디지털문화아카이브지
Vol.9 No.2, 113-131, 2026.10.
http://dx.doi.org/10.23089/jdca.2026.9.2.006
pISSN 2635-6856 eISSN 2734-0392

레트로 게임의 반복성과 노스탤지어적 주체성 연구

A Study on the Repetitiveness and Nostalgic Subjectivity of Retro Games

김대방(Daebang Kim) | 순천향대학교 공연영상학과 강사 | d1879@hanmail.net

목 차

1. 들어가기: 레트로 문화의 부상
2. '레트로 게임' 장르의 형성과 그 특징
3. 레트로 게임과 반복성의 문제
4. 노스탤지어, 혹은 반복의 향유
5. 나가기: 레트로 게임의 문화적 의의

초 록

본 연구는 최근 부상한 레트로 게임의 장르적 특징과 그 핵심인 '반복성'의 문화적 의의를 탐구한다. 오늘날 게임 산업은 고도화된 그래픽, 구독형 유통, 자본 중심(P2W) 구조로 변화하며 유저의 주체적 플레이를 제한하는 억압 기제로 작용하고 있다. 이러한 환경에서 레트로 게임은 직관적 시스템과 자유도를 바탕으로, '레벨 노가다'나 '스피드 런' 같은 반복적 플레이를 통해 새로운 감각과 서사를 창출한다.

정신분석학적으로 이 반복 구조는 자본과 최신 기술에 억압된 현대인이 공정한 노력이 보상받던 과거의 상상적 시공간(레트로토피아)에서 쾌락과 안정을 얻으려는 '반복강박'적 행위다. 결국 레트로 게임의 유행은 단순한 향수를 넘어 변해버린 게임 생태계와 현실 사회에 균열을 내는 대중의 능동적 주체성 회복 시도이자, 현대 게임 문화를 이끄는 핵심 동력으로서 의의를 지닌다.

※ 키워드 : 레트로 게임, 반복성, 노스탤지어, 레트로토피아, 주체성.

ABSTRACT

This study explores the genre characteristics of retro games and the cultural significance of their core attribute, ‘repeatability.’ Modern game industry has evolved toward high-end graphics, subscription-based distribution, and capital-centric (Pay-to-Win) structures, serving as an oppressive mechanism that constrains players' autonomous agency. In this environment, retro games-grounded in intuitive systems and player freedom-create new narratives and sensory experiences through repetitive gameplay such as "grinding" and "speed running."

From a psychoanalytic perspective, this repetitive structure functions as a "repetition compulsion," through which modern individuals, oppressed by capital and advanced technology, seek pleasure and stability in an imaginary spatiotemporal realm (Retrotopia) where fair effort was once rewarded. Ultimately, the popularity of retro games transcends mere nostalgia; it represents an active attempt by the public to reclaim their agency, fracturing the altered gaming ecosystem and contemporary society while serving as a key driving force in modern gaming culture.

※ Keywords : Retro Games, Repeatability, Nostalgia, Retrotopia, Gaming Agency

• 이 논문은 2024년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2024S1A5B5A17037836)

• 논문접수 : 2026.09.09. • 최초심사 : 2026.09.14. • 심사완료 : 2026.10.06.

1. 들어가기: 레트로 문화의 부상

2016년 리우데자네이루 올림픽 폐막식에 일본의 레트로 게임 캐릭터인 마리오가 등장했다. 차기 2020년 도쿄 올림픽의 개최를 알리는 이 연단에서 당시 일본의 총리였던 아베는 〈슈퍼마리오〉 게임 속 파이프 관을 통해 튀어나오는 마리오의 모습을 그대로 재현했다. 이뿐만 아니라 2021년 개막된 도쿄 올림픽의 개막식에는 일본 레트로 게임들의 BGM이 개막식 선수단 입장에 울려 퍼졌다. 이때 사용된 게임 음악은 1990년대부터 2000년대 초반의 게임인 〈드래곤 퀘스트〉, 〈파이널 판타지〉, 〈크로노 트리거〉, 〈소닉〉, 〈몬스터 헌터〉 등 19곡이었다.[1] 전 세계인의 스포츠 축제인 올림픽에서 고전 중의 고전인 음악을 사용한 이유는 일본이 게임 산업에 있어서 세계적인 우위를 점하고 있다는 부정할 수 없는 사실 때문이기도 하지만, 또 한편으로는 여전히 고전 게임, 즉 레트로 게임들이 현재까지도 큰 영향력을 끼치고 있기 때문이기도 하다.

세계적으로 유행하고 있는 '레트로' 문화는 단순히 지나간 시간을 추억하는 것에서 그치지 않고 대중들에게 큰 영향력을 끼치고 있다. 대표적인 문화상품인 영화시장을 살펴보면 과거 세대들이 향유했던 옛 영화들이 새롭게 제작되고 있다. 예컨대 월트 디즈니의 경우 과거의 디즈니 애니메이션 르네상스를 열었던 〈미녀와 야수〉(2017), 〈알라딘〉(2019), 〈라이온 킹〉(2019), 〈뮬란〉(2020), 〈피노키오〉(2022) 〈인어공주〉(2023) 〈백설공주〉(2025)를 차례로 실사 영화화했다. 디즈니가 상업적 성공을 중요시 하는 회사라는 관점으로 볼 때, 이러한 실사 리메이크 방식은 그리 좋아 보이지 않는다. 왜냐하면 대중들의 관심은 과거의 텍스트를 재해석하거나 새롭게 제작하는 데 있는 것이 아니라, 과거 자신들이 즐겼던 애니메이션 텍스트를 얼마나 충실하게 실사 영화화했는가에 있는 것으로 보인다. 〈라이온 킹〉이 내셔널 지오그래픽의 다큐멘터리 영화로 보인다던가 〈피노키오〉의 푸른 요정이 흑인 요정으로 바뀐 것, 〈백설공주〉가 라틴계 배우로, 〈인어공주〉의 에리얼이 흑인 배우로 캐스팅된 것이 논란이 되고 있다는 것은 대중들은 리메이크 영화가 아닌 리마스터 영화를 더 선호함을 방증한다. 1990년대에 큰 성공을 거둔 〈터미네이터〉 시리즈를 부활시켜 새롭게 만든 〈터미네이터: 다크 페이트〉(2019)의 경우에도 원년 멤버인 아놀드 슈워제네거와 린다 해밀턴을 다시 불러들였지만 과거에 비해 흥행 성적이 그리 좋지 못했다는 것도 같은 맥락에서 해석된다. 대중들은 과거의 것이 변형되는 것을 원하지 않는 경향을 가진다.

이와 같은 흐름은 게임에서 더 두드러지게 나타난다. 2019년 〈월드 오브 워크래프트: 클래식〉의 출시는 게임계의 큰 사건이었다. 왜냐하면 〈월드 오브 워크래프트〉(2004)의 재발매나 다름없었기 때문이다. 15년 전 출시한 〈월드 오브 워크래프트〉[2]는 11번의 확장팩을 발매하면서 많은 부분 현대적으로 리뉴얼이 되었고 신대륙이 추가되었으며 게임의 스토리 또한 많은 부분 진전되었다. 그러나 〈월드 오브 워크래프트: 클래식〉은 이렇게 변화해온 과정을 되돌려 약간의 그래픽만 보강하고 맨 처음 모습

1) 안일범(2021), 경향게임스, http://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=129955
2) 2004년에 처음 출시된 〈월드 오브 워크래프트〉는 이후로 〈불타는 성전〉(2007), 〈리치왕의 분노〉(2008), 〈대격변〉(2010), 〈판다리아의 안개〉(2012), 〈드레노어의 전쟁군주〉(2014), 〈군단〉(2016), 〈격전의 아제로스〉(2018), 〈어둠땅〉(2020), 〈용군단〉(2022), 〈내부전쟁〉(2024), 〈한밤〉(2026)으로 이어지는 확장팩을 발매했다.

그대로 출시하는 것에 초점이 맞춰져 있었다. 즉 과거의 게임을 그때의 그 모습과 최대한 똑같이 만드는 것이 이 게임의 목표이자 목적이 되었다. 그리고 이는 단발성 이벤트로 끝나지 않고 과거 확장팩을 출시한 순서와 똑같이 〈불타는 성전 클래식〉(2021), 〈리치왕의 분노 클래식〉(2022), 〈대격변 클래식〉(2024), 〈판다리아의 안개 클래식〉(2025)으로 여전히 이어지고 있다. 물론 앞으로도 계속 이어질 것으로 보인다. 2000년에 출시된 〈디아블로2〉는 〈디아블로2: 레저렉션〉(2021)으로 다시 발매되었다. 이 게임 역시 과거의 조악한 그래픽을 최신의 기술로 보강하고 유저들의 편의를 위해 약간의 인터페이스가 리뉴얼 되었지만 놀랍게도 대중들의 관심은 과거의 게임 그래픽과 얼마나 비슷한가에 있었다. 다시 말하면 과거 투박하고 못생긴 그래픽이 더 세련되고 부드러워지자 그것이 〈디아블로2〉만의 독특한 게임성과 세계관을 망치는 것이라는 의견이 대부분이었던 것[3]이다. 최신의 기술을 이용한 세련된 그래픽이어야 하는 리마스터 게임이 과거의 것과 똑같은 그래픽을 보여주어야 한다는 것은 흥미로운 자기모순이 아닐 수 없다. 사실 이와 같은 상황은 〈스타크래프트: 리마스터〉(2017)에서도 크게 다르지 않았다. 1998년 발매된 〈스타크래프트〉의 리마스터 버전인 이 게임 또한 레거시 게임의 픽셀 아트 감성이 사라져서 아쉽다는 평가를 받았다. 리마스터 게임들은 콘솔 게임에서 더 빈번하게 나타나고 있다. 과거 명작이라 불리던 〈파이널 판타지〉시리즈, 〈드래곤 퀘스트〉시리즈, 〈로맨싱 사가〉시리즈, 〈크로노 트리거〉등 1990년대 인기를 끌었던 수많은 콘솔 게임 작품들이 다시금 발매되거나 발매될 예정이다. 리마스터의 유행은 한동안 지속될 것으로 보인다. 왜냐하면 과거 세대들에게는 과거의 향수를 자극하고, 지금의 세대들에게는 말로만 전해 들었던 명작을 접해볼 수 있는 기회로 작용하기 때문이다.

이와 같은 레트로 문화의 부상은 문화상품으로서 큰 성공을 담보할 수 있다. 하지만 그것을 단순히 산업적인 측면으로만 접근할 수는 없다. 과거의 것을 반복하는 것으로서의 레트로는 일종의 유행처럼 지나가는 현상이 아니다. 그것은 현재 대중들의 욕망을 적극적으로 드러내는 현상이다. 따라서 본 연구는 레트로 게임[4]의 장르적 형성과정을 살펴보고, 레트로 게임의 유행이 보여주는 '반복성'에 초점을 맞춰 대중의 무의식적 욕망을 진단해보고자 한다.

2. '레트로 게임' 장르의 형성과 그 특징

다른 문화 상품들에 비해 상대적으로 역사가 짧은 게임은 항상 과거의 유산을 돌아보기보다 새로움을 무기로 삼는다. 더구나 컴퓨터라는 최신 기술을 이용하는 매체이기 때문에 새로운 게임이 발매될 때마다 언제나 '최첨단'이라는 용어를 사용해왔다. 따라서 게임의 역사 속에서 레트로 게임은 과거의 조악하고 투박한 저사양, 저용량의 이미지를 상기시키는 게임이었다. 하지만 과거의 이미지를 가진 게임들이 새롭게 각광받기 시작하면서 레트로의 의미는 새롭게 조명되기 시작했다.

3) 심지어 이 게임에는 서비스 차원에서 과거와 그래픽과 유사한 그래픽을 사용하는 레거시 모드를 제공한다. 그러나 대중들은 리마스터 모드로 게임을 하면서도 레거시 모드가 얼마나 과거의 그것과 다른지에 대한 불만을 나타내고 있다.

4) 물론 레트로 게임의 개념과 범위를 정확하게 재단한다는 것은 무척 힘든 일이다. 왜냐하면 시대에 따라 레트로로 명명될 수 있는 요소들이 끊임없이 변화하기 때문이다. 그래서 본 연구에서 말하는 레트로 게임은 과거 16비트 시절의 게임들과, 최근 리마스터 또는 리메이크 되고 있는 게임들을 레트로 게임으로 제한하기로 한다.

사전적으로 레트로(Retro)는 레트로스펙티브(Retrospective)의 줄임말로서 회상, 회고, 추억으로 정의된다.[5] 지금까지 레트로라는 용어는 주로 패션업계와 연관되어 있었다. '과거의 양식을 포함하되 시대정신과 디자이너 개인의 사상이라는 2차적 의미를 지니는 일종의 창조활동', '대중에게 익숙하기 위한 유행 개념을 동반함으로써 효과적인 레트로 작품으로 창조되는 것'[6]의 의미로 사용되어왔다. 대중문화 속에서 레트로는 복고적이며 따라서 과거에 유행했던 특정 문화를 그리워하고 그것을 따르려는 경향을 가리킨다.

지금의 게임은 지나치게 어려워졌다. 흡사 비행기 조종석에 앉아있는 것 같은 느낌을 준다. 수많은 메뉴와 복잡한 인터페이스는 게임의 진입장벽을 높였고, 조작해야 하는 키보드의 개수와 게임패드의 버튼은 점점 더 늘고 있다. 게임의 볼륨은 더욱 방대해져만 갔고, 오픈월드[7]의 등장으로 유저가 무엇을 목표로 해야 할지에 대한 선택지는 기하급수적으로 증가했다. 또한 선택에 따라 이야기의 진행과 엔딩이 바뀌는 시스템을 많이 사용하고 있기 때문에 내가 원하는 진행과 엔딩을 보기 위해서는 단 한 번의 실수도 용납되지 않는다. 따라서 컴퓨터와 게임콘솔의 성능도 덩달아 높아졌다. 성능이 높아졌다는 사실은 그만큼 게임을 하기 위한 비용이 증가했다는 것을 뜻한다. 눈앞에 있는 몬스터를 잡기 위해서 단 하나의 버튼만 누르던 과거와는 달리 이제는 몬스터를 잡기 위한 사전 준비와 정보가 필요해졌다. 심지어 온라인 게임에서는 작게는 10여 명, 많게는 40여 명이 모여서 각자의 역할을 지키며 전략과 전술을 이해하고 이행해야 한다. 즉 각각의 게임에 대한 전반적인 이해도가 따라주지 않는다면 유저는 게임을 즐기는 것이 아니라 아무것도 모르는 채로 게임 공간 속에 홀로 내던져지게 된다.

거기다 게임의 내용 또한 큰 변화를 보인다. 소위 '영화 같은 게임'은 본능적으로 실사와 구분되지 않는 고품질의 컴퓨터 그래픽을 상상하게 한다. 물론 이는 영화를 보는 것과 같은 착각을 불러일으킨다. 하지만 더 중요한 변화는 게임의 플레이가 과거의 그것과는 다른 양상을 가지게 되었다는 사실이다. 이제 게임은 단 한 번의 플레이만을 요구한다. 마치 영화를 보는 듯이 게임이 제공하는 스토리를 따라가는 구조로 이루어져 있다. 이러한 게임에서 유저는 게임을 장악하고 주인공을 조작하는 것이 아닌 완성되어 있는 게임을 충실히 따라가는 역할에 그치고 만다. 유저와 게임 캐릭터간의 동일시가 점점 더 약해지는 이유는 유저의 노력으로 캐릭터를 성장시키는 방식이 아닌, 정해져 있는 루트를 그대로 이행하기만 해도 게임의 진행에 문제가 없는 이러한 시스템에서 기인한다. 즉 유저에게 능동적이고 열려있는 텍스트로서의 게임에서 스토리를 관람하는 수동적이고 상대적으로 닫힌 텍스트로 변모하게 된 것이다. 물론 이러한 게임이 게임성을 훼손했다거나 잘못된 게임이라는 의미는 아니다. 다만 게임을 즐기는 유저는 게임을 그대로 이행하는 것에 목적을 두지 않는다. 여러 방식으로 플레이될 수 있는 가능성의 텍스트를 한 편의 영화를 본 듯이 한 번의 플레이만으로 종료하게 만드는 이러한 원 샷

5) 이은숙., 김새봄(2003), 현대 Retro 패션에서의 히피 스타일의 듀얼리즘에 관한 연구, 복식문화학회, 11(2), 232쪽.

6) 장희숙(1996), 현대 Fashion에 나타난 Retro 경향에 관한 연구-1990년대를 중심으로, 석사학위 논문, 홍익대 산업미술 대학원. 84쪽.

7) 양명, 도종민(2022), 오픈월드게임 사용자의 고독감 외부 요인과 숙련도 타입에 관한 연구, 한국과학예술융합학회, 40(3), 267쪽. 오픈월드는 거대하고, 자유롭게 움직일 수 있는 오픈지도를 가지고 인터렉티브, 랜드마크, 장비 등을 추가해 가상 세계를 탐험하도록 유인하며 복수의 퀘스트에서 스토리를 이끄는 세계관을 말한다. 오픈월드의 특징은 높은 자유도와 정교한 그래픽의 표현, 생동감 있는 스토리에 있다.

게임[8]들은 게임이 던져주는 의미와 교훈, 또는 목적이 훌륭하더라도 게임을 즐기는 유저의 관점에서는 자신들의 자유도를 침해하는 방해로 인식된다. 때문에 이러한 게임들은 말 그대로 단 한 번의 플레이로 끝나는 경우가 많다. 이미 스포일러 된 영화를 보지 않는 것과 마찬가지다.

또한 게임을 소비하고 플레이하기 위한 전반적인 시스템 자체가 급격하게 변화하고 있다. 구태여 코로나 팬데믹의 영향을 언급하지 않더라도 인터넷을 통한 기술의 발전은 기존의 게임 시스템을 기초부터 바꾸려는 시도에서 시작되었다. 과거 게임을 판매한다는 의미는 콘솔기기를 구비하고 그에 따른 게임 작품을 대중들이 소비한다는 의미로 여겨졌다. 하지만 현대에 이르러서 게임의 판매는 물질적인 상품에서 벗어나있다. 컴퓨터와 스마트폰은 거의 전 세대에 보급이 된 상태이고, 게임 작품들은 인터넷을 통한 다운로드로 대체되었다. 이것은 단순히 게임의 유통 과정이 변화하게 되었다는 것만을 말하는 것이 아니다. 다운로드로 대체된 게임들은 일회성 소비로 끝나지 않는다. DLC(Downloadable content)로 부르는 이 비즈니스 모델은 일회성 소비로 끝나야 하는 완성된 게임이 게임의 추가적인 아이템이나 다른 모드 혹은 다른 에피소드 등을 제공하기 시작했다. 즉 원본 게임 작품에 새롭게 추가된 콘텐츠를 또다시 구입해야 하는 상황이 발생한다. 이를 바꿔 말하면 하나의 게임을 '쪼개 팔기'가 가능해진 것이다. 이는 좋은 의미에서는 새롭게 추가된 콘텐츠라고 하지만 사실상 하나의 게임을 여러 번에 걸쳐서 판매하는 이 방식은 그것을 소비하는 유저들에게는 무척이나 불리한 판매 방식이다. 이는 단 한 번의 거래로 관계를 맺는 방식이 사라지게 되었다는 것을 의미한다. 게임 제작사는 하나의 게임이 성공을 거두면 끊임없이 DLC를 발매했다. 게임의 충성스러운 팬들은 완전한 게임을 완성시키기 위해 어쩔 수 없이 DLC를 구입해야만 했다. 심지어 DLC 작품이 아니더라도 매달 돈을 지불하여 하나의 게임사 또는 제작사를 '구독'하는 시대가 열리게 되었다. 구독 형식의 판매 모델은 게임 작품의 독점적 지위를 확보하고 있는 기업들에게는 안정적인 수입원이 되어 주었지만 소비자들에게는 하나의 게임을 위해서 구독료를 지불해야 하는 상황이 되었다.

물론 게임에 투자하는 시간과 돈을 확보한 하드 유저라면 이러한 상황을 더 즐길 수 있을 것이다. 하지만 대부분의 대중들은 게임에 소비할 수 있는 시간적 여유가 부족한 것이 사실이다. 그래서 이런 방식에 익숙하지 못한 대중들은 과거의 게임과 과거의 게임 시스템을 선택하려는 경향성을 갖게 된다. 현재의 게임보다 더 익숙한 과거의 게임을 재차 플레이하기 위해 지금의 게임보다 더 간단하고 명확한 목표를 제시해 주는 게임을 선택하게 되는 것이다. 레트로 게임의 유행은 이러한 맥락에서 이루어졌다.

사이먼 레이놀즈는 레트로의 특징을 4가지로 정리한다.

첫째, 레트로는 언제나 비교적 가까운 과거를 가리키고, 둘째, 레트로에는 정확한 회고가 사용된다. 아카이브에 보존된 자료나 특정 시대 음악 장르나 그래픽, 패션 등도 정확히 모사한다. 셋째, 레트로에는 대중문화가 연루한다. 이는 부흥운동과는 다르게 경매장이나 골동품상이 아니라 벼룩시장과 중고품

8) 원 샷 게임은 대표적으로 〈라스트 오브 어스〉시리즈, 〈갓 오브 워〉시리즈, 〈어세씬 크리드〉시리즈, 〈레드 데드 리뎀션〉시리즈와 같은 작품들을 꼽을 수 있겠다. 이 게임들의 특징은 제작자들이 만들어둔 스토리를 충실히 이행하는 방식으로 게임이 진행된다. 이미 주인공들의 목표와 목적은 정해져 있고 유저는 그 정해진 길을 따라 여러 난관들을 극복해 나아가기만 하면 된다. 심지어 난이도를 선택할 수 있기 때문에 게임을 클리어 한다는 만족감 보다 단순히 게임을 진행시키고 이어지는 컷 신을 관람한다는 표현이 더 알맞다.

가게, 자선 바자, 고물상에서 만날 수 있다. 넷째, 레트로는 과거에서 재미와 매혹을 찾는다. 레트로는 재활용과 재조합을 통해 힙한 스타일을 추출할 자료실로서 과거를 이용한다.[9]

이를 요약하면 지금의 레트로는 비교적 가까운 과거 대중문화의 일부를 아카이빙 하는 과정 그 자체에서 즐거움과 재미를 추구한다. 즉 대중들은 새로움을 추구하기보다 과거 자신이 경험했던 이미지를 찾고 복원하는 과정에서 재미와 즐거움을 느낄 수 있다는 사실이다.

고전 게임의 리마스터는 정확히 이러한 경향을 보여주는 현상으로서 주로 1990년대에 발매되었던 콘솔 게임이 그 대상이다. 유저들이 유년시절에 즐겼던 게임을 리마스터한 게임들의 성공여부는 과거의 이미지와 얼마나 유사하게 제작되었는지에 달려 있다. 최신의 그래픽을 사용하되 과거의 촌스러움을 함께 가지고 있어야 하며, UI는 더 간편해져야 하지만 원작의 UI를 훼손해서는 안 된다. 그리고 유저들은 그러한 유사성에 매혹된다. 이는 리마스터 작품들의 셀링 포인트이기도 하지만, 더 나아가 아직 남아있는 실물들의 중고시장거래 가격을 올리는 데에도 일조한다.

리마스터 게임의 소비는 과거 그 게임을 즐겼던 충실한 팬덤에서 비롯된다. 그들이 리마스터 게임을 바라보는 시선은 레트로 게임이라는 독특한 장르를 형성한다. 이에 대한 중요한 예시로 〈파이널 판타지 6〉(1994)[10]를 꼽을 수 있다. 게임의 주인공 중 한명인 '티나'가 '마도아머'를 타고 눈 내리는 황량한 벌판을 지나 마을로 향하는 오프닝 장면으로 시작되는 이 레트로 게임의 경우, 대중들의 가장 많은 사랑을 받은 장면은 또 다른 주인공인 '세리스'의 오페라 극장 장면이다. 이 작품도 여러 번 리마스터되는 동안 이 장면 또한 여러 번 반복되었다. 그리고 대부분 최신의 기술을 이용한 더 좋아진 그래픽을 선보였다. 그러나 원작만큼 좋은 평가를 받지는 못했다. 더 세련된 그래픽은 오히려 역효과를 만들었다. 과거 열악한 '하드웨어가 주는 제약이 오히려 극중 상황을 더 안타깝게 만드는 효과를 체험했기 때문이다. 그것이 오리지널이라 느끼고, 그 감정을 변형되지 않은 채로 고스란히 즐기고 싶은 마음이 팬들에게 존재'[11]하기 때문이었다. 그래서 가장 최신에 리마스터 된 작품은 픽셀 리마스터 작품으로 과거의 큼지막했던 픽셀을 그대로 재현하는 데 목적을 두었다.

도트로 찍어낸 열악한 그래픽과 미디 사운드로 만들어낸 배경음악은 지금의 기준으로는 형편없어 보이는 것이 사실이다. 하지만 레트로 게임의 시공간 안에서는 그러한 조악하고 볼품없어 보이는 그래픽과 사운드가 리마스터 게임의 독특한 시공간을 형성하면서 대중들의 적극적 소비를 이끌어내는 핵심적 요소다. 이는 현재의 게임 이미지가 '영화 같은 게임'이 반드시 될 필요가 없음을 시사한다. 〈파이널 판타지〉 시리즈를 현재에도 많은 사람이 즐기고 있는 이유는 그 게임이 레트로 게임 이미지를 포함하기 때문이지 현재의 게임보다 그래픽, 또는 사운드가 월등하게 뛰어나기 때문이 아니다. 즉 리마스터로 변형된 레트로 게임을 장르화 시킨 힘은 고유한 레트로적 이미지와 사운드의 특징들을 반복했다는 데 있다.

9) 사이먼 레이놀즈(2018), 레트로 마니아, 서울: 작업실유령. 32쪽.

10) 1994년 슈퍼 패미콤으로 처음 발매된 〈파이널 판타지6〉는 1999년 플레이 스테이션으로 재발매 되었고 2006년 게임보이, 2014년 모바일(안드로이드, IOS), 2015년 윈도우 버전, 그리고 최근 2022년 픽셀 리마스터로 판매되고 있다.

11) 이정엽(2017), 81년생 마리오, 경기: 요다, 123쪽.

레트로 게임의 또 다른 특징은 시스템을 이용하는 간단하고 반복적인 방식이다. 과거 게임에서 반복은 일종의 노동으로 여겨졌다. RPG장르의 게임에서 레벨 업을 하기 위한 끊임없는 전투의 반복 과정은 '레벨 노가다'라고 불렸다. 이러한 노가다는 게임을 계속 진행하기 위한 필수적인 성장과정이었기 때문에 절대 피해갈 수 없는 난관이었다. 이러한 상황은 한 번으로 끝나지 않고 엔딩에 이르기 전까지 반복된다. 레벨 노가다를 통해 보스를 무찌르고 다음 공간으로 이동한 뒤 또 레벨 노가다를 하고 다른 보스를 잡는다. 레트로 게임이 가지고 있는 반복적인 시스템은 계속되는 레벨 노가다로 유저들의 캐릭터를 점점 더 성장시켜 끝내 최종 보스를 잡게 되는 선형적인 순서로 이루어진다. 하지만 레트로 게임의 반복은 단순히 똑같은 것을 수행하는 것이 아니다. 게임 속에서 진행되는 반복은 "표면적인 반복으로만 지속되는 것으로 보이지만, 시간과 경험의 계열에 따른 그 반복의 수준과 깊이들은 필연적으로 다른 감각과 정서를 생산한다."[12] 그리고 지금의 대중들은 시시각각 알 수 없이 변화하는 오픈월드의 광대함과 항상 유저의 선택을 필요로 하는 최신의 게임들보다 이러한 반복적인 레트로 게임에서 향유를 누린다.

3. 레트로 게임과 반복성의 문제

레트로 게임에서 반복은 필수적이다. 그리고 반복의 출발점은 바로 '경쟁'이다.[13] 1990년대에 아케이드에서 선풍적인 인기를 끌었던 〈스트리트 파이터2〉(1991)와 같은 대전액션 게임이 등장하기 이전부터 이미 게임은 반복을 통한 경쟁의 장으로 기능했다. 동네 친구들과 함께 즐기는 레트로 게임은 2인 플레이가 가능했으며 2인 플레이가 가능하지 않은 게임이라도 점수판에 이름을 새기는 것을 통해 경쟁이 자연스럽게 자리 잡았다. 아케이드 게임기에 새겨져 있는 이니셜은 그 동네 아케이드에서 고수임을 드러내는 유일한 장치이기도 했다. 스마트폰 시대가 열리고 스마트폰을 통한 게임을 할 수 있는 시대에도 '경쟁을 위한 반복'의 구조는 유지되었다. 〈애니팡〉(2012)이 좋은 예다. 오직 동물 캐릭터들의 머리로 이루어져 있는 일종의 퍼즐게임인 〈애니팡〉은 스마트폰과 카카오톡을 이용해 대성공을 거둔 게임이다. 이 게임의 성공요인은 "게임을 한 판 하는 시간이 짧아서 부담이 없고, 카카오톡을 이용해 친구들이 보내주는 하트와, 점수를 넘어섰다는 메시지로 게임을 계속 생각나게 하는 것"[14]이었다. 이러한 퍼즐 형식의 단순한 게임은 주로 〈테트리스〉(1984)와 같은 레트로 게임의 변형이나 다름없었다. 다만 스마트폰과 메신저의 결합이라는 시대의 변화만 있을 뿐이었다.

레트로 게임의 경쟁을 통한 반복의 구조는 기술의 발전에 따른 최신식의 게임에서도 계승되고 있다. 〈리그 오브 레전드〉(2011)는 5:5의 대결 구도로 진행된다. 약 30분 내외의 짧은 플레이 시간에 이루어지는 이 게임은 140개가 넘는 챔피언 중 하나를 선택한 다음 레벨 업 시켜 상대 진영의 주요 건물을 파괴하라는 목표를 제시한다. 경쟁은 상대 진영과는 물론이고 아군 진영과도 이루어진다. 경기가 끝나고 나면 경기에 관한 자신의 모든 플레이가 수치화되어 기록된다. 이 수치를 통해 자신이 팀에 얼마나

12) 이동연(2010), 게임의 문화 코드, 서울: 이매진. 85쪽.
13) 이상우(2014), 게임, 게이머, 플레이, 경기: 자음과 모음. 72쪽.
14) 오영욱(2017), 81년생 마리오, 경기: 요다. 248쪽. 이 게임을 한 판 하려면 하트가 필요하고, 그 하트는 카카오톡의 친구들에게 요청하거나 발송할 수 있었다.

기여했는지의 여부를 즉각적으로 알게 된다. 따라서 팀원 중 누가 게임을 '캐리'[15]하고 반대로 팀에 민폐를 끼쳤는가가 경쟁의 핵심 요소다. 자신만의 랭크가 정해지기 때문에 랭크를 올리기 위해서 끊임없는 반복을 통한 실력 향상이 필수적이다. 여기서 중요한 것은 이러한 반복의 구조가 매번 다른 경험을 창출한다는 것이다. 매번 같은 게임을 같은 룰 안에서 진행하게 되지만 매번 바뀌는 아군과 챔피언, 그리고 승패의 결과는 항상 다른 내러티브를 만든다.

배틀로얄 장르의 대표적인 게임 〈배틀 그라운드〉(2017)도 이를 계승한다. 이 게임 또한 경쟁에 따른 반복적 경험을 극대화시키는 구조를 가진다. 게임의 목표는 단 하나 '끝까지 살아남는 것'이다. 거대한 오픈월드의 시공간에 60~100여 명이 동시에 던져지고 유저는 그 안에서 살아남기 위해 아이템들을 모으고 총과 같은 여러 무기들로 나 이외의 모든 유저를 섬멸해야 한다. 맵의 크기는 시간이 지날수록 점점 작아지고 결국 단 한 사람만이 살아남으면 게임은 끝난다. 매번 반복되는 게임의 시공간 안에서 생존을 위한 경험치를 쌓는 것은 최후의 1인이 될 수 있는 확률을 높인다. 오픈월드에서 진행되는 게임이니만큼 유저들에게 주어지는 자유도는 꽤나 높은 수준이다. 여기서 유저들은 여러 가지 선택을 할 수 있는데, 적극적으로 적을 찾아 나서면서 적을 죽이거나 적을 피해 숨어 다니는 일[16]이 대표적인 선택이다. 사실상 어떤 전략을 취하더라도 반복의 개념은 유지된다. 어떤 유저를 만나게 될지, 맵은 어떻게 줄어들지, 어떤 아이템을 획득하게 될지가 모두 랜덤으로 결정된다. 즉 수십 명의 유저들이 하나의 오픈월드에 모인다는 사실을 제외하면 모든 것이 무작위인 상태로 진행되는 것이다. 〈배틀 그라운드〉를 즐기는 유저들은 매번 똑같은 시공간에서 똑같은 룰에 맞춰 반복적으로 게임을 진행하지만 그 결과와 과정은 항상 다르다. 이와 같은 차이가 다른 여타의 문화 상품들의 1회성 경험과는 다른 다채로운 경험의 원천이다.

모바일 게임에서는 이러한 반복의 시스템이 더욱더 강화된다. 모바일 게임이나 휴대용 게임기들과 같은 작은 크기의 디바이스를 게임에 사용하는 경우, 고사양, 고용량의 게임을 구동시키기가 쉽지 않기 때문에 단순하고 간단한 캐릭터와 이미지, 그리고 레트로 게임의 반복의 형식을 이용하기가 더 용이해진다. 심지어 이러한 휴대용 게임에서 실제와 유사한 이미지는 필요하지 않기 때문에 직관적인 플레이가 더 중요시된다. 예를 들어 〈팩맨〉(1980)에서 유저가 조종하는 캐릭터는 오직 눈과 입으로만 이루어져 있다. 유저들이 이 캐릭터를 어떤 방식으로 상상했을지는 몰라도 이 캐릭터가 입을 사용해야 한다는 사실은 본능적으로 알 수 있었다. 이처럼 레트로 게임의 이미지는 게임을 즐기는 유저들에게 직관적으로 알 수 있는 캐릭터를 부여한다. 캐릭터가 입을 벌름대며 지나가는 길에 있던 작은 공들이 사라지는 것을 본 순간 유저들은 자신이 무엇을 해야 할지를 알 수 있게 된다. 이는 이미지를 보는 것만으로도 직관적인 플레이가 가능하게 한다. 무엇을 조종하고 무엇이 목표인지, 무엇이 나를 위협하는지를 즉각 알 수 있는 것이다. 게임을 본격적으로 플레이하기 전의 튜토리얼과 같은 안내는 필요하지 않다. 그리고 그 단순한 플레이는 끊임없이 반복된다. 오직 수많은 반복의 경험이 즐거움의 핵심이다.

15) 〈리그 오브 레전드〉에서 사용되는 캐리라는 용어는 영어 Carry에서 기인했다. 팀의 승리를 이끌었다. 라는 의미로 통용된다.
16) 적을 찾아다니면서 적을 죽이는 전략을 '여포'(하는) 플레이라고 부른다. 삼국지의 장수 여포의 이름을 따온 표현이다. 반대로 숨어 다니는 전략을 '존버'(하는) 플레이라고 부른다. 존버는 존나게 버틴다를 줄인 말이다.

이런 의미에서 〈탕탕 특공대〉(2022)[17]는 좋은 예가 될 수 있다. 이 게임의 룰은 무척이나 간단하다. 하나의 필드에 유저가 움직일 수 있는 2등신의 캐릭터가 있고, 그 캐릭터를 위협하는 수많은 몬스터가 서서히 다가온다. 유저는 본능적으로 그것이 적군임을 깨닫고 그들을 피하기 시작한다. 몬스터를 방어할 수 있는 공격은 자동으로 사용된다. 즉 유저는 자동공격을 하는 캐릭터를 조종해 몬스터를 피해 요리조리 움직일 뿐이다. 다만 몬스터를 죽일 때마다 생성되는 일종의 자원을 모아 무기를 업그레이드 시키는 것이 유저의 유일한 선택지이다. 이는 레트로 게임의 플레이 방식과 거의 동일하다. 고난이도의 컨트롤이 필요하지 않으며 클리어되지 않는 스테이지도 일정 시간을 투자하면 클리어가 가능하다. 물론 그 일정시간의 투자는 곧 게임을 반복하는 시간을 말한다.

거기다 게임 안에서만 벌어진다고 생각되는 반복은 사실 게임 밖에서도 마찬가지로 이루어지고 있다. 기술의 발전으로 인해 리마스터된 레트로 게임들뿐만 아니라 컴퓨터 에뮬레이터를 이용해 거의 모든 과거의 레트로 게임들을 플레이 할 수 있는 시대가 되었다. 그 덕분에 이제는 동네 친구들의 플레이를 구경하는 것이 아니라 전 세계의 유저들의 플레이를 감상할 수 있게 되었다. 이로 인해 유저들의 자발적인 반복 행위가 일어난다. 1998년 처음 발매된 〈스타크래프트〉는 여전히 인기 있는 게임이거니와, 과거의 콘솔 게임들도 다시 플레이하는 유저들이 점점 늘어나고 있다. 물론 이러한 반복적 행위는 레트로 게임에만 특정되지 않고 최신의 게임들에 이르기까지 광범위하게 일어나는 상황이다. 특히나 이제는 하나의 문화처럼 자리 잡은 '스피드 런'은 무척 흥미롭다. 말 그대로 스피드 런은 최소한의 시간 안에 최대한 빠르게 게임을 클리어 하는 것이 목적이다. 한 유저는 총 8개의 스테이지로 이루어진 〈슈퍼마리오〉(1985)를 4분 55초에 클리어 하는 기록을 달성했다. 이 유저가 그 기록을 얻기 위해 얼마나 많은 수의 반복을 했는지는 짐작이 가지 않는다. 그는 단순한 게임 고수를 넘어 장인으로 평가받는다. 이처럼 인터넷으로 연결된 게임 공간에서 전 세계의 내로라하는 장인 유저들이 자신들의 기록을 경쟁하고 그것을 반복한다.

스피드 런을 즐기는 게임은 무척 다양하다. 〈슈퍼마리오〉 시리즈와 지금까지 여전히 인기를 유지하고 있는 〈소닉〉(1991) 시리즈와 〈록맨〉(1987) 시리즈가 대표적이다. 맨 처음 발매된 게임은 물론이거니와 시리즈를 거치면서 발매된 여러 후속 작품들도 스피드 런의 대상이 된다. 스피드 런을 반복하면서 유저들은 게임의 각종 버그와 여러 꼼수 또는 비기들을 발견하고 공유한다. 물론 버그, 꼼수, 비기는 쉽게 얻어지는 것이 아니다. 수많은 시도의 반복으로 그것을 터득하는 과정 또한 필요하다. 예컨대 〈록맨2〉(1988)에서는 유명한 인터넷 밈이 생겨났다. '에어맨이 쓰러지지 않아!'[18]라는 밈은 유저들 간의 클리어를 위한 정보를 공유하는 차원에서 생성되었다. 〈록맨〉 시리즈의 아이덴티티는 주인공인 록맨이 8명의 보스 캐릭터를 처치하고 그 보스 캐릭터의 기술을 습득해 사용하는 것에 있다. 그렇게 습득한 기술은 다른 보스를 상대할 때 매우 유용하게 사용된다. 유저들이 〈록맨2〉를 플레이하면서 '에어맨'과 만나게 되는데 이 보스는 난이도가 꽤 어려운 보스다. '에어맨'을 쉽게 쓰러뜨리기 위해서는

17) 〈탕탕 특공대〉는 스팀에서 발매된 〈뱀파이어 서바이버〉(2022)의 모바일 버전이라고 할 수 있을 만큼 닮아있다. 중요한 것은 〈뱀파이어 서바이버〉 또한 PC게임 임에도 저용량 저사양의 레트로 게임의 형식을 취하고 있다.

18) 심지어 이 밈으로 시작한 노래가 있다. 일본에서는 싱글로 발매되기까지 했다.

‘우드맨’을 잡고 입수하는 ‘리프실드’가 필요하다. 하지만 ‘우드맨’을 쉽게 쓰러뜨리기 위해서는 ‘히트맨’을 잡고 입수하는 ‘아토믹 파이어’가 필요하고, ‘히트맨’을 쉽게 잡기 위해서는 ‘에어맨’ 스테이지를 클리어 하고 얻는 ‘아이템2호’가 필요하다. 유저는 무한루프에 빠지게 된다. 이는 ‘에어맨’을 쓰러뜨리지 못하던 한 유저가 인터넷 커뮤니티에 불만을 토로하자 연쇄적으로 그 해결책을 제시하면서 생겨난 상황이다.

스피드 런과 반복의 구조는 최신의 게임들도 마찬가지다. 최고 어려운 난이도로 꼽히는 〈다크 소울〉(2011) 시리즈와 최근작인 〈엘든 링〉(2022) 또한 스피드 런의 대상이 된다. 〈다크 소울〉의 제목을 따 소위 소울류(장르)로 부를 정도로 이 게임들의 난이도는 무척 높다. 이 게임을 클리어할 수 있는 방법은 딱 한 가지밖에 없다. 수도 없는 반복을 통해 보스들의 패턴을 익히고 한 치의 실수도 없이 그 패턴을 소화하는 것뿐이다. 즉 여기서의 반복은 게임 캐릭터의 레벨 업이 아닌 많은 시도의 반복 끝에 얻는 유저 그 자체의 레벨 업이다. 유저가 스스로 스트레스를 이겨내며 경험치를 쌓고 보스를 쓰러뜨리는 것이 이 게임의 즐거움인 것이다. 그리고 그러한 스피드 런에 성공했을 때 다른 많은 유저들이 보여주는 감탄은 유저의 자랑거리가 되고 또 다른 유저들의 새로운 반복을 생성한다. 즉 극악한 난이도를 가지고 있다고 평가되던 〈록맨〉 시리즈가 현대에 이르러서는 소울류로 그 모습을 바꾸었다고 할 수 있다.

종합하면 레트로 게임의 반복의 구조는 매번 다른 경험과 과정 그리고 결과를 부여하기 때문에 여러 층위에서 끊임없이 반복되고 있다. 게임 그 자체의 반복과 유저들 간의 게임문화를 반복적으로 소비하는 방식은 컴퓨터, 콘솔 게임기, 모바일을 비롯한 휴대용 게임에 이르기까지 광범위하게 이루어지고 있다. 그리고 이는 레트로 게임의 반복에서 얻을 수 있었던 즐거움의 반복 강박이라 할 수 있을 것이다.

4. 노스탤지어, 혹은 반복의 향유

사실 게임의 유저는 여타 다른 문화상품을 소비하는 대중과는 다른 층위에 있다. 특히나 레트로 게임의 반복 구조를 끊임없이 답습하는 플레이어는 하나의 완결된 텍스트를 해석하고 평가하는 관람자의 위치에서 벗어나 능동적으로 게임을 플레이하는 행위자로서의 위치를 점하게 된다. 자신의 분신이라 할 수 있는 아바타를 조종하고 특정 조건에 따라 행위 하는 감각적이고 경험적인 플레이는 플레이어를 단순히 수동적으로 게임을 받아들이는 사람이 아닌 게임을 통제하고 있다고 상상되는 주체[19]의 위치로 탈바꿈시킨다. 왜냐하면 레트로 게임의 반복을 수행하는 유저들은 제작자들의 의도를 일정부분 벗어나 자신만의 새로운 게임 플레이 방식을 구성하기 때문이다. 결국 레트로 게임의 유행에 대한 분석은 게임 작품의 성공 그 자체가 아니라 게임을 플레이하는 주체를 분석하는 작업으로 귀결된다. 다시 말해 레트로 게임 문화를 관통하는 반복의 구조가 왜 현재 다시 각광 받기 시작했는가를 살펴보는

19) 김소연(2008), 실재의 죽음, 서울: 도서출판b. 92쪽. 여기서 주체는 상징계에 포획되지 않는 심연으로 상징계에 복속됨으로써 상징적 통합을 이루는 주체화와 상반되는 것으로 상징적 구조의 본원적인 공백 혹은 결여를 나타내는 기표다. 자세한 설명은 이 논문을 참고하라.

것은 게임-주체의 주체성에 대한 탐구를 요구하게 된다. 그리고 이러한 주체성 회복에 대한 논의는 노스탤지어 정서에 기대고 있는 측면이 크다고 생각된다.

레트로 게임의 유행은 과거의 게임을 기술적으로 쉽게 소환할 수 있는 기술적 기반을 갖춘 사회에서 두드러지게 나타난다. 이는 소비문화가 중심이 된 사회에서 과거의 문화상품을 그리워하는 노스탤지어의 정서와 맞닿아 있다. 즉 과거에 접했던 익숙한 문화를 다시 만나고자 하는 정서적 욕망이 그 출발점이다. 제임슨에 따르면 노스탤지어는 역사적 내용을 재현하는 문제가 아니라 양식적 내포를 통해 과거로 접근하는 것의 문제다. 여기서 과거성의 한 지점, 즉 과거성을 전달하는 것은 이미지의 화려한 질적 수준이다.[20] 노스탤지어의 정서는 하나의 '아름다운 추억'으로 여겨지는 것을 훼손하거나 비판하는 것을 일종의 금기로 간주하게 만든다. 하지만 사실상 노스탤지어 양식이 전달하는 것은 지시성 없는 과거일 뿐이다. 다시 말해 각각의 개인의 기억에만 의존해서는 현재를 구성할 수 없기 때문에 과거의 맥락은 지우고 그 이미지만을 가져온다. 지나간 과거는 시간적으로 존재하지 않기에, 노스탤지어를 느낀다는 것은 돌아갈 수 없는 시간을 이미지로 재현함을 의미한다. 결국 노스탤지어는 상실되어버린 과거가 아니라 현재에 대한 감정이다. 오늘날에는 사라진 것을 과거에서 찾고자 하는 욕망이다.

노스탤지어 정서는 '맨 처음이 시작됐던 과거로 돌아가자'라고 할 수 있다. 이는 기본으로 돌아간다는 것을 의미한다. 기본은 끊임없이 변해가고 있는 이 시대를 내면화하지 못한 사람들에게 하나의 구심점 역할을 한다. 숨 쉴 틈 없는 이 시대에 '기본'을 끌어옴으로써 지금의 시스템을 더 공고히 하려는 목적을 가진다. 결국 기본으로 돌아가기는 억압의 뿌리를 계속해서 긍정하고 그것으로 되돌아가려는 운동이다.[21] 즉 노스탤지어의 반복은 '이미 알고 있는 것'을 되풀이하는 과정 속에서 대중에게 안정감과 소속감을 부여해준다.

스베틀라나 보임은 노스탤지어의 정서를 "유토피아적 노스탤지어(복원하고 전체화하는)와 반어적인 노스탤지어(결론에 이르지 못하는 단편적인)"[22]로 구분한다. 하지만 양자 모두 상상의 정서적 장소를 제공한다는 의미에서 동일하기에 이러한 구분은 결정적인 차이를 만들어낸다고 보기 어렵다. "유토피아적인 노스탤지어는 추억 속의 개인적인 차원에서 시작하여 집단적인 경향을 만들고, 반어적인 노스탤지어는 일상 속의 진부함을 벗어나고 싶지만 벗어날 수 없는 갈망, 즉 선택할 수 없다는 반노스탤지어의 효과를 가진다. 이러한 상황에서 대중은 점점 더 개인화 되어가며 역사적 사건을 잊고, 선적인 시간 진행을 거부한다. 그 때문에 상상의 정서적 장소는 더욱 중요해지며 이 장소에 합류하는 대중들의 수가 많아지면 질수록 그 장소는 안주할 수 있는 안정적인 장소로 기능한다."[23]

바우만의 "레트로토피아"는 이러한 '상상의 안정적인 장소'를 말한다. 즉 레트로토피아는 "허용할 수 있는 어느 정도의 안정성만 주어진다면 만족스러운 수준의 자기 확신을 보증할 것이라는 기대의 확고한 근거"[24]로 작동한다. 레트로토피아는 유토피아라는 허상을 가정하여 완벽하지는 않지만 일정한

20) 프레드릭 제임슨(1989), 포스트모더니즘론, 경기: 도서출판 터, 160쪽.
21) 레이 초우(2005), 디아스포라의 지식인, 서울: 이산, 128쪽.
22) 스베틀라나 보임(2019), 공통의 장소, 서울: 그린비. 477쪽.
23) 김대방(2022), '레트로' 게임 이미지의 대중적 수용, 인문과학논총, 41(4), 202쪽. 본 논문의 레트로의 개념과 노스탤지어에 관한 논의는 이 논문에서 제시한 틀을 따름.

안전과 자유를 보장하는 장소가 된다. 물론 이러한 장소는 존재하지 않는다. 그러나 이러한 상상의 과정은 변해가는 사회의 시스템을 개인이 완벽해질 수 없기 때문에 더 나은 사회를 위해 나아가는 것이 아닌 개인의 지위를 향상시키는 것이 최대의 목표가 된 사회[25]에서 대중들이 잠시 대피할 수 있도록 작동하는 찰나적인 상상의 시공간이다. 즉 레트로토피아는 포스트모던 사회 문화의 특징이 과거 문화와 혼종적으로 뒤섞이고 있다는 것을 넘어 현대인들에게 위안을 줄 수 있는 상상의 시공간으로 작동하고 있음을 시사한다. 그리고 이러한 찰나적이고 상상적인 유토피아의 공간이야말로 레트로 게임이 가지고 있는 반복적 시스템의 공간과 무척 닮아있다. 이 반복에는 주체의 확신이 존재한다. 이 반복을 경험하고 나면 더 나아질 수 있다는 강력한 믿음이 이러한 시스템을 계속 유지하고 그 속에서 즐거움을 추구하게 만든다.

유저들이 레트로 게임의 반복을 통해 쾌락을 찾는 것은 현대인들이 겪고 있는 하나의 증상으로 이해되어야 한다. 레트로 게임의 반복적 시스템은 억압적 자본주의 사회에 대한 대중들의 무의식적 호응을 유발한다. 프로이트의 반복강박은 이러한 현상을 정신분석적으로 설명해준다. 그는 반복강박은 억압된 충동을 쾌락 원칙에 입각해 겉으로 드러낸다고 설명한다.[26] 과거의 경험을 회상해 반복하는 것은 불쾌를 유발하는 것으로 보이지만 그것은 동시에 쾌락을 동반한다. 왜냐하면 여기서 주체가 반복하는 것은 이미 고려된 억압적 상황이기 때문이다. 그래서 주체는 기꺼이 반복의 구조 안으로 진입한다.

이러한 반복의 구조는 현대사회에서 게임을 받아들이는 주체가 어떠한 향유의 논리를 따르는지를 알 수 있는 하나의 척도가 될 수 있다. 라캉은 '반복'을 불가분의 잔여 증상을 주체가 떠맡는 것, 그것을 상징화하려는 요구로 재정식화 함으로써 반복이 갖는 능동적이고 윤리적인 함의를 강조했다.[27] 여기서 상징화하려는 주체의 요구는 반복을 지속시킨다. 왜냐하면 반복은 기존의 상징적 질서를 무너뜨리고 새로운 질서를 재정립하기 위한 요구이기 때문이다. 이것을 반대로 말하면 상징적 질서가 유지된다고 하더라도 사람들은 그에 대한 믿음이 결여되어 있으며 보편적이라고 상상되어왔던 상징적 질서가 더 이상 규정적 힘을 발휘할 수 없다는 뜻과 같다.[28] 즉 규범적 가치들의 믿음이 사라져 가고 있는 상태에서 반복의 구조가 생성된다고 말할 수 있다. 이를 요약하면 주체는 현재의 억압된 상태를 벗어나고자 반복의 구조 안으로 진입하고 그 구조를 통해 상상의 쾌락을 제공받는다. 이러한 상상적 쾌락이야말로 게임을 능동적으로 향유하는 유저의 강력한 주체성이라 할 수 있다.

자본주의가 신자유주의로 변화하고, 아날로그의 시대가 디지털 시대로 이행하는 것은 당연한 변화일지도 모른다. 다만 급격하게 변화하는 시대 속에서 근본적인 시스템이 변화한다는 것은 현대를 살아가고 있는 대중들에게 과도한 억압기제로 다가온다. 예컨대 이제는 컴퓨터와 스마트폰이 없는 것을 상상할 수 없고 통신망에 문제가 발생하면 사회 전체가 마비된다. 가정에 있는 간단한 가전제품조차 복잡하

24) 지크문트 바우만(2018),레트로토피아: 실패한 낙원의 귀환, 서울: arte, 33쪽.
25) 지크문트 바우만(2018), 같은 책, 38쪽.
26) 지크문트 프로이트(2011), 정신분석학의 근본 개념, 경기: 열린책들, 287쪽.
27) 박제철(2008), 라캉과 한국영화, 김소연 엮음, 서울: 도서출판b, 79쪽.
28) 김정선(2010), 2000년대 전반기 한국영화의 사적 복수 재현양상에서 드러나는 윤리적 교착: 후근대의 나르시시즘적 윤리의식과 그 파국적 가능성, 박사학위 논문, 중앙대학교 첨단영상대학원. 56쪽.

고 어려운 최신 기술로 무장하고 있다. 음식점에 배치된 키오스크의 사용법을 몰라 주문하지 못하는 상황이 발생하고 있는 것이다. 이는 기술력이 집약된 게임에서도 마찬가지다. 앞서 설명했듯이 현재 게임의 형식은 레트로 게임의 형식과는 많은 차이를 보인다. 이것은 단순히 비즈니스 모델이 변했다거나 게임을 플레이하는 방식이 변화했다는 문제가 아니다. 관건은 왜 유저들이 최신 게임보다 레트로 게임에 매혹을 느끼는가에 있다.

레트로 게임에서 시작은 모든 유저들에게 공평하고 평등하다. 평등함의 기반 위에서 게임이 진행되기 때문에 유저들은 경쟁을 통해 성장할 수 있었다. 그러나 이러한 대전제를 벗어나는 게임들이 등장하기 시작했다. 〈리니지〉(1998)가 그 대표적인 게임이다. 1998년에 처음 발매한 이 게임은 이후로 〈리니지 2〉(2003)를 발매하고, 모바일로 이동해 〈리니지M〉(2017), 〈리니지2M〉(2019), 〈리니지W〉(2021)를 연속적으로 선보이면서 새로운 형식의 게임으로 인식되었다. 이와 비슷한 게임을 가리켜 '리니지 라이크' 게임이라 부르는 이유는 〈리니지〉의 시스템이 장르화 되었기 때문이다.

그런데 문제는 리니지 라이크 장르의 게임들이 공정한 경쟁을 보장하지 않는다는 사실이다. 게임에서 경쟁은 완벽하지는 않지만 그 게임에 투자한 시간과 비례해서 결과를 낳는다. 유저와 아바타가 게임의 시공간에 접속하는 시간이 많을수록 강해진다. 하지만 리니지 라이크 게임들은 그 시간을 돈과 교환한다. 캐릭터의 '강함'을 돈으로 구입한다. 게임 속에 존재하는 '진명황의 집행검'은 소위 '집판검'으로 불리게 되었고 그 가격은 작게는 1천만 원에서 크게는 1억 원에 달한다. 이때부터 게임의 시스템의 판도가 바뀌게 된다. 이러한 변화를 일반 유저들이 따라잡기는 사실상 불가능했다. 그래서 〈리니지〉를 하는 유저들을 '린저씨'라는 용어로 구분하기 시작했고 린저씨들은 다른 유저들의 노력을 돈으로 사기 시작했다. 시리즈를 계속하면서 게임사는 가챠 상품[29]들을 내놓기 시작했다. 확률형 상품에 구태여 돈을 쓰지 않아도 되지 않느냐고 반문할지 모르겠다. 하지만 상대적 성장을 추구하는 게임의 특성상 경쟁자보다 뒤처지지 않기 위해 반강제적으로 가챠 상품에 돈을 투자해야 했다. 심지어 〈리니지〉에서는 자동사냥이 가능하다. 유저가 게임을 하지 않아도 온라인 어딘가에서 유저의 캐릭터는 몬스터를 사냥하고 있다. 자동사냥을 유지하기 위해서는 절대적인 강함이 필요하고 그 강함을 유지하기 위해서는 '현질'[30]이 필수적이다. 이러한 시스템은 '부분 유료화' 게임이라는 새로운 시스템을 확립했고, 현재 등장하는 모바일 게임의 대다수는 부분 유료화 게임이다.

게임 속의 이러한 상황은 현실 속 우리의 삶과 꽤 닮아있다. 돈으로도 살 수 없는 가치는 이제 찾아보기 힘들다. VR을 비롯한 가상현실과 메타버스의 세계가 서서히 구현되고 있는 현재, 이러한 비유가 결코 과장이 아님은 우리의 경각심을 자극한다. 결국 노력으로도 따라잡을 수 없는 간극이 현실에서, 그리고 그것을 반영한 게임에서 발생하고 있다. 레트로 게임에서는 시간과 노력으로 다른 유저들과의 경쟁이 가능했다. 내 캐릭터가 상대적으로 약하더라도 조작 실력이 뛰어나다면 나의 약점은 극복이 가능한 문제였다. 하지만 지금의 게임들은 그러한 시도를 허용하지 않는다. 이제 게임 안에서

29) 일본의 의성어로 가챠가챠 라고 하면 기계에서 나는 딸깍거리는 금속음을 말한다. 이는 동전을 넣고 뽑기를 하는 기계에서 유래되었다. 가챠 상품은 뽑기 기계처럼 일정의 돈을 투자해 아이템이나 캐릭터를 뽑는 상품을 말한다. 물론 좋은 아이템을 뽑을 확률은 지극히 낮다.

30) 현금과 지르다의 합성어.

실력, 노력, 시간의 투자는 모두 자본과 동의어다. 자본을 소유하고 있지 못하면 게임을 통제하지 못한다. 따라서 유저는 이러한 자본의 공격에 저항한다. 사실 린저씨라는 용어는 노력과 시간을 돈으로 사는 일종의 반칙을 하는 경멸적인 용어로 생겨난 것이다.

게임을 소비하는 데 있어 자본의 투입이 강화되면서 생겨난 변화는 기존에 쌓아온 게임 규범들을 해체시키는 것으로 받아들여진다. 그 때문에 이러한 흐름에 저항하려는 노력이 노스탤지어의 정서와 만나 반복강박적인 주체들을 형성한다. 앞서 이야기했듯 노스탤지어의 정서는 역사적 맥락을 고려하지 않고 과거의 한 부분만을 가져와 그것을 신화화하는 것을 목적으로 한다. 유저들에게 레트로 게임은 그렇게 신화화된다. 이는 현재 자본에 억압된 게임 문화에 대한 대중들의 (무)의식적 대항이다. 지젝은 이에 대해 역사적인 필연성을 깨뜨리는 어떤 행동은 의식에 의해 자의적인 것으로, 일어나지 않을 수도 있었을 어떤 것으로 인식되며 이러한 인식 때문에 사람들은 그것의 결과들을 없애려고 하고, 예전의 상태들을 복구하려 한다고 설명한다.[31] 레트로 게임의 반복이 향유를 제공하며 유저들을 매혹시키는 이유는 현실에서 실행되지 못하는 욕망의 대리만족이자 대리보충으로, 감당할 수 없는 포스트미디어 자본에 대한 억압에서 벗어나려는 시도의 시작점으로서 작용하기 때문이다.

여기서 한 가지 지적할 것은 이와 같은 유저들의 반복강박은 도착증의 증상으로 변화할 가능성이 있다는 점이다. 반복강박을 극복하려 하다가 자칫 도착증의 구조로 이행할 수 있기 때문이다.[32] 도착증자는 억압된 것을 욕망하지 않는 대신에 법이 확립되도록 노력한다. 결국 도착증자의 욕망의 대상은 법이라는 점에서, 유저들이 게임의 기본적인 설정을 벗어나 제멋대로 플레이하는 행위는 사실상 플레이어가 법에 의해 완전히 승인되어 그 기능 속으로 통합되기를 원하기 때문이라고 해석될 수 있다. 왜냐하면 이러한 유저들의 한결같은 희망은 레트로 게임의 정식버전이 최신의 기기에서 새롭게 출시되는 것이기 때문이다.

다만 게임을 즐기는 주체의 다양성과 자본에 대한 저항을 하나로 규정하기에는 이를 뒷받침할 수 있는 근거가 부족하고 무리가 따르는 것이 사실이다. 하지만 부족하더라도 이러한 정신분석적 작업은 게임 문화와 주체성의 관계를 살펴보기 위해 반드시 필요한 작업이라 생각되며, 또한 그에 따른 유저들의 플레이 경험, 공략문화와 커뮤니티, 각종 게임관련 밈들과 리마스터 게임의 변천 모습 또한 함께 살펴본다면 아카이브의 기능 또한 함께 할 수 있을 것이라 예상된다.

5. 나가기: 레트로 게임의 문화적 의의

레트로 게임의 장르적 형성이 노스탤지어의 정서를 강하게 담지하고 있는 만큼 레트로 게임을 소비하는 주 계층은 30대 이상으로 보인다. 그들은 자신들의 유년 시절 경험을 바탕으로 10대~20대 유저들보다 레트로 게임에 익숙하고 친밀하며 레트로 게임의 반복의 구조를 잘 이해하고 있다. 이들을 호명하는 용어는 다양하다. 이들은 산업적 측면에서 '키덜트(kid+adult)'가[33] 되었고, 문화적 측면에서는 '아재

31) 슬라보예 지젝(2003), 이데올로기라는 숭고한 대상, 경기: 인간사랑, 113쪽.
32) 박제철(2005), 행위로 기억하기- 2000년대 초반 한국 영화와 트라우마의 반복 강박, 대중서사연구, 14, 85쪽.

겜성'[34]이라는 신조어의 주인공이 되었다. 아도르노는 과거의 것을 다시 반복하는 문화적 행위에 대해 "대중문화의 단계에서 새로운 것은 '새로움'을 배제하는 것"[35]이라고 지적했다. 아도르노에게는 지금과 같은 레트로의 유행은 자본주의의 하나의 문화상품으로 작동한다. 그러나 단순히 작품을 소비하는 것이 아닌 작품을 중심으로 여러 서사들이 생성되는 게임의 특성상 이를 단순한 산업적 문화상품으로 취급하는 것에는 무리가 따른다. 게임은 다른 문화상품과는 다르게 '플레이'한다고 표현한다. 또한 게임을 소비하는 대중들은 단순한 대중이 아닌 '유저(User)'가 된다. 즉 게임은 다른 자본주의적 상품과 그 결을 달리하는 것이다.

지금의 게임문화는 급속한 변화를 겪고 있는 중이다. 특히나 거대 자본의 잠식에 의한 게임성의 본질적인 변화는 게임을 즐기는 대중들에게 큰 혼란을 던져주었다. 이러한 사회적 억압은 레트로 게임이 대중의 관심을 끌게 되는 이유가 되었고, 이에 따라 레트로 게임을 즐기는 유저들은 하나의 흐름을 만들어냈다. 레트로 게임을 끊임없이 반복하고 반복의 구조를 답습하는 것이다. 이와 같은 레트로 게임은 노스탤지어의 정서를 강하게 반영하고 있는 것으로 보인다. 게임 문화 안에서의 노스탤지어는 공정한 경쟁과 노력을 했던 과거를 상기시키고, 그 때문에 유저들의 플레이는 능동적이고 적극적일 수 있었다. 그것이 바로 레트로 게임이 대중들을 매혹시킬 수 있는 이유다. 그리고 이 매혹의 중심에는 반복의 구조가 있다. 여기서 중요한 것은 게임은 유저의 플레이로 비로소 완성된다는 사실이다. 게임은 유저의 능동적이고 유동적인 플레이를 필요로 한다. 게임을 플레이한다는 의미가 희미해져버린 현재, 이러한 반복적인 플레이는 통제할 수 없이 변해버린 현실과 게임에 균열을 일으키는 저항의 움직임이다.

그 때문에 e스포츠의 성장이 계속되고 있다는 점은 그리 놀랄 일이 아니다. 여기서 스포츠로서의 위치를 점하는 게임들은 〈리그 오브 레전드〉, 〈오버워치〉, 〈배틀 그라운드〉, 〈스타크래프트〉 등이다. 이 게임들은 레트로 게임의 반복적 구조를 충실히 수행한다. 이 게임들은 경쟁을 중심으로 성장하고, 노력에 따른 실력을 겨루는 게임으로 인식된다. 이는 여타의 다른 스포츠와 크게 다르지 않다. 하지만 이 게임들이 언제까지 이러한 인기를 구가할 수 있을지는 미지수로 남는다. 게임의 전적인 권리가 게임사에 있기 때문이다. 그러나 게임의 종목은 바뀔 수 있어도 e-스포츠는 기존의 스포츠와 같이 계속될 것이다. 왜냐하면 e스포츠의 핵심에 레트로 게임의 반복성이 자리하고 있기 때문이다.

33) 이와 비슷한 용어로 '어른이'(어른+어린이)가 있다. 이러한 신조어는 단순히 어린 시절 향유했던 문화 상품을 어른이 되어서 소비한다는 의미도 있지만, 어른임에도 불구하고 기꺼이 아이들의 문화라고 상상되는 문화 상품을 소비하는 경향이 있는 어른들을 말한다.
34) 아저씨(아재)+겜성(게임+감성)으로 과거 게임을 소비했고 그 감성을 여전히 지니고 있는 어른들을 말한다.
35) 아도르노, 호르크하이머(2008), 계몽의 변증법, 서울: 문학과 지성사, 204쪽.

참고문헌

김대방 (2022). ‘레트로’ 게임 이미지의 대중적 수용, 인문과학논총, 41(4), 193-221. http://dx.doi.org/10.35222/IHSU.2022.41.4.193

김소연 (2008). 실재의 죽음, 서울: 도서출판b.

김정선 (2010). 2000년대 전반기 한국영화의 사적 복수 재현양상에서 드러나는 윤리적 교착: 후근대의 나르시시즘적 윤리의식과 그 파국적 가능성, 박사학위 논문, 중앙대학교 첨단영상대학원.

레이 초우 (2005). 디아스포라의 지식인, 서울: 이산.

박제철 (2005). 행위로 기억하기- 2000년대 초반 한국 영화와 트라우마의 반복 강박, 대중서사연구, 14, 77-104.

박제철 (2008). 라캉과 한국영화, 김소연 엮음, 서울: 도서출판b.

사이먼 레이놀즈 (2018). 레트로 마니아, 서울: 작업실유령.

스베틀라나 보임 (2019). 공통의 장소, 서울: 그린비.

슬라보예 지젝 (2003). 이데올로기라는 숭고한 대상, 경기: 인간사랑.

아도르노, 호르크하이머 (2008). 계몽의 변증법, 서울: 문학과 지성사.

안일범 (2021). 도쿄올림픽 입장곡에 게임 BGM … 몬헌 ‘영웅의 징표’, 파판 ‘메인테마’ 등 명곡 쓰여, 경향게임스, http://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=129955 (2026. 10. 13 일자 확인)

양명, 도종민 (2022). 오픈월드게임 사용자의 고독감 외부 요인과 숙련도 타입에 관한 연구, 한국과학예술융합학회, 40(3), 263-273. http://dx.doi.org/10.17548/ksaf.2022.06.30.263

오영욱 (2017). 81년생 마리오, 경기: 요다.

이동연 (2010). 게임의 문화 코드, 서울: 이매진.

이상우(2014). 게임, 게이머, 플레이, 경기: 자음과 모음.

이은숙, 김새봄 (2003). 현대 Retro 패션에서의 히피 스타일의 듀얼리즘에 관한 연구, 복식문화학회, 11(2), 231-242. https://www.kci.go.kr/kciportal/landing/article.kci?arti_id=ART000858124

이정엽 (2017). 81년생 마리오, 경기: 요다.

장희숙 (1996). 현대 Fashion에 나타난 Retro 경향에 관한 연구-1990년대를 중심으로, 석사학위 논문, 홍익대 산업미술 대학원.

지크문트 바우만 (2018), 레트로토피아: 실패한 낙원의 귀환, 서울: arte.

지크문트 프로이트 (2011). 정신분석학의 근본 개념, 경기: 열린책들.

프레드릭 제임슨 (1989). 포스트모더니즘론, 경기: 도서출판 터.

국문 참고자료의 영어 표기
(English translation / romanization of references originally written in Korean)

Ahn, Il-bum (2021). Kyunghyang Games. http://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=129955

Fredric Jameson (1989). Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism, Gyeonggi: Teo.

Jang, Hee-suk (1996). A Study on the Retro Tendency in Modern Fashion: Focusing on the 1990 s, Master's thesis, Hongik University.

Kim, Dae-bang (2022). Public acceptance of 'retro' game images. *Soonchunhyang Journal of Humanities, 41(4),* 193-221. https://dx.doi.org/10.35222/IHSU.2022.41.4.193

Kim, Jung-Sun (2010). Ethical impasse of the Korean revenge films during the first half of the 2000s : post-modern narcissistic moral and its catastrophic possibility, Ph.D. dissertation, Chung-Ang University, The Graduate School of Advanced Imaging Science, Multimedia & Film.

Kim So-yeon (2008). Death of the Real, Seoul: bBooks.

Lee Dong-yeon (2010). The Cultural Code of Games, Seoul: Imagine.

Lee Eun-Sook ,Kim Sae-Bom (2003). A Study on the Dualism of Hippie Style io the Modern Retro-Fashioo, *The Research Journal of the Costume Culture, 11(2)*, 231-242. https://www.kci.go.kr/kciportal/landing/article.kci?arti_id=ART000858124

Lee Jung-yup (2017). Mario, Born in 1981, Gyeonggi: Yoda.

Lee Sang-woo (2014). Game, Gamer, Play, Gyeonggi: Jaum & Moeum.

Oh Young-wook (2017). Mario, Born in 1981, Gyeonggi: Yoda.

Park, Je-cheol (2005). (Dis)remembering by Action - Traumatic compulsion to repeat in the early 2000s Korean Films, *Journal of Popular Narrative, 14*, 77-104.

Park, Je-cheol (2008). Lacan and Korean Cinema, Seoul: bBooks.

Rey Chow (2005). Writing Diaspora: Tactics of Intervention in Contemporary Cultural Studies, Seoul: Yeesan.

Simon Reynolds (2018). Retromania, Seoul: Workroom Specter.

Slavoj Žižek(2003), The Sublime Object of Ideology, Gyeonggi: Ingansarang.

Svetlana Boym (2019). Common Places, Seoul: Greenbee Publishing.

Sigmund Freud (2011). The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Gyeonggi: Open Books.

Theodor W. Adorno & Max Horkheimer (2008). Dialectic of Enlightenment , Seoul: Moonji Publishing.

Yang, Ming, Cho, Dong-Min (2022). A Research on the Relationship between External Factors of Players' Lonelinessand Players' Proficiency Types in Open World, *THE KOREAN SOCIETY OF SCIENCE & ART, 40(3)*, 263-273. https://dx.doi.org/10.17548/ksaf.2022.06.30.263

Zygmunt Bauman (2018). Retrotopia, Seoul: arte.