

밤공기가 아직 매캐하지도, 너무 차갑지도 않은 계절이면 용문동 골목은 금세 음악으로 살아난다. 퇴근길 무거운 어깨가 많고, 대학가에서 넘어온 발걸음도 섞인다. 이 동네 가라오케는 변화가처럼 번쩍이지 않지만 익숙하고 단단하다. 카운터에 비치된 두툼한 책, 리모컨 배터리 테이프 처리, 벽면의 스펀지타일 사이로 흐르는 저음. 친구들과 게임곡 대결을 하겠다고 마음먹은 날도 그 분위기가 딱 좋았다. 소리로 겨루고, 추억으로 묶이고, 규칙으로 웃음이 배가되는 밤. 용문동에서의 한 판은 그런 맛이 있다.

## 누구와, 어떤 속도로 놀 것인가

게임곡 대결은 선곡과 장비 이전에 결국 사람 노는 방식의 문제다. 목소리 좋은 친구가 한 명 있어도 팀의 균형이 깨지면 재미가 덜하다. 음정 정밀하게 짚는 타입, 박자에 강한 타입, 샤우팅으로 분위기를 끌어올리는 타입, 무대 매너로 점수를 벌여오는 타입이 섞일수록 판이 풍성해진다. 다 같이 노래를 잘하려고 하기보다, 역할을 납득하고 서로 키를 맞춰준다. 한 번은 평소에 말수 적은 친구가 고음 파트를 맡았다가 목이 상했고, 그날 밤 이후로 그 친구는 저음 애니 오프닝과 랩 파트를 주로 맡는다. 팀 빌딩이라고 거창하게 부를 일은 아니지만, 밤이 길어질수록 이 합의가 승패를 가른다.

대결의 템포도 중요하다. 첫 곡부터 최고 난이도를 꺼내면 초반 20분은 화려해도 그 뒤가 처진다. 우리는 항상 몸을 푸는 곡 3개, 본선 6개, 보너스 2개, 앙코르 1개 정도로 구성한다. 이 정도면 90분 타임에 숨 고르기 두 번이 가능하고, 120분이면 방 분위기를 계속 유지할 수 있다. 시계는 리모컨보다 멀리 두지 말고, 시간 경과를 보고 다음 라운드를 압축하거나 늘릴 판단을 한다.

## 용문동 가라오케의 장점, 그리고 인근 지역의 결 차이

용문동 가라오케를 좋아하는 이유는 크게 세 가지다. 가격이 비교적 합리적이고, 방 크기 편차가 적으며, 회전이 빨라서 대기 스트레스가 덜하다. 특히 주중 저녁 7시 이전 입장이라면 1인당 6천에서 9천 원 사이로 1시간을 잡을 수 있는 곳이 아직 있다. 서비스 곡 1, 2곡은 크게 기대하지 않지만, 반주 종류가 생각보다 다양하고, 리모컨 반응 속도가 빠르다. 오래된 기기라고 무조건 느린 건 아니다. 가끔 리모컨 번호판 버튼이 살짝 헐거울 뿐이다.

대전 가라오케 전반을 보자면, 둔산동 가라오케는 신형 시스템 비율이 높고 휴게 공간이 넓다. 주말에는 늘 북적이는데, 방 사이 차음이 좋아서 고음 대결에도 덜 미안하다. 다만 프라임 타임 요금이 공격적이고, 대기 명단이 길어지면 흐름이 끊긴다. 유성 가라오케는 대학가 가까운 탓에 신곡 반응 속도가 빠르다. 리듬게임 커버나 애니송 비중이 높은 팀에게는 노래책 탐색이 즐겁다. 반면, 방 내부 음향이 과하게 밸런스드인 경우가 있어 샤우팅이나 역동적 다이내믹을 살리기 어렵다. 봉명동 가라오케는 골목골목 숨은 소형 매장이 많다. 소등이 빠르고 사장이 마이크 관리를 자주 해준다. 소규모 인원 3, 4명이 가볍게 대결하기 좋다. 탄방동 가라오케는 넓은 방과 고품질 시스템을 강점으로 내세우는 곳이 눈에 띈다. 드럼 샘플이 살아 있고, 2000년대 록 사운드를 좋아하는 팀에게 기분이 좋다. 다만 볼륨을 무리하게 올려두는 매장도 있어, 장시간이면 귀 피로가 빨리 온다.

결국, 용문동 가라오케는 중간 지점에 선다. 과하게 번쩍이지 않지만 안정적이다. 가격 대비 장비 컨디션이 고르고, 손님 밀도가 지나치게 높지 않아서 곡 사이 수다를 나눌 틈이 난다. 게임곡 대결처럼 포맷을 미리 정하고 들어가는 팀에게는 이런 여유가 필수다.

## 우리가 쓰는 대결 규칙 다섯 가지

다른 팀도 쉽게 적용할 수 있도록 정리한다. 혼란을 줄이고, 승부를 재미있게 만든 규칙들이다.

- 한 라운드는 팀 대 팀 2곡으로 구성한다. 첫 곡은 분위기, 두 번째 곡은 점수에 집중한다.
- 선곡 시간은 최대 40초. 책 검색은 미리 스냅샷을 찍어오고, 방에서는 리모컨 즐겨찾기만 쓴다.
- 키 조정은 최대  $\pm 2$ 만 허용. 원키를 지키는 게 점수에는 유리하지만, 팀 합창의 안정이 더 중요하다.
- 마이크는 유선 1, 무선 1로 역할을 나눈다. 무선은 동작, 유선은 메인 보컬.
- 보너스 라운드는 관객 투표로 결정한다. 지는 팀이 간식 결제, 이기는 팀이 다음 장소 결정.

이 다섯 가지만 잡아두면, 판이 깔끔해지고 시간 낭비가 줄어든다. 특히 선곡 제한과 마이크 역할 분담은 체감 효율이 크다. 테이블 위 케이블이 얽히지 않고, 무선 마이크 배터리 이슈도 분담된다.

# 장비 세팅, 3분이면 충분하다

입장하고 첫 곡을 눌러버리면 이미 절반은 놓친다. 방의 음향 구조는 제각각이고, 같은 브랜드 반주기라도 세팅 상태가 달라 결과가 크게 바뀐다. 우리는 늘 다음 순서로 셋업한다.

- 마이크 게인을 먼저 낮추고, 본인 음량으로 천천히 올린다. 하울링 지점을 잡아두면 갑작스런 피드백을 피한다.
- 에코와 리버브를 분리 조절할 수 있으면, 에코는 3, 리버브는 2에서 시작한다. 공간이 작은 방일수록 리버브를 더 낮춘다.
- 반주 볼륨과 마이크 볼륨을 따로 맞춘다. 가사가 묻히면 오차율이 올라간다.
- 스피커 방향과 서는 위치를 확인한다. 트위터가 머리 높이로 오는 자리를 메인 보컬에게 준다.
- 예약 목록에 테스트곡 15초짜리 한 곡을 넣고, 게인과 모니터 밸런스를 최종 점검한다.

이 정도만 해도 점수 편차가 줄고, 목이 훨씬 편하다. 세팅은 실력 보정을 넘어 컨디션 관리다. 90분 동안 쉬지 않고 웃고 소리 지르려면, 초반 3분을 아끼지 않는다.

## 반주기 점수 시스템의 습관 읽기

대부분의 매장이 태진이나 금영을 쓴다. 둘 다 점수 알고리즘은 공개하지 않지만, 경험상 공통적인 경향이 있다. 박자 정확도를 우선 평가하고, 음정은 특정 구간의 평균 편차를 크게 본다. 고음에서 살짝 떨어져도 박자를 타이틀하게 맞추면 95점대 유지가 가능하다. 반대로, 장식음으로 박자를 흐리면 음정이 정확해도 90점 초반에서 묶인다.

템포를 조절할 수 [탄방동 가라오케](#) 있는 반주 버전이 있다면, 대부분 기본값이 가장 관용적이다. 빠르게 올리면 박자 판정 윈도우가 좁아지는 느낌이 있다. 고음 대결에서 기교를 엮고 싶다면 키를 내리기보다는 호흡 분배를 바꾸는 편이 점수에 유리했다. 키를 내리면 음정 안정은 손쉽지만 곡의 에너지와부가 달라져 팀 합창과 안 맞을 때가 생긴다.

채점 모드는 고정하는 것이 좋다. 중간에 모드를 바꾸면 전후 라운드 비교가 무의미해진다. 우리 팀은 보통 실시간 채점 + 비브라토 보너스 옵션을 켜다. 비브라토를 길게 굽는 건 무리지만, 프레이즈 끝을 1초 반 정도 가볍게 흔들어 주는 것만으로도 1에서 2점의 이득이 나온다. 다만 과하게 넣으면 다음 프레이즈 초입 박자가 밀린다. 이 건 수십 번의 실패로 얻은 교훈이다.

## 게임곡의 범위를 어떻게 정할까

국내 노래방 수록곡은 저작권과 수요의 타협이다. 순수 게임 OST는 보컬 트랙이 아니면 수록률이 낮다. 그래서 실전에서는 세 갈래로 범위를 잡는다. 첫째, 게임에서 파생된 보컬 프로젝트. 예를 들어 리그 오브 레전드의 K/DA 시리즈는 매장별로 수록 여부가 다르지만, 도심권에서는 꽤 높은 확률로 있다. 둘째, 애니메이션과 게임 문화가 겹치는 오프닝, 엔딩. 포켓몬스터나 디지몬 같은 곡은 세대 공감에 쉬워 팀 합창으로 유리하다. 셋째, e스포츠나 스트리머 문화에서 히트한 곡. 정확히 게임곡은 아니어도, 게임과 함께 불린 트랙은 대결의 서사를 만들기에 충분하다.

선곡의 관건은 파트 분배다. 보컬이 촘촘하지 않은 곡, 합창 후미가 명확한 곡, 브리지에서 호흡 정리 시간을 주는 곡이 유리하다. 무리하게 외국어 래핑을 따라가다가는 체력이 먼저 바닥난다. 한 팀이 그 실수를 했고, 세 번째 라운드부터 목소리가 기복을 보였다. 그날의 MVP는 쉽고 신나는 일본어 오프닝 후미를 골라 팀 합창 점수를 끌어올린 사람이었다. 단순해 보이는 선택이 대체로 맞다.

## 라운드 구성 예시, 용문동의 한밤 기록

그날은 일곱 시 십오 분에 모였다. 회비는 1인 1만 5천 원. 120분 방을 잡고, 마지막 10분은 앙코르와 정리 시간을 남겨 두는 계획이었다. 첫 라운드는 몸풀기. 각 팀이 익숙한 애니 오프닝부터 꺼냈다. 방의 에코가 과한 편이라

에코 3, 리버브 2로 낮추고, 마이크는 유선 게인 60, 무선 50 근처로 맞췄다. 테스트곡으로 90년대 발라드를 30초 부르면서 하울링 지점을 체크했다.

두 번째 라운드부터 본격 대결. 한 팀은 K/DA의 POP/STARS를 들고 나왔다. 이 곡은 영어와 한국어 믹스 버전이 있어서 팀 구성에 따라 파트를 갈라잡기 좋다. 랩 파트는 발성보다 딕션이 핵심이므로, 래퍼 역할을 맡은 친구에게 모니터 스피커 정면 위치를 제공했다. 반대 팀은 디지몬 어드벤처 오프닝을 선택했다. 팀 전체가 합창으로 밀고, 고음 파트는 한 명만 과감히 끌어올리는 전략이었다. 점수는 96대 94. 합창과 박자 안정에서 승부가 갈렸다.

세 번째 라운드는 변주. 유성 가라오케에서 자주 보던 J팝 커버를 용문동 매장에서도 찾을 수 있을지 시험했다. 결과는 절반 성공. 원하는 최신곡이 빠져 있었으나, 클래식한 곡은 있었다. 대전 가라오케 전반에서 신곡 업데이트 속도 차이가 있다는 걸 체감한다. 이럴 때를 대비해 팀원 각자의 필살곡 리스트를 휴대폰에 따로 저장해 둔다. 반주기가 다르면 넘버도 바뀌어서, [용문동 가라오케](#) 제목 순서와 아티스트 스펠링을 정확히 알아야 검색이 빠르다.

네 번째 라운드는 관객 참여. 다른 방에서 소리가 크게 새어나오지 않아 우리 방 문을 조금 열고, 지나가던 친구들에게 어느 쪽이 더 신나는지 손들기 투표를 부탁했다. 이런 소소한 이벤트는 용문동 같은 동네에서 잘 통한다. 변화가의 딱딱한 분위기보다는 자연스러운 교류가 꾸준히 있었다. 그 라운드에서는 한국 힙합 프로듀서가 작업한 게임 관련 콜라보 트랙을 고르고, 흑에서 모두가 박수로 박자를 채워 점수를 끌어올렸다. 실체점은 95대 95로 무승부였지만, 박수 소리와 함성에서 분위기는 확실히 우리 쪽이 우세였다.

다섯 번째 라운드는 체력 관리가 전부다. 이미 80분이 지났다면 고음 대결은 리스크가 크다. 우리는 BPM 120 안팎의 곡을 골라, 최소한의 성대 압박으로 에너지를 유지했다. 한 친구가 갑자기 저음이 무너져서 키를 한 단계 올렸더니 오히려 편하게 불렀다. 키 조정은 내려야만 편하다는 고정관념을 깨야 한다. 성대 구조와 흥성, 두성 연결 지점이 사람마다 달라서 미세하게 올리는 편이 더 수월할 때가 있다.

앵콜은 모두가 아는 애니 메들리. 각자 20초씩 돌아가면서 흑만 부르고, 마지막 30초는 합창으로 마무리했다. 채점은 중요하지 않았다. 방 불이 켜질 때 서로 얼굴이 상기되어 있으면 성공이다. 그날도 그랬다.

## 동네별 코스와 시간대 팁

용문동에서 시작한다면 저녁 식사를 너무 무겁게 하지 않는다. 대결 초반 호흡이 가빠지면 고음이 일찍 닫힌다. 가벼운 국물과 밥, 혹은 간단한 면으로 끝내고 바로 입장하는 편이 낫다. 주중 6시 30분에서 7시 사이가 골든타임이다. 8시를 넘기면 회식 인원이 늘어 대기표가 금세 찬다.

두 번째 라운드를 다른 동네로 옮기고 싶다면 탄방동 가라오케가 선택지다. 방이 넓은 곳을 잡아 단체 합창이나 간단한 퍼포먼스, 예를 들어 간주 중 동작을 넣을 준비가 된 팀에게 좋다. 다만 볼륨이 큰 매장은 귀마개 하나쯤 챙기는 것도 방법이다. 둔산동 가라오케는 마감이 늦은 편이라 마지막 한 시간을 채울 때 유리하다. 신형 반주기로 마무리하면 점수 높이는 한 번 더 재밌어진다. 유성 가라오케는 주말 낮 시간 활용이 좋다. 대학가 손님이 분산된 틈에 신곡 탐험을 하고, 봉명동 가라오케는 소규모 리허설 느낌으로 쓰기 적합하다.



# 예의와 안전, 그리고 목 관리

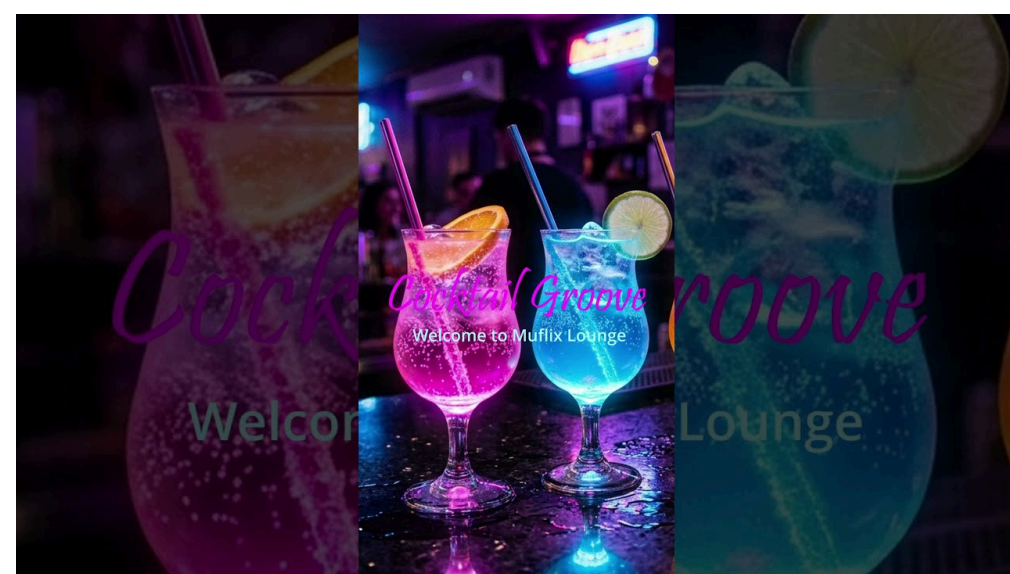
규칙과 장비보다 중요한 건 결국 태도다. 방음이 완벽하지 않은 곳이 많다. 고음을 질러야 할 때에는 마이크의 거리를 조절하고, 하울링이 나면 즉시 볼륨을 낮춘다. 복도에서는 조용히, 화장실 줄이 길어도 리모컨은 방에 두고 간다. 술이 들어가면 노래는 대체로 나빠진다. 맥주 한 잔, 물 두 잔의 비율 정도가 체감상 좋았다. 물은 미지근한 온도로, 얼음물은 피한다. 성대 점막이 차가워지면 미세 상처가 나기 쉽다.

목 관리의 기본은 호흡이다. 선곡 이전에 3분만 복식호흡으로 몸을 풀면, 고음이 한 단계 올라간다. 목을 비틀거나 억지 스트레칭은 금물이다. 방 온도가 너무 낮으면 보일러를 조금 올려달라고 요청한다. 건조한 방은 티슈를 물에 적서 컵 위에 얹어두는 간이 가습도 도움 된다. 점수 사냥을 하다가 목이 잠기면 즉시 한 곡을 쉬는 게 맞다. 팀 대결은 개인전이 아니다.

## 선곡 전략, 숫자로 정리하는 승률

게임곡 대결에서 체감 승률이 높은 유형은 세 가지다. 첫째, 모두가 후렴을 따라할 수 있는 곡. 둘째, 브리지에서 쉬는 호흡이 분명한 곡. 셋째, 랩과 보컬이 번갈아 나와 역할을 분명히 나눌 수 있는 곡. 이 세 가지를 동시에 만족하면 95점 이상이 반복해서 나온다. 팀 내에서 각자 필살곡 2개, 협업곡 2개를 준비해 오면 라운드 구성에 유연성이 생긴다. 준비해 온 곡의 30퍼센트는 현장에서 바뀐다. 반주기의 수록 여부, 방 컨디션, 바로 전 라운드의 분위기가 선택을 흔든다. 변수를 허용하는 준비가 좋은 준비다.

또 하나. 한국어, 일본어, 영어를 섞을 때는 순서를 한국어로 시작해 영어로 에너지를 올리고, 일본어로 정리하는 방식이 리듬감이 좋았다. 일본어 발음이 상대적으로 부드러워 고음의 거친 느낌을 완화해준다. 물론 팀 구성에 따라 반대 순서가 맞을 수도 있다. 언어 선택은 귀 피로도도 직결된다.



## 채점의 함정과 공정의 감각

가끔 장비가 과도하게 후한 점수를 준다. 첫 곡부터 99점이 나오면, 재미가 반으로 준다. 반대로 90점을 넘기기 어려운 방도 있다. 이럴 때 우리는 점수 대비 스스로의 만족도를 가늠하는 기준을 만든다. 가사 실수 0회, 박자 밀림 1회 이하, 화음 성공 3회 이상 같은 내부 지표다. 외부 점수와 내부 지표를 동시에 보니, 어느 방에서도 승부의 감각이 유지됐다.

공정성을 위해 선곡 난이도도 고려한다. 쉬운 곡만 골라 이긴 승부는 금세 싱겁다. 라운드 중간마다 난이도를 한 칸 올리고, 고난도 시도는 보너스 포인트를 부여한다. 실패해도 웃음이 남는다. 한 번은 하이лай트 샷우팅에서 전원이 미끄러졌는데, 그 라운드가 밤의 하이лай트였다. 대결은 결국 함께 망치고, 함께 살리는 것의 연속이다.

## 다음을 위한 메모, 용문동에서 배운 것

그날 밤, 우리 팀은 작은 수첩 두 장 분량의 메모를 남겼다. 반주기별 넘버 정리, 파트 분배가 좋은 곡 4개, 방 음향의 성향, 리모컨 반응 속도. 용문동 가라오케에서는 여전히 구형 마이크라도 콘덴서 캡이 반듯한 장비가 많았다. 유성이나 둔산동처럼 신형 이펙트가 화려하지 않아도, 기본이 탄탄하면 점수와 만족도가 함께 오른다. 봉명동 가라오케에서 익혔던 소규모 합창 호흡은 여기서도 통했고, 탄방동 가라오케에서 연습한 동작 파트는 방 크기 제한으로 절반만 살렸다. 동네가 달라지면 전략의 비율을 바꾸면 된다.

우리는 다음 번에 아예 장르를 세계 나눠보기로 했다. 90년대 콘솔 RPG 테마의 보컬 어레인지, 모바일 리듬게임에서 유명해진 팝 커버, e스포츠 콜라보 트랙을 라운드 별 테마로 걸자고 합의했다. 테마가 있으면 선곡 시간이 짧아지고, 각자의 집중도가 올라간다. 무엇보다 결과보다 과정의 즐거움이 커진다.

## 마무리, 대결이 취향을 단단하게 만든다

용문동에서의 게임곡 대결은 성대 사용법만 가르쳐준 게 아니다. 친구들의 취향 결을 알게 해줬다. 누가 멜로디 라인을 끌고 가는지, 누가 화음을 찾아내는지, 누가 박수와 제스처로 분위기를 메우는지. 대결을 반복할수록 저마다의 역할이 선명해지고, 한밤의 음악이 팀플레이 된다. 대전 가라오케 지형을 가볍게 훑어보면, 어느 동네에서 어떤 요소가 강한지 감이 잡힌다. 용문동 가라오케의 안정감, 둔산동 가라오케의 신형 장비, 유성 가라오케의 신곡 풀, 봉명동 가라오케의 온기, 탄방동 가라오케의 출력감. 이 조합을 이해하고 나면 어디서든 우리만의 대결을 꾸릴 수 있다.

다음 주도 비슷한 시간에 우리는 다시 모일 거다. 리모컨 즐겨찾기에는 몇 개의 넘버가 이미 저장되어 있다. 새로운 곡도, 어제 부르다 만 곡도 있다. 방이 열리고, 리모컨 빨간 불이 깜빡이면, 그 순간이 신호다. 오늘의 첫 라운드, 목은 따뜻하게, 마음은 가볍게, 발은 스피커 쪽으로. 음악은 흐르고, 친구들은 웃는다. 이 동네의 밤은 그걸 위해 충분히 길다.