



일간 박현우 8월 30일 금요일

## 사이버펑크와 <사이버펑크 2077>



- 사이버펑크라는 장르는 버블경제 일본에 대한 미국의 두려움에 기반해 만들어졌다고들 말합니다. 그래서 사이버펑크라는 장르가 만들어진 시기와 일본이 버블경제를 거친 시기는 1980년대로 일치하죠. 사이버펑크를 탑재한 영화들에 일본인들이나 일본 음식, 일본 문자가 여기저기 나오는 이유도 그래서입니다. <블레이드 러너>(1982)에는 기모노를 입은 여성들이 전광판에 자주 등장하고, 후속작인 <블레이드 러너 2049>(2017)에서도 마찬가지로(위 사진). 할리우드의 리메이크 영화 <공각기동대>에서도 기모노 입은 여성들이 많이 등장하는 걸 볼 수 있습니다. <매트릭스>의 주인공으로 키아누 리브스를 섭외한 이유도 이와 무관치 않을 거라 생각합니다. 검은 머리고, 아시안 느낌이 강한 배우니까요. 참고로 키아누의 아버지는 하와이 원주민과 중국인 혼혈 미국인이고 어머니는 영국인입니다.

〈사이버펑크 2077〉이 2020년 4월 16일에 출시하는데, 이 게임을 기다리는 겸, 사이버펑크 장르의 드라마 〈얼터드 카본〉을 다시 보고 있습니다. 일본의 버블경제는 끝났지만, 장르가 장르인지라 여기서도 일본의 흔적이 많더군요. 일단 주인공의 이름이 타케시 코바치입니다. 그리고 드라마에 등장하는 어떤 기술을 ‘오니 센스’라 부르는데 일본어로 ‘오니’는 도깨비죠. 그 외에도 다양한 기술들이-일본인들이 대부분 기술을 만들었다는 것처럼-일본 베이스로 명명되어 있습니다. 1화에는 중국 병마용갱에 있는 돌(?)병사 하나가 잠깐 나오는데 드라마 제작진이 중국 것인 걸 알고 넣었는지는 잘 모르겠습니다. 영화에 중국인 배우가 나오기는 하니 중국 자본 받아서 넣었을 가능성도 있고, 중국 문화와 일본 문화를 구분 못해서 넣었을 수도 있습니다. 사이버펑크라는 장르가 중국과는 완전히 무관한지라 병마용갱의 병사가 나오는 건 어울리지 않기는 합니다.

〈사이버펑크2077〉에 관한 여러 소식들이 계속 업데이트되고 있습니다. 〈위쳐3〉보다 맵은 좁을 것이지만, 밀도가 상당할 거라고 해요. 고층빌딩들이 여럿 있는데 그 건물들은 모두 개성적일 것이고, 빌딩들마다 다양하고 깊은 사이드 퀘스트가 있을 거라고 합니다. 또, 〈위쳐3〉에서와 마찬가지로 게이머가 어떤 선택을 하면 스토리에 영향을 미칠 거라고 합니다. 캐릭터를 생성할 때는 3개의 신분 중 하나를 선택할 수 있는데, 어떤 신분을 선택하느냐에 따라 스토리의 향방이 갈릴 거라고 합니다.

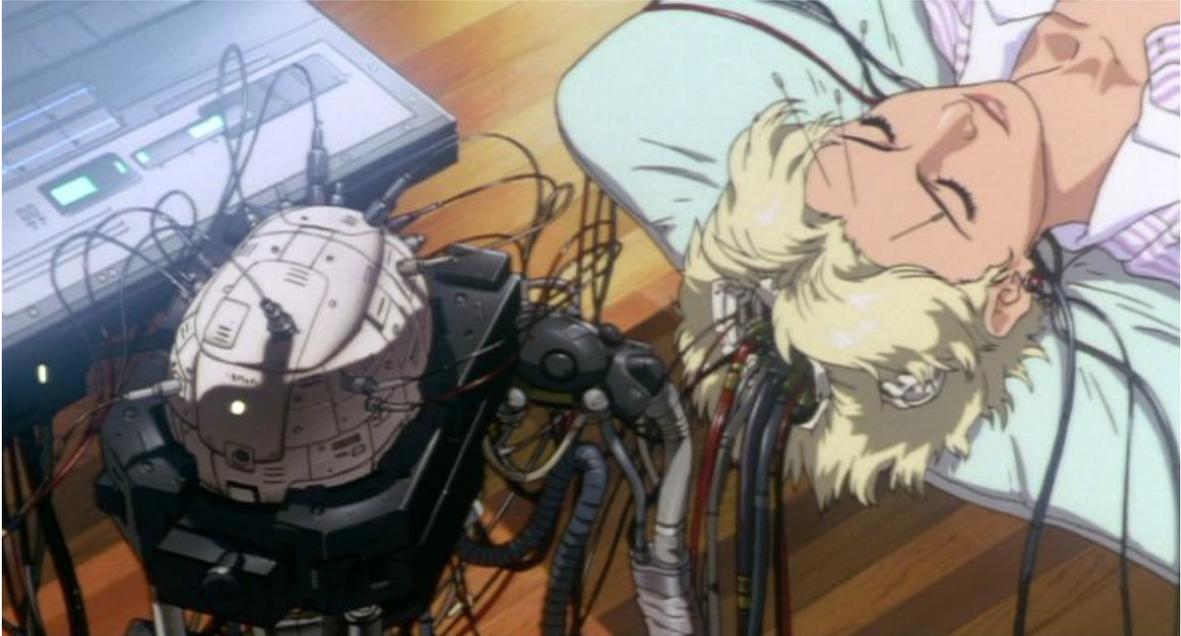


또, 사이버펑크하면 떠오르는 <블레이드 러너>스러운 이미지, 즉 일본인들의 막강한 부를 상징하는 큰 빌딩들과 네온사인, 전광판에 사람들이 어른거리는 특유의 비주얼을 일부러 피했다고 합니다. <사이버펑크 2077>만의 고유한 비주얼을 만들어내고 싶었다고 하네요. 그래서인지 공개된 게임플레이 화면에 해가 떠있는 경우가 많습니다. <블레이드 러너>, <매트릭스>, <공각기동대>의 주인공들은 밤에 주로 활동하고, <블레이드 러너>와 <매트릭스>의 하늘은 각자 다른 설정 때문에 시커먼데, <사이버펑크 2077>에서는 아닙니다. 그럼에도 불구하고, 리들리 스콧이 만든 그 특유의 사이버펑크 비주얼로부터 완전히 자유롭지는 않습니다(아래 사진)



예전에 공개했던 데모 플레이에서는 캐릭터를 생성할 때 성별을 고르는 게 가능했지만 출시되는 게임에서는 성별을 고를 수 없다고 합니다. 대신에 체형과 얼굴, 피부 톤 등을 다양하게 커스텀할 수 있다고 하네요. 성별을 고를 수 없게 바뀐 이유는 개발사인 CDPR이 비판을 받았기 때문입니다. 사이버펑크 세계관에서는 성별이 크게 의미가 없는데 게임 생성시에 두 개의 성별 중 하나만 고르게 하는 건 사이버펑크 장르와 아다리가 맞지 않거든요.

사이버펑크 장르 세계의 인간은 신체의 일부를 기계로 대체할 수도 있고, 자본만 충분하다면 성별을 바꾸는 것도 크게 어렵지 않습니다. <얼터드 카본>에서는 척추에 붙이는 ‘스택’이란 것에 인간의 영혼을 저장하는데, 이 저장소만 살아있으면 ‘죽은’ 사람도 언제든지 인간의 몸을 얻어 부활할 수 있습니다. 또, 늙은 몸을 젊은 몸으로 대체할 수도 있죠. 하지만 사이버펑크 속 세계는 양극화가 극심하고 모든 것이 돈이기 때문에 돈이 없는 자들은 좋은 몸을 얻지 못합니다. <얼터드 카본>에서는 인간의 몸을 껍데기(sleeve)라 부르는데, 교통사고를 당해 사망한 딸이 할머니의 몸을 얻어 부활하는 장면이 스치듯 나오죠. 부모들은 자신들보다 나이 많은 몸을 하고 있는 할머니-딸을 안으며 슬퍼합니다. 성별이 바뀌는 일도 흔합니다. 재고로 남아있던 껍데기가 할머니가 아니라 할아버지였다면 딸은 할아버지 몸을 얻어 부활했을 겁니다. 즉, 사이버펑크 세계에서 성별은 무의미합니다.



〈공각기동대〉의 세계에서는 인간들이 뇌를 ‘전뇌’로 대체합니다. 인간의 영혼을 데이터로 치환해 전기적인 뇌에 저장하는 건데, 데이터를 어디 백업해두면, 몸을 바꾸는 것도 가능합니다. 〈공각기동대〉에서는 껍데기라는 표현 대신 영혼 없는 인간의 몸을 ‘인형’이라 부르죠. 주인공 쿠사나기 모토코는 여성의 신체를 입고 다니긴 하지만, 남성이라고 말할 수도, 여성이라 말할 수도 없습니다. 그저 여성의 신체를 입고 다닐 뿐인 거니까요. 여기서도 성별은 무의미합니다. 성별에 관해 길게 썰을 푸는 이유는 오늘자 글이 이와 무관치 않기 때문입니다(이 글과 오늘자 글을 연결할 자신이 없어서 따로 썼습니다)

- 에픽게임즈 스토어에서 〈셀레스테〉와 〈인사이드〉가 현재 무료로 배포 중입니다. 두 게임다 평이 굉장히 좋은 게임이니 일단 받아두세요. 전 〈셀레스테〉는 안해봤는데 〈인사이드〉는 엔딩보고 멘탈에 상당한 타격이 왔었습니다. 엄청난 컨트롤을 요구하는 게임은 아니고 어렵지도 않습니다. 다크한 동화 한편 보신다 생각하시면 될 것 같아요. 갑자기 놀라게 하는 요소는 없지만, 혼자 하면 은근히 무서운 게임입니다. 제가 겁이 많아서 그런 걸 수도 있지만요.

- 일간 박현우 16호는 오늘자 글로 연재를 종료합니다. 2주 뒤에 연재되는 17호를 구독하실 분들은 다음 링크를 통해 신청해주세요([17호 및 과월호 신청하기](#)).

이전까지는 구글문서로 글을 쓰면 그 글을 맥용 앱인 Pages에 글을 옮기고 일일이 링크를 다시 쓰고 사진을 또 옮겨야해서 작업량이 많았습니다. Pages로 옮겨야 PDF를 만들 수 있었는데 단순히 컨트롤 씨, 컨트롤 브이로는 아름답게 옮겨지지 않아서 추가적인 작업이 필요했습니다.

그런데 최근에 구글문서에 쓴 글을 바로 PDF로 빼는 방법을 찾아냈습니다. 다행인건 PDF로 글을 주로 보시는 구독자 R님이 이전과 큰 차이를 못 느꼈다고 하셔서 계속 이 방식을 고집해도 될 것 같다는 겁니다. 달리 말하면, 이제는 글에 링크나 사진을 넣는 것에 큰 부담을 안 느껴도 됩니다. 오늘자 글에 사진을 이것저것 넣어본 것도 그래서입니다. 17호에서는 계속 사진이랑 링크를 많이 계속 넣어볼 생각입니다. 메일함 용량은 걱정하지 않으셔도 됩니다. 어차피 제가 구글드라이브 링크를 드리면 거기로 들어와서 글을 보시면 되니까요.

16호는 여러모로 아쉽습니다. 많은 분들이 ‘저한테 현우님 글은 완벽해요!’, ‘늦어도 상관 없습니다!’라며 응원해주셨지만, 전 가능하면 하루 전에 글을 배포해드리고 싶었는데 16호에서는 마감(당일 자정)을 늦기 않았을 뿐, 제가 애초에 기대했던 스케줄로 글을 보내드리는 건 실패했습니다. 최소 당일 새벽 6시까지, 구독자분들이 출근 길에 글을 받아서 읽게 해드리고 싶은데 뜻대로 되지 않았습니다.

북토크를 가거나, 일 때문에 누굴 만나거나, 누구 부탁 들어주거나하면 글이 조금씩 딜레이되더군요. 누구 만나고 나면 지쳐서 글이 잘 써지지도 영감이 오지도 않았구요. 그저 글만 쓰고 아무것도 안하면 제가 원하는 일정에 맞춰 글을 보내드릴 수 있을 것 같은데, 현실에 치이다보니 생각처럼 되지 않았습니다. 그렇다고 제가 논 건 아니에요. 저는 금요일과 토요일에 쉬는데, 16호를 연재하면서는 하루도 쉬질 못했습니다. 4주 내내 글만 쓴 느낌이에요. 글쓰기의 감옥이 이런 건가 싶었습니다. 오늘 글은 기왕 늦은 김에 물량으로 승부하자는 느낌으로 길게 썼습니다.

이건 제 셀프 피드백이고, 여러분은 어땠는지 궁금하네요. 글이 괜찮았기를 바랄 뿐입니다. 16호의 글을 그동안 읽어주셔서 감사합니다. 17호도 구독해주시면 감사하지만, 구독해주지 않으셔도 감사합니다. 행복하시길!



일간 박현우 8월 30일 금요일

## 여성만이 임신할 수 있다는 것

#폴아웃셸터 #여성 #임신



〈폴아웃 셸터〉라는 게임을 최근에 플레이했다. 일주일 정도 플레이하다가 더 해봐야 새로운 게 없을 것 같아서 2일전엔가 지웠다. 이 게임은 〈폴아웃〉 시리즈를 알리고자 개발사인 베데스다가 큰 기대 안하고 만든 게임인데, 기대와 달리 엄청난 흥행을 했다. 해서 처음엔 모바일로 나온 게임이지만 지금은 스팀으로도 플레이가 가능하다.

〈폴아웃〉은 꽤나 성공적인 시리즈로 〈폴아웃〉, 〈폴아웃2〉, 〈폴아웃 택틱스〉, 〈폴아웃3〉, 〈폴아웃: 뉴 베가스〉, 〈폴아웃4〉까지 출시했다. 최근에는 폴아웃 세계를 여러 게이머들과 함께 모험하는 멀티게임 〈폴아웃76〉을 출시했다가 부족한 콘텐츠 때문에 욕을 무진장 먹었는데, 지금은 패치를 통해 나름 할만해졌다는 평을 받고 있다.

〈폴아웃〉은 미국, 중국, 소련 간의 핵전쟁 이후의 세계를 다룬다([세계관](#)). 미국 정부는 핵전쟁에 대비해 ‘볼트’라는 건축물들을 곳곳에 지었는데, 이곳은 표면적으로는 피난처였지만, 실상은 실험장이었다. 한 때 미국 정부에 속했던 사람들이 만든 단체

‘엔클레이브’는 강화인간을 만든다는 목표로 볼트 입주민들을 대상으로 다양한 비윤리적인 실험을 벌였다. 볼트12를 만들 때는 ‘인간이 방사능에 다량 노출되면 어떻게 되는지’ 실험하기 위해 입구를 닫히지 않게 설계했고, 덕분에 방사능에 노출된 주민들은 구울이 됐다. 볼트15는 사상과 문화가 너무 다른 사람들이 함께 살게 만들면 어떻게 되는지 실험하기 위해 설계했고, 어떤 볼트에는 남성 1명과 여성 999명을 투입하고 어떤 볼트에는 여성 1명과 남성 999명을 투입해 어떤 일이 일어나는지 살폈다([더 다양한 볼트 설정을 보고 싶으면 이 동영상으로](#)).

각 볼트를 관리하는 자들을 감독관(Overseer)이라 부르는데, 이 글에서 다룰 <폴아웃 셉터>는 직접 감독관이 되어서 본인만의 볼트를 꾸밀 수 있게 해주는 게임이다. 이 게임을 시작하면 처음에는 인구가 20명 미만이지만, 내가 게임을 지을 당시에는 인구를 120명까지 채웠다. 인구를 채우는 방법은 크게 세 가지다. 남녀 둘을 “Living Room”에 넣으면 둘은 관계를 가진다. 그러면 여성은 임신을 하고, 3시간 뒤에 출산한다. 방금 태어난 인간은 처음에는 노동력으로 쓸 수 없지만 3시간이 지나면 성인이 되어서 노동력으로 활용할 수 있다. 임신을 시키는 대신, “Radio Center”라는 시설을 지은 뒤 사람들을 부르는 방법도 있고, 현금 상품을 구입해 인구를 늘리는 방법도 있다.

난 처음에는 “Radio Center”가 존재한다는 걸 몰랐고, 이 게임에 돈을 쓸 생각도 없어서 여성들을 임신시키는 방식으로 노동력을 확보 했다. 인구를 늘리는 이유는 볼트가 원활히 돌아가기 위해서 자원이 필요한데, 자원을 생산하기 위해 노동력이 필요하기 때문이다. 인구가 늘어날 때마다 전기, 식량, 물이 더 필요해지고, 이것들을 생산하기 위해선 사람들을 자원 생산 시설에 배치해야 한다. 아래 사진을 보면 대략 감을 잡으실 수 있을 거다. 각 칸에 인구를 배치해야 시설이 자원을 만들어낸다. 최대 인원을 시설에 배치하면 생산하는 자원의 양도 늘어난다.



노동력이 필요한데, 여성만이 임신을 할 수 있기 때문에 나는 여성들이 노동을 하기보다는 꾸준히 임신만 하게 했다. 여성 여럿을 방 안에 두고 그보다 적은 수의 남성들을 넣으면 어느 순간 여성들이 임신을 한다. 그러면 나는 남성들이 다시 자원을 생산하게 하고, 여성들이 출산을 하면 다시 방 안에 남성을 투입해 임신을 시켰다. 그런 식으로 인구를 꾸준히 늘렸다. 문자 그대로 남녀를 함께 넣으면 무조건 임신을 하기 때문에 일부다처제, 근친상간도 당연하다는 듯이 일어났다. 누가 누구의 자식인지 표시되지도 않고, 누가 누구와 잤는지도 기록되지 않는다. 반대로 일처다부제는 발생하지 않았다. 일처다부제는 노동력 확보에 도움이 안되니까.

<폴아웃 셉터>의 인간들은 모두 이름을 가지고 있고, 각자마다 스탯도 다르다. 어떤 인간은 힘이 좋고, 어떤 인간은 힘은 없지만 운이 좋고, 어떤 인간은 인기가 많고, 어떤 인간은 방사능에 좀 더 강하다. 능력치가 좋으면 외출을 시켜서 자원을 긁어오게끔 할 수 있지만, 여성들은 남성보다 능력치가 좋음에도 불구하고 외출하는 기회를 남성보다 누리지 못했다. 남성들보다 더 능력이 좋더라도 볼트의 유지와 성장을 위해 일단 인구를

확보해야 했기 때문이다. 마치 가부장제 하의 여성들처럼 여성들은 자신이 가진 전문성을 제대로 누리지 못하고 출산에 매달리게 됐다. 만약 남성들도 임신을 할 수 있었다면, 보다 능력치가 높은 여성들이 남성들을 대신해 외출할 수 있었을테지만, 볼트의 성장을 목표로 삼는 한, 여성들이 임신 노동에 시달릴 수 밖에 없었다.

나는 여성이 언제부터 어떤 이유로 이렇게 차별을 받았을까 항상 궁금했는데 <폴아웃 션터>에서 힌트를 찾은 것 같다. 여성만이 임신을 할 수 있게 된 게 확인된 순간부터 차별이 시작되지 않았을까? 노동력 확보가 중요하던 시절에 여성은 당연하다는 듯이 임신에 몰렸을 것이고, 임신하지 못하는 여성은-노동력을 생산하지 못하는 여성은 인간 취급을 받지 못했을 거다. 여성들이 임신을 하면 10개월간 운신이 힘들고, 출산 후에는 당연하다는 듯이 홀로 아이를 돌봤으니 임신을 하는 순간 본인의 잠재력을 펼칠 수도 없었을 거다. 임신을 할 수 있는 건 여성뿐이니 여성들은 재능과 무관하게 임신해야 했고, 아마도 남성들은 ‘우리는 일을 하니 너는 애를 낳아라’는 식으로 임신을 의무화했을 거다. 우리는 군대를 가니 너네는 애를 낳으라는 한남들처럼.

여성들이 임신을 하며 각자의 집에 묶여있는 사이, 남성들은 하나가 되어 본인들만의 세계를 구축하기 쉬웠을 거다. 수세기에 걸친 그 과정을 통해 지금 우리가 살고 있는 것과 같은 남성 중심사회가 만들어진 게 아닐까. 감히 바깥 일을 하려들며 임신을 강요하려는 사회에 저항하려했던 힘이 썩 여성들은 사회에 도움이 되지 않는다는 이유로 죽임을 당했을지도 모른다는 생각을 한다. 그 과정에서-동물들이 인간에 의해 점점 몸체가 작아지듯-여성들이 힘이 약해진 건 아닐까. 나의 망상일뿐 과학적인 근거는 없다.

이런 이유로 임신을 당연히 생각하는 분위기가 옛 것이 되고(1), 인구 성장이 더이상 필요치 않고(2), 남성도 임신을 할 수 있게되면(3) 여성 차별은 사라질지도 모르겠다는 생각을 한다. 맞벌이가 당연한 것이 되고, 아이를 낳지 않는 부부들이 늘어난 것과 여성 인권이 증가한 것 간의 상관관계는 분명히 존재한다. 또, 기술 발전이 이루어져 인구 성장이 더이상 필요하지 않은 시점이 오면 이 역시 여성 인권에 기여할 수 있다. 먼 미래의 이야기도 아니다. 지금도 수많은 로봇들은 노동력을 대체하고 있어서 전보다 인간에 대한 필요는 감소하고 있다. 사이버펑크 작품 속 대부분 인간들이 가난하고 직업이 없는 이유는 로봇들이 그들이 노동력을 대신해서고, 양극화가 심한 이유는 로봇을

통해 부를 얻은 부자들이 존재하기 때문이다([이런 이유로 기본 소득을 하자는 주장이 나온다](#)).

또, 어느 날 남성이 임신을 할 수 있게 되면, 여성보다 수입이 낮은 남성은 여성 대신 임신을 하게 될 수도 있다. 실제로 게임 <심즈4>에서는 남성도 임신을 하는 게 가능해서 아이를 갖기 위해 굳이 여성들을 임신 시킬 필요가 없다. 굳이 인간이 임신을 할 필요가 없을 수도 있다. 인공자궁을 통해 인간 아이를 만들어낼 수 있다면 자연출산은 하나의 선택이 되니 여성들은 어쨌거나 임신이라는 노동에서 해방될 수 있을 거다. 좋은 예는 아니지만 게임 <디트로이트: 비컴 휴먼>에서는 인간과 완전히 동일하게 생긴 로봇 아이를 부부들이 구입-입양하기도 한다. 정작 아이 형태의 로봇은 성장을 안해서 길거리에 유기되지만.

임신이 여성들을 옴아매고 있다는 건 사실 대단히 오래된 이야기이고, 새로울 것도 없는 이야기지만, 하나의 작은 문명을 발전시켜나가며 임신에 대해 완전히 새로운 시각을 갖게 되어서 끄적거리봤다. 임신은 확실히 여성 인권의 오래된 적이다. | **임간 박현우**