



그런지 록과 라이엇 걸 운동, 그리고 비디오게임
- 보다 의미있는 문화를 위한 다이얼 돌리기
(Grunge, Grrrls and Video Games: Turning the dial for a more meaningful culture)

작성자: 리 알렉산더(Leigh Alexander)

작성일: 2013년 8월 16일

[가마수트라 리 알렉산더(Leigh Alexander)가 영국에서 열린 나인 월드 컨벤션([Nine Worlds Convention](#)¹)에서 발표한 이 글은 시사하는 바가 많다.]

시작합니다.

“여러분의 시스템은 형편없어요. 그러니까 게임 문화가 형편없다고요.”

컴퓨터광(geek)들의 케케묵은 이야기를 무한반복하거나 인터넷에 열받아하는 일은 문화가 아니다. 그냥 지친다. 놀라운 게임들 몇 개와 고무적인 작품들이 싹을 틔우고 있음에도, 더 큰 수준의 이야기는 제자리에 머물고 있다.

내가 하는 일을 “문화 저널리즘”이라고 부르고 싶지만, 나는 내가 좋아하고 믿고 있는 게임들과 생각들을 비교적 소수의 사람들에게 전파하는 일에 만족하려 애쓰고 있다. 그것도 이미 그런 걸 좋아하고 있는 사람들에게만. 솔직히 이만큼도 꽤 힘들다. 변화 바로 그 자체, 즉 내가 제시하는 내키지 않는 “대안”에 화가 난 사람들의 공격을 매일 같이 온 힘을 다해 막아내야 할 땐 더더욱 그렇다.

게임은 표현이 풍부한 플레이, 창조와 공유에 대한 것이어야 하지만, 때로는

¹ 참조링크: <https://nineworlds.co.uk/>

향수(nostalgia)와 게이트키퍼(gatekeeping), 누가 가장 편협하고 집착하는지를 알아내려는 경쟁에 가깝다는 생각이 든다. 그리고 제일 앞으로 달려 나와 “게임은 비즈니스”라고 상기시키는 사람에 대해서도 잊지 말자. 자신이 자신이 말할 자격이 있다고 생각하는 것에 대해 얘기하고 싶거나, 공유해서는 안 되는 이유를 말하고 싶을 때 그런 식으로 말한다. 그런 사람은 항상 있기 마련이다.

그러나 내 얘기를 끝까지 들어보면 희망이 아주 없지는 않다. 게임 세계에서 일어나는 일들은 게이머 ‘문화’가 보여주는 것만큼 나쁘지 않다. 우리는 모든 것을 바꿀 수 있는 힘을 가진 위기의 순간에 서 있다. 우리는 자아도취를 거부하고 상업주의에 저항하고, 다양성을 받아들이고 우리 세대의 영광스러운 유산에 대해 폭동과 소란을 일으킬 수 있다. 모든 것이 때가 되었음을 말해주고 있다.

폴라 압둘, 크래커, <클렉스>

미국의 1990년대에 대해 얘기하려 한다. 아이러니한 향수에 대한 이야기가 아니라, 우리에게 도움을 줄 수도 있는 문화에 대한 이야기들 말이다.

1993년에 나는 열 두 살이었고 막 7학년이 됐다. 당시 나는 헤어밴드를 두르고 데님을 입고 팝 음악 카세트를 가지고 다녔다. 나와 친구는 “You’re In Love!” 같은 윌슨 필립스(Wilson Phillips)의 노래들과 폴라 압둘(Paula Abdul)의 노래를 들었다. “Opposites Attract”가 동요는 아니었지만, 만화 캐릭터와 춤을 추는 뮤직비디오는 1990년대에 가장 인기 있었던 뮤직비디오 중 하나였다.

“Opposites Attract” 뮤직비디오는 당시 팝 음악이 가진 천진난만을 잘 나타내는 사례를 드는 데 도움을 주었다. 내가 앞으로 공유하게 될 음악사에 대한 정보의 대부분을 알려준 필독서 “Whatever Happened to Alternative Nation”의 저자 스티븐 하이든(Steven Hyden)은 이 뮤직비디오에 대해 다음과 같은 말을 남겼다. “이 뮤직비디오는 미국 문화의 어리석은 자아도취를 없애줄 누군가가 절박하게 필요하다는 것을 알려주었다.”



[동영상: http://www.youtube.com/watch?v=xweiQukBM_k]

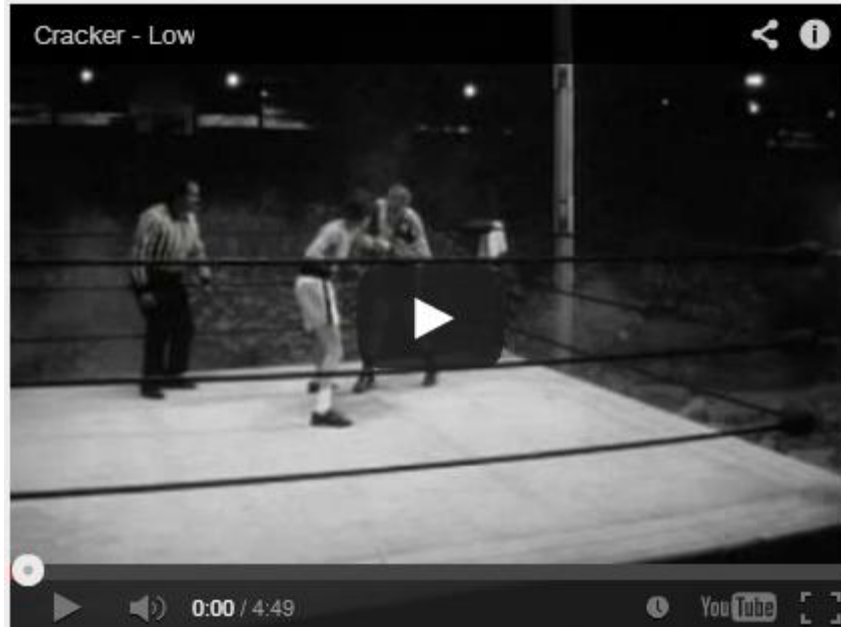
1980년대에 나는 지하실에 숨어서 하이퍼카드(HyperCard) 스위트웨어의 신비로운 언어와, 다루기 어렵고 현학적인 구문해석(parser) 게임들에 폭 빠져 있었다. 나는 대중문화의 언어를 거의 사용하지 않았다. 당시의 대중문화에서 여자아이들은 밝은 레오타드를 입고 미스 제인(Miss Jane)이나 미스 수(Miss Sue)처럼 폭탄머리를 한 여자들이 소리지르는 댄스교실에 다녀야했다.

밤에는 여동생과 한참동안 <클랙스(Klax)>를 플레이한 다음 라디오를 듣다가 잠이 들곤 했다. 어느 날 밤, 무언가가 변했다. 그 때까지 내가 듣던 대량 생산되고 버려지는 팝 음악에 대해 생각하다가, "이걸 끊지 않고선 멋진(cool) 사람이 될 수 없을 거야."라고 생각했다.

어릴 때에 "멋진 사람이 되는 것"이란 물론 소속감을 느끼기 위한 것이다. 자신이 이 세상의 구성원이라고 느낄 수 있는 것, 소외감을 느끼거나 상처받지 않으면서 다른 아이들과 그날 있었던 일을 이야기할 수 있는 것이다.

나는 라디오 주파수를 록 음악 방송으로 바꾸기로 했다. 내 베이비시터가 남자친구와 미스터 빅(Mr. Big) 콘서트에 갈 때 듣던 방송이었다. 그날 밤 처음으로 들었던 크래커(Cracker)의 "Low"라는 노래가 특히 기억에 남는다. 전에는 한번도 들어본 적 없는 독특하고 멜랑콜리한 분위기의 노래였다. 처음에는 사실 내가 그런 노래를 좋아하는 건지조차도 몰랐고, 뭔가 특이하다는 생각이 들었다. 그게 바로

“얼터너티브 록”으로, 80년대 말과 90년대 초 새로운 것을 원하는 사람들을 위해 태어난 음악이었다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=gYdlqjiQPAC>]

80년대는 기업 성장(corporate climbing), 자본주의적 이상주의, 그리고 기계 산업의 시대였고, 여기에 많은 사람들이 상처를 입었다. 우리의 아버지는 그가 몸 담고 있는 “산업(Business)”에 의해 정의되었고, 어머니는 체육관에서 제자리 걸음 기구인 스테어마스터(Stairmaster)를 열심히 오르고 있었다. 나의 아버지는 저널리스트였다. 하이파이(hi-fi)에 대한 글을 썼고, “홈 테크놀로지(home technology)”에 대한 칼럼을 보스턴 글로브(Boston Globe) 지(紙)에 실었다. 기술을 집에서 사용할 수 있다는 생각을 아직 하기 힘들던 시절이었다.

비디오게임도 80대에 가정으로 들어왔다. 아버지의 일 덕분에 우리는 아타리(Atari)와 콜레코(Coleco)를 받았다. 우리는 코모도어 64(Commodore 64)와 애플 IIe를 가지고 있었고, 아버지의 칼럼에서 언급해주기를 바라며 보내온 소프트웨어들이 선반에 가득 차 있었다. 그 때의 게임들은 사랑스러웠고, 말을 배우는 신생아처럼 미숙한 아트 형태였다.

하지만 그 게임들은 아주 곧 새 하드웨어 플랫폼을 전시하는 장으로 내몰렸다. 오늘날에도 게임들은 이 역할을 하고 있고, 항상 하드웨어 전략의 기수가 되어야 했다. 90년대 말의 게임은 결국 하드웨어 개발 경쟁에 필요했던 고급 기술과

풍부한 그래픽에 집착하게 되었다. 그리고 기술은 인류의 소유가 되었다.

멋진 녀석들

1980년대의 풍요와 기술 발전에 대한 미국의 사랑은 내가 자라난 문화에 상당한 영향을 끼쳤다. 모든 영화에 소년 영웅이 나왔고, 우리는 닌텐도 시리얼을 먹으며 <지아이 조(G.I. Joe)>를 보았다. 소녀들은 바비 인형과 장난감 오븐을 가지고 놀거나, 아니면 내가 했던 것처럼 근육질의 영웅이 공주를 구출하는 이야기에 열중할 수도 있었다.

게임 시스템을 소유한다는 판타지도 여러분을 학교에서 잘 나가는 녀석으로 만들어줄 것처럼 광고에 나오곤 했다. 잘 나가는 애들은 항상 멋진 백인 소년이고, 소녀들이나 유색인종들이 광고에 등장할 땐 주로 비디오게임에서 승리하는 그 멋쟁이 백인 소년을 동경하거나 부러워하는 역할을 맡았다.

한편 1990년 들어 음악도 야심적인 멋쟁이에 고정되었다. 그 해 워랜트(Warrant)라는 밴드가 "Cherry Pie" 뮤직비디오를 발표했는데, 멋진 스포츠카를 소유하는 궁극의 판타지를 표현한 것이었다. 그리고 스포츠카에는 비키니를 입은 여인이 타고, 달콤하게 유혹하는. 같은 해 포이즌(Poison)의 "Unskinny Bop" 뮤직비디오는 성행위를 자동차에 기름을 넣는 것으로 비유했다.

이 로커들은 쭈바지, 긴 머리와 립스틱 바른 입술로 1980년대가 만들어낸 소비자 친화적인 남성성에 대한 불쾌감이나 전복을 표현했지만, 그럼에도 불구하고 그 당시 이런 표현방식은 남성들의 이상이었다. 하지만 멋진 자동차에 대한 욕망을 표현함으로써 공연장은 여성들로 가득 찼고, 헤어 메탈은 자본주의적 가부장제의 메시지를 강화하기도 했다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=4U4SHF4hHsk>]

1980년대의 다른 모든 것들과 마찬가지로, 게임 산업의 가장 눈에 띄는 무기와 가장 많은 팬을 가진 게임들도 하드웨어를 발전시키고 축적하는 것에 대한 집착에서 나왔다. 게임은 '더 크게, 더 좋게, 더 많이'라는 기업의 이상을 표현하고 그것에 봉사하기 위해 존재하며, 2013년에도 여전히 돈을 가진 사람들이 자신을 위해 만든 힘에 대한 남성들의 천박하고 상투적인 판타지에 봉사하기 위해 존재한다. 큰 엔진과 멋진 폭발을 약속하면서.

오늘날 E3의 스크린샷 대부분은 "Unskinny Bop"과 MTV의 Headbangers' Ball의 스크린 캡처와 미적으로 구분하기가 아주 어렵다. E3는 순전히 80년대식이다. 쫄바지를 입은 나이든 남자들은 아직도 여자, 로봇과 외계인에 열광한다.

"세대의 찬가"

1990년대에 들어서면서, 많은 사람들이 1980년대의 탐욕스러운 욕망 덕에 표류하고 있다는 느낌을 갖게 됐다. 부모 세대의 고생 덕에 90년대의 젊은이들은 편안하고 안정된 삶을 누리게 되었다. 그런데 모순적이게도 이것이 실존의 위기를 즐길 기회를 주었던 것 같다. 우리는 오래 놀러 앉아있기 위해 강철 엉덩이(Buns of Steel)를 가질 필요도, 사업을 시작할 필요도 없었다. 90년대에는 수많은 미디어들이

나타나기 시작했고, 한 가지 흥미로운 의문을 제기했다. “내가 이 체제를 거부하면 어떤 사람이 될 것인가? 그리고 그냥 아무것도 하지 않으면 어떻게 될 것인가?”

<청춘 스케치(Reality Bites)>나 <슬랙커(Slacker)> 같은 그 당시 인기를 끌었던 영화들의 주제는 성장하지 않으려는 저항, 즉 상업 문화와 인류, 체제를 거부하는 저항에 대한 것이었다. 젊은이들은 자신이 누구이며 무엇을 정말로 원하는지에 대해 숙고하는 조용한 혁명에 관심이 있었다. 80년대 이후 90년대의 경제적 안정 속에서 젊은이들은 이렇게 말할 수 있었다. “이봐, 시간을 좀 줘. 나만의 느낌을 느끼고 싶단 말이야.”

<My So-Called Life>는 10대의 삶을 방과후의 낭만적인 모습이 아니라 정체성에 대해 고뇌하는 모습으로 그린 첫 번째 프로그램이었다. 쇼핑몰은 교외의 수상한 메카가 되었다. 소도시와 지루한 동네, 인류의 신전에서 하는 일이라곤 <비비스와 벳헤드(Beavis and Butthead)>처럼 모든 것을 비난하면서 일부러 멍청하고 무관심한 척하며 돌아다니는 일뿐이었다.

우울과 권태는 유행이 되었다. <크로우(The Crow)>, <뱀파이어와의 인터뷰(Interview With The Vampire)>나 배즈 루어먼(Baz Lurmann)의 트렌디한 <로미오와 줄리엣(Romeo & Juliet)> 리메이크 같은 영화에서 낭만적인 영웅들은 모두 죽은 사람이었고, 모든 사랑은 비극적이었다.

그리고 1991년, 카메라에 찍히고 싶지 않은 듯 머리카락으로 얼굴을 가린 기이한 젊은 청년이 등장하는 흐릿한 저화질의 뮤직비디오가 발표되었다. 이 밴드는 어두운 체육관에서 무용수들의 비웃음을 사며 노래를 연주한다. 이 곡은 너바나(Nirvana)의 “Smells Like Teen Spirit”으로, 나중에 너바나는 이 노래를 “세대의 찬가”라고 불렀다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=hTWKbfoikeg>]

얼핏 들으면 가사가 넌센스처럼 느껴진다("나는 멍청하고 전염병에 걸린 것 같아/여기 우리가 왔어, 우리를 즐겁게 해봐"). 하지만 한발 물러나서 보면, 매직 아이처럼 독특한 의미가 드러난다. 프론트맨 커트 코베인(Kurt Cobain)은 고도 자본주의와 1980년대에서 넘겨받은 표면적인 잉여가치에 대해 "그래서 뭐?"라며 신랄하게 비꼬는 것이다.

너바나는 멤버가 세 명뿐이었고 제멋대로인 음악을 했기에, 내가 다니던 고등학교의 록 오페라 팬들은 "누구나 너바나의 노래를 연주할 수 있다"고 하면서 밴드의 갑작스러운 인기를 깎아 내리려 했다. 그리고 그것은 사실이었다. 그때까지 한번도 음악을 연주해본 적 없는 내가 열세 살인가 열네 살에 생일선물로 받은 기타로 너바나의 노래를 연주했으니 말이다. 연주는 형편없었지만 멋진 경험이었다.

같은 해 건즈 앤 로지즈(Guns and Roses)가 "Use Your Illusion I & II"라는 앨범을 발표했다. 이 앨범은 거대하고 장식미가 넘치며, 자기중심주의와 무절제를 특징으로 한다. 내가 기억하는 최고의 트랙은 "November Rain"이라는 9분짜리 노래였다. 이 노래의 뮤직비디오에는 결혼식(그리고 평범한 웨딩드레스를 입은 스테파니 세이모어(Stephanie Seymour))과 장례식 장면, 액슬 로즈(Axl Rose)가 그랜드 피아노 주변을 돌아다니는 장면이 나온다. 이 뮤직비디오는 대작이었다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=8SbUC-UaAxE>]

너바나는 단순함의 미학과 의미없는 가사로 90년대의 시작을 알렸다. 미디어에 나타난 액슬과 커트의 끝없는 불화는 상반된 이상 사이의 전쟁이었다.

비디오게임 계의 너바나?

기존의 게임 디자이너들과 오늘날의 인디 디자이너들 사이에서 종종 벌어지는 지나치게 단순한 이데올로기 싸움 몇 가지를 떠올리게 된다. 즉 인디 디자이너들은 게임 산업에 주시하고 사람을 보며, 동시에 게임 산업은 인디 디자이너들만큼 멋져지기를 바라고 그들의 자유를 원망하며, 그들이 어떻게 자신들보다 더 많은 돈을 벌게 되었는지에 대한 기사를 읽는다.

1994년, 커트 코베인은 스스로 목숨을 끊었고, 내 나이 또래의 많은 사람들이 그 소식을 접했을 때 어디에 있었는지를 지금까지도 기억한다. 오늘날의 아이들은 커트 코베인이 누구인지, 너바나의 기이하고 제멋대로인 음악을 사람들이 좋아했는지 알지 못한다. 하지만 커트는 세대를 대변하는 목소리였다.

비디오게임 계의 너바나는 누구인가? 가장 적절한 답변이 있는지는 알 수 없지만, 이것은 시사하는 바가 많은 질문이다. "상황을 둘러본 다음 그것을 영원히 바꾸어버린 제작자, 즉 그들이 세상을 떠났다는 소식을 접했을 때 자신이 어디에

있었는지를 영원히 기억할 수 있는 제작자가 있는가? 나이가 들고 멋을 내지 않게 되었을 때 자신의 아이들에게 이야기해줄 수 있는 사람이 게임계에도 있는가?"

물론 너바나 혼자서 이런 움직임을 시작했다고 말하는 것은 지나치게 단순화한 거고 잘못된 이야기이다. 90년대 초, 현실에 저항하는 음악은 미국 북서부를 중심으로 번성했던 언더그라운드 씬 어디에서나 일어나고 있었다. 우연일지도 모르겠지만, 그 지역은 항상 비가 내리는 곳이라서 우울함과 불만을 좋아하는 세대가 자라나기에 아주 좋은 환경인 것 같다.

내가 다른 시기보다 90년대에 비디오게임과 컴퓨터게임을 가장 많이 했지만, 기억하고 있는 제작자들이 많다고는 할 수 없다. 사내애들이 다인용 슈팅게임 앞에 모여 북적거리면서 컴퓨터실의 모든 컴퓨터들을 몇 시간씩 점령했기 때문에 나와 내 친구들은 짝을 지어 어드벤처 게임에 열중했었다.

나는 오히려 늦은 밤 MTV에서 방영했던 <이온 플렉스(Aeon Flux)>라는 초현실주의 애니메이션을 더 확실히 기억하고 있다. 여주인공은 거미처럼 그로테스크했고 단순한 자극을 거부했다. 여주인공 이온 플렉스는 낯설고 불안정해 보였지만, 프로그램은 강력했다. 반대로 게임에서는 라라 크로프트(Lara Croft)가 등장했다. 90년대 라라가 얼마나 힘이 되었는지에 이야기하는 여성들이 많지만, 사실 나는 그렇게 생각하지 않는다. 라라는 풍만하고 강했지만, 기숙사 방에 붙일 포스터에 등장할 정도로 강력하지는 않았다.

내가 고등학교에 들어가던 1994년에는 수줍음 많고 명성을 싫어하는 에디 베더(Eddie Vedder)가 이끄는 밴드 펄잼(Pearl Jam)이 인기를 끌었다. 펄잼은 주로 세계적인 이슈들과 자신의 어머니와의 관계, 총에 대한 거부감에 대한 노래를 불렀다. 에디 베더는 전국에 생중계되었던 MTV 퍼포먼스에서 자신의 이마에 임신중절을 지지하는 메시지를 휘갈겨 썼던 것으로 유명하다. 펄잼은 언더그라운드 밴드가 아니었지만, 우울증과 자살에 대한 노래로 히트했다.

"의미있는 엔터테인먼트는 상품화되는 것을 잘 받아들이지 못한다"

흥미로운 것은 90년대가 일본 롤플레이밍 게임의 시대이기도 했다는 사실이다. 물론 이런 게임들이 위기에 처한 젊은이들을 반영하거나 응답하기 위해 제작된 건

아니었다. 하지만 게임의 주제는 무력하게 시작했다가 목표를 가지게 되는 작은 도시의 아이들의 이야기였다. 결국 롤플레이밍 게임의 주인공은 세계를 구하고 순수하게 유지하기 위해 체제, 즉 인류, 신 또는 “마더 브레인(Mother Brain)”에 맞선다. 돌이켜 보면 90년대의 모든 아이들이 자신이 통제할 수 없다고 여겨지는 세계에서 힘과 자아를 찾는 느낌을 얻기를 원했었다. 그래서 나는 당시의 롤플레이밍 게임들이 대작이었다고 생각한다.

그러나 “얼터너티브 록”이 주류 음악이 되고 상품화됨에 따라, 그런지 록의 많은 영웅들이 레코드사와 티켓 판매회사와 싸우고 시상식을 거부하고 공개적으로 팬들을 비난하면서 서투게 명예의 왕관을 쓰게 되었다. 실제로 나는 필 피쉬(Phil Fish)에 대한 몇몇 논쟁들이 창조적인 미디어와 제조 문화와의 갈등에서 나타난 흥미로운 사건이라고 생각한다. 사람들은 무언가를 만들고 공유하기를 원하지만 그렇다고 반드시 고객 서비스 ‘산업’에 속하고 싶어하지는 않는다.

의미있는 엔터테인먼트는 상품화되는 것을 잘 받아들이지 못한다. 이 사실은 게임 산업이 플레이어들에게 “빛지고” 있는 것, 우리가 제공받고 있는 상품이나 서비스의 조건들, 또는 우리가 제작자들에게 우리를 위한 서비스에 있기를, 즉 “전문적”이기를 바라는 방식에 대한 논의의 맥락에서 기억해둘 필요가 있다.

내가 90년대의 음악에서 소중히 여기는 점은 우리가 이 밴드들과 작곡자들이 누구인지 알고 있는 것처럼 느껴졌다는 것이다. 우리는 그들이 대중 앞에서 투쟁하는 것을 지켜보았고, 수많은 작품들을 통해 그들에게 추종했다. 그들을 싫어할 때조차 우리는 그들이 만들어낸 것의 일부가 되는 듯한 느낌을 받았다. 내가 젊었을 때 싫어했던 밴드들의 음악도 지금은 따뜻하고 낭랑하게 들린다. 그런지의 미학은 험령한 옷차림과 유니섹스 플란넬 같은 무심함에 대한 것이었지만, 우리는 꽤 신경을 썼다.

90년대는 황금시대가 아니었다. 섭식장애와 약물남용을 찬양하는 시대였고, 불안해하는 것은 살아남을 가능성이 희박했다. 결국 반(反)문화가 그것이 저항하려 했던 모든 것들과 마찬가지로 상품화됨에 따라 “Alternative Nation”은 MTV와 함께 막을 내렸다. 한 가지 예로, 펄잼을 위한 것이 아니었다면 니켈백(Nickelback)이나 크리드(Creed)도 없었을 것이다.

그래도 나는 1990년대에 내가 즐겼던 매체들 중에서 몇 가지를 골라 내 아이에게

줄 수 있다. 믹스테이프든 영화든, 그런 것이 있다면 내 아이에게 그 당시 내가 어떤 사람이었는지를 말해줄 것이다. 게임에도 그런 것이 있는가? 내가 그 나이에 어떤 사람이었는지, 또는 그때 세상에서는 어떤 일이 일어나고 있었는지를 들려주기 위해 내 아이에게 보여 줄 수 있는 게임은 무엇인가? 내 아이가 지금도 즐길 수 있을만한 게임이 있을까?

하지만 게임에게 있어서 1990년대는 일종의 도래기였다. 우리에게 눈이 띄고 의미있는 반문화를 개척하고 맞이하며, 환영받고 위로받을 수 있는 기회가 있다. 그런데 나는 90년대의 역사 중에서 아주 중요한 시기를 건너뛰었다. 너무나 이전, 즉 시애틀의 예민하고 사색적인 모든 그런지 밴드들의 시대 이전 말이다. 이때에는 다른 일이 벌어지고 있다.

1990년대 초 낙태에 반대하는 기독교의 움직임이 공론의 장에 나오기 시작했다. 1980년대 사람들은 에이즈로 인해 공포에 떨었고, 90년대 종교에서는 그들이 일탈이라고 여겼던 것들(주로 여성이었는데, 일반적으로 종교는 여성을 단죄하기 때문이다)을 단죄하려는 노력을 진지하게 시작했고, 뉴스에서는 심각한 성폭력 사건들을 다루기 시작했다.

그 당시 나는 너무 어려서 그런 뉴스들에 대해 많이 알지는 못했지만, 강한 여성들이 록 음악 잡지를 장식하기 시작했던 것을 기억한다. 미국 북서부 지방에서 라이엇 걸(Riot Grrrl) 운동이 시작되고 있었다. 이 운동을 주도했던 브랫트모빌(Bratmobile), 슬리터-키니(Sleater-Kinney)와 비키니 킬(Bikini Kill)은 그 지역 음악씬에 지울 수 없는 인상을 남겼다.

비디오게임 계의 라이엇 걸

의미있는 문화는 반영하고 반응한다. 그런 문화는 논쟁을 피하거나 현상유지를 지지하지 않는다. 그리고 잡지를 제작하거나 90년대에 등장한 라이엇 걸 밴드들의 공연에 가는 것은 아주 재미있었다. 하지만 그런 일은 중요하기도 했다.

비디오게임에 대해 말하자면, 페미니스트가 이끌던 DIY 씬은 아마도 현재 게임 문화에서 일어나고 있는 가장 중요한 일일 것이다. 이용하기 쉽고 저렴하거나 무료인 툴 개인적인 경험에 대한 게임들이 넘쳐나고 있다. 재능있는 아티스트들과

처음으로 게임을 만들어 보는 평범한 사람들이 이런 게임들을 만들었다. 게임 산업에서 여성에 대한 역사적 억압에 대한 반응으로서 라이엇 걸 운동을 겪고 있다는 사실은 나를 게임 산업에 계속 종사하게 해주는 것들 중 하나이다. 문화는 반응한다. 그것이 문화이다.

비꼬는 장면이나 “개인이 개발한 게임”에서, 그런 걸 “이해하지 못하거나” “관심이 없다”고 말하는 사람들과 게임 문화에 대해 나눌 이야기가 있는지조차 의문이다. 창조적인 문화가 할 수 있는 가장 중요한 일이 체제를 거부하고 우리가 인간으로서 표현해야 하는 것의 내면을 들여다보는 것이라는 사실을 역사는 반복해서 보여주었다.

90년대 초반의 라이엇 걸 운동은 90년대의 나머지 시기에 나타난 대중적인 그런지 록의 중요한 선구자들에게도 큰 영향을 끼쳤던 것 같다. 그런지 록의 가장 큰 성공 스토리들은 여전히 남성들의 것이었지만, 그들은 정치, 우울함과 약물에 대한 노래를 만드는 것을 지지하고 ‘예쁜 아가씨와 자동차’라는 내러티브와 1980년대의 ‘더 크게, 더 좋게, 더 많이’라는 내러티브를 의식적으로 거부했다.

그래서 게임 산업에서 페미니즘이 중요한 것이다. 느낌이 좋은 것이어서도 아니고, “정치적 올바름” 때문도 아니며, 참여가 도덕적으로 옳거나 경제적으로 실현 가능해서도 아니다. 참여하기를 원하는 모든 사람들을 대신해 현상유지를 거부하고, 강요하고 지시하는 억압적인 이상들을 어지럽히는 데 핵심 요소였기 때문에 페미니즘이 중요하다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=zug8C4KcGfQ>]

게임이 대체로 체제를 대변하고 있다는 또 다른 증거는 그것이 폭력을 묘사하고 합리화, 방어하는 데 집중한다는 것이다. 총은 타인에 대한 우월감을 느끼게 해준다. 즉 타인의 삶을 끝낼 수 있기 때문에 자신이 강하다고 느끼는 것이다. 총을 사용한다는 생각은 인종주의, 계급주의와 관련되어 있다. 만약 어떤 가난한 사람이 내 물건을 훔치려 한다면 나는 그 사람을 죽여도 된다. 만약 미국 자본주의 사회에서 자라난 사람이라면 자신의 물건을 훔치려는 사람에게 총을 쏜다는 게 어떤 의미인지에 대한 인식에 문제가 좀 있을 수도 있다.

1990년대의 록 밴드들은 무기 소지를 찬양하는 이데올로기에 반대해 총에 대한 미국의 집착을 조롱하거나 무너뜨리는 것에 대한 노래를 불렀다. 펄잼이 그랬고, 아마도 가장 노골적인 '저항 밴드'였던 레이지 어겐스트 더 머신(Rage Against The Machine)은 폭력의 공포가 체제 안에서 억압을 낳는 방식에 대해 분노를 표하는 노래를 불렀다. 1990년대의 록 음악은 젊은이들에게 체제에 순응하는 대신 의문의 제기하게 했다는 점에서 의미가 있었다.

"재미"에 주력하는 것이 상업적인 게임 산업을 좌지우지한다"

그럼에도 불구하고 비디오게임은 슈팅에 열중하고 있다. "게이머 문화"가 끊임없이 또 강력하게 원하기 때문이다. "게이머 문화"의 일부 플레이어들은 실제로 총기 소지 금지에 반대하는 발언을 적극적으로 한다. 총기 소지를 고수하는 가장 날카로운 풍자보다 나쁘다. 총기 소지를 풍자하는 젊은 사람들은 가상의 총과 총기 소지를 표현의 자유와 비교하는 뻔뻔스러움에 불만을 표한다.

게이머 문화에 잠시동안 즐기다가 이내 잊어버리는 무의미한 오락과 순간을 포함하지 않을 순 없다. 당연히 문화에는 포함된다. 하지만 "재미"에 주력하는 것이 상업적인 게임 산업을 좌지우지하고 있다. 슈팅 게임이라는 지배적인 품목의 방어에 도움을 주는 것은 게임이 누군가에게 실제적인 의미를 가지지 못하게 하고 삶을 바꾸거나 기억을 만들어내지 못하게 하는 가장 큰 한가지 방법일 수도 있다. 게임이 실제 세계에서 발생하는 것과는 아무런 관계가 없는 어떤 진공상태로 본다면, 문화에 대해 이야기할 가치가 없을 것이다.

문화에서 발생하는 좀더 폭넓은 문제들에 대한 희생양 역할을 게임이 반복해서 담당하는 것은 불행스러운 일이다. 우리 모두는 안전한 장소를 원하는 반항아였다. 우리가 문제아이며 증오에 차있거나 의미없다는 말을 끊임없이 듣는 것은 괴로운 일이고, 당연히 사람을 방어적으로 만든다. 그런데 왜 팬들은 옳은 것들을 지키는 대신, 부자를 더 부자로 만들어주고 자신들을 상업적으로 이용하기 위해 존재하는 게임들을 지지할까? 왜 콘솔 브랜드를 변호할까? 그런 건 이윤을 창출하는 것이지 문화에 기여하는 것이 아니다.

여전히 우리는 표현력이 풍부한 게임 제작자들에게 주목하는 대신, 판매자들이 최신 타이틀이라고 부르는 게임을 구매함으로써 우리가 정당하다는 것을 증명하려 애쓰고 있다. 우리는 우리가 서글픈 소비자 순환에 열중하고 있다는 것을 인정하기 싫어해서, 콘솔 전쟁에 대해 논쟁한다. 우리 자신들 사이에서 "이것이 저것보다 좋다"라는 주장 말고는 이야기할 거리가 없을지도 모른다는 두려움 때문에 컴퓨터 광에 대한 농담을 반복하는 것이다.

현재 나는 대체로 게임은 게임에 대해서만 이야기할 수 있고, 게이머들은 게이머에 대해서만 이야기할 수 있다고 생각한다. 나는 이것이 모든 것들이 멈춰야 하는 지점이라고 생각하는 것이 아니라, 우리가 반 문화의 일부가 되어야 한다고

생각한다. 우리는 라이엇 걸 운동을 지지하고 우리의 목소리를 내야 하며, 우리의 정체성과 경험을 반영하는 게임을 반겨야 한다. 게임을 좋아하는 사람들이 표현수단으로 충분히 받아들일 때 게임은 문화가 될 것이다.

다이얼 돌리기

문화는 상품가치에서 실제 가치로의 전환을 의미한다. 일시적일지라도 말이다. 만약 “누구나” 만들 수 있다면 비디오게임은 적대적인 체제와 관계를 맺는 대신 기타를 둘러매고 추억을 쌓던 아이였던 나에게 너바나가 의미했던 것과 같은 종류의 의미를 가진다.

만약 게임이 돈을 벌기 위해 그래픽의 톤을 올리지 않는다면 게임은 무엇이 되겠는가? 이것은 일종의 질문이지만 악의는 없다. 이 질문이 1990년대 액슬 로즈에서 커트 코베인으로의 전환을 가능하게 해주었다.

우리가 언제나 유머를 잃거나 불안에 떨어야 한다는 것을 뜻은 물론 아니다. 90년대는 어두웠던 만큼 부조리하고 불경한 시대였다. 90년대가 남긴 <비비스와 벅헤드>, <셀러브리티 데스매치(Celebrity Deathmatch)>, <다리아(Daria)>, 벅(Beck)의 “루저(Loser)” 같은 노래들은 우리가 어디로도 가고 있지 않다고 느끼는 데에서 유머를 발견했다. 실제로 이런 것들은 웃는 데 도움이 된다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=YgSPaXgAdzE>]

나의 어린 시절의 기억에 대해 이야기를 했다. 어둠 속에 누워 아무데도 가고 있지 않다고 느꼈던 나는 라디오의 다이얼을 돌렸다. 정말 게임을 좋아한다면 다이얼을 돌려 얼터너티브 록 방송국을 찾아라. 20년 후에는 내가 90년대의 음악에 대해 이야기할 때만큼의 열정을 가지고 게임 문화에 대해 이야기할 수 있기를 바란다. 나는 우리가 그런 열정을 가질 수 있다고 생각한다.