



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩
니다

Persuasive Games: 리틀 블랙 삼보 (Persuasive Games: Little Black Sambo)

Ian Bogost

2009. 9. 21

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4140/persuasive_games_little_black_.php?page=1)

[스크리블너츠의 사전에 특정 인종을 모욕하는 고어(古語)가 하나 들어 있다. 게임 디자이너 겸 작가 이안 보고스트가 이 곤란한 상황을 분석하고 대중의 반응을 소개한다.]

5th Cell이 만들어 비평가들의 찬사를 받은 닌텐도 DS용 게임 스크리블너츠(Scribblenauts)에는 사전이라는 독특한 기능이 있다. 게임을 하면서 퍼즐을 풀 때 필요한 물건을 글로 쓰기만(write) 하면 그것이 물건이 되어 나타난다. 이를 테면 “acai berry(아사이베리)”든 “zygote(접합자)”든 쓰기만 하면 그것이 실제 물건으로 변하는 것이다.

약 2만 단어 이상이 들어 있는데 그 중 일부는 적잖이 놀랍다. 실제로 출시된 지 얼마 안 돼 한 플레이어가 사전에 이상한 단어가 들어 있다며 알려왔다 그 단어는 바로 “sambo”였다.

“Sambo”란 18세기 영국과 미국 영어에서 유래된 인종 차별적 욕설이다. 전에도 그랬고 지금도 이 단어는 흑인에게 매우 모욕적인 말이다.

이 단어의 정확한 기원은 알려져 있지 않지만 이 단어가 오늘날까지 살아남게 된 이유는 1894년 나온 어린이용 책 ‘Little Black Sambo’ 때문이다. Sambo라는 아이가 기지를 발휘해 호랑이를 계속 물리친다는 내용을 담고 있다.

이 Little Black Sambo라는 책의 문화적 맥락은 좀 복잡하다. 저자 헬렌 배너먼은 영국 식민지 시대 마드라스에 살던 스코틀랜드인이었다. 호랑이가 등장하고 아이가 흑인인 이유가 설명이 된다. 영국인들은 종종 인도 사람들을 흑인이라고 불렀기 때문이다.

그러나 저자가 아이에게 붙인 이름은 미국에서 아프리카 출신 노예들을 지칭하는 말이었다. 초판에서는 남부 인도 사람들의 외모를 묘사했지만 이후 나온 판본에서는 미국에서 출판된 판본을 포함해 이후 판본에서는 Sambo를 “거무잡잡한” 골리웁(golliwogg)으로 묘사해 흑인 열간이라는 부정적인 의미를 더욱 부각시켰다.



1930년대에는 Little Black Sambo라는 캐릭터가 대중 문화에도 빈번하게 등장했다. 배너먼의 소설이 만화로 다수 각색되었기 때문이다. 1935년 나온 만화에는 아프리카계 흑인들의 이미지가 뚜렷하게 등장한다. 흑인 엄마와 전형적인 말투가 그 증거였다.

그러나 흑인 Sambo라는 인물과 이야기에 대한 부정적인 반응이 이 시기에 함께 나타나기 시작했다. 시간이 지나면서 문제의 책이 흑인 아이들에게 모욕적이라는 비판이 거세졌고 도서관과 학교에서도 인기 목록에서 사라져갔다. 심지어 인종 차별적 색채가 덜한 판본이 나오기도 했다.

(1996년 프레드 마르첼리노는 배너먼의 원작에 새로운 그림을 덧붙인 The Story of Little Babaji라는 책을 출간했다. 이 책은 큰 성공을 거뒀고 덕분에 미국 인종차별의 주범이라는 원작의 오명을 상당 부분 씻을 수 있었다.)

이렇듯 이 단어가 한 세기에 걸친 인종 차별 논란의 중심에 있었다는 사실을 아는 사람이라면 스크리블너츠의 사전에 이 단어가 들어간 데 대해 매우 놀랄 것이다. 왜냐하면 이 게임은 단순히 단어를 인식하는 데 그치지 않고 입력한 단어를 다른 속성과 행동거지를 지닌 물건으로 바꾸기 때문이다.



“sambo”라는 단어를 입력하면 수박 같이 생긴 물건이 튀어나온다. 브라이언 애쉬크래프트, 브라이언 크렌테, 스테판 토틸리오가 코타쿠에서 말했듯이 수박도 오랫동안 아프리카계 미국인들을 희화하는 물건이었다. 그러니 sambo라는 단어가 더욱 모욕적일 수 있는 것이다.

하지만 이는 결코 일부러 그런 것은 아니다. 스크리블너츠의 창작 총괄 이사인 제레미아 슬라츠카는 코타쿠와 한 인터뷰에서 게임도 회사도 인종차별과는 무관하다고 말했다. 필자는 개인적으로 그 사람의 말을 믿는다. 그 자신이 sambo라는 단어의 역사는 고사하고 그 말뜻조차 모른다고 했기 때문이다.

5th Cell측에 따르면 “sambo”는 스페인어로 칠까요떼 농장에서 자라는, 수박처럼 생긴 호리병박의 일종을 뜻하기 때문에 사전에 들어갔다. 수박처럼 생긴 그래픽도 sambo를 표현하기 위해서 쓰였다. 한 사람이 수만 개 단어를 해석해야 하기 때문에 필요하다는 것이다.

스크리블너츠의 sambo 소동에서 가장 흥미로운 부분은 5th Cell이 게임에 욕설을 은근슬쩍 집어 넣어 흑인들을 욕하려 했다는 증거가 있다거나 그 단어가 출시 전에 제거되지 않았다거나 5th Cell이 게임의 퍼블리셔인 워너 브라더스 인터랙티브의 사과에도 아랑곳없이 진지하게 사과를 하지 않았다는 점이 아니다.

진짜 흥미로운 부분은 슬라츠카가 “sambo”라는 말의 뜻을 처음부터 아예 몰랐다는 점이다. 좀 더 정확히는 그 무지가 상징하는 바이다.

이 같은 무지는 사실 도처에서 발견된다. 코타쿠에 게시된 글이나 이상하게 사과 조(調)인 조이스틱의 글, 기타 NeoGAF의 토론방에 올라온 수많은 글을 보더라도 sambo가 뭔지 아는 사람들은 별로 보이지 않는다.

앞서 말한 만화들이 지금까지 전파를 탄 일은 없지만 Sambo라는 인물은 1930년대 이후로도 오랫동안 존속했다. 그 중 가장 유명한 사례는 아마도 1957년부터 1982년까지 번성했던 체인 패밀리레스토랑 Sambo's일 것이다.

사실 Sambo's라는 이름은 악의 없이 생겨난 이름이다. 샘 배티스톤(Sam Battistone)과 뉴웰 보넷(Newell Bohnett) 두 사람이 산타 바바라에 식당을 열고 둘의 이름을 적절히 섞어 Sambo's(Sam + Bohnett)라는 상호를 붙인 것이 시초이기 때문이다.

얼마 지나지 않아 두 사람은 Little Black Sambo의 존재를 알게 되었고 그 책과 등장인물의 인기를 이용하고자 식당을 그 책에 나오는 그림들로 장식했다. 1970년대 이 식당은 널리 알려져 인기가 많았고 어디에나 있었다. 한창 땀 47개 주에 무려 1200개가 넘는 점포가 영업을 할 정도였다. 심지어 유명 사진작가 스테판 쇼어의 전집에 실리기까지 했다.



스크리블너츠의 “sambo”와 관련된 기사와 댓글을 보면 다수 플레이어들은 이 단어의 게임 등장을 두고 벌어진 논쟁 자체를 코미디라고 생각하고 있음을 알 수 있다.

일부는 이 상황이 안타깝기는 하되 사소한 우연이라고 보고 또 일부는 이 상황에 인종차별적 의미가 있음을 인정하지 않는다. 어떤 이들은 언론이 이제는 그 의미조차 “희미해진” 욕설을 괜히 꼬집어 내어 인종 갈등을 부추기고 있다고도 말한다.

심지어 스페인어를 영어로 해석하려는 언론 보도 자체가 로고스 중심주의 (역자 주: 문자 언어보다 음성 언어를 중시)라고 비난하는 이들도 있다.

이렇듯 다양한 의견을 관통하는 한 가지 공통적인 태도가 있다. 바로 별 문제 아니라는 것이다. 작은 소동으로서 조금만 관심을 주면 된다는 것이다. 그렇다면 “Sambo”는 그냥 단어일 뿐이다.

하지만 문제가 그리 간단하지만은 않다. 스크리블너츠는 단어에 관한 게임이기 때문이다. 그게 이 게임의 핵심이다. 이 게임은 수많은 단어와 그 각각의 고유성을 기반으로 한다. 단

어가 특정 상황에 놓였을 때 그 뜻과 행위가 어떻게 되느냐가 이 게임의 골자라는 것이다. 새 단어가 결합되기 전까지 퍼즐은 미미하고 재미가 없다.

이것은 게임 사운드트랙에 우연히 들어간 정치적 의도가 담긴 노래(Little Big Planet)도 아니고 반(反) 게이 선동가와 연계된 소설(예: Shadow Complex)도 아니며 엉뚱한 곳에 놓인 표현상의 실수(Resident Evil 5)도 아니다. 스크리블너츠는 필요에 따라 그리고 설계상 모든 단어는 그 자체로 주목을 끈다.

스크리블너츠는 사람들이 내뱉는 단어와 우리가 예상하는 반응에 대해 생각하게 하는 게임이라고 할 수 있다. 이 같은 의미에서, 그리고 코타쿠 보도 기사에 대한 반응과 정 반대로 스크리블너츠의 “sambo”가 만드는 담론은 정확히 그 게임의 목적이다. 우리가 하는 말과 그 쓰임새 그리고 말의 동작에 대해 끊임없이 생각하게 하는 데 목적을 둔 게임이란 뜻이다. 이 게임을 둘러싼 고향과 혼란을 보건대 목표는 이미 이룬 듯하다.

그렇다면 “sambo”의 의미는 무엇일까? 이 욕설이 본래의 의미를 상당 부분 잃어버렸다는 주장에 필자는 놀라지 않을 수 없다. 필자는 30대 초반인데 Little Black Sambo를 읽은 기억이 난다. Sambo’s 식당에 갔던 일도 기억한다. 즐았고 나빴던 기억이 모두 다 아직 생생하다. 이 단어의 나쁜 의미가 사라질 만큼 오랫동안 잊었다고는 생각하지 않는다.

한편으로 이 단어에 대한 사람들의 무지를 다행으로 생각하고 싶은 마음도 없잖아 있다. 좀 더 포용적이고 덜 완고한 세상을 바란다는 명분 아래 인종 차별적 욕설이 사라져 오히려 잘 됐다고 좋아할 수도 있다.

하지만 다른 한편으로 보면 그러한 사회적 무시는 인종주의 그 자체보다도 더 나쁜 사회 악이다. 우리는 고정관념, 욕설, 편협함의 타파를 넘어 사회적 병폐의 근본 원인을 치유하기 위해 노력해야 한다.

2008년 대통령 선거 기간 중 당시 오바마 후보가 한 인종차별 관련 연설이 큰 반향을 불러 일으키고 있는 이유는 그것이 미국의 인종 문제를 해결해서가 아니라 우리가 인종에 대해 생각하고 얘기할 때 나타나는 가시 돌진 싸움을 솔직히 인정했기 때문이다.

양측의 분노와 노여움, 공포. 오바마 후보는 그것을 궁지라고 했다. 비난과 칭찬, 기회와 양보를 새 포장에 담아 내놓기 보다는 무언가 새로운 길을 찾아야만 해결이 가능한 막다른 길이라는 것이다.

여기 비디오 게임 업계에서 우리가 벌이는 싸움은 훨씬 더 차원이 낮다. 허구이고 공상이며

중요하지도 않다. 하지만 그 안에서도 의미를 찾기 위해 아주 열심히 일하고 정치, 문학, 경제, 영화가 주도하는 대화의 틈바구니 속에서 우리의 목소리를 들리게 하고자 노력한다. 우리의 작업이 사회적으로 의미가 있음을 조금이나마 알리기 위해서다.

하지만 막상 sambo 같은 문제가 닥치면 우리는 어떻게 하는가? 저항하고 부인한다. “그냥 게임일 뿐이다,” “게임 맛 떨어진다.”라고 한다. 하지만 그 안에 진짜 숨은 의도가 있다면 어찌할 것인가? 스크러블너츠가 정말로 “sambo”의 모호한 의미를 이용해 혼란을 부추기고 있다면? 그렇다면 게임의 사회적 참여라는 대의명분은 일순간에 허물어지고 말 것이다.