

공포 게임 장르에서의 선입견 차이에 관한 연구

이현정*, 김효남^o

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: wwjdl02@naver.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on the Differences of Preconceptions in Horror Game Genre

Hyun-Jung Lee*, Hyo-Nam Kim^o

*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,

^oDept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

현재까지 나타나고 있는 공포 게임은 크게 두 가지로 나뉘어 있다. 시각적으로 유저들의 눈을 감기느냐 아니면 심리적으로 유저들의 마음을 두렵게 사로잡느냐 하는 것으로 나뉘어 공포 게임들이 출시되고 있다. 이렇게 크게 두 가지로 나뉘고 있지만 이 두 가지를 또 나누어 시각적인 공포로는 점프 스케어, 즉 갑툭튀 방식의 플레이가 더 공포를 느끼는지 아니면 게임에 크리처가 나온다면 그 크리처의 모습만으로 공포감을 느끼는지, 심리적인 공포로는 크리처가 없는 심리 공포 게임이 무서운지 아니면 크리처가 있는 심리 공포 게임이 무서운지로 더 자세히 나누어 혼하디혼한 공포 게임들의 선입견을 찾아보고자 한다. 본 논문에서는 유저들이 공포 게임을 접할 때 시각적으로 더 공포감이 느껴지는지 아니면 심리적으로 더 공포감이 느껴지는지에 대한 선입견 차이를 통계를 통해 설명하고 해당 공포심으로 공포 게임들의 공포 방향성을 어떻게 바꿔야 할지 제안을 하고자 한다.

키워드: 공포(Horror), 점프 스케어(Jump Square), 선입견(Prejudice)

I. Introduction

호러 게임은 공포감을 주며 재미를 느끼게 하는 게임 장르이다. 수많은 게임들이 나오고 더불어 공포감을 연출하는 방법도 다양한데, 대체로 어둡거나 끔찍한 배경이 많고 점프 스케어나 무력감을 동반한 공포들이 있다. 예를 들면 맵을 온통 어둡게 만들고 사거리가 짧은 손전등 하나만으로 진행하게 하거나, 아이템을 얻는 즉시 등 뒤에서 불쾌한 골짜기가 가미된 적이 등장하거나, 무력감을 동반한 공포를 주기 위해 일부로 전투력이 낮은 일반인들이 주인공인 경우가 많다. 적절하게 공포를 주는 정상적인 공포 게임들도 많이 나오고 있다. 공포 게임의 특징을 두 가지로 나눠서 생각할 수 있다. 공포적인 요소를 시각적으로 공포를 주는 점프 스케어 플레이 방식인 게임이 나오며 또는 심리적 압박감을 공격하여 공포를 주는 공포 게임들이 있다[1]. 그렇다면 사람들은 공포적인 요소를 시각적으로 놀라는 것에 더 무서움을 느끼는지 아니면 심리적 압박감으로 공포를 주는 것에 더 무서움을 느끼는지 확인해보려 한다.

본 논문에서는 설문문을 통해 시각적인 공포와 심리적인 공포로

두 가지로 분류해서 게임 사용자들의 생각을 알아보고 공포게임 기획에 반영할 수 있는 내용을 제안하고자 한다.

II. The Main Subject

시각적인 공포를 점프 스케어 방식의 플레이로 공포감을 느끼는 것과 크리처의 모습만으로 공포감을 느끼는 것으로 나누어 본다.

점프 스케어 방식의 어원은 '무언가가 튀어나와서(Jump) 겁을 준다(Scare)'라는 갑자기 튀어나오는 연출을 뜻한다. 점프 스케어 방식의 대표적인 첫 번째 게임은 Emily Wants To Play가 있다. 여섯 시간 동안 4개의 인형들로부터 생존하는 것이 목적인 1인칭 공포 게임이다. 두 번째로는 Five Nights at Freddy's part 1이다. 12시부터 6시까지 cctv를 보며 인형이 움직이는 것을 확인하는 것인데 cctv 실 근처까지 모습이 나타난다면 문을 봉쇄하여 공격을 막으면 되는 게임이다. 세 번째 게임으로는 Last Neighbor라는 공포 게임으로

어느 집에 침입 한 어린 도둑이 주인이 없다 생각한 집에 침입하여 도둑질을 하려는데 사실은 집에는 더 위험한 누군가가 있고 그 인물을 피해 집 밖으로 나가려고 하는 게임이다.

잔인하거나 괴기스러운 크리처의 모습만으로 공포감을 느끼는 경우도 있다. 첫 번째 게임은 화이트데이 게임에 머리 귀신 크리처다. 이 게임은 2001년 출시한 게임으로 해당 머리 귀신의 모습은 마치 옛날 영화나 드라마 전설의 고향에서 나오는 유사한 귀신 모습을 그대로 담고 있어 연령층이 높은 유저들도 그때의 추억 때문에 오래 보지 못하고 공포감이 생각보다 쉽게 올라가는 경우가 생긴다고 한다. 두 번째는 디 이블워딩 게임에 라우라 크리처다. 해당 크리처는 생긴 모습이 정말 기괴해 공포감을 더욱 일으키는 크리처 중 하나다. 세 번째는 데스포르레스트에서 대표 크리처인 아줌마 귀신이다. 데스포르레스트는 일본 게임으로 마치 공포영화에 나온 귀신 얼굴과 유사한 일본 특유의 기분 나쁜 느낌을 강하게 주는 크리처다. 이렇게 시각적으로 괴기스러운 크리처 모습만으로 공포심이 생기는 대표 3개 게임을 알아보았다.

공포는 일반적인 재미와는 다른 소구이기 때문에 관객들이 공포에 익숙해지지 않도록 계속 새롭고 낯선 감정을 제공해야 하는데, 질리기는 쉽지만 새로운 테마가 등장하기는 어렵다는 게 문제다. 클리셰가 발각되고 관객들이 이후 전개나 연출을 예측하기 시작하는 순간부터 그 게임은 더 이상 플레이어들을 무섭게 하지 못한다는 것이다. 점프 스케어나 크리처의 모습들로 공포심을 주지 않고 플레이어의 행동을 제한하는 방향으로 나타나기도 한다. 무력감을 동반한 공포를 주기 위해 전투력이 낮은 일반인들이 주인공인 경우가 생기며, 심리적 압박감을 주거나 해당 심리 변화로 인해 플레이어의 심리 변화를 크게 나타나도록 화면이 바뀐다거나 장르의 특성상 게임의 배경을 저택, 병원, 학교 등 일상과 관련된 장소에서 괴기스러운 상황이 펼쳐졌을 때의 몰입도는 공포심을 자극하기에 큰 요소 나타나고 있다. 심리적 공포도 두 가지로 크리처가 있는지 없는 지로 나누었다.

크리처가 없는 심리 공포 게임으로 첫 번째 게임은 Dive라는 설문조사 공포 게임이다. 초반에 간단한 설문조사만 하다가 게임의 게임 내 웃는 얼굴이 사라지며 노이즈로 심리적 공포심을 일으키는 공포 게임이다. 두 번째 게임은 Sentient 게임이다. 주인공이 실험체이며 방에 갇힌 채 목소리의 지시를 따라 하며 진행되는 게임이다. 세 번째 게임은 오카에리 라는 게임으로 일본 심리 공포 게임이다. 최근에 새집으로 이사한 중학생 소녀와, 어머니에 대한 심리적 VHS 공포 게임이다. 깨지는 그래픽이 특징이고 개인적으로는 주변 사람들 중에서도 노이즈나 그래픽이 깨지는 현상에 심리적으로 부담감을 느끼거나 플레이 타임 동안 식은땀을 흘리며 힘들게 하는 게임이다. 이렇게 크리처가 없는 심리 공포 게임들을 알아보았다.

심리 공포 게임 두 번째로는 크리처가 있는 심리 공포 게임이다. 시각적이랑 무슨 차이가 있을까 싶지만 해당 게임들은 점프 스캐어가 없는 게임들이다. 첫 번째 대표 게임으로는 발디의 수학교실이라는 공포 게임이다. 수학 문제의 정답을 맞히지 못하면 발디 수학교실생님이 점점 매를 들며 다가오는 게 해당 발디 선생의 모습이 기괴하게 생겨 점점 다가오는 게 심리적 압박감도 느끼며 공포심을 유발하는 게임이다. 두 번째 게임은 데드바이테이러이트로 생존자와 살인마로 나뉘며 생존자가 살인마를 피하며 발전기를 돌려 문을 열고 나가야

하는데, 살인마가 근처에 있으면 심장이 크게 뛰는 소리가 나타나거나 살인마의 무기, 목소리가 들려 공포감을 더 만든다. 세 번째 게임으로는 그림자 복도라는 공포 게임이다. 그림자 복도는 몇몇 크리처가 점프 스캐어를 하기도 하지만 불을 켜면 그림자가 생기는데 어둠은 게 첫 번째지만 근처에 크리처가 가까이 있으면 화면이 점점 빨개지며 심리를 건들고 크리처의 종소리나 우는소리 또는 플레이어가 움직일 때 발소리가 커서 이동하는데도 심리적 부담감을 크게 나타낸다.

시각적 심리적으로 크게 2가지로 나누었고 그 둘에서도 두 개의 공포감으로 나누어 게임들을 소개해보았다. 그렇다면 플레이하는 유저들은 이 여러 선택지에 어떤 유형이 더 무서운지 설문 조사해보았다.

2-1. 설문 내용

공포 게임을 즐겨 하는 유저 30명에게 공포 게임에 어떤 선입견을 가지고 공포 게임을 즐길 때 어떤 선입견을 가지고 있는지 설문조사를 실시했다. 응답한 내용을 토대로 제안 내용을 분석하고자 한다[2].

설문에 응답자 30명 중 22명이 여자이며 나머지 8명은 남자가 설문 참여했다. 조사한 결과 여성 비율이 공포 게임에 관심 더 많은 걸로 보인다.

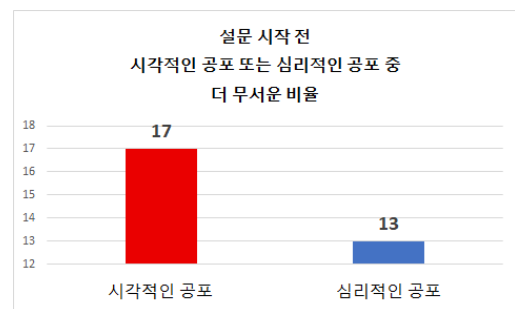


Fig. 1. Which percentage of visual or psychological fears are more frightening before the survey begins?

그림 1은 설문 시작 전 "공포 게임 플레이를 할 때 시각적인 공포 또는 심리적인 공포 중 어느 게 더 무서운가요?"의 질문을 해보았다. 그 결과 30명 중 17명이 시각적인 공포가 더 무섭다고 선택하였고 나머지 13명이 심리적인 공포가 무섭다는 반응을 나타냈다. 심리보다는 시각적으로 공포를 마주했을 때 더 공포심을 느낀다는 것이다.

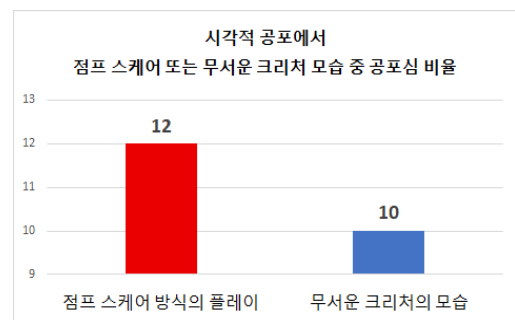


Fig. 2. In visual horror, Witch percentage of jump-scarred creature are more frightening?

그림 2는 시각적인 공포에서 점프 스케어 또는 무서운 크리치의 모습 중 어느 것에 더 공포심이 생기는지 질문을 해보았다. 해당 질문의 참여자는 22명으로 17명의 시각적인 공포가 무섭다고 선택한 유저와 5명의 심리적인 공포가 무섭다고 선택한 유저로 이루어져 있으며, 22명 중 12명이 점프 스케어 방식의 플레이가 더 무섭다고 답했고 나머지 10명이 공포 게임 내에 무서운 크리치 모습에 공포를 느낀다고 답했다.

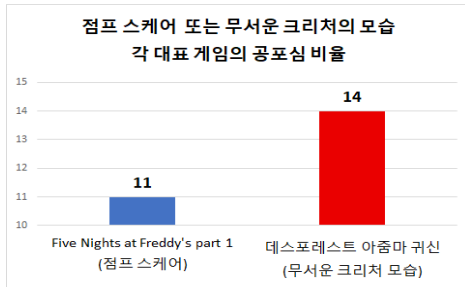


Fig. 3. Which horror game is scarier, jump-scarred or scary-looking?

그림 3은 게임들 중 제일 무섭다고 응답 한 각 대표 게임을 비교해 보았다. 점프 스케어 방식의 대표 공포 게임은 Five Nights at Freddy's part 1이며 점프 스케어를 선택 한 20명 중 11명이 무섭다고 응답했다. 무서운 크리치 모습의 대표 공포 게임은 데스포레스트 게임의 아줌마 귀신이며 무서운 크리치의 모습이 무섭다고 선택 한 20명 중 14명이 더 무섭다고 응답했다. 처음에 선택했던 설문과 다르게 무서운 점프 스케어 방식의 공포 게임 보다 무서운 크리치의 모습이 나타나는 공포 게임이 더 무섭다고 바뀌었다.

심리적인 공포에서 크리치가 없는 심리 공포 게임 또는 크리치가 있는 심리 공포 게임 중 어느 것에 더 공포심이 생기는지 조사해보았다.

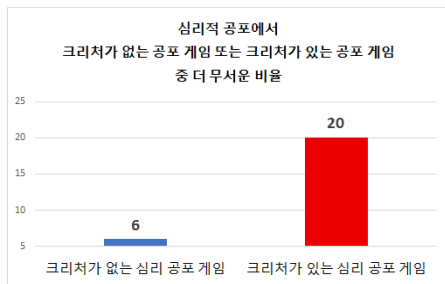


Fig. 4. Which percentage of psychological horror is scarier than a horror game without a creature or a horror game with a creature?

그림 4는 심리적인 공포는 30명 중 26명이 답했다. 시각적인 공포를 선택한 사람들 중에서도 해당 질문에 답을 해주었다. 해당 질문의 참여자는 26명으로 20명이 크리치가 있는 심리 공포 게임이 더 무섭다고 응답하였고, 나머지 6명이 크리치가 없는 심리 공포 게임이 무섭다고 응답했다.

시각적인 공포와 심리적인 공포에서 시각적인 공포에는 점프 스케어 방식에 공포를 느끼는지 크리치 모습만으로 공포를 느끼는 지로 두 가지 선택지를 내었고, 심리적인 공포는 크리치가 없는 공포 게임과

크리치가 있는 공포 게임으로 두 가지 선택지로 나누었다. 유저들에게 공포 게임을 할 때 시각적인 요소에 공포를 더 느끼는지 심리적인 요소에 공포를 더 느끼는지 설문을 본격적으로 시작하기 전에 질문했을 때 시각적인 요소에 공포를 더 느낀다 답했다. 설문을 진행한 이후에도 해당 답변이 유지되었는지 다시 질문을 해보았다.

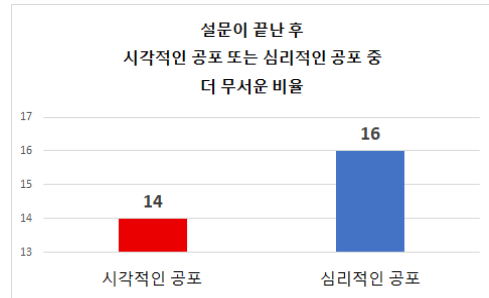


Fig. 5. The more terrifying rate of visual or psychological fear after the survey is over.

모든 설문 진행 후 처음에 질문했던 시각적인 공포 또는 심리적인 공포 중 어느 게 더 무서운지 물어봤다. 처음과 답변이 달라졌다. 첫 응답에서 시각적인 공포가 무섭다고 한 유저가 17명, 심리적인 공포가 더 무섭다고 한 유저가 13명이었다. 마지막 응답에서는 시각적인 공포가 14명, 심리적인 공포가 16명으로 바뀌었다.

이렇게 바뀌게 된 이유로는 심리적인 공포를 선택한 유저는 시각적인 공포는 갑자기 나타나 놀라는 문제이기에 공포가 그리 길게 되지 않지만, 심리적인 공포는 사운드와 심리적인 압박이 크기에 계속해서 긴장된 상태를 유지하면서 게임하기에 굉장히 심리적 공포가 길게 가게 된다는 것을 다시금 알게 되었다고 한다. 시각적인 공포를 선택한 유저는 심리적인 건 크게 변화가 없지만 귀신들의 사진을 다시 보니 생각보다 자신이 시각적으로 약하다는 걸 깨닫고 시각적인 공포를 선택했다는 답변도 있었다.

III. Conclusions

본 논문에서 설문을 통해 공포 게임을 즐겨 하는 유저들이 시각적인 요소보다는 심리적인 요소에 약하며 공포를 더 느낀다는 결과를 알게 되었다. 심리적인 요소에서는 크리치가 있는 공포 게임에 공포를 더 느끼고 크리치가 있는 공포 게임이더라도 캐릭터가 현실감 있게 생기면서 기분 나쁘게끔 생기면 더욱 공포를 느낀다고 한다. 반대로 시각적인 요소에 공포를 느끼는 유저들은 점프 스케어 방식의 플레이 보다는 크리치의 괴기스러운 모습에 더욱 공포를 느낀다고 한다.

이제는 점프 스케어만 있거나 아무런 크리치 없이 심리적인 요소만 건드린다고 해서 유저들이 공포심이 느껴질 일은 없어질 것이다. 본 논문의 설문을 통해 공포 게임을 개발하는 개발자라면 심리적인 요소를 강하게 넣으며 때론 시각적으로도 공포를 조금씩 준다면 자신이 생각하고 있는 공포 게임의 선입견을 바꾸는 계기가 될 것이며 그렇게 바뀐 선입견으로 공포 게임을 개발한다면 공포 게임을 즐기는 유저들의 공포심을 전보다 더욱 크게 느끼게 할 수 있으며 공포게임으로서 장르에 맞는 게임으로 완성도를 높일 수 있을 것이라고 생각한다.

REFERENCES

- [1] <https://www.youtube.com/watch?v=DBuT9TvCJEk&t> See game information comments
- [2] <https://docs.google.com/forms/d/1yWxsNJDBT0DSnUWKohtdVTHY9GA3yPBVDfq5YWwORZs/edit>