

공포게임의 서사적 요소로서의 공간 분석

An analysis of the Space as a Narrative Element in the Horror Game

이영수

이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공

Young-Soo Lee(lysoo01@hannail.net)

요약

본 논문에서는 공포게임을 사용자에게 공포의 반응을 일으키는 것으로 최소의 목적을 달성하는 게임의 장르로 규정하고, 기존의 실험적 연구의 한계를 넘어 무엇이 사용자에게 공포의 반응을 일으키는 요소인지 연구하기 위해 서사 요소를 분석하였다. 서사 요소의 분석은 공포게임 안에 어떠한 문법이 작동하는가를 밝힘으로서 내용적 요소를 볼 수 있다는 점에 그 의의를 갖는다.

본 논문에서는 게임 이전에 공포라는 장르를 형성하게 한 고딕 호러 소설 장르로부터 공포의 요소들을 분리하여 이 서사적 요소들이 실제 공포게임에서 어떠한 방식으로 변용되어 나타나는가를 보았다. 이를 위해 코나미 사의 <사일런트 힐> 시리즈를 주요 대상으로 삼아, 게임적 특성인 공간과 서사요소가 어떻게 변용되는가를 분석하였다. 이 연구가 향후 공포게임이라는 특수한 장르의 게임뿐 아니라 게임 안에서의 공간과 서사 요소 간의 관계를 밝히는데 도움이 될 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 공포게임 | 공간 분석 | 서사 요소 |

Abstract

In this paper, the horror game is defined as a game that is aimed at causing fear reactions to user. And this paper analyzed narrative elements for studying what causes fear reactions beyond the existing experimental study. This analysis is significant at the point of determining narrative principles in the horror game.

So this paper has extracted horror elements from gothic horror novels that established as the 'horror' genre and has considered how these horror elements would be transformed actually in the horror game. So it analyzes how the space and narrative elements as the distinctive characteristics of game are transformed centrally in the case of the 'Silent hill' series (published by Konami Corporation). Furthermore this study will be expected to be a help for clarifying not only the horror game as a peculiar genre but also the relationship between the space and narrative elements in the game.

■ keyword : | Horror Game | Space Analysis | Narrative Element |

I. 서론

공포의 체험을 유희로서 제공하기 위해 형성된 문학

장르를 일컬어 우리는 공포소설이라 부른다. 토도로프에 의하면 독자들에게 공포의 반응을 기술한다는 조건만이 실현된다면 공포소설이라 일컬을 수 있다[1]. 이를

접수번호 : #110302-001

접수일자 : 2011년 03월 02일

심사완료일 : 2011년 05월 31일

교신저자 : 이영수, e-mail : lysoo01@hanmail.net

반영하여 공포게임의 정의를 공포의 체험을 유희로서 제공하기 위해 형성되었으며, 사용자에게 공포의 반응을 일으키는 것으로 최소의 목적을 달성하는 게임의 장르로 규정할 수 있을 것이다.

공포게임을 이렇게 규정할 때 무엇이 사용자에게 공포의 반응을 일으키는 요소인지 연구의 필요성이 제기된다. 실제로 윤장원은 공포게임을 공포 장르가 뉴미디어 매체인 게임과 만나 탄생한 게임이라고 보고 게임의 감성 유희요소 중 일부로서 유희적 공포요소를 알아보고자 한 바 있다. 그는 즐거움과 재미를 주는 유희요소로 공포를 선택하고, 유희적 공포요소를 감각적, 기대적, 제한적, 수행적 공포요소로 구분하여 동공 확장 등의 실험을 통해 공포지점을 알아내고자 시도하였다[2]. 그러나 실제로 동공확장 등을 유발한 요소가 게임 수행을 하면서 유발된 긴장인지 공포요소로 인하여 유발된 것인지는 분류하기 어렵다는 한계가 있으며, 실험적 요소로서 접근할 수 있는 공포게임의 요소는 공포를 체험하는 지점일 뿐, 실제로 어떠한 요소가 공포게임이라는 장르로서 작동하게 하는가를 판단하기 어렵다는 한계를 지니고 있다. 이러한 면에서 서사 요소의 분석은 공포게임 안에서 어떠한 문법이 작동하는가를 밝힘으로써 내용적 요소를 볼 수 있게 한다는 점에서 그 의의를 갖는다.

게임을 서사적 요소로 분석할 수 있는가 하는 전제에 대해서는 본 논문은 에스펜 올셋의 정의를 빌려온다. 그에 의하면 컴퓨터 게임은 사이버텍스트로 볼 수 있다. 사이버텍스트는 기계의 유형으로 가능한 텍스트성을 모두 아우르는 광범위한 개념이며 기계적 부분의 차이점이 미학적 과정 결정에 중요한 역할을 하는 다양한 종류의 문학적 소통 체제를 일컫는다. 사이버텍스트인 공포게임의 경우에는 공포서사라는 텍스트가 컴퓨터 게임의 시뮬레이션 과정을 통하여 재현되고 통합된다고 볼 수 있을 것이다. 에스펜 올셋은 사이버텍스트의 데이터베이스로 규칙, 캐릭터, 기타 객체, 지도 등을 예로 들고 있다[3]. 이렇게 게임 자체가 사이버텍스트로서 분석될 수 있을 때 공포게임 역시 서사적 텍스트로서의 의미를 갖게 되며 사건/인물/배경이라는 서사 요소를 분석할 수 있는 전제조건이 충족된다.

서사에서 담론은 사건이 발생하는 곳인 사건국면과 내포독자가 수용하는 대로 사건이 펼쳐지는 발전국면으로 구성된다. 일반 서사에서는 이 두 국면이 독자사건의 즐거움을 따라가기 때문에 동일하지만, 게임에서는 사건국면과 발전국면 관계가 담론의 제3국면, 협상국면에 의해 정의된다. 즉, 게임이 시뮬레이션 되는 과정을 보기 위해서는 텍스트의 내포독자인 플레이어에 의해 텍스트가 재현되는 과정을 보아야 한다. 여기서 이 양 국면의 틈새들을 좁혀가는 것은 바로 플롯이다. 여러 가능성 있는 이야기들 중에서 플레이어가 성공을 거둔다면 한 가지 플롯을 추출해내는 것이며, 그 플롯을 추출해내는 시뮬레이션 과정은 지속적인 퍼즐 구조, A장소에서 퍼즐을 풀고 부수적 아이템 및 정보를 입수하여 변화된 A'를 바탕으로 B공간으로 이동하는 과정을 통해 진행된다. 텍스트 형태, 기존규칙 또는 기계로 인해 단어들 혹은 단어 시퀀스가 읽을 때마다 달라질 수 있는 언어소통대상이 비선형적인 사이버텍스트라 할 때, 이것이 게임이 시뮬레이션 되는 과정이라는 것이다. 이때 비선형적 텍스트의 사건 결과를 뚜렷하게 보여주는 것이 공간 이동의 가능/불가능성이다. 서사국면의 차이는 여기에서 가장 분명하게 발생하게 된다.

따라서 본 논문에서는 우선 공포게임에서 공포를 일으키는 서사적 요소가 음모를 만드는 플롯에 있다고 보고, 그 사건/인물/배경을 중심으로 특이요소를 고찰한다. 이를 위해 게임 이전에 공포라는 장르를 형성하게 한 고딕 호러 소설 장르로부터 공포를 일으키는 서사적 요소들을 추출한다. 그리고 3장에서 이 서사적 요소들이 실제 공포게임에서 어떠한 방식으로 변용되어 나타나는가를 보고자 할 때에는 사이버텍스트로의 게임이 가지는 이 공간 이동의 특성을 고려, 공간이동을 중심으로 공간 성격을 분화하고 거기에서 일어나는 서사요소의 변용을 분석하고자 한다.

연구대상으로는 일본 코나미사에서 출시한 사일런트 힐 시리즈 1(1997), 2(2002), 3(2003)을 중심으로 본다. 사일런트 힐은 2004년에 4편, 2007년에 오리진, 2008년에 5편이 출시되며 지속적으로 시리즈화된 공포게임으로, 각 시리즈의 스토리가 연관되어 있으며 그 중에서

도 1편과 3편은 배경 공간까지 공유하고 있다. 사일런트 힐이라는 공간을 중심으로 각 시리즈가 서사적으로 연관되어 있는 어드벤처 게임 형식의 사이버텍스트라는 점에서 공포게임의 서사적 요소를 보기에 적합한 대상으로 사료된다. 그중에서도 1편은 2003년 3편에 이어졌을 뿐 아니라 2007년도 오리진과 2008년 5편의 홈커밍이 그 외전의 형식을 띠면서 지속적으로 서사에 영향을 미쳤으므로 1편과 3편을 주로 분석하는 것이 유의미할 것이다.

II. 사이버텍스트로서의 공포게임: 고딕 호러 서사의 변용

1. 사건: 금기의 탐구

토도로프에 의하면 공포는 흔히 환상과 결부되어 왔지만 그 필요조건은 아니다. 피기(그로테스크)는 환상을 위한 여러 조건 중 하나로 중요한 것은 독자의 공포 체험 반응이라는 것이다. 그는 H.P. 러브크래프트와 에드거 앨런 포의 작품을 들어 공포의 체험 반응을 정의하는데, 토도로프는 피기의 인상을 일으키고 있는 요소군은 환상과 결부되어 있는 것이 아니라, 극한 체험이라고 부를 수 있는 것과 관련이 있다고 역설한다.

피기감은 비교적 기원이 오래된 금기와 결부된 주제에서 온다. 금기의 위반을 위해 고딕소설에서 쓰이는 도구는 공포를 불러일으키는 초자연적 존재, 괴물이다. 고딕 호러 서사란 이러한 괴물들을 중심으로 근대성의 가치들에 대해 많은 이들이 지각하는 위협들, 종교적이고 인간적인 악, 사회적 위반, 심리적인 분열과 정신적인 붕괴와 연관된 위협들을 재현해왔던 서사로, 최초로 공포라는 것을 문학 장르의 하나로써 출현시킨 서사이다.

포의 <어서 가의 붕괴>로 말하자면, 오누이의 극단적인 병적인 상황이 독자의 불안을 불러일으키며, 다른 작품에서는 갖가지 잔혹한 장면, 악의 향락, 살인 등이 그것과 마찬가지로 효과를 야기한다. H.P.러브크래프트의 소설처럼 독자가 깊은 불안과 공포의 정서를 느끼고 이상한 힘, 이상한 세계의 존재를 경험한다면 그것만으로

그 이야기는 공포이자 환상적인 것이 된다.

고딕 호러 서사는 주로 귀신, 괴물, 악령, 시체, 해골, 수도사 등의 목록을 갖고 있었으나 이 목록은 19세기에 더욱 확대되어 과학자, 아버지, 광인, 범죄자, 괴물과 같이 이중성과 악한 본성을 의미하는 것들이 추가되었으며, 19세기에 고딕용어로 표현된 많은 불안들은 20세기에 재등장하여 여러 장르와 복수의 매체에서 고딕적 혼적이 드러나게 되었다[4]. 공포는 SF와 환상과 오컬트에서 다양한 위치를 점유하였고, 20세기 초반인 1920년대부터 고딕적 글쓰기는 하위 장르로서 논의되는데 그치지 않고 시각적 요소와 결합하게 된다. 우리가 어떠한 어드벤처 형식의 게임을 공포게임이라는 장르로 분류할 때, 공포라는 장르는 이 고딕 호러 서사에서 기원하는 것이다.

고딕 호러서사의 공포는 경외 및 두려움과 연관된다. 테리 헬러(Terry Heller)는 고딕 소설이 현대인이 문학적 환경 속에서 자아를 보존하기 위해서 억제해야만 하는 성적 폭력과 변태, 근친상간, 야만적 행위, 무한욕구를 지향하는 파우스트적 힘 등의 원초적 욕구를 표현한다고 주장한다. 고딕 소설을 읽는 과정에서 독자는 폭력적이고 전복적인 초자연적 존재에 자신의 억압된 원초적 욕구를 투사하여 대리만족을 경험하며, 동시에 또한 그 두렵고 사악한 초자연적 대상을 타자화하여 독자 자신을 그것으로부터 구별하려 한다는 것이다. 헬러의 분류에 따르면 다양한 종류의 고딕소설은 그것이 독자에게 불러일으키는 미적 효과의 특성에 따라서 피기공포 이야기, 공포 스릴러, 공포 판타지로 구분될 수 있다. 고딕풍의 공포 스릴러는 초자연적 존재를 시각적 이미지로 구체화함으로써 독자에게 감각적 충격을 불러일으키는데[5], 시각적인 사이버텍스트인 공포게임은 여기에 속한다고 볼 수 있다.

이 장르에 있어 대표적인 작가인 H.P.러브크래프트는 괴물을 맞이하는 1인칭 화자를 가진 회고록이나 목격담의 형태를 띤 소설을 주로 썼으며, 일시가 명확한 1인칭 화자의 목격담은 독자로 하여금 사실로서 수용하게 하는 플롯으로 작동하였다. 금기를 깬 1인칭 시점의 화자는 목격을 하게 되고, 목격은 단순한 본다는 행위에서 그치는 것이 아니라 금기를 깬 화자에게 변형

을 가져온다. 독자는 괴물이라는 타자와 맞닥뜨린 뒤 화자가 광기를 띠거나 변형되는 것에 심리적 영향을 받게 된다.

공포 스틸러에서 슬래셔 계열의 잔혹한 이미지들도 중요한 이유가 여기에 있다. 낭자한 피, 절단된 신체, 훼손된 시체 등을 적나라하게 보여주는 공포 스틸러의 영상은 충동과 혐오의 양극을 오가는 타자에 대한 근원적인 공포를 환기시킨다. 그것들은 ‘내가 살아남기 위해 끊임없이 멀리해야 할 것들이자, ‘내가 받아들이고 싶지 않아서 몰아낸 이질적인 자기 존재 자체이다. 그 낯설음과 기괴함은 합리적으로 생각되고 말해질 수 있는 것들의 경계선상에서 출현하여 정체성에 관련된 규범들에 도전한다. 그들은 부자연스럽고 경계를 위반하면서 음란하고 모순적인 동시에 이질적이고 광기에 사로잡혀있는 어떤 것이다. H.P.러브크래프트의 서사는 이러한 그로테스크한 대상을 대면하게끔 그 이미지들을 나열하고, 한걸음 더 나아가 그 초자연적 대상과 닮은 신체변형이 일어나는 자기 안의 한 부분을 직면하게끔 한다.

가령 <인스마우스의 그림자>편에서 사람들이 모두 가지 말라고 말하는 인스마우스라는 마을로 떠난 주인공이, 마을 안에 가득 찬 괴물의 무리를 보고 간신히 탈출하여 돌아온 뒤 자신의 핏줄에 흐르는 괴물의 피를 자각하게 되는 플롯 등이 예가 될 수 있다. 화자는 자신의 목격담으로서 인스마우스 마을에서 일어났던 일을 회고록 방식으로 쓰고 있는데, 인스마우스를 찾아가는 길에 그는 뉴버리포트 개찰원에게 들은 마슈 노인과 그 마을의 인종에 대한 이야기를 듣게 되며, 동시에 그 마을에 가지 말라는 엄중한 경고를 받으나 무시한다. 개찰원에게 들었던 ‘인스마우스적 얼굴’에 대한 이야기는 실제 그 마을에 가서 사실로 밝혀진다. 어류 같은 외지인과 혼혈하여 생겨났다는 인스마우스 주민들의 얼굴은 분명 확연한 차이점이 있다. 주인공은 한밤 중에 괴물들과 마주치고, 간신히 탈출한 뒤에 가족의 계보도를 얻는다. 큰아버지가 계보도를 찾고 자살했다는 말을 들은 바 있던 주인공은, 집안에 있던 할머니의 보석을 보고 그것이 인스마우스의 것과 너무나 유사하다는 것을 느낀 뒤에 기절한다. 그 뒤로 이상한 꿈을 꾸던 주인공

은 자신이 인스마우스의 얼굴로 변해가고 있는 것을 깨닫게 된다[8].

그가 경험했던 극한의 공포는 자신의 정체성에 대한 위협으로 변화한다. 인간정체성이 위협당하는 순간, 자신이 아닌 무엇이 될 수 있으며 그 무엇이 되어간다는 사실에 대면하여 그는 광기를 일으킨다. 이와 유사한 플롯은 이후 <벽 속의 쥐> 등에서 반복된다.

고딕 호러 소설의 대표적인 저자인 H.P.러브크래프트의 서사를 중심으로 공포의 서사적 요소들을 추출해 본다면, 사건 요소는 크게 금지된 지식의 추구, 그로테스크한 괴물과의 대면과 탈출, 1인칭 화자의 광기와 변형으로 나누어질 수 있다. 아래에서는 그로테스크한 괴물 및 변화를 일으키는 1인칭 화자를 인물의 요소로, 타자의 세계가 일시적으로 현실세계와 병첩되어 괴물이 출현하는 장소를 배경의 요소로 보고자 한다.

2. 인물: 신체 변형성과 괴물

고딕 호러 서사에서는 위협적인 인물들이 초자연적이거나 자연적인 괴물의 변용의 형태로 등장한다. 러브크래프트는 그중에서도 이름 없고 혐오스러우며 그로테스크한 피조물을 주로 창조하여 등장시켜왔다. 리처드 커니는 초자연적 존재의 타자로 괴물, 이방인, 신을 한 범주로 묶는다. 그들이 재현하는 것은 우리를 변경으로 이끄는 극한의 경험이기 때문이다. 그는 초자연적 존재들, 대부분의 이방인, 신, 괴물은 인간심리의 심연에 존재하는 균열의 증거들이라고 하며, 그들은 우리가 의식과 무의식, 친숙한 것과 낯선 것, 같은 것과 다른 것 사이에서 어떻게 분열되는지 알려준다고 말한다[6].

우리는 본능적으로 거부감을 느끼게 되는 무의식적 두려움들을 이들 타자에게 투사한다. 스탠리 카벨(stanley cavell)은 자신을 공포에 떨게 하는 것은 비인간적인 것인데, 오로지 인간적인 것만이 비인간적일 수 있다고 이야기한다. 오직 인간만이 괴물이 될 수 있는 후보자인 것이다. 그는 공포란 인간정체성의 불확실성, 그것을 잃어버릴 수도 있고 침해당할 수 있을지도 모른다는 자각, 우리들이 우리 자신이 아닌 다른 것일 수도 있고 아마 이미 그렇게 되어가고 있을지도 모른다는 사실이라고 이야기한다[7]. 러브크래프트의 서사가 가져

다주는 공포는 이러한 정의에 부합한다. H.P.러브크래프트의 고딕호러 소설에서 화자가 금지된 지식과 전설의 탐구 끝에 맞닥뜨리게 되는 것은 인간정체성의 불확실성으로서, 가령 <인스마우스의 그림자>편에서는 이 진실의 추구와 관련된 1인칭 화자의 변형이 잘 나타난다. 1인칭 화자가 목격하게 되는 괴물로의 변형은 자신 속에 숨어있는 타자의 존재를 담보한다. 러브크래프트의 <벽 속의 쥐>는 자신의 선조가 살던 집으로 돌아온 은퇴한 대령이 유난히 집안에 쥐가 많다는 것을 발견하는 데에서 시작한다. 고양이와 쥐를 잡으려다가 벽걸이를 넘어간 뒤, 벽걸이 뒤에 동굴이 뚫려 있다는 사실을 알고 그 뒤의 공간을 탐험해보기로 그는 결심한다. 그리고 노리스대위 등 다른 사람들과 함께 들어갔다가 쥐들의 군대의 흔적과 인신공양의 흔적을 보고나서 그 인신공양이 자신의 선조의 이름으로 행해졌음을 알게 된다. 동굴에서 쫓기다가 정신을 잃고 구해졌을 때에는 반쯤 뜯어 먹힌 노리스 대위의 몸 위에서 발견된 뒤로, 주인공은 쥐들이 한 것이라고 되뇌이며 정신병원에 갇힌다. 금지된 지식을 얻은 주인공은 자신의 피에 흐르는 타자, 자신의 신체 속에 흐르는 타자의 존재를 안 뒤 앞을 의해 정체성의 위기를 겪으면서 괴물로 변모하는 것이다.

크리스테바는 반복되는 외국인 혐오증에서 우리 안의 낯선 것을 우리 외부의 이방인으로 구체화시켜버리는 기본적인 무의식의 과정과 연관시켰다. 이것은 프로이트가 기묘한 낯설음(uncanny)라고 부르는 불안의 감각을 정화했다고 스스로를 속이는 것과 유사하다. 이 낯설음은 표면적으로는 친숙하지 않고 알려지지 않은 것들을 가리키지만 또한 극히 내재적이고 친숙한 것이기도 하다는 상반된 의미를 가지고 있다. 주인공이 정화하려고 하면 할수록, 주인공은 실제로 자신 내부의 불안을 드러내게 된다[9].

토도로프는 유령이야기에 대해 문제를 풀고 정상성을 되돌려놓고자 주인공이 분투하는 이야기로 이야기한 바 있다. 게임에서 플레이어는 사일런트힐의 문제를 괴물들로 인식하고 괴물을 무찌르고 사건의 단서를 찾아가면서 이 세계를 정상화하고자 분투한다. 그러나 사일런트 힐은 주술의 힘이 지속적으로 영향력을 발휘하

는 세계로, 이 세계에서 주민들은 죽거나 그로테스크한 형상의 괴물이 되어가는 세계이다. 여기에서의 괴물은 타자이면서도 동시에 플레이어 자신을 반영하게 된다. <사일런트 힐 3>에서 헤더는 자신의 과거에 얽힌 비밀을 알아내고자 지속적으로 싸워나간다. 싸움의 방식은 플레이어에게 무척 친숙한 것이지만, 마지막 스테이지인 교회에서 악마/신을 섬기는 빈센트와 마지막으로 마주쳤을 때, 헤더의 '내가 누구인지를 밝히라'는 요구는 빈센트와의 대화에서 좌초된다. 빈센트는 헤더를 잔인하다면서 비난조로 이야기한 뒤, 헤더가 자신이 지금까지 죽여 왔던 건 괴물이라고 변명하자 너의 눈에는 그것이 괴물로 보이느냐고 질문한다. 헤더가 지금까지 맞닥뜨린 모든 괴물은 사일런트 힐의 주민의 변형이며, 플레이어는 그 사실을 안다. 플레이어가 맞닥뜨리게 되는 것은 지금까지 자신이 공격해온 괴물/악과 자신의 행위/신 간의 경계의 뒤집힘이다. 자신의 내부에서 괴물을 발견하게 되는 이 순간이 서사의 절정부에 놓이므로써 게임의 서사는 러브크래프트의 서사와 궤를 같이하게 된다. 지속적으로 답을 찾아나가는 미스터리 구조 및 금기의 원인이 자신에게 있음을 발견하는 절정부는 지속적인 긴장과 불안을 유발한다.

3. 배경: 괴물의 세계로의 진입

고딕 호러 서사에서 일반적으로 보이던 배경이 오래된 성, 저택, 폐허라면 현대의 고딕 호러 서사는 극지나 미궁 같은 도시들로 변형된 것으로 보인다. 그러나 일상적이고 정상적인 세계의 한계에 위치해 있다는 점에서는 동질성을 유지하고 있다. kneale은 러브크래프트에게 공포의 장소가 얼마나 중요한지 <에리히 쾨의 음악> 등에서 이야기하고 있는데[10], 이를테면 남극의 빈 공간이나 이름 없는 도시 같은 것이다. 그로테스크한 존재가 드러나는 세계, 일상적인 세계의 경계라는 점에서 남극이나 이름 없는 마을은 오래된 성이나 폐허와 동질성을 갖게 된다. 여기에서 그로테스크(Grotesque)는 '괴기한 것, 극도로 부자연한 것, 흉측하고 우스꽝스러운 것' 등을 형용하는 말로, 이질물의 결합이며 소외된 불가해(不可解)한 세계를 영상화하는 것이기도 하다. 그로테스크에 대한 반복되는 이미지들과

형상들이 문화적 두려움과 환상이 투사하고 있는 장소를 구성하게 된다.

그로테스크한 괴물이 실제로 출현하게 되는 공간은 일시적으로 괴물, 타자의 세계가 현실의 세계와 병침이 되었을 때의 공간이다. 따라서 괴물이 출현하는 공간은 그 이면에 셋으로 나뉜 공간을 전제로 한다. 하나는 현실의 공간, 다른 하나는 타자(괴물)의 공간, 다른 하나는 일시적으로 병침된 공간-고딕 호러 서사에서 일반적으로 지옥문으로 표현되는 공간이다.

러브크래프트의 서사는 배경에 지속적으로 공포를 투사하는 데, 그는 이 현실의 공간에 구체적인 시공간성을 부여하여 보다 강도 높은 장소성을 부여한다. <인스마우스의 그림자>편에서 1928년의 인스마우스 일제 단속사건을 제시하거나, <벽속의 쥐>에서 1923년 7월 16일 조상이 살던 부지인 이그자무 수도원 자리로 거처를 옮겼다고 구체적으로 쓰는 점 등이 그것이다. 그가 주로 쓰는 뉴잉글랜드 마을이라는 현실적인 배경은 퇴화의 신화 및 19세기초반이나 종의 과거에 대한 불안감이 있는 역사적 과거에 대한 공포가 연결되는 첫 번째 현실적 공간이 된다. 두 번째 공간인 타자의 세계는 크툴루의 신화라는 전설로만 이야기되어지며, 먼 바다, 고대의 바다, 우주 등으로 표현된다. 두 번째 공간의 존재가 실제로 화자 앞에 출현할 때에는 세 번째 공간인 병침되는 시공간으로, 괴물은 이 세 번째 공간을 통해 한순간 그 모습을 드러낸다.

다시 말해 East Coast의 마을들은 역사적인 깊이와 장을 위한 첫 번째 공간의 장소로 선택되어, 외부의 공간이나 바다라는 두 번째 공간에서부터 미지의 생물이 육지로 올라와 첫 번째 공간이 통제를 벗어난 공포가 시작되는 세 번째 공간으로 변모하는 구조를 가지고 있는 것이다. 러브크래프트가 묘사하는 마을들은 현실의 마을과 유사한 역사적 깊이를 가진 마을로 일반적인 현실의 공간일 때에는 살아있는 빛의 세계로 보이며, 죽음에 이미 발 디딘 어둠의 세계는 그가 주로 묘사하는 East Coast의 마을들처럼 역사적 과거에 대한 공포를 가진 마을로서 차가운 회색의 세계로 표현된다. 그리고 마지막으로 미지의 생물이 올라온 통제를 벗어난 세계로서, 크리처와 악마들이 돌아다니고 플레이어를

공격하는 세계가 검붉은 배경으로 제시된다.

<사일런트 힐>은 알레사의 어머니인 달리아가 그 지방의 토착종교를 이용해서 악마를 이끌어내는 의식을 하면서 백색가루를 사용해 사람들이 상상하는 가장 끔찍한 상상을 현실화하게끔 만든 세계이다. 이를 통해 사일런트 힐이라는 이름 없는 마을이었던 첫 번째 현실적 성격의 공간은 악마가 있는 두 번째 공간과 접촉, 상상의 이면세계라는 세 번째 공간으로 변형된다. 즉 이면세계는 현실적 세계와 동전의 앞 뒤 면처럼 붙어 있는 말 그대로의 이면으로서 특정 조건이 갖추어지면 플레이어는 현실공간에서 이면세계로 이동하게 되는 것이다. 사이버텍스트인 사일런트 힐에서 플레이어의 이동은 중요한 사건적 플롯으로 기능하는데, 실제로 이 이동을 가져오는 것은 현실공간에서 이면세계로의 공간의 전이인 것이다. 그리고 이때 그로테스크한 괴물을 대면한다는 공포 서사의 요소가 이 전이를 통하여 충족되므로, 사건 및 인물이라는 서사적 요소까지 전이가 일어나는 공간 요소를 중심으로 분석할 필요성이 제기된다.

따라서 다음 장에서는 이러한 공간의 전이와 이동을 보기 위하여 공간 성격을 세 가지로 분할하여 분석한다. 우선 전이를 일으키는 공간, 즉 현실적 세계에서 이면세계로의 전이가 이루어지도록 특정 조건이 충족되는 공간을 본 후, 이면세계가 어떠한 공간으로 나타나는지를 보고, 그로테스크한 괴물과 현실의 구조물들이 공존하는 이면세계와의 경계공간을 마지막으로 고찰한다.

III. 사일런트 힐의 공간에서 변용된 고딕 호러 서사의 모티프

1. 이면세계로의 전이공간

<사일런트힐1>에서 교통사고 후 사라진 딸 세릴을 찾아 헤매던 해리 메이슨은 아무도 없는 골목으로 접어들었을 때 이면세계와 대면한다. 골목에서 괴물과 대적함으로써 플레이어는 해리가 이상한 세계에 왔다는 것을 처음 자각하고 싸우게 되는 것이다. 그러나 실제로

게임에서 이면세계와의 첫 대면을 하게 된 공간은 플레이어 무심코 컷 씬으로 지나친 곳으로, 해리가 처음 교통사고를 일으킨 도로이다. 안개가 끼어 있어 한치 앞도 보기 어려웠던 도로에서 해리는 뭔가를 쳤다는 느낌에 차에서 내려오고, 이때 시빌이라는 여경과 마주친다. 그리고 차로 돌아가자 딸은 사라져 있다. 그가 친 게 무엇 인지는 게임이 끝날 때까지 나오지 않지만, 이것이 사실은 해리와 이면세계와의 첫 대면이자 충돌인 것이다. 골목과 안개 속의 도로는 아무도 없다는 점, 즉 누구에게도 보이지 않는다는 점에서 조건을 같이한다. 실제로 일어난 일인가 아닌가를 판단하기 어렵다는 점이 첫 번째 전이공간의 조건이 되는 것이다.

토도로프는 환상에 있어 실제인가 아닌가 판단을 정지하게끔 하는 지점이 환상이 시작되는 지점이라고 말하고 있는데, 공포의 공간인 이면세계로 처음 플레이어를 끌어들이는 때의 이 조건은 그와 맥을 같이하고 있다. 해리가 정신을 잃은 뒤에 깨어난 카페에서도 마찬가지로 이 매커니즘이 일어난다. 시빌이라는 여경은 정상적 세계의 인물이며, 플레이어는 이 인물과 마주침으로써 해리가 정상적 세계에 돌아왔다고 판단한다. 시빌이 옆마일로 지원요청을 하러 나간 뒤 혼자 있을 때의 그가 듣게 되는 것은 라디오 소리이다. 라디오 잡음이 심해지자 창문으로 괴물이 날아 들어오고 플레이어는 해리가 권총을 난사하게 하면서 이면세계에 왔다는 것을 다시 자각하게 된다. 카페라는 전이공간에 필요했던 조건은 혼자 있을 것과 라디오 소리라는 조건이 된다. 라디오라는 아이템을 통하여 전이를 감지한 이후로는 플레이어가 해리가 마주치는 인물로 공간의 성격을 판단하고 아이템 입수로 공간을 이동하게끔 유도된다.

아래의 표(표 1)는 사일런트 힐의 공간별로 받게 되는 퀘스트를 정리한 것으로, 쪽지, 라디오, 열쇠, 그림, 시 등은 모두 이면세계로 이동하게 하는 전이공간의 아이탬들이다. 쪽지나 일기장, 그림, 시, 열쇠 등 다음 장소를 지시적으로 가리키는 아이탬들을 전이공간에서 입수했을 때 플레이어는 이면세계로 이동하게 된다.

표 1. <사일런트힐1>의 공간별 퀘스트

공간	퀘스트
길거리	딸을 찾으러 나가 학교로 가는 쪽지를 입수
카페	시빌을 만나고 라디오와 총을 입수.
레빈 스트리트	괴물 개를 처치, 가정집 열쇠를 입수. 가정집에서 열쇠 세계를 얻음.
학교	세계의 시를 얻고 그림을 봄.
시계탑	첫 번째 시에 맞춰 메달 입수. 두 번째 시의 색갈에 맞춰 피아노 건반을 누르고 퍼즐을 풀.
보일러실	세 번째 시에 맞춰 출입금지 구역을 들어감.
이면세계의 학교	도마뱀과 대결하는 동화책을 입수, 학교 안의 낙서들 입수. 고든선생의 집 주소 입수.
고든 선생의 집	일기장 입수
밭간 교회	도개교 열쇠와 피라밋 입수(도개교를 통해 센트럴 사일런트 힐로 이동)
병원	지도 입수, 구급약품 및 신문 입수.

괴물과의 마주침을 예고하는 것은 라디오 소리이며, 플레이어는 타자와의 거리를 감각적으로 제공받는다. 사일런트 힐에서 괴물이 가까이 오면 지직거리는 소리를 내는 라디오 소리, 괴물의 발자국 소리 등은 타자와의 거리 및 간격을 알려주면서 동시에 공포의 이면세계에 대한 기대감을 형성시키는 미래시제로서 기능한다. 고딕 호러 서사를 비롯한 러브크래프트의 서사에서 괴물과 대면하기 이전, 이러한 소리 표현들이 등장한다. <광기의 산맥>에서 쇼고스와 대면하기 이전 듣게 되는 티리리 소리, <에리히 쾨의 음악>에서의 소리표현 등이 그것이다. 정상적 세계가 이면의 세계로 바뀌는 순간을 예고하는 소리의 표현은 고딕적 표현의 변용으로서 나타난다.

사이렌 소리 역시 그 중 하나이다. 시계탑을 통해 안으로 들어간 메이슨이 지하 보일러실의 출입금지 지역을 지나면서 사이렌 소리를 듣게 되는데, 이 소리는 그가 앞으로 대면하게 될 지옥과의 대면을 예고한다. 출구처럼 보였던 앞에 있는 통로로 나오면, 같은 학교라는 공간이 이면세계로 탈바꿈해서 나타난다. 아스팔트 길은 모두 붉게 녹이 슨 철판으로 바뀌며, 철망들은 끊임없이 이어져있고 그 철망에는 시체의 살점이 걸려있는 광경과 마주한다. 여기에서 사이렌 소리와 라디오 소리는 시각으로 대면할 세계를 청각화 함으로써, 플레이어에게 공포적 환상을 불러일으키는 장치가 된다. 인

물들은 위협적인 초자연적 존재에 직면함으로써 공포 쾌감을 느끼게 되는데, 직면하는 순간의 긴장은 거리를 뚫으로써 다시 완화된다. 이러한 반복은 공포적 환상을 누그러뜨리는 결과를 가져오지만, 긴장을 지속시키는 것은 감각적 대면 이전에 듣게 되는 예고로서의 소리이다. 이 소리들은 현재 플레이어가 있는 공간이 전이공간이라는 점을 알려주며, 동시에 이면세계의 존재를 예고한다.

2. 미궁의 이면세계

고딕 호러 서사에 숨어있는 주요한 공포 중 하나는 음울한 미로에서 빠져나갈 수 있는 출구가 없다는 느낌을 주는 것이다. 자넷 머레이는 풀어야 하는 미로와 리즘 형태가 서사로서의 힘을 가진다고 이야기하면서 공포를 환기하거나 조절하는 수단으로서 미로 형식을 이용하게 된다고 이야기한 바 있는데[11] 고딕 호러 서사의 변용이 일어나는 공포게임에서는 미로가 풀어야 하는 수수께끼이자, 끝없이 괴물이 나오는 공간으로서 출구가 없는 듯한 느낌을 주는 미궁으로 나타난다. 특히 <사일런트 힐>시리즈에서 미로는 이면세계를 표현하기 위해 지속적으로 쓰이는 공간적 장치이다. 전이공간을 거치고 나면, 플레이어는 이면세계를 미궁이라는 공간으로 경험하게 된다.

마을에서 자주 등장하는 병원, 학교는 이면세계로 바뀌면서 미로같은 구조로 바뀐다. <사일런트 힐1>에서의 맵조차 제공되지 않는 최후의 제단, <사일런트 힐 3>에서의 지하철과 하수도, 교회 등 이면의 세계로 바뀌면서 미로의 구조로 변화한다. <사일런트 힐 5>에서 이면세계로 넘어가고 돌아오기 위해서는 거울에 손을 대는 것으로 행위가 간결해졌지만, 이면세계로 넘어가고 나면 그 뒤가 미로로 변하며 정상적 세계와 구조가 달라진다는 점에서는 동일하다.

이면세계의 미로는 어둠으로 인해 더욱 미궁적인 기능이 강화되는데, 가슴에 꽂은 손전등으로밖에 보이지 않는 부채꼴의 시야는 일반적인 통로도 미로로 만든다. 끊임없이 튀어나오는 괴물들과 제한된 시야, 좁은 길이 플레이어에게 긴장을 지속시키고 놀라게 하는 기능을 하는 것이다. 1인칭 화자의 시점으로 진행되는 점이 이

이면세계에서의 미궁구조를 보다 견고하게 한다. 플레이어가 해리를 조종하는 동시에 그를 통하여 해리의 목격담을 보고 듣고 있는 1인칭 화자로, 사일런트 힐의 이동카메라와 긴 복도를 지나가는 동안, 플레이어는 끊임 없이 뛰고 돌아보고 자신이 처한 공간에서 단서들을 찾아 해맨다. 해리가 사일런트 힐에서의 다른 인물들을 만났을 때에는 대화를 나누는 컷 씬이 등장하며, 플레이어는 독자처럼 해리가 하는 행동과 대화 등을 목격한다. 플레이어는 해리가 방에 들어갔을 때 방의 모든 것을 한 번에 볼 수 없으며, 해리의 뒤에 무엇이 서 있는지도 알아볼 수 없다. 드리워진 그림자에 의해 뒤에 무언가가 있다는 것을 알아챈 뒤, 해리의 시점을 돌려 해리의 시야에 그 물체가 들어왔을 때에만 플레이어는 해리의 시야를 통해 그 물체 혹은 괴물을 파악할 수 있을 뿐이다.

사일런트 힐의 미로는 플레이어를 놀라게 하는 (frightening) 기능을 하는 동시에 미스터리 구조로서 기능한다. 플레이어는 특별한 위치를 향해서 진진하거나, 다음 단계로 넘어가기 위한 퍼즐을 풀기 위해서 계속해서 미로를 돌아다니게 된다. 즉, 플레이를 하기 위한 진행로가 모두 미로가 됨으로써, 플레이어는 게임을 하는 동안 공포게임으로서의 긴장을 지속적으로 갖게 되는데, 이는 이 미로가 현실세계와는 다른 세계, 이면세계라는 것을 알기에 나타나는 긴장감이다.

3. 괴물과 공존하는 경계공간

공포게임의 경우 초자연적 존재는 대개 좀비를 비롯한 변형된 신체를 가진 괴물로서 나타난다. 인간의 신체 형상을 보인다 해도 그로테스크하게 변형된 이들은 철저하게 타자화된 괴물이 되어, 공격해야 하는 적으로서 형상화된다. 그로테스크라는 범주에서 보이는 이미지는 자연의 이중교배적인 왜곡이다. 대부분 인간과 동물의 모습을 혼합시키거나 몸체를 섞어버리는 방식으로 자연의 범주들을 혼합시킨 것이며, 또한 동물의 형태 또는 인간을 변형시킨 상상의 괴물을 뜻하기도 한다.

사일런트 힐에서 앞서의 전이공간을 거치게 되면 미궁이라는 이면세계 이외에도 현실세계와 유사한 공간이지만 그로테스크한 괴물과 대면하게 되는 경계공간

을 겪게 된다. 이는 이면세계와 현실의 세계가 중첩된 공간으로, 병원과 학교 등 실제 있는 건물의 복도와 방 등을 해매고 있음에도 불구하고 이면세계 속을 이동하고 있는 결과를 가져온다. 현실세계일 때에는 회색이나 흰색이었던 병원복도지만 전이공간을 거치고 나면 피로 붉게 변한 복도를 걷고 있는 것 등이 그 예이다. 친숙한 건물의 복도나 방 구조 등이 이렇게 변모하듯이, 여기에서 마주치는 괴물도 친숙한 사물이 그로테스크하게 변모한 모습으로 나타난다. 가령 플레이어가 병원 복도에서 지속적으로 마주치게 되는 간호사 캡을 쓴 괴물이나, 마을에서 마주치게 되는 개 모습이지만 머리가 반으로 갈라진 더블헤드라는 변형 개, 주머니 속에서 갈날을 꺼내 공격하는 클라우저, 신체의 중간이 잘려 이어진 모습의 놉바디, 대형거미, 삼각의 머리를 가진 벅쳐스등이다.

그러나 사일런트 힐 3에서 헤더가 현실세계에서 처음으로 마주치게 되는 괴물은 그 어디에도 속하지 않는 괴물의 형상을 띠고 있다. 게임은 헤더의 악몽으로부터 시작되며, 악몽속의 괴물은 후에 헤더가 사일런트 힐 마을에서 만나게 될 괴물들과 거의 흡사하다. 그러나 악몽에서 깨어나 현실의 패스트푸드점에서 헤더가 화장실 뒤의 골목길로 빠져나갔다가 목격하게 되는 것은 옷가게의 직원을 먹어치우고 있는 괴물이다. 처음 대면한 괴물은 앞치마를 두르고 시체를 먹는 괴물로서 여성의 모습을 띤다. 집에 돌아가면 아버지가 살해당해있고, 그녀는 어머니와 얽힌 출생의 비밀을 알기 위해 사일런트 힐로 오라는 초대장을 받게 된다. 이 시점에서 단 한번 등장하는 이 괴물의 유형은 바로 후에 헤더가 위협받게 되는 모성의 변형으로 암하게 된다. 익숙한 앞치마를 걸친 여성의 괴물로의 변형, 친숙한 신체의 변형이라는 것은 지속적으로 이 게임에서 등장하는 괴물의 모습의 조형원리다.

이 조형원리를 단적으로 보여주는 것이 1편에서 등장했던 리사 갈란드라는 여자간호사이다. 사라진 딸을 찾아 사일런트 힐로 들어오게 된 해리 메이슨은 지옥으로 변한 병원에서 기괴하게 변화한 간호사괴물들을 무찌르다 정신을 잃고 리사라는 이 간호사와 처음으로 마주치게 된다. 리사는 마을 사람들 중의 생존자로 이 마을

이 왜 이렇게 되었는지, 그리고 혹시 자신의 딸을 보았는지 같은 해리의 질문에 단서를 제공하지만 그녀 역시도 기억이 명확하지 않은 부분이 있다. 해리가 지속적으로 리사를 만나게 되는 순간은 그가 지옥의 이면세계에서 의식을 잃고 난 다음이며, 리사는 해리의 질문에 답하면서 처음 이 마을이 이렇게 되었을 때에 대한 기억을 점차 찾아간다.

리사 갈란드는 악마의 제물이 된 알레사가 온몸에 화상을 입고 고통스러워할 때 그녀를 끊임없이 보살피준 간호사로, 사일런트 힐이 지옥의 공간이 되고 주민들이 괴물로 변한 뒤에도 그녀는 알레사에 의해 변화하지 않았던 것이다. 그러나 점차 변화하는 세계에 적응할 수 없었던 그녀는 병원에 보관 중이었던 물편을 사용하고, 계속되는 공포와 마약의 영향으로 리사는 기억을 잃은 상태로 해리 메이슨과 만났던 것이다.

그녀는 자신의 과거를 기억해낸 순간 스스로 생각하지 못했던 끔찍한 상상, 괴물이 되어버리는 상상을 하고는 주인공의 눈앞에서 천천히 괴물로 변화한다. 해리 메이슨이 목격하게 되는 것은 자신이 병원에서 수없이 물리쳐왔던 그 괴물간호사 크리처의 모습이다. 리사 갈란드의 크리처로의 변모는 '인스마우스적 얼굴'을 자신의 얼굴이 비친 거울에서 발견하고 스스로 광기에 차 자신도 어류인이 될 것이며 저 바다세계로 들어가 그들의 일원이 될 것이라 선언하게 되는 러브크래프트의 주인공의 변모를 상기시킨다. 러브크래프트의 1인칭 화자가 주로 맞닥뜨리는 존재들은 이들의 후에 간의 혼혈이나 기괴하게 변화한 숭배자들로, 이들은 시간이 지날수록 그 내부에 존재하는 혼혈의 피 때문에 신체의 변형을 겪는다.

사일런트 힐의 괴물은 그로테스크하게 신체가 변형된 타자들이며, 현실세계에 병침된 이면세계에서 이들을 대면하게 되는 공간이 바로 경계공간인 것이다. 그리고 이러한 경계공간을 조형하는 원리는 사일런트 힐이 괴물과 신이 뒤섞인 세계라는 것과 동질적이다. 사일런트 힐은 리조트가 생기기 전까지는 한 종교를 광신적으로 믿는 마을이었다가, 리조트 이후 새 이주민들 때문에 신도가 약해지자 남은 신도들이 더 광신도가 되어, 달리아라는 마녀가 자신의 딸 알레사를 희생시켜

괴물/신의 부활을 기도하는 지경에 이른다. 이 괴물/신의 형상은 숭배자들에게는 신으로 읽히며, 헤더의 눈에는 악마로 읽힌다. 악마/신의 혼돈성을 지닌 괴물의 형상은 러브크래프트의 초자연적 존재들과 동질적인 존재인데, 외계에서 온 듯한 이 고대의 신들은 현대의 눈으로는 악마이며, 일각의 숭배자들에게는 신으로 숭배된다. 이 타자는 사일런트 힐 내에서 가장 두려운 괴물, 벳처스라는 괴물로 형상화된다. 이는 삼각의 머리를 가진 처형자로 등장한다. 이 삼각두의 벳처스는 이 경계공간에 들어온 인간만을 공격하는 것이 아니다. 그는 이 경계공간을 돌아다니고 있는 좀비들도 같이 공격한다. 사일런트 힐의 오리진(2007)을 보면 주인공 트레비스가 모텔에 들어갔을 때 열쇠구멍으로 옆방을 훑쳐볼 수 있는 장면이 나오는데, 그는 옆방에서 벳처스가 다른 좀비를 처형하는 것을 목격한다. 그 외에도 건물 바깥을 돌아다닐 때 벳처스가 다른 크리처를 처형하는 동안 주인공이 도망가는 장면이 있어, 벳처스가 이 경계공간 내의 처형자로 기능하고 있음을 알 수 있다.

이 경계공간에서 알레사가 자신을 희생시킨 마을사람들의 광신을 투영시킨 것이 바로 이 삼각두를 가진 처형자인 것이다. 따라서 처형자는 마을사람들이 변화한 좀비들을 처형하면서 돌아다닌다. 이 시점에서 삼각두는 삼위일체를 의미한다고도 읽어낼 수 있는데, 이렇게 친숙한 상징은 낯설고 그로테스크한 변모를 일으킨다. 이 괴물은 화형당하고 화상으로 피로워하며 살지도 죽지도 못한 채 목숨이 붙어있었던 알리사가 복수하고 있는 모습으로서, 억압된 것의 변형된 귀환이 이 벳처스의 조형원리인 것이다. 처형자가 입고 다니는 것은 사람가죽으로 만든 치마로, 그는 좀비나 사람을 잡으면 옷을 가르고 가죽을 갈라 내장을 토해내게 한다. 처형자는 붉은 피로 점칠된 세계, 철창에 점점이 걸린 살점들로 현실세계에 중첩된 경계공간을 지옥이라는 이면세계의 변형된 모습으로 구현시킨다.

IV. 결론

독자가 초자연적 존재에게 자신의 공격적 욕구를 투사하는 동시에 타자화하는 것을 가능케 하는 고딕 호러

서사에서처럼, 공포게임의 경우 초자연적 존재는 좀비를 비롯한 변형된 신체를 가진 괴물로서 나타난다. 인간의 신체 형상을 보인다 해도 그로테스크하게 변형된 이들은 철저하게 타자화된 괴물이 되어, 공격해야 하는 적으로서 형상화된다. 플레이어는 이러한 타자와의 거리를 감각적으로 제공받는다. 가령 사일런트 힐에서 괴물이 가까이 오면 지직거리는 소리를 내는 라디오 등은 타자와의 거리-간격을 알려주면서 동시에 공포에 대한 기대감을 형성시키는 미래시제로서 기능하게 된다. 인물들은 위협적인 초자연적 존재에 직면함으로써 공포쾌감을 느끼게 되는데, 직면하는 순간의 긴장은 거리를 뚫으로써 다시 완화되는 것이다. 그러나 그것이 불리일키는 공포감은 구체화된 대상이 가하는 감각적 충격에 의존하므로, 그것이 유사한 조건 하에서 반복될 때 공포쾌감의 강도와 지속성은 현저히 떨어지게 된다.

이 점을 보충하는 것이 미궁의 미스터리 구조와 경계공간에서의 그로테스크한 괴물이 가지고 있는 신체변형의 서사이다. <사일런트힐>에서는 플레이어가 자신이 공격해온 괴물이라는 악과 자신의 행위가 선이라는 경계가 뒤집히는 것을 겪음으로서, 자신의 내부에서 괴물을 발견하게 되는 H.P.러브크래프트의 서사와 궤를 같이 하게 된다. 그리고 미로화된 이면세계가 이 미스터리 구조에 지속적인 긴장을 유지시키는 공간으로서 기능하게 된다.

고딕 호러 서사의 인물, 사건, 배경의 서사적 요소를 추출하여 공간적 성격에 적용, 공포게임에서 공포감을 불리일키는 서사요소를 분석하고자 한 본 논문이 향후 공포게임에 대한 연구에 도움이 될 것으로 기대한다. 공포게임이라는 특수한 장르의 게임뿐 아니라 게임 안에서의 공간과 서사 요소 간의 관계를 밝히는데 도움이 될 것으로 기대한다. 앞으로는 이 서사요소가 실제로 공포게임의 시뮬레이션 과정에 적용되는 과정을 고찰하고자 한다.

참고 문헌

- [1] 츠베탕 토도로프, 이기우, *덧없는 행복-무소론 및*

환상문학 서설, 한국문화사, pp.150-151, 2005.

[2] 윤장원, “비디오 게임의 유희적 공포에 대한 플레이어의 반응 연구”, 한국게임학회 논문지, 제9권, 제2호, No.2, pp.3-12, 2009.

[3] 에스펜 올셋, 류현주, *사이버텍스트*, 글누림, pp.53-54, 2007.

[4] Fred Botting, *Gothic*, London: Routledge, pp.2-6, 1996.

[5] T. Heller, *The Delights of Terror: An Aesthetics of the Tale of Terror*, Chicago: U of Illinois P, pp.12-20, 1987.

[6] 리처드 커니, 이지영, *이방인, 신, 괴물, 개마고원*, pp.12-15, 2004.

[7] Stanley Cavell, *The claim of Reason*, Oxford University Press, Oxford, pp.418-419, 1979.

[8] Don G. Smith, *H.P.Lovecraft in popular culture-The Works and Their Adaptations in Film, TV, Comics, Music and Games*, McFarland & Company London, pp.105-106, 2006.

[9] H. Judith, *Skin shows: Gothic horror and the technology of monsters*, duke Univ. Press, pp.18-19, 1995.

[10] K. James, “From beyond: H. P. Lovecraft and the place of horror” *Cultural Geographies*, Vol.13, No.1, pp.111-112, 2006(1).

[11] 자넷 머레이, 한용환, 변지연 역, *사이버 서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링*, 안그래픽스, pp.153-158, 2001.

저 자 소 개

이 영 수 (Young-Soo Lee)

정회원



- 2009년 2월 : 이화여자 대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공(석사)
- 2011년 2월 : 이화여자 대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공(박사 수료)

▪ 2010년 3월 ~ 현재 : 성결대학교 멀티미디어학부 강사

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 멀티미디어