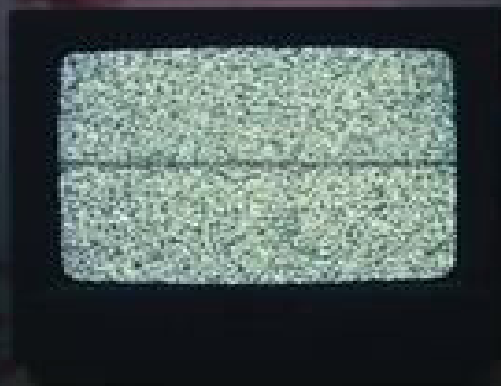
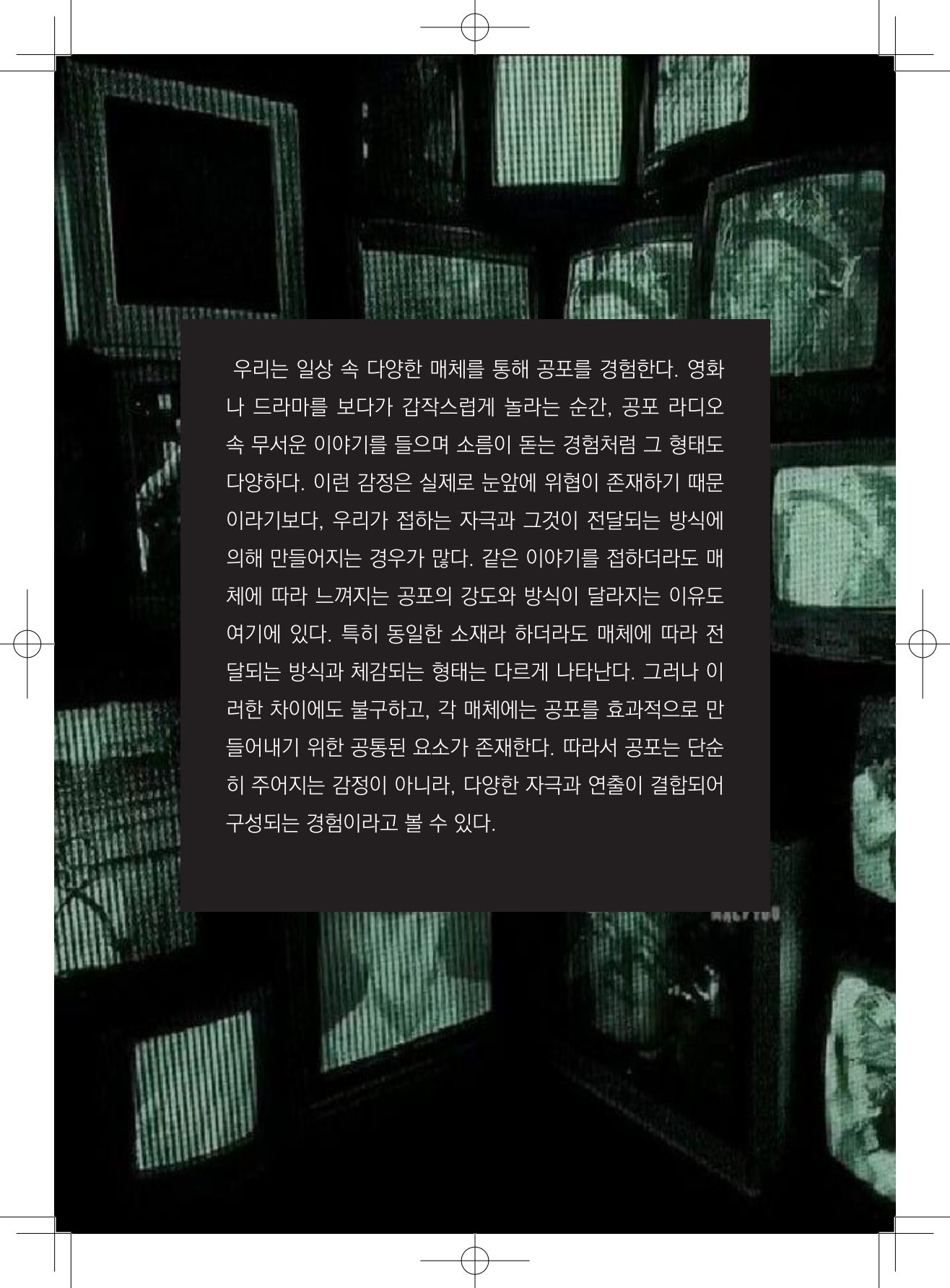


매체는 공포를  
어떻게 만들어 내는가



글 이채운  
디자인 연재민



우리는 일상 속 다양한 매체를 통해 공포를 경험한다. 영화나 드라마를 보다가 갑작스럽게 놀라는 순간, 공포 라디오 속 무서운 이야기를 들으며 소름이 돋는 경험처럼 그 형태도 다양하다. 이런 감정은 실제로 눈앞에 위협이 존재하기 때문이라기보다, 우리가 접하는 자극과 그것이 전달되는 방식에 의해 만들어지는 경우가 많다. 같은 이야기를 접하더라도 매체에 따라 느껴지는 공포의 강도와 방식이 달라지는 이유도 여기에 있다. 특히 동일한 소재라 하더라도 매체에 따라 전달되는 방식과 체감되는 형태는 다르게 나타난다. 그러나 이러한 차이에도 불구하고, 각 매체에는 공포를 효과적으로 만들어내기 위한 공통된 요소가 존재한다. 따라서 공포는 단순히 주어지는 감정이 아니라, 다양한 자극과 연출이 결합되어 구성되는 경험이라고 볼 수 있다.

## 〈시각 매체 - 눈으로 느끼는 공포〉

시각 매체는 화면을 통해 전달되는 정보를 바탕으로 공포를 만들어낸다. 영화나 드라마에서는 어두운 조명과 제한된 시야를 활용해 관객이 상황을 명확하게 파악하지 못하도록 한다. 이때 발생하는 시각적 제한은 보이지 않는 대상에 대한 불안을 키우며, 자연스럽게 긴장감을 형성한다. 예를 들어, 어두운 복도 끝에 희미하게 드러나는 형체는 전체가 보이지 않기 때문에 오히려 더 위협적으로 인식된다. 이는 인간이 불완전한 정보를 스스로 보완하려는 과정에서 공포를 더 크게 느끼기 때문이다. 또한 카메라 구도와 화면 구성은 특정 대상이나 공간을 강조하거나 숨기는 방식으로 긴장을 조절한다. 화면의 일부만 보여주거나 시선을 특정 방향으로 유도하는 연출은 관객이 보이지 않는 부분을 상상하게 만들며, 이렇게 확장된 상상은 단순한 시각 정보보다 더 강한 불안을 만들어내기도 한다.

이와 함께 갑작스러운 장면 전환이나 예상하지 못한 대상의 등장은 순간적인 놀람을 유발하며 공포를 극대화한다. 특히 조용한 장면이 이어지다가 갑작스럽게 변화가 발생하는 경우, 그 대비로 인해 공포가 더욱 크게 느껴진다. 관객은 이런 흐름을 반복적으로 경험하면서도 자극이 등장하는 시점을 예측하기 어렵기 때문에 긴장을 유지하게 된다. 결국 시각 매체는 단순히 무서운 대상을 보여주는 데 그치지 않고, 무엇을 보여주고 무엇을 숨길 것인가를 조절하는 과정을 통해 공포가 형성되도록 한다.

## 〈청각 매체 - 소리로 느끼는 공포〉

청각 매체는 소리를 중심으로 공포를 전달한다. 공포 라디오와 같은 매체는 시각적인 정보 없이 오직 소리만으로 상황을 구성하며, 이를 통해 청자의 상상력을 적극적으로 자극한다. 사람은 들리는 소리를 바탕으로 장면을 머릿속에 그려내기 때문에, 명확하게 보이는 것보다 오히려 더 불안정하고 왜곡된 이미지를 떠올리게 된다. 이 과정에서 형성된 이미지는 공포를 더욱 강하게 체감하도록 한다. 특히 정체를 알 수 없거나 방향을 파악하기 어려운 소리는 불확실성을 높이며 긴장을 유지한다. 이는 시각적 정보가 배제된 상황에서 청각이 더욱 예민하게 작용하기 때문이다.

이와 함께 청각 매체에서는 소리뿐만 아니라 ‘침묵’ 역시 중요한 역할을 한다. 아무 소리도 들리지 않는 순간은 오히려 다음에 무엇이 나타날지에 대한 기대와 불안을 동시에 유발하며 긴장을 극대화한다. 예를 들어, 한동안 아무 소리도 들리지 않다가 갑자기 가까운 곳에서 발소리가 들리는 순간, 그 대비로 인해 공포는 더욱 크게 느껴진다. 이후에는 작은 소리 하나에도 민감하게 반응하게 되며, 이런 흐름 속에서 긴장이 지속된다. 결국 청각 매체는 단순한 소리의 전달을 넘어서, 소리의 유무와 변화, 그리고 그로 인해 확장되는 상상을 통해 공포를 만들어낸다.

## 〈게임 - 직접 경험하는 공포〉

게임은 사용자가 직접 그 상황에 참여한다는 점에서 다른 매체와 구별되는 공포를 보여준다. 영화나 라디오와 달리 플레이어는 단순히 공포를 바라보는 것이 아니라, 그 안에서 움직이고 선택하며 상황을 이끌어 나간다. 이런 참여는 공포를 더욱 개인적인 경험으로 만들며, 긴장감을 지속시키는 요소로 작용한다. 특히 언제 어떤 일이 발생할지 알 수 없는 상황은 불확실성을 높이며, 공포를 더욱 강하게 느끼게 한다. 또한 제한된 시야나 어두운 환경 속에서 진행되는 게임은 플레이어의 감각을 더욱 예민하게 만든다. 예를 들어, 어두운 공간을 직접 탐색하며 주변 소리에 의존해 이동해야 하는 상황에서는 작은 변화에도 크게 반응하게 되며 긴장이 이어진다.

이와 함께 게임에서는 갑작스럽게 등장하는 요소가 공포를 극대화하는 중요한 장치로 활용된다. 예상하지 못한 순간에 나타나는 대상이나 급격한 상황 변화는 순간적인 놀람을 유발하며 강한 자극으로 이어진다. 이런 경험은 단순한 관람보다 훨씬 직접적으로 전달되기 때문에 공포의 강도 또한 크게 느껴진다. 특히 플레이어가 스스로 위험을 피하거나 대응해야 하는 상황에서는 실패에 대한 부담까지 더해져 긴장감이 더욱 크게 느껴진다. 결국 게임에서의 공포는 '보고 듣는 것'을 넘어 '직접 겪는 것'이라는 점에서 더욱 강하게 형성된다.

## 〈매체의 공통 전략 - 현실 공포 요소의 재현〉

각 매체는 서로 다른 방식으로 공포를 전달하지만, 그 근본에는 현실에서 느끼는 공포 조건을 바탕으로 한 공통된 전략이 존재한다. 인간은 어둠 속에서 시야가 제한될 때, 주변이 지나치게 조용할 때, 혹은 혼자 남겨졌다는 감각을 느낄 때 자연스럽게 불안을 경험한다. 매체는 이런 현실의 조건을 선택적으로 활용하거나 강조하여 감각을 자극한다. 영화는 어두운 공간과 제한된 시야를 통해 보이지 않는 대상에 대한 불안을 유도하고, 라디오는 정적과 미세한 소리를 활용해 청각적 긴장을 강화하며, 게임은 고립된 환경과 불확실한 상황 속에서 플레이어가 직접 위험을 인식하도록 만든다.

이와 같은 재현은 단순한 모방에서 그치지 않고, 매체의 특성에 맞게 더욱 강조되거나 변형된다. 현실에서는 크게 의식되지 않는 작은 소리나 미세한 변화도 매체 속에서는 의도적으로 부각되며 긴장을 높이는 요소로 기능한다. 이는 관객이나 사용자가 모든 정보를 한 번에 파악하지 못하도록 하기 때문에, 상황에 대한 불확실성을 더욱 크게 느끼게 하기 때문이다. 이처럼 정보의 일부를 제한하거나 지연하는 방식은 공포를 지속시키는 중요한 장치로 작용하며, 긴장을 점진적으로 쌓아간다. 또한, 이런 정보의 통제는 자극이 등장하는 시점을 더욱 예측하기 어렵게 만들어, 동일한 장면이라도 더 강한 공포로 인식되도록 한다.



## 〈결론 - 매체는 공포를 어떻게 심어주는가〉

이처럼 매체 속 공포는 단순히 무서운 장면이나 이야기에서 비롯되는 것이 아니라, 감각과 인식을 조절하는 다양한 연출을 통해 구성되는 경험이다. 같은 공포라도 매체에 따라 다르게 느껴지는 이유는 각 매체가 공포를 형성하는 요소를 선택하고 배치하는 방식이 다르기 때문이다. 이런 점에서 공포는 외부에서 주어지는 감정이라기보다, 우리가 자극을 받아들이고 해석하는 과정에서 형성되는 결과에 가깝다. 따라서 공포는 단순히 피해야 할 대상이 아니라, 인간의 감각과 인식이 어떻게 작동하는지를 드러내는 하나의 방식으로 볼 수 있다. 나아가 이러한 공포의 형성 방식을 이해하면, 매체를 수동적으로 받아들이는 데에서 벗어나 그 안의 연출과 구조를 보다 능동적으로 인식하게 된다. 이는 동일한 자극이라도 전달 방식에 따라 전혀 다른 감정 경험으로 이어질 수 있음을 보여준다.