더 나은 좀비 만들기

(Building a Better Zombie)

작성자: 크리스토퍼 토튼(Christopher W. Totten)

작성일: 2012 년 6 월 28 일

[이 기사는 다코타 주립대학의 '통합 디자인 나노콘 워크샵'에서 진행된 논의를 바탕으로 하고 있다. 웨스트우드 대학의 게임 기획 교수 토튼(Totten)이 어떻게 좀비가 대중문화에 부상하게 되었는지, 다른 매체에서는 어떻게 묘사되었는지, 게임에서는 어떻게 쓰였는지, 또 어떻게 하는 것이 좀비를 가장 효과적으로 활용하는 것인지를 탐색하는 글이다. 토튼이 처음 쓴 글은 여기서 읽을 수 있다.]

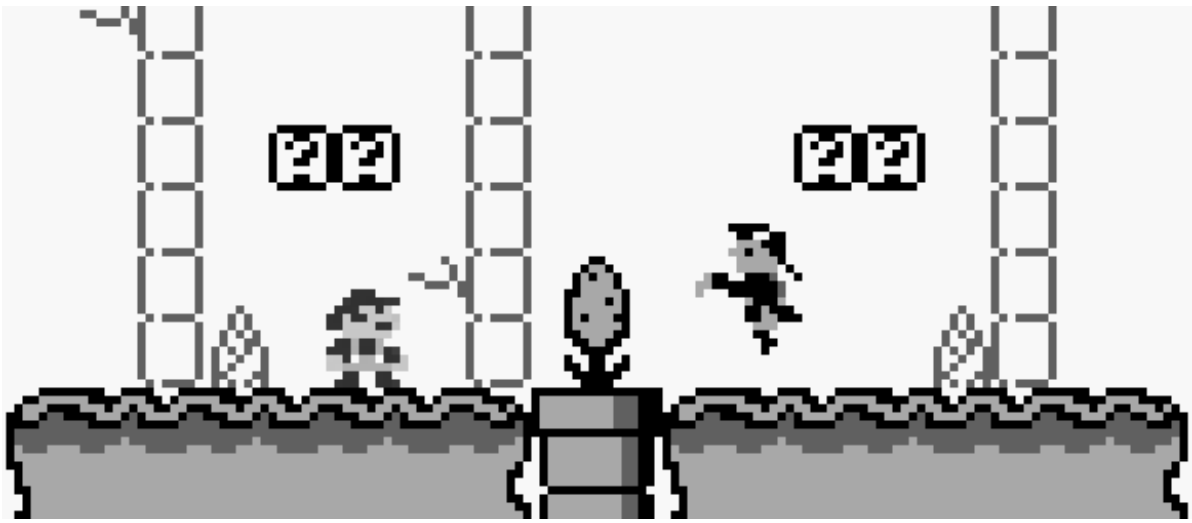
오늘날 좀비에 대한 반응은 두 가지로 양분된다. 책, 텔레비전, 영화와 같은 전통적인 매체에서의 반응과, 비디오게임에서의 반응이 그것이다.

현대의 좀비에 대한 비판적 평가가 이 사실을 뒷받침해 준다. 월 스트리트 저널(Wall Street Journal)의 낸시 드월프 스미스(Nancy deWolf Smith)는 AMC 의 <워킹데드(The Walking Dead)>가 좀비 혐오자들을 양산하는 좀비 이야기라 비난했다.

한편 videogamewriters.com 의 편집자 젠 보시어(Jen Bosier)는 좀비를 일컬어 개발자의 게으름의 산물이라 부르기도 했다. 프로그래밍하기가 쉽고, 치밀한 서사 구조가 필요 없기

때문이다. 게임에 등장하는 좀비에 대한 불만에는 상상력이 결여된 전투방식만 양산한다거나, "무섭다기보다 식상하다"는 비판도 있다.

실제로 좀비들은 오늘날뿐만 아니라 게임 역사의 복판를 가로질러 곳곳에 포진해 있다고 할 수 있다. 총알받이나 기믹(gimmick)으로서 말이다. <케슬바니아(*Castlevania*)>나 다른 공포 게임에서, 좀비는 플레이어가 처음 맞닥뜨리는 적이다. 도망치기도 쉽고 죽이기도 쉽다. <슈퍼마리오랜드(*Super Mario Land*)>에서는 마리오가 밟으면 몇 초 후에 되살아나는, 중국의 강시에서 따온 피온피(Pionpi)라는 좀비가 나오기도 한다.



현대의 게임도 이와 비슷한 방식으로 플레이어의 영웅심을 충족시키는데 좀비를 이용한다. 플레이어들이 마치 영화 <이블데드(Evil Dead)>의 브루스 캠벨이라도 된 듯 무서운 기세로 구울(ghoul)들을 쓰러뜨리게 하는 것이다. 게임 기획자가 좀비를 그저 총알받이나 기믹 정도로 사용하는 것이 적절한 처사가 아님에는 의심의 여지가 없다.

이 글은 좀비의 효용을 게임에 다시 되살리기 위해, 우리의 공포가 어디서 비롯되는 것이며 다른 미디어는 이 공포를 어떻게 활용하고 있는지 살펴보고자 한다. '시체게임학(Necroludology)'라고도 불리는 이러한 관점을 통해, 게임 속의 좀비가 총알받이로 소모되는 것에서 벗어나 게임을 더욱 극적으로 만드는 기제로 만들고자 하는 목적을 달성할 수 있을 것이다.

시체게임학은 역사적, 혹은 현대적으로 좀비의 역할을 강조해왔다. 조지 로메로(George Romero)의 시체 시리즈나, <세계대전 Z(World War Z)>, <레지던트 이블(*Resident Evil)*>, <워킹데드(The Walking Dead)>나 보드게임 <좀비!!!(Zombies!!!)> 등과 같이 좀비를 효과적으로 사용한 작품을 통하여 좀비에 대한 공통의 주제를 추출해내었다. 이 글은 이러한 주제를 표본화하여 좀비 게임을 설계하려는 사람들에게 제공하고자 한다. 이러한 주제는 다음과 같다.

- 개인적 적대관계로서의 좀비
- 자연 재해로서의 좀비
- 공간을 규정하는 좀비
- 시간제한 장치로서의 좀비
- 좀비가 정신건강에 미치는 영향

이 글은 이러한 주제들이 좀비 기획의 인자라는 측면에서 접근하였다. 좀비의 역사를 되돌아보며 이러한 주제의 기원을 밝히고, 어떻게 좀비가 가공할만한 위력의 게임 기제를 만들어내었는지를 분석할 것이다.

이 글에서는 좀비 설계의 변수라 할 수 있는 위 주제를 통해, 좀비의 역사를 되돌아보며 이 주제들의 기원과 차별점을 밝혀내어, 공포스러운 게임 기제를 만드는 법을 알아볼 것이다.

좀비 역사의 개괄

현대 좀비의 역사를 살펴본다면, 대부분 서아프리카의 부두교 의식에 등장하는 좀비의 역할에 관심을 기울이게 될 것이다. 여기에 나타난 전형적인 좀비의 모습은 약에 취해있거나, 그들을 죽음으로 이끈 저주에 씌여있는 것으로 이해되어왔다. 그들은 시체를 노예로 부릴 수 있는 마법사나 영매에 의해 묻혔다가 다시 부활한 존재이다.

불가사의한 현상을 다루는 작가 브래드 슈타이거(Brad Steiger)는 그의 책 '현실의 좀비, 살아있는 시체, 그리고 재앙의 피조물(Real Zombies, The Living Dead, and Creatures of the Apocalypse)'에서, 부두교의 좀비와 현대의 좀비는 조금 다르다는 것을 지적했다. 부두교의 좀비가 명목상의 '진짜 좀비'이며, 로메로의 좀비 조차도 진짜 좀비가 아니라는 것이다. 현대의 좀비에 대해 그는 오히려 뱀파이어나 다른 인육을 먹는 공포의 존재에 더 가깝다고 이야기했다. 실제로 부두 좀비와 현대의 좀비는 같은 어원을 가졌다고 보기도 어렵다.

*'좀비'*라는 단어의 기원은 많은 곳에서 찾아볼 수 있다. 그 중에서도 쿠바의 fumbi 나 중앙아프리카의 *nzambi* 나 *zumbi* 라는 단어를 살펴보자. 앞의 두 단어는 죽은 자의 영혼을 뜻하며, *zumbi* 는 이승에서 억울한 일을 당하여 복수심에 불타는 시체를 일컫는다. 이러한 두 갈래의 개념 때문에 한스 애커맨(Hans W. Ackerman) 와 지닌 고티에(Jeanine Gauthie)는 좀비가 본래 영혼이 없는 육신이거나, 반대로 육신이 없는 영혼 두 가지 본성 중 하나의 존재라고 이야기하였다. 이점을 고려하면 부두교의 좀비가 다른 문화권의 걸어다니는 시체와 결합되면서 현대의 살을 파먹는 좀비로 변형되었다는 사실을 유추할 수 있다.

죽은 육신이 무덤에서부터 기어나와 사람들을 공포에 떨게 한다는 생각은 부두교의 신앙에서뿐만 아니라 메소포타미아 시대의 문헌에서도 발견할 수 있다. 길가메쉬 서사시의 여섯 번째 서판을 보면, 진노한 여신 이쉬타르(Ishtar)가, 아버지인 아누(Anu)에게 천상의 소를 보내주지 않으면 "살아있는 사람보다 더 많은 수의 죽은 사람을 불러내" 그들로 하여금 "산 사람을 잡아먹도록" 하겠다고 협박하는 장면이 나온다. 또 그로부터 수천 년이 지난 뒤 쓰여진 요한 묵시록은 시체들이 무덤에서 기어 나와 사람들을 공포로 몰아넣는 모습을 주요 소재로 삼고 있기도 하다.

이렇게 초자연적 힘에 의해 되살아난 시체에 대한 공포는 문명이 확장됨에 따라 걷잡을 수 없이 퍼져나갔다. 이런 망령 이야기는 북유럽 전설에는 아주 흔하다. 문학에 나타난 망령은 두 종류로 구분되는데, 악마의 사주를 받아 소생된 존재와, 자신의 의지로 되살아난 존재이다. 전자의 구속된 망령은 악마가 시체의 입으로 들고 난다는 점이 특히 흥미로운데, 이는 현대 좀비 바이러스의 매개 경로와도 같다. 시체를 껍데기처럼 입고 있기 때문에 악마는 절름거리며 천천히 걸어다닌다. 또한 칸틴프레의 토마스(Thomas of Cantimpre (1201-1272))는 머리를 부숴서 망령을 죽이는 여자에 대한 이야기를 전했는데, 여기에서도 현대 좀비와의 공통점을 발견할 수 있다.

비슷한 류의 이야기가 노르웨이와 중동 문화권에서도 발견된다. 아이슬랜드 문화권에는 그 지역의 특정한 망령을 지칭하는 드라우그(*draug)*[1] 라는 단어도 있다. 전설 속의 망령처럼, 생전의 정체성은 되살아난 후에 갖게 되는 적개심의 토대가 되므로 이야기의 중요한 요소이다. 그레티스 전승(Grettis Saga)에서는 글램(Glam)이라는 평범한 목동이 끔찍하게 살해된 뒤 드라우그로 환생하는 이야기가 나온다. 그는 무덤 근처에 있는 시골 마을을 공포에 빠뜨렸고, 결국 이 무용담의 주인공인 그레티스가 그의 목을 잘라 마을에 평화를 되찾았다. 다른 전승에서는 희생자들을 모두 드라우그로 만들어 살려내는 드라우그리즘(draugrism)을 조명한다. 이야기의 중요한 요소 중 하나가 보물이 널려있는 안식처에 대한 열망이기 때문에, 드라우그와 지리와의 관계도 중요하게 기술되어있다.

이와 비슷하게 동양 문화에서도 언데드(undead)에 대한 신화를 다루고 있다. 천일야회는 *구울* ghul (영어로는 "ghoul")을 처음으로 언급한 중동권 문학작품이다. 구울은 밤 사이 떠돌아다니며 인간의 살을 파먹는다. 다른 이야기에서는 구울을 변신하여 피를 빨아먹는 악마로 묘사하고 있는데, 가장 최근에 피를 빤 존재의 모습을 하는 것으로 알려져 있다. 또한 중국의 전래 동화에는 낮에는 관에서 잠을 자는 썩은 시체인 강시가 나온다. 강시는 팔을 뻗은 모양새로 밤에 깡충깡충 뛰어다니며 생명을 가진 존재를 잡아먹으려 한다. 이러한 몬스터는 분류하기가 모호하여 좀비와 흡혈귀 이야기 양쪽 모두에 활용되기에 이른다.

실제로 좀비와 뱀파이어와의 관계는 좀비가 역사적으로 발전해 온 경로를 탐색할 때 간과할 수 없는 요소이다. 뱀파이어와 망령 둘 다 몇몇 주요연구에서 드러난 고딕 소설의 캐릭터를 갖추고 있다. 존 윌리암 폴리도리(John William Polidori)의 <뱀파이어(The Vampyre)>와 메리 셸리(Mary Shelley)의 <프랑켄슈타인(Frankenstein; or, The Modern Prometheus)>나 브램 스토커(Bram Stoker)의 <드라큘라> 등을 예로 들 수 있다. 이러한 소설의 고딕적 건축 양식과 폐소공포증을 불러일으키는 분위기는 오늘날까지 인기가 많아 해머 프로덕션(Hammer Film Production)이 만든 것과 같은 호러 영화로 만들어지기도 했다. 실제, 이런 형식상의 유사성은 이러한 캐릭터들이 작품 속에 함께 등장하게 하거나, 혹은 서로 섞인 모습으로 나타나게 했다.

---

[1] Draug - 북유럽 신화에서 유령이나 시체의 형태로 되살아난 망자를 가리키는 말. 복수형 draugr

이러한 관계는, 좀비가 고대의 언데드로부터 우리가 지금 알고 있는, 바이러스에 의해 사람을 뜯어먹는 존재로 발전해 오는데 중요한 역할을 했다. <*프랑켄슈타인*>에서는 한 과학자가 생명이 없는 요소로부터 지각을 지닌 창조물을 만들어내는데, 이 창조물이 자신을 그토록 흉측한 형상으로 만든 것에 복수심을 가지고 과학자와 그 친구들을 추격한다. 이 소설은 망령의 이야기에 고딕/로만 양식을 덧입힌 것이다. 프랑켄슈타인이라는 괴물은 죽은 세포 조직에서 만들어져서, 빅터 프랑켄슈타인으로부터 생명을 부여받는다. 애초에 그는 지적이지도 않고, 자비심을 가지고 있지도 않다. 그가 인간의 잔인함을 경험한 대로, 그의 창조자에 대해 복수하기로 한 것이다.

복수심에 가득 차 되살아난 시체에 대한 셸리의 이야기는 20 세기의 작가 러브크래프트(H.P. Lovecraft)에게 직접적인 영향을 주었고, 그는 1922 년에 셸리의 소설을 패러디한 <허버트 웨스트 리애니메이터(Herbert West – Reanimator)>라는 작품을 썼다. 리애니메이터는 미스카토닉 대학의 의학도인 허버트 웨스트의 이야기인데, 그는 시체 조직을 되살려낼 수 있는 약품을 개발한다. 이어지는 코믹한 전개 속에서, 시체 되살리기는 다양한 결과를 거두는데, 결국에는 좀비 군단의 합동 공격으로 절정을 맞이한다. 리애니메이터는 종종 현대적인 좀비 이야기의 시초로 간주되는데, 과학적 방법으로 되살려낸 시체가 폭력적이고 동물적인 특성을 가져 통제할 수 없게 된다는 구조가 이 이후로 정착된다.

수십 년이 지난 1954 년에, 리처드 매드슨(Richard Matheson)은 소설 <나는 전설이다(I Am Legend)>를 출간한다. 이 소설은 병원체에 감염되어 괴물이 된 사람들이 감염되지 않은 사람을 먹이로 삼는 세상에 홀로 남은 마지막 인간의 이야기이다. 뱀파이어와 좀비의 고딕문학적 근접성을 여기에서 찾아볼 수 있다. 저자는 이 괴물들을 '뱀파이어'라고 부르지만, 소설은 전 세계적 감염사태로 인한 대재앙을 그리고 있는 것이다. 조지 로메로는 그의 작품 <살아있는 시체들의 밤>의 스토리를 구상할 때 '영감을 얻은' 작품으로 이 소설을 꼽기도 하였다.

전세계를 뒤덮은 전염병이라는 주제는 짐승같은 괴물과 되살아난 시체의 이미지를 결합하여 현대의 좀비 상을 형성하였다. 로메로의 영화가 나오기 전에는 대중이 좀비를 빅터 핼퍼린(Victor Haperin)의 <화이트 좀비(White Zombie)> (1932)나, 자크 투르뇌(Jacques Tourneur)의 <나는 좀비와 함께 걸었다(I Walked with a Zombie)>(1943) 같은 영화에서만 만날 수 있었다. 로메오가 그의 작품에 나오는 적을 묘사하기 위해 "구울" 이라는 용어를 사용했다 하여도, 앞서 언급한 아라비아의 원형 좀비와의 관계를

환기시킨다는 점 때문에, 영화의 괴물은 급속도로 "좀비"라고 알려지게 되었다. '살아있는 시체들의 밤'은 최면에 걸린 노예에서 살을 파먹는 괴물로 재정립된 좀비의 전형을 보여준다.

실제로 로메로의 전례는 1960 년대 넘쳐나기 시작해 맥스 브룩스(Max Brooks)의 <세계대전 Z>나 <워킹데드>를 비롯한 현대의 작품들에 이르는 이러한 장르를 확립하는데 도움을 주었다고 할 수 있다. 이 문화적 존재가 계속 유지될 수 있도록 하는 것은, 긴 역사가 아니고, 언데드 스토커들을 계속하여 기다리는 우리의 심리적 요소이다.

개인적 원한 관계로서의 좀비

좀비 장르의 작품에서, 극적 요소란 하나 혹은 그 이상의 등장인물이 그들이 사랑하는 사람들을 걱정하게 만드는 데서 비롯되는 것이다. 친구나 가족이 좀비 떼에 합류하거나 잡아먹히는 걸 지켜보면서 심각한 심리적 타격을 입는 것이다. AMC 의 <워킹데드>는 그 짧은 시즌 1 에서만도 이러한 예를 수차례 보여주었다. 짐이라는 등장인물은 좀비에게 가족이 희생된 것을 보고 심각한 타격을 받는다. "Vatos"라는 에피소드에서 충격을 받은 짐은 "내가 살아남을 수 있었던 건 오직 좀비들이 우리 가족을 먹느라 너무 바빴기 때문이다" 라고 말한다. 후에 같은 상황에 에이미(Amy)라는 다른 캐릭터 또한 같은 상황에 처하게 되는데, 결국 좀비에게 잡혀 죽게 되면서 그 자매인 안드레아(Andrea)가 감정적인 붕괴를 겪고 자살을 시도하게 되는 이야기이다.

이러한 에피소드는 또한 주인공이 좀비에게 감염되어, 아직 의식이 남아있는 채로 서서히 변해가는 상황과도 연결이 되어있다. 워킹 데드에서, 짐은 에이미를 데리고 가려다 공격을 받아 좀비에게 물리지만, 상처가 깊지 않아 바로 죽지 않고 서서히 고통을 느끼며 좀비로 변해간다. 좀비 이야기에서 짐의 경우와 같은 변화는 긴장을 고조시키고 등장인물과 관찰자가 같은 공포를 느끼게 만든다. 언제 좀비로 변할 것인지, 그들을 구하려면 어떻게 해야하는지가 궁금해지기 마련인 것이다.

실제로, <28 일 후(28 Days Later)>처럼 좀비로 즉시 변할 때보다 느리지만 강렬한 고통과 마주할 때 더 큰 타격을 받게 된다. <28 일 후> 에서 프랭크(Frank)가 좀비로 즉시 변하고, 중간에 죽어버린 것에는 짐이 고통을 겪을 때보다 감정적인 타격이 더 적을 뿐더러, 이들이 살지 죽을지, 그들을 고통으로부터 구해주려면 어떻게 해야할지는 덜 궁금하다.

실제로 서서히 변해가는 좀비는 다수의 이름 없는 무리들보다 훨씬 더 감정적인 지지를 얻는다.

살아있는 시체 이야기에서 개인의 죽음에 초점을 맞추는 것은 새로운 일이 아니지만, 몇 세기에 걸쳐 중요한 부분으로 다뤄져 왔다 뉴베리의 윌리엄(William of Newburg, 1136 - 1198)이 쓴 망령 이야기는 무덤에서 기어올라오기 전의 좀비의 삶에 대한 이야기로 채워져있다. 자신의 아내가 다른 남자와 침대에 누워있는 것을 보고 죽은 뒤에 되살아났다던지 하는 예에서 알 수 있듯, 망령은 살아있을 때 자신의 삶을 파괴한 자를 파멸시키기 위해 죽은 상태에서 되살아난 존재이다.

살아 생전에도 사악했던 다른 망령들은 죽은 뒤에도 계속해서 사람에게 공포를 주기 위해 되살아나기도 한다. 중국의 강시 전설 또한 강시가 되살아나는 이유를 죽음과 묻힌 상태에 초점을 맞추어 설명한다. 그 이유는 주로, 묻힌 흙의 화학적 조성, 시체 안에 존재하는 영혼, 그리고 제대로 매장되었는지의 여부에 대한 설명이다.

우리가 좀비에 대해 개인적으로 가지고 있는 공포는 친지의 죽음으로 인한 공포보다 훨씬 큰 것이다. 하지만 몇몇의 작가들은 여기에 대한 심도 있는 연결고리에 주목해왔다. Doug Gross 는 CNN 에 기고한 그의 글 "왜 우리는 이 썩고 굶주린, 냄새나는 좀비를 사랑하는가"에서 좀비는 지난 50 년간 우리가 사회에 대해 느끼는 공포를 상징해 왔다고 이야기했다.

또한 조지 로메로는 현대 사회를 비판하는 매개로써 좀비를 이용하려 한다고 말해왔다. <살아있는 시체들의 밤>에서, 딸이 좀비로 변해감에 따라 가족이 붕괴되는 모습은 핵가족의 붕괴에 대한 현대의 공포를 표현하는 것이다. Dead 시리즈의 다른 영화들은 소비주의에서 현대의 미디어 의존에 이르기까지 다양한 주제를 풍자하기도 한다. 좀비 이야기를 쓰는 작가이자 좀비 전문가인 맥스 브룩스는 <*세계대전 Z*>를 포함한 자신의 작품을 통해 이러한 전통을 이어나가고 있다. 자연 재해에서 재정 위기에 대한 대비에 이르기 까지 모든 것을 비판하기 위해서 말이다. Gross 의 글에서는 Brooks 의 이 말을 인용했다.

다른 문제들은 다 너무 크다. 앨 고어가 노력하고 있지만[2] 지구 온난화의 모습이 어떨지는 상상조차 하기 어렵다. 아마 금융기관이 무너져 내리는 모습도 상상하기 힘들 것이다. 하지만 구부정한 좀비가 거리에 쏟아지는 모습은 상상할 수 있다.

이러한 비유는 현대 좀비 이야기에서는 거의 찾아보기 힘들다. 좀비의 기원이 그 당시의 공포를 반영한다는 사실에 주목하라. 그것이 로메로에게는 방사능이었고, 2007 년작 <플래닛 테러(Planet Terror)>에서는 테러리스트들이 만들어낸 신경가스 혼합물이었으며 현대의 많은 좀비 작품에서는 바이러스에 의한 전염병이다. 오늘날 우리야 질병을 퍼뜨리는 박테리아와 바이러스에 대해 알고 있지만 고대의 사람들은 이런 것들이 체액의 불균형이나 조상의 죄, 혹은 악마가 몸에 들어왔기 때문이라고 믿었다. 망령에 홀린 존재가 입을 통해 악마를 받아들인다는 설정은 현대의 좀비가 사람들을 물어 뜯어 바이러스를 전파시키는 것과 같은 맥락이다. 이에 대한 공포는 결국 프랑켄슈타인과 허버트 웨스트의 과학 의존성을 거쳐 로메로와 브룩스가 표현한 현대적 공포로 진화한다.

불행하게도, 비디오 게임에서는 좀비들이 공포를 유발하는 예에 대한 설명을 거의 찾아볼 수 없다. 누군가 어떻게 좀비가 되었는지 탐색하는 과정도 거의 없다. 시작부터 이미 변해버린 좀비들이 스크린을 가득 채우는 것이다. 이러한 괴물은 대부분 기억에 남는 특성이 없는 캐릭터이거나, 얽히고설킨 돌연변이 과정을 거쳐 더 이상 인간이라고 부르기 어려운 것들이다.

---

[2] 2006 년 지구 온난화에 관한 다큐멘터리 영화 <불편한 진실>에 출연했고 동명의 책을 써서 출판하기도 했다.

*<레지던트 이블(Resident Evil)>*은 플레이어들로 하여금 좀비가 서서히 변화되는 과정을 지켜보게 하는 몇 안 되는 게임 중 하나이다. 게임 플레이 중에 발견되는 "키퍼의 일기"는 과학자가 좀비로 변해가는 과정을 그리고 있다. 지하 연구실에서 발생한 사고 이후에, 키퍼가 가려운 물집이 몸에 퍼지면서 게임 안의 저택에 감금되는 장면에 대해 이야기하고 있다. 키퍼의 문법은 점점 알아보기 힘들어지고 그의 논조는 실험 대상과 거기서 일하는 사람들에 대해 적대적으로 변하기 시작한다. 이 글은 동료를 죽여서 그를 잡아 먹고, "가려워. 맛있어."라고 기록하는 소름끼치는 장면으로 끝난다.

이렇듯 *<레지던트 이블>*은 저택이 완전히 버려지면서 저택과 상호작용을 시작하는 플레이어들에게 커다란 충격을 준다. 플레이어는 Umbrella Corporation 와 그들의 바이러스 실험에 대해서 모르기 때문에, 일기는 게임 안에서 존재하는 검은 음모에 대한 힌트를 암시하고 있다. 플레이어의 적이 돼버린 과학자의 "전후사정을 아는 것"은 게임에

중요한 서사 맥락 구조를 더하여준다. 만약 이런 장치가 없었다면 좀비는 그저 플레이어의 길을 가로막는 장애물이었을 것이다.

*레지던트 이블*이 처음 나왔을 때만 해도 게임 중간에 삽입된 동영상(cutscene)은 전례가 없는 것이었지만, 곧 다수의 주요 게임에 적용되었다. 이와같이, 일기를 찾아낸다던가 하는 독창적인 스토리텔링 장치는 배경을 풍부하게 설명해주는 필수적인 것이다. 리차드 라우즈 3 세(Richard Rouse Ⅲ)는 "공포물에서, 관중에게 빈칸을 채우게끔 하는 것은 작가가 뭔가를 제시해주는 것보다 훨씬 마음을 흔드는 일이다. 즉, 최소의 스토리텔링이야말로 호러 장르에 완벽하게 들어맞는 기법이다."

이러한 전례를 연구하면 게임 기획자들은 개인이 좀비와 대면하게 되는 극적인 장면의 효과를 최대화할 수 있을 것이다. *레지던트 이블*은 개인적 원한 관계로서 좀비라는 소재를 가지고 많은 것들을 이루어 내었다. 바라건대 오늘날의 게임도 이와 같은 것을 배울 수 있을 것이다. 익명의 좀비 떼가 피바다를 이루는 것보다, <파이널 판타지 Ⅶ (*Final Fantasy Ⅶ)*>에서 애리스가 죽거나 매스 이펙트<*Mass Effect*>에서 파티원이 죽을 때 더 감정이 크게 동요하는 법이다. 이런 식으로 접근한다면, 좀비에게 입은 상처 또한 많은 게임에서 드라마틱한 요소로 작용할 수 있을 것이다.

자연재해로서의 좀비

분명한 것은, 플레이어가 모든 좀비의 탄생 과정에 관여할 수는 없다는 점이다. 이 점이 무명의 좀비 무리가 단순한 총알받이 정도로 사용되기도 하는 이유다. 개인사를 갖고 있는 좀비가 하나 있으면, 그 뒤에는 인간 희생양을 단순히 뒤쫓기만 하는 수천 마리의 좀비가 있기 마련이다. 오늘날 좀비를 소재로 한 작품에서 가장 흔히 등장하는 시나리오는 "좀비 아포칼립스(zombie apocalypse)", 즉 대규모의 전염병 사태로 전 세계가 멸망한다는 것이다. 좀비 소재의 작품에서 이 시나리오가 나타나는 방식은 다양하다. 어떤 작품은 생존을 위한 투쟁을 그리고, 다른 것들은 생활을 액션 영화로 만들기도 한다. 패이스북 그룹 중 "좀비 아포칼립스의 가장 힘든 부분은 바로 재미없는 척 하기"라는 그룹은 수만 명의 회원을 보유하고 있다. 이런 태도는 공포영화/게임 팬에게서는 볼 수 없는 현상이다.

좀비에 관한 오개념 중 몇 가지는 현대 게임에도 상존한다. 그 중 하나는 한 명의 개인이 좀비 대파국의 세계에서 액션 영웅이 될 수 있다는 생각이다. Gross 는 좀비에게 우리가 진실로 무서워하는 것이 담겨 있다고 주장했지만, 그 이면에는 우리의 일상 생활에서 좀비 영웅이 있었으면 하는 소망이 있다. <암흑의 군단(Army of Darkness)>, <새벽의 황당한 저주(Shaun of the Dead)>, <좀비랜드(Zombieland)>와 같은 영화에서, 어기적거리며 걷는 좀비 무리를 잡기 위해 일어서는 영웅은 그냥 보통 사람일 뿐이다. 이런 영웅은 관객들이 공감할 수 밖에 없는 개인적, 경제적 문제를 갖고 있게 마련이다. 그들의 승리는 우리가 가진 문제들을 좀비의 머리통처럼 쏴서 날려버리고 싶다는 환상을 실현하는 것이다. <새벽의 저주>에 등장하는 로저나 다른 작품의 '람보 타입' 캐릭터가 갖고 있는 골칫거리가 바로 이런 태도이다. Matthew Weise 가 지적한 바와 같이, 로저는 자기의 힘에 도취되어 부주의해졌고, 결과적으로 그 자신이 감염되고 말았다.

다른 오개념은 좀비가 사악하거나 어느 정도는 악역이라는 생각이다. 맥스 브룩스는 2006 년에 한 인터뷰에서 말하길, "이성적 사고의 마비는 항상 절 두렵게 합니다. 좀비에 관한 한 절충도, 협상도 있을 수 없다는 바로 그 점 말입니다." 브룩스의 발언은 좀비와 좀비 아포칼립소를 개별적 적수가 아닌 압도적인 자연재해로 그려내고 있다. 심리학자 지그문트 프로이트는 뱀파이어, 늑대인간 등과 같은 괴물은 혼돈스러운 기초 욕구인 이드의 표출물이라고 주장했다. 이드에 대해, 프로이트는 다음과 같이 말했다.

> 이드는 우리의 인격중 어둡고 접근할 수 없는 부분이다. 우리가 알고 있는 극소량의 지식은 모두 노이로제 증상과 '꿈 작업[3]'에 대한 연구로부터 얻은 것들이며, 이 대부분은 에고(자아)의 반대급부로만 설명할 수 있는 부정적 성격과 연관되어 있다. 우리는 이드를 이야기할 때 혼돈, 소용돌이치는 흥분의 도가니라는 비유를 사용한다. 이드는 본능에서 비롯된 에너지로 가득 차 있지만, 조직화 되지 않았고 집약된 의지도 없으며, 쾌락의 원리에 따라 본능적 욕구를 충족시키기 위해 분투할 뿐이다.

이드라는 연료로 움직이는 좀비가 무리짓기 시작하면, 이 좀비 무리는 지표를 폭풍처럼 휘몰아치며 파괴할 수 있다. 만화 워킹데드에서 좀비 전문가로 등장하는 닥터 유진 포터는 "(좀비 무리는) 자연의 힘이다. 그들은 논리나 이성에 따라 움직이지 않는다"고 말한다. 세계대전 Z 에서는 밀도에 따른 색 구분으로 좀비떼를 지도에 표기하기에까지 이른다. 각

---

[3] 프로이트가 주장한 정신분석학상의 개념. 성적 충동, 폭력성 등 본인이 수용하기 어려운 본성이 수용하기 쉬운 상징물로 대체되어 꿈속에 나타나는 과정.

구역은 색으로 구분되는데, 흰색은 완전히 압도된 지역이고, 보급품 투하나 비행기 착륙이 가능한 곳은 다른 색으로 표시하는 식이다. 생존자를 찾아가는 이야기는 기묘하게도 세계대전 Z 출간 2 년 전에 있었던 허리케인 카트리나 이재민 구조 과정을 떠올리게 한다.

<레프트 포 데드(Left 4 Dead)> 같은 게임은 넓은 영역에 걸친 좀비 바이러스의 창궐을 암시하는데, 아마도 다른 게임도 이와 같은 암시를 할 필요가 있을 것이다. 만약 플레이어가 다룰 수 있는 좀비 '기상도' 시스템을 넣을 방법을 게임 기획자들이 찾아낼 수 있다면, 다른 매체에서 했던 것과 비슷한 방법으로 좀비 서사를 게임에 집어넣을 수 있을 것이다.

공간을 규정하는 좀비

큰 규모에서는 좀비가 기상 시스템처럼 움직일지라도, 더 작은 규모의 도시나 마을에서는 소규모 집단으로 움직이기도 한다. 무리지어 움직이는 좀비는 인간 생존자와 마주칠 수 있는 장소에서 머물며 사태에 휘말린 생존자들에게 안전한 구역과 위험한 구역을 만들어

낸다. 드라우그(draug)와 같은 고대 전승에서도 장소와의 연관성이 강조되어 왔다. 드라우그는 그들의 무덤에 있는 보물을 지키며 그 일대의 지리적 영역을 오염시킨다. Matthew Weise 는 "공포의 규칙 The Rule of Horror"에서 <살아있는 시체들의 밤>을 비롯한 조지 로메로의 영화를 이런 기제를 사용한 예로 들었다. 그는 <살아있는 시체들의 밤>에서 생존자들이 농장 주택에 바리케이드를 치고 방어선이 무너짐에 따라 방에서 방으로 도망치는 과정을 설명한다. Weise 는 이같은 기제를 "요새의 수축"이라고 부른다.

전에 필자가 가마수트라에 썼던 "인류의 생존본능에 따라 더 나은 레벨 설계하기 Designing Better Levels through Human Survival Instincts"에서 게임 공간은 3 가지의 크기로 분류되었다. 그 세가지는 협소 공간, 친숙 공간, 그리고 탐색 공간이다. 협소 공간은 플레이어들이 움직이지 못하고 폐소 공포를 느낄 정도로 작은 공간으로 정의된다. 친숙 공간은 플레이어 아바타의 기본 능력으로 닿을 수 있는 장소에 모든 것이 마련돼 있는 편안한 크기의 공간이다. 반면에 탐색 공간은 플레이어가 적의 공격에 노출되어 있다고 느낄만큼 크다는 점이 다르다.

효과적인 좀비는 친숙 공간과 협소 공간 사이의 대조를 통해 긴장감을 돋운다. 안전한 구역이란 안전하게 느껴지며 다가오는 좀비 떼로부터 안심할 수 있는 공간이란 의미이다. <살아있는 시체들의 밤>의 농가는 안전하지 못하다는 느낌을 주며, <새벽의 저주>에서 쇼핑몰은 위태로운 요새, 즉 궁극의 친숙 공간으로 활용된다. 쇼핑몰이라는 신기한 공간에서 생존자들은 총, 음식, 의복, 가전제품 등등 원하는 모든 것을 손만 뻗으면 얻을 수 있다. 생존자들은 바깥 세상이 지옥으로 변해가는 동안 이런 혜택을 누린다. 물론, 결국 지옥도는 그 안에서도 펼쳐지지만 말이다.

쇼핑몰이 좀비에게 점령당한 후, 영화감독은 총포상 등 생존자들에게 중요한 공간이 언데드의 천국으로 변했음을 보여준다. 이런 공간이 전에는 친밀 공간이었지만, 이제는 좀비들로 인해 위험해진다. 새 총을 얻고자 하는 생존자가 있다면, 그는 촘촘히 무리지어 있는 언데드와 싸워서 뚫고 지나갈 수 있기를 기원해야 한다. 친밀공간이었던 곳은 이제 좀비로 협소해진다. 어떤 이는 이를 "오염" 공간이라고 부르기까지 한다. 자원 쟁탈전이 지속되는 상황 하에서, 이런 오염은 게임에서 유용하게 쓰일 수 있다.

최근에 있었던 중국 GDC 강연에서, 필자는 좀비를 적이 아니라 레벨 구성 요소로 사용한 좀비 게임을 시연한 적이 있다. 플레이어를 끌어들이기 위한 인트로로 쓸 수 있도록 하려고 좀비와의 조우는 매우 긴박한 상황을 연출하게 만들었다. 좀비와의 조우는

줄지어오는 좀비를 플레이어가 높은 곳에서 저격하는 것으로 시작하는데, 플레이어는 이를 통해 좀비를 헤드샷으로 물리치는 법을 배우게 되고, 결국에는 대규모의 공격을 방어해야만 한다. 플레이어 요새의 방어체계가 압도당하게 되면, 플레이어는 바깥으로 나가서 난국을 헤쳐나갈 방법을 찾아야만 한다. 이런 방식의 조우는 좀비를 상대함에 있어 무력감을 맛볼 수 있도록 고안된 것이다. 레벨 디자인은 친숙하다기 보다는 광활하게 설계되어, 플레이어는 어디로든 원하는 대로 움직일 수 있다. 좀비가 요새 안으로 밀려들어오기 시작하면, 좀비는 플레이어가 뚫을 수 없는 장벽처럼 느껴지게 된다. 이런 종류의 레벨에서는 좀비를 적으로서가 아니라 레벨 구성요소 자체로, 즉 구조물의 대체품으로 사용된다고 봐야 한다.

이런 접근 방법은 전에도 나온 바 있다. *레지던트 이블* 시리즈의 첫 번째 작품이 한 예이다. 이 게임에서 정체를 알 수 없는 좀비가 나오는 저택은 "유령의 집"을 강하게 연상시키고, 좀비의 근원에 궁금증을 불러 일으킨다. 이런 분위기에 더하여 협소한 복도와 탱크 조작법[4]은 심리학적으로도 물리적으로도 협소한 공간에서 게임 플레이가 이루어지도록 한다. 플레이어가 좀비와 마주치게 되면, 비좁은 복도일 경우가 많은데, 이럴 때면 플레이어는 총탄을 소모하여 그들을 죽일 것인지 아니면 그냥 도망칠 것인지를 결정해야 한다. 복도가 매우 좁다면, 좀비는 벽의 구실을 하게 된다. 플레이어가 좀비와 마주친 곳이 막다른 골목이라면, 협소한 공간은 더더욱 협소해 진다. 이런 상황에서 좀비는 어기적거리고, 기어다니고, 물어뜯기까지 하는 벽으로 작용한다.

이런 장벽으로써의 특성은 Zombies!!! 라는 보드 게임에서도 그 예를 찾아볼 수 있다. 각 플레이어는 자신의 턴에서 타일을 놓아야 하는데, 그 자리는 좀비들이 자리하게 된다. 플레이어는 또 매 턴을 끝내기 전에 주사위를 굴려서 나온 수만큼의 좀비를 한 칸씩 이동시키게 된다. 플레이어에게 좀비 떼를 조종하게 해, 상대방을 방해하거나 공격하는 용도로 쓸 수 있는 도구로 이용하는 것이다. 이런 방식을 통해 플레이어는 상대방이 구조를 받거나 보급품을 얻는 것을 막는 장벽을 만들어 낼 수 있다. 이 게임에서 좀비를 물리치려면 4 이상의 주사위 눈이 나와야 하므로 전투는 다분히 위험하다. 더구나 플레이어가 좀비-장벽으로 들어가게 된다면, 위험요소는 더욱 커진다.

---

[4] Tank Control - 전진/후진과 방향 조작이 다른 버튼으로 분리된 조작법. 탱크 조종과 비슷하여 붙여진 이름.

좀비가 장벽으로 사용되고, 공격이 정밀해야만 하는 게임이라면 좀비는 플레이어의 이동 패턴을 바꿀 수 있다. 위에서 설명한 데모게임은 좀비 떼의 접근이 플레이어를 무리짓게 할 수 있음을 보여준다. 개발자들은 플레이어가 바깥으로 나갈 때에 맞춰 잘못된 경로에 좀비 스폰 장치(적을 생성하는 스크립트 객체)를 배치하여 막음으로써 플레이어들이 다음 지역으로 확실히 이동하도록 만들 수 있다. 물론 이런 경우에도 1 차적인 인트로/튜토리얼 레벨에서 쓰이는 궤도 이동이나 플레이어를 강제로 이동시키는 기법 역시 이야기를 효과적으로 전달하면서도 플레이어를 원하는 방향으로 이동시킬 수 있다는 점은 분명하다.

시간 제약으로서의 좀비

좀비가 인간을 구석으로 몰아대는 데 뛰어난 것만큼, 그들은 지구력이 뛰어나다. 좀비 떼가 접근하는 것은 매우 긴장되는 경험이다. 그들이 신음하고 울부짖는 것이 들리며 지평선 너머 거대한 좀비 무리가 절름거리며 오는 것을 지켜보게 되는 것이다. 멈춰선 자동차의 시동을 걸기 위해서, 혹은 보급품을 모으기 위해 고군분투하는 동안, 플레이어는 시간 제약이 있다는 것을 알게 된다.

시간 제약은 많은 종류의 시각 매체에서 극적 요소를 만들어 내는 유용한 방법이다. 거의 모든 영화는 시간과의 싸움을 기반으로 한다. 마찬가지로 게임도 게임 내 퍼즐이나 전투에 극적 요소를 더하기 위해 시간 제약을 활용한다. 어떤 것은 플레이어를 불편하게 할 뿐이지만, 이런 기법을 매우 효과적으로 쓴 게임도 있다.

이런 식의 "카운트다운 타이머"를 잘 쓰고 있는 게임 중에 *<메트로이드(Metroid)>* 시리즈가 있다. 시리즈의 1 편에서는 플레이어가 최종보스 마더 브레인을 물리치고 자축할 틈도 없이, 전체 건물이 폭파된다는 메시지가 카운트다운 타이머와 함께 화면에서 깜빡거리기 시작한다. 폭발로부터 대피하려면 플레이어는 위에 있는 출구를 향해 매우 정확한 점프를 연속해서 성공시켜야 한다. *마리오* 시리즈 중 많은 작품 역시 이런 타이머 기법을 활용하고 있다. 마리오 게임에서는 경고음이 울리면 배경 음악의 템포가 극적으로 빨라진다.

좀비 소재의 작품에서는 접근하는 좀비 무리 자체가 돌아가는 시계침 같은 역할을 한다. 맥스 브룩스의 세계대전 Z 에서는 다수의 등장인물이 좀비 무리와 추격전을 벌인다. 브룩스가 그려낸 좀비는 시각적 위협일 뿐 아니라 청각적으로도 위협적이라는 면에서 독특하다. 그들의 신음소리는 어떤 좀비가 사냥감을 찾아냈고 근처의 다른 좀비들에게 알리는 소리라는 점이 위협을 배가시킨다. 작품 속의 인간들에게 이런 신음소리가 들린다는 것은 좀비가 가까이 왔다는 것을 의미한다. 많은 게임에서 시간은 극적 요소를 구성하는 고전적인 기법이므로 이런 요소를 게임에 넣는 것은 쉬운 편이다. 좀비가 수치로 남은 시간을 알려주지는 못하므로, 좀비의 접근은 소리나 땅의 진동이라는 형태로 표시된다. 이와 같은 방법을 통해 좀비는 생존형 공포 게임의 분위기를 돋우는 공포 요소로 작용할 수 있다.

좀비가 정신건강에 미치는 영향

잘 만들어진 좀비 이야기에서뿐만 아니라 실제 좀비 아포칼립스에서도 사랑하는 사람을 잃은 것과 좀비에게 압도당하는 상황, 갇힌 느낌, 탈출하려고 기를 쓰는 것 등이 겹쳐진 상황은 생존자에게 큰 타격을 준다. 시간이 지나면서 "운이 좋아" 살아남은 사람들의 정신 건강은 심각하게 악화된다. 게임은 플레이어들에게 정서 반응을 이끌어낼 수 있으므로 게임이 흘러감에 따라 이러한 정신 건강과 긴장에 관여할 수 있다. 많은 경우에, 게임이 정신 건강에 미치는 이러한 효과는 좀비 그 자체보다 더 위험할 수도 있다.

좀비에 대한 우리의 공포는 주로 그들의 저열한(abject) 본성에서 비롯된다. 문학 평론가 율리아 크리스테바(Julia Kristeva)는 그녀의 저서 <Powers of Horror>에서, 심리학과 예술에서 쓰이는 저열함(abjection)의 개념을 발전시켰다. Kristeva 의 개념은 어떤 존재가 인간의 전형적인 "상징 질서"와 어긋나 어떻게 공포를 유발하는지에 대한 것이다.

널리 알려진 예로 "시체"를 들 수 있다. 시체는 차갑고 생명이 없는 사람의 몸으로, 원래는 따뜻하고 움직여야 하는 것이다. 일반적 인식상 인간은 살아있는 것이므로, 시체는 많은 사람들을 불편하게 만든다. 여기에 더하여 인간이 언젠가 시체가 된다는 것을 자각하는 것과 저열한 시체를 마주하는 것은 인간의 필멸성과 대면하는 것이다.

이러한 예는 좀비가 가진 저열함의 근본을 볼 수 있게 해준다는 점에서 유용한 관점이다. 한편으로 좀비는 죽은 시체이지만, 동시에 걸어다니며 사람을 잡아먹을 수 있다. 더하여

어떤 좀비가 누군가가 알거나 사랑하는 사람이라면, 저열성에 대한 의문이 떠오르기 시작한다. 왜냐하면 그들은 단지 필멸성뿐만이 아니라 (사랑했던 사람을) 배신하고 포기해야 한다는 것까지 자각하기 때문이다. 즉 좀비가 나를 죽이기만 하는 것이 아니라 나를 좀비로 만들 수도 있다는 사실은, 내 몸이 더 이상 내 것이 아닐 수도 있다는 생각과 맞물려 더 큰 공포를 자아낸다. 시체 하나가 저열한 공포의 대상이라면, 좀비에 대한 공포는 기하급수적으로 더 끔찍해진다. 저열성은 저열성의 꼬리를 물고 퍼져나가기 때문이다. 난투극의 중압감을 못 이긴다면, 인간의 정신력은 결국 산산히 부서질 것이다.

좀비와 마주치는 것이 사람의 정신상태를 악화시킨다는 아이디어는 고대와 현대의 좀비물 양측에서 모두 흔한 것이다. 요한묵시록에는 "사흘 반이 지났습니다. 하느님께서 그들에게 생기를 불어넣어 주셔서 그들은 제 발로 일어섰습니다. 그것을 목격한 사람들은 큰 두려움에 사로잡혔습니다."라고 나와있다. 유사하게, 빅터 프랑켄슈타인(Victor Frankenstein)은 그의 피조물이 세상에 나오자마자 심리적, 정신적 타격을 크게 겪었다. "그러나 나는 실제 매우 아팠고, 내 친구의 끊임없는 무한한 관심으로만 다시 회복될 수 있었다. 내게 부여된 괴물의 형상은 내 눈 앞에 영원히 있었고, 나는 그를 향해 미친듯이 절규했다".

현대에 와서 정신적 질병을 이해하게 되면서 인간의 행동에서 좀비 아포칼립스까지 더욱 세밀한 묘사가 가능해졌다. 로메로의 살아있는 시체들의 밤 중 한 인물이 좀비에 대한 공포에 사로잡혀 탈진하는 장면으로 시작하여, 정신적 쇠약은 이 장르의 중심 소재가 되어왔다. 모든 반응이 이렇듯 무력한 것은 아니다. 새벽의 저주(Dawn of the Dead)의 오토바이 갱단이나 워킹데드의 주지사와 멀 딕슨(Merle Dixon)처럼 몇몇 인물은 과격하고, 무고한 사람들에게 막대한 피해를 입히기도 한다.

새계대전 Z 은 많은 부분을 생존자의 정신적 쇠약을 묘사하는데 할애하고 있다. 공군 조종사가 생존 전문가로부터 구조되는 환영을 본다거나, 정신적으로 좀비가 된 건강한 인간인 "배신자" 의 탄생 등이 그런 상황이다. 주목할 만한 예로 용커스(Yonkers)에서 중무장한 미국 군대와 거대한 좀비 무리가 전투를 벌일 때 사람들에게 발생한 좀비 효과를 들 수 있다. 이 전투는 "대 혼란" 이라는 제목이 붙은 장의 일부분으로, 좀비가 창궐할 당시 전 세계 사람들의 반응을 기술한 것이다.

사람들을 진정시키려는 목적으로, 최신 무기와 통신 기술을 가진 부대가 뉴욕 용커스의 좀비무리를 제압하라는 명령을 받는다. 인간 적수에게는 "충격과 공포" 효과를 가져오도록 고안된 무기는 본능에 따라 움직이는 좀비들게에는 별 효과가 없다. 또한 폭발성 탄약 역시 좀비의 수를 줄이는 데에는 실패했는데, 이는 좀비의 뇌를 파괴하는 것만이 그들을 쓰러뜨릴 수 있기 때문이다. 전투를 보도한 수많은 언론 덕분에 미 합중국의 모든 사람들이 대학살이 펼쳐지는 것을 볼 수 있게 되고, 병사들의 헬멧에 달린 카메라로 전우가 몰살당하는 것을 지켜보게 만든다. 책에서는 용커스가 중요한 이유로 국가적인 투쟁과 생존 의지에 악영향을 끼쳤기 때문이라고 나온다. 이러한 사태는 레데커 계획(Redeker Plan) 같은 극닥적인 수단을 정당화하는 계기가 된다. 이 계획은 더 큰 규모의 생존자 집단을 구하기 위해 소규모의 생존자 집단을 미끼로 사용한다는 것이었다.

사태의 극적인 전환은 좀비 게임을 하는 플레이어를 지속적으로 날카롭고 추론적으로 만든다. Zombies!!!에서 플레이어는 다음 행동을 결정할 때 지속적으로 위험과 보상 시스템 사이에서 저울질을 해야만 한다. 위에서 말한 바와 같이, 좀비와의 전투는 높은 주사위 눈이 나와야 승리할 수 있으므로 위험부담이 크다. 주사위 운이 조금만 나빠도 좀비 한 마리가 플레이어의 자원을 극적으로 줄여 놓을 수 있다. 때때로 플레이어의 운이 다한다면 보급을 새로 받을 유일한 방법이 죽은 후에 마을 광장에서 다시 시작하는 것뿐일 수도 있다. 플레이어는 획득한 자원과 좀비를 무찔러 얻는 트로피 사이에서 저울질을 해 봐야만 한다. 무찌른 좀비는 플레이어의 승리에 도움이 되지만, 플레이어가 죽으면 자신이 무찌른 좀비의 대한 보상 절반을 박탈당하기 때문이다. Zombies!!!는 이런 방식으로 플레이어들이 자살공격의 이점을 게임의 승리 조건과 비교해야만 하는 상황을 만든다. 게임의 매뉴얼에는 다음과 같이 나와있다:

> 이 게임은 우리가 사랑해 마지 않는 무수히 많은 좀비 영화에 그 뿌리를 두고 있습니다. 그러니 Zombies!!!가 바람직한 게임이 아니라고 해도 여러분이 이해해 주시리라 믿습니다. 하지만 이 게임은 확실히 재미 있습니다.

<이터널 다크니스 : 세너티스 레퀴엠(Eternal Darkness: Sanity's Requiem)> 는 플레이어가 적에 대한 이성과 감정적 반응을 자원으로써 관리하도록 하는 게임의 한 예이다. 적들이 플레이어를 발견하면 게임의 이성 표시기는 서서히 수치가 내려간다. 이성 점수를 일부라도 다시 올리기 위해서는 같은 적수를 물리쳐야만 한다. 이 게임에서 이성은 자원이라고 할 수 있다. 마찬가지로 <클락 타워(Clock Tower)>에서 플레이어들은 그들을 광적으로 뒤쫓는 연쇄살인범으로부터 도망치도록 만든다. 추격이 계속됨에 따라

플레이어의 캐릭터는 패닉에 빠지고 점점 더 조작하기 힘들어진다. 이러한 긴장의 순간은 탈출에 성공하여 게임을 끝까지 하게 만드는 커다란 보상이며, 게임 기획자들은 많은 것을 배울 수 있다.

결론

몇몇 예외가 있지만, 아직까지 공포 게임의 형식에서 좀비의 중요성을 잘 드러낸 좀비 게임은 많지 않다. 전형적인 좀비 게임은 공략법과 약점으로 대표되지만, 다른 매체에서 좀비는 파괴적인 자연 재앙의 속성을 가진다. 이 글에서는 좀비에게 공포스러운 힘을 부여하기 위한 5 가지 방법론을 살펴보았다.

- 개인적 적대관계로서의 좀비
- 자연 재해로서의 좀비
- 공간을 규정하는 좀비
- 시간제한 장치로서의 좀비
- 좀비가 정신건강에 미치는 영향

위 5 가지 외와 더불어 다른 효과적인 좀비 이야기의 요소를 도입한다면 게임 기획자들은 이를 좀비에 의한 대재앙의 상징으로 활용하여 진정 공포스러운 게임 체험을 만들어낼 수 있다. 좀비를 공포 게임의 스타로 만들기 위해서는 연구가 필요하다. 좀비의 역사와 그들에 대해 우리가 가진 공포심은 조지 로메로나 더욱 신비로운 부두교 신자보다도 훨씬 더 과거로부터 비롯된 것이다. 좀비 전승의 역사와 효과적인 좀비 작품의 실례를 이해함으로써 개발자들은 좀비 게임에 당위성을 부여할 수 있다.

이 글은 그저 탐색을 한번 한 것에 불과하며, 좀비 공포 게임이 만드는 방법을 규정한 것으로 해석되어서는 안된다. 다행히도, 다른 야심찬 기획자들이 다양한 장르와 다양한 규모의 게임으로 좀비의 잠재력을 탐색해줄 것이다. 우리가 할 일은 우리의 두뇌를 사용하는 것이다 - 좀비들이 맛있게 먹는 바로 그 두뇌말이다.