

목 차

I. 서 론	3
1. 블러드본의 개요	3
2. 각 집단의 목적	3
3. 시사점	3
II. 미지의 공포	4
1. 블러드본에서의 공포	4
2. 컬트적 인기	4
3. 묘사의 어려움	5
III. 요약 및 결론	6
참 고 문 헌	7

I. 서론

1. 어느 한 중세 저주받은 마을 '야남'. 주인공은 한 노인에게 납치 되게 되고 사냥꾼의 꿈이라는 지역에 직접 닿게 되어 사냥꾼으로서 야수 사냥을 시작하게 된다. 사냥이 계속될수록 사냥꾼은 밝혀지는 위대한 자의 비밀과 각 집단의 끔찍한 실상을 파헤치게 된다.
2. 스토리가 있는 게임에서는 다양한 집단이 존재하게 되고 목적 또한 다양하다. 첫 번째 비르겐워스 학파 학장 월럼을 중심으로 인간의 진화를 연구하던 학자 집단이다. 두 번째 치유 교단 비르겐워스의 학자이던 로렌스는 지하 유적을 발견한 뒤 비르겐워스를 탈퇴하고 새로 집단을 만들게 된다. 세 번째 멘시스 학파 치유 교단의 종파로 사람들을 인위적으로 변화시키려 한다. 네 번째 성가대 또한 치유 교단의 종파로서 우주와 소통 하려고 하며 멘시스 학파와 같이 사람들을 상대로 실험한다. 다섯 번째 공방 게르만의 주도하에 사냥꾼이라는 직업이 최초로 탄생한 집단이고 비밀리에 진행되었다.
3. 블러드본의 장점은 매우 많은데 우리가 살펴볼 것은 인간의 감정 중 가장 강력한 공포를 가장 잘 이용했다는 점으로 블러드본은 대히트를 치게 된다. 과연 가장 강력한 공포인 미지의 공포를 블러드본은 어떻게 표현했을까?

II. 미지의 공포

1. 게임을 함으로써 느끼는 공포는 다양하다. 자신의 캐릭터가 죽을까 봐, 가지고 있는 현재 골드 같은 재화를 다 잃어버릴까 봐, 게임내에서 다른 사람들과 뒤쳐질까 봐 등 게임 속에서는 다양한 공포가 있지만 블러드본에서는 인간의 본연의 공포 미지의 공포를 다루고 있다. 게임 시작 부분에서는 몬스터들이 갑자기 등장하는 놀래키는 연출과 어두운 배경으로 마치 내가 액션 게임이 아닌 공포 게임을 플레이하는 듯한 느낌을 준다. 하지만 서사가 전개될수록 우리가 알 수 없는 미지의 공포를 마주하게 된다. 신, 우주, 바다, 죽음, 영원 등 경외감이 드는 이 존재들은 블러드본에서 위대한 자와 권속이라 불리는 신과 가까운 존재와 맞서 싸우게 되고 플레이어는 몇십몇백번을 도전하게 된다. 이름에 걸맞게 그 힘과 크기 비주얼은 압도적이라 조우한 순간 도망갈 수밖에 없다. 이들은 게임 내 스토리의 주축으로서 메인 빌런이다. 야남에 저주를 내리고 사람들에게 피의 저주를 내리고 본인의 힘을 강화하기 위해 어떠한 죄의식도 없이 인간을 소모품으로 사용한다.



2. 이러한 미지의 공포가 컬트적으로 인기를 끌 수 있었던 이유는 뭘까? 아무래도 압도적인 존재가 주는 공포와 무력감이라고 할 수 있다. 이러한 장르의 시초는 얼마 되지 않았다. 20세기 하워드 필립스 러브크래프트가 집필한 크툴루 신화가 시초이다. 블러드본 역시 러브크래프트의 크툴루 신화를 모티프 삼아 만들어 진 것을 알 수 있는데 그들이 어디서 온 것인지, 우릴 어떻게 생각하는지, 악의적인 존재인지 선한 존재인지 판단할 수조차 없다. 역으로 생각해본다면 재미가 우리를 바라보면 이런 느낌이다. 미지의 공포만으로 블러드본이 PS4의 역작이 된 것은 아니겠지만 영향이 적다고만 볼 수 없다.

개미 입장에서의 우리 [2]

위 링크에서 코믹하게 표현하였지만, 외계인 입장에서 인간의 존재는 상상을 뛰어넘는 아득한 존재로 압도적인 공포를 외계인 세계에 뽐내고 있다.

3. 크툴루 신화 같은 미지의 공포를 게임에 녹여 내기는 상당히 어렵다. 압도적인 존재의 비주얼 구상, 다양한 렌더링(별, 축수, 바다 등), 그 게임만의 서사, 절망과 공포 광기 묘사 등 서사만으로도 소설을 채우는 게 힘든 편인데 이 모든 것을 부합하면서 게임을 만들기 위해선 많은 인력과 자원, 노력, 재능이 필요하다. 그 이유로 미지의 공포가 게임 내에서 보기 힘들고(보긴 봤어도 메인 주제는 아니다.) 소설 또는 드라마나 영화 같은 미디어에서도 보기 힘들다. 그런 의미에서 블러드본은 컷신과 트레일러에서 영상화를 했기에 블러드본은 게임성뿐만 아니라 인간의 심리 공포에 대해서도 잘 표현했으며 상당히 어려운 장르임에도 불구하고 서사와 표현을 완벽하게 마친 게임 중의 하나입니다.

Ⅲ. 요약 및 결론

블러드본은 게임성으로 우수한 작품뿐만 아니라 인간의 본성인 미지의 공포를 아주 잘 표현한 게임으로서 인정받았으며 PS4의 역작 타이틀로 우뚝 서게 되었다. 역대급 점수인 메타스코어 92점 유저 평점 8.8점[4] 평론가 평점 91점 평론가 추천도 99퍼센트[5] 고티(게임 오브 더 이어)수상 등 표면적으로도 만족할 결과를 얻으며 블러드본은 PS4의 역작이자 구원자로 남게 된다. 이로써 게임의 스토리와 게임이 표현하고자 하는 것을 자기 스타일대로 독특하게 표현할 수 있다면 역작으로 남을 수 있다. 블러드본은 그 부분에서 인간이 알 수 없는 ‘미지의 공포’라는 것을 표현했고 결말 또한 인간의 완전한 승리로서 끝나지 않기에 더욱 플레이어들에게 기억이 남게 되어 한층 더 무시무시한 상상으로 끝나게 된다.

참 고 문 헌

- 1) the spectacle of the void U.S.A:Schism pres, createSpace Independent Publishing Platfrom, david peak,[2014]
- 2) <https://www.youtube.com/watch?v=cSGZyRBpMBE>
- 3) https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=8OTO7Rqln9Q&feature=emb_logo
- 4) <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/bloodborne>
- 5) <https://opencritic.com/game/76/bloodborne>