감각과정을 통한 갈등경험과 서스펜스: 서스펜스패러독스의 해결*

안의진**

〈차 례〉

1. 머리말
2. 서스펜스패러독스
3. 감각과정을 통한 경험과 서스펜스
4. 맺음말
   1) 기존 서스펜스 이론과의 차이점
   2) 후속연구를 위한 제언

【국문초록】

서스펜스는 관객이 영화내용에 대하여 어떻게 진행될지 모르는 불확실성에서 발생한다고 정의된다. 따라서 관객이 영화를 재시청하는 경우에는 이미 보았던 영화이기 때문에 그 내용과 결과를 아는 상황에서 서스펜스를 경험할 수 없어야 한다. 하지만 재시청의 경우에도 관객은 서스펜스를 경험하는 것으로 알려져 있다. 소위 "서스펜스패러독스"라고 언급되는 이러한 이슈는 인간의 영화에 대한 감성반응이 모순적이라는 결론을 제시하고 있다. 서스펜스패

* 이 연구는 2010년도 영남대학교 학술연구조성비에 의한 것임.
** 영남대학교 언론정보학과

러독스를 해결하기 위하여 다양한 설명이 시도 되었지만 아직도 이 이슈는 논쟁의 중심에 있다.

이 논문은 서스펜스패러독스의 문제를 해결하기 위하여 인간의 감각적 정보처리 과정에 초점을 맞춰 서스펜스의 발생과정을 고찰하였다. 영화의 재 시청 상황에서 어떻게 감각적 과정이 서스펜스를 유도하는지 본문에서 설명하였고 기존의 서스펜스 이론과 비교와 후속연구를 위한 제언을 마지막으로 논의하였다.

주제어: 서스펜스, 서스펜스패러독스, 감각과정, 영화

1. 머리말

서스펜스는 관객들이 영화를 선택하고 평가하는 데 있어서 중요한 기준으로 사용된다. 극장에서 영화를 볼 때 만일 서스펜스를 경험 할 수 없다면 그 영화는 무척 지루하고 재미없는 것으로 간주될 것이다. 영화에서 서스펜스가 차지하는 중요성 때문에 많은 학자들이 서스펜스의 개념과 발생과정 그리고 그 효과 등을 이해하고자 노력하였다.[1)]

서스펜스는 관객이 관심을 갖게 된 주인공에게 발생하는 갈등적 사건의 결말에 대하여 불확실성을 인식하는 것으로부터 비롯된다는 주장에 대부분의 학자들이 동의하고 있다. 주인공에게 발생하려는 어떤 부정적인 사건이나 상황에 대하여 관객이 그 결과를 확신할 수 없는 상태에서 나오는 걱정스럽고 긴장된 감성반응이라는 것이다. 강도의 차이는 있지만 심장이 두근거리고 손에 땀이 나며

1) Vorderer, P., Wulff, H., and Friedrichsen, M. (eds.), *Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associations, Inc., 1996. 서문 vii~ix

동공이 확대되거나 하는 생리적 반응이 동반되며, 심리적으로는 관객이 주인공을 염려하며 주인공을 해칠지 모르는 갈등의 내용이 해결되기를 숨죽이며 안타깝게 지켜보는 상태이다.[2)]

흥미롭게도 서스펜스를 불확실성의 개념을 기반으로 정의하는 시각은 다음과 같은 문제점에 직면한다. 주인공의 미래에 대한 불확실성 때문에 서스펜스를 느낀다는 주장에 따르면 영화를 재 시청하는 경우에 주인공에게 어떤 결과가 발생하는지 관객은 이미 알고 있기 때문에 서스펜스를 경험할 수 없어야 한다. 하지만 관객들이 영화를 다시 보는 경우에도 서스펜스를 경험한다는 사실은 논란의 여지가 없어 보인다. 영화를 여러 번 보았지만 계속해서 서스펜스를 느낄 수 있었다고 주장하는 사람이 존재하고, 개봉 영화의 재 시청을 통해서 수익을 올리는 영화 채널 사업들이 번성하는 것을 보면 서스펜스 발생과정에 대하여 우리가 이해하지 못하는 부분이 무엇인지 궁금함을 불러일으키게 된다.

이러한 모순(이후부터 “서스펜스패러독스”)을 해결하기 위하여 학자들의 논의가 꾸준히 지속되어 왔으며 서스펜스패러독스를 설명하는 다양한 이론이 제기되어 왔다. 불행하게도 어떤 이론도 서스펜스패러독스를 명쾌하게 해결하지 못한 상태이며, 그러한 혼란은 서스펜스의 발생과정을 새롭게 조명할 필요성을 제기한다. 이러한 맥락에서 이 논문은 기존에 제기된 서스펜스 이론들을 바탕으로 서스펜스 발생과정에 대한 새로운 분석을 통해서 서스펜스패러독스의 문제를 해결하고자 한다.

---

2) 예를 들어, Alfred Hitchcock 감독의 영화 <Psycho, 1960>에서 대부분의 관객은 샤워중인 여자가 샤워 커튼 뒤로 다가오는 괴물 Norman Bates에게 죽임을 당할 것인지 아닌지 불안하고 초조한 마음으로 지켜보게 된다.

2. 서스펜스패러독스

랜덤하우스 사전(The Random House Dictionary, 2012)은 서스펜스를 어떤 결정이나 결과를 기다릴 때 염려나 근심이 동반되는 정신적으로 불확실한 혹은 흥분된 상태라고 설명한다. 예를 들어, 영화에서 주인공이 나쁜 일을 당할 지 아니면 극복하고 좋은 결과를 가질지 불확실한 상황에서 관객이 주인공에 대하여 걱정과 염려의 불안한 마음으로 경험하는 감정이 서스펜스라는 것이다. 사전적 정의에서 보듯이 서스펜스 경험에서 가장 중요한 요소로 주목받는 것은 불확실성의 개념이며, 많은 학자들도 서스펜스의 주요 요소로 불확실함을 인식하는 인지적 상태를 지목하고 있다.[3] 예를 들어, 에슬린(Esslin)[4]은 서스펜스 발생과정을 설명하면서 "다음에 어떤 일이 일어날까?", "다음에 어떤 일이 일어날지는 알지만 어떻게 전개될까?", "어떤 일이 일어날지도 어떻게 전개될지도 알지만 영화의 인물들은 어떻게 반응할까?" 등의 서스펜스 요소들을 열거하고 있다. 에슬린의 서스펜스에 대한 관점은 그가 열거한 서스펜스의 요소에서 보듯이 관객의 인지적 불확실성에 근거하고 있음을 알 수 있다.

질만(Zillmann)[5]은 서스펜스 발생과 관련하여 기존 학자들의 불확실성의 개념을 좀 더 정교하게 설명하고 있다. 확률적으로 말한

---

3) 예를 들어, Chatman(1978), Esslin(1976), Gerrig(1993), Michaels(1992), Ortony, Clore, & Collins(1988), Vale(1982), Walton(1990), Zillmann(1996) 등의 학자들은 서스펜스 발생에 있어서 불확실성(uncertainty)을 주요한 요소로 언급하고 있다.

4) Esslin, M. An *Anatomy of Drama*, London: Temple Smith. 1976, pp.43~54.

5) Zillmann, D. "The Psychology of Suspense in Dramatic Exposition," In P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen (Eds.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (pp.199~231). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 1996. pp.199~231.

다면 사실 불확실성이 가장 높은 경우는 예상하는 두 가지 결과(주인공에게 좋은 결과와 나쁜 결과) 중 하나가 발생할 확률이 50- 50인 경우이다. 서스펜스의 개념이 이러한 확률적 불확실성을 기초로 한다면 서스펜스가 가장 높은 순간은 주인공에게 나쁜 일(혹은 좋은 일)이 발생 할 확률이 50-50인 순간이다. 하지만 일반적으로 서스펜스가 높은 순간은 영화의 주인공이 나쁜 결과를 가질 확률이 50-50이 아니라, 60-40 혹은 70-30 등으로 더 많을 경우라는 것이다. 다시 말해 주인공에게 좋은 결과가 나올 확률이 조금이라도 존재한다는 조건하에서, 되도록 주인공에게 나쁜 결과가 발생할 확률이 높을수록 서스펜스가 커진다는 주장이다. 따라서 질만은 "확률적 불확실성"보다는 자신이 좋아하는 주인공에게 나쁜 일이 발생할 확률이 높다고 믿는 "주관적 확실성(subjective certainty)"이라는 대안적 개념을 사용하여 서스펜스 발생을 설명하였다.

지금까지 학자들의 서스펜스에 대한 설명은 확률적 불확실성이든지 혹은 주관적 확실성이든지 모두 관객이 주인공에게 어떤 일이 일어날지 모르는 인지적 불확실함의 요소를 바탕으로 한다. 주인공에게 어떤 나쁜 일이 발생할 것 같은 그러나 나쁜 결과가 나올지 좋은 결과가 나올지는 모르는 관객의 인식상의 불확실함을 서스펜스를 만들어내는 핵심 요소로 간주하고 있는 것이다.

한편 불확실성의 요소 이외에도 관객의 서스펜스 경험에 중요한 요소를 설명하는 것을 찾아 볼 수 있다. 지금까지 서스펜스의 주요 요소로서 불확실성을 강조하였지만, 관객이 영화 내용의 모든 사건과 상황의 전개에서 불확실성을 갖고 서스펜스 반응을 보이는 것은 아니다. 결론부터 말하자면 관객은 자신의 관심과 흥미의 대상인 인물(주로 주인공)에게 발생하는 갈등적 사건에 대해서 주목하고 그 사건의 결과가 드러나는 과정 속에서 서스펜스 반응을 보

인다고 말할 수 있다. 캐롤(Carroll)은 관객이 특정한 인물에 관심을 갖고 주목하는 공통적 기준으로 도덕성morality을 강조 하였다. 관객은 이질적 집단이지만 공통적 속성(도덕성)을 바탕으로 악한 것이 승리할 가능성이 높아 보이고 선하고 올바른 결과가 불가능해 보이는 순간 영화의 내용에 몰입하고, 서스펜스의 반응을 보이며, 그 결과에 주목한다는 주장이다.[6] 대부분의 관객의 마음에 내재한 도덕성의 기준이 영화 속의 특정한 인물과 특정한 사건에 주목하고 몰입하게 만드는 것이다. 따라서 영화에서 발생하는 사건이 서스펜스를 유도할 수 있는 기준으로 불확실성과 더불어 도덕성의 중요성을 강조하고 있다.

한편 질만은 서스펜스를 경험하는 과정에서 관객이 인물에 갖는 태도의 중요성을 강조하고 있다. 캐롤이 관객이 도덕적 인물에게 유대감을 갖고 관심과 흥미를 보인다고 제안하는 것과 유사한 맥락에서, 질만은 관객이 감성적으로 좋아하는 인물에게 공감적 반응을 하게 되고 그 인물에게 발생하는 부정적인 사건의 결과에 주목하며 서스펜스를 경험한다는 주장한다. 질만은 관객이 인물에 대한 호감도가 클수록, 그리고 인물에 대한 위협의 정도가 크고 위협의 실현성이 클수록 관객은 그 인물이 겪는 고난에 더욱 공감적으로 반응하며, 서스펜스의 경험도 증가한다고 주장한다.

질만은 관객이 인물을 좋아하는 이유로서 캐롤이 말한 인물의 도덕성을 언급하고 있다. 따라서 질만과 캐롤의 주장을 포괄적으로 살펴보면, 관객은 인물이 가진 도덕적 특성 때문에 그 인물을 좋아하게 되고, 자신이 좋아하기 때문에 그 인물이 겪는 고난과 위협이 확연해진다고 느낄수록 보다 공감적으로 반응하

6) 도덕성의 기준은 인물이 보여주는 덕목에 의해 평가할 수 있으며 대체적으로 용기, 인자함, 순수함 등의 덕목들을 관객에게 보여 줌으로써 도덕적 대상이 된다고 주장한다(Carroll, 2006, pp.230~231).

고 걱정과 불안의 마음으로 서스펜스를 더욱 경험하게 된다는 것이다.

한편 서스펜스 발생과 관련하여 관객이 영화의 인물에게 자신을 투영하는 동일시identification 현상을 강조하는 주장도 찾아볼 수 있다.[7] 관객이 영화의 인물과 자신을 동일시함으로써 그 인물에게 일어나는 역경과 고난을 마치 자신에게 일어나는 것처럼 관심을 갖고 몰입하고 서스펜스를 경험한다는 주장이다.

이처럼 서스펜스 발생과 관련하여 그 발생요소를 설명하는 이론은 다양하지만 대부분의 이론들이 공통적으로 포함하는 관객의 갈등적 사건의 결과에 대한 불확실성 요소는 이 논문에서 제기하는 서스펜스패러독스의 문제를 함의하고 있다. 관객의 인지적 불확실성을 바탕으로 하는 서스펜스 발생에 대한 설명은 앞에서 언급한 것처럼 영화를 재 시청하는 경우에도 서스펜스를 경험하는 모순적 현상을 설명하지 못한다. 재 시청하는 관객은 그 영화의 마지막 결과를 이미 알고 있으며 부분적으로도 어떤 상황이나 결과가 진행되는지 이미 알고 있다. 따라서 서스펜스가 인지적 불확실성에 의해 경험된다는 맥락에서 볼 때 재 시청의 경우는 수용자가 서스펜스를 경험할 수 없는 것이지만, 실제로 대부분의 관객들은 서스펜스를 다시 경험하며 영화 재 시청의 즐거움을 추구하는 것을 볼 수 있다. DVD영화나 영화 재전송을 하는 케이블 채널사업의 번성은 관객이 영화의 재 시청 시에도 서스펜스의 흥미를 잃지 않는다는 증거라고 볼 수 있다. 따라서 관객은 영화의 내용에 대해서 인지적으로 불확실한 상태가 아니면서도 서스펜스를 경험한다는 가정을 고려할 필요가 있다.

이러한 서스펜스패러독스의 문제를 해결하기 위하여 이 논문은

---

7) 동일시identification 이론과 관련된 토론은 Gaut(2006)의 글에서 상세히 확인할 수 있다.

인간의 감각과정(perceptual process)과 사고체계(reasoning system)의 특성에 초점을 두어 서스펜스의 발생과정을 재조명해 보았다. 이론적 설명을 구체화하기 전에 우선 환영이론(Illusion theory)의 입장에서 이 문제를 해결하고자 했던 게릭(Gerrig)[8]의 서스펜스 이론과, 게릭의 이론을 비판했던 학자들의 논점을 살펴본 후 이 논문에서 주장하는 서스펜스 이론을 설명하도록 하겠다.

게릭은 관객이 어떤 영화를 여러 번 재 시청하며 그 영화의 결말과 내용을 알면서도 겪는 서스펜스의 경험을 "이례적 서스펜스(anomalous suspense)"라고 명명하고, 첫 번째 시청 시 겪는 서스펜스 경험과 구분하였다. 따라서 게릭은 영화의 재 시청 경우에도 관객이 서스펜스를 경험하는 것은 가능한 것이라는 입장이며, 단지 재 시청시 느끼는 서스펜스는 처음 시청 시 느끼는 서스펜스와는 발생원리가 차이가 난다고 주장하였다. 이례적 서스펜스는 인지적 불확실성 때문에 발생한다는 점에선 첫 시청의 서스펜스와 동일하다. 하지만 재 시청시 관객이 어떻게 영화의 내용에 대하여 인지적으로 불확실한 상태에 놓이게 되는지를 게릭은 환영이론의 입장에서 설명하고 있다.

환영이라는 말이 감각적으로 사실이 아닌 것을 사실로 받아들인다는 의미를 가지고 있는 것처럼 그의 주장은 관객이 재 시청하는 영화의 내용을 인지적으로 새로운 사실로 착각한다고 주장한다. 영화에 몰입하면서 특별한 노력이 없이도 자동적으로[9] 마치 새롭게 처음 접하는 것처럼 기대하며 결과적으로 서스펜스를 경험하게

---

8) Gerrig, R. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*, New Haven, CT: Yale University Press, 1993.

9) 관객의 의지와 상관없이 자동적으로 믿게 된다는 Gerrig의 주장과 달리 Kendall Walton은 관객이 영화의 내용을 자신의 의지에 의하여 새로운 사실로 믿는다는 "make-believe"의 개념을 주장하였다. Coleridge도 환영이론의 관점에서 관객이 영화가 거짓이라는 믿음을 중단(suspension of disbelief)하고 영화의 내용을 사실로 인식한다는 주장을 하였다.

된다는 주장이다. 우리들 일상생활에서 "모든 경험이 똑같은 것은 하나도 없기 때문에" 관객은 재시청의 경우에도 "새로움에 대한 기대(expectation of uniqueness)를 자신의 인지과정에 들여 놓게 된다는 것"이다.[10]

게릭의 주장은 학자들로부터 비판을 받는다. 대표적으로 캐롤은 관객이 재 시청시 영화의 내용을 새로운 사실로 믿고 그에 따라 서스펜스를 경험한다는 점에 이의를 제기하고 있다. 캐롤의 주장에 따르면 게릭은 관객을 비이성적인 인간으로 간주 한다는 것이다. 자신이 반복적으로 본 영화의 결과를 뚜렷이 기억하고 잘 알지만 영화에 몰입하는 순간순간마다 그 결과와 내용이 의식으로 떠오르지 않아 마치 처음 보는 영화처럼 인지적으로 불확실한 상태에서 또 다시 서스펜스를 경험한다는 주장은 관객을 비 정상인으로 치부하는 것과 같다는 지적이다. 영화에 몰입되어서 아주 짧은 순간(예를 들어 영점 몇 초) 동안 인지적 활동을 제약받는 경우가 발생할 수 있을지 모르지만, 관객이 이미 잘 알고 있는 영화에서 주인공이 죽는지 사는지 절벽에서 떨어지는지 안 떨어지는지를 잊어버리고 불확실한 마음으로 서스펜스를 느낀다는 주장은 비현실적이라는 비판이다.

환영이론을 바탕으로 하는 게릭의 주장을 비판하는 캐롤은 대안으로 관객의 인지적 생각에 의해서 서스펜스를 경험할 수 있다는 사고이론(Thought theory)을 제안하였다. 관객이 주인공이 절벽으로 떨어질지도 모른다는 생각을 하는 것만으로도 서스펜스를 경험할 수 있다는 주장이다. 이는 마치 우리가 절벽 끝에 서 있다는 생각만으로 감정반응을 일으킬 수 있는 것처럼 관객도 영화를 보며 주인공에게 발생하는 사건에 대한 생각을 해 봄으로서[11] 감

10) Gerrig, R. "Reexperiencing Fiction and Non-Fiction," *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 47-3, 1989, pp.277-80.

11) "상상하거나imaginatively propose(Murray Smith, 1995)" 혹은 "정신적으로

정반응인 서스펜스를 경험한다는 것이다. 하지만 사람의 생각만으로 서스펜스를 경험할 수 있다면 왜 굳이 영화를 다시 볼 필요가 있으며, 그 생각의 내용이 사실로 존재하는 것이 아닌 허구적 내용인데 왜 그런 허구적 내용 때문에 사람이 서스펜스를 경험하는지 사고이론의 타당성에 대한 반론이 학자들에 의해 제기되고 있다.[12)]

이처럼 환영이론과 사고이론을 중심으로 서스펜스패러독스를 설명하려는 다양한 시도가 있었지만 대부분 한계점을 보여주고 있다. 이 논문은 이러한 맥락에서 인간의 감각경험을 통한 서스펜스 발생과정에 초점을 맞춰 서스펜스 패러독스 문제를 해결해보고자 한다. 지금까지의 문헌에서 학자들의 논의는 대부분 인지과정에 의한 서스펜스 발생에 중점을 이루고 있다. 하지만 서스펜스 패러독스는 인지과정 뿐만이 아니라 인간의 감각과정(perceptual process)을 함께 고려한 해결책이 제시되어야 한다고 볼 수 있다.

3. 감각과정을 통한 경험과 서스펜스

관객이 감감과정을 통해서 서스펜스를 경험한다는 이 논문의 핵심 주장은 인간의 감각을 통한 정보 처리가 인지과정으로부터 독립된 자율적인 특성을 갖는다는 점에 기반하고 있다. 예를 들어 뮬러-라이어 착시(Mueller-Lyer illusion, 그림 1)[13)]에서 우리는 인지

재현mentally represent (Peter Lamarque, 1981)함으로써" 감정반응을 경험할 수 있다는 주장과 같은 맥락이다.

12) Turvey(1997, p.433)는 사고이론이 영상의 구체적 영향력을 무시한다는 점에서 사고이론을 비판하였다.

13) 뮬러-라이어 착시의 예를 관객의 영화 이미지 수용에 대한 분석으로 활용한 자세한 내용은 Allen의 Projecting Illusion(1995, pp.97-114)에서 확인할 수 있다.

적으로는 두 선의 길이가 같다고 믿지만, 감각적(시각적)으로는 수직선 B(굵은 선)가 수직선 A(굵은 선)보다 길다고 경험한다. 두선의 길이가 같다고 생각하지만 다르게 보인다는 것은 서로 모순적인 결과가 동시에 유지되는 상황이다. 인지를 바탕으로 한 판단과 시각경험이 제공하는 결과가 서로 충돌하는 것을 보여주고 있다. 또한 두 수직선의 길이가 같다는 인지를 바탕으로 하는 믿음이, 수직선 B가 A보다 길다는 감각을 바탕으로 하는 경험의 내용에 전혀 영향력을 행사하지 못한다는 것을 알 수 있으며 그 반대의 경우도 역시 마찬가지라는 것을 알 수 있다.

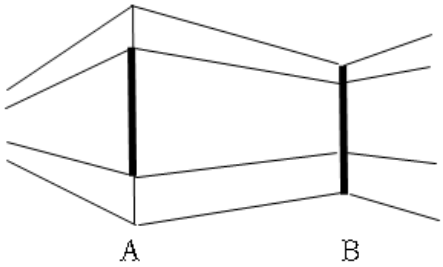
감각을 통한 경험이 고등적인 인지과정에 의하여 영향을 받지 않는 이유는 감각과정이 "고등적인지과정"[14]으로부터 독립적으로 운영되기 때문이다. 그림 1에서 수직선 B가 수직선 A보다 더 길게 보이는 이유를 살펴보면, 우리는 먼저 (1)수직선 A와 B중 어느 것이 우리 눈으로부터 더 멀리 있는가를 주어진 거리정보(4개의 수평선을 관찰함으로써)를 바탕으로 추정하고, (2)그 결과 수직선 B가 실제로는 수직선 A와 같은 크기지만 A보다 더 멀리 있는 것으로 판단되기 때문에 시각적으로는 더 크게 느껴지도록 조정되는 것이다.[15] 이렇게 먼 거리에 있다고 판단되는 수직선 B를 크게 경험시키는 과정은 '기계적이고 자동적'으로 진행되며 고등적 인지과정에 의해서 영향을 받지 않는다. 우리가 A와 B의

14) Sloman(1996)은 인간은 독립적인 두 가지 사고체계(reasoning systems)를 갖는다고 제안하고 이 중 "고등적인지체계"는 분석적, 논리적, 체계적인 사고 특성이 있으며 "연상적사고체계"는 자동적이고 기계적인 사고특성이 있다고 주장하였다.

15) size constancy(크기항상성): 망막에 맺히는 이미지의 크기가 변화하는 것과 상관없이 특정한 물체의 크기를 일정하게 인식할 수 있도록 거리 정보에 맞춰 조절하는 감각과정을 의미하며, 이와 비슷하게 인간의 시각과정은 모양, 밝기, 색 등도 일정하게 지각하려는 다양한 자동적인 감각해석 과정을 갖고 있다(Coren, Ward, & Enns, 1994, pp.487-497)

길이를 의지적으로 같게 보려고 노력해도 그렇게 볼 수는 없는 것이다.

<그림 1> 뮬러-라이어 착시(Mueller-Lyer illusion)



인간의 두 눈은 평평한 망막을 갖고 있기 때문에 2차원으로 맺힐 수밖에 없는 망막 이미지를 현실세계의 3차원 이미지로 복원하려는 자동적이고 독립적인 해석과정을 가질 수밖에 없다. 내가 A를 복사해서 B로 만들었기 때문에 두 선의 길이가 같다는 논리적인 생각에서 나온 믿음이 A와 B의 길이의 차이를 감각적으로 경험하는 과정에 아무런 힘을 쓸 수가 없다. 따라서 결론적으로 뮬러-라이어 착시의 분석은 감각을 통한 경험은 고등적이고 인지적인 사고과정으로부터 독립되어 독자적으로 정보를 제공하는 별개의 시스템이라는 것을 의미하고 있다. 흥미로운 점은 인간에게 믿음을 제공하는 두 개의 체계가 독립적으로 공존할 수 있다는 점이며, 서로간의 믿음의 내용에 영향력을 발휘하지 못한다는 점이다.

서스펜스패러독스와 관련하여 뮬러-라이어 착시의 분석결과가 주는 가장 주목되는 부분은 2차원의 영상으로 표현되는 영화의 내용이 감각적으로는 3차원의 실제적 내용으로 관객에게 전달된다는 사실일 것이다. 뮬러-라이어 착시 분석에서 보듯이 수직선 B가 수직선 A 보다 크게 보이는 이유는 2차원의 평면 그림을 3차원으로

인식하는 자동화된 감각과정의 정보처리 결과라고 볼 수 있다. 다시 말해 그림 1의 경우 우리의 감각(시각)은 자동적으로 공간적 존재로 인식하고 있고 그러한 감각적 인식은 우리의 지능적 거부에도 불구하고 독립적으로 공간의 느낌을 두뇌에 전달하고 있는 것이다.

한편 그림 1의 내용은 우리에게 아무런 갈등적 내용을 포함하는 것이 아니지만 만일 그림 1의 내용이 영화의 갈등적 내용(예를 들어 주인공에게 화살이 날아가는)을 포함한다면 관객의 감각적 경험은 인지적 사고와 무관하게 갈등적 인식의 정보를 제공할 수 있다. 나아가 그러한 갈등적 감각인식은 서스펜스의 감정까지 유인할 것이라고 가정할 수 있다. 고등적 인지과정으로부터 독립되어 있는 정보처리과정으로서, 감각과정에 의해 구성되는 '갈등적경험[16]'에 의해서 관객의 감정반응(예를 들어 서스펜스)까지도 독립적으로 영향을 줄 수 있음을 암시한다는 점이다.

다시 말해 고등적 인지과정과 무관하게 감각과정에 의해 독립적인 경험이 발생할 수 있다면 같은 맥락에서 그러한 감각경험에 의해서 서스펜스 발생이 고등적 인지과정과 무관하게 독립적으로 유도될 수 있다는 것이다. 물론 여기서 그러한 감각경험은 영화 주인공의 욕구추구를 방해하는 적대적 사건이나 상황 등 앞에서 캐롤과 질만이 주장하는 것처럼 관객에게 갈등적 의미를 담는 것이어야 한다.

따라서 관객은 재 시청 시 인지적으로는 영화의 주요 결론을 다 알고 주인공이 무사히 구출된다는 사실을 명백히 인식하지만, 영화를 다시 볼 때 그러한 인식과 무관하게 주인공의 안위를 위협하

16) 갈등적이라는 의미는 관객이 자신이 몰입한 영화 주인공에게 발생하는 극적 상황(예를 들어 주인공의 욕구에 반하는 사건이나 상황의 발생 등)을 뜻하는 반면, 관객의 안전 등을 감각적으로 위협하는 내용도 포함할 수 있다.

는 사건의 발생을 감각(주로 시각과 청각)적으로 경험하게 되며 그러한 감각적 경험에 따라서 자동적으로 서스펜스를 경험할 것이라는 주장이다.

예를 들어 영화 <아바타, 2009>에서 마지막 결말 부분의 장면을 고찰해 보자. 판도라 행성을 침략한 '쿼리치대령'이 주인공인 '제이크'와 격투 끝에 마침내 칼로 제이크를 죽이려는 위기의 순간, 여자주인공인 '네이티리'가 나타나 제이크를 살리려고 대령을 향해 멀리서 화살을 쏘는 장면이 있다. 아바타를 4번이나 본 저자는 네이티리의 화살이 대령의 가슴에 박히고 대령이 죽는다는 사실을 명확히 기억하고 있다. 저자가 영화의 내용을 통해서 좋아하게 되고 관심을 갖게 된 인물인 제이크가 목숨을 건지고 네이티리에 의해 구원된다는 결과를 이미 알고 있기 때문에 아바타를 재 시청할 때 (인지적 불확실성을 기반으로 하는 서스펜스 정의에 따른다면) 이 장면에서 주인공의 안위를 염려할 이유가 없으며 서스펜스를 느낄 근거가 없다.

하지만 그동안 인지적 불확실성에 근거하여 서스펜스를 이해하려는 이론들이 설명할 수 없었던 블랙박스의 내용은 네이티리가 쏜 화살을 날아가는 것을 보는 동안 발생되는 관객의 감각과정에 있다. 네이티리가 조준하고 발사한 화살이 대령의 가슴에 명중하기 까지 걸리는 시간은 약 5초에 불과하지만 그 5초 동안에 저자의 시각과 청각 과정은 그 사건을 현재 발생하는 사건(물론 인지체계는 부정하고 있지만)으로 생생히 경험하게 된다. 네이티리가 쏜 화살은 카메라에서 멀리 떨어진 공간 저 쪽(시각적 경험)에서 카메라 쪽으로 날아오며, 3D 기술에 의한 영상기법은 저자의 그러한 시각적 경험(시각에 의한 믿음)을 극대화하고 있다. 화살이 날아가는 시각적 경험은 카메라 촬영기법으로도 증폭되고 있다. 화살이 날아가는 도중에 카메라도 날아가는 화살촉의 앞쪽에서 같이 좌우로 이동하며 화살이 날아가는 공간적 경험을 강화시켜준다.

시각경험 뿐만이 아니라 청각경험도 음향기법에 의해서 발생되고 있다. 저자의 귀에는 화살이 “스르르” 당겨지는 소리와 “슈욱”하고 날아가는 소리 그리고 대령의 “윽”하는 비명소리가 함께 경험된다. 시각경험보다도 청각경험은 더 실제와 가깝다고 볼 수 있다. 왜냐하면 복합적 판단채널을 가진 시각과정과 달리 비교적 단순한 청각과정은 “스르르”, “슈욱”, “윽”하는 소리들을 조작된 효과음으로 구분하기가 힘들기 때문이다.

물론 그러한 감각경험이 사실이 아니라는 것을 저자의 고등적 인지체계는 잘 알고 있지만 저자의 감각체계는 그러한 인지체계를 무시하고 5초 동안은 “화살이 발사되어 날아가고 있다”는 정보를 저자의 감각신경과 감각을 담당하는 두뇌에 지속적으로 발생시키는 것이다. 갈등적 경험으로서 화살이 대령을 향해 날아간다는 정보는 서스펜스 경험에서 무척 중요한 요소이다. 왜냐하면 대령은 주인공을 죽이기 위해서 저자가 좋아하고 응원하는 주인공의 목에 칼을 들이대고 있는 순간이며 화살이 만일 빗나간다면 주인공이 죽는, 저자가 절대로 원하지 않는 결과가 발생하기 때문이다. 바로 그러한 갈등적 순간에 화살이 날아가는 사건은 물리적으로(아마도 전기적인 형태로서) 저자의 감각기관과 감각을 관장하는 두뇌에 감각경험으로 생성되어 감정(서스펜스)을 자극하는 원천으로 작용하는 것이다. 다시 말해서 주인공을 살릴 수 있는 화살이 악당인 대령을 향해서 날아간다는 사실(감각과정에 의해 지속되는 경험이 제공하는 정보)은 손에 땀을 내는 서스펜스의 감정을 재 시청 과정에서도 가능케 하는 것이다.

정교한 시청각 자극들은 저자의 어둠 컴컴한 두개골 안에서 외부에 어떤 일이 일어나는지를 항상 궁금해 하는 저자의 두뇌에게 화살이 날아가고 있다는 정보를 감각과정인 눈과 귀를 통해 경험시켜준다. 만일 오랜 세월을 통해 논리적이고 체계적인 고등적 인지체계를 진화시켜온 인간의 지능 능력을 상속받지 않았다면 저자

의 두뇌는 화살이 날아가는 감각경험의 내용에 놀라 머리를 수그리고 화살을 피하려고 했을지도 모른다. 하지만 보통사람으로서 저자의 인지체계는 날아가는 화살은 단지 영화 스크린의 시각적 조작임을 인식하고 있고 화살이 대령의 가슴에 명중되는 스토리의 결과도 명확히 기억하고 있다. 그러한 인지 판단을 중심으로 통합적으로는 감각경험이 말해주는 '화살이 날아 온다'는 정보를 통제하고 있다. 하지만 정확히 말하자면 인지적 사고에 의해 저자의 반응행동은 통제되고 있지만 '화살이 날아 온다'는 감각적 갈등경험은 독립적으로 그대로 유지되고 있으며 그에 따른 자동화된 감성반응인 서스펜스의 감정이 마음속에 솟구치는 것까지 통제하지는 못한다고 볼 수 있다.

이 부분에서 한 가지 해결하고 넘어가야하는 중요한 질문이 있다. 관객은 영화를 보며 그 내용이 실제가 아닌 영상조작이라는 점을 인지적 판단뿐만 아니라 감각적으로도 판단하는 것이 아니냐는 질문이다. 즉 영화 아바타에서 네이티리가 쏜 화살이 날아간다는 경험이 실제 화살이 날아가는 경험과 차이가 난다는 점이며 그러한 차이를 모든 관객들이 명확히 구분하고 있다는 것이다.[17] 그렇다면 영화 관람에서 감각과정에 의한 경험이 인지체계와 독립적으로 경험된다 하더라도 어떻게 감각적으로도 명백히 가짜경험이라고 판단되는 것을 바탕으로 서스펜스의 감정반응이 만들어질 수 있겠냐는 반론이다.

이러한 반론에 대한 해결은 영화 관람에서 경험하는 감각경험의 본질이 무엇인지에 대한 이해를 요청한다. 영화 관람 시 경험하는

17) 예를 들어 Carroll(1996)은 스크린 화면에 난 자국을 보며 관객은 영화 내용을 감각적으로도 실제가 아닌 것으로 판단할 수 있다고 반박함. 실제로 두 눈과 영상물과의 거리 정보가 스크린의 내용을 보는 경우와 3차원 현실공간을 보는 경우에 차이가 있기 때문에 관객이 영상물을 볼 때 그 감각적 차이를 느낀다고 판단할 수 있다.

관객의 경험이 실제세계의 경험과 같은 것인지, 아니면 단지 영상조작임이 감각적으로 감지된 허구적 경험이고 그에 따라 서스펜스의 감정반응을 유도한다고 볼 수 없는 것인지 우선 명확히 이해할 필요가 있다.

영화관람 시 관객이 갖는 감각 경험은 실제가 아닌 영화 기술이 만들어낸 빛의 조작에 의한 허구적 경험임에 분명하다. 그리고 영화를 관람하는 관객들도 그 경험이 사실 경험과 다른 허구임을 감각적으로도 잘 구분할 수 있다. 하지만 중요한 점은 영화에 의한 감각경험을 허구인지 아닌지 구별하는 것은 인간의 고등적 인지판단일 뿐 인간의 감각경험은 그 자체로 허구로 경험되거나 사실로 경험되거나 하는 항목적 구분일 수 없다. 허구냐 아니냐는 것은 인간의 고등적 인지과정에 의한 판단의 결과이며 인간의 감각 경험은 단지 여러 개의 감각단서들의 복합적 정보에 의하여 그 강도strength나 정도degree가 경험될 뿐이다.

시각을 예를 든다면 공간에 대한 경험(혹은 입체경험)은 눈앞에 보이는 자극으로부터 깊이지각 단서(depth cues)들이 부가적으로 증가할수록 입체적 경험의 강도가 증가하는 것으로 알려져 있다(Bruno & Cutting, 1988). 다시 말해 한 눈에 의한 깊이지각 단서(monocular depth cues)[18]만 사용하는 것 보다는 두 눈을 사용한 깊이지각 단서(stereopsis)[19]가 같이 사용되거나 나아가 다양한 깊이지각 단서[20]가 추가될수록 입체의 경험과 같은 감각적 경험이 더

18) 예를 들어 occlusion(A가 B의 일부분을 가리면 A가 B보다 앞에 있다고 경험함), relative size(망막이미지가 작을수록 멀리 떨어져 있는 것으로 경험), aerial perspective(멀리 있는 산이 흐린 것처럼 상대적으로 흐리게 보이는 것은 멀리 있는 것으로 느껴짐) 등의 다양한 monocular depth cues가 공간감 경험을 위해 자동적으로 사용된다.

19) 두 눈의 망막에 맺히는 이미지의 차이(binocular disparity)를 이용해 입체감을 감지하는 과정

20) 예를 들어 “motion parallax”의 경우 머리 움직임에 따라 변화하는 시각

욱 강력해지는 것이다. 예를 들어 한 눈에 의한 깊이지각 단서만을 사용하는 기존의 영화와 달리 아바타는 두 눈에 의한 깊이지각 단서를 제공하는 3D기법을 활용해서 관객의 입체감 경험의 강도를 증가시킨 것을 볼 수 있다. 따라서 감각경험의 내용은 항목적categorical 특성(예를 들어 입체인지 아닌지로 구분하는)의 경험이 아니라 본질적으로 연속적continuous 특성(입체감의 정도degree로 경험되는)의 경험이라고 볼 수 있다.

따라서 관객의 감각과정은 네이티리가 쏜 화살이 입체적으로 날아가는지 아니면 평면적으로 움직이는지 판단하는 것이 아니라(혹은 허구인지 사실인지 구분하는 것이 아니라) 그 화살이 관객 쪽으로 날아오는 공간적(혹은 입체적) 이동의 느낌의 정도를 두뇌에 경험 시켜 줄 뿐인 것이다. 감각경험이 연속적continuous 내용 특성을 갖기 때문에 숙련된 영화감독의 카메라 촬영 테크닉이나 혹은 3D영화제작기술 등에 의하여 관객의 감각경험의 강도를 증폭시킬 수 있으며 경험의 강도가 증폭될수록 자동적으로 반응화된 감정의 강도도 공변하는 것이다. 네이티리가 쏜 화살이 날아오고 있다는 시각적 경험은 날아가는 화살의 앞을 좌우로 따라가며 보여주는 카메라 촬영기법에 의하여 그리고 3D기법(stereopsis단서를 추가한)에 의하여 다양한 깊이지각 단서가 부가적으로 관객에게 공급되는 것이며 이에 따라 화살이 날아간다는 감각경험의 강도가 증가되고 궁극적으로 그러한 감각 경험을 기반으로 갈등적 사건 발생에 대한 서스펜스의 감정이 발생하는 것이다. 그러한 감각경험이 허구경험인지 실제경험인지 감각경험의 강도 차이를 탐지하여 구분하는 고등적 인지체계는 관객이 갈등적 사건을 감각적으로 경험하고 서스펜스를 경험하는 과정에서 특별한 영향력을

정보를 바탕으로 사물의 입체감을 경험함(Wolfe, Kluender, & Levi, 2006, pp.136-137 참조)

행사할 수 없다. 서스펜스 경험에 중요한 영향력을 행사하는 요소는 영화 내용에 의한 감각경험이 어느 정도로 실제 경험과 유사한가일 것이다. 물론 그 감각경험의 의미는 스토리의 갈등요소를 담는 내용이 되어야 하는 것은 기본일 것이다.

그렇다면 화살이 날아가는 것을 보면서 감각과정에 의한 경험과 그에 따른 서스펜스의 발생과정을 옆에서 지켜보는 인간의 고등적 인지체계는 무엇을 하고 있을까? 감각에 의한 경험과 그 경험에 의해 발생되는 감정반응을 수동적으로 지켜 볼 수밖에 없는 상황에서 고등적 인지체계가 할 수 있는 일은 감각과정을 통해 발생한 감정의 내용(서스펜스, 불안감 등)을 실제상황이 아닌 안전한 것으로 해석하는 역할을 할 수 있을 것이다. 그 결과 현실세계에서는 부정적 경험인 서스펜스나 불안감이 영화 관람에서는 즐거운 흥분경험으로 인식되도록 한다고 볼 수 있다. 또 하나 고등적 인지체계의 중요한 활동이 있다면 관객의 감정반응에 따라 연결되려는 행동반응이 불필요한 것임을 알리고 통제하는 역할을 한다고 볼 수 있다.

지금까지 내용을 정리하면 감각경험의 발생과정에서 고등적 인지체계가 별 영향력을 행사하지 못한다는 것을 뮬러-라이어 착시의 분석을 통해 제안하였다. 즉 감각경험이란 인간의 인지체계와 무관하게 외부 자극에 의해서 독립적으로 발생할 수 있다는 것이다. 따라서 두 선의 길이가 같다고 인지하지만 시각적으로는 크기가 다른 것으로 보이는 시각경험의 독립성과 같이, 네이티리가 쏜 화살은 공간적으로 이동하며 카메라 옆으로 날아가고 있는 것으로 경험되는 것이다. 영화를 재 시청하며 관객이 경험하는 감각적 내용은 그 내용을 기억하는 인지체계와 무관하게 관객의 경험을 새롭게 구성하는 것으로 주장하였다. 그리고 그러한 감각경험을 사실vs.허구로 구분하고 의미를 부여하려는 인지체계의 영향과 무관하게 감각과정은 단지 경험의 강도에 대한 정보를 두뇌에 독립적

으로 제공함으로써 영화에서 발생하는 사건을 관객이 감각적으로 경험할 수 있도록 한다. 궁극적으로 그러한 감각경험은 영화와 관련하여 갈등적 의미를 담고 있는 것이라면 관객이 서스펜스를 느끼도록 하는 실체적 원천이 되는 것이다. 관객은 영화의 내용을 통하여 주인공에게 특별한 관심을 갖게 되고 주인공의 성공과 안위를 응원한다. 이렇게 주인공에게 심리적으로 충분히 몰입을 한 관객은 주인공에게 발생하는 갈등적 사건마다 그 결과에 관심을 갖고 주목하게 된다. 영화를 재 시청하는 경우 관객은 주인공에게 발생하는 갈등적 사건을 감각적으로 재 경험하며 그러한 경험에 근거한 서스펜스의 반응을 표출하는 것이다.

4. 맺음말

1) 기존 서스펜스 이론과의 차이점

이 논문은 기존의 이론들이 인지적 불확실성에 중점을 둠으로써 간과하고 있는 인간의 감각적 정보처리 과정을 조명함으로써 서스펜스패러독스의 문제를 새롭게 해결하고자 하였다. 그동안 문헌에서 제기된 환영이론이나 사고이론들이 이 논문에서 제기한 이론과 어떤 점에서 구분될 수 있는지 간단히 살펴보도록 하겠다.

먼저, 게릭으로 대표되는 환영이론의 주장과 이 논문의 주장은 다음과 같은 차이점이 있다. 환영이론은 관객이 영화의 내용을 인지적으로 사실인 것으로 믿고 또한 재 시청시 영화의 내용을 잊어버리고 마치 처음 보는 것처럼 인식한다고 주장한다. 그에 따라 재 시청하는 영화의 내용을 인지적으로 불확실한 상태에서 서스펜스를 다시 경험한다고 주장한다.

하지만 본 논문에서는 관객이 영화를 재 시청할 때 그 구체적

내용을 기억하지 못하거나 망각하는 것은 아니라는 입장이다. 재시청하는 영화의 내용을 인지적으로는 잘 인식하고 있지만 그러한 고등적 인지체계의 영향을 받지 않는 감각과정을 통해서 영화의 사건을 다시 경험하고 그 감각경험에 의하여 서스펜스를 경험한다는 주장이다. 자신이 몇 번씩 시청한 영화의 주요 내용을 전혀 기억해내지 못한다는 비현실적인 주장을 하는 환영이론의 단점을 해결하였다고 볼 수 있다.

캐롤의 사고이론과 이 논문에서 제기한 이론의 차이는 서스펜스를 촉발시키는 원천에 대한 것이라고 볼 수 있다. 사고이론에서 재 시청시 서스펜스를 발생시키는 것은 관객의 생각 혹은 상상이라고 주장한다. 하지만 그러한 생각이나 상상이 도대체 실체적으로 무엇인지를 설명하지는 못하고 있다. 본 논문은 사고이론이 주장하는 관객의 생각, 상상이 구체적으로 무엇인지 밝히고 있다. 사고이론에서 주장하는 서스펜스의 감정을 만들어내는 생각이나 상상이라는 것들은 다름 아닌 관객의 감각경험이며 그 감각경험의 실체는 망막에 맺히는 2차원의 시각정보가 망막 주변에 위치한 시신경에 의해 전기적으로(혹은 화학적으로) 변환되어 감각을 담당하는 두뇌에까지 도달하는 과정에서 구성되는 3차원적 경험(현실세계의 공간경험과 유사한 그러나 차이가 있는)을 말한다. 그동안 사고이론은 관객의 생각이 서스펜스를 어떻게 유인 할 수 있느냐는 질문에 그 이유를 당위적이고 현상적인 근거[21]만을 사용하는 모호함을 가졌지만, 이 논문의 이론은 그 생각이라는 실체가 과연 무엇인지 구체적으로 제시함으로써 사고이론의 모호함을 해결하고 있다.

---

21) Carroll(1996)의 설명을 정리하면 인간은 인류 진화의 역사를 통해 생각만으로 감정을 만들어낼 수 있는 고등동물로 발전 했다는 주장과, 생각을 통해 감정이 발생하는 현상을 바탕으로 사고이론의 근거를 제시하고 있을 뿐이다. 어떠한 과정을 통해서 그러한 감정의 발생과정이 진행되는지에 대한 설명이 필요하다고 보여진다.

2) 후속연구를 위한 제언

인간은 감각에 의존하여 자연환경에 적응하고 있다. 인간의 지능이 정교하게 발달하기 오래 전부터 감각은 인간의 생존을 가능케 하는 유일한 도구였으며 현재에도 그러한 기능을 담당하고 있다. 감각이 전달하는 정보와 인간의 고등적 인지체계가 판단하는 정보는 일반적으로 일치하지만 흥미롭게도 영화 시청은 그러한 합의가 깨지는 순간이다. 시각이나 청각에 의한 감각경험이 말하는 정보가 화살이 대령을 향해서 날아가고 있다고 알리고 있지만 관객의 고등적 인지체계는 그 화살이 이미 대령의 몸에 명중된 사실을 알고 있으며 심지어는 그 화살이 실제로 날아가는 것이 아닌 단순한 영상 조작물이라고 인식하고 있다. 이러한 모순적인 상황에서 인간의 감정반응이 감각정보를 따라 반응한다는 사실은 인간이 영상기술을 사용해서 예술의 즐거움을 향유하도록 하는 터전을 마련해 주고 있다.

영화의 서스펜스패러독스의 문제를 바라보는 기존의 시각은 관객의 불확실성 요소를 주로 인지적인 차원에서만 조명해왔다. 그 결과 다양한 서스펜스패러독스 이론이 나오긴 했지만 대부분 이 이슈를 해결하는데 한계점을 보이고 있다. 한편 인간의 감각과정을 중심으로 한 본 논문의 서스펜스 이론은 관객의 서스펜스가 인지적 과정에 의해서만 발생되는 것이 아니라 감각과정을 통해서도 발생하고 있음을 설명하고 있다. 관객이 영화를 재 시청하는 경우에 인지적 불확실성은 사라졌지만 감각경험에 의해서 여전히 서스펜스 감정이 발생할 수 있음을 주장하고 있다.

저자의 감각과정을 중심으로 한 서스펜스 이론은 두 가지 측면에서 후속연구를 필요로 한다. 첫 째는 시각을 제외한 다른 감각을 중심으로 하는 설명이 추가될 필요가 있다. 본 논문에서 감각과정의 서스펜스 발생에 대한 설명은 주로 시각과정에 의존하

였다. 하지만 영화 관람은 청각과정도 중요한 요소이고 최근엔 후각이나 움직이는 좌석에 의한 다양한 감각자극이 영화 관람의 감각경험에 사용되고 있다. 따라서 청각이나 후각 등의 설명을 통해서 서스펜스패러독스를 이해하는 연구가 필요할 것으로 생각된다.

두 번째 후속 연구의 초점은 서스펜스패러독스의 문제를 영화에서 벗어나 소설 등의 영역에서 재 고찰할 필요가 있다는 점이다. 영화는 감각적 자극(시각과 청각)을 기반으로 하는 매체라서 관객의 감각경험을 중심으로 서스펜스패러독스를 설명하는 본 논문의 관점은 문자를 중심으로 하는 소설의 경우에는 어떻게 이론적으로 적용할지 궁금하게 된다. 왜냐하면 소설의 경우에도 독자는 같은 내용을 여러 차례 반복하여 읽어도 서스펜스를 경험한다고 보지만 본 논문에서 주장하는 감각경험의 근거가 되는 정교한 감각자극이 소설에는 없기 때문이다. 한 가지 추론이 가능한 점은 문자에 의해 독자 스스로가 만들어내는 감각경험을 가정해볼 수 있다. 인간은 꿈의 사례에서 보듯이 외부의 자극이 없이도 스스로 실제와 같은 감각경험을 만들어 낼 수 있는 능력을 갖고 있다. 따라서 소설의 문자가 자극물이 되어 인간이 스스로 만들어내는(주로 장기 기억 속에 저장된 감각적 내용을 끌어내는 방향에서) 감각경험의 가능성을 고려한 서스펜스패러독스의 해결방안을 설명하는 연구가 추가될 필요가 있겠다.

참고문헌

Allen, R., *Projecting Illusion*, Cambridge University Press, 1996.

Bruno, N. & Cutting, J., “Minimodularity and the Perception of Layout,” *Journal of Experimental Psychology: General* 117, 1988, pp.

161-170.

Carroll, N., *The Philosophy of Motion Pictures*, MA: Blackwell Publishing, 2008, pp. 80-115.

Carroll, N. and Choi, J. (Eds.), *Philosophy of Film and Motion Pictures*, MA: Blackwell Publishing, 2006.

Chatman, S., *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press, 1978.

Coleridge, T., *Biographia Literaria*; or, *Biographical Sketches of My Life and Opinions*, 1817, Ed. James Engell and W. Jackson Bate, 2 vols. Vol. 7, *The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge*, Princeton: Princeton UP, 1983.

Coren, S., Ward, A. & Enns, J., *Sensation and Perception*, Orlando FL: Harcourt Brace & Company, 1994.

Currie, G., *Image and Mind*, Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

Esslin, M., *An Anatomy of Drama*, London: Temple Smith, 1976.

Gaut, B., "Identification and Emotion in Narrative Film", In N. Carroll, & J. Choi(Eds.), *Philosophy of Film and Motion Pictures*, MA: Blackwell Publishing, 2006, pp. 260-280.

Gerrig, J., *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*, New Haven, CT: Yale University Press, 1993.

Kania, A., "The Illusion of Realism in Film", *British Journal of Aesthetics* 42-3, 2002, pp. 243-258.

Lamarque, P., "How Can We Fear and Pity Fictions?", *British Journal of Aesthetics* 21-4, 1981, pp. 291-304.

Michaels, M., *Structures of Fantasy*, Washington, DC: MES Press, 1992.

Ortony, A., Clore, L., & Collins, A., *The Cognitive Structure of the Emotions*, Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1988.

Sloman, S., "The Empirical Case for Two Systems of Reasoning", *Psychological Bulletin* 119-1, 1996, pp. 3-22.

Smith, M., "Film Spectatorship and the Institution of Fiction", *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 53-2, 1995, pp. 113-127.

Turvey, M., “Seeing Theory: On Perception and Emotional Response”, In R. Allen, & M. Smith (Eds.), *Film Theory and Philosophy*, 1997, pp. 431-457.

Vale, E., *The Technique of Screen and Television Writing*, New York: Simon & Schuster, 1982.

Vorderer, P., Wulff, H., and Friedrichsen, M. (Eds.), *Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations,* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associations, Inc., 1996.

Walton, K., *Mimesis as Make-Believe*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

Wolfe, J., Kluender, K., & Levi, D., *Sensation & Perception*, Sunderland, MA: Sinauer Associates, Inc., 2006, pp. 136-137.

Zillmann, D., “The Psychology of Suspense in Dramatic Exposition”, In P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen (Eds.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations,* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 1996, pp. 199-231.

The Perceptual Process of Experiencing Suspense: A Solution to the Paradox of Suspense

Ahn, Eui-Jin

It is thought that suspense requires uncertainty, but we often experience suspense in response to film stories when we know their outcomes. The so-called “paradox of suspense” is an argument for the conclusion that our emotional response to film stories is irrational. Although many solutions to the paradox have been suggested, the issue has not been properly settled.

In order to resolve the issue, this paper proposes a perceptual process of experiencing suspense instead of a cognitive process of suspense. Then, it goes on to explain how the perceptual process induces suspense of re-watching films. Conclusions and further research issues are discussed.

Key words: Suspense, Paradox, Perceptual Process, Film

안의진
소속: 영남대학교 언론정보학과
주소: 경북 경산시 대동 214-1
전화번호: 053-810-2274
전자우편: adahn@ynu.ac.kr

이 논문은 2012년 6월 29일 투고하여
2012년 8월 16일까지 심사 완료하여
2012년 8월 23일 게재 확정함.