

# One Source Multi-Use 콘텐츠의 흥행요소 분석

박찬익  
청운대학교 멀티미디어학과  
butterfly9@cwunet.ac.kr

## Analysis the Commercial Success Factors of the One Source Multi-Use Contents.

Chan-Ik, Park

\*Dept of Multimedia Science, Chungwoon University

### 요 약

One Source Multi-Use(원 소스 멀티 유스)'란 하나의 소재를 서로 다른 장르에 적용해 파급효과를 노리는 마케팅 전략을 말한다. 이 같은 '원 소스 멀티 유스'의 대표적인 소재가 바로 만화다. 그러나 근래에 들어서는 만화를 비롯하여 소설, 게임, 애니메이션, 영화 등을 원천소스로 하여 다양한 장르로 변형되고 있다. 그중 대표적인 것이 '공포의 외인구단'과 '바람의 나라'를 들 수 있다. '공포의 외인구단'은 이현세의 원작이고(1982-1983)이고 '바람의 나라'는 김진의 만화가 원전이다(1992-2008현재). '공포의 외인구단'은 곧바로 영화화 됐으며 20년 후인 2009년에 드라마로 만들어 졌다. '바람의 나라'는 1997년 국내 최초의 온라인게임으로 만들어져 현재까지 많은 사랑을 받으며 서비스되는 게임이며 또한 2006년과 2007년에는 뮤지컬로도 만들어졌고 최근에는 TV드라마로 만들어져 많은 인기를 얻고 있다. 또 다른 예로는 '툼레이더'를 들 수 있는데 이는 게임이 원작이고 게임의 인기를 업고 영화로 만들어졌으며 세계적인 흥행성공에 힘입어 속편까지 제작된 상태이다. 이에 본 연구에서는 '원 소스 멀티 유스'의 대표적인 성공사례인 '바람의 나라'와 '툼 레이더'의 여러 요소 중 시각적인 요소인 캐릭터와 영상이미지의 분석을 통해 흥행요인을 도출하고자 한다.

### 1. 서론

우리나라 최초의 신문연재 만화는 노수현이 1924년 10월 13일부터 조선일보에 연재한 '명탕구리 헛물켜기'로 알려져 있다. 이 '명탕구리 헛물켜기'는 4칸 만화의 효시이고 영화화된 최초의 만화로 기록됐다. 그러나 아쉽게도 영화에 대한 자료는 남아 있지 않다. 이후 만화는 어린이용이라는 인식으로 에피소드 중심의 명랑만화, 스포츠만화, 순정만화 등으로 장르를 넓혀 나갔다. 그러다 1982년부터 1983년까지 출간된 이현세의 '공포의 외인구단'은 우리나라 만화의 패러다임을 바꾸게 되는데 장대한 서사구조를 갖추고 투박하고 거칠지만 사실적인 역동적인 그림체는 어린이가 아닌 청소년층과 성인층으로 만화의 독자층을 확대하게 된다. '공포의 외인구단'은 1986년 영화화 되어 '이장호의 외인구단'으로 개봉한다. 원래는 만화의 제목대로 '공포의 외인구단'이었으나 심의과정에서 공포라는 단어가 관객들에게 불안감을 조성한다고 하여 당시 메가폰을 잡았던 이장

호감독의 이름을 넣어서 '이장호의 외인구단'이 되었다. 영화는 당시로는 기록적인 흥행성적을 올리는데 서울관객만 28만명 이상을 동원했다. 이후 20여년이 지나서 TV드라마로 만들어 진다. 한국이 선전환 WBC(World Baseball Classic)의 인기를 바탕으로 총 20부작으로 기획했지만 시청률 저조로 16부만에 아쉽게 조기 종영됐다.

만화 '바람의 나라'는 김진이 1992년부터 만화 전문잡지 '뎡기'에 연재를 하면서부터 시작했다. 잡지가 폐간되면서 연재가 끊기다가 단행본으로 계속 출간 되면서 10년이 넘게 연재되고 있다. 내용은 고구려 3대왕인 대무신왕 '무휼' 성장 일대기지만 순정만화의 특성인 등장인물들의 감정과 정서를 세심하게 인물화 되어 나타나는 판타지적 요소를 가미한 이야기 구조를 갖추어서 One Source Multi-Use의 시대에 가장 적합한 원천소스로서의 가치를 가지고 있다고 할 수 있다.

## 2. 본론

### 2.1. One Source Multi-Use의 개요

하나의 원천 콘텐츠를 가지고 다른 영역의 콘텐츠로 발전시키는 것은 세계적으로 보이는 현상이다.

One Source Multi-Use의 구조를 살펴보면 다음과 같다.

만화 → 애니메이션 → 영화, 드라마 → 게임

만화 → 영화, 드라마 → 게임

만화 → 애니메이션 → 게임

소설 → 영화 → 게임

게임 → 영화

게임 → 애니메이션

One Source Multi-Use라는 신조어가 생겨난 초창기엔 주로 만화가 원천 소스가 되는 경우가 많았으나 근래에는 게임이 원천소스가 되어 다른 영역의 콘텐츠로 파생되는 경우도 많아졌다.

### 2.2. One Source Multi-Use의 현황

한 가지 소재로 여러 가지 콘텐츠를 만들어내는 원 소스 멀티 유즈는 한 콘텐츠를 여러 문화 플랫폼으로 구현해 파생 상품에서 부가가치를 창출하려는 목적으로 개발되었다. 원 소스 멀티 유즈의 개념이 생겨나기 전부터 유명 문학작품을 토대로 많은 영화가 만들어 졌으나 원 소스 멀티 유즈의 개념이 생기면서 이 범위가 한층 넓어졌다. 영화뿐 아니라 애니메이션 게임, 만화, 드라마, 심지어 소설과 뮤지컬까지 그 범위가 확장되고 있다.<sup>1)</sup>

#### 2.2.1 국내현황

국내의 경우를 살펴보면 가장 많은 콘텐츠로 영역을 넓힌 원천 소는 김진희의 만화 ‘바람의 나라’다. 10여년이 넘게 연재 되면서 그 오랜 시간만큼이나 많은 독자를 가진 이 만화는 1995년 ‘바람의 나라’라는 동명의 온라인 게임으로 만들어진다. ‘넥슨’에서 만든 이 게임은 세계최초의 그래픽 온라인 게임이라는 기념비적인 작품이다. 현재까지 많은 이용자가 동시 접속하는 최장수 온라인 게임이며 순정만화 독자층에만 머물렀던 ‘바람의 나라’라는 제명을 청소년층으로 확대 시켰다.

그리고 다시 36부작의 TV드라마로 만들어져 2008년 9월 10일 처음 방송되었다. 기본 이상의 시청률을 올렸지만 원작과 전혀 무관한 작품이라는 평가

함께 원작 ‘바람의 나라’ 팬들에게 외면당했다.

역사적 인물의 고뇌와 부자간, 형제간의 갈등, 신수와 관련되어 엇갈려지는 운명, 그리고 순정만화 특유의 섬세한 감정묘사가 원작 ‘바람의 나라’의 중심 코드였다고 한다면 드라마 ‘바람의 나라’에서는 판타지적인 요소가 제거되어 중심 코드를 잃어버렸고, 무엇보다도 원작의 캐릭터와 드라마의 캐릭터 분위기가 너무 달라 원작의 느낌을 잘 살리지 못했던 것도 큰 이유였다. 그나마 괜찮은 시청률을 기록한 것은 원작 팬들의 기대와 ‘주몽’에서 시작되어 ‘태왕사신기’를 거치면서 형성된 고구려시대 사극의 열풍 결과라고 보여 진다.

그러나 드라마 ‘바람의 나라’가 방영되는 동안 게임 ‘바람의 나라’ 동시 접속률이 상승하고 이후 원작을 바탕으로 한 뮤지컬이 만들어 지는 등, 원 소스 멀티 유즈의 긍정적인 효과가 나타나기도 했다.

국내에서 가장 많은 콘텐츠로 확장된 작품이 ‘바람의 나라’라고 한다면 가장 많은 원천 소스를 생산해낸 사람은 만화가 허영만이다. 그가 그린 수많은 만화 원작들이 애니메이션으로, 영화로, 드라마로, 그리고 게임으로도 만들어졌다. 허영만의 원작 중 ‘날아라 슈퍼보드’와 ‘망치’는 애니메이션으로 만들어져 많은 어린이들의 사랑을 받았고 ‘아스팔트의 사나이’, ‘미스터 Q’는 드라마로 만들어 졌다, ‘비트’, ‘식객’, ‘타짜’는 영화로 만들어 졌으며. 이 중에서 ‘식객’과 ‘타짜’는 다시 드라마로 영역을 넓혔고 ‘타짜’는 모바일 게임으로 거듭났다.

#### 2.2.2 일본의 현황

일본은 이미 오래전부터 원 소스 멀티 유즈를 계획적으로 도입해 문화 산업을 발전시켰다. 역시 대표적인 원천 소스의 대부분이 만화였다. 일본에서 만화에 대한 인식은 우리나라와는 많이 다르다. 우리와 같은 선입견(만화는 어린이용이라는)이 없이 청소년과 성인들이 출,퇴근 전철 안에서 자연스럽게 만화를 읽는 모습을 많이 볼 수 있다.

만화에서 TV용 애니메이션 시리즈로 플랫폼을 진화시키고 이어 극장용 장편 애니메이션으로 제작되면서 팬시용품까지 만들어져 부가가치를 높이는 일본의 문화상품의 개발 프로세스는 세계적으로 유명한 콘텐츠를 생산해 내는데 일조했고 파생적으로 만들어지는 팬시 제품들도 긴 생명력을 가지고 수익구조를 창출하였다.

가장 대표적인 예로 들 수 있는 것은 세계적으로

1) 김미희, 게임메카, 2009.05.08

유명한 ‘드래곤 볼’이다. ‘드래곤 볼’은 원 소스 멀티 유즈로 적용할 수 있는 모든 콘텐츠에 적용됐다. 처음에는 만화로 만들어져 끊임없는 이야기를 만들어 내면서 캐릭터를 확장시켰고, 이후 TV용 애니메이션으로 만들어졌다. 캐릭터 수만큼이나 많은 피규어 제품이 만들어졌고 각종 문구와 팬시 상품에 ‘드래곤 볼’ 캐릭터들이 적용됐다. 그리고 극장용 장편 애니메이션으로 만들어졌고, 게임으로 만들어 졌는데 거의 모든 게임기 플랫폼에 적용되었다. 그리고 이제는 온라인 게임으로도 서비스 중이다. 만화는 끝이 났지만 ‘드래곤 볼’의 캐릭터들은 아직도 생명력을 가지고 진화하고 있는 것이다. 또 다른 예로 들 수 있는 것이 ‘포켓 몬스터’이다. ‘포켓 몬스터’는 애니메이션으로 만들어져 전 세계의 어린이들을 열광시켰고 수백 종류의 캐릭터들이 만들어져 각종 팬시 상품과 거의 전 소비재 산업의 생산품에 응용되는 엄청난 부가가치를 창출했다. 이후 극장용 애니메이션으로 만들어지고 게임으로 진화하는 과정을 거치게 된다.

이렇듯 일본은 원 소스 멀티 유즈를 통한 문화산업간의 교류가 가장 활발한데 우리나라와는 기획 단계에서부터 다른 양상을 보인다. 일본의 경우 만화의 기획 단계부터 애니메이션, 팬시제품, 극장용 애니메이션, 게임 등에 적용되는 것을 전제로 한다. 기획 단계부터 철저한 캐릭터의 분석과 마케팅 전략을 세우는 것이다.

### 2.2.3 미국의 현황

근대적 의미의 만화는 미국에서 시작됐다. 1894년 리처드 아웃볼트에 의해 그려진 ‘엘로 키드’가 카툰 시리즈의 효시로 알려졌다. 미국은 가장 오랜 만화의 역사만큼이나 다양하고 풍부한 원천소스를 가지고 있다. 우리가 알고 있는 슈퍼영웅 대부분은 미국의 만화에서 나온 캐릭터들이다. 우리에게 친숙한 ‘슈퍼맨’은 1938년 액션 코믹스라는 잡지에서 탄생했고 그 이듬해인 1939년 ‘배트맨’이 디텍티브 코믹스에서 연재를 시작했다. 그리고 그들과 더불어 액션 히어로의 대명사인 ‘스파이더맨’은 1962년에 마블 코믹스의 어메이징 판타지라는 잡지에서 첫선을 보였다. 이들 캐릭터들은 태어나면서부터 비슷한 과정을 거치는데 TV시리즈, 애니메이션, 영화, 게임 등으로 플랫폼을 확장시킨다. 특히 영화는 슈퍼맨 시리즈가 5개, 배트맨 시리즈가 6개, 스파이더맨 시리즈는 3개가 만들어졌다. 이들도 지금도 계속해서 다른 시리

즈가 제작중이거나 기획중이다. 한국과 일본의 경우와는 다르게 미국은 하나의 캐릭터가 시리즈물로 제작된다. 이는 미국의 스토리텔링이 우리나라나 일본과는 다른데서 기인한다. 동양으로 대표되는 한국과 일본의 이야기 스타일은 기본적인 서사구조를 가지고 커다란 이야기를 나누는 방식을 사용한다. 이는 한국과 일본에서 흔히 볼 수 있는 TV드라마의 형태다. 그러나 서양의 스토리텔링은 캐릭터 중심으로 매회 같은 캐릭터가 등장하지만 각기 다른 에피소드를 다루는 단막극의 형태를 가진다. 이는 원천 소스인 만화도 마찬가지다. 한국이나 일본의 만화는 이야기가 연속성을 가지고 연재되거나 출판되지만 미국의 만화는 매회 다른 에피소드를 다루고 있다. 그러기에 한국과 일본의 만화는 중간에 한권을 읽지 않으면 이야기의 진행을 이해하지 못하는 경우가 많지만 미국의 만화는 어떤 것을 읽더라도 독립적인 이야기를 가지고 있기 때문에 영화 등으로 가공할 수 있는 많은 원천소스를 보유할 수 있게 된다.

위에 열거한 경우와는 반대로 ‘툼 레이더’는 게임을 원천소스로 해서 영화로 제작되어 크게 히트를 친 경우다.

이 영화는 게임 속 주인공 이미지와 부합하는 적절한 배우의 캐스팅으로 성공을 거두었다. 당시에는 거의 무명에 가까웠던 안젤리나 졸리를 주인공인 라라 크로프트로 캐스팅해 기존의 게임 유저들과 영화 관객들 동시에 만족시켰고 게임의 액션을 영화로 고스란히 옮겨놓은 모습에 많은 유저들이 열광했다.<sup>2)</sup>

### 3. 결론

위에서 열거한 것처럼 원 소스 멀티 유즈는 캐릭터의 생명력을 유지시키고 많은 부가가치를 창출하는 수단이지만 모든 파생 콘텐츠들이 다 성공하는 것은 아니다. 특히 하나의 스토리가 길게 연재되는 우리나라의 경우 특히 그러하다. ‘공포의 외인구단’의 경우는 원천소스인 만화는 우리나라 만화의 패러다임을 바꿀 정도의 파괴력이 있었고 영화도 흥행에서 성공을 했지만 드라마로 만들어져서는 애초에 기획했던 연작을 마치지도 못할 만큼 시청자들의 외면을 받았다. ‘바람의 나라’도 우리나라에서 가장 많은 콘텐츠로 가공 됐지만 드라마로서는 성공하지 못한 케이스다 물론 시청률 면에서는 어느 정도 성공했다고 하지만 원작의 팬들에게서는 제목만 빌려온 그저

2) 김미희, 게임메카, 2009.05.08

그런 사극이라는 혹평을 들어야 했다. 가장 크게 성공한 것은 허영만의 원작 만화인 '타짜'인데 만화가 히트치고 영화가 흥행하고 드라마가 성공한 경우다.

이렇게 성공과 실패가 갈라지는 요인은 여러 가지가 있을 수 있으나 몇 가지로 요약해 보면 다음과 같다.

▶ 원작과 가공된 콘텐츠의 시간이 긴 경우

이는 원작의 감동을 느낄 수 있는 시청자들이 가공된 콘텐츠를 즐길 수 있는 나이가 아니다.

▶ 원작의 캐릭터와 가공된 콘텐츠의 캐릭터가 시각적인 차이가 있을 경우

원작의 팬들은 원작의 느낌을 가질 수 없게 된다.

▶ 원작의 스토리가 많이 각색된 경우

일반적으로 원작의 팬들은 가공된 콘텐츠를 원작과 비교해서 즐기려고 하는 경향이 있는데 다른 이야기가 진행될 때 흥미를 잃게 된다.

어느 작품이나 원작이 있을 경우 그 원작과 비교당하게 된다. 그렇다고 원작을 그대로 베끼는 것도 역시 정도가 될 수는 없다. 원작의 작품성과 가공된 콘텐츠의 신선함의 균형을 잘 맞추는 것이 원 소스 멀티 유즈의 관건이라 할 수 있다.

이에 대한 대안으로는 원작의 이야기가 기획될 때 동시에 다른 장르의 기획이 함께 시작되어야 할 것이다. 이런 경우 리스크가 크다는 부담이 있으나 이러한 형태의 연계 플레이가 비즈니스적으로도, 수익적으로도 좋은 효과를 얻을 수 있다.

### 참고문헌

- [1] 성완경, “세계만화”, 생각의 나무, pp. 68-73, 2005
- [2] 안드레아스 크니게 지음 김원익 옮김, “클라시커 50 만화”, 도서출판 해냄, pp. 6-7, 2005
- [3] 김미희, “영화속 주인공을 플레이한다”, 게임메카, 2009.05.08