

게임과 영화의 콜라버레이션에 관한 연구

박찬익*

*청운대학교 멀티미디어학과

e-mail:butterfly9@cwunet.ac.kr

A Study on Collaboration of Computer Game and Film

Chan-Ik Park*

*Dept of Multimedia Science, Chung Woon University

요 약

본 연구에서는 최근 활성화되고 있는 게임과 영화의 콜라버레이션 현상에 대해 논의하고 흥행에 관해 분석한다.

이 분석의 결과에 따르면 영화를 원작으로 만들어진 게임은 성공률이 높은 반면 게임을 원작으로 만들어진 영화는 기대만큼의 흥행을 거두기가 어렵다는 것을 알 수 있다. 이런 현상이 발생하는 이유로는 영화자체의 낮은 완성도를 들 수 있고, 이미 게임을 해본 사람들을 주 타겟으로 만들어 졌기 때문에 게임을 하지 않는 대다수의 관객에게 외면을 당했다. 또한 게임과 영화의 본질적인 차이를 고려하지 않고 단순히 게임의 명성에 힘입어 게임 흥내 내기에 그쳤던 것을 알 수 있다. 게임을 원작으로 영화를 제작하려면 먼저 제작자나 감독이 그 게임의 고수가 되어, 게임의 세계관을 이해하고 스토리를 충분히 보존하여 게임을 하는 생생한 느낌을 살리는 연출을 해야 할 것이다.

1. 서론

영화와 게임은 다른 듯 하지만 스토리가 있고, 시각적인 그래픽이 있고, 재미가 있다는 점에서 기본적인 틀이 같다고 할 수 있다. 게임의 캐릭터가 영화의 주인공이 되고 또 게임의 세계관이나 서사구조가 영화에 적용되어도 어색하지 않다. 또한 최근 영화는 거의 대부분 CG영상을 사용하는데 이는 기술적으로 게임 테크놀러지와도 밀접한 연관이 있다. 이런 이유로 많은 영화가 게임으로 만들어지거나 또는 히트 게임이 영화로 만들어지기도 한다. 영화가 게임으로 만들어지는 경우는 어느 정도 판매량이 보장되는 것이 대부분이지만 인기 게임이 영화화 됐을 때는 흥행 수익이 기대에 미치지 못하는 경우가 대부분이다. 아직 우리나라에서는 게임을 기반으로 만들어진 영화가 없지만 다양한 소스의 소재가 활발하게 영화화되는 추세에 있기 때문에 머지않아 국내에서도 게임기반의 영화가 시도될 것으로 예측된다.

이에 본 연구에서는 게임을 원작으로 제작된 영화

의 흥행 요소를 분석하여 차후 게임을 원작으로 영화를 제작하는데 있어서 최소한의 지침이 되고자 한다.

2. 게임원작 영화화 사례

한국게임산업진흥원이 공개한 2009년 1/4분기 글로벌 게임산업 트렌드 보고에 따르면, 게임을 기반으로 한 영화는 1993년 ‘슈퍼마리오’ 이후 2년에 1편 꼴로 제작됐던 것이, 2001년 ‘툼레이더’, ‘파이널판타지’의 개봉 이후 매년 2~3편씩 꾸준히 제작되고 있는 것으로 나타났다. 또한 2009년과 2010년 동안 매년 10여편 가까이 개봉될 예정이며 현재 30여편 정도가 제작중인 것으로 알려지고 있다.¹⁾ 이런 시도가 꾸준히 이루어지는 가장 큰 이유는 인기 게임을 영화화할 경우 게임에 몰입했던 충성도 높은 게이머들을 관객으로 확보해 안정적인 수익을 창출할 수 있

1) 게임기반 영화의 현황과 전망, 글로벌 게임산업TRENDS 2009 1/4분기, 한국게임산업진흥원, 2009.03 pp.21-24

다. 이런 생각에 인기 게임은 영화 제작 관계자들로 하여금 지속적인 관심을 가지게 만드는 요인이 되고 있다.

[표 1] 게임기반 영화제작 사례/현황 (1993-2010)

개봉 년도	영화명	장르	플랫폼			미국내 홍행수익(\$)
			콘솔	PC	아케 이드	
1993	Super Mario Bros	슈팅	•			20,915,465
1994	Street Fighter	액션(격투)	•			33,423,521
1994	Double Dragon	액션(격투)	•	•	•	2,341,309
1995	Mortal Kombat	액션(격투)	•			70,454,098
1997	Mortal Kombat: Annihilation	액션(격투)	•			35,927,406
1999	Wing Commander	시뮬레이션		•		11,578,059
2001	Shenmue: The Movie	어드벤처	•			-
2001	Lara Croft: Tomb Raider	슈팅	•	•		131,168,070
2001	Final Fantasy: The Sprits Within	RPG	•			32,131,830
2002	Resident Evil	액션	•	•		40,119,709
2003	Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life	액션	•	•		65,660,196
2003	House of the Dead	액션	•	•	•	10,249,719
2004	Resident Evil: Apocalypse	액션	•	•		51,201,453
2005	Doom	액션	•	•		28,212,337
2005	Alone in the Dark	액션	•	•		5,178,569
2006	Forbidden Siren	액션	•			-
2006	Silent Hill	액션	•			46,982,632
2006	Blodrayne	액션	•	•		2,405,420
2006	Dead of Alive	액션(격투)	•	•	•	480,813
2007	Bloodrayne 2	액션	•	•		-
2007	Resident Evil: Extinction	액션	•	•		50,648,679
2007	Hitman	액션	•	•		39,687,694
2008	Onechanbara	액션	•			-
2008	Resident Evil: Degeneration	액션	•	•		-
2008	Max Payne	액션	•	•		40,689,393
2008	In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale	RPG		•		4,775,656
2008	Postal	액션		•		147,000
2009	Street Fighter: The Legend of Chun-Li	액션	•	•	•	8,742,261
2009	King of Fighters	액션	•		•	-
2010	Tekken	액션	•	•		-
2010	Prince of Persia: The Sand of Time	액션	•	•		90,755,643
2010	Resident Evil: Afterlife	액션	•	•		60,128,566

위의 [표 1]²⁾을 보면 게임기반 영화의 가장 큰 특징으로 3편을 제외하고는 콘솔게임이나 멀티 플랫폼 게임이 기반임을 알 수 있다. 또한 대부분의 장르가

2) 북미게임시장동향, 글로벌 게임산업TREND 2011년 6월 제1호, 한국콘텐츠진흥원, 2011.06 p.18

액션 및 슈팅게임임을 알 수 있다.

액션게임은 맨손이나, 칼 또는 총 같은 무기를 사용하여 1:1 승부를 하거나 계속해서 등장하는 적들을 물리치며 진행되는 게임이다. 액션 자체가 자연스러운 움직임이 구현되어야 생동감을 느낄 수 있기 때문에 제작단계에서도 화려한 그래픽을 추구하게 된다. 이로 인해 게이머는 실제감을 느끼게 되며 마치 영화의 주인공이 된 듯 한 몰입감을 느끼게 된다. 주인공 캐릭터에 감정이입이 되어 몰입하는 액션게임은 영화적인 요소가 가장 많은 게임이라 할 수 있는데 이런 이유로 많은 액션게임이 영화로 제작되었고 또 많은 게임들이 영화화 될 예정이다.

3. 사례분석

게임을 원작으로 영화를 만들 때 유리한 점을 살펴보면 다음과 같다.

1. 이미 재미와 인지도에서 검증 받았기에 마케팅 측면에서 유리하다.
2. 충성도 높은 게이머들이 있기 때문에 영화 개봉했을 때 초반 관객을 쉽게 확보할 수 있다.
3. 완결된 스토리를 가지고 있다.
4. 게임의 캐릭터나 서사구조에 영화적인 요소가 가미되어 있는 경우가 많다.
5. 화려한 그래픽을 선도하는 컴퓨터게임의 비주얼이 이미 영화의 그래픽에 비견될 정도로 발달했다.

(게임그래픽을 이용한 시네마틱 영상³⁾이 제작될 정도다)

그러나 이렇게 유리한 점이 많음에도 불구하고 게임을 원작으로 만들어진 영화중 흥행에 성공한 것은 손가락에 꼽을 정도이고 대부분 참담한 결과를 낳았다는 것은 많은 점을 시사한다.

2001년에 개봉하여 주연을 맡았던 '안젤리나 졸리'를 일약 세계적인 스타로 만들었던 '툼레이더(Tomb Raider)', 2002년에 개봉되어 현재까지 네 편의 시리즈가 개봉된 '레지던트 이블 (Resident Evil)' 시리즈, 2006년 개봉한 '사일런트 힐 (Silent Hill)', 2010년 개봉한 '페르시아 왕자 (Prince of Persia)' 정도가 흥행에 어느 정도 성공했다고 하는 작품들이다. 흥행에 성공한 영화와 실패한 영화의

3) 기존의 액션게임에 영화적인 연출을 첨가하여 한편의 영화를 연출하는 느낌으로 게임을 진행하는 방법 '시네마 액티브 (Cinema Active)'라고도 한다

가장 큰 차이는 스토리다. ‘사일런트 힐’의 경우는 주인공이 남자에서 여자로 바뀌었을 뿐 게임의 서사 구조에 충실했던 반면 ‘툼 레이더’, ‘레지던트 이블’, ‘페르시아 왕자’는 게임속의 몇 개의 요소만 차용하고는 전혀 다른 스토리로 만들어졌다. 게임의 서사 구조를 충실히 따르느냐, 전혀 다르게 각색할 것인가 하는 문제를 놓고 본다면 게임 본연의 스토리와는 전혀 다르게 각색하는 것이 오히려 영화적으로 성공 확률이 높다고 할 수 있다. 그렇지만 캐릭터의 외모나 스타일은 가급적 게임과 동일해야 한다는 점이 분석된다. 흥행에 성공한 영화일수록 게임 속 캐릭터와 영화의 캐릭터가 일치하는 모습을 보인다. 디지털 게임에서 게이머는 모니터속의 캐릭터와 혼연일체가 되어 게임을 한다. 캐릭터는 게이머의 명령대로 움직이며 게이머의 의지를 반영한다. 플레이어의 키보드의 조작을 통해서 캐릭터가 변하고 플레이어의 진행이 변하며 각기 다른 결말에 이른다.⁴⁾ 게임 진행의 특성상 게이머는 게임의 스토리보다는 자신의 분신인 아바타, 즉 캐릭터에 더 많은 애착을 가지게 된다. ‘툼 레이더’의 ‘라라 크로포드’나 ‘페르시아 왕자’의 ‘더스틴’이 좋은 예라 할 수 있다.



[그림 1] 톼 레이더의 라라 크로포드



[그림 2] 페르시아 왕자의 더스틴

4) 박수진, 게임원작의 영화화에 관한 연구, 동서대학교 대학원, 2011.02, p.52

4. 결론

세계적으로 인기를 끌었던 많은 게임들이 영화로 제작되었거나 기획되고 있고, 이런 현상은 시간이 갈수록 더욱 심화 될 것으로 예상된다. 헐리우드를 비롯한 세계의 영화계가 소재의 고갈에 시달리고 있는 것도 이런 현상을 가속화 시키는 요인으로 지목된다. 우리나라는 아직도 게임을 원전으로 한 영화가 만들어지지 않았지만 온라인 게임에서는 세계적으로 가장 유명한 나라고 온라인 게임 특유의 다변화된 서사구조가 풍부한 만큼 멀지 않은 시기에 게임을 원전으로 하는 영화가 제작되리라는 것은 쉽게 예견할 수 있다. [표 1]에서 확인 할 수 있듯이 성공한 영화보다는 실패한 영화가 훨씬 많은 상황에서 차후에 게임을 기반으로 만들어질 영화를 위한 제언을 하자면 다음과 같다.

- 게임을 하지 않거나 모르는 사람도 관객이다.

영화가 성공을 하기 위해서는 게임을 모르는 사람도 관객으로 끌어 들여야 된다. 시나리오 제작 단계에서부터 세계관이 되는 배경에 대한 설명이나 주인공의 성격을 알 수 있는 장치를 만들어야 한다.

- 게임의 가장 특징적인 요소를 차용하라.

‘툼 레이더’의 주인공인 라라 크로포드는 글래머의 몸매에 여전사의 이미지를 가지고 있다. 이런 캐릭터의 시각적인 요소 때문에 여자를 주인공으로 한 게임은 성공하지 못하다는 게임계의 불문율을 깬 작품이다. 영화의 주인공으로 등장한 ‘안젤리나 졸리’의 완벽한 게임 캐릭터와의 싱크로율이 서사구조의 영성함에도 불구하고 영화를 흥행시킨 요인이 됐다.

- 게임과 영화는 전혀 다른 매체다.

게임과 영화는 스토리가 있고, 시각적인 그래픽이 있고, 재미가 있다는 공통점이 있지만 전혀 다른 매체라는 것을 인식해야 한다. 게임은 기본적인 서사 구조를 가지고 있지만 몇 가지 규칙만으로도 충분히 게이머의 흥미를 끌 수 있는 매체라는 점에서 서사의 의존성이 높지 않다. 반면 영화는 관객에게 시간의 흐름에 따라 일방적으로 보여 진다는 점에서 서사구조가 가장 중요한 요소로 부각된다.

- 감독과 제작자는 게임의 최고 레벨 수준의 게이머가 되어야 한다.

게임을 원작으로 만들어진 영화의 첫 번째 관객은 그 게임의 매니아들이다. 이들의 입장에서 보는 영화는 일반 관객이 보는 입장과는 다르다. 게임을 잘 아는 사람은 서사구조가 각색되어 게임과는 다른 스토

리를 가지더라도 게임에서 느꼈던 감동과는 또 다른 재미를 느낄 수 있다. 게임을 모르고 하는 연출은 그저 게임에 나오는 영상의 흥내밖에는 되지 않는다.

한국은 게임을 원작으로 활발한 영화화가 이루어지는 미국이나 일본과는 다른 게임 환경을 가지고 있다 [표 1]에서 확인 할 수 있듯이 영화화되는 대부분의 게임이 콘솔게임이지만 우리나라는 특이하게도 완결되지 않는 서사구조를 가지는 온라인 게임(MMORPG)이 발달했다. 서사구조가 단지 보조적인 수단일 뿐이고 완결되지 않는 장르지만 무궁무진한 이야기를 창조할 수 있다는 장점이 있다. 조만간 온라인 게임을 하며 자란 세대가 영화감독이 되어 자신이 즐겨하던 게임을 영화로 만들려는 시도가 있을 것이다. 그들이 그동안 쌓았던 무궁무진한 이야기를 풀어 줄 것을 기대한다.

참고문헌

- [1] 김진곤, “게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어와 테크놀러지의 상관성 연구”, 디지털디자인학 연구 Vol9 No.4, 2009
- [2] 박수진, “게임 원작의 영화화에 관한 연구,” 동서대학교, p.52, 2011
- [3] 게임기반 영화의 현황과 전망, 글로벌 게임산업 TREND, 한국게임산업진흥원, 2009. 1/4분기 pp. 21-24, 2009
- [4] 헐리우드 영화사가 직접 영화기반 게임 개발에 나선 이유, 글로벌 게임산업 TREND, 한국콘텐츠진흥원, 2009.
- [5] 디지털 미래와 전략, February, 2009. Vol.37