

게임의 영화화 각색방법에 대한 고찰 : 앵그리버드를 중심으로

딩즈보* · 송승근**

*동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과

The Analysis on Adaption Method from Game to Film : Case on Angry Bird

Ding Zhi Bo* · Seung-keun Song**

* ** The Department of Image Content, Graduate School, Dongseo University

E-mail : * Sherryting2016@gmail.com, *songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

요 약

2016년 7000만 달러를 투자해 스마트폰 기반 캐주얼 게임을 각색한 3D 애니메이션 영화 <앵그리 버드>가 상영된 후 전 세계적으로 누적 흥행 수입 5.14억 달러를 초과하는 등 큰 성공을 이루었다. 게임을 각색한 영화에서 입소문과 흥행 성적이 모두 좋았던 성공 사례는 매우 드물다. 구체적인 이야기 줄거리, 캐릭터 그리고 세계관이 없는 스마트폰 기반 캐주얼 게임을 어떻게 대중들의 사랑을 한 몸에 받는 상업 영화로 각색할 수 있었는지가 본 연구 목적이다. 본 연구는 먼저 스마트폰 기반 캐주얼 게임 <앵그리 버드>와 대형 온라인 게임 <와우>에 대해 비교를 진행하여 각색함에 있어서 장 단점을 비교하고자 한다. 다음 <앵그리 버드>의 게임과 영화를 비교하여 두 매체 속에 존재하는 핵심요인 간 차이를 분석하고 설문조사를 통한 관객 평가 결과를 참조하여 가장 관객들의 인정을 받는 영화의 요소와 이런 종류의 영화에 대한 관객의 태도는 어떠한지를 알아보하고자 한다.

ABSTRACT

Casual games are often have simple rule and easy to play. Like Angry birds, players can sling a bird as a bomb to destroy target. But the film adaption encounters numerous questions. games in pursuit of strong sensed presence, pay attention to experience; film stress the integrity of the story, attaches great importance to plot. However, casual games don't have story and plot. This paper take angry birds as example, analyzes the difficulties and method of adaptation from leisure mobile games to films, summarizes the key successful elements of adaption, such as subdivided the target group, chose an appropriate genre, write a script follow the basic logic and frame of film, set contradiction, complicated the character and still contain key elements of the game, in order to provide new ideas in the future development of integration of game and movie industry.

키워드

각색 ; 모바일 게임 ; 애니메이션

1. 서 론

본 연구의 필요성은 아래와 같은 두 가지이다. 첫째, 현재의 연구가 대부분 대형 온라인 게임을 각색한 것에 있고 주로 온라인 게임을 각색한 영화의 제작 기술과 전파 효과를 분석하는 연구인 반면 레저류 핸드폰 게임을 각색한 영화

에 대한 분석은 비교적 미흡하게 이루어지고 있다. 둘째, <앵그리 버드>에 대한 개별적 연구가 있으나 대부분 영화의 애니메이션 효과, 스토리텔링 모델, 문화적 의미, 심지어 정치적 암시 등에 초점을 맞추어져 있을 뿐 각색 방법에 대한 연구가 상대적으로 부족하다. 본 연구는 집중적으로 각색 방법에 대해 개별 사례 분석을 진행하고자

한다.

II. 게임과 영화의 차이

“게임의 형태는 개방적이고 역동적이며 연결된 것이고 심취되는 것이며 비선형적이다. 그러나 영화는 폐쇄적이고 정지된 것이며 고립적이고 방관적이며 선형적이다”[1]. 게임은 조작적 참여를 필요로 하며 영화는 정서적 공감을 강조한다. 게임의 핵심은 미션이고 영화의 핵심은 스토리이다.

게임은 대중들에게 흥미로운 긴장감을 가져 다 준다. “게이머는 도전을 극복하고자 하지만 이기고 지는 것에 대한 욕망을 확신하지 못한다.” 그러나 영화는 관객들에게 극적인 긴장감을 가져다 준다. “중요한 일이 위협에 처해있어 곧 일어나게 될 일을 알고자 한다”[2]. 도미니크 파렌트는 영화 속 “충돌은 꼭 폭력을 의미하는 것은 아니다. 관객들은 폭력 행위보다 심리적 충격을 더욱 선호한다. 그렇기 때문에 편집을 통해 심리와 감정이 충돌하는 분량을 추가할 수 있다”라고 하였다 [3]. 그래서 게임을 각색한 영화는 단순히 게임의 요소들을 옮기는 것이 아니라 게임과 영화 사이에 존재하는 차이를 비교하여 적절한 코드 전환 방식을 찾아야 한다.

III. <앵그리 버드> 각색의 문제점

게임 <위 크래프트>의 원작은 스토리성이 강하고 수많은 등장 인물, 웅대한 이야기 배경, 복잡한 스토리, 훌륭한 장면들이 존재한다. 한 편의 판타지 영화를 구성하는 요소를 구비한 다음, 감독은 적절한 각도에서 일부 내용을 복원시키면 굉장한 시청 효과를 얻을 수 있다. 그러나 <앵그리 버드>게임 속의 캐릭터, 스토리, 도구, 배경, 액션 그리고 모순 등이 매우 빈약하여 그 내용만으로 한 편의 영화를 이룰 수 없었다.

IV. <앵그리 버드>게임의 영화화 각색방법

설문조사에 알 수 있듯이 영화 관객의 수는 게이머의 수보다 훨씬 적다. 이것은 대부분 사람들이 게임을 해본 적은 있으나 영화 애청자는 아니라는 것을 설명해준다. 사실 rovio 회사에서는 2012년에 2~6세 어린이를 상대로 하는 코미디 애니메이션을 출시하였다. <앵그리 버드>는 게임 IP에서 디즈니와 비슷한 문화적 브랜드로 전환하였다. 코미디 애니메이션으로 각색한 영화는 게이머 외의 어린이 관객들을 확보하였다.

사실 영화는 ‘극적인 긴장감’으로 게임 속의 ‘재미있는 긴장감’을 대체할 수 있어야 캐릭터 액션 뒤에 숨어 있는 동기가 액션보다 더욱 흥미롭게 된다. 영화에서는 새의 사격 동작에 의미를 부여하였다. 마을을 구출하다. 또 주인공 ‘레드’의

폭력적 행위에 가치를 부여하였다. 용감함과 책임과 같은 가치인 것이다.

또한 영화의 돼지와 새의 외부 충돌만 있었다면 모순에 텐션이 부족했을 것이다. 그래서 영화는 내적 충돌을 추가하였다. 화가 난 레드와 평화를 지향하는 섬 주민들 사이에 충돌이 발생하게 된다. 레드는 다른 사람의 인정을 받고 싶어 하는 모습은 ‘감정’을 관리하지 못하는 것과 충돌을 하게 되었다. 주인공은 영화의 시작에서부터 패배자의 모습을 등장하고 외부 충돌이 해결됨에 따라 영웅으로 변신한다.

영화에 등장하는 캐릭터는 외형에서부터 내면 성격까지 기술과 예술적인 면에서 새의 생명력을 부여하였다. 예를 들면 새의 형태는 날개가 있고, 발이 있으며 말할 줄 아는 사람의 모습으로 변하였다. 내면 성격도 그 형성 원인에 대해 설명하였다. 고아였던 레드는 자신의 신세와 이상한 눈썹 때문에 늘 사람들의 비웃음을 받아왔고 여성에게 무시를 당하는 난처함과 손님에게 오해를 받는 분노는 그를 포기하게 만들었다. 이런 부분은 관객들로 하여금 자기의 이야기를 떠올리게 한다.

V. 결 론

영화는 인간의 감정을 반영하고 토로하는 가상 통로 중 하나라는 것을 알 수 있다. 레저류 게임 각색 영화는 관객의 감정을 영화에 반영시키는 것을 중요 요소로 참고하여 최대한 게임 속 핵심 캐릭터 이미지, 시청 스타일과 핵심 사건을 복구하고 영화의 스토리텔링 논리와 테스트 프레임을 존중하며 모순과 갈등을 강조하여 극적 긴장감을 증가시켜야 한다. 스토리 구조면에서 만화 각색 영화의 히어로물 스토리텔링 모델과 즐거운 ‘코믹’ 유형을 참고하여 영화의 미학적 표현에서 적절히 대상화하고 애니메이션화 하며 멀티미디어 수단으로 영화와 게임의 연관성을 높여 영화가 게임의 연장이고 보완이 되게 할 수 있다.

참고문헌

[1] 주환신, 게임 각색 영화, 재창작을 해야 한다, <광명 일보>, 2016.

[2] Ernest Adams, Andrew Rollings, 게임 디자인 기초, 왕평지에 등 옮김, 베이징, 기계 공업 출판사, pp.118, 2009.

[3] 도미니크 파렌트, 영화 극본의 창작, 명쓰 옮김. 베이징, 중국 영화 출판사, pp.51, 2006.