
매체 상호간 공유 가능한 Story Value 분석

- 영화와 게임의 사례를 중심으로-

Story Value Analysis of Sharing between Mutual Media with the Cases Oriented in Films and Games

이자혜*, 김미진**

동서대학교 영상매스컴학부*, 동서대학교 디지털콘텐츠학부**

Ja-Hye Lee(jhcybele@dongseo.ac.kr)*, Mijin Kim(mjkim@dongseo.ac.kr)**

요약

엔터테인먼트산업의 OSMU(One Source Multi Use)의 중심에 있는 영화와 게임, 두 매체간의 OSMU 방법은 스토리공유에서 가장 두드러진다. 특히 게임의 스토리텔링은 서사학적 관점(소설, 영화 등 전통적인 스토리 구조)에서 게임에 활용될 수 있는 요소들과, 게임의 특성인 상호작용성을 반영하는 요소들의 조화에 중점을 두고 있다. 영화의 게임화, 게임의 영화화에 있어 성공적 스토리텔링의 중심요소는 스토리 벨류(Story Value)라 할 수 있을 것이다. 본 논문에서는 조셉 캠벨의 '영웅의 여정' 단계와 그레마스의 행위소 모델이론을 바탕으로 스토리벨류의 대표적인 요소인 스토리 이벤트, 캐릭터유형 및 관계, 캐릭터의 갈등유형의 관점에서 영화의 게임화와 게임의 영화화를 대표하는 사례분석을 통해 두 매체간의 호환 가능한 스토리텔링 및 캐릭터 설정방식을 모색해 보고자 한다.

■ 중심어 : | 스토리텔링 | 스토리벨류 | 게임 | 영화 |

Abstract

The movie and game are on the center of entertainment industry. The OSMU(One Source Multi Use) method of two media is the most conspicuous in sharing stories. Particularly, the storytelling of a game emphasizes a harmonization between the elements that can be used for a game on narrative point of view(the traditional plot like novel, film and etc.) and the elements reflecting the interactivity, the characteristic of a game. In the gaming made with a film and filming made with a game, the main element of successful storytelling is the story value. In this paper, we describe through the case analysis of the gaming made with a film and filing made with a game in three aspects based on hero's journey steps of Joseph Campbell and Grémas's actant model theory, which they are the story event, the type and relation of characters, and the complication type between the characters. we, consequently, believe that the compatible storytelling between two media (film and game) and the setting way of characters could be made with the successful diversification in OSMU.

■ keyword : | Storytelling | Story Value | Game | Film |

I. 서론

1. 영화와 게임간의 소재 및 스토리 공유

엔터테인먼트의 산업은 전반적으로 이미 원 소스 멀티 유즈의 시대에 접어들고 있으며 그 중심에 위치한 것이 바로 영화와 게임이라 할 수 있을 것이다. 영화 혹은 애니메이션의 게임화로부터 시작하여, 이제 게임의 영화화 역시 활발히 진행 중이며, 게임과 영화가 동시에 출시되거나 성공한 게임이 뮤지컬로 제작되기도 한다. 특히 게임과 영화의 경우, 80년대부터 이미 그 소재와 스토리를 공유해 왔으며, 이러한 현상은 최근 Activision사의 <트랜스포머>, <엑스맨>, <마다가스카> 등이 흥행에 성공한 영화 스토리를 바탕으로 하여 다양한 연령대에게 인기를 얻는 성공사례를 낳으며 지속적으로 유지되고 있다.

영화가 게임화 된 사례는 주로 캐릭터를 게임으로 발전시킨 경우, 즉 <엑스맨>, <스파이더맨>, <슈퍼맨>, <베트맨>, <헐크> 등으로 이 영화들의 특징은 개성이 강한 캐릭터들로 하여금 유저들에게 많은 흥미를 가져다 줄 수 있다는 이점이 있다. 비현실적인 설정과 액션이지만 유저들은 이미 영화로 세계관과 캐릭터의 특징을 접해 보았기 때문에 게임의 배경과 주인공을 쉽게 이해할 수 있다. 그래서 이들 캐릭터 중심의 영화는 영화의 내용을 비슷하게 따라가는 형식의 액션 게임과 대전게임으로 많이 개발이 되었다.

또 다른 경우는 영화의 흥행을 담보로 개발된 게임들로 <스타워즈>, <반지의 제왕>, <엔터 더 매트릭스>, <와호장룡>, <대부>, <인디애나 존스> 등이 있다. 영화에서 게임으로 제작될 때 영화의 인지도는 제작될 게임의 홍보와 흥행여부를 예상할 수 있다는 장점이 있다. 이 경우 원작 영화의 세계관과 스토리를 최대한 반영시키려 하므로 영화의 장르에 따라서 게임의 장르도 따라가는 경향이 크다고 할 수 있다. 영화의 시나리오는 게임의 시나리오보다 상대적으로 탄탄하기 때문에 영화의 시나리오를 그대로 게임화 하면 게이머들과 영화 관객들 두부류의 유저들을 잡기 유용하다.

한편, 영화의 특정 행동이나 영화의 특이점들을 이용해서 나온 게임들도 있다. <X파일>, <나홀로 집에>, <엔터 더 매트릭스> 등 이러한 종류의 게임들의 특징

은 영화의 시나리오를 따라가기 보다는 영화에서 하는 특정 행동이나 특이점들을 게임에서 구현하기 위해 제작되었다. <X파일>에서의 미스테리를 해결해 나가는 방식이라던가 영화 <나홀로 집에>에서 등장하는 도둑을 퇴치하는 장치와 함정들과 같이 영화상에서 하는 특정 행동이 게임으로 재구성되고 탄생된 경우이다. 그리고 <엔터 더 매트릭스>의 경우는 영화의 세계관을 가지고 와서 영화의 2, 3편 사이의 이야기를 전달하기 위해서 제작되었다.

게임을 영화화 한 경우 역시 게임의 흥행을 기반으로 제작된 것이 일반적인데, <모탈 컴뱃>, <DOA>, <스트리트 파이터>, <툼레이더>, <레지던트 이블>, <덤>, <슈퍼마리오>, <파이널 판타지> 등이 있으며, 영화의 게임화와는 달리 원작 게임의 스토리를 그대로 따라가지 않고 대부분 세계관(배경)과 특정 이벤트, 캐릭터만 차용하여 제작된 경우가 대부분이다.

게임의 영화화 경우의 또 다른 특징은 <레지던트 이블>, <사일런트 힐>, <더 하우스 오브 더 데드> 등, 상당수가 호러 장르라는 것이다. 호러게임의 특성상 다양하게 등장하는 공포의 대상들은 영화에서 재해석되고 탄생된다. 이 경우에도 마찬가지로 게임의 특이한 세계관과 공포의 대상이 등장하기는 하지만 스토리 자체는 원작과 많은 차이가 있다.

이상과 같이 게임과 영화의 소재와 스토리의 공유 현상에도 불구하고 그 사례의 수에 비해 양측 모두 눈에 띄게 성공한 경우를 찾아보기가 힘든 것 또한 사실이다. 영화에서 게임으로 제작된 게임들은 탄탄한 스토리를 이루고 있으나 유저들이 즐길 수 있는 자유도는 극히 제한적일 수밖에 없으며 게임의 영화화의 경우, 유저가 할 수 있는 행위 중심의 시나리오를 영화적으로 적절히 가공하지 못하는 경우가 많기 때문이라는 것이 일반적인 평가다.

따라서 본 논문은 게임의 영화화, 영화의 게임화 두 가지 경우의 사례 분석을 통하여 게임과 영화 사이에서 공통으로 적용되는 스토리텔링의 주요 요소들, 즉 스토리 벨류(Story Value)를 추출해 봄으로써 양 매체간의 보다 원활한 소재 및 스토리의 호환 가능성을 모색하고자 한다.

II. 이론적 배경 및 분석 방법론

1. 서사학(Narratology)과 게임학(Luddology)

게임에서의 서사(Narrative)를 바라보는 입장은 스토리가 차지하는 위상에 따라 크게 두 가지로 분류된다. 소설에서 영화로 영상언어와 함께 서사가 진화했다면, 이제 이러한 기존 서사물의 문법에 상호작용성이 가하여져 게임 서사로 진화했다고 주장하는 ‘서사학’과 기존 서사학이 ‘재현(Representation)’ 중심적이므로 게임의 ‘Simulation’ 성격을 간과하게 됨을 지적하며 게임은 놀이이며, 여기서 서사보다 중요한 것은 놀이의 규칙을 모델링하는 것이라는 ‘게임학’의 입장이 바로 그것이다 [1].

그러나 이러한 게임학의 입장에서도 최근 RPG, 어드벤처 등의 장르에서 스토리 측면이 간과될 수 없음을 인식하고 있다. 현재까지 게임에서의 스토리텔링에 관한 연구는 서사학적 관점, 즉 소설, 영화 등 전통적인 스토리 구조에서 게임에 활용될 수 있는 요소들과 게임의 특성이 상호작용성을 반영하는 요소들을 어떻게 조화시키는가가 관건이 되고 있다.

본 연구는 서사학적 관점을 기반으로 하여 스토리텔링의 주요 요소인 스토리 밸류를 분석하여 영화적 스토리텔링의 특성과 게임적 스토리텔링의 특성을 비교하고 공통의 스토리 밸류를 찾아 그 활용가능성을 모색해 보고자 한다.

2. 스토리 밸류(Story Value)의 정의 및 분석방법

2.1 스토리 밸류의 정의 및 범위

스토리 밸류란 Robert McKee가 ‘인간(캐릭터)의 욕망과 질서에 의미가 있는 변화를 일으키는 특성’이라 정의내린 개념으로부터 출발한다,

로버트 맥키가 말하는 스토리 밸류란 시대와 문화를 초월한 인간 경험의 보편적 자질로서, 협의로는 한 순간에서 다음 순간으로 넘어가는 긍정적, 부정적 변화를 야기하는 상반된 특성들(삶과 죽음, 사랑과 증오, 자유와 구속 등)을 의미한다[2]. 이러한 스토리 밸류는 가장 기본적으로는 스토리 이벤트(Story Event), 즉 캐릭터에게 ‘의미 있는 변화(Meaningful Change)’를 일으키는

사건들을 통해 구현되며 이러한 변화에는 캐릭터들 사이의 관계 및 갈등이 입체적으로 작용한다. 결국 Story Value는 ‘의미 있는 변화(Meaningful Change)’를 일으키는 스토리 이벤트, 캐릭터의 유형 및 관계, 캐릭터의 갈등유형 등의 대표적인 세부 요소들을 포함한다고 볼 수 있다.

2.2 스토리 이벤트(Story Event)

스토리이벤트는 캐릭터의 삶에 변화를 일으키는, 캐릭터가 표현하고 경험하는 상황 및 사건들로서, 기본적인 극적 플롯이라 설명될 수 있을 것이다. 본 연구에서는 미국의 비교 신화학자인 J. Campbell이 영웅 신화의 대표적인 극적 플롯(Plot)의 원형을 분류한 ‘영웅의 여정(Hero’s Journey)’의 17가지 단계를 분석을 위한 스토리 이벤트의 기준으로 하되 모형을 출발하기 전, 배경이 되는 상황을 추가하여 18가지 단계로 분석한다.[3]

사실 신화적 이야기의 기본구조에 대한 연구는 1928년 Propp이 분류한 31가지 기능으로부터 시작되어 다양한 분류체계가 존재해 왔으나 ‘영웅의 여정’은 발표 이후 전 세계적인 반향을 일으키며 신화적, 영웅적 성격이 강한 할리우드 영화들의 극적 플롯(Plot)에 활용되어 왔다.

게임은 장르에 따라 스토리가 게임 플레이에서 차지하는 비중이 달라지는데 [그림 1]에 따르면 오른쪽으로 갈수록 게임플레이에 있어서 스토리의 중요성이 높아지고 게임의 복잡도도 증가하는 것을 볼 수 있다.

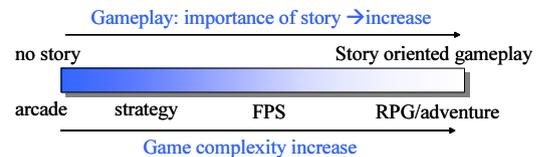


그림 1. Game Story Spectrum[4]

여러 가지 게임장르 중 가장 스토리 중심적인 RPG(Role Playing Game)장르에서 캐릭터는 다양한 종족과 직업군 별로 나누어지고 게이머가 선택한 캐릭터에 따른 상호작용(Interaction)에 의해 서로 다른 이야기 흐름을 전개하는 주체이므로 게임 스토리 텔링의 중

심 요소라고 할 수 있다. 따라서 스토리이벤트의 기준을 J. Campbell의 '영웅의 여정' 단계로 하여 분석 대상인 게임과 영화 양쪽 모두에 적용 가능할 것이라 판단하였다[5].

표 1. 스토리이벤트의 18 단계

단계	스토리 이벤트 내용	구분	
1	어린 시절 살던 곳 : 질서와 평화의 세계 (Innocent World of Childhood)	분리/여정의 출발	
2	모험에의 소명 : 모험의 발단 (The call to adventure)		
3	소명에의 거절, 망설임 : 모험에의 두려움, 거부 (Refusal of the call)		
4	초자연적 힘의 도움 : 조력자의 도움, 주술적 물건 획득 (Supernatural Aid)		
5	첫 관문의 통과 : 모험에의 입문 (Crossing the First Threshold)		
6	고래의 배 : 적진으로의 입성 (Rebirth, The belly of the whale)	본격적 모험	
7	시련의 길 : 본격적인 모험, 시험, 과제 수행 (The road of trials)		
8	여왕과의 만남 : 무조건적 사랑, 우정의 경험을 통한 자아획득 (The meeting with the goddess)		
9	회피의 충동 : 모험에의 회피, 안주의 유혹 (Temptation away from the true path)		
10	아버지로 인한 놀라움 : 탄생의 비밀, 아버지와 같은 존재의 배신 등으로 인한 자신의 재발견, 재탄생 (Atonement with the Father)		
11	신격화 : 투쟁의 승리, 마음의 평화 (Apotheosis, becoming god-like)		
12	진정한 혜택 : 1차적 목표 달성 및 혜택 획득 (The ultimate boon)		
13	귀환의 거부 : 1단계로의 귀환 거부 혹은 방해 (Refusal of the return)		귀환
14	마법 비행 : 귀환을 위한 과정의 본격적 시작 (The magic flight)		
15	구출 : 귀환을 위해 받는 도움 혹은 자신도 모르게 스스로를 도운 과거의 행위 (Rescue from Without)		
16	귀환을 위한 관문 통과 : 마지막 관문 (Crossing the return threshold)		
17	두 세계의 지배자로 등극 : 내적, 외적 승리 획득 (Master of the two worlds)		
18	삶의 자유 : 죽음의 두려움으로부터의 자유 (Freedom to live)		

2.3 캐릭터 유형 및 관계, 갈등유형

신화의 공통적 인물들과 그 역할을 분류한 Propp의 7가지 인물군을 6가지로 정리한 Grémas의 행위소 모델,

즉 주체(Sujet), 적대자(Opposant), 조력자(Adjuvant), 발신자(Destinateur), 대상(Objet), 수신자(Destinataire) 등 6개 인물 군과 그들 간의 관계를 [그림 2]의 도식을 이용, 게임과 영화에 적용하여 분석한다. Grémas의 행위소 모델은 주체가 욕망의 대상을 얻기 위해 모험(여정)을 수행하는 과정에서의 커뮤니케이션 관계로, 욕망의 대상에 대해 정보를 주고 모험을 떠나도록 만드는 발신자, 그리고 욕망을 이룬 후 그 수혜를 입는 대상인 수신자, 모험의 과정에서 주체에게 도움을 주는 조력자, 방해하는 적대자 등의 관계가 그것이다[6]. 이때 영화와 게임 사이의 중심 캐릭터의 역할의 유사점과 차이점을 중점적으로 분석하여 변화의 유형을 추출한다.

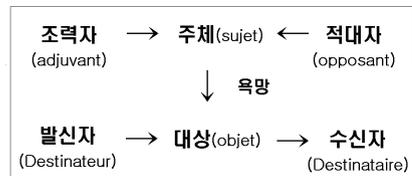


그림 2. Grémas의 행위소 모델

한편, Linda Seger의 5가지 갈등유형을 분석에 추가하여, 갈등 요소가 어떻게 입체적이고 극적인 캐릭터의 표현을 가능케 하는지를 분석한다. Linda Seger의 갈등 유형은 다음과 같다[7].

표 2. Linda Seger의 갈등 유형

분류	갈등의 유형	내용
1	내적 갈등	자신의 행동과 생각에 대한 갈등
2	상대적 갈등	주인공과 적대자의 배타적 목표에 의한 갈등
3	사회적 갈등	개인과 집단 간의 갈등
4	상황적 갈등	극한 상황에서 선택을 위한 갈등
5	절대적 갈등	등장인물과 신, 악마, 초자연적인 존재나 힘 사이의 갈등

III. 사례 분석

사례분석을 위한 타이틀의 선택기준은 영화와 게임에서 그 대표성을 인정받고 있는 집계기관인 World Wide Box Office_update 2008(영화)와 GameSpot

Magazine(게임)의 리스트를 비교하여 동일 소재의 영화와 게임타이틀의 흥행순위와 판매순위가 두 분야 모두에서 상위권에 선정된 타이틀을 사례분석 대상으로 삼았다.

1. 영화의 게임화 사례 분석

1.1 <대부>의 영화와 게임 Story Value 분석

2006년 PC 게임으로 출시된 <대부>의 경우, 1972년 개봉되어 전 세계에 마니아층을 확보하고 있는 영화 <대부> 시리즈의 1편을 게임으로 재탄생시킨 것이다. 게임성과 시나리오의 완결성을 모두 갖춘 성공사례로, 영화 스토리의 연결성을 크게 저해하지 않으면서 게임 플레이를 할 수 있도록 구성되어 있다. 그러나 원작의 에피소드들을 최대한 반영하되, 영화는 마이클 콜레오네를 중심으로, 게임은 돈 콜레오네의 친구인 조니의 아들(영화에서는 존재하지 않는 캐릭터)을 중심으로 다루고 있다는 차이를 보인다.

[표 3]의 스토리 이벤트의 측면을 보면 영화가 스토리 이벤트의 18가지 단계를 모두 보유하고 있으며, 게임의 경우, 영화의 극적 플롯 중 ‘소명예의 거절’, ‘회피의 충돌’, ‘귀환의 거부’, ‘두 세계의 지배자로 등극’의 네 단계가 생략된 14가지를 보유하고 있는 것으로 나타난다. [표 4]는 [표 3]의 자세한 내용을 간단히 도식화 한 것으로 [표 5~7]도 같은 방법으로 기술되었다.

표 3. 스토리 이벤트에 대입, 영화<대부>와 게임<대부>

단계 및 구분	내용
1	영화 돈 콜레오네의 막내딸 코니의 결혼식이 성대히 진행된다.
	게임 돈 콜레오네의 오른팔인 아버지(조니)와 제과점을 운영하는 어머니 사이에서 평범하게 자람
2	영화 타탈리아가 마약 사업을 제안하고 이를 거절한 콜레오네에게는 전쟁에 휩싸인다.(돈 콜레오네 피격사건)
	게임 돈 콜레오네의 적대 세력에 의해 아버지가 살해되고 복수를 결심한다.
3	영화 막내아들인 주인공 마이클은 조직의 삶을 거부하지만 가족을 지키기 위해 조직원이 된다.
	게임 -
4	영화 아버지이자 조직의 보스인 돈 콜레오네의 신뢰와 가르침
	게임 돈 콜레오네에게 맡겨져, 루카를 만나 조직원이 되기 위해 훈련을 받는다.
5	영화 병원에 입원한 돈 콜레오네의 암살기도를 막음
	게임 상점가에서 돈을 받아, 돈 콜레오네에게 세금을 낸다.(행동 대원이 된다.)

6	영화 적대파들이 콜레오네 가문에 협상을 요청하고 형들의 반대를 무릅쓰고 마이클이 협상을 위해 적진으로 가게 된다.
	게임 솔로조와의 마약 사업 협상에서 루카가 실패당하고, 그 모습을 보게 된 알은 솔로조 일당에게 쫓기며 본격적으로 적과의 전쟁이 시작된다.
7	영화 협상이 계략임을 알고 치밀한 준비를 통해 협상을 중재한 부패한 경찰 서장과 보스를 살해한다
	게임 계속되는 상대 조직들과의 전투행위
8	영화 보복을 피해 그리스로 대피한 동안 한 여인과 사랑에 빠짐
	게임 돈 콜레오네의 암살을 저지하고 상대 조직과 싸우며 "패밀리"의 의미를 받아들임
9	영화 사랑과 가족(마피아 패밀리) 사이에서 갈등
	게임 -
10	영화 믿었던 보디가드의 배신, 형 소니의 죽음
	게임 아버지를 죽인 반대파 보스가 살아 있다는 것을 알게됨
11	영화 돈 콜레오네의 기대를 받으며 2대 보스로서의 변화가 시작됨
	게임 배신자 처단, 상대 조직 참고 점거 등, 돈 콜레오네에게 절대적인 신뢰를 얻는다.
12	영화 마이클은 조직의 중심이 되기로 결심함으로써 자신의 운명을 결정짓는다.
	게임 조직의 중심 조직원이 되며 "패밀리"의 일원으로서의 자아 획득
13	영화 보스의 후계자면서도 본성으로 인한 고뇌의 빛을 보인다.
	게임 -
14	영화 돈 콜레오네가 다른 마피아 두목에게 휴전을 제의하지만 마이클은 복수를 계획한다.
	게임 돈 콜레오네가 다른 5개 파 보스에게 화해와 복수를 선언하고, 알은 그 중 반대파의 두목인 타탈리아를 제거한다.
15	영화 (순서상의 차이는 있으나) 그리스 피신으로부터 무사히 귀환한다.
	게임 (매수한 경찰들의 도움으로) 타탈리아 조직의 추격으로부터 무사히 피신한다.
16	영화 적대 세력과 배신자에 대한 대대적 처단에 성공한다.
	게임 돈바지니 일당 소탕으로 아버지의 복수를 완성한다.
17	영화 마피아계를 평정하고 내적 외적으로 흔들림 없는 자아를 확립한다.
	게임 -
18	영화 명실상부한 조직의 보스로 등극한다.
	게임 조직의 신뢰를 얻고 언더보스로 등극한다.

표 4. 스토리 이벤트에 대입, 영화<대부>와 게임<대부>

단계	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
영화	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
게임	●	●	-	●	●	●	●	●	-	●	●	●	-	●	●	●	-	●

한편 Grémas의 행위소 모델에 의해 분석한 결과, 영화 <대부>의 경우 주체(마이클 콜레오네)의 가족애가 중심적 욕망인 데 반해 게임 <대부>의 경우, 주체(조니

의 아들)의 아버지에 대한 복수가 가장 중요한 욕망으로 작용한다. 주체와 조력자, 적대자의 구도는 유사한 반면 대상, 발신자, 수신자의 관계에 있어서는 차이를 보이는데, 영화의 경우 결과적으로 주체가 직접적 수혜를 입지 못하는 반면 게임의 경우는 주체가 직접적 수혜자(수신자)가 된다는 차이가 드러난다.

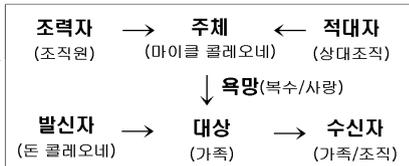


그림 3. Grémas의 행위소 모델에 대입한 영화 <대부>

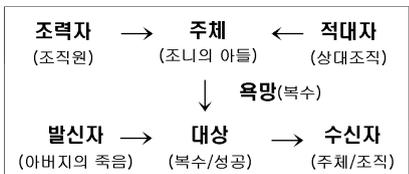


그림 4. Grémas의 행위소 모델에 대입한 게임 <대부>

Linda Seger의 갈등유형에 있어서도 다소의 차이를 보이는데, 영화의 경우 마이클 콜레오네가 조직의 보스가 되어가는 과정에 따른 내적 갈등 및 사회적 갈등이 상대적 갈등 및 상황적 갈등과 유사한 수위로 나타나는데 비해, 게임의 경우에는 주인공의 복수에 따른 상대적, 상황적 갈등이 두드러진다.

1.2 <킹콩>의 영화와 게임 Story Value 분석

2005년 개봉한 영화 <킹콩>과 유사한 시기에 출시된 <피터잭슨의 킹콩>은 1인칭 시점과 3인칭 시점이 번갈아 진행되는 독특한 스타일의 액션 게임으로 해외 웹진 GAMESPOT, IGN에서 각각 평점 8.2, 8.0의 평가를 받으며 영화의 게임화의 성공사례로 평가되고 있다.

스토리 자체는 유사점이 많으며 영화 <킹콩>에서는 주인공이 앤이라면, 게임은 잭의 1인칭 시점과 킹콩의 3인칭 시점으로 이루어진다. 한편 영화가 킹콩의 죽음으로 끝이 나는 데 비해 게임에서는 특정한 조건을 만족시키면 킹콩이 고향인 해골섬으로 돌아가는 엔딩도 가능하다. 스토리 이벤트의 측면에서 볼 때 영화 <킹

콩> 역시 18가지 단계 모두를 보유하고 있는 데 비해 게임은 '어린 시절 살던 곳', '회피의 충동', '아버지로 인한 놀라움', '두 세계의 지배자로 등극'의 네 단계가 제외된 14단계를 보유하고 있는 것으로 나타난다.

표 5. 스토리 이벤트에 대입, 영화 <킹콩>과 게임 <킹콩>

단계	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
영화	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
게임	-	●	●	●	●	●	●	●	-	-	●	●	●	●	●	●	-	●

Grémas의 행위소 모델에 의한 분석 결과, 영화가 여주인공 앤과 킹콩의 시점에서 전개되며 킹콩과 앤의 교감과 사랑이 욕망의 중심이 되는 데 비해 게임의 경우 잭 드리스콜과 킹콩의 해골섬에서의 다양한 전투 이벤트가 중심이 되면서 앤의 구출이 가장 중요한 욕망이 되고 있다. 양쪽 모두 주체, 조력자, 적대자의 구도는 유사한 반면, 대상, 발신자, 수신자의 관계에서는 차이를 보이는데, 영화의 경우 주체가 수신자가 되지 못하는 반면 게임의 경우에는 주체가 직접적인 수신자가 된다는 차이가 있다.

한편, Linda Seger의 갈등유형에 있어서는 영화에서는 앤의 킹콩에 대한 우정(사랑)과 자신이 속한 인간 사회와의 갈등, 즉 사회적 갈등과 상황적 갈등이 주를 이루고 있는 반면, 게임의 경우, 해골섬에서의 전투 대상에 대한 상대적 갈등이 주된 요소로 표출되고 있다.

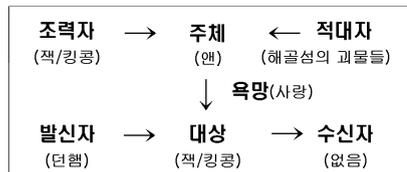


그림 5. Grémas의 행위소 모델에 대입한 영화 <킹콩>

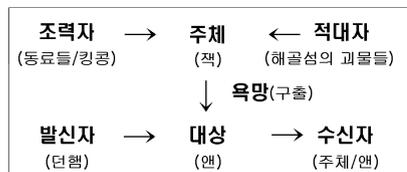


그림 6. Grémas의 행위소 모델에 대입한 게임 <킹콩>

2. 게임의 영화화 사례 분석

2.1 게임 <바이오 하자드>와 영화 <레지던트 이블>

Story Value 분석

게임을 영화로 제작된 작품 중에 가장 성공한 사례 중 하나로 손꼽히는 경우로, 게임의 배경 스토리를 살려 영화적으로 적절히 시나리오를 변형시켰으며 장르 상으로도 원작의 호러, 액션, 어드벤처의 특징을 영화에 그대로 반영하여 유저와 관객들 양쪽을 만족시켰다는 평가를 받고 있다. 게임 4편과 영화의 3개의 시리즈 중, 가장 유사점이 많은 <바이오하자드 3>와 <레지던트 이블 2>를 분석 대상으로 하였다.

게임의 기본 스토리를 영화에서 그대로 사용하되 게임의 경우 PC가 질이라는 캐릭터라면 영화화 된 경우에는 게임에 없는 엘리스라는 캐릭터가 주인공을 창조해 냈으며, 게임에서 질과 카를로스의 라쿤 시티 탈출을 위한 전투가 주를 이룬다면 영화에서는 엠브렐러사의 과학자와 그 딸을 통한 T 바이러스 탄생 비밀, 1편에서의 매튜가 변형된 네메시스의 등장 등 보다 극적인 에피소드들이 첨가되었다. 결론적으로는 게임과 영화 모두 스토리 이벤트의 14 단계를 보유하고 있으며 결과적으로 영화 <레지던트 이블2>는 원작이 영화인 경우와 비교해 매우 적은 단계를 보유하고 있음이 드러난다. 영화가 원작인 경우와 비교해 단계의 수는 유사하나 1단계를 제외한 대부분의 단계들이 기능은 같으나 내용은 다른 것으로 드러난다.

표 6. 스토리 이벤트에 대입, <바이오 하자드 3>와 <레지던트 이블 2>

단계	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
영화	●	●	-	●	●	●	-	●	●	●	●	-	●	●	●	●	-	
게임	●	●	-	●	●	●	●	-	●	●	●	-	●	●	●	-	●	

Grémas의 행위소 모델에 대입해 본 결과, 영화 원작이 게임화 된 경우와는 다르게 주체, 즉 주인공만 바뀌었을 뿐 조력자, 적대자, 발신자, 대상, 수신자가 모두 유사한 것으로 나타난다.

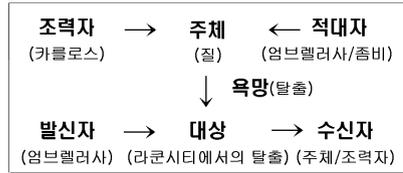


그림 7. Grémas의 행위소 모델에 대입<바이오 하자드 3>

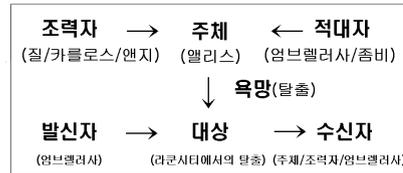


그림 8. Grémas의 행위소 모델에 대입<레지던트 이블 2>

한편, 갈등 유형의 경우, 게임에서는 주인공의 탈출을 저해하는 적대자와의 상대적 갈등이 중심이 되며 적절한 공략을 위한 경미한 상황적 갈등이 부가된다. 영화의 경우 같은 이유로 상대적 갈등이 주된 요소로 작용하며, 이에 주인공과 엠브렐러사와의 사회적 갈등, 네메시스로 변한 매트와의 싸움에 대한 상황적 갈등이 부가되지만, 영화가 원작인 경우와 비교하여 내적 갈등은 두드러지지 않는 것으로 나타난다.

2.2 <사일런트 힐>의 게임과 영화 Story Value 분석

수백만 장의 판매를 기록한 플레이스테이션용 호러 어드벤처 게임을 영화화 한 성공사례로 알려져 있는데, 현재 4편과 <사일런트 힐 오리진>까지 출시된 게임 중 영화와 가장 스토리의 유사점이 많은 1편을 분석 대상으로 했다. 양쪽 모두 사라진 딸을 찾는다는 설정은 같으나, 원작 게임의 경우 아버지 메이슨이 중심이 되는 반면 영화는 어머니인 로즈를 중심으로 이야기가 진행된다. 게임 속 등장인물인 딸 '셰릴'과 영화 속의 '샤론', '엘리사'와 '알리샤' 역시 동일 인물로 이름만 다를 뿐이다.

스토리 이벤트의 경우, 게임과 영화 모두 14단계를 보유하고 있는데 게임과 영화 모두 '여왕과의 만남', '아버지로 인한 놀라움', '귀환의 거부' 단계가 생략되었으며, 게임은 '소명예의 거절, 망설임' 단계가, 영화는 '삶의 자유를 얻음' 단계가 부재하다. 한편 1, 2, 4, 5, 7단계의 내용은 같으며 나머지는 기능은 같되 내용은 다른 것으로 나타난다.

표 7. 스토리 이벤트에 대입, 영화 <사일런트 힐>과 게임 <사일런트 힐>

단계	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
영화	●	●	●	●	●	●	●	-	●	-	●	●	-	●	●	●	●	-
게임	●	●	-	●	●	●	●	-	●	-	●	●	-	●	●	●	●	●

Grémas의 행위소 모델 분석 결과는 주체와 대상, 조력자와 적대자의 구도는 유사하나 게임의 경우 모든 이벤트를 성공했을 경우 주체와 대상이 수혜자가 되는 반면, 영화에서는 악마의 영혼이 딸 샤론의 몸을 빌어 스스로 수혜자가 된다는 차이가 나타난다.

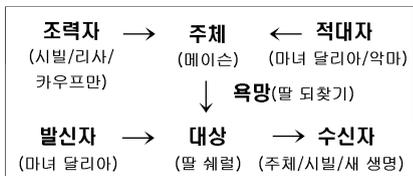


그림 9. Grémas의 행위소 모델 대입, 게임<사일런트 힐>

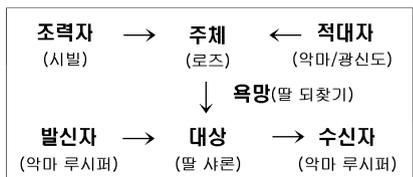


그림 10. Grémas의 행위소 모델 대입, 영화<사일런트 힐>

한편 갈등 유형을 살펴보면 게임과 영화 모두에서 초월적 존재에 대한 절대적 갈등, 적대자에 대한 상대적 갈등이 중심이 되며, 영화의 경우 딸을 찾기 위해 악한 영혼과 소통해야 하는 상황적 갈등이, 게임의 경우 스토리 전개에 영향을 주는 이벤트 선택을 위한 상황적 갈등이 부가된다.

IV. 결론

이상의 분석을 통하여 영화 원작이 게임화 된 경우, 시나리오의 변형이 많이 이루어 지지 않으며, 반대의

경우, 최소한의 스토리 밸류를 제외하고는 많은 변형이 이루어진다는 차이가 발견된다. 그러나 변형된 스토리 밸류의 경우에도 그 기능적인 부분은 유지되는 경우를 포함하여 공통적 스토리 밸류의 추출이 가능함을 알 수 있다.

먼저 스토리 이벤트에 해당하는 극적 플롯 18 단계에서의 공통요소를 살펴보면 영화의 게임화의 경우 최소 12 단계, 게임의 영화화의 경우는 최소 11 단계의 극적 플롯을 추출할 수 있다. 또한 최종적으로는 양쪽 경우 모두를 만족시키는 최소 10단계의 공통 스토리 이벤트가 추출되는데 이는 ② 모험에의 소명, ④ 초자연적 힘의 도움, ⑤ 첫 관문의 통과, ⑥ 고래의 배, ⑦ 시련의 길, ⑪ 신격화, ⑫ 진정한 혜택, ⑭ 마법 비행, ⑮ 구출, ⑯ 귀환을 위한 관문 통과 등이 그것이다.

특히 영화와 게임 사이의 스토리 이벤트 상에서의 가장 큰 차이는 원작 영화의 경우 18단계를 모두 보유하고 있는 데 비해 게임, 혹은 게임에서 영화화 된 경우 ③ 소명예의 거절, 망설임, ⑨ 회피의 충동, ⑬ 귀환의 거부 단계가 생략되어 있다는 것이다. 이들 단계는 모두 캐릭터의 내적 갈등으로 생겨나는 단계이므로 이는 Linda Seger의 갈등 유형과도 직접적 연관을 보이고 있다. 영화가 내적 갈등과 사회적 갈등, 상대적 갈등과 상황적 갈등을 고루 부여하며 캐릭터의 행동의 당위성과 심리 묘사를 통한 극적 재미를 추구하는 반면, 게임의 경우 적을 퇴치하기 위한 상대적 갈등 및 이벤트와 퀘스트 수행을 위한 게이머의 상황적 갈등이 중심이 되고 있다.

캐릭터의 유형 및 관계의 측면에서는 영화의 주인공과 게임의 플레이어캐릭터(Player Character)가 다르게 설정이 되어있다 하더라도 주체를 중심으로 조력자, 적대자, 대상 사이의 관계에는 큰 차이가 드러나지 않으며, 단지 게임의 경우에는 모두 주체가 수혜자가 되는 반면 영화에서는 내적, 사회적 갈등의 결과로 주체가 직접적인 수혜자가 되지 못하는 경우가 많았다.

게임과 영화간의 호환 가능한 스토리 밸류를 정리해보면 [표 8]과 같다. 최소 10단계의 극적 플롯을 통해 유사한 스토리로 시작하여 극적 전개를 위한 구체적 스토리 이벤트는 영화의 경우 다양한 갈등 유형에 의한 상

황 및 사건을 전개시키되 게임의 경우 상대적, 상황적 갈등에 중점을 둔다. 결말에 있어서 게임은 게이머의 성취감을 높이기 위한 플레이어캐릭터의 해피엔딩으로, 영화는 여운을 남길 수 있는 장치를 마련하는 것으로 요약될 수 있을 것이다.

비록 영화의 서사가 작가 중심적이고, 게임의 서사가 게이머 중심적이라고는 하나, 두 매체 사이의 호환성 있는 스토리 벨류는 존재하며 이러한 분석결과는 내러티브 매체와 인터랙티브 매체간의 상호 활용 가능한 구체성을 보여주며 기획단계에서 중요 컨셉 설정 및 설계를 위한 기준이 될 수 있을 것이다.

표 8. 영화와 게임의 호환 가능한 스토리 벨류

	극적 플롯	메인 캐릭터	서브 캐릭터	오프닝	엔딩	갈등 유형
영 화	10단계	원작과 상이 (기능유사)	원작과 유사 (축소)	유사	영화적 여운	내적, 상대적, 사회적, 상황적
게 임	10단계	원작과 상이 (기능유사)	원작과 유사 (확대)	유사	게이머의 성취감	상대적, 상황적

참 고 문 헌

[1] H. Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," Games & Narrative(Published Online, 2003.

[2] M. Robert, Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screen Writing, Harper Entertainment, 1997.

[3] C. Joseph, Hero with a Thousand Faces (Bollingen Series), New World Library, 2008.

[4] Rollings and A. Ernest, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, New Riders Games, 2003.

[5] 김미진, 윤선정 "캐릭터 중심의 RPG 스토리텔링 구조분석", 한국게임학회논문지, 제5권, 제2호, pp.17-23, 2005.

[6] 한국 기호학회, *현대사회와 기호학*, 문학과지성사, 1996.

[7] S. Linda, Making a good Script Great, Samuel French, 2004.

[8] Electronic Arts, The Godfather the Game, EA Games, Xbox360,2006.

[9] Paramount, The Godfather DVD Collection, DVD-Video, 2001.

[10] UbiSoft, Peter Jackson's KingKong, UbiSoft, Playstation2, 2005.

[11] Universal, KingKong, DVD-Video, 2005.

[12] Capcom, Bio Hazard, PC, Capcom, 2007.

[13] Sony Pictures, Resident Evil - Exinction, DVD-Video, 2007.

[14] Konami, Silent Hil Origins, Playstation2, 2008.

[15] Sony Pictures, Silent Hill, DVD-Video, 2006.

저 자 소 개

이 자 혜(Ja-Hye Lee)

정회원



- 2001년 2월 : Paris 3 대학원 영화영상학 석사
- 1988년 ~ 1996년 : MBC, KBS, Q채널 작가
- 2005년 ~ 현재 : 동서대학교 영상매스컴학부 방송영상전공교수

<관심분야> : 영상이론, 문화이론, 영상콘텐츠 기획, 게임스토리텔링

김 미 진(Mijin Kim)

정회원



- 2006년 2월 : 부산대학교 영상정보공학 박사수료
- 1999년 ~ 2004년 : (주)민커뮤니케이션 그래픽사업부 팀장
- 2005년 ~ 현재 : 동서대학교 디지털콘텐츠학부 게임전공교수

<관심분야> : 게임디자인, 감성공학, 인터랙티브 캐릭터, 모바일콘텐츠