

한국 및 미국 스포츠 영화 콘텐츠 특성에 대한 탐색적 연구

Comparative Study on Characteristics of Sports Movies between Korea and the U.S.

정은정, 전범수
한양대학교 신문방송학과

Eun-Jeong Jeong(jytomato@naver.com), Bum-Soo Chon(bumchon@naver.com)

요약

본 연구는 한국과 미국의 스포츠 영화가 어떤 특성을 가지며, 그 성과는 어떠한지에 대한 탐색적인 분석이다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 스포츠 영화의 외적 특성을 살펴본 결과, 영화 소재를 제외한 상영연도, 장르, 등급 등은 모두 한국 및 미국 영화에서 유사한 특성을 갖고 있는 것으로 나타났다. 한국 및 미국 스포츠 영화 공통적으로 영화 상영연도는 글로벌 스포츠 이벤트 개최 여부와는 연계성이 높지 않았으며, 장르로는 휴먼 장르 비율이 가장 높았다. 등급의 측면에서는 전체 관람가 등급 점유율이 가장 높았다. 반면, 영화 소재의 경우에는 미국은 미식축구가 가장 높은 비율을 차지한 것으로 나타난 반면 한국은 야구 비율이 가장 높은 것으로 나타났다. 둘째, 스포츠 영화의 내적 특성을 살펴본 결과, 주인공 성별 분포 및 내적 구조는 한국 및 미국 스포츠 영화 모두에서 비교적 유사하게 나타난 반면, 실화 여부에 있어서는 미국 영화가 한국 영화보다 실화 비율이 높은 것으로 나타났다. 주인공 성별 분포에서는 한국 및 미국 스포츠 영화 모두 공통적으로 남자 주인공이 차지하는 비율이 높게 나타났다. 내적 구조에서는 미국은 인물 중심 비율이 약간 높았던 반면 한국 영화는 인물 및 사건 중심 비율이 50%로 같게 나타났다. 셋째, 성과 측면에서는 한국 스포츠 영화들이 미국 스포츠 영화 보다 상업적 성공 비율이 낮은 것으로 판단된다. 이는 스포츠 영화에 접근하는 양 국가의 제작방식 차이를 반영하는 것으로 보인다. 한국 스포츠 영화가 비주류 스포츠의 인간 승리에 초점을 집중함으로써 주제 참신성이나 다양성이 높지 않은 점을 나타내는 반면, 미국 스포츠 영화는 주류 스포츠 영화의 인간 승리에 집중한다는 것이다. 결론적으로 한국 및 미국 스포츠 영화는 내적 구조에서나 외적 구조 모두에서 유사성이 높게 나타나고 있다. 이는 스포츠 영화의 장르적 속성이 영화 기획 및 제작에 그대로 반영되었기 때문으로 보인다. 다만, 미국 영화는 상업적 성공을 위해 한국 영화보다 특정 스포츠 종목에 집중하는 추세가 나타나고 있다.

■ 중심어 : 스포츠 영화 | 영화 장르 | 영화 구조 |

Abstract

This study examines characteristics of sports movies between Korea and the U.S. Especially, this paper focuses on three different characteristics including structural, internal characteristics and performance of sports movies. The major results are as follows: firstly, there were similarities between two countries in terms of opening year, genre, classification but movie subjects. More specifically, movie opening years were not related to global sports events. In addition, most sports movies were mainly produced by human genre and all age movie classification. However, in terms of sports subjects, although Korean movies were constructed by baseball game, the U.S. movies were based on football game. Secondly, there were also similarities between both sports movies in terms of external characteristics such as gender difference of hero or heroine, internal story structure and their story sources. Most of sports movies have used real stories as movie story. Finally, although many of the U.S. sports movies recorded the high degree of expenditures, three movies recorded the high degree of movie consumption.

■ keyword : Sports Movies | Movie Genre | Movie Structure |

I. 서론

조선 최초의 야구팀을 다룬 영화 <YMCA 야구단>, 스키점프 국가대표팀의 실화를 바탕으로 한 영화 <국가대표>, 그리고 2011년 <글러브>에 이르기까지 스포츠를 소재로 한 영화들은 꾸준히 제작되고 있다. <국가대표>의 경우 동계올림픽 이슈와 함께 700만이 넘는 관객을 동원하는 등 흥행 면에서도 높은 성과를 보인다.

한국영상자료원에서는 2010년, 1960년대부터 현재까지 국내 스포츠 영화를 모아 상영하는 ‘한국스포츠영화 열전’이라는 특집전을 개최하기도 했다. 스포츠와 영화 모두 각 분야의 연구가 축적되어 있는 편이지만, 스포츠 영화에 대한 연구는 찾아보기 어렵다. 이마저도 주로 문화연구의 관점에서만 이루어져왔는데, 이데올로기, 내러티브 또는 사회 문화적 분석들이 스포츠 영화 연구의 대부분이었다. 영화를 문화적으로 읽는 것도 중요하지만, 상업영화에 있어서는 산업적인 분석 또한 간과할 수 없는 부분이다. 영화의 성과가 어떻게 나타나는지에 대한 논의는 영화의 장르나 소재, 그리고 수용자의 요구를 파악할 수 있는 중요한 지표가 되기도 한다. 그런 점에서 영화의 성과에 관한 연구들은 종종 있어왔지만, 특정 장르, 특히 스포츠를 소재로 한 영화를 대상으로 그 특성이나 성과를 분석한 연구는 찾기 어렵다. 영화에 대한 연구들이 상당수 축적되어 있는 시점에서, 특정 소재 영화가 가지는 특성과 그 성과를 알아보는 것은 새로운 시도가 될 것이다. 그중에서도 스포츠 영화는 꾸준히 제작되고 있으며, 특히 우리나라에서는 <우리 생애 최고의 순간>, <국가대표> 등 스포츠 영화가 화제가 되었던 만큼 이에 대한 분석은 흥미로운 주제가 될 수 있다.

우리나라의 스포츠 영화 못지않게 미국에서도 스포츠 영화가 다수 제작되었고 우리나라에도 꾸준히 수입되고 있다. 스포츠 에이전트의 이야기를 다룬 <제리 맥과이어>는 1990년대 초반에 제작되었지만 지금도 스포츠 영화의 좋은 사례로 회자되고 있는 유명한 미국의 스포츠 영화다. 미국은 스포츠에 대한 관심도 높을 뿐더러 한 해에 제작되는 영화의 수도 많은 국가로서, 스

포츠 영화를 분석하는데 있어서 빼놓을 수 없는 국가라고 볼 수 있다. 그렇기 때문에 본 연구는 지금까지 시도되지 않았던 스포츠 영화에 대한 탐색적인 분석을 위해 한국과 미국의 스포츠 영화를 비교해보는 방법을 택하고자 한다.

본 연구는 한국과 미국 스포츠 영화의 다양한 특성을 비교해보고, 양국의 스포츠 영화가 어떠한 성과를 거두었는지 분석해본다. 본 연구는 이를 통해 특정 소재 영화에 대한 탐색과 동시에, 스포츠를 소재로 하는 영화가 가지는 산업적인 가치와 성과에 대한 논의를 이끌어내고자 한다.

II. 이론적 논의

스포츠 영화는 장르 시장 내 틈새시장으로서 기존 연구들이 충분하지 않은 편이다. 다만, 그 동안 스포츠 영화에 관한 연구는 주로 텍스트 분석, 이데올로기 분석 등을 통한 문화적인 분석에 치중되어 왔다. 스포츠 영화라는 장르 자체가 형성되기에는 연계된 영화의 편수가 매우 적은 편이었기 때문에 화제의 영화 또는 상업적으로 성공한 것으로 평가받는 영화를 중심으로 사례 연구로 진행되는 것이 일반적이었다. 따라서 스포츠 영화 연구를 크게 3가지로 구분해서 살펴볼 수 있다. 첫째는 스포츠 영화에 대한 사회문화적 의미를 탐색하는 접근, 둘째는 스포츠 영화에 대한 평론 및 리뷰 방식 접근, 셋째는 스포츠 영화의 심리적 효과 연구 등을 포함한다.

우선, 스포츠 영화의 사회문화적 의미 탐색에 대한 연구들은 비교적 적지 않은 편이다. 박창범과 임수원[4]은 영화 <신데렐라 맨>에 대한 텍스트분석을 통해 권투와 가족의 의미, 그리고 스포츠영화의 사회적 기능을 밝히고 있다. 하웅용과 정형균[11]은 2004년 아테네올림픽 여자핸드볼 선수단을 소재로 한 스포츠영화 <우리 생애 최고의 순간>을 문헌분석과 구술분석을 통해 연구하였다. 연구의 내용은 크게 두 부분으로 나눌 수 있는데, 스포츠영화의 역사화 가능성에 대한 분석, 사실과 허구를 밝히는 팩션분석이 그것이다.

박상민과 정수현[3] 또한 <우리 생애 최고의 순간>에 관한 연구인데, 이 영화를 대중적인 흥행코드를 정식화한 스포츠 영화로 규정하고, 차별화된 담화전략(이야기를 전달하는 전략)을 분석하였다. 이 연구에서 <우생순>은 비주류 스포츠 종목을 대상으로 했고, 영웅적 인물의 성장이나 일대기보다는 여러 명의 주인공을 통해 각자의 일상적 사연을 중층적으로 보여주었다는 점에서 차별점을 갖는다고 밝히고 있다.

미국에서 제작된 여성 스포츠 영화 <그들만의 리그>에 대한 텍스트 분석을 시도한 최정은과 이루지[10]는 장면 분할, 내러티브 분석, 등장 인물 분석 등을 통해 스포츠 영화에 나타난 여성 스포츠 이데올로기를 밝혀내고 있다.

Hughson[16] 또한 <그들만의 리그>를 언급하고 있는데, Ken Burns가 만든 스포츠 다큐멘터리인 <Baseball>에 중점을 두고 스포츠 역사의 범위 안에서 영화 <A League of Their Own>, <Soul of the Game>, <Eight Men Out>과 비교하여 분석하였다. 이 연구는 다큐멘터리 프로그램과 장편영화를 통해 서구 사회에서 스포츠의 역사적 발전, 특히 어떻게 독특한 스포츠 문화가 만들어졌는지, 스포츠가 어떻게 사람들의 삶을 통해 중요하게 취급되어 왔는지 살펴본 연구다.

Baker[14]는 2005년에 만들어진 유명 할리우드 스포츠 영화 <Goal>을 세계화의 관점에서 분석하였다. 영화 <Goal>은 산티아고 뮤네즈라는 재능 있는 소년이 축구선수로 성공하기까지의 이야기를 소재로 하고 있다. 이 연구에서는 <Goal>이 감정적인 매력, 열심히 노력하는 재능 있는 선수, 그리고 스타가 되기 위해 사회적 약점을 극복하는 투지 등 할리우드 스포츠 영화의 전형성을 보여주고 있다고 분석한다. 동시에 멕시코 이민자 출신인 주인공 산티아고 뮤네즈가 성공하는 이 같이 정형화되고 단순한 공식을 통해서 상업적 스포츠와 영화의 세계화가 가지는 영향이 커지고 있음을 드러낸다고 보고 있다.

Rowe[14]의 연구는 조금 독특한데, 시간 제약성이 있는 스포츠와 스포츠의 이러한 약점을 극복할 수 있도록 하는 것이 스포츠 영화, 스포츠 다큐멘터리라는 관점을

제시하고 있다. 이 연구에서 스포츠는 'live', 'now'라는 시간이 중요하고 이를 극복하기 위한 다른 '공간'이 필요하다고 보고 있다. 스포츠 영화가 그것이라고 보는데, 'live' 순간을 급하게 재생산해내는 것이 아니라 스포츠 경기를 우리가 익숙하지 않은 다른 방식으로, 관습적인 방식이 아니라 새로운 방식으로 다룰 수 있다는 점에서 중요한 의미를 갖는다고 지적한다.

둘째, 개별 스포츠 영화에 대한 평론 방식들은 황혜진[13], 정하제[8][9] 등의 논의를 살펴볼 수 있다. 정하제[8]는 임순례 감독의 <우리 생애 최고의 순간>이라는 영화를 분석하고 있다. 그는 분석을 통해 이 영화가 여성 및 가난한 계층의 노력과 문제 극복을 대중적 화법으로 기술하는 한편 이를 사회구조적 측면과 연계시키는 비주류 중심의 내러티브를 갖고 있다고 강조했다. 스포츠 영화를 통해 대중적 접근성을 확보하는 동시에 사회적 의식을 추구한다는 두 가지 혼합적 특성을 갖고 있다는 것이다.

정하제[9]는 또 박진용 감독의 <킹콩을 들다> 영화 분석을 통해 스포츠 영화의 장르적 특성을 구체적으로 살펴보고 있다. 역도라는 흔하지 않은 스포츠 상장을 통해 언급 과정 및 시합 장면, 훈련에서의 갈등 및 해결, 최종 시합에서의 극적 상황, 승리와 패배 구분의 무의미성 등의 장르 특성이 나타난다는 것이다.

황혜진[13]은 <국가대표>와 <킹콩을 들다>와 같은 스포츠 영화를 분석하면서, 이들 영화에서 개인의 좌절 극복, 주변 사람들과의 관계 회복, 민족성이나 국가 의식의 연계 등과 같은 장치들이 있다는 것을 강조하고 있다. 궁극적으로 이들 영화들은 신파적 코드를 동반한 콘텐츠로 감동을 포함하는 대중서사 레퍼토리의 제공이 상업적인 성공까지 확보할 수 있는 기반으로 이해할 수 있다는 것이다.

셋째, 스포츠 영화에 대한 심리적 효과 연구들을 살펴볼 수 있다. 최근 진행된 연구로 스포츠 영화를 관람한 후의 긍정적, 부정적 감정이 스포츠 이미지, 스포츠 행동에 미치는 영향을 밝힌 연구[5], 스포츠 영화에 대한 감정반응이 구전의도, 참여의도에 미치는 영향을 밝힌 연구[2] 등이 포함된다. 이들 연구들은 기존의 콘텐츠 효과 연구와 유사하게 스포츠 영화가 심리적으로 어

때한 기능을 담당하며 개인 행동의 변화를 야기하는지에 초점을 집중한다.

지금까지 스포츠 영화에 대한 기존 연구들을 살펴본다. 그러나 스포츠 영화에 대한 연구 자체도 양적으로 부족할뿐더러 산업적, 양적인 분석 또한 찾기 어렵다. 뿐만 아니라, 스포츠영화에 대한 분석이 주로 개별 영화에 대한 문화연구나 해석적 분석 등 질적 분석에 치우쳐 있다는 것을 확인할 수 있다.

다만, 기존 연구들을 영화 시장이나 산업에 적용할 수 있는 몇 가지 특성들을 검토해볼 수 있다. 특히 한국에서 제작된 스포츠 영화는 기본적으로 두 가지 속성을 갖고 있는 것으로 평가할 수 있다. 첫째는 휴먼 다큐멘터리 스타일이며 둘째는 성장영화의 속성을 갖는다는 사실이다[13]. 휴먼 다큐멘터리 속성은 다매체 환경에서 감동을 제공할 수 있는 실화의 스포츠 영화가 성공 가능성이 높다는 것을 나타낸다. 성장영화는 어려운 환경을 극복하고 궁극적으로 성공에 이른다는 희망 중심의 내러티브 구조를 반영한다. 결론적으로, 스포츠 영화는 장르 자체적 속성이 감동과 상투적 접근, 극적 승리라는 공식을 기반으로 제작, 유통되는 문화 콘텐츠로 이해할 수 있다.

III. 연구문제

본 연구는 한국과 미국 스포츠 영화의 특성, 성과를 분석하고자 한다. 본 연구의 방향은 스포츠 영화의 특성과 성과 간의 통계적인 관계를 파악하기보다, 스포츠 영화에 대한 전체적인 산업적 시각의 해석을 내놓고자 하는 것이다. 그렇기 때문에 아직 정립된 바 없는 스포츠 영화의 특성을 규정해보고, 성과 측면의 데이터와 함께 제시하는 분석적인 연구로 이루어질 것이다. 이를 위한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1 : 한국 및 미국 스포츠 영화의 외부적 특성(상영연도, 소재, 장르, 관람등급)은 어떠한가?

연구문제 2 : 한국 및 미국 스포츠 영화의 내부적 특성(주인공 성별, 내적 구조, 실화여부)은 어떠한가?

연구문제 3 : 한국 및 미국 스포츠 영화의 성과는 어떠한가?

IV. 연구방법

1. 스포츠 영화의 조직적 정의

스포츠는 경쟁과 유희성을 가진 신체운동 경기의 총칭으로서, 심한 육체활동이나 연습의 요소도 포함한다.1 이와 같은 스포츠에 대한 정의를 바탕으로, 스포츠 영화는 스포츠를 소재로 하되, 스토리에서 스포츠가 주요소가 되거나 주인공의 직업이 스포츠와 직접적인 관련이 있는 영화로서, 한국 영화의 경우 한국에서 제작되고 상영된 영화, 미국 영화의 경우 미국에서 제작되고 상영된 영화로 제한했다.

2. 분석대상 선정 과정

한국과 미국의 스포츠 영화를 분석하기 위해 분석대상 목록부터 작성하는 것이 필요했다. 국내 스포츠 영화는 대상기간동안의 국내 스포츠 영화를 정리해둔 것이 없기 때문에 이현중[7]의 '한국 스포츠 영화 목록'을 골격으로 하고 한국영상자료원 한국스포츠영화열전 목록, 각종 문헌자료, 기사, 블로그 게시물 등을 참고하여 2000년~2010년 국내 스포츠 영화 목록을 1차적으로 작성했다.

미국 스포츠 영화는 각종 문헌자료, 기사, 블로그 게시물 등을 통해 스포츠 영화 목록을 추려냈고, 국내 개봉작의 경우 영화진흥위원회 산업통계를 참고하여 1차 목록을 작성했다. 영화진흥위원회 산업통계는 2000년 이후 매년 국내 개봉작의 목록과 관객 수 등의 통계를 게시하고 있는데, 이를 통해 매년 상영된 영화의 목록(개봉일람)을 확보하고 1차적으로 작성된 스포츠 영화 목록과 계속해서 비교하면서 최대한 분석대상에서 빠지는 영화가 없도록 하였다. IMDb(www.imdb.com)를

1 네이버 백과사전.

통해 수집한 자료들은 장르 검색을 통하여 'Sport'로 분류되어 있는 영화 총 1,587개 중 2000년대 이후의 592개 영화였다. 영화진흥위원회 산업통계와 IMDB의 자료들을 1차적 목록과 비교하여 최종 분석대상 목록을 정하였다. 최종 분석대상 스포츠 영화 목록은 총 67개(한국 스포츠 영화 28개, 미국 스포츠 영화 39개)가 포함되었다.

3. 분석유목

분석유목은 스포츠 영화의 외부 특성, 내부 특성, 성과의 3가지 차원으로 나누었다. 먼저 외부 특성은 상영연도별, 소재(종목)별, 장르별, 관람등급별 스포츠 영화의 수와 경향 등을 살펴보기 위해 상영연도, 소재(종목), 장르, 관람등급의 4개 항목으로 구분하였다.

상영연도는 한국 스포츠 영화의 경우 한국 내 상영연도, 미국 스포츠 영화의 경우는 미국 내 상영연도를 기준으로 하였다. 소재(종목)는 스포츠 영화의 주요 소재가 되고 있는 ①야구, ②축구, ③농구, ④미식축구, ⑤권투, ⑥격투기, ⑦스케이트, ⑧기타로 나누었다. 장르는 장르 구분 선행연구를 참고하였고, 본 연구에 맞게 수정하여 ①휴먼, ②코미디, ③멜로, ④다큐, ⑤기타로 분류했다. 관람등급은 국내 관람등급을 기준으로 ①전체관람가, ②12세 이상 관람가, ③ 15세 이상 관람가, ④19세 이상 관람가로 나누었다. 국내에 개봉되지 않은 영화의 경우 국내 영화와의 비교를 위해 GA(General Audiences)를 전체관람가로, PG(Parental Guidance Suggested)를 12세 이상 관람가로, PG-13을 15세 이상 관람가로, R(Restricted), NC-17을 19세 이상 관람가로 치환하여 코딩하였다.

내부 특성은 주인공 성별, 사건 중심, 인물 중심, 실화 여부의 4개 항목으로 구분하였다. 스포츠 콘텐츠에 관한 연구에서 주로 다루어지는 주제 중 하나는 바로 성별의 문제이다. 스포츠 영화에서 주인공의 성별의 비중이 어떻게 나타나는지 알아보기 위해 분석항목으로 선정했다. 사건 중심, 인물 중심 항목은 스포츠 영화에서 주로 나타나는 두 가지 유형이 사건과 인물이라고 판단하였기 때문에 스포츠 이벤트나 사건을 중심으로 이야기가 전개되는 경우 사건 중심, 특정한 인물이나 그 삶

을 중심으로 이야기가 전개되는 경우 인물 중심으로 분류하였다. 실화 여부 항목은 선행연구에서 드러났듯이 스포츠 영화의 주요 특성 중 하나는 실화를 바탕으로 하는 경우가 많다는 점이다.

성과의 경우 상영기간동안 공식 집계된 전국 관객 수, 전체 매출액을 분석항목으로 하였다. 한국 스포츠 영화는 영화진흥위원회의 각 연도별 영화일람, 미국 스포츠 영화는 IMDB(www.imdb.com)의 영화별 Box office 자료를 기준으로 수집하였다. 공식상영 기간이 2년에 걸쳐 있는 경우, 이월 관객 수도 함께 확인하여 최종 관객 수로 집계했다.

4. 분석 방법

본 연구의 연구문제를 해결하기 위해서 분석방법으로 빈도 분석을 활용했다. 한국 및 미국 스포츠 영화의 내적, 외적 특성 및 성과들을 기술적으로 살펴본 것이기 때문에 각각 항목에 따른 비율과 빈도 분포를 제시했다.

V. 연구 결과

1. 외부적 특성

1.1 상영연도

한국과 미국의 스포츠 영화의 상영연도별 분포를 살펴보면 전체 67편 중 2006년 12편, 2004년, 2005년 10편, 2009년 8편, 2002년 6편 등의 순으로 나타났다. 2004년부터 2006년까지 3년 간 가장 많은 수의 스포츠 영화가 제작되었고, 2009년에도 8편의 영화가 제작되었다. 올림픽이 있었던 2000년, 2004년, 2008년에는 각각 3편, 10편, 4편으로 나타났고, 월드컵이 있었던 2002년, 2006년, 2010년이 각각 6편, 12편, 3편으로 나타났다. 큰 스포츠 이벤트가 스포츠 영화의 제작에 직접적인 연관성을 보이지는 않는 것으로 보인다.

[그림 1]에 나타난 것과 같이, 한미 스포츠 영화 상영연도 비율은 서로 유사성이 높은 것으로 판단된다. 2000년부터 2010년에 이르기까지 한국 및 미국의 스포츠 영화 상영 비율은 분포 측면에서 유사하다. 특히, 미

국에서 스포츠 영화 제작 비율이 늘어나면 다음 해에는 한국이 증가하는 반면, 미국에서 그 비율이 줄어들면 다음 해에 한국 내에서도 상영 비율이 감소하는 추세도 일부 발견할 수 있다.

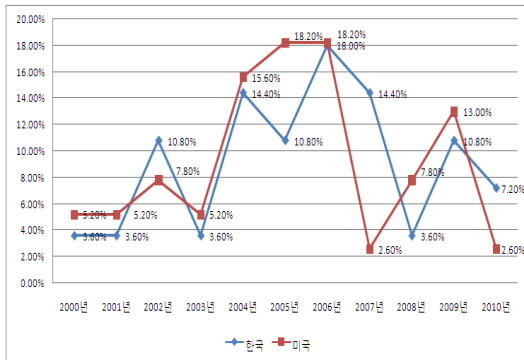


그림 1. 한미 스포츠 영화 상영년도 비율 비교

1.2 소재(종목)

한국과 미국의 스포츠 영화가 다루고 있는 소재(종목)로는 미국 스포츠 영화의 경우 미식축구가 9편(23.4%)으로 스포츠 영화 중 압도적인 편수로 다루어지고 있다는 점이 특징적이다. 반면, 한국은 야구 영화가 차지하는 비율이 18.0%로 가장 높은 것으로 나타났다.

미국은 피겨스케이팅, 테니스, 자전거, 아이스하키, 롤러스케이팅, 당구, 골프 영화가, 한국은 핸드볼, 태권도, 역도, 씨름, 스포츠댄스, 스키점프, 마라톤, 격투기, 가라데 영화가 각각 제작되었다는 점에서 양국의 스포츠 영화 소재에도 조금씩 차이가 있음을 알 수 있다.

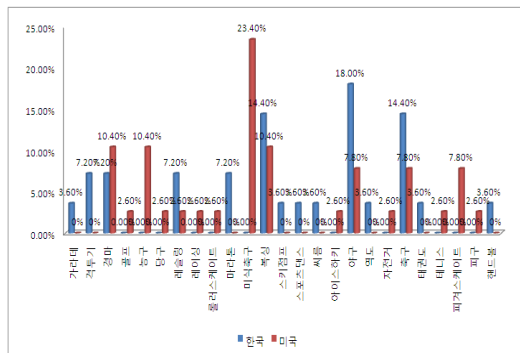


그림 2. 한미 스포츠 영화 소재(종목)별 분포

1.3 장르

한국과 미국의 스포츠 영화를 휴먼, 코미디, 멜로, 다큐, 기타의 다섯 가지 장르별로 분류해본 결과, 휴먼 장르가 가장 많은 44편(한국 19편, 미국 25편)으로 나타났다. 코미디 장르는 한국 5편, 미국 8편으로 나타났고, 멜로와 다큐가 각각 2편씩이었다.

다섯 가지 장르 안에 포함시킬 수 없는 기타 장르가 미국에서 2편 제작되었는데, 스릴러와 액션이 강한 영화였다. 감동을 가진 스토리, 실화를 바탕으로 하는 경우가 많은 스포츠 영화의 특성 상 휴먼 장르가 많고 다큐 또한 다른 종류의 영화에서 나타나는 다큐 장르에 비해 두드러지는 편이라 할 수 있다. 장르 측면에서 살펴볼 때, 한국이나 미국 스포츠 영화의 차이보다는 유사성이 높다는 것을 살펴볼 수 있다. 뿐만 아니라, 스포츠 영화는 인간 승리를 강조하는 휴먼 장르가 대다수라는 것을 이해할 수 있다.

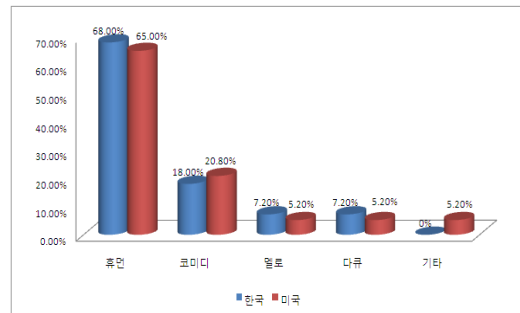


그림 3. 한미 스포츠 영화 장르별 분포

1.4 관람등급

관람등급별로는 전체관람가 28편(한국 13편, 미국 15편), 12세 이상 관람가 24편(한국 10편, 미국 14편)으로 거의 대부분을 차지했고, 15세 이상 관람가 13편(한국 5편, 미국 8편), 19세 이상 관람가 영화는 미국에서만 2편 제작되었다. 스포츠 영화는 장르에서도 휴먼 장르가 가장 많았듯이 대부분 감동과 실화를 주제로 하는 경우가 많기 때문에 가족들이 모두 볼 수 있는 전체관람가 또는 12세 이상 관람가가 가장 많은 것으로 보인다. 대체적으로 한국 및 미국 스포츠 영화 모두 등급 측면에서 유사한 구조를 나타내는 것으로 이해된다.

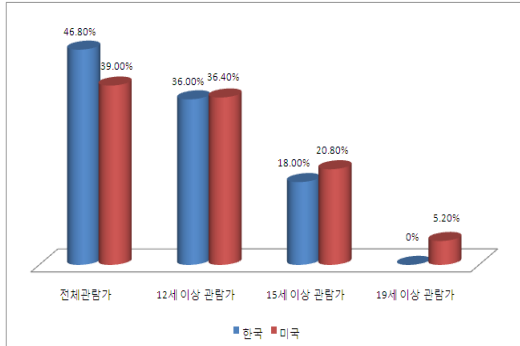


그림 4. 한미 스포츠 영화 등급별 분포

2. 내부적 특성

2.1 주인공 성별

스포츠를 소재로 하는 콘텐츠의 경우 특히 젠더의 문제를 간과할 수 없다. 주인공의 성별은 남성, 여성, 남성/여성의 3가지로 구분하였는데, 스포츠 영화에서 남성이 주인공인 경우가 19편, 미국은 26편으로 총 67편의 스포츠 영화 중 45편(67.6%)로 나타났다. 여성이 주인공인 경우는 한국 2편(7.2%), 미국 4편(10.4%) 등으로 비교적 구성 비율이 낮은 것으로 나타났다. 이외에 남/여가 함께 주인공인 경우는 한국이 7편(25.2%), 미국이 9편(23.4%)으로 총 16편으로 나타났다. 스포츠에서 남성의 비율이 높은 것과 마찬가지로 스포츠 영화에서도 남성이 주인공인 경우가 많은 것을 알 수 있다. 흥미로운 사실은 주인공 성별 측면에서 한국 및 미국 영화 모두 서로 유사한 분포를 갖고 있다는 것이다. 스포츠 영화의 속성을 감안한다면 남성 중심의 스토리 전개가 보다 일반적인 제작 방식으로 이해할 수 있다.

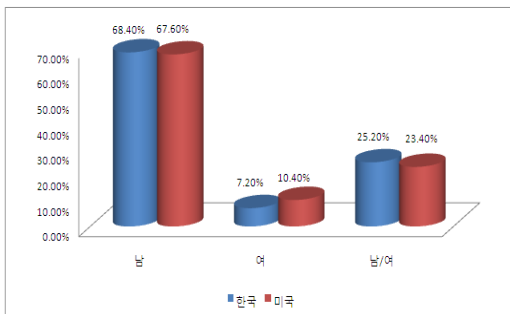


그림 5. 한미 스포츠 영화 주인공 성별 분포

2.2 내적 구조 - 사건 중심, 인물 중심

스포츠 영화의 구조로 사건 중심, 인물 중심의 두 가지 측면도 함께 살펴보았다. 특정한 스포츠 이벤트나 사건을 중심으로 이야기를 전개한 사건 중심, 특정한 사건이나 이벤트보다는 인물이나 인물의 삶을 중심으로 이야기를 전개한 인물 중심으로 나누었다. 사건 중심 구조는 한국 스포츠 영화가 14편(50.0%), 미국 스포츠 영화가 18편(46.8%)으로 나타났다. 인물 중심 구조는 한국 14편(50.0%), 미국 21편(53.2%)으로 나타났다.

한국 스포츠 영화는 내적 구조에서 별 차이가 없고, 미국 스포츠 영화는 인물 중심 구조가 많은 것으로 나타났다. 다시 말해, 한국 스포츠 영화는 인물 중심에 초점을 집중하거나 또는 특정 스토리 중심에 집중하는 비율이 각각 50%로 나타난 반면, 미국 스포츠 영화는 인물들의 성공 스토리를 강조하는 방식의 제작이 일반적이라는 것을 살펴볼 수 있다.

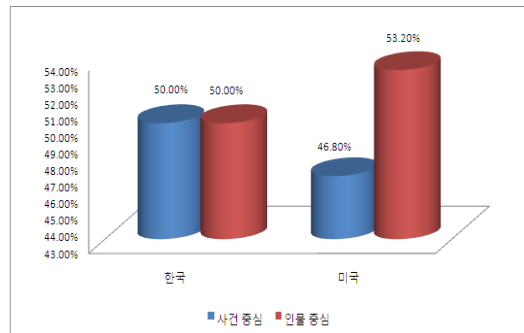


그림 6. 한미 스포츠 영화 내적 구조별 분포

2.3 실화 여부

스포츠 영화의 주요 특징인 실화 소재가 많다는 점을 고려해 주요 플롯 구성에 있어 실화를 바탕으로 하였는지 아닌지 판단하는 실화 여부도 살펴보았다.

한국 스포츠 영화에서는 11편(39.6%)이, 미국 스포츠 영화에서는 19편(49.4%)이 실화 영화로 분류되었다. 이는 양국 모두 합해 전체 67편 중 30편이 실화를 소재로 제작된 것이었다. 이는 스포츠 영화의 45%가 실화를 소재로 제작된다는 것으로, 다른 종류의 영화들의 실화 소재 비율보다 높은 편이라고 판단할 수 있다. 실제 있

있던 스포츠 이벤트와 인물들을 근거로 영화가 제작되고 있다는 것을 살펴볼 수 있다. 특히 미국 스포츠 영화에서는 실화 영화 구성 비율이 한국 보다 높은 것으로 나타났다. 따라서 스포츠 영화는 다른 미디어 장르로의 리메이크를 통해 재활용되는 비율이 높은 장르로 평가된다[6].

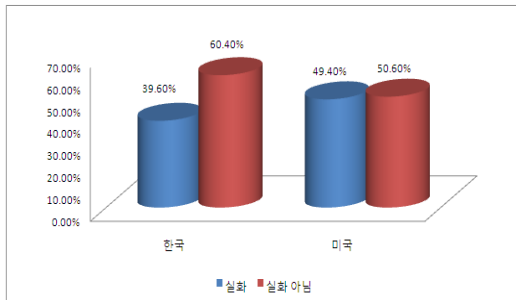


그림 7. 한미 스포츠 영화 실화 여부 분포

3. 성과 - 관객 수, 매출

스포츠 영화의 성과는 관객 수와 매출로 나누어 자료를 모았는데, 먼저 관객 수는 상영기간동안 공식 집계된 전국 관객 수(영화진흥위원회, Box office), 매출은 상영기간동안 전체 매출액을 기준으로 하였다. 그러나 단순히 두 국가의 성과를 비교하기에는 국가 규모나 영화 시장의 규모가 차이가 있고, 공식 자료 상으로도 한국 영화는 관객 수, 미국 영화는 매출만을 표시하고 있어 일괄적인 비교는 어렵다. 한국 영화의 경우 독립영화인 <투수, 타자를 만나다>, 미국 영화의 경우 <사랑은 은반 위에>, 다큐멘터리 영화인 <자전거 드림> 총 3편의 영화가 성과에 관한 공식 자료가 없는 것으로 나타났다.

[표 1]에 나타난 것과 같이, 한미 영화 성과 분포를 한국은 관객 수, 미국은 매출액 기준으로 살펴보았다. 자료 수집이 가능한 한국 스포츠 영화 27편 중에서 관객 300만 명을 초과한 영화는 3편(11.1%)으로 나타났다. 이들 영화로는 <말아톤>, <우리 생애 최고의 순간>, <국가대표> 등 3개 영화가 포함된다. 이들 영화들은 휴머니즘에 근거한 감동 스토리 구성이라는 공통점을 갖고 있다. 국내 영화 27개 중에 3개 정도가 상업

적으로 성공했다고 가정할 때 그 성공 비율은 10% 정도를 조금 넘는 수준으로 보인다. 한국에서 스포츠 영화가 상업적으로 성공하기에는 쉽지 않다는 것을 보여준다. 이외에 관객 100만 명 이상인 영화 편수는 총 11편(30.7%)로 나타났다.

표 1. 한미 영화 성과별 분포

한국		미국	
관객수	편수(비율)	매출액	편수(비율)
10만 이하	5(18.5%)	1천만 달러 이하	3(8.3%)
10~50만 미만	5(18.5%)	1천~3천만 달러 미만	7(19.4%)
50~100만 미만	6(22.2%)	3천만~5천만 달러 미만	9(25.0%)
100~200만 미만	4(14.8%)	5천만~1억 달러 미만	11(30.6%)
200~300만 미만	4(14.8%)	1억 달러 이상	6(16.7%)
300만 이상	3(11.1%)		
계	27편	계	36편

미국 영화의 경우에는 블록버스터로 평가되는 매출 규모 5천만 달러 이상인 스포츠 영화는 총 36편 중에서 17편(47.3%)로 나타났다. 이는 스포츠 영화 대부분이 대규모 제작비가 투입되는 영화의 특성을 갖는 것으로 추론할 수 있다. 특히 매출 규모 1억 달러 이상인 스포츠 영화 편수는 총 6편(16.7%)으로 나타났다. 직접적인 비교는 쉽지 않겠지만 국내 스포츠 영화에 비해 미국의 스포츠 영화의 성과가 비교적 높을 것으로 추정되는 자료로 판단된다.

V. 결론 및 논의

본 연구는 한국과 미국의 스포츠 영화가 어떤 특성을 가지며, 그 성과는 어떠한지에 대한 탐색적인 분석이다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 스포츠 영화의 외적 특성을 살펴본 결과, 영화 소재를 제외한 상영연도, 장르, 등급 등은 모두 한국 및 미국 영화에서 유사한 특성을 갖고 있는 것으로 나타났다. 한국 및 미국 스포츠 영화 공통적으로 영화 상영연도는 글로벌 스포츠 이벤트 개최 여부와는 연계성이 높

지 않았으며, 장르로는 휴먼 장르 비율이 가장 높았다. 등급의 측면에서는 전체 관람가 등급 점유율이 가장 높았다. 이는 스포츠 영화가 휴먼 감동을 기반으로 모든 관객을 대상으로 기획, 제작되는 특성을 갖고 있는 것으로 이해할 수 있다. 반면, 영화 소재의 경우에는 미국은 미식축구가 가장 높은 비율을 차지한 것으로 나타난 반면 한국은 야구 비율이 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 양 국가 간에 선호하는 스포츠 자체가 다르기 때문에 나타나는 현상으로 보인다.

둘째, 스포츠 영화의 내적 특성을 살펴본 결과, 주인공 성별 분포 및 내적 구조는 한국 및 미국 스포츠 영화 모두에서 비교적 유사하게 나타난 반면, 실화 여부에 있어서는 미국 영화가 한국 영화보다 실화 비율이 높은 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 주인공 성별 분포에서는 한국 및 미국 스포츠 영화 모두 공통적으로 남자 주인공이 차지하는 비율이 높게 나타났다. 내적 구조에서는 미국은 인물 중심 비율이 약간 높았던 반면 한국 영화는 인물 및 사건 중심 비율이 50%로 같게 나타났다. 실화 역시 내적 구조 특성과 밀접하게 연계되어 있는 것으로 보인다. 다시 말해, 미국 스포츠 영화는 실화 비율이 50% 정도로 한국의 40%에 비해 높게 나타났다. 미국 스포츠 영화는 실화를 기반으로 남자 주인공의 인물을 다룬다는 특성이 강하게 나타난 반면 한국 스포츠 영화는 대체로 미국 영화와 유사한 특성을 공유하지만 실화 비율이나 인물 중심 비율은 낮은 편이었다. 미국 스포츠 영화가 흥행이 더 잘 되는 실화나 인물 중심 비율이 비교적 높다는 것은 상업적인 성공을 염두에 두고 제작되는 경향이 한국 스포츠 영화보다 강한 것이라고 이해된다.

셋째, 성과 측면에서는 한국 스포츠 영화들이 미국 스포츠 영화보다 상업적 성공 비율이 낮은 것으로 판단된다. 이는 스포츠 영화에 접근하는 양 국가의 제작방식 차이를 반영하는 것으로 보인다. 다시 말해, 한국 영화 중에서 성공한 것으로 평가받는 <말아톤>이나 <국가대표> 등이 비주류 스포츠의 인간 승리에 초점을 집중함으로써 주제 참신성이나 다양성이 비교적 높게 나타나는 반면, 미국 스포츠 영화는 주류 스포츠 영화의 인간 승리에 집중한다는 것이다.

결론적으로 한국 및 미국 스포츠 영화는 내적 구조에서나 외적 구조 모두에서 유사성이 높게 나타나고 있다. 이는 스포츠 영화의 장르적 속성이 영화 기획 및 제작에 그대로 반영되었기 때문으로 보인다. 다만, 미국 영화는 상업적 성공을 위해 한국 영화보다 특정 스포츠 종목에 집중하는 추세가 나타나고 있다. 이는 상업적인 성과로도 연계되고 있다. 한국 영화는 대규모 영화 관객 동원 기준을 300만으로 살펴볼 때, 전체 스포츠 영화에서 해당되는 영화가 차지하는 비율이 11%로 낮은 편이다. 반면, 미국 영화는 블록버스터로 기준을 설정할 수 있는 매출 규모 5천만 달러[12] 이상 영화가 차지하는 비율이 전체의 47.3%에 달하는 것으로 나타났다.

본 연구의 한계 및 후속 연구 방향은 다음과 같이 논의할 수 있다. 첫째, 본 연구는 최초로 스포츠 영화의 외적, 내적 특성을 한국 및 미국 스포츠 영화를 비교하는 방식으로 추진해왔다. 그러나 영화의 스토리 구분이나 내용분석이 충분하게 뒷받침되지 않았으므로 영화의 소비 과정이나 선호도 측면은 탐색하지 못했다. 후속 연구는 보다 구체적인 맥락 및 제작 환경, 투자 성과 등을 연계하는 총괄적인 연구로 진화할 필요가 있다.

둘째, 스포츠 영화의 수가 적다보니 분석에 포함된 영화들 대부분이 2000년대 이후로 제한되었다. 후속 연구들은 시점을 확대하여 스포츠 영화의 독특성을 시계열적으로 탐색할 필요가 있을 것이다. 본 연구는 한국과 미국 스포츠 영화에 관한 탐색적 연구로서 데이터를 구성하는 자체에 많은 시간과 노력이 투입되었기 때문에, 정리되어 있지 않았던 스포츠 영화에 관한 기본적인 데이터를 수집하고 정리하는 데 의의를 둔다. 그러나 향후 이 데이터들을 토대로 양국 스포츠 영화의 여러 가지 특성 간, 성과 간, 또는 특성과 성과 간의 관계를 살펴보아야만 본 연구의 연구목적을 달성할 수 있을 것으로 보인다. 특히 성과 측면에서는 한국과 미국의 전반적인 영화 시장 상황과 연관지어 분석한다면 좀 더 의미 있는 결과를 이끌어낼 수 있을 것이다.

이외에도 스포츠 영화의 3D화 등을 통해 새로운 스포츠 영화 시장 확대와 같은 정책적 측면에 대한 연구들[1]도 계속해서 뒷받침될 필요가 있다.

참고 문헌

[1] 김세훈, 김민정, 강지원, "3D 입체영상의 시각적 연출 특성 연구", 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제2호, pp.229-237, 2011.

[2] 김수연, "스포츠 영화에 대한 감정반응이 구전의도 및 참여의도에 미치는 영향", 한국체육과학회지, 제19권, 제4호, pp.815-825, 2010.

[3] 박상민, 정수현, "스포츠 경기의 영화화에 따른 담화전략 연구 - <우리 생애 최고의 순간>을 중심으로", 대중서사연구, 제23호, pp.159-182, 2010.

[4] 박창범, 임수원, "영화 <신데렐라 맨>을 통해서 본 스포츠영화의 사회적 기능 - '가족'의 의미를 중심으로", 한국체육학회지, 제45권, 제4호, pp.113-122, 2006.

[5] 신승호, 김수연, 김근오, "스포츠 영화 관람 후 긍정, 부정적 감정이 스포츠 이미지 및 스포츠 행동에 미치는 영향", 한국체육학회지, 제49권, 제2호, pp.269-278, 2010.

[6] 이문행, "미디어 콘텐츠의 장르 간 영역 이동에 관한 연구", 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제10호, pp.148-158, 2009.

[7] 이현중, "한국 스포츠영화의 내러티브 관습과 사회문화적 함의", 한양대학교 대학원 연극영화학과 석사학위논문, 2010.

[8] 정하제, "임순례 감독의 『우리 생애 최고의 순간』 - 대중적 어법의 구사를 통한 소통의 확장", 공연과 리뷰, 제60호, pp.182-187, 2008.

[9] 정하제, "박건용 감독의 『킹콩을 들다』 - 감동속으로 사라져버리는 현실", 공연과 리뷰, 제67호, pp.215-221, 2009.

[10] 최정은, 이루지, "스포츠 영화에 나타난 여성 스포츠 이데올로기", 한국스포츠사회학회지, 제16권, 제2호, pp.447-463, 2003.

[11] 하응용, 정형균, "구술사를 통한 스포츠 영화의 픽션분석 : '우리 생애 최고의 순간'을 중심으로", 한국체육학회지, 제49권, 제6호, pp.1-12, 2010.

[12] 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠 산업 동향과 분석 4

호, 한국콘텐츠진흥원, 2011.

[13] 황혜진, "『킹콩을 들다』와 『국가대표』 - 대중서사로서 '스포츠 영화'의 가능성과 한계", 공연과 리뷰, pp.170-176, 2009.

[14] A. Baker, "'Goal' and the global sports film," Sport in Society, Vol.11, No.2, pp.253-264, 2008.

[15] D. Rowe, "Time and timelessness in sport film," Sport in Society, Vol.11, No.2, pp.146-158, 2008.

[16] J. Hughson, "Sport and history on the ground: documentary and the feature film," Sport in Society, Vol.12, No.1, pp.118-133, 2009.

저자 소개

정은정(Eun-Jeong Jeong)

정회원



- 2008년 2월 : 한양대 신문방송학과(문학사)
- 2011년 2월 : 한양대 대학원 신문방송학과(문학석사)
- 2011년 2월 ~ 현재 : 한양대 대학원 신문방송학과 박사과정

<관심분야> : 미디어 산업, 미디어 경영, 미디어 정책

전범수(Bum-Soo Chon)

정회원



- 1991년 2월 : 한양대 신문방송학과(문학사)
- 1993년 2월 : 한양대 대학원 신문방송학과(문학석사)
- 2002년 2월 : 미국 뉴욕주립대(버팔로)철학박사, 커뮤니케이션학

• 2005년 3월 ~ 현재 : 한양대 언론정보대학 신방과 교수

<관심분야> : 미디어 산업, 미디어 경영, 미디어 정책