

# 스토리텔링의 관점에서 본 영화흥행요소분석 - 한국·중국·일본영화를 중심으로

## Analysis of the Factors for the Box Office Success in Korean, Chinese and Japanese Film Market Approach to the Storytelling

박철

세종대학교 영화예술학과

Chul Park(cpyun@sejong.edu)

### 요약

오늘날 대부분의 영화가 고전적인 내러티브 형식을 뛰어넘어 대안적 형태를 갖추고 있다는 점에서 이야기 구조가 갖는 패턴, 플롯과 서브텍스트, 갈등, 인물, 대사, 발견, 반전, 구성점 등 전통적인 내러티브 요소에 대한 분석과 전통적인 관습의 대안적 형태로서 드러나는 서사체계를 파악하기 위한 요소들을 중심으로 한국·중국·일본영화를 비교해보았다. 최근의 중국영화는 장르적으로 특징적인 변화가 있는데 전체적으로 서사, 전쟁/무협 액션류의 장르에서 최근 들어 멜로, 로맨스, 코메디류의 장르의 비중이 커지는 상황이다. 중국영화의 대체적인 특징은 중국 자국영화가 아닌 외국영화인 경우 영화를 선택하게 되는 가장 중요한 요소는 블록버스터 영화, 그리고 유명스타의 출연여부인데, 외국 영화에서는 대형스타의 출연이 관객들의 의사 결정에 큰 영향을 끼치게 된다. 일본은 OSMU 전략에 따른 작품의 집결지라고 볼 수 있을 만큼 드라마나 애니메이션, 만화가 원전인 작품이 제작되고 있다. 시리즈 형식의 블록버스터 영화와 장르별로는 공포 스릴러 영화나 멜로 영화들의 빈도가 높은 편이었으며, 다른 아시아 국가와의 비교를 통해 보더라도 판타지 장르나 동화적인 상상, 애니메이션 풍의 스토리텔링이 일본에서 강점을 보이고 있었다.

■ 중심어 : | 스토리텔링 | 서사구조 | 흥행요소 | 구성점 |

### Abstract

This Paper aims to explore the key factors that drive box-office success in Korean, Chinese and Japanese film market regarding to the storytelling of the movies. At first, I researched the top 20 movies at the box office of Korean, Chinese and Japanese film market from 2007 to 2011. And then I tried to figure out the key factors for the success and the differences among those countries. Usually the purpose of the movie planning in Korea is for the domestic market. In the profit structure of Korean film industry, it is really hard to focus on the overseas film market. In Chinese film market, recently it has been changed a lot especially film genre. The movie liked to watch is melodrama, romantic comedy movie It is being changed to the comedy genre from the war and martial arts movie. And it is emphasized the importance of the scenario in the film production. They want to watch their lives like a real and dreams at the movie and the movie tries to show this trend. In Japanese film market, they made movies in which TV drama, animation and cartoon according to the O.S.M.U. strategy. The movies like to watch are the blockbuster movies, horror movies, thriller movies and melodrama. Comparing with Korea and China, they like movies which show more fantastic and fairy tale imagination.

■ keyword : | Story-telling | Narrative | Factors for Box-office Success | O.S.M.U. | Premise | Plot Point |

\* 본 연구는 세종대학교 연구과제로 수행되었습니다.

접수일자 : 2013년 06월 18일

수정일자 : 2013년 07월 16일

심사완료일 : 2013년 07월 16일

교신저자 : 박철, e-mail : cpyun@sejong.edu

## I. 서론

오늘날 스토리텔링은 영화, 방송 드라마뿐만 아니라 기업의 마케팅, 광고 홍보, 컴퓨터 게임, 음악, 심지어는 테마파크 등 다양한 분야에서 활용되고 있으며 특히 단순한 정보나 지식을 전달하는 차원을 넘어 감정과 가치의 전달을 통해 작품과 수용자를 더욱 더 밀접하게 연결해 주는 역할을 하기도 한다. 스토리텔링은 구전 중심의 스토리텔링, 문자 중심의 스토리텔링, 그리고 디지털 스토리텔링으로 변천해 왔다. 과거 구전중심의 스토리텔링시대에서 문자중심의 스토리텔링 시대로의 전환은 단순히 소리에서 문자로의 전환이 이루어졌다는 점을 넘어 매체의 변화를 가져왔는데 이러한 매체의 변화는 이야기의 내용과 구성, 그 전달 방식에 있어 획기적인 변화[1]를 가져오게 했고 이어 현대의 디지털문화가 가져온 변화는 영화산업에 있어서 제작관리, 배급 등 산업 전체의 시스템을 크게 바꿔놓았을 뿐만 아니라 온라인게임, 모바일 콘텐츠, 에듀테인먼트 등 새로운 용어와 새로운 매체를 등장시켰다. 이러한 매체의 등장은 구전시대에서 문자시대로 전환되는 것과는 비교할 수 없을 정도로 큰 변화를 가져왔다. 스마트폰으로 대표되는 모바일 환경은 메신저 서비스, SNS(Social Network Service), YouTube 동영상 등을 통해 새로운 형태와 감성의 스토리텔링 방식을 만들어내고 있는데, 빠른 전파속도, 스토리의 간소화, 임팩트 있는 스토리가 그 특징이라고 볼 수 있다. 범람하는 이야기들 속에서 사람들의 눈에 띄기 위해서는 우선 임팩트 있는 내용이어야 하며, 내용이 길어서 오랜 시간 쳐다보고 있어야 이해되는 스토리는 배제되는 경우가 많다. 이러한 경향은 동영상에서도 비슷하게 나타나는데 혹자는 이제 5분이 넘어가는 영상은 사람들의 관심에서 멀어진다고 얘기하기도 한다. 그러면 디지털환경이 영화의 스토리텔링에는 어떤 영향을 끼쳤을까? 디지털환경이라고 해서 아날로그 방식의 스토리텔링과 근본적인 차이를 갖지는 않는다. 디지털 기술들을 통해 과거의 기술로서는 구현할 수 없었던 상상 속의 공간이나 판타지를 더욱 더 적극적으로 구현해낼 수 있다고 볼 수 있으나, 앞에서 얘기한 바와 같이 환경의 변화에 따른 새로운 문화

의 생성은 스토리에 대한 관객들의 태도에 영향을 끼쳤으며 이러한 스토리에 대한 수용 자세의 변화는 궁극적으로 영화의 소재나 스토리구성의 변화, 스토리텔링 방식의 변화 등 영화 전반에 걸쳐 적지 않은 변화를 가져오고 있다. 이번 연구에서는 한국·중국·일본에서의 흥행영화들의 스토리텔링 분석을 통해 한국영화의 해외시장 진출에 있어서 참고할만한 요소가 있는지, 또 있다면 각 국가별로 어떤 특성을 가지고 있는가를 살펴보는 것을 주된 목표로 하였다. 할리우드 영화는 다른 문화, 다른 환경을 뛰어넘어 하나의 브랜드가 되어 전 세계적으로 영화의 표준에 가깝게 군림을 해왔다. 이는 단순히 할리우드 특유의 내러티브 구조에 오는 것은 아니다. 다른 나라에서는 상상할 수 없는 천문학적인 제작비, 자국을 넘어 세계적으로 지명도가 높은 대형 스타들, 전 세계를 대상으로 광대하게 진행되는 월드와이드 릴리스 등 할리우드영화는 이러한 프로세스를 반복하며 지속적으로 영화산업을 확대해 왔다. 그렇다면 우리 영화는 해외에서 어떤 평가를 받아오고 있을까? 최근 들어 해외 유수의 영화제에서 한국영화나 영화인이 수상해오며 한국영화의 위상은 이전과 달리 많이 상승하였다. 하지만 대중 관객과의 관계라는 측면에서 보면 그 사이에 반응의 차이가 존재하는 것은 엄연한 사실이다. 실제로 한국영화의 해외 배급 현황을 살펴보면 예상만큼 그렇게 활발한 편은 아니며 대부분의 지역에서 비교 분석할 수 있는 데이터로 삼기에는 부족할 정도의 미미한 결과를 보이고 있다. 연구 초반에는 한국 흥행영화의 스토리텔링 분석과 더불어 중국이나 일본 영화 시장에서 한국영화를 어떻게 수용하고 있으며, 특히 동일한 영화의 각 국가별 흥행성적 비교를 통해 각 국가별 특성을 분석하려 하였으나 상위 한 두 작품을 제외하고는 결과가 미미해 분석을 위한 통계자료로 사용하기에 무리가 따르는 것이 사실이었다.

따라서 이번 연구의 중심이 스토리텔링에 따른 흥행 요소 분석에 있다는 점에서 당초 계획했던 연구방법의 변화는 불가피했다. 그리하여 2007년 ~ 2011년 5년간, 한국, 중국, 일본 영화시장 연도별 박스 오피스 상위 20위의 영화를 중심으로 국가별 연도별 흥행작품을 분석하여 그 경향을 분석하고 각 국가들의 제작 영화들을

중심으로 영화를 선정, 그 사례 분석을 중심으로 한국 중국 일본 영화시장의 특성을 파악하는 데에 초점을 맞추었다.

## II. 선행연구

### 1. 영화서사구조와 스토리텔링 분석 요소

#### 1.1 스토리텔링이란

스토리텔링은 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로서 ‘상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하는 것’을 말하는데[2] 영화의 스토리텔링은 관객들이 스토리에 관심을 가지게 하도록 스토리를 재구성하는 방식을 통해 영화에 적용된다. 스토리텔링은 사건이나 이야기를 가공하여 전달하는 것이다. 실제로 일어난 사건일 경우 그 사건 속의 모든 일들이 스토리 속에 포함되지는 않고 작가에 의해 필요한 것과 필요치 않은 것으로 분류될 수 있음을 의미하며 이렇게 해서 정리된 이야기는 사실에 가깝게 포장되어 전달된다. 즉 스토리텔링이란 ‘무엇’이라는 부분보다 ‘어떻게’에 해당되는 것으로서 어떤 주제나 소재, 이야기를 어떤 방식으로 전달할 것인가가 화두가 된다. 영화제작현장에서 어떤 영화를 만들 것인가에 대한 문제는 영원한 화두이자 고민거리이기도 하다. 스토리의 콘셉트를 잡는 작업에서부터 스토리를 전개시키고 마무리하는 과정까지 현장에서의 고민은 과연 그들이 생각하고 있는 소재나 스토리가 성공할 수 있을 것인가라는 점이다. 현장에서는 그 동안 상당부분 이러한 문제를 ‘감’에 의존해왔다고 볼 수 있는데 문제는 영화작업이 단순히 창작과 예술이라는 이름하에 앞으로 전개될 과정에 대한 예측이 쉽지 않을 수 있다는 점이다. 이를 위해 스토리가 가는 방향과 구조에 대한 검토 그리고 완성도 있게 그 결과가 마무리될 수 있는 전략 등 좋은 스토리 개발을 위한 방법론이 마련되어야 하는데 이른바 내러티브라 불리는 서사에 대한 연구는 필수적이라 할 수 있겠다.

그래서 우선적으로 플롯의 보편적 특성이 될 수 있는 이야기 구조와 그 패턴에 대한 연구를 바탕으로 전통적

인 관습의 대안적 형태로 드러나는 요소를 살펴보았다. 보편적인 패턴으로 드러난 여러 가지 전형들은 대중문화 장르에서 요구되는 특성이기도 한데 관객으로 하여금 스토리를 쉽게 이해하고 친근함을 느끼게 해서 오랜 시간 동안 가장 기본적인 이야기 구조가 되어왔다.

#### 1.2 고전적 서사이론

영화 시나리오에서 가장 구조화된 접근법은 3장 구조를 이용해 이야기를 전개하는 방식이다. 이러한 구조는 관객들에게 스토리를 쉽게 이해하게 하고 또 익숙하게 하기 때문에 많은 영화에서 이 3장 구조는 관습적으로 적용되어왔으며 그 안에서 설정(setup)-대결(confrontation)-해결(resolution)[3]이라는 관습적 접근방법 역시 여전히 지배적인 형식이 되고 있다. 고전적 내러티브의 보편적 전형과 관련하여 여러 이론들이 나왔는데 몇 가지를 살펴보면 다음과 같다.

##### 〈프로프의 기능 모델〉

프로프(Propp)는 러시아의 모든 민담이 31가지의 기능으로 이루어져있고, 그 기능들의 순서 또한 일정하게 정해져 있다고 주장하였다. 뿐만 아니라 등장인물의 유형도 일곱 가지로 정리하고 있는데, 세상에 존재하고 있는 수많은 이야기들을 몇 개의 패턴으로 정리할 수 있다는 것을 의미한다. 이 ‘기능’은 줄거리의 전개 속에서 일정한 유형으로 정리될 수 있는 등장인물의 행동을 통해 드러나고, 이야기에는 이야기를 창작하고 향유하는 사람들 사이에 공유되는 ‘사건들(events)’의 보편적 유형이 정해져 있다는 것이 그의 이론의 핵심이다[4].

##### 〈호건의 전형서사모델〉

패트릭 호건은 세계의 문학작품을 대상으로 문학적 보편요소를 경험적 연구에 의해 귀납적으로 추론하여 전형서사모델을 제시하였다. 호건은 모든 이야기의 전형을 로맨틱 희비극, 영웅적 희비극, 희생제의적 희비극 크게 이 세 가지로 구분하였고 전형서사모델의 일반적 구조는 다음과 같다.

- 사회적 갈등 : 캐릭터와 사회와의 갈등
- 대상(연인, 왕국, 음식)의 상실 또는 고향으로부터

의 추방

- 죽음, 죽음의 이미지/죽음의 상태
- 개인의 위협과 고통의 사회적 확대
- 주인공들 또는 주인공과 조력자 사이의 불화/화해로 인한 적대자의 패배
- 대상의 반환, 추방에서 귀환, 가족의 재결합, 부활의 이미지
- 영화(靈化)

특기할 만 한 점은 호건의 전형서사모델은 장르의 개념도 포함하고 있다는 점이다.

호건은 전체 스토리와 확장된 시퀀스 사이에 ‘스토리라인’이라는 개념을 두고 스토리라인을 메인 플롯과 서브플롯으로 구분하고 있으며 메인 플롯을 전형서사분석을 위한 기본적인 틀로 사용하고 있다.

이러한 이야기 구조에 대한 전형들은 보편적인 특성으로서 플롯들이 가지고 있는 공통적인 특성을 추출해내고 있는데 이번 연구에서 중점을 두고 있는 스토리텔링에 대한 분석은 이러한 보편성의 층위에서 각각의 스토리들이 어떻게 새로움을 더해가고 있는가에 초점을 맞추고 있다. 즉 보편적인 이야기 구조로서는 더 이상 각각의 영화가 가지고 있는 특성들을 설명하기에는 한계가 있다고 볼 수 있다. 각각의 영화들이 전통적인 내러티브 구조를 뛰어넘어 어떤 방식으로 스토리텔링을 하고 있는지를 찾아나가는 작업 또한 이 연구의 테마가 될 것이다.

### 1.3 스토리텔링 분석을 위한 요소

오늘날 대부분의 영화가 고전적인 내러티브 형식을 뛰어넘어 대안적 형태를 갖추고 있다는 점에서 이야기 구조가 갖는 패턴, 플롯과 서브텍스트, 갈등, 인물, 대사, 발견, 반전, 구성점 등 전통적인 내러티브 요소에 대한 분석과 전통적인 관습의 대안적 형태로서 드러나는 서사체계를 파악하기 위한 요소들을 살펴보았다[5]. 이는 스토리텔링의 컨텍스트 뿐만 아니라 사회, 정치, 트렌드, 문화적 요소와의 관계 등도 파악할 수 있는 요소들을 통해 다양한 측면에서의 스토리텔링 분석을 가능하게 했다.

표 1. 기초적인 스토리텔링 체크요소

갈등/핵심아이디어/구조/인물/대사, 플롯과 서브텍스트/ 발견/반전/구성점

## III. 한국·중국·일본 영화시장에서의 흥행 영화 경향 및 스토리텔링 분석

### 1. 한국영화와 할리우드영화의 스토리텔링 비교

스토리텔링 분석과 관련하여 한 나라에서 개봉된 모든 영화를 분석해서 각 유형별로 정리하고 또 흥행에 성공한 작품들을 분류해서 그 특성을 비교해보는 것도 의미 있는 연구가 될 수 있으나 그 작업의 방대함으로 인해 이번 연구에서는 장르나 성격이 유사한 한국과 할리우드 영화 각 한 편씩을 선정하여 그 특성들을 비교해 보았다. 비교 분석대상의 한국영화와 할리우드영화로 윤제균 감독의 <해운대>(2009)[6]와 볼랜드 에머리히 감독의 <2012>(2009)[7]를 선정했다. 이 영화들로 선정한 이유는 두 작품 모두 하이컨셉트(High Concept)의 블록버스터영화이며 재난영화로서 비교하기에 적합하다고 판단하였다.

재난영화에서의 핵심은 스펙터클과 내러티브가 어떻게 연결되고 또 효과적으로 작동하고 있는가에 있다. 일반적으로 재난상황은 임팩트 있는 비주얼로 드러나는데 재난이 닥칠 것이라는 징후와 경고, 이로 말미암아 상승하는 공포와 긴장감, 재난을 해결하는 영웅 그리고 이를 임팩트 있게 드러내는 스펙터클한 장면이 재난영화의 핵심요소라 할 수 있다. 과거의 재난영화에서는 이러한 요소들이 절정을 향해 천천히 상승하는 구조를 이루었다면 최근의 재난영화는 요소요소에 시각적인 스펙터클이 배치되어 마치 롤러코스트를 타는 것처럼 관객들을 흥분하게 만들고 있다. <2012>, <해운대> 두 영화는 스펙터클이라는 측면에서 확연한 차이를 보이고 있는데 영화에서 재난이 발생하는 시간이 <2012>는 약 43분경으로서 영화의 28%선이었고, <해운대>는 1시간 15분, 영화의 63% 지점이었다. <2012>는 지진과 화산폭발 등의 대재앙으로 인류의 대부분이 죽을 수밖에

에 없다는 재난상황을 중심으로 스펙터클한 장면이 일정한 간격으로 배치되어있는데 반해, <해운대>는 쓰나미가 오기 전의 상황 전 후로 플롯이 구분되고 있으며, 스펙터클은 쓰나미가 발생하는 순간에 집중적으로 배치되어있다. 스토리 구조에서도 <2012>는 전형적인 할리우드 블록버스터의 공식을 따르고 있다. 과학자에 의해 알려지는 재앙의 경고-소수 정치인들에 의해 계획되고 있는 음모-재난의 발생-주인공과 주변인들의 필사의 탈출-소수만이 살아남 수 있다는 비밀계획의 노출-대통령의 숭고한 희생-구원의 땅으로의 이동-방주에 탑승-마지막 위기의 극복-희망을 꿈꾸다. <2012>는 '인류의 종말을 가져 올 재앙이 발생한다.'라는 대전제 아래 정부는 국제적인 공조 하에 '인류의 멸망을 막기 위해 일부는 인류의 문화유산과 함께 방주에 탑승하도록 한다.'라는 비밀 계획을 플롯의 중심에 두고 주인공 커티스 가족이 생존을 위한 모험과 투쟁을 하는 것으로 스토리를 이끌어간다. 영화의 서브플롯들은 재난이라는 핵심 키워드와 강하게 연결되어 있고 재난 상황의 스펙터클을 보게 됨으로써 느끼는 시각적인 충격과 등장인물의 죽음과 희생에서 느껴지는 감동이 영화 흥행전략의 핵심이 되고 있으나 사건들 간의 개연성은 약화된 채로 떠돌고 있고 재난영화의 주 무기 중 하나라 할 수 있는 '휴머니티'는 포장만 그럴듯하게 한 채로 울림이 없이 몰속으로 사라지고 말았다. 영화는 실종되어 버린 영웅과 등장인물들의 서브텍스트 그리고 거기에 더해진 억지스러운 설정으로 인해 결국은 스펙터클과 내러티브가 분리된 상태로 관객들은 스펙터클에 철저하게 파묻힌 내러티브를 경험해야 했을 것이다.

<해운대>는 재난영화를 표방하고 있지만 실제로 재난에 노출되는 시간은 얼마 되지 않는다. 앞의 <2012>와 같은 전형적인 재난영화와는 전혀 다른 구조로 이루어져 있다. 주인공과 Antagonist와의 관계, 갈등과 장애물, 많은 내러티브 요소들이 극의 핵심 모티프라고 할 수 있는 재난과는 동떨어진 채로 설정되어 있다.

영화의 시선은 현실을 벗어나지 않고 한국적인 상황을 관통하고 있다. 지질학자를 통해 재앙의 발생이 경고되고 있으나 영화는 해운대를 중심으로 재개발 계획과 반대하는 사람들의 저항, 해운대에 놀러 온 사람들

과 구조대원의 사랑, 주인공들의 사랑과 가족들 간의 갈등처럼 오히려 영화의 핵심적인 갈등 구조는 재난과 인간, 재난과 환경이 아니라 재난 앞에 서있는 인간과 인간, 인간과 사회의 관계에서 발견된다. 쓰나미가 오기 전까지 영화는 코미디 장르의 특성을 통해 관객들을 내러티브 속에 붙잡아 두려 한다. 코미디장르의 선택은 감독이 장점을 보이고 있는 장르이기도 하지만 한국형 블록버스터 영화의 어쩔 수 없는 선택이기도 하다. 전형적인 내러티브 서사구조에서 보면 <해운대>는 플롯이 완결되거나 어떻게 보면 플롯이 제대로 갖추어지지 않은 서사로도 볼 수 있다. 영화의 시작에서 제시되었던 문제는 마치 쓰나미가 다 쓸어 가버린 것처럼 영화의 결말에서는 온데간데없다. 이 영화의 스토리텔링이 재난에 더 집중할 수 없었던 것은 스토리텔링 콘텍스트적인 요인이 아니라 제작비나 영화산업 규모에 따른 스토리텔링 외적인 요인이 더 컸을 것이라고 생각된다. 어쩌면 이는 영화산업 규모와 스토리텔링이 가지는 한계점이 될 수도 있을 것이다.

일반적으로 재난영화에서는 영웅이 출현해 재난 상황에 맞서거나 재난을 극복하는 데에 결정적인 역할을 한다. 그러나 해운대에서는 영웅이 없다. 닥친 쓰나미는 그들이 해결할 사이즈를 넘어선다. 그들은 다만 그 자리에서 버티기만 할 뿐, 결말을 위한 스토리텔링의 방향타는 재난을 슬기롭게 극복하는 영웅보다는 재난을 당한 사람들 각각의 사연과 정서를 향하고 그것을 중심으로 감동 코드를 만들어간다.

<해운대>에서의 캐릭터는 각기 다른 부분에서 목표점을 가진다. 심지어는 주인공의 내러티브상의 목표점도 재난상황과는 크게 상관이 없다. 그냥 재난이 닥쳤을 뿐이다. 재난은 각 인물들이 가지고 있던 목표, 갈등 등 모든 상황을 쓸어가 버렸다. 두 영화에서 모두 표면적으로는 가족을 중심으로 한 인간관계가 스토리의 중심선상에 위치한다. 그러나 깊이 들어가 보면 상황과 그 관계의 밀도는 다르다. <2012>에서 인간관계는 중심 사건을 위한 도구로서 존재하고 <해운대>에서는 가족이나 인간관계가 그 중심이 된다.

장르의 혼합, 사회적 현실의 접목, 웃음과 눈물을 오가는 감성적 접근들은 <해운대>에서 드러나는 전통적

인 장르의 특성을 벗어나게 하는 핵심적인 요소들이다.

## 2. 중국영화시장에서의 흥행영화 경향 및 스토리텔링 분석

최근의 중국영화는 장르적으로 특징적인 변화가 있는데 전체적으로 서사, 전쟁/ 무협 액션류의 장르에서 최근 들어 멜로, 로맨스, 코메디류의 장르의 비중이 커지는 상황이다. 2007년의 경우 <명장(投名狀)>, <집결호(集結號)>와 같이 대하 서사 장르의 영화들이 강세를 이루었으나 2008년부터는 <장강7호>, <매란방(Forever Enthralled)>, <라스트 프로포즈>와 같은 멜로드라마 장르나 코미디 장르 영화들의 비중이 커져가는 추세이다. 이러한 경향을 참고하여 본 연구에서는 중국에서 새롭게 강세를 보이고 있는 로맨스 장르에서 평 샤오강의 <쉬즈 더 윈>과 <라스트 프로포즈>의 스토리텔링을 분석하고 그 특성을 살펴보았다.

### <쉬즈 더 윈>[8]

<쉬즈 더 윈>의 핵심 아이디어는 로맨스 장르의 전형성 탈피와 하루아침에 백만장자가 된 남자의 인터넷 공개 구혼이라는 재미있는 모티브로부터 시작되며 구조는 일반적인 3장 구조나 로맨스 장르의 플롯에서 벗어나 독특한 구조를 취한다. 영화는 ‘소소’가 ‘진분’에게 조건부 연애를 제안하는 장면을 중심으로 전반부와 후반부의 이야기가 명확하게 구분되며 크게 4장으로 인물들의 만남 - 재회 - 여행 - 선택의 과정을 따라가게 된다. 영화는 이런 과정을 통해 두 주인공의 만남과 사랑을 그리는 한편, 공간적 선택도 전반부의 항주, 후반부의 훗카이도 여행을 통해 로드 무비의 매력을 발산한다. 또한 이런 특징은 각각 분위기가 다른 전반부와 후반부를 자연스럽게 연결하는 기능을 하기도 한다.

이 영화의 가장 두드러진 특징 중 하나는 다른 영화에 비해 대사가 굉장히 많다는 것이다. 그러나 불필요한 대사가 거의 없을 정도로 굉장히 대사가 잘 짜여있고 많은 공감대를 이끌어 낼 수 있는 대사들이 곳곳에 포진하고 있다. 사건보다는 인물들의 대화를 통해 많은 것을 전달하기에 오히려 더 현실적이기도 하고, 이를 이 영화를 담백하게 만드는 기능을 하기도 한다.

이 영화의 반전은 ‘소소’의 자살 시도로 볼 수 있지만, 플롯의 흐름과는 다소 동떨어져 반전으로 보기 어려운 측면이 있다. 이는 후반부 주인공의 갑작스런 자살과 같은 전개가 기존 로맨스 장르의 플롯과는 맞지 않기 때문에 생긴 일종의 착시로 보인다. <쉬즈 더 윈>의 플롯은 로맨스 장르의 전형성을 따르지 않고 주인공 커플의 관계 형성과 누적 과정이 굉장히 느리고 밀도 있게 진행된다. 그러다 자살 시도 후 ‘소소’가 ‘진분’을 선택하는 과정이 다소 급하게 그려지기 때문에 구성점의 기능은 갖고 있지만 반전의 기능을 하고 있다고 판단하기는 어려워 보인다. <쉬즈 더 윈>의 플롯은 남녀 간의 사랑을 기반으로 하는 로맨스이지만 이 장르의 전형성은 전혀 느껴지지 않는 영화이다. 특히 영화는 주인공 커플의 만남과 사랑이 이루어지는 과정 사이사이에 ‘진분’의 공개 구혼 맞선과 항주, 훗카이도 여행의 다양한 ‘에피소드’를 배치한다. 이로 인해 영화는 로드 무비의 특징을 보이고, 이를 통해 주인공 남녀의 감정이 조금씩 누적되어 가는 과정을 세밀하게 묘사한다. 특히 영화는 사건보다 인물들의 심리를 묘사하는데 집중하고 있기 때문에 상대적으로 로맨스 장르의 플롯이 가진 기능은 미약한 편이다.

### <라스트 프로포즈>[9]

<라스트 프로포즈>의 핵심 아이디어는 전형적인 할리우드식 로맨스 장르와 실제 마카오 카지노 재벌인 ‘스탠리 호’의 실화를 결합한 것이다. 그러나 지나치게 전형적인 이야기 구조와 도식적인 인물 배치는 오히려 이야기를 맥 빠지게 만들고, 구체화 된 갈등이나 적대자와의 충돌 없이 예쁘게만 만들어진 장면들은 지루함마저 느껴진다. 이로 인해 특별한 감동코드나 반전을 기대하기 어렵고, 식상한 로맨스 장르의 범주를 벗어나지 못한다.

<라스트 프로포즈>는 일반적인 로맨스 장르의 구조를 그대로 따르고 있다. 그러나 갈등의 축이 제대로 세워지지 않아 위기와 절정의 기능은 굉장히 미약한 편이다. 인물은 카지노 재벌인 샘과 클럽 댄서 밀란을 중심으로 샘의 동료인 기획이사과 운전기사, 그리고 그들의 상대역인 실직 노동자와 싱글 맘으로 구성되어 있다.

이들은 각자 신분의 차이를 극복해야 하는 목표를 가지고 있지만, 아쉽게도 적대자의 부재로 인해 그 목표를 수행해 나가는 과정이 거의 드러나지 못한 채 정해진 수순을 따를 뿐이다. 이는 이 영화의 특이점으로 <ラスト 프로포즈> 말 그대로 이기적이거나 불량한 인물이 전혀 등장하지 않고, 모두 ‘착한 인물’로 설정되어 있다. 그러나 이것보다 더욱 큰 문제점은 인물들이 초반에 설정된 캐릭터에서 전혀 진화하거나 성장하는 모습이 보이지 않기 때문에 극의 재미를 크게 떨어뜨린다는 것이다. 상대적으로 대사는 로맨스의 특성상 현실적이고 아름답게 꾸며져 있고, 주인공들은 짧은 문자를 통해 서로의 감정을 주고받는 장면이 많다.

<ラスト 프로포즈>의 플롯은 앞서 이야기했듯 신분 차이를 극복하고 사랑을 이뤄내는 전형적인 신데렐라 스토리이다. 플롯의 흐름은 남녀 주인공의 만남과 사랑, 갈등과 위기, 극복과 결합의 흐름을 그대로 따라가고 있지만 갈등의 기능이 미약한 탓에 내러티브의 힘을 제대로 받지 못한다. 이 영화는 특별한 서브텍스트가 존재한다고 보기는 어려우나 신분 차이를 극복하고 사랑을 이룬 커플들을 통해 용기를 내어 사랑을 고백하는 것이 가치 있는 일이라는 메시지를 남긴다.

중국영화시장에서 관객심리에 대한 분석은 큰 의미가 없다고 얘기를 한다. 중국관객들이 영화를 아주 좋아하기는 하지만 수입에 비해 아주 비싼 가격은 실제 영화 관람까지 이어지지 못하게 하고 있으며 VCD의 등장과 불법다운로드 그리고 영화전문 채널의 등장은 많은 관객들이 돈을 지불하고 영화를 보는 행위에서 멀어지게 하고 있다. 그리고 실제 극장으로 가는 관객들의 특성도 다른 나라와는 다른 특성을 띄고 있는데 대체적인 특징을 살펴보면 중국 자국영화가 아닌 외국영화인 경우 영화를 선택하게 되는 가장 중요한 요소는 블록버스터 영화, 그리고 유명스타의 출연여부이다. 자국 영화에서 스타의 출연은 그다지 중요한 요소는 되지 못하고 있으나 외국 영화에서는 대형스타의 출연이 관객들의 의사 결정에 큰 영향을 끼치게 된다. 이는 영화 홍보가 영화흥행을 좌우하는 특성 과도 연결 지어 생각해볼 수 있는데 영화 <무극>의 경우 부실한 시나리오에도 불구하고 대흥행에 성공할 수 있었던 결정적인 요

인은 대대적인 홍보에 있었다[10].

중국에서 상영되어 비교적 성공적이었다고 생각되는 한국영화들에게서 특징적인 면을 발견하기는 힘들었다. 중국영화 관객에게 한국의 스타의 인지도는 할리우드 영화에서 나타나는 중국관객의 스타에 대한 욕구를 충족시키기에는 아직 많이 모자랐으며, 스토리텔링의 측면에 있어서도 특징적인 경향을 찾기는 어려웠다.

중국 영화시장에서 특이한 상황은 다른 나라에 비해서 합작영화의 비중이 다소 높은 편이고, 합작 국가도 홍콩, 대만, 한국, 미국 등 다양한 편이다. 뿐만 아니라 감독이나 배우로서 중국인이 관련된 영화에 대해 관객들이 우호적인 특성을 가지고 있으며 홍콩이나 대만 제작 영화도 관심이 높은 편이다. 즉 중국계가 관련된 작품이라면 어디에서 제작되건 높은 관심을 보이는 특징을 발견할 수 있다.

### 3. 일본영화시장에서의 흥행영화 경향 및 스토리텔링 분석

#### <춤추는 대수사선>[11]

이 영화는 1998년부터 시리즈물로 제작되어 왔는데 극장판 영화로 만들어지기 전, 1997년부터 TV드라마로 제작되어 공전의 대히트를 기록한 범죄수사물의 대표작이라 불리는 작품이다. 영화의 장르는 코미디, 미스터리, 범죄 등 여러 장르가 혼합되어 있으며, 그 중 가장 중심이 되는 장르는 코미디라고 볼 수 있다. 영화는 비슷한 시기에 발생한 세사건-경찰보청 부국장 납치사건, 강에서 발견된 변사체 살인사건, 경찰서 내 도난사건을 축으로 하여 진행되는 세 사건은 서로 긴밀하게 연결되거나 서로 충돌하지는 않는다. 살인사건의 용의자가 납치사건의 해결에 중요한 역할을 하기는 하지만 각각의 사건들은 거의 독립적으로 배치되어 있으며, 전체적인 스토리라인을 견고하게 하기 보다는 오히려 영화의 주제를 부각시키는 용도로 활용되고 있으며 또한 코미디 장르의 특성을 더 강화시키는 방향으로 전개되고 있다. 일반적인 범죄 미스터리 장르처럼, 발생한 사건이 플롯을 이끌어가는 핵심이 되고 있지만 전체적인 스토리 구조나 각각의 시퀀스 내에서의 해결 방식은 전통적인 범죄스릴러 장르의 영화들과 뚜렷이 구별된다.

플롯에서 중심사건은 관객들로 하여금 스토리에 관심을 갖도록 하지만 그 결과는 해프닝에 가까울 정도로 싱겁게 끝나고 만다. 이러한 점은 관습적으로 장르에 익숙한 관객에게는 다소 당황스럽게 여겨질 수도 있을 것이다. 이 영화가 우리나라에서 흥행에 크게 성공을 거두지 못한 점도 이러한 요소에서 기인한 결과라는 것도 예측해 볼 수 있을 것이다. 오히려 영화는 '낯설게 하기' 등의 기법을 통해 관객의 기대와는 다른 지점에서 멈춰 서거나 또는 진행해 나간다.

오프닝 시퀀스부터 맥거핀의 효과적인 사용을 통해 영화의 스토리에 집중하게 하고 한편으로는 코미디 장르의 특성을 극대화시켜 나가는 것도 이와 같은 특성이 라고 볼 수 있다. 이러한 전개는 많은 시퀀스에서 적용되고 있는데, 강에서 번사체가 발견되는 시퀀스에서도 살인사건의 미스터리에 집중하지 않고 두 경찰서간의 경쟁적 상황을 부각시키고 있는 점이나 납치범이 요구한 몸값과 관련해서도 어떤 식으로 대책을 세우고 범인을 검거할 지에는 관심이 없고 누가, 어떻게 몸값의 재원을 마련할 지에 초점을 맞추고 있는 것 등 어떻게 보면 산만해질 수 있는 구조이지만 영화 전면에서 강력하게 드러나는 주제, 그리고 이것에 효과적으로 구축된 캐릭터들이 이를 보완하여 범죄 미스터리와 코미디 장르를 적절하게 배합하고 있다.

영화는 일본사회의 관료주의, 엘리트주의, 무사안일주의를 비꼬며 공권력의 권위를 통렬하게 비판하고 있다. 플롯 내에서의 주요 갈등이 본청과 관할경찰서, 경찰청과 경시청, 본부와 현장 등 사회적 관계 속에서 형성되고 있고, 중심 사건 밖에 있는 에피소드들도 도시락, 수사본부 명칭, 승진, 예산들을 소재로 하는 등 이야기의 구조, 갈등, 플롯과 서브텍스트들이 코미디적인 장치로 구성되어 영화의 주제를 강하게 드러내고 있다.

여 형사 스미레가 읊조리는 대사 “뭘 위해 일하는지” “누굴 위해 일하는지”, 아오시마가 용의자를 검거해야 하는 상황에서 말도 안 되는 생각을 하고 있는 수녀부를 향해 외치는 “사건은 회의실에서 일어나지 않아! 현장에서 일어나.” 라는 대사처럼 영화 속의 핵심적인 설정과 대사들도 주제를 중심으로 견고하게 엮여져 있다. 관료주의, 출신 대학 차별, 쓸데없는 권위 등 잘못된 현

실을 꼬집는 사회에 대한 비판의식은 관객들이 카타르시스를 느끼게 하는 중요한 요소가 되고 있지만 영화는 감정적으로 심각한 상태로 넘어가지 않고 적절한 선을 유지하고 있는데 이 점은 비슷한 소재의 한국 영화들과 차별화되는 부분들이다. 영화의 결말 부분에 도달하면 각 사건들이 마치 해프닝처럼 마무리되는 것과 캐릭터들이 가지는 비장함이 쉽게 와해된다는 점 등은 장르적인 특성이기도 하지만 변화를 바라면서도 큰 폭에서의 저항이나 반발에 익숙해하지 않는 일본의 특성처럼 각 장면의 설정은 이러한 틀 속에서 수위를 잘 맞추고 있다. 이 점은 캐릭터들에게서도 잘 드러나는데 대체적으로 등장인물들은 라운드형 캐릭터라기보다는 플랫폼 캐릭터의 특성을 띤다. 입체적이거나 다양한 면모를 지닌 것이 아니라 내러티브 내에서 그 캐릭터의 특성을 벗어나지 않는 역할의 단면만을 가지고 있다. 이는 주인공에게서도 비슷하게 적용되는데, 주인공 아오시마는 명석하고 날카로운 직관을 지니고 있는 형사가 아니다. 이상론 자에 가까울 정도로 옳다고 생각되는 것을 행한다. 관료주의가 팽배한 경찰 조직 내에서는 결코 환영받기 힘든 캐릭터이다. 그는 내면에 깊은 철학이나 삶의 성찰을 가지고 있는 것 같아 보이지는 않는다. 마치 애니메이션의 주인공처럼 캐릭터의 목표에 충실한 만큼만의 역할을 부여 받아 단순하게 자신의 일을 해나간다. 인물들의 서브 텍스트를 강화시키기 보다는 단순하게 캐릭터들을 도식화하고 적용하여 관객들로 하여금 카타르시스를 느끼게 하는 점은 이 영화가 가진 또 다른 특징이라 할 수 있을 것이며 어쩌면 이러한 특성이 일본의 관객들에게 어필할 수 있는 요인이 되었을 수도 있을 것이다.

#### <멋진 악몽>[12]

<멋진 악몽>은 딱딱하고 논리적인 법정 드라마에 유령이 증인으로 등장한다는 엉뚱하고 기발한 아이디어로부터 시작한다. 따라서 이 이야기에서는 논리와 개연성, 인과 관계, 극의 리얼리티 등 기존 법정 드라마 특유의 장치들이 대부분 무시된다. 오히려 재판은 한편의 엉뚱한 연극처럼 진행되며 재판 과정을 통해 주인공인 변호사 ‘에리’와 증인인 패전 무사 유령 ‘로쿠베’의 우정



과 성장에 관한 이야기가 주가 된다. 게다가 법정 드라마 특유의 무거운 톤을 전혀 느낄 수 없을 만큼 이야기는 시종일관 밝고 명랑하다. 이런 논리성의 결여와 장르와 상반된 톤이 허용될 수 있는 이유는 상상력을 기반으로 하는 영화의 표현 수위와 극의 전개에 대한 허용치가 상대적으로 넓은 일본 영화 특유의 특징으로 보인다.

이 영화는 전형적인 3장 구조를 취하고 있지만 갈등의 축이 중요하게 작용하지 않는 특징을 보이며 플롯에서도 이야기의 톤이 가벼워 전개 과정에서 플롯에 적합한 사건이나 위기 등의 전환점은 큰 기능을 하지 않는다. 예를 들어 ‘유령’을 법정 증인으로 세운다는 엉뚱한 제안이 큰 무리 없이 받아들여지기도 하고, 이런 유령 증인을 없애기 위해 진범들이 고용한 음양사가 아무것도 못하고 물러나는 등 위기의 순간도 대부분 쉽게 해소된다. 이로 인해 이야기는 갈등의 축이 미약하고 법정 드라마 특유의 긴장감과 재미, 논리적 전개와 허를 찌르는 반전은 전무하다. 대신 영화는 ‘유령을 증인으로 세운다.’는 엉뚱한 설정에 걸맞게 가볍고 명랑한 전개와 구성과 연극적인 표현으로 이야기를 펼쳐간다. 마지막으로 영화는 무능한 변호사인 주인공이 어려운 재판을 수행하며 성장하는 과정을 통해 재판의 승패보다 더욱 중요한 것은 진실을 위해 싸우는 순수한 열정이라는 메시지를 남긴다.

이 영화는 기존의 법정 드라마와는 다르게 논리성과 개연성을 중요시 하지 않기 때문에 특유의 허를 찌르는 반전 등의 장치는 존재하지 않는다. 그리고 대부분의 장면은 예측 가능한 흐름을 그대로 따르고 있으며, 재판 과정이나 사건 해결의 반전에는 큰 신경을 쓰지 않는다. 반면 유령이라는 독특한 장치와 코미디의 결합을 통해 생겨날 수 있는 에피소드에 집중하며 웃음과 감동에 더욱 치중하는 경향을 보인다. 시종일관 밝고 명랑하게 전개되는 극, 유령을 증인으로 세운다는 엉뚱한 설정 등을 전면으로 내세우는데 그런 탓에 이야기는 긴장감 넘치고 밀도 깊은 갈등이나 주인공과 적대자(Antagonist)의 강렬한 대립과 충돌은 거의 존재하지 않는다. 게다가 사건들은 우연의 연속과 필요할 때마다 등장하는 유령과 기타 인물들의 도움으로 내러티브의

굴곡 없이 평이하게 진행된다. 그로 인해 이 영화는 법정 드라마 특유의 갈등보다 동화적 상상력에 큰 비중을 두고 있고, 이는 이 영화가 다른 영화들과 구분되는 차별력을 부여하지만 기존 장르에 익숙한 우리 관객에게는 다소 낯설게 느껴질 수 있는 점이기도 하다.

일본은 OSMU 전략에 따른 작품의 집결지라고 볼 수 있을 만큼 드라마나 애니메이션, 만화가 원천인 작품이 제작되고 있다. 애니메이션 왕국답게 애니메이션이 박스 오피스 상위에 다수가 랭크되어 있었으며 자국 제작 영화에서는 <Umizaru>나 <춤추는 대수사선>과 같이 시리즈 형식의 블록버스터 영화와 장르별로는 공포 스릴러 영화나 멜로 영화들의 빈도가 높은 편이었다. 특히 해리포터 시리즈도 한국이나 중국에서보다 높은 순위에 랭크되어 있으며, 2010년에 발표된 팀 버튼의 <이상한 나라의 앨리스(Alice in Wonderland)>의 경우 한국이나 중국에서는 랭크가 그 다지 높지 않은데 반해 일본에서는 박스오피스 1위를 차지한 점은 판타지 장르나 동화적인 상상, 애니메이션 풍의 스토리텔링이 일본에서 강점을 보이는 것을 드러내는 것이라 말할 수 있을 것이다.

#### IV. 결론

일본영화시장은 TV드라마, 만화, 애니메이션, 영화 등 원소스 멀티유즈 전략에 의해 다양한 원천의 작품들이 또 다른 매체를 통해 활발하게 재생산되고 있다. 애니메이션 왕국답게 판타지 장르나 동화적인 상상 등 애니메이션 풍의 스토리텔링이 특히 강점을 드러내고 있었으며, 한국영화의 수출이 상대적으로 활발한 편이라 한국영화의 흥행결과를 통한 관객의 성향분석도 어느 정도 가능하였다. 일본에서 개봉 상영된 한국영화 중 1~10위의 작품들을 살펴보면, 남녀 간의 순애보적인 사랑, 불륜에의 욕망과 부인이나 여자 친구에게로의 귀환 사이에서의 갈등, 타고난 바람기로 못 여성들의 마음을 설레게 하고 욕정의 포로로 만드는 이야기가 많이 있음을 알 수 있다. 물론 배용준, 이병헌, 정우성 등 일본 여성관객의 호응을 많이 이끌어낼 수 있는 배우들이

출연한 점도 이 영화들이 10위 안의 순위에 드는데 일조했다고 볼 수 있지만, 이야기의 내용만을 보면 그러한 경향이 농후하다. 그러나 일본에서 2010년에 개봉해서 50위에 자리한 <사요나라 이즈카> 이외의 작품들은 2005년 이전의 영화들이라는 점도 생각해볼 점이다. 이는 2005년 이후에는 한국의 TV 드라마와는 다르게, 일본 영화시장에서 대중적인 관심을 받은 영화가 없다는 반증이기도 하다. 또한 <사요나라 이즈카>만이 한국 영화시장을 고려하기보다는 일본 시장을 우선적으로 염두에 두고 일본인 배우들을 캐스팅해서 진행했다는 점도 고려해야 할 일이다. 또 다른 하나는 <쉬리>(1999), <태극기 휘날리며>(2004), <공동경비구역 JSA>(2000), <웰컴 투 동막골>(2005)처럼 남북한을 다룬 이야기인데, 앞의 두 작품에 비해 <웰컴 투 동막골>은 별로 관객의 관심을 받지 못했다. 이는 일본 관객이 남북한 관련 이야기에서는 사실에 근거하거나 일어난 법한 이야기를 선호하고 사실과 배치되는 판타지적인 성격의 이야기에는 관심을 끌지 않는다는 것을 생각해 볼 수도 있을 것이다. 그리고 2005년 이후, 한국에서 1,000만이 넘는 관객이 찾은 <왕의 남자>(2005), <괴물>(2006), <해운대>(2009)가 일본에서 개봉됐지만 모두 흥행순위 100위 밖에 위치해있으며 <아저씨>는 2010년 한국영화 흥행순위 1위에 올랐는데, 일본에서는 128위에 그쳤다. 뿐만 아니라 비슷한 영화 <아저씨>는 <테이큰>(2008)과 본(Bourne) 시리즈가 섞여 있는 느낌을 주기도 하는데 이 두 작품 역시 일본에서의 흥행 성적은 저조했다. 이는 일본관객들이 강도 높은 폭력 장면이나 직접적인 문제해결방식에 대해 선호하지 않는 특성 즉 주인공의 캐릭터와 이야기의 모티프와 내용의 전개, 액션의 성격 등에서 한국관객과는 다른 성향을 띄고 있음을 반증하는 것이라 말할 수 있을 것이다.

중국영화시장에서 한국영화는 아직 특별히 분석할 만한 지표를 만들어내고 있지는 못하고 있는 것이 사실이다. 극장에서 실제 영화를 관람하는 사람들은 20~35세 사이의 중산층이며 이들은 아직 영화를 선택하고 관람하는 데에 있어 많이 성숙되지 못해 영화홍보에 많은 영향을 받고 블록버스터 영화나 스펙터클한 영상, 대형

스타의 출연여부가 구매의사결정에 많은 결정을 끼쳤으나 최근에 오면서 조금씩 관객들의 성향과 이에 따른 영화의 흥행에 변화가 이루어지고 있다. 장르적인 변화가 그것인데 전체적으로 서사, 전쟁/ 무협 액션 장르에서 최근 들어 멜로, 로맨스, 코메디 장르의 비중이 커지는 상황이다. 이는 시나리오를 강조하고 있는 중국 영화산업현장의 기류와도 무관하지 않은데 화려한 장면을 중심으로 했던 흐름에서 벗어나 사람들의 실생활과 가까운 곳에서 이야기를 찾으려는 노력, 그리고 영화 속에서 유머를 만들어내려는 흐름들이 이러한 변화를 이끌고 있다. 그리고 <쉬즈 더 원>, <라스트 프로포즈>에서 드러나는 바와 같이 관객들이 현재 자신들의 실제 생활에서 꿈꾸고 있는 것들을 영화 속에 어떻게 담아낼 것인가가 중요한 화두가 되어가고 있다. 중국 영화시장의 특징은 스토리텔링 외적인 측면에서 많이 찾을 수 있었는데, 또 다른 특징 중의 하나가 다른 나라에 비해서 높은 합작영화의 비중인데, 감독이나 배우로서 중국인이 관련된 영화에 대해 관객들이 우호적인 특징 즉 중국계가 관련된 작품이라면 어디에서 제작되건 높은 관심을 보이는 특징은 주의 깊게 봐야 할 대목이다.

한국 영화는 기획단계에서부터 해외보다는 국내 시장을 염두에 두고 있다. 아니 어쩌면 우리 영화산업의 수익 구조를 봤을 때 해외 시장을 염두에 둔다는 것 자체가 엄청난 리스크가 될 수밖에 없는 상황이기도 하다. 과연 영화기획자가 한국 시장을 염두에 두지 않고 중국이나 일본 영화 시장을 제 1 고려사항으로 둘 수 있을까? 이러한 고민은 한국에서의 영화기획이 거의 전적으로 국내 관객을 목표로 기획이 이루어 질 수밖에 없는 상황을 잘 보여주고 있다. 뿐만 아니라 한국영화의 해외시장 진출이나 또 그 성과는 한류열풍이 불고 있음에도 불구하고 미미한 수준에 지나지 않고 있다. 이번 연구를 통해 각 국가별 스토리텔링의 특성을 살펴 보았는데 할리우드영화의 경우 특별한 몇몇 영화를 제외하고는 모든 국가에서의 순위나 관객의 선호도는 엇비슷하다고 판단할 수 있었으며 각 국가별 자국흥행영화의 스토리텔링도 국가별로 차이점은 있었지만 더 정밀한 분석을 위해서는 좀 더 많은 데이터의 확보가 필

요하다고 생각되었다. 뿐만 아니라 각 국가별 영화의 스토리텔링에 대한 분석이 실제 영화기획에 도움이 될 수 있기 위해서는 시나리오 내적요인의 분석 외에 국내 영화산업의 수익구조의 다변화 및 이를 안정화시킬 수 있는 정책, 해외 현지 상영 배급 시스템의 변화 등 시나리오 외적인 부분에서의 변화도 따라야 스토리텔링의 분석의 더 효율적인 활용이 가능하리라 생각된다.

### 참고 문헌

- [1] 최예정, *스토리텔링과 내러티브*, 글누림, 2005.
- [2] 이철한, *이야기로 세상을 만든다*, 스토리텔링, 마커스, 2009.
- [3] 켄 데시저, *얼터너티브 시나리오*, 커뮤니케이션북스, 2006.
- [4] 김정희, *스토리텔링 이론과 실제*, 인간사랑, 2010.
- [5] Irwin R. Blacker, *The Element of Screenwriting*, Macmillan, 1986.
- [6] <해운대>, 한국, 윤제균 감독의 영화, 2009.
- [7] <2012>, 미국, 롤랜드 에머리히 감독의 영화, 2009.
- [8] 룬핑, *아시아영화산업*, 커뮤니케이션북스, 2010.
- [9] <쉬즈 더 원, 非誠勿擾, If You Are The One>, 중국, 펑 샤오강 감독의 영화, 2008.
- [10] <라스트 프로포즈, 游龍嬉鳳, Look for a Star>, 홍콩, 유위강 감독의 영화, 2009.
- [11] <춤추는 대수사선, Bayside Shakedown>, 일본, 모토히로 카즈유키 감독의 영화, 1998.
- [12] <멋진악몽, Once in a Blue Moon>, 일본, 미타니 코키 감독의 영화, 2011.

### 저자 소개

박철(Chul Park)

정회원



- 1993년 2월 : 고려대학교 독어독문학과(문학사)
- 1997년 9월 : Syracuse University, Department of Art Media Studies, Film (M.F.A)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 세종대학교 영화예술학과 교수

<관심분야> : 영화제작, 시나리오, 스토리텔링