
영화와 게임의 호환 가능한 Story Value 분석

영화의 게임화, 게임의 영화화 사례를 중심으로



Analyse on Compatible Story Value between Games and Films



이자혜, Jahye Lee*,



요약 엔터테인먼트 산업의 OSMU의 중심에 있는 영화와 게임, 두 매체간의 소재와 스토리의 공유가 활발히 이루어지고 있으나 성공적인 사례는 극히 일부분에 불과한 것이 현실이다. 영화의 게임화, 게임의 영화화에 있어 성공적 스토리텔링을 좌우하는 중심 요소는 바로 Story Value라 할 수 있을 것이다. 본 논문에서는 영화의 게임화와 게임의 영화화의 두 가지 경우에서의 Story Value의 비교 분석을 통해 두 매체 사이의 호환성 있는 스토리텔링 및 캐릭터 설정 방식을 제시해보고자 한다.

Abstract Currently, the motion picture and game are leading the entertainment industry based on "One Source Multi Use" system, Games and films hold widely the subjects and stories in common, but we seldom find the successful cases. In each case of cinematizing game or making game of a film, the question is "Story Value" the essential of storytelling. This study cross analyzed Story Value of both cases based on the films and cinematized games, and propose an compatible Story Value between games and films.

핵심어: *Game, Film, Storytelling, Story Value, Hero's Journey, Gramas, Narratology*
핵심어, 게임, 영화, 스토리텔링, 스토리밸류, 영웅의 여정, 그레마스, 서사학



본 논문은 2007년 동서대학교 학술 연구비 지원에 의하여 연구되었음.

*저자 : 동서대학교 영상매스컴학부 교수 e-mail: jh_cybele@hanmail.net

1. 서론

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.

영화화 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> 등으로 이 영화들의 특징은 흥행에 성공을 이룬 게임들이다. 영화에서 게임으로 제작될 때 영화의 인지도가 높을수록 제작될 게임의 홍보와 흥행여부를 점쳐볼 수가 있기 때문이다. 이 게임들의 대부분의 특징은 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 관람객들 두부류의 유저들을 잡기 유용하다.

한편, 영화의 특정 행동이나 영화의 특이점들을 이용해서 나온 게임들도 있다. <X파일>, <나홀로집에>, <엔터 더 매트릭스> 등 이러한 종류의 게임들의 특징은 영화의 시나리오를 따라가기 보다는 영화에서 하는 특정 행동이나 특이점들을 게임에서 구현하기 위해 제작되었다. <X파일>에서의 미스테리를 해결해 나가는 방식이라던가 영화 <나홀로집에>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 제

작된 것이 일반적인데, <모탈 컴뱃>, <DOA>, <스트리트 파이터>, <툼레이더>, <레지던트 이블>, <둠>, <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 Story Value 를 추출해 봄으로써 양 매체간의 보다 원활한 소재 및 스토리의 호환 가능성을 모색해보려 한다.

2. 본론 1 : 이론적 배경 및 방법론

2.1 게임 서사의 특징 및 이론적 배경

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(Narratology)' 과 기존 서사학이 '재현(representation)' 중심적이므로 게임의 'Simulation' 성격을 간과하게 됨을 지적하며 게임은 놀이이며, 여기서 서사보다 중요한 것은 놀이의 규칙을 모델링하는 것이라는 '게임학(Ludology)' 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 특성인 interactivity 을 반영하는 요소들을 어떻게 조화시키는가가 관건이 되고 있다.

본 연구는 서사학적 관점을 기반으로 하여 스토리텔링의 주요 요소인 Story Value를 분석하여 영화적 스토리텔링의 특성과 게임적 스토리텔링의 특성을 비교하고 공통의 Story Value를 찾아보고자 한다.

2.2 Story Value의 정의 및 분석 방법

2.2.1 Story Value의 정의 및 범위

Story Value란 Robert McKee가 ‘인간(캐릭터)의 욕망과 질서에 의미가 있는 변화를 일으키는 특성’이라 정의내린 개념으로, 시대와 문화를 초월한 인간 경험의 보편적 자질을 의미한다. 협의로는 한 순간에서 다음 순간으로 넘어가는 긍정적, 부정적 변화를 야기하는 상반된 특성들(삶과 죽음, 사랑과 증오, 자유와 구속... 등)이면서 넓은 의미로는 캐릭터의 삶에 변화를 줄 수 있는 보편적 경험과 특성이며 이는 결국 구체적인 Story Event의 개념을 포함한다.[2] 결국 Story Value는 ‘의미 있는 변화(meaningful change)’를 일으키는 Story Event, 캐릭터의 유형 및 관계, 캐릭터의 갈등유형 등의 세부 요소들로 나뉘어질 수 있을 것이다.

2.2.2 Story Event

Story Event는 캐릭터의 삶에 변화를 일으키는, 캐릭터가 표현하고 경험하는 상황 및 사건들로서, 기본적인 극적 plot이라 설명될 수 있을 것이다. 본 연구에서는 미국의 비교 신화학자인 J. Campbell이 영웅 신화의 대표적인 극적 plot의 원형을 분류한 ‘Hero's Journey’의 17가지 단계를 분석을 위한 Story Event의 기준으로 하되 모험을 출발하기 전, 배경이 되는 상황을 추가하여 18가지 단계로 분석한다. 즉, ① 어린 시절 살던 곳(Innocent World of Childhood), ② 모험에의 소명(The call to adventure), ③ 소명에의 거절, 망설임(Refusal of the call), ④ 초자연적 힘의 도움(Supernatural Aid), ⑤ 첫 관문의 통과(Crossing the First Threshold), ⑥ 고래의 배(Rebirth, The belly of the whale), ⑦ 시련의 길(The road of trials), ⑧ 여왕과의 만남(The meeting with the goddess), ⑨ 회피의 충동(Temptation away from the true path), ⑩ 아버지로 인한 놀라움(Atonement with the Father), ⑪ 신격화(Apotheosis, becoming god-like), ⑫ 진정한 혜택(The ultimate boon), ⑬ 귀환의 거부(Refusal of the return), ⑭ 마법 비행(The magic flight), ⑮ 구출(Rescue from Without), ⑯ 귀환을 위한 관문 통과(Crossing the return threshold), ⑰ 두 세계의 지배자로 등극(Master of the two worlds), ⑱ 삶의 자유를 얻음(Freedom to live) 등이 그것이다.[3]

사실 신화적 이야기의 기본구조에 대한 연구는 1928년 Propp이 분류한 31가지 기능으로부터 시작되어 다양한 분류 체계가 존재해 왔으나 ‘Hero's Journey’는 발표 이후 전세계적인 반향을 일으키며 신화적, 영웅적 성격이 강한 헐리우

드 영화들의 극적 plot에 활용되어 왔으며, RPG, 어드벤처 게임에서도 적용 가능한 것으로 연구되고 또 시도된 바 있기에 분석 대상인 게임과 영화 양쪽 모두에 적용 가능할 것이라 판단된다.

2.2.3 캐릭터 유형 및 관계, 갈등유형

신화의 공통적 인물들과 그 역할을 분류한 Propp의 7가지 인물군을 6가지로 정리한 Grimas의 행위자 모델, 즉 주체(sujet), 적대자(opposant), 조력자(adjutant), 발신자(Destinateur), 대상(objet), 수신자(Destinaire) 등 6개 인물군과 그들 간의 관계 도식을 이용, 게임과 영화에 적용하여 분석한다.[4] 이때 영화와 게임 사이의 중심 캐릭터의 역할의 유사점과 차이점을 중점적으로 분석하여 변화의 유형을 추출한다.

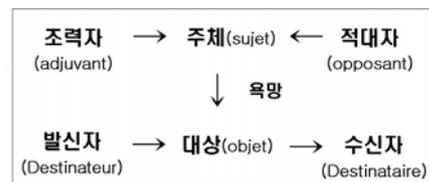


그림 1. Grimas의 행위자 모델

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

- 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)

3. 본론 2 : 사례 분석

3.1 영화의 게임화 사례분석

3.1.1 <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.

Story Event의 측면을 보면 영화가 ‘Hero's Journey’의

18가지 단계를 모두 보유하고 있으며, 게임의 경우, 영화의 극적 plot 중 '소명애의 거절', '회피의 충동', '귀환의 거부', '두 세계의 지배자로 등극'의 네 단계가 생략된 14가지를 보유하고 있는 것으로 나타난다.

표 1. "Hero's Journey"에 대입한 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 Gr mas의 행위자 모델에 의해 분석한 결과, 영화 <대부>의 경우 주체(마이클 콜레오네)의 가족애가 중심적 욕망인 데 반해 게임 <대부>의 경우, 주체(조니의 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.

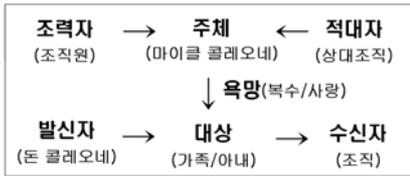


그림 2. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 영화 <대부>

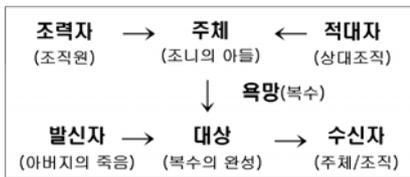


그림 3. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 게임 <대부>

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 아타나는 데 비해, 게임의 경우에는 주인공의 복수에 따른 상대적, 상황적 갈등이 두드러진다.

3.1.2 <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 주

인공이 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. Story Event의 측면에서 볼 때 영화 <킹콩> 역시 'Hero's Journey'의 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 2. "Hero's Journey"에 대입한 영화 <킹콩>와 게임 <킹콩>

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

Gr mas의 행위자 모델에 의한 분석 결과, 영화가 주인공 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 4. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 영화 <킹콩>



그림 5. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 게임 <킹콩>

3.2 게임의 영화화 사례분석

3.2.1 게임 <바이오 하자드>와 영화 <레지던트 이블> Story Value 분석

게임을 영화로 제작된 작품 중에 가장 성공한 사례 중 하

나로 손꼽히는 경우로, 게임의 배경 스토리를 살려 영화적으로 적절히 시나리오를 변형시켰으며 장르상으로도 원작의 호러, 액션, 어드벤처의 특징을 영화에 그대로 반영하여 유저와 관객들 양쪽을 만족시켰다는 평가를 받고 있다. 게임 4편과 영화의 3개의 시리즈 중, 가장 유사점이 많은 <바이오 하자드 3>와 <레지던트 이블 2>를 분석 대상으로 하였다.

게임의 기반 스토리를 영화에서 그대로 사용하되 게임의 경우 PC 가 질이라는 캐릭터라면 영화화 된 경우에는 게임에 없는 엘리스라는 캐릭터가 주인공을 창조해 냈으며, 게임에서 질과 카를로스의 라쿤 시티 탈출을 위한 전투가 주를 이룬다면 영화에서는 엠브렐러 사의 과학자와 그 딸을 통한 T 바이러스 탄생 비밀, 1편에서의 매투가 변형된 네메시스의 등장 등 보다 극적인 에피소드들이 첨가되었다. 결론적으로는 게임과 영화 모두 'Hero's Journey' 의 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 3. "Hero's Journey"에 대입한 <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	●	●	-	●	●	●	●	-	●	●	●	●	-	●	●	●	●	-

Gr mas의 행위자 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 6. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 <바이오 하자드 3>



그림 7. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 <레지던트 이블 2>

한편, 갈등 유형의 경우, 게임에서는 주인공의 탈출을 저해하는 적대자와의 상대적 갈등이 중심이 되며 적절한 공략을 위한 명미한 상황적 갈등이 부가된다. 영화의 경우 같은

이유로 상대적 갈등이 주된 요소로 작용하며, 이에 주인공과 엠브렐러사와의 사회적 갈등, 네메시스로 변한 매투와의 싸움에 대한 상황적 갈등이 부가되지만, 영화가 원작인 경우와 비교하여 내적 갈등은 두드러지지 않는 것으로 나타난다.

3.2.2 <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 '사론', '엘리사'와 '알리샤' 역시 동일 인물로 이름만 다를 뿐이다.

Story Event의 경우, 게임과 영화 모두 'Hero's Journey'의 14단계를 보유하고 있는데 게임과 영화 모두 '여왕과의 만남', '아버지로 인한 놀라움', '귀환의 거부' 단계가 생략되었으며, 게임은 '소명への 거절, 망설임' 단계가, 영화는 '삶의 자유를 얻음' 단계가 부재한다. 한편 1, 2, 4, 5, 7단계의 내용은 같으며 나머지는 기능은 같되 내용은 다른 것으로 나타난다.

표 4. "Hero's Journey"에 대입한 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	●	●	-	●	●	●	●	-	●	-	●	●	-	●	●	●	●	-

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

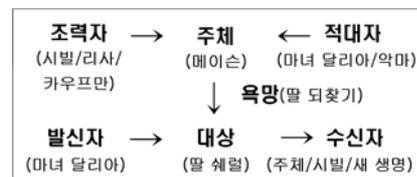


그림 7. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 게임 <사일런트 힐>



그림 7. Gr mas의 행위자 모델에 대입한 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.

4. 결론

이상의 분석을 통하여 영화 원작이 게임화 된 경우, 시나리오의 변형이 많이 이루어 지지 않으며, 반대의 경우, 최소한의 Story Value를 제외하고는 많은 변형이 이루어진다는 차이가 발견된다. 그러나 변형된 Story Value의 경우에도 그 기능적인 부분은 유지되는 경우를 포함하여 공통적 Story Value의 추출이 가능함을 알 수 있다.

먼저 Story Event에 해당하는 극적 plot 18 단계에서의 공통요소를 살펴보면 영화의 게임화의 경우 최소 12 단계, 게임의 영화화의 경우는 최소 11 단계의 극적 plot을 추출할 수 있다. 또한 최종적으로는 양쪽 경우 모두를 만족시키는 최소 10단계의 공통 Story Event가 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 Story Event 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.

한편 캐릭터의 유형 및 관계의 측면에서는 영화의 주인공과 게임의 PC가 다르게 설정이 되어 있다 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.

이상의 분석에서 게임과 영화간의 호환 가능한 Story Value를 정리해 보면 다음과 같다. 최소 10단계의 극적 plot을 통해 유사한 스토리로 시작하여 극적 전개를 위한 구체적 Story Event는 영화의 경우 다양한 갈등 유형에 의한 상황 및 사건을 전개시키되 게임의 경우 상대적, 상황적 갈등에 중점을 둔다. 결말에 있어서 게임은 게이머의 성취감을 높이기 위한 PC의 해피엔딩으로, 영화는 여운을 남길 수 있는 장치를 마련하는 것으로 요약될 수 있을 것이다.

표 5. 영화 게임간 Story Value 호환 도식

	극적plot	메인 캐릭터	서브 캐릭터	오프닝	엔딩	갈등유형
영화	10 단계	원작과 상이 (가능유사)	원작과 유사 (축소)	유사	영화적 여운	내적,상대적, 사회적,상황적
게임	10 단계	원작과 상이 (가능유사)	원작과 유사 (확대)	유사	게이머 성취감 유도	상대적,상황적

비록 영화의 서사가 작가 중심적이고, 게임의 서사가 게이머 중심적이라고는 하나, 이상에서 두 매체 사이의 호환성 있는 Story Value를 분석해 보았다. 그러나 분석 샘플의 다양성과 양이 부족함으로 인한 오류의 가능성이 존재할 것이다. 또한 추출한 Story Value들을 구체적으로 어떻게 적용할 것인지에 대한 연구도 병행되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 한혜원, 디지털 게임 스토리텔링, 살림, 서울, 2005, pp. 6~24
- [2] Robert McKee, Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting, New York, HarperEntertainment, 1997, pp. 16~17, 33~34
- [3] Joseph Campbell, Hero with a thousand faces, Bollingen, Cmv Ed, 2004, pp. 49~238
- [4] 한국 기호학회, 현대사회와 기호학, 문학과지성사, 서울, 1996, pp. 188~189
- [5] 이재홍, 게임 시나리오 작법론, 정일, 서울, 2004, pp. 141~142