

현대 영화 산업이 게임 산업에 미치는 영향에 관한 연구

김학수*, 강효순**

예원예술대학교 문화예술대학원 방송제작전공

(A study of the impact of the contemporary film industry on the game industry)

Hak-Soo Kim* Hyo-Soon Kang**

Broadcast Production Graduate School Of Culture Media YeWon Arts University

E-mail : dp35mm@hanmail.net*, koms119@yahoo.co.kr**

요 약

영화 산업과 게임 산업은 현대 문화 산업의 주요한 두 개의 축이라고 말할 수 있다. 현대 산업에 있어 문화 산업은 의, 식, 주를 기반에 두는 여러 가지 산업을 능가할 만큼 가장 중요한 산업인 것이다. 이는 과거와 달리 어느 정도 삶의 풍요로움이 갖춰져 있는 현대인들의 또 다른 욕구를 충족시켜줄 수 있는 것이 바로 문화 산업이기 때문이기도 하다. 영화 산업과 게임 산업은 별개의 장르라고 인식이 될 수 있지만 현대에 와서는 콘텐츠의 경계가 무너지고 다양화를 추구하는 등 하루가 다르게 급변하는 사회이기에 영화 산업과 게임 산업 역시 많은 공통점을 발견할 수 있다.

따라서 본 연구는 현대 영화 산업이 게임 산업에 어떠한 영향을 미치고 있으며 어떻게 하면 두 개의 다른 장르의 문화 산업이 향후 공존하며 서로 상승 효과를 이룰 수 있을 지에 관한 고찰을 한 연구이다.

ABSTRACT

It can be said that film and game industries take core parts of the contemporary cultural industry. For consumers in modern industry, cultural industry is immensely significant as much as other industries. Because consumers are spending proportionally more money on experiential and emotional needs and less on basics such as food, housing, and clothes. Cultural industry is the one that can give us 'cultural satisfaction'. Some may say the film industry is different from the game industry in genre. However, we have no difficulty in finding many common characteristics between them since we are living in the world where any content or genre cannot stand alone and contents' boundaries diversify themselves to meet consumers' demand in daily basis.

The purpose of this study is to look into the impact of the film industry on the game industry and to show how these different industries can coexist successfully by creating a synergy effect.

키워드

영화 산업, 게임 산업, 문화 산업, 상관 관계, 장르

I. 서 론

현대는 각종 매스미디어가 넘치는 사회라 해도 과언이 아니다. 각종 볼거리와 즐길 거리가 도처에 산재하고 현대인들은 어느 정도의 댓가만 지불하면 언제든지 그것들을 누리고 향유할 수 있

다. 우리는 그것을 문화 산업이라 말하고 더 나아가 현재는 콘텐츠 전쟁이라고 불리고 있다. 글자가 만들어진 기원전부터 인간은 자신들의 창작 욕구를 대중에게 표현하기 위해 많은 매개체를 이용해왔다. 고대의 연극으로부터 출발한 문화 양식은 근대 기계 문명의 총아라 불리는 영사기의

발명으로 급기야 영화라는 장르로 태동하고 발전하기에 이르렀다. 영화 산업은 인간들의 근원적인 재미를 갈구하는 욕망과 대리만족이라는 인간의 교묘한 심리를 이용해 많은 성장을 해왔다. 처음에는 연극을 스크린으로 옮긴 것 같은 단순한 줄거리에서 출발해 급기야 인간들의 상상을 그대로 표현해주는 판타지의 세상까지 꾸준히 만들고 상영해 온 것이다.

고대부터 인간들이 즐기는 오락에는 많은 것이 존재해 왔다. 단순히 사람들과 어울려 몸을 움직이는 운동에서부터 출발한 스포츠가 그것이고 도구를 이용해 일정한 룰을 만들어 상대방과 재미를 즐기던 장기나 바둑 그리고 카드 등이 그것이다. 이러한 것들의 통칭을 게임이라는 틀 속에 만들어 왔으며 이는 고대에는 전쟁을 하며 인간의 욕구를 충족해왔던 감정들을 게임이라는 형식으로 대리만족하며 엄청난 발전을 해 온 것이다.

결국 영화 산업과 게임 산업은 인간의 근원적인 욕망과 심리 속에서 출발했으며 그 형식은 다르나 함께 진보하고, 현재는 문화 산업이라는 틀 속에서 서로 공존하며 상호 보완 작용을 하며 꾸준히 변화하고 있으며 또 앞으로도 상상할 수 없는 여러 방향과 형식을 매개체로 발전할 것이다.

이에 본 논문에서는 그동안 영화 산업이 게임 산업에 어떠한 영향을 미쳤으며 둘의 관계는 어떤 것이고 향후 어떤 식으로 발전해야하지는 고찰해 보았다.

II. 본 론

1. 영화와 게임의 공통점과 차이점

영화와 게임의 공통점은 서론에서도 언급한 바와 같이 인간의 근원적인 감성을 대리 만족시켜 줄 수 있는 매개체로 활용된다는 것이다. 실제로 행하지 못하는 사건이나 인간들의 이상과 꿈들을 영화와 게임 속 세상에서는 구현해 주기 때문이다. 즉, 미지의 세계에서 탐험과 모험을 하고픈 사람들은 판타지 영화나 상상 속의 세상에서 아이টে임을 얻는 '룰 플레이 게임(RPG)'을 즐기면서 대리 만족을 얻을 수 있고 화끈한 액션을 직접 할 수 없는 이들은 근육질의 남자 배우들의 현란한 총싸움을 하는 영화나 게임을 보고 즐기며 스스로 만족감을 얻는다는 것이다.

그러나 영화와 게임의 가장 큰 다른 점이 있으니 그것은 직접 체험할 수 있느냐 없느냐 하는 것이다. 즉, 영화는 일정한 시나리오에서 정해진 내용 안에 제작진들이 만들어 놓은 세트와 좋은 실든 등장하는 배우들의 몸 동작과 대사를 그저 보고 느끼는 것인 반면 게임은 어느 정도 일정한 스토리와 룰이 있다하더라도 자신들이 직접 키보드를 치거나 조종기로 작동을 하며 자신의 분신

인 속칭 '아바타'를 만들어 게임 속의 주인공이 될 수도 있고 행복한 결말이나 슬픈 결말로 게임을 이끌어 나갈 수 있기 때문이다.

이러한 이유로 영화를 좋아하는 사람들은 수동적이며 게임을 좋아하는 사람들은 능동적인 성향이 나타나기도 한다. 물론 다른 여러 요인들도 있겠지만 영화 중독자라는 말은 없는데 게임 중독자라는 말이 있는 이유도 이러한 능동과 수동의 차이 때문에서 오는 것이라 해도 과언이 아니다.

2. 영화를 바탕으로 한 게임 산업

영화 산업의 초창기인 근대에는 영화가 게임 산업과 별개의 문제라고 인식된 것도 사실이다. 그러나 기계가 발전되고 단순히 룰 속에서 몇몇이 모여 즐기던 게임이 인터넷과 컴퓨터의 발전으로 시, 공간을 초월해 세계 여러 나라 사람들과 함께 공유하며 함께 즐기게 되면서부터 게임 산업은 그 한계를 드러내기 시작한다. 디지털이 발달하기 전까지 게임 산업이라 함은 '블루마블' 같은 단순한 보드 게임에 지나지 않았다. 1970년 대 이후 게임기의 본격적인 등장과 1980년대 이후 당시만 해도 화려한 그래픽을 기반으로 한 오락실의 등장으로 게임 산업은 일대 변혁을 맞게 된다. 이로서 게임 산업은 더 많은 줄거리와 알찬 내용이 필요하게 되었고 이에 눈을 돌린 것이 대중들에게 인기 있는 영화를 차용하자는 것이었다. 이는 반대급부 적으로 영화 산업 역시 대중들에게 익숙한 게임 콘텐츠에서 아이디어를 차용하게 되었고 영화 산업과 게임 산업은 상호 보완적이며 공생적인 관계가 이루어지게 된 계기이기도 하다.

최근에는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)라는 형식으로 영화 산업과 게임 산업이 발전을 하고 있는데 외국 사례를 들어 그 일례를 들어보면 마벨 코믹스의 캐릭터들이나 '매트릭스' 시리즈, '포켓 몬스터'처럼 처음부터 철저하게 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)를 노리고 기획된 상품들도 있다. '포켓 몬스터' 경우 처음부터 캐릭터 라이선싱 사업을 노리고 극장판 애니메이션, 만화, TV 애니메이션, 퍼즐, 출판 등 가능한 모든 미디어 톨을 전략적으로 활용하여 세계적으로 유례없는 대성공을 거두었다.[1]

우리나라의 경우, '뽀통령'이라 불리는 '뽀롱 뽀롱 뽀로로'가 있다. 이 캐릭터는 풀 3D 애니메이션으로 방송된 후 출판 및 완구, DVD 시장에서 엄청난 돌풍을 일으켜 전 세계 110여 개 국가에 수출되었으며 그 인기에도 힘입어 2011년 우표까지 발행되었다. 물론 뽀로로는 현재 캐주얼 게임 형식으로 유아들을 위한 소소한 게임 밖에 없으나 큰 맥락에서 봤을 때 애니메이션 역시 영화 범주에 들므로 향후 '뽀로로'를 대작 게임으로 만들 시 엄청난 파급 효과가 있을 것은 자명하다.

최근에는 스마트 폰과 태블릿 PC의 대중적인 보급화로 이를 매개체로 한 게임도 많이 만들어지고 있는데 현재 700만 명의 관객을 동원하고 있는 '최종병기, 활'이 그 대표적이라 할 수 있다. 이 게임은 모바일 게임으로 스마트 폰 앱으로 출시가 되었는데 게임의 기본적인 방식은 퀘스트를 풀어나가는 RPG(롤플레이게임)임에도 불구하고 '최종병기 활'은 턴 방식의 룰을 적용시켜 전략성을 이끌어낼 수 있도록 고안했다. [2]

서두에서 언급한 바와 같이 디지털의 발달과 영화와 게임 산업의 상호 보완 작용은 능동과 수동적인 게임과 영화의 속성을 점점 무너뜨리고 있는 것이기도 하다. 또한 기획 단계부터 게임 산업을 염두에 둔 영화들은 그 영화가 히트를 치면서 자연스럽게 유저들의 관심을 게임 쪽으로 몰고 와 더 많은 이익을 창출할 수 있는 계기가 될 수도 있다. 영화와 게임의 수익 창출의 방식과 주기는 많은 차이점이 있다. 영화는 개봉 후, 길어야 일 년 동안 DVD 등의 부가 수익을 내고 나면 더 이상 많은 수익을 창출하기 힘들지만 게임은 그 속상 짧은 수년에서 길게는 수십 년까지 여러 가지 업데이트와 새로운 캐릭터 혹은 스토리의 첨가로 꾸준한 수익을 창출할 수 있는 아이템이 기 때문이다.

3. 게임을 바탕으로 한 영화 산업

물론 영화를 바탕으로 한 게임 제작과 반대로 먼저 게임에 성공을 거두고 영화로 제작되는 경우도 있다.

게임을 영화로 만든 효시는 1993년에 등장한 '슈퍼 마리오(Super Mario Bros.)'라 할 수 있다. 그러나 영화는 참담한 실패를 맛봤다. '스트리트 파이터(Street Fighter)' 역시 영화 개봉 후 엄청난 혹평을 받기도 했다. 그 후 블록버스터 급 영화도 게임을 바탕으로 제작되었다. '파이널 판타지'와 '툼 레이더'가 그 대표적인 예라고 할 수 있다. 이는 블록버스터 비디오게임을 스크린에 옮긴 것으로 기존 비디오게임 팬을 극장에 끌어들이는 데 그치지 않고 블록버스터 적인 실험을 감행했다는 긍정적이고 실험적인 측면이 있다. [3]

사실 게임 제작사와 영화 제작사 사이에 어떤 방식으로 접근하여 제작을 하는 것이 성공을 거둘 수 있는 척도가 되느냐에 관한 문제에서는 예측하기 힘든 여러 변수와 많은 상황, 그리고 여건이 달라 그 장, 단점을 논할 수는 없다. 그러나 분명한 것은 현대의 영화 산업과 게임 산업에 있어 서로의 영역이 조금씩 무너지고 있으며 서로 긴밀한 관계를 유지해야만 관객 혹은 유저들에게 보다 많은 감동과 재미거리를 줄 수 있으며 그만큼 수익도 창출할 수 있음은 분명한 것이다.

4. 영화와 게임의 상관 관계

모든 유명 영화가 게임으로 히트를 친 것도 아니고 더불어 모든 유명 게임이 영화로 제작되어져 유저들에게 많은 사랑을 받은 것은 아니다. 그러나 이 두 거대 문화 산업은 서로 밀접한 관계를 유지하며 발전시켜 궁극적으로 긴밀한 협조가 필요한 산업임에는 틀림없다. 결국 크게 히트를 친 영화로 게임을 제작하려면 기획 단계에서부터 그 영화만큼 새롭고 독창적인 구성과 형식을 도입하고 만들어야 한다는 것이다.

아직까지 현대인들에게 있어 게임이라는 장르가 영화처럼 예술로 인식되고 그만큼 큰 카타르시스를 주는 문화 산업으로 인식되어지고 있지는 않다. 그저 사람들의 심심풀이, 킬링타임용 혹은 변질된 돈벌이의 수단으로 게임을 즐기는 소위 '페인'들을 양산하는 오락거리쯤으로 치부되기도 한다. 장르의 속성상 게임이 영화처럼 문화 산업의 메카로 인식되기에는 그 한계가 있다하겠다. 사실 근본적으로 전 연령대를 아우르는 게임을 제작하기에는 무리가 있기 때문이다. 이는 소재에 대한 제한과 인터페이스의 장벽도 한 몫을 한다. 그러나 게임은 과거에도 그렇고 현재도 호시탐탐 영화의 자리를 넘보고 있다. 국내 온라인 게임 업체 엔씨소프트가 리니지3 개발과 관련해 'Next Cinema'를 언급한 사실은 이 점에서 많은 것을 시사한다. 게임이 이러한 자신의 한계를 극복하기 위해 영화와 손을 잡아야만 하는 이유가 여기에 있는 것이다.

5. 국내 영화산업과 게임 산업의 현황

2000년대에 들어와 우리나라의 영화와 게임 산업의 발전을 아래 표 1.에서 보듯이 많은 성장을 거듭해 왔다.

표 1. 영화 산업과 게임 산업의 성장세 비교 [4]

	영 화		게 임	
	2004년	2005년	2004년	2005년
업체(개)	1만1564	1만868	3만9594	4만1062
종사자(명)	3만1898	2만9078	4만7051	6만669
매출액(원)	3조224억	3조2948억	4조3156억	8조6798억
수출액(\$)	5828만	7599만	3억8769만	5억6466만

일례로 영화 '괴물의 경우' 1302만 명 관객동원에 555억 매출, '왕의 남자'의 경우 1230만 관객동원에 474억 매출을 올렸으며 게임으로는 공전의 히트를 기록한 '리니지'의 경우 6000만 명이 넘는 회원에 2조에 가까운 매출과 '카트라이더'의 경우 회원수가 1억 명이 넘었으며 매출도 1000억 원 이상을 기록하고 있다. 여기서 보듯이 영화와 게임 산업이 이제 우리나라에서도

무시 못 할 주요 산업으로 자리를 잡았다고 해도 과언이 아니다. 이는 아래 그림 1에서도 확인할 수 있다.



그림 1. 국내 문화산업 현황 [5]

물론 앞으로 우리나라가 영화 산업과 게임 산업이 더욱 발전이 되려면 많은 난관도 있고 해결해야만 하는 문제도 산재해 있다. 그러나 어떤 산업이나 그러하듯, 특히 문화 산업에 있어서는 철저한 기획과 인력 그리고 단단한 자본과 열망이 있다면 세계 시장을 석권할 날이 멀지 않았다고 하겠다. 이미 국내 영화 기술은 세계적인 수준에 가까이 근접해 있으며 게임 제작 기술 역시 수많은 유저들의 염원에 의해 상당한 수준에 도달해 있는 것도 사실이며 이미 몇몇 게임은 세계 시장을 좌지우지하고 있는 실정이다.

그러나 여기서 만족해서는 안 된다. 왜냐하면 외국의 경우 영화, 게임 상호간에는 물론 출판, 방송, 캐릭터 등등 다양한 문화 산업이 서로 협력하고 보완하는 '원 소스 멀티 유즈'가 활발하게 진행되고 있기 때문이다. 외국 업체들이 '반지의 제왕' 등 세계적인 성공을 거둔 영화 콘텐츠를 게임으로 만들어 국내에 출시하고 있는데 반해 아직 우리나라는 그러지 못하고 있다. 아이러니컬하게도 국내 게임 개발 업체들은 온라인 게임의 소재로 활용할 수 있는 세계적인 문화 콘텐츠가 부족해 신작 게임 제작에 애를 먹고 있는 것도 현실이다.[6]

향후 이러한 점은 우리나라 영화 업계나 게임 업계에서 진솔한 마음으로 함께 모여 서로 고민하고 의논하여 새로운 발전 방향을 모색해야 할 과제이기도 하다.

III. 결 론

본 연구에서 살펴본 바와 같이 영화 산업이 게임 산업에 미친 영향은 지대하다고 할 수 있다. 그러나 아직까지 두 장르 간에 많은 벽이 실재하고 있고 이는 두 산업 사이에 이해관계와 맞물려 더 많은 발전 가능성이 있는데도 아직까지 뚜렷한 자취를 남기지 못한 아쉬움도 있다. 우리나라의 경우 게임 산업과 달리 영화 산업은 아무리

좋은 소재와 독특하고 참신한 새로운 영화라 하더라도 제작, 투자, 배급 등 현대 산업 구조의 이해관계에 따라 회사의 흥망성쇠가 달려 있기 때문이다. 이런 이유로 인해 영화 제작 초기 기획 단계부터 게임 산업과 연계한다는 것은 현실적으로 힘든 감이 있다. 이런 면에서 보면 게임 산업은 영화 산업보다 어느 정도 자유로운 것이 사실이다. 다소 차이는 있겠지만 영화 산업처럼 일정한 패턴을 따르는 것이 아니라 자신들의 아이디어와 여건으로 얼마든지 유저들과 소통을 할 수 있고 런칭을 시킬 수 있는 방법이 다양하기 때문이다.

영화 산업은 오래된 노하우와 많은 요구 층들이 있기에 수많은 소재와 스토리 그리고 다양한 인력들이 상존하고 있다. 게임 산업은 아직 역사가 짧기에 영화만큼 쌓여있는 노하우가 그만큼 부족하다 할 수 있다. 여기에서 영화 산업과 게임 산업이 서로 공존해야 하는 이유가 분명히 생긴다. 두 산업이 지금보다 더 긴밀하게 손을 잡고 장르의 한계를 넘어 서로의 장, 단점을 비교해 함께 협업하는 노력이 가중된다면 지금까지의 문화 산업을 또 한 번 개혁할 혁신적인 아이템이 무궁무진하게 쏟아져 나올 것이다.

물론 본 논문에서 살펴본 바와 같이 서로의 이해관계와 기획 혹은 잘못된 방향으로 두 콘텐츠를 융합했을 때는 실패한 사례도 있었다. 그러나 그 실패를 또 한 번의 기회로 삼아 초창기 기획 단계부터 두 산업을 아우를 수 있는 소재 개발과 스토리, 이익 창출 방안, 고객의 요구 분석, 단발성이 아닌 긴 안목의 투자와 인력 구성을 한다면 앞으로 영화 산업과 게임 산업은 땀 레야 땀 수 없는 문화 산업의 두 축으로 자리 매김 할 수 있으리라 사료된다.

참고문헌

- [1] 정극민, '영화와 게임의 교차로, 그곳에 서다.', 게임어바웃, 2006. 3
- [2] 디스이즈더게임, '2011 최고의 흥행작 '최종병기 활' 스마트폰 앱으로 출시' 디스이즈더게임닷컴, 2011. 9
- [3] 김혜리, '이런 블럭버스터는 처음이야!!', 씨네21, 2001. 5.
- [4] 문화체육관광부 '문화산업통계' (<http://www.index.go.kr>, e-나라지표)
- [5] 문화체육관광부 '콘텐츠산업통계' (<http://www.index.go.kr>, e-나라지표)
- [6] 백승재, '영화 제작자들, 게임시장의 중심으로 뛰어든다.' 조선일보, 2008. 5