

## 컴퓨터게임 원작 영화의 흥행성에 관한 연구

### -영화 워크래프트 : 전쟁의 서막을 중심으로-

박 찬 익\*

#### *A Study on the Box-office Performance of Films based on Computer Games*

#### *- Focusing on film Warcraft: The Beginning 2016 -*

Park Chanik

##### 〈Abstract〉

This study applied the scenario of the film "Warcraft: The Beginning, 2016" based on the world view and nonlinear story of online games to the basic requirements of a good story of five items.

Based on this, it was found that the storyline of the film "Warcraft: The Beginning, 2016" was faithful to the game series with the same title, but weak for a film. This film did not satisfy any of the five requirements of a good scenario used for Hollywood production.

Even before this film, many hit games were made into films, but box office hits are hard to find among them. As the game World of Warcraft was very famous worldwide, when it was made into a film, the film was expected to be a box office hit. However, it failed miserably at the box office.

This is a result of failing to recognize that the characteristics of games that an individual leads the story are different from those of films that no interaction or choice can be made. It is necessary to understand that although games and films are the same in that they have narrative structures and visual stimulation graphics, they are totally different in the way they immerse people.

Key Words : One Source Multi Use, Computer Game, Movie

## I. 서론

현대의 컴퓨터 게임은 통신 기술의 발달로 개인과 개인 사이를 연결해주는 커뮤니케이션을 매체로

운영된다[1]. 특히 온라인 게임은 일정한 패턴으로 움직이는 것이 아니라 상대 게이머의 습관을 예측하지 못하는 상태에서 다양한 상황을 제공하므로 재미를 더해 준다[2]. 영화는 내가 경험할 수 없는 세상을 실감나게 대리 체험 할 수 있고 주인공의 행위에

\* 청운대학교 멀티미디어학과 부교수

대리 만족하는 재미를 준다.

영화와 컴퓨터게임은 엄연히 다른 콘텐츠이지만 스토리가 있고 시각적인 자극을 주는 그래픽이 있고, 재미가 있다는 점에서 기본적인 틀이 같다. 또한 게임의 캐릭터가 영화의 주인공이 되고, 게임의 세계관이나 서사구조가 영화에 적용되어도 크게 어색하지 않다.

물론 영화와 게임의 차이도 존재한다. 영화와 컴퓨터게임이 집중과 몰입이라는 면에서는 유사하지만 영화가 유저의 개입 없이 일방적으로 보여 지는 것이라면 게임은 개인적으로 상호반응을 한다는 것이다[3]. 컴퓨터게임에서 나타나는 상호작용은 인터랙션(interaction) 효과라 하는데 이는 게임에 몰입하는데 있어서 상당히 큰 역할을 한다. 또한 게임 환경의 변화에 따라 온라인 게임이 주목을 받기 시작했다[4]. 이는 인터랙션 효과가 유저와 컴퓨터의 커뮤니케이션 관계인 선형적인 구조가 아니라 유저와 유저간에 이루어지는 비선형의 다양성이 생겼음을 의미한다.

현대 OSMU(One Source Multi Use) 산업의 중심 중에 영화와 게임은 큰 비중을 차지하고 있는데, 영화나 애니메이션의 게임화나 게임의 영화화가 활발하게 진행되고 있다. 영화가 게임으로 만들어지는 경우는 어느 정도 판매량이 보장되는 경우가 대부분이지만 인기 게임이 영화화 된 경우는 흥행 수입이 기대에 미치지 못하는 경우가 대부분이다. 이런 현상이 벌어지는 이유로 게임을 원전으로 한 영화제작의 경우 유저가 할 수 있는 행위 중심의 시나리오가 영화적으로 적절하게 가공되지 못했기 때문이라는 것이 일반적인 평가다. 즉 게임의 몰입도에 있어서 가장 중요한 요소인 인터랙션 효과를 간과했기 때문이라고 할 수 있다.

이에 본 연구에서는 게임을 원작으로 제작된 영화의 흥행요소를 분석하여 차후 게임을 원작으로

영화를 제작하는데 있어서 최소한의 지침이 되고자 한다.

## II. 게임의 서사와 영화의 스토리

### 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 진행됐다면, 이제 이러한 기존 서사물의 문법에 상호작용성이 더해져 게임의 서사로 진화했다고 하는 '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[5].

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 스토리구조에서 게임에 활용될 수 있는 요소들과 게임의 특징인 인터랙티브의 요소들을 어떻게 조화시키는가가 관건이 되고 있다.

온라인 게임은 스토리의 끝이 없는 열린 구조로서 영화로 만들기에 어려움이 많지만 온라인 게임의 넓은 세계관과 다양한 설정은 충분히 그 가능성을 가지고 있으므로 적절한 스토리의 개발과 정교한 기획, 심도 있는 캐릭터성을 부여한다면 영화제작을 통해 양쪽 모두 시너지를 낼 수 있는 우수한 콘텐츠를 만들 수 있을 것이다[6].

본 연구에서는 세계적으로 히트를 한 전략 시물

레이션게임인 블리자드의 '월드 오브 워 크래프트'를 원작으로 만들었으나 흥행에 참패한 영화 '워 크래프트: 전쟁의 서막'을 허리우드에서 통용되는 흥행구조에 대입하여 분석 한다

## 2.2 좋은 시나리오의 요건

게임을 원작으로 많은 영화가 만들어졌다. 게임을 원작으로 만들 때 유리한 점을 살펴보면 다음과 같다.

1. 이미 재미와 인지도에서 검증은 받았기에 마케팅 측면에서 유리하다.
2. 충성도 높은 유저들이 있기 영화를 개봉했을 때 초반 관객을 쉽게 확보할 수 있다.
3. 완결된 스토리를 가지고 있다.
4. 게임의 캐릭터나 서사구조에 영화적인 요소가 가미되어 있는 경우가 많다.
5. 화려한 그래픽을 선도하는 컴퓨터 게임의 시각적 볼거리가 이미 영화의 그래픽에 비견될 정도로 발전했다[7].

이런 장점이 있음에도 불구하고 게임을 원작으로 만들어진 많은 영화들이 흥행에 실패하고 말았다. 그리고 많은 월드 워 크래프트의 게임 유저들이 기대를 걸었던 영화 '워 크래프트:전쟁의 서막' 역시 흥행에 실패하고 말았다. 이는 컴퓨터 게임과 영화의 몰입하는 방식이 다르기 때문이라는 많은 연구 결과들이 나와 있다. 이에 본 연구에서는 흥행 영화의 시나리오 기본 요건에 '워 크래프트:전쟁의 서막'의 스토리를 대입하여 분석하고자 한다.

데이비드 하워드와 에드워드 마블리는 자신들의 저서인 '시나리오 가이드'<sup>1)</sup>에서 좋은 스토리의 기본 요건에 대하여 다음과 같은 다섯 항목을 제시했다.

- 관객이 감정이입을 할 수 있는 '누군가'에 관한 이야기다.
- 그 누군가는 어떤 일을 하려고 대단히 노력한다.
- 그 어떤 일은 성취하기가 어렵다. 그러나 불가능한 것은 아니다.
- 그 스토리는 최대한의 정서적 임팩트와 관객의 참여를 끌어 낼 수 있는 방식으로 전개되어야 한다.
- 그 스토리는 만족스러운 엔딩으로 맺어져야 한다.(그렇다고 해서 반드시 해피엔딩이어야 한다는 뜻은 아니다[8].

## III. 영화 워크래프트의 시나리오 분석

이상의 조건들을 영화 '워 크래프트:전쟁의 서막'의 시나리오에 대입한다.

영화의 기본적인 스토리는 서로 다른 차원에 살고 있던 오크족과 인간의 갈등을 다룬 내용이다.

오크의 행성이 황폐해지기 시작하자, 이들은 인간의 행성으로 넘어와 새로운 왕국을 건설하려 한다. 인간 종족의 영웅 '로스'와 오크 종족의 영웅 '듀로탄'은 생존을 위해 서로의 도움이 필요하다고 믿지만 공존에 반대하는 또 다른 세력이 분열되면서 두 진영이 더 큰 혼란에 빠지게 되지만, 결국에는 두 진영이 극적으로 서로의 생존을 위한 화해를 하는 내용이다.

영화 '워 크래프트:전쟁의 서막' 주인공은 두 명이다. 오크 종족의 듀로탄과 인간 종족의 안두인 로스가 그들이다.

강직한 성품을 지닌 듀로탄은 오크족 흑마법사 넬줄이 오크들을 불타는 군단의 수하로 만들려는 계획을 알아채지만, 그 때문에 자신의 부족과 함께 오크 사회에서 추방당한다. 안두인 로서는 고대 아라

1) 시나리오 가이드 : 데이비드 하워드·에드워드 마블리 저/심산 역

시 왕족의 마지막 후손이자 강력한 전사다.



<그림 1> 오크 종족의 듀로탄과 인간 종족의 안두인 로서  
출처: <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=75006>

좋은 시나리오의 첫 번째 요건인

- 관객이 감정이입을 할 수 있는 '누군가'에 관한 이야기다. 라는 부분에서는 서로의 종족을 위해 목숨을 걸고 싸울 수 있고 자신의 행동이 불합리하다고 느꼈을 때 바로 잡을 수 있는 강직한 성품들을 지녔기에 오크족의 듀로탄이나 인간족의 안두인 로서는 충분히 감정을 이입할 만한 대상들이다. 그러나 두 주인공이 거의 같은 존재감으로 부각되기 때문에 관객의 입장에서는 어느 한 쪽에 몰입할 수 없는 단점이 됐다.

이는 게임의 특성상 게이머가 자신을 인간족으로 할 수도 있고 오크족으로도 할 수 있다는 점에서 이해가 되는 부분이지만 영화화 했을 경우는 어느 한 종족을 중심으로 스토리가 전개되고 주인공 역시 비중을 더 두어야 했다.

두 번째 요건인

- 그 누군가는 어떤 일을 하려고 대단히 노력한다. 부분에서는 듀로탄은 종족의 새 삶을 위한 터전을 마련하기 위해 노력하고 안두인 로서는 침략한 오크 종족들을 막기 위해 목숨을 걸고 싸운다. 라는 점을 보면 두 주인공은 서로의 소명 다하기 위해 대

단한 노력을 한다고 할 수 있다. 그러나 오크 종족의 주인공인 듀로탄은 전쟁의 참여하는 동기부터가 자신의 의지가 아니었다. 오크족의 부족들은 인간 세계를 정복하기 위해 모두 소집되는데 이들 부족 중의 족장인 듀로탄은 굴단의 마법이 종국에는 모든 것을 파멸시킬 것이라는 것을 알고는 굴단에게 반기를 든다. 평화주의자인 듀로탄이 노력하는 일은 인간과의 전쟁을 피하고 서로가 공존하는 것이다. 인간 종족의 주인공인 안두인 로서의 어려운 일은 인간 세상을 침략하는 오크족을 막는 일이다. 그러나 정작 가장 중요한 마지막 전투가 벌어지는 시간에 메디브와 싸우느라 참전을 하지 못한다.

가까스로 전장에 도착했을 때는 이미 자신이 지켜야 할 왕인 레인 린이 죽은 다음이다. 그가 한 일은 오크족 부족장과의 결투를 해서 이기고는 왕의 시체를 독수리에 태워 돌아오는 일이었다. 양측의 공적인 굴단은 아직도 건재하다.

세 번째 요건인

- 그 어떤 일은 성취하기가 어렵다. 그러나 불가능한 것은 아니다. 라는 부분에서는 영화의 내용이 생존을 위한 침략과 생존을 위한 방어라는 개념에서 두 종족의 평화로운 공존의 방법을 모색하는 것으로 바뀌게 된다.

이 일의 성취를 어렵게 만드는 요소로는 오크 종족의 흑마술사인 굴단인데 굴단은 자신을 힘을 강하게 만들기 위해 인간을 비롯한 살아있는 생명체의 기를 흡수해 죽이는 행위를 한다. 듀로탄은 그에 대한 회의를 느껴 굴단을 막으려 하지만 굴단의 힘이 워낙 힘이 강하고 추종세력이 많아 듀로탄을 방해하는 요소로 작용한다. 또 다른 방해 요인은 믿었던 친구의 배신으로 자신의 부족이 몰살을 당하고 만다. 더불어 아내를 잃고 갓 태어난 아들도 요람에 태워져 강물에 흘러간다. 인간족의 행동을 방해하는

<표 1> 영화 워크래프트:전쟁의 서막 시나리오 분석표

좋은 시나리오의 요건	영화 워크래프트:전쟁의 서막 시나리오 분석
1. 관객이 감정이입을 할 수 있는 '누군가'에 관한 이야기다.	영화의 주인공은 오크 종족의 듀로탄과 인간종족의 안두인 로서다. 두 주인공은 각 자의 입장에서 정의롭고 강직한 성품을 가졌기에 충분히 매력적인 인물이다. 그러나 두 주인공의 비중이 거의 동일하기 때문에 관객의 입장에서 어느 누구에게 몰입하기 힘들다.
2. 그 누군가는 어떤 일을 하려고 대단히 노력한다.	두 주인공이 해야 하는 어려운 일은 오크 종족과 인간 종족의 평화로운 공존이다. 그러기 위해 절대 악으로 등장하는 오크 종족의 흑마법사인 굴단을 죽여야 한다. 물론 이 일을 하기 위해 두 주인공은 노력을 하지만 관객의 입장에서는 대단히 노력한다고 보기 어렵다.
3. 그 어떤 일은 성취하기가 어렵다. 그러나 불가능한 것은 아니다.	두 주인공이 해야 하는 어려운 일을 성취하기 어렵게 만드는 가장 큰 요소는 굴단의 존재다. 그러나 듀로탄은 굴단과의 결투에서 허무하게 최후를 맞이하고 안두인 로서는 변심한 인간 종족의 마법사인 메디브를 상대하느라 전투에 참여도 하지 못한다.
4. 그 스토리는 최대한의 정서적 임팩트와 관객의 참여를 이끌어 낼 수 있는 방식으로 전개되어야 한다.	게임을 모르는 관객의 입장에서는 영화의 세계관과 캐릭터들의 관계가 명확하게 이해되지 않는다. 특히 인간과 오크의 혼혈인 가로나의 아버지가 인간 종족의 대마법사인 메디브라는 추측이 나오지만 두 사람은 처음 만나는 부녀지간이라는 감정에 대한 표현이 없다.
5. 그 스토리는 만족스러운 엔딩으로 맺어져야 한다.	주인공 역할을 하던 듀로탄은 허무한 죽음을 맞이하고 굴단은 건재한 채 영화는 끝이 난다. 결말이 없는 영화의 엔딩에 관객들은 당황할 수밖에 없다. 반지의 제왕같은 시리즈물로 계획되었다고는 하지만 각 편마다 관객의 입장에서 수용할 수 있는 엔딩이 되어야 한다.

요소로는 대마법사 메디브의 변신이다. 메디브는 인간 세계를 수호하는 대마법사였으나 어둠의 힘에 물들어 결국 굴복하여 더 많은 오크들이 인간 세계로 올 수 있도록 차원의 문을 열려고 한다. 그러나 실제 중요한 일 들을 수행하는 것은 주인공들이 아니라 조연급의 서브 캐릭터였던 '카드가'와 '가로나'다. '카드가'는 영화에서 '메디브'를 보조하는 마법사로 등장하지만 어둠의 힘에 굴복당한 '메디브'를 죽이는 역할을 하고 인간과 오크의 혼혈인 '가로나'는 인간 세계의 왕인 '레인 린'을 죽임으로 오크들에게 인정을 받고 그들의 일원으로 들어가게 된다. 레인 린은 인간계를 지켜야 할 왕임에도 불구하고 가로나에 자신을 죽이고 오크족을 신임을 얻으라 한다. 이는 가로나에게 가장 어려운 일을 맡기는 무책임한 행동이라고 할 수 있다. 결국 어려운 일은 주인공

이 아닌 다른 캐릭터에 의해 성취되어 버리는 바람에 스토리는 이상해지고 주인공의 역할이 분산되고 말았다.

#### 네 번째 요건인

-그 스토리는 최대한의 정서적 임팩트와 관객의 참여를 이끌어 낼 수 있는 방식으로 전개되어야 한다. 라는 부분에서는, 게임을 모르는 관객의 입장에서는 영화의 스토리를 이해하기가 힘들다는 평가다. 게임을 원전으로 영화가 만들어지긴 했지만 영화를 보는 관객들은 그 게임의 유저만이 아니다. 게임을 모르는 사람이라도 어려움 없이 세계관과 스토리를 이해할 수 있어야 한다. 게임을 모르는 일반 관객의 입장에는 특히 주요 캐릭터들의 배경이나 관계가 모호하게 느껴지는데, 그런 점에서 영화 '워 크래프트:

전쟁의 서막은 상당히 불친절하다.

#### 다섯 번째 요건인

-그 스토리는 만족스러운 엔딩으로 맺어져야 한다. 이 부분은 오크족과 인간들이 어둠의 세력들을 물리치고 평화로운 공존의 길을 선택하는 듯 하지만 듀로탄은 굴단과의 결투에서 허무하게 죽음을 당한다. 또한 이야기의 결말이 없이 영화는 끝난다. 대놓고 다음 이야기는 후속편에서 보라고 한다. 영화의 결말을 기대한 관객들은 어리둥절할 수밖에 없다. 이런 결말은 게임을 잘 아는 사람이나 모르는 사람이나 이해할 수 없는 것은 마찬가지이다.

## IV. 결론

본론에서 다섯 항목의 좋은 스토리의 기본요건에 온라인게임의 세계관과 비선형적인 스토리를 기반으로 만들어진 영화 '워 크래프트:전쟁의 서막'의 시나리오를 대입해 보았다.

결국은 영화 '워 크래프트:전쟁의 서막'은 게임의 내용에 충실했지만 영화적인 스토리로서는 허점이 많았다.

할리우드 영화 제작에 통용되는 좋은 시나리오의 요건 다섯 개 중 하나도 만족시키는 점이 없었다.

그렇다고 해서 모든 사람들이 이 영화를 불만족스럽게 본 것은 아니다. 많은 수의 게임유저들은 오히려 좋은 평가를 하기도 했다. 특히 영화의 배경 그래픽과 화려한 CG기술에 감탄하기도 했다.

이 영화 이전에도 많은 히트 게임이 영화로 만들어졌지만 흥행에 성공한 작품은 손가락에 꼽기 어렵다. '월드 오브 워 크래프트'가 워낙 세계적으로 유명했던 게임이라 영화로 만들어진다고 했을 때 많은 기대가 있었지만 결국 흥행에 참패하고 말았다.

이는 개인이 이야기를 끌어가는 게임의 특성과 선택의 여지가 없이 일방적으로 보여 지는 영화의 특성이 다름을 인식하지 못한 결과라고 할 수 있다. 게임과 영화는 서사구조를 가지고 있고, 시각을 자극하는 그래픽이 있다는 공통점이 있기는 하지만 몰입하는 방식이 전혀 다른 매체라는 것을 인식해야 한다.

온라인 게임은 기본적인 큰 서사구조를 가지고 있지만 몇 가지 규칙만으로도 유저들의 흥미를 끌 수 있다는 점에서 서사구조의 의존성이 그리 높지 않은 매체다. 그런 반면 영화는 시간의 흐름에 따라 관객에게 일방적으로 보여 지는 것이라 서사구조가 몰입의 가장 중요한 요소가 된다.

차후에도 많은 게임들이 영화로 만들어질 것으로 예상되는데 영화의 제작 단계에서부터 게임의 유저들이 아닌 일반 관객을 대상으로 서사구조를 탄탄히 한 시나리오와 등장인물들을 각색하는 작업에 더욱 심혈을 기울여야 할 것이다.

## 참고문헌

- [1] 정세아 외 1인, "가상현실 게임의 사이버 멀미 감소를 위한 연출방안에 관한 연구," 디지털산업정보학회, 디지털산업정보학회 논문지, 제13권, 제1호 2017, p. 113.
- [2] 이범석, "온라인 게임용 3D 캐릭터의 제작기법," 디지털산업정보학회, 디지털산업정보학회 논문지, 제1권, 제1호, 2005, p. 77.
- [3] 박태순, "정신분석학적 영화이론으로 바라본 컴퓨터게임," 한국콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회 종합학술대회, 제3권, 2호, 2005, p.32.
- [4] 박이슬 외 2인, "온라인 게임 내 캐릭터의 정서 구조 연구," 디지털산업정보학회, 디지털산업정

- 보학회 논문지, 제12권, 제3호, 2016, p. 167.
- [5] 이자혜, “영화와 게임의 호환 가능한 Story Value분석,” 한국HCI학회, 한국HCI학회 학술대회, 2008, p. 1496.
- [6] 권동현, “게임 캐릭터의 성격 부여를 통한 내러티브 확장 방안,” 한국컴퓨터게임학회, 한국컴퓨터게임학회논문지, 제15호, 2008, p. 13.
- [7] 박찬익, “게임 원작 영화의 흥행요소에 관한 연구,” 커뮤니케이션디자인학회, 커뮤니케이션디자인학회연구, 제41호, 2012, p. 148.
- [8] <http://grandline.tistory.com/2413>

■ 저자소개 ■



박 찬 익  
(Park Chanik)

2000년 3월~현재  
청운대학교 멀티미디어학과 교수  
1994년 2월  
홍익대학교 산업디자인학과(미술학석사)  
1987년 2월  
서울과학기술대학교 시각디자인학과(미술학사)  
관심분야 : 멀티미디어 콘텐츠디자인,  
게임그래픽, 애니메이션  
E-mail : butterfly9@chungwoon.ac.kr

논문접수일 : 2017년 11월 08일  
수 정 일 : 2017년 11월 28일  
게재확정일 : 2017년 11월 30일