

## 게임 원작의 성공적인 각색\*

박수진\*, 송승근\*\*

동서대학교 일반대학원\*, 동서대학교 디지털콘텐츠학부 게임전공\*\*  
pinresin@hanmail.net, songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

Toward Successful Adaptation from Games to Films

Soo-Jin Park\*, Seung-Keun Song\*\*

Dept. of Visual Content, Graduate School of Dongseo University\*  
Game, A Division of Digital Contents, Dongseo University\*\*

### 요 약

최근 하나의 원천 콘텐츠가 다른 형태의 다양한 콘텐츠로 제작되는 사례가 빈번하다. 그러나 한번 성공한 콘텐츠가 다른 형태의 매체로 제작 되었을 때 과연 성공 할 수 있을까? 이에 대한 정확한 답을 하기는 어려울 것이다. 왜냐하면 다른 콘텐츠로 변환 되었을 때 해당 콘텐츠 특성에 대한 분명한 이해가 있어야 하기 때문이다. 이렇듯 성공한 게임 원작 영화가 극소수인 상황 속에서 이러한 성공 요인에 대한 충분한 연구가 이루어지지 않고 있다. 본 연구는 영상과 서사적 측면에서 성공한 게임 원작 영화의 공통된 성공요인을 살펴보는 것을 목적으로 한다. 그 결과 성공한 게임원작 영화는 영화적인 임팩트를 위한 단순화, 압축, 제거 등을 통해 스토리텔링에 성공한 각색이 있으며, 게임 아바타의 재현에 대한 충족감과 성공한 게임 본연의 매력 포인트를 잘 찾아 영화 문법에 잘 녹아들게 했다는 공통점이 있다. 본 연구는 성공한 게임 원작 영화의 사례를 통해 게임 원작 영화의 성공 요인을 분석하여 앞으로 제작될 영화들의 실패 확률을 줄이는 데 기여하고자 한다.

### ABSTRACT

Nowadays, it becomes a widespread and frequent practice that one content as a source is converted into diverse media formats. However, it is hard to answer the question whether the converted content might become successful again. That is mainly because one needs to have clear understanding about the characteristics of the target media format. This explains the phenomenon that there are very few successful movies which have been adapted from successful digital games. Thus, it is essential to conduct thorough and sufficient researches on the success factors of the adapted movies. The objective of this research is to investigate and analyze common factors of successful movies from digital games in terms of their visuals and narratives. We have found that successfully adapted movies from digital games shares three commonalities in the work of adaptation for effective cinematic impacts. Firstly, the adaptors of the successful movies have composed scripts with riveting storytelling through simplification, compression and removal of the original story. Secondly, they have satisfactorily re-implemented the original game avatars in the process of adaptation. Finally, they have effectively discovered inherent attractiveness of the original games and incorporated into the target movies with faithful following of cinematic grammar. We expect that our work contribute to reduce failure rate of the prospective movies converted from games by the proposed analysis of success factors shared among successfully adapted movies through the proposed case studies.

**Keywords** : Adaptation(각색), Re-implemented(재현), Inherent Attraction (고유매력)

접수일자 : 2010년 11월 05일 일차수정 : 2010년 12월 20일 심사완료 : 2010년 12월 27일

교신저자(Corresponding Author) : 송승근

※ 본 연구는 지식경제부의 지역혁신센터의 연구결과로 수행되었음.

## 1. 서론

콘텐츠 융합을 지향하는 지금, 그 어느 때보다 많은 게임과 영화들이 서로의 소스를 바탕으로 게임을 영화로, 영화를 게임으로 제작하고 있다. 더 나아가 그래픽분야에서는 초기 기획 단계부터 게임과 영화에 공통으로 사용될 소스와 차별화해야 할 요소까지 고려해서 제작되는 실정이다. 최근 영화는 오리지널 스토리보다 이야기의 소스를 성공한 다른 매체에서 찾고 있는 추세다. 이미 만들어진 캐릭터와 소재에 관심이 있는 관객들이 있다는 것이 사전에 증명되었고 이는 마케팅에 직결될 수 있다는 기대 때문이다.

하지만 하나의 미디어 플랫폼에서 성공한 콘텐츠가 다른 콘텐츠에서 반드시 성공한다는 보장은 없다. 베스트셀러 게임을 영화로 각색한 <수퍼 마리오(1993)>, <둠(2005)>, <파이널 판타지(2005)>, <던전 앤 드래곤(2000)>, <스트리트 파이터(2009)> 등 많은 영화들이 그러하다. 이들 게임 원작 영화들의 공통적 패인은 플레이어가 직접 참여하는 게임의 쌍방향성과 이미 정해진 이야기를 일방적으로 보여주지만 하는 영화 특성의 큰 차이를 극복하지 못했기 때문이다. 영화적인 화려한 영상으로 부족한 스토리텔링의 빈틈을 메우려 하거나 게임의 설정만 갖고 와서 전혀 다른 이야기로 전개하는 등 충성도 높은 게임 팬들의 기대에 미치지 못했던 경우가 많다.

게임 원작의 영화는 게임에 경험이 없는 관객들과 게임 본래의 게이머들을 동시에 만족시켜야 하는 어려움이 있다. 게이머들은 게임에서 만족했던 것을 영화에서 확인하기를 원하고, 영화 관객들은 만족스러운 새로운 이야기에 빠지기를 원한다.

극소수의 게임 원작 영화만이 성공하는 상황 속에서 성공 원인에 대한 연구가 이루어지지 않고 있다. 본 논문은 성공한 게임 원작 영화, <페르시아의 왕자: 시간의 모래(2010)><sup>1)</sup> <툼 레이더 2001>, <사일런트 힐2006><sup>2)</sup>의 공통된 성공 요인을 살펴봄으로써 게임 원작의 영화화를 고려하는 실

무자들에게 기여할 수 있기를 기대한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 각색

모든 재현적 영화는 앞서 있는 구상을 각색한다 [1]. 각색이라 불리는 텍스트들의 경우에는 영화가 재현하는 문화적 모델이 이미 또 하나의 기호체계 속에서 하나의 재현으로 취급되고 있다. 일반적으로 인기작품이나 화제의 대상이 되는 잡지기사 등이 영화 각본의 주요 원천이 된다. 그 이유는 기존의 인기도가 흥행적인 성공을 뒷받침할 수 있으리라는 기대 때문이다[2]. 실제로 지금까지 영화로의 각색은 연극, 소설, 체험담, 심지어는 시나 노래 등 서사화가 가능한 모든 것들이 주를 이루어왔다. 이제 영화는 많은 유저들에게 선택받은 데 성공한 게임에 눈을 돌리고 있다. 더들리 앤드류(Dudley Andrew)는 각색의 양식을 원천의 차용(Borrowing), 교차 (Intersection), 충실한 변형(Transformation)으로 분류한다[3].

### 2.2 게임에서 서사(narrative)의 각색

영화와 게임에는 많은 공통점이 있다. 두 매체가 다 영상과 이야기를 가지고 있다는 점이다. 성공한 게임들의 공통점에는 반드시 유저들이 게임에 몰입을 유도하는 것에 성공한 잘된 서사가 있다. 캐릭터나 주인공의 일상에 도발적인 사건이 일어나고, 캐릭터나 주인공이 깨진 자신의 삶의 균형을 찾기 위해 모험을 떠나는 과정이 흡사하다. 성공한 게임은 영화로 각색할 매력적인 아이디어의 준비가

- 1) 영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래> 전세계에서 벌어들인 수입이 2억 9,360만 달러(한화 3,470억원)를 기록했다. 이는 지금까지 비디오 게임을 기반으로 한 영화에서 가장 큰 수익을 올린 '툼 레이더' 2억7,400만 달러는 상회하는 기록이다. [http://www.gametime.co.kr/news/news\\_view.asp?page=3&seq=56732](http://www.gametime.co.kr/news/news_view.asp?page=3&seq=56732)
- 2) 영화 <사일런트 힐>은 9천760만 달러(한화 1,150억원)의 수익을 창출했다.

잘 된 셈이다. 원안이 잘 된 게임에는 스토리 전체를 관통하는 아이디어와 주인공 캐릭터, 등장인물, 갈등, 대립자, 절정과 해결이 있다. 다만 게임의 서사가 이야기에 치중하지 않고 게이머가 게임하기를 유도하는 데 역할이 있는 특성상 각 요소는 드라마적이지 않고 미약하다. 그렇다고 미약한 스토리를 강화한다고 해서 각색을 성공적으로 할 수 있는 것은 아니다.

게임 원작을 영화로 각색하는 것은 새로운 게임 시나리오를 쓰는 것만큼 어렵다. 게임과 영화, 양자 모두 상대 매체에 대한 깊은 이해가 요구되기 때문이다. 게임에서의 서사는 짧고 명확하게 게임의 방향을 짚어주는 데서 머무른다. 플레이 하는 시간 보다 설명이 길어지면 게이머들은 지루해 하기 때문이다. 게이머들이 플레이를 하는 데 대부분의 시간을 할애해야 하는 게임의 특성상, 게임 서사에서 고의적으로 감추거나 잘라야 했던 부분에 대한 통찰이 필요하다. 또한 무엇보다 영화의 압도하는 스크린을 배려한 시나리오로 각색되어야 한다. 영화는 사회와 환경에 둘러싸여 삶과 투쟁하는 인간의 거대하고 생생한 이미지들이다[4]. 특히 영화의 경우는 시간의 제약이 따르기 때문에 고도의 압축과 침례화가 필요하다. 데이비드 하워드(David Howard)는 각색에 대해 다음과 같이 말했다.

*“스크린위에서 펼쳐질 드라마가 제대로 작동되기 위해서는 원작 내에서 무엇을 찾아내야 하고, 어떤 장면들을 유지해야하며, 또 다른 장면들은 언제, 왜, 어떻게 바뀌어야하는 지 알아야한다. 또한 사건의 저류에 흐르는 드라마의 본질을 찾아내고, 서로 연결될 것 같지 않은 요소들을 숨쉴 줄게 묶어내어 주제와 드라마에 기여하게 함으로써, 원작의 스토리에 있는 본연의 진실을 제대로 드러내려 애써야한다[5].”*

### 2.3 갈등의 각색

영화로의 각색에서 서사(narrative) 상 가장 중

요한 것은 갈등이 여러 층위에서 고루 분포되게 하는 것이다.<sup>3)</sup> 드라마는 곧 갈등이다. 갈등 자체가 서사(Narrative)의 정수라고 할 수 있다[6]. 어느 날 도발적인 사건이 터지고, 주인공의 삶이 흔들린다. 주인공은 삶의 균형을 찾기 위해 모험에의 여정을 떠날 것인가 갈등에 휩싸인다. 모험을 떠나지 않으면 중요한 것(그것이 사랑하는 아내이든, 무형의 가치관이든)을 잃을 것이고, 모험을 떠나면 자신의 생존에 위협을 받는다. 주인공이 목표한 바를 얻기까지의 여정이 스토리라면, 갈등은 이런 스토리를 가능하게 하는 것이다.

갈등이 없으면 관객을 사로잡을 수 없다. 주인공이 무엇인가를 성취하려 하지만 무언가는 성취되기 매우 어려운 것이어야 한다. 스토리는 성취욕과 장애물 사이의 경쟁을 그리는 것이다[7]. 관객들은 주인공의 갈등으로 인해 감정을 이입하고 주인공의 생사고락에 함께 울고 웃는다. 갈등이 없는 스토리는 주인공이 아무 것도 원하는 것이 없고 그 결과 장면 자체가 아무 의미 없는 것이 되고 만다. 성취하기 어려운 초 목표(super object)<sup>4)</sup>을 향해 매진하는 주인공은 그것을 방해하는 적대자의 힘이 클수록 갈등에 휩싸인다. 그럼에도 불구하고 포기하지 않고 초 목표를 향해 달려가는 주인공에 드라마의 재미가 있다. 그래서 드라마는 곧 갈등이다.

게임의 서사에서는 주인공 캐릭터에게 충분한 갈등을 심어주는 것은 불필요하다. 생존을 위협하는 것에 맞서거나 잃어버린 소중한 것을 찾으려 한다는 설정만이 캐릭터의 갈등을 대신한다. 플레이를 위한 짧고 명확한 갈등을 제시하다 보니 갈등의 층위가 초개인적 갈등이 대부분이다. 그러나 영화로의 각색에 있어서 갈등의 층위가 초개인적에

3) 갈등의 층위란 '내적 갈등' '개인적 갈등' '초개인적 갈등'으로, 의식의 흐름, 멜로 드라마의 soap opera, 액션 모험 물에서의 주인공이 생존하고자 하는 갈등이다. 하나의 갈등만 나타나면 이야기가 단순해지고 세 가지 층위에서 모두 갈등이 발생할 경우 복잡한 이야기의 구성이 된다.

4) 스타니슬랍스키 (Konstantin Sergeevich Stanislavskii)의 용어로, 시나리오에 담겨있는 모든 목표가 하나로 모아진다. 인물의 내적 본질이며 모든 것을 끌어안는 목표 중의 목표로, 작가의 의도까지 포함한다.

머물 경우 이야기가 단순해진다. 관객들은 늘 봐왔던 형식의 모험 물에 식상해 하고 점점 더 복잡한 스토리를 원한다. 엔터테인먼트를 즐긴다는 것은 지적으로나 정서적으로 만족스러운 결말에 도달하게 하는 이야기의 의식에 폭 빠져든다는 것을 의미한다. 성공한 영화들의 공통점은 정서적으로 만족스러운 경험을 제공한다.

## 2.4 선행연구 고찰

게임의 영화화처럼 스토리를 기반 한 하나의 콘텐츠가 다른 상품 유형을 전개시키는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)를 위한 연구는 많이 있어왔다.

김정현 외의 게임 산업과 연계된 원 소스 멀티 유즈 동향에 관한 연구[8], 게임 전문 연구기관인 스트라베이스의 전문시나리오 작가의 게임개발 참여로 가속화 되는 게임과 영화의 융합에 관한 연구[9], 게임과 영화의 사례를 중심으로 매체상호간 Story Value 분석에 관한 김미진의 연구[10], 김보수의 온라인 게임에서 One Source Multi Use의 활용방안에 대한 연구[11], 김윤경의 컴퓨터 게임의 영화적 재현에 관한 연구 : 상호작용성과 시물레이션을 중심으로[12], 박기수의 서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구[13], 이지현의 게임의 영화화와 음악[14] 등 대부분의 연구들이 게임의 멀티 유즈 활용 방안에 관한 이론적 연구에만 머물렀을 뿐 실제 게임이 하나의 다른 콘텐츠로 이식될 때 발생할 문제에 대한 실무적인 연구가 아니다.

다른 매체로의 이식에 있어서 가장 중요한 점을 이식될 매체의 특성을 아는 것이다. 영화 매체에 대한 이해가 우선 되어야한다.

영화의 본질은 film<sup>5)</sup>이다. 거대한 스크린에 압도하는 영상을 보기 위해 관객들은 텔레비전이 아닌 스크린으로 모인다. 서사의 형식인 극적 구조를 거부하는 논 내러티브(non-narrative)의 영화를 제외하고 대중적인 영화에 있어 가장 중요한 것은 서사다. 게임의 영화화에 있어서 가장 중요한 부분

을 차지하는 것은 영상과 스토리라고 할 수 있다. 얼마나 대중적인 서사를 가진 새로운 이야기이나 하는 것이 성공하는 영화의 불문율이다. 그러므로 대중적으로 성공한 게임 원작을 영화적 영상의 힘에 입각해서 어떻게 영화적인 스토리텔링으로 변형할 것인가가 관건이다.

영화 매체에 맞는 스토리텔링으로 각색 했을 때, 게임의 어떤 것을 살리고 어떤 것을 버리며 강화하고 줄여야하는 지 아는 것은 성공적인 게임의 영화화에 있어 매우 중요하다. 이에 본 연구는 게임 본래의 서사적 특징 뿐 아니라 영화의 서사구조를 구분해서 양자 간 매체의 특성과 차이를 살펴보려 한다.

## 3. 성공한 게임 원작 영화 분석

### 3.1 원작 보다 뛰어난 각색

성공한 게임과 영화는 반드시 영화의 서사를 능가하는 스토리텔링이 있다. 문제는 게임에서의 스토리텔링은 게이머가 게임을 하는 데 있어 정서적으로 몰입할 수 있게 하는데 국한 되는 데 있다. 게임에서 서사(Narrative)는 일부분을 차지할 뿐이며, 어떤 경우에는 다른 요소를 위해 희생되는 경우가 있다. 게임이 사용자의 경험을 중요하게 생각하기 때문에, 서사적인 구조가 잘 짜여 질수록 사용자가 참여할 공간이 줄어들 수 있기 때문이다[15]. 반면 영화의 스토리텔링은 ‘특정한 감정을 불러일으키기 위한 삶의 이야기’로 스토리텔링의 밀도가 다르다[16]. 그러므로 게임에서 영화로의 각색에 있어 드라마적 변형이 불가피하다. 영화에서 스토리텔링은 영화를 보는 목적이라고 해도 과언이 아닐 만큼 절대적이다. 특히, 게임 원작 영화 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>는 서사를 완전히 변형시켰을 뿐만 아니라 충성도 있는 게이머와 일

5) 필름과 촬영기에 의해 대상을 분석적으로 포착하여 현상, 편집을 통해 영상기에 의해 영사막 상에 재현되는 것을 가리킨다. 서사가 가미되기 보다는 필름 자체의 의미가 크다.

반 영화 관객들 모두들 충족시킨 좋은 예라 할 수 있겠다. 또한 <사일런트 힐 (2006)>은 전자와 달리 원작에 충실한 반면 호러 게임 특유의 압도하는 영상을 잘 살려 성공한 좋은 사례이다.

3.1.1 원천의 차용(Borrowing) : 영화

<페르시아의 왕자 : 시간의 모래(2010)>

영화, <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>는 원작인 게임의 모티브만 같이 할 뿐 거의 모든 것이 변형되었다. 더틀리가 분류한 각색에서 ‘차용’에 해당한다. ‘차용’은 예술가가 원재료, 아이디어 혹은 더 이전의 성공적인 텍스트가 가진 형식을 폭넓게 이용하는 것으로 설명된다. 모험의 이유를 설명하는 게임과 영화의 도입부를 살펴보고자 한다. 게임 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>의 도입부의 시나리오는 [표 2]과 같다.

인물 소개, 사건의 계기, 모험의 이유, 적대자의 출현과 샤라만 왕이 아들을 바라보는 시각까지 최대한 간결하게 주인공이 슬픔, 고통, 분노 같은 감정이 그대로 드러나서 유저들이 감정적으로 흥분된 상태에서 게임을 진행하도록 유도되었다[17].

[표 1] 영화 <페르시아의 왕자>의 도입부

“ 6세기. 페르시아 거리의 어린 소년 다스탄은 갈 곳 없고 돈 한 푼 없는 고아였다. 어느 날, 다스탄은 사과를 훔치다 잡혀 얻어맞던 꼬마를 구해주려다 잡힌다. 이를 목격한 샤라만 왕은 그의 용기를 가상히 여겨 아들로 입양한다 / 왕의 친아들인 두 왕자 터스, 가시브와 함께 자라며, 다스탄은 부왕과 삼촌 니잠으로부터 왕자의 자질과 덕목을 배운다 / 다스탄은 점점 강한 전사로 성장해간다. 어느 날 신성한 도시 알라무트를 침공하겠다는 형과 숙부의 명을 받들어 혁혁한 공을 세운다 / 하지만 그곳에서 비밀이 가득한 단검 하나를 손에 넣게 되고 뜻하지 않게 많은 사람들 앞에서 부왕을 살해한 혐의를 받게 된다 / 다스탄은 단검을 들고 도망가자 공주가 다스탄을 쫓아온다 ./”

그러나 영화에서는 훨씬 더 복잡해지고 입체적으로 변형된다. 고아인 다스탄이 우연히 페르시아

왕의 눈에 들어 왕자로 입양되어 자란다는 설정은 게임의 단순한 구도적 설정과는 크게 차이를 알 수 있다. 성장한 왕자가 어느 날, 이웃 국가인 알라무트에 페르시아를 공격할 무기가 있다는 제보를 받는다.

[표 2] 게임 <페르시아의 왕자>의 도입부의 시나리오

왕자 NA : 전 페르시아의 위대한 왕 샤라만의 아들입니다. 군대를 이끌고 아자도를 향하는 중에 인도를 지나갔죠. 명예와 영광에 대한 욕심으로 큰 실수를 저지르게 되었습니다.

> 페르시아 군대와 인도인들의 격한 싸움.  
> 제르반, 샤르만 왕에게,

제르반 : “폐하, 약속을 지키시리라 믿습니다. 대왕의 보물 창고가 안에 있습니다.”<sup>6)</sup>  
샤라만 : (왕자가 적들과 용맹히 싸우는 것을 보고) “저 놈 말 타는 것을 보게. 전사의 아들 답지 않은가?”<sup>7)</sup>

> 왕자, 용맹하게 싸운다.

왕자 NA : 저희가 저지른 참상을 보면서 후회를 했을 거라 생각하세요? 적어도 평화로운 세상이 순식간에 지옥으로 변하는 걸 보면서 일말의 죄책감이라도 느꼈을까요? 죄송하지만 틀렸다고 말씀드려야겠네요. 제 머릿속엔 오직 첫 전투에서 뛰어난 성과를 아버지에게 보이고 싶다는 마음뿐이었습니다.

> 페르시아 군대와 인도인들의 처절한 싸움. 사람들이 피를 흘리면서 죽어간다.

왕자 NA : 그날 많은 사람들이 영광을 위해서 싸웠어요..... 제 같이 피로 물들었을 때 전, 이게 내 자신이 아니라는 걸 느꼈어요. 그래서 전 살인을 하는 대신 대왕의 보물 창고와 보물을 가장 먼저 발견해서 아버님의 칭찬을 받기로 결정했죠..<sup>8)</sup>

> 왕자, 보물을 찾으러 떠난다.

6) 고관 제르반은 권력을 갖고자 시간의 모래를 탐하는 캐릭터로, 영화에서는 갈등이 훨씬 복잡해지는 구조인 왕의 동생, ‘니잠’으로 바뀐다.

7) 짧은 대사 속에 게임 속 샤르만 왕 역시 영화에서처럼 아들에 대한 깊은 사랑과 자부심을 갖고 있는 설정임을 알 수 있다. 후에 왕이 살해당하자 게임 속 왕자는 죄책감을, 영화 속 왕자는 음모를 밝혀 원한을 갚으려는 설정을 하는데 있어 왕의 왕자에

이에 페르시아의 왕자들이 왕의 허락 없이 알라무트를 공격하게 된다는 점 역시 후반부에 있을 갈등의 여지를 위해 설정해뒀다. 다스탄은 월등한 지혜와 피로 알라무트의 성벽을 무너뜨리는 데 성공한다. 하지만 문제는, 알라무트엔 아무런 무기도 없다는 사실이다. 게다가 페르시아의 왕인 아버지 역시 알라무트는 신성한 땅이라며 아들들의 공격이 선부른 선택이었음을 지적한다. 어딘가 불미스러운 기미가 느껴지는 승전의 밤, 아버지인 페르시아의 왕은 살해되고 다스탄은 왕을 시해한 살인범의 누명을 쓰고 쫓기는 신세가 된다. 알라무트 공주가 다스탄이 가지고 있는 신비의 검을 빼앗기 위해 쫓아온다. 여기까지가 영화 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>의 도입부다.

더들리는 ‘차용’의 각색은 원작이 가진 힘의 원천을 조사할 해야 한다고 말한다. 주된 관심은 원작이 가진 일반성과 폭넓고 다양한 호소력을 발휘할 수 있는 그 잠재력이다[3]. 영화는 게임의 ‘시간의 모래’라는 신비스런 아이디어만을 차용한 셈이다. 이야기 배경과 등장인물들의 관계, 에피소드들은 새롭게 탄생했다. 이제 영화는 다스탄이 부왕을 살해했다는 누명을 벗기 위해 행동하는 단계로 옮겨진다. 각색은 하나의 도약이자 과정이다[18]. 다스탄은 숙부에게 도움을 청하지만 이 모든 것이 숙부가 신비의 검을 차지하기 위해 꾸민 일이라는 것을 알게 되고, 숙부와 함께하고 있는 형들에게 사실을 알리고 숙부를 처단하기로 한다.

게임이 시간의 모래라는 신물을 획득하기까지의 과정과 모험을 그렸다면, 영화는 신물을 악의 세력으로부터 지켜나가기 위한 모험과 액션을 보여 주는 변형이다. 더들리에 의하면 ‘차용’의 각색은 ‘충실하게 옮겼나’가 아니라 ‘나름의 풍부한 내용을 지니고 있는가’에 의존한다.

시간을 되돌릴 수 있는 모래를 둘러싸고 진정한 용기를 가진 페르시아의 왕자와 세상을 파멸시키려는 반역자, 단검을 비밀의 사원으로 가져가야만 하는 공주의 운명이 격돌하는 구도로의 설정이다. 주인공 왕자와 공주, 시간의 단검과 모래, 왕이 계약

에 의해 살해당한다는 틀만 같이 할 뿐 거의 모든 것이 영화적인 에피소드들이 변주를 낳기 위해 변화됐음을 알 수 있다([표 3] 참조).

이러한 많은 변화에도 불구하고 기존 게임의 마니아들과 소재를 처음 접한 영화 관객 둘 다를 만족시킨 성공적인 결과를 낳은 이유는, 게임의 원작자인 조던 매크너(Jordan Mechner)와 제작자 제롬 레온 브룩하이머(Jerome Leon Bruckheimer)가 함께 영화의 각색과 제작에 참여했기 때문이다. <페르시아의 왕자>는 조던 매크너가 1989년 애플 2 컴퓨터로 창조해낸 게임으로, 이후 20년간 여러 버전의 시리즈로 발전하면서 게임의 고전으로 자리잡아왔다[19]. 원작자의 참여로 인해서 서사의 큰 변형에도 불구하고 게이머들이 게임에서 가졌던 즐거움을 영화에서도 고스란히 느낄 수 있었다.

반면 2006년 개봉해서 성공한 게임 원작 영화 <사일런트 힐>은 영화가 게임인지, 게임이 영화인지 구분하지 못할 정도로 원작을 고스란히 가져온 사례다. 각색 중 ‘교차’ 양식에 해당한다. 앙드레 바쟁은 이러한 경우를 원작의 굴절<sup>9)</sup>이 제시된 것이라고 하였다. 영화가 아무리 뛰어나다 해도 뛰어난 부분은 원작 중 일부뿐이며, 영화로 보여 진다 할지라도 어디까지나 원작자의 것이라는 것이다

3.1.2 원천의 교차(Intersection) :  
영화 <사일런트 힐 (2006)>

영화 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>가 아이디어만 차용해서 서사를 뜯어 고친 각색이라면, 영화 <사일런트 힐>은 원작에 충실하여, 호러 게임 특유의 압도하는 영상이 영화의 영상과 교차하며 흥행에 성공한 사례라 하겠다.

---

대한 애정 구도는 중요하다.  
8) 궁전 어딘가에 숨어 있을 보물창고를 찾는 것이 게임의 목표임을 설명한다.  
9) 바쟁은 그의 저서 ‘영화란 무엇인가 (박상규 역, 시각과 언어, 1998)’에서 로베르 브레송의 소설 원작 영화인 <시골사제의 일기>를 두고 원작을 활짝 개방하는 것임으로 ‘원작의 굴절’이라고 주장했다.

[표 3] 게임 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>의 영화로의 변형

구분	주인공	주인공 캐릭터	주요 등장인물	적대자	갈등	에피소드/ 단계	해결	엔딩
게임	샤르만 왕의 아들	용맹, 정의	샤르만왕, 제르반, 인도 공주 파라.	고관 제르반	왕과 사람들을 죽게 했다는 자책감	다리, 욕실, 폭포, 서재, 지하 저장소 등에서 괴물들을 물리치고 목표지점인 시간의 모래가 있는 탑으로 향한다. 공주가 떨어져 죽는다.	시간의 모래에 단검을 꽂는다	인도를 공격하기 전으로 시간을 돌린다. 죽은 공주를 살리지만 공주는 왕자를 기억 못한다. 왕자가 떠난다.
영화	샤르만 왕이 입양한 고아 출신 왕자, '다스탄'	용맹, 정의, 코믹, 신뢰, 사랑, 희망	샤르만왕, 숙부 니잠, 두 명의 왕자들, 타미나 공주, 페르시아인 캡틴 등	숙부 니잠	왕을 살해했다는 누명, 믿었던 숙부의 배신, 쫓기는 신세, 형제들과의 갈등	왕의 고아 소년 입양, 니잠의 음모 누명쓰고 도주, 공주와 티격태격 동행, 캡틴의 추적, 형제들과의 오해, 공주의 죽음	변화없음	알라무트 침공전으로 시간을 돌린다. 살아난 공주 기억은 못하지만 첫눈에 다스탄과 사랑에 빠진다. 결혼식을 올린다.

[표 4] 게임 <사일런트 힐(2006)>의 영화로의 변형

구분	주인공	설정	등장인물	적대자	에피소드/ 단계	해결	엔딩
게임	제임스 선더랜드	달리아가 카프만 박사를 이용, 영혼을 분리할 수 있는 약품을 만들어 딸 알레사에게 시험한다. 알레사의 영혼이 두 개로 나누어진 다.	딸 쉐릴, 여경, 달리아, 카프만 박사, 간호사 리사, 알레사	알레사의 엄마, 달리아	레빈 스트리트, 저주 받은 학교, 시계탑, 발칸교회, 병원, 우체국, 놀이동산 등	신이 달리아를 죽이고, 신을 봉인한다.	열린 엔딩 게임 진행에 따라 달라짐. - 쉐릴을 구한다 - 쉐릴이 태아 상태로 돌아간다
영화	크리스토퍼의 아내, 로즈	교주 크리스타벨라는 알레사를 마녀라고 지목하고 화형시킨다. 알레사의 쌍둥이 동생 샤론이 바로 로즈의 입양한 딸이 된다. 샤론은 정신병을 앓는데 자꾸 '사일런트 힐'로 가야한다고 한다.	딸 샤론, 남편, 여경, 알레사의 엄마 달리아, 교주 크리스타벨라,	교주, 크리스타벨라	변화없음	로즈에게 알레사의 영혼이 들어와 교주를 처벌한다.	닫힌 엔딩. 로즈가 딸 샤론을 데리고 집으로 돌아오지만 둘 다 이미 죽은 자로 남편의 눈에는 보이지 않는다.

게임에서 제임스(플레이어)는 차 사고 후에 실종된 딸을 찾아 마을의 이곳저곳을 찾아다닌다. 아이 템을 가지고 괴물들을 물리치고, 퍼즐을 풀며, 여러 사람들을 만나 마을에 관련된 비밀을 알아가며, 플레이어의 능력에 따라 딸을 찾는 해피엔딩 혹은 잃어버리는 비극엔딩에 도달한다. 사라진 딸을 찾아 모험을 떠나는 제임스에게 부성에 외에는 다른 캐릭터의 특징은 찾기 힘들다. 통상 게임의 캐릭터는 평면적 캐릭터(Flat Character)로 규정되기 때

문이다[20].

영화 <사일런트 힐>에서는 게임 속 주인공이 바뀌는 파격을 단행한다. 게임에서는 아내가 죽었다고 설정됐지만 영화에서는 게임 속 제임스를 압도하는 다면적이고 입체적인 캐릭터로 부활한다. 이러한 실험적인 변형에 대해 감독 크리스토퍼 강스는 “문제를 여성의 차원에서 다루는 것은 그 문제를 더 복잡하게 할 뿐 아니라 더 모호하게 만드는 효과가 있기 때문이다.”라고 말한다[21]. 영화에

서는 주인공이 평면적이면 실패한다. 이는 관객이 주인공과 자신을 동일시하는데 실패하는 요인이 된다. 캐릭터와의 동일화는 곧 영화에의 몰입을 이야기한다. 사일런트 힐에서 만나는 주요 인물들도 모두 여성이다. 경찰관 시빌, 교주 크리스타벨라, 알레사와 알레사의 엄마 등 모두 그렇다. 이는 현실 세계에 남아 있는 등장인물이 모두 남성인 것과 대조를 이루며 사일런트 힐이라는 세계에 긴장감과 에민함을 더하고 모성의 대결이라는 테마를 만들어낸다.

영화 <사일런트 힐>에서 모성애라는 테마와 엔딩에서의 여운은 게임에서 경험할 수 없었던 특별한 체험이다. 마녀들과 사투를 벌인 엄마 로즈가 무사히 딸 샤론을 데리고 사일런트 힐을 떠나 세상으로 나오는 장면은 감동적이다. 아리스토텔레스의 말처럼 반드시 ‘결말은 필연적이고 예상 밖이어야’ 한다[22]. 잘된 영화는 영화가 끝난 후에도 앞으로 주인공들이 어떻게 살아갈지 무슨 일이 일어날지 상상하게 만드는 통찰의 시간을 준다. 엄마 로즈와 딸 샤론은 그토록 원했던 ‘집’<sup>10)</sup>으로 돌아오지만, 자신들이 사일런트 힐로 들어가기 전에 사고로 이미 죽었으며 죽은 자만이 사일런트 힐에 들어갈 수 있었다는 것을 알려준다. 죽은 로즈와 딸은 집으로 돌아오지만 산 자인 남편이자 아버지, 크리스토퍼와는 서로를 그리워하지만 만날 수 없다. 여운을 주는 좋은 결말이다.

게임 속에서 죽었다고 설정된 주인공의 아내가 영화 속에서는 주인공으로 부활해서, 게임 속에는 없었던 가족이라는 주제까지 아우른다. 영화는 ‘특정한 감정을 불러일으키기 위한 삶의 이야기’이다. 스토리가 원작의 형태 안에서 제 아무리 파워풀하다고 해도 영화를 염두에 두고 만들어진 것이 아닌 이상 스크린 위에서는 제대로 작동되지 않는다 ([표 4] 참조)[23].

### 3.2 원작 특수성의 변형(Transformation)

게임 <사일런트 힐>은 호러 게임이다. 영화 <사일런트 힐>은 게임의 전개 과정과 비주얼을

빠짐없이 따르지만 감독은 호러영화라는 장르의 룰도 간과하지 않았다. 주인공을 남성에서 여성으로 바꾸고, 여성을 희생양으로 삼아, 연약한 신체를 통해 표시되는 거의 비합리적인 공포심을 낳는 데 성공 한다[24]. 영화에서 뿌연 재가 내리는 사일런트 힐의 비주얼 묘사는 게임에서는 없었던 독창적인 기괴함을 낳는다. 더불어 사이렌이 울린 뒤 지옥처럼 변하는 사일런트 힐의 흉물스런 공간들과 기괴한 좀비들, 그리고 악마의 묘사는 게임 <사일런트 힐>의 ‘변형’이다. 변형 양식의 각색은 원작 텍스트의 본질적인 어떤 것을 영화로 재생산하는 것이다.

변형의 각색은 원작 텍스트의 ‘정신’에 충실한가와 관련하여 평가된다. 영화 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>는 사실적인 무술과 액션에 공을 들였다. 대부분의 게임 원작 영화가 마술적 상황과 디지털 합성으로 고난을 헤쳐 나가는 데 반해, 영화 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>는 검과 검이 부딪히는 무술과 벽을 타고 지붕을 오가는 파쿠르 액션으로 관객의 시선을 사로잡는다.

게임 마니아로 알려진 감독 크리스토퍼 강스(Christophe Gans)가 제작자와 각본가들과 함께 직접 게임을 플레이하면서 각자가 지닌 게임의 기억들을 비교하고 대조하며 하나의 집합적인 이야기를 만들어내려 했다는 점은 중요하다[25,26]. 감독은 게임을 각색하기 위해서는, 게임의 설정 자체가 아니라 각각의 게이머들이 저마다 가진 버전들을 탐구해야 한다고 설명한다. 게임은 무엇보다도 인터랙티브하고 주관적인 경험이기 때문이다. 원작 게임을 경험한 팬이나 관객은 영화 속에서 사이렌 소리가 사일런트 힐에 울리면서 조성되는 무시무시한 공포에 압도당한다. 괴물들이 내는 기괴한 울음소리, 철판을 찢으며 달려드는 레드 피라미드의 거대한 칼날이 내는 금속성 마찰음, 살을 찢는 소리 등 효과음 하나하나가 영화라는 화면과 음향의 효

10) 로즈는 사일런트 힐로 들어가는 것을 반대하는 남편 크리스토퍼와 다투고 딸 샤론만을 데리고 사일런트 힐로 떠났다. 로즈는 크리스토퍼의 말을 듣지 않고 떠난 것을 후회하면서 다시 크리스토퍼의 곁으로, 집으로 가고 싶다고 말한다.



과로 극대화된다.

게임의 속성은 캐릭터의 능력을 뜻한다[27]. 게임 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>는 액션 게임인 만큼 캐릭터가 움직이는 방식이 대단히 액션적이다. 벽을 빠른 속도로 타고 뛰어간다거나, 매달리고, 기둥을 타고 오르고 건물과 건물 사이를 건너뛰는 방식이다. 영화에서는 파쿠르(Parkour) 혹은 야마카시(Yamakasi)를 연상시키는 왕자의 유려한 움직임이 창출하는 쾌감은 게임에서 체험할 수 있던 조작감과 액션감을 대신한다.



상 : 영화 속의 파쿠르



하 : 게임 속의 파쿠르

[그림 1] <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>속의 파쿠르

감독 마이크 뉴웰은 원작의 액션에 충실하기 위해 파쿠르 동작을 극에 도입하기 위해 세계적인 파쿠르 전문가들을 초빙, 재주를 전수 받았다고 한다. 제이크 질렌할은 고난도 스텐트 연기를 했을 뿐만 아니라 어린 다스탄 역을 맡은 아역배우 윌 포스터도 예외는 아니어서 다양한 점프와 공중 제비돌기 동작을 익혀야만 했다고 설명한다[28].

반대로, 영화 <스트리트 파이터: 춘리의 전설>에서 춘리는 게임 속의 ‘다리기술이 강력하고 독보

적인’ 속성을 가진 캐릭터를 위반한다. 영화 속 춘리는 일반 여성보다 가냘픈 다리에, 게임 속 강력하고 후련한 돌려차기는 볼 수 없다.

게이머가 게임으로부터 얻는 것이 그저 속도감과 음향효과라고 생각하는 것은 오류다. 게임은 멋진 게임 요소들, 근사한 그래픽, 재미있는 퍼즐들이나 흥미로운 배경 설정과 스토리가 아니다[29]. 게임은 사용자의 상호반응에 의해서 완성되는 매체이다. 영화를 단순히 멋진 화면과 연출에 초점을 맞추으로써 게임 본연의 모습인 인터랙티브리티를 소홀히 한다면 아무리 뛰어난 대사와 기막힌 스토리의 영화라고 해도 실패한다.

원작 게임의 성공이 게이머가 손가락을 움직이는 속도에서가 아니라 지성과 상상력을 향상시키는 고유의 장점이 있었음을 간과해서는 안 된다.

### 3.3 아바타의 재현

게임 마니아들은 게임을 원작으로 한 영화가 등장하면 영화에서 어떻게 표현 됐는지 무척 궁금해한다. 자신의 아바타를 실사로 만난다는 기대에서다. 그러므로 충성도 높은 게이머들이 사랑한 캐릭터를 얼마나 매력적이게 실사로 만들어 내느냐가 영화 성공의 핵심이다. 성공한 게임 원작 영화들은 게임에서의 캐릭터 이미지와 주인공이 상당히 흡사하다는 평을 받는다.

게임 <툼 레이더> 속 여 전사, 라라 크로프트는 기존의 상식을 뒤엎는 클래머러스한 몸매와 남성능을 증가하는 거친 액션들로 전 세계 게임 마니아들을 사로잡았다([그림 2] 참조).

영화 속 라라 크로프트 역을 맡은 안젤리나 졸리는 이 영화로 일약 스타덤에 오른다. 영화 시나리오의 완성도는 크게 떨어진다는 평을 받았지만 안젤리나 졸리와 게임 캐릭터의 완벽한 재현만으로도 흥행에 성공할 수 있다는 점을 보여준 사례라 할 수 있다. 전 세계적으로 2억 7,470만 달러의 수익을 올리고 2012년에 3편이 제작 예정되었다.

영화 <페르시아의 왕자 : 시간의 모래>에서 왕자 역의 제이크 질렌할 역시 게임 속 캐릭터와 이

미지를 갈게 하는 데 성공했다. 질렌할의 앞 가리마에서 길게 늘어지는 갈색 머리며 근육질의 전사 이미지는 게임 속 왕자와 동일시하는 데 부족함이 없다. 게이머들이 게임 속 자신의 페르소나(Persona)<sup>11)</sup>였던 캐릭터를 실사로 만나는 꿈을 재현해 주었다.



[그림 2] 게임 속 라라 크로프트와 영화 톨레라이더의 안젤리나 졸리

홍행에서 실패한 영화<스트리트 파이터; 춘리의 전설><sup>12)</sup>에서 춘리는 게임 캐릭터 춘리와 이미지는 물론, 캐릭터성에서 많이 다르다. 게임 속 춘리는 중국인이고 예쁜 여성적 외모지만 도드라지게 남성적인 근육질의 다리를 자랑하며 실제로 캐릭터가 다리기술이 강력하고 뛰어나다. 하지만 영화에서는 가냘프고 왜소한 서양인이며 게임 캐릭터의 강력한 이미지에서 많이 벗어나, 게임 속 춘리의 속성을 아낀 게이머들에게 아쉬움을 주었다.

영화 <사일런트 힐>에서는 게임에는 존재하지 않은 제임스의 아내(로즈)가 주인공이 된다. 그럼에도 불구하고 영화 속 주인공인 로즈의 이미지를 게임 <사일런트 힐 3 : 홈 커밍>에서 주인공인 딸 헤더의 이미지에서 가져왔다. 영화 주인공의 실사가 게임 원작 영화에서 얼마나 중요한 지 알 수 있는 부분이다. 게이머는 실제 탐험가이고, 전쟁에서는 남을 죽이며 자신도 부상당하고 죽기도 하는 전사, 군인이 된다. 게임의 세계에서 게이머는 캐릭터 자신임과 동시에 그것을 연기하는 배우이기도 하다. 게이머가 캐릭터에 깊은 애정과 친밀감을 느끼는 이유가 바로 자신의 페르소나이기 때문이다.

물론, 영화로의 실사에서 이미지만큼 중요한 것

은 디테일이다. 게임 속에서의 평면적인 이미지는 영화에서 실사로 말투, 표정, 디테일한 몸짓까지 살아 움직이는 재미를 줘야 한다. 이는 복잡하고 장대한 서사를 가졌을 때 구현된다. 결국 영화라는 매체의 일방적인 이야기에 따라가느냐 거부하느냐는 캐릭터에 얼마나 몰입하느냐의 문제다. 이미지가 게임 원작의 스토리에 적합한 것은 당연하다. 게임 제작자들이 심혈을 기울여 만들어낸 캐릭터 영화 제작에 있어 그 성공한 캐릭터 이미지를 배반하지 않아야 할 것이다.

#### 4. 결 론

매체의 특성을 간과했을 때 한 매체에서 성공한 콘텐츠가 반드시 다른 매체에서 성공한다는 보장은 없다. 크리스토퍼 강스 감독은 “영화는 영화고 게임은 게임이다”라고 했다[30]. 영화의 문법에만 익숙한 사람들은 게임의 인터랙티비티는 낮은 분야다. 일반적으로 영화의 게임화는 성공하는 경우가 많지만 반대로 게임의 영화화는 실패하는 사례가 더 많다. 그 이유는 게임 매체에 비해 영화 매체에 요구되는 서사 기능이 더 많기 때문이다.

본 연구는 게임을 원작으로 하는 영화의 성공요인을 분석함으로써, 게임 매체와 영화 매체 간의 상호 각색에 있어 발생하는 문제들을 해결해보고자 했다. 그 구체적인 대안으로는 게임각색 영화의 경우, 스크린 위에서 펼쳐질 드라마가 제대로 작동되기 위해서는 다음의 세 가지가 중요하다. 첫째, 게임 원작에서 무엇을 따라야 하고, 어떤 것들을 유지해야 하며, 또 다른 것들은 왜, 어떻게 바뀌어야 하는지를 찾아내야 한다. 둘째, 게임에서 캐릭터의 실사는 게임 원작 영화를 기대하는 커다란 즐거움

11) 페르소나는 라틴어 'persona'에서 온 말로, 사람이나 고대 연극에서 등장인물이 쓰는 가면을 뜻한다.

12) 전 세계에서 1192만 2876달러를 벌어들이며 부진한 수입을 기록. '스트리트 파이터' 원작, 참패  
<http://star.mt.co.kr/view/stview.php?no=2009042009430664241&type=1&outlink=1>

이기 때문에 주인공 이미지를 캐릭터에 잘 맞춰야 한다. 셋째, 성공한 게임에 있는 재미의 본질을 찾아 영화라는 매체의 특성에 맞게 재구성하여, 게임 원작 스토리에 있는 본연의 재미를 제대로 드러내야 한다는 것이다.

마지막으로 본 연구에서 게임매체와 영화매체의 서사전개 양상을 구체적으로 비교하고, 두 매체에서 캐릭터에게 요구되는 사항과 매력이 무엇인지를 집중적으로 분석하는 심도 있는 작업이 필요하다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 ‘원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)’시대에 게임매체의 영화화 작업에서 필수적으로 요구되는 요인들을 제시함으로써, 범주화하기 까다로운 내용들을 구체화한 점에서 실제 게임의 영화화를 고민하는 학계나 업계 종사자들에게 중요한 시사점을 제시하였다. 향후 연구에서 개괄적으로 제시된 게임 각색 영화화 작업의 고려사항들은 각각 구체적인 각론적 층위에서 논의가 계속되어 게임매체와 영화매체 양자에 긍정적인 자극으로 작용하기를 바란다.

### 참고문헌

[1] Braudy, L. and Cohen. M, "Film Theory and Criticism", p.453, Oxford University Press, 1999.

[2] 이승구, 이용관, 영화용어해설집, 영화진흥공사, pp.16, 1990.

[3] Braudy, L. and Cohen. M, "Film Theory and Criticism", p.454, Oxford University Press, 1999.

[4] 데이비드 하워드, 시나리오 가이드, p.27, 한계레 신문사, 1999

[5] 데이비드 하워드, 에드워드 마블리, 시나리오 가이드, p.29,

[6] 로버트 맥키, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, p.312, 황금가지, 2002.

[7] 로버트 맥키, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, p.23, 황금가지, 2002.

[8] 김정현, 이우석, 최삼하, 김경식, "게임산업과 연계된 원소스 멀티유즈 동향", 게임산업저널, 통권6호, pp.69-91, 2004.

[9] Strabase, "전문시나리오 작가의 게임개발 참여로 가속화되는 게임과 영화의 융합", 디지털 미래와 전략. vol. 37, pp.35-38, 2009.

[10] 김미진, "매체상호간 story value 분석: 게임과 영화의 사례를 중심으로", 한국콘텐츠학회논문지. 제8권 제12호, pp.72-80, 2008.

[11] 김보수, 온라인 게임의 One Source Multi Use의 활용방안에 대한 연구, 중앙대학교 첨단예술전문대학원, 석사학위 청구논문, 2001.

[12] 김윤경, "컴퓨터 게임의 영화적 재현에 관한 연구: 상호작용성과 시뮬레이션을 중심으로", 기초조형학연구. Vol.6 No.2, pp.261-270, 2005.

[13] 박기수, "서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구", 한국언어문화 제36집, pp.199-221, 2008.

[14] 이지현, 게임의 영화화와 음악, 상명대학교 대학원, 석사학위 청구논문, 2008.

[15] 이인화, 교육, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, 한혜원, 이정엽, 디지털 스토리텔링, 황금가지, pp.92. 2003.

[16] 로버트 맥키, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, pp. 58, 2003.

[17] 김정남, 김정현 공저, FOR FUN 게임시나리오, 지&선 출판사, pp.68, 2007.

[18] Braudy, L. and Cohen. M, "Film Theory and Criticism", p.455, Oxford University Press, 1999.

[19] 뉴스 와이어, '페르시아의 왕자: 시간의 모래' 인기 고전 게임 스크린에서 다시 태어나다, 2010. 5.26. <http://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=476071&lmv=A04>

[20] 박근서, 게임하기, 커뮤니케이션북스, pp.168, 2009.

[21] 한계레, 크리스토퍼 강스 인터뷰, 메이킹 필름, DVD 사일런트 힐, 2006. [http://hanimovie.cine21.com/Articles/article\\_print.php?article\\_id=9216](http://hanimovie.cine21.com/Articles/article_print.php?article_id=9216)

[22] 로버트 맥키, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, pp.445, 2002.

[23] 데이비드 하워드, 시나리오 가이드, 한계레 신문사, pp.28. 1999.

[24] 수잔 헤이워드, 영화 사전, 한나래, p.438, 1997.

[25] D. Andrew, "Concepts in Film Theory", Oxford University Press, 1984.

[26] 더들리 앤드루, 김시무 역, 영화 이론의 개념들, 시각과 언어, p.148, 1995,

[27] 류현주, 컴퓨터 게임과 내러티브, p.68, 현암사,

2003.  
[28] 광명동, 경제 투데이, '파쿠르로 짜릿한 스크린'  
2010. 5.24.  
[29] 제임스 뉴만, 비디오게임, 커뮤니케이션북스,  
pp.15. 2008.  
[30] 크리스토퍼 강스 인터뷰, 메이킹 필름, DVD  
사일런트 힐, 2006.



박수진 (Park, Soo Jin)

1995년 서강대학교 영어영문학과 졸업  
2008년 영화 <섹스 볼런티어> 각색  
2009년 제4회 FILM2.0 시나리오 공모전 당선  
2010년 IPTV 애니메이션 <와이보> 시나리오 작업  
동서대학교 대학원 영상콘텐츠 학과 석사과정

관심분야 : 디지털스토리텔링



송승근 (Song, Seung Keun)

2007년 연세대학교 인지과학(HCI:공학박사)  
1996-1998년 대우통신(주)제품연구소 연구원  
1999년-2000년 한국과학기술연구원 영상미디어센터  
연구원  
2006년-2008년 문화체육관광부 게임물등급위원회  
전문위원 및 게임등급연구소 소장  
2008년-현재 동서대학교 디지털콘텐츠학부 조교수

관심분야 : HCI, 게임디자인, 게임기획 및 평가,  
게임산업정책