**미디어통계 14조 조별과제**

200921309 이호승

201221075 우경웅

201621071 부기석

◾ 관심사에 대한 소개

조원 세 명이 처음 미디어학과에 들어왔을 때 미디어에 대해 생각한 이미지는 다양했다. 한명은 방송, 한명은 프로그래밍, 나머지 한 명은 게임 이었다. 미디어라는 것이 한 분야에 국한되지 않고 여러 분야를 포괄하는 만큼 학교를 다니면서 다양한 공부를 하며 자신의 꿈을 이루기 위해 최선을 다하고 있다.

하지만 다양성을 제쳐두고 학과 내 많은 학생들이 공통적으로 선호하는 분야를 뽑자면 게임일 것이다. 현대인들에게 게임은 훌륭한 여가생활이자 바쁜 삶의 안식처가 되어주고 있다. 조원들 역시 게임을 통해 스트레스를 해소하며 학업의 효율을 높이고 있다. 단순히 PC 혹은 기기로 플레이하는데 그쳤던 이전의 게임과는 다르게, 현대의 게임은 영화화를 통해 게임을 하지 않는 다양한 계층의 사람들에게까지 큰 영향을 끼치고 있다. 곧 개봉하는 워크래프트나 어세신 크리드는 게임을 원작으로 하며, 많은 사람들이 기대하고 있는 영화들이며 이전에 개봉했던 수퍼마리오와 둠 같은 영화는 게임을 원작으로 해 호평을 받았었다.

우리 14조는 이처럼 이전보다 발전된 모습을 보이고 있는 게임의 영화화에 대해 관심을 갖고 가설을 세우기로 하였다.

◾ 관심사에 대한 설명과 정리 (연구현황을 포함하는)

게임의 영화화란 게임 속 캐릭터와 배경을 바탕으로 영화를 제작하는 것이다. 게임의 세계관이 여느 영화 시나리오만큼이나 훌륭한 콘텐츠로 인정받고, 수준 높은 게임들이 출시를 멈추지 않고 있기 때문에 영화 관계자들은 게임을 배경으로 한 영화제작에 관심을 갖고 있다.

현재 연구 현황으로는 게임과 영화는 영상과 서사를 가진다는 면에서 공통되기 때문에 자칫 영화로의 각색이 매우 용이 하다고 보일 수 있지만 매커니즘을 비롯한 속성과 지향하는 바가 서로 다르다. 따라서 성공한 영화들의 사례를 분석하여 각색 형식의 이론을 적용하는 방안을 연구하는 추세이다. 대표적으로 캐릭터가 게이머에게 주는 의미를 인지하고 이미지를 차용하는 방법을 채택하고 있다. 이처럼 학술적인 측면에서 게임공학에 대한 인문학적 접근을 시도하고 있고 기존의 기술적, 공학적 일변도의 연구 접근의 풍토를 쇄신하고 있다.

\*변인 : 시나리오 변형 정도, 각색의 초점, 흥행여부(흥행정도), 분기적 구조의 유무

\*참조 논문: 게임 원작의 영화화에 대한 연구 (동서대학교 대학원, 2011년 2월, 박수진)

◾ 관심사와 관련된 가설 도출 및 설명 (왜 이런 가설이 도출되게 되었는지에 대한)

(1)T-Test

가설: 분기적 구조의 유무에 따라 게임원작영화의 흥행이 차이가 날 것이다.

가설 설명: 논문에 따르면 분기적 구조는 게임원작영화의 흥행에 절대적인 요소이다. 따라서 분기적 구조를 중점으로 게임원작영화들을 분석한다면 실제로 흥행에 영향을 끼치는지 알 수 있을 것이다. 흥행의 차이는 참고논문을 참조해 제작비 대비 전체 수익의 플러스와 마이너스의 종류변인으로 나누었다.

\*참고 논문: 게임 원전 영화의 흥행요소에 관한 연구 (청운대학교 멀티미디어 학과, 2012년 10월, 박찬익)

(2)F-Test

가설 : 시나리오 변형 정도에 따라 게임원작영화의 흥행이 차이가 날 것이다.

가설 설명 : 논문에 따르면 게임 시나리오의 영화화 변형 정도는 차용(borrowing), 교차(interaction), 충실한 변형(transformation)으로 나눌 수 있는데 변형 정도에 따라 게임이 진행되는 방향이 아예 달라지기 때문에 이러한 차이의 요소가 유저들의 영화에 대한 호감을 결정할 것이고 이는 게임원작영화의 흥행의 차이로 이어질 것이다. 흥행의 차이는 참고논문을 참조해 제작비 대비 전체 수익의 플러스와 마이너스의 종류변인으로 나누었다.

\*참조 논문: 게임 원작의 영화화에 대한 연구 (동서대학교 대학원, 2011년 2월, 박수진)

게임 원전 영화의 흥행요소에 관한 연구 (청운대학교 멀티미디어 학과, 2012년 10월, 박찬익)

(3)Factorial ANOVA

가설: 게임원작영화에서 원작게임의 분기적 구조의 유무와 시나리오 변형 정도는 게임원작영화의 흥행에 영향을 미친다.

가설 설명 : 분기적 구조는 원작 게임의 완성도를 높여주는 필수적인 요소이다. 따라서 분기적 구조의 유무와 시나리오의 변형 정도는 원작 게임의 영화화에 큰 영향을 미칠 것이기 때문에 흥행에도 큰 영향을 미칠 것이다.

\*참조 논문: 게임 원작의 영화화에 대한 연구 (동서대학교 대학원, 2011년 2월, 박수진)

게임 원전 영화의 흥행요소에 관한 연구 (청운대학교 멀티미디어 학과, 2012년 10월, 박찬익)

(4)Regression

가설: 게임원작영화에서 원작의 분기적 구조가 많을수록 영화의 흥행에 영향을 미친다.

가설 설명 : 분기적 구조는 원작 게임의 완성도를 높여주는 필수적인 요소이다. 분기적 요소의 숫자는 원작에서 유저에게 경우의 수를 늘려주어 보다 풍성한 스토리를 완성시켜준다. 따라서 영화화할 때 원작의 분기적 구조가 많다면, 다수의 유저들이 경험한 풍부한 스토리를 기반으로 유저에게 인기가 많았던 이상적인 스토리를 도출해내어 영화의 흥행에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

(5)Multiple Regression

가설: 게임원작영화에서 시나리오 변형 정도와 각색의 초점은 영화의 흥행에 영향을 미친다.

가설 설명: 각색의 초점은 논문 <게임 원작의 영화화에 대한 연구>에 따라 스토리중심, 캐릭터 중심, 원형 중심의 각색으로 나뉜다. 게임과 달리 영화에서는 스토리텔링으로 특정한 감정을 불러일으키는 것이 큰 비중을 차지하기 때문에 게임에서 영화로의 각색은 불가피하다. 따라서 원작의 시나리오를 얼마나 변형하는지, 그리고 각색의 초점을 어디에 맞추고 영화화 하는지가 영화의 흥행에 영향을 미칠 것이다.