

CHINA

# 중국 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF CHINA

한국콘텐츠진흥원  
중국사무소



**kocca** KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# 주간 심층이슈

## 『게임과 드라마의 연동과 Win-Win』

### ◎ 작성 취지

- 중국 RPG 게임 <선검기협전(仙劍奇俠傳)>의 사례분석을 통해 게임과 드라마의 연동 Win-Win 가능성을 모색하고자 함
- 중국의 성공사례를 살펴보고 한중 양국 간 게임과 드라마의 연동가능성 및 리스크를 파악하여 한국 콘텐츠산업의 중국시장 진출을 위한 전략수립에 참고자료로 활용하고자 함

※출처 : 자문위원 정태상 시장총감 (북경태형광고유한공사)

### ◎ 작성 순서

1. 「중국 RPG 게임 <선검기협전(仙劍奇俠傳)>의 사례분석」
  - 우수한 게임을 드라마로 제작, Win-Win 전략 성공
  - 중국의 신화 스토리는 게임과 드라마의 Win-Win 기반
  - 뉴미디어의 발전으로 “Win-Win” 플랫폼 구축
2. 「장르 및 소재 분석을 통한 게임과 드라마 간 연동 Win-Win 모색」
  - 중국콘텐츠만의 흥행포인트- 신화, 역사 그리고 무협
  - 한중 양국 간 게임과 드라마의 연동가능성
  - <바람의 나라> 로 본 게임과 드라마의 차이와 연동시 주의점
  - 드라마제작자 측면에서 본 게임 드라마화의 필요충분조건

## 1. 중국 RPG 게임 <선검기협전(仙劍奇俠傳)>의 사례분석

### ■ 우수한 게임을 드라마로 제작, Win-Win 전략 성공

- 중국에서는 “위대한 걸작” 이라는 칭호를 얻고 있는 RPG 게임 <선검기협전

(仙劍奇俠傳)>을 원작으로 한 드라마가 제작되어 높은 시청률을 기록하고 있음.

- 2005년 중국 최초로 게임을 원작으로 한 드라마 <선검기협전>이 제작됨. 평균 11.3%의 시청률을 기록, “선검(仙劍)”의 신화를 창조함.
- 2009년 제작된 드라마 <선검기협전3>은 하북위성TV에서 방송된 후, 1주일 만에 최고 4.6%, 평균 3.8%의 시청률을 기록하였으며, 하북위성TV 개국 이래 최고의 시청률을 기록함. <선검기협전 3>는 2개월 동안 하북위성TV의 황금시간대에 3차례나 재방송 되었으며 최근 인터넷에서는 배우 오준(吳遵)이 <선검기협전4>의 주연으로 출연한다는 소식에 팬들의 관심이 더욱 증가하고 있음. 팬들이 제작한 개그 버전 <선검4> 또한 큰 인기를 얻고 있음.
- <선검기협전>은 게임과 드라마 산업이 완벽하게 결합된 성공사례임. 양자의 결합으로 게임의 인지도가 상승하여 게임유저의 확대를 가져왔으며, 대부분의 게임 유저들을 드라마 시청자로 끌어들이 수 있었음.
- <선검기협전>의 윈윈 전략이 큰 성공을 거두면서 많은 게임회사들이 게임을 원작으로 한 드라마 제작에 관심을 갖고 있음. 2009년 금산(金山)공사는 3000만 위안을 투자하여 검객 계열의 게임 드라마인 <장검산장(藏劍山庄)>을 제작했고 이미 촬영을 마친 상태임.
- 대형 게임회사가 드라마 촬영에 거금을 투자하는 원인을 4가지로 분석할 수 있음. (4가지)
- 첫째, 중국의 게임산업은 지난 몇 년 간 급속히 성장하였으며, 기술이나 자금면에서 일정 수준에 도달함. 드라마 제작에 투입할 수 있는 충분한 자금을 갖춤. 통계에 따르면, 2009년 온라인 게임의 수익 규모는 258억 위안으로 중국 영화산업이 창출한 62억 위안의 수입을 초과했으며, 같은 해 드라마가 창출한 21억 위안을 초과함.
- 둘째, 우수한 게임이 확보하고 있는 유저층은 드라마 시청률을 보장해 줄 수 있음. 게임과 드라마는 속성이 비슷한 엔터테인먼트 작품이기 때문에 개편이 비교적 용이함. 이는 게임업체가 육성한 유저들에 대한 2차 활용이 가능하다는 것을 의미함. 게임유저가 드라마 시청자가 될 가능성이 크며 이는 게임 업체의 이익을 증가해 줌과 동시에 게임 파생상품에 대한 개발을 적극 추진할 수 있는 기반

이 됨.

- 셋째, 게임업체는 TV라는 대중 매체를 활용하여 게임 자체의 인지도를 높이고, TV를 통해 “이슈”를 만들어 보다 많은 신규 유저들을 유치하고 회사의 지속 발전을 추진할 수 있음. 또한 이와 같은 방식으로 유저의 유실을 방지하고, 자체 게임 브랜드를 구축할 수 있으며, 업계 내 게임 열기를 유지하는 수단으로 활용 가능함.
- 넷째, 온라인 게임과 드라마의 발전은 중국 국가문화창의산업의 중요한 부분이며, 두 산업 간 협력에 대해 국가 관련 부처도 정책과 자금 지원을 해주고 있음. 때문에 중국의 게임 업체나 드라마 제작사는 모두 이와 같은 협력 모델에 관심을 보이고 있음.

#### ■ 중국의 신화 스토리는 게임과 드라마의 Win-Win 기반

- 전문가들은 <선검기협전>이 성공한 주요 원인으로 중국의 수천년 전 신화 스토리를 활용한 데 있다고 판단하고 있음.
- <선검기협전> 시리즈 제1부의 게임과 드라마는 중국 역사에서 널리 알려진 여와의 신화를 사용함. 이 게임은 역사 문헌 중에서 여와 신화 기재에 대해 약간의 변동을 거친 후 여와 신화의 보계를 게임 스토리에 완벽하게 적용하고 있음.
- 여와의 이미지와 관련하여, <현중기(玄中記)>는 다음과 같이 기재하고 있음. “복희는 용의 몸을 하고 있고, 여와는 뱀의 몸을 하고 있다.” 게임 스토리에서 여와는 “뱀의 몸을 가진 여인으로, 신령에 속한다.”고 설정되어 있음. <선검기협전4>는 곤륜(昆侖)신화를 적용하였고, 곤륜 신화 역시 여와의 신화를 바탕으로 하고 있음.
- 게임 기획자들은 게임의 연속성과 콘텐츠의 중국 전통문화 계승에 대해 관심을 기울임. 게임 속의 곤륜 이미지는 고대 서적에서 곤륜에 대한 묘사를 재현하고 있음. 역사적으로 여와는 묘족이 가장 우러러 모시는 신령임. 드라마 <선검기협전>에서는 무기, 복식, 건축, 풍경, 음악, 도구 등의 모든 요소에 묘족 문화의 분위기가 짙게 묻어나고 있음.
- 복식과 도구 등 사소한 것뿐만 아니라 스토리와 게임의 구조 등 큰 틀에 이르기

까지 <선검기협전>시리즈의 게임과 드라마는 모두 중국 신화와 요소를 적용하고 있고, 깊이 있는 문화적 배경을 제공해 주고 있음.

- 시청자의 시각에서 보면 우선 신화는 자체적으로 이중적 가치를 지니고 있음. 긴 역사의 흐름 속에서 신화는 화본, 소설, 희곡 및 기타 예술 형식으로 전해졌고, 그동안 많은 민간인들의 노력을 거쳐 상대적으로 안정된 이야기 형태를 갖추고 있음.
- 신화 속에 담겨 있는 민족문화의 깊이와 중국의 전통가치관은 민족 전체의 유대감을 형성시킴. 때문에 게임과 드라마에 중국 신화를 접목시키는 것은 넓은 타겟층 확보에 유리하게 작용함.
- 현대인들은 고대서적을 찾아 신화 전설을 읽는 경우가 많지 않기 때문에 신화에 대한 호기심과 신선함이 긍정적인 결과를 가져옴.
- 현대인은 자신이 겪어 보지 못했던 사실을 이해하고 체험하고자 하는 욕구를 가지고 있음. <선검기협전> 시리즈의 드라마와 게임은 고대와 현대의 시차로 발생하는 관점과 도덕적 기준의 불일치는 현대 시청자들에게 큰 매력으로 어필되고 있음.
- 마지막으로, <선검기협전>게임을 좋아하는 게임 유저들이 드라마를 시청하면서 게임내용에 대한 회상이 가능하고 중화민족의 전통문화까지 접할 수 있는 만족을 얻을 수 있음.
- <선검기협전>시리즈의 게임과 드라마에서 구현된 중국 전통문화는 인륜관계를 기본으로 하고 있음. 자애로운 부모, 효성스러운 자녀, 사이좋은 형제, 현명한 군주와 충직한 신하 등을 다루면서 협동정신과 인본주의 정신을 부각하고 있음.
- 이밖에도 관용과 박애를 선양하고 있음. 주로 혈육의 정, 남녀 간의 사랑, 친구 간의 사랑, 부부간의 의리, 형제간 의리, 스승과 제자 간의 의리를 다루고 있음.
- “사랑”과 “의리”는 보다 깊은 차원에서 중국 문화의 바탕을 반영하고 있음. 이렇듯 신화와 중국의 전통적 문화요소는 타겟 확보에 중요 요소로 작용하고 있음.

- 중국의 신화와 전통문화에 대한 소재연구가 세분화되고 풍부해질수록 런칭 후 성공을 거둘 확률이 높고, 사회 인지도 확보가 수월함.
- <선검>시리즈 가운데 성공한 작품은 모두 “신화모델”을 기반으로 한 작품임. 통계에 의하면 제1부 <선검기협전>은 여와 신화를 도입, 제1차 게임 금상, 최우수 음악상, 최우수 국산 게임 등 세 가지 상을 수상함.
- 또한 사수신화, 용궁신화, 간장(干將)과 막사(莫邪)의 신화 및 봉래신화를 도입한 <선검기협전3>은 2003년 중국 게임산업보고에서 “가장 환영받은 10대 민족게임상”과 “가장 환영받은 10대 PC게임상” 등 8개 대상을 받음.
- <선검기협전4>는 곤륜신화, 불주산신화, 축룡신화, 신농신화, 염제신화, 복희신화, 바람의 신 구망(句芒)의 신화, 후예(后羿)가 해를 쏜 신화 등을 도입하였으며 중국 게임산업의 연도 <금봉황상>, “2009년 가장 환영 받은 10대 PC게임” 등 5개 대상을 수상함.
- 반면에 신화 요소를 도입하지 않은 <선검기협전2>은 어떤 상도 수상하지 못했을 뿐만 아니라 매출액도 낮아 신화적 요소의 중요성이 더욱 부각됨.

#### ■ 뉴미디어의 발전으로 “Win-Win” 플랫폼 구축

- 뉴미디어의 발전과 더불어 모바일로 온라인 게임을 하고 인터넷으로 TV시청이 가능한 시대가 도래함. iResearch 데이터에 따르면 90% 이상의 온라인 게임 유저들이 온라인 TV와 온라인 동영상 프로그램을 시청하고 있음.
- 온라인 TV와 온라인 동영상은 기본적으로 엔터테인먼트의 특성을 갖추고 있을 뿐만 아니라 온라인 게임을 즐기는 유저들의 낮은 연령층까지 커버할 수 있는 콘텐츠임. 온라인 게임 유저들을 온라인 TV시청자 서브 그룹으로 볼 수 있음.
- 드라마 <선검기협전3>는 온라인 TV시장을 매우 중요시 여김. 2009년 6월말 온라인 TV는 지방 위성TV에 앞서 <선검기협전3>을 방송했는데 국내 동영상 사이트의 국내 드라마 검색순위에서 3위를 차지함. 이는 지방 위성TV의 시청률에 영향을 미치지 않았을 뿐만 아니라 오히려 <선검기협전3>이 TV에서 방송되는데 “예열” 작용을 함.

- 그 해 7월 1일 이 드라마가 호북성(湖北省)에서 방송되어 전체 성(省)의 시청률 1위를 차지함. 또한 성도(成都)에서 방송될 때 단편 시청률은 1위를 차지했고 산둥(山东)에서도 여름방학 시청률 1위를 차지함.
- 온라인 TV는 이들 “Win-Win” 전략의 촉매제 역할을 톡톡히 해 주었음. 뿐만 아니라 온라인 음원 사이트에서 드라마 OST가 큰 인기를 끌면서 게임과 드라마의 홍보역할을 해줌.
- 즉 <선검기협전>시리즈는 단순히 게임 스토리를 드라마로 각색한 것이 아니라는 것을 알 수 있음. 게임과 드라마의 협력은 일종의 재창조라고 할 수 있으며 이 같은 개인적인 해석은 드라마 제작자의 취지와 일치함.
- <선검기협전> 드라마는 게임의 시나리오 내용을 그대로 옮겨온 것이 아니라 새로운 캐릭터가 추가되었고 성별과 성격도 변형시키고 있는데 이는 게임유저들의 반발을 사기도 했음. 비록 게임과 드라마가 시각적인 요소, 극적인 충돌 등의 설정에서 유사성을 갖고 있지만 드라마의 타겟층은 게임보다 광대하기 때문에 게임 속 캐릭터가 드라마에서 동일하게 구현되는 것은 적합하지 않음.
- 그러므로 드라마 <선검기협전>은 게임 속 시나리오 구성을 도입함과 동시에 본편의 특성도 유지해야 할 필요가 있음. 아울러 <선검기협전> 게임은 드라마 <선검기협전>의 음악을 도입하는 것 외에 콘텐츠의 벤치마킹을 통해 더욱 더 본질적인 “Win-Win“을 이룰 수 있을 것임.

## 2. 장르 및 소재 분석을 통한 게임과 드라마 간 연동 Win-Win 모색

### ■ 중국콘텐츠만의 흥행 포인트 - 신화, 역사 그리고 무협

- 사용자 성향상 TV시청자보다 온라인동영상사이트 이용자층이 게임 유저층과 상당부분 중복. 따라서 비교분석을 위해 중국포털 중 게임으로 유명한 시나닷컴 sina.com 과 동영상으로 유명한 소후닷컴 sohu.com의 공식순위자료를 이용하여 비교분석.

【 표 1 】 시나닷컴 게임이용자수 순위 (2001년-2011.8월)

| 순위 | 게임명      | 제조국 | 장르      | 소재   |
|----|----------|-----|---------|------|
| 1  | 魔兽世界     | 미국  | RPG     | 환타지  |
| 2  | 剑侠情缘网络版3 | 중국  | RPG     | 무협   |
| 3  | 热血传奇     | 한국  | RPG     | 무협   |
| 4  | 龙之谷      | 한국  | 액션/어드벤처 | 환타지  |
| 5  | 奇迹MU     | 한국  | RPG     | 환타지  |
| 6  | 神魔大陆     | 중국  | RPG     | 환타지  |
| 7  | 神兵传奇     | 중국  | RPG     | 환타지  |
| 8  | 大话西游II   | 중국  | RPG     | 무협   |
| 9  | 永恒之塔     | 한국  | RPG     | 환타지  |
| 10 | 劲舞团      | 한국  | 액션/음악댄스 | 음악댄스 |

(2011.8.26 조사자료)

- <선검기협전3>은 전체온라인 게임 중 2위를 차지하며 중국 국산게임 중 최고의 성공을 거두고 있음. 중국에서 성공을 거두고 있는 온라인게임 대부분은 장르상 RPG게임이며 간혹 액션/어드벤처 게임들이 있음.
- 특히 중국온라인게임의 특징은 무협을 소재로 한 것이 다른 나라의 그것에 비해 비교적 많은데 중국의 무협을 소재로 한 게임들은 상당수 <삼국지>, <수호지>등을 중국고전 및 역사와 신화 혹은 김용의 소설인<사조영웅전>, <신조협려>, <의천도룡기>등의 영웅문 3부작과 <소오강호>, <천룡팔부>등을 바탕으로 세계관을 설정하고 있음.

【 표 2 】 소후닷컴 중국드라마 시청순위 (2011.1월-8월)

| 순위 | 타이틀     | 장르          |
|----|---------|-------------|
| 1  | 婚姻保卫战   | 우상극/ 가정윤리   |
| 2  | 一不小心爱上你 | 청춘우상극/ 멜로   |
| 3  | 新还珠格格   | 사극/ 멜로      |
| 4  | 三国      | 사극/ 무협액션    |
| 5  | 夏日甜心    | 청춘우상극/ 멜로   |
| 6  | 媳妇的美好时代 | 가정윤리극/ 멜로   |
| 7  | 杜拉拉升职记  | 청춘우상극/ 멜로   |
| 8  | 手机      | 가정윤리극/ 미스터리 |
| 9  | 夏家三千金   | 청춘우상극/ 가정윤리 |
| 10 | 乡村爱情故事  | 농촌극/ 코메디    |
| 11 | 宫锁心玉    | 사극/ 환타지     |
| 12 | 金婚风雨情   | 시대극/ 가정윤리   |
| 13 | 蜗居      | 가정윤리극/ 멜로   |
| 14 | 雪豹      | 시대극 / 전쟁액션  |
| 15 | 仙剑奇侠传3  | 우상극/ 사극/ 무협 |

(2011.8.26 조사자료)

- 중국드라마의 경우 청춘우상극, 가정윤리극, 사극, 시대극 등이 주류를 이루고 있으며 내용적으로 멜로, 혹은 가족의 문제를 다룬 드라마가 흥행의 주류를 이루고 있음.
- 드라마의 경우에도 사극은 선호되는 장르이며 내용적으로 무협 환타지 액션이 중요한 소재가 되고 있음. 드라마<선검기협전3>은 현재 소후닷컴에서 올해 드라마 시청순위 15위로 큰 성공을 거두고 있는데, 게임의 탄탄한 세계관을 바탕으로 이야기를 재구성하고 이에 스타캐스팅 및 영상연출에 있어 성공을 거둔 드라마로 평가되고 있음.
- 중국의 흥행게임 중 상당수가 무협 및 환타지물인데, 중국드라마계 역시 <서유기><수호전>등 무협 및 환타지 작품들을 꾸준히 제작해오면서 이 분야에 있어 중국만의 제작역량을 구축하여 왔음.
- 또한 중국만의 특징이기도 한 무협 및 환타지 작품들은 다른 장르의 중국드라마들과는 다르게 중국내 시청자 뿐만 아니라 아시아를 넘어 서구에서까지도 꾸준히 사랑받고 있는 글로벌컨텐츠로 기능하고 있다는 점을 주목할 것.
- <선검기협전>의 경우 게임의 드라마화라는 측면에서 성공에 주목하기보다는 중국시장의 문화소비자들의 특성을 파악하고 그들의 눈높이와 요구에 맞는 퀄리티 컨텐츠를 게임으로 만들어내는데 성공했고, 이를 드라마로 멀티유즈했다는 측면에서 보는 것이 보다 성공의 본질을 이해하는데 가깝다고 판단됨.
- 중국의 역사, 신화, 무협소설 등에서 차용한 스토리와 설정은 게임은 물론 중국 드라마에 있어 오래전부터 잘 팔리는 아이템임. 향후 이러한 소재의 흥행게임이 드라마화되는 것은 충분히 시장에서 통할 것으로 보이며 그 바탕에는 중국만이 가진 무협, 환타지 드라마 분야에서의 탁월한 영상제작역량과 마켓이 있기 때문임.

## ■ 한중 양국 간 게임과 드라마의 연동가능성

- 중국시장에서 한국산 게임이 폭발적인 인기를 얻고 있는 것만큼 온라인사이트를 통한 한국드라마보기열풍 또한 지속적으로 증가하고 있음. 중국의 사전검열 및 쿼터제를 이유로 드라마의 수입방영이 매우 까다롭고 오랜 시간이 걸리기 때문에 온라인에서의 인기를 먼저 보고 방송사가 정식방영판권구매를 하고 있는 실

정임.

- 현재 중국 사이트에서 인기를 끌고 있는 한국드라마순위와 장르를 살펴보고 중국온라인사용자의 취향과 향후 게임연동가능성을 파악하고자 함.

■ 표 3 ■ 소후닷컴 한국드라마 시청순위 (2011.1월-8월)

|    | 타이틀        | 장르            |
|----|------------|---------------|
| 1  | 신기생전       | 가족/멜로         |
| 2  | 천사의유혹      | 복수극/멜로        |
| 3  | 시크릿가든      | 청춘우상극/환타지/멜로  |
| 4  | 시티헌터       | 청춘우상극/도시액션/멜로 |
| 5  | 내게거짓말을해봐   | 청춘우상극/트렌디/멜로  |
| 6  | 찬란한유산      | 가족/멜로         |
| 7  | 궁          | 청춘우상극/환타지/멜로  |
| 8  | 내사랑,금지옥엽   | 가족/멜로         |
| 9  | 내여자친구는 구미호 | 청춘우상극/환타지/멜로  |
| 10 | 장난스런키스     | 청춘우상극/멜로      |
| 11 | 아가씨를 부탁해   | 청춘우상극/멜로      |
| 12 | 솔약국집아들들    | 가족/멜로         |
| 13 | 여자를몰라      | 가족/멜로         |
| 14 | 49일        | 환타지/멜로        |
| 15 | 미남이로소이다    | 청춘우상극/멜로      |

- 중국 온라인시청자들이 즐겨보는 한국드라마는 극성이 강한 가족/멜로 및 청춘우상극이 대부분이며 <계백><광개토대왕>등 사극은 철저히 외면받고 있음. 과거 <대장금>의 인기는 사극이라는 장르의 호불호를 떠나 주인공이 온갖 고난을 지혜롭게 극복해가는 성공스토리로서 감동을 주었기 때문.
- 한국드라마가 멜로에 편중되어있다는 측면에서 다양성을 찾기가 힘들기는 하지만, 중국시청자에게는 도시적이고 세련된 사랑이야기 또는 애증과 복수가 스피디하게 전개되는 스토리의 재미가 한국드라마의 매력으로 받아들여지고 있음.
- 가족극이나 멜로에 적극 반응하는 중국의 한류드라마 시청자 층과 화려한 그래픽을 바탕으로 한 무협과 환타지에 편중되어 있는 중국게임 사이에 서로 연동되고 확장될 수 있는 접점을 찾기에는 간극이 크다고 판단됨.
- 중국시장의 측면에서 볼 때 <선검기협전>과 마찬가지로 중국에서 흥행하고 있는 한류 게임 가운데 중국시청자들의 기호에 맞게 시대적인 설정과 극적인 스토리를 꾸며 무협 환타지 장르의 드라마로 만든다면 성공가능성이 높을 것으로 예상된다.

- 한국시장의 측면에서 볼 때, 일반적으로 한국인의 중국드라마와 게임에 대한 경험은 중국인에 비해 훨씬 부족하고 관심도도 떨어짐. 따라서 <삼국지>, <서유기> 및 기타 기존에 충분히 익숙한 스토리에 기반한 게임이나 드라마가 아니고서는 한국시장에서 중국콘텐츠의 성공가능성 자체가 희박한 것이 현실임.

**■ <바람의 나라> 로 본 게임과 드라마의 차이와 연동시 주의점**

- 김진 원작의 만화 '바람의 나라'는 1996년 국내최초의 온라인그래픽게임으로 개발되어 현재까지 누적회원 1800만명을 기록하고 있는 히트게임.
- 게임의 흥행을 바탕으로 2008년 9월부터 드라마로 제작되어 방영을 시작하였고 10% 후반대의 무난한 시청률을 기록하였음.
- 비록 만화원작이 있기는 하지만 게임의 흥행과 대중적인지도를 바탕으로 드라마화했다는 점에서 <선검기협전>과 유사점을 지니고 있음.

**표 4** <바람의 나라>로 본 게임과 드라마의 공통점과 차이점

|     | 게임                                | 드라마                              |
|-----|-----------------------------------|----------------------------------|
| 공통점 | 시대배경 (고구려) 주인공 (무휼) 주요캐릭터 등 일부 설정 |                                  |
| 차이점 | 서사 환타지 머드게임                       | 영웅소재 정통역사드라마                     |
|     | 유저는 플레이어(조작가능)                    | 유저는 시청자(조작불가)                    |
|     | 캐릭터는 유저의 아바타                      | 캐릭터는 작가의 아바타                     |
|     | 캐릭터는 기본적으로 가치균등                   | 캐릭터는 역할에 따라 가치다름                 |
|     | PC (상호간 네트워크)기반                   | TV(일방적 매스미디어)기반                  |
|     | 정벌과 확장기술의 묘미                      | 주인공의 고난극복과 성공이 재미                |
|     | 역할수행을 통한 결과획득이 목적                 | 시청자 감동이 목적                       |
|     | 시간제약없음/1996년부터 계속됨 (업그레이드 및 변형가능) | 회당 60분 /36회로 종영 (처음과 끝이 명확한 완결형) |

- 게임을 통해 유저가 얻는 가장 큰 즐거움은 스스로의 참여와 조작을 통해 목표

를 달성하고 보상을 받을 수 있다는 것이며 반대로 드라마를 통해 시청자가 얻는 가장 큰 즐거움은 감정이입을 통한 카타르시스의 체험, 즉 대리만족을 얻는 것.

### ○ 게임의 드라마 화에 있어 반드시 알아두어야 할 세가지

- 첫째, 게임을 통한 즐거움과 드라마를 통한 즐거움을 얻는 방식이 기본적으로 상이하다는 것. 게임은 직접적인 즐거움의 창조가 가능하지만 드라마는 피동적으로 감동의 순간을 기다려야 함.
- 둘째, 게임의 세계관은 게임에 대한 유저의 흥미를 끌어내고 적극적 참여와 즐거움을 끌어내는 기반이지만 드라마에서는 이야기의 배경과 캐릭터설정에 활용될 뿐 대개 그 이상을 넘어서지 못함. 드라마를 보는 즐거움은 주로 사건전개를 통한 캐릭터 간의 갈등과 감정의 증폭에서 발생하는데 이는 게임에서는 결코 찾을 수 없는 부분임.
- 셋째, 게임의 주이용자는 신기술습득과 지식탐구에 익숙한 10-30대 초반의 젊은 이들이지만, 드라마의 주시청자는 30대 이상의 아줌마 부대라는 사실. <선검기협전>이 온라인에서 선방영한 것은 결국 기존 게임유저를 통해 보다 많은 마케팅 효과를 얻기 위한 것으로, 다른 각도에서 보면 기존TV시청자들로부터 기존의 게임홍행을 통한 구전효과를 기대할 수 없었기 때문으로도 볼 수 있음.
- 넷째, 게임은 1인칭 시점이지만 드라마는 3인칭 시점이라는 사실. 흔히 드라마는 클로즈업의 예술이라고 하는데, 이는 제 3자가 시청자의 감정을 화면사이즈를 통해 조작할 수도 있다는 의미. 작가, 배우, 연출이라는 제작의 3대 요소가 충분히 역할하여 시청자를 끄는 드라마를 만들 수 있어야 게임의 드라마화도 성공할 수 있는 것.

### ■ 드라마제작자 측면에서 본 게임 드라마화의 필요충분조건

#### ○ 마케팅 측면

- 드라마의 예상시청자들을 얼마나 확보할 수 있는가
- 게임의 드라마화로 인한 시청자의 부정적인 가능성은 없는가
- 심의기관 및 방송국에서 상업적이나 윤리적인 측면을 이유로 문제를 삼거나 규제할 가능성은 없는가

- 광고주나 채널에게 드라마와 그 성공가능성에 대해 간단하고 효과적으로 설득할 수 있을 만큼의 인지도가 있는가
- 적은 비용과 노력으로 일반 시청자와 매체관계자에게 얼마나 많은 홍보효과를 기대할 수 있는가

○ 기획/제작 측면

- 게임과 드라마 간의 호환성 정도는 어느 정도인가
- 드라마 자체로서의 재미를 보장할 수 있는 틀거리를 갖추었는가
- 반드시 차용해야만 하는 주요설정과 에피소드는 예상 제작비 내에서 맞출 수 있는가
- 게임을 효과적으로 영상화시킬 수 있는 충분한 제작역량과 시간을 확보할 수 있는가

○ 사업 측면

- 사전에 국내외 유통채널에 얼마나 많은 관심을 끌어낼 수 있는가
- 게임인지도에 기대어 해외시장 드라마판매 및 가격제고에 도움이 되는가
- 제작비 대비 향후 기대수익이 얼마나 클 수 있는가
- 드라마를 통한 부가가치창출에 있어 게임사와 이해가 상충되진 않는가
- 드라마의 성공이 게임과의 사업적 WIN-WIN으로 이루어질 수 있는가