

# 소설 및 게임의 트랜스미디어에서 시각적 요소 분석 - 원작 “주선”의 세계관과 캐릭터를 중심으로 -

서위영<sup>†</sup>, 김치용<sup>††</sup>

## Analysis of Visual Elements in Transmedia of Novels and Games - Focus on the Worldview and Characters of the original “Zhu Xian” -

Weiling Xu<sup>†</sup>, Chee-Yong Kim<sup>††</sup>

### ABSTRACT

In the era of transmedia, it has become normalized to use different media for the same content. The paper of this research is, in such a transmedia era, in order to meet the needs of the public, what elements should be considered when adapting a novel into a game. The study takes the novel “Zhu Xian” and its game adaptation “Zhu Xian Hand Tour” as the research object, focusing on the worldview and characters, analyzing the elements needed for the adaptation, and uses a questionnaire to understand players’ satisfaction with the elements of the adaptation. The results show that the audience satisfaction of the worldview and character visualization elements in the adaptation of “The Zhu Xian Hand Tour” is high, but the basic information and appearance elements in the ethnic composition of the worldview and the character visualization elements need to be modified. The study can provide a design suggestion for game planners and designers.

**Key words:** Transmedia, Novel, Game, Worldview, Character

### 1. 서 론

인터넷의 발전으로 소설, 영화와 게임 등 매체들은 대중의 소비 욕망을 부응하기 위해 점차 서로 융합되고 있다. 게임은 온라인 오락의 중요한 내용으로서 중국 인터넷 문화 산업체에서 주요한 구성부분이다. 중국 시장에서 게임 산업의 매년 안정적인 성장은 게임 시장의 거대한 잠재력을 증명하였다. 중국 게임 산업연구원이 발표한 <2019년 중국 게임 산업 보고서>에 따르면 2019년 중국 게임시장의 실제 판매 수입은 2308.8억 위안으로 2018년 2144.4억 위안에

비해 7.7% 증가하였다[1]. 최근 몇 년간에 게임 산업의 치열한 경쟁 때문에 게임 계획자들은 온라인게임의 문화와 혁신을 중시해졌다. 따라서 많은 게임제작사는 소설 문학에 눈을 돌리고 있다.

게임에서 MMORPG는 다중 플레이어가 같은 가상 게임 세계에서 롤 플레이를 진행할 수 있도록 풍부한 스토리 배경이 필요하다. 소설은 문학에 의하여 주제 종류가 다양하다. 그 중에 환상적인 세계, 풍부한 스토리 및 개성이 분명한 캐릭터들을 가지는 판타지 소설은 MMORPG의 가상세계와 가장 맞을 때문에 소설과 MMORPG의 트랜스 미디어 작품들이 점차

\* Corresponding Author : Chee-Yong Kim, Address: (47340) 176 Um Gwang-ro, Busanjin-gu, Busan City, Dong-Eui University, TEL : \*\*\* - \*\*\*\* - \*\*\*\* FAX : +82-51-890-2265, E-mail : kimchee@deu.ac.kr  
Receipt date : Jan. 10, 2022, Revision date : Feb. 11, 2022  
Approval date : Feb. 14, 2022

<sup>†</sup> Dept. of Storytelling, Graduate School, Dong-Eui University(E-mail : xuweiling98@naver.com)

<sup>††</sup> Dept. of Game Engineering, Dong-Eui University

많이 나타났다. 판타지 소설이 개편하는 MMORPG는 게임 산업에게 혁신력과 생기를 가져왔다. 소설 및 MMORPG에서 세계관과 캐릭터는 중요한 구성 부분으로서 전체 줄거리를 관통하며 독자들이나 플레이어들이 관심한 초점이다.

<주선> 소설은 2003년에 나타날 때부터 출간 온라인소설 검색어 상위권에 올랐다. <주선>과 <표표지여>, <소병전기> 소설은 함께 ‘인터넷 3대 기서’로 불린다[2]. <주선> IP는 드라마, 애니메이션, 온라인게임, 모바일게임 등 매체로 개편되었다. 이 중에 2016년에 출시한 MMORPG ‘주선모바일’ 게임은 AppAnnie[3] 중국지역 ios 모바일게임 다운로드 순위 전 20위에 위치했다.

본 연구에서는 트랜스미디어 측면에서 판타지 소설 <주선> 및 이 원작으로 한 MMORPG <주선모바일>을 연구 대상으로 소설 속의 세계관은 게임의 가상공간으로 들어갈 때 어떤 요소가 나타나기를 고찰하고, 또한 소설 캐릭터들은 게임에서의 시각적인 요소를 분석하고자 한다. 이어 이런 요소들을 이용해 설문지를 작성하며, <주선> 소설 원작을 읽고 <주선모바일> 게임을 플레이어하는 경험이 있는 사람을 조사 대상으로 만족도 조사를 실시하고자 한다. 게임 계획자와 캐릭터 디자이너에게 이론적인 참고를 제공하도록 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 트랜스 미디어

트랜스미디어는 트랜스(trans)와 미디어(media)의 합성어로 미디어 간의 경계선을 넘어 서로 융합되는 현상을 정의한다. 2003년에 미국 학자 헨리 젠킨스가 <MIT>잡지에서 ‘트랜스미디어 스토리텔링’이라는 개념은 처음으로 제기하기 후에 2006년에 『컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴미디어의 충돌』에서 본격적으로 제시된 후 트랜스미디어가 국내외 미디어 분야에서 주목을 받기 시작했다[4]. 이상민(2009) 트랜스 미디어는 하나의 미디어에 담아 낼 수 없는 추상적이고 통합적인 의미를 각기 다른 미디어에 담아내는 것이며, 이는 미디어의 특성에 따라 내용물을 개작 변형시키는 개념이 아니라 하나의 공통된 관심사에 대해 다각도의 시각으로 바라보고, 다양한 미디어에 의미를 담아내는 것이다[5]. 장동련(2011) 홍익대학교 교수는 매일 경제용어에서 “현대 사회 모든

분야의 역동적 변화를 수용하고 혁신하기위한 미디어의 재 정의로, 기술과 감성이 조화를 이룬 미디어 단계를 ‘트랜스 미디어’라고 정의하며, 통합, 상호작용, 디지털 기술 접목, 더 나아가 오픈 소싱, 창조성, 집합성 같은 소비자의 감성적 요소까지 포함하고 있다[6].

### 2.2 소설: <주선>

<주선> 소설은 온라인 작가 소장 ‘XIAODING’이 출간한 장편 판타지 소설이며, 이는 2003년부터 2007년까지 창작되었다. 소설의 구상이 교묘하고 독특한 매력의 동방 선협 전설의 세계를 만들었는데, 스토리가 변화무쌍하고, 캐릭터의 성격이 생생하며, 사랑, 친절, 우정과 정사투구, 운명의 교전을 한데 모아 문필이 아름답고, 스토리가 생동적이다[7]. 문장에서 ‘무엇이 정인가?’ 반복하게 나타나며, ‘세상은 자비롭지 않고 모든 것이 개다’라는 말은 바로 이 소설 주제 사상이다.

<주선> 소설 대충 스토리는 천음사의 보지 승려가 위험에 처했을 때 비밀리에 장소범에게 대범문법을 전하고, 부모가 없는 장소범은 청운문 대죽봉 수좌 전불이의 제자로 되었고, 사부의 지도와 보살핌을 받았다. 열여섯 살에 청운문 칠맥회무에 참가했다가 운 덕분에 사악한 범보의 힘으로 여러 차례 불의의 승리를 거두었고, 육설기와 겨루어 비록 실패했지만 육설기가 장소범을 마음에 들었다. 칠맥회무 후 장소범은 청운문의 엘리트 제자로 산을 내려가 사교를 공별했다. 그 동안 장소범과 사파 귀왕종주의 딸 벽요는 다양한 모험을 겪은 후 적대감에서 사랑에 빠지게 된다. 사교는 청운문을 침공할 때 초묘촌 학살 사건의 진상이 밝혀졌고, 장소범도 사교의 범보 때문에 청운문에게 받아들여지지 않다. 벽요는 주선검진영이 시작되자 장소범을 살리려고 혼비백산하지만 남은 영혼이 이보합환에 들어갔다. 이런 이유로 장소범은 정파에서 사파로 변해 귀왕종 구이리 부종주가 되었다. 장소범은 천서를 얻기 위해 죽음의 늪에서 육설기와 싸웠지만, 그들의 감정 때문에 손을 잡고 적과 싸웠다. 두 사람은 서로 진심으로 사랑하며 손을 잡고 수신과 맞서고 있다. 벽요는 제2차 정사대전 후 사라졌고, 장소범은 내면의 마귀를 물리치고 청운문으로 돌아가 주선검진으로 사파를 물리쳤다[8].

장편 시리즈 소설 <주선>은 문체가 호방 표일하

고, 풍부한 상상력으로 중국 판타지문학의 우수한 작품이 되었다. 이는 온라인에서 검색량이 3000만 번을 넘어 문학에서 광범위한 인정을 받았다. <주선> 소설의 배경 스토리 설정은 중국 고대로 하지만 구체적인 시간이 없고 진실 사건도 없다. 전체 민간 풍속 문화가 소박하고 전통 무협소설과 비슷하다. 단 전통 무협소설 속의 내공이 아니라 '수진(XiuZheng)'을 위주로 하며, 판타지 요소를 추가했다. 예를 들어, 요괴, 귀신 등 초자연적인 판타지요소들이다. 소설에서 불, 도, 마 세 파별로 인간, 귀, 요괴 종족으로 나뉜다. 인간 종족 정파는 '청운문', '천음사', '분향곡' 세 대문파로 되며, 서로 견제하면서 자신들의 문파를 3대 문파의 우두머리로 발돋움시키는 것을 목표로 했다. 인간 종족 사파는 '연혈당', '귀왕중', '만독문', '합환파'로 나뉜다. 정의 문파, 마도 문파, 인간 종족, 수종족, 귀 종족의 묘사를 통하여 정의와 사악에 대해 새로운 정의를 제시했다.

#### ① 남 주인공

소설은 남자 주인공 장소범의 첫 시각으로 이야기를 한다. <주선> 소설 주인공인 장소범은 팔자가 드세고, 성격이 간간하고 굳건함, 감정에 대해 진지하다. 그는 식혼주, 현화감, 주선검을 지녔으며 유일의 불, 도, 마 삼수(SanXiu)였다. 그는 마도에 빠지기 전에 청운문의 어린 제자였으며 성실하고 후덕하다. 마도에 빠져 구이리'GuiLi'가 되었을 때 손에 무수한 피를 물들이다. 장소범은 소설에서 드러나는 열등감과 외로움, 인간에 대해 부득이함, 그리고 파란만장한 사랑으로 독자들의 마음을 사로잡은 이 캐릭터가 작가 소정에게서 주선이라는 소설의 영혼으로 불린다.

#### ② 여 주인공

<주선> 소설에서 여 주인공인 육설기에 대한 첫 묘사는 외모가 청초하고 아름다움, 성격이 냉담하고 거만함, 흰 옷을 입고 푸른색 선검을 메고, 온몸의 기풍과 협객으로 강호를 지키다. 그는 정도 대파 청운문 신세대 제자 중 우수한 제자로, 천부의 성질이 뛰어나다. 육설기는 말을 많이 하지 않지만 눈빛 하나만으로 남 주인공 장소범의 얼굴을 붉히게 만들 수 있다. 그녀는 말이 필요없어 수많은 빛을 끌어당기는 사람이다.

육설기는 처음부터 정한 이미지 캐릭터가 아니라 점차로 발굴한 캐릭터이다. 줄거리의 발전에 따라 그

녀의 이미지는 더욱 생생하게 나타났다. 육설기의 치정함, 냉정함, 강경함, 은인함, 지혜 등 면을 점점 나타나며, 또한 일편단심, 기쁨, 취약함, 낙관적인 정서의 인간적인 측면은 그녀의 이미지를 더 생생함, 솔직함, 성숙하게 만들었다.

### 2.3 모바일: <주선>

<주선> 판타지 소설은 각 사이트에 연계된 후 폭발적인 인기를 끌면서 시장 잠재력이 커졌다. IP 기반인 게임을 개발하기 중시하는 중국 완성세계 회사는 소설 작가 소정과 협의해 이 소설의 전체 플랫폼 게임의 저작권을 따냈다[9]. 2016년에 왕미세계 회사는 <주선> 원작 소설 스토리 배경으로 MMORPG '주선모바일'이라는 게임을 ios, 안드로이드 시스템에서 출시했다. '주선모바일' 게임은 부분 장면, 캐릭터 설정, 플레이 방법 등이 이 전에 출시된 온라인 '주선3'을 참조했다.

판타지 소설은 온라인 게임과 유사한 비현실적인 경험을 갖고 있으며 둘 사이에는 긴밀한 상호작용 관계가 있다[10]. 소설이 게임을 개편하는 데에 기여한 것은 스토리, 캐릭터 이미지, 세계관이다. 줄거리의 간소화, 캐릭터의 이미지 추출, 세계관의 융합을 통해 게임의 프레임워크, 게임 캐릭터, 환경적 공간 배경 등 요소를 제공한다[11]. 판타지 소설 자체는 '롤플레이' 특징이 있는데, 판타지 소설이 온라인 게임에 적용되면 '롤플레이' 특징이 더욱 강해진다[12].

'주선모바일' 게임은 <주선> 원작 소설의 주요 캐릭터, 줄거리, 세계관 배경을 추출해 게임 요소들을 결합하여 가상인 수진세계를 만들었다. '주선모바일' 게임은 온라인 '주선3' 게임의 직업 설정을 참고해 원작 소설 원래 있던 세계관, 캐릭터, 스토리 기반으로 게임성과 인터랙티브를 맞게 하기 위하여 게임 배경과 직업을 풍부하게 되었다. 플레이어는 처음 캐릭터를 만든 후 문파를 마음에 들지 않으면 조건에 따라 다른 문파로 전환할 수 있다. 게임에서는 원작 소설에 나오는 장소를 시각화 처리하며, 플레이어에게 소설 중의 가상 세계를 더욱 실감하게 느낌을 할 수 있다. 총 33개 지도가 있어 그 중에 반 이상이 등급을 올라가야 들어갈 수 있다. 플레이어는 지도에 근거하여 탐색할 수 있고, 각 장소에서 다른 스토리가 있다.

'주선모바일' 게임은 MMORPG 장르로 소설에 있

는 캐릭터들이 게임에서 NPC[13]의 형식으로 나타났다. 예를 들어, 장소범과 육설기는 NPC의 각도에 플레이어에게 관련 줄거리와 단서, 임무를 제공해준다. 게임에서는 장소범과 육설기의 텍스트 기본정보를 사용하며, 단 배경 스토리는 장소범이 사교에 간 후 발생하는 스토리를 사용했다. 게임 캐릭터 시각화에서 표정이 적게 사용된다. 후기 모델링을 제작하기 때문에 표정이 통일하게 만들어야 하며, 따라서 캐릭터의 내적 특징은 몸체와 외모를 통해 표현된다. <주선> 소설과 ‘주선모바일’ 게임의 트랜스미디어는 아래 Table 1과 같다.

### 3. 연구 설계

#### 3.1 연구모형과 연구문제

본 연구는 트랜스미디어 측면에서 대중의 욕구를 부응하기 위해 소설을 게임으로 개편할 때 어떤 요소를 중시해야 하는 출발점으로, 판타지 소설 <주선> 및 이 원작으로 한 MMORPG <주선모바일> 게임을 연구 대상으로 소설 세계관이 게임의 가상공간에 나타나는 요소들을 분석하고, 또한 소설 캐릭터가 게임에의 시각적인 요소들을 분석했다. 선행연구를 통해 정리해 나오는 세계관 요소 및 캐릭터 시각적인 요소 바탕으로 원작 소설을 읽고 ‘주선모바일’ 게임을 플레이하는 경험이 있는 대상에 대해 만족도 조사를 실시하였다.

본 연구의 연구모형은 Fig. 1로 제시하였다.

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

연구문제1: <주선> 소설과 ‘주선모바일’ 게임을

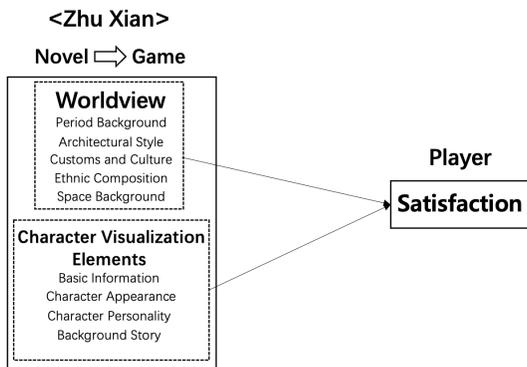


Fig. 1. Research Model of the Paper.

플레이한 플레이어의 특성은 무엇인가?

연구문제2: 플레이어가 <주선> 소설과 게임의 트랜스미디어에서 세계관 요소 및 캐릭터 시각적인 요소에 대한 만족도는 어떠한가?

#### 3.2 변수의 조작적 정의

본 연구는 세계관 요소, 캐릭터 시각적인 요소들을 선택할 때 중요하게 생각하는 요인에 대하여 조작적 정의를 하였다. 아래 Table 2와 같이 등의 선행연구를 바탕으로 본 연구는 플레이어가 <주선> 원작 소설이 ‘주선모바일’ 게임을 개편하는 것에 대한 만족도를 측정하기 위하여 세계관, 캐릭터 시각적인 요소로 설정하였다. 선행연구들의 조사결과 및 사용된 측정도구, 설문지를 참고해 설문 내용을 총 20개 문항을 도출하였다. 그 중에 플레이어의 인구통계학적 특성을 알아보기 위해, 성별, 연령, 학력, 직업, 수익 관한 5개 항목을 측정하고, 또한 <주선>을 알지를 구분하기 위하여, <주선> 소설을 읽은 적과 ‘주선모바일’ 게임을 플레이하는 경험에 관한 설문 항목이 2 개를 측정했다. 남은 13개 항목이 세계관과 캐릭터 시각적인 요소로 측정했다. 세계관과 캐릭터 시각적인 요소 문항의 측정은 5점 리커트 척도를 이용하였다.

#### 3.3 자료수집 및 분석방법

본 연구에서는 중국 온라인 사이트(問卷星)를 통해 설문지를 작성하며, 2021년 12월 27일부터 12월 30일까지 ‘주선모바일’ 게임 플레이어의 단독방에서 설문조사 링크를 배포하여 조사를 실시하였다. 총 137부를 수집하여 <주선> 소설을 읽고 ‘주선모바일’ 게임을 플레이하는 경험이 있는 유효한 설문지 99매가 수집되었다. 데이터 분석은 SPSS 22.0 프로그램을 통해 빈도분석, 신뢰도, 타당성 및 기술통계를 하였다.

### 4. 연구 결과

#### 4.1 인구통계학적 특징

조사 대상자의 인구통계학적 특징에 대해 알아보기 위하여 빈도분석을 실시한 결과는 Table 3과 같다. 분석결과에 따르면 성별은 남자 49명(49.5%), 여자 50명(50.5%)로 나타났고, 연령은 10대 16명(16.2%), 20대 51명(51.5%), 30대 19명(19.2%), 40대 13명

Table 1. Transmedia of Novels and Games.

Transmedia					
Media	Novels			Game	
Platform	Online			Mobile	
Genre	Fantasy			MMORPG	
Name	<Zhu Xian>			'Zhu Xian Mobile Game'	
Main character			non-player character (NPC)		
Xiao.fan Zhang (Li. Gui)	Basic Information	Name: Xiao.fan Zhang (Li. Gui) Gender: man Faction: Qingyun faction Guiwang faction Weapon: Xuan Huojian Soul Eater Immortal sword	 Xiao.fan Zhang (Li. Gui) 	Basic Information	Name: Li. Gu (Xiao.fan Zhang) Gender: man Height: 180cm Weight: 65kg Faction: Qingyun faction Guiwang faction Weapon: Soul Eater
	Character appearance	Mortal appearance Black eyes black hair		Character appearance	Mortal appearance Black eyes centre parting black hair Black and red robe Metal armor
	Character personality	Xiao.fan Zhang : Value affection righteousness, persistent tenacity, sincere Li. Gui: Indifference		Character personality	Persistent tenacity Indifference
	Background story	An ordinary teenager in Caomiao Village, the seventh disciple of Dazhu Peak of Qingyun faction, the deputy master of the Guiwang faction, the only person in the world who is familiar with the five books of the heavens.		Background story	The soul character of the <Zhu Xian> novel, has gone through ups and downs to become a key figure in changing the world. He has questioned the definition of right and evil, struggled in love and hatred, and has a maverick life.
Xue.qi LU	Basic Information	Name: Xue.qi LU Gender: Female Faction: Qing yun faction Weapon: Tian ya Excalibur	 Xue.qi LU 	Basic Information	Name: Xue.qi LU Gender: Female Height: 168cm Weight: 48kg Faction: Qing yun faction Weapon: Tian ya Excalibur
	Character appearance	Peerless Appearance, Wearing white clothes and standing in the wind with a blue Tian ya Excalibur		Character appearance	Mortal appearance Black eyes Long black hair with bow headdress Blue and white dress Accessories and silk
	Character personality	Strong and stubborn, Independent, single-minded, cool as a cucumber, Strong self-principle, Extremely responsible		Character personality	Strong and stubborn, Cold outside but warm inside
	Background story	Lu Xueqi has a peerless face, and she is talented and intelligent. She and Zhang Xiaofan fell in love with each other in a crisis, and finally helped Zhang Xiaofan overcome his inner demons.		Background story	Lu Xueqi has a peerless face, and she is talented and intelligent. she and Zhang Xiaofan fell in love with each other in a crisis, and she was under pressure silently after Zhang Xiaofan betrayed her teacher.

Table 2. Operational Definition of Variables.

variable	operational definition of variables	source
Worldview	The world views should include food, clothing, and shelter, and it should include a mindset, a form, and an environment. In other words, it can be said that the world views is the background basis for why a virtual world has this shape now.	Eun ha Cho(2012)
Period Background	The contents of the world views include period background, architectural style, customs and culture. The world view of the game is detailed storytelling with temporal and spatial backgrounds.	Eun Seok Oh(2009)
Architectural Style	The "Three Realms" world views constitutes an Eastern narrative model in fantasy novels. The Eastern narrative structure of fantasy novels generally has a spatial structure of "Three Realms", and the protagonist lives in a triple world structure of humans, ghosts, and immortals.	H.B Ge S. Liu (2019)
Customs and Culture		
Ethnic Composition	The narrative effectiveness of the spatial construction of cyber fantasy novels is reflected in two aspects: first, the narrative effectiveness of spatial factors such as location, and landscape is becoming more prominent; second, the space construction of network fantasy novels plays an important role in promoting plot development, portraying characters and expressing ideas and themes. Space has become an internal force of narrative.	W.H. Li L. Feng (2020)
Space Background		
Character Basic Information	The game character contains the basic information of the character appearance, character personality, and the character's background story as sub-elements. It also serves to immerse the player in the game.	Ryu Hyun Joo(2005)
Character Appearance	There are external elements that appear in the game, such as appearance, style, behavior, facial expressions, speech, hobbies, job status, etc., and there are internal elements that appear in temperament and ideological culture. Background Story element refers to the surrounding environment surrounding the character, including living places, environments, and exhibition tools, and belongs to other character background settings that appear in the social environment.	X. Shi (2021)
Character Personality		
Background Story		

(13.1%)로 나타났다. 최종 학력은 고졸이하 16명(16.2%), 대학교 재학 33명(33.3%), 대학교 졸업 43명(43.3%), 대학원 이상 7명(7.1%)로 나타났고, 직업은 학생 35명(35.4%), 회사원 32명(32.3%), 공무원 10명(10.1%), 게임전문직 14명(14.1%), 자영업 5명(5.1%), 기타 3명(3.0%) 순으로 나타났다. 월 평균 소득은 3000위안 미만 32명(32.3%), 3000~5000위안 미만 18명(18.2%), 5000~8000위안 미만 23명(23.2%), 8000~10000위안 미만 17명(17.2%), 10000위안 이상 9명(9.1%)로 나타났다.

4.2 신뢰성 및 타당성 검증

신뢰 분석은 내적일 관성을 평가하는 가장 일반적인 방법은 Cronbach's α 값을 측정하는 것이며, 이는

0.6이상~0.7미만이면 수용 가능한 수준, 0.7이상~0.8미만이면 양호한 수준으로 판단하며, 0.8~0.9이상이면 우수한 수준으로 판단한다[15]. Table 4에 따라 13개 변수의 총 연구 데이터의 신뢰도 계수 값이 0.921로 데이터의 신뢰도가 높은 수준이며 추후 분석에 활용될 수 있음을 의미한다.

타당도 조사항목이 합리적이고 의미가 있는지 여부를 분석하는 것으로 타당도 분석은 요인분석으로 활용하여 KMO값, 공통도, 분산 해석률 값, 요인부하 계수값 등의 지표를 종합적으로 분석하며 데이터의 유효성 수준을 확인한다. KMO값과 Bartlett의 구형성 검정은 요인분석 모형의 적합도를 파악하는 것이다. KMO값은 0.6이상일 때, 엄격하게 적용하면 0.7이상일 때 받아들일 수 있는 수준으로 판단한다.

Table 3. Frequency analysis.

variable		Frequency (N)	Percent (%)	variable		Frequency (N)	Percent (%)
Gender	Male	49	49.5	Job	student	35	35.4
	Female	50	50.5		Office worker	32	32.3
Age	10-19years	16	16.2		Civil servants	10	10.1
	20-29years	51	51.5		Game practitioner	14	14.1
	30-39years	19	19.2		Freelance	5	5.1
	40-49years	13	13.1		other	3	3.0
Education level	less than high school	16	16.2	Average Monthly income	Below 3000 yuan	32	32.3
	attending university	33	33.3		Less than 3000-5000	18	18.2
	University Graduation	43	43.4		Less than 3000-8000	23	23.2
	Postgraduate or above	7	7.1		Less than 8000-10000	17	17.2
10000yuan or more					9	9.1	
						99	100.0

Table 4. Reliability analysis results.

Variable						number of items	Cronbach's a
worldview elements	Period background	Architectural style	Customs and culture	Ethnic composition	Space background	13	0.921
character visualization elements	Xiao.fan Zhang	Basic Information	Character appearance	Character personality	Background story		
	Xue.qi LU	Basic Information	Character appearance	Character personality	Background story		

Bartlett의 구형성 검정에서는 P값이 유의수준인 .05 미만으로 나타나면 요인분석 모형이 적합한 것으로 판단한다[14]. Table 5에 따라 13개 항목이 4 개 요인으로 나누어 누적 분산 해석률 83.299% > 50%이며 연구 항목의 정보를 효과적으로 추출할 수 있음을 의미한다. 타당성을 검증하기 위해 KMO와 Bartlett 검정을 이용하였으며, KMO 값은 0.885로 나타났고, Bartlett의 구형성 검정 결과도 유의확률이 .05미만으로 나타나 조사 데이터가 정보 추출에 매우 적합하여 설문조사의 타당도가 좋은 것으로 판단되었다.

### 4.3 기술통계

본 연구는 플레이어가 소셜과 게임의 트랜스미디어

어에서 세계관 및 캐릭터 시각적인 요소에 대한 만족도를 분석하기 위하여 5점 리커트 척도(아주 만족하지 않다, 만족하지 않다, 보통, 만족한다, 아주 만족한다, 최소값 1점, 최대값 5점) 방법을 사용하였다. 기술 통계 중의 묘사분석으로 수집된 데이터를 분석하였다. Table 6에 따르면 분석 결과는 세계관 및 캐릭터 시각적인 요소에 대한 전체의 만족도가 3.5 이상으로 나타났다. 이 중에 조사 대상들은 세계관 요소의 건축양식에 대한 만족도 가장 높게 보였다. 장소범의 시각적인 요소 중에는 배경 스토리에 대한 만족도가 높게 보였는데, 육설기 시각적인 요소 중에 캐릭터 성격에 대한 만족도가 높게 나타났다.

Table 5. Validity analysis result.

Validity analysis result				
Item	Factor1	Factor2	Factor3	Factor4
Q1	.833	.174	.255	.094
Q2	.785	.103	.323	.401
Q3	.830	.225	.174	-.264
Q4	.834	.163	.270	.117
Q5	.808	.124	.295	-.142
Q6	.175	.889	.104	-.033
Q7	.101	.886	.150	.199
Q8	.168	.859	.185	-.213
Q9	.171	.891	.205	.038
Q10	.241	.230	.845	-.023
Q11	.309	.145	.850	-.095
Q12	.303	.212	.826	-.036
Q13	.231	.107	.840	.224
Eigenvalue	3.743	3.371	3.293	0.421
Common variance(%)	28.795	25.93	25.333	3.241
cumulative dispersion value(%)	28.795	54.726	80.058	83.299

KMO = .885, Bartlett's  $X^2 = 1031.935$  ( $p < .001$ )

Table 6. Descriptive statistics (Valid N=99).

Variable		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	
worldview elements	Period background	1	5	3.93	1.223	1.495	
	Architectural style	1	5	3.96	1.195	1.427	
	Customs and culture	1	5	3.91	1.126	1.267	
	Ethnic composition	1	5	3.85	1.164	1.354	
	Space background	1	5	3.89	1.133	1.283	
character visualization elements	Xiao.fan Zhang	Basic Information	1	5	3.66	1.214	1.473
		Character appearance	1	5	3.70	1.233	1.519
		Character personality	1	5	3.80	1.186	1.408
		Background story	1	5	3.88	1.189	1.414
	Xue.qi LU	Basic Information	1	5	3.85	1.257	1.579
		Character appearance	1	5	3.83	1.246	1.552
		Character personality	1	5	3.97	1.165	1.356
		Background story	1	5	3.95	.984	.968

## 5. 결 론

트랜스미디어 시대에 같은 내용을 다른 매체로 표현하는 것을 상시화하게 되었다. 본 연구의 목적은 이러한 시대 속에 대중의 욕구를 맞게 위하여 소설이 게임을 개편할 때 어떤 요소들을 중점적으로 다루거나 재 혁신해야 하는지에 대한 것이다. 따라서 판타지 소설 <주선>과 이로 개편하는 ‘주선모바일’ 게임을 연구 대상으로 세계관과 캐릭터에 중점을 두고 개편에 필요한 요소들을 분석했다. 이어 대중들이 <주선>에 대한 만족도를 알아보기 위해 설문지를 작성하고 조사했다. 분석결과에 따라, 우선 인구특징 분석을 살펴보면 <주선> 소설을 읽고 ‘주선모바일’ 게임을 플레이한 경험이 있는 조사대상 중에 여성과 남성이 비슷하며, 다수 20대의 젊은 대학생이나 대학교 졸업하는 사람이다. 따라서 수익이 3000이하인 경우가 많다. 이로 보면 지금 MMORPG 장르인 모바일 게임 시장에서 여성도 잠재력이 있는 것을 알 수 있었다. 또한 게임 시장의 수용 대상은 20대 대학생이나 갓 졸업한 대학생이 주를 이룬다.

다음으로 세계관과 캐릭터 시각화 요소에 대한 만족도 조사한 결과는 ‘주선모바일’ 게임에 대해 만족도가 높은 것으로 나타났다. 이 중 세계관의 건축양식에 대한 만족도가 가장 높게 나타났으며, 소설에 나오는 장소가 게임 가상세계에서 시각화된 표현에 플레이어가 비교적 만족하고 있다는 설명이다. 건축양식에 비하여 세계관 요소에서 종족구성의 만족도가 낮게 나타났다. 장소별 캐릭터 시각적인 요소들에서 배경 스토리의 만족도가 가장 높고 기본정보의 만족도가 가장 낮게 나타났다. 앞선 분석에 따르면 ‘주선모바일’ 게임 속 스토리는 장소별이 사교에 빠진 후 시작된다. 따라서 게임에서는 장소별이 청운문에 있는 기본정보가 없고, 구이리(Guili)가 된 후의 기본정보만 있다. 육설기 캐릭터 시각적인 요소들 중에 캐릭터 성격의 만족도가 가장 높고 캐릭터 외모의 만족도가 가장 낮게 나타났다. 앞선 분석에 따르면 육설기의 성격이 냉담하고 거만함, 게임 캐릭터는 표정 없는 설정은 육설기 냉담한 성격과 맞게 되었다. 반면 게임에서 육설기의 외모는 원적 소설 속 작가가 육설기의 외모를 선녀처럼 묘사한 것과는 차이가 있다.

총결로, 소설 원작 속의 세계관, 캐릭터들이 게임으로 개편할 때 게임계획자와 캐릭터 디자이너가 원

작 세계관의 종족구성 및 캐릭터의 기본정보, 외모 요소들을 중시해야 한다. <주선>처럼 여러 매체로 개편하고 가치를 지닌 소설은 핵심 세계관과 주요 캐릭터를 쉽게 바꿀 수 없다. 플레이어들 자체도 소설을 먼저 알고 게임을 하러 오는 것이다. 따라서 소설과 게임의 트랜스 미디어에서 주로 그 환원도가 중요하다. 하지만 본 연구는 조사의 한계로 인해 최종적으로 수집된 유효한 조사 샘플이 99건에 불과하다는 한계점이 있었다. 향후에는 이 설문지를 참조해 더 많은 플레이어들을 대상으로 더 많은 조사를 통해 보다 세밀한 분석을 후속 연구를 기반으로 마련한다.

## REFERENCE

- [1] X. Shi, *IPA Analysis on the Storytelling Components of Chinese martial arts Games*, Domestic Master's Thesis Chung-Ang University, 2021.
- [2] Y. Hu, "Strange and Absurd, Supreme Emotion and Nature-Comment on the Fantasy Martial Arts Novel 'Zhu Xian'-," *Modern Literary Magazine*, Vol. 6, No. 5, pp. 64-65, 2006.
- [3] AppAnnie, US App Statistics, Analytics Global Companies, App Ranking, Download Ranking, App Trend Report and Marketing Strategy Guide Company, <https://www.appannie.com/cn/> (accessed December 12, 2021).
- [4] H.-Y. Yoon, "On the Artistic Features of Internet Fantasy Novels from 'Zhu Xian'," *Journal of the Korean Contents Association*, pp. 23, 2013.
- [5] S.-M. Lee, "Concepts and Characteristics of Transmedia Storytelling," *Journal of the Korean Contents Association*, Vol. 9, No. 12, pp. 194-195, 2009.
- [6] S.-M. Woo and D.-R. Jang, "A Study on Metaverse Brand Communication in Trans-media Environment," *Brand Design Studies*, Vol. 19, No. 2, pp. 32-33, 2021.
- [7] Z.J. Ou, "Observing the Artistic Features of Network Fantasy Novels From Zhu Xian," *Journal of Hechi University*, Vol. 33, No. 1, pp.

25, 2013.

[8] Introduction to Zhu Xian's Novels, <https://baike.baidu.com/item/ZhuXian/12418?fr=aladdin> (accessed December 15, 2021).

[9] F. Long, *Evaluation of IP of Internet Novel Copyright - A Case Study of Zhu Xian Internet Novel* -, Master Thesis of Jinan University, 2017.

[10] W.H. Li and F. Long, "On the Spatial Construction of Network Fantasy Novels," *Journal of Hunan University of Science & Technology*, Vol. 23, No. 2, pp. 112, 2020.

[11] H.J. Zhang, *The Dispelling of the Literary Feature of the Novel by the Adaptation of Online Game - Taking the Online Game 'Zhu Xian' as an Example* -, Master's Thesis of Beijing Email University, 2012.

[12] X. Wang, "On the Game Features of Fantasy Novels," *Literature Education*, Vol. 10, No. 23, pp. 139, 2010.

[13] NPC is an abbreviation for Non-Player Character and refers to a non-player character, in other words, a character that cannot be played, <https://namu.wiki/w/NPC> (accessed December 16, 2021).

[14] R. Eisinga, M. Te Grotenhuis, and B. Pelzer, "The Reliability of a Two-item Scale: Pearson, Cronbach, or Spearman-Brown?," *International Journal of Public Health*, Vol. 58, No. 4, pp. 637-642, 2012.

[15] R.H. Gim Chung, B.S. Kim, and Abreu, J.M. Abreu, "Asian American Multidimensional Acculturation Scale: Development, Factor Analysis, Reliability, and Validity," *Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology*, Vol. 10, No. 1, pp. 66-80, 2004.



서 위 영

2016년 동의대학교 ICT공과대학  
게임영상공학과 학사  
2020년~현재 동의대학교 대학원  
스토리텔링학과 박사 재학



김 치 용

1987년~2000년 8월 인제대학교  
자연과학대학 물리학과 학  
사 및 대학원 전산물리학  
(멀티미디어 및 CG) 이학  
석사 / 이학박사  
1991년~2000년 인제대학교 컴퓨  
터디자인교육원 실장(선  
임연구원)  
2000년~2003년 부산정보대학 정보통신계열 전임강사  
2003년~2006년 동서대학교 디지털디자인학부 멀티미  
디어디자인학전공 조교수  
2007년 영국 옥스퍼드대학교, Visiting Fellow  
2012년 서울대학교 자동화시스템공동연구소 객원교수  
2006년 3월~현재 동의대학교 ICT공과대학 게임공학과  
부교수 / 교수  
관심분야: Multimedia Design, Computational Simulation,  
VR/AR/AI, 메타버스, 디자인융합 및 3D애니  
메이션, Digital Storytelling.