# 게임 시스템을 차용한 웹소설의 게임화 편리성 탐구

최정진 | 국립공주대학교 게임디자인학과 | jpage@kakako.com

## 1 서론

**국내 콘텐츠 시장에서는 웹소설을 중심으로 매체 간 IP 확장이 활발하게 이루어지고 있다.**

그중에서도《나 혼자만 레벨업》은 게임적 요소를 웹소설의 서사로 재구성한 후, 다시 게임으로 제작된 대표적인 사례로 볼 수 있다.

이에 본 연구는 **게임 시스템 요소를 차용한 웹소설은 다시 게임으로 제작되는 과정이 편리한가?** 라는 질문을 제기한다.

이를 위해 실제 사례를 분석하고, **기존 미디어 믹스 및 트랜스미디어 스토리텔링과의 차별성과 연계 가능성**을 탐구하고자 한다.

## 2 연구 목표

**본 연구가 핵심적으로 보는 것은 다음과 같다.**

1. 게임성을 차용한 웹소설은 어떻게 직접 플레이 하지 않아도 게임의 재미를 체험하게 하는가?
2. 소설은 주인공 중심의 서사를 주로 제공하는데, 이는 어떻게 유리하게 작용하는가?
3. 이 구조는 예시로 삼은 IP게임 외에도 다른 일반 게임에 역수입이 불가능한가?

## 3 연구 방법

**사례 선정**

- 가장 대표적인 사례 분석, 게임화 여부
- 게임적 요소를 활용한 웹소설 장르 구분

**분석 항목**

- 게임이 다른 미디어 콘텐츠와 달리 소비자에게 주는 보상 구조 탐구
- 성장 → 강화 → 성취감 형식의 보상형 피드백 존재 여부

**분석 방법**

- 서사 진행 방식에서 보이는 게임 유사성 확인
- 반복적으로 활용되는 게임성의 종류 확인

## 4 사례 분석

개발 완료 / 서비스 중

### 사례 1: 나 혼자만 레벨 업 Arise OVERDRIVE

- 나 혼자만 레벨 업은 **[게임 시스템이 차용된 웹소설] → [역게임화]의 가장 상징적인 예시라 주장하여도 무리가 없을 만큼,** 캐릭터 성장, 강화, 레이드 요소를 적극 활용했다.
- 작중 주인공은 자신의 성장 수준을 객관적이고 직접적으로 확인할 수 있는 '상태 창'을 볼 수 있다. 이는 게임에서 자신의 캐릭터 스펙을 확인하는 형식과 매우 유사하다.
- 최초 성장 이후 고유 능력(처치한 적을 강령으로 불러내 부하로 삼음)을 활용해 더 강해진 모습과 상향 수준을 볼 수 있게 하는 피드백 구조를 볼 수 있다.

개발 중

### 사례 2: 검술명가 막내아들

- 검술명가 막내아들은 현재 'Project AA'라는 프로젝트로 모 사에서 개발이 진행 중인 게임이다. 실력의 등급과, 등급별 구체적인 스펙 등을 서술하여 게임성을 부여했다.
- 작중 주인공은 1성부터 창성(절대적 경계)에 이르기까지 여정을 모험과 전투, 사냥, 아이템 수집, 대규모 RvR로써 보여줌으로써 게임성을 구체적으로 서사에 풀어냈다.
- 주인공의 성장 가도를 보며 직접 노력을 투자하지 않아도, 마치 내 캐릭터를 키우고 있다 및 게임을 즐기고 있다는 경험을 제공하는 구조가 보인다.

| | |
|---|---|
| **공통 요소** | **플레이어가 직접 조작하지 않아도 되는 이동, 선택, 전투 액션에서 읽기만으로도 긍정적인 경험을 끌어냈으며, 실제 플레이 시 기대감을 보여 주었다.** |
| **서사 전달 방식** | **주인공을 독자의 캐릭터로 만들었다. 플레이어블 캐릭터가 아니더라도, 항상 최선 또는 차선의 결과를 선택해 손해 없이 성장하는 구조를 보였다.** |

## 5 결론

| | |
|---|---|
| **확인된 가설** | **이야기의 흐름을 게임 콘텐츠와 결부시킨다. 모험 및 탐험, 더 강한 무기와 스킬 습득, 세력 간 전쟁 등의 커뮤니티성 콘텐츠를 활용하였다.** |
| **한계점** | **군상극 등의 서사 진행일 경우, 게임성을 추가하였더라도 개발 규모가 매우 커지기 때문에 모든 게임에 공통적으로 적용하기 어렵다.** |

## 참고 문헌


- 장해라(Chang Hai-La). "트랜스미디어 콘텐츠의 향유방식 연구." 인문콘텐츠 0.54 (2019): 319-324.
- 남석순. "출판콘텐츠의 다중 미디어 확산전략 연구 :스토리텔링 3방식을 중심으로." 한국출판학연구 37.2 (2011): 115-139.