

## 오프라인 방탈출 게임의 개념과 스토리텔링 구조 유형 연구

김수완

성균관대학교 영상학과

soowankim@skku.edu

### A Concept of Escape Room and Storytelling Design

Soowan Kim

Dept. Film, TV and Multimedia, Sungkyunkwan University

#### 요 약

본 연구는 오프라인 방탈출 게임의 개념과 스토리 유형 분류를 위해 운영 중인 141개의 매장에서 428개의 게임을 직접 플레이 한 결과를 바탕으로 유형화를 시도했다. 분류는 트로티어의 3막을 중심으로 진행되었으며 조사 결과 오프라인 방탈출 게임에는 총 3가지의 스토리 유형이 있는 것을 확인할 수 있었다. 탈출 목적(a)과 조건(b), 그리고 탈출을 위한 이유(c)를 게임 입장 전 고지하는 유형인 a+b+c 와, 목적(a)과 조건(b)는 사전에 고지하지만 탈출 이유(c)는 게임 플레이를 통해 파악하는 유형 a+b(c), 마지막으로 탈출 조건과 목적 그리고 이유 모두 입장 후 확인되는 유형(a+b+c)이 존재하고 있었다.

#### ABSTRACT

This study investigates concept of escape room game and sorting story type based on 428 games at 141 escape room actually played. The classification were processed by Act 3 of Trottier, and as a result of the investigation, result shows three story types in offline room escape games. As for the types shown as, reason, condition and purpose of escape are guided before entering the room; a+b+c, purpose of escape is guided before entering the room but conditions for escape should be determined through play; a+b(c), and finally figure out the condition, purpose of the game during the play;(a+b+c).

**Keywords** : Escape Room(오프라인 방탈출), Storytelling(스토리텔링), Game Design(게임 디자인)

Received: May. 14. 2021    Revised: Sep. 16. 2021

Accepted: Sep. 28. 2021

Corresponding Author: Soowan Kim

E-mail: soowankim@skku.edu

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

경비가 살벌한 은행에서 금품 강탈을 하거나 외계 생명체로부터 지구를 보호하는 등 비현실적인 이야기가 지속적으로 활용되는 이유는 상상 속에서만 존재하는 이야기의 간접적인 대리만족을 위해서다. 게임이 재미있고, 게임 속 이야기에 몰입하는 이유는 이런 상상 속 세상에서 플레이어는 캐릭터가 되어 직접 가상세계와 상호작용 하고 게임에서 부여된 임무를 완수하여 성취감을 얻기 때문이다. 오프라인 방탈출 게임은 방안에 갇힌 플레이어가 캐릭터가 되어 직접 방문을 열고 탈출해야 한다. 우리가 소비하는 유희 목적의 콘텐츠에서 상호작용 가능한 경계선이 스크린과 입력 장치에 한정되어 있다면, 오프라인 방탈출은 게임의 테마에 따라 실제 우리가 상상만 하던 환경이 구현되어 플레이어는 게임의 스토리에 따라 해당 공간과 직접 접촉하고, 영화 속 인물과 같은 중요한 캐릭터가 되어 흉내 내기를(mimicry)[1] 통해 게임을 진행한다.

2007년 일본의 SCRAP사에 의해 개발되었던 최초의 오프라인 방탈출 게임은 실제 우리가 공상해왔던 상황을 직접 체험하게 한다[2]. 기차 안 밀실 사건 해결, 금품 탈취를 위한 은행 침입 그리고 감옥 탈출과 같은 이야기는 우리가 영화나 비디오게임을 통해서만 즐길 수 있는 콘텐츠 주제였다. 새로운 환경에서의 경험을 전달하기 위한 테마의 구현은 과거에도 존재하였다. 대표적으로 놀이동산의 경우는 구축된 세계관에 따라 캐릭터가 생성되고, 이들 간 관계도와 설정에 따라 공간이 구현된다. 우리는 허구로 형성된 공간에 진입함으로써 해당 공간이 실제로 존재한다고 착각하며 세계관과 상호작용을 한다. 놀이동산, 테마파크의 캐릭터는 입장 손님에게 초대된 친구 혹은 조력자로서 임무를 전달하거나 공간에 공존하여 친밀감을 쌓는다[3,4]. 허구의 공간에서 직간접적인 심상의 공간을 경험한다는 부분은 예로부터 사용자에게 갈망의 대상이 되어왔다. 1990년대 초반 국내에는 '귀곡산장', '공

포특급' 등의 콘셉트의 카페가 성행했고, 1990년대 후반에서 2000년대 초반에 들어서 '에일리언', '사이버펑크' 등의 장르를 표방한 술집, 노래방 등이 존재하였다. '힐링' 키워드가 이슈 되었던 2000년대 중반에는 자연친화적인 카페 등이 등장했다. 이처럼 존재하지 않는 허상의 공간에 열광하는 이유는 진화심리학적으로 실제보다 허구에 더 열광하는 초정상자극을 반영하는 결과로 볼 수 있다[5]. 새로운 환경으로의 탐색은 인간의 본능적인 욕구이다. 과거에는 밀렵 생활에 외부 위협적인 환경을 대비해야 했기에 종족의 유지를 위하여 필수적으로 새로운 장소로 이동했다[6]. 또, 현대에서는 과거 생존을 위한 본능을 충족하기 위해 안전이 보장된 게임을 통해 접견하지 못한 환경을 경험하고 있다.

허구의 환경과 물리적으로 상호작용하는 오프라인 방탈출 게임은 탈출이라는 직관적인 게임의 목표로 인하여 다양한 형태로 연구가 진행되고 있다. 교육적인 효과를 알아본 연구로 클라크(Clarke)와 연구진은 대학 교육 과정에서 게임중심교육 증진을 위한 목적으로 오프라인 방탈출 게임을 활용하여 escapED프로그램을 개발했다[7,8]. 유켈(Eukel)과 동료들은 환자들의 효율적인 약물 투여, 섭취 방안에 대한 교육을 위해 오프라인 방탈출 게임의 매커니즘을 활용하여 효율적인 약물 투여를 위한 가능성 게임 프로그램을 개발하였다[9]. 보레고(Borrego)와 연구진은 수업 동기 부여를 목적으로 오프라인 방탈출 게임을 통해 퍼즐 풀이와 탈출의 반복과정이 학습 능력 증진 효과를 입증하였으며[10], 코프만은(Coffman) 공간 추론 능력 향상을 위한 교육으로 오프라인 방탈출을 활용하였다. 이는 기존 공간 추론 교육 방법론과 문제 중심 해결 방안 교육법과 비교하며 오프라인 방탈출 게임을 활용한 교육법에는 실제 추론 능력이 향상 되었을 뿐만 아니라 절감의 효과까지 있음을 밝혀냈다[11]. 허만(Hermanns)과 연구진은 간호 교육 과정 개발로 오프라인 방탈출을 활용하였는데, 퍼즐 풀이를 통해 개념을 습득하고, 게임 플레이 도중 획득하는 도구를 통해 실제 병동에서 사용 되는 방법과 심

장 혈관의 원리를 이해하는 목적으로 학습 효과를 나타냈다[12]. 핑(Ping)은 동료들과 함께 문제중심 학습(Problem based learning)교육법 설계를 위해 오프라인 방탈출 게임의 퍼즐을 디자인 했다[13]. 니콜슨(Nicholson)은 교실에서 수업 진행 용도로 오프라인 방탈출을 활용 하는 것을 제안 하였는데, 오프라인 방탈출 게임이 지니고 있는 규칙적인 시간 제한과 퍼즐을 풀어나가기 위한 타인과의 협력, 그리고 각 풀이 과정에서 즉각적인 반응은 학생들로 하여금 흥미를 유발함과 동시에 재미를 부여하여 교육에 효과적이라는 의견을 제시했다[14].

교육적인 연구들 이외 팬(Pan)과 연구진은 오프라인 방탈출 게임이 협력 도구로써 커뮤니케이션 능력을 증진하는 요인을 알아보았으며, 오프라인 방탈출 게임을 체험한 플레이어 대상으로 인터뷰 연구 결과 공간의 디자인과 역할 부여에 따라 실제 오프라인 방탈출 게임이 커뮤니케이션 수단으로써 효과가 있음을 입증했다[15]. 최동호와 안지호는 오프라인 방탈출 게임에서 플레이어의 행동 연구를 진행하여 피험자 29명을 대상으로 최종 목적까지 도달하는데 있어 오프라인 방탈출 게임 내 플레이어가 어떤 행동을 취하는지를 실험 연구 하였다. 연구 결과 플레이어는 특정 패턴을 발견하여 공간을 탐색한다는 것을 밝혀냈다[16]. 와이머(Wiemker)는 오프라인 방탈출 게임의 퍼즐을 중심으로 개방형, 선형, 비선형 형태의 퍼즐이 존재하고 있음을 주장했다[17]. 워링크(Warmelink)와 연구진은 오프라인 방탈출 게임 컨셉을 바탕으로 팀 빌딩 목적의 협력 게임인 AMELIO 개발하여 실험 연구를 진행한 결과 실제 팀 협력에 증진 효과가 있음을 밝혀냈다[18].

게임 디자인을 위한 연구로는 박현미와 정의철의 연구에서 플레이어가 오프라인 방탈출 게임에서 즐거움을 느끼는 요소에 주목하여 단계별 시나리오 구성 방안을 제시하였으며, 게임 속 사물을 인지함과 상호작용 과정에서 발현되는 피드백 제공을 위한 인터랙션 디자인 컨셉을 제안하였다[19,20] 이 민희와 한혜원은 모바일 방탈출 게임과 오프라인

방탈출 게임, VR방탈출 게임의 관습형을 장소감과 현존감, 내러티브 요인들로 분류하여 유형화를 시도했다[21].

오프라인 방탈출 게임에 관련된 선행 연구들은 교육법 개발을 위한 방안 제시나 1인 이상 공간에서 게임을 진행한다는 오프라인 방탈출 게임의 특성을 활용하여 커뮤니케이션 증진과 팀 빌딩 목적의 연구가 다수 진행되어 왔다. 게임 디자인 목적의 연구는 내러티브 설계를 위한 방안과 방탈출 게임 자체를 유형화 하려는 시도가 이루어져 왔다. 기존의 선행연구들은 오프라인 방탈출 게임이 지니는 특성을 활용하여 우수성을 입증하고, 다양한 접근으로 확장 가능성을 제시하였다는데 의미가 있지만, 기본적으로 스토리 흐름에 따라 게임을 진행한다는 오프라인 방탈출의 게임의 본질에 대하여 논의된 바는 없다. 따라서 본 연구에서는 오프라인 방탈출의 개념적 논의와 매커니즘을 알아보고 실제로 현재 운영 중인 오프라인 방탈출 게임을 대상으로 스토리를 분류 하는데 목적을 두어 오프라인 방탈출 게임의 스토리 유형을 파악하고 분류 하고자 한다.

## 2. 오프라인 방탈출

오프라인 방탈출 게임은 제한 시간 이내 탈출하는 것을 목적으로 진행되는 체험 형태의 게임이다[22]. 플레이어는 '방'에서 탈출하기 위해 공간을 수색하고 탈출에 필요한 아이템을 조합, 분해하여 다음 방 혹은 탈출에 필요한 퍼즐 풀이방법에 대한 정보를 얻는 것을 규칙으로 한다[23]. 플레이어에게 제공되는 다양한 상황에 의해 방의 내부는 실제 스토리상 표현된 환경과 동일하게 구성되어 있으며 플레이어는 탈출을 위한 역할 수행과 동시에 방에서 일어난 일련의 사건을 해결해야 탈출에 근접할 수 있다. 오프라인 방탈출 게임은 그 시대와 플레이어의 요구에 맞추어 발전되었다고 볼 수 있는데, 최초 오프라인 방탈출 게임이라는 개념이 정의되었을 당시에는 '방'은 단순히 플레이어로 하

여금 탈출에 최우선적인 목적을 두었음을 확인할 수 있다. 환경과 공간의 확장에 따라 오프라인 방탈출 게임은 단순 탈출이 아니라 플레이어에게 다양한 경험을 제공하고 공간과 플레이어가 상호작용할 수 있는 이야기를 담아내는 것으로 발전되어 왔다. 시대적 흐름과 발전에 따라 게임 디자이너가 전달하고자 하는 메시지는 더욱 명확해 지고, 최초 오프라인 방탈출 게임이 갖고 있던 단순 ‘탈출’이라는 의미와는 다르게 현재는 공간이 지니고 있는 메시지를 전달하고자 하는 움직임과 함께 이를 스토리와 상호작용 가능한 퍼즐, 그리고 연출을 위한 방법론을 통해 의미 있는 플레이를 제공하고 있다.

[Table 1]의 세대구분을 참조하여 최초 오프라인 방탈출 게임부터 현재까지 4세대로 분류하여 구분할 수 있는데, 제한시간이라는 규칙에 따라 제한 시간 내 밀실에서 탈출을 위해 어려운 퍼즐을 빠르게 풀어 탈출 성공 유무에 초점을 맞춘 1세대와는 달리 2세대부터는 극적인 탈출을 위해 방 내부에서 다양한 연출이 등장하였다. 퍼즐 답안의 입력에 따라 조명이나 영상을 활용한 연출이나 소리를 통해 실시간 햅틱(Haptic) 인터랙션이 일어나는 것이 주를 이루었다. 단일 공간에서 탈출에 의미가 있던 1세대와 비교하여 2세대는 방의 개수 또한 하나의 연출을 위한 장치가 되어 활용되었으며 숨겨진 문, 숨겨진 공간 등은 플레이어에게 의도치 못한 극적인 경험을 제공했다.

1세대와 2세대를 거쳐 스토리 중점의 오프라인 방탈출 게임이 3세대로 정착한다. 3세대의 오프라인 방탈출 게임은 1세대에서 조명되었던 퍼즐이 공간에서 내포하고 있는 이야기에 따라 개연성이 요구되는 퍼즐로 진화되었으며, 2세대에서 중요시되었던 연출적인 요소들은 이야기 흐름에 따라 극적인 스토리 전달과 이해를 돕는 요소들로 활용되었다. 마지막으로 4세대 오프라인 방탈출 게임에서는 상호작용이 일어나는 모든 전자 장치를 활용한 요소들이 하나의 극적 연출로써 활용되며, 플롯의 구조에 따라 스토리예선 기-승-전-결, 퍼즐예선 답안 입력, 방예선 공간 이동을 위한 연출로 명확

한 구분이 되어있다.

[Table 1] Escape Room Game Generation Classification

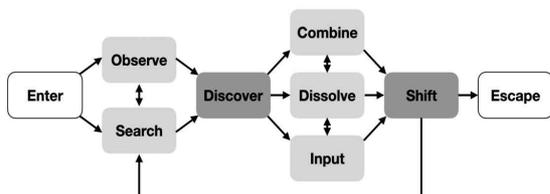
Period	Classify	Clarification
2007 ~ 2011	1 Gen.	Focus on escaping within the time limit, solving puzzles.
		Focused only on escape, no connection to internal environment and puzzle.
2011 ~ 2016	2 Gen.	Visual effect based on player input
		Rooms involved with puzzles, not stories
2016 ~ 2018	3 Gen.	Meaning of space, storytelling, indirect experience of a new environment
		Game environment, story and association with puzzles
2018 ~ Present	4 Gen.	Puzzle used as a dramatic effect

오프라인 방탈출 게임은 새로운 환경에서 경험성을 전달한다. 단순 장소가 지닌 의미성에 존재를 부여하여 체감하는 경험이 아닌, 사용자 자신의 의지에 의해 공간에 간혀 탈출을 한다. 구현되는 공간은 전혀 새롭고 낯선 공간이 아니며 영화나 애니메이션을 통해 몽상 속에서만 남아있던 행동을 직접 수행하게 된다. 화면을 통해 내면의 상상으로만 동원되었던 하나의 장면 혹은 연출을 직접 행동을 통해 체감할 수 있는 요소는 오프라인 방탈출 게임을 지속적으로 플레이하게 되는 요인 중 하나로 작용하게 되며 시각적, 청각적 감각을 통해 경험했던 하나의 이야기가 육체적, 촉각적인 감각의 확장을 통해 다양화된 경험을 제공한다. 이는 기존 체감형 콘텐츠에서 누락되어있던 특정 상황 역할을 체험하는 것에서 나아가 실제 역할을 수행한다는 점에서 오프라인 방탈출 게임은 다른 체감형 게임과 다른 차별점을 가지고 있다.

### 3. 오프라인 방탈출 매커니즘

오프라인 방탈출은 실제 사용자와 공간이 상호작용을 한다는 점에서 일반 비디오 게임과는 다른 면을 보인다. 비디오 게임은 게임 디자이너에 의해 설계된 가상의 환경에서 게임의 진행을 위해 플레이어와 캐릭터의 매개체가 되는 전용 입력 장치가 요구된다[24]. 하지만 플레이어의 게임 진행에 필요한 정보 전달을 위한 UI(User Interface)구성을 이루는 화면의 한계는 결국 고정된 물리적 프레임에서 보이는 연출에서 벗어나지 못한다. 오프라인 방탈출 게임은 비디오 게임과는 달리 플레이어가 방 안에 입장하는 순간 플레이어 자신이 결국 캐릭터 자체가 되어 게임을 진행해나가야 하며, 직접 플레이어가 신체의 촉각을 통해 공간과 상호작용을 하기 때문에 게임 진행에 필요한 추가 컨트롤러와 같은 입력 장치가 불필요하다. 또한 오프라인 방탈출 게임에서 플레이어에게 전달되는 연출 효과는 가상을 기반으로 구성된 연출이 아닌, 실제로 보고, 듣고, 만질 수 있는 연출이라는 점에서 비디오 게임과 차이점을 보이고 있다.

오프라인 방탈출 게임은 간혀진 공간에서 탈출하기 위해 불확실한 정보를 바탕으로 퍼즐의 풀이에 필요한 답안을 도출해야 한다. 플레이어는 공간과 상호작용을 통해 정확한 답안을 알아내야 하며, 풀이 접근 방법에 지체하게 되면 게임 내 한정된 시간에 따라 탈출에 성공하지 못하게 된다. 오프라인 방탈출 게임의 매커니즘은 입장과 관찰 및 탐색, 발견, 조합, 분해, 입력, 전환의 반복을 게임 요인들을 기반으로[25] 보이고 있다[Fig. 1].



[Fig. 1] Mechanism of Escape Room Game

오프라인 방탈출 게임의 매커니즘은 크게 6가지 단계로 분류 할 수 있다. 입장(Enter)에 해당하는 과정은 오프라인 방탈출 게임의 시작을 알리는 방을 입장하는 순간을 의미하며 관찰(Observe)과 수색(Search)은 각 방에 입장 후, 전반적으로 방을 인지하고 해석하는 과정이다. 방에 입장하여 해당 게임의 테마가 어떤 스토리인지, 왜 이 공간에 갇히게 되었는지 등 공간에 대해 이해를 하고 스토리에 진입하게 되는 첫인상과 같은 역할을 한다. 발견(Discover)은 그림, 텍스트 등 퍼즐 풀이에 요구되는 소품과 단서를 찾는 행동을 뜻한다. 오프라인 방탈출 게임의 난이도를 설정할 때 게임 디자이너가 의도적으로 단서를 숨겨놓는다든지, 추가적인 정보를 찾아야 하는 과정을 넣는 등 게임의 난이도에 영향을 끼친다. 결합(Combine)과, 분해(Dissolve), 입력(Input)은 발견 과정에서 찾아낸 단서나 소품을 통해 얻어낸 답을 해석하는 과정이다. 해당 과정에서 단서를 분해하거나 결합하여 답을 얻어 입력한다. 해당 단계는 퍼즐 그 자체가 될 수 있으며 앞서 단서에서 제공된 정보량에 따라 해당 단계에서도 난이도가 결정된다. 전환, 이동(Shift)은 답을 입력한 후 다음 방으로 이동하거나, 다음 퍼즐로 연계되는 과정을 뜻하며, 다음 방으로 이동되는 과정에서는 관찰과 수색단계가 반복된다. 탈출(Escape)은 최종적으로 방을 탈출하여 게임을 클리어하는 단계이다.

오프라인 방탈출의 공간은 플레이어로 하여금 왜 해당 공간에서 탈출해야 하는지 여부에 대한 당위성을 제공해야 한다. 탈출에 대한 목적은 퍼즐 풀이 방법 혹은 과정에 의해 자연스럽게 플레이어가 파악하게 된다. 즉 퍼즐은 왜 공간에 간혀야 하는지에 대한 정보를 전달해야 하며 공간은 퍼즐이 존재하기 위한 요인으로써 퍼즐의 의미를 전달하며 스토리 진행 과정으로 인식시켜야 한다[26]. 퍼즐과 퍼즐간의 연계성과 퍼즐과 공간간의 연계성, 그리고 공간과 공간 사이의 연계성은 오프라인 방탈출 내 전달하는 스토리에 그 목적이 있다. 스토리의 진행 절차에 따라 플레이어는 공간에서 전달하

고자 하는 의미를 전달 받아야 하며, 전달되는 매개체는 퍼즐이기 때문이다.

[Table 2] Game Elements on Escape Room

Elements	Escape Room	Clarification
Player	Number of player entered	Limited number of required players required (Game that effect on number of players)
Objectives	Escape within time limit	Escape the room within the limited time provided
Procedures	Puzzle solving	Deduct answer by analyzing the meaning, message given at room, input answers to the puzzle to shift to next room(escape)
Rules	Time out	Solve puzzles sequentially, to move due to motivation
Resources	Object, Remaining time	Props needed to solve the puzzle, time remaining from entry to time limit.
Conflict	Difficulty of puzzle	The riddle, the type of puzzle, the steps required to approach the solution.
Boundaries	Escape room rule	Not touching ceiling, not moving fixed props, not physically exert excessive force
Outcome	Escape	The time it took to escape, the number of rooms passed, the number of puzzles solved.

#### 4. 오프라인 방탈출 스토리

오프라인 방탈출 게임에서의 스토리는 게임의 기본적인 골격을 구성하는 중요 요소이다. 공간을 새로 구현하고 창출해야 하는 과정에서 스토리가

갖는 의미, 즉 스토리가 유기적으로 구동되기 위한 요소들을 설계하기 위해 세계관 정립부터 캐릭터설정 등이 동반되어야 공간 구현에 필요 요소들이 설치 가능하기 때문이다. 전체적인 스토리 흐름은 공간 분류와 플레이어에게 어디서 어떤 메시지를 전달할 것인지를 결정하는 중요 요인이 된다. 오프라인 방탈출 게임의 공간은 이동이 가능한 분리된 공간이 하나의 씬(Scene)이자 몽타주(Montage)가 된다. 공간과 공간 간의 충돌되는 구현 방안은 몽타주의 충돌되는 기법과 유사한 면모를 보인다. 이로 인하여 플레이어는 한정된 시간 이내 상반되어 충돌되는 방 내부의 이미지를 통해 게임의 스토리 시간 흐름 상 공간이 갖는 의미를 전달 받을 수 있게 된다. 오프라인 방탈출 게임의 시간은 게임 자체 내 시간이 흐르고 있지만 이는 게임 시스템 상 규칙에 해당하는 부분이며, 게임의 시간은 방안에서 제공하는 시간의 흐름과 상이함으로 동일한 시간의 전개 과정을 갖지 않는다. 즉 60분 제한 시간 내에서 진행되는 게임 속 시간은 현실에서 흐르는 시간과 다른 별도의 시간 흐름을 갖는다.

#### 4.1 오프라인 방탈출 게임 스토리 분류

본 연구에서는 오프라인 방탈출 게임의 스토리 유형의 분류를 위해 2017년부터 2020년까지 국내 운영 중인 141개의 매장에서 428개의 오프라인 방탈출 게임을 직접 플레이 한 내용을 바탕으로 오프라인 방탈출 게임의 스토리 유형 분류를 시도했다. 장르의 구분은 오프라인 방탈출 매장에서 제공되는 장르를 기준으로 판타지 28개, 공포 75개, 드라마 56개, 모험 38개, 사극 3개, 스릴러 37개, 예로 12개, 임무 34개, 잠입 44개, 추리 53개, 코믹 10개, 탈출 38개의 오프라인 방탈출 게임을 대상으로 진행되었다. 조사 과정에서 연구자 1인을 포함한 최소 2인 이상이 함께 게임 플레이를 진행 하였으며, 플레이 이후 메모 작성(Memo writing)과정을 통해 게임의 스토리 유형을 각자 작성했다. 연구자를 포함하여 입장 인원은 게임 기획자, 오프라인 방탈출 게임 기획자, 영상학 박사 수료생, 커

뮤니케이션학 박사과정생, 실내 디자인 전공자, 컴퓨터 공학 전공자로 구성되었다. 스토리 유형의 분류를 위한 기준점은 게임 입장 전 게임 마스터 (Game Master : GM)로부터 전달 받은 게임의 설명을 중심으로 분류되었으며, 해당 정보를 바탕으로 방에 입장 이후 파악되는 이야기를 플레이 이후 작성 하는 절차로 진행되었다. 메모 데이터의 오염과 객관성을 유지하기 위해 플레이 이후 작성된 메모를 트로티어(David Trotter)가 제안한 시나리오 3막 구조를 중심으로 작성, 분류 하였으며 [27], 메모 작성된 데이터는 같이 입장 했던 인원 간 교차 분석 했다. 트로티어의 스토리 3막 구조는 내러티브 구조를 분류하는 도구로 1막은 이야기의 발단이 되는 시작점으로 이야기의 시대와 배경, 등장하는 캐릭터들의 성격과 관계의 조건을 성립하기 위한 단계이다. 2막은 이야기의 고조 단계이며, 첫 1막에서 설명되던 배경과 캐릭터들 간 연계성과 처해져 있는 상황에 의해 캐릭터들이 문제를 해결하기 목적 파악을 통해 이야기가 전개되는 과정을 뜻한다. 마지막 3막은 이야기의 절정에 해당하며, 문제 해결과 2막에서 상황과 캐릭터 간 연계되어 있던 이유와 문제에 대한 질문이 해소되는 순간이다. 트로티어의 3막 구조를 바탕으로 오프라인 방탈출 스토리 분류를 시도 결과 1막에 해당하는 이야기 속 인물 간 상황 설명, 배경과 시대 설명은 공통적으로 대부분 입장 전 게임 마스터로부터 설명을 들을 수 있었다. 2막에 해당하는 이야기의 전개 과정까지 전달 받고 입장하여 위기 및 결말을 방 안에서 플레이를 통해 해결하는 스토리와, 마지막 3막인 결말까지 전달 받은 이후 해결하는 과정만 플레이어가 개입하는 스토리가 존재함을 확인할 수 있었다. 그 결과 오프라인 방탈출 게임의 스토리의 패턴을 다음과 같이 분류 할 수 있었다 [Table 3]. 이에 트로티어의 1막, 2막, 3막을 각 a, b, c 순으로 나열하여 다음과 같이 세분화 하며 유형화를 시도했다.

[Table 3] Escape Room Story Pattern

Clarification	Pattern
The reasons, conditions, and purpose of escape are guided before entering the room	Players enter with all conditions known for escape, and escape once all specified conditions have been achieved.
Only the purpose of escape are guided before entering the room, conditions to escape should be determined through play.	Player knows the reason of entering the room, but have to figure out what to do for escape.
Figure out the condition, purpose of escape during the play.	The player must find out what the escape conditions and what happened behind the story told in the game.

#### 4.1.1 탈출 조건, 목적, 이유 입장 전 고지

플레이어는 최초 오프라인 방탈출 게임에 입장하기 전에 플레이어 자신이 무엇을 해야 하는지, 탈출을 위한 조건은 무엇이 있는지 미리 고지 받는 형태이다. a라는 조건(제한 시간 이내, 미션 저지)이 발생하여 b라는 목적(탈출, 탈환, 잠입)을 통해 c라는 이유(납치, 총격, 비밀 임무)를 도출해야 한다. 입장 전 a, b, c를 전달받아 플레이어는 c라는 조건을 달성하기 위해 방에 입장하게 되며, 이곳에서 c는 탈출을 위한 요인으로 해당 c의 성질에 따라 게임의 난이도가 좌우된다. a, b, c를 모두 전달 받고(연산자 +) 입장한다는 점에서 이를 a+b+c으로 표현 할 수 있다. 본래 테마 내부에서 퍼즐과 조화를 이루는 스토리 보다는 탈출 그 자체에 중점을 두는 방법으로 스토리 자체에서 의미를 전달하기 보다는 탈출하기 위한 동기를 부여하는 정도로 플레이어의 탈출했다는 성취감에 더 중점을 두게 된다. 해당 유형과 비슷한 구조를 지니고 있는 스토리는 비디오 게임에서도 확인 할 수 있는데 아이렘(irem)社의 절체절명도시[28]와 유사

하다. 해당 게임의 경우 지진으로 인해 무너진 환경에서 주변 소품을 활용한다든지, 지형을 이용한 퍼즐 풀이 과정을 통해 오직 탈출만을 목적으로 진행된다는 점에서 동일한 구조를 지니고 있다.

#### 4.1.2 탈출 조건, 목적은 사전에 고지하지만 이유는 플레이를 통해 파악

플레이어에게 탈출을 하기 위한 목적과 조건은 미리 입장 전 알려주지만, 이에 해당하는 이유는 테마 안에서 플레이어가 찾아내야 하는 스토리다. a라는 조건(홍가에 침입하여)과 b라는 목적(귀신의 정체를 밝혀낸다)을 전달 받고, 플레이를 통해 c라는 이유(귀신의 정체는 무엇인가)를 방 내부에서 발견하여 탈출한다. a와 b는 사전에 전달 받은 상태로 게임이 진행된다. c를 도출하기 위해 게임 진행 시 출몰하는 a와 b를 조합하여 c에 접근하게 되며, 해당 유형은 c에 의해 스토리의 결말이 결정된다. a와 b를 고지 받고 입장하여 c를 알아내야 하는 유형으로 이를 a, b를 전달받고 c를 알아내려는 형식 아래 이를 a+b(c)로 연산자인 괄호()는 방안 내부를 뜻한다. 플레이어는 게임을 진행하며 탈출해야 하는 이유를 퍼즐 풀이를 통해 직접 알아가며, 탈출하기 위한 목적과 조건이 퍼즐로 형성되어 이유를 밝혀낸다. 비슷한 사례로 코나미(Konami)사의 메탈기어 솔리드(Metal Gear Solid)시리즈[29] 게임의 경우 주인공인 솔리드 스네이크(Solid Snake)가 메탈기어라는 핵무기를 저지 한다는 임무 완수를 위해 작전 환경에 대한 아무런 정보 없이 투입 되었지만, 게임 플레이 진행 과정을 통해 공간의 정보와 공략 방법에 대한 정보를 습득하는 과정과 흡사하다.

[Table 4] Structure of Escape Room Story

Factor	Clarification	Elements
a+b+c	In event of A, player should bring about the result of C through a process called B.	By some kind of event happened(a) when you have to escape(b) within the time limit, we need to make a key(c).
	C is a puzzle to meet the conditions. The nature of C depends on the progress of the room.	
a+b(c)	In case of A incident, B is needed. Then what is C	To identify some kind of incident (a), when you dig into the truth (b), where is the key (c)
	Derive C from a puzzle using A and B to know the escape condition C.	
(a+b+c)	In the event of A, what are B and C	What kind of event is it (a). This has to do with something (b). What is needed to address this (c).
	Identify B to derive A, and obtain C through the previously derived A, B.	

#### 4.1.3 탈출 조건, 목적, 이유 모두 입장 후 확인

플레이어는 게임에 관련된 스토리는 최대한 제한 채 탈출을 위한 이유와 조건, 목적을 게임 진행을 통해 확인해야 한다. 플레이어는 조건(a)과, 목적(b), 그리고 이유(c)를 게임을 진행하면서 알아내야 하며, 각 요인들은 스토리의 진행을 위해 유기적으로 공존하고 있으며 어느 요인 하나라도 누락이 되면 탈출을 위한 조건은 성립이 되지 않는다. 각 요인들을 방 안에서 알아내야 한다는 점에서 이를 (a+b+c)으로 나타낼 수 있다. 플레이어는 직접 자신이 테마의 주인공이 되어 모든 문제의

원형을 밝혀내야 하며, 최종적으로 플레이어가 입장 하게 된 사유를 밝혀낼 때는 모든 탈출을 위한 조건이 성립되어 있는 상태이다. 위와 같은 예시를 영화 쏘우(Saw)[30]를 통해 유사한 부분을 확인할 수 있는데, 직쏘(Jigsaw)로부터 납치당한 인물들은 본인이 왜 납치가 되었는지 직접 직쏘와의 대결을 통해 밝혀내야 하며, 최종적으로 모든 이유를 밝혀내면 탈출 할 수 있는 스토리와 유사하다.

## 5. 결 론

본 연구는 오프라인 방탈출 게임의 매커니즘과 게임 속에서 나타나는 스토리 유형을 트로티어의 3막을 바탕으로 분류했다. 그 결과 학문적인 결론과 실무적인 결론에 도달할 수 있었다. 학문적인 결론으로는 오프라인 방탈출 게임에 대하여 논의되고 있는 연구는 다양하지만 오프라인 방탈출 게임 자체를 게임 이론으로 접근하여 분석했다는 점이다. 오프라인 방탈출 게임에 대해 활용성이나 게임의 일부를 분석한 연구와는 달리 해당 연구에서는 오프라인 방탈출 게임에 대한 기본적인 논의로 전개하여 관련 연구자들에게 오프라인 방탈출 게임에 대한 이론적 토대를 마련했다는 점에서 의미가 있다고 볼 수 있다. 두 번째로 오프라인 방탈출 게임 디자인에 있어 설계 틀을 형성하는데 요구되는 스토리를 분류하고 유형화 했다는 점이다. 트로티어의 3막을 하나의 분석 도구로 활용하여 분류를 시도한 결과 오프라인 방탈출 게임에는 크게 3 가지의 유형이 있는 것을 알 수 있다. 결과 도출 과정에서 보인 스토리 유형의 패턴은 제한된 시간과 한정된 공간에서 스토리를 전달하기 위한 수단으로 형성된 것으로 파악된다. 오프라인 방탈출 게임 디자이너는 공간을 구성하고 배치하는 프로덕션 디자이너의 역할과 퍼즐을 기획하고 스토리를 구현하는 역량을 요구로 한다. 무엇보다 오프라인 방탈출 게임은 디자인 하는데 있어 공간 분류가 매우 중요시 된다. 오프라인 방탈출 게임을 하나의 공간 기반 체감형 게임이라는 점에 주목하여 공간의 크기

가 스토리에 영향을 받으며 반대로 스토리가 공간 설정에 큰 변수로 작용한다. 오프라인 방탈출 게임 디자이너에게 부여된 공간의 크기에 따라 방 안에서 동선과 플레이어로 하여금 무엇을 보고 퍼즐 배치를 통해 행동을 제어하기 위한 수단은 공간의 넓이에 따라 판가름되기 때문이다. 연구의 한계점으로 유형에 따라 플레이어가 공간에서 체험하는 경험의 차이가 있을 것으로 보인다. 게임 디자이너 관점에서 게임 설계를 위한 연구에서 벗어나 플레이어의 관점에서 각 유형에 따라 변화하는 스토리 구조 모형과 이에 따른 플레이어의 경험도를 정량적으로 측정할 후속 연구가 요구된다.

## REFERENCES

- [1] Caillois. Roger, "Man, Play, and Games", University of Illinois Press, 2001.
- [2] Nicholson. S, "Peeking behind the locked door : A survey of escape room facilities", Available : <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- [3] Fullerton. T, Swain. C, & Hoffman. S, "Game design workshop: Designing, prototyping, & playtesting games", CRC Press, pp. 49-58, 2004.
- [4] Ahn. Hyunjeong, "A Study on the Structure and Characteristic of Overlapping of Storytelling about Experience Space-Focus on the Museum space." Korean Institute of Interior Design Journal, Vol 22, No. 4, pp. 41-51, 2013.
- [5] Barrett. Deirdre, "Supernormal stimuli: How primal urges overran their evolutionary purpose", WW Norton & Company, 2010.
- [6] Bond. Michael, "Wayfinding: The Art and Science of how We Find and Lose Our Way", Pan Macmillan, 2020.
- [7] Clarke. Samantha, et al., "escapED: a framework for creating educational escape rooms and Interactive Games For Higher/Further Education", International Journal of Serious Games, Vol. 4, No. 3, pp. 73-86, 2017.
- [8] Clarke. S, Arnab. S, Morini. L, et al.,

- “EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development”, Proceedings of the 10th European Conference on Games Based Learning, ECGBL, pp.968-672, 2016.
- [9] Eukel. Heidi N, Jeanne. E, Frenzel, and Dan. Cernusca, “Educational gaming for pharmacy students - design and evaluation of a diabetes-themed escape room.” American journal of pharmaceutical education, Vol. 81 No. 7, 2017.
- [10] Borrego. Carlos, et al., “Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science.” JOTSE, 7.2, pp.162-171, 2017.
- [11] Coffman-Wolph, Stephany, Kimberlyn Gray, and Marcia. Pool, “Designing an Escape Room Game to Develop Problem Solving and Spatial Reasoning Skills”, ASEE IL-IN Section, 2018.
- [12] Hermanns. Melinda, et al., “Using an Escape Room” toolbox approach to enhance pharmacology education.” Nursing Faculty Publications and Presentations, Paper16, 2017.
- [13] Li. Ping-Yeh, et al., “Problem-based Learning (PBL) in interactive design: A case study of escape the room puzzle design.” 2018 1st IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention (ICKII). IEEE, 2018.
- [14] Nicholson. Scott, “Creating engaging escape rooms for the classroom.” Childhood Education, Vol. 94, No. 1, pp. 44-49, 2018.
- [15] Pan. Rui, Henry. Lo, and Carman. Neustaedter, “Collaboration, awareness, and communication in real-life escape rooms.” Proceedings of the 2017 conference on designing interactive systems, 2017.
- [16] Choi. Dongho, et al., “Examining information search behaviors in small physical space: An escape room study.” Proceedings of the Association for information Science and Technology, Vol. 54, No.1, pp.640-641, 2017.
- [17] Wiemker. M., E. Elumir, and A. Clare, “Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”, Game Based Learning, 55, 2015.
- [18] Warmelink. Harald, et al., “AMELIO: Evaluating the team-building potential of a mixed reality escape room game.” Extended abstracts publication of the annual symposium on computer-human interaction in play, 2017.
- [19] PIAO. XIANMEI, Jung. Eui-Chul, “Proposal of a New Scenario Composition Method for Escape Room Game Design”, The HCI Society of Korea, pp.1044-1047, 2017.
- [20] PIAO. XIANMEI, Jung. Eui-Chul, “Proposal of Interaction Design for Offline Escape Room Games Applying Features of Digital Games”, Korean Society of Design Science, pp.76-77, 2017.
- [21] Lee. Min Hee, Han. Hye Won, “A Study on the Convention and Typology of Room-Escape Game”, Korean society for computer game, Vol.30(4), pp.157-163, 2017.
- [22] Pan. Rui, Henry Lo, and Carman Neustaedter, “Collaboration, awareness, and communication in real-life escape rooms.” Proceedings of the 2017 conference on designing interactive systems. 2017.
- [23] Wiemker, Markus, Errol Elumir, and Adam Clare, “Escape room games,” Game based learning , 55, pp. 55-75, November 2015.
- [24] Schatz. Emilia, “Defining Environment Language for Video Games.” Retrieved February 23 (2017): 2019.
- [25] Fullerton. T, Swain. C, & Hoffman. S, “Game design workshop: Designing, prototyping, & playtesting games”, CRC Press, pp. 49-58, 2004.
- [26] Lee. Jae Hong, “The Case Study on Interactive Elements of the Game Scenario”, Journal of Korea Game Society 2.2 pp. 85-96, 2002.
- [27] Trottier. David, “The Screenwriter’s Bible: A Complete Guide to Writing”, Formatting, and Selling Your Script, 2014.
- [28] <https://www.zettai-zetsumei.jp>
- [29] <https://www.konami.com/mg/jp>
- [30] <https://www.lionsgate.com/franchises/saw>



김수완 (Kim, Soowan)

약 력 : 2014 성균관대학교 인터랙션 사이언스 석사  
2018 성균관대학교 영상학과 박사수료  
2018-2019 성균관대학교 영상학과 초빙교수  
2019-2020 넥스트에디션 CTO  
2020-현재 건국대학교 글로벌캠퍼스  
미디어콘텐츠학과 강사  
2021-현재 성균관대학교  
미디어커뮤니케이션학과 강사

관심분야 : 게임디자인, 오프라인 방탈출, 인터랙티브  
콘텐츠

---

