

2025-2학기

# 게임메이킹워크숍

- 09강

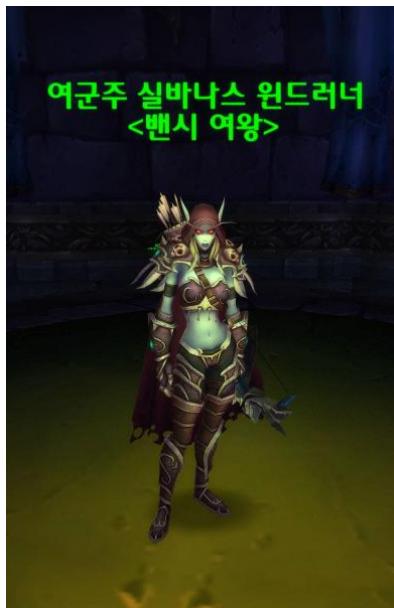
# 09강 주제

1. 게임 스토리텔링의 특징
2. 방탈출 게임의 개념
3. 방탈출 게임의 구성

# 1. 게임 스토리텔링의 특징

## 게임 스토리텔링?

- 이야기를 게임에 맞는 담화형식으로 창작하는 행위
- 서사의 기본 구성 요소, 설계/설정/연출, 사용자가 게임에서 만들어내는 스토리텔링까지 포괄



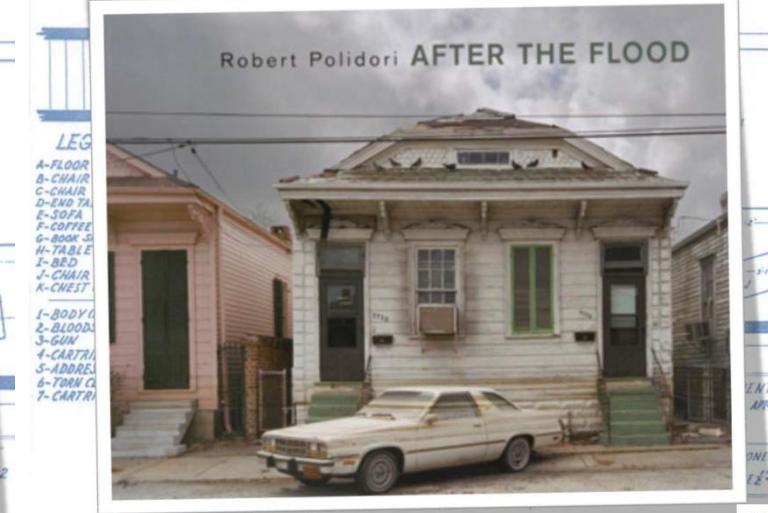
# 1. 게임 스토리텔링의 특징

이 곳에 무슨 일이 있었나? (What happened here?)



\* Harvey Smith, <What Happened Here?>, 2010 GDC

# 1. 게임 스토리텔링의 특징



"In games, we explore" - 환경적 스토리텔링 (Environmental Storytelling)



# 1. 게임 스토리텔링의 특징



# 1. 게임 스토리텔링의 특징

## 헨리 젠킨스, 환경적 스토리텔링 이론

〈Game Design as Narrative Architecture〉 中

- 게임 매체의 특이성을 고려, 내러티브 가능성이 충만한 공간으로서의 게임을 강조

Story	설명	예시
환기된 스토리 Evoked Story	<ul style="list-style-type: none"><li>• 이미 존재하거나 잘 알려진 서사를 공간 설계에 적용</li><li>• 더 친숙하고 강하게 몰입할 수 있는 장점 + 디테일의 변경을 통한 신선함 부여</li><li>• 게임 공간이 플레이어의 상상력에 구체적 형상을 잘 제공했는지 가관</li></ul>	〈스타워즈〉, 〈이상한 나라의 앤리스〉… (해리포터, 오징어게임…)
규정된 스토리 Enacted Story	<ul style="list-style-type: none"><li>• 메인 플롯을 벗어나지 않는 범위에서의 미시 서사</li><li>• 공간에 따른 캐릭터 움직임 주위로 스토리가 조직화 (동사)명사)</li></ul>	단계별로 사용자가 경험하게 되는 다양한 서사, 〈베이더 이모탈〉
내재된 스토리 Embedded Story	<ul style="list-style-type: none"><li>• 공간의 항해를 통해 서사를 밝혀 나가는 것</li><li>• 게임 공간에 분배된 정보를 통해 서사 과정을 제어</li><li>• 흩어진 정보를 통해 플롯을 재구축하고자 노력하는 플레이어들</li></ul>	탐정 게임, 〈미스트〉…
창발적 스토리 Emergent Story	<ul style="list-style-type: none"><li>• 사용자들에 의해 생성된 서사</li><li>• 게임 공간은 풍부한 서사 잠재력을 지니도록 설계</li></ul>	〈Sims〉, 온라인 게임의 사용자 스토리텔링…

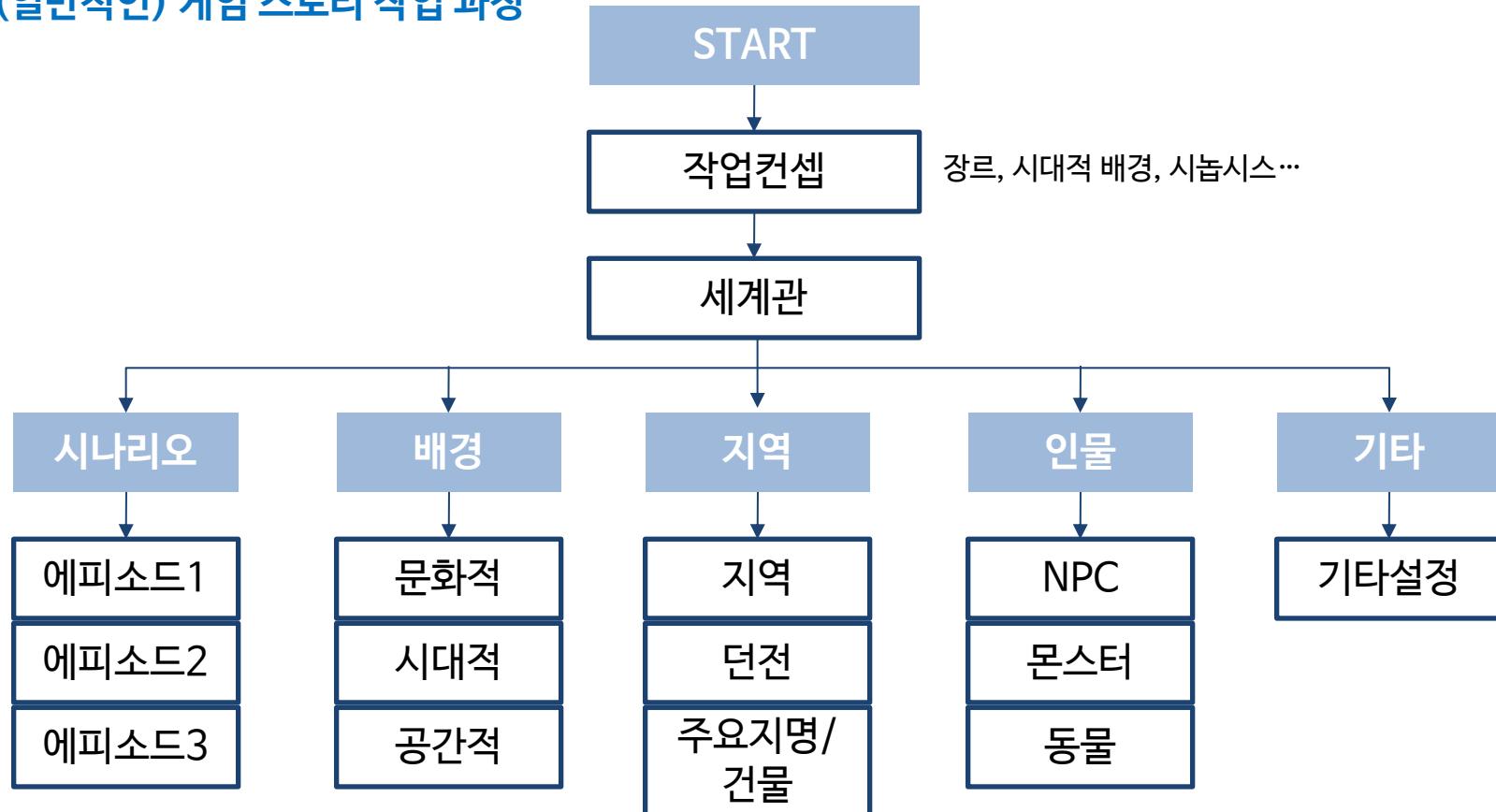
## 1. 게임 스토리텔링의 특징



- 게임에서 스토리 장치는 공간, 인물, 아이템과 같은 존재물. 이 존재물들은 통합적으로 서로 엮어있거나 관련되어 제시되는 것이 아니라 일정한 순서나 위계없이 게임 속에 배열 혹은 잠재 되어 있으며, 이것을 이야기로 만드는 것은 게이머의 몫
  - 이러한 요소들과의 상호작용으로 인해 게이머마다 각기 다른 내용의 이야기가 만들어지고, 게임의 이야기는 게이머의 선택과 조작에 따라 끊임없이 변형 가능성을 가짐.
  - 플레이어 + 일련의 이야기 요소 = 주관적인 체험의 형태

# 1. 게임 스토리텔링의 특징

\* (일반적인) 게임 스토리 작업 과정

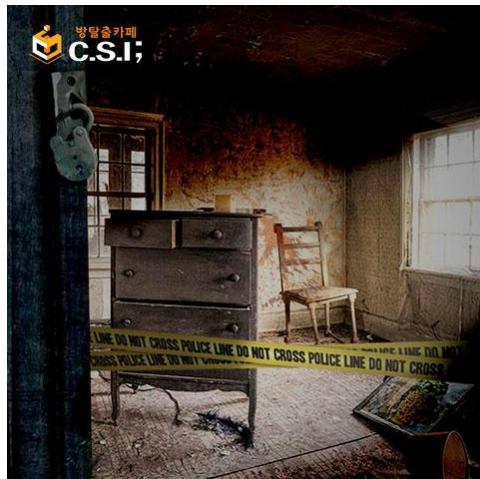


\*설정 작업이 중요 - 컨셉을 결정하는 작업이기에  
\*네이밍, 레벨 디자인, 퀘스트 디자인 역시 게임 스토리텔링의 영역  
\*게임 시나리오의 1차 대상: '개발자'

## 2. 방탈출 게임의 개념

### 방탈출 게임이란?

- 플레이어가 ‘방’의 형태를 띈 제한된 공간에서, 물건 및 단서를 활용하여 탈출하는 게임
- ‘탈출’의 결과가 아닌 ‘과정’에 미학이 있는 장르 = 해당 과정은 서사 전개와 긴밀히 연관
- 시공간적으로 고립된 상태의 플레이어 - 공간에 주어진 단서 탐색 - 수수께끼와 퍼즐 해결 - 탈출



## 2. 방탈출 게임의 개념

### 방탈출 게임의 장르적 기원

- ‘어드벤처 게임’: 특히 포인트-앤-클릭 류의 어드벤처 게임 및 퍼즐 게임에 기원을 둠
- Room-escape Game, Escape the room 등의 독자적 장르로 불리움
- 초기 온라인 방탈출 게임의 예: 영국, 〈시공의 미스터리(The Mystery of time and space, MOTAS)〉(2001), 일본 〈크림슨 룸(Crimson Room)〉(2004)
- 그래픽의 퀄리티보다 트릭의 참신함 및 기반 스토리의 개연성이 더 큰 비중을 차지하는 장르
- 국내의 경우, 2007년 게임데이 〈방탈출〉, 2008년 EA 모바일 코리아 〈밀실탈출: 검은방〉이 출시되며 모바일 플랫폼을 중심으로 방탈출 게임이 발전

### 3. 방탈출 게임의 구성

#### 방탈출 게임의 특징

- ① 방=밀실, 수수께끼로 가득 차 있거나 미스터리한 사건이 일어나는 접근 불가능한 방 (ex- 폐저택, 폐 선박, 폐장한 테마파크, 미궁, 버려진 오두막, 폐호텔, 지하실…)
- ② 낯설고 위협적인 곳에의 고립 - 안전한 곳으로 회귀하고자 하는 ‘탈출’에의 욕망
- ③ 서사적 요소(인물, 사건, 배경)와 게임적 요소(규칙, 상호작용)의 교차

서사적 층위

캐릭터  
(주인공-적대자-조력자)

시공간적 배경

메인플롯과 위성 플롯

게임적 층위

퍼즐, 객체와의 상호작용

조건 달성과  
스테이지 언락

### 3. 방탈출 게임의 구성

#### 유형

##### 1) 탈출 목적 지향

- ‘진입-탈출’의 메인 플롯 외 서사적 요소는 표면적으로 드러나지 않음
- 플레이어 캐릭터가 누구인지, 왜 갇혔는지는 제시되지 않은 채 방의 탈출이 목적이 됨(캐릭터가 방에 갇히게 되는 이유나 과정은 소략하게 제시되거나, 드러나지 않음)
- 아이템과 퍼즐, 장치 탐색에 초점, 게임적 측면을 강조
- 소위 스테이지형 방탈출: {감금 - 탐색 및 퍼즐 풀이 - 탈출}의 과정 반복



### 3. 방탈출 게임의 구성

#### 유형

##### 2) 탈출 과정 지향

- 캐릭터 및 시공간적 배경에 얹힌 플롯 존재, 게임을 진행할 수록 서사가 세부적으로 제시됨
- ①캐릭터, ‘나는 누구인가?’, ’왜 갇혔는가?’ - ②공간, ‘이 곳은 어디인가’, ‘무슨 비밀이 숨겨져 있는가’ - ③사건, ‘이 곳에서 무슨 일이 있었는가?’
- 수수께끼, 추리의 플롯 + 탐색과 퍼즐 풀이 → 목표 달성



### 3. 방탈출 게임의 구성



# 오늘의 할 일

- 기말 프로젝트를 시작합니다.
- 컨셉기획 work sheet를 작성해 봅시다!

# 팀 배정

## 앞으로의 계획

### ● 컨셉 & 시놉시스

캐릭터 & 스토리 라인 구체화

공간 기획 & 퀘스트

공간 프로토타이핑

프리젠테이션

**Thank you**