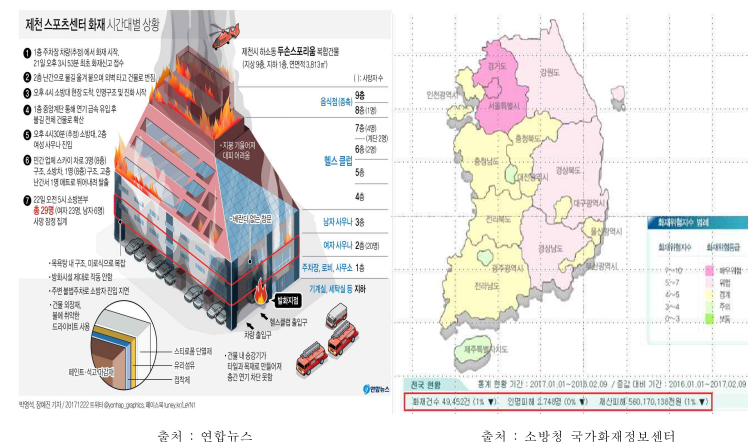


-OPP(one page proposal)-

제목: 화재 현장을 설정한 방 탈출 게임 기획	기획자: REO(Rescue Each Other)
The idea (제안하고자 하는 것을 한 문장으로 표현)	
“ 시민들에게 화재예방 및 안전교육을 효과적으로 전달하기 위한 에듀테인먼트요소로서 화재 현장 방 탈출을 기획”	
Background (이 제안을 하게된 배경, 누구나 동의하는 condition/fact기술)	
① 일련의 화재사건(체천 스포츠센터, 밀양 화재센터 등) ② 화재 현장 출동시 발생하는 애로사항을 개선하고자 하는 욕구 ③ 안전교육이 제대로 이뤄지지 않고 있는 실태 ④ 최근의 소비 트렌드는 ‘경험’을 추구하는 소비 트렌드로 진화	
How it works (디테일들- 누구를 대상으로 어디서 뭘 어떻게 하는지 기술)	
• 표적 고객: 학교에서 안전교육을 서면으로 배운 10대 학생들과 추리를 좋아하고 한국의 최신 소비트렌드인 ‘경험’을 중시하는 20대 ~ 30대 청년들 • 장소: 전국 177개의 안전체험관 중 기존의 대형 및 중형 체험관 30개와 현재 건립 중인 22개의 안전체험관 • 목표: 화재현장 예방 및 안전교육을 에듀테인먼트(Edutainment)화(化)	
Key benefits (기대효과 - why)	
① 놀이를 통해 안전교육을 학습함으로서 위기상황에서도 대처할 수 있는 지식 제공 ② 소비자들이 무료하고 지루하다고 생각했던 안전교육에 대한 인식 변화 ③ 오락요소에 교육을 접목하는 새로운 소비가치 창출 ④ 소방관들이 실제 현장에서의 애로사항을 알고 그들의 헌신을 되새김 • 계량효과 예상치: 점포 1개당 월 1,290만원(국내 최대 방 탈출 기업 셉록홀름(Sherlock Holmes) 분석치) * 52개(전국 체험관 수) = 월 약 6억 7천만원 + 안전교육 학습으로 인한 예방효과	
Next steps (이를 위해 누가 언제까지 뭘 해야 하는지 액션 기술)	
• 소방청은 실제같은 상황을 연출하도록 구체적인 청사진을 설계 • 이 과정에서 REO는 소방청과의 협력을 통해 아이디어를 제공하고 세부사항을 조율	

-상세 기획 보고서-

- ① 최근 발생한 일련의 화재사건을 모티브
- ② 방 탈출 고유의 긴박함과 화재 상황을 결합시켜 새로운 에듀테인먼트(edutainment) 개발
- ③ 화재 상황 속 대처 방안, 안전 교육등의 정보를 제공함으로써 실제 화재상황 속 예방효과 기대



체전 스포츠센터, 밀양 세종병원 등의 최근의 화재는 비극적인 사건으로서 많은 시민들에게 각인되었다. 특히 화재 발생 후 생겨난 여러 가지 문제점들은 시민들에게 위험은 자신들에게 아무런 예고 없이 불의로 닥쳐온다는 것, 자기 자신도 피해를 입을 수 있다는 것 등 다양한 골칫거리를 낳았다. 그럼에도 불구하고, 여전히 많은 사람들은 화재(혹은 재난)에 대해 무감각하다고 볼 수 있다. 왜냐하면 자신은 아닐 것이라는 생각, 미디어로 통해 전해지는 사건에는 공감하지만 자신에게는 일어나지 않을 것이라는 안일한 생각을 가지고 있다. 그렇기 때문에 실제 화재 상황이 발생했을 때 많은 사람들이 침착함을 잃고 적절한 대처를 하지 못해 더 큰 피해를 발생하는 경우가 많다.

화재현장에서의 피해를 더욱 증폭시키는 요인은 바로 ‘안전교육’의 학습이 시민들에게 활발히 이루어지지 않고 있기 때문이다. 위기 상황 속에서 시민들은 정확한 판단을 통해서만 자신들의 안전을 확보할 수 있다. 그러나 현재 우리나라에서 이루어지고 있는 안전 교육들은 매우 일률적이며 단순한 글과 그림 등으로만 이루어진 매뉴얼을 답습하는 형태로 구성되어 있다. 이런 상황 속에서는 실제 비상 상황에서 시민 자신들이 배운 안전교육을 실제 행동으로 옮기기까지에는 숙련자가 아닌 이상 버거운 것이 현실이다.

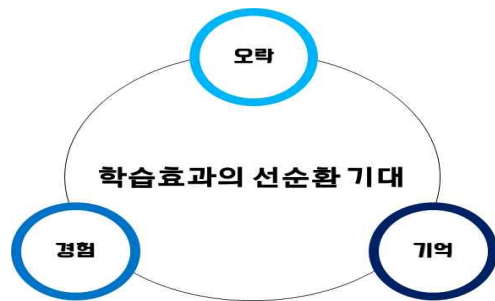
경험의 진화 레벨
비일상적 체험공간의 등장

출처 : 트렌드 코리아 2017, 김난도 외

「트렌드 코리아 2017 : 서울대 소비트렌드 분석센터의 2017 전망」에 따르면, 현대인들은 현재 소유의 만족을 넘어서 ‘경험’의 즐거움을 추구하는 경향이 높아지고 있다고 전망한다. 그래서 R.E.O는 ‘방탈출’이라는 엔터테인먼트적인 요소를 활용해서 시민들의 안전을 증진시킴을 제안하는 바이다. 현재 우리나라의 화재상황 시 대치요령 등은 간단한 설명이나 안내로만 진행되고 있는 실정이다. 이런 글자 및 그림 등으로 이루어진 대치요령은 시민들에게 쉽게 체화되지 않아서 효과가 매우 미비하다고 볼 수 있다. 따라서, 요즘 시민들에게 인기인 ‘방 탈출’이라는 오락요소에 화재상황을 설정해 진행하면, 이를 접한 시민들에게는 재미와 동시에 안전 예방교육이라는 기대효과를 극대화할 수 있을 것으로 보인다.

그리고 현재 우리나라에 존재하고 있는 안전체험센터는 유아 및 초등학교 등을 대상으로 설정되어 있는 체험관이기 때문에 청소년층과 청년층이 쉽게 접근하지 못하는 것이 현실이다. 그래서 보다 청소년과 청년들이 적극적으로 즐길 수 있는 방 탈출 시스템을 도입하여 하나의 체험관을 만들 수 있다면 이는 보다 효과적으로 시민들에게 전달될 수 있을 것이다.

2. 기대효과



① 안전예방교육

가장 극대화 할 수 있는 기대효과는 ‘화재시 대피요령’과 같은 안전교육을 시민들에게 습득할 수 있는 기회를 주는 것을 기대한다. 방 탈출의 특성상 직접 재난을 체험하거나 건물에서 뛰어내리는 등의 체험을 제공하는 것은 어렵다고 판단된다. 그러나, 참가자들은 방 안에 놓여져있는 문제들을 통해서 문서화되어 있는 안전대피요령 등을 손쉽게 암기할 수 있을 것이다. 화재 현장과 같은 긴박한 상황 속에서 사람들은 혼란에 빠지는 경우가 높다. 이런 때 방 탈출을 통해 학습된 대피요령은 실제 상황에서 사람들이 보다 정확하게 안전한 판단을 할 수 있도록 유도할 수 있을 것이다.

② 소방관에 대한 헌신을 상기

많은 화재현장 속에서 불길 속으로 가장 먼저 들어가고 가장 나중에 나오는 사람들(First In, Last Out)이 있다. 바로 소방관으로서 우리는 비상사태일때도, 평상시에도 그들에게 의지하곤 한다. 시민들 자신들에게 문제가 닥쳐올 때는 소방관(119)를 무의식적으로 연상하지만 문제가 해결되고 나선 소방관

들의 헌신과 노고를 기억하는 사람은 적다. 또한 화재현장에 남겨진 채처럼 소방관들은 한 곳의 화재현장을 다녀오고 나면 그들의 몸에는 불길 속의 수많은 유독물질들이 남겨지게 된다. 이로 인해, 소방관들은 몸 안에 쌓인 유독물질들로 인해 병들고 괴로워한다.

따라서, ‘화재 현장’을 기획해서 시민들이 참여하게 된다면, 참가자들은 자연스럽게 소방관들의 헌신을 상기할 수 있을 것이다. 결국 이런 참가자들의 경험들은 현재 소방관이 처한 현실과 문제들을 수면 위로 부상시킬 수 있는 원동력이 될 수 있을 것이다. 참가자들은 공감을 통해 소방관들을 이해할 수 있을 것이고 또한 이런 작은 경험들이 모여 결국에는 큰 움직임으로 이어져 ‘나에게 더욱 안전한 나라’로 한 걸음 내딛을 수 있을 것이다.

③ 오락이 가치 있는 소비로 재정의

현재 시민들에게 ‘오락’은 일회성이고 자신의 즐거움을 위한 요소로서 기억되고 있다. 기존의 방 탈출 또한, 참가자들의 호기심이나 아니면 자극적인 요소를 제공하는 것에 초점을 둔 형태로 존재하고 있다. 그러나, 이런 ‘화재현장’을 통해서 참가자들이 자신들의 안전을 위해서 그리고 소방관들과 공감하기 시작한다면 이제 방 탈출은 오락적인 요소를 넘어서 가치 있는 소비로서 인식되는 의미있는 행동으로 진일보 할 수 있을 것이다. 이러한 변화는 현재 ‘공동체 의식’과 ‘착한 소비’로 대두되고 있는 현재 대중들의 소비 트렌드에도 부합한 변화로서 여겨지며 앞으로 더욱 더 진화할 수 있는 가능성이 큰 시장으로서 판단된다.

④ 시민들이 정부에 대한 안전성 및 신뢰성이 증가와 보다 안전한 내일을 구축

만약, 국가차원에서 이런 방 탈출을 기획하는 것은 정부의 입장에서 크게 장점으로 작용될 것으로 예상된다. 첫 번째로, 경직되어있다고 생각했던 정부가 가지는 한계성을 ‘오락’과 ‘교육’의 결합이라는 새로운 시도로 타파하고자한다면 이는 정부에도 참신성을 가지고 있다는 이미지를 시민들에게 부각시킬 수 있다. 두 번째로는 정부와 시민들의 거리가 좁혀질 수 있는 기회를 얻을 수 있을 것이며 결과적으로는 시민들이 정부에 가지고 있는 신뢰성을 증가시킬 수 있을 것이다. 마지막으로 안전교육을 체화하고 소방관 등 위험직군에 대한 재조명이 우리 사회에서 일어날 수 있다면, 이는 보다 안전한 우리나라가 될 수 있는 밑거름이 될 것이다.

3. 구상(설정 및 방 탈출 문제)

설정 : OO스포츠 센터는 우리 지역의 커뮤니티로서 다양한 사람들이 왕래하는 모임의 장소이다. 단순한 스포츠 센터의 역할뿐만 아니라 학창시절의 동창들, 친구들, 동네 사람들 모두가 모여서 이야기를 나눌 수 있는 우리 지역의 대화의 장이다. 오늘도 ‘나’는 어김없이 OO스포츠 센터에서 사람들과 이야기를 하며 일상을 보낸다. 그런데, 갑자기 화재 경보기가 울린다! 평소처럼 누군가의 장난이겠지.. 하며 대수롭지 않게 여기던 나는 아래층에서 들려오는 비명소리와 기침소리, 그리고 나의 시야를 가득 채운 당황한 친구의 표정과 내 고막을 울리는 외침을 통해서 화재가 실제현장임을 깨닫는다. ‘나’는 어떻게 해야 할까? 내게는 일어나지 않을 것 같았던 불길 속에서 ‘나’는 어떤 직관력을 가지고 행동해야 할까?

- 방#1 [테마 : 탈출, 화재현장에서의 생존지식]

참가자는 자신의 상황을 설정함으로써 시간을 차등적으로 분배받을 수 있다. 혼자 탈출할 것인지, 동행하는 사람이 있는지(노약자), 아니면 믿음이 가는 누군가를 뒤따라간다 등의 설정을 통해서 30분에서

1시간 사이의 제한시간을 설정한다. 단, 어떤 상황을 선택하든 참가자들에게 주어지는 문제는 동일하며 난이도 또한 동일하게 설정함으로써 차별을 두지 않는다.

참고 : 참가자는 첫 번째 방에서는 퀴즈문제와 보물찾기 형식의 게임을 즐긴다.

EX1) 대피요령을 이용한 OX퀴즈 - 5층 이상에 있는 당신, 아래층에서 불이났다. 당신은 위험을 엘리베이터를 타고 내려가야 하는 것이 옳을까? 혹은 옥상으로 올라가 구조를 취해야할까? / 화재현장의 골든타임은 8분이다? / 방 안에서 가장 많은 독소를 배출하는 소품은 소파이다? // 등의 문제를 구성하고 정답의 개수나 점수로 환산해 잡겨진 문을 탈출 할 수 있다는 등의 형식을 취하고 참가자들이 손쉽게 암기할 수 있도록한다. 틀리면 제한시간이 3초씩 감소하는 것으로 설정한다.

EX2) 비상탈출로를 찾아라! - 직관력이 요구되는 문제다. 방 안 곳곳에 있는 비상구 표지판의 규칙을 통해 방향 자율주의 암호를 푸는 방식이다. 다음 방으로 진입하는 문에는 자율쇠가 걸려있다. 참가자들은 이를 풀이해야만 하는데 방 안을 다른 환경들을 많이 만들어 놓는다. 예를 들면 뒤집혀진 숫자나, 4자리 비밀번호 중 1자리 숫자가 제에 그을려져 있어서 참가자들의 집중력을 비상구가 아닌 다른 요소에 집중하도록 만든다.

EX3) 단어를 유추해라! - 최근에 일어난 일련의 화재사건들은 '드라이비트'라는 공법을 이용해서 화재가 커진 것으로 알려졌다. 드라이비트는 편하다는 장점으로 인해 현대 공법에 많이 이용되지만 그만큼 화재에 취약한 것으로 알 수 있다. 따라서 이런 공법의 문제점을 인지할 수 있도록 이와 관련한 문제를 만드는 것이다. 가장 손쉬운 방법은 드라이비트라는 단어를 유추할 수 있도록 상황을 설정한다. 예를 들면 방안에 스티로폼이나 시멘트 포대를 가져다 놓는다던가, 드라이비트라는 글자에 빈 글자를 놓아 적합한 단어가 들어갈 수 있도록 힌트를 주는 소품(예시 - 드라이기)을 구비해 놓는다.

- 방#2 [테마 : 역지사지(易地思之), 소방관들의 현실적인 어려움, 제한 시간은 무조건 8분 이내]



출처 : JTBC 영상, 불법주차로 인해 골든타임을 놓치는 경우가 많다.

이 방은 소방관들이 현실적으로 재난 현장에서 구조 활동을 하는데 있어서 현실적으로 어렵다는 것을 인식하게 해주는 것을 알려주는 방이다. 참가자들은 방#1에서는 화재 현장을 탈출하는 시민으로서 움직이지만 이 방에서는 소방복을 입고 가상의 소방관으로서 활동하도록 설정한다. 이 방을 구상한 이유는 최근 제천 스포츠센터 화재의 발생시 발생한 피해를 소방관들의 책임으로 돌려진 현실을 바꾸고자 함이다.

EX1) 8분내에 시민들을 구출하라(방을 탈출하면 구출한 것으로 옹용) - 불길속에서 시민들의 생명의 골든타임은 '5분 이내'라고 한다. 그러나 5분으로 제한시간을 두면은 방 탈출이라는 오락의 요소를 즐기는데에 압박을 줄 수 있기 때문에 8분으로 설정한다. 또한 이 방에서는 참가자들이 실제로 소방복을 입음으로서 조금 더 소방관들과 동화할 수 있도록 체험을 제공해준다. 이 방을 구성하는 문제들로는 화재 현장 구조시 문제되는 불법 주차 문제를 활용한다. 가상의 현장출동 경로에 불법으로 주차된 자동차의 표지판들이 문제를 푸는데 핵심이 된다. 예를 들어, 가상의 현장출동 경로에서 불법 주차된 자동차의 개

수가 5대이고 이들의 번호판이 1087이면 1087*5가 방을 탈출할 수 있는 비밀번호가 된다. 혹은 방안에 숨겨진 자석을 찾아서 숨겨진 열쇠를 찾는 등 보다 오락적인 요소를 가미하도록 한다.

- 방#3 [테마 : 항상 우리 곁에 있는 영웅]

이 방은 특수하게 연기가 차오르는 상황을 연출한다. 보다 극적인 상황을 연출하기 위해 마지막에는 방 탈출 직원들이 소방복을 입고 참가자들을 구출하는 행동을 취한다. 손길을 내밀며 '구조하러 왔습니다.'등의 어투를 사용한다.

EX1) 참가자들은 직원들에게 자신들이 탈출한다는 경로를 알려주기 위해서 방 안에서 힌트를 얻어야 한다. 이 때 모스부호를 활용하는 등 다양한 방안을 활용해보는다. 아니면 비상구 지도를 통해서 퍼즐을 풀거나 방 안에 숨겨진 열쇠를 찾아내 새장 안에 있는 모형 헬기를 끄냄으로서 구조요청을 보내는 형식을 취한다. 이로서 방 탈출은 종료된다.

※ 진행방식은 시민관팀/소방관팀으로 나누어서 진행해도 좋다. 구조를 기다리는 시민팀과 구출하는 소방팀으로 나누어서 진행하며 문제는 위에 서술된 문제들을 이용하거나 다른 문제들을 고안해도 좋다. 다만 각 팀의 행동이 상대방에게 영향을 주는 형식으로 구성해야한다. 이러한 구성은 커플들에게 보다 효과적일 것으로 예상된다.

- 1) 단순한 제안이므로 충분히 바뀔 수 있다.
- 2) 드라이비트(drivit) : 건물 외벽에 스티로폼을 붙이 후 그 위에 시멘트를 덧바르는 공법으로 때문에 화재시 불이 쉽게 번진다.