『한국민족문화』 80, 2021. 11., 361~392 http://doi.org/10.15299/jk.2021.11.80.361

한국 예능 콘텐츠에 나타난 탈출 게임과 추리 서사
: 〈대탈출〉 시리즈를 중심으로

박 소 영*

1. 서론; 한국 예능 콘텐츠와 〈대탈출〉
2. 게임으로서의 방탈출과 예능으로서의 〈대탈출〉
   1) 탈출 과정 지향형 팀게임이자 퀴즈쇼로서의 〈대탈출〉
   2) 추리와 구원의 서사
3. 탐정으로서의 성장과 리얼 버라이어티 예능
4. 결론; 탈출과 추리, 그리고 예능

〈국문초록〉

본 논문은 한국 예능 프로그램에서 게임을 추동하는 동력으로서 어떻게 추리 서사를 활용하고 있는지를 분석하였다. 현재 한국 방송계에서 가장 주류인 예능 방식은 리얼 버라이어티 쇼이다. 리얼 버라이어티 쇼는 다양한 장르들과 결합하며 리얼 버라이어티 예능의 시대를 열었다. 이때 추리 서사 역시 리얼 버라이어티 쇼와 결합하여 추리 예능이라는 새로운 버라이어티 쇼를 만들었다. 추리 예능은 〈무한도전〉이나 〈런닝맨〉과 같이 일반 리얼버라이어티 쇼의 한 회로 활용되기도 하지만 〈크라임씬〉과 같이 본격적인 예능 프로그램의 포맷이 되기도 한다. 이때 〈대탈출〉은 연속적인 밀실 탈출을 통해 거대한 세트장을 탈출하는 것을 궁극적인 목표로 설정하고, 이 과정에서 추리 서사를 통해 이야기의 인과 관계를 만들어 일관된 서사를 구축한다. 그로 인해 시청자는 출연진의 탈출 과정을 시청하면서 밀실 공간에 숨겨진 스토

* 부산교육대학교 국어교육과 강사(vishna@hanmail.net)

리텔링을 독서하며 사건을 해결해나가는 추리 소설의 독자와 같은 경험을 하며 재미를 느끼게 한다. 이때 〈대탈출〉의 출연자들은 서로 경쟁하는 관계가 아니라 탈출이라는 목표를 달성하기 위해 함께 힘을 합쳐야 하는 하나의 팀으로 기능하며, 이것은 지금까지 추리 능력을 기반으로 한 경쟁을 포맷으로 했던 추리 예능과는 다른 특징을 보여준다. 그뿐만 아니라 좀비, 귀신과 같은 공포 콘텐츠를 적극적으로 활용하고 게임에서의 NPC와 같은 역할을 하는 출연자들을 등장시키고 그들을 구원하거나 함께 탈출시킴으로써 탈출 과정에서의 몰입도를 높이고, 그 과정에서 출연자들의 반응을 통해 리얼리티를 획득한다.

* 주요어: 〈대탈출〉, 예능 콘텐츠, 리얼 버라이어티 예능, 추리서사, 추리 예능

1. 서론; 한국 예능 콘텐츠와 〈대탈출〉

한국의 예능 콘텐츠들이 본격적인 관심을 받은 것은 2000년대에 들어서면서이다. 특히 2006년 방영을 시작한 MBC의 〈무한도전〉의 등장은 코미디와 버라이어티 쇼 중심의 방송 콘텐츠에서 리얼 버라이어티 예능 중심의 방송 콘텐츠로 변화시킨 가장 중요한 사건이었다. 2000년대 서양의 〈빅브라더〉, 〈서바이벌〉과 같은 리얼리티 프로그램들이 인기를 끌면서 한국의 방송은 서구의 리얼리티 쇼를 변형한 한국식 리얼리티 프로그램들을 만들어냈고 〈무한도전〉을 시작으로 큰 성공을 거두며 한국 방송계의 주류 예능으로 자리 잡았기 때문이다.

리얼리티 프로그램은 다양한 텔레비전 장르들을 포섭하였는데 특히 음악, 토크, 코미디, 게임 등을 포함하는 버라이어티 쇼와 결합하여 출연자들에게 여행, 도전, 생존 등의 임무를 부여하고 그들이 임무를 수행하는 과정에서 보여주는 실제의 반응을 보여주는 리얼 버라이어티 예능으로 방송계에 정착했다.[1] 그렇게 시작된 리얼 버라이어티 예능의 시대는 여전히 현재진행형이다. 심지어 모든 장르와 결합 가능한 리얼리티 프로그램의 특성으로 인해 점점

분화되며 다양한 방송 콘텐츠들을 만들어내면서 예능 프로그램의 주류로 인식되고 있다.

본 논문에서 주목해보고자 한 방송 콘텐츠는 '추리 예능'이다. 추리 예능은 2010년대 중반 등장해 리얼 버라이어티 프로그램의 일부로 활용되거나 혹은 추리 예능을 표방하는 프로그램이 제작되기 시작하면서 한국 예능 콘텐츠의 한 축으로 자리를 잡고 있다. 추리 예능이 지금처럼 대중화될 수 있었던 첫 번째 이유는 방송 환경의 변화와도 관련이 있다. 지상파와 케이블 전문 채널로 구성되어 있던 한국 방송계는 2010년대 중반 종편채널의 등장으로 인해 더 다양화되었다. 특히 종편채널은 케이블과 달리 종합채널로서 다양한 방송 콘텐츠를 제작해야 하므로 예능 프로그램도 만들어야 했고, 지상파와의 차별점을 두기 위해 그동안 지상파에서 적극적으로 시도하지 않았던 추리 예능에 도전할 수 있었다. 우리나라에서 처음으로 만들어진 추리 예능인 〈크라임씬〉(2014)이 종편채널인 JTBC에서 제작・방영된 것도 이런 방송 환경의 변화와도 관련이 있을 것이다.

〈크라임씬〉 이후 추리 예능으로 현재 가장 주목받고 있는 프로그램은 〈대탈출〉이다. 〈대탈출〉은 정종연 연출의 tvN 예능 프로그램으로 강호동, 김종민, 김동현, 신동, 유병재, 피오가 고정적으로 출연하고 있다. 그리고 2018년 7월에 첫 방영을 시작으로 하여 2021년까지 시즌 4의 방영을 마무리했으며 현재 시즌 5 제작이 예정[2]되어 있는 tvN의 인기 예능 프로그램 중 하나이다. 첫 방송 이후 현재까지 시청률은 약 1.5~2.5%대를 오가며 높은 편이라고 하기에는 어렵지만 2021년 시즌 4의 1화 방영 이후 예능 부문 화제성 1위를 기록하고 유튜브 채널 구독자가 16만 명에 달하면서 그 인기를 증명했다.[3] 그리고 2020년에는 TV 예능 최초로 백상예술대상에서 예술상을 받으며 세트 구성과 미술에 있어서 인정받기도 했다.[4]

---

1) 원용진・강신규, 「'게임화'로 구축된 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘」, 『대중서사연구』 30, 대중서사학회, 2013, 326쪽.
2) 「'대탈출 4' 시즌 마지막 탈출 성공→시즌5 여부는?」, 『탑스타뉴스』, 2021.09.27.
3) 「'악마판사'→'대탈출4', 과몰입 유발 콘텐츠… 높은 화제성 자랑」, 『스포트투데이』, 2021.08.07.
4) 「[56회 백상] 심사 결과 공개… TV부문 어떻게 결정됐나」, 『일간스포츠』, 2020.06.08.

〈대탈출〉은 2010년대 중반부터 시작된 방탈출 카페들의 유행에 맞춰[5] 예능으로 제작한 프로그램이었다. 이 프로그램은 시즌 1에서 "탈출 예능"으로 기획되었는데,[6] 시즌 2는 "밀실 어드벤처", 시즌 3에서부터는 "어드벤처 버라이어티"로 자신을 명명하고 있다. '탈출', '밀실'과 같은 표현에서 알 수 있는 〈대탈출〉은 대형 세트장 안에 출연진을 가둬두고 퀴즈를 풀고 숨겨진 열쇠 등을 찾아서 밀실 공간을 탈출하며 결국 세트장에서 완전히 탈출하는 것을 목적으로 한다. 이때 따로 시간제한은 두지 않지만, 출연진들에게 미리 정보를 제공하지 않기 때문에 탈출에 실패하는 일도 발생한다. 사건을 풀기 위해 출연자들이 고군분투하는 과정은 〈대탈출〉이 캐릭터와 미션, 사건을 구성의 3요소로 하는 리얼 버라이어티를 기반으로 한 추리 예능이자 탈출 예능임을 알 수 있다.[7]

그러나 〈대탈출〉이 기존의 리얼 버라이어티 예능과 다른 점은 미션을 추동하는 스토리텔링의 방식을 추리 서사에서 가져오고 있다는 것이다. 각 에피소드는 한 번에 촬영하지만 2회에 걸쳐 방영되며 에피소드는 독립된 이야기를 가지고 있다. 출연자들은 밀실을 탈출하는 과정에서 단서들을 찾아 서사를 추론하며 이야기에 참여한다. 즉 퀴즈를 푸는 과정에 서사적 인과 관계를 설정해 기획된 스토리텔링을 따라가도록 만들어 시청의 재미를 배가시키는 방식인 것이다.

한국식 리얼 버라이어티 예능 중에서 추리 예능에 관한 연구는 프로그램

---

5) 「[게임&컬쳐] 현실에서만 가능한 스릴, 리얼 방탈출 게임 'Seoul Escape Room'」, 『인벤』, 2015.06.06.; 「대세 방탈출게임 부산 상륙, 부산에도 이색체험데이트코스가 열린다.」, 『IT 데일리』, 2015.10.28.; 「문을 여는 순간 미스터리가 시작된다-미러 이스케이프 승현수, 승강수 대표」, 『브릿지경제』, 2015.11.26.; 「요즘 유행! 7개 테마 갖춘 '방탈출' 카페 홍대에도 오픈」, 『게임메카』, 2016.04.15.; 「탈출구 없는 '방탈출 카페'」, 『경기일보』, 2016.05.23.

6) 대탈출 시즌 1의 기획 의도는 다음과 같다. "그들이 믿을 거라곤... 오직 동료들뿐! 체력, 정신력, 근성, 재치, 두뇌... 이 모든 것을 불살라 미스터리로 가득한 '초대형 밀실'을 탈출해야 한다! 에피소드마다 새롭게 구현되는 테마와 밀실 공간! 외부와 완벽히 차단된 이곳에서 빈틈투성이 여섯 멤버들은 과연 탈출 할 수 있을까? 그동안 볼 수 없던 신개념 탈출 예능" 「대탈출 프로그램 소개」, tvN 홈페이지(http://program.tving.com/tvN/greatescape/3/Contents/Html, 검색일: 2010.10.24.)

7) 정숙, 『방송콘텐츠 스토리텔링2』, 커뮤니케이션북스, 2013, 55쪽.

의 숫자만큼이나 적다. 추리 예능의 시작이라 할 수 있는 〈크라임씬〉에 대한 이영수의 연구[8]는 예능과 추리 서사의 결합에 관해 주목한 연구로서 의미가 매우 크다. 특히 게임화된 한국의 예능 프로그램에 추리 서사를 통해 스토리 환경을 구축하고 시청자들을 몰입할 수 있도록 한다는 결론은 유의미하며 추리 예능으로서 대탈출을 독해하는 데 있어서 중요한 역할을 한다. 다만 대상 작품의 특성상 〈대탈출〉의 한 축을 담당하는 리얼 버라이어티 예능적 관점에 대한 분석이 제외될 수밖에 없어서 아쉽다. 설가녕・양종훈의 〈대탈출〉에 대한 연구[9]의 경우 한국의 〈대탈출〉과 중국 망고TV에서 한국의 〈대탈출〉을 수입해 제작한 〈밀실 대탈출〉을 비교・분석하여 리얼리티 예능에서 게임화 양상이 어떻게 다르게 나타나는지를 보았다. 그러나 이 논문의 경우 아이템 기획, 세트 디자인, 인물 관계 디자인, 촬영, 편집, 음향 등 게임화 기획과 구성에 대한 비교연구에 가까워 게임을 추동하게 하는 추리 서사에 대한 연구가 누락되어 있어 아쉽다. 그래서 본 논문은 〈대탈출〉을 리얼 버라이어티 예능과 추리 예능이 결합된 형태로 보고 추리 서사가 어떻게 리얼 버라이어티 예능과 결합하고 있으며 그 과정에서 어떤 효과들이 발생하는지 살펴보려고 한다. 이를 통해 한국 예능 프로그램의 새로운 시도와 그 스토리텔링에 대한 가능성을 알아보겠다.

2. 게임으로서의 방탈출과 예능으로서의 〈대탈출〉

1) 탈출 과정 지향형 팀게임이자 퀴즈쇼로서의 〈대탈출〉

앞서 언급했듯 예능 〈대탈출〉은 2010년대 중반부터 방탈출 카페가 유행하기 시작하면서 제작되었다. 그러나 방탈출 카페는 그 이전부터 유행하던 온라인 방탈출 게임을 오프라인으로 옮겨 게임을 실제의 삶에서 체험할 수 있

8) 이영수, 「게임 관찰 예능 TV프로그램의 추리 서사 구조에 대한 연구-〈크라임 씬(Crime Scene)〉을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 13-5, 한국영상학회, 2015.
9) 설가녕・양종훈, 「한・중 방송 리얼리티 쇼와 게임화 비교 연구 – 한국TV 〈대탈출〉과 중국TV 〈밀실대탈출〉을 중심으로」, 『연기예술연구』 20, 한국연기예술학회, 2000.

도록 한 놀이 공간으로 보아야 한다. 온라인 방탈출 게임은 플래시게임에서 발전하였는데, 어드벤쳐 게임에서의 '밀실 상황에서 퍼즐을 풀어 탈출하는' 부분을 특화해서 만든 것으로서, 일본의 〈크림슨 룸〉(2004), 영국의 〈시공의 미스터리〉(2004) 등이 대표적이며 한국의 방탈출 게임으로는 〈방탈출〉과 〈검은방〉이 있다.[10] 2015년 홍대 최초로 '서울 이스케이프룸'이라는 방탈출 카페가 만들어진 이후 지금까지 계속해서 운영되며 방탈출 카페는 이제는 색다른 경험을 가능하게 하는 놀이 공간이자 문화콘텐츠로 자리 잡았다.[11] 방탈출 카페의 유행은 TV 예능 프로그램을 통해서도 확인할 수 있었는데, 〈문제적 남자〉에서의 2015년 12월 '밀실 특집 방탈출 프로젝트', JTBC의 탈출 예능프로그램 〈코드-비밀의 방〉 등을 들 수 있으며 tvN의 〈대탈출〉이 가장 대표적이라 할 것이다.

아래 표는 〈대탈출〉의 에피소드를 정리한 것이다. 프로그램의 시즌이 지속되면서 동일한 인물들이 등장해 서사를 진행한 에피소드 시리즈와 탈출에 실패한 에피소드는 추가로 함께 표기하였다. 표에서 알 수 있듯 〈대탈출〉은 밀실 공간을 에피소드의 제목으로 설정하며 공간에 대한 중요성을 강조한다. 〈대탈출〉의 탈출 게임은 숨겨진 열쇠를 발견해 밀실을 나가거나 상자를 여는 것과 퀴즈나 퍼즐을 풀어 비밀번호를 알아내거나 열쇠의 위치를 알아내는 것이 대부분이다. 반복되는 밀실 탈출 과정에서 에피소드의 서사가 진행되며 밀실을 배경으로 한 사건을 해결하고 세트장을 탈출하면 프로그램이 끝난다. 물론 이때 탈출에 실패할 수 있으며 실패하게 되면 프로그램은 바로 종료된다. 제작진은 출연자 개인에게는 어떠한 역할도 부여하지 않기 때문에 출연자들은 미션이 무엇인지부터 파악해야 한다. 출연자는 밀실 탈출에 성공하기 위해 밀실에 숨겨진 열쇠나 비밀번호를 찾기 위해서 고군분투해야 한다. 이때 "탈출"이라는 큰 미션은 존재하지만 탈출을 위해 해야 하는 미션이 무엇인지는 알 수 없다. 그로 인해 밀실 공간은 거대한 단서이자 탐험공간으로 기능한다.

---

10) 「소소한 모바일게임 역사. '방탈출부터 회색도시까지, 한국모바일 어드벤처의 계보'」, 『스포츠조선』, 2015.01.02.

11) 이민희, 「방탈출 게임의 장소성 연구」, 이화여대 석사학위논문, 2017, 64쪽.

〈표 1〉 〈대탈출〉 방영 에피소드

시즌	회차	방영 날짜	에피소드
1	01회	2018.07.01.	사설도박장
	02회	2018.07.08.	
	03회	2018.07.15.	폐병원 - 좀비①
	04회	2018.07.22.	
	05회	2018.07.29.	유전자은행
	06회	2018.08.05.	
	07회	2018.08.12.	악령감옥 - 귀신(천해명)①
	08회	2018.08.19.	
	09회	2018.08.26.	벙커
	10회	2018.09.02.	
	11회	2018.09.09.	태양여고
	12회	2018.09.16.	
	13회	2018.09.23.	스페셜

시즌	회차	방영 날짜	에피소드
2	01회	2019.03.17.	미래대학교 - 외계인과 SSA①
	02회	2019.03.24.	
	03회	2019.03.31.	부암동 저택
	04회	2019.04.07.	
	05회	2019.04.14.	무간교도소 * 전원 탈출 실패
	06회	2019.04.21.	
	07회	2019.04.28.	희망연구소-좀비② * 강호동 탈출 실패
	08회	2019.05.05.	
	09회	2019.05.12.	조마테오 정신병원 - 귀신(천해명)②
	10회	2019.05.19.	
	11회	2019.05.26.	살인감옥
	12회	2019.06.02.	
	13회	2019.06.09.	스페셜

시즌	회차	방영 날짜	에피소드
3	01회	2020.03.01.	타임머신 연구실 - 타임머신①
	02회	2020.03.08.	
	03회	2020.03.15.	좀비공장 - 좀비③
	04회	2020.03.22.	
	05회	2020.03.29.	어둠의 별장 - 귀신(천해명) ③
	06회	2020.04.05.	
	-	2020.04.12.	대탈출 명장면 TOP 50
	07회	2020.05.03.	아차랜드
	08회	2020.05.10.	
	09회	2020.05.17.	빵공장 - 테러조직과 SSA②
	10회	2020.05.24.	
	11회	2020.05.31.	백 투 더 경성 - 타임머신②
	12회	2020.06.07.	
	13회	2020.06.14.	스페셜

시즌	회차	방영 날짜	에피소드
4	01회	2021.03.17.	백 투 더 아한 - 타임머신③
	02회	2021.03.24.	
	03회	2021.03.31.	럭키랜드
	04회	2021.04.07.	
	05회	2021.04.14.	적송교도소-좀비④ * 전원 탈출 실패
	06회	2021.04.21.	
	07회	2021.04.28.	크레이지 하우스
	08회	2021.05.05.	
	09회	2021.05.12.	제3공업단지 - 백사회와 SSA③
	10회	2021.05.19.	
	11회	2021.05.26.	하늘에 쉼터
	12회	2021.06.02.	
	13회	2021.06.09.	스페셜

출연자마다 퀴즈를 푸는 능력은 다르므로 출연진들을 두 팀으로 분리할 때 문제해결력이 높은 멤버인 신동과 유병재를 팀리더로 설정할 수 있도록 유도하는 경우가 많다.[12] 시즌이 거듭될수록 퀴즈의 난도는 올라가는 편인데, 시즌 4의 7~8화였던 크레이지 하우스 에피소드의 경우 많은 게임을 같은 방송국의 '뇌섹남 예능'을 표방하는 〈문제적 남자〉의[13] 퀴즈들을 활용했던 것만 보아도 알 수 있다. 이러한 퀴즈쇼적인 측면은 문제를 해결하는 과정을 통해 논리적인 재미를 경험하고 동시에 카타르시스에 이르는 유희적 기능을 한다. 그뿐만 아니라 출연자들이 퀴즈를 푸는 동안 시청자들 역시 함께 풀어보는 적극적 시청을 유도하고, 탈출에 대한 기대감을 기반으로 몰입과 긴장감을 경험할 수 있게 한다. 특히 반복되는 발견과 퀴즈(퍼즐)은 시청자들에게 긴장과 해소를 반복하여 단계를 높여가며 몰입할 수 있도록 한다.[14]

출연자들은 밀실 탈출을 위해 〈대탈출〉이 제공하는 다양한 퍼즐과 퀴즈를 풀고 탈출을 반복한다. 이 과정에서 출연자들은 각각의 역할을 담당하게 된다. 보통 방탈출 게임에서 플레이어들은 '파인더'와 '오프너'로 활동한다. '파인더'는 장소를 수색하여 힌트와 단어를 찾아내는 사람이고, 오프너는 퍼즐을 풀어 암호를 알아내고 잠겨 있는 상자를 여는 사람이다.[15] 〈대탈출〉에서 대표적인 파인더는 김종민이고 오프너는 신동과 유병재이다. 그러나 서로의 역할은 얼마든지 변동되며 힘을 합쳐 단서를 찾거나 문제를 푸는 경우들도 매우 많다. 그로 인해 출연진들은 서로 '협동'하게 되며 능동적으로 방탈출

12) 일례로 시즌 2 부암동 저택 에피소드에서 김종민과 피오가 감옥에 갇혀 있을 때 프로그램의 후반부까지 문제를 해결하지 못하고 갇혀 있었던 적이 있었다.

13) 뇌섹남이란 '뇌가 섹시한 남자'의 준말로 고학력자 남성들을 말하는 유행어이다. 〈문제적 남자〉의 부제가 뇌섹시대인 이유는 이 퀴즈쇼에 출연하는 남성 고정출연자들이 모두 고학력자로 이루어져 있으며(연세대 졸업의 전현무, 한양대 출신의 하석진, 한국 외국대학교 출신의 김지석, 카이스트 출신의 이장원, 미국 시카고대학을 졸업하고 서울대에서 석사를 졸업한 타일러 라쉬, 멘사 회원인 박경) 매주 다르게 출연하는 게스트들 역시 고학력자들이 많았다. 프로그램에서 제공하는 문제들은 일반 예능과 달리 상식문제보다는 추론능력, 암기능력, 공간지각능력, 창의력 등을 필요로 하는 것들이었다.

14) 노영선, 「텔레비전 퀴즈쇼에 나타난 놀이기능의 서사구조 분석-kbs 우리말 겨루기와 kbs 1 대 100을 중심으로-」, 『지방자치연구』 18, 전북대학교 지방자치연구소, 2015, 3~9쪽 참조.

15) 이민희, 앞의 글, 64~64쪽 참조.

게임을 수행한다. 〈대탈출〉에서 제공하는 퍼즐은 매우 다양하다. 간단하게는 숨겨진 열쇠를 찾는 것부터 시작해서 복잡하게는 낯선 언어 기호를 조합하여 암호를 찾아내는 것까지 난도는 매우 다양하며, 출연진들은 서로의 약점을 보완해가며 문제를 풀어 밀실을 탈출한다. 예를 들어 시즌 3의 5~6화였던 '어둠의 별장' 에피소드에서는 오프너 역할을 하던 신동이 암전된 세트로 인해 겁에 질려 활약을 거의 못 하는 동안 파인더 역할의 김종민이 단서들을 적극적으로 찾으면서 탈출에 큰 역할을 했던 것이나, 시즌 3의 좀비 공장 에피소드에서 출연자들이 좀비들이 갇힌 감옥으로 만들어진 미로를 지나 열쇠를 가져와야 하지만 무서워서 움직이지 못하자 피오가 나서서 해내는 등, 상황에 따라 각자의 역할 이상을 수행해내기도 했다.

이것은 다른 예능 프로그램과 〈대탈출〉을 구분 짓는 특성이기도 하다. 방탈출 게임을 모티프로 했던 예능 프로그램의 경우 출연진들끼리의 경쟁을 중심으로 한다. JTBC의 〈코드-비밀의 방〉은 밀실에 갇힌 출연진들이 미션을 해결하며 힌트를 얻어 탈출하는 심리 서바이벌 프로그램이었다. 이 프로그램은 탈출 모티프를 활용했으나 탈출 스테이지마다 탈락자가 발생하기 때문에 방탈출은 팀게임이 아닌 개인 간 경쟁하는 게임의 방식으로 진행되었다. 퀴즈나 추리가 중심이 되는 〈크라임씬〉, 〈범인은 바로 너〉와 같은 예능도 출연진 중 한 명에게 범인이나 배신자의 역할을 부여해 서로를 의심하고 배신하도록 했다. 그러나 〈대탈출〉은 오로지 탈출이라는 목적 아래 함께 움직이는 하나의 팀으로 기능한다. 그 사이에서 탈출에 더 많은 기여를 하고 싶어 하는 경쟁은 발생하지만 자신의 생존을 위해 멤버들을 배신하는 일은 없다. 그로 인해 시청자들이 출연진 여섯 명을 하나의 팀으로 인식하며 탈출의 과정에만 집중할 수 있는 효과가 생긴다.

〈대탈출〉의 시즌 1에 있었던 주장 제도가 시즌 2부터 폐지된 이유도 여기에 있다. 시즌 1의 주장 제도는 이전 에피소드에서 가장 활약했던 출연자를 뽑아서 주장으로 임명하는 것이었다. 주장은 예능 진행 과정에서 큰 권위가 있는 역할은 아니었고 일종의 명예직이었다. 하지만 본격적으로 밀실에 입장하기 전에 버스를 타고 이동하는 오프닝 장면에서 주장을 뽑는 것은 출연

진들에게 중요한 일이었다. 이를 통해 이전 에피소드에 대해 서로 이야기하며 일종의 복습을 할 수 있게 하는 역할도 했기 때문이다. 그러나 주장 제도는 탈출이라는 큰 목표를 이루는 데 있어서 큰 도움이 되지 않으며 오히려 개인 간의 경쟁심만 부추길 수 있다. 그리고 주장을 선정하는 데 있어서 필연적으로 개인의 활약에 대해 평가를 하고 스스로 공치사를 할 수밖에 없다. 이는 시청자들이 그들을 단결된 하나의 팀으로 인식하는 것을 방해하며 심지어 그 과정에서 출연자들에 대한 적극적인 평가나 서열화를 유발해 오히려 출연자들에게 부정적인 영향을 미칠 수도 있기 때문에 불필요한 제도였던 것이다.

〈대탈출〉이 퀴즈를 반복적으로 제공하고 있으나 퀴즈를 푸는 것이 프로그램의 목표는 아니다. 그들의 목표는 탈출이며, 그래서 퀴즈의 방식 역시 지식의 수준을 확인하는 일반적인 퀴즈쇼의 퀴즈보다는 논리적 추론능력을 활용해야 하는 퍼즐과 같이 방탈출 게임에서 차용한 경우들이 많다. 방탈출 게임은 탈출 목적 지향형 게임과 탈출 과정 지향형 게임으로 나눌 수 있다. 탈출 목적 지향형 게임이 오로지 방 탈출만을 목적으로 하며 퍼즐, 트릭, 미니게임 등을 스테이지마다 풀면서 탈출을 반복하는 형태라면, 탈출 과정 지향형 게임은 캐릭터나 시공간과 관련된 서브플롯들을 통해 게임의 서사를 더욱 강화한 형태이다.[16] 〈대탈출〉은 서사적 기능을 강화한 탈출 과정 지향형 게임이다. 밀실 공간을 연속적으로 탈출하는 과정에서 NPC 역할을 하는 연기자[17]들이 출연자들의 밀실에 갇힌 피해자나 탈출을 돕는 조력자, 혹은 탈출을 가로막거나 그들을 가둔 안타고니스트로 등장한다. 연기자들은 〈대탈출〉에서 서브플롯을 담당하면서 프로그램의 서사를 진행하고 탈출을 위한 퍼즐만 반복되지 않도록 방지하는 역할을 하는 셈이다.

출연자들은 밀실 안에서 탈출을 목적으로 밀실을 탐험한다. 그 과정에서 밀실이라는 장소에 숨겨진 배경 이야기들이 조금씩 밝혀진다. 장소를 체험하는 과정에서 출연자들은 장소의 이야기와 동일시되어 스토리를 이해하고 즐기는 것을 넘어 이야기와 연관되는 경험을 하게 된다.[18] 이때 시청자들 역

16) 위의 글, 14~24쪽 참조. 이민희가 제시한 방탈출 게임의 유형별 특징은 다음과 같다.

시 출연자들의 체험을 관람하며 그들의 탈출 결과가 아닌 탈출 과정에 주목한다. 연속되는 수색과 퀴즈 풀기는 1시간이 넘는 예능 프로그램을 단순화시킬 가능성이 크다. 그래서 퀴즈나 수색에 있어서 의미를 부여해야 하며, 이때 〈대탈출〉은 탈출의 대상으로서의 밀실 공간에 대한 서사를 부여해 탈출 과정을 강조하는 방법을 사용한 것이다. 출연진들이 적극적으로 수색하고 퀴즈를 풀기 위해서는 갇힌 공간에서 절박하게 탈출을 원해야 하며, 그런 동기가 프로그램을 진행할 수 있게 하기 때문이다.

2) 추리와 구원의 서사

일반적인 퀴즈쇼가 단계별 혹은 그라운드의 구조로 난도를 높이며 퀴즈를 제공해 참여자의 능동성과 긴장감, 기대감을 높이며 카타르시스를 극대화하는 서사 전략을 수행한다면,[19] 〈대탈출〉은 추리 서사를 진행하기 위해 퀴즈

〈표 2〉 방탈출 게임 유형별 특징

특징		탈출 목적 지향형	탈출 과정 지향형
서사 요소	인물	• 플레이어 캐릭터의 정체성 부재 • NPC 부재	• 플레이어 캐릭터의 정체성 제시 • NPC 존재
	배경	• 시간의 흐름, 캐릭터와 장소의 연관성, 고립의 이유를 드러내는 요소 부재	• 캐릭터와 연관성을 지니는 특정한 시공간적 배경 제시 • 고립의 이유와 과정을 자세히 제시
	사건	• '갇히다-탈출하다'의 메인 서사 구조만 존재 • 중간에 발생하는 우성사건 부재	• '갇히다-탈출하다'의 서사 사이에 개연성에 따른 다양한 위성사건 발생
게임 요소	규칙	• 문제의 직렬식 구성 • 탈출을 위해 특정 조건의 클리어 필요	• 규칙과 서사가 연결되어 제시
	상호작용	• 사람 객체와의 상호작용 부재 • 퍼즐 및 트릭을 푸는 사물 객체와의 상호작용 강화	• 아이템 활용 및 퍼즐 해결 과정에서 NPC의 조력, 방해가 존재
	결과	• 탈출의 성공이라는 단일한 엔딩으로 수렴	• 멀티 엔딩, 히든 스테이지 등이 존재

17) 본 논문에서는 〈대탈출〉의 출연자들을 혼동하지 않도록 하기 위해 각 고정출연자를 '출연자'로, 에피소드에 따라 등장하는 NPC 역할을 하는 출연자를 '연기자'로 표현하겠다.
18) 윤주, 『스토리텔링에서 스토리두잉으로』, 살림, 2017, 53~55쪽.

를 풀도록 하여 이야기를 실제로 체험하도록 한다. 이를 통해 프로그램에 대한 몰입을 유도하고 그 과정에서 공포와 미스터리를 통해 탈출이라는 목적에 대한 강력한 동기를 부여한다. 〈대탈출〉에서 출연자들은 퀴즈를 통해 밀실을 탈출하는 중에 보통 시체나 피해자를 발견하고 이 밀실이 어떻게 만들어졌으며 어떤 사건이 일어났는지를 추적하게 된다. 그리고 이 사건의 범인을 찾아내고 그를 처단하거나 혹은 그의 계획을 좌절시키고 탈출한다. 그들의 탈출 과정은 "사건이 발생하고 탐정이 추적에 나서서 사건을 해결한다."[20]라는 추리 소설의 구조를 그대로 따르고 있다.

추리 소설이 등장하기 위해서는 전문적인 출판의 증가와 도시 생활의 증가, 그에 따른 인구 집중과 범죄 행위에 현저한 증대가 필요하다.[21] 범죄 행위의 증가는 곧 범인을 잡으려는 경찰 활동의 증가로 이어졌으며 그렇게 범인을 검거한 소식을 신문이 기사를 통해 제공하면서 실증과학을 기반으로 한 경찰의 수사 과정이 대중들에게 보여졌다.[22] 그 과정에서 발생한 추리 소설은 작가와 독자 사이의 논리적 게임으로서 퍼즐의 제시와 해결을 통해 이성적이고 논리적인 영웅인 탐정이 사건을 해결하는 과정에 훨씬 더 주목하는 대중문학이다. 그래서 추리 소설은 범죄소설과 달리 범인이 누구이며 퍼즐이 어떻게 해결되는가에 관심을 집중하게 된다.[23] 이러한 추리 소설의 서사적 특성은 〈대탈출〉의 탈출 과정 지행형 게임의 성격과 매우 유사하다. 퀴즈를 풀며 추리하는 과정을 통해 에피소드의 이야기를 진행해나가며 자신들이 갇혀 있는 밀실의 정체를 밝혀내고 있기 때문이다. 그래서 〈대탈출〉의 에피소드는 시청자를 "결말을 모르는 흥미로운 추리 소설을 읽으며 나름의 추리를 펼치게 되는 적극적 독자"[24]로 만든다.

〈대탈출〉의 추리 서사는 2화로 구성된 하나의 에피소드에서 완료되기도

19) 노영선, 앞의 글, 23쪽 참조.
20) 위의 글, 59쪽.
21) Thomas Narcejac, *Une Machine A Lire: Le Roman Policier*, 김중현 옮김, 『추리소설의 논리』, 예림기획, 2003, 31쪽.
22) 대중문학연구회 편, 『추리소설이란 무엇인가?』, 국학자료원, 1997, 22~25쪽.
23) 조성면, 『대중문학과 정전에 대한 반역』, 소명출판, 2002, 43~44쪽.
24) 이영수, 앞의 글, 43쪽.

하지만 시즌마다 반복되면서 세계관을 구축하기도 한다. 이 세계관은 독립적으로 기능하는 듯하지만 출연자들의 반복을 통해서 이어질 수 있도록 하며 시즌이 진행될수록 새로운 이야기를 추가해 서사를 확장한다.

〈대탈출〉의 서사에서 가장 대표적인 것은 천해명 세계관과 좀비, 타임머신, 그리고 SSA이다. 천해명 세계관은 귀신과 퇴마를 모티프로 퇴마사 천해명과 그의 신아들인 천마도령의 악행을 주요 사건으로 해 진행한다. 퇴마사 천해명은 자신이 일으킨 교통사고로 죽은 피해자 가족과 자신의 저택에 몰래 숨어들었던 공포체험 동아리 대학생들의 영혼을 가두어 두었고(시즌1), 대학생 중 한 명의 몸에 빙의해 사람들을 죽이다가 퇴마 당한다.(시즌2) 그의 신아들인 천마도령은 사이비종교를 만들어 신도들의 영혼을 흡수해 영원불멸의 삶을 살고자 했지만 실패한다.(시즌3) 좀비 세계관은 일명 PDS 바이러스에 감염되어 좀비로 변한 사람들을 연구하고(시즌1) 치료제를 발명하려고 했으나(시즌2) 현재 치료제와 연구자료는 소실된 채 사자회라는 범죄조직에게 그 바이러스가 넘어갔을 가능성이 매우 높은 상태(시즌3, 4)까지 진행되었다.

그리고 SSA 세계관은 비밀특수조직으로서 국내에서 발생하고 있는 기이한 사건이나 테러들을 〈대탈출〉 출연진들과 함께 해결하는 이야기이다. 마지막으로 타임머신 세계관은 타임머신을 개발한 김태임 박사를 죽이고 타임머신을 훔쳐 세계적인 사업가가 된 양지원의 계략을 막기 위해 시간을 이동해 김태임 박사를 살려내고(시즌3), 그의 흔적을 따라 경성에서 독립운동가들의 3.1운동을 돕고(시즌3) 김태임이 갇혀 있는 기원전 아한으로 가서 양지원을 죽이고 그를 탈출시켜 타임머신을 이 세계에서 파괴한다는 내용이다.(시즌4) 이 중에서 SSA의 경우 정종연의 또 다른 추리 예능인 〈여고 추리반〉에도 등장하며 서사의 확장 가능성을 보여준다. 그뿐만 아니라 시즌 2의 무간교도소 에피소드에 등장했던 교도소의 소장이 시즌 4의 적송 교도소의 수감자로 등장하고, 시즌 1의 태양여고 에피소드에서 사이비 교주였던 교사가 시즌 2의 조마테오 정신병원 에피소드에서 정신병원 환자로 등장하면서 시즌 간의 연속성을 조성하며 에피소드 이후의 사건들에 대한 호기심과 기대감을 자극한다.

대탈출의 대표적인 세계관인 네 가지 세계관을 비롯한 〈대탈출〉의 에피소

드들은 보통 출연자들이 영문도 모른 채 밀실에 갇힌 채로 시작한다. 그리고 그들은 탐정으로서 밀실을 탈출하면서 밀실의 정체를 파악하고 범인의 계획을 좌절시키고 피해자들을 구출해낸다. 이 과정에서 연속된 밀실은 추리를 위한 증거들이 산재해있는 공간이며 출연자들은 거기에서 많은 증거를 통해 밀실을 배경으로 한 에피소드의 서사를 추론한다. 그로 인해 〈대탈출〉은 퍼즐 풀이와 열쇠발견으로 이루어져 있는 밀실 탈출 게임을 기반으로 하되 이러한 게임의 연속성을 추리 서사가 부여하는 형태로 구성되어 있다. 제공되는 추리 서사는 추리 소설의 인기와 발전을 견인했던 것처럼 시청자들의 호기심을 자극하고 논리적 추리를 촉발시키며 해결 과정에 대한 관심을 지속시킴으로써 계속해서 프로그램을 시청할 수 있는 힘을 만든다.[25]

이때 주목해볼 만한 것은 학교 폭력의 피해자가 자신을 괴롭혔던 친구들을 죽이고 있었던 아차랜드 에피소드(시즌3 7~8회)나 아버지의 가정폭력에 시달리던 아이나 환각에 시달리던 아이가 연쇄살인범이 되었던 살인 감옥(시즌2 11~12회), 크레이지 하우스(시즌4 7~8회)는 피해자가 아닌 범인에 주목하게 한다. 많은 에피소드에서 범인은 절대 악으로 설정되어 있으며 보통은 돈을 목적으로 범죄를 저지르는 경우가 많기 때문에 캐릭터에 대한 이해를 요구하지 않았다. 그러나 이 에피소드들에서는 범인을 추리하는 과정에서 그가 "왜" 범죄자가 되었냐는 사실을 발견해 현대사회에서 발생하고 있는 학교 폭력이나 가정폭력 등에 대한 문제를 제기한다.

뉴스나 드라마에서나 보던 범죄가 예능 프로그램에서 재현되고 범인을 추리하는 과정이 오락화되는 것은 범죄와 범인의 검거가 한국 사회에서 얼마나 일상화되었는지를 보여주는 것이다. 동시에 2000년대 이후 계속해서 증가하던 추리드라마에 대한 인기와 수요[26]가 예능프로그램까지 확산된 것이기도 했다. 선악의 명확한 구분으로는 파악이 불가능한 범죄자들의 등장은 복잡한 심리의 범인들에 대한 관심도가 예능 프로그램에까지 영향을 미칠

25) 김종태 · 정재림, 「창작교육적 관점에서 본 추리소설의 서사구조」, 『한국문예비평연구』 34, 한국현대문예비평학회, 2011, 264쪽.
26) 김유미, 「2000년대 텔레비전 추리 드라마의 특징」, 『어문논집』 61, 민족어문학회, 2010, 193~195쪽 참조.

정도로 높아졌다는 것을 보여준다. 그러나 프로그램은 추리와 문제 풀이, 탈출을 우선시하기 때문에 범인의 불안정한 내면에 몰입할 가능성은 최소화되어 범죄에 대한 합리화나 범인에 대한 동정심 유발하는 것을 최대한 방지한다. 이것은 드라마와 달리 인물의 심리적 변화에 대해 상세하게 보여줄 수 없는 예능프로그램의 한계에서 기인한 것이기도 하다.

〈대탈출〉의 에피소드는 모두 분절되어 서로 무관한 세계관 가지고 있지만 연기자와 출연자를 통해 서로 연결되기도 하면서 동시에 개별적으로 존재하며 대탈출 유니버스를 만든다. 문화콘텐츠가 구축하는 유니버스는 시청자들의 '경험 서사의 누적'을 통해서 복합적이면서도 다층적으로 구조화된 인간의 삶을 보여준다.[27] 〈대탈출〉은 마블 유니버스처럼 복잡한 구성을 띠면서 동시에 동시다발적으로 다양한 미디어 플랫폼에서 제공되지는 않지만[28] 다양한 세계관을 동시에 진행함으로써 '대탈출 유니버스'를 구축하고 있는 셈이다. 그로 인해 프로그램의 경험이 얼마나 누적되었는지에 따라 에피소드에 대해 다른 재미를 느끼게 하며 다층적인 방식의 향유를 가능하게 한다.

다층적이고 분절된 여러 서사는 동시에 진행되며 대탈출 유니버스를 구축한다. 이 유니버스 안에서 출연자들은 추리를 통해 안타고니스트 역할을 하는 악당의 정체를 밝히고 그들을 소탕하거나 그들의 목적달성을 좌절시킨다. 그로 인해서 출연자들은 탐정 그룹으로 활동하며 살해 위기에서 탈출하고 갇힌 사람을 구출하거나 더 나아가 세계를 수호하는 영웅이 된다. 이런 구원의 서사는 〈대탈출〉을 게임화된 예능이 아닌 추리 예능으로 존재하도록 하며, 시청자는 추리 소설을 읽는 것과 같은 경험을 하게 되는 것이다.

〈대탈출〉에서 탈출만큼 중요한 것은 밀실을 만들거나 혹은 밀실을 사용하는 범죄자를 추적하고 피해자를 구출하는 것이다. 이때 구출 대상자는 악령 감옥이나 어둠의 별장 에피소드에서처럼 원혼이 되기도 하며, 희망연구소

27) 김세익, 「경험서사의 누적에서 나타나는 트랜스아이덴티티의 다층적 양상에 대한 소고-마블 시네마틱 유니버스를 중심으로」, 『아시아문화콘텐츠연구소 학술자료집』, 아시아문화콘텐츠연구소, 2018, 10쪽 참조.

28) 이와 관련된 논문으로는 이영수, 「멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링연구」, 『애니메이션연구』 10-4, 한국애니메이션학회, 2014. 참조.

에피소드처럼 어린아이가 되기도, 하늘에쉼터 에피소드처럼 가출청소년 집단이 되기도 한다. 더 확대해서는 백 투 더 경성에서는 삼일운동의 준비를 도와 조선의 독립운동을 가능하게 하고 혹은 살인 감옥처럼 살인자에게서 스스로를 구출하기도 한다. 이렇듯 추리를 통한 구원의 서사는 출연진들에게 부여된 '탈출'이라는 미션에 서사적 의미를 부여하고 목적의식을 강화한다.[29] 이 과정에서 귀신이나 좀비와 같은 공포 장르의 적극적 차용은 시청자들에게 그들의 탈출 미션에 대한 시청의 카타르시스를 제공하고 출연자들의 원초적인 반응을 통해 재미를 획득한다.

〈대탈출〉의 또 다른 특징 중 하나는 NPC 역할을 하는 연기자들을 적극적으로 기용한다는 것이다. NPC는 MMORPG 게임에서 게임 공간을 배회하고 있는 존재로, 플레이어와 상호작용하며 특정 기능을 수행하거나 캐릭터에게 임무를 부여하고, 이야기를 세분화, 혹은 변형시킬 수 있는 장치로 활용되는 캐릭터이다. 보통 게임에 접속한 플레이어(의 캐릭터)에게 게임의 설정을 설명하고 무기를 고쳐주는 등의 서비스를 제공하고 퀘스트를 부여하며, 게임의 이야기를 다양하게 경험하게 해서 이야기를 정교화시키는 역할을 한다.[30] 〈대탈출〉에서 NPC 연기자는 실제 연기자나 코미디언을 캐스팅해서 역할을 맡기는 경우가 많은데, 시체 역할은 마네킹에게 맡겨 시청자들의 거부감을 최대한 줄이는 대신 실제 연기자들은 안타고니스트나 생존 피해자, 혹은 조력자의 역할을 맡아 이야기를 더욱더 역동적이고 탄력적으로 진행할 수 있도록 한다. 특히 좀비 역할은 모두 연기자가 하도록 해서 더욱 실감 나게 이야기를 진행하기도 한다.

이런 NPC들의 등장은 일반 시청자들이 현실에서 경험할 수 없는 게임적 현실이다. NPC가 등장하는 탈출 과정 지향형 게임은 실제 방탈출 게임에서 체험하기가 어렵다. 심지어 확장된 공간에서 훨씬 복잡한 게임을 하며 스펙터클과 공포를 함께 체험하는 것은 불가능에 가깝다. 대부분의 방탈출 카페가 시간제한을 두고 탈출 목적 지향형 게임을 제공하는 이유도 현실적으로

29) 전경란, 『디지털 게임의 미학~온라인 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, 44쪽.
30) 위의 글, 57~59쪽 참조.

과정 지향형 게임의 환경을 만들기 어렵기 때문이다. 그러나 〈대탈출〉은 방송국의 거대한 자본을 투입해 게임을 현실 속에 그대로 재현한다. 대규모의 좀비 집단을 만들고 게임에서나 볼 수 있었던 화면을 출연진들 앞에 그대로 내놓음으로써 게임과 현실의 경계를 무화시킨다. 시공간의 경계, 의식과 무의식의 경계를 넘나들며 피해자들을 구출하고 범인을 색출하는 추적과 논증의 과정을 거친 탈출은 현재의 한국 예능프로그램이 게임을 어디까지 차용할 수 있으며, 그 과정에서 추리 서사를 어떻게 활용할 수 있는지를 보여주는 지표가 된다.

3. 탐정으로서의 성장과 리얼 버라이어티 예능

현재 리얼리티 프로그램은 "특별한 포맷이 없는 것이 포맷"[31]이라고 설명할 정도로 비정형화된 형식을 가지고 있다. 대부분 특별한 사전 설명을 제공하지 않은 채 촬영 당시 제작진들이 미션을 제공하고 그에 대한 출연자들의 반응과 미션 수행을 중심으로 진행된다. 그렇기 때문에 리얼 버라이어티 프로그램은 다양한 콘텐츠들과 연계되고 분화되어 관찰 예능, 음악 예능, 육아 예능 등의 변주가 가능해졌다. 보통 리얼 버라이어티 프로그램은 다수의 집단 MC 체제를 구성해 개성 있는 캐릭터를 통해 형식에서 자유로운 다양한 가능성을 제시하며 시청층을 구축한다. 이때 고정된 플롯을 최소화하고 문제 해결 과정에 중점을 두면서 결론에 대해 시청자가 예측불가능해져 새로운 흥미를 유발한다. 이러한 예측 불가능성은 출연자와 제작진, 시청자 사이에서의 상호작용을 더욱 활발하게 만들어주는 효과를 발생시킨다[32]

〈대탈출〉 역시 이런 리얼 버라이어티 예능의 변주 중 하나로 보아야 한다. 리얼 버라이어티 예능의 가장 큰 특징은 제작진들의 기획보다 캐릭터들이 주도적으로 미션을 수행하는 과정에서 프로그램이 진행된다는 것이며, 이때 게임

31) 신상기, 「텔레비전 예능의 개방적 형식미 고찰」, 『디지털디자인학연구』 15-1, 한국디지털디자인협의회, 2015, 387쪽.
32) 정숙, 앞의 책, 18~19쪽 참조.

을 수행하는 그들은 프로그램 안에서 플레이어이면서 동시에 하나의 독자적인 캐릭터가 된다는 점이다. 리얼 버라이어티에서 출연진이 중요한 이유는 미션을 해결하는 과정에서 나타나는 그들의 반응이 예능의 리얼리티를 확보하는 수단이기 때문이다.[33] 〈대탈출〉의 출연진들 또한 시즌이 진행되면서 독자적인 캐릭터를 생성하고 또 변화시켜가며 자신의 성장 과정을 보여준다.

이때 캐릭터들의 성장은 탐정으로서의 성장이다. 출연진들은 〈대탈출〉에서 추리소설의 탐정 역할을 맡는다. 그들은 탐색과 수색을 통해 단서들을 모아 조합하고 그렇게 밀실의 비밀을 알아낸다. 그뿐만 아니라 밀실과 관련된 사건을 해결하거나 피해자를 구출하며 탐정의 역할을 수행한다. 출연자들은 "셜록홈즈형 탐정"의 모습을 띠는데, 셜록홈즈형 탐정은 앉아서 직관력으로만 사건을 해결하려던 탐정과 달리, 사건 현장에 직접 뛰어들어 해결하는 인물형이다.[34] 과학적이고 실증적인 방식으로 추리를 하던 셜록과 달리 출연자들은 퀴즈를 통해 문제를 해결하고 마련된 이야기를 따르며 사건의 정체를 밝히고는 있으나, 그 과정에서 단서들을 종합해서 나름의 귀납적 추리를 하며 범인을 찾아낸다. 탐정으로서의 출연자들이 추리를 통해 범인을 추적해가는 과정에서 출연자와 시청자는 동일한 정보를 얻으며 서스펜스를 생성한다. 서스펜스는 탐정소설의 미적 현상 중 하나이며[35] 동시에 〈대탈출〉에서 시청자가 출연자와 같은 지식을 공유하면서 그들에게 감정을 이입하고 동화할 수 있는 수단으로 기능한다.[36]

---

33) "'리얼 버라이어티 쇼'에 대해 시청자들이 원하는 것은 프로그램 자체의 '완벽한 현실성'이라기보다는 '현재 보여지고 있는 상황에 대한 진실성'이라는 것이다. 따라서 전체적인 구조와 콘셉트에 연출이 가해졌다 하더라도 현재 화면상에 드러나는 상황, 그 상황에 놓인 출연자들의 대처방법이나 반응들이 현실적이라면 현실감은 충족될 수 있는 것이다." 옥민혜 · 박동숙, 「'오락적 현실감' 작동 방식과 상호텍스트성, 미디어, 젠더 & 문화』 14, 한국여성커뮤니케이션학회, 2010, 92쪽.

34) 정규웅, 『추리소설의 세계』, 살림, 2012, 46쪽.

35) 조성면, 앞의 책, 61쪽.

36) Robert Mckee, *Story*, 고영범 · 이승민 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, 2008, 497~498쪽 참조.

〈표 3〉 〈대탈출〉 출연진에 대한 시즌별 소개말

인물	시즌 1	시즌 2	시즌 3	시즌 4
강호동	예능은 베테랑, 탈출은 풋내기!	'탈출꿈나무'에서 '탈출폭격기'로!	"부수면 그곳이 길이지"	"탈출러들의 중심, 강인한 맏형"
김종민	'어리바리' 캐릭터 뒤에 숨겨진 반전!	'어리바리' 캐릭터는 잊어라!	"나 지금 뭐 찾은거 같은데?"	"탈출의 문을 여는 육감천재"
김동현	동물적인 감각으로 숨겨진 단서를 찾는다!	겁쟁이 파이터지만 끈기 있는 직진남!	"겁은 아니죠. 반사신경이죠"	"동물적 감각의 씬스틸러"
신동	新 추리 신동의 탄생?!	'잠깐만!' 단서 해결의 결정적 KEY!	"결정적 순간에는 패턴이 필요하죠"	"자타공인 브레인 신대장"
유병재	대탈출 공식 브레인?!	대탈출의 공식 스토리텔러!	"제가 해 볼게요. 할 수 있어요."	"걸어 다니는 종합 백과사전"
피오	서투르지만 형들과 함께라면 어디든지 갈힐 준비가 되어 있는 애교 만점 막내!	형들을 위해서라면 무엇도 마다하지 않는 '프로 보필러'!	"형... 형! 같이가요!"	"재간둥이 막내 온 탑"

위 표는 〈대탈출〉의 공식 홈페이지에서 멤버들을 소개하는 구절을 정리한 것이다. 시즌이 거듭되면서 멤버들은 프로그램 안에서의 캐릭터를 얻고 발전시킨다. 강호동의 경우 탈출 초보에서 탈출러들의 중심으로, 김종민은 어리바리한 캐릭터에서 육감천재로 바뀐다. 김동현의 경우 격투기 선수였던 경력을 살려 그의 동물적 감각이 강조되고 있지만 그와 모순되는 겁쟁이 캐릭터로 자리를 잡으며 씬스틸러로 명명된다. 신동과 유병재는 팀의 실질적인 해결사로서 대탈출 출연진의 두뇌 역할을 하고 있다는 것이 지속적으로 소개되며, 피오의 경우 막내라는 지위가 강조되며 형들을 보살피는 보필러로 설명된다. 이처럼 그들의 역할은 실제 출연진의 모습과 결합하여 강화되거나 모순적인 지점들을 발견하여 웃음을 유발하는 형태로 캐릭터가 설정된다.

출연자들은 탈출과 추리, 퀴즈에 대한 경험을 축적하면서 성장한다. 멤버

의 구성에서도 짐작할 수 있듯이 탈출 과정에서 필요한 신체적 능력을 담당할 강호동과 김동현, 문제 해결을 담당할 신동, 유병재, 예능적인 웃음을 담당할 김종민, 피오로 짜여 있는 것을 알 수 있다. 여기에서 주목해볼 만한 것은 김동현과 김종민이다. 김종민은 기존의 예능에서 보여주던 어리바리한 캐릭터로 시작했지만, 에피소드가 진행되면서 '김종문', '김발견', '나이트 비전' 등 여러 별명을 얻으며 탈출 과정에서 필요한 멤버로 성장했다.[37] 김동현 역시 겁이 많아 '김호들'로 불렸지만, 시즌 4의 적송교도소 에피소드에서 팀 내 두뇌 역할을 하는 신동이 좀비에게 물려 더 이상 대탈출을 진행할 수 없게 되자 최선을 다해 탈출 과정에 참여하면서 성장한 모습을 보여주었다. 김종민과 김동현의 성장은 불연속적인 〈대탈출〉의 에피소드 진행에 있어서 연속성을 부여한다.

출연자들은 〈대탈출〉 시즌1 1화의 첫 번째 탈출이었던 창고 탈출에 매우 긴 시간을 소비할 정도로 능력도 부족하고 어설픈 탐정이었다. 그러나 점점 프로그램이 진행되고 탈출에 대한 경험이 축적되면서 탐정으로서 성장하며 탈출에 필요한 능력들을 키워나간다. 각각의 에피소드는 시즌별로 이어져 있어 어느 정도의 연속성을 획득하지만, 그럼에도 불구하고 한 시즌 내의 에피소드는 대부분 분절되어 있다. 그러나 에피소드에 참여하는 출연진은 연속적으로 출연하면서 사건을 해결하기 때문에 시청자들은 그들이 탐정으로서 성장하는 과정을 함께할 수 있다. 이를 통해서 시청자들은 출연진과 동일시 할 수 있게 되고 그들의 상황에 더욱 몰입하여 시청할 수 있게 된다. 그리고 이미 완성된 형태의 탐정이 아니라 미완의 탐정들이 성장하는 과정을 지켜보며 분절된 에피소드가 아닌 〈대탈출〉이라는 연속된 추리 서사를 즐기게 되는 것이다.

시청자들 역시 출연자들이 탐정으로 성장하는 것처럼 추리 독자로서 성장한다. 문제 풀이와 추리 서사를 함께 체험하기 때문이다. 시청자들은 추리 소설의 독자처럼 탐정보다 적은 양의 정보를 가질 수밖에 없다. 게다가 텔레

37) 「[직격인터뷰] '대탈출3' 정종연 PD "새 시즌 '활약甲' 멤버? 김종민...머리 좋아" ①」, 『한국일보』, 2020.04.28.

비전이라는 매체의 특성으로 인해 추리 소설의 독자보다 이해 능력의 수준이 매우 다양하고 집중력은 낮을 가능성이 크다. 신동이나 유병재처럼 빨리 퀴즈를 풀고 암호를 해독하는 시청자들이 있는 반면 김종민이나 김동현과 같이 퀴즈를 이해하지도 못할 수 있다. 그리고 집중해서 시청하는 시청자들도 있지만 그렇지 않은 시청자들도 매우 많을 것이다. 그렇기에 오히려 시청자는 프로그램에서 자신과 비슷한 문제 해결 능력을 갖춘 미완의 탐정들에게 동일시할 수 있게 된다. 그뿐만 아니라 출연자들의 활약과 성장을 함께 하면서 프로그램의 서사에 대한 체험이 축적되면서 그들도 추리 독자가 되는 것이다. 이렇게 추리 독자로서 성장한 시청자들은 서스펜스를 즐기며 〈대탈출〉이라는 콘텐츠의 적극적인 향유자가 된다.

시청자들이 적극적인 향유자가 될 수 있는 것은 프로그램에 몰입하기 때문이다. 시청자의 몰입은 출연진들의 몰입을 기반으로 만들어진다. 리얼 버라이어티 예능의 경우 시청자들의 몰입도와 출연진에 대한 동일시 정도가 프로그램의 시청만족도를 좌우할 정도로 중요한데,[38] 〈대탈출〉 시즌 4의 1화 방영 이후 나타난 시청자들의 분노는 리얼 버라이어티 예능에서 시청자와 출연자 사이의 몰입과 동일시의 차이가 체감되는 순간 어떤 반응을 일으키는지 보여준다. 시즌 4는 시즌 3의 마지막 화에서 타임머신을 타고 끝났기 때문에 시청자들의 큰 기대를 받으며 시작했고, 첫 촬영이 시작되기 전 유튜브 채널을 통해 사전 모임에서 연출자가 출연진들에게 반드시 타임머신 편의 복습을 해야 한다고 당부를 했었다. 그러나 출연진 중 타임머신 편을 보고 녹화장에 온 사람은 신동과 유병재뿐이었다. 이 장면을 본 시청자들의 분노는 생각보다 거셌다. 시청자들의 분노와 비판에 관한 기사[39]를 올린 인터넷 커뮤니티 게시물에 댓글이 500개가 넘게 달릴 정도였는데,[40] 2.828%였던 시청률이 2화에서 1.949%로 급락한 이유 중 하나로 작용했을 것이다.[41] 이

38) 양문희, 「리얼 버라이어티 프로그램의 의사상호작용과 만족도 연구–동일화 갈망과 몰입성의 영향을 중심으로」, 『커뮤니케이션학연구』 19-2, 한국커뮤니케이션학회, 2011, 77쪽.
39) 「'대탈출4' 무성의한 출연진 태도, 시청자 혹평 쏟아져 [TV와치]」, 『뉴스엔』, 2021.07.13.
40) 「'대탈출4' 무성의한 출연진 태도, 시청자 혹평 쏟아져 [TV와치]」, https://theqoo.net/square/2071305665(검색일: 2021.10.24.)

런 시청자들의 반응은 〈대탈출〉이 추리 예능이면서도 동시에 리얼 버라이어티 예능이라는 것을 보여준다.

아래 그림은 〈대탈출〉의 공식 유튜브 채널에서 해당 영상에 대한 반응이다. 시청자들의 댓글을 인기순으로 정렬했을 때 가장 상위에 올라온 댓글인데, 대부분 출연자들의 나태한 태도에 대해 비판하며 프로그램에 대한 애정이 보이지 않는다고 지적했다. 이러한 시청자들의 태도는 시즌4의 1화가 시즌3의 12화와 연속되어 경성에서 아한으로 바로 차원 이동한 에피소드임에도 불구하고 출연자들의 준비 미흡으로 인해 에피소드의 연속성을 제대로 발현되지 못하게 되며 그로 인해 프로그램에 몰입하는 것을 방해받기 때문이다.


햇빛농상 4개월 전
아마 대탈출 5화쯤에 1화 방송이후 시청자 반응 오프닝으로 코멘트 할듯. 난 그때 나머지 멤버들이 병재님 신동님만 욕 안 먹었네, 우린 욕 먹었네 괜히 질투하고 킬킬대는식의 우스갯소리나 안 했으면 좋겠음. 그럼 진짜 정 떨어질듯.
540 답글
답글 8개 보기

장수현 4개월 전
병재님이 단서소리꾼으로서 나온 단서들을 정리하여 설명하는 거 까지는 인정. 그런데 이제는 머리쓰고 복잡한 문제들만 나오면 병재&신동이 해라~라는 분위기가 너무 당연하게 조성됨. 게다가 세계관 확장되면서 전 시즌들이랑 이어지는 내용들이 많을텐데 또 모르면 시즌5는 안만드니만 못할지도...
271 답글
답글 2개 보기

monelly coco 4개월 전(수정됨)
솔직히 그냥 찍재서 생각없이 그냥 간거죠?
제작진이 지난화 복습하라고 얘기했는데도, 신동님이랑 유병재님이 알아서 하겠지 하는 심정으로
그냥 정신놓고 오신거같던데. 그리고 강호동님은 버스에서 pd님이 질문하면 안보여도 고개좀 돌리고 듣는척이라도 하세요. 고개도 안돌리고 장난치고 계시던데...
자세히 보기
838 답글
답글 4개 보기

Carri Kim 4개월 전(수정됨)
팬들은 1년을 손꼽아 기다렸는데 멤버들은 진짜 너무합니다.
뭔 말만하면 '그게 뭐더라?' 모르는게 너무 당당함.
병재님 신동님빼고 프로그램에 애정이 전혀 없는듯함.
아니 PD가 복습하라고 짚어주기까지 했잖아요!!!!..
자세히 보기
1.3천 답글
답글 20개 보기

[그림 1] 〈대탈출〉 공식유튜브 영상 댓글[42]

41) 물론 여기에는 출연진의 태도뿐만 아니라 달라진 편집 양식이나 에피소드 연기자의 연기력 부족, 과도한 PPL 등 많은 문제가 있었기 때문이기도 했다.

42) 「□선공개□ '뭔 토끼풀?' 깔끔하게 기억 삭제하고 온 열등생들(작고 소듕한 단서 소리꾼 힘내요...❤)」, DTCU | 대탈출 유니버스, https://www.youtube.com/watch?v=pPWIfsyZO10&list=PLI0zAiPmVRvyNVsLlcvAtR2jau0dbqAUc&index=73(검색일: 2021.11.14.)

〈대탈출〉이 다른 예능과 다른 구성 중 하나는 마지막 13화를 스페셜 에피소드로 진행한다는 점이다. 13화는 출연진들이 모두 모여 촬영 소감을 밝히고 촬영 당시 궁금했던 점에 관해 물어보고 제작진들이 답해주는 형태로 진행된다. 이 스페셜 에피소드는 시즌제로 진행되는 것이기 때문에 제작이 가능한 것이기도 하다. 같은 방송국의 〈신서유기〉 역시 시즌의 마지막 화를 감독판으로 만들어 그동안 방영되면서 빠졌던 게임이나 에피소드들을 모아서 보여주는데, 〈대탈출〉의 스페셜 에피소드는 좀 더 적극적인 형태로 시청자들과 소통할 수 있는 수단이 된다. 디지털 시대가 되면서 방송 프로그램의 상호소통적 기능은 더욱 강해졌다. 특히 유튜브 채널을 비롯한 다양한 SNS 채널을 운영하면서 시청자 게시판 외에도 소통할 수 있는 플랫폼이 증가했기 때문이다. 〈대탈출〉은 유튜브 채널과 함께 스페셜 에피소드를 통해 시청자들의 궁금증을 즉각적으로 해소하고자 한다. 특히 가장 화제가 되었던 것은 타임머신 연구소 에피소드였다. 이때 출연자들이 타임머신을 타고 시간을 이동하는 장면이 방영되자 그 반응이 연기인가 아니면 실제인가를 두고 많은 의견이 오갔다. 연기일 가능성이 높다는 의심이 점점 커지자 〈대탈출〉은 촬영했던 전체 장면을 편집하지 않고 모두 공개해 의심을 불식시켰고 스페셜 에피소드를 통해 타임머신의 제작 과정과 전체 세트장의 구성까지 모두 공개하면서 시청자들의 궁금증을 해결해주었다.

리얼 버라이어티에서 리얼리티란 미션에 대한 사실성이 아니라 출연자의 반응에 대한 사실성이다. 제작진이 즉각적으로 반응했던 이유도 예능의 리얼리티가 손상되었기 때문에 빠르게 대처하여 리얼리티를 복구해야 하기 때문이다. 출연자들의 반응이 꾸며진 것이나 의도된 것이 아니라 실제의 반응이라는 것을 보여주어야 했던 것이다. 이때 획득된 리얼리티에 대한 시청자들의 신뢰는 시즌 4의 크레이지 하우스에서 범인의 무의식으로 진입하는 장면에 대해 세트에 대한 호기심만 증대시킬 수 있는 기반이 되었다. 그리고 시즌 4의 적송교도소 에피소드에서 출연자였던 신동이 좀비에게 물려 좀비로 변신했을 때에도 마찬가지였다. 시청자들은 기획 단계에서 신동이 좀비로 변하는 것이 계획되어 있었는지에 대해 궁금해했고 이것 역시 스페셜 에피

소드에서 설명해주면서 해소되었다. 이런 즉각적인 소통은 출연자들의 캐릭터 설정과 함께 리얼 버라이어티 예능에서 매우 중요한 요소로 작용하며 작품의 리얼리티를 부여하여 시청자들의 몰입을 증대시킨다.

4. 결론; 탈출과 추리, 그리고 예능

2010년대에 등장한 추리 예능의 유행은 논리적인 추론과 이성적 판단을 기반으로 진행되는 추리 서사를 TV를 시청하는 대중들이 시사나 드라마가 아닌 웃음을 전달하는 것을 목적으로 하는 예능 프로그램에서까지 즐기게 되었다는 사실은 한국 사회의 현대화가 빠르게 진행되고 있음을 알려준다. 즉 한국 사회가 추리 서사를 적극적으로 향유할 정도로 이성 중심주의를 내면화했는지를 보여주는 것이다.[43] 그리고 추리 드라마가 방송계에 정착하고 대중적 장르로 인식되기 시작하자 추리 서사는 그 영역을 예능 프로그램까지 확장하는데 성공했다는 것을 의미하기도 한다. 이는 추리 서사의 사건으로 등장하는 도시에서 일어나는 수많은 범죄가 얼마나 일상화되었는지도 알 수 있다. 범죄와 추리가 오락화될 정도로 한국사회가 현대화되었으며, 그로 인해 예능 콘텐츠 제작에 있어서 새로운 영역이 만들어진 것임을 보여준다. 이때 tvN의 대표적인 예능 프로그램인 〈대탈출〉은 다양한 범죄 사건들을 소재로 하여 리얼 버라이어티 예능에 추리와 퀴즈를 접목하면서도 동시에 서사성을 강화해 새로운 예능 프로그램이 어떻게 성공할 수 있는지를 보여준다.

〈대탈출〉에서 나오는 사건들을 살펴보면 귀신이나 외계인과 같은 우리 일상생활에서 벗어난 미스터리한 사건들도 있지만, 도박(시즌 1 사설도박장), 사이비 종교(시즌 1 태양여고), 청소년 보호 시설의 비리(시즌 4 하늘에쉼터), 전염병(시즌 2 부암동 저택), 학교폭력(시즌 3 아차랜드) 등 우리가 일반적으로 뉴스에서 접하기 쉬운 사건들을 소재로 활용하고 있다. 이것을 통해 선악의 구도를 명쾌하게 나누고 출연자들은 선의 편에 선 탐정이자 구원자가 되

43) 조성면, 앞의 책, 72쪽.

어 밀실을 탈출하며 사건을 해결한다. 이 과정에서 그들은 탈출에 필요한 물건이나 단서들을 찾고, 암호를 해독하며 적극적으로 탈출이라는 미션을 수행한다.

이때 프로그램은 탈출이라는 결과가 아닌 탈출의 과정을 강화해 프로그램의 이야기를 풍성하게 만들기 위해 노력한다. NPC 역할을 맡은 연기자들의 적극적인 출연과 참여는 출연자들이 추리 서사에 몰입할 수 있게 도와준다. 출연자들이 풀어야 하는 퀴즈는 높은 지식수준이 아닌 논리적 추론을 통해 해결할 수 있으며, 이를 통해 출연자와 시청자는 모두 긴장과 이완을 반복하며 퀴즈 풀기의 재미를 함께 경험한다. 그리고 이렇게 퀴즈를 통해 얻은 단서들로 완성되는 이야기는 서스펜스를 만들어내며 시청자들의 호기심을 계속해서 유지해 탈출할 때마다 카타르시스를 느끼게 한다.

이 과정에서 출연자들은 하나의 팀으로서 활약하며 탐정으로서 에피소드에 최대한 몰입해야 한다. 다른 추리 예능이나 게임 예능과 달리 〈대탈출〉의 출연자들은 모두 탐정의 역할을 맡으며 서로 경쟁하지 않고 협동하여 문제를 해결하도록 요구받는다. 이때 그들의 몰입은 탈출이라는 미션을 보다 적극적으로 수행할 수 있도록 강력한 동기로 작용한다. 〈대탈출〉의 강한 서사성은 그들의 몰입을 촉진하고 동기를 강화한다. 그들은 단순히 탈출만 요구받는 것이 아니라 어떤 범죄에 연루되어 자신들과 함께 밀실에 갇힌 피해자를 구출해야 하는 구원의 임무까지 함께 부여받는다. 그로 인해 출연자들은 더 적극적으로 탈출을 수행하게 되고 이야기의 긴장감은 높아지며 프로그램의 재미도 증대된다.

출연자들에게 주어지는 '탈출'이라는 최종 미션은 같지만 다양한 밀실에서 벌어지는 에피소드들로 인해 다층적으로 진행된다. 일명 대탈출 유니버스라고 설명되는 대탈출의 여러 세계관은 서로 분절되어 있으며 심지어 앞서 탈출에 실패했던 출연자가 다시 살아 돌아와 대탈출에 임할 정도로 세계관 자체의 연속성도 약한 편이다. 그럼에도 불구하고 같은 NPC가 등장하며 세계관은 독자적인 세계를 유지한다. 일명 탈출러라고 부르는 출연자들의 세계는 복합적이며 다층적으로 구성되고 그 세계는 독자적으로 존재하면서

계속되는 시즌을 통해 이야기를 확장해나간다. 이때 사건들에 대한 출연자들의 인간적인 반응들은 프로그램에 리얼리티를 만들어낸다. 좀비의 등장에 무서워 소리를 지르고 도망가거나 어려운 퀴즈를 풀고 기뻐하는 모습, 피해자에 대해 안타까워하는 모습 등은 탐정 역할을 맡은 출연자들에게 인간적인 면모들을 보여주며 시청자들이 그들에게 공감할 수 있도록 한다. 그로 인해 단순히 퀴즈 풀기가 아닌 퀴즈 풀기를 추동하고 있는 서사에 더욱 집중하게 되며, 〈대탈출〉은 탈출이 아닌 탈출 과정을 즐기는 리얼 버라이어티 프로그램이 된다.

매해 새로운 에피소드와 그 에피소드를 추동할 이야기, 그리고 이야기를 진행할 퀴즈들을 만들어내는 것은 쉬운 일이 아니다. 그래픽이 아닌 실제 세트장에서 만들고 특수효과까지 가동하기 위해서는 많은 자본과 인력, 그리고 많은 고민이 필요할 것이다. 시즌이 거듭되며 규모가 커지고 대탈출 유니버스가 확장되는 이유도 거기에 있다. 리얼 버라이어티 쇼이자 탈출 게임쇼인 〈대탈출〉은 그렇기에 많은 준비과정이 필요하다. 특히 단계마다 있어야 하는 퍼즐들은 제작진에게 굉장한 부담일 수밖에 없다. 〈대탈출〉의 서사는 TV드라마나 영화처럼 탄탄한 구성을 가지지 못하고 마지막에 결론이 허무하게 끝나기도 하는데, 이것은 마지막까지 완결성있는 퀴즈를 제공하고 이야기를 마무리하지 못한다는 한계를 드러내는 지점이기도 하다. 그리고 많은 영화나 애니메이션, 게임들을 차용해오면서 심지어 표절 문제[44]까지 일으키며 프로그램만의 독창성을 훼손시키기도 한다. 그럼에도 불구하고 〈대탈출〉에 대해 주목해야 하는 것은 리얼 버라이어티 쇼가 추리 서사를 적극적으로 차용하여 어떻게 새로운 포맷을 만들어낼 수 있는지를 보여주고 있기 때문이다.

한국의 리얼버라이어티 쇼는 끊임없이 변화하고 분화해가며 성장하고 있다. 그러나 하나의 성공적 모델이 등장하는 순간 각 방송사에서 비슷한 아류작을 양산해가며 소모적인 경쟁을 지속하고 있는 실정이다. 이런 상황에서 〈대탈출〉은 대중문화에서 새로운 리얼 버라이어티 쇼의 가능성을 보여준다.

---

44) 「'대탈출4', '린트어' 표절 논란에… "출처 명확하게 확인하지 못했다"」, 『조선일보』, 2021.09.01.

〈대탈출〉은 온라인의 방탈출 게임과 오프라인의 방탈출 카페를 기반으로 하여 많은 방송자본을 투입하여 세트를 구성하고 규모를 거대화하는 것에 그치지 않았다. 리얼 버라이어티쇼와 함께 게임쇼, 퀴즈쇼를 결합했으며 동시에 추리 서사를 적극적으로 활용해 시청자들은 예능 프로그램을 다양한 방식으로 향유할 수 있도록 유도했다. 경쟁이 아닌 협동을 통한 미션 완수라는 목적을 강화하며 그간 경쟁과 배신을 위주로 했던 추리프로그램과도 다른 차별성을 획득했다. 〈대탈출〉만의 거대화된 세트장은 지금까지 예능 프로그램에서 중요시되지 않았던 공간에 대한 중요성을 인식시키는 역할을 했다. 단순히 거대화하는 것이 아니라 공간에 대한 스토리텔링을 통해 공간의 의미를 부여하고 서사를 추동하는 강력한 동인으로서 활용했다는 점에서 특히 의미를 찾을 수 있다.

대중문화 콘텐츠의 제작이 지속되기 위해서는 적극적인 향유자들이 필요하다. 디지털 시대가 되면서 향유자들이 콘텐츠를 즐기는 것은 시청을 넘어서서 SNS나 인터넷 커뮤니티를 통해 적극적으로 소통하는 형태로 확장되었고, 이러한 향유 방식이 또 다른 향유자들을 불러 모으기 때문이다. 즉 탐정과 함께 사건에 몰입하여 추론하는 추리 소설의 독자처럼 적극적인 태도의 향유자가 필요한 것이다. 그렇게 본다면 〈대탈출〉만의 추리 서사 방식은 예능 콘텐츠가 스토리텔링을 통해 적극적인 시청자를 확보할 수 있는 또 다른 방법을 제시해주었다 할 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

〈대탈출〉 1~4, tvN, 2018-2021.

2. 논저

김세익, 「경험서사의 누적에서 나타나는 트랜스아이덴티티의 다층적 양상에 대한 소고-마블 시네마틱 유니버스를 중심으로」, 『아시아문화콘텐츠연구소 학술자료집』, 아시아문화콘텐츠연구소, 2018.

김유미, 「2000년대 텔레비전 추리 드라마의 특징」, 『어문논집』 61, 민족어문학회, 2010.

김종태 · 정재림, 「창작교육적 관점에서 본 추리소설의 서사구조」, 『한국문예비평연구』 34, 한국현대문예비평학회, 2011.

노영선, 「텔레비전 퀴즈쇼에 나타난 놀이기능의 서사구조 분석 -kbs 우리말 겨루기와 kbs 1 대 100을 중심으로-」, 『지방자치연구』 18, 전북대학교 지방자치연구소, 2015.

대중문학연구회 편, 『추리소설이란 무엇인가?』, 국학자료원, 1997.

설가녕 · 양종훈, 「한 · 중 방송 리얼리티 쇼와 게임화 비교 연구-한국TV 〈대탈출〉과 중국TV 〈밀실대탈출〉을 중심으로」, 『연기예술연구』 20, 한국연기예술학회, 2000.

신상기, 「텔레비전 예능의 개방적 형식미 고찰」, 『디지털디자인학연구』 15-1, 한국디지털디자인협의회, 2015.

양문희, 「리얼 버라이어티 프로그램의 의사상호작용과 만족도 연구-동일화 갈망과 몰입성의 영향을 중심으로」, 『커뮤니케이션학연구』 19-2, 한국커뮤니케이션학회, 2011.

옥민혜 · 박동숙, 「'오락적 현실감' 작동 방식과 상호텍스트성, 미디어, 젠더 & 문화』 14, 한국여성커뮤니케이션학회, 2010.

윤　주, 『스토리텔링에서 스토리두잉으로』, 살림, 2017.

원용진 · 강신규, 「'게임화'로 구축된 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘」, 『대중서사연구』 30, 대중서사학회, 2013.

이민희, 「방탈출 게임의 장소성 연구」, 이화여대 석사학위논문, 2017.
이영수, 「멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링연구」, 『애니메이션연구』 10-4, 한국애니메이션학회, 2014.
_____, 「게임 관찰 예능 TV프로그램의 추리 서사 구조에 대한 연구-〈크라임 씬(Crime Scene)〉을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 13-5, 한국영상학회, 2015.
전경란, 『디지털 게임의 미학 – 온라인 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.
정 숙, 『방송콘텐츠 스토리텔링2』, 커뮤니케이션북스, 2013.
조성면, 『대중문학과 정전에 대한 반역』, 소명출판, 2002.
Mckee, Robert, *Story,* 고영범・이승민 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2008.
Narcejac, Thomas, *Une Machine A Lire: Le Roman Policier ,* 김중현 옮김, 『추리소설의 논리』, 예림기획, 2003.

3. 기타

「[56회 백상] 심사 결과 공개… TV부문 어떻게 결정됐나」, 『일간스포츠』, 2020.06.08.
「[게임&컬쳐] 현실에서만 가능한 스릴, 리얼 방탈출 게임 'Seoul Escape Room'」, 『인벤』, 2015.06.06.
「[직격인터뷰] '대탈출3' 정종연 PD "새 시즌 '활약甲' 멤버? 김종민... 머리 좋아" ①」, 『한국일보』, 2020.04.28.
「대세 방탈출게임 부산 상륙, 부산에도 이색체험데이트코스가 열린다.」, 『IT데일리』, 2015.10.28.
대탈출 공식 유튜브 채널 (https://www.youtube.com/channel/UCXiyTPrIG8ziM6_6m7U4eQg)
대탈출 공식 홈페이지 (http://program.tving.com/tvn/greatescape)
「'대탈출4', '린트어' 표절 논란에…"출처 명확하게 확인하지 못했다"」, 『조선일보』, 2021.09.01.
「'대탈출4' 무성의한 출연진 태도, 시청자 혹평 쏟아져 [TV와치]」, 『뉴스엔』,

2021.07.13.
「‘대탈출4’ 무성의한 출연진 태도, 시청자 혹평 쏟아져 [TV와치]」, https://theqoo.net/square/2071305665(검색일: 2021.10.24.)
「‘대탈출 4’ 시즌 마지막 탈출 성공→시즌5 여부는?」, 『탑스타뉴스』, 2021.09.27.
「문을 여는 순간 미스터리가 시작된다–미러 이스케이프 승현수, 승강수 대표」, 『브릿지경제』, 2015.11.26.
「소소한 모바일게임 역사. ‘방탈출부터 회색도시까지, 한국모바일 어드벤처의 계보’」, 『스포츠조선』, 2015.01.02.
「‘악마판사’→‘대탈출4’, 과몰입 유발 콘텐츠… 높은 화제성 자랑」, 『스포트투데이』, 2021.08.07.
「요즘 유행! 7개 테마 갖춘 ‘방탈출’ 카페 홍대에도 오픈」, 『게임메카』, 2016.04.15.
「탈출구 없는 ‘방탈출 카페’」, 『경기일보』, 2016.05.23.

〈Abstract〉

Escape Game and Detective Narrative in Korean Entertainment Shows
: Focusing on the Great Escape Series

Bak, So-Young

This paper analyzed how Korean entertainment programs used the detective narrative as an engine driving games. The real variety show is a type of entertainment that is most popular in the Korean broadcasting circle. The era of real variety show entertainment begins, as the real variety show is combined with other various genres. The detective genre was also combined with the real variety show, to create the detective entertainment, a new type of the real variety show. The detective entertainment is used as a session of general real variety shows, such as *Infinite Challenge* and *Running Man,* but it also used as a format of entertainment program, such as *Crime Scene. Great Escape* sets the ultimate goal to escape large sets by going through a series of secret rooms, and consistent narratives are established in the process by making the causation of stories through detective narratives. Viewers, therefore, have funny experience, like readers of detective novels, by reading stories hidden in secret rooms, watching the process in which cast members escape from them. The cast members of 〈Great Escape〉 do not compete with each other, but function as a team which should gather strength to achieve the common goal of escape, different from other detective entertainment programs in the format of competition based on each members' detective ability. Moreover, it increases viewers' concentration on the escape process, by actively using horror contents such as zombies and ghosts, featuring cast members who play roles as NPC appearing in games and rescuing or evacuating them, and also secure the reality, by

invoking the cast members' responses.

* Key Words: *Great Escape*, Entertainment Contents, Real Variety Show, Detective Narratives, Detective Show

·**논문투고일**: 2021년 10월 24일 ·**심사완료일**: 2021년 11월 10일 ·**게재결정일**: 2021년 11월 25일