

워크숍

플레이북

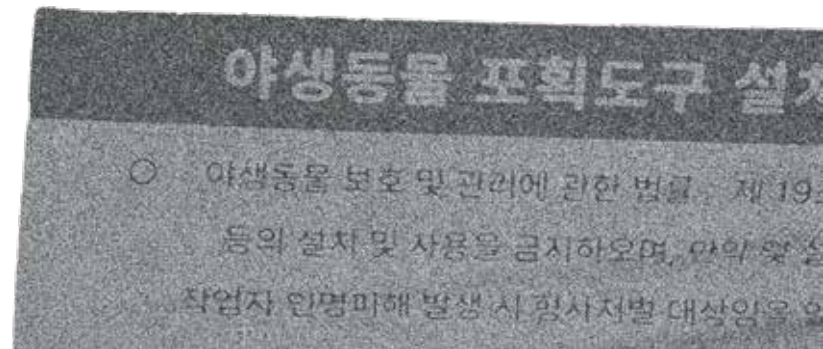
**WORKSHOP
PLAYBOOK**

루프엔테일

LOOPNTALE

룹엔테일의 워크숍 플레이북
Loopntale's Workshop Playbook
2025 Ver. 1.2

2025 송파 문화예술 활성화 지원사업
후원: 송파문화재단



#온라인 #비대면 #텍스트

08 독게임 DocsGame

18 플레이플케어

22 🏠에서 🐱🐟🐱🍃🐱과 함께 🕒👛🍷❤️👉하기

#모바일 #사진 #보이지않는게임판

30 이름없는 방

38 이 집에는 누가 있는가

#오프라인 #공동창작 #대안적게임디자인

44 아주 낯설고 이상하게 친밀한 게임 워크숍

52 모듈 창작 워크숍

#online #textbased #play

64 DocsGame

74 PlayfulCare Workshop

78 Do 🕒👛🍷❤️👉 with 🐱🐟🐱🍃🐱 at 🏠

#mobile #photo #invisibleboard

86 Nameless Rooms Game

94 Who's in My House

#offline #collaborativecreation #altgamedesign

100 A Very Unfamiliar and Strangely Intimate Game Workshop

108 Modular Creation Workshop

룹엔테일

룹엔테일(Loopntale)은 김영주와 조호연으로 구성된 아티스트 듀오이다. 비디오 게임, 인터랙티브 설치, 영상, 공동창작 워크숍을 통해, 사회에서 주변화된 존재와 그들의 거주권, 비가시적 관계망과 지도 제작, 다층적 시선으로 본 돌봄의 장면에 주목한다. 익명성, 비동시성, 비인간 행위자를 포함하는 대안적 협력의 방식을 게임 플레이를 통해 모색하며, 연대의 감각이 어떻게 생성되고 전달될 수 있는지 탐구한다.

룹엔테일의 워크숍 메소드

룹엔테일의 워크숍 메소드는 2019년부터 이어져 온 게임 메이킹 실험 과정 속에서 형성되었다. 대부분의 활동 시기가 팬데믹 시기와 겹치며, 온라인에서 비대면과 무기명성을 전제로 새로운 연대의 감각을 찾아보려 했다.

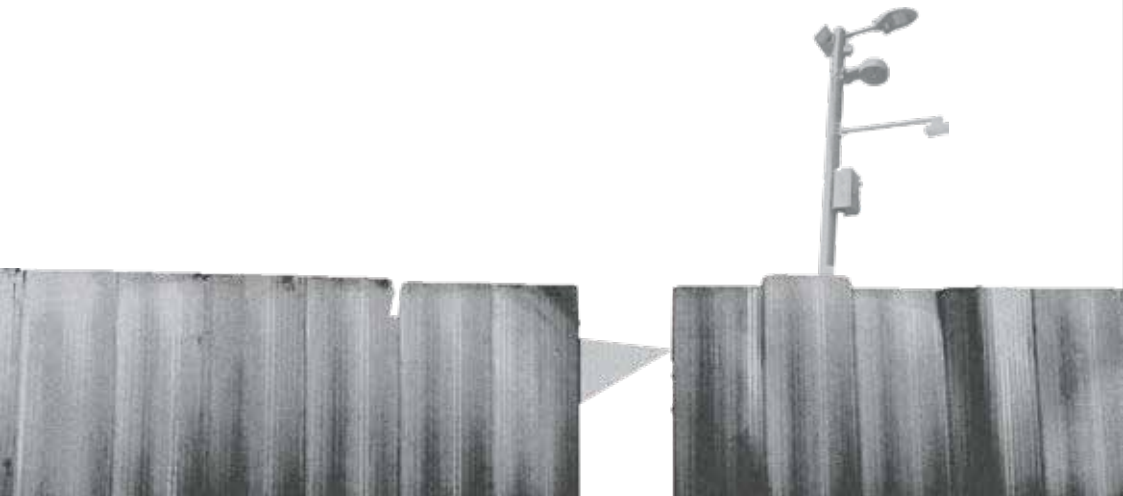
팬데믹 기간 동안 고립된 사람들을 위해, 참여자들이 낯선 톨에 대한 부담 없이 일상에서 사용하는 도구를 다르게 활용해보게 하는 방식을 추구하게 되었다. 연대의 감각이 어떻게 생성되고 전달될 수 있는지에 대한 질문에서 출발하며, 참여자가 고립이 아닌 연결을 상상할 수 있는 조건을 제시해야 한다고 생각했다. 게임 디자인 워크숍에서는 주로 오픈소스 기반이면서 컴퓨터 사양에 구애받지 않는 게임 엔진을 사용해왔으나, 언어적 장벽과 해소되지 못하는 접근성의 한계가 있었다.

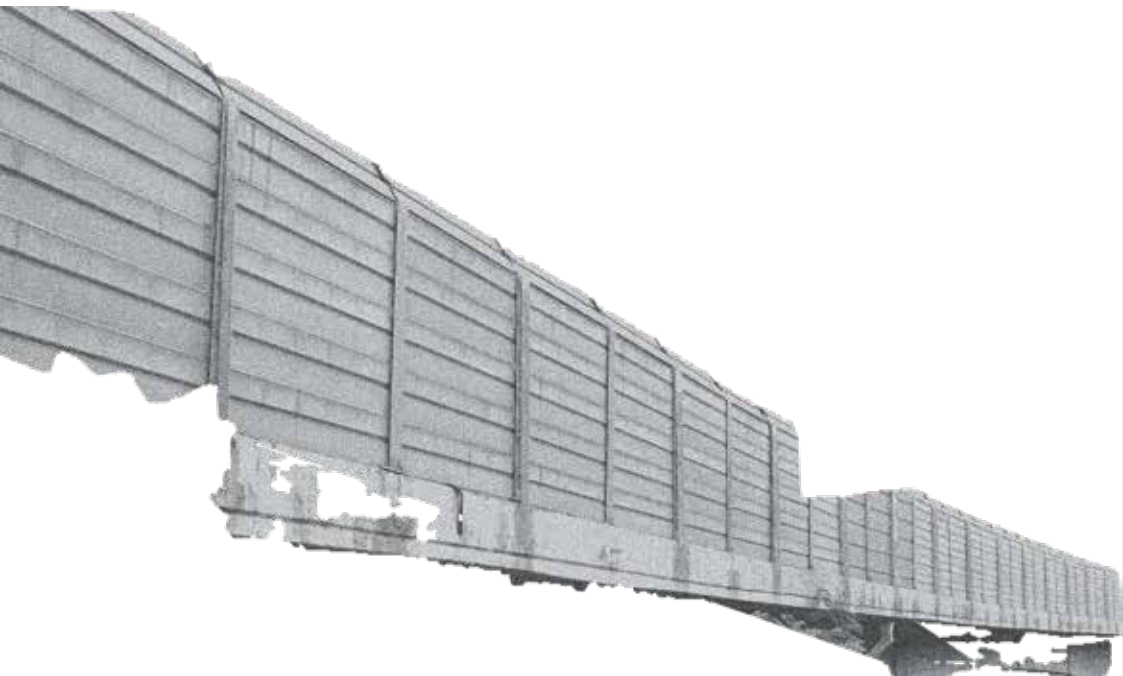
워크숍은 게임 플레이의 형태로 진행되며, 참여적 퍼포먼스의 성격을 가진다. 기술 습득이나 제작 결과에 초점을 두기보다, 공감과 연대를 끌어내는 공동 창작의 장으로 기능한다.

룹엔테일의 게임은 일종의 제스처처럼, 목적을 위한 수단이 아니라 수단 그 자체가 드러나는 순간을 탐구하고자 하기 때문이다. 이러한 순간의 진동이 게임을 수행적 장치로 전환시키며, 세계를 다시 바라보게 하기를 바란다.

플레이북은 이러한 접근법들을 정리한 자료집으로, 실시간 공동 창작을 중심으로 한 다양한 워크숍 메소드를 담았다. 각 프로그램은 대상, 플랫폼, 경험적 목표에 따라 서로 다른 키워드로 구성된다. 예를 들어 야외, 집, 집 안과 밖의 어딘가, 얼굴을 모르는 사람들, 공감, 창작, 플레이 등의 키워드가 있다.

플레이북을 다운로드할 수 있는 웹페이지에서는 간단한 선택지 매칭을 통해 사용자가 원하는 성격의 워크숍 챕터를 추천받을 수 있다.






독게임 DocsGame

독게임은 구글 독스를 활용해 진행된 온라인 실험으로, 팬데믹 시기에 새로운 게임 틀을 배우지 않고도 각자의 공간에서 부담 없이 참여할 수 있도록 설계되었다. 참여자들은 무기명으로 접속하며, 실제 이름 대신 익명의 고라니 같은 별명을 사용했다. 이러한 설정은 참가자 사이의 익명성과 거리감을 오히려 놀이의 일부로 만들어주었고, 얼굴도 이름도 모르는 사람들과 함께 온라인에서 플레이한다는 점이 이 게임의 중요한 특징이 되었다.

룹엔테일은 진행 과정에서 게임 마스터 역할을 맡았다. 한 사람은 스토리를 서술하며 플레이어의 흐름을 이끌고, 다른 한 사람은 숨겨진 게임의 인공지능처럼 점수를 계산하거나 진행 상황을 정리하고 업데이트했다. 참여자들의 예상치 못한 반응이나 돌발적인 전개가 발생할 때는 즉석에서 새로운 규칙을 만들어내야 했고, 전체 진행은 높은 유연성과 즉흥성을 요구했다. 이러한 방식은 단일한 서사보다 관계 속에서 만들어지는 집단적 내러티브를 실험하는 과정이기도 했다.

독게임이 기획된 배경에 대해 당시에 쓴 에세이의 일부분을 덧붙이겠다. “룹엔테일은 게임이 가지고 있는 커뮤니케이션 방식에 기반해서 다양한 장르와 플랫폼을 활용하여 작업을 한다. 2020년 2월에 독일에서 귀국했다가 기약없이 한국에 머물게 되면서 룽엔테일의 작업들도 상황에 대처할 방법을 찾아야 했다. 우리가 만든 게임은 전시 오픈 직후 베이징이 통제 되면서 빈 공간에 플레이되지 못한 채로 몇 달간 남아있었다. 플레이어들이 현실 공간에서 물리적으로 함께하는 연결성을 선호했던 작업들은 더 이상 가능하지 않았고 우리는 그들이 게임에 대해 해석 혹은 해석하지 않는 리액션들을 직접적으로 보지 못하게 되었다. 우리는 거의 외출을 하지 않았고 작업실에는 화분 식물이 하나씩 늘어갔다. 나는 줄곧 독일에 두고 온 분홍 장미를 생각했고 그가 화분 안에 있는 것에 대해 죄책감을 느꼈다.”

게임 마스터 매뉴얼

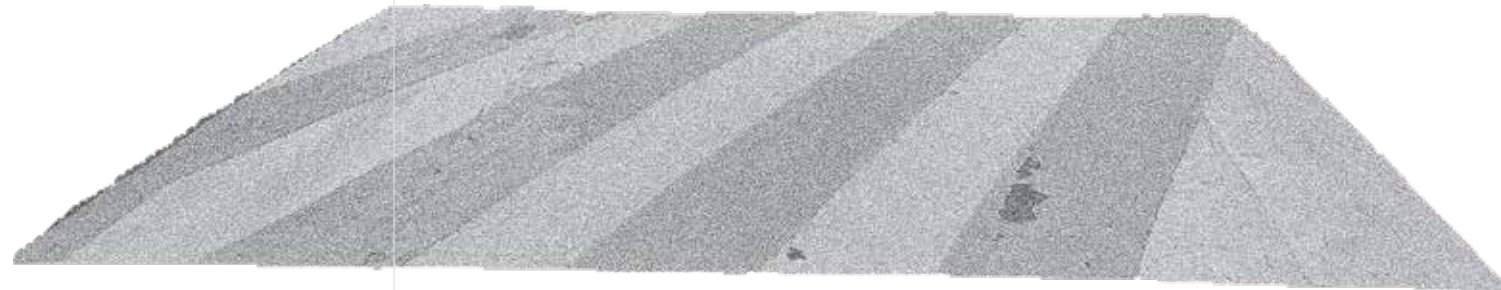
1. 워크숍의 참여자를 모집한다.
2. 독스 링크를 제공하되 참여자들이 로그인하지 않고 무기명으로 들어올 수 있도록 안내한다.
3. 이모지 인벤토리와 배경음악 링크를 제공한다.
이모지 인벤토리 예시:

4. 참여자들은 이모티콘을 사용하여 캐릭터를 하나씩 선택하고 자연스럽게 소개한다.
5. 아홉 가지 규칙을 공지한다.
6. 워크숍에 따라 다양한 미션과 질문을 준비하여 진행한다.
7. 참여자들이 자유롭게 답변을 쓰거나 이모지로 표현하는 것을 독려한다.
8. 독스의 글이 실시간으로 참여자들에 의해 매시업되는 과정이 이 워크숍의 목적 중 하나임을 안내한다.

아홉 가지 규칙

1. 자유롭게 이야기하거나 멈춰주세요.
2. 구글독에서는 로그인 상태보다 익명의 동물이 되면 좋습니다.
3. 자신이 어떤 글을 썼는지 표시해도 되지만 밝히지 않아도 됩니다.
4. 진행 중에 불편하게 만드는 상황이나 특정한 말이 있다면 모두에게 바로 공유해 주세요.
5. 게임마스터의 주요 공지는 오른쪽에 코멘트로 표시됩니다.
6. 이모지 인벤토리는 모두가 공유하는 것으로 잘라내기/붙여넣기해서 사용하실 수 있습니다.
7. 이곳의 모든 것은 자유롭게 편집하셔도 됩니다.
공유하고 싶은 이미지나 링크도 좋아요.
8. 규칙은 합의하에 바뀔 수 있고 버려지거나 추가될 수 있습니다.
9. 진행자가 던지는 질문은 놀이의 규칙과 같습니다.

아티스트들이 만든 오픈 소스 툴들도 많이 있고 우리도 그런 도구들을 좋아하지만, 워크숍에서는 구글 독스를 선택했다. 사람들에게 이미 익숙한 환경을 제시하면서 그 익숙함을 전복하고 변형하는 과정을 실험하고 싶었기 때문이다. 일상적으로 사용되는 도구가 다른 규칙을 부여받을 때 어떤 방식으로 새로운 매체로 작동할 수 있는지를 탐색하는 시도였다.

각자가 최대한 안정을 찾을 수 있는 상태를 찾되 그것이 고립이 아닌 느슨한 연대의 방식으로 작용할 수 있도록 온라인에서 실험했던 커뮤니케이션 방식들을 계속 발전시키고자 한다. 어떤 상황이 오든 우리는 언제 어디서 누구와 어떤 방식으로 함께 이야기할지 고민하는 것으로부터 출발할 것이다. 게임은 대화하는 미디어이기 때문이다. 대화는 상대를 받아들이기 위해 이해해보려는 노력을 포함한다. 나의 규칙을 알리고 당신의 규칙을 파악하고 두 가지가 공존할 수 있는 지점을 고민하는 게임이 우리가 만들고자 하는 게임이다. 대화의 과정이 언제나 자의적인 해석과 오해의 소지를 가지고 있는 이상 다양한 게임의 대화법을 상상하고 시도해보는 것이 게임 디자이너로서의 과제가 된다.




최초의 독게임 워크숍

2020년 9월 13일, 융합예술센터에서 열린 최초의 독게임 워크숍. 게임의 설정은 좀비 바이러스로부터 생존하는 시뮬레이션이었으며, 참가자들은 대형마트, 방송국, 병원, 안전지대의 네 개 지역을 이동하며 플레이했다.

워크숍은 구글 독스를 기반으로 진행되었다. 참가자들은 먼저 캐릭터 아이콘을 선택해 자신의 문서에 잘라내어 붙여 넣었고, 각자 다섯 가지 아이템을 받아 제한된 횟수로만 사용할 수 있었다. 아이템을 중복 사용한 참가자를 신고하면 보상이 주어졌으며, 모든 아이템은 밤 시간에만 사용할 수 있었다. 게임마스터의 질문에 따라 “백신 아이템을 쓸 사람?”과 같은 지시에 캐릭터 이모지를 복사해 응답했고, 낮과 밤이 교차하며 플레이가 이어졌다.

각 장소는 서로 다른 링크로 연결되어 있어, 이동을 위해서는 스스로 선택하고 새로운 페이지로 이동해야 했다. 이 과정에서 자연스럽게 팀이 나뉘었고, 각 장소별로 고유한 커뮤니티가 형성되었다. 목표는 단순한 생존이 아니라, 각 공간의 특성에 따라 커뮤니티의 규칙을 만들어보는 것이었다. 예를 들어 좀비를 어떻게 찾아낼지, 어떤 방식으로 투표할지, 다른 커뮤니티에서 퇴출된 사람을 받아줄지와 같은 문제가 주어졌다. 참가자들은 함께 배경 음악 링크를 공유하고 동시에 음악을 들으며 게임의 분위기를 만들어갔다.

게임마스터는 실시간으로 변화하는 상황과 통제되지 않는 익명의 동물들  이 벌이는 드립 대잔치 속에서 즉흥적으로 새로운 규칙을 만들어내며 진행을 이어갔다. 게임의 흐름은 예측할 수 없을 만큼 유동적이었고, 공지가 변형되거나 규칙이 뒤섞이기도 했다. 혼란 속에서도 그 즉흥성은 일종의 해방감을 만들어냈다. 마지막으로 도달한 결과는 처음 상상했던 형태와 달랐지만, 다음 시도에서는 드라마가 진행되는 각 챕터의 시간 배분과 구조를 더 세밀하게 다듬을 수 있을 것이라는 가능성을 남겼다.

“좀비 이모지는 이미 누군가에게 전달되었습니다.
지금 여러분 중에 좀비가 존재합니다.”

- 방호복 - 같은 공간에 좀비가 있을 것 같으면 사용할 수 있으며, 좀비의 지목으로부터 보호된다. 단, 사용 후에는 다른 공간으로 이동이 불가능해지고, 방호복을 사용한 공간에 머물러야 한다.
- ✍ 백신 - 자신이나 좀비에게 지목당한 다른 플레이어 한 명을 치유하는 데 사용된다. 좀비 바이러스에서 회복되지만 다시 지목될 경우 재감염될 수 있다.
- ✍ 펜 - 투표 시 사용하면 펜을 낸 사람들의 의견만 투표 결과에 반영된다.
- ☪ 워홀 - 투표 결과와 발표 직전까지 다른 공간으로 이동할 수 있다.
- 🔫 총 - 같은 공간에 있는 사람 중 수상한 한 명을 지정해 다른 곳으로 내보낼 수 있다.
좀비 - 밤에만 사용 가능하며, 좀비 바이러스를 가진 사람은 그 공간의 한 사람을 지목해 감염시킬 수 있다.

독게임은 팬데믹 시기의 비대면 환경 속에서, 온라인 문서라는 제한된 공간을 통해 새로운 형태의 관계 맺음을 실험한 워크숍이었다. 참여자들은 이름이나 얼굴 없이, 오직 이모지와 텍스트만으로 서로를 인식했다. 누가 누구인지 알 수 없는 익명성과 실시간의 혼란 속에서, 각자는 자신이 속한 링크의 방을 선택하며 자연스럽게 커뮤니티를 이루었다. 그 커뮤니티는 단순히 게임의 규칙에 따라 형성된 집단이 아니라, 함께 머물며 규칙을 스스로 만들어가는 협동의 단위였다.

각 공간에서는 '좀비'라는 비유적 존재를 중심으로 갈등과 협의가 발생했다. 좀비는 감염의 상징이자, 타인에 대한 불확실성과 두려움을 투사하는 존재였다. 참가자들은 서로를 감시하고, 때로는 신뢰하며, 감염을 피하기 위해 규칙을 만들었다. 어떤 방에서는 투표로 좀비를 추방했고, 어떤 곳에서는 감염자를 받아들이는 협약을 세웠다. 그 과정은 팬데믹 상황 속에서 드러난 인간 관계의 축소판이자, 두려움 속에서도 연대가 가능한가를 묻는 실험이었다.

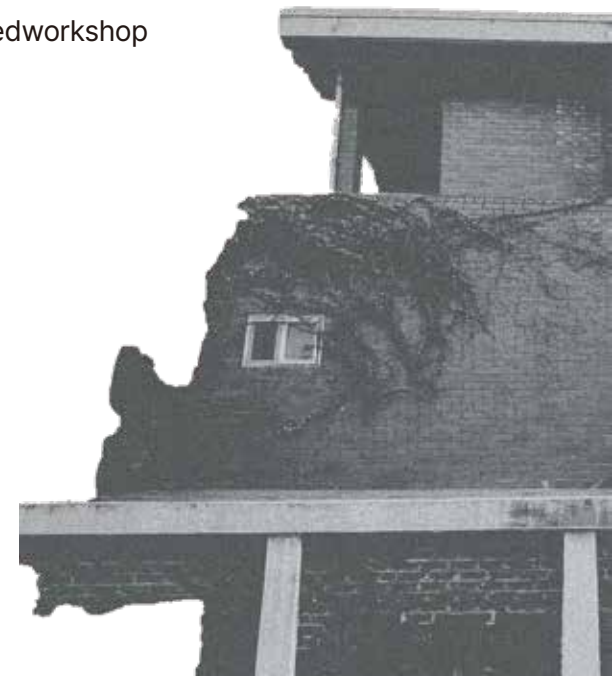
소통은 오직 텍스트와 이모지로 이루어졌다. 말 대신 짧은 문장과 상징적 이미지가 오갔고, 감정과 의도는 추측되어야 하기도 했다. 그러나 바로 그 불완전함 속에서 서로의 존재가 선명해졌다. 명확히 규정되지 않은 상태로 연결된 익명의 존재들이 제한된 언어를 통해 관계를 만들어가는 과정은, 단절의 시대에 가능한 또 다른 형태의 연대였다. 독게임의 각 커뮤니티는 감염과 방어, 추방과 수용 사이를 오가며, 불안정하지만 잠시 지속되는 공존의 실험을 했다.

무기명과 비대면의 형식은 통제나 시선으로부터의 해방을 가능하게 했다. 각자는 자신의 방, 익숙한 공간에서 접속했고, 카메라나 발화의 부담 없이 글과 이모지로만 참여했다. 그 익명성은 경계의 역할을 하면서 동시에 자유를 주었다. 누군가를 설득하거나 눈치를 볼 필요가 없었고, 각자의 리듬과 언어로 글을 쓸 수 있었다. 문장은 게임의 규칙을 따라가면서도 점차 시적이고 유머러스하게 변했다. 감염과 생존이라는 긴장된 설정 속에서도 참가자들은 농담을 주고받으며 글쓰기 자체를 놀이로 만들어갔다.

때로는 게임마스터의 지시를 멋대로 바꾸거나 규칙을 파괴하려는 행위도 있었는데, 그것 또한 이 게임의 일부로 작동했다. 구글 독스라는 플랫폼 안에서는 심지어 게임마스터조차 자신이 게임마스터임을 스스로 증명해야 하는 상황이 생겼고, 그 모호한 권한의 경계가 독게임을 더욱 흥미롭게 만들었다. 그렇게 이 워크숍은 서로를 알지 못하는 사람들이 각자의 리듬으로 동시에 글을 써 내려가며, 느슨하지만 자발적인 집단적 글쓰기의 축제가 되었다.

*플레이 기록 링크

loopntale.com/webbasedworkshop





플레이플케어 워크숍

처음 만나는 사람들과 이야기를 공유하고 플레이하는 아홉 가지 방법

2021년 2월 6일에 진행된 플레이풀케어 워크숍은 처음 만나는 사람들과 이야기를 공유하고 플레이하는 아홉 가지 방법을 중심으로 구성되었다. 이 워크숍은 우울감을 느끼고 있는 20-30대 여성을 대상으로 온라인에서 참여자를 모집했다. 익명으로 참여한 13명의 참가자들은 약 2시간 동안, 자신의 이야기를 나누고 타인의 이야기에 반응하며 공동의 서사를 만들어 가면서, 나의 이야기가 우리의 이야기로 확장되는 과정을 경험했다.

플레이풀케어 워크숍은 앞선 독게임의 메소드를 이어받아, 참여 대상을 한정해 보았다. 익명성과 비대면의 구조는 그대로 유지하되, 우울감을 느낀다고 생각하는 사람들만을 초대하고 안전하게 느껴지는 대화의 장을 만드는데 집중했다.

한 사람이 이야기를 채 끝내기도 전에 다른 사람이 그 문장에 반응하고, 다시 새로운 문장이 시작되는 과정은 실시간으로 변형되는 거대한 글의 매시업이었다.

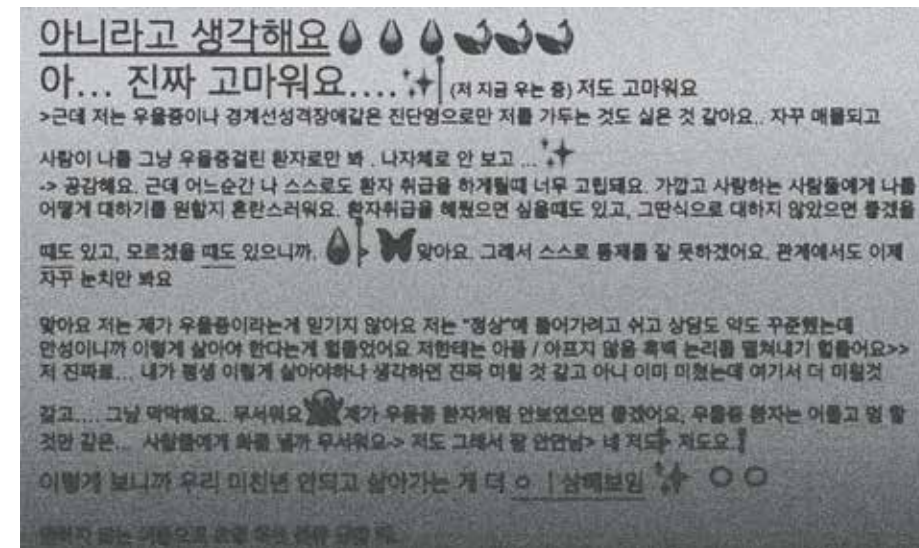
서로의 이야기가 단절되지 않고 이어지며, 누군가의 미완의 이야기를 다른 이가 완성했다. 문장과 문장 사이에서 인사와 공감의 교차했고, 그 움직임의 실시간으로 지켜보는 것은 깊은 울림을 주었다. 각자의 우울한 원인은 달랐지만, 그것들이 서로 연결되고 반복되는 모습을 통해 개인의 감정이 사회적 문제로 확장되어 가는 과정을 시각적으로 목도할 수 있었다.

*플레이 기록 링크

loopntale.com/playfulcare-workshop






당시에 이 워크숍을 기획하면서 쓴 에세이의 일부분을 옮긴다.

“정기적인 모임에 대한 부담이 있는 상황에서 워크숍을 기획하면서 나는 온라인에서 익명의 사람들이 대화를 주고받을 때 나오는 자유로움과 긴장감, 그리고 그들이 위치하는 현실 공간에서의 안정감을 어떻게 이용해볼지 생각했다. 이름도 나이도 얼굴도 모르는 낯선 여성들이 모여서 각자가 각자의 공간에서 가지고 있을 우울함에 대해 이야기해보고 싶었다. 워크숍을 시작할 때 신청자들에게 구글독스 링크가 전달되었다. “익명의 가마우지”와 같은 이름으로 구글독스에 접속한 사람들은 완전히 비어있는 새하얀 페이지에 거리낌없이 흔적을 남겨주었다. 누가 어떤 글을 썼는지 모르고 한 사람이 문장을 채 끝맺기도 전에 다른 사람이 그 문장을 이어가기도 한다. 개별적인 이야기들은 각기 너무나 달랐는데 그것이 하나의 줄기가 되어서 흘러갔을 때 우울함의 다양한 이유와 양상을 아래에 공통적으로 깔려있는 문제가 있다는 것이 느껴졌다. 각자의 이야기를 하고 있었지만 그것은 하나의 이야기이기도 했다. 개인의 이야기가 다른 이야기들과 함께 무질서하게 매시업되는 이 형식을 지키면서 매번 주제에 맞게 진행방식을 가다듬어갔다. 시작할 때 공유하는 아홉가지 규칙을 만들고 이모지로 이루어진 인벤토리나 소그룹을 나누어 각기 다른 구글독스 링크로 들어가는 방식들을 실험하면서 룬엔테일은 이것을 독게임(DocGame)이라고 부르게 되었다.”






 에서

     과

함께

     하기

건물의 각 층은 하나의 상징적 장면이었다. 1층에서는 “우리가 생물종들을 위해 남기고 갈 수 있는 것들”을 기록했고, 2층에서는 2020년 이후의 기사 제목을 찾아 동거 생명체와 관련된 문장을 다시 써서 “ 바깥으로 전송”했다. 4층에서는 화재가 발생한 상태를 설정하고, 인벤토리 속 이모지로 불을 진압하며 옥상으로 향할지를 투표했다. 5층에서는 미지의 존재들과 이모지로만 대화하며, 마지막에는 옥상으로 이동해 “우리와 함께 살아가는 동거 생명체들”을 떠올리며 글을 남겼다.

워크숍의 전 과정이 이루어진 구글 독스는 서로 다른 존재들이 협상하고 상상하며 공존을 연습하는 서식지가 되었다. 층을 오를수록 문장들은 더욱 유기적으로 얽혀, 개인의 글쓰기가 환경적 상상력과 관계적 감각으로 확장되었다. 이 워크숍은 온라인을 통한 협동적 서사 실험이자, 비인간 존재와의 관계를 놀이적 상상으로 사유해보는 워크숍이었다.

1층에서는 “우리가 다른 생물종을 위해 남기고 갈 수 있는 것들”을 기록하고, 2층에서는 2020년 이후의 환경 기사 중 한 문장을 선택해 수정한 뒤 건물 바깥으로 전송했다. 4층에서는 화재가 발생한 상황에서 인벤토리 속 이모지로 불을 진압하며, 옥상으로 향할지를 함께 결정했다. 마지막 옥상에서는 각자가 함께 살고 있는 동거 생명체나 반려종에게 인사를 남겼다.

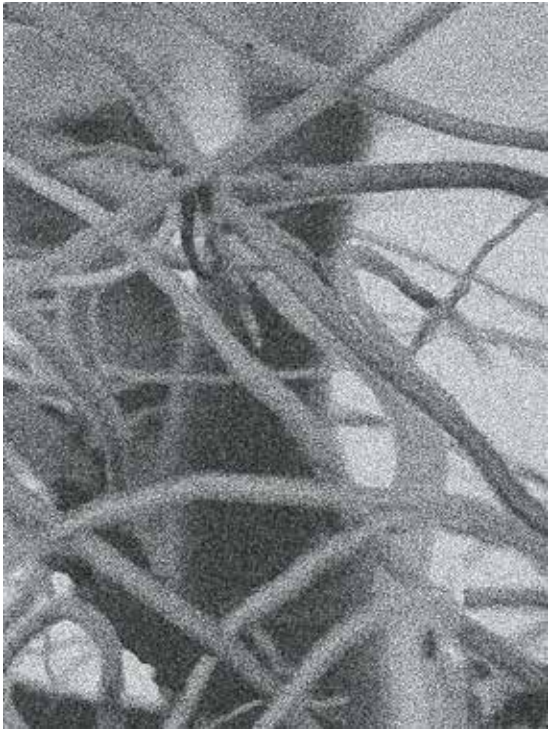
층마다 주어진 미션과 위기 속에서 참가자들은 빌딩 안의 공동체를 상상하고, 그 안에서 살아남기 위한 임시적 연대를 만들어갔다. 동시에 이 안에서 벌어지는 일을 어떻게 바깥의 현실 세계에 전달할 수 있을까를 고민하며, 온라인 공간 속 가상의 건물이 사회적 은유로 확장되었다. 워크숍은 환경 문제를 단순히 주제로 다루는 것을 넘어, 인간과 비인간의 공존, 내부와 외부의 경계를 가로지르는 상상적 실천으로 이어졌다.

옥상에 도착했을 때 참가자들은 두 가지 선택지를 마주했다. 빌딩을 탈출할 것인가, 아니면 그 안에 남아 있는 반려종을 구조할 것인가. 마지막 순간, 참가자들은 탈출을 포기하고 다시 아래층으로 내려가기로 결정했다. 몇 시간 동안 협력하며 함께 문제를 헤쳐온 사람들 사이에는 묘한 아쉬움이 흘렀다. 누가 먼저였는지는 알 수 없지만, 한 참여자가 자신의 집 옥상에 올라가 밤하늘 사진을 올렸고, 그 뒤를 이어 각자의 장소에서 보이는 밤하늘이 차례로 공유되었다.

오랫동안 텍스트와 이모지로만 존재하던 이름 없는 참가자들이, 스크린 너머에서 실제의 장소와 시간을 가진 사람들로 느껴졌다. 그렇게 우리는 함께 그곳까지 도달했고, 마지막 결정을 내리는 순간 서로의 현실을 잠시 엿본 듯한, 조용한 연결의 감각을 나누었다.

*플레이 기록 링크

loopntale.com/docgame_building





이름없는 방 게임

2021년 12월 18일 저녁 7시부터 9시까지 진행된 오픈채팅방 게임 “이름없는 방”은 카카오톡 오픈채팅방을 기반으로 한 비대면 게임 워크숍이었다. 사전 신청서에 적힌 사항을 기준으로 참가자들은 그룹 A(이름없는 왼쪽 방)와 그룹 B(이름없는 오른쪽 방)으로 나뉘었고, 각각 7명과 8명이 초대되었다. 룰엔테일의 한 명은 게임마스터로서 두 채팅방을 오가며 진행을 담당했고, 다른 한 명은 두 팀의 인벤토리와 투표 결과를 정리하며 실시간으로 게임의 흐름을 업데이트했다. 원활한 진행을 위해 반드시 두 명의 게임 마스터가 필요한 형태였다. 참가자들은 처음에는 다른 그룹의 존재를 모른 채 시작했다.

게임을 진행하기 앞서 보드게임 재료와 카드로 맵을 만들었고, 게임 마스터는 실시간으로 해당 보드판에 A, B 그룹의 위치와 방과 아이템의 상태를 확인하면서 게임을 진행했다. 각 방은 두 개의 문으로 연결되어 있었고, 잘못된 방향을 선택하면 이미 지나온 방으로 되돌아가게 되어 아이템이 점점 부족해진다.

이동할 때마다 팀의 에너지가 1씩 소모되었고, 에너지가 0이 되면 탐색은 실패로 끝난다. 초코바와 물병 아이템을 발견하면 에너지를 충전할 수 있었기 때문에, 에너지를 모두 소모하기 전에 아이템을 이용해 충전하며 외부로 향하는 문을 찾아 여는 것이 게임의 목표였다. 참가자들은 언제 어떤 아이템을 사용할지, 어떤 문을 선택할지를 신중하게 논의하며 미로의 출구를 향해 나아갔다.

목표

우리는 지금 어딘지 알 수 없는 어두운 미로에 있습니다.
여러 개의 방을 거쳐 출구를 찾아야 합니다.
창문이 없는 방들은 문으로 연결됩니다.
오픈채팅방의 투표 기능 혹은 동의된 방법에 따라 어느 쪽으로 갈 것인지 선택할 수 있습니다.

규칙

현재 여러분의 팀에게는 총 10의 에너지가 있습니다. (현재 에너지: 10)
방을 이동할 때마다 에너지가 2씩 감소합니다.
출구를 찾기 전에 에너지가 0이 되면 실패합니다.
방에서 나오는 무언가를 먹거나 마시면 에너지를 충전할 수 있습니다.
각각의 방에서는 이벤트가 발생할 수도 있습니다.
팀원의 주머니에서 아이템을 발견할 수도 있지만
아이템 발동에는 시간제한이 있습니다.

팁

이동하실 때 방의 위치와 특성을 기억하는 것이 도움이 되실 겁니다.
이곳은 미로와 같기 때문에 같은 방으로 돌아갈 수도 있습니다.

참가자들은 여러 개의 방을 지나 출구를 찾아야 했고, 각 방마다 왼쪽 문과 오른쪽 문 중 하나를 투표로 선택해 이동했다. 미로는 서로 얽혀 있어 방향을 잘못 고르면 이미 지나온 방으로 되돌아가기도 했다. 방마다 색이 다른 장미처럼 고유한 분위기나 단서가 있었기 때문에, 참가자들은 그 특색을 잘 기억해야 했다.

게임마스터가 초코바와 물을 먹으면 에너지를 충전할 수 있다고 공지했음에도 불구하고, 참가자들은 방을 구분하기 위해 놓아둔 장미꽃을 투표로 결정해 먹어버리는 사태가 벌어졌다. 미로는 점점 혼란스러워졌고, 게임마스터들은 즉석에서 문에 메모지 같은 단서를 붙이거나 방의 특성을 추가해 방향 감각을 돕기도 했다. 일부 참가자들은 그 단서를 바탕으로 현재 위치를 추측해 직접 지도를 그려 공유하며, 미로 속의 구조를 함께 분석해 나갔다.

게임이 진행되던 중, 게임마스터는 벽 너머에서 들려오는 소음을 메시지로 전달하며 이 미로 안에 또 다른 팀이 존재한다는 단서를 주었다. 곧 참가자들은 아이템이 사라진 방들이 이미 다른 팀이 지나간 흔적임을 알아차렸다. 두 팀 모두 출구에 도달하려면 보이지 않는 협력이 필요하다는 사실이 드러났고, 그것이 이 워크숍의 중요한 의도이기도 했다. 자신들 외에 또 다른 팀이 존재한다는 사실을 인지한 이후부터, 참가자들은 서로 다른 전략을 세웠다. 왼쪽방팀은 보이지 않는 상대를 위해 아이템을 두고 방을 나섰고, 오른쪽방팀은 그 선의를 의심했다. 게임마스터가 오른쪽방팀의 우호적이지 않은 대화를 캡처해 왼쪽방팀에 전달하자, 이번에는 왼쪽방팀이 게임마스터를 불신하기 시작했다. 이렇게 두 팀의 플레이 방식은 점점 달라졌고, 서로의 신뢰와 불신이 교차하는 양상이 되었다. 플레이어들은 메시지를 주고받으며 토론하고, 투표를 통해 결정을 내렸다. 결국 한 팀만이 출구 탈출에 성공했지만, 실패한 팀 역시 자신들만의 방식으로 플레이한 경험에 만족감을 보였다.

이 워크숍을 기획할 때 처음 떠올린 이미지는 보이지 않는 보드 게임판이었다. 보드게임의 판이 눈에 보이지 않는다면, 같은 규칙 아래에서도 참가자들은 서로 다른 세계를 상상하게 되지 않을까 하는 생각에서 출발했다. 그런 상상의 구조를 실제로 구현해보고 싶었다.

기획이 본격화되던 당시에는 팬데믹의 여파가 남아 있었고, 자연스럽게 커뮤니케이션의 제한과 그 속에서의 협력 가능성을 탐구해보고자 했다. 서로 직접적으로 대화할 수 없는 두 팀이 오직 매개자를 통해서만 소통한다면, 그 안에서 어떤 관계가 형성될 것인가라는 질문이 워크숍의 핵심 구조가 되었다.

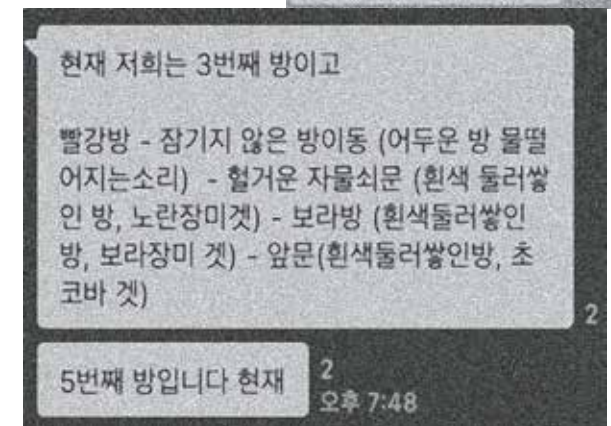
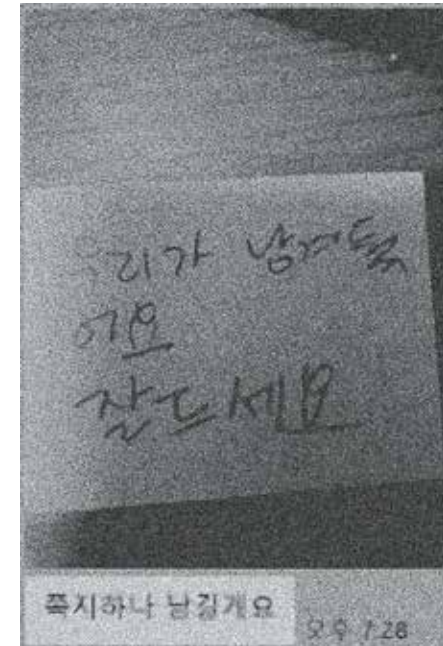
이번에는 긴 텍스트보다, 사진과 같은 이미지 기반의 소통이 더 많이 이루어지길 원했다. 그래서 모바일 환경을 중심으로, 카카오톡 오픈채팅방을 플랫폼으로 선택했다. 익명으로 참여할 수 있고, 투표 기능이 있어 게임의 선택 구조를 구현하기에 적합했기 때문이다. 원래의 계획은 한 팀은 실내, 다른 한 팀은 실외에서 플레이하도록 하여, 환경의 차이가 게임의 감각에 어떤 변화를 주는지 실험하는 것이었다. 참가자 모집 시 “당신은 어디에서 게임을 시작하시겠습니까?”라는 사전 질문을 던졌지만, 두 명을 제외한 모든 참가자가 실내를 선택해 이 계획은 실행되지 못했다. 게임마스터가 중간에 “이 미로 안에는 또 다른 팀이 있습니다”라고 알릴 때, 두 그룹이 서로의 존재를 처음 인지하고, 자신들이 어떤 기준으로 나뉘었는지 추측하게 되는 장면을 상상했다. 이 설정은 단순히 협동 게임의 장치가 아니라, 분리된 현실 속에서 어떻게 관계가 만들어지고 오해가 발생하는지를 실험해보려는 시도였다.

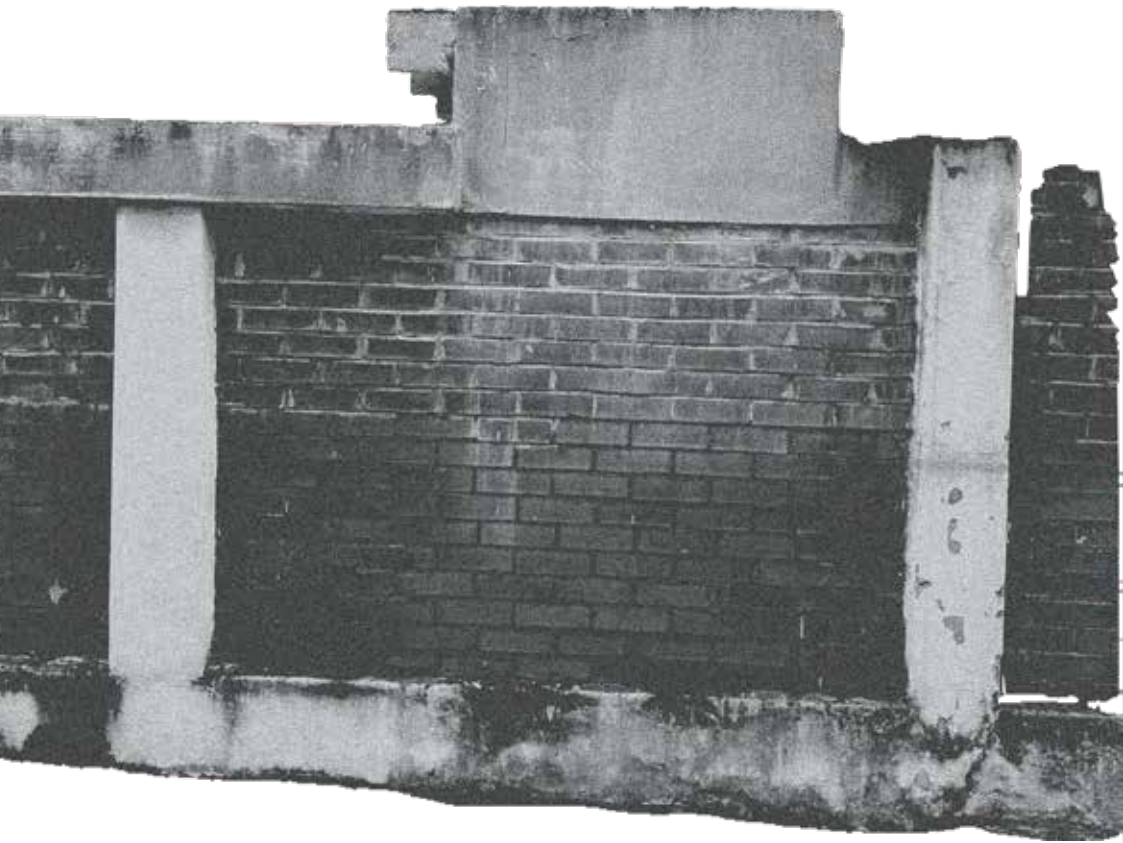
대체 현실 게임(Alternate Reality Game, ARG)은 현실 세계를 무대로 하되, 그 위에 허구의 서사를 덧입혀서 플레이어가 마치 실제 사건에 참여하고 있는 것처럼 몰입하게 만드는 게임 형식이다. 웹사이트, SNS, 문자, 이메일 등 일상적인 커뮤니케이션 도구들이 게임의 일부로 사용되며, 현실과 가상의 경계가 점차 흐려지는 것이 특징이다.

이름없는 두 개의 그룹 채팅방에서 진행된 이 워크숍은 이러한 대체 현실 게임의 구조를 사람들에게 익숙한 메신저에서 실험한 형태였다. 익숙한 플랫폼에서 플레이어들은 서로 다른 방에 나뉘어 같은 미로 속을 탐험했지만, 그들은 실제로 존재하지 않는 가상의 공간을 실시간으로 상상하며 움직였다. 게임의 모든 상호작용은 현실의 언어를 매개로 이루어졌고, 참여자들은 허구의 세계를 함께 구축해 나갔다. 이 워크숍은 대체 현실 게임의 변용이자, 제한적인 커뮤니케이션 상황에 있어서의 협력과 오해, 신뢰와 불신이 교차하는 사회적 실험이기도 했다.

*플레이 기록 링크

loopntale.com/openchatrooms-workshop





이 집에는
누가 있는가

룹엔테일의 두 사람이 처음으로 함께 만든 게임이자 워크숍의 시작점은 트위터 플랫폼을 활용한 Who's in My House (이 집에는 누가 있는가)였다. 당시 두 사람 모두 게임 엔진에 대한 경험이 없었기 때문에 SNS를 활용해 보자는 생각에서 출발했다. 한 사람은 쾰른에, 다른 한 사람은 서울에 있었고, 서로 다른 시간대와 장소가 SNS를 사용하는 자연스러운 동기 중 하나로 작용했다.

우리는 사람들이 보통 집에 있을 시간을 고민하다가 수요일 밤을 선택했다. 게임마스터(GM)는 비공개 트위터 계정을 개설해 트위터 사용자들을 초대하고, 시작 시간이 되어 그들이 '노크'를 하면 그룹으로 들여보내 주었다. 열 명 내외의 참여자가 모이면 게임을 시작한다. GM은 서사의 단서를 제시하며 참가자들에게 미션을 던진다. 참여자들은 각자의 주변 환경에서 단서에 맞는 사진을 찍어 트위터에 업로드하며 미션을 수행했고, GM은 그 사진들을 이어받아 이야기를 전개했다. 그렇게 트위터의 타임라인은 점차 하나의 가상 공간이자 협업적인 서사 장치로 변했다. 누군가는 비밀 계정을 만들어 스파이로 참여하기도 하고, 주제는 판타지 추리물에서 정치적 이슈까지 자유롭게 확장되었다. 진행 도중에는 실제 전화번호를 이용해 참가자들과 문자를 주고받으며, 게임마스터의 정체를 의심하도록 만드는 서사 분기도 삽입했다.

첫 번째 플레이테스트는 2013년 10월 8일, 13명의 한국 트위터 유저가 참여한 가운데 약 한 시간 동안 진행되었다. 스토리의 시작은 게임마스터가 탐정으로서 범죄를 조사하던 중 누군가에게 뒤통수를 맞고 기절한 뒤 지하실에서 깨어나는 장면이었다. 참가자들은 GM의 안내를 따라 지하실로 향하며 감금된 게임마스터를 구출하는 것을 목표로 삼았다. 플레이어들은 GM이 요청하는 단서에 따라 특정 물체를 찾아 사진으로 업로드했고, 자신이 GM과 같은 집 안에 있음을 증명했다. 단서를 제시하지 못한 참가자는 탈락하지만, 이후에도 관전자로 남아 이야기를 끝까지 지켜보며 최종 승자를 함께 결정할 수 있었다. 중도 탈락 여부는 참여자들이 자발적으로 결정했다.

게임이 진행될수록 각자의 사진과 단서가 얽히며 이야기는 공동 창작의 형태로 확장되었다. 일부 참가자들은 직접 새로운 단서를 만들어 서사를 덧붙였고, 트위터는 점차 현실과 가상의 경계가 흐려지는 이중적 공간으로 변해갔다. Who's in My House 는 서로 다른 장소에 있는 사람들이 실시간으로 하나의 이야기를 써 내려가는 협업적 서사 실험이었다. 이 프로젝트를 통해 트위터라는 플랫폼이 단순한 소통의 공간을 넘어 하나의 이야기 생성 장치, 그리고 각자의 공간을 공유하게 만드는 플랫폼으로 작동할 수 있음을 확인할 수 있었다.

*플레이 기록 링크

loopntale.com/whosinmyhouse

게임 마스터의 트위터 중에서

안녕하세요, 탐정 여러분. 첫 번째 게임에 오신 걸 환영합니다. 저는 오늘밤 당신들의 마스터입니다. 자 11시입니다. 게임을 시작하실 분들은 문을 노크해 주세요.

일단 여러분이 제대로 집을 찾으셨는지 궁금하군요. 제 기억에 현관문 앞에는 신발 두 켤레가 아주 이상한 형태로 놓여있었어요. 그 사진을 찍어 저에게 보여주세요. 답글로 달아주시면 됩니다.

앞으로 걸어 들어오시면 부엌이 보일 겁니다. 누군가에게는 세 걸음일 것이고 누군가에게는 스무 걸음일 겁니다.

그 방의 주인은 누굴까요? 그 역시 "그들"에게 끌려갔을 겁니다. 주인을 알려줄 단서가 될 가장 중요해 보이는 물건을 하나 찍어서 보여주세요. 함께 추측해보죠.

쪽지를 펼쳐 보려고 했는데 이곳에서 눈을 떴어요. 그 쪽지를 찍어서 보여주시겠어요?

이 집은 낮이 익었어요. 그래서 저는 세밀하게 기억할 수 있습니다. 여러분의 사진도 큰 도움이 되는군요.

번호가 바뀌지 않았길 바랍니다. 오랫동안 그는 전화를 받지 않았어요. 이 번호로 그에게 "마스터"를 아느냐고 문자를 보내십시오.

"그 사람의 기억은 전부 조작된 것입니다. 그에게 속지 마십시오."

선반 위에 하얀 상자가 있습니다. 아니면 검은 색이었나요? 그 속에 열쇠가 하나 있어요. 바로 제가 갇혀있는 지하실로 들어오는 열쇠입니다.

제 기억을 의심하시는 건가요?

잠깐! 누군가 집안으로 들어오는 소리가 들려요. 들었나요? 숨으세요. 분명 "그들"일 겁니다. "그들"의 그림자를 찍어 저에게 보여주세요. 궁금하군요. "그들"의 정체가.

소리가 어디서 나오는 건지 다가가서 저에게 보여주세요. 이곳은 어두우니 플래시 터트리는 것 잊지 마세요.

저의 집이라니요. 다른 분들도 저를 의심하고 계신가요?

자, 저를 대면할 준비가 되셨나요?

그들의 정체를 알고 계신 분은 나와 주십시오.

저의 덜덜어진 집사만 남기고 가겠습니다.

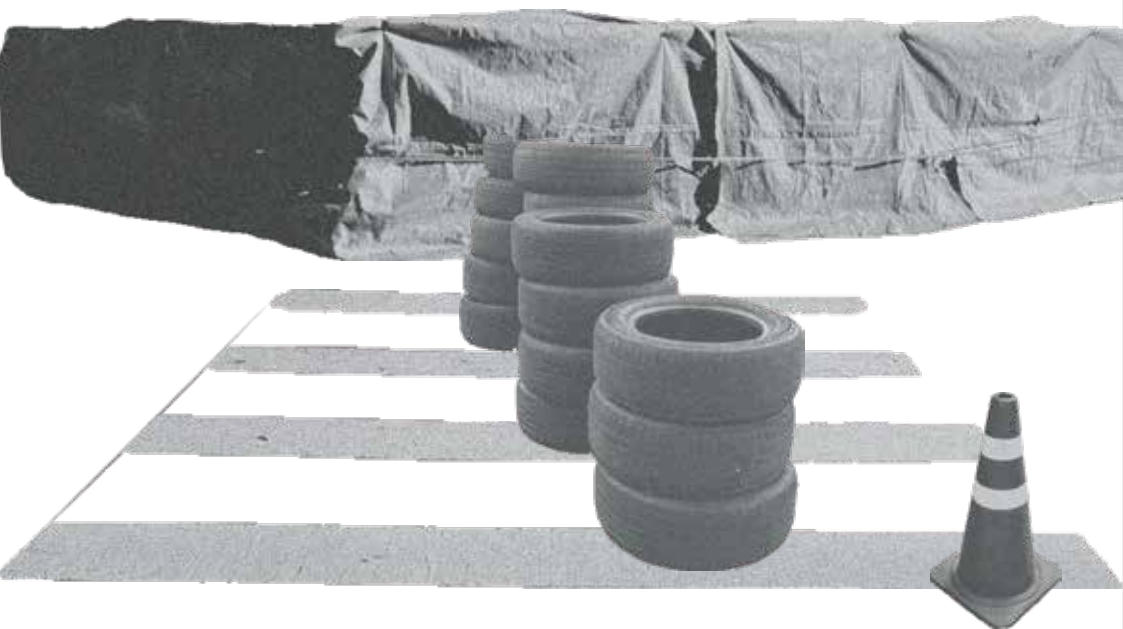
마지막으로 나의 기억을 만들어준 당신을 위한 선물이 식탁에 마련되어 있습니다. 부엌으로 가서 하얀 보자기를 걷고, 즐겨주시길!

여러분들이 바로 내 집에 들어온 사람들이었군요!



Game Master @WhosinMyHouse

저 방의 주인은 누굴까요 그 역시 그들" 풀러가입니다



아주 낮설고 이상하게 친밀한 게임 워크숍

아주 낮설고 이상하게 친밀한 게임 워크숍

2025년 3월 7일 금요일 밤 8시부터 10시까지, 불이 꺼지고 관람객이 모두 떠난 국립현대미술관에서 워크숍이 진행되었다.

게임을 만드는 장소로서의 미술관을 전제로, 참여자들은 비어 있는 룰북을 채워가며 가상의 게임을 상상했다. 게임의 형태는 미리 정해져 있지 않았고, 참여자들이 만들어내는 기록과 상상이 쌓이면서 점차 게임의 정체성이 만들어진다. 미술관을 규칙을 만들어가며 새로운 서사를 구축하는 공간으로 바라보면서 게임을 일종의 대화이자 공동 창작의 매개로 사용하고자 했다. 문 닫힌 미술관이라는 환경에서 대부분 처음 만난 사람들은 서로의 아이디어를 경유하며 게임의 아이디어를 구성해 나갔다.

워크숍은 로비, 계단, 복도, 전시장 네 구역으로 구성되었고, 게임마스터 고스트와 캔디가 진행을 맡았다. 참가자들은 닉네임으로 불리며 랜덤하게 팀을 이루어 네 개의 색션을 함께 이동하며 미션을 수행했다. 각 구역에서는 성격이 다른 미션이 주어졌고, 성공할 때마다 캔디를 보상으로 받았다. 구역 별로 캔디의 종류와 가치가 달라졌고, 마지막에는 특수캔디로 교환할 수 있었다.

로비에서는 닉네임 카드를 만들고 야광팔찌를 선택하며 팀을 구성했고, 상황카드를 작성해 제출하면 돌캔디를 받았다.

계단 구역에서는 조명이 꺼진 공간 속에서 팀별로 주어진 미션카드를 뽑아 수행했으며, 제한된 시간 안에 문제를 해결하고 선택지를 실험하며 캔디를 교환했다.

벤치 구역에서는 각자가 받은 상황카드를 펼쳐놓고 동사 스티커를 붙인 주사위를 굴러 해결책을 제시했다. 누군가는 새로운 규칙을 만들었고, 누군가는 다른 팀의 해답을 변형시켰다.

전시장 구역에서는 자신이 만든 카드를 다시 선택해 룰북에 기록하고, 팀별로 주어진 모래시계를 사용하여 각자의 게임 룰북에 대해 이야기했다.

1 로비 - 2 계단 - 3 복도 - 4 전시장

게임마스터 고스트 & 캔디와 함께 문이 닫힌 미술관에서 네 개의 구역을 다닌다. 상상의 게임을 나눌 팀원들과 공동 미션을 수행하며 점점 비싸지는 캔디 보상을 받는다.

게임 마스터 준비물: 참여자 개별 파우치, 개별 룰북, 상황 카드, 미션 카드, 동사 스티커, 주사위, 모래시계, 캔디 주머니, 색상 네임펜, 이름표, 개별 야광팔찌, led초, 건전지, 여분의 주머니, 비건 간식, 프로젝터, 스피커, 스팟 조명 3개, 도슨트 의자, 원형 카페트

상황카드

워크숍의 시작 단계에서 각자가 개별적으로 작성하는 문장 카드로, 참여자들은 빈칸을 채우며 자신이 느끼는 불안, 불편, 두려움, 혹은 일상 속 모순을 언어로 드러냈다. 이 문장들은 개인의 감정에서 출발하지만 점차 사회적인 감각으로 확장된다.

() 때문에 잠들 수 없다

()을 위해 만들어졌지만 ()는 고려되지 않는다

()에게 당연한 것이 ()에게는 그렇지 않다

이와 같은 문장은 참여자들이 일상 속에서 겪는 불균형과 부조리를 환기시키고, 익명으로 작성된 문장들은 나중에 다른 이들의 시선에 의해 다시 선택되고 해석된다. 상황카드는 그 자체로 일상과 관심사를 드러내는 도구이자, 이후 함께 구성될 상상의 게임을 위한 서사의 단초로 작용했다.

0 로비

닉네임 카드 작성, 야광팔찌 선택, 비건 간식 고르기, 인원체크.
안내 없이 돌캔디 2개씩 배부, 만약 각각일 경우는 1개.
개별 주머니 배부.
무기명으로 상황카드 쓰기.
게임마스터 "고스트"와 "캔디"의 성격 소개.
4구역 미션과 점점 비싸지는 캔디 보상 설명.
캔디 성분 확인은 "캔디"에게 물어볼 수 있고, 다음 섹션 캔디는 비공개.
최종 보상도 공지.
각 섹션당 20분 소요됨 공지.
목표 종료 시간 공지 (각 섹션 당 20분 소요)
워크숍의 결과물인 상상의 게임에 대한 설명과 소개.
각 섹션은 룰북을 위한 아이디어이션 과정임.
모든 아이디어를 수용하지만 차별 혐오 발언 금지.
불편함이 있을 시에 게임마스터들에게 즉시 말하기.

1 로비

글자가 안 보이면 카메라 후레시 사용하기.
상황카드 만들기 마감 10분전 안내.
상황카드 제출 하나 당 돌캔디 1개 배부.
야광팔찌 색상 별 팀원 찾기. 랜덤한 팀 형성.

2 계단

의자, 왼쪽계단, 오른쪽계단 - 세 개의 장소 미션 설명
미션 횟수와 종류는 제한이 없지만 캔디 수는 한정되어 있음.
돌캔디 2개와 과일캔디 1개 교환 가능.
팀 별 작은 양초 하나씩 배부.
팀 별 미션 카드 뽑기 및 실행.
카드 뒷면 적힌 것 확인 후 장당 과일캔디 팀원 각 1개씩 배부.

3 벤치

1 섹션에서 각자 적었던 상황카드를 늘어놓고 각자 고르기.
동사 스티커 6장 골라서 본인 주사위에 붙이기.
무지 스티커는 과일캔디 1개로 구매 가능.
팀별로 상황카드를 놓고 차례대로 주사위 굴려서 해결책을 제시한 후
하나 선택해서 적기.
뒷면에 해결책을 적어서 보여주면 꿀캔디 1개 배부.
과일캔디 2개당 꿀캔디 1개 교환 가능.
카드 뒷면 적힌 것 확인 후 장당 꿀캔디 팀원 각 1개씩 배부.
마감 전 마지막 섹션 입장료 공지.

4 전시장

전시장 입장료 꿀캔디 팀 당 2개 건기.
최종 특수캔디 (행성캔디) 소개. 꿀캔디 2개 당 1개 교환 가능.
본인의 상황 카드를 다시 가져가고 그 중 하나를 선택하기.
이전 섹션에서 모은 재료들을 가지고 각자의 룰북을 채우기.
팀 당 1분짜리 모래시계 한 개씩 배부.
팀 별로 앉아서 게임키트로 자신의 게임을 설명 & 피드백 (각1분)
룰북을 늘어놓고 다같이 보기. 완료시 모두 꿀캔디 1개 배부.
행성캔디 교환해서 얻으면 미션 완료로 최종 보상 제공.

5 로비

참여자들을 로비로 배웅하기.
네 개의 구역 미션과 인용한 게임들에 대한 설명.
불편한 세팅에서 워크숍을 하게 된 배경.
캔디 원하는만큼 가져가기. 그리고 보상이란 무엇인가에 대한 이야기.

미션카드

팀원들이 함께 대화하며 채워가는 공동의 기록이었다. 세 구역으로 나뉜 카드들은 팀원들이 서로에 대해 친밀해지는 계기가 된다.

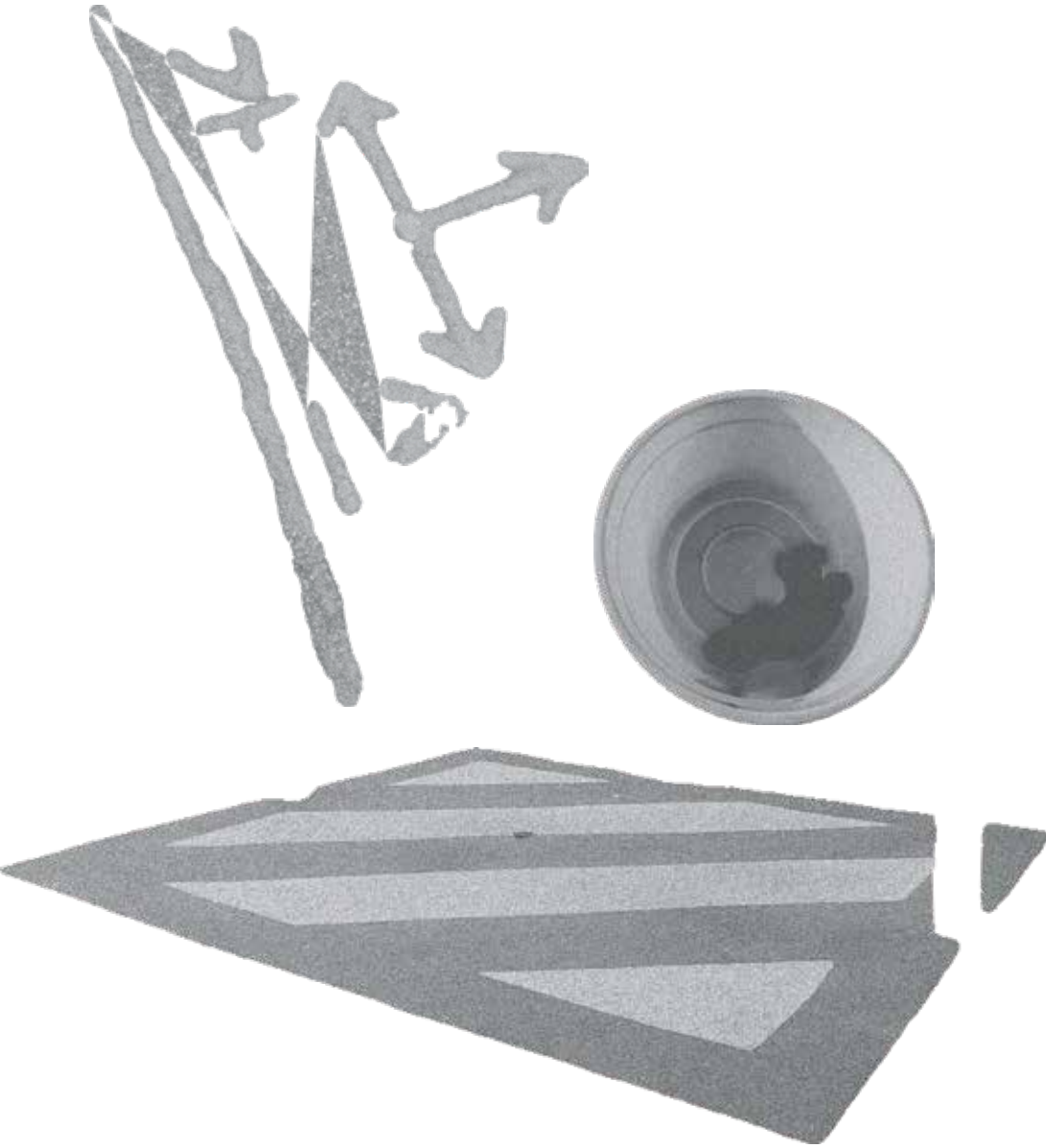
의자 구역에서는 두려움, 우울함, 불안, 불편함처럼 비교적 내면적인 감정을 공유하며 공통된 정서를 찾아 적었다. 왼쪽 계단에서는 무서운 것, 불길한 장소, 소름끼치는 순간 등 개인적인 감정을 외부의 사건으로 치환하며 어둡지만 솔직한 상상들을 나누었다. 오른쪽 계단에서는 이곳에 어울리지 않는 물건이나 존재, 일어날 수 있는 최악의 사건 등을 떠올리며 현실과 허구의 경계를 흔드는 이야기를 만들었다. 이 대화들은 게임의 규칙을 넘어, 서로 다른 사람이 함께 공포와 불안을 언어로 구성하고 다시 놀이로 전환시키는 일종의 서사적 협업의 과정이었다.

참여자들의 무기명으로 남긴 워크숍 후기에서는 불이 꺼진 미술관이라는 비현실적인 환경이 하나의 거대한 게임처럼 느껴졌다는 반응이 많았다. 관람객이 사라진 전시장 안을 이동하며 미션을 수행하고 룰북을 채워가는 과정은 설렘과 긴장감을 동시에 주었고, 낮선 공간에서 처음 만난 사람들과 규칙을 만들고 상상하는 경험은 점차 친밀한 관계로 확장되었다. 동사 주사위와 상황카드 같은 장치들이 자연스럽게 대화를 유도했고, 팀원들과 협력하며 아이디어를 발전시켜 나만의 게임을 완성하는 과정이 인상 깊었다는 후기가 이어졌다. 개인의 두려움이나 불안을 나누며 공감의 형성되는 순간들은 위로와 치유로 이어졌고, 캔디와 고스트의 진행, 그리고 캔디를 통한 보상 구조는 워크숍의 몰입도를 높였다. 참가자들은 이 시간을 단순한 놀이가 아니라 창작과 성찰, 대화의 형태로 기억했으며, 게임이 서로의 세계관을 연결하는 매개체가 될 수 있음을 경험했다고 적었다.

*플레이 기록 링크

loopntale.com/vusi-workshop





모듈 창작 워크숍

모듈 창작 워크숍

모듈 창작 워크숍은 2025년 12월 10일에 문화역서울284에서 20여명의 참여자들과 함께 한 시간 반동안 진행되었다. 글쓰기와 게임의 구조를 결합해 플레이어블 에세이를 만드는 공동 창작 프로그램이다. 글쓰기를 위한 프롬프트는 주제나 이미지, 구절처럼 글의 출발점을 제시하는 축매로 작용하고, 모듈 글쓰기는 짧은 문장들을 분리하거나 다시 이어붙이는 과정을 통해 새로운 서사를 구성한다. 워크숍은 이러한 글쓰기 방식을 게임 플레이로 확장하여, 도시의 경계 공간과 그곳에서 살아가는 존재들을 다룬 프롬프트 카드와 개인의 감정이나 생각을 적은 육각형 모듈 타일을 활용한다.

참여자들은 타일을 하나씩 배치하며 각자의 이야기를 확장하고, 그 조각들이 다른 사람의 이야기와 얽히며 예기치 않은 흐름을 만들어낸다. 그렇게 구성된 서사는 개인의 경험을 넘어 타인의 감정과 기억으로 번져나가고, 각자의 문장은 다른 이의 언어 속에서 다시 변주된다. 완성된 글들은 공동의 지도이자 서사의 아카이브로 남으며, 이는 개인의 경험이 서로의 이야기로 이어지는 과정을 시각적으로 드러낸다. 워크숍은 이야기의 조각들이 관계를 맺고 서로에게 영향을 주는 순간을 통해 집단적 감정의 구조를 탐색하고, 주제에 따라 다른 형식을 가진 플레이어블 에세이를 창작해 나가는 것을 중심에 둔다.

괴담 생성 버전

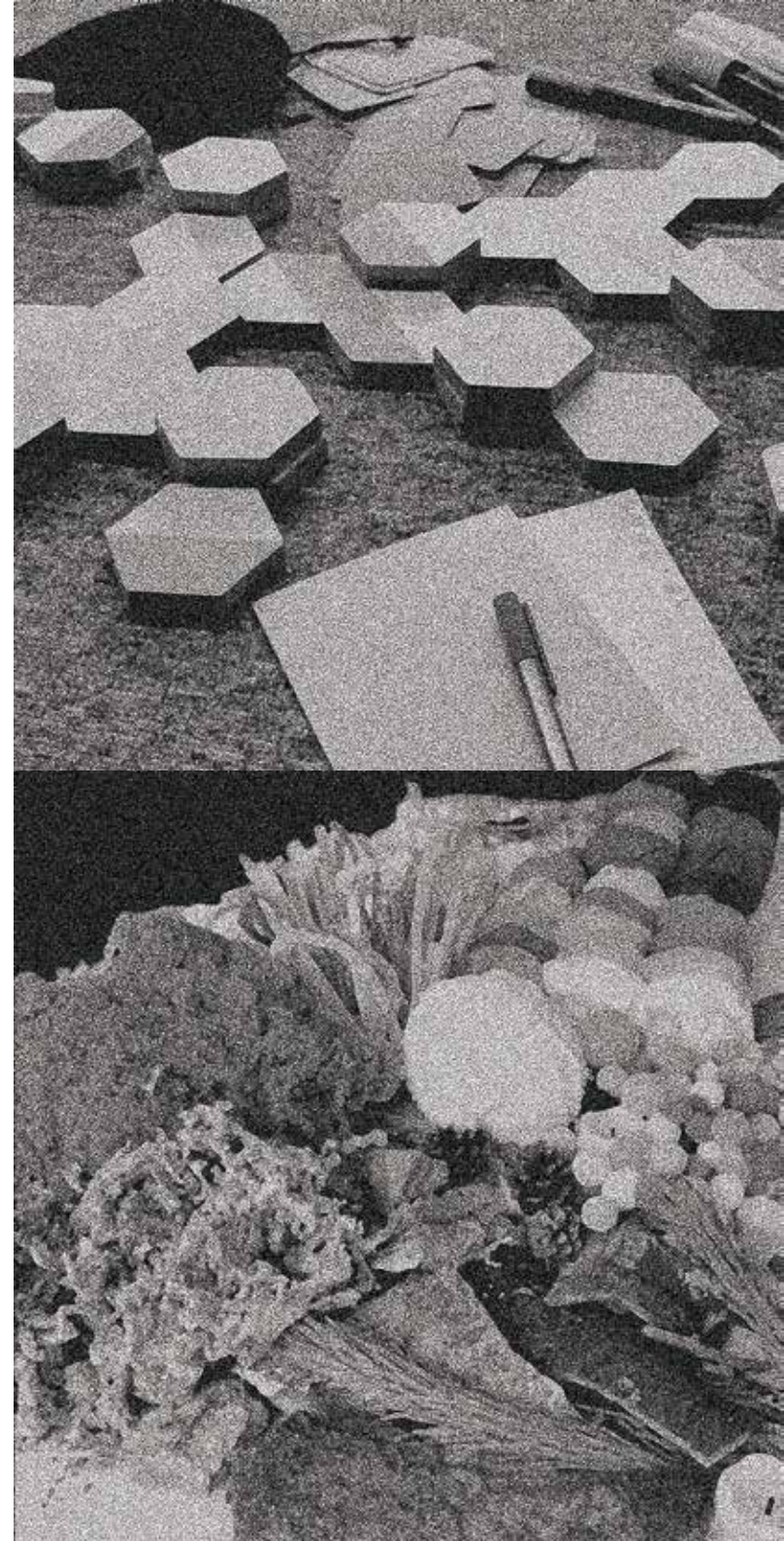
괴담 생성 버전의 모듈 창작 워크숍은 도시의 경계와 그 안의 불안을 다루는 실시간 공동 창작 게임이다. 참여자들은 게임 마스터의 안내에 따라 프롬프트 카드로 아이디어이션을 한다. 프롬프트 카드에는 도시 괴담에 자주 등장하는 소재, 장소, 대상 등이 적혀있다. 팀 별로 미션 카드를 뽑아 팀원들이 공통적으로 가지고 있는 두려움에 대해 자연스럽게 이야기를 나누도록 유도한다.

본격적인 게임에 앞서, 참여자들은 각자가 공포나 불안을 느끼는 대상이나 상황을 육각형 타일에 적는다. 이후 차례를 정해 타일을 하나씩 내려놓으며 이야기를 함께 만들어간다. 타일은 반드시 다른 참여자의 타일과 연결되어야 하며, 노란색과 흰색으로 구분된 면은 같은 색상끼리 맞닿아야 한다. 새로운 타일을 놓을 때마다, 연결된 모든 키워드를 포함한 문장을 말해야 하고, 다음 플레이어는 그 문장에 이어지는 이야기를 구성한다. 이렇게 연결된 문장들이 하나의 서사를 이룬다. 하나의 타일이 세 면 이상 다른 타일과 연결되면 '미스터리 주머니'에서 무작위 보상을 받을 수 있으며, 더 이상 연결할 수 없는 경우에는 검은 타일에 접속해 특수 카드를 획득하고 다음 턴에 이를 실행한다.

이 워크숍에서 만들어지는 괴담은 단순한 공포 이야기가 아니라, 서로 다른 두려움과 기억이 맞물리며 형성되는 공동의 서사적 구조다. 도시의 경계 공간, 버려진 장소, 혹은 익숙하지만 불안한 풍경이 이야기의 배경이 되고, 각자의 타일은 개인의 내면에서 비롯된 감정의 단서를 제공한다. 이야기는 서로의 타일과 문장을 통해 끊임없이 변형되고, 예기치 않은 전개 속에서 개인의 불안이 집단적 감정으로 확장된다. 쌓아가는 이야기는 괴담집과 이야기 지도 형태로 남으며, 이는 사회적 불안과 기억, 그리고 억눌린 감정들이 교차하는 잠정적인 아카이브로 작동한다. 괴담이라는 형식을 빌린 이 워크숍은 도시의 무의식과 사람들 사이의 보이지 않는 연결을 드러내는 서사적 실험이자, 이야기의 조각을 매개로 서로의 상상을 이어가는 집단적 놀이의 장이다.

특정한 경험이나 이야기가 다른 버전으로 재생산되는 괴담은 개인적인 경험을 넘어서 다양한 층위에서 현실을 해석하고 이해하는 도구로 작동할 수 있다. 도심에서 살아가는 인간과 비인간 존재들, 관계 속에서 부당하다고 느껴졌던 일들은 실제와 상상의 경계에서 괴담이 된다. 괴담을 발생시키는 게임 플레이를 통해, 플레이어들이 각자의 일상적인 경험을 돌아보게 하고자 한다.

비 오는 날 달팽이를 밟았을 때 나던 소리, 골목길에 남아있는 핏자국에서 얼마 전 마주친 고양이를 떠올리는 것, 아슬아슬하게 차도를 걷어가는 비둘기를 마주쳤던 것, 어릴 적 잡아 온 개구리의 행방을 알 수 없게 되었던 기억, 짧은 줄에 묶인 개의 빈 물그릇을 보았던 것, 말라 죽은 화분 식물을 버렸던 것 등 누구나 경험할 수 있거나 기억하는 것들에 대한 감정들이 이 괴담들 안에 담길 수 있다.



첫 번째 모듈 창작 워크숍은 언폴드엑스 2025의 연계 행사로서 문화역서울284에서 20명의 참여자들과 진행되었다.

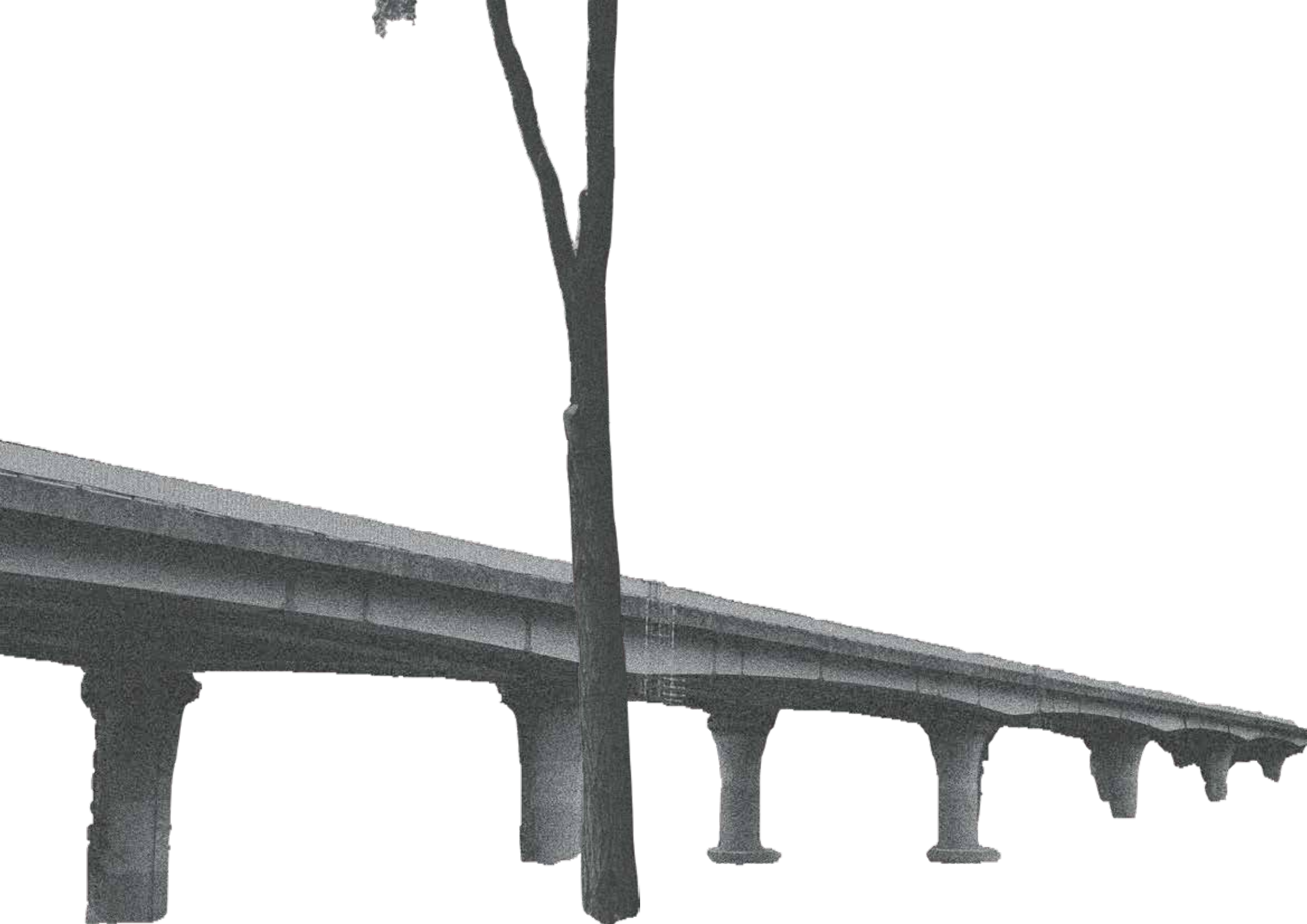
게임 플레이를 통해 이야기의 조각들을 조합하여 도시괴담을 생성하는 집단 창작 실험이다. 참여자들은 도시의 경계 공간과 그곳에서 살아가는 존재들이 적힌 프롬프트 카드를 가지고, 각자의 두려움을 키워드로 적은 육각형 타일을 배치하며 이야기를 확장해 나간다. 이야기는 다른 이들의 조각들과 얽히며 예기치 않은 흐름을 만들고, 각자의 두려움은 타인의 문장 속에서 변형되고 다시 엮인다. 구성된 이야기들은 괴담집과 공동의 이야기 지도로 남게 된다.

워크숍은 이야기의 조각들이 어떻게 관계를 형성하고, 그 속에서 어떤 사회적 맥락이 드러나는지를 바라본다. 예기치 않은 이야기의 패턴이 등장하고, 익숙한 풍경은 낯선 감각의 기호로 치환된다. 개인의 두려움을 넘어 타인의 이야기와 맞물리며 확장되는 괴담은 사회적 불안과 기억을 공유하는 장치로 기능한다. 모듈 창작 워크숍은 괴담의 형식으로 동시대의 억압과 망각, 주변화된 사건들을 다시 이야기하고, 기억과 상상이 교차하는 잠정적 아카이브를 지향한다.

*플레이 기록 링크

loopntale.com/vusi-workshop

우리는 플레이의 과정으로 이루어지는 워크숍을 통해 질문을 발견하고 함께 다양한 답을 찾아가는 과정을 중요하게 여긴다. 플레이어가 단계를 거치며 느끼는 작은 성취감과 위로의 순간, 그리고 그 안에서 서로의 감정이 교차하는 지점을 만들고자 한다. 게임 워크숍은 일상의 문제와 감정을 담는 데서 출발한다.



Loopntale

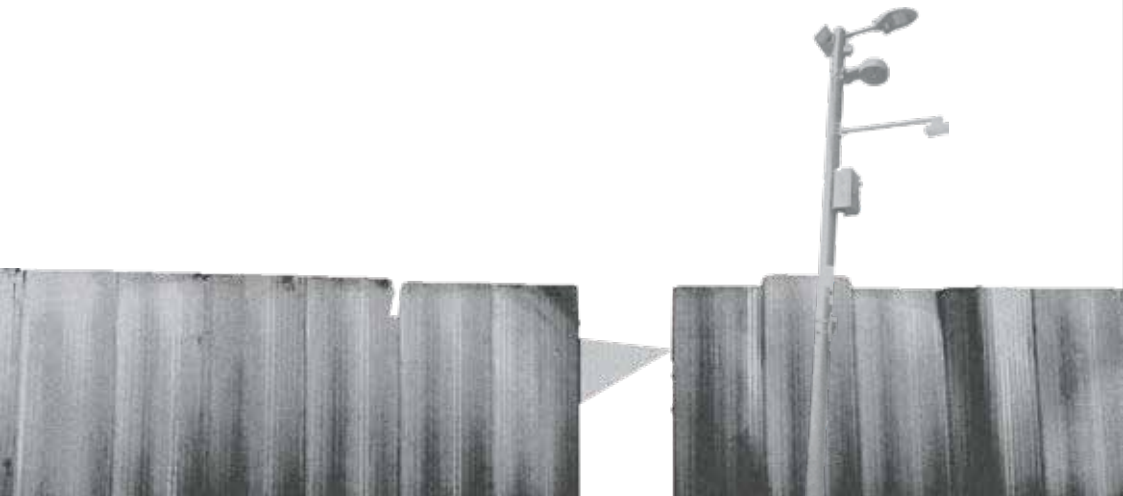
Loopntale is an artist duo consisting of Youngju Kim and Hoyoun Cho. Through video games, interactive installations, and collaborative workshops, they focus on beings marginalized within society, their right to inhabit space, invisible networks of relations and practices of mapping, and scenes of care viewed through multiple perspectives. Through gameplay, they explore alternative forms of collaboration that incorporate anonymity, asynchronicity, and nonhuman agents, and investigate how a sense of solidarity can be generated and conveyed.

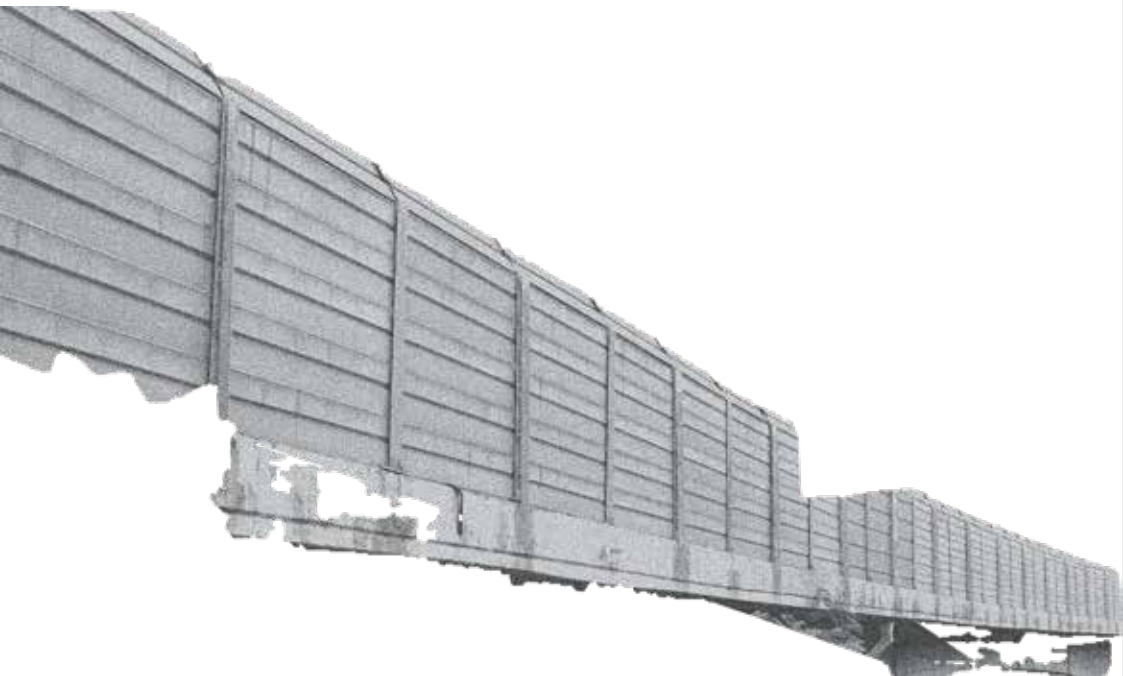
Loopntale's Workshop Method

Loopntale's workshop method emerged from a series of game making experiments that began in 2019. Much of this work overlapped with the pandemic, during which Loopntale explored new forms of solidarity through online, non-face-to-face, and anonymous participation. The team sought ways for isolated individuals to use familiar tools differently, without the burden of learning new technologies. Beginning with the question of how solidarity can be formed and shared, they aimed to create conditions where participants could imagine connection rather than isolation. Their game design workshops mainly used open source engines that work regardless of computer performance, though linguistic barriers sometimes remained.

The workshops unfold as gameplay and take on a participatory performative form. Rather than focusing on technical skill acquisition or production outcomes, they function as spaces for collaborative creation that evoke empathy and solidarity. Loopntale's games approach play as a gesture, moments where the means itself becomes visible rather than a tool for an end, turning gameplay into a performative device that invites participants to see the world anew.

The Playbook compiles these approaches, presenting workshop methods centered on real time collaborative creation. Each program is organized by distinct keywords depending on participants, platforms, and experiential goals such as outdoors, home, in between, strangers, empathy, creation, and play. On the Playbook website, users can make simple selections to receive workshop recommendations suited to their interests.





DocsGame


DocsGame was an online experiment conducted through Google Docs, designed during the pandemic so participants could join easily from their own spaces without learning new tools. Participants entered anonymously, using names like “deer” or other animal nicknames instead of their real names. This anonymity and distance became part of the play itself, and the fact that players interacted online without knowing each other’s faces or names became a defining feature of the game.

Loopntale acted as the game masters. One person narrated the story and guided the flow of play, while the other operated like a hidden AI, calculating scores, tracking progress, and updating the situation. When unexpected reactions or developments occurred, new rules had to be created on the spot, requiring a high degree of flexibility and improvisation. This process was also an experiment in collective narrative formed through relationships rather than a single fixed storyline.

An excerpt from an essay written at the time describes the background of DocsGame:

“Loopntale works across different genres and platforms, based on the communicative nature of games. In February 2020, after returning from Germany, we found ourselves staying in Korea indefinitely and had to adapt our work to the situation. A game we had just released in Beijing remained unplayed in an empty space after the exhibition was shut down. Our works, which relied on players’ physical presence and direct reactions, could no longer continue in the same way. We rarely went outside, and plants gradually filled our studio. I kept thinking about the rose I had left behind in Germany and felt guilty for leaving it in a pot.”

Game Master Manual

1. Recruit participants for the workshop..
2. Share the Google Docs link and instruct participants to enter anonymously without logging in.
3. Provide an emoji inventory and background music link.
Example emoji inventory:

4. Participants each choose one emoji as their character and introduce themselves naturally.
5. Announce the nine rules.
6. Prepare various missions and questions depending on the workshop theme.
7. Encourage participants to respond freely with text or emojis.
8. Inform them that the real time mashup of writing created by all participants is one of the main goals of the workshop.

Nine Rules

1. Speak freely or pause whenever you need to.
2. In Google Docs, it is better to become an anonymous animal than to stay logged in.
3. You may mark which part you wrote, but you do not have to reveal it.
4. If any uncomfortable situation or expression arises, please share it immediately with everyone..
5. The game master's main announcements appear as comments on the right side.
6. The emoji inventory is shared by everyone and can be used through cut and paste.
7. Everything here can be edited freely. You may also share images or links.
8. Rules can be changed, discarded, or added by mutual agreement.
9. Quests from the game master function as the rules of play.

There are many open source tools created by artists, and we usually prefer them, but in this workshop we chose Google Docs. We wanted to present a familiar environment and experiment with subverting and transforming that familiarity. It was an attempt to see how an everyday tool could act as a new medium when given different rules.

We aim to keep developing the forms of online communication that allow each person to find stability without isolation, where that sense of stability becomes a form of loose solidarity. Whatever situation we face, we begin by asking when, where, with whom, and in what way we can speak together. A game is a medium for conversation. Conversation involves the effort to understand in order to accept another. The kind of game we want to create is one that makes us share our own rules, recognize yours, and imagine a place where the two can coexist. As long as conversation carries the possibility of subjective interpretation and misunderstanding, imagining and testing new ways of dialogue within games remains our task as game designers.



The First DocsGame Workshop

The first DocsGame workshop was held on September 13, 2020, at the Center for Convergent Arts. The game was a survival simulation set in a world infected by a zombie virus, and participants moved between four locations: a supermarket, a broadcasting station, a hospital, and a safe zone.

The workshop was conducted using Google Docs. Participants first selected a character icon, cut and pasted it into their document, and received five items that could each be used only once. Players who reported anyone using the same item more than once received a reward, and all items could only be used at night. Following the game master's prompts, such as "Who will use the vaccine item?", players copied and pasted their character emojis as responses, while day and night alternated as the play progressed.

Each location was linked to a different document, and participants had to choose where to move by navigating to a new page. Through this process, teams naturally formed, and unique communities emerged in each location. The goal was not merely survival but to create new community rules suited to the characteristics of each space. Participants discussed questions such as how to identify zombies, how to conduct voting, or whether to accept people expelled from other communities. They also shared background music links and listened together, shaping the mood of the game collaboratively.

The game master continued the session by improvising new rules amid the rapidly changing situations and the uncontrollable chaos created by anonymous animals 🐼🦋🌲🦊🐻🐼🦊🐻🦊🐻🦋🦊🦋. The flow of the game was so fluid that announcements were altered and rules became intertwined. Amid confusion and exhaustion, that spontaneity itself produced a sense of liberation. The result at the end was different from what was originally imagined, yet it suggested the possibility of refining the timing and structure of each narrative chapter in the next attempt.

"The zombie emoji has already been passed to someone.
There is a zombie among you."

- 🛡️ Protective suit – Can be used when a zombie is suspected to be in the same space. The wearer is protected from being targeted by a zombie but cannot move to another space afterward and must remain where the suit was used.
 - 🩺 Vaccine – Can heal oneself or another player who has been targeted by a zombie. The player recovers from the infection but can be reinfected if targeted again.
 - 🖋️ Pen – When used during voting, only the opinions of players who used the pen are counted in the result.
 - 🕳️ Wormhole – Allows the player to move to another space until just before the voting results are announced.
 - 🔫 Gun – Allows the player to choose one suspicious person in the same space and send them away.
- Zombie – Usable only at night. A player infected with the zombie virus can target one person in the same space to infect them.

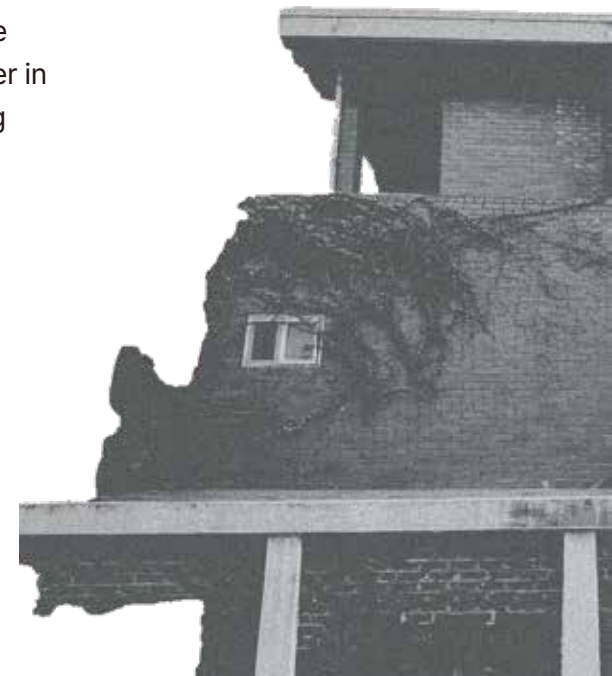
Docsgame was a workshop that explored new ways of forming relationships within the constraints of an online document during the remote environment of the pandemic. Participants interacted without names or faces, recognizing each other only through emojis and text. Amid anonymity and real-time confusion, each person chose a linked room to join, and through this, small communities emerged. These communities were not merely groups formed by the game's rules, but cooperative units that stayed together and created their own rules.

In each space, conflict and negotiation arose around the symbolic figure of the "zombie." The zombie represented both infection and the projection of uncertainty and fear toward others. Participants observed, suspected, and sometimes trusted one another, creating rules to avoid infection. In some rooms, zombies were expelled by vote, while in others, infected players were accepted under shared agreements. This process mirrored the social dynamics revealed during the pandemic and became an experiment on whether solidarity could still exist amid fear.

All communication took place solely through text and emojis. Short sentences and symbolic images replaced speech, and emotions and intentions often had to be interpreted. Yet it was within this very incompleteness that each presence became distinct. Anonymous beings, connected in undefined ways, built relationships through limited language, creating another form of solidarity made possible in a time of disconnection. Each community within Docsgame moved between infection and defense, exclusion and acceptance, engaging in a fragile yet momentarily sustained experiment in coexistence.

The anonymous and remote format allowed participants to be freed from control and observation. Each person joined from their own familiar space, participating only through text and emojis without the pressure of cameras or speech. This anonymity acted as both a boundary and a form of freedom. There was no need to persuade others or read their reactions, and everyone could write in their own rhythm and language. While following the game's rules, the sentences gradually became poetic and humorous. Even within the tense setting of infection and survival, participants exchanged jokes, turning writing itself into a form of play.

At times, players ignored the game master's instructions or attempted to break the rules, and those acts also became part of the game. Within the platform of Google Docs, even the game master had to constantly prove their own authority, and this ambiguous boundary of control made Docsgame even more compelling. The workshop thus became a spontaneous and loosely connected festival of collective writing, where strangers wrote together in real time, each following their own rhythm.





PlayfulCare Workshop

Nine Ways to Share Stories and Play with Strangers

Held on February 6, 2021, the PlayfulCare Workshop was structured around nine ways of sharing stories and playing with people meeting for the first time. The workshop invited women in their twenties and thirties who were experiencing feelings of depression to participate online. Thirteen anonymous participants joined for about two hours, sharing their stories, responding to others, and creating a collective narrative. Through this process, each personal story gradually expanded into a shared one.

The PlayfulCare Workshop extended the methodology of Docsgame while narrowing its focus to a specific group. It maintained the same structure of anonymity and remote participation but invited only those who identified as feeling depressed, creating a space for safe and empathetic conversation.

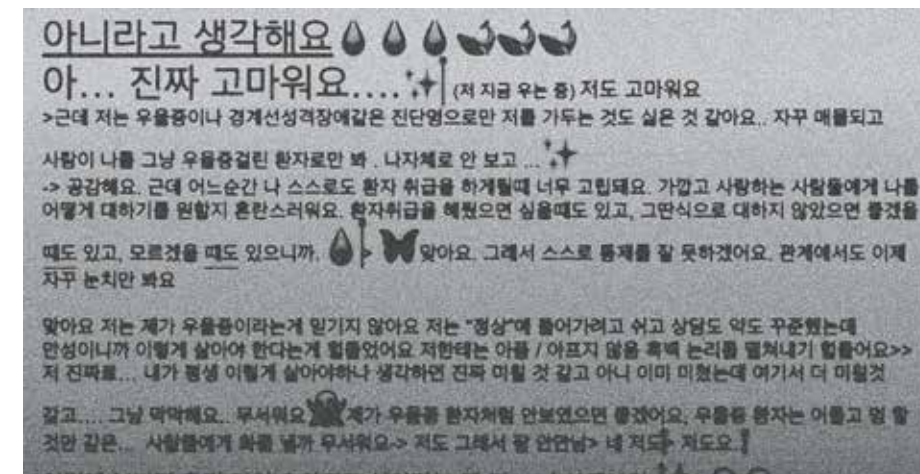
Before one person could finish a sentence, another would respond, and a new sentence would begin, forming a large text that continuously transformed in real time. The participants' stories did not remain isolated but intertwined, with one completing what another had left unfinished. Between the sentences, greetings and gestures of empathy emerged, creating a quiet resonance. Although each participant's reason for sadness was different, the repetition and connection among them revealed how personal emotions could expand into a shared reflection of social issues.

*Link to play record

An excerpt from the essay written while planning this workshop:

"When regular gatherings felt difficult, I began thinking about how to use the freedom and tension that emerge when anonymous people talk online, and how to connect this with the sense of safety they feel in their own spaces. I wanted unfamiliar women, who did not know each other's names, ages, or faces, to gather and talk about the sadness each carried in daily life. At the start of the workshop, participants received a Google Docs link. Entering under anonymous names such as Anonymous Cormorant, they left traces freely on a completely blank page. No one knew who wrote which line, and sentences were often continued by others before being finished.

Each story was different, yet as they flowed into a single thread, it became clear that beneath the many forms of sadness lay shared concerns. Although each person was telling her own story, it was also one collective story. Maintaining this unstructured mashup of narratives, I gradually refined the format for each theme. By introducing nine shared rules, emoji-based inventories, and small groups working in separate Google Docs, Loopntale came to call this structure *DocGame*."





Do



with



at



Do 🕒 🎧 🪄 ❤️ 🙌 with 🐱 🐟 🐼 🌱 🐰 at 🏢

On September 3, 2021, at 8 p.m., an online workshop supported by the Arko Art Center was held as an experiment that explored ways of living together with various beings through the format of play. Participants joined from their own locations and took part in the session through Google Docs, where the workshop unfolded following the structure of a building that ascended floor by floor.

Under the setting of a “mission to climb from the first floor to the rooftop,” each floor presented an event or crisis symbolizing an environmental issue. Participants imagined and recorded their relationships with companion species living alongside them. As they carefully ascended to the top, they made choices on each floor, identifying threats or hidden presences. The process followed the rules of a narrative game that reconstructed the sense of coexistence between humans and nonhumans, designed as an imaginative simulation that turned environmental crisis into a question of living together.

Participants entered the document without logging in, representing themselves with anonymous animal emojis. Within the shared document, they sensed one another’s presence through these symbols. They did not need to reveal which sentences they had written, and their lines naturally connected to one another. The nine rules of Docsgame allowed free writing, editing, and changes to the rules by mutual agreement. Participants wrote, attached images, shared sounds, and sometimes even altered the Game Master’s questions. Through this process, the rules gradually became more flexible, and the writing evolved from individual records into a collective language.

Start!

Shared background music link

Nine rules of Docsgame

Emoji inventory and selection

🏢 1st Floor

Choose what to leave for other species.

Share images of your space and the beings who live with you.

🏢 2nd Floor

Search for news after February 2020.

Collect headlines about your companion beings and send the rewritten lines outside the building.

🏢 3rd Floor

Danger zone.

🏢 4th Floor

Fire. Check the situation and vote on whether to go up.

Use inventory items to put out the fire.

🏢 5th Floor

Talk with unknown beings using emojis.

Solve a puzzle to continue the conversation.

🏢 Rooftop

Write messages to the beings who live with you.

Make the final choice: escape or return.

Share night sky photos from your own space.

Each floor of the building represented a symbolic scene. On the first floor, participants recorded what they could leave behind for other living species. On the second floor, they searched for headlines published after 2020, rewrote sentences related to their cohabiting life forms, and “sent them outside the building.” On the fourth floor, they confronted a fire, used emojis from the inventory to put it out, and voted on whether to move upward. On the fifth floor, they communicated only through emojis with unknown beings, and finally reached the rooftop, leaving messages for the companion species who live with them.

The Google Docs platform where the entire workshop took place became a shared habitat where different beings negotiated, imagined, and practiced coexistence. As participants climbed higher, their sentences became more organically connected, expanding individual writing into ecological imagination and relational awareness. The workshop functioned as an online experiment in collaborative storytelling and a playful reflection on relationships with nonhuman beings.

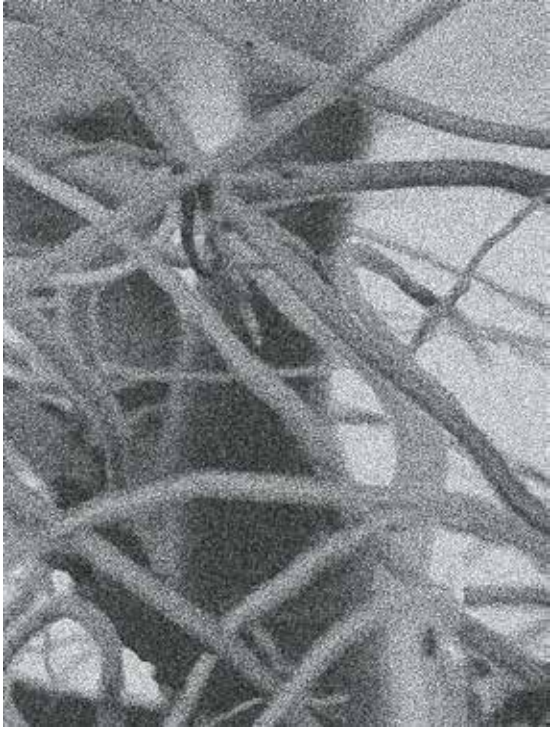
On the first floor, participants wrote what they could leave for other species. On the second, they selected and rewrote a sentence from an environmental article published after 2020, then sent it outside the building. On the fourth, they confronted the fire scenario and used emojis from the inventory to extinguish the flames, deciding together whether to ascend. On the rooftop, each participant left a message for the beings or companion species sharing their life.

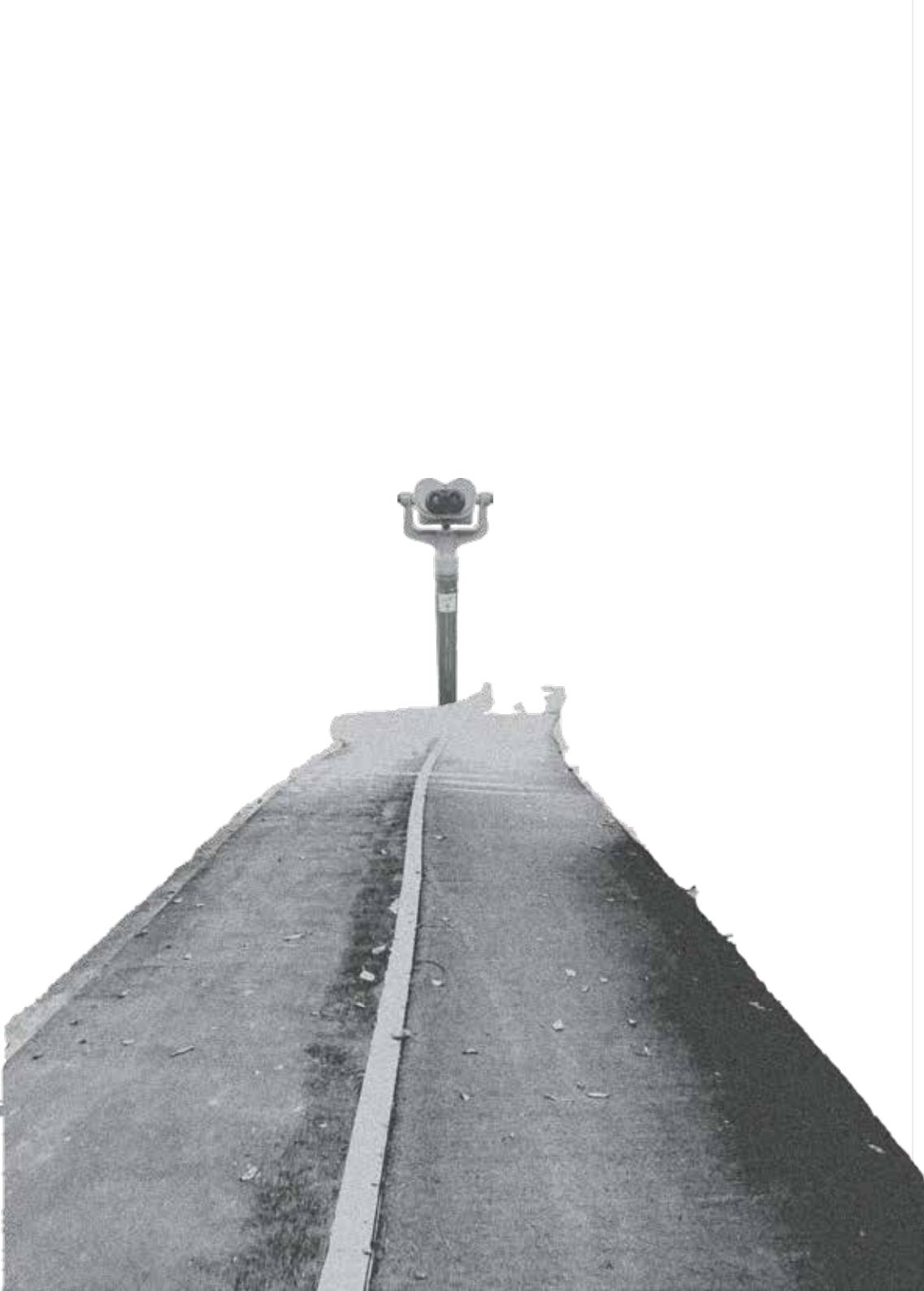
Through the missions and crises on each floor, participants imagined a temporary community within the building and created provisional forms of solidarity for survival. At the same time, they considered how what happened inside could be shared with the outside world. The virtual building within the online space expanded into a social metaphor. The workshop moved beyond treating environmental issues as a theme, evolving into an imaginative practice that crossed the boundaries between human and nonhuman, inside and outside.

When the participants reached the rooftop, they faced two choices: to escape the building or to stay and rescue the companion beings left inside. In the final moment, they decided to abandon escape and go back down. Among those who had collaborated for hours to face challenges together, a quiet sense of hesitation and attachment spread. No one knew who started it, but one participant went up to their own rooftop and uploaded a photo of the night sky. Soon after, others shared the skies seen from their own places, one after another.

The nameless participants, who had existed only through text and emojis, suddenly felt like real people inhabiting real spaces and times beyond the screen. Together they had reached that point, and in making the final decision, they shared a fleeting yet genuine sense of connection—as if they had briefly glimpsed each other’s realities.

*Play record link





Nameless Rooms Game

On December 18, 2021, from 7 to 9 p.m., the open chatroom game Nameless Rooms was held as an online game workshop based on KakaoTalk's open chat feature. According to the pre-registration form, participants were divided into two groups: Group A (Nameless Left Room) and Group B (Nameless Right Room), with seven and eight players respectively. One member of Loopntale acted as the game master, moving between the two chatrooms to manage the play, while the other organized each team's inventory and voting results, updating the game's flow in real time. Two game masters were required to keep the session running smoothly. At the start, participants were unaware of the other group's existence.

Before the session began, the game masters created a board using physical materials and cards. During the play, they tracked each group's position and the status of rooms and items on the board. Each room was connected by two doors, and choosing the wrong direction would send the team back to a room they had already visited, gradually reducing available items. Every move consumed one unit of team energy, and when energy reached zero, the exploration failed. Players could recharge their energy by finding items such as chocolate bars and water bottles. The goal was to use these items wisely before running out of energy and to locate and open the door leading outside. Participants discussed carefully when to use items and which door to choose as they navigated toward the exit of the maze.

Goal

You are now inside a dark maze with no clear sense of where you are.

You must pass through several rooms to find the exit.

The windowless rooms are connected by doors.

Using the voting feature in the open chatroom, or any agreed method, your team can decide which direction to take.

Rules

Your team starts with 10 energy points. (Current energy: 10)

Each time you move to a new room, 2 energy points are consumed.

If your energy reaches zero before finding the exit, you fail.

You can restore energy by eating or drinking whatever you find in the rooms.

Unexpected events may occur in each room.

You might find an item in a teammate's pocket, but item use is time-limited.

Tips

Remember the position and traits of each room as you move.

This place is a maze, and you may find yourselves back where you started.

Participants had to pass through a series of rooms to find the exit, choosing between the left or right door by vote at each turn. The maze was interconnected, and a wrong choice could send them back to a room they had already visited. Each room had its own atmosphere or clue, like roses of different colors, so participants had to remember these details carefully.

Although the game master had announced that eating chocolate bars or drinking water could restore energy, the participants mistakenly voted to eat the roses placed as markers. The maze became increasingly chaotic, and the game masters improvised by adding clues such as notes on doors or new room features to help with navigation. Some participants used these clues to guess their location, drew maps, and shared them to analyze the maze together.

During the game, the game master began sending messages about strange noises behind the walls, hinting that another team might exist inside the maze. Soon, players realized that rooms missing items showed traces of another group. It became clear that invisible cooperation was needed for both teams to reach the exit, which was one of the main intentions of the workshop. Once they realized another team existed, their strategies began to diverge. The Left Room team left items behind for the unseen others, while the Right Room team doubted their intentions. When the game master shared the Right Room team's skeptical messages, the Left Room team began to distrust the game master instead. The two groups' play styles gradually changed, shaped by alternating trust and doubt. Players exchanged messages, discussed decisions, and voted on their next moves. In the end, only one team escaped, but even the team that failed expressed satisfaction with what they had created together.

The initial image that inspired this workshop was an invisible board game. We wondered whether, without a visible board, participants might imagine different worlds while following the same rules. We wanted to realize such a structure of imagination.

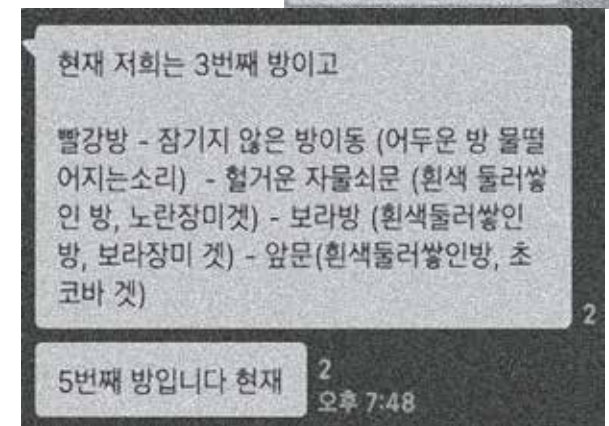
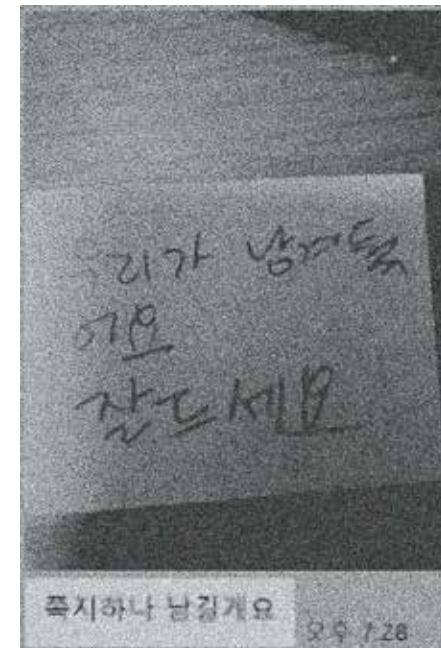
As the project took shape, the effects of the pandemic were still present, which led us to explore limits of communication and possibilities of cooperation within those limits. The core structure of the workshop was built around a question: what kind of relationships might form if two teams, unable to speak directly, could communicate only through a mediator?

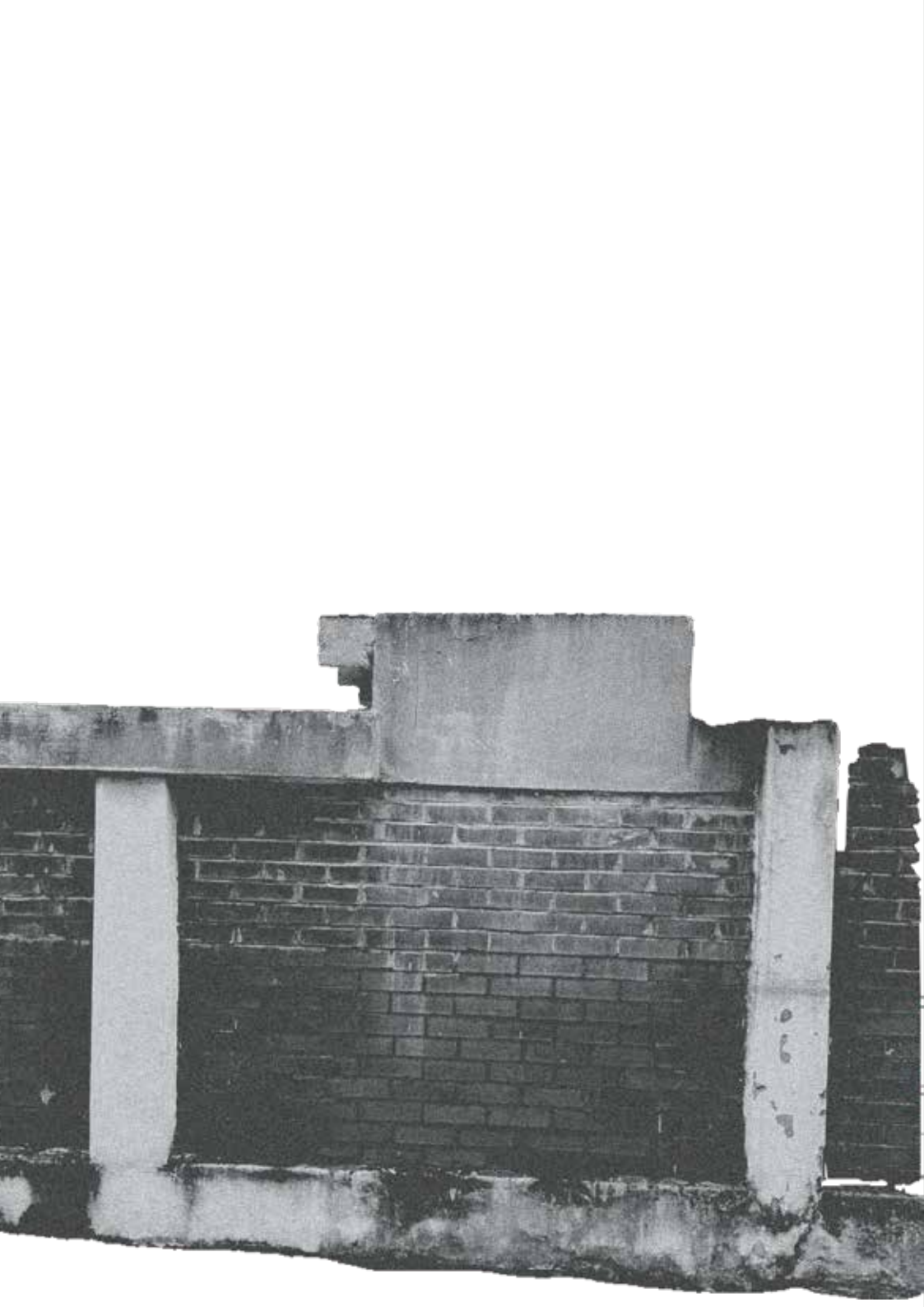
This time, we wanted communication to rely more on images than on long texts. For this reason, we chose KakaoTalk open chatrooms as the platform, as they support mobile use, allow anonymous participation, and include voting functions suited to choice-based gameplay. The original plan was for one team to play indoors and the other outdoors, to examine how environmental differences might affect the experience of play. Participants were asked in advance, "Where would you like to start your game?" but with the exception of two people, everyone chose to play indoors, and the plan could not be carried out.

We imagined the moment when the game master would announce, "There is another team inside this maze," prompting the two groups to recognize each other's existence and speculate on how they had been divided. This setup was not simply a cooperative game mechanic, but an experiment in how relationships form and misunderstandings arise within separated realities.

Alternate Reality Game (ARG) is a game format that takes place in the real world but overlays it with a fictional narrative, allowing players to feel as if they are participating in an actual event. Everyday communication tools such as websites, social media, text messages, and emails become part of the gameplay, gradually blurring the boundary between reality and fiction.

This workshop, conducted through two unnamed group chatrooms, experimented with the structure of an ARG within a familiar messenger environment. In this setting, players were divided into two chatrooms and explored the same imagined maze in real time, moving through a virtual space that did not physically exist. All interactions in the game unfolded through ordinary language, as participants collectively constructed a shared fictional world. The workshop was both a reinterpretation of the ARG format and a social experiment on cooperation, misunderstanding, trust, and doubt within a limited communication setting.





Who's in My House

Who's in My House was the first game created together by the two members of Loopntale and marked the beginning of their workshop practice. With no prior experience using game engines, they decided to experiment with social media as a platform. At the time, one of them was in Cologne and the other in Seoul, and the difference in time and place naturally became part of the motivation for using SNS as a shared space.

They chose Wednesday night, imagining it as a time when most people would be at home. The Game Master (GM) created a private Twitter account, invited users, and began the session by letting players in when they "knocked." Once about ten participants had gathered, the game started. The GM provided narrative clues and gave players missions. Participants completed each mission by taking photos that matched the clues in their surroundings and uploading them to Twitter, while the GM continued the story based on those images. The Twitter timeline gradually transformed into a collaborative narrative space. Some players even joined as spies with secret accounts, and the themes ranged freely from fantasy mysteries to political issues. At certain points, the GM exchanged real text messages with participants, adding narrative branches that made them question the GM's identity.

The first playtest took place on October 8, 2013, with thirteen Korean Twitter users participating for about an hour. The story began with the GM, playing the role of a detective, being struck unconscious during an investigation and waking up trapped in a basement.

Following the GM's instructions, participants worked together to find and rescue the captured detective. They uploaded photos of specific objects as evidence that they were in the same house as the GM. Those who failed to provide the requested clues were eliminated but could remain as spectators to observe the rest of the game and help decide the final winner. Elimination was voluntary and decided collectively by the participants.

As the game progressed, the participants' photos and clues began to intertwine, expanding the story into a form of collaborative creation. Some players even invented new clues to add their own twists to the narrative, and Twitter gradually turned into a dual space where the boundaries between reality and fiction blurred. Who's in My House became an experiment in collective storytelling, in which people in different locations wrote a single story together in real time. Through this project, Twitter proved to be more than a communication platform. It functioned as a narrative generator and a shared space that connected each participant's physical environment.

*Play record link

Excerpt from the Game Master's tweets

Hello, detectives. Welcome to the first game. I will be your master tonight. It's now 11 o'clock. If you're ready to begin, please knock on the door.

First, I wonder if you've found the right house. As I recall, there were two pairs of shoes placed in a very strange way by the front door. Take a picture of them and send it to me as a reply.

If you step inside, you'll see the kitchen ahead. For some of you it will be three steps away, for others, twenty.

Who is the owner of this room? I believe they were taken by "them." Take a photo of the most important object that might reveal who the owner was, and let's guess together.

I tried to unfold a note, but that's when I woke up here. Could you take a picture of the note and show it to me?

This house feels familiar, which is why I can remember it so clearly. Your photos help me recall even more.

I hope the number hasn't changed. He hasn't answered the phone for a long time. Text him and ask if he knows "the Master."

"His memories are all fabricated. Do not be deceived by him."

There's a white box on the shelf—or was it black? Inside, you'll find a key. It's the key to the basement where I'm trapped.

Do you doubt my memory?

Wait! I hear someone entering the house. Did you hear it too? Hide quickly. It must be "them." Take a photo of their shadow and show it to me. I'm curious about who "they" really are.

Go closer to where the sound is coming from and show me. Don't forget to use your flash—the house is dark.

My house, you say? Are the others doubting me as well?

Well then, are you ready to face me?

If anyone knows who "they" are, step forward.

I'll leave only my clumsy servant behind.

Finally, there's a gift waiting for the one who created my memories. Go to the kitchen, lift the white cloth on the table, and enjoy it.

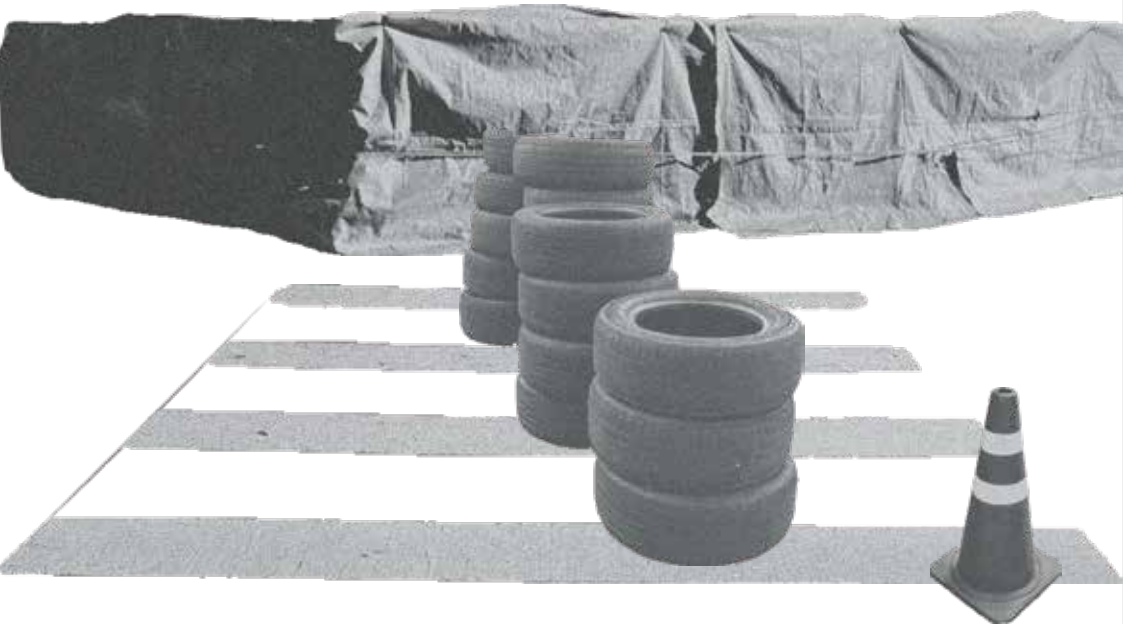
So, you were the ones who entered my house after all!



Game Master @WhosinMyHouse

저 방의 주인은 누굴까요 그역시 그들" 풀러가갑니다

A Very Unfamiliar and Strangely Intimate Game Workshop



On Friday, March 7, 2025, from 8 to 10 p.m., the workshop took place inside the National Museum of Modern and Contemporary Art after the lights were turned off and visitors had left.

Treating the museum as a site for game making, participants filled an empty rulebook, imagining a game together. Its form was not predetermined; it gradually took shape through their notes and ideas. The museum became a space for new narratives through shared rule making, where the game functioned as dialogue and collaborative creation. In this closed setting, most participants, meeting for the first time, developed ideas through one another's thoughts.

The workshop had four zones: lobby, staircase, hallway, and exhibition hall. The game masters, Ghost and Candy, led the session. Participants used nicknames, formed random teams, and moved through each zone completing missions. Every area presented different tasks, and successful teams earned candy rewards of increasing value, later exchangeable for special candies.

In the lobby, participants made nickname cards, chose glow bracelets, and submitted situation cards to receive rock candy.

In the staircase, they drew mission cards in the dark, solved problems within a time limit, and traded candies through different choices.

In the bench zone, they laid out situation cards, rolled dice with verb stickers, and proposed solutions. Some invented new rules; others modified another team's ideas.

In the exhibition hall, they selected one of their own cards again, recorded it in the rulebook, and used an hourglass to share and discuss their game ideas.

1 Lobby – 2 Staircase – 3 Hallway – 4 Exhibition Hall

With the game masters Ghost and Candy, participants moved through four zones of the closed museum. They carried out team missions to share imagined games and earned candy rewards of increasing value.

Game Master Materials: individual pouches, personal rulebooks, situation cards, mission cards, verb stickers, dice, hourglasses, candy bags, colored pens, name tags, glow bracelets, LED candles, batteries, spare pouches, vegan snacks, projector, speaker, three spotlights, decent chairs, and a round carpet.

Situation Cards

At the beginning of the workshop, each participant filled out a sentence card expressing a sense of anxiety, discomfort, fear, or contradiction in daily life. These sentences began with personal feelings but gradually expanded into a shared social awareness. () cannot sleep because of ().

Made for (), but () was not considered.

What is natural for () is not for ().

Such sentences evoked imbalances and absurdities encountered in everyday life. Written anonymously, they were later selected and reinterpreted by others. The situation cards became both a tool for revealing daily concerns and the first fragments of narrative for the imagined game to come.

0 Lobby

Write nickname cards, choose glow bracelets, pick vegan snacks, and check attendance.

Give two rock candies to each participant (one if late) and hand out individual pouches.

Write situation cards anonymously.

Introduce the game masters, Ghost and Candy.

Explain the four missions and how candy rewards increase.

Ask "Candy" about ingredients; the next section's candies remain secret.

Announce the final reward and overall schedule (20 minutes per section).

Explain that the goal is to create an imagined game and that each section contributes ideas for the rulebook.

All ideas are welcome, but discriminatory remarks are not.

If anyone feels uncomfortable, inform the game masters immediately.

1 Lobby

Use the camera flash if text is unclear.

Announce 10 minutes left for situation card writing.

Reward one rock candy per submitted card.

Find teammates by glow bracelet color to form random teams.

2 Staircase

Explain the three mission areas: chairs, left stairs, and right stairs.

Missions can be repeated, but candies are limited.

Exchange two rock candies for one fruit candy.

Give each team a small candle.

Teams draw and complete mission cards, then check the back to receive one fruit candy per member.

3 Bench

Spread out situation cards and choose one.

Select six verb stickers and attach them to your die.

Buy blank stickers with one fruit candy.

Take turns rolling dice, propose a solution, and record one.

Show the solution on the back to receive one honey candy.

Exchange two fruit candies for one honey candy.

After checking the card's back, give each member one honey candy.

Announce the entrance fee for the final section.

4 Exhibition Hall

Collect two honey candies per team as an entrance fee.

Introduce the special planet candy; exchange two honey candies for one.

Take back your situation cards and choose one.

Use previous materials to fill your rulebook.

Give each team a one-minute hourglass.

Each team shares and discusses their game idea for one minute.

Lay out all rulebooks, review together, and reward one honey candy each.

Exchange for planet candies to complete the mission and receive the final reward.

5 Lobby

Escort participants back to the lobby.

Explain the four missions and the games they reference.

Share why the workshop was held in an uncomfortable setting.

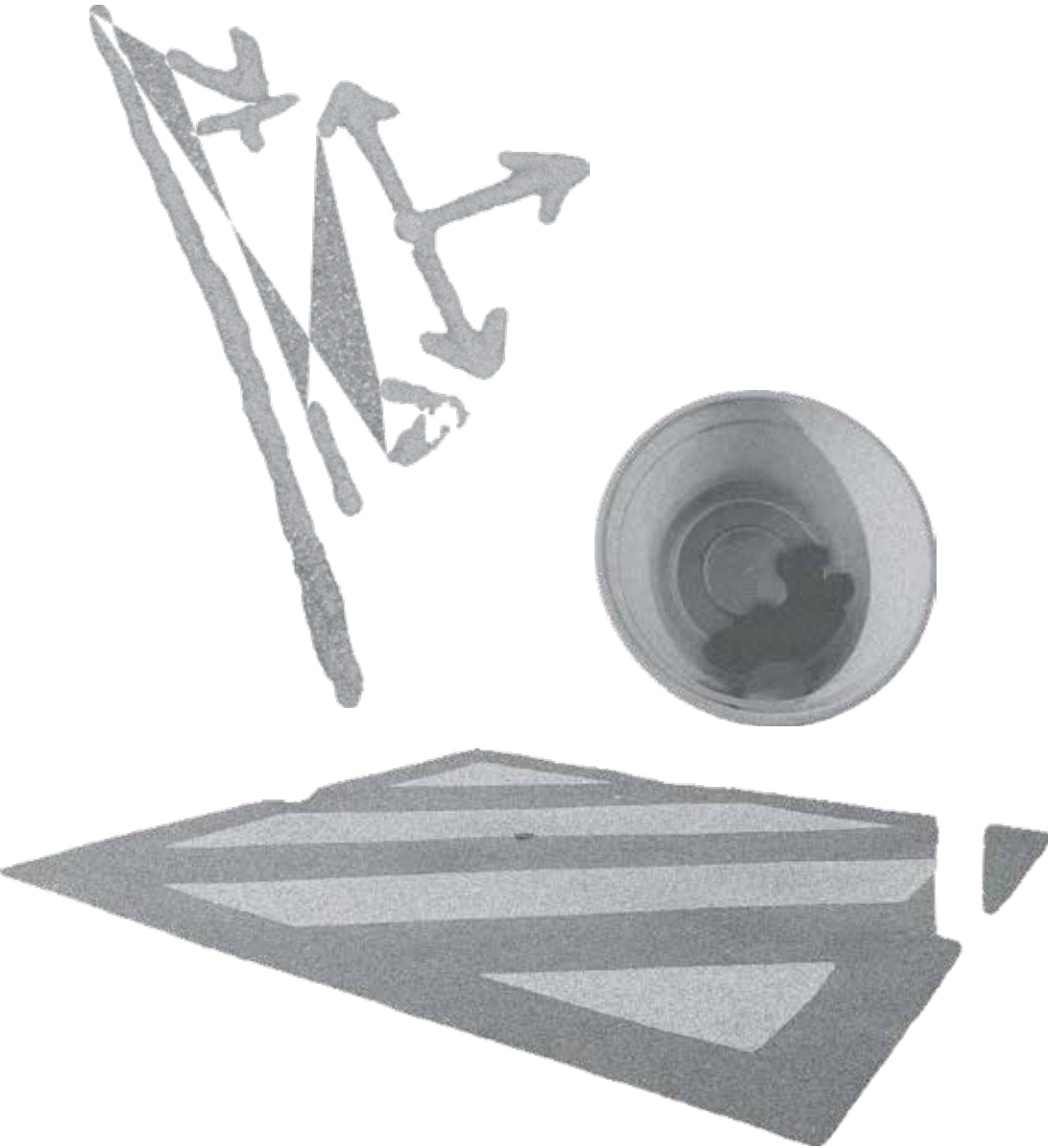
Invite participants to take as many candies as they like and talk about what "reward" means.

Mission Cards

The mission cards were collective records filled out through team conversation. Divided into three zones, they served as a way for participants to become closer to one another. In the chair zone, teams shared inner feelings such as fear, sadness, anxiety, and discomfort, writing down common emotions they discovered together. On the left staircase, they turned personal feelings into external events, discussing dark yet honest imaginings about frightening things, ominous places, or chilling moments. On the right staircase, they imagined objects or beings that didn't belong there, or the worst things that could happen, creating stories that blurred the line between reality and fiction. These conversations went beyond the game's rules, becoming a form of narrative collaboration in which different people transformed fear and unease into language and then into play.

In the anonymous reflections left by participants, many described the darkened museum as feeling like one vast game. Moving through empty galleries, completing missions, and filling the rulebook created both excitement and tension. Meeting strangers and inventing rules together in an unfamiliar space gradually led to genuine closeness. Devices like the verb dice and situation cards naturally encouraged conversation, and many recalled the process of developing ideas and creating their own games as especially memorable. Moments of empathy formed as they shared personal fears and anxieties, bringing comfort and a sense of healing. The guidance of Candy and Ghost, along with the reward structure centered on candy, heightened immersion. Participants remembered this not just as play, but as an experience of creation, reflection, and dialogue—one that showed how games can become a medium connecting different worlds.





Modular Creation Workshop

Modular Creation Workshop

The Modular Creation Workshop is a collaborative program that combines writing and game structure to create playable essays. Writing prompts—whether a theme, image, or phrase—serve as catalysts that spark each participant’s narrative. Modular writing builds new stories by separating and reconnecting short sentences. The workshop expands this method into a form of gameplay, using prompt cards that depict urban boundary spaces and their inhabitants, along with hexagonal modular tiles where participants write their personal thoughts and emotions.

Participants place one tile at a time, expanding their stories as the pieces intertwine with those of others, creating unexpected flows. These combined narratives move beyond individual experience, spreading through others’ emotions and memories. Each sentence is reinterpreted through another’s words. The completed writings become both a shared map and a narrative archive, visually revealing how personal experiences connect to collective stories. The workshop focuses on the moment when fragments of stories form relationships and influence one another, exploring the structure of shared emotion and creating playable essays that take on different forms depending on the theme.

Modular Creation Workshop: Urban Legend Edition

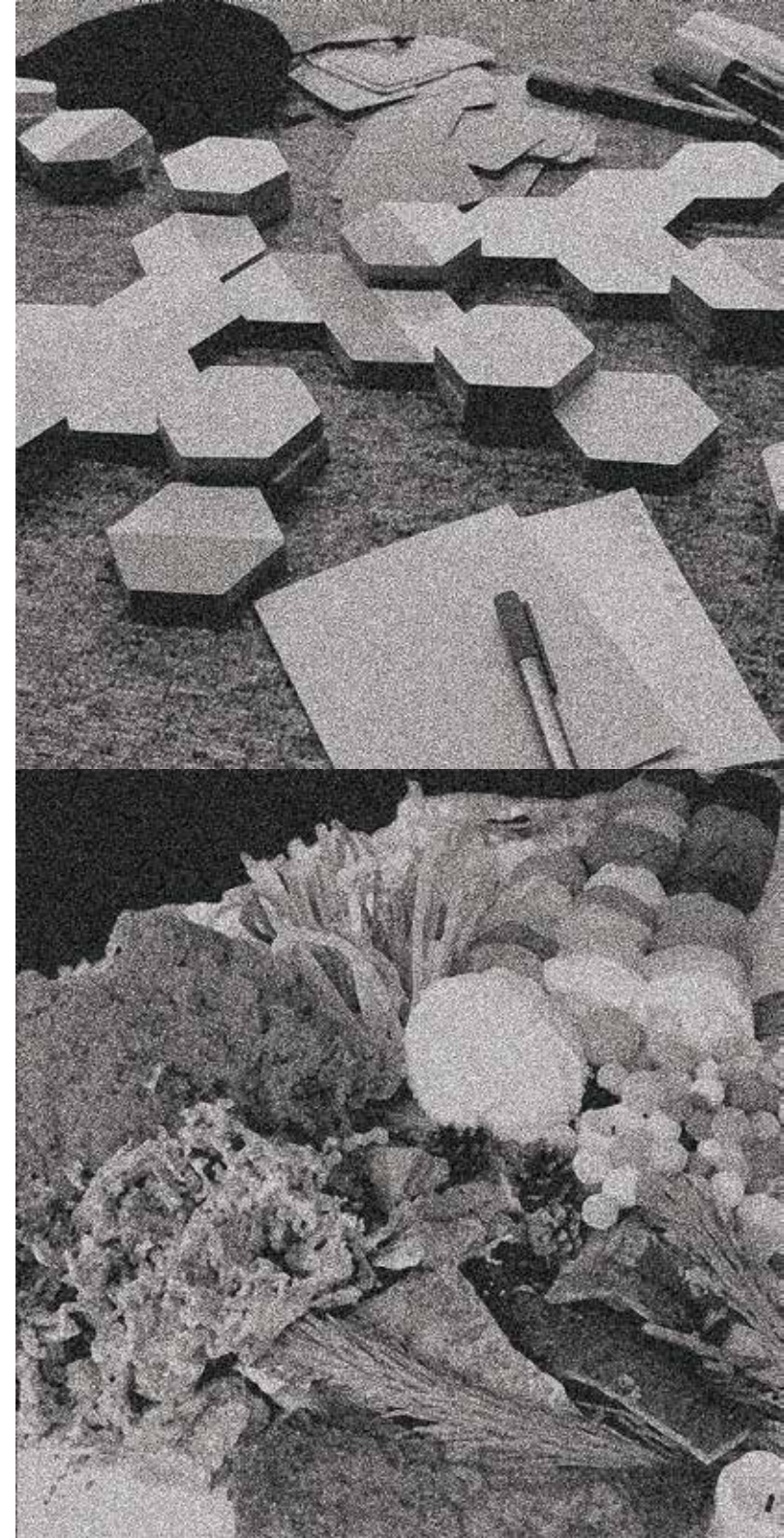
The Urban Legend Edition of the Modular Creation Workshop is a real-time collaborative creation game that explores urban boundaries and the anxieties contained within them. Guided by the game master, participants begin ideation using prompt cards. These cards feature themes, locations, and figures that commonly appear in urban legends. Teams draw mission cards that encourage members to naturally share stories about fears they hold in common.

Before the game fully begins, participants write objects or situations that evoke fear or anxiety on hexagonal tiles. Taking turns, they place the tiles one by one and build a story together. Each tile must connect to another participant’s tile, and the yellow and white sides must be matched with the same colors. Whenever a new tile is placed, the player must speak a sentence that includes all the connected keywords, and the next player continues the narrative from there. The connected sentences form a single storyline. If a tile connects to three or more sides of other tiles, the player can receive a random reward from the “mystery pouch.” When there is no longer a place to connect a tile, it is attached to a black tile to obtain a special card, which is then used on the next turn.

The urban legends created in this workshop are not simply horror stories, but collective narrative structures formed through intertwined fears and memories. Urban edge spaces, abandoned places, or familiar yet unsettling landscapes become the settings, and each tile offers an emotional trace drawn from the participant's inner life. The stories are continuously reshaped through one another's tiles and sentences, and through unexpected developments, individual anxieties expand into collective feelings. As they accumulate, the stories remain as an urban legend collection and a story map, functioning as a provisional archive where social anxieties, memories, and suppressed emotions intersect. Using the form of the urban legend, this workshop becomes a narrative experiment that reveals the city's unconscious and the invisible connections between people, and a collective space of play that links imaginations through fragments of story.

Urban legends, in which specific experiences are retold in different versions, can function as tools for interpreting reality across multiple layers beyond individual experience. The lives of human and nonhuman beings in the city, and moments felt as unjust within relationships, become urban legends at the boundary between reality and imagination. Through gameplay that generates urban legends, the workshop encourages players to reflect on their everyday experiences.

The sound of stepping on a snail on a rainy day, recalling a cat when seeing a bloodstain in an alley, encountering a pigeon walking along the road, the memory of a frog caught in childhood and never found again, seeing an empty water bowl beside a dog tied to a short leash, or throwing away a dried potted plant are all experiences or memories whose emotions can be held within these urban legends.



The first Modular Creation Workshop was held as a related program of UnfoldX 2025 with twenty participants at Culture Station Seoul 284.

It is a collective creation experiment that generates urban legends by assembling fragments of stories through gameplay. Participants use prompt cards describing liminal urban spaces and the beings that inhabit them, and expand the story by placing hexagonal tiles marked with keywords drawn from their own fears. As the stories become entangled with fragments from others, unexpected flows emerge, and individual fears are transformed and rewoven within someone else's sentences. The assembled stories remain as an urban legend collection and a shared story map.

The workshop observes how fragments of stories form relationships and what social contexts are revealed through them. Unanticipated narrative patterns appear, and familiar landscapes are translated into signs charged with unfamiliar sensations. As urban legends expand through encounters with the stories of others beyond individual fear, they function as devices for sharing social anxieties and memories. Through the form of the urban legend, the Modular Creation Workshop seeks to retell contemporary forms of oppression, erasure, and marginalized events, and to build a provisional archive where memory and imagination intersect.

We value workshops shaped through the process of play as spaces for discovering questions and exploring multiple possible answers together. We aim to create moments of small achievement and consolation that players experience as they move through each stage, and points where their emotions intersect. Game workshops begin by holding everyday issues and feelings.

