

공백문자 : 퀴어게임진워크숍

Whitespace : Queer Game Zine Workshop

1회

비디오 게임은 어떻게 진(Zine)이 될 수 있을까?

How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People like you
are taking back an Artform.

괴짜, 보통 사람, 아마추어, 예술가, 몽상가, 중퇴자, 퀴어, 주부들, 그리고 당신같은 사람들이
어떻게 예술의 형식을 되찾는지.

안나 앤트로피 (Anna Anthropy)의 <Rise of the Videogame Zinesters> 에서 인용

안나 엔트로피 Anna Anthropy 와 퀴어게임 커뮤니티



행복한 상상
슈퍼믹스
SUPERMIX

OPEN

행복한 상상
슈퍼믹스
SUPERMIX

키위젤, 초코, 딸기, 고소한 맛
맛있는 건 다 모였네!

70 g (335 kcal) 옥수수 41.54 %
코코아매스 0.46 %, 화이트초콜릿 0.46 %
초콜릿 0.20 %, 딸기 0.11 %

DRAGON AGE INQUISITION



Find your favorites

- » [All Fandoms](#)
- » [Books & Literature](#)
- » [Celebrities & Real People](#)
- » [Music & Bands](#)
- » [Theater](#)
- » [Video Games](#)
- » [Anime & Manga](#)
- » [Cartoons & Comics & Graphic Novels](#)
- » [Movies](#)
- » [Other Media](#)
- » [TV Shows](#)
- » [Uncategorized Fandoms](#)

News

[All News](#)

[The OTW is Recruiting for Internal Complaint and Conflict Resolution Subcommittee Volunteers and Volunteers & Recruiting Volunteers](#)

 Published: [Wed 17 Jul 2024 01:03PM UTC](#) Comments: [0](#)

Are you interested in actively contributing to the creation and maintenance of a safer volunteering environment within the OTW? Are you good at administrative tasks or working with people? The Organization for Transformative Works is recruiting!

[Read more...](#)

A fan-created, fan-run, nonprofit, noncommercial archive for transformative fanworks, like fanfiction, fanart, fan videos, and podfic

 more than **66,630** fandoms | **7,266,000** users | **13,300,000** works

 The Archive of Our Own is a project of the [Organization for Transformative Works](#).

With an AO3 account, you can:

- Share your own fanworks
- Get notified when your favorite works, series, or users update
- Participate in challenges
- Keep track of works you've visited and works you want to check out later

You can join by getting an invitation from our automated invite queue. All fans and fanworks are welcome!

Follow us

Follow the Archive on [Twitter](#) or [Tumblr](#) for status updates, and don't forget to check out the [Organization for Transformative Works' news outlets](#) for updates on our other projects!





Queer games
are important.



안나 엔트로피





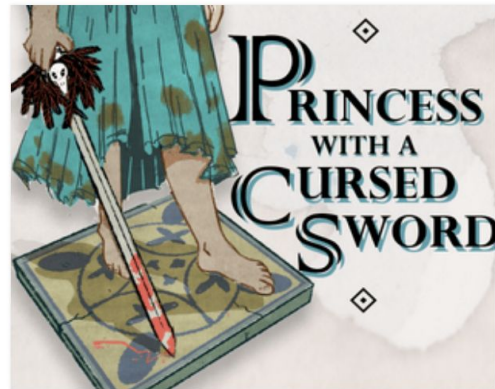
A Wheelchair is a Small Gundam

A zine of wheelchair joy



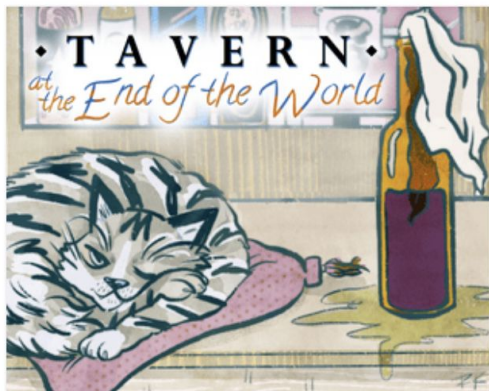
The Fool's Journey \$3

A two-player rpg about cards and secrets



Princess with a Cursed Sword

A solo journaling game



Tavern at the End of the World \$3

A solo journaling game



I LOVE YOU, ALIVE GIRL \$3

A cyberpunk epistolary RPG for one



Magpie by Moonlight \$3

A solo journaling game

안나 앤스로피 (Anna Anthropy)

미국 비디오 게임 디자이너 :

개요

비디오 게임

저서

저서



Rise of the Videogame...

2012년



ZZT: Boss Fight Books #3

2014년



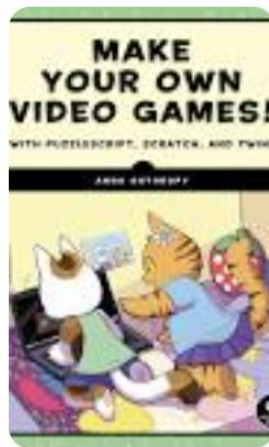
A Game Design Vocabulary:...

2014년



Star Wench

2013년



Make Your Own Video Games...

2017년



Life is Strange(2015)

Matt Knutson - '역추적, 일시 정지, 되감기, 리셋 : 게임에서의 크로노마티비티 (Chrononormativity) 퀴어링하기'

최근 일부 학계에서는 이미 게임에서의 퀴어한 시간성에 대한 논의를 제기한 바 있다. 클라우디아 로(Claudia Lo)의 "모든 것이 지워진다 : 세상의 종말에 사랑에 빠진 퀴어의 퀴어적 시간성 (2017)"은 종말이 오기 전에 행동할 수 있는 시간이 10초밖에 없는 앤트로피 게임 '[세상의 끝에서 사랑에 빠진 퀴어들\(Queers in love at the end of the world, 2013\)](#)'에서의 시간에 대해 논의한다. 플레이어 캐릭터와 퀴어 연인의 관계를 특징짓는 다가오는 재앙으로 인해, 시간은 어떤 의미에서 퀴어해진다. 보니 루버그의 "퍼멀라이프: 비디오 게임과 삶의 퀴어성(*Permalife: Video games and the queerness of living*, 2017)"은 게임에서 주어진 10초 이상을 경험하기 위해 끊임없이 재시작해야 하는 '세상의 끝에서 사랑에 빠진 퀴어들'의 플레이어를 분석할 때 로의 작업을 기반으로 한다. 루버그의 주장에 따르면, 역설적이게도 플레이어의 끊임없는 재시작을 통해 임박한 종말에서 인류의 영원한 삶이 만들어진다. 루버그에게 이 게임은 종말론적 배경과 극도로 짧은 나머지 시간에도 불구하고 "일종의 퀴어 마이크로 월드

**TRANS WOMEN
INVENTED INDIE
GAMES**

전자는 확실히 그렇습니다. 셰어웨어를 볼 수도 있고, 초기 넷 게임을 많이 볼 수도 있고, ZZT 게임을 볼 수도 있고, 지금의 Bitsy와 Alt 게임을 볼 수도 있습니다. 사람들이 시스템 밖에서 실험적인 작품을 만드는 데는 항상 한계가 있습니다. 인디에서 일어난 변화는 일부 사람들이 시스템에 끌렸다는 것입니다. 시스템이나 게임 산업이 충분히 확장되어 많은 사람들이 번두리에서 벗어나 주류로 끌려들었습니다. 우리는 실험적 작품과 주류 사이에 과거보다 훨씬 더 많은 대화가 이루어지는 흥미로운 순간에 있습니다. 하지만 분명히 산업 밖에서, 상업적으로 하는 것 외에도 이상한 것을 만드는 사람들이 항상 있었습니다.

이런 것들이 새로운 것은 아니라고 주장하고 싶지만, 접근성 수준과 이런 작품을 만든 사람들이 가진 리소스는 확실히 많이 확장되었다고 생각합니다. 사람들이 예전에 ZZT 게임을 만들 때 Itch.io는 없었습니다. 지금은 Itch.io에 ZZT 게임이 있습니다.

흥미로운 순간을 선택하셨네요. 게이머게이트로 이어지는 시기이고, 게임에 대한 대화에 많은 소외 계층이 참여하는 것에 대한 큰 반발로 이어지는 시기였거든요. 그 당시에 진행 중이었고 게임에서 그 순간을 촉진한 실험적 작업의 대부분은 Twine에서 이루어졌고, 특히 많은 트랜스 여성들이 Twine에서 실험적 작품을 만들었습니다. 그들 대부분은 그것으로 수입을 올리지 못했습니다.

소외 계층의 많은 작가들이 과거보다 더 많은 주목을 받았고, 작품에서 더 많은 주목을 받았지만, 여러 면에서 여전히 소외 계층이었습니다. 이 트랜스 작가들은 Twine에서 쿼어 실험 게임을 만들 수 있었지만, 수익을 올리고 상업적으로 큰 반향을 일으킨 것은 *Gone Home* 과 같은 게임이었습니다. *Gone Home* 은 모든 시스템젠더가 만든 작품이기 때문에 확실히 대화가 있었습니다. 여러 면에서 *Gone Home* 은 소외 계층의 트랜스 작가들이 진행한 모든 진보적이고 실험적인 내러티브 작업 없이는 존재할 수 없었을 것입니다. 하지만 그러한 트랜스 작가들은 그것을 이용해 재정적 성공을 거두지 못했습니다.

ALISON HARVEY
University of Leicester

Twine's revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design

트와인 혁명

ABSTRACT

This paper considers the *Twine* application's "revolution" in order to assess the consequences and challenges of the democratization of game design for those often marginalized from the mainstream digital games industry. Through a review of *Twine* as a tool, *Twine* games and design practices, and the community that has formed around *Twine* production, I examine the challenges *Twine* makes to the hegemonic context of digital game production. Through their subversion of assumed norms in game design and distribution, *Twine* game-makers provide queer alternatives to traditional digital game culture. At the same time, they face a number of significant challenges, including the delegitimization and depoliticization of their work, the co-optation of their labour, and the risks entailed living within alternative, anti-capitalist economies. I conclude with a discussion of the tenuous role of queerness in game design and the responsibilities of games scholars in discussions of gaming on the periphery.

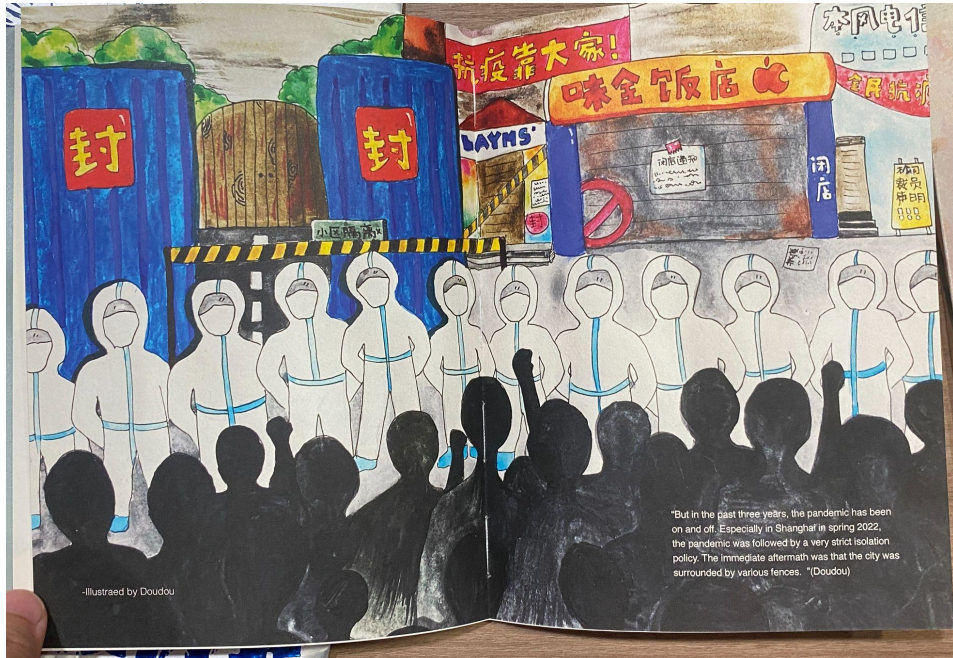
KEYWORDS: *Twine, Queer, Indie, Subversion, Capitalism*

그 때 거기에 있었던 사람들을 기억하는 것 (남들은 기억하지 못하더라도)
그들이 만든 **결과물**이 비록 재정적인 성공을 거두고 역사에 남지 않았더라도,
그것이 **문화와 사회에 끼친 영향력을 기억하고 계속해서 증언**하는 것
그리하여 새롭게 갱신/이어가는 것..?

=> 취약한 게임/매체와 그걸 통해 형성된 커뮤니티에 대한 돌봄과 보살핌

안나 앤트로피의 '진과 같은 게임'이란?





Why zines matter materiality and the creation of embodied community

- Alison Piepmeier

잡지 내부에 통합합니다. 이런 식으로 톰슨은 자신의 잡지에 대한 '부적절한' 친밀감을 주장하고 심지어 과시하고 있는 것입니다. 그녀는 이 비판을 이미 잡지를 읽기 위해 제본을 풀고 잡지를 손에 들고 있는 독자와 공유함으로써 독자를 자신의 편으로 끌어들이습니다.³⁷


(Tough)

i'm so fucking
beautiful

#2½



RISE OF THE VIDEOGAME ZINESTERS

HOW FREAKS,
NORMALS,
AMATEURS,
ARTISTS,
DREAMERS,
DROPOUTS,
QUEERS,
HOUSEWIVES,
AND PEOPLE
LIKE YOU ARE
TAKING BACK
AN ART FORM

ANNA ANTHROPY

저에게 주는 가치입니다. 왜 안 될까요? 한 형식이 담고 있는 소외된 문화권의 이야기, 즉 주류에 의해 타자화된 사람들의 이야기가 얼마나 많은지를 보면 그 형식의 성숙도를 알 수 있습니다. 어떤 형식이 많은 작

Why are there no dykes in videogame?

In Alison Bechdel's *Dykes to Watch Out For*, Mo (a dyke to watch out for) explains a metric she uses to decide whether she'll watch a movie. This criteria has become known as the Bechdel Test: the movie has to (1) contain at least two women who (2) talk to each other about (3) something other than a man. So why do videogames fail my variant of the Bechdel Test? Why are there no dykes in videogames?

걸려 있기 때문에 퍼블리셔와 주주들은 콘텐츠나 디자인 측면에서 실험적인 게임을 허용하지 않을 것입니다. 퍼블리셔는 이전에 확립된 모델을 따르고 이전에 확립된 고객층을 대상으로 판매되는 다른 모든 게임과 차별화하기 위해 가능한 최소한의 금액으로 게임을 개발할 것입니다.

이제 퍼블리셔는 이전에 확립된 모델을 따르는 게임만 이전에 확립된 타겟층에게만 마케팅할 수 있도록 허용하는 위험한 악순환이 반복되고 있습니다. 문제의 대상은 대부분 젊은 성인이며, 대부분 남성입니다. 그리고 기존의 게임 문화에 이미 익숙해진 이들이 결국 비디오 게임 산업에 뛰어들고 게임 제작에 참여하게 됩니다. 게임을 제작하는 인구는 점점 더 고립되고 동질화되어, 같은 소수의 사람들이 같은 게임을 스스로 만들고 있습니다.

I made it by my self.

There's a videogame about a dyke who convinces her girlfriend to stop drinking. Mainstream gamer culture by and large does not know about this game. I know about this game because I made it.

I created *Calamity Annie* in 2008. I made it by myself: I wrote the

This is something the videogame industry, by its nature, cannot give us. I like to think about zines—self-published, self-distributed magazines and books. Send me a dollar and a self-addressed envelope; I'll send you a stapled book of some stories from my life, or some pictures I took of out-of-the-way nooks of my city, or researched accounts of historical murders, or some jokes about sea life. (What does the merman's waiter bring? He brings the MERMANATEE.⁶) I like the idea of games as zines: as transmissions of ideas and culture from person to person, as personal artifacts instead of impersonal creations by teams of forty-five artists and fifteen programmers, in the case of *Gears of War 2*.

게임 산업이 제공해주지 않기에 내가, 나와 내 주변 소수의 사람들을 위해 만든다.

I like the idea of games as zines.

기존의 게임 형식에 맞아떨어지지 않고, 언뜻보아 만듦새가 엉성하거나 허술해 보일 수 있는 '개인적인 물건' 같은 게임 (그러나 내부에 문화와 아이디어를 담고 사람과 사람 사이를 순환하는..)

=> 진(Zine) 과 같은 게임

1. (누락된) 개인의 목소리를 담고 커뮤니티를 연결하는 물건
내용적으로는 마치 개인 저널같기도 한?
2. 접근성을 고려한 컴퓨팅 과정
Twine, Bitsy, Scratch 등 '쉬운 툴'을 이용한
3. 플레이 타임, 방식 등 형식적 실험성
허무할 정도 짧다던지.. 게임 플레이에 냉장고를 요구한다던지

ZZT - 텍스트 그래피티

한 장치로 유명한 일러스트레이터인 루브 골드버그의 이름을 딴 것)에는 메시지가 가득하다: "폭발!", "아야!", "노노노!", 그리고 입구 옆에는 "세이브 세이브 세이브 세이브"라고 적혀 있다. ZZT가 매우 개인적인 느낌을 주는 가장 큰 이유는 - 사자와 호랑이 무리와 싸워야 하는 장면이 스위니의 일상에서 나왔기 때문이 아니라, 생각하고 느끼는 또 다른 사람이 만든 게임이라는 것을 알 수 있다는 점에서 개인적인 느낌을 주는 - 세계가 실제로 작가의 메모로 채워져 있기 때문이다. 스위니의 ZZT 세계관에는 텍스트 작성자의 서명이 아니라, 건축물 자체에 창작자의 서명이 새겨져 있는 것처럼 스위니 자신의 이름이 많이 등장한다. ZZT의 동굴 "*@#%&의 성" 상단에 있는 깃발에는 "TS"라는 글자가 새겨져 있다. ZZT의 던전 출구에는 "TIM"이라는 이름이 컬러 스피너로 표기되어 있다. ZZT의 시험장(이후 슈퍼 ZZT 게임 중 하나)에서는 6층 바닥에 밝은 빨간색 카펫에 스위니의 이름이 적혀 있다. ZZT의 월드 에디터는 나만의 게임을 만들 수 있게 해준 최초의 도구가 되었지만, 게임을 만드는 것은 사람이라는 것을 깨닫게 해준 것은 타운 오브 ZZT와 같은 게임의 특성, 즉 카니발 라이딩처럼 모든 표면을 채색하는 팀 스위니의 특성이었다.



ZZT

⊖ Health
ä Ammo
¥ Torches
◆ Gems
Score
♀ Keys

T Torch
B Be quiet
H Help

↑↓
Shift ↑↓

S Save
P Pause
Q Quit



UNREAL ENGINE

커뮤니티 성명서

p5.js 커뮤니티는 기술을 통해 예술과 디자인에 관련된 탐구와 관심을 공유합니다. 우리는 성 정체성과 표현, 성적 지향, 인종, 민족, 언어, 신경 유형, 체형, 장애, 계급, 카스트, 종교, 문화, 하위 문화, 이민자, 연령, 기술 수준, 직업 및 다양한 배경의 사람들로 이루어진 커뮤니티이며, 정의와 해방에 연대합니다. 우리는 p5.js 코드 및 p5.js 커뮤니티에 대한 진입 장벽을 인지하고 있으며 접근성 향상을 위해 노력합니다.

커뮤니티 가치:

- 커뮤니티 돌봄을 위한 기본적인 실천으로서, 접근성 향상을 우선시합니다.
- 우리는 모두 배우는 사람들입니다. 우리는 다방면의 지식을 공유하고 소중히 여깁니다. 우리는 누군가가 특정 지식을 이미 알고 있어야 한다고 가정하거나 시사하지 않습니다. 초심을 유지하며, 새로 오신 분들도 전문가와 동등하게 소중하다고 믿습니다.
- 우리는 가능한 한 언제나 도움이나 지침을 제공하려 노력하고, 피드백에 적극적으로 응합니다.



The Maw

Anna Anthropy

Your daughter fell in. You warned her to be careful.

Open your fridge. Close your eyes. Reach all the way in.

Find her or lose her forever.

7 Things I Mistake for My Cat



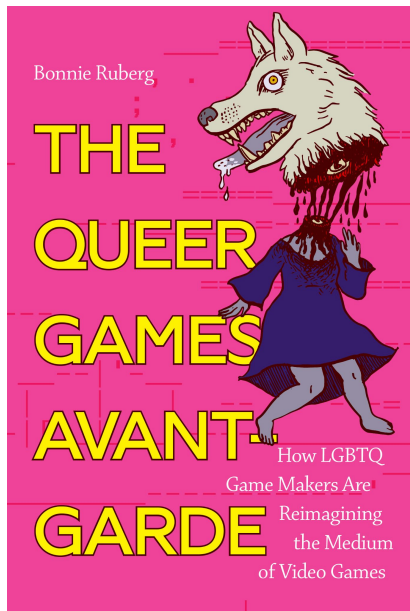
Game: The Working Hour

Choose two games and play them at the same time.

Party Game: Inner Sanctum

Staple some fabric to a cardboard box to create a concealed Inner Sanctum. Have someone else write a note and hide it in the box. Everyone at the party can look at it but you.

새로운 문화적 형식과 방법을 고민하는 매체 - 게임



비디오 게임에서 아방가르드란 무엇이며, 퀴어 인디 게임 제작은 어떻게 아방가르드를 구현할 수 있을까요? 게임 연구 학자인 메리 플래너건, 브라이언 슈랭크, 존 샤프, 알렉산더 갤러웨이는 비디오 게임 아방가르드 개념을 이론화한 사람들 중 한 명이지만, 이들의 텍스트에서 퀴어, 젠더, 섹슈얼리티는 거의 등장하지 않는 주제입니다(플래너건의 연구를 제외하면). 갤러웨이는 2006년 에세이 '카운터 게이밍'에서 기존 게임 매체의 구조를 답습하는 대신 "게임 자체를 재정의하여 정치적, 문화적 아방가르드로서의 진정한 잠재력을 실현"하는 '독립 게임 운동'의 (당시에는) 실현되지 않은 잠재력을 설명합니다.⁴⁰ 오늘날의 퀴어 인디 비디오 게임()은 그 잠재력을 실현하고 있다고 믿습니다. 성소수자 정체성과 경험을 표현할 뿐만 아니라, 그래픽을 뒤섞고, 승리 상태를 거부하고, 취약하고 실제적인 방식을 제안하는 등 미디어에서 통용되는 형식주의와 미학적 특성을 파괴합니다.

Gaming

Essays on Algorithmic Culture



ALEXANDER R. GALLOWAY



Art Games Bootcamp

Syllabus - Winter 2024

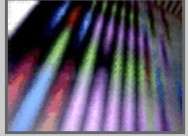
Last updated 1/9/24

Week 1 – 1/9

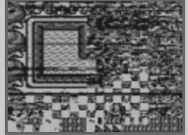
In class

- Overview of class
- Lecture and Discussion on Readings for Next Week
- Homework
 - Readings due by next week: <https://artgamedev.com/resources.html>
 - Adopt an **artistic framework** from which to observe, be, and interact with the world. Begin gathering materials and manifesting experiences that activate and develop whatever artistic sensibilities are dormant in you or you would like to develop. Examples:
 - **Step 1:** Find a body of inspiration online that is unfamiliar to you. It could be a community or an AI of some kind. But

gLanzoL | glaznost | 2001
dancing camera and disorientation in performances with experimental and electronic audio / deo / mix / projection / real_time / ambient / surroundings / to_explore / to_show / modification / videogame / mapping / multiplayer / HL_engine / Counter Strike required to use the map, sample movies on site



gameboy_ultraF_uk | corby & baily | 2001
gameboy emulator whose rendering system has been pathologically rewritten to degenerate over time



retroyou r/c | retroyou | 2001
this is a total deconstruction [19 levels] of a race game for pc.
downloads: 1-0_paradiSE.zip [15mb demo]
Multiuser



nestune | ilett | 2001
an a/v controller unit that connects to any N.E.S. allowing manual override of its internal circuitry. The resulting a/v corruption is user controlled via rotating knobs, accepts 3 audio signals to trigger/control various circuits making an 8bit audio visualizer



한 기대를 약화시키고 재구성하는 변화를 어떻게 이끌고 있는지를 보여주는 것이었습니다. 이러한 방식으로 퀴어 게임 아방가르드는 서문에서 언급한 알렉산더 갤러웨이가 "게임 자체를 재정의하여 정치적, 문화적 아방가르드로서의 진정한 잠재력을 실현"하는 "독립적인 게임 운동"으로 상상하는 것을 실현하고 있습니다. 하지만 퀴어 인디 게임 제작은 단순한 아방가르드가 아닙니다. 이 작품들과 제작자들은 *퀴어성*을 통해 놀이를 재정의하고 있습니다. 이들의 정치는 퀴어 정치입니다. 그들의 문화는 퀴어 문화입니다. 이것은 *퀴어의*, 퀴어에 *관한*, 퀴어를 *위한*, 퀴어의 아방가르드입니다. 비디오 게임의 오랜 배제와 차별의 역사, 그리고 전 세계적으로 계속되는 퀴어의 소외를 고려할 때 퀴어 게임의 아방가르드는 갤러웨이가 상상했던 것보다 훨씬 더 혁명적인 것이죠.

PLATFORM STUDIES

ENACTING PLATFORMS

Feminist Technoscience and the Unreal Engine

James Malazita

Platform Studies

Nick Montfort and Ian Bogost, editors

Racing the Beam: The Atari Video Computer System, Nick Montfort and Ian Bogost, 2009

Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform, Steven E. Jones and George K. Thiruvathukal, 2012

The Future Was Here: The Commodore Amiga, Jimmy Maher, 2012

Flash: Building the Interactive Web, Anastasia Salter and John Murray, 2014

I AM ERROR: The Nintendo Family Computer / Entertainment System Platform, Nathan Altice, 2015

Peripheral Vision: Bell Labs, the S-C 4020 and the Origins of Computer Art, Zabet Patterson, 2015

그녀의 연구에서,⁶⁵ Anable은 게임 연구가 종종 "하드코어" 메커니즘에 초점을 맞추는 것과 내러티브 또는 표현에 초점을 맞추는 것 사이의 논쟁을 깊이 /표면 중 하나로, 화면이나 스토리에서 일어나는 일은 코드의 "더 깊은" 기본 구조의 효과인 것처럼 틀을 잡았다고 지적합니다. 디지털 미디어를 중층적인 것으로 위치시키는 것은 "정체성과 그 표현이 더 깊고 중요한 기술적 구조의 '표면 효과'에 불과하다는 디지털 미디어 연구의 모호한 주장을 공간적으로 강화한다."⁶⁶ 여성주의 미디어 학자들에게 플랫폼 연구는 영화 이론, 미디어 연구 및 STS의 초기 인종 및 젠더 학문적 긴장, 즉 기술 장치의 역량에 대한 초점이 사회기술 시스템에서 인간의 주체성과 권력에 대한 검토를 대체하거나 약화시킨다는 주장을 재생산합니다."라고 Anable이 주장합니다.⁶⁷