

공백문자 : 퀴어게임진워크숍

Whitespace : Queer Game Zine Workshop

2회

플레이 그라운드

- 비디오 게임은 어떤 형태의 공동체를 만들어낼 수 있을까?

DiGRA Conference 2024: Playgrounds

July 1-5th

Guadalajara, Jalisco, México

모든 사람을 위한 두디주: ChatGPT의 언어 모델로 구동되는 중국의 시각 장애인을 위한 접근 가능한 카드 게임

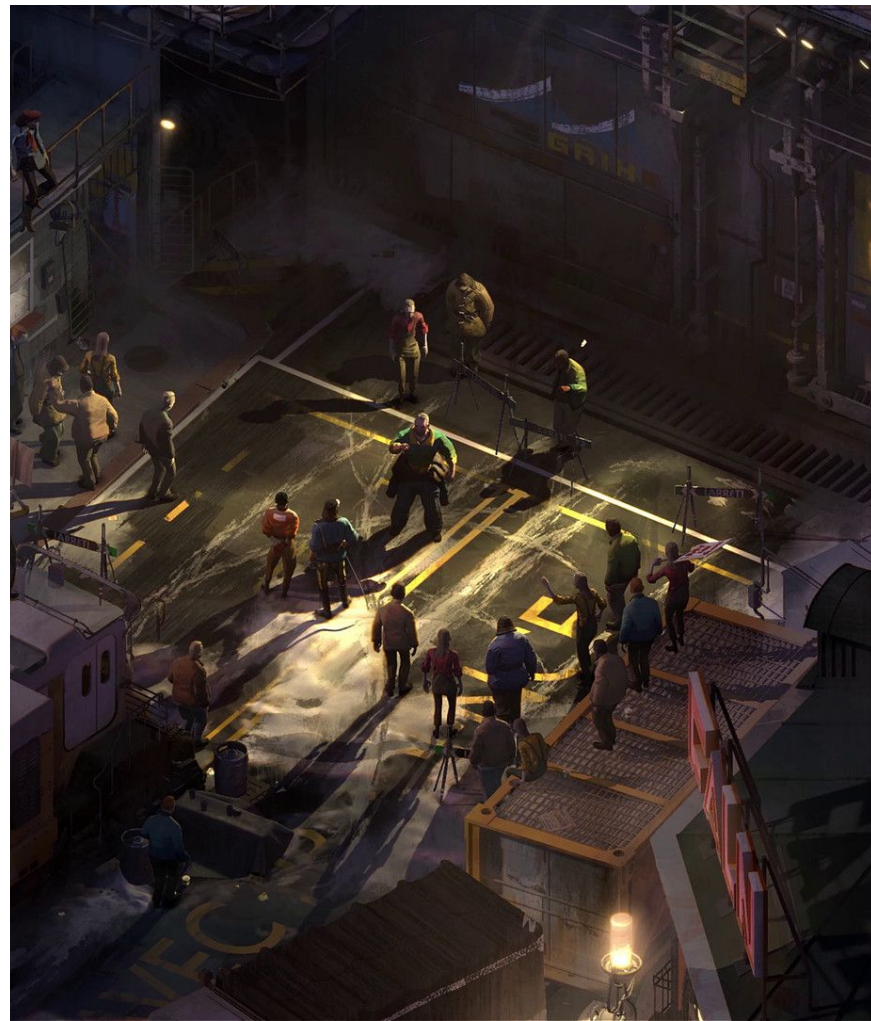
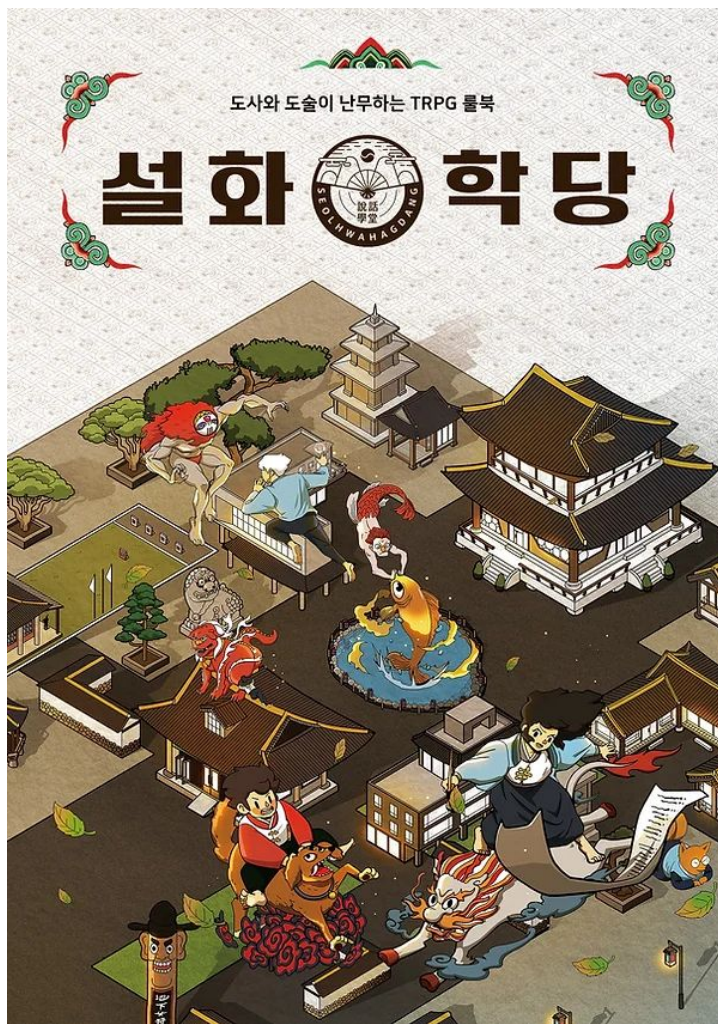
초록. 이 연구에서는 "Fighting the Landlord" 또는 "Fighting the Lord"로도 알려진 Dou Dizhu For All을 소개합니다. 이는 BVIP와 시각 장애인 플레이어 모두를 위해 설계된 전통 중국 카드 게임 Dou Dizhu(출판사 없음)의 각색 버전입니다. 이 연구는 두 단계로 구성됩니다. 첫째, 인터페이스 디자인에 초점을 맞춘 게임의 각색입니다. 여기에는 사용자 지정 텍스트 음성 변환(TTS), 오디오 신호, ChatGPT 언어 모델을 기반으로 하는 음성 명령 시스템 및 사용자 인터페이스(UI) 디자인과 같은 접근성 기능 구현이 포함됩니다. 둘째, Immersion Experience Questionnaire(IEQ)(Jennett et al. 2008)를 기반으로 하는 최종 사용자와의 반구조화 인터뷰입니다. 다음은 이 연구의 설계 프로세스와 방법론적 계획을 간략히 설명합니다.

11 [Jacob Mertens](#) , [Rowena Chodkowski](#) , [Stephanie Boluk](#) 및 [Patrick LeMieux](#)

시 **설계에 의한 추측: 온라인 '놀이터'에서의 추측적 미디어와 생산성**

00

본 초록. 이 패널은 상업적 미디어 기업을 홍보하기 위해 집단 노동과 청중 참여를 활용하여 디지털 플랫폼을 "놀이" 공간으로 사용하는 새로운 추세를 살펴봅니다. 예를 들어, 게임 개발자는 클라우드소싱 펀딩 캠페인을 사용하여 팬 맞춤형 타이틀에 대한 비전을 제시하는 반면, AI 제작 플랫폼은 데모 모델을 통한 대규모 참여에 의존합니다. 이러한 디지털 "놀이터"를 통해 제작자는 디지털 미디어의 추측적 미래를 통해 참여와 공동 창작을 구성합니다. 집단 노동과 청중 참여를 활용하여 이러한 놀이터는 프로젝트에 대한 자금과 관심을 얻는 도구가 됩니다. 새로운 미디어와 게임 연구 장학금은 놀이와 노동의 개념 사이에 의도적인 생략을 자주 입증했으며, 미디어 제작자가 놀이의 수사적 맥락을 자유 노동 관행을 장려하거나 노동을 놀이로 위장하는 수단으로 사용하는 경향을 보여줍니다(Terranova 2000, Kücklich 2005, Sicart 2021). 마찬가지로 게임 학자들은 일을 놀이로 프레임하는 것이 게임 디자인과 플레이 테스트에서 크런치 노동의 산업적 추세와 같은 노동 조건을 손상시킬 수 있는 방법을 분석했습니다(Consalvo 2008, Bulut 2015). 그렇게 말하면서, 우리의 프레젠테이션에서 우리는 이러한 디지털 공간이 추측적 미디어의 개념을 더 자주 사용하여 관객 참여를 그 미디어의 상상되고 공유되는 미래에 대한 유희적 제작으로 재구성하는 수단으로 사용했다고 주장합니다. 미디어 회사가 진행 중인 미디어 생산성에서 관객 참여를 장려함에 따라, 그들은 관객에게 미디어 창작에 대한 공유된 비전의 이상을 판매하는 수단으로 관객 투자와 생산성을 조정할 수 있습니다. 그러나 이러한 프로젝트를 관객에 의해 그리고 관객을 위해 만들어진 클라우드소싱 제작으로 프레임하는 고상한 수사에도 불구하고, 프로젝트의 경제적 기반은 착취적인 마케팅 관행과 고도로 금융화된 기업 이익의 악의적인 영향을 더 자주 드러냅니다.



* 생존권 사수 294일 투쟁보고서

이제 우리 투쟁이다



미미양행 노동조합

957671



그림 16.2 :::: 내러티브가 어떻게 "구조적으로 퀴어적"일 수 있는지를 보여주는 게임, *더 콰이어트 이어*(2012)

퀴어 게임 아방가르드 및 퀴어 게임 연구 학계에서 앨더의 작업은 게임 메커니즘 자체가 퀴어일 수 있다는 '구조적 퀴어성'에 대한 획기적인 주장으로 큰 영향을 미쳤습니다. 2013년 퀴어와 게임 컨퍼런스에서 앨더는 공동 연구자인 조디 세인트 패트릭과 퀴어 메커니즘에 관한 워크숍을 공동 진행했으며, 이 워크숍은 표현을 넘어 게임의 퀴어성에 관심이 있는 다른 많은 인디 게임 제작자와 학자들에게 영감의 원천이 되었습니다.¹ 앨더의 게임 *Monsterhearts*는 이러한 구조적 퀴어성의 개념을 잘 보여줍니다. 아래에서 앨더가 설명하듯이, 이 게임의 핵심 요소는 플레이어가 캐릭터의 성을 결정하는 것이 아니라 주사위를 굴려서 어떤 캐릭터가 서로를 켜는지를 결정한다는 것입니다. 앨더는 모든 게임 메커니즘이 "특정 세계관을 만들어낸다"고 말합니다. *몬스터하츠*는 섹슈얼리티가 유동적이고, 놀랍고, 통제할 수 없으며, 생동감 넘치는 세계를 상상합니다. 앨더가 만든 많은 게임 중에서 퀴어의 역할이 가장 뚜렷하게 드러나는 게임은 *몬스터하츠이지만*, 여기서는 퀴어적 사고가 그녀의 작품 전반에 어떻게 영향을 미쳤는지 설명합니다. 앨더는 지배적인 내러티브를 전복하고 다른 사람들이 그렇게 할 수 있는 플랫폼을 만드는 데 열정을 쏟고 있습니다. 이 인터뷰의 첫머리에서 그녀가 했던 말을 그대로 옮기자면, 세상에 무언가가 존재하기를 원한다면 그것을 만들어야 합니다.



비디오게임 시
시로서의 비디오 게임

