

# 공백문자 : 퀴어게임진워크숍

Whitespace : Queer Game Zine Workshop

# 3회

‘만들기’와 ‘나누기’를 위한 물질성에 대한 질문  
‘만들기’와 ‘나누기’를 위한 우리의 방법과 규칙

게임진 게임잼

## 게임진 게임잼

‘진으로서의 게임’에 대한 각자의 아이디어, 연상물,  
감상 등이 담긴 결과물 (게임진)을 게임잼의 방법을 통해  
만들고 나눠 보는 것

# 물질성 (Materiality)과 취약성 (Vulnerability)

## (먼저) 진의 물질성 ?

Alison은 이 글에서 진의 물질성이 그것이 교환되는 관계가 속한 (혹은 그 교환 관계에 속한 사람들이 상상하는) 구체화된 커뮤니티를 만들어 낸다고 말하고 있다. '구체화된 커뮤니티'는 이 글에서 중요한 개념이지만 잠시 제쳐두고 일단 물질성에 집중해보면, 진의 물질성이란 이를테면 *손 글씨, 너덜거리는 얇은 종이, 조악한 출력 품질, 수작업의 흔적들, 청바지 뒷주머니에 들어갈 수 있는 작은 크기* 등을 꼽아가 볼수 있다.

그리고 이 물질성은 (내가 보기에) 곧바로 **취약성** 과 연결되는데, 진의 이 특성은 그것이 "예술품이나 소비재가 아니라 누군가의 주머니 속에서 더러워지고 찢어져, 따뜻해지고 닳아 없어져야 하는 물건"이 되게 만들기 때문이다.





또 하나 중요하게 언급되는 것은 **신체성** 이다. "진을 만드는 사람들은.. 진을 만드는 것이 '촉각의 러시' 라고 설명한다." 다꾸, 혹은 콜라주 예술로 가득찬 진을 만들면서 소녀들은 '육체 노동'을 즐긴다고... 또한 "이러한 노동은 카타르시스를 불러일으킬 뿐만 아니라 영감을 주기도 한다."

# VULNERABLE MEDIA LAB

The work in the state-of-the-art Vulnerable Media Lab is grounded in the understanding that audio-visual cultural heritage has been unequally cared for and that the cultural practices of women and Indigenous peoples are in particular need of a dedicated archival focus and framework.

A key objective of the project is to work with “born digital media” alongside a variety of “obsolete” and “marginal” media, all of which share their own kinds of material vulnerability. The project aims to develop methods to ensure this media



From *Inuuqatikka: my dear relations* →



그래서 다시..  
비디오 게임의  
물질성

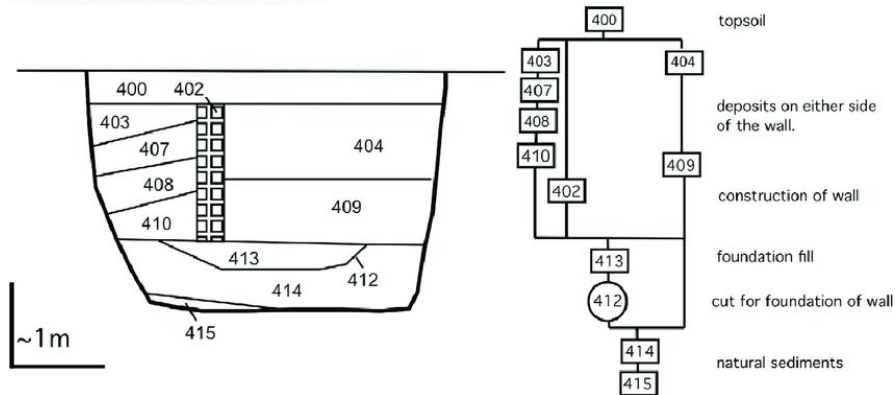
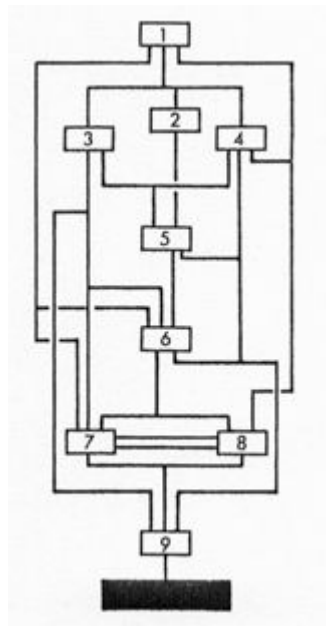


**PRACTICAL  
ARCHAEOGAMING**  
ANDREW REINHARD

고고학적  
게이밍  
(ArcheoGam  
ing)



# 소프트웨어 층서학을 위한 해리스 매트릭스 (Harris Matrix)



# NO MAN'S SKY





@Oliver-un5ze 11개월 전

The most heart-warming story of redemption in video game history.



82



답글

1	패치	단위	유형	하위 유형	설명	단위로 연결되는 링크
2	1.03		1 N	게임 플레이	세 가지 길 - 이제 게임 전반에 걸쳐 따라갈 수 있는 새롭고 독특한 "길"이 생겼습니다. 초기 선택은 게임 후반부에 표시되는 내용에 큰 영향을 미치므로 패치를 적용하여 게임을 새로 저장한 상태에서 게임을 시작해야 합니다, 그리고 전반적인 경험.	0
3	1.03		2 E	게임 플레이	우주 - 우주 생성 알고리즘의 규칙이 변경되었습니다. 행성이 이동했습니다. 환경이 생물 군계를 변화시켰습니다. 은하계는 모양이 바뀌었습니다. 더 큰 다양성을 창조하기 위해 이전보다 더 커졌습니다. 이제 은하계가 최대 10배 더 커졌습니다.	0
4	1.03		3 E	게임 플레이	다양성 - 이제 생물은 생태와 밀도 측면에서 더욱 다양해졌습니다. 행성에서.	11, 22
5	1.03		4 N	게임 플레이	행성 - 죽은 달, 저대기 및 극도로 위험한 행성이 추가되었습니다. 눈보라, 먼지 폭풍 등 극한의 위험 요소도 있습니다.	5, 16
6	1.03		5 E	게임 플레이	대기 - 빛을 더 정확하게 굴절시켜주는 새로운 대기 시스템으로 인해 우주, 밤, 낮 하늘이 4배 더 다양해졌습니다. 더 강렬한 일몰.	4
7	1.03		6 E	게임 플레이	행성 회전 - 플레이 테스트를 통해 사람들이 다음과 같은 어려움을 겪고 있다는 것이 분명해졌습니다. 플레이하는 동안 이에 적응하여 그 효과가 더 감소했습니다...	13
8	1.03		7 N	게임 플레이	지형 생성 - 이제 최대 128m 높이의 동굴 생성이 가능합니다. 기하학적 변칙이 추가되었습니다. 수중 침식이 이제 더 많은 흥미로운 해저.	22
9	1.03		8 E	게임 플레이	함선 다양성 - 별계별로 더 다양한 함선이 등장하며, 다음과 같습니다. 구매할 수 있습니다. 이제 화물과 설치된 기술이 더 다양해지고 선박의 고유 속성이 더 많아졌습니다.	10, 16

1. *원주민 유적*. 이 유물들은 발견된 지층이 형성될 무렵에 만들어졌습니다. 이 지층과 물체는 현대의 것으로 간주됩니다.

코드에는 지층과 마찬가지로 사용 중에 나타나는 아티팩트(°)가 포함되어 있습니다. 두 가지 주요 예로는 원본 코드에서 나타나는 버그와 결함, 코드 작성 과정과 형성 과정으로서 사용자 주도로 화면에 나타나는 현상이 있습니다. 코드와 버그/결함은 동시에 발생하며, 하나가 다른 하나를 낳습니다. 이러한 문제는 이후 버전에서 패치되며, 버그 수정은 서로 겹겹이 쌓입니다.

2. *잔여 유물*. 이러한 유물은 발견된 지층이 형성된 시기보다 훨씬 이른 시기에 만들어졌습니다. 새로운 층의 토양을 보존하기 위해 파낸 초기 퇴적물에 있었을 수도 있고, 가보처럼 오랜 기간 동안 유통된 것일 수도 있습니다.

소프트웨어에 잔여물이 남는 가장 좋은 예는 아마도 재사용 코드일 것입니다. 코드 스니펫(또는 전체 코드 블록)을 한 프로그램에서 가져와 다른 프로그램에서 사용할 수 있습니다. 용도가 변경된 코드(코드 스프롤리야?)는 그 자체로 아티팩트이며 버그 등을 포함할 수 있으며, 이 역시 잔여물입니다. 새 코드에 배치되면 이러한 잔여물은 잔여물이 됩니다.

3. *침투된 유골*. 이러한 유물은 발견된 퇴적층이 형성된 시기보다 늦은 시기에 만들어졌으며 다양한 수단을 통해 해당 지층에 유입된 것으로, 지층 연구를 통해 발견될 수도 있고 발견되지 않을 수도 있습니다.

버그와 결함도 이 종류의 잔여물에 속합니다. 향후 버전에서는 원

---

소프트웨어 계층 구조에 해리스 매트릭스 적용하기 - 1 편 69  
래 코드, 새 코드, 이전 코드에 오류가 발생하여 개발자가 예상하지 못  
했고 표준 품질 보증 및 사용자 테스트를 통해 포착되지 않은 새로운  
동작이 발생할 수 있습니다. 이러한 비표준 동작은 원래 소프트웨어의  
전제에 '침투'하여 아티팩트, 즉 방해가 되는 요소가 됩니다.

오퍼레이터  
(플레이어)와  
기계 행위의 맞물림  
= 게이밍

# Gaming

Essays on Algorithmic Culture



ALEXANDER R. GALLOWAY

“비디오 게임은 전자 계산 장치와 소프트웨어로  
시뮬레이션된 게임  
으로 구성된 역사와 물질성이 결합된 문화적 대상입니다.”



“사이버네틱스와 정보 기술에 뿌리를 둔 능동적 매체(=게임)란 픽셀이 켜지고 꺼지고, 하드웨어 레지스터에서 비트가 이동하고, 디스크가 회전하고 정지하는 등 스스로 움직이고 재구성하는 매체”



## 플랫폼 스터디 시리즈 Platform Studies

“휴대폰과 3D 환경은 서로 다른 종류의 컴퓨팅 플랫폼이라는 것을 이해하지 않고, 획기적인 폰 게임이나 훌륭한 몰입형 3D 예술 작품을 만들 수는 없다.”

PLATFORM STUDIES

# ENACTING PLATFORMS

Feminist Technoscience and the Unreal Engine



James Malazita

## 게임의 계층 구조 모델 (닉 몽포트)

수신	플레이어 또는 커뮤니티의 게임에 대한 해석과 반응
인터페이스	플레이어가 게임 세계를 조작하고 상호작용할 수 있는 도구, 옵션
형식	실행된 게임 코드에 의해 인스턴스화된 게임 세계
코드	게임의 기본 '프로그래밍'을 구성하는 텍스트 코드
플랫폼	게임 실행을 가능하게 하는 하드웨어/소프트웨어



낮은  
레벨은  
높은  
레벨에서  
일어나는  
일을  
가능하게  
하는  
동시에  
제한함

## 게임의 계층 구조 모델 (닉 몽포트)

수신	플레이어 또는 커뮤니티의 게임에 대한 해석과 반응
인터페이스	플레이어가 게임 세계를 조작하고 상호작용할 수 있는 도구, 옵션
형식	실행된 게임 코드에 의해 인스턴스화된 게임 세계
코드	게임의 기본 '프로그래밍'을 구성하는 텍스트 코드
플랫폼	게임 실행을 가능하게 하는 하드웨어/소프트웨어



비디오  
게임의  
'물질성'을  
논할 때  
강조되는  
영역

그녀의 연구에서,<sup>65</sup> 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."<sup>66</sup> 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.<sup>67</sup>

# 신유물론과 유물론

미디어의 물질성에 대하여

Materialist Media Theory

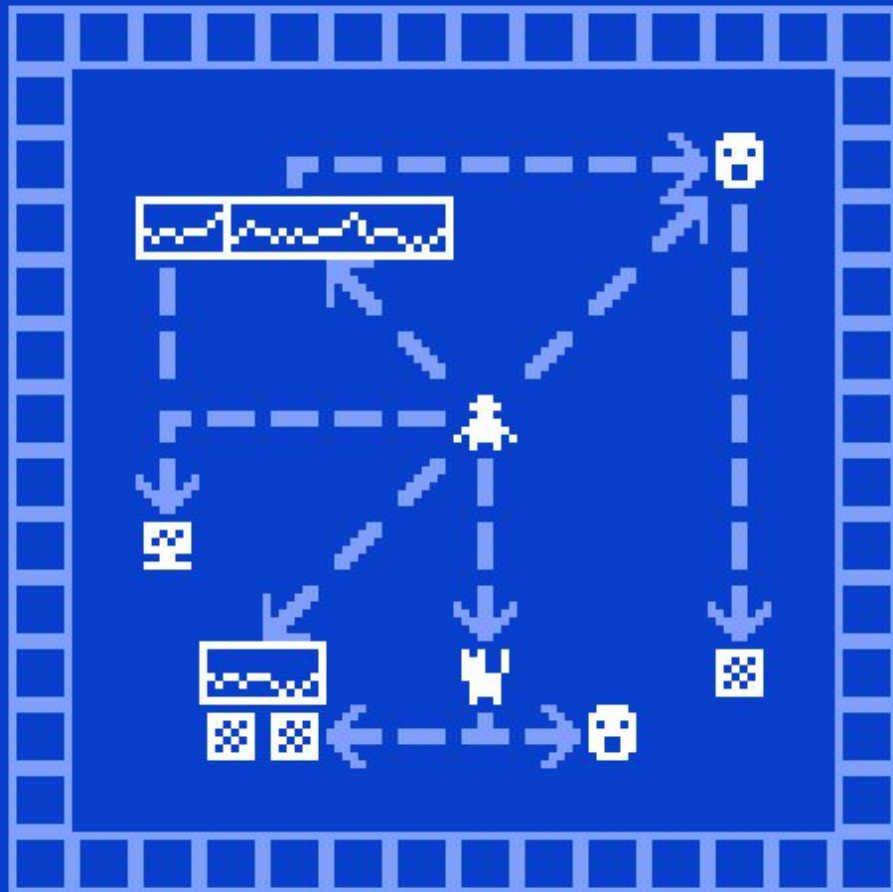
그랜트 볼머 지음 | 김수철 옮김



새창출판사

한편..

“미디어의 물질성에 주목한다는 것의 의미는 커뮤니케이션을 수행하는 사람들 - 이 책의 독자들과 저자와 같은 사람들 - 이 대화의 의미를 생성하는 데 있어서 유일한 행위자라는 가정으로부터 멀어지는 것을 말한다.”

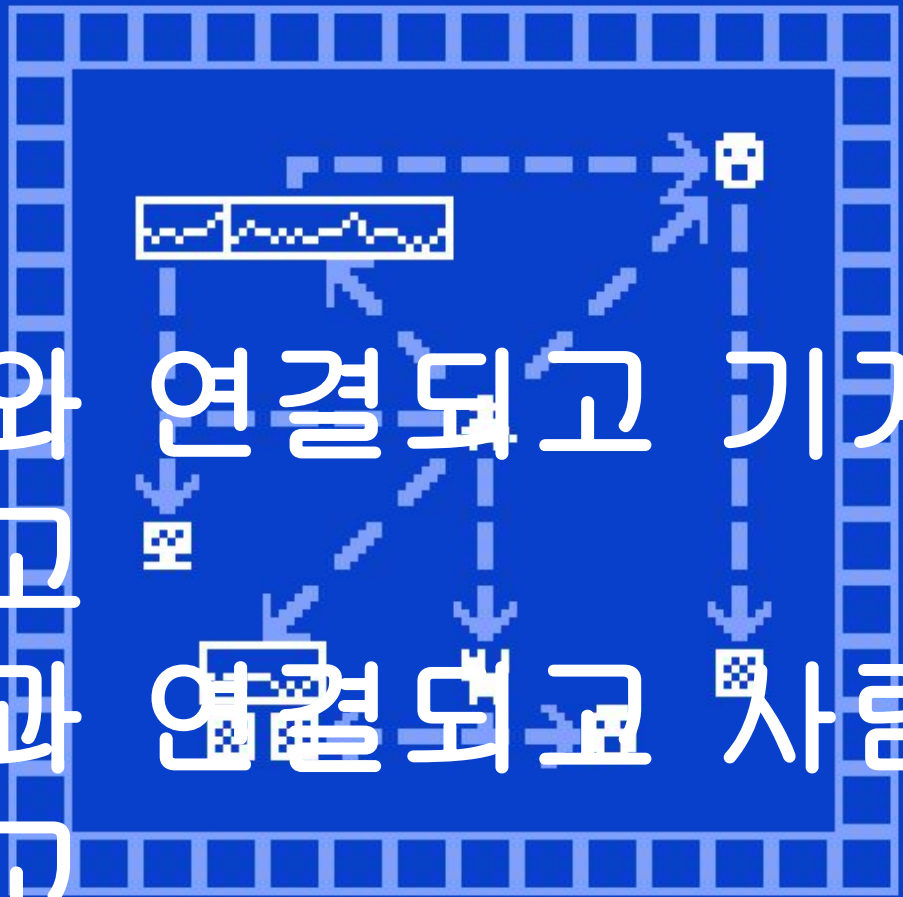


Vulnerable machines



기계와 연결되고 기계를  
돌보고  
사람과 연결되고 사람을  
돌보고

Vulnerable machines



게임잼, 게임 엔진, 게임 아이디어  
발생기

# 게임 시

가사 연습으로서의 비디오게임

디자인

조던 매그너슨

# Theme Voting Final Round

**Please log in to vote**

This round has ended.

Summoning

It spreads

Recycle

Tunnels

Strange machines

Single use

Strength in numbers

Fishing

Push your luck

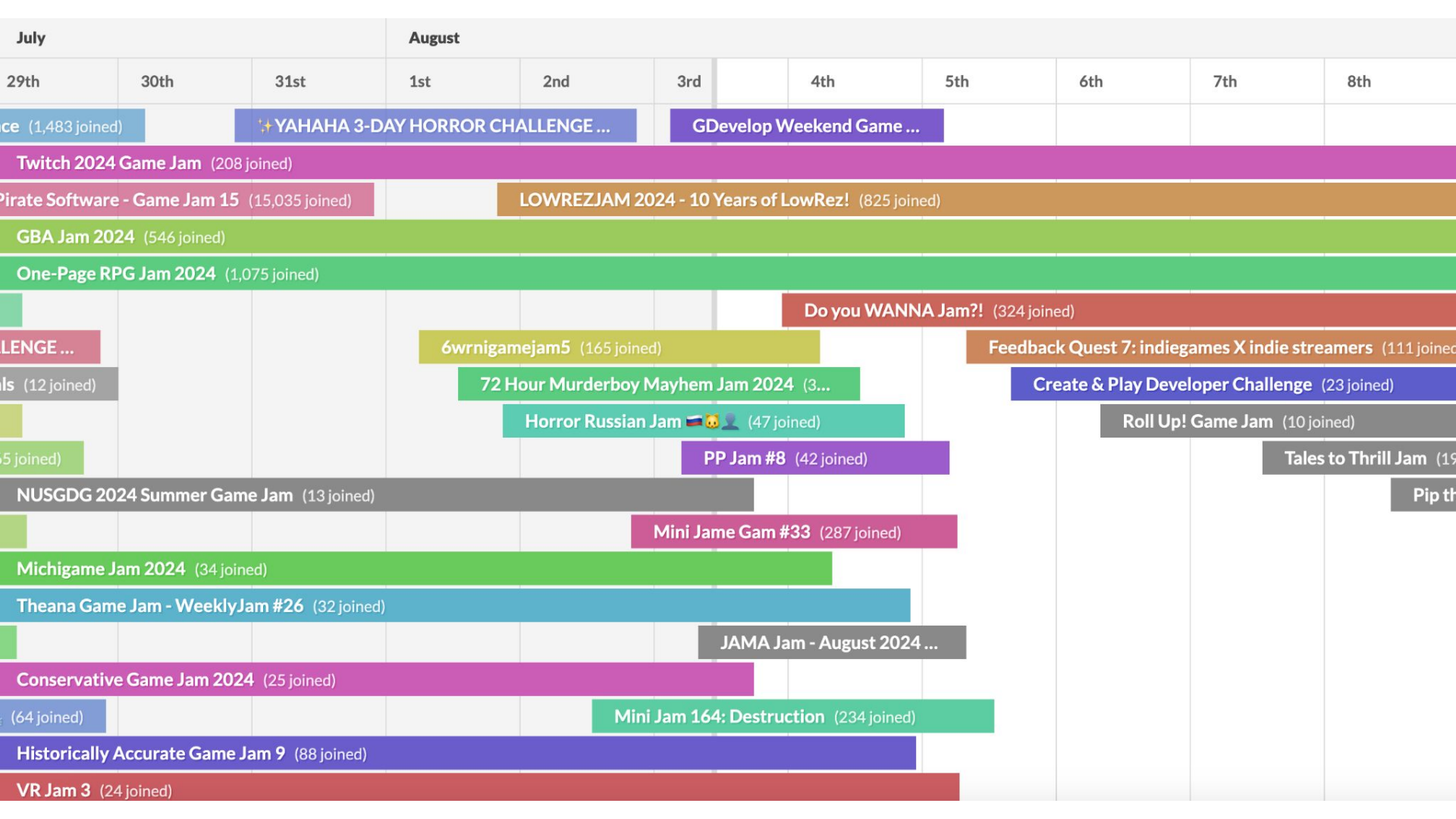
Digging

Cartography

Pick your poison

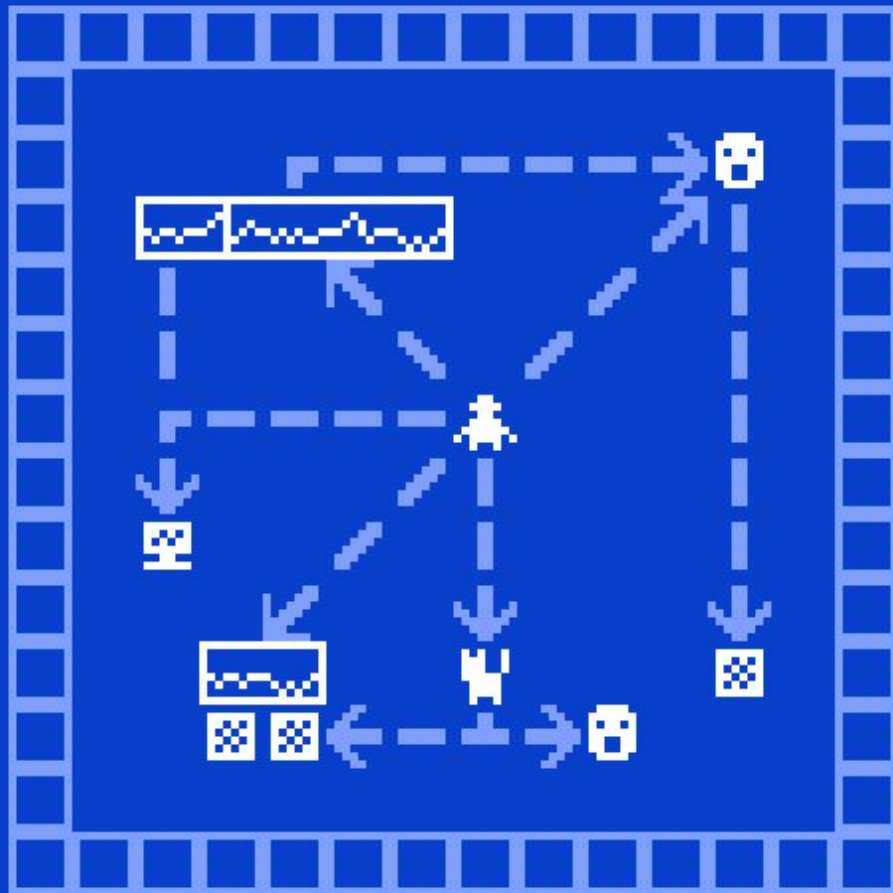
Decay

Collapse



 언리얼	<a href="https://unrealengine.com">unrealengine.com</a>	3D
 Bitsy	<a href="https://bitsy.org">bitsy.org</a>	2D
 퍼즐스크립트	<a href="https://puzzlescript.net">puzzlescript.net</a>	
 Twine	<a href="https://twinery.org">twinery.org</a>	텍스트 선택지 웹게임
 스크래치	<a href="https://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a>	2D
 PICO-8	<a href="https://www.lexaloffle.com/pico-8.php">https://www.lexaloffle.com/pico-8.php</a> <a href="https://www.pico-8-edu.com">https://www.pico-8-edu.com</a>	2D
 TIC-80	<a href="https://tic80.com">tic80.com</a>	
 페이지	<a href="https://phaser.io">phaser.io</a>	2D
 Godot	<a href="https://godotengine.org">godotengine.org</a>	





Vulnerable machines



# Game World #1: Town of ZZT

000  
000  
0  
00

Centipedes

Ω Ω  
Ω Ω

Lions

π π  
π π

Tigers

♣ ⊠  
δ ϕ

..Others

## An Epic MegaGames Production

Items:	ä - Ammunition	⊙ - Door
	¥ - Torch	♀ - Key
	◆ - Gem	≡ - Passage
	⊖ - Scroll	■ - Boulder

Developed by Tim Sweeney

ZZT

Pick a command:

**W** World:  
TOWN

**P** Play  
**R** Restore game  
**Q** Quit

**A** About ZZT!  
**H** High Scores  
**E** Board Editor

**S** Game speed:  
▼  
F.....:.....S

@Box

#END

:touch

You see a box in front of you.

Do you want to open the box?

!Yes;Yes.

!No;No.

#END

:yes

You open the box and discover a torch.

#give torches 1

#become fake

#END

:no

Ok. You don't have to open it if you don't want to.

#END

@Man

?n?w?e?s

#restart

#END

:touch

Why did you touch me?

\$Because I felt like it.

#restart

#END

# Game Idea Generator

creativity

Need an idea for a game?

Press the button below to generate a new idea.



**GIVE ME A GAME**

imagination

ENVIRONMENT	GOAL	GENRE	RULES	WILDCARD
City	Reach A Destination	Role Play (RPG)	Can't Touch The Floor	Fruit
WHERE IS THE GAME SET	WHAT YOU HAVE TO ACHIEVE	THE STYLE OF THE GAME	OBSTACLES TO OVERCOME	A RANDOM FEATURE



Can You Develop This Into A Game?

?



# 게임진 게임잼

돌아가면서 제한과 룰 정하기

- 제작시간 : **20**분
- 예상플레이타임 : **5**분 이하

스릴러, 똥줄타는 분위기

게임 속 등장 인물 중 모임원의 이름이 한 명 이상 들어가야 한다. (자신 제외)

계절이나 날씨에 대한 것이 들어가야 한다.

게임 워크숍에 대한 게임이라든지, 메타적인 요소가 들어가야 한다.

선택할 때 뭔가를 잃는다, 부서버렸다는 요소가 들어가야 한다.

퀴어를 만났을 때 정체성과 섹슈얼리티에 대해 이야기하는 긴장감, 신뢰에 대한 내용이 들어가야 한다.

생물, 무생물 상관없이 어떤 존재와 우정을 맺는 내용

잃어버린 고양이를 찾는게 목표

감사합니다!