

MEDIAART & CULTURE

디지털 게임 아트



Fish (John Klima, 2001)

- 약탈자가 들끓는 불안정한 물속에서 가상의 골드피시를 'Hero tank'라 부르는 안전한 곳으로 옮기는 것
- 가상적 상황에 대한 **사실성을 부여**하여 관객들은 이를 **현실적 상황**으로 받아들여지게 됨.



<http://www.cityarts.com/lmno/postmasters.html>

Painstation (Tilman Reiff and Volker Moraw, 2001)

- 소니사의 플레이스테이션을 패러디하여 만든 작품
- 두 명의 플레이어가 탁자 형태의 게임기를 사이에 두고 각각 왼손을 '**고통 집행 유닛(PEU)**'이라는 센서 위에 올려놓고, 탁자 중앙의 화면의 <퐁 Pong>이라는 고전 비디오 게임을 진행함



<http://www.painstation.de/>





설치

- 게임의 가혹성에 대한 은유적 알레고리를 가짐.
- 게임의 폭력성과 공격성에 대한 사회적 담론을 제기



PacManhattan (NYU, 2004)

- <팩맨 PacMan, 1980>의 실제 현실 버전

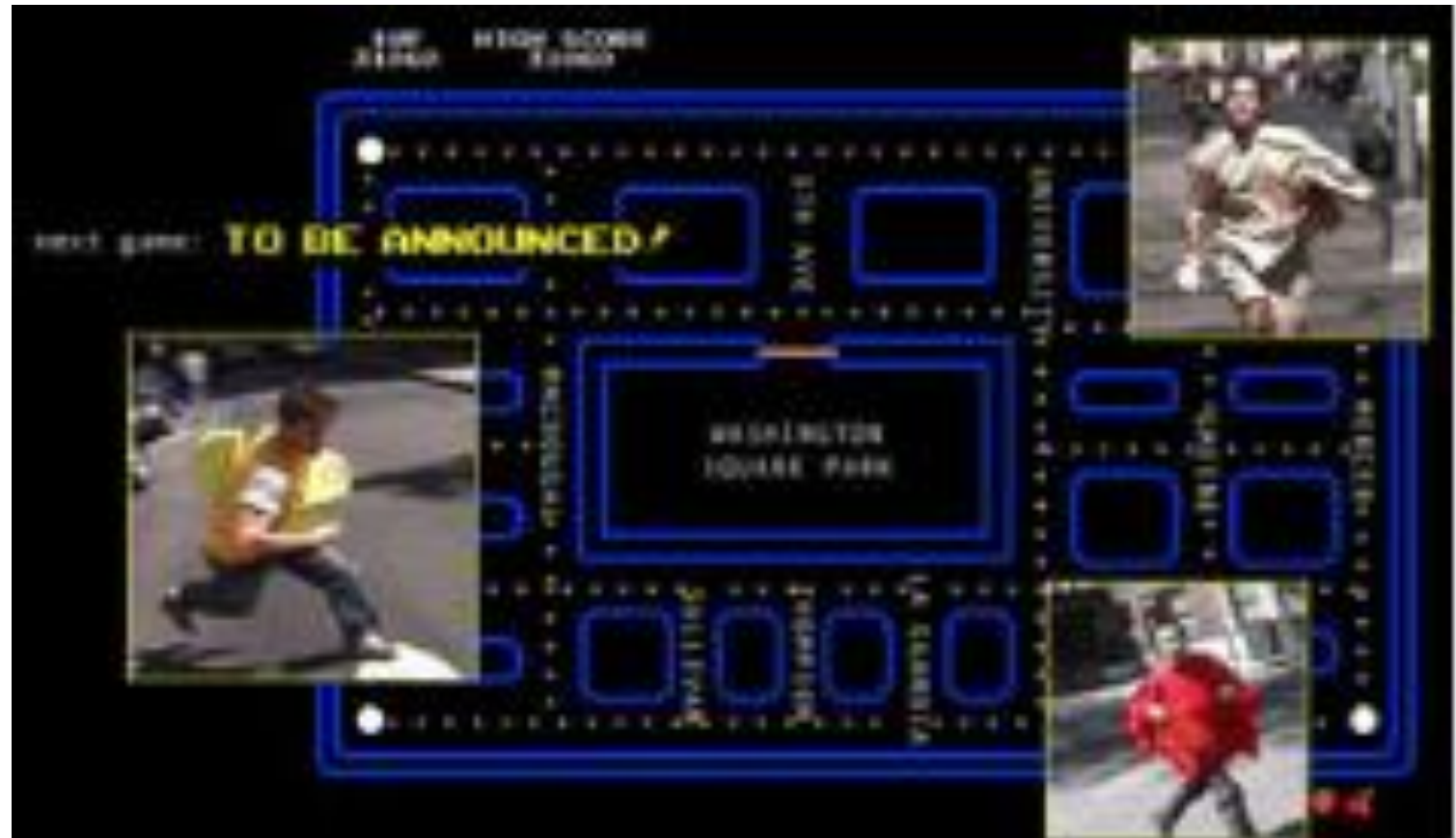


<https://www.youtube.com/watch?v=8vVEDksr6fk>



PacManhattan (NYU, 2004)

- 10명의 플레이어들로, '팩맨'과 조종자 그리고 4명의 '유령'과 4명의 조종자들로 구성
- 'Wi-Fi' / 핸드폰을 사용
- <http://www.youtube.com/watch?v=AgISo2OSy2U>





Can you see me now? (Blast Theory, 2003)

- 온라인상의 참여자들은 실제 거리에 있는 블라스트씨어리 멤버들과 게임 플레이를 함.
- **GPS**와 휴대용 PC(PDA폰), 모바일 폰 등 첨단 장비
- <http://www.youtube.com/watch?v=5Mk-lzO8C6Q>





Can you see me now? (Blast Theory, 2003)

- 가상의 3D 이미지 → 현장성, 역동성
- 공공장소, 도시공간



<https://www.youtube.com/watch?v=7ZV4s4H1AAY>



모바일 퍼포먼스

- 가상과 현실이 혼합되어 상호작용
- **모바일매체**와 **위치기반 미디어(GPS)**로
서로 다른 두 공간에서의 활동이 같은 공간에서 동시에 일어나는 것 같은 착각을 불러일으킴



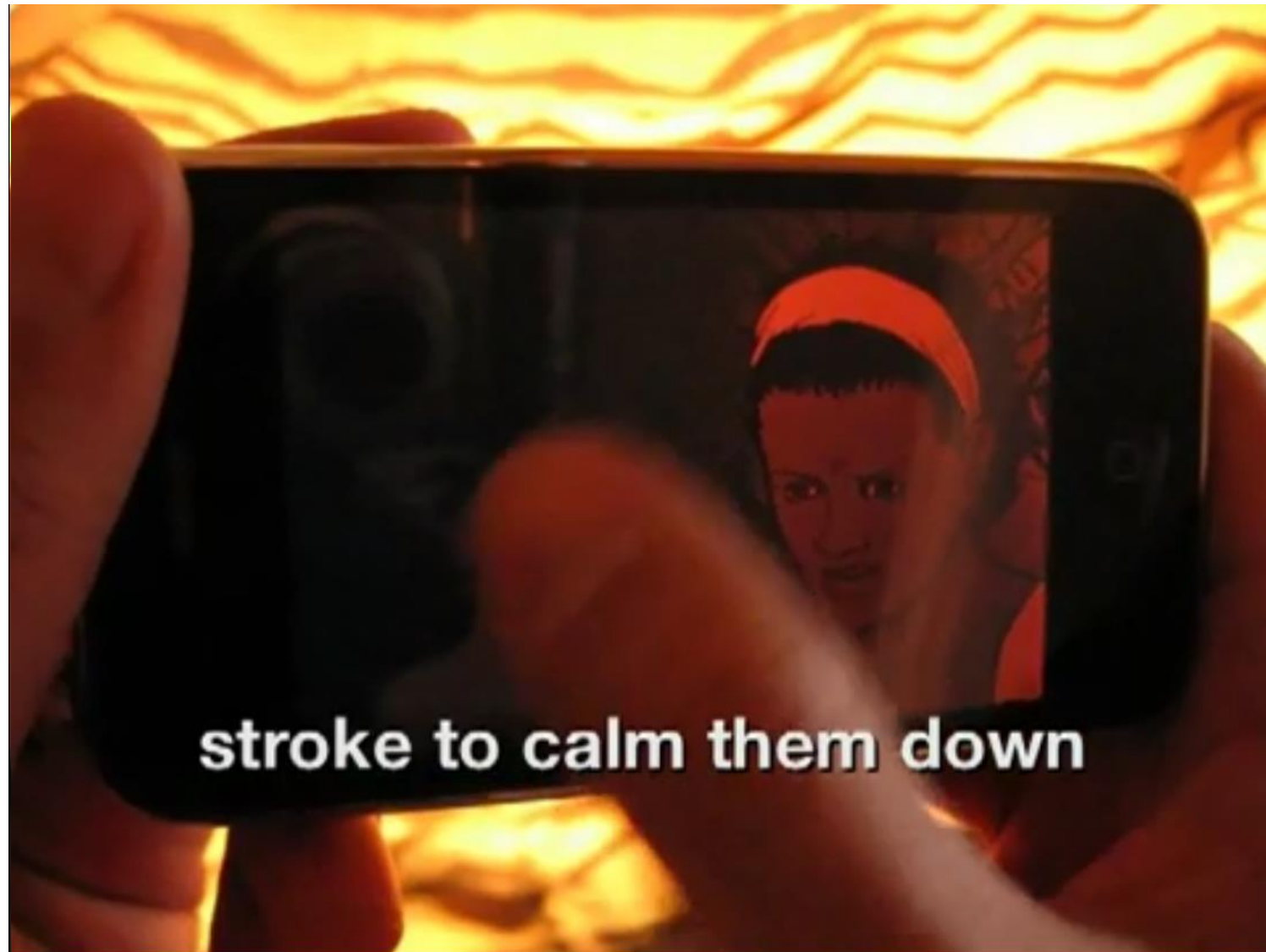


결론

<디지털 아트, 디지털 게임아트, 디지털 게임, 의 비교>

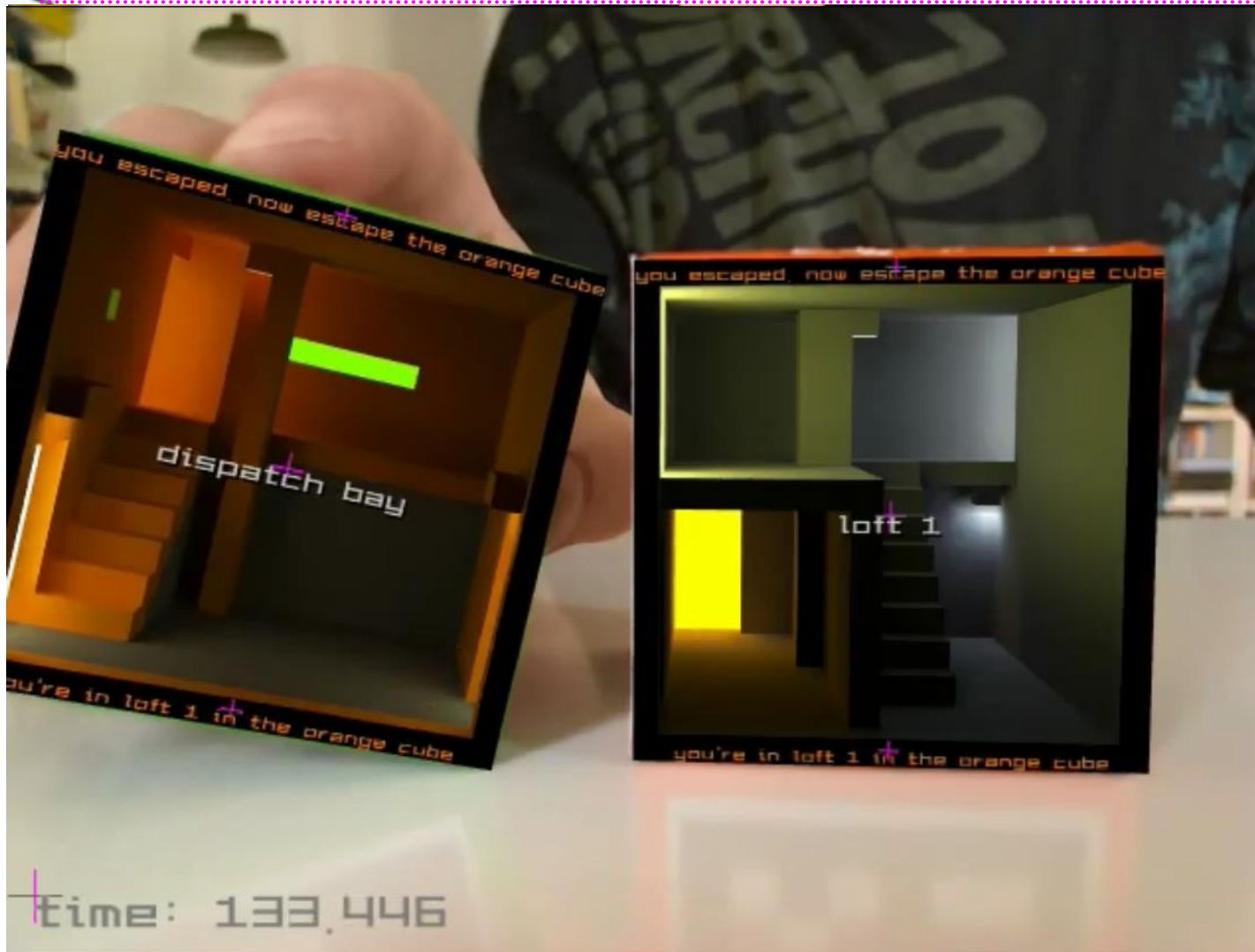
디지털 아트	디지털 게임아트	게임(디지털게임)
자유로운 자기 표현	자유로운 자기 표현	자발적 활동
상호작용성, 가상성	상호작용성, 가상성	상호작용성, 가상성
규칙	규칙	규칙
무목적성	무목적성	목적성
과정을 중요시	과정을 중요시	결과를 중요시
비결정성	비결정성	완결성
비경쟁적	비경쟁적	경쟁적
의미전달 추구	의미전달 추구	즐거움과 재미 추구

Ruben and Lullaby 2009 (Eric Loyer)



<http://www.youtube.com/watch?v=TgFlkbCbCg8>

levelHead, 2007 (Julian Oliver)



<http://www.youtube.com/watch?v=dsb76pva4s4&feature=related>





내추럴 유저 인터페이스(NUI)

- 인간의 자연스러운 행동을 기반
- 손가락, 손, 발의 움직임을 파악해서 동작을 인식하는 등 인간의 신체 움직임을 활용한 인터페이스
- 현재는 '**브레인 컴퓨터 인터페이스(BCI)**'로도 발전
- <http://blog.naver.com/gojump0713/140111292549>

