3주차

게임의 미학: 상호작용성에서 나온다. 음악, 시나리오 등을 칭찬하는 것은 게임의 미학을 칭찬하는 것이 아님. 기존 매체들의 특징들을 가지고 칭찬하는 것.

* 게임에서만 찾을 수 있는 요소들로 칭찬해야 함.

평론: 내가 받은 감동과 감정을 무위로 돌리고 싶지 않다는 마음. 일종의 애정. 자신이 느낀 것이 자신에게서 끝나는 게 아니라, 다른 사람들과 공유해야 한다는 책임을 느낌.

상호작용을 가장 잘 경험하게 하는 것은 플레이어에게 그 장소에서 상황을 던져 개인적 경험을 주는 것.

어쌔신 크리드, 특정 mmorpg 등은 특별한 공간이라는 개념이 없다. 어딜 가도 아까 봤던 곳과 다를 게 없음 – 아무것도 기억에 남지 않음.

4주차

에란겔 다크투어: 배그에서 강연을 하고 곳곳을 탐색을 했던 퍼포먼스. 총 등 모든 것이 똑같이 주어졌지만, 참여자들은 사용하지 않았다.

Uru: uru라는 게임의 플레이어들이 다른 게임으로 흘러 들어가서 해당 게임에서 uru의 생활 패턴을 가져오게 됨.

로스트아크 이민자: 마비노기의 플레이어들이 이민 오기 시작하면서 로아의 색상들이 훨씬 세련되게 변함.

즉 게임의 rule만큼 중요한 것은 플레이어이다. 이런 현상들은 디지털 에스노그라피(인간 사회와 문화의 다양한 현상을 정성적, 정량적 조사기법을 사용한 현장 조사를 통해 기술하여 연구하는 학문의 분야)의 등장을 보여줌.

가능성: 아직 없는 것에 대한 예상

잠재성: 이미 있는 것에 대한 발견

용산미군기지는 114년간 일반인 출입금지였음. 근데 포켓몬 고 시스템 안에는 포케스탑이 존재했음. 그럼 이 땅은 실제로 접근할 수 있는 포켓몬 고 내부의 땅이 가상일까 접근하지 못하는 현실 세계의 땅이 가상일까? + 평택에는 캘리포니아처럼 설계해 놓은 미군 기지가 있었음. 이는 일종의 세트장 같은 곳. 그렇다면 이게 오히려 가상인가?

5주차

요즘의 시대는 현실 세계와 가상 세계를 중첩해 바라본다.

웅장한 서사: 제인 맥고나걸이 제안한, 현실 세계에서의 실패는 사람들에게 좌절을 안기지만, 게임의 실패는 웅장한 서사와 겹쳐져 플레이어에게 무한한 동기와 긍정성을 준다.

‘내제된 승리’: 엣지 오브 투모로우. 게임의 세계는 결국 플레이어가 승리하게 된다. 플레이어는 언제나 승리를 쟁취하기 위해 고양되어 있는 상태이고, 게임엔 무한한 기회가 있기 때문에 결국엔 플레이어가 승리하게 된다는 뜻.

에르고딕 미학: 숨겨진 엔딩, 스토리를 발견하는 것에 있는 게임의 아름다움

이 세가지가 게임 장르만이 가지고 있는 강점.

시뮬라시옹과 포스트 – 재현 :

<https://drive.google.com/file/d/17BZocHb9a-bakDoKMIndCaXVIvvPt60A/view>

과거가 영원히 현재로 오고 있다. 포켓몬고 쓴 그 논문:

<https://drive.google.com/file/d/1zAiI3a20k6auCKMYHPuxsYuvDeDp5gEw/view>

디지털 게임의 대중미학 에르고딕 연구

<https://drive.google.com/file/d/1ejNZrFN1j7w8wW2c4NMqG7slw-Fk7wB4/view>

젤다의 전설의 완벽한 세계의 탄생:

<https://drive.google.com/file/d/1QGixCCHoJR877toleA4OOGyWFngdmpCL/view>

만질 수 있는 타인의 고통 댓 드래곤 캔서:

<https://drive.google.com/file/d/1z21HaJa7rDLN5r8IfuYL_AV6MntUQKuq/view>

유희 자본주의와 컴퓨터 게임:

https://drive.google.com/file/d/1m92eFfvkKCNfrA85-\_HG0gM96olDKiLH/view

1. 오늘날 게임 문화에서 ‘플레이어’란 어떤 존재인가?

본래 플레이어는 게임 세상의 중심이자 모든 사건의 기점으로 존재했다고 생각한다. 이는 자신이 주인공이라는 감각을 주어 유저로 하여금 새로운 환경에 순식간에 몰입할 수 있도록 해주는 훌륭한 장치였다. 게임이 처음 등장했을 당시 익숙하지 않은 가상 세계에서 사람들의 적응을 돕기 위해선 가장 단순한 원리가 필요했고, 이런 플레이어의 조건은 유저들로 하여금 이야기를 더 쉽게 소화할 수 있도록 갈피를 잡아주는 도구였을 것이다. 이것이 플레이어의 기초적인 기틀이자 역할이었다고 생각한다.

오늘날에는 과거의 의미에서 더 확장된 형태를 보인다. 더 이상 플레이어는 주인공이라는 자리에 얽매이지 않는다. 플레이어는 주인공, 조연, 관찰자, 심지어는 악당의 역할까지 오간다. 형태 또한 자유롭다. Stray에선 로봇 슬럼가를 오가는 고양이의 모습으로, Starcraft에선 여러 군사를 지휘하는 입장으로, Flower에선 실체 조차 없는 꽃잎을 날리는 바람으로. 주인공 인간 캐릭터 하나를 조종하던 전통적인 플레이어의 형태에선 생각하기 어려운 모습이다. 때문에 오늘날 플레이어의 존재는 그 경계가 옅고 모호하다. 형태, 역할의 제한이 거의 사라진 지금, 플레이어를 정의하는 것은 경험의 주체라는 점 뿐이다. 전달의 방식은

1. 당신이 이해하고 있는 에르고딕 미학이란 무엇인가?
2. 2024년 유행하는 게임과 근본적 다른 동력으로(플레이어의 마음) 움직이는 새로운 게임을 간단히 구상해 보시오.
3. “아이들은 움직이는 것은 모두 생물로 생각한다” 아이들은 포켓몬도 살아있는 객체로 생각하고 감정이입하며, 그것과 동거한다는 뜻. 자신이 경험한 디지털 객체가 하나의 살아있는 생물로 느꼈던 경험을 반추해 그에 대해 서술하시오.
4. 게임(디지털) 속에서 인생을(아날로그) 배울 수 있는가? 혹은 게임이 현실을 바꿀 수 있는가?
5. ‘게임이 예술인가?’라는 질문에 오늘날 우리는 어떻게 대답해야 할까? 혹은 당신의 생각은?
6. 폴아웃에서 자신이 느꼈던 불안과 자유에 대해 논하기.
7. 이러한 게임적 공간에서 중간고사를 치르게 하는 이유가 무엇이라고 생각하는가?

당시