

□ 2018 콘텐츠 장르별 문화기술 전문 인력양성 창의랩 (게임X예술) <놀이, 이토록 창의로운 Imagine, Play> 창작자 모집 면접심사 종합의견

게임은 이제 무엇인가를 담는 그릇이 되었다. 게임의 핵심적인 요소는 분명 재미이지만, 이제 많은 아티스트와 개발자들이 조금 다른 목적을 갖고 게임을 만들려한다. 이 사업의 목적도 그러한 지점을 드러내고자 하는 데에 있다.

면접을 통해 아티스트와 개발자들을 만나면서 그 현실을 확인했다. 모니터에서 벗어나 공간, 환경, 사물 등을 이용하려는 것. 사회의 문제, 예컨대 젠더와 난민 문제 등을 게임에 담는 것 등 다양한 생각과 시도를 보았다. 전통적인 장르의 예술과 게임에서 참여한 분들도 있었고, 이미 많은 협업을 통해 융합적 게임을 시도한 분들도 있었다.

심사는 각 개인/팀의 능력과 함께 협업의 가능성을 고려하였다. 이에 따라 평균 총점 75점 이상 24개 팀, 총 56명을 선발하였다.