

영국 게임페스티벌 시리즈 2

■ GAME ON



'Game On'(2002년 5월 16일-9월 15일, Barbican Gallery)은 영국에서 비디오 게임의 생생한 역사와 문화를 살펴보고자 하는 첫 번째 전시 페스티벌이다. 1962년에서부터 2002년에 이르기까지의 게임 개발에 중점을 두고 게임의 화려했던 과거와 무한한 미래에 대한 시선을 제시하는 것이 이 페스티벌의 근본 정신이다.

인터랙티브, 액션, 최첨단 기술, 영역 파괴 등 'Game On'은 모든 세대의 플레이어들을 위한 페스티벌이다.

행사장은 다음과 같이 구성되었다.

Early Arcade Games

- 초창기 아케이드 게임들의 스타일과 흥미를 체험하기 위해서 1962년의 'Spacewar!'로 시작했다. 이 게임은 모니터를 가진 컴퓨터에서 디자인된 첫 번째 게임이다. 이 섹션은 미국의 연구소에서 발현한 게임 개발에서부터 일반 대중의 도메인과 아케이드 게임들까지를 다루고 있다.(1962년-1982년) 전자 게임 혁명의 시작을 알 수 있다.

Home Consoles

- PlayStation 2 와 GameCube, Xbox의 숨겨진 이야기들을 알아보고 1972년에서부터 현대에 이르기까지 게임기들이 어떻게 진화해왔는지를 살펴보는 공간이다. 차세대 게임기 시장의 선두주자가 누가 될 것인지를 생각해볼 수 있는 공간으로 구성되었다.

Games Families

- 자신의 도시를 관리하고 외계생명체와 전투를 벌이거나 포물라1에서 자동차를 몰아본 적이 있는가? 이 매력적인 섹션에서 게임 장르들이 얼마나 다르게, 그리고 왜 다르게 개발되는지에 대해 알아볼 수 있었다. 'Thought Games', 'Action Games', 'Simulation Games'로 나누어서 게임 장르 개발의 새로운 시각을 갖게 해주었다. 이 곳에는 30개의 게임들이 마련되었다.

Making & Marketing Games

- 당신이 좋아하는 게임들이 어떻게 만들어지는지 살펴볼 수도 있었다. 최근에 가장 인기 있는 게임 다섯 개의 개발과정을 통해 이 섹션은 당신에게 특별한 통찰력을 제공하였다. Grand Theft Auto III (Rockstar Games), The Pokemon phenomenon (GameFreak), The Sims (Maxis), Tomb Raider (Core Design), Final Fantasy (SquareSoft).

USA & European Games Culture

- 게임들은 시작에서부터 문화에 영향을 받기도 하고 영향을 끼치기도 한다. 이 섹션에서 당신은 이러한 영향력의 정도를 집어보고 그 관계성에 대해 생각해볼 수 있는 기회를 제공했다. 게임 속의 폭력성과 같은 이슈들에 대해 살펴보고 게임과 군대의 관계에 대해서도 생각해보게 되었다. 독립 게임과 스포츠 게임의 기여도에 대해서도 다시 바라보게 되는 기회를 제공했다.

Game Culture: Japan

- 일본의 두드러지는 세계 게임 시장의 독식과 관련해서 일본 만화가 게임을 향한 그들만의 독특한 시각과 플레이에 대해 살펴보는 자리이다. 귀여운 스타일의 캐릭터들을 비롯해 데이트의 인기와 일상의 시뮬레이션 게임들에 대해 살펴볼 수 있었다. 그리고 게임들은 해외 시장에서 하나의 문화가 되는 과정도 생각할 수 있는 기회를 제공했다.

Character

- 어떻게 파랑색 고슴도치와 이탈리아 배관공이 귀에 익숙한 이름이 되었는가? 이 섹션에서 비디오 게임의 가장 유명한 캐릭터들과 그들을 디자인한 디자이너들을 만날 수 있었다.

Kids Games

- 3세에서 5세 사이의 아이들이 최근에 즐겨하는 게임들을 위해 특별히 디자인된 공간이다. 아이들을 위해 디자인된 게임의 역사들을 다채롭게 살펴볼 수 있었다.

Sound

- 비디오 게임의 사운드트랙은 항상 중요했었다. 이곳에서 당신은 전자 음악의 간략한 역사와 초기 아케이드게임과 가정용 게임기의 사운드들을 접할 수 있었다.

Cinema

- 게임은 1970년대 이래로 영화와 연관되어 왔다. 이 섹션은 영화에 기초한 아케이드 게임 시절부터 오늘날 가정용 게임기 시대까지 이 두 가지 미디어 사이의 관계에 대해 살펴보고 있다. 많은 영화들이 유명한 게임에서 모티브를 따왔다. 'Mario brothers', 'Final Fantasy', 'Tomb Raider'의 모든 영화 포스터들이 이곳에 전시되었다. 게임이 어떻게 영화에 영향을 끼쳐왔는가를 이 곳에서 살펴볼 수 있다.

Multiplayer Games

- 웹의 등장과 함께 멀티플레이 온라인 게임은 현대의 가장 중요한 하나의 트렌드가 되었다. PC와 게임기 게임 기반의 아케이드 사이의 경계 또한 변하였다. 이 섹션은 수 천명이

한번에 플레이하기도 하는 가장 인기 있는 온라인 게임들을 다루었다.

Gaming Magazines

- 당신이 즐겨보는 게임 잡지의 초기 편집판과 부실한 기사들을 볼 수 있다. 'Crash', 'Edge', 'Computer and Videogames'를 비롯해 더 많은 잡지들이 전시되었다.

New Release Games

- 게임 트렌드를 쫓아가기 위해 Xbox, GameCube, PS2의 최신 출시 게임들을 전시하였다.

Future Technology

- 기술간의 통합 트렌드를 알아보고 앞으로의 전망에 대해 살펴보았다. 이 곳에서 당신은 'Doko Demo Issyo', 'Liquid Fire'와 같은 일본의 커뮤니케이션 게임들과 Sony사(社)의 새로운 인터랙티브 기술들이 어떻게 앞으로의 게임 개발에 이용되게 될지 볼 수 있다. 조이패드 는 사라질 것인가? 이 섹션에서는 또한 'Vectrex Imager', 'Nintendo Powerglove'를 비롯해 가상 현실 장치들의 원형 또한 접할 수 있었다. 미래는 어떠한 것인지를 생각해볼 수 있는 계기를 던져주었다.

Screening Room

- 이 곳은 당신이 놓쳤음직한 최신의 텔레비전 다큐멘터리를 볼 수 있는 기회를 마련했다. 게임에 영향을 받은 뮤직비디오와 온라인 게임 플레이어들이 제작한 디지털 영화인 Machinema 또한 이 섹션을 구성했다.

출처 : <http://www.gameonweb.co.uk>,

정리 : 엄 승모 / 게임산업저널 영국통신원