

게임접근성의 사회적 의미에 대한 연구

김민규
아주대학교 문화콘텐츠학과
min2kimp@ajou.ac.kr

A Study of Social Meaning of Game Accessibility

Min-Kyu Kim
Dept. of Culture and Contents, Ajou University

요 약

웹 접근성 조치 의무화 시행에 따라 웹 접근성에 대한 관심이 높아지고 있다. 웹 접근성은 장애인뿐만 아니라 비장애인을 포함하며, 사람들은 장애적 상황에 직면하게 되고, 연령이 높아 질수록 신체적 기능 저하로 인해 점진적 장애적 상황이 된다는 점에서 장애적 상황은 누구에게나 해당된다. 접근성은 보편성의 가치를 지향한다. 게임은 현대사회의 대표적 문화활동이 되고 있지만, 한국사회에서 여전히 특별한 소수문화로 인식하는 경향이 많다. 게임을 둘러싼 갈등은 게임에 대한 사회적 이해의 전제적 조건이 되는 접근성 관점에서 볼 필요가 있다. 게임접근성은 보편적 문화적 가치의 구현, 게임 리터러시 전제 조건, 새로운 비즈니스 창출, 콘텐츠접근성의 전망이란 측면에서 사회적 의미를 함축하고 있다.

ABSTRACT

In accordance with mandatory enforcement action of the Web Accessibility, Web accessibility is increasing interest in society. People are facing with disability situations, and the elder people are facing with disability situation more and more. 'Everyone' is faced with disability situations. The value of the universality of accessibility oriented. The game is typical of modern society and culture activities, but society in Korea is still recognized as a special minority cultures. To understand about conflict over the game, we access game accessibility as a Despotic conditions. Game Accessibility implies a social meaning ; Cultural values of universal access to games, literacy games, new business creation, contents accessibility.

Keywords : Game Accessibility(게임접근성), Web Accessibility(웹 접근성), Disability(장애), Universal Value(보편적 가치), Game Literacy(게임리터러시)

Received: Nov. 28, 2013 Accepted: Dec. 11, 2013
Corresponding Author: Min-Kyu Kim (Ajou University)
E-mail: min2kimp@ajou.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

2013년 4월 개정된 “장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률(이하 장애인차별금지법)”이 발효되었다. 장애인차별금지법은 2007년 4월 10일에 처음으로 제정되어 1년 후인 2008년 4월 11일에 시행되었다. 법률 제정의 목적은 “이 법은 모든 생활영역에서 장애를 이유로 한 차별을 금지하고 장애를 이유로 차별받은 사람의 권익을 효과적으로 구제함으로써 장애인의 완전한 사회참여와 평등권 실현을 통하여 인간으로서의 존엄과 가치를 구현함을 목적으로 한다”에서 알 수 있듯이 장애인이 사회생활의 전 영역에서 장애인이 하고자 하는 활동에 제한이 되어서는 안 된다는 것이다. 즉 장애인의 일상성이 비장애인의 일상성과 비교하여 차별되지 않고 동등하게 유지될 수 있어야 한다는 것이다. 그리고 이를 위해서는 일상성을 유지할 수 있는 다양한 환경에 대한 장애인의 접근에서 차별이 없어야 된다는 것이다.

건물에 설치된 슬로프, 인도에 있는 볼록한 보도블록, 횡단보도의 소리신호기, 장애인용 택시, 저상버스 등 시설과 관련하여 장애인의 접근성을 높여주는 다양한 장치들이 있다. 또한 ATM기기에 있는 글자 확대와 음성서비스 기능, PC를 이용할 때 필요한 확대 화면과 자판 등의 보조기구, 텍스트를 읽어주는 리더기 등 기초적인 일상생활을 하는데 필요한 보조기구와 장치들이 있다. 이러한 것들 모두가 장애인차별법의 목적에 부합하는 것들이다.

그런데 인간의 일상성 영역은 이러한 기초적인 생활에 한정되는 것은 아니다. 오락을 포함한 다양한 문화적 활동이 필요하다. 2012년 보건복지부가 발간한 ‘2011년 장애인차별금지법 이행실태에 관한 연구’에 대한 기사를 보면, 장애인의 문화생활은 여전히 매우 어려운 상황인 것으로 나타났다. 문화생활 불만족이 60.5%이고, 문화생활 중 TV시청이 96.0%, 컴퓨터나 인터넷 활용이 27.3%, 영화, 연극 관람이 6.0%로, 문화생활의 거의 대부분이 TV시청에 의존하고 있다[1].

TV시청이 압도적으로 많은 것은 외부 이동에 대한 문제도 있겠지만, 2007년 장애인차별금지법 제정 시 방송프로그램에 대한 접근 가능한 편의성 제공을 포함되어 있고¹⁾, 현재 문자방송 등을 하고 있기 때문인 것이다. 방송을 가장 먼저 규정한 것은 방송매체가 가장 대중적이고 보편적인 매체로서의 지위를 획득하고 있기 때문이다. 한편 2010년 개정된 법률에는 여기에 웹 사이트와 출판과 영화가 해당 대상으로 포함되어 있다.

모두에 언급한 2013년 개정 장애인차별금지법의 핵심은 정보 접근성에 대한 편의 제공을 의무화하는 것으로, 소위 ‘웹 접근성’으로 이야기되는 것이다. 시설물과 교통수단에 대해 장애인이 이용할 수 있는 편의시설을 설치하는 것처럼, 장애라는 요인으로 인해서 일상생활에 필요로 하는 다양한 정보를 이용할 수 없어서는 안 된다는 것이다. 현대사회에서의 대부분의 정보는 웹을 통해서 유통이 되고 있기 때문에 장애인의 웹 접근성은 장애인의 일상생활을 영위하는데 있어서 더욱 중요한 의미로 부각되는 것이다.

여기서 웹 접근성의 시행에 대한 사회적 관심 속에서 나아가 장애인의 오락문화생활을 위한 콘텐츠 접근성을 고려해 볼 수 있다. 웹 접근성은 그 실행이 가지권에 있고, 그에 따라 그것의 구현을 위한 다양한 지침과 권고 사항들이 있다. 하지만 웹 접근성이 실질적인 장애인의 문화생활의 체험의 범위와 내용을 확대할 수 있는지에 대해서, 즉 ‘콘텐츠 접근성’까지를 포괄하는 것인가에 대해서는 아직 관심과 논의가 본격화되지 않고 있다.

본 논문의 문제 의식은 여기서부터 출발한다. 웹 접근성의 의미와 가치를 토대로 하여 콘텐츠 접근성, 구체적으로는 게임접근성에 대한 의미와 방향을 통해서 사회적 함의를 살펴보고자 한다. 게임을 한다는 것은 단순한 정보 전달이 아니라 시각, 청

1) 제2조 (정보통신·의사소통에서의 정당한 편의제공의무) ③「방송법」에 따라 방송물을 송출하는 방송사업자 등은 장애인이 장애인 아닌 사람과 동등하게 제작물 또는 서비스를 접근·이용할 수 있도록 자막, 수화, 점자 및 점자 변환, 보청기기, 큰 문자, 화면읽기·해설·확대프로그램, 인쇄물음성변환출력기, 음성서비스, 전화 등 통신 중계서비스를 제공하여야 한다.

각, 인지, 움직임 등 감각과 사고와 신체를 복합적으로 사용하는 것이다. 그렇기 때문에 여타의 콘텐츠와 비교해서 게임접근성의 문제는 콘텐츠접근성에 대한 의미를 제고하게 하고, 특히 한국사회에서의 게임에 대한 논란을 고려할 때 게임과 사회와의 소통에 대한 단초를 제공할 수 있다. 본 논문에서는 웹 접근성에 대한 이해를 토대로 하여 게임 접근성의 현황과 적용을 살펴보고, 한국 사회에서 게임에 대한 이해와 관점의 새롭게 정립할 수 있는 사회적 함의를 찾는데 초점을 맞춘다.

2. 게임접근성에 대한 해석

2.1 접근성의 의미

접근성이란 용어는 일상적인 언어사용에서 다양한 용례를 갖고 있다. 거리의 측면에서 접근성은 가깝거나 먼 것을 의미하고, 이동과 관련해서는 이동 수단의 유무를 지칭하기도 한다. 접근성의 다양한 용례에서 공통적으로 내면화되어 있는 의미는 이용가능성이다. 즉 접근성이 높다는 것은 이용가능성이 높고, 접근성이 낮다는 것은 이용가능성이 낮다는 것이다. 웹 접근성이 웹 이용에서의 차별이 없어야 한다는 것, 즉 이용가능성을 높이는 것을 말한다. 거리와 이동의 접근성도 목적하는 장소(공간, 대상)에 대한 것인데, 장소에 간다는 것은 그 장소에서 무엇인가를 이용할 목적이 있다는 것으로 이 역시 이용가능성은 전제하는 것이다.

이용은 목적성과 필요성을 동반한다. 즉 의도를 갖고 있는 것이라고 하겠다. 이런 의미에서 접근성의 필요성이 제기되는 것은 이용의 의도를 갖고 있는 경우이다. 이용할 의도가 없다면 장소, 공간, 대상에 대한 접근성은 고려가 되지 않는다. 그렇다면 이용의 의도를 갖고 있는 사람들만을 대상으로 해서 접근성을 높여주면 되는가?

접근성 의미의 핵심은 바로 여기에 있다고 하겠다. 사회생활에서 사람들의 이용의 필요성은 그 범위와 내용에서 매우 다양할 뿐만 아니라 한 사람

의 욕구와 이용도 매우 다양하다. 그렇기 때문에 일상생활 환경에서 어느 것은 접근성을 고려하고 어느 것은 접근성을 고려하지 않아도 되는 것을 확정하기란 불가능하다. 즉 접근성은 최소한이 아니라 최대한을 지향할 수밖에 없다. 이는 접근성 조치에서 ‘누구나’라고 하는 것은 특정화 할 수 없는 욕구의 다양성을 포괄 한다는 것을 의미하는 것으로, 즉 보편성의 획득이 접근성의 핵심이라고 할 수 있다.

한편 접근성이 이용을 전제로 한다고 할 때, 이용이 무엇을 의미하는가의 문제가 있다. 이용의 결과로서 만족도의 여부와 상관없이 이용의 목적, 즉 욕구에 따른 시도를 하는 것이 이용이라고 할 수 있다. TV를 켜는 이유는 TV를 통해 제공되는 방송프로그램을 이용하려는 것이고, 극장에 가는 이유는 영화를 이용하려는 것이고, 인터넷에서 정보를 찾는 것은 찾은 정보를 이용하려고 하는 이유 때문이다. 접근성의 1단계가 ‘누구나’ TV를 켤 수 있도록 하고, 극장에 갈 수 있도록 하고, 인터넷에서 정보를 찾을 수 있도록 하는 환경 조성이라고 한다면, 접근성의 2단계는 방송프로그램의 내용, 영화의 내용, 정보의 활용에 접근할 수 있도록 하는 것이라고 하겠다.

결국 접근성의 의미는 ‘누구나’라는 보편적 환경과 ‘이용’이라는 체험성이 특별한 것이 아니라 일상성에서 획득될 수 있도록 하는 것이라고 하겠다.

2.2 웹 접근성의 사회적 의미와 가치

웹 접근성은 장애인차별금지법으로부터 본격적으로 이슈화가 되었듯이 일반적으로 ‘장애인들이 웹을 사용할 수 있게 하는 것, 좀 더 구체적으로 장애인들이 웹을 인식하고 이해하며 운영하고 상호작용할 수 있는 것’을 의미한다[2]. 웹 접근성의 표준화를 주도하고 있는 월드 와이드 웹 컨소시엄(W3C, World Wide Web Consortium) 산하의 웹 접근성 이니셔티브(WAI, Web Accessibility Initiatives)의 정의에 의하면 ‘장애인이 비장애인과 동등하게 웹의 정보에 접근할 수 있도록

보장하는 것'으로 되어 있다[3].

이러한 웹 접근성은 사회구성원으로서 장애인의 기본적인 권리를 누리는데 있어서 장애라는 이유로 차별화되어서는 안 된다는 의미를 갖고 있다. 성별, 인종, 피부색깔 등에 의해 인간으로서의 기본권이 제한되면 안 된다는 것은 이미 공유된 사회적 가치로 자리하고 있는데, 장애 역시 이와 마찬가지로 기본적인 인권의 제한 요인이 될 수 없다고 하는 것이라 하겠다. 결과적으로 웹 접근성은 인간의 기본권 행사와 보편적 복지라는 사회적 가치를 담보하고 있는 것이다.

그런데 장애인만이 접근성의 문제가 발생하는 것인가? 일반적으로 장애인이라고 하면 장애라는 사전적 정의²⁾에 오랜 기간(영구적 기간 포함)이 합쳐진 의미로 사용한다. 그래서 장애인이라고 하면 오랜 기간 동안 장애적 상황에 있는 사람을 의미한다. 그런데 장애적 상황은 단기간뿐만 아니라 아주 짧은 순간에 모든 비장애인이 직면할 수 있는 상황이다. 예를 들어, 교통사고를 당하여 3개월간 한쪽 팔(또는 양쪽 팔)에 기브스를 하게 되면, 3개월 동안은 장애적 상황에 있게 된다. 또한 양손에 무거운 짐을 들고 있다면 손잡이를 돌려서 여는 출입문을 열 수가 없다. 매우 일시적이긴 하지만 그 순간만큼은 장애적 상황에 있게 되는 것이다. 즉 상황에 의해 누구든지 일시적 시간동안 장애인과 유사한 환경에 있을 수 있게 된다. 즉 상황적 조건에 따른 장애가 발생한다.

또한 모든 인간은 나이가 들어감에 따라서 비록 정도의 차이가 있지만 점차적으로 신체적, 인지적, 감각적 기능들이 저하된다. 다시 말해 연령이 높아짐에 따라 점차적으로 신체적 기능이 저하되는데, 이는 시간이 경과할수록 장애인과 유사한 환경에 근접하게 된다는 것을 말한다. 즉 모든 인간은 점진적으로 장애가 발생한다.

결국 비장애인도 사고나 질병에 의해 일시적인 장애가 발생할 수 있고, 또한 고령층으로 갈수록 전반적인 신체적 기능 저하는 실질적으로 장애와 같은 효과가 나타나게 된다. 그렇기 때문에 웹 접

근성은 그 대상으로 장애인에 한정하는 것이 아니라 모든 사람(이용자)가 대상이 된다. 한국정보화진흥원의 웹접근성연구소에서는 '어떠한 사용자(장애인, 노인 등), 어떠한 기술 환경에서도 사용자가 전문적인 능력 없이 웹 사이트에서 제공하는 모든 정보에 접근할 수 있도록 보장하는 것'으로 웹 접근성을 정의한다[4].

웹이 기본적인 사회적 환경이 되어 있는 현대 사회와 앞으로의 사회에서 웹에 접근할 수 있는 것은 사회구성원의 일상성 유지에 매우 필수적인 것이다. 웹 접근에서 보편적 기회를 갖지 못한다는 것은 정보 격차(Information Divide), 디지털 격차(Digital Divide), 문화 격차(Culture Divide)를 가져오게 된다. 이용 여부는 이용자가 판단하고 선택하는 것이지만, 이용의 기회를 제공하는 것은 기본 환경이 되어야 한다. 그렇기 때문에 웹 접근성은 보편적 기회와 동등성 구현함으로써 사회적 평등의 가치를 실천하는 행위라고 할 수 있다.

2.3 웹 접근성에서 게임접근성으로

웹 접근성의 구현을 통해 정보를 이용한다는 것을 단지 웹 상의 정보를 확인한다는 것에만 한정하여 해석할 경우에는 매우 협소할 뿐만 아니라 웹 접근성의 본래적 취지도 제한적이게 된다. 웹상에서 정보 확인은 종착지가 아니라 오히려 출발지라고 할 수 있다. 왜냐하면 활용되고 이용되지 않는 정보는 이용자에게 정보로서의 가치가 없기 때문이다. 예를 들어, 시각장애인이 웹 접근성이 구현되어 있는 영화포털 사이트에서 VOD 서비스가 되는 영화 정보를 확인했다고 할 때, 영화 사이트에 접근한 목적이 단지 영화 목록을 확인하고자 하는 것은 아니다. VOD를 통해 영화 감상하려는 것인데, 영화에 대한 접근성이 구현되지 않으면 영화 정보를 확인하는 것만으로는 아무런 가치가 발생하지 않는다. 즉 웹 접근성의 취지와 사회적 가치를 고려하면, 웹상의 콘텐츠에 대한 접근성이 구

2) 장애의 사전적 정의는 '신체 기관이 본래의 제 기능을 하지 못하거나 정신 능력에 결함이 있는 상태'를 말한다.

현되어야 하는 것이라고 하겠다. 장애인의 90% 이상이 후천적 장애라는 점은 장애 이전의 오락문화 활동에 대한 경험으로 인해 콘텐츠에 대한 수요 욕구가 오히려 비장애인보다 더 높다고 할 수 있을 것이다. 결국 웹 접근성은 콘텐츠접근성에 대한 논의를 불러오게 된다. 현대사회에서 기술적 적용과 가장 밀접하고 일반적으로 언제든지 접근이 용이한 콘텐츠로 게임이 대표적이라고 하겠다.

그런데 게임에 대한 접근에서 어려움을 경험하는 사람들이 장애인들뿐일까? 게임을 플레이하는 행위는 다층적인 기능을 필요로 한다. 시각, 청각, 인지, 신체적 움직임 등 인간의 감각과 신체적 행위와 지능의 통합적 행위가 게임플레이 행위이다. 게다가 대부분의 게임은 플레이 과정에서 행위반응의 속도가 빠르게 진행된다. 어느 한 가지 요소라도 장애가 있다면 사실상 게임을 제대로 플레이하기가 어렵다. 그런데 영구적인 또는 상황적인 장애가 아니라고 하던 비장애인이라고 하더라도 어느 한 가지 기능이라도 약화되거나 활성화되어 있지 않다면 역시 게임을 제대로 플레이하기 어렵다.

게다가 게임은 그 역사가 짧다. 즉 TV, 영화 등은 거의 모든 연령층이 태어나면서부터 기본적인 매체환경으로 자리하고 있는 것과 달리 게임 환경(또는 디지털 환경)이 태어나면서부터 기본 환경인 연령대가 한정적이다. 특히 중장년층 이상은 청소년 시절에(컴퓨터) 게임 자체가 존재하지 않았던 연령대이다. 한편 빠른 반응 속도와 복잡한 구성의 게임은 연령이 높아짐에 따라 전반적인 기능 약화로 인해 게임플레이를 하는데 용이하지 않게 된다. 게임의 관점에서 보면 장애를 갖고 있는 것이다.

즉 디지털 네이티브로 지칭되는 세대가 아닌 세대는 사실상 게임접근성에 장애를 갖고 있는 것이다. 또한 연령이 높아짐에 따른 전반적 기능 약화는 디지털 네이티브라고 하더라도 향후에 게임접근성에 장애를 갖게 될 수 있다. 결국 게임에 대해 모든 사람들이 장애적 상황에 있게 된다는 것이다.

게임접근성의 관점은 바로 여기서 출발하게 된다. 즉 모든 사람들이 현재적 또는 잠재적으로 계

임접근성에서 문제가 있다는 것이다. 게임과 관련한 많은 사회적 이슈는 실제적으로 게임접근성의 문제로부터 시작되는 것이다.

3. 게임에서의 접근성 현황

3.1 장애인의 게임 이용

장애인의 게임이용 현황에 대해서는 구체적인 통계가 아직까지 없다. 그렇다고 장애인이 게임을 하지 않는다고 할 수는 없다. 장애인의 게임이용 현황을 엿볼 수 있는 것이 장애학생이스포츠대회이다. 2005년 제1회를 시작으로 2013년 9회째 이르고 있다. 본선 진출 참가선수가 약 500명이 되니까 실제 게임을 하는 장애학생의 숫자는 더 많을 것으로 예상할 수 있다. 2007년부터 개설되기 시작한 장애학생들이 이용할 수 있는 체험관(게임여가문화 체험관)도 매년 꾸준히 개설되고 있고, 2009년부터는 장애학생이 있는 학교에 개설이 되고 있다. 이런 사업들을 고려하면 장애학생, 장애인의 게임 이용에 대한 욕구가 높고, 그만큼 장애인 게임이용자의 규모가 될 것으로 예측할 수 있다.

시각, 청각, 지체, 인지 장애학생들이 보조기구들을 이용해서 비장애인과 동일한 환경에서 게임을 하는 모습은 장애학생들의 많은 노력과 집중에 의해 가능할 수 있는 것이기에 보는 사람들로 하여금 그 자체로 감동을 준다[5].

장애학생이스포츠대회 종목이나 장애학생들이 이용하는 게임들이 장애인의 접근성이 고려된 게임들이 아니다. 이는 비장애인과 동일한 환경에서 게임을 하고 있다는 것이다. 즉 게임에 대한 접근성을 단지 장애인 개인의 노력에 의해 극복하고 있는 상황이다³⁾. 만약 이들이 게임접근성이 고려된 게임을 하거나 장애 특성에 맞게 개발된 게임을

3) 장애인용 게임이라고 간혹 기사화된건 하지만 아직까지 장애인들이 즐길 수 있는 게임은 거의 없다고 할 수 있다. 게임은 현대 사회의 가장 대표적인 콘텐츠이면서도 장애라는 이유로 사실상 접근이 거의 어렵다.

할 수 있다면 여가문화생활의 접근성도 높아지고, 훨씬 다양한 일상적 활동을 할 수 있는 시간을 확보할 수 있을 것이다. 어찌 보면 게임접근성 이전에 게임을 하는 장애인의 현황부터 제대로 파악하는 것이 필요할 것이다.(장애인의 게임이용과 관련하여 그나마 장애인학생이스포츠투대회를 공동주최하고 있는 콘텐츠진흥원(옛 게임산업진흥원)에서 장애인 이스포츠에 대한 보고서를 참고할 수 있다[6,7]. 한편 제 11회 특수교육 정보화대회 컨퍼런스에서 발표된 ‘이스포츠의 정책 및 기능성게임의 스포츠 적용 사례’에서 장애인 게임이용자 417명에 대한 설문조사(2011년도 조사) 내용이 있다[8].)

3.2 게임접근성의 현재

한국에서 웹 접근성에 대한 관심과 시행이 초기 단계인 시점에서 게임접근성은 아직까지 전혀 고려의 대상이 되고 있지 못하다. 한국시각장애인연합회에서 조사한 ‘게임(웹, 모바일)에 대한 사용자 평가결과와 개선방안’을 보게 되면, 장애인이 게임을 할 수 없다는 것을 알 수 있다[9]. 즉 국내에서 게임접근성에 대해서는 이에 대한 논의와 게임에 대한 접근성 조치가 사실상 제로 수준이라고 할 수 있다.

반면 해외에서는 2000년대 초반부터 게임접근성에 대한 논의가 시작되었고, 접근성 조치를 취한 게임들의 숫자가 많아지고 있는 추세이다. 2004년 세계게임개발자협회는 게임접근성에 대한 백서를 발간하였다[10]. 게임접근성의 정의와 중요성, 장애의 분류, 장애에 근거한 접근성 조치, 게임에 대한 조사 등을 내용을 담고 있다. 게임 관련 잡지인 가마수트라(Gamasutra)는 게임접근성과 지침에 대한 내용을 실고[11,12], 관련한 재단을 설립하고(the Able Gamers Foundation⁴⁾), 책자를 통해 산업계와 개발자들에게 관련 가이드라인을 제공하고[13], 게임접근성에 대한 정보와 자료를 수집 및 전달하는 프로젝트(Game Accessibility⁵⁾)가 운영되기도 한다. 또한 MS와 같은 기업에서도 게임접근성에 대한 내용과 지침을 정리하고 있고[14], 게임접근

성에 대한 학술논문들도 나오고 있다[15]. 2004년 백서를 발간했던 세계게임개발자협회는 산하에 게임접근성 전문 그룹을 만들어서 관련한 정보, 지침, 내용 등을 공유하고 있다.

아직까지 게임접근성에 대한 논의와 실행은 초보적인 단계라고 할 수 있다. 그런데 해외에서는 약 10년 전부터 게임접근성에 대한 논의가 시작되었고, 관련한 가이드라인, 기술 개발 등이 이루어지고 있는 반면에 한국에서는 아직 논의조차 제대로 되고 있지 않다. 접근성이 인간 활동을 위한 보편적 환경을 조성하는 것이라고 한다면, 게임접근성은 게임이라는 현대 놀이 활동의 보편적 환경을 조성하는 것이라고 할 수 있다. 즉 게임접근성은 게임에 대한 보편성과 일상성에 접근하는 것이다.

4. 게임접근성의 가이드라인 사례

게임접근성의 이해를 위해 해외에서 널리 제시되고 있는 게임접근성 조치에 대한 내용들을 살펴볼 필요가 있다. 세계게임개발자협회(IGDA, International Game Developer Association)은 <게임접근성 가이드라인(Game Accessibility Guideline)>을 통해 게임접근성을 위한 지침을 정리하고 있다[16].

우선 게임접근성을 위해서는 접근성 조치를 피료로 하는 장애에 대한 분류가 이루어져야 한다. 장애는 개별적 구분에 따라서 그 특성이 다르고 게임을 이용함에 있어서 인풋과 아웃풋의 연속적 진행에서 구별적이기 때문이다.

장애를 크게 4가지 유형으로 구분을 하는데, 시각 장애, 청각 장애, 지체(신체) 장애, 인지 장애이다. 아래 [Table 1]에 장애에 따른 게임접근성 지침에 대한 주요한 내용을 정리하면 다음과 같다.

4) <http://www.ablegamers.com>

5) <http://www.gameaccessibility.de>

[Table 1] Category & Guideline for Game Accessibility[17]

Category	Guideline
Motor (control/mobility)	-Allow controls to be remapped / reconfigured -Ensure that all areas of the user interface can be accessed using the same input method as the gameplay -Include an option to adjust the sensitivity of controls -Ensure controls are as simple as possible, or provide a simpler alternative -Ensure interactive elements / virtual controls are large and well spaced, particularly on small or touch screens -Support more than one input device
Cognitive	-Allow the game to be started without the need to navigate through multiple levels of menus -Use an easily readable default font size -Use simple clear language -Use simple clear text formatting -Include tutorials -Use step / pause / replay to allow progression at the player's own pace through narrative or instructions
Visual	-Ensure no essential information is conveyed by a colour alone, reinforce with a symbol or offer a choice of alternative colours If the game uses field of view (3D engine only), set an appropriate default for expected viewing environment (eg. 60 degrees for TV, 90 degrees for monitor) -Use an easily readable default font size -Use simple clear text formatting -Provide high contrast between text and background

Hearing	-Provide separate volume controls or mutes for effects, speech and background / music -Ensure no essential information is conveyed by audio alone, reinforce with text / visuals -If any subtitles / captions are used, use an easily readable default font size, simple clear text formatting and provide high contrast between text and background
---------	--

장애별에 따른 접근성 조치에 대한 지침이지만, 장애의 경우에 한 가지가 아니라 여러 가지 장애가 복합되어 있는 경우도 있기 때문에 복합 장애의 경우에는 개별 장애에 따른 접근성 지침이 복합적으로 적용이 되고, 혹 접근성 조치간 충돌이 발생할 수 있을 가능성을 염두하고 접근성 조치를 취해야 한다. 세계게임개발자협회 게임접근성 분과 이후 게임접근성 조치의 핵심 10개를 별도로 제시하였다[18]. 그 내용을 보면 ① 콘트롤 재설정과 편의성 향상 ② 대체가능한 콘트롤 지원 제공 ③ 사운드(정보) 대체 지원 ④ 음악, 음향효과, 대화 각각 분리된 볼륨 조정 제공 ⑤ 고시도(高視度) 그래픽 ⑥ 흑백 친화 디자인 ⑦ 난이도와 속도에 대한 넓은 범위 제공 ⑧ 연습 등 튜토리얼 제공 ⑨ 접근 가능한 메뉴 ⑩ 접근성 조치와 게임 요구 사항 적시⁶⁾ 이다.

그런데 이러한 게임접근성을 위한 지침 내용을 보게 되면, 장애인 뿐 아니라 비장애인에게도 필요한 것을 알 수 있다. 이미 게임플레이에 익숙한 게이머인 경우가 아니라면 게임을 시작할 때 경험을

6) ① Allow controller reconfiguration for improved comfort ② Provide alternative controller support ③ Offer sound alternatives ④ Provide separate volume controls for music, sound effects and dialogue where applicable ⑤ High visibility graphics ⑥ Color-blind friendly design ⑦ Provide broad difficulty level and/or speed adjustment where applicable ⑧ Offer practice, training, free-roaming and/or tutorial modes if applicable ⑨ Make menus as accessible as you can ⑩ List accessibility features and game requirements

하게 된다.

지체, 인지, 시각, 청각 장애의 게임접근성을 위한 지침들은 보통의 일반인 모두에게 적용될 수 있을 뿐만 아니라 이러한 적용이 되어 있는 게임이 있다면 훨씬 더 많은 사람들이 게임플레이를 할 수 있을 것이다. 최근 카카오톡을 통한 모바일 게임으로 그동안 게임을 하지 않았던 사람들까지 게임이용자로 확산할 수 있었던 것은 플레이와 UI가 매우 단순해서 저연령이나 고연령이나 게임을 처음 경험하는 사람들에게 장애가 되지 않았기 때문이다. 전통적으로 게임을 하지 않는 고연령층이나 주부들이 웹보드게임을 많이 하는 것은 이미 오프라인에서 익히 알고 있는 게임이고 단순하게 진행되기 때문이다. 물론 고연령층이나 게임초보자가 복잡하거나 속도가 빠른 게임을 하는 경우가 있는데, 그렇지 않은 경우보다 훨씬 더 많은 시간과 집중을 했기 때문이다. 어찌 보면 게임장애를 노력으로 극복한 경우인 것이지만 일반적인 것은 아니다.

게임장애는 특별하고 소수에만 해당되는 것이 아니라 오히려 보편적이고 일반적인 현상이다. 그렇기 때문에 게임접근성에 대한 관심을 갖는 것은 게임의 보편성의 문제라고 할 수 있다.

5. 게임접근성의 사회적 함의

게임에서 장애인의 접근은 매우 초보적인 단계이고, 국내에서는 아직 초기 논의도 되고 있지 않다. 어찌면 웹 접근성도 이제 초기 단계인데 벌써 게임접근성을 언급하는 것이 너무 빠르다고 생각할 수도 있다. 그럼에도 게임접근성을 논의하는 것은 게임접근성은 웹 접근성의 기본적 취지를 수용하면서도 확장적인 사회적 함의를 갖고 있기 때문이다.

(1) '보편'문화로서의 게임접근성

앞서 접근성의 의미를 고찰하면서 접근성은 보편성 획득이라고 했는데, 접근성에서 보편성은 지

향이자 전제인 것이다. 이런 의미에서 게임접근성은 게임 이용에 대한 보편적 환경을 마련하는 것이다. 이는 게임을 한다는 것이 특별한 행위가 아니고 특수한 사람들만이 하는 것도 아니기 때문이다. '누구나' 즐길 수 있어야 하는 여가문화활동의 하나이다. 즉 게임접근성은 게임이 고립되고 특이한 문화가 아니라 보편성을 획득하는 의미를 갖는다고 하겠다.

한편 게임접근성의 보편성 획득은 보다 적극적인 의미에서는 현대사회에서의 문화활동에 대한 보편적 권리라는 의미도 갖을 수 있다. 즉 문화적 권리로서의 게임 이용이라는 의미를 내포한다고 하겠다. 이미 한국에서 뿐만 아니라 세계적으로 가장 많이 이용되는 문화활동 중의 하나가 게임을 이용하는 것이라는 점은 게임이 보편 문화, 보편적 문화적 활동이 되고 있음을 보여주는 것이다. 그렇기 때문에 게임접근성은 보편 문화에 대한 이용 권리를 충족하는 주요한 환경이라고 할 수 있다.

(2) 디지털 리터러시로서의 게임접근성

게임은 콘텐츠 중에서도 그 경험 여부에 따라 게임에 대한 관점에서 큰 차이를 보이는 콘텐츠이다. 게임격차는 곧 세대격차라고 이야기 할 정도이다[19]. 이러한 사회 내의 동일한 콘텐츠에 대해 극단적인 상반된 인식을 극복하는 데 있어서 게임 접근성은 주요한 방안이 될 수 있다.

글을 읽고 쓸 수 있는 능력, 곧 문자라는 매체를 통해 글을 이해할 수 있는 능력을 리터러시라고 한다. 이 용어는 글을 넘어 다양한 매체에 대한 이해 능력을 언급하는 것으로 확장되어 사용된다. 가장 일반적으로 사용되는 것이 미디어 리터러시이다. 이에 대한 교육과 연구는 예전부터 활발하게 진행되고 있다. 이런 용례에서 게임에 대한 이해를 게임 리터러시라고 할 수 있을 것이다.

컴퓨터게임의 시작이 50년 남짓이라는 점은 지

7) OECD 회원국 23개 국가의 성인을 대상으로 한 컴퓨터 기반 문제해결력에 대한 평가를 보면, 한국은 16~24세는 가장 높았고, 55~65세는 가장 낮은 것으로 나타나, 컴퓨터 활용능력에서 세대간 격차가 OECD 국가 중 가장 큰 것으로 평가되었다.

금의 게임이 모든 사람들에게 친숙하지 않을 것이란 점을 쉽게 생각할 수 있다. 지금 50대 중반 이상의 연령층은 청소년기에 게임을 경험한 적이 없다. 게임이 이용자의 참여적 행위에 근거해서 체험이 가능하다는 점이 게임의 장점이기도 하지만 한편으로 앞서 언급했듯이 체험하지 않으면 이해가 낮기 때문에 ‘누구나’에게 게임은 이해하기 어려운 것이라는 단점이기도 하다. 지금의 청소년들은 디지털, 인터넷, 게임 환경에서 태어나고 성장하기 때문에 이러한 환경과 그에 따른 매체와 콘텐츠 소비에 있어서 거리낌이 없다. 현재 기성세대가 TV, 방송매체에 대해 거리낌이 없는 것도 태어나고 성장해 온 환경이 그렇기 때문이다. 그렇기 때문에 기성세대와 게임을 체험하지 않는 사람들에게 게임은 낯설고 이해되지 않는 환경이다. 그러다 보니 당연히 접근할 생각도 하기 어렵고, 접근하기도 쉽지 않다.

기성세대와 학부모들이 게임에 대해 부정적인 인식을 갖고 있는 것에 대해 게임을 이해하지 못하기 때문이라고 이야기를 한다. 그런데 여기서 기성세대와 학부모들이 단지 게임을 경험하고자 하는 노력이 부족했기 때문이라고 할 수 있을까? 오히려 그들은 익숙하지 않은 게임이라는 낯선 환경에서 게임접근성이 현저히 낮기 때문은 아닐까? 게임 환경에 익숙한 젊은 세대도 새로운 게임을 시작할 때는 정도의 차이가 있지만 누구나 어려움을 겪는다. 하물며 게임 환경에 익숙하지 않은 사람들에게는 그 어려움은 접근 자체를 시도하는 것을 포기할 만큼 어려울 수도 있다. 어떤 의미에서는 게임에 대해서 장애가 있다고 할 수 있다.

이는 자녀의 게임이용 지도에서도 마찬가지이다. 내용적으로는 선택적 섯다운제가 더 효과적일 수 있지만, 선택적 섯다운제에 참여하는 것은 소극적이면서, 강제적 섯다운제가 전면적으로 시행될 수 있었을까?⁸⁾[20,21] 게임에 접근이 되지 않으면 게임에 대한 이해가 낮을 수밖에 없고, 이해가 낮으면 자녀의 게임이용을 지도할 수 없다. 결국 게임이용을 지도하는 출발점은 게임의 경험이 아니라

오히려 그 전체적 환경이라고 할 수 있는 게임에 대한 접근이다. 접근도 되지 않고 이해도 되지 않은 상황에서 자녀의 게임 이용을 합리적으로 지도하기보다는 강제적으로 금지하는 것이 오히려 부모들에게는 합리적 선택일 수 있다. 어쩌면 강제적 섯다운제 이외의 다른 선택이 없는 것이라고 볼 수 있다.

게임접근성이 특히 한국 사회에서 의미를 갖게 되는 지점이 바로 여기라고 할 수 있다. 게임에 접근하지 못하는 게임장애를 갖고 있는 사람에게 게임이용자를 지도하라는 것, 게임을 같이 하라는 것은 전체적 출발부터 불가능한 방법이라고 할 수 있다. 오히려 게임접근성 조치가 먼저 선행되어 게임에 대한 접근 자체가 보편적 환경이 될 수 있는 것이 필요한 것이다.

그렇기 때문에 게임 리터러시(Game Literacy)와 게임화(Gamification)이 하나의 담론이나 이슈로 끝나지 않고 사회내 안정적으로 정착되고 확산이 되기 위해서도 우선적으로 게임접근성이 선행되어야 한다. 그렇지 않으면 게임장애로 인해 한발짝도 앞으로 나아갈 수 없게 된다.

게임접근성을 단지 장애에 대한 편의적 조치만을 의미하는 것은 아니다. 오히려 게임접근성은 게임의 사회문화적 가치를 새롭게 정립하는 데 있어서 출발점이 된다. 그렇기 때문에 접근성에서 전체하는 ‘누구나’의 해석이 게임접근성에서는 오히려 더욱 적극적으로 해야 하는 것이다.

(3) 마켓으로서 게임접근성

웹 접근성 추진에 있어서도 기업들이 접근성 조치에 대해 부담스러워 하면서 다소 소극적인 모습을 보였다. 게임접근성은 게임의 특성인 이용자의 참여적 행위를 고려해야 하기 때문에 기초적인 웹 접근성 보다 더 많은 고려를 해야 할 수 있다.

비즈니스가 되고 새로운 수익 창출을 위해서 기업은 끊임없이 새로운 고려와 시도를 하는데, 접근

8) 섯다운제의 영향은 게임의 역기능 예방 효과보다 오히려 시장 위축에 영향을 미치고 있고, 게임중독에서도 개인의 해석수준이 영향을 미치고 있어 사실상 제도적 효과는 미미할 수 있다.

성 문제에 있어서는 소극적인 태도를 취하는 것이 일반적이다. 그것은 접근성 조치가 부차적이고, 특히 비즈니스로 인식하지 않기 때문에 불필요한 비용만 지출하는 것 아닌가 하는 생각이 자리하고 있기 때문이다.

그런데 접근성은 비즈니스 될 수 없는 공공서비스인가? 우선 한국의 등록 장애인 규모는 2010년 기준으로 약 250만명이고, OECD 회원국 27개국의 근로가능연령(20~64세)의 장애인 출현율이 평균 13.8%이다[22]. 이 정도의 규모가 독점적 시장이라고 한다면 충분히 비즈니스로 접근하는 것을 고려할 수 있는 규모이다.

시각 장애인들이 스마트폰중에서 거의 대부분이 아이폰을 쓰는 이유는 아이폰에서 시각 장애인에 대한 접근성 조치를 하고 있기 때문이다. 즉 시각 장애인의 스마트폰 시장에서 아이폰은 사실상 독점적 지위를 갖고 있는 것이라고 하겠다.

세계적으로 게임접근성은 초보적인 단계일 뿐만 아니라 장애인에 특화된 게임은 거의 없다. 만약 게임접근성 조치가 되어 있는 게임, 나아가 장애인에 특화된 게임을 개발하여 서비스한다면 이는 새로운 독점적 시장이 형성되는 것이다. 그렇기 때문에 기업은 게임접근성을 부차적인 서비스로 인식하여 소극적으로 대응하는 것이 아니라 오히려 새로운 시장 창출이란 비즈니스적 관점에서 적극적으로 접근하는 것이 필요하다.

(4) 콘텐츠접근성의 전망으로서 게임접근성

웹 접근성 조치에 대한 의무화 시행이 얼마 되지 않았고, 웹 접근성조차도 충분하지 않은 시점에서 콘텐츠 체험의 보편적 환경인 게임접근성을 논의하는 것이 시기 상조로 비취질 수도 있다. 그렇지만 앞서도 언급했듯이 웹 접근성의 취지를 고려하고, 문화활동에 대한 적용을 고려할 때 접근성 조치는 단지 웹 사이트의 개선 문제로 한정될 수 없다.⁹⁾

특히 현대사회에서 문화활동은 콘텐츠에 대한 이용과 체험에 의해 이루어지고 있다는 점, 기술의

진화와 함께 참여적 활동과 공유에 대한 수요가 많아지고 있는 점 등을 고려할 때 지금 시기에 게임접근성은 향후 콘텐츠 접근성의 전망과 방향에 대한 모델이 될 수 있다.

게임이 갖고 있는 특성인 참여, 상호작용, 공유가 일상적 행위와 사회적 관계에서 주요한 요인으로 부각되고 있다는 점과 게임에 적용되는 새로운 기술과 서비스에 따른 이용의 방식과 태도가 일상화되고 있는 디지털 및 네트워크 환경에서의 사회적 영역에 미치는 영향이 확대된다는 점에서 게임 접근성은 접근성 일반과 특히 콘텐츠 접근성의 전망을 예시하는 역할을 할 수 있다.

6. 결 론

본 논문에서 웹 접근성을 촉발된 접근성 이슈를 토대로 하여 게임접근성의 사회적 함의를 살펴보았다. 아직은 게임접근성과 게임장애란 용어가 생소할 수 있지만, 본 고에서 살펴보았듯이 게임접근성에 대한 함의를 고려하면 게임의 사회적 위상에 대해 새로운 관점과 방향을 제공하는 핵심 용어가 될 수 있다.

게임이 현대사회의 대표적인 콘텐츠라고 하고 게임산업이 지속적인 성장을 하고 있지만, 한국 사회에서 게임은 실제 게임이용자의 규모와 상관없이 소수문화, 하위문화로 인식되고 있다. 즉 한국 사회에서 게임은 보편적 문화로서의 위상을 획득하고 있지 못한 것이다.

장애인차별금지법에서 방송 프로그램에 대한 접근성 조치를 규정한 것은 방송은 보편 문화로서의 위상을 획득하고 있었기 때문이라는 점을 상기하면, 게임에 대한 갈등이 발생하는 시기에 게임접근

9) 웹 접근성 조치에 대한 인증이 진행되고 있는데 문화 분야 관련한 웹 사이트의 접근성 조치는 매우 미흡하다. 웹 접근성 인증마크를 부여하고 있는 3개 기관(한국정보화진흥원 웹접근성연구소, 한국장애인인권포럼, 한국웹접근성평가센터)의 웹 접근성 인증 현황을 보면, 2013년 9월말 기준으로 약 5%가 되지 못하고 있다.

성의 의미와 게임접근성의 일상성과 보편성의 관점을 숙고하는 것이 게임에 대한 새로운 문화적 가치를 창출하는 것이 될 것이다.

게임이 특별한 대상과 공간의 문화가 아니고, 게임에 대해 배타적인 인식을 넘어서서 소수와 하위가 아닌 보편성의 문화적 지위를 획득하기 위해서는 게임접근성 관점으로 새롭게 정립해야 할 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korea Government (NRF-2011-330-B00107).

REFERENCES

- [1] Segyeilbo “The disabled, Cultural life is only dream.... ‘the wall of high discrimination’, 2013. 4. 19.
- [2] Jim Thatcher etc Web Accessibility: Web Standards and Regulatory Compliance, p.73, Aicon, 2011
- [3] Sangki Jin, Joonho Hyun, An Analysis of Panel Data on the Web-accessibility Policies of Local Governments in Korea, National information society agency, The information policy, Vol. 18, No. 4, p.44, 2011
- [4] Taejun Park etc, The beginning Web Accessibility Project, p.23, Wikibooks, 2013
- [5] Oh My News, Beyond the the visual impairment, Playing the Starcraft, 2003. 5. 26.
- [6] KOCCA, Developing & disseminating e-Sports learning program for the disabled student, 2009
- [7] KOCCA, The study of sport rating category for the invigorating e-Sports for the disabled, 2011
- [8] Sokrok Song, the adaptation e-Sports policy & serious game : the case study, the 11th Special education informationization conference, 2013. in Korean
- [9] Korea Blind Union, The evaluation & improvement plan : Game accessibility(web, mobile), 2013
- [10] IGDA, Game Accessibility White Paper, 2004
- [11] Kevin Bierre, Improving game accessibility, Gamasutra, 2005
- [12] Gareth Griffiths, Subtitles : Increasing game accessibility, comprehension, Gamasutra, 2009
- [13] The Ablegamers Foundation, Includification : A practical guideline to game accessibility, The Ablegamers Foundation, 2013
- [14] MS, Making video games accessible: business justifications and design considerations, 2013. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ee415219\(v=vs.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ee415219(v=vs.85).aspx)
- [15] Dimitris Gammenos, Anthony Savdis, Constantine Stephanidis, Designing universally accessible games, ACM Computers in Entertainment Vol. 7, No. 1, pp. 8:1~8:29, 2009
- [16][17] IGDA, Game Accessibility Guideline, 2011
- [18] IGDA Game Access SIG, Game Accessibility Top Ten <http://igda-gasig.org/about-game-accessibility/game-accessibility-top-ten/>
- [19] Hankookilbo, ‘Computong utilization ability’ the Highest of rhe generation gab among the OECD, 2013. 10. 8.
- [20] Min-Kyu Kim, “The Impact on the Cultural Contents Market of the Legal Issue in Korea - Focusing ‘Open Market’ & ‘Shut-down’ in Game Industry”, The Journal of Korea Game Society, Vol.12, No.2, pp.63-74, 2012. in Korean
- [21] Ye-Beet Jang, Hye-Rim Lee, Min-Kyu Kim, Eui-Jun Jeong, Seoung-Ho Ryu, “The Effects of Self-control and Construal Level on Game Addiction”, The Journal of Korea Game Society, Vol.13, No.2, pp.131-142, 2013. in Korean
- [22] Ministry of Employment and Labor, Korea employment agency for the disabled, 2010 the disabled statistics, 2010



김민규 (Kim, Min Kyu)

2002.2 고려대학교 사회학 박사(Ph.D. 문화사회학전공)
2003-2009.5 한국게임산업진흥원 본부장·팀장
2009.5-2010.2 한국콘텐츠진흥원 팀장
2010.3-현재 아주대학교 문화콘텐츠학과 조교수
2011.6-현재 아주대학교 문화콘텐츠연구센터 센터장

주요 연구 분야 : 콘텐츠산업과 사회 간의 상호작용성,
콘텐츠 기획 및 비즈니스 모델링,
행위작용에 있어서 이용자의 인식과 태도,
다양한 콘텐츠 분야에서의 스토리텔링
방식

관심분야 : 게임콘텐츠 및 산업 비즈니스 연구,
인터랙티브 콘텐츠 및 테크놀로지,
유저 인터페이스 및 이용 패턴
