



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게이머가 원하는 것: 실버 게이머 (What Gamers want: Silver Gamers)

Andy Robertson

가마수트라 등록일(2008. 7. 10)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3720/what_gamers_want_silver_gamers.php)

[게임 제작자는 어떻게 광범위한 게임 유저들을 사로잡는 타이틀을 만들어낼까? 가마수트라(Gamasutra)의 "아동 게임"의 다음 프로젝트로 우리는 게임 제작자들을 위한 10 가지 팀을 찾기 위해 연령이 좀 높은 게이머들과 함께 게임 플레이 세션을 기획했다.]

게이머들이 진정 원하는 것이 무엇인가를 알아내기 위한 다음 단계는 연령이 높은 게임 플레이어들에게 관심을 갖는 것이다. 우리가 "실버 게이머"로 분류한 이 그룹은 그들이 어린 시절에 비디오 게임은 구경도 못한, 게임 플레이어 시장에서는 거의 제외된 사람들이라 할 수 있다. 50 세 이상의 이 플레이어들에게 게임 좀 해보자는 제의를 했을 때의 첫 반응은 "나는 게임 잘 몰라요, 내가 어떻게... 그럴지만 한번 해보죠" 였다.

늦봄 몇 주 동안 우리는 참가를 원하는 몇 명의 나이가 지긋한 참가자들과 함께 게임 플레이 세션 시리즈를 기획했다. 우리는 "가족 게이머 세션"에서처럼 결과가 어떨지 예측할 수 없었다. 그러나 매일 끝 무렵에는 우리는 많은 것을 배우게 됐고, 그것들이 현실적으로 그다지 요원해 보이지는 않았다.

이런 다양한 내용과 관찰을 통해 우리는 이 그룹이 비디오 게임에서 어떤 것들을 바라는 지 알아낼 수 있었다.

1. 튜토리얼 반복

많은 플레이어들이 게임 방법의 기초를 숙지하는 데 평균 보다 좀 더 긴 시간이 걸렸다. 설명은 주로 중요 부분만 대충 훑어 보고, 어느 정도는 사전 지식이 있다고 가정했다.

그러나, 게임을 좀 아는 플레이어는 귀찮아하고 건너뛰는 이 트레이닝 세션 부분을, 실버 게이머들은 그들이 완전히 이해됐다고 확신이 생길 때까지 '반복'하길 원했다. 그리고 나서야 비로소 편안한 마음으로 게임을 시작했다.

놀랍게도 Wii의 *Madden 08*이 이 부분에서 특별히 좋은 점수를 뒀다. 각 컨트롤 방법마다 시기적절한 설명이 제공되었을 뿐 아니라 게임 중간에 다른 동작에 대한 연습 세션에 들어갈 수도 있었다.

2. 인쇄된 매뉴얼

좀 더 이해를 돕자면, 게임 방법이나 컨트롤 방법을 설명해주는 좀 더 좋은 인쇄 자료가 필요한 것이다. 테스트해 본 게임 중 거의 대부분은 팜플렛이 별로 없었다. 대개 마케팅과 다국어 설명서를 만들면 보통 서너 페이지에 지나지 않는다.

게이머들이 트레이닝 자료를 읽는 것에 관심이 없다고 생각하기가 쉽다. 그러나, 이 노령의 플레이어들은 게이머들이 스크린 상에서 보다는 지면 상으로 읽는 것을 아주 선호한다는 것을 확실히 알게 해주었다.

게이머 중 한 사람인 Fred는 “왜 전화기처럼 ‘퀵 스타트’ 안내서가 없는지 몰라요” “왜 제대로 된 안내 매뉴얼을 얻을 수 없죠?”라고 물었다. 우리 실버 게이머들은 대부분 게임 시작 전에 기초 매뉴얼을 읽을 수 있다면 이것이 게임에 대한 두려움을 상당히 없애 줄 것이라는 데에 동의했다.

이 부문에서는 *GTA IV*가 좋은 점수를 얻었다! 우리는 게임 자체에 그렇게 많이 몰입하지 않았음에도 불구하고 모두가 인쇄된 맵(map)을 갖고 있다는 데에 감사했다. 실버 게이머 중 연령대가 좀 낮은 한 사람이 BBC Micro의 *Elite*를 플레이했을 때 아주 좋은 자료를 가졌던 것이 기억났다면서 이것이 그가 게임을 즐기는 데 얼마나 도움이 됐는지에 대해 얘기했다.

“비행 가이드와 키보드 레이아웃을 가지고 있어서 내가 정말 게임을 하고 있다는 느낌을 받았죠. 요즘 게임들은 이런 것들을 많이 제공하는 것처럼 보이지만 실제로는 아니죠. 정말 안 좋아요.”

3 인 게임 리더빌리티 (In-Game Readability: 게임에서의 가독성)

실버 게이머들이
어떠리라는 것은 예상은
했었지만, 많은
참가자들이 텍스트가 큰
고화질 화면에 나오는데도
잘 안 읽힌다고 했다.

사실 몇몇 사람들은
텍스트 사이즈를 많이
축소하지 않은 즉, 별로
선명하지도 않은 일반
화질을 더 선호하는 것
같았다.



텍스트 사이즈도 작고, 텍스트를 읽을 시간이 한정된 일부 게임들은 신경질적인 반응을
나오게도 했다.

“잠깐만요, 지금 뭐라고 그런거죠?” 자주 이런 이야기가 나왔다. *GTA IV* 는 여기서 최고의
불청객이었는데, 그 이유는 텍스트가 게이머들이 뭘 해보기도 전에 빨리 사라졌기
때문이었다.

반면에, *Wii Play* 의 “Find Mii”는 좋은 점수를 얻었는데, Wii 리모컨으로 B 버튼을 누르면
바로 설명을 볼 수 있었기 때문이었다. 텍스트 사이즈도 컸고, 텍스트와 배경 화면이 아주
대조되어서 이 두 가지 사항이 모두 이 게이머 그룹에게는 감사한 일이었다.

4. 게임 용어

당신 만큼 게임을 많이 해보지 않은 사람들과 얘기를 하고 나면 당신이 얼마나 많이 게임
용어를 사용하고 있는지 알게 된다.

정말 그렇다. “D-Pad”가 그 좋은 예인데, 이것이 “방향 패드(directional pad)”의 줄임말
임을 기억하려면 잠깐 생각을 해봐야 한다.

그러나, 실생활에서 “패드(pad)”는 다른 의미로 쓰이는 경우가 많다. 우리 실버
게이머들에게는 이 게임 용어들이 낯설고 때때로 짜증을 불러오기도 했다. “아니 좀 평범한
단어들을 사용할 수 없나요, 제발?”

“레벨 업”도 혼동스럽기는 마찬가지. “내 레벨이 뭐지? 고수 레벨이 필요한데, 어떻게 하면 올라가지? 확실히 전투적인 (그러나 정당한) 이런 말들이 우리 할아버지, 할머니의 한 분의 입에서 튀어나왔다.

5. 소재의 다양성

테스트 게임들에 대해서 리뷰하는 동안에 실버 게이머들 중 여럿이 왜 비슷한 게임들이 많은지에 대해 의문을 제기했다. “왜 또 드라이빙 게임을 해야 해요? 이거 아까 한 거랑 같은 거 아니에요?”

일단 이 얘기가 거론되고 나니, 몇몇 오버랩되는 게임들을 권하기가 힘들어졌다. Wii 의 *Spiderwick Chronicles* 와 *Harry Potter* 는 일단 해보면 기본적으로 아주 비슷한 게임들이다.

어떤 영역에서의 게임들은 실버 게이머에게 달갑지 않았는데, 많은 다른 타입의 게임들이 무시됐기 때문이다. “저는 수영에 관한 게임이 좋아요. 집 고치기 같은 건 어때요? 좋은 게임 소재가 되지 않겠어요?”

우리는 그 동안 한 번 해보라는 식 이상의, 손자 손녀가 함께 할 수 있는 게임을 찾으려고 노력해왔는데, 최근 Nintendo 가 게임 소재들을 확장한 몇몇 게임들을 출시했다.

예를 들어, *Clubhouse Games* 는 그들이 하고 싶어했던 카드 게임이 약간 있었고, Wii 의 *Deca Sports* 는 일반적이지 않은 스포츠 아이 스케이팅과 컬링(curling)을 소재로 해서 둘 다 빅 히트였다.

6. 세대를 뛰어넘는 플레이

우리가 비슷한 연령 대의 사람들을 모았음에도 불구하고, 그들 중 많은 사람들이 어떻게 하면 자신들의 경험이 가족들과 게임을 하는데 도움이 될 지에 대해 공공히 생각하길 원했다. 특히 다른 연령대의 사람들이나 다른 게임 레벨을 가진 사람들과 함께 할 수 있는 게임에 관심이 있었다.

한 참가자는 “게임이 조카와의 어떤 공통점을 갖게 해줄 거 같아요.”라고 말했다. 다른 참가자는 “몇몇 게임은 정말 재밌었어요. 빨리 손녀딸과 함께 해보고 싶네요.”라고 말했다.



각기 다른 레벨의 플레이어들이 함께 플레이 가능한 게임들이 정말 인기였다. 가끔 우리가 이 게이머들이 집에 돌아가서 그들의 가족들과 플레이할 수 있도록 트레이닝하고 있다는 느낌마저 들었다.

가족 게이머 세션에서 제기됐던 핸디캡 적용 아이디어는 여기서도 역시 잘 적용됐다. 그러나 우리 실버 게이머들에게는 다른 연령대의 플레이어와 게임하는 것은 물론 다른 레벨의 플레이어와 게임 하는 것도 중요했다.

Wii(여기 또 등장한다)의 *Smarty Pants* 는 그 점에서 좋았는데, 왜냐하면 이 게임은 여러 다른 나이의 그룹들을 위한 질문들을 제공했기 때문이다. 바로 이러한 점 때문에 가족 단위의 플레이어들이 가족

구성원 간에 서로 게임을 즐길 수 있게 해주었다.

그들은 Wii-mote 가 춤을 추게 만드는 것을 알고는 처음에는 좀 풀이 껴있다가, 이것이 정답에 좀 더 많은 포인트를 준다는 것을 깨닫고 나서는 바로 최선을 다해 신나게 방방 뛰었다.

7. 자세

컨트론티에 관해서, 몇몇 실버 게이머들을 걱정하게 만든 것이 있었는데, 전체 세션 동안 내내 서서 플레이를 해야 할 것이라는 것이었다.

여기서는, 보통은 즐거움을 선사하는 *Wii Sports* 가 별로 좋은 성적을 거두지 못했다. 왜냐하면 이 게임의 모션은 앉아서 할 수가 없었기 때문이었다. 직업이 간호사인 조앤은 “나는 하루 종일 서 있어요! 저녁 내내 또 서 있기는 싫어요.”라고 말했다. “영화를 보려고 서있고 싶지 않아요, 하물며 내가 왜 게임을 하기 위해서 서 있어야 하는지 잘 모르겠어요. 게임은 모름지기 좀 편안해야 하는 거 아닌가요?”

EA 의 *Tiger Woods* 는 좋은 점수를 얻었다. 왜냐하면 이 게임은 대단한 인기를 모았던 착석 컨트롤 기능(seated control feature)이 있었기 때문이었다. 이 착석 스윙 옵션은 각 플레이어마다 조절이 가능해서 플레이어 한 그룹이 그 게임을 각각 어떻게 컨트롤할

것인지를 결정할 수 있었기 때문이다. 이 착석 옵션은 일반적인 수직 모션의 스윙을 수평적인 액션으로 변환한다. 그래서 만약 게이머들이 매 샷마다 서고 싶지 않으면 앉은 자세로 옵션으로 설정할 수 있다.

8. 장소

우리는 게임 플레이 장소(테스팅 룸)에 대해 그다지 많이 생각할 필요가 없었는데, 실버 게이머들은 이것을 좀 더 중요하게 생각했다. 테스트 룸에 램프를 켜는데도 어떤 사람들은 좀 어둡다고 느꼈고, 우리는 큰 등이 필요했다.

우리는 우리 소파가 편하게 게임을 하는 데 너무 많이 폭신하다는 것도 알게 되었다. 사실, 우리가 몇 개를 식탁 의자로 바꾸고 나서, 몇몇 사람들에게는 전체적인 과정이 좀 더 향상되는 것처럼 보였다.

가구를 어떻게 배치하느냐, 얼마나 소파를 폭신하게 하느냐에 관한 것들은 게임 자체가 어떻게 컨트롤 할 수 없다는 것이 분명하지만, 많은 게임들이 얼마나 플레이어들이 스크린에 가까이 있는지를 이미 가정해서 만들어 놓은 것처럼 보인다. 이것은 앞서 나온 텍스트 사이즈와 가독성에 영향을 미치는 것이다.

그러나 좀 더 명확하게 말하자면, 우리 테스트에서 게이밍 셋업은 Wii-mote 성능에 영향을 미치는 것처럼 보였다. 왜냐하면 플레이어들이 소파에 앉아서 플레이 하기에는 너무 힘들었기 때문이다.

“좀 더 강력한 리모컨을 살 수 있나요? 여기 좀 앉아서 사용할 수 있도록 말이에요.” 린다가 물었다. 그리고 우리는 이것이 흥미로운 아이디어라고 인정해야만 했다 – 확실히 Nintendo는 멀리서도 좋은 결과를 보장하는 좀 더 파워풀한 리모컨을 팔 수 있을 것이다.

9. 공간을 뛰어넘는 플레이

실버 게이머들이 고맙게 생각한 좀 더 기술적인 기능 중 하나는 온라인 플레이였다. 온라인 플레이가 무엇인지 설명하고, 또 온라인 플레이로 다른 지역에 있는 사람들과 플레이도 하고 얘기까지 할 수 있다는 것을 설명하는 데 시간이 좀 걸리긴 했지만, 일단 개념을 이해하고 나서는 아주 좋아했다.

“이 기능으로 덴마크에 있는 아들과 게임을 할 수 있어요. 우리는 Uno 게임을 하면서 동시에 대화를 나눌 수도 있죠.”

이런 점에서, 360 커뮤니케이터 헤드셋이 인기였는데, 게이머가 그들 가족과 게임을 하면서 얘기까지 할 수 있었기 때문이다(설사 다른 지역에 있다해도).



한편, 마음에 안 든 것은 바로 이 헤드셋의 디자인이었다. “왜 이렇게 불편하게 만들어놨죠? 제가 10 년 전에 콜센터에서 근무했었는데, 그때 쓰던 헤드셋이 이것들보다 훨씬 나아요.”라고 한 게이머가 말했다.

360 헤드셋이 예전 Xbox 보다 100 배 나아 보이는데도 실버 게이머들 눈에는 불편해 보인다는 것을 알 수 있었다.

10. 게임 길이

이 그룹의 마지막 코멘트는 각 게임의 길이에 관한 것이었다. 그들은 확실히 길이가 짧은 게임을 선호하는 것 같았다. 가장 인기였던 게임들은 몇 분 만에 끝나는 것들이었다.

Will Play 의 Cow Racing 은 재미와 길이를 아주 적당히 조합한 게임처럼 보였다. “나는 얼른 끝내고 내가 얼마나 잘했나 보고 싶어요.” 참가자 중 한 명인 Derrick 이 말했다.

이런 짧은 길이의 플레이들은 게임 결과에 대해 얘기하고 생각해보기를 원하는 이 그룹의 요구사항과도 잘 부합되는 것 같았다. 그들은 확실히 다음 게임에 대해 서로 전략을 짜는 것을 즐기는 것처럼 보였다.

“게임 중간 중간에 서로 얘기할 수 있어서 더 재밌어요.” 한 사람이 말했다. 다른 한 사람은 “게임 재밌죠, 하지만 일과를 마치고 나서 내가 가족들을 만났을 때 일단은 얘기부터 좀 하고 싶어요. 만약 우리 가족이 게임을 한다면 서로 얘기도 할 수 있는 그런 게임이어야 할 거예요. 보드 게임처럼요.”

결론

자, 이제 결론이다. 이것이 바로 우리 실버 게이머들이 게임에 대해 바라는 것들이다. 지난 번 ‘가족 게이머’에서 배운 것처럼, 이런 그룹들과 같이 앉아서 시간을 보내야만 그들이 원하는 것이 무엇인지 확실히 알게 된다. 우리는 그들 모두가 얼마나 게임 플레이에

열심인지에 대해 놀랐고, 가끔 얼마나 그들의 요구사항이 게임 메이커들로부터 간과됐는지에 대해서 실망스러웠다.

그러나 여기서의 핵심은 우리가 갈 길이 그렇게 멀지 않다는 것이다. 튜토리얼의 반복, 인쇄된 매뉴얼, 좀 더 향상된 가독성과 게임 용어의 최소화 등 플레이어를 돕는 데 좀 더 초점을 맞춘다면, 이 실버 게이머들을 이끌어 게임 플레이를 하게 만드는 것은 아주 간단할 것이다.

여기에, 다양한 게임, 실버 게이머들이 다른 레벨의 게이머들과 함께 할 수 있는 게임을 제공한다면 이 실버 게이머들은 빠르게 흡수될 것이다. 플레이 장소, 플레이어의 자세, 게임 시간 등을 대폭 고려해서 이런 변화들을 완성시킨다면, 우리는 실버 게이머들이 원하는 것에 굉장히 근접한 제품을 제공할 수 있을 것이다.