



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

자막: 게임 접근성 및 이해의 증가 (Subtitle s: Increasing Game Accessibility, Comprehension)

Gareth Griffiths

가마수트라 등록일(2009. 2. 5)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3922/subtitles_increasing_game_.php)

비디오 게임이 인기가 있다는 데에는 의문의 여지가 없다. 판매량은 계속 증가하고 있으며, 개개의 타이틀이 수백만 부씩 팔리고 있다. 예를 들어 *Wii Fit*은 8 백만 카피가 팔렸으며, *Halo 3* 는 출시 8 시간 만에 180 만 장이 팔렸다! 현재까지 총 타이틀 수가 얼마나 될 지는 정확히 알 수 없지만, 적어도 수백만 개 이상은 될 것으로 추산한다.

능히 짐작할 수 있듯이, 이 수 백 만개의 타이틀 중에서 게임을 사는 사람들이 분명 모두 같지는 않을 것이다. 플레이어들 중 상당수는 일종의 장애가 있을 수도 있고, 여기서 비디오 게임은 가능한 한 많은 사람들이 접해볼 수 있도록 관리하는 것이 중요하다.

놀라울 만큼 널리 나타나는 장애 중 한가지는 청력 장애이다. 플레이어가 완전히 청력을 잃었는지, 아니면 청각에 특정한 문제가 있는지, 게임은 이 두 부류 모두를 수용할 수 있어야 한다. 그 가장 간단한 방법은 자막을 사용하는 것이다.

게임과 자막 사용에 대해 다루어 보기에 앞서, 먼저 통계학적으로 잠깐 살펴보도록 하자. 선진 세계의 경우만 보았을 때, 청력 장애인의 수는 2015 년에 2 억 1 천 5 백만 명에 달하는 것으로 나타난다. 이들 중 9 천만 명은 유럽인들이다.

1971 년에 연구를 발표한 GRI(Gallaudet Research Institute)에 따르면, 미국 인구의 8.6%가 청력을 완전히 잃었거나 청취에 어려움이 있는 것으로 나타났다. 이는 조사 시점에서 235,688,000 의 총 인구 중 약 20,295,000 명에 해당하는 수치이다. 누가 보아도 이는 많은

수이며, 현재 미국인들 중 300 백만 명 정도가 마찬가지로 이에 해당한다는 점을 생각할 때, 그 수는 증가하고 있음이 분명하다.

이를 게임 환경과 연관 지어 생각해 보는 것도 좋을 것이다. 이들 중 얼마나 많은 사람이 비디오 게임을 하는지(또는 할 것인지) 전반적으로 살펴보면, 최소 2 억 1 천 5 백만 명 중에서 2%만 게임을 한다고 가정했을 때, 약 4 백만 이상의 수치가 나온다. 그 역시 엄청난 숫자이다.

현황

그러면 게임 산업에서 자막의 사용 현황은 어떠한가? 솔직히 말하면, 게임 대다수가 자막을 사용한다. Spectrum 과 Commodore 64 와 같은 8 비트 시절의 초기 게임들로 돌아가 보아도 게임에서 자막이 사용된 것을 볼 수 있다. 물론 당시에는 이것이 플레이어에게 스토리를 전달하는 유일한 방법이었으며, 사운드 하드웨어가 음성을 들려줄 만큼 정교하지 못했다.

그러나 오늘날에는 Ubisoft 와 같은 회사들에서 앞으로 출시될 모든 인-하우스 게임에서 자막을 사용할 것임을 공개적으로 언급하는 것을 볼 수 있으며, 다른 기업들도 그 동향에 편승할 것임을 짐작할 수 있을 것이다.

자막에 대해서 유의해야 할 중요한 점 한 가지는 이를 사용할 사람은 꼭 청력 장애가 있는 플레이어들만은 아니라는 사실이다. 모든 플레이어들이 자막이 유용하며, 다음을 수행하는데 기여한다는 것을 알게 된다:

1. 정보를 읽고, 중요한 정보를 듣기 위해 기다려야 할 필요가 없다.
2. 외부 세계의 소음으로 방해가 있을 때에도 정보를 놓치지 않고 입수할 수 있다.

비디오 게임에서의 자막 사용과 관련하여 필자가 느낀 한 가지 문제점은 개발자들이 따라야 할 지침이 있는 것 같지 않다는 점이다. 그 결과 필자는 종종 색 충돌 현상 때문에, 글자가 너무 작아서, 및 기타 여러 가지 문제들로 인해 읽을 수 없을 때가 종종 있다.

이는 텔레비전이나 영화 산업과는 대조되는 상황인데, 그 지침이 매우 엄격하여 사용자가 온전히 체험할 수 있게 마련되어 있기 때문이다. 우선 텔레비전 회사들은 자막을 몇몇 선택된 프로그램에만 배치하는데, 그 변화 속도가 매우 빠르다. 예를 들어, BBC 의 경우 BBC TV 프로그램의 100%가 자막을 포함하며, BBC One 과 BBC Two 의 95%도 이미 자막을 사용 중이다. BBC Three, BBC Four, CBBC, CBeebies 및 BBC News 채널의 80%도 자막을 사용한다. 생각해 보면 이는 매우 인상적인 보고이다.



그러나 텔레비전의 경우를 생각해 보면, 매체 서비스 기업들이 따라야 할 전반적인 표준들이 있다. 영국의 경우, 모든 방송사가 따라야 할 엄격한 지침들을 제시하는 Ofcom이 세운 표준들이 있다.

그 몇 가지 예들은 다음과 같다:

자막은 디지털 화면의 판독을 용이하게 하기 위해 설계된 Tiresias Screenfont 를 사용해야 한다.

표준 선명도의 DTT 서비스 상의 자막은 텔레비전 상에서 20 행을 넘어서는 안 된다.

자막은 16:9 화면의 “세이프 캡션 영역” 내에 배치되어야 하며, 화자의 입이나 기타 중요한 정보 또는 활동을 가리지 않는 한 화면 하단에 위치하는 것이 일반적이다.

사전 준비된 자막은 그에 맞춰 미리 녹음한 프로그램에 사용해야 한다.

권장 색상은 대조가 되도록 검정 배경에 흰색, 황색, 청록색, 및 녹색으로 한다.

자막은 2 행 이상을 차지하지 않는 단일 문장으로 하되, 화면을 가리지 않는 한 3 행을 사용할 수도 있다. 단어가 2 행에 나뉘는 경우는 피해야 한다.

발화자가 즉시 나타나지 않는 경우, 첫 자막에 화자를 표시하는 캡션이 포함되어야 한다.

발화자가 다른 경우 다른 색상을 사용하여 표시해야 한다.

속도는 사전 녹음된 프로그램의 경우 분당 160~180 단어를 넘지 않도록 한다.

아동에게는 이보다 느리거나 편집이 더 잘 된 자막이 적절할 것이다.

“자막”이라는 단어를 프로그램 시작 시 화면에 명료하게 표시해야 한다.

Ofcom 은 특히 접근성을 강조하며, 자막에 “오디오 설명”을 도입하였는데, 이는 스토리의 나레이터와 같은 것으로서 몸으로 표현하는 언어, 표현, 움직임 등의 추가 해설이 포함된다. 이로써 보지 못한 것을 들을 수 있게 해주며, 따라서 내용을 놓치지 않고 이해할 수 있게 해준다.

그러면 게임에서 자막이 플레이어들에게 사용되기 위해서는 어떻게 해야 하는가? 필자가 이 일을 좋아하는 것은 플레이어들과 정기적으로 함께 일할 수 있기 때문이며, 필자의 연구의 상당 부분을 실제적인 경험에 기반하여 진행할 수 있다는 점이다. 이는 그들이 게임을 하는 방법을 관찰하고, 좋아하는 것과 싫어하는 것을 물어보고, 플레이어의 관점에서 게임을 즐길만한 것으로 만드는 요소가 무엇인지 전반적인 이해를 얻음으로써 가능하다.

이러한 경험을 통해 필자는 자막을 게임에 삽입할 때 도움이 될 수 있도록 따를 만한 일종의 지침이 있다면 모두에게 유익이 될 것임을 깨닫게 되었다. 그래서 본 기사는 게임 안에 자막을 넣을 때 유의해야 할 부분들을 강조하고 일련의 지침들의 기반이 될 만한

점들을 살펴볼 수단을 제공하고자 함이다. 이 목록은 완성이 아니라 시작임을 기억해 주기 바란다.

지침

1. 적합한 폰트를 사용하라

너무나 평범한 것처럼 들릴지 모르지만, 필자는 “어여쁜” 폰트를 사용하려다 완전히 읽을 수 없게끔 해버린 게임을 많이 보아왔다. 자막은 읽기 쉽고, 보기 좋으며 간단해야 한다. 그 예로는 Times Roman, Helvetica, Arial, Calibri 등이 있다. 특정 양식의 폰트를 사용하는 것이 중요할 경우, 쉽게 읽을 수 있는지 먼저 플레이어들에게 철저히 테스트해 보아야 한다.

2. 충분한 크기의 폰트

폰트는 읽기 용이할 만큼 충분히 커야 한다. 사용자가 읽으려고 긴장하거나 힘들게 결눈질을 해야 한다면 적당한 크기가 아니다.

3. 일관된 폰트 크기와 대소문자 구분

폰트는 항상 동일 크기에 대소문자를 구분하여 양호한 가독성을 확보해야 한다. 예를 들면 다음과 같다:

"스페인에서 비는 주로 평야에 내린다(The rain in Spain falls mainly on the plain)"는 "THE RAIN IN SPAIN FALLS MAINLY ON THE PLAIN"보다 읽기가 더 쉽다.

이렇게 할 때에 특정 부면을 강조하기 위해 대문자를 사용해야 할 때에도 훨씬 읽기가 더 쉬울 것이다.

4. 다양한 출력 장치에서 사용 가능할 것

누구나 HDTV 를 갖고 있는 것은 아니며, 따라서 현재로서는 자막이 HDTV 와 SDTV 모두에서 표시될 수 있어야 한다. 따라서 독자의 게임이 실행될 모든 디스플레이에서 철저하게 사전 테스트를 수행하여 특정 환경의 플레이어도 쉽게 단어를 읽을 수 있는지 확인해야 한다.

5. 행 길이를 항상 적절히 제어할 것

화면 전체 길이를 모두 덮을 만큼의 긴 문장을 사용하려는 경향이 있을 수 있다. 연구에 따르면 사용자는 텍스트가 더 작고 행이 좁을수록 더 편하게 읽는다고 한다.

6. 단어와 행간 간격을 충분히 유지할 것

대화문이 많을 경우, 가능한 한 많은 단어를 화면에 억지로 채워 넣으려는 경향이 있을 수 있다. 이 경우 단어가 서로 너무 인접해 있어서 읽기가 어렵고 단어를 식별하기가 그 만큼 더 힘들어진다.

단어들 간에 충분한 간격이 있는지 확인하고, 필요하다면 대화문을 나누어 사용자가 명료하게 개개의 단어를 읽고 식별할 수 있게 해야 한다.

그에 더하여, 자막이 여러 행으로 나뉠 경우, 행간에 공간이 충분하여 문자가 서로 겹치는 일이 없도록 해야 한다.

7. 켜기/끄기가 자유로워야 함 (항상)

모든 사람이 자막을 원하거나 필요로 하는 것은 아니므로, 플레이어에게 원할 때에는 언제든지, 게임을 하는 중이라도 스위치를 켜거나 끌 수 있게 해야 한다.

8. 제어 버튼을 구분할 것

사용자가 자막을 없애려고 버튼을 누를 경우, 마지막 자막이 사라질 때 동일한 버튼이 동작을 실행시키게 해서는 안 된다. 예를 들어 *Mass Effect*를 살펴보자. 이 경우 사용자가 자막을 없앨 수 있게 하는데, 자막이 마지막 부분에 도달했을 때 동일한 버튼이 대화문 옵션을 활성화하는 데도 사용되었다. 이는 매우 성가신 일이 아닐 수 없다. 그림 1 은 이러한 상황이 일어날 때의 장면을 예시해 주고 있다.



그림 1: *Mass Effect*의 한 장면.

9. 사용자가 속도를 제어하게 할 것

플레이어의 통제를 벗어날 정도로 긴 자막만큼 안 좋은 경우도 없는데, 이는 곧 화면 상에 너무 길거나 짧게 표시되는 경우를 말한다. 또한 모두가 같은 속도로 읽을 수도 없는 일이다. 따라서 플레이어에게 자막이 화면 상에 어떻게 표시될 것인지 조절할 수 있게 해주어야 한다.

10. 적합한 색상을 선택함

여기서는 여러 가지 제기될 만한 문제점들을 짚어 보도록 하자:

✦ 시스템 폰트와는 다른 색상을 사용할 것

자막을 다른 시스템 폰트와는 다른 색상으로 설정하는 것도 중요하다. 이로써 사용자가 실수로 대화문을 착각하거나 단어들이 뒤섞이는 일이 없게 해야 한다.

자막의 적합한 색상을 선택하는 것 역시 중요하다. 권장 색상은 명확히 대조를 이루도록 검정 배경에 백색, 황색, 청록색, 녹색 등이다.

각각의 배경 위에 표시할 것

자막이 표시될 때 배경이 항상 단색이라는 보장은 없다. 종종 자막이 게임에서 발생하고 있는 상황과 충돌을 일으켜 특정 단어가 극히 읽기 어렵게 되기도 한다. 이 때문에 자막이 두드러져 보이도록 별도의 배경 위에 배치하는 것이 가장 좋다.

그러나 전체를 검정 배경으로 하는 것이 항상 가능하지(또는 바람직하지) 않을 수도 있는데, 때문에 희미한 배경색을 사용하거나 화면 아래에 배치하도록 할 수도 있다. 그림 2 가 그 예이다.



그림 2 – 화면 하단에 자막을 배치한 예

이 모두가 가능하지 않다면, 적어도 그림자 효과(drop shadow)를 주어 폰트의 가시성을 높여 주어야 한다.

화면에 여러 캐릭터의 대화 내용이 표시될 때 색상을 다르게 할 것

화면에 한 사람만이 있을 때에는 자막이 한 색상으로만 표시 되어도 무방하나, X 와 Y 두 캐릭터의 대화가 전개될 경우, 두 사람의 대화 내용이 각기 다른 색으로 표시되어 플레이어가 누가 이야기하고 있는지를 쉽게 구분할 수 있게 해 주어야 한다.

11. 대화 중이라면 자막을 구분하여 번갈아 나타나도록 할 것

두 사람이 대화를 나누고 있다면, 플레이어는 누가 이야기하고 있는지를 알 수 있어야 한다. 현재 이야기하는 사람을 구분할 수 있도록 자막을 구분하여 번갈아 나타나도록 할 것을 권한다. 다음은 그 예이다.

Bob: 조심해, 위험하다고!

Jack: 고마워. 하마터면 빠질 뻔 했군.

Bob: 이젠 됐으니 걱정 말게나!

그에 더해서, 화자가 누구인지 분명하지 않을 때에는 자막에 화자를 표시하는 캡션을 입력해 준다. 위의 예에서처럼(참으로 멋진 대화문이 아닌가!), 화자들의 이름이 자막 앞에 첨부되어 있다. 특히 한 명 이상의 캐릭터가 등장하고 많은 양의 대화가 진행될 경우 플레이어가 이를 읽는 동안 혼동되기가 쉽기 때문에 매우 중요하다.

12. 필요하다면 캡션과 다른 관련된 대화 외 정보를 포함시킬 것

자막을 사용할 때, 다음과 같은 캡션을 표시할 수도 있다:

*Jack: (검을 빼는 소리) 오늘 적수를 만나셨군 그래!

재생될 음악의 분위기에 대한 간단한 예를 첨부할 수도 있다. 이 경우 먼저 그 앞에 적절한 문자를 삽입해야 한다. 다음의 예를 보자:

(부드럽고 잊혀지지 않을 음악)

이렇게 함으로써 청각 장애 플레이어들이나 청취를 힘들어 하는 플레이어들도 대화문을 읽을 수 있을 뿐 아니라 게임의 분위기도 느낄 수 있으므로 게임에 한결 더 심취하게 된다.

13. 항상 캡션 영역 내에서만 여유 있게 표시하도록 할 것

물론 순전히 “상식적인” 이야기이긴 하지만, 자막 하단이 ‘안전 지대’ 밖으로 잘려 나간 게임을 본 적이 있다. 이처럼 위치 선정은 항상 더 작은 텔레비전에서도 딱 들어 맞도록 하는 것이 중요하다.

14. 자막과 말하고 있는 내용이 일치하는 지 확인할 것

이 지침은 청력을 완전히 잃은 것이 아닌 플레이어들을 돕기 위한 것이다.

청각에 어느 정도 장애가 있는 플레이어들에게 자막은 들리는 내용을 보강해 주는 수단이 된다. 그들이 듣고 있는 것은 화면 상의 대화 내용이지만 자막은 들리는 내용과 완벽하게 부합되지 않는다면, 이는 극히 성가실 수 있으며 읽기가 더 힘들어 지게 할 수 있다.

그 때문에 자막은 대화 내용과 매 단어가 정확히 일치해야 한다.

15. 슬랭과 같은 유별난 용어 사용에 주의할 것

이는 말하는 내용과 자막 모두에 적용된다.

슬랭이나 관용어는 전 세계적으로 다양하며, 특히 영어권에서는 널리 사용된다. 예를 들어, “지방을 씹다(to chew the fat; ‘여유 있게 이야기하다’ 라는 뜻)”의 의미를 이해하는 사람이 얼마나 될까? 또는 “시체를 트렁크에 집어 넣다(Dump the body in the boot)”와 같은 말은 어떠한가? 여기서 “boot”란 영어의 “trunk”에 해당하는 영국식 표현이다.

게임이 단일 영역에서만 출시될 경우, 그렇게 큰 문제가 되지는 않겠지만 보통은 그렇지 않다. 슬랭의 사용이 대화문이 현재 통용되는 자연스런 말투처럼 들리게는 해 주겠지만 플레이어들이 그 말을 이해할 것인지가 중요하다.

16. 품질이 완벽한지 확인할 것

“너무나 지당한” 말처럼 들릴지 모르지만, 철자나 문법이 완벽한지 확인하는 것은 매우 중요하다. 자막에만 전적으로 의존하는 플레이어의 경우 정확한 맥락에서 단어들을 정확하게 읽을 수 있도록 해 주어야 하기 때문이다.

결론

언급한 요점들 다수는 상식적인 것으로 들릴 수 있겠지만, 실제로 이런 지침을 따르지 않아 사용자를 다소 곤란하게 하는 일이 자주 발생한다는 점을 생각해야 한다.

본 기사를 제대로 활용하려면 자막을 게임에 통합하려고 할 때 개발자들이 확인해야 할 일종의 점검목록으로 사용하면 좋을 것이다. 일상적으로 하고 있는 일의 경우 모두 확인했으리라 생각하기가 아주 쉽지만, 실제로는 항상 한 두 가지는 간과하고 있을 것이다. 이 지침은 그 동안 수행한 것이 필요한 조건에 부합하는지를 결정하는 방향을 제시해 줄 것이다.

유의해야 할 또 하나는 게임에서 자막은 “다른 모두가 그렇게 하고 있기 때문에” 또는 “마지막 순간에” 첨가하는 것이 되어서는 안 되며, 완전한 청각 장애인이거나, 잘 듣지 못하거나, 혹은 완벽히 들을 수 있는 플레이어 모두가 더 잘 몰입할 수 있게 하는 수단으로 여겨져야 한다는 것이다. 게임에 상당히 많은 대화문이 포함되어 있다면, 그 역시 게임의 다른 부분에서만 완벽한 품질을 구현해야 한다.

오늘날 우리는 점증하는 수의 고객들을 상대로 확장해 가는 게임을 만들고자 애쓰고 있다. 더 많은 사람들이 비디오 게임을 가까이 할수록, 이는 곧 특정 장애가 있는 사람들이 점점 더 그들 가운데 많이 포함되고 있음을 의미한다. 누구나 게임을 할 수 있도록 최선을 다함으로써, 우리는 수백만의 사람들에게 이미 제공되고 있는 것을 훨씬 더 많은 사람들이 즐길 수 있게 할 희망을 품고 있다.