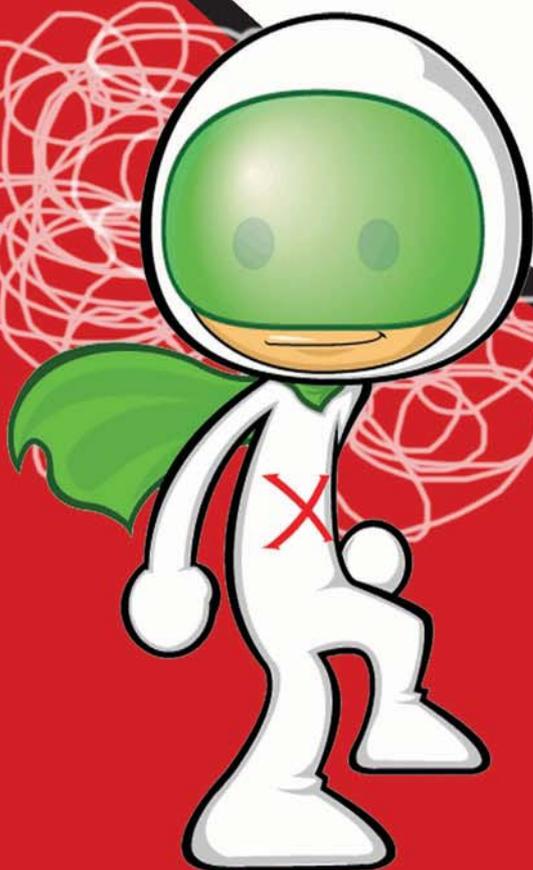
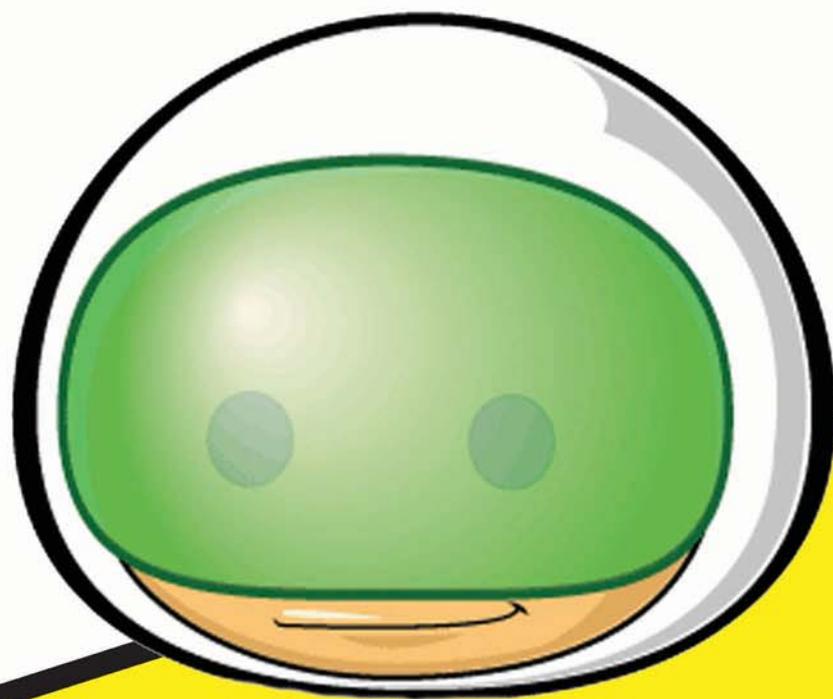




국내 최초 시각장애이용 게임  
온라인 피퍼



JOEN

많은 온라인 게임들, 이미 수차례 언론에서 보도되었듯이 1년에 수백, 수천 개가 개발되어지고 또 사라지고, 세상을 보기도 전에 묻히는 게임의 홍수 범람 속에서 모두 최고의 게임이 되기 위해 수많은 인원이 투입되어 노력과 열정으로 만들어졌을 게임들. 우리가 알고 있는 최고의 게임은 어떠한 기준으로 판단하고 결정지을 수 있을까?

최고의 게임!!

게임을 개발하려는 모든 사람들은 나름대로 이런 스스로의 질문을 통해 해답을 찾으려고 객관적일 것 같으면서도 꽤 주관적인 답변과 많은 생각들이 스쳐갈 것이다.

시각장애인 온라인 게임 피퍼의 제작기는 지금까지와는 조금 다른, 우리가 모르고 스쳐지나갈 수 있는 부분이지만 게임 개발자라면 한번쯤 생각해 보아야 할 것을 짚어보고 과연 최고의 게임은 어떠한 것일지에 대한 약간의 해답을 찾을 수 있도록 도움을 주고자 한다.

### 새로운 시도, 쉽지 않은 길

처음 피퍼를 기획하였을 때 우리는 게임 공해에서 살아남고 싶었다. 그리고 최고의 게임이 되고 싶었다. 최고의 게임이 꼭 돈을 많이 벌고 회원수가 몇천만 명이 되는 것은 아니라고 생각했다. 물론 돈과 엄청난 회원수가 뒷받침 되어야 최고의 게임이란 반열에 올라갈 수 있는 여러 요건 중에 하나이지만, 우리는 우리 기준에서 판단하는 것이 아닌 단 한 명이라도 게임 이용자가 알아주는 최고의 게임이 되고자 했다.

시각장애인, 눈이 보이지 않는 사람들, 항상 동정의 눈으로 바라봐야 하는 사람들? 우리가 일상생활에서 흔히 볼 수도 없고 본다고 해도 그냥 스쳐 지나갈 뿐이다. 일반 사람(비장애인)은 시각장애인을 보면 무슨 생각을 할까? 아니면 게임 개발자 또는 개발자가 되기 위해 열심히 공부하는 사람들은 과연 무슨 생각을 할까?

많은 비장애인과 게임 업계에 몸담고 있는 사람들에게 필자가 받은 첫 질문은 “어떻게 시각장애인이 게임을 할 수 있나요?” 라는 것이었다. 대체적으로 앞이 전혀 보이지 않는 사람들이 어떤 방법으로 게임을 할 수 있을까 하는 내용이었다. 하지만, 불가능한 것은 없었다. 그들은 단지 눈이 보이지 않는 것일 뿐, 소리를 들을 수 있는 귀와, 키보드를 두드릴 수 있는 손, 그리고 뛰어난 상상력, 기억력을 갖고 있다.

피퍼를 만들면서 항상 최초라는 수식어가 따라다녔다.

국내 최초 시각장애인과 비장애인이 함께 할 수 있는 보드게임.

국내 최초 시각장애인과 비장애인이 함께 할 수 있는 온라인 게임.

분명 국내 최초는 맞긴 하지만 세계최초는 아니었다. 이미 외국에서는 시각장애인을 위해 게임을 개발, 보급 하고 있었다. 우리는 그동안 바쁘게 살아왔고 또 대박을 노리며 우후죽순처럼 태어나 아쉽게 사그라져가는 게임들 속에 파묻혀 정신없이 지내왔고 지금도 달리고

있다. 대박 게임과 시각장애인은 전혀 어울리지 않은 관계이다. 그래서 우리가 최초가 되지 않았을까 하는 씁쓸한 생각을 해본다.

피퍼 기획 당시 임요한과 시각장애인 이민석 군의 스타크래프트 경기를 우연히 접하게 되었다. 실로 이것은 매우 충격이었고 우리에게 강력한 모티브가 되었다. 그리고 게임을 플레이하는 대상 자체, 즉 시점을 조금 더 넓고 멀리 바라보게끔 만들어주었다. 게임 플레이어 타겟은 이미 기획 단계부터 확정 짓고 들어가게 되는데 이미 우린 시장성이 전혀 없는 위험을 감수하고 시각장애인이란 대상을 타겟으로 정한다.

우리는 시각장애인 연합회, 맹학교, 시각장애인 복지관등을 돌아다니며 과연 시각장애인이 어떤 게임을 하고 있는지 알아보았고, 예상했던 대로 수백, 수천의 온라인 게임이 있지만 그들은 전혀 할 수가 없었다는 것을 알아내는 데 오랜 시간이 걸리지 않았다. 하고 싶은 마음과 열정은 있지만 신체적인 여건으로 할 수가 없었다. 유명 개발사에 게임들은 서로 경쟁적으로 최신 3D엔진으로 중무장하고 멋지고 예쁜 캐릭터가 있지만 시각장애인에게는 아무 소용없었다.

그래서 우리는 결정을 하게 된다. 시각장애인도 함께 할 수 있도록, 조금만 배려하면 별 어려움 없이 게임을 만들 수 있을 것 같았다. 그리고 그들만의 리그, 시각장애인만 할 수 있는 것이 아닌 비장애인과 함께 할 수 있는 게임을.

온라인 피퍼를 말하기 전, 보드게임 피퍼 (table boardgame)를 설명하지 않을 수 없다. 피퍼 게임의 역사?(출시된 지 벌써 3년차)를 살펴보면 온라인 피퍼가 최초가 아니다. 보드게임 피퍼는 본사에서 2004년 1분기에 기획이 끝난 상태였고, 2005년 6월, 출시와 동시에 ‘이달의 우수게임’을 수상하였다.

보드게임 피퍼는 숫자 전략형 보드게임으로서 비장애인은 숫자를 보면서 게임을 하고 시각장애인은 타일 위에 새겨진 점자를 손으로 읽으면서 게임을 한다. 피퍼 게임 구성은 1부터 16까지 번호가 새겨진 타일 각 4개씩, X 타일 4개 총 64개로 이루어진 게임이다. 보드게임, 온라인 게임 모두 동일한 조건이다.

보드게임의 생명은 룰이다. 쉽게 설명이 가능해야 되고 온라인 게임과는 다르게 보여줄 수 있는 비주얼이 한정되어있고 매우 정적인 방식으로 진행이 되어 자칫 지루해 질 수 있다. 하지만 피퍼 게임 자체 룰은 지루할 틈이 없이 매우 빠르고 경쾌하다. 최종적인 승리를 쟁취하기 위해 주도권(게임의 흐름을 조절하는 자)을 수시로 뺏고 빼앗기며 전략을 짜야 된다.



보드게임 피퍼

2005년 전국장애학생  
e-스포츠 페스티벌



기본적인 룰 습득만 가지고는 절대 승리 할 수 없다.

피퍼를 만들면서 가장 듣기 좋은 말은 “머리를 써야 이길 수 있겠구나” 라는 것이다. 어찌 보면 당연한 말 같지만 이런 말 들을 수 있는 게임, 그리 흔치 않기 때문이다.

2005년 9월 전국 장애 학생 e-스포츠 페스티벌 1회 대회가 열렸고 보드게임 피퍼는 운이 좋게 시각장애 부문 정식 종목으로 채택 되었다.그리고 올해 3회 대회가 열린다. (그러나 아쉽게도 보드게임 피퍼는 올해를 마지막이며 내년 대회부터는 온라인 피퍼가 그 자리를 차지할 것으로 보인다)

우리는 보드게임 피퍼가 정식종목으로 채택되자마자 피퍼를 온라인으로 개발하고자 하는 의지가 매우 강했다. 믿겨지지 않았지만 아니 예상 했겠지만 시각장애인 게임으로 돈을 벌겠다는 생각은 이미 잊혀지고 있었다.

온라인 피퍼는 국내 최초 시각장애인 온라인 게임이라는 첫 도전을 인정받아 2005년 2회차 콘텐츠 다변화 공모전 우수상을 수상했다.

시각장애인 온라인 게임을 개발하기 위해 직접 발로 뛰는 상황이 많았다. 그들에 관한 데이터가 턱없이 부족했기 때문이다. 처음 확보한 자료라고는 오직 컴퓨터 보유율과 국내 시각장애인 인구뿐이었다. 우리는 직접 맹학교 학생, 선생님, 시각장애인 연합회, 복지관등을 돌며 “꼭 온라인 게임이 필요한가” 라는 질문을 던졌다. 이들에 한결 같은 대답은 하고 싶는데 할 것이 없다는 답변이었다. 그리고 모 맹학교 학생의 대답은 필자의 의지를 더욱 확고히 해주었다. “비장애인과 게임을 꼭 함께 하고 싶어요.”

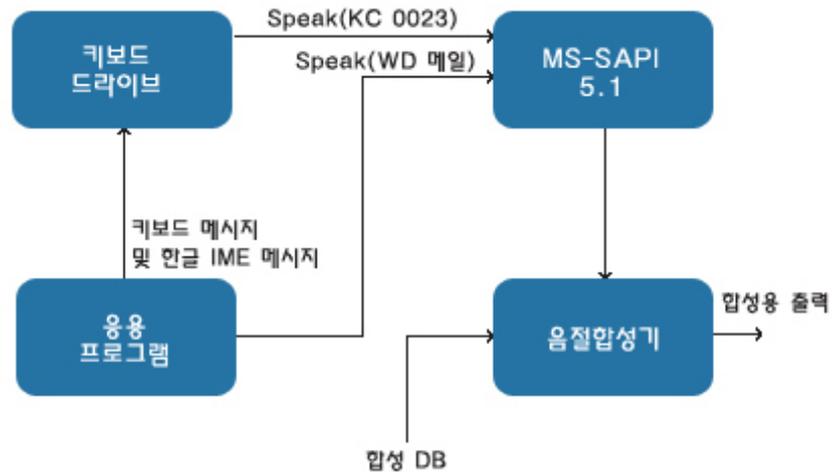
과연 비장애인이 시각장애인과 게임을 함께 하고 싶다는 생각을 하는 사람은 몇 명이나 될까?



온라인 피퍼

### 온라인 피퍼 시스템 - 시각장애인의 눈, 소리

시각장애인 온라인 게임 피퍼는 TTS (TEXT-TO-SPEECH) 음성 합성 엔진을 사용한다. 이미 많은 업체에서 활용해 핸드폰, 전자사전 등 다양한 콘텐츠로 사용되고 있는 보편적인 음성 엔진이다. 시각장애인은 이 TTS 음성 엔진을 이용해서 컴퓨터를 사용하고 있다. TTS는 일반 TEXT를 음성으로 변환해서 음성으로 알려주는 것으로서 시각장애인은 모든 정보를 얻고 있다.



TTS 시스템 구성도

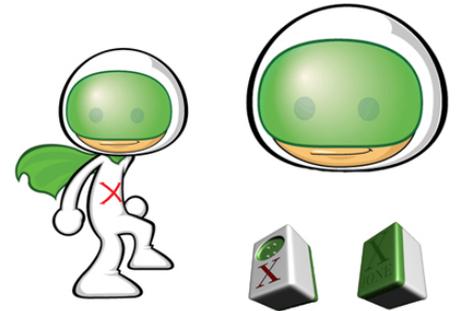
TTS 방식은 크게 2가지로 나뉘며 한 가지v는 개인 하드디스크에 TTS프로그램을 설치해 사용하는 방식과 서버에 TTS 엔진을 장착해 사용하는 방식이다. 우리는 서버용 TTS엔진을 사용하는 것보다는 이미 시각장애인 개인 컴퓨터에 설치되어있는 TTS를 이용하기로 하였다. 이유는 서버용 TTS 장착시 개인 컴퓨터에 깔려있는 TTS와 중첩되어 컨트롤과 충돌의 염려, 대체적으로 저 사양 컴퓨터를 사용하고 있는 시각장애인 때문이다.

TTS음성을 들어본 사람은 알겠지만 매우 딱딱한 기계음으로서 오래 들으면 좀 짜증이 난다. 90년대 안내 전화 멘트를 연상시키는 말투와 음성의 높낮이가 평준화 되어 심심한 음성을 들려주고 있기 때문이다. 우리는 이 단점을 보완하기 위해 성우 음성으로 녹음해 비장애인도 함께 이용할 수 있게 해주었다.

성우는 한국 시각장애인 연합회에서 각종 행사 사회와 시각장애인을 위한 음성소설을 녹음을 주로 하시는 분께서 직접 게임 성우도 해주셨다. 아마 이분 목소리를 시각장애인은 가장 많이 들으시고 귀에 익숙하셔서 만족도가 높은 것 같다. 그러나 시각장애인은 게임 음성에 만족할지라도 비장애인에게는 매우 낮은 수준의 게임 사운드를 들려주고 있다. 사실, 계

임 진행을 소리로만 판단해야 하는 시각장애인을 위해서 아쉽게도 BGM 및 각종 효과음을 포기 해야만 했다.

이처럼 시각장애인과 비장애인을 모두 만족시키기란 매우 어려웠고 포기해야 할 것도 많았다. 그리고 시각장애인이란 대상이 정해져 있기 때문에 불특정 비장애인들에게는 훌륭한 타 게임보다는 부족함을 많이 느꼈을 것이다.



변경 예정 디자인 캐릭터 컨셉

### 온라인 피퍼 고난의 거리를 걷다

위에 언급하였듯이 시각장애인과 비장애인, 두 대상을 동시에 만족시키는 것은 너무 어려웠다. 지금 현재 버전이 그러한 고민의 흔적을 많이 보여주고 있다. 처음 기획되었던 그래픽 이벤트, 사운드 이벤트 등 여러 요소가 있었다. 그러나 시각장애인이 주요 대상이 되었기 때문에 그래픽, 사운드 이벤트보다는 기능적인, 시각장애인들이 플레이가 가능한 수준을 만들어야 했다. 그러다 보니 회의를 거듭 할수록 계획된 것이 몇 남지 않았다.

웹보드게임 형태는 빠른 시간 안에 플레이어들의 변화와 게임 룰의 변화 등을 인식해야 하며 상대방의 흐름을 파악해야 한다. 시각장애인들은 눈을 볼 수가 없기 때문에 모든 게임 안에서 벌어지고 있는 상황을 소리로 변환해줘야 한다. 가장 짧은 단어로 가장 빠르고 정확하게 이해하기 쉽게 설명해 주어야 하는데 이 작업이 그리 만만치가 않았다. 사람마다 듣고 판단하는 기준이 각각 다르기 때문에 통합된 게임 진행 음성을 표현하는 평균적인 설명을 어느 것이 옳다고 판단하기가 너무 어려웠다. 딱딱하지 않고 재미있게 표현하고 싶었지만 너무 길면 TTS가 다 읽어주지 못하고 너무 짧으면 딱딱하고, 앞으로 추가적으로 가장 개선하고 싶은 것 중에 하나이다.

TTS 음성을 사용해서 시각장애인에게 보편적으로 설치되어 있는 이 음성 합성 프로그램은 수많은 단축키를 기본으로 설정 하고 있다. 문제는 여기에서부터 시작된다. 시각장애인의 특성상 마우스는 사용할 수 없기 때문에 온라인 피퍼도 키보드 단축키를 사용해야만 한다. TTS에서 기본적으로 사용되는 키보드 단축키가 어지간한 버튼(특히 일상적으로 자주 사용하는 평선키, 방향키, 숫자키)을 사용하고 있어 온라인 피퍼가 사용할 수 있는 해당 단축키를 찾아내서 강제 변환, 활성화 해야만 했다.

또 하나는 TTS와 온라인 피퍼의 충돌이다. TTS는 모든 텍스트를 음성으로 변환해야 하기 때문에 항상 메모리 과부하가 생겨 저 사양 컴퓨터를 보유하고 있는 시각장애인은 컴퓨터 다운 현상이 빈번히 일어나고 있었다. TTS 실행 자체만으로도 이런 다운 현상이 일어나고 있는데 온라인 피퍼까지 실행 시키면 그야말로 난리가 난다.



시각장애인을 위한 단축키

온라인 피퍼는 간단한 웹보드게임 형태라 고급 그래픽 엔진이나 기술은 사용하지 않았다. 가장 큰 이유는 이 TTS와 메모리 관계 때문에 최대한의 컨트롤과 디자인을 뺀 단순한 형태로 진행 할 수밖에 없었다. 비장애인이 본다면 아마 많이 실망할 정도이다. 그러나 시각장애인이 사용하기 위해서는 어쩔 수 없는 선택이니 이해해달라고 할 수밖에 없다. 솔직히 다르게 표현하면 시각장애인이 할 수 있게 하려면 어쩔 수 없다는 핑계꺼리일 수도 있겠다. 지금은 그나마 온라인 피퍼 최적화가 많이 되어 예전 같은 심한 다운 현상이 일어나지 않지만 아직까지도 이 현상은 종종 일어나고 있다.

위 몇 가지 문제를 해결하기 위해서는 TTS음성합성 프로그램 개발 업체와 협조 아래 원만한 해결을 하는 방법과 우리가 직접 게임에 맞는 TTS를 개발해야 하는데 그럴 수가 없었다. 시간, 자금, 인력 등등 여러 가지 원인이 있었겠지만 자금과 관련한 것이 가장 주요하지 않았나 하는 생각이 가끔 든다. 최초 기획 당시 예상했던 개발 비용보다 점점 늘어가고 있던 것이다.

우리는 특별한 온라인 피퍼 전용 고객 전화 응대 직원이 배정되어 있지 않다. 시각장애인들은 컴퓨터 사용이 매우 편하지는 않기 때문에 버그나 의견이 있으면 메일이나 게시판 이용보다는 전화를 자주한다. 온라인 피퍼를 오픈서비스 시작한 며칠 동안은 회사 전화가 말 그대로 업무가 마비될 정도로 불이 났었다. 다운로드부터 실행, 회원가입, 게임 설명까지 요구를 하니 말이다. 비장애인이었으면 홈페이지를 참고하시라고 할 텐데, 시각장애인이다 보니 홈페이지에서 정보를 얻을 수 있음에도 불구하고 전화로 최대한 알려줄 수 있는 정보는 모두 알려주었다. 그래서였던 것인지, 이제는 편하니까 온라인 피퍼와 관계없는 개인적인 일도 얘기하는 분도 계시니 말이다.

### 마치면서

피퍼 게임은 앞서 언급한 것처럼 첫 시도였다는 것을 인정받아 여러 큰 상을 받았다. 이달의 우수게임 / 친환경 기업대상 문화콘텐츠 부문 / 콘텐츠다변화 우수상 / 2006 대한민국 게임대상 우수상 [기능성부문].

이런 큰 상을 받으면서 우리가 이런 상을 받아도 되나 라는 생각을 해본다. 아마 훌륭한 게임인 것보다는 최초라는 것 때문에 많은 관심과 격려가 이어진 것 같다.

앞서 서두에 언급되었던 최고의 게임이란 표현을 했던 이유는 필자는 국내 개발사에서 출시된 모든 게임을 최고의 게임이란 단어를 게임 제목 명 앞에 모두 달아주고 싶다. 그 게임을 개발하기 위해 얼마나 많은 고통과 인내를 느꼈을지 짐작하고 있다. 유저들이 외면한

다고 해서 그 게임이 대중 제작된 게임은 아니다. 단 한사람이라도 그 게임으로 만족을 느꼈고 즐거움을 느꼈다면 그 게임은 이미 최고의 게임의 반열에 오른 것이다. 단지 돈을 벌지 못할 뿐.

분명 시각장애인 게임 온라인 피퍼도 최고의 게임 중 하나이다. 온라인 게임을 신체적인 불편함으로 플레이 할 수 없었던 그들에게 게임으로 즐거움을 주고 있는 첫 온라인 게임일 수도 있기 때문이다. 기분 좋은 일인지는 모르지만 온라인 피퍼도 흔히 말하는 골수 유저 피퍼 폐인이 있다. 홈페이지에서는 피퍼 1등부터 10등까지 순위가 매겨져 있는데 전국 많은 시각장애인들이 그 순위에 오르고자 하루에 수백 경기가 치러지고 있다. 피퍼 이용자들은 90%이상이 시각장애인이다. 비장애인들도 함께 시각장애인과 함께 같이 게임을 했으면 한다. 앞으로 새로운 E-Sports 버전용 온라인 피퍼가 선보일 것이다. 2008년 장애학생 e-스포츠 페스티벌 정식 종목으로 선정되어 있으며 이 버전이 앞으로 시각장애인들도 E-Sports 란 새로운 장르로서 국내뿐만 아니라 세계 장애인과 함께 할 수 있기를 기대한다.

마지막으로 온라인 피퍼가 태어날 수 있도록 도움을 주신 많은 장애인 관련 및 각 기관 담당자들과 회사에 재정적인 보탬이 안 됨에도 불구하고 온라인 피퍼로 기쁨을 줄 수 있는 사람이 많은 것이 행복하다고 말씀하시고 무료 서비스를 지속할 수 있도록 허가한 본사 대표께 감사드리며 무엇보다 부족하지만 온라인 피퍼를 항상 사랑해주시고 격려해주는 국내 시각장애인 분들께 더욱 멋진 게임으로 만날 것을 약속하면서 이만 온라인 피퍼 제작 후기를 마친다.

