

“장애인도 게임할 권리 보장”... 정부·업계, 접근성 개선 속력

포럼·토론회 등 사회적 논의 확산
국내외 HW·SW 기술 개발 박차
“걸음마 수준... 아직 성과 미흡”

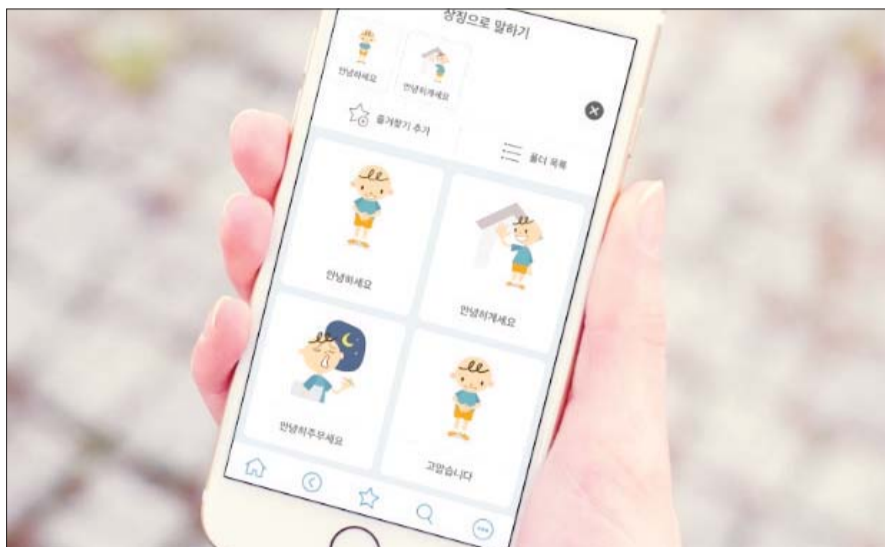
정부가 장애인들의 게임 접근성을 높이기 위한 지원 활동에 속력을 낸다. 장애와 상관없이 누구나 게임을 이용할 수 있게 경계를 허물게 하는 게 골자다. 국내 게임 관련 업계들도 이에 동참하는 분위기지만 성과는 매우 부족하다는 게 중론이다.

6일 업계에 따르면 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 이르면 내달 초 ‘장애인 게임 접근성 제고 방안 기초 연구’ 보고서를 발표할 예정이다. 이를 위해 문체부는 우선 장애인 주요 이용 사례와 시장 실태 파악에 나섰다.

현재 국내 등록 장애인은 264만 5000여 명으로 전체 인구의 5.1%를 차지하고 있다. 게임을 충분히 즐길 수 있는 생산가능 인구가 대부분이다. 업계는 유저 확보를 위해서라도 장애인 접근성 향상 개선안에 공을 드릴 수밖에 없다. 하지만 이제 막 발걸음을 댄 상황이다.

◆ 첫 발 댄 국내 게임업계

엔씨소프트 문화재단은 장애인이 겪는 의사소통의 불편함을 해소하고 의사소통 장애에 대한 인식 개선을 위해 AAC



AAC 애플리케이션 화면

/NC문화재단

AC 사업을 전개했다. AAC는 ‘보완 대체 의사소통’을 뜻하는 영문 약자다. 언어 표현과 이해에 어려움을 겪는 사람들이 원활하게 의사를 표현할 수 있도록 구어를 보완하거나 대체적인 방법을 사용하는 의사소통 방식이다.

평창 동계 스포셜 올림픽 부대 행사장에 전시 공간을 마련하고 지적 장애 아동과 의사소통 장애 아동을 위한 게임 ‘인지니’와 소프트웨어 ‘AAC’를 처음 선보인 바 있다.

넷마블은 장애인 선수단을 후원, 지원하고 있다. 넷마블문화재단은 장애인 체육 진흥 및 장기적 자립 지원과 함께

장애인들의 사회참여와 권익보호를 위해 2019년 3월 장애인선수단을 창단했다.

그 외에도 크래프톤(배틀그라운드), 넥슨(던전앤파이터), 스마일게이트(로스트아크)가 자사의 대표 게임에 색약 모드를 지원하는 등의 사례도 있다.

하지만 색약 모드 등에 국한된 국내 게임사들은 접근성 확대에 더욱 적극 노력해야 한다는 지적이 나온다. 또 업계의 인식 개선과 정부의 움직임도 중요하다라는 의견도 나온다.

전선주 대한장애인체육회 실장은 “e스포츠에 다양한 장애 유형을 고려해야

하고, 장애 유형별 게임 등급분류 제도도 필요하다”며 “장애학생제전과 전국체전, 아시안게임과 패럴림픽 등에서 장애인 e스포츠를 채택해야 한다”고 말했다.

이어 한세움 스마일게이트 정책협력실 부장은 자사의 로스크아크를 사례로 들며 “좋은 인프라나 장애인을 위한 게임도 필요하겠지만, 모두가 게임을 동등하게 즐길 수 있다는 업계들의 인식이 우선 중요하지 않을까 싶다”고 전한 바 있다.

◆MS, 소니 등 장애인 경계 허무는 신개발에 집중

WHO 통계에 따르면 전 세계적으로 장애를 가진 이용자들의 인구는 약 4억 명에 달한다. 이는 전체 인구인 12억 명 중 약 15%에 달하는 수치다.

이에 글로벌 IT 기업들의 장애인과 비장애인의 경계를 허물기 위한 활동은 이미 국가간 화두다. 기업들은 콘텐츠, 플랫폼 등 기술력을 기반으로한 개발에 적극적이다. 두드러진 성과도 나오고 있다.

글로벌 기업들은 ‘환경개선’에 초점을 맞춘다.

게임 내에서 장애인들간의 의사소통 장벽이 허물게 되면 문화가 정착되고 환경개선으로 이어진다는 것.

마이크로소프트 Xbox는 지난달 18일 장애를 가진 게이머들의 게임 접근성을 향상하기 위한 다양한 업데이트 소식을 발표했다. 우선 ‘2022 Xbox 접근성 쇼케이스(Xbox Accessibility Showcase)’를 개최했다.

해당 쇼케이스에서 필스펜서 마이크로소프트 게이밍 CEO는 “자사의 게임 및 플랫폼을 개선하여 장애를 가진 전세계 4억 명 이상의 게이머들의 게임 접근성을 높이고, 안전성·포용성·대표성을 갖춘 커뮤니티를 구축하기 위해 게임 개발자들에게 접근성 툴과 모범 사례를 제공할 것”이라고 밝혔다.

미국 게임사너티독은 2020년 콘솔게임 ‘라스트 오브 어스 파트2’를 출시하면서 자문단을 통해 소리를 시각화하거나 조작성을 단순화하는 등 60여종 이상의 접근성 옵션을 게임에 추가했다.

소니도 지난달 ‘더 라스트 오브 어스 파트1’에서 접근성 프리셋을 추가해 시각·청각·운동 접근성에 대한 설정을 자유롭게 구성할 수 있도록 했다.

업계 관계자는 “정부, 주무부처, 업계가 이에 대해 중요하게 판단하고 적극적인 노력이 있어야 국내 게임 시장에 긍정적인 영향을 미칠 것”이라고 강조했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

30억개 데이터 기반 맞춤형서비스... “아이·어른 채널 고민 끝”

◆ 품품 IT 리뷰 지니TV

미디어 포털 구축... 5개 전용관 시청 이력 분석해 첫 화면 변환

지난달 새롭게 개편된 IPTV ‘지니TV’의 가장 큰 특징은 5개 전용관으로 구성돼 다양한 기능을 제공하는 ‘미디어 포털’ 기능이였다.

또 AI(인공지능) 큐레이션으로 이용자의 시청 이력을 분석해 미디어 포털의 첫 화면을 바꿔주는 게 특징이다. OTT(온라인동영상서비스)를 선호하면 OTT를 모아 보여주고, 영화를 자주 보면 첫 화면이 영화로 바뀌고, 실시간 채널을 많이 보면 라이브 채널을 보여주는 등 AI가 알아서 TV 프로를 추천하게 된다. 1300만 유료방송 가입자로부터 확보한 30억개 데이터를 기반으로 맞춤형 서비스를 제공하는 것이다.

넷플릭스를 보기 위해 기존에는 10회 정도나 리모컨 방향키를 눌러야 했지만, 2회만 리모컨을 누름으로써 바로 시청이 가능해진 점도 편리했다.

‘당신의 취향, 이런 영화 어때요’ 코너를 통해 AI가 이용자에게 딱 맞는 맞춤형 영화도 골라준다.

기자가 ‘지니TV 셋톱박스 A’를 이용해보니 기존 올레 TV에서는 세로로 정렬돼 있던 메뉴를 상단으로 올렸고 인터페이스 측면에서도 미디어포털을 통해 메뉴로 들어가는 단계를 압축해놓았다. 젊은 이들이 익숙해져 있는 가로 방



지난달 새롭게 개편된 ‘미디어포털’ 표방한 IP TV ‘지니TV’.

/채윤정 기자

향, 큰 화면으로 꾸며 편리하게 메뉴를 볼 수 있다.

편성표의 채널 항목에서는 클릭 한번만으로 방송을 보거나 시청 예약을 할 수도 있고 해지를 할 수도 있다.

지니TV에 ‘반응형 스마트폰 리모컨’이 적용된 것도 특징인데, 내가 시청하는 콘텐츠에 따라 스마트폰 리모컨 화면이 바뀌게 된다. 이는 ‘지니TV 플레이’ 앱을 설치한 후 셋톱박스과 연결해야 작동할 수 있다. 이 같은 반응형 리모컨은 홈쇼핑 채널에서 구매함으로써 연결되는 링크가 제공돼 편리한데, 상품을 선택하는 것부터 결제까지 바로 진행이 된다.

라이브채널로 아래로 가면 홈쇼핑 채널을 모아 보여주는 코너가 눈에 띈다. KT측은 이를 “PP(방송채널사용사업자)들과 상생하는 방안”이라고 설명했다. 실제 홈쇼핑 순서도 이용자가 많이 보는 순서대로 배치돼 있다. 홈쇼핑 채널을 시청하다 전화 주문 키패드를 통해 물건을 주문할 수 있었다. 휴대폰에서 ‘지니TV플레이’ 앱을 다운받으면 스마트폰이 리모컨으로 작동해 모바일

에서도 간편하게 주문할 수 있다. 또 카톡 공유 기능을 통해 제품에 대한 링크를 보낼 수도 있다.

또 수도권과 충청도에서 새벽배송 코너를 운영하는 ‘오아시스마켓’ 코너도 있는데 TV 뿐 아니라 음성으로도 마켓 상품 주문이 가능하다.

키즈랜드는 아이의 연령에 맞게 콘텐츠를 추천해 준다. ‘오늘의 울동동요 톱 30’은 인기가 많은 울동동요를 보여주기도 하고, ‘키즈랜드 자연백과’는 매주 금요일마다 새로운 방송을 내보내 준다. 키즈랜드는 KT가 BBC 및 아이코닉스와 손잡고 자연다큐멘터리를 만들었다. ‘공룡탐험대’+‘아기동물탐험대’를 시리즈 1으로, ‘상어탐험대’와 ‘세계동물탐험대’를 시리즈2와 시리즈3로 구성했다. 돌 지난 아이들은 자연에 대한 관심이 높아 이 코너는 아이들에게 인기가 많다고 한다. 또 ‘키즈랜드 동물책장’에서는 오은영 박사가 직접 책을 어떻게 읽어야 하는 지를 알려주고 직접 추천하는 아동문학 수상작도 제공한다.

OTT 전용관은 넷플릭스, 유튜브, 에

이엠씨플러스가 들어와 있다. 내년에는 티빙도 이 관에 볼 수 있다. 넷플릭스에서 추천해주는 영상들을 OTT 관을 통해 감상할 수 있다. 최근에는 ‘워킹데드’ 콘텐츠 제작사인 에이엠씨플러스와 제휴를 통해 아이엠씨플러스의 ‘워킹데드 오리진’, ‘다크윈드’ 등 인기 시리즈도 구비하고 있다.

골프 관련된 채널들을 모아 보여주는 ‘지니골프’ 코너도 있다. 또 ‘파이골프’는 디바이스와 연결해 집에서 골프를 칠 수 있게 도와주며, 유튜브에서도 골프 관련된 콘텐츠를 보여준다.

하지만 지니TV에는 아쉬운 점도 있었다. 이용자의 시청 기록 등 데이터가 바로바로 반영되지 않았는데, 이는 그동안 축적된 데이터가 우선 적용되며 기간이 늘어나거나 횟수가 늘어나면 데이터 추천이 되는 경향 탓이었다.

지니TV를 통해 볼 수 있는 OTT가 넷플릭스에만 그치는 점도 많이 아쉬웠다. 특히 음성 명령으로 검색을 했을 때 넷플릭스 콘텐츠는 보이지 않으며 유튜브 콘텐츠들만 보여준다는 것도 단점이다.

/채윤정 기자 echo@

KT 신한EZ손보 주식 9.9% 인수

KT가 신한EZ손해보험 주식의 9.9%를 인수하며 디지털 플랫폼 기술을 기반으로 본격적인 보험 디지털 전환에 나선다고 6일 밝혔다.

이번 투자로 KT는 신한금융지주에 이어 신한EZ(이지)손해보험의 2대 주주가 됐다.

KT는 신한EZ손해보험과 보험 프로세스 전반의 디지털 전환 사업, 인수어테크 솔루션 발굴, 데이터 기반 사업 및 통신·금융 융합서비스 기획 등을 함께 추진한다. 특히 인공지능(AI), 빅데이터, 클라우드 등 혁신 기술을 보험상품 개발부터 마케팅, 위험관리, 보험금 지급, 민원 처리 등 핵심 보험 업무에 적용할 계획이다.

/채윤정 기자

LS전선-한국전력 ‘CO2 포집 기술이전’ 협약

LS전선이 이산화탄소 배출을 최대 60% 저감한다.

LS전선은 4일 광주 김대중컨벤션센터에서 한국전력과 ‘이산화탄소(CO2) 포집 기술이전’ 협약을 체결했다고 6일 밝혔다.

LS전선은 이를 통해 제조공정에서 발생하는 이산화탄소 등 산성가스를 효율적으로 포집할 수 있게 됐다. 확보한 기술을 개량하고 최적화해 직접 배출량을 최대 60%까지 저감한다는 계획이다.

LS전선은 “이산화탄소 포집 기술은 탄소중립 이행에 필수적인 핵심기술이다”며 “앞으로도 탄소배출을 저감하고 재생에너지 도입을 확대해 ESG경영을 실천해나갈 것”이라고 말했다.

/김재용 기자 juk@