

# 게임에서 나타나는 장애인 양상 연구

박찬일\*, 이하늘<sup>o</sup>

\*청강문화산업대학교 만화애니게임학과,

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 만화애니게임학과

e-mail: cipark@ck.ac.kr\*, makob6323@naver.com<sup>o</sup>

## A Study on the Disability Patterns in the Game

Chan-il Park\*, Ha-nul Lee<sup>o</sup>

\*Dept. of Cartoon&Animation&Game, Chungkang college of Cultural Industries,

<sup>o</sup>Dept. of Cartoon&Animation&Game, Chungkang college of Cultural Industries

### ● 요약 ●

본 논문에서는 인권이 조명되는 요즘 문화콘텐츠에서 여성이나 성소수자 캐릭터가 조금씩 등장하기 시작했지만, 여전히 보기 힘든 장애인 캐릭터, 그중 게임콘텐츠에 집중해 알아보고자 한다. 게임에서는 주로 장애가 없는 성인 남성이 주인공으로 등장하나, 장애인 캐릭터가 아예 등장하지 않은 것은 아니다. 지금까지 게임에 나타난 장애인 캐릭터는 어떤 종류의 장애를 가지고, 장르에 따라 어떻게 표현되는지 연구하였다.

**키워드:** 게임(Game), 장애인(The Disabled), 게임캐릭터(GameCharacter)

### I. Introduction

요즘 사람들은 매일 다양한 문화콘텐츠를 쉽게 접할 수 있게 되었다. 2022년 3월 디즈니 플러스를 통해 공개된 애니메이션 영화 '메이의 새빨간 비밀(Turning Red)'은 혈당 조절용 인슐린 펌프를 부착한 두 명의 당뇨병 환자 캐릭터가 등장해, 실제 장애 아동들이 위로받았으며 SNS에 화제를 일으켰다[1].

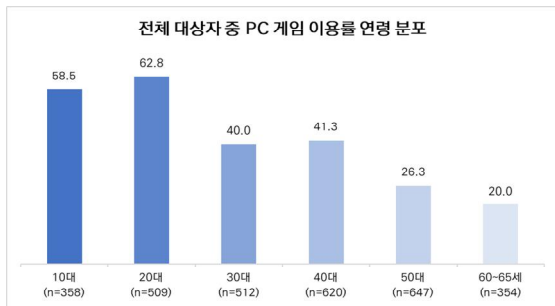


Fig. 1. PC 게임 이용률 연령 분포[2]

이처럼 문화콘텐츠에 등장하는 다양성은 아이들에게 많은 영향을 끼치지만, 장애인 캐릭터의 등장은 여전히 드물다. Fig.1을 보면 청소년의 게임 이용 비율은 2번째로 높다. 그만큼 게임은 청소년의 접근성이 높은 문화콘텐츠이다. 때문에 본 연구에서 게임에서 나타난 장애인 캐릭터를 장르별로 분류하고 장애 특징을 알아보려고 한다.

### II. Preliminaries

#### 1. 장애 정의

대한민국 「장애인복지법」 제2조에 따르면 "장애인이란 신체적·정신적 장애로 오랫동안 일상생활이나 사회생활에서 상당한 제약을 받는 자를 말한다.

#### 2. 장애 종류

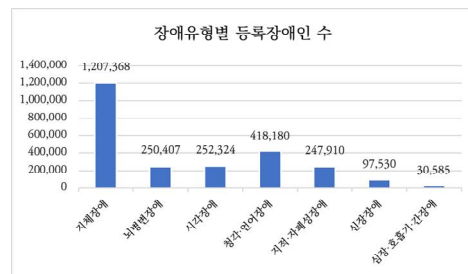


Fig. 2. 장애유형별 등록장애인 수[3]

Fig2는 장애유형별 등록장애인수를 보여주며 이를 바탕으로 장애 유형별 특징을 Table 1.에서 기술한다.

Table 1. 장애유형별 특징 [4]

장애명	설명
지체장애	사지와 몸통의 운동기능 장애
뇌병변장애	뇌성마비, 뇌졸중 등의 기질적 병변으로 일상생활 동작에 제한을 받는 장애
청각장애	중추 인지구조 장애로 소리를 듣지 못하는 장애
시각장애	중심시력, 시야, 색 지각 또는 양안 기능에 이상이 있는 장애
정신장애	생물학적·심리적 병변으로 지능, 기억, 성격 등 병리학적 현상이 진행되는 장애

### III. The Proposed Scheme

#### 1. 분류 기준

PC 기준 주이용 장르는 롤플레이팅(RPG), 슈팅(FPS), 시뮬레이션 순으로, 10대는 주로 온라인으로 다른 이와 소통하며 진행되는 게임을 주로 이용했다[2].

액션 게임의 인기는 꾸준한데, 이 중 싱글 플레이(1인 플레이) 게임 이용 비율도 온라인 비율과 비슷하므로[2] 별개로 조사하고자 한다.

장애인이 주로 부정적으로 표현되는 공포 게임을 포함해 세 가지로 분류해 조사하였으며, 게임 선정 기준은 피시방 점유율 10위 이내, 출시 연도 혹은 해당 장르의 수상 이력으로 잡았다.

#### 2. 연구

##### 2.1 온라인 게임

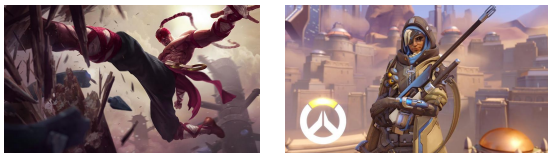


Fig. 4. '리그 오브 레전드-리산', '오버워치-야나'

Fig4의 두 캐릭터는 시각 장애를 갖고 있으나 각각 시각 외 다른 오감(청각)과 연륜으로 시야를 보완한다. 대부분 장애가 없는 눈 부분을 가리고 있다.

##### 2.2 액션 게임

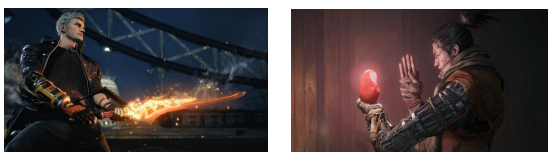


Fig. 5. 'Devil May Cry5-네로', 'SEKIRO-세키로'

Fig.5의 캐릭터는 모종의 사건으로 인해 한쪽 팔을 잃었지만, 기계 의수를 사용해 장애를 극복하면서 더 큰 힘을 사용할 수 있게 된다. 특히 '네로'의 의수는 소모품처럼 계속해서 사용되고 버려지고를 반복 한다.

#### 2.3 공포 게임



Fig. 6. 'LittleNightMare-관리인', 'Outlast-실험체'

Fig6의 캐릭터는 대부분 신체 변형과 안면 장애를 가지고 있으며, 장애로 인해 플레이어를 쫓고 공격하는 형태로 표현된다. 공포감과 불쾌감을 주기 위해 이가 강조되고 깜짝 놀래키는 형태로 나타난다.

### IV. Conclusions

게임에서 장애는 극복해야 할 문제나 기려야 할 치부 혹은 불쾌함을 자극하는 용도로 표현됐다. 장애 보조 도구 또한 무기로 변형되어 실제 장애 보조 도구에 왜곡된 인식을 심는다.

미디어를 통해 사회를 습득하는 요즘 콘텐츠의 사소한 것도 영향을 끼치기에 장애인 캐릭터의 묘사가 기존에 나온 비장애인 캐릭터와 다를 바 없이 표현되어야 한다. 나이가 장애인이 몰입하고 편하게 플레이할 수 있는 시스템이 개발되어, 더 많은 사람이 콘텐츠를 즐기고 소비할 수 있길 기대한다.

### REFERENCES

- [1] HankookIlbo, <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2022031416460004451>
- [2] Game User Survey Report (2021). Korea Creative Content Agency, pp. 25, 55, 57
- [3] Employment Panel Survey for Persons with Disabilities: Disability Occurrence and Disability Status Statistics (2020). National Statistical Office KOSIS
- [4] Park Young-sook, Bang Gwi-hee, Son Yeon-sook, Understanding the Welfare of the Disabled, Dong-in (2008), pp. 109, 113, 116, 118, 139