※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

게임 관련 법률 : 감사권 – 사용 또는 포기!

Game Law: Audit Rights – Use Em or Lose Em!

Tom Buscaglia

2005년 9월 19일

http://www.gamasutra.com/features/20050919/buscaglia_01.shtml

가마수트라가 내게 정기적으로 월간 평론(기사) 작성을 해 보지 않겠냐고 의뢰한 것은 몇 주 전이며, 나는 이 일이 상당히 좋은 경험이 될 것이라 생각했다. 그런 연유로, 나는 어떠한 주제가 나 자신에게도 재미있고 독자들에게도 도움이 될 수 있을까? 에 대하여 여러 모로 생각을 해 보기 시작했다. 핫 커피(Hot Coffee)와 잭 & 힐러리 쇼(Jack and Hillary Show)와 같은 최근의 것들에 시작하여, 나는 권리 선언(Bill of Rights, 미 헌법 제 10 차 개정판)과 같은 법률 관련물과 이러한 사안들이 의사표현의 자유에 미칠 수 있는 잠재적 영향에 대하여 또는 영화 산업계가 상용 매체들을 통해 하는 것과 마찬가지로 유효하고 타당한 "예술 형태"로서 게임을 출시하도록 업계가 양심적인 노력을 기울이도록 하는 필사적인 노력과 요구에 대해서도 이 기회를 빌어 이야기를 해 보고자 하였다. 확실히, 이러한 것들은 내가 무엇인가 말할 소재를 가지고 있는 것들이며, 이에 대해서는 언급을 할 가치가 있다고 생각되었다... 하지만, 대신에 나는 앞으로의 기사들을 위해 내가 하고자 하는 말들을 아끼기로 하였으며, 특허 사용료 감사라는 보다 복잡한 사업 관련 사안의 하나를 다루어 개발자들에게 도움을 줄 수 있는 방향으로 가닥을 잡기로 하였다.

감사 관련 기본 사항들

대부분의 퍼블리셔 계약을 보면, 특허 사용료의 신뢰성을 검증하고, 개발자에게 돌아가야 할 금액이 적절하게 계산 및 지급되었는가를 확인하기 위하여, 개발자에게 자신들이 개발한 게임과 관련한 파블리셔의 재무 상태에 대하여 정기적으로 감사를 할 수 있는 권리를 부여한다는 조항이 있다. 감사 비용은 일반적으로 개발자가 부담을 하게 된다. 하지만, 일반적으로, 발견된 차이가 5-10% 이상일 경우에는, 감사 비용은 퍼블리셔가 부담을 한다.

이는 퍼블리셔가 설정된 사용료(로열티)에 따른 “순수익”을 계산함에 있어 또는 판매된 수량을 실수로 잘 못 계산하거나 등에 따른 퍼블리셔 측의 실수에 기인한 과실 및 손해로부터 개발자를 보호하기 위한 것이다. 이는 매우 단순한 것으로 보이며, 확실히 사업과 관련한 모든 사람에게 있어 타당하고 정당한 것 같이 들린다. 감사 조항이 없는 퍼블리셔 계약에 사인을 하는 개발자는 거의 없을 것이며, 적어도 내가 상대하는 고객 중에는 아무도 감사 조항이 없는 계약서에 서명을 하지 않으리라 장담할 수 있다.

이상한 부분이 있다... 개발자의 감사권 행사는, 사실, 매우 드문 경우이다. 개발자들에게 이와 관련하여 질문을 해 보았다. 자신들이 정당하게 사용료(로열티)를 받아야 마땅한 경우에도, 내가 질문을 던진 개발자들은 자신들이 권리를 행사할 경우 자신들과 거래하는 퍼블리셔를 믿지 않는다는 인식을 줄 수도 있다는 생각 때문에, 이러한 권리를 행사하는 것에 대하여 상당히 강한 거부감을 내비쳤다. 물론, 이는 사실 신뢰에 관한 문제는 아니다 – 이는 오히려 비즈니스 감각에 관한 문제이다. 정기적이고 관례적으로 개발자들이 자신들의 권리를 계속해서 행사하지 못 할 경우, 이는 퍼블리셔 측에 손쉬운 이득을 올려 줄 수 있는 정확하지 않은 회계 처리 관행이라는 틈을 만들어 주는 셈이 되고 만다.

개발자들이 자신들의 감사권을 행사하지 않을 경우, 정당한 사용료(로열티)를 계산함에 있어 퍼블리셔들이 필요한 만큼의 주의를 기울이지 않을 것이라는 점은 자명하다. 이와 같이 필요한 수준의 주의를 기울이기 위해서는 시간이 소요되며, 시간은 결국 돈이다. 따라서, 아무도 감사를 하지 않는 경우라면, 왜 굳이 번거로운 일을 누가 하겠는가? 놀랄 일도 아니지만, 대부분의 경우 퍼블리셔의 대차대조표가 일반적으로 사용된다. 회계 오류가 어떠한 형태로든 발생하게 되면, 그들은 결국 순수익이 보다 높아지거나 또는 판매 수량이 증가하도록 가만히 방관하지는 않을 것이다.

이에 대해 좀 더 면밀하게 살펴 보자. 자신들을 최종 사용료(로열티)를 받을 수 있는 지위로 만들어 주는 게임을 만들어 낸 운 좋은 개발자들은, 이러한 일이 매우 드문 일이기에, 자신들이 마땅히 받을 수 있는 금액은 전부 확실하게 챙겨 받을 수 있도록 하여야만 한다. 물론, 대부분의 개발자들의 경우에 있어서는, 구매자가 위주인 시장인 관계로 그리고 개발자를 찾고 있는 퍼블리셔보다는 퍼블리셔를 찾는 개발업자의 수가 더 많은 시장이기도 하다. 따라서, 이는 적어도 역학 내지 주변 상황을 고려할 때 쉬운 결정은 아니다. 하지만, 재무적으로는 단순하다. 감사 비용은 수천 달러에 이른다. 대부분의 게임에 할당된 예산과 비교해 볼 때, 당신이 마땅히 받아야 할 모든 것들을 받는다 하더라도 이는 작은 일부에 지나지 않는다.

게다가, 감사권 행사를 종용하는 개발자에 의해 감정이 상할 수 있는 퍼블리셔는 개발자 자신과 처음 거래를 하는 업체가 아닌 경우에 한할 것이다. 개발자들은 자신들이 계약 권리를 행사함에 있어 적격하고 적법한 사람들이라고 믿는 퍼블리셔인 경우에는 상황이 더

나쁠 수도 있다. 예를 들면, 그들은 쉽게 이용 당하는 자격이 부족한 사업자로 간주될 수도 있다.

6 백만 달러 게임

나는 최근에 시애틀(Seattle)의 마이크로소프트 멜트다운(Microsoft Meltdown)에서 퍼블리셔의 거래에 대한 주제로 열린 토론회에 참석한 적이 있다. 이는 프리젠테이션에 앞서 종합적인 핵심 사항에 대한 토론을 통한 사전 계약으로서, 나는 게임의 전달을 다루는 한편, 감사와 관련한 사항 역시 토론의 주제로 삼아야 한다고 요청을 하였다. 나는 이에 대하여 거의 잊어 버리고 있었지만, 토론자 중의 한 사람인 업계에서 유명한 개발자가 우리가 토론을 마무리하기에 앞서 마지막으로 논의해야 할 주제로서 이에 대하여 상기시켜 주었다. 이와 같은 숫자들은 좀처럼 잊어 버릴 수 없는 것이기에, 나는 이내 왜 그가 기억을 하고 있는가를 알 수 있었다. 먼저, 나는 그가 자신이 속한 스튜디오는 언제나 항상 모든 퍼블리셔와의 거래에 대하여 감사를 실시한다는 이야기를 듣고 약간 놀랐다. 왜냐하면, 그들이 자신들이 처음으로 성사시킨 주요 거래에 대하여 감사를 할 때, 그들은 자신들에게 지급되지는 않았으나 의당 자신들에게 지급되어야 하는 사용료(로열티)가 6 백만 달러(맞다....$6,000,000,000 이다)라는 사실을 발견하였다. 분명히, 그와 관련한 문제는 퍼블리셔가 판매 수량 보다는 순수익을 계산하는 방식에 따른 문제였다. 하지만, 방법론인가 아니면 판매된 수량에 대한 단순 회계 처리인가에 대한 여부와는 상관없이, 감사를 통해 모든 오류를 밝혀 내어야만 했다.

물론, 그와 같은 높은 숫자를 기록할 만한 게임들은 매우 적은 편이며, 최상위에 속하는 개발자도 극히 드문 것도 사실이다. 하지만, 게임 하나를 개발하여 다음 프로젝트까지 연명하여야 하는 중간 수준의 독립 개발자들의 재정 상태는 극히 빈약한 상태이며, 대부분의 사람들에게 있어, 고의 또는 실수로 누락된 사용료(로열티) 몇 십만 달러도 성공이냐 생존이냐 하는 문제에 있어서는 큰 차이를 야기시키게 된다.

감사가 비즈니스 감각을 만든다

주요 퍼블리셔를 대상으로 제품 인수를 한 내 가까운 지인 중의 한 사람은 퍼블리셔와의 거래에 대하여 다음과 같이 언급하였다. “당신의 재정적 이익을 보장 및 보호하는 것은 내 본연의 일은 아니며, 그리고 만약 개발자가 의문 사항을 물을 만한 사업 감각 조차 없는 경우라면, 나는 제안 조차 하지 않을 것이다.”이와 같은 기본적인 사업 원칙들이 퍼블리셔와의 계약 협상에 적용되는 것과 마찬가지로, 이는 개발자의 감사에도 적용된다. 당신이 묻지 않는다면, 그들은 결코 먼저 제안이나 제시를 하지는 않을 것이다. 따라서, 당신의 감사권을 행사함에 있어 물론 비용이 수반되기는 하지만, 이는 흔히 써도 좋은 돈인 경우가 많다.

계약서를 검토해 보고, 당신이 행사할 수 있는 감사권이라는 것이 무엇인가 그리고 행사 방법은 어떻게 되는가를 잘 알아 두도록 하자. 그 후에, 당신이 적절한 시기라고 생각되는 상황이 되면, 또는, 발 빠르게 행동을 하여, 당신이 체결한 출판 계약에 따라 받을 수 있는 선금을 미리 받고, 아울러 감사를 요청하는 것에 대해서도 고려를 하여야만 한다. 개발자가 퍼블리셔와의 사업 관계에 따른 자신들의 권리를 주장하지 않거나, 주장할 때까지는, 그러한 개발자들은 계속해서 남들에게 쉽게 이용 당하는 사업에 대한 문외한으로 취급을 받을 것이며, 이는 당신 자신은 물론이고 다른 사람의 사업에 있어서도 전혀 도움이 되지 않는 행위이다.