



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 게임의 법칙 : 인간의 베스트 프렌드도 물어버릴 때가 있다. Game Law: Man's Best Friend Sometimes Bites

톰 부스카글리아(Tom Buscaglia)  
가마수트라 등록일(2008. 3. 28)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3598/game\\_law\\_mans\\_best\\_friend\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3598/game_law_mans_best_friend_.php)

[.톰 부스카글리아의 최신 칼럼에서 '어린이와 애완동물처럼, 모든 게임 스튜디오들은 애완동물 변호사를 잘 다뤄야 한다' 라는 제안을 개와 인간들을 위한 훈련의 비결과 함께 소개하고자 한다.]

고객 한 명이 엔진 라이선스(engine license)를 검토해 달라며 보내왔다. 그 고객은 몇 가지 엔진(engine)들에 대해 관심을 가지고 살펴보고 있었고, 나에게 그 중 하나의 계약 건에 대해 검토를 하고 수정해줄 것을 요청한 것이었다. 계약서를 살펴보니, 대부분의 다른 미들웨어(middleware) 라이선스(license)들과 마찬가지로, 그 미들웨어 개발자 역시 충분한 보증서 발급에 인색하기 그지 없었다.

물론 나의 고객이 구입을 고려하는 라이선스에 대해 만족스러운 보증이 보장되면 좋겠지만, 그리 쉽지만은 않은 일이라는 것을 이해하기에 난 계약서의 대략적인 내용에서 큰 문제점을 찾을 수는 없었다.

하지만 엔진 코드(engine code)에 몇몇 오픈소스 소프트웨어(open source software)들이 의도하지 않게 포함될 가능성에 대해선 염려가 되었다. 이는 고객에게 상업적인 면으로 손해를 끼칠 수도 있는 사안이다. 그래서 나는 개발자가 제공하는 엔진에 게임의 상업적인 가능성을 제한하거나 저해할 수 있는 오픈 소스 코드가 포함되지 않을 것을 보증하는 문항 라이선스 합의문에 삽입하였다.

내가 덧붙인 조항이 문제가 되리라곤 생각하진 않았다. 오픈 소스가 엔진에 포함되어 있다면 그것은 개발자들에게도 결국엔 금전적으로 이익이 될 것은 없지 않은가?

엔진 개발자는  
고객에게 추가 조항에  
동의할 수 없다는  
입장을 전해왔다.

그렇지만 그들은  
고객에게 엔진  
확인작업을 거쳤고  
오픈 소스는 존재하지  
않는다고 알려왔다. 난  
의문을 감출 수가  
없었다.



오픈 소스 코드가 없다면 왜 추가 조항 삽입에 동의 하지 않았던 것일까? 내 고객이 그에 대한 문의를 하자, 엔진 개발자의 대답은 “우리 변호사가 그런 조항에 동의하지 않을 겁니다.” 이었다.

결국엔 내 고객은 이런 상황에서 할 수 있는 최선의 선택을 하였다. 다른 개발자의 엔진을 사용하기로 결정을 내렸고, 추가 조항 삽입에 응하지 않은 개발자는 계약에 실패하였다.

만약 오픈 소스가 포함되지 않았다는 그 개발자의 말이 맞다면, 도대체 그는 무슨 생각을 하고 추가 조항 삽입을 거부하였던 것일까? 아무리 봐도 그는 아무 생각이 없었던 것이 분명해 보인다. 그 개발자는 단지 그의 변호사의 이야기만 듣고 시키는 대로만 하고 있었던 것이다. 이런 상황에서 아마도 ‘꼬리가 개를 흔들고 있다!’ 라고 말할 수 있을 것이다.

(꼬리가 개를 흔들다. = 주객이 전도되다.)

## 나쁜 애완견들

이번 달 게임 로 (Game Law) 칼럼에서는 우리 변호사들에게 특히 민감할 수 있는 주제에 대해 다뤄보고자 한다. ‘당신의 변호사를 훈련시키고 보살피는 법’ 이라고나 할까? 난 어린아이와 개의 사이처럼, 모든 게임 제작 스튜디오들도 자신들의 변호사들을 애완동물처럼 안전하게 다뤄야 한다고 굳게 믿는다.

친구와 단짝이 되어줄 수도 있는 변호사. 그리고 필요할 땐 주인을 해하려는 자들에게 으러렁 거리고 짖어줄 수 있는 그런 변호사.

하지만 개들이 그런 것처럼, 변호사 모두가 훈련이 잘되어 주인의 말을 잘 듣는 것도 아니고, 가끔은 백해무익할 때도 있다.

중요한 것은 그 어떤 다른 영리한 개처럼, 변호사들을 훈련해줘야 하고, 혼내주는 등 항상 제어를 해줘야 한다. 그렇지 않으면 변호사는 고객을 물어버릴 수도 있을 테니 말이다.

물론 그렇다. 변호사들은 로스쿨과 매일 현장에서 많은 법률적 경험을 쌓고는 있다.

하지만 너무나 흔히 변호사들은 게임 개발자들의 바램과 그들이 제작하는 게임에 대해 그리 잘 알지 못한다. 게임업계를 개발자들 만큼이나 속속 들이 파악하고 있는 변호사들은 거의 없는 것이 현실이다.

변호사들은 고객의 권리를 최대한으로 보호하고 지키는 것에 대한 열정 하나만큼은 분명히 부정할 수 없다. 그것은 변호사란 직업 윤리 의식의 근간이 되는 부분이기 때문이다. 하지만 이상하게도 그런 변호사들의 의식이 오히려 개발자들에게 골치거리를 안겨주고는 한다.

## 같은 팀을 물어뜯기

그런 경우는 보통 게임 회사 (스튜디오) 와 그 직원들 사이의 관계에서 가장 흔히 발생한다. 게임 개발은 지적 자본을 바탕으로 하여 진행되는 창조적인 공정이며, 많은 창조적인 개인들 모두의 단합된 노력을 필요로 한다.

대체로 게임 업계는 기존의 다른 대부분의 업종과는 달리 종래와는 달리 관습에 얽매이지 않는 가치관을 지니는 문화 속에서 뿌리를 내렸다. 물론 게임 업계의 모두가 그런 게이머 문화에 속하지는 않겠지만, 게임을 창조하는 대부분의 이는 그럴 것이다. 또한 과거의 예들을 보더라도 보다 깨어있고 관습에 얽매이지 않는 경영 모델의 환경 하에서 훌륭한 게임들이 제작되어 탄생된다는 것을 알 수 있다.

전통적인 고용 계약에 익숙하고 고객인 게임 스튜디오의 이익을 위해 최대한의 면에서 노력을 다하는 성실한 변호사라면 유능한 개발자들의 감정을 거슬리게 하거나, 깨어있는 경영 스타일에 반하는 고용계약을 보통 제시하기도 한다.

만약 게임 스튜디오의 경영자가 변호사에게 직원을 위한 고용 계약서 작성을 의뢰하면서 그 스튜디오의 사내 문화와 경영방식의 목적에 대한 설명을 하지 않는다면, 직원들의 재능을 이끌어 내어 활용하려는 경영자의 의도와 상충되는 결과를 초래할 수밖에 없을 것이다.

무경쟁 (non-competes) 조항이나, 해당 스튜디오 프로젝트의 범위를 지나치게 벗어나는 지적 재산권 조항의 포함 요구는 종종 직원들과의 관계에 상처를 남길 수 있으며, 고급 인력 수급에도 차질을 초래하기도 한다.

스튜디오의 경영스타일이나 목적에 부합하지 않는 내용이 고용 계약에 삽입되어 있지 않은지 변호사랑 꼼꼼히 따져보지 않음으로 인해 스튜디오가 손해를 입는 것은 매우 불행한 일일 것이다.

그것은 마치 애완견을 자유롭게 풀어주는 것과 같다. 만약 주인이 애완견에게 집안에서 어떤 것은 괜찮으며 어떤 것은 용인할 수 없는지 확실히 교육을 통해 인식시키지 않는다면, 그 개는 주인이 가장 아끼는 신발을 물어 뜯을 수도 있는 것이다. 게임 스튜디오는 애완견 주인의 집과 같다. 개가 아닌 주인이 규칙을 정해야 하는 것이 당연한 것이다.

## 좋은 애완견의 비용

물론 변호사를 선임하는 것은 많은 비용이 들어간다. 또한 그 변호사가 고객의 바램과 가치를 제대로 이해하며 그에 부합하는 서비스를 제공하고 있는지 파악하는 것은 많은 시간이 걸리기도 한다. 대부분의 개발자들이 그럴겠지만 계약서를 읽어보는 것 역시 상당히 고통스러운 일인 것 역시 사실일 것이다.

하지만 지나치게 의욕적이고 미숙한 변호사가 스튜디오의 잠재적인 장기적 성공에 악영향을 끼칠 수 있는 가능성을 고려한다면, 결국엔 그런 고통스러운 검토작업들이 그리 부질없는 것만은 아닐 것이다. 그렇지 않으면, 내부적으로나 외부적으로나 스튜디오는 이상적인 인간 관계를 갖기 힘들 수도 있을 테니 말이다.

변호사와 사업 방향, 목적, 가치에 대해 보다 많은 깊은 대화를 나눌수록, 변호사는 고객의 생각을 보다 많이 현재 진행중인 안건에 반영을 할 것이다.

변호사를 원하지 않는 골치거리 정도로 취급하며 멀리 할수록, 그들은 대충 엉터리로 일을 할 것이며, 고객이 변호사에게 쓰는 돈은 아무런 결과를 가져다 주지 않을 것이다.

분명한 것은 애완견과 보다 많은 시간을 보내고 많은 돈을 쓸수록 그만큼의 가치를 보상 받을 테니 안심해도 좋다.

## 아끼고 먹여주기

변호사들을 일반적으로 독단적인 성향을 띤다. 솔직히 말해서 힘든 일이 닥치면 그런 부류가 고객에게 정말 필요하다. .

하지만 게임 업계처럼 창조성이 중요시 되는 분야에서 흔히 그렇듯이, 경영진들이 독단적인 면과 거리가 멀다면, 이것은 또 다른 문제를 초래할 수 있는 위험성이 있다. 경영진이 지니고 있는 비전과 열정을 변호사와 함께 나누어야 한다.

결과적으로 변호사는 그 업체에 대해 깊이 파악을 할 수 있을 것이며 결국엔 원하지 않는 비용소비가 아닌, 매우 유익한 자산이 업체에게 되어 줄 것이다.

고객은 가끔씩 변호사에게 뼈다귀를 던져주기도 해야 한다. 나만 하더라도, 난 항상

고객들에게 일반적인 수임료 외에도, 내가 제작에 관여된 게임을 줄 것을 부탁하기도 하고, 제작 크레딧에 내 이름이 올려줄 것을 요청하기도 한다. 그러한 사려 깊은 부수입들은 충실한 동반자 관계 설정에 도움을 줄 뿐만 아니라, 이러한 뼈다귀 제공에는 그리 큰 비용이 들지 않거나 전혀 비용이 들지 않는다.

## 당신이 주인이다.

변호사는 믿을 수 있는 법률 전문가 라는 것을 기억해라. 하지만 궁극적으로 결정을 내려야 하는 것은 변호사가 아니라 고객이다. 변호사의 조언을 존중해야 하는 것은 맞긴 하지만 말이다.

변호사들의 조언 때문에 결정을 내리는 권리를 포기하지 말아야 한다. 변호사의 말을 충실하게 따르는 것은 쉬울지도 모르지만, 이 칼럼의 시작 부분에서 언급된 예와 같이, 변호사의 조언이 스튜디오의 사업 방향과 방식에 반하는 부정적인 결과를 초래할 수도 있기 때문이다.



지나치게 억압적인 고용계약으로 인해 직원들과의 내부적인 관계에 금이 간다든지, 융통성의 부족으로 그 엔진 개발자가 그러했듯이 계약을 망친다든지 하는 일들이 사업 관련의 최종 결정을 내리지 않는 고객에게 발생할 수 있는 것이다.

### **좋은 애완건을 아껴줄 가치가 있다**

변호사와 함께 매일 산책을 나가라는 이야기를 하는 것이 아니다. 단지 약간의 훈련과 고민을 할 수 있는 여유가 고객과 고객의 스튜디오에게 도움이 되는 충실하고 장기적인 관계를 만든다는 것을 이야기 하고 싶은 거다. 변호사들을 게임업계의 문화와 회사에 대해 충분히 이해할 수 있도록 도와줘야 한다. 결국엔 장기적인 측면에서 소비한 시간과 돈에 대한 보상이 충분히 이뤄질 것이다. 고객을 물지 않을 충실하고 순종적인 동반자, 직원들, 그리고 사업상 협력자들도 물론 자연스레 따라올 것은 물론이고.

### **그럼 다음에 만날 때까지, **Gook Luck & Have Fun!****

*(© 2007 Thomas H. Buscaglia. All rights reserved.)*