



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

한국, 게임 불법 복제의 천국
(Piracy in Korea: R4 Triumphant)

닉 루머스(Nick Rumas)
가마수트라 등록일(2008. 6. 19)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3698/piracy_in_korea_r4_triumphant.php

본문 텍스트

[서양에서의 게임 불법 복제 관행은 어느 정도 줄어들었다. 이 실태 조사에서 서울에 거주하는 저자인 루머스는 한국에서의 닌텐도 DS 저작권 침해(불법 복제) 문제를 고찰하면서 게임 복제에 관한 문화적 및 실질적 문제들을 논의하고자 한다.]

한국은 게임 산업에서 저작권 침해의 메카라는 명성(?)을 오랫동안 유지해오고 있다. 닌텐도 DS가 한국에서 기대 이상의 성공을 거두면서 그 동안의 문제점들이 어느 때보다 여실히 드러나게 되었다. 불법 복제 관행과 관련된 신뢰할만한 수치는 현재 존재하지 않는다. 그러나 불법 복제 만연에 대해 살펴보는 것은 그리 어렵지 않다.

북미 지역 DS 이용자 중 90%가 R4(또는 기타 DS 스토리지 디바이스)를 보유하고 있다고 주장한 최근의 보도에 따르면 그러한 주장이 잘못되었음이 증명되었다. 그러나 완전히 사실은 아니더라도 이러한 주장은 한국에서 더 잘 들어맞는다. 한국에서의 저작권 침해는 정상적인 것이라고까지는 말할 순 없지만 별일 아닌 일임에는 분명하다.

불법 복제는 게임 중독자의 전유물?

불법 복제 실태를 알리고자 지난 몇 주 동안 겪은 개인적인 경험 몇 가지를 소개하고자 한다. 일화적인 내용이긴 하지만 현재 이 나라 전체에서 벌어지는 일을 아주 적절히 나타내주고 있다.

최근 한 친구를 만났는데 게임에 푹 빠져 있는 3학년짜리 아들을 데리고 왔다. 내가 아는 다른 한국인 꼬마와는 달리 이 아이는 나와 영어로만 대화하려 했다. 영어를 정말 못하기는 했지만 말이다.

내가 게이머임을 알고 있는 이 아이는 DS 용 신형 R4 카드를 가지고 있다고 내게 자랑스럽게 말했다. 나는 짐짓 꾸짖는 척하면서 R4 는 나쁜 것이라고 말해주었다. 그는 무슨 말인가 입에서 꺼내려는 듯한 제스처를 하면서 단호히 다음과 같이 말했다.

“나는, R4.... 나쁜.. 아니야!”

“아니야”라고 말하면서 손으로 X자를 만들었다. 나는 웃으면서 어떻게 얻었느냐고 물었다. 삼촌이 사주었다고 했다.

그 일이 있기 일주일 전, 와이프와 함께 쇼핑을 하기 위해 저녁에 근처 롯데 마트에 갔다. 그곳에서 한 중년 여성이 20 세 가량의 딸과 함께 있는 것을 보았는데, 그들은 DS 코너에서 신제품인 DS Lite 를 구경하면서 어린 동생에게 줄 선물에 대해 이야기하고 있었다.

분명 가격이 문제가 되었다. 그들은 게임에 대해 아는 바가 거의 없었지만 이들이 내린 최종적인 결정은 무언가를 강하게 시사해준다. 그냥 DS 만 산 다음 모든 게임이 담겨 있는 특수 카드를 하나 구매하자는 것이었다. 돈도 절약하고 문제도 해결되었다.



이와 비슷한 이야기를 수도 없이 할 수 있지만 이 두 가지 일화만으로도 상황을 충분히 짐작할 수 있을 것이다. 한국에서 비디오 게임의 무단 복제는 게임 중독자에 국한된 문제가 아니다.

그리고 단지 돈의 문제를 넘어서, 즉 돈을 쓰고 싶지 않다는 문제를 넘어서, 한국인들에게 있어 무단 복제는 편의의 문제인 것이다.

위에서 이야기한 바와 같이 R4 를 가지고 있다고 해서 반드시 기술에 앞선 사람은 아니다. 사실 게임을 구매하려고 용산 전자상가에 들르는 상당 수의 사람들이 그냥 집에 있는 컴퓨터에서 다운로드하고 싶은 게임을 고르고 선택할 수 있다는 사실조차 모르고 있다.

대신 전자상가의 상인들이 나서서 게임 리스트를 보여주고 선택한 타이틀을 플래시 카드로 옮겨준다.

현행 가격은 카드를 전부 채우는데 약 9 만원 가량, 미화로 87 달러 정도이다. 쉬쉬하면서 R4 에 관해 용산 상인들과 이야기를 하는 사람들 대부분이 아이를 둔 부모나 젊은 여성들이라는 점은 주목할 만하다.

언제라도 서울 지하철에만 가면 DS Lite 를 흔하게 볼 수 있다. 대부분이 여성들이다. 이는 무언가를 시사해준다. 그리고 5 대의 기기 중 적어도 3 대에는 눈에 잘 띄지 않는 마이크로 SD 카드 슬롯을 가진 R4 가 있다고 보면 된다.

사실 요즈음에는 정품 게임을 하는 사람을 보면 오히려 이상하게 느껴질 정도이다.

며칠 전 출근할 때 20 대로 보이는 젊고 말쑥하게 차려 입은 사무직 여성 옆에 앉아 있었다. 그녀는 'Animal Crossing'에 푹 빠져 있었다. 과일 나무를 흔들어서 벨을 더 얻으려고 애쓰고 있었다.

그녀를 보면서 혼자 생각했다. “좋아, 정품 게임을 구매한 여성 한 명 발견.” 무단 복제를 할 성격이나 노하우를 가진 유형으로 보이지 않았다.

그녀가 내리기 전까지 계속 그녀를 보고 있었다. 그녀가 DS 를 꺾을 때 내가 속은 것을 알았다. R4 를 이용하여 게임을 하고 있었던 것이다. 이럴 수가.

그러나 무단 복제 비율이 높다는 것이지, 온통 무단 복제뿐이라는 것은 절대 아니다. 한국에는 불법 복제 게임보다 정품을 선호하는 DS 를 즐기는 여성들(소수의 남성)이 상당 수 있다.

일부 사람들에게 이는 제품에 대한 애착 때문이고 다른 사람들에게 있어서는 윤리의 문제이다. 하지만 대부분의 게이머들은 이런 것은 아무래도 좋다는 식이다.

금전 그리고 편의의 문제

이 모든 현상은 한마디로 경제 문제로 귀결될 수 있다. 한국의 최소 임금은 북미나 일본에 비해 훨씬 낮은 상태인 반면 생활비는 턱없이 높은데다 이마저도 급속히 상승 중에 있다.

그 결과 즐길 것은 즐기면서 절약을 하려 들 것이고 게임의 경우 불법 복제를 하게 될 것이다. 즉 최종적 수단인 것이다.



또 하나 짚고 넘어가야 할 핵심적 문제는 인터넷에서 저작권적 자료를 다운로드하는 것에 대한 한국인들의 일반적 태도이다.

7년 전 처음 한국에 왔을 때 광대역 인터넷의 완벽한 보급 즉 경제적 계층에 관계 없이 내가 거주하는 모든 집에 광속 같이 빠른 속도로 접속이 될 뿐 아니라 만나는 모든 사람마다 파일 공유와 불법 다운로드를 전적으로 용인하는 태도에 놀라움을 금할 수 없었다. 기술 사용에 익숙한 젊은이에서부터 책임 있는 지위에 있는 점잖은 성인들까지 모두 그러했다.

음악, 영화, 소프트웨어, 게임을 다운로드 하는 것을 불명예스러운 일로 생각하지 않았고, 그러다 보니 자신이 무언가 잘못된 일을 하고 있다는 자각이 있을 수가 없었다.

오히려 그러한 관행이 처음 시작되면서부터 이는 정상적이면서 합리적인 일로 당연시되었다. 그리고 또 하나, 네트워크로 연결된 세계에서는 이것이 불가피한 일이라는 것이다.

정부는 이를 공식적으로는 반대하는 입장이지만 어떤 조치를 취하건 간에 이러한 관행에는 거의 아무런 영향도 주지 않는 것 같다.

닌텐도만 그럴까?

한국의 게임계에서 DS는 현재 불법 복제로 홍역을 치르고 있다. 하지만 이러한 관행이 닌텐도 휴대 기기로 국한되는 것은 아니다. 불법 복제가 적용될 수 있는 모든 플랫폼이 다 마찬가지이다.

PSP 역시 Wii 만큼이나 불법복제가 만연되어 있다. 용산에서 만들어진 작은 하얀 상자의 가격은 5만원(50달러 미만) 정도이고, 불법 복제 게임의 디스크 당 현행 가격은 1만원이다.

이러한 복제 디스크를 사는 사람 대다수가 서양인 영어 교사, 군인, 학생 등 경험이 많지 않고 평범한 사람들이며 이들은 게임을 집에서 인터넷을 통해 다운로드하여 디스크에 구울 수 있다는 사실을 모르는 사람들이다(아니면 이를 하고 싶어하지 않는 사람들이거나). 상인들이 고객과 이러한 정보를 공유할 리가 만무한 것이다.

그러나 이러한 소수의 외국인들을 빼면 DS 이외의 플랫폼에 대한 불법복제는 어느 정도 게임 중독자들에 국한된다. 이는 한국에서 DS가, 가정용 콘솔이든 휴대형이든, 이전에는 게임에 관심이 없었던 다양한 계층의 인기를 한 몸에 받은 최초의 플랫폼이라는 사실과 무관하지 않을 것이다.

PSP가 진입에 성공한 정도라고 한다면 DS는 폭발적인 인기를 누렸고 곧이어 불법복제가 이어져 모든 이용자 영역으로 퍼져나간 것이다.

닌텐도의 저항

닌텐도는 전 세계를 상대로 불법복제에 결사 투쟁할 태세를 보이고 있다. 한국에서는 더욱 맹렬한 저항이 전개될 것으로 보인다. 널리 알려진 바와 같이 NOK는 R4의 공습에 대항하기 위해 얼마 전 한국 정부와 함께 팀을 결성했다. 보도에 따르면 성공적인 조치가 취해지고 있다고 하지만 사람들의 생각은 이와 다르다.

용산은 이 회사의 최대 표적이 되고 있다. 상인들은 고객을 가장한 비밀 직원들을 항상 경계하고 있다.

이런 식으로 걸려든 매장이 많았기 때문이다. 상인들은 신속히 한데 뭉쳐 작전을 변경해가며 단속을 피해가고 있다. 아직도 이곳 용산 지역의 아무 상점에서나 R4를 구입할 수 있는 것을 보면 약간의 경고만으로는 큰 효과가 없는 듯 하다.



인터넷의 인기 DS 다운로드 사이트는 계속해서 감시 대상이 되고 있다. 상당 수의 사이트들이 간판을 내렸다. 그러나 요즘 세상이 그렇듯이 이들은 얼마 되지 않아 언제 그랬냐는 듯 버젓이 나타난다. 도대체 나아지는 기미가 보이지 않는다.

한국과 전 세계에서任天堂의 노력이 참된 결실을 맺기까지는 아직 가야 할 길이 멀다. 그러나 여기서 불법 복제를 근절하려는 회사의 노력과 위에서 말한 한국인들의 태도를 조합해보면 한가지 흥미로운 의문이 자연스레 떠오른다.

任天堂가 어찌되었든 자신의 플랫폼에 대한 불법 복제 행위를 상당 수준까지 근절할 수 있게 되었다고 가정했을 때 한국의 게이머들은 이러한 불법 복제 관행이 좀더 쉬운 다른 시스템으로 떼지어 옮겨갈 것인가, 아니면 돈을 내고서라도 이 게임을 계속하게 될 것인가?

현 실태를 살펴보면 이런 날이 도대체 오기나 할 지 의문스럽다. 그러나 그 날이 도래한다고 하더라도 그때부터는 정도의 문제가 될 것이다.