



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 비디오 게임 규제: 현황과 전망 (Video Game Regulation: Where We Are Now)

Neils Clark  
2009. 1. 20

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3907/video\\_game\\_regulation\\_where\\_we\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3907/video_game_regulation_where_we_.php)

*[정부는 비디오 게임을 어떻게 규제해야 할까? 클라크 연구원이 전 세계 사례를 통해 미국의 게임 심의, 중독, 불법 복제 문제를 조망해 보았다.]*

비디오 게임 규제. 비디오 게임으로 먹고 살거나 비디오 게임을 하며 시간을 보내는 사람들은 이 말만 들어도 씹쓸한 입맛을 다신다. “우리 어린이들을 온갖 더러움과 음란, 폭력, 섹스, 타락이 뒤엉켜 있는 구렁텅이에서 구해내 가치를 회복해야 합니다.”(미트 롬니 의원-공화당)라며 핏대를 세우는 정치인도 있으니.

친구, 가족, 공직자를 막론하고 게임을 하지 않는 사람들 대부분은 롬니 의원처럼 게임을 업신여기진 않는다. 하지만 그렇다고 게임을 제대로 이해하는 건 아니다.

사람들은 보통 게임을 하찮게 보고 아이들 놀이 정도로 치부한다. 하지만 우리 저널리스트와 연구자들이 틀을 깨야 하네, 새 장르를 만들어야 하네 설왕설래 하는 사이 이미 비디오 게임에는 독특한 다양성과 깊이가 생겨났다. 물고기는 자기가 물속에 있음을 알지 못하는 법이다.

미디어 기술이 구렁텅이는 아니지만 정보를 획득하는 방식부터 친구, 동료와 교류하는 방식까지 우리 사회가 움직이는 원리를 급격하게 바꿔 놓고 있는 것만은 분명하다.

어떤 게임은 사회를 좀 더 심도 있게 바꿔 놓기도 한다. 이를 테면, 중국 국민을 미국이나 프랑스, 이스라엘 국민과 같은 사회적 공간에 몰아 놓는 게임이 그것이다. 정부 규제는 최근 들어 더욱 위험하고 복잡한 명제가 되고 있다. 사물은 왜 일정한 방식으로 규제를 해야

하며 그것은 어떤 파장을 일으키는가? 결코 단순한 문제가 아니다.

조슈아 페어필드 교수는 농담 반 진담 반으로 이런 말을 했다. “요즘은 법이 하도 빨리 바뀌어 오늘 내가 한 말이 내일이면 헛소리가 됩니다.”라고.

워싱턴 앤 리 대학교에서 법을 가르치는 페어필드 교수는 미국의 법체계가 두 가지 분야에서 무너지고 있다고 진단했다. 하나는 어린이 보호, 특히 음란물 차단이고 다른 하나는 법 집행과 감시 부문이란 다.

“어린이를 포식자에게서 보호하는 일, 물론 중요합니다. 하지만 그것이 언론의 자유를 침해해서는 안 됩니다. 이 두 가지 요건을 동시에 어떻게 충족할까요? 결국 여러 가지 법을 시험 적용해 해답을 찾아내는 수 밖엔 없습니다.”



페어필드 교수는 퍼즐 조각을 예로 들면서 각국 정부가 여러 가지 법을 새로 만들어 효과를 시험하려 들 것으로 예상했다.

1996년 미국은 이동통신법의 일환으로 통신 품위법(Communications Decency Act, CDA)을 입안하면서 규제를 향한 첫 번째 시도에 나섰다.

그러나 이 법안은 “사람들이 통념 상 불쾌하다고 받아들이는 언사나 암시를” 보여 줄 목적으로 양방향 컴퓨터 서비스를 이용하는 행위를 금지하려다 헌법 불합치 판정을 받았다.

인터넷 음란물을 겨냥한 두 번째 법은 COPA (Child Online Protection Act), 즉 어린이 온라인 보호법이었다. 이것도 결국 통과되지 못했다. 페어필드 교수도 말했듯 어린이 보호는 중요하다. 다만, 방대한 조치를 통해 그것을 달성하려는 시도가 규제 당국의 권한과 이해의 범위를 자주 벗어난다는 데 문제가 있다.

페어필드 교수는 “컨텐츠를 규제하는 사람들은 열성 게임 옹호론자나 반대론자가 아닙니다. 그 사람들은 게임을 잘 모릅니다.”라면서 전에 인터넷에 적용하던 규제를 게임에 적용하려고 할 때 나타나는 문제로 “옛 규제 대부분이 일반 음란물업자들을 타깃으로 하고 있다”는 점을 꼽았다.

페어필드 교수는 WoW에서 때로 음란한 대화가 오고 가는 한 공간을 언급하며 게임이 온라인으로 가는 순간 익명성과 외설은 피할 수 없게 된다고 했다. 그러면서 “어린이들이 음란한 컨텐츠를 접하지 못하게 하는 데 목적을 둔 법은 변화무쌍한 가상 세계에 잘 들어맞지

않습니다. 현행법을 적용한다면 누구나 일상적으로 하는 배런즈 챗(Barrens chat)도 어린이가 보게 되면 문제가 됩니다.”라고 꼬집었다.

국가 차원의 어린이 보호법이 제 자리를 찾기 위해 수많은 시행착오를 겪고 있는 사이 수정 헌법에 어긋난다는 이유로 게임에 낙인을 찍으려던 여러 주정부의 시도는 하나 둘씩 없던 일이 되고 있다. 공무원들이 갑자기 록 밴드나 폴아웃3의 참 맛을 알게 되어서 그런 건 아니다. 비디오 게임 입법이 돈 먹는 하마가 되고 있기 때문이다.

ESA는 현재 일리노이, 미시건, 루이지애나주 등 미성년자에 대한 비디오 게임 판매를 규제하는 법을 시행하고 있는 몇몇 주와 소송을 벌이고 있다. 아직 최종 판결은 나오지 않았지만 최근 배포된 보도자료에 따르면 이들 주는 ESA에게 변호사 비용으로 2백만 달러를 지불했다.

ECA의 GamePolitics.com 블로그 운영자 데니스 맥컬리는 “의원들이 이제야 승산 없는 게임을 하고 있음을 깨닫기 시작했다”고 말했다.

하지만 맥컬리도 지적하듯 비디오 게임 규제는 의원들에게 늘 매력적인 명제이다. 최근에는 강경한 법안이 거의 나오지 않았지만 모든 법안이 다 인기에 영합하는 것은 아니다.

맥컬리에 따르면 적지 않은 의원과 주정부가 진정으로 우려하면서도 한편으론 잭 톰슨이 루이지애나와 유타주에서 처음 발의한 법의 재탕은 더 이상 효과가 없음을 깨닫기 시작했다. 위헌 소지가 있기 때문이다.

어떻게 하면 위헌이 되는가? 지금은 폐기되었지만 루이지애나법은 일부 게임에 “명백하게 불쾌함” 또는 “사회적 통념에 어긋남”과 같은 꼬리표를 붙이려고 했다. 구체적으로는 다음 세 가지 조건에 해당하는 게임을 미성년자에게 판매, 대여, 임대하는 행위를 불법으로 규정했다.

- 첫째, 보통 사람이 일반적인 기준으로 판단컨대 전체적으로 미성년자에게 폭력에 대한 병적인 집착을 불러일으키는 비디오 게임이나 컴퓨터 게임
- 둘째, 성인의 기준으로 봤을 때 미성년자에게 악영향을 줄 수 있는 폭력을 묘사하고 있는 게임
- 셋째, 전체적으로 미성년자를 위한 문학적, 예술적, 정치적, 사회적 가치가 결여된 게임

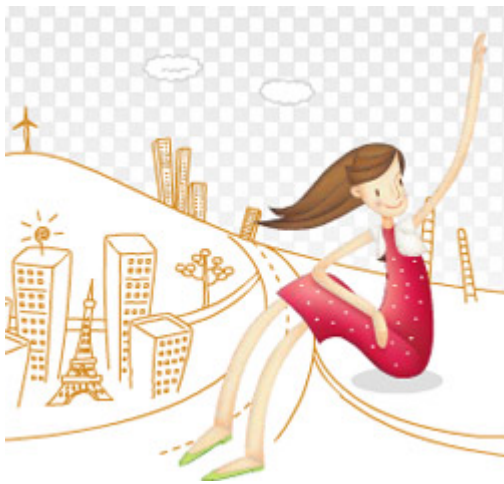
최근 제9차 미국 순회법원은 리랜드 이 의원이 발의한 캘리포니아 폭력 게임법을 심의했다. 이 법은 2005년 가처분신청이 받아들여져 보류되었다가 2007년 승소하면서 다시 탄력을

회복했다. 어느 쪽도 쉽게 물러날 기세는 아니다. 현재로서는 대법원까지 갈 가능성이 농후하다.

맥컬리는 “개인적으로는 이 사건이 대법원까지 갔으면 합니다. 다 한 번에 매듭을 지어버리게요.”라고 말했다.

다른 나라에서는 게임 규제가 다른 양상으로 나타나고 있다.

페어필드 교수는 “미국에선 자유시장, 계약의 자유가 논의의 핵심인데 반해 다른 나라는 ‘사람들이 우려하고 있으니 어느 정도 규제가 필요하다’는 논리가 지배적이다.”라고 말했다.



한국의 경우 한국게임산업진흥원(KOGIA)이라는 문화관광부(MICT) 산하 기관이 게임 산업의 규제와 진흥을 겸한다.

경우에 따라서는 보건복지가족부에서도 개입을 하지만 정책 의제의 구분은 분명하지 않다.

가령, KOGIA는 국내외에서 한국 게임산업의 발전을 도모하지만 한편으론 인터넷중독센터(한국에선 인터넷중독을 게임중독으로 봄)를 운영한다.

한국은 세계 온라인 게임 허브 가운데 한 곳이지만 한국 정부는 게임 규제에 있어서도 매우 적극적이다.

초기 한국의 게임 규제는 불법 지하 게임 시설이 타깃이었다. 일본 아케이드 게임 위주로 발전한 게임산업은 국가적 지원이 필요한 대상이 아니었다.

서울대학교 대학원에 재학 중인 허준석은 “흥미롭게도 과거 한국 정부는 게임산업을 부정하거나 무시하는 태도를 보였습니다. 1997년 이전엔 일본 문화 수입 자체가 불법이었습니다.”라고 했다.

그러다가 외환위기를 계기로 게임을 대하는 한국 정부의 시각이 달라졌다. 그 촉매가 된 것은 PC방. 당시 직장에서 해고를 당한 사람들이 짝짝한 수입을 보장하는 PC방 개업에 대거 나서면서 그 수가 폭발적으로 증가했다. 그러나 사실은 신규 개업자에 대한 한국 정부의 보조금이 확산에 큰 기여를 했다.

1997년부터 2002년 사이 광대역 인터넷망에 대한 보조금이 지급되면서 PC방은 매력적인 자영업으로 더욱 각광을 받게 되었다.

그 결과 한국의 거리는 온통 PC방으로 가득 찼다. 그리고 이들 PC방은 90년대 말 한국경제의 회생에 커다란 기여를 하였다.

전체적으로 게임업종의 문화적, 경제적 중요성을 인정하고 존중하는 분위기가 만연해 있는 반면에 한편으론 규제가 필요하다는 목소리도 있다.

온라인 게임이 성장을 거듭하면서 게임의 부정적 효과에 대한 우려도 동시에 커지고 있다.

2000년대 초 언론은 어린 게이머들의 죽음을 대대적으로 보도하고 나섰다.

이에 총리실을 중심으로 한 정책당국은 “인터넷 중독”이라는 현상을 연구할 위원회를 네 개나 설치하였다.

한국 정부는 게임이 건강에 미치는 영향을 측정하는 K-척도라는 좋은 도구를 갖고 있으면서도 미성년자의 게임을 더욱 규제해야 한다는 부모와 전문가들의 압력에 직면해 있다.

부모들은 실제로 18세 미만 자녀의 온라인 게임 계정을 “폐쇄”할 수 있는 권리를 달라고 정부에게 요구하고 있다. 허준석은 이것을 단순히 부모 자식 사이의 세대 차이에서 비롯된 문제로 보지 않는다.

“근본적으로는 온라인 게임을 할 수 있는 곳이 도처에 있다는 데 문제의 핵심이 있습니다.”

분별 있고 적극적인 부모조차도 자녀가 게임을 못하게 통제하기란 불가능함을 안다. 서울에는 골목마다 PC방이 적어도 하나씩은 있다. 더 많은 곳도 있다. 허준석에 따르면 정부도 이전 어린이들의 게임 규제를 위해 다른 방식을 고려하고 있다.

실제로 아케이드 스타일의 MMO 게임 던전 앤 파이터를 만든 이들은 실제로 한 플레이어가 하루에 죽일 수 있는 괴물의 수에 제한을 두었다.

허준석에게 하루 100분이라는 제한 때문에 그 게임의 이미지가 훼손되었느냐고 물었더니 “그 제한 때문에 오히려 게임의 인기가 높아졌다.”고 답했다.

한편, 크게 환영 받지 못하는 문제도 있다.

한국 게임산업의 최대 시장인 중국은 지적재산에 관한 한 북마전이나 진배없다. 리니지, 뮤, 라그나로크, 카트라이더, 오디션 같은 한국의 유명 게임이 해킹을 당해 중국에서 불법으로 설치되는 일이 비일비재하다.



불법복제, 로열티 지급, 개인 서버 등이 두 나라 사이에 뜨거운 이슈가 되고 있지만 골드파밍(gold farming) 규제 문제는 이렇다 할 진전이 없는 상태다.

골드파밍에 대한 한국의 시각을 볼 때 흥미로운 점은 누가 반대하고 찬성하고가 아니라 단체들이 정부에 로비를 펼치고 있다는 것이다.

중국 같은 나라에선 입법과 집행을 모두 상부에서 주관하지만 한국 같은 나라에선 정교한 정책적 마인드를 지닌 게이머 공동체가 큰 영향력을 발휘한다.

페어필드 교수는 “한국의 게이머가 미국의 게이머보다 더 정치적으로 깨어 있습니다. 미국 게이머들에게 게임은 부수적 존재입니다. 더 중요한 무언가가 있죠. 미국에서 프로게이머법 운운하는 얘기는 들리지 않겠습니까?”라고 했다.

정치적으로 깨어 있는 세계 각지의 게이머들은 그 동안 규제 문제에 있어 중요한 변수로 작용을 했지만 이번 미 대선에서는 페어필드 교수의 말이 옳았음이 입증되었다.

지난 선거에서 미국 게이머들이 자신들을 정치적으로 어떻게 표현했든 게임산업에 비판적인 사람들이 다수 상하원에 다시 입성했다. 낙태, 이라크 전쟁, 동성혼 같은 이슈들이 여전히 게임 문제를 압도하고 있기는 하지만.

미국에선 로비와 입법 대부분이 미국지적재산을 옹호하는 방향으로 진행된다.

페어필드 교수는 “지적재산권 전쟁은 마약전쟁 만큼이나 스케일이 큼니다. 불법복제를 전담하는 정부 조직도 있습니다. 당연합니다. 연예산업에서 의회에 로비를 하니깐요. 목적인 바를 이루더라도 별로 놀랍지 않을 겁니다.”라고 말했다.

데니스 맥컬리는 “지적재산 문제는 앞으로 커다란 쟁점으로 떠오를 겁니다. 어쩌면 콘텐츠 관련 입법보다 더 중요해질 수도 있습니다. 콘텐츠에 있어서는 소비자라 비디오 게임산업이

같은 편이지만 저작권 보호 문제로 들어가면 편이 나뉠 공산이 큼니다.”라고 말했다.

스포츠 크리쳐 크리에이터나 더 심즈2 같은 EA 제품에 내장된 SecuRom DRM에 대해 게이머들이 보인 반응이 단적인 예라 하겠다. EA의 SecuRom DRM 장착을 두고 대중이 엄청난 질타를 쏟아내자 SecuRom과 유사 서비스를 이용하는 다른 퍼블리셔들은 이 문제를 감히 공론화하지 못했다.

맥컬리는 “PC 게임에 만연한 불법복제 때문에 퍼블리셔들이 안절부절 못하는 것 같다.”면서 “PC 게임을 즐기는 우리 같은 사람들에게겐 걱정스런 일입니다. 마치 퍼블리셔들이 게이머들을 (전부 다 통제 가능한) 콘솔이나 회원제로 몰고 가려는 듯한 인상입니다. 저는 불법복제는 단연코 반대입니다. 분별 있는 사람이라면 누구나 다 마찬가지일 겁니다.”라고 말했다.

하지만 맥컬리는 업계가 궁극적으로 그으려고 하는 선에 대해서는 경계심을 드러냈다.



“저는 2007년 여름 업계가 불법복제 문제에 대처하는 모양새를 보고는 심히 걱정이 되었습니다. 업계, 그러니까 ESA가 이민세관국(ICE)과 합동 단속을 벌여 16개 주에서 모드 칩을 구하던 32명을 체포하지 않았습니까? 모드 칩이 불법복제의 수단이긴 합니다만 자체 제작 게임에도 필요한 부품이거든요. 모드 칩을 단속한다면

연방기관이 가정집을 급습하다니, 이거 너무 지나친 처가 아닌가요?”

이어 당시 ESA가 단속 사실을 대대적으로 언론에 홍보했지만 지금 피고들 가운데 자세한 얘기를 하는 이는 하나도 없다는 점을 지적했다.

“그 일이 있는 후 벌써 1년하고도 몇 개월이 지났지만 사건은 여전히 연방 법원에 비공개로 묶여 있습니다. 여긴 미국입니다. 어떻게 이럴 수가 있죠? 서른 두 집이 1년 반 전에 모드 칩 때문에 급습을 당했는데 자초지종이 아직도 비밀이라니요?”

그런가 하면 미국 국민에게 제공된 보호조치가 법적으로 골칫거리가 되고 있는 사례도 있다.

현재, MMO 게임 퍼블리셔와 가상세계 퍼블리셔들은 저장통신법(Stored Communications Act)과 법집행을 위한 통신지원법(Communications Assistance for Law Enforcement Act)에 의거 언제든지 정부가 원하는 정보를 제공해야 한다. 경우에 따라서는 수정헌법 4조에 명시된 상당한 근거(probable cause)를 제시하지 않아도 된다.

페어필드 교수는 “정부가 개인의 전화를 도청하려고 하면 얼마나 많은 절차를 거쳐야 합니까? 그런데 게임은 그럴 필요가 없어요. 게임 퍼블리셔에게 [저장통신법에 의거] 소환장 한 통만 보내면 됩니다. 이를 테면 블리자드에게 ‘이 사람이 말한 내용을 모두 우리에게 넘기시오’라고 명령하는 거죠. 퍼블리셔에겐 이 얼마나 귀찮은 일입니까?”라고 반문했다.

페어필드 교수는 또 여러 법이 조합되었을 때 나타나는 부작용에 대해서도 우려를 나타냈다. 그러면서 비디오 게임과 가장 밀접한 관계가 있는 법으로 컴퓨터 사기남용법을 꼽았다.

이 법에 따르면 남의 컴퓨터에 몰래 들어가 500 달러 이상 손해를 끼치면 형사 처벌을 받는다. 해커를 처벌한다는 취지는 좋지만 사고 사이트나 사용자 제작 콘텐츠에게 잘못 적용되면 부작용이 발생할 위험이 있다.

항간을 떠들썩 하게 했던 메건 마이어 사건이 이 같은 부작용을 극명하게 보여주는 예라 하겠다. 당시 열 세 살이던 메건은 친구와 그 친구의 어머니 로리 드루에게 속아 괴롭힘을 당한 후 자살하였다.

사건의 본질을 제대로 알지 못했던 담당 검사는 마이스페이스의 이용자 라이선스 계약 (EULA)을 근거로 드루를 기소하였다. 마이스페이스에게 사실상 형법 제정권을 부여한 것이다.

페어필드 교수는 “EULA가 규제당국 나아가 형법의 역할을 하는 사례는 이 밖에도 많습니다. EULA를 위반했다고 형사처벌을 한다니 이 얼마나 무서운 일입니까?”라며 우려를 감추지 않았다.

민주당 오바마 대통령 당선과 더불어 게이머들과 업계는 앞으로 펼쳐질 게임 규제의 양상을 나름대로 가능해왔다.

2007년 말, 당시 오바마 후보는 “우리는 어린이들이 기술의 혜택을 마음껏 누리면서 그 잠재력을 충분히 이용할 수 있는 환경을 만들어줘야 합니다. 동시에 이 새 매체의 위험에서 우리 아이들을 지켜내야 합니다.”라고 말했다.

그의 말이 우리에게 무슨 의미일까?

오바마 정부의 정책 가운데 다수는 게임산업에 영향을 미칠 전망이다. 캘리포니아주가 발의한 비디오게임 미성년자 판매 금지법이 대법원으로 넘어갈 공산이 매우 큰 가운데 오바마



행정부의 출범은 게임 입법의 측면에서 결코 가벼이 넘길 일이 아니다.

상황이 이렇지만 데니스 맥컬리는 오바마 정부가 미디어 입법을 서둘러 처리하려 들지는 않으리라 보고 있다.

“솔직히 의원들은 지금 한가하게 비디오 게임 입법을 논의할 만한 처지가 아닙니다. 오바마 대통령 앞에도 경제, 이라크 전쟁, 아프간 전쟁 등 굵직굵직한 현안이 해결을 기다리고 있습니다. 과연 비디오 게임 콘텐츠 입법이 오바마 행정부의 우선순위에 들까요? 전 아니라고 봅니다.”

콘텐츠에 관한 입법 가능성은 낮을지도 모르지만 비디오 게임에 대해서는 좀 더 면밀하고 포괄적인 검토가 필요한 시점이다. 극심한 경기 침체를 맞이하여 한국 같은 나라가 실마리가 될 수도 있다. 정부가 게임 산업의 발전과 문화 정립을 전폭적으로 지원하는 점 그리고 이해당사자가 서로 머리를 맞대고 신 매체의 규제와 활용 방식을 찾으려고 노력하는 점은 본받을 만한 가치가 있다.

다른 나라의 사례를 미국의 입법과 공감대 형성에 그대로 접목하기는 어렵지만 최소한 어떤 아이디어의 결과를 예상하는 수단은 될 수 있다.

다른 나라에서 나온 법이나 연구결과 가운데 일부는 전 세계로 확산돼 나아갈 것이다. 국내 법원이 비교 대상이 없어 애를 먹고 있는 상황에서 주요 현안에 대한 타국의 법 적용 사례가 어떤 돌파구가 될 가능성도 있다.

충분히 가능성이 있는 얘기다. 온라인 교류나 사용자 제작 콘텐츠 같은 분야에는 현재 비교 대상이 없다. 그래서 누가 무엇을 어떻게 규제해야 할지 누구 하나 갈피를 잡지 못하고 있다.

여러 가지 플랫폼을 매개로 언론의 자유가 보장된 미국 시민이 그런 자유가 없는 중국 국민과 한 공간에서 만나 교류하고 있다. 온라인 게임 기술은 그런 여러 플랫폼 가운데 하나 일뿐이다. 이런 공간에 대하여 누가 어떤 규칙을 어떻게 적용할지를 두고 현재 여러 가지 아이디어가 시험을 받고 있다.

게임 플레이어나 게임 제작자 모두 비디오 게임 입법의 향방을 관심과 근심이 섞인 눈으로 바라 보고 있다. 각국 의회와 정부의 결정은 향후 게임의 내용과 형식에 지대한 영향을 미칠 것이다.

정부가 플레이 시간을 제한하거나 폭력성, 음란성에 제약을 가하지 않더라도 자체 검열은 보이지 않는 그러나 훨씬 더 위협적인 괴물이다. 정부가 등급위원회에게 가하는 압력 그리고 등급위원회가 내세우는 “적합한” 또는 “배포 가능한” 영상의 원칙이 세계 각국의 게임 업체들을 이미 위축시키고 있는 지도 모른다.

그러므로 게임 제작자나 게임 플레이어들 가운데 일부가 나서서 입법에 영향을 미치려고 노력해야 한다. 게임 관련 법이라고 다 게임의 자유나 수익성, 잠재력을 위협하지는 않을 것이다.

경우에 따라 규제는 올바르게 집행되기만 하면 거래의 일부로 볼 수도 있다. 비헌법적 검열을 가하거나 경제적 해악을 끼칠 권한이 있는 규제 당국 중에도 정부 편이 아닌 곳이 있을 수 있다. 규제당국이 아티스트의 비전과 AAA 게임 타이틀을 가로 막는 유일한 장애물이라면 얼마나 멋진 세상이 되겠는가?

하지만 법률적으로 해결해야 할 문제도 있다. 지금 이 시각에도 최적의 조합을 찾으려는 입법 당국의 노력은 계속되고 있다. 앞으로 제정될 법이 과연 문화와 창의성, 재산, 개인정보를 제대로 지켜낼 수 있을까?

그리고 전 세계 게이머와 개발자들이 충분한 정보와 동기로 무장한 채 이 새로운 형태의 예술을 지켜 나아갈 수 있을까?

그럴 수도 있겠지만 그러지 못할 가능성이 더 높다. 어쨌든 게임일 뿐이니까.

하찮은 애들 장난.