



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

DRM은 진정 PC 게임 불법복제를 막을 수 있나? (PC Game Piracy: Why Bother With DRM?)

Paul Hyman

2009. 5. 11

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4020/pc_game_piracy_why_bother_with_.php)

[PC 게임의 DRM을 두고 논란이 계속되고 있는 가운데 유비소프트와 EA가 각자의 신작 Prince of Persia와 The Sims 3에 보안 조치를 완화하겠다고 나섰다. 이에 가마수트라라는 이미 DRM을 적용하지 않거나 완화를 꾀하고 있는 2D보이와 스타덕에게 이유를 물었다.]

2008년은 디지털 권리 관리(DRM)에 대한 소비자들의 저항으로 점철된 한 해였다. 2009년은 개발자들이 좀 더 간편하면서도 게이머 친화적인 방식으로 해적판을 몰아내는 방법을 찾는 해가 아닌가 싶다.

실제로 일부 개발자들은 게임 메이커가 해적판을 인정하고 이를 테면 마이크로 트렉잭션 같은 방법으로 수익 창출에 나서야 한다고 주장하고 있는 상황이다.

일렉트로닉 아츠나 유비소프트 같은 대형 퍼블리셔들까지도 DRM 관리를 완화하는 추세다. 유비소프트는 지난 12월 아무런 DRM 조건 없이 Prince of Persia를 출시했다.

EA도 다음 달 Sims 2를 출시할 때 CD키만 넣고 온라인 인증 절차를 빼겠다고 발표했다.

샌프란시스코 소재 개발업체 2D 보이의 공동설립자인 론 카멜은 “DRM에 대한 대중의 인식 변화 때문에 나타나는 현상이라고 봅니다. 게이머들의 불만이 점점 고조되고 있는데 아마도 별다른 제약 없이 음악을 다운로드 받는데 익숙해져 있기 때문일 겁니다.”라고 말했다.

카멜은 DRM 기술을 쓰던 안 쓰던 어떤 게임의 해적판 출현 정도는 대략 비슷하다고 보고 있다. 효과가 없는데 굳이 쓸 이유가 있느냐는 뜻이다.

PC 게임 소매 퍼블리셔들은 대부분 게임이 설치되는 시스템의 수를 제한하기 위해 DRM을 이용한다. 대부분 최대 5회이다. 하지만 다섯 대 이상 컴퓨터를 보유하거나 기기를 여러 번 설치하는 고객에겐 이것이 큰 제약이다.

또 일부 DRM 기반 시스템은 윈도우 안에 복제 방지 메커니즘과 온라인 설치 확인 기능을 숨겨 놔 스파이웨어를 걱정하는 일부 게이머들의 우려를 사고 있다. 물론 보이지 않는 시스템이 운영시스템의 효율성에 영향을 미친다는 증거는 없다.

하지만 실제로 해가 있든 없든 사용자의 시스템에 보이지 않는 무언가를 설치하는 것은 심리적으로 불안을 유발하기에 충분하다.

증거는 없지만 작년 한해 EA의 스포어가 가장 많이 불법복제된 게임으로 등극하게 된 데에는 게이머의 반발이 크게 작용했다는 소문이 있다. 과도한 DRM을 비판하는 사람들은 DRM 기술 때문에 플레이어들 사이에서 좋아하는 게임을 사기보다 불법복제하는 현상이 나타나고 있다고 주장한다.



EA/Maxis의 스포어

“미시건 주 소재 개발업체 스타덕의 회장 겸 CEO를 맡고 있는 브래드 워델은 “스포어가 결정타였습니다. 소프트웨어를 사는 사람이 오히려 바보가 되는 상황이 펼쳐지고 있던 거죠. 불만은 대부분 DRM으로 인한 제약을 못마땅해 하고 있던 합법적 구매자들에게서 나왔습니다. 해적판과는 상관이 없는 사람들 말입니다.”고 했다.

하지만 엔터테인먼트 소프트웨어협회(“ESA”)는 생각이 다르다. ESA에서 지적재산 담당 부회장을 맡고 있는 릭 허쉬는 “DRM은 해적판 증가세에 대응하여 꼭 필요한 조치입니다. 일부 사용자가 DRM 보호 장치를 우회하여 무단으로 게임소프트웨어를 사용한다고 해서 그 기술이 원래의 목적에 부응하지 못한다는 뜻은 아닙니다. 어떤 보안 기술도 100% 완벽하지는 않습니다.”라고 했다.

릭 허쉬 부회장은 이어 “게임을 즐기는 미국 내 사용자 대부분은 게임 소프트웨어의 DRM을 우회하지 않습니다. 불법 다운로드가 워낙 널리 퍼져 있어 간과되고 있을 뿐입니다. 게임 퍼블리셔들이 DRM 사용을 중단하면 틀림없이 해적판은 더욱 증가할 것입니다.”라고 덧붙였다.

그러나 2D 보이와 카멜은 DRM이 해적판을 차단하기 위해서라기보다는 (효과가 없으므로) 중고 시장을 억압하기 위한 목적이 더 강하다고 주장했다.

“퍼블리셔들은 바보가 아닙니다. DRM이 불법복제에 제대로 대응하지 못한다는 사실을 잘 알고 있습니다. 저의는 사람들이 게임스토어 가서 50달러짜리 게임을 35달러에 사지 못하게 하려는 것입니다. 거기서 오고 간 돈은 한 푼도 퍼블리셔들의 주머니로 들어오지 않으니까요. DRM이 인스톨 횟수를 몇 번으로 제한하면 게임의 재판매가 어려워집니다.”

2보이와 스타덕은 DRM 없이 게임을 출시할 계획이다. 두 업체는 그것이 머지 않아 업계의 관행이 될 것으로 보고 있다.

카멜은 “우리에게 DRM은 시간 낭비고 돈 낭비일 뿐입니다. 게임을 DRM으로 싸는 데 시간이 걸리고 수입의 일부는 DRM 업체에게 나갑니다. 효과도 없을뿐더러 일단 게임이 크랙을 당하면 플레이할 때 등록 코드를 넣어야 하는 합법적 버전보다 더 편리합니다.”라고 말했다.

그래서 2D보이는 작년 10월 첫 게임 “World of Goo”를 출시하면서 DRM을 장착하지 않았다.

" 카멜은 “(그 일이 있는 후) 우리에게 고맙다는 편지가 쇄도하고 있습니다. 게임을 살 의사가 없었는데도 우리에게 힘을 실어 주기 위해 산 분도 있었습니다. DRM을 쓰지 않는 데에는 선의도 포함되어 있다는 뜻이지요.”라고 했다.

카멜도 물론 불법복제가 문제임을 잘 알고 있다. 카멜은 최근 자신의 블로그에 현재 유통되고 있는 World of Goo의 90%는 불법복제 버전이라는 글을 게시했다.

“DRM의 현실을 받아들이려고 하지 않는 사람들은 제 블로그를 읽고는 ‘헛소리다’라고 말합니다. 하지만 제가 실제로 조사해보니 합법적으로 판매된 라이선스보다 10배나 더 많은 ID와 IP가 존재하더군요.”라고 카멜은 담담하게 말했다.

그렇지만 카멜은 불만은 없다고 했다. World of Goo로 돈도 많이 벌었다고 했다.

“불법복제에 빼앗긴 고객은 거의 없습니다. 게임을 불법복제 하는 사람들은 어쨌든 그 게임을 사지 않습니다. 단언컨대 크랙 버전을 찾다가 못 찾아서 ‘좋아, 공짜로 구하지 못했으니 돈 주고 사야겠다’라고 말하는 사람은 없습니다.”

카멜은 다음 게임에도 그 다음 게임에도 DRM 보호장치를 삽입하지 않을 계획이다.

소매용 DVD를 점포에 납품하는 스타덕도 DRM 사용 계획이 없기는 마찬가지다. 고객에게 적용되는 유일한 인증 장치는 이미 구매한 게임을 온라인에서 업데이트할 때에만 필요하다.



THQ/Relic의 “Company of Heroes: Tales of Valor”

대신 스타덕은 구(Goo)라는 완화된 DRM을 개발하여 (World of Goo와는 무관) 필요한 사람들에게 라이선스를 하고 있다. 이 장치를 처음 받아들인 곳은 THQ로 최근 출시된 Company of Heroes의 독립 확장판인 Tales of Valor에 구를 적용했다.

스타덕은 자신이 출시하는 Demigod에는 구를 적용하지 않았다. 다만 업데이트에만 적용할

계획이다. 그것도 점포용 소매 버전은 예외다. 게이머들이 멀티플레이어 같은 온라인 리소스를 이용하기 시작하면 합법적 구매를 추적하기가 매우 어렵고 큰 비용이 든다.

구와 일반 DRM 기술의 차이는 개발자의 컴퓨터가 게임이 아니라 게이머를 인식한다는 점이다.

워델은 이렇게 말했다. “게임을 설치할 때 사용자가 이메일 주소와 일련번호를 입력하면 해당 게임이 사용자에게 연결됩니다. 내 계정이고 내 게임이 되는 겁니다. 원하면 얼마든지 다른 컴퓨터에도 설치할 수 있습니다. 그것이 기술적으로 DRM과 얼마나 다른지는 모르겠지만 요즘은 DRM이란 말 자체가 너무 모호해져서 아무거나 다 DRM이라고 하더군요.”라고.

일부 개발업체들은 일찌감치 DRM의 무용성을 인정했는데 EA나 유비소프트 같은 대형 퍼블리셔들은 그 기술을 아직도 쓰고 있을까?

“제 생각에 비록 DRM이 완벽하지는 않지만 최소한 출시 후 5~6일 동안은 불법복제가 등장하지 어렵게 만들기 때문에 쓰고 있지 않나 싶습니다.” 워델의 생각이다.

“바로 그 시기에 엄청난 매출이 일어나고 소매상의 로열티가 결정되죠. 퍼블리셔는 최소한 일주일 동안은 인터넷에 돌아다니는 해적판 걱정을 하지 않고 돈을 벌 수 있는 겁니다.”

DRM은 요즘 논란의 중심에 서 있다. EA와 유비소프트는 인터뷰 요청에 응하지 않았다.

대신 대변인 명의로 서면 답변을 보내왔다.

출시 예정인 ‘The Sims 3’와 관련하여 EA 대변인은 “소비자의 다양한 의견을 경청하여 고객이 좀 더 편하게 느끼도록 디스크 기반의 복제 방지 장치를 개발했다. 온라인 제품 인증 절차는 따로 없다.”라고 밝혔다.

복제 방지 장치는 The Sims 2에 쓰인 것과 같다고 했다. 그러나 대변인은 복제 방지 장치는 The Sims 3에 국한되며 “EA의 다른 PC 타이틀에 대한 사항은 아직 밝힐 단계가 아니다”라고 했다.

한편, 유비소프트의 대변인은 회사도 “DRM이 원활한 게임플레이를 원하는 게이머들에게 불편으로 초래하고 있다는 점을 알고 있으며 팬과 회사에게 두루 이익이 되는 해결책을 찾기 위해 노력 중”이라고 밝혔다.

‘Prince of Persia’가 DRM 없이 출시되는 점과 관련해서는 “불법복제를 막는 가장 좋은 방법은 플레이어들이 돈 주고 사도 아까워하지 않을 만큼 좋은 게임을 만들고 불법복제된 게임으로는 맛보지 못할 기능을 개발하는 것”이라는 원론적인 입장만 밝혔다.



유비소프트 몬트리올의 Prince of Persia

두 대형 퍼블리셔는 DRM의 미래에 대해 논평하기를 거부했지만 그렇지 않은 곳도 많았다.

스타덕의 워델은 앞으로 2년 정도면 업계가 구와 비슷한 시스템(즉, 설치할 때 게임이 온라인으로 활성화되고 게이머의 이메일 주소와 링크되는 시스템)을 받아들일 것으로 내다봤다.

반면 2D의 카멜은 게임 메이커들이 지금까지 그랬듯 해적판과 싸우기보다는 공생하는 법을 터득할 것이라고 전망했다.

카멜은 “앞으로 무료 플레이 게임이 더 많아질 겁니다. 회사는 마이크로 트랜잭션 등을 통해 돈을 벌겠지요. ‘공짜로 내 게임을 받아주세요. 무릅시다.’라고 하는데 해킹하려고 들 사람은 없을 겁니다. 돈을 버는 다른 방법을 생각해 내기만 하면 됩니다.”라고 말했다.