



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 가상 현실 공정성 (Virtual Justice)

그렉 라스토우카([Greg Lastowka](#))  
가마수트라 등록일(2011. 12. 01)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/6560/virtual\\_justice.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6560/virtual_justice.php)

[Rutgers University 법학과 Greg Lastowka 교수는 플레이어가 가상 아이템에 대해서 법적인 소유권을 가져야 할 것인지, 법적인 선례가 있는지, 그리고 앞으로 가상 아이템에 관한 시각이 어떻게 달라져야 할 것인지를 논의한다.]

2011년 봄, 영국 신문은 북동 중국의 Jixi 노동 수용소의 300명 이상의 수감자가 비디오 게임을 2교대로 플레이 하고 있다고 하였다. 수감자들은 가상 재화를 획득하기 위해서 게임을 플레이 하였다. 이들은 할당량의 재화를 모으지 못하면 구타 당했다. 중국의 수감자에 대한 무자비한 학대는 놀라울 만한 사실이 아니지만, 온라인 게임 플레이를 강요당했다는 것은 조금 새로운 사실이었다.

왜 경비들은 수감자에게 온라인 게임을 하도록 했을까? MMORPG에 친숙한 사람이라면 알겠지만, 이들이 게임에서 획득한 물건과 화폐가 실물 화폐로 거래할 수 있기 때문이다. 경비들은 수감자의 노동의 결실을 판매하여 그들의 주머니를 채웠다.

미국에서, 나는 온라인 게임의 가상 재화를 판매하는 사람들을 만났다. 대부분이 몇 천 달러를 벌었으며, 경우에 따라서는 조금 더 벌기도 하였다.

대부분의 게임 회사는 이것에 대해 좋아하지 않는다. 게임 회사는 오히려 플레이어의 분란을 피하고 싶어 한다.

실제로 예를 들어 보자면, 플레이어는 A는 가상의 검을 사기 위해서 플레이어 B에게 실물이 돈을 지불하지만, 플레이어 B는 이 검을 전달하지 못한다. 또는 플레이어 B는 플레이어 A에게 가상의 검을 전달해 주려고 하지만, 플레이어 A는 이것에 대해 지불하지 않는다. 이러한 논란의 가능성은 먼저 회사에 회부될 것이다. 게임 회사의 시각에서, A와 B 사이의 가상의 재판은 불필요한 고객 서비스 비용이 된다.

그러나 이것은 유일한 문제가 아니다. Richard Bartle이 설명했듯이, 가상 재화에 대해 실물 시장을 허락하는 게임은 위험을 초래할 수 있다. 가상의 돈에 대한 실물 화폐 거래는 몰입을 방해하고, 게임의 균형을 망가뜨리며, 세금 및 지적소유권과 관련된 법적인 문제를 일으킨다. 회사는 플레이어가 소유한 가상 재화의 실물 경제 교환을 포함하는 게임을 만들 수 있다. 그러나 이것은 매우 위험한 사업상의 결정이다.

그래서 대부분의 게임 회사는 현명하게, 플레이어에게 그들이 획득한 가상 아이템에 대해서 권리가 없다고 충고한다. 그럼에도 불구하고, Jixi 노동 수용소의 사례가 보여주듯이, 가상 재화의 거래는 계속되고 있다. 사실, 일부의 사람들은 이 거래가 규모가 수십억 달러에 이른다고 추정하고 있다.

가상 재화에 대한 가장 비극적인 이야기는 또 다른 중국의 사례이다.



2004년, 상하이의 게이머 Qiu Chengwei는 한국 MMOPRG *Legend of Mir* 게임에서 Dragon Saber를 찾았다. Dragon Saber는 너무 강력해서 거의 천 달러 정도의 가치가 있었다. Qiu의 친구인 Zhu Caoyuan는 이 검을 빌려 달라고 부탁했다. Qiu가 이 검을 빌려주었을 때 Zhu는 다른 플레이어에게 이것을 팔아버렸다. Qiu은 가상의 검만 잃어 버린 것이 아니라 그는 상당한 돈도 잃어 버렸다.

Qiu 가 게임 회사로 갔는지 아닌지는 모르겠지만, 그는 중국 경찰에 고발했다. 그러나 경찰은 그를 돌려 보내며, 법적으로 Dragon Saber는 자산이 아니라고 설명했다.

그래서, 며칠을 속상해 한 후에 Qiu는 직접 Zhu와 맞붙었다. Qiu는 칼로 Zhu를 찔러 죽였다. 그리고 나서 그는 경찰에 자수했다. Qiu Chengwei에 대해 내가 읽은 최신의 기사는 그가 중국 감옥에서 종신형으로 수감되었다는 것이었다. 아마도, 상하이에 있기 때문에 그는 Jixi 노동 수용소의 게임 노동자는 되지 않았을 것이다.

내가 Qiu Chengwei에 대한 소식을 읽은 이후로, 나는 궁금했다 : 중국 경찰이 그를 돌려 보낸 것이 잘 한 일이었나? 이들이 가상 아이템이 법적인 재화로 인정받을 수 있다는 그의 주장을 받아 들여야 했던 것은 아닌가?

미국 법은 그의 편에 있는 것 같다. 왜냐하면 우리는 이미 많은 형태의 무형 재화를 인정하고

있기 때문이다. 클릭 마우스는 법적인 재산권의 형태를 가진다. 게임 소프트웨어도 법적인 소유권이 있다. 전기도 법적인 소유권을 가질 수 있다. 일부의 법정은 인터넷 도메인 네임도 인정한다. 컴퓨터에 저장되어 있는 데이터에 불과한 것일지라도 은행 계좌에 있는 돈은 재산이다. 왜 귀중한 가상의 검은 법으로 인정받지 못하는가?

그런, 가상 재화가 이론적으로 법적인 인정을 받을 수 있을지라도, 이러한 것이 좋은 정책이라는 것을 의미하지는 않는다. 만약 여러분이 가상의 Dragon Saber를 소유한다면, 게임 회사가 서버를 닫을 때 이 아이템에 대해 보상을 해 주어야 한다는 것을 의미하게 된다.

게다가, 여러분은 패치에 대하여 법적인 요구를 할 수 있게 될 수도 있다. 플레이어의 가상 재화를 평가절하하는 자유를 법이 제약한다면, 어떤 게임 회사가 MMORPG를 만들고 싶어할까?

또 다른 논쟁은 플레이어가 아니라 게임 소유자가 가상 재화의 진정한 소유자로 이해되어야만 한다는 것이다. 게임 회사는 가상 재화를 존재하게 하는 물리적인 서버에 대해 비용을 지불하고 있다. 이를 통해 소프트웨어를 유지하고 창조한다.

이들은 저작권과 게임 코드에 담겨있는 지적소유권을 가지고 있다. 게임의 규칙을 만들고 소프트웨어에 이것을 담아 둔다. 그리고 대부분의 게임 회사는 그들의 위치에 대해서도 명문화하고 있다 : 이들은 플레이어에게 약관으로 플레이어가 게임에서 획득한 가상의 아이템에 관하여 소유권을 가지지 못한다고 설명하고 있다.

우리는 정말 재판을 원하고 변호사가 Drangon Sabers에 대해서 논쟁을 펼치기를 원하는가? 모든 사람이 법 시스템을 좋아하지는 않는다. 많은 사람들이 가능한 한 게임이 법적인 판단에 속하지 않기를 바란다. 게임은 단지 게임이 아닌가?

이것은 좋은 논쟁거리이다. 가상 재산권을 인정하지 않는 것에 대한 좋은 정책적 이유가 있다. 그러나 미국 법은 이러한 결정을 정확하게 내리지 않는다. 많은 법 조문이 “가치있는 어떤 것”이라는 것으로 재산을 정의한다.

그래서 만약 사람이 어떤 것을 천 달러에 판매할 실질적인 능력이 있고, 누군가가 부정하게 이것을 빼앗아서 이것을 천 달러에 판다면, 이론적으로 법은 희생자를 구해야만 한다. 법이 정말 희귀한 야구 카드 도둑과 Dragon Saber이 도둑 사시에 선을 그어야만 하는가? 우리는 정말 가상의 범죄를 법의 심판을 받도록 하고 싶은가?

나는 MMORPG를 하는 사람들이 게임 내 아이템을 가질 권리가 있다고 주장하는 편은 아니다. (내 친구 Unggi Yoon 처럼) 다른 사람들은 가상 아이템에 완전한 재산권을 부여하는 것은 정말 필요하거나 실현 가능하지 않다고 주장하기도 한다.

그러나 나는 우리가 적어도 가상 재산권의 일부를 인정하는 것을 고려해 보기는 해야 한다고 생각한다. “지역권”이나 “보석”의 법적 권리와 같이 종류의 것 말이다. 다른 사람의 재산권을 소유하고 이용하고자 하는 사람의 관심으로부터 보호하고자 하는 최소한의 재산권이다. 걱정은 미래가 아니라 현재의 가상 환경에 대한 시각이다.

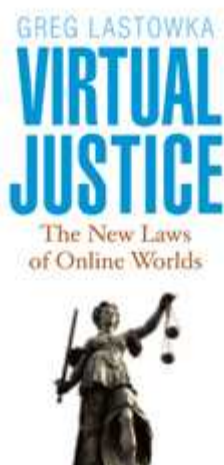
가상 재산의 사취하는 사람들의 법적인 권리를 부인하기 이전에, 우리는 우리의 기술이 더 앞서 가고 있다는 것을 고려해야만 한다. 지난 10년간, 우리는 소셜 게임 플랫폼의 성장, 가상 아이템 판매 및 가상 통화에 관한 성장을 보았다. 아직은 적지만 점점 많은 변호사가 가상 경제와 가상 통화와 관련된 법을 전문으로 하고 있다. 200년이 넘는 법 조문에 대한 분석이 가상 재산과 가상 경제에 관해서도 관심을 가지고 이루어진다. 천천히, 정부도 주목하고 있다.

지난 몇 년간, 나는 입법자와 법 시행 에이전트에게 가상 재산과 가상 범죄에 관한 문제를 말해왔다. 그러나 대부분이 새로운 문제여서 법이 마련되지 않았다. 가상 재산 논란의 일부만이 법정에서 다루어지고 있다. 몇 건은 Second Life에 관한 것이고, 또 몇 건은 World of Warcraft에 관한 것이다. 다수는 일본이나 네덜란드와 같은 미국 법정이 아닌 곳에서 다루어지고 있다.

현재의 상황은 게임 회사의 불안감을 해소해 주는 정도이다. 재산권을 요청하는 플레이어는 지금까지 이 나라의 어느 법정에서도 발견되지 않았다. 그러나 우리는 가상의 봉건제도의 시스템으로 행복해져야만 하는가?

이것에 대답하기 이전에, 우리가 얼마나 많은 시간, 노력, 돈, 그리고 다양한 “클라우드” 성에 사회적 삶을 투자하고 있는지를 생각해 보자 : Facebook, Google, Apple 및 Amazon의 서버에. 이러한 온라인 장소에 존재하는 것은 우리에게 재산권을 거의 주지 않지만 우리는 이러한 서비스를 즐겁다는 이유로 계속 이용한다.

우리의 노력은 가상 호스트에 의해 물질화 된다. 봉건적인 비유는 특히 실제의 돈으로 가상의 트랙터와 씨앗을 소유하는 권리를 가지는 FarmVille에 자발적으로 참여하고 있는 수 백만의 유료아이템 결재자에게 적합하다. 그러나 법적으로는 아무것도 소유하지 못한다.



일부의 게이미피케이션 지지자는 이러한 가상 경제를 확장시키고자 한다. 이들은 가상의 통화를 우리 삶과 사회 네트워크로 불러오하고자 하며, 포인트, 토큰, 뱃지 및 가상 화폐로 우리의 현금과 노력을 바꾸자고 우리를 설득한다. 우리는 새로운 가상 변종 체제에 익숙해 지도록 요청받을 것이다. 게이미피케이션 드림은 우리의 삶이 (실제로 일하는 것이 아니라) 멀티 플레이어의 대안 현실 게임이 항상 켜져 있는 모바일로 플레이 하는데 소요될 것이라고 말하는 것 같다. 우리는 Jixi 노동 수용소에 있게 될 것이다. 폭력 없이 행복한 노동을 하게 되겠지만. 이 꿈이 이루어질지 누가 알겠는가... 그러나 우리가 정말 이것이 가능하도록 하는 법을 원하는 것일까?

작년에 나는 Yale University Press와 이 문제와 관련된 책을 출판했다. 제목은 Virtual Justice : The New Laws of Online Worlds이다. 이 책에서, 나는 가상 재산법에 관해 좀더 자세히 다루고 있고, 또한 저작권, 컴퓨터 해킹, 관할권 및 게임 관련 법에 대한 질문을 탐구하고 있다. 관심이 있다면, 내 퍼블리셔가 전자 버전을 공유할 수 있는 권한을 내게 주었기 때문에 전체 PDF 버전의 책을 여기서 다운로드 할 수 있다. (무료)

가상 검의 법적 상태에 관한 걱정거리가 현재는 이상하고 모자라 보일 수도 있지만, 우리가 온라인 법에 관해 아직 초기 단계에 있다는 것을 인정해야 한다. 가상 재화의 황당함이 미래 법에 있어서 채광굴의 카나리아가 될 수 있을지 모른다. 법 시스템이 여러분이 가상 검을 소유할 수 없다고 말한다면, 여러분이 여러분의 가상 삶을 소유한다고 어떻게 말할 수 있겠는가?