



What the Copycat Saw: Creative Theft in Mobile and Social Games 모방자는 무엇을 보았는가: 모바일과 소셜 게임의 창의적 절도

작성자 : 마이클 톰슨 (Michal Thomsen)
가마수트라 등록일: 2012년 1월 5일

비디오 게임에서 절도와 영감 사이의 구분은 불분명합니다. 전통은 형성되기도 하고, 무너지기도 하며 몇 년 후에 재형성되기도 합니다. 첫 번째 저격수의 건강 회복에서부터 플랫폼 게임 레벨의 단계 구분에 이르기까지 사람들은 가장 성공적인 아이디어를 간절히 받아들입니다. 성공적인 아이디어의 도용이 완전한 도둑질이 되는 시점은 언제입니까?

예술과 포르노처럼, 사람들은 그것을 볼 때 창조적인 도용을 눈치채지만 신뢰할만한 정의를 세우는 것은 어렵습니다. 최근에는 모바일 및 사회적 게임이 창의적인 도용에 특히 더 노출되어왔습니다. 간단한 몇 가지 메커닉으로 이루어진 게임을 하는 작은 팀과 함께 작업하면서, 보석을 풍선으로, 마을을 도시로 교환하고 그들이 있는 장소를 수백만씩 떨어질 수 있도록 하는 것은 예전보다 더 쉬워졌습니다.

초반에는 게임의 범위와 복잡성이 모방자들에게 자연 장애물들을 만들어냈습니다. 심지어 재생의료 시스템이 있음에도 불구하고, 개발자는 높은 수준의 기하학, 적의 지능 설계, 세계 물리학 조정, 신화적 원형을 최소한 막연이라도 새롭게 보이는 무언가로 재조정했어야 했습니다. 이러한 장애물이 브라우저 플러그인의 기술적 한계 및 통근자들의 만족에 의해 부서지면서, 모바일 및 소셜 게임은 자원과 야망을 가지고 있지만, 그들 자신만의 새로운 아이디어가 많지 않은 사람들의 사육장이 되었습니다.

그리고 플레이어는 단순한 앱 아이콘을 재현하는 경우 모방으로부터 오리지널을 말한다는 것이 어렵다는 것을 알게 되었습니다. 모방은 모든 사람의 미래를 잠식하거나, 아니면 그냥 모방자체를 자기잠식으로 마무리 하게 될까요? 어떻게 미국 저작권법이 모바일 및 소셜 게임에 영향을 미칠까요? 저렴한 복제로부터 하나의 작품을 보호하기 위한 전략이 있습니까?

One Sail and 100 Anchors: 한 항해와 100 닻

빠른 속도의 복제로 인한 수익 손실이 얼마나 큰지 가늠하는 것은 어렵습니다. 모방게임의 더 큰 위협은 시장 붕괴의 전제조건인 침체 여파가 거세지고 있다는 것입니다. "우리는 매우 좁게 초점이 맞추어진 페이스북 같은 유통 장치를 무시할 수도 있다는 것을 걱정하고 있습니다" 라고 Kixeye의 CEO인 월 하얼빈이 말했습니다. "우리가 페이스북의 핵심 게임플레이

어들의 마음과 생각을 유혹하지 못하는 이유는 많은 이러한 게임들의 종류가 같다는 것에 있습니다.” 많은 전략 게임이 존재하고, 많은 도시 건설 게임이 있으며, 현재는 또 다시 마피아 게임이 존재하고 있습니다. 이것은 점점 더 동일해진다는 것입니다.

Kixeye는 창의적인 갈등에 대한 관심을 고안하는 대단한 보컬 개발자 중 한 명입니다. 올여름 하얼빈은 Kabam의 Edgeworld가 백야드 몬스터즈(게임이름)로부터 많이 모방했다고 주장하는 공개 서한을 발표했습니다.



Backyard Monsters

Kabam은 게임이 오히려 새로운 과학-공상을 결합한 그의 소유의 이전 4가지 게임의 합성 버전이라고 반박했습니다. 거의 모든 주요 소셜 또는 모바일 개발자에 대한 유사한 주장이 있을 수 있습니다.

그들은 새로운 쪽화면(sprites)을 누군가의 게임으로 바꿀 수 있는 아이디어만을 도용합니다. 이러한 충돌은 소셜 모바일 게임의 상대적 협소함을 어느 정도까지만 반영합니다. 소유의 장르만이 존재할 때는 의도적으로나 다른 방식으로 다른 개발자의 영역으로 들어가는 것은 매우 어렵습니다.

“핵심 사용자로서 이것이야말로 유일한 현 시대의 전략 게임” 이라고 하얼빈이 말했습니다. 아주 적은 모험 게임, 레이싱 게임, 시뮬레이션 게임만이 존재할 뿐입니다. “생태계에 이익이 될 것이라고 생각하는 것은 다양한 장르의 초기 개발이 많아진다는 것과 그러면 사람들이 이것에 깊이 빠질 수 있다는 것입니다.

하지만 우리는 대부분의 사람들이 단지 똑같은 것을 쫓아가는 것을 보게 될 것입니다. 대부분의 경우 이러한 빠른 추종자는 수요가 존재하기 때문에 여전히 높은 수익을 보상 받을 수 있지만, 저는 현재의 접근 방식이 오랫동안 유지될 수 없을 것이라 생각합니다. 모방게임의 눈에 덜 띄는 영향 중 하나는 인재자원을 다음에 없애는 것입니다. 성공적인 클론 업체들이 자금을 빨리 만들어내면서, 그들이 흥미로운 직장에서 일하는 것처럼 보일 수 있습니다. 또한 프로그래머, 애니메이터, 디자이너들은 새로운 아이디어들이 그들의 뒷 주머니로 사라지고 있음에 불구하고 그들의 재능을 사용하지 않음으로써 많은 돈을 받고 있습니다."나는 재능 있는 직원들이 누구를 위해서 일하는 지에 대해 두 번 더 생각하고 싶다"고 하얼빈이 말했습니다. "그들은 혁신 또는 모방하는 사람을 위해 일하기를 원한다고 생각하십니까?" 저는 심지어 모방자와 빠른 추종자에게 진짜 게이밍 DNA가 존재한다고 말하고 싶어요. 저는 독창적인 타이틀을 만들어내기 위해 소리치르는 사람들이 존재한다는 것을 확신합니다.

And the Law Says "Whatever": 그리고 법은 "무엇이든지 '라고 말한다

다른 사람의 작품을 모방하는 것은 법적 문제뿐만 아니라 철학적 문제입니다. 그러나 미국의 저작권법은 절도와 영감 사이의 실제적 불확실성을 반영하는 만큼, 의도적으로 모호합니다. "미국 정책에서 저작권 침해에 대한 기준은 '실질적 유사'라고 '그렉 보이드, 데이비스 & 길버트 LLP IP 변호사가 말했습니다.

‘실질적 유사’ 라는 말을 들은 많은 사람들은 ‘이 무슨 끔찍한 규칙’ 이냐고 말할 것이지

만, 이것은 강력하고 융통성 있게 하기 위해 의도적으로 모호한 것입니다. 만약 당신이 빈둥거리며 이에 관해 생각해 본다면, 이는 무언가를 더 좋게 하기 위해 제안하는 것이 어려울 것이라는 것을 알게 될 것입니다. 저작권법은 아이디어를 보호하지 않습니다.

하지만 저작권법 그 자체가 아이디어를 감각형 미디어(tangible medium)에 투영시키는 방법입니다. “만약 제가 게임 메커닉을 위한 아이디어를 가지고 있다” 라고 말한다면 당신은 이것이 매우 훌륭하다 생각하고 나가서 그 메커닉에 벗어난 게임을 만드는 것이 당신이 뭔가를 위반했을 수도 있지만 저작권법을 위반하지 않은 것이라고” 보이드는 말했습니다. “저는 저의 아이디어를 감각형 미디어에 담지 않았고, 기록하거나 코드화하지도 않았습니다.

이런 것들은 코드화된 후에 감각형 미디어에 담겨집니다.” 이러한 이유들로 인해 저작권법 위반 법정 소송은 특히 더 어려울 지도 모릅니다. 왜냐하면 당신은 두 게임간의 터무니없는 유사성을 증명하는 것뿐만 아니라 컴파일된 코드에서 그들의 특정한 표현이 실질적으로 어떻게 유사한지 보여주기 때문입니다. 소셜 모바일 게임으로, 두꺼비가 박쥐로 변하거나 보석이 스포츠 장비의 한 부분으로 변하는 것은 상당한 차이가 있게 보이거나 적어도 판결을 내리는데 어려울 만큼 구별이 희미해집니다.

또 다른 문제는 나라 간의 저작권법의 상이함이 이를 더 어렵게 만들고 해외 개발자 간의 법정 다툼은 많은 비용을 수반하게 된다는 것입니다. 우리는 많은 모방을 보아왔고, 특히 러시아에서는 [DJ City]의 직접적인 클론이 존재하고 있다고 부야 게임 개발 사업 담당 이사 브라이언 조가 말했습니다. “아시아에는 많은 종류의 모방 게임이 존재하고 있으며 특히 한국과 일본에 많이 있습니다. 하지만 우리에게 있었던 플랫폼에는 없었습니다.”

“저는 페이스북에 우리 게임의 복사본이 존재하였다면 우리는 분명히 히트했을 거라 생각합니다. 우리는 분명히 액션을 취했을 것입니다. 하지만 개발도상국에서는 어떤 방식으로든 지 조치를 취하지 않았을 것이며 소기업이나 신생 기업으로부터 우리 자신을 보호하기 위한 필요성을 느끼지 못했기 때문일 것입니다.

당신 쪽의 법조차도, 모든 불가능을 완전히 진압하고, 짧은 기간 동안 저작권을 침해하는 게임을 운영하는 미국 밖의 나라의 개발자들에게 충분한 수익을 내게 할 수 있습니다. “미국과 해외의 소득 격차가 이에 기여한다” 고 보이드는 말합니다. “만약 당신이 결과적으로 테이크다운(무너짐) 될 수도 있다는 사실을 안다 할지라도, 당신이 많은 국가에서 며칠이나 단 몇 주간이라도 도용한다면 거대한 수익을 낼지도 모릅니다.

” 페이스북이나 애플의 앱 스토어와 같은 공통 플랫폼을 갖는 것은, 적어도 이의 제기에 대한 일반적인 권한 제공에 도움이 될 수 있습니다. “페이스 북이 절대적으로 미국 법률을 준수하며 어떤 경우에는 법원 명령 또는 법적 조치의 위협에 앞서 개입해 왔다”고 하얼빈은 말했습니다. “그들은 법률 팀을 보유하고 저작권법을 이해하고 있으며 그들이 사전에 어떤 조치를 취할 수 있다면 인생이 쉬워질 것이라는 것을 알고 있습니다.”

“어떤 경우에 있어서는 완전히 우리 게임을 모방하지 않은 경쟁자가 있다고 하지만 그들은 직접적으로 자신의 광고에서 우리 소유의 랭귀지를 참조했습니다. 이는 약간 애매한 부분이지만 법률 팀은 만약 우리가 그들을 고소한다면 우리가 승소할 것이지만, 페이스북은 모든 광고를 중단할지도 모른다는 사실을 알고 있습니다.”

게임 저작권법의 막연한 또 다른 부분은 게임 코드와 그에 의해 생산되는 창의적 결말 간의 차이입니다. 회사는 누군가의 A.I. 코드의 특정 부분을 취하여 이를 오리지널 버전처럼 보이지 않게 재생하는 게임에 사용할지도 모릅니다. 그렇지 않으면 개발자는 동일한 A.I. 패턴의 모방뿐만 아니라 최대한 이와 비슷하게 그들 소유의 독창적 코드를 작성할지도 모릅니

다. 이는 미국 저작권법을 현대화해야 할 비디오 게임의 독창적 영역의 갈등의 요소가 될까요?

"이것은 훌륭한 질문이고, 확실히 좋은 정책 수준의 질문이지만 문제의 복잡성을 생각 해봐야 한다"고 보이드는 말했습니다. "당신은 한 예술적 매체에 대한 특별한 규칙을 만들 수 없습니다. 첫 번째 개정안만 생각하시면 됩니다. 그것이 게임과 서적을 보호하는 것처럼 그것은 영화를 보호합니다. 우리는 같은 역할을 하는 저작권법을 가져야 합니다. 만약 당신이 전문화된 자회사를 시작한다면 이는 위험한 경로가 됩니다. 당신은 당신이 잘 할 수 있는 만큼 손해를 보게 될 수도 있습니다.

실제로 누군가의 창의적 작품을 방어하고 무엇이 위법인지와 아닌지를 결정하는 것은 창의적 작품 및 기술적 코드 모두와 관련되는 확실한 유사성을 가져와야만 하는 더딘 어두운 과정입니다.

"우리는 보통 장르, 게임의 메커니즘을 보고 우리가 어떤 방식으로 게임을 근접하게 모방해왔는지 몰두한다"고 조(Cho)는 말했습니다. 우리 게임의 몇 퍼센트를 그들이 모방했는지를 아는 방법은 매우 많습니다. 만약 일정한 퍼센테이지가 넘었다면, 우리는 법적인 조치를 취할 것입니다. 그런 수치는 우리 경우를 도운 경우입니다.

An Ally of Obsolescence :노후화(진부화) 동맹

많은 개발자 및 게시자는 모방 게임에 대해 대처하는 대체 방법이 있음을 인정했습니다. "저는 매일 저의 고객과 문자 그대로 대화를 합니다" 당신의 시간과 돈을 사용하는데 무엇이 가장 가치 있는 일입니까?" 라고 보이드는 말했습니다. "당신은 당신의 에너지와 자원을 해외 소송하거나 무언가 더 나은 것을 개발하기 위해 쏟고 있습니다"

"좋은 예는 우리가 세기가 바뀌는 시점에 암시장을 통해 가상 소유권을 보고 있다는 것입니다. 이는 초반에 굉장한 문제였으며 이후 사람들은 우리가 무엇을 보는지가 실제 시장 권력이 된다는 것을 알게 되었습니다. 만약 게임 설계자가 이런 권력을 초반부터 그들의 일로 만들고 시장을 이용한다면, 문제가 더 적어질 수도 있습니다.

현재는 가상품목판매가 있는 프리투플레이(free-to-play) 모델이 규범이 되었습니다. 다운로드가 가능한 콘텐츠 조차도, 우리가 이용하고, 이용하지 않았던 다운로드가 가능한 소유물의 형태입니다. 모방 게임을 고려하는 또 다른 방법은 새로운 영토로 전진하기 위한 적절한 타이밍을 알려주는 자연스러운 신호입니다.

"우리가 모방자를 볼 때 감정적으로 우리는 괴롭겠지만, 우리는 우리가 하고 있는 최선의 방어가 혁신을 지속하는데 도움을 준다고 생각합니다" 라고 Pocket Gems의 벤리우가 말했습니다. 당신은 모방자들이 어디에서 오는지 생각해봐야 합니다. 우리가 게임을 런칭할 때 선행 기간을 몇 달 갖습니다. 그래서 모방자는 이미 몇 달 뒤에 런칭을 하곤 합니다. 우리 제품은 그들 제품이 런칭되는 시점으로부터 이미 더 발달을 거듭하게 될 것입니다.

Booyah또한 각 새로운 프로젝트 고지 점령에 힘쓰거나 시장에서 그들에게 이익을 가져다주는 사업파트너를 구상하고 있습니다. "모바일에서 우리는 위치기반 게임 및 가상 품목의 특정 메커니즘에 관한 다량의 특허를 보유하고 있으며 이를 확실히 보호하기 위해 노력하고 있다"고 조는 말했습니다. 우리 자신을 DJCity로부터 보호하는 한 가지는 우리가 특정 예술가와 음반회사들과 직접적으로 많이 거래해야 하는 것입니다. 우리는 많은 양질의 음악을 보유하고 있으며 많은 경쟁자들은 그렇지 않고 있습니다. 저는 이것이야말로 게임을 초반에 눈에 띄게 만드는 방법이라 생각합니다." 마찬가지로 소셜 모바일 게임에서 기술적 가능성은 빠른 속도로 확산되고 있으며, 게임의 빠른 추종자를 줄여주는데 도움이 될 다양한 장르와 예산의 차별화를 가능하게 할 것입니다. 언리얼엔진(unreal engine) 플래쉬를 가능하게

한 무언가를 목격한 이후, 저는 점점 더 많은 품질개발자들이 브라우저 개발에 매력을 느끼기를 소망합니다” 라고 하얼빈은 말했습니다.

만약 당신이 방어가능성(defensibility)을 추가하려면, 당신은 더 곤란한 일을 해야만 합니다. 언리얼 엔진에서 먼가를 하려면, 당신은 자신을 구별시켜 주는 다른 지역으로-컨텐츠, 스토리, 그래픽- 이동해야 합니다. 이 얼마나 당신의 예술부서와 작가들에게 좋은 일입니까 만약 이 접근방식이 몇 년간 계속된다면, 저가형 모방은 단순히 경쟁 밖의 가격으로 책정될 것입니다. “게임의 품질이 향상됨으로써, 많은 경쟁자들의 단순한 게임 복제 성공 가능성은 더 적어질 것입니다” 라고 조는 말했습니다. “당신은 더 독창적이고 차별화되는 A+++품질이 성공하도록 해야 합니다. 초창기에는 복제 및 외형만 조금 수정하여 성공하였지만 다가오는 시대에는 이런 일을 하기에 더 곤란해 질 것이라고 저는 생각합니다.”

"All Those Things Are Going to Get Better": 모든 것이 좀 더 나아질 수 있을까?

소셜 모바일 게임 개발자들은 다른 이들이 피해갈 수 없는 일이 반복되는 그 곳으로(새로운 기술을 영입하고 더 화려한 작품에 투자하는 것) 미디어에 의해 필연적으로 도달하게 될 것입니다. 독창적 양식으로 인해 혁명적 패러다임 변화를 경험할 수 있게 해주는 많은 일들이 존재합니다.



War Commander

“저는 War Commander가 13년 전 컴퓨터에서 구현되었던 Command & Conquer: Red Alert and Red Alert 2의 영향을 받았다는 사실을 부인하지 않습니다” 라고 하얼빈은 말했습니다 “저는 항상 생존해 있고, 전투가 계속되며 당신이 영토를 위해 싸우는 MMO 스타일의 play Command&Conquer 게임을 실시간으로 하고 싶어 했습니다. 사람들은 이러한 경험을 더 이상 할 수 없지만 저는 항상 이를 개선하고 싶어 했습니다.

하지만 저의 저서에서 제일 먼저 하지 말아야 할 점은 게임 모방이나 플랫폼에서 구할 수 있는 게임으로부터 영향을 받는 것입니다. 이는 산업에 악영향을 미칩니다. 대부분의 개발자들에게 새로운 게임 개발 업무는 무엇이 이미 완료되었는지, 현재에도 이용 가능한지, 각 개개인에게 가장 흥미로운 것을 찾아가는 기회를 고려한 영감과 모방 간의 암흑 속에 놓여 있습니다. 우리는 그들이 즐겨하는 게임에 바탕을 둔 게임을 개발하려는 사람들의 조합입니다” 라고 리우는 말했습니다.

“우리는 개개인의 취향 뿐만 아니라 다양한 사람들이 쉽게 접근하여 즐길 수 있는 것을 개발하고 싶어합니다. 우리의 아이디어는 이런 모든 것을 고려하여 나오며 우리 자신 또한 즐길 수 있는 무언가를 찾습니다.” 모방은 언젠가는 사라질 것처럼 보이지 않지만, 가장 가

치 있는 일을 선택하면서 새로운 개발 기회에 초점을 둔 균형화된 접근 방식이야말로 법정 소송에 소요되는 비용 및 에너지가 가장 유익하게 느껴질 것으로 보여집니다. “이 모든 것들은 점점 더 좋은 방향으로 가고 있다” 라고 보이는 말했습니다.

사람들이 게임을 더 나은 방향으로 만들어 갈수록 소셜 모바일 게임에는 충분한 자금과 플랫폼에는 충분한 권력이 존재하게 된다. 사람들은 단지 게임 같은 공상 중독 메커니즘을 만들지 않을 것입니다. 장기 클로닝과 모방은 게임하는 사람들과 대다수의 게임 개발자의 목표가 되는 질을 높이는 의욕을 꺾는 행위입니다. 모방자의 처벌에 집착하는 것은 앞으로 나아가려는 개발자에게 자원 고갈이 될 수 있습니다.

대부분의 경우 우리는 우리가 이겨야 하는 경쟁사보다 더 많은 점을 기억하고 있습니다. 모방자들이 본 단 한 가지는 당신이 승리를 확신하고 새로운 땅에서 호흡하는 당신의 뒷 모습입니다. 이는 어렵고 무서운 일이지만 그만큼 싸움을 호전시키고 용기를 낼 수 있는 가망성인 것이다.