



게임산업의 법적, 정책적 과제와 해결방안 논의

게임산업이 고도화되면서 기존 법적 해석만으로는 명확하게 매듭짓기 어려운 문제들이 속출하고 있다. 필요한 정책적 과제도 더욱 광범위해지고 있다. 이러한 게임산업의 법적, 정책적 과제와 해결방안을 짚어보기 위한 국제 심포지움이 마련됐다. 지난달 15일 열린 '제11회 KITAL 정기 국제심포지움-게임산업의 법, 정책적 과제'의 주요 발표내용을 요약했다.

글 신승철 기자 / 사진 이해성 기자



기술과법연구소(KITAL)가 주최하고 정보통신부, 문화관광부, 한국소프트웨어진흥원 등이 후원한 '제11회 KITAL 정기 국제심포지움-게임산업의 법·정책적 과제'가 지난달 15일 서울 삼성동 코엑스 아셈홀에서 개최됐다. 이번 심포지움은 최근 법적, 정책적 고찰의 필요성이 대두된 게임콘텐츠 보호와 규제, 게임개발의 법적쟁점 등에 관해 국내 전문가 및 미국, 일본 등 외국 전문가가 초청됐으며, 총 6개 분과로 나눠 진행됐다

현행법상 게임 '재물성' 인정하기 어려워

손경한 변호사(법무법인 아람)가 발제자로 나선 제1분과 '한국 게임사업의 법·정책적 과제'에서는 게임 최근 이슈가 되고 있는 게임사업의 법적, 정책적 과제에 관해 폭넓게 진단했다.

손 변호사는 게임산업이 지난 80년대 초 '갤럭시'라는 아케이드 게임으로 시발됐으며 국내 게임산업의 발전연혁을 짚어주고, 이어 ▲게임투자가와 게임개발자 ▲게임개발자와 퍼블리싱사업자 ▲게임퍼블리싱사업자와 게임서비스제공자 ▲게임서비스제공자와 이용자의 권리와 의무에 대해 설명했다.

MMORPG에서는 캐릭터를 성장시키고 아이템을 교환해 하나의 커뮤니티를 형성하게 된다는 점에서 게임서비스제공자와의 단순한 계약관계를 넘어 커뮤니티의 기초자 역할을 하게 된다고 주장했다. 따라서 게임서비스제공자는 이용자들이 게임서비스를 잘 이용할 수 있도록 하고 커뮤니티의 유지와 발전을 위해 지원해야 하는 후견적 지위에 서게 된다고 설명했다.

서비스제공자의 사유로 인한 서버다운 등으로 서비스를 제공하지 못한 것에 대해서는 다운된 시간만큼의 접속비용에 대한 보상의 의무가 있음은 물론, 게임아이템 등을 상실하게 됐을 경우, 게임아이템의 재물성을 인정할 것인지는 별론으로 하더라도 이로 인한 이용자의 재산적 정신적 손해를 보상할 의무가 있다는 견해를 보였다. 특히 지난해 게임아이템 거래시장 규모가 1조원대에 이를 것으로 추정되고, 게이머가 이러한 게임아이템을 보유하기 위해서는 많은 시간과 노력, 비용을 투자해야 하며, 실제 게임 내에서 아이템의 이전이 가능토록 시스템이 짜여있으므로 이를 단순히 서비스제공자와의 약관해석에 의해서만 권리귀속 관계를 확정지을 수는 없다고 설명했다.

이밖에 ▲직원이 게임아이템이 유출하는 경우 업무상 배임죄가 성립될 수 있고 ▲아이템에 대한 거래는 현행법상 금지하는 법이 없으며 ▲약관이 아이템의 현금거래를 금지하고 있다 하더라도 제3자인 게임중개 사이트에까지 그 권리를 주장할 수는 없다고 설명했다.

타인을 속여 게임아이템을 취득한 행위에 대해서는 공갈죄의 경우와 마찬가지로 사기죄가 성립되며, 고액의 사이버머니가 매개된다 하더라도 그 가치가 일시 오락에 불과할 정도로 경미한 금액인 경우에는 도박죄를 인정하기 어렵다고 설명했다. 다만 그 한계에 대한 명확한 규정이 없으므로 온라인게임의 도박 해당여부에 관한 기준을 마련할 필요가 있다고 말했다.

게임아이템거래금지약관 유효성 ‘논란거리’

정해상 교수(위덕대) 또한 발표를 통해 온라인게임의 아이템 거래 문제에 대한 법적 고찰을 시도해 관심을 모았다.

정 교수는 거래의 대상이 되고 있는 계정과 게임아이템에서, 계정의 경우에는 게임업체와 게이머간의 실명에 의한 특정한 계약관계로서 계정의 양도는 약관에 의해 유효하게 금지될 수 있다고 설명했다. 그러나 게임아이템은 게이머의 이용권 일부로서 디지털 데이터에 불과하면서도 게임속에서 활용되는 형태는 명백히 독립적인 단위로 표현되고 있고, 게임상에서도 거래가 가능한 형태로 존속하기에 게임아이템거래금지약관의 유효성에 논란을 제공한다고 설명했다. 이의 근거로 정 교수는 현재 게임업체들이 게임상의 재미를 위해 아이템 희소성을 극대화하고 있

어 아이템 현금 거래가 불가피하다는 점, 무엇보다 게임상에서는 아이템거래를 허용하면서도 현실적으로 금전이 오간다고 해 이용제한을 가하는 것은 이중적 행위라는 점을 들었다.

게임아이템의 현금거래 현상은 결국 게이머의 확장을 통해 매출을 증대하는 효과를 가져올 수 있다는 것이다. 더욱이 게임을 벗어나 현실사회에서 이뤄지는 게이머의 약관위반을 파악하는 것은 현실적으로 불가능하다고 주장했다. 이에 따라 정 교수는 게임아이템의 거래제한에 관한 문제는 원칙적으로 입법의 문제로 해결돼야 할 것을 주장하고 있다. 또 이를 위해 먼저 미성년자들의 보호를 위한 정책적 대안도 수반돼야만 한다는 점을 분명히 하고 있다. 미성년자의 아이템 현금거래는 사회공간에서의 다양한 민사, 형사상의 법적 문제를 야기할 수 있기 때문이다. 이밖에 이번 심포지움에서는 저작물로서 게임의 법적 쟁점에 대해서도 광범위하게 논의됐다. 미국 로펌인 그레이 케리 소속의 제퍼리 함스 변호사는 ‘게임개발의 법적 쟁점’이라는 주제 발표에서 이른바 ‘아스테로이드 사건’과 ‘스트리트 파이터 사건’을 통해 게임이 저작권 보호에 얼마나 취약한 지를 설명했으며, 제니퍼 류 변호사(소니엔터테인먼트)는 퍼블리시터권과 관련, ‘Pete 사건’을 통해 판매상의 책임과 위험 등을 논했다.

제2분과 ‘게임개발의 법적 쟁점’에서는 미국의 그레이케리 소속의 제퍼리 함스 변호사가, 제3분과 ‘게임콘텐츠 규제와 이용’에서는 일본의 법무법인 TMI의 로슈케 변호사가 각각 미국과 일본 사례를 중심으로 게임개발 및 게임의 규제와 이용 등의 법적 문제를 살펴봤다. 

하루평균 28명 사이버 범죄자로 전락

웹젠은 지난 2002년 8월 서울지법에 대표적인 온라인게임 아이템 거래 사이트 3곳에 대해 온라인게임 아이템 등의 거래 중개행위 금지 임시처분 신청서를 제출하는 등 아이템이나 캐릭터, 계정 등의 거래를 중개하고 수수료를 받는 사이트들에 대한 법적 대응을 시도한 바 있다.

당시 웹젠은 임시처분 신청서에서 아이템 거래를 중개하거나 아이템을 제작사의 사전허락 없이 이벤트 경품으로 이용해 온 중개 사이트에 대해 아이템 거래 중지와 재발 때 보상을 요구했다. 웹젠은 자사의 온라인게임 무의 게임이용약관 제9조 7항, 8항 등에서 ‘계정을 타인에게 양도하거나 또는 현금에 판매하는 행위’, ‘게임 내에서 획득한 아이템의 현금매매 행위’를 금지하고 있다. 당시 법적대응은 기각됐지만 아이템 현

금거래에 대한 논란은 현재까지 이어지고 있다. 또한 인터넷 상의 게임사기 등 사이버 범죄로 벌금 이상의 형을 받아 전과자로 전락한 10대 청소년이 지난 한해동안에만 무려 1만명을 넘어선 것으로 집계돼 충격을 주고 있다.

하루 평균 28명의 10대들이 사이버공간에서의 범죄가 발각돼 경찰에 검거된 셈이다. 특히 이가운데 아이템 사기나 아이템 해킹 등 온라인게임 관련 범죄가 70%에 달하는 것으로 나타나 대책마련이 시급하다. 이같은 게임 아이템관련 사이버범죄는 대부분 게임중독상태에서 저지르는데다, 가상공간의 물건을 훔쳐내는 것이어서 범행이 적발된 뒤에도 전혀 죄의식을 느끼지 않고 있어 사이버 윤리교육을 강화, 사이버 범죄에 대한 경각심을 높여줘야 할 것으로 지적되고 있다.