



글로벌 게임산업 트렌드



GLOBAL
GAME
INDUSTRY
TREND



1 글로벌 이슈 포커스
새로운 소비 트렌드의 주역, Z세대를 위한 게임사업 전략



2 게임시장 동향
배틀패스/엑스박스/할리우드 배우/게임 영상 플랫폼



3 게임과 사회문화
배리어프리/게임 내 채팅



4 게임기술 동향
퀵컴과 나이언틱/커뮤니케이션 플랫폼 '번치'



5 게임산업 정책동향
UKIE, 영국 정부에 게임 산업 발전을 위한 10가지 제안 발표



6 인사이트
'리메이크' 게임 트렌드/플레이스테이션 25주년



7 이머징 게임마켓
중동(MENA) 게임시장/아케이드 게임센터



8 게임 캘린더
IAAPA 2019/PAX South 2020/D.I.C.E. Summit 2020/GDC 2020

1. 글로벌 이슈 포커스

05

새로운 소비 트렌드의 주역, Z세대를 위한 게임사업 전략

- | | |
|-----------------------|----|
| 1. Z세대는 누구인가? | 06 |
| 2. Z세대의 관심 분야 | 09 |
| 3. Z세대와 게임 | 11 |
| 4. 한국 게임산업의 Z세대 준비 태세 | 15 |

2. 게임시장 동향

19

- | | |
|------------------------------|----|
| 모바일게임의 새로운 수익 모델로 떠오른 ‘배틀패스’ | 20 |
| 마침내 실제 드러낸 차세대 엑스박스 | 27 |
| 할리우드 배우, 게임산업과 가까워지다 | 32 |
| 게임 영상 플랫폼, 인기 스트리머 모시기 경쟁 돌입 | 38 |

3. 게임과 사회문화

43

- | | |
|---------------------------------|----|
| 장애인의 접근성 강화하는 게임업계 배리어프리 운동의 향방 | 44 |
| 게임 내 채팅, 아동 노린 범죄 수단으로 악용될 수 있어 | 51 |

4. 게임기술 동향

57

- | | |
|------------------------------|----|
| 증강현실 합작 선언한 퀄컴과 나이언틱 | 58 |
| 텐센트가 투자한 모바일 커뮤니케이션 플랫폼 ‘번치’ | 63 |

5. 게임산업 정책동향 67

UKIE, 영국 정부에 게임 산업 발전을 위한 10가지 제안 발표

- | | |
|-------------------|----|
| 1. UKIE의 10가지 제안 | 68 |
| 2. 10가지 제안의 주요 내용 | 69 |
| 3. 시사점 | 71 |

6. 인사이트 73

‘리메이크’ 게임 트렌드의 부상 74

플레이스테이션 25주년, 회고와 전망 82

7. 이머징 게임마켓 89

[지역] 중동(MENA) 게임시장 90

[플랫폼] 아케이드 게임센터, 모바일게임의 니치마켓 105

8. 게임 캘린더 115

IAAPA 2019/PAX South 2020/D.I.C.E. Summit 2020/GDC 2020

- | | |
|---|-----|
| 1. [Latest] IAAPA Expo 2019(11.18~11.23) | 116 |
| 2. [Upcoming] PAX South 2020(1.17~1.19) | 120 |
| 3. [Upcoming] D.I.C.E. Summit 2020(2.11~2.13) | 122 |
| 4. [Upcoming] GDC 2020(3.16~3.20) | 123 |
-



GGIT

GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND

게임과 사회문화

장애인의 접근성 강화하는 게임업계 배리어프리 운동의 향방

마이크로소프트가(MS)가 장애인을 위한 엑스박스 적응형 컨트롤러를 출시한 데 이어, 로지텍(Logitec)이 MS의 컨트롤러에 연결해 사용하는 적응형 게이밍 키트를 공개하면서 장애인의 게임 이용에 대한 관심이 높아지고 있다. 게임이 그 어떤 엔터테인먼트 산업보다 빠르게 성장하며 엄청난 이용자 기반을 확보하고 있지만, 세계보건기구(WHO)가 게임 이용 장애 질병 코드를 등재하는 등 게임의 긍정적 효과에 대한 사회적 인식이 부족함에 따라 게임업계의 책임감 있는 사회적 활동을 촉구하는 목소리도 크다. 게임업계의 배리어프리(barrier-free) 운동은 기업의 사회적 책임이라는 측면이 강하지만, 새로운 게임 이용자층 확대를 통한 수익원 발굴이라는 기대도 작용하는 것으로 분석된다.

1. 장애인을 위한 게임 컨트롤러 개발 사례

마이크로소프트(Microsoft, 이하 MS)는 2018년 9월 기존의 게임 컨트롤러를 사용하기 힘든 장애인들을 위한 ‘엑스박스 적응형 컨트롤러(Xbox Adaptive Controller)’를 출시했다. 이용자는 각종 익스텐션(extension)을 별도 구매해 퀴드스틱, 한손용 조이스틱, 풋 페달 등을 연결해 사용할 수 있다. 만약 손가락 사용이 자유롭지 않은 경우 컨트롤러에 풋 페달을 연결해 발로 눌러 게임을 이용할 수 있도록 설계한 것이다.

MS는 장애인용 게임 컨트롤러 개발을 위해 에이블게이머 재단(The AbleGamers Foundation)¹, 뇌성마비재단(Cerebral Palsy Foundation), 크레이그(Craig) 병원², 스페셜 이펙트(Special Effect)³, 워파이터 인게이즈드(Warfighter Engaged)⁴ 등과 파트너십을 맺고 장

- ① 게임에 대한 접근성을 개선해 더 많은 장애인들이 게임을 즐기는 것을 목표로 하는 미국 비영리 단체
- ② 미국 콜로라도에 위치한 척수 손상 및 외상성 뇌손상 재활 전문 병원
- ③ 장애인을 위한 특수 컨트롤러를 연구 개발하는 기업으로, 입과 턱으로 방향 스틱을 조종하고 어깨로 버튼을 누를 수 있는 컨트롤러를 개발
- ④ 팔을 잃은 군인들의 게임 플레이를 돕기 위한 커스텀 주변기기를 개발하는 업체로, 마이크로소프트는 워파이터 인게이즈드로부터 영감을 받아 장애인 적응형 컨트롤러 개발에 나선 것으로 알려졌다

장애인을 엑스박스 적응형 컨트롤러와 익스텐션



출처: 더 인덱스 프로젝트(2019)

기간 연구 개발 과정을 거친 것으로 전해졌다. MS는 다양한 종류의 장애를 가진 100여 명의 게이머들과 교류하며 컨트롤러뿐만 아니라 패키지 방식까지 새로이 디자인했다.

2019년 3월 MS는 수십억대 광고비에도 기업 브랜드 가치를 높이는 데 매우 효과적인 미국 최대 스포츠 축제 NFL⁵ 챔피언 결정전 슈퍼볼(Super Bowl)에 엑스박스 적응형 컨트롤러 광고를 편성하기도 했다. 해당 광고에는 몸이 불편한 6명이 어린이들이 등장, 적응형 컨트롤러를 선물 받아 사용 후 “이 컨트롤러를 활용하면 모두가 공평하고 만족스러운 조건에서 게임을 즐길 수 있다”고 말한다. MS 측은 모든 사람이 똑같이 게임 플레이를 즐기도록 해당 컨트롤러를 개발했다는 메시지를 전하고 싶었다고 밝혔다.

MS는 2019년 6월 시각 장애인들을 위한 게임 컨트롤러의 특허도 출원한 것으로 전해졌다. MS는 미국 재향군인회(U.S. Department of Veterans' Affairs, 이하 VA)와 협력해 시각 장애인용 컨트롤러 상용화 후 미 전역 재활 센터에 보급할 전망이다. 시각 장애인용 컨트롤러에 점자 시스템을 탑재함으로써 그간 스크린 리더⁶를 사용해 오디오에 의존해왔던 장애 게이머들의 몰입감을 높일 것으로 기대된다. 컨트롤러의 점자 코드 입력은 6개의 패들을 통해 가능하며 사용자에게 방향을 알려거나 게임 속 환경을 진동으로 전달하는 기능도 갖춘 것으로 파악된다.

⁵ National Football League.
미국 프로 미식축구 협회의 리그를 말한다.

⁶ 시각 장애인이 컴퓨터를 사용할 때 화면에 나타나는 정보들을 음성으로 출력해주는 화면 낭독 프로그램

엑스박스 적응형 컨트롤러와 연결한 로지텍의 게이밍 키트



출처: 익스트림테크(2019)

최근에는 컴퓨터 주변기기 제조업체 로지텍(Logitech)도 MS의 장애인용 적응형 컨트롤러에 연결해서 사용하는 적응형 게이밍 키트를 공개했다. 로지텍의 적응형 게이밍 키트는 압력을 감지해 트리거 역할을 하는 2개의 클립 모양 버튼과 3개의 소형(1.4인치) 버튼, 3개의 대형(2.5인치) 버튼, 4개의 터치 센서를 장착한 버튼 등으로 이뤄져 있다.

로지텍의 적응형 게이밍 키트는 100달러로 MS의 엑스박스 적응형 컨트롤러의 익스텐션이 각각 40달러 이상으로 모두 구매할 경우 200달러에 달하는 것과 비교해 가격 경쟁력을 갖춘 것으로 평가받고 있다.

2. 게임업계의 배리어프리 운동

2.1. 배리어프리(barrier-free) 운동의 개요

배리어프리(barrier-free) 운동⁷은 장애인 및 고령자 등 사회적 약자들의 사회생활에 지장이 되는 물리적인 장애물이나 심리적인 장벽을 없애기 위한 일련의 활동들을 의미한다. 처음에는 건축 분야에서 시작했

⑦ 1974년 UN 장애인 생활환경 전문가 협회에 의해 장벽이 없는 건축 설계라는 보고서가 알려지면서 건축 분야에서 사용되기 시작해 일본, 스웨덴, 미국 등지를 시작으로 전 세계적으로 확산

지만, 최근에는 여가문화에서도 배리어프리를 실천하려는 움직임들이 전개되고 있다.

영화, 음악, 방송 등 문화콘텐츠에서 배리어프리 운동이 꾸준히 진행되어 왔으며, 이로 인한 장애인들의 접근성이 상당히 높아졌다. 게임은 누구나 쉽게 배우고 즐길 수 있는 문화 콘텐츠이자 여가 문화로 자리매김했다. 고전 엔터테인먼트 산업과 비교해 아직 배리어프리 운동이 활발한 양상을 띠고 있지는 않지만, 메이저 게임업체 및 게임 관련 비영리기관들을 중심으로 장애인도 즐길 수 있는 게임 개발에 적극 나서고 있다.

게임 메이커스 툴킷(Game Maker's Toolkit)⁸의 마크 브라운(Mark Brown)은 “많은 개발자들이 게임을 제작할 때 장애인 접근성을 고려하길 바란다”고 언급하며 청각 장애인을 위해 게임 속 모든 대사에 자막을 넣어야 한다고 강조했다. 실제 밸브(Valve)에서 개발한 1인칭 슈팅 게임 <하프라이프 2 (Half-Life 2)>는 효과음을 전부 자막화했으며, 폴리아크(Polyarc)의 VR 어드벤처 게임 <모스(Moss)>는 오직 바디 랭귀지로만 자신의 의사를 표현하는 주인공 생쥐를 등장시켰다.

2.2. 게임업계의 배리어프리 필요성

게임업계의 배리어프리 운동이 촉구되는 이유는 게임이 그 어떤 문화 콘텐츠보다도 빠르게 성장하며 엄청난 이용자 기반을 확보하고 있지만 세계보건기구(WHO)가 게임 이용 장애 질병 코드를 등재⁹하는 등 게임의 긍정적 효과에 대한 사회적 인식이 부족하기 때문이다.

게임에서 승리를 거두면 성취감과 자신감을 얻는 것처럼 게임은 사람들에게 긍정적인 감정을 느끼도록 한다. 미국 질병통제예방센터(Centers for Disease Control and Prevention)에 따르면, 게임은 사람들이 갖는 다양한 판타지를 충족시키며, 영화와 책과는 달리 게임 세계에서는 게이머들의 적극적인 참여가 가능하다. 게임을 즐기게 하는 또 다른 강력한 동기는 보상(reward)으로, 협동적 게임을 한 플레이어들이 느끼는 보상은 더욱 높은 것으로 알려졌다.

⑧ 비디오 게임 분석 시리즈로, 영국 비디오 게임 저널리스트 마크 브라운이 제작해 게시

⑨ 지난 2019년 5월 세계보건기구 총회에서 게임 이용 장애가 포함된 ICD-11(국제질병분류 11차 개정)이 통과. 게임 이용 장애를 개인, 가족, 사회, 교육, 직업 또한 기타 중요한 기능 영역에서 장애를 초래할 정도로 심각하고, 이러한 게임 행동 양식이 최소 12개월 동안 분명하게 나타나는 경우로 정의함

장애인들에게 있어 여가 활동의 제약은 심리적 불안과 우울증을 야기하고 삶의 질을 떨어뜨린다. 특히 시각 장애인의 경우 외부 활동의 제한이 큰데 장애인도 이용할 수 있는 게임 개발을 통해 게임의 긍정적 효과를 극대화하며 그들의 생활에 활력을 더하고 재활 의지를 북돋아줄 수 있을 것으로 기대된다.

3. 향후 전망과 시사점

3.1. 게임기업의 사회적 책임

MS는 장애인용 게임 컨트롤러 공개 당시 기업의 사회적 책임을 강조했다. MS는 매년 사회적 책임 경영 보고서를 발표하는데, 인권 보호, 데이터 보안, 개인 정보 보호 등과 더불어 장애인 권익 보호 세션을 마련해 상세한 활동 내용을 담는다. 장애인용 적응형 컨트롤러 광고에서도 MS는 “모든 사람이 즐길 때, 우리 모두가 승자입니다(When everybody plays, we all win)”라는 카피를 통해 사회적 책임을 역설했다.

게임시장의 규모가 확대되면서 자연스럽게 게임기업의 사회 공헌에 대해서도 관심이 높아지고 있다. 기업 입장에서 브랜드 이미지 제고와 지속 가능 성장을 위한 요소로 사회적 가치 실현(Corporate Social Responsibility; 이하 CSR)이 활용되기 때문에 사회적 책임을 비전으로 삼는 게임업체들이 점차 증가할 전망이다. 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블 등 국내 게임업계 빅3 기업들도 CSR의 일환으로 장애학생 특수교육, 일자리 창출, 재활 지원, 소통과 인식 개선 등 다양한 장애인 지원을 펼치고 있다.

3.2. 장애인 게임 이용자층의 확대 가능성

최근 10년간 게임산업이 디지털화되면서 소매의 비중이 높아지고 여가 시간을 보내는 가장 저렴한 방법으로 자리매김한 가운데, 클라우드 게이밍 등 게임 이용 방식의 간소화가 현실화됨에 따라 장애인 게임 이용자층의 확대 가능성이 커지고 있다.

실제 장애인 게이머들의 활약이 여러 매체를 통해 전해지고 있다. 워싱턴 포스트(Washington Post)는 팔과 다리를 패혈증으로 잃은 후 게임을 통해 긍정적 영향을 받아 삶의 의지를 되찾은 잭슨 리스(Jackson Reece)의 일화를 소개했다. 관절 구축증(arthrogryposis)으로 투병 중인 로키 스투텐버그(Rocky Stoutenburgh)는 입으로 조절하는 퀴드스틱을 통해 <포트나이트(Fortnite)>에서 가장 많은 우승을 달성해 기네스 신기록을 세우기도 했다.

미국 질병통제예방센터는 미국인 4명 중 1명이 장애를 갖고 있다고 밝혔으며, 대중 매체 더띵스닷컴(TheThings.com)은 이로 인해 게임이 수많은 사람들에게 긍정적 배출구를 제공할 수 있을 것으로 추정했다. 게임에서의 온라인 연결을 통해 쉽게 이뤄지는 사회적 상호작용이 장애인들의 건강에 더 나은 결과로 이어진 사례들이 여러 발견됨에 따라 향후 장애인 게이머 저변은 더욱 확대될 전망이다.

3.3. 수익성 확대를 위해서도 장애인에 대한 접근성 강화 필요

게임 이용 장애 질병코드 등재로 게임업계에 변화와 쇄신이 요구되는 시점이다. 한국콘텐츠진흥원은 게임 이용 장애 질병코드 등재 이후 2023~2025년 3년간 게임시장 위축 규모가 10조원을 넘어설 것으로 추정했다. 서울대산학협력단(이덕주 산업공학과 교수 연구팀)은 게임에 대한 부정적 인식 확산으로 게임사들의 마케팅비 부담도 커질 것으로 전망했다.

결국 게임업계는 수익성 확대를 위해서라도 새로운 이용자층의 포용과 이를 통한 이미지 개선에 지속적 투자를 할 수 밖에 없을 전망이다. 구글(Google), 애플(Apple) 등에 밀려 한물간 IT 기업의 이미지로 도태되었던 MS가 폐쇄적인 기업 문화에서 벗어나 새로운 첨단 기술의 수용과 함께 장애인에 주목해 이들의 게임 접근성 강화를 통해 사회에 공헌하고자 하는 노력들을 여럿 전개하며 부활에 성공한 스토리에 주목해야 하는 연유도 여기에 있다.

참고자료

1. Evening Standard- How Microsoft designed its inclusive Xbox Adaptive controller which lets anyone game', 2019.2.8.
2. Extreme Tech- Logitech's New Adaptive Gaming Kit Builds on Microsoft Xbox Accessibility, 2019.11.19.
3. Guinness World Records- The gamer who plays Fortnite with his mouth and smashes records, 2019.9.6.
4. Techcrunch- Logitech accessory kit makes the Xbox Adaptive Controller even more accessible, 2019.11.18.
5. TheThings.com- This is How Video Games Are Helping People Cope With Their Disabilities, 2019.10.16.
6. The Verge- Microsoft is helping veterans game again with Xbox Adaptive Controllers, 2019.4.30.
7. Washington Post- 'It's my escape.' How video games help people cope with disabilities, 2019.10.14.
8. 디스이즈게임- 청각장애인을 위한 게임은 어떻게 만들 수 있을까?, 2018.7.17.
9. 디지털 투데이- 덩치 커진 게임업계, 커진 사회공헌 규모도 '눈길', 2019.4.22.
10. IT조선- 이상현 의원 "WHO 게임 질병코드 도입 시 게임업계 10조원 피해", 2019.10.17.

게임 내 채팅, 아동 노린 범죄 수단으로 악용될 수 있어

게임 내 채팅을 통해 낯선 사람과 소통하는 것이 더욱 쉬워지고 있으며, 일부 팀 플레이 게임의 경우 이 같은 채팅이 매우 자연스러운 게임의 일부가 되고 있다. 이런 가운데, 아동들이 즐기는 온라인 및 모바일게임에 접근하여 아동들을 노리는 범죄자들도 증가하고 있으며 이에 따른 피해도 확산되는 추세이다. 이 같은 우려에 대해 업계 차원의 적절한 대응과 규제 방안에 대한 요구가 커지는 가운데, 일부 기업들은 자체 대응에 나서고 있으며 학교 및 단체와 규제 당국 등이 피해 방지를 위한 캠페인을 진행하고 있다.

1. 게임 내 채팅 악용 아동 범죄 사례

1.1. 게임 내 채팅 범죄 개요

게임 내 채팅은 다양한 방식으로 이루어진다. 엑스박스(Xbox)와 같은 콘솔 게임기나 스팀(Steam)과 같은 게임 서비스에서 기본 제공 채팅 기능을 사용하거나, 디스코드(Discord)와 트위치(Twitch) 등의 사이트에서 다른 사람들과 연결할 수 있다. 오늘날 게임은 매우 사회적(social)이 되었으며, 게임 내 채팅을 통해 낯선 사람과의 관계를 발전시키는 것은 매우 일상적인 일이 되고 있다. 그러나 게임 자체에서 시작된 채팅은 페이스북 메신저(Facebook Messenger), 킁(Kik), 스카이프(Skype)와 같은 메신저 플랫폼 등으로 이동하여 더 개인적이고 은밀한 커뮤니케이션으로 이어지기도 한다.

게임 내 채팅을 토대로 한 아동 대상의 범죄는 멀티 플레이어 비디오 게임과 채팅 앱을 통해 대화를 시작하고 점차 신뢰를 쌓아가면서 피해

자 길들이기에 들어가는 것이 특징이다. 범죄자들은 종종 아동을 가장해 접근하고 자신에 대해 거짓으로 꾸며낸 이야기를 고백한다. 이들은 종종 포트나이트(Fortnite)의 브이벅스(V-Bucks)와 같은 온라인 선물이나 게임 통화를 피해자에게 보내 관계를 구축한다.

범죄자들의 목표는 대체로 아동들이 성적으로 노골적인 사진과 비디오를 공유하도록 하는 것이다. 이들은 피해 아동들에게 알몸 사진과 영상을 보내달라고 요청하기 전에 성적 용어와 이미지에 대해 아이들을 둔감하게 만드는 것이 특징이다. 피해자들이 요청에 응하지 않거나 일단 사진 등을 보낸 후 추가 요청을 거부하면 소셜 미디어에 관련 내용을 게시한다거나 가족들에게 이메일을 보낼 것이라고 협박한다. 이미 주소를 알고 있다는 점을 환기시키며 집으로 찾아가거나 가족을 해칠 것이라고 위협하기도 한다.

1.2. 피해 사례

미국의 경우, 디스코드, 스팀, 엑스박스 채팅을 이용하여 아동들을 현혹시키는 범죄가 사회 문제로 주목받고 있다. 2019년 5월에는 캘리포니아 주에서 한 남자가 온라인 게임 Clash of Clans를 통해 알게 된 11살 소녀에게 “아동 포르노 제작”에 참여하도록 강요한 혐의로 징역 14년형을 선고 받았다.

이에 앞서 2015년에는 시애틀 근교에서 마인크래프트(Minecraft)와 리그오브레전드(League of Legend) 게임을 하며 10대 청소년을 사칭해 세 명의 소년에게 노골적인 사진을 요구한 남성이 15년형을 선고 받은 적이 있고 2017년 일리노이주에서는 Xbox Live 게임 중 채팅을 통해 만난 두 소년을 성폭행하겠다고 위협한 남성이 15년형을 선고 받았다.

오하이오 주에서는 가해자 제이슨 모저(Jason Gmoser)가 플레이스테이션(PlayStation)을 통해 채팅한 소년들에게 은밀한 부위를 보여줄 것을 요구했으며, 소년들과 게임을 하는 동안 녹화한 500건 이상의 비디오를 소장하고 있었다. 그는 피해자들에게 온라인 게임 네트워크에서 사용할 수 있는 기프트 카드를 제공했으며 이를 빌미로 피해자들을 현혹시켜온 것으로 확인됐다.

2018년에는 3명의 남성이 라이브미(LiveMe), 오메글(Omegle), 뮤지컬리(Musical.ly), 스카이프(Skype), 스냅챗(Snapchat), 트위터 페리스코프(Twitter Periscope) 등 소셜 및 비디오 스트리밍 플랫폼에서 수백 명의 아동을 현혹해 성적으로 학대한 혐의로 유죄 판결을 받았다. 피해자 중에는 8세 미만의 아동도 포함된 것으로 확인됐다. 가해자들은 10대 청소년을 가장해 채팅을 했고, 피해 아동들에게 옷을 벗고 노골적인 행동을 하도록 강요했다. 그들은 디스코드를 통해 피해자에 관한 파일과 정보를 공유했다.

2. 대응과 규제 방안

2.1. 업계 차원의 대응

아동을 대상으로 한 이 같은 범죄에 대응하기 위해 일부 게임 사업자들은 채팅 플랫폼으로 이동을 시도하는 경우를 포함하여 일명 그루밍 범죄 의심 사례를 감지 할 수 있는 자동화 된 시스템을 배포하고 있다. 예를 들어 비디오 게임 업체 로블록스(Roblox)는 캐나다 보안 업체인 투햇시큐리티(Two Hat Security)의 소프트웨어를 사용하여 노골적인 언어 및 연락처 정보를 차단한다. 로블록스의 대변인은 이와 함께 사용자가 이름과 연령에 대해 묻는 것을 금지하는 기술적 조치를 취했다며, 13세 미만 아동의 경우 이러한 필터링 기준이 더 까다롭게 적용된다고 설명했다.

엑스박스 게임기와 전세계적인 인기 게임 마인크래프트를 소유하고 있는 마이크로소프트는 그루밍 범죄 의심 사례 및 성적 학대와 관련된 대화를 인식하는 소프트웨어를 출시할 계획이다. 마이크로소프트는 다른 기술 사업자들에게도 해당 소프트웨어를 무료로 제공할 방침이다.

프랑스에서는 청소년들 사이에 인기가 높은 화상 채팅 앱 유보(Yubo)가 요티(Yoti)라는 회사와 함께 사용자의 셀카 사진을 분석해 연령을 추정하는 기능을 도입했다. 또한 성인과 미성년자를 분리하기 위해 프로필 정보를 조사하고 투햇시큐리티의 소프트웨어로 그루밍 의심사례를

감시하는 등의 조치도 함께 취하고 있다. 유보는 필터링 과정에서 연령이 불일치되는 경우를 발견하면 계정을 비활성화하고, 해당자에게 정부가 발행한 공인 ID를 요구하고 있다. 2019년 2월에는 26세의 남성이 유보 사이트에서 오하이오 남자는 유보에서 13세라고 속여 12세 소녀를 유혹한 후 성적 착취를 한 혐의로 기소되기도 했다.

디스코드는 사진 공유 이미지를 스캔하고 채팅 내용의 위험도를 판단하는 팀을 운영하고 있다. 그러나 프라이버시 침해 우려 등으로 인해 그루밍으로 의심되는 대화를 자동으로 모니터링하지는 않고 있다. 디스코드의 대변인은 사진 탐지 소프트웨어와 같은 업계 최고의 기술을 사용하여 아동 포르노그래피용 이미지와 영상을 스캔하고, 규정 위반에 대해서는 불관용 원칙을 적용하고 있다고 설명했다.

2.2. 장애요인

게임 회사들은 동일한 연령대의 사용자들끼리 게임을 하도록 연령 식별 및 부모의 승인을 요구할 수 있도록 했지만 효과에 대해서는 일부 의구심이 제기되고 있다. 일부 게임 플랫폼들이 Real ID¹와 같은 프로그램을 시도하고 철저한 검증 노력을 진행하고 있지만, 게임 사용자들이 익명성을 포기할 수 없다며 이를 거부하는 사례도 있다. 이와 관련, 미국 애틀랜타 소재 게임 개발 스튜디오 하이레즈(Hi-Rez)의 공동 창업자 토드 해리스(Todd Harris)는 다양한 신원을 내세우고 싶어하는 사용자들의 요구 때문에 게임 커뮤니티 차원에서 이런 시스템에 대한 거부가 이루어지고 있다고 설명했다.

소셜 미디어 플랫폼 페이스북 역시 일부 텍스트 기반 그루밍을 감지할 수 있는 알고리즘이 있지만 많은 게임 사용자들이 텍스트 대신 오디오 및 비디오 채팅을 이용하고 있어 실효성이 떨어진다는 평가이다. 또한 서로 의사소통하며 팀 플레이를 하는 게임에서 오디오 및 비디오를 통한 사용자 간 상호작용 기능을 제거하는 것은 회사로서 일종의 사형선고가 될 수 있다는 것도 이러한 시스템을 도입하는 데 걸림돌로 작용하고 있다.

① 9-11 테러 이후에 상업용 비행기에 탑승하거나 연방정부 건물 또는 핵발전소 시설을 출입하는 사람의 신원을 확인하는 절차를 강화하기 위해 2005년 제정된 법.

2.3. 학교 현장을 대상으로 한 캠페인

한편, VEF²의 이사인 부바 개덜트(Bubba Gaeddert)는 고등학교에서 “건강한 게임 습관(healthy gaming habits)”을 장려하고 학생들의 과학 기술 개발을 개발할 수 있도록 재정 지원을 제공하고 있다.

또한 FBI는 아동들이 성적 착취 피해를 입지 않도록 하기 위해 중학교와 고등학교에서 인식 개선 캠페인을 시작했다. 이 캠페인의 배포 자료에서는 돈이나 게임 크레딧 등을 받았더라도 혼자서 곤경에 빠진 것은 아니라는 점을 강조하며 적극적으로 도움을 요청하도록 독려하고 있다.

3. 국내 게임 산업에 주는 시사점

국내 게임 사업자들도 아동 대상의 범죄에 대응하기 위한 각종 신고제도와 필터링 시스템 등을 적용하고 있다. 그러나 실제로 필터링이 제대로 이루어지지 않고 있거나, 신고를 하더라도 제대로 처리가 되지 않는 경우 또한 빈번한 것으로 알려져 있다.

이러한 상황에서 많은 게임 개발자와 온라인 안전 전문가들은 자녀가 무엇을 하고 어떤 게임을 하고 있는지 파악하고 대응해야 하는 부모의 역할을 강조하고 있다. 그러나 의심스러운 사용자를 차단하거나 심지어 채팅 기능을 종료하는 등의 대응을 모두 부모가 떠맡기는 어려운 상황이다. 따라서 게임 사업자들은 자체적으로 기술적 모니터링 수단을 정교화 하는 동시에 업계와 규제당국이 협력하는 공동 캠페인을 통해 사용자의 의식을 제고하는 노력을 동시에 기울여야 할 것으로 보인다.

참고자료

1. CTV News-Calgary police investigate apparent child abuse caught on Twitch livestream, 2019.12.17.
2. Irish Times-Sextortion: Trauma of online abuse through gaming can be overwhelming for its victims, 2019.12.22
3. New York Times-Fighting the Good Fight Against Online Child Sexual Abuse, 2019.12.22
4. New York Times-Video Games and Online Chats Are 'Hunting Grounds' for Sexual Predators, 2020.1.1.

² Varsity Esports Foundation은 e스포츠를 통해 학생들이 잠재 능력을 찾도록 학교에 재정적 지원을 하고 있는 미국의 재단이다.

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY