

일본

게임 스트리머 등의 저작권법 위반 문제를 해소하는 가이드라인을 책정하는 기업 증가

권 용 수

동지사대학 법학연구과 법학박사

게임 스트리머 등의 인기가 높아지고 이들에 의한 게임 홍보 효과가 날로 커지고 있는 가운데, 게임 회사들이 게임 실황 스트리밍에 관한 가이드라인이나 정책 책정을 통해 저작권법 위반 문제를 해소하려는 움직임이 확산하고 있음.

현황

- 최근 예능인이나 유명 유튜버부터 일반인까지 많은 사람이 게임을 하면서 설명하는 모습을 인터넷으로 전송하는 ‘게임 실황 스트리밍’을 하고 있음.
 - 소니 생명보험이 2021년 7월에 발표한 조사에 따르면, 게임 스트리머가 남자 중학생의 희망 직업 5위에, 여중생의 희망 직업 10위에, 남고생의 희망 직업 8위에 올랐음.
- 게임 회사의 허락 없이 게임 동영상을 전송하는 행위는 원칙적으로 저작권 침해에 해당하지만, 게임 실황 스트리밍의 인기가 높아짐에 따라 게임 홍보 효과가 상당해지면서 게임 회사가 규칙을 정해 게임 실황 스트리밍을 허용하는 움직임을 보이고 있음.
 - 패밀리통(ファミ通) 게임 백서 2021에 따르면, 유튜브 등 동영상 공유 서비스를 이용해 게임 실황 영상을 시청하는 자는 5~59세 일본 인구의 약 20%에 해당하는 1,642만 4,000명임.
 - 또한, IT툴 비교 사이트 스트라테(ストラテ)의 조사 결과에 따르면, 15~29세 남녀 약 30%가 거의 매일 게임 실황 영상을 시청하는 것으로 나타남.

🎮 게임 회사의 가이드라인 책정

- 몬스터 헌터 등을 제공하는 ‘캡콤’, 마리오와 포켓몬스터 등을 제공하는 ‘닌텐도’, 뿌요뿌요 등을 제공하는 ‘세가’ 등의 회사는 게임 유튜버 등을 위한 가이드라인을 공개하고 있음.
 - 또한, 드래곤 퀘스트를 제공하는 ‘스퀘어에닉스’, 리틀 나이트메어를 제공하는 ‘반다이 남코’도 작품마다 가이드라인이나 정책을 책정해 공개하고 있음.
- 예로 ‘캡콤’의 가이드라인을 보면, 다음과 같은 내용이 담겨 있음.
- 동영상 제작과 업로드
 - 유튜브, 트위터, 페이스북, 고객 개인 웹 사이트 등에 게임 공략·소개·스트리밍·해설 동영상을 업로드하는 것이 가능하며, 게임기 자체나 게임 소프트웨어 기능에서 게임 동영상 공유가 허가된 경우는 해당 기능을 이용해 동영상을 업로드하는 것이 가능함.
 - 이상에 해당하지 않는 방법으로 동영상을 제작·편집·업로드하는 경우는 게임 동영상에 자신의 코멘트 등 기타 가치나 이점을 부가하여 제공하는 것이 필요함.
 - 일부 게임의 배경 음악 등은 당사가 권리를 소유하지 않은 경우가 있고, 그 경우 아티스트 또는 그 관리자에게 사용허락을 얻을 필요가 있음.
 - 동영상은 당사가 정한 게임 시청자(연령 등)에게 적합한 내용으로 제작해야 하며, 게임 공식발매일 전에 게임 콘텐츠를 업로드하거나 기타 부정확한 방법으로 정보를 공개하는 것은 금지됨.
- 비영리 사용
 - 유튜브 등에서 광고 수익이 발생하거나 후원을 받는 등 일정 경우를 제외하고, 당사의 콘텐츠를 사용해 금전적 이익을 얻어서는 안 됨.
 - 다만 법인이 동영상을 배포하는 경우는 유튜브 등에서 제삼자로부터 후원을 받는 것도 허용되지 않음.

- 허용할 수 없는 사용법

- 발매일 전에 콘텐츠를 공개하는 것,¹⁾ 비즈니스 목적으로 영상을 업로드하는 것,²⁾ 제삼자의 프로그램 또는 게임 회사의 의도적 보호를 회피하는 디바이스를 사용하거나 이를 선전하는 것, 부적절한 표현을 사용하는 것,³⁾ 당사의 출판물을 그대로 사용하는 등 부정 사용하는 것은 허용되지 않음.

📌 평가

- 게임 실황 스트리밍의 인기가 높아지면서 이를 통한 게임 홍보 효과도 커지는 현실을 생각하면, 게임 회사 측이 게임 실황을 둘러싼 저작권 문제를 계속해서 외면하는 것은 어려운 측면이 있음.
- 문제 풀이나 스토리를 내세운 작품은 게임 실황에 의한 스포일러가 치명적일 수 있지만, 대전형 게임처럼 선전 효과를 볼 수 있는 장르나 작품도 적지 않음을 생각하면 게임 회사 측과 게임 스트리머 측의 공존공영을 모색하는 움직임은 바람직하다고 생각됨.

1) 다만 공식발매일 전에 리뷰 등 비즈니스상의 목적으로 게임 회사가 기업 또는 개인에게 콘텐츠 사용이나 동영상 공개를 의뢰하는 경우가 있음.

2) 특히 법인(프로덕션 소속 개인을 포함)은 허가 없이 콘텐츠를 사용할 수 없고, 비즈니스 목적으로 사용을 희망하는 경우는 게임 회사의 허락이 필요함.

3) 위법, 인종차별적, 성차별적, 성적 지향에 유해, 범죄를 조장하거나 기타 불결한 영상이나 MOD(공서양속에 반하는 것)를 포함한 콘텐츠를 제작하는 것은 인정되지 않음.

참고자료

- <https://www.sankeibiz.jp/business/news/210930/bsd2109300602001-n1.htm>
- <https://www.capcom.co.jp/game/video-policy/>
- https://www.capcom.co.jp/support/faq/full_others_website.html