

온라인 게임에서 가차 시스템의 현향과 문제점 분석

박예진*, 김용주*, 최성복*, 권오현*, 최동준*, 이종원^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: {kyoya88, power9251, rhkd300, vocroid, skyknight93}@naver.com*, jw@ck.ac.kr^o

Analysis of the Issues of Gacha System in Online Games

Ye-Jin Park*, Yong-Ju Kim*, Seong-Bok Choi*, O-Hyeon Kwon*, Dong-Jun Choi*, Jong-Won Lee^o

^oSchool of Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요약 ●

최근 들어 가차 시스템이 없는 게임을 찾기 어려울 만큼 많은 게임들이 가차 시스템을 사용하고 있다. 그중에서도 가차 시스템이 메인 콘텐츠라고 할 수 있을 만큼 큰 비중을 차지하고 있는 게임이 있고, 반대로 메인 콘텐츠가 따로 있어 부가적인 요소로 사용하는 게임이 있다. 본 연구에서는 현재 게임에서 사용되고 있는 가차 시스템의 현황과 규제 및 개발사의 대안에 대해 알아보고, 이로 인해 생기는 문제점을 분석한다.

키워드: Gacha System, RandomBox Item, Probability type Item

I. Introduction

가차 시스템이란 어떠한 아이템을 획득할 수 있을지 명확하지 않은 ‘랜덤박스’형 아이템을 뽑는 시스템으로, ‘무작위 뽑기 시스템’이라고도 말한다[1]. 게임에서 쓰이는 일반적인 가차 시스템으로는 카드덱 가차나 아바타, 장비 랜덤박스 등이 있다. 현재 랜덤박스에 대한 규정으로는 랜덤박스에서 나오는 결과값이 랜덤박스 구매가보다 가치가 낮은 결과물이어서는 안된다는 것인데, 사실상 국내 게임사들은 그러한 규정을 회피하기 위한 꼼수를 사용하고 있어 거의 무의미한 상태이다[2].

본 논문에서는 가차 시스템 현황을 살펴보고, 가차 시스템 규제와 개발사의 대안 및 불안정한 게임의 문제점을 분석한다.

II. Analysis of Gacha System

2.1 가차 시스템의 탄생

온라인 게임에서 ‘확률형 아이템(가차 시스템)’이 등장한 첫 사례로는 메이플 스토리가 있다. 메이플 스토리에서는 2004년 6월경, 캐시 아이템으로 가차포 티켓이라는 아이템을 내놓았다. 1장당 100엔이었던 가차포 티켓을 구매하면 각 지역에 있는 가차포(뽑기 자판기)를 이용할 수 있으며, 가차포에서는 랜덤한 아이템이 나오는 방식이었다.

가차포 티켓의 판매량이 예상을 웃돌자 넥슨은 다음해인 2005년 7월, 한국에서도 확률형 아이템을 선보이기 시작했다. 국내에 처음 공개된 확률형 아이템은 메이플 스토리의 부화기로, 게임 내에서 획득이 가능한 피크미에그라는 아이템을 부화시켜 랜덤하게 아이템을

얻을 수 있는 캐시 아이템이었다. 한시적으로 판매를 시작했던 부화기는 연장판매와 추가판매를 계속하며 판매기간을 늘렸고, 2008년에는 프리미엄 부화기로 업그레이드하며 상시판매를 시작했다.

2.2 가차 시스템의 활성화

확률형 아이템이 널리 퍼진 것은 온라인 게임의 부분 유료화 전환기인 2007~2008년 사이이다. 이전까지 부분 유료화 게임의 주 수익모델이었던 아바타나 캐릭터 슬롯, 펫 등의 판매에는 한계가 있었다. 그 외중에 확률형 아이템은 부분 유료화를 선택한 개발사들의 가뭄 속 단비 같은 존재였기 때문에, 앞서 말한 메이플 스토리의 부화기 판매 성적을 지켜본 개발사들은 너도 나도 할 것 없이 확률형 아이템 판매에 뛰어들게 되었다.

처음에는 단순히 돈을 내고 뽑는다는 확률형 아이템의 방식도 점차 다양해지기 시작했다. 그 예로 SD건담 캡슐파이터라는 게임에서는 게임머니로 뽑기를 돌릴 수 있지만, 캐시 아이템을 사면 게임머니를 끼워줌으로써 사실상 한 단계를 더 거치는 번칙적인 확률형 아이템도 등장했다.

2012년부터는 모바일 게임 시장이 급격하게 성장하면서 확률형 아이템은 자연스럽게 모바일로 옮겨갔다. 특히 바하무트와 확산성 밀리언 아서 등의 카드배틀 게임이 국내에서도 성공하면서 확률형 아이템(캐릭터 뽑기)이 모바일 게임의 주요 가차 시스템 요소로 들어가게 되었다.

2.3 가차 시스템 규제와 개발사의 대응

게임 개발사들이 확률형 아이템에 지나치게 집중하자 2008년 한국 게임산업협회는 다음과 같은 첫 번째 자율규제안을 발표하였다.

- 캡슐형 유료 아이템의 결과값에 현금, 현물, 유가증권 등을 포함해서는 안 된다.
- 캡슐형 유료 아이템의 결과값에 캐시아이템을 포함해서는 안 된다.
- 특정한 캡슐형 유료 아이템을 통해 다수의 이용자로부터 금품을 모으고, 추첨 등의 방법을 통해 특정 이용자에게 재산상의 이익을 주고, 다른 이용자에게 손실을 주는 행위를 해서는 안 된다.
- 한국게임산업협회에서 건전한 영업환경 조성을 위한 상설모니터링기구를 설치한다.

이렇게 만들어진 자율규제안은 실행을 위한 세부적인 대책도 없었으며, 개발사들의 협조를 얻어내지 못했기 때문에 효과를 보지 못하였다. 이 외에도 확률형 아이템은 2010년에서 2011년에 국정감사의 도마에 오르게 되고, 게임물등급위원회에서 10개의 개발사를 대상으로 간담회를 개최하기도 하면서 자체조사를 진행하지만, 개발사들의 협조를 얻어내지 못해 흐지부지하게 끝났다.

확률형 아이템에 대한 게임물등급위원회의 지적이 이어지자 개발사에서는 아예 등급 재분류를 할 수 없도록 이벤트 기간을 2달 내외로 짧게 잡는 꼼수도 적극 활용했다. 그 예로는 마비노기가 있는데, 2009년에만 4차례에 걸쳐 화귀한 의상과 무기가 나오는 확률형 아이템 판매를 진행했으며, 이듬해인 2010년에는 8차례로 횟수를 늘렸다. 확률형 아이템을 판매한 기간만 따져도 29주로, 1년의 절반이 넘는다. 등급 재분류를 피하고 한정판매라는 이름을 붙이기 위해 틈틈이 쉬었을 뿐, 사실상 상시로 확률형 아이템을 판매한 셈이다. 이 외에도 마비노기에서는 확률형 아이템인 ‘벨리타의 고대 유물지도’를 이용해 컴플리트 가차(수집형 뽑기)를 내놓기도 했으며, 다른 게임인 마구마구에서는 ‘훈련볼 날리기’라는 이벤트로 자율규제의 내용을 위반한 이벤트를 진행하기도 했다.[3]

2.4 가차 시스템의 문제점

게임이란 기본적으로 유저들이 시간과 돈을 투자한 만큼의 보상 심리가 작용해야 하는데 제대로 된 보상을 지급하지 않는 게임이 대다수이며 그로 인해 많은 유저들이 게임에 대한 기대감을 저버리거나 좋은 결과물을 얻지 못해 상대적 박탈감을 느끼게 된다. 또한 한순간의 매출을 위해 가차 시스템을 이용하면서 흔히 말하는 단물만 빨아먹고 버리는 기형적인 운영을 하고 있기 때문에 게임의 수명이 짧아지거나 언제 서비스를 종료할지 모르는 불안한 상태에 있는 것으로 보인다.

III. Conclusions

게임의 메인 요소를 위한 부가 시스템에 불과했던 가차 시스템이

메인 요소라고 할 수 있을 만큼 중요한 위치에 들어서면서 게임 산업에 영향을 끼치기 시작했다. 가차 시스템이 매출을 위한 시스템으로 자리 잡으면서 유저들의 불만은 커져만 가고 있었으며, 이에 대한 해결 방안을 위해 여러 차례 시도가 있었으나 상황은 개선되지 않고 있다. 본 논문에서는 가차 시스템의 문제점을 분석하였으나 해결 방법까지 제안하지는 못하였다. 앞으로 이러한 현상을 해결하기 위한 심도 있는 조사와 대책에 대한 연구가 더 필요할 것으로 보인다.

REFERENCES

- [1] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2028694&cid=42914&categoryId=42916>
- [2] <https://namu.wiki/w/%EB%9E%9C%EB%8D%A4%EB%B0%95%EC%8A%A4>
- [3] <http://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=58406>