

# P2E(Play to Earn)게임 규제 실효성과 플레이어들의 인식에 대한 연구

김용규<sup>o</sup>

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 게임콘텐츠

e-mail: kimyongkyu@ck.ac.kr<sup>o</sup>

## A Study on the Effectiveness of P2E (Play to Earn) Game Regulations and Players' Recognition

Yong-Kyu Kim<sup>o</sup>

<sup>o</sup>Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

### ● 요약 ●

게임 시장은 신기술과 함께 꾸준한 발전을 해왔다. 최근 NFT, 블록체인, 메타버스, XR, AI, P2E 등 새로운 기술과 신개념이 홍수처럼 쏟아져 이슈가 되면서, 산업계와 학계는 자연스럽게 그 어느 때 보다 활발한 연구가 진행되고 있다. 하지만, P2E는 예전부터 유사한 형태로 존재해왔음에도 불구하고, 규제에 발목이 잡혀있으며, 유저들은 우회하는 방식을 통해 P2E 게임을 플레이 하거나, P2E 전용 게임이 아닌 게임에 대해서도 많은 현금거래를 하고 있다. P2E 게임 규제 실효성과 플레이어들의 인식에 대해 연구하고자 하고자 한다.

**키워드:** P2E Game, Play to Earn, 현금거래(Cash Transactions), 게임 이용자(Game Users)

## I. Introduction

P2E(Play to Earn) 게임은 기본적으로 블록체인 기반으로 온체인 디지털 자산을 배포하고 플레이어가 암호화폐, NFT 및 기타 자산을 획득할 수 있도록 한다.[1]

그동안 게임은 현금거래가 꾸준히 이루어져왔으며, 그 규모는 국내만 1조5,000억 규모[2]의 거대한 시장으로 성장해왔다. 하지만, 현금거래 시장은 그동안 여러 규제로 인해 암묵적으로 음지에서 성장해왔다. 하지만, 세계적으로 게임의 현금거래 및 P2E에 대한 규제는 사실상 없는 것과 다름없는 수준으로 발전하고 있으며, 북미와 유럽은 이미 P2E의 합법화를 통해 해당 시장을 지속적으로 키우고 있는 실정이다. 중국과 함께 유독 국내에서 P2E를 규제하고 있는데, 이러한 규제가 실효성이 있는지와 플레이어들의 인식에 대한 연구를 통해 앞으로 우리가 나아가야 할 방향에 대해 고찰해보고자 한다.

NFT를 축소하는 방식이다. 구성 가능한 NFT의 등장으로 개발자는 훨씬 더 복잡하고 다양한 게임 플레이 경험을 하게 할 수 있다. NFT 게임의 가장 기본적인 메커니즘은 플레이어가 고유한 특성을 가진 디지털 아이템을 구매하고 업그레이드 하고, 판매할 수 있는 형태이다. 각 아이템은 NFT로 표시되며 그 가치는 시장 수요에 따라 변동이 된다.

또 다른 NFT 게임은 형태는 플레이어가 NFT로 대표되는 가상 토지를 구매 및 개발하고 자신만의 가상 경험을 구축할 수 있도록 하는 방식이다. 플레이어는 또한 의류 및 액세서리와 같은 가상 아이템을 사고 팔 수 있으며, 이 모든 아이템은 NFT로도 표시된다.

## II. Preliminaries

### 1. P2E 게임의 유형 분류

#### 1-1. NFT Games

NFT 게임은 핵심 게임 플레이를 위해 암호화폐와 NFT에 의존한다. 가장 일반적인 NFT 게임 유형은 가상 토지를 수집하고 그 위에 NFT이기도 한 아이템을 건설하거나 여러 NFT를 결합하여 고유한

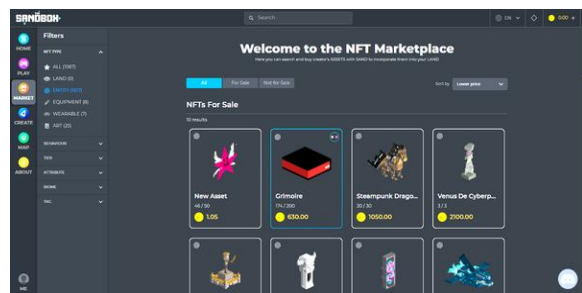


Fig. 1. "The Sandbox Marketplace" [3]

1-2. DeFi Games

DeFi 게임은 탈중앙화 금융(DeFi) 프로토콜을 기반으로 구축되거나 플레이어가 게임화된 경험을 통해 DeFi에서 상호 작용할 수 있게 설계되어 있다. DeFi 게임을 통해 사용자는 네트워크에 유용성을 제공하고 암호화폐를 스테이킹하여 추가 수익을 얻을 수도 있다. 일반적인 방식으로는 풀 파트로 불리는 게임 방식으로 사용자가 상금 풀에 가입하고 투자한 금액에 따라 보상을 받을 수 있는 구조이다. 이러한 형태의 게임은 사용자가 돈을 투자하고 상금 풀에 진입한 다음 플레이어에게 보상을 지급하는 상금 저축 모델을 기반으로 한다. 이러한 보상은 무작위로 제공되며 플레이어는 상당한 수익을 받을 수도 있고 받지 못할 수도 있지만 참가비를 돌려받을 수 있게 설계되어 있듯이 일반적이다.

1-3. Farming Games

농업 게임은 자원 수집, 작물 재배 및 동물 사육을 중심으로 하는 비교적 새로운 범주의 P2E 게임 방식이다. 이 게임 방식은 블록체인 토큰을 사용하여 소유권을 추적하고 플레이어가 아이템을 사고 팔 수 있는 게임 내 시장을 구축한다. 이러한 농업 게임 중 하나는 사용자가 가상 토지를 소유하고 그 위에 농장을 건설할 수 있는 DeFi Land이다. 플레이어는 작물을 수확하고, 동물을 기르고, 상품을 생산할 수 있다.

DeFi Land의 목표는 탈중앙화 금융의 모든 측면을 게임화 하는 것이다.

1-4. NFT Trading Card Games

트레이딩 카드 게임은 오랫동안 인기를 끌었지만 이전에는 블록체인 기술과 NFT로 해결되는 문제인 진위 확인의 어려움으로 인해 쉽게 디지털화 되지 못했다. 하지만 검증된 게임성으로 인해 많은 개발자들이 다시 관심을 가지고 있는 형태의 게임이다. NFT의 소유권, 신뢰성 및 출처는 투명하며 변조가 불가능하기 때문에, 그 가치 보존으로 인한 수집형 요소가 많은 관심을 받고 있다.

현재 가장 일반적인 NFT 기반 트레이딩 카드 게임 중 하나는 플레이어가 더 많은 카드를 얻기 위해 전략적으로 서로 경쟁하는 방식이다. 게임에서 획득한 카드는 다른 디파이 마켓플레이스에서 거래할 수 있다.

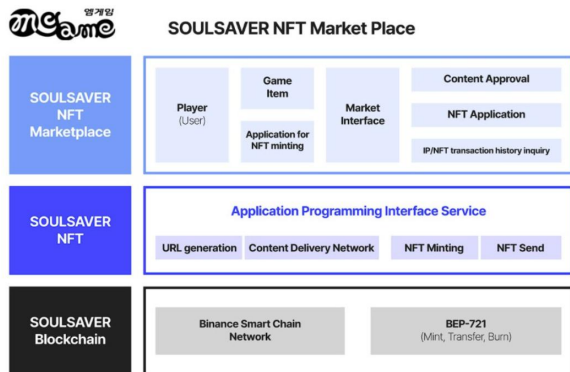


Fig. 2. "p2e game soul saver financial structure"

1-5. Web3 Games

web3 게임은 블록체인 기술을 사용하여 플레이어에게 게임 내 아이템의 소유권과 상호 운용성을 제공하는 크고 복잡한 게임이다. 대부분의 web3 게임은 AR/VR 호환성과 함께 메타버스 내에 많은 인터랙티브 요소를 통합한다. 또한 짧은 대기 시간과 향상된 응답성을 위해 최적화되어 있어있다.

III. Analysis

1. P2E가 국내에서 불법인 이유

P2E게임은 그동안 음지에서 특정 거래소 사이트를 통해 우회적으로 거래 되었던 아이템의 현금가치와 이를 통해 유저의 게임자산을 올바르게 인정받을 수 있다는 점으로 인해 전세계적으로 새로운 패러다임으로 인식이 되었다. 실제로 국내 서비스는 어렵지만 많은 회사들이 P2E게임을 만들며 해당 시장은 지속 성장하고 있다. 하지만, 게임산업 진흥법 28조 3항 '게임사가 경품 등을 제공하여 시행성을 조장하지 아니할 것', 32조 1항 7호 '게임으로 획득한 유무형의 결과물을 환전 또는 환전하거나 재매입을 업으로 하는 행위를 금한다'는 규정 때문이다. 2006년 제정된 게임산업 진흥법은 아케이드 시장의 바다이야기 사건 이후 등장했다. 파친코 형태의 바다이야기는 배팅 보상으로 상품권을 지급하고 게임장과 상관없는 환전소에서 현금으로 교환하며 범망을 피했다. P2E게임 재화의 현금화가 가능하기 때문에 현재 법과 규정상 토큰의 거래소가 환전소에 가깝다고 판단해 금지하는 것이다.[4]

2. 현금거래 경험과 인식[5]

한국콘텐츠진흥원의 게임백서2022의 조사 결과에 따르면, PC 게임 아이템 현금거래를 경험해 본 게임 이용자에게 거래 방식을 조사한 결과 '아이템 거래 중개 사이트를 통해서 거래'한다는 응답이 62.6%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 그중 '아이템매니아'(72.7%)를 통해 거래하는 비율이 가장 높았다.

응답자 특성별로 살펴보면, 여성의 경우 '게임 관련 커뮤니티를 통해서 거래'한다는 비율이 비교적 높았으며, 연령대별로는 10대는 '게임 채팅창에서 거래'한다는 비율이 가장 높았고, 그 외 연령대는 '아이템 거래 중개 사이트를 통해 거래'한다는 비율이 가장 높았다.

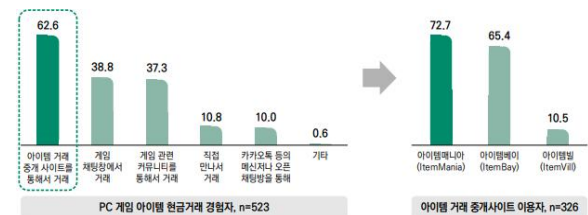


Fig. 3. "PC game cash transaction experience"

모바일 게임 아이템 현금거래를 경험해 본 게임 이용자에게 거래 방식을 조사한 결과 '아이템 거래 중개 사이트를 통해서 거래'한다는

응답이 54.8%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 그중 ‘아이템매니아’ (74.0%)를 통해 가장 많이 거래하는 것으로 조사되었다. 응답자 특성별로 살펴보면 남성의 경우 ‘아이템 거래 중개 사이트를 통해서 거래한다’, 여성의 경우 ‘게임 관련 커뮤니티를 통해서 거래’의 응답 비율이 상대적으로 높았으며, 연령 별로는 20대에서 ‘게임 관련 커뮤니티를 통해서 거래’한다는 비율이 타 연령층에 비해 상대적으로 높게 나타났다.

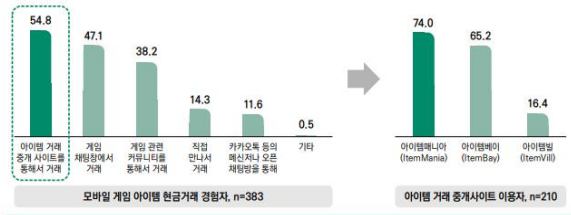


Fig. 4. “Mobile game cash transaction experience”

최근 PC 게임을 이용한 적이 있다고 응답한 이용 에게 PC 게임 아이템 현금거래에 대한 생각을 조사한 결과, ‘일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다’(48.1%)는 응답이 가장 높은 비율을 차지하였다. 응답자 특성별로 살펴보면, ‘일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다’는 30~50대, ‘개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다’는 20대, ‘전적으로 금지시켜야 한다’는 10대와 60대가 타 연령층에 비해 비교적 높게 나타났다.

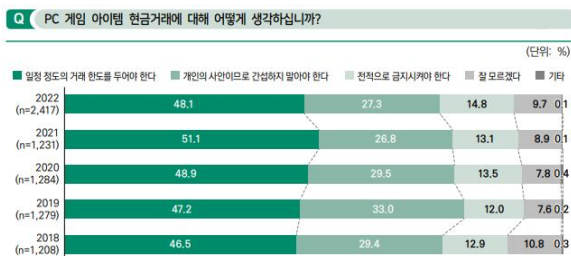


Fig. 5. “Recognition of PC game item cash transaction”

최근 모바일 게임을 이용한 적이 있다고 응답한 이용자에게 모바일 게임 아이템 현금거래에 대한 생각을 조사한 결과, ‘일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다’(46.1%)는 응답이 가장 높은 비율을 차지하였다.

응답자 특성별로 살펴보면 대부분 ‘일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다’를 가장 많이 응답한 가운데, 남성 및 20대 연령층에서 ‘개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다’의 응답 비율이 비교적 높게 나타났다.

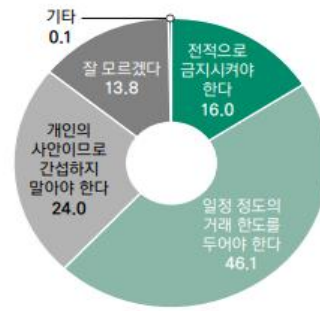


Fig. 6. “Mobile game item cash transaction recognition”

이러한 조사결과를 통해 대다수의 유저들은 게임의 현금거래를 인식하고 있으며, 특히 모바일 게임의 경우는 70%이상의 유저가 현금거래에 부정적이지 만은 않다는 것을 알 수 있다. 또한, 과거부터 음지에서 현금거래가 이루어지고 있기 때문에, 현금거래에 부정적인 인식이 있는 것이지, 게임에 돈을 쓰는 것 자체에 부정적인 것은 아니기에, P2E자체가 부정적이라는 점은 아니라도 검토 유추해볼 수 있다.

### 3. 우회 접속 방식

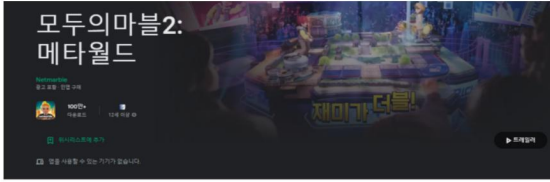
한국은 P2E게임이 불법이기에 접속을 차단하고 있다. 하지만, 이러한 규제는 사실 소용이 별로 없다는 것은 이제 거의 모든 유저가 알고 있다.

수많은 언론 기사를 통해서도 VPN을 통한 P2E게임 우회 접속 방식으로 인한 실효성 논란이 지적되어왔다.

특히 넷미블의 메타버스 기반 부동산 보드 게임 ‘모두의미블2: 메타월드(메타월드)’가 게임을 하면서 돈을 버는 ‘P2E(Play To Eam)’ 관련 논란을 증폭 시켰다. 해당 게임은 글로벌 시장에 정식 출시됐지만, 국내에선 P2E를 금지한 현행법으로 정식 이용이 불가능하다. 하지만 많은 이용자들이 VPN(Virtual Private Network, 가상 사설망) 등 우회 방식을 통해 게임을 이용하면서, 국내 게임시장 ‘P2E 규제’ 실효성 논란을 촉발하였다.

## [스페셜리포트]국산 P2E 게임하러 VPN 우회... 규제 실효성 논란

발행일 : 2023-05-10 14:16 | 지면 : 2023-05-11 | 3면



### 규제에 막힌 '모두의마블2'...VPN 우회 사용이 촉발한 'P2E 규제' 실효성 논란

발행 2023-04-20 05:00 | 수정 2023-04-20 10:49

기사원 기자 zion0304@etoday.co.kr

현행법 상 '돈 버는 게임'은 불법  
국내선 정식이용 불가능하지만  
VPN 우회 방식으로 골수 이용

업계 "블록체인·P2E 이미 대세  
사행성만 문제 삼아 규제한다면  
글로벌 트렌드에 뒤처질 수 있어"



Fig. 7. "Media articles questioning the effectiveness of P2E regulations"

## IV. Conclusions

우리나라는 과거부터 여러 규제로 인해 관련 산업의 발전을 막고 글로벌 경쟁력을 잃는 경우가 존재해왔다. 온라인 게임 역시 십수년 동안 실효성에 의문을 품고 잦다운제 폐지를 외쳐왔던 업계의 목소리는 외면당한 상태로 관련 산업은 위축 되었다. 해당 규제는 국내의 목소리가 아닌, 해외 기업인 마이크로소프트의 마인크래프트 이용 불가 사태로 인해 규제가 풀리게 되었었는데, 결과적으로는 환영받을 일이지만, 관련 업계와 학계의 전문가들은 씩씩한 마음을 감출 수 없었던 사례였던 것은 사실이다.

P2E는 유저가 직접적으로 게임으로 돈을 벌 수 있는 구조이다 보니 사행성 부분이 조심스럽고, 규제가 필요한 부분은 존재한다. 하지만, 이미 너무나도 손쉽게 우회 접속을 하는 방법이 존재하다보니, 이 역시 실효성이 부족해 보인다. 이제 해당 시장에 대한 규제보다는 관련 시장을 키워 글로벌 경쟁력을 키우는 방법이 시급해 보인다.

## REFERENCES

- [1] <https://www.alchemy.com/overviews/play-to-earn-games>
- [2] <https://www.adroitmarketresearch.com/>
- [3] <https://www.sandbox.game/kr/shop/>
- [4] <http://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=24093>
- [5] <https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000146/2001838.do?menuNo=204154>