

다시 불붙은 온라인게임 아이템 거래 논쟁

유리텍, 계정거래 허용 발표에 논쟁 '재점화' ... 게임사 결정에 달려 있어

얼마전 온라인게임 개발업체인 유리텍의 계정거래 허용 방침이 발표되면서 온라인 상에는 계정 및 아이템의 현금거래에 대한 찬반 논쟁이 뜨겁다. 수년 전부터 계속된 계정 및 아이템의 현금거래 문제는 게임사들의 허용불가 방침에도 불구하고 오히려 거래 시장규모가 더욱 커지고 있는 상황이다. 특히 지난해 아이템 거래 수수료 시장규모가 1500억 원대에 이른 것으로 집계되면서 일각에선 유리텍과 같이 현금거래를 양성화하자는 의견도 커져가고 있다. 온라인 상에서 다시 한번 불붙은 계정 및 아이템 거래에 대한 문제를 살펴봤다.

취재 신중훈 기자

게임 아이템 및 계정의 현금거래 문제에 있어 시발은 엔씨소프트사의 인기 온라인게임 '리니지'로부터 시작됐다고 볼 수 있다. 98년 서비스에 들어간 이 게임은 그 인기만큼이나 수많은 사회적 문제들을 유발하며, 현금거래 및 PK, 사이버 폭력행위 등에 대한 갖가지 논쟁을 불러일으켰다. 하지만 본격적인 온라인게임 서비스가 시작된 지 5년여가 지난 지금 그간의 논쟁들은 명확한 결론을 내리지 못한 채 게임 개발사의 프로그램 변경이나 약관조정 등의 방법으로 그 해결책을 찾아왔다.

유리텍 계정거래 허용 발표, 찬반 논쟁 '재점화'

하지만 지난달 유리텍이라는 게임 개발업체가 자사의 '진공작왕'이라는 게임에 대해 계정거래를 허용하겠다고 발표하면서 온라인상에는 또 다시 현금거래에 대한 논의가 이슈화되고 있다. 유리텍의 진공작왕은 지난 1월 오픈베타서비스에 들어간 2D MMORPG 게임으로 현재 회원 70만명에 동시접속자수 3000명대를 기록하고 있다.

유리텍측은 이번 발표에 대해 "대부분의 온라인게임은 실제적으로 아이템 및 계정거래가 존재하고 있다. 게임사들이 이를 막기 위해 노력하고 있지만 오히려 이런 노력이 음성적인 거래와 사기행위를 유발시키고 있다"며 "계정거래로 인한 사기행위를 방지하고, 음성적인 거래를 양성화시키기 위해 이번 결정을 내렸다"이라고 이유를 밝혔다.

결국 유리텍의 파격적인 선언은 비록 발표 1주일만에 '방침철회'라는 해프닝으로 매듭지어졌지만 그 이후에도 아이템 및 계정 거래에 대한 논쟁은 지금도 계속되고 있다. 플레이포럼

등 온라인게임 커뮤니티 사이트에는 '아이템거래 중개서비스 필요한가?' 라는 토론장에 수많은 의견들이 올라오면서 찬반 양측간에 격렬한 논쟁이 벌어졌다. 계정 및 아이템 거래에 찬성하는 측의 입장은 "이미 공공연하게 아이템 거래가 이루어지고 있고, 이를 규제할 법적인 근거가 없다"는 것이다.

아이템 거래에 찬성하는 플레이포럼의 한 유저는 "악화가 양화를 구축한다는 말이 있다. 아이템거래는 비록 비정상적인 행위이나 이제는 필요악이 되어버린 현실을 감안해볼 때 더 이상 음성적인 거래를 방치해서는 안된다고 본다. 양지로 끌어올려 양성화시켜야하지 않을까?" 라고 의견을 밝혔다.

하지만 게임 개발사를 포함한 이에 반대하는 측의 입장은 "미성년자 유저들이 대부분인 온라인게임에서 아이템 거래를 양성화할 경우 수많은 문제들을 일으킬 수 있다"는 것이다. 특히 게임 개발사들은 아이템 현금거래를 적발할 경우 예외없이 계정에 대한 압류조치를 취하고 있다.

아이템 거래사이트 시장규모 1500억 원대

지난해부터 아이템 거래사이트들이 급격히 늘어나자 지난 2월 정보통신윤리위원회(이하 윤리위원회)는 '아이템 거래사이트'를 청소년 유해매체물로 지정해 줄 것을 청소년보호위원회에 정식으로 요청했다.

윤리위원회는 아이템 거래비용이 일반 청소년들이 감당하기에는 힘든 수준이며, 이로 인해 사행심 조장, 사회적 문제의 야기, 건전한 생활문화를 해칠 우려가 있다는 판단으로 이런 결정을 내렸다고 밝혔다.



아이템 거래사이트 '아이템 베이'

청소년보호위원회는 이에 응해 아이템 거래사이트를 청소년 유해 매체물로 고시했다. 그러나 한편에서는 국내 온라인게임 현실상 아이템 거래시장이 성행하고 있을 뿐만 아니라 온라인 게임 활성화에도 기여하고 있는 만큼 이를 양성화시켜 사회적 부작용을 줄여야 된다는 의견도 적지 않다.

실제로 온라인게임을 위한 국내 아이템 거래사이트의 수는 지난해 이미 50개를 훨씬 넘어선 상황이다. 업계에 따르면 지난해 거래 수수료 시장규모만 1500억원대로 급성장했고, 올해 역시 고속 성장할 것으로 전망된다. 랭키닷컴의 아이템거래 분야 순위에서 1위를 달리고 있는 아이템베이(www.itembay.co.kr)의 경우 하루 평균 방문자수가 54,672명으로 전체 사이트 방문자 순위에서도 216위(3월 21일 기준)에 랭크됐을 정도로 인기를 끌고 있다. 아이템베이는 시장점유율에서 36.88%를 차지하고 있어 연 매출이 수백억원대에 이르는 것으로 알려졌다. 이는 국내 온라인게임 시장에서 엔씨소프트에 이어 2위를 달리고 있는 넥슨의 매출 규모와 비교할만한 수준이다.

특히 플레이포럼 등 온라인게임 커뮤니티 사이트는 대부분 이들 아이템 거래사이트의 배너광고로 상당 부분의 수익을 올리고 있어 온라인게임 활성화에도 기여를 하는 면이 있다는 것도 사실이다.

공정위, 계정·아이템 거래 '불법 아니다'

그렇다면 논쟁의 핵심인 계정 및 아이템 거래를 허용해야 할 것인가, 말 것인가? 이를 법적인 문제로 해석을 해 보면 계정 및 아이템의 거래는 불법이 아니다.

게임 아이템과 계정의 법적 성질에 대해 살펴보면 우선 아이템의 경우 민법 또는 형법상 '물건'으로 규정할 수 없기 때문에

절도죄, 공갈죄, 배임죄, 사기죄, 재물손괴죄 등을 적용할 수 없다. 하지만 법원은 사기나 공갈을 통해 게임 아이템을 취한 경우 이 아이템을 '재산상의 이익'으로 인정해 공갈죄를 적용한 바 있다. 이는 계정 역시 동일하다.

또 아이템의 거래행위에 대한 공정거래위원회의 의견을 보면 "거래의 객체로서 아이템의 거래는 게임제작권자의 권리를 침해하거나 게임사이트의 운영을 방해하는 것이 아니므로 위법하지 않다"고 밝혔다. 이는 계정에서도 마찬가지로 아이디 자체는 온라인게임을 사용하도록 허락받은 사용권으로 해석이 가능하기 때문에 이에 대한 양도가 가능하다.

하지만 공정위는 이와 함께 "아이디·아이템 매매를 금지하는 것은 게임 사업자가 서비스 이용조건을 설정할 수 있듯이 선택조건의 문제"라고 밝히고 "온라인게임에 등장하는 캐릭터와 아이템의 매매를 금지하는 현행 게임사들의 이용약관은 적법하다"라는 판정을 내렸다.

게임 서비스 회사 결정이 곧 '법'

그렇다면 이런 상황에서 허용 가부에 대한 결정권은 과연 누구에게 달려 있는가?

결론은 게임 서비스사의 결정에 달려 있다는 것이다. 현행법상 게임 개발사의 약관이 위법하지 않다고 판정됐기 때문에 게임사는 자사의 약관에 명시된 바에 따라 게임 이용자의 권리를 제한할 수 있다. 게임사들은 모두 아이템과 계정의 현금거래를 허용하지 않고 있기 때문에 아이템 거래에 따른 게임사의 '계정압류' 조치에 이용자들이 부당하다고 항의하는 것은 의미가 없다. 즉 게임 이용자의 입장에서 보면 결국 게임사의 결정이 곧 '법'인 셈이다.

하지만 그렇다고 해서 아이템의 현금거래에 대해 게임사가 이용자를 법적으로 제한하는 것은 불가능하다. 아이템 및 계정의 거래는 불법이 아니기 때문이다. 다만 이로 인해 나타나는 사기, 공갈, 협박 등 불법행위는 실정법에 의해 처벌될 수 있다는 점을 이용자들은 명심해야 한다. 

