

MMORPG의 게임 아이템 현금거래 유형과 한계점 연구

임하나

이화여자대학교대학원 디지털미디어학부
hanalim1@naver.com

A study on the types of real money trade of game items and limited point of MMORPG

Ha-Na Lim

Digitalmedia, The graduate school of Ewha womans university

요 약

본고에서는 MMORPG의 게임 재화 현금거래의 유형과 한계점 연구를 위해 먼저 완전경쟁시장 체제인 MMORPG의 레벨링시스템과 게임경제의 폐쇄구조가 어떻게 현금 거래를 발생시키는가를 살펴보았다. 완전 경쟁시장체제인 MMORPG의 레벨링시스템으로 인한 과잉 생산은 게임의 폐쇄적 경제구조로 인해 통화량의 증가로 이어지고 게임 내에서 머드플레이션이 발생하며 현금거래를 유발한다. 이러한 문제점을 개선하기 위한 방법은 세 가지로 분류할 수 있다. 첫째는 유저에 의한 자생적인 질서를 통해 게임 경제를 안정시켜 개선하는 방법이 있으며 인위적이 질서에 비해 국지적이고 오랜 시간이 소요되며 MMORPG의 경쟁이란 속성에 위배된다는 한계를 지닌다. 둘째는 정부의 법제도에 의한 규제를 통한 개선이 있으며 서비스나 정보의 생산을 비물질노동으로 인정하지 않음으로서 새로운 유형의 게임이 계속 나타나는 게임 산업의 발전 속도를 맞추지 못하고 있다는 한계를 지닌다. 마지막으로 게임 디자이너에 의한 개선은 아이템의 세부적인 조정과 귀속시스템, 아이템 공급량 조절등의 게임디자인을 통해 이루어지며 게임 디자이너에게 강제할 수 없으며 현금거래가 발생하는 원인인 통화량의 증가를 조절할 수 없다는 한계점을 지니고 있다.

ABSTRACT

In this paper we tried to figure out the types of real money trade of game items, and in order to study it we examined the Leveling System of MMORPG which is a perfect competitive market and how the closed structure of the game economy emits real money trade. The over production of the MMORPG's leveling system which is a perfect competitive market increases the amount of currency in circulation and then induces arbitrage due to mudfalation inside the game. In order to improve this problem, there are three methods of resolutions. The first is stabling the game economy by spontaneous order among the game users, but this is much local than the artificial order which takes a long time and evokes discrepance in MMORPG competitive characteristic.

Secondly, legislative regulations from the government could improve the problem, but this method doesn't grant information or services as non-material labor in which it couldn't follow up the developing speed of the game market. Finally, delicate modulation among game items by the designer isn't possible to constrain them, and there is a limited reason that it couldn't control the increase of currency which is the main factor of arbitrage.

Keyword : Game Industry Promotion Act, Game Item, Real Trade Monet, Game Economy

접수일자 : 2008년 09월 08일

심사완료 : 2009년 10월 20일

1. 서론

1.1 연구 배경

게임 산업이 성장함에 따라 아이템의 현금 거래에 대한 수요와 공급은 계속 증가하고 있다. 아이템 거래시장은 2006년에는 1조2천억 원을 넘었으며, 2007년에는 1조 5천억 원을 넘어섰을 것으로 추정된다.[1] 그러나 게임 아이템 거래에 대해 사회·문화적 측면, 법적측면, 산업·경제적 측면, 게임·운영적 측면에서 규제론과 양성화론은 팽팽한 대립[2]상태로 온라인 게임 재화의 현금 거래에 따른 해킹등 새로운 문제점들이 발생하고 3D 가상현실과 SNS등 새로운 유형의 서비스가 나타났음에도 불구하고 현금 거래 문제를 해결하는 방안에 대한 논의는 아직 미흡하다.

문화 관광부에서 게임산업진흥에 관한 법률을 제정하여 게임 재화의 현금거래 문제를 개선하고자 했지만 게임 산업의 현황과 괴리가 있으며 내용이 명확하지 않아 법적용에 대한 우려의 목소리가 나오고 있다.

<세컨드라이프>의 2008년 2월 말 주민 수는 모두 1천200여만 명이며, 2007년 <세컨드라이프> 내 아바타들이 경제활동을 통해 생산한 총액(GDP)은 미화로 5억 달러 이상이며[4] 미국의 경우는 현실의 화폐인 달러로 환전이 가능하다. 이미 가상 경제와 현실 속의 경제 사이의 경계선이 흐려지기 시작한 것이다. 그러나 한국에서는 <세컨드라이프>를 게임물로 규정, 환전이 불가능한 상태이다.

게임아이템은 민법상 재화로 인정하지 않으며, 유저의 게임 내 활동을 노동으로 인정하지 않고 있으며 기존의 아이템 현금 거래에 대한 논의 역시 주로 법적인 부분을 고찰하는 것을 중점으로 연구하였으며, 경제적인 부분에서는 아이템 거래의 개념을 정립하고 영향을 분석했다.[5]

본고에서는 게임 아이템 현금 거래 문제를 해결할 수 있는 다양한 방법의 모색을 통해 게임 산업의 상황에 맞고 실효성 있는 개선 방안을 논의해 보고자 한다.

1.2 연구 범위 및 연구 방법

Castronova(2002)에 따르면 MMORPG중 하나인 <에버퀘스트>의 노라 왕국은 2001년 GDP(국내총생산량)가 1억 3500만 달러이며 GNP(국민총생산량)은 2266달러로 노라는 세계에서 77번째로 부유한 국가이며, 러시아와 불가리아와 비슷한 규모의 자산을 가지고 있다고 한다. 이것은 <에버퀘스트> 내부 거래 현황과 게임 아이템 사이트에서 거래되는 <에버퀘스트>의 아이템 시세를 통해 산출한 자료이다.[6]

한국 역시 게임 아이템 사이트의 거래 순위를 보면 모두 MMORPG이다.[7] 아이템 현금거래의 수요와 공급이 주로 MMORPG에 국한되어 있기 때문에 본고에서는 온라인 게임 재화의 현금 거래 개선 방안을 논의하기 위해 주로 거래가 이루어지는 MMORPG의 사례를 중심으로 살펴볼 것이다.

MMORPG에서 아이템 거래가 발생하는 요인 중 핵심은 과잉 생산이다. 2장에서는 과잉 생산이 일어나는 원인을 완전경쟁시장하의 캐릭터 성장 시스템을 중심으로 살펴보고 과잉 생산된 재화가 유통되는 구조를 살펴봄으로써 아이템의 현금 거래가 발생하는 구조적 요인에 대해 알아 볼 것이다. 3장에서는 게임 아이템 현금 거래의 문제점을 개선하는 방법론을 개선 주체에 따라 분류하여 유지, 법제도, 게임개발자로 나뉘서 고찰할 것이다. 유지에 의한 자체적인 개선이 나타나는 이유를 하이에크의 자생적 질서 개념을 통해 고찰해 보고 실제 성공 사례와 실패사례를 통해 유지에 의한 자체적인 개선의 장점과 한계를 고찰하고, 정부에 의해 이루어지는 법제도에 의한 개선을 아이템 현금 거래에 법률이 등장하게 된 배경과 그 유용성을 고찰해 보고 마찬가지로 한계점을 고찰을 통해 살펴본 후, 게임 개발자들이 아이템 현금 거래를 방지하기 위해 게임 디자인에 적용시킨 다양한 방법들을 살펴봄으로써 게임 개발자에 의한 개선 방법이 가지고 있는 장점과 한계점을 고찰해 볼 것이다.

2. 현금 거래 발생 요인

2.1 완전경쟁시장체제에서의 캐릭터성장시스템

캐릭터 성장 시스템은 MMORPG의 핵심 요소이다. 유저의 게임 플레이는 바로 캐릭터의 성장으로 연결 된다. 게임 별로 차이가 있지만 보통 MMORPG의 캐릭터 성장은 크게 기술, 레벨을 올리는 것을 의미한다. 유저는 레벨을 올리기 위해 반복적으로 퀘스트 수행과 사냥을 하고 보상으로 게임 머니와 아이템을 받는다. 따라서 캐릭터 성장과 동시에 게임 재화가 생산되고 고레벨 유저가 많아질수록 게임 재화의 총생산량은 증가한다. 스킬의 경우 자주 사용함으로써 숙련도를 높이는 방식으로 성장한다. 때문에 유저들은 끊임없이 스킬을 사용하게 되고, 생산관련 스킬을 숙련시킬 경우 수요에 상관없이 아이템을 과잉 생산하게 된다. 과잉 생산된 재화는 게임 경제의 인플레이션 현상을 야기한다. 이러한 인플레이션을 머드플레이션이라고 한다. 머드플레이션은 Mud game과 Inflation의 합성어로 게임 내부에 아이템이나 화폐가 너무 많아져 가치를 잃어버리며, 물가가 오르는 현상을 의미한다. 머드플레이션 현상은 완전 경쟁 체제인 게임 경제의 균형을 무너트린다.

게임 경제구조는 완전 경쟁 체제이다. 완전경쟁시장이 성립하기 위해서는 6가지 조건을 만족해야 한다.

첫째, 완전경쟁시장에는 다수의 생산자와 수요자가 존재하고 있다. 둘째, 완전경쟁시장에서 거래되는 상품은 동질적이어서 완전 대체 가능해야 한다. 상품의 동질성은 기술적 특성 외에 판매방식과 서비스등 관련된 모든 조건이 동일함을 의미한다. 셋째, 산업에 대한 진입과 이탈의 자유가 보장되어야 한다. 이윤의 기회가 있으면 판매자는 언제든지 그 시장에 진입할 수 있어야 하고, 그 시장에서 손해를 보고 있는 판매자는 언제든지 시장에서 이탈할 수 있어야 한다. 넷째, 모든 생산자원이 제한 없이 자유롭게 이용될 수 있어야 한다. 생산요소는 한

판매자에 의하여 독점적으로 소유되지 않아야 한다. 다섯째, 정부는 기업에 대해 조세나 보조금을 부과하거나 생산량 내지 수요, 공급을 통제하는 등과 같은 어떠한 간섭도 하지 말아야 한다. 여섯째, 시장에 참여하고 있는 개별공급자나 개별수요자는 시장의 현재조건과 미래조건에 대한 완전한 정보를 가지고 있거나, 이에 대한 정보를 아무런 비용 없이 얻을 수 있어야 한다.[8]

MMORPG는 위의 조건을 모두 충족한다. MMORPG에서는 유저가 원할 경우 언제든지 재화를 생산하거나 구매할 수 있다. 모든 유저가 잠재적인 생산자이자 수요자가 되며, 모든 생산자원이 무한하고 자유롭게 이용되므로 독과점의 지위를 가진 생산자 역시 존재하지 않는다. 또한 유저가 생산하거나 습득한 재화는 모두 동질의 것이다. MMORPG의 경제시스템상에서는 모든 생산자원이 동일하기 때문이다. 판매방식이나 서비스가 몇 가지가 주어지고 그 안에서 유저가 선택하므로 생산자의 판매방식 역시 동일하다고 볼 수 있으며 판매에 대한 세금 역시 부과되지 않는다.

게임 개발자들은 게임 경제 내 인플레이션을 막기 위해 노력하지만 수요와 공급을 직접적으로 통제할 수는 없다. 다만 희귀아이템이 경우 드랍률 조정을 통해 간접적으로 규제할 뿐이다. MMORPG는 완전경쟁시장 조건을 충족하는 완전경쟁체제의 경제시스템을 가지고 있다.

완전경쟁시장은 이상적이다. 현실의 시장이 완전경쟁시장에 가까울수록 바람직한 이유는 자원이 효율적으로 배분되기 때문이다. 완전경쟁시장은 경쟁이 거세기 때문에 모든 판매자는 효율적인 운영을 하게 되므로 극심한 인플레이션이 나타나지 않고 균형을 이루게 된다. 판매자가 생산비와 시장에서 결정된 생산물의 가격을 비교하여 이윤을 극대화하는 생산량을 찾기 때문이다. 판매자의 총이윤을 증가시키는데 도움이 될 때까지 생산하는 것이다. 그러나 MMORPG의 경우 앞 절에서 이야기한 바와 같이 캐릭터의 성장을 위해서 총이윤의 증가와는 별개로 끊임없이 재화를 생산하게 되므로 경제 균형이 무너지게 되고, 머드플레이션(Mudflation) 현

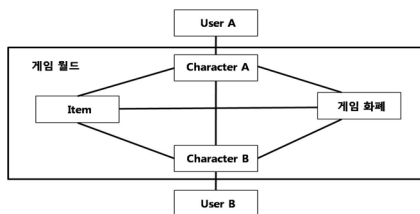
상은 게임이 지속 될수록 더 심화된다.

완전경쟁시장에서 총수입은 가격과 생산량에 비례한다. MMORPG에서 재화의 생산량이 증가 할수록 총수입이 증가하고 총수입의 증가는 게임 내부의 통화량 증가로 이어지며, 이것은 통화인플레이션에 의한 재화의 가격 상승, 즉 화폐의 가치 하락으로 이어진다. 재화 가격의 상승은 다시 총수입의 증가로 이어지고 극심한 인플레이션이 나타나게 되는 것이다.

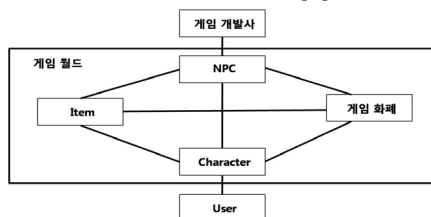
2.2 게임 경제의 폐쇄 구조

통화 인플레이션이 일어날 경우 현실 경제에서는 다양한 정책을 통해 유통되는 현금을 회수하는 방법을 통해 인플레이션을 억제한다. MMORPG의 경우 역시 게임 경제 내 통화량을 줄이기 위해 화폐 소비와 아이템 소각을 촉진하는 게임 디자인을 통해 머드플레이션(Mudflation)을 억제한다. 그러나 게임 경제 구조는 폐쇄적이라는 한계 때문에 이러한 방법들은 실효성을 거두기 어렵다. 화폐 소비와 아이템 소각 속도와 통화량 증가 속도의 균형을 맞추는 것은 현실적으로 불가능하기 때문이다. 또한 앞 절에서 논의한 바와 같이 게임 재화의 생산량을 조절하는 방법 또한 불가능하다. MMORPG의 특성상 캐릭터 성장으로 인한 게임 재화의 생산은 필수불가결하며, 자본과 노동이 무한하고 완전 고용상태이기 때문이다. 폐쇄경제하에서 노동과 자본이 무한할 때 생산량 역시 무한대로 증가하므로 MMORPG에서의 생산 역시 한정 없이 이루어진다. MMORPG는 경제시스템 자체가 균형이 붕괴될 수밖에 없는 구조적 한계를 가지고 있는 것이다. 이러한 게임 경제의 구조적 한계는 아이템의 현금 거래의 발생을 야기하는 원인이 된다. 보통 생산량이 증가할 경우 아이템의 가격이 하락함으로써 균형을 이룰 것으로 예상하지만, MMORPG의 경우 과잉 공급된 재화는 유저에 의해 소각되지 않고 게임 화폐로 교환된다.

[표 1] 게임 공간 경제 행위의 구성 요소:
CharacterA - CharacterB



[표 2] 게임공간 경제 행위의 구성 요소:
NPC - Character[9]



[표 1]에서처럼 유저 간에 잉여 아이템과 화폐의 교환이 일어나는 경우 총통화량은 변화하지 않고 게임 화폐와 잉여 아이템의 자리 이동이 일어날 뿐이다. 그러나 [표 2]에서처럼 NPC와 거래할 경우 잉여 아이템과 화폐의 교환을 통해 통화량이 증가한다. 유저는 팔리지 않는 잉여 아이템을 NPC에게 판매하고 게임 화폐를 받고 NPC는 잉여 아이템을 소각하기 때문이다. NPC 역시 판매를 통해 게임 화폐 소비를 촉진시켜 통화량을 조절하는 역할을 하지만, 대다수의 MMORPG의 경우 동일 아이템을 유저가 더 저렴한 가격으로 판매하기 때문에 NPC와 유저의 거래는 통화량을 감소시키는 것보다 증가시켜 통화 인플레이션을 유발한다.

이러한 구조적 요인들로 인해 게임 통화량은 계속 증가하고 재화의 가격은 계속 상승한다. 따라서 유저들은 게임 화폐의 부족분을 게임플레이를 통해 게임 화폐와 아이템을 받거나 재화나 게임 머니의 현금 거래를 통해 획득하고자 한다. 여기에서 게임 재화의 현금 거래 수요가 발생하고, 잉여 재화나 게임 화폐를 가지고 있는 유저들에 의해 공급됨으로써 온라인 게임 재화의 현금 거래가 발생하게 되는 것이다.

3. 현금 거래 개선 방안의 유형과 한계

3.1 유저에 의한 자생적인 개선

데카르트등의 프랑스 계몽주의에서 비롯된 구성주의적 합리주의 사상을 토대로 하이에크(1973)는 카탈락시(catalaxy) 개념을 정립하였다. 인간은 질서를 따르는 동물이다. 인간의 행동은 단순히 결과만 지향하는 것이 아니라 사회적 표준이나 관습에 다르기도 한다.[10] 여기에서 하이에크(1973)는 인간이 지키려고 하는 질서는 인위적인 질서와 자생적인 질서로 구분된다고 보았다.[11] 카탈락시(catalaxy)는 여러 규칙들 내에서 행동하는 인간들을 통하여 시장에 의해 형성되는 특수한 종류의 자생적 질서(spontaneous order)를 의미하며, 이러한 행동규칙의 체계는 진화과정을 통하여 변화한다.[12]

MMORPG의 이러한 자생적 질서가 확립된다. <리니지>의 바즈 해방 전쟁은 대표적인 자생적 질서에 의한 개선 사례이다. 바즈 해방 전쟁은 바즈 서버의 사냥터 통제와 지배 혈맹에 의한 무차별 척살등에 의해 게임내 경제 구조가 왜곡되는 현상을 낳았고, 이에 유저들은 연합전선을 구축해 바즈 서버의 해방을 위해 봉기하였다. 또한 유저들에 의해 생성된 개인 시장에서는 물가 상승률과 아이템의 양에 따라 가격이 형성되며 고가의 아이템이 업데이트되면 유저들의 아이템 획득시도가 증가하여, 아이템의 가격이 안정되. 유저들이 게임 내부의 오토사냥꾼들을 전문적으로 척살하여 게임 경제를 안정시키는 효과를 창출하기도 한다. <마비노기>에서 나타난 ‘거리 습격 변신’ 같은 유저 자체 이벤트의 경우 고렙의 유저가 무료로 저렙의 유저에게 아이템을 선물하는 행위를 통해 잉여 아이템이 이동하기도 한다.

이렇듯 게임 안에서는 끊임없이 유저들에 의한 자체적인 질서 확립이 일어난다. 현실 사회에서 시민들에 의한 자체적인 질서 확립이 일어나는 것과 마찬가지로이다. 여기에서 중요한 것은 행동 규칙의 진화는 개별 구성원들의 이익보다는 그 행동 규칙의 집단에 대한 유익한 효과를 통해 선별된다는

것이며, 반드시 그 집단의 구성원들이 진화된 규칙을 의식적으로 준수할 필요는 없다는 것이다. 단지 행동의 규칙성으로 인해 질서가 형성된다.[13] 그러나 게임에서 유저에 의한 자생적인 질서를 통한 개선에는 몇 가지 문제점이 있다. 첫째, 자생적인 질서가 확립될 때까지 시간이 오래 걸린다는 점이다. <리니지>에서 사냥터 통제와 일반 유저 척살 문제가 일어난 것은 2003년 9월경이다. 1차 바즈 해방전쟁이 실패로 돌아가고 결국 2차 바즈 해방전쟁이 성공한 것은 2007년 7월이다. 무려 4년의 기간이 지난 후에야 자생적인 질서를 통해 바즈 서버의 무너졌던 질서는 정립되었다. 이 기간 동안 유저들은 속수무책으로 지배 혈맹의 폭거에 시달릴 수밖에 없었다.

둘째는 이러한 자생적인 질서는 게임 내 일부분에서만 나타난다는 것이다. 앞에서 이야기한 바와 같이 행동 규칙의 진화는 개별 구성원의 이익이 아닌 집단 이익의 효과를 통해 선별된다. 게임은 목적지향적 성격이 강하다. 개인의 목적지향과 집단의 목적지향은 항상 일치 하지 않으며 개인이 집단의 목적지향점이 아닌 개인의 목적지향점을 선택할 경우 자생적인 질서는 확립되지 않는다. 바즈 서버의 사냥터 통제와 세금 문제는 자생적인 질서를 통해 해결되었지만 <리니지>의 게임 아이템 현금 거래 문제는 여전히 해결되지 않고 있다. 자동 사냥 프로그램 사용을 통해 생산된 잉여 아이템의 경우 유저에 의한 자생적인 질서가 확립되지 않은 대표적인 사례이다.

유저들이 필요한 만큼만 사냥을 통해 게임 화폐나 아이템을 확보해야 한다는 전제는 MMORPG의 경쟁이라는 속성을 위배한다. 그 어떤 유저도 게임내 경제 시스템의 안정을 위해 적정량의 게임화폐나 게임머니를 소유하려고 하지는 않는다. <마비노기>의 동물원 개장사례 역시 마찬가지이다. 이리아 대륙에서 평원 쪽에 있는 동물을 스케치 한 후 베이스캠프에 와서 제출하면 보상으로 게임 화폐와 경험치를 받는 탐험퀘스트를 유저들은 편의를 위해 동물을 한 대씩 때리고 도망치는 방법을 사

용해 퀘스트를 제출하는 장소까지 몰고 왔고 수많은 유저들이 빠른 시간 안에 탐험퀘스트를 반복할 수 있게 하였다. 이것을 ‘동물원 개장’ 이라고 한다. 반복적인 퀘스트를 통해 통화량은 증가하였고 <마비노기>의 경제시스템의 균형은 급격히 붕괴하였다. 게임 내부에서는 아이템의 가격이 단기간 내에 몇 배가 상승하는 인플레이션이 일어났다. 이것은 유저에 의한 자생적인 질서를 통해 개선하는 것은 불가능하다. 게임의 경제 시스템상 필연적으로 잉여 재화가 생길 수밖에 없으며, 잉여 재화의 공급만큼 신규 유저의 수요가 확보되어 유저 개인 간의 거래가 생겨야 잉여재화의 현금 거래가 일어나지 않기 때문이다.

셋째는 복잡한 질서에 대한 통제력의 정도는 인위적 질서에 대하여 행사할 수 있는 통제력의 정도에 훨씬 미치지 못하기 때문이다.[14] <월드 오브 워크래프트>의 경우 게임 내 재화 거래에 있어 자생적인 질서보다 더 통제력을 발휘하는 것은 아이템의 귀속시스템이며, 다른 MMORPG에서 사기행위를 방지하기 위해 아이템이 먼저 구매자에게 전달된 후 게임 머니가 판매자에게 전달되는 것 역시 게임 내 시스템을 통한 질서 확립이다.

유저의 자생적인 질서 확립을 위해서는 그에 합당한 게임 플랫폼이 제공되어 있는가와 제도적인 규칙이 뒷받침 되어 있는가 등의 전제조건이 충족되어야 한다는 것이 유저의 자생적인 질서를 통한 개선의 한계점이다.

3.2 정부에 의한 법제도적인 개선

유저들이 가상 세계(Virtual World)에 시간과 노력을 쏟을수록, 그들은 아이템의 소유권 같은 자신들의 권리를 주장하게 되고, 게임 개발사는 약관을 통해 이러한 움직임을 규제하려고 한다. 유저의 권리와 게임 개발사의 권리는 대부분 아이템의 소유권 문제에 있어서 첨예하게 대립한다. 유저와 게임 개발사의 분쟁의 경우 정부에 의한 제도적 개선을 통해 해결하게 된다. 한국에서는 게임산업진흥법개정안(2007)을 통해 게임으로 획득한 유무형

의 결과물의 거래를 제한하고 전문적인 아이템거래업장과 개인 유저를 구별해서 규제한다는 방안을 발표했지만 실효성을 비롯해 여러 가지 논란을 낳고 있다.

현행 법제상에서는 “게임물”을 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다[15] 그러나 현재 온라인 게임은 게임으로써의 역할외에 여러 가지 기능이 융합하여 발전하고 있다. 실제로 <세컨드 라이프>와 같은 3D 가상현실 게임의 경우 이것을 게임물로 볼 것인가 SNS(Social Network Service)로 볼 것인가에 대한 논란이 일어났다. 이러한 논란이 일어나는 배경은 게임 아이템의 지적 재산권에 있다.

정보경제로 이행하는 것은 노동의 질과 노동과정에서의 성격의 변화를 반드시 수반한다...서비스의 생산은 물질적이고 내구적인 재화들의 생산이 아니기 때문에, 우리는 이 부분에서의 노동을 비물질노동으로 정의 한다. 즉, 서비스, 지식 또는 소통과 같은 비물질적 재화를 생산하는 노동인 것이다.[16]

우리가 게임 아이템에 지불하는 것은 아이템의 실존에 대한 가치 부분이 아니다. 게임 내 아이템은 모두 가상의 상품으로 실존적 가치를 가지고 있지 않다. 게임 내 아이템이 가치를 지니는 것은 유저의 비물질노동을 통해 재화화 되기 때문이다. 그러나 아직까지도 법제도하에서는 현실 세계에서 물질적인 노동만을 노동으로 간주하며 유저의 게임플레이를 노동으로 인정하지 않는다는 입장을 취하고 있다. 게임 아이템 역시 법률적 의미의 재화로 보지 않는다.

현실 상황은 이와 다르다. 가치라고 하는 단어는 특정한 물품의 효용을 표현하거나 그 물품을 소유함으로써 따르게 되는 다른 재화에 대한 구매력을 표현한다. 전자는 사용가치라고 하며, 후자는 교환

가치라고 한다.[17] 게임 아이템은 사용 가치를 지니고 있으며 유저들간의 거래가 이루어지는 교환가치 또한 가지고 있다. 유저들은 이미 게임 아이템을 재화로 인정하고 있으며, 게임아이템 사기와 해킹, 계정거래 피해 등이 발생하고 있지만 게임산업진흥법개정안(2007)으로는 이러한 문제점을 해결하기 어려우며, 3D 가상현실 및 새로운 유형의 서비스의 출연으로 인해 이러한 논란이 가중됨으로써 법제도에 의한 개선이 이루어지는데 한계점으로 작용하고 있다.

현실상황과 법제도 사이의 괴리를 줄이기 위해서는 유저의 비물질노동을 인정하고 게임 아이템의 거래가 긍정적으로 이루어질 수 있도록 법제도를 개정하는 방안을 모색하여야 한다.

3.3 게임 개발자에 의한 디자인을 통한 개선

Jack M. Balkin(2006)은 가상세계 (Virtual World)에서는 세 가지 자유의 본질이 나타난다고 했다.

첫째는 가상세계에 참여하기 위해 게임에서 재현되거나 아바타등을 통한 각각 다른 상호작용을 위한 플레이어의 자유다. 이것은 플레이하기위한 자유다. 둘째는 게임 디자이너 또는 플랫폼 오퍼가 계획하고 규정짓고 유지 보수하는 가상세계(Virtual World)에서의 자유다. 이는 디자인 하는 것에 대한 자유다. 셋째는 디자이너들이 게임 공간을 만들고 플레이어들은 이것을 강화하는 공동 권리다. 우리는 함께 디자인되는 자유라 불려도 좋을 것이다.[18]

세 가지 자유의 본질 중 마지막 함께 디자인되는 자유는 게임 디자이너와 유저가 서로 보완적인 작용을 할 때 나타난다. 게임 디자이너들은 더 많은 유저의 유치를 위해 유저가 원하는 게임 공간을 만들기 위해 노력할 것이고, 유저들은 만들어진 공간이 유지되기 위해 자생적인 질서를 통해 규범을 만드려고 하기 때문이다. 실제로도 게임 디자이너들은 자신이 개발한 게임의 생명력을 연장하기 위해 여러 가지 노력한다.

첫째는 아이템의 소각을 촉진시키는 방법이 있다. 아이템에 내구도를 부여하고, 인챈트 시스템을 통해 아이템의 영속적인 성질에 변화를 주거나 아이템 수리 성공률 지정을 통해 아이템 소각을 촉진시킨다. 이것은 게임 화폐의 소비로 이어져 게임 물가 상승을 억제하고 잉여 아이템 생산을 줄이는 효과가 있다. 그러나 유저들은 아이템 소각을 막기 위해 각고의 노력을 기울인다. 높은 가격에 거래할 수 있는 아이템 일수록 아이템 소각까지 걸리는 시간은 길어지기 때문에 즉각적인 효과를 보기 어렵다.

둘째는 아이템을 귀속 시키는 방법이다. 대다수의 MMORPG에서는 유저간의 아이템 거래가 자유롭다. 이것을 이용해 아이템 현금 거래시 중개사이트에서 현금을 지불하고 게임상에서 거래를 통해 아이템을 지급하는 방식을 사용한다. <월드오브워크래프트>와 <아이온>에서는 아이템의 귀속 시스템을 사용한다. 한번이라도 캐릭터가 착용한 아이템은 귀속되어 거래가 불가능하다. 게임내 경제 시스템의 한계를 보완하여 잉여 아이템의 거래를 조금이나마 방지하기 위한 방법이다. 그러나 귀속되지 않은 아이템은 거래가 가능하다는 것과 게임화폐와 계정의 현금거래는 귀속시스템으로 제한할 수 없다는 단점이 있다.

셋째는 아이템 공급량을 조절하는 방법이다. 캐릭터의 플레이 시간에 따라 아이템 드랍률을 조절하여 아이템이 과잉 공급되지 않게 하거나, 희소 가치가 높은 아이템이 고가에 거래될 경우 아이템의 드랍률을 높여 게임내에 공급량을 증가시킨다. 그러나 이것 역시 게임 화폐의 현금거래는 방지할 수 없다. 절대적인 플레이 시간이 길다면 아이템 드랍률은 0%로 조절하지 않는 한 결국에 유저는 아이템을 획득할 수 있기 때문이다. 또한 희소 가치가 높은 아이템의 경우 고난이도의 몹이나 던전의 보상으로 드랍되는 경우가 대부분인데, 이러한 몹을 잡을 수 있는 유저의 수는 한정적이기 때문이다.

게임 개발자가 디자인을 통해 개선할 수 있는 것은 게임 아이템의 주로 공급량을 조절하는 방법

이다. 이러한 개선 방법의 문제점은 머드플레이션(Mudflation)이 나타나는 주요 원인인 통화량의 증가를 방지할 수 없다는 점이다. 그러나 <마비노기>는 마창대회 업데이트를 통해 유저가 게임 화폐를 지불하여 연습을 하고 실전 경기에서 승리할 경우 포인트를 지급해 경매에 참여하는 방식을 도입하여 유저들의 화폐 소비를 유도하였으며, <아틀란티카>의 경우 통화량을 조절하기 위해 npc가 아이템을 매입하는 개수와 시간대를 지정하였고 일정금액이상의 아이템을 매입하지 않는 규제를 통해 통화량 조절을 시도하였다. 이처럼 미니게임과 경매, 각종 수수료등을 통한 게임 화폐 소비를 촉진시키는 방법에서 더 나아가 게임 디자인을 통해 경제 시스템의 구조 자체를 개선하는 방안을 다양하게 모색해야 한다.

4. 결 론

게임 산업의 성장과 게임 아이템 거래 제도 개선 방안은 불균형을 이루고 있다. 새로운 유형의 서비스가 이루어지고 있음에도 과거의 MMORPG와 사행성게임, 웹보드게임을 주축으로 제정된 법률로 관리를 하고 있는 것이 현실이다. 그러다보니 새로운 서비스에서 파생되는 문제점에 대한 해결 방법이 전무한 상황이며, 법률의 적용 역시 난해한 상황이다. 이 와중에도 게임 아이템의 지적재산권 문제와 게임 아이템과 화폐 거래에 따른 사행성 논란은 끊임없이 대두되고 있으며 불법적인 아이템 거래는 계속되고 있다.

게임의 서비스가 지속 될수록 게임 내 경제에서는 잉여 재화가 발생하고, 발생된 잉여 재화는 현금으로 교환된다. 법률적인 문제가 아닌 경제적인 관점에서 조망하는 것이 필요하다.

본 논문에서는 이러한 온라인 게임 재화의 현금거래가 일어나는 방안에 대해 경제적 관점에서 분석해보고 유저와 정부, 개발자에 의해 개선되고 있는 각 방법론의 유형과 한계점을 살펴보았다. 비록 가장 유효한 개선 방안에 대한 논의가 이루어지지

않았다는 한계가 있지만 온라인 게임 재화의 현금거래를 개선하는 방안을 다각도로 모색하는 단초를 제공하는데 의의가 있으며 차후 연구를 통해 본고에서 논의된 방법론의 개선안을 연구하고자 한다.

참고문헌

- [1] 아시아경제 「개인간 아이템거래 ‘불법인가」, 2000. 04. 21
- [2] 윤선희, 「온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구」, 한국게임산업개발, 2005
- [3] 게임산업진흥법 개정안 제2절 32조 7항, 2007
- [4] 부산일보 「가상현실 <세컨드라이프>: 컴퓨터를 켜면 또다른 내가 눈을 뜬다.」, 2008. 03. 20
- [5] 한창희외 「사이버 공간 경제행위의 특성과 영향에 대한 연구」, 한국게임산업개발원, 2006
- [6] Edward Castronova, 「Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier」, CESifo Working Paper Series No. 618, 2002
- [7] <http://www.itembay.com/>, <http://www.itemmania.co.kr/> 아이템베이와 아이템매니아의 거래순위 목록표
- [8] 장경채, 「경제학의 이해」, 무역경영사, 2003, pp. 176~178
- [9] 한창희외 「사이버 공간 경제행위의 특성과 영향에 대한 연구」, 한국게임산업개발원, 10p, 2006
- [10] R.S. Peters, 「The Concept of Motivation」, London, p5, 1959
- [11] 프리드리히 하이에크, 양승두의 역 『신자유주의와 법 (법 입법 그리고 자유 1 번역)』, 연세대학교 출판부, pp.66~97, 1991
- [12] 프리드리히 하이에크, 민경국 역 『법 입법 그리고 자유2』, 자유기업센터, 1997
- [13] 임일섭, 『행동규칙과 자생적 시장질서』, 자유기업센터, pp.121~138, 1999
- [14] 프리드리히 하이에크, 양승두의 역 『신자유주의와 법 (법 입법 그리고 자유 1 번역)』, 연세대학교 출판부, 1991, 78p
- [15] 게임산업진흥법 제1장 총칙 제2조 정의 1항.
- [16] 마이클 하트, 서창현, 김상운, 자율평론번역모임역, 『비물질 노동과 다중』 갈무리, pp.145~147, 2005
- [17] Adam Smith, 유인호역, 『국부론』, 동서문화동판주식회사, 2008, pp.43~76

- [18] Jack M. Balkin, 『Law and Liberty in Virtual World』, New York University Press, 86p, 2006



임하나(Ha-Na Lim)

2003년 홍익대학교 경제학 학사
2009년 이화여자대학원 디지털미디어 학부 석사수료
이화여자대 BK 21 디지털스토리텔링팀
연구원

관심분야 : 게임기획, 디지털스토리텔링
