

가상경제 유형론-온라인 게임을 중심으로*

유병준[○] 도현명*

서울대학교 경영전문대학원[○], 서울대학교 경영대학*

byoo@snu.ac.kr, timothydho@gmail.com

Virtual Economy Typology-Focus on Online Games

Byung Joon Yoo[○], Hyun Myung Do*

Graduate School of Business, Seoul National University[○], College of Business Administration, Seoul National University*

요 약

온라인 게임을 필두로 가상 세계는 급속한 성장을 거듭하고 있다. 그리고 그 가상 세계에 있는 가상 자산과 그 자산이 유통되는 가상 경제가 현실 경제와 맞물려, 주고받는 영향력 또한 점점 늘어나고 있다. 이에 가상 세계나 경제 혹은 자산에 대한 논의가 활발해지고 있다. 하지만 여전히 사회의 법적 환경적 조건과 기업의 정책에 따라서 가상 경제의 양상이 매우 다양해질 수 있다는 점은 간과되고 있다. 그 까닭에 실천적인 관점에서 가상 경제의 영향력이 체계적으로 관리되지 않고 있다. 본 연구에서는 가상 세계를 6개의 주체와 5종류의 거래를 가진 시스템으로 보고, 거래 조합의 경우가 24가지로 도출될 수 있음을 보이며, 그 중 4가지 대표 유형을 뽑아 그 특성을 정리했다. 이와 같은 유형 분류는 특징을 더 잘 이해하게 해 줄 뿐만 아니라, 함의들을 통하여 향후 가상세계의 관리 및 개선 노력에 도움을 줄 것으로 기대된다.

ABSTRACT

Online game is the most popular representative example of the fast growing virtual world. Also, influence of interaction between virtual and real world is getting greater, and much discussion about virtual world and economy. However, it is often overlooked that the types of virtual economy can be very diverse depending on conditions of social and legal environment and policies of companies. Therefore, the influence of interactions between virtual world and real world is not managed by government and companies properly enough. We propose that virtual world is a system which has six types of agents and five types of transactions. Then there are twenty-four combinations, and we illustrated four typical combinations among them to explain practical applications of our model. The purpose of our categorization is not only to help to understand characteristics but also to provide insights for management and improvement for virtual worlds.

Keyword : virtual world, virtual economy, virtual asset, typology, online game

접수일자 : 2009년 04월 21일

심사완료 : 2009년 06월 04일

* 본 연구는 서울대학교 경영대학 경영연구소의 연구비 지원에 의해 수행되었음

1. 서론

온라인 게임은 가장 빨리 성장하고 있는 대표적인 산업이다. 게임 관련 시장조사 전문기관 디에프씨 인텔리전스(DFC Intelligence)는 전세계 온라인 시장이 2011년 130억 달러로 성장할 것으로 전망하였으며[1], 개별 게임으로는 최근 블리자드의 월드 오브 워크래프트가 단일 게임으로 연 매출 1조원 시대를 열었다. 온라인 게임의 성장과 함께 온라인 게임 아이템 거래의 규모도 증가하고 있는데, 국내에서는 2006년 한 해 동안에 약 8300억 원의 가상 자산의 외부 거래가 이루어진 것으로 집계되었으며 [2], 이 수치에 음성적으로 이루어진 거래의 규모가 포함되지 않은 것을 고려하면 실상은 이보다도 더 큰 규모의 거래가 있었을 것으로 추정된다. 또한 이러한 흐름은 해외 온라인 게임에도 확대되고 있는데, 특히 린든랩의 세컨드라이프가 흥행하면서 1억 원 이상의 실제 수익을 가상자산 판매를 통하여 올리는 유저들이 등장하면서 거래의 인기 및 인지도가 증가하고 있다[3].

현재의 온라인 게임은 가상 세계 모델 중의 하나로 이해될 수 있다. 가상 세계는 말 그대로 실제의 사람, 실제의 사물 등이 구성하는 세계가 아닌, 주로 컴퓨터 기술을 응용하여 창조해낸 사이버 공간 속의 세계를 의미한다. 그 안에서 유저들은 자신들을 대표하는 캐릭터 등을 가지고 나름의 규칙에 따라 생활할 수 있기 때문에 가상 세계라는 말을 사용할 수 있다. 이 가상세계의 경제적 관점에서 볼 때 온라인 게임은 가상세계 경제를 대표하는 장르라고 할 수 있는데, 이는 가상 세계의 생산물이 현물과 직접적으로 교환되는 사례가 온라인 게임에 있어서 특징적으로 두드러지기 때문이다. 앞서 언급되듯이 연간 8천억이 넘는 가상 자산이 현물과 교환되는 규모성의 면에 있어서나, 혹은 세컨드라이프의 환전서비스를 제공하던 회사가 서브프라임 사태의 영향으로 파산하는 등 현실 세계와의 연동성에 있어서도 온라인 게임의 가상 경제적 특성은 매우 두드러진다[4].

정보통신기술의 발전과 그 세계를 즐기려는 사람들의 욕구에 힘입어 가상 세계와 그 경제는 지속적인 발전을 거듭할 것이다. 때문에 그 세계를 이해하기 위하여, 특히 그 세계에서 나타나는 경제를 이해하기 위하여 온라인 게임을 중심으로 가상 경제의 유형을 분류하고 그 특징을 살펴볼 것이다. 이러한 분석의 틀은 경제학 관점의 시스템적 접근법을 차용하였다. 즉, 실제 경제 시스템을 주체와 주체간의 상호작용의 집합체로 이해하고 접근하는 것과 같이 가상세계도 이와 같은 시스템적 관점에서 파악해보는 것이다[5]. 그리고 그 분석을 따라 몇 가지 함의를 정리하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 가상 세계

가상 세계의 개념은 윌리엄 깁슨(William Gibson)이 자신의 과학소설 '뉴로맨서'에서 이야기한 사이버 공간에서 시작되었다. 물론 깁슨이 언급한 사이버 공간은 80년대의 상상의 산물이기 때문에 현재 우리가 마주하는 것과 같을 수는 없지만, 컴퓨터가 창조한 공간이라든지 물리적인 실체가 없지만 생활이 이루어진다는 점 등에서 유사한 선상에 놓고 생각해볼 수 있다[6].

정광재는 초기 웹 커뮤니티가 점점 발달하여 다수의 사람들이 활동하는 하나의 세계, 즉 가상 세계로 진화했다고 설명한다[7]. 이는 넓은 의미의 가상 세계가 어디까지 거슬러 올라 갈 것인가에 대한 범위를 제시하고 있다. 실질적으로 사회성의 측면에서 보자면 몇몇 웹 커뮤니티의 양상은 온라인 게임 등의 가상 세계의 그것과 맥락이 크게 다르지 않기 때문이다.

그러나 북과 베스티는 가상 세계가 공유공간, 그래픽 유저 인터페이스, 상호작용의 즉시성, 상호작용성, 지속성, 사회화/커뮤니티의 6가지 특성을 가진다고 설명하면서, 웹 커뮤니티와의 약간의 차이를 부여하고 있다[8]. 웹 커뮤니티의 상호작용이나 즉시성 등은 온라인 게임의 그것과는 상대적으로

미약하다고 판단할 수 있기 때문이다.

그러나 위와 같은 기존의 이론들은 가상 세계끼리도 그 양상의 차이가 매우 클 수 있다는 사실을 간과하고 있다. 그 양상의 차이에 따라서 법적, 정책적 관리를 달리 해야 한다는 것이 인정되어야 한다. 이는 마치 각 국가의 특성에 따라서 법이나 정책적 관리가 달라지는 것과 같다고 할 수 있다.

본 논문은 가상 세계를 현실 세계와의 연결된 하나의 시스템으로 인식하고 논의를 전개해나가겠다. 시스템적 접근법을 적용하는 것은 앞선 이론들이 이야기하는 가상 세계의 차별적 성격을 인정하면서도, 가상 세계간의 차이점 역시 밝혀내기에 적합하기 때문이다. 특히 시스템을 구성하는 목적, 기능, 구조 중 구조적인 측면에 중점을 두고 분석할 것이며, 본래 여러 구성인자들의 다양한 상호작용을 고려해야 하지만 논의의 편의를 위하여 상호작용을 거래로 단순화하여 논의를 진행할 것이다.

2.2. 가상 경제¹⁾

윤진수는 가상 경제는 가상 세계에서 가상상품이나 서비스를 즐기기 위한 수단으로 만들어진 것으로 실물 경제와 유사한 생산, 분배, 소비 과정이 발생한다고 설명한다. 또한 이는 가상 세계 내부에 가치를 가지는 가상 자산이 존재하며, 그 자산의 희귀성과 전문화 같은 상대적인 편익이 발생하기 때문이라고 덧붙인다[9].

한국정보사회진흥원은 가상 경제는 지속성, 희귀성, 전문화, 거래, 소유권이 그 요건이라고 제시하였으며, 이는 가상 경제가 가상 자산의 사용가치 그 자체 뿐 아니라 교환적 가치의 측면에 있어서 큰 의미가 있음을 시사한다고 할 수 있다[10]. 이는 차후 본 논의가 거래를 중심으로 진행되는 중요한 근거가 된다.

그러나, 기존의 연구들에서는 가상 경제를 지나치게 닫힌 가상 세계 내부에만 가두어 생각하는 경향이 있다. 가상 경제는 분명히 현실의 경제와 연결되어 있기 때문에 내부의 요인만 보아서는 충분한 이해가 불가능하며, 기업이나 외부 시장이 가

상 경제의 중요한 주체로 고려되어야 한다.

또한 기존의 연구에서는 가상 세계의 여러 유형을 충분히 밝히지 못한 것과 같이, 가상 경제에 있어서도 여러 가지 양상이 있다는 점을 간과하고 있다. 그러나 가상 경제는 그 발원지인 가상 세계 내외부적 환경은 물론이고 가상 세계의 어떠한 자체에도 직접적인 영향을 받게 되어 그 모양이나 형태에 있어 큰 차이를 보일 수 있다. 앞서 언급되었듯이 경제학적 관점의 시스템적 구조 및 접근법은 이러한 분석에 도움을 줄 것이다. 이는 마치 경제학에서 현실의 국민경제를 설명할 때 기업과 가계를 주체로 하여 각각의 상호작용을 살펴보는 방식과 유사하다[5].

더불어 가상 자산에 대하여 살펴보면, 찰스 블레이저에 의하면 가상 자산은 경합성, 영속성, 상호연관성, 파생시장, 이용자에 의한 가치추가 총 5가지의 특성을 가진다고 정의하였다[11]. 이는 앞서 언급하였듯이 가상 자산이 가지는 재화의 사용가치 보다는 교환가치가 가상 자산에 더욱 중요한 성격임을 보여주고 있다.

김치현은 디지털화된 것이라면 어떠한 형태를 가지고 있던지 모두 디지털자산으로 볼 수 있다고 넓게 정의하며, 웹의 지식 등의 자산과 게임의 가상 자산을 같은 선상에서 다루고 있다[12]. 그러나 이는 현실 속에서 활용되는 가치와 가상 세계 내에서 활용되는 가치의 구획이 분명한 것을 비추어 볼 때 본 논문의 자산보다 너무 포괄적 개념이라고 생각된다. 가상 자산은 디지털화 된 것을 주요한 속성으로 하지만, 가상 세계 내부에 귀속되어 있다는 것 역시 기본적인 특징으로 하기 때문이다.

국내의 대표적인 게임 중 하나인 던전앤파이터를 비롯한 많은 게임은 가상 자산을 서비스 이용을 위한 무형의 도구로 간주하며 무형의 도구에 대한 일체의 권리를 회사에 귀속시킨다[13]. 이러한 조항은 가상 자산을 개인간 거래조차도 인정하지 않겠다는 국내의 매우 보수적인 견해를 반영한다. 그러나 오히려 최성락의 견해처럼 가상 자산은

1) 현실경제와 가상경제는 간략하게 통화가 가상에 속하는 여부로 구분될 수 있다.

특히 MMORPG 등에서 그 가상 세계의 한정 영역에서는 완전한 유체물이며 관리가 가능하며 배제적이며 경합성이 존재하는 사적 재화로 성격이 두드러지게 보이고 있다[14]. 이처럼 가상 자산은 본질적으로 무형자산에 가까우나 가상 세계와 경제가 강할수록 유형자산의 성격이 증대되는 특징을 가진다고 볼 수 있다.

이러한 논의를 바탕으로 현재 온라인 게임에 존재하는 가상 자산은 다음과 같이 가상 통화, 아이템, 캐릭터, 기타 자산으로 정리할 수 있다. 가상 통화는 해당 가상 세계 내에서 통용되는 화폐로, 현실에서도 그러하듯이 유동성이 높아 가상 자산 중 가장 거래 방법이 간편하고 가치의 전달이 쉬운 특징이 있다. 가상 세계 마다 각각의 독특한 명칭의 화폐를 사용하게 된다. 예를 들어서 NC소프트의 온라인 게임 리니지에서는 아덴을 사용하고 NHN의 온라인 게임 아크로드에서는 겔드를 사용한다. 아이템은 일반적으로 칼이나 갑옷 같은 장비류를 이야기하지만, 때로는 체력을 채우거나 특정 경험치를 올리는 등 소비성을 지닌 종류도 있다. 거래에는 주로 가상 경제 향유의 효익을 증대시키는 기능이 부여된 아이템이 통용되지만 때때로 별다른 기능이 없더라도 외관상의 이유나 희귀성의 이유로 가치를 부여 받기도 한다. 캐릭터는 가상 자산의 가장 기초가 되는 것으로 가상 세계 내부에서는 유저 자신과 대응된다. 특히 레벨이 중요하게 여겨지는 MMORPG 등에서는 레벨이 오를수록 캐릭터의 가치가 증가해서 중요한 자산으로 여겨진다. 이는 기본적으로 시간이라는 자원이 투여되어야 얻을 수 있는 것이기 때문이다. 기타 자산에는 게임 내부에서 특수하게 부여 받거나 점유하는 권리나 선점한 아이디 이름 등이 있다. 권리라 함은 리니지의 경우 성을 점유하여 그 점유에 대한 혜택을 누리는 권리, 길드 내에 어떠한 위치를 차지한 권리 등이 그 좋은 예이다.

3. 분석 모델

3.1. 분석 모델의 기준

3.1.1. 거래

거래는 넓은 의미에서 주고받음 또는 사고 팔음으로 정의된다[15]. 앞서 언급하였듯이 가상 세계를 하나의 시스템으로 볼 때 그 내외부 주체들의 상호작용을 거래라고 할 수 있으므로 이 거래를 분석의 기준으로 사용하도록 하겠다.

거래를 이루는 요소에는 거래 주체와 거래 자산이 존재한다. 따라서 어떠한 거래가 존재함을 조건하면 그에 따르는 거래 주체가 정해지고, 거래 자산도 경우에 맞추어 유추할 수 있다. 본 논문에서는 변화의 폭이 매우 넓은 가상 자산은 논의에서 제거하고 거래를 중심으로 분석하되, 그에 따르는 주체를 살피며 진행할 것이다. 이 결과 [그림 1]과 같이 가상 세계 내외의 경제적 행동을 5종류의 거래와 6개의 거래 주체를 사용하여 정의할 수 있다. 6개의 거래 주체는 본유저, 회사, 환경, 양성시장, 음성시장이다. 또한 5종류의 거래는 회사와 본유저간의 거래인 1번 거래, 환경과 본유저간의 거래인 2번 거래, 양성시장과 본유저간의 거래인 3번 거래, 음성시장과 본유저간의 거래인 4번 거래, 타유저와 본유저간의 거래인 5번 거래로 나누어진다.

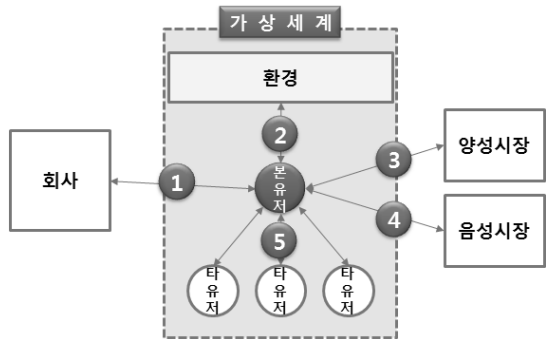


그림1. 가상 경제 구조

3.1.2. 거래에 대한 제한

거래에 대한 제한은 거래를 다양화하여 가상 경제의 양상에 차이를 만드는 요소 중 가장 중요한 요인이다. 가상 경제 내에는 해당 가상 경제 내부 혹은 외부 특성에 따라 거래에 대한 제한이 존재하고 이 제한은 일부 욕구를 규제하게 된다. 그래서 제한된 욕구를 충족하려는 노력이 새로운 종류의 거래를 일으키는 결과로 나타나는 것이다. 가상 경제의 형태는 대부분 이러한 거래에 대한 제한이 주체와 거래 특성에 반영되었다고 볼 수 있다. 이러한 맥락에서 대체로 1번, 2번, 5번, 3번, 4번 순서로 거래가 나타난다. 말하자면 이전의 거래가 전혀 제약이 없어 본유자가 원하는 모든 것을 얻을 수 있었다면 그 다음의 거래가 일어날 유인이 매우 적다는 것이다. 결국 어떠한 제한이 존재하느냐가 거래의 종류에 영향을 미친다는 이야기이다. 그 중 가상 세계를 이용한다는 전제에 있어서 사전적 거래의 성격을 가지는 회사와 본유자간의 거래, 이용이라는 의미와 대응되는 본유자와 환경 간의 거래는 특수한 경우를 제외하고는 대부분 나타나게 된다.

3.2. 주체의 설명

3.2.1. 회사

회사는 가상 세계를 제공하며 관리하는 주체이다. 예를 들어 온라인 게임 회사는 온라인 게임을 개발하고 제공한다. 따라서 회사는 본유자에게 있어서 보통 최초의 거래 대상이 되며 가장 근본적인 거래의 제한을 제공한다. 제한은 회사의 의지에 의한 것일 수도, 혹은 기술이나 법적·사회적 환경에 의한 것일 수도 있다. 회사가 설정한 규칙이 게임 내에서 가상 통화나 아이템의 교환을 제한하는지, 혹은 어떠한 방식을 통하여 허가하는지가 전체적인 가상 경제와 양상 변화에 큰 영향을 미친다. 예를 들어서 월드오브워크래프트의 경우 가상 통화나 일반 아이템의 교환은 자유롭지만, 일부 중요한 아이템들은 교환이 불가능하도록 여러 가지 제한을 가하고 있다.

3.2.2. 본유자

본유자는 거래의 주체로 선정된 한 개인을 의미한다. 본유자는 회사와의 계약에 따라 가상 세계에 접속하여 가상 세계 내부에 있는 환경 혹은 타유저들과 상호작용하며 활동하게 된다. 가상 세계 내에서는 사회의 개인과 같이 가상 세계의 구성원인 본유저로 존재하게 된다. 이 몰입이 강하면 강할수록 가상세계는 현실 세계에 영향을 강하게 미치게 된다.

3.2.3. 환경

환경은 일종의 컴퓨터 프로그램으로 본유저가 활동하는 가상 세계 속의 외위(外圍)를 의미한다. 가상 환경은 현실 세계에서의 자연과 같은 일반 환경과 NPC(non-player character), 몬스터 등의 개체 환경이 있다. 기업이 정한 환경의 규칙에 따라서 생산이 이루어진다. 일반적으로 본유저는 시간과 기술을 소비하고 환경이 그에 반대급부로 자산을 제공하는데 이를 주로 가상 세계 내부에서의 생산이라고 부른다.

예를 들어서 월드오브워크래프트의 경우 몬스터를 잡거나 특정 퀘스트를 수행하여 NPC에게 보상을 받는 등의 활동을 통해서 생산이 일어난다.

3.2.4. 타유저

중심 기준으로 선정한 한 개인을 본유저라고 할 때, 그 외의 다른 모든 본유저들을 타유저로 취급할 수 있다. 모든 타유저들은 그 스스로는 하나의 본유저이기 때문에 각각 본유저로의 활동을 한다. 따라서 한 가상 세계의 인구수에는 적정선이 있으며 그보다 크게 낮으면 거래 및 활동 빈도가 낮아 침체되게 되고, 그보다 크게 높으면 복잡성이 증가되어 여러 가지 문제가 발생된다.

3.2.5. 양성시장

양성시장은 음성시장과 함께 외부시장의 하나로 가상 세계 내부에서의 제한으로 인하여 교환이 충분히 일어나지 못하면 발생한다. 양성시장은 사회

에서 합법으로 인정되는 시장을 의미하기 때문에 각 사회의 규범에 따라서 형태가 달라질 수 있다. 국내의 경우에는 개인적인 아이템 거래는 보통 합법으로 인정되어 아이템베이(itembay.com) 등의 사이트를 통하여 거래되고 있다. 반면에 개인 및 집단의 거래가 모두 합법인 세컨드라이프의 아이템은 이베이(ebay.com)같은 기존의 현실에서 유력한 채널을 통하여 유통되기도 한다.

3.2.6. 음성시장

음성시장은 사회에서 어떠한 거래를 불법으로 제한함에도 불구하고 그 수요와 공급이 충분한 것에 근거하여 발생한다. 일반적으로 각 사회의 규범이 양성시장의 범위를 변화시키고 그에 따라 음성시장의 범위도 변화한다. 국내의 경우에는 고스톱이나 포커 게임의 가상 통화를 거래하는 것이 불법으로 규정되고 있다. 그럼에도 불구하고 일부 게임에 대해서 웹이나 주요 현장에서는 여러 가지 편법 및 불법적인 방법으로 거래가 지속되고 있어 많은 부가적인 문제를 야기하고 있다

3.3. 거래의 설명

3.3.1. 거래1 본유저-기업

본유저와 기업간의 거래는 기타 거래의 사전적 거래의 성격을 가진다. 일반적으로 이 거래 이후에야 본유저는 가상 세계에 접속할 권리를 얻기 때문이다. 회원 가입을 한다든지, 광고를 봐야 한다든지 하는 여러가지 의무까지를 거래의 속성에 포함하면 거의 대부분의 본유저는 기업과의 거래를 사전적으로 진행하게 될 것이다. 그러나 실질적인 자산의 지불이라는 측면에서 생각하자면, 부분유료화를 적용한 게임, 광고로 수익을 내는 종류의 게임, 혹은 게임 외의 웹서비스를 기반으로 하는 커뮤니티형 가상 세계는 본유저가 기업에게 별다른 지불 없이 가상세계에 접속하게 된다고 볼 수 있다 하지만 그러한 경우에도 접속 이후에 결제가 유도되는 것이 보통이다. 따라서 기업은 본유저에게 현금이나 그에 상응하는 현실의 자산을 받고

가상 세계 내에서 자산을 생산할 수 있는 권리, 혹은 가상 자산 등을 제공한다라고 말할 수 있다. 기업이 제공하는 권리 이외의 가상 자산은 해당 게임의 특성에 따라서 기능성 아이템, 치장용 아이템 같은 게임 내의 효용에 직접적인 영향을 미치는 것부터 캐릭터 이름 바꾸기나 경험치 업그레이드 같은 간접적인 영향을 미치는 것 등이 있다. 그런데 본유저의 구매 측면에서는 특정 종류의 자산을 기업이 판매하지 못하도록 하는 경우가 존재한다. 예를 들어 사행성의 이유로 포커나 고스톱 류의 가상 통화 판매가 금지되어 있고, 또한 FPS (First-Person Shooter) 종류의 게임에 있어서는 총기류 등을 법적 이유로 판매가 제한된다.

지금까지의 설명과는 반대로 본유저가 가상자산을 기업에게 제공하고 현실의 자산, 특히 통화를 받는 현금도 기업과 본유저간의 거래에 포함된다. 국내에서는 이러한 기업의 가상 자산 판매가 불법으로 규정되어 그 예를 찾기 어렵지만, 해외의 경우에는 종종 그러한 실례가 있으며 특히 세컨드라이프와 마인드아크(MindArk)의 엔트로피아 유니버스(Entropy Universe)는 매우 유명하다.

3.3.2. 거래2 본유저-환경

본유저와 환경간 거래는 본유저의 소비와 생산으로 이해할 수 있다. 본유저는 환경에 시간, 노력, 기업에게 현금을 제공하고 받은 권리 등을 지불한다. 그리고 그 행동 자체가 가상 세계를 살아가는 것, 즉 게임의 경우에는 게임의 플레이와 동일시되는 경우가 많다. 환경은 본유저에게 효용과 함께 가상 자산을 제공한다. 환경이 제공하는 가상 자산은 가상 세계의 종류에 따라서 굉장히 큰 편차를 보인다. 그럼에도 환경의 공통적 특징은 환경 스스로가 가상세계 규칙에 지배 받으며 또한 그 규칙을 그 내부의 이용자들에게 전달하는 역할을 수행한다는 데에 있다. 따라서 이 거래가 전체 거래의 가장 기초되는 거래라고 이해해도 무방하다. 실제로 온라인 게임의 경우도 본유저와 기업 그리고 환경의 관계에서만 그 거래의 대부분이 일어나는

경우가 많다. 특히 장기적인 몰입도가 낮고, 이용이 단순할수록 이 두 거래가 중심이 된다.

3.3.3. 거래3 본유저-양성시장

일반적으로 본유저는 양성시장에 자신이 보유한 가상 자산을 제공하면 양성시장은 본유저에게 현금을 지불하는 방식이거나 그 역이다. 즉 본유저가 양성시장에 현금을 지불하면 양성시장은 본유저에게 가상 자산을 제공한다. 외부와의 거래에서도 가상 세계에서 제한하는 규칙들이 기본 규칙을 설정한다. 결국 자산의 전달은 5번 거래를 통하지 않을 수 없기 때문이다. 예를 들어 월드오브워크래프트는 많은 양성시장 거래를 야기하지만, 그 양성시장 거래 역시 가상 세계 내부에서 본유저가 개인과 거래할 수 없는 영역인 거래불가 아이템 등은 포함할 수 없다.

3.3.4. 거래4 본유저-음성시장

본유저는 음성시장에 자신이 보유한 가상 자산을 제공하면 음성시장은 본유저에게 현금을 지불하거나 또는 본유저가 음성시장에 현금을 지불하면 음성시장은 본유저에게 가상 자산을 제공한다. 양성시장과 유사하게 음성시장도 외부와의 거래에서도 가상 세계에서 제한하는 규칙에 영향을 받는다. 그러나 음성시장은 때때로 불법적인 경로를 활용하며 대체로 그 가격이 비싸다는 특징을 갖는다. 예를 들어 국내의 온라인 고스톱은 가상 통화를 본유저끼리 직접적으로 주고받는 것을 허용하지 않는다. 그러나 이의 음성시장이 존재하며, 그 거래방식은 게임 내부에서 일방적인 패배를 통해 가상 통화를 잃어주는 등의 편법적인 것들이다.

3.3.5. 거래5 본유저-타유저

본유저와 타유저와의 거래는 가상 세계에서 가상 경제를 촉진시키는 중요한 역할을 수행했다. 가장 흔한 거래 방법은 가상 세계 내에서 흔히 제공하는 아이템 거래 시스템을 활용하는 것이다. 그러나 대부분의 게임에서 거래의 공급과 수요를 적절

히 매칭시킬 도구들이 부족하여 거래가 충분히 활성화되지 못하기 때문에 양성시장이나 음성시장이 수급조율의 중간과정으로 활용되기도 한다. 예를 들어서 세컨드라이프에서는 거래에 제한이 거의 없는데도 불구하고 수요자와 공급자가 서로를 찾고 거래 수준을 조절하는데 적합한 내부 도구가 없기 때문에 외부시장을 활용하는 경우가 종종 발생하는 것이다.

4. 주요 유형

위에서 설명한 6개 주체간에 5종류의 거래를 가정한다면 총 31개의 유형을 도출할 수 있다.²⁾ 그리고 그 중 전체적인 거래가 되는 1번 혹은 2번 거래가 없는 성립불가 유형을 제거한다면 24개의 가능한 유형을 골라낼 수 있다. 또 이들 유형 속에서 현재까지의 대표적인 가상 경제 사례를 요약할 수 있는 4종류의 대표 유형은 아래와 같다.

4.1. 기업독재형 : 1번, 5번

기업독재형은 1번과 5번 거래만 존재하는 매우 단순한 구조의 가상 세계이다. 웹 커뮤니티 형태의 가상 세계가 주로 이 범주에 속한다고 생각할 수 있다. 무엇보다도 2번 거래인 환경과의 거래가 명확하지 않기 때문에 실질적으로 가상 경제의 특성이 잘 드러나지는 않는다. 예를 들어 하보호텔(Habbo Hotel)이나 웹킨스(Webkinz) 같은 웹 커뮤니티 게임 사이트가 있다. 엄밀한 의미에서 온라인 게임은 아니지만 넓은 의미에서는 유의미한 인터넷 커뮤니티 사이트인 싸이월드는 아바타, 스킨, 음악 등의 자산이 존재하며 모두 회사가 제공하기 때문에 다른 거래가 생길 유인이 매우 작다. 게다가 본유저는 소비와 저장 혹은 단순 교환 정도의 활동만 선택이 가능하다. 따라서 도토리나 코인이라는 가상 통화는 실질적인 통화의 역할을 수행하기 보다는 단순히 가상 자산을 회사로부터 구입하

2) 거래1, 거래2, 거래3, 거래4, 거래5의 공집합을 제외한 부분집합의 개수

고 교환하기 위한 매개로 활용된다.

4.2. 기업중개형 : 1번, 2번, 3번, 5번

기업중개형은 주로 가상 자산 거래에 대한 법적 규제가 없을 때 발생하기 때문에 음성시장은 존재하지 않는다. 그리고 기업이 직접 가상 통화를 현실 통화와 교환하는 통화중개자의 역할을 한다는 것이 특징이다. 가상 세계 내에는 자명한 생산체계가 존하며 따라서 자본과 노동을 투여하여 현금으로 측정될 수 있는 자산을 생산해낼 수 있다. 이렇게 생산된 자산을 가상세계 내부에서 서로 교환할 수 있고 누적된 가상 통화를 회사에게 제공하고 현실 통화를 지급받을 수 있다. 이 유형의 대표적인 세컨드 라이프는 실제로 가상 통화인 린든달러와 미국달러 사이의 환율을 관리하고 있다. 이는 기업이 창조한 가상 세계가 또 하나의 국가와 같이 반개방적 경제 체계를 유지할 수 있음을 초기 단계로나마 보여주는 사례라고 할 수 있다. 이 외에도 엔트로피아 유니버스, 테어(There) 등이 기업중개형에 속한다.

4.3. 기업관리형 : 1번, 2번, 3번, 4번, 5번

기업관리형은 가능한 모든 거래가 존재한다는 특징을 가진다. 이는 가장 많은 제한을 받는 동시에 가상 세계의 몰입도가 강한 이유로, 욕구 충족을 위한 새로운 방식의 거래가 유발되기 때문이다. 이 유형은 대부분의 가상 자산에 환금성이 존재하지만 실제 환금화에 있어서는 법적인 문제가 뒤따른다. 국내에서는 개인간의 가상 자산 거래는 인정하고 있는 반면, 조직적인 거래는 불법으로 규정하고 있기 때문이다. 때문에 조직적인 거래는 음성시장에서 거래되거나 위장하여 양성시장에서 거래된다. 이러한 법적 요인 외에도, 기업의 정책적 요인도 유사한 영향을 미친다. 예를 들어 리니지는 게임을 이용할 권리만 기업이 판매하고 다른 주요 자산인 가상통화 아덴이나 아이템은 기업이 판매하지 않는다. 따라서 이러한 자산들을 여러 까닭으로 구입하려는 유인이 양성 시장, 나아가 음성 시장을

이루게 되는 것이다. 이에는 와우나 아이온도 좋은 사례가 될 수 있다.

4.4. 통화중심형 : 1번, 2번, 4번, 5번

통화중심형은 주로 게임 자체가 사행성을 지니고 있다고 판단되어 국내법상 개인간의 가상 자산 거래도 제한을 받는 경우에 발생한다. 가상 세계 내의 대부분의 가치는 해당 가상 통화에 집중되어 있을 뿐만 아니라 강한 환금성이 부여되는 특징이 있기 때문에 심지어는 기업이 직접적으로 가상 통화를 본유자에게 판매하는 것도 제한된다. 따라서 가상 세계 외부의 거래는 음성적인 방법을 통해서 거래된다. 예를 들어 기업이 본유자에게 가상 자산을 제공하는 때에도, 가상 통화 판매가 금지되어 있기 때문에 아바타와 같은 자산에 가상 통화를 묶어 판매하는 방법을 택한다. 국내의 한게임, 피망 등의 고스톱이나 포커 게임은 이러한 유형에 속한다.

5. 결론

5.1. 정리 및 함의

본 논의는 가상 세계에 존재하는 거래를 중심으로 가상 경제를 분석 및 분류하였고, 그것을 바탕으로 현존하는 대표적 유형을 정리해보았다. 그리고 이 대표 유형들을 각각 그 특성을 분석하고 기업독재형, 기업중개형, 기업관리형, 통화중심형으로 이름 붙였다. 이러한 분석을 바탕으로 가상경제에 대한 몇 가지 중요한 함의를 정리할 수 있다. 첫째는 어떤 가상 경제에 있어서도 그 창조자인 기업은 내부의 가상 경제를 창조 및 통제할 수 있는 원초적 권한을 수행한다는 것이다. 둘째는 기업의 정책이나 사회의 규범 차이가 가상 경제의 양상을 크게 변화시킬 수 있다는 사실이다. 셋째는 가상 경제는 기업의 정책 혹은 사회의 규범에 의하여 거래를 제한받는데, 이러한 제한에 따라 거래는 통제가 어려운 영역으로 옮겨 간다는 것이다. 넷째는 규모가 크고

현실과 유사한 가상 경제는 MMORPG에서 주로 볼 수 있으며, 특히 기업관리형 혹은 기업중개형의 유형으로 주로 나타난다는 점이다.

5.2. 결론 및 제언

논의의 전반부에 언급하였듯이 가상 경제는 점점 더 커지고 견고해지고 있다. 일례로 IBM의 중국연구소 운영수익 토니 리우는 단일 가상 통화가 연간 약 5억 달러 규모로 거래된 사례를 언급하였다. 또한, 다른 나라들에 비하여 법적 규제가 적은 미국이나 유럽의 국가들에서는 엔트로피아 유니버스의 실레처럼 현실과의 연동성이 매우 높아지고 있다. 현실세계와 거의 유사한 금융 서비스가 제공되고 심지어는 가상 통화가 현실의 ATM에서 실제 통화로 인출되기도 한다. 이렇듯 가상 경제의 규모와 현실 연동성의 성장은 가상 경제가 현실 경제에 미칠 파급효과 역시 커지고 있음을 의미한다.

앞서 살펴보았듯이 가상 경제는 현실의 경제와는 다른 방식의 이해와 접근이 필요하다. 더욱이 각각의 가상 경제 사이에도 여러 특징에 따라 큰 차이를 보일 수 있다는 점을 유념해야 하며, 이를 충분히 고려하여 관리방법 및 대응책이 달라질 필요가 있다. 수익에만 초점을 맞춘 편협한 관리나 가상 경제 혹은 그 유형의 특성을 고려하지 않는 사회적 규제는 오히려 많은 잠재적 부작용을 낳을 수 있기 때문이다. 물론 여전히 명확한 해법을 도출할 수 있는 것은 아니며, 끊임없는 논의 및 관리 방식의 수정, 특히 가상 자산에 대한 세부적인 연구가 필요할 것으로 보인다. 하지만 미래에 확대될 가상 경제에 영향에 대비하여 올바른 이해와 적용을 위한 시도가 기업과 사회에게 분명하게 요구되고 있는 것에는 의심의 여지가 없다.

참고문헌

[1] DFC Intelligence, "Online game market forecasted to reach \$13 billion by 2011", DFC Intelligence, 2006.06.06.

[2] 김영덕, "게임중독으로 인한 정신적 장애는 마약 중독 증세와 유사", 테일리안, 2006.10.17.
[3] 위정현, "세컨드라이프 비즈니스 전략", p.159, 중앙북스, 2007.
[4] 한국정보사회진흥원, "미래 가상경제의 발전 전망과 이슈", 유비쿼터스사회연구 시리즈 제37호, p.9, 2007.
[5] N. Gregory Mankiw, "Principles of Economics", third edition, pp.22-24, Thomson, 2004.
[6] 윌리엄 김슨, 김창규 역, "뉴로맨서", pp.421-423, 황금가지, 2005.
[7] 정광재, "가상경제의 분석: 가상 아이템과 현금 거래의 영향", 카이스트 경영대학 온라인 지식 서비스 제 29호, 2008.
[8] Book, Betsy, "Moving beyond the game : social virtual worlds", State of play2 conference, p.2, 2004.
[9] 김태근, "사이버머니 활용한 선물·옵션 곧 현실화", 매일경제, 2007.10.19.
[10] 한국정보사회진흥원, "미래 가상경제의 발전 전망과 이슈", 유비쿼터스사회연구 시리즈 제37호, p.8, 2007.
[11] Charles Blazer, "The Five Indicia of Virtual Property", Pierce Law Review, Vol. 5, p.142, 2007.
[12] 김대섭, "아이템 거래, 건전한 환경이 우선", 이코노미21, 2007.04.09.
[13] "던전앤파이터 세라(캐시)이용약관", 제13조 1항.
[14] 최성락, "MMORPG 사이버 공간에 대한 규제 패러다임에 관한 연구: 온라인게임 아이템거래 문제를 중심으로", 행정논총 제44권 2호, p.170, 2006.
[15] 표준국어대사전(<http://stdweb2.korean.go.kr>)



유 병준(Yoo, ByungJoon)

2007~2009 현 서울대학교 경영대학 교수
2005~2007 전 고려대학교 경영대학 교수
2003~2005 전 홍콩과기대 경영대학 교수
2003 박사, Tepper School of Business, Carnegie Mellon University
2001 석사, Information Systems, Tepper School of Business, Carnegie Mellon University
1999 석사, MIS, Eller College of Management, The University of Arizona
1994 학사, 서울대학교 경영대학

관심분야 : 디지털 콘텐츠 가격 전략, 기업간거래 전자시장, 전자 경매



도 현명(Do, HyunMyung)

2002~2009 서울대학교 경영대학 졸업 예정

관심분야 : 온라인 게임, 가상 세계, 가상 경제, 가상 자산
