

## 게임아이템 현금거래의 가치사슬 변화와 동향분석

한창희<sup>○</sup>, 김정민<sup>\*</sup>, 박채희<sup>\*\*</sup>, 홍유진<sup>\*\*\*</sup>, 김민관<sup>∞</sup>  
 한양대학교 경영학부 교수<sup>○</sup>, 한양대학교 박사과정<sup>\*</sup>  
 한양대학교 석사과정<sup>\*\*</sup> 한국콘텐츠진흥원<sup>\*\*\*</sup>  
 {chan<sup>○</sup>, koko0208<sup>\*</sup>, gogepao<sup>\*\*</sup>}@hanyang.ac.kr  
 yjhong@kocca.or.kr<sup>\*\*\*</sup>, toughmk@hanyang.ac.kr<sup>∞</sup>

### Change of Value Chain and Current Issues in Game Items Real Money Trade

Chang Hee Han<sup>○</sup>, Jung Min Kim<sup>\*</sup>, Chae Hee Park<sup>\*\*</sup>  
 Yu Jin Hong<sup>\*\*\*</sup>, Min Kwan Kim<sup>∞</sup>

Dept. of Management<sup>○</sup>, Ph.D Student of<sup>\*</sup>, Graduate Student of<sup>\*\*</sup> Hanyang University,  
 Korea Creative Content Agency<sup>\*\*\*</sup>, Ph.D Student of Hanyang University<sup>∞</sup>

#### 요 약

본 연구는 사용자 간 게임 아이템 현금거래의 개념과 현금거래의 거래방식, 가치사슬, 이해관계자 그리고 발생 가능한 이슈에 대해 분석하였다. 게임아이템 현금거래는 게임 자체의 비즈니스 모델뿐만 아니라 디지털 콘텐츠의 유통, 사행성 및 작업장 등 민감한 사회적 특성을 보이고 있다. 게임 시장의 지속적인 성장에 따라서 게임 아이템 현금거래의 거래방식과 가치사슬도 변화하고 있으며 기존의 거래방식 및 가치사슬과 다른 현재의 게임아이템의 새로운 개념에 대해 새롭게 분석하였다. 또한 게임아이템 현금거래와 관련하여 계정거래, 캐릭터 선물하기 서비스, 캐릭터 육성하기 서비스, 자금세탁, 아이템 자동 등록기 등의 대한 다양한 이슈를 분석하였다. 이 같은 분석 결과는 게임아이템 현금거래 관련 정책 및 각 이해관계자들의 전략 수립 등에 중요한 현황자료가 될 것이다.

#### ABSTRACT

The concept, means, value chain, the persons concerned and possible issues of game item trading in cash are analyzed in this study. The trading is characterized by not only being performed with its own unique business model but also causing issues related to delicate social problems, such as digital contents distribution, work place and gambling. The way of game item trading in cash and its value chain have been changed with game market growth for the past years. I analyzed in this article the new concept of game item trading in cash that is different from the past. Also, analysis on several issues related to game item trading in cash is conducted.

**Keywords** : Real Time Money Trade, Game Item, Value Chain, On-line game industry

접수일자 : 2010년 12월 30일 일차수정 : 2011년 02월 25일 심사완료 : 2011년 03월 11일

교신저자(Corresponding Author) : 김민관

주소 : 경기도 안산시 상록구 사3동 한양대학교(426-791), 전화 : 031-400-5038, e-mail : toughmk@hanyang.ac.kr

## 1. 서론

국내 게임산업은 지난 10년간 급속한 발전을 거듭해 왔으며, 매출, 수출, 고용 등 산업의 주요 지표에서도 우수한 실적을 보여주고 있다. 2001년 1만 3천 5백명 수준이었던 게임산업 고용 규모는 2008년 4만 2천 7백명 수준으로 증가하여 연평균 15.5%의 높은 성장률을 보여 우수한 고용창출 효과도 입증되고 있다[1]. 또한, 2010년 게임백서에서 조사된 국내 게임시장의 규모는 6조 5,806억원 이고, 그 중 온라인 게임의 시장 규모는 3조 7087 억원이며 전체 시장점유율은 56.4%로 조사되었다[2].

게임시장의 지속적인 성장과 함께 게임의 글로벌화, 모바일게임의 성장, 오픈마켓 등의 이슈들이 부각되고 있다. 게임산업의 다양한 이슈들 중에서 게임아이템 현금거래는 지속적으로 논의가 되고 있는 사항이다. 온라인 게임산업의 괄목할 발전과 함께 게임아이템/게임머니 등의 게임 서비스 결과물에 대한 현금거래가 자연 발생적으로 생성되어 그 규모가 날로 확장되면서 다양한 시각에서의 논의가 계속되고 있다[3].

또한, 게임아이템 현금거래는 산업적으로 게임산업의 비즈니스 모델 및 콘텐츠의 운영 등과도 관련을 가지며, 제도적으로는 사행성 및 작업장 등과도 연관을 지닌 민감한 사회현상이다. 2009년에는 게임아이템 거래중개사이트에 대한 청소년 이용금지[4], 2010년에는 게임머니 현금거래 관련 대법원 판결[5] 등이 이슈가 되었다. 게임아이템 현금거래에 대한 심층적인 논의를 위해서는 면밀한 동향 파악이 필요한 시점이다.

본 연구에서는 게임아이템 현금거래의 거래방식과 가치사슬에 대해 살펴보았다. 게임아이템과 거래단계의 변화에 대해 조사하고, 현재 게임아이템 현금거래는 어떠한 모습을 보이고 있는지 분석하였다. 또한, 아이템 현금거래와 관련하여 새롭게 등장하는 이슈들과 거래행태들에 대한 분석을 실시하였다. 이를 통해 게임아이템 현금거래의 현황을 보

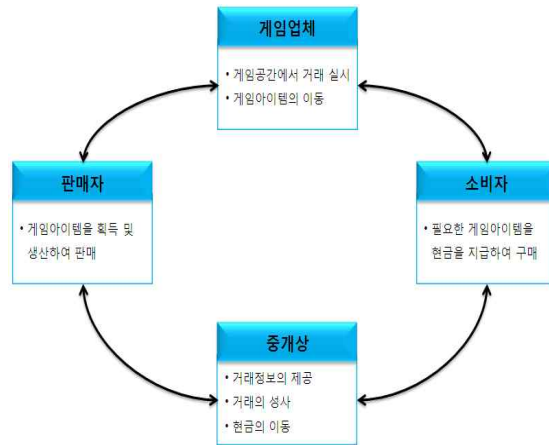
다 정확히 파악하는데 지침이 되고, 향후 산업적, 제도적 전략을 수립하는데 도움이 될 것이다.

## 2. 본론

### 2.1 게임아이템 현금거래 개념

#### 2.1.1 게임아이템 현금거래의 이해관계자

게임아이템 현금거래의 주체는 게임아이템을 생산하는 판매자(생산자), 게임아이템을 현금으로 구매하는 소비자, 판매/구매에 대한 정보를 제공하는 현금거래 중개상, 실제 거래가 발생하는 게임공간을 제공하는 게임업체이다. 판매자와 구매자는 같은 게임을 사용하는 사용자로서, 중개상에서 거래하고자 하는 물품에 대한 정보를 확인한다. 물품선택과 결제를 한 이후에 판매자와 구매자는 게임에 접속하여, 물품을 거래하게 된다. 현금거래를 실시하면서, 중개상의 역할이 부각되고 있으며, 판매자와 소비자측면에서 작업장이라는 새로운 이해관계자가 등장하게 되었다.



[그림 1] 게임아이템 현금거래의 주체

1) 2010년 대한민국 게임백서에 따르면 온라인 게임의 소비시장인 PC방 매출액이 1조 9,342억원이며, 수출은 전년대비 13.6%증가한 12억 4,085달러를 기록하였다.

가. 중개상

중개상이란 게임아이템의 현금거래에 대한 정보를 중개하는 비즈니스 모델을 가진 마켓플레이스이다. 이들은 판매자와 구매자의 불확실한 신용관계를 보증해주는 에스크로(Escrow<sup>2)</sup>)의 역할과 판매 정보 및 구매정보를 중개하는 정보중개상(Informmediary)의 역할을 수행한다.

현재 아이템 현금거래의 가장 많은 부분을 차지하고 있는 시장은 중개상을 통해서 거래되는 시장이다. 대표적인 중개상은 '아이템베이', '아이템매니아', '아이템플포' 등이 있다. 2006년을 기준으로 수백 개에 달하던 게임 아이템 거래 중개상들은 2009년 3월 보건복지부에서 발표한 청소년 유해매체 특정고시 이 후 매출에 큰 타격을 받아 급격히 감소하였다. 정확한 중개 업체 수는 현황을 파악하기 힘들다, 수십 개로 추정되고 있으며 구체적인 산업 분류를 통해 구성되어 있지 않기 때문에 정확한 현황은 파악하기가 쉽지가 않다.

나. 작업장

작업장이란 여러 사용자들이 한 장소에 모여 특정 온라인 게임의 캐릭터를 키우면서 게임머니를 벌고 아이템을 수집해서 이를 현금화 하는 장소를 의미한다. 작업장은 중개상을 통해 게임아이템을 현금화하려는 목적으로 생성되어 활동한다.

초기에는 개인사용자나 소수의 인원이 소규모로 활동을 하였으나, 점차 게임시장의 성장에 힘입어 현금거래 시장도 확대되면서 현금거래의 횟수 및 거래도 증가하고 있다. 이에 따라 아이템 현금거래의 수요가 늘면서 생산자와 판매자의 작업장의 규모가 커진 것으로 예상된다.

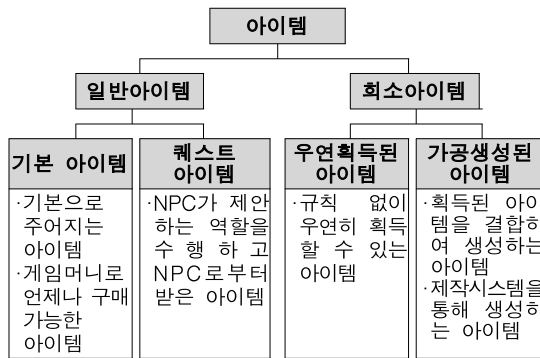
2.1.2 게임아이템의 개념

기존 연구들에서는 게임내의 가상의 화폐인 게임머니와 아이템을 게임아이템으로 지칭하였다. 최근에는 아이템과 게임머니 이외에도 게임 사용자의 계정이 현금거래의 대상이 되고 있다. 따라서 본

연구에서는 게임아이템 현금거래의 대상을 아이템, 게임머니, 계정의 3가지로 분류하였다.

가. 아이템

아이템은 게임이라는 가상공간 내 발생하는 경제행위에서 교환의 대상이자 수단이다. 게임 내 캐릭터에게는 게임 진행에 필요한 도구이고, 가상의 재화이며, 새로운 아이템 생산에 사용되는 생산재로서의 의미를 갖는다. 게임 외부의 사용자에게는 서비스 사용의 권리 및 자기만족적 요소로서의 의미를 갖는다[6].



[그림 2] 게임아이템의 종류

아이템은 크게 일반아이템과 희소아이템으로 나누어 살펴볼 수 있다. 일반아이템은 게임'업체가 사용자의 캐릭터에게 기본적으로 제공하는 기본아이템'과 게임 속 NPC가 제안하는 역할(퀘스트)을 수행하고 보상으로 얻을 수 있는 '퀘스트아이템' 등이 있다. 희소아이템은 게임 서비스의 진행 과정에서 규칙 없이 우연히 획득할 수 있는 '우연획득된아이템'과 여러 경로로 획득된 아이템들을 결합 및 가공하여 생성할 수 있는 '가공생성아이템' 등이 있다.

현금거래로 거래되는 아이템은 일반아이템 보다는 희소아이템이 주로 거래되며, 최근에는 게임아이템 현금거래 보다는 아이템을 게임 내에서 구매할 수 있

2) 에스크로(Escrow) : 상거래 시에, 판매자와 구매자의 사이에 신뢰할 수 있는 중립적인 제삼자가 중개하여 금전 또는 물품을 거래를 하도록 하는 것, 또는 그러한 서비스를 말한다. 거래의 안전성을 확보하기 위해 이용된다.

는 게임머니의 거래가 더 증가하고 있다.

나. 게임머니

게임머니는 게임이라는 가상공간 내 발생하는 경제행위에서 교환의 수단으로 활용할 수 있는 가상의 화폐이다. 사용자에게는 게임공간에서 발생하는 무형의 가치를 측정 및 평가하는 척도로써 의미를 갖는다. 게임아이템 현금거래의 초기시장에서는 게임아이템이 주로 거래가 되었으나, 게임 내에서 구매할 수 있는 것들이 점차 증가하고 시세나 환율 등의 개념이 등장하면서 게임머니의 가치가 게임 사용자들 사이에 측정 가능해 짐에 따라 거래가 편리해 지고 자연스럽게 게임머니의 거래량이 점차 증가하게 되었다.

최근 중개상에서 거래되는 게임머니는 매일 시세와 환율이 제공되고, 판매자마다 거래단위가 정해져 있다.

다. 계정

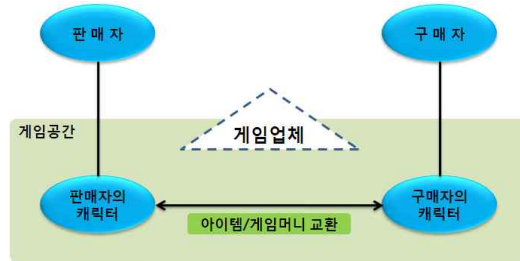
계정은 게임에서, 허가받은 개인의 식별·관리 및 보안 목적의 수단으로 생성되는 이용 권리를 의미한다. 사용자 계정에는 사용자에게 관한 정보인 사용자 프로필이 포함된다. 사용자 프로필에는 사용자의 아이디, 성명, 비밀번호 등 사용자가 게임의 시스템에 로그인하는데 필요한 개인정보가 포함되어 있다. 이 같은 계정은 게임의 종류와 게임사의 정책에 따라 상이하긴 하지만 일반적으로 한 계정 안에는 다수의 캐릭터가 포함될 수도 있으며, 동일 사용자에게 다수의 게임 계정이 부여되기도 한다.

아이템과 게임머니와 달리 계정은 게임 내부에서 제공하는 전달 및 교환과 같은 기능에 의해 거래될 수 없다. 즉 캐릭터와 캐릭터 사이의 거래가 아닌 사용자와 사용자 사이의 아이디와 비밀번호가 거래의 대상이 된다. 계정이 거래되면 캐릭터 및 캐릭터가 보유한 게임머니와 아이템이 동시에 상대방에게 전달된다.

2.2 게임아이템 현금거래 방식의 발전

게임아이템 현금거래는 게임공간의 경제행위인 교환의 개념에서 시작되어 점차 거래방식이 발전되고 있다. 본 연구에서는 게임아이템 거래의 방식이 어떻게 변화하였는지를 분석해보았다. 우선 1단계는 게임공간에서의 캐릭터 간 교환 단계이다. 2단계인 게임 외부에서의 사용자간 현금거래 방식을 통한 게임아이템 현금거래 규모가 증가하면서, 3단계인 전문 중개상을 통한 거래방식이 등장하게 되었다. 4단계는 게임업체와 중개상 협업에 의한 인증서비스를 제공하는 단계로 게임아이템 현금거래 방식의 가장 진화된 형태로써 의미를 갖는다.

2.2.1 게임공간에서의 캐릭터간 교환



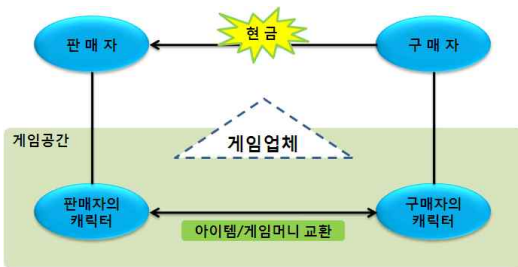
[그림 3] 1단계 거래방식

1단계 방식은 판매자의 캐릭터와 구매자의 캐릭터가 게임서비스에서 제공하는 시스템을 통해 아이템이나 게임머니를 교환하는 방식이다. 자세한 교환의 방법과 절차는 게임별로 서비스의 특성에 따라 각기 다르지만 기본적으로 교환의 대상이 되는 아이템이나 게임머니에 대하여 판매자와 구매자 모두가 승인을 함으로써 교환이 이루어진다.

이 방식에서의 거래는 순수하게 게임공간 안에서만 이루어지는 행위로 게임을 진행하는 과정의 일부로 인식될 수 있다. 현재 대부분의 게임에서 캐릭터간의 거래를 인정하고 자체적으로 경제시스템을 운영하고 있다. 게임 내에서 사냥, 제작 등의 기능처럼 교환도 사용자에게 흥미를 제공하는 기능으로서 존재하고 있다.

### 2.2.2 게임 외부에서의 사용자간 현금거래

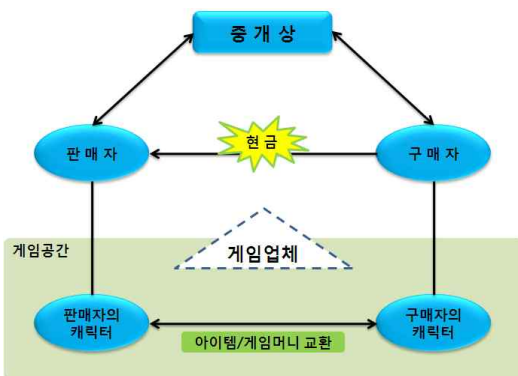
2단계 방식은 게임 서비스의 사용자가 아이템/게임머니를 현금으로 거래하기 시작한 방식으로, 같은 게임을 사용하는 친구나 지인들 사이에서 소규모로 발생하기 시작했다. 2단계 방식에서 판매자와 구매자는 커뮤니티, 게시판 혹은 오프라인 만남 등을 통해 직접 접촉하여 게임아이템을 인수인계하고 현금으로 결제를 실시한다.



[그림 4] 2단계 거래방식

2단계 방식은 직거래 방식이라 할 수 있는데, 해킹과 사기거래가 증가하면서 거래의 안전성과 신뢰성을 보장받기 어려운 상황이 된 단계이다. 직접 판매자와 구매자가 접촉을 하는 경우, 사고나 분쟁이 발생 시에 해결해 줄 수 있는 방법이 없는 문제점을 가지고 있다.

### 2.2.3 전문 중개상을 통한 거래



[그림 5] 3단계 거래방식

3단계 방식의 경우 2단계와 같은 방식으로 현금 거래를 실시하는 판매자와 구매자의 수가 증가함에 따라 사용자들은 거래의 안전성과 신뢰성을 보장받고 싶게 되었고, 이 같은 상황에서 게임아이템 및 게임머니의 현금거래를 전문적으로 중개하는 중개상이 등장하게 되었다. 전문 중개상을 통해 진행되는 게임아이템 현금거래는 2단계의 직거래 방식보다 어느 정도의 안전성과 신뢰성을 확보할 수 있다. 하지만, 여전히 거래단계에서 해킹이나 사기 등의 문제점이 존재하는데, 물품의 허위거래, 계정거래 시 개인정보 유출 등의 상황들이 발생할 수 있다.

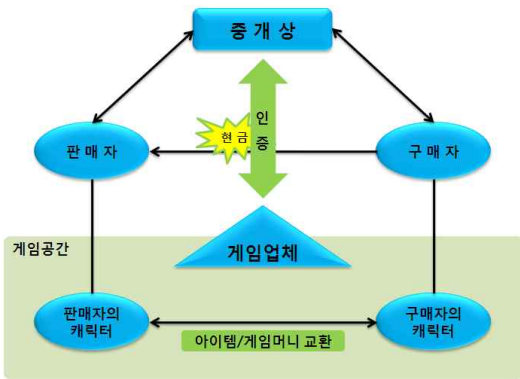
3단계 방식에서 중개상은 일정액의 수수료를 받고 아이템의 거래를 중개해주는 비즈니스 모델을 가지고 있다. 아이템 현금 거래 사이트를 통해서 거래되는 게임의 장르는 초기 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)에서 시작하여 현재는 캐주얼, FPS 게임까지 확산되었다. 거래되는 품목은 아이템, 게임머니, 계정 등이 있다. 예전에는 카드, 고스톱 등의 웹보드 게임도 거래가 실시되었지만, 현재는 사행성 문제 때문에 중개상의 게임목록에서 사라지게 되었다. 하지만, 웹보드 게임의 거래가 이루어지는 불법사이트들은 현재도 존재하며, 수시로 없어지거나 새로 생겨나는 모습을 보여주고 있다.

### 2.2.4 게임업체와 중개On-line game industry상의 협업에 의한 인증서비스 제공

4단계 방식은 3단계 방식에서 판매자와 구매자의 거래정보를 인증하는 것이 주요 특징이다. 거래정보인증이란 게임업체와 중개상의 거래정보 공유 등과 같은 협업을 통해 가능한 서비스로 사용자가 중개상에서 게임아이템에 대한 판매정보를 등록하거나 구매를 요청할 때에 캐릭터명의 입력을 요구하여 게임 서비스의 캐릭터명과 일치하는지 확인해주는 서비스이다.

인증서비스는 2, 3단계 방식에서 발생하는 문제점들을 해결할 수 있는 방안으로 활용될 수 있다.

게임서비스의 계정을 도용하는 해킹 사례나, 현금으로 거래된 게임아이템에 대하여 구매를 부인하거나 판매를 부인하는 방법 등 많은 해킹 및 사기거래의 사례들이 생겨났다. 인증서비스를 통해 게임아이템이 사용자 본인이 아닌 제3자에 의해 판매 또는 구매 되는 것을 방지하는 ‘사용자 정보 인증’과 게임공간에서 거래내용의 부인을 방지하는 ‘거래 내용 인증’이 가능하다.



[그림 6] 4단계 거래방식

하지만, 4단계 방식은 아직 현실화되지 못하고 있다. 예전에 로한-아이템베이의 캐릭터명 인증 협업<sup>3)</sup>으로 게임사와 중개상의 협업이 실시한 사례가 있었으나, 현재는 실행되는 서비스가 없다. 그러나 최근, 중개상이 직접 게임 서비스를 제공 및 채널링 서비스<sup>4)</sup>를 하면서 아이템 현금거래를 직접 관여하는 게임이 출시되었다. 대표적인 중개상사이트인 아이템베이는 ‘콜 오브 카오스’, ‘무림영웅’, ‘천하쟁패’ 등 8종의 게임을 채널링하고 있다. 그러나 여전히 아이템 거래에 대해 부정적인 입장을 취하는 게임개발사 및 퍼블리셔들이 중개상을 게임파트너로 받아들일 수 있을 지에는 많은 이슈사항들이 고려되어야 할 것이다.

## 2.3 게임아이템 현금거래의 가치사슬 변화

### 2.3.1 기존의 가치사슬

현재 아이템 현금거래는 ‘게임아이템 거래방식’의 3단계인 전문 중개상을 통한 거래가 가장 활발한 상태이다. 개인 사용자와 작업장에서 생산된 게임머니와 아이템이 중개상에 등록되고, 구매자는 등록된 상품을 구매하는 과정으로 이루어진다. 기존의 가치사슬은 크게 아이템을 생산하고 판매하는 사람, 거래 시장, 구매자의 3가지 형태로 분류되었다.

게임아이템을 생산하는 과정에서 작업장이 이슈가 되고, 많은 문제점을 가진 것으로 논의되고 있다. 중개상을 통해 판매되는 아이템은 일반 사용자로부터 공급되는 양보다는 대형 생산자인 작업장으로부터 공급되는 비율이 더 높은 것으로 추정된다. 또한, 작업장은 현금거래 시세를 형성하거나 재판매(리셀링)를 위한 목적으로 중개상을 통해 아이템을 구매하기도 할 것으로 추정되고 있다.



[그림 7] 전통적인 게임아이템 현금거래의 가치사슬

### 2.3.2 가치사슬의 분업화

기존의 가치사슬과 달리 최근 게임아이템 현금거래의 가치사슬은 좀 더 전문적인 영역으로 분업화되고 있는 모습을 보이고 있다. 거래시장과 구매자는 큰 변화가 없지만 생산과 판매를 하는 부분에서 역할이 세분화되고 있다. 작업장이나 개인사

3) 아이템베이에서 로한 게임의 물품(게임아이템/게임머니) 등록 및 거래 신청 시 입력한 캐릭터 명이 로한의 캐릭터명과 일치하는지 확인하는 인증서비스 인증이 완료된 물품은 인수, 인계할 게임상의 캐릭터가 거래 진행 중인 상대방과 동일함을 입증한 것이므로, 더욱 안전한 거래가 가능하다. 인증이 정상적으로 완료되기 위해서는 아이템베이 실명정보와 로한 가입자 정보가 동일해야 하며, 아이템베이 또는 로한에서 모바일 실명인증이 완료되어야 한다. 그러나 현재는 시행하지 않는다.

4) 채널링 서비스 : 특정 게임을 서비스하는 회사와 제휴를 맺고 해당회사의 게임 서버에 접속할 수 있게 통로를 열어주는 행위, 제휴사가 별도의 서비스를 두지 않고 기존 서버에 제휴사의 계정으로 접속이 가능한 서비스

용자가 생산과 판매를 동시에 진행하는 방식에서, 게임아이템을 생산만 하는 생산자, 생산된 게임아이템들을 대량으로 모으는 수집상, 중개상에서 실제 물품을 판매하는 판매자로 그 역할이 세분화되고 있는 추세이다.

가. 생산자

전문적으로 게임아이템을 생산하는 사람이 등장하였다. 이는 기존의 개인사용자도 포함되지만, 게임의 흥미와는 상관없이 단순히 금전적 이득을 목적으로 생산만을 수행하는 사람들이 등장한 것이다. 전문생산자들은 국내에 있을 수도 있지만, 중국, 연변, 베트남 등지에서 우회 IP 접속, 개인정보 도용 등의 다양한 루트를 통하여 게임에 접속, 대량으로 게임아이템을 생산하는 경우가 있다.

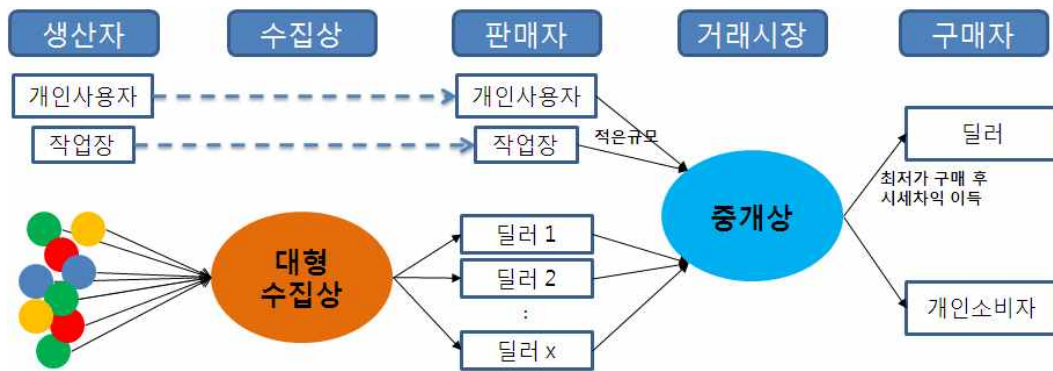
나. 수집상

전문생산자들은 생산만 실시하고, 획득된 아이템을 구매하는 대규모 수집상이 새롭게 등장하고 있다. 수집상은 마치 도매시장과 같이 국내·외에서 생산되는 게임아이템들을 보유하고 있고, 이를 재판매 형태로 유통하는 역할을 담당하고 있다.

다. 판매자

판매자는 기존에 생산과 판매를 동시에 했던 개인사용자와 작업장이 있으며, 새롭게 딜러라는 개념의 판매자가 등장하였다. 기존의 현금거래는 개인사용자나 소규모의 작업장이 게임아이템을 생산해 구매자에게 판매하였지만 현재는 현금거래 시장이 커져 게임아이템 현금거래도 분업화 되고 있다.

[그림 8]은 변화된 가치사슬을 보여주고 있다.



[그림 8] 게임아이템 현금거래의 분업화

판매자 중 수집상을 통해 대량의 아이템을 구매하는 사람들이 딜러이다. 딜러들의 대부분은 중개상사이트(아이템베이,아이템 매니아 등)의 기업회원 또는 VIP회원으로 등록되어져 있다. 딜러는 기존의 작업장과 개인사용자와는 달리 생산은 하지 않고, 수집상을 통해 대량으로 물품을 구매하여 중개상사이트에서 판매를 실시한다. 딜러는 기존의 작업장이 실시하는 역할을 수행하기도 한다. 시세를 형성하기 위해 물량을 조절하기도 하고, 다른 딜러

와 경쟁하면서 최저가의 물품은 구매를 실시하여 시세차익의 이득을 얻기도 한다.

기존의 개인사용자들은 여전히 생산과 판매를 동시에 하고 있으며, 작업장으로 알려진 사람들은 그 규모가 영세하게 변화된 것으로 조사되었다. 예전처럼 대량의 생산을 실시하면서 동시에 판매를 하는 것이 아닌, 소규모로 생산과 판매를 실시하고 있다.



### 2.3.3 게임아이템 현금거래 관련 이슈

게임아이템 현금거래가 등장한 이후 많은 이슈 사항들이 발생되고 있다. 다양한 이슈 사항들 중에서 최근에 새롭게 등장하는 거래 방식과 대상에 대해서 조사하고 이들 변화가 갖는 의미와 시사점에 대해 분석하였다.

#### 가. 계정 거래

게임아이템 현금거래의 초기 시장에서는 MMORPG 게임의 아이템이 주거래 대상이었다. 그 후, 게임 속에서 게임머니로 거의 모든 품목에 대한 거래가 가능하면서 게임머니에 대한 거래가 증가하게 되었다. 최근에는 게임 사용자가 보유한 계정이 거래의 대상이 되었다. 사용자가 그 동안 키워온 캐릭터를 전체를 팔기를 원하는 경우, 아이템을 세트로 묶어 판매하는 경우, 거래 불가인 아이템을 거래하기 위한 경우 등의 상황이 발생하면서 계정거래가 발생하였다. 계정 거래도 중개상에서 거래가 되는데 판매자와 구매자는 상호간의 신분확인과 계정포기각서 등의 서류를 받아 거래를 실시한다. 그러나 현재는(2010년 10월 20일 기준) 문화체육관광부의 아이템 거래 중개서비스 권고에 따른 아이템거래 클린캠페인 실시로 2010년 10월 6일 이후로 계정 거래 및 캐릭터 육성 중개서비스가 중단된 상황이다. 계정 거래 및 육성서비스 중단은 모든 게임아이템/게임머니 거래 중개상에 해당된다. 또한 6개월 마다 본인인증을 해야 하는 '개인 정보에 대한 강화'와 거래 이용량이 많은 사용자에게 자신신고를 해야 하는 '신고제도'를 두는 등 다양한 항목에서 개선 작업이 이뤄지고 있다.

#### 나. 캐릭터 육성하기 서비스

캐릭터 육성 서비스는 대행업체가 온라인상에서 이용료를 받고 게임 캐릭터 육성을 해주는 서비스이다. 사용자가 대행업체에게 돈을 주면 업체 직원은 의뢰한 사용자로부터 넘겨받은 계정으로 게임에 접속해 캐릭터를 대신 키워주는 방식이다.

문제는 업체 측에 자신의 게임 아이디와 비밀번호를 넘겨줘야 하는데 이 부분에서 개인정보 유출이라는 문제가 발생할 수 있다. 대부분의 게임업체가 아이디와 비밀번호만 있으면 주소, 연락처, 주민등록 번호는 물론 결제를 위한 계좌정보에 접근할 수 있도록 되어 있어 사용자의 중요한 개인정보를 파악할 수 있다. 또한 대행 서비스 업체에서 속성으로 레벨을 올리기 위해 게임업체에서 금지하고 있는 불법프로그램(오토프로그램 등)을 사용하는 등의 문제가 발생하여 캐릭터의 소유주인 사용자가 계정 압류를 당하는 등 피해를 입을 가능성도 존재한다.

현재 게임업계에서는 이와 같은 피해를 사전에 막기 위해 일반 사용자와 대행서비스 사용자 사이의 격차로 인한 게임 밸런스 붕괴를 막고 '작업장' 아이템 거래를 방지하는 목적으로 약관에는 대행서비스 이용금지, 계정 정지 등의 제재를 가하고 있다.

### 2.3.4 게임아이템 현금거래를 통해 발생 가능한 이슈

#### 가. 아이템거래를 통한 자금세탁(돈세탁)

중개상을 통한 거래의 특징으로는 게임아이템이나 게임머니의 거래가 성사되면 현금화가 이루어진다는 점이다. 그러나 아이템거래로 인한 현금화가 쉽게 이루어 지다보니, 돈세탁<sup>5)</sup>등의 행위가 발생될 수 있다. 우선 주중개상에서 이루어지고 있는 거래는 판매자, 구매자 간의 물품 확인의 불확실성과 관련해 돈세탁의 상황이 발생할 수 있다. 판매자와 거래자간의 안전거래를 위한 에스크로 서비스를 중개상에서 제공하고 있지만 판매자가 등록된 아이템이 실제로 구매자에게 전달되었는지 확인은 불가능하다. 물품을 실제로 받았는지 여부와 상관없이 구매자가 물품 수령완료를 누르면 거래가 성사되게 된다. 이와 같은 물품전달의 불확실성을 이용하여 아이템이나 게임머니는 이동하지 않고 현금

5) 돈세탁(Money Laundering)의 일반적인 개념은 범죄행위를 통해 얻은 수입을 불법적으로 조작해 자금의 출처를 은폐함으로써 추적을 어렵게 하는 행위



만 이동하는 결과가 나타날 가능성도 있다. 이로 인해 출처가 불확실한 자금이 순환될 수 있으며 이는 자금출처가 은폐되는 우려와 함께 중개상을 통한 부정적인 거래가 일어날 수 있는 요인으로 논의가 필요한 부분이다.

나. 계정거래 시 예상되는 상황

중개상에서 계정거래는 아이템, 게임머니의 거래와 달리 판매자의 개인 신상 정보 및 계정 포기 각서를 요구하고 있다. 계정거래에서는 판매자와 구매자간 다양한 문제점이 예상되는데, 구매자의 경우 계정 구매 완료 후 판매자가 다시 계정을 이용하기 위해 비밀번호를 바꾸고 다시 사용하는 경우가 나타나 피해가 예상된다. 또한 게임사에서는 계정거래를 약관으로 금지하고 있기 때문에 구매자가 계정거래로 인한 피해를 당했어도 피해보상이 힘들며, 중개상에서도 보상받기 힘들다. 판매자의 경우도 계정 거래 시 개인의 신상정보를 넘기기 때문에 개인정보를 도용당할 가능성이 높다. 그리고 계정만 넘겨주고 돈을 받지 못한 경우에는 사기죄가 성립하지 않기 때문에 피해보상을 받을 수가 없다. 사기죄는 재물이나 재산상의 이득을 요건으로 하는데 현금과는 달리 사이버 머니나 게임아이템, 계정 등은 법률상 이를 재물이나 재산상 이득으로 인정하기 않기 때문이다.

다. 판매자 정보의 부재

일반적인 온라인 쇼핑몰에서는 소비자들로 하여금 안심 하도록 구매를 하기 위해 이름, 연락처, 주소, 사업자 등록번호, 이메일 주소 등 세세한 내용들을 공개하고 있다. 그러나 중개상의 경우 판매자에 대한 정보를 제공하고 있지 않다. [그림 9]는 대표적인 중개상인 ‘아이템 매니아’의 거래내역이다.

물품 정보에는 등록일시와 거래유형(일반거래, 흥정거래), 구매수량, 거래금액만 등록되어 있을 뿐 판매자의 정보는 제공되지 않는다. 판매자에 대한 정보는 거래 신청이 진행 중일 때만 확인이 가능하며 거래가 종료된 이후에는 없어지고 거래내역과

관련된 정보는 중개상에서 관리하고 있다. 중개상에서 판매자 정보의 부재는 소비자가 판매자에게 사기나 피해를 입을 가능성이 크기에 논란의 여지가 존재한다.

**이전 종료 내역**

물품정보

거래유형	일반 구매		
거래번호	#2010020417217132	등록일시	2010-02-04 18:47:15
카테고리	아이온 > 루미엘 [마족] > 게임머니		
구매수량	1,000만 키나		
거래금액	10,000 원 (100만달 1,000원)		
물품제목	[수량: 1,000만] 꽃대지키나		

안녕하세요 (σ^\_^σ)  
찾아주셔서 감사합니다.  
신청하시고 전화주시면 출점할수있도록 빠른속도로 거래해드립니다.

[그림 9] ‘아이템 매니아’의 거래정보내역

라. 게임사 약관과 반대되는 현금거래

대부분의 게임업체는 약관을 통해 게임아이템, 게임머니가 사용자에 의해 현금으로 거래되는 것을 원칙적으로 금지하는 입장을 유지하고 있다. 그러나 중개상의 입장은 게임아이템, 게임머니 거래 시 안전하게 거래하는 방법을 제시하고 있는데 게임업체에 발각되지 않는 방법을 상세히 제시하고 있어 문제가 되고 있다. 대표적인 중개상 ‘B사’의 안전거래 수칙에는 현금 거래 시 게임사에 대한 조치를 받을 수 있다는 것을 명시하며 게임 내에서 채팅 기록, 운영자의 모니터링 또는 제 3자의 신고 등으로 발각될 수 있으니 채팅은 자제하고, 부캐릭터로 물품 수령을 하라는 등의 내용을 추천하고 있다.

2.3.5 게임아이템 현금거래 지원 서비스

게임아이템 현금거래의 다양한 방식과 대상 이외에도 게임아이템 현금거래를 지원하는 방식들이 존재하고 있다. 이것은 직접적으로 게임아이템 현금거래 서비스에 영향을 미치지는 않지만, 간접적으로 많은 영향을 미칠 것으로 분석된다.

가. 아이템 자동등록기

자동등록기란 중개상 사이트에 판매물품을 쉽게 할 수 있는 프로그램이다. 프로그램은 B 커뮤니티의 홈페이지에서 다운받아 사용할 수 있다.



[그림 10] 자동등록기 메인화면

자동등록기는 [그림 9]와 같이 마이크로소프트의 아웃룩 서비스처럼 중개상에서 사용하는 계정을 등록하여 사용을 시작한다. 물품등록에 관한 설정부터 시작하여 거래현황, 재고관리, 회계관리 등의 메뉴 등 다양한 서비스를 지원한다. 거래현황 메뉴에서는 등록된 모든 ID의 거래진행 건수를 확인할 수 있고, 재고관리 메뉴에서는 자신이 보유한 게임머니의 재고량을 서버별로 검색할 수 있다. 회계관리 메뉴에서는 실제 거래 완료된 내역을 통해 게임별 거래현황, 월간 거래현황 등에 대한 정보를 실시간으로 얻을 수 있다. 뿐만 아니라 현금거래를 위해 등록한 게시글의 재등록 및 삭제를 매크로 설정을 통해 10분에서 1시간 간격으로 게시 글을 다시 올리거나 어느 정도 시간이 지난 게시글은 자동 삭제 시킬 수 있다.

나. 현금거래 관련 정보교환

게임아이템 현금거래와 관련한 정보는 커뮤니티 사이트의 게시판이나 광고 등을 통해 공유가 된다. 카페 등에 가입된 회원들은 자신의 작업장의 모습들을 사진으로 게시하는 등의 홍보를 펼치고 있다. 또한, 게시판에는 다양한 시세와 아이템 관련 정보들이 공유가 된다. 물품을 사고파는 글과 판매나 구매에 대한 정보 등도 함께 공유가 된다.

이처럼 아이템 현금거래를 보조적으로 지원하거나, 커뮤니티 사이트, 인터넷 카페, 블로그 등을 통해 소규모로 운영되고 있는 현황이라 정확한 현황을 파악하기에는 어려움이 있다. 하지만, 해당 사이트들에서 제공되는 프로그램, 정보 등은 사용에 있어 문제점들이 될 만한 요소들을 가지고 있으므로, 지속적인 관리와 대응방안이 마련되어야 할 것이다.

3. 요약 및 결론

본 연구는 게임아이템 현금거래의 개념을 바탕으로 이해관계자, 거래 방식의 단계, 가치사슬 변화와 현재 상황에서 발생 가능한 이슈들에 대한 현황을 파악하고자 조사를 실시하였다.

먼저, 게임 공간 발생하는 경제행위인 게임아이템 현금거래에 대한 거래대상을 게임아이템, 게임머니, 계정 3가지로 나누어 개념을 정의하였다. 게임 내에서 구매하는 재화들이 증가할수록 게임머니, 게임아이템에서부터 게임 계정까지 거래의 대상이 확대되고 있는 추세이다.

게임아이템 현금거래의 이해관계자는 게임아이템을 현금으로 구매하는 소비자, 판매-구매를 연결하고 정보를 제공하는 중개상 그리고 게임업체로 나눠 볼 수 있다. 중개상은 게임아이템의 현금거래에 대한 정보를 중개하는 마켓플레이스로 판매자와 구매자의 불확실한 거래행위를 에크로서비스를 통해 보완해 주는 역할을 수행한다.

둘째, 게임아이템 거래 방식 변화에 대해 분석해 보았다. 1단계는 판매자와 구매자가 게임공간에서 아이템이나 게임머니를 교환하는 방식이다. 2단계는 게임 사용자들이 오프라인 만남을 통해 직접 접촉하여 게임 아이템을 교환하는 직거래 방식이다. 이와 같은 방식으로 게임아이템, 게임머니의 현금거래가 증가하면서 게임아이템 현금거래를 전문적으로 중개하는 중개상이 등장하였다. 3단계 방식은 이 중개상이 일정액의 수수료를 받으면서 아이템 거래를 중개해주는 방식이다. 4단계는 게임업체와 중개상의 협업을 통해 판매자와 구매자간의

거래 인증이 특징이지만 아직까지는 현실화 되지 못하고 있다.

셋째, 기존 게임아이템 현금거래 가치사슬이 변모한 최근의 현금거래 가치사슬의 형태를 분석하였다. 기존과 큰 차이점은 예전에는 생산과 판매를 동시에 했던 작업장이 존재하였지만, 현재는 딜러라는 유형의 판매자가 등장하는 등 가치사슬상의 변화가 발생하고 있다.

넷째, 게임아이템 현금거래와 관련된 다양한 이슈를 분석하였다. 게임아이템, 게임머니의 거래가 증가하면서 게임 계정, 캐릭터 육성서비스까지 그 범위가 확대되었지만 현재는 문화체육관광부의 아이템 거래 중개 서비스 권고에 따라 그 서비스들이 중단된 상황이다. 또한 아이템 거래의 불확실성을 이용해 출처가 불확실한 자금이 순환될 가능성이 있어 돈세탁의 우려가 이뤄질 가능성도 고려해 볼 수 있다. 기존의 온라인 쇼핑물과 달리 중개상의 경우 판매자에 대한 정보를 제공하지 않아 논란의 여지도 있다.

본 연구를 통해 온라인 게임을 중심으로 하는 경제행위의 특성과 이슈에 대한 조사와 분석이 진행되었다. 본 연구의 결과를 통해 분석된 게임아이템 현금거래와 관련된 개념들과 이슈, 문제점과 과급효과 등은 앞으로 온라인 게임 산업 관련 정책 및 각 업체들의 전략 수립 등에 중요한 현황자료가 될 것이다.

또한 게임아이템 현금거래 관련 이해관계자들에게 공통의 커뮤니케이션 수단을 제공할 수 있으리라 기대된다. 나아가 본 연구의 결과를 기초로 관련 이슈에 대한 다양한 연구가 뒤이어야 할 것이다.

## 참고문헌

- [1] (재) 한국게임산업개발원 “온라인 게임아이템 현금거래 심층 실태조사” 2006
- [2] 한국콘텐츠진흥원, “2009 대한민국 게임백서”, 2009.9
- [3] 한국콘텐츠 진흥원, “2010 대한민국 게임백서”. 2010.9
- [4] 한창희 외, “아이템 현금거래의 경제적 영향 분석 연구”, 한국게임산업진흥원, 2007.4
- [5] 보건복지가족부, “게임아이템 거래중개사이트 청소년 이용금지”, 전자신문, 2009.3
- [6] 윤선희, “온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구”, (재) 한국게임산업개발원 2005.4
- [7] 안재필, “게임콘텐츠 산어브이 아이템거래의 법,제도 도입에 관한 사례연구” 2005
- [8] 한창희 외, “사이버 공간 경제행위의 특성과 영향에 대한 연구”, 한국게임산업개발원, 2006.4
- [9] 양재모, “온라인 아이템 거래율을 위한 법제정 방안”, 온라인 게임아이템 현금거래 세미나 자료. 2005.11.29
- [10] 장재욱, “온라인 게임아이템 현금거래의 법률관계”, 중앙법학회 2007
- [11] 박상우 “MMORPG에서 나타나는 경제 현상의 성격” 게임문화 연구회 2004.12.26
- [12] 정재진·김태웅 “국내 온라인 게임의 게이머 형태 분석을 통한 성공연구, 정보처리학회논문지, 제 10권, 제 6호
- [13] 최승훈, 온라인 게임 아이템 현금거래 세미나 토론문, 온라인 게임 아이템 현금거래 세미나 자료, 2005.11.29
- [14] 최은창, 사이버 공간에서의 가상재화(Virtual Property)의 인정가능성에 대한 검토 : 온라인 게임 아이템 거래를 중심으로, 2004
- [15] 한창환, 디지털콘텐츠 진화모델 연구 - 온라인 게임의 모듈화된 게임 엔진 진화를 중심으로-, 게임산업 저널, 통권 7호
- [16] 임하나, “MMORPG의 게임 아이템 현금거래 유형과 한계점 연구”. 한국게임학회, 2009
- [17] 강지웅, “온라인게임 아이템 시장이 게임문화에 미치는 영향에 관한 고찰.” 한국사회학회, 2007
- [18] 최성락, “온라인게임 아이템 거래 규제방안에 관한 연구” 한국 행정학회 2006
- [19] 김형렬, “온라인 게임 아이템 현금거래 관련 법제 개선방안-법정책적 관점을 중심으로” 2007
- [20] 김종수, “온라인 게임의 아이템 경매방식 전자상거래 설계기법”, 멀티미디어학회논문지 2010
- [21] 최성락외 “게임이용자의 추세 경향분석” 한국 게임학회, 2010
- [22] Edward Castronova, Synthetic World (The Business And Culture of Online Games), 2005
- [23] The State of Play (Law, Games, And Virtual

World), The State of Play (Law, Games And Virtual Worlds) Balkin, Jack M. New York Univ Pr, 2006.11.01

[24] Edward Castronova, "Virtual World : A first-hand account of market and socit



박 채 희 (Park, Chae Hee)

2010년 한양대학교 경영학, 신문방송학, 석사  
현 재 한양대학교 경영컨설팅학과, 석사과정

관심분야 : 온라인게임 비즈니스, 인터넷 정보보호,  
디지털 자산



한 창 희 (Chang, Hee Han)

1994년 KAIST 산업공학, 석사  
1999년 KAIST 경영공학, 박사  
2000년 Georgia Tech 초빙연구원  
2000년 현대정보기술 연구원  
2001년 오픈타이드 코리아 컨설턴트  
현 재 한양대학교 경상대학 부교수

관심분야 : 온라인게임, 인터넷 서비스 설계 및 평가,  
전략 의사결정 분석, 사이버 경제



홍 유 진 (Hong, Yu Jin)

1994년 이화여자대학교 사회학과, 학사  
1997년 이화여자대학교대학원 사회학과, 석사  
2000년 이화여자대학교대학원 사회학과, 박사 수료  
2001년-2009년 4월 한국게임산업진흥원 정책연구팀장  
2009년 5월-현재 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부 책임  
연구원

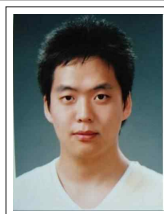
관심분야 : 문화콘텐츠 법제도 및 정책, 게임 산업 및  
문화



김 정 민 (Kim, Jung Min)

2008년 한양대학교 경영학, 학사  
2010년 한양대학교 경영학, 석사  
현 재 한양대학교 경영컨설팅학과, 박사과정

관심분야 : 인터넷 비즈니스모델, 온라인게임, 온라인  
광고 모델, 아이템 현금거래



김 민 관 (Kim, Min Kwan)

2007년 한국게임산업협회 객원 연구원  
2008년 한양대학교 경영학, 석사  
현 재 한양대학교 e-Business 경영학과, 박사과정  
한양대학교 지식서비스연구소, 선임연구원

관심분야 : 온라인게임 비즈니스, 디지털 생태계,  
시나리오 플래닝