

온라인게임 아이템 관련 이슈들과 미래 진화 방향 예측

서울대학교 경영전문대학원 / 유병준, (주)키움증권 / 이상빈

주 제 어 ▶ 온라인게임, 아이템, 아이템거래, 사이버, 게임머니

Key words ▶ online game, item, item transaction, cyber, game money

유 병 준 (Yoo, Byung Joon)

서울대학교 경영학과를 졸업, University of Arizona에서 MIS 석사학위를 취득하고, Carnegie Mellon University에서 경영학 박사 학위를 취득하였다. 홍공과학기술대, 고려대학교 경영대학 교수로 재직하였고, 현재 서울대학교 경영전문대학원 교수로 재직 중이다. 주요 관심 연구분야는 온라인게임 경영분석, 전자상거래 디지털컨텐츠 가격 전략, 온라인 경매 전략분석 등이다.

E-mail : byoo@snu.ac.kr

이 상 빈 (Li, Xiang Bin)

중국인민대학교에서 고려대학교에 편입, 경제학과를 졸업하고 서울대학교 경영정보전공 경영석사과정을 수료하였다. (주)넥슨 해외사업개발팀에서 근무하였으며, 현재 키움증권에서 재직 중이다. 주요 관심연구분야는 온라인게임 해외사업 전략, 온라인 증권 분석, 중국 금융시장 연구 등이다.

E-mail : sanayi6@gmail.com

목 차

I. 서론

- 1.1 개요
- 1.2 현황

II. 문헌연구

- 2.1 아이템의 의미 및 가치
- 2.2 아이템 현금 거래의 문제점
 - 2.2.1 작업장
 - 2.2.2 과몰입성
 - 2.2.3 사이버 범죄

III. 게임 아이템 및 아이템 거래에 대한 이슈

- 3.1 아이템 거래 관련 규제와 조치
- 3.2 재산권 문제
- 3.3 게임 아이템관련 새로운 이슈들
 - 3.3.1 아이템 생성 자체가 게임의 주요 목적 : 세컨드라이프
 - 3.3.2 게임유저에 의한 게임 경제규칙 제정 및 운영 : 이브 온라인

IV. 게임 아이템의 미래 진화 방향 예측과 관련 제언

- 4.1 유저가 참여하는 아이템 개발 및 소유권 인정
- 4.2 아이템 개발 시 관련 규정의 세심한 고려 필요성
- 4.3 아이템들의 결합 및 통합 운영 방향

V. 결론

국문초록

온라인게임 산업의 괄목할 발전과 함께 게임 아이템/게임머니 등의 게임 서비스 결과물에 대한 현금 거래가 자연 발생적으로 생성되어 그 규모가 날로 확장되면서 다양한 시각에서의 논의가 계속되고 있다. 이처럼 온라인게임이 사회적인 측면과 경제적인 측면에 있어서 상당한 영향력을 가져다 주고 있는 가운데, 특히 온라인게임 속의 아이템에 관한 사회적, 경제적인 의미가 매우 중요한 관심사로 떠오르고 있다. 현재뿐 아니라, 나아가 미래에 있어서 아이템의 의미와 가치를 파악하는 것은 건전한 온라인 게임 문화를 창조하고 온라인게임의 발전동력을 마련하는데 중요한 의미를 가지기에, 관련 내용의 연구 및 고찰을 본 보고서의 목적으로 한다.

본 연구는 먼저 최근의 아이템거래의 현황을 살펴보고 온라인게임 속에서 아이템의 중요성을 재확인하며 아이템에 대한 의미를 살펴보고 최근에 대두되는 문제점을 짚어보고자 한다. 이를 통해 아이템의 현재가치와 미래가치를 분석해보며, 또 아이템에 관련된 새로운 이슈들을 통해서 미래아이템의 개발에 대한 방향을 제시한다.

Abstract

With the unprecedented speed of growth of online game industry now, discussions in multiple aspects are going on the issues related to online games such as real money trading for virtual game items. While online games have multiple impacts for real society and economy, one of the most popular issues is the social and economic impacts of virtual game items and its real money trading. Because to understand the meanings and value of virtual items is important for the future as well as the present to nurture desirable culture and growth of online games, our study aims at reviewing and examining related studies.

For this purpose, our study surveys the current status of virtual item transactions, and examines the meaning and value of virtual items. From the survey and examination, it is expected that the value of the virtual items for the present and future is analyzed and the direction for the development of items in the future is suggested.

I. 서론

1.1 개요

우리나라 온라인게임산업은 90년대 후반부터 급격한 성장을 이루어 현재 세계 1위의 점유율과 경쟁력을 보유하고 있다. 온라인 게임산업의 괄목한 발전과 함께 게임 아이템/게임머니 등의 게임 서비스 결과물에 대한 현금거래가 자연 발생적으로 생성되어 그 규모가 날로 확장되면서 다양한 시각에서 이와 관련된 논의가 계속되고 있다. 온라인게임이 사회적인 측면과 경제적인 측면에 있어서 상당한 영향력을 가져다주고 있는 가운데, 특히 온라인게임 속의 아이템에 관한 사회적인 의미와 경제적인 의미가 아주 중요해진 바 현재뿐만 아니라 더욱이 미래에 있어서 아이템의 의미와 가치를 파악하는 것이 건전한 온라인게임 문화를 창조하고 온라인게임의 발전 동력을 마련하는데 중요한 과제임이 분명하다. 이에 본 연구는 관련된 이슈들을 정리해 보고 미래 게임 아이템의 의미와 발전 방향에 대하여 검토하여 보고자 한다.

1.2 현황

지금까지 게임아이템/게임머니와 같은 게임 서비스 결과물에 대한 아이템 현금거래 현상의 이해에 있어 그 기본적 정보가 될 수 있는 ‘아이템 현금거래의 규모’를 파악하고자 하는 시도가 수차례 있었다. 이들에 따르면 아이템 현금거래규모가 2004년 7,000억원~8,000억원, 2005년 1조원을 돌파한 것으로 추정되거나¹⁾, 2006년에는 1조 5,000억 원에 달할 것으로 예상되기도 하였으며²⁾, 또 다른 연구에서는 2006년의 현금거래 규모가 약 8,307억 원이라는 결과가 보고되기도 하였다³⁾.

1) 윤선희, 온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구 (KGDI 연구보고서 05-01), (재)한국게임산업개발원, P.33, 2005.4.

2) 한국경제, 게임아이템 거래 올해 1조5천억 예상, 2006.2.17.

3) 장용호, 온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사 (KGDI 연구보고서 06-011), (재)한국게임산업개발원, 2006.5.

II. 문헌 연구

2.1 아이템의 의미 및 가치

아이템은 사전적으로는 컴퓨터 관련 용어로서 ‘한 단위로 이루어지는 데이터는 집합, 종목, 항목’을 의미한다⁴⁾. 즉, 아이템은 컴퓨터 프로그램 내에서 파일을 구성하는 데이터의 구분에서 가장 작은 단위를 의미한다. 그런데 게임 내에서 가장 작은 단위인 아이템은 게임 내에서 장갑, 무기, 사이버 머니 등의 하나를 나타낸다. 따라서 게임 내에서의 아이템은 게임 내에서 게이머가 사용하는 각종 게임 내의 항목이나 단위 물품 등을 의미한다. 이러한 아이템은 프로그램의 일부분이기 때문에 게임 프로그램 내에서만 의미가 존재하고, 게임과 별도로 존재할 수 없다. 즉, 아이템은 게임 프로그램 및 게임 서버 내에서는 하나의 프로그램 코드로 존재하는 것이고 실질적인 형상이나 객체성을 지니고 있지 못하다. 그러나, 게임 내에 있어서 아이템은 독립된 하나의 개체로서 기능할 수 있다. 게임 내에서 아이템은 무기, 장갑, 자동차 등 외형적인 형상을 띄게 되며, 다른 아이템과 구별되고 각각 독특한 기능을 할 수 있다.

아이템 거래란 캐릭터, 장비, 사이버 머니 등의 게임 내의 아이템을 현금을 주고 사고 파는 행위를 의미한다. 캐릭터, 장비, 사이버 머니 등은 게임 내에서 게임을 수행하는 도중에 보상으로 주어지거나, 게임을 수행하는 중간에 필요에 따라 획득하여야 하는 아이템이다. 즉, 아이템은 게임 내에서 생성되고 게임 내에서 배분되고 게임 내에서의 논리에 의해 교환되는 것이 원칙이다. 그런데 게임 내의 과정을 거쳐서 얻어야 할 아이템을 게임 외부인 현실에서 현실의 돈을 주고 게임 내의 아이템을 구매 및 판매하는 행위를 아이템 현금거래라 한다. 최근 온라인게임의 급속한 발전과 더불어 가상현실(virtual reality)이라는 새로운 용어가 등장하고 어떤 경우에는 가상현실과 온라인게임을 거의 동등하게 사용하기도 한다. 가상현실(virtual reality)이라는 단어는 HMD(head-mounted display)와 데이터 글러브(data glove) 등의 테크놀로지를 연상시킨다. 흔히 가상현실이라는 것은 시각과 청각과 신체의 움직임이 완전히 신체 감각을 장악함으로써 물리적 현실 공간과 다른 또 하나의 공간을 경험할 수 있게 하는 환경 또는 장치를 지칭한다. 이와 같은 정의에 따르면 기껏해야 마우스와 키보드라는 입력 장치와 모니터 상에 나타나는 그래픽 사용자 인터페이스를 가진 온라인게임을 가상현실 도구라고 부르기에는 게임의 장치들은 초라해 보이기까지 한다. 게다가 감각적 현실감을 제공하는 가상현실 장치들이 하루가 다르게 기술적으로 발전하고 있는 것을 고려해 본다면 더욱 그렇다. 실제 플레이어들 간의 다

4) 최성락, 온라인게임 아이템거래 규제에 관한 연구, 서울대학교 행정대학원, 2006.08.

양한 상호작용과 이를 통해 이루어지는 사회적 관계들은 게임을 가상 사회의 하나로 만들어 간다. 플레이어들은 게임을 현실과 비슷하게 다룸으로써 즉 게임 속에서도 현실과 비슷하게 행동함으로써 게임은 실제 사회와 같은 특성들을 갖게 된다. 명성, 유명해지고 싶은 욕구, 권력, 개인 또는 집단 간의 갈등, 규범 등이 생겨나고, 이와 같은 사회적 특성들로 인해 대표 MMORPG게임인 리니지의 경우 게임 공간은 더욱 현실감 있는 공간으로 작용하게 된다. 먼저, 리니지 내에서 플레이어의 게임 내의 행위, 영향력에 따라 생기는 사회적인 평판, 가상 명성(virtual reputation)을 가진 캐릭터들의 이름은 플레이어의 캐릭터가 어떻게 가상공동체 내에서 정체성을 고정시켜 가는가를 보여준다.

다른 사람들보다 높은 레벨, 좋은 아이템 즉 좋은 무기와 방어구는 리니지에서의 중요한 권력의 자원이 된다. 이를 얼마나 가지고 있는가에 따라 고레벨과 저레벨로 나뉘며 고레벨의 캐릭터와 좋은 아이템은 다른 플레이어들의 동경의 대상이 되고 캐릭터의 힘은 곧 그 소유자인 플레이어의 공동체 내에서의 사회적 위세로 이어진다. 이런 점으로 인해 플레이어들 사이에는 고레벨과 친해지려 하고 자신보다 레벨이 낮은 플레이어를 무시하는 등, 고레벨과 저레벨에 대해 각기 다른 태도가 형성된다. 플레이어들의 태도에 의해 캐릭터의 레벨과 아이템은 플레이어들에게 단지 센 몬스터를 잡기 위한 기능적 도구가 아니라 사회적인 의미를 지니는 권력의 자원이 된다.

2.2 아이템 현금 거래의 문제점

아이템 현금거래는 사용자의 게임 이용 만족도 증가 및 사용자의 이용 행태 (사용시간 대비 결제금액)의 다양한 선택을 가능하게 하는 등의 효용을 가지고 있지만, 여러 가지 부작용으로 사회의 비판 및 정부에 의한 규제 대상으로서의 고려를 받아왔다. 본 절에서 이와 관련된 세 가지 문제점을 열거하고 상술하고자 한다.

2.2.1 작업장

디지털코드에 불과한 게임 아이템으로 인해 현실 세계에서, '작업장'이라 불리는 새로운 일자리가 생겼는데 기존 연구의 정의⁵⁾⁶⁾에 의하면 여러 사용자들이 한 장소에 모여 특정 온라인게임의 캐릭터를 키우면서 게임머니를 벌고 게임아이템을 수집해서 이를 현금화하려는 목적으로 생성되어 활동하는 장소, 인력, 조직, 해당 게임 서비스의 계정 등이다. 주로 작업장이라는 현상에 대한 설명이며, '게임아

5) 한창희, 사이버 공간 경제행위의 특성과 영향에 대한 연구 (KGDI 연구보고서 06-008), (재) 한국게임산업개발원, 2006.4.

6) 정용호, 온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사 (KGDI 연구보고서 06-011), (재)한국게임산업개발원, 2006.5.

이템/게임머니의 현금화' 라는 작업장형 사용자의 게임 서비스 사용 목적을 제시하고 있다. 이는 주로 초기 작업장의 형태로서 여러 사용자들이 한 장소에 모여서 게임 서비스를 활용하는 형태를 설명하는 의미이지만, 현재는 불법프로그램 등을 활용하여 소수 혹은 개인 사용자가 작업장 형태의 게임 서비스 활용 행태를 보이기도 한다. 법률상의 정의⁷⁾로는 게임 제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하거나 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터인데 이 정의는 아이템 현금거래 금지 대상으로서의 '작업장' 을 명시화하고 있으며, 영리를 목적으로 하는 행위라는 점에서 기존의 정의 및 공문화된 개념과 그 의미를 같이 한다. 하지만 '게임 제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하거나 게임물의 비정상적인 이용' 과 같이 작업장의 불법적 성격을 보다 상세하게 제시하였다. 그럼에도 불구하고 이는 일반적 게임 서비스 사용자로부터 작업장형 사용자를 구분할 수 있는 객관적 기준이 되기에는 한계가 있다. 현재 관심의 대상이 되고 있는 작업장은 게임업체와 사회에 문제를 야기하는 일부 게임 서비스 사용자로, 게임 서비스의 사용에 있어서 '불법프로그램의 사용', '개인정보의 유출 및 도용' 과 같은 불법행위를 동반한다. 이러한 불법행위를 동반하는 게임 서비스 사용자의 경우 실제로는 개인이라 할지라도 주목하여 살펴볼 범주에 포함시켜야 하며, 따라서 이러한 사용자를 '작업장형 사용자', 이들에 의해 발생하는 아이템 현금거래를 '작업장형 아이템 현금거래' 로 인식할 것을 제안한다.

작업장형 사용자의 일반적 행태 및 특성 중 주로 '불법프로그램의 사용' 이나 '개인정보의 유출 및 도용' 등은 게임 서비스 사용의 행태로서 나타나게 되며, 작업장형 사용자를 일반 사용자와 구분할 수 있는 많은 판단의 기준을 제공하게 된다. 또한 '아이템 현금거래를 활용한 이윤 추구' 는 중개상에서의 아이템 현금거래 행태로서 나타날 수는 있지만, 이는 게임 서비스를 활용함에 있어 '불법프로그램의 사용' 이나 '개인정보의 유출 및 도용' 과 같은 불법적 행위를 동반한 것이 확인되지 않는 이상 작업장형 사용자로 판단하기에는 한계가 있다.

2.2.2 과몰입성

한국정보문화진흥원에서는 인터넷 과몰입을 일반사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 고위험 사용자군으로 분류하고 있는데, 일반사용자군은 심리적, 정신적으로 문제가 없는 정상적 상태이며, 잠재적 위험 사용자군은 금단, 내성, 일상생활 장애 중 최소한 하나에 해당되는 상태이다. 고위험 사용자군은 금단, 내성, 일상생활 장애에 모두 해당되는 중증 상태를 가리키는데 이 고위험 사용자군이 인터넷 과몰입에 해당된다. 정보통신윤리위원회의 조사에서는 인터넷 과몰입자인 고위험 사용자 군이 전체 인

7) '게임산업진흥에 관한 법률' 시행령 제18조의 3(게임머니 등) 3.

터넷 사용자의 3.3%, 인터넷 과몰입의 위험이 있는 잠재적 위험 사용자군은 전체 인터넷 사용자의 11.4%에 해당하는 것으로 나타나고 있는데 고위험 사용자군 중에서 40%가 온라인게임을 매우 자주 하는 것으로 나타나고 있어 온라인게임을 자주 하는 사람들 중에서 인터넷 과몰입자가 많이 발생하고 있다는 것을 보여준다⁸⁾. 아이템 거래는 게임에 더 몰두하게 만들고 게임 시간을 증가시킬 수 있다는 측면에서 게임 과몰입과 연결된다고 본다. 그러나 MMORPG 게임의 경우 아이템 거래가 게임 과몰입에 미치는 효과는 아이템 거래 목적에 따라 다르게 나타난다. 예를 들면 아이템 거래는 대부분 게이머들의 게임 시간을 증가시키는 것이 아니라 게임 시간을 극도로 단축시켜 주지만 혈전 및 공성전 등을 위해서 발생하는 아이템 거래는 게임 시간을 증가시키는 효과를 지니고 있다. 고레벨 캐릭터들은 아이템 거래를 통하여 혈전, 공성전 등의 정치력 획득을 위한 전쟁을 벌이게 된다. 이 경우는 아이템 거래가 없었다면 수행하지 못하였을 전쟁을 아이템 거래로 인하여 전쟁을 수행할 수 있게 되는 것이기에 아이템 거래는 보다 더 게임에 열중하게 만드는 요인이 된다. 즉 MMORPG 게임의 경우 장비를 구입하기 위해서 이루어지는 아이템 거래는 게임 시간을 감소시켜 주는 효과가 존재하고, 혈전 및 공성전 등을 위해서 이루어지는 아이템 거래는 게임 시간을 증가시켜주는 효과를 나타낸다.

학생들이 공부하는 시간을 빼앗긴다는 학부모들의 우려 요소가 있지만, 오늘날 청소년들에게 온라인게임이 주요한 여가 활동의 하나이자 놀이 문화이고 생활 공동체로서의 발전 가능성까지 가지고 있다는 것은 분명한 현실이다. 온라인게임 과몰입에 있어서는 예방이나 자기 규율 능력의 함양, 과몰입으로 발전시 적극적인 치료 대책의 강구 등이 중요한데, 온라인게임을 여가로 인식하지 않고 피해만 가져오는 활동으로 여기는 경우 그러한 갈등은 해소보다는 증폭될 가능성이 크다. 따라서 무엇보다 청소년들에게 있어 게임이 여가 문화의 하나임을 인정하는 것이 중요하다. 현재 게임사들 스스로 논란 속에도 장시간 게임참여시 피로도를 주는 등 게임 디자인에서의 과몰입성 완화를 위한 개선 노력 등 내부적 활동, 과몰입성 치료 활동 참여 등 외부적 활동 등의 노력을 기울이고 있으며, 이는 계속 기업으로서의 가치 유지라는 게임사들의 기업가치 관리 측면에서도 바람직한 활동이라고 생각된다.

2.2.3 사이버 범죄

사이버 범죄 건수는 해마다 계속 증가하고 있는데 현재 우리나라에서 발생하는 사이버범죄에서 가장 큰 비중을 차지하는 것이 게임과 관련된 범죄이다⁹⁾. 온라인게임에서 사이버 범죄가 발생하는 이유는 아이템거래 때문인데 온라인게임의 아이템이 현금과 거래될 수 있기 때문에, 아이템을 획득하기 위

8) 최성락, 온라인게임 아이템거래 규제에 관한 연구, 서울대학교 행정대학원, 2006.08.

9) 서울신문 2003년 4월 11일

하여 사이버 범죄를 저지르게 되는데, 아이템과 관련된 사이버 범죄의 유형으로는 사기, 해킹, 개인정보 도용 등이 있다¹⁰⁾. 불법 프로그램이나 다른 사람의 명의를 도용하여 게임 아이템을 얻는 것은 일반적인 게이머들이 할 수 있는 일은 아니다. 따라서 이러한 사이버 범죄는 전문 조직에 의하여 발생한다. 전문적인 기법으로 게임 아이템을 다량 획득하고 이를 일반 게이머들에게 파는 방법으로 아이템 거래가 발생하는데 이러한 유형은 불법 프로그램 및 명의 도용 등의 사이버 범죄와 긴밀한 관계를 지닌다.

III. 게임아이템 및 아이템거래에 대한 이슈

3.1 아이템 거래 관련 규제와 조치

아이템 거래는 1998년 리니지 게임 서비스 시작 이후에 나타난 인터넷 정보화 시대의 새로운 현상이다. 2004년 10월 게임 아이템 판매로 수익을 내는 부분 유료화 온라인게임에 대해 규제를 강화하는 등급심의 기준이 제시되었으며, 이에 의하여 현재 아이템 거래와 관련하여 게임물 심의기준 15조가 제정되었는데, 게임물 심의기준 제15조에서는 “지나친 사행심을 유발하는 화투, 포카, 로얄카지노, 슬롯머신, 빠징코, 경마 등의 게임을 이용하여 다자간에 사용할 수 있도록 한 경우와 다자간에 네트워크를 구축하여 온라인상에서 얻은 점수를 현금화(계좌이체, 온라인 송금, 사이버머니 등) 할 수 있는 경우 이용불가결정을 할 수 있다”고 하여 아이템 거래와 관련된 규정을 두고 있다. 그리고 세부 기준으로 MMORPG 게임의 경우 PK시 아이템 드롭이 가능할 경우에는 18세 이상, PK (Player Killing)시 아이템 드롭이 이루어지지 않을 경우에는 15세 이상으로 등급분류를 하고 있으며 부분유료화 게임의 경우 14세 미만은 선물하기 불가, 15~17세는 월 5만원 이내, 18세 이상은 월 15만원 한도 내에서 아이템 구입과 선물하기 등이 이루어지도록 하고 있다. 그리고 2005년 10월에는 공정거래위원회가 온라인게임사의 약관에 대하여 현금거래를 했다는 이유로 영구적으로 계정을 정지시키는 조항은 무효라고 판정하였으며, 현금거래 금지 약관 조항은 유효한 것으로 보았다. 아이템 거래는 사회적으로 문제가 된 이후 계속해서 정부의 규제 초점이 되어 왔다. 하지만 정부측에서는 직접적으로 아이템 거래에 대하여는 규제를 하지 않고 아이템 거래와 관련이 있는 PK¹¹⁾의 폭력성, 사행성에 대한 규제 등의 간접적 방법

10) 한국경제신문 2005년 12월 11일

11) PK(Player Killing)는 게임 내에서 다른 캐릭터를 살해하는 행위를 말한다. 리니지 게임 내에서 몬스터나 다른 캐릭터의 공격을 받아 캐릭터가 사망하면 일정 확률로 자신이 보유한 무기 및 장비를 떨어뜨리게 된다. 따라서 살인 캐릭터는 살인시 다른 캐릭터가 보유한 현금 가치 있는 아이템을 얻을 수 있게 되어 PK를 저지르고자 하는 동기를 얻게 된다. PK는 이와 같이 아이템 획득과 깊은 연관을 지니고 있기 때문에, 아이템 거래 규제의 일환으로 PK시스템을 규제하게 되었다.

으로 아이템 거래를 규제하고자 하였다. 그러나 이러한 간접적 규제는 아이템 거래 감소에 큰 영향을 미치지 못하였고 현재까지 규제의 당위성만 논의되고 어떤 방법으로 어떻게 규제할 수 있는가에 대한 절차적 합의까지는 이르지 못하고 있다. 정부 측에서 직접적으로 아이템 거래에 대하여 규제하지 않는 근본적인 이유는 우선 현실의 법제도 하에서 아이템이 별개로 거래규제 대상이 될 수 있는 물적 재산이 아니라는 점과 아이템 거래가 발생하는 근본적인 원인 및 현실적 효과에 대한 조치 없이 외형적인 아이템 거래 행태만을 규제의 목적으로 하고 있다는 측면에 기인한다고 볼 수 있다.

게임회사 측에서는 약관으로 아이템 거래를 강력히 규제하고 있다. 아이템 거래가 발생하였을 시 계정 영구 정지 등의 조치를 취하고 있는데, 판매자만이 아니라 구매자도 계정을 영구 정지하는 등의 강력한 조치를 취하고 있다. 오히려 공정거래위원회는 2005년 10월, 아이템 거래 시 계정을 무조건 정지시키는 것은 소비자의 권리를 지나치게 제약하는 것이라 하여 현금 거래시 무조건 계정을 정지시키는 약관 조항은 무효로 판정하고 시정조치를 내렸다.

결과적으로 아이템거래 규제와 관련하여 게임회사는 게이머의 아이템거래를 규제하였으나, 현실적 실효성이 적어 정부가 나서서 아이템 거래를 규제하여 주기를 바랐다. 이에 정부는 2007년 ‘게임산업 진흥에 관한 법률’에서 작업장 등 사업적 목적을 가진 경우는 규제하되 일반적인 게임 유저간의 아이템 거래를 인정함으로써, 합법적 제도 하에서의 아이템 거래의 길을 최근에 제시하였다. 또한 이와 함께 국제정도 아이템 거래에 대한 공식적인 과세 및 징세를 2007년 하반기부터 시행하기 시작하였다.

3.2 재산권 문제

아이템 자체의 의미는 컴퓨터 용어로 파일을 구성하는 데이터의 구분에서 가장 작은 단위나 항목을 의미하는 것이고, 게임 아이템은 온라인게임 상에서 게임을 플레이하기 위하여 소요되는 여러 가지 유형의 항목을 의미한다. 권리의 객체로서 게임 아이템의 지위는 앞서 본 게임프로그램의 일부로 구성된 정보라는 성질을 띠고 있다. 따라서 게임 아이템 자체는 게임프로그램을 벗어나 별개의 독립되어 존재할 수도 없고, 지배할 수도 없는 것이다. 즉, 앞서 게임 아이템이 재물과 유사하게 독립성, 배타적 지배 가능성을 띠는 것처럼 느껴지고 있다.

그렇게 기능하는 것은 어디까지나 게임서비스 내에서의 작용인 것이다. 이러한 점에서 게임 아이템은 물건이나 재물이 아니라 지적 산물인 게임프로그램에 일부로 구성되어 있는 부수적 기능인 것이다. 리니지 게임서비스 이용약관 제16조가 ‘이용자의 캐릭터, 아이템 등 게임 내 모든 정보는 당사가 일체의 권리 및 권한을 소유하며, 게임의 기획이나 운영상 필요하다고 판단될 경우 당사에서 추가, 삭제, 변경할 수 있습니다.’고 규정하고 있지만 여기에서의 소유는 캐릭터, 아이템, 정보 자체를 재물로 보

아 이를 소유한다는 뜻이 아니라 바로 이에 대한 지적재산권적 권리를 게임사가 보유한다는 의미로 해석되며, 게임사는 게임 아이템, 캐릭터 등이 자사의 저작물이라고 주장하고 있다.

한편, 많은 게이머들은 게임서비스를 통해 플레이하여 획득한 게임 아이템은 그들의 소유라고 주장하고 있다. 즉 그들은 게임서비스 내에서 몬스터를 사냥하여 얻은 게임 속 화폐 내지 칼, 방패 등의 아이템을 '구했다', '판다', '빌린다'와 같은 용어를 사용하여 내심 자신의 소유물과 같이 표현하고 있다. 하지만 첫째로, 아이템은 물건이 아니라는 점에서 '소유물'이 될 수 없고, 둘째로, 이미 게임사가 그 저작권적 권리를 갖고 있는 타인의 것이라는 점에서 '자신의' 것이 될 수 없다. 게임서비스 속의 게이머들에게 현실에서의 사냥 시 획득한 노획물에 대하여 인정되는 무주물 선점의 이론을 적용할 수는 없는 것이다.

하지만, 이미 기술한 바대로 공정거래위원회는 아이템 거래 시 계정을 무조건 정지시키는 것은 소비자의 권리를 지나치게 제약하는 것이라 하여 현금거래시 무조건 계정을 정지시키는 약관 조항은 무효로 판정하고 시정조치를 내려 어느 정도 소비자의 아이템에 대한 권리를 보호하는 판단을 내렸다. 또한, '게임산업진흥에 관한 법률'에서는 작업장을 제외한 일반 사용자의 아이템 현금거래에 대하여서는 그 합법성을 인정함으로써 소비자의 아이템에 대한 일종의 재산 관리권을 일부 인정하고 있다. 이는 정부의 소비자 권익 보호라는 대의적 입장과 그 견지를 같이하고 있다고 할 수 있는데, 차후 일부 게임들이 운영 손실에 의해 게임운영 자체를 중단하게 될 때 게임 유저들의 재산 권리에 대한 보전 요청이 야기되고, 분쟁이 일어날 소지를 가지고 있다고 생각된다. 설사 법적으로는 게임개발 및 운영사들이 그 권리를 인정 받는다고 해도 사회적으로 보상 압력을 받을 소지가 열려 있는 것이다.

3.3 게임 아이템관련 새로운 이슈들

온라인게임 아이템의 현금거래 양성화를 둘러싸고 업계와 게임유저들간 논란이 식을 줄 모르고 있다. 이러한 논란 속에서도 아이템 거래액은 줄곧 성장하는 추세인데, 이하에서 본 연구는 최근에 이슈가 된 세컨드라이프와 eve online에서 나타난 아이템관련 이슈를 짚어보고 그 의미가 미래 아이템의 의미 변화에 시사하는 바를 찾아보고자 한다.

3.3.1 아이템생성 자체가 게임의 주요 목적 : 세컨드라이프

세컨드라이프는 린든 랩(Linden Lab)에서 2003년부터 서비스를 시작한 3차원 가상 플랫폼이다. 2006년 초 10만명에 불과했던 이용자는 2007년을 기점으로 폭발적으로 증가하기 시작하여, 2007년 11월말 기준 가입자 1,100만명을 넘어섰고 월 20%의 급성장세를 보이고 있다. 이러한 이용자의 꾸준

한 증가는 바로 높은 자유도 보장과 가상경제 형성 때문이다.

세컨드라이프에서는 사람들이 무언가를 함께 만들거나 가상 제품과 서비스를 판매하는 기업체를 설립할 수 있다. 3차원 가상 세계에서 실시간으로 플레이어 수천 명이 서로 협력하고 경쟁하는 온라인 커뮤니티를 구축한다. 리더 플레이어는 조직적, 전략적 문제들을 해결해야 한다. 우선 유능하면서 문화적으로 다양한 배경을 가진 구성원들을 모집하고 평가하며 유지한다. 또 이들에게 동기를 부여하고 보상을 제공해야 한다. 계속 변화할 뿐만 아니라 충분하지도 않은 데이터들을 분석해 신속하게 결정을 내려야 한다. 디지털로 연결된 유동적 환경 속에서 팀원들이 자발적으로 조직을 구축하고 지속시켜야 하기 때문이다. 세컨드라이프 속의 리더가 팀원들을 질서정연하게 이끌 수 있는 가장 중요한 요소는 가상 화폐를 통한 인센티브이다. 리더들은 다양하고 정교한 인센티브 시스템을 통해 팀에 대한 기여와 플레이어 개개인의 성과에 따라 차별화된 린든 달러를 지급하는 등의 방식으로 보상해준다.

세컨드라이프는 가상공간에 개인이 활동 가능한 영역을 제공해줄 뿐이다. 세컨드라이프에서 이뤄지는 모든 활동은 개인자유에 맡겨지며, 따라서 개인은 자신이 원하는 모든 것을 세컨드라이프에서 구현할 수 있다. 세컨드라이프는 개인 사용자의 보다 원활한 창조 활동을 위해 스크립트 언어, 클라이언트 소스 코드, 3차원 모델링 도구 등을 제공하고 있다. 개인의 노력으로 발생한 모든 아이템 및 활동 등에 대한 지적재산권은 개인이 가진다. 지적 재산권의 개인 소유는 다른 플랫폼이나 3차원 기반의 게임과 구분되는 뚜렷한 특징으로, 개인이 생성한 아이템에 대한 교환이나 가치평가가 가능하다. 세컨드라이프의 또 다른 특징 중의 하나가 오픈소스라는 것인데, 즉 소스를 일반 유저들에게 공개하는 모델을 채택함으로써 개발비용을 현저하게 줄일 뿐만 아니라, 최상의 서비스를 제공하여 진입장벽을 낮추어 누구나 손쉽게 접근할 수 있으며 전세계 우수한 기업들에게 기업홍보를 할 수 있는 유리한 장을 제공함으로써 광고 수입 역시 중요한 수익원의 하나로 자리매김을 하였다.

상기에 서술한 비즈니스 모델을 기반으로 세컨드라이프에서는 가상 경제권이 형성돼 아이템 생성, 거래, 교환 등이 가능해졌다. 경제 활동에서 발생된 가상 화폐를 현실 화폐로 교환이 가능해 현실적인 수익도 가능하다. 현재 세컨드라이프에서 통용되는 린든 달러(L\$)는 변동환율제를 적용하고 있으며 1 달러(\$)는 L\$ 240~350에 교환되고 있다. 세컨드라이프의 수익구조는 가상토지 대여 및 가상경제 활동 수수료이다. 린든 랩은 세컨드라이프의 주 토지(Main Land)에 개인 사용자가 사용할 수 있는 땅을 대여해 주거나, 별도의 섬(Island)을 대여해 주고 구입 및 유지에 대한 비용을 청구하고 있다. 주 토지는 크기에 따라 청구 금액이 결정되며 65,536m²에 해당하는 섬의 구입비용은 \$1,675이고 월 유지비가 \$295이다. 또한 개인 사용자가 경제활동을 자유롭게 하기 위해서는 프리미엄 계정으로 등록해야 하는데 월 계정비용은 \$9.95이며, 개인사용자간의 아이템 교환, 환전 등 활동에 수수료를 부과하고 있다¹²⁾.

2007년 11월 30일, 한국의 티엔터네인먼트가 세컨드라이프의 한국 공식파트너로 선정이 되었으며 린드랩의 차별화된 기술 및 서비스 지원을 받아 한국 이용자들을 위해 새롭게 서비스를 런칭하였다. 한국 이용자들은 '세라코리아'를 통해 '세컨드라이프'의 이용자 계정을 등록하고 '세컨드라이프' 사용에 필요한 뷰어를 다운로드 받을 수 있으며 그간 어렵게 느껴져 왔던 세컨드라이프 이용에 대한 국내 사용자들의 진입장벽을 소화하는데 주력했다. 공식서비스에는 국내 이용자에게 익숙한 웹 환경의 블로그, 카페 등의 커뮤니티 기능을 세컨드라이프의 3D 가상세계와 연결해 실시간 상호작용이 강화된 신개념의 SNS 서비스가 추가된다. 하지만 아직까지 정부와 린드달러 유통에 대한 협의는 이뤄지지 않은 상태다. 린드달러를 실제 돈으로 환전하는 행위는 현행 게임산업진흥법상 불법환전 금지 규정에 저촉되기 때문이다. 하지만 기술적으로는 세라코리아닷컴에 접속해 린드달러를 구입, 거래 하는 것이 가능하다. 유무선 전화결제 전문업체 다날은 12월3일 티엔터네인먼트에 휴대폰 결제서비스를 제공한다고 밝혔다. 이에 따라 한국의 세컨드라이프 사용자들은 린드달러 결제 시 다날이 제공하는 결제시스템으로 해결 할 수 있게 되었다. 한편 세컨드라이프와 연동한 한국 서비스가 잇따라 나오고 있다. 가상 현실 마케팅업체인 애시드크레비즈(www.acidcre.biz)는 세컨드라이프 안에 가상의 서울을 건설하는 '버추얼 서울 프로젝트'를 진행하고 있으며, 조이윈드 코리아(www.joywindkorea.com)는 자체 커뮤니티 사이트에서 세컨드라이프 계정을 만들 수 있는 시스템을 개발했다¹³⁾.

린드랩이 이렇게 한국 진출을 행했지만, 한국 정부가 게임을 이용한 가상머니를 현금화하는 것은 불법으로 단정을 짓고 있기 때문에 세컨드라이프를 위해 새로운 제도를 마련하는데는 많은 시간이 소요될 것이며 특히 온라인게임의 강국인 한국에서 한 회사를 위해 새로운 법률안을 내놓기란 힘든 실정이다. 가상머니를 현금화하는 것은 불법이지만 앞서서도 언급되었듯, 각종 아이템들은 이미 현금으로 많이 거래가 되고 있으며, 이 부분에 대해서 법률안을 마련, 제재하게 된다면 온라인게임시장에 큰 파장을 불러일으킬 수 있어, 법률안 제정에 있어서 신중한 고려가 필요한 상황이다.

3.3.2 게임유저에 의한 게임상 경제규칙 제정 및 운영 : 이브 온라인

이브 온라인(Eve Online)은 아이슬란드에 위치한 CCP란 개발사가 제작자로 2002년 서비스를 시작, 이듬 해에 2003 Gamespy Best Graphics와 IGN 2003 Outstanding Technical Achievement in Graphics, Game Revolution 2003 Editor's Choice Awards! 등을 수상한 화려한 전적의 온라인 게임이다.

12) LG CNS, 가치창조 12월호

13) 데일리서프라이즈, 2007.11.29, http://www.dailyseop.com/section/article_view.aspx?at_id=68835

■ 우주 스케일

현재까지 나온 MMOG게임 중 가장 큰 스케일이라고 할 수 있겠다. 이브 안에는 약 5000개의 태양계가 존재하며, 각각의 태양계 안에는 수십의 행성, 달, 소행성대 등 모두 다른 모양을 가지고 있다.

■ 월드서버

이브의 게임서버는 단 한개다. 단일 서버이기에, 이브를 한다면 게이머가 전세계적인 영향력을 가질 수도 있다. 동시 접속인원은 약 20,000~30,000명 정도다.

■유저에 의해 규정되고 운영되는 경제 시스템

이브의 경제시스템은 그야말로 실제 경제와 거의 흡사하다고 볼 수 있다. 이브의 경제는 모두 게임 유저들에 의해서 만들어지고 조정된다. 일례로 기존 게임에서 서버(게임운영사)에 의해 시행되는 가상머니 거래도 유저에 의해서 시행되어야 한다. 이를 위해 가상의 금융업이 발달을 하였는데 그 중에서도 은행과 보험업이 새롭게 탄생한 것이 특징이다. 또한, 이브 온라인의 마켓 시스템은 매우 편리하며 강력하여 매우 많은 정보가 유저에게 제공된다. 자신이 사고자 혹은 팔고자 하는 아이템에 대해 어느 곳에서 비싸게 팔 수 있는가 혹은 싸게 살 수 있는가에 대한 차이도 바로 알 수 있으며 아이템 시세를 그래프로 표시 최고 6개월 전의 시세변동사항과 현재의 변동사항까지 파악할 수 있다. 이 역시 시스템적인 부분이 아니라 실제 유저들의 실시간 상거래로 인해 즉각 변화하게 된다. 또 작게는 항성계 크게는 주변 수십계의 항성계를 통합하여 검색할 수 있는 마켓검색으로 인해 해당지역을 일일이 찾아가지 않아도 요구하는 아이템을 찾아 구입할 수도 있다¹⁴⁾. 최근 게임개발사 CCP는 이브 온라인의 최고재무책임자로 경제학자를 임명하였으며, 책임자이자 경제학자인 예올푸르 구오드문슨은 이브 온라인에서 각종 게임 아이템과 토지의 가격을 관리하고 있다. 게임 아이템(광물, 총 따위) 가격이 너무 오르면, 그의 분석에 따라 사이버 머니를 소진시킬 수 있는 도구들을 새롭게 만들거나, 광물이 묻힌 또 다른 게임 대륙을 개설하는 등 물가 안정화에 돌입한다¹⁵⁾. 회사 측은 “실물 경제에서는 정보를 얻기 힘들기 때문에 부정확한 데이터를 바탕으로 이론을 도출하는 경우가 적지만, 가상 사회에서는 운영업체가 정확한 디지털 정보를 갖고 있어 실물 경제정책보다 더 우수한 정책을 내놓을 수 있다”고 강조했다. 구오드문슨 최고재무책임자는 “앞으로는 가상 사회에서 먼저 새 경제정책을 적용해보고 장단점을 파악한 후, 이를 실물경제에 적용하는 일이 흔해질 것”이라고 말했다.

14) <http://bells4th.egloos.com/545340>

15) 전자신문, 2007.08.20

이와 같이 유저가 자유로운, 거의 모든 일들이 유저들에 의하여 개발 및 조정되는 이브 온라인의 특성은 장차 그 장점들이 주요 게임사들에 의해서 선별적으로 도입될 가능성이 크다고 보인다.

가상세계 경제시스템을 활용한 경제교육 분야에의 활용도 앞으로 연구되어야 할 분야이다. 이브 온라인 뿐만 아니라, 가상의 세계와 그 경제시스템을 가지고 있는 게임들은 경제교육에 활용될 수 있다. 일례로 한국 온라인게임인 군주온라인을 활용한 교육이 초등학생들의 경제 이해에 도움을 주는 사실을 입증한 연구 사례가 있으며,¹⁶⁾ 다른 게임들도 경제 교육 등에 활용되는 사례들이 발견되고 있다. 이처럼 온라인게임은 사회적 기술 습득의 시뮬레이션의 장으로 활용될 수 있다.

IV. 게임 아이템의 미래 진화 방향 예측과 관련 제언

4.1 유저가 참여하는 아이템 개발 및 소유권 인정

세컨드라이프의 갑작스러운 주요 인기원인 중 하나로 게임 유저가 참여하여 직접 아이템을 개발하는 것이다. 기존의 게임에서와 같이 아이템이 누구의 재산이냐의 분쟁이 아니라, 게임유저의 아이템에 관한 재산권을 인정하는 것에서 더 나아가 아이템의 유저에 의한 자발적 창작을 유도하는 것이다. 이를 통하여 세컨드라이프는 가상세계 네트워크 내의 참여가치를 창출하는 지원동력을 외부의 유저들에게서 끌어내고, 유저들은 또한 자발적인 창작을 통하여 참여에 대한 흥미 유발을 하게 되는 일석이조의 효과를 얻을 수 있었다.

이는 최근 인터넷 경제의 주요 관심사 중 하나인 UCC(User Created Contents)의 성공요인과 맥락을 같이 한다고 할 수 있다. 바로 유저의 참여에 대한 흥미를 유저 자신의 UCC 창작을 통하여 이끌어냄으로써 다양한 콘텐츠를 확보함과 동시에 자발적인 유저의 참여에 의한 흥미유발을 일으키고, 이에 의한 반복적이며 폭발적인 네트워크의 확대 효과를 창출한 그 효과가 가상세계 운영에도 이와 같은 방식으로 적용이 가능하다는 것을 보여주고 있는 것이다. 일부 한국의 세컨드라이프를 꿈꾸던 개발사들의 출시작들이 가지고 있는 주요 문제점 중의 하나가 바로 이 부분에서 기인한다고 보인다. 국내 개발사들의 경우 대부분의 아이템을 기존과 같이 게임개발사가 공급하고자 시도함으로써, 가장 중요한 세컨드라이프의 장점인 유저에 의한 아이템 창작 기능 부여 및 그 저작물 공급을 간과한 것이다.

16) 경향게임스, 2005. 08. 08

세컨드라이프의 예와 비교하여, 이브 온라인에서는 아이템의 분배 등 관련 경제 시스템 자체의 규정 및 개발에 대하여 이브 온라인에 참여한 게임 유저들에게 그 제정 권한을 줌으로써, 유저들의 참여를 유발시키고 최적의 사회 시스템을 구축하는 이중의 효과를 창출한 예라고 할 수 있다. 이브 온라인의 경제시스템은 유저들이 원하고, 다수에 의해서 최적이라고 생각되는 시스템으로 변화하고 선택되어 왔다. 이를 기반으로 만족도와 충성도가 높은 게임유저들이 이 게임에 참여하고, 지속적으로 시스템을 조정 및 발전시키고 있다.

이와 같은 변화가 똑같은 형태로 다수의 게임 개발 및 운영에서 일어날지는 예측하기 쉽지 않다. 하지만, 차후 게임 개발에 있어서 어떤 형태이든 게임아이템의 역할 및 개념 자체의 변화와 이와 관련된 게임의 목적 및 방식의 진화는 필연적인 귀결로 보이며, 이와 같은 견지에서 게임개발사와 운영사가 미래를 예측하고 대처하는 전략을 수립하고자 하는 노력은 생존을 위한 필수적인 요소일 것으로 예상된다.

4.2 아이템 개발 시 관련 규정의 세심한 고려 필요성

Blizzard사의 'World of Warcraft' 게임에서 주요 성공요인 중의 하나로 한국적 MMORPG가 가지고 있는 커뮤니티 및 아이템 중심의 게임 스타일을 탈피하여 탐험 중심의 게임으로의 변화를 꾀한 것이 꼽힌다. 일례로 Blizzard는 아이템의 '귀속 시스템'을 도입했다. 이는 일부 좋은 아이템을 캐릭터가 습득하였을 시에 그 습득한 캐릭터만 쓸 수 있게끔 만들었다. 이를 통하여 좋은 아이템이 현금으로 거래되는 것을 어느 정도 규제한 것이다. 그리고 이것은 사용자들이 회사가 만든 하나의 작품인 게임에 더 몰입하게 해주고, 돈벌이를 위한 게임이 되는 부작용을 최소화 하도록 하는 방법이 될 수 있었다. 이와 같은 세심한 아이템 관련 규정 및 시스템의 개발 차원에서부터의 세심한 고려는 차후 게임의 성패를 좌우하는 매우 중요한 요소가 될 것으로 보인다.

최근에 이슈가 되고 있는 것이, 이러한 아이템의 활성화와 함께 아이템과 관련된 게임 상의 기능 설정 시 야기될 수 있는 예상치 못한 문제들의 세심한 고려이다. 이는 세컨드라이프처럼 아이템의 창조를 통한 가치 창조를 근본적으로 중요시하고 인정하는 게임의 경우 더욱 더 많이 일어날 수 있는 문제이다. 최근 세컨드라이프는 플레이 상에서 간단한 기능 하나를 사용자 편의 차원에서 추가하였다. 이는 패션 복제기능으로서, 예를 들어 화려하게 디자인한 옷을 입은 플레이어가 지나가면 그 디자인을 그대로 복사를 하여 유저가 자신의 아바타에 착용할 수 있는 기능이다. 간단히 유저 편의 차원에서 추가한 이 기능은 예상치 못한 아이템 창작자들의 지적 재산권 침해 가능성 논쟁을 일으켰다. 패션 아이템을 만든 창작자들에게 있어서 이런 기능은 마치 실제 세계에서 자기 패션의 가짜 상품이 나오는 것

과 같은 효과를 가져다 주게 된다. 자칫 간단하다고 생각했던 린든랩의 이와 같은 기능 추가는 앞으로 심각한 대규모의 법적 분쟁을 야기할 가능성이 있다.

또한 아이템 가치의 인정은 심각한 가상세계의 현실 세계와 같은 경제적 재난 가능성을 열어 놓게 된다. 예를 들어 린든랩은 세컨드라이프에서 가상머니인 린든달러의 미달러 환전을 해주고 있다. 하지만, 이는 실제 현실 세계의 경제 시스템과 같은 지불준비금이 보장되어 있지 않은 화폐 교환 행위이다. 자칫 일어날 수 있는 게임 유저들의 경제적 불안 심리는 차후 가상거래 규모가 커질 경우 린든랩을 결체불능 상태로 몰고 갈 수 있는 대규모 화폐 교환의 위험성을 안게 될 것으로 보인다.

이와 같이 예상치 못한 현실 경제상에 일어나는 경제적 재난들이 가상세계에 일어날 가능성이 아이템 가치 및 거래 규모의 증대와 함께 나타날 수 있을 것으로 보이며, 게임사들은 회사의 존폐까지도 가늠할 수 있는 치명적 문제들의 발현을 미리 대비하고, 게임 설계 차원에서부터 고려하여야 할 것이다.

4.3 아이템들의 결합 및 통합 운영 방향

상기 두 가지 예상되는 미래 아이템 변화 방향과 함께 생각해 볼 수 있는 것이 아이템간의 더욱 복잡 다단해질 결합 및 통합 운영 방향이다.

앞서 언급된 유저들의 아이템 창작에서 더 나아가, 현재 UCC (User Created Contents)에서 일어나고 있는 Mash-up 같은 형태의 기존 아이템 간의 결합을 통한 새로운 아이템의 재창조가 미래 게임에서는 더욱 활성화 될 것으로 예상되며, 현재 일어나고 있는 게임 간의 결합, 특히 모바일게임과 온라인게임의 연계 통합에서 더욱 활발해 질 것으로 보인다.

게임 간의 결합은 2004년부터 '파워짱' 과 같은 SKT 등의 모바일게임에서 획득한 경험치와 마일리지 등을 거상 등 온라인게임에 연계하는 서비스의 형태가 있었으며, '트리비아' 등의 게임은 온라인게임 개발 후 이를 기반으로 한 모바일게임을 개발하고 경험치 및 아이템이 연계되는 형태도 시도했었다. 2004년 출시된 라크나로크의 모바일 버전인 '라그나로크 모바일'의 경우는 모바일게임을 통해 축적된 '제니'를 온라인게임 계정으로 전송할 수 있는 연계 마케팅을 펼쳤고, 온라인게임에서 사용가능한 아이템을 모바일게임 사용자에게 제공하였다. 또한, 최근의 넥슨 카트라이더의 모바일게임인 컴투스의 카트라이더 파이팅 (2008년 1월 9일 뉴스와이어)이 중국 인기게임 순위 1위를 기록한 것은 게임간의 결합, 인기게임의 영향력의 연장을 통한 이익증대의 실효성을 보여주는 예라고 할 수 있다.

아직까지 모바일 기술 수준이 완전히 따라오진 못했지만, 고성능 핸드폰 등의 등장이나 전자기기 시장의 수입 증대라는 전자산업의 목표와 맞물려 함께 급속히 추진되면서, 이제 모바일 기기 및 기술도 뒷받침이 되는 상황에서 더욱 모바일게임과 온라인게임의 연계가 활성화되어 유비쿼터스 게임 시대로

나아갈 수 있을 것으로 전망되고 있다. 이는 지금까지의 마케팅 차원의 마일리지 연계 이상의 게임 아이템들의 온라인게임 간, 온라인게임 및 모바일게임 간의 아이템의 동시 사용, 결합적 사용을 촉발시킬 것으로 보인다.

V. 결론

게임 아이템은 미래에 그 중요성 및 의미가 더욱 확대될 것으로 예상된다. 미래에 있어서 게임 아이템은 세컨드라이프의 예에서 보듯 게임 상의 효율을 향상 시키는 유용한 도구의 개념을 초월하여 게임에서 즐거움을 창출하는 목적 그 자체가 될 수도 있을 것으로 보인다. 아이템은 현재의 게임 개발사에서 제공하는 지정 아이템의 범위를 넘어서 게임유저가 직접 창작하고, 이브온라인에서와 같이 이를 분배하는 경제시스템 자체까지도 유저가 직접 개발하고 만들어 가는 형태로 다양화될 것으로 기대된다. 이는 전자상거래 상에 요즈음 유행하는 UCC의 기본적 메커니즘과도 맥락을 같이한다고 생각된다. 이와 같은 관점에서 볼 때 현재 UCC에 나타나는 창작 위에 창작이라고 할 수 있는 Mash-up¹⁷⁾과 같은 기존 창작물들의 결합 또는 변형 형태의 발전, 온라인게임 간 또는 온라인 및 모바일게임 간의 아이템의 결합 및 발전, 나아가 아이템의 개념 및 형태의 다양한 진화가 앞으로 나타날 것으로 보인다.

이는 지금도 게임에 있어서 중요한 역할을 하고 있는 게임아이템이 미래에 더욱 더 중요한 위치를 차지하는 요소가 될 것이라는 예측을 하게 해준다. 게임아이템의 진화가 게임 자체의 진화 및 본질의 변화에 중요한 원인을 제공할 것임을 시사하는 것이다. 따라서, 미래 시장의 변화에 대비한 장기적 사업 전략 수립 시와 차기 게임 상품 개발 시 이와 같은 진화 방향을 예측 고려하는 것이 게임개발사의 장차 흥망에 영향을 주는 중요한 요소가 될 것으로 보인다.

하지만, 이와 같은 활발한 변화는 게임산업에 큰 기회들을 제공함과 동시에, 이에 발맞춘 게임 개발 및 운영사들의 세심한 주의와 지속적 관리를 필요로 할 것으로 보인다. 앞에서 언급된 게임아이템의 재산권 소재 분쟁 가능성, 세컨드라이프의 예와 같은 게임의 업데이트 내지 사소한 규칙 변경이 야기할 수 있는 지적재산권 분쟁 가능성 등 작은 변화와 부주의가 야기할 수 있는 심각한 문제들을 게임 개발 및 운영사들은 향후 더욱 세심하게 고려하고 주의하여야 할 것이다.

17) 콘텐츠의 결합에 의한 새로운 콘텐츠의 창조를 일컫는다. 예를 들어 게임과 음악의 결합을 통한 새로운 게임을 새로운 창작으로 보는 것을 들 수 있다.

참고문헌

윤선희, 온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구 (KGDI 연구보고서 05-01), (재)한국게임산업개발원, 2005.4.

한국경제, 게임아이템 거래 올해 1조5천억 예상, 2006.2.17.

장용호, 온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사 (KGDI 연구보고서 06-011), (재)한국게임산업개발원, 2006.5.

최성락, 온라인게임 아이템거래 규제에 관한 연구, 서울대학교 행정대학원, 2006.08.

한창희, 사이버 공간 경제행위의 특성과 영향에 대한 연구 (KGDI 연구보고서 06-008), (재)한국게임산업개발원, 2006.4.

윤선희, 온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사 (KGDI 연구보고서 06-011), (재)한국게임산업개발원, 2006.5.

‘게임산업진흥에 관한 법률’ 시행령 제18조의 3(게임머니 등) 3.

최성락, 온라인게임 아이템거래 규제에 관한 연구, 서울대학교 행정대학원, 2006.08.10. 서울신문 2003년 4월11일

한국경제신문 2005년12월11일

전자정보신문, 주간 339호

LG CNS, 『가치창조』, 12월호

데일리서프라이즈, 2007.11.29.

전자신문, 2007.08.20