

온라인게임 아이템거래 발생 원인 분석 - 리니지2 온라인게임을 중심으로 -

최성락
동양공전 경영학부
haihaba@chol.com

An analysis on the cause of item trade in online games

Seong-Rak Choi
Dept. of Management, Dongyang Technical College

요약

아이템 거래의 속성에 대해서는 그동안 많은 연구가 진행되어 왔으나, 막상 아이템 거래의 발생 원인에 대해서는 설문조사 등의 방법만 수행되어 왔고, 온라인 게임 내에서의 경제 분석에 의한 연구는 이루어지지 못하였다. 따라서 본 연구는 온라인 게임 내에서의 아이템 수요와 공급에 대해 역할참여, 직접관찰, 관련자 면담 등의 방법을 사용하여 게임 내에서의 아이템 거래의 원인을 분석하였다.

분석 결과 아이템 거래가 일반 게이머들 사이에서 차지하는 비중은 크지 않으며, 인첸트를 즐기는 소수의 게이머, 혈전 및 공성전을 수행하는 사람들 사이에서 중점적으로 발생한다. 또 주된 아이템 공급자는 일반게이머가 아니라 작업장이다. 즉 아이템 거래는 소량으로 적은 액수를 거래하는 다수의 게이머와, 대량으로 많은 액수를 거래하는 소수의 매니아 게이머에 의해서 발생한다. 이러한 아이템 거래의 소수 집중적 속성을 파악하는 것은 아이템 거래와 관련된 제반 정책 및 사회적 영향을 검토하는 데에 기반 지식으로 활용될 수 있을 것이다.

Abstract

There have been many researches on the characteristics of item trade. However, most researches were done by carrying out a survey and there has been few researches by analyzing the economy in online games. So, this article studied the cause of item trade by looking into the supply and demand of items in online games.

The results shows that item trade is taking place mostly among only a few number of gamers who enjoy enchanting and who engage in castle sieges and blood pledge battles. The proportion of item trade by general gamers is not so big. And major item providers are gold farms, not gamers. Therefore, item trade is mostly carried out by a large number of gamers who trade a small amount of sum and by a small number of heavy gamers who trade large amount of sum. Understanding

this characteristic of item trade would be a good ground for reviewing the policies and social effect regarding item trades.

Key words : online game, item, real money trade, MMORPG

1. 서론

온라인 게임의 아이템 거래는 온라인 게임이 한국에서 활성화되기 시작한 1990년대 후반부터 현재까지 계속 온라인 게임과 관련된 핵심적 논쟁의 핵심 중 하나였다. 아이템 거래와 관련된 대표적 논쟁들로는 아이템 및 아이템 거래의 법적 성질이 무엇인가에 대한 논의[1][2][3][4][5], 아이템 거래를 규제하여야 할 것인가 인정하여야 할 것인가에 대한 논의[6][7][8], 아이템 거래의 사회문화적 영향에 대한 논의 등이 있다. 그런데 아이템 거래와 관련하여 이와 같이 여러 가지 측면에서 논의가 이루어졌음에도 불구하고, 막상 아이템 거래가 왜 발생하는가에 대한 분석적인 연구는 거의 존재하지 않았다. 아이템 거래 원인에 대한 연구는 독자적으로 이루어지기 보다는 경제적 영향, 사회문화적 영향 등을 연구하면서 부수적으로 논의되어왔으며, 또한 주로 게이머들에 대한 설문조사 방법을 활용하여 아이템 거래 원인을 탐색하였기 때문에 아이템 거래 원인에 대한 분석적인 연구는 거의 없는 편이다.

그러나 어떠한 사회 현상을 근원적으로 이해하기 위해서는 먼저 그 현상이 발생하는 원인을 파악할 필요성이 존재한다. 먼저 현상에 대한 원인이 제대로 파악되어야 그에 대한 영향 및 대처 방안 등이 제대로 논의될 수 있다. 그리고 사이버공간인 온라인 게임 내에서 발생하는 아이템 거래는 설문조사 등 일반적인 연구방법에 의하기 보다는, 온라인 게임 내의 경제 구조 및 온라인 게임 내의 수요와 공급 등 게임 내적인 아이템 거래 요소를 파악하는 것이 오히려 더 유용한 결과를 얻을 수도 있다. 따라서 본 연구에서는 온라인 게임 내에서 게이머들이 왜 아이템을 사고자 하고 팔고자 하는지, 아이템의 수요와 공급이 온라인 게임 내에서 어떻게 이루어지는지를 온라인 게임 내에서의 역할 참여, 직접 관찰, 관련자 면담 등을 통하여 아이템 거래의 원인이 무엇인가를 파악하고자 한다. 이와 같이 온라인 게임 내에서의 수요 공급 분석을 통하여 아이템 거래의 원인을 분석하는 것은 기존 설문조사 등의 방법으로 파악할 수 없었던 차별화된 정보를 제공해줄 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 아이템거래의 원인에 대한 선행연구

1990년대 후반 한국 사회에서 온라인게임이 활성화된 이후 온라인게임의 아이템 거래는 온라인게임과 관련된 주요한 사회적 현상 중 하나로 주목을 받아왔다. 아이템 거래는 연 거래 규모가 약 1조원대로 온라인 게임 시장 규모에 필적하는 것으로 추정되고 있으며[9], 온라인게임 아이템 거래로 인하여 발생하는 개인정보 도용 등 각종 부작용 등은 온라인게임과 관련하여 언론에서 크게 이슈화되었다. 또 한편으로 아이템 거래는 사이버 사회에서의 새로운 경제 영역의 출현을 나타내는 것으로 이슈가 되기도 했으며[10], 아이템 거래를 규제하여야 하느냐 양성화하여야 하느냐는 정책적 문제로 많은 논쟁이 발생하기도 하였다.

이와 같이 아이템 거래는 온라인 게임과 관련하여 많은 이슈를 생산해 내었고, 따라서 아이템 거래의 발생 원인에 대해서도 많은 연구가 이루어졌다. 위정현[11]은 아이템은 온라인게임 상에서 '타인에게 과시하기 위한 용도', '타인을 물리적으로 압도하기 위한 용도'로 사용되는 것이며, 아이템 거래는 한 게이머가 사용하고 남은 잉여가치의 게임 아이템을 처리하는 것으로 보았다. 즉 아이템 거래는 사이버 경제 내에서 잉여가치가 발생하고 이를 교환하는 과정에서 발생하는 것으로, 아이템 거래를 사이버 세계에서의 경제 활동으로 파악하였다.

이에 대하여 유근원[12]은 아이템 거래가 발생하는 이유는 아이템 거래를 통하여 돈을 벌고자 하기 때문인 것으로 논의하였다. 돈을 벌기 위해서 아이템을 만들고, 이 아이템을 팔아서 돈을 번다. 이와 같이 돈을 벌기 위해서 아이템 거래가 이루어지는 것이므로, 아이템 거래는 금지되어야 한다고 주장한다.

한창희[13]는 아이템 현금 거래가 이루어지는 동기를 '재미 추구 동기의 현금 거래'와 '수익 추구 동기의 현금 거래'로 구분하였다. 재미 추구 동기의 현금 거래는 게임 진행상의 재미를 추구하기 위한 것으로, 일반 사용자간의 거래이며 자연발생적 현상으로 인정된다. 이러한 현금 거래는 MMORPG 게임의 본질적인 것으로 모든 MMORPG 게임에서 나타난다.

이에 비하여 수익추구 동기의 현금 거래는 현금이라는 이익을 추구하기 위한 아이템 거래로서 주로 작업장과 일반

사용자간의 거래로 발생한다. 기업형 사업자들과 사용자들 간의 거래로 사회문제로 발전하는 아이템 거래이다.

장용호[14]은 아이템을 구매하는 이유와 관련해서 '① 높은 수준의 게임을 하기 위해서, ② 빠른 레벨 성장을 위해서, ③ 구매 후 재판매를 위해서, ④ 게임 상의 기능보다 캐릭터를 꾸미기 위해서, ⑤ 게임을 하고 싶는데 시간이 없어서, ⑥ 다른 캐릭터를 키우기 위해서, ⑦ 더 많은 돈을 벌 수 있어서, ⑧ 사지 않고서는 게임을 할 수가 없기 때문에' 등의 항목으로 설문 조사를 하였다. 이 항목들 중 '① 높은 수준의 게임을 하기 위해서, ② 빠른 레벨 성장을 위해서' 항목에서 높은 응답을 받았으며, '③ 구매 후 재판매를 위해서, ⑥ 다른 캐릭터를 키우기 위해서, ⑦ 더 많은 돈을 벌 수 있어서' 항목에서 낮은 항목을 받았다.

윤선희[5]도 역시 설문조사를 통하여 아이템 현금 거래의 원인을 조사하였는데, ① 게임 내 원하는 아이템이나 캐릭터를 구매하기 위하여 항목에서 58%, ② 게임을 그만두게 되어서 10%, ③ 게임 레벨을 빨리 올리기 위해 20%, ④ 용돈을 벌려고 7%, ⑤ 전문적인 수입을 위해 1%, ⑥ 새로운 서버나 계정을 이동하기 위해 3%, ⑦ 친구들이 많이 해서 항목이 1% 라는 설문 결과를 도출하였다.

그리고 김성윤 외[15]은 사회문화적 접근을 통하여 아이템 거래는 거래자들에게 '강한 자아의 구성', '팀 워크의 실현', '스타일의 미학화' 등의 계기를 제공한다고 보았다. 게이머는 이해타산적으로 권력을 추구하면서 자기만의 세계를 실현하고자 하는 태도, 공동의 목표 하에 타인과 어울리면서 자기 주관을 유지하려는 태도 등을 관찰시키기 위하여 아이템 거래를 한다. 그리고 아이템 거래는 레벨 업 과정에서 요구되는 지루한 노동을 감소시켜 주거나 회피할 수 있게 함으로서 게임을 보다 수월하게 해주는 효과가 존재한다.

2.2 선행 연구의 한계와 본 연구의 접근법

아이템 거래의 원인을 분석한 연구로는 위와 같은 선행 연구들이 존재하는데, 위의 연구 결과들은 다음과 같은 한계가 있다.

첫째, 시장경제의 시각으로 볼때 어떤 한 상품이 시장에서 거래되는 이유는 시장에서의 수요와 공급이 존재하기 때문이다. 따라서 경제학 및 경영학적으로 시장에서의 거래 원인을 파악하기 위해서는 해당 재화에 대한 수요와 공

급을 분석하는 것이 필요하다. 그러나 현재 아이템 거래의 원인을분석한 제반 연구들을 살펴보면, 아이템 거래의 수요 자극 의견 내지 공급자측 의견 중 어느 한쪽의 시각에서 아이템 거래 원인을 논의하고 있다.아이템 거래의 경제적 속성을 보다 잘 이해하고 파악하기 위해서는 아이템 거래의 공급 측면과 수요 측면을 동시에 살펴볼 필요가 있다.

둘째, 실제 게이머가 아이템을 거래하는 장소는 게임 내이다. 온라인 게임 내에서 아이템을 필요로 하기 때문에 아이템 수요가 발생하고, 온라인 게임 내에서 아이템을 판매하기 때문에 아이템 공급이 발생한다. 따라서 아이템의 수요와 공급이 실제 어떤 이유에 의해서 발생하는가를 파악하기 위해서는 게임 내에서 무슨 이유로 아이템에 대한 수요와 공급이 발생하는가를 이해할 필요가 있다. 그러나 선행 연구에서 거론되는 아이템 거래 수요 및 공급은 온라인 게임 내에서의 수요 및 공급 요인이 아니라 일반 사회적 시각에서의 수요 및 공급 요인들이다. 즉 일반 재화와 같은 시각에서 아이템의 수요 요인들을 논의하고 있는데, 온라인 아이템은 실제 수요가 온라인 게임 내에서 존재하는 것이기 때문에 온라인 게임 내에서의 게임 구조상 어떤 수요 및 공급 요인이 존재하는가를 파악할 필요가 있다.

셋째, 설문 조사 등을 기반으로 하는 기존 선행 연구만으로는 아이템 거래의 실태를 확실히 파악할 수 없다는 한계가 존재한다. 아이템 거래에 대한 설문 조사에 의하면 아이템을 현금 거래하는 사람들이라 하더라도 1년에 1-2회 정도 씩 가끔씩 거래가 발생한다[14]. 또 거래 금액을 살펴보면, 1달 평균 아이템 거래액에 관한 조사자 중간값이 9만원 정도 밖에 하지 않았다[15]. 그리고 온라인게이머 전체에 대하여 아이템 거래 여부를 조사하면 막상 아이템 거래 경험자가 그렇게 많이 나오지를 않는다.① 이와 같이 설문조사를 중심으로 한 현행 연구 결과에 의하면 아이템 거래 경험자가 그렇게 많지 않고, 아이템 거래 횟수도 많지 않으며, 액수도 그렇게 크지 않다. 그러나 그럼에도 불구하고 아이템거래 시장 규모는 해마다 급증하면서 1조원대에 접어들고 있다. 각 연구자들은 이와같은 모순 현상에 대해서 아이템 거래는 소수에 의해서 집중적으로 일어나는 것이 아닌가라는 견해를 밝히고 있지만[15], 기존의 설문조사 방법으로는 이

1) 윤선희[5] 연구의 경우 아이템 거래 경험이 있는 온라인게이머가 17%,아이템 거래 경험이 없는 게이머가 83%였다.

리한 현상에 대한 진위 여부 및 이유 등을 밝히지 못하는 한계를 있다.

따라서 본 연구에서는 일반 사회에서의 현실적 이유에 의한 아이템 거래 원인보다는 온라인 게임 구조 내에서의 아이템 거래 원인을 파악하고자 한다. 실제 온라인 게임 내에서 어떤 원인으로 아이템 거래가 발생하는가를 이해하는 것은 온라인 게임 아이템 거래의 본질적 속성을 파악하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

그리고 본 연구에서는 아이템 거래의 수요측 요인과 공급측 요인을 분리해서 살펴보고자 한다. 온라인 게임 내에서 어떤 필요로 아이템을 사고자 하는지, 그리고 어떤 경우에 아이템의 공급이 발생하는지를 파악하고, 이를 기반으로 아이템 거래 발생 원인을 구체적으로 살펴보고자 한다.

3. 본 연구의 분석 방법

본 연구에서는 아이템 거래가 이루어지는 수요측 요인과 공급측 요인을 살펴봄으로서 아이템 거래가 발생하는 경제적 원인 및 동기를 탐색하고자 한다. 현실에서 아이템 거래가 이루어지는 것은 온라인 게임의 아이템을 사고자 하는 사람과 팔고자 하는 사람이 존재하기 때문이다. 그리고 온라인 게임의 아이템을 사고자 하는 사람은 온라인 게임 내에서 아이템이 필요하기 때문이고, 온라인 게임의 아이템을 팔고자 하는 사람은 온라인 게임 내에서 아이템을 팔 수 있을 정도로 여유가 있기 때문이다. 그러므로 현실에서 아이템 거래가 발생하는 이유를 알기 위해서는 온라인 게임 내에서 아이템 수익과 지출 행위가 어떠한 방식으로 이루어지는지, 그리고 아이템 수요와 공급이 어떠한 형태로 이루어지는가를 알 필요가 있다.

2) 아이템 중개 사이트에 따라 아이템이 주로 거래되는 온라인 게임 종류가 다르게 나타나는데, 이는 아이템 중개 사이트의 속성에 기인한다. 아이템 플포의 경우 리니지와 리니지2 커뮤니티인 플레이 포럼에 기반을 둔 아이템 거래 사이트이다. 리니지 커뮤니티이기 때문에 리니지의 아이템 거래 비중이 압도적으로 나타난다. 아이템 배이의 경우 로한과 아이템 거래 협약을 맺고 아이템 판매 및 중개 업무를 수행하고 있다. 따라서 로한 온라인 게임의 경우 대부분 아이템 배이에서 거래가 이루어지고 따라서 아이템 배이에서의 거래 비중이 높게 나타난다.

본 연구의 분석 사례로는 리니지2 MMORPG 게임을 대상으로 하고자 한다. 현재 우리나라에서 아이템 거래가 대규모로 발생하고 있는 MMORPG 게임으로는 리니지, 리니지2, 뮤, 로한 등이 있다. 주요 아이템 거래 사이트의 거래 비중을 살펴보면¹⁾, 아이템 매니아의 경우 거래 아이템 중 40%가 리니지, 28%가 리니지2, 로한이 2.8%, 바람의 나라가 7.5%를 차지하고 있다. 아이템 플포는 리니지가 37.7%, 리니지2가 54.1%로 리니지 시리즈가 대부분이며, 아이템 배이의 경우 로한이 21.4%, 뮤 13.8%, 리니지 7.9%, 리니지 2 4.8%이다.²⁾

위 거래 비중을 볼때 현재 한국에서 아이템 거래가 가장 많이 발생하는 양대 게임은 리니지와 리니지2로 볼 수 있다. 본 연구에서는 위 게임 중 리니지2를 대표적인 사례로 선정하여 아이템의 수요 요인과 공급 요인을 살펴보고자 한다.³⁾

본 연구의 분석 방법으로는 역할참여, 직접관찰, 관련자 면담 등의 방법을 활용하였다. 첫째, 역할 참여 방법으로는 연구자가 직접 리니지2 게임을 수행하면서 MMORPG 내의 경제 구조에 관한 정보를 습득하였다. 직접 리니지2에 계정을 생성하고 게임을 수행하면서 리니지2 내에서의 수익과 지출과 관련된 각종 경제적 행위를 수행하였다. 특히 장비를 직접 제작할 수 있는 드워프 캐릭터를 활용하여 게임 내에서 제작 및 장사 행위를 수행하면서 아이템 거래가 발생하게 되는 전체 경제 시스템에 대한 정보를 습득하였다. 둘째, 직접 관찰 방법으로는 게임에 직접 참가하면서 게임 내에서의 각종 파티 결성, 혈맹과 동맹의 구성, 혈전과 공성전 등 사이버공간 내의 정치적 행위와 무역 행위, 장비 제작 판매, 아이템 거래 등 경제적 행위 등 사이버공간 상에서 발생

3) 분석의 일반화를 위해서는 아이템 거래가 발생하는 MMORPG 게임 모두를 분석대상으로 하는 것이 적합하다고 할 수 있다. 그러나 MMORPG 온라인 게임의 아이템 수요 요인과 공급 요인을 완전히 파악하는 것은 상당히 긴 시간을 필요로 한다. 특히 직접 고레벨이 되어 고급 수준에서의 아이템 수급을 파악하기 위해서는 한 게임당 수백시간 이상의 게임시간이 요구되기 때문에, 모든 주요 게임의 경제 구조를 완전히 파악하는 것은 실질적으로 어렵다. 따라서 본 연구에서는 한국에서 가장 이용자가 많으면서 아이템 거래가 다수 발생하는 리니지2 게임을 대표적인 사례로 선정하여 분석하고자 한다.

하는 여러 행위를 직접 관찰하면서 관련 자료를 습득하였다. 셋째, 관련자 면담은 사이버공간 상에서의 면담, 게이머에 대한 직접 면담, 그리고 관련 회사의 담당자에 대한 면담 등을 활용하였다. 사이버공간 상에서 많은 게이머와의 대화를 통하여 아이템 거래의 동기 및 현황에 관한 각자의 입장을 파악하였고, 아이템 거래를 직접 경험한 사람들 및 작업장 관련 사업자와의 면담을 통하여 아이템 거래 현황 자료를 수집하였다. 그리고 리니지와 리니지2 개발 회사인 N사 관련자 등과의 수차례에 걸친 면담을 통하여 회사 입장에서 바라보는 아이템 거래 및 아이템 거래에 대한 조치 방안 등에 대한 자료를 습득하였다.

4. 온라인게임 아이템 거래의 발생 원인 분석

이 장에서는 리니지2 게임에서의 아이템의 수요 측 요인들과 공급 측 요인들을 살펴보고, 이를 바탕으로 아이템 거래가 발생하는 원인을 파악하고자 한다.

4.1 수요자측 요인

4.1.1 수입과 장비가격의 차이

리니지2에서 사냥은 가장 일반적이고 보편적인 수익 방법이다. 캐릭터는 몬스터를 사냥해서 레벨을 올리게 되는데, 몬스터를 사냥하게 되면 일정한 확률로 리니지 영지에서의 화폐인 아데나가 떨어진다. 이 사냥에서 얻는 아데나가 가장 기본적인 수익 활동이 되는데, 따라서 사냥은 레벨을 올리기 위한 수단만이 아니라 수익을 얻기 위한 수단이기도 하다. 몬스터에서 획득되는 아데나는 몬스터의 레벨 수준에 따라 증가된다. 10레벨 이하의 몬스터에서는 100아데나 정도, 30레벨 정도 몬스터에서는 약 400아데나, 50레벨 정도에서는 몬스터에서는 약 1000아데나 정도가 떨어진

다. 따라서 레벨이 높아질수록 사냥에서 얻는 수익도 증가하게 되며, 60레벨 이상에서는 한 시간 정도의 사냥에서 10만 아데나 정도의 수익도 가능하다.

게임 내의 캐릭터는 무급에서 시작하여, D급, C급, B급, A급 등으로 성장해 나간다.⁴⁾ 그에 따라 창, 활, 단검, 칼 등의 무기와 투구, 갑옷, 각반, 장화, 장갑 등의 장비도 자신의 급에 맞도록 바꾸어주어야 원활한 게임이 가능하다. 즉, 자신의 레벨이 성장할수록 자신의 장비의 레벨도 상승하여야 하는데, 이렇게 자신의 급에 맞는 장비를 구입하는 것이 게임 내에서 모든 캐릭터가 수행하여야 하는 기본적인 지출 행위이다.⁵⁾ 그런데, 사냥에서 얻는 아데나 수익만으로는 이러한 장비를 구입하기 힘들다. 이와 같이 게임 내의 기본적인 수익 활동으로 기본적인 지출 행위를 유지하는 것이 어렵기 때문에 아이템 거래를 통하여 장비를 맞추고자 하게 된다.

위 [표 1]에서 보듯이, 사냥시 아데나 수입은 레벨이 올라갈수록 증가되고, 장비의 가격도 레벨이 올라갈수록 증가한다. 그런데, 아데나 수입은 레벨의 증가에 따라 거의 비례적으로 증가하는 산술급수적 증가인데 반하여, 장비 가격의 증가는 기하급수적인 증가이다. 무급 장비의 경우에는 20레벨까지 사냥으로 돈을 벌어서 잘 관리하면 50만 아데나 정도를 모아 장비를 맞출 수 있다.

[표 1] 각급에서의 수입과 장비가격

구분	무급	D급	C급	B급
	1-19	20-29	40-51	51-60
1 몬스터당 아데나 수입	1-200	200-500	500-800	800-1200
도검	핀션	엘룡	싸울아비	다마스커스
도검 가격	280,000	2,900,000	12,000,000	32,000,000
갑옷	장동셋	브리셋	플플아머셋	푸른늑대셋
갑옷 가격	100,000	1,800,000	7,000,000	13,000,000
액세서리	산호셋	엘븐셋	봉인셋	족광셋
액세서리 가격	80,000	500,000	3,000,000	6,500,000
장비총가격	460,000	5,200,000	22,000,000	51,500,000

주: 위 장비 가격은 글루디오성 및 기란성 상인들 사이에서 일반적으로 유통되는 시장 가격임

그러나 20레벨 이후 D급 장비를 맞추는 것은 사냥만으로 버는 돈으로는 불가능하다. 사냥에서 버는 돈은 2배-2.5배 정도 증가하지만, 장비 가격은 10배 이상으로 증가한다. C급 장비부터는 무기만도 1천만 아데나를 넘어선다. 산술급수적으로 증가하는 아데나 수입으로 기하급수적으로 증가

4) 리니지2의 경우 1레벨-19레벨까지는 무급, 20레벨-39레벨까지 D급, 40레벨-51레벨까지 C급, 52레벨-60레벨까지 B급, 61레벨 이상은 A급이다. 단순히 레벨이 오른다고 하여 급이 증가되는 것은 아니고, 레벨 기준을 만족시킨 후 직업을 바꾸는 퀘스트를 수행하여야 상위 급으로 올라갈 수 있다.

5) 보다 높은 급의 무기가 공격력이 높다고 하여 C급 전사가 B급 무기를 착용할 경우 움직임이 대폭 느려지고 속도가 떨어지며, 명중률이 낮아지기 때문에 공격력이 오히려 낮게 된다. 자신의 급에 맞는 장비를 장착하였을 때 가장 효율적으로 사냥할 수 있다.

하는 장비 가격을 감당할 수는 없다.

사냥으로 얻는 아데나 수입만으로는 D급 최고 장비를 맞추는 것이 불가능하기 때문에 장원시스템 이용, 퀘스트 수행 등의 수입행위를 하게 된다.⁶⁾ 장원시스템 및 퀘스트 수행은 사냥에서 얻는 수입의 2배 정도의 추가적인 수입을 얻게 해준다. 사냥에서 얻는 수입의 2배의 수입을 얻을 수는 있지만, 이런 정도의 수입만을 가지고 무기값만 1,000만 아데나가 넘어가는 C급 장비들을 구입하는 것은 불가능하다.⁷⁾

이러한 방법 외에 성주가 되어 아데나를 벌 수도 있다. 그러나, 성주가 되는 것은 70레벨 이상의 혈맹에 가입하여 공성전에서 승리를 하고, 계속 성주의 지위를 유지해야 만이 가능하다. 따라서 성주가 되어 아데나를 버는 것은 특수 계층에게만 해당된다.

이외에 장사를 해서 돈을 벌 수도 있다. 그러나 장사를 하기 위해서는 물건을 사고 팔기 위하여 많은 시간을 시장에서 자리를 지켜야 한다. 현재 많은 게이머는 PC방 등에서 게임을 수행하고 있는데, 한 시간에 1000원 정도의 PC방 요금을 내면서 언제 팔릴지 모르는 장사를 무한정 하고 있을 수는 없다. 게임 내에서 장사를 하기 위해서는 현실에서 24시간 컴퓨터와 인터넷을 사용할 수 있는 환경을 갖추고 있는 사람만이 가능하다.

즉, 현실적으로 게임 내의 캐릭터는 게임 내에서 아무리 열심히 사냥을 하더라도 자신의 레벨에 맞는 장비를 맞추는 것은 거의 불가능하다. 혈맹에 가입하여 지원을 받는다면 하는 경우를 제외하고, 자기 혼자만의 힘으로 C급, B급, A급으로 승급함에 따라서 자신의 레벨에 맞는 장비를 갖추기 위해서는 게임 아데나를 현실에서 돈을 주고 구입하고, 그 아데나로 게임 내에서 장비를 사는 방법밖에 없게 된다.

6) 장원시스템은 각 캐릭터가 성주로부터 씨앗을 구매하고, 씨앗을 수확하여 성주에게 가져가면 그에 대하여 보상을 해주는 일종의 농사 시스템이며, 퀘스트는 게임 내의 NPC에게 과제를 받고 그 과제를 게임 내에서 수행하면 그에 대하여 보상이 주어지는 시스템이다.

7) B급 전사가 52레벨~61레벨까지 증가하면서 사냥에서 얻을 수 있는 총 수입은 1200만 아데나 정도이지만, B급 갑옷만도 1300만 아데나가 넘어간다. 사냥, 퀘스트, 장원을 모두 하더라도 2400만 아데나 정도의 수입인데, 이와 같이 모든 수입을 다 합쳐도 B급 무기의 가격인 3200만 아데나에 못미친다.

4.1.2 인첸트 시스템

인첸트는 자신의 등급을 넘어서서 무기의 공격력 내지 갑옷의 방어력을 증가시키는 기법이다. 인첸트는 무기강화주문서나 갑옷강화주문서를 자신의 무기나 갑옷에 바르는 방법으로 이루어지는데, 이러한 인첸트는 항상 성공하는 것이 아니라 66%의 확률로 성공한다.⁸⁾ 인첸트에 성공하면 현재 무기의 공격력이 증가하지만, 만약 인첸트에 실패하면 자신의 무기가 부서져서 결만 남고 사라져버린다.

즉, 인첸트는 성공하면 공격력 내지 방어력이 크게 증가하지만, 실패하면 무기나 갑옷이 부서져버리는 도박성을 지닌 행위이다. 그럼에도 불구하고 게이머들이 인첸트를 수행하는 이유는 인첸트된 무기로 사냥을 할 경우 높은 공격력으로 인하여 같은 사냥 시간에 보다 높은 레벨업을 할 수 있고, 또 +4 이상 인첸트될 경우 무기에서 빛이 나기 시작하는바,⁹⁾ 다른 캐릭터와 구별될 수 있는 하나의 패션화된 표식이기 때문이다.

B급 무기강화주문서의 경우 260만 아데나의 높은 가격으로 판매된다. +5 인첸트된 B급 무기의 경우 무기강화주문서의 가격만 1300만 아데나가 된다. 또한, 인첸트하다가 실패하는 경우 자신의 무기가 사라지기 때문에, 이후 계속 사냥을 하기 위해서는 다시 무기를 구입하여야 한다. 그런데 앞에서 본 바와 같이 사냥, 장원 시스템, 퀘스트 등으로 얻는 수입으로는 최초의 장비를 구입하는 것도 거의 불가능하다. 간신히 마련한 무기를 인첸트로 부서뜨린 경우 새로 무기를 구입할 수 있는 돈은 없게 된다. 이와 같이 인첸트에 실패하여 무기가 사라지는 경우, 해당 캐릭터는 게임을 그만두거나 아니면 현금으로 아이템을 구입하여 계속 게임을 수행하는 둘 중의 하나를 선택해야 한다. 인첸트에 실패한 것을 계기로 게임을 완전히 그만두지 아니하는한, 인첸트 시스템은 지속적으로 현금으로 아이템을 구입하도록 하는 동인을 제공하게 된다.

8) +3까지 인첸트 하는 것은 100% 성공하지만, +4부터는 66%의 확률로 성공과 실패가 이루어진다.

9) +4 이상 인첸트될 경우 무기에서 흰 빛이 나기 시작하며 +수치가 높아질 수록 빛이 밝아진다. +15 이상에서는 붉은 빛이 나게 된다.

4.1.3 혈전 시스템

리니지2는 혈전이 가능하다. 혈전은 혈맹끼리 전투를 벌이는 것으로, 공성전과 같이 영지를 획득하기 위한 전쟁 외에 혈맹 및 동맹들끼리 평소에 이루어지는 전쟁이다. 혈전은 공식적인 공성전과 결투 외에 이루어지는 상대방을 죽이는 행위이므로 PK(player killing)에 해당된다. PK를 수행하는 경우 해당 캐릭터는 일정기간 '카오' 10가 되고, 카오는 게임 내에서 사망하였을 때 아이템을 자주 떨어뜨리는 벌칙을 받게된다. 혈맹끼리 혈전이 이루어지는 경우 서로가 상대 혈맹원들을 죽이기 때문에 모두가 카오 상태가 되고, 혈전 과정에서 많은 캐릭터들이 자신의 아이템을 떨어뜨리게 된다. 이 아이템들을 자기편의 혈맹원이 줍게 되면 상관없지만, 다른 편이 혈맹원이 줍게 되면, 그 아이템은 전리품으로 인정된다. 혈맹군주가 혈전을 지속적으로 수행하기 위해서는 이렇게 혈전 중에 잃게 되는 아이템에 대하여 해당 혈맹원에게 보상이 이루어져야 한다. 혈전이 이루어질 정도면 혈맹원의 레벨은 70레벨 이상이고, 최소한 B급 최강 장비 이상을 갖추고 있다. B급 최강 장비를 잃어버리는 경우 해당 캐릭터는 더 이상 게임을 수행할 수 없을 정도의 타격을 입게 된다.¹⁰⁾ 자신의 등급이 상승하여 장비를 새로 맞추는 경우 외에 장비를 구입하는 경우는 이와 같이 혈전, PK 등의 과정에서 잃어버린 장비를 다시 재구입하는 경우라 할 수 있는데, 이렇게 무기를 재구입 하기 위해서는 현금으로 아이템을 구입하는 방법 외에는 없다.

4.1.4 공성전

공성전은 성을 차지하기 위한 혈맹간의 공식적인 전쟁이기 때문에 PvP가 허용된다. 상대 혈맹 캐릭터를 죽인다 하더라도 카오 시스템이 적용되지 않고, 캐릭터가 사망하였을 때 벌칙으로 자신의 장비를 떨어뜨리지 않는다. 따라서 혈전에서와 같은 아이템 수요는 발생하지 아니하지만, 공성전은 참여 혈맹의 총력전이기 때문에 공성전에서 승리하기 위해서는 각종 장비를 구입하여야 하는 수요가 발생하게 된다.

공성전에 참여하는 혈맹은 사이버공간 내에서 최고의 실

력을 갖춘 혈맹이다. 따라서 구성원 모두가 최고 레벨 수준이며, 이런 최고 레벨 사이의 전쟁이기 때문에 공성전에 참여하는 캐릭터들은 아무리 못해도 최소한 B급 최고급 무기와 장비는 갖추어야 한다. 그리고 단순한 무기여서는 공격력이 낮기 때문에 최소한 +3 인챈트는 되어야 한다. 그리고 전투 수행 중에 전투원이 사망하여 전투력이 감소되는 것을 어느 정도 방지하기 위하여 축복받은 부활주문서, 강력체력제, 순간체력제 등 각종 물품들을 구비할 것이 요구된다. B급 최강 무기는 칼은 다마스쿠스, 창은 랜시아, 둔기는 아트오브배틀액스, 마법무기로는 사령의 지팡이 등이 있다. 이들의 시세는 현재 3000만-3200만 아테나 정도이고, 푸른늑대홍갑셋, 돛셋 등 장갑은 1300만 아테나, 마법 방어셋인 흑광셋은 650만 정도의 시세이다. 이렇게 B급 최강 장비를 구비하는데 소요되는 비용은 5000만 아테나 정도이다. 그리고 공격력 향상을 위하여 무기에만 인챈트를 한다고 하면, B급 무기강화주문서의 가격은 260-290만 아테나 정도이므로, +3만큼 인챈트를 한다고 해도 850만 아테나 정도가 소요된다. 여기에 130만 아테나짜리 축복받은 부활주문서 한 장에 각종 체력회복제 등을 구비하면 1,000만 아테나 정도가 소요된다. 즉, 혈전에 참여할 수 있는 최하 공격력이라 할 수 있는 +3 B급 최강 무기로 무장한 캐릭터가 되기 위해서는 6000만 아테나 정도가 소요된다.

공성전을 벌일 수 있는 혈맹은 혈맹 레벨 4레벨 이상으로 40명의 인원 한도로 결정되는데, 40명이 모두 이런 장비를 구비하기 위해서는 24억 아테나가 필요하다.¹²⁾ B급이 아니고 A급이나 S급으로 장비를 맞추고자 한다면 이보다 훨씬 더 큰 액수가 필요하게 된다. 일반 캐릭터들은 이 정도의 자금을 보유하고 있지 못하므로, 공성전을 수행하기 위하여는 아이템 거래를 통하여 공성 장비를 마련하게 된다. 공성전은 자주 발생하지는 않지만, 한번 발생할 경우에는 대규모의 수요를 촉발시키는 수요 요인이라 하겠다.

4.2 공급자측 요인

위에서 본 바와 같이 성주 세력, 주요 혈맹 세력을 제외한 일반적인 게이머들은 자금의 여유가 별로 없다. 자신이 모

10) '카오'는 게임내의 살인자 캐릭터를 지칭하는 용어이다.

11) B급 최강 무기는 3200만 아테나 정도의 가격으로 해당 캐릭터가 보유하고 있는 거의 전 재산이라 할 수 있다.

12) 현재 사이버공간 상의 화폐인 아테나와 현실 사회에서의 원화와 교환 비율은 100만 아테나 = 1000원 정도이므로, 24억 아테나는 240만원이 된다.

은 돈 및 각종 재료들을 모두 모아도 필요한 장비를 구입하기가 힘든 실정에서, 다른 사람에게 아테나를 현금으로 팔 정도의 여유는 없는 것이 일반적이다. 따라서, 현실에서 현금을 받고 아테나를 팔 수 있는 게이머는 다음과 같은 매우 특수한 경우에만 존재할 수 있다.

4.2.1 게임을 그만두는 경우

더 이상 게임을 하지 않게 되는 경우, 게이머는 자신의 캐릭터가 사용하는 장비를 정리하고 현금화할 수 있다. 70레벨 이상의 캐릭터와 장비를 갖추고 있는 경우 80만원 정도의 현금을 받을 수 있기 때문에, 게임을 그만두는 게이머는 자신의 캐릭터와 장비를 그냥 사장시키지 않고 시장에 팔게 된다. 게임을 완전히 그만두는 것이 아니라, 서버를 이동하는 경우, 또는 기존의 캐릭터를 없애고 다른 캐릭터를 새로이 키우고자 하는 경우에도 자신의 장비를 처분하여 현금화할 수 있다.

4.2.2 거상의 경우

리니지2에는 수많은 상인들이 존재한다. 이 상인들은 장비를 팔고자 하는 사람에게서 장비를 구입하고, 장비를 사고자 하는 사람들에게 일정한 이윤을 붙여서 파는 사람들이다. 게임상에서의 C급 이상의 모든 무기와 장비 아이템들은 기본적으로 게임회사가 공급하는 것이 아니라 대장장이 캐릭터인 워스미스들이 제작하여 판매하는 것들이기 때문에, 이러한 상인의 존재가 없다면 게임 내의 생산 및 유통 시스템의 유지가 불가능하게 된다.

이와 같이 게임 내에서 장사를 하는 상인들이 존재하는데, 상인 중에서는 거상으로 성공하여 큰 부자가 된 상인들이 존재한다. 여유 자금으로 1억 이상의 아테나를 소지하고 장사를 하는 상인들이 거상으로 인정받게 되는데, 이 거상들은 자신이 번 돈을 현금을 받고 판매할 수 있다.

게임 초기에 아테나 시세가 높았던 시기에는 이런 거상들

이 주로 아테나를 공급하였고, 거상들은 현금으로 한달 300만원 이상의 수입을 얻는 경우도 종종 있었다.¹³⁾ 그러나 현재는 100만 아테나=1000원 정도의 비율이기 때문에, 한달에 1억 아테나를 번다고 하여도 10만원 정도의 수입에 불과하다. 1달에 1억 아테나의 장사 수입을 얻는 것은 그렇게 쉬운 일만은 아니기 때문에, 현재는 거상에 의해서 아테나가 공급이 되기는 하지만, 그 절대적인 액수는 크지 않은 것으로 판단된다.

4.2.3 작업장

작업장은 아테나 등 사이버 머니를 돈을 받고 판매하기 위하여 사이버머니를 전문적으로 생산해내는 사업장소를 말한다. 작업장은 게임을 즐기는 것이 아니라 사이버머니를 수집하는 것을 목적으로 하며, 이렇게 수집한 사이버머니를 현금을 받고 사이버머니를 구하고자 하는 게이머에게 판매를 하여 수익을 달성한다.

작업장은 몇십대에서 몇백대의 PC를 구비하여 놓고, 모든 PC에서 사냥을 하면서 아테나를 모은다. 이때 아르바이트생을 고용하여 사냥을 하는 경우와 자동사냥 프로그램을 활용하여 사냥을 하는 경우가 있다. 아르바이트생을 고용하여 사냥을 하는 경우는 아르바이트생에게 시급 등을 지불하면서 아테나를 모으도록 하며, 자동사냥 프로그램은 게이머의 조종 없이 게임 내의 캐릭터가 스스로 알아서 사냥을 하고 아테나를 수집할 수 있도록 하는 프로그램을 설치하여 아테나를 수집하도록 한다.

이러한 작업장은 현재 우리나라와 중국에 많이 존재하는데, 우리나라에서는 현재 아테나 가격이 낮아 사냥으로 버는 아테나 수입으로 아르바이트 인건비를 충당하기 어렵게 되었기 때문에 자동사냥 프로그램을 활용한 작업장만이 유지되고 있으며, 중국에서는 아르바이트생 및 직원을 고용한 작업장이 수 백 개 운영되고 있다.¹⁴⁾ 이렇게 작업장에서 생산된 아테나는 아이템베이 등 아이템 중개업소를 통하여 일반 게이머에게 판매된다.

4.3 소결

아이템 거래가 발생하는 주요요인으로는 수입과 장비 가격의 차이, 인챈트, 혈전, 공성전 등을 들 수 있다.

그런데 게임에서 얻은 수입만으로 자신의 레벨에 적합한 장비를 구입할 수 없기 때문에 아이템 현금 거래가 이루어

13) 2003년 리니지2 서비스가 시작한 초기에는 1아테나=1원의 비율로 현금거래가 이루어졌다. 당시 1달에 300만 아테나 정도를 장사로 벌게 되면 1달 300만원의 수익도 가능하였다.

14) 2005년 9월, 이러한 중국의 작업장이 경찰에게 적발되어 언론에 기사화되면서 작업장의 실체가 인정되었다. 현재 게임 산업진흥법은 작업장을 통한 아이템 생산 및 거래를 불법화하고 있다.

지는 것은 일정 레벨 이상의 거의 모든 게이머에게 해당된다. 그러나 이와 같이 레벨 등급 상승으로 인하여 현금 거래를 하게 되는 것은 등급 상승 자체가 무급에서 S급까지 5번밖에 이루어질 수 없으므로 1 게이머의 총 게임 기간에서 4-5번밖에 없다. 수 년에 걸쳐 70레벨 이상 S레벨까지 레벨을 올리는 동안에 단지 4-5번 이루어지는 장비 구입을 위한 현금거래가 현재처럼 규모가 커지고 사회문제화 되기는 힘들다. 따라서 게임에서의 수입 금액과 장비 금액과의 불일치는 분명 현금거래의 한 원인이기는 하지만, 액수도 그렇게 크지 않고 발생 회수도 그렇게 많이 발생하는 것이 아니기 때문에 1조원대의 시장 규모를 가지고 사회문제화될 정도로 증대한 원인이라 볼 수는 없다. 아이템 현금거래의 가장 큰 수요측 원인은 인챈트 시스템과 혈전 시스템, 그리고 공성전에 의한 것으로 보아야 한다.

인챈트와 혈전은 레벨에 상관없이 항상 이루어질 수 있는 바, 현실에서 지속적으로 이루어지는 현금 아이템 거래는 대부분 인챈트와 혈전에 의한 것이라 할 수 있다. 그리고 공성전은 인챈트와 혈전만큼 자주 발생하지는 않지만, 한번 공성전이 일어나면 대규모로 아이템 거래가 발생하게 된다. 아이템을 시장에 공급하는 공급측 요인으로는 게임을 그만두는 경우, 게임 내에서 돈을 버는 상인 캐릭터의 존재, 그리고 작업장 등을 들 수 있다. 그런데 게임을 그만두기 때문에 현금거래를 하는 것은 간헐적으로 이루어지는 일이다. 거상에 의하여 현금거래가 이루어지는 것은 이전에는 많은 비중을 차지하였으나, 현재는 큰 비중을 차지하지 못하고 있다. 무엇보다, 한달에 몇 억 아테나 이상을 벌 수 있는 거상은 상당히 드물기 때문에, 거상에 의하여 공급되는 아테나는 한계가 있다. 또 몇 억 아테나라 하여도 10만원 정도에 불과하기 때문에 이런 정도의 공급이 전체 1조원대 거래 규모에서 큰 비중을 차지하기는 힘들다. 따라서 현실적으로 현재 아테나 공급은 대부분 작업장에 의한 것으로 판단할 수 있다.¹⁵⁾

5. 결론 및 시사점

지금까지 리니지2 게임 내에서 온라인게임 아이템 거래가 발생하는 원인을 분석하였다. 먼저 아이템 거래가 발생하는 수요측 요인으로는 수입과 장비 가격의 차이, 인챈트, 혈전, 공성전 등을 들 수 있다. 그런데 수입과 장비 가격의 차이는 아이템 거래에서 차지하는 비중이 크지 않으며, 실질적인 아이템 거래의 요인은 인챈트 시스템과 혈전 및 공성전 시스템이다. 그리고 아이템 거래의 공급측 요인으로는 게임을 그만두는 경우, 상인 캐릭터, 작업장 등이 존재하는데, 이중 실질적인 아이템 거래 공급은 작업장에 의해서 이루어지고 있다. 이와 같은 분석 결과는 비록 리니지2 게임에 한정된 것이기는 하지만, 장비 구입, 인챈트, 혈전 및 공성전 등 시스템은 거의 모든 MMORPG 게임에서 채택하고 있는 것이므로, 어느 정도 아이템 거래의 일반적 속성을 대표하고 있다고 볼 수 있을 것이다.

이러한 분석 결과는 아이템 거래에 관하여 설문조사를 수행한 선행 연구들의 한계점을 보완해줄 수 있다. 제2장의 선행연구 한계에서 지적하였듯이, 기존의 설문 조사들은 게이머들 간에 아이템 거래가 그렇게 자주 발생하지 않으며, 그 액수도 많지 않다는 설문 조사 결과를 도출하고 있다. 그러나 현재 아이템 거래의 시장 규모는 1조원에 달하여 아이템 거래는 큰 규모로 발생하고 있다. 본 연구는 아이템 거래는 일반 게이머들 사이에서 자주 발생하는 것이 아니라, 인챈트를 자주 수행하는 사람, 혈전 및 공성전을 수행하는 게이머들과 작업장 사이에서 주로 거래가 발생하고 있다는 점을 시사한다. 혈전 및 공성전을 수행할 정도의 게이머들은 그렇게 많지 않으며, 도박과도 같은 인챈트를 계속 수행하는 게이머들도 그렇게 많지 않다. 그러나 혈전, 공성전 및 인챈트를 즐기는 소수의 게이머들이 아이템 거래 수요의 대부분을 차지하며, 이들이 사용하는 아이템을 공급하는 게이머는 일반 게이머가 아니라 작업장이다.

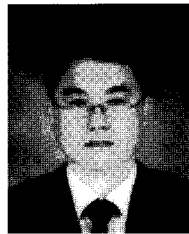
즉 아이템 거래는 소량으로 적은 액수를 거래하는 다수의 게이머와, 대량으로 많은 액수를 거래하는 소수의 매니아 게이머에 의해서 발생한다.

이러한 아이템 거래의 소수 집중적 속성을 파악하는 것은 아이템 거래와 관련된 제반 정책 및 사회적 영향을 검토하는 데에 기반 지식으로 활용될 수 있을 것이다.

15) 경찰청 사이버테러대응센터는 우리나라에서 유통되는 사이버머니의 95%가 중국의 작업장에서 생산된 것으로 추정하고 있다[16].

참고문헌

- [1] 김윤명. (2002). “온라인 게임의 법률문제”. 「한국지적 재산권연구」 제6권.
- [2] 김혜경. (2004). “온라인 게임 아이템의 재산범죄 성립 가능성”. 「법학연구」.
- [3] 손경한. (2004). “게임사업의 법?정책적 과제”. 제11회 KITAL 정기국제심포지움 발표문.
- [4] 정해상. (2003). “인터넷 게임 아이템 거래에 관한 법리”. 「중앙법학」 제5집 제3호.
- [5] 윤선희. (2005). 「온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구」. 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [6] 양재모. (2005). “온라인아이템 규율을 위한 법제정 방안”. 온라인게임 아이템 현금거래 세미나 발표자료.
- [7] 정준모. (2005). “온라인게임의 아이템 거래금지 약관의 정당성 여부 및 게임아이템 관련 소송 현황”. 온라인게임 아이템 현금거래 세미나 발표자료.
- [8] 최성락. (2007). “온라인게임 아이템거래 규제 타당성에 관한 연구”. 한국게임학회 논문지 제7권 제2호.
- [9] 문화관광부·한국게임산업개발원. (2006). 「게임백서」.
- [10] 조선일보 2005년 11월 4일.
- [11] 위정현. (2006). 「온라인게임 비즈니스 전략」. 제우미디어.
- [12] 유근원. (2005). 「인터넷 게임, 우리 아이 해치는 끈질긴 유혹」. 배영교육.
- [13] 한창희. (2006). 「사이버공간 경제행위의 특성과 영향에 대한 연구」. 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [14] 장용호. (2006). 「온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사」. 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [15] 김성운 외. (2007). 「게임아이템 현금거래의 사회문화적 영향 분석 연구」. 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [16] 사이버테러대응센터. (2005). “중국산 게임아이템 국내시장 점령 국부 대량 유출”, <http://www.ctrc.go.kr/user/board>.



최성락 (Seong-Rak Choi)

1993년 서울대학교 국제경제학과 (학사)

1999년 서울대학교 행정대학원 (석사)

2006년 서울대학교 행정대학원 (박사)

2005-현재동양공전 경영학부 교수

관심분야: 게임 관련 정책 및 제도