

온라인게임 아이템거래 규제 타당성에 관한 연구 - 시장실패 이론을 중심으로 -

최성락
동양공전 경영학부
haihaba@chol.net

A Study on the Regulation of Real Money Trade in On-line Game

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

요 약

우리나라의 온라인 게임 산업의 급격한 성장은 새로운 규제의 문제를 발생시키게 되었는데, 가장 대표적인 것이 아이템 거래에 대한 규제 여부의 문제이다. 그런데 온라인 게임 아이템 거래 규제는 규제의 일환으로서 규제적 접근이 이루어질 필요성이 존재함에도 불구하고, 현재까지의 논리는 법 이론적 근거와 현실적 이유를 위주로 이루어지고 있으며, 규제 이론적인 접근은 이루어지지 못하고 있다는 한계점이 있다. 본 연구는 온라인 게임 아이템 거래 규제 논의에 대한 이러한 한계점을 보완하기 위하여, 독과점성, 외부성, 공공재성, 불확실성의 시장실패 여부 측면에서 아이템 거래 규제의 타당성 여부를 검토하였다.

분석결과 아이템거래는 시장의 독과점적 구조와 연관성이 없고 소비자 후생을 오히려 증가시키는 효과가 있다. 아이템은 완전한 경합성과 배제성을 지니고 있었으며, 게임산업 발전이라는 외부경계가 존재하였다. 아이템거래는 사이버범죄의 외부불경제와 연관이 있었으나, 이러한 부작용은 아이템거래 자체의 문제라기보다는 게임 회사가 아이템 거래를 적극적으로 금지하기 때문에 발생하는 문제였다. 따라서 시장실패의 틀에서 볼 때, 아이템 거래를 금지하지 않고 오히려 양성화하는 것이 현재의 부작용을 감소시킬 수 있는 정책적 방안이 될 수 있다.

ABSTRACT

Presently, the online game industry of Korea are growing up fastly. The growth of online game give rise to the new problem of regulation on Real Money Trade(RMT). This article analyzed the market failure of RMT, and showed whether or not the government regulate RMT.

The results showed that the RMT has efficiency in monopoly and external economie, and inefficiency in external diseconomies and uncertainty. But, the inefficiency in external diseconomie and uncertainty is based on the regulation of RMT by the game company. So, it is necessary for government to deregulate the RMT for curing the inefficiency of RMT.

[Key Words] Online game, Real money trade, market failure

1. 서론

온라인게임 아이템 거래는 1990년대 말 MMORPG 게임이 성행하면서 바로 시작되어 현재는 1조원대의 시장 규모로 급격히 성장하고 있는 중이다^[1]. 그리고 이와 같이 급격히 증가하고 있는 온라인게임 아이템 거래를 허용하여야 하는가 금지하여야 하는가에 대한 논의는 아직 결론을 얻지 못하고 지속되고 있다. 현재 온라인 게임의 아이템 거래를 규제하여야 하는가 허용하여야 하는가의 문제는 주로 법 이론과 현실적인 이유 측면에서 논의되고 있는데, 법이론 측면에서는 과연 게임 프로그램 내에 존재하는 게임 아이템을 대상으로 법적 권리를 인정할 수 있겠는가 하는 측면에서 논의가 이루어지고 있다. 그리고 현실적인 이유 측면에서는 아이템 현금 거래가 실질적으로 사회에 미치는 해악-사행성 및 중독성, 사이버 범죄 등과의 연관성과 아이템 현금거래의 현실적인 필요성 등이 아이템 현금거래의 반대와 찬성의 논리로 제시된다.

그런데, 온라인게임 아이템거래 규제는 어디까지나 규제의 일환으로서 규제이론적 접근이 이루어질 필요성이 존재한다. 그러나 현재까지의 논리는 법 이론적 근거와 현실적 이유를 위주로 이루어지고 있으며, 규제 이론적인 접근은 이루어지지 못하고 있다는 한계점이 있다. 본 연구는 온라인게임 아이템거래 규제 논의에 대한 이러한 한계점을 보완하기 위하여 시장실패 등 규제의 필요성과 관련된 규제이론적 측면에서 온라인 게임 아이템 거래 규제의 타당성 여부를 검토하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 아이템 거래 규제 여부에 대한 주요 논의

아이템 거래와 관련하여, 아이템 현금 거래를 규제하여야 한다는 주장과 아이템 현금거래를 인정해야 한다는 주장이 갈리고 있다. 아이템 현금 거래를 규제하여야 한다는 것은 게임회사, 소비자 단체 등이며, 게이머와 아이템 중개 사이트 등에서는 아이템 현금거래를 인정할 것을 요구하고 있다.

먼저, 아이템 현금 거래를 규제하여야 한다는 입장에서는 아이템 거래가 사행성을 조장하고 중독성을 심화하는 문제

점이 있다고 본다. 게임을 게임 그 자체로 즐기는 것이 아니라 게임 아이템 거래를 통하여 게임이 영리수단으로 변질될 것으로 보고, 실질적인 이득을 얻기 위하여 게임에 대한 중독이 심화될 것으로 주장한다. 또한, 범죄 예방을 위해서도 아이템 거래는 금지되어야 한다고 본다^[2]. 현실적으로 사이버 범죄 중 가장 큰 비중을 차지하는 것은 게임 아이템과 관련된 범죄이다.^[3] 특히, 게임회사 측에서는, 아이템 현금거래가 게임의 사행성을 조장하고, 사이버 범죄와 게임 중독의 가능성이 증가된다는 이유로 약관에서 강력하게 아이템 현금거래를 금지하고 있다.

이에 대하여 아이템 현금거래를 인정하여야 한다는 입장에서는 현실적으로 아이템 거래는 광범위하게 이루어지고 있고, 특히 MMORPG의 게임 특성상 온라인 게임 아이템 현금 거래가 이루어질 수밖에 없다고 본다. 게임 아이템 현금 거래로 인하여 사이버 범죄가 발생하는 것은, 아이템 현금 거래가 인정되지 않는 규제로 인하여 규제 회피 행위를 하다보니까 발생하는 것이며, 아이템 현금거래가 양성화된다면 아이템 거래로 인한 사이버 범죄 행위도 사라지리라고 본다. 아이템 현금거래를 반대하는 것은 온라인 게임 구조를 모르기 때문이며, 특히 게임회사는 아이템의 재산성을 인정하게 된다면 서버 이상 등으로 아이템이 손상되었을 때 이를 배상하여야 하는 현실적인 이유로 인하여 아이템 거래를 반대하게 된 것으로 주장한다^[3].

2.2 아이템 거래 규제 방법에 관한 논의

현재 온라인 게임 아이템 거래 규제와 관련하여 가장 중요하게 논의되고 있는 것은, 아이템 거래를 어떠한 법 논리로 어떻게, 얼마만큼 규제할 수 있을 것인가의 문제이다. 즉, 온라인 게임 내 아이템의 법적 성질은 무엇인가, 아이템이 법적으로 물건으로 인정될 수 있는가, 물건으로 인정될 수 없다면 다른 재산권으로 인정할 수 있는가, 온라인 게임 아이템은 게임사의 소유인가 게임플레이어의 소유인가, 그리고 온라인 게임 아이템의 소유권이 게임 플레이어 간에 이동할 수 있는가 등의 문제이다^{[4][5][6]}.

온라인 게임의 사이버 머니의 법적 성격을 규정하기 힘든

1) 최근 5년간 발생한 사이버 범죄 중 게임관련 범죄가 40%를 차지한다. 특히 청소년 사이버 범죄 중 게임 아이템 사기 등 게임 관련 비중은 53%로 가장 높은 수치이다.(경찰청 사이버테러대응센터)

것은, 사이버 머니가 독립적으로 존재하는 것이 아니라 서버 프로그램이라는 점이다.²⁾ 따라서 사이버 머니는 민법상 규정되어 있는 물건으로 볼 수 없으며, 물건을 절취했을 때 적용되는 형법상 절도죄 등도 성립하지 않는다. 또한, 물건도 아니므로 현금거래로 인하여 소유권이 바뀌었다고도 보기 힘들다기.

즉, 기존의 물건과 관련된 법 이론에 의하면 아이템 현금 거래는 현실적인 거래로 인정하기 힘들게 된다. 그러나 아이템 거래는 현실적으로 광범위하게 발생하고 있다. 법 이론상으로는 인정할 수 없는 거래가 현실적으로는 광범위하게 발생하고 있으므로, 아이템 거래와 관련된 새로운 이론이 제시될 필요성이 대두되게 되었고, 이에 따라 온라인 게임 상으로 무기, 장비, 사이버 머니 등을 소유하는 것을 아이템 유사소유권, 아이템 사용권, 아이템 권리금 등으로 설명하고자 하는 이론 등이 개발되었다(8).

아이템 유사소유권은 민법상으로 물권이 인정되지 않는 온라인 게임 상의 아이템에 대하여 유사소유권을 인정하는 것이다. 게임 아이템에 대하여 유사 소유권을 인정하게 되면, 게이머는 게임 아이템에 대한 소유권을 보유하고 되고, 따라서 아이템에 대한 거래도 자유롭게 이루어질 수 있다. 자신이 게임 상에서 보유하고 있는 게임 아이템은 재산으로 인정되며, 만약, 게임사의 잘못으로 아이템이 손상되는 경우 게임사는 해당 아이템을 배상할 책임이 존재한다. 게임 아이템은 게이머의 정당한 재산이고 권리를 가진 소유물이기 때문에 게이머는 현실에서 자신의 아이템을 자유로이 거래할 수 있게 된다. 따라서, 이 경우 아이템 거래는 자신의 재산을 정당하게 매매하는 것으로서 규제 대상이 아니다.

게이머가 보유한 게임 아이템을 아이템 사용권으로 보는 입장에서는 게이머는 아이템을 소유하고 있는 것이 아니라, 단지 아이템을 이용할 수 있는 권한만 보유한다는 입장이다(4). 게임 아이템은 게임사가 보유하고 있는 서버의 프로그램이므로, 게임 아이템의 소유자는 서버의 소유자인 게임사가 되며, 게임사가 아이템에 대한 통제 권한을 보유한다. 이 경우 게임 아이템의 현금 거래를 인정하느냐 인정하지 않느냐는 게임사의 권한이 된다. 그리고 현실적으로 각 게임회사 들은 아이템 현금거래를 금지하고 있으므로,

2) 우리나라 법원은 컴퓨터 프로그램 상의 정보는 독립된 물건이 아니라고 보고 있다.

게임사의 아이템 현금거래 금지 약관을 무시하고 게이머가 현금거래를 하는 것은 일종의 암시장이 형성되는 것이므로 규제 대상이 된다.

마지막으로, 게이머가 보유한 게임 아이템을 아이템 권리금으로 보는 입장에서는 게이머는 게임 아이템에 대하여 소유권은 보유하고 있지 않지만, 어느 정도 게임 아이템을 이용할 수 있는 권한은 부여한다(9). 그리고 권리금의 성질상, 게이머의 게임 아이템에 대한 권한은 게이머들 사이에서는 인정이 되지만, 소유권을 보유하고 있는 게임사에 대하여는 주장하지 못한다. 따라서 게임 아이템은 게이머 사이에서는 거래될 수 있지만, 게임 아이템이 손상되었을 경우 게임사에 대하여 배상책임을 물을 수 없게 된다. 이 경우 온라인 아이템 거래는 정상적인 물건이 거래되는 것이 아니라 실체가 없는 권리금이 거래되는 회색 시장으로, 아이템 거래가 인정되기는 하지만, 어느 만큼의 규제가 필요하게 된다.

2.3 선행 연구의 한계와 본 연구의 접근법

위에서 본 바와 같이 현재 온라인 아이템 거래의 규제의 근거로는 사이버범죄, 게임 중독 등 현실적으로 발생하고 있는 문제점에 초점을 두고 있으며, 규제의 방법으로는 위와 같은 아이템 거래의 역기능적 현상에 대하여 어떠한 법적 논리를 적용하여야 할 것인가에 초점을 두고 있다.

즉, 온라인 게임 아이템 현금 거래 규제 여부에 대한 지금까지의 논의는 법 이론적 근거와 현실적 이유를 위주로 이루어지고 있으며, 규제 이론적인 접근은 이루어지지 못하고 있다. 물론 법 이론적 논의와 현실적 문제점도 중요한 요소이기는 하지만, 온라인 게임 아이템 거래 규제도 규제의 일환이기 때문에 일반적인 규제 이론에 따라 규제의 타당성과 한계가 논의되어야 할 필요성이 존재한다. 그러나 현재 온라인 게임 아이템 거래와 관련된 논의에서는 시장 실패 등 규제이론에 기반한 논의는 이루어지지 못하고 있는 바, 본 연구에서는 규제의 근거 이론으로 가장 대표적인 시장 실패 이론에 기반하여 온라인 게임 아이템 거래 규제의 타당성 여부를 살펴보고자 한다.

3. 연구의 분석틀

3.1 규제와 시장실패

정부의 규제란 바람직한 경제사회 질서의 구현을 위해 정부가 시장에 개입하여 기업과 개인의 행위를 제약하는 것을 말하는 바^[10], 정부의 규제가 보다 효과적으로 이루어지기 위해서는 정부 규제가 어떤 경우에 필요하고, 어떤 경우에 불필요한가에 대한 인식이 필요하다. 그리고 일반적으로 정부 규제가 필요한 근거로는 시장실패의 교정과 사회적 형평의 달성이 규제의 목적으로 제시된다^[11]. 이중 사회적 형평의 달성은 규범과 관련된 부문으로서 사회적 가치 판단에 따라 결정되게 되며, 시장실패와 관련된 부문이 객관적인 정부 규제의 근거로서 타당성을 지니게 된다.

정부의 규제가 보다 효과적으로 이루어지기 위해서는 정부 규제가 어떤 경우에 필요하고, 어떤 경우에 불필요한가에 대한 인식이 필요하다. 그리고 일반적으로 정부 규제가 필요한 근거로는 시장실패의 교정과 사회적 형평의 달성이 규제의 목적으로 제시된다^[10]. 이중 사회적 형평의 달성은 규범과 관련된 부문으로서 사회적 가치판단에 따라 결정되게 되며, 시장실패와 관련된 부문이 객관적인 정부 규제의 근거로서 타당성을 지닌다.

시장실패는 민간 자율적으로 운영되는 시장기구가 자원을 효율적으로 배분하는데 실패하게 되는 현상을 말하는데, 시장실패가 이루어지는 경우로는 불완전경쟁, 공공재, 외부성, 불확실성 등이 있다^[12]. 불완전경쟁은 시장이 완전경쟁이 아니라 독과점적인 시장 구조인 경우로서, 이러한 독과점 시장에서는 효율적인 자원배분이 이루어지지 않을 수 있어 시장실패가 발생하게 된다.³⁾ 공공재는 비경합성과 비배제성⁴⁾을 지니고 있는 재화로서 한계비용이 0이 되어 시장 가격이 형성되지 못하는 재화를 뜻하고, 외부성은 어떤 한 사람의 행동이 제 3자에게 의도하지 않은 이득이나 손해를 가져다주게 되어 효율적인 자원배분이 이루어지지 못하게 되는 현상을 의미한다. 그리고 불확실성은 시장 상황에 대하여 완벽한 정보를 구비하는 것은 불가능하며, 정보가 존재한다 하더라도 역선택, 도덕적 해이 등 비대칭 정보 상황 때문에 효율적인 자원배분이 불가능하게 된다는 것을 말한다.

시장은 이와 같은 불완전 경쟁, 공공재의 존재, 외부성, 불확실성 등으로 인하여 효율적인 자원배분이 불가능하고,

따라서 이러한 비효율성을 교정하기 위하여 정부가 개입하여 규제가 이루어질 수 있다. 그러나 이러한 시장실패가 발생하는 경우라 하더라도 무조건적으로 정부의 개입이 정당화되는 것은 아니며, 정부의 개입으로 인한 편익이 정부의 개입으로 인한 비용보다 클 경우에만 정부의 규제가 타당성을 인정받을 수 있다.^[10]

3.2 아이템 거래 시장실패의 분석틀

3.2.1 독과점성

독과점성을 파악하기 위하여 제일 먼저 요구되는 것은 시장의 획정이다. 독과점성은 시장을 어떻게 파악하느냐에 따라 달라질 수 있다. 독과점성을 결정하는 시장은 상품의 대체성이 인정되는 한도로 규정하는 것이 원칙이다. 한 상품의 가격이 증가될 때 다른 상품의 선택가능성에 의하여 시장을 획정하는 것이 원칙이지만, 실제 시장에서는 어느 범위까지 이러한 대체성을 인정하여야 하는가의 획정이 쉽지 않은 문제가 된다.

3) 시장 구조가 독과점화 되어 있다고 하여 당연적으로 정부 규제가 이루어지는 것이 타당한가에 대하여는 구조주의적 접근법과 성과주의적 접근법이 있다. 구조주의적 접근은 시장에서의 독점적 구조는 바로 시장의 경제적 효율성 저해와 연결된다는 입장이다. 시장구조가 독과점 시장일 때에는 필연적으로 경쟁적 시장구조에 비하여 사회후생손실이 발생되기 때문에, 독과점적 시장에 대하여는 정부가 개입하여 규제하여야 한다는 논리가 정당성을 얻게 된다. 이러한 구조주의적 접근 하에서는 시장의 독점도를 측정하는 CRk 지수, 허핀달-허쉬만 지수와 같은 집중지표를 시장 지배력의 척도로 활용하고, CR 지수나 허핀달 지수가 일정 수준 이상 증가될 경우 정부는 시장에 개입하여 독과점성을 규제하게 된다.

이에 대하여 성과주의적 접근은 시장의 독과점 구조가 곧바로 경제적 비효율을 가져오는 것은 아니므로, 독과점을 규제하기 위하여는 독과점이 진실로 경제적 비효율성을 야기시키는가를 검증하여야 한다는 입장이다. 독과점을 규제하기 위해서는 단순히 기업의 집중도만을 보아서는 아니되며, 독과점화로 인한 경제적 효율성의 효과를 같이 고려하여야 한다고 본다.

4) 비경합성은 추가적으로 한 사람이 더 재화를 소비하더라도 다른 사람의 소비가능성이 감소하지 않는 성질을 말하며, 비배제성은 대가를 치르지 않는 사람이라 하더라도 소비에서 배제할 수 없는 성질을 말한다

아이템거래의 경우에도 시장획정의 문제가 쉽지 않은데, 아이템거래는 아이템 그 자체에 대한 수요의 측면도 존재하지만 기본적으로는 아이템이 사용되는 온라인게임에 대한 수요의 파생수요라는 성격을 지닌다. 즉, 아이템 수요는 그 아이템이 사용되는 온라인게임에 대한 수요에 의해 의존하며, 인기가 없는 온라인게임에서는 아무리 해당 아이템이 얻기 힘든 것이라 하여도 별 가치가 없다. 즉, 아이템 시장은 온라인게임 시장의 파생적 시장이라 할 수 있기 때문에 단순히 아이템의 공급과 수요측의 독과점만 살펴보는 것은 큰 의미가 없다. 따라서 본 연구에서는 온라인게임 시장과 아이템 시장을 같이 살펴보고자 한다. 그리고 온라인게임의 경우 온라인게임 시장 전체와 아이템거래가 발생하는 주요 온라인 게임인 MMORPG 게임을 구분하여 살펴본다. 먼저 구조주의적 관점에 따라 온라인게임 시장, MMORPG 시장과 아이템 시장의 독과점성을 측정하고, 성과주의적 관점에 따라 이 독과점성이 소비자 후생에 미치는 효과를 살펴본다.

3.2.2 공공재

현실사회에서 현금으로 거래되는 아이템은 사실 실체를 가진 재화가 아니라 게임회사 서버 내에 존재하는 프로그램 코드로서 전자적 신호에 불과하다. 현재 컴퓨터 프로그램인 아이템은 법적으로는 재화로서 인정되지 않기 때문에 아이템에 대한 법적 논의에서는 아이템에 대한 유사소유권설, 권리금설 등이 논의되고 있다. 그러나 시장실패와 관련된 재화의 논의에서는 법적인 성질보다는 경제적 성질을 중시되기 때문에, 아이템인 프로그램 코드의 법적 성질과 관계없이 비경합성 및 비배제성 등 공공재와 관련된 재화적 성격을 지니고 있는가를 판단한다.

3.2.3 외부성

현재 아이템거래와 관련하여 사회에서 문제시되고 있는 것은 바로 아이템거래의 외부성이다. 아이템거래의 주된 부작용으로서 아이템거래를 금지하여야 한다고 하는 주된 근거로 제시되는 아이템거래의 사행성, 사이버범죄, 게임중독 등이 바로 아이템거래의 외부성이라 할 수 있으며, 아이템거래가 게임산업의 발전에 큰 긍정적인 영향을 미치므로 아이템거래를 금지하면 안된다고 하는 것도 아이템거래의 외부성과 관련된 문제다. 외부성에는 사회적 편익이 개

인적 편익보다 큰 긍정적인 외부경제와, 사회적 비용이 개인적 비용보다 큰 외부불경제로 구분될 수 있는바, 전자인 아이템거래의 사행성, 사이버범죄, 게임중독은 외부불경제이며, 후자인 게임산업 발전 효과는 외부경제라 할 수 있다.

따라서, 본 연구에서는 외부성을 긍정적인 효과를 발생시키는 외부경제와 부정적 효과를 발생시키는 외부불경제로 구분하여, 외부경제 측면에서는 아이템거래가 과연 게임산업을 발달시키는 효과가 존재하는지, 그리고 외부불경제 측면에서는 아이템거래가 과연 사행성, 사이버범죄, 게임중독 등의 효과를 유의미하게 발생시키는가를 분석한다.

3.2.4 불확실성

본 연구에서 초점을 두는 불확실성은 효율적인 자원배분이 불가능하게 만드는 시장실패의 일종으로서의 불확실성인바, 현재 및 미래의 상태에 대하여 완전한 정보가 존재하지 아니하여 위험이 있는 경우와 정보의 비대칭성이 존재하는 경우를 중점적으로 살펴본다. 정보의 부재인 위험 상황과 정보의 비대칭적 상황은 시장의 효율적 배분을 저해하는 대표적인 경우로서, 불확실성에 대한 주요 개념 요소이다.

아이템거래와 관련된 불확실성은 주로 아이템 거래를 위하여 시장에 나온 행위자가 적당한 거래 상대를 만나 정당하다고 여겨지는 가격에 아이템을 사고 팔 수 있는나이다. 소비자의 입장에서는 자신의 선호가 표시되고 시장에 나온 상품이나 서비스의 품질이 투명한 것이 중요하며, 반대로 생산자나 판매자의 입장에서는 다른 판매자와의 경쟁이 초래하는 불확실한 하에서 역시 불확실한 소비자들에게 자신의 생산물을 내보여 이를 판매해야 한다[12]. 이 때 시장 행위자들은 스스로의 위치와 거래 상대와 관련하여 여러 가지 종류의 불확실성과 직면하면서 거래를 완료해야 한다.

즉, 아이템거래와 관련된 불확실성은 아이템의 가격, 아이템 상품의 질, 거래 행위, 그리고 거래행위 이후의 안전한 완료 행위라고 할 수 있는바, 아이템의 가격과 질은 상인 및 판매자 측에서는 이미 보유하고 있는 정보이므로 정보의 비대칭성의 문제라 할 수 있고, 거래 행위와 거래행위 이후의 안전성은 위험성과 관련된 문제라 할 수 있다.

지금까지의 아이템거래 시장실패의 분석틀을 정리하면 다음의 [표 1]과 같다.

| 시장실패 변수 | 증위 변수 | 세부 변수 |
|---------|----------|--|
| 독과점성 | 구조주의적 측면 | -온라인게임 시장의 독과점성 -MMORPG 시장의 독과점성 -아이템 시장의 독과점성 |
| | 성과주의적 측면 | -소비자 후생에 미치는 영향 (가격 및 생산량 검토) |
| 공공재성 | 경합성 | -아이템의 공동소비성 |
| | 배제성 | -아이템의 소비배제성 |
| 외부성 | 외부경제 | -게임산업발전에 미치는 영향 |
| | 외부불경제 | -사행성에 미치는 영향 -게임중독에 미치는 영향 -사이버범죄에 미치는 영향 |
| 불확실성 | 정보의 비대칭성 | -아이템의 가격 |
| | 위험성 | -거래 -사후보장(게임회사와의 관련성) |

[표 1] 아이템 거래 시장실패 분석틀

4. 온라인게임 아이템거래의 시장실패 분석

4.1 독과점성

4.1.1 온라인 게임

독과점 여부를 파악하기 위해서는 해당 상품이 시장에서 차지하는 시장점유율을 파악하여야 한다. 온라인 게임 시장 점유율의 완전한 측정에는 한계가 있지만, 그에 대한 대안적 지표로 사용될 수 있는 것이 PC방에서의 온라인 게임 점유율이다. 2004년 1월 이후 2006년 초반까지 온라인 게임들의 시장점유율을 기반으로 독점도 지수인 CR3과 CR5를 구하면 다음과 같다.⁵⁾

| | 04.3 | 04.6 | 04.9 | 04.12 | 05.3 | 05.6 | 05.9 | 05.12 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| CR3 | 47.72 | 48.80 | 43.38 | 40.43 | 46.21 | 42.66 | 41.56 | 38.65 |
| CR5 | 60.22 | 65.95 | 54.89 | 60.04 | 61.76 | 59.23 | 56.89 | 52.58 |

[표 2] 분기별 CR3 및 CR5 지수

위 [표 2]에서 나타나듯이, 온라인 게임에서의 독점도 지수 CR3과 CR5는 감소하는 추세라 할 것이다. 동 기간 동안 아이템 거래 규모가 급격히 증가함에도 불구하고 독점도 지수는 하락하였다는 것을 볼 때, 아이템 거래는 시장의 독

5) 온라인게임에 대한 CR 지수는 게임트릭스에서 매주 발표되는 PC방 온라인게임 시장점유율을 기준으로 산정하였다. CR3은 상위 3개 게임의 점유율 합이며, CR5는 상위 5개 게임 점유율 합이다.

과점을 유발하는 요인은 아니라 할 것이다.

4.1.2 MMORPG 온라인 게임

실제 아이템 거래의 대부분을 차지하는 것은 일반적인 온라인 게임이 아니라 MMORPG 게임이다. 따라서, 여기서는 MMORPG 게임에서의 독과점성 여부를 살펴본다. MMORPG 게임에서의 CR 지수 및 지수 변화 추이는 다음의 [표 3]과 같다.

| | 04.3 | 04.6 | 04.9 | 04.12 | 05.3 | 05.6 | 05.9 | 05.12 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| CR3 | 83.24 | 76.33 | 78.11 | 75.36 | 70.40 | 68.53 | 68.39 | 64.24 |
| CR5 | 89.03 | 91.93 | 92.48 | 88.33 | 86.76 | 84.22 | 81.79 | 81.40 |

[표 3] MMORPG 게임의 분기별 CR3 및 CR5 지수

위에서 보듯이, MMORPG 게임에서는 CR3 지수가 60 이상, CR5 지수가 80 이상으로 어느 정도 독과점 현상이 존재한다고 볼 수 있다. 그러나 CR 지수는 지속적으로 감소하고 있는 바, 2년 사이 CR5 지수값은 10 포인트 정도 감소하였고, CR3 지수는 20포인트 정도 하락하였다. 그러므로 결론적으로 MMORPG 시장에서의 독과점과 아이템 거래와의 관련성을 살펴보면, 비록 MMORPG 시장에 독과점은 존재하고 있지만 그 독과점의 정도는 지속적으로 하락하고 있으므로, 계속해서 시장이 확대되고 있는 아이템 거래가 MMORPG 독과점성에 영향을 미친다고 할 수는 없을 것이다.

4.1.3 아이템거래의 공급자

온라인 게임의 아이템을 현실에서 판매하는 것은 게임 상에서 획득한 사이버 머니 및 장비를 자신이 사용하지 않고 다른 사람에게 판매하는 것이다. 그런데, 온라인 게임 상에서 게이머는 항상 사이버 머니가 부족한 상태에 있는바⁶⁾, 현재 사이버 머니 공급이 이루어지는 대표적인 경우는 소위 작업장에 의해서이다. 원래 작업장은 우리나라 내에 존재하였으나, 사이버 머니의 시세가 하락하면서 국내 인건비를 충당하기 어렵게 되자 현재는 중국으로 대거 이전하였다. 중국은 인건비가 저렴하여 사이버 머니 수집으로 높

6) MMORPG 게임에서는 게이머가 게임 과정에서 수입을 얻도록 많은 노력을 기울이고, 또 자신의 수입을 충분히 잘 관리하여야 보다 높은 급의 장비를 마련할 수 있도록 디자인되어 있다. 따라서 일반적인 게이머들은 다른 사람에게 대량으로 판매할 정도로 사이버 머니의 여유가 없다.

은 수익을 달성할 수 있는바⁷⁾, 현재 중국 전역에 아이템 사업장이 퍼져있다[13]. 이렇게 온라인 게임에서 모든 사이버 아이템을 거래하는 작업장의 게이머가 10만명이 넘는 것으로 추정되고 있다[14]. 경찰청 측에서는 현재 우리나라에 유통되는 아이템의 95%는 이러한 중국의 작업장에서 생산되는 것으로 보고 있다[15]. 즉, 현재 아이템의 공급은 대부분 중국에서 이루어지고 있는데, 이러한 작업장이 수백 개가 되므로 독과점이라 볼 수는 없다. 오히려, 아이템이 국제적으로 생산되게 된 것은 아이템 시장이 국제적으로도 경쟁적으로 활발하게 운용되고 있다는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

4.1.4 성과주의적 측면 검토

성과주의 측면에서 아이템 거래를 살펴보면, 작업장의 사이버 머니 적극적 생산에 의하여 아이템의 시세가 계속 하락하고 있다. 대표적인 MMORPG 게임인 리니지2의 경우 처음 서비스를 개시했던 2003년 7월 초반에는 '사이버 머니 100만아데나=100만원'의 비율로 거래되었던 것이 2003년 8월에는 50만원, 2004년 4월에는 3만원, 2006년 4월에는 1,500원, 2007년 5월에는 900원으로 계속 가격이 하락하고 있다. 리니지 게임의 경우 2005년 12월 100만 아데나당 18,000원 수준에서 2007년 5월에는 14,000원 수준으로 25% 정도 하락하였으며, 로한 온라인 게임의 경우 1천만 크론이동 기간 동안 10,000원에서 700원으로 90% 이상 하락하였다.

즉, 사이버 머니를 적극적으로 생산하는 작업장의 존재는 사이버 머니의 공급량을 증가시키고 가격을 하락하게 하였는바, 생산량이 증가하고 가격이 하락하는 것은 소비자 후생 증가의 가장 1차적인 지표가 된다.⁸⁾

7) 중국 청소년의 시간당 임금은 2위안(260원) 정도로, 24시간 아르바이트생을 고용한다 하어도 1달 임금이 20만원 내외이다.

8) 원칙적으로 경제적 효율성 여부는 소비자 후생삼각형 크기의 증가로 검증하는 것이 일반적이다. 수요곡선이 우하향일 경우 균형 가격이 하락하면 후생삼각형은 증대하게 되지만, 수요곡선이 우상향일 경우 가격의 하락은 후생의 크기를 감소시킬 수 있다. 따라서 가격이나 생산량 변수의 단독적인 변화만으로는 후생의 변화를 측정할 수 없다. 그러나 가격의 하락과 생산량의 증대가 동시에 일어난다면 수요곡선은 우하향이 되므로 가격 하락, 생산량 증대는 후생삼각형 증대와 바로 연결될 수 있다.

| 시점 | 03.8 | 03.10 | 04.1 | 04.4 | 05.2 | 05.9 | 06.1 | 06.4 |
|-------------------|--------|-------|-------|-------|-------|------|------|------|
| 100만 아데나 당 현금 (원) | 500000 | 60000 | 33500 | 30000 | 10000 | 3000 | 2000 | 1500 |

[표 4] 리니지2 아데나 교환 비율

4.2 공공재성

4.2.1 경합성

현실에서 게임 아이템은 서버 내의 전자적 신호로서 기본적으로 컴퓨터 프로그램이다. 그러나 게임 내에서 아이템을 직접 사용하는 게이머들에게는 아이템은 단순한 컴퓨터 프로그램이 아니라 실질적으로 소유하고 사용하는 재화로서의 성격을 지니고 있다. 게임 내에서 무기, 갑옷 등과 같은 장비와 재료 및 사이버 머니 등의 아이템은 그 장비를 현재 보유하고 있는 캐릭터만이 사용하고 이용할 수 있다. 비록 다른 캐릭터의 소유 무기를 빌려올 수 있고, 당사자들끼리 공동 소유의 약정을 맺을 수는 있지만, 다른 캐릭터들과 동시에 공동으로 이용하는 것은 원천적으로 불가능하다. 따라서 게임 내에서 아이템의 공동 소유가 불가능하다는 측면에서 아이템 장비들은 완전한 경합성을 보유하고 있다고 할 수 있다.

4.2.2 배제성

게임 내에서 무기, 갑옷 등과 같은 장비는 자신이 다른 캐릭터에게 스스로 넘겨주지 않는 한 다른 캐릭터가 자신의 장비를 가져가거나 빼앗을 수 없다. 비록 자신이 떨어뜨린 장비를 다른 캐릭터가 주운 경우라 하더라도, 자신은 현재 장비를 점유하고 있는 캐릭터로부터 자신의 장비를 되찾아올 방법이 없다. 현실에서처럼 강제로 해당 장비를 빼앗는 다거나 절도를 하는 등의 방법도 불가능하여 그 캐릭터가 스스로 장비를 넘겨주기 전에는 해당 장비에 대한 지배권을 되찾을 수 있는 방법이 없는 바, 점유에 대해서 완전한 배제성을 지니고 있다.

4.3 외부성

4.3.1 외부경제

온라인 아이템거래의 가장 큰 긍정적인 영향으로 거론될 수 있는 것은 아이템거래로 인한 온라인게임 산업의 발달이다. 1990년대 말 소위 인터넷 정보혁명이 발생하였을 때, 당시 가장 문제가 되었던 것이 실질적인 수익모델이었다. 인터

넷을 활용하여 많은 포털 서비스가 생기고, 인터넷 기업들이 창립되었지만, 인터넷을 활용하여 수익을 얻을 수 있는 사업 모델은 존재하지 않았다.

다음, 프리첼 등 당시 대표적인 인터넷 포털 등은 사이트 방문자의 수에 따라 광고비를 받는 것이 수익이 전부였고, 이 광고비 수익만으로는 사이트 운영이 불가능하였기에 수익을 창출할 수 있는 사업모델이 요구되었었다. 이와 같은 당시 상황에서 광고비 외에 실질적인 수익을 발생시킨 대표적인 상품이 온라인게임인 리니지였다. 월정액을 받고 게임서비스를 제공하는 리니지 온라인게임은 인터넷 시대의 새로운 사업모델로서 인정을 받게 되었다. 그러나 리니지와 같이 매월 2만원 이상의 월정액을 부과할 수 있는 게임은 성공한 소수 몇 개 게임만이 가능하였고, 대부분의 게임들은 무료 게임서비스를 제공할뿐 요금을 부과하지는 못하였다. 이때 새로운 수익 모델로 나타나게 된 것이 아이템 판매이다.

리니지 등 MMORPG 게임은 아이템 매매 시장을 발생시켰다. 서버 내의 프로그램에 불과한 게임 아이템이 판매될 수 있다는 인식은 그때까지 생성되지 아니하였기 때문에, 리니지의 게임 아이템이 실제 돈으로 거래된다는 사실은 다른 아이템도 돈을 받고 팔 수 있다는 인식을 형성하는 계기가 되었다. 이러한 인식에 의하여 각종 아바타의 옷, 액세서리 등의 장비, 사이월드 도토리 등 인터넷에서 소모되는 아이템을 고객에게 일정액을 받고 판매하는 수익모델이 나타나게 되었다.

결국 현재 대부분의 온라인게임 및 포털서비스, 커뮤니티 사이트 등은 아이템을 판매하여 수익을 얻고 있다. 현재 게임 회사가 수익을 얻는 비즈니스 모델은 72%가 아이템 판매이며 정액제 비율은 22%에 지나지 않는다.

| 구분 | 이용무료+아이템거래 (머니 충전) | 정액제 | 이용시간제 | 기타 |
|------|-----------------------|------|--------|--------|
| 2004 | 47.6 % | 27 % | 10.7 % | 14.7 % |
| 2005 | 72 % | 22 % | 3 % | 3 % |

[표 5] 주요 요금 부과 방식

즉, 아이템거래는 온라인게임 만이 아니라 일반 커뮤니티 인터넷 사이트 등의 수익모델을 형성하여 산업발전에 기여하는 외부경제를 발생시켰다고 볼 수 있다.

4.3.2 외부불경제

4.3.2.1 사행성

사행성이란 요행을 의미하는 것으로서, 불확실한 확률에 의해 이익을 볼 수 있는 것을 의미한다. 포커, 고스톱, 로또,

복권 등은 승패 및 재화의 획득이 불확실한 확률에 의존하는 것으로 사행성이 인정된다. 그러나 아이템거래가 주로 발생하는 MMORPG 게임은 이러한 사행성과는 관련이 없다. MMORPG에서의 수익은 얼마나 사냥을 하느냐에 달려있고, 사냥에서의 수입은 사냥 몬스터의 레벨에 의하여 결정된다. 즉 전략, 기술, 재능 등을 활용할 기회가 거의 없이 노동 시간에 의해서만 성장 및 수입이 결정되기 때문에 가장 '노가다'적인 게임의 성격을 지니고 있다.

MMORPG는 노동시간에 의하여 레벨업과 수익이 결정되는 시스템임에도 불구하고 사행성이 부작용으로 논의되는 이유는, 게임으로 인하여 현실에서 돈을 벌 수 있다는 인식에 의해서라 볼 수 있다. 즉, 게임을 수행하는 것이 게임 자체를 즐기기 위한 것이 아니라, 게임을 통하여 돈을 벌 수 있기 때문에 게임을 하게 되는 것으로 본다. 게임을 통하여 돈을 벌게 되는 것은 아이템거래를 통해서이므로, 아이템거래를 금지함으로써 사행성을 방지할 수 있다는 견해이다. 하지만 대부분의 MMORPG 게임에서 실제 게임을 통하여 돈을 벌기는 쉽지 않다. 물론 게임내의 사이버머니 내지 장비가 현금으로 거래되기 때문에 돈을 벌 수는 있다. 그러나 과거 게임 초기에 사이버머니의 시세가 높았을 시기에는 게임을 수행함으로써 현실적인 수익이 존재할 수 있었지만, 중국 작업장의 대량 생산에 의하여 사이버머니의 가치가 폭락한 현재에는 게임으로 수익을 얻는 것은 거의 불가능하다.9) 따라서 현재 한국의 경우에는 MMORPG 게임이 사행성을 유발한다고 보기 힘들다.

9) 주요 게임의 생산시간 및 양과 현실 가치 [16]

| 구분 | 기 준 랩 | 기준랩 달 성시간(하루 12시간 게임시) | 기 준 랩 에서 12시간 게임 시 게임머니 획득량 | 실제 현금 가치(2006년 말 기준) |
|--------|-------|------------------------|-----------------------------|----------------------|
| 리니지2 | 65랩 | 60일 정도 | 천만 아테나 | 15,000 |
| RF 온라인 | 45랩 | 20일 정도 | 천만 디제나 | 6,000 |
| 실크로드 | 80랩 | 90일 정도 | 천만 골드 | 6,600 |
| 로한 | 60랩 | 80일 정도 | 일억 크론 | 12,000 |
| 열혈강호 | 80랩 | 50일 정도 | 일억냥 | 3,200 |

위 표에서 보듯이 60일 정도 하루 12시간씩 온라인게임을 하여 레벨을 올리고, 중고급 레벨로 하루 12시간 게임을 하여도 벌 수 있는 현금은 하루 6,000원-12,000원 수준이다. 시간당 임금이 1,000원이 안되는 수익으로, 이 수익을 얻고자 하는 목적으로 일부러 온라인게임을 한다고 보기는 힘들다.

4.3.2.2 게임중독

게임 중독은 게임 장르에 따라 다르게 나타나는데, MMORPG 게임이나 시뮬레이션 게임이 웹보드 게임이나 액션 게임 등보다 게임 중독이 더 높게 발생한다¹⁷⁾. 실제 몇일동안 잠도 안자고 PC방에서 게임만 하다가 사망하는 경우가 자주 발생하고 있는데, 이렇게 게이머를 사망까지 몰아가는 게임은 모두 다 MMORPG 게임들이다. MMORPG 게임 중독은 실제 생활의 중심이 사이버공간이 되며 현실과 사이버공간의 생활을 혼동하고 게임 수행이 자신의 전체가 되어버리게 된다.

그런데 이와같은 게임중독이 게임의 부작용일 수는 있지만, 게임 중독이 아이템 거래의 부작용으로 보기는 어렵다. 아이템거래가 게임중독을 야기시킨다고 하는 논리는 [아이템거래로 인한 수익 증대 가능성=>게임에 더 몰두=>게임 중독의 사슬을 제기한다. 그러나 앞에서 본 바와 같이 현재 아이템 시세에서는 아이템 거래로 인한 수익 가능성이 상당히 낮기 때문에, 위 사슬의 인과관계가 존재한다고 인정하기 어렵다.

그리고 실제 아이템거래는 게이머의 게임 시간을 증가시키는 것이 아니라 게임 시간을 단축시키는 효과를 가지고 있다. 순수하게 게임 내에서 해당 아이템을 구하기 위해서는 며칠 내지 몇 달을 노력하여야 하는데, 아이템 거래를 통하여 손쉽게 아이템을 구할 수 있다. 즉 아이템 거래는 대부분 게이머들의 게임 시간을 증가시키는 것이 아니라 게임 시간을 극도로 단축시켜준다.¹⁸⁾ 따라서 비록 온라인게임은 게임 중독 현상을 발생시키기는 하지만, 아이템 거래가 게임 중독의 원인이라 보기는 힘들며 오히려 게임 시간을 감소시키는 효과가 있다 할 것이다.

4.3.2.3 사이버 범죄

현재 우리나라에서 발생하는 사이버범죄에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것이 게임과 관련된 범죄이다. 2002년에는 전체 사이버범죄 6만여건 중 32,743건이 게임 관련 범

10) 리니지2 게임의 경우 아이템거래로 장비를 구입하지 않고 순수히 게임을 수행한다면 20레벨까지 성장하여 1차 전직을 하는데 200시간 이상의 게임 시간이 필요하다. 그러나 아이템거래로 조금 최강장비를 구비하여 게임을 수행한다면 5시간 정도면 20레벨 달성이 가능하다.

죄였는 등 2001년 이후 전체 사이버 범죄에서 게임 관련 범죄가 차지하는 비중은 50%가 넘고 있다. 더욱 문제시 되는 것은 사이버 범죄로 입건되는 10대 청소년의 경우는 70% 이상이 온라인 게임과 관련된 범죄인 것으로 나타나고 있어 온라인 게임은 청소년의 사이버 범죄의 가장 큰 주요 원인으로 작용하고 있다¹⁸⁾.

온라인 게임에서 사이버범죄가 발생하는 이유는 아이템 거래 때문이다. 온라인 게임의 아이템이 현금과 거래될 수 있기 때문에, 아이템을 획득하기 위하여 사이버 범죄를 저지른다. 아이템과 관련된 사이버 범죄의 유형으로는 사기, 해킹, 개인정보도용 등이 있는데 이중 가장 큰 비중을 차지하는 것이 아이템 거래 사기이다¹⁹⁾.

아이템 매매 관련 사기는 현금을 송부했으나 아이템을 받지 못한 경우 내지 아이템만 받고 현금을 송부하지 아니한 경우이다. 이런 아이템 매매는 사이버공간 상에서 캐릭터끼리 만나서 이루어지는데, 이때 현금을 송부한 다음에 상대 캐릭터가 아이템을 건네주지 않은 상태에서 캐릭터를 삭제하게 되면, 판매 캐릭터를 다시는 만날 수 없게 되고, 사기 상대를 파악하는 것도 불가능하게 된다.

그러나 아무리 사이버공간 상에서는 상대방을 알지 못한다 하더라도, 게임 회사에서 해당 로그 기록과 상대 캐릭터의 주인에 대한 정보를 모두 보유하고 있는 한 온라인게임 내에서의 사기범죄는 금방 잡히게 된다. 그럼에도 불구하고 이런 사기가 계속 발생하는 것은, 상대방이 사기를 당하더라도 신고를 하지 않으리라는 생각 때문이다. 게임회사는 현금 거래를 강력히 금지하고 있는데, 아이템 현금 거래 사실이 확인되면 당사자 모두의 계정을 정지한다. 게임회사는 아이템거래를 적극적으로 제어하기 위하여 현금 거래에 대하여 엄격한 지침을 시행하고 있는데, 그 때문에 사기를 당한 사람이 신고를 하면 자기 캐릭터도 계정 정지된다. 사이버공간 상에서 캐릭터 계정 정지는 완전한 사망을 뜻한다. 몇 만 원 내지 몇 십 만 원의 액수 때문에 자신이 사이버공간 내에서 수년간 키운 캐릭터를 사망시키기는 쉽지 않다. 따라서 많은 경우 사기를 당해도 신고하지 않고 넘어가게 되고, 이런 이유로 인하여 계속 아이템매매 사기가 발생한다. 사기를 당한 사람은 사기 액수가 수용 범위보다 크거나, 키우는 캐릭터의 레벨이 낮거나, 아니면 사기를 당한 억울함이 캐릭터에 대한 애정보다 더 큰 경우에만 신고를 해서 사기범 처벌을 원하게 된다.

즉, 아이템거래는 사기범죄를 유발하는 원인이 된다. 그러나 사이버사기의 본질적인 원인은 아이템거래 그 자체가 아니라 아이템거래를 금지하고 있는 현재 게임회사의 약관 정책에 기인한다. 아이템거래를 강력히 금지하는 조치가 오히려 사이버사기를 유발하는 측면이 존재한다.

4.4 불확실성

4.4.1 정보의 비대칭성

사이버공간 내에서 각 아이템의 가격은 완전경쟁시장적으로 결정된다. 만약 한 아이템에 대한 수요가 높고 공급이 부족하면 아이템 가격은 상승하고, 공급이 많아지면 아이템 가격은 하락한다. 그리고 제작비 대비 일정한 이익이 보장되지 않으면 공급이 중단된다. 이와같이 사이버공간 내에서의 아이템 가격은 시장경제적으로 형성되는데, 현실에서 아이템 거래와 관련된 문제는 이러한 사이버공간의 가격이 현실 화폐로는 어떻게 환산되어야 하는가의 문제이다.

사이버공간의 아이템은 사이버공간 상에서만 유통되는 것이기에 현실에서 시장이 형성되지는 아니한다. 따라서 공급자와 수요자가 만나기가 어렵고, 어떤 가격으로 매매할 것인가에 대한 정보가 부족하게 된다. 결국 초기에는 사이버공간 상에서 외치거나 채팅으로 아이템을 판매할 것을 공지하고 그 공지를 보고 매매상대방이 개인적으로 접촉하여 매매가 이루어지는 방식이었다. 그런데, 이와같이 이루어지는 아이템 거래에서는 아이템 가격에 대한 확신이 서로에게 없게 된다. 매매를 많이 하는 사람들은 현실에서의 가격을 잘 알고 있지만, 어쩌다 몇 번 매매를 하게 되는 대부분의 사람들은 현실에서의 가격을 잘 알 수 없게 된다. 매매를 자주 하는 사람과 매매를 거의 하지 아니하는 사람 사이에 정보의 비대칭성이 발생하게 되고, 가격의 공정성에 대하여 확신을 못하게 된다.

이러한 정보의 비대칭성을 감소시키기 위하여 발생한 것이 아이템 중개 사이트이다. 아이템 중개사이트는 사이버공간 상의 아이템을 팔고자 하는 사람과 사고자 하는 사람을 연결해주는 인터넷 사이트로서, 중개사이트에 아이템을 팔고자 하는 사람이 내놓는 가격 및 수량과 사고자 하는 사람의 가격과 수량 등이 모두 게시된다. 아이템 중개사이트는 아이템의 공급량과 수요량에 대한 정보를 제공하여 주므로 현실 가격으로 환산된 아이템 매매 가격을 실시간으

로 알 수 있게 해준다. 즉, 아이템 중개 사이트는 아이템 가격에서 발생하는 정보의 비대칭성을 감소시키고 있다.

4.4.2 위험성

현실에서 아이템 거래와 관련하여 발생하는 위험성은 주로 현금을 송부하였음에도 아이템을 받지 못하는 경우이다. 현실에서의 상품 매매 협의는 서로 직접 대면하거나, 전화 통화로 이루어지기 때문에 판매자에 대한 기본적인 사항을 알면서 진행하게 된다. 그러나, 아이템 매매는 사이버공간 상에서 캐릭터끼리 이루어지기 때문에 거래의 위험성이 매우 크다.

이러한 거래 위험성을 극적으로 낮추어 주는 것이 아이템 중개 사이트이다. 중개 사이트에서 거래가 이루어지는 경우에는 중개사이트 내에서 매매 협의를 하고, 구매자는 먼저 중개 사이트에 현금을 송금한다. 중개 사이트는 판매자에게 현금이 중개 사이트에 도착하였다는 사실을 통지하게 되고, 판매자는 이 사실 확인 후 구매자에게 아이템을 넘겨준다. 그리고 구매자가 거래가 완전히 이루어졌다는 것을 중개 사이트에 확인을 해주면, 중개 사이트는 판매자에게 현금을 송부하게 된다. 즉, 아이템 중개 사이트는 아이템 매매에서 가장 거래 위험성이 높은 현금 비송부의 문제를 해결함으로써 거래의 위험성을 크게 감소시킨다.

5. 결론

지금까지 온라인게임 아이템거래가 시장실패를 발생시키는가를 독과점성, 외부성, 공공재성, 불확실성 측면에서 살펴보았다.

먼저 독과점성 측면에서는 온라인 게임 및 MMORPG의 CR3, CR5 지수가 지속적으로 감소하는 추세이므로 최근 급격히 증가하고 있는 아이템 거래는 독과점도와는 상관 관계가 없다고 볼 수 있다. 또한, 아이템 거래의 공급은 중국에서 수 백 개의 작업장에 의하여 발생하고 있으며, 아이템 공급이 증가하고 가격이 지속적으로 하락하고 있기 때문에 아이템 거래가 시장 구조 측면에서 비효율성을 야기하지는 않는 것으로 보인다.

아이템의 공공재성 여부를 살펴보면, 현실에서 아이템을 어떻게 정의하는가에 상관없이 게임 공간 내에서 아이템은

완전한 경합성과 배제성을 지니는 사유재로서 기능하고 있다.

아이템 거래의 외부성을 살펴보면, 아이템거래는 게임산업 발전이라는 외부경제가 존재하였다. 그리고 아이템거래는 사행성, 게임중독, 사이버범죄 등의 외부불경제가 존재한다고 알려져 있으나, 실제 MMORPG 게임은 사행성이 제일 적은 게임에 해당되며, 현금 수익을 얻을 수 있는 기회가 적기 때문에 돈을 얻기 위하여 게임을 한다는 측면에서의 사행성은 존재하지 아니하는 것으로 보인다. 그리고 게임중독은 실제 존재하기는 하지만, 이는 게임활동에 의한 것이지 아이템거래로 인하여 게임중독이 발생한다고는 볼 수 없다. 마지막으로, 아이템 거래는 사이버범죄를 유발하기는 하지만, 사이버범죄의 근본적인 원인은 아이템거래를 금지하는 게임회사의 정책이며, 아이템거래를 양성화할 때 오히려 사이버범죄가 감소될 가능성이 크다. 또한, 아이템 거래 가격 측면에서 정보의 비대칭성이 존재하고, 거래의 위험성이 존재하는 등 아이템 거래는 많은 불확실성을 내포하고 있는데, 이러한 불확실성을 감소시켜 주는 것이 아이템 거래 중개사이트들이다.

결론적으로 아이템거래는 아이템의 가격을 하락시키고 생산량을 증가시켜 사회 후생을 증가시키며, 게임산업발전이라는 외부경제를 발생시킨다. 아이템 거래가 사이버범죄의 외부불경제를 발생시키고 불확실성이 존재하기는 하지만, 이러한 외부불경제는 현재 아이템 거래가 게임 회사에 의하여 금지되어 있기 때문에 발생하는 문제이다. 따라서 시장실패의 틀로서 볼 때 아이템 거래를 금지하지 않고 오히려 양성화하는 것이 아이템거래의 외부불경제를 감소시킬 수 있는 방안이 될 수 있다. 또한 아이템 중개사이트는 거래의 불확실성을 감소시키는 긍정적 기능을 하는 것으로 그 역할이 인정될 수 있다.

참고문헌

- [1] 문화관광부·한국게임산업개발원. (2003-2006). 「게임백서」.
- [2] 양재모. (2005). “온라인아이템 규율을 위한 법제정 방안”. 온라인게임 아이템 현금거래 세미나 발표자료.
- [3] 정준모. (2005). “온라인게임의 아이템 거래금지 약관의 정당성 여부 및 게임아이템 관련 소송 현황”. 온라인게임 아이템 현금거래 세미나 발표자료.
- [4] 김윤명. (2002). “온라인 게임의 법률문제”. 「한국지적재산권연구」 제6권.
- [5] 김해경. (2004). “온라인 게임 아이템의 재산범죄 성립 가능성”. 「법학연구」.
- [6] 손경한. (2004). “게임사업의 법?정책적 과제”. 제11회 KITAL 정기국제심포지움 발표문.
- [7] 정해상. (2003). “인터넷 게임 아이템 거래에 관한 법리”. 「중앙법학」 제5집 제3호.
- [8] 윤선희. (2005). 「온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구」. 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [9] 윤용기. (2004). “MMORPG 게임아이템 현금거래에 대한 법정책적 고찰”. 미래게임 포럼 공개세미나 발표자료.
- [10] 최병선. (2000). 「정부규제론」. 법문사.
- [11] 이승철. (1992). “정부규제의 근거로서의 시장실패에 관한 연구”. 「한국행정연구」 제1권 제2호.
- [12] 이준구. (2002). 「미시경제학」. 법문사.
- [13] 한국경제신문 2006년 2월 16일.
- [14] 뉴욕타임즈 2005년 12월 9일.
- [15] 서울신문 2005년 9월 28일.
- [16] 김강열. (2006). 아이템 현금거래대책 대토론회 토론문.
- [17] 장미경 외. (2004). “게임 장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인간의 관계”. 「한국심리학회지:상담및심리치료」 제16권 제4호.
- [18] 서울신문 2003년 4월 11일, 문화일보 2004년 4월 27일.
- [19] 한국경제신문 2005년 12월 11일.



최 성 략 (Seong-Rak Choi)

1993년 서울대학교 국제경제학과 (학사)
1999년 서울대학교 행정대학원 (석사)
2006년 서울대학교 행정대학원 (박사)
2005년 ~ 현재 동양공전 경영학부 교수

관심분야: 게임 관련 정책 및 제도