

MMORPG 사이버 공간에 대한 규제 패러다임에 관한 연구: 온라인게임 아이템거래 문제를 중심으로

최 성 락*

〈目 次〉

- I. 서 론
- II. 이론적 배경
- III. MMORPG 온라인게임과 아이템 거래 현황
- IV. 연구의 분석틀
- V. MMORPG 사이버 공간의 특성 분석
- VI. 사이버공간 특성에서 본 아이템거래 정책의 한계
- VII. 결 론

〈요 약〉

현재 한국에서 급격히 성장하고 있는 MMORPG 온라인 게임은 게임 한류를 보급하는 등 많은 궁정적인 역할을 수행하고 있지만, 아이템 거래에 기인하는 사이버 범죄 등 부작용도 동시에 발생시키고 있다. 이러한 MMORPG 게임 상의 문제에 대응하기 위하여 많은 규제 논리가 개발되고 있지만, 특히 아이템 거래 문제는 기존의 법규제 논리에 부합하지 아니한다는 한계점이 존재한다.

본 논문에서는 이러한 문제점이 사이버공간에 대한 규제의 패러다임 차이에 의한 것으로 가정하였다. 만약 MMORPG 사이버 공간이 일반적인 인터넷 사이버공간과 성격이 다른 공간이라면, MMORPG 사이버공간에 대한 규제는 다른 패러다임에 기반하여야 할 필요성이 존재한다. 따라서 본 논문은 인터넷 사이버공간과 MMORPG 사이버공간의 차이점을 분석하고, MMORPG 사이버공간에서 발생하는 기존의 아이템 거래 규제 논의와 규제 방법이 어떠한 한계를 지니고 있는가를 살펴보았다.

분석결과 MMORPG 사이버공간은 현실과 별개의 3차원적 공간으로, 0차원적 공간인 일반적인 인터넷 사이버공간과는 완전히 성격이 다르다. 따라서 MMORPG 사이버공간의 논리에 의하여 발생하는 대표적 현상인 아이템 거래의 부작용을 올바른 방향으로 규제하기 위해서는 현실 논리에 기반한 규제 방안이 아니라 MMORPG 공간 내의 논리에 기반한 규제방안이 요구된다 하겠다.

【주제어: MMORPG, 사이버공간, 온라인게임, 아이템거래】

* 동양공전 전임강사.

I. 서 론

현재 한국에서 급격히 성장하고 있는 산업중 하나가 온라인 게임 산업이다. 1990년대부터 새로이 대두된 온라인 게임 부문, 특히 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) 게임 부문에서는 한국이 세계적인 주도권을 잡으면서 소위 게임에서의 ‘한류’를 보급하고 있는 중이다. 그러나 이러한 온라인 게임의 급성장은 게임중독, 사행성, 온라인 게임 아이템 거래 등 많은 부작용도 동시에 발생시켰다. 특히 온라인 게임 아이템 거래는 사행성, 사이버 범죄 유발 등의 문제로 말미암아 이에 대한 규제의 필요성이 요구되고 있는 실정이다.

그러나 온라인 아이템 거래 규제에 대하여는 많은 논의가 이루어지고 있지만, 기존의 법적 규제 논리에 의해서는 온라인 아이템 거래 규제가 어렵다는 한계성을 지니고 있다. 현실의 법제도가 온라인 아이템 거래에 적합하지 아니하다는 이러한 기본적인 문제점은 사이버공간에 대한 규제 패러다임에 의한 것으로 보인다. 현재 사이버공간에 대한 규제는, 인터넷 사이버공간은 현실을 보완하는 역할을 하는 것이며, 따라서 인터넷 사이버공간에 대한 규제는 기존의 규제를 기반으로 하여 인터넷에 적합하도록 보완하면 된다는 패러다임 하에서 운용되고 있다. 그러나 만약 온라인 아이템 거래가 이루어지는 MMORPG 온라인 게임 상의 사이버 공간이 현실과 연계되지 않는 완전히 다른 공간이라면 MMORPG 온라인 게임의 문제점에 대한 규제는 다른 규제패러다임에 의하여 운용될 필요가 있는 것이다.

본 연구는 이러한 문제의식 하에 인터넷 사이버공간과 MMORPG 공간의 차이점을 살펴봄으로서 사이버공간에 대한 규제 패러다임의 변화 가능성을 제시하고자 한다. 공간의 성질을 물리적 공간과 사회적 공간으로 구분하여, 물리적 공간 측면에서는 점, 거리, 방향성을 분석변수로 하고, 사회적 공간 측면에서는 정치성, 경제성, 사회성을 분석 변수로 하여 일반적인 인터넷 사이버공간과 MMORPG 사이버공간의 차이 여부를 분석한다. 그리고 이러한 MMORPG 사이버공간의 특성에 의하여 기존 아이템 거래 규제 논의와 규제 방법이 어떠한 한계를 지니고 있는가를 살펴본다.

II. 이론적 배경

1. 사이버 공간에 대한 규제 이론

1) 사이버 공간의 의의

사이버공간(Cyber space)¹⁾이란 용어는 윌리엄 킵슨(Williams Gibson)⁹⁾ 1984년 발간한 과학소설 ‘뉴로맨서’(Neuromancer)에서 최초로 사용되었다(황상재, 1996). ‘뉴로맨서’에서의 사이버공간은 컴퓨터가 창조한 물리적 실체가 없는 공간이면 서도, 현실과 같은 대화 및 상거래 등 물리적 세계에서 경험할 수 있는 모든 일상사가 이루어지는 공간을 의미한다(Gibson, 1984).

이와 같이 처음에는 과학적 상상에서 시작된 사이버공간이란 개념은 1990년대 초 인터넷의 월드 와이드 웹(world wide web)의 발전과 더불어 본격적으로 논의되기 시작하였다(성선재, 2003). 인터넷의 발달로 인하여 새로이 나타나게 된 전자우편과 토론 리스트, 유즈넷(Usenet)과 BBS(Bulletin Board System) 전자게시판, 다수의 인터넷 이용자들이 실시간으로 동시에 상호대화와 감정의 교류가 이루어질 수 있는 다자간 채팅, 특정의 공유된 요소들을 토대로 한 웹(WWW)사이트 등을 새로운 사이버공간의 한 유형으로 인정되고 있다(Kellock & Smith, 1999).

이러한 사이버 공간이 실재하고 있는가, 실재한다면 사이버공간의 성격은 어떠한 것인가에 대하여는 크게 3가지 견해가 존재한다.

첫 번째 견해는 사이버공간이란 단순히 컴퓨터 기술적인 것으로서 현실과 별개로 존재하는 사이버공간은 존재하지 않는다는 견해이다. 이러한 견해의 대표적인 학자는 Volokh로서, 인터넷은 결국 컴퓨터 네트워크에 지나지 않으며, 웹사이트나 토큰 광장 등은 지리적으로 특정한 곳에 위치한 물리적인 서버에 저장된 디지털 기호에 지나지 않는다고 본다. 사이버공간이란 새로운 신기술이 적용된 사회 현상을 부풀려 표현하는 것으로서 사이버공간의 실체는 존재하지 않는다고 본다(Volokh, 1995).

두 번째 견해는 사이버공간은 디자인과 활동 면에서 현실과 구별되는 별도의 공간으로 인정할 수 있다는 견해이다(Lessig, 1995). 사이버공간은 현실의 인간이 컴퓨터 네트워크를 활용하여 만들어지는 공간이지만, 그래도 현실과는 다른 사이버공간 특유의 독자성이 존재한다. 인터넷의 개방성, 탈중심성, 대등성, 시공

1) Cyber space란 원어는 우리나라에서 사이버스페이스, 사이버공간, 가상공간 등으로 번역되어 사용되고 있다. 2000년 이전에는 사이버 스페이스란 용어가 일반적이었으나, 현재는 사이버 공간, 가상공간 등의 용어가 더 일반적으로 사용되고 있다. 본 논문에서는 ‘사이버 공간’이란 용어로 통일하여 사용한다.

제약에 대한 초월성 등이 현실에 대한 사이버공간의 특징으로서(Bonchek, 1997), 이러한 측면에서 별도의 공간성을 인정할 수 있다고 본다.

세 번째 견해는 사이버 공간을 지리적, 시간적으로 완전히 구별되는 새로운 공간으로 간주한다(Katch, 1995). 사이버공간은 지리적 거리와 시간을 초월하는 별도의 형이상학적 공간이며, 신체의 물리적 이동 없이 정신을 이동할 수 있는 공간이다. 컴퓨터는 현재의 우리의 관계가 과거와는 다른 새로운 환경을 창조하는 타임 머신적인 기능을 있다고 본다(time machine)이기도 하다(Katch, 1995).

현재 이중에서 가장 일반적으로 받아들여지고 있는 것은 두 번째 견해이다. 사이버공간은 현실을 완전히 대체하거나 현실과 완전히 괴리된 공간은 아니며, 현실을 보완하는 기능을 한다. 다만 인터넷 네트워크의 특징상 현실에서는 실현 될 수 없는 개방성, 동시성 등 특징들을 보유하고 있고, 그러한 특징 내에서 현실과 다른 공간상 특성을 인정할 수 있다고 본다.

2) 사이버 공간에 대한 규제 패러다임

인터넷이 활용되기 시작한 1990년대 초기에는 인터넷은 국가권력이 미치지 않는 자유로운 공간으로서, 인터넷에 대하여는 어떠한 규제도 불필요하고, 또 규제가 시행되어서는 안된다고 보았다(Barlow, 1996)²⁾.

그러나 1990년대 중반 이후 인터넷의 대중화가 빠른 속도로 이루어지면서 인터넷의 상업화가 증대되는 등 인터넷의 사회적인 영향력이 커지면서 예상하지 못했던 사회문제들이 나타나게 되었고, 이러한 사회문제에 대응하기 위하여 인터넷에 대한 국가의 개입과 규제 또한 점차 강화되는 추세에 있다(백옥인, 2002).

사이버공간에 대한 규제가 이루어져야 하는가 이루어지지 않아야 하는가, 그리고 이루어진다면 어떠한 논리로 이루어져야 하는가하는 사이버공간에 대한 규제의 패러다임은 사이버공간에 대한 개념 정의와 긴밀한 관계에 있다.

사이버 공간은 단순한 기술적 환경에 지나지 않는 것으로 현실과 다르지 않는다고 보는 견해에서는 사이버공간에 대한 규제는 현실의 법과 규제 논리에 의하여 그대로 적용될 수 있다. 사이버공간에 현실에서 인정되지 않는 부작용과 병리가 발생했을 시, 현실의 규제법을 사이버공간의 문제에 그대로 적용하여 문제를 해결할 수 있다고 본다.

사이버공간은 현실과 연계되지만, 현실과 구별되는 측면이 있다고 보는 견해에서는, 사이버공간에 대한 규제는 가능하지만 현실의 법 논리가 그대로 적용되

2) Barlow는 1996년, 사이버공간은 완전한 자율성을 가진 공간으로서 정부의 어떤 규제 도 이루어져서는 안된다는 취지의 ‘사이버공간 독립선언서’를 발표하였다(Barlow, 1996).

는 것은 문제가 있다고 본다. 사이버공간은 현실과 다른 특성이 존재하는바, 이러한 특성에 맞도록 기존의 규제가 변경 내지 보완되어야 한다고 본다.

사이버공간을 완전히 현실과 분리된 공간으로 보는 견해에서는 기존의 현실의 규제는 사이버공간에서 적용될 수 없다고 본다. 사이버공간은 현실과 별개의 공간이므로 현실의 규제법은 사이버 공간의 규제에 적용될 수 없고, 사이버공간에 대해서는 규제를 하지 않거나, 아니면 현재의 법 체계와는 다른 완전히 새로운 법 논리에 의하여 규제가 수행되어야 한다고 본다.

현재 사이버공간에 대한 주된 견해는 사이버공간은 현실과 연계되지만 현실과는 다른 특성이 존재한다는 시각이다. 이러한 견해에 따라 현재 사이버공간에 대한 규제의 패러다임은 현실의 규제가 적용될 수 있지만, 사이버공간에 적합하도록 규제방법 및 논리를 변경하여야 한다는 규제 패러다임이 적용되고 있다.

이러한 규제패러다임에 의하여 기존의 청소년보호법에 기반하여 인터넷 상의 청소년 보호, 기존의 저작권법에 기반하여 인터넷 상의 저작권 보호, 기존의 프라이버시 보호에 기반하여 인터넷 상의 정보보호의 문제가 논의되고 있다. 즉, 현실의 규제법의 논리를 기반으로 하여, 인터넷 상의 문제에도 적용할 수 있도록 규제법을 변형 및 개발하는 것이 현재 사이버공간에 대한 규제의 기본적인 과제라 할 수 있다.

2. 온라인 게임 아이템 거래 규제

1) 아이템 거래 규제에 대한 이론적 논의

온라인 게임 아이템의 거래를 인정하여야 하는가 인정할 수 없는가에 대한 이론적 논의에서 가장 중요하게 논의되는 것은, 온라인 게임 내 아이템의 법적 성질을 어떻게 볼 것이냐의 문제이다. 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(김윤명, 2002; 김혜경, 2004; 손경한, 2004).

온라인 게임 아이템의 법적 성격을 규정하기 힘든 것은, 아이템이 독립적으로 존재하는 것이 아니라 서버 프로그램이라는 점이다³⁾. 따라서 아이템은 민법상 규정되어 있는 물건으로 볼 수 없으며, 물건을 절취했을 때 적용되는 형법상 절도죄 등도 성립하지 않는다. 또한, 물건도 아니므로 현금거래로 인하여 소유권이 바뀌었다고도 보기 힘들다(정해상, 2003).

즉, 기존의 물건과 관련된 법 이론에 의하면 아이템 현금거래는 현실적인 거

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

래로 인정하기 힘들게 된다. 그러나 아이템 거래는 현실적으로 광범위하게 발생하고 있다. 법 이론 상으로는 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(윤선희, 2005).

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 게임회사는 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(김윤명, 2002). 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 게임회사들은 아이템 현금거래를 금지하고 있으므로, 게임사의 아이템 현금 거래 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(윤용기, 2004). 그리고 권리금의 성질상, 게이머의 게임 아이템에 대한 권한은 게이머 들 사이에서는 인정이 되지만, 소유권을 보유하고 있는 게임회사에 대하여는 주장하지 못한다. 따라서 게임 아이템은 게이머 사이에서는 거래될 수 있지만, 게임 아이템이 손상을 되었을 경우 게임사에 대하여 배상책임을 물을 수 없게 된다. 이 경우 온라인 아이템 거래는 정상적인 물건이 거래되는 것이 아니라 실체가 없는 권리금이 거래되는 화색 시장으로, 아이템 거래가 인정되기는 하지만, 어느 만큼의 규제가 필요하게 된다.

2) 아이템 거래에 대한 정책 현황

아이템 거래는 1998년 리니지 온라인게임 서비스 시작 이후에 나타난 새로운 현상이었다. 따라서 아이템 거래가 사회에 처음 알려지기 시작한 1999년도까지는 아이템 거래에 대한 어떠한 정책도 이루어지지 못하였는데, 1999년도에는 아이템 거래가 게임중독, 게임 내에서의 PK(Player Killing), 사행성, 사이버 범죄 등 게임의 부작용을 발생시키는 주요 원인으로서 논의되기 시작하였다. 그리고 이러한 아이템 거래는 2000년도 이전까지는 리니지 게임에 대하여서만 발생하였고, 그 이후 다른 게임들이 많이 개발되기는 하였지만 리니지보다 사용자 수가 더 많은 게임은 개발되지 못하였다. 따라서 현재까지도 온라인 게임과 관련된 각종 문제의 대부분을 차지하는 것은 리니지 게임인 바, 우리나라 MMORPG 게임에서 리니지가 차지하는 이러한 비중에 의하여 우리나라에서 온라인 게임에 대한 규제 정책은 리니지에 대한 규제 정책과 그 맥락을 같이하게 된다.

리니지 온라인 게임에 대한 최초의 규제는 2000년 5월, 정보통신윤리위원회의 리니지 게임에 대한 재심의의 형태로서 이루어졌다. 정보통신윤리위원회는 재심의에서 리니지 게임 내의 PK에 대한 제재 조치를 강화할 것을 요구하였다⁴⁾.

그리고 문화관광부의 영상물등급위원회는 2002년 10월부터 온라인 게임에 대한 사전 등급 분류를 시행하였다. 2002년 6월에 이 온라인 게임 사전 등급 분류 기준을 발표하였는데, 이 기준안에서는 현금 거래가 이루어지는 경우 ‘이용 불가’ 등급을 부여하여 게임이 서비스되지 못하도록 규정하였다⁵⁾. 그러나 이러한 아이템 거래에 대한 강력한 제재 기준은 많은 반대에 직면하여 2002년 10월 온라인 게임 사전 등급이 실제 시행될 때는 PK 발생 시 아이템 취득이 가능한 경우 18세 이상 이용 가능 판정을 하도록 하여 아이템 거래 발생 가능성성이 큰 게임에 청소년이 이용할 수 없도록 하였다⁶⁾.

2004년 4월에는 영상물등급위원회가 게임 진행에 직접 영향을 미치는 아이템 판매에 대하여 철저하게 규제할 것을 온라인 등급 새 기준에 제시하여 공청회를 열었고, 2004년 8월에는 업계 간담회에서 적정 구매한도 설정, 무분별한 소

4) 리니지 게임 내에서 몬스터나 다른 캐릭터의 공격을 받아 캐릭터가 사망하면 일정 확률로 자신이 보유한 무기 및 장비를 떨어뜨리게 된다. 따라서 살인 캐릭터는 살인 시 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 PK 시스템을 규제하게 되었다.

5) 문화부는 ‘다자간 네트워크(온라인 게임 포함)를 구축해 온라인 상에서 얻은 점수를 현금화(계좌 이체, 온라인 송금, 사이버 머니 등) 할 수 있는 경우 이용불가 결정을 할 수 있다’는 기준을 제시하였다.

6) 이 기준에 의하여 리니지는 18세 이용 가능 판정을 받았다.

비를 조장하는 아이템 판매 금지, 구매한 아이템 타인에 양도 방지 등의 심의안을 제시하였다. 그리고 2004년 10월에는 게임 아이템 판매로 수익을 내는 부분 유료화 온라인 게임에 대해 규제를 강화하는 등급 심의 기준안을 제시하였다⁷⁾.

또한, 2004년 10월, 영상물등급위원회는 리니지2에 대하여 18세 이용가 판정을 하여 PK 시스템에 대한 규제를 강화하였다. 리니지2의 PK시 아이템 드롭은, 이전의 시스템과 달리 다른 캐릭터를 살해하는 소위 카오 캐릭터에 대한 벌칙으로 도입하여 게임 내에서 PK 행위가 발생하지 않도록 한 것이었다. 그럼에도 불구하고 영상물등급위원회는 18세 이용가 판정을 하여, 실질적인 효과 여부와 관계없이 PK시 아이템 드롭을 허용하지 아니할 것을 언명하였다⁸⁾.

그리고 2005년 10월 6일에는 문광부 주최로 온라인 게임 아이템 현금거래 간담회를 개최하여 아이템 거래 역기능 대책 포럼을 정례화 하였으며, 2006년 2월에는 당시 발생한 리니지 계정도용 사건이 아이템 거래를 직접적인 원인으로 하여 나타난 것으로 인지하고⁹⁾, 온라인 게임 아이템 현금 거래 역기능에 대한 종합적인 대응 방안을 마련하기로 하고, 현재 온라인 게임 아이템을 다량으로 생산하고 있는 중국 작업장에서의 접근을 방지하기 위하여 온라인 게임에 대한 중국에서의 IP 접속을 차단하였다.

3. 선행 연구의 한계와 본 연구의 접근법

앞에서 살펴본바와 같이 온라인 아이템 거래를 규제하기 위한 여러 이론이 개발되었고 여러 정책이 실행되었지만, 실제적으로 온라인 아이템 거래를 규제 할 수 있을 정도의 완전한 법적 논리는 아직 개발되지 못하였고, 아이템 거래 규제를 위한 여러 정책도 거의 효과를 보지 못하고 있다.

본 연구에서는 이와 같은 온라인 아이템 거래 규제 논리의 기본적인 문제점이 사이버공간에 대한 규제 패러다임에 의한 것으로 보고자 한다. 현재 사이버

7) 이때의 기준안에는 아이템 월 구매한도 설정, 아이템 거래 방지를 위한 장치 마련, 사행심을 조장하는 아이템 판매 금지 등을 제시하였다.

8) 리니지2의 카오 시스템은, 일반 캐릭터에 대하여 PK가 발생하였을 경우에는 아이템이 드롭되지 않고, 살인자 캐릭터를 PK했을 경우에는 살인자 캐릭터의 아이템이 떨어지는 시스템이었다. 살인자가 되면 아이템 드롭이라는 벌칙을 부여함으로서 PK가 발생하지 않도록 하는 시스템이었는바, 영상물등급위원회는 어쨌든 PK시 아이템이 드롭된다 하여 18세 등급 분류를 하였다.

9) 2006년 2월 리니지 계정도용 사건은 중국 작업장으로 추정되는 자들이 주민등록번호를 도용하여 리니지에 회원 가입을 한 사건이다. 90만 명 이상의 주민등록번호가 리니지 계정 생성에 사용된 것으로 추정되고 있는데, 처음 리니지 계정을 생성하면 3일 간 무료로 사용할 수 있게 하는 것을 이용하여 무료로 아이템을 수집한 개인정보 도용 사건이다.

공간에 대한 규제 패러다임은 사이버공간을 기본적으로 현실에 기반을 두면서 현실과 다른 독특한 특성을 보유한 공간으로 보고 있다. 따라서 사이버공간에 대한 규제는 기존의 현실의 규제를 기반으로 하고, 사이버공간의 특성에 적합하도록 규제를 확대 및 보완하고자 하는 것이 현재 사이버공간 규제의 패러다임이다. 이러한 규제 패러다임에 의하여 온라인 아이템 거래에 대한 문제도, 현실의 규제 논리를 기반으로 하여 온라인 아이템 문제에 적용 가능하도록 여러 가지 방안을 마련하고자 하고 있다. 현재 온라인 아이템 거래 규제에 대한 여러 가지 논의는 기본적으로 현실의 규제 논리를 전제로 하고, 그 현실의 규제 논리 전제 하에서 사이버공간에 적합하도록 논리를 개발하고자 하는 규제 패러다임 하에서 전개되고 있다.

그러나 만약 온라인 아이템 거래가 이루어지는 사이버공간이 현실과는 다른 특성과 행동 논리를 지니고 있다면, 이 접근법은 선형적으로 한계를 지니게 된다. 만약, 온라인 아이템 거래가 이루어지는 사이버공간이 현실과 연계되지 않는 완전히 다른 공간이라면, 기존의 규제 논리를 확대 적용하는 방법이 아니라 완전히 새로운 규제 논리를 개발할 필요성이 제기되는 것이다.

본 연구는 이러한 문제의식 하에 온라인 아이템 거래가 이루어지는 MMORPG 사이버 공간이 일반적인 인터넷 사이버공간과 차별되는 특성이 존재하는가를 살펴보고, 이러한 차별성 측면에서 볼 때 기존 아이템 규제 논리와 정책이 어떠한 한계를 지니고 있는가를 알아보고자 한다. MMORPG 사이버공간의 특성 규명과 이에 근거한 기존 아이템 거래 규제 논리의 한계를 살펴보는 것은 향후 MMORPG와 관련된 각종 규제 문제에 대한 새로운 시각을 줄 수 있을 것이다.

III. MMORPG 온라인 게임과 아이템 거래 현황

1. 온라인 게임과 MMORPG

게임이란 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 및 기기를 말한다(음반비디오물및게임물에관한법률 제2조). 게임은 일반적으로 플랫폼에 따라 구분되는데, 플랫폼에 따라 구분될 경우 게임은 온라인게임, 모바일게임, 비디오게임, PC게임, 아케이드 게임 등으로 분류된다¹⁰⁾.

10) 플랫폼은 게임이 이루어지는 기계적인 기반을 뜻한다. 온라인 게임은 유무선 등 다양

게임산업에 있어서 전통적인 산업은 아케이드 게임과 비디오 게임이며, 온라인 게임은 비교적 최근에 대두된 게임이다. 그러나 성장률 측면으로 볼 때 현재 가장 크게 발전하는 게임 산업 부문은 온라인 게임이다. 특히, 한국은 초고속인터넷망의 보급·확대 등의 정보화 기반을 바탕으로 전 세계 온라인 게임의 25% 이상을 점유하고 있어 세계적인 온라인 게임 강국으로 인정받고 있다. 온라인 게임 수출이 2002년도에 7700만 불, 2003년도에는 1억 5천 만 불, 2004년도에는 2억 9천 만 불로 급속히 증가하고 있고, 게임 포탈 기업들의 해외진출이 계속 진행되고 있어, 2004년 현재 일본에 40개 온라인 게임, 동남아에 14개, 미국에 6개, 유럽에 3개의 온라인 게임이 진출하여 상용 서비스를 제공하고 있다. 특히 중국과 동남아에서는 한국의 온라인 게임이 최고의 점유율을 보유하여 몇백만 명이 한국의 온라인 게임을 즐기는 등 한류 보급에 가장 큰 기여를 하고 있는 문화 상품의 역할을 수행하고 있다.

온라인 게임은 크게 온라인 보드 게임, 전략시뮬레이션 게임, MMORPG 게임으로 구분될 수 있는데¹¹⁾, 우리나라에서 특히 큰 비중을 차지하고 있는 것은 MMORPG 게임이다. MMORPG은 동시에 수천 명 이상의 플레이어가 인공적으로 구현된 게임 속의 가상 현실세계에 접속하여 각자의 역할을 맡아 하는 온라인 게임을 말한다. 일반적인 롤플레잉 게임이 한 컴퓨터 안에서 게이머 직접 움직이는 캐릭터(PC: Play Character) 이외에는 모두 컴퓨터가 움직이는 NPC(Non Play Character)인데 반하여, MMORPG에서는 수천 명이 동시에 접속해서 수 천 개의 캐릭터가 동시에 활동하게 된다. 우리나라에서 성공적으로 운영되고 있는 리니지, 리니지2, 바람의 나라, 뮤, 라그나로크, 열혈강호 등의 온라인 게임은 이러한 MMORPG를 기반으로 하고 있다.

2. 온라인 게임 아이템 거래 현황과 규제 논의

1) 아이템 거래 현황

MMORPG 게임에서는 게임을 원활하게 수행하기 위해서 무기, 갑옷, 기타 보조 장비를 갖추어야 한다. 이러한 장비들을 구입하기 위해서는 게임 내에서 통

한 통신네트워크 상에서 다수의 사용자가 클라이언트로서 동시에 게임서버에 접속하여 실시간으로 진행하는 게임이며(한국첨단게임산업협회), 모바일 게임은 이동전화를 사용하여 이루어지는 게임이다. 비디오 게임은 PS2, X-box 등의 게임기를 기반으로 하여 이루어지며, PC 게임은 컴퓨터를 기반으로 한 게임이며, 아케이드 게임은 게임장에서 직접 동전을 투여하여 이루어지는 게임을 말한다.

11) 온라인 보드 게임은 바둑, 장기 등 일반적인 보드 게임을 온라인 상에서 즐기는 게임이다. 포커, 고스톱 등이 대표적으로 이용되고 있다. 전략시뮬레이션 게임은 실시간 전략게임으로 적군과 아군이 동시에 용병술을 수행하여 승패를 가리는 게임으로서, 스타크래프트가 대표적인 게임이다.

용되는 게임 머니로 구입을 하여야 하는데, 게임 머니는 게임 내에서의 노동활동인 사냥이나 도구 제작·판매 등을 통해서 획득할 수 있다. 그런데, 게임 상에서의 사냥이나 도구제작·판매의 방법이 아니라 현실 세계에서 타인으로부터 게임 머니를 현금을 주고 살 수 있는데, 이와 같이 게임 상에서의 돈을 현실에서 실제의 돈을 주고 구입하는 행위를 아이템현금거래라 한다.

온라인 아이템 거래는 1990년대 말 MMORPG 게임이 성행하면서 바로 시작되었으며, 현재 아이템 거래 시장은 급격히 확대되고 있다. 2002년에 아이템 거래 중개를 주요 사업 모델로 하는 아이템베이가 설립되었고, 현재 200여개의 아이템 거래 중개 사이트가 활동 중에 있다. 2002년도에는 1,000억원 정도에 불과하였던 아이템 현금거래 시장 규모는 2004년에 7000억원, 2005년에는 1조원 대에 달한 것으로 추정되고 있다(게임백서, 2005).

2004년에 아이템이 현금 거래되고 있는 게임은 240여개에 달한다. 이 240여개 온라인 게임 중 리니지, 리니지2, 뮤, 바람의 나라, 메이플스토리 등이 활발히 거래되고 있는데, 현재까지 거래된 아이템 중 가장 최고가를 기록한 것은 리니지의 일본도로 2002년 5월에 1000만원에 거래되었으며, 뮤의 한 캐릭터와 아이템 장비는 968만원, 바람의 나라의 용랑제구봉은 410만원에 거래되었다.(유근원, 2005).

리니지의 일본도, 바람의 나라의 용랑제구봉 등 특수 무기아이템은 무기 자체를 사고파는 형식으로 거래되지만, 일반적으로는 게임 머니를 현금으로 사고파는 형식으로 거래된다. 각 아이템 중개사이트는 사이버머니의 시세를 발표하고 있으며, 이 시세는 주식시세와 같이 매일 변화하게 된다.

2) 아이템 거래 규제 논의 현황

위와 같이 게임산업 전체 규모를 넘어설 정도로 성장하고 있는 아이템 거래에 대하여 규제를 하여야 하는가 하지 말아야 하는가, 그리고 규제를 한다면 어떻게 하여야 하는가에 대하여 많은 논의가 이루어지고 있다.

먼저 게임 이용자와 아이템 중개 사이트 등에서는 아이템 현금거래를 인정할 것을 요구하고 있다. 현실적으로 아이템 거래는 광범위하게 이루어지고 있고, 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(정준모, 2005)¹²⁾.

이에 대하여 아이템 현금 거래를 규제하여야 한다는 것은 문화관광부¹³⁾, 소

12) 실제 아이템 베이 등 아이템 거래가 이루어지는 사이트가 개설됨으로서 아이템 거래로 인한 사이버 범죄는 감소하였다.

비자 단체 등이 주장하고 있다. 아이템 현금 거래를 규제하여야 한다는 입장에서는 아이템 거래가 사행성을 조장하고 중독성을 심화하는 문제점이 있다고 본다. 게임을 게임 그 자체로 즐기는 것이 아니라 게임 아이템 거래를 통하여 게임이 영리수단으로 변질되고 있다고 보고, 실질적인 이득을 얻기 위하여 게임에 대한 중독이 심화될 것으로 주장한다(양재모, 2005). 또한, 범죄 예방을 위해서도 아이템 거래는 금지되어야 한다고 본다. 현실적으로 사이버 범죄 중 가장 큰 비중을 차지하는 것은 게임 아이템과 관련된 범죄이다¹⁴⁾.

이와 같은 아이템 거래 규제 주장에 따라 2장에서 본 바와 같이 많은 규제 논리와 규제 방안이 형성되었지만, 현재 아이템 거래는 지속적으로 증가되고 있어 기존의 규제 방안들이 아이템 거래를 방지하는데 큰 효과가 없었다는 것을 반증하고 있다.

IV. 연구의 분석틀

1. 공간의 구성 요소

본 논문에서는 일반적으로 사이버공간으로 인식되고 있는 인터넷 사이버 공간과 아이템거래 등이 발생하고 있는 MMORPG 사이버 공간 사이에 유의미한 차이점이 존재하는가를 살펴보고자 한다. 공간의 차이점을 살펴보기 위해서는 먼저 공간이 무엇인가를 논의할 필요가 있다.

사전적인 의미로 공간은 ‘물질이 존재하고 여러 현상이 발생하는 장소’로서의 의미와 ‘우리가 생활하고 있는 영역이나 세계’라는 의미를 보유하고 있다. 전자의 공간은 물리적 개념의 공간이라 할 수 있고, 후자의 공간은 인간이 활동하는 현실 사회의 개념이라 할 수 있다. 즉, 공간은 순수한 공간을 정의하는 물리적 개념과 인간이 활동하는 장으로서의 사회적 개념을 동시에 보유하고 있다.

물리적 개념의 공간은 차원으로 정의된다. 0차원은 점이며, 1차원은 선, 2차원은 면, 3차원은 입체 공간이 된다. 0차원의 점은 존재 자체만이 특정할 수 있는 공간이며, 1차원은 점과 점이 이어지는 선으로서 점과 점 사이라는 ‘거리’가

13) 문화관광부는 2005년 10월 6일 ‘온라인게임 아이템 현금거래 간담회’를 개최하고, 아이템 현금 거래에 따른 역기능 최소화를 위한 대책을 강화할 것을 천명하였다. 또한, 불건전 아이템 현금거래 예방캠페인, 아이템 현금거래 역기능 대책 포럼을 정례화할 계획이라고 밝혀, 아이템 현금거래에 대한 부정적 인식을 표명하였다.

14) 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)

존재하는 공간이다. 2차원은 2개 선이 연결되는 면으로서, 동일한 면 내에서는 방향을 나타내는 벡터가 그려질 수 있다. 즉, 2차원은 방향이 정해질 수 있는 공간이다. 3차원은 면과 면이 교차할 수 있는 입체로서의 공간을 뜻하는데, 2차원 공간은 2개 축에 의하여 방향이 정해지는데 대하여 3차원 공간에서는 3개축에 의하여 방향성이 정해질 수 있다¹⁵⁾(김용운·김용국, 1991).

즉, 물리적 개념의 공간은 존재점의 있는 경우 0차원, 거리가 존재하는 경우 1차원, 방향이 존재하는 경우 2차원, 3개축에 의한 방향이 존재하는 경우 3차원으로 구분될 수 있다. 현재 우리가 존재하는 공간은 3차원인바, 따라서 3차원까지 공간의 주요 요소로는 점, 거리, 방향성을 들 수 있다.

사회적 개념으로서의 공간은 우리가 활동하는 인간 사회의 개념으로서, 사회적 생활에 기여하는 인간의 물리적 실천과 과정이다. 여기서의 공간은 각각의 구체적인 생산양식이나 사회구성체의 개념을 내포하고 있다(이광석, 1997). 인간 사회의 사회구성체와 생산양식의 대표적인 활동은 정치적 활동, 사회적 활동 및 경제적 활동이라 할 수 있다. 즉, 사회적 개념으로서의 공간은 정치성, 경제성, 사회성을 주요한 개념적 요소로 포함하고 있다.

2. 분석틀

본 연구에서는 인터넷 사이버공간과 MMORPG 공간의 차이점을 살펴보고, 이러한 공간 차이에 의하여 기존의 정책이 어떠한 한계를 지니고 있는가를 살펴봄으로서 사이버공간에 대한 규제 패러다임의 변화 가능성을 제시하고자 한다.

먼저 인터넷 사이버공간과 MMORPG 사이버공간의 차이점을 공간의 개념적 차원에서 살펴보자 하는바, 공간을 물리적 공간과 사회적 공간으로 구분하여 물리적 공간 측면에서는 점, 거리, 방향성 여부를 살펴보고 사회적 공간 측면에서는 정치성, 경제성, 사회성 측면의 차이점을 살펴본다. 그리고 이러한 사이버 공간 특성을 기반으로 기존의 아이템 거래 규제 논리가 어떠한 한계를 지니고 있는가를 살펴본다.

15) 2차원에서는 전후-좌우의 2개 축으로 방향이 정해지고, 3차원에서는 전후-좌우-상하의 3개 축으로 방향이 정해진다.

〈표 1〉 인터넷 사이버공간과 MMORPG 사이버공간 차이 분석틀

인터넷 사이버공간		MMORPG 사이버공간	
물리적 공간요소	점	물리적 공간요소	점
	거리		거리
	방향		방향
사회적 공간요소	정치성	사회적 공간요소	정치성
	경제성		경제성
	사회성		사회성

↔ 비교분석

V. MMORPG 사이버 공간의 특성 분석

1. 공간의 물리적 성격 분석

1) 인터넷 사이버 공간의 경우

① 점

웹 사이트, 이메일, 인터넷 커뮤니티 등 일반적인 인터넷 사이버공간에서는 자신이 현재 존재하는 점이 존재한다. 이 존재 점은 컴퓨터와 인터넷 망으로 인터넷에 접속하는 순간 형성이 되며, 현재 자신이 열고 있는 인터넷 주소 및 창이 자신이 존재하는 점이 된다.

이러한 ‘점’은 인터넷 상에 무수히 많이 존재하지만(인터넷에 존재하는 수많은 뷰 페이지가 하나의 점으로서 존재한다) 자신이 현재 존재하는 점은 오직 1개 페이지만이다. 인터넷 창을 여러 개 동시에 띄우면 여러 인터넷 점에 동시에 존재할 수 있을 수 있지만, 기본적으로 인터넷 상에서 하나의 창에서 하나의 점이 존재한다. 이 하나의 점은 자신의 인터넷 주소를 특정할 수 있으며, 따라서 인터넷 망 전체에서 자신이 존재하고 있는 장소를 특정할 수 있다는 측면에서 공간의 ‘점’의 성격이 만족되게 된다.

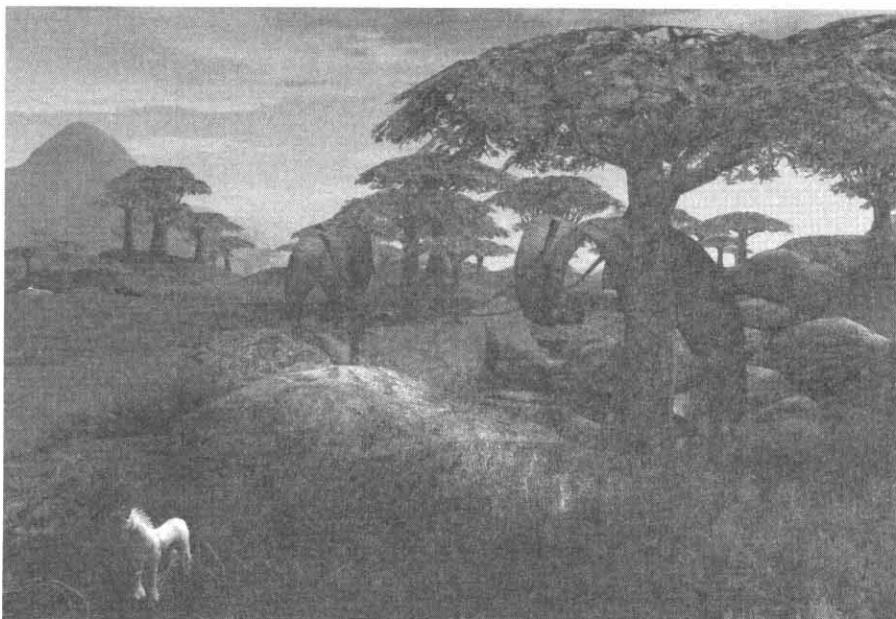
② 거리

거리는 공간상에서 두 개의 점이 이어질 경우에 존재하는 개념이다. 그런데 인터넷 사이버 공간에서는 각각의 점은 존재하지만, 이 두 개의 점을 이어주는 연결점은 존재하지 않는다. 하나의 점에서 다른 점으로 이동하기 위해서는(하나의 인터넷 페이지에서 다른 인터넷 페이지로 이동하기 위해서는) 새로운 주소를 입력하거나, 새로운 주소가 입력된 배너 창 등을 클릭하는 수밖에 없다. 그

<그림 1> 일반적인 인터넷 사이버 공간



[그림 2] MMORPG 사이버공간(리니지2 페어리 계곡)



런데 이와 같이 이동하는 방법에서는 멀고 가까운 거리 개념이 존재하지 않는다. 현재 한국의 인터넷 신문의 기사 창을 띄운 상태에서 다음 기사를 읽기 위한 창을 띄우는 것과 브라질의 친구의 홈페이지에 접근하는 것 사이에 시간차가 존재하지 않는다. 즉, 인터넷 상에서 점과 점 사이의 접근은 기본적으로 동일한 시간이 소요되며¹⁶⁾, 따라서, 점과 점 사이의 거리는 측정 가능한 개념으로 존재하지 않는다.

③ 방향

거리는 1차원적 공간의 성질이고 방향은 2차원적 공간의 성질이다. 따라서 1차원적인 거리가 존재하지 아니하는 인터넷 공간에서 2차원적인 방향의 개념은 존재하기 어렵다.

일반적인 방향성은 인터넷 공간에서 존재하지 않지만, 이정표로서의 방향성은 존재할 수 있다. 각 인터넷 사이트에 존재하여 다른 사이트를 안내하는 배너들은 다른 인터넷 사이트로의 접근을 용이하게 하는 이정표로서의 역할을 할 수 있다. 그러나 이러한 이정표로서의 배너들은 공간으로서의 방향성이라기보다는 다른 인터넷 점들에 접근하기 쉽게 하기 위한 접근점의 성격이 더 크다고 할 수 있다.

2) MMORPG 사이버 공간의 경우

① 점

MMORPG 사이버 공간 상에서 각 게임 캐릭터는 자신이 위치하고 있는 장소를 가지고 있다. 자신의 위치를 게임 사이버 공간 상에 특정할 수 있기 때문에, 공간상의 점의 성격을 보유하고 있다. 이 점의 위치는 현실적으로는 컴퓨터 서버내의 전자신호로 존재하고 있지만, 사이버공간 상에서는 자신의 위치를 특정할 수 있고 이 위치가 자신의 의지에 반하여 임의로 변경될 수 없으므로, 사이버공간 상에서는 점의 성격을 지니게 된다.

② 거리

인터넷 상에서는 하나의 점에서 하나의 점으로 임의적으로 이동할 수 있지만, MMORPG 내에서는 하나의 점에서 하나의 점으로 임의로 이동할 수 없다. 하나의 점에서 다른 하나의 점으로 이동하기 위해서는 직접 캐릭터가 걸거나

16) 엄밀한 의미에서 인터넷 페이지에서 다른 페이지로 넘어가는데는 전자가 흐르는 속도의 시간차가 존재한다. 그런데, 전자의 속도는 빛의 속도로서 1초에 30만km로서, 1초에 지구 7바퀴 반을 도는 속도이다. 그러므로 현재 지구 상에서의 인터넷 점과 점 사이의 접속 속도는 전 지구상에서 거의 동일하다고 볼 수 있다.

뛰어야 하며, 이동하기 위한 시간이 필요하게 된다. 대표적인 MMORPG 게임인 리니지2 사이버공간의 경우 게임 내의 영토를 뛰어서 횡단하는데만도 현실의 시간으로 4시간 이상이 소요된다. 즉, MMORPG 사이버공간 내에서는 점과 점 사이에 거리의 개념이 존재한다.

③ 방향

MMORPG 내에서는 각각의 방향을 특정할 수 있다. 실제 MMORPG 내에서 각 캐릭터는 지도를 보면서 마을에서 마을로 이동하게 된다. 해가 뜨고 해가 지는 장소를 기준으로 동서남북이 존재하며, 산, 평지, 강, 연못, 계곡, 늪지, 동굴, 사막, 만년설 등 현실 세계에 존재하는 많은 지형이 MMORPG 내에 존재한다. 이들 각각의 지형들은 점으로서 존재하며, 지형과 지형 사이에는 거리가 존재하고, 각각의 방향을 전체의 관점에서 지정할 수 있다.

3) 소결

인터넷 사이버공간은 물리적인 공간의 성격 중에서 점의 성질을 만족하고, 거리와 방향성의 성격은 존재하지 아니한다. 이는 인터넷 사이버 공간은 점의 0 차원적으로 존재한다는 것을 의미한다. 이에 대하여 MMORPG 사이버 공간은 점과 거리, 방향의 공간적 조건을 모두 만족한다. 즉, 인터넷 사이버 공간은 0차원적으로 존재하는 공간이며, MMORPG 사이버 공간은 3차원적으로 존재하는 공간이다. 물론 MMORPG 공간은 컴퓨터 서버 내에 존재하는 프로그램으로 현실적으로 실존하는 공간은 아니다. 그러나, MMORPG 공간은 그 내부에서 활동하는 각 캐릭터들에게는 3차원의 공간을 보유한 실질적인 공간이다. 최소한, 일반적인 인터넷 사이버 공간과 MMORPG 사이버 공간 간에는 분명한 차별성이 존재한다고 볼 수 있다.

2. 공간의 사회적 성격 분석

1) 인터넷 사이버 공간의 경우

① 정치성

현재 우리 사회에서 인터넷 사이버공간의 정치적 성격에 대해서는 많은 논의가 이루어지고 있다. 2002년 대선에서 네티즌이 정치의 주요 세력으로 등장하였고, 인터넷에 의한 민주적 정치, 인터넷 여론 조사 등 인터넷 사이버 공간은 많은 정치적 성격을 보유하고 있다. 그러나 이러한 사이버 공간의 정치적 측면은 기본적으로 사이버공간 내부의 정치적 성격에 의한 것이 아니라, 현실 정치에 대한 보완적 작용을 하는 것이다. 현실사회의 정치적 현상이 주(+)이고, 인터넷

사이버 공간의 정치적 현상은 현실의 정치에 대한 종(從)의 성격을 보유하고 있다.

인터넷 사이버공간의 정치성에는 이러한 현실 정치에 대한 보완 역할이외에 사이버공간 내에서의 정치적 역할을 증대시키고자 하는 경우도 존재한다. 많은 네티즌들은 자신이 소속되어 있는 커뮤니티에 대한 충실한 활동으로 커뮤니티 내에서 자신의 정치적 역할을 증대시키고자 하고 있다. 그러나 이러한 정치력은 ‘상대방에 대한 지배력’이라는 직접적이고 본원적인 정치적 권한을 위한 것은 아니다. 인터넷 커뮤니티 내에서는 다른 사람들을 지배할 수 없고, 다른 사람들에게 자신의 의견을 강요할 수는 없다. 단지 커뮤니티 내에서 자신의 영향력을 증대시킬 수 있는 것으로서 이는 간접적인 정치적 권한이라 할 수 있다.

결론적으로 인터넷 사이버공간 내에는 정치적 성격이 존재한다고 할 수 있다. 그러나 인터넷 사이버 공간 내의 정치성은 현실의 정치에 대한 보완적인 역할을 하거나, 아니면 다른 사람에 대한 직접적인 지배력이 아닌 간접적인 영향을 미치는 정도에 불과하다는 한계성을 지닌다.

② 경제성

인터넷이 형성되는 초기에는 인터넷을 상업적으로 이용하는 것에 대하여 부정적인 시각이 존재하였다. 그러나 현재에는 B2B, P2P, B2P 등 많은 인터넷 전자상거래 사업 모델이 형성되고 있다. 현재 인터넷은 단순히 정보를 전달하고 축적하는 공간이 아니라 매출과 수익을 창출할 수 있는 공간으로서 인터넷 사이버 공간의 경제성이 인정되고 있다.

그러나 이러한 인터넷의 경제성은 현실의 경제성을 보완하고 지원하는 것이 목적인 것이며, 인터넷 그 자체 내에서의 경제성을 추구하는 것은 아니다. 현실에서 매출과 수익을 창출하는 것이 기본적인 목적이며, 현실에서 매출과 수익을 창출하기 위하여 인터넷이라는 사이버 공간을 이용한다. 즉, 현실의 경제 현상이 주(+)이고, 인터넷 사이버 공간의 경제적 현상은 현실의 경제에 대한 종(從)의 성격을 보유하고 있다.

③ 사회성

인터넷 사이버공간에는 수많은 동호회, 클럽, 동창회 등 커뮤니케이션이 이루어지는 공간이 존재한다. 이러한 사교 및 친교 집단들은 자신의 뜻에 맞는 사람들끼리 모여서 이루어지는 공식 및 비공식 집단으로서, 구성원들 사이에 사회적 관계가 형성되게 된다.

인터넷의 이러한 사회적 관계는 온라인모임과 오프모임으로 동시에 운영될 수 있다¹⁷⁾. 이중 인터넷의 사회적 성격의 특성을 보다 많이 보유하는 것은 온라

인 모임이다. 온라인 모임에서는 상대방을 직접 대면하지 않고 상대방에 대하여 알 수 없으므로, 나이, 성별, 직업 등과 관계없이 관심 주제에 따른 사회가 형성될 수 있다.

즉, 인터넷 상의 사이버공간에서는 현실의 지위등과 관계없이 사회적 관계가 형성될 수 있다는 점에서 현실보다 더 폭넓은 사회성을 구현할 수 있다. 또한, 지역적 제한과 시간적 제한이 없이 사람들 사이의 관계 형성을 가능하게 한다는 점에서 인터넷 사이버 공간은 기존 현실 공간의 지평을 극적으로 확대한 공간으로서의 의미를 지닌다.

2) MMORPG 사이버 공간의 경우

① 정치성

MMORPG 사이버 공간 내에서는 정치권력의 추구가 게임 캐릭터의 하나의 목표로 기능한다. 리니지 MMORPG의 경우 군주와 성주가 존재하며, 많은 게이머들은 이러한 군주나 성주가 되기 위하여 전쟁을 하고 세력권을 넓힌다. 성주는 자신의 영지에 세율을 정할 수 있고, 자신의 성에 대하여 배타적인 지배권을 누리게 된다.

따라서 많은 캐릭터들은 혈맹이나 동맹을 결성하고, 성주가 되어 영지에 대한 지배권을 획득하기 위하여 공성전을 수행한다. 이러한 정치적 권한은 인터넷 사이버 공간에서와 같은 간접적인 영향이 아니라, 상대 캐릭터에 대하여 배타적인 지배권을 행사하는 직접적인 영향이다. 또한, MMORPG의 정치성은 현실에 대한 보완적인 역할을 하는 것이 아니라 사이버공간 자체 내에서의 정치적 권력을 추구한다는 측면에서 일반 인터넷 사이버공간에서의 정치성과 차별이 있다.

② 경제성

MMORPG 사이버공간 내부에는 자체적인 생산시스템이 존재한다. 무급 장비는 게임내의 NPC 상인들이 판매하지만, D급 중간급 이상부터는 게임 내의 캐릭터들이 직접 생산한다¹⁷⁾. 즉, 일정 수준 이상의 무기, 방어복 등의 장비는 캐

17) 온라인 모임은 구성원들이 인터넷 상에서만 대면하고 직접적인 대면이 이루어지지 않는 모임 형식이다. 오프라인 모임은 인터넷 상에서 만난 사람들끼리 직접 만나서 모임이 이루어지는 경우이다. 인터넷 이전에는 오프모임만이 가능하였으나, 인터넷은 구성원이 서로 직접 만나지 않는 온라인 모임을 가능하게 함으로서 국적, 인종, 나이와 상관없는 모임이 가능하게 되었다.

18) 현재 리니지2는 1레벨-19레벨은 무급, 20레벨-39레벨이 D급, 40레벨-51레벨이 C급, 52레벨-60레벨이 B급, 61레벨 이상이 A급으로 구분된다. D급 중간급은 30레벨 이하로서 전체 레벨 수준에서는 상당히 낮은 급에 해당한다. 즉, 게임상의 거의 모든 장

릭터들이 직접 생산하거나, 다른 캐릭터가 제작한 것을 구입하여야만 장비를 착용할 수 있다.

이와같이 직접 제작하거나 구입하여야만 장비를 구입할 수 있기 때문에 MMORPG 내에서는 시장이 활발하게 형성되어 있다. [그림 3]의 리니지2 기란 마을의 개인 상점 모습에서 보듯이 항상 몇백명 이상의 캐릭터들이 구입과 매각 행위를 수행하고 있다. 이러한 캐릭터들은 재료를 구입하여 장비를 직접 제작하고자 하는 자, 제작한 장비를 판매하는 자, 더 좋은 장비를 구입하여 기존의 장비를 팔고자 하는 자, 구입과 판매의 차액으로 수익을 얻고자 하는 자 등 여러 가지 목적으로 장사를하고 있다.

MMORPG 사이버공간상의 경제에서의 가장 큰 특징은, 여기에서 이루어지는 경제적 행위는 현실에서의 이득을 추구하는 행위가 아니라 사이버공간 상에서의 이득을 추구하고자 하는 것이라는 점이다. 인터넷 사이버공간 상의 경제적 행위는 현실 세계에서 수익을 얻는 것이 목적이다. 그러나 MMORPG 내에서의 경제적 행위는 MMORPG 내에서의 생산과 수익 창출이 목적이다. 즉, 인터넷

<그림 3> 리니지2 기란성 마을의 개인상점



비는 게임 내의 캐릭터들이 직접 제작생산한 것들이다.

사이버공간의 경제적 행위는 현실 경제의 부수적인 활동이지만, MMORPG에서의 경제적 행위는 사이버 공간 그 자체가 경제 활동의 목적이 된다.

③ 사회성

MMORPG 게임 내에서도 각종 모임이 존재한다. 이러한 모임들은 기본적으로 혈맹과 동맹의 형태를 띠고 있는데, 고레벨의 혈맹들은 영지를 취득하여 성주가 되고자 하는 정치적 성격을 가지고 있지만, 그 외 대부분의 혈맹들은 친목단체로서의 성격을 지니고 있다. 이러한 친목단체로서의 혈맹들은 일반 인터넷 사이버공간 상의 커뮤니티와 비슷한 기능을 한다고 볼 수 있다.

그러나 MMORPG의 커뮤니티와 일반 인터넷 사이버공간의 커뮤니티와는 기본적인 차이점이 존재한다. 일반 인터넷 사이버공간에서는 개인의 사회적 지위, 성별 등과 관계없이 개인사이의 관계가 설정될 수 있다. 또한, 기존에 활동하던 아이디가 아니라 다른 아이디로 접속하더라도, 동일인이라는 것이 확인되면 활동에 아무런 차이나 제약이 없다.

그러나 MMORPG내의 캐릭터들 사이의 관계는 기본적으로 캐릭터의 레벨과 장비 수준에 의하여 결정된다. 캐릭터의 수준과 관계없이 게이머의 개인적 특성에 의하여 관계가 형성되기는 어렵다. MMORPG 내에서는 기본적으로 사냥이 공동 작업이다. 이러한 공동 작업을 하기 위해서는 서로 비슷한 레벨과 장비를 갖추고 있어야 한다. 따라서 MMORPG내의 사회적 관계는 비슷한 레벨과 장비를 갖추고 있어야만 가능하다. 한 게이머가 60레벨 캐릭터와 20레벨 캐릭터를 보유하고 있다면, 60레벨 캐릭터가 만나서 관계를 맺는 사회적 관계와 20레벨 캐릭터가 만나서 관계를 맺는 사회적 관계는 완전히 다르다. 즉, MMORPG 내의 사회적 관계는 게이머의 개인적 특성에 의해서 형성되는 것이 아니라 MMORPG 캐릭터 수준에 의해서 형성된다. 캐릭터의 레벨 수준과 장비 수준은 MMORPG 사이버공간 내에서 현실의 사회적 지위와 동일한 역할을 수행하는 것이다.

VI. 사이버공간 특성에서 본 아이템거래 정책의 한계

1. 아이템의 재화적 성질

민법 98조는 물건을 ‘유체물 및 전기 기타 관리할 수 있는 자연력’으로 규정하고 있다. 따라서 재산권의 대상인 물건이 되기 위해서는 유체물이거나 관리할

수 있는 자연력일 것, 관리가 가능할 것, 인체의 일부가 아닐 것, 독립한 물건일 것 등의 요건을 충족하여야 한다. 그런데 현실 사회에서 온라인 게임 상의 아이템의 실재는 서버컴퓨터의 저장장치에 기록된 전자적 신호이다. 전자적 신호는 유체물이라 볼 수 없으며, 관리할 수 있는 자연력도 아니다. 또한, 서버와 분리되어서 존재할 수 없다는 면에서 독립한 물건이라 보기도 힘들다. 따라서 현실 법 체계에서 온라인 게임의 아이템은 물건이라 볼 수 없는데, 그럼에도 아이템이 현실에서는 거래되고 있기 때문에 앞에서 본 바와 같이 유사소유권설, 권리금설, 이용권설 등으로 설명하고자 하고 있다.

그러나 MMORPG 사이버공간 내에서의 아이템 성질을 살펴보면 아이템은 사이버공간 내에서 완전한 유체물이며 관리가 가능하다. 실제 거래되는 무기, 장비 등의 아이템은 사이버공간 내에서 자신의 노동으로 사이버머니를 벌어서 구입하거나 재료를 구입하여 직접 무기를 제작하는 방법으로 아이템을 획득한다. 그리고 이 아이템은 소유자만이 사용 가능하며, 아이템의 소유권은 매매, 증여 등으로 다른 사람에게 이전될 수 있다. 즉 아이템은 사이버공간 내에서 완전한 배제성과 경합성이 존재하는 사적 재화로서의 성격을 지니고 있다.

현실에서 아이템은 물건이 아닌 게임 서버 내의 프로그램 코드로서 거래 대상이 될 수 없다. 그러나 실제 아이템은 현금으로 거래되고 있는바 이는 현실 공간이 아닌 사이버공간 내의 논리에 의해서 이루어지는 현상이다.

2. 아이템 거래의 동기

현실에서 아이템 거래를 규제하고자 하는 주된 이유 중 하나는, 게이머들이 돈을 벌기 위하여 아이템 거래를 하기 때문에 사행성 방지를 위하여 아이템 거래를 금지하여야 한다는 것이다. 즉 아이템 거래가 발생하는 주요 이유가 아이템 거래로 인하여 현실적인 수익을 얻고자 하기 때문으로 본다.

그러나 아이템 거래가 광범위하게 발생하는 것은 아이템을 구입하는 사람이 존재하기 때문이다. 아이템을 판매하는 사람은 현실의 수익을 얻기 위해서 아이템 거래를 할 수 있지만, 아이템을 구입하는 사람들은 현실의 수익을 위해서 아이템 거래를 하는 것은 아니다. 아이템을 구입하는 사람들은 아이템 구입으로 사이버공간 내에서의 성장을 쉽게 하고 공성전에서의 승리 등 정치력 획득을 용이하게 하기 위하여 아이템을 구입한다. 이러한 아이템 수요가 존재하기 때문에 아이템 작업장 등에서는 사이버공간 내에서 아이템을 공급하여 현실에서 수익을 얻는다¹⁹⁾.

19) 아이템 작업장은 PC를 수십대 마련하여 전문적으로 온라인 게임 아이템을 생성하는 장소를 말한다. 현재 중국에서 수 백 개 이상의 작업장이 운영되면서 국내 온라인 게임의 아이템을 공급하고 있다.

즉 아이템 거래가 이루어지는 근본적인 동기는 현실에서 금전적 이득을 얻기 위한 것이 아니라 사이버공간 내에서 정치력을 획득하기 위한 것이다. 현실에서 발생하는 아이템 거래는 사이버공간의 파생 수요에 지나지 않기 때문에, 현실의 아이템 거래 현상에 대한 규제는 근본적인 원인에 대한 치유책이 될 수 없게 된다.

3. 아이템 거래 규제 정책의 한계

1) PK 시스템에 대한 제재

정보통신윤리위원회와 영상물등급위원회는 2000년 5월 및 2002년 10월에 PK 시스템이 아이템 거래 등을 발생시키는 주요 요인으로 보아 PK 시스템 수정을 요구하고 PK 시스템에 대하여 18세 이용가 판정 등을 하였다. PK를 하여 상대방의 아이템을 빼앗고, 이 아이템을 현실에서 판매하여 아이템 거래가 활성화된다고 보아 PK 시스템에 대한 규제를 강화하였다.

그러나 실제 MMORPG 사이버공간 내에서 아이템이 생성되는 가장 큰 원인은 사냥 등 노동의 투입과 아이템 제작에 의해서이다. PK는 현실에서 강도와 같은 것으로, 현실에서 강도에 의한 장물 매매가 극히 적은 부분을 차지하듯이 사이버공간 내에서도 PK에 의하여 유통되는 아이템은 극히 소수에 불과하다. 이와 같이 MMORPG 사이버공간 내에서 PK로 인한 아이템 취득과 아이템 거래는 극히 적은 부분을 차지하므로, PK에 대한 제재로 아이템 거래를 제어하고자 하는 것은 거의 효과를 얻기 힘들다.

실제 PK에 대한 규제가 이루어진 2002년 이후에도 아이템 거래는 급속히 증가하였는바, 이러한 결과는 PK에 대한 규제가 아이템 거래 방지에 큰 효과가 없었다는 것을 말해준다. 이는 아이템 거래를 제어하기 위해서는 사이버공간 내에서 아이템이 어떻게 생성되고 유통되는가 하는 경제 체계를 확실히 파악할 필요성이 존재하며, 사이버공간의 경제 시스템에 대한 이해 없이 이루어지는 아이템 거래 규제 조치는 효과를 얻기 힘들다는 것을 시사한다.

2) 게이머에 대한 처벌: 아이템 거래시 계정 정지

현재 게임 회사는 게이머가 아이템 거래를 한 계정을 영구 정지하는 방법으로 아이템 거래를 방지하고 있다. 게이머들은 하나의 MMORPG 게임에 대하여 3개 정도의 계정을 만들 수 있으므로 하나의 계정 정지가 게이머를 완전히 게임 이용에서 배제하는 것은 아니다. 다만 아이템 거래가 발생한 계정을 정지하여 아이템 매매로 의하여 얻은 아이템을 사용할 수 없도록 하는 방법으로 아이템 거래를 방지하고자 하는 조치라 할 수 있다.

그런데 일반 인터넷 공간에서는 하나의 아이디가 금지되어 다른 아이디로 접속하는 것이 이용자에게 큰 차별성이 없지만, MMORPG 사이버공간 내에서는 하나님의 계정이 정지되는 것은 그 계정 캐릭터의 사망을 의미한다. MMORPG 사이버공간 내에서 더 중요한 의미를 지니는 것은 게이머가 아니라 캐릭터로서, 게이머들끼리의 개인적 관계에 의해서 사회적 관계가 형성되는 것이 아니라 캐릭터의 레벨과 장비 수준에 의해서 사이버공간 내의 사회적 관계가 형성된다. 이런 상태에서 캐릭터 계정을 정지하는 것은 사이버공간 내에서는 사망의 의미를 지닌다.

즉, 게이머들은 아이템 거래를 했다는 사실이 게임 회사에 알려지면 계정이 정지되면서 캐릭터가 완전히 사망하게 된다. 그렇기 때문에 게이머들은 아이템 거래 시 사기를 당하더라도 게임회사에 신고하기가 어렵게 된다. 사기 당한 사실을 신고하면 자신의 캐릭터가 사망하게 되기 때문에 쉽게 신고할 수 없고, 범죄자는 이렇게 신고가 어려운 사실을 이용하여 아이템 사기를 더 행하게 된다.

즉, 아이템 거래를 방지하기 위하여 아이템 거래 계정을 정지하는 조치는 오히려 아이템 거래 사기 등 사이버 범죄를 양산하는 효과를 지닌다. 이는 MMORPG 사이버공간의 특성을 고려하지 아니한 아이템 거래 방지 조치는 오히려 아이템 거래의 부작용을 증가시키는 효과를 발생시킬 수 있다는 것을 시사한다.

3) 중국 IP 차단 조치

현재 아이템 거래에서 공급되는 아이템들은 대부분 중국에서 이루어지고 있는데, 2006년 2월 리니지 계정도용 사건 이후 계정 도용 사건의 근본적 원인이라 할 수 있는 아이템 거래 방지를 위하여 중국 IP 주소로 우리나라 온라인 게임에 접속하는 것을 차단하였다. 이는 현실적으로 아이템 공급을 차단함으로서 아이템 거래를 방지하고자 하는 조치이다.

그러나 중국에서의 아이템 생산은 실제 우리나라의 온라인 게임 서버에 중국인들이 접속하여 MMORPG 사이버공간 내에서 아이템을 생산하는 것이다. 즉 아이템은 MMORPG 사이버공간 내에서 생성되게 되는바, 현실의 어디에서 아이템 생산이 이루어지느냐는 사이버공간 내에서는 큰 의미가 없다. 실제 중국의 작업장이 형성되기 전에는 우리나라에서 작업장이 존재하였으며, 중국의 인건비가 저렴하기에 최근 몇 년간 우리나라의 작업장이 중국으로 옮겨간 것에 지나지 않는다. 즉 중국의 아이피를 차단하여 중국의 작업장을 규제한다면, 작업장은 우리나라로 다시 돌아오거나 아니면 동남아 등 다른 장소로 이동하게 되는 것이지 아이템 공급 자체가 금지되는 것은 아니다. 중국의 작업장에서 아이템을 생산한다고 하지만 진실로 아이템이 생성되는 곳은 MMORPG 사이버공간 내이

며, 이곳은 인터넷이 연결되는 전 세계에서 접속이 가능하다. 단순히 중국 IP를 차단한다 하여 아이템 공급이 축소되어 아이템 거래가 감소되는 것은 기대하기는 힘들다.

VII. 결 론

지금까지 인터넷 사이버공간과 MMORPG 사이버 공간의 특성을 살펴보고, MMORPG 사이버공간에서 이루어지는 아이템 거래를 규제하고 있는 현재의 규제 논리와 방법의 한계를 살펴보았다.

먼저 인터넷 사이버공간과 MMORPG 사이버공간의 차이는 다음과 같다.

〈표 2〉 인터넷 사이버 공간과 MMORPG 사이버공간의 차이 분석 결과

		인터넷 사이버 공간	MMORPG 사이버 공간
물리적 공간요소	점	○	○
	거리	×	○
	방향	×	○
사회적 공간요소	정치성	- 현실 정치의 보완 - 간접적 영향력 증대	- MMORPG 내의 직접적 정치 권한 추구
	경제성	- 현실 경제의 보완	- MMORPG 내의 경제성 추구
	사회성	- 개인 위주의 사회적 관계 - 현실 공간의 확대	- MMORPG 내의 수준에 따라 관계 형성

즉, 인터넷 사이버 공간은 0차원적 공간이며, MMORPG 공간은 3차원적인 공간이다. 그리고 인터넷 사이버 공간은 현실의 정치, 경제, 사회를 보완하고 확대하는 의미를 지니지만, MMORPG 사이버 공간은 사이버공간 자체의 정치, 경제, 사회의 논리를 지니고 있다.

이러한 사이버공간 분석을 기반으로 현재 아이템 거래 정책의 한계를 살펴본 결과는 다음과 같다.

〈표 3〉 현재 아이템 거래 규제 논리 및 정책의 한계

구 분	현실 사회에서의 해석	MMORPG 공간에서의 해석	실제 효과
아이템 재화의 성질	물건 및 재화가 아님	완전한 사적재화로서 기능	아이템은 현실에서 거래되고 있음.
아이템 거래의 목적	아이템을 판매하여 현실적 수익 달성(공급측면)	아이템 구매로 사이버공간 내에서 정치력 획득(수요측면)	매매가 이루어지기 위한 보다 중요한 요건은 수요측임. MMORPG 공간내에서의 논리에 따라 거래 발생
아이템 거래 규제 정책	PK 시스템	아이템 획득 방법 제재	PK로 인한 아이템 거래는 극소수에 불과함.
	계정 정지	거래 아이템 사용 정지의 의미	아이템 거래 사기 신고 시 캐릭터 사망 => 사기 당해도 신고하지 않음 => 사이버범죄 등 아이템 거래 부작용을 오히려 증가시킴
중국 IP차단	아이템 공급 장소에 대한 제재	아이템은 MMORPG 사이버 공간 내에서 생산됨.	원래 우리나라에 있던 작업장이 그동안 중국으로 갔던 것임. 중국 작업장이 불가능하면 다시 우리나라에 생기거나 동남아 등으로 이전할 것.

즉, 현실 제도 하에서 아이템은 물건이 아니며, 아이템 거래가 발생하는 이유는 현실적인 이익을 얻기 위해서인 것으로 가정한다. 그러나 MMORPG 사이버 공간 내에서 아이템은 완전한 사유물건이며 사이버공간 내에서의 정치력 등을 획득하기 위해서 아이템 거래가 발생한다. 현실적으로 아이템 거래는 광범위하게 발생하고 있는바, 이는 아이템에 대한 현실적 시각이 아니라 MMORPG 내에서의 시각에 의해서 이루어지고 있다는 것을 반증한다. 기본적으로 아이템이 사적재화가 아니라면 게이머는 돈을 주고 구입하지 않을 것이다.

그리고 그동안 정부와 게임 회사가 아이템 거래를 방지하기 위하여 시행한 PK 시스템에 대한 제재, 계정 정지, 중국 IP 차단 등은 MMORPG 사이버공간 내에서의 경제 시스템, MMORPG 사이버공간 내에서 캐릭터가 지니는 의미 등을 이해하지 못한 정책 방안들로서 근본적인 한계를 지닌다. MMORPG 사이버 공간은 현실과 다른 자체적인 정치적, 경제적, 사회적 논리가 존재하고 있는바, MMORPG 사이버공간의 논리에 의하여 발생하는 대표적 현상인 아이템 거래의 부작용을 올바른 방향으로 규제하기 위해서는 현실 논리에 기반한 규제 방안이

아니라 MMORPG 공간의 논리에 기반한 새로운 형태의 규제방안이 요구된다 하겠다²⁰⁾.

참고문헌

- 공정거래위원회, 2005, 아이템거래 불공정약관 조항 심결문.
- 김용운·김용국, 1991, 수학여행-공간의 세계, 김영사.
- 김윤명, 2002, 온라인 게임의 법률문제, 한국지적재산권연구 제6권.
- 김혜경, 2004, 온라인 게임 아이템의 재산범죄 성립가능성, 법학연구.
- 문화관광부·한국게임산업개발원, 2003-2005, 게임백서.
- 박장근·임란희·한성수, 2001, 21 세기 여가문화로서의 컴퓨터 게임산업의 현황, 한국 사회체육학회지 제15권.
- 박창호, 2004, 가상공간 탐색의 인지과정, 한국심리학회지 제16권 제4호.
- 백옥인, 2002, 사이버스페이스의 규제와 자율에 관한 연구, 규제연구 제11권 제2호.
- 성선제, 2003, 사이버스페이스를 어떻게 평가할 것인가?, 정보통신정책연구원 CLIS Monthly
- 손경한, 2004, 게임사업의 법·정책적 과제, 제11회 KITAL 정기국제심포지움 발표문.
- 양재모, 2001, 온라인 아이템의 물건성과 법률관계, 법과 정책연구 제1집.
- 양재모, 2005, 온라인아이템 규율을 위한 법제정 방안, 온라인게임 아이템 현금거래 세미나 발표자료.
- 유근원, 2005, 인터넷 게임, 배영교육.
- 윤선희, 2005, 온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구, 한국게임산업개발원 연구보고서.
- 이광석, 1997, 현실공간에서 가상공간으로-정보공간을 통한 초국적자본의 재생산구도, 한국사회와 언론.
- 이수인, 2005, 게임회사 이야기, 에이콘.
- 이인화, 2005, 한국형 디지털 스토리텔링, 살림문고.
- 정동훈, 2004, 아바타 아이템 구매의 심리학적 분석, 한국언론학보 48권 6호.
- 정준모, 2005, 온라인게임의 아이템 거래금지 약관의 정당성 여부 및 게임아이템 관련 소송 현황, 온라인게임 아이템 현금거래 세미나 발표자료.
- 정해상, 2003, 인터넷 게임 아이템 거래에 관한 법리, 중앙법학 제5집 제3호.

20) 본 연구에서는 MMORPG 사이버공간의 특성과 이 특성에 따라 기존 정부의 규제가 어떠한 한계를 지니고 있는가를 살펴보았다. 이후 MMORPG 사이버공간 특성에 따른 규제 방안에 대한 논의가 필요한 바, 이 부분은 후속 연구 과제로 하고자 한다.

- 최성락, 2004, 게임산업 부문에서의 정부-기업관계 변화, 행정논총 제42권 제4호.
- 최성락, 2005, 온라인게임 아이템거래 규제 타당성에 관한 연구, 한국행정학회 동계 학술대회 발표문.
- 최성락, 2006, 온라인게임 아이템거래 이해관계자의 이익관계 분석, 한국행정학보 제40권 제2호.
- 최은창, 2004, 사이버 공간에서의 가상재화의 인정가능성에 대한 검토, 사이버커뮤니케이션학회 춘계학술대회 발표문.
- 황상재, 1996, 만주적 커뮤니케이션 공간으로 사이버스페이스의 가능성과 한계, 한국언론학보 제38호.
- Barlow, J. P., 1996 "A Cyberspace Independence Declaration" <http://soback,kornet.nm.kr/wipaik/essay2/html>
- Bonchek, M. Seth, 1997, From Broadcast to Netcast, Harvard University, Cambridge: Mass.
- Gibson, W., 1984, Neuromancer, New York: Ace Books.
- Katch, M. Ethan, 1995, Cybertime, Cyberspace, and Cyberlaw, The Journal of Online Law, Art. 1, Para. 56.
- Kollock, P. & Smith, M.A., 1999, "Communities in Cyberspace". in Communities in Cyberspace. edited by M.A. Smith & P. Kollock.
- Lessig, Lawrence, 1995, The Path of Cyberlaw, 104 Yale L. J.
- Negroponte, N., 1991, "Products and Services for Computer Networks" Scientific American. Sep.
- Newton-Smith, W.H., 1995 "Space, Time and Space-Time" in Raymond Flood and Michael Lockwood eds The Nature of Time. Oxford: Basil Blackwell.
- Rheingold, H., 1994, The Virtual Community, London: Secker and Warburg.
- Volokh, Eugene, 1995, Technology and the Future of Law, 47 Stan. L. Rev. 1375.
www.ctrc.go.kr (경찰청 사이버테러대응센터)
www.gameinfinity.or.kr (한국게임산업개발원)
www.gitiss.org (게임산업 종합정보시스템)
www.itembay.co.kr (아이템베이)
www.lineage2.co.kr (리니지2 공식홈페이지)
www.ncsoft.com (NCsoft)
www.playforum.net/lineage2 (리니지2 플레이포럼)

Abstract

A Study on the Regulation Paradigm of MMORPG Cyberspace: focusing on the Real Money Trade

Seong Rak Choi

Recently, online game industry of Korea is growing up rapidly. The growth of online game industry brings new problem of regulation on RMT(Real money trade) in online games. This article analyzed the traits of MMORPG Cyberspace, and the limitations of current regulation on RMT .

The results showed that MMORPG Cyberspace which is three dimension cyberspace is very different from Internet Cyberspace which is zero dimention cyberspace. Therefore, it is necessary to regulate RMT, not by traditional regulation methods but by specific regulation methods on the basis of MMORPG Cyberspace trait.

【Key words: MMORPG, Cyberspace, Online Game, Real Money Trade】