

게임 현금거래에 대하여

게임멀티미디어 202310687 박상진

1. 서론

요즘 취미생활이나 여가 생활로서 게임을 하는 사람들이 많아지고 있다. 그 중에서 인기있는 게임 장르 중 하나로 RPG게임이 있다. 거기서 사람들은 빠르게 강해지기 위한 수단으로 게임 재화를 현금으로 다른 사람에게 사는 게임 현금거래를 많이 이용한다. 게임 현금거래에 대한 수요는 점차 높아져 흔히 쌀떡이라고 표현되는 게임 현금거래를 업으로 삼는 사람들도 또한 등장하고 있다 하지만 게임 현금거래는 문제가 많은 행위이다. 한 사례를 살펴보자 최근 메이플스토리라는 게임에서 유저 간의 게임 현금거래로 1000만원을 요구하는 이른바 1000만원 사기 사건이 일어났다. 이처럼 게임 현금거래는 유저 간의 사기뿐만 아니라 많은 문제들을 내포하고 있는데 그렇다면 게임 현금거래에는 어떤 문제가 있고 어째서 게임 현금거래를 해선 안 되는 것인지 아래 내용들을 보자

2. 본론

2.1 게임 내 현금거래에 법적인 문제

먼저 게임 내 현금거래는 관련법이 존재하며 그 법은 아래와 같다.

게임산업진흥에 관한 법률 제32조 "7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위" 위에서 말한 대통령령이 정하는 이와 유사한 것은 다음과 같다. 게임산업진흥에 관한 법률 제18조의3(게임머니 등) 이를 해석하면 다음과 같은 게임거래는 모두 불법이다. "첫번째. 게임회사에서 인정하지 않은 프로그램(매크로 등)을 사용하여 얻은 결과물(게임머니, 아이템)을 현금으로 파는 행위 두번째. 다른 사람 명의의 캐릭터로 얻은 아이템(또는 머니)을 판매하는 행위 세번째. 게임 아이템(또는 머니)을 판매할 목적으로 얻어 판매한 행위"¹

위를 보면 게임을 오직 돈을 벌기 위한 수단으로써 사용하는 것은 법적으로 금지가 되어있다

그럼에도 불구하고 게임에서 오직 돈벌이를 위해 매크로 등을 사용하여 자신의 명의로 여러 계정들을 이용해 게임 아이템들을 생산하는 흔히 작업장이라 불리는 행동을 하는 사람들이 꽤나 있다 또 현금거래에 관한 법이 있다는 사실을 모른 채 현금거래를 하는 사람들도 다수 있다.

2.2 게임 운영의 문제

게임 현금거래는 게임에 운영에 있어서도 많은 악영향을 준다. 만약 계속해서 유저들끼리 현금거래가 계속될 경우 게임 내 화폐 시장이 비정상적이게 된다. 비정상적이게 된 게임 내 화폐 시장은 현금거래를 하지 않는 신규유저는 접근하기 불가능할 정도가 된다. 그렇게 신규유저의 유입이 사라진 게임은 자연스레 유저의 수가 감소하여 서비스 종료를 하게 된다. 이러한 사실을 모른

¹ 생활법률공유님의 블로그 게임머니, 아이템 현금 거래는 불법일까요? 참조

<https://m.blog.naver.com/sksmsdigoods/221563225359>

채 결제는 하지 않고 유저 간 현금거래만 하는 유저도 많다 또한 이렇게 현금거래가 활발한 게임에 경우 현금거래 되는 게임재화가 대부분 매크로나 작업장 같은 규정 외의 방법으로 만들어지는 경우가 많기 때문에 게임의 밸런싱이 쉽게 망가지게 된다. 이러한 게임 현금거래가 더욱 문제 되는 것은 게임사 입장에서 완전한 해결책이 없다는 점이다. 게임사에서 아이템 베이와 같은 중개사이트들을 통해 현금 대 게임머니의 교환비율이나 주요 재료들의 시세, 주요 아이템들의 시세, 고급 아이템들의 물량 등을 끊임없이 체크하고 이 분석을 바탕으로 다양한 과금 아이템들을 출시하거나 새로운 아이템을 등장시켜 현금 대 게임머니의 시세를 조정하고, 상위 등급 아이템들의 숫자도 조절하는 등 현금거래를 줄이기 위해 많은 노력을 기울이고 있으나 결국엔 완전히 막아낼 해결책이 되지 않는 것이다.

3. 반론

3.1 법적인 문제에 대한 반론

3.1.1 게임산업진흥법 제18조의3을 참고하면 게임아이템은 "게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구"를 말한다. 그렇다면 이러한 도구의 범위는 어디까지인지, 게임머니와의 차이는 무엇인지 구체적인 법적 해석이 없다. 아래의 예시를 보자.

넥슨에서 운영하는 메이플스토리를 이용하는 한 유저가 루시드를 잡아서 얻은 ①몽환의 벨트를 강화하기 위하여 ②넥슨캐시로 ③블랙 큐브를 구매하고 강화 비용인 ④메소를 사용하였다. 강화에 실패하자 흥미를 잃어 접속을 종료하고, 모바일게임인 블루아카이브에 접속하였다. 이곳에서 ⑤청취석을 소모하여 ⑥크래딧을 구매하였다.

이 때의 게임산업진흥법에 따른 게임아이템은 ①, ③ 중 어느 것인가? ①, ③ 둘을 동일한 게임아이템으로 취급해도 되는 것인가? 그리고 통화의 역할을 하는 ②, ④, ⑤, ⑥ 및 원화의 각 법적 차이는 무엇인가?²

메이플스토리를 하는 유저라면 메소는 돈이고, 몽환의 벨트가 아이템이라는 것에 익숙할 것이다. 하지만 법적으로 볼 때 둘은 동일하게 게임 서비스 내에서 시간과 노력에 의하여 발생하는 재산상 이익이라는 점에서 차이가 없다. 한편, 메소를 게임머니로 본다면 블루아카이브에서의 게임머니는 동일한 위치에 있는 크래딧이 되어야 하는데, 이는 청취석으로 구입이 가능하다는 점에서의 대칭관계에서도 메소와 상이한 모습을 보인다. 이 밖에 넥슨캐시와 청취석을 모두 원화와 동일한 개념으로 취급한다면 통화적 기능 및 재산으로서도 인정될 가능성도 있으며, 이는 또다른 경제적 문제를 야기할 수 있는데 이에 대한 해결책은 무엇인가?

3.1.2 게임 현금거래에 대한 법들이 존재하는데도 불구하고 처벌받은 사례를 많이 찾을 수 없었다. 이유가 무엇인가?

3.2 재반론

3.2.1 가장 이상적인 해결책은 게임 내의 모든 재화를 게임사의 약관과 운영을 고려하여 그 법적

² 나무위키 - 현금거래 2.2.2. 게임아이템의 구체적 정의와 범위의 불명확성 참고

<https://namu.wiki/w/%ED%98%84%EA%B8%88%EA%B1%B0%EB%9E%98#s-2.2.2>

성질을 검토하고, 게임머니와 게임아이템의 법적 차이를 둘 필요성을 규명하는 것이다. 하지만 이를 위해서는 많은 인력과 시간, 기술적 입법이 투입되어야 되기 때문에 앞으로 해결해야 할 과제라고 생각한다.

3.2.2 부족한 판례 때문이다. 기존의 판례들이 게임에 대한 폐쇄적인 인식이 만연한 시절에 이루어졌고 1심에서 그친 사례가 대부분이기 때문에 법적 판단을 선부르게 하기 어렵다. 이러한 공백기 동안 코로나 사태와 인터넷의 폭발적인 상용화와 대중화, 리그오브레전드 등의 국제 게임문화와 게임산업의 발달의 영향으로 게임분야가 여러 측면에서 급진적으로 성장하게 되었지만, 법은 이를 따라오지 못하고 있는 추세이다.

따라서 현금 거래에 대한 법적 판단도 부족하며, 이에 따른 구체적인 연구가 필요하다는 논의가 끊임없이 제기되고 있다.

3.3 게임 운영의 문제에 대한 반론

3.3.1 글에서 게임 내 현금거래가 게임에 많은 악영향을 준다 하였다. 또한 현금거래를 게임에서 적극 방조할 경우 게임산업진흥법 제 32조, 34조에 의해 사행성 오락으로 취급되기 때문에 보통 게임에서 현금거래에 대한 이용약관을 만들어둔다. 그러나 게임에선 현금거래에 대한 제재가 활발히 이루어지지 못하는데 그 이유가 무엇인가?

3.3.2 오히려 게임 현금거래로 돈을 버는 것이 게임을 하는 계기가 되어 유저 수가 유지되거나 증가할 수도 있지 않은가?

3.3.3 글에 따르면 현금거래가 이루어지면 이루어 질수록 게임이 운영이 힘들어진다고 되어있는데 현금거래가 활발히 이루어지는데도 불구하고 10년이 넘게 서비스하는 게임이 존재한다. 이것은 어째서 인가?

3.4 재반론

3.4.1 제재를 가하려면 유저가 현금거래에 대한 이용약관을 위반하였는지 확인을 해야한다. 하지만 게임사가 그 유저가 현금거래를 하였는지 확인할 수 있는 방법이 없다. 보통 현금거래는 게임 내에서 이루어지는 것이 아닌 외부에서 일어난다. 때문에 현금거래가 이루어지더라도 게임사는 그것이 현금거래인지 그저 게임 내의 유저 간 거래인지 알 수 없기에 함부로 제재를 가할 수 없다.

또한 앞서 말한 판례에 문제 때문에 법적 제재를 가하기도 쉽지 않다.

3.4.2 물론 돈을 버는 것을 목적인 유저들의 유입으로 유저 수가 유지될 수 있다. 실제로 이미 게임에 대한 수명이 끝났지만 게임 현금거래가 활발하여 서비스 종료가 늦춰진 사례도 있다. 하지만 글에서 설명하였듯 게임 현금거래는 게임에 악영향을 끼치는 경우가 대부분이고 게임 현금거래는 유저들 간에 거래기 때문에 수요와 공급에 균형이 잘 맞아야 유지가 된다. 때문에 돈을 벌려는 사람만이 늘어나면 수요와 공급에 균형이 깨지기에 결국 감소할 수밖에 없다.

3.4.3 나의 개인적인 견해로는 게임에 인플레이션을 잡을 시스템을 만들었기 때문인 것 같다.

예를 들어 메이플스토리는 현금거래가 활발하지만 재화에 대한 소모처가 굉장히 많고 소모되는 량도 많기에 재화가 쌓일 일이 적다. 또한 거짓말 탐지기라는 유저들끼리 매크로나 작업장 같은 규정 외의 방법에 제재를 가할 수단을 만들어 두었기 때문에 피해를 최소화할 수 있지 않았나 생

각한다.

4. 결론

게임 현금거래는 법적으로도 문제가 있고 게임 운영에 대해서도 게임 내 경제에 인플레이션을 만드는 등 많은 악영향을 끼친다 이외에도 사기문제와 같이 추가적인 문제들이 일어날 수도 있다. 나는 현재 게임 현금거래가 일어나는 것은 많은 사람들이 현금거래가 어째서 나쁜 것인지 몰라서 대부분이라 생각한다. 게임사 또한 이러한 현금거래가 일어나지 않도록 노력하고 있으니 이러한 문제들을 보며 게임 현금거래의 악영향에 대해 많은 사람들이 알고 현금거래를 하지 않기를 바란다.

5. 참고문헌

논문 - 게임아이템 현금거래의 가치사슬 변화와 동향분석 한창희^o, 김정민* , 박채희** , 홍유진*** , 김민관[∞] 한양대학교 경영학부 교수^o, 한양대학교 박사과정* 한양대학교 석사과정** 한국콘텐츠진흥원***

한국게임학회 논문지 제7권 제4호 2007년 12월 온라인게임 아이템거래 발생 원인 분석-리니지2 온라인게임을 중심으로- 최성락 동양공전 경영학부

생활법률공유님의 블로그 - 게임머니, 아이템 현금 거래는 불법일까요?

<https://m.blog.naver.com/sksmsdigoods/221563225359>

나무위키 - 현금거래

<https://namu.wiki/w/%ED%98%84%EA%B8%88%EA%B1%B0%EB%9E%98>

티스토리 아르미셀 - 온라인 게임의 문제점과 현금거래

<https://armishel.tistory.com/592>