

## AOGC 2006에서의 게임 내 현금거래와 관련된 강연

MMORPG에서만 아니라, 롤플레이팅 게임에서는 돈을 사용하는 장면이 나온다. 여관에서 숙박비를 지불하고, 무기나 약초를 상점에서 구입한다. 필요 없는 아이템을 팔고, 강한 무기를 사기도 한다. 게임 안에서 이러한 매매행위는 놀이적인 요소가 있고, 플레이어를 육성하기 위한 '무기선택의 재미'의 연출도 있다. 상거래 장면을 통하여 가상세계에서 생활하는 것을 실감할 수 있는 효과도 있을 것이다. MMORPG에서는 거기에 유저 사이의 게임 내 거래가 발생하기 때문에 시중의 통화량과 아이템의 시세가 변동하여 경제 모델과 닮은 환경이 되어 있다. 리얼리티를 추구하기 위해서 랜덤으로 아이템 가격 시세를 변하게 하는 제도를 채용하고 있는 게임도 있다.

그러면 이들 게임 속의 경제를 실제의 경제학과 비교하며 연구하는 것은 어떨까? 그러한 독특한 강연이 야마구치 히로시 씨(금융정보센터 지역총괄부 심의관)가 주관한 '게임 내 경제학'이다. 금융관계에 종사하는 야마구치 씨 나름의 취미적인 일이지만, 실은 해외에서는 꽤 아카데미하게 다루어지고 있는 분야라고 한다. 에버퀘스트2의 세계를 경제학적으로 보면 주민의 평균 수입은 1시간당 3.42달러. 1인당 GNP는 러시아와 불가리아의 사이, 게임 통화 1단위의 가치는 0.0107달러로서 엔이나 리라보다도 높은 환산률이라고 한다.



금융정보 센터 지역총괄부 심의관 야마구치 히로시 씨

이러한 경제통계는 MMORPG라면 어디서든 가능하다. 게임 안의 경제는 현실의 경제와 비교하자면 '지역통화'와 닮아있다. 또한 식사나 의료, 주거비용 등, 생활의 고정비가 제로이기 때문에 시간이 경과할수록 모든 플레이어가 부자가 되어가는 '드래곤볼형 경제'이다. 통화가 줄어드는 것은 캐릭터가 죽었을 때로서, 그것은 모든 플레이어가 회피하려고 노력하고 있다. 즉, 시중의 통화량은 증가하는 경향이 있어서, 통화량이 풍부한 편이다. 그러나 아이템의 가치는 시장의 통화량과는 관계없이 고정되어 있다. 따라서 낮은 레벨의 유저가 고가의 아이템을 사려는 상황이 되어간다. 이러한 MMORPG 특유의 경제현상을 'MUDflation'이라고 한다.

게임 운영회사가 게임 안의 통화량을 증감하기 위한 정책수단의 제안이 있다. 몬스터의 출현비율, 강함의 변동, NPC와 주고받는 요금의 계정, 예를 들면 퀘스트의 보수나 숙박비를 올리거나 내리는 것, 서버에 유저를 집중시키고 1인당 통화량을 줄이는 ‘이민정책’ 등을 들었다. 또한, 시간에 따라 가치가 줄어가는 생활필수품을 설정하고 아이템에 내구도와 소비기한을 설정한다. 아이템의 유행을 설정하여 오래된 아이템의 가치를 떨어뜨리는 등의 방침이 있다. 야마구치 씨의 해설은 경제학을 배운 사람에게 있어서는 분명히 재미있는 관점이다.

그러나 여기까지는 연구대상으로서 독특하다. 정도로 끝내는 이야기다. 최근에는 그렇게 말할 수 없게 되었다. 현금거래가 성행하여, 게임 안에서의 통화와 실제 통화가 거래되고 있기 때문이다. 이것은 현실세계와 가상세계 사이에 행해지는 무역이다. 장시간 즐기는 유저가 게임 안에서 획득한 아이템이나 통화를, 바빠서 즐길 시간이 짧은 유저가 산다. 거기에는 시간이 많지만 돈이 없는 유저와 시간이 없지만 용돈에 여유가 있는 유저의 거래가 발생한다. 즉 돈과 시간의 교환이 이루어진다. 여기서, 미국에서 인기있는 ‘세컨드 라이프’가 소개되었다. 현금거래를 전제로 한 게임 시스템으로서 이 게임에서 생계를 유지하고 있는 플레이어도 많다고 한다.

야마구치 씨의 강연은 게임에 경제적인 개념이 포함되어있어 중요한 요소가 되었음에도 불구하고, 게임디자인에 있어서는 경제요소가 중요시되고 있지 않다는 의문에서 시작하고 있다. 그리고 게임 제작자가 확실히 경제학을 이해하고 게임에 도입함으로써 게임은 좀 더 재미있어질 것이다. 게임 안에서의 경제가 어떤 유저에게도 납득될 수 있는 것이라면, 게임 속 경제는 게임 안에서 완결하는 편이 재미있다는 상황을 형성해야 되지 않을까? 하는 현금거래 자연소멸안도 제안되었다.

야마구치 씨의 강연은 MMORPG는 경제 시뮬레이션게임으로서 즐길 수 있는가? 라는 이야기로도 받아들여진다. 그러나 이러한 아이디어를 도입한 게임은 재미있을 수 있을까 하는 의문도 생긴다. 시뮬레이션 게임의 경우, 리얼리티를 너무 추구하면 지루해지고 만다. ‘전차로 GO!’는 재미있지만, 출발 전의 점호는 귀찮고, 첫차에 근무하기 위해 아침 일찍 일어나는 것은 참을 수 없다. 플라이트 시뮬레이터에서 영어 회화가 필수라면, 비행기가 아무리 좋아도 손이 가지 않을 것이다. 그것을 포함하여 게임 내 경제학은 게임 속의 경제를 현실의 경제에 가깝게 하는 것이 아니라, 게임을 재미있게 하기 위한 경제 모델의 개발이라는 테마로 전개된다면 재미있을 것 같다.

현금거래를 간과하지 않고, 소멸시키지도 않으며 질서를 확립하는 방침을 제안한다.

게임이 ‘취미의 거래’에서 ‘시장’이 되고, 보다 커져서 ‘산업’으로서 인식되면 다른 여러 분야와의 결합이 시작된다. 그것을 상징하듯이 아시아 온라인 게임 컨퍼런스(AOGC)의 강연자도 금융관계, 관공서의 요직 인물 등으로 다채로워졌다. ‘일본의 온라인게임에 있어서 현금거래의 실태’에 강연은 중앙정책연구소가 맡았다.

정치, 경제, 문화, 교육 등의 분야를 연구하고, 강연, 연구회의 개최, 정책제언을 하는 사단법인이다. 설립은 1962년. 초대 이사장은 제3차 요시다 내각에서 통상산업대신을 지낸 이나가키 헤이타로 씨. 현재는 최고 고문에 전 총리대신인 카이후 토시키 중의원을 비롯하여, 이사에는 대기업 간부와 전 정부고위간부가 이름을 올리고 있다. 주최한 강연회의 제목에는 의료, 전력, 외교문제 등 딱딱한 테마가 줄지어 있다. 그러나 자세히 보면 ‘블로그’나 ‘출판’과 같은 친밀한 테마도 보인다. 서민에게도 친숙한 일면을 가진 연구기관인 듯하다.

중앙정책연구회는 2005년에 RMT(Real money trade : 현금거래) 조사위원회를 설립하였다. 그 계기는 미즈타니 료타 연구원이 MMORPG의 헤비 유저라는 데에서 비롯한다. 물론 연구대상이 아닌 여가대상이었지만, 그가 게임 내 통화를 이용하여 다른 플레이어의 물건을 양도받고, 주위를 둘러보면 현실에서 현금거래가 시작되려고 하는 것을 보면서, 거기에서 유통과 경제의 새로운 모델을 발견하였다. 미즈타니 씨와 RMT 조사위원회는 ‘게임통화를 법정통화로 매매한다’라는 과거에는 볼 수 없었던 경제활동에 대해 산업, 개인의 권리보호, 윤리부문 등 세 가지의 정비가 필요하다고 촉구하고 있다. 중앙정책연구회는 현금거래에 대하여 시비를 묻는 것이 아니라 가이드라인의 작성과 적법의 입안, 제언 등을 할 방침이다.

RMT 조사위원회는 기본적인 용어를 확인하고 온라인 게임시장을 파악한 후, 현금거래에 관여하는 중국인 브로커, 중국인 생산자, 한국인 브로커, 일본인 거래업자 등 약 30명을 조사하였다. 현금거래는 개인 간의 단순한 거래에 머물지 않고, 아이템이나 게임 통화의 획득을 위해 플레이를 계속하는 ‘생산자’와 생산자로부터 현실의 통화로 매입하는 ‘브로커’, 개인이나 브로커로부터 매입하여 일반 유저에게 판매하는 ‘업자’의 발생에 이르고 있다. 이러한 거래는 본래 게임 내에서 행해져야 할 ‘정규 거래’가 아니다. 미즈타니 씨에 의하면 "인터넷 상의 암거래 행위"라고 말할 수 있다고 한다. 암거래는 과장된 것이라고 생각되지만, 거기에 법정비나 질서를 확립하여 ‘금융거래소’의 레벨로 올리는 것도 필요할지 모른다.

조사 결과 현금거래는 ‘단순한 판매행위가 아닌 유통’, ‘전자데이터의 매매행위’, ‘MMORPG 이외의 게임에서도 발생할 가능성이 있다.’, ‘중개업자의 발생에 의해 확대경향’, ‘비즈니스 영역의 국제화’라는 실태가 명확하였다. 또한, 현금거래는 게임 내 아이템이나 통화의 현금거래가 아닌, 게임 내 아이템과 현실세계의 물자의 교환 모든 것을 지칭하며, 본질적으로는 ‘게임플레이’시간의 매매라는 견해를 보였다. RMT 조사위원회의 중간보고서에 의하면 ‘현금거래의 발생은 MMORPG를 즐기는 요소에 가깝다.’, ‘ID도용과 치트 툴에 대한 대응이 문제’, ‘현재 시장규모는 150억엔을 넘고, 현금거래 이용자는 유저의 5퍼센트’, ‘현금거래 활동의 소멸은 불가능’으로 정리되고 있다. 거기서 RMT 조사위원회는 ‘현금거래를 간과하지 말고, 소멸시키는 것이 아니라 질서를 확립하는 방침을 제안한다.’라는 방침이었다.

이어서 ‘ID 도용과 치트 툴로의 대응’이라는 면에서 실제로 발생한 현금거래업자의 ID도용사건에 대한 보고가 이루어졌다. 강연은 MMORPG ‘리니지1, 2’를 서비스하고 있는 NC저팬의 아마노 히로아키 씨다.

이 사건은 카가와현 경찰이 2005년 7월 19일에 후쿠오카현 후쿠오카시의 중국인 유학생인 26살의 남성을 전자계산기 손괴 등 업무방해죄로 체포한 것이다. 이 남성은 중국인 브로

커로부터 아이템을 ‘수입’하여 ‘판매’한 것에 그치지 않고, 불법으로 대량 획득한 유저 계정을 중국인 ‘생산자’에게 수출하여 게임 내에서 획득한 아이템을 수입하였다. 대량으로 획득된 불법 계정으로 생산자들이 활동을 하여, 해외에서의 접속이 급증하고 게임서버에 과부하가 걸려, 기존의 유저가 접속할 수 없는 상황이 속출하였다.

또한, 이 남성은 접속할 수 없게 된 생산자들을 위해 불법 계정을 재취득함과 동시에 일본 국내에 프록시 서버를 설치하고, 해외에서의 접속을 일본 국내에서 접속한 것으로 보이게 하는 ‘IP 룬더링’을 하였다. 이것이 체포의 이유가 되었다. 강연에서는 사건의 발생에서 조사, 체포에 이르기까지의 자세한 사항이 보고되었다.

다시 한번 미즈타니 씨가 강단에 올랐다. "현금거래의 시시비비는 묻지 않겠지만, ID 도용의 온상이 되고 있는 실태가 밝혀졌다. 이것은 온라인게임 전체의 이미지 저하로 이어질 우려가 있으므로 조속히 가이드라인을 정비하고 부정행위를 막기 위한 운용, 감시, 벌칙이 필요하다."라며 매듭지었다. 질의응답에서는 이번 강연 스타일에 대하여 ‘현금거래 = ID도용의 온상’이라는 견해는 위험하며 다른 문제로서 생각하여야만 한다는 의견도 있었다. 그러나 ID 도용만이 아니라, 실태로서 현금거래 업자를 통한 사기 행위도 곳곳에서 보이고 있다. 가이드라인을 만들고 입법과 산업의 연대로 현금거래의 바람직한 방안을 찾을 필요가 있는 것에는 변함이 없다. 온라인 관계자로서는 RMT 조사위원회의 다음 발표에 주목해야만 할 것이다.

출처 : <http://www.rbbtoday.com>

번역 및 정리 : 최은정 / 게임산업저널 일본 통신원