

MMORPG의 법적 정체성 탐구

윤 옹 기 / 게임문화연구회 및 TerraNova 회원

테트리스 게임저작권 분쟁사

정 경 석 / 법무법인 두우 변호사

디지털 게임의 마법 : '주체'와 '호명'의 환상

윤 태 진 / 연세대학교 영상대학원 교수

나 보 라 / 연세대학교 게임연구센터 연구원

컴퓨터게임의 장르 요인 및 특징에 관한 연구

전 경 란 / MBC 전문연구위원



MMORPG의 법적 정체성 탐구

- 컴퓨터 게임물에서 다시 놀이 결사체로 -

윤 옹 기

게임문화연구회 및 TerraNova 회원

핵심 되는 말 :

MMORPG, RPGMMO, 플레이, 결사체, 심의제도, 아이템 현금거래

Key Words :

MMORPG, RPGMMO, Play, Association, Rayting system, Item Ebaying/ RMT(Real Money Trading)

윤웅기(Yoon, Ung Gi)

윤웅기는 판사로서 98년 연세대 법대에서 법철학석사를 취득했고, CyberLaw를 축으로 게임관련 법, 지적재산권법, 국제전자상거래법 등을 공부하여 왔다. 99년 이래 MMORPG 가상사회의 마력에 끌려 게임문화연구회와 국외 TerraNova 블로그에서 활동 중이다. Lawrence Lessig의 「코드: 사이버 공간의 법이론」의 국내 번역에 관여했고, 주요 발표문으로 'MMORPG 게임 아이템 현금거래에 대한 법정책적 고찰' 이 있다.

cyberlaw@hanmail.net

목차

- I. 절반의 역사
- II. 성공과 도전
- III. 사람들 관계
- IV. RP.G.MMO
- V. MMO의 기술기반과 그 속성
- VI. MMORPG에 대한 기존 시각과 그 맹점
- VII. 아이템 현금거래와 RPGMMO
- VIII. 재구성
- IX. 오래된 미래 : TRPG

국문 요약

MMORPG에 대한 현존의 시각은 혼자서 컴퓨터와 즐기던 CRPG(Computer Role-Playing Game)를 인터넷 연결을 통해 수천 명이 함께 즐긴다는 양적 차이는 있되, 마찬가지로 개발사가 만든 컴퓨터 게임물로 파악하는 것이다. 이러한 인식은 개발사의 약관과 운영·개발방식, 정부의 관련 법규내용, 영상물등급위원회의 심의기준, 아이템 현금거래 현상에 대한 대응태도의 기저에 널리 깔려 있다. 하지만 MMORPG가 속이 짝 찬 완성물이 아니며, MMORPG의 플레이어들이 수동적으로 이를 흡입하는 소비자가 아니란 점은 이미 공지의 사실이다. CRPG와 달리 MMORPG에서는 안으로 플레이어들이 이룩한 역사가 흐르고 밖으로 아이템들이 플레이어간 거래된다. 이는 MMORPG가 CRPG 전세대인 TRPG(Table-talk Role Playing Game)에게서 격세 유전된 산물이기 때문이 아닐까? TRPG의 마스터는 프로그래머로, 룰북은 코드로, 플레이어들은 아바타로, 타자는 서버로 탈바꿈했을 뿐 그 정체는 '결사체' 즉, 노리개-MMORPG가 아니라 노름패-RPGMMO라는 데 있다고 본다. 복잡다기하게 얽히고 짝 막힌 듯한 MMORPG 관련 내외적 문제들의 각론적 해법을 구하기에 앞서 잠시 멈추어 MMORPG란 무엇인가라는 물음을 던지고 숙고할 필요가 여기에 있다.

“What is this new medium that we’re working in?”¹⁾

I. 전반의 역사

20세기말까지 게임산업의 지형은 닌텐도, 세가를 필두로 소니의 플레이스테이션에서 돌아가는 일본의 콘솔 게임류와 EA가 퍼블리싱하고 IBM PC에서 작동되는 미국의 PC 게임류를 두 축으로 하는 양강체제 하의 패키지 게임시장 구도였다고 해도 과언은 아니다. 그때까지만 하여도 한국은 외적으로는 위 패키지 게임의 고질적 취약점인 불법복제를 이유로, 내적으로는 게임 콘텐츠 능력 부족으로 일본과 미국에 경쟁력있는 상대가 되지 못했다.

그러던 것이 블리자드사의 스타크래프트와 디아블로의 국내 출시와 때마침 폭발한 PC방 산업의 놀랄만한 성장, 나아가 브로드밴드 인터넷 서비스의 가정 내 진출을 계기로 우리나라는 세계에서 처음으로 패키지 시장에서 온라인 게임시장 중심의 구도개편을 이루어내기에 이른다. 블리자드사 게임의 특징은 게임콘텐츠 자체의 혁신성과 참신성보다는 Battle.net을 통한 플레이어 대 플레이어간의 게임플레이를 지원하는 MO(MultiplePlayer Online)게임이라는 데서 찾을 수 있다. 종래 게임 개발사가 설정해 놓은 게임 속 인공지능의 상대와의 플레이에 식상한 게이머들은 생생한 사람 대 사람간 대결의 장소를 찾아 PC방을 찾아가고 인터넷을 집에 설치하기 시작한 것이다.

마침, PC방 산업이 폭발하기 직전, 일군의 한국 게임개발자들은 둠, 퀘이크 등의 FPS(First Person Shooting), 스타크래프트, 워크래프트류의 RTS(Real Time Strategy), 심시티, 삼국지 같은 시뮬레이션과 함께 오랜 패키지 게임의 한 장르였던 RPG(Role Playing Game)²⁾를 사람과 사람들의 구도로 옮길 생각을 하여 ‘바람의 나라’라는 최초의 그래픽 온라인 RPG 게임을 만들어 냈다. 원래 RPG는 TRPG(Table-talk RPG, 혹은 Pencil & Paper RPG)를 그 연원으로 하는데 우리의 탈놀음이나 꼭두각시 놀음과 외관상 흡사하게 여러 사람이 각자의 역할을 부여받고, 마스터가 룰북을 기초로 제시하는 큰 대강

1) Raph Koster, 2005, 「A Theory of Fun for Game Design」, Will Wright가 쓴 서문에서 발췌.

2) 미국의 Ultima 시리즈와 Baldur's Gate 시리즈, 일본의 Final Fantasy 시리즈가 대표적이다.

3) TRPG 세계관이 바탕이 된 톨킨의 ‘반지의 제왕’이 가진 판타지 신화성에 대하여는 소설가 류가미는 다음과 같이 풀고 있다. “세계 2차대전 이전 영국과 독일은 적국이 됩니다. 독일과의 전쟁을 치르기 위해서는 영국에 사는 켈트족과 게르만족은 서로 협력해야 했습니다. 덕분에 영국은 영국에 사는 켈트족과 게르만족을 묶어줄 새로운 통합 신화를 필요로 하게 됩니다. 톨킨은 이러한 시대적 요청에 부응해서 반지의 제왕을 씁니다. 그런데 재미있는 것은 톨킨은 바그너의 ‘니벨룽 반지’의 모티브를 그대로 가져와 ‘니벨룽의 반지’와 정반대의 이야기를 했다는 것입니다. 니벨룽의 반지와 마찬가지로 반지의 제왕에서도 반지는 절대적인 권력의 상징입니다. 그러나 니벨룽의 반지에서는 여러 종족들이 반지를 차지하려 싸우지만 반지의 제왕에서는 여러 종족들이 연합해 반지를 버리려고 합니다. 바그너는 니벨룽의 반지에 있어 절대적인 권력에 대한 영웅적인 의지를 그렸다면 톨킨은 반지의 제왕에서 절대적인 권력을 해체하는 작은 사람들(호빗)을 찬양합니다. 바그너와 톨킨은 각자 자신의 공동체의 가치를 드러내는 신화를 쓴 셈이지요. 어쩌면 2차 세계대전 자체가 위대한 영웅을 따르는 전체주의와 평범한 사람들의 연대인 민주주의라는 서로 상반된 두 가치의 충돌이었는지 모릅니다.” 2005, ‘류가미의 환상여행 (38)니벨룽의 반지’, 데일리서프라이즈 2005. 9. 24. 자 컬럼 참조.

의 놀음방식에 맞추어 주사위를 굴리고 즉흥적으로 연기를 하는 노름패 형태였다. 대표적인 예를 들면 톨킨의 소설 반지의 제왕³⁾의 중간계를 놀이의 세계관으로 하여 마법사, 난장이, 엘프, 인간의 역할을 맡아 어릴 적 소꿉놀이를 하듯 판타지 신화 속의 인물이 되는 것이다.

이렇듯 탁자를 가운데 두고 수명이 파티를 이루어 플레이하던 RPG가 1980년대에 스탠드 얼론 PC 패키지 게임 즉 CRPG(Computer RPG)로 탈바꿈되면서 인간 동료들은 사라지고 게이머 혼자서 배역을 예컨대, 마법사를 정하면 나머지 파티원인 엘프, 난장이, 인간역은 게임 속 (인공지능) 캐릭터로 대치되었다. 대신 탁자 위에서 머리 속에 상상으로만 그리던 괴물의 모습, 침침한 던전(지하 동굴)의 생김새 등 RPG의 배경적 요소들은 컴퓨터 화면 상에 화려하게 그 모습을 드러내게 되었고, CRPG 게이머들은 인간 동료와의 플레이하는 맛을 잃은 아쉬움을 화려한 그래픽과 인공지능 캐릭터를 보여주는 노리개로 대신하여 달랬던 것이다.

한편, 92년 인터넷을 국내에서 처음 받아들였던 한국과학기술원(KAIST)과 한국과학기술대학(KIT)의 학생들을 중심으로 텍스트가 기반이 된 ‘머드’ (Multi-User Dungeon)가 유행하기 시작했다. 머드는 TRPG에서 넘어온 초기 컴퓨터 롤플레이 게임처럼 텍스트 기반이었다. 하지만 학생들은 이에 금방 몰입되어 버렸다. 여러 접속자들이 함께 채팅을 주고 받으며 모험을 즐길 수 있다는 공동체적 매력 때문이었다. 인터넷 대중화가 완성된 오늘날 넥슨, 엔씨소프트, 네이버와 같은 국내 MMORPG 대표회사 CEO들이 한국과학기술원(KAIST) 혹은 한국과학기술대학(KIT) 출신이라는 공통 배경으로 하고 있다는 것은 이런 점에서 우연은 아니다.⁴⁾

정리하면 현재의 MMORPG는 원래 여러 사람이 탁자를 놓고 둘러 앉거나 서서 판타지 세계에 몰입되는 놀이 공동체인 TRPG에 기원을 둔 것⁵⁾으로서 여기에는 참여자가 주된 요소였고 판타지 세계는 탁자 위에 머물고 있었는데, CRPG에서는 상황이 역전되어 참여자는 한명 뿐인 대신 판타지 세계의 모습이 구체적으로 그려졌고, 다시 MUD의 단계를 거쳐 지금의 MMORPG에서 와서는 실사와 같이 3D로 구현된 장엄하고 광대한 판타지 세상에 TRPG의 인간적 요소가 화려하게 부활된 것이라 할 것이다. 1960년대 탁자 위에 주사위를 굴리면서 어색한 복장과 가발을 쓰고 어찌면 비밀결사처럼 등글게 모여앉아 판타지 속 중간계 속으로 몰입하였던 60년대 서구 대학생들의 유토피아가 디지털기술과 네트워크 기술에 힘입어 현실화된 것이다.⁶⁾

4) 한국 MMORPG의 개발역사에 관하여 자세한 것은 김형진, 2005, “개발자 측면에서 본 한국 온라인 게임 산업 개괄”, 정보과학회지 제23권 제6호 참고

5) 김원보는 게임과 신화의 관계와 의미를 다루면서 인류의 역사에서 신화와 의례는 각각 스토리텔링과 놀이로 분리되었는데, 오늘날 컴퓨터 게임은 이렇게 분리되었던 스토리텔링과 놀이를 다시 융화시키는 달리 말해, 분화되기 전 인류 최초의 예술형태인 제의적 목적의 축제를 되살리는 매체로 본다. 김원보, 2004, “게임과 신화”, 계간 숨소리, 제8호, 토지문화관/이름, 2004년 겨울(이상우, 2005, “컴퓨터 게임의 서사 연구 -시간 활용을 중심으로-”, 중앙대학교 대학원 문예창작학과 문학창작전공 2005. 6. 석사논문에서 재인용)

II. 성공과 도전

패키지 시장에서는 맥을 못추던 한국의 게임산업이 MMORPG의 물꼬를 세계에서 처음으로 틀면서 급성장하기에 이른다. 이 점은 앞서 지적한 두 가지 장애요인인 불법복제와 콘텐츠 능력의 부족이란 요소가 MMORPG에서는 그다지 문제되지 않기 때문이다. 즉 MMORPG에서 재미의 중요 요소는 게임 콘텐츠도 콘텐츠이지만 참여하는 다른 사람들의 존재 그 자체이기 때문이다. 기술적으로 MMO는 P2P를 기반으로 주로 사용하는 MO와 달리 C/S(Client/Server)를 기반으로 하고 있다. 그전 패키지 게임에서는 불법 복제자는 손쉽고 저렴한 비용으로 게임 타이틀을 복제할 수 있었다. 하지만 방화벽으로 둘러싼 서버를 불법 복제자가 복제하기에는 훨씬 높은 장벽이 기다린다. 물론 최근 들어 중국 등지에서 우리나라 MMORPG 서버를 복제하여 네트워크를 통해 서비스하는 Free Server 문제가 심각한 것으로 알지만, 서버를 복제하였고 무료로 서비스를 제공한다 하여 기존 MMORPG에 가입한 회원들이 패키지의 경우처럼 프리서버의 서비스로 이동하지는 않는다. 즉, MMORPG는 인적 네트워크 그 자체(정규 서버를 통해서 사귀는 수많은 인맥들과 그들과 맺은 에피소드 아니 히스토리가 전부 그 네트워크 자체에 녹아들어 있다)이고, 인적 네트워크 자체가 가장 효과적인 불법복제의 방어벽 역할을 함과 동시에 그들이 로그인하게 하는 생생한 콘텐츠인 것이다. 요약하면 우리 MMORPG가 아시아권을 상대로 새로운 한류의 주역 스타로 부상하고(중국에 진출한 미르의 전설, 레드문, 일본에 진출한 라그나로크, 마비노기), 서구권인 미국과 영국의 관심의 대상이 되고 올해 열린 세계 게임 박람회 E3에서 상당한 스포트라이트를 받게 된 것에는 두 가지 핵심역량 즉, 기술적으로는 C/S의 기술 및 운영 능력상의 탁월성, 문화적으로 MMO 플레이어들의 열정과 끈끈한 응집력을 갖고 있기 때문인 것이다.

하지만, 최근 상황은 급박하게 돌아가고 있다. MO 게임의 강자인 서구의 블리자드가 WoW를 통해 국내 MMORPG 시장에 진출하여 상대적으로 불안한 서버관리능력에도 불구하고 소기의 성공을 이루자, 이는 다시금 패키지 게임시장에서와 같이 게임 콘텐츠의 충실도가 중요시 되는 시점이 온 것이 아니냐는 신호탄으로 여겨지고 있다. 한편, 미르의 전설이라는 우리 MMORPG를 중국에서 퍼블리싱하는 산다라는 업체가 자국 시장에서 큰 성공을 하여 나스닥에 성공적으로 상장하더니 미르의 전설을 만든 액토즈소프트사를 합병하는 등⁶⁾ 자본력을 통해 맹렬히 우리의 뒤를 추격하고 있다. 그렇다면 MMORPG를 차세대 국가 주력종목으로 유지하고 발전시키기 위함에 있어 믿을 구석 혹은 발굴해야하는 비장의 무기는 무엇일까. 여기서 다시금 MMORPG가 T(RPG)에서 나왔다는 것을 상기해 본다면, 답을 떠올릴 수 있지 않을까? 그

6) 현재 회원 10만명 이상으로 구동 중인 대규모 MMORPG로는 아시아권에서 라그나로크 온라인, 리니지 I, II, 마비노기, 뮤 온라인, 미르의 전설, 바람의 나라, Final Fantasy XI 등이 대표적이고, 서구권에서는 Ultima Online, EverQuest I, II, Dark Age of Camelot, Star Wars Galaxies, City of Heroes, World of Warcraft가 있다.

7) 최근에는 글로벌 MMORPG, 라그나로크의 개발사인 주식회사 그라비티가 일본 퍼블리셔 경호와 밀접한 관련이 있는 일본 소프트뱅크사로 매각되었다. "그라비티, 소프트뱅크에 매각", 헤럴드경제, 2005. 8. 31.자

렇다. 그것은 기술도 아니요, 개개의 콘텐츠도 아닌 바로 '사람들 관계' 그 자체인 것이다.

Ⅲ. 사람들 관계

MMORPG의 사람들 관계 중 긍정적인 것의 예를 보면, 우선 그 속에서 커뮤니티의 구성원이 되어 리더쉽과 공동체성을 키우고, 친구를 사귈다. 오프라인과 온라인을 통해 MMORPG 내 세계관에 대한 생각과 느낌을 공유하며, 집단적 시위를 통해 MMORPG의 운영 개선을 약속받아 내기도 한다. 부정적인 관계 역시 발생된다. MMORPG 속의 명예훼손, 집단 괴롭힘⁸⁾, 사냥터 독점, PK(Player Killing), MMORPG에 몰입되어 건강을 해치거나 심지어 사망에 이르는 경우, 서버문제로 인한 잦은 랙과 계정압류 정책과 관련한 게임운영자와 플레이어 간 갈등 등이 그러하다.⁹⁾

파생적인 관계도 일어난다. MMORPG 속에서 커플로 사귀어 현실에서 실제 부부가 되고, 어려운 처지에 놓인 게임 플레이어, 예컨대 긴급히 수혈을 필요로 할 경우를 위해 그 속에서 구호요청을 통해 피를 구하기도 하며, MMORPG 내 플레이어의 권리를 찾기 위한 오프라인 단체를 설립 운영하기도 하며, 관련 언론기자가 되기도 한다. MMORPG 속 아바타의 코스튬을 입고 TRPG의 맛을 흥내내기도 한다. MMORPG 속 아이템을 현금을 주고 사길 원하는 게이머가 생기자 이를 안정적으로 중개하는 업체가 발생하고, 반대로 아이템을 노린 해킹, 아이템을 양도한다고 거짓말하고는 현금을 송금 받고 사라지는 사기꾼, 아이템을 노리고 실제 플레이어를 공격하는 현실 PK도 빈번하게 일어난다.

이러한 사람들의 관계, 이는 바로 법의 문제이기도 하다.¹⁰⁾ 지금껏 우리나라처럼 MMORPG 관련 민·형사 사건이 실제로 많이 사건화 된 곳은 없다. 미국의 경우에서도 실제적으로 구체적 소송에 이르러 판결이 나온 바는 아직 없으며, 중국의 경우, MMORPG 아이템 관련 형사사건과 해킹 피해관련 민사사건이 발생하고, 관련 판결이 나온 바 있으나, 그 양적 질적인 면에서 우리나라에서 판시되고 있거나 현재 진행

8) 관련 판결로는 대구지방법원 영덕지원 2004. 12. 15. 선고 2004고단393 판결 참조.

9) 관련하여 상세한 것은 백강진, 2004, "온라인게임사업자의 책임", 서울대학교 법학연구소 기술과법센터, 2004, 정보통신과 법 KT 프로젝트 워크숍 자료집 「온라인게임의 법적 문제점」pp. 57-106. 참조.

10) MMORPG 관련 국내 법률연구자료로 백강진, 위 논문 외에, ; 김현철, 2004. "아바타 아이템의 법적 보호 문제", 「저작권문화」, 저작권심의조정위원회, 2004. 1.; 정연덕, 2004, "아바타의 부정경쟁방지법에 의한 보호", 「창작과 권리」, 2004년 여름호; 박성호, 2005, "아바타(avatar)의 법적 문제점", 서울대학교 법학전문과과정, 인터넷과 법률Ⅱ 강좌 2005. 4. 11. 제2강의; 변종필, 2001, "인터넷게임 아이템과 재산범죄", 「인터넷 법률」, 제5호; 정해상, 2004, "인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리", 「중앙법학」, 제5집 제3호; 정해상, 2005, 인터넷 온라인게임행위의 법리분석 -MMORPG를 중심으로- 「법조」2005년 2월호; 최은창, 2004, "사이버 공간에서의 가상재산(Virtual Property)의 인정가능성에 대한 검토: 온라인 게임 아이템 거래를 중심으로" 사이버커뮤니케이션학회, 2004 춘계학술대회 인터넷과 한국사회의 쟁점 : 제3세션 ; 제3주제(110호); 김혜경, 2004, "온라인게임 아이템의 재산범죄 성립가능성", 연세대학교 법학연구, Vol.14, No.2 및 줄고, 2003, "현실들의 향연을 향한 저작권법적 재구성-리니지와 마비노기의 MMORPG 플레이를 축으로-", 법원 지적재산권 법연구회 정기세미나(2003. 11.)자료, "MMORPG 게임 아이템 현금거래에 대한 법적책적 고찰", 한국게임산업개발원 주최 미래게임포럼 공개세미나(2004. 12.) 자료 등이 있다.

중인 사건들이 더욱 유의미하다고 본다.¹¹⁾

다만, 자타간에 MMORPG 강국으로 불리는 위상에 비해, 이제까지 법학 분야에서는 MMORPG에 대한 연구를 그다지 많이 하여 오지 않았다. 오히려 서구에서 한국의 MMORPG와 그 사람들의 관계에 대한 연구를 보다 먼저, 보다 많이 하고 있는 실정이다.¹²⁾ 풍부한 현장의 연구 리소스를 다른 나라 사람들이 가져가게 두고, 반대로 이를 역수입할 지경에 이르고 있다. 하지만 더욱 중요한 것은 연구의 양도 양이지만, MMORPG를 바라보는 인식의 정립과 바른 접근방식이라 할 것이다.

IV. RP.G.MMO

지금껏 MMORPG의 개발자, 플레이어, 심의 당국¹³⁾, 연구가들은 모두 MMORPG 중 G(game)에 역점을 두고 바라보아 왔다. 개발사가 자사의 약관을 상품 서비스 이용계약의 형태로 구성한 것, 소관부처로 문화관광부가 주무부처를 자처하여 오면서 정보통신부와 알력을 빚어 온 것, 영상물등급위원회에서 MMORPG를 별도의 카테고리 세분화하지 않고 PC온라인게임 심의기준에 포함시켜 등급심사를 하는 것, MMORPG 속 아바타나 아이템 거래 관련 논문들이 모두 저작권법 내지 지적재산권법 시각에서만 이를 정태적으로 해석하여 온 것 등이 그 증빙이다. 도메인네임 시스템에 빚대어 보면 MMO.RP.G와 같은 식으로 G를 gTLD(일반 탑레벨 도메인)으로 인식한 것과 같다.¹⁴⁾

하지만 G는 세부 장르일 뿐, MMO보다 상위개념은 아니다. 현재 MMO가 주로 게임월드용으로 활용되고 있어 그렇게 비취질 따름이다.¹⁵⁾ 실은 길드워 개발자 제프 스트레인의 말과 마찬가지로 인터넷, 웹, 이

11) 공정거래위원회 2000. 10. 19. 공정거래위원회 약관심사위 심결(2005. 6. 현재 온라인게임약관 재검토 중), 엔씨소프트 대 정보통신윤리위원회간의 서울행정법원 2004구합15840호 사건 1심 판결(항소계류 중), 리니지 플레이어의 엔씨소프트사 상대의 약관무효확인및손해배상청구 공동소송인 서울중앙지법 2004가합56085 사건(1심 진행 중). 자세한 것은 필자의 MMORPG 게임 아이템 현금거래에 대한 법정책적 고찰」한국게임산업개발원 주최 미래게임포럼 공개세미나 자료 2004. 12. 참조

12) 미국에서는 MMORPG, Persistent World, 혹은 Synthetic World, Virtual World로 다양하게 불리우는 이 실체에 대한 연구가 그 한 해 전인 2003년 여름부터 TerraNova라는 블로그 사이트를 통해 산학협동적으로 학제적으로 심도있는 연구를 하여 오고 있으며, Newyork Lawschool을 주축으로 'the State of Play' 라는 연구 프로젝트를 2003년부터 매년 진행하여 오고 있다. 한국에서는 기존의 미디어들을 넘어서는 새로운 미디어로서의 가능성을 담고 있는 게임에 대한 구체적 이해와 게임에 대한 학문적 연구 두 가지를 결합시키는데 관심을 가진 연구자들의 모임인 '게임문화연구회'가 2004년 겨울 출범한 바, 새로운 미디어이자 놀이의 영역으로 사람의 삶 속에 깊이 뿌리내리고 있는 '게임'을 학문의 틀 속으로 담아내기 위해 고민하고자 활발한 연구 활동을 벌이고 있다.

13) 온라인게임 심의 관련 기존 논의로는 황성기, 2004, "현행 온라인게임 심의제도의 문제점", 서울대학교 법학연구소 기술과 법센터, 정보통신과 법, KT 프로젝트 워크숍 자료집 「온라인게임의 법적 문제점」pp. 21-48.

14) 서울행정법원 2004. 10. 21. 선고 2004구합15840 청소년유해매체물결정청소 사건 판결, 서울중앙지방법원 2004. 11. 26. 선고 2004가합43867 계정압류해지등 사건 판결, 서울중앙지방법원 2005. 1. 26. 2004가합84721 손해배상(기) 사건 판결 등 참고, 위 행정사건 판결문에는 MMORPG를 "다중이용자 온라인 롤플레이팅 게임, 즉, 하나의 게임 서버에 수백에서 수천에 이르는 다수의 이용자가 온라인을 통하여 자신의 역할을 정하여 하는 게임"으로서 일종의 '게임물'이라고 기술되어 있고, 위 2건의 민사사건 판결문에는 플레이어를 "게임서비스를 이용하는 이용자"라고 기술되어 있다.

메일과 같이 MMO는 게임디자인이 아니라 하나의 테크놀로지로서 유의미한 공동체의 플랫폼인 것이다.¹⁶⁾ MMO는 달리 persistent world, virtual world, Metaverse라고 불리기도 한다. 이렇게 보면 오히려 MMO가 gTLD가 되는 셈이다. 즉 MMORPG는 도메인 네임에 빗대면 RP.G.MMO 인 것이다.

미국에는 이미 AWE(Asymmetric Warfare Environment)라는 군사용 MMO가 운영 중이고, Second Life라는 MMO는 집단적으로 괴물을 잡고, 플레이어끼리 판타지 세계에서 경쟁과 협동을 반복하는 ‘반지의 제왕’ 류의 우리식 MMORPG와는 달리 현실 모방적인 세계관을 중심으로 친목과 오락을 즐기며 더욱 놀라운 것은 그 세계 내 아이템을 참여 플레이어가 직접 창안하여 디자인하고 이를 다른 플레이어와 나누거나 현실의 돈을 받고 팔 수도 있다는 것이다.¹⁷⁾¹⁸⁾ 나아가 Second Life는 약관을 통해 플레이어 생성물의 저작권을 플레이어가 가짐을 밝히고 이를 적극 권장하기도 한다.¹⁹⁾ Lawrence Lessig 교수가 이끄는 Creative Commons 운동²⁰⁾이 최근 한국정보법학회를 주관으로 국내에도 도입되었지만, 그 전 SL에서는 Creative commons 운동을 자신의 MMO 내의 가상의 플레이어 생성물의 디지털 거래관계에 도입한 바 있다.²¹⁾ 그밖에 교육용 MMO로 미국의 Mokitown이, 정치의사표현 광장으로서 MMO를 활용하는 예로는 AgoraXchange가 있다.

MMO의 응용례가 이렇게 소위 게임 유사 장르에 국한되지 않는다는 점 외에 gTLD로서 볼 수 있는 다른 요소는 gTLD와 마찬가지로 기술적으로는 MMO는 국경을 가리지 않는 글로벌한 것이라는 점이다. 즉

15) 같은 의견으로는 Jack Balkin, 2005, "Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual World", *Virginia Law Review*, 1p. 참고

16) Jeff Strain, 2005, "Social Game, not Social Life? ArenaNet on Guild Wars and the 'Casual' MMORPG", Gamasutra, 2005. 3. 30. 자 컬럼 http://www.gamasutra.com/features/20050330/gillen_01.shtml 한편, 3차원 가상공간 표현기술인 VRML/ X3D의 최근 동향에 대해서는 Paul Festa, John Borland, 2005, "인터넷, 브라우져 벗어나 '3D로 간다' .", CNET News.com 2005. 5. 19. 자 기사 참조.

17) 자세한 것은 Cory Ondrejka, 2004, "A Piece of Place: Modeling the Digital on the Real in Second Life", *Linden Research*, 및 동인의 2005, "Changing Realities - User Creation, Communication and Innovation in Digital Worlds", *Linden Research* 각 참조

18) MMO 내에서 플레이어에게 창작물의 생성을 허용함과 더불어 인터넷법 테마 중의 하나의 ISP의 책임문제가 마찬가지로 발생한다. 관련하여 Marvel Enterprise, INC v. NCsoft, et al. 캘리포니아 중앙지방법원 2005. 3. 9. 결정 사례를 소개하면, 엔씨소프트의 MMO인 시티 오브 히어로즈의 캐릭터 생성프로그램을 통해 일부 게이머들이 헐크와 유사한 외관을 갖는 캐릭터를 게임 내 생성해내자, 헐크 등 캐릭터에 대해 저작권을 보유한 마블사가 엔씨를 상대로 저작권법 등을 들어 제소한 사건에서, 피고측이 원고 소장 기재 내용이 부적절함을 다투며 소송중 신청(motion)을 제기하였고, 이에 담당 판사가 이를 받아들여 원고 청구 내용 중 일부에 대하여 기각하였다. 판시 내용 중 디지털밀리터리저작권법(DMCA)상의 ISP 서비스업체에 대하여 일정 조건 충족시 이용자의 불법행위에 대하여 공동불법행위책임을 면책하여주는 조항(Safe Harbor)이 온라인게임서비스에 대하여 언급되었다는 점에서 종래 이들이 주로 논해진 넷스터, 그록스터 등 P2P 사례에서의 법리가 장차 MMORPG 서비스 -특히 참여 플레이어에게 아이템 생성영역에서의 자율성을 많이 부여할 수록- 에서도 본격적으로 논의되리라 여겨진다.

19) 우리 MMO 가운데 플레이어 생성 창작물의 MMO 활용을 지원하는 예로는 넥슨에서 서비스 중인 Mabinogi를 들 수 있다. 이 MMO에서는 플레이어들이 웹 작곡기 툴을 사용하여 음악파일을 만들고, 이를 MMO 내에서 자기의 아바타로 하여금 연주할 수 있게 하는 시스템을 제공하고 있다.

20) 한국 크리에이티브 코리아 커먼스 홈페이지(<http://www.creativecommons.or.kr>) 참조

21) 관련하여 Cory Ondrejka의 2004년도 Interview 참조; "Cory Linden on IP issues in Second Life", *The Second Life Herald*, (2004. 8. 12.) <http://www.alphavilleherald.com/archives/000372.html>

현재 리니지나 라그나로크 같은 경우 한국 서버, 중국 서버, 일본 서버 각각 따로 운영하고 현지화 전략을 펼치면서 해당 국민들에게 배타적으로 별도 서비스하고 있으나, 이는 회사 정책과 현실의 언어적, 문화적 장벽에 따른 것일 뿐 논리필연적인 것은 아니다. 최근 6. 1. 리니지 켄라우엘 서버에서 열린 한국인 플레이어 천 여명의 MMO 속 시위의 발단이 된 한국 서버내 중국인 플레이어의 침투, 정착 문제, 엔씨소프트의 길드워에서 지원하는 단일 글로벌 서버 서비스 등에서 보이듯 서버에는 특정 국민이 아니라 전세계 사람들이 들어오거나 들어오게 할 수 있는 것이다.

이런 점을 감안하여 도메인 네임 구조에 대입해 보면, 한국의 리니지는 Lineage.RP.G.MMO/~kr, 미국의 Second Life는 SecondLife.social.MMO/~us, AWE는 AWE.mil.MMO/~us, Mokitown은 Mokitown.edu.MMO/~us 라고 할 수 있을 것이다.

V. MMO의 기술 기반과 그 속성

그러면, 이제까지 연구에서 별반 관심을 받아보지 못한 MMO가 무엇인지 살펴본다. 이는 컴퓨터와 인터넷 인프라의 양상변화와 직결되어 있다. 즉 애초에 PC는 1인용이고, 네트워크와 무관했다. PC에 대해 달리 설명은 생략한다. 반면 C/S와 P2P는 네트워크이다. 이중 P2P는 소리바다나 냅스터로 인해 마치 음악파일 공유장치인듯 연상되나 인터넷 초기기술로서 SETI@HOME과 같은 외계지적생명체 탐사계획에도 쓰이고, 무엇보다 블리자드의 스타크래프트나 디아블로를 네트워크에서 구동시켜주는 Battle.net도 P2P 기반이다. (P2P역시 MMO와 마찬가지로 하나의 테크놀로지로서 도메인에 빚대어 보면 각각 Soribada.entertainment.P2P, SETI@HOME.reaserch.P2P, Starcraft.game.P2P 정도가 된다)

그런데, P2P를 기반으로 하는 경우에는 MO(스타크래프트, 워크래프트, 카드라이더)는 모르되 MMO(리니지, WoW, Second Life)를 지원하지는 못한다. Betsy Book은 그녀의 홈페이지 (<http://www.virtualworldsreview.com/>)에서 Virtual world(MMO)의 특징으로 (1) 공유공간(shared Space): 동시에 다중의 참여를 수용할 수 있을 것. (2) 그래픽 사용자 인터페이스(Graphical User Interface): 비주얼하게 세계를 그려낼 것, (3) 즉응성(Immediacy): 상호작용이 실시간으로 일어날 것 (4) 협응성(Interactivity): 플레이어로 하여금 그 공간을 바꾸고, 발전시키고, 건설하고, 개인화된 콘텐츠를 만들 수 있도록 지원할 것, (5) 영속성(Persistence): 개별 플레이어의 로그인 여부와 무관하게 그 공간이 계속적으로 존속할 것²²⁾²³⁾ (6) 커뮤니티(Socialization/Community): 그 공간 내 사회적 그룹-팀, 길드, 클럽, 정파, 동료, 이웃-의 형성을 지원, 장려할 것의 6가지를 들고 있는데, 기술적으로 C/S가 아닌 P2P는

22) 위키피디아의 Virtual World 항목을 보면 Virtual world 내지 MMORPG의 요소의 하나로 persistent world를 들고 있다,

http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_world, http://en.wikipedia.org/wiki/Persistent_world

동시에 32명 이상의 접속자의 동적인 인터랙션을 감내할 수 없어, 특히 (1), (4), (5)의 조건을 충족시킬 수 없기 때문이다.²⁴⁾

따라서 현재까지의 MMO들은 C/S를 기반 기술로 하고 있다. 그러면 다음이나 네이버의 카페처럼 같은 C/S 기반 웹사이트와 MMO 간의 차별점은 무엇인가. 그것은 (2)의 요소 차이에 있다고 할 수 있는데, 즉 인터넷 카페로의 접속은 일종의 데이터베이스에 접속한 상태로서, 웹은 계속 연결되어 있는 것처럼 보이지만 필요한 페이지를 요청하고 바로 끊어버리는 식이므로 개념적으로만 Online인 셈이다. 즉, MMO가 되기 위해서는 아바타 등으로 표현되는 플레이어의 동적 인터랙션을 끊임 없이(이것이 끊기는 현상이 MMO 플레이어들이 불평하는 주된 대상의 하나인 소위 서버 랙이다) 주고받을 수 있어야 하기 때문이다.

MUD1의 개발자 Richard Bartle이 정의하는 MMO(G)의 속성도 알아보자. 그는 다섯 항목으로 나누어 MMO의 특성을 피력하는데 (1) 현실 유사의 물리 법칙의 존재(예컨대 물건을 떨어뜨리면 땅 쪽으로 떨어진다), (2) 자신을 표현하는 아바타²⁵⁾의 존재, (3) 아바타간 실시간으로 끊임 없이 의사소통이 가능할 것, (4) 그 내부세계는 공유공간으로서 3차원의 모습을 갖출 것, (5) 그 세계는 영속적일 것(그 안에 당신이 무언가를 지으면, 로그아웃했다가 다시 로그인 하여도 대개는 그대로 남아 있을 것)이 그것이다.

Book과 Bartle이 공통적으로 드는 것은 바로 하나의 '시공간'으로 여겨질 수 있는 장치의 존재와 아울러 그래픽 이미지로 구현되는 하나의 '자아'로써 다른 자아와 관계를 맺어주는 '아바타'의 존재, 그리고 그 두 개가 만나 이루어내는 '공동체'이다. MMO 특히 MMORPG를 직접 만들거나 플레이를 통해 체험한 사람들은 이런 그들의 속성 정의에 별 거부감을 느끼지는 않으리라 본다.

VI. MMORPG에 대한 기존 시각과 그 맹점

편한 마음의 상태에서 MMO를 머리에 떠올려 보자. 온라인에(이때, 굳이 가상공간이라는 판타지의 영역으로 넘어가지는 말자. 우리 눈과 손 앞에는 테이블과 주사위가 아니라 실사화면을 보여주는 모니터 화면과 수억의 인구와 만나게 해 줄 수 있는 인터넷 PC가 있으므로) 수천의 사람들이 마치 한 공간 속에 있

23) 영속성(persistence)은 온라인게임 내 아이템과 같은 재화의 경제적 가치 형성에 주된 작용을 한다. 다이아몬드나 부동산이 고가의 가치를 지닌 데에는 그것이 쉽게 사라지거나 부서지지 않는다는 것이 필요조건인 것과 같다. 실제 MMO 내의 아이템 중 현금으로 거래되는 것들은 일회성 내지 소모성 아이템이 아닌 게임 속 화폐 혹은 내구성 아이템들이 주류를 차지하고 있다. 후술하는 현금거래 단락에서 동산처럼 인식되는 아이템을 부동산인 상가건물에 빗대어 권리금으로 파악하는 것에도 MMO 내 아이템이 가진 이러한 측면이 숨겨져 있는 것이다.

24) 김동진 (주)넥슨 테크놀로지스, 김학규 (주)아이엠씨 게임즈 대표, 각 2005. 6. 2. 전자우편 질의회신 내용 중에서 발췌

25) 아바타(avatar), 즉, 컴퓨터게임에 있어서 지금까지 스토리텔링, 또는 디자인적 관점에서 다소 관성적으로 검토되어온 이용자 조작 캐릭터 (일반적으로 아바타)의 실제적인 위치를 고찰한 논문으로는 전홍석, 2005, "To be or not to be, that is NOT the question - 컴퓨터 게임에서 아바타의 위상에 관한 연구", 게임문화연구회 제2회 정기연구회(2005. 2.) 참조.

는 것과 마찬가지로 계속적 인간관계를 갖는다.²⁶⁾ 물론 그 사람들은 현실의 인간들이기에 그 관계 또한 실제적인 것이다. 그 안에는 공통된 인식이 존재하고, 콘센서스도 형성되며, 운영자를 상대로 하는 집합적 시위도 일어나고, 사람들끼리의 갈등도 발생하며, 그 속으로부터의 강제 추방도 일어난다.

그러면 이제 이렇게 떠올린 것을 법적 시각으로 조명해 보자. 도대체 MMO는 무엇이란 말인가? 지금까지의 답은 이러했다.

‘게임’

이는 P2P는 무엇인가라는 물음에 ‘소리바다’ 라고 답한 것과 다를 바 없다. 아니 그 이상으로 그 본래적 의미를 왜곡, 축소시키는 답일 것이다.

P2P를 소리바다로 한정된 순간, 배틀넷과 SETI@HOME 그리고 인터넷 전화는 끼어들 자리가 없게 되어 버린다. 하지만 적어도 ‘소리바다’ 라는 답을 들은 이는 그것이 개인 대 개인 네트워크와 관련되어 있으며 그 내적가치로 ‘공유’ 라는 것이 그 안에 녹아들어 있다는 정도는 찾아낼 수 있고, 이는 P2P의 중요한 속성을 간직하고 있는 것이기에 그 답변에 대해 50점은 줄 수 있을 것이다. 아마도 이것이 가능한 것은 소리바다는 그야말로 대중에게 낯설고 새로운 것으로 다가왔기에 그 의미를 희석시킬 종래의 다른 간접적 요소가 없었기 때문일 것이다.

반면, MMO를 게임, 특히 RPG 게임이라고 할 때는 울티마나 파이널 판타지 시리즈와 같이 우리가 종래 80-90년대를 거쳐 접해온 PC 환경의 게임이 바로 연상되어 지면서 MMO의 속성은 그것에 밀려 버린다. 즉, MMO라는 낯선 요소가 오래된 RPG의 요소에 의해 희석되고 마는 것이다. 개발자를 비롯하여, 플레이어들 그리고 관계당국 모두 RP.G.MMO가 아닌 MMO.RP.G로서 이를 인식하게 된 것이다. P2P 기술 그 이상으로 놀랍다고 할 수 있는 MMO 기술에 대해서는 게임이라는 판타지라는 강한 향에 의해 이를 말지 못하게 된 것이다.²⁷⁾

개발자는 개발자대로 자신이 그려내고자 하는 판타지 게임의 세계관에 차용되는 기술 그 이상의 의미를 부여하지는 않는 듯하다.²⁸⁾ 이런 인식은 약관의 문구나, MMORPG의 운영방식, 산업계에서 사용하는 용어 등에서 자연스럽게 묻어난다. 거의 모든 MMORPG의 약관(Second Life와 최근 아이템 현금거래 서버를 허용키로 한 Sony Online Entertainment의 새 약관만이 그 예외적인 경우라 하겠다)은 종래 패키지 게

26) MMORPG를 일종의 Company town(기업도시)로 파악하는 견해로는 Peter Jenkins, 2004, “The Virtual World as a Company Town - Freedom Of Speech In Massively Multiple On-Line Role Playing Game”, *Journal of Internet Law*, Vol. 8, No. 1, July 2004 참고. 참고로 올해부터 우리나라도 ‘기업도시개발특별법’ 발효와 더불어 기업도시의 실험이 진행 중이다.

27) TerraNova 연구진들은 virtual world를 “computer-generated, persistent, immersive, and representational social platforms”로 정의하며, 현재 MMORPG가 가장 대표적이고 대중적인 예라고 기술한다. <http://terranova.blogs.com/about.html>

28) 그렇지 않은 경우에는 라그나로크 개발자이자 현 IMC 게임즈 대표인 김학규의, “KGC 2004 강연 대본 완전판” 참조. 특히 그는 강연 내용 중 예쁜 빈칸론은 MMO의 속성에 대한 그의 통찰을 잘 보여준다.

http://www.lameproof.com/zboard/zboard.php?id=bbs2&page=1&sn1=&divpage=1&sn=off&ss=on&sc=on&keyword=예쁜&select_arrange=headnum&desc=asc&no=270

임 때와 별반 차이 없이 MMORPG 속의 배경, 아바타, 아이템 등 모든 것을 개발자의 것으로 간주한다. 심지어 에버퀘스트 약관 같은 경우는 플레이어가 그 속에서 생성한 것에 대해서도 회사가 권리를 가질 수 있다고 표방하기까지 한다. 그리고 자신은 MMORPG의 창조자이고, 그 내용은 고지 없이 변경가능하며, 약관 위반자에 대하여는 경고 없이 계약해제를 통보하기도 한다. 마치 패키지 상품의 경우처럼 MMORPG를 퍼블리시 한다고 하며, 비즈니스적 가치가 없으면 서비스를 바로 종료시킬 수도 있다.²⁹⁾³⁰⁾

심의기관은 심의기관대로 MMORPG를 종래의 MO 게임의 시각에서 접근한다. 즉 영상물등급위원회의 PC온라인게임 심의기준³¹⁾은 고스톱, 카트라이더와 같이 P2P 기반에서 4 내지 8인 한도 내에서 네트워크로 공유하여 즐기는 MO 게임과 리니지, 마비노기와 같이 C/S 기반에서 한 서버 내 수천의 동시접속자가 그 안에 몰입되는 MMO를 구분조차 하지 않고 이를 통틀어 온라인게임이라는 단일 기준으로 설정하고 있다.

하지만, 전자는 한판 한판 엔딩이 있고, 그 안의 인적 관계는 P2P 네트워크 속성과 같이 좁고 단속적이다. 반면 후자는 서버가 문을 내리는 그날까지 영속적이고(바람의 나라라는 국내 최초, 세계 최초의 MMORPG는 현재 10년 가까이, 리니지라는 아시아 대표적 MMORPG는 현재 6년 넘게 운영 중이다³²⁾) 그 안의 인적 관계는 넓고 연속적이며 그들은 수동적으로 게임 콘텐츠를 소비하는 콘슈머가 아니라 이를 바탕으로 한 플레이를 통해 사회적 콘텐츠를 생성, 응용해내는³³⁾ 프로슈머들인 것이다.

MO 게임 중 온라인 포커, 고스톱류는 승패가 실력보다는 운에 의해서 갈라지기에 내적으로 사행성이 농후하다고 할 수 있으나, MMORPG에서는 달리 승패란 개념도 모호하고, 아이템 획득은 철저하게 현실 시간의 투여에 비례하는 속성을 갖고 있다. 그런 점에서 온라인 포커에서의 게임머니와 환금성을 MMORPG에서의 게임 속 화폐와 현금거래에 직접 대입시킬 수는 없다고 보아야 할 것이다.

MO 게임은 도박, 자동차 경주, 권투경기, 야구 등 스포츠와 마찬가지로 시작점과 끝점이 있기에, 그 플레이 절차적/과정적 부분이 아닌 외적 묘사-선형의 낭자, 피 색깔 등-를 폭력성 기준으로 삼고 있는바 이는 기본적으로 1인용 패키지 게임에서의 기준과 같다. 심의기준은 MMORPG의 고유 특성을 반영하여 위

29) "사이버 바다에는 절망이 떠다닌다", 전자신문 2003. 7. 15.자 (이하 기사내용 발췌) "스톤에이지는 그냥 게임이 아니었습니다. 삶의 일부로까지 받아들였는데... 스톤에이지에서 만났던 친구들이 너무 보고 싶어요." 온라인게임 '스톤에이지' 서비스가 갑자기 종료되면서 게임을 즐기던 플레이어들의 하소연이 끊이지 않고 있다. 이는 스톤에이지 개발업체인 일본 디지파크가 최근 파트너사를 바꾸면서 일어난 일이다. 원래 서비스업체였던 이니엄(대표 최요철)은 스톤에이지 서비스를 지난 5일 중단했다.

30) 스톤에이지는 넷마블을 통해 조만간 서비스될 예정이지만 전혀 다른 업체에서 서비스하기 때문에 기존 플레이어들의 계정은 무용지물이 된다. 게이머들이 그동안 키워왔던 캐릭터와 친구들을 한 순간에 잃어버리게 되는 셈이다. 그러나 이에 대한 어떤 보상과 대책은 없다. 물론 현행 게임사와 게이머의 약관상 게이머가 보호받을 수 있는 근거도 없다.

31) 영상물등급위원회 2005. 6. 2.자 공고 제 2005-18호 「PC온라인게임 세부심의기준」

32) "바람의 나라", 9년만에 최고 동접수 11만 기록", 마이테일리 2005. 8. 20.자
"리니지 벌써 6살· 한국 온라인게임 새역사", 디지털타임스, 2004. 9. 3.자

33) 가장 기초적인 것으로는 우선 MMO 내 콘텐츠를 플레이하기 위하여 파티 혹은 길드를 결성하는 행위부터, 플레이어 주도 콘텐츠 형태라 할 렐름(Realm)간 전쟁(RvR)을 플레이하기 위해 렐름에 소속되어 소속원들을 지휘하거나 부여받은 역할수행을 하는 행위, 나아가 사회적 MMO에서의 아이템 생성, 판매와 같은 경제행위, 플레이어와의 교류, 친목, 그리고 플레이어간의 투표행위 같은 MMO 내 정치행위 등 까지 들 수 있다.

와 같은 외적 묘사 외에 플레이어와 플레이어간의 인터렉션에 의해 야기될 수 있는 요소인 PK(온라인게임에서 다른 플레이어를 사전 동의 없이 살상하는 행위)도 심의기준에 반영하고 있다. 이 점은 MO와 다른 요소를 반영한 것으로서 괄목할 만한 변화이기는 하다.

하지만, MMO의 속성을 완전히 반영한 것이라고 보기 부족하다. 이는 MMORPG 내에 참여하는 다중의 동적이고 주체적인 참여³⁴⁾를 몰각하고, 이들에 의한 게임의 변화에 대해 외면한 것이기 때문이다. 시스템적으로 다른 플레이어를 몰래 타격할 수 있게 하였다가 것이 물론 그 시스템을 활용(악용?)하여 다른 경쟁 플레이어를 물리치거나 괴롭힐 수 있는 경향을 형성할 수 있다는 것은 맞다. 하지만 경향을 형성한다는 것과 종래 패키지나 MO에서와 같이 게임 상에서 묘사된 폭력장면 자체가 게이머에게 동화감을 심어주는 것 사이에는 무시 못할 간극이 존재한다고 본다. 후자에 대해서는 게이머는 그 장면을 안 볼 선택권이 없다. 이는 곧 게이머에게 직접적으로 '영향'을 끼친 책임을 게임사가 져야 하고 심의에 의해 불리한 요소로 받아들여지는 것을 정당화한다. 반대로 전자의 경우 시스템이 PK를 지원한다 하여 이를 MMO 참여자가 반드시 따라야 하는 것은 아니다. 그것에는 자유의지가 존재한다. PK의 '경향'은 시스템만이 단독 범행이 아니라 플레이어와의 공범인 것이다. 과거 리니지에서 약자를 PK로 괴롭힌 아바타를 여러 아바타들이 합세하여 그를 PK시킨 것과 같이 초보적인 분쟁해결 프로세스에서부터 GM에 의해 PK한 자를 게임 속 감옥에 가두는 것과 같은 발전된 프로세스까지 MMO 내부적 해결의 여지가 존재한다. PK를 시스템상 지원한다는 것 자체만 갖고 심의기준상 불리함을 주는 것은 자칫 '영향'과 '경향' 간의 차이를 없애고, MMO의 공동체적 의미를 몰각시키고 MMO의 자율권 영역으로 지나치게 깊게 들어오는 것일 수 있다.³⁵⁾

온라인 속 욕설, 음담패설의 발전적 해법이 채팅 시스템 자체의 제거가 아니라 필터링 시스템과 에티켓 문화 조성에 있듯, PK나 현금거래의 경우도 PK 시스템 자체 내지 아이템 교환 시스템 자체보다는 이를 보완할 분쟁해결 시스템의 조성 및 가상사회 문화를 성숙시키는 데에 우선순위와 역점을 두어야 할 것이라고 본다.

34) Faltn Karlsen, 2004, "Media Complexity and Diversity of Use: Thoughts on a Taxonomy of Users of Multiuser Online Games", *ITU Other Players conference 2004*, Karlsen은 위 논문을 통해 R. Bartle이 MMOG를 '게임'이라고 고정해 놓고, 다만 이용자인 플레이어의 성향, 경험에 기초하여 'Player Type': Achievers, Explorers, Socializers, Killers라고 분류한 것에 대하여, 자신의 관찰결과 같은 플레이어가 동시에 achiever이기도 하다가, socializer이기도 한다는 점, 종래의 전형적 게임(싱글플레이어, 엔딩/목표로 향해진 선형적 전개방식: Progression)과 달리 Other Players의 존재와 그들과 상호작용에서 발생하는 창발성(emergence)이 MMOG만의 구조적 특수성을 들어 바틀의 분류를 반박하고, 바틀이 이용자의 관계라고 다분히 외적/취향 요소로 분류한 것들을 MUD/MMOG의 이용의 관계라는 내부/본래적 요소로 끌어들이고 있다. 즉, Karlsen은 MUD/MMOG를 'game: personal product(소비재)'이라고 한정 짓기보다는 'media: socializing arena(매개체)'로, 그 이용 관계를 'Playing Type: Enterprising, Communicating, Publishing, Voting(Picketing), Researching'으로 나누고 있으며, 이에 따르면 MMOG의 플레이어는 단지 achiever, killer 등이 아니라 일종의 'media citizen'의 지위로 파악될 수도 있지 않느냐 하는 화두를 던지며 글을 맺고 있다.

VII. 아이템 현금거래와 RPGMMO³⁶⁾

다음으로, 인구에 회자된³⁷⁾ RPGMMO의 메인 사회적 이슈인 아이템 현금거래에 대해서 본다. 이에 반 대하는 RPGMMO 서비스사들은 MMO.RP.G로서 이를 바라보고 다음과 같은 주장을 편다. 아이템은 게 임사의 저작물이다. 따라서 그 사용관계는 게임사가 정한다. 레벨업을 위해 정상적으로 거쳐야 할 MMO 내 콘텐츠를 아이템 거래로 인하여 빨리 소진됨으로써 결국 게임사로서는 게임 콘텐츠의 업데이트를 계획 된 일정보다 더 서둘러 실시하여야 하는데 이는 게임사에 부담이 된다.³⁸⁾ 성스러워야 할 판타지의 맥락에 현실의 금권력이 침투함으로써 게임 플레이어간 위화감을 불러와 게임을 플레이할 동기를 상실시킨다. 그 외 파생적으로 아이템 시장에 환가할 동기에서 아이템 관련 사이버 범죄가 사회문제화되고 있으며 특히 청소년층이 범죄자가 되는 것을 막아야 한다. 현재 국내 RPGMMO 운영사들은 약관을 통해 아이템 현금 거래를 금지하고 있다.

하지만 현실은 MMO.RP.G가 아닌 RP.G.MMO이다. 먼저 기술적으로 아이템 거래는 게임 내 게임사가 시스템적으로 허용한 플레이어간 아이템 교환기제를 통해 일어나는 것으로서 명백한 저작권법 위반 행위 라 할 아이템 해킹, 버그를 악용한 아이템 복사의 경우와 맥락이 다르다. 즉 아이템 현금거래에서 아이템 은 무단 복사되거나 외부에서 침탈되어지는 것이 아니라 당사자간 합의로 그 주인이 바뀌는 ‘이전’ 일 따

35) 그밖에 현행 심의제도가 MMORPG의 속성을 제대로 반영하지 못하거나 심의제도 자체의 한계가 있다는 지적에 대해서는, 김찬준(전 영 상물등급심사위원회 게임물 등급분류 심의위원, 현 게임스팟코리아 편집장), 2004, “영등위의 온라인게임 심의는 바뀌어야한다”, 게임스 팟 2004. 4. 20.자 컬럼 참조. 김찬준은 현재 온라인게임의 사전 등급분류는 여러 가지 문제를 안고 있다고 주장하면서, 그 이유로 아래와 같은 이유를 들고(이하, 위 칼럼에서 발췌) ① MMO는 완성물이 아니다, 게임의 내용과 서비스 방식이 플레이어의 실시간 참여로 계속 변 화함에 따라 게임물이 완전히 달라지기 때문에 위원회의 등급분류는 계속 뒤쳐진 상태가 될 수밖에 없다. ② 영상물만을 가지고 등급분류 를 할 수 없다. 온라인게임은 이용자의 역할이 등급분류에 미치는 영향이 크기 때문에 콘텐츠 자체 외에 게임의 시스템이나 이용자 간의 사회적 문제를 고려해야 한다. 그러나 현재 등급분류위원들은 콘텐츠 자체의 선정성과 폭력성, 사회성을 판단할 수 있을 뿐이지 콘텐츠 외 적인 시스템이나 이용자 간의 사회적 문제를 고려할 수 있는 전문가가 아니다. ③ 등급분류 이후에도 콘텐츠가 계속 바뀐다. 재심의를 현 실적인 여러 어려움으로 인해 잘 지켜지지 않고 있다. 온라인 게임물의 사후관리가 담보되지 않은 상황에서는 등급분류가 무의미할 수 있 다. 김찬준은 온라인게임의 사전 등급분류는 다음사항들을 고려해 바뀌어야 한다고 한다. ① 콘텐츠 외적인 부분을 분석할 심의 기준이 있 어야 한다. 온라인게임을 제대로 등급분류하기 위해서는 게임 콘텐츠 외의 내용을 분석할 수 있어야 한다. 위원회 내에 게임물의 외적 시 스템 및 이용자 간 사회성에 관한 연구기관을 설치하거나 관련 법률과 관련 기구의 도움을 받아 심의기준을 세우고 이에 따라 콘텐츠 외적 인 부분을 평가해야 한다. ② 콘텐츠 자체의 심의 기준은 단순 명료 투명해야 한다. ③ 등급분류 심의 기준의 연속성과 일관성을 가져야 한 다. ④ 이용자 참여를 통한 사후관리를 해야 한다. 사후관리를 위원회 단독으로 한다는 것은 불가능하다. 따라서 이용자가 사후관리위원회 처 럼 늘 활동할 수 있도록 하고 위원회는 온라인 사이트 등을 통해 이용자의 의견 또는 신고를 수렴할 수 있는 창을 만들고 반영한다면 실시 간 사후관리와 효율적인 사후관리가 될 수 있을 것이다. 그러기 위해서 사업자의 도움도 필요하다. 해당 사업자는 자사의 게임물이나 게임 사이트에 사후관리를 위한 이용자의 참여 창을 신설하고 그 해당 정보는 위원회로 연계 귀속될 수 있도록 한다면 위원회와 사업자 그리고 이용자 모두 해당 게임물에 대한 사후관리에 권리와 의무를 다할 수 있을 것이다.

36) 이하 본문 중 MMORPG는 RPGMMO로 바꾸어 표기한다. 그 까닭은 IV, V, VI 절 내용 참조.

37) 관련 최근 기사로는 [게임머니 1兆시대]아이템 관련 법규없어 ‘딜레마’, 경향신문 (2005. 9. 9.)

38) 한편, 아이템 현금거래가 운영사가 행사해 온 종래의 MMORPG의 경제 주권에 미치는 파급효과 및 그로인해 변모될지 모를 향후 MMORPG 경제체계의 전망에 관한 흥미로운 글로는, Mark Wallace, 2005, “We the Avatar”, The Escapist, issue #11 (2005. 9. 20.)

름이다. 현황적으로 볼 때에, 아이템 현금거래가 극심하다고 지적된 MMO는 우려와 달리 현재 순조롭게 운영되고 있다. 실제 MMO에서 가장 소중하고 생명력이 긴 콘텐츠는 아이템이 아니라 참여 플레이어들 자체이기 때문인데, Second Life와 같이 플레이어 스스로 MMO 내 재화를 생성하는 경우는 두말할 필요 없고³⁹⁾, 그렇지 않은 종래의 핵 앤 슬래쉬(hack & slash)류의 RPGMMO에서도 플레이어들간의 교류는 MMO의 성립요건이자 성공요소이다. 오히려 현금거래가 활성화된 곳은 다중의 참여가 이루어지는 활성화된 성공한 MMO의 경우란 점도 이를 뒷받침한다.⁴⁰⁾ 이에 따라 개발사가 금권력에 의해 게임이 오염되는 것을 타하기 전에, 그 사회 내에서 수많은 시간 투자를 통해 고레벨 지위에 오른 자가 겨우 획득할 수 있는 레어 아이템을 양도가능 아이템으로 하여 놓고, 저레벨 플레이어도 양수만 받으면 조건 없이 그대로 이를 사용할 수 있게 하는 아이템 권한 설정상의 무대응(이에 WoW에서는 레어 아이템의 경우 착용시 귀속, 획득시 귀속이라는 제도를 통해 일신전속권화 시켜 대응하고 있다)과 아이템 무상증여에 아무런 시스템적 제약을 두지 않는 설정(증여세 유사의 부의 대물림 제어 장치가 전무하다)부터 손을 보아야 한다는 지적이 설득력을 얻고 있다.⁴¹⁾ 범죄발생을 막기위해 현실의 부동산, 자동차 거래도 그러하듯 모든 거래에 있어 범죄가 전무한 완전히 안전한 거래는 없다. 아이템 현금거래 전체 시장 규모에 비추어 실제 범죄율이 다른 일상품 거래의 경우에 비해 불균등하게 높다는 연구는 나온바 없다. 사회적 이슈화된 것은 이것이 MMO로서가 아니라 게임으로서 인식되고, 게임을 많이 하는 계층이 청소년인 탓에 언론이 주목을 했기 때문이다. (PK와 유사한 맥락에서) 이는 등급제에 의해 그 수위조절을 하고 궁극적으로 MMO 내적 분쟁해결 장치 구축을 통해 완화시켜야 할 과제라고 본다.

필자는 아이템 현금거래가 RPGMMO의 MMO적 속성을 가장 잘 보여주는 요소라고 본다.⁴²⁾ 아이템 현금거래라는 말이 굳어져 사용됨으로써 마치 아이템 자체가 디지털 자산으로서 현금으로 거래되는 양 보이지만 법리적으로 아이템 양수자가 양도인에게 주는 금품의 성격은 상가 임대차에서의 권리금에 가까운 것

39) 종래의 프로듀서, 컨슈머의 관계가 사회적 MMO인 Second Life와 There 내에서 어떻게 극적으로 변모하고 있는지에 관하여는 Betsy Book, 2005, "Virtual World Business Brands: Entrepreneurship and Identity in Massively Multiplayer Online Gaming Environments", Social Science Research Network 참조

40) MMO와 아이템 현금거래에 대한 경제학적 분석으로는, 허준석, 2004, "MMO(RPG) 파생상품 시장(MODEM)의 경제적 효과 분석", 및 박상우, 2004, "MMORPG에서 나타나는 경제 현상의 성격", 각 게임문화연구회 제1회 연구발표회(2004.12.) 참조.

41) 블리자드의 WoW가 거래객체에 초점을 두어 귀속시스템을 구현하였다면, 아래 미국 개발자들은 거래행위 자체에 역점을 두어 게임 외적 요소의 게임내 진입을 억제하고, 게임 내부 사회의 독자성을 유지하고자 한다.

Randall Farmer, 2004, "KidTrade: A Design for an eBay-resistant Virtual Economy", Habitat Chronicles(2004.10.12.)

<http://www.fudco.com/habitat/archives/000023.html>

Barry Kearns, 2005, "Draft of "No-RMT": a commodification-resistant MMO economy", vektor(2005. 4. 27.)

http://vektor.blogs.com/vektorblog/2005/04/draft_of_nocash.html

이들 구상의 공통점은 MMO 내 아이템 무상양여(gifting)를 가능하게 하는 현재의 아이템 거래 시스템 설계가 현금거래는 물론 Twinking(고레벨 아바타가 일방적으로 저레벨 아바타-현실의 친구, 애인일 수도 있음-을 도와 아이템 주거나 파워 레벨업 시켜주는 행위)과 같이 MMO 외적 요소(현금거래의 경우는 현실의 돈, twinkling의 경우는 가상에서가 아니라 현실에서 이미 형성된 기존 인맥이나 혈연관계)의 MMO 내 진입을 허용함으로써 이를 통한 월드 내 위화감이 조성되고, 공정성이 교란되도록 환경적으로 조성할 수 있다는 데 착안하여 이를 시스템적으로 수정하기 위한 아이디어를 제시한다는 것이다.

으로 파악되어 진다.⁴³⁾ 매매는 소유권자와 매수인 1:1 관계다. 하지만 권리금 거래는 상가 주인, 임차권자(양도인), 임차권을 양수하려는 자라는 3자 관계⁴⁴⁾에서 발생된다. 권리금의 배후에는 종전 임차권자(양도인)가 그 상가를 주인에게서 얻기 위해 혹은 얻은 이래 이를 경영하여 오면서 투하한 물적 자원과 지적 자원, 자격, 정보 등이 녹아들어 있다. 이러한 비가시적 자원에 대한 사회적 가치평가⁴⁵⁾가 바로 권리금⁴⁶⁾이다. 상가 권리금 거래에서 주목할 것은 신규 임차인의 선택권을 주택거래의 경우와 달리 건물주가 행사하지 않고 종전 임차인에게 맡긴다는 것이다. 상가 주인이 신규 임차인간의 권리금 거래에 대해 간섭을 하지 않고 자율권을 허여하고, 신규 상가 임차인간 권리금 수수가 이루어지는 것은 물론 세 당사자 모두 경제적 합리성에 따른 선택⁴⁷⁾의 결과이다.

이제 상가 권리금 관계를 아이템 현금거래에 대입하여 보자. 아이템 코드 및 그 정보 자체는 물론 RPGMMO 설계자에게 속한다. 하지만 아이템의 사용권은 약관에 의거 플레이어에게 있다. 예를 들면, 갑이라는 플레이어가 강력한 레벨 50짜리 몬스터를 퇴치한 보상으로 엑스칼리버라는 강력한 아이템의 사용권을 부여받았다고 치자. 그런데 약관 내지 운영 규칙, 시스템 어디에도 그 공간 내에서 다른 이에게 그 아

42) 아이템 현금거래 현상에 대한 법적 고찰은 좋고 “MMORPG 게임 아이템 현금거래에 대한 법적정책 고찰” 한국게임산업개발원 주최 미래게임포럼 공개세미나 자료 2004. 12. 참조 아이템 현금거래 현상에 대한 정책적 고찰은 윤선희 외 5인 편저, 2005, “온라인게임 아이템 현금거래 개선방안 연구”, 한국게임산업개발원 참조. 해외 연구 자료로는 ① Molly Stephens, 2002, “Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital-Content Creators”, Texas Law Review, ② F. Gregory Lastowka?Dan Hunter, 2004, “The Laws of the Virtual Worlds”, California Law Review 2004, ③ Matthew Hector (a.k.a. CmdrSlack), 2005, “There’s Gold in Them Thar Pixels!”, Grimwell.com, <http://www.grimwell.com/index.php?action=fullnews&id=284>

43) 아이템 현금거래의 법적 성격에 관한 학설로는 아이템 소유권 매매설, 아이템 사용권 양도설, 그리고 필자의 아이템 권리금설(정확히는 아 아이템 사용권 양도 및 권리금 수수 계약 병존설)이 있다. 아이템 소유권 매매설이 플레이어의 생산자적 지위에, 아이템 사용권 양도설이 플레이어의 소비자적 지위에 바탕을 둔다면, 권리금설은 MMO 내의 플레이어 지위를 프로슈머에 가깝게 그린다. 위 학설들에 대한 상세한 내용은 위 38)주 게재 자료 참고.

44) 헌법학에서 결사체를 구성하는 최소단위는 3인 이상이라는 것이 통설이다.

45) 장근영은 MMORPG에서 플레이어들이 느끼는 실재감은 이전의 게임들에서와 같은 감각적 모사에 의한 실재감이 아니라 이 세계가 가지는 가치와 의미에 대한 엄청난 규모의 사회적 공유감에 의한 실재감이라고 분석하면서, 이러한 실재감이 MMORPG의 아이템들이 현금가치를 부여받고 실제 현실 시장에서 거래되는 것을 간접적이거나 설명하여 줄 수 있다고 한다. 장근영, 2005, “MMORPG의 사회적 함의: 게임의 진화, 실재감, 공동체, 문화”, 정보과학회지 제23권 제6호 pp. 12-12. 한편, 그는 MMORPG 게이머들은 사냥, 퀘스트 중심의 싱글플레이어, 혈맹, 공성전 중심의 공동체 지향 플레이어, 아이템 거래 중심의 탈사회적 게이머라는 3가지 정체성을 띠고 있으며, 한국 MMORPG 속에는 공동체 지향 플레이어가 44.8%, 탈사회적 게이머가 26.9%의 다수를 차지하고 있다고 밝히고 있는데, 사회적 실재감이 아이템에 대한 현금가치 부여의 이유라면 정확히 말해 아이템 거래(현금거래 포함)를 즐기고 MMORPG를 게임이 아닌 현실로 인지하는 이들 플레이어들은 탈사회적 게이머가 아니라 탈게임적 사회(MMO)인이라고 불러야 할 것이다. 이렇듯 MMORPG의 아이템들이 현금 가치를 지니고 거래된다는 것은 MMORPG가 게임물이 아닌 하나의 로컬(local)한 사회체라는 강한 증빙이 된다.

45) MMORPG에서 보이는 사회적 실재감이 아이템에 대해 (현금)가치를 부여한다는 점에 관하여 참조할 만한 글로는 Mark Wallace, 2005, “Touching Aimee’s Panties: The Reality of Virtual Commerce”, The Escapist, Issue #8 (2005. 8. 30) <http://www.escapistmagazine.com/issue/8>

46) 권리금의 법적 성격에 관하여는 김영일, 1986, “임대차에 있어서 권리금을 둘러싼 제문제”, 재판자료 제32집, 법원도서관. 참조

47) 권리금의 경제적 발생 기제에 대하여는 김경환·김정호, 2000, “권리금의 경제학”, 한국공공경제학회 2000년 추계학술발표대회 논문집 및 윤봉용, 1984, “임차점포의 권리금에 관한 경제학적 분석”, 한국경제학회 84년도 학술대회 논문집 각 참고.

이템을 팔 수 없다거나 선물로 줄 수 없다는 금지명령은 없다. 즉 상가 집주인과 마찬가지로 RPGMMO 운영자측은 이 아이템의 양여에 관여하지 않는다. 이때 을이라는 초보 플레이어가 막 약관에 동의하고 그 공간 내로 들어왔다. 물론 그도 ①갑이 투하한 노력과 시간만큼 앞으로 투하하면 갑이 획득한 엑스칼리버 검을 얻을 수도 있을 것이다. 그러나 을에게는 여건상 많은 시간을 MMO 내로 투하하기도 곤란하고, 갑만큼 하기 위해 거쳐야할 과정에 대한 소문을 들으니 고단한 노가다의 연속이라 한다. 그런데 ②이미 엑스칼리버를 소지한 갑으로부터 이를 양수받을 수 있고, 습득자의 레벨과 무관하게 그 아이템의 습득자는 바로 그 아이템의 위력을 100% 쓸 수 있도록 시스템이 지원한다는 사실을 안 을은 위 ①② 두 과정 모두 RPGMMO 내에서 허용되는 방식이기에, 후자의 것을 택한다. 이 때 을이 갑과 현실 사회공간에서 혹은 MMO 내에서 각별한 친분관계를 맺어온 사이라면, MMO 속에서 엑스칼리버를 갑에게서 무상 증여받을 수 있을 것이다. 하지만 을에게 갑이 그야말로 낯선 이방인이라면, 이때 을이 갑에게 내걸 수 있는 조건은 달리 마땅치 않을 것이다. MMO 내에 들어온 지 얼마되지 않아 게임 속 화폐나 다른 아이템들을 그다지 보유하지 못했을 것이기 때문이다. 남은 것은 MMO 밖의 자력, 즉 대표적으로 현금일 것이다. 그리하여 을은 MMO 밖에서 갑의 통장에다 현금을 입금하고, 다시 MMO로 접속한 을은 약속 지점에서 갑을 만나고, 갑은 (마치 친한 친구에게 선심 쓸 때와 동일한 방식으로 시스템이 허용하는 교환창을 통해) 을에게 아이템을 건네준다. 이것이 대표적인 아이템 현금거래 과정이다. 약관에서 현금거래를 차단한다고 선언하여도, 진심으로 선물로서 아이템이 이전되는 것인지, 아니면 권리금을 받는 대가로 아이템이 이전되는 것인지 MMO 내적으로 이를 가려내는 것이 거의 불가능하거나 비용 대비 효용이 매우 낮은 까닭이 여기에 있다. 상가 주인이 신 임차인을 고를 선택권을 기존 임차인에게 맡김으로써 그 둘 간의 권리금 거래의 성사 유무 및 권리금 실거래가에 대해서 주인이 파악할 수 없게 되는 경우와 맥락이 같다.

물론 거래자간 레벨 차이가 나는 것이 아이템 현금거래의 전부는 아니다. 괴물을 잡거나 퀘스트⁴⁸⁾를 성공할 때마다 그 보상으로 랜덤하게 드롭되는 아이템 중에서는 갑에게는 필요없는데 다른 병에게는 요긴한 것이, 반대로 병에게는 필요없는데 정에게는 필요한 것이, 정에게는 필요없는데 갑에게 필요할 것이 나올 수 있고, 이때 갑과 병과 정이 서로 잘 모르는 사이라면 현금거래는 발생할 수 있기 때문이다.

그리고 사회적으로 희소한 자원의 사용권 양수에 직간접적으로 투하된 기존 사용자의 노력에 대한 경제적 보상이라는 권리금 거래 발생의 사회적 기제는 아이템 현금거래에서도 동일하다. 아이템 현금거래에는 MMO라는 공동체적 요소가 투영된 것⁴⁹⁾이고 거꾸로 아이템 권리금 거래가 지어내는 MMO 내외적 인

48) MMO 내에서 아바타에게 부여되는 임무, 예컨대 '적장을 죽이고 잡혀있는 공주를 구출해오라' 식이다.

49) 필자는 수동적 사용(use - copy - reading)과 적극적 활용(utilize - rip · mix · burn - playing)의 행위 형식의 차이와 그것들이 다중과의 접촉 시에 발현되는 작용에 주목하고자 한다. 전자는 개인적 소비로서 개념 자체로 대중과 연결되지 아니한다. 반면 후자는 대중과 연결되는 순간, 활용자의 부가가치가 대중 속으로 스며든다. 즉 상가임차에 권리금(다중의 임차인이 부가한 노력에 대한 평가)이 생기는 것은 상인이 그 건물을 개인 소비용으로 using 하는데 그치지 않고 이를 대중을 향해 playing한데 있다고 본다. 즉, 아이템 현금거래는 play와 MMO의 결합물에 다름 아니다. 또한 같은 맥락에서 엄밀히 아이템 사용이 아니라 아이템 플레이으로 호칭하는 것이 맞을 것이다.

터택션은 MMO의 층을 두텁게 만드는 요소로 작용한다. 즉, 비록 전문적인 아이템 작업장 근로자까지는 아니더라도, 플레이어는 언제나 자신이 투하한 노력과 시간을 시장을 통해 보상받을 수 있다는 점은 비싼 월정액을 내면서 MMO에 로그인하는 것을 상당부분 심리적으로 완화시켜준다. 반대로 MMO에 낯설어하거나 MMO에 투하할 현실 시간 자체에 쪼들리는 캐주얼 플레이어로서는 가용 자원을 통해 아이템을 구입하게 되면 보다 수월한 플레이를 확보할 수 있어 보다 편한 마음으로 MMO로 접속할 수 있게 하며, 동시 출발이 존재하지 않고, 엔딩이 없는 RPGMMO에서 플레이어간 콘텐츠 소비속도를 조율하는 기제로 기능⁵⁰⁾하기 때문이다. 반면 아이템이 사회적으로 경제가치를 갖게 됨에 따라 이를 놓고 치열하게 경합하며 양보 없는 싸늘한 MMO 분위기가 생길 수 있다는 점, 서버에 문제가 생기거나, 해킹 등에 의해 아이템 망실 시 심리적(경제적) 타격이 커질 수 있다는 점, 아이템을 노린 범죄가 생긴다⁵¹⁾는 점과 같은 부작용도 수반되는 것도 맞다. 그러나 이는 MMORPG가 MMO.RP.G(게임물)가 아니라 RP.G.MMO(놀이결사체)인데서 연유되는 것으로서 관념만으로 MMO.RP.G라고 스스로를 세뇌하면서 회피할 수 있는 문제는 이미 아닌 것이다.⁵²⁾

50) 예컨대, 초보 플레이어도 아이템 양수를 통하게 되면 이미 중렙이 된 현실에서의 친구와 엇비슷한 레벨로 급속히 성장하여 이후 그 친구와의 파티 플레이를 하거나 같은 길드원 구성원으로 영입될 수 있다.

51) 다른 게이머의 계정 비밀번호를 알게 됨을 기화로 온라인게임에 접속, 해당 캐릭터가 보유한 아이템을 자신의 캐릭터 혹은 제3자의 캐릭터 계정으로 옮긴 행위에 대하여 종래 2004년 말까지 검찰 및 법원의 태도는 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제62조 제6호, 제49조(타인의 정보, 비밀 훼손)를 적용하는 경우와 형법 컴퓨터사용사기죄를 적용하는 경우로 나뉘고 있었는데, 2005년 들어서부터는 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률을 의율하는 쪽으로 자리잡혀 가는 듯 보인다. 아울러 종래 정보통신망이용촉진 및 정보보호등에관한법률위반으로 의율한 경우에도 다시 현금거래 시가를 기재하는 경우와 그렇지 않고 단순히 '정보'로만 판결문에 기재하는 경우로 나뉘고 있으며, 후자의 경우가 전자보다 다소 늘고 있다. -정통망범위범죄 적용의 예로는 2003. 6. 3. 선고 서울지방법원 2003고단 3578 판결 외 다수 '누구든지 정보통신망에 의하여 처리·보관 또는 전송되는 타인의 정보를 훼손하여서는 아니 됨에도 불구하고, 같은 날 09:00경 서울 강서구 화곡동 소재 상호불상의 PC방에서 그 곳 컴퓨터를 이용하여 리니지 사이트에 접속하여 권한없이 미리 알고 있던 공소의 김O某的 아이디인 'jfk2914' 와 그 비밀번호인 'rla whd co' 를 입력하고 위 김O某 계정에 등록 되어 있는 게임 속 화폐 450만 아덴과 게임 아이템인 '데스장갑' 1개, 시가 합계 100만 원 상당을 피고인 계정으로 옮기는 방법으로 타인의 정보를 훼손하였다.' -컴퓨터사용사기죄 적용의 예로는 2004. 10. 7. 선고 부산지방법원 2004고단3425, 4613(병합) 판결 외 다수 '피해자 이O조 운영의 피시방에서 아르바이트를 하면서 동인의 리니지게임 계정을 알게 된 것을 기화로, 2002. 7. 28. 14:40경 부산 해운대구 중동 소재 상호불상의 피시방에서 사실은 위 이O조의 리니지게임 계정 'dldydwh100', 'dldydwh101', 'dldydwh102' 의 아이템을 피고인의 게임 계정으로 이전할 권한이 없음에도 불구하고 그 곳에 있던 정보처리장치인 컴퓨터를 이용하여 피해자 몰래 권한없이 위 각 계정에 있는 아이템 '6장군', '4설인장갑', '매력의 목걸이' 등 시가 400,000원 상당을 피고인의 계정 'rainbowtou', 'rainbowtou7' 으로 이전하도록 정보를 입력하여 정보처리를 하게 함으로써 동액 상당의 재산상 이익을 취득하고',

52) 관련하여 Sal Humphreys는 에버퀘스트의 아이템 현금거래(item ebuying 혹은 RMT (Real Money Trading)를 고찰하고 있다. Sal Humphreys, 2004, "Commodifying culture-It's not just about the virtual sword", ITU Other Players conference 2004, 아래는 위 논문의 요지이다. 『기존 저작권법과 계약법(약관) 이론이 MMOG 내에서 발견되는 플레이어간 협동적 산물의 생성과정을 산만하게 지워버리고 있음에 들춰낸다. 플레이어들의 심적, 물적 노동의 결과 만들어진 생산성을 게임사가 MMOG의 비즈니스 모델로 점차 구조화하고 있으면서도, 게임사는 저작권법과 계약법(약관)을 들어 소유와 통제에 이름으로 플레이어들의 사회문화적 생산물을 앗아가고 있다고 본다. 그는 가상사회 내 커뮤니티와 게임플레이의 사회적 국면이란 것이 비단 플레이어들뿐만 아니라 게임사에 대해서도 긴요함을 강조한다. 논문은 (소유의 냄새가 짙게 풍겨나는) 저작권과 계약(약관)을 이용하여 게임사가 게임내 커뮤니티에 대한 지배를 합법화하려 하면서도, 정작 플레이어에 대한 자신의 처우에 대해서는 책임을 회피하려는 현실을 고발하면서, 결론적으로 게임사가 그동안 상대적으로 무소불위의 권한을 갖고 게임사/플레이어간 약관의 문구 작성권을 일방적으로 행사하였던 것에 대하여 강한 의문을 제기한다.』

올 초인 2005. 4. 20. 에버퀘스트 1, 2, 스타워즈 갤럭시즈 등의 쟁쟁한 RPGMMO를 서비스 중인 ‘소니 온라인 엔터테인먼트’는 아이템 현금거래를 금지하거나 방관하던 입장에서 180도 선회하여 자사 게임의 아이템 현금거래를 지원하는 플랫폼을 갖추고 이에 동의한 게이머들을 상대로 아이템 현금거래 가능 서버를 오픈할 계획을 발표하고⁵³⁾ 현재 가동 중이다. 바꾸게 된 명분으로 ①현실적으로 약관에서 금하는 것과 무관하게 아이템 현금거래라는 것이 시장을 이루며 확대일로로 걷고 있어 이를 무작정 회색시장(gray market)으로 내버려 둘 수 없다는 점, ②현금거래를 원하는 플레이어들에게 보다 안전한 거래창구를 확보해 줌으로써 위의 부작용을 최소화하는데 기여할 수 있다는 점을 들었다. 일부에선 블리자드의 WoW에 눌린 에버퀘스트가 돌파구로서 이번 선택을 결심한 것 아닌가하는 추측도 나왔지만, 소니는 작년 6월부터 여론조사를 하는 등 미리 준비하여 왔다. 서구에서는 현금거래를 처음부터 염두하여 두고 설계된 social MMOs인 Second Life, There, Entropia 등이 운영 중이고, EA의 울티마 온라인이나 소니의 스타워즈 갤럭시즈 등도 사실상 현금거래에 대해 중립적으로 대하는 불간섭 정책을 취했기에 소니의 이번 전환이 매우 전격적인 것은 아닌 것으로도 볼 수 있으나, 일단 현금거래 시장이 파생시장으로서 무시 못할 경제적 메리트가 창출되는 뉴 마켓인 점⁵⁴⁾에서 발상을 전환하여 비즈니스적 마인드의 발로로 해석될 수 있겠다. WoW를 MMO.RP.G로 접근·설계하고 현금거래 억제 시스템을 고안해낸 블리자드(아직까지 크게 성공하였다는 평가는 나오지 않고 있다, 이는 WoW내 화폐인 골드는 속성상 귀속 설정이 불가한데 이 골드가 현금거래 되기 때문이다⁵⁵⁾)와는 반대로 소니는 에버퀘스트2를 RP.G.MMO적으로 접근하고 현금거래 시장을 그 MMO의 동력으로 활용하려 한다는 점(처음부터 아이템 현금거래를 지원하고자 설계된 Project Entropia와 달리 파생적 요소를 고려함 없이 운영하여 오던 도중에 방향전환된 것이라는 점에서 그 소프트 랜딩에 의문을 표하는 견해⁵⁶⁾도 있다)에서 채택한 정책의 성공여부를 무척 흥미롭게 지켜보고자 한다.

VIII. 재구성

앞서 논한 바와 같이 MMORPG를 RPGMMO의 관점으로 파악한다는 것⁵⁷⁾은 RPGMMO를 소설, 영화와 같은 영상출판물(노리개)이 아니라 법인, 사단과 같은 헌법상 결사체로(RP.G.MMO는 극노름패,

53) “Sony Gets Real on Virtual Goods,” wired지 2005. 4. 20.자 <http://www.wired.com/news/print/0,1294,67280,00.html>

54) 한국의 경우에 관한 보도는, “게임 아이템 거래시장 규모 6천억원 이상” 연합뉴스 2005. 5. 27.자 참고.

55) 이와 관련하여 WoW가 MMO로서 MO적 속성을 유지하려 하여 여러 시스템적 불협화음 요소를 갖고있다는 지적으로는 Geldonyetich, 2004, “Geldonyetich Doomcasts World of Warcraft”, Grimwell Online, 참조.
<http://www.grimwell.com/?action=fullnews&showcomments=1&id=262>

56) Randy Farmer, 2005, “Sony Slides to the Bottom of the Slippery Slope”, Habitat Chronicles 2005. 4. 20.자 컬럼

FPS,G.MMO는 총싸움노름패, SOCIAL.MMO는 소꿉노름패...) 본다는 것을 의미한다. Edward Castronova는 MMORPG에 대한 기업 유사의 법인격의 발현가능성을 모색한다.⁵⁸⁾ MMO 속의 세계관에 동참하여 시스템의 룰과 플레이어들 스스로가 만든 룰에 의거 6년 내지 10년째 동시접속자 수천에서 수만 명을 유지하면서 그 정체성이 이어져 오고 있는 이러한 실체⁵⁹⁾를 게임사가 만든 게임 저작물과 서비스 사용 약관상 게이머에게 부여된 사용권 관계의 단순 합집합으로 파악하여 온 것이 지금까지 RPGMMO를 바라본 시각이었다.⁶⁰⁾ 그리하여 저작권법의 적용이 시도되었으나 여의치 않고, 약관도 여러 가지 부정합적 현상에 그 실효적 지배력을 잃는 명목적인 것에 머물고 있다(실제로 리니지나 WoW, 그리고 Second Life에서 주효하게 적용되는 규범은 여전히 개발사의 일방적 주도로 작성되었다는 점에서 한계는 있으나, 운영정책⁶¹⁾ 혹은 커뮤니티 스탠다드라고 불리는 약관 이외의 별도 규범이다).

이는 비유하면 현대자동차라는 법단체를 현대자동차 회사의 사무실, 서류와 공장, 기계 그리고 그 서류를 읽고 기계를 돌리는 화이트 / 블루 칼라 인원으로 파악하는 것과 크게 다를 바 없다고 생각된다. 주식회사라는 실체를 파악하고 구성하기 위해 회사법이 발달하고, 정관, 주주총회 제도 등이 마련된 것처럼 RPGMMO라는 새로운 결사체를 법적으로 구성하기 위한 지혜는 저작권법⁶²⁾, 계약법보다는 헌법상 결사의 자유를 기초로 민상법의 법인편 쪽에서 찾아내야 하지 않은가 한다.⁶³⁾⁶⁴⁾

57) 필자의 이러한 착상의 연원은 2001. 10. 15. 국내 최고, 최대 위키위키(wikiwiki) 공동체 노스모크에 필자가 올린 '엔키노개인정보유출' 페이지에서 비롯된다. "여담이긴 하지만 이를 깨는 방법은 (인터넷커뮤니티 사이트의) 온라인 약관을 계약법적으로 구성하지 않고 회사법적으로 구성하여 개인정보를 제공하는 회원을 출자를 한 주식회사의 주주처럼 보고 주식회사에 주주총회가 있고 여기서 정관을 작성하듯 회원총회의 결의로 약관의 주요내용을 결정하게 하는 그런 시스템으로의 이전과 모색이 필요하다고 보입니다... 거의 100%의 인터넷 사이트의 약관문구나 사이트 광고에선 회원(member)을 모집한다고 운운하여 마치 사단적인 법세를 풍기지만 실제 약관을 들여다보면 가입자는 법적인 단체구성원로서의 회원대우를 받지 못하고 1:1의 계약관계에서의 단편적인 청약자 지위로 머물고 있기 때문입니다... 그리고 정작 가입 이후에 운영되는 모습을 보면 사이트의 홍보 내지 성장에 그렇게 회원인양 가입한 사용자들끼리 생성해낸 활동, 정보들이 사이트의 발전에 크게 기여하고 있음에도 (다음 카페의 경우, 옥션 경매거래의 경우, 팍스넷의 저명증권분석가의 경우) 약관상 계약법적으로 취급됨으로써 이들의 기여도는 무시되고 의무만 강조되고 있기 때문입니다... 이런 현실에서는 소비자보호법이나 약관규제법과 같이 정부가 개입하는 공법의 힘을 제한적으로 타율적으로 의존할 수밖에 없습니다. 주식회사의 주주를 빚낸 것은 무엇보다 주주는 회사에 대하여 회계정보 열람권, 정관 개정의 참여권, 감사 임명권, 대표이사에 대한 책임을 물을 권리, 주주지위 양도시 기준에 투하한 자본의 회수권 등을 보장받고 있는데 이들 권리를 유추적용하여 자율적인 권리를 회원에게 부여해 보기 위한 것이었습니다. 주식회사도 사단의 한 종류이고 또 출자도 반드시 현물출자가 아니라 무형적인 출자(저작권, 특허권, 채권의 양도 등)도 허용되므로 주식회사의 주주에 견주는 것이 무리는 아니라 생각합니다. 물론 동일하다고 볼 수는 없겠지만 말이지요."

<http://no-smok.net/nsmk/%EC%97%94%ED%82%A4%EB%85%B8%ED%9A%8C%EC%9B%90%EC%A0%95%EB%B3%B4%EC%9C%A0%EC%B6%9C>

58) Edward Castronova, 2004, "The Right to Play", *New York Law School Law Review*, Vol. 49, No. 1, pp. 185-210.

59) 헌법상 결사의 개념적 요소로는 (1) 다수인, (2) 공동의 목적, (3) 자발성, (4) 계속성, (5) 결합성, (6) 조직의 의사에의 복종이 있다. 계획열, 2000, "헌법상 결사의 자유", 고시계 2000년 2월호.

60) MO 판례이기는 하나 미국의 Davidson & Associates v. Internet Gateway 사건(Battle.net v. Bnet 사건으로 통칭됨), MMO 사건으로 국내의 것으로는 서울중앙지법 2004. 12. 2. 선고 2004가합43867 계정업무해지등 사건 1심 판결과 같은 법원 2005. 1. 26. 선고 2004가합84721 손해배상(기) 사건 1심 판결(항소계류 중) 참고.

61) 리니지2 운영정책 <http://www.lineage2.co.kr/support/managerule.asp#rule09> WoW

운영정책 <http://www.worldofwarcraft.co.kr/help/rules/index.html>

Second Life 커뮤니티 스탠다드 <http://SecondLife.com/corporate/cs.php>

예컨대 ① 지금껏 RPGMMO의 자유권은 게임사의 언론출판의 자유에 국한되었고, 그와 반대로 회원의 의사표현의 자유는 그들의 기여도에 비해 저평가 받아 왔으나, MMO를 양자를 아우른 결사체로 접근한다면 개발사는 물론 회원 모두가 결사의 자유라는 틀에서 자유와 제도적 보장을 향유하게 될 수 있을 것이다.⁶⁵⁾ 최근 중국은 온라인게임의 내용규제를 강화하고 있는바⁶⁶⁾, 표현물로서가 아닌 결사체로서의 MMO의 접근은 이러한 외적 규제 논의에도 새로운 전기를 불러올 수 있을 것이다.⁶⁷⁾ ② 약관의 형식으로 된 서비스이용계약과 개발사 방침의 형식으로 된 운영정책의 2원적 규범구조는 멤버십 규약 내지 회원 규약의 성격으로 발전적으로 통합되어야 할 것이다.⁶⁸⁾ 물론, 현재 게임사가 임의로 책정한 운영정책이 그 유사한 역할을 떠맡고 있으나 이는 약관에 편입되어 따로 이용자의 동의를 얻는 절차를 취하고 있지도 아니하는 등 규범으로서 갖춰야 할 절차적, 민주적 정당성이 결여되어 있다는 내적 취약점(이는 자의적 운영으로 이어질 수 있어 대상자의 반발의 빌미가 될 수 있음)이 있고, 현 약관이 서비스이용계약의 모습을 띠어 RPGMMO의 속성을 반영하지 못하기에 MMO로서 운영하는 데 있어 게임사에게 필요한 최소한의 부분만

62) 다만, 인터넷 시대에 있어 지식 문화 기본법으로 그 위상이 높아져 가는 저작권법 연구 발전에 있어서 MMO는 계속하여 유의미한 테스트 베드 내지 스포닝 풀로서 기능하리라 본다. Second Life 내의 Creative Commons 라이선스 실험 참조.

63) 이러한 필자의 발상과 유사한 아이디어를 밝힌 법학자로는 "Law And Borders -The Rise of Law in Cyberspace"(1996)의 공저자 David R. Johnson을 들 수 있다. 그는 MMORPG 관련 최근 논문에서 이를 다음과 같은 일련의 문구들로 표현하고 있다. "From Contracts and Games to Organized, Persistent Entities", "From Online Organizations/Entities to Legal Personhood", David R. Johnson, 2004, "How Online Games May Change the Law and Legally Significant Institutions", *Newyork Lawschool Lawreview, State of Play: Volume 49, Number 1*: pp. 55-59.

64) 서양 MMORPG의 효시격인 Ultima Online의 개발자인 Raph Koster는 2000. 1. 16. 일찍이 MMO의 공동체적 성격에 주목하고, 운영 정책과는 차원이 다른 "A Declaration of the Rights of Avatars"이라는 MMO 정강 유사의 것을 공표한 바 있다. <http://www.legendmud.org/raph/gaming/playerrights.html>

65) MMO와 헌법상 자유권의 관계에 대해서는, 상기 Jack Balkin의 "Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual World" 참고.

66) "中 온라인게임 신규제책 내놓는다", 머니투데이 2005. 6. 1.자 및 "China moves to zap online game addiction By Mure Dickie in Beijing", Financial Times 2005. 8. 23.자 기사 각 참고.

67) '헌법상 결사의 자유란 자유로운 공동체를 구성할 수 있는 일반 원리로서, 단체의 형태로 인격을 자유롭게 발현시킬 수 있는 자유권이자, 정치적 자유권으로서 여론의 형성과 전파의 불가결한 수단인 것이다', 계획열, 헌법상 결사의 자유, 고시계 2000. 2. 개인적으로 MMO를 (Internet) governance의 시각으로도 조명하여 볼 수 있지 않은가 탐구 중이다.

68) 여기서 골프연습장과 (회원제) 골프장의 비유를 들어본다. 골프연습장의 경우는 커뮤니티보다는 연습장 시설이라는 물적 토대의 이용 (use)에 초점이 두어지고, 따라서 골프연습장 주인과 개별 이용객과의 연습장 시설 사용계약이 각개 체결되는 형태를 취하고 있다. 도식화 하면 연습장 주인을 축으로 마치 바퀴살처럼 방사형으로 개개의 이용자가 단순 연결되었다 빼졌다 하는 형국이다. 반면 골프장의 경우는 컨트리클럽이라고 불리우듯 커뮤니티 문화적 요소가 강하고, 그 행위 형태도 필드 이용이 아닌 골프 플레이다. 실제 법률관계도 이를 반영, 골프장 시설이용계약이 아닌 컨트리클럽 멤버십 규약의 형태를 띠고 있다. 따라서 동 규약에는 비단 골프장의 필드 이용관계뿐만 아니라 회원들의 권리관계(지위), 회원권 양도, 의사결정기구, 징계절차 등이 포함되곤 한다. 즉, 골프장이라는 물적 토대를 대상으로 규범이 짜여진 것이라기보다는 참여 회원들을 포함한 골프클럽이라는 추상적 단체를 대상으로 규범화된 것이다. 도식적으로도 상호 네트워크적으로 복잡하게 얽힌 형국이다. 그런데 사실 골프장의 클럽이라는 것은 MMORPG의 그것보다는 훨씬 느슨한 인적관계라 할 것인데도, 서비스이용계약이 아닌 클럽회원규약의 형태를 사용하고 있다. 참고로 회원제 골프장의 종류로는 사단법인제, 주주회원제, 예탁금 회원제가 있다. 이 중 클럽 본래의 정신을 가장 잘 살리는 전통적 형태는 사단법인제이나, 실제 현 국내 대부분 회원제 컨트리클럽의 운영형식은 예탁금 회원제이다. 이는 형식만 클럽제이지 그 운영은 골프연습장의 그것에 가깝다고 한다. 한편, 그에 대한 반작용으로 나온 절충적 시스템이 주주회원제라 한다. (회원제) 골프장과 법률문제에 대하여는 김교창, 1999, 「골프의 법률상식 모든 것」 청림출판 참고.

을 담아내기 위한 탄생 목적으로 만들어진 기형적 산물로 비춰진다. 이러한 이원화된 RPGMMO의 현 규범구조는 컨트리클럽의 멤버십 규약이나, 복합쇼핑몰 규약, 기타 사단법인의 정관의 위상에서 단일 규범으로 융합되어야 할 것이다. 이러한 약관의 재구성이 이루어진다고 가정하면, 이용계약이 아니라 회원규약으로, 이용자(유저)가 아니라 회원⁶⁹⁾이며, 서비스 판매가 아닌 회원 모집이고, 서비스제공이 아니라 단체 운영이며, 이용계약 해지가 아니라 멤버탈퇴라는 용어로 바뀌게 될 것이다.⁷⁰⁾ ③ 아바타에 대해서 정지해 놓은 채 그 껍데기를 놓고 바라본 데⁷¹⁾에서 벗어나 그 어원의 의미를 실질적으로 살려 MMO 내에서 약속하는 persona로서의 지위, 즉 헌법상 신분권 유사의 MMO 내에서의 신분의 보장, 그리고 개별적 인격권⁷²⁾, 퍼블리시티권^{73/74)} 나아가 미디어 시민권⁷⁵⁾ 부여 문제 등이 보다 진지하게 논의되어야 할 것이다. 그 연장선에서 계정 내지 아바타에 대한 압류 및 삭제 조치에 대하여 보다 진지하게 접근해야 한다는 당위성 또한 제기될 것이다.⁷⁶⁾ ④ 개발사의 갑작스런 파산 발생시 MMO를 청산, 법정관리 절차 등에 준하여 다른 운영사로 하여금 그 존속과 보장을 꺾을 수도 있을 것이다.^{77/78)} ⑤ 중국 기업 산다가 '전기세계'라는 자체 MMOG를 만들어 내면서 종래 국내 기업인 위메이드에게 라이선스 이용료를 지급하고 서비스하여 오던

69) 현재도 실제로 '베타테스터 회원 모집'이라는 용어가 MMORPG에 흔히 사용되고 있고, 벡슨의 MMOG인 마비노기의 경우 홈페이지(<http://www.mabinogi.com>)에서 플레이어를 가리켜 '판타지 라이프 클럽회원'이라는 말로 부르고 있다.

70) MMO, RP, G 적 관점에서는 서버별이 아닌 G 즉, 개발사 중심 구도로 단일의 약관이 존재했다면, RP, G, MMO. 적 관점에서는 개발사가 아닌 MMO 즉 서버별로 각기 멤버십 약관이 존재하는 것이 자연스럽다. 종래 같은 목적 토대를 갖춘 서버들로 출발하더라도 각 서버별 참여 플레이어들의 구성이 달라짐에 따라 일정기간 후에는 각 서버별로 독특한 성격이 지배하게 되었던 것은 MMORPG의 실체가 G가 아닌 MMO라는 또 하나의 반증으로 볼 수 있겠다.

71) MMO의 아바타/캐릭터에 대해 이를 소설 속이나 만화영화 속 캐릭터 같은 개발사의 출판물이라는 차원에서 이를 접근할 경우 MMO 플레이어들의 플레이하는 아바타/캐릭터 관련 현안 문제 - 예컨대 게임 속 자신의 캐릭터를 죽인 다른 플레이어를 찾아 복수를 하는 현실 PK, 혹은 해킹이나 서버 이상으로 인하여 자신의 아바타가 피해를 본 경우 등의 문제를 도외시하는 결과를 낳게된다. 현실 PK 관련 최근 뉴스로는 마이테일리 2005. 6. 9. '게임 캐릭터가 뭐 길래' -사람에게 흥기까지 휘두르나' 참조.

72) 필자는 종래 지적재산권적 시각이 아닌 개인정보보호법적 시각에서 MMO의 속 아바타 문제를 접근하고자 할 수 있지 않은가 구상 중이다. 같은 생각으로는 김연수, '아바타와 인격권, 프라이버시의 문제', 2004. 6. 17. 자 블로그 게시물 참조.

<http://blog.naver.com/neoprivacy/140003361771> 한편, 관련 하급심 판결로는 다른 플레이어가 플레이하는 MMORPG의 캐릭터를 삭제한 행위에 대하여 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제62조 제6호, 제49조를 의율하여 처벌한 예가 있다, 당해 사건에서 피해자(고소인)는 개발사가 아닌 개별 플레이어였다. 광주지방법원 순천지원 2003. 8. 13. 선고 2003고단1079 판결

73) 퍼블리시티권은 엔터테인먼트 비즈니스가 성행한 미국에서 사람의 프라이버시권으로부터 분화되어 발달한 것으로 성명, 초상 등이 갖는 경제적 이익 내지 가치를 배타적으로 지배하는 권리 혹은 이를 상업적으로 사용, 통제하는 권리라 불린다. 우리나라에는 관련 입법 내지 대법원 판례는 존재하지 않는다. 그런데 사람 이외의 물건의 경우에도 퍼블리시티권을 인정할 수 있는가의 문제가 일본 법정에서 실존 유명 경주마를 모방한 경주마계인 사건을 대상으로 논의된 바 있다(나고야 지방법원, 고등법원에서는 이를 긍정하였으나, 나고야 최고재판소에서 부정되었다). 이한주, 「경주마의 퍼블리시티권」, 2005. 6. 저스티스 참조

74) 리니지 MMO에서 '인간 용'으로 추앙받는 아바타 '포세이든'에 대한 기사로는 "포세이든 VS 빛.. 각 서버 대표들과..", 리니지플레이포럼 2003. 3. 25.자 참조 <http://community.playforum.net:8080/bbs/prog/column?action=read&iid=10051003&kid=1902> 한편, Dakr Ages of Camelot라는 MMORPG '미드가드' 랠름에서는 'NewOrder'라는 아바타를 플레이하는 플레이어가 전설적 리더로서 명망이 높았다고 한다. 글강(필명), 2005, "정글의 지존과, 인간사회의 지존", 글강 다크 컵 (2005. 5. 16) <http://glekang.com/index.php?pl=48>

75) 앞서 주 16) Faltin Karlens의 "Media Complexity and Diversity of Use: Thoughts on a Taxonomy of Users of Multiuser Online Games" 내용 참고.

미르의 전설 데이터베이스를 무단 복제한 건에 대해서 현재 개발사인 위메이드측만이 항의하고 소를 제기하고 있으나, 데이터베이스의 참여 주체로서 회원들에게도 법적 권한을 부여하는 것이 고려될 수 있을 것이다. ⑥ RPGMMO 아이템 현금거래의 법적 분석 및 정책 입안⁷⁹⁾에 있어 예컨대, 사행성 MO 게임에서의 사이버머니 현금과 RPGMMO에서의 아이템 거래의 차이점을 부각시켜주는 등 준거틀을 제공하여 줄 수 있을 것이다. 시각이 정립되면 다양한 발전적 아이디어가 이로부터 추출될 수 있다고 본다.⁸⁰⁾

IX. 오래된 미래⁸¹⁾: TRPG

실제 하나의 RPGMMO가 탄생하고 운영되는 데에는 개발사뿐만 아니라 참여 다중 회원들의 적극적이고 능동적인 역할이 필수적이다. 왜냐하면 MMO는 수만 명의 느슨한 소비자로 구성되는 것이 아니라 수천 명의 응집력 있는 참여자로 굴러가는 ‘공동체’이기 때문이다. 이는 Second Life와 같이 아이템에 대하여 플레이어에게 그 생성권을 부여한 경제구조를 가진 경우는 더욱 그러하다. MMO의 탄생을 위해서는 물론 공간 / 아바타 / 아이템을 디자인하고 코딩하고 서버를 마련하는 개발자들의 노력이 선행되나 그와 동시에 모집된 베타테스터라고 하여 초기 설계과정에 깊숙이 관여하여 MMO의 모습을 그려내는 자들의 참여가 필수적이고 출범 이후에도 플레이어 간담회는 물론 공식 홈페이지 및 팬사이트 등을 통하여 개발

76) 백강진, 2004, “온라인게임사업자의 책임”, 서울대학교 법학연구소 기술과 법센터, 정보통신과 법 KT 프로젝트 워크숍 자료집 「온라인게임의 법적문제점」 p. 95. 한편, MMORPG의 계정 압류 약관의 정당성 여부가 다뤄진 하급심 판결로는 서울중앙지법 2004. 11. 26. 선고 2004가합43867 판결 참고 “이용자가 이 사건 게임 서비스를 이용함에 있어 캐릭터에 따라 다양한 아이템을 보유해야 하는 것은 필수적인데, 이 사건 게임 내에서 캐릭터 사이에 아이템을 서로 교환하거나 게임 내에서 화폐의 역할을 하는 아테나(기타 아이템의 일종이다)로 다른 아이템을 사고파는 것은 자유롭게 이루어질 수 있는 사실, 이용자는 모두 3개의 계정을 보유할 수 있어서 1개의 계정이 압류되더라도 다른 계정을 통하여 이 사건 게임 서비스를 이용하는데 아무런 지장이 없는 사실을 인정할 수 있고, 앞에서 본 바와 같이 이 사건 게임의 아이템이 현실 세계에서 매매됨으로써 많은 사회적 문제를 발생케 하고 있다는 점에 비추어 보면, 이 사건 이용약관 제17조의 ‘제한’ 또는 ‘압류(이용정지)’에 그 계정을 영구히 이용할 수 없게 하는 조치가 포함되었다고 하여 이를 고객에 대하여 부당하게 불리하거나 계약의 목적을 달성할 수 없을 정도로 계약에 따르는 본질적 권리를 제한하는 조항이라고 할 수 없으므로, 원고의 이 부분 주장도 이유 없다.”

77) 이미 서비스를 중단한 MMORPG에 대해서 중전 플레이어들이 마치 고구려나 백제 부흥운동을 펼치듯 온라인상에서 죽은 MMO의 부활을 주장하고 있다. 그래픽적으로 소위 한물간 바람의 나라나 리니지가 10년, 6년을 이어오고 있는 점과 함께 이들 부활운동의 의미를 MMO적으로 주의 깊게 살펴볼 필요가 있지 않을까 한다. 사이닝 로어 부활본부 <http://www.game119.net/slon/>
엘리멘탈 사가 부활클럽 <http://club.nexon.com/ES1004>

78) 비단 MMO의 파산, 청산과 같은 경우는 아니지만, 최근 단행된 WoW 서버간 대규모 캐릭터 이전 시와 같은 경우에도 캐릭터 이전으로 영향을 받게 되는 개개의 기존 서버(즉 개개의 기존 MMO)를 대상으로 각 구성회원들의 의견수렴 절차를 거치고 적절한 동의를 구하는 것은 개발사의 호혜적 서비스가 아니라 결사체로서의 MMO의 정체성에서 비롯되는 당연한 프로세스라 할 것이다. “WOW, 캐릭터 이전 지원 신청 접수 개시”, 스타데일리 2005. 8. 6. 자

79) 열린우리당 정성호 의원 ‘아이템 거래 해법은 있다’, 게임메카 2005. 9. 7. 자 인터뷰기사 참고

80) 참고로 MMORPG가 인터넷 거버넌스(Internet Governance)에 던지는 시사점에 관하여는, 김지연, 2005, “인터넷 게임으로 본 인터넷 거버넌스”, 사이버커뮤니케이션학회 2005. 9. 30. 가을학술세미나 「사이버스페이스와 거버넌스」 제3세션 발표문 참고.

81) 앞서 이 글의 모두에서 절반의 역사 즉 RPGMMO의 개발자 측면만을 다루었다면 이 결론부에서는 남은 절반의 역사를 말하고자 함이다.

자와 플레이어들 간의 호흡 유지는 '마치 상어가 헤엄치지 않으면 숨이 막혀 죽기에 끊임없이 윤택하여야 하듯이' 되어야 한다.⁸²⁾ 베타테스터 및 MMO 참여자 혹은 회원들은 MMO의 시간(역사)을 이끌어가는 존재들이기 때문이다.⁸³⁾ 개발자들이 공간적으로 MMO의 기술적, 사회적 플랫폼⁸⁴⁾을 만들고 운영해 나간다면 시간적으로 이를 채워주고 역사를 만들어 가는 것은 회원들의 몫인 것이다. 전자가 기술과 금력으로 MMO를 세우는 발기인들이라면, 모집된 베타테스터와 정회원들은 시간과 인맥이라는 자원을 투하하는 MMO의 발기인들이자 주주(사원)라고 볼 수 있을 것이다.

세계 RPGMMO 선도 국가로서 MMO의 문화적, 산업적 발전을 위해서는 그 무엇보다도 MMO의 실체를 정확하게 이해하고, 그에 맞는 법의 옷을 입게 하여주는 것이 필요하다. 이것이 '사람들 관계⁸⁵⁾' 라는 우리가 보유한 장점을 극대화하는 길이라고 본다.

마법사는 지팡이를 잡고, 기사는 칼을 뽑고, 난장이는 도끼를 얹은 채, 우드스탁 페스티벌이 한창인 이 땅 위에 처음으로 탁자를 세운 이름 모를 푸른 눈의 TRPG 파티원들께 이 글을 바친다.⁸⁶⁾

둘러앉은 마스터와 플레이어들은 같은 꿈을 던진 하나의 결사체였음을 상기하면서...

82) 이 점에서 최근 센세이션을 일으켰던 WoW 열풍이 가라앉게 된다는 원천기술인 서버운용 상의 미숙과 함께 월드 설계자인 블리자드 및 국내 월드 운영자인 블리자드 코리아 유한회사가 WoW를 MMO적 시각이 아니라 MO적 시각에서 접근(억압적 약관과 서비스 운영, 플레이어간 인터랙션을 제한하는 시스템)한데 있다고 분석해 볼 수 있을 것이다. 필자는 이를 빗대어 그들이 만든 것은 World(결사체) of Warcraft라고 하지만 실제 그 구현모습과 운영은 Work(저작물) of Warcraft 처럼 하고 있다고 표현한다.

83) "자기 정체성을 확보하기 위해 갖추고 있어야 할 최소한의 요소는 무엇일까? 이는 바로 기억이다. 기억의 원천적 뜻은 바깥에 있는 사태를 내 안으로 집어넣는 것이다. ... 집어 넣기 위해서는 시간이 필요하다... 자기 정체성 문제가 사회적 차원으로 가면 사회적 정체성이 된다. 인간의 자아는 사회에 의해 규정되기 때문이다. 그렇다면 자기 정체성을 유지시키는 것이 기억이듯 사회적 정체성을 유지시키는 것은 무엇일까? 이는 집단의 공동 기억 즉 역사일 것이다." 강유원, 2005, [서양문명의 기반]. 미토 p. 174. 에서 발췌

84) platform이란 단어의 뜻에는 대(臺), 연단이라는 공간적 의미와 더불어 정강(政綱), 강령이라는 공동체적 의미가 들어있다.

85) 콘솔게임계의 강자 소니의 Play Station에서 역사(station)로 들어오고 나가는 것이 게임 패키지였고 역사의 개발, 운영, 통제를 소니가 하였다면, MMO계의 Play Association(놀이 결사체)에서 들락날락하는 것은 플레이어들이고, 결사체의 탄생과 운영에 플레이어들이 절반의 역할과 노력을 한다고 할 것이다.

86) 임상훈, 2003, "RPG의 역사 "마법을 풀어 세계를 구할지니...", 일간스포츠 2003. 8. 23. 자

| 참고문헌 |

- 계희열, 2000, “헌법상 결사의 자유”, 고시계 2000년 2월호
- 김경환·김정호, 2000, “권리금의 경제학”, 한국공공경제학회 2000년 추계학술발표대회 논문집
- 김영일, 1986, “임대차에 있어서 권리금을 둘러싼 제문제”, 재판자료 제32집, 법원도서관
- 김형진, 2005, “개발자 측면에서 본 한국 온라인 게임산업 개괄”, 정보과학회지 제23권 제6호
- 박상우, 2004, “MMORPG에서 나타나는 경제 현상의 성격”, 게임문화연구회 제1회 연구발표회(2004.12.)
- 백강진, 2004, “온라인게임사업자의 책임”, 서울대학교 법학연구소 기술과법센터, 2004, 정보통신과 법 KT 프로젝트 워크숍 자료집 「온라인게임의 법적 문제점」pp. 57-106.
- 변종필, 2001, “인터넷게임 아이템과 재산범죄”, 「인터넷 법률」, 제5호
- 신동룡, 2004, 「바흐친의 대화주의와 저작권법제도」, 연세대학교 법과대학원 박사학위논문
- 윤봉용, 1984, “임차점포의 권리금에 관한 경제학적 분석”, 한국경제학회 84년도 학술대회 논문집
- 윤웅기, 2004, “MMORPG 게임 아이템 현금거래에 대한 법적정책 고찰”, 한국게임산업개발원 주최 미래게임포럼 공개세미나(2004. 12.) 발표자료
- 이상우, 2005, “컴퓨터 게임의 서사 연구 -시간 활용을 중심으로-”, 중앙대학교 대학원 문예창작학과 문학창작전공 2005. 6. 석사논문
- 장근영, 2005, “MMORPG의 사회적 함의: 게임의 진화, 실재감, 공동체, 문화”, 정보과학회지 제23권 제6호 pp. 12-12.
- 전홍석, 2005, “To be or not to be, that is NOT the question - 컴퓨터 게임에서 아바타의 위상에 관한 연구”, 게임문화연구회 제2회 정기연구회(2005. 2.)
- 정해상, 2004, “인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리”, 「중앙법학」, 제5집 제3호
- 최은창, 2004, “사이버 공간에서의 가상재화(Virtual Property)의 인정가능성에 대한 검토: 온라인 게임 아이템 거래를 중심으로” 사이버커뮤니케이션학회, 2004 춘계학술대회 인터넷과 한국사회의 쟁점: 제3세션; 제3주제(110호)
- 황성기, 2004, “현행 온라인게임 심의제도의 문제점”, 서울대학교 법학연구소 기술과 법센터, 정보통신과 법, KT 프로젝트 워크숍 자료집 「온라인게임의 법적 문제점」pp. 21-48.
- 허준석, 2004, “MMO(RP)G 파생상품 시장(MODEM)의 경제적 효과 분석”, 게임문화연구회 제1회 연구발표(2004.12.)
- 글강(필명), 2005, “정글의 지존과, 인간사회의 지존”, 글강 닷 컴 (2005. 5. 16)
- 김연수, 2004, “아바타와 인격권, 프라이버시의 문제”, 김연수 네이버 개인 블로그 - Neoprivacy (2004. 6. 17.)
- 김찬준, 2004, “영등위의 온라인게임 심의는 바뀌어야한다”, 게임스팟 (2004. 4. 20.)
- 김학규, 2004. “KGC 2004 강연 대본 완전판” 레임프루프 닷 넷 (2004. 10. 20.)
- 류가미, 2005, “[류가미의 환상여행 (38)니벨룽의 반지”, 데일리서프라이즈 (2005. 9. 24.)
 “[게임머니 1兆시대]아이템 관련 법규없어 '딜레마'”, 경향신문 (2005. 9. 9.)
 “그라비티, 소프트뱅크에 매각”, 헤럴드경제, (2005. 8. 31.)
 “사이버바다에는 절망이 떠다닌다”, 전자신문 (2003. 7. 15.)
 “RPG의 역사 “마법을 풀어 세계를 구할지니...”, 일간스포츠 (2003. 8. 23.)

- “열린우리당 정성호 의원 ‘아이템 거래 해법은 있다’, 게임메카 (2005. 9. 7.)
 “中 온라인게임 신규제책 내놓는다”, 머니투데이 (2005. 6. 1.)
 “포세이든 VS 빛.. 각 서버 대표들과..”, 리니지플레이포럼 (2003. 3. 25.)
- Betsy Book, 2005, “Virtual World Business Brands: Entrepreneurship and Identity in Massively Multiplayer Online Gaming Environments”, Social Science Research Network
- Cory Ondrejka, 2005, “Changing Realities – User Creation, Communication and Innovation in Digital Worlds”, Linden Research
- David R. Johnson, 2004, “How Online Games May Change the Law and Legally Significant Institutions”, Newyork Lawschool Lawreview, State of Play; Volume 49, Number 1: pp. 55–59.
- Edward Castronova, 2004, “The Right to Play”, New York Law School Law Review, Vol. 49, No. 1, pp. 185–210.
- Faltin Karlsen, 2004, “Media Complexity and Diversity of Use: Thoughts on a Taxonomy of Users of Multiuser Online Games”, ITU Other Players conference 2004
- F. Gregory Lastowka · Dan Hunter, 2004, “The Laws of the Virtual Worlds”, California Law Review 2004
- Jack Balkin, 2005, “Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual World”, Virginia Law Review,
- Peter Jenkins, 2004, “The Virtual World as a Company Town – Freedom Of Speech In Massivley Multiple On-Line Role Playing Game”, Journal of Internet Law, Vol. 8, No. 1, July 2004
- Sal Humphreys, 2004, “Commodifying culture—it’s not just about the virtual sword”, ITU Other Players conference 2004,
- Barry Kearns, 2005, “Draft of “No-RMT”: a commodification-resistant MMO economy”, vektor (2005. 4. 27.)
- Geldonyetich, 2004, “Geldonyetich Doomcasts World of Warcraft”, Grimwell Online (2005. 4. 3.)
- Mark Wallace, 2005, “Touching Aimee’s Panties: The Reality of Virtual Commerce”, The Escapist, Issue #8 (2005. 8. 30)
- Mark Wallace, 2005, “We the Avatar”, The Escapist, issue #11 (2005. 9. 20.)
- Matthew Hector (a.k.a. CmdrSlack), 2005, “There’s Gold in Them Thar Pixels!”, Grimwell Online (2005. 5. 17.)
- Randall Farmer, 2004, “KidTrade: A Design for an eBay-resistant Virtual Economy”, Habitat Chronicles (2004. 10. 12.)
- Randy Farmer, 2005, “Sony Slides to the Bottom of the Slippery Slope”, Habitat Chronicles (2005. 4. 20.)
- Raph Koster, 2000, “A Declaration of the Rights of Avatars”, LegenMud (2000. 1. 16.)
- “China moves to zap online game addiction By Mure Dickie in Beijing”, Financial Times (2005. 8. 23.)
- “Cory Linden on IP issues in Second Life”, The Second Life Herald, (2004. 8. 12.)

"Social Game, not Social Life? ArenaNet on Guild Wars and the 'Casual' MMORPG", Gamasutra, (2005. 3. 30.)

"Sony Gets Real on Virtual Goods," Wired.com (2005. 4. 20.)

게임문화연구회 <http://www.gamestudy.org>

세컨드라이프 <http://www.secondlife.com>

스테이션익스체인지 <http://stationexchange.station.sony.com/>

테라노바 <http://terranova.blogs.com>

A quest for the legal identity of MMORPG

- From a computer game work, back to a play association -

Yoon, Ung Gi / The member of game culture studies and Terranova

The current dominant outlook on MMORPG is to recognize it as a cinematographic work just like CRPG, while there's some quantitative difference in numbers of player. This perspective is prevalent in game industry and based on the ToS(Terms of Service)s of MMORPG companies, statutes of related government agencies, rating standard of Korea Media Rating Board, and reaction to in-game item ebuying. However, the idea is widely accepted that MMORPG developer could not make its contents full by himself and the MMORPG players are not passive consumers. Unlike CRPG, there are history being made by players in MMORPG, and market trading items out of MMORPG. Might be the reason that MMORPG is not a lineal descendant of CRPG, but a son of TRPG? Even though the master of TRPG has evolved into the developer, rule book into the code, players into avatars, and the table into server, the core essence of TRPG, that is, a play association remains in the blood of MMORPG. So, before finding solution for external/internal problems of MMORPG which seems to be entangled and puzzled, it would be necessary to stop and query the existing identity of MMORPG, then delve into right answer.