

C4-0501-003

# MMORPG 게임 아이템 현금 거래에 대한 법정책적 고찰

The Legal and Political Inquiry into the  
in-Game Item Ebaying of MMORPGs

윤웅기

Yoon, Unggi

부산지방법원 판사

법철학 석사

lov01@scourt.go.kr

게임문화연구회

<http://www.gamestudy.org>

※ 본 논문은 2004년 12월 13일 쓰여졌고, 2005년 1월 14일 게임문화연구회 사이트에 온라인 출판되었습니다.

※ 본 저술은 대한민국 저작권법에 의해 보호를 받는 저작물이므로 저자의 허락을 구하지 않은 무단전재와 무단 복제를 엄금합니다.

# MMORPG 게임 아이템 현금거래에 대한 법정책적 고찰

- 2004. 12. 13. -

윤용기<sup>1)</sup>

알림: 이 글은 계속 발전 중인 필자 개인의 학술적 의견이므로 다른 분들의 조언을 필요로 합니다. 조언을 해주실 분은 아래 저의 전자우편주소로 연락주시면 감사하겠습니다. 또한 이 글은 순수한 개인의견이기 때문에 이 글의 내용과 주장을 법원의 의견으로 오해하는 일은 없으시기 바랍니다. 또한 인용을 넘어 이 글을 전부 또는 부분적으로 게재할 경우는 필자의 사전 동의를 구하여 주시기를 바랍니다.

키워드 : MMORPG, 아이템, 재물성, 아이템 현금거래, 게임플레이, 권리금, 회색시장, 상호작용 규정



1) 부산지방법원 판사, 법철학 석사, 게임문화연구회 회원, 현재 키우고 있는 온라인게임 캐릭터는 마비노기 하프서버의 '암마정 칼', 월드 오브 워크래프트 바엘군 서버의 '트롤베로'가 있다. 이메일: [lovol@scourt.go.kr](mailto:lovol@scourt.go.kr)

99년 필자가 본 문제에 관심을 갖게 된 이래 5년만에 본 발표문을 작성하기까지 지적 감성적 자극을 주신 권순성(넥슨 게임 기획자), 김강열(아이템 중개사이트 아이템베이 전 부사장), 김동건(넥슨 실장, 마비노기 개발담당), 김용석(영산대 철학과 교수), 김상범(넥슨 이사), 김성우(HCI 및 유비쿼터스 연구, 삼성전자), 김정주(넥슨 창업자, CCO), 김주용(넥슨 게임기획자), 김지연(자율규제포럼 R3NET 운영자), 김택진(엔씨소프트 대표), 김정겸(ID 아라곤, 프로그래머), 김형진(엔씨소프트 리니지2 기획팀장), 박상우(게임평론가, 연세대 영상대학원 겸임교수), 백강진(판사), 송재경(전 엔씨소프트 이사, 리니지 개발자), 신유진(다다윌즈 대표), 오승중(성균관대학 법학교수, 변호사), 윤송이(박사, SK텔레콤), 이소미(스탠포드법대 유학중), 임상훈(전 일간스포츠신문 게임담당 기자), 전동진(엔씨소프트 리니지2 담당), 전 현(온라인소비자연대 대표), 정해상(위덕대학교 법학교수), 황상민(연세대학교 심리학 교수), 허준석(비디오게임 평론가, 서울대 경제학 강사), 그밖에 전현직 플레이포럼 기자분 및 dirty3님을 비롯한 회원분들께 깊은 감사의 말을 전한다. 무엇보다 Virtual World에 관한 심도있는 연구자 집단인 TerraNova의 지인들인 Richard Bartle, Edward Castronova, Jullian Dibbell, Dan Hunter, Gregory Lastowka, Cory Ondrejka, Ren Reynolds, T. L. Taylor,와 이 논문을 이야기 하고 싶다. 또한 교정과 우정어린 지적을 통해 본 텍스트의 완성도에 많은 기여를 한 든든한 동료이자 아들 친구의 아빠인 전재혁 판사에게도 고마움을 표하면서, 이 글은 중학생 시절 에 플 II 컴퓨터를 선물해주신 아버지와 Ultima4를 통해 RPG라는 매력적인 세계로 인도해 준 Lord British께 바친다.

# I. 서론

온라인게임{여기서는 리니지1,2<sup>2)</sup>, 마비노기, WoW와 같은 MMORPG(Massively Multiple Online Role Playing Games)를 가리킴} 아이템은 그것이 누구의 것이며, 현실의 시장에서 현금으로 거래가 된다하여 그간 많은 논란이 있어왔음은 온라인게임 종주국<sup>3)</sup>이자 주요 수출국이 된 우리에게 있어서는 이미 주지의 사실이다.

특히 종래 온라인 게이머의 상당수가 청소년 내지 20대 초중반에 몰려 있다는 점, 그리고 사이버 범죄의 온상이 되고 있다는 점<sup>4)</sup>과 맞물려 온라인게임 아이템 현금거래

2) 디지털 타임스 2004. 10. 4.자 기사에 따르면 정식 서비스 1주년을 맞은 국내 대표 MMORPG인 (주)엔씨소프트의 리니지2는 가입자 300만명, 최대 동시접속자 12만 5천명의 게이머가 플레이 중인 것으로 보도되었다.

3) 세계 최초의 MMORPG인 (주)넥슨의 '바람의 나라'



4) 2002. 7.경부터 2004. 10.경까지 온라인게임 관련 형사사건 1심 재판 선고 비공식 통계(단, 법원 내부 문헌검색 시스템상에 전산 등록된 것에 한하여 판결내용을 직접 확인할 없이 키워드 검색기능에 의존하여 뽑아 본 것이기에 일부 중복되거나 누락된 자료 등으로 인해 실제 수치와는 오차가 있을 수 있음, 따라서 통계수치 인용을 금함)

MMORPG 관련 대표적 범죄유형인 사기죄, 컴퓨터사용사기죄, 정보통신망이용촉진및정보보호에관한법률위반죄에 국한시켜 형사사건에서 유죄판결의 선고를 받은 총 사건수: 480건(그중 소년사건 104건, 징역형의 실행선고 101건)

- '리니지1,2' : 340건
- '뮤' : 136건
- '라그나로크' : 3건

문제5)6)는 그 거래 자체에 대한 중립적, 심층적 연구보다는 허용할 것인가 막아야 할 것인가라는 당위의 문제로 치환되어 논의되어 왔다고 보이고, 필자가 종전 인터넷에 올렸던 견해 또한 여기에서 자유롭지 못하였음도 고백한다.

미국 등 외국에서의 온라인게임 아이템의 법적 성격 및 현금거래에 관한 이슈가 아직 학술적 차원의 가정적 논의단계에 머물고 있음에 반하여<sup>7)</sup>, 우리나라에서는 이미 제도권 특히 검찰과 법원, 공정거래위원회 등에 의한 사법적 판단이 이루어지고 있고, 그에 따라 판례도 축적되기 시작한 형국이다.

필자의 이번 발표문은 당위논쟁을 일단 유보하고, 과연 온라인게임 아이템이란 무엇이며, 현금거래 현상은 법적으로 어떻게 보아야 하는가에 관하여, 각각의 시각과 판례의 태도를 비판적으로 고찰하면서 필자 나름의 해석을 (무르익진 않았지만) 최초로 소개하고 관계자 분들의 의견을 경청하고자 하는 데 의의가 있다.

## II. 온라인게임 아이템의 법적 성격

### 1. 게임 아이템의 재물성? (Being)

---

'어둠의 전설' : 1건

- 5) 문화관광부가 노웅래(열린우리당)의원에 제출한 국정감사 자료에 따르면 지난해 4,500~5,000억원에 달하던 게임 아이템 시장은 올해 7,500억~8,000억원으로 1년 새 50% 이상 증가했다. 스포츠한국 2004. 10. 2. '온라인게임 아이템거래 올 시장규모 8,000억원' 기사 중에서
- 6) 게이머 인기도, 동시접속자수, 아이템 현금거래량 모든 부문에서 국내 1위를 유지하여온 국내 대표 MMORPG로는 엔씨소프트의 '리니지'가 있다.
- 7) 미국의 경우 Black Snow Interactive v. Mythtic Entertainment 사건(2002.2.5.)이 법정에 까지 이른바 있으나, 약관에 소송이 아니라 중재로 분쟁해결 되도록 하는 조항이 있다는 점, 변호사보수를 비롯한 소송비용의 문제 등으로 시간을 끌다가 결국 도중 종결되어 선례를 남기지 못하였다. 동 사건은 온라인게임 아이템 및 계정 경매사이트를 운영하던 Black Snow Interactive 측이 이를 금지시킨 온라인게임사 Mythtic Entertainment를 상대로 독점금지법, 저작권법 등의 연방법위반을 이유로 게이머의 사용자권을 다음과 같은 사유를 들며 주장한 사건이다.

"요는 다중사용자온라인역할수행게임(MMORPG)의 플레이어가 그가 투하한 시간에 대해 권리를 갖느냐, 아니면 게임회사인 Mythtic 이 플레이어의 시간을 소유하는냐다. 자신의 아이템, 화폐 및 계정을 팔고자 하는 플레이어의 욕구를 Mythtic 측이 금지하는 것은 부당한 행위다. 왜냐면 그 것들은 플레이어가 투하한 시간 속에서 창작된 것이기 때문이다. Mythtic 그리고 바라건대 법원도, 저작권을 이유로 플레이어가 자기 시간을 들여 행한 바를 게임사가 규제할 수 있다거나 그 투하 시간이 자유시장에서 얼마의 가치를 갖는지 결정할 수 있다고는 할 수 없다는 것이 나의 의견이다. <블랙 스노우 디렉터, Lee Caldwell>

99년도 성동구의 어느 경찰서에서 목격된 일이다. 피시방 주인이 고소를 하여 체포된 어린 고등학생 2명이 무릎을 꿇고 손을 들고 있었다. 그들은 다름 아닌 리니지게임 아이템을 판다고 거짓말하고 돈을 편취하여 사기죄를 범하였다는 혐의를 받고 그곳에 있게 된 것이다. 당시 조사담당 경찰관도 리니지 게이머이기도 했는데, 흥미로운 것은 그가 고소 등 사건 단서의 포착을 게임 속에서 자신의 캐릭터를 조종하면서도 한다는 것이었고, 그가 실제 경찰관이라는 것을 안 피해자들은 게임에 접속하여 그의 아이디를 가진 캐릭터를 찾아 게임 속에서 만나 대화창으로 그들의 사연을 호소하기도 한다고 하였다.

그 경찰관은 어느 피의자신문조서 작성과 다름없이 그 두 명의 고등학생을 앞에 놓고 문답식으로 조서를 작성하였고, 필자는 옆에서 모니터 창에 입력되는 글자 하나 하나를 무심코 보고 있었는데 그러던 중, 제법 놀랄만한 광경을 목도하게 되었다. 이유인즉슨, 그가 작성중인 조서에 “피고인 아무개는 몇 년 몇 월 몇 일 모 피시방에서 ..... 일본도 1개, 방패 1개, 망토 1개를 준다고 거짓말하여”와 같이 기재되고 있었기 때문이다. 필자는 일본도 1개 앞에 ‘게임 속 아이템’이라는 수식어를 넣을 것을 권고하였다. 아마도 온라인게임을 전혀 모르는 사람들은 그 어린 고등학생 피의자들이 야쿠자 조폭 일원이라고 오해할 수도 있었으리라는 농담<sup>8)</sup>과 함께.

위와 같이 필자의 경험담을 삽입한 것은 이 일은 단순한 해프닝이 아니고, 실제로 법원의 판례데이터를 담아 놓은 문헌검색시스템을 조회하여 보아도, 판결문 혹은 결정문상 범죄사실에 온라인게임 아이템을 현실의 칼, 폭탄과 동일하게 ‘물건’ 혹은 ‘재물’로 전제하여 절도죄로 의율한 예를 드물지만 찾을 수 있기 때문이다.<sup>9)</sup>

절도죄는 구성요건상 ‘재산상 이익’까지 객체로 하는 사기, 공갈, 강도죄와 달리 ‘재물’만을 객체로 하기에, 절도죄로 의율한다는 것은 곧 게임 아이템이 재물, 즉 현실의 물건과 같이 본다는 것을 의미하게 된다.

8) 발표문의 끝까지 가다 보면 다시금 농담이 아닐 수도 있다는 데 도달하게 된다. 물론 다른 의미에서.

9) 2003. 3. 25.자 수원지방법원 2003고단980 결정 참고, 동 결정문상의 ‘2002. 9. 19. 16:52경 포항시 소재 포항역 부근 그 린피씨방에서 공소외 김명호와 인터넷 온라인게임인 ‘리니지’게임을 하면서 친하게 지내오던 중 위 김O호로부터 캐릭터 레벨을 올려 달라는 부탁을 받고 위 김O호의 친구인 피해자 이O민의 계정(thcjstk001)과 비밀번호(최민수야)를 알게 됨을 기회로, 동인 계정의 리니지게임 아이템인 5강철장화, 5보호망토, 5티셔츠, 5파워글로브 등 10점 시가 65만 원 상당을 피고인의 계정(아이디: ‘놀래놀까놀자’)으로 이동시켜 이를 절취하고,’

대법원 2002. 7. 12. 선고 2002도745 판결에 의하면, 절도죄의 객체는 관리가능한 동력을 포함한 '재물'에 한한다 할 것이고, 또 절도죄가 성립하기 위해서는 그 재물의 소유자 기타 점유자의 점유 내지 이용가능성을 배제하고 이를 자신의 점유 하에 배타적으로 이전하는 행위가 있어야만 할 것인바, 컴퓨터에 저장되어 있는 '정보' 그 자체는 유체물이라고 볼 수도 없고, 물질성을 가진 동력도 아니므로 재물이 될 수 없다 할 것이며, 또 이를 복사하거나 출력하였다 할지라도 그 정보 자체가 감소하거나 피해자의 점유 및 이용가능성을 감소시키는 것이 아니므로 그 복사나 출력 행위를 가지고 절도죄를 구성한다고 볼 수도 없다고 판시하였다.

온라인게임 아이템은 게임제작자가 현실의 물건의 형태와 유사하게 렌더링한 가상의 이미지로 만들어 놓았기에, 게이머가 게임 서비스 상에서 플레이하면서 느끼기에는 현실의 물건과도 같이 독립되어 특정 가능하고, 배타적으로 지배가능한 것 인양 받아들여지고, 실제 아이템 데이터도 복제되어 지는 것이 아니라 이동되어 진다는 점에서 대법원 판시의 위 '정보'와는 그 성격이 완전히 동일하지는 않고, 이를 타인이 가져갈 경우 피해자의 이용가능성이 없어지도록 설계되어 있다는 점에서 볼 때는 현실의 물건<sup>10)</sup>과 유사성이 있으나, 재물의 본질적 요소인 '유체물'성을 지니고 있지 않다는 점, 게임 아이템의 관리가능성은 재물의 경우에 관하여 인정되는 물리적 관리는 아니라는 점<sup>11)</sup>에서 해석론상 아이템을 재물과 같다고 보고, 기존의 재물에 관한 법률을 그대로 적용하는 것은 어렵다고 할 것이다.<sup>12)13)</sup> 우스개 소리 같으나 온라인게임 아이템을 재물에 대입한다면, 리니지의 아덴 영토나 에버퀘스트의 노라 영토는 부동산에 대입되어야 하는가의 이슈가 생겨나지 말라는 법도 없을 것이다.<sup>14)</sup>

현재까지 절대 다수의 온라인게임 관련 형사판결에서도 아이템을 재물로 보아 절도죄로 의율하지는 않고, 대신하여 컴퓨터사용사기죄나 정보통신망이용촉진및정보보호에 관한법률의 정보훼손죄를 적용하고 있는 입장이다.

10) 민법 제98조 (물건의 정의) 본법에서 물건이라 함은 유체물 및 전기 기타 관리할 수 있는 자연력을 말한다.

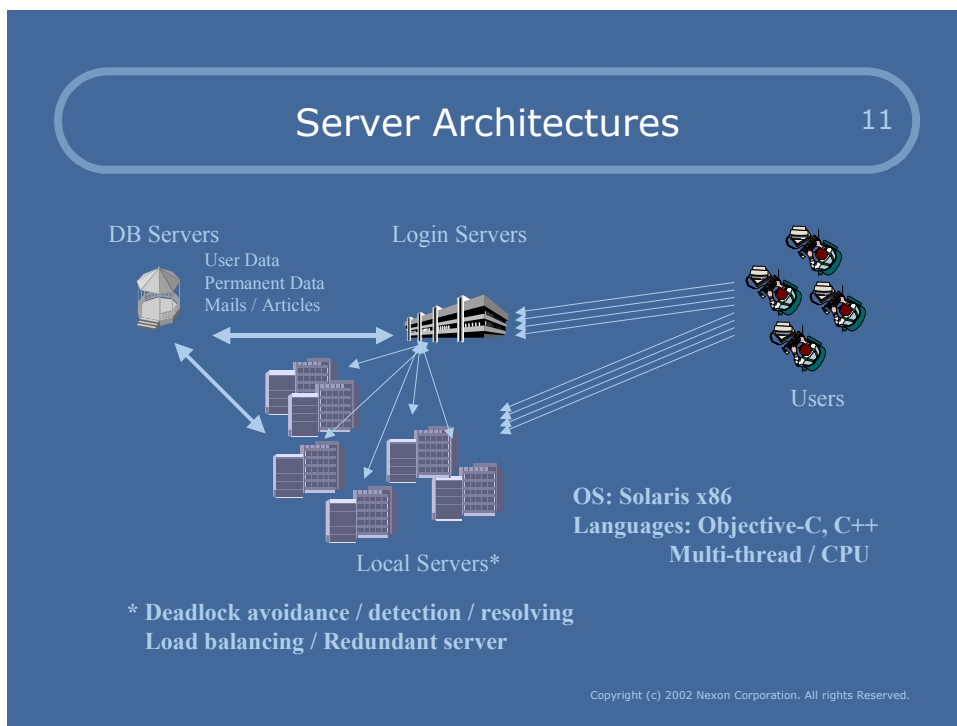
민법 제99조 (부동산, 동산) ①토지 및 그 정착물은 부동산이다. ②부동산이외의 물건은 동산이다.

11) 실제로 게임플레이는 게임사측의 게임서버와 게이머들의 PC에 깔린 클라이언트간의 연속적인 정보, 명령교환에 의해 가능해 지는데, 아이템 및 캐릭터의 코드, 게임 환경 관련 정보는 클라이언트쪽이 아닌 게임사의 DB서버에 수록되어 저장, 수정, 보관되어 서비스되어 지고 있다. 아래는 넥슨의 창업자 김정주 CCO가 2002. 10. 파워포인트로 발표한 '넥슨 지난 9년간의 이야기' 중 온라인게임 서버 아키텍처를 소개한 부분이다.

온라인게임 아이템의 법적 성격을 재물과 같이 다룰 수 없다면 그렇다면 그 것은 무엇으로 파악해야 하는가의 문제로 다시 돌아간다. 그러면, 먼저 온라인게임이 무엇인지부터 알아보는 것이 적절하리라 본다.

대법원 2001도3018 판결에 의하면, 인터넷 게임인 ‘리니지’는 음반·비디오물및게임물에 관한 법률 제2조 제3호, 같은 법 시행령 제3조 제3호 소정의 기타 게임물에 해당한다고 판시한 바, 동 법에 의하면 "게임물"이라 함은 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 말한다고 규정하고 있다. 즉, 온라인게임은 컴퓨터프로그램이며 크게 보아 저작물에 속한다고 하겠다.

그렇다면, 게임 아이템은 어떠한가. 아이템 자체의 의미는 컴퓨터 용어로 파일을 구성



- 12) 변종필, 인터넷게임 아이템과 재산범죄(법무부 2001. 3. 발간 인터넷법률 제5호)
- 13) 해석론이 아닌 입법론적으로 특정 정보의 재물적 취급을 논하는 것은 물론 가능할 것이다. 예로는 ‘컴퓨터정보’의 정의, 취급에 관한 UCITA 참조. 온라인게임 아이템에 대하여 재물성을 특별 입법에 인정하고자 하는 목적이 현금거래와 관련된 것이라면 필자의 입장은 부정적이다. 그 사유에 대하여는 후술 현금거래 편 참조
- 14) 물론, 실제로 1999년 한국의 ‘다다윌즈’나 2004년 미국의 ‘SecondLife’와 같은 가상월드에서는 가상공간 속의 영토를 게이머에게 유료로 ‘분양’한 바 있다.

하는 데이터의 구분에서 가장 작은 단위나 항목을 의미하는 것이고, 게임 아이템은 온라인게임 상에서 게임을 플레이하기 위하여 소요되는 여러 가지 유형의 항목을 의미한다.<sup>15)</sup> 권리의 객체로서 게임 아이템의 지위는 앞서 본 게임프로그램의 일부로 구성된 정보라는 성질을 띠고 있다. 따라서 게임 아이템 자체는 게임프로그램을 벗어나 별개의 독립되어 존재할 수도 없고 지배할 수도 없는 것이다.<sup>16)</sup>

즉, 앞서 게임 아이템이 재물과 유사하게 독립성, 배타적 지배가능성을 띠는 것처럼 느껴지고 그렇게 기능하는 것은 어디까지나 게임서비스 내에서의 작용인 것이다. 이러한 점에서 게임 아이템은 물건이나 재물이 아니라 지적 산물인 게임프로그램에 일부로 구성되어 있는 딸린 기능인 것이다(게임 아이템이 재물이라면 지적 저작물인 전체 게임 속에 재물이라는 아이템이 들어있는 다소 모순적 형국이 연출되며, 지적 산물에 관한 저작권과 재물에 관한 소유권의 경계를 모호하게 만들 것이다).

물론 입법론적으로 일정 정보에 대하여 민형사법상 종래 재물성 내지 물건성을 부여하는 논의는 가능하고 또 디지털화에 따른 정보화시대에 부합하는 것 일수 있다.<sup>17)</sup> 그러나 그것이 온라인게임 아이템에 관한 논의가 되고, 그 이유가 현실적으로 게임 아이템을 돈을 주고 사고 파는 시장이 발흥하여 아이템 자체에 대하여 경제적 가치부여가 이루어지고 있다고 보았기 때문이라면 후술하는 바<sup>18)</sup>와 같이 잘못된 전제에 기인한 것으로서 부적절하다는 것이 필자의 입장이다.

## 2. 게임 아이템의 지배관계 (Whose?)

---

15) (주)엔씨소프트에서 제공하는 리니지(Lineage)게임서비스 약관에서는 게임 캐릭터를 '이용자가 게임내에서 직접 선정하고 존중하는 게임정보'로 정의하고 있다(약관 제4조 제1항 제6호 참조).

16) 정해상, 인터넷 게임 아이템 거래에 관한 법적 문제, 게임산업의 법·정책적 과제, 제11회 KITAL 정기 국제심포지움, 2004. 6., (사) 기술과 법 연구소, 147면 참조

17) 이 주제와 관련하여, 배대현, '디지털 재산으로서의 정보와 '물건' 개념 확대에 관한 검토, (정보통신정책연구원 2002. 10. 11. 세미나, 지식정보사회구현을 위한 디지털 법제의 정비 방안, 발표자료)

18) 필자의 권리금설에 입각하면 현금거래의 그 객체는 딱딱하게? 느껴지는 stock 개념으로서의 게임 '아이템' 이 아니라 무형적인 flow 개념으로서의 게임 '플레이'이기 때문이다. 즉, 아이템의 정보성, 재물성 논란은 적어도 현금거래와는 직결된 문제는 아닌 것이 된다.



앞서 본 바와 같이 게임 아이템은 재물, 물건이 아니므로, 소유권은 성립할 수 없다. 이는 게이머뿐만 아니라 게임사에 대하여도 마찬가지다. 그러면 게임사가 주장하는 권리는 무엇인가. 물건이 아닌 무형물에 대하여는 소유권이 지적재산권(저작권, 상표권, 특허권, 영업비밀 등)이라는 다른 권리체계가 존재한다.

리니지 게임서비스 이용약관 제16조가 ‘이용자의 캐릭터, 아이템 등 게임 내 모든 정보는 당사가 일체의 권리 및 권한을 소유하며, 게임의 기획이나 운영상 필요하다고 판단될 경우 당사에서 추가, 삭제, 변경할 수 있습니다.’고 규정하고 있지만 여기에서의 소유는 캐릭터, 아이템, 정보 자체를 재물로 보아 이를 소유한다는 뜻이 아니라 바로 이에 대한 지적재산권적 권리를 게임사가 보유한다는 의미로 해석된다.

게임사는 게임 아이템, 캐릭터 등이 자사의 저작물이라고 주장하고 있고, 서울지방법원 2002카합2377 판결에 의하면 “게임에 관한 컴퓨터 프로그램, 캐릭터와 아이템, 게임의 게임 화면 구성은 게임제작사의 저작권이고”라고 하여 이와 궤를 같이 하고 있는 듯 하다.<sup>19)</sup>

한편, 많은 게이머들은 게임서비스를 통해 플레이하여 획득한 게임 아이템은 그들의 소유라고 주장하곤 한다. 즉 그들은 게임서비스 내에서 몬스터를 사냥하여 얻은 게임 속 화폐 내지 칼, 방패 등의 아이템을 ‘구했다’, ‘판다’, ‘빌린다’와 같은 용어를 사용하여 내심 자신의 소유물과 같이 표현하고 있다. 하지만 첫째로, 아이템은 물건이 아니라 는 점에서 ‘소유물’이 될 수 없고, 둘째로, 이미 게임사가 그 저작권적 권리를 갖고 있는 타인의 것이라는 점에서 ‘자신의’ 것이 될 수 없다. 게임서비스 속의 게이머들에게 현실에서의 사냥시 획득한 노획물에 대하여 인정되는 무주물 선점<sup>20)</sup>의 이론을 적용할 수는 없는 것이다.

현재 우리나라에서 서비스되는 거의 대부분의 게임 아이템은 그 프로그램 소스, 기능

19) 다만 온라인게임은 어문 저작물적 성격과 아울러 기능적 저작물 성격도 많이 띠고 있다고 보이고, 게임 아이템의 경우, 대체로 칼, 방패, 반지, 의류 등 디자인의 면에서 대동소이한 경우가 많아 각각의 아이템들이 저작권법에서 요구하는 창작성을 갖추고 있다고 볼 것인가는 의문이다.

20) 민법 제252조 (무주물의 귀속)

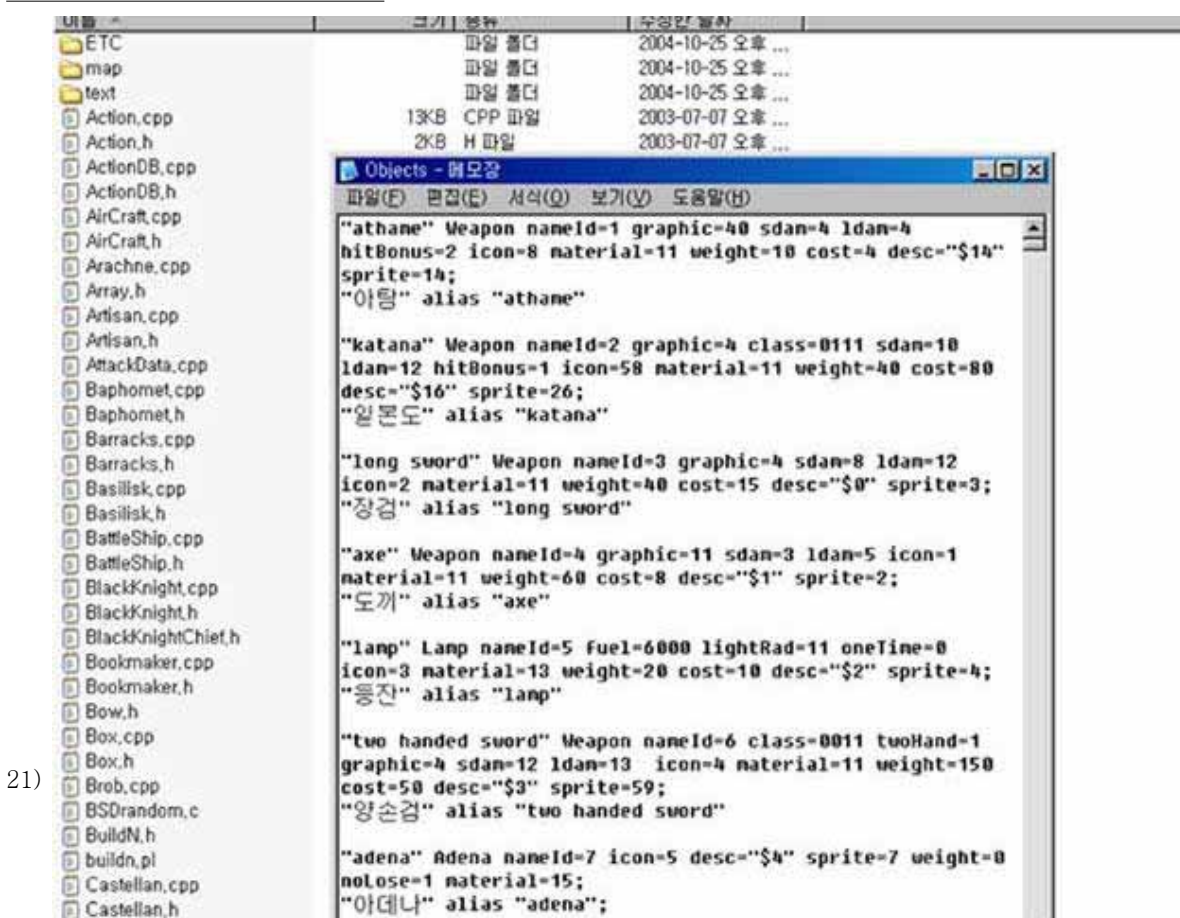
①무주의 동산을 소유의 의사로 점유한 자는 그 소유권을 취득한다.

②무주의 부동산은 국유로 한다.

③야생하는 동물은 무주물로 하고 사양하는 야생동물도 다시 야생상태로 돌아가면 무주물로 한다.

및 속성을 담은 데이터, 현시될 그래픽 이미지 등이 미리 게임사에 의하여 완성되어 있고<sup>21)</sup>, 게이머가 플레이를 통해 게임사가 미리 설정한 조건(몬스터를 죽인다 등)을 성취하면 예컨대 화면상의 몬스터 시체 옆에 칼 아이템 등을 떨어뜨려 놓는 식으로 해당 아이템의 그래픽 이미지를 현시하여 주고, 이를 클릭한 게이머에게 위 아이템이 이동되게끔 하여 이를 사용할 권한을 부여하게끔 프로그래밍 되어 있는 것이다. 이런 점에 비추어 보면, 아이템의 정보 내지 저작물에 대한 시원적 권리는 게임사에게 속한다고 할 것이다.

현재 서비스 중인 온라인게임 약관들을 보면 게임프로그램에 대한 이러한 시원적 권리를 게이머에게 매매 또는 양도한다는 내용은 찾아 볼 수 없다. 다만, 게임사가 제작한 온라인게임 프로그램 서비스를 일정한 사용료를 내고 이를 사용할 수 있도록 하고 있다. 즉, 온라인게임 약관의 법적 성격은 아이템을 비롯한 게임프로그램이 제공하는 서비스 일체에 대한 사용허락계약이다. 최근 회원에게 무료로 게임프로그램의 이용을 제공하되, 게임 아이템에 대하여는 이를 유로로 구매하도록 하는 형태의 비즈니스모델이



21)

늘어나고 있으나, 돈을 내는 초점이 게임 서비스 전체인가 아니면 개개의 아이템인가에 따른 차이일 뿐, 계약의 성격은 여전히 사용허락계약인 점은 변함이 없다고 하겠다.<sup>22)</sup>

요약하면, 아이템에 대한 지배관계는 게임사가 아이템에 대한 시원적 지배권을 가지며, 게이머는 이를 약관에 정하는 바에 따라 사용할 권한을 부여받는다. 단지 게임 속 플레이과정에서 이러한 게임사의 존재는 한 발 뒤로 물러나고, 마치 게이머가 조종하는 캐릭터가 아이템을 배타적으로 소지하고 이를 사용하며 타인이 조종하는 캐릭터에게 주거나 교환하는 것 인양 느껴지도록 게임 서비스를 하고 있으므로, 게이머들은 아이템에 대하여 자신의 소유물과 같은 인상을 받게 되는 것이다.

이러한 이치는 게임 내 사냥(hunting)을 통한 획득이 아닌 제조 내지 생산(crafting)을 통한 아이템 획득의 경우도 마찬가지라 할 수 있다. 제조란 예컨대 마비노기 게임에서 제공되는 것처럼 게임 내 캐릭터가 대장장이 스킬, 재봉사 스킬 등을 배워, 천과 광석과 같은 재료 아이템을 구하거나 게임 속에서 다른 캐릭터로부터 교환하여 온 후, 주어진 스킬을 사용하여 보다 상급의 아이템(옷, 낫)을 만들어 내는 것을 뜻한다.

앞서 게임 내 몬스터 사냥에 의한 아이템 획득이 ‘물건’이 아니어서 민법상의 무주물선점 이론이 적용될 수 없듯이, 여기에도 민법상 소유권 발생이론의 하나인 가공<sup>23)</sup> 법리는 적용될 수 없음은 마찬가지다. 제조는 사냥과 마찬가지로 플레이의 일환이며, 사용된 재료 아이템은 물론 제조스킬, 스킬에 의하여 모니터 상에 표시되고 캐릭터의 계정 정보에 저장되는 완성된 아이템의 정보 모두 그 코드, 기능, 디자인이 미리 게임사에 의하여 만들어진 것이고 단지 게이머는 이를 실행시킨 것 일뿐 지적재산권으로 인정될 만한 창작성 등 가치부여를 새로이 한 것은 없기 때문이다.<sup>24)</sup>

---

22) 백강진, 온라인게임사업자의 책임(2004)에, “...온라인게임 이용계약에 따라 이용한 소프트웨어에 의하여 실현된 결과물인 아이템 등의 소유권(저작권)이 그 계약에 의하여 이용자에게 이전된다고도 보기 곤란하다 할 것이다.”

23) 민법 제259조 (가공)

①타인의 동산에 가공한 때에는 그 물건의 소유권은 원재료의 소유자에게 속한다. 그러나 가공으로 인한 가액의 증가가 원재료의 가액보다 현저히 다액인 때에는 가공자의 소유로 한다.

24) 비유하면, 가정건대, 유료 레고 블럭 놀이방을 들 수 있다. 아이들을 데리고 놀이방에 가서 시간당 사용료를 내고 10개의 레고 블럭을 부여 받는다. 주어진 설계도를 따라 건축물을 만들면, 추가적으로 15개의 블럭과 함께 설계도를 부여 받는다. 그에 따라 또 작품을 완성하면 또 블럭을 추가하여 받는다. 시간이 끝나면 엄마와 집에 간다.

그렇다면, 거꾸로 게이머의 (노동성이 아닌) 창작성이 가미되거나 이 것이 주가 되어 형성되는 아이템 같은 경우에는 게이머에게 시원적인 권리가 주어질 수 있겠다는 데 생각이 이르게 된다. 결론적으로 그렇다고 할 수 있다.

온라인게임 마비노기의 경우를 예로 들 수 있는데, 여기서는 캐릭터로 하여금 악보의 코드를 직접 입력할 수 있도록 게임 시스템적으로 지원하고, 그렇게 하여 게이머가 창작한 자신의 노래를 게임서비스 내의 자기가 조종하는 캐릭터가 연주스킬을 배워 게임 내에서 음향으로 들리게 한다. 물론 근처의 다른 캐릭터들을 조종하는 게이머들도 자신의 PC 스피커를 통해서 이 노래를 들을 수 있다.<sup>25)</sup> 나아가 게임 속 서점에서는 직접 게이머가 창작한 소설, 모험담 등을 수록한 책 아이템을 게임화폐로 획득할 수 있게 서비스하고 있기까지 하다.

25) 마비노기의 캐릭터들의 합주장면, 그림 정 중앙 바로 아래 갈색머리를 하고 앉아 노래들은 캐릭터가 바로 필자임



이처럼 게이머가 창작한 내용을 토대로 게임 아이템으로 만든 경우는 마치 블로그 서비스업자와 블로거의 관계, 워드프로세서업자와 작가의 관계와 마찬가지로 완성된 아이템의 콘텐츠에 대한 권리는 게이머에게 귀속되고, 역으로 게임사가 이의 사용권을 허락받는 형태가 된다고 하겠다.<sup>26)</sup> 미국의 Second Life<sup>27)</sup>가 이의 대표적인 경우라고 할 수 있으며, Second Life 내의 아이템 중 상당수가 게이머들이 직접 그 기능, 디자인 등을 게임 내 제공하는 제작 도구를 활용하여 작성하고, 이후 이를 게임 내에서 소지, 판매한다고 한다.

관련하여, 소니(SONY)사의 MMORPG 에버퀘스트(EverQuest)의 약관에 의하면 사냥,

26) 즉, 전체적 게임 플랫폼은 게임사의 저작권으로서 게이머가 이를 사용하되, 개개의 게이머 생성 아이템은 게이머의 저작물로써 게임사가 이를 사용하는 쌍방향적 권리설정, 사용관계가 되므로, 저작권과 계약(약관)법리의 조화를 어떻게 달성하느냐의 과제가 발생한다.

27) <http://www.secondlife.com>, 아래는 SecondLife의 스크린 샷



제조의 경우는 물론 게이머가 MMORPG 내에 생성한 창작물은 게임사에게 양도한 것으로 보는 규정을 아래와 같이 두고 있는데,

Any and all creative suggestions, ideas, notes, drawings, concepts or other information that you send to us, whether at our specific request or despite our request that you not do so ("Submissions") and any and all Licensed Content shall be deemed, and shall remain, the property of SOE from the moment of creation. Accordingly, SOE shall exclusively own all now known or hereafter existing copyrights and all other intellectual property rights to all Submissions and Licensed Content of every kind and nature, in perpetuity, throughout the universe. To the extent that any of the above may be void or unenforceable, you agree that any and all Submissions and Licensed Content are hereby irrevocably assigned to SOE, together with all intellectual property rights therein.

이는 국내법에 의할 경우, 강행법규의 저작권법 등에서 인정될 수 있는 게이머의 창작자로서의 권리(저작권, 저작인격권)를 과도하게 침해하며, 약관규제법상의 의사표시 의제금지 조항에도 반할 가능성이 많다고 여겨진다.<sup>28)</sup> 참고로 Second Life의 약관에서는 게이머가 창작한 콘텐츠는 게이머가 저작권 등을 보유함을 인정하는 식으로 2003년 말 다음과 같이 개정한 바 있다.<sup>29)</sup>

5.3 Participant Content. Participants can create Content on Linden's servers in various forms. Linden acknowledges and agrees that, subject to the terms and conditions of this Agreement, including without limitation the limited licenses granted by you to Linden herein, you will retain any and all applicable copyright and/or other intellectual property rights with respect to any Content you create using the Service.

---

28) 최근 네이버 블로그, 싸이월드 페이지 서비스 관련 게이머생성 콘텐츠에 대하여 회사가 무상으로 배타적으로 사용권을 갖는다는 약관 규정이 문제되고, 이에 따라 싸이월드측이 약관을 수정하게 된 일이 발생한 바있다. ZDNet Korea 2004. 10. 8. 자 싸이월드, 저작권 문제 약관 개정 기사 등 참고

29) 게이머 생성 창작물 중심의 Virtual World에 관한 참고논문으로는 위 세컨드 라이프 제작사인 Linden Lab 연구자 Cory Ondrejka의 'Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse'를 권한다.

결론적으로, 아이템은 무체물에 속하고, 그것이 작동되는 게임 서비스 내 생성과정에서 게임사와 게이머 중 어느 쪽에 의하여 그 속성, 기능, 디자인, 프로그램 코딩이 주도되는가에 따라 그 시원적 지적재산권의 주인이 나뉘어진다고 할 수 있겠다. 발표일 현재, 마비노기를 제외한 리니지, 뮤, 라그나로크 등 대부분의 상용 MMORPG의 경우는 사냥, 제조에 의한 아이템 생성만을 서비스로 지원하고 있으므로 이에 국한하여 본다면 아이템의 시원적 권리, 즉 지배권은 게임사가 보유하고, 게이머는 게임서비스 전체 혹은 개별 아이템에 대하여 돈을 지불한 후 이의 사용권을 갖는다고 보아야 할 것이다 (이후, 본 발표문에서도 이러한 아이템을 전제로 논하기로 한다)

### Ⅲ. 온라인게임 아이템의 내부 사용관계

#### 1. 게임 아이템의 획득, 행사

대다수 온라인게임 프로그램은 게이머가 게임플레이 도중 사냥, 제조 등의 플레이를 통해 게임 아이템을 획득할 수 있게 하고, 획득된 아이템은 캐릭터의 인벤토리(아이템 보관창)에 보관되다, 캐릭터에 장착시켜 사용함으로써 캐릭터의 향후 활동(사냥, 퀘스트, 추가적 제조행위)을 활성화시키거나 교환창을 통해 다른 캐릭터에게 양도함으로써 게임 속 경제활동<sup>30)</sup>을 활성화시키게끔 기능을 제공하고 있다.

30) 김성우, <가상 사회이다> 제4편 : 가상 사회의 경제시스템(1999), <http://www.cyberculture.re.kr> “가상 사회의 경제는 요즘 유행하는 전자상거래와는 조금 다른 것임을 먼저 밝히고자 한다. 가상 사회에서 '살아가기 위해' 돈을 벌어야 하는 것은 모순일 수도 있다. 가상 세계는 철저한 인조 세계로 모든 것이 사람 손에 의해 창조되고 조작될 수 있다. 따라서 "토끼 죽

MMORPG에서의 캐릭터의 능력은 크게 경험치에 따른 레벨 수치, 스킬의 숙련도, 소지 아이템의 기능에 의존하고, 이 점은 몬스터 사냥시와 같이 컴퓨터프로그래밍의 인공지능이 조종하는 캐릭터와 대결할 때는 물론, 소위 PVP<sup>31)</sup>라고 불리는 사람이 조종하는 캐릭터간의 결투에 있어서는 더욱 결정적이다.

과워가 강력한 아이템을 장착한 캐릭터를 조종하는 게이머는 그전까지는 겁이 나 접근하기 꺼렸던 강한 몬스터가 지키는 던전(dungeon)이나 사나운 맹수들이 우글대는 사냥터로의 접근(access)이 실질적으로 가능해지게 된다. 또한 특정 던전 내지 장소에 가기 위하여서는 특정 아이템을 해당 캐릭터가 소지하고 있을 것을 요구하는 경우도 있다.

게임 시스템의 기획, 설정에 따라서 차이가 있으나, 우리나라에서 시장 점유율이 높은 리니지, 리니지2, 뮤와 같은 온라인게임에서는 레벨이나 스킬보다는 캐릭터가 소지한 아이템이 무엇인가에 따라 실제 사냥에서의 능률과 수익 그리고 PVP에서의 우월성이 결정된다.

이런 점들을 비추어 본다면, 성능 좋은 따라서 게임 속에서 희귀하게 구해지는 게임 속의 무기 아이템{레어(rare) 아이템이라고 함} 등은 현실에서의 일반 소비재와 달리 게임의 플레이 맥락 속에서는 일종의 생산재(사냥 성공률 제고) 혹은 면허권(더 강하고 더 많은 경험치와 아이템을 주는 몬스터가 있는 장소로 접근가능)과 같은 기능도 수행

---

어!"라고 말만 하면 토끼가 그 자리에서 죽는 세계를 만들 수도 있다는 것이다.

물론 온라인 게임은 가상사회이기 이전에 게임이므로 적당한 도전을 불러오는 결핍 요소들이 있어야 재미있다. 오락실에 동전을 집어넣은 다음 마이크에 대고 "최고 보스 죽어!" 라고 말하는 것으로 게임이 대번에 끝난다면? 그렇지만 전지전능의 예가 게임에 없는 것은 아니다. 둠(Doom)과 같은 3D 그래픽 게임에는 속임수 코드(cheat code)라는 것이 있어서 무기를 한꺼번에 가지거나 적에게 공격을 당해도 죽지 않는 신(이를 god mode라고 부른다)이 되어 게임을 할 수도 있다.

물리적 세계에서 우리가 돈을 버는 이유는 그러하지 않으면 굶어죽기 때문이다. 복잡한 경제학적 원리를 안 따지더라도 이것이 경제 행위의 근본임을 쉽게 알 수 있다. 아무 것도 안하고 가만히 있어도 살 수 있다면 누가 일을 하겠는가? 그러나 가상 세계는 굶어 죽는 일은 없다. 굶어 죽지 않게 프로그램을 만들면 그만인 것이다. 배고프지 않게 프로그램을 만들고 늙지 않게 코드를 작성해 주면 되는 것이다.

이런 시각에서 본다면 울티마 온라인과 같은 게임 속에서 제한된 환경을 일부러 설정해 두어 게이머들이 살아가기 위해 경제 행위를 하게 만드는 것은 제작사에서 게임의 진행을 위해 조작한 하나의 세트에 불과한 것인 셈이다. 물리적 세계와는 달리 누군가 인위적으로 조작한 환경으로 인해 발생하는 경제 시스템인 것이다.“

31) Person v. Person



하며, 동시에 PVP에서의 우월성, 고레벨의 상징이라는 점 등에 의하여 게임 속 브랜드 내지 명성<sup>32)</sup>을 가져다주기도 한다.

## 2. 게임 아이템 사용권의 내부 양도

### 가. 개관

게임 아이템은 게임 속에서 독립된 단위로 표현되고 있으며, 게임사의 설정에 따라 게임서비스 내에서 다른 캐릭터에게 건네주기가 가능한 아이템과 그렇지 않은 경우로 나뉘어 질 수 있다.

교환 가능한 아이템의 경우는 매매 당사자 캐릭터가 각기 교환창을 열어 아이템을 마우스 클릭으로 이동시키는 등 게임서비스에서 미리 설정된 방식 혹은 게임 속 지면에 아이템을 떨구고, 다른 캐릭터가 이를 집는 동작을 취하는 방식을 통하여 게이머 간에 그 사용관계 이동이 가능하도록 되어 있다. 리니지를 비롯한 국내 대다수의 온라인게임의 경우, 아이템 항목에 있어 따로 교환 불가 아이템을 두고 있지 않는 경우가 많아 아이템은 성능과 무관하게 대부분 거래의 객체로 되며, 교환창 등 아이템의 이동 도구를 만들어 놓는 등 게임 속 아이템 경제를 활성화 해놓은 상태라고 보인다.

반면 게임사 설정으로 일정 아이템(특히 레어 아이템 중심)에 대하여는 타 게이머의 계정으로 이동 자체를 불가능하게 만든 경우의 대표적인 것으로는 2004. 11. 12. 국내 오픈베타 서비스를 시작하여 MMORPG계에 유의미한 파장을 일으키고 있는 WoW(월드 오브 워크래프트)를 들 수 있다.<sup>33)</sup>

---

32) 리니지 전서버 내 현재 최고 레벨인 79를 달리고 있는 아이디 '포세이돈'인 캐릭터를 조종하는 게이머는 리니지 게이머 사이에 인지도와 명성이 높다.

33) WoW에서는 이를 '아이템 귀속 시스템'이라 한다. 아이템 획득한 후 누구에게나 이를 건네줄 수 있는 아이템과, 획득한 자에 계만 배타적으로 영구 귀속하며 타 캐릭터에게 건네주는 것이 불가능하게 설정된 '획득시 귀속'과 획득한 후 캐릭터에게 장착하기 전에는 타인에게 줄 수 있으나, 진진 유통되는 와중에 누구든지 이를 착용한 순간 더 이상 유통성을 띠지 않는 '착용시 귀속' 아이템이 존재한다. 보통 이러한 귀속 아이템은 퀘스트를 성공적으로 수행한 경우에 지급되는 보상 아이템의 경우 많다고 한다.

게임 아이템의 획득은 게임사에 대하여 게임 내용의 일부에 대한 채권적 이용관계의 취득이며, 전체 게임서비스 이용권의 일부이면서도 기본적 이용권과 분리하여 독립적인 인식과 사용이 가능한 권리인 것이라고 보인다.<sup>34)</sup> 또한, 게임 아이템의 게임서비스 내 이동을 시스템적으로 설정하여 놓은 경우에 있어서는 마치 임대인이 임차권의 전대를 사전 허락한 경우와도 같이, 아이템을 획득한 게이머가 이를 다른 게이머의 캐릭터에게 건네주거나, 상호 교환하는 것을 묵시적, 혹은 의사실현을 통하여 동의하여 준 것으로 해석된다.

교환창을 통해 한쪽 캐릭터에서 타방으로만 아이템이 양도되면, 이는 아이템 사용권의 무상양도가 되고, 두 명의 캐릭터가 교환창을 통해 서로 주고받으면 이 것이 아이템의 교환, 달리 말해 ‘게임 내’ 매매라고 불리는 아이템 사용권의 교환이 발생하게 된다. 즉, 캐릭터 갑은 도끼를 건네주고, 을은 대신하여 주문서나 게임 속 화폐를 건네주는 방식이다.

위와 같이 게이머가 조종하는 캐릭터끼리 아이템을 일방적으로 주거나, 상호 교환하는 행위에 대하여 ‘게임행위 속에서 게임 아이템을 주고받은 행위는 마치 게임 아이템 이용권의 양도행위로 보인다. 이러한 외형상의 특징은 이용자간에 교환, 매매 등 현실사회에서 법리적 의미 있는 용어를 사용하게 한다.

이와 관련하여, ‘게임행위로의 진입은 가상사회로의 진입이며, 가상사회에서의 의사표시는 공허하기에 현실사회에서 평가하는 양도행위로서의 법리는 적용될 수 없다. 게임 속에서 이용자간의 문제는 게임의 법칙에 의존한다. 현실사회는 이용자의 게임 아이템 지배와 게임업체의 이용제공이라는 이용자와 게임업체의 계약관계에 주목할 뿐이며 가상사회 속에서 이루어진 게임 아이템의 지배이전원인과 관계는 허상인 것이다.’라는 견해<sup>35)</sup>가 있다. 이에 관하여는 잠시 항목을 달리하여 살펴보기로 한다.

나. 게임 내 의사표시, 특히 아이템 사용권 양도는 법리적 의미를 가질 수 없는가

34) 정해상, 인터넷 온라인게임행위의 법리분석 - MMORPG를 중심으로 - 7면에서는 ‘게임 아이템의 취득은 ... 게임프로그램의 한 계정에서 타 계정으로 자유로운 이동을 허용하는 이용권의 취득이다’라고 설명된 것은 게임사가 설정을 통해 건네주기를 허용한 아이템에 대하여만 타당하다고 할 것이다.

35) 상동

온라인 게이머들은 게임플레이 도중 말풍선 혹은 대화창 등을 통하여 자신들의 캐릭터를 매개로 서로 의사표현을 주고받는다. 이 점은 기존의 컴퓨터 인공지능 상대의 패키지 게임과 사람과 사람이 만나는 MMORPG게임이 갖는 결정적 차이의 하나이기도 하다. 게이머는 게임 내에서 게임 퀘스트, 던전 사냥 등의 진행, 게임 아이템의 획득 우선순위 결정, 게임 아이템의 교환, 게임내부 정보 등의 교환과 관련된 의사표시를 나누는 것이 보통이나, 지속적인 게임이용의 과정에서 친하게 된 다른 이용자와 게임 플레이와는 관계없는 현실의 소재를 바탕으로 대화를 하기도 한다.<sup>36)37)</sup> 이 후자의 경우는 엄밀히 말하자면 게이머가 게임에 참여하면서 게임사 및 다른 참여 게이머들과 묵시적으로 맺은 판타지세계로의 몰입에 관한 계약(게임 내에서는 현실을 잊고 게임 콘텐츠, 게임 문맥에 따라 플레이에 충실할 것: 예로는 영화나 연극을 보면서 ‘야 저기 와이어 보인다’라든지, 사극 연기 도중에 핸드폰을 받는다든지) 위반의 소지가 있다고 할 수 있겠다.

게임 속 문자창을 통하여 행하는 의사표시는 비록 그 형식이 현실사회의 의사표시와 동일한 모습을 가진다고 하여도 현실사회에서 그것과 달리 일정한 법률효과의 발생을 원하는 내적의사를 외부에 나타내어 보이는 행위가 아니며 법률행위의 불가결의 요소가 되는 법률사실도 아니라는 앞의 견해에서는 그 논거로서 첫째, 의사표시의 상대방과 관련 이용자들은 그 캐릭터에게, 보이지 않는 상대방에게 의사표시를 하고 있다는 점, 둘째, 문자창은 게임업체가 게임의 재미를 배가시키기 위하여 또는 MMORPG의 특성상 불가피하게 이용자 상호간에 의사소통이 가능하도록 제공하는 프로그램으로서 문자창을 통한 의사표시는 이 기능에 따른 게임행위의 일종에 불과하다는 점, 셋째, 이용자가 게임프로그램에서 게임행위로 진입한다는 것은 가상사회로의 진입이며, 게임프로그램기능에 따른 게임행위의 일종에 불과하며, 따라서, 가상사회에서 이용자의 의사표시는 가상사회에 존재하는 규범에 의하여만 존재가치를 가지며 현실사회에서는 공허한 의지라는 점을 들고 있다.

그러나, 이에 대하여는 첫째, 의사표시의 상대방은 캐릭터에 대하여 행해지는 것이 아니고, 최종 도착지는 그 캐릭터를 게임서비스사용권계약을 갖고 조종하는 현실의 인간이라는 점, 둘째, 문자창이 게임사가 설정한 장치라는 점은 맞으나, 의사표시의 실질은

36) 대표적인 현실 소재 대화의 예로는 게임내에서 현금거래 광고를 하는 경우를 들 수 있겠다.

37) 필자는 게임 내에서 만난 여성 캐릭터의 이성교제 고민문제를 듣고 한 15분여 상담을 해준바 있다.

그 표현도구가 무엇이냐에 따라 달라지는 것은 아니라는 점, 셋째, 가상사회 속에 존재하는 규범이 적용되기 위하여 반드시 그 안에서 의사표시가 허상, 공허한 의지라고 볼 바는 아니지 않으나 하는 반론을 제기함과 아울러, 위 견해가 드는 실체가 모호한 가상사회라는 개념<sup>38)</sup> 보다는 게이머와 게임시간, 그리고 게이머들 상호간 MMORPG라는 게임서비스사용약관에 명시적으로 동의된 바 있는 판타지로의 몰입계약(게임을 게임으로 즐기기 위한 참여자, 설정자간의 커다란 동의)을 기준으로 하여 종래 민법상 의사표시 이론으로 형성된 호의관계와 법률관계의 구분에 따르는 것이 보다 적합하리라고 본다.

MMORPG는 어떤 매체에 수록되어 재생되고, 시청자가 이를 단순히 소파에 앉아 감상하는 식으로 참여하는 영상저작물이 아니라 직접 그 매체 안으로 들어가 실시간으로 다른 게이머와 접하면서 시간이 흘러가는 인터랙티브한 환경이다. 앞선 견해는 영화나 연극 속 대사에 대한 지적이라면 타당하지만(관람객 입장에서 볼 때, 배우들의 대사는 결국 허상이고, 배우 입장에서도 공허한 의지이다!!), MMORPG의 게이머는 배우-관객 관계의 그러한 위상에 있는 것은 아니다. 또한 시나리오에 종속된 연극 대사와 달리 자유도를 중시하여 게이머의 행위를 구속하는 시나리오적 의미가 약한 MMORPG 속의 게이머의 대사와의 간격에는 무시할 수 없는 거리가 있다.

MMORPG 게임 내에서 길드를 조직하여 길드 구성원 캐릭터들로 하여금 몇 날 몇 시에 게임에 접속하여 게임 필드 내의 특정 장소에 모이게 하고, 아이템을 교환하는 등 출진 준비를 갖추며, 리더가 지시하는 바에 따라 역할을 나누어 몬스터를 처치하고, 결과적으로 퀘스트를 달성하는 데에 이르기까지 대화창을 통해 나누는 게이머들 간에 주고받는 대화 가운데 플레이와 직결된 부분은 그러한 게임플레이를 아우르는 게이머들 간의 '게임 속 규범에 의거 게임플레이를 한다'을 실현시키는 의사표시이고<sup>39)</sup>, 각각의 의

38) 게임 플레이 시간은 현실 시간의 흐름이다. 뒤에서 볼 아이템 현금거래의 발생원인의 하나는 게임이 현실 시간을 소비한다는 데에 있다.

39) 게임 속 파티 플레이의 경우, 게이머들은 4명 혹은 6명 정도의 파티원을 구성하는데 많은 시간과 노력을 기울인다. 통상 명시적, 명시적으로 파티원들간에는 적어도 퀘스트 달성시까지의 게임 속 행동을 같이 한다는 전제하에 가입의사표시를 주고받아 파티원을 구성한다. 보스급 몬스터를 물리치고 많은 경험치와 강력한 아이템을 획득하기 위해서는 파티원간의 협력이 중요하고, 도중 이탈은 잔류 게이머의 게임 플레이에 커다란 전력 손실을 가져오고 때로는 퀘스트 자체의 목적 달성을 불가능하거나 심히 곤란하게 만들곤 한다. 영속적으로 진행되는 게임 속이라는 시공간적 상황 자체는 친목, 호의관계로 추정할 수 있지만, 구체적으로 특정 퀘스트를 수행한다는 공동 목적하에 결사된 파티원 혹은 길드원간의 게임협력 플레이 내지 공동 제작 이벤트 등은 실질적으로 의사표시자간에 '의무감'과 '책임감'을 지우는 것으로서 호의관계와 달리 평가할 것인지 진지한 검토가 필요하다고 본다.

사표시는 마우스클릭, 키보드 조작을 통한 캐릭터의 조종이라는 조작행위를 요구, 명령하는 ‘현실적’ 의사이며, 적어도, 게임서비스 이용권, 특히 게임 내에서 아이템을 교환하고, 건네주는 데에 이르러서는 의사표시는 앞서 본 바와 같이 현실법적으로 보유한 게임 일부의 서비스권의 양도라는 구체적인 법률적 효과의 발생을 의욕한 것으로 보아야 할 것이다.<sup>40)</sup>

이러한 점은 마비노기의 악보나 Second Life의 건축물, 탈 것과 같은 게이머 창작 아이템의 게임 내 양도(현금 거래 없이 이루어지는 경우를 상정)와 같은 경우에는 더욱 명료해지는바, 자기에게 저작권이 인정되는 아이템을 게임 내에서 타인에게 배타적으로 넘겨주고 자신은 더 이상 지배할 수 없게 되는 그러한 게임 내 의사표시는 분명 법적으로 유의미한 의사라 할 것이다.

게임 속에서 아이템을 그냥 기부하듯 타 캐릭터에게 넘겨주거나 다른 게임 아이템과 맞교환하는 의사는 몰가치한 것이고, 이를 현금거래를 통하여 넘겨줄 때만 혹은 사기를 하려고 의욕할 때만 비로소 법적 효과를 지향하는 의사라고 이원적으로 분리하여 접근하는 것은 부자연스러우며, 동 견해에 의하더라도 게임 속 아이템의 일방양도를 현실의 증여 내지 권리 포기의사가 결부된 것으로서 게임 외부의 법적 효과를 의욕한 것으로 못 볼 바 아니기 때문이다.

만약, 아이템 사용권의 게임 내 이동과 관련된 의사표시를 법적인 의사표시로 수용하게 되면, 연계적으로 게임 내 의사표시 가운데 유의미한 것들이 다수 존재하게 됨을 알 수 있다. 예컨대 아이템을 현상금으로 걸고 일정한 게임 내 퀴즈를 내고 이를 맞추는 의사표시<sup>41)</sup>, 아이템을 빌리기로 하고 몇 일 후에 게임 아이템의 일종인 게임 속 화폐로 이를 보상하기로 하는 의사표시, 게임 속 달리기 경주 이벤트를 게이머들 스스로

---

40) 다만, 게임내 의사표시의 몰가치성을 긍정하는 견해에서도, 아이템 현금거래 관련하여 일정한 의사표시에 대하여서는 의사표시의 법적 의미를 인정한다. 그 논거로는 전계논문 9쪽 참고, “가상사회가 현실사회와 연계되어 도구 또는 목적으로 활용되는 경우에 현실사회의 법리적용가능성을 열게 된다. 게임행위속에서 이루어지는 의사표시, 아이템의 거래행위 등은 자체로 게임행위로서 몰가치적이지만 이러한 사실이 현실사회가 지키고자하는 법적 가치에 연결되어 도구 내지 목적으로 활용된 경우에는 현실사회는 그에 대하여 법적 의미를 부여하게 되는 것이다. 그러므로 게임행위속에서 게임문자창을 이용한 의사표시가 현실사회에서 의도한 명예훼손의 도구로 활용되는 경우, 게임 아이템의 이전이 사기, 강박 등 불법행위의 목적으로 활용되는 경우, 게임 아이템의 이전행위가 현실사회에서 체결된 게임 아이템거래계약의 이행방법으로 이루어지는 경우에는 각각 불법행위의 성립 또는 채무이행의 법리가 적용될 수 있는 것이다.”

41) 마비노기의 경우, 필자는 포포 스커트를 현상으로 걸고, 자신이 연주하는 노래의 곡목을 먼저 알아 맞추는 자에게 이를 건네 주겠다는 어느 악사 캐릭터를 만나 퀴즈에 참가하여 포포 스커트를 당첨 받은 바 있다.

결성한 후, 1등 선수 캐릭터에게 푸짐한 아이템을 주는 의사표시 등이 각기 법적인 의미를 지닌 의사표시 내의 것으로 진입되게 될 수 있을 것이다.<sup>42)</sup>

더하여, 집회 내지 결사와 관련된 게임 내 의사표시의 문제도 있다. 게임 속에는 게임사의 관리팀 직원이 조종하는 GM(게임마스터) 캐릭터가 있고, 이들의 역할은 주로 게이머들의 분쟁을 해결해 주거나 게임상의 버그를 제보 받아서 개발팀이 고칠 수 있게 전달해주는 것이다. 현재 리니지의 성을 획득한 군주는 일정 게이머들로부터 세금을 징수하여 그들의 아이템(게임 속 화폐)을 회수하여 가고, 나아가 택티컬 커맨더스, 군주 온라인, 아크로드 같은 게임의 경우에는 대통령이나, 판서, 아크로드와 같은 직위를 맡은 캐릭터는 일정부분 GM의 능력을 발휘하여 게임 내 다른 게이머들에 대한 영향력을 행사하게 된다.

이러한 GM과 유사한 권한을 지닌 캐릭터를 조종하는 자가 되려면 통상 게임 내 게이머들로부터 선거에 의하여 선출되거나 신임 평가를 받게끔 되어 있는데, 이와 같이 게임 내 커뮤니티의 구성원 선출 및 그 선출된 자의 권한 행사 관련 자율적 규범 제정 관련 의사표시는 단순한 친목, 사교적인 것이라고 간단히 치부하는 것이 적절한지 의문이 든다.<sup>43)</sup>

결국, 게임 내 의사표시는 단지 게임 내의 것이라고 하여 일률적으로 몰가치하다 판정할 것이 아니라, 의사표시 당사자의 법적 구속력에의 의지를 주축으로 하여 호의관계인지 아니면 법률관계인지에 관한 잣대로 평가되어야 할 것인바, 다만 MMPORPG는 기본적으로 사교적, 친목적 성격이 강하고, 게임으로서 즐기자는 참여 게이머들 간의 목시적 합의가 바탕에 깔린 것이므로 일응 호의관계에 해당하는 의사표시가 많을 것이라 보인다. 그러나 아이템 사용권이라는 법적 실체를 둘러싼 게임 속 유사 경제현상과 결사의 자유와 관련된 게임 속 정치현상의 발흥 및 이를 지원하는 시스템 발전은

---

42) 관련하여 어려운 문제는 바로 게임 속 아이템 사기의 문제이다. 현재까지 게임 속에서 아이템 대 아이템 교환을 전제로 사기 피해를 입은 게이머에 대하여 형사 사건화 되어 판결을 받은 경우는 없는 것으로 보인다. 다만, 현금을 줄 테니 아이템을 먼저 넘겨달라고 속여 아이템을 편취한 경우에 관한 사기 사례는 후술하다시피 최근 들어 판결례가 나오기 시작했다. 관련하여 게임 채팅창을 통하여 '돈'을 준다고 약속하고 아이템을 편취한 경우는 처벌되고, '게임 속 화폐'를 준다고 약속하고 아이템을 가로챈 경우는 불처벌되는 것인가라는 질문을 던져 본다.

43) 관련하여, Peter S. Jenkins, *The Virtual World as a Company Town - Freedom of speech in Massively Multiple Online Role Playing Games*, *Journal of Internet Law*, Vol. 8, No. 1, July 2004

MMORPG가 지닌 자유도와 맞물려 점차 단순 호의관계가 아닌 법적 구속력을 지향하는 법률관계로 편입될 영역이 늘 것임을 예고한다고 하겠다.<sup>44)45)</sup>

다만, 게임 내 의사표시의 가운데 법률적 구속의사를 표방하는 것이 있다 하여도 반드시 현실 규범으로 다스려야 한다는 것은 아니며, 그 의사표시가 게임플레이의 맥락에서 나온 것이고, 게이머들 간에 종교단체, 대학, 종중의 내규 혹은 도메인네임 분쟁에 있어 통일 도메인 네임 분쟁처리규정(UDRP)과 같은 자치적 규범 규범에 우선적으로 따른다는 합의가 형성된 경우에는 현실 규범은 보충적으로만 적용하고, 최대한 게임의 규범을 존중하는 태도를 취하는 것이 바람직하다 할 것이다.

물론, 법률적 효과의사를 표방한 게임 내 의사표시가 게임 문맥과 전혀 무관한 경우<sup>46)</sup>에는 현실규범은 보충적이 아니라 직접적으로 적용될 수 있다고 하겠다.(게이머를 향한 직접적 명예훼손적 말은 법적 의사표시로서 형법의 규제대상이라 할 것이다).

이 단락의 서두로 돌아가 게이머가 조종하는 캐릭터끼리 아이템을 일방적으로 주거나, 상호 교환하는 행위는 단지 ‘게임 아이템 이용권의 양도행위로 보이는 것’이 아니라 ‘게임 아이템 이용권의 양도행위인 것’이며, 게임사는 시스템 설정에 의거 이와 같은 양도행위를 허용 내지 동의 해준 것이라고 하겠다.

---

44) 인터넷이 초창기에는 과학자, 연구자들을 중심으로 한 Public Domain이었고 호의관계가 지배적이었으나, 점차 전자상거래가 발전하면서 Private Sector가 늘고, 현실 정부의 Governance가 개입하면서는 법률관계의 영역으로 편입되어 가는 오늘의 현상과 크게 다르지 않다.

45) 오히려 MMORPG가 생활중심으로, 참여중심, 생산중심으로, 자유도가 극도에 달하여 Virtual World에 가까울 수록(세컨드 라이프, 마비노기), 그 안의 의사표시는 허상이 아니라 현실 의사표시와 가까운 것이 되고, 반대로 MMORPG가 전투 중심의, 소비중심의, 시나리오 중심의 종래 패키지 게임에 가까워 게이머들의 자유의지의 영역을 줄일수록(길드워, WoW) 그 안의 의사표시는 허상에 접근한다고 보인다.

46) 온라인게임 ‘리니지’를 만든 엔씨(NC) 소프트 사는 8일 자사 홈페이지 공지 사항을 통해 "게임 내에서 국가보안법 상의 문제나 선동적 의미로 오해의 여지가 있는 ‘혈맹이름’ 및 캐릭터 명을 삭제할 것이라 밝혔다. (중략) 리니지 고객 상담 센터 관계자는 “인민공화국이나 ‘김일성’ 등과 같은 계정은 그 자체로 반국가적인 행위를 한다는 것이 운영팀의 공식적인 입장”이라며, “어떤 외압도 없었다”고 밝혔다. 비슷한 유형의 게임을 제공하는 넥슨이나 이소프넷 관계자들은 “비속어 등 비윤리적 목적으로 이용된 계정은 제재하지만 ‘김일성’같은 계정까지 강제로 삭제하지는 않는다”고 자사 운영 방침을 밝혔다. (인권하루 소식, 2000/11/15)

## IV. 온라인게임 아이템 사용권의 외부 파생문제

### 1. 이른바 아이템 현금거래

이른바 아이템 현금거래란 게임서비스를 통해 획득하거나 타 게이머로부터 건네받아 자신이 보유중인 게임 아이템을 그 게임의 회원인 다른 게이머에게 게임 내부 방식을 통하여 건네주고, 관련하여 게임 밖에서 현금을 수수받는 것을 가리킨다. 따라서 현금 거래 없이 게임 내에서 자기의 아이템을 게임 내부 방식을 통하여 건네주기만 한 경우<sup>47)</sup>와 게임 내에서 다른 아이템과 맞교환하는 경우, 게임 속 화폐<sup>48)</sup>와 아이템을 교환

---

47) 온라인게임 초창기에는 물론 최근에도 고레벨 캐릭터를 조종하는 게이머는 신규 초보레벨 캐릭터를 조종하는 게이머에게 자신에게는 별 가치 없는 그러나 초급에게는 매우 유용할 아이템을 게임 내에서 건네주는(아이템 사용권의 무상양도) 풍습을 목격할 수 있다.

48) 게임상에서 게임 속 화폐(리니지의 경우 ‘아테나’ 혹은 ‘아덴’, 마비노기의 경우 ‘골드’라고 통칭됨)는 일종의 아이템으로서 다른 아이템(무기류, 의복류, 물약류 등등)을 게임내 NPC(몬스터 외에 게임플레이를 돕기 위해 게임 프로그래밍된 인공지능에 의해 조종되는 캐릭터, 주로 게임 속 상점에서 아이템을 공급 등 유통업에 종사함) 이를 통해 획득할 수 있고, 거꾸로 아 아이템을 NPC 등에게 혹은 다른 게이머에게 양도하고 게임 속 화폐로 받을 수도 있다. 이처럼 게임 속 아이템의 교환기능을



하는 경우는 모두 위 현금거래에 속하지 않는다.

## 2. 이른바 아이템 현금 거래를 둘러싼 관계자들의 태도

### 가. 게임사

온라인게임사들은 대체로<sup>49)</sup> 아이템 현금거래를 금지하는 태도를 견지하며<sup>50)</sup> 그와 같은 내용을 약관에 담고 있다.<sup>51)</sup> 법적인 논거로는 일단 아이템의 소유가 게이머에게 있지 않고 게임사가 지닌다는 점, 따라서 그 사용관계는 게임사가 정할 수 있다는 점을 들고, 내부 정책적인 논거로는 아이템 현금거래가 게임사가 설정한 게임 속 경제의 밸런스를 파괴하고, 게이머간 플레이의 공정성을 해친다는 점을 들며, 아울러 외부 정책적 논거로는 현금거래로 인하여 게이머, 특히 청소년 게이머에 의한 아이템 관련 사기, 해킹, 폭력 등 사이버범죄가 다수 유발되기에 이를 허용할 수 없다는 점을 든다. 줄이면, 게임은 게임으로서 즐겨야 한다는 당위론에 토대를 둔다.<sup>52)</sup>

### 나. 게이머

온라인게이머들은 대다수가 자신이 사냥 등으로 획득한 아이템에 대하여 현실 소유권에 가까운 소유욕을 보이면서도, 실제로 아이템 현금거래에 참여하는 비율은 상대적으로 낮은 편이며<sup>53)</sup>, 아이템 현금거래에 대하여도 찬반 견해가 나뉘어져 있다<sup>54)</sup>. 반대

---

수행한다는 점에서, 게임 속 화폐의 거래가 활성화 되고 있다. 아이템의 정의를 게이머가 게임중에 얻어지는 것으로서 게임 캐릭터의 능력과 수준을 높일 수 있는 기능이라고 본다면 게임 속 화폐도 특수하기는 하지만 결국엔 아이템의 일종으로 보아 게임 속 화폐의 양도는 아이템 자체의 양도와 동일한 법리로 이해될 수 있다. 정해상, 인터넷 게임 아이템 거래에 관한 법적 문제, 게임산업의 법·정책적 과제, 제11회 KITAL 정기 국제심포지움, 2004. 6., (사) 기술과 법 연구소, 147면 참조

49) 2003년 KGDI(한국게임산업개발원) 조사에 의하면, 게임사들 가운데 18.7%는 아이템 현금 거래는 금지되어야 하며, 법적으로 불법화 되어야 한다는 의견을, 29.7%는 아이템 현금거래 자체는 무방하지만, 법적 규제는 강화되어야 한다는 의견을, 19.8%는 아이템 현금거래는 바람직하나, 거래 제한은 필요하다는 의견을, 27.5%는 개인간 아이템 현금거래는 규제되어선 안된다는 의견을, 2.2%는 법적으로 공인되어야 한다는 의견을 낸 것으로 되어 있다. Ian Macinnes 외 2인 공저, Virtual World Governance: Digital Item Trade & its Consequence in Korea 12면 이하에서 재인용.

50) 온라인게임 아이템 현금거래 방지 캠페인 사이트 참조 <http://www.gamespot.co.kr/microsite/item/appeal.html>

51) 온라인게임 초창기에는 현금거래 금지약관이 없었다. 이는 게임 서비스 이후 게이머에 의하여 발생된 문제이기 때문이다.

52) 관련하여, Richard Bartle, Pitfalls of Virtual Property, The Themis Group, (April 2004)

53) 위 52)번 조사에 의하면, 조사시점 기준 한달전 동안 1회 이상 게임 아이템 현금거래를 한 게이머는 대상 게이머 1,247명

논거는 앞서 본 게임사의 입장과 대동소이하며, 그중 게임 플레이 관련 공정성 파괴 (예컨대, 스스로의 플레이로는 몇 달에 걸쳐야 획득가능한 레벨 내지 아이템을 신규 게이머가 손쉽게 돈 주고 장착하는 경우)에 주목을 하는 입장이 많다고 보인다. 반면, 현금거래를 찬성하는 게이머들 가운데는 먼저 자신이 플레이를 통해 노력하여 얻은 가치를 인정받고자 한다는 입장부터 시작하여, 현금거래 없이는 지루한 노가다식 게임 플레이를 반복하여야 하기에, 그러한 게임설정을 건너뛰어 진짜로 게임다운 게임을 하고 싶다는 입장, 온라인게임을 마치면서 그동안 성장시켜 놓은 캐릭터와 보유 아이템을 그냥 사장시키기 아깝고 들인 요금 등에 대한 보상으로 현금 거래를 바라보는 입장에까지 이르며, 소수이기는 하지만 직업으로 현금거래를 바라보는 입장<sup>55)</sup>도 존재한다.

#### 다. 행정 사법 당국의 판단

##### ○ 공정거래위원회 --> 온라인게임 약관

먼저 2000년 10월 19일 공정거래위원회 약관심사위에서 발표한 온라인게임약관시정 명령에서는 아이템의 현금매매의 금지를 명한 게임사측의 약관이 위법하지 않다고 다음과 같이 입장을 표명하였다.

“아이디(캐릭터)·아이템 매매를 금지하는 것은 게임사업자가 게임상품이나 서비스이용 조건을 설정할 수 있듯이 선택조건의 문제로서 게임이용자의 본질적인 이용권리를 제한하는 조항으로 볼 수 없음. 또한 게임이용계약을 해석하더라도, 이는 아이템·캐릭터 프로그램 저작권에 대한 양도계약이 아니라 엄연히 게임이라는 게임서비스 회사 소유

---

중 20% 정도인 246명으로 나타났고, 언제 현금거래를 하는가에 관하여는 549명은 거래를 한 적이 없다, 195명은 사고싶은 스페셜 아이템이 있을 때, 130명은 게임을 그만 둘 때, 118명은 아이템 조합이 필요할 때, 104명은 온라인게임 시작할 때, 85명은 다른 서버로 옮길 때, 66명은 돈을 벌기 위해서라고 답했다.

54) 동 조사에 의하면, 게임사의 현금거래 금지 약관을 지지하는 가에 관하여, 690명은 아이템은 게이머의 노력을 반영하는 것이므로, 아무 제약없이 사고 팔 수 있어야 한다는 입장을, 227명은 법적으로 금지하는 것은 아니므로, 큰 문제는 아니라는 입장을, 187명은 약관이 금하는 것이므로 이를 지켜야 한다는 입장을, 98명은 아이템 현금거래가 없으면 온라인게임은 아무 의미가 없다는 입장을, 45명은 아이템은 게임사의 것이므로 개인이 이를 거래해선 안된다는 입장을 밝힌 것으로 조사되었다. 반면 아바타에 관하여는 792명이 팔 생각이 없다는 입장을, 293명은 중립의견을, 162명은 팔 생각이 있다는 입장을 보여 아이템의 경우보다는 현금거래 의사가 적게 나왔다.

55) 최근 들어 중국 내 조선족, 현지 중국인들을 고용하여 전문적, 직업적으로 현금거래를 통한 수익을 목적으로 하는 소위 ‘작업장’ 문제가 이슈화되고 있다.

의 지적재산권(컴퓨터 프로그램)에 대한 온라인 서비스 사용권을 이용고객이 받는 형식의 프로그램 사용허락에 대한 계약으로서 게임상의 모든 정보(캐릭터, 아이템)는 게임서비스 전체에 대한 이용계약에 포함되는 것일 뿐이며, 사용료 역시 게임서비스 전체에 대해 지불되는 것이지 그 일부인 아이템 획득에 지불되는 것은 아니라 할 것이며, 또한 현금거래가 사회에 미치는 부정적인 영향 등을 고려할 때 유효한 조항임<sup>56)</sup>”

○ 온라인게임사 ---> 아이템 중개상 사이트

온라인게임사인 웹젠이 아이템베이 등 현금거래 중개상을 상대로 낸 중개행위 금지가 처분 결정에서 2002. 12. 26. 서울서부지방법원은 다음과 같은 이유로 신청인층의 신청을 기각하였다.

“신청인은, 이용자계정, 캐릭터, 게임 아이템 등에 대한 무게임이용자들의 권리는 게임서비스 전체에 대한 이용계약에 포함되는 신청인 소유의 지적재산권(컴퓨터프로그램)에 대한 온라인 서비스 사용권이므로 이를 약관에 의하여 제한할 수 있는데 피신청인이 무게임이용자들의 약관에 위배된 아이템 등의 양도를 중개함으로써 무게임의 공정한 게임률을 파괴하고 게임이용자들의 피해신고로 인한 항의처리업무, 아이템 현금거래에 대한 모니터링 업무를 증가시켜 업무를 방해하고, 결국 무게임의 대외적 신뢰도 저하 및 게임에 대한 흥미 저하로 인하여 영업이익이 감소될 것이므로 아이템 등의 중개행위를 금지하여야 한다고 주장하나, 신청인의 주장에 의하더라도 무게임이용계약의 당사자가 아닌 피신청인에 대하여 게임이용자의 권리를 제한하는 위 약관의 효력을 주장할 수는 없다고 보이고 달리 피보전권리 및 보전의 필요성을 소명할 자료가 부족하다.” 동 판결은 확정되었다.

○ 정보통신윤리위원회 ---> 아이템 중개상 사이트

정보통신윤리위원회는 2003. 4. 15. 아이템베이에서 제공하고 있는 관련 정보가 청소

56) 최근 공정거래위원회에서 온라인게임이용약관에 대하여 다시금 검토를 준비중인 것으로 안다.

년의 건전한 인격성장과 생활태도에 부정적인 영향을 끼칠 수 있다는 이유로 아이템베이를 청소년유해매체물로 결정하고, 2003. 5. 1. 청소년보호위원회고시 제2003-27호로 아이템베이를 청소년유해매체물로 고시하자. 아이템베이측이 위 처분에 불복하여 서울행정법원에 제소한 사건(2003구합18989호 사건) 에서 담당 재판부는 2004. 1. 15. 정보통신윤리위원회가 이 사건 처분을 하면서 처분의 사전통지를 하였거나 의견제출의 기회를 아이템베이에게 주었음을 인정할 아무런 자료가 없을 뿐만 아니라 사전통지를 하지 않거나 의견제출의 기회를 주지 아니하여도 되는 예외적인 경우에 해당한다고 볼 증거가 없다는 점을 들어 동 처분의 실체법적 위법여부에 대한 판단에 나아감 없이 동 처분을 취소한바 있다. 현재 항소심 계류중이다.

o 정보통신윤리위원회 ---> 온라인게임사

정보통신윤리위원회는 2004. 5. 20. 전기통신사업법 제53조의2, 청소년기본법 제7조, 제8조, 제10조, 청소년기본법시행령 제7조를 근거로 엔씨소프트가 서비스하는 리니지2 게임물이 청소년에게 폭력성, 사행성, 선전성 등의 유해사유가 있다고 하면서 청소년유해매체물 결정을 하자, 이에 엔씨소프트는 서울행정법원에 동 처분에 불복하여 취소소송(2004구합15840호 사건)을 제기하였다. 담당 재판부는 2004. 10. 21. 원고 기각 판결을 하였는데, 판결 이유 중 현금거래 관련 부분에 대한 법원의 판단은 아래와 같다. 현재 원고가 항소하여 서울고등법원에 계류중이다.

‘나) 사행성

① 이 사건 게임은 앞서 본 바와 같이 시간제 유료로 운영되는 온라인게임으로서 사용자가 얼마나 많은 시간을 게임에 투자하는가가 게임운영사인 원고의 수입에 직결된다. 그리하여 원고는 이 사건 게임 내에 사용자가 많은 시간을 투자하게 만드는 여러 가지 장치를 만들었다. 그 중 가장 대표적인 것이 아이템에 고도로 의존하게 하는 시스템이다(게임 운영에 반드시 필요하지 않은 PK가 설정되어 있는 것도 PK라는 기능이 존재함으로써 게임이용자들이 PK를 당하지 않기 위하여 아이템에 집착하게 하는 결과가 초래될 수 있다). 그런데 위와 같은 시스템과 결합하여 문제를 일으킬 수 있는 것이 아이템에 대한 사적 거래가 가능하다는 점이다. 즉 게임의 운영을 위해서는 좋은

아이템의 획득이 필수적인 상황에서 사용자가 쉽게 아이템을 획득할 수 있는 방법인 아이템 현금거래의 유혹을 뿌리칠 수가 없게 될 수 있다. 따라서 이 사건 게임의 플레이를 통하여 얻게 된 결과물인 아이템은 상당한 정도의 환금성을 가지게 되고 많은 이용자들이 이러한 환금성을 노리고 게임을 하기 때문에 상당한 사행성을 띠게 된다. 그리하여 게임 외에서 지불되는 대가가 높게 형성되면 될수록 실제 사회에서는 그러한 이익을 얻기 위하여 보다 많은 게임이용자들이 장시간을 투자하여 게임에 몰입하게 되는 것이다.

② 따라서 이 사건 게임은 청소년과의 관계에서는 청소년보호법 제10조 제1항 제4호의 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 것, 같은 항 제5호의 기타 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것에 해당한다 할 것이다'

#### ○ 온라인 게이머 ---> 온라인게임사

이에 관한 최초의 사례로는 서울지방법원 2002가소125182호 손해배상청구 사건(2002. 10. 16. 원고 패소 확정됨)가 있다. 위 사건의 원고가 소장에서 주장한 취지는 온라인게임 내의 자유게시판에 아이템거래에 관련된 글을 올렸다가 글이 삭제되고, 캐릭터가 영구 압류되는 조치를 당하자, 3년간 위 게임을 해서 얻은 개인 정보물에 대하여 이를 부당하게 압류당함으로써 그 동안의 계정사용료, PC방 이용료, 투자한 시간 등이 모두 수포로 돌아갔고, 이는 행복추구권을 침해하였다는 이유로 재산상의 손해배상 및 위자료를 구한다는 것이었다. 동 판결에서 원고는 패소하였는바, 1심 소액사건의 경우 판결 이유를 기재하지 않을 수 있고, 위 사건에서도 원고가 패소한 이유가 없어 그 자세한 내막을 알 수는 없다.

최근, 안티리니지 카페 구성원 중심의 리니지1, 2 이용자 120명이 2004. 7. 엔씨소프트사를 상대로 약관무효확인 및 손해배상금 청구소송을 서울중앙지법에 제기하였는바(2004가합56085), 현재 재판 계속 중인 소송(다만 현재 약관무효확인부분은 원고측이 청구를 철회하였음, 소장상 손해배상청구부분의 쟁점은 쌍방간 다투어진 쟁점은 ① 잦은 서버다운, 게임오류 및 서비스불안정, ② 고객 불만 즉시 처리 불이행, ③ 게이머의

사생활의 비밀침해, ④ 무분별한 계정압류와 기타 제재로 인한 피해, ⑤ 중독성 및 현금거래 사실상 조장 등임)이므로 이에 대한 상세한 검토는 후일로 미루나, 합의사건인 만큼 그 판결 이유를 적시하게 되어 있으므로, 동 판결이 선고되면 세계에서 최초로 온라인게임에 있어 게임사와 게임 이용자간의 권리관계, 책임 영역에 관한 의미심장한 이정표가 될 것임은 틀림없다.

*우리 눈에는 태양이 지구 주위를 도는 것처럼 보인다. 그러나 실제로는 지구가 태양 주위를 돈다. -코페르니쿠스*

*난 말이지. 이 스테이크가 존재하지 않는다는 것을 알고 있어. 내가 이걸 입 속에 넣으면 매트릭스가 뇌에 이렇게 말하는 거지. 아주 부드럽고 맛있다고 말야. 9년 동안 살면서 내가 깨달은 것이 뭔지 알아? 모르는 게 행복이라는 거야- 영화 매트릭스 중에서 사이퍼가 스미스요원과의 (가상의) 저녁식사를 하는 장면에서*

### 3. 이른바 아이템 현금거래는 없다

가. 과연 현금 거래의 법률적 구성은 무엇인가?-기존의 시각

(1) 아이템 매매계약설

[거래의 객체는 아이템이고 금원은 매매대금이다]

종래 국내외의 모든 현금거래 관련 논의는 게이머들에 의하여 현실 시장에서 유통되는 현금거래의 객체가 당연히 아이템 자체인 것으로 파악하여 온 듯 보인다.<sup>57)</sup> 이른바 아

이템 현금거래 혹은 아이템 매매라는 말도 이런 데서 연유된 것이라고 보인다.

그러나 앞서 살펴본 바와 같이 이는 아이템을 재물 또는 물건과 동일시(이른바 virtual property 이론<sup>58)</sup>도 그 효과면에서는 이와 대동소이하다고 보인다)하는 시각의 소산으로서, 현실 법해석과는 거리가 있음은 앞서 설명한 바와 같고<sup>59)</sup>, 입법론적으로도 이는 현금거래의 객체, 다시 말해 가치부여의 대상이 아이템이라는 것을 전제로 하는 견해이나 후술하다시피 가치부여의 대상은 일견 아이템인 듯 보이나 실질에 있어서는 배후의 게임 ‘플레이’로 파악된다고 한다면, 데이터베이스, 개인정보, 도메인네임과 같은 일부 정보에 대하여 재물성 인정여부를 논의하는 것은 논외로 하더라도 적어도 게임 아이템(item)에 대하여 재물성을 도입하여야 할 필요성이나 당위성은 크게 줄어들게 된다고 할 것이다.<sup>60)</sup>

## (2) 아이템 이용권 양도계약설

[거래의 객체는 아이템이용권이고, 금원의 성격은 양수금이다]

현금 거래는 아이템 그 자체라기보다는 게이머들 간에 그들이 보유한 아이템 이용권을

---

57) 후술할 서울행정법원 판결문 이유 가운데의 아래와 같은 표현이 발견된다.

‘아이템 중개사이트를 통하여 현금을 주고 구입하기도 하고, 게임서버를 해킹하여 아이템을 절도하기도 한다.’

58) F. Gregory Lastowka, Dan Hunter, “The Laws of the Virtual Worlds”(2003) 참조

59) Yochai Benkler, “There is no spoon” (2004) 가운데 인용

“Virtual worlds are like *The Matrix*. The answer to the question: “Who should own this spoon, the provider or the user?” is, *there is no spoon*. Once you understand this, the discussions of “virtual worlds” bring about an eerie déjà vu—“it feels like you’re in a room,” it’s a “virtual community,” we should have a “declaration of independence” for “new spaces for self-governance”. There is code, interface, and the social relations they make possible. There is no “governance of a virtual world.” There is simply the question of governance in the relations among users of a class of software platforms that have certain degrees of freedom in their design, resulting in a variety of social affordances, and therefore facilitating a variety of social and economic interactions.”

60) 이런 점에서 도메인네임에 대하여 그 특정성, 배타적 관리가능성, 환가성을 들어 재산성(property)을 긍정한 미국의 *Kremen v. NSI* 사건의 판례를 그대로 게임 아이템의 경우에도 적용하자는 상기 Ian McKinnes의 주장은 도메인네임과 온라인 게임 아이템 거래의 법경제적 성격 규명 없이 무차별적으로 양자를 같은 류로 보고 입론을 펼친 오류를 범하고 있다고 보인다.

양도하는 행위라는 법리적인 견해<sup>61)</sup>가 나온바 있다.

즉, 위 학설은 게임 아이템 또는 게임 속 화폐 거래계약은 게이머가 가진 게임프로그램이용권의 일부 이용권 양도로서 무기명채권양도계약의 성질을 가지고, 그러므로 양도계약 후에 당사자는 게임행위 속에서 아이템 또는 게임 속 화폐의 교부로 이행행위가 이루어져 아이템 또는 게임 속 화폐 이용권을 확보한다고 그 거래과정을 실시한다.<sup>62)</sup>

이러한 견해를 취하는 입장에서도 아이템 현금거래 금지 약관의 적법성에 대하여는 다시 두 가지 입장으로 나뉘는 바,

첫째는 아이템에 대하여 저작권 등 시원적 권리를 보유한 게임사가 사용자로서 사적 자치에 따라 그 사용 조건을 부여할 수 있고, 게임성 유지, 파생되는 제반 문제 예방의 필요성과 같은 아이템 현금 거래를 막아야 될 합리적 사유가 있기에, 이를 금하는 현금거래금지 약관은 유효하다고 보는 견해<sup>63)</sup>이고,

둘째는 ‘게임 아이템에 대한 이용자의 권리는 현실사회에서 게임업체의 지적재산권의 이용권이라는 점에서 재산상의 이익이므로 법익으로서 보호되어야 한다고 논하면서, 게임프로그램에서 이미 교환창이 마련되어 아이템거래가 독립적으로 허용되는 기능이 제공된다는 점과 게임행위에서 게임 아이템의 거래기능을 이용하는 것은 게임업체가

---

61) 정해상, 앞의 논문, 9쪽이하

62) 아이템 현금 거래는 아이템의 지적재산권 자체 즉, 아이템 코드나 그래픽 이미지 파일을 게임 외로 복제, 전송하는 행위도 아니므로 게임사의 저작권을 침해하는 행위는 되지 못한다. 게임 내의 캐릭터간 이동은 게임사가 게임코드 설정상 이를 허용하였기에 가능한 것이므로 저작물 사용관계의 측면에서 보아도 저작권법 위반의 책임을 묻지 못한다. 결국 저작권법과 현금거래는 직접적인 관계는 없다. 관련하여 자세한 것은, Molly Stephens, Sales of In-Game Assets: An Illustration of The Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital-Content Creators, <http://www.mollystephens.com/Note.htm> (2004. 11. 10. 최종방문) 참조

63) 이는 필자의 종전 견해이기도 하다. 같은 입장으로는 백강진, ‘온라인게임사업자의 책임’, 서울대학교 기술과법센터 2004. 11. 13. 자 ‘온라인게임의 법적 문제’ 워크숍 발표문 참고. “온라인게임 사용관계는 엄밀하게 이야기하면 이는 저작권의 보호를 받는 특수한 형태의 조건부 소프트웨어 이용(라이선스)계약이라 할 것이고, 게임 아이템은 그 소프트웨어의 일부 모듈에 불과한 것으로서 아이템 획득은 그 모듈을 사용할 수 있는 라이선스를 얻은 상태라고 보아야 할 것이다. 따라서 위 라이선스에서 매매금지 조건을 부가하였다면 이는 구속력이 있다고 보아야 하는 것이고, 그 조건위반행위에 대하여 라이선스를 취소하는 것도 가능한 것이다. 위 모듈에 대하여 개발자는 프로그램저작권을 가지고 나아가 위 모듈에 의하여 구현된 시청각적 창작물에 대해서도 저작권을 가지며 사용자는 이에 대한 접근 및 이용권한만을 조건부로 부여받는다.”

한편, 필자는 게이머의 플레이에 대하여 저작권법상의 실연권 유사의 가치를 부여해야 하지 않을까 문제제기를 한 바있는데, 후술할 권리금 설은 이에 대하여 ‘계약법적’ 해석론으로 답한 것이라고 할 수 있겠다.



제공한 게임프로그램이용방법으로써 본질적 내용임을 고려한다면 아이템 현금거래 금지약관이 기능과 관련하여 매매금지라는 선택조건 자체가 금반언의 원칙을 위배하고 있으며 나아가 프로그램이용행위 이외의 사적 영역에서 이용자가 행하는 거래까지 간섭하여 사적자치의 영역을 침해하는 측면은 고려되지 않은 판단이라고 주장하면서<sup>64)</sup> 위와 같은 약관은 무효라고 보는 견해<sup>65)</sup>가 그것이다.

살피건대, 아이템 이용권설은 현상적인 면에서 월정액 서비스사용료 외에 달리 아이템에 대하여 개별적인 사용료를 받지 않고 있음에도 개별적 아이템에 대하여 각기 다른 가격이 매겨져 거래되는 현금 거래시장이 태동하게 된 원인과 MMORPG 게임사의 이용료 수익의 합보다 현금 거래량의 총액이 왜 더 커지는 현상이 발생하게 되었는지, 그리고 게임사의 책임과 관련하여 게이머에게 시장가격으로 보장되는 재산상 이익을 아이템에 대하여 인정한다면, 이를 게임 플레이를 위하여 아이템간 밸런스를 수정하거나, 서버 내 아이템 보관, 운용상의 부담은 어찌 다를 것인지, 게임사가 더 이상 온라인게임 서비스를 중단하게 될 경우, 보상 문제는 어떻게 될 것인지<sup>66)</sup> 등에 관한 명확한 법적 설명과 해법 도출에 어려움이 있다고 보인다. 관련하여, 온라인게임서비스 이용약관들을 살펴봐도 아이템 유실을 비롯한 게임 서비스 불이행의 경우, 시간에 따른 보상을 하거나, 부분적으로 아이템 복구를 하여 주고 있을 따름이다.<sup>67)</sup>

또한, 현재 서비스되어지는 온라인게임의 요금체계와 부합되지 않는다는 맹점이 있다. 현재 유료서비스되고 있는 MMORPG의 가격은 월정액 기준으로 2-3만원 사이에 형성되고 있다. 만약 수십 만원 많게는 수백 만원에 형성된 가액이 아이템 사용권의 그것이라면 게임사가 아이템에 대하여 가격을 붙여 이를 유상 판매하거나, 아니면 레벨별 차등 가격제 등을 도입하여 보다 많은 수익을 피할 동기가 충분히 생길 것이다. 그러나 어느 게임사도 그러한 가격제도를 도입하지 않고 있으며, 부분 유료화 내지 아이템

64) 정해상, 인터넷 게임 아이템 거래에 관한 법리, 171~172면 참조.

65) 약관의규제에관한법률 제6조 제1항이 신의성실의 원칙에 반하여 공정을 잃은 약관조항은 무효로 규정하고 있고, 제2항에서는 계약의 목적을 달성할 수 없을 정도로 계약에 따르는 본질적 권리를 제한하는 약관조항은 공정을 잃은 것으로 추정하는 규정을 두고 있다.

66) 이미 스톤에이지, 샤이닝로어 등이 게임서비스를 하여 오던 중 중단된 사태가 일어났다. 관련 기사로는

67) 후술할 필자의 주장처럼 아이템사용권과 아이템 권리금을 구분하여 보면, 아이템 사용권의 재산상 이익(즉 아이템 사용권 양도대금)은 게임 서비스 이용료로 내는 월정액, 게임 서비스는 무료, 이이템은 유료인 비즈니스모델의 경우에는 당해 게임사가 책정한 당해 아이템 이용권 가액을 상회할 수는 없고, 이를 넘는 부분은 후술할 권리금으로 평가된 부분이라고 해석된다. 또한 필자의 견해에 의하면 종래의 싱글 플레이 모드 RPG에서의 아이템과 MMORPG에서의 아이템의 재산상 이익을 동일적으로 설명할 수 있다.

유상 판매 업체가 책정한 가격은 위 월정액보다 훨씬 저렴한 소액으로 책정하는 데 그칠 따름이다. 게임사가 붙일 수 있는 이윤을 희생하면서 자선사업을 펼친다고 볼 수 없는 만큼, 현금 거래 시장에서의 그것은 게임사가 저평가한 아이템 사용권을 게이머들이 정상 가액으로 평가하여 교환한다고 선택할 것이 아니라, 아이템 사용권의 가치를 넘어서는 그와 다른 가치를 게이머들 사이에 발굴해내고 거래하고 있는 것이라는 추단을 가능케 하는 지표라 하겠다.

참고적으로, 온라인게임 아이템 관련 형사소송이 주종을 이루는 국내의 사정과 달리 역시 한국 온라인게임의 주 수출무대인 중국에서 작년 12월에 있는 민사판결이 내려진 바 있어 소개하여 보면, 온라인게임 紅月(레드문 게임의 중역)을 즐기던 게이머가 보유하고 있던 아이템이 누군가에 의해 해킹당하자 중국내 위 게임 서비스업체를 상대로 손해배상청구소송을 한 사건으로서, 법원은 사이버아이템이 형태가 없기는 하나, 게임환경 내에서는 무형의 재산으로 존재하고, 게이머가 플레이를 즐기려면, 플레이 시간과 게임아이템 등 콘텐츠를 돈을 내야하므로 게임 아이템은 가치를 구비하고 있기에 상당법적인 평가와 구제를 받을만 하다는 전제하에 판시하길, 紅月 서비스업체는 이평신(원고)에게 그가 (해킹으로) 잃어버린 게임 아이템을 회복하여 주라고 판시하였다.<sup>68)</sup>

이런 점 등을 종합하여 볼 때, 현금 거래의 객체, 달리 말해 사기죄 판결<sup>69)</sup>에서 인정되기 시작한 아이템에 대한 재산상 이익의 실체는 아이템 자체는 아니며, 아이템 사용권(일종의 채권이라는 면에서 일정한 재산상 이익이 인정되고, 약관에 의하여 보상을 받아야 하는 대상일 수는 있음은 별론)도 아닌 다른 무엇일 가능성을 열어준다.<sup>70)71)</sup>

68) 2003. 12. 12.자 시나닷컴 게임뉴스 참고, <http://china.sina.com.tw/games/newgames/2003/12/121910332.shtml>

69) 서울지방법원 2004. 2. 16. 선고, 2003고단10839 판결 (그밖에 서울 남부지법 2003고단1784(병합) 판결, 서울 동부지법 2002고단5238(병합), 광주지법 순천지원 2003고단337(병합) 판결이 있다),  
“피고인으로부터 위 아덴과 아이템에 대한 매매금 290,000원이 입금된 것으로 오인한 피해자로부터 리니지게임상에서 위 5,000만 아덴과 기사 장비 등 시가 합계 금 290,000원 상당을 교부받은 것을 비롯하여, 별지 범죄일람표 (9)기재와 같이 총 5회에 걸쳐 리니지게임상의 게임 속 화폐인 아덴 및 아이템 시가 1,195,000원 상당을 교부받아 동액 상당의 재산상 이익을 취득하고”

70) 다른 게이머의 계정 비밀번호를 알게 됨을 기회로 온라인게임에 접속, 해당 캐릭터가 보유한 아이템을 자신의 캐릭터 혹은 제3자의 캐릭터 계정으로 옮긴 행위에 대하여 현재 검찰 및 법원의 태도는 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제 62조 제6호, 제49조(타인의 정보, 비밀 훼손)를 적용하는 경우와 형법 컴퓨터사용사기죄를 적용하는 경우로 나뉘고 있는 것은 바로 아이템, 아이템 사용권, 아이템 권리금 간의 구분에 관한 명확한 인식의 부재에 기인하는 것은 아닌가 추정한다.

-정통방법위반죄 적용의 예로는 2003. 6. 3. 선고 서울지방법원 2003고단3578 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 권한 없이 미리 알고 있던 공소외 김O채의 아이디인 'jfk2914'와 그 비밀번호인 'rla whd co'를 입력하고 위 김O채 계정에 등록되어 있는 게임 속 화폐 450만 아덴과 게임 아이템인 '데스장갑' 1개, 시가 합계 100만 원 상당을 피고인 계정으로 옮기는

한편, 현금 거래 금지약관의 효력과 관련하여, 아이템 사용권설 중에서 위 약관규정이 금반언에 반하는 것이어서 무효라고 주장하는 견해에 대하여 살펴보면, 그와 같은 결론은 후술할 필자의 권리금설과 결과적으로 동일하다고 보이고, 현실 정책적으로도 고려의 여지가 많음은 사실이나, 문제는 과연 법리적으로 아이템 사용권설을 기반으로 하여 위 약관규정이 금반언 원칙에 반하는 것으로 무효라고 주장하는 것이 합당한가에 있다. 예컨대, 정보공유연대(<http://freeuse.or.kr>)의 정보공유라이선스나 오픈소스 운동에서 통용되는 GPL(General Public License)에서는 저작물과 컴퓨터 프로그램 등을 일정 조건(비영리목적 등)하에 사용하거나 전전 유통되도록 규정하고 있는 바, 동 견해에 따르면 비영리 등 조건을 지킬 것을 전제로 GPL 혹은 정보공유라이선스된 프로그램 또는 저작물을 양도받은 자가 계약에 반하여 영리목적으로 동 프로그램 또는 저작물을 사용하거나 유상으로 제3자에게 복제, 전송하여 저작권자 등으로부터 이를 지적당하자 오히려 비영리(무상)로만 저작물을 사용하거나 타인에게 양도하라는 것은 금반언에 반한다고 주장하는 경우, 동 견해에 의하면 그와 같은 주장이 옳다고 하여야 할 것인바, 이와 같은 결론은 시원적 권리자인 대여자가 이에 대한 사용권을 조건 지움에 있어 그가 향유한 사적자치도 이를 양수받아 활용하려는 자의 사적자치만큼 똑같이 존중되어야 할 법익이며, 달리 그 조건이 강행법규 위반되는 등의 사유가 없는 한 후자가 전자의 사적 자치를 희생하거나 제약할 정도의 비교 우위에 있을 당위성이 있다고 볼 수 없다는 점에 비추어 볼 때 부당하다고 하겠다.

요는 종착점에 있어서 금반언 주장은 후술할 권리금 설과 마찬가지로 현금거래 약관의

방법으로 타인의 정보를 훼손하였다.'

\* 판결에 따라서는 시가 자체도 기재하지 않는 경우도 상당수 발견됨)

-컴퓨터상용사기죄 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 기회로,

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 권한 없이 위 각 계정에 있는 아이템 '6장궁', "4설인장갑", '매력의 목걸이' 등 시가 400,000원 상당을 피고인의 계정 'rainbowtou', 'rainbowtou7'으로 이전하도록 정보를 입력하여 정보처리를 하게 함으로써 동액 상당의 재산상 이익을 취득하고,

71) 서울고등법원 2001. 5. 8. 선고 서울고등법원 2000노3478(강도상해 등) 판결에서도 재산상 이익을 긍정하면서도 그 객체가 아이템인지, 아이템 사용권인지, 필자가 주장하는 아이템 파생 권리인지에 관한 논쟁은 생략되었다.

“원심이 적법하게 조사하여 채택한 증거들에 의하면, 피고인이 원심공동피고인 김용구 등과 공모하여 피해자를 폭행하고 리니지 게임의 무기아이템 등을 강취하였고, 이 사건 무기아이템 및 전자화폐는 현실 세계의 물건은 아니지만 이 사건 범행 당시 통신망을 통한 수많은 리니지 게임머들 사이에 실제로 고액에 거래되고 있었던 이상(이 사건에 있어서도 김용구가 위 강취한 무기아이템인 요술반지를 25만원에 처분한 바 있다.) 강도죄의 객체인 ‘재산상 이익’에 해당된다고 할 것이며,”

부당성을 주장하나, 현금 거래의 객체를 게임사와는 독립된 무엇이 아니라 여전히 게임사가 그 시원적 권리를 갖는 저작물(혹은 정보)인 아이템을 사용할 권리로 보는 아이템 사용권설에서 벗어나지 못하는 한 그와 같은 종착점까지 도달하기에 필요한 동력을 확보하기 힘들다고 보인다. 결국, 아이템 사용권설을 취한다면, 현금거래 금지약관의 효력을 긍정하는 것이 논리적이고 체계정당성에도 부합한다고 생각된다.

#### 나. 아이템 권리금 계약설 -필자의 새 견해

[거래의 객체는 아이템 사용권을 취득할 수 있는 자격, 더 즐거움을 줄 상위 레벨용 사냥터에 접근하여 사냥을 할 수 있는 자격, 아이템 장착시 얻어질 명성 등이고 금원의 성격은 권리금이다]

현금거래의 매커니즘을 보면, 두 가지 부분으로 나뉘어 진다. 하나는 게임 외부의 법률행위로서 구매자와 판매자간에 현금을 건네주고 받는 행위, 둘은 게임 내부의 의사표시로서 구매자 조종 캐릭터가 판매자 조종 캐릭터로부터 당해 아이템을 건네받는 행위이다.

종래, 게임 내 아이템을 건네주는 행위의 독자성을 간과하거나 이를 몰가치한 것으로 보아, 아이템 자체 혹은 아이템 사용권이 직접 현금과 교환되는 게임 밖에서의 법률행위 하나만이 유효하게 존재한다고 보아 왔다. 그리고 이 행위를 ‘매매’ 혹은 아이템 사용권 유상 양도라고 지칭했다.

그러나, 앞서 게임 내 의사표시의 법리성에서 본 바와 같이, 필자는 현금거래 없이 게임 내 아이템 대 아이템 교환, 혹은 일방행위로서의 아이템 건네주기 역시 몰가치한 것이 아니라 유의미한 법적 의사표시로 보며, 동 견해와 같이 유독 현금거래와 결부된 경우의 그 이행행위로서의 일방에서 타방으로의 아이템 건네주기만 법적 의사표시로 볼 것은 아니라는 입장임은 이미 밝힌 바 있다. 즉, 현금 거래시에 일어나는 게임 내 일방에서 타방으로의 아이템 이전은 단순히 현실 거래의 이행행위로서의 종된 부수적 의미를 갖는 데 그치지 않고 그 자체적으로도 충분히 아이템 사용권의 양도라는 법적 의미를 띤다고 본다.

따라서, 현금거래 시에는 양도인이 지닌 게임 아이템 사용권을 양수인의 캐릭터에게 넘겨주는 법률행위가 하나 존재하고, 동시에 구매자가 이런 사용권을 건네받는 것과 병행하여 이를 넘겨준 양도인에 대하여 그 대가로 권리금 명목의 현금을 양도인에게 지급하는 법률행위가 하나, 도합 두 개의 법률관계가 중첩적으로 발생하는 것으로 파악되며, 이 것이 현금거래의 매커니즘에 보다 부합한다고 생각한다..72)

이 두 개의 법률행위 각각은 독립된 법률행위로서, 전자는 게임 아이템 사용권의 양도 계약이고, 후자는 후술하는 당해 아이템 사용권을 획득하기까지 양도인이 기울인 노력과 같은 무형적 이익의 대가인 권리금을 수수하는 계약인 것이다.

전형적인 권리금 수수관계인 상가임대차에 비유하면, 임대인(게임사)으로부터 보증금 없이 월세로 임차료(전체 게임 사용료)를 내고 상가임차권(아이템 사용권)을 받은 임차인(게이머)은 임차 목적물의 사용·수익과는 별개로 당해 임차권을 획득하는 데 들인 면허권, 목 좋은 곳과 같은 장소적 이익, 설비나 개조 등 비용의 이익, 장소와 결부된 허가권 이용의 이익 등의 대가로서 전차인(다른 게이머, 차임에 해당하는 게임 사용료는 이미 납부한 상황임)에게서 권리금의 형식으로 받아내는 경우와 같다.73) 이하에서는 이와 같은 주장을 토대로 논의를 진전시켜 본다.

## 4. 아이템 권리금 거래가 있다

### 가. 권리금 관행이란

---

72) 즉, 필자와 같이 온라인게임 아이템 현금거래 현상을 권리금의 양도로 파악하게 될 경우, 상기 배대헌 교수님의 결론부에서 논하신 ‘정보화에 따른 다양한 종류의 새로운 보호대상의 범리구성 및 보호규범 체계마련을 위한 세 가지 방법 즉, (1) 디지털 정보의 재산가치 확보 및 거래대상의 보호 여부를 시장에 맡기고, 이에 따르는 문제는 시장의 거래 질서에 의하여 해결하는 방안, (2) 디지털 정보를 종래 지적재산을 보호하는 법리와 같은 논의선상에서 특별법의 보호대상으로 정하는 방안, (3) 디지털 정보를 민법, 형법과 같은 기본법에 규정된 ‘물건’의 정의에 포괄하기 위하여 현행 민법규정의 개정을 모색하는 방안, 가운데 첫 번째 방안(이에 의할 경우 계약자유 원칙에 기초에서 거래대상의 경제적 가치실현을 확보하는 것으로 디지털 정보의 이용이라는 급부를 중심으로 논의하게 되고, 이 경우 급부라는 권리객체를 따로 규정할 필요는 없으며, 계약체결과 이행이 주요한 논의대상이 된다)에 의하여 해결됨이 상당하다.

73) 게임 아이템의 권리금 계약에서는 통상 거액의 보증금이 권리금과 합산되어 거래되는 상가임대차의 경우와 달리 이미 임차료(게임 전체 사용료)를 낸 사람들간의 계약이라는 점에서 따로 임차료가 권리금에 더하여지지 않아, 임차물(아이템) 양도시 권리금만큼의 가액만이 이전되기 때문에, 일견 권리금 계약의 모습이 자칫 임차물(아이템) 자체 혹은 임차권(아이템 사용권)의 유상 양도계약과 혼동되기 쉬웠다고 보인다.

권리금이란 영업용 건물의 임대차에 있어서 임차권의 양도, 전대의 승락료, 임차권 설정의 대가, 허가권 등의 이익의 대가, 장소적 이익, 고객 내지 거래선 확보 및 명성 등의 대가, 부속물 이전 명목의 대가로서 임차인이나 전차인으로부터 임대인 혹은 전대인에게, 또는 임차권의 양수인으로부터 양도인에게 지급되는 보증금이나 월세 이외의 금전 기타의 유가물이라고 할 수 있다.<sup>74)</sup>

권리금의 관행은 우리나라에서 주로 도시의 소규모 영세건물에서 뿐만 아니라 대도시의 상업지역에서 인정되고 있고<sup>75)</sup>, 보통 사무실이나 점포 등 건물의 임대차에서 장소적 이익이나 부동산 사용권의 대가로서 권리금의 수수가 나타나고 있다. 또 임대차관계가 양도된 경우에 임차권을 양도하면서 권리금을 수수하게 되는데 백화점이나 스텐드 바와 같이 건물의 큰 부분을 임대하여 소부분을 임대인과 상관없이 양도하면서 권리금을 증액 발생시키는 경우인데, 때로는 차임의 몇 10배, 몇 100배라는 막대한 금액이 되기도 하며, 이 때는 전대가 계속 이루어지면서 앞의 전차인은 뒤의 전차인에게 권리금이 발생되고 있다.

통상 임차인이 바뀔 때, 후의 임차인에게서 권리금을 받게 되는데 이 때 임대인은 모르는 채 하거나 묵인하고, 후의 임차인에게 장래 임대차계약이 종료되었을 때 점포를 원상복귀 시키고 시설을 철거하며, 권리금을 임대인에게 주장하지 않는다는 것을 계약서에 단서로 기재하거나 각서를 받는 경우가 많다.

이 때 종전 임차인은 후의 임차인에게 계약서만 주고받고 권리금관계는 이들끼리 권리금을 주고 영수증을 받은 것으로 임대인에게 임대차가 양도되었음을 통고하고 승낙을 받는 것으로 한다. 이 때도 마찬가지로 임대인은 권리금에 대해 일체 책임을 지지 않고 권리금 수수관계에 관여를 하지 않고 있다.

임대인이 점포를 임대기간 만료 후 임대인 자신이 점포를 사용한다든가, 점포 건물의 증·개축을 내세워 명도를 요구하였을 때 최후의 임차인은 고액의 권리금을 포기하게 된다. 이에 대해 항변을 하더라도 계약서상이나 각서에 권리금에 대하여 임대인이 책

74) 영업용 건물임대차의 권리금의 법리, 엄영진. 현대법학의 이론, 고시연구소

75) 미국에서는 'foregift'라는 것이 사전적 의미에서 권리금과 유사한 거래형태인 듯하나, 인터넷 논문 검색 결과가 안나오는 것을 보면, 거의 실제 생활에서는 통용되지 않는 듯하다.

임지기로 하는 명시적 약정이 없는 이상 결국 포기해야만 한다.

#### 나. 권리금의 경제적 고찰

##### ○ 권리금이 형성되기 쉬운 업종은?

주택이나 사무실과 같은 임대물, 병원, 학원과 같이 서비스업자의 실력이 고객선택의 중요요소로 작용하는 곳에는 권리금이 인정되지 않고, 직접 고객을 상대로 물건을 파는 가게나 음식점 같은 곳에 권리금이 형성된다. 이는 달리 말해 기존 임차인들이 투자해 놓은 것들이 다음 임차인에게 이전되는 과정에서 가치의 손실이 작을수록<sup>76)</sup>, 고객의 선호도가 파는 사람이 아닌 팔리는 물품에 더 영향을 받는 곳에 권리금이 형성되기 쉽다는 것을 의미한다.<sup>77)</sup>

##### ○ 권리금을 낸 임차인이 이를 회수하는 방법은?

첫째는 영업을 통한 회수하는 것으로서, 임대차 종료시까지 영업활동을 통해 획득 가능한 경제학적 이윤의 현재가치가 권리금을 상회할 경우에는 권리금이 그의 이윤의 형태로 회수되는 것이다.

둘째는 차기의 임차인으로부터 회수하는 것이다. 이 방법은 임대인으로부터 임차권의 양도에 대한 동의라는 협력이 전제될 때만 실현 가능한 것이 된다. 그럼에도 불구하고 차기 임차인으로부터의 권리금 회수가 관행화 될 만큼 자리 잡혔다는 것은 임대인의 동의가 보편화되었다는 것이고, 이는 다시 임대인이 왜 임차인간의 권리금 수수를 묵인하고 있는가의 물음을 던지게 한다.<sup>78)</sup>

##### ○ 임대인이 기회주의적 행동을 취하지 않는 이유는?

임차인이 상가에 투자해 놓은 가치나 권리금은 임대인을 상대로는 법의 보호를 받을 수 없다. 따라서 임대인이 다음과 같은 행동을 취한다면 적어도 단기적으로는 이득을 취할 수 있다. 첫째, 계약기간 만료 후 권리금을 주지 않은 채 퇴거를 요구하여 (달리 임차권 양도를 불허하여), 임차인이 창출해낸 가치를 임대인이 고스란히 받는

76) 아이템 내구도 적용, 착용 레벨 제한, 아이템 귀속 시스템 등의 게임 내 장치는 이와 관련이 있는 요소라 하겠다.

77) 김경환·김정호, 권리금의 경제학 (2000. 11. 14)

78) 윤봉용, 임차점포의 권리금에 관한 경제학적 분석

것이다. 둘째, 임대료의 증액을 요구할 수 있고, 극단적으로는 임대료를 높여 권리금이 없는 상태로 만들 수도 있을 것이다. 그런데 이러한 기회주의적 행동을 임대인이 취하지 않고, 결국 권리금이란 것이 관습화된 것에는 무언가 시장의 압력이 존재한다는 것이다.

○ 차임 극대화과 거래비용 최소화

점포 임대료의 근원이 되는 순수익의 발생요인은 크게 점포의 위치, 주위 환경(거대 상권 형성 여부, 인구 밀집 여부)과 같은 경영 외적 요인과 파는 품목, 고객관리의 양과 질 같은 경영적 요인으로 나누어 볼 수 있다. 이 두 요소가 경영에 유리하게 변화하면 그에 따라 점포의 순수익도 증감하는바, 전자의 수익의 대부분은 결국 차임 증가를 거쳐 임대인에게 가지만 후자의 경우는 임차인의 몫으로 귀속된다.

그러나 위의 경우는 임대인이 임차인을 구하는 데 아무런 거래비용이 없다는 것을 전제한 것이나, 실제로는 매매의 경우 매수자를 구하는 것과는 달리 임차기간 동안 임차인이 탈 없이 계약을 존속시켜 주어야 차임을 보장받는 임대차의 경우에는 신규 임차인을 찾는 데, 그것도 종전 차임 수준을 유지할 경영 능력을 가진 사람을 구하는 데는 훨씬 많은 거래비용이 소요된다. 임차인이든 임대인이든 그러한 거래비용을 최소화하는 거래의 형태를 택하는 것만이 쌍방에게 유리한 결과를 낳게 된다.

○ 임대인의 차임 수익과 권리금간의 正의 상관관계

권리금은 바로 점포의 경영성과를 극대화하도록 하는 유인이 된다는 면에서 위의 거래비용을 최소화하는 데 기여한다.<sup>79)</sup> 만약 현재의 임차인이 입주한 후에 경영성과가 그 전의 임차인에 비하여 더 향상되었다면 더 큰 권리금을 더 저조하게 되었다면 더 적은 권리금을, 동일하다면 동일 수준의 권리금을 차기의 임차인으로부터 받게 될 가능성이 높기 때문이다. 이는 임차인이 점포 경영에 최선을 다하게 하는 요인이 됨과 동시에 자연스럽게 임대인 입장에서 종전 차임 수준을 유지할 경영 능력을 갖춘 자가 차기의 임차인이 될 가능성이 증대된다는 이점이 있다. 또한 앞서 보았듯이 임대인의 수입은 점포의 수익성을 증가시키는 경영외적 요인으로부터도 지배를 받으나, 이 경영외적 수익요인 역시 실제 차임으로 구체화되려면 반드시

79) 권리금이 존재하지 않는다는 것은 거래비용이 존재하지 않는다는 것이다. 윤봉용 상기논문



임차인의 경영활동을 통하여서만 가능하므로<sup>80)</sup> 이 경우에도 권리금은 임차인에게 경영에 보다 전념할 인센티브로 작용하고 이는 임차인, 임대인 모두의 수익 증대를 가져다준다.

나아가 권리금은 점포의 상황변화에 따른 업종 변경을 용이하게 하여 준다. 점포를 둘러싼 외부 환경은 끊임없이 변화하여 어떤 업종은 쇠락하고 새로운 업종으로의 전환이 요청될 때가 있다. 이런 경우에 임차인이 적자가 난 이후에 점포를 떠난다면 그는 권리금 전액의 회수에 어려움을 겪게 될 지도 모른다. 그러므로 임차인으로서 자기가 하는 업종이 쇠퇴할 것을 예상하면 되도록 빨리 점포를 떠나는 것이 권리금을 보다 안전하고 확실하게 회수하는 방법이 될 것이다. 이는 임대인 입장에서도 가장 적기에 유망 업종으로의 전환이 자연스레 이루어지는 것이어서 차임의 극대화라는 목표 달성에 용이하다.

즉 정리하면, 기존 임차인 입장에서는 자신이 투하한 경영노력을 회수받는 방식이고, 신규 임차인 입장에서는 전 임차인이 투자해 놓은 것들을 인계받아 보다 유리한 입장에서 경영수익을 올릴 수 있는 길이며, 임대인 입장에서 보더라도 임차인이 누구든지 자연스레 경영에 몰입하여 결과적으로 차임 수익의 극대화에 기여한다는 면에서 권리금 제도가 시장에서 선택된 이유를 들 수가 있다.

#### 다. 권리금에 대한 법적 취급

권리금은 상가임차를 중심으로 관행적으로 수수되어 오는 거래현상임에도 불구하고 이에 관한 법적인 연구는 크게 못 미치는 실정이다. 판례 또한 많이 축적되었다고 할 수 없다. 여기서는 현재까지의 권리금 관련 기존 임차인과 차기 임차인, 그리고 임대인간의 법률관계를 논한 대표적 판례인 대법원 2001. 4. 10. 선고 2000다59050 판결과 이를 따르고 있는 하급심 판결 그리고 임대인이 약관으로 권리금 수수를 금지할 경우에 관한 공정거래위원회의 결정을 소개한다.

80) 구슬이 서말이라도 꿰어야 보배라는 속담처럼, 아무리 목 좋은 점포라도 임차인이 게으르거나 경영판단을 그르칠 경우 임대인은 소기한 차임 수익을 달성키 어려울 수 있다.

○ 판례

‘영업용 건물의 임대차에 수반되어 행하여지는 권리금의 지급은 임대차계약의 내용을 이루는 것은 아니고 권리금 자체는 거기의 영업시설·비품 등 유형물이나 거래처, 신용, 영업상의 노우하우(know-how) 또는 점포 위치에 따른 영업상의 이점 등 무형의 재산적 가치의 양도 또는 일정 기간 동안의 이용대가라고 볼 것인바, 권리금이 임차인으로 부터 임대인에게 지급된 경우에, 그 유형·무형의 재산적 가치의 양수 또는 약정기간 동안의 이용이 유효하게 이루어진 이상 임대인은 그 권리금의 반환의무를 지지 아니하며, 다만 임차인은 당초의 임대차에서 반대되는 약정이 없는 한 임차권의 양도 또는 전대차의 기회에 부수하여 자신도 그 재산적 가치를 다른 사람에게 양도 또는 이용케 함으로써 권리금 상당액을 회수할 수 있을 것이고, 따라서 임대인이 그 임대차의 종료에 즈음하여 그 재산적 가치를 도로 양수한다든지 권리금 수수 후 일정한 기간 이상으로 그 임대차를 존속시켜 그 가치를 이용케 하기로 약정하였음에도 임대인의 사정으로 중도 해지됨으로써 약정기간 동안의 그 재산적 가치를 이용케 해주지 못하였다는 등의 특별한 사정이 있을 때에만 임대인은 그 권리금 전부 또는 일부의 반환의무를 진다고 할 것이다.’

‘권리금은 영업용 건물의 영업시설·비품 등 유형물이나 거래처, 신용, 영업상의 노우하우(know-how) 또는 점포 위치에 따른 영업상의 이점 등 무형의 재산적 가치의 양도 또는 일정 기간 동안의 이용대가로서 영업용 건물의 임대차에 수반되어 행하여지는 권리금의 지급은 임대차계약의 내용을 이루는 것은 아니고(대법원 2001. 4. 10. 선고 2000다59050 판결 참조), 위와 같은 유형물이나 재산적 가치는 부동산중개업법 및 같은 법 시행령이 정한 중개대상물에 해당하지 아니하여 이와 관련한 중개수수료에 대하여는 부동산중개업법을 비롯한 관련 법규가 적용될 여지도 없으므로, 중개의뢰인과 중개업자는 사적 자치 원칙상 영업용 건물의 권리금과 관련한 수수료 약정을 당사자의 자유로운 의사에 기하여 체결할 수 있는 것이고 이러한 약정은 그것이 현저히 불공정하여 사회상규에 반하는 등 특별한 사정이 없는 한 유효하다.’<sup>81)</sup>

○ 공정거래위 결정<sup>82)</sup>

81) 대전지방법원 2003. 9. 19. 선고 2003나2954 판결

82) 공정거래위원회 2002. 3. 26.자 시정권고 : 제2002 - 025호, 사건번호 : 2002약제0263 충인빌딩의 점포임대차계약서상 불공정약관조항에 대한 건

점포임대차계약서 중 ‘을은 본건물 사용중 타인에게 권리금 및 시설비등으로 양도매매를 할 수 없다’는 권리금 양도금지 조항에 대하여, 다음과 같이 결정한 바 있다.

‘위 약관조항은 임대차와 관련된 권리금 등의 양도를 금지하는 것으로 해석되나, 통상 권리금은 임차인이 임대인에게 임차권 양도 등의 대가로 지급하는 것이며 또한 보증금과 달리 권리금은 반환되지 않는 것이 관행이어서 임차인은 새로운 임차인으로부터 권리금을 회수할 수 있을 뿐이고 임대인에게 그 지급을 청구할 수 없는 것이므로 위 조항과 같이 권리금 등의 양도를 일방적으로 금지하는 것은 임차인이 제3자와 계약을 체결하는 것을 부당하게 제한하는 것으로서 약관의규제에관한법률 제11조 제3호 ‘고객이 제3자와 계약을 체결하는 것을 부당하게 제한하는 조항’에 해당되어 무효이다.’

#### 라. 권리금과 회색시장(Gray Market)

지하경제(Underground Economy)란 정부의 규제와 과세를 피하고 합법적·비합법적으로 그 규모를 불려가는 경제활동영역이다. 또 이는 공개되지 않고 신고되지 않으며 정부 공식통계치에도 포함되지도 않는다. 지하경제의 비합법적인 부분은 암시장(Black Market)이라고 불리며, 마약이나 매춘 등의 검은 돈이 포함된다. 합법적인 경우는 회색시장(Gray Market)이라고 하며, 무기명식 할인채의 매매, 권리금 수수 또는 한정된 범위 내에서의 자본이득 등이 있다.<sup>83)</sup>

이렇게 숨어다니는 지하경제의 자금은 주로 현금으로 거래되는 특징이 있어 현금 경제(Cash Economy)라고도 불리우며 뇌물, 조직적인 매춘, 마약거래, 각종 절도·횡령 및 화이트칼라 범죄 등 범죄행위의 원천이 되는 데 그 문제점이 크다. 이밖에도 외환관리법 위반 행위와 불법노동의 원천, 치외법권에 의한 비과세 대상이 되는 경제활동 등에 많이 모인다.

지하경제의 이러한 특징은 결과적으로 이러한 행위에 계속 되풀이되고 있어 좀처럼 밝은 세상으로 나오지 않게 된다. 우리나라의 경우 지하경제의 자금은 사채, 부동산 투기, 서화·골동품 등에 대한 투자 및 아파트 등 입주권의 프리미엄, 특정업소 허가에 따

83) 포털사이트 네이버 제공 백과사전 검색 결과 등 참고

르는 권리금 등에 대부분 투자되는 것으로 알려져 있다.

한편, 외국 연구자료를 종합할 때 경제협력개발기구(OECD)가 2000년 발표한 자료에 따르면 우리나라는 국내총생산(GDP)대비 지하경제 규모가 38-50%에 이르며, 세계은행(World Bank)이 2000년에 발표한 자료에 따르면 한국의 지하경제규모는 GDP대비 38%에 해당하는바, 선진국인 미국, 일본, 스위스 등이 10% 내외인 것과 비교하면 우리나라의 지하경제규모가 매우 크며 이로 인한 피해가 심각하다고 지적하면서, 지하경제 축소방안으로 ① 간이과세제도의 폐지, ② 세무조사의 기능 강화, ③ 모든 거래가 투명하게 이루어지도록 경제주체들의 거래관행 변화, 특히 전자상거래 및 신용카드 활성화가 필요한 것으로 논의되고 있다.<sup>84)</sup>

#### 바. 아이템 권리금 거래로의 적용<sup>85)</sup>

앞서 본 권리금의 발생요인, 거래형태, 법적 취급, 그리고 회색시장에 대한 정책적 대응은 모두 아이템 권리금 시장에도 유의미한 설명과 해법을 제시해 줄 수 있다.

우선 발생 요인의 측면에서 보면, 아이템 권리금 거래에 매물로 나오는 아이템들은 대부분 레어 아이템(게임 상에서 플레이하여 구하기 상당히 힘든 아이템으로서 그 자체 능력이 강하여 캐릭터의 플레이에 기여도가 높음) 또는 그러한 레어 아이템을 구할 수 있는 게임 속 화폐이다.

점포 임차인이 임대인으로부터 점포를 빌려 경영을 통해 만족을 누리듯, 게이머들은 게임사로부터 아이템의 사용권을 받아 이를 갖고 게임 속 공간을 누비면서 플레이를 즐긴다. 여기서의 플레이는 영화나 연극의 감상, 텔레비전의 시청, 독서와 같이 저작자로부터 완성된 콘텐츠를 일방적, 선형적으로 수용하는 소비의 형태가 아니라 자신이 원하는 바대로 자유로이 게임사가 명령하는 바에 별 구매없이 적극적으로 참여하는 데서 얻는 즐거움이다.

84) 한국의 지하경제 규모 GDP 대비 38%, 한국개발연구원(KDI) 경제정보센터 게시판의 경제정책정보 최신자료 참고

85) 관련하여, 허준석, MMO(RP)G 파생상품 시장의 경제적 효과분석(2004. 11.), 박상우, MMORPG에서 나타나는 경제 현상의 성격(2004. 11.) 참고

RPG는 대개 레벨 시스템을 도입, 게임 플레이의 시간에 비례하여 게이머가 게임 속 성장도를 측정할 수 있게 한다. 레벨에 따라서 그 게이머가 누릴 수 있는 게임 콘텐츠가 나뉘어 진다. 이 것이 MMORPG로 이어지게 되면 자연스레 게이머간 레벨 차이가 노출되며, 비슷한 레벨끼리의 또래 그룹도 형성되고, 레벨에 따른 위계질서도 만들어 진다. 군대에서 이등병 계급에서 속히 그 상위의 계급으로 진급하여 보다 많은 권한을 갖고 싶어하는 심리는 MMORPG의 게이머도 마찬가지일 것이다. 더구나 레벨업을 위한 게임 플레이가 그 과정이 게이머들이 노가다라고 부르듯 단순 반복의 연속이어서 다음 레벨까지의 플레이가 재미보다는 노동에 가깝게 되고, 고렐 게이머가 레어 아이템을 소지한 것을 기화로 저렐 게이머를 PK(Player Killing: 플레이어가 몬스터가 아닌 다른 플레이어를 게임 내 일시적 죽음에 이르게 하는 행위) 등으로 괴롭히는데도<sup>86)</sup> 게임내 이를 실질적으로 정화할 정치적 장치가 빈약하다면 결국 이를 회피하고자(자신도 빨리 고렐 캐릭터의 위치로 가고자) 하는 유인은 자연스레 생긴다 할 것이다.<sup>87)</sup>

86) 게임문화연구회회원 아이디 eoraker님의 '즐거운 PvP, 화나는 PvP'에 따르면 이는 PK 자체의 본질적 성격이라기보다는 PVP에 파생되어 그 패배자가 느끼는 피해 감정의 조절을 시스템적으로 어떻게 디자인 하는가의 문제라고 본다.

“리니지의 PvP와 DAoC의 PvP를 비교해보자면, 리니지의 경우 피해자는 아무런 이유없이 타인에게 죽었다하더라도 분명한 패널티를 감수해야만 합니다. 경험치가 떨어지는거죠. 이를 복구하는 것은 고렐일수록 더 어렵습니다. DAoC의 경우 죽어도 피해자에게 아무런 패널티가 없습니다. 손해날 일이 전혀 없는거죠.

리니지에서 PK를 당해 죽은 사람은 실질적인 손해를 입습니다. 이것은 피해자의 감정반응을 불러오기 쉽습니다. 반대로 DAoC에서 죽음은 스포츠 경기에서 한 점 실점한 것과 비슷한 느낌을 줍니다. 실제로 손해는 없으며, 단지 경기를 진행하다가 실점했다는 느낌만을 주죠. 이것은 실망스럽기는 합니다만, 실질적인 손해를 입은 것에 비하면 비교적 완화된 감정반응입니다. 여기에다가 리니지의 경우 죽은 사람을 바라보며 가해자가 `ㅋㅋㅋ 허접시끼` 라고 한마디 던지고 표출히 떠나가면, 이 반응은 극대화됩니다. ^^;; 그러나 DAoC의 경우 이런 식으로 놀려먹기는 어려워요.

결국 리니지의 PvP는 플레이어의 부정적 감정을 방지할 수 있는 별다른 장치를 가지고 있지 않습니다. 따라서 PvP의 부작용을 막기가 어렵죠. 반대로 DAoC의 경우 협동과 대결을 잘 조화시킨 가운데, 대결구도가 가져올 수 있는 부작용을 완화하기 위한 몇 가지 장치들을 가지고 있으며, 이는 실제로 적절히 기능하고 있습니다. 그래서 리니지의 유저간 대결은 PK (플레이어 살해)라 불리우고, DAoC 와 같은 타입에서는 PvP (플레이어간 대결) 이라고 불리우는지도 모르겠네요.“

87) 그럼 왜 MMORPG의 프로그램 설계자들은 이런 인위적인 게임내 자원의 희소성과 그로인한 경쟁구도를 넣었을까, 기술적으로는 그 반대의 상황이 가능할 터임에도?

이에 대한 설명의 하나로는 James Lawler, "우리가 '그'다!: 매트릭스 작동법, "모피어스의 마음에 침투하려고 시도하던 스미스 요원은 두 개의 매트릭스가 존재했었다는 사실을 밝힌다. 그 것은 인류의 경험을 통제하기 위해 기계들이 만든, 기본 플랫폼이 서로 다른 두 개의 프로그램이었다. "최초의 매트릭스가 완벽한 인간세계를 구현하도록 설계되었다는 것을 알고 있나? 아무도 고통받지 않고 모두가 행복한 그런 세계 말야. 그건 정말 재앙이었어. 아무도 그 프로그램을 받아들이려 하지 않았지. 모두가 영망진장이었어", 스미스 요원은 이렇듯 뜻밖의 상황이 벌어진 원인을 나름대로 추측해 본다. "우리들 중 일부는 너희들의 완벽한 세계를 기술할 수 있는 프로그램 언어가 부족하다고 생각했지. 그러나 나는 종(種)으로서의 인류는 고통을 통해 현실을 인식한다고 믿어"... 역설적이게도 인간이 만족스럽게 잠들기 위해 본능적으로 필요한 것인 행복으로 충만한 이상적인 세계가 아니라, 우리에게 너무나도 익숙한 고통과 비참함으로 점철된 치열하고 무의미한 경쟁의 세계이다. "너희들의 대너는 끊임없이 완벽한 세계라는 꿈에서 깨어나려고 애썼지. 그래서 매트릭스를 다시 설계한 거야. 너희들 문명의 절정 상태로 말야" 스미스 요원의 말은 우리가 본능적으로 완벽한 세계에 대한 발상을 거부하고 우리 자신의 환상을 선택했다는 것을 암시한다. 어찌서 사람들은 최초의 매트릭스가 제공하는 행복의 세계가 아니라 고통과 비참함의 세계를 원한 것인가?"

레벨업을 하려면 몬스터를 사냥하거나 퀘스트를 풀거나 하여 경험치를 쌓아야 하는데, 여기에는 캐릭터의 생명력, 민첩성, 지혜와 같은 스탯(status)의 수치, 캐릭터가 지닌 각종 스킬(마법, 레인지 어택, 카운터 어택, 디펜스 등)의 정도, 그리고 그 캐릭터가 장착한 무기와 갑옷과 같은 물품 아이템의 성능이라는 세 가지 요소가 작용한다.

국내 MMORPG는 레벨업에 있어 캐릭터 자체의 스탯, 스킬의 정도보다는 어떤 아이템을 소지하였는가가 결정적인 요소로 작용하도록 설계된 것이 많다.<sup>88)</sup> 게이머들 말로는 리니지의 경우 저급 레벨 캐릭터라도 강력한 아이템만 갖고 있으면 보통 아이템을 소지한 고레벨 캐릭터와 PVP에서 이길 수 있고 PK에서 보호받을 수 있다고 한다. 좋은 아이템을 소지한다는 것은 현실 세계에서 단순히 좋은 집을 갖고 있는 것과 다르다. 소비에 있지 않고 그 목적은 유무형적 수익(전에 가기 어려웠던 더 강한 더 많은 보물을 선사하는 몬스터의 서식지로 갈 수 있다. PVP에서 승리할 가능성이 많다. 게임 속에서 그 아이템 장착을 통해 나의 명성(혹은 악명)이 드높아질 수 있다는 점 등: 권리금의 수수의 객체)에 있는 것이고, 이는 권리금이 집(소비)이 아닌 점포(수익)에 주로 형성되는 것과 상통한다.

그런데 게임사가 설정상 이런 레어 아이템 등을 그 게임 내 가치가 다른 사용자에게 양도된다 하여도 그대로 유지되도록 한 경우(대부분의 국내 MMORPG가 그러하다, 다만 마비노기는 타이틀 개념이란 것이 존재하여 퀘스트 등의 보상을 물화된 아이템 대신 명예욕이라는 정신적 만족의 개념으로 캐릭터에 심는 장치를 도입하고, 또한 아이템에도 내구도 개념을 적용하여 아이템을 사용할수록 감가상각이 되어 수리비가 들게 하였고, WoW<sup>89)</sup>는 내구도 개념 외에 귀속시스템을 도입하여 아예 특정 레어 아이템은 게임 내에서 팔 수도 살 수도 없게 하는 등 양도자체를 원천 봉쇄하고 있기까지 하다)에는 이를 사용한 게이머가 다음 게이머에게 이전되는 과정에서 가치의 손실이 없으므로 아이템 권리금이 형성되기 쉽게 된다. 또한 리니지나 마비노기의 인챈트 시스템은 기본 아이템에 게이머가 주문서 등을 발라 추가적인 성능 향상 및 개조를 피할 수 있도록 일종의 크래프팅(Crafting)을 시스템적으로 허용하였고, 이렇게 향상된 아이템은 더 귀하게 거래되어지고 있는 바, 이는 전술한 임차인이 점포의 가치를 증대시키는 것

88) 마비노기의 경우는 다소 스킬이 차지하는 비중이 상대적으로 리니지, 뮤 등 보다 강하다.

89) 아래는 WoW 월페이퍼 ‘그리폰 라이더를 탄 드워프’

과 흡사하다 하겠다.

원래 어떤 게이머든 월정액 게임서비스료만 지불하면 그 다음은 어떤 아이템을 사용할 수 있는가에 대하여 게임사는 따로 아이템별로 추가적인 사용료를 받지 않으므로, 자신이 플레이를 통해 게임 내 설정된 조건(퀘스트 수행, 몬스터 몇 마리 사냥)을 맞춰가면서 당해 아이템 사용권을 취득할 자격을 얻으면 되지만, 만약 레벨 업이 노가다성을 띠고, 레벨 업을 위한 경험치 향상에 아이템 의존도가 높으며, 아이템을 양수받을 경우 그 능력이 양수인에게 고스란히 전달되는 게임 시스템 내에서는 그 자격을 이미 갖추어 당해 아이템의 사용권을 보유한 자로부터 그 자격을 넘겨받고자 하는 동기가 유발됨을 알 수 있다.<sup>90)</sup> 즉, 현금거래의 현금은 아이템 사용권 자체가 아니라 양도인이 해당 아이템을 얻기까지 한 플레이(자격, 면허)를 인수받기 위함인 것이라고 할 수 있



90) 박상우 전계 논문, “레벨 업을 위한 플레이가 지루하여 게임 플레이 자체가 즐거움을 주지 못하는 경우 MMORPG에서도 치팅에 대한 욕구가 발생하는 건 당연하다. MMORPG는 스탠드 얼론 게임에서와 같은 치팅을 활용하는 것이 제한되어 있다. 대신 많은 게임에서 시스템적으로 아이템이라는 요소를 활용하여 이 비용을 절감하는 것이 가능하다. 낮은 레벨에서도 좋은 아이템만 가지면 현재 레벨에서 치뤄야 하는 비용 요소를 줄이는 것이 가능하다. 문제는 이 아이템 획득 자체가 레벨의 상승에 따라 획득되는 것이기에 게임 내부의 논리로 본다면 이 역시도 많은 비용을 치르지 않으면 안된다. 그러나 캐릭터나 경험치와 달리 아이템은 더 쉽게 교환이 될 수 있기 때문에 이 비용은 현실에서의 화폐를 통해 대신 치러지는 것이 가능해지는 것이다.”

다.91) 92)

다음으로 아이템 사용권이 거래되는 면을 보면, 게임 속에서 아이템 교환은 현재까지의 MMORPG는 캐릭터와 캐릭터가 직접 게임 속 특정 장소에서 대면하여 교환창을 열고 아이템을 마우스 클릭하여 이동시키는 단순한 틀만을 제공하였다. 따라서 아이템 사용권 양도를 하려면 사냥이나 퀘스트 수행과 같은 다른 플레이는 희생시킨 채, 캐릭터가 자주 모이는 게임 내 광장 같은 곳에 가서 채팅창을 열어 양수인이 올 때까지 광고를 하는 수밖에 없다(최근 ‘아크로드’와 ‘WoW’는 게임내 경매시스템 등 보다 편의성을 강화한 아이템 거래 인터페이스를 시스템에서 지원한다고 한다) 이는 사용권 양도의 거래비용을 상당히 높이는 요인이 될 것임은 직관적으로도 알 수 있다.<sup>93)</sup> 장사를 하는 시간 동안은 레벨 업에 투하할 수 없게 되기 때문이다.

칼이나 방패 같은 아이템 양도의 경우 이의 권리금은 게임 내 게임 속 화폐(리니지의 경우, 아데나)에 대한 사용권으로 갈음할 수도 있다. 실제로 게임 내에서 이들 아이템은 게임 화폐와 서로 교환되고 있다. 그러나 권리금 발생 요인에서 보듯, 게임 속 장사로는 거래비용이 크며, 이의 최소화를 위해서는 게임 속 화폐에 더하여 게임 밖 현금이라는 것을 포함시키면 더욱 자원 배분이 최적화 된다.(즉 아직 게임 속 화폐를 별반 보유하지 못한 초보 레벨 캐릭터를 조종하는 자에 대하여까지 아이템을 팔 수 있게 되

91) 비유하여 보면, 예를 들어 1km구간마다 일곱무지개색깔 자전거(성능은 뒤로 갈수록 빨리 달린다고 가정)를 순차로 바꿔타면 총 7km의 원형 경기장을 달리는 경주경기가 있다치고, 자전거 대여비를 포함한 총 참가비가 7만원이라고 하자. 갑과 을은 각기 빨간 자전거로 달리기 시작했고 점차 격차를 벌여간 갑은 이미 파랑자전거를 모는 구간까지 갔지만, 을은 느릿느릿한 자전거를 발로 굴리는 것이 노가다라 생각한 나머지 주황 자전거를 몰다 말고 앞서 달려간 갑이 자기를 추월하려는 순간, 그에게 파랑 자전거를 자기에게 넘겨다오라고 요청하였고, 이에 동의한 갑은 14만원을 달라고 하였다. 그래서 거래가 성사되었다고 하면, 이 14만원은 갑이 지불한 참가비 중 파랑 자전거 대여료 상당액이라고 할 수는 없을 것이다. 결국 이 사례에서 을이 갑에게 지불한 것은 갑이 이 자전거를 몰기까지 달려온 거리, 시간, 체력 소모를 보상하기 위한 금원이며, 동시에 을은 자신이 파랑 자전거를 몰고 신나게 달려 결승점에 갈 수 있다는 기회, 그리고 그런 자신을 보고 환호하는 관중에 대한 기대로 돈을 지불하는 것이라고 보아야 하지 않을까. 더욱 재미있는 것은 경기규칙에 의하면 그냥 갑이 파랑 자전거를 을에게 넘겨주는 것은 반칙이 아니고, 이처럼 돈을 주고 넘길 때만 심판이 막으려 한다는 점이다.

92) 비슷한 시각에서 아이템 거래를 게임 규칙에 대하여 유저들이 자율적으로 행한 자구책이자 소비자권 확보 운동이라고 보는 견해로는 김지연, '아이템 거래 현상에 대한 해석' (2004. 4. 23)

[http://www.r3net.org/php/board/table/column/upload/game\\_item\\_kim.pdf](http://www.r3net.org/php/board/table/column/upload/game_item_kim.pdf)

“이미 오락을 넘어선 경향이 있기는 하지만 큰 맥을 짚어본다면, 유저들은 게임 내 플레이를 더 원활히 진행하기 위한 자구책으로, 자신의 비용을 지출하였다고 보는 것이 타당할 것이다...한편, 아이템 구매가 유저로서 즐거움을 위해서라면, 아이템 판매의 측면에서도, 그들은 아주 중요한 수단을 확보하게 된다. 유저는 게임을 언제든 떠날 수 있게 된다. 아이템을 처분하고 다른 게임으로 떠날 수도 있게 된다. 결과적으로 볼 때, 소비자로서의 선택권 향상되면서, 고레벨 유저의 게임에 대한 충성도는 바뀔 수 있게 된 것이다.”

93) 이런 점 때문에 상당수 게이머들은 전투, 사냥 전용 캐릭터(주캐릭터)를 키움과 동시에 장사 전용 캐릭터(부캐릭터, 부캐)를 동시에 운용하기도 한다.



어 양도인 입장에서 볼 때, 양수인의 범위가 확대되고, 이는 다시 거래비용을 낮춘다)

반면, 게임 속 화폐 양도의 경우, 이의 권리금으로 칼과 방패 같은 아이템으로 삼는다는 것은 선택하기 힘들다. 게임 속 화폐는 교환수단으로서의 가치는 크지만, 가치 저장 수단으로서는 기능이 약하다.<sup>94)</sup> 즉 칼이나 방패 아이템과는 달리 게임 속 화폐는 생산적인 아이템이 아닌 소비적 아이템이다. 현실과 같이 돈이 돈을 낳는 금융구조는 게임 속에 존재하지 않는다.<sup>95)</sup> 따라서 게임 속 화폐를 보유하고 있는 것은 자기 캐릭터에 장착하고자 목표로 삼은 생산용 아이템을 살 수 있을 때까지 기다리기 위해 일시 보유하는 것일뿐, 이자 수익을 위해 게임 속 화폐를 보유하는 게이머는 없다. 그 결과 ‘게임 속 화폐 팝니다’라고 외치는 캐릭터는 게임 속에서 찾아 볼 수 없다. 단지 게임 속에는 ‘무슨 무슨 아이템 삽니다’, ‘무슨 무슨 아이템 팝니다’라는 외침만이 존재할 뿐이다.

반면, 교환수단으로서 게임 속 화폐를 요구하는 게이머층은 분명 존재한다(특히 게임 플레이 시간이 적어 게임 속 레벨업이 늦은데, 속히 강력한 아이템을 구비하여 고레벨이 되고자 하려는 게이머들이 그러하다). 하지만 앞서 소개한 이유로 이들이 게임 내에서 게임 속 화폐를 파는 자를 만나기란 거의 요원하다. 마치 물물교환의 경제로 퇴행하는 듯, 거래비용이 극대화되어 교환비용을 상회할 것이기 때문이다(게임 속 화폐를 팔아 일본도를 사고자 하는 게이머가 일본도를 팔 생각을 갖고 게임 속 화폐와 이를 바꿀 생각을 지닌 게이머가 게임 시공간 속에서 정확히 일치할 확률을 생각해 보라). 결국 게임 속 장치에 의해서는 이를 충족시킬 수 없다.

그리하여 게임 속 화폐에 대하여 권리금 발생 요인이 생길 경우, 그 출구는 게임 밖의 현금일 수 밖에 없게 된다. 이 점은 아이템 베이 등 현금중개 사이트의 매매 리스트 가운데 칼과 방패와 같은 아이템보다 아덴과 같은 게임 속 화폐가 주종을 이루고 있는 점은 이런 측면에서 해석해 볼 수 있겠다.

94) 온라인게임 속에서는 게임 속 화폐 부자는 홀대받고 무기류 등 아이템 부자가 대접을 받는다. 아이템을 지닌 이는 권리금 받고자 할 때 게임 속 화폐와 현금 중 선택할 수 있고, 현금 선택 비율이 높아진다면, 결국 게임 속 화폐로 살 수 없는 아이템이 없다는 것이 되고, 이는 다시금 게임 속 화폐의 가치를 하락시켜 게임 경제 내에 인플레이션을 발생시키게 된다. 이는 다시 게임 속 화폐를 현금시장에 내다 팔아 게임 속 손해를 회수하려는 줄이려는 동기를 부추이게 된다.

95) 이는 여태껏 온라인게임 시스템에서 단순 교환창과 같은 즉시, 대면 거래 지원 인터페이스만 허용하고, 달리 신용거래에 필요한 추가적인 경제 시스템(개인의 신용정보 확인, 평가하며 채무를 집행할 제도적 장치, 대표적으로 은행, 법원 등, 일부 MMORPG에서는 평판 시스템을 운용하고 있기는 하다) 지원을 넣지 않은 것도 한 몫 기여하지 않았나 한다.

필자는 이와 같은 연유로 이른바 아이템 현금거래, 보다 정확히는 아이템 권리금 시장이 탄생되게 된 것이라고 판단한다. 흥미로운 것은 임대인의 이익에도 유리하기에 권리금 수수를 관행적으로 인정하고 이를 목인 내지 방관하는 점포 임대인과 달리 게임사들은 약관상으로는 이를 금지하고 있다는 것이다. 그러나 그간의 통계 자료에 의하면 국내 MMORPG의 성장과 현금거래 시장은 正의 상관관계를 유지하여 왔음도 사실이고<sup>96)</sup> 이른바 아이템 현금거래를 허용하자는 게임사 관계자도 상당부분 존재함도 앞서 본 바와 같다.

아이템 권리금 시장은 엔딩이 없이 계속적으로 서비스되어 지는 MMORPG에 있어서 신규 가입자가 바로 초보의 설움<sup>97)</sup>을 격지 않고도 게임 플레이를 누릴 수 있게 하여, 가입자의 확대에 일조하는 측면이 있고, 기존 가입자의 면에서는 자신이 시간을 투자하여 얻은 아이템을 권리금의 형식으로 환가하여 투자 비용을 회수하는 측면<sup>97)</sup>이 있다.

또한 권리금 계약은 임대인과 무관하게 이루어져서, 임대인이 실제 임차인간에 수수되는 권리금의 존재여부를 파악하기 어려운 것과 동일하게 게임사 또한 아이템 권리금 수수를 능동적으로 적발하기란 실질적으로 불가능에 가깝고, 적발되는 경우는 대개 아이템 권리금 수수과정의 사기, 불이행 등의 사유로 게이머가 이를 게임사에 고지한 경우가 대종을 이룬다고 보인다. 항목을 바꾸어 이 논점을 살펴보기로 한다.

## V. 결론

### - 현금거래 금지약관의 불공정성

아이템 현금거래의 법적 성격을 권리금 거래로 파악하여 볼 때, 게임사의 현금거래 금지약관은 앞서 본 공정거래위원회의 심결과 마찬가지로 이유로 법리적으로 많은 문제가 있다고 본다. MMORPG는 종래 게임사 주도의 스탠드 얼론 게임과 달리 게임사와 게

96) 허준석 전계논문 참고(동 논문은 이러한 정의 상관관계를 경제학적으로 밝힌 첫 논문이라는 데 의의가 있다고 본다)

97) 특히 우리나라 온라인게임의 태생적 환경인 PC방 요금제, 월정액 납입 방식의 게임 서비스요금 과금방식(패키지 구입비가 비싼 대신 온라인서비스는 무료 내지 저가로 받는 미국의 경우와 차별됨)도 현금거래와 상관관계가 있다고 생각되며, 이 점에 관한 연구가 필요하다고 여겨진다.

이머가 협력해 만들어가는 게임으로 게이머가 없다면 존재할 수 없는 콘텐츠로서 아이템 권리금 거래는 게임사가 코딩한 가상적 콘텐츠인 아이템을 타고 게이머들이 게임속에 형성해 넣은 비가시적 콘텐츠가 거래되는 것이라고 할 것어서, 기본적으로 게이머들 사이에 수수되는 돈은 엄밀히 말해 게임사의 저작물인 아이템 자체 혹은 다른 게이머의 아이템 사용권에 대하여 지불되는 대가라기보다는<sup>98)</sup> 그 아이템을 획득하는데 소요되는 ‘게임 플레이’를 가치있다고 여긴 게이머가 이를 달성한 게이머로부터 게임내 설정에 따라 양도받는 데에 지불하는 일종의 권리금 성격의 돈이며, 거래 또한 게임사와 무관하게 게이머들 간의 사적 자치의 영역에서 발생하기 때문이다.

게임사가 염려하는 문제는 아이템 권리금 거래에 가담한 게이머와 그렇지 않고 정식 플레이?를 하는 게이머간에 위화감 문제가 발생한다는 점인데, 똑 같은 유한 자원을 놓고 크게 보아 경쟁관계에 놓인 MMORPG 게이머간에 권리금이라는 파생적 요인은 게이머들 사이에 주관적이고 상대적인 박탈감(특히 공평성을 담보하지 못하는 PK 시스템에 있어 일부 고레벨 게이머에게 저레벨 게이머가 희생당할 경우 이는 더욱 증폭됨<sup>99)</sup>)을 가져오기 쉬운 것은 사실이다.

하지만, 앞서 보았듯이, 기본적으로 이는 레어 아이템을 제한없이 저렐 게이머가 착용하여도 그 기능을 발휘하도록 게임 규칙을 설정하는 데서 기인하므로 위화감은 현금 거래없이 게임 내 화폐와 교환되거나 증여의 방식으로 이루어져도 마찬가지로 발생한다는 점, 온라인게임내 레벨 구조에 따른 즐거움의 불균형(편재)라는 보다 전체적이고 구조적인 맥락 속에서 일부 게이머들은 플레이를 노가다라는 비용으로 인식하게 되고, 현거래는 그런 비용을 낳는 게임구조에 대응하여 고렐과 저렐 플레이어가 협력적으로 찾아낸 조절작용으로도 파악될 수 있다는 점 등에 비추어 보면 위화감문제를 들어 권리금 거래 자체를 문제삼기보다는 그러한 거래비용을 잉태한 구조적 문제<sup>100)</sup>와 레어

98) 이런 점에서 종전 2000년도에 있는 공정위 온라인게임 약관 심의의 저작권 논거는 타당하지 않다.

99) 상기 엔씨소프트 대 정보통신윤리위원회간의 서울행정법원 2004구합15840호 사건 판시내용 참고

100) 블리자드 코리아의 2004.11. 15.자 공지문 [필독]회원가입일시중단-와우저 여러분께 드리는글 중 WoW의 현금거래에 관한 입장 참고

“저희는 한국에서 왜 아이템의 현금 거래가 활발하게 이루어지고 있는지 조사를 하였으며, 여기에는 몇 가지 이유가 있을 것을 알게 되었습니다. 게임 내에 컨텐츠가 부족한 상황을 극복하고 플레이 시간을 인위적으로 늘이기 위해 일부 온라인게임에서는 “노가다”가 반드시 필요하도록 합니다.... 다음으로, 일부 온라인게임에서는 자신의 레벨에 적합한 몬스터와 맞서기 위하여 필요한 아이템들을 구하는 것이 대단히 힘듭니다. 때문에 플레이어들은 아이템을 현금으로 구매하는 것이 “노가다”를 쉽게 하기 위해서 반드시 필요하다고 여기게 되었습니다.... 또한 월드 오브 워크래프트에는 귀속 아이템이라는 개념이 존재합니다. 귀속 아이템은 다른 사람에게 파는 것이 불가능합니다. 이 기능은 아이템을 현금으로 구입한 후 차후에

아이템을 소지한 (고레벨)게이머에 대한 노블리스 오블리제의 덕성 요청, 즉, 게임 내 경제, 정치 구조 관련 제반 구조적 조율을 통한 해법을 모색하여야 한다<sup>101)</sup><sup>102)</sup>는 것이 필자의 생각이다.

플레이를 재미가 아닌 일로 가치 전환하게끔 하는 시장의 압력이 만들어 진 이상, 게임사가 이를 외면한 채 내가 만든 것은 일터가 아닌 게임이며, 게이머는 돈이 아닌 재미를 위해 플레이하여야 한다면 당위성만 외칠 수는 없는 것이다. 현금 거래에 따른 위화감 문제는 아이템 권리금 거래를 타하기 전에 우선 그러한 레어 아이템을 아무 제한 없이 다른 게이머가 같은 능력으로 사용할 수 있게 아이템 양도의 자유도를 극대화한(달리 말해 게이머의 ‘게임 플레이’라는 것까지도 실질적으로 아이템 거래에 수반하여 거래 객체화 될 수 있게 한) 시스템적 설계에 대하여 초점을 맞추어야 하지 않을까 한다.<sup>103)</sup>

다음으로, 게임사는 아이템 자체에 가치가 부여되는 것으로 보아 이의 현금거래를 허용할 경우, 락, 시스템 장애, 게임서비스 중단 등으로 게이머의 아이템을 유실 혹은 손상을 끼칠 경우 그에 대하여 현금거래 시세로 책임지게 될 것을 우려하지 않았나 보이

---

다시 현금을 받고 파는 형태의 거래를 방지하기 위하여 도입된 것입니다. 이 같은 형태의 거래가 아이템 현금 거래 사이드가 번성하는 한 원인이 되었기 때문에 취해진 조치입니다.“

101) 다만, 그것이 꼭 WoW식의 구도(사냥보다는 퀘스트 중심, 물약 아이템 소비가 필요 없을 정도로 빠른 체력회복, 레어 아이템의 착용레벨 제한, 레어 아이템의 귀속(일신전속) 아이템화, 게임내 아이템 경매 시스템, 특정 게이머집단에 의한 사냥터 독식의 폐단을 막기위한 인스턴스 던전, 사냥이나 PK 등으로 캐릭터 사망시 아이템, 경험치 손실없음, 저렐 게이머 PK시 게임내 평판 하락케 하는 시스템, 평판이 안좋은 게이머는 파티 내지 전쟁 팀원에서 실질적으로 배척되게 유도하는 구도)여야 한다는 것은 아니다. 특히, 귀속아이템은 그 만큼 게임 속 유저간 인터랙션의 기회를 축소시킨다는 측면이 있는바, 리니지1,2가 유저의 책임 하에 자유도를 최대화한 것과 달리 WoW가 게임사의 책임 하에 자유도를 조절한 것이 우리의 게이머와 그들의 플레이에게 어떻게 받아들여질지 궁금하다. 동양의 그림을 서양의 그것과 준별하는 특징적 요소인 ‘여백’의 미가 있다고 하는데, WoW는 일견 리니지에 비하여 게임내 아이템 거래의 측면에 있어서 그 여백이 많이 좁다고 느껴진다. ‘여백’은 보는 이가 그림에 자기의 상상을 갖고 참여하는 동화장치라고 할 수 있다는 점에서 더 그러하다.

102) 권리금의 기능 중 하나가 해당 임차물을 인수하여 거기에서 최대한의 수익을 창출해냄으로서 임차인 본인은 물론 임대인의 수익까지 증대시킬 가장 적합한 사람을 유인하는 기제로도 작용한다는 점(상기 윤봉용 논문 참고)과 관련, 해당 레어 아이템을 활용할 덕성을 갖춘 게이머를 선택할 권한을 꼭 게임사가 전권을 갖아야 할 지는 의문이다. 평판 시스템 등 레어 아이템 소지자의 아이템 부분별한 남용을 견제할 수 있는 게임 내 정치, 사회적 장치를 구현한다면 WoW식의 귀속 시스템은 그야말로 현실의 ‘훈장’에 해당할 정도로 일신전속적이고 양도불가한 경우로 최소화하고, 그 외의 경우는 보다 그 선택권을 게이머에게도 허용하는 것이 게임내 커뮤니티의 자율권, 게임내 경제 활성화는 물론 게임사의 수익성 증대 모든 면에서 긍정적일 수 있지 않은가 생각하여 본다.

103) 특정 레어 아이템은 현실에서의 ‘자격권 내지 면허권’과 유사한 기능을 수행하는 측면이 있다. 플레이어의 문맥상 일신전속적일 필요가 있는 아이템에 대하여까지 누구에게나 착용하면 그런 권능을 갖도록 시스템을 설정하는 데 공정성 파괴의 근본적 원인이 있는 것은 아닌가 한다. 관련하여 바람의 나라의 레전드(legend: 특정 퀘스트의 완수대가를 레어 아이템이 아니라 캐릭터 자체에 심어주는 표식) 시스템, 마비노기의 ‘타이틀’ 시스템, WoW의 귀속 시스템 참고

관련하여 국내 오픈베타를 시작한 블리자드 개발 온라인게임 WoW의 국내 배급자인 비벤디유니버설게임즈아시아퍼시픽(현블리자드 코리아) 한정원 지사장의 출사표라 할 2004. 11. 11. 게임메카 인터뷰 내용 가운데

지만, 권리금 법리는 일부 게이머의 주장과 달리 게임 아이템 자체에 대하여 재산법적인 보호를 직접적으로 부여하는 것과는 궤를 달리하고, 이에 따르면 게임사는 아이템 보관, 관리, 밸런싱에 대하여 현금거래 시세의 책임이 아니라 그 자체의 고유한 이익에 대하여만 책임질 뿐이므로 게임사가 이점을 우려하여 권리금 거래 자체를 금지할 필요도 없게된다<sup>104)</sup>. 따라서 이런 이유로 권리금 수수를 금지한다고 하면 목적 달성에 불필요한 과잉의 규제조치로 간주되기 쉬울 것이다.

다만, 이처럼, 아이템 권리금 거래 자체는 게임사가 뭐라 할 것은 아니라고 하여도, 게임 플레이 도중 모니터 상에서 아이템 권리금 거래를 광고하는 등의 행위를 하는 게이머에 대하여는 다른 이유(게임성을 파괴할 위험성이 명백히 현존하고, 다른 게이머들의 게임 몰입을 방해한다)로 약관에 의하여 규제하는 것은, 법리적으로는 가능하다 할 것이다. 현존 아이템 현금거래 금지 약관을 대치할 약관<sup>105)</sup>을 제안하여 보면 아래와 같다.

“게이머 간에 아이템을 양도하면서 발생하는 권리금 기타 여하한 명목의 금원 거래 및 그에 따른 분쟁에 대하여는 게임사는 이에 관여하지 않으며, 그에 따른 책임을 지지 않습니다. 게임 속에서 아이템의 양도에 수반하여 현금(권리금 기타 명목을 불문함)을 주겠다고 광고, 선전하는 등 게임사가 의도한 게임성을 명백히 침해하고 다른 게이머의 게임 몰입을 방해하는 행위는 약관이 정하는 바에 따라 회사가 해당 게이머에게 규정에 따른 제재를 가할 수 있습니다.”

---

"게임은 '일'로 즐기는 게 아닌 '엔터테인먼트'라는 것이다. 국내 온라인게임시장의 폐단이기도 하지만 게임 자체를 일로 보고 현금가치 때문에 게임에 얽매어 있는 것은 정말 앞뒤가 맞지 않는 행위라고 생각한다. WoW는 현금으로 이루어지는 아이템거래 자체가 활성화되지 못하도록 자신이 쓰던 아이템을 다른 사람에게 양도하지 못하도록 하는 '귀속 아이템' 개념으로 구성돼 있으며 이는 그만큼 게임성 자체에 자신이 있다는 뜻이기도 하나, 현금거래를 유도하도록 게임을 만드는 것은 쉬운 일이며 또 단기적으로 이런 것이 성공의 척도가 될 수도 있다. 그러나 게임을 돈으로 보고 즐기는 사람이 늘어나는 이상 온라인게임의 시장성은 없다고 생각한다. 단순히 말로만 현금거래를 막는다는 것이 아닌, 행동으로 게임의 가치를 증명해 보이겠다."

\* 필자: 인간은 환경에 많은 영향을 받지만 이에 지배되지 않고 다시 환경에 도전하거나 이를 바꾸기까지 하여 왔다. 리니지 게임 환경에서 현금거래라는 시장을 이끌어낸 우리 게이머들이 WoW라는 다른 환경에서는 어떤 도전과 개혁을 보여 줄지 흥미롭게 지켜볼 생각이다.

104) 앞서 본 중국 북경시 조양구 인민법원 판시내용 참고, 동 판결은 결과적으로 아이템 유실에 대하여 게임사는 현금거래 시세가 아닌 아이템으로 회복하라고 한 바, 이는 결과면에 있어서는 현금거래시세는 아이템이나 아이템 사용권의 가액이 아니라 양도과정에서 파생된 권리금이기때 회사는 책임지지 아니한다는 필자의 견해와 상통한다,

105) VW의 경우, 약관과는 별도로 '상호작용 규정(interaction statute)'가 필요하다는 점에 관하여는 후술 각주 126번 참조.

더하여, 게임사가 약관으로 이를 금해온 이유 중의 하나는 개개의 권리금 거래가 관행화되어 거대한 회색시장(현재 아이템 거래에 세금은 부과되지 않는다)으로 기능하고, 회색시장의 전형적 특징인 범죄 연계성이 현실화되었다는 데 있다 할 것이나<sup>106)</sup>, 아이템 권리금의 객체인 게이머의 플레이 등은 금제물이 아니고, 그 거래 또한 불법이 아닌 합법적 거래인 이상, 약관으로 이를 규제하는 것은 법리적으로 그리고 현실적 집행비용의 측면에서도 타당하지 않다. 사채 시장도 회색시장으로 기능하나 그렇다고 하여 개개의 사채 계약이 현행법상 무효인 것은 아닌 것과 같다.

따라서, 현재까지 통용되어온 현금거래 금지 약관은 그 논거가 법리적으로 옳지 않거나 타당성이 약한 반면, 게이머가 이룩한 무형의 가치를 침해하는 측면만이 강하게 노정되는 불공정한 조항이라고 판단한다.

경제학적 관점에서 보더라도 그 자체로는 게임사에게 유리하게 작용하는 측면이 강하다(게임 서비스 이용료 수익과 아이템 권리금 간의 정의 상관관계, 현금거래가 뜨면 게임도 뜬다는 게이머들의 속설은 이에 관한 게이머들의 직관적 통찰이라고도 보인다) 따라서, 게이머들 일각에서는 일면 게임사로서는 아이템 권리금 거래를 과열되게 발생케 하는 자사 게임 시스템에 대한 개선 노력을 하지 않고 이를 유지하면서 게임 수익을 올리면서, 의견상 청소년 보호에 소홀하지 않다는 점을 홍보하려는 차원에서 금지의 실효성과 타당성이 희박한 약관을 내세우고, 문제가 터지면 책임을 게이머와 경찰 등 정부기관에 돌린 측면이 있다는 지적을 해온바 있다.<sup>107)</sup>

이와 궤를 같이 하는 시각은 이번 엔씨소프트가 정보통신위원회 리니지2 청소년 유해매체물 지정과 관련하여 자사 약관 등에서 현금거래를 금지하고 있고 따라서 게임

106) 2000년도 공정위 약관심의의 두 번째 논거이기도 하다.

107) 현금거래 금지약관이 오히려 이를 통한 사이버범죄를 조장할 측면이 있다는 점도 생각해 보아야 할 것이다. 즉 현금거래 와중에 사기, 공갈의 피해를 입은 게이머로 하여금 이 사실을 경찰, 회사에 고소, 제소하면 피해금액을 반환받을 수 있을지 말지는 불확실함에 반해, 자신도 현금거래를 했다는 이유로 계정 압류 를 당하게 되는 더 큰 불이익을 입게 되기에 고소, 제소 자체를 꺼리게 할 수 있다는 점이다. 이러한 현금 거래자가 처한 이런 불리한 입장을 범죄자들이 악용하는 측면도 보이고 있다. 현금 거래 금지약관이 사이버범죄를 줄이는 쪽으로 기능하려면 명실상부하게 동 행위를 적발하고 집행되어야 할 것이지만, 계좌 등 개인정보 추적권이 없는 게임사로서는 게임 밖 현금 거래를 단속한다는 것은 불능에 가깝다. 위 약관조항은 결국 공격용?으로서는 무력한 조항이라는 한계를 지닌다. 이런 점에서 현금 거래 약관은 (내실 아이템 거래의 커뮤니티 활성화 등 긍정적 효과는 고스란히 게임사가 흡수하는 반면) 현금 거래의 부정적 기능에 대한 사회적, 도덕적 비난(그에 따른 게임 경제 시스템개선 요구, 게임등급제에 의한 규제)은 이를 오직 게이머의 문제, 경찰의 관할로 돌리고, 게임사와 게임디자이너를 지키는 방어용 조항에 더 충실하게 작용하여 온 측면이 많았다는 점입니다. 권리금설이 게임사에 과도하게 지워졌던 사행성의 굴레를 벗겨주는 만큼, 게임사도 현금거래 금지약관 방패 뒤에 의존한 채, 게임 디자인 측면에서의 개선 노력에 소홀했던 부분에 대해 향후 적극적인 자세를 취하여 주기를 희망하여 본다.

자체에는 아무런 잘못이 없다고 항변<sup>108)</sup>한 것을 다시금 아래에 같은 이유로 배척한 서울행정법원의 판결에서도 찾아 볼 수 있다.

‘이 사건 게임은 앞서 본 바와 같이 시간제 유료로 운영되는 온라인게임으로서 사용자들이 얼마나 많은 시간을 게임에 투자하는가가 게임운영사인 원고의 수입에 직결된다. 그리하여 원고는 이 사건 게임 내에 사용자들이 많은 시간을 투자하게 만드는 여러 가지 장치를 만들었다. 그 중 가장 대표적인 것이 아이템에 고도로 의존하게 하는 시스템이다(게임 운영에 반드시 필요하지 않은 PK가 설정되어 있는 것도 PK라는 기능이 존재함으로써 게임이용자들이 PK를 당하지 않기 위하여 아이템에 집착하게 하는 결과가 초래될 수 있다). 그런데 위와 같은 시스템과 결합하여 문제를 일으킬 수 있는 것이 아이템에 대한 사적 거래가 가능하다는 점이다. 즉 게임의 운영을 위해서는 좋은 아이템의 획득이 필수적인 상황에서 사용자들이 쉽게 아이템을 획득할 수 있는 방법인 아이템 현금거래의 유혹을 뿌리칠 수가 없게 될 수 있다. 따라서 이 사건 게임의 플레이를 통하여 얻게 된 결과물인 아이템은 상당한 정도의 환금성을 가지게 되고 많은 이용자들이 이러한 환금성을 노리고 게임을 하기 때문에 상당한 사행성을 띠게 된다. 그리하여 게임 외에서 지불되는 대가가 높게 형성되면 될수록 실제 사회에서는 그러한 이익을 얻기 위하여 보다 많은 게임이용자들이 장시간을 투자하여 게임에 몰입하게 되는 것이다.’

위 판결에서 주목할 점은 아이템 권리금 거래가 동시에 게임사의 이익에 부합한다는 점을 피력한 것이다. 이러한 판시의 바탕에는 필자의 권리금 이론과 같은 맥락이 깔려 있지 않은가 추정해 본다.

다만, 위 법원 판결은 리니지2의 이른바 아이템 현금거래가 사행성을 띠고 있다고 판시하였으나, 필자의 위와 같은 분석에 의하면 이는 엄밀히 사행성<sup>109)</sup> 보다는 중독성의

108) 엔씨소프트측의 주장 내용은 다음과 같다.

“게임 내에서의 게임이용자 상호간에 ‘아텐’이나 ‘아이템’의 교환이 가능하도록 한 것은 게임의 활력을 주기 위해서 만들어진 것으로 자연발생적인 것이고, 다만 아이템이 게임 외에서 유료로 거래되는 것에 대하여는 원고가 이를 막고 있지만 일정한 한계가 있는바, 이와 같은 거래가 게임 외에서 이루어지고 있다는 사정을 들어 이 사건 게임물에 사행성이 있다는 것 역시 과장된 것이다.”

109) 부산지방법원 2003. 12. 3.선고 2003노3344판결, 사행행위등규제및처벌특례법 제30조 제1항 제4호에서 규정하고 있는 ‘사행심을 유발할 우려가 있는 유키기구’(같은 항 제2호에서 규정하고 있는 ‘사행기구’도 이와 동일함)라 함은 유키기구를 이용한 게임의 결과가 사용자의 능력과는 무관하게 우연성에 의하여 좌우되고, 이에 따라 사회통념상 상당하다고 인정되

측면에 가까운 것이라 하겠다. 점포 임대차 관계에서 권리금 수수료가 사행적이라고 부르지 않는 것과 마찬가지로, 온라인 고스톱, 포커게임의 경우에서와는 달리 MMORPG에서의 아이템 획득은 운(luck)에 의하여 결정되어지는 것이 아니라 게이머의 플레이(play)의 양과 질에 따라 정당하게 부여되는 산물이기 때문이다. 또한, 동 판결문 이유는 끝에서 ‘게임 외에서 지불되는 대가가 높게 형성되면 될수록 실제 사회에서는 그러한 이익을 얻기 위하여’ 몰입한다고 판시하였으나, 권리금 수익만을 노리고 점포를 경영하는 경우보다는 점포 경영에서 재미를 보고, 권리금 수익은 부차적인 투자 회수의 방편으로 삼듯이, ‘게임 내에서 이익을 얻기 위하여 게임 외에 지불 대가를 높이 치루려 하는 경우가 더 보편적이며, 동 판시 내용과 같은 경우는 작업장 등과 같은 일부에 해당한다고 판단된다.

요는 현금 거래 금지약관은 오히려 그 존재로 인하여 MMORPG만의 고유의 특성(게임사의 가시적 콘텐츠를 바탕으로 게이머가 그에 가담하여 게임플레이라는 비가시적 콘텐츠를 생성, 융화시킴으로서 협업적으로 게임 속 가상사회를 이루어 가는 것) 가운데 게이머의 기여분을 정당히 평가하지 않기에, 현금 거래로 파생되는 부정적 측면을 잡는다는 명분하에 실질적으로 긍정적 측면마저 함몰시키고 있고, 현금 거래로 인한 부정적 측면에 대한 비난으로부터 게임사 및 게임 디자인을 방어하기 위한 소극적 기능을 수행하여 왔다고 보인다. 현금 거래 이슈에 대한 해법의 출발은 따라서 명만 존재하고 실이 없으며, 오히려 그로인해 문제의 본질을 왜곡시키고 사태 해결을 지연시키는 동 약관의 실체에 대하여 정확히 파악하는 데서 시작하여야 한다고 본다.

역설적으로 들릴지 모르나 현금 거래 금지 약관이 없다고 가정하여 본다면, 현금 거래의 정상적 부분은 안정성을 띠게 되고, 이에 기생하여 사기, 공갈 등의 범죄를 저지른 자에 대한 고소, 처벌은 보다 용이하게 되어, 사이버범죄에 대한 대응이 강화될 것이며, 게임사 입장에서 현금거래 시장이 과열되는 등으로 게임성이 훼손되고, 사회적 문제를 일으켜 등급 심의 등에 불리한 위치에 놓이게 될 것이라 판단할 경우, 종전처럼 우리는 “이를 금지하는 약관을 두고 있다”는 말에 의하여서가 아니라 게임 시스템의 운영을 변혁시키는 실질적인 행동을 취하게끔 하는 동기부여를 갖게 하고, 그 과정에

---

는 정도의 허용범위를 넘어 재산상의 이익을 취득하거나 손실을 주는 것으로서 오락성보다는 주로 또는 오직 재산상의 이익 취득만을 목적으로 하는 유기기구를 말한다고 할 것이며, 어떠한 유기기구가 이에 해당하는지 여부는 유기기구의 운영 형태, 사용방법, 사용결과 가능한 재산상 이익 취득이나 손실의 규모, 매출액, 취득한 게임점수 또는 지급되는 경품의 환전 여부 및 환전가능성, 관련규정 등을 종합적으로 고려하여 판단하여야 할 것이다.



서 당해 게임 속 가상사회의 적절한 규범형성을 놓고 구성원인 게이머들과 논의하게 되는 선순환의 고리가 발흥되리라 예측해 본다.

## - 아이템 권리금 시장의 규제 필요성

다만, 분명히 짚고 넘어가야할 점은, 아이템 현금(권리금) 거래 금지약관이 무효이고, 따라서 미시적 차원에 있어 개개의 현금거래의 효력이 유효하다고 하여 거시적 차원의 아이템 권리금 시장 자체에 대한 규제 필요성이 없어진다는 것은 아니다, 양자는 직접적 상관관계가 있는 것은 아니기 때문이다.<sup>110)</sup>

먼저, 회색시장으로서 조세의 사각지대로 남는 아이템 현금거래 시장이 지닌 문제가 있다.

이는 정부적 차원에서 다른 회색시장의 전반적 처리와 병행하여 다뤄질 사안이라고 보인다.<sup>111)</sup><sup>112)</sup> 필자처럼 현금거래의 대상을 실질적으로는 게이머가 투하한 플레이에 귀착시킨다면 종래 게임 플레이가 ‘일’과 ‘놀이’ 중 후자의 것으로 인식되어 온 것과의 같

110) 이는 “디지털 정보의 재산가치 확보 및 거래대상의 보호 여부는 시장에 일체를 맡기고, 이에 따르는 문제는 시장의 거래질서에 의하여 해결한다”는 상기 배대한 논문 결론부 첫 번째 해결방안 내용과 같은 맥락이다.

111) 관련하여 올 3. 12. 엔씨소프트는 문화관광부에 게임의 아이템이 게임 밖에서 유상으로 대여/양도/처분되는 것을 규제할 수 있는 음반 비디오물 및 게임물에 관한 법률 개정안을 제안했다. 또한, 지난 3월23일에는 정보통신부 정보통신윤리위원회에 아이템 유상 중개행위를 제한할 수 있는 규제안을 마련해줄 것을 아래와 같이 건의했다. 필자는 아이템 권리금 시장에 대해 정부가 적절한 대응을 하여야 한다는 취지에 공감하나, 앞서 권리금에 대한 일반 논의에서 보았듯 주어진 환경하에서 시장의 압력에 의하여 최적의 자원배분을 위해 발생한 권리금을 법률에 의하여 일반적으로 금지하여야 하는 가, 금지할 수 있는가 양쪽 모두에 회의적이다. 요는 적절한 규제의 폭과 방법을 찾는 것이 되어야 할 것이고, 여기에는 게임사의 시스템 설계라는 표현의 자유에도 예외일 수 없다. 더욱이 MMORPG는 종래 시나리오적 성격이 강한 패키지 RPG와는 달리 게이머의 자유도를 증시하는 등 어문저작물의 성격 보다 기능적 저작물(놀이공원과 같은 건축물)성이 강하여 그에 해당하는 만큼 권리 보호의 폭이 어문 저작자의 경우보다는 좁을 수 있다고 판단된다

엔씨소프트는 문화관광부에 제출한 음반 비디오물 및 게임물에 관한 법률 개정안에서 ‘업으로 게임물의 아이템/계정이나 게임 속의 게임 속 화폐/마일리지 등이 게임 밖에서 상품/유가증권 등과 교환하거나 유상으로 대여/양도/처분하는 것을 규제하여 게임의 사행성을 방지하며 이로 인한 범죄행위의 유발을 막고 게임물의 저작권자 및 기타 정당한 권리자의 권리가 침해되는 것을 방지하기 위한 것’이 제안 이유라고 밝혔다.

정보통신윤리위원회에 제출한 의견서에서도 엔씨소프트는 ‘현행법상으로는 아이템 유상 중개 행위자를 처벌하거나 규제하기가 어렵다. 그러나 아이템 유상거래 중개 행위의 금지로 인해 제한되는 중개행위자의 권리는 제한의 필요성이 우월하므로 합헌적이다’ 라고 밝히고 ‘아이템 중개행위로 인하여 게임 아이템 등 온라인게임의 구성요소에 대한 환전성이 확보되면서 온라인게임문화가 변질되고 있으며 게임산업 전반을 위협하는 수준에 이르렀다. 우리나라 게임산업을 위해 규제안 마련이 시급하다’ 밝혔다.

112) 청소년보호위원회 차정섭 사무국장은 “인터넷을 통한 아이템거래는 일정한 기준설정, 연령확인, 청소년유해표시, 피해보상에 대한 약관 등이 전혀 갖추어지지 않는 상태에서 이뤄지기 때문에 사기 등으로 피해를 입을 위험이 크다”고 경고했다. 전자신문 2003. 6. 3.자 ‘게임 아이템 거래 '부르는게 값' 기사 중에서

등이 예상되지만, 현실적으로 MMORPG의 플레이는 이를 ‘일’로 평가하여 가치를 부여하는 시장이 창발하여 발전되어 왔다면 이는 플레이어의 ‘노동’에 보다 가까운 것(스포츠 선수나 연주가의 플레이의 그것)으로서 게임사가 아닌 당해 게이머의 무형 재산(즉, 권리금의 객체)이라 볼 수 있을 것이며, 권리금의 형식으로 이를 환수한 게이머에 대하여 납세의 의무를 부과하는 문제도 거론할 단계에 와있는 듯 하다.<sup>113)114)</sup>

다음으로, 청소년 보호와 관련된 아이템 현금거래 시장의 문제가 있다.

아이템 권리금 발생에는 게임사의 시스템 설정(레어 아이템 양도 허용, 거래비용 증대 등등)이 크게 작용되고 있음을 앞서 보아왔는바, 이는 다른 각도에서 볼 때 게이머의 게임에의 몰입 나아가 중독<sup>115)</sup>을 일으키는 기제이기도 하며, 특히 청소년 게이머들에게는 그들의 시간이 인생에게 지닌 가치가 크다 할 것이고, 보다 다양한 경험과 지식을 습득할 시간에 어느 하나의 온라인게임(그 게임이 아무리 훌륭하다 하여도 편식은 해로운 것이라고 본다. 다른 게임 혹은 책, 영화, 연극과 같은 다른 매체에 할당할 시간은 남겨 주어야 할 것이다)에 그 시간의 상당 부분을 할애하는 것은 청소년의 건강한 발육에도 바람직하지 않고, 돈거래와 관련된 범죄 유혹에도 쉽게 청소년을 노출시키는 위험이 있다고 하겠다.<sup>116)</sup>

아이템 권리금 시장의 규제와 관련하여 종래 청소년 중심의 사이버 중독, 사이버 범죄의 외적 부작용만이 주로 강조되어 왔으나<sup>117)</sup>, 민법상 미성년자의 계약은 용돈 범위를

113) 관련 기사로는 게임신문 2004, 11. 10. “국세청 아이템 현금거래 실태 은밀히 내사” 참조

114) 국내 형사 판례상 사기, 공갈, 강도죄의 재산상 이익으로 인정되어 온 점은 앞서 전술한 바와 같다. 여기서의 재산상 이익의 실질이 “아이템”이 아니라 “게이머가 기 투자한 플레이 가치”에 대한 평가, 즉 권리금이라는 것이 필자의 시각이다.

115) 실제 몰입과 중독의 경계는 도박죄에 있어 통상의 오락과 사행성의 경계를 가리는 것과 마찬가지로 쉽지 않은 문제이다. MMORPG에서 몰입과 중독은 시스템적으로 연중 무휴 24시간 서비스 되어 지고, 시간 투자는 곧 레벨 업과 동일시된다는 데도 기인한다. 게임 속 캐릭터의 블로장생과 획일적 레벨세우기에 대한 비판적으로 고찰한 줄고, ‘리니지 사회에 나이를 넣자’

[http://lovol.net/\\_b8\\_ae\\_b4\\_cf\\_c1\\_f6\\_bb\\_e7\\_c8\\_b8\\_bf\\_a1\\_b3\\_aa\\_c0\\_cc\\_b8\\_a6\\_b3\\_d6\\_c0\\_da](http://lovol.net/_b8_ae_b4_cf_c1_f6_bb_e7_c8_b8_bf_a1_b3_aa_c0_cc_b8_a6_b3_d6_c0_da)

116) WoW에서는 게임플레이 내에 피로도 시스템을 도입하여 게이머가 중독에 가까운 플레이 타임을 자사 게임에만 할애 할 경우 그가 조종하는 캐릭터의 사냥시 얻게되는 경험치 효율을 떨어뜨려 캐릭터를 게임내 여관에 묶게 하고 자신은 자연스럽게 게임에서 일정시간 로그 아웃하여 다른 일상 생활을 하도록 권장하고 있다.

117) 앞의 국감 질의 자료(문화관광부, 게임산업개발원에 대한 질의문)에 의하면,

현재 문화관광부가 파악하고 있는 아이템 거래업체의 수는 약 130~180개이며, 거래규모는 2004년 현재 5,800억에서 8,000억으로 추정하고 있습니다. 그러나 음성거래로 추산되는 것을 포함하면 총 거래규모가 1조원에 이르는 것으로 알려져

넘으면 언제든 법정대리인, 본인에 의하여 취소 가능하므로 아이템 권리금 시장에서의 청소년 접근은 아이템 권리금 시장 내적 측면에 있어서도 법리적으로도 불안정성을 높여 바람직스럽지 못한 점이 있음도 지적하여 둔다.

끝으로 게임성에 대하여 아이템 권리금 거래가 미치는 영향력에 관한 부분이다.

일견 아이템 권리금 거래는 게임 내에 콘텐츠가 부족한 상황을 극복하고 플레이 시간을 인위적으로 늘리기 위해 게임사가 설정하였다고도 비판받는 과잉의 ‘노가다’ 환경에 대한 반작용으로 이를 게이머 전체의 입장에서 볼 때 감당할 수 있는 최적의 환경으로 바꾸어(아이템의 재분배를 통하여) 놓는 기제로 출발한 측면이 있고, 결과적으로 아이템 현금거래는 게임사가 만들어 놓은 콘텐츠의 성격을 게이머들의 자율적 기제를 통하여 변화시키고 변수를 다각화하는 기능(게이머 집단이 총체적으로 게임사의 기획자로부터 일정 부분 게임 내 경제에 대한 기획권을 위임받은 형태에 가까움)을 수행하게 된다.

필자는 이러한 아이템 권리금 거래의 특성이 ‘게임성’에 대하여 양면성을 띠다고 보는데, 먼저, 부정적 측면은, 현금 거래가 게임 내 ‘노가다’ 환경에 공생함으로써, 그러한 환경에 대해 오히려 면죄부 내지 면책을 주어 자칫 게임사로 하여금 게임 콘텐츠 강화 노력에 도덕적 해이를 조장할 수 있다는 점이다. 즉 게임사로 하여금 게임 시나리오, 게임 퀘스트, 파티 시스템, 게임이 지향하는 바와 같이 정신적, 문화적 가치부여가 요구되고 따라서 게임 내 투입에 비용이 많이 드는 요소에 소홀하고, 대신 더 강한 몹, 더 힘든 사냥터, 솔로잉 캐릭터를 위한 더 강력하고 귀한 아이템의 투입과 같은 상대적으로 기술적이고, 비용이 덜 드는 방식의 업데이트에 치중하게끔 유혹하고, 이는 장래적으로 온라인게임 콘텐츠의 질적 발전에 장애가 될 수 있다는 점<sup>118)</sup>이다.

있다.

아이템 거래 전문업자들은 중국의 선양(瀋陽), 연변(延邊) 등지에 작업장을 차려 놓고 조직적으로 유명 온라인게임의 아이템을 수집해 한국에 편법으로 내다팔고 있고, 이미 선양 등에는 100~200명 규모의 대형 작업장을 비롯해 100여 곳의 작업장이 개설된 것으로 알려져 있으며, 여기에는 조직폭력배가 개입돼 있는 것으로 알려져 있다.

작업장이라 불리는 이곳에서 일하는 인력은 놀랍게도 국내에서 방학을 맞은 고등학생과 대학생들도 있는 것으로 파악된다. 이들은 하루 12시간 이상 컴퓨터에 매달리며 월 80만원 정도의 보수를 받고 있다고 한다.

118) James Lawler, 상기 논문 “우리 앞에는 근본적이고 도덕적인 선택의 문제가 놓여 있다. 현실에 대한 두 개의 모순적 개념, 혹은 두 개의 매트릭스와 실제 세계 사이의 선택이 그것이다. 하나의 매트릭스는 개별적이고 독립적이며 경쟁하는 자아들의 세계이고, 또 하나의 매트릭스는(스미스가 말한 최초의 매트릭스) 인간성을 공유하는 세계이다. 전자의 ‘분리’의 매

다음으로, 긍정적 측면은 아이템 권리금 거래가 게임내 커뮤니티성을 발흥시키는 유인이 되고, 게임 내 경제활동의 자율권을 게이머 집단이 일정부분 행사하고 확보케 하는 기제로 작용한다는 데 있다.<sup>119)</sup> ‘게임’이란 것을 어떻게 정의할 것인가 하는 문제는 게임학의 영역이기는 하지만, 온라인게임의 특징을 종래 스탠드 얼론 게임과 같이 게임 제작자가 처음부터 엔딩까지 일정한 시나리오와 정해진 룰을 (상호적이긴 하나 상대적으로) 수동적으로 플레이하는 것이 아니라 일종의 가상사회로서 비단 게임사가 설정해 놓은 콘텐츠에 대해서뿐만 아니라 게이머간에 대하여까지 상호작용을 하고 그것에서 플레이의 가치를 발견하는 것이라고 할 때에는 아이템 현금거래는 그와 같은 시각에서

트릭스는 시공간상에서 서로 분리되어 있는 물리적인 육체들의 외양에 연결되어 있으며 결정론적 인과성의 법칙에 따라 서로 충돌한다. 후자는 도덕성(‘통일성’의 매트릭스라 할 수 있다. 이 중 어느 하나를 현실이라 믿는다면 다른 하나는 환상이 되게 된다. 이제 우리는 어째서 잠자는 인간이 20세기 말의 경쟁이 치열한 세계를 고집스레 요구하는 것인지를 이해할 수 있다. 인공지능 통제자들이 모든 요구 사항들이 충족되고 모든 고통이 완화된 목가적인 세계를 제공하였을 때, 사람들은 그러한 행복이 틀림없이 환상이라는 것을 알아챘다. 그 것은 환상임에 틀림없다. 왜냐하면 ‘분리(자아, 육체성, 죽음)’에 대한 믿음은 꿈에서조차 기본 토대로서 지속되기 때문이다. 그런 분리에 대한 믿음은 불가피하게 꿈꾸는 사람들조차 인식하는 경쟁, 투쟁 그리고 승자와 패자 사이의 구별을 낳는다. 절망에 빠지지 않으려면, 개인들은 충분히 발전된 세계인 매트릭스를 통해 도덕적인 이상을 구현할 수 있다는 믿음을 가져야 한다. 칸트는 이러한 믿음을 ‘자유, 신, 불멸성’이라는 세 가지 측면으로 구분하고, 그것을 ‘도덕성을 실현하기 위한 요청들’이라고 명명하였다. 이런 믿음을 가진 자아는 개별적이고 고립된 자아가 아닌 전체와 통일되어 있는 고등의 자아이다. 네오가 배워야 할 것은 그가 다른 모든 사람들과 구별되는 특별한 존재인 ‘그(The one)’라는 사실이 아니라 그가 그 모든 존재들과 ‘하나(the One)’이라는 사실이다.

119) 게임 속 시위도 일종의 게이머들의 표현의 자유(여기서는 종래 개발자 측면에서 본 게임 속 자유도와는 그 의미가 사뭇 다름), 권리 주장이라는 점에서 많은 의미를 내포하고 있다고 본다. 아래는 리니지 테스트서버 시위 장면



유의미한 내용을 담고 있다고도 할 수 있다.

게임사가 완성품을 만든 뒤 게이머를 길들여 이에서 재미를 찾으라고 할 수도 있겠으나, 게임사가 여백을 넣은 고의적 미완성품을 던지고, 게이머로 하여금 이를 길들이는 데서 스스로 재미를 만들라고도 할 수 있다고 본다.<sup>120)</sup> 어느 것이 더 재미있는지, 대규모의 게이머가 영속적으로 참여하는 온라인게임 혹은 가상사회에 있어서 재미 혹은 삶의 의미<sup>121)</sup>를 어떻게 볼 것인지는 향후 우리의 지속적인 관찰 대상이 아닐 수 없다. 필자 개인으로서는, 현재의 시장의 실패 현상을 시뮬레이트하고 있는 게임 경제 시스템에 대하여 그 시장의 효율성을 높이고, 시장 실패 부분을 제어할 게임 내 사회, 정치적 시스템<sup>122)</sup>을 갖추어 놓는다면<sup>123)</sup><sup>124)</sup> 아이템 현금거래를 시스템적으로 원천 봉쇄하

120) 인문학적 관점에서 게임을 연구하여 온 미국학계에서는 일찍이 컴퓨터 게임의 본질을 놓고 이야기 중심이냐(내러톨로지; naratology) 놀이규칙 중심이냐(루돌로지; ludology)의 논쟁이 있어왔다. 게임의 중심적인 역할과 기능들을 보는 시각에 따라 갈리워진 학파라고 하겠다. 루돌로지는 게임의 중심을 '규칙'이라고 본다. 이들은 게임이 제공하는 정교한 규칙의 기반 위에 내러티브, 즉 스토리 텔링이 가미되는 것이 게임이라고 본다. 반대로 내러톨로지스트들은 게임을 내러티브 미디어라고 본다. 물론 이전의 연극이나 영화, 소설과 같은 매체에 비한다면 전혀 다른 속성인 '인터랙티브' 즉 상호작용성을 가지기는 하지만, 그것은 내러티브의 틀 내에서 이해될 수 있다고 보는 것이다. 두 학파는 각기 미국의 카네기 멜론 대학, 또는 MIT 미디어랩 등에 근거지를 두고 다양한 이론 틀을 전개시켜나가며 서로의 의견을 교환하고 연구를 진행해나가고 있다. MMORPG를 엔터테인먼트가 아닌 VW의 맹아로 바라보는 측은 루돌로지파에 더 호감을 표한다고 보인다.

121) “칸트에게 있어, 당신이 좋은 삶을 영위했는지 혹은 그렇지 않았는지를 결정하는 것은 ‘당신이 어떤 경험을 했는가’가 아니라 당신이 어떤 선택을 했는가”이다“, Theodore schich, Jr "네오는 자유로운가: 자유의지와 운명론의 불가사의한 통합”

122) 종래 우리나라 온라인게임에서는 이 부분을 게이머가 아닌 게임사측의 GM 등이 행사하여 왔다. 즉 게임내 경제영역에 대하여는 게이머에게 일정부분 위임을 하였으나, 그에 파생되는 문제의 해결은 전적으로 게임사가 행사하여 왔다. GM등에 의한 게임내 시장경제 게임은 최소화해 그쳤다는 점에서는 게임 속 경제는 야경국가시대의 자유주의 정부에 가깝다고도 할 수 있을 것이다. 이를 지적한 코멘트로는 Robert Shapiro, “Fantasy Economics, Why economists are obsessed with online role-playing games”(2004. 2. 4.) <http://slate.msn.com/id/2078053/>

123) 최근 온라인게임 ‘군주’에서는 포도청 시스템 등에서 게이머에게 일종의 징벌권을 제한적으로 허용하고 있다. 국내의 대표적 온라인게임의 하나인 ‘라그나로크’의 개발자, 김학규씨의 차기 작인 ‘그라나도 에스파다’에서는 게임 내 정치, 권력 시스템을 강조한다고 알려져 있어 자못 그 구현이 어떤 방식으로 이루어 지고, 이에 대해 게이머가 어떻게 반응할지 기대된다.

WoW의 평판 시스템(전쟁 등 PVP 상황에서 자신보다 저렙 게이머나 비전투 NPC를 공격시에는 불명예 수치가 올라가고, 일정 수치 이상되면 경험치 하락케 함)도 일정 부분 이러한 기능을 수행하는 사회적 시스템이라고 여겨진다.

이러한 문제제기를 한 필자의 종전 글로는 리니지사회에 나이를 넣자(2002) [http://lovol.net/\\_b8\\_ae\\_b4\\_cf\\_c1\\_f6\\_bb\\_e7\\_c8\\_b8\\_bf\\_a1\\_b3\\_aa\\_c0\\_cc\\_b8\\_a6\\_b3\\_d6\\_c0\\_da](http://lovol.net/_b8_ae_b4_cf_c1_f6_bb_e7_c8_b8_bf_a1_b3_aa_c0_cc_b8_a6_b3_d6_c0_da)

와 ‘온라인게임속 정의의 저울시스템’(2003) [http://lovol.net/\\_bf\\_c2\\_b6\\_f3\\_c0\\_ce\\_b0\\_d4\\_c0\\_d3\\_bc\\_d3\\_c1\\_a4\\_c0\\_c7\\_c0\\_c7\\_c0\\_fa\\_bf\\_ef\\_bd\\_c3\\_bd\\_ba\\_c5\\_db](http://lovol.net/_bf_c2_b6_f3_c0_ce_b0_d4_c0_d3_bc_d3_c1_a4_c0_c7_c0_c7_c0_fa_bf_ef_bd_c3_bd_ba_c5_db)

참고.

SecondLife의 경우는 게임 속 유저가 창작해낸 아이템을 비롯 전반적 VW 경제체제와 관련하여, 오프라인에서의 저작권제도를 도입할 것인지, 아니면 Creative Commons 내지 GPL과 같은 저작물공유의 시스템을 도입할 것인지 목하 고민중에 있는 것으로 보인다.

124) 리니지2 게임의 경우 PK행위자에 대한 제재 시스템에 대하여는 상기 서울행정법원 판례에서는 “이 사건 게임물은 이러한 PK를 제어한다는 명목 하에 카오틱 캐릭터 시스템을 구비하였으나 이러한 장치는 오히려 PK를 부추키는 결과를 낳게 되

는 환경보다 더 풍부하고 다채로운 재미와 경험을 지속적으로 게이머가 게임사와 협력적으로 창출해내는 환경이 조성될 여지가 많지 않을까 한다.<sup>125)</sup> 관련하여 미국의 대표

었고 그에 따라 아이템드롭을 야기시키는 ‘카오 제조행위’가 성행하게 되었다.”고 판시하여 게임내 공정성을 담보하는 기제로서는 한계가 있음을 지적하고 있다. 아래 스크린 샷은 울티마 온라인의 게임 속 감방이다.



125) ‘빈곤 독점 불평등과 공공선에의 무관심, 사회적 연대와 유대의 파괴’ 등 시장 자유주의의 한계를 극복하기 위한 ‘기회의 평등과 사회안전망의 확보 등 약자에 대한 정책적 배려’는 비단 게임 밖 세상에게만 해당되는 이야기는 아닐 것이다. 이런 점에서 앞서 Robert Shapiro가 MMORPG를 시장 자유주의의 이상향이 실제 가능성을 시뮬레이트 하여 준다고 한 것은 부적절하다. 실제로 현금거래가 활성화된 게임 내에서는 사냥터에서의 배려, 양보의 미덕이 사라지고, 오히려 독식(특히 중국 작업장 출신 게이머들의 경우)의 문제가 불거진다는 게이머들의 불평이 있다.

관련하여, Matin A. Danajay & david Reider, “매트릭스, 마르크스, 그리고 건전지의 생애”, “사이퍼는 자신이 먹고 있는 스테이크가 무의미하다는 것을 잘 알고 있다. 그는 그 것이 진짜로 존재하는 것이 아니라는 것을 알고 있다. 마르크스즘 용어로 말하자면 사이퍼가 먹고 있는 스테이크는 **상품**이다. 그리고 사이퍼가 갈망하는 행복은 **상품물신주의**이다. 마르크스는 자본론 1권의 ‘상품물신주의’라는 장에서 다음과 같이 기술하였다. -상품은..... 불가해한 것이다. 왜냐하면 상품 안에서는 인간의 노동이 갖고 있는 사회적 성격이 그 노동의 산물 위에 각인된 객관적인 성격으로 보이기 때문이다. 그리고 생산자들과 그들 노동의 총계 사이의 관계가, 그들 사이에 존재하는 사회적 관계로서가 아니라 그들이 생산할 노동의 산물들 사이에 존재하는 사회적인 관계로 제시되기 때문이다. - 다시 네오와 그가 몸담은 지하조직을 움직이게 한 문제로 돌아가서 생각해 보자. 마르크스는 아마도 모피어스의 설명을 확장했을 것이다. 매트릭스는 분명 꿈의 세계이고 그것의 목적은 우리를 통제하는 것이다. 게다가 매트릭스는 매일 매 시간 그것을 생산하는 인간 ‘노동력’의 총계인 것이다. 그러나 ‘알 수 없는’ 이유로 이러한 현실은 ‘물신화’되거나 사이퍼의 표현대로 더 없이 행복하게 망각된다. 다시 말해, 전 세계적인 노동 인구가 하나의 계급으로 공유하는 사회적 관계는 우리에게 좀더 직접적으로 관련된 상품들이 연출하는 ‘꿈

적 MMORPG인 Utlima Online와 신개념 MMORPG인 Starwars Galaxies 개발자인 Raph Koster가 개발자임에도 아바타로 대표되는 온라인게임 플레이어의 권리에 관하여 그의 홈페이지에 올린 “A Declaration of the Rights of Avatars”<sup>126)</sup>라는 선언은 그런 점에서 선도적이라 하겠다.<sup>127)</sup>

온라인게임사 및 등급심의기구는 이상 논한 점들에 착안하여 온라인게임에서의 재미란 요소에 관한 고찰을 토대로, 약관의 규범내용과 게임 속 정치, 경제 시스템 설계<sup>128)</sup>의 조율, 온라인게임 대한 자율적, 타율적 규제의 역할 분담 등에 관한 지혜를 모으고, 정부는 이와 연계하여 아이템 권리금 시장에 대한 정확한 실태 파악과 경제,문화적 이해를 선행 조건으로 하여 현실화된 부작용에 대한 적절한 대책을 수립하여 나아가야 할 것이라는 말과 함께 VR의 철학자 하임(Michael Heim)과 사이버법학의 구루 벤클러(Yochai Benkler)의 말을 옮기면서 글을 맺는다.

---

의 세계'로 인해 흐려진다. 노동자들은 단결할 수 없다. 상품이 제공하는 달콤한 맛과 소리와 시각적 즐거움이 그들이 공유하고 있는 노동자 계급으로서의 전 지구적 경험을 가로막기 때문이다.” 참고.

126) <http://www.legendmud.org/raph/gaming/playerrights.html> (2000. 1. 16) 부록2 참고

127) 관련하여, 예일 로스쿨의 Jack Balkin "Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds" (2004)는 VW 관련 3가지 표현의 자유간의 문제를 헌법적 차원에서 논하고 있다. 첫째는 VW 속 플레이어의 표현의 자유, 둘째는 VW 프로그래밍 제작자의 표현의 자유, 셋째는 VW 세계 자체가 외부세계로부터 보호받아야 한다는 의미에서의 자유이다. 그는 약관과 별개로 이런 표현의 자유간의 조절과 최대보장을 위하여서는 서비스이용 약관과는 별개의 개념인, “interration” statutes(상호작용 규정)를 마련할 것을 제안한다. 그 의미는 “These statutes would create a set of templates that allow platform owners to choose what kind of virtual world they wish to create and what corresponding duties they owe to the players. Players, in turn, could choose which virtual worlds they wish to occupy knowing in advance what their free speech rights in those worlds will be. In return for choosing to interrate, governments would shield game owners from liability for communications torts committed by the players.”이다.

128) 참고적으로 Randy Farmer는 (Community Strategic Analyst, Yahoo!, Inc. and creator, Habitat), KidTrade: A Design for an eBay-resistant Virtual Economy (2004. 10.)라는 글에서 청소년 MMORPG게이머를 위한 아이템 파생거래를 방지하는 게임 시스템을 제안하고 이를 실험 중에 있다고 한다. 요약하면 다음과 같다.

- 게임이 현거래에 친화적이나, 저항적이나는 디자인 선택의 문제라는데서 출발
- 현거래의 구조적 출발점은 게임내 증여(Gifting) 시스템이라고 봄
- 게임내 경제를 화폐교환구조가 아닌 물물교환 구조로 설정(No currency)
- 아이템을 collectibles(여기엔 tradable, non-tradable 두 가지가 있음),consumables, customizers의 3개 카테고리로 구분하여 설정
- Input: Tradable colletbles와 consumables는 무한? 공급(희소성 원칙 배제)
- Output: Decay (Wear, Tear & Repair) 개념 도입
- 게임내 거래는 직거래가 아니라 주식시장 내지 경매시장의 거래시스템과 유사하게 운영
- 증여(Gifting)는 시스템적으로 차단, 대신 Sharing(한시적 무상대여)을 허용하여 전통적인 게이머간 친밀성, 호혜성에 기반한 증여개념은 제한적으로 순차시켜 허용

가상세계는 지나치게 실제세계와 같아서는 안 된다. 만약 실제세계와 다르지 않다면 그것은 상상력에 제동을 걸 수도 있기 때문이다. 하지만 가상의 세계는 오직 우리가 그것을 닮아 내려진 실제의 세계와 대비시킬 수 있는 경우에 한하여 가상적일 수 있다. 그래야만 가상세계가 상상적 실제의 미묘함을 간직하고, 중독적인 것이지 않으면서 즐거운 다양성을 유지할 수 있을 것이다. -Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*(1993)

술가락은 없다(There is no spoon)<sup>129)</sup>. 풍부하게 렌더링된 커뮤니케이션 플랫폼에 의하여 조정되는 사회적 관계(social relations)가 있을 뿐이다. “누가 이 스푼을 소유하는가”라는 질문은 그러한 플랫폼을 사용하는 사회적 관계가 어떤 모습을 띠기를 우리가 원하는 가라는 질문으로 선행되어야 할 것이다. 그 질문은 그 플랫폼에서 우리가 실현가능하다고 믿는 사회적 관계의 폭과 그런 사회적 관계의 운영 방식에 관한 규범적 믿음을 정의내릴 것을 요구한다. 남은 것은 상세한 제도적 구조를 만들어 그러한 사회적 관계들이 플레이 되도록 하는 율법화하는 일이다. -Yochai Benkler, 'There is no spoon' (2004)

파란약과 빨간약은 이제 당신의 손바닥 위에 놓여 있습니다. 감사합니다. 130)

129) 위쇼스키 형제의 영화 ‘매트릭스’의 대사인 ‘There is no spoon’, 예인자의 대기실에서 신불교도로 보이는 ‘그’의 어린 후보는 네오에게 이렇게 말한다.“술가락을 구부리려고 하지 마세요. 그건 불가능해요. 대신..... 오직 진실을 깨닫으려고 노력하세요.” 네오는 묻는다. “무슨 진실?” “술가락은 없다는 진실이요. 그러면 당신을 알 수 있을 거예요. 구부러지는 것은 술가락이 아니라 단지 당신 자신이라는 것을.....”

관련하여, 몇몇 각주에서 기술한 매트릭스 관련 내용에 대하여 관심있으신 분은 슬라보예 지젝 외 지음, “매트릭스로 철학하기”를 읽어보기를 추천한다. 더하여 온라인 게임과 영화 매트릭스와의 상동성에 관한 흥미로운 글로는 판지일보 쇼팽 기자의 ‘사람들을 매트릭스에 가두는 방법 - 가상사회가 사람을 지배한다.’ (2004. 2. 1.)자 기사 참고.

130) 필자가 85년경 플레이한 Richard Garriot의 전설적 RPG인 Ultima4, 동 게임은 특히 Avatar의 덕성(virtue: 용기, 사랑, 정의, 겸손, 명예, 정직, 신앙심, 동정심)라는 요소를 최초로 도입하여 단순한 몬스터 사냥이 아니라 플레이를 통하여(예를 들면 적 몬스터를 다 죽이면 용기 수치는 오르지만 동정심 수치는 내려간다, skull이라는 핵폭탄급 무기 아이템을 게임상 구할 수 있는데, 이는 마치 소설 반지의 제왕 속 절대반지와도 흡사하게, 궁극적으로 파괴시키기 위해 소지하여야 할 아이템이어서, 그 힘의 유혹에 넘어가 한 번이라도 사용하게 되면 캐릭터가 그동안 쌓아온 덕성 수치 또한 함께 날아간다. 등등) 덕성을 배울 수 있는 하나의 훌륭한 인생 길라잡이 역할을 하여 주었다고 회고한다.





## 부록 1. 아이템 권리금설이 제기하는 정책적 의미(요지)

본문에서 아이템 현금거래 금지약관의 불공정성을 말할 때는 일차적으로 게이머의 입장에 선 것으로 비취기 쉬우나 아래와 같은 이유로 제 글 첫 장의 메탈리카 앨범 표제와 같이 'Justice for All'을 지향하고자 하였음입니다.

즉 현재와 같이 현금거래 자체를 금기시화 하는 약관조항은 게이머, 게임사, 게임산업 모두에 대하여 불공정하다는 의견입니다.

권리금설은 비단 게이머의 아이템 현금거래가 유효하다는 데서 그치지 않고, 현금 거래 문제로 인해 게임사에 과도하게 지워졌던 사행성의 굴레를 벗겨주고, 게이머들의 아이템 소유권주장(시가보상요구)의 부적절함을 적시하고 있으며, 또한 개개의 거래로서가 아니라 시장 차원에서 현금거래에 대한 중독성, 청소년 보호 차원의 규제 필요성은 역시 요한다고 하는 만큼, 게임사와 게이머, 나아가 게임산업계 전반에게 Win-Win의 장을 마련하여 줄 수 있다고 봅니다.

현재와 같이 아이템 권리금 거래 문제가 게임산업계의 뜨거운 감자로 작용한데는 기실 아이템 자체가 아니라 플레이어가 이에 투하한 가치가 권리금으로 거래되는 것임에도 전자가 거래되는 것으로 오인하고 그 책임을 느낀 게임사가 실체를 오해한 채 당장 손쉬운 방법인 약관에 의한 해법을 택한데서 기인하지 않나 생각합니다.

그러나, 이러한 아이템 현금거래 금지약관의 삽입은 현금거래를 태동시키는 근원적 요소인 게임 환경, 시스템의 조정보다는 약관의 명목상 존재와 집행의지만을 부각시키는 데 사실상 그침으로써, 현금 거래를 낳는 종래의 게임환경은 수정없이 그대로 계속되는 반면, 그 약관의 존재와 간헐적인 단속으로 정상적인 권리금 시장의 형성이 왜곡됨에 따라, 현금 거래자들이 공개된 곳이 아닌 음지의 시장에서 거래하게끔 몰리고, 피해자의 피해신고를 꺼리게 되어, 그 약점을 틈탄 범죄자들에 의하여 관련 사이버범죄 건수만 자꾸 많아지게 하는 현상을 낳는바, 다시 이는 사회문제로 비화되어 학부모, 청소년단체, 영상물등급심사위원회와 같은 정부기관의 게임 내용 통제 목소리에 힘을 실어주게 되고, 게임사는 게임사대로 명목뿐인 현금거래 금지약관을 더욱 강조하고 게이머에 대한 엄포를 외치는 수순을 밟게 하는 식의 악순환의 고리가 이어져 왔다고 보입니다.

따라서, 권리금설에 의하면, 문제해결의 출발은 실제 파악을 그려친 데 비롯된 현재의 정책집행을 원점에서 바로잡는 데 있다고 봅니다 앞서 기술한 바 같이 현금거래 금지약관은 일률적으로 현금거래라는 이유만으로 금지하는 것은 불공정한 만큼, 게임성을 상당히 훼손하는 것이 객관적으로 입증된 경우로 최소화하고, 그 외의 부분은 이를 허용하는 방향으로 물꼬를 틀어야 할 것이라고 생각합니다.

이에 따르면, 게임사로서는 더 이상 "우리는 아이템 현금 거래를 금지하고, 적발시 계정 삭제한다"는 말에 의하여서가 아니라 게임환경 개선(꼭 WoW식을 답습할 것을 의미하지는 않음, 본 발표문 결론부 참고)이라는 실질적 행동에 의하여 이 문제를 대하게 될 것이고, 자연스레 그만큼 게임내 현금 거래의 요소를 줄이거나 그 부정적 요소를 긍정적 요소로 치환하게 될 것이므로 아이템 거래의 과열현상은 진정되고, 임의적인 계정 삭제로부터 게이머의 권리도 보호되며, 한편, 게이머 입장에서도 게임사에 대하여 직접 보상을 요구할 순 없어도 게이머들 간에 있어서는 정상적인 거래를 인정받게 되므로, 현금 거래 시에 사기, 공갈 등 사이버 범죄자들로부터 피해를 볼 경우 전과 달리 당당하게 고소, 제소를 하게 될 것이므로, 게임사 및 게이머들의 이러한 양측적 개선작용으로 인해 현금 거래의 사회적 문제는 완화되리라 보입니다. 또한 그에 따라 정부 기관의 게임 내용에 대한 규제도 한결 융통성을 갖게 되어 사행성이 아니라 지나친 중독성, 청소년 보호의 잣대로 그것도 필요 최소한으로만 적용케 될 것이어서, 반사적으로 개발자로서는 더 넓어진 영역 속에서 게이머들과 같이 게임 속 가상사회를 만들고 운용해갈 자율권을 많이 확보하게 되는 식의 선순환의 고리로 갈아 탈 수 있지 않을까 예상하여 봅니다.

## 부록 2. 이른바 아이템 현금거래 관련 학설간 비교표

- 가. 아이템 유사 소유권(Virtual Property) 매매설 ; 현금거래 찬성 게이머측 주장, 미래시점, 입법론  
나. 아이템 사용권 양도설 ; 현금거래 반대 게이머측 주장, 과거시점, 해석론  
다. 아이템 권리금 계약설 ; 현금거래 중립 양측 조화, 현재시점, 해석론

### \* 내용 측면

#### 1. 현금 거래의 대상

- 가- 아이템(혹은 가상 물권),
- 나- 게이머로부터 약관상 부여받은 아이템 이용권(채권),
- 다- 게이머의 플레이(무형의 가치)

#### 2. 금원의 성격

- 가- 매매대금,
- 나- 양수금,
- 다- 일종의 권리금

#### 3. 대상 권리의 발생근거

- 가- 게이머의 플레이 노동(무주물 선점, 가공, 창작)
- 나- 게임사의 게임서비스이용약관에의 동의,
- 다- 게임사의 약관과 룰에 의거 게이머가 투하한 게임 플레이

#### 4. 거래 계약의 효력(대항)범위

- 가- 게이머간은 물론 게임사에 대하여도 성립,
- 나- 원칙적으로 게임사에 대하여만 성립,
- 다- 원칙적으로 게이머 사이에만 성립

#### 5. 기반 정서

- 가- MMORPG에서 MMO(VW)를 더 평가함, 아이템에 대한 소유의식, 자유(독립)
- 나- MMORPG에서 G를 더 평가함, 저작자 의식, 책임(통제)
- 다- MMORPG에서 (R)P를 더 평가함, 환경과 행위간의 협업,도전의식, 생성(자율)

### \*\* 정책적 측면

#### 6. 게임사의 아이템 밸런싱 가능여부

- 가- 게이머 동의 없이는 극히 제한,
- 나- 자유로이 가능,
- 다- 상당부분 가능

#### 7. 게임사의 잘못으로 아이템 정보 삭제되거나, 게임 서비스 중단,폐지시 게임사 책임

- 가- 거래되는 현 시세,
- 나- Max 월사용료(아이템배상 원칙), \*아이템사용권<아이템보유권
- 다- Max 월사용료(가액배상 원칙)

#### 8. 비번을 알아내 타인의 아이템을 자기 또는 제3자의 계정으로 이동시킨 게이머 책임

- 가- 절도죄, 손해배상금은 아이템 현시세

- 나- 정보통신망법상의 정보훼손죄, 손해배상금은 max 월사용료
- 다- 컴퓨터사용사기죄, 손해배상금은 아이템 현시세

9. 게임 속 아이템 대 아이템 사기

- 가- 사기죄, 손해는 아이템 현시세
- 나- 무죄, 게임플레이의 일부에 불과
- 다- 사기죄, 손해는 Max 월사용료(아이템 사용권 가액) ; 자율적분쟁해결절차 필요

10. 현금거래 금지약관의 적법성 여부

- 가- 내것 내가 판다는데 막는 것은 바로 불법, 무효,
- 나- 게임사 것을 조건부로 사용하라는 데 이를 어겼으니 벌 주는 건 당연하다, 유효  
(일부 학설은 금반언을 들어 무효 주장),
- 다- 현금거래는 아이템 양도자가 이룩한 게임 플레이에 대한 가치평가이고, 따라서 게임사의 관할권 범위 밖에서 일어나는 계약이므로 이를 금지하는 것은 지나친 간섭, 불공정 무효

11. 현금거래 적발시 계정압류 조치의 당부

- 가- 불법, 무효
- 나- 약관에 의거 가능, 유효  
단, 비례의 원칙에 따라야 제한적, 단계적으로 하여야 한다는 견해도 있음
- 다- 순전히 게임 외에서 거래 의사표시가 이루어진 경우 압류조치는 불법, 무효  
단, 게임 내 광고 등으로 게임성 훼손될 경우는 약관의거 제한적으로 제재 가능할 수도

12. 현금거래 시장(및 중개사이트)의 성격 및 규제의 폭 여부

- 가- 정상시장이므로 규제 최소화하여야, (이를 강조하면 성인은 물론, 청소년도 ok)
- 나- 암시장이므로 규제는 필수, (이를 강조하면 청소년은 물론, 성인도 no)
- 다- 회색시장이므로 적정선의 규제요구됨 (이에 따르면 성인은 ok, 청소년은 no)

13. 현금거래 시장(및 중개사이트)의 사행성 여부

- 가- 사행성 없음(내 것을 내가 파는 것인데),
- 나- 사행성 강함(아이템이 환금되는 것으로 봄으로),
- 다- 사행성 약함(환금 대상은 아이템 자체가 아니라 여기에 더해진 게이머의 플레이 타임에 대한 것이므로)

### 부록 3. 아바타의 권리 장전 (by Raph Koster)

1. Avatars are created free and equal in rights. Special powers or privileges shall be founded solely on the common good, and not based on whim, favoritism, nepotism, or the caprice of those who hold power. Those who act as ordinary avatars within the space shall all have only the rights of normal avatars.

1. 아바타는 탄생의 자유 및 평등한 권리를 가진다. 특권이나 특혜는 권력을 가진 자들의 자의나 기호, 친분관계 혹은 재량에 의해서가 아니라 오로지 가상사회 공공의 이익에 기초하여야만 한다.

2. The aim of virtual communities is the common good of its citizenry, from which arise the rights of avatars. Foremost among these rights is the right to be treated as people and not as disembodied, meaningless, soulless puppets. Inherent in this right are therefore the natural and inalienable rights of man. These rights are liberty, property, security, and resistance to oppression.

2. 가상사회의 목표는 그 시민들의 공공 이익이며, 여기에서 아바타의 권리가 도출되어진다. 아바타의 권리 중 최우선의 것은 실체가 없고, 무의미하며, 영혼이 없는 꼭두각시로서가 아니라 사람으로서의 대우를 받는 것이다. 따라서 본질적으로 아바타의 권리에는 천부적이고 양도되어질 수 없는 자유권, 재산권, 안전권, 압제에 대한 저항권과 같은 인권이 담겨지게 된다.

3. The principle of all sovereignty in a virtual space resides in the inalterable fact that somewhere there resides an individual who controls the hardware on which the virtual space is running, and the software with which it is created, and the database which makes up its existence. However, the body populace has the right to know and demand the enforcement of the standards by which this individual uses this power over the community, as authority must proceed from the community; a community that does not know the standards by which the administrators use their power is a community which permits its administrators to have no standards, and is therefore a community abetting in tyranny.

3. 가상공간의 주권에 관한 원칙은 다음과 같은 불변의 사실, 즉, 가상공간을 운영되게 하는 서버(하드웨어) 및 그 공간을 창조해내는 소프트웨어 그리고 그 공간을 구성하는 데이터베이스를 통제하는 그 누군가가 존재한다는 바뀌어질 수 없는 사실에 근거한다. 하지만, 아바타들 또한 그 통제자의 그 가상사회에 대한 권력행사의 기준에 대하여 알 권리 및 그것의 집행을 요구할 권리를 갖는다.

4. Liberty consists of the freedom to do anything which injures no one else including the weal of the community as a whole and as an entity instantiated on hardware and by software; the exercise of the natural rights of avatars are therefore limited solely by the rights of other avatars sharing the same space and participating in the same community. These limits can only be determined by a clear code of conduct.

4. 아바타에겐 가상사회의 공공선 내지 다른 아바타들을 해치는 것이 아닌 그 무엇이든 할 자유가 있다. 위와 같은 아바타의 천부적 권리의 행사는 같은 가상공간을 함께 공유하고 그 가상사회에 참여하는 다른 아바타들의 권리에 의하여만 제한될 따름이다. 이러한 제한사항은 명료한 행위규범(code of conduct: 통상 '운영규칙'의 이름으로 불리우나 이는 '게임사 중심'의 용어라 보인다)의 형태로 규정되어야만 한다.

5. The code of conduct can only prohibit those actions and utterances that are hurtful to society, inclusive of the harm that may be done to the fabric of the virtual space via hurt done to the hardware, software, or data; and likewise inclusive of the harm that may be done to the individual who maintains said hardware, software, or data, in that harm done to this individual may result in direct harm done to the community.

5. 행위규범은 가상사회나 그 사회를 하드웨어 및 소프트웨어적으로 운영하는 운영자에게 해를 입히는 행동 및 언행에 대하여만 제재를 가할 뿐이다.

6. The code of conduct is the expression of the general will of the community and the will of the individual who maintains the hardware and software that makes up the virtual space. Every member of the community has the right to contribute either directly or via representatives in the shaping of the code of conduct as the culture of the virtual space evolves, particularly as it evolves in directions that the administrator did not predict; the ultimate right of the administrator to shape and define the code of conduct shall not be abrogated, but it is clear that the administrator therefore has the duty and responsibility to work with the community to arrive at a code of conduct that is shaped by the input of the community. As a member of the community himself, the administrator would be damaging the community itself if he failed in this responsibility, for abrogation of this right of avatars could result in the loss of population and therefore damage to the common weal.

6. 행위규범은 가상사회 및 그 사회를 운영하는 운영자의 일반 의지의 표현이다. 가상사회의 구성원인 개개의 아바타들은 직접민주적 방식 또는 대표선출의 방식을 통해서 가상공간에서 자연발생적으로 생성된 문화(운영자가 예측하기 어려운)를 바탕으로 하는 품행 규약의 제정에 참여할 권리를 가진다. 물론 행위규범의 제정 및 정립에 있어 운영자측이 궁극적인 집행권을 갖으며 이는 포기될 수 없는 것임은 사실이나, 그렇기에 운영자측 또한 그 가상사회의 의견이 수렴된 행위규범을 만들기 위하여 가상사회 구성원들과 협력할 의무와 책임을 진다는 점 또한 분명하다.

7. No avatar shall be accused, muzzled, toaded, jailed, banned, or otherwise punished except in the cases and according to the forms prescribed by the code of conduct. Any one soliciting, transmitting, executing, or causing to be executed, any arbitrary order, shall be punished, even if said individual is one who has been granted special powers or privileges within the virtual space. But any avatar summoned or arrested in virtue of the code of conduct shall submit without delay, as resistance constitutes an offense.

7. 그 어떤 아바타도 품행 규약 상에 규정된 내용 및 절차에 의하지 않고서는 고소, 채금, 무장해제, 압류, 추방, 기타 처벌되지 아니한다. 이 점을 GM도 준수하여야 한다. GM에 의한 자의적인 처벌권 행사는 용납되지 아니한다. 다만 행위규범에 따라 죄를 진 아바타는 정당한 규약 집행권자에 대하여는 즉시 복종하여야 하며, 저항은 추가적인 규범 위반으로 다스려 진다.

8. The code of conduct shall provide for such punishments only as are strictly and obviously necessary, and no one shall suffer punishment except it be legally inflicted according to the provisions of a code of conduct promulgated before the commission of the offense; save in the case where the offense endangered the continued existence of the virtual space by attacking the hardware or software that provide the physical existence of the space.

8. 행위규범에는 필요 최소한도의 처벌만을 엄격한 조건하에 규정하여야 하며, 어떤 아바타도 풍속위반을 범할 당시의 행위규범 상에 규정된 처벌내용을 초과하여서 처벌되지 아니한다.

9. As all avatars are held innocent until they shall have been declared guilty, if detainment,

temporary banning, jailing, gluing, freezing, or toading shall be deemed indispensable, all harshness not essential to the securing of the prisoner's person shall be severely repressed by the code of conduct.

9. 유죄 확정 이전에는 어떤 아바타도 무죄로 추정된다. 압류, 잠정적 추방, 구금, 동결이 불가피한 경우에도, 불필요하거나 남용적인 아바타인권 제한적 조치는 행위규범에 의하여 엄격히 제한되어야 한다.

10. No one shall be disquieted on account of his opinions, provided their manifestation does not disturb the public order established by the code of conduct.

10. 모든 아바타는 행위규범상 규정된 공공의 질서를 위태롭게 하지 않는 한 의사표현의 자유를 가진다.

11. The free communication of ideas and opinions is one of the most precious of the rights of man. Every avatar may, accordingly, speak, write, chat, post, and print with freedom, but shall be responsible for such abuses of this freedom as shall be defined by the code of conduct, most particularly the abuse of affecting the performance of the space or the performance of a given avatar's representation of the space.

11. 모든 아바타는 의사표현의 자유에 따라, 말하고, 읽고, 쓰고, 채팅하고, 게시판에 글올릴 자유가 보장된다. 그러나 그러한 자유의 남용으로 인한 책임도 행위규범에 명기되어야 한다.

12. The security of the rights of avatars requires the existence of avatars with special powers and privileges, who are empowered to enforce the provisions of the code of conduct. These powers and privileges are therefore granted for the good of all and not for the personal advantage of those to whom they shall be entrusted. These powers and privileges are also therefore not an entitlement, and can and should be removed in any instance where they are no longer used for the good of all, even if the offense is merely inactivity.

12. 아바타의 권리 보장을 위하여는 행위규범을 집행할 권한을 가진 특별한 아바타(GM)의 존재를 필요로 한다. 이러한 특권은 가상사회 구성원의 신임에 기초한 만큼 그 아바타 개인을 위해서가 아니라 가상사회 공공선을 위하여 행사되어야 한다. 만약 그의 권한행사 내지 불행사가 더이상 공공선에 무익할 경우 그에게 부여된 특권은 박탈되어질 수 있어야 한다.

13. A common contribution may, at the discretion of the individual who maintains the hardware, the software, and the data that make up the virtual space, be required in order to maintain the existence of avatars who enforce the code of conduct and to maintain the hardware and the software and the continued existence of the virtual space. Avatars have the right to know the nature and amount of the contribution in advance, and said required contribution should be equitably distributed among all the citizens without regard to their social position; special rights and privileges shall never pertain to the avatar who contributes more except insofar as the special powers and privileges require greater resources from the hardware, software, or data store, and would not be possible save for the resources obtainable with the contribution; and as long as any and all avatars are able to make this contribution and therefore gain the powers and privileges if they so choose; nor shall any articles of this declaration be contingent upon a contribution being made.

13. 가상사회의 영속적인 유지를 위하여 혹은 행위규범의 집행하기 위한 아바타의 존속을 위하여 필요로 하는 세금 부과 등 징수행위가 요구될 경우, 모든 아바타는 사전에 그 징수행위의 성격 및 그

소요양에 대하여 알 권리가 있다. 특권에 따른 차별 내지 징수행위에 대한 반대급부로서의 기회차등은 합리적이어야 한다.

14. The community has the right to require of every administrator or individual with special powers and privileges granted for the purpose of administration, an account of his administration.

14. 가상사회 구성원은 GM이나 운영자에 대하여 그의 운영에 따른 책임을 요구할 권리를 가진다.

15. A virtual community in which the observance of the code of conduct is not assured and universal, nor the separation of powers defined, has no constitution at all.

15. 행위규범이 보장되지 않거나, 권한 분립이 이루어지지 않은 가상사회는 헌법이 전혀 없는 무정부상태라고 할 것이다.

16. Since property is an inviolable and sacred right, and the virtual equivalent is integrity and persistence of data, no one shall be deprived thereof except where public necessity, legally determined per the code of conduct, shall clearly demand it, and then only on condition that the avatar shall have been previously and equitably indemnified, saving only cases wherein the continued existence of the space is jeopardized by the existence or integrity of said data.

16. 재산권은 불가침의 신성한 권리이므로, 가상의 재산 역시 그 데이터의 무결성과 지속성이 보장되어야 한다. 공공의 필요와 행위규범상의 규정에 의하여 명백히 규정된 바에 따르지 않고서는 그 어떤 아바타도 그 가상재산을 그 뜻에 반하여 박탈당하지 아니한다. 다만 서버나 소프트웨어의 기계적, 물리적 결함에 의한 경우에는 예외로 한다.

17. The administrators of the virtual space shall not abridge the freedom of assembly, save to preserve the performance and continued viability of the virtual space.

17. 가상공간의 운영자(집행자)는 가상공간의 정상적인 운영을 위하여 불가피한 경우가 아닌한 아바타들의 집회의 자유를 제약해서는 아니된다.

18. Avatars have the right to be secure in their persons, communications, designated private spaces, and effects, against unreasonable snooping, eavesdropping, searching and seizures, no activity pertaining thereto shall be undertaken by administrators save with probable cause supported by affirmation, particularly describing the goal of said investigations.

18. 아바타들은 그들이 동의하지 않은 한, 부당한 해킹이나, 도청이나, 검색 또는 압류를 당함이 없이 그 자신의 안전을 확보하고 교류를 할 권리가 있다.

The enumeration in this document of rights shall not be construed to deny or disparage others retained by avatars.

아바타의 자유와 권리는 위 권리장전에 열거되지 아니한 이유로 경시되지 아니한다

- January 26th, 2000