

# MMORPG의 법적 정체성 탐구

- 컴퓨터 게임물에서 다시 놀이 결사체로 -

## A quest for the legal identity of MMORPG - From a computer game work, back to a play association -

윤용기/게임문화연구회 및 TerraNova 회원

목 차

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

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

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

## "What is this new medium that we're working in?"

### I. 절반의 역사

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

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

마침, PC방 산업이 폭발하기 직전, 일군의 한국의 게임개발자들은 둠, 퀘이크 등의 FPS(First Person Shooting), 스타크래프트, 워크래프트류의 RTS(Real Time Strategy), 심시티, 삼국지 같은 시뮬레이션과 함께 오랜 패키지 게임의 한 장르였던 RPG(Role Playing Game)를 사람과 사람들의 구도로 옮길 생각을 하여 '바람의 나라'라는 최초의 그래픽 온라인 RPG 게임을 만들어 냈다. 원래 RPG는 TRPG(Table-talk RPG, 혹은 Pencil & Paper RPG)를 그 연원으로 하는데 우리의 마을곳이나 꼭두각시놀음과 외관상 흡사하게 여러 사람이 각자의 역할을 부여받고, 마스터가 룰북을 기초로 제시하는 큰 대강의 놀음방식에 맞추어 주사위를 굴리고 즉흥적으로 연기를 하는 노름패 형태였다. 대표적인 예를 들면 톨킨의 소설 반지의 제왕의 중간계를 놀이의 세계관으로 하여 마법사, 난장이, 엘프, 인간의 역할을 맡아 어릴 적 소꿉놀이를 하듯 판타지신화 속의 인물이 되는 것이다.

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

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

정리하면 현재의 MMORPG는 원래 여럿사람이 타자를 놓고 둘러앉거나 서서 판타지 세계에 몰입되는 놀이공동체인 TRPG에 기원을 둔 것으로서 여기에는 참여자가 주된 요소였고 판타지 세계는 타자 위에 머물고 있었는데, CRPG에서는 상황이 역전되어 참여자는 한명 뿐인 대신 판타지 세계의 모습이 구체적으로 그려졌고, 다시 MUD의 단계를 거쳐 지금의 MMORPG에서 와서는 실사와

같이 3D로 구현된 장엄하고 광대한 판타지 세상에 TRPG의 인간적 요소가 화려하게 부활된 것이라 할 것이다. 1960년대 탁자 위에 주사위를 굴리면서 어색한 복장과 가발을 쓰고 어찌던 비밀결사 처럼 동글게 모여앉아 판타지 속 중간계 속으로 몰입하였던 60년대 서구 대학생들의 유토피아가 디지털기술과 네트워크 기술에 힘입어 현실화된 것이다.

## II. 성공과 도전

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

하지만, 최근 상황은 급박하게 돌아가고 있다. MO 게임의 강자인 서구의 블리자드가 WoW를 통해 국내 MMORPG 시장에 진출하여 상대적으로 불안한 서버관리능력에도 불구하고 소기의 성공을 이루자, 이는 다시금 패키지 게임시장에서와 같이 게임 콘텐츠의 충실도가 중요시 되는 시점이 온 것이 아니냐는 신호탄으로 여겨지고 있다. 한편, 미르의 전설이라는 우리 MMORPG를 중국에서 퍼블리싱하는 산다라는 업체가 자국 시장에서 큰 성공을 하여 나스닥에 성공적으로 상장하더니 미르의 전설을 만든 액토즈사를 합병하는 등 자본력을 통해 맹렬히 우리의 기술 뒤를 추격하고 있다. 그렇다면 MMORPG를 차세대 국가주력종목으로 유지하고 발전시키기 위함에 있어 밑을 구석 혹은 발굴해야 하는 비장의 무기는 무엇일까. 여기서 다시금 MMORPG가 T(RPG)에서 나왔다는 것을 상기해 본다면, 답을 떠올릴 수 있을 지 않을까? 그렇다. 그것은 기술도 아니요, 개개의 콘텐츠도 아닌 바로 ‘사람들 관계’ 그 자체인 것이다.

## III. 사람들 관계

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

파생적인 관계도 일어난다. MMORPG 속에서 커플로 사귀어 현실에서 실제 부부가 되고, 어려운 처지에 놓인 게임 플레이어, 예컨대 긴급히 수혈을 필요로 할 경우-를 위해 그 속에서 구호요청을 통해 피를 구하기도 하며, MMORPG 내 플레이어의 권리를 찾기 위한 오프라인 단체를 설립 운영하기도 하며, 관련 언론기자가 되기도 한다. MMORPG 속 아바타의 코스튬을 입고 TRPG의 맛을 훔내 내기도 한다. MMORPG 속 아이템을 현금을 주고 사길 원하는 게이머가 생기자 이를 안정적

으로 중개하는 업체가 발생하고, 반대로 아이템을 노린 해킹, 아이템을 양도한다고 거짓말하고는 현금을 송금 받고 사라지는 사기꾼, 아이템을 노리고 실제 플레이어를 공격하는 현실 PK도 빈번하게 일어난다.

이러한 사람들의 관계, 이는 바로 법의 문제이기도 하다. 지금껏 우리나라처럼 많이 MMORPG 관련 민·형사 사건이 실제 사건화 된 곳은 없다. 미국에서도 실제 구체적 소송에 이르러 판결이 나온 바는 아직 없으며, 중국의 경우, MMORPG 아이템 관련 형사사건과 해킹 피해관련 민사사건이 발생하고, 관련 판결이 나온 바 있으나, 그 양적 질적인 면에서 우리나라에서 판시되고 있거나 현재 진행 중인 사건들이 더욱 유의미하다고 본다.

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

#### IV. RP.G.MMO

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

하지만 G는 세부 장르일 뿐, MMO보다 상위개념은 아니다. 현재 MMO가 주로 게임월드용으로 활용되고 있어 그렇게 비춰질 따름이다. 실은 길드워 개발자 제프 스트레인의 한 말과 마찬가지로 인터넷, 웹, 이메일과 같이 MMO는 게임디자이너가 아니라 하나의 테크놀로지로서 의미만한 공동체의 플랫폼인 것이다. MMO는 달리 persistent world, virtual world, Metaverse라고 불리기도 한다. 이렇게 보면 오히려 MMO가 gTLD가 되는 셈이다. 즉 MMORPG는 도메인네임에 빗대면 RP.G.MMO인 것이다.

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

MMO의 응용례가 이렇게 소위 게임 유사 장르에 국한되지 않는다는 점 외에 gTLD로서 볼 수 있는 다른 요소는 gTLD와 마찬가지로 기술적으로는 MMO는 국경을 가리지 않는 글로벌한 것이라는 점이다. 즉 현재 리니지나 라그나로크 같은 경우 한국 서버, 중국서버, 일본 서버 각각 따로 운영하고 현지화 전략을 펼치면서 해당 국민들 배타적으로 별도 서비스하고 있으나, 이는 회사 정책과 현실의 언어적, 문화적 장벽에 따른 것일 뿐 논리필연적인 것은 아니다. 최근 6. 1. 리니지 켄라우엘 서버에서 열린 한국인 플레이어 천 여명의 MMO 속 시위의 발단이 된 한국 서버내 중국인 플레이

어의 침투, 정착 문제, 엔씨소프트의 길드워에서 지원하는 단일 글로벌 서버 서비스 등에서 보이듯 서버에는 특정 국민이 아니라 전 세계 사람들이 들어오거나 들어오게 할 수 있는 것이다.

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

## V. MMO의 기술기반과 그 속성

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

그런데, P2P를 기반으로 하는 경우에는 MO(스타크래프트, 워크래프트, 카드라이더)는 모르되 MMO(리니지, WoW, Second Life)를 지원하지는 못한다. Betsy Book은 그녀의 홈페이지()에서 Virtual world(MMO)의 특징으로 (1) 공유공간(shared Space): 동시에 다중의 참여를 수용할 수 있을 것. (2) 그래픽 사용자 인터페이스: (Graphical User Interface): 비주얼하게 세계를 그려낼 것, (3) 즉응성(Immediacy): 상호작용이 실시간으로 일어날 것 (4) 협응성(Interactivity): 플레이어로 하여금 그 공간을 바꾸고, 발전시키고, 건설하고, 개인화된 콘텐츠를 만들 수 있도록 지원할 것, (5) 영속성(Persistence): 개별 플레이어의 로그인 여부와 무관하게 그 공간이 계속적으로 존속할 것 (6) 커뮤니티(Socialization/Community): 그 공간 내 사회적 그룹-팀, 길드, 클럽, 정파, 동료, 이웃-의 형성을 지원, 장려할 것의 6가지를 들고 있는데, 기술적으로 C/S가 아닌 P2P는 동시에 32명 이상의 접속자의 동적인 인터랙션을 감내할 수 없어, 특히 (1), (4), (5)의 조건을 충족시킬 수 없기 때문이다.

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

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

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

## VI. MMORPG에 대한 기존 시각과 그 맹점

편한 마음의 상태에서 MMO를 머리에 떠올려 보자. 온라인에(이때, 굳이 가상공간이라는 판타지의 영역으로 넘어가지는 말자 우리 눈과 손 앞에는 테이블과 주사위가 아니라 실사화면을 보여주는 모니터 화면과 수억의 인구와 만나게 해 줄 수 있는 인터넷 PC가 있으므로) 수천의 사람들이 마치 어느 도시 공간 속에 있는 것과 마찬가지로 계속적 인간관계를 갖는다. 물론 그 사람들은 현실의 인간들이기에 그 관계 또한 실제적인 것이다. 그 안에는 공통된 인식이 존재하고, 콘센서스도 형성되며, 운영자를 상대로 하는 집합적 시위도 일어나고, 사람들끼리의 갈등도 발생하며, 그 속으로부터의 강제 추방도 일어난다.

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

‘게임’

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

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

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

개발자는 개발자대로 자신이 그려내고자 하는 판타지 게임의 세계관에 차용되는 기술 그 이상의 의미를 부여하지는 않는 듯하다. 이런 인식은 약관의 문구나, MMORPG의 운영방식, 산업계에서 사용하는 용어 등에서 자연스럽게 묻어난다. 거의 모든 MMORPG의 약관(Second Life와 최근 아이템 현금거래 서버를 허용키로 한 Sony Online Entertainment의 새 약관만이 그 예외적인 경우라 하겠다)은 종래 패키지 게임 때와 별반 차이 없이 MMORPG 속의 배경, 아바타, 아이템 등 모든 것을 개발자의 것으로 간주한다. 심지어 에버퀘스트 약관 같은 경우는 플레이어가 그 속에서 생성한 것에 대해서도 회사가 권리를 가질 수 있다고 표방하기까지 한다. 그리고 자신은 MMORPG의 창조자이고, 그 내용은 고지 없이 변경가능하며, 약관위반자에 대하여는 경고 없이 계약해제를 통보하기도 한다. 마치 패키지 상품의 경우처럼 MMORPG를 퍼블리쉬 한다고 하며, 비즈니스적 가치가 없으면 서비스를 바로 종료시킬 수도 있다.

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

하지만, 전자는 한 판 한 판 엔딩이 있고, 그 안의 인적 관계는 P2P 네트워크 속성과 같이 좁고 단속

적이다. 반면 후자는 서버가 문을 내리는 그날까지 영속적이고(바람의 나라라는 국내 최초, 세계 최초의 MMORPG는 현재 10년 가까이, 리니지라는 아시아 대표적 MMORPG는 현재 6년 넘게 운영 중이다) 그 안의 인적 관계는 넓고 연속적이며 그들은 수동적으로 게임 콘텐츠를 소비하는 콘슈머가 아니라 이를 바탕으로 한 플레이를 통해 사회적 콘텐츠를 생성, 응용해내는 프로슈머들이었다.

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

MO 게임은 도박, 자동차경주, 권투경기, 야구 등 스포츠와 마찬가지로 시작점과 끝점이 있기에, 그 플레이 절차적/과정적 부분이 아닌 외적 묘사-선형의 낭자, 피색깔 등-를 폭력성 기준으로 삼고 있는바 이는 기본적으로 1인용 패키지 게임에서의 기준과 같다. 심의기준은 MMORPG의 고유 특성을 반영하여 위와 같은 외적 묘사 외에 플레이어와 플레이어간의 인터랙션에 의해 야기될 수 있는 요소인 PK(온라인게임에서 다른 플레이어를 사전 동의 없이 살상하는 행위)도 심의기준에 반영하고 있다. 이 점은 MO와 다른 요소를 반영한 것으로서 괄목할 만한 변화이기는 하다.

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

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

## VII. 아이템 현금거래와 RPGMMO

다음으로, 인구에 회자된 RPGMMO의 메인 사회적 이슈인 아이템 현금거래에 대해서 본다. 이에 반대하는 RPGMMO 서비스사들은 MMO.RP.G로서 이를 바라보고 다음과 같은 주장을 편다. 아이템은 게임사의 저작물이다. 따라서 그 사용관계는 게임사가 정한다. 레벨업을 위해 정상적으로 거쳐야 할 MMO 내 콘텐츠를 아이템 거래로 인하여 빨리 소진됨으로써 결국 게임사로서는 게임 콘텐츠의 업데이트를 계획된 일정보다 더 서둘러 실시하여야 하는데 이는 게임사에 부담이 된다. 성스러워야 할 판타지의 맥락에 현실의 금권력이 침투함으로써 게임 플레이어간 위화감을 불러와 게임 플레이 할 동기를 상실시킨다. 그 외 파생적으로 아이템 시장에 환가할 동기에서 아이템 관련 사이버 범죄가 사회문제화 되고 있으며 특히 청소년층이 범죄자가 되는 것을 막아야 한다. 현재 국

내 RPGMMO 운영사들은 약관을 통해 아이템 현금거래를 금지하고 있다.

하지만 현실은 MMO.RP.G가 아닌 RP.G.MMO이다. 먼저 기술적으로 아이템 거래는 게임 내 게임사가 시스템적으로 허용한 플레이어간 아이템 교환기제를 통해 일어나는 것으로서 명백한 저작권법 위반 행위라 할 아이템 해킹, 버그를 악용한 아이템 복사의 경우와 맥락이 다르다. 즉 아이템 현금거래에서 아이템은 무단 복사되거나 외부에서 침탈되어지는 것이 아니라 당사자간 합의로 그 주인이 바뀌는 ‘이전’일 따름이다. 현황적으로 볼 때에, 아이템 현금거래가 극심하다고 지적된 MMO는 우려와 달리 현재 순조롭게 운영되고 있다. 실제 MMO에서 가장 소중하고 생명력 긴 콘텐츠는 아이템이 아니라 참여 플레이어들 자체이기 때문인데, Second Life와 같이 플레이어 스스로 MMO 내 재화를 생성하는 경우는 두말할 필요 없고, 그렇지 않은 종래의 핵 앤 슬래쉬(hack & slash) 류의 RPGMMO에서도 플레이어들간의 교류는 MMO의 성립요건이자 성공요소이다. 오히려 현금거래가 활성화된 곳은 다중의 참여가 이루어지는 활성화된 성공한 MMO의 경우이란 점도 이를 뒷받침한다. 이에 따라 개발사가 금권력에 의해 게임이 오염되는 것을 타하기 전에, 그 사회 내에서 수많은 시간 투자를 통해 고레벨 지위에 오른 자가 겨우 획득할 수 있는 레어 아이템을 양도가능 아이템으로 하여 놓고, 저레벨 플레이어도 양수만 받으면 조건 없이 그대로 이를 사용할 수 있게 하는 아이템 권한 설정상의 무대응(이에 WoW에서는 레어 아이템의 경우 착용시 귀속, 획득시 귀속이라는 제도를 통해 일신전속권화 시켜 대응하고 있다)과 아이템 무상증여에 아무런 시스템적 제약을 두지 않는 설정(증여세 유사 의부의 대물림 제어 장치가 전무하다)부터 손을 보아야 한다는 지적이 설득력을 얻고 있다. 범죄발생을 막기위해? 현실의 부동산, 자동차 거래도 그러하듯 모든 거래에 있어 범죄가 전무한 완전히 안전한 거래는 없다. 아이템 현금거래 전체 시장 규모에 비추어 실제 범죄율이 다른 일상품 거래의 경우에 비해 불균등하게 높다는 연구는 나온바 없다. 사회적 이슈화된 것은 이것이 MMO로서가 아니라 게임으로서 인식되고, 게임을 많이 하는 계층이 청소년인 탓에 언론이 주목을 했기 때문이다. 이는 (PK와 유사한 맥락에서) 이는 일단은 등급제에 의한 그 수위조절이 요하지만, 궁극적으로는 MMO 공동체 기본규약 및 내적 분쟁해결 장치 구축을 통해 완화시켜 가야 할 과제라고 본다.

필자는 아이템 현금거래가 RPGMMO의 MMO적 속성을 가장 잘 보여주는 요소라고 본다. 아이템 현금거래라는 말이 굳어져 사용됨으로써 마치 아이템 자체가 디지털 자산으로서 현금으로 거래되는 양 보이지만 법리적으로 아이템 양수자가 양도인에게 주는 금품의 성격은 상가 임대차에서의 권리금에 가까운 것으로 파악되어 진다. 매매는 소유권자와 매수인 1:1 관계다. 하지만 권리금 거래는 상가 주인, 임차권자(양도인), 임차권을 양수하려는 자라는 3자 관계에서 발생된다. 권리금의 배후에는 종전 임차권자(양도인)가 그 상가를 주인에게서 얻기 위해 혹은 얻은 이래 이를 경영하여 오면서 투하한 물적 자원과 지적 자원, 자격, 정보 등이 녹아들어 있다. 이러한 비가시적 자원에 대한 사회적 가치평가가 바로 권리금이다. 상가 권리금 거래에서 주목할 것은 신규 임차인의 선택권을 주택거래의 경우와 달리 건물주가 행사하지 않고 종전 임차인에게 맡긴다는 것이다. 상가 주인이 신규 임차인간의 권리금 거래에 대해 간섭을 하지 않고 자율권을 허여하고, 신규 상가 임차인간 권리금 수수가 이루어지는 것은 물론 세 당사자 모두 경제적 합리성에 따른 선택의 결과이다.

이제 상가 권리금 관계를 아이템 현금거래에 대입하여 보자. 아이템 코드 및 그 정보 자체는 물론 RPGMMO 설계자에게 속한다. 하지만 아이템의 사용권은 약관에 의거 플레이어에게 있다. 예를 들면, 갑이라는 플레이어가 강력한 레벨 50짜리 몬스터를 퇴치한 보상으로 엑스칼리버라는 강력한 아이템의 사용권을 부여받았다고 치자. 그런데 약관 내지 운영 규칙, 시스템 어디에도 그 공간 내에서 다른 이에게 그 아이템을 팔 수 없다거나 선물로 줄 수 없다는 금지명령은 없다. 즉 상가 집주인과 마찬가지로 RPGMMO 운영자측은 이 아이템의 양여에 관여하지 않는다. 이때 을이라는 초보 플레이어가 막 약관에 동의하고 그 공간 내로 들어왔다. 물론 그도 ①갑이 투하한 노력과 시간만큼 앞으로 투하하면 갑이 획득한 엑스칼리버 검을 얻을 수도 있을 것이다. 그러나 을에게는 여건상 많은 시간을 MMO내로 투하하기도 곤란하고, 갑만큼 하기 위해 거쳐야할 과정에 대한 소문을 들으니 고단한 노가다의 연속이라 한다. 그런데 ②이미 엑스칼리버를 소지한 갑으로부터 이를 양수받을 수 있고, 습득자의 레벨과 무관하게 그 아이템의 습득자는 바로 그 아이템의 위력을 100% 쓸 수 있도록 시스템이 지원한다는 사실을 안 을은 위 ①② 두 과정 모두 RPGMMO 내에서 허용되



는 방식이기에, 후자의 것을 택한다. 이 때 을이 갑과 현실 사회공간에서 혹은 MMO 내에서 각별한 친분관계를 맺어 온 사이라면, MMO 속에서 엑스칼리버를 갑에게서 무상 증여받을 수 있을 것이다. 하지만 을에게 갑이 그야말로 낯선 이방인이라면, 이 때 을이 갑에게 내걸 수 있는 조건은 달리 마땅치 않을 것이다. MMO 내에 들어온 지 얼마 안 되어 별로 그 속에서 게임 속 화폐나 다른 아이템들을 그다지 보유하지 못했을 것이기 때문이다. 남은 것은 MMO 밖의 자력, 즉 대표적으로 현금일 것이다. 그리하여 을은 MMO 밖에서 갑의 통장에다 현금을 입금하고, 다시 MMO로 접속한 을은 약속 지점에서 갑을 만나고, 갑은 (마치 친한 친구에게 선심 쓸 때와 동일한 방식으로 시스템이 허용하는 교환창을 통해) 을에게 아이템을 건네준다. 이것이 대표적인 아이템 현금거래 과정이다. 약관에서 현금거래를 차단한다고 하고 선언하여도, 진심으로 선물로서 아이템이 이전되는 것인지, 아니면 권리금을 받는 대가로 아이템이 이전되는 것인지 MMO 내적으로 이를 가려내는 것이 거의 불가능하거나 무척 비용 대비 효용이 매우 낮은 까닭이 여기에 있다. 상가 주인이 신 임차인인을 고를 선택권을 기존 임차인에게 맡김으로써 그 둘 간의 권리금 거래의 성사유무 및 권리금 실거래가에 대해서 주인이 파악할 수 없게 되는 경우와 맥락이 같다.

물론 거래자간 레벨 차이가 나는 것이 아이템 현금거래의 전부는 아니다. 괴물을 잡거나 퀘스트를 성공할 때 마다 그 보상으로 랜덤하게 드롭되는 아이템 중에서는 갑에게는 필요 없는데 다른 병에게는 요긴한 것이, 반대로 병에게는 필요 없는데 정에게는 필요한 것이, 정에게는 필요 없는데 갑에게는 필요한 것이 나올 수 있고, 이 때 갑과 병과 정이 서로 잘 모르는 사이라면 현금거래는 발생될 수 있기 때문이다.

그리고 사회적으로 희소한 자원의 사용권 양수에 직간접적으로 투하된 기존 사용자의 노력에 대한 경제적 보상이라는 권리금 거래 발생의 사회적 기제는 아이템 현금거래에서도 동일하다. 아이템 현금거래에는 MMO라는 공동체적 요소가 투영된 것이고 거꾸로 아이템 권리금 거래가 지어내는 MMO 내외적 인터랙션은 MMO의 층을 두텁게 만드는 요소로 작용한다. 즉, 비록 전문적인 아이템 작업장 근로자까지는 아니더라도, 플레이어는 언제나 자신이 투하한 노력과 시간을 시장을 통해 보상받을 수 있다는 점은 비싼 월정액을 내면서 MMO에 로그인 하는 것을 상당부분 심리적으로 완화시켜주고, 반대로 MMO에 낯설어하거나 MMO에 투하할 현실 시간 자체에 쪼들리는 캐주얼 플레이어로서는 가용 자원을 통해 아이템을 구입하게 되면 보다 수월한 플레이를 확보할 수 있어 보다 편한 마음으로 MMO로 접속할 수 있게 하며, 동시출발이 부존재하고 엔딩이 없는 RPG MMO에서 플레이어간 콘텐츠 소비속도를 조율하는 기제로 기능하기 때문이다. 반면 아이템이 사회적으로 경제가치를 갖게 됨에 따라 이를 놓고 치열하게 경합하며 양보 없는 싸늘한 MMO 분위기가 생길 수 있다는 점, 서버에 문제가 생기거나, 해킹 등에 의해 아이템 망실시 심리적(경제적) 타격이 커질 수 있다는 점, 아이템을 노린 범죄가 생긴다는 점과 같은 부작용도 수반되는 것도 맞다. 그러나 이는 MMORPG가 MMO.RP.G(게임물)가 아니라 RP.G.MMO(놀이결사체)인데서 연유되는 것으로서 관념만으로 MMO.RP.G라고 스스로를 세뇌하면서 회피할 수 있는 문제는 이미 아닌 것이다.

올 초인 2005. 4. 20. 에버퀘스트1,2, 스타워즈 갤럭시즈 등의 쟁쟁한 RPGMMO를 서비스 중인 '소니 온라인 엔터테인먼트'는 아이템 현금거래를 금지하거나 방관하던 입장에서 180도 선회하여 자사 게임의 아이템 현금거래를 지원하는 플랫폼을 갖추고 이에 동의한 게이머들을 상대로 아이템 현금거래 가능 서버를 오픈할 계획을 발표하고 현재 가동 중이다. 바꾸게 된 명분으로 ①현실적으로 약관에서 금하는 것과 무관하게 아이템 현금거래라는 것이 시장을 이루며 확대일로로 걷고 있어 이를 무작정 회색시장(gray market)으로 내버려 둘 수 없다는 점, ②현금거래를 원하는 플레이어들에게 보다 안전한 거래창구를 확보해 줌으로써 위의 부작용을 최소화하는데 기여할 수 있다는 점을 들었다. 일부에선 블리자드의 WoW에 눌린 에버퀘스트가 돌파구로서 이번 선택을 결심한 것 아닌가하는 추측도 나왔지만, 소니는 작년 6월부터 여론조사를 하는 등 미리 준비하여 왔다. 서구에서는 현금거래를 처음부터 염두하여 두고 설계된 social MMOs 인 Second Life, There, Entropia 등이 운영 중이고, EA의 울티마 온라인이나 소니의 스타워즈 갤럭시즈 등도 사실상 현금거래에 대해 중립적으로 대하는 불간섭 정책을 취했기에 소니의 이번 전환이 매우 전격적인 것은 아닌 것으로도 볼 수 있으나. 일단 현금거래 시장이 파생시장으로서 무시 못 할 경제적 메리트가 창출되는

뉴 마켓인 점에서 발상을 전환하여 비즈니스적 마인드의 발로로 해석될 수 있겠다. WoW를 MMO. RP.G로 접근·설계하고 현금거래 억제 시스템을 고안해낸 블리자드(아직까지 크게 성공하였다는 평가는 나오지 않고 있다, 이는 WoW내 화폐인 골드는 속성상 귀속 설정이 불가한데 이 골드가 현금거래 되기 때문이다)와는 반대로 소니는 에버퀘스트2를 RP.G.MMO적으로 접근하고 현금거래 시장을 그 MMO의 동력으로 활용하려 한다는 점(처음부터 아이템 현금거래를 지원하고자 설계된 Project Entropia와 달리 파생적 요소를 고려함 없이 운영하여 오던 도중에 방향전환된 것이라는 점에서 그 소프트 랜딩에 의문을 표하는 견해도 있다)에서 그 채택한 정책의 성공여부를 무척 흥미롭게 지켜보고자 한다.

## VIII. 재구성

앞서 논한 바와 같이 MMORPG를 RPGMMO의 관점으로 파악한다는 것은 RPGMMO를 소설, 영화와 같은 영상출판물(노리개)이 아니라 법인, 사단과 같은 헌법상 결사체로(RP.G.MMO는 극노름패, FPS.G.MMO는 총싸움노름패, SOCIAL.MMO는 소꿉노름패...) 본다는 것을 의미한다. MMO 속의 세계관에 동참하여 시스템의 룰과 플레이어들 스스로가 만든 룰에 의거 6년 내지 10년째 동시 접속자 수천에서 수 만 명을 유지하면서 그 정체성이 이어져 오고 있는 이러한 실체를 게임사가 만든 게임저작물과 서비스사용약관상 게이머에게 부여된 사용권 관계의 단순 합집합으로 파악하여 온 것이 지금까지 RPGMMO를 바라본 시각이었다. 그리하여 저작권법의 적용이 시도되었으나 여의치 않고, 약관도 여러 가지 부정합적 현상에 그 실효적 지배력을 잃는 명목적인 것에 머물고 있다(실제로 리니지나 WoW, 그리고 Second Life에서 주효하게 적용되는 규범은 여전히 개발사의 일방적 주도로 작성되었다는 점에서 한계는 있으나, 운영정책 혹은 커뮤니티 스탠다드라고 불리는 약관 이외의 별도 규범이다)

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

예컨대 ① 지금껏 RPGMMO의 자유권은 게임사의 언론출판의 자유에 국한되었고, 그와 반대로 회원의 의사표현의 자유는 그들의 기여도에 비해 저평가 받아 왔으나, MMO를 양자를 아우른 결사체로 접근한다면 개발사는 물론 회원 모두가 결사의 자유라는 틀에서 자유와 제도적 보장을 향유하게 될 수 있을 것이다. 최근 중국은 온라인게임의 내용규제를 강화하고 있는바, 표현물로서가 아닌 결사체로서의 MMO의 접근은 이러한 외적 규제 논의에도 새로운 전기를 불러 올 수 있을 것이다. ② 약관의 형식으로 된 서비스이용계약과 개발사 방침의 형식으로 된 운영정책의 2원적 규범 구조는 멤버쉽 규약 내지 회원 규약의 성격으로 발전적으로 통합되어야 할 것이다. 물론, 현재 게임사가 임의로 책정한 운영정책이 그 유사한 역할을 떠맡고 있으나 이는 약관에 편입되어 따로 이용자의 동의를 얻는 절차를 취하고 있지도 아니하는 등 규범으로서 갖춰야 할 절차적, 민주적 정당성이 결여되어 있다는 내적 취약점(이는 자의적 운영으로 이어질 수 있어 대상자의 반발의 빌미가 될 수 있음)이 있고, 현 약관이 서비스이용계약의 모습을 띠어 RPGMMO의 속성을 반영하지 못하기에 MMO로서 운영하는데 있어 게임사에게 필요한 최소한의 부분만을 담아내기 위한 탄생 목적으로 만들어진 기형적 산물로 비춰진다. 이러한 이원화된 RPGMMO의 현 규범구조는 컨트리클럽의 멤버쉽 규약이나, 복합쇼핑몰 규약, 기타 사단법인의 정관의 위상에서 단일 규범으로 융합되어야 할 것이다. 이러한 약관의 재구성이 이루어진다고 가정하면, 이용계약이 아니라 회원규약으로, 이용자(유저)가 아니라 회원이며, 서비스 판매가 아닌 회원 모집이고, 서비스제공이 아니라 단체 운영이며, 이용계약 해지가 아니라 멤버탈퇴라는 용어로 바뀌게 될 것이다. ③ 아바타에 대해서 정지해 놓은 채 그 껍데기를 놓고 바라본 데에서 벗어나 그 어원의 의미를 실질적으로 살려 MMO 내에서 약동하는 persona로서의 지위, 즉 헌법상 신분권 유사의 MMO 내에서의 신분의 보장, 그리고 개별적 인격권, 퍼블리시티권 나아가 미디어 시민권 부여 문제 등이 보다 진지하게 논의되어야 할 것이다. 그 연장선에서 계정 내지 아바타에 대한 압류 및 삭제 조치에 대하여 보다 진지하게 접근해야 한다는 당위성 또한 제고될 것이다. ④ 개발사의 갑작스런 파산 발생시 MMO를 청산, 법정관

리 절차 등에 준하여 다른 운영사로 하여금 그 존속을 보장을 피할 수도 있을 것이다. ⑤ 중국 기업 산다가 전기세계라는 자체 MMOG를 만들어 내면서 종래 국내 기업인 위메이드에게 라이선스 이용료를 지급하고 서비스하여 오던 미르의 전설 데이터베이스를 무단 복제한 건에 대해서 현재 개발사인 위메이드측만이 항의하고 소를 제기하고 있으나, 데이터베이스의 참여주체로서 회원들에게도 법적 권한을 부여하는 것이 고려될 수 있을 것이다. ⑥ RPGMMO 아이템 현금거래의 법적 분석 및 정책 입안에 있어, 예컨대 사행성 MO 게임에서의 사이버머니 환금과 RPGMMO에서의 아이템 거래의 차이점을 부각시켜주는 등 준거틀을 제공하여 줄 수 있을 것이다.

시각이 정립되면 다양한 발전적 아이디어가 이로부터 추출될 수 있다고 본다.

#### IX. 오래된 미래; TRPG

실제 하나의 RPGMMO가 탄생하고 운영되는 데에는 개발사뿐만 아니라 참여 다중 회원들의 적극적이고 능동적인 역할이 필수적이다. 왜냐하면 MMO는 수 만 명의 느슨한 소비자로 구성되는 것이 아니라 수 천 명의 응집력 있는 참여자로 굴러가는 ‘공동체’이기 때문이다. 이는 **Second Life**와 같이 아이템에 대하여 플레이어에게 그 생성권을 부여한 경제구조를 가진 경우는 더욱 그러하다. MMO의 탄생을 위해서는 물론 공간/아바타/아이템을 디자인하고 코딩하고 서버를 마련하는 개발자들의 노력이 선행되어 지나 그와 거의 동시에 모집된 베타테스터라고 하여 초기 설계과정에 깊숙이 관여하여 MMO의 모습을 그려내는 자들의 참여가 필수적이고 출범이후에도 플레이어 간담회는 물론 공식 홈페이지 및 팬사이트 등을 통하여 개발자와 플레이어들 간의 호흡 유지는 ‘마치 상어가 헤엄치지 않으면 숨이 막혀 죽기에 끊임없이 유평하여야 하듯이’ 되어야 한다. 베타테스터 및 MMO 참여자 혹은 회원들은 MMO의 시간(역사)을 이끌어가는 존재들이기 때문이다. 개발자들이 공간적으로 MMO의 기술적 사회적 플랫폼을 만들고 운영해나간다면 시간적으로 이를 채워주고 역사를 만들어 가는 것은 회원들의 몫인 것이다. 전자가 기술과 금맥으로 MMO를 세우는 발기인들이라면, 모집된 베타테스터와 정회원들은 시간과 인맥이라는 자원을 투하하는 MMO의 발기인들이자 주주(사원)라고 못 볼 바 아닐 것이다.

세계 RPGMMO 선도 국가로서 MMO의 문화적 산업적 발전을 위해서는 그 무엇보다도 MMO의 실체를 정확하게 이해하고, 그에 맞는 법의 옷을 입게 하여주는 것이 긴요하고 이것이 단군 이래 우리가 보유한 ‘사람들 관계라는 장점을 극대화하는 길이라고 본다.

*마법사는 지팡이를 잡고, 기사는 칼을 뽑고, 난장이는 도끼를 엮은 채, 우드스탁 페스티벌이 한 창인 이 땅 위에 처음으로 탁자를 세운 이름 모를 푸른 눈의 TRPG 파티원들께 이 글을 바친다. 둘러앉은 마스터와 플레이어들은 같은 꿈을 던진 하나의 결사체였음을 상기하면서...*

\* 국내문헌

<논문>

계희열, 2000, “헌법상 결사의 자유”, 고시계 2000년 2월호

김경환·김정호, 2000, “권리금의 경제학”, 한국공공경제학회 2000년 추계학술발표대회 논문집

김영일, 1986, "임대차에 있어서 권리금을 둘러싼 제문제", 재판자료 제32집, 법원도서관

김형진, 2005, "개발자 측면에서 본 한국 온라인 게임산업 개괄", 정보과학회지 제23권 제6호

박상우, 2004, “MMORPG에서 나타나는 경제 현상의 성격”, 게임문화연구회 제1회 연구발표회(2004.12.)

백강진, 2004, “온라인게임사업자의 책임”, 서울대학교 법학연구소 기술과법센터, 2004, 정보통신과 법 KT 프로젝트 워크숍 자료집 「온라인게임의 법적 문제점」 pp. 57-106.

변종필, 2001, “인터넷게임 아이템과 재산범죄”, 「인터넷 법률」, 제5호

신동룡, 2004, 「바흐친의 대화주의와 저작권법제도」, 연세대학교 법과대학원 박사학위논문

윤봉용, 1984, “임차점포의 권리금에 관한 경제학적 분석”, 한국경제학회 84년도 학술대회 논문집

윤웅기, 2004, “MMORPG 게임 아이템 현금거래에 대한 법정책적 고찰”, 한국게임산업개발원 주최 미래게임포럼 공개세미나(2004. 12.) 발표자료

이상우, 2005, “컴퓨터 게임의 서사 연구 -시간 활용을 중심으로-”, 중앙대학교 대학원 문예창작학과 문학창작전공 2005. 6. 석사논문

장근영, 2005, "MMORPG의 사회적 함의: 게임의 진화, 실재감, 공동체, 문화", 정보과학회지 제23권 제6호 pp. 12-12.

전홍석, 2005, “To be or not to be, that is NOT the question - 컴퓨터 게임에서 아바타의 위상에 관한 연구”, 게임문화연구회 제2회 정기연구회(2005. 2.)

정해상, 2004, “인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리”, 「중앙법학」, 제5집 제3호

최은창, 2004, “사이버 공간에서의 가상재화(Virtual Property)의 인정가능성에 대한 검토: 온라인 게임 아이템 거래를 중심으로” 사이버커뮤니케이션학회, 2004 춘계학술대회 인터넷과 한국사회의 쟁점 : 제3세션 ; 제3주제(110호)

황성기, 2004, “현행 온라인게임 심의제도의 문제점”, 서울대학교 법학연구소 기술과법센터, 정보

통신과 법, KT 프로젝트 워크숍 자료집 「온라인게임의 법적 문제점」 pp. 21-48.

허준석, 2004, “MMO(RP)G 파생상품 시장(MODEM)의 경제적 효과 분석”, 게임문화연구회 제1회 연구발표회(2004.12.)

<컬럼·기사>

글강(필명), 2005, “정글의 지존과, 인간사회의 지존”, 글강 닷 컴 (2005. 5. 16)

김연수, 2004, “아바타와 인격권, 프라이버시의 문제”, 김연수 네이버 개인 블로그 -Neoprivacy (2004. 6. 17.)

김찬준, 2004, "영등위의 온라인게임 심의는 바뀌어야한다", 게임스팟 (2004. 4. 20.)

김학규, 2004. “KGC 2004 강연 대본 완전판” 레임프루프 닷 넷 (2004. 10. 20.)

류가미, 2005, “[류가미의 환상여행 (38)니벨룽의 반지”, 데일리서프라이즈 (2005. 9. 24.)

“[게임머니 1兆시대]아이템 관련 법규없어 ‘딜레마’”, 경향신문 (2005. 9. 9.)

“그라비티, 소프트뱅크에 매각”, 헤럴드경제, (2005. 8. 31).

“사이버바다에는 절망이 떠다닌다”, 전자신문 (2003. 7. 15.)

“RPG의 역사 "마법을 풀어 세계를 구할지니...", 일간스포츠 (2003. 8. 23.)

“열린우리당 정성호 의원 ‘아이템 거래 해법은 있다’, 게임메카 (2005. 9. 7.)

“中 온라인게임 新규제책 내놓는다”, 머니투데이 (2005. 6. 1.)

“포세이든 VS 빛.. 각 서버 대표들과..”, 리니지플레이포럼 (2003. 3. 25.)

\* 외국문헌

<논문>

Betsy Book, 2005, “Virtual World Business Brands: Entrepreneurship and Identity in Massively Multiplayer Online Gaming Environments”, Social Science Research Network

Cory Ondrejka, 2005, “Changing Realities - User Creation, Communication and Innovation in Digital Worlds”, Linden Research

David R. Johnson, 2004, "How Online Games May Change the Law and Legally Significant Institutions", New York Law School Law Review, State of Play; Volume 49, Number 1: pp. 55-59.

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

Faltin Karlsen, 2004, "Media Complexity and Diversity of Use: Thoughts on a Taxonomy of Users of Multiuser Online Games", ITU Other Players conference 2004

F. Gregory Lastowka-Dan Hunter, 2004, "The Laws of the Virtual Worlds", California Law Review 2004

Jack Balkin, 2005, "Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual World", Virginia Law Review,

Peter Jenkins, 2004, "The Virtual World as a Company Town - Freedom Of Speech In Massively Multiple On-Line Role Playing Game", Journal of Internet Law, Vol. 8, No. 1, July 2004

Sal Humphreys, 2004, "Commodifying culture-It's not just about the virtual sword", ITU Other Players conference 2004,

<컬럼·기사>

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

Geldonyetich, 2004, "Geldonyetich Doomcasts World of Warcraft", Grimwell Online (2005. 4. 3.)

Mark Wallace, 2005, "Touching Aimee's Panties: The Reality of Virtual Commerce", The Escapist, Issue #8 (2005. 8. 30)

Mark Wallace, 2005, "We the Avatar", The Escapist, issue #11 (2005. 9. 20.)

Matthew Hector (a.k.a. CmdrSlack), 2005, "There's Gold in Them Thar Pixels!", Grimwell Online (2005. 5. 17.)

Randall Farmer, 2004, "KidTrade: A Design for an eBay-resistant Virtual Economy", Habitat Chronicles (2004. 10. 12.)

Randy Farmer, 2005, "Sony Slides to the Bottom of the Slippery Slope", Habitat Chronicles (2005. 4. 20.)

Raph Koster, 2000, "A Declaration of the Rights of Avatars", LegenMud (2000. 1. 16.)

"China moves to zap online game addiction By Mure Dickie in Beijing", Financial Times (2005. 8. 23.)

"Cory Linden on IP issues in Second Life", The Second Life Herald, (2004. 8. 12.)

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

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

\* 인용사이트

게임문화연구회

세컨드라이프

스테이션익스체인지

테라노바