

제2의 바다이야기 우려, 사행성 부추기는 게임아이템 현금거래

- 2009년 게임백서에서 조사된 국내 게임시장의 규모는 5조6,047억원. 그 중 온라인 게임이 2조6,922억원, 온라인게임의 소비시장인 PC방이 1조9,280억원 규모를 보이고 있어 전체 온라인 게임의 시장규모는 4조 6,202억원이라 할 수 있음.
- 게임산업의 발전과 함께 지속적인 사회적 이슈로 부각되는 ‘게임아이템 현금 거래’는 게임 자체의 비즈니스 모델뿐만 아니라 디지털 콘텐츠의 유통, 사행성 및 작업장 등의 부분에서 불법적인 요인을 발생시키는 민감한 사회현상임.
- 2001년 시장규모가 100억원이었던 아이템 현금거래 시장규모가 현재 1조5천억원에 이르는 것으로 나타났음. 10년 남짓한 기간에 아이템 거래 시장이 150배나 성장. ※ 콘진원의 ‘게임아이템현금거래동향연구(’10.04)



- ☞ 시장규모가 현재 1조5천억원으로 추산되는 아이템 현금거래 시장은 작업장과 아이템 현금거래 중개업체를 중심으로 시장이 형성됨.
- 아이템 거래가격은 몇 천원에서부터 수천만원까지 천차만별. 최근에는 1억2천만원의 아이템 매매도 이뤄지고 있음. 모두 현금 거래임.

※ 아이템 거래가격 예시

방패: 30만원, 활: 120만원, 지팡이: 1천만원, 성(리니지): 5천만원

○ 이렇게 시장이 커지다 보니까 전문적으로 아이템을 생산하기 위한 작업장까지 생겨났음. 전국 2만여개의 PC방보다 작업장이 더 많다는 우스개 소리가 나올 정도.

○ 특히 중개거래 사이트도 확인된 것만 130여개에 달하며, 이 중 ‘아이템베이’와 ‘아이템매니아’라는 두 개 업체가 전체시장의 96.44%를 독점하고 있는 상황.

☞ 아이템 현금거래의 약 65%가 아이템 현금거래 중개 사이트를 통해 이루어지고 있음.

※ 2009 대한민국 게임백서

☞ 중개업체에서 거래되는 아이템의 약 80~90%를 영리목적으로 아이템을 생산하여 판매하는 불법 작업장이 공급하고 있음.

※ 게임산업개발원 연구보고서 ‘온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사’

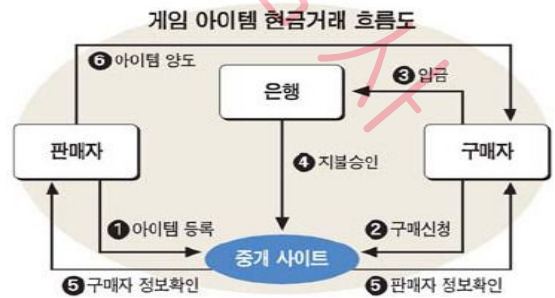
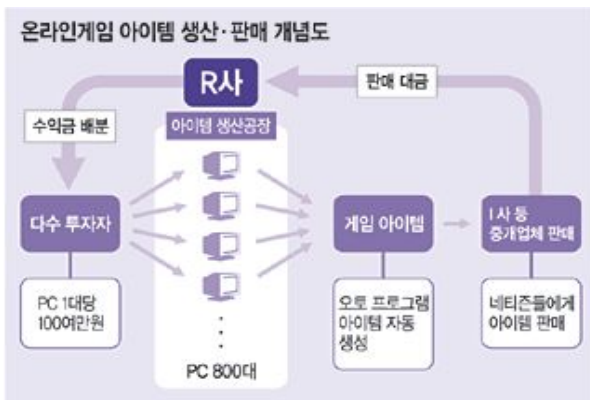
■ 게임아이템 현금거래 문제점

○ 게임아이템 현금거래를 통한 외국으로의 자금 불법 유출, 탈세, 자금세탁 등의 불법 행위가 이루어지고 있다는 의혹이 제기되고 있고, 계정거래, 캐릭터 육성 서비스 등 개인정보 보호에 문제가 있는 서비스도 다수 이루어지고 있음.

○ 조직폭력집단과 연계되어 영리를 목적으로 대규모 시설을 갖추고 전문적으로 아이템을 생산하고 판매하는 조직이 경찰 단속에 적발되기도 함.

※ ‘10.5.19(수) 문화일보7면, ’게임아이템불법거래도 이젠 기업형‘


- 컴퓨터 800대를 설치하고 해킹프로그램을 활용하여 온라인게임 아이템을 불법적으로 생산판매하는 소위 ‘작업장’에 대하여 검찰이 수사 착수. ☞ **검찰뉴스 동영상**




<이해관계자별 게임아이템 현금거래로 발생 가능한 이슈>

이해관계자	발생 가능한 문제점
소 비 자	돈세탁, 허위거래, 가입절차와 거래방식에서 성인인증의 허술함, 계정거래 시 개인정보유출, 거래종료 이후 판매자 정보 조회불가, 거래사기 등
게 임 사	현금거래는 게임사 약관상 허용하지 않음을 명시하고 있어, 약관내용과 위배. 게임 속 커뮤니티를 통해 아이템 거래에 대한 정보 교환한다는 문제 발생.
정 부	아이템 현금거래 시장이 공급자 주도형의 시장모습임. 단순한 작업장에서의 판매가 아닌 생산과 판매를 분업화하는 가치사슬 변화를 고려해야 함. 중개상만이 아닌 현금거래 정보를 제공하는 사이트에 대한 관리방안 고려해야함.

○ 문제는 아이템 거래시장에 청소년들이 몰리고 있다는 것임. 경찰청의 자료에 따르면 최근 5년간 발생한 사이버 범죄 중 게임관련 범죄가 40%를 차지. 게임관련 범죄 중 게임아이템 사기가 53% 차지. 게임관련 범죄자의 90%가 청소년임.

○ 그리고 아이템 중개 사이트가 ‘청소년 유해매체물’로 지정되었음에도 불구하고 중개사이트 회원 가입 시 본인 인증이 제대로 이루어지지 않아 청소년이 성인의 명의를 도용하여 아이템 중개 사이트의 서비스를 이용하고 있는 것으로 알려짐.  MBC뉴스 동영상

※ 콘진원 ‘게임아이템현금거래동향연구(10.04)’, (재)한국게임산업개발원 ‘온라인아이템 현금거래 심층 실태조사(06.05)’

 법원은 게임아이템의 재물성을 인정하지 않음. 개인 간 거래의 대상으로 보지 않는다는 것. 따라서 아이템 거래와 관련한 문제가 발생시 경찰은 ‘정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률’이나 컴퓨터를 이용해 부당한 이득을 취한 사람을 처벌하는 형법 제347조(컴퓨터 등 사용 사기)를 인용해 처벌하고 있음.

■ 2006년 “바다이야기 사태”가 아케이드 게임산업의 진흥과 사행성 게임 규제 사이에서 분명한 기준과 대책을 적시에 마련하지 못해서 막대한 부작용을 겪어야 했던 것과 같이 아이템 거래시장에 대한 대책은 더 이상 미룰 수 없는 실정으로 조속한 처방이 필요함. 진흥과 규제의 균형 맞춰야...

○ 문제는 아이템 거래에 대한 합법 혹은 불법 여부를 판단할 법적 근거나 규율

을 할 수 있는 수단이 전혀 없음. 아이템 거래 문제의 대책에 대해 ‘규제론’과 ‘양성화론’이 팽팽히 맞서고 있는 점도 대책 마련이 지지부진한 이유임.

○ 따라서 아이템 현금거래를 근절하기 위해 중개업체 감독, 아이템 현금거래의 제한 등의 규제를 가할 수 있는 근거조항을 마련할 필요가 있음. ‘게임산업진흥에관한법률’ 개정때마다 가장 이슈가 됐던 아이템 현금거래에 대한 강력한 규제카드가 나와야 할 것임.

☞ **현행 게임산업진흥에관한법률은 법 제32조제1항제7호 및 동법 시행령 제18조의3 : 게임머니, 아이템 등 게임 이용 결과물의 환전, 환전알선, 재매입 등의 업 행위를 규율하고 있고, 베틱성 웹보드게임의 경우 게임 이용 결과물인 게임머니의 환전, 환전알선, 재매입 등을 업으로 하는 것을 금지하고 있음. 일반 온라인게임의 경우와는 구분하고 있음.**

○ 최근 발생된 아이템 현금거래와 관련된 대법원 판결, 아이템 현금거래 중개상에 대한 청소년 유해사이트 지정 등의 이슈가 산업적 및 제도적으로 어떠한 영향을 미치는가에 대한 논의가 필요함.

☞ 지난 2009년 12월24일 대법원은 ‘리니지’게임의 게임머니(아덴) 현금거래자에 대하여 게임산업진흥에관한법률 위반 혐의를 기각하는 판결을 내림.

○ 문체부는 "대법원이 내린 판결에서 ‘리니지’게임머니 현금거래자에 대하여 게임법 위반 혐의를부인한 것은 문제된 리니지 게임머니가 비정상적인 게임이용을 통해 획득된 것이라는 입증이 불충분했기 때문이며, 대법 판결이 모든 게임머니의 현금거래가 합법적인 것이라고 인정한 것은 아니다"고 주장.

MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)

: '대규모 다중 사용자 온라인 롤플레잉 게임'을 뜻함. 게이머 수십명이 동시에 즐기는 스토리가 있는 역할 게임으로 대화를 나누고, 아이템을 거래할 수 있음.

작업장 : 불법 프로그램(해킹)을 이용하거나 사람을 고용해 기업적으로 게임머니를 생산하는 집단. 주로 IMI(옛 아이템매니아)와 아이템베이 등 아이템 중개 사이트를 통해 게임머니를 판매함.

오토프로그램(자동사냥프로그램) : 실제 게임을 하지 않아도 특정 프로그램에 의해 자동으로 게임이 돌아가는 것.

⇒ 작업장은 클릭 등 단순 작업을 반복하는 조선족 등 인력을 고용해 '오토를 돌리면서' 게임머니를 축적함. 일종의 해킹 성격을 띄고 있음.

PPT 장관, 이 그림이 무엇인지 아는가? '진명황의 집행검'이라는 것인데, 게임아이템 중 하나로, 최근 1억2천만원에 거래하겠다는 각종 아이템 판매 게시판에 공지가 된 것임.



질의 게시물의 댓글을 살펴보면, 이 게임 아이템은 굉장한 물건인 것 같음.

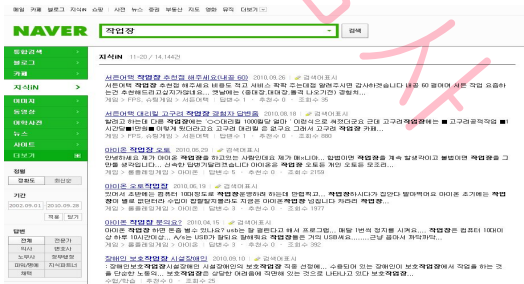
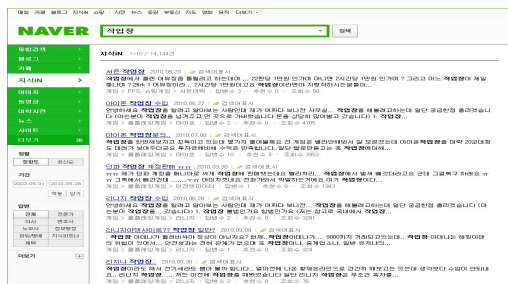
그리고 가관도 아닌 댓글이 난무하고, 문제점을 언급하기도 함.

- ①“리니지에 빠져 사는 사람들에게는 게임이 아니라 인생이다. 단순한 아이템이 아니라 ‘명검’이다. 기능성뿐만 아니라 상징성 모두 만족시키는 아이템이다”
- ②“저걸 만약 1억2천에 산다고 해도 손해가 아닌게 리니지가 망하지 않는 이상 일단 저 검의 가치는 영영 변하지 않을거예요, 아마 돈 있는 사람들은 저 검을 더 쥐서라도 구하고 싶을겁니다...”
- ③“도박성이 너무 강하다. 성공했으니까 1억2천이지, 실패했으면 몇천만원 날리는건데, 솔직히 이 정도되면 실제 도박이죠, 신정환이 따로있나”
- ④“듣기론 저 검 한 자루 제작하려면 작업장에서 최소 반년은 돌려야 한 자루 만든다고 하데요, 그냥 검이 현금 4천만원이고...”

동영상 서울지검 첨단범죄수사2부에서 지난 5월 서울과 부산에 위치한 온라인 게임 아이템 추출업체(일명 ‘작업장’)와 게임아이템 거래 사이트 운영업체 4곳을 압수수색했고, 800여대의 컴퓨터에 오토 프로그램을 설치해 게임 아이템을 획득해 왔고, 온라인 게임아이템을 생산·유통시키는 일종의 ‘공장’역할을 해 온 것으로 드러남.

오토 프로그램은 게임 이용자가 게임을 실제 하고 있지 않아도 게임 아이템을 자동적으로 얻게 해 주는 일종의 해킹 프로그램으로, 컴퓨터 한 대당 100여만원 씩 투자자까지 모아 사업자금을 마련했던 것으로 밝혀짐.

PP1 심지어 포털사이트에 ‘작업장’이라는 단어를 넣으면, ‘추천 작업장’, ‘작업장 아르바이트’, ‘작업장 수입’, ‘계정 판매’등 법적으로 금지되어 있는 게임아이템 작업장에 대한 정보를 누구나 할 것 없이 쉽게 접근할 수 있음.



PP1 그리고 저작권 등 일체 권리를 보유하는 게임사가 약관으로 금지하고 있지만, 게임 중 메신저를 통해 아이템 거래가 가능하고 현재 성행

중에 있음. 게임사는 알면서도 유저이탈을 막기 위해 방치하는가 하면, 오토 프로그램으로 접속해오는 작업장에 대하여 숙아내기 작업을 제대로 하지 않고 있다는 게임유저들의 불만은 게임사 게시판을 비롯하여 블로그에서 심심찮게 볼 수 있음. 게임사 관리감독 문체부의 역할 아닌가?



☞ PPT 혹은 직접 촬영한 불법 아이템 현금거래 동영상.

질의 한국 게임산업은 온라인게임을 중심으로 발전하고 있으나 각종 불법. 편법을 동원한 소위 작업장과 이들을 두둔하고 있는 아이템중개사 사이트로 인해 위기에 직면하고 있고, 이는 아이템 현금거래에 편승한 일부 게임사로 인해 가속화되고 있음.

온라인 게임을 하면서 획득한 아이템이 실제 시장에서 거래된다는 것은 어제오늘의 일이 아님. 개인 간 직거래 뿐 아니라 전문 중개사 사이트를 통해 현금으로 환전되면서 아이템 거래 시장은 이미 어마어마한 시장으로 자리 잡음.

‘08년 기준 약 1조5천억원으로 추산되는 아이템 현금거래 시장은 작업장과 아이템 현금거래 중개업체를 중심으로 시장이 형성됨.

작업장은 불법, 탈법 등 수단과 방법을 가리지 않고 영리만을 추구하며 명의도용, 해킹 등으로 사회전반에 심각한 악영향을 미치고 있음. 중개업체들은 실질적으로 작업장이 불법 생산한 아이템의 거래 창구 역할을 하고 있음.

질의 문체부는 “지난해 말부터 아이템 현금거래에 TF팀을 만들어 운영해오고 있

다”며 “최근 게임 과몰입 문제 해결에 대한 사회적 요구가 있고, 게임 과몰입 원인 중 하나로 꼽히는 게임 아이템 현금거래에 대해 규모를 줄이려는 방안으로 규제안을 검토하고 있다”고 밝힌 바 있음.

애초에 문체부는 아이템 현금거래에 대해서 금지해야 한다는 입장을 취했었는데, ‘게임아이템 TF’에서 마련한 안에는 아이템 현금거래를 양성화 시키며 작업장 등 부정행위에 대해서는 금지하겠다고, 일부 양성화 계획을 밝혔는데, 입장이 바뀐 큰 이유는 무엇인가?

그렇다면 문체부는 비정상적으로 획득한 게임머니와 게임아이템을 어떻게 구분할 것이고, 게임아이템 현금거래의 ‘불법입증’을 할 수 있는 복안이 있는 것인가? 말씀해달라!(현실적으로 불법입증 할 수 없음)

질의 2006년 “바다이야기 사태”가 아케이드 게임산업의 ‘진흥’과 ‘사행성 게임 규제’ 사이에서 분명한 기준과 대책을 적시에 마련하지 못해서 막대한 부작용을 겪어야 했던 것과 같이 아이템 거래시장에 대한 대책은 더 이상 미룰 수 없는 실정으로 조속한 처방이 필요함.

아이템 현금거래를 근절하기 위해 중개업체 감독, 아이템 현금거래의 제한 등의 규제를 가할 수 있는 근거조항을 마련할 필요가 있다고 보고, 아이템 현금거래에 대한 강력한 규제카드가 나와야 할 것으로 보는데, 장관의 견해는?

☞ 2006년 콘텐츠진흥원이 실시한 “온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사” 자료에 의하면, 아이템 거래에 대한 의식조사 결과를 보면 이용자의 경우 56%가 현금거래에 반대하고 있고 관련기업 또한 58%가 반대하고 있음. 반대의 이유로는 이용자의 45%가 ‘사행성 및 범죄를 조장’하기 때문이라고 응답. ‘게임 중독 유발’을 꼽은 사람도 16%나 됨.

☞ 문체부 규제안으로는 아이템 현금 거래를 중개하는 업을 전면 금지하는 안과 일부 허용안을 두고 고민하고 있고, 일부 허용안은 게임 장르와 등급 분류에 따라 중개회사에서 거래할 수 있는 아이템과 거래할 수 없는 아이템으로 구분하는 안이 유력하다고 함.