

오버워치 루트 박스 시스템 분석

한석희

한양대학교 미디어 커뮤니케이션 대학원

dosukheert@gmail.com

Analysis of Loot Box System in Overwatch

Sukhee Han

Department of Media Communication, Graduate School, Hanyang University

요 약

본 연구는 미국의 블리자드사의 FPS 장르 게임 Overwatch의 루트 박스(Loot Box)의 구조를 탐구한다. 현재 최근 게임 산업 가장 큰 논란거리 중 하나는 게임 유저들이 고성능의 게임 아이템을 복권 형식으로 구입하는 “확률형 아이템”이다. 본 연구는 확률형 아이템과 비슷한 해외의 루트박스 사례를 다각적으로 탐구하여, 어떠한 구조를 지니고 있는지를 분석하고 법적인 해석을 시도한다. 이를 통해, 루트 박스 시스템의 장단점을 분석할 뿐만 아니라 국내의 확률형 아이템 문제를 위한 시사점을 제공한다.

ABSTRACT

This study analyzes the system of Loot Box in Overwatch, FPS genre game produced by an American company Blizzard. Currently, one of the most controversial issues in the recent industry is “Probability-Type Item” that game users purchase high-end game items as a form of lottery. As this study examines a foreign case of Loot Box that is similar to Probability-Type Item, it would show how it is constructed and does legal approaches. Throughout this, it not only analyzes pros and cons of the Loot Box system, but also provides thought-provoking messages for the issue of the Probability-Type Item.

Keywords : Overwatch(오버워치), Loot Box(루트박스), Online Game(온라인 게임), Game Item(게임 아이템), Probability-Type Item(확률형 아이템)

Received: Jan. 10. 2018

Revised: Feb. 16. 2018

Accepted: Feb. 20. 2018

Corresponding Author: Sukhee Han(Hanyang University)

E-mail: dosukheert@gmail.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

게임 산업이 전 세계적으로 크게 발전하면서 게임 내부/외부적으로 여러 사회적 논란들이 발생하고 있다. 현재 대한민국 게임 산업에서 가장 큰 화두 중 하나는 “확률형 아이템”이다. 온라인 기반의 PC 게임/모바일 게임에서 게임 유저들이 게임을 시연 하면서, 유저들이 고성능의 아이템을 확률적으로 구입하는 것을 의미한다. 게임 유저들은 현금을 충전하여 고성능의 아이템을 구입하는데, 원하는 아이템을 직접 구입하는 것이 아니라 특정 아이템을 구입하기 위해 아이템을 복권 형식으로 얻는 형식이다. 이러한 확률형 아이템에는 상반된 시선이 존재한다. 게임 이용자들의 의견으로는 확률형 아이템에서 고성능의 확률의 아이템이 나올 확률이 매우 낮아서 사행성을 조장하고 게임 산업 발전의 악영향을 미친다는 의견이다. 하지만 게임 회사의 의견으로는 지속적으로 게임을 개발하는 개발 비용, 서버 및 운영을 관리할 관리 비용, 추가적으로 게임을 제작할 예산 등을 위하여 지속적인 재정 상태 충원이 필요하다.

국내 게임 산업의 경우, 게임 유저들이 정당하게 돈을 지불하지 않고 불법으로 게임을 다운로드를 받아 패키지 게임이 몰락했다는 의견이 존재한다[1]. 이를 해결하기 위해, 국내 게임 회사들은 게임 유저들이 돈을 지불하지 않고 기본적으로 무료로 즐기던 그 후에 추가적인 아이템이나 시스템을 통하여 재정 상태를 충원하는 F2P(Free-To-Play) 게임들을 개발하기 시작 하였다. 다시 말해, 게임을 즐기는 것은 무료이지만 일정 부분을 유료화하는 “부분 유료화” 형태의 게임들이 태어나고 지속적으로 개발 되었다. 게임 이용자들의 입장으로는 기본적으로 무료로 즐길 수 있으므로 초기에는 큰 부담을 느끼지 않았으나, 특정 게임 내에서 영향력을 미치고 싶어 하는 게임 유저들은 확률형 아이템을 구입하기 시작한다.

문제는 이러한 확률형 아이템에서 고성능의 아이템을 가질 확률 그 자체가 너무 낮기 때문이다.

게임 아이템을 직접 구입 할 수 없는 것은 사람의 본능이라고 할 수 있는 자유를 부정할 뿐만 아니라, 대부분의 고성능의 게임 아이템이 극도로 낮은 확률을 지니고 있어 자연스럽게 불편함과 사행성의 요소를 유발하게 된다. 이러한 확률형 아이템 논란은 지속적으로 논의되어, 근래에는 몇몇 정치인들도 언급하게 되었다. 예를 들어, 모바일 기반의 MMORPG 장르 게임 리니지 M에서 “커츠의 검”을 뽑을 확률은 0.00001%로, 실제 로또 2등에 당첨될 확률과 비슷한 것으로 나타났다[2]. 아울러, 대다수의 게임 회사들은 특정 아이템이 나올 확률 자체를 공표하지 않는 것도 문제가 되었다. 고성능의 아이템이 나올 확률이 매우 낮은 것은 유추할 수 있지만, 정확히 어느 정도의 수준인지에 대해서는 전혀 알 수 없었다. 논쟁은 계속되어, 결국 정치권에서 게임 회사들이 자율적으로 확률형 아이템의 정도를 조절하고 확률을 공개하는 것을 요구하는 “자율 규제”를 권고 하였다. 2017년 7월, 확률형 아이템 자율 규제가 적용되어 많은 게임사들이 확률형 아이템의 확률을 공개 하였으나, 자율규제는 유명무실하며 유명 게임사 대표가 국정감사 증인으로 나오지 않아 또 다시 논란이 되었다[3].

본 연구는 국내의 확률형 아이템 논란에 대한 문제를 해결하기 위해 해외(미국)의 사례를 탐구한다. 비디오 게임은 미국에서 처음으로 개발 되었으며[4], 미국은 오랫동안 게임 시장에서 큰 영향력을 미치고 있으므로 이를 통해 국내 게임 시장 문제에 대해서도 어느 정도 실존적인 도움이 될 것이라 판단되기 때문이다. 구체적으로 본 연구는 미국 Blizzard社에서 제작된 FPS(First-Person Shooting) 장르의 게임 Overwatch에 내제되어 있는 “루트 박스”(Loot Box) 시스템을 분석한다. Overwatch의 루트 박스가 심화적으로 어떠한 구조를 지니고 있는지, 루트 박스의 장점과 단점은 무엇인지, 법적 해석은 어떻게 이루어지는지 등을 입체적으로 탐구한다. 이를 통해서, Overwatch의 루트 박스를 분석 할 뿐만 아니라, 한국의 확률형 아이템 문제에 실존적인 도움이 될 수 있는지를

탐구한다.

2. 확률형 아이템

2.1 국내의 확률형 아이템

확률형 아이템의 유래는 명확하게 들어나고 있지는 않지만, 한국의 온라인 게임에서 유래했다는 의견이 존재한다. 2003년 국내 게임 회사 넥슨 계열의 위젯 스튜디오에서 개발한 Maple Story가 일본에서 서비스 하던 2004년에 확률형 아이템이 유래 한다고 언급된다[5]. 게임 내에서 게임 유저들이 게임 아이템을 현금으로 구입하는데 게임 아이템이 복권 형식으로 설정 되어 있다. 이러한 확률형 아이템은 지속적으로 다른 국내의 온라인 게임들도 도입하게 된다. 게임 회사는 게임 개발, 서버 관리, 인적 관리 비용 등을 위해 돈을 투자 및 사용하고 있으나 대다수는 게임 유저들이 무료로 즐길 수 있는 온라인 게임을 개발하였기 때문이다.

확률형 아이템은 PC 기반의 온라인 게임뿐만 아니라 모바일 게임에서도 점차 도입되기 시작했다. 과학과 기술이 발달하면서 스마트폰은 급격히 진화하였고, 스마트폰을 통해 높은 품질의 게임을 시연 할 수 있는 상황으로 변화였다. 자연스럽게 게임 회사는 확률형 아이템 시스템을 모바일 게임에 도입 하였고, 몇몇 회사는 이를 통해 커다란 소득을 얻을 수 있게 되었다. 국내 유명 게임 기업 NC Soft 또한 확률형 아이템 게임을 도입하였고, NC Soft CEO 김택진은 확률형 아이템 문제를 유희적으로 언급하는 광고에 잠시 직접적으로 출연하기도 하였다(Lineage M).

앞서 언급되었듯이, 확률형 아이템은 고성능 게임 아이템이 나올 확률이 극도로 낮은 점과 게임 아이템이 정확히 나올 확률을 게임 회사가 공지하지 않은 점이 논란의 핵심이다. 그러나 이러한 확률형 아이템은 게임 회사의 재정을 충원 할 수 있으므로 지속적으로 사용할 수밖에 없는 딜레마라고 할 수 있다. 게임 회사의 입장에서는 확률형 아이

템은 캐쉬 카우(Cash Cow)이며, 논란을 해결하기 위해서는 많은 시간과 노력이 필요할 것처럼 보인다.

2.2 미국의 확률형 아이템

미국의 게임 회사들 또한 확률형 아이템 시스템을 간접적으로 도입하고 있다. 기본적으로 미국 게임 시장은 국내 게임 시장과는 다르게 F2P 형식의 온라인 게임 보다는, PC 기반의 패키지 게임이나 콘솔 기반의 게임(예: Microsoft의 X-Box 시리즈)을 하는 경향이 더 컸다. 그러므로 한국의 게임 시장에서는 비교적 논란이 적은 편에 속했다. 그러나 근래의 미국 게임 회사들도 재정적 문제를 해결하기 위해 부분적으로 확률형 아이템 시스템을 도입하고 있으며, 이를 일반적으로 루트 박스라고 표현한다. 한국의 확률형 아이템과 비슷하게, 게임 아이템을 직접 구입 할 수는 없고 잠겨 있는 박스 모양을 풀라 구입하는데, 그 안에 있는 내용물을 알 수 없는 랜덤(복권) 형식이다.

예를 들어, 레이싱 게임 Forza 7과 액션 볼플레이 Middle-Earth: Shadow of War에서 루트 박스 시스템이 논쟁이 된 적이 있었으며, Star War's Battlefront 2 또한 루트 박스 시스템을 도입하기로 결정 하였다. Star War's Battlefront 2의 루트 박스는 일반적인 루트 박스 방식인 외관적인 모습을 꾸미는 코스메틱 업그레이드가 아니라 게임 내부에 영향을 주는 파워 업그레이드가 될 예정이라 논란은 커지고 있다[6].

미국 게임 유저들도 마찬가지로 루트 박스 시스템을 좋게 평가하지는 않는 것처럼 보인다. 인터넷 검색 창에서 루트 박스나 그와 관련된 검색을 하면 상당히 부정적이고 비판적인 의견들을 쉽게 볼 수 있다. 무엇보다도, 루트 박스 시스템은 게임의 확장팩 개념인 DLC(Downloadable Content)와 다르게, 도박의 스타일이며 심리적으로도 문제를 일으킬 수 있는 특징이 존재한다[7].

하지만 미국 게임 회사들 또한 재정 문제를 해결하기 위해 지속적으로 루트 박스를 도입할 것으

로 보인다. 게임 회사들은 루트 박스 시스템을 통해 더 많은 영리화를 추구 할 수 있으며, 보다 쉬운 마켓 솔루션이기 때문이다[8]. 다시 말해, 미국의 루트 박스는 국내의 확률형 아이템과 구조와 시스템이 매우 유사하다고 볼 수 있다.

3. Overwatch

3.1 Overwatch의 특징

Overwatch는 2016년 5월 미국 게임 회사 Blizzard社에서 만들어진 1인칭 FPS 장르의 게임이며, 온라인을 통해 사람들과 대전 하는 시스템을 지니고 있다. 게임 플레이어는 고유한 특수 능력과 능력치를 가지고 있는 영웅을 1개 선택한다. 예를 들어서, 위도우메이커는 죽음의 입맞춤(저격), 갈고리 발사, 맹독 지뢰, 적외선 투시의 특수 능력이 존재한다. 영웅의 종류는 ① 공격 ② 수비 ③ 돌격 ④ 지원으로 나누어진다.

[Table 1] Types of Characters(Heroes) in Overwatch

Character	Type	Character	Type
Doomfist	Attack	Genji	Attack
McCree	Attack	Pharah	Attack
Reaper	Attack	Soldier: 76	Attack
Sombra	Attack	Tracer	Attack
Bastion	Defense	Hanzo	Defense
Junkrat	Defense	Mei	Defense
Torbjorn	Defense	Widowmaker	Defense
D.Va	Tank	Orisa	Tank
Reinhardt	Tank	Roadhog	Tank
Winston	Tank	Zarya	Tank
Ana	Support	Lucio	Support
Mercy	Support	Moira	Support
Symmetra	Support	Zenyatta	Support

게임 진행 방식의 경우, 6명이 1개의 팀을 구성하며 게임을 이기는 방식으로는 운송, 점령, 운송 후 점령 등이 채하고 있다. 게임 모드는 ① 빠른 대전 ② 아케이드 ③ 경쟁전 ④ 게임 탐색기로 구

성된다. Overwatch는 기존의 FPS와는 다르게 게임 캐릭터(영웅)가 고유의 기술과 능력치를 가지고 있어서 다양성과 팀워크를 중요시하는 독특한 특징이 존재한다. Overwatch는 전 세계적으로 크게 성공 하였으며[9], Blizzard는 2016년부터 매년 각 국가의 Overwatch 국가의 대표를 뽑아 실력을 겨루는 Overwatch World Cup과 같은 게임 대회를 지속적으로 개최 중이다.

3.2 Overwatch의 Loot Box

Overwatch 또한 루트 박스 시스템이 내제되어 있는 게임이다. Blizzard社의 유명한 게임 이었던 StarCraft와 Diablo 시리즈에는 도입되지 않았으나, Overwatch에서는 루트 박스 시스템이 내제되었다. Overwatch의 루트 박스 시스템의 가장 큰 특징은 외관적인 모습에만 적용되고 게임 내부적인 플레이에는 영향을 미치지 않는다. 루트 박스에서 나온 아이템들은 캐릭터들을 빠르게 다르게 하거나, 데미지를 더 주거나, 다른 팀원들과 협력이 더 쉽게 만들지는 않는다[10]. 즉, 오로지 미적인 추구를 위해서 만들어져 있어 게임 밸런스에는 영향이 없다.



[Fig. 1] Scene of Loot Box (Open) in Overwatch

덧붙여, Overwatch의 루트 박스에는 특정 시기에만 판매 되거나 획득 될 수 있는 “한정판”이 존재하는데, 일반적으로 다시 구매할 수는 없다. 예를 들어, 하계 스포츠 대회(2016년 여름, 2017년 여름), 공포의 할로윈(2016년 가을, 2017년 가을), 붉은 닭의 해(2017년 겨울) 등이 존재한다.



[Fig. 2] Example of Limited Item of Overwatch(Skin)

4. 연구문제

본 연구는 미국 Blizzard社에서 개발한 FPS 장르의 Overwatch의 루트 박스 시스템을 사례로써 분석한다. Overwatch는 전 세계적으로 인기가 매우 높고 한국의 게임 유저들도 많이 즐기고 있으므로, 이를 다각적으로 분석 및 접근한다면, 한국 게임 산업에게 도움을 줄 수 있다고 판단된다.

구체적으로 본 연구의 연구문제는 다음과 같다:

연구문제 1: Overwatch의 루트 박스 시스템은 어떠한 구조로 구성되어 있는가?

연구문제 2: Overwatch의 루트 박스 시스템의 가격은 어떠한가?

연구문제 3: Overwatch의 캐릭터들은 어떠한 아이템을 장착 할 수 있는가?

연구문제 4: Overwatch의 루트 박스에 대해 어떻게 법적인 접근과 해석이 가능한가?

연구 문제를 해결하기 위하여, Overwatch 공식 홈페이지 접속, 인터넷을 통하여 정보와 의견을 수집하고, 루트 박스 관련 게임 시연 동영상상을 시청하며, 직접 Overwatch를 시연 하였다. 조사 기간은 2017년 11월부터 2018년 1월까지 소요 되었다.

5. 연구결과 및 시사점

5.1 연구결과

첫째(연구문제 1), 루트 박스는 ① 게임 플레이를 하면서 얻는 방법 ② 직접 구입하는 방법으로 나누어진다. 게임을 시연하면서 게이머들은 아이템, 크레딧(금전), 전리품 상자(루트 박스) 3가지를 모두 얻을 수 있다. 게임 아이템, 금전, 루트 박스의 구성 방식은 기본적으로 랜덤(복불복)의 형식으로 자신이 원하는 아이템을 직접 얻는 것이 아니라 캐릭터와 게임 아이템의 종류가 자동적으로 보급된다. 구체적으로, 레벨이 1씩 오를 때 마다 전리품 상자를 얻을 수 있는데, 아이템과 크레딧은 레벨을 올리지 않아도 얻을 수 있는 방법이 존재한다(예: 이벤트). 그러나 일반적으로는 전리품 상자를 열고 전리품 상자를 열어 아이템과 크레딧을 얻는다. 전리품 상자는 일반적으로 게임을 플레이 하며 레벨을 1개 올리면 받을 수 있으며, 특정 대전 모드에서 목적을 완수해도 얻을 수 있다. 한편, 직접 구입하는 방법은 단어 그대로 루트 박스를 직접 구입하는 것을 의미하는데, 전리품 상자 구입하는 창에서 클릭하여 결제한다.

현재 Overwatch의 개별 캐릭터에게 장착이 가능한 아이템은 ① 스킨 ② 감정표현 ③ 승리포즈 ④ 음성대사 ⑤ 스프레이 ⑥ 하이라이트 연출 ⑦ 무기로 구성되어 있다. 이러한 아이템들은 루트 박스에서 나오거나 루트 박스에서 나온 크레딧을 통해 구입이 가능하다. 다만, 무기는 루트 박스에서 나오지 않고 크레딧을 통해 구입이 불가능하며, “경쟁전”에서 점수를 누적해서 구입한다. 계정에 장착하는 플레이어 아이콘의 경우, 루트 박스에서 출현 하지만 크레딧으로 구입은 불가능하다.

전리품 상자의 가장 큰 특징은 희귀적인 아이템이 나올 확률 때문이다. 현재 Overwatch의 게임 아이템은 ① 일반 ② 희귀 ③ 영웅 ④ 전설로 나누어진다. 전리품 상자를 열면 보통 4개의 아이템 및 크레딧이 나오는데, 희귀 등급 아이템이 나올 확률은 최소 1개, 영웅 등급 아이템이 나올 확률은 5.5개 중 1개(18.2%), 전설 등급 아이템이 나올 확률은 13.5개 중 1개(7.4%)로 구성된다[11]. 덧붙여, 전리품 상자에서는 크레딧이 나오는 경우도 존재

한다. 크레딧의 종류는 ① 50 (회귀) ② 150 (영웅) ③ 500 (전설)으로 나누어져 있어서 나오는 금액과 확률도 다르다. 언급 하였듯이, 크레딧으로 여러 아이템을 직접 구입 할 수 있으므로 하나의 화폐의 역할을 한다고 볼 수 있다. 아이템을 크레딧으로 직접 구입 할 시, 일반 등급 아이템은 25 크레딧, 회귀 등급 아이템은 75, 영웅 등급 아이템은 250 크레딧, 전설 등급 아이템은 1,000 크레딧이 소요된다. 또한, 전리품 상자에서 중복된 아이템이 나오는 경우는 자동적으로 크레딧으로 변환되는데, ① 5(일반) ② 15(회귀) ③ 50(영웅) ④ 200(전설)로 구성된다.

[Table 2] Types of All Items in Overwatch

	Grade of Item	Appearance From Loot Box	Possible to Purchase from Credit
Item on Each Character			
Skin	Rare, Epic, Legendary	O	O
Emotes	Epic, Legendary	O	O
Victory Pose	Rare	O	O
Voice Line	Common	O	O
Spray	Common	O	O
Highlight Intros	Epic	O	O
Weapon	N/A	X	X
Universal Item			
Player Icon	Rare	O	X
Credit	Rare, Epic, Legendary	O	N/A

둘째(연구문제 2), Overwatch의 루트 박스 시스템의 가격은 다음과 같다. 전리품 상자 항목에 들어가서 구입 버튼을 누르면, 전리품 상자의 가격을 확인 할 수 있다.

[Table 3] Price of Loot Box in Overwatch

Number of Loot Box(South Korea)	Price	Number of Loot Box(United States)	Price
2	2,400 KRW	2	\$1.99
5	6,000 KRW	5	\$4.99
11	12,000 KRW	11	\$9.99
24	24,000 KRW	24	\$19.99
50	48,000 KRW	50	\$39.99

국내의 전리품 상자의 경우, 2개와 5개는 개당 1200원의 가치가 있지만 그 후의 3개의 항목은 할인이 적용되고 판매되고 있다. 아울러, 환율을 고려했을 때 국가 별 차이는 존재하지 않는다.

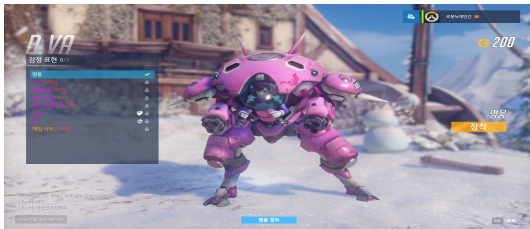
셋째, 각 캐릭터들마다 소유할 수 있는 아이템들은 다음과 같으며, 영웅 갤러리에서 캐릭터들을 선택하여 확인 할 수 있다.

[Table 4] Number of Items on Each Character in Overwatch

Character	Skin	Emotes	Victory Pose	Voice Line	Spray	Highlight Intros	Weapon
Doomfist (67)	10	5	3	16	29	3	1
McCree (85)	15	7	5	21	33	3	1
Reaper (88)	15	7	6	21	34	4	1
Sombra (87)	13	6	6	22	36	3	1
Bastion (87)	16	7	6	21	33	3	1
Junkrat (87)	14	7	7	21	33	4	1
Torbjorn (87)	15	7	6	21	33	4	1
D.Va (87)	14	7	6	21	34	4	1
Reinhardt (86)	15	7	5	21	33	4	1
Winston (83)	12	7	6	21	33	3	1
Ana (87)	14	8	6	21	34	3	1
Mercy (88)	15	6	7	21	34	4	1
Symmetra (86)	14	7	6	21	33	4	1
Genji (86)	14	6	6	21	34	4	1
Pharah (86)	14	7	6	21	33	4	1
Soldier: 76 (86)	15	7	6	21	33	3	1
Tracer (89)	17	6	6	21	33	5	1
Hanzo (85)	13	7	6	21	33	4	1
Mei (89)	15	9	6	21	33	4	1
Widowmaker (84)	13	6	6	21	33	4	1
Orisa (77)	11	7	4	20	31	3	1
Roadhog (87)	14	6	7	21	33	5	1
Zarya (86)	15	7	6	21	33	3	1

Lucio (86)	14	7	6	21	33	4	1
Moira (61)	10	5	3	12	27	3	1
Zenyatta (86)	14	7	6	21	33	4	1
Average (84.35)	13.88	6.73	5.73	20.46	32.85	3.69	1.00

스킨은 캐릭터의 외형을 꾸미거나 바꿀 수 있는 것, 감정표현은 게임 내에서 캐릭터의 감정 표현, 승리포즈는 게임에서 승리 했을 때 오는 캐릭터의 포즈, 음성대사는 게임을 하면서 캐릭터가 이야기 하는 대사, 스프레이는 원하는 맵에 스프레이를 표시, 하이라이트 연출은 “최고의 플레이”에 등장했을 때 초반에 나오는 영상, 무기는 캐릭터가 사용하는 무기의 외관 모습을 의미하며, 게이머들 사이에서는 황금무기로 언급된다. 언급했듯이, 몇몇 아이템들은 특정 이벤트에서 출연하거나 구매 할 수 있는 “한정판”도 존재한다.



[Fig. 3] Components of Emotes(D. Va)

조사 결과, 캐릭터들마다 소유 할 수 있는 아이템들이 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

넷째(연구문제 4), 루트 박스 시스템에 대한 법적 해석은 다소 논란이 있지만 기본적으로 루트 박스 시스템이 도박이 아니라고 해석된다. 미국의 게임 평가 기관 ESRB(Entertainment Software Rating Board)는 게임 커뮤니티와의 이메일을 통해 루트박스가 도박이 아니라고 평가하며[12], 원문은 다음과 같다:

“While there’s an element of chance in these mechanics, the player is always guaranteed to

receive in-game content (even if the player unfortunately receives something they don’t want). We think of it as a similar principle to collectible card games: Sometimes you’ll open a pack and get a brand new holographic card you’ve had your eye on for a while. But other times you’ll end up with a pack of cards you already have”

루트 박스 시스템은 게임 유저(플레이어)가 원치 않는 것을 받는 다 해도 “언제나” 무엇인가 받기 때문에 도박이 아니라는 점이다. 이는 과거의 미국에서 스포츠 카드의 판결과 비슷하다. New York 주의 동부 법원은 어떤 종류의 카드가 들어있는지 알 수 없는 야구 카드 구입이 도박이 아니라고 판결 하였는데, 이는 구매자가 언제나 어떠한 가치 있는 것을 받기 때문이라고 해석 하였다[13].

5.2 시사점

게임의 폭력성과 선정성에 대한 연구는 과거부터 현재까지 다양하게 연구되어 왔으나, 근래의 온라인 기반 게임에서 내제되어 있는 확률형 아이템/루트 박스에 대한 연구는 아직까지는 비교적 미비해 보인다. 확률형 아이템은 기본적으로 많은 시간과 노력을 소비해야 하거나 돈을 충전하여 직접 지불해야만 구입할 수 있는 시스템이다. 여기서 발생하는 문제점은 게임 내에서 벌어지는 사행성적인 측면이다. 실제로 과거의 사레인, 사행성 게임을 하는 행위가 청소년의 도덕성에 영향을 여러 가지 영향을 미치는 연구[14], 사행성 게임의 내재적 특성에 관한 연구[15] 등을 보았을 때 사행성 게임은 게임의 긍정적인 영향 보다는 부정적인 영향을 미친다고 해석 할 수 있다.

사람들이 게임을 하는 이유는 여러 가지가 존재하지만, 일반적으로 유희적인 목적으로 게임을 하는 이유가 크다. 게임을 통해서 사람들은 일상생활에서 겪는 스트레스를 해소하고, 이벤트를 통해 성취감을 느끼고, 다른 게이머들과 교류하는 등 긍정

적인 요소가 많았으며, 이는 게임이 다각적으로 발전 할 수 있는 원동력이라고 볼 수 있다. 그러나 게임 유저들이 확률형 아이템/루트 박스를 통해 (고성능의) 게임 아이템을 직접 구입 및 획득하지 못하면서 복불복(복권) 형식으로 아이템을 얻게 되었다. 더 나아가, 몇몇 게임에서는 현금으로 직접 구입 할 수 있으므로, 게임에서 영향력을 미치고 싶어 하는 게임 유저들은 과도하고 무절제하게 게임 아이템을 구입하여 사회적 논란이 되는 중이다.

본 연구의 연구 주제인 Overwatch의 루트 박스 시스템을 탐구한 결과는 유의미한 시사점을 던져준다. 국내에서 논란이 되는 확률형 아이템처럼 전리품 상자에서 아이템과 크레딧이 복불복 형식으로 나타났으나, 게임 플레이에 영향을 미치지 않은 점, 전리품 상자를 시간을 통해 얻을 수 있는 점은 국내 게임 회사들의 확률형 아이템과는 다른 특징을 지닌다고 할 수 있다. 뿐만 아니라, 시간을 필요로 하지만 크레딧을 모아서 직접 원하는 아이템을 다수를 구입 할 수 있다는 것도 의미가 깊다.

6. 결 론

본 연구는 미국 Blizzard에서 개발한 FPS 장르의 Overwatch에서 내제되어 있는 루트 박스 시스템을 다각적인 측면에서 분석 하였다. 그 결과, 국내의 일반적인 온라인 게임에서의 확률형 아이템과는 다르게 게임 내부적으로 영향을 미치지 않는 외관적/미적인 모습에만 집중되어 있으며 그 가격과 확률도 비교적 합리적인 것으로 나타났다. 랜덤의 형식을 취하고 있으나 많은 자율성이 내제되어 있는 독특한 시스템을 지니고 있는 것이다. 무엇보다도, 대부분의 게임 아이템을 루트 박스(전리품 상자)를 직접 구입하지 않고도 게임 플레이로만으로도 구할 수 있다는 것은 큰 장점이라고 할 수 있다. 기본적으로 레벨을 올려야 전리품 상자를 얻을 수 있는데, 이를 통해 Blizzard는 게임 유저들이 Overwatch를 직접 게임 플레이 하게 만드는

시스템이다. 더욱이, Overwatch의 게임 아이템은 게임 밸런스에 전혀 영향을 미치지 않고 미적인 모습만을 강조하고 있다. 게임에 금전을 부가적으로 소비한 사람에게 유리하지 않게 만들기 때문에, 게임 플레이의 공정성은 매우 높다. 국내의 게임 회사도 Overwatch의 루트 박스 시스템을 분석 한 뒤, 직/간접적으로 참고하면 좋을 것이다.

그러나 본 연구는 여러 가지 한계점들 또한 지니고 있다. 첫째, 본 연구는 Overwatch의 사례만 조사하여 일반화하기가 어렵다. 사례 분석은 하나의 주제를 집중적으로 탐구 할 수 있는 깊이가 있지만, 다른 게임에서 존재하는 루트 박스를 입체적으로 분석하지 않아 일반화하기에는 어렵다.

둘째, 본 연구는 Overwatch의 루트 박스가 국내의 확률형 아이템 문제를 해결하기 위해 구체적인 연관성과 논리를 제공하지는 않았다. Overwatch는 전 세계적으로 성공한 게임이긴 하지만, 이를 국내 게임 산업에 적용하기에는 다소 무리가 따른다. 국내의 게임 회사의 사정과 미국의 게임 회사의 구조와 사정이 다를 뿐만 아니라, 게임 유저들 사이에서도 차이가 존재 할 수 있는 점을 간과 하였다.

셋째, 본 연구는 루트 박스의 아이템을 법적으로 해석할 때에 ESRB에서 보낸 이메일을 기사로 삼은 것을 기준으로 하였다. 이메일 내용이 공식적인 입장이 될 수 있으나 ESRB가 직접적으로 공표했다기 보다는 게임 커뮤니티와 교류하였으므로, 차후에 명확한 공식적인 입장을 확인해야 할 것이다.

마지막으로, 본 연구는 전문가들의 의견을 첨부하지 않았다. 일반 게임 유저들이 루트 박스 시스템에 대해 비판적인 시각을 가지고 있는 것은 쉽게 찾을 수 있지만, 게임 및 게임 산업 전문가들의 의견을 수렴하지는 않았다. 게임 회사의 입장에서 부족한 재정이 어떻게 그리고 왜 해결해야 하는지에 대한 탐구는 미비했다. 후속 연구에서는 전문가들의 시각에서 루트 박스를 분석하는 의견을 추가 하면 더욱 의미가 깊을 것이다.

REFERENCES

- [1] Byungwoo Won, "Game market analysis of Year 2002 - PC package", Game Mecca, 2003.
- [2] Minwoo Lee "Spent 20,000,000 Won in two days - Issue of Speculation in Lineage M", Sisa Journal, 2017.
- [3] Minjae Paek, "Myeongsook Yeo says 'Probability-Type Item is gamble and self-regulation is delusional", Game Toc, 2017.
- [4] Smithsonian, "The Father of the Video Game: The Ralph Baer prototypes and electronic games", National Museum of American History, 2017.
- [5] Jungbin Ahn, "The origin and history of Probability-Type Item", Inven, 2015.
- [6] Paul Tassi, "Star Wars Battlefront 2's Loot boxes seem like they're going to be a serious problem", Forbes, 2017.
- [7] Sam Machkovech, "Loot box in video game will soon get a review flag from OpenCritic", ArsTechnica, 2017.
- [8] Alex Avard, "Video games have a loot box fetish, and it's starting to new harm the way we play", Gamesradar, 2017.
- [9] Stephany Nunneley, "Overwatch earned \$269M in digital revenues across PC and console - SuperData", VG247, 2016.
- [10] Nick Statt, "Overwatch's loot box system is Blizzard's true masterpiece", The Verge, 2017.
- [11] Jinsub Shin, "On Overwatch Festival, let's see the probability of 'Legend-grade Skin'", Global Economic, 2017.
- [12] Jason Schreier, "ESRB says it doesn't see 'Loot Boxes' as gambling", Kotaku, 2017.
- [13] District Court, E.D. New York, "Major League Baseball Properties, Inc. v. Price, 105 F. Supp. 2d 46 (E.D.N.Y 2000)", New York, 2000.
- [14] Seungje Lee, Daeyoung Lee, & Euijun Jeong, "The effects of gambling game play on adolescent's mortality - Focus on the personal trait", Journal of Korea Game Society, Vol. 16, No. 2, pp87-96, 2012.
- [15] Tae-Soon, Park, "A study on the internal characters of gambling issue", Journal of Korea Game Society, Vol. 7, No. 3, pp57-68, 2007.

웹사이트

<http://playoverwatch.com>



한석희(Han, Sukhee)

약 력 : 2013 University of Utah 커뮤니케이션 학사
2017 한양대학교 미디어 커뮤니케이션학과
석·박사 통합과정 수료

관심분야 : 뉴 미디어, 이용과 충족 이론, 대전액션게임,
빅 데이터