

신규 저작권 침해유형 및 이슈

— 온라인 게임 사설서버 저작권 침해

—

온라인보호부 | 김찬술 과장

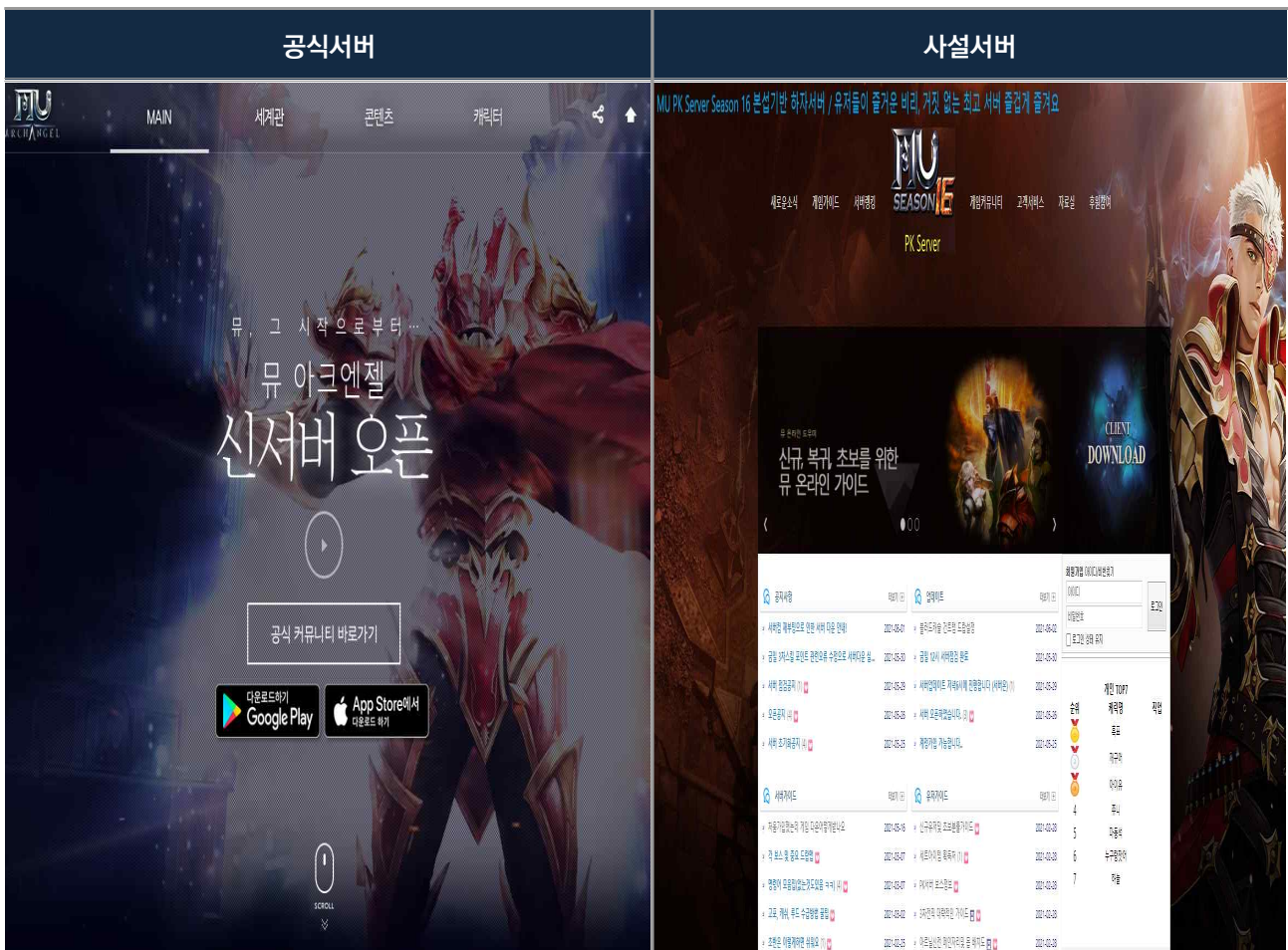
2021. 8.



한국저작권보호원
KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY

1) 사설서버란

◆◆◆ [그림] 공식서버(왼쪽)와 사설서버(오른쪽) 사이트 비교



2) 사설서버 구축 방법

사설서버 구축은 전문적인 지식과 능력이 필요한 것은 아니다. 기본적인 컴퓨터 활용 지식과 프로그램 설치 방법만 알면 누구나 쉽게 서버를 구축할 수 있으며, 서버 구축 방법은 포털이나 유튜브 검색창에 '사설서버 구축'만 입력해도 수많은 구축 방법과 강의 영상을 찾을 수 있다.

◆◆◆ [그림] 유튜브에 노출 된 사설서버 구축 강좌들



서버구축 과정을 알아보기 위해 인터넷 강의 및 자료들만 활용하여 사설서버를 직접 구축해보았다. 사설서버 구축에 필요한 자료(게임 클라이언트, 서버 접속기, DB 관리/개발 툴인 네비캣(Navicat), MySQL 등)는 간단한 인터넷 검색만으로 쉽게 구할 수 있었고 사설서버 구축 강의를 통해 전문지식 없이 따라 하는 수준만으로도 충분히 서버 구축이 가능하였다. 하지만 검색을 통해 쉽게 구할 수 있는 자료들은 사설서버 운영 목적보다는 혼자 즐기는 용도나 서버 클라이언트 수정 등 프로그래밍 학습에 활용할 수 있는 정도이다. 전문적인 사설서버 구축을 위한 클라이언트(서버 팩)는 고가에 거래되고 있으며, 사설 서버를 구축하여 많은 이용자를 수용하기 위해서는 고가의 서버 PC를 구매하여야 한다.

◆◆◆ [그림] 인터넷을 통해 거래되는 클라이언트(서버팩)

마인크래프트 서버팩 판매소
마인크래프트 서버팩 판매소. 서버팩판매. 블로그 글 리스트. 로딩중 더 보기.

함께 검색한 항목	
마인크래프트 서버팩 판매	마인크래프트 1.12.2 서버팩 배포
마인크래프트 1.12.2 서버팩 판매	마인크래프트 rpg 서버팩
서버팩 배포	마인크래프트 1.12.2 인성 게임 서버팩

<http://m.blog.naver.com/eojin7550>

마인크래프트 1.5.2 약탈서버팩 판매 [마인온라인]: 네이버 블로그
2017. 12. 10. — 안녕하세요 진이입니다. 이번 포스트는 마인크래프트 1.5.2 약탈서버팩 판매를 해볼텐데요! 마인크래프트 마인온라인은 엄청 오랫동안 장수한 서버 ...

<http://blog.naver.com/PostView>

마인크래프트 1.12.2 초고퀄리티 현실경제 서버팩 판매 ...
2020. 9. 14. — 서버팩을 팔지 않으려 했지만.. 이렇게 묻혀두는 거보다 저보다 더 잘 알 수 있는.. 분들에게 양도하는 것이 좋겠다고 생각하여.. 판매 결정을 내 ...

2.0 확실한팩 판매합니다.

팩구매 해보셨다면 아시겠지만
고가로 사도 버그 난무, 필수 콘텐츠 교묘하게 꼬아놔서 추가금 유도등
직접 개발시 팩에다 미친 짓거리를 엄청 해놔서 알받으실겁니다
몇개만 예를 들어서

1. 맵 몇개 없애놓고 판매한뒤 맵 한개당 추가금 50만원.
2. 강아지 데이밍(도넛만 녹대들) 꼬아놓고 추가금 50만원.
3. 물로세를 구현 꼬아놓고 추가금 50만원.
4. 개인상점 아이템 올릴 때 특정 아이템 올리면 상점여러(대부분팩이 이렇습니다)
구매하면서 모든 콘텐츠를 테스트하기란 정말 힘든일입니다.
원래 기존에있는 콘텐츠는 추가금 없이 구현해드립니다.

강통팩 사서 이것저것 의뢰 맡기다보면 가격이 엄청나집니다.
무리한 부탁 아닐경우 NPC 아이템 등 세세하게 추가금 없이 해드립니다.
구매하시고 혹시라도 버그 발생한다? **밤새서라도 고쳐드립니다.**

서버 운영 경험으로 디도스 대응방안, 홍보등
오픈 할 때까지 질문에 대한 피드백, 조언 해드립니다.

본업 개발자로 2.0서버에 입문하였으며
패킷단계부터 새로운 시스템,
버그, 기타 세부적인 부분 모르는 부분이 없습니다.

3) 사설서버 이용 이유

정식 게임 서버와는 다르게 사설서버는 운영방식이나 서버 렉, 해킹 위험성 등에 상대적으로 취약하다. 그럼에도 사설서버를 이용하는 이유는 월 정액제 등 게임 이용에 필요한 비용을 지급하지 않아도 되는 점과, 청소년은 연령 및 게임 섯다운제 제한 없이 게임을 즐길 수 있기 때문이다. 또한, 정식 게임 서비스와 달리 캐릭터 레벨업에 필요한 경험치, 아이템 드랍률 등을 서버 특색에 맞게 프로그래밍하여 운영하기 때문에 이용자 스스로 입맛에 맞는 서버를 선택할 수 있고 정식 게임 서비스와 달리 게임에 시간 내지 비용을 할애할 필요가 없다. 정식 서버에서 소위 막노동¹⁾을 통해 이뤘던 캐릭터 성장과 아이템 획득이 사설서버에서는 쉽기 때문에 막노동에 지친 이용자들이 사설서버에 관심을 끌게 되는 것이다. 물론 사설서버 운영자가 이용자들의 성취감만을 위해 개발자를 영입하여 서버를 운영하고, 홍보하는 노력을 기울이지는 않는다. 그렇다면 불법 행위까지 감수하며 서버를 운영하는 목적은 무엇일까?

4) 사설서버 운영 목적 및 수익 창출 방법

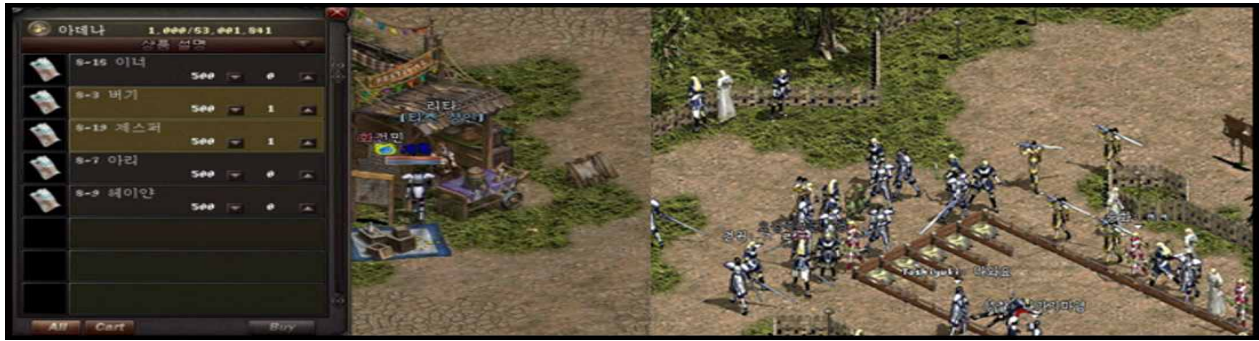
이들이 사설서버를 구축하는 목적은 결국 금전적인 수익과 연결되어 있다. 사설서버 구축을 통한 수익 창출 모델을 조사한 결과 총 4가지 모델을 파악할 수 있었다.

첫 번째, 게임 내 재화인 ‘게임머니’를 현금으로 판매하는 방법이다. 비록 무료로 운영되는 사설서버 일지라도 게임 속 이용자들 간의 경쟁은 존재하기 때문에 게임 내 재화인 게임머니의 가치는 사설서버에서도 중요하다. 이러한 게임머니 거래는 SNS 등을 통해 운영자에게 구매 의사를 밝히면 운영자는 계좌를 알려주고 입금을 받아 이용자의 캐릭터에 게임머니를 생성시킨다. 두 번째, 게임 내 아이템을 현금으로 판매하는 방법이다. 온라인 게임 특성상 게임머니로는 구할 수 없는 아이템이 존재하는데 이러한 아이템은 특정 몬스터를 사냥하여 확률적으로 얻을 수 있거나 재료 수집을 통해 제작하는 유니크 아이템 등이 있다. 일부 이용자들은 이러한 유니크 아이템을 현금으로 구매하여 게임을 즐기고 있으며, 운영자는 현금으로 판매하여 수익을 챙기고 있다. 세 번째, 확률형 아이템²⁾을 제작해 이용자들에게 현금으로 판매하는 방법이다. 확률형 아이템을 개봉하면 등급이 높은 장비나 좋은 옵션의 아이템, 고액의 게임머니가 당첨될 수 있으나 극히 희박한 확률로 이용자의 구매를 유도하여 수익을 창출하고 있다. 네 번째, 게임 내 도박 시스템을 구축하여 이용자들의 게임머니 구매를 유도하는 방법이다. 한 게임을 예로 들면 실제 게임 내에서 경마와 같은 경주 레이스를 구현하여 티켓 구매와 배당을 통한 당첨금 수령 등 도박 시스템을 운영하고 있다. 이후 도박 시스템을 통해 이용자들이 게임 내에서 획득한 게임머니를 잃도록 하여 게임머니를 회수, 게임머니가 소진된 이용자들에게 게임머니를 다시 현금으로 구매하도록 유도한다. 또한, 이용자들도 도박을 통해 쉽게 얻은 게임머니를 다른 이용자에게 판매할 수 있기 때문에 사행성을 조장하기도 한다. 결국, 이용자들은 도박을 통해 게임머니를 잃고 현금을 구매, 다시 게임 내 도박 시스템으로 탕진하는 악순환이 반복되는 것이다.

1) 정식 게임 서비스는 게임 초반에는 몬스터 사냥을 통해 쉽게 레벨업을 할 수 있으나 캐릭터가 성장할수록 캐릭터 성장에 드는 재화 및 시간이 대폭 상승하게 된다. 1레벨을 올리는데 온종일 몬스터를 잡아도 서너 달이 걸리는 경우도 발생한다.

2) 가차 시스템(Gacha System)이라 불리며 어떤 아이템을 획득할 수 있을지 명확하지 않은 ‘랜덤박스’형 아이템을 뽑는 시스템으로, ‘무작위 뽑기 시스템’이라고도 말한다. [출처: 게임용어사전, 저자 정우철]

◆◆◆ [그림] 게임 내에서 운영되고 있는 몬스터 경주 레이스 화면



이 외에도 사설서버 운영자들은 홈페이지를 통한 도박광고, 성인광고 등 불법 광고를 통해 이익을 얻기도 하며, 이러한 방법들로 짧은 기간 서버를 구축하여 운영하지만 많은 이익을 얻을 수 있다.

나. PC 게임 사설서버

1) PC 게임 사설서버 운영 현황

사설서버 모니터링 조사 결과³⁾에 따르면 사설서버 구축을 통해 활발하게 운영되는 게임 종류는 총 21개이며 확인된 사설서버 사이트의 수는 총 305개로 국내에 서버를 둔 사이트는 63개(20.7%), 국외에 서버를 둔 사이트는 242개(79.3%)로 나타났다. 사설서버가 가장 많이 운영되는 게임 상위 5개는 리니지 215개(70.5%), 메이플스토리 15개(4.9%), 바람의나라 14개(4.6%), 다크에덴 12개(3.9%), 뮤 10개 (3.3%) 순으로 확인되었다.

●●● [표] 모니터링 결과 확인된 사설서버 운영 현황

구분 게임 종류	확인된 사이트 수					
	국내		국외		총합(%)	
	개	%	개	%	개	%
리니지	47	74.6	168	69.4	215	70.5
메이플스토리	3	4.8	12	5.0	15	4.9
바람의나라	1	1.6	13	5.4	14	4.6
다크에덴	2	3.2	10	4.1	12	3.9
뮤	2	3.2	8	3.3	10	3.3
디아블로	0	0.0	9	3.7	9	3.0
스톤에이지	2	3.2	4	1.7	6	2.0
아이온	0	0.0	5	2.1	5	1.6
WOW	1	1.6	2	0.8	3	1.0
미르의전설	1	1.6	2	0.8	3	1.0
검은사막	0	0.0	2	0.8	2	0.7
에오스	0	0.0	2	0.8	2	0.7
4)기타	4	6.3	5	2.1	9	3.0
전체(%)	63	20.7	242	79.3	305	100

3) 사설서버 조사는 보호원 재택모니터링을 통해 홍보 및 접속안내 사이트가 활성화된 전문적인 사설서버만을 조사했으며, 단순 재미를 위해 개인이 만든 사이트는 제외하였다. 조사기간은 '21. 5. 18. ~ 25. 이다.

4) 천상비, 에타츠, 드로이안, 리마스터, 열혈강호, 카오스, 라이프스토리, 실크로드 온라인, 마인크래프트

2) PC 게임 사설서버 운영 방법

금전적 수익을 목적으로 운영되는 사설서버의 경우 프로그래밍 기술을 가진 개발자와 서버 및 홈페이지 구축 전문가, 디도스 등 해킹 방지를 위한 보안전문가, 서버 구축 사무실, 서비스 웹페이지 제작과 별도의 서버 호스팅을 받거나 IDC의 서버를 구매하여 운영되고 있다. 또한, 수사기관의 단속을 피하고자 국외 IP를 사용하며 게임 운영을 시즌제로 운영하거나 사이트 도메인 등을 수시로 변경하는 방법으로 서버가 유지될 수 있도록 하고 있다.

◆◆◆ [그림] 국내 수사기관에게 단속 된 사설서버 운영자의 사무실 모습(사진: 연합뉴스)⁵⁾



이용자가 사설서버에 접속하기 위한 절차는 간단한 편이다. 운영자가 홈페이지를 통해 서버에 접속할 수 있는 서버 접속기와 클라이언트를 배포하며, 이용자는 접속기의 버튼 하나로 쉽게 서버에 접속할 수 있다. 이때 운영자가 게임 이용자로부터 후원금이라는 명목으로 일정 금액을 요구하고, 아이템을 제공하는 방식으로 운영비를 얻을 수도 있다. 또한, 사설서버 활성화를 위한 이용자와의 소통을 위해 SNS, 커뮤니티 게시판 등을 이용하기도 한다. 예를 들어 오픈채팅방에 참여해야만 계정 생성, 서버 접속기, 클라이언트다운, 홈페이지 가입 등이 가능한 사설서버도 확인하였다.

구체적으로 접속기 배포와 운영자 상담 등은 홈페이지 내 실시간 상담배너, SNS 채팅을 이용하는 데 운영자는 단속 등을 우려하여 채팅 이력이 남지 않는 ‘텔레그램’⁶⁾을 통한 상담을 선호하는 것으로 나타났다. 아래 표는 305개 사이트의 접속기 배포 및 홍보 수단을 조사한 결과로 카카오톡(41.0%), 커뮤니티 게시판(19.0%), 텔레그램(12.5%), 디스코드(8.9%) 순으로 나타났으며, 채팅을 이용한 방식이 전체 62.3%를 차지했다.

●●● [표] 사설서버 운영자 소통방식

(단위 : 개)

구분	채팅 운영			기타		
	카카오톡	텔레그램	디스코드	게시판	문자	없음
사설서버	125	38	27	58	2	57
비중(%)	41.0	12.5	8.9	19.0	0.7	18.0

5) <https://news.naver.com/main/read.nhn?oid=001&aid=0008167044>

6) 텔레그램의 비밀대화방 기능에는 스크린샷(화면캡처)을 할 수 없으며, 내가 보낸 내용을 상대방이 읽었을 때 몇 초 후에 삭제할 수 있도록 설정할 수 있어 불법 행위에 많이 이용되고 있다.

다. 모바일 게임 사설서버

1) 모바일 게임 사설서버 최근 동향

스마트기기의 대중화와 정보기술의 급속한 발전은 모바일 기기의 성능과 모바일 게임 시장을 지속해서 발전시켰다. 모바일 빅데이터 플랫폼 기업 아이지에이웍스가 발표한 '2020 모바일 게임 시장 Overview' 리포트에 따르면 작년 국내 모바일 게임시장 거래액(구글 플레이, 애플 앱스토어, 원스토어 합산)은 전년대비 24% 증가한 5조 3,291억 원으로 집계됐다. 하지만 이러한 성장과 동시에 그 이면에는 사설서버의 문제점도 대두되고 있다.

지난 3월 모바일 게임 '라그나로크 오리진'이 불법 사설서버가 활개를 치면서 게임 회사와 게임 이용자들이 큰 피해를 보고 있다는 사실이 언론을 통해 알려졌다. 라그나로크 오리진은 게임 회사인 그라비티가 서비스하는 모바일 MMORPG로 사측은 국내외에서 라그나로크 오리진 불법 사설서버가 서비스되면서 게임을 구성하는 콘텐츠와 그래픽 등이 정식 서버와 같아 이용자들이 큰 혼란을 겪는 등 정식 서버 유저 이탈이 우려된다고 온라인 간담회를 통해 밝혔다. 모바일 게임에서 불법 사설서버가 등장한 것을 이례적이라는 점에서 더 큰 이슈가 되고 있다. 모바일 게임 사설서버는 PC 게임 사설서버에 비해 이용규모가 작지만, 다양한 개인정보를 보관하고 있는 스마트 커넥티드 디바이스에 별도의 앱을 설치하여 접속한다는 점에서 개인 정보의 유출 등 해킹 위험성에 노출되어있다.

2) 모바일 게임 사설서버 게임 현황

모바일 게임 사설서버 유통현황을 모니터링 한 결과 라그나로크 오리진, 열혈강호, 뮤 오리진 총 3개 게임의 사설서버가 운영되는 것을 확인할 수 있었다. 각 사설서버 현황을 살펴보면 라그나로크 오리진 모바일은 게임 회사인 그라비티가 적극 사설서버에 대응하는 중이며 대응을 통한 사설서버 홈페이지 접속 차단까지 완료한 상태이다. 사설서버 홍보 사이트에서도 낚시성 글만 있을 뿐 별다른 사설서버가 존재하지 않는 것으로 확인되었다. 열혈강호 모바일은 공식 게임 서비스 홈페이지를 그대로 모방하여 사이트를 통해 접속 앱을 배포하고 있으며, 접속방법, 게임머니 구매 방법, 카카오톡 상담 등 마치 게임 회사를 방불케 하는 운영을 보여주었다. 마지막으로 뮤오리진은 주로 SNS와 블로그에서 활발하게 홍보가 되고 있으며, 접속 경로는 오픈 채팅 등에서 서버 입장이 가능한 것으로 확인되었다.

●●● [표] 모바일 게임 사설서버 최근 동향

게임종류	플랫폼	권리사	사설서버 유형	접속 방법
 라그나로크 오리진	Android, IOS	(주)그라비티	PC	개별 홈페이지 (접속차단)
 열혈강호	Android, IOS	(주)제이콥스튜디오	PC, Android, IOS	개별 홈페이지
 뮤 오리진	Android, IOS	(주)웹젠	PC, Android	카카오톡 오픈채팅방 등

라. 사설서버 홍보사이트

1) 홍보사이트 종류

사설서버는 서버 운영 현황을 전문적으로 홍보하는 사이트에 의하여 홍보가 이루어지고 있으며, 사이트 내 홍보 게시판을 통해 이용자들에게 서버 정보와 운영기간 등을 안내하며 이용자들을 모집한다. 홍보사이트 모니터링 결과 다양한 사이트들이 운영되고 있는 것을 확인할 수 있었으며, 포털 내 불법 사설서버 차단이 미비하여 검색만으로도 쉽게 확인할 수 있었다. 대표적으로 블로그, 카페(네이버, 다음), 게임정보 커뮤니티, 사설서버 사이트, 디시인사이드 갤러리, *사설서버 전문 홍보사이트⁷⁾ 등이 있으며 상대적으로 폐쇄성과 접근성이 좋은 디스코드, 카카오톡에서도 홍보가 활발하게 이루어지는 것을 확인할 수 있었다.

●●● [표] 사설서버 전문 홍보사이트

연번	홍보사이트	URL	대표 게임 홍보 유형
1	리니지갤러리	https://lingal.net/User/Home	리니지
2	게임도리	http://gdori.live/	리니지, 메이플스토리, 바람의나라 등
3	착한남자김티스의세가지선물	https://kimserver.net/	티파니스토리, 리니지, 무 등
4	다모아	https://lineagedamoa.com/	리니지, 다크에덴, 티파니스토리 등
5	다모아프리	https://damoafree.com/	리니지, 바람의나라, 무 등
6	린모아	https://linmoa.net/	리니지
7	린프리	https://www.linfree.tv/	리니지, 미르의전설, 무 등
8	마인리스트	https://minelist.kr/	마인크래프트
9	썬데이서버	https://linsunday.com/	그랑카인, 리니지
10	free zone 게임정보커뮤니티	https://xn--oy2bi4yvoj.net/	리니지, 메이플스토리, 다크에덴 등
11	우아미넷	https://uaminet.net/	리니지
12	인벤	http://www.inven.co.kr/	검은사막
13	조아린	http://zoalin.kr/	리니지
14	탑서버	https://topserver.info	리니지, 메이플스토리, 다크에덴 등
15	투데이 시즌2	https://todaync.com/	리니지, 티파니스토리, 디아블로 등
		https://www.todayfreeserver.com/	
17	투데이모아	https://todaymoa.com/	리니지, 미르의전설, 디아블로 등
18	투데이프리	https://oraksil.cc/	리니지, 바람의나라, 디아블로 등
19	팝리니지	http://pop-lin.com/	리니지
20	프리다모임	https://gclubfree.com/	리니지
21	프리조아	https://freezoa.net/	리니지, 무, 바람의나라 등

7) 게임 관련 사설서버를 전문적으로 홍보해주는 사이트(표 참고)

2) 사설서버 홍보방법

사설서버 운영자가 구축한 서버에 이용자를 모으는 방법은 홍보 활동 외에도 게임 활동에 필요한 이익을 주는 것이다. 경험치 배율, 게임머니, 습득하기 어려운 장비 지원 등의 문구로 사람을 현혹해 정상적으로 운영되는 공식 서버와 비교했을 때 쉽게 혜택을 얻고 성장 속도를 높이게 해준다. 더불어 몇몇 사설서버는 이미 서비스를 종료한 게임의 리소스를 해킹하여 '그때 그 시절 그대로'라는 슬로건으로 추억의 게임을 다시 해볼 수 있다는 문구로 사람들을 유인하기도 했다.

◆◆◆ [그림] 사설서버 홍보 방법



이러한 홍보 내용만 보면 사설서버 운영이 금전적 이익을 얻기 위한 목적보다 이용자를 위해서 단순 재미로 사설서버를 운영하는 게 아닌가 하는 착각일 들 수 있지만, 이는 이용자들을 모으기 위한 미끼일 뿐이다. 처음 구축되어 운영되는 사설서버는 운영진들이 앞서 홍보를 하지만 이용자들이 많아질수록 이용자가 오히려 홍보를 하는 구조로 변화한다. 홍보하면 유니크 아이템 제공이나 경험치를 높여주는 등의 혜택을 통해 추천인을 유도하고 사람을 많이 모으면 모을수록 서버 내에서 누리는 혜택이 점점 높아지는 다단계와 같은 구조로 가게 되는 것이다.

◆◆◆ [그림] 사설서버 이용자를 홍보수단으로 이용하는 방법(좌: 홍보사이트 연계, 우: 친구추천)



8) 이용자들이 홍보하는 곳으로는 개인 블로그, 사설서버 전문 홍보사이트 등에 홍보 글을 올린다.

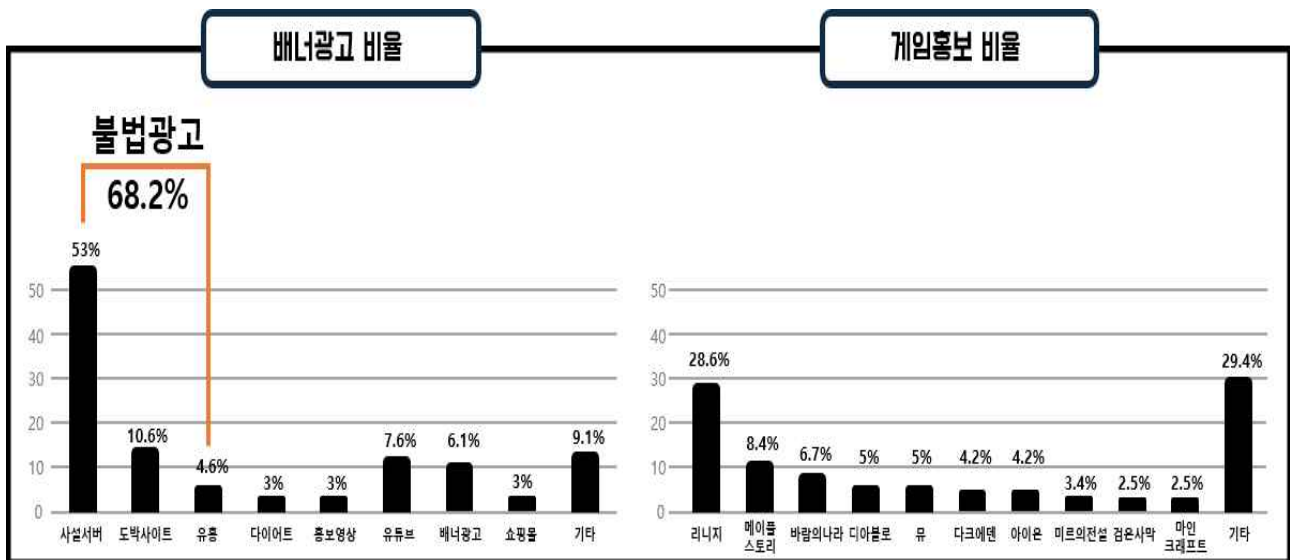
그렇다면 이용자들이 무료로 이용하는 사설서버에서 굳이 힘들게 홍보를 하면서까지 혜택을 받으려는 이유는 무엇일까? 앞서 말한 대로 사설서버는 무료로 제공되고 정식 서버보다 경험치, 아이템 획득 등이 쉽지만, 그 구조는 정식 서버와 별반 다르지 않다. 이러한 MMOPRG⁹⁾ 특성은 단순히 게임 콘텐츠를 즐기기 위한 목적보다 타인과의 경쟁을 통해 내 캐릭터가 누구보다 더 앞서 강해져야 한다는 경쟁 심리를 크게 이용하고 있다. 홍보 문구대로 경험치 N배, 구하기 힘든 장비 지원은 모든 사람에게 똑같이 주어지는 혜택이며, 사설서버 역시 게임 플레이 도중 캐릭터들 간의 불화, 전쟁, 이에 따른 PvP¹⁰⁾ 내지 11)PvE의 경쟁 체제로 돌입하는 순간 남들보다 더 좋은 장비, 아이템, 재화를 얻기 위한 경쟁 시스템에 노출되어있는 것이다. 결국, 게임은 상대평가로 돌입하게 되고 상대 이용자보다 더 강해지기 위해 ‘현질’¹²⁾까지 하는 일이 발생한다.

3) 사설서버 전문 홍보사이트의 수익 창출 방법

전문 홍보사이트는 사이트 운영을 통해 어떤 방식으로 수익을 창출하는지 알아보도록 하자. 사설서버 홍보사이트의 수익 모델을 분석한 결과 각종 광고와 사다리 게임, 카지노 등의 사행성 게임을 통해 이익을 얻고 있었다.

위 홍보사이트의 배너 광고 유형을 분석한 결과, 게임 사설서버 광고가 전체의 53%에 이르렀다. 이 외에도 도박사이트 10.6%, 유튜브 7.6%, 배너광고 홍보 6.1%, 쇼핑몰 3%, 다이어트 3%, 사이트 홍보 관련 동영상 3% 순으로 나타났다. 여기서 관심 있게 볼 사항은 게임 사설서버, 도박사이트, 유튜브로 이루어진 불법 광고가 무려 68.2%를 차지했다는 점이다. 사설서버 이용자의 큰 부분을 차지하고 있는 청소년들은, 위와 같은 광고를 통하여 불법행위에 가담할 위험성에 너무나 쉽게 노출되고 있는 것이다. 위 사이트에서 홍보 중인 게임 사설서버의 비중으로는, 리니지 시리즈가 28.6%로 가장 높았으며, 이 외에 메이플 스토리(8.4%), 바람의나라(6.7%), 디아블로(5%), 루(5%), 다크에덴(4.2%), 아이온(4.2%), 미르의 전설(3.4%), 검은사막(2.5%), 마인 크래프트(2.5%) 순으로 나타났다.

◆◆◆ [그림] 배너 광고 및 게임 홍보 유형



9) 다중 사용자 온라인 롤 플레이 게임 또는 다중 접속 역할 수행 게임

10) player versus player의 축약어이며, 흔히 온라인 게임 내의 서로 다른 플레이어 캐릭터 사이에서 벌어지는 싸움을 일컫는다.

11) Player versus environment : 플레이어가 컴퓨터에 움직이는 몬스터 혹은 던전, 함정, 기후 등과 대적하는 행동

12) 온라인 게임에서 아이템을 현금을 주고 사는 것

마. 사설서버의 문제점 및 처벌 규정

사설서버는 게임 시장의 성장과 함께 꾸준히 문제가 제기되고 있는 사안임에도 그 근간을 뿌리 뽑지 못하고 있다. 이러한 문제점들을 해결하기 위해, 2016년 12월 1일 당시 국민의당 이동섭 의원이 발의한 게임산업진흥에 관한 법률 개정안이 국회 본회의를 통과한 것을 계기로 2017년 6월부터 사설서버 및 불법 핵, 오토프로그램을 배포한 사람에게 5년 이하의 징역이나 5천만 원 이하의 벌금을 부과하는 규정이 시행되고 있으나 그 실효성에 대해서는 의문이다. 현재 게임 사설서버는 단순히 게임을 편안하게 즐기고 싶은 팬층의 사적이용 수준을 넘어서, 기업적 규모로 영리 목적의 불법행위를 자행하는 수준에 이르렀다. 더 심각한 문제는 사설서버 이용을 위하여 ‘접속기’라는 프로그램을 이용하는 과정에 있다. ‘접속기’의 이용 공지사항에는 PC의 보안 프로그램을 전부 차단할 것을 요구하고 있다. 이용자는 오로지 게임 사설서버를 이용하겠다는 목적을 위하여 자신의 PC를 불특정한 상대방에게 열어주고 있는 것이다. 대표적인 사례로 ‘접속기’를 다운로드한 이용자의 컴퓨터에 암호화 폐인 이더리움 채굴 프로그램을 설치하여 이용자 PC를 채굴기로 사용하여 뉴스에 보도된 적 있다. 나아가, 게임 내 도박장이 설치된 경우, 애초 게임을 즐기기 위하여 사설서버를 이용하던 사람들도 자연스럽게 도박 시스템에 노출되면서 중독에 이르는 문제까지 발생하고 있다. 일부 서버는 ‘도박 서버’라는 별칭으로 불리는 실정이다. ‘도박 서버’는 최근 몇 년간 사설서버 내에 도박 시스템이 자리 잡으면서 더욱 조직화, 체계화되어 위험성이 빠르게 커지고 있다. 이처럼 온갖 범죄의 소굴이 될 수 있는 사설서버가 단순 재미만을 위해 들어갈 수 있는 곳인지 다시 한 번 생각해 볼 필요가 있다.

게임산업진흥에 관한 법률 제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)

- ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제 4호의 경우 사행행위 등 규제 및 처벌특례법에 따라 사행행위영업을 하는 자를 제외한다.
 7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위
 8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물의 관련사업자가 제공 승인하지 아니한 컴퓨터 프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위
 9. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위

저작권법에 관한 법률 제136조

1. 저작재산권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 재산적 권리(제93조에 따른 권리는 제외한다)를 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적저작물 작성의 방법으로 침해한 자

바. 마치며

우리나라의 온라인 게임산업은 1996년 최초의 그래픽 기반 온라인게임인 ‘바람의 나라’가 개발되어 서비스되기 시작한 후 25여 년이 지나는 동안 꾸준한 성장을 보여왔다. 한국콘텐츠진흥원이 발간한 ‘2020년 대한민국 게임백서’에 따르면 지난해 한국 게임 시장 규모는 17조 93억 원으로 추산됐으며, 직전 연도보다 9.2% 성장한 규모로 나타났다. 올해 성장규모는 작년보다 7.4% 커진 18조 2,683억 원으로 보고서는 예측하고 있다. 또한, 수출 역시 8조 원에 육박하는 것으로 나타났다. 하지만 앞서 살핀 불법적인 사설서버의 이용이 우리나라 게임 산업의 건전성을 해치고 생태계를 파괴하고 있다. 따라서 사설서버에 대한 차단과 예방 활동에 대해 지속적인 관심을 두고 논의해야 할 것이다. 사설서버의 근절을 위해서는 개인의 노력뿐만 아니라 수사기관과 게임·저작권 관계 기관의 적극적이 협력이 필요할 것으로 보인다. 또한, 홍보 관련해서 검색 결과가 노출되지 않도록 홍보 수단의 체제 또한 마련되어야 할 것이다.