

“온라인게임 부정사례 보고서” 보도자료

CESA가맹 온라인게임서비스제공회사에 있어서 부정사례를 정리한 보고서를 발표하여 온라인게임 트러블방지를 위한 정보발신의 확충에 . . .

일본 사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회(약칭 : CESA)에서는 2006년 12월부터 온라인게임에 관한 다양한 과제해결을 위한 대처를 진행하도록 온라인게임위원회를 설치하여 활동하여 왔습니다. 이번에 온라인게임의 부정행위를 둘러싼 소비자 여러분의 트러블에 관하여 사회의 관심이 높은 것 등을 고려한 결과, 온라인게임 운영회사로부터 부정사례를 모아 “온라인게임 부정사례보고서”로서 정리하여 발표하였으므로 보고를 올립니다. 본서는 당협회의 공식사이트에서 공개하고 있어 자유로이 열람·다운로드하는 것이 가능합니다.

“협회에 가맹한 주요 온라인게임 퍼블리셔 각사가 마주친 과거의 부정행위 사례로 하여 구성

온라인게임의 부정행위를 둘러싼 트러블에 대하여는 여러 케이스가 예로 들어집니다. 예를들면 RMT행위중에도 “퍼블리셔 무허락의 RMT”에 대하여는 퍼블리셔의 보증이 전혀 없기 때문에 악의 있는 부정유저의 손에 의하여 금전트러블·아이템의 사취라고 하는 사기행위에 까지 발전한 케이스가 있습니다. 그 외 “BOT행위”, “치-토행위”라고 하는 부정행위도 마찬가지로 마주치는 케이스가 발견되어 과거의 동종 트러블이 발생할때마다 다른 유저가 반복하여 휩쓸리는 케이스가 늘어나고 있습니다. 이번 이러한 동종 피해를 방지할 목적으로 “부정사례보고서”를 정리하였습니다.

“부정행위에의 대처는 퍼블리셔마다 실시, 당협회의 역할로서는 일반에의 정확한 정보주지에 노력하는 것으로”

아시는바대로 온라인게임상에서의 부정행위에 관한 대처는 온라인게임 퍼블리셔 각사가 매일매일 운영에 있어서 실시하고 있어, 유저가 트러블에 알려지지 않도록 대책을 강구하는 등 이미 눈에 보이는 효과를 거두고 있습니다. 그렇지만 퍼블리셔의 부정행위 에 대한 대처전에 유저가 트러블에 노출되는 케이스가 고려되어 유저가 트러블에 휘말리지 않도록 하기 위하여도 부정행위에 대한 바른 이해가 필요하다는 판단에서, 자주있는 트러블 사례를 특정게임만에 머무르지 않고 폭넓게 알고 있는 것이 급선무라고 판단하여 당 협회의 공식사이트에 게시하였습니다.

“향후 발생하는 온라인게임상의 부정행위에 대하여도 정기적으로 사례화 하여 공개할 예정”

온라인게임에 관하여는 새로운 게임시스템이 등장하는 등 나날이 진화를 이루고 있습니다. 그를 위하여 종래에 상정할 수 없었던 트러블에 대하여도 향후 발생할 가능성이 고려되고 있습니다. 당 협회에서는 향후 이러한 트러블을 회원회사간에 빨리 정보를 공유하여 대-유저, 대-일반회사에 대한 신속한 정보발신에 노력하여 갈 생각입니다.

“온라인게임 부정사례 보고서”

들어가는 말

일본에서도 착실한 성장을 이루고 있는 “온라인게임비즈니스”이지만, 작금 온라인 게임유저중에는 운영규약에 위반하여 부정행위를 반복하는 부정유저가 출현하여 온라인게임운영에 지장을 초래하는 례가 보고되고 있습니다. 또 부정과 따라서 유저에 있어서 플레이 의욕의 저하, 일반사회에 대한 온라인게임 전체에의 네거티브한 인상을 갖도록 하는 등의 문제가 발생하여 이러한 상호아을 개선할 필요가 요구되고 있습니다. 부정행위는 퍼블리셔와 유저의 사이에서 해결되는 것이 기본입니다만 업계전체로서도 부정을 배제하도록 대처하는 것이 중요합니다.

이러한 상황을 토대로 하여 당 협회에서는 효과적인 방법을 검토하여 온 결과 우선 온라인게임 안에서 어떠한 것들이 벌어지고 있는 것인가, 무엇이 문제가 되고 있는 것인가 하는 것을 정보정리하여 온라인게임유저만이 아닌 일반의 분들에게도 널리 발신하여 가는 것이 급선무라고 판단하였습니다. 온라인게임 운영에 관련된 회원회사에 실태를 청취한 결과 각사가 축적하여 온 부정사례를 정리한 본서 “온라인게임 부정사례 보고서”를 발행하도록 하였습니다. 본서를 통하여 모든분들의 온라인게임에 대한 실태이해의 향상으로 이어진다면 기쁘겠습니다.

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트 협회
온라인게임위원회
위원장 마쯔하라 켄니

목차

1. 온라인게임에 있어서 부정사례의 정의
2. RMT란 ?
3. RMT이외의 부정사례의 대표사례
4. 부정유저가 부정을 하는 대표적인 이유
5. 부정이 발생, 퍼블리셔의 일반적인 부정대처의 대표례
6. 부정을 둘러싼 트러블의 종류
7. 총괄

1. 온라인게임에서의 부정사례의 정의

“온라인게임에서의 부정사례”란 퍼블리셔의 의향이나 온라인게임의 내용마다 다르지만 일반적으로 “각각의 게임의 운영규약으로 금지되어 있는 것을 실행하는 것” 전반을 지칭합니다.

규모의 크기로 대별하면 ① “퍼블리셔 무허락 RMT”에 관한 것과 ② “퍼블리셔 무허락 RMT이외의 것으로 운영규약에 의하여 금지되어 있는 행위”의 두 종류로 대별됩니다.

2. RMT의 구조

RMT란 Real Money Trade의 약칭으로 “실제의 현실사회의 현금을 사용하여 게임내의 가상아이템을 퍼블리셔 이외의 제3자로부터 양수하거나 양도하는 것”을 지칭합니다.

가정용 게임소프트의 경우 게임내의 가상아이템을 구입하는 경우는 게임내의 가상통화로 구입하는 것이 통상입니다. 온라인게임의 경우도 가정용 게임소프트와 마찬가지로 게임내에서 가상통화를 획득한든지 실제로 게임내 가상통화를 사용하여 가상아이템을 구입하는 것이 가능합니다만 그 외 자신의 “게임내 분신 캐릭터(이하 아바타 라고 함)”가 가진 게임내 아이템을 제3자의 아바타에 양도하거나 제3자의 아바타가 가진 게임내 아이템을 자신이 양수받는 것이 가능한 특징이 있습니다. 이러한 상호의 양수도 구조를 이용하여 온라인게임외의 거래에 실제의 현금을 개입시켜 아이템의 수수를 행하는 것을 “RMT”라고 부르는 것입니다.

가상통화와와의 대비로 “Real Money(현실사회에서의 통화)”에 의한 “Trade(거래)”라고 하는 특징에서 그 이름이 붙었습니다.

(RMT의 종류)

RMT에 관하여는 크게 두 종류가 존재하여 “퍼블리셔 무허락의 RMT”와 퍼블리셔 공인의 RMT”가 있습니다. 후자는 “공인”을 위하여 여기서는 할

애하였습니다만 전자에 대하여는 이하와 같은 것을 지칭합니다.

“퍼블리셔가 운영규약내에 RMT행위(게임내 아이템·통화를 실제의 현금으로 매매하는 행위)를 금지하고 있음”에도 관계없이 퍼블리셔가 알지 못하는 수면하(온라인게임 외)에서 현금의 거래, 게임내에서 아이템 등의 교환이 행하여지는 패턴이 주류가 됩니다. 그 때문에 퍼블리셔라도 “전체의 금액거래의 실태”가 파악될 수 없습니다.

주) 더욱이 최근에는 퍼블리셔 무허락RMT에 파생하여 이하와 같은 패턴도 동종사례로서 확인되었습니다.

A)일반적으로 “RMT”란 아이템 등의 유저데이터의 일부분을 교환하는 것이 주류인 한편 별도 수단으로서 “ID-어카운트”등 유저 데이터를 통째로 제3자에게 양도해버리는 케이스(제3자가 수취한 후에 아이템 등을 캐릭터로부터 떼어내어 “ID-어카운트”를 버려버리는 사례)

B)자신이 플레이하지 않는 시간에 “ID-어카운트”를 제3자에게 대여하여 대리플레이를 실시. 획득한 아이템이나 경험치, 또는 플레이 시간에 대하여 대가를 지불하는 “플레이대행”이라고 하는 사례

3. RMT이외의 부정사례의 대표례

크게 나누어 이하와 같은 종류가 나열될 수 있습니다.

□ 게임내 부정

①게임내에 부정툴(캐릭터의 자동조작 로봇프로그램)을 사용하여, 부정유저가 자신의 노력을 들이지 않고 아이템·경험치를 손에 넣는다.

(통칭 : BOT 행위)

②정규게임 클라이언트를 변경하여 본래 표시되지 않은 데이터의 표시, 클라이언트를 다중기동한다. 게임내 통화·아이템의 퍼블리셔 무허락 양산(통칭 : 취-팅 행위)

③부정복제한 클라이언트의 공개(모방소프트웨어)

□모럴결여

- ①캐릭터 등록시의 부적절한 명칭붙이기, 게임내에서의 회화로 부적절한 발언을 행한다.
- ②각종 게시판에서 특정개인에의 비방중상을 한다.

□위장 접근

- ①부정플레이어가 자신을 “운영자”라고 일반유저에게 말하며 일반유저를 속여 아이템을 빼앗는다.
- ②어떠한 방법으로 일반유저의 ID·어카운트, 패스워드를 훔친뒤에 일반유저의 어카운트에 무단으로 침입하여 아이템등을 박탈한다.
- ③어떠한 방법으로 일반유저의 ID·어카운트, 패스워드를 훔친뒤에 일반유저의 어카운트에 무단으로 침입하여 타유저에 폭언 퍼붓는 등 문제행동을 일으켜 제3자에의 명예훼손을 행한다.
- ④지인간에의 ID·어카운트를 빌려주고 받기를 실시하여 공유하에 부정행위를 행하는 것에 의한 페널티 결과 지인간에 트러블로 발전하는 케이스

□기타

- ①ID등록시에 허위신고를 한다(존재하지 않는 주소·성명으로 등록, 실재하는 다른사람의 정보를 등록하는 등)

4. 부정유저가 부정을 하는 대표적인 이유

(부정유저의 부정을 하는 메리트)

온라인게임중에도 MMORPG 등의 게임의 경우 일반적으로 각 유저의 참가시간이 많을 수록, 또 공략이 좋을 수록 게임내 숙련도나 아이템 취득이 우위에 서는 성질이 있습니다. 거꾸로 참가시간이 적은 유저, 공략이 서투른 유저는 당연히 숙련도나 아이템 취득이 불리한 입장에 있어 게임내에서는 열세로 진행합니다.

그러나 많은 온라인게임은 참가당초가 열세인 상황으로 지속적인 참가를 하는 것이 숙련도·아이템을 획득하여 게임전개를 유리하게 진행하는 것이

가능하도록 하는 설계를 하고 있어 대부분의 유저는 이러한 성질을 이해 아혀 사전 룰 내용에 동의한 뒤에 플레이하고 있는 실정입니다.

그렇지만 이것을 해소하기 위하여 (운영규약으로 금지되고 있다고 알면서도 퍼블리셔가 알지 못하는 수면하에서) 실제의 현금에 의해 아이템을 구입·입수하면 게임내의 불리한 상황을 해소하는 것이 가능합니다. 시간·노력을 동반하지 않고 유리하게 진행하는 것이 가능하기 위하여 이와 같은 움직임이 자연발생적으로 일어나 버렸다고 하는 것이 배경으로 생각되고 있습니다.

또 캐릭터 능력과는 별도로, 이벤트 한정·추천전송 아이템 등은 콜렉션으로 모으고 싶다고 생각하는 유저의 욕구를 내세워 미입수 아이템을 부디 갖고 싶다고 하는 유저의 의도를 채우는 목적으로 무허락 RMT가 행해지는 케이스가 있습니다.

또 “BOT행위”, “취-팅행위”에 대하여는 게임공략에 대한 간략화를 도모할 목적으로 실행하는 케이스가 많이 발견됩니다.

게다가 특수한 케이스에서는 이러한 움직임에 편승하여 여하한 수단으로 국내주소·국내메일 어드레스를 부정취득하여 이용대상국·이용대상지역 이외의 지역으로부터 게임에 참가하여 아이템을 획득,매각함으로써 어두운 자금의 획득을 목적으로 한 부정유저(업자)도 존재하여 각 퍼블리셔가 대책을 강구하고 있습니다.

5. 부정이 발생, 퍼블리셔의 일반적인 부정대처의 대표례

부정유저가 온라인게임상에서 부정을 일으키는 것으로 일반유저가 트러블에 휘말린다거나 부정이 그대로 방치되면 불공평감을 갖는 결과가 됩니다. 그 때문에 퍼블리셔는 온라인게임상에서의 규율을 가진 목적으로 일반적으로 “게임마스터(이하 GM이라고 함)”라고 불리우는 온라인게임 운영의 감시원을 설치하여 온라인게임상에서의 부정방지·부정유저에의 처벌대처를 실시합니다. 또 동시에 재발방지를 향한 각종 방위책을 실시합니다.

온라인게임상에서는 GM의 정기적인 감시외에 일반유저에 의한 부정유저의 부정통보를 받아 조사를 실시. 부정유저가 부정을 하였다고 판단된 시

점에서 각종 처벌이 실행됩니다. 처벌의 정도는 퍼블리셔나 게임의 종류에 따라 다르지만 가장 무거운 것으로 “ID-어카운트의 정지”, “제명처분” 등의 엄한 처벌이 취해지는 경우가 있습니다.

6. 부정을 둘러싼 트러블의 종류

부정이 발생함으로써 “퍼블리셔”, “일반유저”, “부정유저”간의 조합으로 다양한 트러블이 발생합니다.

□ 일반유저 → 퍼블리셔 간

부정유저에 대한 혐오감 때문에 운영관리를 하고 있는 퍼블리셔에 대한 비판이 증대하는 케이스가 있습니다.(부정의 종류에도 의한 것으로) 부정에 대한 대처스피드가 일반유저 각자의 허용치를 넘는 정도로 불만이 형성·증대화하여 가는 경향이 있습니다. 퍼블리셔의 대책이 소용없는 경우 일반유저가 관계성청·관계기관·소비자단체 등에 항의·지도를 요구하는 목소리가 높아지는 경우가 일어납니다만 최종적으로는 당사자인 퍼블리셔가 대응하는 안건이며 지도를 구하는 것이 근본적인 해결로 연결될 수는 없습니다.

또 일반유저에 대하여는 부정대책에 따른 폐해로서 온라인게임에 접속하기 곤란해진다고 하는 부작용이 동반되는 경우가 있습니다.

□ 일반유저 → 부정유저 간

“위장 접근”사례등으로 부정유저가 일반유저로부터 아이템 등을 착취한 사례가 열거될 수 있습니다.

□ 메이커 → 부정유저 간

부정프로그램을 사용시키지 않기 위한 수정팻치(프로그램)등의 신규개발, 엄벌대처 등에 대처하는 인원의 증강화

□ 부정유저 → 퍼블리셔 간

부정유저가 처벌을 받을시 처벌의 경감화를 구하는 퍼블리셔에 대하여 불합리한 요구를 하는 례가 보고되고 있습니다.

□ 부정유저와 부정유저간

예를들어 “퍼블리셔 무허락의 RMT행위”등이 해당하여 “부정유저와 부정유저 간” 트러블사례로서 크게 두 종류가 존재합니다.

①“아이템 등 제공자와 아이템 등 구입자에 있어서 매매가 원활히 성립. 단 그후 그 행위가 퍼블리셔에게 판명되어 게임내에서 페널티를 받는 케이스”

②“아이템 등 제공자가 구입자로부터 현금을 취득후 아이템을 건네지 않고 도망쳐버리는(혹은 아이템 취득후 현금을 지불하지 않는) 사기행위”

※상기는 어느쪽이든 퍼블리셔가 운영규약상으로 금지하고 있는 경우가 많고, 당연한 것으로서 매매성립여하에 관계없이 행위가 판명되는 대로 “운영규약위반”으로서 처리됩니다.

7. 총괄

온라인게임은 가정용게임과는 달리 사람과 사람이 커뮤니케이션을 도모하면서 진행하는 특징이 있습니다. 그 때문에 이제까지 가정용게임에 익숙해져 온 일본의 게임유저로서는 상황이 다른 부분이 있어, 이러한 부정사례를 둘러싼 트러블에 대하여 면역이 없다고 하는 점에 있어서도 한층더 트러블에 휘말려 버릴 요인이 되고 있다고 생각됩니다.

실은 이 문제는 “대인 트러블”이라는 관점에서 일찍이 “오레오레사기”, “후리코미 사기”등으로 대표되는 현실사회의 트러블 구조와 아주 유사합니다. 이러한 트러블을 회피하기 위하여는 무엇이 유효한 것이었나 생각해보면 “트러블사례를 많이 아는 것”, “속이려고 획책하는 악의있

는 인간의 수법을 파악하여 위기관리의식을 가지는 것”이 가장 효과적이었다는 것은 모두가 잘 알고 있다고 생각합니다. 그러므로 사람이 개입되는 온라인게임에서는 이러한 트러블이 따르는 것이 숙명이므로 이것을 최소한으로 막기위하여 나날이 퍼블리셔가 트러블 방지책을 강구하고 있는 것을 이해하여 주십시오.

당 협회로서는 이러한 각 퍼블리셔의 대처를 백업지원하면서 온라인게임을 플레이하는 유저 분들이 쾌적하게 플레이 할 수 있도록 지금부터도 정보발신하여 갈 예정입니다.

이상

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회 개요

영문표기 : Computer Entertainment Supplier's Association
(약칭 : CESA)

소재지 : 105-0003 동경도 미나토구 니시신바시 1-22-10
니시신바시아넥스3층

대표자 : 회장 와다 요이치((주) 스퀘어엔엑스 대표이사 사장)

주된 활동지표 :

1. 컴퓨터엔터테인먼트산업에 관한 조사·연구·보급·개발
2. 컴퓨터엔터테인먼트산업에 관한 전시회·연수회 등의 개최
3. 컴퓨터엔터테인먼트산업에 관한 내외관계기관과의 협력
4. 전 각호에 게재한 것외, 본회의 목적을 달성하기 위하여 필요한 사업

회원수 합계 : 170사(2007년 7월 26일 현재)

내역 : 정회원	100사
특별찬조회원	1사
일반찬조회원	62사
해외찬조회원	6사
개인찬조회원	1명

본 발표의 내용에 관한 후일의 문의처

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트 협회(CESA)

TEL 03-3591-9151 FAX 03-3591-9152