PVP 게임에서 어뷰징 실태에 관한 연구

김재운*, 김효남O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠
e-mail: kime96,@naver.com*, hnkim@ck.ac.krO

A Study on the Actual Condition of Abuse in PVP Game

Jae-Un Kim*, Hyo-Nam KimO
*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

본 논문에서는 스타크래프트 게임이나 리그 오브 레전드 게임 등의 이용자끼리 실력을 겨루는 PVP 형태의 온라인 게임들에서 일어나는 어뷰징에 대해서 실태를 조사하고 이에 따른 개선 방안을 제시한다. 어뷰징에 관하여 알아보고 어뷰징이 게임과 일상에서 어떻게 작용하는지 설명하고 유저들이 어뷰징으로 인한 피해를 입는 사례를 조사하고 현재 개발사들의 조치 방안 및 유저 커뮤니티의 의견 등을 통해 실태에 대해 내용을 제시한다. 결론으로 조사한 자료를 바탕으로 어떻게 하면 어뷰징을 좀 더 방지할 수 있는지에 대한 개선 방안을 제시하고 게임 운영 차원에서 어떤 방식으로 지원해야 하는지를 제시한다.

키워드: 어뷰징(Abusing), 매치 픽싱(Match Fixing), 게임 핵(Game Hack)

I. Introduction

최근 온라인 게임 산업에서 PVP는 기본적으로 있는 요소이다. 각자의 실력을 통하여 래더 등급을 받을 수 있으며 래더를 통하여 자신의 실력을 뽐낼 수 있다. 전 세계적으로 유행하고 있는 온라인 게임들 중에서도 블리자드 엔터테인먼트의 <스타크래프트>시리즈와 라이엇 게임즈의 <리그 오브 레전드> 이 대표적인 게임으로, 이두 게임의 공통점은 MMR을 통해 PVP대전 게임으로 게임 이용자끼리 실력을 겨루는 경제적인 게임이라는 것이다. 래더 시스템으로 각 자신에 맞는 티어로 들어가서 경쟁을 통하여 성장을 하고 더 높은 티어로 올라가는 것에 이용자들이 매력을 느끼고 있다.

요즘 온라인 게임에서 새로운 문제가 생겨나고 있다. 바로 어뷰징이다. 서로의 실력으로 대전하는 온라인 게임에서 어뷰징은 가장 큰 문제 중 하나이다. 기존 사용자의 게임에서 매치픽싱, 불법프로그램, 타인 계정 도용이 게임 본연의 재미를 해친다는 점이 있다. 어뷰징은 날이 갈수록 커지며 e-스포츠에도 많은 영향을 미치기 시작했으며 어뷰징에 관한 문제를 해결하는 것이 더욱 중요해졌다.

본 논문에서는 PVP 온라인 게임에서 어뷰징의 실태를 집중적으로 조사하여 이용자들이 어뷰징으로 어떤 피해가 있었으며 어뷰징을 통한 어떤 사건이 일어났는지 알아본 뒤 어뷰징을 대처하는 방안에 대해서 연구 내용을 제시하고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 어뷰징의 종류

어뷰징에 대하여 알기 위하여 온라인게임에서 사용되는 여러 종류의 어뷰징에 관해 설명하고자 한다.

2.1.1 매치픽싱

Fig. 1. Sample of the Match Fixing

승부조작(Match Fixing)은 1대1이나 많은 인원들이 즐겨하는 RTS 나 AOS 게임에서 쉽게 접할 수 있는 어뷰징 요소이다. 어뷰러들은 서로 동시 매칭을 통해 같은 게임에서 만난 뒤 한쪽은 패배나 고의적으로 죽음을 시도하거나 팀의 내부 분열을 일으켜 강제로 게임을 플레이하는 유저들의 사기를 떨어트리는 행위를 일삼는다. 죽는 어뷰러와 달리 의뢰를 한 어뷰러는 상대팀의 분열로 인하여 손쉽게 승리를 쟁취한다. 승리를 쟁취한 어뷰러는 본인의 실력 이상의 리그에 진입을 하는 효과가 나타난다. 대부분 현금 거래로 이루어지는 것을 알고 있어도 해결하기가 힘든 유형이다[1].

2.1.2 불법프로그램

Fig. 2. Sample of the Hack

RTS 게임에서 핵을 통하여 부당한 이득을 통하여 게임을 승리로 이끄는 경우가 있다. <스타크래프트>에서는 맵핵이 존재하여 상대방의 자원과 위치에 대한 정보를 알아가며 게임을 플레이한다. 맵핵을 상대하는 플레이어는 상대가 맵핵을 사용하는지 리플을 돌려도 알아채기 힘든 부분이 가장 크다. 과거에서부터 많이 사용되어 왔던 불법프로그램 중 하나이며 주위에서 쉽게 볼 수 있다. 실제로 핵은 지금도 인터넷에 검색을 하게 되면 일정의 금액을 통해 판매자를 통하여 구매를 할 수 있다는 점이 있다. 게임사 쪽에서 판매자가 파는 핵을 알고 수정을 해도 빠른 시간 내에 새로운 핵을 제작하여 판매하는 형식이 늘어나고 있어 해결하기가 힘들다.[2]

2.1.3 계정도용

Fig. 3. Sample of the Hacking

온라인 게임에서의 계정도용은 여러 가지 문제가 나타나는 요소 중 하나이다. 남의 아이디를 사용하여 사기를 치거나 비매너 행위, 낮은 티어 리그에 잠입하여 흔히 말하는 양학 플레이와 게임 아이템 또는 현금 아이템을 갈취하는 행위 중 하나이다. 요즘 온라인 게임들은 인증기를 사용하고 있지만 인증기를 사용하지 않는 유저들이 대부분 피해를 당한다. IP가 달라서 잠기는 기능이 있지만 다른 해결할 방법이 없어 큰 문제 중 하나이다[3].

2.2 어뷰징의 사건 사례

이처럼 다양한 종류의 어뷰징이 일어나고 있으며 이를 악용하여 사용하는 어뷰저들 때문에 여러 가지 피해 사건들이 일어나고 있다. 1차적으로 피해를 입는 것은 어뷰저와 팀이 된 일반적인 플레이어들이다. 어뷰저가 고의적인 죽음을 통하여 상대방 캐릭터를 강력하게 만들거나 내부적인 분할을 통해 게임을 못하게 하는 경우가 있다. 또한 대회에 출전하는 목적을 위하여 어뷰징을 하는 경우가 종종 일어나곤 한다.

Fig. 4. Proxy Price

<그림4>는 대리게임 사이트에 나온 랭크 당 가격을 나타낸 그림이다. 적당한 금액을 지불하면 해당 티어로 손쉽게 올라갈 수 있다. 카카오톡으로도 대리에 관해 상담을 할 수 있으며 대리게임, 배치고사, 듀오랭크 등등 여러 가지 어뷰징을 부탁할 수 있으며 이 어뷰징을 통하여 해당 티어의 사람이 아닌 더 높은 사람이 대리 게임을 통해 양학을 일삼는 행위가 생겨나고 있다[4].

하지만 어뷰징은 일반 게임에서만 일어나는 것이 아니다. 프로게이머들이 출전하는 대회에서도 어뷰징은 손쉽게 일어나고 있다. 프로대회에 출전하기 위해서는 참가하는 조건이 필요하다. 스타크래프트 초기 대회에서는 대회에 참가하기 위해서 배틀넷 1000승이나 승률 80% 이상의 조건이 필요하였다. 게이머들은 대회에 참가를 하기 위하여 손 쉽게 승리를 얻기 위하여 5분 이상만 지나고 게임을 포기해도 전적이 기록되는 헛 점을 이용하였다. 이 방법을 통하여 한 사람이 일방적으로 져주는 어뷰징을 많이 사용하였다.

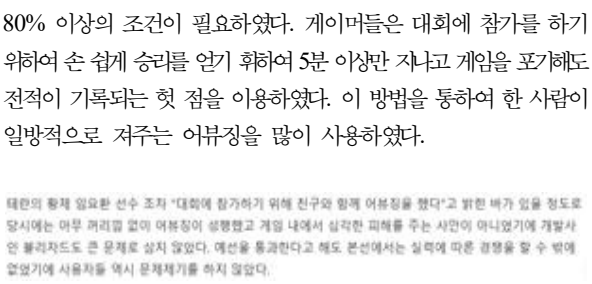

Fig. 5. Abusing Case

<그림5>는 과거 첫 스타크래프트 대회가 열릴 때 임요환 선수도 어뷰징을 통하여 대회 참가 조건에 맞추는 일을 했다는 기사이다. 기사의 내용처럼 프로게이머들 또한 어뷰징을 통해 부당한 이득을 취하는 일들이 손쉽게 이루어지고 있다. 이 때는 첫 대회인 점과 어뷰징이라는 것이 중점적으로 잡힌 시점이 아니었기 때문에 커다란 문제없이 넘어갔지만 지금 시점에서 일어난 일이었다면 손 쉽게 넘어갈 문제가 아니다[5].

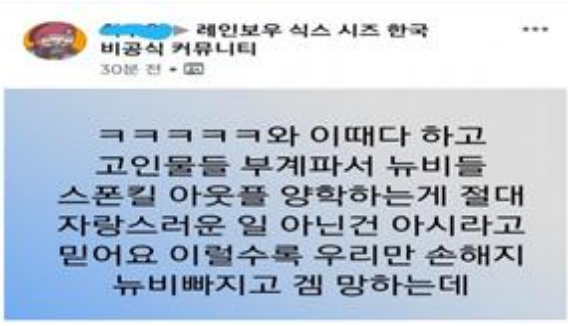

Fig. 6. Slaughter of the innocent people

<그림6>은 자신보다 낮은 티어의 유저들을 양학하는 유저에게 경고를 하는 비공식 커뮤니티의 사진 중 하나이다[6]. 게임에서 지치고 힘든 높은 티어 유저들이 부계정을 만들어서 낮은 티어의 유저들을 학살하며 상대방에게 "게임을 못한다."라는 비난과 욕설을 퍼붓는 일의 현상이 과거부터 지금까지 진행되고 있다. 게임사의 입장에서 높은 실력의 유저들이 부계정을 만들어서 낮은 티어의 유저들을 학살하는 행위를 막기 위하여 노력은 하고 있지만 정작 효과가 없는 부분이 가장 많다.

위와 같은 사례들을 통해 일반 유저들뿐만 아니라 프로게이머조차 어뷰징을 일삼는 무분별한 경우가 있다. 요즘은 어뷰징에 대하여 많은 관심이 쏠리고 있지만 기존 사용자들은 귀찮다는 이유로 신고를 하지 않거나 게임을 관두는 경우가 생기며 어뷰러와 비슷한 행동을 유발하는 경우도 서슴지 않고 있다[7].

어뷰징에 대처하기 위해 웹젠에서는 새로운 기술을 개발하여 적용하고 있다. 해당 기술은 글로벌 게임포털 웹젠닷컴에 접속하는 전 세계 이용자 중 어뷰징 이용자 탐지 기능을 가지고 있어 이용자의 캐시 충전 거래의 유형과 구매성향을 분석하고 인공지능 기술인 “머닝러닝”과 “딥러닝”으로 어뷰징을 속출해낸다. 기사의 내용은 “머신러닝”과 “딥러닝”으로 인공지능을 탑재시켜 어뷰징 유저들을 자동으로 속출해 내는 내용을 담고 있으며 인공지능이 스스로 자기학습을 통해 어뷰징 유저들을 속하여 제제를 가한다[8].

비슷한 프로그램으로 <넥슨>에서 제작한 욕설 탐지 프로그램이 있다. 이 욕설 탐지 프로그램“초코”는 3초당 100만 건의 욕설을 탐지하는 능력이 있으며 욕설 탐지와 더불어 도박, 광고, 아이템 불법 거래, 어뷰징 행위 들을 방지하고 게임에 혼란을 주는 유저들에게 마땅한 징계를 내린다.

여러 가지 방면으로 문제가 되었던 고의적인 죽음에 관하여 개발사에서도 많은 움직임이 있었다. 특히 블리자드 게임 오버워치는 한 팀당 6명이라는 인원이 협동을 통해 인 게임 내 트롤링과 욕설이 게임에서 가장 큰 문제를 일으켰다. 오버워치와 비슷하게 인기게임 리그 오브 레전드도 한 팀당 5명이라는 인원이 협동을 하는 게임이지만 속사정은 오버워치와 같은 현상이다. 리그 오브 레전드를 개발한 라이엇 게임즈와 오버워치를 개발한 블리자드 모두 이 같은 불량 이용 행위를 방지하기 위해서 신고 시스템을 게임 내에 도입하여 운영 중이지만 그 실효성이 어느 정도 인지 명확하게 드러나지 않고 있다.

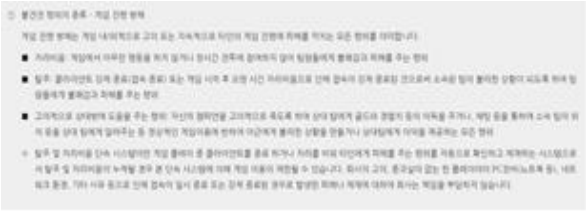

Fig. 7. Game Operation Policy

<그림7>은 리그 오브 레전드를 개발한 라이엇 게임즈에서 보여주는 운영정책 중 일부이다. 해당 게임에서 탈주 및 고의적으로 상대방에게 도움을 주는 행위는 금하고 있다[7]. 과거 리그 오브 레전드는 신고 당한 플레이어들을 유저들이 투표를 하여 불건전한 소환사를 걸러내는 방법을 도입하여 실행한 적이 있었으며 시즌 종료 때 랭크가 골드 이상으로 종료를 하게 되면 승리의 타이틀을 달고 있는 한정 스킨들을 보상으로 배포 해준다. 하지만 라이엇은 부당한 방법으로 획득한 유저들 걸러내기 위하여 2016년 11월 7일 시즌이 종료되고 어뷰징을 한 유저들을 속출하여 보상으로 준 스킨들을 전부 회수하는 작업을 실시하였다.

비정상적으로 보상을 받는 사람도 문제였지만 불법프로그램을 사용하는 유저 또한 골머리를 앓고 있었다. 일명 “헬퍼”라고 불리는 핵은 프로그램을 통해 상대의 논타겟팅 스킬의 위치를 자동으로 입력하여 피하는 핵 중 하나였다. 게임사에서는 “헬퍼”를 근절시키기 위하여 2018년 8월 패치와 함께 데마시아라는 신규 보안 솔루션을 선보였다.

국내 PVP 어뷰징 사건의 대표적인 예로 라인언 게임즈의 <소울워커>라는 게임이 있다. 2018년 7월 17일 PVP 어뷰징으로 인하여 부당한 이득을 취하고 있다는 내부 고발자의 제보로 유저들이 게임운영사에게 항의를 하는 사건이 있었다. 하지만 운영사는 유저들의 항의에도 불구하고 증거가 부족하여 수집 중이라는 공지만 올리고 사건을 해결해주지 못하는 일이 있었으며 실시간 모니터링만 하겠다는 말과 함께 유저들에게 큰 충격을 준 사건 중 하나이다. 유저들은 해결하지 않는 게임사에 대해 격한 반응을 보이고 심하면 게임 게시판에 캐릭터 삭제와 아이템 분해 사진을 인증하는 글까지 적으며 격하게 대응을 했다. 유저들의 격한 반응을 알게 된 게임사에서는 즉각 대응을 하여 해당 어뷰저 유저들을 속출한 뒤 엄한 제제를 가한 일이 있었다.

III. Conclusions

결론으로 각 게임 운영사는 게임 어뷰징에 관련된 내용으로 신고할 수 있는 종류 및 가이드를 게임을 플레이하기 전에 유저에게 제공을

해야 하며 게임 운영진들은 부정행위를 하는 사용자가 있는지 모니터링을 더욱 강화해야한다. 지속적인 스캐닝과 랭킹 산출 판독 가능 매치 시스템인 "KR20160058340A"을 통하여 유저들의 매치 시스템 변화를 실시간으로 모니터링을 하고 또한 버젓이 활동하고 있는 어뷰징 사이트 등을 찾아서 법적 처리를 해야 하며 어뷰징에 손을 댈 수 없도록 해야 한다.

현재 여러 게임에서 어뷰징을 신고하는 것은 의무적이지 않으며 이 부분에 대해 필요성을 느끼지 못하고 넘기는 유저들이 많다. 게임사에서는 어뷰징에 관해 신고를 유도할 수 있도록 특별한 조취가 필요하며 개발사에서는 어뷰징을 신고한 유저들에게는 좋은 보상 또는 특별한 칭호를 제공하는 것이 중요하다고 판단이 된다.

게임사에서는 어뷰징이 어떤 결과를 불러오고 어떤 유저들이 피해를 보는지 관한 공지를 지금 보다 더 확대해야하며 어뷰징이라 판단되는 유저들의 대전 기록이나 거래 기록들을 모든 유저들이 확인 할 수 있게 해줘야 하며 유저들은 어뷰징으로 판독되는 어뷰러들에 관하여 자세한 내용을 적어 운영 팀에 제출하여 어뷰러에 대한 처벌을 할 수 있게 지원을 하는 것이 가장 바람직한 방안으로 제시한다.

REFERENCES

[1] https://www.youtube.com/watch?v=JTbJ03PSgek
[2] https://blog.naver.com/game_8/221915765429
[3] https://www.boannews.com/media/view.asp?idx=65901&kind=1
[4] https://www.xn—hy1b187a92h.com/
[5] https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=029&aid=0001978381
[6] https://blog.naver.com/wo09765/221598995592
[7] http://www.inews24.com/view/994975
[8] https://legal.kr.riotgames.com/tos#9