



넥슨 보안팀 사회적 책임으로서의 정보보호

기업의 사회공헌에 대한 사회 구성원들의 요구가 있다. 기업의 규모가 크면 클수록 사회 공공의 이익을 위한 더 많은 공익적 활동이 있게 마련이고, 실제로 적지 않은 기업이 봉사 활동이나 기부 등을 통해 사회공헌을 실천하고 있다. 당위성이 우선 시 되는 정보보호도 마찬가지. 지난 몇 년간 대형 웹 서비스 기업을 중심으로 정보보호에 대한 사회적 책임을 강조하는 목소리가 커지고 있다. 온라인 게임 서비스를 제공하는 넥슨도 이런 사회적 책임을 요구받는 기업 중 하나다.

글·사진 정보보호뉴스 취재팀





초고속 인터넷이 실용화되면서 우리사회에는 많은 변화가 일어나기 시작했다. 은행 업무를 인터넷으로 처리할 수 있게 됐고, 온라인 공간에서도 쇼핑을 할 수 있게 됐다. 또 직장 내 업무처리를 위해서도 인터넷은 꼭 필요한 요소로 자리 잡았다. 물론 이처럼 생활과 IT가 밀접하게 관계를 맺음으로써 자연스럽게 정보보호의 중요성은 더욱 커지고 있다.

IT 발전과 정보보호의 상관관계는 웹 서비스 분야도 적용된다. 특히, 국내에서는 뛰어난 초고속 인터넷 서비스를 기반으로 RPG(Role Playing Game)을 비롯해 사격, 보드게임과 같은 다양한 영역의 온라인 게임이 큰 인기를 끌기 시작했고, 이로 인해 다른 국가에서는 찾아볼 수 없는, 실제로 금전을 이용한 아이템 매매까지 이뤄지는 독특한 현상으로 발전하게 됐다. 온라인 게임 사용자들의 급증과 게임 산업의 다변화는 게임의 공정성과 가용성 등 보안요소에 대한 관심으로 이어졌고, 기업 스스로가 보다 강력한 보안수준을 구축하는 단계로 나가고 있다. 1995년 '바람의 나라'라는 참신한 아이디어와 캐릭터를 앞세워 등장한 넥슨 역시 그런 생각을 하고 있는 대표적인 온라인 게임업체다.

● 돈 보다 더 중요해진 게임 아이템



“최근에는 게임을 하는 행위가 ‘돈’과 연계되고 있어요. 때문에 일부 사용자들은 공정하지 못한 방법을 사용해 다른 사용자보다 더 나은 결과를 얻으려고 하죠. 더 좋은 아이템, 더 많은 사이버 머니는 이용자들에게 매우 현실적이고, 중요한 문제죠.” 넥슨 보안팀 연수권 팀장은 게임 이용자들이 공정하게 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있도록 지원하는 것이 넥슨 보안팀의 가장 중요한 역할이라고 설명한다. 특히, 이용자들로부터 인기 있는 게임일수록 게임 해킹 툴, 일명 ‘게임 핵’은 더 많이 등장하기 때문에 보안팀의 업무도 더욱 바빠진다. “중국에서 등장하는 게임 핵이 매우 위협적이죠. 게임 핵을 실시간으로 막아내거나 대응하지 못할 경우에는 프로그램



“과거의 주요 공격 대상이 서버 시스템이었다면 지금은 일반 이용자 PC가 주요 대상이 되고, 그 PC가 서비스 업체들을 공격하게 되죠. 저희 넥슨 처럼 많은 이용자가 접속하는 서비스에서는 이용자의 보안강화까지도 신경써야 한다고 봐요.” 넥슨 보안팀 연수권 팀장은 게임 서비스 업체들 역시 정보보호에 대한 사회적 책임을 다해야 한다고 강조한다.



램 소스 유출보다 더 큰 문제를 야기할 수 있어요. 때문에 자체적인 보안 관리체계를 갖추는 것이 필요해요”라는 연 팀장은 이를 위해 내부 보안 수준을 향상시키는데 많은 투자가 이뤄지고 있다고 한다. 이들이 말하는 내부보안은 포트 관리, 신규 서비스에 대한 보안검수, 웹 취약점 점검 등 다양한 보안활동이 포함된다. “게임 서비스의 특성으로 인해 일반 기업의 보안활동과는 많은 차이를 보이고 있어요. 게임 서비스에 특화된 봇이나, 대용량 트래픽 때문에 기존의 보안 솔루션으로는 해결할 수 없는 문제들이 많이 있죠. 때문에 보안 담당자의 역량이 매우 중요하다고 봐요”라는 연 팀장은 기업의 정보보호 수준은 보안인력의 능력과 밀접한 관계를 맺고 있다고 강조한다. 사실 모든 보안 구성요소를 보안 솔루션과 자동화된 형태로 대체하는 것은 불가능하다. 특히, 게임 서비스 기업 들처럼 엄청난 양의 트래픽을 감당해야 하거나, 매번 새로운 서비스 패치를 내놓는 기업의 입장에서는 보안 솔루션보다 보안인력의 능력에 의존해야 하는 경우가 훨씬 더 많다. 8명으로 구성된 벅스 보안팀이 언제나 바쁠 수밖에 없는 가장 큰 이유이기도 하다.

● 게임 서비스 업체 정보보호에 동참하다

국내 게임 서비스는 포털, 인터넷 언론 등과 함께 정부의 각종 정보보호 대책을 반영해야 하는 대표적인 서비스 분야다. 기업 내부의 정보자산을 보호하는 것뿐만 아니라, 서비스를 이용하는 이용자의 PC까지도 보호해야 하는 역할을 요구받고 있다. 가령 본인확인제와 같은 개인정보보호와 관련된 조치사항을 비롯해 PC 보안에 필요한 자동패치 프로그램 등을 정부의 권고조치에 따라 적용하는 것이 대표적인 예다. 때문에 일부 기업에서는 이런 사회적 요구는 지나친 규제라고 주장하는 곳도 있다. 이런 사실들을 벅스 보안팀은 어떻게 생각하고 있을까. “최근 정보보호 현황을 살펴보면 답은 금방 알 수 있다고 생각해요. 과거에는 서버 시스템을 공격하는 경우가 많았지만, 지금은 개인 사용자들의 PC를 공격하는 경우가 많아졌어요. 그리고 그것이 다시 서비스 업체를 겨누는 칼이 돼 돌아오게 되죠. 결국 이용자의 PC를 안전한 상태로 유지하기 위해 지원하는 것이 곧 웹 서비스 기업의 정보보호 수준을 향상시키는 일이라고 봐요.” 연 팀장은 그런 의미에서 게임 서비스 업체나 포털이 정보보호 분야에서 사회적인 의무를 다 해야 한다고 강조한다.

여기서 한 발 더 나아가 국내 정보보호 수준향상을 위해 일반 웹 서비스 업체뿐만 아니라, KISA와 같은 정보보호 전문기관의 역할이 더욱 중요하다고 연 팀장은 덧붙인다. “일반 기업에서 할 수 없는 보안활동들이 있어요. 가령 DDoS와 같은 공격은 소수 기업을 제외하고 일반 기업들이 대응할 수 있는 성격의 문제는 아니라고 봐요. KISA의 역할이 강조되어야 하는 점은 분명합니다.” 연 팀장은 KISA의 역할은 현재보다 더욱 확대되어야 한다고 거듭 강조한다.

기업의 정보보호 수준을 높이기 위해, 국내 정보보호 수준 강화를 위해 웹 서비스 제공업체들의 역할이 중요하다고 강조하는 벅스 보안팀. 이들이 만들어가는 안전한 인터넷 환경을 지켜보는 것은 온라인 게임만큼이나 흥미로울 것 같다. **S**

