

대리게임의 문제점과 해결방안

소방안전학부 202011839 임현지

1. 서론

'대리'가 무엇인지 아는가? 흔하게 대리라 하면 대리운전을 먼저 떠올릴 것이다. 하지만 필자가 얘기하려는 것은 조금 다르다. 필자가 얘기하려는 대리는 게임에 대한 것이다. 게임에서의 대리란, 계정의 소유주가 아닌 플레이어가 게임을 대신 플레이해 계정의 랭킹을 올려주는 행위를 말한다. 대리는 아주 예전부터, 사람들이 인터넷 게임을 접하게 된 순간부터 문제가 되어왔다. 대리 문제는 2018년 오버워치 프로 리그가 시작되면서 사회적으로 크게 대두되기 시작했다. 필라델피아 퓨전 팀에 합류한 Sado 김수민 선수가 대리 전적으로 논란이 돼 리그 개막 이후 30경기 참가 불가 조치를 받게 된 것을 시작으로 게임 씬은 떠들썩해졌다.¹⁾

이렇게 문제가 수면 위로 떠 오르면서 게임 회사 측에서 대리기사, 즉 대리를 해주는 플레이어에게 가하는 제재는 강해졌지만, 문제를 완전히 해결하지는 못하고 있다. 논란이 대두된 2018년에서 4년이 지난 지금까지도 인터넷 포털 사이트에 게임 대리를 검색하기만 해도 대리를 전문적으로 해주는 팀의 홍보 글이 셀 수도 없이 많이 뜬다.

2. 본론 1

그렇다면 대리가 문제인 이유는 무엇일까? 앞에서 얘기했듯 대리는 아주 오래전부터 존재해 왔지만, 크게 논란이 된 것은 몇 년 지나지 않았다. 상대적으로 리그가 오래된 리그오브레전드의 1세대 프로게이머들 중에서는 대리 전적이 있는 사람보다 대리를 안 한 사람을 찾는 게 더 빠르다는 말이 있을 정도로 이전에는 대리 행위가 잘못됐다는 인식이 부족했다. 최근 들어 논란이 대두되는 이유는 사람들의 게임에 대한 의식이 바뀌었기 때문이다. 오늘날 온라인 게임은 단순히 게임이 아닌 스포츠의 일종이다. 2018년 자카르타 팔렘방 아시안게임에서는 e스포츠를 시범 종목으로 채택했고, 2022 항저우 아시안게임에서는 e스포츠가 정식 종목으로 채택될 만큼 e스포츠에 대한 인식은 바뀌고 있다.²⁾ 모든 스포츠에 페어플레이 정신이 따르는 것은 당연한 것임을 모두가 알고 있을 것이다. 하지만 대리는 이러한 페어플레이 정신을 완전히 무시하는 행위이다. e스포츠의 '스포츠'로서의 의미를 깎아내리는 것이다.

또한 대리는 게임 서버 내의 생태계를 교란시킨다. 게임 내 상위 랭커들이 하위권 유저의 계정으로 게임을 플레이하면 당연히 발생하는 문제이다. 대리 게이머와 함께 게임을 하게 되는 하위권 유저들은 이로 인해서 피해를 입게 된다. 게임 한 판당 대리 게이머가 상대 팀으로 5명을 만난다고 치면 게임을 10판만 진행해도 피해자가 50명이 발생하는 것이다. 하위 랭킹의 계정을 상위권으로 올리는 과정에서 피해자는 셀 수 없이 많이 발생할 것이다. 이 뿐만 아니라 한 게임에서 대리로 플레이하는 상위 랭커들이 한꺼번에 많이 잡히게 되면 그 판은 결국 그들만의 리그가 되어버린다. 정상적으로 게임을 플레이하는 사람들은 재미가 없다는 말이다.

이러한 피해는 단순히 플레이어들이 불편을 호소하는 것에서 그치지 않고 게임 산업에도 영

1) 쿠키뉴스 윤민섭기자, "대리 기사 전적 '사도' 김수민, 오버워치 리그 30경기 출전 금지", 2017년 11월 30일 기사 승인, 2022년 11월 23일 접속

<https://www.kukinews.com/newsView/kuk201711300262>

2) 밌미 "2022 항저우 아시안게임, '리그 오브 레전드'를 포함한 e스포츠 정식 종목 채택, 군면제까지 가능", 네이버 블로그, 2022년 1월 12일 수정, 2022년 11월 22일 접속

<https://blog.naver.com/gdidvbicy/222619838679>

향을 끼치게 된다. 플레이어들은 반복되는 피해에 게임에 흥미를 잃게 되고 게임을 그만두게 되어 결국 서버의 황폐화로 이어진다. 이는 게임 산업을 흔들리게 한다. 게임 회사 측에서는 수요가 줄어든 게임에 비용을 들여가며 유지하고 업데이트할 이유가 없기 때문이다. 이런 식으로 대리나 불법 프로그램 사용 등 악성 플레이어들에 의해 흥미를 잃고 사람들이 떠나가 서비스를 종료 한 게임은 셀 수도 없이 많을 것이다. 한 번 사람들이 흥미를 잃고 떠난 게임의 재기의 가능성은 미미하다. 기억 속에서 잊혀지며 문을 닫는 것이 최선의 선택인 것이다. 이렇게 되면 게임에 남아 정상적으로 플레이하던 유저들만 피해를 입게 된다. 대리 유저들은 자신이 돈을 받고 계정의 랭킹을 올려줄 수만 있으면 어떤 게임이든, 그 게임이 어떻게 되든 상관 없기 때문이다. 이렇게 또 다른 피해자들이 생긴다.

2.1. 본론 2

대리는 왜 이렇게 판을 칠까? 대한민국이 게임 강국이라는 타이틀을 달고 이에 관련된 법안도 존재하지 않는 것일까? 물론 존재한다. 게임산업진흥에 관한 법률 제32조 제1항 제11호에서는 '게임물 관련사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위'를 금한다고 되어있다.³⁾ 즉 대리기사와 기사를 알선해주는 대리팀, 불법 프로그램 판매자를 처벌할 수 있다는 말이다. 하지만 법에도 허점이 있다. 우선 자신의 계정을 맡긴 플레이어, 즉 고객은 처벌받지 않는다. 또한 법률에서는 타인 명의의 계정을 구매하는 것은 제한할 수 없다. 대리기사들이 계정을 만들어 특정 랭킹까지 성장을 시켜놓은 뒤 그 계정을 판매하는 것은 막을 수 없다. 그렇다면 게임 회사 측에서의 제재는 없는 것인가? 당연히 제재가 가해진다. 유명 온라인 게임인 리그오브레전드의 회사 라이엇게임즈는 대리게임 처음 적발 시 계정을 2주간 정지시키고, 그 이후 다시 적발 시 계정이 영구적으로 정지되고 사용자의 명의로 다시 계정을 만들 수 없다.⁴⁾ 게임 오버워치의 회사 블리자드는 대리게임 적발 시 계정을 바로 영구적으로 정지시킨다.

유명한 처벌 사례도 존재한다. Apdo라는 닉네임을 사용하던 정상길 선수가 가장 유명한 사례일 것이다. 그는 2013년 리그오브레전드 챔피언스 윈터 시즌 예선을 1위로 통과한 팀의 멤버였는데, 대리 행위가 적발되며 계정 1000년 정지와 2년간 라이엇게임즈가 주최하는 모든 대회 출전 금지라는 처벌을 받았다.⁵⁾ 그렇다고 그가 평생 게임을 못 하게 됐을까? 예상했듯이 그렇지 않다. 그는 새로운 계정을 만들어 버젓이 게임을 플레이하며 과거의 유명세를 이용해 유튜브와 개인 인터넷방송까지 진행하고 있다.

이렇듯 대리게임 유저 개개인이 다시는 게임에 발을 들이지 못하도록 막는 것은 사실상 불

3) 국가법령정보센터, 게임산업진흥에 관한 법률 제32조 제1항 제11호, 2022년 7월 21일 시행, 2022년 11월 22일 접속

<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0>

4) "MMR / Elo Boosting", 리그오브레전드 고객센터, 2018년 10월 18일 등록, 2022년 11월 24일 접속 <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201751834-MMR-Elo-Boosting>

5) "리그오브레전드 대리랭크 '압도' 계정 1000년 정지...사실상 영구퇴출 왜?", 뉴스핌, 2013년 10월 22일 수정, 2022년 11월 22일 접속 <https://www.newspim.com/news/view/20131022000835>

가능에 가까울 것이다. 필자는 그들을 완전히 막을 수 없다면 최대한 게임을 진행하기 불편하게 만드는 처벌이 필요하다고 생각한다. 물론 현재도 계정 정지 시 본인 명의로 가입된 모든 계정이 정지되거나 회원가입이 제한되기도 한다. 하지만 필자는 현재의 처벌 수위로 부족하다고 생각한다. 우선 그들에게 기회를 주면 안 된다. 회사마다 방침이 다르겠지만, 처음 적발된 경우 계정 2주 정지에서 그치는 경우가 많다. 이 경우 사용자 명의로 다른 계정들은 제한을 받지 않는 경우가 대부분이다. 이런 식으로 기회를 주는 것은 플레이어들이 “한 번쯤은 괜찮겠지”라는 생각을 하게 만든다. 이런 생각을 미연에 방지하기 위해서 첫 적발부터 사용자의 명의로 만들어진 모든 계정을 영구적으로 정지시켜야 한다고 생각한다.

프로게이머들의 대리 전적으로 인한 처벌 수준도 미약하다고 생각한다. 보통 대리 전적이 드러나면 리그 참가 불가 기간이 정해져 있다. 물론 한 번 논란이 불거져 리그 참가 불가 조치를 받았다면 우리나라에서는 다시 리그에 출전할 수 없을 것이다. 하지만 선수가 해외로 나가게 된다면 어떨까? 특히나 대한민국 선수들은 해외 리그에서 굉장히 환영받는다. 현재까지 알려진 바로 내년 개최될 중국 리그에서는 3팀 중 1팀은 한국인 선수를 1명 이상 영입할 정도이다.⁶⁾ 북미나 유럽 리그에서는 상대적으로 대리게임이 잘못됐다는 인식이 크지 않아 충분히 활동이 가능할 것이다. 실제 리그오브레전드는 계약서상 대리게임을 제공한 선수가 팀과의 계약 해지 후 다른 팀과의 계약을 금하는 조항을 삭제하기도 했다.⁷⁾ 이러한 상황을 막기 위해서 선수들의 리그 출전 금지 기간을 무제한으로 설정해야 한다고 생각한다.

3. 반론/재반론

물론 필자의 의견에 동의하지 않는 사람들도 있을 것이다. 그들은 우리가 대리게임에 대해 너무 예민하게 군다고 말할지도 모른다. 앞에서 이야기했듯 다른 국가들에서는 우리나라에 비해 대리게임이 잘못됐다는 인식이 부족한 경우가 많기 때문이다. 하지만 필자는 전혀 예민한 반응이 아니라고 생각한다. 부당한 방식으로 게임을 플레이하는 것은 게임 산업에 부정적인 영향을 미친다. 다른 국가들이 어떤 인식을 가졌는지, 어떤 대응을 하는지에 상관없이 우리나라에서만이라도 이를 근절시키고 이로 인한 피해를 줄여야 한다. 누구도 문제에 관심을 갖지 않으면 결국엔 누구도 게임을 즐길 수 없게 될 것이다.

누군가는 필자가 주장한 처벌의 수위가 너무 강하다고 말 할 수도 있다. 만약 현재까지 이루어진 처벌들이 부정행위를 없애기 충분했다면 대리는 이미 역사 속으로 사라졌을 것이다. 하지만 문제는 전혀 해결되지 않고 있다. 따라서 우리는 현재 이루어지는 것보다 더욱 강력한 수준의 처벌이 필요하다. 사소한 처벌을 내리며 개인의 양심에 맡겨 문제를 해결하는 것은 불가능하다.

4. 결론

부당한 방식으로 자신의 순위를 올리고 그 과정에서 수많은 피해자들을 만들어내는 대리가 이제는 근절되어야 한다. 우리는 처벌의 수위를 높이고, 프로게이머들의 처벌 수위 또한 높여

6) 나무위키 "League of Legends Pro League/참가팀 로스터" 2022년 11월 23일 수정, 2022년 11월 26일 접속

<https://namu.wiki/w/League%20of%20Legends%20Pro%20League/%EC%B0%B8%EA%B0%80%ED%8C%80%20EB%A1%9C%EC%8A%A4%ED%84%B0>

7) 라이엇게임즈 "LCK e스포츠 프로 선수 계약서 안내" 리그오브레전드 공지사항, 2020년 게시, 2022년 11월 26일 접속

<https://www.leagueoflegends.com/ko-kr/news/esports/lck-standard-player-contract/>

본보기를 보여야 한다. 모두가 즐길 수 있는 게임을 위해 깊게 박힌 문제의 뿌리를 뽑아 더 나은 게임 문화를 만들어가야 한다.

5. 참고문헌

국가법령정보센터, 게임산업진흥에 관한 법률 제32조 제1항 제11호, 2022년 7월 21일 시행, 2022년 11월 22일 접속

<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0>

나무위키 "League of Legends Pro League/참가팀 로스터" 2022년 11월 23일 수정, 2022년 11월 26일 접속

<https://namu.wiki/w/League%20of%20Legends%20Pro%20League/%EC%B0%B8%EA%B0%80%ED%8C%80%20%EB%A1%9C%EC%8A%A4%ED%84%B0>

라이엇게임즈 "LCK e스포츠 프로 선수 계약서 안내" 리그오브레전드 공지사항, 2020년 게시, 2022년 11월 26일 접속

<https://www.leagueoflegends.com/ko-kr/news/esports/lck-standard-player-contract/>

میم "2022 항저우 아시안게임, '리그 오브 레전드'를 포함한 e스포츠 정식 종목 채택, 군면제 까지 가능", 네이버 블로그, 2022년 1월 12일 수정, 2022년 11월 22일 접속

<https://blog.naver.com/gdidvbicy/222619838679>

쿠키뉴스 윤민섭기자, "대리 기사 전적 '사도' 김수민, 오버워치 리그 30경기 출전 금지", 2017년 11월 30일 기사 승인, 2022년 11월 23일 접속

<https://www.kukinews.com/newsView/kuk201711300262>

"리그오브레전드 대리랭크 '압도' 계정 1000년 정지...사실상 영구퇴출 왜?", 뉴스핌, 2013년 10월 22일 수정, 2022년 11월 22일 접속

<https://www.newspim.com/news/view/20131022000835>

"MMR / Elo Boosting", 리그오브레전드 고객센터, 2018년 10월 18일 등록, 2022년 11월 24일 접속

<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201751834-MMR-Elo-Boosting>