

프리서버(사설서버) 대책은?

※ ‘프리서버’(일명 사설서버)란,

- ☞ 게임 서버를 제작 및 운영하며 게임에 대한 저작권 및 서비스 권리 없이,
  - ☞ 영리나 비영리 목적으로 다른 단체 또는 개인이 게임 업체의 동의 없이,
  - ☞ 온라인게임을 즐길 수 있도록 서비스 하는 행위 또는 서버 자체를 지칭.
- 이러한 서버운영이나 관련 프로그램 배포는 저작권법을 위반하는 불법행위.

- <프리서버>는 온라인 게임을 본래 서비스하는 사이트가 아닌 불법으로 만들어진 가짜 사이트를 통해 접속해 즐기는 것으로, 본래 사이트보다 이용료나 아이템 구입비가 저렴함.
- <온라인 게임 명의도용>이 게임이용자 개인에게 피해를 주는 것과 달리 <프리서버(일명 사설서버)>는 해당 게임을 만들어 서비스하는 업체에 직접적인 타격을 주고 있음.
- <문체부>가 제출한 자료에 의하면, 주요 포털에서 검색된 온라인 게임 ‘프리서버’는 50여개로 이 중 상당수가 <해외 서버>라 하였으나,  
 <한국게임산업협회>가 제출한 자료에 따르면, 현재 인터넷 포털(네이버, 다음, 네이버, 야후, 파란 등)에서 <프리서버> 검색건수가 상상할 수 없을 정도로 많아 몇 건에 이르는지 파악조차 힘들다고 함.
- <프리서버>의 가장 큰 문제점은 서버 구축 프로그램만 있으면, 컴퓨터를 잘 다루는 사람이 아니더라도 시간만 투자하면 만들 수 있을 정도로 쉽게 구축이 가능하며, 주요 포털사이트에는 ‘프리서버 만드는 법’ 이 게시가 되어 있음.
- ☞ ‘프리서버’ 만드는 법을 묻는 네티즌이 있는가하면, 이에 친절하게 만드는 방법 혹은 운영중인 ‘프리서버’를 안내하는 답글까지 상세하게 달아주고 있는 실정.

- 이처럼 <프리서버>는 인터넷을 통해 광범위하게 확산되고 있으며, 홍보가 가능한 모든 채널(포털, 인터넷방송국, P2P, 기타)을 이용하는 점으로 보아, '프리서버'가 불법물이라는 인식이 낮은 것으로 판단됨.
- <프리서버>는 현행법 상 온라인 게임의 사설서버의 운용이 적발되면 <저작권법> 및 <컴퓨터프로그램보호법>에 의해 5년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금형에 처하도록 규정되어 있음.
  - ☞ '07년11월30일, <뮤 온라인>과 <리니지>의 사설서버 제작자 1명 구속, 배포자 45명 불구속 입건, 국내 최초로 '프리서버'에 대한 적발사례.
- 그럼에도 불구하고 <프리서버>'가 많이 운영되고 있고, 불법 서버로 국내 게임업체들은 많은 피해를 입고 있고, 특히 중국발 불법 <프리서버> 적발시 현장을 덮쳐 증거를 잡아야 하는 등 수사의 어려움으로 제대로 된 대처가 이뤄지지 않고 있음.
- 문체부 및 한국콘텐츠진흥원 등 관계당국에서는 <프리서버>제공처가 워낙 광범위해 조사에 어려움을 겪고 있으며, 구체적인 실태조사 자료를 확보하지 못한 실정임.
- <프리서버>의 확산은 게임산업의 시장규모를 축소시킬 뿐만 아니라 해외 수출에도 영향을 미쳐, 한국 게임산업의 국제 경쟁력을 저하시킬 수 있음.

(이재웅 한국콘텐츠진흥원장)

**질의1** '프리서버'(일명 사설서버)가 뭔지 아시죠.

☞ 프리서버는 '온라인 게임 명의도용'이 게임이용자 개인에게 피해를 주는 것과 달리 해당 게임을 만들어 서비스하는 업체에 직접적인 타격을 줘, 게임시장 질서를 혼란시키는 주범으로 그 피해가 심각함.

☞ 쉽게 말해서 이는 고유 상품(게임)을 만들어 가게(서버)를 내고 장사(서비스)를 하고 있는 가게 안에 무단으로 침입해 똑같은 상품을 파는 것과 같은 행위임.

콘진원은 현재 국내 인터넷 주요 포털사이트에 몇 건의 '프리서버'가 운용되고 있는지 파악하고 있는가?

그 피해액 규모가 얼마인 것으로 파악하고 있는가?

(한국게임산업협회자료에 따르면 너무 많은 프리서버가 존재하고 그에 따른 피해규모는 제대로 파악하기조차도 힘든 상황이라고 함)

**질의2** 그렇다면, 그간 콘텐츠진흥원은 불법게임 '프리서버'로 인해 피해를 보고 있는 국내 게임업체를 보호하기 위해 어떠한 일을 했는가?('프리서버'에 대한 대책 전무함)

심지어 인터넷 주요 포털사이트에는 '프리서버 만드는 법'이 버젓이 게시되고 있다는 것 알고 있는가? 마음만 먹으면 쉽게 '프리서버'를 만들 수 있는 실정임.

(이보경 저작권위원장)

**질의3** 저작권위원회는 파악하고 있는가?

그리고 한국산 게임이 중국시장 서비스 후 몇 개월 만에 '프리서버'로 인해 적잖은 피해를 겪는다고 하는데, 피해현황은 제대로 파악하고 있는가?

(전혀 파악하지 못하고 있음)

**질의4** 저작권법 제133조의3(시정권고 등) 및 제133조의2(정보통신망을 통한 불법복제물 등의 삭제명령 등)에 의거, 불법프리서버에 대한 프로그램 등의 정보가 유통되는 경로 등을 모니터링 하여 '프리서버'에 대

한 정보가 유통되고 있는 포털사이트 등에 대하여 시정조치 해야 되는 것 아닌가? 방기하고 있는 것 아닌가?

☞ 저작권법 제133조의3(시정권고 등) 및 제133조의2(정보통신망을 통한 불법복제물 등의 삭제명령 등)에 의거, 사설서버에 대한 정보가 유통되고 있는 포털사이트 등에 대해 시정조치(전송자에 대한 경고, 정보의 삭제, 전송자의 계정정지)할 수 있음.

**마무리** 해외에서의 게임 저작권 침해에 대해 정부가 공식적으로 문제제기할 경우, 통상마찰을 야기할 수 있기 때문에 신중하게 접근할 필요가 있겠지만, 국내 <프리서버>에 대해서는 충분한 실태조사를 해서 근절방안을 마련해함.

불법게임 프리서버는 온라인 게임산업의 시장규모를 붕괴시킬 위험이 있으며, 해외수출에도 지장을 초래하여 한국 게임산업의 국제 경쟁력이 저하될 우려가 큰 만큼 이에 대한 대책마련이 시급함.

따라서, 한국콘텐츠진흥원과 한국저작권위원회는 ‘프리서버’ 관련 피해현황을 제대로 파악하고, 이에 대한 대책을 강구하여 본 의원실로 제출해주기 바람.