

# 모바일게임사 울리는 모바일 게임 불법복제

## QPST · bitpim 등 불법프로그램 확산 ... 이용자 의식전환만이 근본 해결책

글 / 최성원 매직하우스테크놀로지 기획실장

모바일게임업계에 종사하는 한 사람으로서 이 글을 쓸 것인지 고민을 많이 했다. 다음커뮤니케이션에서 실시한 설문조사에서, 모바일게임 불법복제를 알고 있는 네티즌은 16%에 불과하고 실제로 다운로드 받아본 경험이 있는 네티즌은 2%에 불과하다는 결과가 나온 것처럼 아직은 모바일게임 불법복제에 대해서 대다수는 모르고 있는데, 이 글로 인해서 오히려 더 알려지지 않을까 하는 우려에서였다.

하지만 지난 5월부터 많은 신문에서 기사화됐고, <디지털콘텐츠>에서도 지난 10월에 기사가 나왔기 때문에 이런 우려를 떨쳐내고 이 글을 쓰기로 했다.

다만 필자는 이 글을 통해 모바일게임 불법복제가 모바일게임 회사에는 어떤 영향을 미치는지 그리고 정당한 모바일게임 다운로드 방법과 합법적인 모바일게임 무료다운로드 방법을 알려주고자 한다.

필자가 컴퓨터를 처음 접할 때에는 아래아한글, Vaccine(지금의 V3) 등이 무료였다가 몇 년뒤 유료로 바뀌는 시절이었다. 그래서 초기에는 불법으로 소프트웨어를 써본 경험이 있다.

무료로 소프트웨어를 사용하다가 유료로 사용하려니 왠지 손해보는 느낌이랄까? 게다가 최근에는 소프트웨어 하나가 수 십만원을 호가하는 통에 정품 소프트웨어를 구입하는 것은 웬만한 의지를 가지고는 안되는 일이 됐다.

하지만 모바일의 경우에는 달랐다. 많은 사람들이 초기에 무료로 사용했거나 불법이지만 무료로 콘텐츠를 쉽게 확보할 수 있는 PC용 소프트웨어나 온라인 콘텐츠(게임, 영화 등)의 유료화에 대해서는 거부감이 있었던 반면, 모바일게임은 휴대폰 통화요금 등이 이미 유료로 사용했기 때문에 유료화에 대한 거부감이 적었다.

하지만 지금은 온라인이나 PC상에서 불법복제가 이뤄지듯 모바일에서도 불법복제가 이뤄지고 있다.

이동통신사와 모바일게임 개발사들을 중심으로 불법복제를 막으려는 움직임이 있지만, 모바일게임 사용자들의 의식이 변하지 않는 한 현실적으로 쉽지 않다.

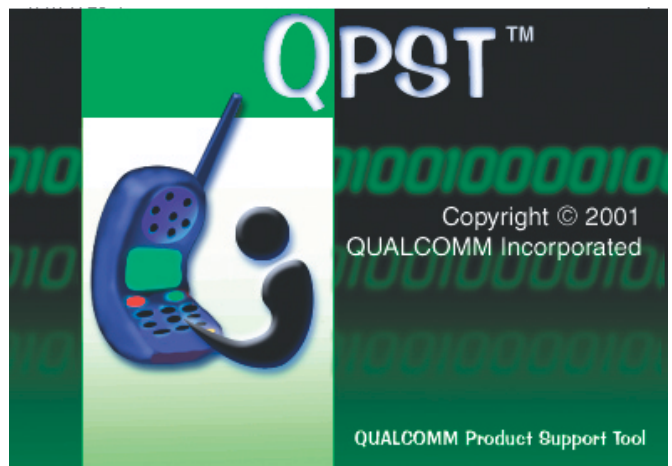
이 글에서는 모바일게임 불법복제에 대해서 알아보고 모바일게임 업계에 있는 사람으로서 독자여러분께 모바일게임 불법복제를 하지 않도록 간곡히 부탁하고자 한다.

### 모바일게임 불법복제란

올해 5월경부터 모바일게임도 불법복제가 가능하다는 사실이 신문기사 등을 통해 알려졌다.

모바일게임 불법복제란 말그대로 한 사람이 받은 모바일게임을 특정 프로그램을 통해 다른 사람에게 전송해 다른 사람은 불법으로 다운로드받는 것을 말한다.

문제의 프로그램은 국내 휴대폰 칩세트 공급업체인 미국의 퀄컴사가 단말기 제조사에만 배포했던 전문가용 개발도구 'QPST (Qualcomm Product Support Tool)' 인데, 아직까지 언제 어떤



▲ QPST 인스톨 로고 화면

경로를 통해 유출됐는지 알 수 없다. 이 프로그램은 PC와 데이터 케이블로 연결된 휴대폰의 내용물을 확인할 수 있을 뿐 아니라 게임, 벨소리, 배경화면, 동영상 등 대부분의 모바일콘텐츠를 올리거나 내려받을 수 있는 강력한 기능을 갖고 있는 것으로 알려졌다.

또한 최근에는 QPST보다 사용하기 쉬운 'bitpim'이란 프로그램이 여러 블로그에서 다운로드받을 수 있도록 사이트가 링크돼 있고 자세한 매뉴얼까지 포함돼 있어 네티즌들에게 확산되는 것은 시간 문제일 것으로 보인다.

현재 확인된 바로는 국내에서 이 프로그램을 사용해 게임을 전송할 수 있는 휴대폰 모델은 3~4종 정도로 알려져 있다. 원칙적으로는 키패드를 사용한 모든 휴대폰에 이용이 가능하지만 단말기마다 암호가 다르고 메모리를 활용하는 방식도 다르고, 127KB이상 대용량 게임은 아직 복제가 불가능한 것으로 알려져 쉽게 확산되지는 않고 있다고 추측된다

하지만 현재 적용가능한 모델만으로도 상당한 피해가 예상되는 데다 몇몇 커뮤니티에서는 다른 휴대폰 암호를 해독하는 작업이 진행중인 것으로 알려져 적용가능한 단말기 숫자도 점차 늘어날 전망이다.

초기 모바일게임 불법복제는 네이버의 모토로라 휴대폰 관련 동호회에서 시작해 SKY 휴대폰, 최근에는 LG 휴대폰까지 단말기 별로 받을 수 있는 창구가 포털사이트의 커뮤니티나 P2P 사이트 등 파일공유 사이트를 통해 점점더 확산되고 있다.

포털의 커뮤니티는 최근 이동통신사와 모바일게임 업체들의 노력으로 많은 부분 폐쇄되는 등 개선이 되고 있지만, 개인간의 파일공유인 P2P 사이트는 복병으로 남아있다. P2P 사이트에서는 아이디(ID)를 등록해 친구를 맺고 자유자재로 콘텐츠를 주고 받을 수 있어 표면적으로도 쉽게 노출되지 않기 때문에 찾아내기가 쉽지 않기 때문이다.

또한 휴대폰에 담겨진 모바일게임을 사용자 PC에 복사할 수 있기 때문에 당장은 불법이 되지 않더라도 향후 불법복제 게임의 데이터베이스화로 인한 피해 가능성은 커지고 있다. 또 'QPST'의 경우에는 전문가용이어서 일반인이 사용할 경우 단말기 자체를 못 쓰게 되는 경우도 속출할 것으로 보이는 등 여러 가지 부작용이 예상된다.

#### 모바일게임 불법복제 방지책

모바일게임 불법복제를 막으려는 노력은 이동통신사, 모바일게임협회, 모바일게임업체 등이 공조해 이뤄지고 있다.

첫 번째, 휴대폰 인증방식이 있다. 휴대폰 인증 방식은 사용자가 게임을 휴대폰에서 직접 다운로드받았는지 인증하는 방식으로 모바일콘텐츠를 다운로드받아 재생할 때 이동전화 번호를 결합해 사용자 인증을 하는 방안을 도입하는 방법이다. 하지만, 사용자 입장에서 모바일게임을 사용하는 데 거부감이 생길 수 있어 업계에서 고심하고 있다

두 번째, 디지털저작권관리(DRM)을 적용하는 방법이다. DRM이란 콘텐츠 제공자의 권리와 이익을 안전하게 보호하며 불법복제를 막고 사용료 부과와 결제대행 등 콘텐츠의 생성에서 유통·관리까지를 일괄적으로 지원하는 기술이다. 여기에는 적법한 사용자만 콘텐츠를 사용하고 적절한 요금을 지불하도록 만드는 디지털 저작권 관리기술, 저작권 승인과 집행을 위한 소프트웨어 및 보안기술, 지불·결제기술이 모두 포함된다. 음악공유 서비스로 유명한 냅스터가 2001년 MP3 저작권 보호를 위해 채택한 것이 시초이며, 온라인 콘텐츠가 유료화되며 중요한 기술로 떠올라 미국 매사추세츠공과대학에서는 미래 10대 핵심정보기술로 선정했다.

콘텐츠 식별자인 DOI(Digital Object Identifier), 전자상거래에 필요한 데이터를 기록하는 인덱스(INDECS), 불법복제와 변조방지를 위한 워터마킹 기술을 뒷받침으로 하고 있다. DOI는 디지털 콘텐츠에 부여하는 식별번호이며, 워터마킹은 기밀정보를 디지털 데이터에 숨긴 후 저작권 분쟁이 발생했을 때 디지털 저작권자가 누구인가를 확인할 수 있는 기술이다. 콘텐츠마다 보안인증시스템을 장착해 일정한 사용료를 지불하지 않으면 그 콘텐츠를 이용하지 못하게 한다. 하지만, 이 방법도 올 연말이나 돼야 실제폰에 적용할 수 있고, 이미 출시된 단말기에는 적용이 되지 않는 단점이 있다.

세 번째, 불법으로 사용하는 사용자를 법적으로 소송하는 방법이다. 현행 저작권법은 타인의 저작물을 복제, 전송, 배포함으로써 재산권을 침해했을 경우 5년 이하의 징역이나 5,000만원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있다. 그러나 처벌 자체가 피해자의 신고를 동반해야 한다는 점에서 영세한 콘텐츠사업자들의 어려움이 크다. 때문에 정부 차원에서 모바일콘텐츠 시장의 중요성과 불법사용의 폐해를 지금보다 더 적극적으로 알려야 한다는 요구가 커지고 있다. 현재 이동통신사와 모바일게임협회를 중심으로 소송을 준비중에 있는 것으로 알려져 있다.

네 번째, 모바일게임 업체들의 적극적인 홍보를 통한 모바일게임 사용자들의 인식변화이다. 사실 네 번째가 가장 바람직한 방

법이며, 따라서 필자 역시 독자여러분께 다시 한번 간곡하게 부탁하려고 한다.

### 모바일게임 불법복제에 난처한 업계

일부 독자들은 PC용 소프트웨어 또는 PC용 게임 등도 불법복제에 시달리고 있는데, 굳이 모바일콘텐츠 불법복제에 너무 과민 반응을 하는 게 아니냐고 할지 모른다.

물론 불법복제는 어떤 분야를 막론하고 나쁜 일이다. 불법이니까. 하지만 모바일 콘텐츠의 경우에는 그 영향이 너무나 크다.

모바일 콘텐츠의 가격은 게임의 경우 1,500~2,000원인데, 모바일게임 하나가 출시되는데 소요되는 비용도 만만치 않다. 초기의 게임은 단순한 그래픽과 기존의 PC용 게임을 적용하면 됐는데 요즘엔 핸드폰 단말기 사양이 높아지면서 뛰어난 그래픽과 보다 새로운 게임 시나리오가 필요하게 됐다.

단순 아케이드 게임이나 퍼즐게임에서 RPG와 같은 대작 게임을 시장에서는 요구하게 됐다. 그래서, 게임 하나 만드는 데 3~4명이 3개월 걸리던 것이 5명 이상이 투입돼 6개월~1년의 기간이 소요된다. 즉 게임 하나당 투입비용이 7,500만원~1억5,000만원 정도가 들어가게 된다.

2,000원짜리 모바일게임으로 BEP(Break Even Point : 매출과 비용이 일치하는 시점)을 달성하기 위해서는 3만7,500~7만5,000명이 다운로드받아야 하지만, 다음 게임을 준비하기 위해서는 투입비용의 2배 이상의 매출을 올려야 한다.

하지만 현실은 그렇지 않다. 일부 게임을 제외한 대부분의 게임이 BEP를 맞추지도 못하고 있는 경우가 많아 모바일게임 회사 대부분은 어려움에 처해 있다. 따라서 많은 노력 끝에 만든 모바일게임이 불법으로 다운로드된다면 회사입장에서는 존폐에 문제가 생기게 되는 것이다.

### 모바일게임 정상적으로 무료로 다운로드 방법

그럼 모바일게임을 정상적으로 다운로드받는 방법은 무엇인지 독자께 알려주려고 한다. 일반적으로는 유료로 다운로드받는 방법이 대부분이지만, 무료로 다운로드받는 방법도 있는데, 무료로 다운로드받는 경우에는 이동통신사나 모바일업체마다 가능한 경우도 있고, 불가능한 경우도 있다.

#### • 유료로 다운로드받는 방법

유료로 다운로드받는 방법도 핸드폰을 이용한 것뿐만 아니라, 다양한 경로로 받을 수 있다. 첫 번째는 무선망 다운로드로서, 다

아는 바와 같이 핸드폰에서 직접 네이트, 멀티팩, ez-I 등에 접속해서 게임을 다운로드받는 방법이다.

두 번째는 WDD(Web Direct Download) 방식이다. 네이트의 땅콩(ddangkong.nate.com), 매직엔(www.magicn.com), ez-i(www.ez-i.co.kr) 등 이동통신사의 웹과 다음폰게임(mgame.daum.net), 네이버 폰클럽(mobile.naver.com/phonegame), 파란닷컴 엔타민(ntamin.paran.com) 등 포털사이트를 통해 다운로드받을 수 있다. 포털사이트를 통해 다운로드를 받을 경우 각종 이벤트에 참가해 무료 또는 할인된 금액으로 다운로드받거나 이벤트 경품을 받을 수 있다.

#### • 무료로 다운로드받는 방법

무료로 다운로드받는 방법은 각 이동통신사나 모바일게임업체를 통해 가능하다. SK텔레콤의 경우에는 대리점 또는 지점을 가면 행운권을 주는데, 이것을 통해 매월1회씩 정해진 모바일 콘텐츠를 무료로 다운받을 수 있다. 또는 길거리에서 도우미들을 통해 모바일게임을 무료로 다운로드받을 수 있도록 하니 길거리 다닐 때도 유심히 살펴보면 좋은 결과가 있을 수 있다.

KTF의 경우에는 매직엔사이트(www.magicn.com)의 게임에 들어가면, 이벤트메뉴가 있다. 여기에 들어가면 게임을 무료로 다운로드받거나 이벤트를 참가해 추첨을 통해 상품을 주거나 게임을 500원으로 할인해서 다운로드받을 수 있다.

LGT의 경우에는 ez-i사이트(www.ez-i.co.kr)의 게임에 들어가면, 신규게임/이벤트 메뉴를 참조하면 된다.

모바일게임을 이용하는 고객의 입장에서는 애써 돈내고 받은 게임이 기대에 못미치는 경우도 있고, 한번 받은 게임을 다시 받을 경우에도 돈을 내야 하는 불편함이 있기 때문에 어쩔 수 없이(?) 불법복제를 하는 경우도 있을 것이다.

이동통신사와 모바일게임회사에서는 이런 점들을 개선하기 위해 미리보기 기능을 강화하거나 한판해 보기 등을 준비중에 있거나 고려할 예정이고, 웹하드처럼 한번 받은 게임을 일정 저장공간에 저장할 수 있도록 해 다시 받을 때 추가로 요금부담을 주지 않도록 노력하고 있다.

불법복제가 개인에게는 약간의 경제적인 이익을 줄는지 모르겠지만, 전체 시장의 입장에서는 손해가 되므로 절대 하지 않았으면 한다.

물론 위에서처럼 이동통신사와 모바일게임업체 모두 고객의 편의성을 좀더 고려해 정책을 만들고 보다 고품질의 게임을 공급하도록 해야 할 것이다. 