

리그 오브 레전드는 경기 결과에 따라 감정선이 크게 출렁인다. 자연스럽게 승부와 확률, 크고 작은 내기 이야기가 붙는다. 최근 몇 년 사이 커뮤니티에서 비제이벳 같은 서비스가 언급되는 빈도가 높아졌고, 광고·추천 코드·사행성 스팸이 경기 담론을 덮는 장면도 심심치 않다. 모더레이터는 토론의 자유와 안전, 법적 리스크 사이에서 줄타기를 한다. 표면적으로는 단순한 스팸 삭제 업무처럼 보이지만, 실제 현장에서는 정책 설계, 자동화, 위기 대응, 이용자 교육까지 모두 끌어안아야 한다.

이 글은 중형 규모 롤커뮤니티를 운영해 온 모더레이터 세 명과 나눈 대화를 바탕으로 정리했다. 세 커뮤니티는 월간 활성 이용자 수가 8만에서 25만 사이, 실시간 동시 접속이 경기 시간대 기준으로 1천에서 4천 사이였다. 이름을 밝히지 않는 조건으로 운영 경험과 수치를 공유했고, 특정 서비스나 사건을 과장하거나 단정하지 않기 위해 공통된 패턴과 실무 노하우만 묶었다. 핵심은 한 가지다. 비제이벳을 포함해 사행성 논란이 있는 주제와 롤커뮤니티의 건전한 토론을 어떻게 공존시키느냐다.

## 왜 비제이벳 이슈가 커뮤니티를 흔드는가

모더레이터들이 꼽은 첫 번째 이유는 스팸의 양과 속도였다. 경기 시작 30분 전부터 경기 종료 10분 후까지, 특정 키워드를 포함한 글과 댓글이 평소 대비 3배 이상 급증했다. 추천 코드나 외부 링크를 건 글은 같은 문장을 약간씩 바꿔 수십 계정이 퍼뜨렸다. 커뮤니티마다 금칙어를 바꾸면 잠시 조용해지지만, 곧바로 철자 변형, 공백 삽입, 이미지에 텍스트를 박아 올리는 방식으로 우회한다.

두 번째는 미성년자 보호 문제다. 롤커뮤니티는 10대 비중이 높고, 경기의 승부 자체가 토론의 중심에 있다. 사행성 연관 글이 떠도는 순간 미성년자 접촉 가능성이 생긴다. 법규를 떠나서라도 브랜드 리스크가 크다. 운영진이 몇 번만 놓쳐도 커뮤니티 내부에서 신뢰가 빠르게 깎인다.

세 번째는 담론의 질 하락이다. 경기가 흥미진진할수록 승부예측, 배당률 낚시, 승부조작 루머가 댓글 상단을 차지한다. 분석 글과 하이라이트 정리 같은 생산적인 콘텐츠는 묻힌다. 모더레이터들은 토론장이 내기장으로 변질되는 속도를 체감한다고 했다.

## 인터뷰의 전제와 운영 환경

세 커뮤니티는 플랫폼이 달랐다. 하나는 독립 게시판, 하나는 포럼형 웹앱, 하나는 채팅과 스레드를 섞은 하이브리드였다. 공통점은 경기일 저녁 트래픽이 평소의 2배에서 3배, 대형 국제전 때는 5배까지 뛰었다는 점이다. 신고 건수는 대회 시즌에 하루 평균 180건에서 500건까지 늘어났고, 이 중 25% 내외가 사행성 연관이었다.

운영진은 보통 6명에서 12명까지, 파트타임 자원봉사와 소수의 유급 스태프로 구성된다. 평일 저녁과 주말에 교대 근무를 배치하고, 실시간 반응 목표 시간을 15분 내로 정했다. 리소스가 넉넉한 곳은 자동화 필터와 로그 대시보드를 갖췄고, 그렇지 않은 곳은 수동 검토 비중이 높았다.

## 스팸과 바이럴의 패턴을 먼저 해부한다

스팸은 사람보다 빠르고, 커뮤니티의 허점을 끈질기게 찌른다. 모더레이터들이 공통으로 말한 첫 단계는 패턴을 언어 단위가 아니라 행동 단위로 분석하는 일이다. 예를 들어 새 계정의 첫 24시간 활동을 분리해 모니터링하면, 추천 코드가 포함된 외부 링크를 여러 게시판에 동시다발적으로 올리는 계정을 조기에 잡아낼 수 있다. IP 대역이나 VPN 특성만으로 막으면 오탐이 많아지므로, 시간당 게시 빈도, 동일 문장 반복률, 댓글 간격 같은 신호를 합쳐 본다.

이미지로 텍스트를 우회하는 경우에는 초간단 OCR을 붙이는 것보다, 이미지를 업로드한 직후의 활동 궤적을 추적하는 편이 효율적이었다. 이미지 스팸 계정은 보통 10분 내에 유사 이미지 3장 이상을 다른 스레드에 뿌리고, 고정 구문을 댓글로 덧댄다. 운영진은 이 궤적을 탐지해서 일괄 숨김 처리하고, 계정 상태를 보류한다. 커뮤니티 한 곳은 2주 동안 이런 룰을 적용해, 사행성 링크 노출량을 약 60% 줄였다고 했다.

## 허용과 금지 사이, 토론의 경계선 긋기

비제이벳 등 특정 서비스를 언급하는 것이 항상 금지되는 건 아니다. 팀 승부의 서사와 팬덤의 놀이가 결합된 롤 커뮤니티에는 승률이나 메타, 밴픽 확률을 이야기하는 합리적인 분석이 많다. 문제는 외부 유도다. 운영진은 다음 기준을 축으로 경계선을 그었다. 서비스로 직접 유입을 시도하는 링크, 추천 코드, 홍보성 문구, 과도한 수익 부각은 원칙적으로 금지. 경기와 메타 분석의 일부로 배당 개념을 설명하는 글은 허용, 다만 링크 없는 설명과 검증 가능한 데이터만 인정.

루머 취급에는 더 보수적이다. 승부조작을 암시하는 글은 사실확인 증거 없이는 삭제하거나 논의 방향을 바꾸도록 유도한다. 한 모더레이터는 “확실치 않은 의심을 확장하면 선수와 팀에 회복 불가능한 상처를 남긴다”를 공지 의 상단에 고정했다. 지침이 명확해야 운영진마다 다른 판단을 줄일 수 있다.

## 비제이벳 관련 게시물, 가장 자주 보는 다섯 유형과 처리 방식

- 추천 코드와 단축 링크를 곁들인 노골적 홍보. 즉시 숨김, 작성자 경고, 재발 시 기간 정지.
- 경기 전 불특정 다수에게 배당률 비교를 유도하는 질문. 링크가 없고 맥락이 분석적이면 허용, 댓글에 외부 유도 시 댓글만 정리.
- 경기 후 적중 후기와 수익 인증. 금전 인증 이미지와 외부 유도 문구가 있으면 삭제, 단순 소감 형태는 비추천 유도 없이 경고 후 유지하거나 별도 잡담 스레드로 병합.
- 메타와 밴픽 확률을 데이터 기반으로 분석하며 사설 배당을 곁들이는 글. 데이터 출처 명기, 링크 제거를 조건으로 유지.
- 선수나 코치를 특정하며 승부조작을 암시하는 루머. 증거 제시 요청 후 없으면 잠금, 반복 시 작성자 제재.

이 다섯 유형만 명시해도 현장 판단이 빨라진다. 특히 두 번째와 네 번째는 커뮤니티의 색깔을 살릴 수 있는 회색 지대라, 선을 분명히 긋되 토론의 생동감을 잃지 않도록 다듬는 작업이 중요하다.

## 자동화는 날이 서 있어야 하지만, 반드시 되물어야 한다

커뮤니티 두 곳은 금칙어 필터를 넘어, 문맥 규칙과 사용자 신뢰도를 결합한 점수제를 썼다. 예를 들어 새 계정이 특정 문자열과 외부 링크를 포함한 글을 짧은 간격으로 올리면 자동으로 숨김 큐에 들어간다. 반대로 90일 이상 활동했고 과거 신고 이력이 적은 이용자의 글은 동일 신호라도 보류 상태로만 둔다. 자동화는 초기에 오탐이 잦다. 개발자가 아닌 운영진이 룰을 손댈 수 있도록 인터페이스를 단순화하고, 매주 30분 정도라도 성능 리뷰를 하면 잡음이 준다.

성과를 측정하려면 목표를 숫자로 잡아야 한다. 한 커뮤니티는 사행성 관련 신고 처리의 평균 응답 시간을 25분에서 12분으로 줄였고, 경기 시간대 피드 상단 20개 게시물 중 광고성 글의 점유율을 10주 평균 7%에서 2%로 낮췄다. 필터의 민감도를 조금 과하게 올렸더니 합법적 분석 글까지 걸러지는 부작용이 생겨, 상단 노출만 제한하고 본문은 보이는 방식으로 타협했다. 이런 미세 조정이 품질을 좌우한다.

## 신고 시스템 설계, 반응 속도는 신뢰의 통화다

신고 버튼이 보이지 않거나, 눌러도 피드백이 없으면 이용자는 떠난다. 세 커뮤니티 모두 신고 카테고리를 단순히 유지했다. 광고, 외부 유도, 혐오·비방, 개인정보, 기타 정도로 좁혔다. 신고가 들어오면 자동으로 티켓이 생성되고, 15분 내 1차 조치가 목표다. 즉시 삭제가 아닌 경우에도 댓글로 “확인 중” 배지를 붙여 상황을 공유했다. 모더레이터 한 명이 실시간 채널에서 흐름을 관제하고, 담당자가 없을 때는 대체 큐로 자동 이관한다.

과도한 신고 남발을 막기 위한 억제 장치도 필요하다. 최근 24시간 내 부당 신고가 3건 이상이면 일시적으로 신고 권한을 제한하고, 설명문을 보여 준다. 반대로 악성 스팸을 먼저 찾아 신고한 이용자에게는 소소한 보상을 주었다. 배지를 한 달 부여하거나, 주간 공지에서 감사 인사를 올리는 정도로도 충분하다.

## 신뢰도와 커뮤니티 명예를 환류시키는 장치

신뢰도 평점은 스팸과의 싸움에서 강력한 신호다. 다만 숫자가 높다고 면죄부가 되는 순간, 커뮤니티가 닫힌다. 모더레이터들은 가중치를 공개하되, 악용될 수 있는 세부는 흐림 처리했다. 예컨대 최근 90일 동안 제재 이력이

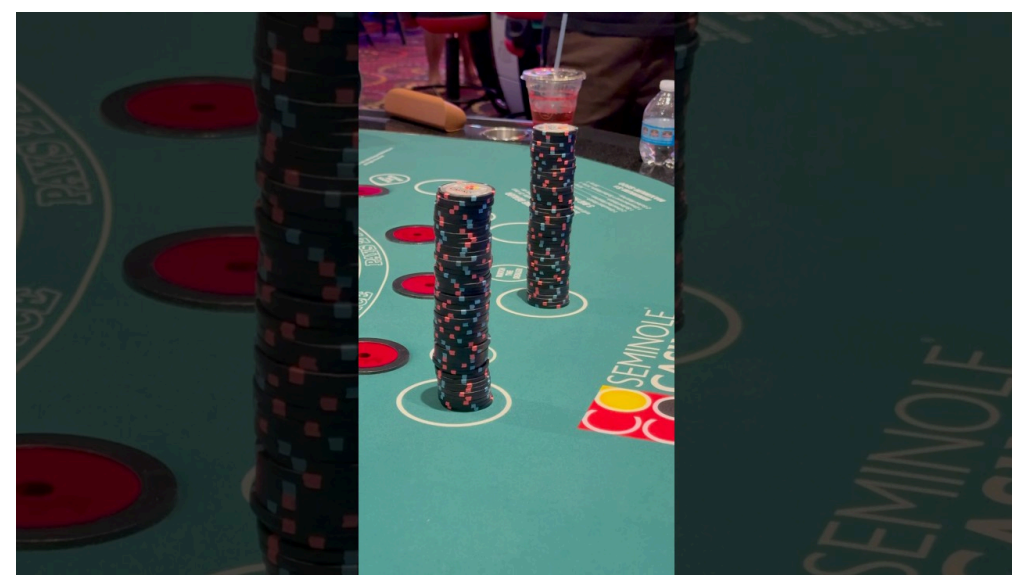
없고, 특정 주제에서 받은 추천 수가 일정 수준 이상인 경우 초벌 필터를 완화한다. 반대로 외부 링크 포함 글에서 경고를 두 번 받은 이용자는 30일 동안 링크 기능이 제한된다.

전문성은 토론의 품질을 끌어 올린다. 팀 분석가, 통계 덕후, 전직 코치처럼 신뢰할 만한 목소리를 식별해 전용 플레이어를 달아 주면, 이용자들이 글의 성격을 빠르게 파악한다. 이 플레이어가 상업적 홍보로 변질되지 않도록, 플레이어 보유자는 외부 링크를 올릴 때 사전 검토를 거치게 했다.

## 미성년자 보호와 법적 리스크 최소화

가장 보수적으로 다룰 영역이다. 사행성 서비스로의 직접 유도는 전면 금지, 프로필이나 서명에 추천 코드를 넣는 행위도 동일하게 제재한다. 연령 확인 절차를 커뮤니티 차원에서 할 수는 없지만, 금지 주제와 취급 원칙을 상단 고정 공지로 상시 노출해 자율 억제를 유도한다. 광고성 콘텐츠가 유입됐을 때는 단순 삭제에서 끝내지 않고, 반복되는 출처를 찾아 IP 대역 차단과 도메인 블랙리스트를 병행한다.

법률 자문이 상시 가능하지 않은 팀이라면, 운영 가이드라인을 문장으로 명확히 적어 두는 것이 실질적인 보호막이 된다. 예를 들어, 외부 사행성 플랫폼의 추천 코드, 가입 유도, 수익 인 증은 금지. 배당률, 승률, 확률에 대한 논의는 허용하되 링크 삽입은 불가. 사실 적시가 아닌 의혹 제기는 제재. 위반 시 단계별 조치. 모호한 부분을 남기지 않는 것이 분쟁을 줄인다.



## 커뮤니티와의 소통, 공지문은 짧고 정확하게

경기 전후로 비제이벳을 포함한 사행성 관련 글이 쏟아질 때, 공지문이 장황하면 아무도 읽지 않는다. 좋은 공지문은 두 단락을 넘기지 않는다. 첫 단락에서 허용·금지의 선을 간결하게 쓰고, 둘째 단락에서 신고 방법과 처리 목표 시간을 안내한다. 링크나 이미지는 최소화하고, 스크린샷 대신 텍스트로 핵심만 남긴다.

공지문을 단순 복사해 재업하는 방식은 금방 피로해진다. 경험상, 경기 스케줄에 맞춰 상단 공지를 시간 예약해 두고, 경기 종료 30분 후에는 토론 스레드를 자동으로 열어 그 안에서만 관련 대화를 허용하는 편이 잡음을 줄였다. 토론 스레드는 스팸을 모아두는 쓰레기통이 아니라, 맥락이 분명한 토론 공간이어야 한다. 스레드 첫 댓글에 규칙을 다시 한번 짧게 요약해 두면 적지 않은 분쟁을 예방할 수 있다.

## 위기 상황에서의 워룸 운영

대형 사건이 터지면, 예컨대 유명 스트리머가 특정 플랫폼과 연루됐다는 의혹이 나오거나 국제대회에서 판정 논란이 불거지는 날에는, 커뮤니티가 순식간에 과열된다. 이럴 때 운영진은 별도의 워룸을 연다. 슬랙이나 디스코드 같은 도구에서 전용 채널을 만들어 역할을 나눈다. 한 명은 신고 큐와 상단 노출을 관제하고, 한 명은 공지와 대응 메시지를 수정한다. 나머지는 스레드 현장을 순찰하며, 선동적 제목과 외부 유도를 우선 정리한다.



기술적으로는 비정상 활동의 흐름을 늦추는 안전장치를 단기 적용한다. 게시 빈도 상한을 평소의 절반으로 낮추고, 새 계정의 게시글은 잠시 관리자 승인제로 전환한다. 디도스 방어처럼, 트래픽 자체를 줄이는 게 아니라 유해한 물살만 억제한다. 워룸 운영은 길어야 24시간 내 종료한다. 긴 비상 상태는 커뮤니티를 지치게 만든다.

## 데이터로 운영을 되짚는 습관

활동 로그를 쌓지 않으면 느낌만 남고, 정책은 점점 흐릿해진다. 한 커뮤니티는 매주 월요일 30분 회의에서 지난 주 신고 건수, 처리 시간 중앙값, 사행성 관련 오탐률, 상단 피드 점유율, 재발 계정 수 같은 지표를 본다. 수치가 튀는 날을 캘린더에 기록해 두면 시즌성, 요일성 패턴이 보인다. 국제대회 조별리그 2주 차부터 스팸이 유독 늘어난다든지, 특정 팀이 연패할 때 승부조작 루머가 급증한다든지 하는 식이다.

데이터를 교리처럼 숭배할 필요는 없다. 오탐률이 낮아졌는데 현장에서 좋은 분석 글이 줄었다면, 필터가 과도해졌을 수 있다. 반대로 상단 점유율은 낮지만 댓글이 시비로 얼룩졌다면, 댓글 규칙과 신고의 문턱을 손봐야 한다. 숫자는 나침반이고, 방향을 정하는 건 운영진의 감각이다.

## 모더레이터의 소진을 막는 작은 장치들

대부분의 모더레이터는 낮에 다른 일을 하고, 저녁과 주말에 커뮤니티를 본다. 밤 11시에 들어온 신고를 새벽 1시에 해결하곤 한다. 장기전에서는 소진이 심중팔구다. 인터뷰에서 공통으로 나온 해법은 교대제를 진짜로 지키는 것이다. 책임감으로 무리하면 2주 뒤에 더 큰 공백이 생긴다. 교대 시간에는 알림을 끄고, 이견이 생기면 공개 채널이 아니라 비공개 스레드에서 정리한다. 운영 방침을 문서로 남겨 두면, 개인의 성향이 정책을 흔드는 일을 줄일 수 있다.

또 하나, 모더레이터가 인간이라는 사실을 구성원에게 가끔 알려 주는 것이 괜찮다. 월간 공지에 [롤커뮤니티](#) “이번 달 운영진이 집중하는 이슈”를 5줄 정도로 쓰고, 건설적인 제안을 해 준 이용자를 짧게 소개하면 분위기가 달라진다. 적대가 줄고, 운영과 이용이 같은 팀이라는 감각이 커진다.

## 케이스 스터디, 작은 변화의 합이 만든 차이

세 커뮤니티 중 하나는 2023년 여름, 비제이벳 관련 스팸이 상단을 뒤덮으며 신뢰 위기를 겪었다. 경기 전후 2시간 동안 상단 30개 중 10개 안팎이 외부 유도 게시글이었다. 운영진은 사흘 안에 다섯 가지 조치를 묶어 시행했다. 경기일 상단 공지 예약, 추천 코드 키워드의 변형 패턴 보강, 새 계정의 링크 차단, 토론 스레드로의 유도, 신고 처리 목표 15분 명시. 한 달 뒤, 상단 점유율은 8%에서 2%로 내려갔고, 분석 글의 추천 수 중앙값은 1.4배로 올랐다. 이용자 설문에서 “광고 냄새가 준다”는 응답이 72%였다.

또 다른 커뮤니티는 루머 대응을 정비했다. 증거 없는 의혹 제기 글은 잠그되, 제보 창구를 따로 만들었다. 내부에서 24시간 이내 답변을 보장하고, 제보자 보호 원칙을 명시했다. 그 결과 공개 게시판의 낱 선 루머는 줄었고,

실제 취재 가능한 사안은 운영진이 내용을 정리해 단일 공지로 안내할 수 있었다. 루머의 양과 질을 동시에 관리하려면, 모두 삭제와 모두 허용 사이에 제3의 경로를 만들어야 한다는 깨달음이었다.

## 커뮤니티 색을 잃지 않으려면, 긍정적 대안을 키워야 한다

규제만으로는 대화의 톤을 바꾸기 어렵다. 팬덤은 승리에 들뜨고 패배에 낙담한다. 숫자와 확률을 이야기하는 본능을 금지한다고 사라지지 않는다. 운영진들이 효과를 봤다고 한 방법은, 합리적 불확실성의 언어를 키우는 것이다. 메타와 팀 스타일, 최근 폼을 데이터로 풀어내는 콘텐츠를 상단에 고정하고, 주간 베스트 분석을 소개한다. 스트리머와 협업할 때는 사행성 연관 없는 포맷만 받는다. 예를 들어 픽밴 퍼즐, 타임라인 리딩, 시나리오 매트릭스 같은 놀이를 전면 세운다.

커뮤니티가 생산하는 메타 해설이 늘어날수록, 비제이벳 같은 키워드가 들어와도 토론의 중심이 외부 유도에서 전략과 플레이로 이동한다. 구성원들이 자연스럽게 학습하는 힘은 강력하다. 운영진의 손길은 최소한으로만 보이고, 규칙은 배경으로 물러난다.

## 현장에서 바로 쓸 수 있는 운영 체크리스트

- 경기일 상단 공지 예약, 허용·금지 선을 두 문장으로 요약해 노출.
- 새 계정의 외부 링크 제한, 추천 코드·단축 링크 변형 패턴 주간 점검.
- 신고 카테고리 단순화와 15분 내 1차 조치, 처리 배지로 진행 상황 공유.
- 토론 스레드 운영, 스레드 첫 댓글에 규칙 요약, 상단 고정으로 분산 유도.
- 주간 30분 지표 리뷰, 오답률과 상단 점유율 추이를 보며 필터 감도 조정.

## 롤커뮤니티가 감당할 수 있는 균형점

토론을 살리고, 위험을 줄이며, 커뮤니티의 색을 지키는 일은 동시에 가능하다. 비제이벳 같은 민감한 키워드를 완전히 지운다고 문제의식이 사라지지 않는다. 반대로 무경계 허용은 스팸과 루머에 공간을 내 준다. 실무에서 답은 디테일에 있다. 금지의 선을 짧게 적고, 자동화의 과민과 둔감을 주기적으로 손보고, 신고와 피드백의 속도를 유지하며, 대체 가능한 긍정적 담론을 키운다. 계절과 대회, 팀의 성적에 따라 커뮤니티의 파도가 바뀐다는 사실을 전제로, 운영의 리듬을 탄력적으로 조절한다.

인터뷰를 마치며 세 모더레이터가 공통으로 남긴 말이 있다. 운영은 싸움이 아니라 설계라는 것이다. 그 설계도는 새로고침될수록 좋아진다. 커뮤니티는 살아 있는 생태계다. 엄격함과 관대함이 번갈아 나와야 건강하다. 그리고 그 균형을 잡는 손은, 아주 구체적인 메모와 평범한 루틴에서 나온다.