

부 산 지 방 법 원

제 1 형 사 부

판 결

사 건 2009노99 (일부) 가. 게임산업진흥에관한법률위반

나. 주민등록법위반

피 고 인 이○○ (○○○○○○○-○○○○○○○○), 아덴판매상

주거 부산 사상구 모라동 ○○ ○○아파트 ○○○동 ○○○○호
등록기준지 경남 남해군 삼동면 금송리 ○○○○

항 소 인 쌍방

검 사 김현아

변 호 인 법무법인 세화 담당변호사 이권호

원심판결 부산지방법원 2008. 12. 24. 선고 2008고정1584 판결

판결선고 2009. 7. 3.

주 문

원심판결 중 유죄부분을 폐기한다.

피고인은 무죄.

원심판결 중 무죄부분에 대한 검사의 항소를 기각한다.

이 유

1. 항소이유의 요지

가. 피고인의 항소이유

피고인은 원심판결 중 유죄부분에 대하여, 원심판결은 피고인이 ○○○ 게임머니인 아덴을 환전하여 준 행위가 각 게임산업진흥에관한법률 제32조 제1항 제7호에 해당한다고 보아 이 부분 공소사실을 유죄로 인정하였으나, 동 조항의 위임을 받은 같은 법 시행령 제18조의3 제1호가 환전의 대상을 "베팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니"에 한정하고 있고 피고인이 환전하여 준 아덴이 이에 해당된다고 볼 만한 증거가 없음에도 이 부분 공소사실을 유죄로 인정한 원심판결에는 사실을 오인하거나 법리를 오해하여 판결에 영향을 미친 위법이 있다고 주장한다.

나. 검사의 항소이유

검사는 원심판결 중 무죄부분에 대하여, 비록 주민등록번호 소지자에게 사용허락을 받았더라도 그 사용용도 · 사용방법의 위법성에 관하여 적극적 또는 묵시적으로 기망을 하여 허락을 받은 것이라면 적법한 허락이라고 볼 수 없음에도 주민등록법위반에 점에 관하여 무죄를 선고한 원심판결에는 사실을 오인하거나 법리를 오해하여 판결에 영향을 미친 위법이 있다고 주장한다.

2. 판 단

가. 피고인의 항소이유에 대한 판단

(1) 이 부분 공소사실의 요지

누구든지 게임물의 이용을 통해 획득한 유무형의 결과물을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하여서는 아니됨에도 피고인은 공동피고인 김○○와 공모하여,

2007. 5. 16.경부터 2007. 7. 6.경까지 부산 사상구 감전동에 있는 ○○오피스텔 ○○○호에서, 아이템중개사이트인 ○○○○○와 ○○○○○를 통하여 원심판결의 범죄일람표(1) 기재와 같이 총 2,197회에 걸쳐 김○○, 꽈○○ 등으로부터 ○○○ 게임머니인 아덴을 매입하여 위 아이템중개사이트상 결제수단인 마일리지(중개사이트를 통해 아이템거래를 하기 위해 필요한 결제수단으로 즉시 현금으로 출금할 수 있음) 합계 181,498,000원 상당으로 환전하여 주고, 같은 기간 동안 총 157회에 걸쳐 김○○, 꽈○○ 등으로부터 중개사이트를 거치지 않고 위 아덴을 직접 매입하여 금 52,497,400원으로 환전하여 주었다.

(2) 원심법원의 판단

원심법원은 피고인의 행위가 게임산업진흥에관한법률 제44조 제1항 제2호, 제32조 제1항 제7호에 해당한다고 보아 이 부분 공소사실을 유죄로 인정하였다.

(3) 이 법원의 판단

가) 이 부분 공소사실에 대한 해당법조

게임산업진흥에관한법률 제44조 제1항 제2호는 같은 법 제32조 제1항 제7호 등에 해당하는 행위를 한 경우 5년 이하의 징역 또는 50,000,000원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있고, 같은 법 제32조 제1항 제7호는 "누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위"를 하여서는 안된다고 규정하고 있다.

한편 대통령령이 정하는 "게임머니 및 이와 유사한 것"의 정의에 관하여 게임산업 진흥에관한법률시행령 제18조의3은 "게임물을 이용할 때 베팅 또는 배당의 수단이 되

거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니"(제1호), "제1호에서 정하는 게임머니의 대체 교환대상이 된 게임머니 또는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다) 등의 데이터"(제2호), "게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하거나 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터"(제3호)라고 규정하고 있으므로, 피고인이 환전행위의 대상으로 한 게임머니인 아덴이 이러한 시행령 각호에 해당하는지가 관건이다.

우선 동 시행령 제2호의 적용 여부에 관하여 보건대, 이 사건 환전행위의 대상인 아덴은 ○○○ 게임 자체에서 얻어지는 것이므로 어느 하나의 게임에서 얻어진 게임머니를 다른 게임에서 사용되어지는 게임머니 등과 교환하는 것을 전제로 한 '대체교환수단이 된 게임머니 또는 게임아이템'(제2호)에 해당되지 않음은 명백하다.

다음으로 동 시행령 제3호의 적용 여부에 관하여 보건대, 기록에 의하면, 피고인이 게임프로그램 자체를 복제, 개작, 해킹하거나 비정상적인 이용(○○○와 관련하여서는 소위 '자동사냥 프로그램'을 사용하여 아덴을 수집하는 행위 등이 이에 해당될 것이다)을 통하여 획득한 게임머니(제3호)를 환전하여 주었음을 인정할 만한 증거도 보이지 않는다.

마지막으로 동 시행령 제1호의 적용 여부에 관하여 보건대, ○○○ 게임의 정상적인 작동방식(게임 내에서 이용자를 표상하는 캐릭터가 가상의 세계에서 사냥, 전투, 동맹, 거래 등 활동을 수행하고 그 과정에서 아덴이나 아이템 등을 획득·축적하여 가는 것)을 고려해 보았을 때, 일정한 금액을 먼저 '베팅'한 후 카드, 주사위, 룰렛 등 게임 방법으로 당첨자를 결정하여 당첨자들 사이에서만 게임에 유입된 전체 베팅금액을 '분배'하는 행위도 존재하기 어렵다(동 시행령 제1호 전문 부분).

따라서 이 사건의 경우 피고인의 행위를 게임산업진흥에관한법률위반죄로 의율할 여지가 있는 규정은 동 시행령 제1호 후문의 '우연적인 방법으로 획득된 게임머니'뿐이다.

나) 아덴이 '우연적인 방법으로 획득된 게임머니'에 해당되는지 여부 살피건대, 동 시행령 제1호가 규정하는 '우연적인 방법으로 획득된 게임머니'라 함은, 조문 전체를 놓고 보았을 때 게임 내에 명확하게 베팅 또는 배당에 해당하는 요소를 찾아볼 수 없더라도 (마치 그러한 요소가 있는 경우와 같이) 개인의 노력이나 실력 등에 좌우되지 않는 우연적 요소로 게임의 승패가 결정되고 그에 따라 게임에 참가한 일부의 사람만이 자신이 게임참가 당시 본래 가지고 있던 것보다 더 많은 이득, 즉 게임머니를 획득하게 된 경우를 의미하는 것이라고 보아야 할 것이다.

그런데 검사가 제출한 증거들 중 아덴이 이러한 정도의 우연적 방법에 의하여 취득된 게임머니라는 사실을 인정할만한 증거는 없고, 오히려 이 사건 기록에 의하여 인정되는 다음과 같은 사실, 즉 ① ○○○ 게임은 소위 MMORPG(Multi Massive Online Role Playing Game, 다수 이용자간의 온라인 역할수행게임) 방식의 게임으로서 가상의 세 왕국을 배경으로 하여 다섯 종족이 서로 대결하면서 싸우기도 하고 화해하기도 하는 내용이 기본적 구조로 되어 있는 등 소위 스토리 텔링(story-telling, 그 원작이 만화이다)의 방식으로 게임이 진행되고(다만 그 스토리가 미리 확정되어 있지는 않고 이용자들의 게임이용행위가 집적됨에 따라 앞으로의 스토리가 생성되는 미확정의 구조를 가지고 있기 때문에 어느 정도의 우연적인 요소가 내재되어 있다), ② 게임이용자는 5종족 중 하나를 선택하여 게임 내에서 자신을 표상하는 캐릭터를 생성한 후 몬스터를 사냥하거나 게임이용자 간의 대전행위로 아덴, 아이템 등을 획득하고 이를 통하여 케

릭터를 성장시키는 방식으로 게임에 참여하며, ③ 게임 내에서 아덴을 획득하기 위하여는 원칙적으로 소위 몬스터나 동물을 사냥하여 성공하여야 하고 그 경우 미리 정하여진 아덴을 획득하게 되는데, 이러한 과정을 거치기 위하여는 속칭 "노가다 게임"이라고 불릴 정도로 많은 시간과 노력을 투입하여야 하고(이는 게임운영자의 수익이 그 이용자의 이용시간에 따라 책정되는 점과 밀접한 관련이 있다), ④ 다만 그렇게 획득하게 되는 아덴이 얼마나 되는지 사냥에 성공하기 전에 미리 알 수는 없으며(이러한 부분에서 다소의 우연성이 있다), ⑤ 특히 캐릭터가 어느 정도 성장한 후에 벌이게 되는 다른 캐릭터와의 싸움을 통하여 그를 제압하는 경우에도 아덴을 획득할 수 있는데 이 경우 승패를 결정하는 것은 캐릭터가 가지고 있는 활, 칼 등의 아이템에 의지하는 바가 크고(따라서 우연적인 요소에 의지하는 비중은 약하다), ⑥ 위와 같은 방식에 의하여 획득된 아덴은 게임 내 상인인 '이용자에 의하지 않은 캐릭터(Non-Player Character)'와 이용자 혹은 이용자들 사이에 교환, 아이템 구입 등의 방식으로 사적 거래가 가능하도록 되어 있는 방식(실제로도 이 기능을 이용하여 아덴의 거래가 게임 내에서도 활발하게 이루어지고 있다)으로 게임이 운영되는 사실에 의하면, 아덴의 획득에는 우연적인 요소보다는 게임이용자들의 노력이나 실력, 즉 게임에 들인 시간이나 그 과정에서 증가되는 경험이라는 요소에 의하여 좌우되는 정도가 더 강하므로, 아덴을 우연적인 방법에 의하여 획득한 게임머니라고 할 수 없다.

다) 소결

그렇다면, 이 부분 공소사실을 유죄로 인정한 원심판결에는 사실을 오인하여 판결에 영향을 미친 위법이 있으므로 이 부분에 관한 피고인의 주장은 이유 있다.

나. 검사의 항소이유에 대한 판단

(1) 이 부분 공소사실의 요지

피고인은 공동피고인 김○○와 공모하여, ○○○ 아덴을 매입하여 판매할 때 사용할 목적으로 원심판결의 범죄일람표(3) 기재와 같이 총 35회에 걸쳐 다른 사람의 주민등록번호로 ○○○ 계정에 가입하여 이를 부정사용하였다.

(2) 원심법원의 판단

구 주민등록법(2007. 5. 11. 법률 제8422호로 전부개정되기 전의 것, 이하 같다) 제21조 제2항 제9호는, 그 문언상의 의미, 개정연혁(구 주민등록법은 같은 호 단서에 친족간 반의사불벌죄 규정을 신설하였다), 죄형법정주의의 일반원칙인 확장해석금지 원칙 등에 비추어 볼 때, 주민등록번호만으로 본인 여부의 확인이나 개인 식별이 가능한 절차에서 그 소지자의 허락 없이 마치 그 허락을 받은 것처럼 행세하거나 자신이 그 소지자인 것처럼 함부로 이용하는 소위 명의도용을 처벌하기 위한 규정으로 보아야 하므로, 주민등록번호 소지자로부터 정상적으로 허락을 받아 이용한 경우에는 위 규정의 '부정사용'에 해당하지 않는다.

살피건대, 검사가 제출한 증거들 중 피고인이 명의인들의 허락을 받지 않고 그 주민등록번호들을 도용하였음을 인정할 아무런 증거가 없고, 오히려 기록에 의하면 금○○, 민○○, 안○○, 류○○, 이○○, 한○○, 김○○, 이○○은 모두 피고인 또는 공동피고인 김○○의 가까운 지인들(특히 한○○은 공동피고인 김○○의 사실혼 배우자이다)로서 당시 피고인이 자신들의 주민등록번호를 이용하여 리니지 계정을 만들고 아이템 거래를 할 수 있도록 자유로운 의사로 허락한 사실을 인정할 수 있으므로, 이 부분 공소사실은 범죄사실의 증명이 없는 때에 해당한다.

(3) 이 법원의 판단

원심판결이 적절하게 판시하고 있는 바와 같이 구 주민등록법(2007. 5. 11. 법률 제8422호로 전부개정되기 전의 것, 이하 같다) 제21조 제2항 제9호의 '부정사용'은 그 소지자의 허락없이 무단으로 사용하는 소위 명의도용을 의미하는 것이라고 보아야 할 것 이므로, 원심이 적법하게 채택·조사한 증거에 의하여 금○○, 민○○, 안○○, 류○○, 이○○, 한○○, 김○○, 이○○이 자유로운 의사로 피고인에게 그 주민등록번호의 사용을 허락한 사실을 인정한 후 피고인에 대한 이 부분 공소사실을 무죄로 판단한 조치는 정당한 것으로 수긍이 가고, 항소심에서 추가로 조사한 증인 금○○, 민○○, 안○○의 이 법정에서의 진술에 의하여 인정되는 하자 있는 의사표시만으로는 원심법원의 판단을 뒤집기에 부족하므로, 원심판결에 사실을 오인하거나 법리를 오해한 위법이 있다고 할 수 없다(또한 검사의 이 부분 주장은 이 사건 공소사실 중 게임산업진흥에 관한법률위반의 점이 인정되는 것을 전제로 피고인이 이러한 사실을 주민등록번호 소지자에게 알리지 않고 그 사용허락을 받은 하자 있는 허락이라는 것인바, 위에서 본 바와 같이 게임산업진흥에 관한법률위반의 점을 인정할 만한 증거가 없으므로 이러한 점에서도 검사의 주장은 받아들이기 어렵다).

그러므로 검사의 사실오인 내지 법리오해 주장은 이유 없다.

3. 결 론

따라서 피고인의 항소는 이유 있으므로 형사소송법 제364조 제6항에 의하여 원심판결 중 유죄부분을 파기하고, 무죄부분에 대한 검사의 항소는 이유 없으므로 기각하며, 변론을 거쳐 다음과 같이 판결한다.

무죄부분

게임산업진흥에 관한법률위반부분 공소사실의 요지는, 2. 가의 (1)항 기재와 같은바, 같

은 (3)항 기재와 같은 이유로 이 부분 공소사실은 범죄의 증명이 없는 경우에 해당하므로 형사소송법 제325조 후단에 의하여 무죄를 선고한다.

재판장 판사 윤장원 _____

판사 김형률 _____

판사 하효진 _____