

## 게임산업진흥법상 환전업금지 조항의 의의와 해석

황승흠  
성신여자대학교 법학과  
shwang@sungshin.ac.kr

### Prohibition Clauses of Business of Money Changing on the Game Industry Promotion Act of 2007

Seung Heum Hwang  
Dept. of Law, Sungshin Women's University

#### 요 약

2007년 개정 게임산업진흥법상의 '환전업금지 조항'은 게임의 사행성화를 방지하려는 목적으로 도입되었다. 이는 기존의 처벌규정이 없었던 게임이용의 결과물에 대한 환전·환전알선·재매입행위를 독자적인 범죄 구성요건화 함으로써 게임의 사행성화에 보다 적극적인 대처가 가능해 졌다. 게임산업진흥법 제32조제1항제7호는 게임물의 이용을 통해 획득한 유·무형의 결과물을 환전 또는 환전 알선 하거나 재매입하는 행위를 업으로 하는 것을 금지한다. 유·무형의 결과물은 점수, 경품, 게임머니, 게임의 비정상적 이용을 통해 획득된 게임데이터를 의미한다. 게임머니와 게임의 비정상적 이용을 통해 획득된 게임데이터의 해석에 따라서 대부분의 게임아이템현금거래가 이 조항의 적용범위에 포섭될 수 있다. 따라서 환전업금지 조항은 작업장과 게임아이템중개 사이트의 영업에 상당한 영향을 끼칠 것으로 보인다. 그럼에도 이 조항은 게임과 사행행위의 분리를 통해서 게임산업의 미래에 보다 긍정적인 영향을 줄 것이다.

#### ABSTRACT

Prohibition Clauses of Business of Money Changing (§32①7) on the Game Industry Promotion Act of 2007 was introduced for the purpose of preventing game from becoming gambling. By making the independent requisite of constituting a crime that there was no criminal punishment former times, it is possible actively to deal with mixing of game and gambling. Prohibition Clauses of Business of Money Changing prevent the material or formless results that are obtained on the use of game from making a business of money change, intermediation of money change, or re-purchase of it. The material or formless results mean points, prizes, game moneys, or game data that is obtained on the abnormal use of a game. Most real money trade of a game item will be pull into the application of Prohibition Clauses of Business of Money Changing on the interpretation of it. Therefore this clauses have a tremendous effect upon the business of sweated workshops and intermediation web sites of game items. None the less Prohibition Clauses of Business of Money Changing will have positive influence to the future of game industry through the separation of game and gambling.

Keyword : Game Industry Promotion Act, Prohibition Clauses of Business of Money Changing, Game Money, Game Item, Real Money Trade

\* 이 논문은 2007년도 성신여자대학교 학술연구조성비 지원에 의하여 연구되었음

\*\* 이 논문의 구성과 작성과정에서 생산적인 토론을 해준 이정훈 교수(중앙대학교 법과대학)에게 감사드립니다.

## 1. 머리말

2006년 8월부터 불거진 이른바 ‘바다이야기 사태’의 도전으로 게임산업에서 사행성을 어떻게 취급해야 하는가, 다시 말해서 게임과 사행행위의 구별 문제가 게임법정책의 핵심과제로 제기되었다[1]. 이에 따라 2007년 개정「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임산업진흥법’이라 한다.)<sup>1)</sup> 제32조 제1항 제7호에 게임결과물의 환전업금지 조항이 신설되었다.<sup>2)</sup> 이 규정은 게임과 사행행위간의 경계선을 명확히 하고 게임의 사행성화를 방지하고자 하는 취지에서 도입된 것이지만, 그 효과 중의 하나는 게임아이템현금거래 문제를 논의를 전제 새로운 차원으로 변경시켜 놓았다는 점이다. 적어도 이 조항 도입 이전의 게임아이템 현금거래에 대한 논의는 상당부분 의미를 상실하였다고 해도 과언이 아니다. 환전업금지 조항은 게임아이템현금거래 문제를 게임의 사행행위화의 방지라는 측면에서 새롭게 접근할 것을 지시(指示)하고 있다. 앞으로의 게임아이템의 현금거래 문제는 환전업금지 조항을 거론하지 않고서는 그 논의가 불가능하게 되었다고 평가할 수 있다.

## 2. 환전업금지 조항의 필요성과 의의

2007년 개정 게임산업진흥법에서 사행성게임물 제도의 도입으로 사행성은 게임물의 범주에서 배제되었다(제2조 제1호 단서 가목). 그럼에도 굳이 환전업금지 조항을 따로 규정하는 이유는 무엇인가? 그것은 게임 내에서 제공되는 보상이 게임 시스템 밖에서 현금으로 교환된다면 사실상 사행행위로 전환될 수 있기 때문에 이를 방지하기 위해서이다. 다시 말해서 게임에서 주어지는 보상의 환전가능성을 차단하여 게임의 사행성화를 막기 위해 이 조항이 도입된 것이다.

기존의 법에서도 게임사업자가 게임을 사행성화 하는 것

을 금지하고 있었지만,<sup>3)</sup> 제3자가 게임을 사행성화 하는 것을 금지하는 규정은 없었다. 따라서 이러한 행위를 한 제3자가 처벌되기 위해서는 게임사업자와 관계가 있어야 한다. 즉 사행행위를 한 게임사업자와 환전상 간에 공범관계가 성립하여야 한다. 그런데 게임사업자와 환전상 간에 이러한 관계가 없다면, 환전상을 처벌하기가 어렵다.

2007년 개정 게임산업진흥법의 환전업금지 조항은 환전·환전알선·재매입행위를 독자적인 범죄 구성요건화 하였다는데 의의(意義)가 있다.<sup>4)</sup> 이로써 게임 결과물의 환전으로 야기되는 게임의 사행성화 문제에 대해 보다 적극적인 규제와 대처가 가능해졌다. 다시 말해서 게임사업자와 관계가 없어도, 환전업자의 행위만으로 형사처벌이 가능해 짐으로써 게임과 사행행위가 보다 명확하게 분리될 수 있게 되었다고 평가할 수 있다.

## 3. 환전업금지 조항의 연혁(沿革)

환전업금지 규정이 법률 수준에 규정된 것은 이번 2007년 개정 게임산업진흥법이 처음이지만, 이 조항은 게임과 도박의 긴장관계 속에서 전개되었던 일련의 법규정 계보를 잇고 있다[2].

현재 사용되는 게임의 이전(以前) 법전용어인 ‘유기(遊技)’에 대한 최초의 입법이었던 유기장법<sup>5)</sup>은 유기장의 도박장화를 방지하기 위하여 ‘유기장내에서 도박행위를 하는 것을 조장하거나 묵인하여서는 아니 된다.’는 규정을 두었

3) 게임산업진흥법 제28조제2호의 “게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것”, 제3호의 “경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것.”이라는 게임관련사업자의 준수사항이 이것을 의미한다.

4) 일본의 「풍속영업 등의 규제 및 업무의 적정화 등에 관한 법률」제23조 제1항에서도 상품의 환전행위를 막기 위한 규정이 있는데, 환전행위 자체를 처벌하기보다 파친코업자에게 준수사항의 하나로 ‘유기 용도에 이용되는 구슬, 메달 기타 이와 유사한 물건을 손님에게 영업소 밖으로 휴대하여 나가게 하는 것’을 금지시키고 있다(제3호). 유기구 등이 영업소 밖으로 나가게 하지 않으면 환전은 일어나지 않을 것이다. 영업소 안에서 일어나는 환전은 파친코업자가 손님에게 상품을 금전으로 매수한 것을 의미하며 이는 동조항 제2호에서 금지된다.

5) 제정 1961. 12. 6 법률 제810호

1) 일부개정 2007. 1. 19 법률 제8247호

2) 이 글에서 ‘환전업금지 조항’이란 게임산업진흥법 제32조제1항제7호의 규정을 지칭한다. 환전업이라 한 것은 이 조항이 환전을 업으로 하는 경우만을 금지하기 때문이다. ‘환전금지 조항’이라 할 때는 제32조제1항제7호에 국한되지 않고 일반적인 의미에서 환전금지를 뜻한다.

다. 이 규정은 유기장업법,<sup>6)</sup> 공중위생법,<sup>7)</sup> 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」(이하 ‘음비게법’이라 한다.)<sup>8)</sup>을 거쳐 현재의 게임산업진흥법 제28조제2호에 게임물관련사업자의 준수사항으로 ‘게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것’으로 유지된다.

이와 별개로 1999년 제정 음비게법 시행령<sup>9)</sup>에서는 유통관련업자 준수사항의 하나로 “게임의 결과에 따라 이용자에게 제공되는 경품은 연소자에게 유해하지 아니한 문구류·완구류·캐릭터상품류·액세서리류로서 통상적인 기념품의 범위를 벗어나지 아니하는 것이어야 하며, 이를 환전하거나 환전되도록 방치하여서는 아니 된다.”고 규정하였다(제14조 별표1 다호).

이는 게임기기에 사용되는 경품과 이에 대한 환전금지에 대한 법령(法令) 차원의 첫 규정이다. 이 규정이 나올 당시에는 온라인게임은 거의 문제되지 않았으며 이는 아케이드 게임기기를 대상으로 한 것이었다. 환전금지 조항이 들어간 것은 환전가능성이 희박하다고 평가할 수 있는 통상적인 기념품을 경품으로 규정한 것에 대한 논리필연적인 결과이다. 환전가능성이 희박하므로 통상적인 기념품을 제공하는 것만으로는 사행행위가 되지 않는다. 그러나 환전상이 있어서 이 기념품을 금전으로 바꾸어준다면 사실상 사행행위가 된다. 그럼으로 통상적인 기념품은 그 자체로는 환전가능성이 희박하지만 사행성화를 방지하기 위해서 의도적인 환전 또는 이를 방치하는 행위를 금지할 필요가 있는 것이다. 경품 자체가 환전가능성이 희박하다고 해도 그것이 금전으로 환전될 수 있다면 결과적으로 환전가능성이 부여되는 것이다. 따라서 경품규제에서 환전금지는 필수적인 사항이다.

그런데 2001년 개정된 음비게법<sup>10)</sup>은 통상적인 기념품을 경품으로 보던 시행령 규정을 폐지하고 경품의 종류와 제공방법을 문화관광부고시에 의하여 정하도록 하였다(제32조 제3호). 즉 게임물을 통한 경품의 제공은 원칙적으로 금지하되, 예외적으로 문화관광부고시에서 정하는 경품의 중

류와 제공방법에 따르는 경품은 허용한다는 것이었다. 이에 따른 문화관광부장관의 “게임제공업소의 경품제공기준” 고시에서 경품의 종류를 통상적인 기념품에서 도서·문화상품권으로 확대하였다(문화관광부고시 제2002-2호). 이와 함께 경품고시에는 환전금지 규정을 두었는데, ‘경품은 환전할 수 없으며 환전행위를 알선하여서도 아니 된다(문화관광부고시 제2002-2호).’, ‘경품을 환전 또는 환전알선하거나, 제공되어진 경품을 재매입하는 행위를 하여서는 아니 된다(문화관광부고시 제2004-14호).’ ‘경품을 환전 또는 환전알선하거나, 제공되어진 경품을 재매입(재사용)하는 행위를 하여서는 아니 된다(문화관광부고시 제2005-9호).’로 계승된다. 비록 ‘법령’에서 ‘고시’로 법형식(法形式)은 격하되었지만, 규율대상이 경품환전금지에서 경품환전알선금지, 경품재매입금지, 경품재사용금지로 확대되었다고 볼 수 있다.

2006년 제정된 게임산업진흥법<sup>11)</sup>에서도 경품제공의 원칙적 금지 조항(제28조제3호)과 문화관광부고시(제2006-24호)를 통한 예외적 허용 및 고시의 일내용으로서 경품의 환전·환전알선·재매입(재사용) 금지는 유지되었다. 2007년 개정 게임산업진흥법에서는 경품제공의 원칙적 금지와 문화관광부장관고시를 통한 예외적 허용이라는 골격은 유지하였지만, 경품이 제공될 수 있는 범위를 (i)전체이용가게임물 (ii)경품의 종류를 완구류 및 문구류로 한정 (iii)현금, 상품권 및 유가증권은 제외라는 제한을 법률에 규정하였다(제28조 제3호). 이와 함께 고시에 규정되었던 환전금지 조항을 법률로 끌어올려 놓았다. 내용적으로 보면, 1999년 음비게법 시행령 규정이 일련의 과정을 거치면서 그것의 적용범위가 확대되어 법률 차원으로 올라왔다고 할 수 있다.

#### 4. 환전금지 조항의 해석

2007년 개정 게임산업진흥법 제32조제1항 제7호의 환전금지 조항은 “누구든지 게임물의 이용을 통해 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 재매입하는 행위를 업으로 하여서는 아니 된다.”고 되어 있다. 이 조항을 위반하면 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다(제77조 제1항).  
11)제정 2006. 4. 28 법률 제7941호

6)일부개정 1981. 4. 13 법률 제3441호  
7)제정 1986. 5. 10 법률 제3822호  
8)제정 1999. 2. 8 법률 제5925호  
9)제정 1999. 5. 15 대통령령 제16312호  
10)전문개정 2001. 5. 24 법률 제6473호

이하의 벌금에 처해지므로(제44조 제1항 제2호) 원칙적으로 형사법규라 할 수 있다.<sup>12)</sup>

#### 4.1. 보호법익

환전업금지 조항또는 환전업금지위반죄의 해석을 위해 보호법익을 검토할 필요가 있다. 이를 위해서는 무엇보다도 게임산업진흥법 제1조가 규정하는 입법목적에 검토해야 한다. 여기서 말하는 입법목적은 “게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화의 확립”이다. 따라서 환전업금지 조항의 보호법익은 게임의 사행성화를 방지함으로써 “게임산업의 진흥 및 건전한 게임문화에 대한 사회적 신뢰를 보호”하는 것이라 할 수 있다.

환전업금지위반죄는 환전하면 범죄가 성립하고 실질적인 피해가 있을 것을 요하지 않는다. 따라서 일종의 ‘위험범’이라 볼 수 있다.

#### 4.2. 행위주체

환전업금지위반죄의 행위주체는 “누구든지”이므로 환전업자는 물론, 매매업자, 환전알선업자, 게임제공업자, 게임사업자, 게임이용자도 행위주체가 될 수 있다. 즉 행위주체에는 어떤 제한이 있는 것은 아니다.

#### 4.3. 행위객체

환전업금지위반죄의 행위객체는 “게임물의 이용을 통해 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)”이다. 이를 분설(分說)하면 다음과 같다.

##### 4.3.1. 게임물의 이용을 통한 획득

환전업금지 조항이 적용되기 위해서는 유·무형의 결과물이 “게임물의 이용을 통한 획득”이어야 한다. 여기서 말하는 “게임물”은 이 법에서 규정하는 게임물을 말한다. 따라서 게임물의 정의에서 사행성게임물이 배제되어 있는 만큼(제2조제1호 단서 가목), 사행성 게임물은 게임물이 아니

12)형사처벌 이외에도 환전업금지 조항의 위반행위는 범죄수익 몰수(필요적 몰수)·가액추정의 대상이 되며(제44조 제2항), 정부는 환전업금지 조항을 위반한 자를 관계 행정기관 또는 수사기관에 신고 또는 고발하거나 검거한 자에 대하여 예산의 범위 안에서 포상금을 지급할 수 있다(제39조의2 제1항 제3호).

며 환전업금지조항에서 말하는 게임물이 아니다. 따라서 사행성게임물의 이용을 통해 획득한 결과물에는 이 조항이 적용되지 않는다.<sup>13)</sup> 사행성게임물이 아닌 베틱성게임 뿐만 아니라 MMORPG도 이 조항에서 말하는 게임물이 된다.

“게임물의 이용”은 게임이용자가 게임사업자 제공하는 게임물을 게임이용계약에 따라 이용하는 행위를 말한다. “획득”은 게임사업자가 정하는 방식으로 특정 게임이용자에게 귀속되어 게임 내에서 처분(점유, 이전, 파괴, 교환, 고의손실 등)이 가능한 상태가 된 것을 의미한다.

#### 4.3.2. 유·무형의 결과물<sup>14)</sup>

##### 4.3.2.1. 점수

점수는 ‘게임의 결과를 나타내는 숫자 내지 일체의 데이터’를 말한다. 게임이용의 결과가 점수형태로 나타나는 것은 이에 해당된다. 그것이 마치 화폐처럼 표기된다고 해도

13) 사행성게임물은 그 자체에서 환전 가능한 보상이 배출되기 때문에 따로 환전상이 있을 필요가 없다. 그럼에도 환가능성이 매우 높은 어떤 가치 있는 것을 배출한 경우(이를 테면 상품권), 사행성게임물이라 할 수 있는데, 이를 현금으로 환전해 준다면 이 규정이 적용되는가 문제가 된다. 문리적인 해석에 따르면 이러한 경우에 환전업금지조항의 적용되지 않는다. 왜냐하면 그것은 사행성게임물의 결과물이기 때문이다. 여기서 환전상은 환전업금지 조항이 아니라 「사행행위 등 규제 및 처벌 특별법」위반죄 또는 게임산업진흥법상의 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위를 금지하는 조항(제32조 제1항 제4호) 위반죄의 공범으로 처벌될 수 있을 것이다.

14) 환전업금지조항의 규정형식을 보면, “유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)”로 되어 있다. 이 형식에서 문제될 수 있는 것은 유·무형의 결과물과 괄호안의 내용간의 관계인데, 괄호안의 내용을 유·무형의 결과물의 예시(例示)로 볼 것인가 아니면 정의(定義)로 볼 것인가이다. ‘……을 말한다.’라는 형식은 입법례에서 용어 정의규정에 일반적으로 사용되는 방식이므로 괄호안의 내용은 유·무형의 결과물에 대한 용어정의라고 해야 한다. 그럼에도 이 정의조항은 문제가 있는데, 어법상으로 ‘및’을 어떻게 볼 것인가이다. 사전적으로 볼 때, ‘및’은 부사로서 ‘그리고’, ‘그 밖에’, ‘또’의 뜻으로 문장에서 같은 종류의 성분을 연결할 때 쓰는 말을 의미한다. 여기의 ‘및’을 ‘그리고’로 해석하면 의미가 성립하지 않는 문장이 된다. 따라서 ‘그 밖에’나 ‘또’로 해석해야 한다. 그러면 게임이용의 결과물은 4가지로 나누어 살펴야 한다.

화폐의 성격이 없다면 점수가 된다. 다시 말해서 아래에서 설명하는 게임결과에 대한 보상의 성격을 가지는 경품과 게임 내에서 화폐의 기능을 하는 게임머니를 제외하고 숫자 형태로 게임의 결과가 나타나는 것을 점수로 할 수 있다. 아케이드게임기에서 게임의 결과가 점수로 표시되는 경우가 대표적인 예이다. 온라인보드게임 중 배팅성게임에서 가상의 '판돈'이 되는 것이 점수인가 게임머니인가는 그것이 화폐의 기능을 하는 것인가에 따라 결정될 것이다.

#### 4.3.2.2. 경품

입법연혁을 살펴보면, 환전금지 조항은 경품을 중심으로 발전해 왔다는 것을 알 수 있다. 게임과 사행성을 구분하는 핵심징표인 '환전 가능한 보상' [3]도 경품을 중심으로 발전한 개념이다.

경품의 해석에서 가장 먼저 부딪히는 문제는 게임산업진흥법 제28조제3호에서 원칙적으로 금지하고 있는 경품제공과의 관계이다. 게임물에는 원칙적으로 경품이 제공될 수 없고, 다만 예외적으로 '완구류 및 문구류' 만이 경품으로 제공될 수 있다(제28조 제3호 단서). 그렇다면 경품은 '완구류 및 문구류' 만을 의미하는가? 1999년 음비계법 시행령에서는 경품제공과 환전금지가 하나의 조문에서 규정되었기 때문에 이렇게 해석할 여지가 있었다. 그러나 2007년 개정 게임산업진흥법의 규정은 경품제공금지과 예외를 규정하는 제28조제3호는 '게임관련사업자의 준수사항'으로 적용대상이 게임관련사업자인 반면에, 경품의 환전금지를 규정하는 제32조제1항제7호는 '불법게임물 유통금지 등'에 관한 조항에 있고 적용대상도 게임관련사업자에 한정되지 않고 모든 사람이다. 따라서 두 조항은 행위주체, 보호대상, 적용범위 등이 다르기 때문에 연계하여 해석되어야 할 이유가 없다.

또한 환전금지 조항의 도입취지에 비추어서 두 조항의 관계를 해석할 필요가 있다. 환전금지 조항은 게임의 사행성화를 방지하기 위해 마련된 규정이다. 비록 게임 자체는 사행성이 없다 하더라도 게임이용의 결과물을 환전함으로써 결과적인 '게임의 사행성화'를 법적으로 금지하기 위한 것이다. 따라서 제28조제3호 단서에서 허용하는 '완구류 및 문구류' 뿐만 아니라 제28조제3호 본문에서 제공 금지하는 경품, 제28조제3호의 적용대상이라 볼 수 없는 어떠한 보상도 여기서 말하는 경품이 될 수 있다. 그래야만 환

전·환전알선·재매입행위를 독자적인 구성요건으로 처벌하고자 하는 입법의 취지를 구현할 수 있다. 따라서 환전금지 조항의 경품은 제28조제3호 단서에서 허용하는 경품에 한정되지 않는다고 해석해야 한다. 그러므로 여기서 말하는 경품은 독자적인 의미로 해석해야 한다.

경품이라는 용어는 일반적으로 거래 자체의 목적이 아니라 거래에 부수하여 제공하는 경제적 이익을 지칭할 때 사용한다.<sup>15)</sup> 따라서 여기서 경품의 의미는 "게임의 이용에 부수하여 지급되는 특수한 이익의 급여"라 할 수 있다<sup>16)</sup>. 즉 경품이 되기 위해서는 게임 이용에 '부수(附隨)'해야 하고, 그것이 어떤 '이익'이어야 한다. 게임이용에 부수되는 것이란 그것이 없이도 게임이용이 가능해야 한다. 다시 말해서 그것이 없이 게임이용이 불가능한 경우에는 게임이용에 부수되는 것이 아니며, 결코 경품이 될 수 없다.

경품을 이와 같이 본다면, 이는 게임이용자에게 제공하는 보상(prize)을 다른 각도로 본 것이라 할 수 있다. 다시 말해서 게임이용의 결과물로 주어지는 경제적 이익이라는 측면에서 보면 경품과 보상은 같은 요소를 포함한다. 게임이용의 보상 중에서 경제적 이익이 있는 것은 경품이 될 수 있다. 아케이드게임기에서 배출되는 경품, 즉 완구류 및 문구류는 물론이고, 다양한 형태의 보상(점수가 아닌 것)도 경품이라 할 수 있다.

MMORPG의 게임아이템은 게임이용에 따라 게임이용자가 게임 내에서 획득하는 결과물 중의 하나이다. 게임아이템은 다음 게임이용의 난이도를 낮출 수 있다는 점에서, 이는 본질적으로 '게임을 다시 할 수 있게 하는 것(free replay)'의 의미를 갖는다는 점<sup>17)</sup>에서 유료게임의 경우 경제적 이익이라 할 수 있다. 이러한 의미에서 게임아이템도 경품이 될 수 있다. 하지만 '경제적 이익'이라는 요소를 가지고 있는 모든 게임아이템이 경품이 되는 것은 아니다. 게임이용에 부수적으로 지급되는 것만이 경품이 될 수 있다.

15) 공정거래위원회고시 제2005-11호 '경품류 제공에 관한 불공정거래행위의 유형 및 기준지정 고시' 제2조에서 "경품류라 함은 사업자가 자기 또는 자기와 거래 관계에 있는 다른 사업자의 상품이나 용역의 거래에 부수하여 일반 소비자에게 제공하는 경제상의 이익을 말한다."고 규정하며, 대법원은 경품을 "경제상의 거래에 부수하는 특수한 이익의 급여 내지 가격할인"이라고 본다(대법원 2003. 12. 26. 선고 2003다 5433 판결).

다시 말해서 게임아이템 중 게임이용에 필수적으로 요구되는 것은 경품이 되지 않는다. 예를 들어, 게임아바타는 게임이용에 필수적인 것이지 결코 그것이 없어도 게임이용이 가능하다는 의미에서의 부수적인 것이라 할 수 없다. 게임아이템이 점수와 다른 것은 숫자 형태로 표현되지 않는다는 점이다. 게임아이템은 점수와 달리 숫자가 아닌 일정한 형태로 표현되는 경품의 일종이라고 할 수 있다. 게임아이템이 화폐라는 명칭이나 그와 같은 외양을 가지고 있다고 해도 경품의 성격-게임이용의 보상으로 부수적으로 주어지는 경제적 이익-을 가지고 있는가에 따라 경품으로 보아야 한다.

물론 게임아이템 중에는 화폐의 성격을 가지는 것이 있다. 베틱성게임과 달리 MMORPG에서는 개발자가 현실세계와 유사한 경제활동이 가능하도록 한 경우가 많다. 따라서 어떤 게임아이템은 교환 수단, 지불수단, 가치척도의 수단, 가치의 저장 수단이라는 화폐의 성격으로 가지기도 한다.<sup>16)</sup> 그러한 게임아이템은 경품으로서의 성격과 게임머니로서의 성격을 동시에 가지는 것이다. 그것이 게임머니의 요건에 해당하면 게임머니가 될 것이고, 그렇지 않은 경우에 경품으로서 규율을 받는다.

#### 4.3.2.3. 게임머니

게임 내에서 사용되는 가상의 화폐인 게임머니는 적어도 점수와 경품이 아닌 것으로서 교환 수단, 지불수단, 가치척도의 수단, 가치의 저장 수단이라는 '화폐'의 성격이 있는 것이다. 따라서 게임의 결과가 점수형태로 나오는 것은 여기서 말하는 게임머니가 될 수 없다. 게임머니가 되기 위해서는 가상의 화폐기능을 해야 하므로 게임이용자 간의 게임 내에서의 교환·거래를 포함한 경제활동이 가능해야 한다.<sup>17)</sup> 2007년 개정 게임산업진흥법 시행령에서는 게임머니를 보다 구체화하여 "게임물을 이용할 때 베틱 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니"(제18조의3 제1호), 또는 이와 같은 "게임머니의 대체 교환 대상이 된 게임머니 또는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구) 등의 데이터"(제18조의3 제2호)

16) 대표적인 MMORPG인 리니지II(Ncsoft 제작)에서 화폐의 성격을 가지는 게임아이템으로는 아테나, 고아테나, 봉인석, 결정체 등이 있다. 필자 개인의 취향으로는 동물뼈도 그러한 기능을 한다고 생각한다.

이라 규정한다.

게임머니의 핵심개념은 "게임물을 이용할 때 베틱 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 것"이다. 사행성게임물을 이용할 때 베틱 또는 배당의 수단이 되는 것은 게임머니가 아니다. 사행성게임물은 게임물이 아니기 때문이다. 여기서 말하는 "베틱 또는 배당"은 실제로 어떤 가치 있는 것을 걸거나 나누어주어야 하는 것은 아니다. 사행성게임물의 요건을 해석할 때는 베틱 또는 배당이 실제로 어떤 가치 있는 것으로 이루어져야 하지만, 여기서는 사행성게임물이 아닌 정상적인 '게임물'이 문제되는 것이므로 실제로 어떤 가치 있는 것을 걸거나 나누어 주어야 하는 것은 아니고, 다만 베틱 또는 배당의 모사(模寫)만으로 족하다. 또한 시행령에서는 "게임물을 이용할 때 베틱 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 것"의 "대체 교환수단이 되는 것"도 게임머니로 보고 있다. 게임머니의 대체 교환이 되는 것도 게임머니에 포함시킨 것은 논리 필연적인 것이며 환전업금지조항의 적용을 교묘히 피해하려는 양태(樣態)를 규율하려는 것이다. 대체 교환수단이 되는 것으로서 게임머니의 형태뿐만 아니라 게임아이템도 포함시키고 있다. 게임아이템은 게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다.

게임머니 개념은 그것의 대체 교환수단이 되는 게임아이템까지 포함하고 있다는 점에서 온라인게임에 있어서 매우 실질적인 규율수단이 될 수 있다. 그 적용범위에 있어 '베틱 또는 배당의 수단이 되는 것'은 온라인보드게임 중 베틱성게임의 범주로 국한할 수 있는데, '우연적인 방법으로 획득된 것'은 베틱성게임에 한정할 수가 없다. 범조문의 구조가 and가 아닌 or로 되어 있기 때문에 '우연적인 방법으로

17) 온라인 보드게임 중 베틱성게임에 사용되는 가상의 판돈은 게임이용자간에 화폐와 같은 기능을 하는가에 여부에 따라 점수 또는 게임머니로 볼 수 있다. 화폐의 기능을 게임 상의 경제활동을 가능하게 하는 것이라고 본다면, 베틱성게임에서는 일반적으로 게임이용자간의 경제활동을 할 수 있게 하는 장치가 없다. 따라서 가상의 판돈은 게임머니라고 할 수 없고, 점수에 해당한다고 해야 한다. 그러나 화폐의 기능을 가치의 저장수단으로 국한해서 본다면 가상의 판돈이 있다고 할 때, 판돈은 어떤 가치 있는 것을 의미하므로 이를 게임머니라 할 수 있을 것이다. 시행령의 규정까지 종합적으로 본다면 후자의 해석이 더 합당해 보인다.

획득된 것'이 그 자체로서 독자적인 요건이 되며 '베팅 또는 배당의 수단이 되는 것'과 결합하지 않기 때문이다.

그런데 우연성(Alea, chance)은 베팅성게임뿐만 아니라 일반 MMORPG 또는 다른 유형의 게임에서도 얼마든지 있을 수 있다<sup>18)</sup>. 예를 들어 MMORPG 내에서도 베팅성게임과 유사한 소게임을 게임 내에서 서비스할 수 있다. NPC를 사냥해서 아주 적은 확률로 희귀성이 큰 게임아이템이 획득될 수 있는 경우 이를 우연적인 방법으로 획득된 것이라 할 수 있는가? 전적으로 우연성이 지배해야 하는가 아니면 기술적 요소와 결합하고 있어도 우연성이 있다고 할 수 있는가? 사행성 요건에서 우연성은 그것이 기술적 요소와 결합하고 있어도 우연성이 있다고 한다<sup>19)</sup>. 그렇다면 일반적으로 MMORPG 게임에서 NPC를 사냥하여 희귀성이 큰 게임아이템을 획득한 경우 '우연적인 방법으로 획득된 것'이라고 충분히 해석할 수 있다. 따라서 이 경우 게임머니에 포함되고 이것의 대체 교환수단이 되는 것 - 아마도 이것은 그 게임의 화폐기능을 하는 게임아이템일 것이다 - 도 게임머니가 된다.

#### 4.3.2.4. 게임물의 비정상적인 이용을 통해서 생산·획득된 게임데이터

유·무형의 결과물 중 게임이용의 결과를 숫자형태로 표현한 점수, 게임이용에 대한 보상으로 부수적으로 주어지는 특수한 이익인 경품, 가상의 화폐기능을 하는 게임머니에 해당되지 않는 것으로서 "이와 유사한 것"을 대통령령으로 정하도록 하였다. 시행령에서는 "게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하거나 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터"(제18조의3 제3호)를 규정한다.

게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제·개작·해킹하는 것은 반드시 서버 프로그램을 복제·개작·해킹하는 것만을 말하는 것이 아니다. 이용자의 컴퓨터에 있는 클라이언트 프로그램의 복제·개작·해킹하는 것도 여기에 포함된다. 이 요건에서 보다 본질적인 것은 "게임물의 비정상적 이용"이다. 개념적으로 볼 때, 게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하여 게임을 이용하는 것은 '게임물의 비정상적 이용'의 한 예시(例示)로 볼 수 있기 때문이다.

무엇이 게임물의 정상적 이용인가를 확정하는 것은 간단

한 것은 아니다. 게임물의 이용방식에는 법령에 따른 이용방식, 대다수의 게임이용자가 정상적이라고 생각하는 이용방식, 게임사업자가 이용약관에서 정하고 있는 이용방식, 게임의 소프트웨어가 정하는 이용방식(이른바 '게임코드')을 생각할 수 있다<sup>18)</sup>. 게임코드는 이용자가 변경할 수 있는 것은 아니다. 만일 이를 바꾼다면 게임제작업자의 컴퓨터 프로그램을 복제, 개작, 해킹하는 경우가 될 것이다. 법령에 따른 이용방식이 모두가 정상적인 이용방식이라 볼 수는 없다. 게임의 정상적인 이용에서 보다 중요한 것은 '게임규칙'이라는 것이다. 예를 들어 권투에서는 스포츠규칙을 통해서 법령에서 금지하는 폭행·상해행위를 인정하고 있다. 게임규칙도 같은 차원에서 생각해 볼 수 있다. 따라서 법령에서 금지하는 행위를 했다고 해서 곧바로 게임물의 비정상적 이용이라고 할 수 없다. 게임의 판타지 세계를 지키는 게임규칙이 무엇인가에 대한 논의가 필요한 시점이다<sup>19)</sup>. 대다수의 게임이용자가 정상적으로 생각하는 이용방식도 있을 수 있다. 게임이용자간의 일종의 관습이 형성된 경우인데 게임코드, 게임규칙, 게임이용약관을 위반하지 않았으나 게임이용자간의 관습을 위반한 경우에 게임물의 비정상적 이용이 될 수 있는가가 문제된다.<sup>18)</sup>

18) 리니지II에서 문제가 되는 '안타라스 먹자 사건'에 대해서 생각해 보자. 대표적인 보스 레이드 몹인 안타라스는 적어도 200명이상의 이용자가 적어도 4시간 이상을 플레이하여야 잡을 수 있는 최상 난이도의 NPC이다. 따라서 사냥에 성공한 경우 나오는 게임에서 주어지는 보상도 상당하다. 게임이용자들은 이 보상을 다수의 참여 이용자에게 분배하는 규칙을 일종의 '게임관습'으로 발전시켜 왔다. 그런데 어느 한 이용자가 이를 독식(獨食)한 경우 어떻게 될 것인가? 게임코드를 위반한 것도 아니고, 그렇다고 하여 게임이용약관이나 게임사의 운영정책에 이와 같은 행위를 명시적으로 금지하고 있는 것도 아니다(최근에 패치를 통해 게임코드를 개정하여 운영팀에 해당하는 파티 플레이어가 우선적으로 드롭 아이템을 획득할 수 있도록 하였다). 다만 그가 위반한 것은 이용자 간의 관습 또는 신사도를 위반한 것이다. 이것을 게임의 비정상적 이용이라 볼 수 있는가? 물론 그 이용자가 독식한 아이템을 게임 시스템 밖으로 가지고 나간 경우(대개는 게임아이템중개 사이트를 통해 현금화하는 것이다.)는 다른 차원의 논의가 필요하다.



끝으로 게임사업자가 정하는 이용약관에 따른 이용방식을 검토해 보기로 한다. 이용약관은「약관의 규제에 관한 법률」(이하 ‘약관법’이라 한다.)의 규율<sup>19)</sup>을 전제로 계약의 내용이 된다. 따라서 이용약관을 위반하는 이용은 게임물의 비정상적 이용의 대표적인 사례가 될 수 있다. 대부분의 게임물의 정상적인 이용이라 함은 이용약관에서 금지하지 않거나 허용되는 방식으로 게임물을 이용하는 것을 말한다고 볼 수 있다. 물론 그 이용약관은 약관법상의 정당성이 있다는 전제가 필요하다. 예를 들어 게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제·개작·해킹하는 것이 아니고, 단지 다른 프로그램(이른바 ‘오토 프로그램’)을 사용하여 게임물을 이용했다고 한다면 만일 이용약관에 이것의 이용이 금지되어 있다면 게임물의 비정상적 이용이라 할 수 있다. 적어도 한 가지 분명한 것은 ‘게임물의 비정상적 이용’이 이른바 ‘오토 프로그램’을 이용한 ‘작업장’에 국한되지 않는다는 점이다. 따라서 이 규정은 단순한 ‘작업장’ 규제조항으로 국한하여 해석될 수 없다. ‘오토 프로그램’을 이용한 ‘작업장’은 게임이용약관에서 이를 금지하고 있다는 전제에서 게임물의 비정상적 이용의 하나의 예시일 뿐이다.

#### 4.4. 행위방법

##### 4.4.1. 환전·환전알선·재매입행위

“환전”은 유·무형의 결과물을 현실적인 의미에서 현금화하는 것이다. 환전행위는 게임시스템 밖에서 이루어져야 한다. 게임시스템 안에서 환전이 이루어진다는 것은 게임제공업자가 게임이용의 결과물을 환전해 주었다는 것이며, 이는 2007년 개정 게임산업진흥법 제28조제2호가 금지하는 게임물을 이용하여 도박을 하게 한 것이다. 유·무형의 결과물을 금전으로 거래한 자는 판매자와 구매자 양자가 처벌받는다. 게임이용의 결과물을 거래한 자 모두가 처벌받는다의 의미에서 이들은 필요적 공범관계에 있다.

19) 예를 들어, 약관법 제6조에서는 신의성실의 원칙에 반하여 공정을 잃은 약관조항은 무효라고 하며(제1항), 약관에 고객에 대하여 부당하게 불리한 조항, 고객이 계약의 거래형태 등 제반사정에 비추어 예상하기 어려운 조항, 계약의 목적을 달성할 수 없을 정도로 계약에 따르는 본질적 권리를 제한하는 조항 중 어느 하나에 해당되는 내용을 정하고 있는 경우에는 당해 약관조항은 공정을 잃은 것으로 추정된다고 규정한다(제2항).

“환전알선”은 유·무형의 결과물을 현금화하려는 양 거래당사자 사이를 중개하는 일체의 행위를 말한다. 중개의 방법은 제한이 없으므로 웹사이트를 개설하여 거래의 양당사자를 중개하고, 일정한 수수료를 받는 영업은 환전알선 행위를 하는 것이다. 환전알선은 반드시 영리를 목적으로 해야 하는 것은 아니다.

“재매입”은 환전된(이미 거래된) 유무형의 결과물을(다시) 매수하는 행위이다. 재매입은 이미 환전된 게임의 결과물을 다시 매입하는 것인데, 주체는 게임제공업자일 가능성이 높다. 직접 게임이용의 결과물을 환전해 주면 형사처벌되는데, 게임이용자와 게임제공업자 사이에 환전업자를 개입시키고 환전업자와 게임제공업자간의 연락관계가 없도록 하면서 환전업자가 사들인 게임의 결과물을 환전업자로부터 게임제공업자가 다시 구입하는 것이다. 이렇게 되면, 환전업자를 매개로 게임이용자와 게임제공업자 사이에서 환전을 이루어진 것과 같은 효과가 있다. 재매입행위 금지는 이와 같은 간접 환전을 직접 환전과 마찬가지로 처벌하려는 것이다. 재매입행위의 주체가 한정되어 있지 않으므로 게임제공업자가 이외에도 환전된 게임의 결과물을 다시 매입하는 자는 모두 처벌대상이 된다. 아케이드게임의 경품 재매입은 주로 게임제공업자가 할 가능성이 높지만, 온라인게임의 점수나 경품의 경우는 거래시장의 특성상 게임제공업자가 재매입을 할 가능성은 거의 없고 게임아이템의 매집상·도매상·소매상 등이 이에 해당될 가능성이 높다.

다음으로 온라인게임 중 부분유료화 모델을 채택하고 있는 경우에 게임시스템에서 게임아이템을 판매하고 경우에 따라서는 처음에 구입한 게임아이템을 현금으로 환불해 줄 수도 있다. 이것이 환전업금지 조항을 위반한 것이 아닌가 하는 대한 의문이 있다. 부분유료화모델에서 판매하는 게임아이템은 게임물의 이용을 통해 획득된 결과물이 아니다. 따라서 환전업금지 조항의 적용대상이 되지 않는다고 해야 한다. 게임이용자가 부분유료화 게임에서 구입한 게임아이템을 일정시간 사용하다가 게임회사에서 일정비율을 할인하여 재구입하거나 환불해 주는 경우에도 이 게임아이템이 게임물의 이용을 통해 획득된 결과물이 아니기 때문에 역시 재매입행위에 해당하지 않는다. 이는 이용계약의 해지 문제로 보아야 할 것이다.



4.4.2. 영업행위

이 조항의 적용대상이 되기 위해서는 환전·환전알선·재매입행위를 “업으로” 해야 한다. 다시 말해서 환전·환전알선·재매입을 업으로 하지 않으면 설사 이러한 행위를 하였다고 해도 처벌되지 않는다. “업(業)”은 영업 또는 업무를 말하며, 사회생활 상의 지위에서 계속·반복적으로 행하는 사무를 의미한다<sup>10)</sup>. 따라서 게임이용자의 환전행위가 영업으로 하지 않는다면 환전업금지 조항이 적용되지 않는다.

따라서 이른바 ‘작업장’이라 불리는 게임머니의 현금판매를 영업으로 하는 자로부터 (게임머니의 현금거래를 업으로 하지 않는) 일반 이용자가 게임머니를 현금으로 구매한 경우, ‘작업장’은 처벌받지만 일반 이용자는 처벌받지 않는다. 게임머니의 현금거래를 중개하는 경우 이는 환전알선행위에 해당하는데, 이 역시 영업으로 하지 않는 경우에는 처벌받지 않는다. 그러나 (게임머니의 현금거래를 업으로 하지 않는) 두 게임이용자간 게임머니의 현금거래를 (환전알선을 업으로 하는) 게임머니중개업자가 중개하는 경우, 게임머니를 현금 거래한 두 게임이용자는 처벌받지 않지만(다시 말해서 영업으로 하지 않는 거래는 허용되지만), 게임머니중개업자는 환전업금지조항의 적용을 받아 처벌받는다(즉 영업으로 하는 중개는 허용되지 않는다).

이와 같이 환전업금지 조항의 적용에 있어 일반이용자의 게임머니현금구매행위에 중요한 의미를 갖는 것은 그것이 영업으로 행하여지는가 여부이다. 판매자가 영업행위로 하는 것을 알고 현금으로 구매한 경우, 필요적 공범 범리에 의해 구매자의 법적 책임을 물을 수 있는가의 여부가 문제될 수 있다. 하지만 현금구매행위가 영업으로 하는 것이 아니라면, 다시 말해서 게임이용자가 게임을 즐기는 과정에서 이루어진 가벼운 속임수로서의 의미를 갖는 게임머니 현금구매행위라면 비록 판매자가 영업으로 하는 것을 알았다 하더라도 환전업금지 조항의 적용을 받지 않는다. 영업으로 게임아이템을 현금 구매하는 것은 매집상의 재매입행위에 대부분 포섭될 것이다. 따라서 일반 이용자가 하는 게임아이템의 현금구매행위는 그것이 게임을 더 ‘재미있게’ 하기 위한 가벼운 속임수(cheating)로서 의미를 가지는 한 환전업금지 조항의 적용대상이 되는 행위가 아니다.<sup>20)</sup> 그럼에도 현금구매행위가 계속·반복적으로 이루어진다면, 그것은 더 이상 가벼운 속임수가 아니라 영업행위에 해당될 것이다.

5. 게임서비스제공자의 형사책임

환전업금지 조항의 적용과 관련하여 게임서비스제공자, 즉 게임서비스를 제공하는 게임사의 형사책임은 별도로 논의할 필요가 있다.

게임사가 자신이 서비스하는 게임의 이용 결과물을 직접 환전·환전알선·재매입하는 경우에는 행위주체가 “누구든지”로 되어 있기 때문에, 게임사도 환전업금지 조항의 적용대상이 된다. 이와 함께 형법 제247조가 정하는 도박개장죄<sup>21)</sup>도 적용된다<sup>11)</sup>.

게임사가 직접 환전·환전알선·재매입행위를 하지 않았지만 이용자의 환전·환전알선·재매입행위를 조장(助長)한 경우에 어떤 책임을 지는가? 이 경우 환전업금지 위반죄의 방조 또는 교사범의 책임을 생각할 수 있다. 외부의 아이템중개업자와 협약을 통하여 이용자들이 게임이용의 결과물을 환전할 수 있도록 하였다면 환전업금지 위반죄의 공동정범의 죄책이 있다고 볼 수 있다. 또한 이용자들에게 자신이 제공하는 게임이용의 결과물이 외부에서 용이하게 환전될 수 있다고 홍보하였다면 이도 환전업금지 위반죄의 교사범의 죄책이 있다. 이용약관으로 게임이용의 결과물의 환전을 허용하는 것도 마찬가지로 볼 수 있다.

그렇다면 게임이용의 결과물의 환전에 대해서 아무런 조치를 하지 않고 방치하거나 이용자들의 환전행위를 묵인한 경우는 아무런 책임이 없는가? 여기서는 방치 또는 묵인의 고의성 여부를 따져 보아야 한다. 다시 말해서 방치 또는 묵인했을 때 이용자들의 환전행위가 만연할 것을 알고 있었는가에 따라 환전업금지 위반죄에 대한 방조범의 책임은

20) 그렇다고 하여 일반 이용자의 게임아이템현금구매행위가 전적으로 허용된다는 것은 아니다. 이는 형사처벌의 대상이 되지 않는다는 것만을 의미한다. 형사적 규율영역에서는 벗어나지만 민사적 규율영역에 여전히 속해 있다. 어찌되었건 게임아이템의 현금구매행위는 게임의 규칙을 어기는 속임수이다. 게임사가 게임의 원활한 운영을 위해서 이용자와 체결하는 약관을 통해서 게임아이템현금거래를 금지할 수 있다. 이용약관은 게임서비스업자와 이용자 간의 계약적 효력에 그치므로 그것의 위반은 서비스계약 해지와 같은 민사적 효력에 그치게 된다.

21) 형법 제247조(도박개장) 영리의 목적으로 도박을 개장한 자는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

물을 수 있다. 현재의 게임현실을 볼 때 게임사가 그것을 알지 못했다는 항변을 하기 어려울 것으로 보인다. 따라서 게임사는 환전업금지 위반죄의 방조범의 죄책을 면하기 위해서, 적어도 그러한 법적 리스크를 최소화하기 위해서 예방 조치를 하는 것이 필요하다. 예를 들어 이용약관에 이용자가 게임이용의 결과물을 환전하는 것을 금지하도록 하고, 이에 대한 모니터링을 하며, 이를 위반한 이용자에 대한 적절한 제재를 하는 것이 그러한 예방조치의 예라고 할 수 있다.

게임서비스제공자가 직접 제공하지는 않았지만, 이용자가 게임상의 저작 툴(tool)을 통해 가상의 카지노를 개설하고, 게임시스템 내에서 현실금전과 교환을 해주는 가상의 화폐로 베팅 및 배당을 한 경우에 게임서비스제공자의 형사책임은 어떻게 되는가? 이 경우 게임서비스제공자는 환전업금지 조항에서 금지하는 환전·환전알선행위를 한 것으로 볼 수 있다. 이와 함께 도박개장죄 방조의 죄책도 있을 것이다. 무엇보다 게임산업진흥법에서 게임물관련사업자의 준수사항으로 부과하는 “게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것”(제28조 제2호)을 위반한 것이 된다. 이의 위반의 형량은 환전업금지 조항의 위반과 동일하다.

## 6. 맺음말 : 환전업금지 조항의 영향

환전업금지 조항의 적용에 있어 아케이드게임기의 점수·경품의 경우와 온라인보드게임 중 베팅성게임의 게임머니에 대해서는 문제가 있을 것으로 보이지는 않는다. 환전업금지 조항의 집행은 여기서부터 출발하여 게임의 사행성화 방지라는 본래의 목표를 달성해 갈 것이다.

하지만 환전업금지 조항이 게임아이템현금거래(RMT)에 미치는 영향은 간단히 설명할 수가 없다. 이 논의에 앞서 지적해야 할 것은 환전업금지 조항은 그 자체로서 게임아이템현금거래를 규율하기 위해 도입된 것이 아니라는 점이다. 위에서도 언급하였지만 환전업금지 조항은 게임의 보상이 환전 가능하게 되어 그것이 사실상 사행성화 되는 것을 방지하기 위해서 도입되었다. 따라서 게임아이템현금거래는 환전업금지 조항의 영향을 상당히 받지만 그렇다고 해서 환전업금지 조항에 완전히 포섭되는 것은 아니다. 원론적으로 보면, 게임아이템현금거래 문제의 일부분만 환전

업금지 조항의 적용을 받는다고 볼 수 있다.

환전업금지 조항이 게임아이템현금거래 문제와 관계없이 출발하였기 때문에, 게임아이템의 법적 성격에 대한 복잡한 논의는 환전업금지 조항의 적용문제와 아무런 관계를 갖지 않는다. 따라서 게임아이템이 저작권이건 그렇지 않건, 물건이건 채권이건, 권리가 이용자에게 있건 게임사에게 있건, 유효하건 그렇지 않건 간에 그것이 현실적으로 환전이 되는가만 문제된다.

게임아이템현금거래에서 환전업금지 조항이 문제될 수 있는 것은 모든 게임머니·게임아이템 거래가 아니다. 오직 게임이용의 결과물이 점수, 경품, 게임머니, 비정상적 이용을 통해 획득된 것에 해당하는 경우에 환전업금지 조항의 적용대상이 된다. 게임아이템의 일부가 경품에 해당할 수 있고, 베팅이나 배당의 수단이 되는 게임머니 이외에도 MMORPG의 게임아이템 드롭이 우연적 방법에 의해 획득되는 것이라고 보면, 일반적으로 게임아이템으로 인식되는 것들의 상당부분이 환전업금지 조항의 적용대상이 될 수 있다. 더구나 게임의 ‘비정상 이용’은 그 적용범위가 상당한 논란이 될 것으로 보인다. 적용범위의 확정판례가 축적되어야만 가능할 것이다. 그럼에도 이용자가 영업행위로 게임아이템현금거래를 하지 않았다면 환전업금지 조항의 적용대상이 되지 않는다.

게임아이템현금거래가 환전업금지 조항에서 문제되는 것은 게임아이템이 게임이용의 결과물의 하나이기 때문이다. 따라서 게임아이템현금거래와 유사한 문제인 게임계정 현금거래와 게임캐릭터 육성서비스는 게임사와의 이용약관 위반문제가 되는 것은 별개의 문제이지만, 그 자체로는 환전업금지조항의 적용대상이 아니다. 다만 계정거래의 경우 이용계정만의 거래나 고레벨의 아바타 자체의 거래는 환전업금지 조항의 적용대상이 아니지만, 게임머니 또는 게임아이템의 현금거래가 주목적이면서 아바타 또는 계정거래를 부수적으로 하는 경우는 환전업금지 조항의 적용대상이 된다.

게임아이템중개 사이트 문제는 환전업금지 조항의 적용에 있어 ‘뜨거운 감자’가 될 것만은 분명하다. 환전알선도 업으로 하지 않는다면 환전업금지 조항의 적용대상이 아니다. 하지만 게임아이템중개 사이트는 영리를 목적으로 하는 회사의 형태를 갖추고 있기 때문에 영업행위인 것은 명확하다. 만일 게임아이템중개 사이트가 점수, 경품, 게임머

니, 비정상적 이용을 통해 획득된 것에 해당하지 않는 게임 이용의 결과물에 대한 환전알선행위를 하는 것은 문제가 되지 않는다. 위에서도 언급했듯이 게임머니 이외에도 상당부분의 게임아이템이 이에 해당될 수 있기 때문에 게임아이템중개 사이트의 환전알선행위의 많은 부분이 환전업금지 조항이 적용대상이 될 가능성이 높다.

이른바 '작업장'이라 불리는 신종 영업형태는 더 이상 가능할 것으로 보이지 않는다. 이들의 게임머니·게임아이템 획득은 게임의 '비정상적 이용'에 의하여 이루어지고 이것의 현금판매, 즉 환전이 주목적이기 때문이다. 게임아이템중개 사이트가 '작업장'의 현금거래를 중개하면, 즉 환전알선행과 같이 환전업금지 조항의 적용을 받는다.

환전업금지 조항은 기업형태의 '작업장'에 의한 게임아이템현금거래를 감소시키는데 실질적인 도움이 될 것이다. 게임아이템현금거래의 실질적 감소가 가져다주는 가장 중요한 효과는 게임의 사행성화가 방지될 수 있다는 것이다. 또 이것이 그간에 게임아이템의 현금거래가 게임산업에 미쳤던 부정적 영향을 상쇄할 것이라는 측면도 긍정적 효과로 고려되어야 한다.

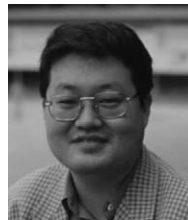
대부분의 '작업장'이 외국에 있다는 이유로 또는 게임아이템 현금거래가 게임이용자의 일상영역에 속해 있다는 이유로 법의 실효성에 의문을 제기할 수도 있다. 하지만, 환전업금지 조항은 게임아이템 현금거래의 금지를 목적으로 입법된 것이 아니다. 그 중에 게임의 사행성화에 관련이 있는 일부만을 금지하려는 것이다. 또한 법은 금지된 행위의 발생을 받아들일만한 수준까지 낮추기만 해도 성공한 것이다 [12]. 외국에 있는 '작업장'은 영리의 가능성을 최소화하면 소멸되는 방향으로 갈 것이며, 게임이용자의 일상행위도 법이 정한 방향에 맞추어 일정한 적응이 이루어질 것이다. 낙관적인 관점에서 보면, 게임의 사행성화 문제와 이에 관련된 게임아이템의 현금거래 문제는 환전업금지 조항의 집행을 통해서 우리 사회가 받아들일 수 있는 수준으로 조절될 것이다.

## 참고문헌

- [1] 황승흠, 「게임과 사행행위 혼용정책의 법적 분석 — '바다이야기 사태'의 법적 진단—」, 『중앙법학』 제8집 제4호, 76~86쪽, 중앙법학회, 2006
- [2] 황성기, 「경품제공유기기구와 게임물등급분류제도」, 『중앙법학』 제8집 제4호, 17~21쪽, 중앙법학회, 2006
- [3] 황승흠, 「사행성게임물제도와 환전업금지조항」, 『개정 '게임산업진흥에 관한 법률' 설명회』, 29~31쪽, 한국게임산업협회·한국게임학회, 2007. 5. 16.
- [4] 이현욱, 「게임산업발전과 아이템 현금거래」, 『아이템 현금거래대책 대토론회』, 117쪽, 문화관광부, 2006. 12. 27.
- [5] I. Nelson Rose & Martin D. Owens, *Internet Gaming Law*, p.26, Mary Ann Liebert, 2005
- [6] 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 43쪽, 문예출판사, 1999
- [7] 오영근, 『형법각론』, 922쪽, 대명출판사, 2002
- [8] James Grimmelmann, "Virtual World Law", in *Business & Legal Primer for Game Development* edited by S. Gregory Boyd and Brian Green, p.312, Charles River Media, 2007
- [9] F. Gregory Lastowka and Dan Hunter, "Virtual Crime" in *The State of Play : Law Games and Virtual Worlds*, edited by Jack M. Balkin and Beth Simone Noveck, pp.127~132, New York University Press, 2006
- [10] 김일수, 『형법각론』 제2판, 84쪽, 박영사, 1998
- [11] 이정훈, 「사행성 게임물에 대한 형사책임 — 입법연혁을 중심으로 —」, 『중앙법학』 제8집 제4호, 61쪽, 중앙법학회, 2006
- [12] Jack Goldsmith and Tim Wu, *Who Controls the Internet?*, p.81, Oxford University Press, 2006

---

황 승 흠 (Seung Heum Hwang)



성신여자대학교 법학과 부교수  
성신여자대학교 법학연구소장  
한국게임학회 법제도분과위원장

관심분야: 게임법제도, 게임산업정책

---