

컴퓨터등사용사기·정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률위반(정보통신망침해등)·게임산업진흥에관한법률위반·범죄수익은닉의규제및처벌등에관한법률위반

[대법원 2014. 11. 13. 2014도8838]



【판시사항】

불법적으로 대량 생산한 게임머니 등이 구 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제18조의3 제3호에서 규정한 '게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터' 및 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제18조의3 제3호 (다)목에서 규정한 '다른 사람의 개인정보로 게임물을 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터'에 포함되는지 여부(적극)

【판결요지】

게임산업진흥에 관한 법률(이하 '게임산업진흥법'이라 한다) 제32조 제1항 제7호, 구 게임산업진흥에 관한 법률 시행령(2012. 6. 19. 대통령령 제23863호로 개정되기 전의 것, 이하 '구 시행령'이라 한다) 제18조의3 제1호, 제2호, 제3호, 2012. 6. 19. 대통령령 제23863호로 개정된 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제18조의3 제3호 (가)목, (나)목, (다)목, (라)목과 게임산업진흥법 시행령의 입법 경위, 개정 경위를 종합하여 보면, 게임산업진흥법의 입법 취지와 목적은 권한 없이 타인의 아이디와 유심칩이 삽입된 휴대폰 등을 이용하여 게임물에 접속한 후 소액결제의 방법으로 게임머니 등을 반복적으로 구매함으로써 불법적으로 대량 생산한 게임머니 등도 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 것으로 보아, 이를 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 경우 처벌대상으로 삼으려던 것임을 알 수 있으므로, 그와 같은 권한 없는 자가 구매한 게임머니 등이 구 시행령 제18조의3 제3호에서 규정한 "게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터" 및 개정된 게임산업진흥법 시행령 제18조의3 제3호 (다)목에서 규정한 "다른 사람의 개인정보로 게임물을 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터"에 포함된다고 해석하는 것이 그 문언의 통상적인 의미를 벗어나는 것이라고 할 수 없다.

【참조조문】

게임산업진흥에 관한 법률 제32조 제1항 제7호, 제44조 제1항 제2호, 구 게임산업진흥에 관한 법률 시행령(2012. 6. 19. 대통령령 제23863호로 개정되기 전의 것) 제18조의3 제1호, 제2호, 제3호, 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제18조의3 제3호 (가)목, (나)목, (다)목, (라)목

【전문】

【피 고 인】

【상 고 인】 피고인들

【변 호 인】 법무법인 티엘비에스 외 1인

【원심판결】 서울중앙지법 2014. 6. 26. 선고 2014노323 판결

【주문】

】

상고를 모두 기각한다.

【이유】

】 상고이유를 판단한다.

1. 피고인 1의 상고이유

기록에 의하면, 피고인 1은 제1심판결에 대하여 양형부당만을 항소이유로 내세워 항소하였음을 알 수 있다.

이러한 경우 원심판결에 사실오인 또는 법리오해의 위법이 있다는 취지의 주장은 적법한 상고이유가 될 수 없다.

2. 피고인 2의 상고이유

가. 피고인 1과 공모하지 않았다는 주장에 관하여

2인 이상이 범죄에 공동 가공하는 공범관계에서 공모는 법률상 어떤 정형을 요구하는 것이 아니고 2인 이상이 공모하여 어느 범죄에 공동 가공하여 그 범죄를 실현하려는 의사의 결합만 있으면 되는 것으로서, 비록 전체의 모의과정이 없었다고 하더라도 수인 사이에 순차적으로 또는 암묵적으로 상통하여 그 의사의 결합이 이루어지면 공모관계가 성립하고, 이러한 공모가 이루어진 이상 실행행위에 직접 관여하지 아니한 자라도 다른 공모자의 행위에 대하여 공동정범으로서의 형사책임을 지는 것이다(대법원 2000. 11. 10. 선고 2000도3483 판결 참조).

원심판결 이유에 의하면, 원심은 적법하게 채택한 증거들에 의하여 그 판시와 같은 사실을 인정한 다음, 피고인 2가 피고인 1로부터 받은 타인의 아이디와 유심칩이 장착된 휴대폰의 대가 속에는 피고인 2의 범죄수익이 당연히 포함되어 있고, 비록 피고인 2가 타인의 아이디와 유심칩이 장착된 휴대폰 등을 이용하여 게임아이템을 구매하거나 그 게임아이템을 판매하여 환전하는 행위를 직접 분담하지 않았다고 하더라도, 피고인 2와 피고인 1은 적어도 묵시적으로 원심판시 컴퓨터등사용사기죄, 게임산업진흥에 관한 법률 위반죄의 범행을 공모하였고, 계속적 거래를 통하여 서로의 이익을 증대시키는 관계에 있었으므로, 피고인 2가 공모공동정범의 죄책을 진다고 판단하였다.

원심판결 이유를 위 법리에 비추어 살펴보면, 원심의 사실인정과 판단은 모두 정당하고, 거기에 상고이유 주장과 같이 논리와 경험의 법칙을 위반하고 자유심증주의의 한계를 벗어나거나 공모공동정범에 있어서 공모관계의 성립 요건에 관한 법리를 오해한 위법이 없다.

나. 단독으로 범한 게임산업진흥에 관한 법률(이하 '게임산업진흥법'이라 한다) 위반의 점에 관하여

게임산업진흥법은 게임결과물을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입하는 행위를 업으로 할 수 없도록 함으로써 사행성 게임물을 근절하고 건전한 게임문화를 조성하기 위하여, 게임산업진흥법 제32조 제1항 제7호에서 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 행위를 하여서는 아니 된다고 규정하고, 그 위임을 받은 구 게임산업진흥법 시행령(2012. 6. 19. 대통령령 제23863호로 개정되기 전의 것, 이하 '구 시행령'이라 한다) 제18조의3에서, 법 제32조 제1항 제7호에서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것(이하 '게임머니 등'이라 한다)이란 "게임물을 이용할 때 베팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니(제1호), 위 게임머니의 대체교환 대상이 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 있었다가, 위 제3호 중 '게임물의 비정상적인 이용을 통하여'에 해당하는 예를 구체화하기 위하여 2012. 6. 19. 대통령령 제23863호로 제18조의3 제3호를 개정하여 게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터(제3의 가목), 같은 법 제32조 제1항 제8호에 따른 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터(제3의 나목), 다른 사람의 개인정보로 게임물을 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터(제3의 다목), 게임물을 이용하여 업으로 게임머니 또는 게임아이템 등을 생산·획득하는 등 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터(제3의 라목)라고 규정하고 있다.

이와 같은 규정들과 게임산업진흥법 시행령의 입법 경위, 개정 경위를 종합하여 보면, 게임산업진흥법의 입법취지와 목적은 권한 없이 타인의 아이디와 유심칩이 삽입된 휴대폰 등을 이용하여 게임물에 접속한 후 소액결제의 방법으로 게임머니 등을 반복적으로 구매함으로써 불법적으로 대량 생산한 게임머니 등도 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 것으로 보아, 이를 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 경우 처벌대상으로 삼으려던 것임을 알 수 있으므로, 그와 같은 권한 없는 자가 구매한 게임머니 등이 구 시행령 제18조의3 제3호에서 규정한 "게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터" 및 개정된 게임산업진흥법 시행령 제18조의3 제3호 다목에서 규정한 "다른 사람의 개인정보로 게임물을 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터"에 포함된다고 해석하는 것이 그 문언의 통상적인 의미를 벗어나는 것이라고 할 수 없다.

원심이 같은 취지에서 피고인 2가 불법적으로 취득한 타인의 아이디와 유심칩이 삽입된 휴대폰 등을 이용하여 소액결제의 방법으로 취득한 게임아이템은 '게임물의 이용을 통하여' 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터가 아니라는 피고인의 주장을 배척하고 이 부분 공소사실을 유죄로 인정한 것은 정당하고, 거기에 상고이유 주장과 같이 게임산업진흥법상 환전업금지조항의 대상이 되는 '게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물'에 관한 법리를 오해한 위법이 없다.

다.

범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 위반의 점에 관하여

범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 제3조 제1항 제1호는 '범죄수익 등의 취득 또는 처분에 관한 사실을 가장하는 행위'를 처벌하고 있는바, 이러한 행위에는 이른바 차명계좌라 불리는 다른 사람 이름으로 된 계좌에 범죄수익 등을 입금하는 행위와 같이 범죄수익 등이 제3자에게 귀속하는 것처럼 가장하는 행위가 포함될 수 있으며, 구체적인 사안에서 차명계좌에 대한 범죄수익 등 입금행위가 '범죄수익 등의 취득 또는 처분에 관한 사실을 가장하는 행위'에 해당하는지 여부를 판단할 때에는 해당 계좌의 실제 이용자와 계좌 명의인 사이의 관계, 이용자의 해당 계좌 사용의 동기와 경위, 예금 거래의 구체적 실상 등을 종합적으로 고려하여야 한다.

그리고 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 제3조 제1항 제1호가 규정하는 '범죄수익 등의 취득 또는 처분에 관한 사실을 가장하는 행위'는 같은 조항 제3호가 규정하는 '범죄수익을 은닉하는 행위'와 달리 '특정범죄를 조장하거나 또는 적법하게 취득한 재산으로 가장할 목적'을 구성요건으로 하고 있지 않음이 법문상 명백하므로, 특정범죄

를 조장하거나 또는 적법하게 취득한 재산으로 가장할 목적이 없었더라도 범죄수익 등의 취득 또는 처분에 관한 사실을 가장하였다면 위 법률에 따른 죄책을 면하지 못한다(대법원 2008. 2. 28. 선고 2007도10004 판결 참조).

원심이 같은 취지에서, 비록 피고인 2에게 게임아이템 중개사이트에서 게임아이템을 신속하고 효율적으로 판매하기 위한 동기가 있었다고 하더라도, 범죄수익 등의 취득 또는 처분에 관한 사실을 가장하는 행위에 대한 인식이 없었다고 보기 어렵다는 이유로, 피고인 2가 배우자와 모친의 차명계좌로 게임아이템의 판매대금을 송금받은 행위가 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 제3조 제1항 제1호에 규정된 '범죄수익의 취득에 관한 사실을 가장하는 행위'에 해당한다고 판단한 것은 정당하고, 거기에 상고이유 주장과 같이 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률의 해석 등에 관한 법리를 오해한 잘못이 없다.

그리고 피고인 2의 국선번호인이 들고 있는 대법원 2004도5652 판결은 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 제3조 제1항 제3호가 규정한 '범죄수익의 은닉'에 관한 판시로서 같은 조항 제1호가 적용된 이 사건에서 적용될 것이 아니다.

3. 결론

상고를 모두 기각하기로 하여, 관여 대법관의 일치된 의견으로 주문과 같이 판결한다.

대법관 김용덕(재판장) 고영한 김소영(주심)