

대 법 원

제 2 부

판 결

사 건 2021도4785 게임산업진흥에관한법률위반  
피 고 인 피고인 1 외 1인  
상 고 인 검사  
변 호 인 법무법인 다빈치(피고인들을 위하여)  
담당변호사 정준모 외 1인  
원 심 판 결 대전지방법원 2021. 4. 8. 선고 2020노279 판결  
판 결 선 고 2021. 7. 21.

주 문

원심판결을 파기하고, 사건을 대전지방법원에 환송한다.

이 유

상고이유를 판단한다.

1. 이 사건 공소사실의 요지는 다음과 같다.

피고인 1은 아산시 (주소 생략) 소재 '(상호 생략)'의 운영자이고, 피고인 2는 위 피  
시방의 종업원으로 근무하는 사람이다.

피고인들은 2019. 2. 25.경부터 2019. 3. 4.경까지 위 피시방에서 게임기 60대를 설치하고 무료 모바일 게임물로 등급분류 받은 (게임물명 생략) 게임물을 아케이드 게임물로 플랫폼을 변경하여 위 게임기의 지폐 투입구에 현금 1만 원을 투입하면 3분 동안 위 포세이돈 게임물이 작동되게 하는 방식으로 영업을 하여 등급분류를 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 손님들의 이용에 제공하였다.

2. 원심은 판시와 같은 이유로 피고인들이 등급분류를 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 이용에 제공하였다고 보기 어렵다고 보아, 위 공소사실을 무죄로 판단한 제1심 판결을 그대로 유지하였다.

3. 그러나 원심의 위와 같은 판단은 아래와 같은 이유로 받아들이기 어렵다.

가. 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 '게임산업법'이라고 한다) 제21조 제1항은 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다고 규정하고 있고, 같은 법 제28조 제2의2호, 제38조 제8항, 제46조 제6호는 게임물 관련사업자로 하여금 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식을 통하여 사행성을 조장하지 않을 의무를 부과하면서 그에 위반되는 행위에 대하여는 시정명령을 거쳐 형사처벌을 할 수 있도록 규정하고 있으며, 같은 법 제22조 제2항은 게임산업법에 의하여 규제되는 행위에 대하여 등급분류를 신청할 경우 이를 거부할 수 있도록 규정하고 있다.

그리고 게임산업법 제21조 제5항, 게임산업법 시행규칙 제9조의2 제2항, 제3항은 등급분류를 받은 게임물의 내용이 수정된 경우 그 변경된 내용이 등급의 변경을 요할 정도가 아닌 경우에는 등급을 유지하나, 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우에는 등

등급분류 대상이 되어 새로이 등급분류를 받아야 하며, 게임물의 이용방식이 현저하게 변경되어 내용수정의 범위를 초과하는 경우에는 게임산업법 제21조 제1항에 따라 다시 등급분류를 신청하여야 한다고 규정하고 있다.

한편 게임산업법 제45조 제4호, 제32조 제1항 제2호는 등급분류를 받은 게임물과 다른 내용의 게임물을 이용에 제공한 행위를 처벌하도록 규정하고 있는데, 이는 게임물의 등급분류제를 정착시키고 불법게임물로 인한 사행성의 조장을 억제하여 건전한 사회기풍을 조성하는 데에 그 입법취지가 있다고 할 수 있다(헌법재판소 2002. 10. 31. 선고 2000헌가12 결정 참조).

이러한 게임산업법과 게임산업법 시행규칙의 규정 내용 및 입법취지 등에 비추어 보면, 게임물 자체의 내용뿐만 아니라 게임물의 내용 구현과 밀접한 관련이 있는 게임물의 운영방식을 등급분류신청서나 그에 첨부된 게임물내용설명서에 기재된 내용과 다르게 변경하여 이용에 제공하는 행위도 게임산업법 제32조 제1항 제2호에서 정한 '등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 이용에 제공하는 행위'에 해당한다고 보아야 한다(대법원 2014. 11. 13. 선고 2013도9831 판결 참조).

나. 원심이 인정한 사실 및 적법하게 채택한 증거들에 의하면 다음과 같은 사실을 알 수 있다.

1) 이 사건 게임물은 슬롯머신을 모사한 릴게임(4×3)으로, 등급분류신청 당시 게임물내용설명서에 '스마트폰 또는 태블릿을 통하여 무료로 즐길 수 있다'고 기재하여 게임물등급위원회로부터 등급분류를 받았다.

2) 피고인들은 위 (상호 생략)에 게임기 60대를 설치하였는데, 위 게임기는 태블릿 피시 기판에 대형 모니터, 지폐투입기, 시간표시기, 아이오(IO)보드 등의 각종 장치

를 결합하여 아케이드 게임기 형태로 제작된 것이다.

3) 위 게임기에 위와 같이 무료 모바일 게임물로 등급분류를 받은 게임물이 설치되어 있기는 하나, 위 (상호 생략)에서 무료로 위 게임을 즐길 수는 없고, 게임기 지폐투입구에 3분당 현금 1만 원(1시간당 20만 원)을 투입하여 유료로 이용하게 되어 있다.

다. 이러한 사실관계와 함께 아래와 같은 사정들을 종합적으로 고려해 보면, 무료 모바일 게임물로 등급분류 받은 게임물을 유료 아케이드 게임물 형태로 제공한 피고인들의 행위는 '게임물의 내용 구현과 밀접한 관련이 있는 게임물의 운영방식을 변경하여 이용에 제공한 행위'로서 게임산업법 제32조 제1항 제2호에서 정한 '등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 이용에 제공하는 행위'에 해당한다고 보는 것이 타당하다.

1) 무료인 모바일 게임이 유료의 아케이드 게임물 형태로 변경됨으로써 잠재적·현실적 게임이용자의 게임 참가가능성, 게임에 참여할 수 있는 횟수·정도 등에 변경이 초래되었다.

2) 이 사건 게임물이 사행성이 강한 슬롯머신(릴회전류)을 모사한 게임물인 점을 고려할 때, 게임물의 과금체계를 무료에서 유료로 변경하는 것은 사행성 조장의 정도에 있어 현격한 차이를 보인다고 할 것이고, 게임산업법 제21조 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항은 게임물 이용에 사회통념상 과도한 비용이 소요되는지 여부 등을 사행성 확인을 위한 기준의 하나로 규정하고 있기도 하는바, 위와 같은 과금체계 변경은 등급분류에 있어 중요한 의미가 있다고 보아야 한다.

3) 이 사건에서 아케이드 게임물 형태로의 변경은 결국 무료 모바일 게임에 대

하여 과금을 가능하게 하기 위하여 이루어진 것이므로 게임물의 내용 구현과 밀접한 관련이 있음을 부정하기 어려울 뿐 아니라, 게임산업법 제21조 제2항, 제3항, 동법 시행규칙 제8조, 게임물관리위원회 구 등급분류 규정(2019. 4. 17. 개정되기 전의 것) 제4조, 제6조, 제17조 등이 모바일 게임물과 아케이드 게임물에 대한 등급분류 기준을 상이하게 규정하고 있음을 함께 고려해 보면, 아케이드 게임물 형태로의 변경 역시 등급분류에 있어 중요한 의미가 있다고 할 것이다.

4) 유료 아케이드 게임물 형태로의 변경이 '등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 이용에 제공하는 행위'에 해당하지 아니한다면 등급분류를 받은 이후 유료 아케이드 게임물로 변경하더라도 게임산업법 제21조 제5항이 정하고 있는 수정신고의 대상도 되지 않는다고 보아야 하는데, 이는 게임산업법이 게임물에 대한 수정신고제도를 둔 취지에 반한다.

라. 그런데도 이와 달리 피고인들의 행위가 '등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 이용에 제공하는 행위'로 보기 어렵다고 보아 이 사건 공소사실을 무죄로 판단한 원심판결에는 게임산업법이 정한 '게임물의 내용' 및 등급분류에 관한 법리를 오해하여 판결에 영향을 미친 잘못이 있다. 이를 지적하는 검사의 상고이유 주장은 이유 있다.

4. 그러므로 원심판결을 파기하고, 사건을 다시 심리·판단하도록 원심법원에 환송하기로 하여, 관여 대법관의 일치된 의견으로 주문과 같이 판결한다.

재판장      대법관      조재연

대법관 민유숙

주 심 대법관 이동원

대법관 천대엽