

Chapter VI

게임관련 법/ 제도 및 정책 동향

제1장 게임관련 법 현황 및 사례

- 제1절 - 게임관련 법률 현황
- 제2절 - 게임이용자와 게임약관
- 제3절 - 게임아이템 현황 및 법률적 검토

제2장 게임물 등급분류제도 현황과 전망

- 제1절 - 국내 아케이드게임의 등급분류
- 제2절 - 국내 PC게임/비디오게임 등급 분류
- 제3절 - 국내 온라인게임/모바일게임 등급 분류
- 제4절 - 해외 게임 심의제도

제3장 게임산업 정책 현황

- 제1절 - 게임산업 관련 정책 동향
- 제2절 - 게임관련 정책 현황

제1장

게임관련 법 현황 및 사례

제1절 게임관련 법률 현황

최근에 몇 년 동안 이어온 게임 산업의 급성장은 계속해서 유지되고 있는 상황이고 특히 게임 산업이 문화 산업 중에서 미래 산업으로 우리나라뿐만 아니라 세계적으로 무한한 성장을 이루어 갈 수 있는 잠재적인 주력산업의 하나임은 분명하다. 이와 더불어 게임의 이면에는 산업적인 측면뿐만 아니라 문화적인 측면에서 새로운 문화를 형성한다는 양면성을 가지고 있다.

게임물은 예술 표현의 한 수단이 될 수 있다는 헌법재판소의 판례가 시사하는 바와 같이 게임물 자체에 대한 예술적인 성격을 부여하여 하나의 문화콘텐츠로서 창작의 자유를 보호하는 한편, 게임이용 문화라는 새로운 문화형성에 기여할 수 있다. 실제로 요즘 청소년들 사이에서의 대화나 주류적인 문화를 형성하고 있는 것이 게임이고, 이들이 성장하여 성년이 되었을 때 게임 문화가 성인들의 주류 문화가 될 수 있음은 충분히 예상할 수 있을 것이다.

이러한 게임 산업의 급성장에 따른 부작용으로서 게임물의 불법복제의 성행과 게임이라는

콘텐츠가 이용자들의 높은 참여를 수반한다는 성격에 따라서 게임중독 현상이 나타나고 있으며 게임의 잘못된 이용으로 인한 지나친 사행성의 문제 등 사회적인 문제가 나타나고 있어 이러한 게임의 사회적인 문제를 해결할 수 있는 법적인 대안의 제시가 절실하게 요구된다.

우리나라에서 지난 한해 동안 게임과 관련된 법·제도 분야에서의 세미나 등 많은 연구와 논의가 진행되어 왔다. 문화관광부에서 정부입법안으로 ‘게임산업진흥법(안)의 공청회’를 비롯하여 게임물의 저작권문제와 관련된 각종 세미나가 개최되었으며, IT와 관련된 각종 세미나에서도 게임에 관한 주제가 많이 발표되었다. 이러한 게임과 관련된 법적인 문제에 대한 각종 연구는 지금까지 산업적 발전에 치중하던 게임 산업에 법적인 연구가 뒷받침 되면서 산업적인 발전뿐만 아니라 제도적인 정비를 통하여 세계적인 게임강국을 이루기 위한 기틀이 되고 있다 하였다.

음반·비디오물및게임물에관한법률의 연혁을 보면, 1967년 음반에관한법률이 제정되었으며, 1991년 비디오가 음반의 개념에서 독립되어 음반및비디오물에관한법률로 개정되었다. 그리고, 1999년 게임에 대한 사항을 포함함으로써 현행법과 같은 체계를 이루었다.

음반·비디오물및게임물에관한법률 제30조 제1호 등 위헌소원(헌원재판부 2002. 2. 28. 99헌바117)

“의사표현의 자유는 언론·출판의 자유에 속하고, 여기서 의사표현의 매개체는 어떠한 형태이건 그 제한이 없는바, 게임물은 예술 표현의 수단이 될 수도 있으므로 그 제작 및 판매 배포는 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의하여 보장을 받는다.”

1. 게임관련 법률 및 제도

(1) 분류 기준 및 법제 현황

가. 분류 기준

게임에 대한 기본법을 중심으로 게임의 개발이나 서비스에 있어서 지적재산권법 등의 보호법제, 게임산업을 위한 지원법제, 게임이용, 서비스에 있어서 필요한 사항을 규정한 규제법제 등으로 나누어 분류하였다. 물론 각각의 분류가 완전히 독립적으로 이루어질 수 있는 것은 아니고, 몇몇 법률에 있어서 서로 중복적으로 분류될 수 있는 내용이 존재한다. 이러한 경우에는 개별 조문을 통하여 성격에 맞게 분류하였다.

어떠한 제도라도 그 제도를 보는 입장의 차이에 의해 해당제도의 분류는 달라질 수 있을 것이다. 가령 산업계에서 볼 때의 규제법제는 청소년보호단체에서 볼 때는 지원법제로 분류될 수도 있는 것이다. 따라서 모든 관점·시각을 아우르며 분류를 한다는 것은 현실적으로 어려운 일이며, 분류의 기본적인 관점은 산업계의 시각에서 출발 할 것이다. 설사 그렇다고 하더라도 게임을 이용하는 소비자의 입장에서의 시각을 배제한다는 것은 아니다. 산업지원과 문화창달은 흔히 동전의 양면으로 표현된다. 본질적으로는 하나의 동전이지만 어느 면을 보느냐에 따라 앞면과 뒷면으로 구별된다. 산업지원과 문화창달도 마찬가지로 의미에서 동전의 양면으로 표현된다 할 것이다. 산업과 문화가 분리가능한 사안이 아닌 동일한 본체를 지닌 하나이지만 어느 쪽 면을 보느냐에 따라 규제와 지원의 구분이 달라지는 것이다. 따라서 산업계의 시각에서 분류를 한다는 것은 논의의 편의상의 차원임을 밝혀둔다.

나. 기준에 따른 법제 현황

- ① 기본법 - 게임의 직접적인 대상이 되는 법제
 - 음반·비디오물및게임물에관한법률
 - 문화관광부와 그 소속기관직제
- ② 지원법 - 게임이 지원 대상이 되는 법제
 - 소프트웨어산업진흥법
 - 문화산업진흥기본법
 - 공업배치및공장설립에관한법률
 - 벤처기업육성에 관한 특별조치법
 - 조세특례제한법
 - 영상진흥기본법
- ③ 온라인디지털콘텐츠산업발전법
 - 전자거래기본법
 - 정보화촉진기본법
- ④ 보호법 - 지적재산권 상 대상이 되는 법제
 - 저작권법
 - 컴퓨터프로그램보호법
 - 특허법
 - 상표법
 - 의장법
 - 부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법률
 - 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률
 - 온라인디지털콘텐츠산업발전법
- ⑤ 규제법 - 게임이 규제대상으로 되는 법제
 - 전자상거래에서의소비자보호에관한법률
 - 관광숙박시설지원등에관한특별법
 - 관광진흥법
 - 국민건강증진법
 - 사격및사격장단속법

〈표 6-1-1-01〉 국산 온라인게임의 해외시장 진출 현황

기본법	지원법	보호법	규제법
<ul style="list-style-type: none"> · 음반·비디오물및게임물에 관한법률 · 문화관광부와 그 소속기관직제 	<ul style="list-style-type: none"> · 문화산업진흥기본법 · 소프트웨어산업진흥법 · 공업배치및공장설립에관한 법률벤처기업육성에관한 특별조치법 · 조세특례제한법 · 영상진흥기본법 · 온라인디지털콘텐츠산업발전법 · 전자거래기본법 · 정보화촉진기본법 	<ul style="list-style-type: none"> · 저작권법 · 컴퓨터프로그램보호법 · 특허법 · 상표법 · 의장법 · 부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법률 · 정보통신망이용촉진 및정보보호등에관한법률 · 온라인디지털콘텐츠산업 발전법 	<ul style="list-style-type: none"> · 전자상거래에서의소비자 보호에관한법률 · 제조물책임(PL)법 · 관광숙박시설지원등에관한 특별법 · 관광진흥법 · 사격및사격장단속법 · 사행행위등규제및처벌특례법 · 소방시설설치유지및안전관리에관한법률 · 전기통신사업법 · 전기사업법 · 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 · 청소년기본법 · 청소년보호법 · 풍속영업의규제에관한법률 · 학교보건법 · 청소년성보호에관한법률 · 약관규제에관한법률 · 형법

- 사행행위등규제및처벌특례법
- 소방시설설치유지및안전관리에관한법률
- 전기통신사업법
- 전기사업법
- 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률
- 청소년기본법
- 청소년보호법
- 풍속영업의규제에관한법률
- 학교보건법
- 청소년성보호에관한법률
- 약관규제에관한법률
- 형법

음반·비디오물및게임물에관한법률은 게임에 대한 육성과 지원에 대한 사항을 다루고 있다. 특히, 급속한 문화산업의 환경변화에 능동적으로 대처하여 게임산업 등 문화산업을 고부가가치 산업으로 육성하기 위한 기반을 조성하고, 행정규제 위주의 현행 제도를 대폭적으로 개선하여 음반·비디오물·게임물 관련산업의 진흥을 도모하며, 청소년에 유해한 영상물 등으로부터 청소년을 보호하기 위하여 필요한 제도적 장치를 마련하고 있다. 그렇지만 게임에 대한 지원적 측면보다는 게임의 제작, 유통, 이용자의 제한을 위한 게임의 등급분류, 위반에 대한 벌칙 등 게임물에 대한 규제의 내용을 주로 규정하고 있는 본질적인 한계를 가지고 있다.

특히 2005년3월에 법개정을 통하여 중앙집권적인 행정적인 사항을 지방에 이양하도록 하여

(3) 분류에 따른 법률 내용 검토

가. 기본법

- ① 음반·비디오물및게임물에관한법률

이러한 한계점에도 불구하고 음반·비디오물게임물에 관한 법률(이하 '음비계법')은 제3조 내지 제4조에서 게임물산업의 발전을 위한 진흥시책을 실시하도록 규정하고 있고, 진흥위원회를 설치하여 운영하도록 하고 있어 게임산업의 발전을 위한 다양한 방법을 강구하고자 규정하고 있는 점에서 게임관련산업에 있어 음비계법의 존재가치는 기존의 법규에 비하여 크다고 할 수 있다.

제3조 (음반·비디오물 등 관련 진흥시책의 수립·시행)

- ① 문화관광부장관은 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업의 진흥을 위하여 필요한 시책(이하 "진흥시책"이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.
- ② 진흥시책에는 음반·비디오물·게임물과 관련된 다음 각호의 사항이 포함되어야 한다.
 - 1. 진흥시책의 기본방향
 - 2. 창작활동의 활성화
 - 3. 수출촉진과 관련산업의 고용창출
 - 4. 관련기술의 개발 및 기술수준의 향상
 - 5. 유통시설의 확충, 유통업체의 전문화 및 유통구조의 개선
 - 6. 관련산업의 진흥을 위한 재원확보 및 운영
 - 7. 전문인력의 양성
 - 8. 관련분야 인프라 구축 및 집적지의 조성·운영
 - 9. 위법하게 제작되거나 판매·대여·배포(이하 "유통"이라 한다)·시청 또는 이용에 제공되는 음반·비디오물·게임물에 대한 지도·단속
 - 10. 위법하게 제작·유통·시청 또는 이용에 제공되는 음반·비디오물·게임물에 대한 비영리민간단체지원법 제2조의 규정에 의한 비영리민간단체(이하 "비영리민간단체"라 한다)의 자율감시활동의 지원
 - 11. 그 밖에 관련업소의 건전한 발전

제4조 (진흥위원회의 설치·운영)

- ① 문화관광부장관은 음반·비디오물·게임물 산업의 진흥시책을 효율적으로 추진하기 위하여 각각의 진흥위원회를 둔다.
- ② ~ ⑤ 생략

제26조 (음반등 제작업 등의 신고)

- ① 음반등 제작업 및 음반등 배급업을 영위하고자 하는 자는 특별시장·광역시장 또는 도지사(이하 "시·도지사"라 한다)에게 신고하여야 한다. 다만, 음반·비디오물·게임물을 제작하는 경우로서 다음 각호의 경우를 제외한다. <개정 2005.3.24>

제30조 (신고증·등록증의 교부) 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제26조 내지 제28조의 규정에 의한 신고를 받거나 등록을 한 경우에는 문화관광부령이 정하는 바에 의하여 신청인에게 신고증 또는 등록증을 교부하여야 한다. <개정 2005.3.24>

제31조 (신고 또는 등록사항의 변경)

- ① 제26조 내지 제28조의 규정에 의하여 신고 또는 등록을 한 자가 문화관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 변경신고를 하여야 한다. <개정 2005.3.24>
- ② 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의하여 변경신고를 한 경우에는 문화관광부령이 정하는 바에 의하여 신고증 또는 등록증을 갱신하여 교부하여야 한다. <개정 2005.3.24>

제39조 (등록취소 등)

- ① 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 영업자가 다음 각호의 1에 해당하는 때에는 그 영업의 폐쇄명령 또는 등록의 취소처분을 하거나 6월 이내의 기간을 정하여 당해 영업의 정지를 명할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제7호에 해당하는 때에는 영업의 폐쇄하거나 등록을 취소하여야 한다. <개정 2004.1.29, 2005.3.24>

제41조 (청문) 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제39조의 규정에 의한 영업의 폐쇄명령 또는 등록의 취소를 하고자 하는 경우에는 청문을 실시하여야 한다. <개정 2004.1.29, 2005.3.24>

제42조 (폐쇄 및 수거)

- ① 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제26조 내지 제28조의 규정에 의한 신고 또는 등록을 하지 아니하고 영업을 하는 자와 제39조 제1항의 규정에 의한 영업의 폐쇄명령 또는 등록의 취소처분을 받은 자가 계속하여 영업을 하는 때에는 관계공무원으로 하여금 그 영업을 폐쇄하기 위하여 다음 각호의 조치를 하게 할 수 있다. <개정 2004.1.29, 2005.3.24>
- ③ 문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 다음 각호의 1에 해당하는 음반·비디오물·게임물을 발견한 때에는 관계공무원으로 하여금 이를 수거하여 폐기하게 할 수 있다. <개정 2004.1.29, 2005.3.24>
- ⑤ 문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제3항의 규정에 의하여 관계공무원이 수거·폐기를 함에 있어서 필요한 때에는 제43조의 규정에 의한 협회 또는 단체에 협조를 요청할 수 있다. <개정 2005.3.24>

제44조 (유통관련업자의 교육) 시장·군수·구청장은 음반·비디오물·게임물의 건전한 유통질서 확립을 위하여 필요하다고 인정할 경우에는 대통령령이 정하는 바에 따라 유통관련업자에 대하여 필요한 교육을 받게 할 수 있다. <개정 2005.3.24>

제45조 (모범 유통관련업자의 지원)

- ① 시장·군수·구청장은 제3조의 진흥시책을 추진함에 있어서 필요한 경우에는 모범적인 유통관련업자를 지정하여 필요한 지원을 할 수 있다. <개정 2005.3.24>

문화관광부와그소속기관직제 시행령(일부개정 2004.11.11 대통령령 제18588호)

제13조 (문화산업국) ②국장은 다음 사항을 분장한다. <개정 1999.5.24, 2000.7.1, 2002.3.2, 2004. 11.11>

1. 영화·애니메이션·음악·비디오물·게임물·멀티미디어콘텐츠·캐릭터·만화 및 디지털문화콘텐츠(정보통신관련 기술지원 을 제외한다)등 문화산업진흥에 관한 종합계획의 수립·시행
2. 제1호에 규정된 분야의 제작활동 및 관련단체에 대한 지원
16. 영화·음반·비디오물·게임물 관련업의 등록·신고에 관한 사항
17. 음악·비디오물·게임물 등 문화산업의 건전한 육성에 관한 사항
22. 한국문화콘텐츠진흥원·한국게임산업개발원·영화진흥위원회·한국영상자료원 및 영상물등급위원회에 관련된 업무

문화관광부와그소속기관직제시행규칙(일부개정2004.11.18문화관광부령제99호)**제8조 (문화산업국에 두는 과)**

- ① 문화산업국에 문화산업정책과·영상산업진흥과·게임음악산업과 및 콘텐츠진흥과를 둔다
- ⑤ 게임음악산업과장은 다음 사항을 분장한다.
1. 게임물·음악산업 진흥에 관한 종합계획의 수립 및 시행
 2. 게임물·음악산업 분야의 제작활동 및 관련단체의 지원
 3. 게임물·음악산업의 진흥을 위한 조사·연구
 4. 게임물·음악산업 관련 전문인력의 양성 및 기술개발에 관한 사항
 5. 게임물·음악산업의 유통구조 개선 및 지원
 6. 게임물·음악산업과 관련된 남북교류·해외진출 및 국제교류에 관한 사항
 7. 게임제공업 및 노래연습장업에 관한 사항
 8. 게임물·음반 제작업 및 배급업 신고에 관한 사항
 9. 게임물·음악산업의 건전한 육성에 관한 사항
 10. 게임물·음악산업의 투자활성화에 관한 사항
 11. 게임물을 이용하는 경기 및 그와 관련된 제반활동의 활성화에 관한 사항
 12. 게임의 사회적 병리현상 등 역기능 대처에 관한 사항
 13. 한국게임산업개발원과 관련된 업무

지방정부의 자치적인 행정강화와 동시에 게임산업에 참여 할 수 있도록 하여 국가 전반적인 게임산업의 발전을 지향할 수 있도록 하였다.

② 문화관광부와 그 소속기관직제

정부조직법의 문화관광부 소속기관직제 시행령과 시행규칙에서는 문화산업육에 게임음악산업과의 설치근거를 두고 있으며, 게임산업을 문화산업의 하나로서 분류하여 주요 업무를 다음과 같이 분장하고 있다.

나. 지원법

① 문화산업진흥기본법

문화산업진흥기본법은 문화산업에 대한 진흥

을 목적으로 제정되었으며, 동법은 디지털문화콘텐츠와 멀티미디어콘텐츠를 정의함으로써, 당해 콘텐츠에 게임이 포함될 수 있음을 보여주고 있다. 따라서, 당해 법률이 문화산업을 진흥시킬 목적으로 제정된 것이라면 당연히 게임의 경우에도 동법에 의한 지원대상이 될 것이고, 다른법률에 문화콘텐츠의 지원에 관한 법률이 적용될 경우 간접적으로나마 지원의 대상이 될 것이다.

② 소프트웨어산업진흥법

소프트웨어산업진흥법에서 소프트웨어라 함은 컴퓨터·통신·자동화 등의 장비와 그 주변장치에 대하여 명령·제어·입력·처리·저

문화산업진흥기본법[일부개정 2003.5.27 법률 제06882호]

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 2003.5.27)

1. "문화산업"이라 함은 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업으로서 다음 각목의 1에 해당하는 것을 포함한다.
 - 가. 영화와 관련된 산업
 - 나. 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업
 - 다. 출판·인쇄물·정기간행물과 관련된 산업
 - 라. 방송영상물과 관련된 산업
 - 마. 문화재와 관련된 산업
 - 바. 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 "문화적 요소"라 한다)이 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 캐릭터·애니메이션·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
 - 아. 그 밖에 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업

소프트웨어산업진흥법 [일부개정 2003.7.25 법률 제06937호]

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "소프트웨어"라 함은 컴퓨터·통신·자동화 등의 장비와 그 주변장치에 대하여 명령·제어·입력·처리·저장·출력·상호작용이 가능하도록 하게 하는 지시·명령(음성이나 영상정보 등을 포함한다)의 집합과 이를 작성하기 위하여 사용된 기술서 기타 관련 자료를 말한다.
2. "소프트웨어산업"이라 함은 소프트웨어의 개발·제작·생산·유통 등과 이에 관련된 서비스 및 정보화촉진기본법 제15조의2의 규정에 의한 정보시스템의 구축·운영 등과 관련된 산업을 말한다.

온라인디지털콘텐츠산업발전법[제정 2002.1.14 법률 제6603호]

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “디지털콘텐츠”라 함은 부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효율을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것을 말한다.
2. “온라인디지털콘텐츠”라 함은 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제2조제1항제1호의 규정에 의한 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)에서 사용되는 디지털콘텐츠를 말한다.
3. “온라인디지털콘텐츠산업”이라 함은 온라인디지털콘텐츠를 수집·가공·제작·저장·검색·송신 등과 이와 관련된 서비스를 행하는 산업을 말한다.

저작권법[2001.5.24 법률 제6479호] 제4조 내지 제6조

제4조 (저작물의 예시등)

① 이 법에서 말하는 저작물을 예시하면 다음과 같다. <개정 2000.1.12>

1. 소설·시·논문·강연·연설·각본 그밖의 어문저작물
2. 음악저작물
3. 연극 및 무용·무언극 등을 포함하는 연극저작물
4. 회화·서예·조각·공예·응용미술저작물 그밖의 미술저작물
5. 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서를 포함하는 건축저작물
6. 사진 및 이와 유사한 제작방법으로 작성된 것을 포함하는 사진저작물
7. 영상저작물
8. 지도·도표·설계도·약도·모형 그밖의 도형저작물
9. 컴퓨터프로그램저작물

② 제1항제9호의 규정에 의한 컴퓨터프로그램저작물의 보호등에 관하여 필요한 사항은 따로 법률로 정한다.

제5조 (2차적저작물)

- ① 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그밖의 방법으로 작성한 창작물(이하 “2차적저작물”이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다.
- ② 2차적저작물의 보호는 그 원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다.

제6조 (편집저작물)

- ① 편집물(논문·수치·도형 기타 자료의 집합물로서 이를 정보처리장치를 이용하여 검색할 수 있도록 체계적으로 구성한 것을 포함한다)로서 그 소재의 선택 또는 배열이 창작성이 있는 것(이하 “편집저작물”이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다. <개정 1994.1.7>

장·출력·상호작용이 가능하도록 하게 하는 지시·명령(음성이나 영상정보 등을 포함한다)의 집합과 이를 작성하기 위하여 사용된 기술서 기타 관련 자료로 정의하고 있으며, 소프트웨어의 개발·제작·생산·유통 등과 이에 관련된 서비스 및 정보시스템의 구축·운영 등과 관련

된 산업을 소프트웨어산업으로 정의하고 있다. 앞서 살펴보았듯이, 게임도 컴퓨터프로그램이 되고, 컴퓨터프로그램을 상위로 정의하고 있는 소프트웨어에 포함되는 개념이기 때문에 게임개발자나 사업자도 소프트웨어산업진흥법 상 소프트웨어사업자나 소프트웨어개발자로서의

지위를 가지게 되므로 소프트웨어산업진흥법의 지원을 받을 수 있을 것이다.

③ 온라인디지털콘텐츠산업발전법

온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 디지털 콘텐츠를 “부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효용을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것”으로 정의하고 있다. 따라서 동 법에서 말하고 있는 디지털콘텐츠에 온라인게임이 포함됨은 해석상 자명하다고 할 것이다. 따라서, 온라인디지털콘텐츠산업발전법상 지원을 받을 수 있는 법적 대상이 된다고 할 것이고, 다른법률에 디지털콘텐츠의 지원에 관한 법률의 적용이 있을 경우 간접적으로나마 온라인게임이 지원의 대상이 될 것이다.

다. 보호법

① 저작권법

저작권법은 기본적으로 우리 모두가 저작권자이자 사용자임을 전제로 하여 운용되어야 할 법이라고 하겠다. 즉, 현재의 사용자가 내일의 권리자가 될 수도 있는 것이다. 자신의 지적 행위에 대한 결과물을 쉽게 가져올 수 있는 부분이 저작행위라고 본다. 그렇지만 또 타인에 의해 쉽게 이용되어질 수 있는 부분이 바로 저작물이라는 점도 간과할 수 없다. 저작권법은 저작권자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지함을 목적으로 하고 있다. 즉, 보호를 통하여 저작권자와 문화의 발전이라는 시너지효과를 바라고 있다.

인터넷상에서의 저작권법은 과연 그 역할을 제대로 하고 있는지에 대해서는 회의적인 견해가 많다. 소리바다나 냅스터사건이 대표적인 예라고 할 수 있다. 인터넷 등 디지털환경에서 저

컴퓨터프로그램보호법 [일부개정 2002.12.30 법률 제06843호]2003.07.01

제1조 (목적) 이 법은 컴퓨터프로그램저작물의 저작자의 권리 그 밖에 컴퓨터프로그램저작물과 관련된 권리를 보호하고 그 공정한 이용을 도모하여 당해 관련산업과 기술을 진흥함으로써 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다. (개정 2002.12.30)

제3조 (적용범위)

① 이 법은 프로그램을 작성하기 위하여 사용하고 있는 다음 각호의 사항에는 적용하지 아니한다.

1. 프로그래밍어 : 프로그램을 표현하는 수단으로서의 문자·기호 및 그 체계
2. 규약 : 특정한 프로그램에 있어서 프로그래밍어의 용법에 관한 특별한 약속
3. 해법 : 프로그램에 있어서의 지시·명령의 조합방법

② 개작된 프로그램은 독자적인 프로그램으로서 보호된다.

제4조 (프로그램저작자의 추정)

- ① 원프로그램이나 그 복제물에 또는 프로그램을 공표함에 있어서 프로그램저작자의 성명(이하 “실명”이라 한다) 또는 널리 알려진 아호·약칭등(이하 “이명”이라 한다)이 일반적인 방법으로 표시된 자는 프로그램저작자로 추정한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 프로그램저작자의 표시가 없는 프로그램의 경우에는 그 공표자 또는 발행자가 프로그램저작권을 가진 것으로 추정한다.

특허법[일부개정 2002.12.11 법률 제06768호]**제225조 (침해죄)**

- ① 특허권 또는 전용실용권을 침해한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처한다. <개정 1997.4.10, 2001.2.3>
- ② 제1항의 죄는 고소가 있어야 논한다.

온라인디지털콘텐츠산업발전법[제정 2002.1.14 법률 제6603호]**제18조 (금지행위등)**

- ① 누구든지 정당한 권한없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하여서는 아니된다. 다만, 온라인콘텐츠를 최초로 제작하여 표시한 날부터 5년이 경과한 때에는 그러하지 아니하다.
- ② 누구든지 정당한 권한없이 제1항 본문의 행위를 효과적으로 방지하기 위하여 온라인 콘텐츠제작자나 그로부터 허락을 받은 자가 디지털콘텐츠에 적용한 기술적보호조치의 회피·제거 또는 변경(이하 "무력화"라 한다)을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 또는 그 주요부품을 제공·수입·제조·양도·대여 또는 전송하거나 양도·대여를 위하여 전시하는 행위를 하여서는 아니된다. 다만, 기술적보호조치의 연구·개발을 위하여 기술적 보호조치를 무력화하는 장치 또는 부품을 제조하는 경우에는 그러하지 아니하다.

작권과 관련하여 문제되는 점은 디지털 콘텐츠의 법적 보호와 온라인사업자의 법적 책임, 홈페이지와 관련된 문제점 등이라고 하겠다. 이러한 사항들은 원래의 저작권법의 태생이 아닐로 그 형태, 즉 인쇄매체에 적용된다는 전제 하에서 이루어져왔다는 점에서 예기치 못한 사항들이라고 하겠다. 게임의 경우 영상저작물성의 인정여부가 많은 논란이 되고 있지만 긍정설이 다수설의 입장이라고 보기 때문에 저작권법의 보호는 해석상 문제는 없을 것이다. 그리고 온라인게임의 경우는 불법복제가 원천적으로 불가능하기 때문에 전체 게임자체의 복제문제는 없었으나 근래에 들어와서 '프리서버'와 관련된 문제가 발생하여 온라인게임에서도 불법복제의 문제가 발생할 수 있으므로 이에 대한 예방 및 법적 연구가 있어야 할 것이다. 특히 2004년도에 저작권법의 개정안이 공개되면서 온라인상의 불법복제와 관련된 문제가 사회적인 이슈

가 되고 있다.

② 컴퓨터프로그램보호법

게임은 인간의 정신적인 창작물이기 때문에 저작권법의 창작성 요건을 갖춘다고 본다. 즉, 온라인게임은 컴퓨터프로그램으로서 다음과 같은 보호요건을 만족하면 컴퓨터프로그램에 해당한다고 볼 수 있다. 프로그램저작물의 정의를 보면, "특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물"로 법 제2조 1호에서는 규정하고 있다. 따라서, 불법복제나 프로그램소스를 도용하여 개발하게 된다면 저작권침해에 대한 민형사적 책임을 물을 수 있을 것이다.

③ 특허법

기본적으로 특허법은 발명에 대한 독점배타

벤처기업육성에관한특별조치법[일부개정 2004.12.31 법률 7289호]

제2조 (정의)

- ① 이 법에서 “벤처기업”이라 함은 제2조의2의 요건을 갖춘 기업을 말한다. <개정 2002.8.26>

제2조의2 (벤처기업의 요건)

- ① 벤처기업은 다음 각호의 요건을 갖추어야 한다. <개정 2004.12.31>
- 다. 다음 각각의 권리 또는 기술을 이용하여 사업화하는 기업(창업하는 기업을 포함한다)으로서 중소기업진흥및제품구매촉진에 관한법률 제47조의 규정에 의한 중소기업진흥공단 등 대통령령이 정하는 기관으로부터 기술성 또는 사업성이 우수한 것으로 평가받은 기업
- (4) 다른 법률에 의하여 중앙행정기관이 연구개발에 관한 과제를 특정하여 연구개발비의 전부 또는 일부를 출연하는 연구개발 기술로서 대통령령으로 정하는 기술

벤처기업육성에관한특별조치법시행령[일부개정 2004.12.3 대통령령 18594호]

제2조의3 (벤처기업의 요건 등)

- ④ 법 제2조의2제1항제3호다목(4)에서 “대통령령으로 정하는 기술”이라 함은 다음 각호의 1에 해당하는 사업에 의하여 개발된 기술을 말한다.
3. 문화산업진흥기본법 제17조의 규정에 의하여 정부가 지원하는 문화산업관련 기술개발사업
- ④ 10. 온라인디지털콘텐츠산업발전법 제9조의 규정에 의하여 정보통신부장관이 온라인디지털콘텐츠에 관한 기술의 개발을 촉진하기 위하여 추진하는 사업

조세특례제한법[일부개정 2005.1.5 법률 7332호]

제6조 (창업중소기업등에 대한 세액감면)

- ② 벤처기업육성에관한특별조치법 제2조제1항의 규정에 의한 벤처기업중 대통령령이 정하는 기업으로서 창업후 2년 이내에 동법 제25조의 규정에 의하여 벤처기업으로 확인받은 기업(이하 “창업벤처중소기업”이라 한다)의 경우에는 그 확인받은 날 이후 최초로 소득이 발생한 과세연도(벤처기업으로 확인받은 날부터 5년이 되는 날이 속하는 과세연도까지 당해 사업에서 소득이 발생하지 아니하는 경우에는 5년이 되는 날이 속하는 과세연도)와 그 다음 과세연도의 개시일부터 3년 이내에 종료하는 과세연도까지 당해사업에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세의 100분의 50에 상당하는 세액을 감면한다. 다만, 제1항의 규정을 적용받는 경우를 제외하며, 감면기간중 벤처기업의 확인이 취소된 경우에는 취소일이 속하는 과세연도부터 감면을 적용하지 아니한다. <신설 1999.8.31, 2000.12.29, 2003.12.30>

적인 권리를 부여한다. S/W관련 특허에 대한 많은 논란이 있는 것은 사실이지만, 실제 S/W에 대한 특허는 인터넷발명과 더불어 확대되고 있다고 하겠다.

따라서, 게임의 경우도 S/W에 대한 특허가능성을 가질 수 있기 때문에 특허를 받는다면 독

점적인 권리를 행사할 수 있을 것이다. 특히, 게임엔진과 같은 핵심부분의 특허는 파급효과가 크다고 할 것이다.

- ④ 온라인디지털콘텐츠산업발전법 앞서 살펴본 바와 같이 온라인디지털콘텐츠

소방시설설치유지및안전관리에관한법률[제정 2003.5.29 법률 6895호]

- ① 불특정 다수인이 이용하는 영업으로서 대통령령이 정하는 영업(이하 “다중이용업(다중이용업)”이라 한다)을 하고자 하는 자는 소방시설등 가운데 대통령령이 정하는 소방시설등을 제9조제1항의 규정에 따른 화재안전기준에 따라 설치·유지하여야 한다.

소방시설설치유지및안전관리에관한법률시행령[제정 2004.5.29 대통령령 18404호]

제13조 (다중이용업의 범위) 법 제8조제1항에서 “대통령령이 정하는 영업”이라 함은 다음 각호의 1에 해당하는 영업을 말한다.

2. 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제8호 가목 및 나목·제9호·제11호 및 제12호의 규정에 의한 비디오물 감상실업·비디오물 소극장업·게임제공업(영업장이 지상1층 또는 지상과 직접 접하는 층에 설치되고 그 영업장의 주된 출입구가 건축물 외부의 지면과 곧바로 연결된 곳에서 하는 영업을 제외한다)·노래연습장업 및 복합유통·제공업(비디오물 감상실업·비디오물 소극장업·게임제공업 및 노래연습장업 중 2 이상을 영위하는 영업에 한한다)

소방시설설치유지및안전관리에관한법률시행규칙[제정 2004.7.7 행정자치부령 240호]

제5조 (다중이용업) 영 제13조제6호에서 “행정자치부령이 정하는 영업”이라 함은 다음 각호의 1에 해당하는 영업을 말한다.

5. 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제10호의 규정에 의한 멀티미디어문화컨텐츠설비제공업(영업장이 지상1층 또는 지상과 직접 접하는 층에 설치되고 그 영업장의 주된 출입구가 건축물 외부의 지면과 곧바로 연결된 곳에서 하는 영업을 제외한다)

산업발전법은 온라인디지털콘텐츠산업의 발전을 위한 산업법이지만, 일정한 경우에는 보호법으로서 역할을 하게된다. 즉, 온라인디지털콘텐츠의 제작에 있어서 상당한 투자가 이루어진 콘텐츠에 대해서 부정경쟁법리에 의한 보호를 하고 있다. 따라서, 창작성 유무를 떠나서 당해 콘텐츠에 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 효력발생요건으로 규정 하고있는 표시를 하는 경우에는 동법에 의한 보호가 가능하다고 하겠다.

온라인디지털콘텐츠산업발전법 제2조 9호에서, 표시에 대해 “온라인디지털콘텐츠제작자가 온라인디지털콘텐츠의 제작 및 표시연월일 등이 법에서 정하는 사항을 이용자가 쉽게 알 수 있게 하기 위하여 당해 온라인디지털콘텐츠 또는 그 포장에 전자적 형태로 부가하는 것”으로 정의하고 있다. 따라서 온라인디지털콘텐츠산

업발전법상 보호받을 수 있는 온라인디지털콘텐츠는 표시가 된 콘텐츠에 한정된다. 따라서, 표시가 이루어지지 않은 온라인디지털콘텐츠에 대해서 온라인디지털콘텐츠산업발전법의 보호를 받을 수 없으며, 넓게 민법상의 일반 불법행위법에 따른 손해배상청구가 가능할 뿐이다. 이 경우의 입증책임은 피해자에게 있다.

⑤ 벤처기업육성에관한특별조치법및동시행령 법 제2조에서 “벤처기업”의 정의를 동법 제2조의2에 규정하고 이를 대통령령이 정하는 요건으로 정하도록 하였는바 시행령에 명시한 “문화산업진흥기본법”과 “온라인디지털콘텐츠산업발전법”상의 지원조항에 따라 간접적인 지원을 받을 수 있는 것이다. 이러한 지원책도 산업발전에 효과가 있을 것이나, 게임산업을 명시

하여 산업발전의 혜택을 직접적으로 받을 수 있도록 하여야 할 것이다.

⑥ 조세특례제한법

법 제6조에서 창업중소기업등에 대한 세액감면에 대하여 규정하고 있는데 이는 “벤처기업육성에관한특별조치법 제2조제1항의 규정에 의한 벤처기업중 대통령령이 정하는 기업”이라고 규정하고 있고 이는 간접적으로 게임산업에 적용이 가능할 수 있을 것이다. 그러나 게임산업에 대한 직접적인 규정이 없으므로 이에 대한 법규상의 보완이 필요하다고 할 것이다.

라. 규제법

① 소방시설설치유지및안전관리에관한법률

소방시설설치유지및안전관리에관한법률은 화재를 예방, 경계, 진압하고 재난, 재해 및 그 밖의 위급한 상황에서의 구조, 구급활동을 통하여 국민의 생명, 신체 및 재산을 보호함으로써 공공의 안녕질서의 유지와 복리증진에 이바지함을 목적으로 한다. 특히, 화재와 같은 재난의 경우에는 많은 인명피해가 우려되기 때문에 공중이 이용하는 시설에 있어서는 규제가 강하다고 볼 수 있다.

오락실과 같은 게임제공업의 경우도 성인은 물론 청소년들이 자주 이용하는 곳이기 때문에

전기통신사업법[일부개정 2004.2.9 법률 제07165호]

제21조 (부가통신사업자의 신고 등)

부가통신사업을 경영하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 바에 따라 정보통신부장관에게 신고하여야 한다. 다만, 기간통신사업자가 부가통신사업을 경영하고자 하는 경우와 대통령령이 정하는 경미한 사업의 경우에는 그러하지 아니하다. <개정 1996.12.30>

[전문개정 1995.1.5]

제53조 (불법통신의 금지 등)

① 전기통신을 이용하는 자는 다음 각호의 행위를 하여서는 아니된다.

1. 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공연히 전시하는 내용의 전기통신
2. 사람을 비방할 목적으로 공연히 사실 또는 허위의 사실을 적시하여 타인의 명예를 훼손하는 내용의 전기통신
3. 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 하는 내용의 전기통신
4. 정당한 사유없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·멸실·변경·위조하거나 그 운용을 방해하는 내용의 전기통신
5. 청소년보호법에 의한 청소년유해매체물로서 상대방의 연령확인, 표시의무 등 법령에 의한 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 전기통신
6. 법령에 의하여 금지되는 사행행위에 해당하는 내용의 전기통신
7. 법령에 의하여 분류된 비밀 등 국가기밀을 누설하는 내용의 전기통신
8. 국가보안법에서 금지하는 행위를 수행하는 내용의 전기통신
9. 범죄를 목적으로 하거나 교사 또는 방조하는 내용의 전기통신

② ~ ③ 생략

제53조의2 (정보통신윤리위원회)

① 건전한 정보문화를 창달하고 전기통신의 올바른 이용환경을 조성하기 위하여 정보통신윤리위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다. <개정 2002.12.26>

② ~ ④ 생략

소방안전에 대한 요건이 강하다고 볼 수 있다. 이는 시설물에 대해 전반적으로 이루어지고 있기 때문에 규제라고 볼 수 있지만, 특정한 서비스업에 한정된 것은 아니기 때문에 규제적 요소가 강하다고는 볼 수 없을 것이다.

② 전기통신사업법

전기통신사업법은 전기통신사업의 운영을 적정하게 하여 전기통신사업의 건전한 발전을 기하고 이용자의 편의를 도모함으로써 공공복리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다. 기본적으로 모든 이용자가 언제 어디서나 적정한 요금으로 제공받을 수 있는 기본적인 전기통신역무 제

공을 목적으로 하는데, 온라인게임과 같은 정보통신서비스의 경우도 보편적 역무를 통하여 제공되는 서비스이기 때문에 전기통신사업법의 부가통신사업자로서 신고의무를 부과하는 등의 규제를 받게된다.

온라인게임과 관련된 부분은 특히, 게임에서 성인등급의 경우에 해당한다고 볼 수 있다. 미성년자 이용가능 게임의 경우, 내용에 있어서 전기통신사업법에서 금지하는 내용이 아니라면 크게 문제는 없을 것이다. 온라인게임의 사후심의에 대한 문제와 관련된 것이기도 하지만, 내용에 있어서 크게 불법통신이 아니라면 동법의 적용은 문제가 없을 것이라고 본다. 또한 이 법은 정보

전기사업법[일부개정 2004.3.11 법률 제07188호]

제66조의2 (다중이 이용하는 시설에 대한 전기안전점검)

다음 각호의 시설을 운영하고자 하거나 당해 시설을 증축 또는 개축하고자 하는자는 당해 시설을 운영하기 위하여 다음 각호의 법령에서 규정된 허가신청·등록신청·신고 또는 건축법에 의한 건축물의 사용승인 신청을 하기 전에 당해 시설에 설치된 전기설비에 대하여 산업자원부령이 정하는 바에 따라 전기안전공사로부터 안전점검을 받아야 한다.

1. 생략
2. 음반·비디오물및게임물에관한법률의 규정에 의한 비디오물시청제공업시설·게임제공업시설·멀티미디어문화컨텐츠설비제공업시설 및 노래연습장업시설
- 3~6호 생략 [본조신설 2002.1.26]

전기사업법시행규칙[일부개정 2002.12.31 산업자원부령 제00193호]

제35조의2 (일반용전기설비의 정기점검 시기 및 절차 등)

① 안전공사는 법 제66조제1항의 규정에 의하여 실시하는 일반용전기설비의 정기점검(이하 "정기점검"이라 한다)을 사용전점검 또는 정기점검을 한 후 다음 각호의 1에 해당하게 된 날이 속하는 달의 전후 2월 이내에 실시하여야 한다.

1. 다음 각목의 시설에 설치된 전기설비는 1년이 되는 날
 - 가~나. 생략
 - 다. 음반·비디오물및게임물에관한법률의 규정에 의한 비디오물시청제공업시설·게임제공업시설·멀티미디어문화컨텐츠설비제공업시설·노래연습장
 - 라~바. 생략
 2. 제1호 가목 내지 바목의 시설외의 시설에 설치된 전기설비는 2년이 되는 날
- ② 안전공사는 제1항의 규정에 의한 정기점검결과 부적합한 시설에 대하여는 그 사실을 통지한 날부터 2월 이내에 재점검을 실시하여야 한다. [본조신설 2002.9.28]

통신윤리위원회의 설립근거가 되는 법으로서 온라인 게임물에 대하여 사실상의 이중규제적인 업무를 수행하고 있어 최근 논란의 대상이 되고 있었으나 2004년 9월에 국무조정실의 조정으로

문화관광부와 정보통신부가 협의 하여 2006년 민간자율심의에 대한 합의를 하고 당분간 영등위에서 심의 업무를 담당하기로 하였다.

정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률[일부개정 2004.12.30 법률 7262호]

제42조 (청소년유해매체물의 표시)

전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 일반에게 공개를 목적으로 정보를 제공하는 자(이하 "정보제공자"라 한다)중 청소년보호법 제7조제4호의 규정에 의한 매체물로서 동법 제2조제3호의 규정에 의한 청소년유해매체물을 제공하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 표시방법에 따라 당해 정보가 청소년유해매체물임을 표시하여야 한다.

제42조의2 (청소년유해매체물의 광고금지)

누구든지 청소년보호법 제7조제4호의 규정에 의한 매체물로서 동법 제2조제3호의 규정에 의한 청소년유해매체물을 광고하는 내용의 정보를 정보통신망을 이용하여 부호·문자·음성·음향·화상 또는 영상 등의 형태로 동법 제2조제1호의 규정에 의한 청소년에게 전송하거나 청소년 접근을 제한하는 조치없이 공개적으로 전시하여서는 아니된다.[전문개정 2004.12.30]

제42조의3 (청소년보호책임자의 지정 등)

- ① 정보통신서비스제공자중 일일평균이용자의 수, 매출액 등이 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 자는 정보통신망상의 청소년유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 청소년보호책임자를 지정하여야 한다.
- ② 청소년보호책임자는 당해 사업자의 임원 또는 청소년보호와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자중에서 지정한다.
- ③ 청소년보호책임자는 정보통신망상의 청소년유해정보의 차단 및 관리, 청소년유해정보로부터의 청소년보호계획 수립 등 청소년보호업무를 수행하여야 한다.
- ④ 제1항의 규정에 의한 청소년보호책임자의 지정에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.[본조신설 2004.12.30]

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령[일부개정 2005.3.30 대통령령 18759호]

제21조 (청소년유해매체물의 표시방법)

- ① 법 제42조의 규정에 의한 청소년유해매체물을 제공하는 자는 당해 매체물에 19세 미만의 자는 이용할 수 없다는 취지의 내용을 누구나 쉽게 확인할 수 있도록 음성·문자 또는 영상으로 표시하여야 한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 표시를 하여야 하는 자중 인터넷을 이용하여 정보를 제공하는 자의 경우에는 기호·부호·문자 또는 숫자를 사용하여 청소년유해매체물임을 나타낼 수 있는 전자적 표시도 함께 하여야 한다.
- ③ 정보통신부장관은 정보의 유형 등을 고려하여 제1항 및 제2항의 규정에 의한 표시의 구체적 방법을 정하여 관보에 고시한다.

제21조의2 (청소년유해매체물 광고 전송 금지 매체)

법 제42조의2에서 "그 밖에 대통령령이 정하는 매체"라 함은 정보통신망을 이용하여 수신자의 연락처(전자우편주소, 전화번호 및 모사전송번호를 제외한다)로 부호·문자·화상 또는 영상을 전자문서 등 전자적 형태로 전송하는 매체(이하 "전자적 전송매체"라 한다)를 말한다. [본조신설 2003.9.15]

제21조의3 (청소년보호책임자 지정의무자의 범위)

법 제42조의3제1항에서 "일일평균이용자의 수, 매출액 등이 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 자"라 함은 다음 각호의 요건에 모두 해당하는 자를 말한다.



③ 전기사업법

전기사업법은 전기사업에 관한 기본제도를 확립하고 전기사업의 경쟁을 촉진함으로써 전기사업의 건전한 발전을 도모하고 전기사용자의 이익을 보호하여 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다. 특히, 전기사업법은 국민의 생명과 재산을 보호하기 위하여 이 법이 정하는 바에 따라 전기설비의 공사·유지 및 운용에 필요한 안전관리 조치를 하도록 규정하고 있다.

게임의 경우에는 게임제공업과 관련된 시설에 있어서 전기안전점검을 받도록 하고 있다. 특히, 소방법과 같이 다중이 이용하는 시설과 전기제품이라고 할 수 있는 게임기 및 PC의 경우에는 전기안전사고 발생이 크기 때문에 이에 대한 요건이 강하다고 하겠다.

④ 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률

정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률은 정보통신망의 이용을 촉진하고 정보통신서비스를 이용하는 자의 개인정보를 보호함과 아울러 정보통신망을 건전하고 안전하게 이용할 수 있는 환경을 조성함으로써 국민생활의 향상과 공공복리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다. 동법에서 특히 사업자에게 규제적인 부분으로 작용할 수 있는 곳은 개인정보보호와 청소년보호에 관한 규정이라고 할 수 있다. 청소년보호법에서 규정하고 있는 청소년유해매체물을 제공하기 위해서는 해당 정보내용이 청소년유해매체물임을 표시하도록 규정하고 있다. 성인 사이트에 접속할 때, 19세 미만은 이용할 수 없도록 기술적인 조치를 하는 것이 바로 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률에 근거한

것이다.

온라인게임의 경우에 19세 이상의 경우에는 반드시 유해매체물표시를 하여야하며, 아이템 거래사이트의 경우에도 청소년보호위원회에서 청소년유해매체물로 고시된 사이트의 경우에는 그 내용을 표시하여야한다.

아울러, 타인의 정보통신계정에 무단으로 침입하는 것을 규제하기 위한 근거 규정을 두고 있다. 소위 말하는 해킹에 대한 규제를 동법에서 수행하고 있는 것이다. 따라서, 타인의 온라인게임계정을 통하여 게임아이템을 무단으로 이전하는 경우에는 동법에 의하여 형사처벌을 받게된다.

2004년 12월에 신설된 규정으로 청소년보호책임자의 지정제도가 규정되었는데 이는 청소년 보호에 치중한 나머지 게임관련 종사자들에게 부담을 줄 수가 있는 조항이 될 수가 있으므로 신중한 재검토가 필요한 사항이다.

⑤ 청소년보호법

청소년보호법은 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년폭력·학대등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다. 청소년보호법에서 보호대상으로 하고 있는 청소년이라 함은 만 19세 미만의 자를 말하며 다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자를 제외한다.

· 청소년유해매체

청소년보호법이 게임과 주로 관련된 것은 청

청소년보호법[일부개정 2005.3.24 법률 7423호]

제1조 (목적)

이 법은 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년폭력·학대 등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다. (개정 1999.2.5)

제2조 (정의)

이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 1999.2.5, 1999.3.31, 2001.4.7, 2001.5.24, 2004.1.29, 2004.12.31, 2005.3.24)

1. "청소년"이라 함은 만 19세 미만의 자를 말한다. 다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자를 제외한다.
2. "매체물"이라 함은 제7조 각호의 1에 해당하는 것을 말한다.
3. "청소년유해매체물"이라 함은 다음 각목의 1에 해당하는 것을 말한다.
 - 가. 제8조 및 제12조의 규정에 의하여 청소년위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 고시한 매체물
 - 나. 제8조제1항 단서의 규정에 의한 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결 또는 결정(이하 "결정"이라 한다)하여 청소년위원회가 고시하거나 제12조의 규정에 의하여 청소년에게 유해한 것으로 확인하여 청소년위원회가 고시한 매체물
5. "청소년유해업소"라 함은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 다음 가목의 1에 해당하는 업소(이하 "청소년출입·고용금지업소"라 한다)와 청소년의 출입은 가능하나 고용은 유해한 것으로 인정되는 다음 나목의 1에 해당하는 업소(이하 "청소년고용금지업소"라 한다)를 말한다. 이 경우 업소의 구분은 그 업소가 영업을 함에 있어서 다른 법령에 의하여 요구되는 허가·인가·등록·신고등의 여부에 불구하고 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다.
 - 가. 청소년출입·고용금지업소
 - (2) 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 의한 비디오물감상실업 및 동법에 의한 노래연습장업종 대통령령으로 정하는 것
 - 나. 청소년고용금지업소
 - (3) 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 의한 비디오물 대여업과 동법에 의한 비디오물 소극장업, 게임제공업 또는 복합유통·제공업종 대통령령으로 정하는 영업
 - (7) 청소년유해매체물, 청소년유해약물 및 청소년유해물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년위원회가 결정하여 고시한 것
 6. "유통"이라 함은 매체물 또는 약물 등을 판매(가두판매·자동판매기·통신판매 등을 포함한다. 이하 같다), 대여, 배포, 방송(종합유선방송을 포함한다. 이하 같다), 공연, 상영, 전시, 진열, 광고하거나 시청 또는 이용에 제공하는 행위와 이러한 목적으로 매체물 또는 약물등을 인쇄·복제 또는 수입하는 행위를 말한다.

제7조 (매체물의 범위)

이 법에서 매체물이라 함은 다음 각호의 1에 해당하는 것을 말한다. (개정 1999.2.5, 2001.5.24, 2004.1.29, 2005.3.24)

1. 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의한 음반·비디오물 및 게임물

청소년보호법시행령 [일부개정 2004.4.24 대통령령 18381호]

제3조 (청소년유해업소의 범위)

- ⑥ 법 제2조제5호 나목(3)에서 "비디오물 소극장업, 게임제공업 또는 복합유통·제공업종 대통령령으로 정하는 영업"이라 함은 다음 각호의 것을 말한다. (개정 2001.8.25, 2004.4.24)
 1. 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제8호의 규정에 의한 비디오물 소극장업
 2. 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제9호의 규정에 의한 일반게임장업
 3. 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제12호의 규정에 의한 복합유통·제공업(동법 제2조제7호, 제8호 가목 및 나목, 제9호 나목 및 제11호에 해당하는 영업이 포함된 것에 한한다)

청소년 보호법의 경우 19세 미만의 자를 청소년(제2조 제1호)으로 규정하고 있음에 비하여 음비게임의 경우 18세미만의 자를(고등학교에 재학중인자를 포함한다) 청소년(제2조 제13호)으로 규정하고 있어 규정상 1년의 차이를 어떻게 적용하여야 하는지에 대하여 적용 방법에 대하여 실제 적용시 논란이 발생할 수 있는 부분으로 적절한 조정이 필요성이 제기 되는 부분이라 하겠다. 또한 최근 민법에서 성인의 연령을 19세로 조정하는 것을 골자로 하는 의견이 제시되고 있는 상황에서 연령문제를 어떻게 적용할 것인가는 문화산업의 보호육성과 청소년의 보호 육성 사이에서 어느부분을 정책적으로 고려할 것인가 하는 측면도 중요한 판단근거로 작용할 것으로 판단된다 하겠다.

소년보호위원회에서 해당 게임을 유해매체물로 고시하는 경우에 청소년이 이용할 수 없다는 점에서이다.

유해매체물에 대해서는 심의를 하도록 규정하고 있으며, 심의의 규정과 등급에 대한 사항을 아울러 규정하고 있다. 또한 결정된 사항에 대해서는 표시를 하도록 하고 있다. 정보통신망 이용촉진및정보보호등에관한법률에서 온라인 사이트에 19세미만의 청소년이 이용할 수 없도록 표시하거나 기술적 조치를 취하는 것과 마찬가지로 이에 근거하여 오프라인 유통의 경우에도 19세 미만 청소년은 이용할 수 없도록 표시하거나 포장하도록 하고있다.

또한, 게임아이템 거래사이트와 같이 사행성을 불러일으킬 수 있는 매체에 대해서는 관련기관이나 위원회를 통하여 지정요구를 받게되면 청소년보호위원회의 심의를 통하여 지정여부를 결정하게 된다. 심의 결과에 대해서 사업자 등은 불복할 수 있으며 재심을 청구할 수 있다.

· 청소년유해업소

청소년유해업소라 함은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 “청소년출입·고용금지업소”와 청소년의 출입이 가능하나 고용은 유해한 것으로 인정되는 “청소년고용금지업소”를 말한다. 이 경우 업소의

구분은 그 업소가 영업을 함에 있어서 다른 법령에 의하여 요구되는 허가·인가·등록·신고 등의 여부에 불구하고 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다.

청소년고용금지업소인 음반·비디오물및게임물에관한법률에 의한 게임제공업 또는 복합유통·제공업중 대통령령으로 정하는 영업에 있어서 청소년을 고용할 수 없도록 하고 있다. 구체적인 영업은 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제9호의 규정에 의한 일반게임장업, 동법 제2조제12호의 규정에 의한 복합유통·제공업<동법 제2조제6호(음반등 판매업) 및 제7호(비디오물대여업), 제8호 가목(비디오물 감상실업) 및 나목(비디오물 소극장업), 제9호 나목(게임제공업중 일반게임장업) 및 제11호(노래방연습장)에 해당하는 영업이 포함된 것에 한한다)이다.

⑥ 학교보건법

교육감은 학교의 보건·위생 및 학습환경을 보호하기 위하여 학교환경위생정화구역을 설정하여야 하며, 이 경우 학교환경위생정화구역은 학교경계선으로부터 200미터를 초과할 수 없도록 규정하고 있다. 게임과 관련하여 학교보건법은 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조 제9호의 규정에 의한 게임제공업 시설 및 동

학교보건법[일부개정 2005.3.24 법률 7396호]

제5조 (학교환경위생정화구역의 설정)

- ① 학교의 보건·위생 및 학습환경을 보호하기 위하여 교육감은 대통령령이 정하는 바에 따라 학교환경위생정화구역을 설정하여야 한다. 이 경우 학교환경위생정화구역은 학교경계선으로부터 200미터를 초과할 수 없다. <개정 1991.3.8, 1997.12.13, 1998.12.31>

제6조 (정화구역안에서의 금지행위 등)

- ① 누구든지 학교환경위생정화구역안에서는 다음 각호의 1에 해당하는 행위 및 사실을 하여서는 아니된다. 다만, 대통령령이 정하는 구역안에서는 제2호, 제2호의2, 제4호, 제8호, 제10호 내지 제13호 및 제15호에 규정한 행위 및 시설중 교육감 또는 교육감이 위임한 자가 학교환경위생정화위원회의 심의를 거쳐 학습과 학교보건위생에 나쁜 영향을 주지 않는다고 인정하는 행위 및 시설은 제외한다. <개정 1991.3.8, 1998.12.31, 2002.8.26, 2004.1.29, 2004.2.9, 2005.3.24>

1~14 호생략

15. 기타 제1호·제2호·제2호의2·제2호의3·제3호 내지 제14호와 유사한 행위 및 시설과 미풍양속을 해하는 행위 및 시설로서 대통령령으로 정하는 행위 및 시설

학교보건법시행령[일부개정 2004.8.7 대통령령 제18506호]

제4조의2 (정화구역 안에서의 기타 금지시설)

법 제6조제1항제14호의 규정에 의하여 대통령령으로 정하는 시설은 다음 각호와 같다. 다만, 초·중등교육법 제2조제1호의 규정에 의한 유치원과 고등교육법 제2조 각호의 규정에 의한 학교의 학교환경위생정화구역의 경우에는 제1호·제3호 및 제5호 내지 제7호의 시설을 제외한다. <개정 1993.9.27, 1995.12.30, 1996.6.29, 1997.2.24, 1998.1.16, 1998.2.24, 1999.5.15, 1999.6.30, 2000.1.28, 2001.10.20, 2002.2.25>

1. 음반·비디오물및게임물예관한법률 제2조제9호의 규정에 의한 게임제공업 시설 및 동조제10호의 규정에 의한 멀티미디어문화컨텐츠설비제공업 시설
9. 음반·비디오물및게임물예관한법률 제2조제12호의 규정에 의한 복합유통·제공업 시설중 제1호·제5호 및 제7호에 해당하는 시설이 1 이상 포함된 시설 [본조신설 1990.12.31]

제조물책임법 (제정 2002.1.12 법률 제6109호)

제1조 (목적)

이 법은 제조물의 결함으로 인하여 발생한 손해에 대한 제조업자 등의 손해배상책임을 규정함으로써 피해자의 보호를 도모하고 국민 생활의 안전향상과 국민경제의 건전한 발전에 기여함을 목적으로 한다.

제2조 (정의)

이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

- ① “제조물”이라 함은 다른 동산이나 부동산의 일부를 구성하는 경우를 포함한 제조 또는 가공된 동산을 말한다.

조 제10호의 규정에 의한 멀티미디어문화컨텐츠설비제공업 시설의 경우에는 설치할 수 없도

록 규정하고 있다.

⑦ 제조물책임(PL, Product Liability)법

제조물책임법 제2조의 “제조물”이라 함은 다른 동산이나 부동산의 일부를 구성하는 경우를 포함한 제조 또는 가공된 동산을 지칭하는 것으로 게임으로서 제조물의 성격을 가지는 영역은 그 규율의 대상이 된다 하겠다. 물론 제조물책임법에 의하면 적용 대상을 제조물로 한정하였으므로 게임기자체(아케이드게임기, 비디오 게임기, 게임과 관련하여 제작되고 제공되는 일체의 유체물, 동산)는 제조물 책임법의 규율대상이 되나, 유체물이 아닌 소프트웨어는 본법의 대상이 아니다. 그러나, 컴퓨터에서 사용하는 소프트웨어를 제조물이라고 할 수 있는지에 대하여는 논란의 여지가 있다. 일본의 경우는 ‘국민생활심의회’에서 ‘컴퓨터 소프트웨어에 결함이 있는 경우에는 무체물인 지식내용이 문제되며 유체물인 본체의 문제는 아니므로 제조물이다’라고 하였으나, EC의 제조물책임법 해석에서도 상당한 논쟁이 있었던 사안으로 소프트웨어, 특히 게임처럼 프로그램이 상품성을 가지고 지속적으로 제공되는 경우 유체물인 동산이 아니라고 하여, 유체물인 하드웨어만을 규율 대상으로 보고 그 운용의 핵심이 되는 소프트웨어에 대하여서는 적용이 불가능하다고 보는 것은 향후 논쟁의 여지가 있는 부분이라고 할 수 있다.

제조물 책임법은 현재 8개조와 부칙으로 구성되어 있는 제조물의 결함으로 인한 생명, 신체 또는 재산상의 손해에 대하여 제조업자 등이 무과실책임의 원칙에 따라 손해배상책임을 지도록 하는 데 그 목적을 두고 있다. 제조물 책임법 제1조의 피해자에는 자기를 위하여 당해 제조물을 사용, 소비하는 자 뿐만 아니라 당해 제조물의 결함에 의하여 손해를 입은 제3자도 포

함된다. 이법은 불안정한 제조물의 피해로부터 피해자를 보호하고 저질수입품의 유통을 근절함과 동시에 제품의 품질과 안전향상에 대한 기업의 투자를 유도하여 국내기업의 국가경쟁력을 강화하는데 그 근본취지가 있다. 제조물 책임법의 규율대상이 되는 제조물은 “다른 동산이나 부동산의 일부를 구성하는 경우를 포함한 제조 또는 가공된 동산을 말한다.”라고 하여 유체물인 게임 또는 게임부속물에 대하여서는 적용이 가능하지만, 게임소프트웨어의 경우 반론이 제기 될 수 있으나 현재의 법문상 적용이 용이하지는 않다고 할 수 있다. 하지만, 과거 프로그램의 치명적인 오류나 결함으로 인하여 프로그램이용자가 정신적, 물질적 피해를 입은 사례가 발생한 것처럼, 게임소프트웨어의 경우 게임이용자가 지속적으로 게임에 노출되어 있고, 게임프로그램의 결함이 있는 경우 이용자는 신체적인 피해가 아닌 정신적인 피해를 받을 수도 있음을 고려할 때, 게임소프트웨어를 유체물이 아니라는 이유만으로 제조물 책임법의 적용대상에서 제외 한다는 것은 제조물책임법의 입법의도를 고려할 경우 지속적인 검토와 논의가 필요하다.

2. 게임관련 법규의 특성 및 한계점

(1) 게임관련 법제의 특성

가. 기본법제의 규제 지향성

게임관련 기본법이라고 할 수 있는 음반·비디오물및게임물에관한법률은 게임에 대한 다양한 법적 적용으로 말미암아 사업자에게는 일정한 규제로서 작용한다는 점이다. 이러한 점은 게임산업자체에 대한 부정적인 작용을 하게되

기 때문에 일원화된 법체계를 통하여 사업자지원 및 산업진흥을 위한 법체계를 마련하여야할 것이다.

음반·비디오물및게임물에관한법률의 규제적 성격은 위헌소송건을 통해서도 살펴볼 수 있다. 특히, PC방의 등록과 관련되었던 위헌소송을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다(대법원 2002.5.10 2000도5727)

PC방을 운영하고자 하는 자에게 등록을 요구한 것이 위헌인가 여부에 있어서 대법원은 구 음반·비디오물및게임물에관한법률(2001. 5. 24. 법률 제6473호로 전문 개정되기 전의 것, 이하 같다)에서 위헌이 아니라고 판결하였다. 즉, 음반·비디오·게임물 유통관련업자가 되고자 하는 자에게 등록의무를 부과한 것은 음반·비디오물 및 게임물산업의 진흥을 촉진하고 음반·비디오물 및 게임물의 질적 향상을 도모하기 위하여 주무행정관청이 유통관련업자의 실태를 파악하여 영업질서를 건전하게 유지하도록 하기 위한 것이므로, 같은 법상의 등록제도는 법률의 제정목적, 등록사항, 규제내용 등에 비추어 볼 때 과잉금지 원칙에 위반하여 헌법상 보장된 영업의 자유를 과도하게 제한하는 위헌법률이라고 볼 수는 없다고 판단하였다. 결국 등록제도는 강제적인 것이 아니기 때문에 헌법상의 영업의 자유를 해하는 정도까지의 규정은 아니라는 판단을 내린 것이다. 등록제도는 행정행위로서 게임사업자에 대한 통계, 정책지원 등을 위한 역할을 할 수 있기 때문이라고 하겠다.

비록 위헌이 아니라는 판결이 나오기는 했지만, 음비계법과 관련한 위헌문제가 제기될 만큼 규제적인 요소가 많음을 나타내주는 사안이다. 이외에도 등급분류 등과도 관련하여 위헌소지

가 제기되고 있다.

음비계법의 조문을 살펴보더라도 그 구성비율에서 규제경향을 찾을 수 있다. 음비계법은 제1장 총칙의 제1조(목적)에서 “이 법은 음반·비디오·게임물의 질적 향상을 도모하고 관련산업의 진흥을 촉진함으로써 국민의 문화적 삶의 질을 높이고 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.”고 하여 게임물의 질적 향상·관련산업의 진흥촉진·문화적 삶의 질 향상 및 국민경제발전도모를 위한 법임을 밝히고 있다. 하지만 법의 구체적 구성은 다음과 같이 되어 있다.

제1장 총칙

제2장 영상물등급위원회

제3장 등급분류

제4장 영업의 신고·등록·운영

제5장 음반·비디오물 등의 수입·표시 및 광고

제6장 등록취소 등 행정조치

제7장 보칙

제8장 벌칙

게임물의 진흥과 관련된 부분은 제1장제3조(음반·비디오물 등 관련 진흥시책의 수립·시행)과 제4조(진흥위원회의 설치·운영)이 유일하게 보이는데, 이나마도 제대로 시행되지 않고 있다. 법의 나머지 부분은 거의 모두 등급분류나 등록, 벌칙 등과 같은 규제에 관한 부분으로서 법의 목적과는 다소 거리가 있게 구성되어 있음을 알 수 있다.

나. 규제적 규정의 다양성

규제관련 법제가 일반 보호법이나 산업법보다 다양하다는 점에서 결국 산업법이나 기본법이 가지는 효과를 반감시킬 수 있다는 문제가 있다. 물론, 개별법제는 각각의 법률이 가지는 제정의의나 목적이 합목적성을 가진다는 점에서 문제라고는 할 수 없지만, 결국 하나의 법률이 다른 법률과 결합하여 규제적인 역할을 하게 되므로 법적인 규제가 크게 보이는 것이 문제가 될 수 있다.

다. 불법행위 규제의 미흡

또한 게임경쟁사의 부정행위에 대한 규제나 보호 등의 법률체계를 형성하는 것이 필요하다는 점이다. 먼저 일반적인 불법행위에 대한 규제는 민법으로 해결이 가능하다고 하겠지만 그러한 적용과 입증책임에 대한 문제는 오히려 피해자에게 전가되기 때문에 사업자에게 부담이 된다. 따라서 일반적인 불법행위를 규제할 수 있는 부정경쟁방지법을 제정하는 것이 필요하다고 하겠다. 인터넷상에서 다양하게 이루어지는 불법행위를 규제할 수 있는 일반법이 제정된다면 개별법제에서 불법행위규제에 대한 사항을 담을 필요가 없이 원활한 분쟁해결이 가능해질 것이다.

이와 더불어 게임물의 불법복제가 더욱 성행하게 되므로 이에 대한 법적인 예방이나 대비책이 마련되어야 할 것이다.

(2) 중복 적용에 대한 논란

가. 저작권 등록

게임의 저작물성과 프로그램저작물성으로 인하여 저작권법과 프로그램보호법의 적용이 가능하지만, 양법의 상이점으로 인하여 중복 적용

에 대한 논란이 있을 수 있다.

먼저, 등록부분에 있어서 프로그램저작물로 볼 수 있기 때문에 프로그램심의조정위원회에 등록이 가능하며, 영상저작물로도 볼 수 있으므로 저작권심의조정위원회에도 등록이 가능할 것이다. 동일 목적물에 대하여 일관된 등록이 아닌 다른 부처에 등록을 하게 된다는 것이 문제라고 하겠다. 다만 현실적으로 가능한가에 대해서는 별론으로 하더라도, 게임의 프로그램성을 인정하여 프로그램심의조정위원회에 등록을 하였다면, 영상물성에 기인한 등록은 이루어진 것으로 간주하는 것도 고려할 필요성이 있다.

둘째, 영상저작물에 해당할 경우에는 제작자가 권리처리를 손쉽게 할 수 있는 반면, 컴퓨터 프로그램으로 할 경우에는 법적 안정을 확보하기 위하여 일일이 제작참여자들과 계약을 해야 한다는 어려움이 있다.

나. 보호기간의 문제

저작권법과 컴퓨터프로그램보호법이 서로 보호기간이 상이하다는 점도 문제이다. 저작권법은 저작권자 사후 50년동안 보호토록 규정하고 있으나, 컴퓨터프로그램보호법은 공표후 50년 동안만을 보호기간으로 하고있기 때문에 게임이라는 동일한 저작물에 대해서 보호기간의 차이가 생기는 점은 법리상 문제라고 할 것이다. 다만, 게임이 영상물로서 인정된다면, 공표후 50년동안 보호를 받게되므로 컴퓨터프로그램보호법과의 보호기간의 차이는 발생하지 않을 것이다.

다만, 게임에 대해서 일괄적으로 영상저작물성을 인정하기는 어려울 것으로 본다. 즉, 개별 게임의 구성과 운영방식에서 그 차이가 있다고

보며, 온라인게임의 경우에는 사실감 있는 화면 구성이나 영상이 요구되므로 긍정하든 입장이지만, 경우에 따라서 단순한 오락실게임이나 아케이드와 같은 반복적인 캐릭터의 이동은 영상 저작물성을 인정하기는 어려울 것이다. 이처럼 게임에서도 그 화면구성이나 접근방식에 있어서 인정할 수 있는 것과 그렇지 못하는 것이 공존하고 있다. 따라서, 게임의 경우도 보호기간에 대한 기산점이 달라질 수 있을 것이다. 그렇지만 선택적 상황이라면 음반·비디오물및게임물에관한법률에서 게임에 대해 영상물로 정의하고 있기 때문에 게임의 법적 성질중 영상저작물을 중심으로 법률관계를 정하는 것이 좋을 것이다.

다. 관련 부처의 중복

음반·비디오물및게임물에관한법률 및 저작권법은 문화관광부에서 관할하고 있으며, 반면 소프트웨어산업진흥법이나 온라인디지털콘텐츠산업발전법과 같은 산업법제와 컴퓨터프로그램보호법은 정보통신부에서 관할하고 있다. 또한, 청소년보호법은 청소년보호위원회, 소방법 등은 건설교통부 등이 관할을 하고 있다. 물론, 정부조직법을 통하여 각 부처의 업무조정이 이루어지고 있으며, 또한 국무조정실에서 업무조정이 이루어지고 있기는 하지만, 실효성에 대해 의문이 있으며 조정이 이루어진다고 하더라도, 산업정책적인 부분을 확실히 정리할 수 없기 때문에 문제라고 할 것이다. 또한, 업무가 조정이 되었다고 하더라도 관련 법제 하에서 해석으로서 적용범위를 확대시켜나가게 된다면 하나의 목적물에 대한 주무부처의 중복으로 인한 관계법제의 시너지효과를 기대하기는 어려울 것이다.

물론, 관련 부처가 중복적으로 게임관련 업무를 한다는 것이 꼭 문제라고는 할 수 없을 것이다. 그렇지만 같은 목적물에 대해서 서로 업무협력을 통하여 문제해결이나 정책대안을 제시한다면 문제가 없겠지만, 그렇지 못할 경우에는 관련 부처만의 업무를 요구하기 때문에 중복적인 규제로 게임사업자에게는 비추어질 수밖에 없었는데 2004년 9월에 문화관광부와 정보통신부에 대하여 국무조정실에서의 조정으로 업무협약을 하여 게임물의 심의는 영상물 등급 위원회(이하 영등위)에서 일원화 한 것으로 협의한 것은 바람직한 현상이라 할 것이다.

(3) 게임관련 법제의 한계

가. 법제의 일관성 부재

다양한 법제를 두고 있다는 것은 특성없는 법제의 나열이라고도 볼 수 있다. 따라서 이러한 한계는 게임산업의 고도 성장을 방해할 수 있는 요인이 될 수 있으며, 특히 많은 법제들이 일반적인 PC게임이나 온라인게임만을 염두에 두고 있기 때문에 아케이드게임과 같은 정통 오락실 게임에 대한 지원이나 인식은 부족하다는 것을 알 수 있다. 또한, 특정 분야의 게임만을 강조하다보면 다른 분야의 게임산업과 그와 관련된 산업자체가 공동화되기 때문에 이러한 부분은 정책적으로 조화를 이룬 육성체계를 갖추어 나가야 할 것이다.

나. 기본법제의 한계

게임법제의 가장 기본적인 한계는 기본법제라고 할 수 있는 음반·비디오물및게임물에관한법률이 단속과 규제위주의 법적 구성으로 이루어지고 있다는 점이다. 기본법제가 산업지원



과 같은 정책지원적인 요소로서 작용하는 것이 아니라, 게임이나 게임산업자체를 규제의 틀속에서 이끌어가는 것이기 때문에 한계를 가질 수밖에 없는 것이다. 그렇기 때문에 게임개발자나 사업자를 위하여 이루어져야할 산업발전을 위한 기술개발, 표준화, 인력양성 등에 대한 기본적인 사업을 담아내지 못한다는 데에 기본법제가 한계성을 가진다고 할 것이다.

따라서, 기본법제가 게임기본법으로서 역할을 하기 위해서는 지금의 음반·비디오물및게임물에관한법률의 과감한 개선이 필요하다고 할 것이다.

다. 새로운 변화 수용의 미흡

게임이라는 새로운 산업은 산업자체의 성질을 가지면서도 하나의 커뮤니티로서의 역할을 하게된다. 그리고, 그러한 커뮤니티는 단순한 정보의 교환이 아닌 새로운 삶의 방식을 제공하고, 새로운 관계를 형성해가는 사회로서의 모습을 가지기도 한다. 게임을 통해 구성되는 커뮤니티에서의 다양한 면면은 실체사회의 모습을

담아내고 있다고 해도 과언이 아닐 정도이다. 게임아이템의 현금거래나 PK와 같은 폭력행위 등은 문제가 아닐 수 없다. 그렇지만 실정법을 통해서 해결해나갈 수 있는 문제도 또한 아니라 는 점에서 게임법제의 한계라고 할 것이다.

물론 법리의 해석을 통하여 적용가능성을 검토하는 것이 필요하겠지만 정책적인 판단을 남겨두고 있는 것이 아닌가 한다. 정책이라는 것은 법논리 이전의 사회적인 합의를 요구하기 때문에 이에 대한 사회현상을 전체적으로 정리할 필요가 있는 것이다.

새로운 환경에 대처하기 위해서 전자거래기본법, 전자서명법, 온라인디지털콘텐츠산업발전법의 제정이나 음반비디오물및게임물에관한 법률, 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법 등의 개정이 있었지만 아직 변화양상을 제대로 반영할 수 있는 수준은 아닌 것으로 보인다. 특히 최고의 기술을 요한다는 게임에서는 더더욱 그러해 보인다. 그렇기 때문에 게임만을 독자적으로 규율할 수 있는 법제의 제정에 대한 논의가 필요해지는 것이다.

제2절 게임이용자와 게임약관

1. 약관의 의의

약관이란 “그 명칭이나 형태 또는 범위를 불문하고 계약의 일방 당사자가 다수의 상대방과의 계약을 체결하기 위하여 일정한 형식에 의하여 미리 마련한 계약의 내용이 되는 것”을 말한다

다. 현대의 계약에는 거의 대부분의 영업종목에 약관이 이용되고 있다. 통상 계약은 청약과 승낙에 의해 성립하는 것이 일반적이고, 약관에 의한 계약체결도 이 범주에 속한다. 이러한 약관은 현대 산업사회의 대량거래관계를 신속하고 통일적으로 처리하는 장점을 가지고 있으나,

약관의규제에관한법률(일부개정 2004.1.20 법률 제07108호)

약관의규제에관한법률(일부개정 2004.1.20 법률 제07108호)제1조 (목적) 이 법은 사업자가 그 거래상의 지위를 남용하여 불공정한 내용의 약관을 작성·통용하는 것을 방지하고 불공정한 내용의 약관을 규제하여 건전한 거래질서를 확립함으로써 소비자를 보호하고 국민생활의 균형있는 향상을 도모함을 목적으로 한다.

약관 작성과정에서 사업자에게 유리하게 내용이 구성되기 때문에 고객에게는 불리한 조항들이 다수 존재하게 되어 계약당사자간의 형평에 부합되지 않는다는 단점을 지니고 있다. 이러한 사업자의 일방적인 지위남용을 방지하기 위하여 “약관의규제에관한법률”을 통하여 사업자에게 일정한 제한을 가하고 있다. 이법에 의하면 사업자에게는 명시·설명의 의무와 불공정 약관의 사용금지를 의무를 부과하고 있다

2. 게임약관의 계약편입

약관이 계약으로 성립되기 위해서는 사업자가 제안한 약관에 대해 고객이 이를 받아들일 것을 승낙하여야 하는데 이를 “약관의 계약 편입”이라고 한다. 약관이 계약으로 편입되는 요건으로서 고객이 당해 약관 전체를 계약으로서 수용하는 의사가 있으면 족하고, 일반 계약에서와 같이 약관의 개별조문에 대한 개별적인 동의를 요하는 것은 아니다.

이러한 경우 약관이 계약법적으로 편입될 수 있는지에 대한 논란이 있을 수 있으나 부정할 수 있는 근거는 크지 않다고 본다. 명시 의무 및 설명 의무를 충분히 하였느냐에 대한 것이 논란이 될 수 있으나 홈페이지상에 약관을 충분히 고지하였다는 점에서 명시 의무를 다하였다고 볼 수 있다. 또한, 통상의 관념에 의하여 약관에 대해 전체적으로 이해하였고, 이의 내용에 대한

동의를 하였다는 점에서 설명 의무에 준하는 인지를 하였다고 추정할 수 있을 것이다. 따라서 약관 자체는 충분히 계약체결의 구성요건을 갖춘 것이라고 볼 수 있다. 아울러 사용자에 의한 불공정 조항 등의 여부는 약관의 규제에 관한 법률에서 개별적으로 검토되어야 할 부분으로 판단된다 하겠다.

3. 사업자의 의무

대부분의 약관은 사업자에 의해 일방적으로 작성되고 또 그 내용이 사업자에게만 유리한 쪽으로 정해져 있기 때문에 고객은 사실상 그 내용을 잘 모른 채 약관이 계약으로 편입된다. 약관 규제법은 이러한 고객의 지위를 보호하기 위하여 사업자에게 계약체결에 있어서 고객에게 약관의 내용을 계약의 종류에 따라 일반적으로 예상되는 방법으로 명시하도록 하고 있으며, 고객이 요구할 때에는 당해 약관의 사본을 고객에게 교부하여 이를 알 수 있도록 하여야 한다. 또한, 사업자는 약관에 정하여져 있는 중요한 내용을 고객이 이해할 수 있도록 설명하여야 한다. 여기서 중요내용이란 당해 고객의 이해관계에 중요한 영향을 미치는 것으로서 사회통념상 당해 사항의 지·부지가 계약체결의 여부에 영향을 미칠 수 있는 사항을 의미한다. 다만, 계약의 성질상 중요내용에 대한 설명이 현저하게 곤란한 경우에는 설명 의무가 면제된다. 사업자가

6

참조판례1)

보험자가 보험계약자의 대리인과 보험계약을 체결하는 경우, 보험약관에 관한 명시·설명 의무의 상대방

상법 제638조의3 제1항 및 약관의규제에관한법률 제3조의 규정에 의하여 보험자는 보험계약을 체결할 때 보험계약자에게 보험약관에 기재되어 있는 보험상품의 내용, 보험요율의 체계, 보험청약서상 기재사항의 변동 및 보험자의 면책사유 등 보험계약의 중요한 내용에 대하여 구체적이고 상세한 명시·설명 의무를 지고 있다고 할 것이어서, 만일 보험자가 이러한 보험약관의 명시·설명 의무에 위반하여 보험계약을 체결할 때에는 그 약관의 내용을 보험계약의 내용으로 주장할 수 없다고 할 것임은 물론이라 할 것이나, 그 설명 의무의 상대방은 반드시 보험계약자 본인에 국한되는 것이 아니라, 보험자가 보험계약자의 대리인과 보험계약을 체결할 경우에는 그 대리인에게 보험약관을 설명함으로써 족하다.(대법원2001.7.27, 2001다23973).

참조판례2)

보험계약자가 보험약관의 내용을 충분히 잘 알고 있는 경우, 보험자에게 그 약관 내용을 설명할 의무가 있는지 여부(소극) 및 그 입증책임의 소재

약관의규제에관한법률 제3조의 규정에 의하여 보험자는 보험계약을 체결할 때에 보험계약자에게 보험약관에 기재되어 있는 보험상품의 내용, 보험요율의 체계, 보험청약서상 기재사항의 변동 및 보험자의 면책사유 등 보험계약의 중요한 내용에 대하여 구체적이고 상세한 명시·설명 의무를 지고 있으므로, 만일 보험자가 이러한 보험약관의 명시·설명 의무에 위반하여 보험계약을 체결한 때에는 그 약관의 내용을 보험계약의 내용으로 주장할 수 없지만, 보험약관의 중요한 내용에 해당하는 사항이라 하더라도 보험계약자나 그 대리인이 그 내용을 충분히 잘 알고 있는 경우에는 당해 약관이 바로 계약 내용이 되어 당사자에 대하여 구속력을 가지므로 보험자로서는 보험계약자 또는 그 대리인에게 약관의 내용을 따로 설명할 필요가 없다고 볼 것인바, 이 경우 보험계약자나 그 대리인이 그 약관의 내용을 충분히 잘 알고 있다는 점은 이를 주장하는 보험자측에서 입증하여야 할 것이다(대법원2001.7.27, 99다55533).

판례의 동향의 게임업체 적용

약관의규제에관한법률에 의하면 고객에서 불리한 조항이나 내용에 대하여서는 반드시 사전에 인지할 수 있도록 설명하여야 하는 의무를 지우고 있다는 것으로 이해된다. 여기서 논란이 될 수 있는 것으로 게임사이트에 상시 게시하여 언제든지 열람이 가능하도록 하는 것이 명시 의무를 넘어서 설명 의무까지 이행하였다고 볼 수 있는지가 문제가 될 수 있다. 사안별로 판단하여야 하겠으나 약관의 내용이 통상적인 관점에서 게임이용자에게 불리하게 작용하는 부분이 있는 부분인 경우에는 게임제공자가 충분히 설명하였음을 반증할 수 있는 사전자료를 제시하여야 할 것으로 판단되는 부분이라 하겠다.

본 의무를 이행하지 아니한 경우에는 약관의 내용을 계약의 내용으로 주장할 수 없다.

(1) 약관의 명시·설명 의무**가. 약관의 명시 의무**

사업자는 계약체결에 있어서 고객에게 약관의 내용을 계약의 종류에 따라 일반적으로 예상되는 방법으로 명시하고, 고객이 요구할 때에는

당해 약관의 사본을 고객에게 교부하여 이를 알 수 있도록 하여야 한다(제3조 1항). 다만, 다른 법률의 규정에 의하여 행정관청의 인가를 받은 약관으로서 거래의 신속을 위하여 필요하다고 인정되어 대통령령이 정하는 약관에 대하여는 그러하지 아니하다. 온라인 게임업체의 경우 해당 사이트에 상시 게시하는 방법으로 명시 의무를 이행하고 있다고 할 수 있겠다.

나. 약관의 설명의무

사업자는 약관에 정하여져 있는 중요한 내용을 고객이 이해할 수 있도록 설명하여야 한다. 다만, 계약의 성질상 설명이 현저하게 곤란한 경우에는 그러하지 아니하다(제3조 2항).

다. 약관의 제시·설명 의무 위반의 효과

사업자가 약관의 제시·설명 의무에 위반하여 계약을 체결한 때에는 당해 약관을 계약의 내용으로 주장하지 못한다(제3조 3항).

(2) 불공정약관조항의 사용금지

사업자는 이 법 제6조 내지 제14조의 규정에 해당하는 불공정한 약관조항을 계약의 내용으로 하여서는 아니된다(제17조).

4. 약관해석의 원칙

(1) 서설

약관의 내용도 계약의 내용이 되는 것이므로 일반적인 법률행위의 해석에 따를 수 있지만 이 법에서는 약관의 해석에 관한 기준과 원칙을 정하고 있다. 즉 신의칙을 전제로 하여 개별약정 우선의 원칙, 객관적해석의 원칙, 불명확조항해석의 원칙, 축소해석의 원칙이다.

(2) 개별약정의 우선

사업자와 고객이 약관의 내용과 다르게 합의한 개별약정이 있을 때에는 당해 합의사항은 약관에 우선하여 계약의 내용이 된다(제4조).

(3) 객관적해석의 원칙(평등해석의 원칙, 통일해석의 원칙)

약관의 내용은 모든 고객에 대하여 동등하게 동일한 내용으로 해석되고 적용되어야 한다(제5조 1항). 동일한 약관 내용을 고객에 따라 다르게 해석 적용하여서는 아니된다는 원칙이다.

(4) 불명확조항해석의 원칙(작성자위험부담의 원칙)

약관의 의미가 불명확하거나 다의적인 경우에는 고객에게 가장 유리한 내용으로 해석되고 적용되어야 한다는 원칙이다(제5조 2항).

(5) 축소해석의 원칙

고객에게 부담을 지우거나 사업자가 면책한다는 내용을 담은 약관의 내용은 축소해석하여 적용되어야 한다는 원칙이다.

5. 불공정약관 조항

(1) 불공정약관조항의 효력

가. 일반원칙

신의성실의 원칙에 반하여 공정을 잃은 약관 조항은 무효이다(제6조 1항). 다만 국제적으로 통용되는 약관 기타 특별한 사정이 있는 약관으로서 대통령이 정하는 경우에는 제7조 내지 제14조의 규정의 적용을 조항별·업종별로 제한한 경우에는 이 법의 적용이 제한된다(제15조).

나. 일부무효의 특징

약관의 전부 또는 일부의 조항이 제3조 제3항의 규정에 의하여 계약의 내용이 되지 못하는 경우나 제6조 내지 제14조의 규정에 의하여 무효인 경우 계약은 나머지 부분만으로 유효하게 존속한다. 다만, 유효한 부분만으로는 계약의



목적달성이 불가능하거나 일방당사자에게 부당하게 불리한 때에는 당해 계약을 무효로 한다(제16조).

(2) 불공정약관조항으로의 추정

약관의 다음항에 해당되는 내용을 정하고 있는 경우에는 당해 약관조항은 공정을 잃은 것으로 추정된다(제6조 2항).

- ① 고객에 대하여 부당하게 불리한 조항
- ② 고객이 계약의 거래형태 등 제반사정에 비추어 예상하기 어려운 조항
- ③ 계약의 목적을 달성할 수 없을 정도로 계약에 따르는 본질적 권리를 제한하는 조항

(3) 무효인 불공정약관

가. 면책조항의 금지

- ① 사업자, 이행보조자 또는 피용자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항
- ② 상당한 이유없이 사업자의 손해배상범위

를 제한하거나 사업자가 부담하여야 할 위험을 고객에게 이전시키는 조항

- ③ 상당한 이유없이 사업자의 담보책임을 배제 또는 제한하거나 그 담보책임에 따르는 고객의 권리행사의 요건을 가중하는 조항 또는 계약목적물에 관하여 견본이 제시되거나 품질·성능등에 관한 표시가 있는 경우 그 보장된 내용에 대한 책임을 배제 또는 제한하는 조항 등은 무효로 한다(제7조)

나. 손해배상액의 예정

고객에 대하여 부당하게 과중한 지연손해금 등의 손해배상의무를 부담시키는 약관조항은 이를 무효로 한다(제8조).

다. 계약의 해제·해지

계약의 해제·해지에 관하여 정하고 있는 약관의 내용 중

- ① 법률의 규정에 의한 고객의 해제권 또는 해지권을 배제하거나 그 행사를 제한하는

아이템거래에 관한 분쟁사례 : 아이템 거래 가치분 사건(서울지방법원2002.10.24선고, 2002카합1031)

같은 'M' 라는 명칭의 온라인 게임서비스(이하 'M게임' 이라고 한다)를 제공하는 회사고, 을은 온라인 게임의 이용자계정, 아이템 등의 실시간 경매, 판매, 역경매 등의 서비스를 제공하는 웹사이트(이하 'A사이트' 라고 한다)의 운영자다. 갑이 제공하는 M게임은 게임이용자가 이용자계정을 설정하여 갑과의 사이에 게임서비스 이용계약을 체결한 후 게임 내에서 레벨업과 아이템의 장착을 통하여 자신의 캐릭터를 성장시키는 유료 성장형 역할분담게임으로, M게임의 이용약관 제7조 제7호, 제8호는 '게임이용자는 이용자계정을 타인에게 양도하거나 현금에 판매하는 행위, 게임 내에서 획득한 아이템의 현금매매행위를 하여서는 아니된다' 고 규정하고 있다. 을이 운영하는 A사이트는 M게임을 비롯한 온라인 게임이용자들 사이에 이용자계정, 캐릭터, 아이템 등의 교환이 합의되는 경우 아이템 등을 사고자 하는 사람으로부터 금액을 입금 받은 후 판매하고자 하는 사람에게 이 사실을 통지하고, 판매자의 아이템 등이 구매자에게로 이전되었음을 구매자로부터 확인한 후 입금액을 판매자에게 지급하는 절차에 따라 아이템 등의 거래를 중개하고 있다. 이에 갑은 '을은 A사이트를 접속하는 이용자들이 A사이트의 서비스를 이용하여 이용자들 사이에서 갑이 운영하는 온라인 머그게임 M게임의 이용자계정, 캐릭터, 게임아이템을 매매하는 행위를 중개하거나 중개수수료를 받거나 방치하여서는 아니된다' 며 2002. 8. 20. 서울지방법원에 온라인게임아이템등의거래중개행위금지가처분을 신청하였으나, 법원은 'M게임이용계약의 당사자가 아닌 을에 대하여 게임이용자의 권리를 제한하는 위 약관의 효력을 주장할 수는 없다고 보고 달리 피보전권리 및 보전의 필요성을 소명할 자료가 부족하다' 며 신청을 기각하였다.

법원의 판결에 대한 검토

본 사건은 아이템거래중개사이트인 A를 운영하는 피신청인에 대해 신청인은 자사의 아이템이 거래되지 아니하도록 가처분 신청을 한 것이지만 법원은 이용자와 신청인 사이에 약관을 근거로 맺은 계약은 제3자인 피신청인에 대해서까지 효력을 미치는 것이 아니기 때문에 가처분 신청에 대한 이유가 없다고 기각한 판결로서 약관상에서 정한 의무의 이행과 관련된 사항에 대하여, 계약당사자가 아닌 제3자에 의한 가처분신청이라는 점에서 그 내용을 다루지 아니한 것이라고 하겠다.

OO업체의 게임약관중 이용권리를 제한하는 약관에 대한 공정거래위원회 약관심사 결과

아이템의 거래에 대한 공정거래위원회의 약관심사결과를 보면, “아이디(캐릭터)·아이템 매매를 금지하는 것은 게임사업자가 게임상품이나 서비스 이용조건을 설정할 수 있듯이 선택조건의 문제로서 게임이용자의 본질적인 이용권리를 제한하는 조항으로 볼 수 없다.”고 전제한 뒤 방법으로 “게임이용계약을 해석하더라도, 이는 아이템·캐릭터 프로그램 저작권에 대한 양도계약이 아니라 엄연히 게임이라는 게임서비스 회사 소유의 지적재산권(컴퓨터 프로그램)에 대한 온라인 서비스 사용권을 이용고객이 받는 형식의 프로그램 사용허락에 대한 계약으로서 게임상의 모든 정보(캐릭터, 아이템)는 게임서비스 전체에 대한 이용계약에 포함되는 것일 뿐이며, 사용자 역시 게임서비스 전체에 대해 지불되는 것이지 그 일부인 아이템 획득에 지불되는 것은 아니라 할 것이다.”라고 지적하고 있다.

공정거래위원회의 해석에 대한 검토

공정거래위원회의 이러한 해석에 대하여서는 많은 논란의 소지가 있을 수 있다. 사이버상에서 이루지는 게임에서 생성되는 게임아이템에 대하여 권리대상의 객체로 인정할 수 있을 것인가의 문제와도 관련되는 것으로 형법상 재물성이 인정되어 처벌된 사례(서울지방법원 2000.11.8 선고, 2000고단1366)가 있으며, 민법상의 재물성에 대하여서도 많은 논란이 있는 부분으로 약관의 불공정성에 대하여 판단을 유보하더라도 향후 사이버상의 권리의무 관계에 대한 지속적인 연구필요성을 제시하는 부분이라 하겠다.

조항

- ② 사업자에게 법률에서 규정하고 있지 아니하는 해제권·해지권을 부여하거나 법률의 규정에 의한 해제권·해지권의 행사요건을 완화하여 고객에 대하여 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항
- ③ 계약의 해제 또는 해지로 인한 고객의 원상회복의무를 상당한 이유없이 과중하게 부담시키거나 원상회복청구권을 부당하게 포기하도록 하는 조항
- ④ 계약의 해제·해지로 인한 사업자의 원상회복의무나 손해배상의무를 부당하게 경

감하는 조항

- ⑤ 계속적인 채권관계의 발생을 목적으로 하는 계약에서 그 존속기간을 부당하게 단기 또는 장기로 하거나 묵시의 기간연장 또는 갱신이 가능하도록 정하여 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항은 무효로 한다(제9조).

라. 채무의 이행

채무의 이행에 관하여 정하고 있는 약관의 내용 중

- ① 상당한 이유없이 급부의 내용을 사업자가

일방적으로 결정하거나 변경할 수 있도록 권한을 부여하는 조항,

- ② 상당한 이유없이 사업자가 이행하여야 할 급부를 일방적으로 중지할 수 있게 하거나 제3자로 하여금 대항할 수 있게 하는 조항은 무효로 한다(제10조).

마. 고객의 권익보호

고객의 권익에 관하여 정하고 있는 약관의 내용 중

- ① 법률의 규정에 의한 고객의 항변권, 상계권 등의 권리를 상당한 이유없이 배제 또는 제한하는 조항
- ② 고객에게 부여된 기한의 이익을 상당한 이유없이 박탈하는 조항
- ③ 고객이 제3자와 계약을 체결하는 것을 부당하게 제한하는 조항
- ④ 사업자가 업무상 알게된 고객의 비밀을 상당한 이유없이 누설하는 것을 허용하는 조항은 무효로 한다(제11조).

바. 의사표시의 의제

의사표시에 관하여 정하고 있는 약관의 내용 중

- ① 일정한 작위 또는 부작위가 있을 때 고객의 의사표시가 표명되거나 표명되지 아니한 것으로 보는 조항
- ② 고객의 의사표시의 형식이나 요건에 대하

여 부당하게 엄격한 제한을 가하는 조항

- ③ 고객의 이익에 중대한 영향을 미치는 사업자의 의사표시가 상당한 이유없이 고객에게 도달된 것으로 보는 조항
- ④ 고객의 이익에 중대한 영향을 미치는 사업자의 의사표시에 부당하게 장기의 기한 또는 불확정기한을 정하는 조항은 무효로 한다. 다만, 고객에게 상당한 기한내에 의사표시를 하지 아니하면 의사표시가 표명되거나 표명되지 아니한 것으로 본다는 뜻을 명확하게 따로 고지하거나 부득이한 사유로 그러한 고지를 할 수 없는 경우에는 그러하지 아니하다(제12조).

사. 대리인의 책임가중

고객의 대리인에 의하여 계약이 체결된 경우 고객이 그 의무를 이행하지 아니하는 때에는 대리인에게 그 의무의 전부 또는 일부를 이행할 책임을 지우는 내용의 약관조항은 이를 무효로 한다(제13조).

아. 소제기의 금지 등

고객에 대하여 부당하게 불리한 소제기의 금지조항 또는 재판관할의 합의조항이나 상당한 이유 없이 고객에게 입증책임을 부담시키는 약관조항은 이를 무효로 한다(제14조).

참조판례)

약관을 해석함에 있어 참작할 사항

일반적으로 보험계약의 약관조항을 해석함에 있어, 그 내용이 명확하지 않거나 당사자 사이에 의사가 일치하지 아니한 경우에는 보험계약서 및 당사자가 보험계약의 내용으로 삼은 약관의 내용, 당사자가 보험계약을 체결하게 된 경위와 그 과정, 보험회사의 실무처리 관행 등 제반 사정을 참작하여야 한다(대법원2001.6.29. 99다55786).

약관의 규제에 관한법률[일부개정 2004.1.20 법률 제07108호]

제1장 총칙

제1조 (목적)

이 법은 사업자가 그 거래상의 지위를 남용하여 불공정한 내용의 약관을 작성·통용하는 것을 방지하고 불공정한 내용의 약관을 규제하여 건전한 거래질서를 확립함으로써 소비자를 보호하고 국민생활의 균형있는 향상을 도모함을 목적으로 한다.

제2조 (정의)

- ① 이 법에서 “약관”이라 함은 그 명칭이나 형태 또는 범위를 불문하고 계약의 일방 당사자가 다수의 상대방과 계약을 체결하기 위하여 일정한 형식에 의하여 미리 마련한 계약의 내용이 되는 것을 말한다.
- ② 이 법에서 “사업자”라 함은 계약의 일방 당사자로서 타방 당사자에게 약관을 계약의 내용으로 할 것을 제안하는 자를 말한다.
- ③ 이 법에서 “고객”이라 함은 계약의 일방 당사자로서 사업자로부터 약관을 계약의 내용으로 할 것을 제안받은 자를 말한다.

제3조 (약관의 명시·설명 의무)

- ① 사업자는 계약체결에 있어서 고객에게 약관의 내용을 계약의 종류에 따라 일반적으로 예상되는 방법으로 명시하고, 고객이 요구할 때에는 당해 약관의 사본을 고객에게 교부하여 이를 알 수 있도록 하여야 한다. 다만, 다른 법률의 규정에 의하여 행정관청의 인가를 받은 약관으로서 거래의 신속을 위하여 필요하다고 인정되어 대통령령이 정하는 약관에 대하여는 그러하지 아니하다.
- ② 사업자는 약관에 정하여져 있는 중요한 내용을 고객이 이해할 수 있도록 설명하여야 한다. 다만, 계약의 성질상 설명이 현저하게 곤란한 경우에는 그러하지 아니하다.
- ③ 사업자가 제1항 및 제2항의 규정에 위반하여 계약을 체결한 때에는 당해 약관을 계약의 내용으로 주장할 수 없다.

제4조 (개별약정의 우선)

약관에서 정하고 있는 사항에 관하여 사업자와 고객이 약관의 내용과 다르게 합의한 사항이 있을 때에는 당해 합의사항은 약관에 우선한다.

제5조 (약관의 해석)

- ① 약관은 신의성실의 원칙에 따라 공정하게 해석되어야 하며 고객에 따라 다르게 해석되어서는 아니된다.
- ② 약관의 뜻이 명백하지 아니한 경우에는 고객에게 유리하게 해석되어야 한다.

제2장 불공정약관조항 (개정 1992.12.8)

제6조 (일반원칙)

- ① 신의성실의 원칙에 반하여 공정을 잃은 약관조항은 무효이다.
- ② 약관에 다음 각호의 1에 해당되는 내용을 정하고 있는 경우에는 당해 약관조항은 공정을 잃은 것으로 추정된다.
 1. 고객에 대하여 부당하게 불리한 조항
 2. 고객이 계약의 거래형태등 제반사정에 비추어 예상하기 어려운 조항
 3. 계약의 목적을 달성할 수 없을 정도로 계약에 따르는 본질적 권리를 제한하는 조항

제7조 (면책조항의 금지)

계약당사자의 책임에 관하여 정하고 있는 약관의 내용 중 다음 각호의 1에 해당하는 내용을 정하고 있는 조항은 이를 무효로 한다.

1. 사업자, 이행보조자 또는 피용자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항
2. 상당한 이유없이 사업자의 손해배상범위를 제한하거나 사업자가 부담하여야 할 위험을 고객에게 이전시키는 조항
3. 상당한 이유없이 사업자의 담보책임을 배제 또는 제한하거나 그 담보책임에 따르는 고객의 권리행사의 요건을 가중하는 조항 또는 계약목적물에 관하여 견본이 제시되거나 품질·성능등에 관한 표시가 있는 경우 그 보장된 내용에 대한 책임을 배제 또는 제한하는 조항

제8조 (손해배상액의 예정)

고객에 대하여 부당하게 과중한 지연손해금등의 손해배상 의무를 부담시키는 약관조항은 이를 무효로 한다.

제9조 (계약의 해제 · 해지)

계약의 해제 · 해지에 관하여 정하고 있는 약관의 내용중 다음 각호의 1에 해당되는 내용을 정하고 있는 조항은 이를 무효로 한다.

1. 법률의 규정에 의한 고객의 해제권 또는 해지권을 배제하거나 그 행사를 제한하는 조항
2. 사업자에게 법률에서 규정하고 있지 아니하는 해제권 · 해지권을 부여하거나 법률의 규정에 의한 해제권 · 해지권의 행사요건을 완화하여 고객에 대하여 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항
3. 계약의 해제 또는 해지로 인한 고객의 원상회복의무를 상당한 이유없이 과중하게 부담시키거나 원상회복청구권을 부당하게 포기하도록 하는 조항
4. 계약의 해제 · 해지로 인한 사업자의 원상회복의무나 손해배상의무를 부당하게 경감하는 조항
5. 지속적인 채권관계의 발생을 목적으로 하는 계약에서 그 존속기간을 부당하게 단기 또는 장기로 하거나 묵시의 기간연장 또는 갱신이 가능하도록 정하여 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항

제10조 (채무의 이행)

채무의 이행에 관하여 정하고 있는 약관의 내용중 다음 각호의 1에 해당되는 내용을 정하고 있는 조항은 이를 무효로 한다.

1. 상당한 이유없이 급부의 내용을 사업자가 일방적으로 결정하거나 변경할 수 있도록 권한을 부여하는 조항
2. 상당한 이유없이 사업자가 이행하여야 할 급부를 일방적으로 중지할 수 있게 하거나 제3자로 하여금 대행할 수 있게 하는 조항

제11조 (고객의 권익보호)

고객의 권익에 관하여 정하고 있는 약관의 내용중 다음 각호의 1에 해당되는 내용을 정하고 있는 조항은 이를 무효로 한다.

1. 법률의 규정에 의한 고객의 항변권, 상계권등의 권리를 상당한 이유없이 배제 또는 제한하는 조항
2. 고객에게 부여된 기한의 이익을 상당한 이유없이 박탈하는 조항
3. 고객이 제3자와 계약을 체결하는 것을 부당하게 제한하는 조항
4. 사업자가 업무상 알게 된 고객의 비밀을 정당한 이유없이 누설하는 것을 허용하는 조항

제12조 (의사표시의 의제)

의사표시에 관하여 정하고 있는 약관의 내용중 다음 각호의 1에 해당되는 내용을 정하고 있는 조항은 이를 무효로 한다.

1. 일정한 작위 또는 부작위가 있을 때 고객의 의사표시가 표명되거나 표명되지 아니한 것으로 보는 조항. 다만, 고객에게 상당한 기한내에 의사표시를 하지 아니하면 의사표시가 표명되거나 표명되지 아니한 것으로 본다는 뜻을 명확하게 따로 고지하거나 부득이한 사유로 그러한 고지를 할 수 없는 경우에는 그러하지 아니하다.
2. 고객의 의사표시의 형식이나 요건에 대하여 부당하게 엄격한 제한을 가하는 조항
3. 고객의 이익에 중대한 영향을 미치는 사업자의 의사표시가 상당한 이유없이 고객에게 도달된 것으로 보는 조항
4. 고객의 이익에 중대한 영향을 미치는 사업자의 의사표시에 부당하게 장기의 기한 또는 불확정기한을 정하는 조항

제13조 (대리인의 책임가중)

고객의 대리인에 의하여 계약이 체결된 경우 고객이 그 의무를 이행하지 아니하는 때에는 대리인에게 그 의무의 전부 또는 일부를 이행할 책임을 지우는 내용의 약관조항은 이를 무효로 한다.

제14조 (소제기의 금지등)

고객에 대하여 부당하게 불리한 소제기의 금지조항 또는 재판관할의 합의조항이나 상당한 이유없이 고객에게 입증책임을 부담시키는 약관조항은 이를 무효로 한다.

제15조 (적용의 제한)

국제적으로 통용되는 약관 기타 특별한 사정이 있는 약관으로서 대통령령이 정하는 경우에는 제7조 내지 제14조의 규정의 적용을 조항별 · 업종별로 제한할 수 있다.

제16조 (일부무효의 특칙)

약관의 전부 또는 일부의 조항이 제3조제3항의 규정에 의하여 계약의 내용이 되지 못하는 경우나 제6조 내지 제14조의 규정에 의하여 무효인 경우 계약은 나머지 부분만으로 유효하게 존속한다. 다만, 유효한 부분만으로는 계약의 목적달성이 불가능하거나 일방 당사자

에게 부당하게 불리한 때에는 당해 계약을 무효로 한다.

제3장 약관의 규제 (개정 1992.12.8)

제17조 (불공정약관조항의 사용금지)

사업자는 제6조 내지 제14조의 규정에 해당하는 불공정한 약관조항(이하 "불공정약관조항"이라 한다)을 계약의 내용으로 하여서는 아니된다. [전문개정 2001.3.28]

제17조의2 (시정조치)

- ① 공정거래위원회는 사업자가 제17조의 규정을 위반한 경우에는 사업자에게 당해 약관조항의 삭제·수정 등 시정에 필요한 조치를 권고할 수 있다.
- ② 공정거래위원회는 제17조의 규정을 위반한 사업자가 다음 각호의 1에 해당하는 경우에는 사업자에게 당해 약관조항의 삭제·수정 등 시정에 필요한 조치를 명할 수 있다.
 1. 사업자가 독점규제및공정거래에관한법률 제2조제7호의 시장지배적 사업자인 경우
 2. 사업자가 자기의 거래상의 지위를 부당하게 이용하여 계약을 체결하는 경우
 3. 일반공중에게 물품·용역을 공급하는 계약으로서 계약체결의 긴급성·신속성으로 인하여 고객이 계약을 체결할 때에 약관조항의 내용을 변경하기 곤란한 경우
 4. 사업자의 계약당사자로서의 우월적 지위가 현저하거나 고객이 다른 사업자를 선택할 범위가 제한되어 있어 약관을 계약의 내용으로 하는 것이 사실상 강제되는 경우
 5. 계약의 성질 또는 목적상 계약의 취소·해제 또는 해지가 불가능하거나 그로 인하여 고객에게 현저한 재산상의 손해가 발생하는 경우
 6. 사업자가 제1항의 규정에 의한 권고를 정당한 사유 없이 따르지 아니하여 다수 고객의 피해가 발생하거나 발생할 우려가 현저한 경우
- ③ 공정거래위원회는 제1항 및 제2항의 규정에 의한 시정에 필요한 조치를 권고하거나 명함에 있어서 필요한 때에는 당해 사업자와 동종사업을 영위하는 다른 사업자에게 같은 내용의 불공정약관조항을 사용하지 말 것을 권고할 수 있다. [전문개정 2001.3.28]

제18조 (관청인가약관등)

- ① 공정거래위원회는 행정관청이 작성한 약관 또는 다른 법률에 의하여 행정관청의 인가를 받은 약관이 제6조 내지 제14조의 규정에 위반한 사실이 있다고 인정될 때에는 당해 행정관청에 그 사실을 통보하고 그 시정에 필요한 조치를 요청할 수 있으며, 은행법의 규정에 의한 금융기관의 약관이 제6조 내지 제14조의 규정에 위반한 사실이 있다고 인정될 때에는 금융감독기구의설치등에 관한법률에 의하여 설립된 금융감독원에 그 사실을 통보하고 그 시정에 필요한 조치를 취하도록 권고할 수 있다. (개정 1997.12.31)
- ② 제1항 전단의 규정에 의하여 행정관청에 시정을 요청한 경우에 제17조의2제1항 및 제2항의 규정에 의한 시정권고 또는 시정명령은 이를 하지 아니한다. (개정 2001.3.28) [전문개정 1992.12.8]

제19조 (약관의 심사청구등)

약관조항과 관련하여 법률상의 이익이 있는 자, 소비자보호법에 의하여 등록된 소비자단체, 한국소비자보호원 및 사업자단체는 이 법 위반여부에 관한 심사를 공정거래위원회에 청구할 수 있다. (개정 1992.12.8)

제19조의2 (표준약관)

- ① 사업자 및 사업자단체는 건전한 거래질서를 확립하고 불공정한 내용의 약관이 통용되는 것을 방지하기 위하여 일정한 거래분야에서 표준이 될 약관을 마련하여 그 내용이 이 법에 위반되는지 여부에 관하여 공정거래위원회에 심사를 청구할 수 있다.
- ② 소비자보호법 제19조의 규정에 의하여 등록된 소비자단체 또는 제26조의 규정에 따라 설치된 한국소비자보호원(이하 "소비자단체등"이라 한다)은 소비자피해가 자주 일어나는 거래분야의 표준이 될 약관을 마련할 것을 공정거래위원회에 요청할 수 있다.
- ③ 공정거래위원회는 제2항의 규정에 따른 소비자단체등의 요청이 있는 경우 또는 일정한 거래분야에서 다수의 고객에게 피해가 발생하는 경우에 이를 조사하여 약관이 없거나 불공정 약관조항이 있는 경우 사업자 및 사업자단체에 대하여 표준이 될 약관을 마련하여 심사청구할 것을 권고할 수 있다.

이 법에 의한 공정거래위원회의 심의·의결에 관하여는 독점규제및공정거래에관한법률 제42조 내지 제45조의 규정을, 이 법에 의한 공정거래위원회의 처분에 대한 이의신청, 소의 제기 및 불복의 소의 전속관할에 대하여는 동법 제53조 내지 제55조의 규정을 각각 준용한다.[본조신설 1992.12.8]

제31조 (인가의 기준)

행정관청이 다른 법률에 의하여 약관을 인가하거나 다른 법률에 의하여 특정한 거래분야에 대하여 설치된 심사기구에서 약관을 심사하는 경우에는 제6조 내지 제14조의 규정을 그 심사의 기준으로 하여야 한다.

제31조의2 (자문위원)

- ① 공정거래위원회는 이 법에 의한 약관심사업무를 수행하기 위하여 필요하다고 인정하는 때에는 자문위원을 위촉할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 의한 자문위원의 위촉 기타 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.[본조신설 1992.12.8]

제6장 벌칙 (개정 1992.12.8)

제32조 (벌칙)

제17조의2제2항의 규정에 의한 명령에 위반한 자는 2년이하의 징역 또는 1억원이하의 벌금에 처한다. <개정 2001.3.28>

[전문개정 1992.12.8]

제33조 (양벌규정)

법인의 대표자나 법인 또는 개인의 대리인·사용인 기타 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무에 관하여 제32조의 위반행위를 한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 또는 개인에 대하여도 동조의 벌금형을 과한다.[전문개정 1992.12.8]

제34조 (과태료)

- ① 다음 각호의 1에 해당하는 자는 5천만원 이하의 과태료에 처한다. <개정 2004.1.20>
 1. 제19조의2제8항의 규정을 위반한 자
 2. 제20조의 규정에 의한 조사를 거부·방해 또는 기피한 자
- ② 다음 각호의 1에 해당하는 자는 500만원 이하의 과태료에 처한다. <개정 2004.1.20>
 1. 제3조제1항 또는 제2항의 규정을 위반한 자
 2. 제19조의2제6항의 규정을 위반한 자
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 과태료는 대통령령이 정하는 바에 의하여 공정거래위원회가 부과·징수한다.
- ④ 제3항의 규정에 의한 과태료처분에 불복이 있는 자는 그 처분의 고지를 받은 날부터 30일 이내에 공정거래위원회에 이의를 제기할 수 있다.
- ⑤ 제3항의 규정에 의하여 과태료처분을 받은 자가 제4항의 규정에 의하여 이의를 제기한 때에는 공정거래위원회는 지체없이 관할 법원에 그 사실을 통보하여야 하며, 그 통보를 받은 관할법원은 비송사건절차법에 의한 과태료의 재판을 한다.
- ⑥ 제4항의 규정에 의한 기간내에 이의를 제기하지 아니하고 과태료를 납부하지 아니한 때에는 국세체납처분의 예에 의하여 이를 징수한다.[본조신설 1992.12.8]

부칙 (제3922호,1986.12.31)

제1조 (시행일)

이 법은 1987년 7월 1일부터 시행한다.

제2조 (경과조치)

이 법은 이 법 시행후에 최초로 약관에 의하여 체결되는 계약분부터 적용된다.

제3조 (계속적 계약에 관한 경과조치)

계속적인 채권관계의 발생을 목적으로 하는 계약에 관한 약관에 의하여 이 법 시행후 이행될 분에 대하여는 이 법을 적용한다.

부칙 (제4515호,1992.12.8)

- ① (시행일) 이 법은 1993년 3월 1일부터 시행한다.
- ② 경과조치) 이 법 시행당시 종전의 규정에 의한 경제기획원장관의 시정권고 또는 경제기획원장관에게 요청한 심사청구는 이 법의 규정에 의한 공정거래위원회의 시정권고 또는 공정거래위원회에 요청한 심사청구로 본다.

부칙(한국은행법) (제5491호,1997.12.31)

제1조 (시행일)

이 법은 1998년 4월 1일부터 시행한다.

제2조 내지 제6조 생략

제7조 (다른 법률의 개정)

- ① 내지
- ③ 생략
- ④ 약관의규제에관한법률중 다음과 같이 개정한다. 제18조제1항중 “한국은행법에 의한 은행감독원”을 “금융감독기구의설치등에 관한법률에 의하여 설립된 금융감독원”으로 한다.
- ⑤ 생략

제8조 생략

부칙 (제6459호,2001.3.28)

- ① (시행일) 이 법은 공포한 날부터 시행한다.
- ② (적용례) 제17조의2제2항제6호의 개정규정은 이 법 시행후 최초로 체결된 계약부터 적용한다.

부칙 (제7108호,2004.1.20)

- ① (시행일) 이 법은 공포한 날부터 시행한다.
- ② (표준약관에 관한 경과조치) 이 법 시행 당시 종전의 규정에 의하여 공정거래위원회의 심사를 받은 표준약관은 이 법에 의한 표준 약관으로 본다.

제3절 게임아이템 현황 및 법률적 검토

1. 게임아이템의 현금거래

국내 시장 중에서 가장 큰 비중을 차지하는 온라인게임은 비디오게임이나 모바일게임과는 달리 게이머간 커뮤니티나 게임공간에서 현실과 유사한 사이버 경제활동이 가능하다. 특히 MMORPG (massively multiplayer online role-playing game)는 성장형 게임으로 게임 속에서의 레벨을

올리기 위해 게임 속 아이템을 획득해야 하거나 사이버 머니를 확보하는 방식이 이용된다.

아이템 현금 거래는 이러한 게임상의 아이템 등을 실제의 돈으로 거래하는 행위를 말한다. 온라인게임에서 현금 거래가 가능한 게임 구성물은 사용자 계정, 캐릭터와 아바타, 게임 아이템, 사이버머니 등으로 나뉘볼 수 있다. 일반적으로 게임 아이템 현금 거래는 게임 아이템 뿐만 아니

라 사용자 계정, 캐릭터, 사이버머니의 거래까지 아우르는 총체적인 의미로 사용된다. 일반적으로 게임사의 약관에는 게임 상에서 임의로 게임 아이템과 사이버머니를 교환하는 것이 허용되어 있으나, 현물로서 현실에서 거래하는 것은 금지하고 있다. 그러나 게임 아이템이 실제로 현금으로 거래되는 경우가 증가하고 있어 사회적인 이슈가 되고 있다. 본 장에서는 아이템 현금거래의 개념과 유형과 함께 법적인 측면에서 아이템 현금거래 행위를 검토하고자 한다.

(1) 현금거래 대상 및 중개사이트 유형

가. 사용자 ID 및 캐릭터의 현금 거래

사용자 계정에 해당하는 게이머의 ID와 그에 소속된 캐릭터, 게임 아이템은 RPG(롤플레이 게임, Role Playing Game) 게임류에서 흔히 거래되는 품목이다. 그리고 사이버머니는 그 효용가치만 인정되면 모든 온라인게임의 사이버머니가 현금거래된다. 이 때, 캐릭터와 아바타의 거래는 구분되는 특징을 가진다. RPG 캐릭터의 경우 사용자 ID에 소속되어 있기 때문에 캐릭터를 거래하기 위해서는 필연적으로 사용자 계정을 거래하게 된다. 이에 반해 아바타는 게임사로부터 수시로 구입, 교체가 가능하고 웹보드 게임의 경우 아바타 구입 시 사이버머니를 경품으로 주고 있어 실제 아바타 구입과 사이버머니 구입이 동일시되는 경향이 있다.

캐릭터 혹은 사용자 계정의 거래는 대표적인 현실세계에 대한 가상 세계에서의 대리만족으로 평가된다. 게임에서 레벨이 높은 캐릭터를 소유함으로써 상대적인 우월감과 자신감을 맛볼 수 있기 때문이다. 이는 RPG 게임 뿐 아니라 웹보드 게임 등의 다른 온라인 게임에도 적용된다.

하지만 사용자 ID나 캐릭터의 현금거래의 증가 속도는 과거에 비해 다소 감소하였다. 현금거래가 가장 활발히 이루어지는 것으로 알려진 '리니지'와 '리니지2'의 경우 초기에는 특정한 레벨의 캐릭터를 구입하려는 수요가 많았지만, 현재는 어느 정도 수요가 만족되어 캐릭터의 현금거래가 예전보다 많이 감소한 것으로 알려져 있다. 그리고 원천적으로 사용자 계정의 이름과 주민등록번호를 수정할 수 없게 규정하고 있고, 거래 시 해킹과 도용의 문제가 발생할 수 있기 때문이다.

그럼에도 불구하고 게임을 할 시간적 여유가 없거나 초보 게이머의 경우 레벨이 높은 캐릭터를 구입하기 위해 사용자 계정을 구매하려는 경우가 있다. 흔히 사용되는 거래 방식은 지인이나 거래 사이트를 통해 구매자와 판매자가 접촉한 후 사용자 계정을 거래하게 된다. 이 때, 인수자(구매자)는 양도자(판매자)의 사기, 해킹 등을 방지하기 위해 양도자의 주민등록등본, 계정포기각서를 받고 퀴즈와 같은 2, 3차 사용자 증빙내용을 초기화한다.

게임사들은 이 같은 사용자 계정의 양도를 금하고 있기 때문에 캐릭터를 거래하기 위해서는 판매자의 개인 정보가 들어있는 사용자계정을 거래하게 된다. 그렇기 때문에 구매자는 차후 판매자가 거래사실을 부인하는 사기나 해킹을 염려해 판매자의 주민등록등본을 확보하도록 하는 것이 일반적인 관례이다. 주민등록등본 등은 거래에 불상사가 생길 경우 거래자 증명을 위해 필요한 것으로 거래 중개 사이트를 이용하고 대면접촉을 통해 신분을 확인하는 등 안전한 절차를 밟아야 한다는 것이 거래자들의 일관된 의견이다. 하지만 이 과정에서 해킹이나 사기를

당해도 게임사측에서는 본 주인에게 캐릭터를 복귀시켜줄 뿐 다른 구제 방법이 없다. 사용자 계정과 캐릭터 거래는 거래자 개인 정보가 상호 누출될 수 있는 조심스러운 거래인 것이다.

그래서 등장한 것이 바로 다른 사람의 캐릭터를 대신 키워주고 수수료를 받는 '보모 서비스'이다. 친구들과끼리 한 계정을 이용해 같이 캐릭터를 키우기도 하는데 이 때 사용되는 개념이 본주(본주인), 부주(부주인)이다. 그리고 부주는 일정 금액을 받고 캐릭터를 키우는 보모 서비스를 하는 게이머를 일컫기도 한다.

나. 게임 아이템의 현금 거래

게임 아이템은 사이버머니나 현금으로 가장 일반적으로 구입하는 대상이다. 롤플레이팅 게임(RPG)의 아이템은 사냥이나 채집을 통해 획득하고 게임 상에 있는 상점이나 시장, 게임업체의 게시판이나 채팅창을 통해 거래될 수 있다. 하지만 게임 아이템을 얻거나 구입하기 위해서는 게임 캐릭터의 게임상에서의 노동과 노력, 혹은 사이버머니가 필요하다. 결국 가장 손쉽게 게임 아이템을 얻는 방법은 현금으로 해당 아이템을 구입하거나, 현금으로 사이버머니를 구입한 뒤 게임 아이템을 구입하는 것이다.

2001년부터 아이템 거래를 목적으로 하는 전문 공간이라고 할 수 있는 '작업장'이나 '아텐방', 그리고 전문 아이템 거래 중개 사이트가 생겼고 현재 200여개의 중개 사이트가 활동 중에 있다. 게임 아이템 거래의 60% 정도가 이러한 거래 중개업체를 통해 이루어지는데, 그동안 거래된 아이템 중 가장 최고가를 기록한 것으로 알려진 '리니지'의 일본도는 그 가격이 1000만 원을 호가한 바 있고, 그 뒤를 잇고 있는 뮤의

한 캐릭터와 아이템 장비는 968만원에 거래되는 사례도 있었다.

이러한 게임 아이템 거래는 보통 중개 사이트를 이용하거나 직거래된다. 다만 중개 사이트를 통한 경우 거래의 안전성을 확보하기 위해 거쳐야 하는 절차가 존재하지만 실제 게임 아이템을 주고 받는 방식은 직거래와 중개거래의 차이가 크지 않다. 캐릭터나 사용자 계정의 거래와 달리 아이템 거래는 거래가 약속되면 게임에 접속해 상대방을 확인한 후 아이템을 교환하면 된다. 서로가 안면불식인 경우 직거래는 사기의 위험이 있어 중개 사이트를 이용하게 되는데, 아이템 대금이 중개 사이트로 현금 입금되거나 마일리지를 구입해 결제하는 방식으로 이루어지기 때문에 거래자 양방 간에 불미스러운 일이 발생했을 경우 쉽게 거래가 취소될 수 있다.

이러한 게임 아이템의 거래는 아이템의 종류에 따라 그 가격이 다르게 책정되며, 아이템 매매 뿐 아니라 아이템을 대여하는 사업과 아이템에 대한 대출 사업까지 나타나고 있다.

온라인 게임에서 아이템은 게임 수행을 돕는 게임 도구이지만 인터넷 커뮤니티 사이트의 아이템은 아바타를 꾸미거나 특수한 능력을 부여하는 기능을 한다. 초기 회원 확보에만 치중했던 커뮤니티 사이트들은 수익창출을 위해 아바타와 아이템을 판매하는 비즈니스 모델을 도입했다. 자신이 운영하는 커뮤니티나 클럽을 홍보할 수 있는 클럽관련 아이템이 주를 이루고, 애인신고, 사이버 전광판과 같은 다양한 아이템도 개발해 판매하고 있다. 한편 '한게임', '퀴즈퀴즈'와 같은 포털 게임 사이트들도 '스페셜 자유입장권', '슈퍼방장', '자물쇠', '정답 엿보기', '한번 더 기회' 등의 아이템을 판매해 많은 수

익을 올리고 있다. 하지만 이러한 아이템들은 사이버머니로 구입하거나 소액 결제되기 때문에 현금거래 규모가 미비하다. 예를 들어 모바일게임 '삼국지 무한대전'이나 온라인 캐주얼게임 '카트라이더', '요구르팅'의 아이템은 5천원~7천원의 낮은 가격으로 거래된다.

다. 사이버머니 및 아바타의 현금 거래

앞서 언급한 바와 같이 사이버머니는 온라인 게임 뿐만 아니라 커뮤니티 사이트에서도 널리 사용되는 가상의 화폐이다. 사이버머니는 아데나, 축석, 알, 도토리과 같은 고유한 화폐단위를 가지고 있거나 현실의 화폐단위인 원을 그대로 사용한다.

사이버머니와 아이템은 게임의 종류에 따라 거래 가능 여부가 달라지는데 RPG 게임류는 게이머끼리 게임 상에서 사이버머니의 거래가 가능하다. 이렇듯 게임머니는 게임 아이템을 구입하거나 다양한 게임을 이용할 수 있는 사이버 화폐이다.

게임포털에서 제공하는 카드 게임류는 환금성이 강해 도박성 논란이 지속되고 있다. 한게임의 경우 아바타 구입 시 경품으로 사이버머니를 충전해 주고 있는데, 게임사가 게임머니와 아이템의 현금거래를 조장한다는 의혹이 있었다. 그리고 한게임이 사이버머니를 적립해주면서 판매하는 포커팩은 실제 현금거래가의 기준이 된다. 포커머니의 현금거래 시세는 포커팩을 구입하는 가격보다 약간 싸게 책정되고 이 때문에 거래가 활발한 것이다.

카드 게임류의 현금거래는 거래 당사자들이 실제 게임을 하면서 구입자에게 일방적으로 게임을 저주는 방식으로 사이버머니를 넘겨준다.

일명 수혈이라고 하는 이 방식은 정상적인 게임 방식을 취하고 있어 단속이 어렵다.

RPG 게임의 사이버머니는 게임 아이템을 구입하기 위한 수단이지만 카드게임과 같은 도박성 게임의 게임머니는 일종의 도박자금인 셈이다. RPG 게임은 게임 노동을 통해 사이버머니를 획득할 수 있지만 포커와 고스톱 게임은 판돈이 큰 높은 등급일수록 쉽게 많은 돈을 벌 수 있다. 게임포털 등의 아바타 구입을 통한 사이버머니의 간접충전방식은 도박개장죄의 적용이 가능하다는 견해가 제기되고 있고 사이버머니를 직간접적으로 현금이나 카드로 구매할 수 있어 사행심 조장과 온라인게임의 도박 의혹이 불식되지 않고 있다. 이에 한게임은 자정노력을 통해 게임머니의 가치를 떨어뜨리고 교환가치가 있는 게임머니는 가격을 상승시켜 게이머 간 현금거래를 차단하는 노력을 하고 있다. 이렇듯 게임의 종류에 따라 게임머니의 성격과 현금거래 허용여부가 달라질 수 있다.

게임 아이템의 현금 거래는 하나의 게임에 그치는 것이 아니라 인기 사이버머니를 이용해 다른 사이트에서 게임을 하거나 도박을 할 수 있는 부가 산업으로 확산되고 있다. 예를 들어 마이지지, 삼세판과 같은 게임 사이트는 리니지, 뮤, 디아블로와 같은 환금성이 강한 특정 게임의 사이버머니를 자체 사이버머니로 교환해 주고 포커나 맞고, 로또를 즐기도록 하고 있다.

라. 중개 사이트

2005년 현재 코스닥 등록업체인 정소프트사와 게임 아이템 거래 중개 사이트인 아이템베이 가 M&A 협상을 추진 중에 있어 게임계의 빅 이슈가 되고 있다. 현재 합법성 논란이 뜨거운

〈표 6-1-3-01〉 아이템 거래 중개사이트의 사이버머니 시세표

게임명	서버명	금일시세	등락	시세차	서버명	금일시세	등락	시세차	서버명	금일시세	등락	시세차
리니지 <Lineage> 100만 아테나	가드리아	17500	▼	200	세바스찬	21900	▼	500	케러니스	19500	▲	200
	군터	18700	-	0	시드랏슈	23000	▲	100	켄라우헬	21800	▲	200
	그랑카인	30300	▼	200	아스테어	18600	▲	500	켄트	21900	▲	100
	클루디오	23200	▲	600	아인하사드	16000	▲	300	켈로스	22500	▲	1100
	기란	21100	▲	100	아툰	19900	-	0	크리스터	20200	-	0
	데컨	21000	▲	400	안타라스	20200	-	0	파아그리오	16900	▼	3200
	데포르주	21200	▼	300	어레인	19300	▲	600	파프리온	22400	▲	600
	듀크데필	20400	▲	1300	에바	19700	▼	500	판도라	24700	▲	200
	로데미아	19900	▼	400	오렌	24600	▼	100	하딘	18900	-	0
	로엔그린	15800	-	0	오웬	23400	▲	400	하이네	16400	▲	300
	린델	19900	-	0	윈다우드	22500	▼	200	Test-NONPK	15700	▼	200
	린드비오르	19900	▼	100	이실로테	22200	▲	1300	test-pc방	4000	▼	100
	마프르	19900	-	0	조우	20600	▼	100	Test-PK	4000	▼	100
	발리카스	22000	▼	200	쥬드	20100	▲	500	US	9600	▼	1900
	발센	18300	▲	100	질리언	19900	▲	100				
	사이하	19700	▼	100	캐스틀	17900	▼	200				
뮤 (MU) 10 축석	나칼	12200	▼	300	모아	11500	▼	1300	유즈	10800	▼	2300
	라무1	12600	▲	300	바르1	11800	▲	400	카리1	13400	▲	700
	라무2	10700	▼	1100	바르2	12100	▼	1000	카리2	9700	▼	100
	라사	14000	▲	1700	시렌	10900	▼	300	타르	10900	▲	400
	란스	11200	▼	400	엘카	13800	-	0	티탄	10900	▲	400
	마야1	12800	▲	300	위글1	12300	▲	400	Test	5600	▼	900
리니지2 <Lineage> 100만 아테나	01바츠	3000	▲	100	12카스티엔	2700	▲	100	23사크돈	3000	▲	200
	02지그하르트	3000	▼	100	13아이린	2700	▼	100	24타지프	2600	▼	100
	03카인	3000	-	0	14스타리스	2900	-	0	25마리아	3500	▲	100
	04리오나	3200	▲	100	15세리엘	3200	-	0	26에스엔	2300	▼	100
	05에리카	3000	-	0	16페이샤르	3000	-	0	27엘카디아	3000	-	0
	06거스틴	2700	▼	100	17에르취나	2700	▲	100	28이아나	2800	▼	100
	07드비안느	2800	▼	100	18엘리키아	3000	-	0	29세레신	2200	-	0
	08린데미트	2900	▲	100	19쉬켄	2700	▼	100	30타르카이	2600	-	0
	09테온	3100	▲	100	20스크라이드	3100	▼	100	31카디아	2500	▲	100
	10프란츠	2800	-	0	21프리키오스	3200	-	0	32로이엔	3500	▼	100
	11루나	3100	▼	100	22오필리아	2800	▼	100				
라그나로크 (Ragnarok) 1000만 제니	로키	30100	▲	200	사크라이	19400	▼	2300	토르	21500	▲	300
	리디아	25800	▼	700	아이리스	29500	▼	900	펜릴	26900	▲	400
	발두르	24800	▼	600	오딘	19800	▼	900				
	사라	27600	▼	100	케이아스	28700	▼	100				
프리스톤테일 (Priston Tale) 1000만 게임머니	갈란티아	12100	▼	200	미드란다	14800	▲	400	오쿠인	15000	▼	300
	러씨디	16600	▲	100	세렌네오	12900	▼	400	파테오	13500	▼	100
	레이던트	12500	▼	800	스파키	15700	▲	200				
	미갈	11700	▼	100	아웰	13100	▼	700				
한게임 (Han Game)	포카	11400	▲	100								
	10조 게임머니											
바람의나라 (Baram) 100만 전	낙랑	27400	▲	2400	연	27400	▼	900	해명	27200	▲	400
	무홀	25800	▼	300	유리	28900	▲	1600	호동	26500	▲	1200
	배극	16500	▲	2400	주몽	27900	▼	200				
	세류	20300	▼	6600	하자	25700	▲	300				
프로젝트 A3 (Project A3) 1억 운즈	갈	8700	▼	200	이카디	11100	▼	200	안드로메다	12100	▼	200
	니카르	8900	▼	500	칼라스	8800	▼	100				
라그하임 (Laghaim) 1000만 라임	갤럭시	14000	-	0	넷마블(2군)	14800	▼	1200				
	넷마블(1군)	13300	▼	200	넷마블(3군)	15000	▼	300				
메이플스토리 (Maplestory) 1000만 메소	데미토스	19900	▲	1300	스티어스	19900	-	0	카스티아	18500	▼	800
	마르디아	21500	▼	500	아케니아	19600	▲	400	카이니	19500	▼	200
	베라	20300	▲	200	엘니도	16700	▼	2600	크로아	18700	▲	700
	벨로칸	18400	▼	600	엘론드서버	22500	▼	600	플라나	18000	▼	300
	브로아	19000	▼	200	윈디아	18900	▲	500				
	스카니아	21700	▲	300	제니스	19800	▼	400				

※ 자료 : 아이템베이



게임 아이템의 현금 거래를 중개하는 업무가 코스타 등록업체의 주요 수익원이 되는 것에 대한 찬반론이 극명히 대립하고 있는 것이다. 특히 약관상 게임 아이템의 현금거래를 금지하는 게임사들은 이들 중개 사이트에 대해 법적 대응을 강구하고 있다.

게임 아이템 거래 중개 사이트는 이미 게임산업의 한 부분으로 입지를 굳히고 있고, 아이템 현금 거래 시장은 온라인 게임시장과 맞먹을 정도로 성장해 있다. 2002년 법인으로 설립된 아이템베이는 국내 아이템 현금 거래의 60% 이상을 점유하고 있고 150여명의 직원과 130억원의 수익을 올리고 있다. 그리고 이동통신사와의 제휴, 해외 진출 등 사업 영역과 영향력이 더욱 확대되고 있다.

게임사들은 약관에서 아이템의 현금거래와 계정 양도를 금지하고 있고, 이같은 사실이 적발될 시 계정 압류 등의 조치를 취한다는 공고를 하고 있다. 실제 2005년 1월 30일 사법 재판부는 '약관에 근거한 아이템의 현금 거래 시 계정 압류는 정당'하다는 판결을 내린 바 있다.

그럼에도 아이템베이와 같은 중개 사이트를 통해 이루어지는 현금거래는 게임사에 의해 적발되지만 않으면 불법이라고 할 수 없는 아이러니한 상황이다. 결국 게임 아이템, 게임머니를 게임사의 지적재산권으로 보느냐 아니면 게이머의 사유 재산가치로 보느냐의 관점 차이에서 발생하는 게임사와 중개 사이트의 분쟁은 법적 정의와 해석으로 해결될 수 있을 것이다.

(2) 현금거래 유형

가. 매매적 방법에 의한 현금거래

① 직접적 현금거래

초기 게임 아이템의 현금거래는 판매자와 구매자 간 직접 거래가 대부분이었다. 보통 온라인 RPG는 게임상의 시장이나 상점에서 아이템과 게임머니의 거래가 가능하고 이를 활성화시키는 게임 구조를 지닌 경우가 많다. 이에 게이머들은 잉여 아이템에 대한 현금화 욕구가 강해지면서 실제 게이머 간 현금거래로 나타나게 되었다.

하지만 이러한 직접적 현금 거래는 상대방에 대한 신뢰와 믿음이 확보되어야만 거래가 가능하기 때문에 보통은 가까운 지인을 통해 소개를 받거나 일정한 브로커와 거래를 하게 된다. 현재 아이템 거래 중개 사이트가 성행함에도 이러한 직거래가 끊이지 않는 것은 중개 수수료의 부담과 자신의 기록이 남게 되므로, 에스크로우 제도(조건부 증서, 양자간에 어떤 조건이 성립해 증서의 내용이 실행되기까지 제3자가 보관해 두는 증서로 관리하는 제도)가 운영되더라도 중개 사이트에 대한 불신을 완전히 해소시킬 수 없기 때문이다.

오랫동안 익숙하게 아이템의 현금거래를 해온 게이머들은 중개 사이트에서 발생할 수 있는 해킹과 사기의 위험, 번거로운 절차 때문에 직거래를 추천한다. 하지만, 초보 거래자의 경우 직거래는 더욱 위험한 요소를 가질 수 있다. 지나치게 낮은 가격으로 아이템을 판매하거나 직거래를 유도하는 경우는 의심해 볼 필요가 있다. 직거래는 현금을 입금하고 아이템을 받거나, 아이템을 받고 현금을 입금하게 되는데 그 과정에서 아이템과 현금을 약속과 달리 주지 않

는 경우가 발생할 위험이 크다. 게다가 직거래는 거래한 내용을 증명하기 어려워 사기죄로 고소하기 어려운 실정이기 때문에 소액의 대량 사기 사건이 발생하기 쉽다. 또한 사용자 계정과 캐릭터를 거래할 경우는 직거래 방식이든, 중개 거래방식이든 직접 만나 판매자의 신분을 확인하고 신분증 사본을 첨부하는 것이 관례인데 이는 거래내용을 증명하기 위한 방편이다.

② 간접적 현금거래(중개에 의한 현금거래)

현금과 아이템을 맞교환하는 직거래의 위험성을 해소하기 위해 전문 중개 사이트를 통해 안전한 인수인계 절차를 밟는 것이 바로 아이템의 중개 거래이다.

리니지와 같은 MMORPG 게임을 즐기는 게이머가 급증하면서 아이템의 현금 거래가 성행하게 되었다. 잉여 아이템과 게임머니를 용돈벌

이로 현금화시켰던 게이머들이 조직적인 게임 노동자로 발전하면서 전문적인 현금 거래 중개 업체들이 등장했다. 그리고 게이머들은 직거래에서 발생할 수 있는 위험을 피하고 폭넓은 선택의 기회가 주어지는 중개 사이트를 선호하게 되었다. 현재 중개에 의한 아이템 현금 거래 규모는 전체 아이템 현금 거래의 60% 이상을 차지하고 있고, 대표적인 중개 사이트인 아이템베이는 아이템 거래 중개 시장의 60% 가량을 차지(아이뉴스 2005. 6. 7)하고 있는 것으로 알려져 있다.

중개 사이트를 통해 이루어지는 아이템의 중개 거래는 특정 사이트에 가입되어 있는 판매자와 구매자가 중개 사이트의 거래 절차에 따라 매매를 하게 된다. 일반적으로 중개 사이트를 통한 거래는 직거래에서 발생하는 아이템과 현금의 교환 시간차의 문제를 해소하고 있다. 즉

〈표 6-1-3-02〉 아이템 거래 중개 사이트

4989아데나	아덴세이브	아이템싸다	에스아이템
디아고고	아덴월드	아이템션	오케이아이템
라라게임	아덴은행	아이템원	온라인친구
메이플고고	아덴카페	아이템이마트	온베이
뮤빌	아덴코리아	아이템인슈어	우리아이템
뮤월드	아덴티아이	아이템조	워드온라인 사구팔구
뮤은행	아덴프라이스	아이템즈	이지아이템
사구팔구아덴	아이러브아이템	아이템초이스	인첸트존
아데나마트	아이마트	아이템간	짱아이템
아데나몰	아이템365	아이템캐쉬백	축몰
아데나빌	아이템골드	아이템투어	트레디아
아데나컴	아이템굿	아이템트리	트레이드 아이템
아데나코리아	아이템매니아	아이템파크	파트레이드
아데나힐	아이템바로	아이템팜	포커4989
아덴게임	아이템박스	아이템팩	폰즈
아덴고	아이템버그	아이템포럼	한게임몰
아덴도매	아이템베이	아이템포미	Palara
아덴뱅크	아이템보스	아이템플로	RF4989
아덴샵	아이템스토리	아이템피플	

※ 네이버 검색 결과



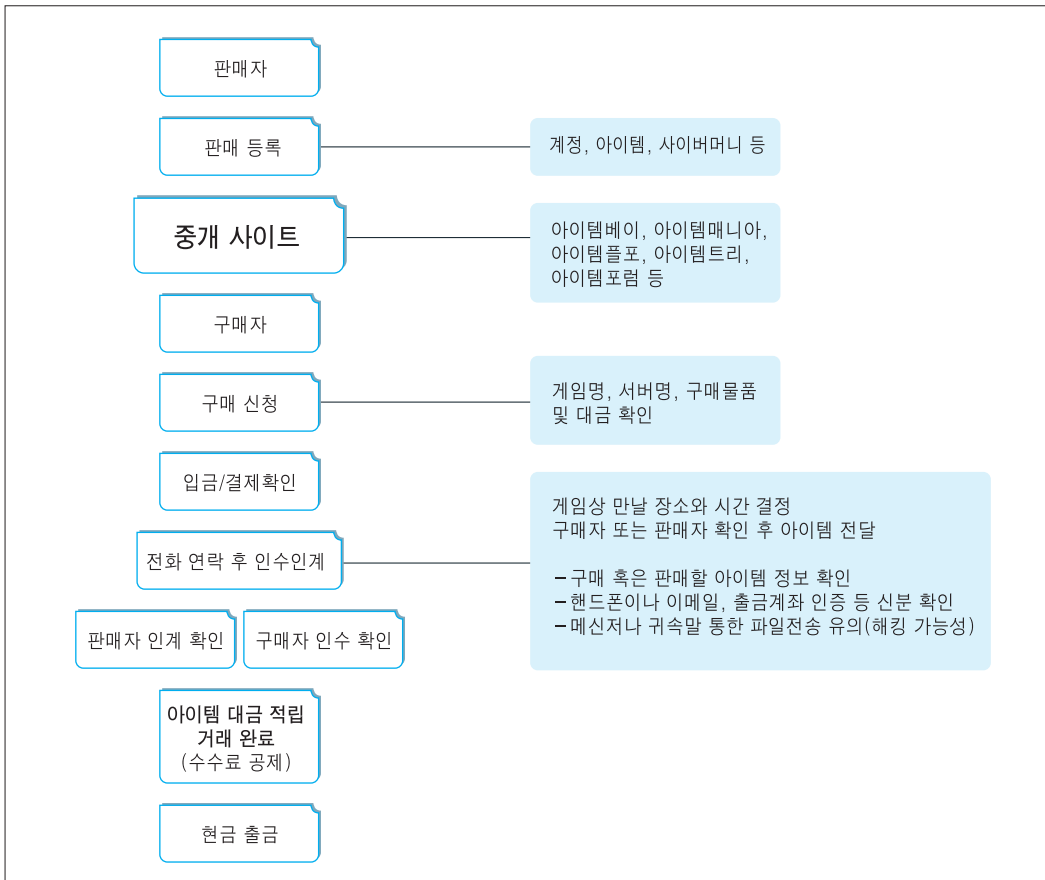
아래 그림과 같이 아이템 교환은 직거래와 마찬가지로 게임 서버에서 만나 트레이드창을 통해 이루어지지만, 구매자 인수확인과 판매자 인계 확인이 있어야만 아이템 대금이 지급된다. 어느 한쪽이 승인을 하지 않으면 거래가 성사되지 않기 때문에 중개 사이트가 중간에서 안전장치로 작용하는 것이다.

이러한 중개 사이트를 통해 이루어지는 거래는 사용자 계정(캐릭터), 게임 아이템, 게임머니, 일반 사이버머니의 매매가 대부분이다. 최근에는 대여 중개 서비스까지 등장했는데, 고가의 아이템이나 캐릭터를 일정 기간 대여하는 서비

스를 중개한다. 일례로 리니지의 ‘+9 일본도’를 한 달간 대여하는데 보증금 25만원, 일일 대여료 만원이 책정되기도 했다. 이 때, 중개업체가 직접 소유한 아이템과 캐릭터를 대여할 수도 있고 작업장과 제휴해 대여 서비스를 할 수도 있다.

앞서 언급했듯이 직거래를 선호하는 많은 게이머들은 믿을 만한 작업장이나 개인에게 아이템을 직접 구매한다. 이는 믿을만한 중개 사이트를 통해 아이템을 구매했음에도 불구하고 복사 혹은 해킹된 아이템과 사이버머니를 구입했을 경우 이미 거래가 끝난 뒤에 그 사실이 드러나기 때문에 쉽게 피해보상을 받기 힘들기 때문이다.

〈그림 6-1-3-01〉 중개 사이트를 통한 아이템 현금 거래 방식



그리고 게임사에 의해 해킹된 아이템과 사이버머니를 구매한 것으로 적발되면 현금거래 금지규정에 따라 게임 계정을 압류당할 수 있다.

결국 중개 사이트에서 발생하는 아이템 현금거래 사기는 게임사에서 구제받을 수 없을 뿐 아니라 현금거래에 따른 패널티가 주어질 수 있어 중개 사이트의 적극적인 개입과 해결의지가 필요하다는 의견도 제기되고 있다. 일부 중개 사이트는 거래가 완료된 상태에서 뒤늦게 아이템 거래에 문제가 발생하면 제3자 사기로 간주해 직접적 피해보상을 하지 않고 양자간 합의만 유도해 왔다. 최근 아이템베이는 이러한 문제를 해결하기 위해 회원보상제도를 도입했다. 회원보상제도는 우수회원에 한해 정상적으로 거래가 완료된 후에 발생한 사고에 대해 보상하는 제도이다. 하지만 이 제도가 모든 회원의 안전을 보장하고 있지는 않다.

각 중개 사이트에는 인기 사이버머니의 시세표가 존재하는데, 이러한 시세가 일부 조작된다는 설이 있었다. 게임머니의 환율이 시장논리에 의해 정해지는 것이 아니라 작업장(게임 아이템 거래를 목적으로 특정 장소에 여러 사람이 모여 조직적으로 게임을 하고 거래하는 집단)과 같은 직업적인 가격 조작 세력에 의해 조정된다는 것이다. 중개 사이트의 게시판을 통해 고가로 아이템이 팔린 것처럼 '허위 체결 공지'를 올리는 방식으로 시세를 조작하는데 작업장과 중개 사이트의 결탁설도 게이머들 사이에서 언급되고 있다. 따라서 올바른 현금 거래 문화를 정착시키기 위해서는 중개 사이트의 신뢰성 확보 노력이 더욱 필요하다.

나. 기타 방법에 의한 현금거래

온라인게임의 아이템이 현실 재화의 가치를 가지게 되면서 게임 아이템에 대한 대출, 사이버머니를 이용한 일명 카드깡이 등장하게 되었다. 이들 대부분은 불법적 행위로 게임 아이템을 현금거래하는 방식이다.

게임 웹진의 배너를 통해 아이템을 담보로 한 대출 광고가 등장해 큰 파장을 일으킨 적이 있다. 해당 아이템 담보 대출 서비스 사이트는 리니지와 뮤의 아이템을 대상으로 최저 5만원에서 최고 300만원까지 대출해 주겠다는 내용의 광고를 게재했다. 그 외에도 리니지의 화폐단위인 아덴을 연이율 300~400% 수준으로 대출하는 서비스도 등장해 고리사채와 유사한 행태를 보여주었다.

게임웹진 게임루키의 설명에 따르면 국내 아이템 거래 사이트의 상당수는 카드깡에 이용되고 있다고 한다. 온라인 쇼핑몰을 통해 이루어진 카드깡이 물품을 확인하는 택배서비스로 인해 차단되자 아이템 거래 사이트로 급속히 옮겨가는 추세이다. 현물이 아닌 게임 아이템의 특성상 카드깡이 용이하고, 아이템 중개 사이트의 상당수가 카드결제가 가능하기 때문이다. 그리고 전문 카드깡업자들은 전자결제업체들과 결탁해 카드깡을 위해 유명 온라인 쇼핑몰을 개설하기도 하는데 아이템 거래 중개 사이트에도 비슷한 경우가 발생할 수 있다.

실제 이러한 문제로 네오위즈의 피망, NHN의 한게임이 카드결제를 중단하게 되었는데, 비씨카드사의 설명에 따르면 게임포털사이트의 카드연체율이 전자상거래 사이트의 평균 연체율의 서너배 이른다고 한다.

2. 현금거래 실태

(1) 아이템 현금거래 실태

가. 국내외 아이템 현금 거래 시장 규모

온라인게임 아이템의 현금거래는 한국 온라인게임 시장의 특수한 현상으로 평가되고 있다. 게이머들의 성향은 국가적 차이를 보이는데 게임을 그 자체로 즐기는 유럽이나 일본과 달리 한국과 중국 게이머들은 경제활동으로 확대시켜 게임상의 아이템들은 현실에서 거래하는 행위를 게임의 부가산물로 당연시하고 있다.

국내 최대 아이템 거래 중개사이트인 아이템베이의 발표에 따르면 2004년 아이템베이의 1일 아이템 현금 거래 수는 평균 1만건, 1회 평균 거래액은 7~8만원, 2004년 거래 규모는 2,600억원~2,900억원에 이른다고 한다. 국내 아이템 거래 중개 사이트에서 아이템베이가 60% 이상의 점유율을 차지하는 것을 감안할 때, 2004년 전체 아이템 거래 사이트의 시장 규모는 4,400억원~4,900억원에 이르는 것으로 추정할 수 있다. 이에 직간접 거래 규모로 추정되는 3천억원을 더하면 2004년 아이템 현금거래 시장 규모는 7천억~8천억원에 이를 것으로 추정되며 2005년에는 1조원 규모로 성장할 것으로 보기도 한다.

우리나라의 온라인게임이 진출해 있는 일본과 중국도 게임 아이템의 현금거래량이 매년 증가하고 있는 추세이다. 일본은 리얼 머니 트레이드(RMT, Real Money Trade)라고 부르는 현금 거래가 이루어지고 있는데, 주로 일부 게이머들이 집중적으로 현금 거래를 하고 일반 게이머들은 현금 거래에 대해 부정적인 편이다. 하지만 일본도 게임 아이템의 현금 거래가 계속

적으로 증가하는 추세이며, 더불어 아이템 거래와 관련한 사건이 끊이지 않고 있다.

이에 비해 중국의 게임 아이템 현금거래 규모는 우리나라에 육박한 수준으로 성장하고 있는 것으로 추정된다. 2005년 중국 최대 포털사이트인 시나닷컴은 중국 게이머를 대상으로 설문 조사를 실시했다. 응답자의 22.6%가 현금으로 게임 아이템을 구매한 경험이 있다고 응답했는데, 중국의 상용화된 주요 게임 계정이 4억 개가 넘는 것을 감안하면 1억여 명 정도가 현금 거래의 경험이 있다고 추정할 수 있다.

중국의 게임 시장과 더불어 현금 거래 시장이 거대한 규모로 성장하고 있는 시점에서 세계적인 경매사이트인 이베이는 중국의 산다와 제휴해 이베이의 중국어 사이트인 '이치넷'을 통해 아이템 거래 사업을 시작하려고 준비 중이다. 그리고 우리나라 코스닥 등록업체인 정소프트는 중국의 온라인게임 아이템 중개 사이트인 아이엠스타에 지분을 투자했다. 이는 온라인게임의 게임 머니와 아이템의 사업적 가치를 인정하고 중국시장의 급속한 성장을 기대하고 있기 때문이다.

미국은 '파이널 판타지11', '월드오브워크래프트(WOW)'의 게임 아이템 거래가 활발한 편이다. 이들 게임 아이템은 이베이와 같은 경매 사이트를 통해 활발히 현금 거래되고 있으나 게임의 특성상 잉여 아이템과 사이버 머니를 과다하게 수집할 수 없고 퀘스트(게임 임무) 중심으로 스토리가 전개되어 우리나라와 같은 현금거래 현상은 나타나지 않는다. 하지만 WOW의 거래가 활발해지면서 일부 작업장들이 WOW의 해외 서버로 이주하는 움직임이 있다고 한다. 이는 미국과의 시세차를 노린 것으로 국내 아이템 거래 시장이 포화에 이르렀다고 판단하기 때문이다.

나. 아이템 거래 게임 및 게임사 현황

현재 아이템이 현금 거래되고 있는 게임은 약 250여개에 이른다. 리니지, 리니지2, 뮤, 바람의 나라, 메이플 스토리, 한계임, 피망 등이 활발히 거래되는 온라인 게임이다. WOW, 길드워, 영웅 온라인, 카트라이더 등은 게임이 거래량이 많아지는 신규 게임이다.

아이템베이의 2005년 1월 현재 게임별 아이템 현금 거래 현황을 살펴보면, 리니지의 아이템 거래가 24%로 가장 점유율이 높고, 뮤(19%), 리니지2(9%), 열혈강호(5%), RF온라인(4%)가 뒤를 이어 활발히 거래되는 것으로 나타났다. 웹보드 게임 중에서는 한계임과 피망의 카드 게임에서 사용되는 사이버머니가 전체 게임의 7번째와 10번째로 활발히 거래되는 것으로 나타났다.

이러한 온라인게임의 아이템 현금 거래는 게임사의 약관에서 엄격히 금지하고 있는데, 현금 거래가 가장 활발한 리니지와 리니지2를 개발하고 서비스하는 엔씨소프트는 현금 거래에 대한 법적 조치를 강구하고 있다. 왜냐하면 아이템의 현금 거래와 대여 거래가 게임 내의 경제와 레벨 시스템의 균형을 파괴하기 때문이다. 이와 관련하여 엔씨소프트는 아이템의 현금 거래 사이트를 불법 사이트화하기 위해 문화관광부에 입법청원하기도 하였다.

하지만 게임사의 강경한 태도에 대해 게이머와 아이템 거래 사이트들은 다른 견해를 가지고 있다. 아이템 거래 사이트의 입장은 현실적으로 아이템의 현금 거래를 막기 어려운 상황에서 게임사들이 정면대응을 해 오고 있는 것이 아이템 거래로 인해 캐릭터 레벨업이 급속히 진행되고 이에 따라 게임의 업그레이드가 빈번히 요구되고

있어 막대한 비용의 투자가 요구되기 때문으로 설명한다. 실제 리니지1에서 정상적으로 52레벨에 이르는데 1~3년의 시간이 걸리던 것이 리니지2에서는 1개월 만에 같은 레벨에 오르기도 한다.

게임사에서 아이템 현금거래를 금지하는 또 다른 이유로는 아이템 현금 거래에 대한 부정적인 인식이 게임 이미지로 확산되는 것을 막기 위한 것이다. 게임의 중독성, 아이템 현금 거래의 부정적 요소는 게임 내용의 폭력성, 선정성보다 더 심각한 문제로 인식되고 있고, 게임의 이용 등급을 결정하는 중요한 요소이기도 하다. 일부에서는 리니지2의 성공적인 런칭은 리니지를 통해 현금거래를 했던 게이머들이 리니지2에도 몰렸기 때문이라고 보고 있다. 그럼에도 리니지의 인기가 수그러들지 않는 것은 기존 게이머들의 충성도와 더불어 리니지2의 환금성이 리니지에 비해 떨어진다는 평가 때문이다. 리니지2의 고(高)레벨 캐릭터는 쉽게 돈을 벌 수 있어 쉽게 원하는 아이템을 구입하고 현금 거래에서도 리니지보다 낮은 가격에 구매가 가능하다.

사이버머니가 집중적으로 거래되는 게임 포털도 게임머니의 현금 거래를 집중적으로 단속하고 있다. ‘한계임’을 서비스하는 NHN은 30여명이 넘는 단속인원으로 불량 이용자를 적발해 내고 있다. ‘피망’을 서비스하는 네오위즈는 모니터링 프로그램을 이용해 사이버머니의 흐름을 분석해 현금거래 여부를 파악한다. ‘넷마블’을 서비스하는 CJ인터넷은 수혈행위를 차단하기 위해 24시간동안 지속적으로 대화방을 모니터링 한다.

국내 온라인게임사와 달리 외국 게임사들은 현금 거래를 방지하기 위해 게임 아이템의 가치를 조정하거나 퀘스트 수행을 중심으로 하는 게

임 방식을 사용한다. '울티마 온라인'을 공급하는 EA와 '에버퀘스트'를 서비스하는 소니온라인엔터테인먼트(SOE)는 특정 아이템의 거래가 나타나면 해당 아이템의 공급을 늘려 가격을 떨어뜨린다. 그리고 블리자드의 'WOW' (월드 오브 워크래프트)는 게임을 오랫동안하면 캐릭터의 피로도가 높아져 아이템을 얻기 어렵게 만들었다. 하지만 WOW 게이머들은 이러한 방식이 아이템의 현금 거래를 원천봉쇄하지 못하고 있다고 보고 있다.

다. 게임 아이템 중개 시장 현황

국내 최대 아이템 거래 중개 사이트인 아이템베이는 200만명이 넘는 가입자를 확보하고 있으며 거래되는 게임은 2002년 90여개, 2003년 190여개, 2004년 240여개로 나타났다.

4,400억원~4,900억원 정도로 추정되는 아이템 현금 거래 중개 시장은 통신판매업으로 분류되어 있어 게임산업의 가치사슬에서 포함되어 있지 않다. 하지만 아이템 중개 시장이 고유한 사업영역으로 입지를 굳혀가면서 이에 대한 투자도 활성화되고 있다. 코스닥 등록업체인 정소프트는 아이템베이와의 M&A를 추진하고 있으며, 중국의 아이템 현금거래업체에도 지분을 투자했다. 그리고 수익 구조가 약한 게임정보 커뮤니티들이 아이템 거래를 실시하기 시작해 그 영역은 더욱 확장될 추세이다.

대표적인 게임정보 커뮤니티인 플레이포럼은 회원 60만명, 일일 방문객수 35만 명을 자랑하지만 적당한 수익모델을 찾지 못하고 있었다. 대안으로 선택한 아이템 거래 중개 서비스인 아이템플포는 전체 매출의 40% 이상을 차지하는 중요한 매출 영역으로 자리잡고 있다. 이에 플

레이포럼의 최대 광고주였던 엔씨소프트는 광고를 회수하기에 이르렀다.

라. 온라인게임 현금거래 관련 최근 동향

2005년 4월말 소니 온라인 엔터테인먼트(SOE)는 6월 말 자사가 서비스하고 MMORPG 게임 에버퀘스트(EverQuest II)의 일정한 부분에서 캐릭터와 코인을 포함한 기타 아이템을 사용할 수 있는 권한을 사고 팔 수 있도록 허용하고 이에 대한 안전성 제공 서비스까지 제공하는 스테이션 익스체인지(Station Exchange)라는 새로운 서비스를 시작할 것이라고 공표하였다. 이는 위에서 언급되었던 것처럼 SOE가 지난 6년 동안 현금거래를 허용하지 않는 노선을 견지하였다는 점에서 시사하는 바가 매우 크다 할 것이다. SOE가 밝힌 현금거래 양성화 쪽으로 선회를 하게 된 이유를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 대부분의 플레이어는 아이템 현금거래에 대해서 거부감을 가지지 않거나 행해지고 있는 등 현실적으로 이미 활발하게 이루어지고 있다.

둘째, 소비자 서비스센터의 업무 중에서 사기 거래 또는 이와 유사한 내용의 취급건수의 비율이 40% 이상으로 급증하고 있다.

셋째, SOE에서는 온라인 게임의 현금거래를 계속해서 거부한다면 회사는 당장에는 긍정적 이미지를 누릴 수 있을지 몰라도 장기적으로는 계속해서 진화하는 온라인게임에 적절하게 대처하지 못하여 회사에 불이익이 될 것이라 판단하였고 아이템 현금거래를 미래의 게임이 가지게 될 잠재적인 수익 모델로 보고 있다.

SOE는 2005년 4월 27일 온라인 상에서 사용자들을 대상으로 의견을 묻는 투표를 실시하고 투표 결과에 의해 일정 한도 내에서 현금거

래가 가능한 새로운 서버운영을 시작할 것이라고 하여 아이템 현금거래 시장에 공식적으로 진출하겠다고 표명했다. SOE와 같은 이러한 경우는 앞으로도 계속해서 일어날 가능성이 있고 이에 대한 검토와 대처가 필요한 상황이다.

(2) 범죄 실태

2005년 2월경 경찰청은 전자상거래 사기범에 대한 집중 단속을 실시했다. 그 결과 총 1,082명을 구속 및 불구속 입건하게 되었는데 유형별로는 온라인게임의 아이템 거래 사기범이 562명으로 전체의 52%를 차지하고 있었다. 연령별로도 10대와 20대가 777명으로 전체의 72%를 차지했다.

제주지방경찰청은 지난 2004년 제주도내 사이버민원 802건 가운데 절반에 가까운 45%가 온라인게임과 관련된 것이라고 밝혔다. 이들 사이버민원의 유형 중 26%가 온라인게임 아이템 사기였고 19%가 게임 해킹으로 나타났다.

이처럼 아이템의 현금 거래 시 발생할 수 있는 범죄 형태는 사기, 해킹, 현피(현실 세계에서의 PK)로 나뉘볼 수 있다. 그러나 게임 아이템과 머니를 재물로 인정하지 않는 현 법규상 아이템을 도난당해도 절도죄가 성립하지 않는다.

아이템 거래에서 발생하는 가장 흔한 범죄 형태가 바로 '사기'이다. 아이템을 판매하거나 대신 키워주겠다는 광고를 낸 후 대금만 받고 계약을 실행하지 않는 경우가 가장 많다. 정상적인 거래가 이루어진 후에도 아이템이 사라지는 경우가 있는데, 이는 복사 아이템을 거래했기 때문이다. 대전 둔산경찰서에 의하면 모 아이템 중개 사이트에 시세보다 싼 가격으로 복사된 아이템을 판매해 1백70여명으로부터 3천여 만원

어치의 이익을 가로챈 경우도 있다고 한다.

아이템 거래에서의 사기 행위는 거래자 스스로가 신중하지 않으면 막을 수 있는 안전망이 없다. 사기 행위자들은 적발이 되지 않기 위해 가명을 사용하고 대포폰(명의이전이 안된 핸드폰, 타인명의 도용해 불법개설한 핸드폰)이나 대포통장(타인명으로 개설된 통장)을 이용한다. 그리고 아이템을 지나치게 싸게 팔거나 감언이설로 직거래를 유도하는 경우는 의심해 보아야 한다. 그리고 거래하는 척하면서 해킹 프로그램 등을 이용해 거래중인 캐릭터들 사이에서 아이템과 사이버머니를 가로채거나 훔쳐가기도 한다.

'해킹'은 사용자 계정이 누출되어 캐릭터의 아이템을 도난당할 수 있고 사용자의 계정이 악용될 소지도 크다. 해킹은 주로 불법 프로그램으로 빼낸 개인 정보를 이용해 게임 아이템을 갈취하거나 게임 서버를 직접 해킹해 부당이익을 챙긴다.

개인이 타인의 사용자 계정을 해킹하는 경우는 주로 PC방에서 이루어진다. PC방의 컴퓨터에 미리 해킹 프로그램을 깔아놓은 뒤 다른 게이머가 로그인을 하면 자동적으로 ID와 비밀번호가 누출된다. 불법적으로 알게 된 사용자 계정의 아이템과 사이버머니를 자신의 캐릭터에게 넘기거나 타인에게 판다. 해킹 프로그램을 이용하지 않고 우연히 혹은 의도적으로 알게 된 타인의 사용자 계정에서 게임 아이템을 도난하면 절도죄가 아닌 사기죄가 적용된다. 그리고 해킹한 아이템을 판매해도 사기죄에 해당되게 된다.

마지막으로 '현피'(현실세계에서의 PK)는 상대방에게 상해를 입히거나 협박을 통해 피해자의 아이템을 뺏는 것을 말한다. 게임의 PK가 현실로 이어지는 현피는 상당한 우려를 낳고 있다. 특히 조직폭력배가 현금거래의 작업 세력에 개



〈표 6-1-3-03〉 아이템베이에서 아이템 거래되는 온라인 게임의 종류

(가) 2편4판	라테이노스	(나) 세이클럽 피망	영웅 온라인	킹덤오브카오스
가디우스	락온타겟	세피로스	오렌지레드	킹오브킹스
가약스	란 온라인	센게임	오즈월드	탄트라
(다) 거상	러쉬 온라인	소마신화전기	오투잼	탕
간바운드	레드문	쉐도우베인	온라인 삼국지	택티컬 커맨더스
간앤드릴	레인가드	셰이크	(라) 와우	택틱스 머시너리
건즈더듀얼	(마) 로즈 온라인	스타워즈 갤럭시즈	요구르팅	테사
게이트아이	로한	스타워즈 온라인	우리라인	테이크다운 온라인
게임 씨티	루넨시아	스타체이스	울티마 온라인	(바) 테일즈 위버
게임나라	룸즈	스톤에이지	워바이블	토이스트라이커
게임빌	(사) 리니지	스페셜포스	워터크래프트	투투네 집
게임에버랜드	(아) 리니지2	스페이스 카우보이	(자) 워드 2FC	통스통스
게임팅	릴	슬레이어즈	웜즈	퇴마록
겜플	(차) 마비노기	시아	유비오트라비아	겜애프트
마법의 대륙	시즈 온라인	이엑스러브트릭스터	구룡잼패	마비노기
시티레이서	이클립스	티안시	(카) 군주마스티안	신영웅문
이터널시티	팀레볼루션	그랜드체이스마지막 왕국	신영웅문2	일랜시아
파병	(타) 길드워	마천루	(파) 실크로드	제로컵
파이리스	(하) 나이트 온라인	머그 삼국지	십이지	젠 온라인
파천일검	네오 다크세이버	(가) 메이플 스토리	싸이월드조선협객전	판타지 마스터즈
네오스팀	메틴	셀 온라인	조이나라	판타지 스타온라인
네이버필드	메틴 2	아레스 온라인	조이씨티	판타지 포유
넷마블무크	아르케스	조이온	팜팜포카	노라조
무훈	아스가르드	전공작왕	팡야	노리텔
묵향 온라인	아스트로엔	진주만	팡팡테리블	노바1492
(나) 유	아웃포스트 온라인	천년	퍼피레드다크 세이버	미라지 온라인
아이엠	천도 온라인	포게임	(다) 다크에덴	미르의 전설1
아이타짜	천상비	포레스티아	다크에이지 오브 카멜롯	(라) 미르의 전설2
아이파이터	천상의 문	포리프	당신은 골프왕	미르의 전설 3
아크로드	침묵의 천사	포카튼사가2	더로드	믹스마스터
아크로레이스	카르페디엠	포르티스2	더비레이스	(마) 비람의 나라
아크메이지	(바) 카트라이더	포르티스3	더스트캠프	마우트
아크 온라인	칸	프라스티스	데카론	바이탈사인
약시온	칼 온라인	프로젝트 신루	덱스판타지아	바타르
애플파이 온라인	칸디바	(사) 프로젝트 A3	도르르온라인	방승게임
앨로드	코게임	프리스타일	드래곤라자	배틀마린
압카	코롬 온라인	(아) 프리스톤테일	(자) 드로이안 온라인	베레스스
(차) 어둠의 전설	코르다	프리프	디미어즈	붉은 보석
에버퀘스트	큐빗	(카) 한게임	디아블로2	블레오
에버퀘스트2	큐플레이	해피시티	디오	빨간 마후라
에쉬론스쿨	크래커스헤르콧	디지몬 온라인	사이먼	에쉬론즈쿨2
크러쉬	헬리키아2	디지몬	사이버 로로에스피리드	크레이지 아케이드
헬브레스	딜문	삼국지 온라인엑사인	크로노스	호버보드
땅콩	삼국지 무한대전	엔에이지	코로나클스	황제의 검
(타) 라그나로크	샤이닝 로어	엘리멘탈사가	크로스게이트	히트 프로젝트
(파) 라그하임	샤이아	엘카르디안	클로버 스쿼어	R2 게임
(하) 라스트 카오스	샷 온라인	엠게임	키린 온라인	(가) RF 온라인
라키아	서바이벌 프로젝트	(나) 열혈강호	킨 온라인-검풍록	
라키온	서전트	영웅문	킬라이드	

* 표시된 게임은 가장 활발히 거래되거나 신규로 등록된 온라인 게임임.

입하고 있음이 암암리에 알려져 있고, 실제 피해를 당하는 게이머들이 상당수 있기 때문이다.

이 외에도 아이템을 이용한 불법 대출, 카드깡이 범죄의 대상이 되고 있다.

3. 게임아이템 현금거래의 법적 성질

아이템 양도는 가상공간인 게임 내에서 캐릭터를 통하여 이루어지는 게임 플레이의 일환이라 할 것이다. 앞서 언급하였듯이 롤플레이팅 게임은 게임 내에서 캐릭터들이 일정한 룰에 의해서 임무를 수행해 나가는 것을 내용으로 하는 컴퓨터 게임의 일종이고 과거 온라인게임이 발달하기 이전에는 이러한 게임 플레이는 네트워크로 연결되지 않아 게이머 1인에 의해서만 진행되는 방식이었기 때문에 게임을 어떻게 이용하는지는 개인의 취향의 문제로 현실에서 직접적인 법률문제를 유발시키지는 않았다.

그러나 롤플레이팅 게임에 네트워크 기능이 접목되고 여러명이 동시에 게임을 진행할 수 있게 되면서 게임 상에 구현되는 가상의 공간은 개인

적 공간에서 사회적 공간으로 그 성격이 변화하게 되었다. 게다가 처음에 일대일 또는 소규모로 이루어지던 온라인게임 플레이가 우리나라에서 고속 인터넷의 급격한 발전이 이루어지는 과정에서 MMORPG가 탄생하면서 동시접속자가 수십만에 이르는 거대한 가상 사회를 형성하게 되었다. 게임의 공간 속에 불특정 다수로 이루어지는 상대방이 형성되고 게임 플레이의 자유도가 매우 높은 MMORPG의 특성이 상호작용하면서 현실사회 속에서 일어나는 현상들을 가상공간 내에서도 구현하려는 시도들이 활발하게 일어나게 된다.

사용자들의 플레이에 의해서 또는 게임업체들의 의도적 또는 비의도적인 게임 시스템 설정에 의해서, 사이버 공간은 점점 무의미한 환타지의 공간이 아닌 현실세계의 연장으로서의 성격을 가지게 된다. 사용자들은 가상 공간 내에서 더 높은 레벨을 획득하기 위한 일종의 반유희적 플레이, 즉 현실의 노동과 유사한 행위를 하게 되고, 이러한 노동은 거래 가능한 아이템에 현실에서의 금전적 교환가치를 부여하는 원

2004년 8월 위메이드엔터테인먼트의 온라인게임 '미르의 전설3'를 해킹해 불법으로 획득한 아이템을 팔아 1억 5천여만 원의 부당이익을 챙긴 사건이 있었다. 서버와 클라이언트 간의 교신을 조작하는 불법 프로그램을 이용해 서버 내에 같은 이름의 캐릭터가 2개가 생성되면 한 캐릭터의 아이템 판매는 서버에 저장되지 않는 점을 악용한 것이다. 이에 해커는 아이템을 복사해 아이템 거래 사이트에 1400여 차례나 판매한 것으로 드러났다.

한게임의 포커머니와 고스톱머니는 현금성이 높아 가장 많이 현금 거래되는 사이버머니 중 하나이다. 그래서 한게임 관련한 사기와 해킹 사례도 상당수이며, 지난 11월에는 600경원이라는 천문학적 사이버머니를 불법으로 수집해 현금 30억원을 챙긴 기업형 사이버 범죄단 14명이 적발되기도 했다. 검찰에 의하면, 이 사건은 무려 1만 5천명의 개인정보가 유출되어 발생한 사건으로 정상적인 게임 방식으로는 모기 불가능한 액수를 사이버머니 불법 수집 프로그램인 '그라운드 컨트롤'을 이용해 단기간에 모은 것으로 드러났다. 그라운드 컨트롤은 사용자 ID만 입력하면 자동으로 4명이 접속해 자동으로 게임을 하고 특정회원이 계속 승리하는 방식으로 사이버머니를 몰아주는 프로그램이다. 직접 PC방을 차린 피의자들은 400여만원에 이르는 고가의 프로그램을 구입하고 아르바이트생을 고용해 100여대의 컴퓨터로 특정 사이버머니만을 수집한 것으로 알려졌다.

유사한 사건으로 서울경찰청 사이버범죄수사대에 의해 구속된 피의자들은 '업자팩토리'라는 프로그램으로 한게임에서 한달동안 600경원에 가까운 사이버머니를 모아 현금으로 되팔아 7천만원의 이익을 챙겼다. 문제가 되는 것은 신용정보회사 직원으로부터 35만명의 개인정보를 넘겨받아 불법적으로 사이버머니를 수집한 것이다. 경찰에 의하면 한게임 사이버머니와 관련된 불법업자들은 제작팀, 대여팀, 사이버머니 도매상, 소매상으로 조직화되어 있다고 한다.

인을 제공하기에 이른다. 그리고 이러한 아이템 현금 거래가 현실사회에서 거대한 시장을 형성하고 여러 문제를 발생시킴으로서 이제는 더 이상 게임 내의 플레이를 현실과 무가치한 것으로 볼 수만은 없는 상황에 이르러 법적인 검토와 고찰이 필요한 시점이다.

아이템 현금거래에 대한 법적인 검토는 '아이템 매매계약설'과 '아이템 이용권 양도 계약설', '권리금설'로 구분하여 볼 수 있다.

(1) 아이템 매매계약설

아이템 매매계약설은 거래의 대상은 아이템이고 금원은 매매대금이라는 학설이다. 이에 따르면 현실 시장에서 유통되는 현금거래의 대상이 아이템 자체가 된다. 즉 아이템을 재물 또는 물건과 동일시하는 시각의 소산으로서 이는 현실 법해석과는 거리가 있다. 입법론적으로 현금거래의 객체, 즉 가치부여의 대상이 아이템이라는 것을 전제로 하는 견해이다.* 하지만 매매의 대상이 물건이어야 하고 아이템이 현행법상의 해석으로는 물건의 개념에 포함될 수 없다는 점에서 이 학설의 지지를 위해서는 물건 개념 확장에 대한 심도 깊은 재논의가 선행되어야 할 것이다.

(2) 아이템 이용권 양도 계약설

아이템의 양도는 게이머가 게임업체에 대하여 가지는 채권(이용권)의 일부를 양도하는 지명채권의** 일부양도의 형태이다. 하지만 아이템은 게임 내에서 거래창을 통하여 양도될 수 있도록 허용되고 있기 때문에 게이머는 게임서비스 전체에 대하여는 지명채권을 가지고 있다고 볼 수 있지만, 그 일부채권인 아이템은 무기명채권의*** 특징도 아울러 가지고 있다고 볼 수 있다. 하지만 명시적으로 거래를 금지하는 내용을 약관에 둔다면 결국 아이템이용권의 양도는 지명채권의 법리가 적용된다고 할 수 있다. 하지만 이러한 방식을 통하여 아이템 거래를 금지하는 경우에는 민법상 금반언의 원칙과*** 사적자치의 원칙에**** 대한 위반이 문제되고 그 금지의 효과가 당사자 사이에만 인정되는 문제점이 있다.

가. 양도성에 대한 판단

채권의 양도성에 대하여는 당사자가 반대의 의사표시를 할 수 있다(민§449②본문). 양도금지의 특약이 있으면 채권은 양도성을 잃게 된다. 그러나 그것은 절대적이 아니므로 특약의 존재를 가지고 선의의 제3자에 대항하지 못한다(민§449②단서).

* 가치부여의 대상은 일견 아이템은 듯 보이나 실질에 있어서는 배후의 게임 '플레이'로 파악된다고 한다면, 데이터베이스, 개인정보, 도메인네임과 같은 일부 정보에 대하여 재물성 인정여부를 논의하는 것은 논외로 하더라도 적어도 게임 아이템에 대하여 재물성을 도입하여야 할 필요성이나 당위성은 크게 줄어들게 된다는 견해가 있다(윤웅기, MMORPG 게임 아이템 현금 거래에 대한 법적정책 고찰, 게임문화연구회, 2005, pp. 34~35).

** 채권자가 특정되어 있는, 증권적 채권(지시채권, 무기명채권)이 아닌 보통의 채권을 말한다.

*** 특정의 채권자가 지정하지 않고 증권의 소지인에게 변제하여야 하는 증권적 채권으로서, 무기명수표· 무기명주식· 무기명사채· 승차권· 상품권· 입장권· 무기명국· 공채 등이 이에 속한다.

**** 행위자가 일단 어떤 표시를 한 경우에는 후에 그 표시를 다시 부정하는 주장을 할 수 없다는 원칙을 말한다.

***** 개인이 자신의 법률관계를 자유로운 의사에 따라 형성하고 책임지는 것으로서, 국가는 이에 간섭하지 않는다는 원칙을 말한다.

채권양도이론에 따르면 선의로 아이템을 양수한 게이머에 대하여는 양도금지약관을 주장할 수 없는 것이다. 그러나 현재의 아이템거래에 있어서 게임업체가 아이템 양수게이머에 대하여 이용을 제한하는 권리는 양도게이머의 양도행위에 대하여 약관에 의한 이용제한을 하는 경우와 마찬가지로 양수게이머에 대한 이용제한도 양수행위에 대하여 게임업체와 양수게이머간에 체결된 약관위반에 근거하는 것으로 주장되고 있다.(정해상, 인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리, 중앙법학 제5집 제3호, 2003, pp. 9~10.)

나. 게이머의 양도성에 대한 판단

게이머의 양도방법은 거래창을 통하여 게이머를 이전하는 형식으로 이루어진다. 문제는 게임업체의 약관에서 게이머의 거래에 대한 제한을 명확히 해주지 않고 있다는 점이다. 게이머를 아이템의 일종으로 볼 것인지의 여부는 논란이 있을 수 있지만, 아이템의 정의를 '게이머가 게임 중에 얻는 것으로 게임의 능력과 수준을 높일 수 있는 기능'이라고 한다면 게이머니도 아이템의 일종으로 보아 게이머의 양도는 아이템 자체가 양도되는 경우와 동일한 법리로 이해될 수 있다.((정해상, 인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리, 중앙법학 제5집 제3호, 2003, pp. 11)

다. 비판

게임서비스 사용료 외에 달리 아이템에 대하여 개별적인 사용료를 받지 않고 있음에도 개별적 아이템(아이템 사용권) 대하여 각기 다른 가격이 매겨져 거래되는 현금 거래시장이 태동하게 된 원인과 MMORPG 게임사의 이용료 수

익의 합보다 현금 거래량의 총액이 더 커지는 현상이 발생하게 되었는지 그리고 게임사의 책임과 관련하여 게이머에게 시장가격으로 보기 보다는 재산상 이익을 아이템에 대하여 인정한다면, 게임 플레이를 위하여 아이템 간 밸런스를 수정하거나, 서버 내 아이템 보관, 운용상의 부담은 어찌 다를 것인지, 게임사가 더 이상 온라인게임 서비스를 중단하게 될 경우 보상 문제는 어떻게 될 것인지 등에 관한 명확한 법적 설명과 해법 도출에 어려움이 있다.

(3) 권리금설

가. 권리금 계약

거래의 객체는 아이템 사용권을 취득할 수 있는 자격, 더 즐거움을 줄 상위 레벨용 사냥터에 접근하여 사냥을 할 수 있는 자격, 아이템 장착 시 얻어질 명성 등이고 금원의 성격은 권리금이라는 설이다. 이 설에 따르면 현금 거래 시에 일어나는 게임 내 일방에서 타방으로의 아이템 이전은 단순히 현실 거래의 이행행위로서의 종된 부수적 의미를 가지는 데 그치지 않고 그 자체적으로 충분히 아이템 사용권의 양도라는 법적 의미를 띤다고 본다.

따라서 현금거래 시에는 양도인이 지닌 게임아이템 사용권을 양수인의 캐릭터에게 넘겨주는 법률행위가 하나 존재하고, 동시에 구매자가 이런 사용권을 건네받는 것과 병행하여 이를 넘겨준 양도인에 대하여 그 대가로 권리금 명목의 현금을 양도인에게 지급하는 법률행위 하나, 도합 두 개의 법률관계가 중첩적으로 발생하는 것으로 파악하고 있다.



나. 권리금 계약설의 효용

권리금 계약설의 전제사항은 다음과 같다. 첫째, 이 설은 게임 내에서 일어나는 이용권(임대차 유사)의 양도와 권리금 계약의 이원적 구성을 취하고 있다. 따라서 두 부분 모두 유효한 법

적 가치를 가지고 있어야 한다.

둘째, 게임 내부에서 일어나는 이용권 양도 행위는 무상행위임을 전제로 하고 있다(쌍무편무의* 개념이 아닌). 즉 현금 기타 이득이라는 대가성을 전제로 하지 않고 있는 것이다. 이렇게

〈표 6-1-3-04〉 아이템 현금거래 관련 학설 비교

구	아이템 유사소유권 (Virtual Property)매매설	아이템 사용권 양도설	아이템 권리금 계약설
현금거래의 대상	물건·아이템자체 또는 가상의 물건	게임사로부터 약관상 부여받은 아이템 이용권	게이머의 플레이(무형의 가치)
금원의 성격	매매대금	양수금	일종의 권리금
대상권리의 발생근거	게이머의 플레이 노동 (무주물 선점, 가공, 창작)	게임사의 게임서비스이용약관에 의 등의	게임사의 약관과 룰에 의거 게이머 가 투하한 게임 플레이
거래 계약의 효력(대항)범위	게이머간은 물론 게임사에 대하여도 성립	원칙적으로 게임사에 대하여만 성립	원칙적으로 게이머 사이에만 성립
기반정서	- MMORPG에서 MMO(가상공간) 을 더 평가함 - 아이템에 대한 소유의식 반영 - 아이템 이용과 처분의 독립적 으로 가능	- MMORPG에서 G(게임)를 더 평가함 - 아이템에 대한 저작자의 권리를 바탕으로 함. - 아이템에 대한 게임사의 통제와 책임	- MMORPG에서 R(P(플레이))를 더 평가함. - 게이머가 만든 게임환경과 이용 자의 플레이의 상호작용에 의한 가치창출 - 게임 플레이의 자율성
게임사의 아이템 밸런싱 가능 여부	게이머의 동의 없이는 극히 제한	자유로이 가능	상당부분 가능
게임사의 잘못으로 아이템 정보가 삭제되거나, 게임 서비스 중단· 폐지시 게임사 책임	거래되는 현 시세	- 최대: 월사용료 - 아이템 사용권 (아이템 보유권)	최대: 월사용료(가액배상원칙)
비밀번호를 알아내 타인의 아이템 을 자기 또는 제3자의 계정으로 이 동시킨 게이머 책임	-절도죄 성립 -손해배상은 아이템 현시세	- 정보통신망법상의 정보훼손죄 성립 -손해배상금은 최대 월사용료	- 컴퓨터사용사기죄 - 손해배상금은 아이템 현시세
게임 속 아이템 대 아이템 사기	-사기죄 성립 -손해배상은 아이템 현시세	무죄, 게임플레이의 일부에 불과	- 사기죄 성립 - 손해는 최대 월사용료 (아이템 사용권의 가액) - 자율분쟁조절기구의 필요
현금거래 금지약관의 적법성 여부	무효(소유권일 절대적 배타적 성질)	- 유효(조건부 사용허락) - 금반언원칙을 근거로 무효를 주 장하는 견해가 있음	불공정 무효(현금거래는 게임사의 관 할권 범위 외에서 일어나는 계약임)
현금거래 적발시 계정압류 조치의 당부	불법, 무효	- 약관에 의거 가능, 유효 - 비례의 원칙에 따라 제한적, 단계 적으로 하여야 한다는 견해가 있음	- 완전 게임 외에서 거래의 의사표 시가 이루어진 경우는 무효 - 게임 내 광고 등으로 게임성 훼손의 문제가 있는 경우는 약관에 의거 제 한적으로 제재 가능할 수 있음
현금거래 시장(및 중개사이트)의 성격 및 규제의 폭 여부	정상시장으로 규제 최소화 하여야 함.	암시장이므로 당연히 규제	회색시장이므로 적정선의 규제 요 구됨
현금거래 시장의 사행성 여부	사행성 약함	사행성 강함	사행성 약함

※ 자료: IDC, 2004

함으로써 게임 아이템 양도와 현금거래 간의 대가성 관계는 단절된다. 그 결과로 게임업체는 게임프로그램에 대한 완전한 저작권(개작, 보수, 업그레이드 등)을 행사할 수 있게 되고 게임 플레이어는 자신의 플레이와 외부의 현금거래(권리금계약)을 통해 발생하는 법률적 문제에 대한 완전한 권한을 행사할 수 있게 되는 것이다.

셋째, 권리금설이 만들어진 원인 중 하나로 게임사가 아이템 거래금지를 하고 있는 약관의 부당성에 대한 논리적 비판이 가능하다는 점을 들 수 있다. 즉 아이템 거래를 채권적 이용권의 양도라고 보는 경우 게임 내부에서 자유롭게 이전이 가능한 아이템의 경우는 게임서비스 일부 이용권을 대상으로 하는 무기명채권의 성질을 가지는데 이는 게임사와 이용자 간에 체결된 약관의 거래금지 조항에 의해서 실질적으로 지명채권의 성격을 가지게 된다. 따라서 약관에 현금거래금지가 되어 있다면 그 거래의 유효성을 확보하기가 어렵게 된다.

또한 채권적 이용관계로 본다면 게임 내부에서 거래를 가능하게 하면서 약관을 통해서 현금거래만 금지하는 것은 금반언 원칙에 위배된다는 비난을 받을 수 있고 또한 실질적으로 현금거래를 금지할 규제책을 마련해 놓지 않았다는 문제가 있다.

하지만 권리금 계약설에 따른다면 '현금거래'에서 앞의 '현금'과 뒤의 '거래'를 분리하게 되므로 권리금의 발생원인과 대가성에 있어서 게임사가 주장할 수 있는 내용이 없어져서 아이템 현금거래를 법적으로 유효하게 성립시킬 수

있는 것이다.

다. 비판

아이템이용권은 게임프로그램이용권에 부수하여 발생하는 종된 권리이면서 양도가 허용되는 이용권이다. 그리고 그 이용권이 게임업체와의 관련해서 유상인가 무상인가의 여부와 무관한 양도를 통하여 다른 이용자에게 이전될 수 있는 것이고, 그 이전의 대가로 상대방으로부터 금전을 받을 수도 있고, 안받을 수도 있다. 그러므로 게임아이템 양도를 하면서 금전이 수수된 경우에, 그 금전의 법적 성질을 권리금으로 이해하는 것은 몰라도 아이템거래계약을 권리금계약으로 표현될 수는 없다고 본다. 엄격히 분석하면, 당사자는 게임업체와 게임프로그램이용계약이 있고, 일방이 가지고 있는 게임아이템 이용채권을 채권매매형태로 매각하는 것이다. 그리고 이용채권의 가치평가는 게임업체와는 무관하게 거래당사자가 하는 것이므로, 아이템 이용채권의 내용이 게임업체에 대하여 얼마의 가치가 있는 지, 이후 게임업체의 프로그램변경 등으로 인한 손실은 어떻게 할 것인지의 문제는 매수자가 각오하고 부담할 문제인 것이다.

라. 소결

게임 아이템의 유형은 계속해서 변화하고 있다. 그리고 가상사회에서 발생하는 제 문제에 대한 계속적 연구가 이루어지고 있는 현 시점에서 이용권양도계약설과 권리금설 또는 물건성을 바탕으로 한 매매계약설, 이 중 어느 것이 옳

* 쌍무계약은 계약의 당사자가 서로 대가적 관계에 있는 채무를 부담하는 계약으로서, 매매·교환·임대차 등이 그러하다. 편무계약은 계약의 일방당사자만 채무를 부담하거나 또는 쌍방당사자가 서로 채무를 부담하더라도 그 채무가 대가적 관계에 있지 않은 계약으로서, 증여·사용대차 등이 그 예이다.

다는 판단을 내리는 것은 현 시점에서 무리가 있다고 본다. 따라서 게임 공간 내에서 아이템 양도를 현실의 법제로 어떻게 해석하고 이를 바탕으로 어떤 경제적·사회적·문화적 의미를 부여할 것인가에 대한 연구는 앞으로도 끊임없이 이루어져야 할 것이다. 게임 아이템 현금거래의 문제에 대한 적절한 대처는 비단 온라인게임이란 특수한 영역 내에서 발생하는 일부 계층의 문제가 아니라 앞으로 더욱 고도화될 디지털 사회에 성공적으로 진입하기 위한 시금석이 된다는 의미에서 그 중요성이 있다고 본다.

4. 게임아이템에 대한 법적 논의

현재 게임과 관련해 많은 문제점이 제기되고 있다. 특히 온라인게임은 산업·경제적 측면에서 괄목할 만한 성장을 이룩하였을 뿐만 아니라 우리나라가 국제 경쟁력을 가지고 있는 몇 안되는 미래 성장 동력의 하나로 주목받고 있음에도 불구하고, 아이템의 현금거래에 따른 각종 부작용으로 인해 그에 대한 시선이 곱지만은 않다. 이는 게임이 더 이상 단순한 오락으로서의 '게임'에 그치지 아니하고 '돈벌이'의 수단으로 전락해 가고 있고, 나아가 사행성 조장 및 그에 따른 청소년문제와 각종 범죄의 온상이 되고 있다

는 점에서 더욱 그러하다. 따라서 이에 대한 규제가 필요하다는 목소리가 높다. 또한 우리나라 온라인게임(특히 MMORPG)의 수익구조가 너무 아이템 방식에 대해 의존적이지 않느냐는 지적과 함께 향후 발전 가능성의 한계를 우려하는 견해도 적지 않은 것이 사실이다. 반면, 아이템 현금거래를 디지털·사이버 시대의 새로운 패러다임으로 파악하고 그 경제적 효용성과 산업적 가치에 착안해 이를 양성화함은 물론 더욱 진흥시켜 국가발전의 계기로 삼아야 한다는 견해 또한 제기되고 있다. 따라서 우리는 '아이템(넓게는 사이버머니까지도)'이라는 디지털재산의 등장과 이의 현금거래 행위가 가지고 있는 문화사회적·산업경제적·법적인 함의를 세심히 살펴보아야 할 것이며, 그에 따른 규제 또는 양성화·진흥 여부가 검토되어야 할 것이다.

온라인게임 아이템의 현금성과 그로 인한 현금거래는 이미 전술한 바와 같이 긍정적, 부정적인 측면을 모두 가지고 있다. 그리고 그 각각은 아이템 현금거래의 규제론과 양성화론의 근거로 제시된다. 지금도 여전히 아이템 현금거래와 관련해 규제론과 양성화론이 첨예하게 대립 중이며, 이에 대한 다각적이고도 구체적인 정책적 판단이 요구되고 있는 실정이다.