

대 법 원

제 3 부

판 결

사 건 2022도7294 게임산업진흥에관한법률위반
피 고 인 피고인
상 고 인 검사
원 심 판 결 대구지방법원 2022. 5. 26. 선고 2022노225 판결
판 결 선 고 2024. 12. 24.

주 문

상고를 기각한다.

이 유

상고이유를 판단한다.

1. 관련 법리

형벌법규의 해석은 엄격하여야 하고 문언의 의미를 피고인에게 불리한 방향으로 지나치게 확장해석하는 것은 죄형법정주의 원칙에 어긋난다.

「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 '게임산업법'이라 한다)에 따르면, '게임물'이란 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나

이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말하고(제2조 제1호 본문), 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위를 하여서는 아니 되며(제32조 제1항 제1호), 이러한 금지의무를 위반하면 5년 이하의 징역 또는 5,000만 원 이하의 벌금에 처해진다(제44조 제1항 제2호).

위 법조에서 '보관하는 행위'란 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공할 수 있도록 간직하고 관리하는 등으로 사실상 지배하는 행위를 말하므로, 특별한 사정이 없는 이상 자기가 지배하지 않는 서버 등에 저장된 게임물을 인터넷을 통해 접근하여 이용할 수 있는 상태에 두고 이러한 상태를 유지하는 것만으로는 그 게임물을 '보관하는 행위'로 평가할 수 없다.

2. 판단

원심판결 이유와 적법하게 채택된 증거를 종합하면, 피고인은 손님들의 이용에 제공하기 위하여 일반적인 개인용 컴퓨터 14대(이하 '이 사건 컴퓨터'라 한다)를 마련하고 원심 판시 사이트(이하 '이 사건 사이트'라 한다)에 회원으로 가입한 사실, 피고인은 이 사건 컴퓨터에 이 사건 사이트의 바로가기 아이콘을 설치하고 이를 클릭하면 연결되는 로그인 창에 미리 저장된 자기의 회원 아이디와 비밀번호가 입력되도록 한 사실, 이 사건 사이트에 로그인하면 원심 판시 게임물(이하 '이 사건 게임물'이라 한다)을 이용할 수 있는 사실을 알 수 있다.

이러한 사실관계를 앞서 본 법리에 비추어 보면, 이 사건 컴퓨터 자체는 게임산업법 제2조 제1호 본문이 규정한 '게임물'에 해당한다고 보기 어렵고, 이 사건 게임물을 피고인이 '보관하는 행위'를 하였다고 평가할 수 없다. 피고인의 위와 같은 일련의 행위

