수 원 지 방 법 원

판 결

사 건	2013고단10 사기
피 고 인	1. 홍■■ (85년생, 남), 무직 주거 수원시 등록기준지 경기
	2. 한■■ (85년생, 남), 킷서비스 종업원 주거 서울 등록기준지 서울
	3. 김■■ (85년생, 남), 회사원 주거 수원시 등록기준지 경기
	4. 이■■ (84년생, 남), 종업원 주거 수원시 등록기준지 경기
검 사	강성용(기소), 황정임(공판)
변 호 인	1. 법무법인 썬썬 담당변호사 정준모(피고인 홍■■, 이■■을 위하여)
	2. 법무법인 CC 담당변호사 이경수(피고인 한■■를 위하여)

3. 변호사 이○○(피고인 김■■을 위한 국선)

판 결 선 고 2013. 6. 21.

주 문

피고인 홍■■을 징역 1년 2월에, 피고인 한■■를 징역 1년에, 피고인 김■■, 이■■을 각 징역 4월에 각 처한다.

다만, 피고인 김■■, 이■■에 대하여는 이 판결 확정일로부터 각 1년간 위 각 형의 집행을 유예한다.

이 유

범죄사실

피고인들은 피해자 주식회사 □□코리아(이하 '피해회사'라 한다)가 제공하는 온라인 게임의 이용자들인데, 게임캐릭터를 원래의 서버에서 다른 서버로 이전 신청한 후 실수로 삭제하였다고 복구 신청하는 수법으로 피해회사를 속여 온라인상에서 고가로 거래되는 게임아이템을 다수 보유한 캐릭터를 편취한 후, 이를 처분하여 재산상 이익을 나누기로 순차 공모하였다.

1. 피고인 홍■■

피고인 홍■■은 2010. 10. 6. 수원시 장안구 정자동에 있는 자신의 집에서, 사실은 게임캐릭터를 실수로 삭제한 것이 아니었고, 캐릭터의 게임서버이전 서비스를 이용하여 스스로 다른 서버로 이전해 갔음에도, 위 ZZ엔파이터 게임 홈페이지 내 1대1 복구 신청란에 접속하여 "sunhansin 계정을 통하여 시로코 서버에서 해즐링 캐릭터를 보

유하고 있었는데 실수로 캐릭터를 삭제하였으니 복구해 달라."고 거짓말하여 이에 속은 피해회사 CS2팀 소속 성명불상의 직원으로 하여금 위 캐릭터를 복구하게 하고, 복구받은 캐릭터가 가진 게임아이템을 사이트 내 경매장에서 게임머니로 교환한 다음, 그 무렵 온라인 게임머니 거래사이트를 통해 위 게임머니를 처분하였다.

피고인 홍■■은 그때부터 2010. 10. 25.까지는 별지 범죄일람표 순번 1, 2번 기재와 같이 피고인 홍■■ 단독으로, 2010. 11. 22.부터 2011. 12. 27.까지는 범죄일람표 순번 3 내지 71번 기재와 같이 피고인 한■■와 공동하여, 2011. 12. 28.부터 2012. 2. 2.까지는 범죄일람표 순번 72 내지 76번 및 83번 기재와 같이 피고인 이■■과 공동하여, 피해회사를 기망하여 총 77회에 걸쳐 시가 합계 약 575,555,800원 상당의 게임아이템을 지닌 게임캐릭터를 복구받아 이를 취득하였다.

이로써 피고인 홍■■은 피고인 한■■, 피고인 이■■과 각 공모하여 피해회사를 기망하여 합계 약 575,555,800원 상당의 재산상 이익을 취득하였다.¹⁾

2. 피고인 한■■

피고인 한■■는 2010. 11. 22.부터 2011. 12. 27.까지는 별지 범죄일람표 순번 3 내지 71번 기재와 같이 피고인 홍■■과 공동하여, 2012. 1. 18.부터 2012. 1. 31.까지는

1) 증거기록에 의하면, 공소사실에 기재된 '재산상 이익'의 액수는 게임아이템들의 시가로 산정한다는 전제에서 피고인들이 복구 받은 게임캐릭터에 장착된 게임아이템을 판매하여 실제 취득한 수익금에 기초하여 산정된 것임을 알 수 있다(증거목록 순번 34번 '수사보고서(피의자별 편취금액 산출근거)' 참조, 다만 공범이 취득한 수익금도 다른 공범에 대한 '재산상 이익'의 액수에 포함되었는바, 위 '재산상 이익'의 액수 자체가 피고인들 각자에게 귀속된 실제 수익금과 일치하는 것은 아니다).

피고인들이 복구받아 판매한 이 사건 게임아이템들에는 피해회사가 판매하는 유료아이템 외에 게임의 진행 중에 습득할 수 있는 무료아이템도 상당량 포함되어 있고, 게임 내 아이템 거래공간(경매장)이나 별도의 아이템거래사이트에서 거래되는 게임아이템이나 게임머니의 시세도 매우 유동적이어서 위 게임아이템들(유료아이템 및 무료아이템)의 객관적인 가치 산정이 곤란한 면이 있으므로, 이와 같은 산정방식이 불가피한 면이 있다. 또, 피고인들의 수사기관에서의 진술에 의하더라도 피고인들은 게임아이템을 빨리 판매하기 위해 당시 거래시세보다 훨씬 저렴하게 판매하였다는 것이어서, 이와 같은 산정방식이 피고인들에게 불리하다고 보이지도 않는다.

한편, 공범이 취득한 수익금 부분을 '재산상 이익'의 액수에 포함시키는 과정에서는 범죄수익을 반으로 나누었다는 피고인들의 진술에 기초하여 추정치가 사용되었으므로(예컨대, 공범관계에 있는 A가 B에게 100만 원을 송금하였다면, A와 B가 공동하여 200만 원을 편취한 것으로 추정하였다), 각 재산상 이익의 액수 앞에 '약'을 추가하기로 한다.

범죄일람표 순번 77 내지 82번 기재와 같이 피고인 김■■과 공동하여, 위 제1항 기재와 같은 수법으로 피해회사를 기망하여 총 75회에 걸쳐 시가 합계 약 576,318,690원 상당의 게임아이템을 지닌 게임캐릭터를 복구받아 이를 취득하였다.

이로써 피고인 한■■는 피고인 홍■■, 피고인 김■■과 각 공모하여 피해회사를 기망하여 합계 약 576,318,690원 상당의 재산상 이익을 취득하였다.

3. 피고인 김■■

피고인 김■■은 피고인 한■■와 공동하여, 2012. 1. 18.부터 2012. 1. 31.까지 범죄일람표 순번 77 내지 82번 기재와 같이 위 제1항 기재와 같은 수법으로 피해회사를 기망하여 총 6회에 걸쳐 시가 합계 약 46,657,300원 상당의 게임아이템을 지닌 게임캐릭터를 복구받아 이를 취득하였다.

이로써 피고인 김■■은 피고인 한■■와 공모하여 피해회사를 기망하여 합계 약 46,657,300원 상당의 재산상 이익을 취득하였다.

4. 피고인 이■■

피고인 이■■은 피고인 홍■■과 공동하여, 2011. 12. 28.부터 2012. 2. 2.까지 범죄일람표 순번 72 내지 76번 및 83번 기재와 같이 위 제1항 기재와 같은 수법으로 피해회사를 기망하여 총 6회에 걸쳐 시가 합계 약 77,469,600원 상당의 게임아이템을 지닌 게임캐릭터를 복구받아 이를 취득하였다.

이로써 피고인 이■■은 피고인 홍■■과 공모하여 피해회사를 기망하여 합계 약 77,469,600원 상당의 재산상 이익을 취득하였다.

증거의 요지

1. 피고인들이 이 법정에서 한, 판시 일시, 장소에서 판시와 같은 방법으로 게임캐릭터

의 복구신청을 하고, 복구된 게임캐릭터에 있는 게임아이템을 판매한 사실이 있다는 취지의 진술

1. 피고인들에 대한 각 검찰 피의자신문조서

1. 주식회사 □□코리아의 사실조회 회신

1. 각 수사보고

1. 각 통장거래내역, 각 계정복구내역, 각 계정가입자 인적사항 및 게임머니이동내역

피고인들 및 변호인의 주장에 대한 판단

1. 피고인 홍■□, 이■□ 및 그 변호인의 주장에 대하여

피고인 홍■□, 이■□과 그 변호인은, 게임아이템은 그 자체로 재산상 가치가 있다고 보기 어렵고, 피고인들이 복구받아 판매한 게임아이템에는 무료아이템도 상당량 포함되어 있었으므로, '재산상 이익'은 피고인들 각자가 실제 취득한 수익금(피고인 홍■□의 경우 313,384,540원, 피고인 이■□의 경우 피고인 홍■□으로부터 급여 명목으로 지급받은 2000만 원)에 한정되어야 한다는 취지로 주장한다.

살피건대, 이 사건 게임아이템과 같은 '온라인게임아이템'이 형법상 '재물'에 해당한다고 보기는 어렵지만, 게임아이템을 취득하기 위해서는 유료아이템의 경우 현금을 지급하거나 무료아이템의 경우 시간과 노력을 투자하는 등 반대급부를 지불하여야 하고, 게임아이템이 현실적으로 거래의 대상이 되어 금전으로 그 가치가 평가되고 있는바, 게임아이템에 대하여 경제적 교환가치를 충분히 인정할 수 있다 할 것이므로, 형법상 보호의 객체가 되는 '재산상 이익'에는 해당한다고 봄이 상당하다.

나아가 무료아이템이라 하더라도 재산적 가치가 없다고 단정할 수 없고, 경우에 따라서는 충분히 '재산상 이익'에 해당할 수 있다.

따라서 피고인들이 피해회사를 기망하여 게임아이템을 보유한 게임캐릭터를 복구받는 방식으로 게임아이템을 취득한 이상, 그 게임아이템의 재산상 가치 상당액이 '재산상 이익'에 해당한다고 보아야 하므로(다만, 이 사건에서 게임아이템의 재산상 가치 상당액을 산정하면서 피고인들이 실제 취득한 수익금을 고려한 것은 게임아이템의 재산상 가치 산정방식의 문제이다), 위 주장은 받아들이지 아니한다.

2. 피고인 한■□ 및 그 변호인의 주장에 대하여

가. 먼저, 피고인들에게 서버이전으로 인해 게임캐릭터가 삭제되었다는 점을 고지할 의무가 있다고 볼 수 없으므로, 피고인들의 게임캐릭터 복구신청행위를 '기망행위'로 볼 수 없다는 취지의 주장에 관하여 본다.

사기죄에 있어서 '기망행위'라 함은 허위의 의사표시를 함으로써 상대방을 착오에 빠뜨리는 것이고, 이 사건 증거에 의하면, 피고인들은 고가의 게임아이템을 보유한 게임캐릭터를 서버이전 서비스를 통해 다른 서버로 이전시킨 다음, 마치 위 게임캐릭터를 실수로 삭제한 것처럼 복구 신청함으로써 피해회사 소속의 캐릭터복구업무 담당직원으로 하여금 그와 같이 믿게 한 사실이 인정되는바, 이와 같은 행위는 사기죄에 있어서 '기망행위'에 해당하므로, 위 주장은 받아들이지 아니한다.

나. 다음으로, 피해회사가 삭제된 캐릭터를 복구하여 준 행위 자체는 그로 인해 권리의 변동이 일어나는 것이 아니므로, 재산적 '처분행위'로 볼 수 없다는 취지의 주장에 관하여 본다.

살피건대, 앞서 본 바와 같이 게임아이템에 재산상 가치가 인정되는 이상, 피해회사가 게임아이템을 보유한 게임캐릭터를 복구하여 준 행위는 사기죄에 있어서 '처분행위'로 볼 수 있으므로, 이 부분 주장 역시 받아들이지 아니한다.

법령의 적용

1. 범죄사실에 대한 해당법조 및 형의 선택(피고인들)

각 형법 제347조 제1항, 제30조(징역형 선택, 피고인 홍□□에 대하여 범죄일람표 순번 제1, 2번 부분은 형법 제30조 제외)

1. 경합범가중(피고인들)

각 형법 제37조 전단, 제38조 제1항 제2호, 제50조

1. 집행유예(피고인 김□□, 이□□)

각 형법 제62조 제1항(아래 '양형의 이유' 중 유리한 정상 참작)

양형의 이유

이 사건 범행은 피고인들이 게임회사를 상대로 거짓말을 하여 온라인게임 내 게임아이템을 취득한 다음, 이를 현금화하여 이익을 취득한 것으로, 그 범행의 수법이 지능적이고 조직적이며, 피해회사에 구체적이고 직접적인 피해가 즉시 발생하였다고 보기 어려운 면은 있지만, 현금을 받고 판매하여야 할 유료아이템이 피고인들에 의해 상당량(7억 원 어치 이상) 유통되는 등 피해회사에 간접적으로 상당한 피해가 발생하였음은 분명하므로, 그 죄질과 범정이 가볍다고 할 수 없다.

피고인 홍□□은 우연한 기회에 알게 된 피해회사의 게임캐릭터 복구서비스상 허점을 악용하여 약 16개월 기간 게임캐릭터를 다른 서버로 이전하여 둔 다음 100여회 이상 캐릭터복구신청을 하였고, 그 중 80회 가까이 복구를 받아 그 게임캐릭터 내 게임아이템을 판매하여 그로 인하여 3억 원이 넘는 상당한 이익을 실제 취득하였다. 처음에는 복구받은 게임캐릭터 내 유료아이템의 가치가 약 100만 원 내지 200만 원 정도였으나, 나중에는 한 게임캐릭터 내 유료아이템의 가치 합계액만 수천만 원(3,000만 원

내지 4,000만 원 이상)에 이를 정도로 범행수법이 대담해지기도 하였다. 피고인 홍■■은 피고인 한■■, 이■■을 이 사건 범행에 가담하게 하였고, 직접 아이템거래를 하는 등 이 사건 범행을 주도하였다.

피고인 한■■는 피고인 홍■■의 권유에 따라 이 사건 범행에 가담하였고, 오랜 기간 피고인 홍■■과 함께 이 사건 범행에 직접 가담하였다. 처음에는 게임을 하면서 게임캐릭터이전서비스 신청을 위해 게임캐릭터의 레벨을 올리는 역할만 수행하였으나 (게임캐릭터이전서비스를 이용하기 위해서는 게임캐릭터의 레벨이 일정 수준 이상이 되어야 한다), 이후 범행에 깊이 관여한 것으로 보이고, 나중에는 피고인 홍■■과 결별한 다음 본인이 범행을 주도하면서 피고인 김■■을 범행에 가담하게 하였다. 피고인 한■■가 이 사건 범행으로 인하여 실제 취득한 이익 역시 3억 원을 넘는 상당한 액수이다.

피고인 김■■은 피고인 한■■로부터, 피고인 이■■은 피고인 홍■■으로부터 권유를 받고 이 사건 범행에 가담하였다. 피고인 김■■, 이■■은 게임캐릭터의 레벨을 올리는 역할을 주로 수행하였다. 피고인 김■■은 피고인 한■■로부터 약 1,300만 원 상당을 교부받았고, 피고인 이■■은 피고인 홍■■으로부터 약 2,000만 원 상당을 교부받았다.

피해회사의 손해액을 산정하기 어려운 면이 있다 하더라도, 앞서 본 바와 같이 피고인들이 상당한 이익을 실제 취득하였음에도 피해회복을 위해 아무런 노력을 하지 않고 있다.

위와 같은 범행경위, 범행수법, 피해발생정도 및 피해회복여부, 범행가담정도 등을 종합하여 보면, 아래에서 보는 유리한 정상을 감안하더라도 피고인 홍■■, 한■■에

대하여는 일정 기간의 실형을 선고함이 마땅하다.

다만, 피고인 김■■, 이■■의 경우 앞서 본 바와 같이 범행경위에 참작할 만한 사정이 있고, 범행가담정도가 약하며, 이 사건 범행으로 실제 취득한 이익이 비교적 적은 점, 피고인 홍■■, 김■■, 이■■은 초범이고, 피고인 한■■에게 1회의 벌금형 외에 다른 전력이 없는 점 등을 각 유리한 정상으로 참작하고, 그밖에 피고인들의 나이, 성행, 환경, 범행경위, 취득한 이익, 범행 후의 정황 등 제반 양형조건을 종합하여 주문과 같이 형을 정하였다.

판사 민병국 _____