



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 불법 게임 사설 서버 운영 행위에 대한 징벌적
손해배상제도 및 긴급차단제도 신설 등 〉
■ 정준호의원 대표발의(의안번호 제2219989호)

2026. 9.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 정순임

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 개정안의 발의배경	3
2. 불법 게임 사설 서버 운영 행위 구체화 및 징벌적 손해배상 제도 도입 (안 제32조제1항제9호 등)	6
3. 시정명령 대상 확대 및 불법게임물 등의 긴급차단제도 신설 (안 제38조제7항, 제38조의2 신설)	11
4. 벌칙 강화(안 제43조의2 신설)	21

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 정준호의원 등 14인

나. 발 의 일 : 2026. 7. 15.

다. 회 부 일 : 2026. 7. 16.

II. 제안이유 및 주요내용

1. 제안이유

불법 게임 사설 서버는 창작자의 권리를 침해하여 게임콘텐츠와 기술을 무단으로 탈취하여 수익을 얻는 불법행위로 게임산업계 피해가 지속적으로 누적되어 왔음.

현행법은 불법 게임 사설 서버 운영을 불법게임물 유통 등의 행위로서 금지하도록 규정하고 있으나 처벌 수준이 낮아 불법행위가 지속되고 있는바, 불법게임물에 대한 신속한 차단과 위반자에 대한 처벌강화가 필요하다는 의견이 있음.

이에 불법 게임 사설 서버를 신속하게 차단하고, 사설 서버 운영에 대한 처벌을 강화하여 게임물의 유통질서를 바로 잡아 게임산업의 진흥과 건전한 게임문화의 확립을 도모하려는 것임.

2. 주요내용

- 가. 불법 게임 사설 서버 운영 행위를 “정당한 권한 없이 게임물 관련 사업자가 제공하는 게임물과 실질적으로 동일·유사하게 구현된 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위”로 구체화함(안 제32조제1항제9호).
- 나. 불법 게임 사설 서버 운영 행위에 대해 징벌적 손해배상 제도를 도입하여 게임물 관련사업자의 피해구제 등 실질적인 권리 구제를 도모하고 해당 불법행위에 대한 경제적 유인을 차단함(안 제32조의2 신설).
- 다. 불법 게임 사설 서버 운영 행위가 시정명령 대상 위반행위임을 명확히 규정하고, 시정명령 대상인 정보통신서비스 제공자 등에 국내에 데이터를 임시적으로 저장하는 서버를 설치·운영하는 정보통신서비스 제공자도 포함함(안 제38조제7항).
- 라. 불법게임물 등의 유통 또는 제공 행위가 명백하고 회복하기 어려운 손해가 발생할 우려가 있는 경우 심의 절차를 거치지 않고 긴급하게 불법 게임물 등에 대한 취급을 거부·정지 또는 제한할 것을 명할 수 있는 긴급차단 제도를 도입함(안 제38조의2 신설).
- 마. 불법 게임 사설 서버 운영 행위에 대한 처벌 수준을 특허권, 디자인권 등 지식재산권 침해죄와 동등한 수준으로 상향 조정하고, 실효성 있는 피해구제를 위해 해당 범죄를 반의사불벌죄로 규정함(안 제43조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 개정안의 발의배경

과거 게임 불법 사설 서버는 정식 서버보다 육성이 쉬운 ‘프리서버’를 통한 취미 수준의 운영이 주를 이루었으나, 최근에는 개발, 운영, 홍보, 정산 등 역할을 명확히 분업화하는 조직적 불법 사업 구조로 변화하고 있음.

유출된 소스 코드¹⁾나 역공학(Reverse Engineering)²⁾을 통해 공식 서버와 유사하게 구축한 뒤 후원금 명목의 결제나 불법 캐시 아이템 판매 등으로 거액의 부당이득을 취하고 있음.

일부 불법 사설 서버는 정식 게임에 없는 도박성 미니게임을 추가해 이용자들에게 현금 배팅을 유도하고 배당률 차액을 챙기는 등 불법 사행성 도박장으로 변질되는 사례도 있는 것으로 나타남³⁾.

현행 「게임산업진흥에 관한 법률」⁴⁾(이하 “현행법”이라 함)은 게임

1) 소스 코드(Source Code)는 프로그래머가 텍스트 형태로 작성한 게임의 원본 설계도를 의미하며, 소스 코드에는 게임 캐릭터의 이동, 아이템 드롭 확률, 플레이 방식 등 게임의 모든 작동 규칙이 담겨 있음.

2) 역공학은 소스 코드가 없는 상태에서 이미 완성되어 배포된 실행 파일이나 서버-클라이언트 간에 주고받는 데이터 패킷을 역으로 분석·분해하여 작동원리를 추론해내는 기술임.

3) 『게임톡』 (2025), 「게임 산업 흔드는 사설 서버 “공동 대응 절실”」

4) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ①누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례

물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작·배급·제공 또는 알선하는 행위를 금지하고 있으며, 게임물관리위원회는 온라인게임물 모니터링 사업을 추진하고 있음.

그럼에도 최근 5년간 불법 사설 서버에 대한 행정조치가 총 185,460건에 달하고, 이 중 수사를 의뢰한 사례도 321건에 달함.

법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다.

1. 제21조제1항 또는 제21조의10제1항에 따라 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
2. 제21조제1항 또는 제21조의10제1항에 따라 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
3. 등급을 받은 게임물을 제21조제2항 각 호의 등급구분을 위반하여 이용에 제공하는 행위
4. 제22조제2항의 규정에 따라 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위
5. 제22조제3항제1호에 따른 등급분류증명서를 매매·증여 또는 대여하는 행위
6. 제33조제1항 또는 제3항을 위반하여 등급 및 게임물내용정보 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위
7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령으로 정하는 게임머니 및 대통령령으로 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위
8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위
9. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위
10. 제9호에 따른 불법행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위
11. 게임물 관련사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위

② 누구든지 다음 각 호에 해당하는 게임물을 제작 또는 반입하여서는 아니 된다.

1. 반국가적인 행동을 묘사하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 국가의 정체성을 현저히 손상시킬 우려가 있는 것
2. 준비속에 대한 폭행·살인 등 가족윤리의 훼손 등으로 미풍양속을 해칠 우려가 있는 것
3. 범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회 질서를 문란하게 할 우려가 있는 것

[표] 2021~2025년 불법 사설 서버 행정조치 현황

(단위: 건)

구분	행정조치				모니터링
	수사의뢰	시정 권 고	시정/협조요청	소계	
2021년	48	29,629	7	29,684	41,116
2022년	78	29,679	-	29,757	40,233
2023년	65	25,521	1	25,587	32,751
2024년	62	52,164	19	52,245	65,089
2025년	68	48,117	2	48,187	53,685
합 계	321	185,110	29	185,460	232,874
5년 평균	64	37,022	6	37,092	46,575

자료: 문화체육관광부

이에 개정안은 불법 사설 서버 운영자가 부당이득을 취하면서 게임 산업에 피해를 야기하고 있음에도 현행법상 처벌과 차단 수단이 미흡하다는 지적⁵⁾을 반영하여 실효성 있는 단속과 엄정한 처벌을 통해 불법 게임 사설 서버를 근절하려는 것임.

5) 『디지털타임스』(2025), 「267억 범죄수익에 징역 2년…“들끓는 불법 게임서버 막으려면 처벌 수위 높여야”」

『ZDNET Korea』(2025), 「불법 사설 게임 서버 연 3척억 피해, “운영자 처벌 넘어 ‘민사배상·수요 차단’ 나서야”」

2. 불법 게임 사설 서버 운영 행위 구체화 및 징벌적 손해배상 제도 도입(안 제32조제1항제9호 등)

개정안은 불법 게임 사설 서버 운영 행위를 “정당한 권한 없이 게임물 관련 사업자가 제공하는 게임물과 실질적으로 동일·유사하게 구현된 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위”로 구체화하고(안 제32조제1항제9호), 불법 게임 사설 서버 운영 행위에 대해 징벌적 손해배상제도를 도입하려는 것임(안 제32조의2 신설).

현행	개정안
제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다. 1. ~ 8. (생략) 9. <u>게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한</u> 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위 10. · 11. (생략) ② (생략) <u><신설></u>	제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ① ----- ----- -----, ----- ----- ----- -----. 1. ~ 8. (현행과 같음) 9. <u>정당한 권한 없이 게임물 관련사업자가 제공하는 게임물과 실질적으로 동일·유사하게 구현된</u> ----- ----- ----- 10. · 11. (현행과 같음) ② (현행과 같음) <u>제32조의2(불법게임물 유통 등에 따른 손해배상 등) ① 게임물 관련사업자는 고의 또는 과실로 제32조제1항제</u>

현행	개정안
	<u>9호 또는 제10호를 위반한 자에 대하여 그 위반행위로 인하여 입은 손해의 배상을 청구할 수 있다.</u> <u>② 제1항에 따라 손해배상을 청구하는 경우에 그 위반행위를 한 자가 그 위반행위에 의하여 이익을 얻은 때에는 그 이익의 액수를 게임물 관련사업자가 입은 손해의 액수로 추정한다.</u> <u>③ 법원은 제32조제1항제9호 또는 제10호를 위반한 행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제2항에 따라 손해로 인정된 금액의 5배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다.</u> <u>④ 제3항에 따른 배상액을 판단할 때에는 다음 각 호의 사항을 고려하여야 한다.</u> <u>1. 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도</u> <u>2. 위반행위로 인하여 게임물 관련사업자가 입은 피해 규모</u> <u>3. 위반행위로 인하여 위반행위자가 얻은 경제적 이익</u> <u>4. 위반행위로 인하여 위반행위자가 받은 형사처벌의 내용과 정도</u> <u>5. 위반행위의 기간·횟수 등</u> <u>6. 위반행위자의 재산상태</u> <u>7. 위반행위 이후 위반행위자가 피해 회복을 위하여 취한 조치</u>

현행법⁶⁾은 게임물의 유통질서를 저해하는 행위를 금지하고 있는데, 개정안과 관련하여 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위를 금지하고(제32조제1항제9호) 이를 위반한 경우 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있음(제44조제1항제2호).

개정안은 불법 행위 요건을 “정당한 권한 없이 게임물 관련사업자가 제공하는 게임물과 실질적으로 동일·유사하게 구현된 게임물”을 제작·배급·제공 또는 알선하는 행위로 명확히 규정함으로써, 불법 사설 서버 운영 행위에 대한 금지 근거를 보다 구체화하려는 것으로 보임.

개정 대상인 제32조제1항제9호는 개정 당시 불법 사설서버 단속 및 근절을 주요 목적으로 도입된 조항인바⁷⁾, 개정안은 해당 조항이 불법 사설서버 운영을 금지하는 것임을 직관적으로 알 수 있도록 규정한다

6) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ①누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다.

1. ~ 8. (생략)

9. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위
(이하 생략)

제44조(벌칙) ①다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. · 1의2. (생략)

2. 제32조제1항제1호·제4호·제7호·제9호 또는 제10호에 해당하는 행위를 한 자
(이하 생략)

7) 해당 조문은 2016. 12. 20. 신설되었음. 자세한 내용은 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(대안)」(교육문화체육관광위원장, 의안번호 제2004015호)과 대안에 반영된 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」(이동섭의원 대표발의, 의안번호 제2001562호) 검토보고서 참조

는 점에서 타당한 입법 조치로 사료됨.

또한, 개정안은 게임물 관련사업자가 고의·과실로 안 제32조제1항제 9호 또는 제10호를 위반한 자에 대해 손해배상을 청구할 수 있도록 하고(안 제32조의2제1항), 위반자가 위반행위로 얻은 이익액을 피해액으로 추정하며(제2항), 위반행위가 고의적인 경우 법원이 인정된 손해액의 5배 이내에서 배상액을 정할 수 있도록 하는 징벌적 손해배상 제도를 도입하고(제3항), 배상액 산정 시 고려요소를 고의성, 피해규모, 경제적 이익 등으로 규정하고 있음(제4항).

징벌적 손해배상이란 악의적인 행위에 대한 형사처벌적 목적과 재발 억제라는 예방적 목적이 민사책임에 혼용된 손해배상제도로, 행위자의 고의의 비난가능성에 주목하여 전보배상액보다 큰 불법행위 손해배상책임을 지도록 하는 것임⁸⁾.

우리나라에서는 2011년 「하도급거래 공정화에 관한 법률」에서 처음 도입되었고, 현재 공정거래, 개인정보, 노동, 지식재산권, 소비자 안전 분야 등에 도입되어 개별 법률에 일반적인 손해배상을 넘어서는 금전적인 제재인 징벌적 손해배상을 제한적으로 규정하고 있음.

8) 국회사무처(2024), 「법제기준과 실제」, 646-653쪽

「저작권법」 9), 「특허법」 10), 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」 11), 「디자인보호법」 12) 등 다수의 지식재산권 관련 법률이 5배 수준의 징벌적 손해배상제도를 도입하고 있는데, 개정안은 이와 유사한 수준의 징벌적 손해배상제도를 도입하려는 것으로 보임.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 불법 사설서버 운영이 정당한 사업자의 게임물을 무단으로 도용하는 권리 침해행위임을 명확히 하고, 불법 게임 사설 서버 운영에 대한 징벌적 손해배상을 도입하여 실제 피해자인 게임사의 실질적인 권리구제를 도모한다는 점에서 개정안의 입법취지에 공감한다는 입장임.

9) 「저작권법」

제125조(손해배상의 청구) ① ~ ③ (생략)

④ 법원은 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제1항부터 제3항까지 및 제126조에 따라 손해로 인정된 금액의 5배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다

⑤·⑥ (생략)

10) 「특허법」

제128조(손해배상청구권 등) ① ~ ⑦ (생략)

⑧ 법원은 타인의 특허권 또는 전용실시권을 침해한 행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제1항에도 불구하고 제2항부터 제7항까지의 규정에 따라 손해로 인정된 금액의 5배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다

⑨ (생략)

11) 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」

제14조의2(손해액의 추정 등) ① ~ ⑤ (생략)

⑥ 법원은 제2조제1호차목의 행위 및 영업비밀 침해행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제5조 또는 제11조에도 불구하고 제1항부터 제5항까지의 규정에 따라 손해로 인정된 금액의 5배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다.

⑦ (생략)

12) 「디자인보호법」

제115조(손해액의 추정 등) ① ~ ⑥ (생략)

⑦ 법원은 타인의 디자인권 또는 전용실시권을 침해한 행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제1항부터 제6항까지의 규정에 따라 손해로 인정된 금액의 5배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다.

⑧ (생략)

3. 시정명령 대상 확대 및 불법게임물 등의 긴급차단제도 신설 (안 제38조제7항, 제38조의2 신설)

개정안은 ① 불법 사설 서버 운영 행위(안 제32조제1항제9호 및 제10호)를 시정명령 대상으로 명시하고, 시정명령 대상자인 정보통신서비스 제공자의 범위에 국내 임시저장 서버 운영자를 포함시키며(안 제38조제7항), ② 불법게임물 유통이 명백하고 회복하기 어려운 손해가 우려되는 경우 게임물관리위원회의 사전 심의 없이 문화체육관광부장관이 정보통신서비스 제공자등에게 긴급차단을 명하는 한편, 사후에 이의제기 및 위원회 심의 등 구제절차를 두는 긴급차단제도를 신설하려는 것임(안 제38조의2 신설).

현행	개정안
제38조(폐쇄 및 수거 등) ① ~ ⑥ (생략)	제38조(폐쇄 및 수거 등) ① ~ ⑥ (현행과 같음)
⑦ 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 <u>정보통신서비스 제공자 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자</u> 로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하는 등의 시정을 명할 수 있다. 이 경우 사전에 위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거쳐야 한	⑦ ----- ----- -----제32조제1항제9호 · 제10호 또는 제3항----- ----- -----정보통신서비스 제공자(국내에 데이터를 임시적으로 저장하는 서버를 설치·운영하는 정보통신서비스 제공자를 포함한다. 이하 같다) 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자

현행	개정안
다.	(이하 “정보통신서비스 제공자등”이라 한다)----- ----- -----.
⑧ ~ ⑪ (생략)	⑧ ~ ⑪ (현행과 같음)
<신설>	제38조의2(불법게임물 등의 긴급차단) ① 문화체육관광부장관은 제32조제1항제9호·제10호 또는 제38조제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 불법게임물 등이 유통·제공되고 있음이 명백하고, 회복하기 어려운 피해자의 손해를 예방하기 위하여 긴급한 필요가 있으며 그 취급의 거부·정지 또는 제한 외에는 조치 수단이 없다고 인정할 때에는 제38조제7항에도 불구하고 위원회의 심의 및 시정권고를 거치지 아니하고 정보통신서비스 제공자등에게 해당 불법게임물 등에 대한 취급을 긴급하게 거부·정지 또는 제한(이하 “긴급차단”이라 한다)할 것을 명할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 불법게임물 등에 대한 긴급차단을 명한 경우 지체 없이 위원회에 그 사실을 통지하여야 한다. ③ 긴급차단 조치를 받은 불법게임물 등의 운영자 또는 관련 책임자는 긴급차단된 날부터 5일 이내에 문화

현행	개정안
	<u>체육관광부장관에게 이의제기를 할 수 있다.</u> ④ <u>문화체육관광부장관은 제3항에 따른 이의제기가 있는 경우 긴급차단을 즉시 해제하고 그 사실을 이의를 제기한 자에게 통지하여야 한다.</u> ⑤ <u>위원회는 제2항에 따른 통지를 받은 날부터 10일 이내에 긴급차단 조치를 받은 불법게임물 등에 대한 그 취급의 거부·정지 또는 제한 등의 필요 여부를 심의하고 그 심의 결과를 문화체육관광부장관에게 통지하여야 한다.</u> ⑥ <u>제5항에 따른 심의 결과 불법게임물에 대한 그 취급의 거부·정지 또는 제한 등의 조치가 의결된 경우 문화체육관광부장관은 정보통신서비스 제공자등에게 긴급차단 조치가 제38조제7항에 따른 조치로 확정되었음을 통지하여야 한다.</u> ⑦ <u>제5항에 따른 심의 결과 긴급차단 조치를 해제하는 것으로 의결된 경우 문화체육관광부장관은 정보통신서비스 제공자등에게 긴급차단 조치를 해제하도록 통지하여야 한다.</u> ⑧ <u>제5항에 따른 심의 결과 긴급차단 조치 해제가 확정된 경우 긴급차단 조치로 인하여 손해를 입은 자는 「국가배상법」에 따라 손해배상을 청구할 수 있다.</u>

현행	개정안
	⑨ 문화체육관광부장관은 제1항 또는 제38조제7항에 따른 업무를 수행하기 위하여 필요한 경우 관계 중앙행정기관의 장에게 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 정당한 사유가 없으면 이에 따라야 한다. ⑩ 그 밖에 긴급차단 및 제3항에 따른 이의제기의 방법·절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

현행법 제38조제7항¹³⁾은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 같은 조 제3항 각 호의 위반행위에 해당하는 경우 문화체육관광부장관이 정보통신서비스 제공자 또는 게시판 관리·운영자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하는 등의 시정명령을

13) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제38조(폐쇄 및 수거 등) ①·② (생략)

③ 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 유통되거나 이용에 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 이를 수거하거나 폐기 또는 삭제할 수 있다. 다만, 제2호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행행위영업을 하는 경우를 제외한다.

1. 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 것과 다른 내용의 게임물
- 1의2. 시험용 게임물로서 제21조제1항제3호의 대통령령으로 정하는 대상·기준과 절차를 위반한 게임물
2. 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물
- 2의2. 제2조제6호다목의 대통령령으로 정하는 종류 및 방법 등을 위반하여 제공된 게임물
3. 제25조에 따라 등록을 하지 아니한 자가 영리의 목적으로 제작하거나 배급한 게임물
4. 제34조의 규정을 위반하여 배포·게시한 광고·선전물
5. 게임물의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치 및 프로그램

④ ~ ⑥ (생략)

⑦ 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하는 등의 시정을 명할 수 있다. 이 경우 사전에 위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거쳐야 한다.

⑧ ~ ⑪ (생략)

할 수 있도록 규정하고 있음. 개정안은 이 조항을 두 가지 방향에서 정비하려는 것임.

첫째, 개정안은 시정명령의 근거가 되는 위반행위에 안 제32조제1항 제9호·제10호¹⁴⁾(불법게임물 유통행위, 즉 불법 사설 서버 운영 및 그에 이용되는 도구의 제작·유통행위)를 명시적으로 포함시키고 있음. 불법 사설 서버 운영행위는 안 제32조제1항제9호에서 금지 행위로 명확히 규정되어 있지만, 제38조제7항의 시정명령 대상은 “제38조제3항 각 호”로 한정되어 있어 이를 근거로 정보통신서비스 제공자에게 접속차단 등 시정명령을 내릴 명확한 법적 근거가 없던 것으로 보임¹⁵⁾. 개정안은 이러한 법적 공백을 보완하려는 것으로 이해됨.

둘째, 개정안은 시정명령의 대상자인 “정보통신서비스 제공자”의 범위에 “국내에 데이터를 임시적으로 저장하는 서버를 설치·운영하는 정보통신서비스 제공자”를 명시적으로 포함시키고 있음. 이는 불법 사설 서버 운영자들이 단속·차단을 회피하기 위하여 원본 데이터가 저장되

14) 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」

제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ①누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다

9. 정당한 권한 없이 게임물 관련사업자가 제공하는 게임물과 실질적으로 동일·유사하게 구현된 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위

10. 제9호에 따른 불법행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위

15) 문화체육관광부는 제38조제3항제3호(무등록자가 영리 목적으로 제작·배급한 게임물) 및 제5호(게임물의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치·프로그램)를 근거로 시정명령을 했다고 설명함.

는 서버(원서버)는 관할권이 미치지 않는 해외에 두면서도, 국내 이용자에게 원활한 접속환경을 제공하기 위하여 국내에 캐시서버¹⁶⁾·CDN¹⁷⁾·리버스 프록시¹⁸⁾ 등 데이터를 임시적으로 저장·중계하는 인프라를 함께 운영하는 사례가 있다는 점을 고려한 것으로 이해됨.

이러한 국내 캐시·중계서버 운영자가 “게임물을 직접 제공하는 자”가 아니라 데이터를 임시적으로 저장·중계할 뿐이라는 이유로 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」상 정보통신서비스 제공자¹⁹⁾로서 시정명령의 대상에 해당하는지가 불분명한 측면이 있음. 개정안은 이를 명확히 함으로써 원서버가 해외에 있어 직접적인 규제가 어려운 경우에도 국내에 소재한 캐시·중계 인프라를 통제하여 사실상 국내 접속을 차단할 수 있는 법적 근거를 마련하려는 것임.

이는 「저작권법」 등에서 이미 인정되어 온 온라인서비스제공자(Online Service Provider)의 유형 구분²⁰⁾ 중 이른바 ‘캐싱형 서비스

16) 캐시서버(Cache Server)는 사용자가 요청한 데이터를 원서버까지 가지 않고 빠르게 전달할 수 있도록 중간에 임시로 저장(캐싱, Caching)해두는 서버를 의미함.

17) CDN(Content Delivery Network, 콘텐츠 전송 네트워크)는 전 세계 주요 거점 지역에 수많은 캐시서버를 분산 배치하여 이용자와 물리적으로 가장 가까운 서버에서 콘텐츠를 전송해주는 기술 및 서비스를 의미함.

18) 리버스 프록시(Reverse Proxy)는 인터넷(클라이언트)과 원서버 사이에 위치하여 모든 들어오는 요청을 가장 먼저 받아 처리해주는 전면 서버를 의미함.

19) 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

3. “정보통신서비스 제공자”란 「전기통신사업법」 제2조제8호에 따른 전기통신사업자와 영리를 목적으로 전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 정보를 제공하거나 정보의 제공을 매개하는 자를 말한다.

20) 「저작권법」 제102조제1항은 온라인서비스제공자의 유형을 4가지 형태로 유형화하고 있음.

(자동적·일시적 저장 서비스) 제공자’에 대한 책임·의무 범리를 「게임 산업진흥에 관한 법률」에도 반영하여 규율의 사각지대를 없애려는 취지로 볼 수 있으며, 아울러 신설되는 안 제38조의2에 따른 긴급차단 제도가 실효성을 갖기 위한 전제조건으로 보여짐. 신속한 차단명령 제도를 도입하더라도 명령의 수범자가 국내 관할권 밖에 있으면 집행이 불가능하기 때문임.

개정안 제38조의2는 불법게임물 등의 긴급차단제도를 신설하려는 것으로, 문화체육관광부장관이 불법게임물 유통이 명백하고 회복하기 어려운 손해예방을 위한 긴급한 필요가 있으며 취급의 거부·정지·제한 외에 다른 조치수단이 없다고 인정하는 경우 게임물관리위원회(이하 “위원회”라 함)의 심의 및 시정권고 절차를 거치지 아니하고 정보통신 서비스 제공자등에게 긴급차단을 명할 수 있도록 하려는 것임.

아울러, 사후적으로 위원회에 통지, 이의제기 및 이의제기 시 즉시 해제, 위원회의 사후 심의(통지일로부터 10일 이내) 및 그 결과에 따른 확정 또는 해제 통지 절차를 두고, 긴급차단 해제가 확정된 경우

① 정보통신전송 매체 제공(Simple Conduit, 단순 전송)은 이용자가 지정한 디지털 저작물을 수정 없이 네트워크를 통해 단순히 전송하거나 통신망 접속을 제공하는 서비스로 KT, SKT, LGU+와 같은 기간통신사업자와 Wi-Fi 공급업자가 대표적인. ② **자동적·일시적 저장(Caching, 캐싱)**은 전송 효율을 높이기 위하여 이용자가 요청한 저작물을 중간 서버에 자동적·일시적으로 저장하여 전송하는 서비스로, CDN 서비스 제공자, 캐시서버 운영업체가 대표적인 사례임. ③ 이용자의 요청에 의한 저장(Storage, 정보 저장)은 이용자가 제3자가 접근할 수 있도록 지정한 저작물(데이터)을 서버에 저장해주는 서비스로, 네이버 블로그·카페, 유튜브, 웹하드, Cloud Storage 등이 대표적인. ④ 정보 검색 도구 제공(Information Location Tools, 정보 검색)은 이용자에게 인터넷상 저작물의 위치를 찾거나 연결할 수 있도록 검색 도구나 링크를 제공하는 서비스로, 네이버·구글 등 검색엔진, 포털 사이트의 검색 기능이 대표적인 예시임.

「국가배상법」에 따른 손해배상 청구가 가능하도록 규정하고 있음.

온라인상 불법 사설 서버는 위원회의 사전 심의를 거치는 동안에도 계속 유통되어 피해가 확산되는 특성이 있으므로, 회복하기 어려운 손해를 방지하기 위한 긴급차단 제도의 신설에 공감할 수 있을 것으로 보임.

개정안에 따르면 긴급차단 조치를 받은 불법게임물 등의 운영자 또는 관련 책임자는 긴급차단된 날부터 5일 이내에 이의제기를 할 수 있고, 이의제기를 한 경우 긴급차단이 즉시 해제됨. 아울러, 위원회의 심의 결과 불법게임물에 대한 그 취급의 거부·정지 또는 제한 등의 조치가 의결된 경우 문화체육관광부장관이 정보통신서비스 제공자등에게 긴급차단 조치가 제38조제7항에 따른 조치로 확정되었음을 통지하여야 함.

긴급차단은 게임물의 원저작권자의 회복곤란한 손해를 막기 위한 신속한 잠정조치이고, 이의제기는 그 신속성으로 인해 발생할 수 있는 오인 차단을 바로잡는 사후적 권리구제 및 절차적 보완장치로 이해할 수 있음.

다만, 게임산업협회는 긴급차단 제도의 공백 최소화를 위하여 위원

회의 사후 심의 기한을 통지일부터 10일 이내에서 5일 이내로 단축하는 것이 바람직하다는 의견을 제출함.

이와 관련하여, 유사 입법례인 「저작권법」 제133조의4는 긴급차단²¹⁾ 사실을 통지받은 심의위원회가 통지일부터 5일 이내에 불법복제물들의 접속차단 조치 여부를 심의하도록 규정하고 있으므로, 신속한 사후 조치를 위하여 사후 심의 기한을 통지일부터 5일 이내로 규정하는 방안이 고려될 필요가 있다고 봄.

「저작권법」

제 133조의4(긴급차단) ① 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 불법복제물등이 전송되어 이 법에 따라 보호되는 권리에 대한 침해 행위가 명백하고, 회복하기 어려운 손해를 예방하기 위하여 긴급한 필요가 있으며 접속차단 외에는 조치 수단이 없다고 인정할 때에는 해당 불법복제물등에 대한 접속을 차단(이하 “**긴급차단**”이라 한다)하여 줄 것을 온라인서비스제공자에게 명령할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 긴급차단을 명령한 경우 그 사실을 심의위원회에 즉시 통지하여야 한다.

③ 제1항에 따라 긴급차단 조치된 불법복제물등의 게시자 또는 관련 책임자는 차단된 날부터 5일 이내에 이의제기를 할 수 있다.

21) 「저작권법」 제133조의4에 따른 긴급차단 제도는 2026. 5. 11.부터 시행되어 8. 31.까지 총 1,232건의 긴급차단이 이루어졌으며, 같은 기간 이의제기는 없었음.

[표] 긴급차단 현황

사이트 유형	긴급차단 건수
영상 스트리밍	485
웹툰·만화	397
토렌트	178
스포츠 중계	62
링크	42
웹소설·출판	53
이미지 서버	15
합 계	1,232

자료: 문화체육관광부

- ④ 문화체육관광부장관은 제3항에 따른 이의제기가 있을 경우 긴급차단을 즉시 해제하고 이의를 제기한 자에게 통지하여야 한다.
- ⑤ 제2항에 따른 통지를 받은 심의위원회는 통지일부터 5일 이내에 제133조의2제1항제3호에 따른 불법복제물등의 접속차단 조치 여부에 관하여 심의하고 그 결과를 문화체육관광부장관에게 통지하여야 한다.
- ⑥ 제5항에 따라 심의한 결과 접속차단 조치가 의결된 경우 문화체육관광부장관은 온라인서비스제공자에게 긴급차단 조치가 제133조의2제1항제3호에 따른 불법복제물등의 접속차단 조치로 확정되었음을 통지하여야 한다.
- ⑦ 제5항에 따라 심의한 결과 긴급차단 조치를 해제하는 것으로 의결된 경우 문화체육관광부장관은 온라인서비스제공자에게 긴급차단 조치를 해제할 것을 통지하여야 한다.
- ⑧ 긴급차단 조치 해제가 확정된 경우 긴급차단 조치로 인하여 손해를 입은 자는 「국가배상법」에 따라 손해배상을 청구할 수 있다.
- ⑨ 긴급차단 및 이에 대한 이의제기의 방법·절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

결론적으로, 긴급차단 조치를 도입하려는 입법 취지, 긴급차단 제도의 사후조치를 위한 적정 심의 기한, 「저작권법」과의 관계 등을 종합적으로 고려하여 입법 정책적으로 결정할 필요가 있다고 봄.

4. 벌칙 강화(안 제43조의2 신설)

개정안은 ① 안 제32조제1항제9호·제10호 위반행위(불법 사설 서버 운영 등)에 대하여 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처하도록 하고(제1항), ② 원칙적으로 반의사불벌죄로 규정하되(제2항), ③ 사행성 게임물 및 게임제공업자가 제공 가능한 게임물과 관련된 경우에는 반의사불벌의 예외로 하며(제3항), ④ 범죄행위로 인한 게임물·범죄 수익 및 그로부터 유래한 재산의 몰수·추징을 규정하고, 몰수·추징절차는 「범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률」을 준용하도록 하려는 것임(제4항).

현 행	개 정 안
<신 설>	제43조의2(벌칙) ① 제32조제1항제9호 또는 제10호에 해당하는 행위를 한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처한다. ② 제1항의 죄는 피해자의 명시적인 의사에 반하여 공소(公訴)를 제기할 수 없다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물과 관련하여 제1항의 행위를 한 경우에는 그러하지 아니하다. 1. 게임 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것은 아니나 제2조제1호의2 각 목의 어느 하나에 해당하는 게임물 2. 게임제공업을 영위하는 자가 제공할 수 있는 게임물

현행	개정안
제44조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다. 1. 1의2. (생략) 2. 제32조제1항제1호·제4호·제7호·제9호 또는 제10호에 해당하는 행위를 한 자 3. (생략) ② · ③ (생략)	③ 제1항의 규정에 해당하는 자가 소유 또는 점유하는 게임물, 그 범죄행위에 의하여 생긴 수익(이하 이항에서 “범죄수익”이라 한다)과 범죄수익에서 유래한 재산은 몰수하고, 이를 몰수할 수 없는 때에는 그 가액을 추징한다. ④ 제3항에서 규정한 범죄수익 및 범죄수익에서 유래한 재산의 몰수·추징과 관련되는 사항은 「범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률」 제8조부터 제10조까지를 준용한다. 제44조(벌칙) ① ----- ----- ----- --. 1. 1의2. (현행과 같음) 2. -----제4호 또는 제7호에----- 3. (현행과 같음) ② · ③ (현행과 같음)

현행법 제44조제1항제2호²²⁾는 제32조제1항제9호 및 제10호 위반행위자에 대하여 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하도록

22) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제44조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.

2. 제32조제1항제1호·제4호·제7호·제9호 또는 제10호에 해당하는 행위를 한 자

록 규정하고 있는데, 개정안은 해당 위반 행위자에 대한 처벌 수준을 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금형으로 상향하고 있음.

이는 개정안의 제안이유 및 주요내용에서 언급하고 있는 바와 같이, 「저작권법」 제136조(저작권재산권 침해죄, 7년 이하 징역 또는 1억원 이하 벌금)²³⁾, 「특허법」 제225조(침해죄, 7년 이하 징역 또는 1억원 이하 벌금)²⁴⁾, 「디자인보호법」 제220조(침해죄, 7년 이하 징역 또는 1억원 이하 벌금)²⁵⁾ 등과 형량을 맞춘 것으로 보임.

개정안은 불법 사설 서버 운영행위를 원칙적으로 반의사불벌죄로 규정하고 있는데, 이는 형사처벌보다 피해자(게임물 관련사업자)와의 합의·피해회복을 유도하여 실질적인 피해구제를 도모하려는 취지로 이해됨. 한편, ‘사행성게임물’ 및 ‘게임제공업을 영위하는 자가 제공할 수 있는 게임물’에 대하여 반의사불벌의 예외로 규정하고 있음.

사행행위 규제라는 별도의 공익목적을 고려하여 사행성게임물을 반

23) 「저작권법」

제136조(벌칙) ① 저작권재산권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 재산적 권리(제93조에 따른 권리는 제외한다)를 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적저작물 작성의 방법으로 침해한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과(併科)할 수 있다.

24) 「특허법」

제225조(침해죄) ① 특허권 또는 전용실시권을 침해한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처한다.
② 제1항의 죄는 피해자의 명시적인 의사에 반하여 공소(公訴)를 제기할 수 없다.

25) 「디자인보호법」

제220조(침해죄) ① 디자인권 또는 전용실시권을 침해한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처한다.
② 제1항의 죄는 피해자가 명시한 의사에 반하여 공소를 제기할 수 없다.

의사불벌의 예외로 규정하는 것은 타당한 측면이 있다고 보여짐.

다만, 개정안은 반의사불벌의 예외로 ‘게임제공업을 영위하는 자가 제공할 수 있는 게임물’도 함께 규정하고 있는데, 게임제공업은 청소년게임제공업, 일반게임제공업, 인터넷컴퓨터게임시설제공업, 복합유통 게임제공업으로 구분됨. 이 중 청소년게임제공업(일반오락실)과 일반 게임제공업(성인게임장)에서 제공되는 게임물은 사행성²⁶⁾의 우려가 있

26) 유통·이용제공 목적으로 게임물을 제작·배급하고자 하는 자는 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 하는데, 등급분류는 선정성, 폭력성, 공포, 범죄, 약물, 부적절한 언어, 사행행위 등 모사 등을 고려하여 이루어짐. 이러한 고려사항을 종합적으로 감안하여 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 등급으로 구분되어짐. 이 중 사행성의 기준은 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니 등을 직·간접 유통과정을 통해 현금 또는 다른 유·무형의 경제적 이익으로 제공하지는 여부, 예시·자동진행·연타 등의 기능이 있는지 여부, 게임물의 1시간당 이용금액이 10,000원을 초과하는지, 이용자의 게임 기량이나 능력에 따라 게임 진행에 대한 흥미나 성취감이 유발될 수 없고 영업방식에 따라서 이용자에게 재산상 이익 또는 손실을 줄 우려가 있는 내용이 포함되었는지 등임.

「게임물관리위원회 등급분류규정」

제17조(사행성 확인 사항) 제16조와 게임산업법 제21조제10항, 게임산업법 시행규칙 제8조제3항에 따라 게임물의 사행성 확인을 위해서는 다음과 같은 요소를 종합적으로 고려하여야 한다.

1. 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니 등을 직·간접 유통과정을 통해 현금 또는 다른 유·무형의 경제적 이익으로 제공하지는 여부
2. 예시, 자동진행, 연타 등의 기능이 있는지 여부
3. 게임제공업소용 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우
 - 가. 기술심의의대상이되는게임물의1시간당이용금액이10,000원을초과하는 경우
 - 나. 다음 각 방법을 통하여 가목의 기준을 회피하는 경우
 - 투입금액에 상응하는 누적점수를 강제적으로 발생시키는 방법
 - 임의로 누적점수를 충전하는 방법
 - 데모(Demo)게임 등을 통해 획득한 점수를 누적점수로 이전시키는 방법
 - 기타 이와 유사한 형태를 통하여 투입금액 및 누적점수를 발생시키는 방법
- 다. 환전이 용이하도록 게임의 결과물 등을 장치를 이용하여 보관하거나 네트워크를 통해 상호 전송하는 경우
- 라. 게임산업법제21조제11항에서규정된기술심의를통해부적합의견을받은 경우
- 마. 「관광진흥법」에 의한 규율 대상을 모사한 경우(단, 통상적인 이미지와 규칙을 사용하는 고스톱, 포커 등의 경우에는 예외로 함)
- 바. 경마, 경륜, 경정, 복권, 소싸움 등 관련 법률의 규율 대상을 모사한 경우
4. 정보통신망을 통하여 배팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임, 화투놀이 또는 스포츠 승부예측 게임 등의 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우(카드게임, 화투놀이는 통상적인 이미지와 규칙을 사용하는 고스톱, 포커류를 말함)
 - 가. 게임머니를 현금으로 직접 구매하거나 선물 또는 이체(승부예측 정보거래소, 미니게임 등을 통한 경우를 포함한다)가 가능한 경우
 - 나. 유료게임 이용 또는 유료게임머니 구매에 따라 무료게임 또는 무료게임머니가 제공되는

으므로, 청소년게임제공업과 일반게임제공업에서 제공되는 게임물에 대해서만 공익적 가치 보호를 위하여 반의사불벌의 예외로 규정하는 방안을 고려할 필요가 있다고 봄²⁷⁾.

한편, 개정안은 범죄수익 및 그로부터 유래한 재산의 몰수·추진 근거를 마련하고 「범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률」 제8조부터 제10조까지를²⁸⁾ 준용하도록 하고 있는바, 불법 사설 서버 운영

등, 유·무료게임을 연동하는 경우

5. 이용자의 게임 기량이나 능력에 따라 게임 진행에 대한 흥미나 성취감이 유발될 수 없고, 영업방식에 따라서 이용자에게 재산상 이익 또는 손실을 줄 우려가 있는 내용이 포함된 경우

27) 문화체육관광부도 이와 같은 입장임.

28) 「범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률」

제8조(범죄수익등의 몰수) ① 다음 각 호의 재산은 몰수할 수 있다.

1. 범죄수익
 2. 범죄수익에서 유래한 재산
 3. 제3조 또는 제4조의 범죄행위에 관계된 범죄수익등
 4. 제3조 또는 제4조의 범죄행위에 의하여 생긴 재산 또는 그 범죄행위의 보수로 얻은 재산
 5. 제3호 또는 제4호에 따른 재산의 과실 또는 대가로 얻은 재산 또는 이들 재산의 대가로 얻은 재산, 그 밖에 그 재산의 보유 또는 처분에 의하여 얻은 재산
- ② 제1항에 따라 몰수할 수 있는 재산(이하 “몰수대상재산”이라 한다)이 몰수대상재산 외의 재산과 합쳐진 경우 그 몰수대상재산을 몰수하여야 할 때에는 합쳐짐으로써 생긴 재산[이하 “혼화재산”(混和財産)이라 한다] 중 몰수대상재산(합쳐지는 데에 관련된 부분만 해당한다)의 금액 또는 수량에 상당하는 부분을 몰수할 수 있다.
- ③ 제1항에도 불구하고 같은 항 각 호의 재산이 범죄피해재산(재산에 관한 죄, 「특정범죄가중처벌 등에 관한 법률」 제5조의2제1항제1호·제2항제1호의 죄 또는 「채무자 회생 및 파산에 관한 법률」 제650조·제652조 및 제654조의 죄에 해당하는 범죄행위에 의하여 그 피해자로부터 취득한 재산 또는 그 재산의 보유·처분에 의하여 얻은 재산을 말한다. 이하 같다)인 경우에는 몰수할 수 없다. 제1항 각 호의 재산 중 일부가 범죄피해재산인 경우에는 그 부분에 대하여도 또한 같다.

제9조(몰수의 요건 등) ① 제8조제1항에 따른 몰수는 몰수대상재산 또는 혼화재산이 범인 외의 자에게 귀속(歸屬)되지 아니하는 경우에만 할 수 있다. 다만, 범인 외의 자가 범죄 후 그 정황을 알면서 그 몰수대상재산 또는 혼화재산을 취득한 경우(그 몰수대상재산 또는 혼화재산의 취득이 제4조 단서에 해당하는 경우는 제외한다)에는 그 몰수대상재산 또는 혼화재산이 범인 외의 자에게 귀속된 경우에도 몰수할 수 있다.

- ② 지상권·저당권 또는 그 밖의 권리가 설정된 재산을 제8조제1항에 따라 몰수하는 경우 범인 외의 자가 범죄 전에 그 권리를 취득하였을 때 또는 범죄 후 그 정황을 알지 못하고 그 권리를 취득하였을 때에는 그 권리를 존속시킨다.

제10조(추징) ① 제8조제1항에 따라 몰수할 재산을 몰수할 수 없거나 그 재산의 성질, 사용상황, 그 재산에 관한 범인 외의 자의 권리 유무, 그 밖의 사정으로 인하여 그 재산을 몰수하는 것이 적절하지 아니하다고 인정될 때에는 그 가액(價額)을 범인으로부터 추징할 수 있다.

을 통한 경제적 유인을 실효적으로 차단하기 위한 조치로서 타당성이 인정된다고 봄.

문 의 처
02)6788-5379

② 제1항에도 불구하고 제8조제1항의 재산이 범죄피해재산인 경우에는 그 가액을 추정할 수 없다.