



제 428회 국회(임시회)
제2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 불법게임물 제작·배급 등 금지 범위 축소 및 친고죄 도입 >

■ 강유정의원 대표발의(의안번호 제2209081호)

2025. 8.

문화체육관광위원회

수석전문위원 천우정

목 차

I. 제안경위	1
II. 제안이유 및 주요내용	1
III. 검토의견	2
1. 불법게임물 제작·배급 등 금지 범위 축소	2
2. 불법게임물 관련 범죄에 대한 친고죄 도입	7
※ 참고자료	15

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 강유정의원 등 13인

나. 발 의 일 : 2025. 3. 19.

다. 회 부 일 : 2025. 3. 20.

II. 제안이유 및 주요내용

현행 게임 관련 사업자가 허락하지 않은 게임물이나 이를 위한 프로그램, 기기 제작 및 유통을 금지하는 현행법은 위반 시 5년 이하 징역이나 5천만원 이하 벌금의 중한 처벌을 규정하고 있음.

그러나 현실적으로 게임 이용자들은 자율적으로 비공식 서버나 모드(Mod)를 많이 활용하고 있으며, 이런 행위가 대부분 게임사에 실질적 피해를 주지 않는 상황에서 이를 중범죄로 처벌하는 것은 지나치게 엄격하다는 의견이 나오고 있음.

이에 처벌 대상을 ‘영리 목적의 업으로 하는 경우’로 제한하고, 관련 프로그램이나 기기 제작에 대해서는 게임사의 고소가 있어야만 처벌할 수 있게 개정하여 게이머들의 창의적 활동은 보호하면서도 게임 유통질서도 보호하고자 함(안 제32조제1항제9호, 제44조제1항제2호 단서 및 제45조제2항 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 불법게임물 제작·배급 등 금지 범위 축소

가. 개정안 요지

- 게임물 관련사업자가 제공·승인하지 않은 게임물을 제작·배급·제공·알선하는 행위를 금지하고 있는 현행 규정의 범위를 축소해 위 행위를 ‘업으로 하는’ 경우에만 금지함(안 제32조제1항제9호).

나. 개정안 조문대비표

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.	제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ① ----- ----- ----- -----. ----- ----- -----.
1. ~ 8. (생략)	1. ~ 8. (현행과 같음)
9. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는	9. ----- ----- -----

알선하는 행위	----- 것을 업으로 하 는 행위
10. · 11. (생략)	10. · 11. (현행과 같음)
② (생략)	② (현행과 같음)

다. 검토사항

○ 현행법 제32조제1항제9호¹⁾는 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작·배급·제공·알선하는 행위를 금지하고 있음. 이를 위반한 자는 제44조제1항제2호²⁾에 따라 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처함.

- 이는 지난 2016년 온라인 게임의 불법 사설서버³⁾ 운영 및 불법 위·변조 프로그램 배포 등을 근절하기 위해 도입된 것임.⁴⁾ 종전에도 불법 사설서버 운영 등에 대해서는 「저작권법」 제136조제1항제1호⁵⁾에 따른 처벌이 가능하였으나 처벌의 근거

1) 「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.

9. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위

2) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제44조(벌칙) ①다음 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

3) 사설서버란 게임사가 공식적으로 제공하는 게임물이 아닌 제3자가 임의로 개작하여 제공하는 서버를 말함. 온라인 게임은 월정액제로 많이 운영되었으며, 이용금액에 거부감을 느낀 이용자를 유인하여 저렴하게 게임물을 제공함으로써 부당이익을 얻는 경우가 많음. 또한 사설서버는 공식서버와 달리 아이템을 얻기 쉽고, 레벨업을 용이하게 만들어 제공하기도 함. 따라서 게임사 입장에서는 매출액의 감소를 가져올 수 있는 문제가 있다는 지적이 있음. 김윤명, 「게임법무 & 정책을 위한 게임법」, 도서출판 홍릉, 2021.

4) 법률 제14424호, 2016. 12. 20., 일부개정, 2017. 6. 21. 시행

5) 「저작권법」 제136조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또

규정 적용이 우회적이고 현실적인 처벌 수위가 낮아 불법 사설서버 운영 등을 충분히 억제하지 못한다는 비판이 있었는 바, 당시 개정법은 이를 「게임산업진흥에 관한 법률」에 직접 규정하여 규제의 실효성을 제고한다는 취지였음.

○ 그런데, 이와 관련해서는 개인이 영리 목적 없이 취미 등으로 사설서버를 운영하는 경우나 게임사업자의 서비스 제공이 종료되어 공식서버를 더이상 이용할 수 없는 경우와 같이, 게임사업자에게 피해를 주지 않거나 게임물의 유통질서를 해치지 않는 등의 경우에는 과도한 규제 및 처벌이 될 수 있다는 지적이 제기되고 있음.⁶⁾

- 이 같은 맥락에서 주류 시장으로 확산하는 게임모드(MOD, modifications)⁷⁾ 생태계에 주목하면서 게임 이용자가 더 다양하게 게임을 즐기는 것에서 나아가 모드가 근간이 되는 게임이 확산하면서 게임업체가 모드의 제작과 배포를 지원하였고, 전문적인 게임모드 개발 및 제공 플랫폼을 선보이는 등의 양상이 나타나고 있다는 지적도 제기되고 있음.

○ 이에 개정안은 게임물 관련사업자가 제공·승인하지 않은 게임물

는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과(併科)할 수 있다.

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 자

6) 파이낸셜 뉴스, “[이도경의 플레어] ‘게임 불법 사설서버 처벌법’ 보완 입법의 필요성”, 2023.12.23.

7) MOD(Modification)란 게임 이용자 또는 제3자가 기존 게임의 콘텐츠·기능 등을 변형하거나 추가하여 제작한 2차적 게임 콘텐츠를 의미함. 일반적으로 원작 게임의 그래픽, 규칙, 캐릭터, 맵 등을 수정하거나 새로운 콘텐츠를 추가하는 방식으로 제작됨.

의 제작·배급·제공·알선 행위를 ‘업으로 하는’⁸⁾ 경우에 대해서만 처벌이 가능하도록 그 금지 범위를 축소하려는 것으로, 게임사업자에게 피해를 주지 않는 단순 취미 및 비영리 목적의 사설 서버 운영 등은 가능하도록 허용하여 게임이용자의 자율성과 창의성 등을 보장하고, 게임 이용의 다양성 및 게임물 유통질서 간 균형을 도모한다는 측면에서 입법취지에 공감할 수 있음.

- 아울러, 사설서버 운영 등으로 게임사업자의 저작권이 침해되는 경우에는 여전히 「저작권법」 제136조제1항제1호에 따라 처벌이 가능하다는 점, 「저작권법」 제140조제1호⁹⁾ 또한 ‘영리를 목적으로 또는 상습적으로’ 저작권 침해 행위를 한 경우가 아니라면 피해자 등의 고소가 있어야 처벌할 수 있도록 규정하고 있다는 점 등을 같이 고려할 필요가 있어 보임.

○ 다만, 문화체육관광부는 게임의 확장성과 콘텐츠 재생산 차원에서 이용자의 게임 개변조 규제를 완화하는 개정안 취지에는 공감하나, 이용자수가 적은 중소기업사 게임의 경우, 비영리더라도 사설서버 운영이 게임사에 큰 재정적 피해를 줄 수 있으

8) ‘업으로 한다’는 것의 의미에 대하여 판례는 같은 행위를 계속하여 반복하는 것을 의미하고, 여기에 해당하는지 여부는 단순히 그에 필요한 인적 또는 물적 시설을 구비하였는지 여부와는 관계없이 행위의 반복·계속성 여부, 영업성의 유무, 그 행위의 목적이나 규모·횟수·기간·태양 등 여러 사정을 종합적으로 고려하여 사회통념에 따라 판단하여야 한다고 판시하고 있음. 대법원 2012.7.12. 선고 2012도4390 판결 등

9) 「저작권법」 제140조(고소) 이 장의 죄에 대한 공소는 고소가 있어야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 영리를 목적으로 또는 상습적으로 제136조제1항제1호, 제136조제2항제3호 및 제4호(제124조제1항제3호의 경우에는 피해자의 명시적 의사에 반하여 처벌하지 못한다)에 해당하는 행위를 한 경우

며, 게임사의 저작권 보호와 밀접한 연관이 있는 만큼 법 위반 범위 축소는 신중한 검토가 필요하다는 입장임을 고려하여 검토할 필요가 있음.¹⁰⁾

- 또한 **문화체육관광부**는 게임산업계에서 사설서버 수익이 은닉화(암호화폐, 가상계좌, 후원)되어 있는 경우가 많아 영리성 입증이 어렵다는 우려를 제기하였음을 고려할 필요가 있다는 입장임. **게임물관리위원회**는 개정안에 따르면 사설서버를 업으로 하는 경우만 조치가 가능하므로 비영리 사설서버 운영 등의 경우 게임사업자 피해구제에 공백이 발생할 수 있다는 의견임. **한국게임산업협회**는 사설서버를 개인이 운영하는 만큼 개인정보 관리 미흡, 현금 거래 사기, 온라인 그루밍, 게임물 등급 준수 미이행 등 위법행위를 초래할 위험이 크고, 불법프로그램을 제작, 배급, 제공, 알선하는 것을 업으로 하는 행위자를 사업자 신고가 있지 않은 이상 근절하기 어려우며, 영리성 입증이 필수요건이 되면 사업자에게 과도한 책임이 부과되고 사설서버 단속이 어려워 지고, 실제로 사설서버 수익이 은닉화(암호화폐, 가상계좌, 후원)되어 있는 경우가 많아 영리성 입증이 어렵다는 우려를 제기하였음.

10) 한국게임산업협회도 실제 불법프로그램을 제작·배급·제공·알선하는 것을 ‘업으로 하는 행위(자)’를 사업자 신고가 있지 않은 이상 명확히 단정하고 근절하기는 어렵다는 이유로 개정안에 대하여 반대하는 의견임.

2. 불법게임물 관련 범죄에 대한 친고죄 도입

가. 개정안 요지

- 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작·배급·제공·알선하는 것을 업으로 하는 행위와¹¹⁾ 이를 목적으로 컴퓨터프로그램·기기·장치를 제작·유통하는 행위 등을 금지한 현행 제32조제1항제9호·제10호·제11호¹²⁾의 위반죄를 친고죄로 함(안 제44조제1항제2호, 안 제45조제2항).

나. 개정안 조문대비표

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	제44조(벌칙) ① ----- ----- ----- -----. 1. 1의2. (현행과 같음) 2. ----- -----

11) 앞서 1.에서 검토한 바와 같이 개정안은 이를 ‘업으로 하는 행위’만을 금지하고자 함.

12) 「게임산업의 진흥에 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.

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

해당하는 행위를 한 자 <단서 신설> 3. (생략) ②·③ (생략) 제45조(벌칙) (생략) <신설>	-----자. 다만, 제32조제1항제9호 또는 제10호에 해당하는 행위를 한 자에 대한 공소는 고소가 있어야 한다. 3. (현행과 같음) ②·③ (현행과 같음) 제45조(벌칙) ① (현행 제목 외의 부분과 같음) ② 제1항제5호의2에 따른 죄는 고소가 있어야 공소를 제기할 수 있다.
---	---

나. 검토사항

- 현행법 제44조제1항제2호¹³⁾는 게임물 관련사업자가 제공·승인하지 아니한 게임물을 제작·배급·제공·알선하거나 이를 목적으로 컴퓨터프로그램·기기·장치를 제작·유통하는 행위를 한 자를 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있음. 또한, 제45조제5호의2¹⁴⁾는 게임물 관련사업자가 승인

13) 「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

14) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

5의2. 제32조제1항제11호를 위반하여 게임물의 정상적인 운영을 방해한 자

「게임산업진흥에 관한 법률」 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. 제21조 제1항또는제21조의10 제1항에 따라 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에

하지 않은 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선·제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해한 자를 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있음.

- 현재 「게임산업진흥에 관한 법률」상 각종 벌칙에 대해서는 별도로 고소가 있어야 공소가 가능하다는 등의 규정이 없으므로, 위와 같은 불법게임물 관련 범죄의 경우 당연히 고소·고발 등 없이도 수사기관의 수사 및 공소제기가 가능함.

○ 그런데 경우에 따라서는 사설서버 운영 등의 행위가 게임사업자에게 별다른 피해를 주지 않을 수도 있고, 오히려 게임사업자가 사후적으로 이를 승인하여 줌으로써 갈등이 원만하게 해결되거나 게임사업자가 모드의 제작과 배포를 지원하는 경우도

제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위

2. 제21조 제1항또는제21조의10 제1항에 따라 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
3. 등급을 받은 게임물을제21조 제2항각 호의 등급구분을 위반하여 이용에 제공하는 행위
4. 제22조 제2항의 규정에 따라 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위
5. 제22조 제3항 제1호에 따른 등급분류증명서를 매매·증여 또는 대여하는 행위
6. 제33조 제1항또는제3항을 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 화폐로서대통령령으로 정하는 게임머니 및대통령령으로 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

있는바,¹⁵⁾ 게임사업자 등이 특별히 문제를 제기하지 않음에도 위와 같은 행위를 현행과 같이 중죄로 규율하는 것은 과도한 측면이 있다는 비판이 제기되고 있음.

○ 이에 개정안은 위와 같은 불법게임물 관련 범죄를 친고죄로 규정하여 게임사업자 등 피해자의 고소가 있어야 공소를 제기할 수 있도록 하려는 것으로, 사설서버 운영 등으로 게임사업자가 별다른 피해를 입지 않아 문제제기를 하지 않는 경우 등은 처벌 대상에서 제외하여 불필요한 형사 제재를 최소화하고, 이를 바탕으로 게임물 이용의 자율성·창의성을 보호하는 범위에서 유통 질서의 균형을 도모한다는 취지에 공감할 수 있음.

○ 다만, 아래와 같이 문화체육관광부 등은 신중검토 필요 의견을 제시하고 있음을 고려하여 검토할 필요가 있음. 먼저, 위 범죄들을 친고죄로 규정함에 있어서는 통상적으로 친고죄가 「형법」상 비밀침해죄·업무상비밀누설죄¹⁶⁾를 비롯해 「약사법」 등과 같은 개별 법률상 비밀누설에 관한 죄¹⁷⁾나 「특허법」·

15) 이코리아, “엔씨소프트, ‘시티 오브 히어로즈’ 북미 팬 사설 서버에 공식 라이선스 부여”, 2024.1.5. 기사 등 참조

16) 「형법」 제316조(비밀침해) ①불합 기타 비밀장치한 사람의 편지, 문서 또는 도화를 개봉한 자는 3년 이하의 징역이나 금고 또는 500만원 이하의 벌금에 처한다.

②불합 기타 비밀장치한 사람의 편지, 문서, 도화 또는 전자기록등 특수매체기록을 기술적 수단을 이용하여 그 내용을 알아낸 자도 제1항의 형과 같다.

제317조(업무상비밀누설) ①의사, 한의사, 치과의사, 약제사, 약종상, 조산사, 변호사, 변리사, 공인회계사, 공증인, 대서업자나 그 직무상 보조자 또는 차등의 직에 있던 자가 그 직무처리중 지득한 타인의 비밀을 누설한 때에는 3년 이하의 징역이나 금고, 10년 이하의 자격정지 또는 700만원 이하의 벌금에 처한다.

②종교의 직에 있는 자 또는 있던 자가 그 직무상 지득한 사람의 비밀을 누설한 때에도 전항의 형과 같다.

제318조(고소) 본장의 죄는 고소가 있어야 공소를 제기할 수 있다.

17) 「약사법」 제87조(비밀 누설 금지) ①약사·한약사는 이 법 또는 다른 법령에 규정된 경우 외

「상표법」 등의 비밀유지명령위반죄¹⁸⁾와 같이, 그 보호법익이 공익보다는 사익적 측면이 강하고 수사 및 재판 과정에서 오히려 2차적인 법익 침해가 발생할 우려가 있는 경우 등으로 한정되고 있다는 점을 고려할 필요가 있어 보임.

- 아울러, 「저작권법」상 저작권 침해에 관한 범죄 등이 친고죄로 규정되어 있으나,¹⁹⁾ 저작권 등의 침해 또한 피해자의 사익에 관한 범죄로서 저작권의 인격권적 측면을 반영한 것이라 볼 수 있음. 또한, 이 경우에도 저작권 침해가 ‘영리를 목적’으로 하거나 ‘상습적’으로 이루어지는 경우와 같이 공익을 해하는 측면이 강한 경우는 친고죄에서 제외하고 있는바(제140조), 「게임산업진흥에 관한 법률」상 불법게임물 관련 범죄는 게임사업자의 사익을 보호하는 것 외에도 게임물 유통질서라는 공익을 보호하는 측면이 있다는 점을 고려할 필요도 있어 보임.

- 한편, 개정안은 현행 제32조제1항제9호를 개정하여 불법게임

에는 의약품을 조제·판매하면서 알게 된 타인의 비밀을 누설하여서는 아니 된다.

제94조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다. 다만, 제87조제1항을 위반한 자에 대하여는 고소가 있어야 공소를 제기할 수 있다.

18) 「특허법」 제229조의2(비밀유지명령 위반죄) ① 국내외에서 정당한 사유 없이 제224조의3제1항에 따른 비밀유지명령을 위반한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.

② 제1항의 죄는 비밀유지명령을 신청한 자의 고소가 없으면 공소를 제기할 수 없다.

19) 「저작권법」 제140조(고소) 이 장의 죄에 대한 공소는 고소가 있어야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 영리를 목적으로 또는 상습적으로 제136조제1항제1호, 제136조제2항제3호 및 제4호(제124조제1항제3호의 경우에는 피해자의 명시적 의사에 반하여 처벌하지 못한다)에 해당하는 행위를 한 경우

2. 제136조제2항제2호 및 제3호의2부터 제3호의7까지, 제137조제1항제1호부터 제4호까지, 제6호 및 제7호와 제138조제5호의 경우

물의 제작·배급 등 행위를 ‘업으로 하는’ 경우만을 금지하는 내용을 포함하고 있고, 같은 항 제11호의 경우에도 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선·제공을 ‘업으로 하는’ 경우만을 금지하는 규정을 두고 있는데, 이러한 ‘업으로 하는’ 경우까지 피해자 등의 고소가 있어야만 처벌이 가능하도록 할 필요성이 있는지에 대해서는 보다 면밀한 검토가 필요해 보임.

- 개정안에 대하여 **문화체육관광부**는 게임사가 개·변조 개발자를 고소하지 않으면 처벌이 불가능해 불법도박 단속에 어려움이 예상되고, 개변조를 통해 사행성 게임물을 유통하는 제작자를 게임사가 고소하지 않으면 처벌할 수 없어 불법 도박에 대한 사회적 안전장치가 형해화할 우려가 있으며, 위 범죄들을 친고죄로 변경 시 관련 자료확보나 소송진행 등이 사업자에게 부담이 될 수 있고, 대리게임의 경우 게임사의 고소 이전까지 대리게임 행위가 유지되어 공정한 게임환경이 저해될 것이 우려된다는 등의 이유로 신중한 검토가 필요하다는 입장임.²⁰⁾

- **게임물관리위원회**는 불법 사설서버, 대리게임 등의 행위를 고소에 의해서만 조사·처벌시 게임사에게 불법 여부 모니터링

20) 「저작권법」에서는 영리목적 또는 상습적인 경우는 친고죄에서 제외하고 있음.

「저작권법」 제140조(고소) 이 장의 죄에 대한 공소는 고소가 있어야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 영리를 목적으로 또는 상습적으로 제136조제1항제1호, 제136조제2항제3호 및 제4호(제124조 제1항제3호의 경우에는 피해자의 명시적 의사에 반하여 처벌하지 못한다)에 해당하는 행위를 한 경우

을 위한 비용이 소모된다는 의견임.

- 한국게임산업협회도 위 범죄를 친고죄로 하는 경우 고소권자로서 해당 행위로 인한 피해자를 특정하기 어려울 것으로 보고, 나아가 피해자의 고소를 통한 공소가 이루어지면 실제 불법행위를 한 자가 피해자의 신고가 없어 처벌받지 않는 상황이 발생할 수 있기 때문에 자율성과 창의성 보호 이전에 공정한 게임환경과 유통 질서를 어지럽힐 수 있을 것이라는 의견임.

○ 한편, 안 부칙²¹⁾ 제2조는 적용례를 두어 개정 전의 위반행위에 대하여도 친고죄 규정을 적용하도록 명시하고 있는바, 이는 범죄 후에 피고인에게 유리하게 법률이 변경된 경우 신법을 적용한다는 「형법」²²⁾상의 원칙에 비추어 볼 때 타당한 것으로 보임.

- 다만, 이 경우 고소가 없어도 공소제기가 가능하도록 한 현행 규정에 따라 별도로 고소를 하지 않고 있던 게임사업자 등 피해자의 경우에는 「형사소송법」 제230조제1항²³⁾에 따라 6개월로 명시된 고소기간이 경과되면 고소 자체를 할 수 없게 되어

21) 개정안 부칙 제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(친고죄 도입에 관한 적용례) 제44조제1항제2호 단서 및 제45조제2항의 개정규정은 이 법 시행 전의 위반행위에 대하여도 적용한다.

22) 「형법」 제1조(범죄의 성립과 처벌) ② 범죄 후 법률이 변경되어 그 행위가 범죄를 구성하지 아니하게 되거나 형이 구법(舊法)보다 가벼워진 경우에는 신법(新法)에 따른다.

23) 「형사소송법」 제230조(고소기간) ① 친고죄에 대하여는 범인을 알게 된 날로부터 6월을 경과하면 고소하지 못한다. 단, 고소할 수 없는 불가항력의 사유가 있는 때에는 그 사유가 없어진 날로부터 기산한다.

처벌이 불가능하게 되므로 추가적인 검토가 필요한 측면이 있다고 봄.

- 참고로, 이 개정안과 유사한 내용의 제21대 국회 이상현 의원 대표발의 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」(2023. 12. 5, 의안번호 제2125755호)이 임기만료폐기된 바 있음.

문 의 처
02)6788-5376

참고

협회, 민간업계 및 시민단체 의견

협회명	의견 주요내용
한국게임산업협회	• 실제 불법프로그램을 제작/배급/제공/알선하는 것을 '업으로 하는 행위(자)'를 사업자 신고가 있지 않은 이상 명확히 단정하고 근절하기 어려움 - 영리성 입증이 필수 요건이 되면 사업자에게 과도한 책임이 부과될뿐 아니라 사설서버 단속·처벌도 어려워짐 - 실제로 사설서버의 수익은 은닉화(암호화폐, 문화상품권, 가상계좌, 후원)되어 있는 경우가 많아 영리성 입증이 어려움 • 또한 이를 친고죄로 하는 경우, 고소권자로서 해당 행위로 인한 피해자를 특정하기 어려울 것으로 보임 - 나아가 피해자의 고소를 통한 공소가 이루어지면, 실제 불법행위를 한 자가 피해자의 신고가 없어 처벌받지 않는 상황이 발생할 수 있음 - 이는 곧 자율성과 창의성 보호 이전에 공정한 게임환경과 유통 질서를 어지럽힐 수 있을 것이라 사료됨 • 사설서버는 명백한 저작권 침해이며, 사설 서버를 개인이 운영하는 만큼 개인정보 관리 미흡, 현금 거래 사기, 온라인 그루밍, 게임물 등급 준수 미이행 등의 위법 행위를 초래할 위험이 큼 - 따라서 현행법 유지 또는 불법 게임물 제작·배급·제공·알선 행위에 대한 과태료 상향 등의 수정안을 검토하는 것이 보다 현실적인 대안이 될 수 있을 것으로 사료됨
게임물관리위원회	• (사설서버) 개정안에 따르면 사설서버를 업으로 하는 경우만 조치가 가능하므로, 비영리 사설서버 운영 등의 경우와 같이 게임사업자 피해구제에 일부 공백이 발생할 수 있음 * 현재 게임사업자 요청 시 위원회 사후관리 확인 후 해당 사이트 즉시 차단 조치 등 진행 - 따라서 업으로 하는 행위로 한정하더라도, 게임사업자의 피해구제 요청 시 이를 구제할 수 있는 조치 검토 필요 • (친고죄) 불법 사설서버, 대리게임 등의 행위를 고소에 의해서만 조사/처벌하게 할 경우, 게임사에서 관련 불법 여부 모니터링을 위한 별도의 비용이 소모됨 - 또한 위원회 조사 후 게임사 내용 전달 → 2차 검토를 통해 수사 기관에 고소/고발 등을 진행해야 하여 중복 절차 및 기간 소요에 따른 사회적 비용 증가 등이 예상됨 - 특히 개정안은 게임 사업자가 직접 고발해야만 하므로 관련 인력/조직 등 대응 체계가 구축되지 않은 중소 사업자의 경우 그 대처가 어려울 수 있음