

청소년 인터넷 게임 범죄에 관한 연구

청소년 인터넷 게임 범죄에 관한 연구

치안정책연구소 생활안전대책연구실

선임연구관 김 학 신

<목 차>

제1장 서론	1
제1절 연구목적	1
제2절 연구범위와 방법	4
제2장 인터넷 게임 범죄의 일반적 고찰	6
제1절 인터넷 게임의 개념	6
1. 인터넷 온라인 게임의 정의	6
2. 인터넷 온라인 게임의 발달	8
3. 인터넷 온라인 게임의 특징	11
제2절 온라인 게임 아이템의 개념	12
1. 게임 아이템(item)의 정의	12
2. 온라인 게임 아이템의 분류	15
가. 게임 캐릭터	15
나. 게임 계정	16
다. MMORPG의 게임 아이템	17
라. 웹보드 게임과 캐주얼 게임의 아이템	19
제3절 게임 아이템의 법적인 성질	19
1. 게임 아이템의 재물성 인정 여부	19
2. 게임 아이템의 이용권	22
3. 게임 아이템의 재산권	23

제4절 인터넷 게임의 범죄 원인과 유형	24
1. 인터넷 게임 범죄의 원인	24
가. 초고속 인터넷 환경과 청소년의 내재적 요인	24
나. 청소년 비행이론상 원인	25
2. 인터넷 게임 범죄의 유형	31
가. 인터넷 게임 사기	32
나. 인터넷 게임 계정의 해킹	33
다. 인터넷 게임으로 인한 기타 범죄	37
제3장 인터넷 게임 범죄의 실태와 문제점	39
제1절 인터넷 게임 시장 및 이용 실태 현황	39
1. 인터넷 게임 시장의 실태	39
2. 인터넷 게임 이용 현황	43
제2절 인터넷 게임 범죄의 실태	46
1. 사법기관 통계의 의한 실태	46
2. 인터넷 게임 관련 범죄 실태	55
3. 인터넷 게임 관련 법규 실태	59
제3절 인터넷 게임 범죄의 문제점	62
1. 소액 게임 아이템에 따른 수사기관의 수사력 낭비	62
2. 게임 범죄에 관한 낮은 범죄 윤리의식	64

3. 청소년의 인터넷 게임 중독성	65
4. 인터넷 게임사의 범죄예방 노력 부족	67
5. 청소년의 전과자 양성	68

제4장 인터넷 게임 범죄에 관한 개선방안69

제1절 인터넷 게임 아이템 거래의 양성화	69
1. 디지털 환경과 제도화	69
2. 이용약관의 부당성	69

제2절 인터넷 게임에 관한 정책적 대처방안	71
1. 인터넷 온라인 게임 관련 법률 정비	71
2. 형사정책적인 대응방안	73
3. 인터넷 게임 아이템 문제 대응방안	75

제3절 인터넷 게임에 관한 환경적 대처방안	77
1. 가정 환경적 대안	77
2. 학교 환경적 대처방안	79
3. 사회 환경적 대처방안	80

제 5 장 결 론82

【참고자료】	84
---------------------	----

【표 차례】

<표 1> 국내 게임산업 시장규모 및 전망 현황 : 2006~201040
<표 2> 게임 수출 현황40
<표 3> 게임 교육기관 현황46
<표 4> 2008년도 사이버 범죄 유형별 처리 현황 : 1997~200847
<표 5> 최근 6년간 경찰청 사이버 범죄 처리현황53
<표 6> 2008년도 연령별 사이버 범죄 현황54
<표 7> 현행 온라인게임 범죄 관련 법률 현황72

【그림 차례】

<그림 1> 허쉬(Hirschi)의 4대 사회유대 요소28
<그림 2> 어느 게임 게시판에 올라온 내용31
<그림 3> 국내 게임 분야별 전망 현황 : 2006~201041
<그림 4> 국내 게임 분야별 시장 점유율 현황42
<그림 5> 해외 수출 국가별 비중42
<그림 6> 게임 이용자 성별 · 연령별 현황44
<그림 7> 연령별 게임이용 비율45
<그림 8> 게임 이용자의 하루 평균 게임이용 시간 현황45

제1장 서론

제1절 연구목적

유비쿼터스 시대의 초고속 인터넷을 통한 인터넷 게임의 성장은 다양한 게임 플레이어(Player)들이 온라인 상에서 함께 게임을 즐길 수 있는 형태의 게임을 대중화 시켰다. 최근 국내 인터넷 온라인 게임업체가 급속히 성장하면서 새로운 산업으로 주목받고 있다. 특히 인터넷 온라인 게임 아이템 거래 시장 규모가 1조원을 돌파했으며,¹⁾ 이 같은 온라인 게임 시장의 급성장은 자연스럽게 게임 아이템 거래 시장 확대를 가져왔다.

이러한 인터넷 온라인 게임시장은 청소년들에게²⁾ 새로운 부작용을 야기시켰는데, 청소년들의 중독적인 게임 이용 현상, 인터넷 게임 아이템의 현금거래로 발생하는 사기행위, 타인의 컴퓨터 해킹을 통한 아이템의 절도행위, 몇 년전에는 게임 아이템 거래로 인한 살인행위 발생 등의 문제로 인해 청소년의 인터넷 게임 범죄가 사회적 관심으로 주목받고 있다.³⁾

예를 들어, 다중접속역할수행게임(MMORPG; (Massive-Multiplayer On-line Role-Playing Game)⁴⁾인 인터넷 리니지⁵⁾ 게임은 더 이상 온라인 속의

-
- 1) 「2008 대한민국 게임백서」에 따르면 국내 온라인 게임 시장 규모는 약 3조 3000억원 규모로 세계 시장 34.5%를 점유하며 7년째 1위를 고수하고 있다. 전자신문, 2009. 5. 22일자.
 - 2) 청소년에 대한 현행 법규에서는 미성년자, 청소년, 연소자, 아동 등의 용어를 사용하고 있다. 최인섭, 「청소년유해환경 개선을 위한 법·제도적 대책 연구」, 한국형사정책연구원, 2005, 10면.
 - 3) 각종 온라인 게임이 보편화되면서 청소년들도 많이 이용하는 아이템 거래 사이트 전체를 청소년 유해물로 봐야 한다고 법원의 판결했다. 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 사행성 논란이 일자 청소년보호위원회는 관련 사이트들을 유해 매체물로 결정했다. 이에 게임 사이트 운영자들은 법원에 소송을 제기했다. 법원은 중개 사이트로 청소년들이 게임머니나 아이템의 현금성에 집착해서 게임에 몰입하거나 중독될 우려가 있고 쉽게 현금 거래의 유혹에 빠지게 될 수 있는 만큼 사행성이 있는 것으로 판단했다. 매일경제신문, 「법원 "게임 아이템 거래 사이트는 청소년 유해물"」, 2009. 10. 18일자.

가상세계나 롤플레이(RPG, Role-Playing Game)⁶⁾ 전투게임이 아니다. 한번의 전투에 몇 천만 원이 오고가고 게임상의 아이템 무기가 몇 천만 원에 거래되고 있는 것이 현실이다.⁷⁾ 실사용자들 사이에서 거래되는 게임상의 무기가 하루에 현금으로 수억 원을 넘어섰다.

게임상의 무기를 구하기 위해 서슴없이 옷을 벗는 여성 게이머들과 게임상의 성(性)을 지키기 위해 현실세계의 폭력까지 동원되는 게임, 인터넷 게임 중독에 의한 자살, 살인, 폭력, 정신질환 증세⁸⁾ 등 더 이상 온라인 게임의 문제는 컴퓨터 모니터 속에 문제만이 아니다.

최근 지방경찰청과 일선 경찰서에서 인터넷 게임 아이템에 관하여 청소년들은 많은 질의를 하고 있다. 예를 들면, 해킹을 통하여 아이템을 훔치는 행위가 절도죄에 해당하는지, 게임 아이템을 매매(賣買) 하면서 상대방을 기망(欺罔)하여 얻은 아이템에 대하여 사기죄가 성립하는지, 인터넷상의 게임에서 게임에 쓰이는 아이템⁹⁾ 즉 가상의 무기를 해킹을

- 4) MMORPG란 텍스트를 기반으로 한 온라인 게임이었던 MUD(Multi User Dungeon)에 그래픽 요소를 가미한 일종의 롤플레이 게임(RPG)으로 개인간 실력을 겨루는 기존의 네트워크 게임처럼 전략이나 기술만을 겨루는 것이 아니라 자신의 감정을 그대로 담을 수 있는 캐릭터를 만들어 전세계 게이머들을 때로는 친구로, 때로는 적으로 만나면서 가상세계를 체험하는 방식으로 제작되었다. <http://www.ncsoft.co.kr/kor/business/lineage.htm>.
- 5) 리니지 게임은 1998년 9월 상용화된 이래, 국내는 물론 대만, 미국에서도 서비스되고 있는 세계 최대의 사용자수를 확보하고 있는 온라인 게임이다. 리니지는 인터넷을 통해 전세계의 게이머들이 함께 즐길 수 있는 다중접속역할수행게임(MMORPG)이다.
- 6) 롤플레이 게임(RPG, Role-Playing Game)은 플레이어가 일정한 역할·임무를 수행하면서 자신의 캐릭터(Character)를 성장시키는 게임이다. 특정한 임무에 따라 캐릭터의 변형이 가능하며, 주인공이 처해진 상황에 대처하는 정도에 따라 스토리가 변화하는 유동성을 특징으로 한다. 이종원·유승호, 「청소년들의 온라인게임 이용실태 연구」, 한국청소년 개발원, 2003, 25면.
- 7) 엔씨소프트는 MMORPG '리니지2' 에서 사용되는 무기 '16드라할' 아이템은 3000만원에 거래된다고 하였다. 김철현, 「고가 '게임아이템' 논란...하나에 3000만원?」, 아시아 경제, 2009. 6. 20일자.
- 8) 최근 스웨덴에서 인터넷이 끊겨 온라인게임을 못하게 됐다는 이유로 무고한 행인을 칼로 찌른 사건이 발생했는데, 18세 소년이 자신의 집 앞을 지나가던 15세 소녀를 칼로 찌른 사건이다. 사건 내용은 자신의 집에서 온라인 게임 '스타크래프트' 를 즐기던 이 소년은 갑자기 인터넷이 끊겨 게임을 하지 못하게 되었다. 이에 평소 과도하게 게임을 즐기던 이 소년은 잠시를 참지 못하고 광분하기 시작하면서, 부엌에 있던 칼을 들고 밖으로 뛰쳐 나갔다. 그 순간 파티를 마치고 친구들과 얘기를 나누며 지나가던 한 소녀가 눈에 들어왔다. 순간 이 소년은 아무 죄도 없는 소녀에게 달려가 수차례 칼로 찔러 결국 이 소년은 2급 살인(과실치사 혹은 충동에 의한 경우처럼 사전에 준비없이한 살인) 혐의가 인정됐다. 김현섭, 국민일보, 2009. 10. 13일자.

통하여 절취하거나 강제로 빼앗는다면 범죄의 구성요건에 해당하는지, 게임내 아이템의 소유주는 누구인지 등이다.

언제부터인가 청소년들이 게임 아이템에 대한 거래 및 해킹에 의한 절취 등이 인터넷상에서 이루어지고 이에 대한 문제가 발생하게 되었다.

청소년의 인터넷 게임과 관련하여 발생할 수 있는 범죄유형과 종류를 살펴보면 ① 게임 이용자가 다른 이용자의 계정에 든 가상무기를 몰래 자신의 계정으로 옮긴 경우 ② 폭행이나 협박을 동원하여 타 계정으로 아이템을 이전한 경우 ③ 일방이 게임레벨을 올려달라고 부탁하면서 자신의 계정을 타방에게 맡겼는데 그 계정에 든 무기를 타방이 임의로 자신의 계정으로 옮겨 간 경우 ④ 타인의 계정에서 몰래 또는 강제로 무기를 빼앗아 온 사실을 알면서 이를 돈을 주고 구입한 경우이다. 이를 사례에서는 각각 절도죄, 공갈죄, 강도죄, 횡령죄나 배임죄, 장물죄 등의 성립 여부가 문제된다. 이 외에 사기죄나 재물손괴죄 등의 성립여부도 얼마든지 고려할 수 있다. 이와 같이 볼 때 리니지 게임의 아이템과 관련하여 모든 종류의 재산범죄가 논의의 대상이 된다하겠다.¹⁰⁾

따라서 이에 대한 문제를 학자들의 학설과 이론을 통하여 검토해 볼 필요가 있겠다. 또한 이 문제에 대한 법개념의 불명확성에 대하여 논의해 보고 최근 사례와 이에 대한 분석해 보고 앞으로 수사기관이 수사를 하는데 참고가 될 수 있도록 이 문제 대하여 검토해 보겠다.

9) 이는 가상재산(virtual property)으로서 아바타가 가상사회에서 소지하는 칼, 방패, 망토, 보석, 화폐 등을 말한다. 통상 '아이템' 이라 부르며 가상사회 내에서 소유·판매·교환이 가능하다. 그리고 가상인격을 지칭하는 아바타(avatar)란 분신 또는 화신이라는 의미로서 가상사회(게임)에서 이용자를 대신하는 애니메이션 캐릭터를 뜻하며, '캐릭터' 또는 '캐릭' 이라고도 한다. 이러한 캐릭터에는 영주, 마법사, 기사, 요정, 도둑 등이 있다. 이용자는 이 아바타를 통해 희노애락의 감정을 표현하고(채팅), 전투 등 각종 활동을 수행한다. 게임 이용자들은 자신의 인격이 투영된 캐릭터를 통해 각자의 직분을 다하면서 다른 이용자와 함께 동고동락하며 싸우고 사랑하고 결혼하면서 하나의 가상사회(virtual society)를 형성한다. 卞鍾弼, 인터넷 법률 제5호(인터넷게임 아이템과 재산범죄), 法務部 法務審議官室, 2001. 3, 27면 參照.

10) 卞鍾弼, 上揭書, 29면.

제2절 연구범위와 방법

현재 우리나라는 세계 최고수준의 첨단 IT 인프라¹¹⁾와 국제사회가 인정한 최고의 디지털 정보 시스템까지 정보화의 비약적인 발전과 국가사회 전반의 유비쿼터스의 발전으로 IT기술은 국민생활에 매우 커다란 영향을 미치고 있다.

하지만 첨단 인프라 환경 구축을 통한 세계 최고의 정보화 수준 따른 역기능으로 사이버 공간에서의 범죄는 지속적으로 증가하고 있다. 그 중 인터넷 온라인 게임으로 인한 범죄가 매년 증가하고 있는 추세이다. 특히, 인터넷 게임의 경우 청소년이 다수 이용하고 있어 청소년들의 범죄수가 높아지고 있다. 이는 게임 아이템 사기로 인한 법적 보호를 받을 수 없는 경우가 많다는 점과 아이템 몇 천 원에서 몇 백만 원까지 현금으로 바꿀 수 있다는 것을 이용, 아이템 사기극을 벌이는 청소년들이 증가하고 있다.

따라서 본 연구에서는 최근의 인터넷 온라인 게임의 범죄 원인과 유형, 실태현황, 문제점을 구체적으로 분석하고, 이에 대한 대응 게임 범죄의 개선 방안에 대하여 고찰하고자 한다.

이에 대한 구체적인 연구 범위는 다음과 같다.

제1장은 서론으로 이 논문을 쓰게 된 목적을 제시하고, 문제를 제기함으로써 연구방향 및 연구 범위와 방법을 제시하고자 한다.

제2장에서는 인터넷 게임 범죄에 관한 일반적인 고찰로서 온라인 게임의 개념을 정의하고, 이에 대한 발달과 특징 그리고 게임 아이템의 법적 성질, 게임 범죄의 원인과 유형을 설명하고자 한다.

11) 국제적인 설문조사업체인 스트래티지 애널리틱스(Strategy Analytics)의 발표 내용에 따르면, 세계 58개국을 대상으로 인터넷 보급률을 조사한 결과 한국이 1위를 차지하였다. 코리아 포스트, 2009. 6. 23일자.

제3장에서는 인터넷 온라인 게임 범죄의 실태와 문제점을 고찰하고자, 먼저 인터넷 게임시장의 실태와 인터넷 게임의 이용 현황을 분석하여 인터넷 게임 실태를 살펴보고자 한다. 그리고 현재 인터넷 온라인상에서 발생하는 게임 범죄의 실태와 이에 따른 다양한 문제점을 제기하고자 한다.

제4장에서는 인터넷 게임 범죄에 관한 대책과 개선방안을 구체적으로 제시하고자 한다. 더불어 제5장에서는 앞서 논의한 내용을 바탕으로 하여 이에 대한 결론을 맺고자 한다.

이상과 같이 이 논문의 연구 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 방법으로 연구하고자 한다.

대한민국 2008년 게임백서에 따르면, 온라인 게임의 경우 2006년에 비해 26%이상 성장하였는데, 비디오게임은 무려 208%, 그 외 모바일게임은 약 5%, PC게임은 33% 가까이 성장한 것으로 나타났다. PC방과 비디오게임장은 전년대비 각각 11.6%, 6.2%가 증가한 것으로 나타났다.

우선 이처럼 게임 시장의 증가와 더불어 범죄도 고도화·기술화·지능화되고 있으며, 새로운 신종 사이버 범죄가 지속적으로 나타나고 있다. 사이버범죄 수사를 담당하고 있는 검찰과 경찰의 사이버범죄 수사 처리 현황을 파악하여 전체 사이버범죄의 실태와 인터넷 게임 범죄의 실태와 문제점을 고찰하고자 한다.

두 번째로 청소년의 인터넷 온라인 게임범죄 분석을 위하여 선행연구 논문 및 각종 참고자료, 인터넷 웹사이트, 그리고 언론 기사, 각국의 관련 법제 및 동향 등을 정리, 고찰하며, 관련된 문헌분석을 통해 연구하고자 한다.

세 번째로는 최근 인터넷 게임을 통하여 부수적인 2차적인 범죄가 다양하게 나타나고 있다. 이러한 사례들을 심도있게 분석하여 청소년의 인터넷 게임범죄에 관한 개선안과 대안을 제시하고자 한다.

제2장 인터넷 게임 범죄의 일반적 고찰

제1절 인터넷 게임의 개념

1. 인터넷 온라인 게임의 정의

게임은 유러피언 계통의 ‘ghem’에서 나왔으며 ‘흥겹다’, ‘놀다’의 뜻을 가진 것으로¹²⁾ 인간의 본성인 유희, 오락, 놀이라는 개념을 떠나서 정의를 내리기는 어려우며, 이는 사회과학적인 접근으로 호모루덴스(Homo Ludens: 유희의 인간, 놀이하는 인간)라는 말에서 잘 나타나고 있는 것 같다.¹³⁾

인터넷 온라인 게임이라 함은 ‘인터넷을 이용하여 실시간으로 하는 게임’이라고 정의 할 수 있다. 즉, 인터넷 온라인상에서 클라이언트(Client)가 네트워크 통신망을 통해 호스트(host) 서버에 접속하여 다수의 유저가 실시간으로 인터넷에서 진행되는 게임이라고 할 수 있다. 다시 말해서, 인터넷 온라인 게임이란 게이머가 인터넷 통신망을 통해 호스트 서버(host server)에 접속하여 다수의 게이머와 실시간으로 진행되는 게임을 의미한다.¹⁴⁾

이처럼 인터넷 온라인 게임은 게임 회사에서 제공하는 게임 서버에 접

12) 박태순, 「컴퓨터 게임개론」, 호남대학교 출판부, 2006, 15면.

13) 정경석, 「게임과 법률」, 게임산업저널, 한국게임산업개발원, 2004(여름호), 22면; 김규영, 「온라인 게임의 저작권에 관한 연구(온라인 게임 아이템의 저작권을 중심으로)」, 연세대학교 법무대학원, 2007. 12, 9면.

14) 정보통신정책연구원, 「정보통신산업동향」, 2002, 132면.

속하여 게임을 즐기는 것으로, 다른 사람과 함께 한다는 점과 인터넷을 통한 멀티 플레이(multiplay)를 지원이란 측면에서 스타크래프트(starcraft) 배틀넷(battlenet)¹⁵⁾과 유사하게 보일 수 있으나, 결정적인 차이점은 서버와 클라이언트 간의 역할 분담에 있다. 배틀넷의 서버는 게임에 대한 직접적인 지원은 하지 않고 게임을 원하는 유저들을 연결해주는 역할을 한다. 이에 비해 온라인 게임 서버는 유저가 돌아다니는 게임 공간과 유저의 캐릭터에 대한 모든 정보를 저장하고 게임을 실행하도록 되어있다.¹⁶⁾

기존의 PC 게임은 게임 CD를 구입해서 자신의 컴퓨터에 설치하고, 실행하여 게임을 진행하는 반면 온라인 게임은 게임 자체를 구매하는 것이 아니라 무료로 게임프로그램을 게임 제작사의 웹 페이지(Webpage)에서 다운로드 받아서 자신의 컴퓨터에 설치하고, 설치된 게임 프로그램을 통하여 가상공간에 접속해서 게임을 진행하는 것이다.¹⁷⁾

인터넷의 발달은 온라인 게임 산업에도 지대한 영향을 미치고 있고, 또한 게임 자체도 다른 사람들과 실시간으로 게임을 즐길 수 있어 재미와 스릴이 있다. 그러나 인터넷 온라인 게임이 보편화되면서 청소년들의 게임의 중독성¹⁸⁾과 유해성으로 현재 사회적으로 많은 논란이 제기되고

15) 배틀넷이란 인터넷상에서 멀티플레이어 게임을 지원하는 가상공간을 말한다. 이는 원래 블리자드사에서 내놓은 스타크래프트 게임을 인터넷상에서 할 수 있도록 지원했던 서비스의 명칭이다. 배틀넷은 그때까지 단순히 LAN을 이용해 옆사람과만 가능했던 게임을 바다 건너의 게이머들과도 가능하게 했다. 이처럼 배틀넷이 지원되는 게임의 경우 장소의 제한없이 전 세계의 게이머와 하나의 게임을 동시에 즐길 수 있으며, 멀티플레이어 게임이라고도 한다.

16) 이연우·우명찬, 「GAME 용어집」, 흥릉과학출판사, 2003, 44-45면; 김도우, 「온라인 게임범죄의 실태 및 현황」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2008, 10면 재인용.

17) 김도우, 상계논문, 10-11면 참조.

18) 중·고생 10명 중 4명이 하루 평균 2시간 이상 게임을 하는 등 청소년들의 '게임중독' 증세가 심각한 것으로 드러났는데, 국회 문화체육관광방송통신위원회에서 문화체육관광부로부터 제출받은 '게임 이용에 대한 인식 및 행동진단 모델 연구'보고서에 따르면 초등학생의 7.7%, 중학생의 7%, 고등학생의 6.7%가 게임에 과몰입하는 것으로 나타났다. 게임 과몰입이란 하루 평균 2시간 넘게 게임을 즐기고 게임 도중 욕설을 하는 등 폭력성을 보이는 증상을 말한다. 한국경제신문, 「청소년 7% 인터넷게임 중독」, 2009. 10. 9일자.

있다. 특히 폭력적인 내용을 현실에서 재현하여 상대방을 해치기도 하고 지나친 중독으로 게임 중 사망한 사례도 있다.¹⁹⁾ 이러한 병폐가 발생하기도 하는 반면 미국, 일본, 대만, 태국, 중국 등에 수출까지도 하고 있고 매년 그 규모가 증가하고 있다.

2009년 게임백서에 따르면 국내 게임산업 규모가 2008년 기준 5조 6000억원, 수출 10억9000만달러, 무역수지 흑자 7억 달러를 기록했다. 지난해 국내 게임산업 수출규모는 전년에 비해 40.1% 증가하였다. 특히 온라인게임은 게임 전체 수출액의 97%를 차지하면서 게임산업 수출 전반을 이끌고 있다.²⁰⁾

2. 인터넷 온라인 게임의 발달

2009년 현재에도 인터넷 게임업계에서는 하루에도 수십 개의 신작 인터넷 온라인 게임이 쏟아져 나오고 있다.

1962년 최초의 컴퓨터 게임으로 불리는 스페이스워(Spacewar)가 등장한 이래로 컴퓨터 게임은 개인용 PC의 발전에 힘입어, 때로는 PC의 발전을 자극하며 빠르게 발전해왔다.²¹⁾ 1970년대 이르러 컴퓨터 게임은 산업화되고 80년대는 가정용 게임이 붐을 이루어 오다가 90년대에 들어서 통신망의 발달과 멀티미디어 PC의 등장으로 전환을 맞게 된다. 여러 장의 CD로 구성된 엄청난 용량의 화려한 그래픽을 가진 컴퓨터 게임이 생겨나고 여러 명의 참가자들이 서로 경쟁을 하며 서로의 상대가 되어 게

19) 인터넷 게임에 몰두하던 20대 여성이 게임 상대방이 자신에게 욕설을 하는 등 무시한 것과 관련, 편을 들어 주지 않는다고 남자친구와 다투고 난 뒤 이를 비판해 목을 매 숨졌다. NEWSIS, 「인터넷 게임 몰두하던 20대 여성 자살」, 2009. 2. 27일자.

20) 디지털타임스, 2009. 10. 22일자.

21) Rheingold, Howard, The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. MA: Addison-Wesley, 1993.

임을 벌여 나가는 네트워크 게임이 나타난 것이다.

인터넷 온라인 게임은 1980년대 영국의 바틀 등이 개발한 텍스트 머드(MUD, Multi-User Dungeon) 게임²²⁾이 효시로 알려지고 있으며, 1993년 국내에서 제작된 텍스트 머드게임인 ‘쥬라기 공원’과 ‘단군의 땅’이 세계 최초로 상용화되어 성공하였다. 1996년에는 넥슨의 ‘바람의 나라’가 그래픽 MUD 게임으로 세계 최초로 상용화 되었으며, 이후 1998년 엔씨소프트사의 리니지가 성공하면서 인터넷 온라인 게임 시장은 급속히 확산되었다.²³⁾

네트워크로 연결된 온라인 상에서 벌어지는 플레이어와 플레이어의 대결은 이전의 인공지능으로 프로그램화되어 있던 컴퓨터 게임의 상호작용의 양상을 사람과 사람의 상호작용으로 바꾸어 놓았다. 전 세계의 사람들과 시합을 할 수 있고 그 결과가 저장되어 순위를 알 수 있는 스타크래프트의 베틀 넷(battle net)은 스타크래프트의 국내에서의 광범위한 인기의 한 원인이 되었다. 이와 같이 PC게임을 기반으로 하고 멀티 플레이어 기능을 지원하는 형태의 네트워크 게임은 동일한 게임의 재료를 가지고 플레이어들이 상대와의 경쟁관계 속에서 어떠한 전략과 방법을 구사하는가하는 것이 중심이 된다.²⁴⁾

22) 머드 게임은 온라인 게임의 원시 형태로 초고속 인터넷이 등장하기 이전부터 존재했다. 머드(MUD)의 M과 U가 의미하는 것은 다수의 게이머들을 의미하는 멀티유저(Multi-User)이지만 D는 가상의 공간을 표현하는 ‘디멘션’ (Dimension)이나 미로와 같은 공간을 헤맨다는 뜻의 ‘던전’ (Dungeon), 머드 게임 안에서의 의사소통을 뜻하는 ‘다이얼로그’ (Dialogue)등을 뜻한다. 머드 게임은 PC가 제공한 가상 세계 안에서 네트워크를 통해 접속한 다수의 게이머들이 상호 작용을 통해 게임을 해 나가게 된다. 그래픽 없이 문자로만 상황과 배경·상태 등을 설명하며 명령 역시 문자로만 하게 되는데 이것은 초기의 텍스트 어드벤처(Text Adventure) 게임 진행 방식과 아주 비슷하다. 하지만 혼자 즐기는 텍스트 어드벤처와는 달리 머드 게임에서는 게이머들 사이에 협동과 경쟁이 발생하며 이런 상호 작용과 가상 세계에서 부여되는 상황에 따라 게이머들은 저마다 역할을 맡게 된다. 따라서 머드 게임은 RPG와 어드벤처 게임이 혼합된 온라인 게임의 원형(原形)이라고 할 수 있다.

23) 이종원·유승호, 전계논문, 28면 참조; 최성락, 「온라인 게임 아이템 거래 규제에 관한 연구」, 박사학위논문, 2006. 8.

24) 최정윤, 「다 사용자 온라인 게임(MOPG)의 상호작용과 가상현실 경험에 관한 연구-리니지를 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2000, 6-8면 참조.

이와 달리 머드 게임(MUD Game)은 온라인에서 수 천명의 플레이어가 동시에 한 게임 속에서 게임의 내용을 만들어 가면서 즐길 수 있는 온라인 게임이다. 1978년 최초로 등장한 머드는 이후 1990년대에 들어서는 수많은 머드 게임들이 나타났다.

더불어 컴퓨터 게임과 IT의 기술적 향상으로 텍스트 기반의 머드게임에 오디오나 그래픽 요소가 도입된 멀티미디어형의 머드들이 개발되기 시작했다. 그리고 자신의 캐릭터 즉, 아바타를²⁵⁾ 이용해서 다른 사람과 채팅을 할 수 있고, 서로 싸우거나 죽일 수도 있으며, 퍼즐 등의 게임을 즐기기도 하고, 결혼을 할 수도 있으며, 사회적 활동들을 조직할 수 있는 가상의 놀이공간이 만들어졌다.

이처럼 문자만으로 진행되던 텍스트 기반의 머드 게임이 하드웨어의 기술 발달과 개발자, 게이머들의 욕구에 따라 화려한 그래픽의 세계로 진화하여 국내에서는 머그(Multi User Graphics)라고 불리기도 하고²⁶⁾ 온라인으로 게임의 내용이 제공된다는 점과 게임 내용상의 유형에 따라 온라인 RPG(Role-Playing Game)게임²⁷⁾으로 불리기도 한다.²⁸⁾

25) 아바타(avatar)는 신이 인간이나 동물의 몸을 빌어 땅에 내려 온다는 힌두 신화에서 유래되었고, 인도의 신의 이름으로 화신 혹은 분신을 의미한다. 게임에서 플레이어를 상징하는 그래픽으로 나타난 캐릭터를 말한다.

26) 넥슨 공식 홈페이지는 1996년 4월 세계 최초의 그래픽 온라인 머그 게임인 <바람의 나라>를 만들었다고 한다, 이는 우리나라 온라인 게임의 영역을 문자에서 그림으로 끌어 낸 최초의 게임이었다, 이후 <리니지>, <영웅문>, <레드문>, <조선협객전>, <어둠의 전설> 등의 수많은 온라인 게임들이 출시되었다.

27) 온라인RPG(Role-Playing Game)게임은 역할을 수행하는 놀이를 통해 캐릭터의 성격을 형성하고 문제를 해결해 나가는 형태의 게임이다. 이 게임의 시초는 컴퓨터가 없이 이야기와 함께 대화를 통해 게임을 진행하는 테이블 롤플레이팅게임(Table Role-Playing Game)에서 유래했다. 1974년 등장한 던전스 앤드 드래곤스(Dungeons and Dragons)가 최초의 게임으로 알려져 있다. 최근 롤플레이팅게임은 온라인게임과 결합하고 있는데, 한국의 대표적인 게임인 리니지나 뮤는 모두 롤플레이팅게임에 속한다. 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=774852>

28) 최정윤, 전계논문, 6-8면 참조.

3. 인터넷 온라인 게임의 특징

인터넷 온라인 게임은 인터넷 온라인상에서 즐길 수 있는 모든 게임을 말한다. 인터넷 온라인 게임의 특징은 일반적으로 게임의 상호작용성, 익명성, 높은 접근성, 내용확장성, 규칙성, 예측 불가능성 등을 들 수 있다.

첫째, 게임은 개발 당시부터 상호작용성을 기초로 개발되었으며, 컴퓨터라는 시스템을 통하여 그런 작용이 발생하도록 미리 프로그램되어 이용자는 게임을 이용함에 있어 어떤식으로든 반응을 하여야 한다는 것이다.²⁹⁾ 온라인 게임은 말 그대로 일정량의 데이터를 일정 시간 내에 주고받는 컴퓨터간의 상호연결이 전제된 상태에서 진행되는 게임이기 때문에 여러 명의 이용자들이 특정한 게임 규칙에 의해 활동하는 동시성과 상호작용성이 존재하게 된다.³⁰⁾ 다른 컴퓨터 게임과는 다른 사회성이나 역사성이 펼쳐지는 것이 바로 온라인 게임의 특징이라고 할 수 있다.

둘째, 온라인 게임은 실명보다는 게임 ID나 닉네임을 이용하기 때문에 자기를 숨길 수 있다는 익명성으로 인하여 서로 욕설을 하거나 상호비방 등의 문제를 일으키기도 한다.

셋째, 온라인 게임은 온라인 게임업체에 회원가입하기만 하면 인터넷이 연결된 세계 어느 곳에서도 접속을 할 수 있고, 우리 일상생활 주변에서 너무나 쉽게 게임을 할 수 있다는 높은 접근 용이성이 특성이다.

넷째, 온라인 게임은 단순히, 컴퓨터를 이용한 사람과 사람의 교류가 아니라, 온라인 게임 속의 등장인물 하나 하나를 플레이하는 자신과 동일시하는 내용확장성은 이미 온라인게임은 게임의 의미를 벗어나 어느

29) 김규영, 전계논문, 12면 참조.

30) 게임에 참여할 수 있는 플레이어의 수는 소규모는 1명~16명의 플레이어들로 구성되고, 대규모는 16명~200명의 플레이어들로 Super Large Scale의 경우는 200이상의 플레이어들로 구성된다.

정도의 가상사회를 이루고 있다는 것을 살펴볼 수 있다.³¹⁾

다섯째, 온라인 게임은 규칙에서 시작하여 규칙으로 끝난다. 승리조건을 비롯하여 이동, 공격, 방어규칙 등 게임내에서 허용되는 규칙들과 허용되지 않는 규칙들이 복잡하게 상호 연결되어 있으며, 이런 프로그램으로 만들어져 있으므로 규칙을 위반하는 경우는 용납되지 않고 더 이상의 플레이를 진행시켜 주지 않는다.³²⁾ 네덜란드의 철학자 호이징거(Johan Huizinga)는 게임을 유희적 존재로 규정지으며, 유희정신이야말로 모든 인간문화의 균저를 지배하고 있음을 명백히 했다. 또한 게임에는 규칙, 질서가 있고 게임은 질서를 창조하며 질서 그 자체이므로 질서에서 어긋나게 되면 게임을 망치게 된다고 한다.³³⁾

제2절 온라인 게임 아이템의 개념

1. 게임 아이템(item)의 정의

청소년들에게 있어 게임이라는 것은 그들의 인성발달과 삶의 방향성에 영향을 주는 중요한 도구이기도 하다.³⁴⁾

청소년의 인터넷 온라인 게임물과 그 이용자가 증가하고, 인터넷 게임 상에서의 아이템이 현실 세계에서 고가에 거래되고 있으며, 이를 전문적으로 중개 서비스하는 사이트도 등장하였다. 또한 게임 아이템을 얻기 위하여 해킹 등의 방법으로 타인의 ID와 Password(비밀번호)를 알아내어 타인의 아이템을 온라인 게임상의 자신의 캐릭터에게로 옮기거나, 훔

31) 송병일, 「청소년 on-line 게임 범죄에 관한 연구」, 연세대학교 법무대학원 석사학위논문, 2004, 9-10면 참조.

32) 김창배, 「게임개론」, 진한도서, 2005, 12-14면 참조.

33) 박태순, 전계서, 25면; 최유찬, 「컴퓨터 게임의 이해」, 문화과학사, 2002, 24면.

34) 이종원·유승호, 전계논문, 35면.

치고, 심지어는 타인의 아이템을 습득하기 위하여 폭력을 행사하는 경우도 발생하고 있다. 이러한 인터넷 게임상의 아이템 절도 등에 대하여 실제로는 아이템 자체가 재물성을 인정하기 어려움에도 불구하고 이용자들의 입장에서는 일종의 재물로 관념되어지고 있는 현실 아래에서 아이템 절도는 마치 기존의 전통적인 절도죄와 마찬가지로 인식되고 있다. 그러나 인터넷상에서의 아이템 절도행위가 형법상의 절도죄로 규율될 수 있는가에 대하여는 형법상 절도죄의 구성요건으로서의 행위 객체인 타인의 재물에 아이템이 해당될 수 있는가의 문제가 논의되어야 할 것이다. 이를 위해서 아이템이 무엇인지에 대하여 살펴볼 필요가 있다.

온라인 게임 아이템은 게임을 진행하기 위하여 필요한 도구라 할 수 있다. ‘아이템(item)이라 함은 컴퓨터 용어로 파일을 구성하는 데이터의 구분에서 가장 작은 단위나 항목을 의미한다.³⁵⁾

그러나 인터넷 온라인 게임상에서 쓰이는 ‘아이템’이란 용어는 ‘온라인 게임 내에서 게임을 플레이하기 위하여 활용되는 여러 가지 유형의 항목’을 의미한다. 특히 게임상에서 사용되는 이 가장 작은 단위인 아이템의 개념은 장갑, 무기, 사이버 머니 등의 하나를 나타내므로 게임상의 캐릭터에 부가적인 물건 혹은 상품을 의미한다. 이러한 아이템은 게임 프로그램의 일부분이다.³⁶⁾ 즉, 온라인 게임에서 사용되는 ‘아이템’은 온라인 게임내에서 게임을 플레이하기 위하여 사용되는 여러 가지 유형의 도구들을 의미한다. 인터넷 게임내에서 캐릭터가 소지한 창·방패·칼 등의 아이템은 괴물과 싸우거나 게임을 수행하는 과정에서 획득할 수 있는데, 아이템의 수량이 이용자에 비해 한정되어 있으며 어떤 아이템은 1년 또는 그 이상 시간과 노력을 들여야 얻을 수 있는 것도 있다. 이와 같이 아이템의 수가 적고 획득하기 어렵다는 이유에서 현금을 주고 아이

35) 네이버 백과사전, <http://100.naver.com/100.nhn?docid=105652> 참고.

36) 최성락, 전계논문, 76면.

템을 음성적으로 거래하거나, 타인의 아이템을 뺏기 위해서 해킹·절도·사기행위를 하려는 이용자들이 증가하고 있다.

온라인 게임상에서 이용되는 아이템은 게임 프로그램의 일부로 정보의 성질을 가지고 있고 게임 프로그램을 벗어나 존재 할 수는 없다. 특히 아이템의 현금거래와 관련되어서 논의 되고 있는 아이템의 범위는 이런 개념의 아이템의 범위를 넘어서고 있는데, 중개거래사이트나 혹은 직거래를 통해서 거래가 되고 있는 게임 아이템은 단순한 무기, 방패 아이템들이 아니라 게임 머니, 게임 계정 등으로 그 범위가 매우 넓어졌다. 이처럼 게임 아이템이라는 것은 게임의 종류와 장르에 따라서 다르기 때문에 그 범주에 대하여 정의 내리는 것이 쉽지 않다.³⁷⁾

온라인 게임은 현실의 경제구조를 모방하여 가상공간 내에 구현 되어 있기 때문에 그 아이템의 종류가 매우 다양해지고 있다. 특히, 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이링 게임(MMORPG; Massive Multiplayer Online Role Playing Game)³⁸⁾ 게임과 같이 아이템이 게임 내에서 특정 캐릭터에게 독립성을 가지고 배타적으로 지배 가능한 경우는 게임 사용자는 마치 현실의 물건을 소유하듯이 아이템을 소유한다고 생각하게 된다. 이와 같은 인식의 변화에 따라서 게임 아이템은 일종의 소유물이라는 개념으로 접근이 되고 있다. 게임 아이템은 게임 장르와 게임 시나리오에 따라서 다양한 종류가 존재한다. 웹보드 게임과 같은 장르에서의 아이템은 게임상에서의 기능을 갖고 아이템과 단순한 캐릭터를 꾸미기 위한 아이템이 존재하고, 게임회사의 설정에 따라 게임 서비스 내에서 다른 캐릭

37) 한국게임산업개발원, 「온라인 게임 아이템 심층 현금거래 실태조사」, 2006. 5, 31면.

38) 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이링 게임(MMORPG) 또는 다중접속 역할수행 게임은 수십 명 이상의 플레이어가 인터넷을 통해 모두 같은 가상 공간에서 즐길 수 있는 롤플레이링 게임의 일종이다. 혼자 혹은 두세 명이 즐기던 고전 롤플레이링 게임과 달리, 인터넷의 발달과 함께 RPG에 머드 게임의 특성을 결합해서 생겨났다. 이 장르의 특성은 기본적으로 스토리가 있는 RPG의 특성을 유지하여 게임에 참여하는 모든 플레이어가 스토리를 즐길 수 있다는 것이다. 그러면서 서로 대화도 나누고 아이템도 거래할 수 있다. <http://ko.wikipedia.org/wiki/백과사전> 참조.

터에게 양도가 가능한 아이템과 그렇지 않은 아이템으로 나누어진다.³⁹⁾

게임 아이템은 단순한 게임속에서 기능의 역할을 하고 있는 범위를 넘어서 기본적인 게임속의 캐릭터간의 사회성을 구현하는 기능까지 수행을 하고 있기 때문에 거래의 가능성이 점점 높아지고 있다. 특히 게임 아이템은 특정 게임상의 캐릭터의 레벨 설정에 있어서 매우 중요한 역할을 하고 있음으로써 아이템 획득이라는 것이 게임상의 캐릭터의 능력을 위한 중요한 기준이 되고 있다. 따라서 특정 게임상에 희귀하게 나타나는 아이템의 경우는 게임 내부 혹은 외부에서 매우 높은 가격으로 거래가 되고 있는 것이 현실이다.⁴⁰⁾

2. 온라인 게임 아이템의 분류

가. 게임 캐릭터

보통 캐릭터라 함은 소설, 연극, 영화, 만화 등에 등장하여 이야기를 이끌어어나가는 인물을 뜻하는 말이다. 실제 세계와 달리 허구화된 문학 작품, 만화 등의 세계에서는 인간 외에도 동물이나 엘프, 용 등의 실존하지 않는 생물, 더 나아가서는 신도 인격화되어 캐릭터로 등장한다.

온라인 게임에서의 캐릭터(Character)는 비디오 게임이나 롤플레이팅 게임에 등장하는 가상의 인물로, 인터넷 게임을 조종하는 존재이며, 보

39) 이런 아이템의 구분이 가능한 대표적인 게임이 바로 WOW라고 할 수 있다. WOW의 경우는 대부분의 아이템들은 양도가 불가능하다. WOW에서 사용되고 있는 귀속이라는 개념은 특정 아이템을 획득하면 그 획득한 아이템에 대해서는 그 캐릭터만이 소유 할 수 있도록 제한 하는 것을 말한다. 그리고 WOW의 몇몇 아이템은 특정 캐릭터가 그 아이템을 착용 혹은 사용하기 전에만 양도를 할 수 있도록 아이템 현금 거래의 가능성을 제한하고 있다. 이에 비해서 리니지1, 리니지2, 뮤 등의 게임은 대부분의 게임 아이템에 대하여 유저 간 게임 아이템을 서로 거래 할 수 있도록 허용하고 있다.

40) 한국게임산업개발원, 상계논문, 32면.

통 해당 게임의 스토리를 엮어 나가는 주인공의 역할을 맡는다. 비디오 게임들은 보통 한 명의 플레이어 캐릭터를 가지고 있으나, 여럿 중 하나를 선택하여 즐길 수 있는 경우도 있다. 둘 이상의 플레이어 캐릭터를 고르는 경우 캐릭터들은 서로간에 조금씩 다르거나 혹은 완전히 다른 능력치를 지니고 있으며, 이로 인해 캐릭터 간의 플레이 방법이 달라지게 된다. 대전형 격투게임의 경우 보통 고를 수 있는 캐릭터의 수가 많으며, 모든 캐릭터들은 기본적인 움직임은 공유하고 있는 반면, 각자의 캐릭터들은 다른 캐릭터들과 구별되는 독특한 움직임이나 기술을 갖고 있는 경우가 대부분이다. 대전형 격투게임에 나오는 캐릭터들은 레벨이 특별히 존재하지 않는다.

플레이어 캐릭터들은 실제 사람이거나 혹은 가공의 인물일 수 있다. 역사적 인물 혹은 유명했던 지도자들이 게임 내에 등장할 수도 있다. 이와는 반대로 논플레이어 캐릭터(NPC)는 플레이어가 조종할 수 없는 게임 내 등장 인물들을 말한다. NPC로는 지나가는 행인들, 구경하는 캐릭터들 혹은 도전자, 보스 등 다양하다. 이들은 플레이어의 성장을 돕기 위한 존재로 주로 출현한다.

많은 게임에는 플레이어가 특정한 조건을 달성할 경우 등장하는, 숨겨진 캐릭터가 존재한다. 일부 비디오 게임에서는 숨겨져 있지는 않지만 처음부터 플레이어가 사용할 수는 없고, 치트⁴¹⁾를 쓰거나 특정 조건을 만족할 경우 플레이어가 다룰 수 있는 보스급 캐릭터들이 많이 등장한다.⁴²⁾

나. 게임 계정

인터넷 온라인 게임에서의 게임계정이란 게임상에서 이용자를 식별하

41) 치트란 게임 제작자가 게임테스트(디버그용)용으로 만든것을 말한다.

42) <http://ko.wikipedia.org/wiki/> 참조.

는 것과 이용자의 서비스 이용을 위하여 이용자가 선정하고 가입절차에 따라 회사가 부여하는 영문자 및 숫자를 조합하여 사용하는 것을 말한다.⁴³⁾

온라인 게임 계정은 외형적으로는 아이디(ID)와 패스워드(Password)로 이루어져 있다. 실제 게임상에서는 게임계정을 아이디라고 부르기도 한다. 내부적으로는 게임상의 게이머를 현실세계의 성명처럼 각각 구별하기 위한 정보를 담고 있으며, 게임서비스를 개별적으로 제공받기 위한 게임제작사의 게이머 식별정보이기도 하다. 유료 온라인 게임의 경우 게임제작사는 서비스 제공요금을 게임계정의 신상정보를 통해 게이머에게 부과한다. 게임계정은 단순한 식별 정보 뿐만 아니라 캐릭터와 게임아이템의 소유사실에 관한 정보가 담겨 있다.

또한 게임 계정은 해킹 등에 의해 비밀번호를 상실하게 되면 캐릭터와 게임 아이템에 대한 사실상의 점유를 할 수 없게 된다. 따라서 게임 계정의 법적인 성질은 게임제작사가 게이머의 소유물의 상태를 확인하기 위한 단서가 된다. 게임계정도 거래의 객체가 되고 있다. 아이템 중계 사이트를 살펴보면 게임아이템과 함께 게임 계정도 매물로 등록되는 경우가 많다. 그러나 완전한 소유권이전이 가능한 게임아이템과는 달리 게임 제작사에 한 번 등록된 신상정보는 변경할 수 없다는 한계점이 있다. 그래서 게임계정은 완전한 소유권이전이 어려운 불완전한 거래의 객체로 볼 수 있다.⁴⁴⁾

다. MMORPG의 게임 아이템

일반적으로 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)

43) 엔씨소프트, 「게임서비스 이용 약관」, 리니지II, 2006.

44) 유한석, 「청소년의 컴퓨터 게임아이템 거래실태 연구」, 한남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007, 6면.

게임의 경우 칼, 활과 같은 무기류 아이템, 방패, 망토와 같은 방어구류 아이템, 물약, 보석과 같은 기타 아이템으로 구별할 수 있다. 보통 게임 유저들은 다양한 아이템을 획득하고 캐릭터를 성장시키는 재미를 즐긴다. 하지만 현실세계와 유사한 사회적 구조로 설계되어진 MMORPG 게임은 캐릭터 육성과정에서 획득하는 아이템이 게임의 재미를 증가시킬 뿐만 아니라 이때 생겨나는 잉여 아이템을 거래하는 경제활동으로까지 연결시키게 된다. 게임상에서 혹은 중계거래사이트를 통하여 거래가 이루어지고 있는 일반적인 아이템을 분류하여 보면, 회복아이템,⁴⁵⁾ 장비아이템,⁴⁶⁾ 조합아이템,⁴⁷⁾ 보조 아이템,⁴⁸⁾ 퍼즐 아이템⁴⁹⁾ 등이 있다. 이러한 게임 아이템들은 실제 게임상에서 게임의 장르와 시나리오 상의 설계 등에 따라 다양한 형태로 나타난다. 게임상에서 거래되고 있는 게임 아이템은 그 수도 다양할 뿐만 아니라 그 아이템 마다 가지고 있는 능력치의 수준에 따라서 다른 가격에 거래되고 있다. MMORPG의 게임 설계가 일정한 패턴을 가지고 있으므로 대부분 게임에서 사용되어지고 있는 게임 아이템들은 상당부분 흡사한 면이 있다. 그러나 구체적이 아이템의 종류나 수는 매우 다르며 습득한 아이템의 착용이 캐릭터의 모습에 아무런 변화도 주지 않는 아이템도 있으며 아이템의 레벨에 따라 밝기나 모양이 바뀌기 때문에 아이템을 통하여 캐릭터에 대한 과시를 할 수 있도록 만들어져 있다.⁵⁰⁾

45) 회복아이템은 적으로부터 피해를 입은 주인공의 체력을 회복시켜주는 아이템으로 주인공에게 체력 값을 공급하여 게임의 연속성을 유지시켜주는 역할을 한다.

46) 장비아이템은 주인공이 적이나 상대방을 무찌르기 위해 사용하는 무기 아이템이 주류를 이룬다.

47) 조합아이템이란 장비아이템에서 얻어지는 무기나 총알을 조합하여 강력한 무기를 제조하거나 회복아이템을 혼합시켜 더 강력한 회복아이템을 얻는 아이템이다.

48) 보조아이템이란 게임의 순조로운 진행을 위해 미리 정보를 제공해주는 정보 아이템이다.

49) 퍼즐아이템이란 수수께끼를 풀거나 고도의 어려운 문제를 풀어내는 퍼즐로서 종종 게임진행에 있어서 플레이어에게 커다란 장애요소로 등장한다.

50) 유한석, 전계논문, 7-8면 참조.

라. 웹보드 게임과 캐주얼 게임의 아이템

웹보드 게임은 고스톱, 포커, 장기, 오목, 바둑과 같은 간단한 보드 게임을 웹환경으로 전환한 게임을 말한다. 웹보드 게임의 대부분은 게임 제작사에서 수익을 목적으로 만들어 지고 있다.

캐주얼 게임은 슈팅, 스포츠, 레이싱, 대전게임 등 매우 다양한 세부 장르들을 가지고 있다. 장르들에 따라 게임의 진행방식이 다르다. 일반적으로는 게임의 진행이 짧고, 게임의 진행이 연속적이지 않다는 면에서 MMORPG 게임과는 구분이 된다. 따라서 세부 장르가 변하면 전혀 다른 방식의 진행이 되고 전혀 다른 기능의 아이템이 존재 할 수 있다. 대표적인 예로 레이싱 게임인 ‘카트라이더’와 슈팅게임인 ‘스페셜 포스’를 들 수 있다. 레이싱 게임인 카트라이더는 주로 게임 캐릭터와 카트 바디를 꾸미거나 기능을 강화하는 아이템들로써 구성되며 슈팅게임인 ‘스페셜포스’는 게임 유저 간 팀을 이루어 총을 무기로 하여 승패를 가르는 게임이다. 따라서 대부분의 아이템은 이런 작전을 수행하는데 필요한 아이템들로 구성되어 있으며, 기간에 따라 다른 가격으로 판매되고 있다.⁵¹⁾

제3절 게임 아이템의 법적인 성질

1. 게임 아이템의 재물성 인정 여부

아이템(Item)이란 게임상에서 물품의 형태로 나타나는 것들로 이들을

51) 김범수, 「온라인 게임 아이템 현금거래 문제 및 개선방안 연구」, 광운대학교 정보통신대학원 석사학위논문, 2006.

습득함으로써 보다 효과적인 게임수행을 할 수 있게 하는 것을 말하며, 실제 게임상의 아이템은 고가에 거래되고 있다. 이러한 아이템은 온라인 게임에서는 컴퓨터그래픽에 의하여 물건의 모습으로 나타나고 있는데, 정확히 표현하면 디지털 코드로 이루어진 디지털 이미지에 불과하다.

그러나 게임속에서 활용되는 형태는 명백히 독립적인 단위로 표현되어 구별되며, 일반적으로 그 취득여부를 자신의 캐릭터를 기준으로 생각하여 게임아이템에 대하여 ‘얻었다’, ‘구했다’, ‘잃었다’, ‘샀다’, ‘판다’ 라는 용어를 사용하고 있어 마치 물건 또는 재물처럼 취급하고 있다.⁵²⁾

현행 형법에서 말하는 재물⁵³⁾이라 함은 일반적으로 민법상의 물건과 같은 의미로 이해되고 있다. 그러나 민법 제98조가 「본법에서 물건이라 함은 유체물 및 전기 기타 관리할 수 있는 자연력을 말한다」고 규정하고 있음에 반하여⁵⁴⁾ 형법 제346조 「본장의 죄에 있어서 관리할 수 있는 동력은 재물로 간주한다」라고 규정하고 이를 사기와 공갈의 죄(동법 제354조), 횡령과 배임의 죄(동법 제361조) 및 손괴의 죄(동법 제372조)에 각각 준용하고 있다.⁵⁵⁾

여기서 게임 아이템은 재물의 본질적인 요소인 ‘유체물(有體物)’⁵⁶⁾

52) 정해상, 「인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리」, 중앙법학 제5집 제3호, 2003. 12, 262면.

53) 판례는 재물이란 경제적 가치를 가질 것을 요한다는 전제에서 경제적 가치의 개념을 넓게 해석하여, 주관적 가치 또는 소극적 가치만 있어도 경제적 가치가 인정되므로 재물이 된다고 해석한다. 대판 1996.5.10., 95도3057; 대판 1981.3.24., 80도2902.

54) 물건이라는 용어는 형법에서도 사용되고 있다. 권리행사방해죄(제323조)와 음화 등의 반포죄(243조)가 그것이다.

55) 李在祥, 刑法各論, 博英社, 2000. 1, 239면.

56) 유체물이란 일정한 공간을 차지하고 있는 물체를 말하며, 현금도 유체물에 해당한다. 그러나 채권 기타의 권리는 유체물이 아니다. 다만 이러한 권리가 화체된 문서, 예컨대, 어음·수표·상품권 또는 예금통장은 유체물이라고 하지 않을 수 없다. 유체물은 반드시 고체에 한하지 않으며, 액체 또는 기체도 유체물이다. 따라서 물·가스·증기 등도 재물이라 할 수 있다. 그러나 유체물이 재물이 되는 것은 그것이 유체물이기 때문이 아니라 관리할 수 있는 것이기 때문이다. 바닷물이나 공기도 유체물임은 부정할 수 없다. 그러나 그것은 관리할 수 있는 유체물이 아니므로 재물이 될 수 없다. 이러한 의미에서 해·달·별은 재물이 아니다. 曠윤직, 民法總則, 博英社, 1999, 242면; 대법원, 1964. 6. 23. 64도209.

성을 지니고 있지 않다는 점, 게임아이템의 관리가능성은 재물의 경우에 관하여 인정되는 물리적 관리는 아니라는 점에서 해석론상 아이템을 재물과 같다고 보고 기존의 재물에 관한 법률을 그대로 적용하는 것은 어렵다고 할 것이다.⁵⁷⁾

이와 유사한 대법원 판례는 「컴퓨터에 저장되어 있는 ‘정보’ 그 자체는 유체물이라고 볼 수도 없고 물질성을 가진 동력도 아니므로 재물이 될 수 없다 할 것이며, 또 이를 복사하거나 출력하였다 할지라도 그 정보자체가 감소하거나 피해자의 점유 및 이용가능성을 감소시키는 것이 아니므로 그 복사나 출력행위를 가지고 절도죄를 구성한다고 볼 수도 없다」는 판결이 있다.⁵⁸⁾

이와 별도로 형사법적으로는 게임아이템을 사취·강취한 사례에서 각 재산상 이익 침해를 인정하여 사기죄와 강도죄의 성립을 인정한 판례⁵⁹⁾와 일부 하급심 판결중에는 「게임 아이템이 현실세계의 물건은 아니지만, 정보통신망을 통하여 수많은 게이머들 사이에 실제로 고액에 거래되고 있었고, 피고인이 강취한 아이템을 현금을 받고 처분한 이상 강도죄의 객체인 재산상 이득에 해당한다」고 한 판결⁶⁰⁾이 있는데, 이는 형사판결로서 이득죄에 대한 경제적 이익설을 취하고 있는 대법원의 태도에 비추어 게임아이템 이용권의 강취, 편취에 대한 이득죄의 성립을 인정한 것이라고 할 수 있으나, 대법원의 판결은 재물로서의 성격에 대해서는 부정적인 입장이라고 할 수 있다. 이러한 판례의 입장과는 별도로 게임 이용자들이 일반적인 의미로 게임아이템을 자신 또는 자신의 아바타의 소유라고 생각하고 있으나, 이는 엄격하게는 이용자가 자신의 아바타에

57) 윤용기, 「MMORPG 게임아이템 현금거래에 대한 법정책적 고찰」, 미래게임포럼 세미나 발표자료, 2004. 12, 4면.

58) 대법원 2002. 7. 12 선고 2002도 475 판결.

59) 서울지방법원 2000. 11. 8 선고 2000고단1366판결. 이 판결에서 가해자는 피해자를 찾아가 폭행하고 게임 아이템을 빼앗은 피고인에 대하여 상해죄와 공갈죄를 인정하였다.

60) 서울고법 2001. 5. 8 선고 2000노3478 판결.

적용하여 게임을 즐길 수 있는 게임아이템 이용권이라고 보아야 한다는 것이다.⁶¹⁾

2. 게임 아이템의 이용권

게임 이용자의 게임 서비스 이용은 게임업체와 라이선스 계약을 맺음으로써 이루지는데, 게임 서비스 이용계약에 따라 게임이용자는 사용료를 부담하는 대신 게임서버에 접속하여 게임프로그램을 사용할 권리를 가지는 반면 게임업체는 사용료를 받을 권리를 가지는 대신 게임이용자가 게임을 원활하게 즐길 수 있도록 게임서버와 네트워크 및 게임프로그램을 유지, 관리할 의무를 가지는 것이다.⁶²⁾

실제 온라인 게임 약관들을 보면 게임프로그램에 대한 시원적 권리를 이용자에게 매매 또는 양도한다는 내용을 찾아볼 수 없다. 다만 게임사가 제작한 온라인 게임 프로그램 서비스를 일정한 사용료를 내고 이를 사용할 수 있도록 하고 있다. 즉, 온라인 게임 약관의 법적성격은 아이템을 비롯한 게임프로그램이 제공하는 서비스 일체에 대한 사용을 허락한 계약이다.⁶³⁾ 따라서 게임아이템에 대한 이용자의 지배는 게임업체가 제공하는 게임내용의 일부에 대한 채권적 이용관계이면서도 게임프로그램의 한 계정에서 분리하여 타 계정으로 이동이 가능한 이용권으로 볼 수 있다.⁶⁴⁾

61) 이춘수, 「Game Item 관련 문제에 대한 사법적 대응」, 기술과 법센터 세미나 발표자료, 2006. 7, 4면.

62) 이춘수, 「인터넷상 재산권 - MMORPG상 가상재화인 아이템을 중심으로-」, 서울대학교 기술과 법센터 Law & Technology 제3권 제5호, 2007. 9, 21면.

63) 윤웅기, 전계논문, 8면.

64) 정해상, 전계논문, 266면; 김규영, 전계논문, 30-31면 참조.

3. 게임 아이템의 재산권

게임아이템의 실체는 게임프로그램과 연동하여 컴퓨터 출력장치를 통하여 시청각적 이미지를 구현하거나 아바타에 특별한 능력을 부여하는 기능을 하는 무형의 디지털 코드로서, 소위 무체재산권법이라고 하는 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법, 디자인보호법, 온라인디지털콘텐츠산업발전법에 의한 보호 여부가 문제가 될 수 있는 대상이다.⁶⁵⁾ 아이템 자체가 저작권법에서 요구하는 창작성을 가진 저작물이라면 저작권법의 보호를 받게 되며 저작권은 아이템을 제작한 자에게 귀속된다.⁶⁶⁾ 이를 뒷받침할 수 있는 게임아이템에 대한 저작권을 인정한 판례도 등장하였다.⁶⁷⁾

온라인 게임 아이템의 저작권적인 측면을 검토해 보면 영상저작물, 미술저작물, 컴퓨터프로그램저작물의 유형을 고려할 수 있을 것이다. 아이템의 경우는 정지된 이미지에 불과하여 영상저작물에 해당한다고 보기는 어렵고 아이템 자체가 가지는 성격으로 인하여 물품에 체화되어 있는 응용미술로 보기 어려워 단지 미적으로 표현된 저작물로서 미술 저작물성을 갖는다고 할 것이다. 또한 저작권 침해 금지 가처분 사건에서 법원은 아이템에 대해서 기본적으로 컴퓨터프로그램저작물로 보았다는 점과 아이템이 다양한 차원의 형태로서 존재할 수 있다는 점에서 단순한 2D형

65) 이춘수, 전계논문, 20면.

66) 김윤명, 「게임아이템을 중심으로 살펴본 디지털 게임의 법률 문제」, 미래게임포럼, 2003. 6. 20, 13-14면 참조.

67) 게임 아이템은 아도비 포토샵(Adobe Photoshop) 프로그램을 이용하여 컴퓨터내에서 선택된 아이템이 아바타에 적용되어 아바타와 일체로 구현된다는 특정한 결과를 얻기 위한 일련의 지시, 명령으로 이루어진 컴퓨터프로그램으로서, 신청인은 상당한 비용과 시간을 들여 신청인의 아이템을 제작하였고, 비론 신청인의 일부 아이템의 경우 사진등을 참조하였다 하더라도 이를 컴퓨터 모니터상에 구현되는 아이템으로 제작하기 위하여는 윤곽, 색의 배치와 수등을 수정하는 작업을 거쳐야 하는 점 등 기록상 소명되는 사정에 비추어 볼 때 신청인의 아이템은 제작자의 지적·정신적 노력이 투입됨으로서 창작성을 지니고 있다고 판결하였다. 서울지방법원, 2003. 11. 14, 2003카합2639 결정.

아이템의 경우라면 미술저작물과 같은 성질을 갖겠지만, 지시·명령의 형태로서 운영될 수 있다면 컴퓨터프로그램저작물성을 갖는 측면도 있음을 알 수 있다. 따라서 아이템의 성질을 컴퓨터프로그램 저작물이나 미술저작물로 볼 수 있는 것이다.⁶⁸⁾

제4절 인터넷 게임의 범죄 원인과 유형

1. 인터넷 게임 범죄의 원인

가. 초고속 인터넷 환경과 청소년의 내재적 요인

청소년의 온라인게임 범죄는 높은 초고속 인터넷 보급률(80.6%)과 인터넷 이용률(77.1%)은 2005년 이후 세계 최고 수준의 정보기술(IT) 인프라를 갖추고 있는 우리의 인터넷 환경과 온라인 게임문화의 급속한 발전이라는 환경적 요인과 물질문명에 대한 빠른 적응력, 청소년의 왕성한 호기심, 온라인 게임범죄에 대한 죄의식 결여 등 청소년 자신의 내재적 요인으로 분석할 수 있다.

우선, 전세계적으로 초고속 인터넷 보급률과 이용률에 세계 최고의 위치를 들 수 있는 환경적 요인으로 인한 언젠, 어디서나 인터넷이 쉽고 빠른 접근할 수 있는 고도의 접근성과 온라인게임의 지속적인 발전을 들 수 있다.⁶⁹⁾ 이를 기반으로 하여 청소년들은 이전에 누리지 못하던 자유

68) 김윤명, 「아바타 아이템의 보호와 법률문제」, 게임산업저널, 2004, 81-83면; 김규영, 전개 논문, 32-33면 재인용.

69) 2009게임백서에 따르면 지난해 국내 게임 수출은 2007년도에 비해 40.1% 증가한 10억9,386만 달러에 달하는 것으로 나타났다. 수입은 약 3억 8692만 달러를 기록해 수출이 수입의 세 배 가까운 규모를 보였다. 이러한 성장폭은 온라인게임의 수출액 증가에 따른 것으로, 전체 수출액에서 온라인게임이 차지하는 비중은 2007년 95.5%에서 2008년에는 97.6%로 조금 더 높은

와 여유를 누릴 수 있게 해주었고 특히, 온라인 게임은 강한 중독성을 가지고 있고 청소년들로 하여금 화려한 아이템이나 높은 레벨로의 업그레이드 욕구를 자극하는 요소를 많이 가지고 있어, 많은 청소년들이 사이버범죄의 유혹으로 빠져 들고 있는 것이 현재의 실정이다.

둘째, 청소년들이 가진 내재적 요인으로서 물질문명에 대한 빠른 적응력, 호기심, 그리고 사이버범죄에 대한 죄의식 결여 등을 들 수 있다. 청소년층은 기성세대보다 새로운 물질문명에 적응하는 능력이 뛰어나, 컴퓨터 등에 빠르게 적응하고 많은 것을 배울 수 있다. 또한 왕성한 호기심을 가지고 있기 때문에 늘 새로운 것을 배우고 싶어 하고 시도해 보고 싶어 한다. 그리고 사이버공간 상의 특징인 익명성, 비대면성 등의 이유로 사이버범죄에 대한 죄의식이 결여되기 쉽다.

이상의 환경적 요인과 내재적 요인이 맞물려서 최근 들어 청소년층의 사이버범죄가 많이 일어나는 원인이 되고 있는 것이다. 이러한 이유로 청소년들로부터 인터넷사용 자제를 주장하지만, 과연 청소년들로부터 인터넷을 차단하는 것은 미봉책에 불과하다. 따라서 근본적인 대책을 논의하여 외국에 비해 우리나라의 청소년들이 더 많이 인터넷에 몰입하고 인터넷 중독현상이 심각한 사회문제로까지 나타나게 되는지 그 이유를 생각해 보아야 할 것이다.⁷⁰⁾ 청소년 사이버범죄 대책도 이러한 청소년 범죄의 원인들을 어떻게 통제·관리하여 효율적으로 예방할 수 있는지가 중심이 되고 있다.

나. 청소년 비행이론상 원인

비중을 차지하고 있다.

70) 이해경, 「청소년들의 사이버 공간이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰」, 청소년문제 연구세미나 자료집, 한국청소년단체협의회, 2001, 67-110면; 송병일, 전개논문, 23-24 참조.

청소년 인터넷 온라인게임 범죄의 원인에 관한 형사정책학적 이론은 인터넷 중독에 관한 각종 이론이 그 원천이 된다고 할 수 있다. 크게 생물학적 이론·심리학적 이론·사회학적 이론의 세 부류로 대별할 수 있다.⁷¹⁾ 그러나 범죄 원인론의 공통된 질문 하나는 “왜 인터넷에 중독되어 사이버 범죄를 저지르는가?” 라는 문제이다.⁷²⁾ 이에 대한 해답을 구하기 위해서는 청소년의 사이버범죄에 관련하여 몇몇 이론들이 제시되고 있지만⁷³⁾ 허쉬(Hirschi)의 사회통제이론과 서덜랜드(Sutherland)의 차별적 접촉이론이 청소년의 비행에 관하여 설득력 있는 이론으로 인정받고 있다.⁷⁴⁾ 이하에서는 사회통제이론과 차별적접촉이론을 살펴보고자 한다.

1) 사회통제이론과 차별적 접촉이론

먼저, 사회통제이론(Social Control Theory)은 청소년 비행의 원인을 부모-자식간의 관계에 대해 범죄학적 입장에서 논의하고 있다. 이 이론은 미국의 저명한 범죄학자 허쉬(Hirschi)가 그의 저서 「비행의 원인(Causes of Delinquency)」에서 제시하여 주요하게 다루어지고 있다.

허쉬(Hirschi)의 기본가정에 의하면, 비행행위는 한 개인의 사회에 대한 유대가 약해지거나 깨어질 때 나타나는 결과라고 본다. 사회통제이

71) 察德輝, 「犯罪學」, 臺北: 五南圖書, 1990, 137-139면.

72) Robert C. Trojanowicz & Merry Morash. juvenile Delinquency-Concept and Control, 4th ed, Englewood Cliffs,Nj : Prentice Hall, Inc, 1987, pp 42-88면.

73) 사이버범죄 분야의 권위 있는 학자 중의 한사람인 영국 레스터대학 스카만 센터의 Jon Garland교수의 견해로는 사이버비행은 일정한 하위문화(sub-culture)형성과 그 전수를 통하여 확대되어 나가며 그 전수는 인터넷상의 다양한 접촉속에서 이루어진다고 보면서 온라인상의 '사이버 하위문화'가 청소년의 사이버비행의 주요한 독립변수라고 보고 있다. 그 외에도 사이버 비행과 관련하여 제시되는 이론에는 해커집단의 사회에 대한 적대적 시각에 입각하여 해석하는 정치사회학적 이론, 호기심·중독심리나 무감각증세 등 심리학적인 시각에 입각하여 해석하는 심리학적 이론 등이 제시되고 있다.

74) 한중욱, 「청소년의 사이버피해에 관한 연구」, 동국대학교 경찰행정학과박사논문, 2000, 34면.

론의 이러한 주장은 인간은 누구나 법을 위반할 수 있는 잠재력을 가지고 있어서 인간의 범죄경향이 억제되려면 어느 정도 통제되어야 한다는 가정에서 시작된다.⁷⁵⁾ 가장 기본적 사회통제요소인 ‘처벌의 두려움 (fear of punishment)’ 과 ‘복종의 순응(obedience and conformity)⁷⁶⁾’ 때문에 범죄를 저지르지 않게 된다는 것이다.⁷⁷⁾ 즉 사회유대 (social bond)가 약화되거나 와해되면 일탈행위, 범죄행위를 하게 된다는 것이다. 허쉬(Hirschi)는 사회통제이론에서 사회유대의 네 가지 요소로서 애착(attachment) · 수용(commitment) · 참여(involvement) · 신뢰(belief)를 제시하였다. 먼저, 애착(attachment)은 한사람의 성원이 타인의 기대에 대한 관심을 말하여 외재적 도덕과 규범을 내재화하지 아니하면 사회규범과의 연대가 없어서 범죄에 빠져들 가능성이 매우 높다고 본다. 부모 · 학교 · 친구와의 유대나 애착이 강하면 강할수록 범죄를 저지를 가능성은 상대적으로 낮아진다고 주장하였다.⁷⁸⁾

둘째, 수용(commitment)은 개인이 자신의 교육이나 사업의 비전에 대하여 받아들이는 태도이다. 즉 청소년의 가정적 배경을 막론하고 만약 미래의 교육에 대한 포부가 높으면 높을수록 범죄나 비행을 저지를 가능성은 낮아진다는 것이다.⁷⁹⁾ 셋째, 참여(involvement)는 여러 전통적인 사회활동에 대하여 활발히 참여하는 사람은 비행을 저지르지 않는다고 보았다. 즉 한 학생이 자신의 공부·운동·정상적인 여가활동 등에 열심히 참여하다보면 비행행위에 빠질 겨를이 없어지게 된다는 것이다⁸⁰⁾. 넷

75) Travis Hirschi, Causes of Delinquency, Berkley, California:University of California Press, 1969, p.16.

76) 복종(obedience)은 일종의 일방적 지시적 명령의 내용에 따르는 태도를 말하고, 순응(conformity)은 소속된 집단이 풍기는 실제적인 분위기와 압력의 결과에 따르게 되는 생각이나 행동의 변화를 말한다. David G.Myers. social psychology, 3rd ed. New York:Magraw-Hill Publishing Company, 1990, p.203.

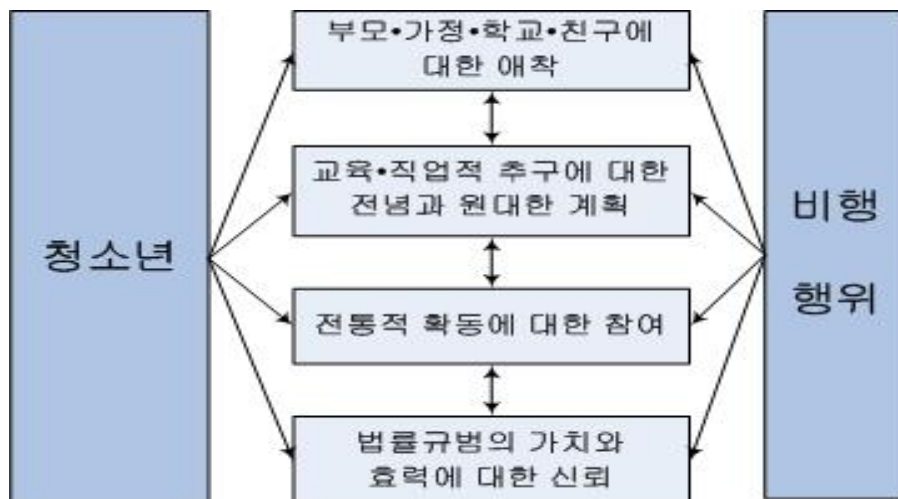
77) Larry J. Siegel. Criminology, 3rd ed, (St. Paul, MN: West publishing company, 1989, pp. 199-201.

78) Travis Hirschi, 전계논문, 83-161면 참조.

79) Travis Hirschi, 전계논문, 162-186면 참조.

째, 신뢰(belief)는 청소년이 법률 혹은 사회적인 도덕규범에 대하여 강렬한 정의감이 있으면 범죄를 쉽게 저지르지 않게 된다는 것이다.⁸¹⁾ 이를 정리하면 아래 그림에서 보는 바와 같이 4개의 사회유대 요소가 범죄행위에 독립적인 영향을 미치게 된다고 하였다.

<그림 1> 허쉬(Hirschi)의 4대 사회유대 요소



<출처 : Travis Hirschi.1969. Causes of Delinquency. 재작성>

다음으로 서덜랜드(Edwin H. Sutherland)의 차별적 접촉이론(Differential Association theory) 또는 분화적접촉이론은 상징적 상호작용이론(Symbolic Interaction Theory)을 바탕으로⁸²⁾ 청소년의 일탈행위가 집단행위이며 차별적으로 조직된 것이라고 주장한다.

80) Travis Hirschi, 전계논문, 187-196면 참조.

81) Travis Hirschi, 전계논문, 197-224면 참조.

82) 이경재, 「범죄학입문-범죄학이론의 발전과정」, 길안사, 1996, 62면.

특히 서덜랜드는 1939년 "범죄학의 원리"(Principles of Criminology)에서 '사람은 기본적으로 사회적인 무(social blank)로서 범죄의 경우에도 전통적인 행위와 마찬가지로 친밀한 그룹으로부터 학습하는 사회화 과정을 통해서 이뤄진다고 주장했다. 이러한 사회화과정을 차별적접촉을 통해 설명하였다. 그는 사람들의 그들의 친밀한 그룹끼리 차별적으로 접촉(Differential Association)하며 범죄행위와 전통적인 행위를 학습한다고 주장하면서, 특정한 사회계층이 범죄가치에 대해 차별적으로 접촉하는 것이라는 것이다.

이처럼 '차별적 접촉'이란 범죄와 비범죄의 상이한 환경적 조건이 서로 다른 상황으로서의 접촉을 말한다. 특정지역사회와 범죄발생을 연결하는 메카니즘을 규명하려는 이론이다.

그는 일탈행위가 일어나는 심리적 과정을 다음과 같이 명제화하였다.⁸³⁾ ①비행행위는 학습된다. 행동과 마찬가지로 학습될 뿐이다. ②비행행위는 타인과의 의사소통과정을 통해 학습된다. ③비행행위의 학습은 주로 친밀한 개인적 집단(intimate personal groups)내에서 일어난다. ④비행행위가 학습될 때 그 내용은 기술(techniques)과 동기(motives), 충동(drives), 합리화(rationalization), 그리고 태도(attitudes)에 따라 다르다. ⑤동기와 충동의 구체적 방향은 법규범에 대한 긍정적 혹은 부정적 정의(favorable or unfavorable definitions)로부터 학습된다. ⑥어떠한 청소년이 비행자가 되는 것은 사회규범의 위반에 대한 긍정적인 정의가 부정적인 정의를 능가했기 때문이다. ⑦차별적 접촉은 빈도(frequency), 기간(duration), 우선순위(priority), 강도(intensity)에 따라 달라질 수 있다. ⑧법 위반에 대한 긍정적 혹은 부정적 정의와 접촉을 통한 일탈행동의 학습과정은 다른 행위의 학습과정

83) Edwin H. Sutherland and Donald R. Cressey. Criminology, 10th ed. [J.B.: Lippincott Co], George B. Vold, 1979, pp.80-82; Theoretical Criminology, 2nd ed, [New York: Oxford University Press], 1979, pp. 237-238.

과 똑같다. ⑨ 비행행위는 사회의 일반적 욕구와 가치의 표현으로 설명할 수는 없다. 왜냐하면 비일탈적 행동도 동일한 욕구와 가치의 표현이기 때문이다. 이처럼 청소년의 비행은 범위반에 대하여 비우호적인 생각이 학습과정을 통하여 배워지고, 학습내용은 범죄의 기술과 동기·태도 등이며, 다른 사람과의 접촉, 특히 친밀한 면접관계에서 일어난다는 것이다.⁸⁴⁾

2) 사회통제이론과 차별적 접촉이론의 검토

양이론에 의하면 청소년비행은 사회적 유대가 약하고 학습되어지며 집단적인 경향으로 발생할 수 있다는 것을 예측가능하게 한다.

서덜랜드(Sutherland)의 차별적 접촉이론에서 보면 청소년 온라인게임 범죄에 있어서 PC방은 불량청소년들의 거점으로서의 역할을 하게 되며 아이템 관련 사이버범죄 행위를 통하여 그들의 좌절과 현실적인 스트레스를 풀려고 시도하게 된다. 또한 청소년들이 또래로, 함께, 모의하여 비행을 저지르는 집단적인 측면도 발견된다는 점을 간과할 수 없을 것이다. 그러한 행위들이 반복된 학습에 의해 이루어지며 점차 중독적인 상태로 빠져들게도 만들 수 있다는 점을 인정해야 할 것이다.

허쉬(Hirschi)의 사회통제이론의 측면에서 본다면 가정의 역할이 중요함을 알 수 있다. ‘자기통제력’이 부족한 청소년들이 게임중독 증세를 일으키고 나아가 범죄행위에 까지 이른다는 가능성은 배제할 수 없다. 또한 가정에서의 적절한 유대관계가 끊어질 때 더욱 더 게임에 의존하게 되고 부모의 무지나 방치가 청소년 사이버 비행으로 나아가는 측면을 설명하였다. 이러한 점으로 본다면 양이론 모두가 각각 청소년 온라인 게임 범죄 발생의 원인이 됨은 알 수 있겠다.

84) 심영희, 「비판범죄론-일탈과 통제의 분석」, 법문사, 1987, 27-28면.

2. 인터넷 게임 범죄의 유형

인터넷 온라인 게임 범죄의 유형은 게임과의 관련성 여부에 따라 나눌 수 있다.⁸⁵⁾ 온라인게임의 아이템과 사이버머니와 관련된 사기 및 해킹 범죄와 온라인 게임 중독으로 인한 살인, 폭행 등 off-line상의 범죄로 유형을 구분할 수 있다. 이하에서는 이에 대하여 구체적으로 살펴보고자 한다.

<그림 2> 어느 게임 게시판에 올라온 내용

번호	제목	이름	날짜	조회
1	공 지 사 항 (4)	군터 기	09/09/12	135
2	해킹으로 부터 계정보호하기(스킨 해킹들 확인... (74)	미소피아	08/03/06	8258
3	해킹아덴 .. →NEW!	돈	09/11/17	12
4	아덴거래 사기먹었습니다 제발좀 도와주세요...	a·	09/11/16	64
5	아이템 (5)	모	09/11/13	197
6	더치트 에서 사기꾼 조희를 ㅋㅋ (2)	계	09/11/11	137
7	리니지 개정살때 사기막는방법 (3)	무	09/11/10	323
8	봉인두풀어서해킹해여.. (3)	치	09/11/03	374
9	해출량알 사기 (5)	di	09/11/01	633
10	매니아에서 아덴 팔다가 (4)	기	09/10/28	785
11	젓소 낚시 당하지 마세요 (6)	꼬	09/10/28	630
12	사기 (3)	몬	09/10/25	327
13	저도 아템 다 날려는데 (9)	몬	09/10/25	503
14	아덴을... (3)	우	09/10/24	178
15	아덴에 이어서 케릭거래 하지마세요~ 필독 특... (11)	히	09/10/19	1058
16	케릭구매 괜찮나용? (9)	똥	09/10/12	510
17	=3자거래사기??? (7)	크	09/10/10	395

85) 경찰청 사이버테러대응센터(www.ctrc.go.kr)의 실무상 기준이다.

가. 인터넷 게임 사기

최근 경찰청은 서민생활을 침해하는 인터넷 사기에 대해 2009년 8월부터 3개월간 강력한 단속을 전개한 결과, 인터넷 사기 사범 총 10,663건, 11,707명을 검거하였는데, 이는 전년 동기간 대비 50% (2008년 7,822명 → 2009년 11,707명)가 증가한 수치이다. 이중에서 청소년층이 주된 피의자인 인터넷 게임 사기도 전체의 14%(1,649명)에 이르는 것으로 확인되어 초·중·고 학생을 대상으로 한 청소년의 게임범죄에 대한 대책이 시급하게 중요한 것으로 나타났다.⁸⁶⁾

게임 아이템 사기는 온라인 게임과 관련되어 발생하는 각종 사기사건으로 범죄의 객체가 게임아이템이다. 게임아이템을 인터넷 게시판 또는 채팅창에 아이템이나 아덴 등을 팔겠다고 광고하여 구매자가 나타나면 현금만 입금 받고 사라져 버리는 행위로서 아이템 매매를 가장한 전형적인 사기행위로 형법상의 사기죄에 해당한다. 인터넷 게임에서 사기죄가 증가하는 이유 중에 하나는 인터넷 게임 아이템이 고가이기 때문인데, 예를 들면, 특정 게임의 한 아이템은 무려 3,000만원에 거래되고 있다고 한다.⁸⁷⁾ 이 외에도 아이템을 사겠다고 속여 아이템만 넘겨받고 대금을 주지 않는 행위, 아이템을 서로 교환하기로 하고 상대방의 아이템만을 받아 가로채는 행위, 아는 친구에게 아이템을 빌려간 다음 돌려주지 않는 행위, 개방된 계정에 들어가 아이템을 가져가는 행위 등은 ‘아이템의 재물성’⁸⁸⁾ 때문에 처벌은 곤란하나, 인터넷상 게이머들은 수사기관

86) 문화저널21, 「경찰, 인터넷 사기 집중 단속 성과」, 2009. 11. 9일자.

87) 경찰은 최근 게임 아이템 중개사이트에 대한 수사과정에서 위와 같은 사실을 밝혀냈는데, 이 3,000만원짜리 고가 아이템이 바로 엔씨소프트의 다중접속역할수행게임(MMORPG) '리니지2'에서 사용되는 '16드라 활'이라 한다. 아시아경제, 「악화(惡貨) 구축 작전」, 2009. 6. 19일자.

88) 서울지법 서부지원 2000.11.8.선고 2000고단1366 판결에 따르면 아이템의 재물성은 부인되나 현실에서 거래되고 있는 등으로 재물성을 인정하자는 주장도 제기되고 있다.

에 형사피해를 호소하는 경우가 많다.⁸⁹⁾

나. 인터넷 게임 계정의 해킹

해킹(hacking)은 원래 컴퓨터 네트워크의 보안 취약점을 찾아내어 그 문제를 해결하고 이를 악의적으로 이용하는 것을 방지하는 행위를 말한다. 그리고 이러한 행위를 하는 사람들을 해커라고 한다. 이 말은 1950년대 말 미국 매사추세츠공과대학(MIT) 동아리 모임에서 처음 사용되었던 '해크(hack)'에서 유래되었는데, 당시 해크는 '작업과정 그 자체에서 느껴지는 순수한 즐거움'이란 뜻이었다. 그러나 순수하게 작업과정 자체의 즐거움에 탐닉하는 컴퓨터 전문가들의 행위로 시작된 해킹은 컴퓨터가 일반화되면서 점차 나쁜 의미로 변질되었다. 즉, 다른 사람의 컴퓨터에 침입하여 정보를 빼내서 이익을 취하거나 파일을 없애버리거나 전산망을 마비시키는 악의적 행위가 빈발하게 된 것이다. 사실 이런 파괴적 행위를 하는 자들은 크래커(cracker)라고 하여 해커와 구별하기도 한다. 그러나 일반적으로 해커와 크래커는 구별되어 쓰이지 않고 범죄 행위를 하는 자의 의미로 쓰인다.⁹⁰⁾

다시 말해 해킹이라 함은 컴퓨터를 이용하여 다른 사람의 정보처리장치 또는 정보처리조직에 침입하여 다른 사람의 정보처리장치가 수행하는 기능이나 전자기록에 부당하게 간섭하는 일체의 행위를 말한다⁹¹⁾고 정의할 수 있다.

최근의 웹·바이러스 등의 소스가 공개되고 이에 대한 범죄가 지속적으로 증가하고 있다. 2008년도에 국가사이버안전센터에 접수된 웹·바이러

89) 송병일, 전계논문, 18-19면 참조.

90) 네이버 백과사전 참조(www.naver.com).

91) 강동범, 「사이버범죄와 형사법적 대책」, 한국형사정책연구원, 제25회 형사정책세미나자료, 2000, 79면.

스 감염은 5,655건이며, 방송통신위원회에 접수된 워·바이러스 신고건수는 8,469건으로 2007년에 총 5,996건에 비하여 41.2%가 증가하였다. 단순한 지적호기심, 능력과시 목적의 워·바이러스 제작·유포는 점차 감소하고 있는 추세이나 인터넷 온라인 게임 계정정보의 탈취 및 허위 광고나 경고 메시지 등을 통해 사용자의 클릭 및 결제 유도 등 금전적 이익을 목적으로 하는 악성코드 유포는 지속적으로 증가하는 추세이다. 또한 자동화 도구에 의한 손쉬운 변종 제작 및 마이크로소프트 오피스, 어도비 아크로벳 등 복합적 전파경로의 확대로 공격 성공 가능성을 높이고, 자기 은폐기술의 진화 등 생존력을 높이기 위한 기술이 적용되어 악성코드 기술이 갈수록 대응 및 치료가 어렵게 진화·발전하고 있다.⁹²⁾

또한 각종 해킹 프로그램들을 쉽게 인터넷을 통하여 구할 수 있기 때문에 사이버 공간에서는 악성프로그램이나 해킹시도가 난무하고 있으며, 이러한 추세가 시간이 지날수록 더욱 더 심화될 것이다. 지금은 해킹이 더 이상 전문가들의 전유물이 아닌 환경에 도달하고 있다.

2008년도 국내 민간 부문 해킹사고 접수·처리 건수는 총 15,940건이었으며, 해킹 침해사고는 스팸유포,⁹³⁾ 단순 침입시도,⁹⁴⁾ 홈페이지 변조, 피싱 경유지 등 다양한 형태로 나타나고 있다.⁹⁵⁾

이러한 대표적인 해킹 사례로 경찰은 2009년 4월 국내 인터넷 쇼핑몰 사이트를 공격한 2,500만원의 불법 이득을 취한 용의자를 검거했는데, 이들은 2009년 4월 4~5일, 양일간 219개의 국내 인터넷 쇼핑몰을 공격, 입금 계좌번호를 대포통장으로 변조시킴으로써 500여명에게 피해를 입혔다. 이들은 국내 인터넷 쇼핑몰 상당수가 보안취약점 존재하고 있다는

92) 2009 국가정보보호백서, 국가정보원, 2009년 4월, 52면.

93) 스팸유포는 타 시스템을 스팸메일 발송에 악용한 공격을 말한다.

94) 단순 침입시도는 인터넷상에 연결된 시스템의 취약점을 찾기 위하여 네트워크 서비스를 파악해 보는 공격으로 주로 자동화된 해킹도구, 워·바이러스에 의한 감염 시도 트래픽이 포함된다.

95) 2009 국가정보보호백서, 국가정보원, 2009년 4월, 60면.

사실을 인지한 후, 중국 국적의 공범과 공모하여 일시에 219개의 인터넷 사이트를 공격, 인터넷 쇼핑몰 홈페이지 내 입금 계좌번호를 대포 통장으로 변조함으로써 상품 구입목적으로 입금된 돈을 불법 취득했다. 또한 이들은 입금용으로 마련한 계좌 외에도 다수의 대포 통장을 마련해 이를 실시간 분산 이체해 계좌정지 등에 대응하는 치밀함을 보였으며, 재공격을 통해 변조된 계좌번호를 또 다른 계좌로 변조할 계획까지 세워놓기도 하였다.⁹⁶⁾

또 다른 해킹 사례로 프랜차이즈 음식점과 술집 등에서 카드결제를 한 고객들의 카드 결제 내역 신용정보 2,360건이 해커에 의해 해외로 유출되는 사고가 발생하였다. 보통 프랜차이즈 음식점들은 포스 시스템을 통해 카드 결제 내역과 재고 등을 실시간 관리하고 있는데, 경찰은 미국과 독일 등에서 해커가 '포스(POS, Point of Sales) 시스템'에 접근해 신용카드 사용자의 정보를 빼간 것이다. 해커들은 해킹을 통해 파악한 사용자의 정보를 바탕으로 복제카드를 만들었고, 이 복제한 카드로 결제를 하였다.⁹⁷⁾ 이처럼 해킹 수법은 시간이 지날 수록 더욱 지능화되고 교묘해지고 있다.

청소년의 온라인 게임 해킹범죄는 주로 해킹프로그램을 사용하여 아이템을 가져가는 경우로 크게 해킹프로그램을 이용, 특정 계정을 크랙하여 그 아이디와 아이템을 가져가는 경우와 채팅 등을 하면서 상대방에게 좋은 정보가 있다고 속여 상대방에게 해킹프로그램을 보낸 뒤 그 프로그램을 이용하여 아이디와 아이템을 가져가는 경우로 나뉘볼 수 있다. 그 외에 실력이 있는 해커의 경우 아이템이나 사이버머니가 게임 매니아들 사이에서 고액의 현금으로 거래되고 있는 점을 악용하여 자신이 직접 해킹 프로그램을 제작하여 사용하거나 아예 해킹을 통해 아이템이나 사이버머니

96) DATANET, 「국내 인터넷쇼핑몰 해킹」, 2009. 11. 9일자.

97) 이투데이, 「신용카드 정보 해외 해커에 유출」, 2009. 11. 6일자.

니를 생성하는 경우도 있다.⁹⁸⁾

해킹이 가장 빈번했던 온라인 게임업계에서의 최근 몇 년간의 이슈만 살펴봐도 지난 2005년 2월 국내 굴지의 온라인 게임 리니지의 100만 명의도용 사태를 시작으로, 5월에는 넥슨의 마비노기 게임해킹, 8월에는 삼성전자의 던전앤파이터의 해킹으로 수만 명의 아이템이 도난된 사건, 그리고 곧이어 터진 한빛소프트의 그라나도 에스파다와 NHN R2의 해킹사고 등 2005년부터 시작된 온라인 게임의 해킹사고는 최근까지 대규모 해킹의 연속이었다.

이처럼 굵직한 해킹사건의 공통점을 살펴보면 그 진원지가 중국으로 의심되는 경우가 가장 많았고 게임사의 서버 해킹이 아닌, 트로이안 목마와 같은 바이러스를 이용한 개인 PC의 해킹으로 발전된 경우가 많았다. 얼마 전, 매체를 통해 발표된 자료를 보면 중국에 수많은 게임을 서비스하고 있는 게임사 및 게임 이용자들에게 올해도 그 어느 때보다 게임해킹 사고에 많은 주의를 요하고 있으며, 앞으로는 지속적으로 활발한 해커들의 공격과 다양한 피해사례가 예상되고 있다. 특히 온라인사이트들에 대한 해킹은 보안이 취약한 게임 등의 온라인 사이트에 악성코드를 심은 뒤 보안 패치가 되지 않은 이용자의 PC를 감염시킨 후 계정을 해킹하여 게임아이템을 탈취하는 수법과 서버를 해킹하여 이곳에 들어있는 고객정보를 빼내는 수법이 대부분이다. 중국으로부터 시도되는 경우가 다반사인데 2차적인 인증수단이 없다면 피해가 커질 수 밖에 없으며, 인터넷 쇼핑몰, 온라인 게임 등 계정정보 보호가 가장 필요한 온라인 사이트들이 그 대상이 되고 있다.⁹⁹⁾

98) 송병일, 전계논문, 20-21면.

99) 아이뉴스24, 「2차적인 보안인증에 대한 인식 필요」, 2009. 9. 26일자.

다. 인터넷 게임으로 인한 기타 범죄

청소년들이 이용하는 인터넷 게임의 급속한 증가는 인터넷 게임과 관련된 다양한 사회적 현상으로 이어졌다. 청소년의 인터넷 게임중독으로¹⁰⁰⁾ 인한 부작용으로 병원을 찾고 있는데, 최근 신조어 중에 '웹 홀릭(Webaholic)'이란 용어가 있는데, 술이나 일에 미친 알코홀릭, 워커홀릭 못지 않게 인터넷 중독자를 뜻한다.¹⁰¹⁾ 특히 청소년들의 '웹홀릭'의 폐해가 상상을 초월할 정도로 심각한데 그 결과 청소년의 인터넷 중독(Internet-addiction)으로 인한 사회적 손실액만 매년 2조 2,000억원에 달한다고 한다.¹⁰²⁾ 게임중독이 무서운 것은 인터넷의 다수의 게임이 '폭력적'이기 때문이다. 피가 튀고, 손발이 잘리고, 머리가 떨어져 나가는 장면이 사실적으로 묘사된다. 이러한 게임을 오래하다 보면 내성이 생겨, 이런 자극적인 장면을 봐도 아무런 감정이 일어나지 않고, 심지어 인터넷 게임의 세계에서 하는 것을 현실에서도 하고픈 충동을 느끼게 된다고 한다. 다시 말해, 인터넷 게임에 가장 취약한 계층인 청소년들이 게임에 집중하다보면 실제현실과 가상세계를 혼돈하는 경우가 빈번하게 일어날 수 있다는 것이다.

이 외에도 다양한 형태의 범죄가 나타나고 있으며, 최근에는 인터넷 게임에서 자신의 캐릭터를 죽인 것(Player Killing)에 대한 보복으로 상대를 추적해서 폭행, 갈취 및 살인행위 그리고 게임을 통한 성매매 및 성폭력 범죄도 나타나고 있어 이에 대한 상황이 얼마나 심각한지를 알

100) 인터넷게임 중독자와 마약 중독자의 뇌가 유사하게 활동한다는 사실이 확인됐다. 이에 따라 인터넷 게임 중독도 단순히 행동성 중독이 아니라 뇌질환으로 분류되어야 하며, 보다 체계적이고 전문화된 의학적 치료가 필요한 정신적 질환으로 인식되어야 한다. 동아일보, 「인터넷게임 중독은 마약중독과 같다」, 2009. 12. 9 일자.

101) 인터넷 중독(Internet-addiction)은 사이버 중독(Cyber-addiction), 병적 인터넷사용(Pathological Internet use), 넷 중독(Net-addiction), 웹호리즘(Webholism)등 인터넷의 과도한 사용과 인터넷상의 활동에 대한 집착과 의존성에 대하여 다양한 용어를 사용하고 있다.

102) 아시아경제, 「악화(惡貨) 구축 작전」 2009. 6. 19일자.

수 있다.¹⁰³⁾

예를 들면, 2001년 3월 5일 인터넷 게임에 빠져있던 14살 중학생이 10살 짜리 동생을 살해한 사건이 발생했다. 인터넷 게임 속의 아이템인 똑같은 휴대용 도끼를 구해 도끼 날을 세운 뒤에 살해한 사건으로 사회에 충격을 주었다. 이 초등학생 살인 사건은 ‘사이버 스페이스와 현실을 구분하지 못한 모방충동의 욕구’에 의해 청소년이 저지른 범죄사건이라는 점에서 매우 심각한 충격을 주었다. 그리고 아이템 거래시에 구입대금을 폭력이나 협박하여 뺏는 행위, 게임 아이템 구입대금을 마련하기 위한 절도행위, 아이템거래와 관련하여 상해를 입히거나 폭력을 행사하는 행위와 게임에 중독되어 현실세계에서 실현해 보고자 하는 욕구에 따라 사람을 충동적으로 살인하는 행위까지 나타나고 있다.¹⁰⁴⁾

청소년들이 인터넷 게임 아이템 매매를 가장하여 유인한 뒤 찾아가 아예 금품을 빼앗거나 주위 친구들에게 ‘아이템을 내놓지 않으면 죽이겠다’고 협박까지 하는 사례가 발생하여 학교폭력의 한 원인이 되고 있다. 2003년에는 한 초등학생이 아이템 일종인 아바타 구입에 3개월 동안 170만원을 사용했다가 꾸지람을 듣고 자살하는 사건도 있었다.

인터넷 게임 아이템 취득을 위한 부수적인 범죄로는 주민등록 번호 생성기를 이용한 가짜 주민등록번호나 도용한 타인의 주민등록번호로 온라인 게임사이트에 가입하는 행위,¹⁰⁵⁾ 개인정보 침해 및 매매행위, 타인의 신용카드 정보나 핸드폰번호를 이용한 대금결제 행위 등이 있다.

103) 2006년 8월에는 여자 중학생이 20대 남성에게 성폭행을 당한 사건이 발생하였는데, 이들은 서로 인터넷 온라인 게임을 통해 알게 되었고, 매일 7시간 이상 온라인 게임에서 만나서 게임 애인이 되었으며 가해자 최모씨는 여관으로 피해자 이모양을 불러내어 성폭행 한 사건이다.

104) 주간한국, 「게임 속 전쟁이 현실의 전쟁으로」, 2009. 4. 22일자.

105) 이와 관련된 사례를 보면 주민등록번호 생성기로 가짜 주민등록번호 4개를 만들어 온라인 게임 ‘라그나로크’의 회원으로 가입하고 관리자 권한을 획득한 뒤 희귀 아이템 100여개와 사이버머니를 만들어 아이템 거래 전문사이트에 내다팔아 2,500여만원의 부당이득을 취하다 구속된 사례가 있다.

제3장 인터넷 게임 범죄의 실태와 문제점

제1절 인터넷 게임 시장 및 이용 실태 현황

1. 인터넷 게임 시장의 실태

대한민국 2008년 게임백서에 따르면, 2007년 국내 게임시장은 5조 1,436억원('06년 7조4,489억원, '06년 대비 30.9% 감소), 수출규모는 7.8억달러('06년 6.7억달러, '06년 대비 16.2% 증가)를 달성하여 시장규모는 큰 폭으로 줄어든 반면, 수출 성장세는 지속되고 있는 것으로 나타났다. 특히 온라인 게임의 경우 2006년에 비해 26%이상 성장하였고, 비디오게임은 무려 208% 가까이 성장하였다. 그 외 모바일게임은 약 5%, PC게임은 33% 가까이 증가한 것으로 나타났다. PC방과 비디오게임장은 전년대비 각각 11.6%, 6.2%가 증가한 것으로 나타났다.

또한 2007년 국내 게임 수출은 2006년에 비해 16%이상 증가하여 수입의 두 배에 달하였고, 5년 연속 무역수지 흑자를 기록하였다. 온라인 게임은 전년 대비 수출액이 약24% 증가하여 게임산업 전체 수출의 95%이상을 차지하며 수출을 주도하였다. 수출 국가는 일본과 중국이 양대 시장으로 약 31%씩 차지하고 있는 것으로 나타났다. 향후에도 국내 게임 수출은 온라인 게임을 중심으로 성장을 이어갈 전망이다.¹⁰⁶⁾

106) 2008년 게임백서 참조.

이에 대한 구체적인 사항은 다음의 도표와 같다.

<표 1> 국내 게임산업 시장규모 및 전망 현황 : 2006~2010

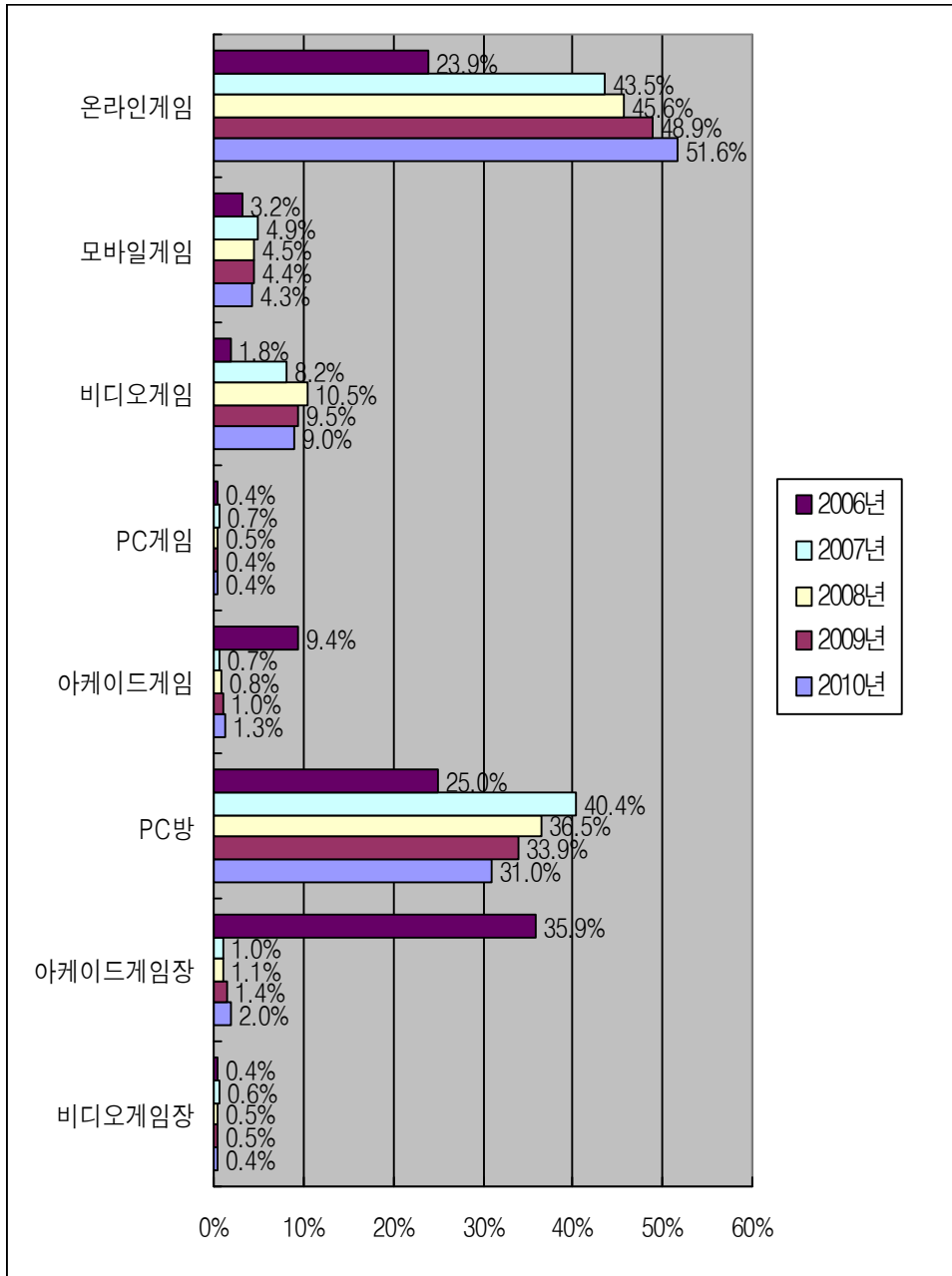
(단위 : 억원)

구 분		온라인 게임	모바일 게임	비디오 게임	PC게임	안드로이드 게임	PC방	아케이드 게임장	비디오 게임장	합계
2006	매출액	17,768	2,390	1,365	264	7,009	18,647	26,770	276	74,489
2007	매출액	22,403	2,518	4,201	350	352	20,801	518	293	51,436
	성장률	26.1%	5.4%	207.8%	32.6%	-95.0%	11.6%	-98.1%	6.2%	-30.9%
2008	매출액	27,556	2,719	6,344	305	458	22,049	658	302	60,391
	성장률	23.0%	8.0%	51.0%	-12.9%	30.1%	6.0%	27.0%	3.1%	17.4%
2009	매출액	33,067	2,991	6,407	289	664	22,931	941	309	67,599
	성장률	20.0%	10.0%	1.0%	-5.2%	45.0%	4.0%	43.0%	2.3%	11.9%
2010	매출액	39,350	3,320	6,855	281	1,028	23,619	1,505	312	76,270
	성장률	19.0%	11.0%	7.0%	-2.8%	54.8%	3.0%	59.9%	1.0%	12.8%

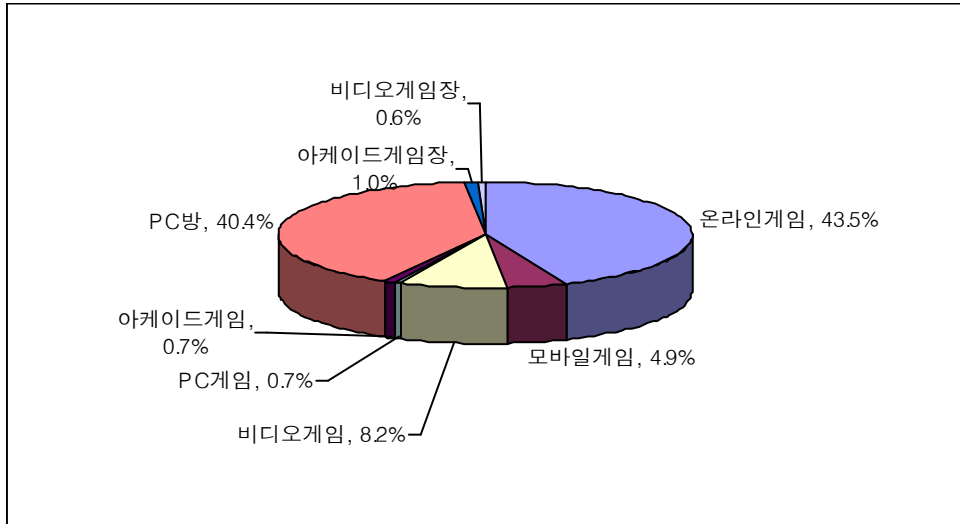
<표 2> 게임 수출 현황

구 분		2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
수출	수출액	130,470	140,796	172,743	387,692	564,660	671,994	781,004	898,155	1,050,841
	증감율	-	7.9%	22.7%	124.4%	45.6%	19.0%	16.2%	15.0%	17.0%
수입	수입액	65,340	160,962	166,454	205,108	232,923	207,556	389,549	428,504	462,784
	증감율	-	146.3%	3.4%	23.2%	13.6%	-10.9%	87.7%	10.0%	8.0%

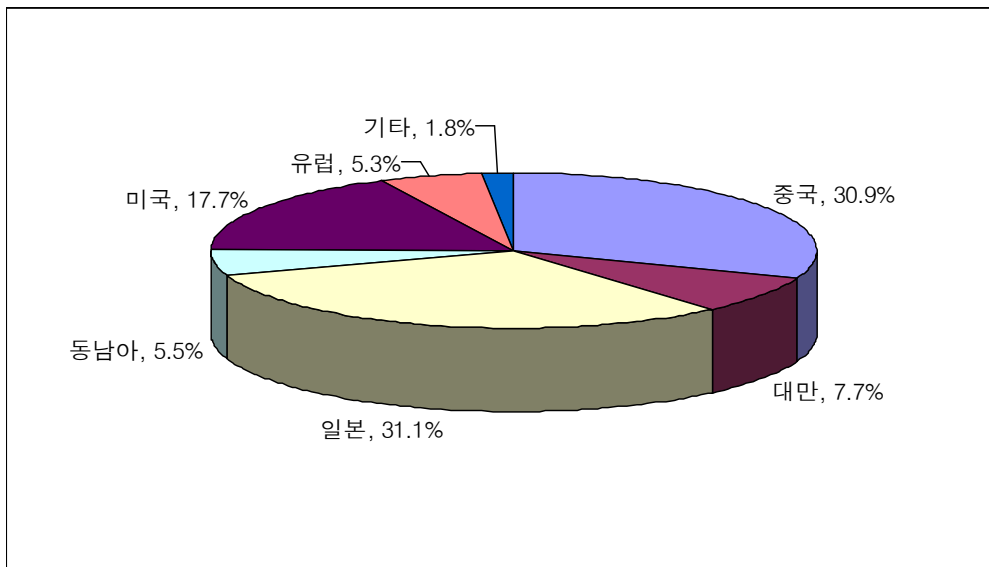
<그림 3> 국내 게임 분야별 전망 현황 : 2006~2010



<그림 4> 국내 게임 분야별 시장 점유율 현황



<그림 5> 해외 수출 국가별 비중



2. 인터넷 게임 이용 현황

최근 만9세부터 49세까지 일반인을 대상으로 여가시간에 주로 하는 활동에 대해 조사한 결과, 인터넷 게임을 한다는 응답이 26%로 가장 높았고, TV시청(24.4%)과 영화관람(23.4%)이 뒤를 이었다.

전년도 조사에서는 TV시청이 가장 높았으나, 올해는 게임이용이 가장 높은 비중을 차지해, 게임이 주요 여가활동으로 확고하게 자리매김하였음을 시사하고 있다. 또 응답자 중 약 67%('07년 53%)가 현재 게임을 이용하고 있는 것으로 나타났으며, 게임이용자들은 하루평균 72.4분('07년 79.4분) 정도 게임을 하고 있는 것으로 조사되었다. 남성의 경우 게임을 처음 접한 연령은 평균 13.6세였고, 여성은 15.3세로 약간 높았다. 그리고 주로 이용하는 게임 플랫폼은 온라인 게임이 69%('07년 77%)로 가장 많았으며, 선호하는 게임 장르는 롤플레이(26%), 웹보드(15%)의 순으로 나타났다.¹⁰⁷⁾ 이에 대한 구체적인 사항은 다음의 표와

107) 2008년 대한민국 게임백서는 국내 게임기업 465개사와 1,850개의 게임 유통업소(PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장), 일반인 1,700명을 대상으로 설문조사를 실시하여 자료를 분석하였으며, 게임분야 전문가 40여명이 집필 및 편집에 참여하였다. 국내 게임업체 현황은 다음과 같다. ※ 소비유통에는 '비디오게임장'은 포함하지 않음. 비디오게임장 수의 추정치 405개소를 포함할 경우 2007년 소비유통의 소계는 31,194개소임.

※ 아케이드게임장의 경우 휴업·폐업업체 수가 포함되어 있는 수치(10,182개소)로, 실제 운영중인 업체는 약 1,800개소로 추정

※ 게임제작협회 및 전국 광역시·도청에 등록된 자료는 휴업·폐업업체 수가 일부 포함되어 있는 수치(3,744개)임. 한국게임산업진흥원에서 개별 업체의 운영 여부 확인을 통해 휴업·폐업 업체를 제외한 정상운영 업체의 수를 조사한 결과, 2008년 5월말 기준 약 1,300개로 추정.

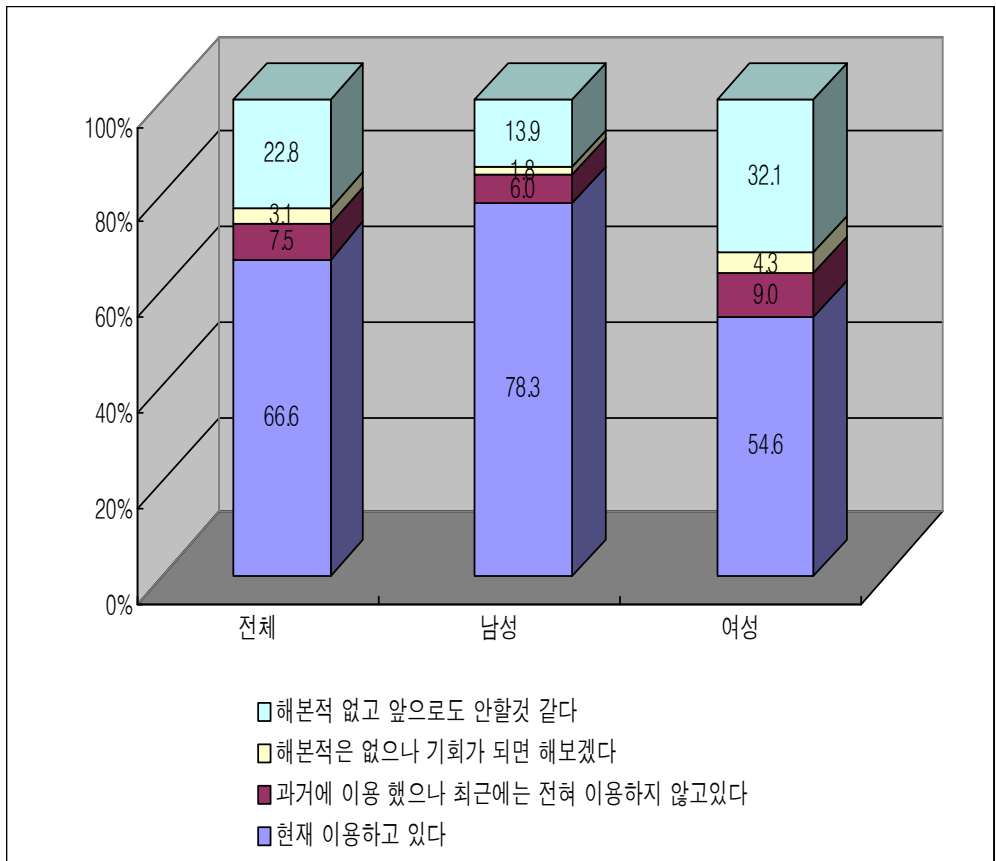
자료 : 전국 광역시·도청, 한국인터넷PC문화협회, 한국컴퓨터게임산업중앙회

구분	연도별 현황(누적)									
	1999년	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	
일반업체	제작업체 수	416	952	1,381	1,774	2,059	2,567	2,839	2,786	2,792
	배급업체 수	278	547	736	859	921	1,001	958	845	952
소계(제작/배급)		694	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744

같다.

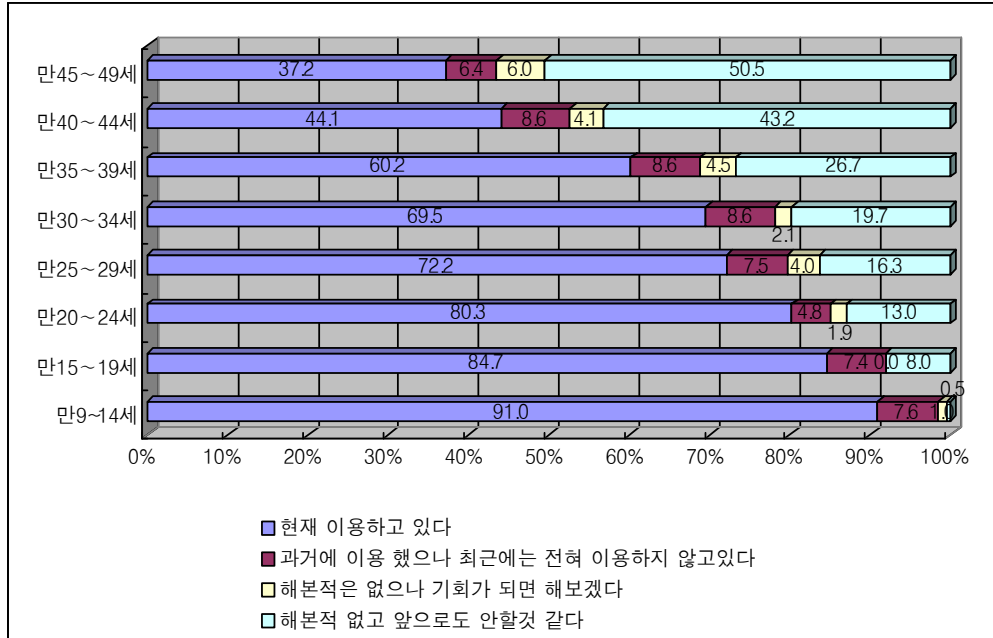
<그림 6> 게임 이용자 성별·연령별 현황

○ 성별 게임이용 비율

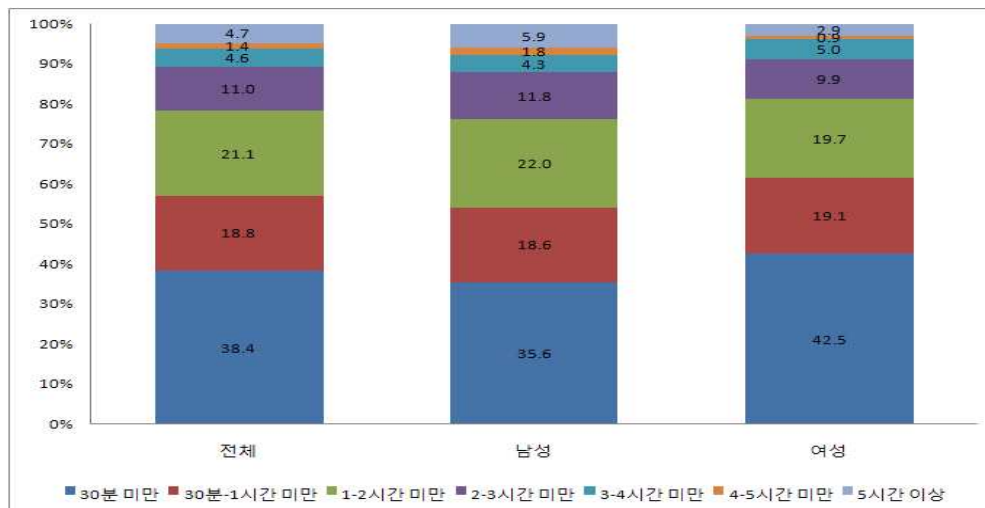


PC방	15,150	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607
아케이드게임	18,516	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182
소계(소비유통)	33,666	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789
총 업체 수	34,360	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533

<그림 7> 연령별 게임이용 비율



<그림 8> 게임 이용자의 하루 평균 게임이용 시간 현황



<표 3> 게임 교육기관 현황 : 2002~2008 (단위: 개)

구 분	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	
고등학교	2	3	4	4	5	6	6	
전문대학 (전문학교 포함)	22	28	39	36	33	33	32	
대학교	일반	7	10	18	18	20	21	19
	원격	8	13	13	3	3	4	4
대학원	5	8	8	8	10	11	10	
전 체	44	62	82	69	71	75	71	

제2절 인터넷 게임 범죄의 실태

1. 사법기관 통계의 의한 실태

2000년 2월 미국의 세계적인 뉴스채널인 CNN 사이트와 Yahoo 등의 주요 포털사이트 해킹¹⁰⁸⁾사건 이후 우리나라의 경찰청에는 사이버테러대응센터¹⁰⁹⁾를 창설하고, 대검찰청에는 인터넷 범죄수사센터라는 국가적·종합적 사이버범죄에 대한 대응기구를 만들었다.

최근 정보화 사회가 깊어감에 따라 사이버 범죄는 증가하고 있고, 또

108) 미국의 FBI 수사결과 캐나다의 ‘마피아보이’ 라는 닉네임을 쓴 15세 소년에 의해 저질러진 것으로 밝혀졌다.

109) 2000년 7월에 개소한 사이버테러대응센터는 협력운영팀, 기획수사팀, 외근수사팀, 기법개발실 등으로 운영되며 전국적으로 사이버범죄수사대를 지휘 통제하며 해킹, 바이러스사범 등 기술적인 범죄와 유해사이트에 대한 대응책 등 전국적인 규모의 수사를 지휘하고 있다.

한 범죄도 고도화·기술화·지능화되고 있으며, 새로운 신종 사이버 범죄가 지속적으로 나타나고 있다. 사이버범죄 수사를 담당하고 있는 검찰과 경찰의 사이버범죄 수사 처리 현황을 파악하여 전체 사이버범죄의 실태와 인터넷 게임 범죄의 실태를 알아보고자 한다.

다음은 대검찰청에서 제공한 2008년도 사이버 범죄 처리 현황을 나타낸 것이다.

<표 4> 2008년도 사이버 범죄 유형별 처리 현황 : 1997~2008¹¹⁰⁾

110) 대검찰청 인터넷범죄수사센터 통계자료 참고.

유 형	처 리			
	연도	건	명	구속
공용전자기록손상등	'97~'02	.	.	.
	'03	2	4	0
	'04	1	2	0
	'05	2	4	1
	'06	1	1	1
	'07	2	2	0
	'08	0	0	0
전자문서관련죄	'97	10	28	5
	'98	9	19	5
	'99	12	15	3
	'00	15	17	3
	'01	76	108	35
	'02	241	285	62
	'03	535	694	177
	'04	890	1,442	282
	'05	2,406	5,752	1,133
	'06	3,016	7,051	555
	'07	4,029	10,580	521
	'08	4,336	11,058	255
전산업무방해	'97	9	16	12
	'98	5	9	0
	'99	7	7	1
	'00	35	41	8
	'01	43	55	3
	'02	30	45	1
	'03	26	43	2
	'04	33	39	8
	'05	27	35	0
	'06	84	103	4
	'07	54	100	4
	'08	38	47	2

전자기록비밀침해	'97	2	4	3
	'98	2	3	0
	'99	4	10	0
	'00	4	4	0
	'01	5	9	0
	'02	8	8	0
	'03	10	16	0
	'04	7	10	0
	'05	3	3	1
	'06	12	19	0
	'07	13	20	0
	'08	6	13	0
컴퓨터사용사기	'97	62	88	27
	'98	131	206	67
	'99	194	253	49
	'00	247	325	66
	'01	428	588	146
	'02	1,346	1,603	680
	'03	2,403	2,777	846
	'04	1,634	2,040	323
	'05	1,208	1,465	203
	'06	1,127	1,314	154
	'07	1,478	1,650	175
	'08	1,324	1,524	166
전자기록손괴	'97	.	.	.
	'98	3	5	0
	'99	3	6	0
	'00	9	9	1
	'01	8	10	2
	'02	16	20	1
	'03	8	9	0
	'04	12	18	0
	'05	12	12	1
	'06	17	18	1
	'07	18	26	0
	'08	13	21	1

정보통신망법 (명예훼손)	'97	.	.	.
	'98	.	.	.
	'99	.	.	.
	'00	.	.	.
	'01	.	.	.
	'02	.	.	.
	'03	837	1,091	25
	'04	1,040	1,420	37
	'05	1,569	2,257	43
	'06	1,911	3,379	29
	'07	2,100	3,850	14
'08	2,113	3,159	10	
정보통신망법 (개인정보누설 등)	'97	.	.	.
	'98	.	.	.
	'99	.	.	.
	'00	.	.	.
	'01	.	.	.
	'02	.	.	.
	'03	53	123	12
	'04	51	92	13
	'05	69	143	19
	'06	94	204	15
	'07	136	261	16
'08	100	246	1	
정보통신망법 (정보통신망침해등)	'97	.	.	.
	'98	.	.	.
	'99	.	.	.
	'00	.	.	.
	'01	.	.	.
	'02	.	.	.
	'03	1,248	1,459	95
	'04	1,204	1,409	61
	'05	1,188	1,450	80
	'06	1,465	1,775	52
	'07	1,487	1,760	36
'08	1,993	2,396	47	

정보통신망법 (음란물유포 등)	'97	.	.	.
	'98	.	.	.
	'99	.	.	.
	'00	.	.	.
	'01	.	.	.
	'02	.	.	.
	'03	1,145	1,568	93
	'04	2,164	2,663	143
	'05	2,807	3,435	147
	'06	4,729	5,435	113
	'07	6,684	7,796	98
'08	6,056	6,595	25	
정보통신망법 (기타)	'97	.	.	.
	'98	.	.	.
	'99	.	.	.
	'00	.	.	.
	'01	.	.	.
	'02	.	.	.
	'03	2,248	2,789	120
	'04	1,763	2,191	56
	'05	1,920	2,424	45
	'06	1,746	2,323	27
	'07	3,023	3,499	53
'08	5,216	6,018	134	
개인정보보호법	'97	28	65	19
	'98	24	85	8
	'99	52	113	4
	'00	45	71	7
	'01	98	199	7
	'02	57	85	2
	'03	72	114	2
	'04	75	131	5
	'05	112	215	10
	'06	127	218	10
	'07	160	236	5
	'08	188	312	3

사기 (컴퓨터 범죄)	'03	2,992	3,477	255
	'04	1,741	1,988	110
	'05	668	773	46
	'06	450	525	9
	'07	235	275	5
	'08	226	254	10
기타 특별법	'03	922	1,411	118
	'04	908	2,238	66
	'05	681	1,266	37
	'06	873	1,586	16
	'07	1,467	2,394	17
	'08	3,900	4,687	7
총 계	'97	132	232	71
	'98	195	354	82
	'99	326	500	64
	'00	802	1,074	122
	'01	2,353	3,143	331
	'02	5,722	7,198	990
	'03	12,501	15,575	1,745
	'04	11,523	15,683	1,104
	'05	12,672	19,234	1,766
	'06	15,652	23,951	986
	'07	20,886	32,449	944
	'08	25,509	36,330	661

<출처 : 대검찰청 첨단범죄수사과(<http://spo.go.kr>) 2009>

위의 [표 9]에 나타난 사이버 범죄는 대검찰청 첨단범죄수사과에서 작성한 2008년도 사이버 범죄 유형별 현황이다. 이 통계는 1997년 사이버 범죄가 나오기 시작한 초창기부터 통계를 작성하였는데, 이 통계에 의하면 2000년도까지는 사이버 범죄가 급속하게 증가하지는 않았다고 보여진

다. 그러나 2000년대 이후부터는 인터넷의 발전으로 급속하게 범죄가 증가함을 보여주고 있다. 2000년에 802건에 1,074명이 검거되었으나, 5년 후인 2005년에는 12,672건에 19,234명이 검거되어 15.8배 사이버 범죄가 증가한 것을 보여준다.

더불어 최근 2008년에는 25,509건으로 2000년도와 비교하여 자그마치 31.8배나 증가하여 사이버 범죄 증가추세는 기하급수적이라고 할 수 있다. 또한 형사처벌을 받은 경우는 33.8배가 증가하여 많은 인원이 사이버 범죄를 통한 형사처벌을 받고 있다고 할 수 있다.

사이버 범죄 특성상 청소년이 다수 차지하고 있는 것을 감안한다면, 어린 청소년들이 사이버 공간에서의 실수로 인하여 결국 사회에 진출하기도 전에 전과자가 되고 있는 실정은 커다란 문제점이 아닐 수 없다.

<표 5> 최근 6년간 경찰청 사이버 범죄 처리현황

구분 연도	총 계		사이버테러형 범죄		일반사이버 범죄	
	발생	검거	발생	검거	발생	검거
총계	542,123	461,189	108,954	82,727	433,173	376,462
2008	136,819	122,227	20,077	16,953	116,742	105,274
2007	88,847	78,890	17,671	14,037	71,176	64,853
2006	82,182	70,545	20,186	15,979	62,000	54,566
2005	88,731	74,421	21,389	15,874	67,342	56,547
2004	77,099	63,384	15,390	10,993	61,709	52,391
2003	68,445	51,722	14,241	8,891	54,204	42,831

[출처 : 경찰청 사이버테러대응센터(<http://netan.go.kr>) 2009]

다음은 경찰청 사이버테러대응센터에서 제공한 사이버 범죄 처리 현황을 살펴보면 위의 [도표 10]과 같다.

2003년도에는 사이버 범죄가 68,445건이 발생하여, 51,722명이 검거되었고, 최근 2008년도에는 136,819건이 발생하여, 122,227명이 검거되었다. 2배정도가 증가하였음을 보여주어, 2003년 이후에는 급속한 증가를 보여주고 있지는 않고 있다.

이러한 사이버범죄의 통계를 일정한 년도를 기준으로 연령별로 파악하여 보면 아래 [표 11]과 같다.

<표 6> 2008년도 연령별 사이버 범죄 현황

연령 구분	계	10대	20대	30대	40대	50대이상
경찰청	100%	26.6%	39.0%	21.8%	11.8%	0.8%

[출처 : 경찰청 사이버테러대응센터(<http://netan.go.kr>) 2009]

연령별로 보면 10대와 20대를 합하여 65.6%로 ‘사이버 범죄는 곧 청소년 범죄이다’ 라는 등식이 성립될 정도이다. 직업별로는 학생과 무직자가 다수를 차지하고 있으며, 무직자가 많은 것은 현재 세계 경제난으로 인한 청년 실업자들이 사이버범죄를 저지르는 것으로 판단된다.

즉, 사이버범죄의 발생은 지속적으로 증가하고 있고, 기술적인 범죄인 해킹, 바이러스 유포사범도 증가하며, 청소년층이 많은 비중을 차지하고 있으며 경제여건이 반영되는 등 사회의 변화에 민감한 반영을 하고 있다

고 분석된다.

인터넷 온라인 게임범죄가 전체 사이버범죄에서 얼마를 차지하고 있는지를 경찰청 사이버테러대응센터에 신고·상당된 온라인 게임 범죄 건수에 의하면, 2002년도의 경우 전체 사이버 범죄에서 118,219건 중 59,525건으로 50.4%를 차지하고 있고, 2003년도의 경우, 43.1%, 2004년도의 경우 42.1%를 차지하고 있어 통계적으로 40%이상은 사이버 범죄에서 인터넷 게임 범죄가 차지하고 있다고 보여진다.

특히 최근 2008년도 연령대별로 보면 10대와 20대가 사이버 범죄의 65.6%를 차지하고 있다고 본다면, 40%이상이 될 가능성도 배제할 수가 없다.

2. 인터넷 게임 관련 범죄 실태

인터넷 온라인게임 범죄는 게임아이템거래와 PK(Player Killer)¹¹¹⁾가 주요원인이라고 할 수 있다. 즉 아이템의 희소성으로 이를 얻기 위한 여러 가지의 부작용이 온라인 게임 범죄의 요체인 것이다.

게임 아이템은 괴물과 싸우거나 기타 게임내용을 수행하는 과정에서 획득할 수 있는데, 그 수량이 이용자수에 비해 극히 제한적이고, 또한 특정 아이템은 획득하기 위하여 1년 이상의 시간과 노력을 요할 정도로 어려운 경우도 있다. 즉, 온라인게임은 성장게임¹¹²⁾이기 때문에 괴물과 싸우거나 사냥을 많이 하여 돈을 벌고 경험치를 높여야 다음 레벨로 승급되는데, 초기에는 별 문제가 없었으나 점점 이용자(아바타)가 많아져

111) PK는 MMORP 게임에서 아무 이유 없이 남의 캐릭터를 죽이는 사람 또는 행위를 말한다.

112) 온라인 성장게임은 다수의 이용자가 통신망을 통해 게임 제작사가 설정해놓은 환경(가상사회)으로 들어가서 그 사회에서 각자가 선택한 캐릭터로서의 삶을 살아가게 되는데, 여기서 가상사회(virtual society), 가상인격(avatar) 및 가상재산(virtual property)의 개념이 등장한다.

사냥감의 숫자가 늘 부족하게 되고, 또 프로그래밍된 괴물과 싸우는 것에 재미를 잃어버린 고레벨 아바타(이용자)가 늘어나 이제 그 대상을 다른 이용자를 사냥(PK; Player Killer)함에 따라 약육강식의 시대가 도래했다. 이와 같은 아이템의 희소성 및 아이템 획득의 어려움으로 인해, 이용자는 손쉽게 현금을 주고 아이템을 구입하려고 하는 경향이 있다.

성장게임에 있어서 PK(Player Killer)는 ‘이유없는 살인행위’로서, 강자가 약자를 죽이고 또한 남의 아이템을 뺏기 위해서 죽인다는 점에서 사회문화적으로 문제라고 할 수 있다. 또한 캐릭터와 자신과의 일체감이 강하고 게임내에서 죽지않고 살아남고자 하는 심리가 팽배해져 고급 무기나 고레벨 계정(게임접속 ID 및 비밀번호)을 구입하려고 하고, 이러한 수요에 맞춰 해킹 및 PK를 통한 아이템 확보·판매의 공급체계가 생기게 되어 현실에서 거래가 다발하고 있다. 또한 이를 이용한 돈벌이 수단으로 삼는 게이머들도 늘어나고 있고, 더 나아가 타인의 것을 뺏기 위한 해킹, 절도, 사기행위 뿐만 아니라 게임내에서 PK당한테 대한 분풀이로 직접 상대방을 찾아가 폭행하고 빼앗긴 아이템을 되찾아오는 경우도 발생하고 있다.¹¹³⁾

온라인 게임의 가상사회는 그 내용상 약탈, 살인, 전쟁 등을 통해 타인을 착취하는 경제 구조로 되어 있다고 할 수 있다. 이러한 구조는 자원부족으로 이를 획득하기 위한 약탈이 발생할 수 밖에 없기 때문에 게임문화적 측면에서 바람직하다고 할 수 없다. 특히 이러한 문제점은 게임내의 상황을 현실로까지 과급시켜 폭행, 절도 등 각종 범죄행위를 유발시키는 요인이 되고 있다.

최근의 인터넷 온라인 게임 범죄 사례를 살펴보면 다음과 같다.

우선 온라인 게임 범죄의 대다수를 차지하고 있는 게임사기 사건 유형을 보면 ①아이템을 판매하거나 대신 키워주겠다고 광고를 한 후 게임

113) 송병일, 전계논문, 39-40면 참조.

아이템을 갈취하여 매매하는 경우 ②복사된 아이템을 거래하여 아이템을 정상 거래한 후에도 아이템이 사라지는 경우 ③다른 게이머의 아이템을 해킹하여 불법 취득한 후, 매매하는 경우 ④게임사의 서버를 해킹하여 게이머의 사용 계정을 불법으로 사용하는 경우가 있다. 이와 관련된 사례로 2007년 11월 온라인 게임 게시판에 ‘게임 캐릭터를 싼 가격에 키워주겠다’고 속여 2006년 6월부터 2007년 11월까지 100여명을 상대로 280여만원을 가로챈 피의자를 사기혐의로 구속하였다. 또 다른 사례로 ‘리니지’의 게임 아이템 구매 의사를 가진 사람들에게 의도적으로 접근해 2년간 372명에게서 1억4,000여만원을 받아 가로챈 피의자를 상습 사기 혐의로 구속하였다.¹¹⁴⁾

두 번째로 인터넷 온라인 게임 해킹 사례로 게임 계정을 해킹 프로그램이나 스누핑(Sniffing) 기술을 이용하여 알아낸 후 불법으로 사용하여 게임 아이템을 거래하거나 직접 게임회사의 서버를 해킹하여 게임계정을 불법으로 사용하는 것이다. 이와 관련된 사례로 2007년 8월 5일부터 인터넷을 통해 ‘아이템을 사겠다. 확실한 거래를 위해 주민등록번호를 알려 달라’며 6명의 게임 계정을 해킹해 자신의 계정으로 이들이 가진 아이템을 무단으로 옮기는 한편 이러한 아이템을 거래사이트에 판매 게재한 뒤, 계좌이체만 받고 아이템은 보내 주지 않는 방법으로 8명으로부터 830만원을 가로챈 혐의로 피의자를 구속하였다.

세 번째로 온라인 게임 불법복제로 인한 범죄로 온라인 게임용 사이버머니나 고가의 아이템을 복제하여 판매하는 범죄행위로 2007년 11월 ‘뮤 온라인’ 프리서버 프로그램을 불법으로 개발, 배포해온 피의자를 저작권법 및 컴퓨터프로그램보호법 등의 위반으로 구속하였다.¹¹⁵⁾

이 외에도 온라인 게임으로 인한 강도, 절도, 상해, 폭행, 매춘, 방

114) 2006. 12 서울서부 경찰서.

115) 2007. 11. 29 서울 중앙경찰서 사이버수사대.

화, 살인 등과 같은 다양한 사건 사례가 발생하고 있다.¹¹⁶⁾

게임 아이템 거래와 관련한 인터넷 게임 관련 범죄 실태를 살펴보면, 지난 3년 간 발생한 범죄가 7만6000건에 달하는 것으로 나타났다. 특히 2008년 인터넷 게임 관련 범죄로 검찰에 송치된 인원 가운데 10대 청소년이 40%를 차지하는 것으로 밝혀졌다.

국회 행정안전위원회가 경찰청으로부터 제출받은 ‘인터넷 게임 관련 범죄 현황’에 따르면 지난 2006년부터 2008년까지 인터넷 게임 관련 범죄는 총 7만6141건 발생했으며, 범죄 유형별로는 게임계정 사용자 도용이 3만3413건, 게임사기가 4만2728건이며, 이 가운데 6만1886명(81.3%)이 검거됐다.

2008년 발생한 인터넷 게임 범죄는 2만3749건으로 2007년 2만2867건에 비해 다소 증가했다. 특히 지난해 인터넷 게임 관련 범죄로 검찰에 송치된 5717명 가운데 10대가 2294명으로 40.1%를 차지했으며, 20대 2626명(45.9%), 30대 645명(11.3%) 등으로 나타났다. 지역별로는 서울 4259건, 경기 7873건, 인천 1578건으로 지난 한해 동안 발생한 인터넷 게임 범죄의 58%가 수도권 지역에서 발생했다.

따라서 10대 청소년들의 게임 범죄 실태가 심각한 것으로 드러나 대책 마련이 필요하며, 또한 증가하는 범죄에도 불구하고 검거율이 80%로 저조해 검거 대책 마련이 시급하다.

116) 울산경찰청은 게임중독에 빠져 게임비를 벌기 위하여 인터넷 채팅사이트에 아내의 명의로 접속해 성매매를 약속한 후 실제로 아내를 성매매시키는 등 9명을 대상으로 15회에 걸쳐 성매매시키고 1,700여만원의 쟁킨 피의자를 구속하였다[2007. 10 울산지방경찰청]. 온라인 게임을 통해 친해진 송모씨와 전모씨는 자주 PC방에서 만나 게임을 하고 지내던 중 온라인 게임과 채팅을 하던 중 말다툼 끝에 전모씨가 ‘네 캐릭터를 죽이겠다’고 말하자, 이에 격분한 송씨는 천안에서 울산으로 내려와 전씨의 원룸 집을 방화한 사건이다. 2007. 8. 7 울산지방경찰청.

3. 인터넷 게임 관련 법규 실태

현재 게임과 관련된 법률은 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률, 게임 산업진흥에 관한 법률, 소프트웨어 산업진흥법, 문화산업진흥기본법, 온라인 디지털 콘텐츠 산업 발전법, 저작권법, 컴퓨터 프로그램 보호법 등이 있다.

현행 인터넷 온라인 게임 범죄 관련 국내의 법규 실태를 알아보면, 규제 법률로는 형법과 전기통신사업법, 정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 등이 있는데, 먼저 형법 제347조의2 (컴퓨터 등 사용사기) “컴퓨터 등 정보처리장치에 허위의 정보 또는 부정한 명령을 입력하여 정보처리를 하게 함으로써 재산상의 이익을 취득하거나 제3자로 하여금 취득하게 한 자는 10년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다” 라는 규정을 들 수 있다. 이는 가상재산인 아이템을 현실에서도 재산상 이익으로 본다는 전제가 있어야 하는데, 이는 현실적으로 어려운 문제이다.¹¹⁷⁾

다음으로는 정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제45조

117) 甲(피고인)은 게임방에서 알고 지내던 J가 2000.3.3.23:30경 고양시 덕양구 관산동 소재 해커인터넷 PC방에서 乙(피해자)에게 공소외 L계정의 000게임 아이템을 잃게 되자, J, L, B와 함께 乙을 직접 찾아가 이를 빼앗아 오기로 하고는 공동하여, 2000.3.4. 05:20경 乙이 종업원으로 근무하는 서울 서대문구 북아현 1동 136-9 지하1층 소재 네트온 PC방으로 찾아가다. 甲은 주먹으로 乙의 얼굴을 3회 때리고, L은 손바닥으로 乙의 머리를 수회 때렸으며, J와 B는 乙의 주위에서 세를 과시하며 乙에게 000게임 아이템을 돌려달라고 하고 그에 불응하면 乙에게 어떤 위해를 가할 듯한 태도를 보였다. 이에 겁을 먹은 乙로부터 乙의 000게임 계정(ID)와 비밀번호를 알아낸 다음 甲이 그곳에 있던 컴퓨터를 이용하여 乙계정의 000게임 아이템인 일본도, 반사방패, 판금 갑옷, 부츠, 보호망토, 기사의 면인 일본도, 반사방패, 판금 갑옷, 부츠, 보호망토, 기사의 면갑 등 6점 시가 합계 약 20만원 상당을 甲의 계정으로 옮겨가고, 乙에게 치료일수 미상의 구강내부 열창상을 입힌 사건이 발생하였다. 이 사안에 대해 법원은 폭력행위등처벌에 관한 법률 제2조 제2항, 제1항, 형법 제350조 제1항, 제257조 제1항, 즉 상해죄와 공갈죄를 적용하여 징역6월의 실형을 선고하여, 형사상 게임아이템을 탈취한 경우에 대하여 아이템이 재산인지 여부를 명확하게 하지는 않았지만 재산범죄로 인정한 것으로 보여지는 최초의 판결(서울지법 서부지원 2000.11.8. 선고 2000고단1366 판결)을 하게 되었다. 한편, 벌금형 및 재판중에 실형 기간이 완료된 점 등 현실적인 이유로 항소가 이루어지지 않아 상위법원의 판결은 없다.

(정보통신망의 안정성 확보 등) ① 정보통신서비스 제공자는 정보통신서비스의 제공에 사용되는 정보통신망의 안정성 및 정보의 신뢰성을 확보하기 위한 보호조치를 하여야 한다. ② 방송통신위원회는 제1항에 따른 보호조치의 구체적 내용을 정한 정보보호조치 및 안전진단의 방법·절차·수수료에 관한 지침(이하 "정보보호지침"이라 한다)을 정하여 고시하고 정보통신서비스 제공자에게 이를 지키도록 권고할 수 있다. ③ 정보보호지침에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. 정당한 권한이 없는 자가 정보통신망에 접근·침입하는 것을 방지하거나 대응하기 위한 정보보호시스템의 설치·운영 등 기술적·물리적 보호조치 2. 정보의 불법 유출·변조·삭제 등을 방지하기 위한 기술적 보호조치 3. 정보통신망의 지속적인 이용이 가능한 상태를 확보하기 위한 기술적·물리적 보호조치 4. 정보통신망의 안정 및 정보보호를 위한 인력·조직·경비의 확보 및 관련 계획수립 등 관리적 보호조치 등이 포함되어야 한다.

동법 제48조 (정보통신망 침해행위 등의 금지) ① 누구든지 정당한 접근권한 없이 또는 허용된 접근권한을 넘어 정보통신망에 침입하여서는 아니 된다. ② 누구든지 정당한 사유 없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·멸실·변경·위조하거나 그 운용을 방해할 수 있는 프로그램(이하 "악성프로그램"이라 한다)을 전달 또는 유포하여서는 아니 된다. ③ 누구든지 정보통신망의 안정적 운영을 방해할 목적으로 대량의 신호 또는 데이터를 보내거나 부정한 명령을 처리하도록 하는 등의 방법으로 정보통신망에 장애가 발생하게 하여서는 아니 된다.

동법 제49조(비밀 등의 보호) "누구든지 정보통신망에 의하여 처리·보관 또는 전송되는 타인의 정보를 훼손하거나 타인의 비밀을 침해·도용 또는 누설하여서는 아니된다"는 규정이 있다.

그러나 정보통신망법에서는 해킹행위 자체에 대해서는 처벌조항이 있으나, 아이템을 소유권의 대상인 유체물 및 전기 기타 관리가능한 자연

력인 물건으로 보기는 어렵기 때문에, 해킹으로 인해 획득한 아이템과 관련하여 형법상 절도죄, 사기죄 등을 적용하기는 심도있는 연구가 필요하며, 이와 관련하여 현재 법조계, 학계 등에서 많은 논란이 제기되고 있다.

인터넷 게임 아이템의 재물성 및 그것의 재산적 이익여부에 대하여는 아이템은 현행 형법상 재물로 볼 수 없다는 점은 분명하다. 그렇지만 재산상의 이익으로 인정될 수 있는 소지는 있다는 점을 인정하여야 할 것이다. 현실에서 보면 공공연히 현금거래가 이루어지고 있고, 거래중개 사이트나 직업적으로 아이템을 모아 파는 중개상 등이 있다.

아이템의 재물성 여부에 관해 최초의 판단을 내린 판결¹¹⁸⁾이 있는 만큼 아이템의 재물성에 대한 일정한 태도를 취할 수 있게 되었다. 그러나 판결이 아이템의 재물성을 인정한 판결이라고 단정적으로 말할 수 없다는 것이다. 왜냐하면 당시 판결에서 법원은 甲에 대해 공갈죄를 인정하긴 했지만 그것이 아이템의 재물성을 인정했기 때문에 가능했던 것이 아니라 종래의 판례의 태도에 따라 부당한 아이템취득을 재산상의 이익의 취득으로 보았기 때문에 공갈죄의 인정이 가능했다고 판단되는 까닭이다. 이러한 판단이 기존의 컴퓨터 프로그램파일과 관련하여 대법원이 내린 판결의 취지와 어느 정도 상통하는 것이 아닌가 여겨진다.

앞으로 아이템의 재물성과 거래에 관하여 더 논의가 필요한 사항은 법적인 문제도 중요하지만 실제적으로 중요한 것은 아이템이 거래되는 경우를 어떻게 볼 것인가가 더욱 중요한 문제라 할 것이다. 예를 들면, 아이템의 거래에 있어서 게임업체의 이용약관에서 아이템의 소유권은 게임업체로 정하였음에도 불구하고, 실제 개인간에 회원의 지위인 계정을 양도하는 경우, 게임 이용 중 아이템을 주고받는 경우, 아이템을 게임 머니화하여 양도하는 경우, 아이템 중개업체를 통하여 양도하는 경우를 어

118) 서울지법 서부지원 2000.11.8.선고 2000고단1366 판결.

떠한 관점에서 규정하고 정의할 것인가가 문제가 된다. 아울러 사이버 공간의 특성상 위와 같은 문제들에 대해 전면적으로 다른 법리를 구성하여 제반 법적 문제들에 대응해야 할 것인지 아니면 그렇게까지 하지 않더라도 일정한 해결책을 모색할 수 있을 것인지 여부에 대해서는, 좀 더 다양한 논의와 검토를 거쳐야 할 것이다.¹¹⁹⁾

제3절 인터넷 게임 범죄의 문제점

1. 소액 게임 아이템에 따른 수사기관의 수사력 낭비

최근 인터넷 게임 관련 고소나 진정, 민원이¹²⁰⁾ 증가하자 경찰 수사력이 불필요하게 낭비되고 있다. 과거에는 개인간의 채권·채무나 신용카드 미변제 등으로 인한 고소·고발이 끊이지 않아 경찰력이 허비된다는 지적이 있었다. 특히 한동안 어린 청소년들에게 국한됐던 인터넷 게임이 최근에는 게임산업의 활성화로 인해 남녀노소 누구나 인터넷 게임을 즐기면서 게임 관련 민원이 갈수록 늘어나고 있는 추세다.¹²¹⁾

이처럼 인터넷 게임 아이템 관련 소액 범죄가 지속적으로 증가하면서 경찰의 수사가 이들 게임 아이템 사건에 묶여 정작 중요한 사이버 범죄에 집중하여 수사를 하지 못하고 있다. 더구나 이런 게임 아이템 관련

119) 송병일, 전계논문, 43-45 참조.

120) 실제 일선 경찰서에 접수되는 민원을 살펴보면 '누군가 내 게임에 접속해 게임 아이템을 몽땅 가져갔다', '온라인으로 돈을 입금했는데 아이템을 주지 않는다', '강제로 게임 아이템을 빼앗겼다' 등 대부분이 게임 아이템과 관련된 민원인 것으로 조사됐다. 전자신문, 2008. 1. 4일자.

121) 전자신문, 2008. 1. 4일자.

소액 범죄는 수법도 교묘해져 이에 대한 문제점이 심각하게 대두되고 있다.

현재 일선 경찰서 사이버 담당 부서에서는 소액의 게임아이템 사건에 매달리느라 경찰 수사력 낭비가 심각하다. 실제로 게임 아이템 관련 신고의 경우 초등학생이 신고하는 1,000-2000원 아이템 사기 사건부터 수백만원까지 다양하다. 물론 소액의 게임아이템 사건 수사도 수백억원대 사이버 범죄 수사 절차와 동일하다. 게임 아이템 수사의 경우 경찰은 고소를 접수한 뒤 피해자 진술을 받아 진술조서를 작성하고, 게임 아이템 범죄와 관련 가해자의 IP주소를 추적하기 위해 검찰에 ‘통신사실 자료제공 요청허가서’를 작성하고, 검찰이 이를 다시 법원에 청구하는 절차를 거친다.

그 다음 게임업체에 법원에서 발부한 허가서를 보내고 다시 결과를 기다리다보면 최소 몇 주가 소요되는 것이 현재 실정이다. 거기에 관련 게임업체 등에서 수사에 협조하지 않을 경우 또 다시 압수영장이나 강제집행영장을 등을 발부 받는 절차를 거쳐야 되기에 시간은 더욱더 걸릴 수밖에 없다. 이러한 소액사건에 경찰 수사력을 집중하다 보면, 날로 발전해가는 사이버 범죄를 대응해야 할 사이버 수사대의 역할이 위축되고 있는 실정이다.

최근에는 수사기관 및 관련 정부부처의 적극적인 예방활동, 교육 등으로 온라인 게임 범죄 건수는 약간 줄었지만, 장기적으로 게임 시장의 확대 등으로 인해 게임 범죄 증가 추세일 것으로 예상하며, 범죄 수법 역시 갈수록 교묘해지고 있어 이에 대한 대책이 시급하다.

인터넷 게임 관련 범죄의 당사자가 대부분 청소년이란 점을 고려한다면 이 부분에 있어 게임회사나 부모들의 예방적 차원의 노력이 필요하다고 할 것이다.

2. 게임 범죄에 관한 낮은 범죄 윤리의식

청소년들의 사이버 범죄에 대한 낮은 범죄 및 윤리의식 때문에 최근 몇 년간 게임아이템 사기 등 청소년의 사이버 범죄가 급증하고 있다. 또한 이 때문에 일선 경찰서 사이버수사 업무가 과중되고 있어 중요한 사이버 범죄에 대한 수사가 차질을 빚고 있는 것은 위에서 설명한 바와 같다.

한 예로 14살인 김모군은 한 인터넷 온라인 게임 아이템을 또래 학생에게 만 6천원을 주고 사기로 약속했다. 하지만 상대 학생은 돈만 받은 뒤 김군과 연락을 끊었고, 김군은 이 사건을 사이버경찰청에 의뢰하였다. 이처럼 인터넷 온라인 게임상에서 초등학생이나 중학생들이 서로에게 게임아이템을 매개로 돈을 받고 게임아이템을 주지 않는 등의 소액 게임 아이템 사기 사건이 급증하고 있다.

실제로 인터넷 온라인 게임범죄가 시작된 지난 2001년 게임아이템 사기 등 사이버 범죄로 형사처벌 된 청소년은 모두 2,200여명이었지만, 2006년에는 8,600여명으로 급증해 5년만에 4배 가량 증가하였고, 현재에도 지속적으로 증가하고 있다.

이와 같이 청소년의 사이버 범죄가 증가하는 이유는 사이버 공간을 통해 인터넷 온라인 게임을 즐기는 청소년이 증가하고 있지만, 사이버 공간에서 발생하는 범죄를 심각한 범죄행위로 인식하지 않고 있기 때문이다. 실제로 많은 청소년들이 처벌은 잘 이루어지지 않는 반면 용돈을 벌 수 있다는 점에서 온라인 게임아이템 사기 등을 대수롭지 않게 생각하고 있다. 정부와 게임업체가 온라인 게임산업의 경이로운 성장에 찬사를 보내고 있는 사이 알게 모르게 우리 청소년들이 범법행위자로 전락하는 것이다.

3. 청소년의 인터넷 게임 중독성

인터넷 온라인 게임을 즐기는 청소년일수록 자신감과 집중력이 강하며 인터넷과 외국어에도 높은 관심을 나타내는 등 긍정적인 효과도 일부 있다고 한다. 그러나 보통은 인터넷 온라인 게임에 중독되어 정상적으로 생활하지 못하거나 비뚤어진 생각을 가지게 되는 경우가 많다.

인터넷 게임에 빠진 청소년들의 사고방식을 관찰해 보면 게임중독의 병폐를 알 수 있는데, 청소년들은 온라인 게임에 졌을 때 상대방에게 폭력으로 보복하고 싶은 생각이 든다고 한다. 또한 온라인 게임을 위해서라면 학교를 포기할 수 있고, 게임 아이템이나 사이버머니가 실제 돈처럼 경제적 가치가 있다고 생각하고 있다. 그리고 인터넷 온라인 게임에서 만난 사람들이 가족·친구보다 더 중요하며, 온라인 게임을 잘 하기 위해서 해킹 등 부정적인 방법을 사용할 수도 있다고 한다.

이처럼 청소년들이 인터넷 온라인 게임에 중독되는 이유는 첫째, 게임에서 지고는 못 견디는 강한 승부욕 때문이다. 인터넷 온라인 게임들이 상대방의 아이템을 뺏고 뺏기는 형식으로 구성되어 있는 점이 청소년들의 승부욕을 부추기는 가장 큰 주요한 원인이다.

둘째, 현재 수 많은 PC방이 청소년의 탈선을 조장하고 있다. 보통 청소년들은 PC방을 ‘PC방’ 이라고 부르지 않고, 대부분 ‘멤방’ 이라고 부른다. PC방에서 자유롭게 담배를 피우는 등 누구의 간섭도 받지 않고 게임을 한다. 현행 게임산업 진흥에 관한 법률 제28조제7호 에 따른 시행령 제16조(게임물관련사업자의 청소년 출입시간) 제2호에는 청소년의 출입시간을 명시하고 있는데, 이는 다음과 같다.

“ 「게임산업진흥에관한법률 시행령」 제16조(게임물관련사업자의 청

소년 출입시간) 제2호 가. 청소년게임제공업자, 복합유통게임제공업자, 인터넷컴퓨터게임시설제공업자의 청소년 출입시간은 오전 9시부터 오후 10시까지로 한다. 다만, 청소년이 친권자·후견인·교사 또는 직장의 감독자 그 밖에 당해 청소년을 보호·감독할 만한 실질적인 지위에 있는 자를 동반한 경우에는 청소년 출입시간 외의 시간에도 청소년을 출입시킬 수 있다”고 규정하고 있지만, 청소년의 출입에 관하여 이를 지키는 곳은 많지 않은 것이 현재의 실태이다.

셋째, 인터넷 온라인 게임 아이템 현금거래 때문이다. 현재 온라인 게임 사이버 머니 및 아이템의 현금 거래 시장 규모가 1조원을 넘으면서 돈벌이를 찾아 사이버 세상에 로그인하는 사람들이 넘쳐나고 있다. 게임 속 아이템 거래를 통해 월 수천만원 이상의 고수익을 올리는 사이버 거상이 등장했는가 하면 일정액을 받고 온라인 게임 캐릭터를 키워주고 돈을 받는 일명 '대리 유저'들이 생겨나고 있다.¹²²⁾

인터넷 온라인 게임을 잘해서 아이템을 획득하면 그게 바로 돈이 되기 때문에 사용자가 몰리게 되고 또 게임을 잘하기 위해 더 강력한 아이템을 구매하게 된다. 청소년들에게 마치 도박처럼 온라인 게임 중독성이 나타나고 각종 범죄에 얽히게 되는 것도 이처럼 실질적인 돈 문제가 걸려 있기 때문이다.

현재 인터넷상에서 온라인 아이템 거래는 수그러들 기세를 찾아볼 수 없고, 오히려 신작 게임이 나올 때마다 증가하고 있는 추세지만, 2009년 10월 서울행정법원 행정 6부는 인터넷 온라인 게임의 아이템 거래를 중개하는 인터넷 사이트는 청소년 유해매체물이라 판결하였다.

서울행정법원 행정 6부는 "청소년이 게임머니나 아이템의 현금성에 집착해서 게임에 몰입하거나 중독될 우려가 있고, 사행성을 조장하는 우려가 있는 점에 비추어 이를 중개하는 사이트를 청소년 유해 매체물로 결

122) 매일신문, 2009. 11. 10일자.

정· 고시하는 것은 적법하다 “는 것이다.¹²³⁾

따라서 인터넷 게임 아이템 중개하는 사이트를 유해매체물로 판결함으로써 앞으로는 게임 아이템 거래가 줄어들지 않을까 예상한다.

4. 인터넷 게임사의 범죄예방 노력 부족

현재 국내 온라인 게임의 수익성 때문에 여러 온라인 게임회사가 생겨나고 있다. 이러한 인터넷 게임회사들은 ‘아이템 거래를 금지한다’는 문구를 약관에 명시는 하고 있으나, 실제로 게임 아이템 거래로 인한 피해가 발생하였을 경우 미온적으로 대처하고 있다는 비난을 받고 있다.

현장 사이버 수사요원이 로그기록 확보를 위해 회사측에 자료요청을 하려 하면 고의로 회피하거나 전화번호 등 연락처를 수시로 변경하고, 인터넷과 114안내에도 아예 공개를 하지 않는 경우도 있는 등 중소기업의 병폐가 그대로 들어나고 있다. 또한 자료요청에 대한 게임회사의 지연회신이나 무성의한 회신으로 수사가 지연초래 되는 경우가 허다하다.

그 외에도 인터넷 게임회사들이 게임 프로그램의 결함(버그)을 제때 수정하지 않아 사이버 범죄를 당한 것으로 오인한 게이머들이 경찰에 신고·상당하는 경우도 있으며, 온라인 게임업체의 상업성에 걸맞는 사회도의적인 책임을 다하여야 할 것이다. 또한 국내에서는 현재 게임산업의 성장측면을 강조하고 부정적인 측면으로서의 사회문제에 대한 도의적·사회적 책임은 소홀한 면이 있다.¹²⁴⁾

123) 세계일보, 2009. 10. 18일자.

124) 송병일, 전계논문, 54-55면 참조.

5. 청소년의 전과자 양성

경찰청 조사에 따르면 게임과 관련된 범죄가 급증하고 있는데 특히 그와 관련한 10대 전과자가 연간 1만 명, 하루 평균 28명에 이르는 것으로 나타나고 있고 온라인게임 상에서 아이템 거래로 인해 발생하는 범죄는 그 정도가 더 심각한 상태이다.

현재 인터넷 온라인 게임 아이템의 현금 거래가 용이하기 때문에 청소년들이 쉽게 범죄의 유혹에 빠져들고 있다. 또한 게임 아이템 거래가 돈이 되기 때문에 국내 뿐만 아니라 중국으로까지 아이템 거래 전문업자들이 건너가싼 인건비로 게임내 아이템을 전문 조직적으로 수집, 취득하기 위한 작업장을 차려 한국에 편법으로 내다팔고 있다. 그러나 여기에는 항상 청소년들이 다수를 차지하고 있어, 게임 범죄행위로 인한 청소년들의 전과자 양성은 당연한 귀결이라 할 수 있다.

온라인 게임 범죄자에 대한 처벌은 현행 법률에 의한다. 그러나 해킹 등과 같이 중대한 피해를 입힌 범죄행위를 제외하고는 대부분의 처벌이 벌금 내지 기소유예, 집행유예 등의 관대한 처벌이 이루어지고 있다. 이는 인터넷 게임 범죄자의 대부분이 청소년인 점을 감안하여 낙인효과를 배제하자는 좋은 취지에서 비롯된 것이라고 할 수 있으나, 어디까지나 형벌이 가져오는 일반억제와 특별억제의 효과를 감안할 필요가 있다. 특히 온라인 게임 범죄의 경우 간단한 윤리교육이나 사회봉사명령을 통해서도 충분히 교화, 개선의 여지가 있음에도 담당인력의 부족 등의 이유로 시행되고 있지 않다. 더불어 인터넷 온라인 게임 범죄의 유형에 따른 분류처우도 제도적으로 마련되어 있지 않아 일반 교도소에 감금되다 보면 전과자라는 낙인과 동시에 재범의 여지를 남기고 있다 할 것이다.¹²⁵⁾

125) 김도우, 전계논문, 98면 참조.

제4장 인터넷 게임 범죄에 관한 개선방안

제1절 인터넷 게임 아이템 거래의 양성화

1. 디지털 환경과 제도화

인터넷 게임 아이템의 현금거래는 변화된 디지털 환경에서 가상 현실을 바탕으로 한 게임이 가질 수 밖에 없는 변화이며 이는 자연적 현상이다. 즉 물건성이 없는 가상의 아이템이라는 것을 사고파는 행위가 결국 법으로 막을 수 있는 현상이 아니며 이를 기존의 법적인 잣대로 규제하려는 것은 적절하지 않고 그 변화를 수용하는 것이 바람직한 것이라 할 수 있다. 또한 현재 아이템의 거래의 보편화는 되어있고, 각종 법률적 규제에도 불구하고 온라인 게임 시장이 지속적으로 성장하고 있기 때문에 이를 막을 수 있는 대안이 존재하지 않는다면, 이를 현실적인 방법으로 양성화하여 제도화하는 방안을 검토해야 할 것이다.¹²⁶⁾

2. 이용약관의 부당성

현재 인터넷 게임 아이템 거래를 규제하고 있는 이용약관은 부당하다

126) 李尙完, 온라인 게임아이템 현금거래에 관한 연구, 檀國大學校 大學院 碩士學位論文, 2009, 89면 참조.

는 견해로, 이 약관의 부당성 근거는 게임회사의 약관상 금지행위로 규정할 뿐 아무런 적극적인 조치가 없고, 보상과 회수의 시스템을 채택하는 이상 이는 현금거래의 발생을 유발하는 내재적 원인이 있으며 이러한 상황에서 약관으로 금지를 하고 있는 것이 금반언의 원칙에 반하는 것이다. 또한 아이템 거래 행위가 정상적인 게임이용행위이며 현금거래가 이루어지는 것은 게임사와 무관하게 게이머간의 사적자치의 영역이라는 점에서 약관이 부당하다 할 수 있다. 또한 게이머가 아이템을 얻기 위한 노력과 시간을 투자해서 만들어 낸 무형의 가치에 대한 정당한 권리는 게이머가 가지고 있음에도 약관으로 그 권리행사를 막고 있는 것은 이용자의 권리를 부당하게 침해하는 것이라 할 것이다.¹²⁷⁾

2004년도 12월 13일 열린 2004 미래게임포럼에서 부산지방법원의 윤용기 판사는 “지금 통용되고 있는 아이템의 현금거래 금지 약관은 그 논거가 법리적으로 옳지 않거나 타당성이 약할 뿐만 아니라 게이머가 이룩한 무형의 가치를 침해하는 측면이 강한 불공정한 조항이라고 지적하였다. 특히 아이템 거래시 게임 이용자들 사이에 수수되는 돈은 게임사의 저작물인 아이템 자체 또는 그 사용권을 양도받은 대가가 아니며, 그 아이템을 얻는데 소요되는 ‘게임플레이’ 를 양도 받는데 지불하는 일종의 권리금이라고 하였다.” 따라서 보다 발전적인 논의를 할 필요성이 있다고 주장하였다.^{128).129)}

127) 李尙完, 上揭論文, 90면.

128) INEWS24, 2004. 12. 13일자; Edaily, 2004. 12. 13일자.

129) 위덕대 법학과 정해상 교수는 2004년 6월 15일 코엑스에서 개최된 ‘KITAL 정기 국제심포지엄 - 게임산업의 법, 정책적 과제’에서 현행법상 온라인 게임의 아이템거래는 법적으로 하자가 없으며, 오히려 이를 금지하는 게임업체의 약관이 불공정하다고 주장하였다. 게임업체 스스로 게임내 유저간 아이템 거래를 허용하고 있으면서 현실적으로 금전이 교부되었다고 하여 유저에게 이용제한을 가하는 것은 이중적 행위이며, 이는 유저의 사적 가치를 침해하는 약관의 불공정성을 명확히 드러낸다는 법적 해석을 피력하였다. 온게이트, 2004. 6. 18일자.

제2절 인터넷 게임에 관한 정책적 대처방안

1. 인터넷 온라인 게임 관련 법률 정비

인터넷 게임 관련 법제도는 주로 사행성을 방지하는 정책위주의 입법을 통해 규제를 그 중심에 두고 제정 되어왔다. 그러나 엄연히 인터넷 게임과 사행물은 구분되어야 하고, 이를 판단하는 기준은 법제도 또는 그에 맞추어 변화되어야 할 것이다.

현행 청소년 온라인 게임 범죄를 규제하고 있는 법령은 형법, 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률, 주민등록법, 음반비디오물및게임물에관한법률, 저작권법, 게임산업진흥에 관한 법률 등이 있으며, 이러한 법률들은 온라인 게임에 관한 불법행위를 처벌하는 실정법들이다. 현행 온라인게임 범죄 관련 법률 현황은 다음 [표 12]와 같다.

그러나 청소년들을 위하여 인터넷 게임에 대한 규제방안 등이 근본적으로 적용될 수 있는 인터넷 온라인 게임 특별법을 만들어야 한다는 주장도 제기되고 있다.

현재 인터넷 게임 아이템의 거래가 증가하고 아이템의 재산적 가치가 커지면서 이를 둘러싼 재산범죄가 증가하자 이를 예방하기 위한 처벌조항의 필요성이 커지게 되었다. 예를 들어, 온라인 게임 사기죄의 경우는 형법상 제347조에 의거하여 사기죄로 처벌이 가능하지만, 아이템을 키워 주겠다고 거짓말을 한 후 아이템만을 가로채어 간 경우에 형법상 절도죄의 성립이 가능한지에 대하여는 의견이 다양하다. 따라서 온라인 게임과 관련된 범죄를 규율하기 위하여는 게임산업 변화에 맞게 법률을 정비하여 이에 대한 명확한 기준 제시가 필요하다.

<표 7> 현행 온라인게임 범죄 관련 법률 현황

법률	조 문	유 형	처 별	예 시
형 법	제232조의2 (사전자기기록위 작·변작)	사실증명에 관한 타인의 전 자기록등 특수매체 기록을 위작 또는 변작	5년이하징역 1천만원이하벌금	타인주민번호·성명 으로 온라인 게임가입
	제316조제2항 (비밀침해)	전자기록 등 내용탐지	3년이하징역 500만원이하벌금	타인의 게임 전자기 록을 탐지
	제347조 (사기)	타인을 기망하여 재산상 이 익취득	10년이하징역 2천만원이하벌금	게임 아이템 등 판 매사기
	제347조의2 (컴퓨터등사용 사기)	정보처리장치에 부정한 명령 을 입력하여 재산상 이익 취 득	10년이하징역 2천만원이하벌금	게임이아이템 해킹하여 판매
정 통 망 법	제70조 (명예훼손)	정보통신망 이용 타인의 명 예 훼손	7년이하징역 5천만원이하벌금	게임 중 공연히 타 인의 명예를 훼손
	제71조 11호	타인의 정보를 훼손하거나 타 인의 비밀 침해·도용·누설	5년이하징역 5천만원이하벌금	타인의 가입정보를 훼손하거나 누설
	제71조 9호	악성프로그램을 전달 또는 유 포한 자	5년이하징역 5천만원이하벌금	게임 중 악성프로그 램 전달, 유포
	제71조 10호	정보통신망에 장애가 발생케 한 자	5년이하징역 5천만원이하벌금	게임 중 정보통신망 에 장애를 발생케 한 자
	제72조 제1항 1호	정당한 접근 권한 없이 정 보통신망에 침입	3년이하징역 3천만원이하벌금	정보통신망 해킹
	제74조 3호	공포심·불안감 유발하는 말 등 반복적도달	1년이하징역 1천만원이하벌금	게임 상대방에게 반 복적 욕설·해악고지
주민 등록 법	제37조	거짓 주민번호 생성프로그램 전달·유포 타인 주민번호 를 이익을 위해 부정사용	3년이하징역 1천만원이하벌금	거짓주민번호 생성 프로그램 유포·전 달

또한 현재 게임 산업의 발전으로 인하여 발생할 수 있는 새로운 신종 범죄의 출현에 대비하여 현행 형법이나 정보통신망법 등에 신종범죄와 관련된 법률 조항을 분석하여 이를 개정할 필요가 있다. 이는 온라인 게임으로 인하여 발생할 개연성이 큰 범죄를 미연에 방지하고자 이에 대한 처벌 근거조항을 마련하는 것도 바람직한 방법일 것이다.

더불어 청소년 온라인 게임 범죄를 줄이기 위한 방법으로 앞서 설명한 아이템 거래에 대한 양성화방안이나 청소년 인터넷 온라인 게임중독으로 인한 범죄 발생에 대하여 인터넷 게임 프로그램내에 제한시간을 첨가하는 방안 등도 구체적으로 검토해 볼 필요가 있다.

사이버 공간에서 발생하는 법률이 상당히 많은 것과 동시에 범죄 자체가 온라인 혹은 오프라인을 넘나드는 경우가 많아 범죄자를 처벌함에 있어 일반 법률과 연계되는 경우가 많다. 특히 주민등록법이나 저작권법 등이 대표적인 관련 법규인데, 이러한 법률이 상호 연계되어 정비되어야 효과적으로 인터넷 게임 범죄행위에 대응할 수 있을 것이다.¹³⁰⁾

2. 형사정책적인 대응방안

인터넷 중독 및 청소년사이버 범죄의 예방과 감시, 단속에 앞장설 정보통신 및 컴퓨터 전문가를 많이 양성해 나가는 것이 무엇보다 필요하다. 현재 2000년 부터 2008년까지 사이버 수사요원을 199명을 채용하였으나, 앞으로 경찰은 2015년까지 민간정보통신 전문가 300명을 수사관으로 특채하여 우수인력을 적극적으로 확보할 계획이다. 특히 해킹범죄 수사과정을 확대 및 국내·외 민간업체 위탁교육도 확대할 예정이다. 그

130) 이민식, 「인터넷을 이용한 청소년 범죄의 효율적인 대처방안 연구」, 치안연구소, 2004. 9, 153-154면 참조.

리고 서울청 등 3개청 내에 사이버수사과를 신설하여, 해킹, DDos 등 범죄 수사역량을 제고할 방침이다.¹³¹⁾

현재 10대에 속하는 청소년들이 호기심에서 게임범죄를 저지르는 경우가 많기는 하지만 형사정책적 관점에서 문제가 되는 것은 청소년 전과자 양산을 어떻게 하면 줄일 수 있느냐에 대한 대비이다.

경찰 등 사법기관에서는 청소년들의 아이템 사기범죄나 죄의식없이 저질러지는 해킹사건 등도 실정법상 처벌근거를 들어 엄격한 법집행을 하고 있다.¹³²⁾ 대다수 온라인 게임사기는 초범으로 친구들에게서 당한 것을 앙갚음하기 위함이나 액수가 10만원이하로 경미한 경우가 대부분이다. 그러나 민사사안도 아니며 또한 경범죄처벌법으로도 대처할 수 없는 엄연한 형사범인 것이다. 온라인게임 범죄로 인하여 청소년 전과자가 양성 되고 있다.

이에 대한 대책으로 ‘사이버소년범 다이버전(Diversion) 제도를 도입할 필요가 있다. 다이버전 제도라 함은 청소년 범죄에 대해 사법처리 대신 지역사회 보호와 선도 위주로 전환하여, 청소년 범죄자의 인성훈련과 사회복귀, 재범 방지를 위주로 하는 제도이다.

특히, 청소년 사이버범죄 수사시 사이버중독상담사 및 범죄심리사 등 전문가를 참여시켜 소년의 특성, 환경 및 재범위험성을 분석하고 변호사, 청소년전문가, 피해자 가족 등으로 선도심의위원회를 개최하여 선도 여부 및 선도방안을 결정한다. 즉 선도결정시에는 선도를 조건으로 훈방, 불이행시 재입건 가능하고 재범이나 상습범인 등 중한 범죄의 경우는 위원회 결정내용을 첨부하여 송치하는 제도이다. 이는 관련부처와 청소년 NGO 단체와 연계하고 소년에게 적합한 선도프로그램으로 청소년 사

131) 경찰청, 「미래비전 2015」, 경찰청 기획단, 2009. 10, 113면.

132) 현재 청소년 온라인 게임사기는 형법 제347조 2에 의거 컴퓨터사용사기로 처벌하고 있고, 게임 계정의 해킹은 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률에 의거하여 5년이하의 징역으로 처벌을 받는 등 중형이다.

이러한 제도가 도입되기 위해서는 입법적 조치를 어떻게 할 것인가가 논란이 될 수 있다. 경찰 다이버전의 입법에 단순히 선도조건부 훈방의 내용만을 넣는 것보다 선도조건에서 선도의 종류, 해당 조치들에 대한 절차, 선도심의위원회의 구성과 임무, 소년법에 대한 수사초기에 전문가의 참여 등과 같은 선도조건부 훈방 또는 경찰 다이버전과 관련한 다양한 내용들이 포섭될 수 있는 특별법을 제정하는 것이 바람직 할 것이다.¹³³⁾

이러한 제도가 도입되기 위해서는 입법적 조치를 어떻게 할 것인가가 논란이 될 수 있다. 경찰 다이버전의 입법에 단순히 선도조건부 훈방의 내용만을 넣는 것보다 선도조건에서 선도의 종류, 해당 조치들에 대한 절차, 선도심의위원회의 구성과 임무, 소년법에 대한 수사초기에 전문가의 참여 등과 같은 선도조건부 훈방 또는 경찰 다이버전과 관련한 다양한 내용들이 포섭될 수 있는 특별법을 제정하는 것이 바람직 할 것이다.¹³⁴⁾ 이러한 원리는 온라인게임 범죄에 대한 청소년에 대한 특별조항이 함께 포함되어야 할 것이다.

3. 인터넷 게임 아이템 문제 대응방안

인터넷 온라인 게임관련 범죄는 아이템거래와 관련된 상거래의 문제와 PK(player killer)와 관련된 심리학적인 측면도 다분하다. 그러므로 게임관련 범죄의 대처는 정부부처 뿐만이 아니라, 청소년 관련 NGO단체 및 게임업체 등 공동대응체계의 구축이 절대적으로 필요하다. 이하에서는 온라인 게임 아이템과 관련된 문제의 해결방안을 제시해 본다.

첫째, 아이템의 희소성을 완화 시키는 등의 게임프로그램의 내용보완이 필요하다고 본다. 현재 on-line상의 게임속으로 들어가기 위해 요구되는 접속 계정(ID 및 비밀번호)이 off-line에서 현금으로 매매되고,

133) 특히, 청소년의 경우 성인법과는 처벌을 달리하여 징역이나 벌금 등의 공식적인 처벌보다는 보호관찰이나 사회봉사제도, 그리고 수강명령 등을 활용하여 인터넷 게임 범죄에 대한 경각심을 일깨워줌과 동시에 재범을 방지할 수 있도록 하는 것이 무엇보다 중요할 것이라 생각한다. 이민식, 전개논문, 155면.

134) 전지연, 「경찰 다이버전의 도입 필요성과 그 내용」, 청소년 선도 및 전과자 줄이기 세미나, 엠버서더, 2004. 10. 20; 송병일, 전개논문, 70-71면 재인용.

게임속 칼·방패 등의 아이템이 그 희소성으로 인해 이용자들간에 현금으로 거래가 되고 있으며, 이를 얻기 위한 해킹, 사기, 절도, 폭력 등 현실상의 범죄행위가 발생하고 있다. 특히 게임상에서 게임의 궁극적 목적이 아닌 “이유없는 살인 및 타인의 재물을 뺏기 위한 살인행위”가 범람하는 점은 아무리 게임임을 감안하더라도 인성을 황폐화시킬 수 있다는 관점에서 사회문화 및 도덕적인 측면에서 용인되기 어려운 부분이다. 따라서 온라인게임 산업의 건전한 육성 발전을 위해서는 가상사회가 현실세계와 동떨어진 공간이 아닌 현실사회의 연장이라는 관점에서 온라인 게임 프로그램상의 문제점에 대해 보완 조치가 필요하다. 현재 특정 온라인게임 이용자들 사이에서 아이템 현금거래 및 해킹, 아이템 복사 등이 발생하는 가장 큰 원인은 “아이템의 희소성”으로 인한 것이라고 할 수 있다. 그러므로 게임 전체 내용을 해치지 않는 범위내에서 이용자수에 비례하여 아이템 수량을 적절하게 증가시키는 한편, 지나치게 장시간의 노력을 요하는 희귀 아이템 자체를 수정, 변경토록 할 필요가 있다.

둘째, 게임에서의 PK에 대한 불이익(penalty)을 강화하고 엄격히 제한하는 조치가 필요하다. 게임에서 강자가 약자를 이유없이 또는 아이템을 뺏기 위한 살인행위는 적자생존식 약육강식 논리가 적용되는 잔인한 행위이며, 이것은 청소년들의 정서에 악영향을 끼칠 수 있다.¹³⁵⁾

이와같이 게임속에서 PK를 통해 상대방의 아이템을 뺏을 수 있으나 그에 상응하는 불이익(penalty)은 상대적으로 미약하여 PK를 방지할 정도의 큰 의미는 없다. 따라서 온라인 게임상에서 건전한 게임문화를 형성하기 위해서는 게임내에서 PK에 대한 불이익을 보다 강화하여 철저한 제한조치를 두어야 할 것이다.¹³⁶⁾

셋째, 국내 온라인게임 산업의 근간을 이루고 있는 PC방에서의 해킹

135) 소비자보호원, 온라인게임 서비스제공 및 이용실태 조사결과, 한국소비자보호원, 2000; 송병일, 전계논문, 72-73면 참조.

136) 송병일, 전계논문, 72-73면 참조.

방지프로그램 개발과 게임제공업체의 보안체계가 필요할 것이다. PC방은 게임 이용자 대부분이 이용하는 장소로 해킹이 만연하고 있어 이로 인한 아이템 절도 등의 사건이 다발하고 있는 실정이다. 특히 이러한 해킹은 타인의 아이템을 불법으로 취득하여 매매하기 위한 수단으로 이루어지는 것이므로, 이대로 방치할 경우 PC방은 사이버 범죄 온상으로 전락할 수 있다. 따라서 pc방 관련단체 및 게임제공업체 공동으로 해킹방지시스템을 만드는 대책이 필요하다고 보며, 특히 해커들의 게임서버에 대한 침투를 방지하기 위한 보안 체계도 구체적으로 마련하여야 할 것이다.¹³⁷⁾

넷째, 건전한 게임문화 형성을 위한 채팅 필터링(chatting filtering) 기능이 필요하다. 건전한 게임문화의 발전을 저해하고 있는 채팅창에서의 언어폭력 및 자신에게 손해를 입힌 당사자를 찾는 등의 광고행위는 사업자의 인적감시만으로는 해결 불가능하다.¹³⁸⁾ 따라서 온라인게임 제공업체 공동으로 욕설 DB(데이터베이스)를 구축하고 필터링 소프트웨어를 통해 원천봉쇄하는 것이 필요하다.¹³⁹⁾

제3절 인터넷 게임에 관한 환경적 대처방안

1. 가정 환경적 대안

청소년 온라인게임 범죄에 대한 예방은 가정에서 출발하여야 한다. 즉 청소년들이 게임에 중독되고 나아가 범죄행위에 이르지 않도록 하는 것은 가정이라는 울타리가 든든한 방호막이 되어야 함을 의미한다. 여기에

137) 송병일, 진계논문, 75면 참조.

138) 온라인게임 이용자들에 대한 설문조사 결과, “채팅시 이용자간의 욕설, 비난”을 가장 불만스럽게 여기고 있는 응답자가 19.7%에 달하고 있다.

139) 윤웅기, 「청소년의 건전한 아이템 문화를 위한 정책적 제언」, 청소년의 건전한 게임이용을 위한 아이템 문화에 관한 토론회, 세종문화회관, 2002. 9. 17.

는 열린가정 이미지를 구축하고, 부모가 먼저 사이버공간을 이해하며, 자녀의 컴퓨터 사용을 적절히 감독하는 것과 가정에서의 사이버윤리관 정립 등이 대안이 될 수 있겠다.

첫째, 열린가정 이미지를 구축하여야 한다. 자녀의 게임중독과 온라인 게임 범죄를 규제하는 최종 책임은 바로 부모에게 있다. 자녀의 인터넷 게임을 방치한다는 것은 인터넷 중독이나 사이버범죄에 빠져도 좋다는 묵시적인 승낙이라고도 할 수 있다. 통신윤리의 자율규제를 위해서 가장 중요한 역할을 수행하는 영역이 바로 가정이기 때문이다.¹⁴⁰⁾ 이러한 가정의 역할을 수행하기 위해서는 열린가정의 이미지구축이 필요하다.

둘째, 자녀의 컴퓨터 사용에 대한 적절한 감독이 되어야 할 것이다. 청소년들의 부정적인 인터넷사용은 대부분 혼자 컴퓨터를 사용할 때 발생하고 있다. 따라서 자녀혼자만의 공간에서의 인터넷 사용시간을 줄이고, 가족이 함께 하는 공간에 컴퓨터를 설치함으로써 컴퓨터를 가족 공용화하는 것도 하나의 대처방법이 될 수 있다. 컴퓨터를 가족 모두가 쓴다면 다소 온라인게임을 할 수 있는 시간적 통제가 될 수 있다. 이러한 방식은 자연스런 통제수단이 될 수 있다.

셋째, 가정에서의 사이버윤리관이 정립되어야 한다. 청소년은 다양한 가정교육 속에서 자신만의 가치관을 형성해 나간다. 유전적인 요소도 중요하지만 환경적 요소가 미치는 영향력을 무시할 수 없다. 반사회적인 성격의 형성도 가정에서의 비정상적 생활에 연유하는 경우가 많다.¹⁴¹⁾

현재 청소년의 인터넷 게임 범죄는 지속적으로 증가하는 추세이고 이 사이버 공간은 청소년들의 삶의 일부분이 되었다. 따라서 모든 가정의 부모들이 사이버 공간에 대한 장·단점을 정확히 이해하고 자녀들에게 기

140) 노성호, 「컴퓨터통신을 통한 음란물접촉 실태와 대책」, 한국형사정책연구원, 2000, 194~195면.

141) Harry Munsinger. Principles of Abnormal Psychology, New York: Macmillan Publishing Co", (1983).

본적인 사이버윤리관을 정립시켜 주어야 할 것이다. 어떠한 것이 범죄가 되고 사회문제가 된다는 것을 분명히 인식시켜 주어야 한다. 사이버공간도 또 하나의 사회이므로 지켜야 할 윤리의식이 있음을 인식시켜야 할 것이다.¹⁴²⁾

2. 학교 환경적 대처방안

유비쿼터스 시대는 사람을 중심으로 컴퓨터가 인간의 생태 환경에 통합되어 인간의 활동을 지원하고 촉진시키므로 유비쿼터스 시대의 교육은 사람이 중심이 되는 교육, 실생활과 밀접히 관련되어 현실감이 증대되는 교육, 참여와 상호작용이 활성화되는 교육이 되어야 한다. 특히, 청소년의 인터넷 게임 범죄는 학교환경에 의해 많은 영향을 받는다. 이러한 올바른 학교환경을 만들기 위해서는 행정가, 교사 등 관련자들의 전략적이며 지속적인 논의와 협력이 필요하다. 더불어 사이버윤리과목의 편성, 교사의 사이버윤리 교육수행, 사이버상담실의 개설 등의 방안이 있을 수 있다.

첫째, 사이버윤리 교과목을 편성하여 청소년들을 지도할 필요가 있다. 사이버공간에 대한 중요성이 점점 더 크게 인식되어 가는 이 상황에서 사이버윤리에 대한 전문적 교육이 무엇보다 절실하다. 따라서 사이버윤리도 특정한 교과목으로 배정하여 체계적인 교육을 진행해 나가야 할 것이다. 특히 인터넷 중독 증세에 대한 자기평가를 할 수 있는 기회 등을 제공하여 문제를 스스로 조기에 발견하고 전향할 수 있도록 해야 할 것이다.¹⁴³⁾

142) 송병일, 전계논문, 58-61면 참조.

143) 한중욱, 전계논문 132면; 송병일, 전계논문, 62면 재인용.

둘째, 교사들이 사이버윤리 교육을 전문적으로 수행할 수 있어야 할 것이다. 청소년의 사이버비행을 방지하고 예방하기 위해서는 교내에서 사이버 윤리교육을 담당할 수 있는 전문성 있는 교사의 양성이 절실히 필요하다. 따라서 교사에 대한 사이버윤리 전문교육이 우선적으로 수행되어야 할 것이다.¹⁴⁴⁾

셋째, 청소년의 게임중독이나 사이버범죄를 상담할 전문상담실 개설의 문제이다. 우리나라에서 청소년들의 인터넷 중독이 심각한 사회문제로 주목받고 있다. 따라서 각급 학교에 사이버상담실을 개설하여 인터넷의 과다한 사용으로 고민하는 학생들에게 전문가 상담을 통한 치료도 동시에 이루어질 수 있도록 하여야 할 것이다. 인터넷 중독 및 사이버중독 청소년을 상담할 프로그램 개발과 진단척도 등을 개발하고 사이버중독 예방교육을 전담할 상담 전문인력을 확보하여야 할 것이다.¹⁴⁵⁾

3. 사회 환경적 대처방안

청소년들이 활동하는 사회환경을 다양하게 정비함으로써 청소년사이버범죄를 예방할 수 있을 것이다. 여기에 학교주변의 PC방 등의 정화활동과 네티켓의 체계적 사회교육실시, 게임회사 등의 온라인게임 공간에 대한 체계적 관리 등이 필요할 것이다.

첫째, 학교주변 환경의 정화활동이 필요하다. 도심지 학교주변의 많은

144) 전국의 중고교의 교사에 대한 네티켓·사이버윤리·인터넷의 유용성과 폐해성에 대해 깊이 있는 교육을 실시토록 학교별로 전문적인 사이버상담 교사를 양성하는 것이 필요하다. 그런 후 사이버윤리 교과목 및 상담실을 개설하여 체계적인 교육과 상담을 실시하여야 한다. 사이버윤리교육은 학생들이 사이버 공간에서의 예절과 윤리의 필요성을 체감하고, 그들 스스로 사이버 공간을 정화해 나갈 수 있는 자율적인 능력을 길러 주는 방향으로 전개되어야 한다. 추병완, 청소년의 사이버 윤리의식 함양 방안, 밝은사회시민포럼, 경희대학교, 2003. 7. 19.

145) 정보통신부, 건전한 온라인게임 산업육성 종합대책, 정보통신부, 2002.

곳에 설치된 PC방은 정보화시대에 청소년들이 누리는 하나의 휴식처로서의 역할을 하기도 하지만 불건전한 채팅이나 사이버스토킹, 해킹 뿐만 아니라 온라인 게임범죄의 진원지이기도 하다. 따라서 PC방이 바람직한 인터넷 사용의 장소가 될 수 있도록 운영자의 관심과 노력이 절실히 필요하다. 더불어 청소년들의 일탈을 막을 수 있는 통제장치가 마련되어야 할 것이다.¹⁴⁶⁾

둘째, 온라인 게임회사 등 온라인게임 공간에 대한 체계적 관리가 있어야 한다. 각 게임사별로 아이템 거래 및 IP도용, 등 부정게임사용자에 대한 정보과약 및 단속을 할 수 있는 모니터링요원이 큰 폭으로 확충되어야 할 것이다. 대부분의 게임업체들은 상업적인 목적을 우선시하기 때문에 청소년들의 게임비행이나 범죄에 대하여는 소홀한 경향이 있다. 게임업체들의 윤리적인 시각의 변화가 절실히 요구된다.

셋째, 게임업체는 상업성을 벗어나 사회윤리적 책임감에서 게임중독을 치료할 수 있는 무료 전문클리닉을 설립하는 등의 청소년 보호활동에 최선을 다하여야 할 것이다. 아울러 학부모 사이버감시단 등 NGO 단체를 통한 청소년의 온라인게임 범죄를 조장하는 게임콘텐츠 개발회사에 대한 감시활동과 비윤리적인 방법으로 운영되는 게임에 대한 고발 등의 활동은 바람직한 사이버문화의 정착을 위한 시민사회의 적극적인 제재의 방법이 될 수 있을 것이다. 그와 더불어 청소년들에게 유익한 게임을 권장하는 TV캠페인이나 전문게임을 확대·홍보하여 바람직한 인터넷 문화를 적극적으로 유도해 나갈 필요가 있다.¹⁴⁷⁾

146) 현재 pc방은 문화콘텐츠 설비 제공업으로 자유업종이며, 청소년보호법상 술, 담배 등은 판매할 수 없고, 음반및비디오물및게임등에관한법률시행령으로 청소년의 PC방이용은 아침 9시부터 밤 10시까지만 허용되도록 되어 있다.

147) 송병일, 전개논문, 64-67면 참조.

제 5 장 결 론

인터넷의 발달은 사이버 공간이라는 새로운 가상의 생활공간을 만들었고 사이버 문화라는 새로운 사회현상을 낳았다. 인터넷의 다양한 편리함은 우리삶의 질을 높이고, 우리의 생활을 더욱 편리한 유비쿼터스 사회로 이끌어 가고 있다. 하지만 인터넷 발달 속도에 상응하여 적지 않은 문제점을 안고 있는 것도 우리의 현실이다. 인터넷 생활화에 따라 사이버 범죄가 최근 4년간 급증하였다.¹⁴⁸⁾

특히 본 내용의 주제인 청소년의 인터넷 게임 범죄 역시 이러한 사이버 문화의 역기능에서 나왔다고 할 수 있다.

청소년 인터넷 게임 범죄는 우리만의 독특한 범죄의 한 유형이며, 인터넷 온라인 게임으로 인하여 매년 많은 청소년들이 전과자가 되고 있으며, 청소년의 약 20% - 30%가 인터넷 중독으로 전문가의 도움을 받아야 한다고 한다. 중독이라는 것은 한번 빠지면 헤어내기 어렵고, 또한 보인과 그 주변의 도움으로 회복이 되었다 하더라도 중독되었던 시간만큼의 정신적 · 시간적 · 경제적 손실을 되돌릴 수 없게 된다.

그러나 이러한 문제점을 알고 있는 지금 이 시각에도 인터넷 게임은 지속적으로 쏟아지고 있고, 중독으로 인한 게임 범죄인 사기, 폭력, 절도행위 등과 많은 청소년들이 게임 중독에서 벗어나지 못하고 있다.

앞에서 인터넷 게임 범죄에 관한 다양한 문제점과 개선방안을 제시하였다. 특히 소액 게임 아이템에 따른 수사기관의 수사력 낭비는 우선적으로 해결해야 할 과제라고 생각한다. 인터넷 게임 아이템과 관련된 사

148) 2005년 88,731건에서 2008년 136,819건으로 55%가 증가하였다. 경찰청, 「미래비전 2015」, 경찰청 기획단, 2009. 10, 112면.

건은 각 인터넷 게임회사에서 자체조사를 통해 사안이 미비한 경우에는 충분히 스스로 해결할 수 있음에도 불구하고 무조건 경찰에 미루고 있다. 따라서 일정 이하의 소액 게임 범죄 사건은 국가가 아닌 다른 기관에 과감하게 이관하거나, 수사절차를 간소화 하여 경찰은 중요한 사이버 범죄에 집중하는 것도 또 하나의 방법이 아닐까 생각해 본다. 매년 지속적으로 폭증하는 인터넷 게임 관련 민원과 사건을 해결하다 보면 정작 필요한 곳에는 경찰 수사력의 부재를 초래할 수 있다.

사이버 공간의 범죄 영역은 갈수록 넓어지지만, 이를 대비할 인력과 제도 등은 항상 제한적이고 부족하다.

따라서 인터넷 게임을 하는 청소년을 비롯한 많은 사람들이 스스로 각별히 주의를 할 필요가 있으며, 각종 게임 아이템 거래의 경우는 중계사이트 등 합법적인 경로를 통해 거래를 하는 것이 게임으로 발생할 수 있는 다양한 형태의 범죄를 예방할 수 있을 것이다.

그리고 인터넷 게임 아이템의 양성화 방안이나, 디지털 환경의 제도화, 관련 법률의 정비, 형사정책적인 대안, 가정, 학교, 사회의 환경적인 대처방안도 제시하였다.

물론 이것만이 청소년의 인터넷 게임 범죄를 예방하는 최선을 대처방안이라고는 생각하지 않는다. 우리의 사회단체와 국가기관, 인터넷 게임 업체에서는 이러한 문제점 인식과 이에 대한 대응방안에 적극적으로 대처함으로써 인터넷 온라인 게임으로 통하여 청소년이 전과자 되지 않도록 책임을 갖고 임하여야 할 것이라 생각한다.

특히, 인터넷 게임 범죄는 청소년 범죄라는 인식을 갖고 현실적인 대안으로 처벌보다는 청소년 선도에 중점을 갖고 청소년을 보호하는 방향으로 최선을 다해야 할 것이라고 생각한다.

【參考文獻】

I. 國內文獻

1. 單行本

- 경찰청, 「미래비전 2015」, 경찰청 기획단, 2009.
- 곽윤직, 「民法總則」, 博英社, 1999.
- 김윤정, 「게임아이템 현금거래와 정보보호」, 한국정보보호진흥원, 2006.
- 김창배, 「게임개론」, 진한도서, 2005.
- 박대순, 「컴퓨터 게임개론」, 호남대학교 출판부, 2006.
- 이경제, 「범죄학입문-범죄학이론의 발전과정」, 길안사, 1996
- 이연우·우명찬, 「GAME 용어집」, 흥릉과학출판사, 2003
- 李在祥, 刑法各論, 博英社, 2000.
- 정경석, 「게임과 법률」, 게임산업저널, 한국게임산업개발원, 2004.
- 최유찬, 「컴퓨터 게임의 이해」, 문화과학사, 2002.
- 정보통신부, 「건전한 온라인게임 산업육성 종합대책」, 정보통신부, 2002.
- 한국게임산업개발원, 「온라인게임 아이템 심층 현금거래 실태조사」, 2006.
- 엔씨소프트, 「게임서비스 이용 약관」, 리니지Ⅱ, 2006.
- 2009 국가정보보호백서, 국가정보원, 2009. 4.
- 2008년 게임백서, 한국게임산업진흥원, 2008.

2. 論 文

- 강동범, 「사이버범죄 처벌규정의 문제점과 대책」, 한국형사정책학회 춘계세미나 자료집, 2007.
- 강동범, 「사이버범죄와 형사법적 대책」, 한국형사정책연구원, 제25회 형사정책세미나자료, 2000.
- 권정혜, 「청소년의 인터넷 게임 중독:기간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들」, 한국심리학회지 제24권 제2호, 2005.
- 노성호, 「컴퓨터통신을 통한 음란물접촉 실태와 대책」, 한국형사정책연구원, 2000.
- 김규영, 「온라인 게임의 저작권에 관한 연구(온라인 게임 아이템의 저작권을 중심으로)」, 연세대학교 법무대학원, 2007.
- 김도우, 「온라인 게임범죄의 실태 및 현황」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2008.
- 김범수, 「온라인 게임 아이템 현금거래 문제 및 개선방안 연구」, 광운대학교 정보통신대학원 석사학위논문, 2006.
- 김양은, 「게임권하는 사회, 게임 말리는 사회」, 문화개혁 시민토론회, 2002.
- 김윤명, 「게임아이템을 중심으로 살펴본 디지털 게임의 법률 문제」, 미래게임포럼, 2003. 6. 20.
- 김윤명, 「아바타 아이템의 보호와 법률문제」, 게임산업저널, 2004.
- 김성아, 「폭력성 온라인게임 이용과 청소년의 학교폭력에 관한연구」, 석사학위논문, 연세대 사회복지대학원, 2006.
- 김성천, 「청소년의 인터넷 중독증후군에 관한 연구」, 석사학위논문, 성균관대 교육대학원, 2002.

- 김신의, 「온라인게임의 부산물에 관한 법적 연구」, 석사학위논문, 건국대학교 대학원, 2006.
- 김영환, 「온라인 게임 관련 문제의 현황에 관한 연구」, 「한국컴퓨터정보학회 논문집」, 제12권 제2호, 2007. 5.
- 박철형, 「온라인게임 사용자의 사회적 경험연구: 온라인 RPG&IT리니지사용자를 중심으로」, 석사학위논문, 연세대학교연합신학대학원, 2005.
- 卞鍾弼, 「인터넷법률 제5호(인터넷게임 아이템과 재산범죄)」, 法務部 法務審議官室, 2001.
- 성윤숙, 「청소년의 온라인게임중독 예방 및 대책」, 한국청소년개발원, 2005.
- 송병일, 「청소년 On-line게임범죄에 관한 연구」, 석사학위논문, 연세대학교 법무대학원, 2004.
- 심영희, 「비판범죄론-일탈과 통제의 분석」, 범문사, 1987.
- 유용봉, 「온라인 게임범죄의 사례분석과 대응방안」, 한국콘텐츠학회 논문지, Vol.6No.9, 2006.
- 윤웅기, 「청소년의 건전한 아이템 문화를 위한 정책적 제언」, 청소년의 건전한 게임이용을 위한 아이템 문화에 관한 토론회, 세종문화회관, 2002. 9. 17.
- 윤웅기, 「MMORPG 게임아이템 현금거래에 대한 법정정책적 고찰」, 미래게임포럼 세미나 발표자료, 2004. 12.
- 윤해성, 「인터넷 게임 아이템 거래에 관한 형사법적 검토」, 「인터넷法律」, 통권 제34호, 2006.
- 李尙完, 「온라인 게임아이템 현금거래에 관한 연구」, 檀國大學校 大

學院 碩士學位論文, 2009.

- 이민식, 「인터넷을 이용한 청소년 범죄의 효율적인 대처방안 연구」, 치안연구소, 2004. 9.
- 이종원 · 유승호, 「청소년의 온라인게임 이용실태 연구」, 한국청소년개발원, 2003.
- 이춘수, 「Game Item 관련 문제에 대한 사법적 대응」, 기술과 법센터 세미나 발표자료, 2006. 7.
- 이춘수, 「인터넷상 재산권 - MMORPG상 가상재화인 아이템을 중심으로 -」, 서울대학교 기술과 법센터 Law & Technology 제3권 제5호, 2007. 9.
- 이해경, 「청소년들의 사이버 공간이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰」, 청소년문제 연구세미나 자료집, 한국청소년단체협의회, 2001.
- 유한석, 「청소년의 컴퓨터 게임아이템 거래실태 연구」, 한남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 장용호 외, 「온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사」, 한국게임산업개발원, 2006.
- 전지연, 「경찰 다이버전의 도입 필요성과 그 내용」, 청소년 선도 및 전과자 줄이기 세미나 자료집」, 엠버서더, 2004.
- 정해상, 「인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리」, 중앙법학 제5집 제3호, 2003. 12.
- 최성락, 「온라인 게임 아이템 거래 규제에 관한 연구」, 박사학위논문, 2006. 8.
- 최인섭, 「청소년유해환경 개선을 위한 법·제도적 대책 연구」, 한국형사정

책연구원, 2005

최정윤, 「다 사용자 온라인 게임(MOPG)의 상호작용과 가상현실 경험에 관한 연구-리니지를 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2000.

추병완, 「청소년의 사이버 윤리의식 함양 방안」, 밝은사회시민포럼, 경희대학교, 2003. 7. 19.

한종욱, 「청소년의 사이버피해에 관한 연구」, 동국대학교 경찰행정학과박사논문, 2000.

소비자보호원, 「온라인게임 서비스제공 및 이용실태 조사결과」, 한국소비자보호원, 2000.

II. 外國文獻

Edwin H. Sutherland and Donald R. Cressey. Criminology, 10th ed. [J.B.: Lippincott Co] ,George B. Vold. 1979.

David G. Myers. social psychology, 3rd ed. New York:Magraw-Hill Publishing Company, 1990.

Larry J. Siegel. Criminology, 3rd ed, (St. Paul, MN: West publishing company, 1989.

Harry Munsinger. Principles of Abnormal Psychology, New York: Macmillan Publishing Co” , 1983.

Rheingold, Howard, The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. MA: Addison-Wesley, 1993.

Robert C. Trojanowicz & Merry Morash. juvenile Delinquency-Concept and Control, 4th ed, Englewood Cliffs,Nj : Prentice

Hall, Inc, 1987.

Theoretical Criminology, 2nd ed, [New York: Oxford University Press], 1979.

Travis Hirschi, Causes of Delinquency, Berkley, California: University of California Press, 1969.

蔡德輝, 「犯罪學」, 臺北: 五南圖書, 1990.

III. 인터넷 웹사이트(Internet Web Site) 및 언론, 기타

구 글, www.google.co.kr

네이버, www.naver.com

한국정보보호진흥원, www.kisa.or.kr

대검찰청 홈페이지(<http://www.sppo.go.kr>)

사이버테러대응센터(<http://www.netan.go.kr>)

한국게임산업협회 홈페이지(<http://www.gamek.or.kr>)

<http://www.ncsoft.co.kr/kor/business/lineage.htm>.

한겨레신문, 2006. 9. 11. 국민일보, 2009. 10. 13일자.

NEWSIS, 「인터넷 게임 몰두하던 20대 여성 자살」, 2009. 2. 27일자.

DATANET, 「국내 인터넷쇼핑몰 해킹」, 2009. 11. 9일자.

디지털타임스, 2009. 10. 22일자.

매일경제신문, 2009. 10. 18일자.

매일신문, 2009. 11. 10일자.

- 문화저널21, 「경찰, 인터넷 사기 집중 단속 성과」, 2009. 11. 9.
- 세계일보, 2009. 10. 18일자.
- 아시아경제, 「고가 '게임아이템' 논란...하나에 3000만원?」, 2009. 6. 20.
- 아시아 경제, 「악화(惡貨) 구축 작전」, 2009. 6. 19일자.
- 아이뉴스24, 「2차적인 보안인증에 대한 인식 필요」, 2009. 9. 26일자.
- 온게이트, 2004. 6. 18일자.
- INEWS24, 2004. 12. 13일자.
- Edaily, 2004. 12. 13일자.
- 이투데이, 「신용카드 정보 해외 해커에 유출」, 2009. 11. 6일자.
- 전자신문, 2009. 5. 22일,
- 전자신문, 2008. 1. 4일자.
- 주간한국, 「게임 속 전쟁이 현실의 전쟁으로」, 2009. 4. 22일자.
- 코리아 포스트, 2009. 6. 23일자.
- 한국경제신문, 「청소년 7% 인터넷게임 중독」, 2009. 10. 9일자.
- 동아일보, 「인터넷게임 중독은 마약중독과 같다」, 2009. 12. 9일자.
-
- 대법원, 1964. 6. 23. 64도209.
- 대판 1981.3.24., 80도2902.
- 대판 1996.5.10., 95도3057.
- 대법원 2002. 7. 12 선고 2002도 475 판결.
- 서울고법 2001. 5. 8 선고 2000노3478 판결.

서울지방법원 2000. 11. 8 선고 2000고단1366판결.

서울지방법원, 2003. 11. 14, 2003카합2639 결정.

책임연구보고서 2009-19

청소년의 인터넷 게임 범죄에 관한 연구

발행일 : 2009년 12월 24일

발행인 : 김 길 배

발행처 : **치안정책연구소**

경기도 용인시 기흥구 언동1길 29

홈페이지 : www.psi.go.kr

이 책의 무단 복제를 금합니다.

이 책자에 게재된 내용은 연구자 개인의 의견이며
치안정책연구소 공식견해가 아님을 밝혀드립니다.



POLICE SCIENCE INSTITUTE