



대 전 지 방 법 원

제 3 - 2 형 사 부

판 결

사 건	2026노447	게임산업진흥에관한법률위반, 저작권법위반
피 고 인	A	
항 소 인	피고인	
검 사	김구열(기소), 유제일(공판)	
변 호 인	변호사 여지원	
원 심 판 결	대전지방법원	2025. 9. 11. 선고 2024고단2233 판결
판 결 선 고	2026. 5. 21.	

주 문

원심판결을 파기한다.

피고인을 징역 8개월에 처한다.

피고인으로부터 271,700,000원을 추징한다.

피고인에게 위 추징금에 상당한 금액의 가납을 명한다.

이 유

1. 항소이유의 요지

가. 사실오인



피고인은 범행기간 중 일부 기간에만 서버를 운영하였고, 나머지 기간에는 운영하지 않았다. 그럼에도 범행기간 전체의 입금액을 합산하여 범죄수익을 산정한 잘못이 있다.

또한 피고인이 사용한 계좌의 대부분의 입금 내역을 범죄수익으로 간주하였는데, 그 중 피고인 개인의 거래내역은 제외되어야 한다. 또한 아이템 판매 대금 중 게임 이용자들에게 환불하여 준 금액과 서버 운영을 위하여 지출한 비용을 모두 제외하여야 한다.

그럼에도 원심은 사실을 오인하여 추정금을 과다하게 산정하여서 위법하다.

나. 양형부당

원심의 형(징역 1년, 추정)이 너무 무거워서 부당하다.

2. 직권판단

가. 기록에 의하면, 원심이 소송촉진 등에 관한 특례법 제23조에 따라 공시송달의 방법으로 피고인 소환장 등을 송달하고, 피고인이 불출석한 상태에서 원심 판시 형을 선고한 사실, 피고인은 형식적으로 확정된 원심판결에 대하여 상소권회복청구를 하였고, 이에 원심이 원심판결에 대한 피고인의 상소권회복을 결정한 사실을 인정할 수 있다. 위 인정사실을 종합하면, 피고인은 자신이 책임질 수 없는 사유로 원심의 공판절차에 출석할 수 없었던 것으로 봄이 타당하므로, 원심판결에는 소송촉진 등에 관한 특례법 제 23조의2 제1항에 따른 재심청구의 사유가 있고, 이는 형사소송법 제361조의5 제13호에서 정한 항소이유에 해당한다. 이 경우 항소심 법원은 새로 소송절차를 진행하고, 새로운 심리 결과에 따라 다시 판결하여야 하므로, 원심판결은 그대로 유지될 수 없게 되었다.

그럼에도 피고인의 사실오인 주장은 여전히 이 법원의 심판대상에 포함되므로 아래



에서 살핀다.

3. 피고인의 사실오인 주장에 관한 판단

가. 관련 법리

1) 몰수·추징의 대상이 되는지 여부나 추징액은 범죄구성요건사실에 관한 것이 아니라 엄격한 증명은 필요 없지만 역시 증거에 의하여 인정되어야 함은 당연하고, 그 대상인 범죄수익을 특정할 수 없는 경우에는 주장할 수 없다(대법원 2008. 6. 26. 선고 2008도1392 판결, 대법원 2017. 4. 7. 선고 2016도18972 판결 등 참조).

2) 또한 범죄수익의 추징에 있어서 범죄수익을 얻기 위해 범인이 지출한 비용은 그것이 범죄수익으로부터 지출되었다고 하더라도 이는 범죄수익을 소비하는 방법에 지나지 않아 주장할 범죄수익에서 공제할 것은 아니라 할 것이다(대법원 2007. 5. 10. 선고 2007도2171 판결 등 참조).

나. 판단

기록에 의하여 인정되는 다음과 같은 사실 또는 사정들을 종합하여 보면, 피고인의 거래내역 중 원심 판시 별지 범죄일람표 별지 범죄일람표 2, 3, 4, 7, 8, 10, 22, 102, 243, 246, 247, 255, 265, 272, 287, 291, 292, 293, 300, 339, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 785, 786, 791, 793, 795, 796, 797, 798, 803, 805, 811, 813, 814, 815, 817, 818, 820, 821, 830, 856, 859, 860, 862, 863, 864, 865 기재 각 거래내역(이하 '이 사건 제외 부분'이라 한다)은 이 사건 범죄사실로 인한 거래행위라고 보기 어렵다고 봄이 상당하므로, 이 부분을 유죄로 인정하고 해당 금액을 추징의 대상으로 본 원심의 판단에는 사실을 오인하여 판결에 영향을 미친 위법이 있다. 다만 원심이 적법하게 채택하여 조사한 증거들에 의하면 위 부분을 제외한 나머지 부분에 대하여는 피고



인이 이 사건 범죄사실로 인하여 거래한 내역에 해당한다고 봄이 타당하므로, 그 부분에 대한 피고인의 주장은 받아들이지 않고 거기에 피고인이 주장하는 바와 같은 사실 오인의 잘못이 없다.

1) 피고인은 온라인게임 'C'을 모방한 사설서버인 'D' 및 'E'를 운영하면서, 게임아이템 등을 생성하여 이용자들에게 판매하고 그 대가를 받았다.

2) 피고인은 T 명의 S은행 계좌와 피고인 명의 G은행 계좌(이하 '이 사건 각 계좌'라 한다)를 이 사건 범행 계좌로 사용하였는데, 검사는 2019. 8.경부터 2023. 12. 5.까지 위 각 계좌의 입금내역을 확보한 후 피고인의 수사기관 진술을 토대로 범죄수익금인 내역과 범죄수익금이 아닌 내역을 구분하여 315,610,000원을 피고인이 이 사건 범행으로 취득한 수익금으로 보아 추징 구형하였다.

3) 피고인은, 이 사건 범행에 사용된 S은행 계좌 명의인인 T은 피고인의 지인인 U의 모친인데(증거기록 220면, 증거순번 30번), U의 부친 V이 이체한 돈이 원심의 추징액에 포함되어 있으므로 이를 제외하여야 한다고 주장한다. 실제로 T 명의 S은행 계좌 거래내역에는 V 명의로 위 계좌에 별지1 표 기재와 같이 합계 1,810,000원이 각 입금된 사실이 인정되며, 위 돈이 게임머니 및 아이템 판매대금 명목으로 지급된 것으로 보이지 않으므로, 이 부분은 이 사건 범죄수익 및 그에 따른 범죄사실 및 추징액에서 제외한다(증거기록 332, 333면, 증거순번 47번)(별지 1 표).

4) 별지2 표 기재 거래내역에는 합계 7,400,000원이 현금으로 입금된 내역이 확인되는데, 이에 대하여 피고인은 자신이 보관하고 있던 현금을 T 명의 S은행 계좌에 입금하여 사용하였다고 주장한다. 다른 거래내역과 달리 위 거래내역은 입금자명이 게임아 이디나 실명으로 특정되어 있지 않은 점, 위와 같은 경우 입금한 이용자에게 게임 아



이템 또는 게임머니를 공급하기 어려울 것으로 보이는 점 등에 비추어 보면, 위 돈은 게임머니나 게임아이템의 판매대금으로 받은 것이라고 보기 어려우므로, 이 부분 역시 범죄사실 및 추징액에서 제외한다(별지2 표).

5) 피고인은 별지3, 5 표 기재와 같이 원심의 추징액에 물품 거래 대금이 포함되어 있다는 취지로 주장하는데, 피고인이 작성한 네이버카페 게시글, 계좌 거래내역, 수사기관에서의 피고인 진술 등에 더하여 각 거래금액은 게임아이템 금액에 비추어 상당히 거액인 점 등을 종합하면, 이 부분에 관한 피고인의 주장에 신빙성이 인정되므로, 이 부분을 추징액에서 제외한다.

다만 피고인 주장 금액 중 Y의 경우 해당 일자 거래 외에 2019. 10. 26. 3,480,000 원, 2019. 11. 12. 1,390,000원의 거래내역이 추가로 인정되고, W의 경우에도 추가 거래내역이 피고인 주장 거래일시 전후로 여러 차례 존재하는 점, X의 경우에도 해당 일자 거래 외에 2021. 7. 22. 1,700,000원의 거래내역이 추가로 인정되는 점, 결국 위 입금금인들에 대한 거래내역이 피고인이 주장하는 거래내역과 일치하지 아니하는 점(W가 환불받은 계좌가 입금계좌와 일치하지 아니하여 동일인인지, 해당 금액을 환불한 내역인지도 확인하기 어렵다), 해당 게시물로 인한 거래가 위 입금금인들과 이루어진 것인지를 확인하기 어려운 점, 인정되는 일부 게임아이템의 거래내역은 그 거래금액이 고액인 경우도 있는 점 등을 고려하면 이 부분은 피고인 주장과 같은 물품 거래대금에 해당하지 아니하므로 피고인이 주장하는 Y에 대한 부분과, W에 대한 부분(앞서 살핀 바와 같이 위 거래내역이 동일인에 대한 환불금인지 확인할 자료가 없으므로 그 금액 역시 별도로 공제하지는 아니한다), X에 대한 부분은 이 사건 범죄사실로 인한 거래금액으로 포함하고, 이를 별도로 제외하지 아니한다(별지3 표 및 별지5 표).



6) 피고인은, 피고인 명의 G은행 계좌 내역 중 주식회사 Z 및 주식회사 AA 명의로 입금된 돈은 게임 아이템 등의 판매와는 관련 없는 돈이라고 주장하고 있는데, 위 입금내역은 입금자명이 이용자의 실명이나 게임아이디 등으로 특정되어 있지 않으며, 달리 이 사건 범행으로 인한 수익이라고 볼 만한 자료가 없으므로, 주식회사 Z 명의로 입금된 3,480,000원과 주식회사 AA 명의로 입금된 1,710,000원을 합한 5,190,000원은 범죄사실 및 추정액에서 제외한다(별지4 표).

7) 한편 피고인은, T 명의 S은행 계좌 사용을 중단하고, 피고인 명의 G은행 계좌를 사용하기 시작한 후, T 명의 S은행 계좌에 보관하고 있던 피고인의 돈을 이체받은 내역을 원심 추정액에서 제외해야 한다는 취지로 주장한다. 피고인은 2023. 12. 5. 경찰 피의자신문에서 '제 계좌거래내역을 보시면 2021년도에 T 명의로 입금된 것이 있을텐데 당시 여자친구의 사촌형인 U이 제가 D를 운영해서 번 돈을 보내준 것입니다'라고 진술하였는데, 위 진술 내용에 비추어 보면, T 명의 S은행 계좌로 입금된 게임머니나 게임아이템 판매대금을 피고인 명의 계좌로 옮겨받은 것으로 보인다. 그렇다면 위 돈은 원심 판시 별지 범죄일람표 입금액에서 남은 금액을 피고인 명의의 계좌로 변경 이체한 것에 불과하여 중복 산정된 것으로 이를 제외한다(별지6 표).

8) 피고인은 D 및 E를 상시적으로 운영한 것이 아니라 운영과 중단을 반복하였는데, 2021. 9.경부터 2023. 3.경까지, 2023. 6.경부터 2023. 12.경까지의 기간에는 서버를 운영하지 않았으므로, 위 기간 동안 입금된 돈은 추정액에서 제외되어야 한다고 주장한다.

① 피고인은 'D'상에서 'AB', 'AC'라는 닉네임을 사용하였는데, 'D'에 'AC' 닉네임으로 '목요일 오픈 예정입니다'라는 글이 작성된 점, 피고인이 게임 이용자들에게 다른 사이



트에 홍보글을 작성하거나 게임 내 수정사항을 지속적으로 업데이트 한 사실이 확인되는 점, 피고인이 D의 AD 게시판에 'AC' 닉네임으로 공동운영자를 모집한다는 내용의 댓글을 작성한 것으로 보이는 점 등에 비추어 보면, 피고인이 2023. 6.경 이후에도 지속적으로 'D'를 운영한 것으로 보인다.

② 피고인은 카카오톡을 통하여 게임 이용자들에게 게임에 관한 설명을 하고 문의사항에 대하여 상담을 해주었는데, 'AE'라는 이름의 오픈 카카오톡 채팅방이 2023. 11. 17.경 개설되었다.

③ 피고인은 2023. 12. 5. 체포되었는데, 체포 직후 이루어진 피의자신문절차에서 '피의자는 더 이상 불법 사설서버를 운영하지 않을 것인가요'라는 질문에 '현시간 부로 제가 운영하고 있는 오픈 채팅방, F 채널 등 다 삭제하고 운영하지 않겠습니다'라고 답변하였으며, '피의자는 현재도 D를 운영하고 있나요'라는 질문에 '네, 그런데 명확히는 D는 아니고 E를 운영하고 있습니다'라고 답변하였다. 피고인의 위 진술 내용에 비추어 보면, 피고인이 체포되기 전까지 'D', 'E'를 운영한 사실을 인정할 수 있다.

④ 또한 피고인은 2023. 3.경 'D'의 AD 게시판에 'AB' 닉네임으로 '본 서버는 4년 운영기간 동안 후원금액 10원도 안빠지고 다 복구되었습니다'는 댓글을 게시하였는데(증거기록 26면 참조), 이 사건의 내용 등에 비추어 보면, 피고인은 약 4년의 기간 동안 서버를 주기적으로 초기화하고 다시 개설하는 방식으로 운영한 것으로 보인다. 결국 서버의 일시적인 중단 또는 초기화가 있었다고 하더라도 이는 운영방식의 일부로서 범행 자체가 완전히 중단되었다고 보기 어렵고, 이 사건 범행에 제공된 계좌에 피고인이 주장하는 해당 기간의 입금 및 거래내역을 범죄사실 및 추징액에서 제외할 필요는 없다고 판단된다.



9) 피고인은 게임 이용자들에게 환불한 금액 및 서버 운영을 위한 비용도 지출하였으므로 이를 공제해야 한다는 취지로도 주장한다.

그러나 피고인이 수사기관 조사에서는 이용자에게 대한 환불 사실에 대하여 구체적으로 주장한 적이 없는 점, 피고인의 위 주장을 뒷받침하는 객관적 자료가 부족하고, 이용자들에게 환불한 경위, 횟수, 구체적인 금액 등 내역을 전혀 특정하지 못하는 점 등에 비추어 보면, 서버 이용자들에게 환불한 금액이 포함되어 있다는 피고인의 주장은 믿기 어려우며, 피고인이 서버 운영을 위해 지출한 비용이 일부 있다고 하더라도 이는 범죄수익을 소비하는 방법에 지나지 않아 주장할 범죄수익에서 공제할 것도 아니다.

10) 결국, T 명의 S은행 계좌와 피고인 명의 G은행 계좌에 입금된 315,610,000원에서 합계 43,910,000원[= 1,810,000원(V 명의 입금액) + 7,400,000원(현금 입금액) + 17,220,000원(피고인 주장 물품 거래대금 25,870,000원 + 4,710,000원¹⁾ - Y 명의 거래대금 2,660,000원 - W 명의 거래대금 8,200,000원 - X 명의 거래대금 2,500,000원) + 3,480,000원(Z 입금액) + 1,710,000원(AA 입금액) + T 명의 입금받은 12,290,000원]을 제외한 271,700,000원을 초과하여 범죄사실을 인정하고 추징을 명한 부분에 대한 피고인의 주장은 이유 있다.

원심판결 중 위 거래내역 부분은 사실을 오인하여 판결에 영향을 미친 잘못이 있으므로 더 이상 유지될 수 없게 되었다.

11) 피고인은 '게임아이디'로 입금하여 게임아이템 판매 수익이 확실한 금액만을 추징대상으로 재산정하여야 한다는 취지로 주장한다.

1) 피고인이 주장하는 거래내역 외에 AF 명의의 다른 입금내역이 확인되기는 하나(원심 판시 별지 범죄일람표 순번 816번), 해당 거래의 계좌내역이 확인되지 않으므로 동일인임을 확인할 수 없어 피고인에게 유리하게 이 부분은 제외하지 아니한다.



그러나 피고인은 2024. 3. 11. 경찰 피의자신문에서 원심 판시 별지 범죄일람표상의 거래내역과 동일한 거래내역을 확인하며, '위 거래내역에 기재된 돈이 D를 운영하며 게임머니 및 아이템을 판매하고 대금을 받은 금액이 맞느냐'는 질문에 '맞다'고 답변한 점, 피고인은 항소이유서 기재와 같이 구체적으로 그 용도나 거래명목을 특정한 것을 제외하고 나머지 입금내역에 관하여는 거래 경위나 목적 등을 구체적으로 밝히고 있지 못한 점, 각 계좌는 주되게 이 사건 범죄사실의 거래 목적으로 사용된 점, 이에 더하여 다수의 사람들과 소액의 금전 거래를 수차례 하였을 만한 특별한 이유에 대하여 납득할 만한 설명을 하지 못하는 점을 비롯하여 앞서 본 피고인의 진술과 거래금액의 액수, 시기, 거래상대방의 수 등을 종합적으로 고려하여 보면, 위에서 살핀 부분을 제외한 나머지 거래대금과 거래내역은 이 사건 범죄로 인한 거래행위라고 봄이 타당하고 그로 인하여 얻은 이익은 추징의 대상이 된다고 봄이 상당하다. 이 사건 제외 부분을 초과하는 부분에 대한 피고인의 주장은 받아들이지 않는다.

다. 소결

그러므로 원심 판시 별지 범죄일람표에 해당하는 범죄사실 중 앞서 본 바와 같은 이 사건 제외 부분과 그 부분에 해당하는 추징금에 관한 사실오인 주장은 이유 있다. 주형의 경우 일죄의 일부에 파기사유가 있고, 추징 부분도 파기되어야 하므로 원심판결 전부가 파기되어야 한다.

4. 결론

원심판결에는 위와 같은 직권파기사유가 있으므로 피고인의 양형부당 주장에 관한 판단을 생략한 채 형사소송법 제364조 제2항에 따라 원심판결을 파기하고 변론을 거쳐 다시 다음과 같이 판결한다.



【다시 쓰는 판결 이유】

범죄사실

1. 게임산업진흥에관한법률위반

누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물을 환전 또는 환전 알선 하거나 재매입을 업으로 하는 행위와 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작·배급·제공 또는 알선하는 행위를 하여서는 아니 된다.

그럼에도 피고인은 2019. 8. 6.경부터 2023. 12. 5.경까지 여수시 웅천동, 부산 해운대구, 대전 유성구 등지에서, 게임물 관련사업자인 주식회사 B이 제공하는 온라인게임인 'C'을 모방한 불법 사설서버인 'D' 및 'E'를 개설하여 운영하면서, 위 사설서버에 접속할 수 있는 프로그램(일명 '접속기')을 '구글 드라이브' 클라우드 서비스에 업로드한 뒤 피고인이 운영하는 'F' 채널에 위 프로그램을 다운로드받을 수 있는 위 클라우드 서비스 링크를 게시하여 이용자들이 하여금 위 프로그램을 다운로드받아 위 사설서버에 접속하는 방법으로 위 사설 'C' 게임을 할 수 있도록 하고, 이용자들에게 위 사설 게임 아이템을 판매한 뒤 그 대금 명목으로 원심 판시 별지 범죄일람표 중 연번 2, 3, 4, 7, 8, 10, 22, 102, 243, 246, 247, 255, 265, 272, 287, 291, 292, 293, 300, 339, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 785, 786, 791, 793, 795, 796, 797, 798, 803, 805, 811, 813, 814, 815, 817, 818, 820, 821, 830, 856, 859, 860, 862, 863, 864, 865 기재 부분을 제외한 나머지 부분 기재와 같이 총 814회²⁾에 걸쳐 합계 271,700,000원을 교부받았다.

이로써 피고인은 게임물 관련사업자인 주식회사 B에서 제공 또는 승인하지 아니한

2) 866회 - 52회



게임물을 제공하고, 업으로 게임제작업자인 주식회사 B의 컴퓨터프로그램을 복제하여 생산·획득한 게임아이템을 환전하는 행위를 하였다.

2. 저작권법위반

누구든지 저작재산권을 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적저작물 작성의 방법으로 침해하여서는 아니 된다.

그럼에도 피고인은 제1항 기재 일시, 장소에서 제1항 기재와 같은 방법으로 불특정 다수인들이 위 사설서버에 접속하여 피해자 주식회사 B에 저작권이 있는 'C' 게임을 모방한 사설 게임을 할 수 있도록 하고 제1항 기재와 같이 이용자들에게 위 사설 게임의 아이템을 만들어 원심 판시 별지 범죄일람표 중 연번 2, 3, 4, 7, 8, 10, 22, 102, 243, 246, 247, 255, 265, 272, 287, 291, 292, 293, 300, 339, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 785, 786, 791, 793, 795, 796, 797, 798, 803, 805, 811, 813, 814, 815, 817, 818, 820, 821, 830, 856, 859, 860, 862, 863, 864, 865 기재 부분을 제외한 나머지 부분 기재와 같이 총 814회에 걸쳐 합계 271,700,000원을 교부받고 판매하였다.

이로써 피고인은 영리를 목적으로 저작권자인 피해자 주식회사 B의 저작재산권을 복제 및 공중송신하는 방법으로 침해하였다.

증거의 요지

이 법원이 인정하는 범죄사실과 증거의 요지는, 원심판결 증거의 요지에 '1. 피고인에 대한 경찰 피의자신문조서'를 '1. 피고인의 당심 법정진술'로 바꾸는 외에는 원심판결의 각 해당 부분 기재와 같으므로, 형사소송법 제369조에 따라 그대로 인용한다.

법령의 적용

1. 범죄사실에 대한 해당법조 및 형의 선택



게임산업진흥에 관한 법률 제44조 제1항 제2호, 제32조 제1항 제9호(미승인 게임물 제공의 점, 포괄하여), 게임산업진흥에 관한 법률 제44조 제1항 제2호, 제32조 제1항 제7호(게임물 이용을 통해 획득한 결과물 환전의 점, 포괄하여), 저작권법 제136조 제1항 제1호(저작권재산권 침해의 점, 포괄하여), 각 징역형 선택

1. 경합범가중

형법 제37조 전단, 제38조 제1항 제2호, 제50조

1. 추정

게임산업진흥에 관한 법률 제44조 제2항, 제3항, 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 제10조 제1항, 제8조 제1항

[추징액의 산정근거: 증거목록 순번 55번 추징금 산정검토 및 앞서 살핀 제3항 판단]

1. 가납명령

형사소송법 제334조 제1항

양형의 이유

이 사건 각 범행은 온라인 게임시장의 건전성을 훼손하고, 타인이 노력하여 이룬 저작권재산을 무단으로 침해하는 것으로 죄질이 좋지 않다. 장기간에 걸쳐 범행이 이루어졌고, 앞서 살핀 바와 같이 별도의 거래행위 등으로 제외하는 부분을 고려하여 보더라도 피고인이 이 사건 범행으로 얻은 이득액이 많다. 피해자에 대한 별다른 피해회복이 이루어지지 않았다. 피고인은 이중 범죄로 벌금형의 처벌을 받은 전력이 수회 있다. 이 사건 각 범행의 내용과 횟수 및 피해규모 등에 비추어 피고인의 죄책이 가볍지 않다. 이러한 점은 피고인에게 불리한 정상이다.

다만 피고인이 당심에서 범행을 인정하며 반성하고 있는 점, 동종 전과나 벌금형을



초과하는 전과는 없는 점 등을 피고인에게 유리한 정상으로 참작하고, 그 밖에 피고인의 나이, 성행, 환경, 범행의 동기, 수단과 결과, 범행 후의 정황 등 이 사건 기록과 변론에 나타난 양형의 조건이 되는 사정들을 참작하여 주문과 같이 형을 정한다.

이유무죄 부분

1. 이 부분 공소사실의 요지

가. 게임산업진흥에관한법률위반

누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물을 환전 또는 환전 알선 하거나 재매입을 업으로 하는 행위와 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작·배급·제공 또는 알선하는 행위를 하여서는 아니 된다.

그럼에도 피고인은 2019. 8. 6.경부터 2023. 12. 5.경까지 여수시 웅천동, 부산 해운대구, 대전 유성구 등지에서, 게임물 관련사업자인 주식회사 B이 제공하는 온라인게임인 'C'를 모방한 불법 사설서버인 'D' 및 'E'를 개설하여 운영하면서, 위 사설서버에 접속할 수 있는 프로그램(일명 '접속기')을 '구글 드라이브' 클라우드 서비스에 업로드한 뒤 피고인이 운영하는 'F' 채널에 위 프로그램을 다운로드받을 수 있는 위 클라우드 서비스 링크를 게시하여 이용자들이 하여금 위 프로그램을 다운로드받아 위 사설서버에 접속하는 방법으로 위 사설 'C' 게임을 할 수 있도록 하고, 이용자들에게 위 사설 게임 아이템을 판매한 뒤 그 대금 명목으로 원심 판시 별지 범죄일람표 기재 연번 2, 3, 4, 7, 8, 10, 22, 102, 243, 246, 247, 255, 265, 272, 287, 291, 292, 293, 300, 339, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 785, 786, 791, 793, 795, 796, 797, 798, 803, 805, 811, 813, 814, 815, 817, 818, 820, 821, 830, 856, 859, 860, 862, 863, 864, 865 기재와 같이 총 52회에 걸쳐 합계 43,910,000원을 교부받았다.



이로써 피고인은 게임물 관련사업자인 주식회사 B에서 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제공하고, 업으로 게임제작업자인 주식회사 B의 컴퓨터프로그램을 복제하여 생산·획득한 게임아이템을 환전하는 행위를 하였다.

나. 저작권법위반

누구든지 저작재산권을 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적저작물 작성의 방법으로 침해하여서는 아니 된다.

그럼에도 피고인은 가.항 기재 일시, 장소에서 가.항 기재와 같은 방법으로 불특정 다수인들이 위 사설서버에 접속하여 피해자 주식회사 B에 저작권이 있는 'C' 게임을 모방한 사설 게임을 할 수 있도록 하고 제1항 기재와 같이 이용자들에게 위 사설 게임의 아이템을 만들어 원심 판시 별지 범죄일람표 기재 연번 2, 3, 4, 7, 8, 10, 22, 102, 243, 246, 247, 255, 265, 272, 287, 291, 292, 293, 300, 339, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 785, 786, 791, 793, 795, 796, 797, 798, 803, 805, 811, 813, 814, 815, 817, 818, 820, 821, 830, 856, 859, 860, 862, 863, 864, 865 기재와 같이 총 52회에 걸쳐 합계 43,910,000원을 교부받고 판매하였다.

이로써 피고인은 영리를 목적으로 저작권자인 피해자 주식회사 B의 저작재산권을 복제 및 공중송신하는 방법으로 침해하였다.

2. 판단

위 3.의 나.항 기재와 같이 이 부분 각 공소사실은 범죄의 증명이 없는 경우에 해당하여 형사소송법 제325조 후단에 따라 무죄를 선고하여야 할 것이나, 포괄일죄 관계에 있는 각 나머지 공소사실에 관하여 유죄로 인정하는 이상 주문에서 따로 무죄를 선고하지 않는다.



본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-28

재판장 판사 이현정 _____

 판사 최아름 _____

 판사 홍은아 _____



본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-28

별지1

연번	거래일자	입금금액	입금명	거래내용
243	2020-10-19	310,000		
246	2020-10-27	40,000		
247	2020-10-27	200,000		
255	2020-12-04	20,000		
265	2020-12-11	20,000		
272	2020-12-13	100,000		
287	2020-12-19	800,000		
300	2020-12-27	320,000		
합계		1,810,000		



본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-28

별지2

연번	거래일자	입금금액	입금명	거래내용
22	2020-02-06	600,000		CD현금
291	2020-12-21	850,000		CD현금
292	2020-12-21	900,000		CD현금
293	2020-12-21	550,000		CD현금
339	2021-01-30	100,000		CD현금
742	2021-07-24	900,000		CD현금
743	2021-07-24	900,000		CD현금
744	2021-07-24	900,000		CD현금
745	2021-07-24	900,000		CD현금
746	2021-07-24	300,000		CD현금
747	2021-07-24	500,000		CD현금
합계		7,400,000		



별지3

연번	거래일자	입금금액	입금명	거래내용	입증취지	입증방법
2	2019-08-28	1,000,000			로렉스 시계 판매대	증 1
3	2019-08-29	2,000,000			금(선금 100, 잔금 200, 200)	
4	2019-08-29	2,000,000				
7	2019-09-02	100,000			크로스위스 시계 판매대금(예약금 10, 잔금 700, 박스대금 30)	증 2
8	2019-09-04	7,000,000				
10	2019-09-06	300,000				
16	2019-10-29	2,660,000			300만 원 상당 문화상품권 266만 원으로 할인	증 3
686	2021-07-08	3,200,000			시계 판매대금으로 입금받았으나 당일 전액 환불	증 4
708	2021-07-14	5,000,000			시계 판매대금 중 일부(150만 원) 환	증 4
102	2020-07-21	110,000			신세계 상품권 판매대금	증 5
734	2021-07-21	800,000				
735	2021-07-21	1,700,000			태그호이어 시계 판매대금(선금 80, 잔금 170)	증 6
합계		25,870,000				



본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-28

별지4

연번	거래일자	입금금액	입금명	거래내용
786	2021.09.28	40,000		
791	2021.10.06	20,000		
793	2021.10.06	500,000		
803	2022.04.05	400,000		
805	2022.05.01	40,000		
811	2022.05.05	40,000		
815	2022.05.24	500,000		
821	2022.10.11	50,000		
830	2023.02.16	300,000		
856	2023.05.07	400,000		
859	2023.05.10	600,000		
860	2023.05.10	250,000		
862	2023.06.15	50,000		
863	2023.06.20	1,300,000		
864	2023.06.22	300,000		
865	2023.06.26	400,000		
합계		5,190,000		



본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-28

별지5

연번	거래일자	입금금액	입금명	입증방법
813	2022.05.18	300,000		증8
814	2022.05.21	2,700,000		
817	2022.07.03	270,000		
818	2022.07.05	900,000		
820	2022.07.28	540,000		
합계		4,710,000		



본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-28

별지6

연번	거래일자	입금금액	입금명	거래내용
785	2021.09.06	990,000		
795	2021.10.11	4,000,000		
796	2021.10.12	3,500,000		
797	2021.10.18	3,000,000		
798	2021.10.20	800,000		
합계		12,290,000		

끝.