

# 블록체인 P2E 게임의 사행성에 관한 법리와 문제점

- 파이프스타즈 판례를 중심으로 -

정해상\*

- I. 서론
- II. 블록체인 게임과 P2E의 법리
- III. 사건의 개요와 법원판결의 요지
- IV. 사행성 조장행위의 법리와 문제점
- V. 결론

## 국문초록

블록체인기술을 활용한 P2E 게임이 확산되면서 P2E 게임 규제에 대한 법리적 갈등이 커지고 있다. 블록체인 게임의 P2E 환경에서는 이용자가 일반의 게임보다 더 주도적으로 편리하게 P2E를 할 수 있으므로, 이용자 입장에서는 자신이 취득한 게임자산의 지배와 처분이 자유로운 블록체인 P2E 게임을 더 선호하게 된다. 블록체인 게임에서 '게임 토큰 등' 게임자산은, 그 이용자가 소유권에 준하는 직접 지배력을 가지는 가상자산의 일종이 되고, 그 거래방식에 있어서도 게임사의 지배에서 벗어나 매우 편리하게 직접 거래를 할 수 있기 때문이다.

이러한 게임환경의 변화에도 불구하고, 최근 게임물관리위원회의 등급분류 관련 분쟁에서 법원은 '게임토큰 등'은 '경품'의 일종이므로 '게임토큰 등'의 제공은 곧 사행성을 조장하는 행위라고 판결하였다. 이러한 법리는 블록체인 P2E 게임서비스를 전면적으로 불가능하게 하였고, 나아가 이용자에 의한 NFT 제작이나 '토큰 등'을 활용하는 블록체인 메타버스 서비스를 포함한 모든 블록체인 플랫폼 관련 산업 전반에 심각한 규제를 초래할 수 있게 된다.

\* 단국대학교 법과대학 교수, 법학박사

블록체인 게임 관련 법령이 정비되지 못한 현실에서 그 규제는 불가피하게 현행 법령의 해석에 의존하게 된다. 그러나 건전한 상식과 통상적인 법감정에 반하여 법령을 과도하게 확대, 유추하거나 대상을 불합리하게 차별하여 체계적이지 못한 법리로 규제하는 것은 분쟁을 해결하기보다는 오히려 사회적 갈등을 증폭시키는 결과를 초래한다.

게임산업법은 제정 이후 게임의 다양한 요소에 대하여 자유주의와 사적자치에 반한 규제를 강화하여 왔다. 더구나 그 법령의 해석과 적용마저도 게임에 대한 부정적 인식에 기반하여 심각한 법리적 흠결을 반복하고 있다. 게임산업법령의 개념적 정합성을 검토하고 규제체계의 합리성을 근본적으로 재정립할 필요가 있다.

- 핵심어 P2E 게임, 블록체인 게임, 게임토큰, 경품, 가상자산

## I. 서론

게임은 21세기의 새로운 첨단문화콘텐츠로 자리잡고 있지만, 우리나라 게임산업은 바다 이야기 사건<sup>1)</sup>이 게임산업 전반에 걸쳐 부정적 인식을 초래하면서 독특한 법제를 마련하여 정책적 규제를 강하게 받아왔다. 글로벌화한 자유주의적 경제환경에서 규제 중심의 게임산업 법정책은 그 유례를 찾기가 어려운 것으로, 관련 산업과 이용자의 여러 영역에 걸쳐 다양한 갈등을 초래하고 있다.

그럼에도 불구하고, 우리나라의 게임산업은 큰 폭으로 성장하여 2021년 기준 전체 콘텐츠산업 수출액의 약 70%, 수입액의 약 26%를 차지하고 있다.<sup>2)</sup> 2021년 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 8.7% 증가한 약 2,200억 달러로 추정되고, 2022년 성장률은 3.0%로 추산되어 게임 시장의 변동성이 커질 것으로 예상되고 있으나 2023년은 7.2%, 2024년 6.2%로 증가폭이 다시 높아질 것으로 기대하고 있으며,<sup>3)</sup> 2020년 약 2,000억 달러 규모의 세계 게임 시장 규모는 2025년 약3,000억 달러에 이를 것으로 추정하고 있다.<sup>4)</sup>

- 1) 2004년 출시된 아케이드게임물(에이월드비즈)이다. '바다이야기'는 게임에 바다 생물들이 등장하여 붙여진 이름으로 이러한 게임들을 대표하는 표현이다. 심각한 중독성과 도박성으로 큰 사회적 이슈가 되었다.
- 2) 문화체육관광부, 『2021기준 콘텐츠산업조사』, 2023. 1., 75-76면 참조.
- 3) 세계 게임산업 거시 동향에 관하여는, 한국콘텐츠진흥원, 『2022 대한민국 게임백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2023. 1., 675-676면 참조.
- 4) 해외 콘텐츠시장의 동향에 관하여는, 한국콘텐츠진흥원, 『2022 해외 콘텐츠시장 분석』, 한국콘텐츠진흥원, 2022. 12., 15면 참조.

최근에는 블록체인기술을 활용한 P2E<sup>5)</sup> 게임의 글로벌서비스가 크게 확산되면서, 국내 게임산업 분야에서는 P2E 게임 국내서비스를 규제하는 우리나라의 법제와 그 법리적 근거를 중심으로 논란이 커지고 있다. 게임산업에서 온라인게임의 P2E 현상은 다중접속역할수행게임(MMORPG)을 중심으로 게임아이템이나 게임머니, 계정 등의 거래가 이루어지면서 이미 상당한 규모의 시장을 형성하고 있다.<sup>6)</sup> 이러한 P2E 현상이 불가피한 이유는, 사이버 공간에서 다중접속게임 등 사회성을 전제로 한 콘텐츠의 경우에, 이용자 간의 소통기능과 다양한 게임자산의 존재, 그리고 게임자산의 이용과 희소성 등에 따른 거래기능(경제 현상)이 핵심요소이기 때문이다.<sup>7)</sup>

그런데 온라인게임의 이러한 P2E 환경은 블록체인 게임이 개발되면서 이용자에게 더 주도적이고 편리하게 P2E를 할 수 있는 환경으로 진화하고 있다. 이용자로서는 자신이 취득한 게임자산의 지배와 처분이 자유로운 블록체인 P2E 게임을 더 선호하게 되기 때문이다. 블록체인 P2E 게임과 관련하여 국내 게임업계에서는 위메이드, 컴투스 등이 가장 적극적이고, 넥슨, 엔씨소프트, 넷마블, 크래프톤, 카카오게임즈 등도 자사 IP에 P2E를 도입하고 있다.<sup>8)</sup>

블록체인기술은 ‘블록’을 형성하여 연결하는 방식으로 데이터를 분산·저장하는 플랫폼에 데이터를 저장함으로써 데이터의 관리와 거래를 탈중앙화하는 특징이 있다. 그러므로 블록체인 플랫폼에 온보드된 게임의 게임토큰이나 게임NFT(이하 ‘게임토큰 등’이라고 한다)는, 그 이용자가 소유권에 준하는 직접 지배력을 가지는 가상자산의 특성을 가지며, 그 거래방식에 있어서도 게임사의 지배에서 벗어나 매우 편리하게 직접 거래를 할 수 있는 게임환경에 놓이게 된다. 더 나아가면, 하나의 플랫폼에 다수의 블록체인 콘텐츠(DApp<sup>9)</sup>)

5) P2E(Play to Earn)는 게임물이용자가 게임을 하면서 수익을 얻을 수 있는 게임의 유형을 의미한다. P2E는 수익의 추구가 강조되는 표현이라는 점에서, P&E(Play & Earn) 또는 P2O(Play to Own) 등의 표현도 사용되고 있다. P&E는 게임과 수익의 추구를 함께하는 게임이라는 점을 강조한 표현이고, P2O는 게임에 의한 수익 추구보다 게임자산의 취득과 보유를 강조한 표현으로 이해한다. 이 연구에서는 일반적으로 넓게 사용하고 있는 P2E로 표현하기로 한다.

6) ‘게임아이템 등’의 현금거래시장을 독점하고 있는 (주)MMI와 아이템베이의 매출자료를 고려하여 전체 시장 규모를 추정하면, 중개회사의 매출액과 그 외 직거래 등 기타 거래 추정액(중개회사 매출액의 30%)으로 약 8,000억원 수준에 이르고 있고, 2021년 이후에 약 1조원 수준으로 급격히 증가하고 있는 것은 코로나 전염병 유행의 영향을 받은 것으로 보는 것이 업계의 일반적 견해이다. 2021년 두 중개회사의 매출액을 약 1조 2천억원으로 추정하기도 한다(<https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=270400> 참조).

7) 정해상, “P2E 게임 서비스에 대한 법정책의 문제점과 대안”, 『인권과 정의』 통권 제508호, 대한변호사협회, 2022. 9., 36면 참조.

8) 한국콘텐츠진흥원, 『2022 대한민국 게임백서』, 55~56면 참조.

9) 블록체인에 의하여 탈중앙화된 서비스를 하는 콘텐츠를 DApp(Decentralized Application)이라고 하고 게임 콘텐츠를 서비스하는 경우에는 DApp게임이라고 한다. 기존의 콘텐츠는 사업자가 운영하는 중앙의 서버에 데이터를 저장하여 이용자에게 제공하지만, DApp은 블록체인 플랫폼에서 탈중앙화하여 분산·저장되

가 온보드될 수 있기 때문에, 이용자의 게임자산은 동일 생태계(플랫폼)에 온보드된 다른 게임뿐만 아니라 만화, 음악 등 다양한 DApp 서비스에 활용될 수도 있고, 플랫폼 가상화폐의 기능에 따라 실물경제에도 연계될 수 있게 된다.<sup>10)</sup>

블록체인 게임에서 ‘게임토큰 등’은 기존의 게임머니 또는 게임아이템(이하 ‘게임아이템 등’이라고 한다)과 마찬가지로 P2E의 게임자산으로 활용되면서도, 기존의 ‘게임아이템 등’보다 더 독립적인 지배와 편리한 거래를 가능하게 한다. ‘게임토큰 등’의 이러한 특성은 블록체인 플랫폼을 중심으로 블록체인 P2E 게임의 활성화뿐만 아니라 다양한 DApp의 융합을 유도하고 있다.

그러나 최근 ‘파이버스타즈 for Klaytn 사건’에서 게임물관리위원회의 견해와 법원의 판결은, 블록체인 P2E 게임의 국내 서비스를 등급분류의 기준과도 상관없이 전면적으로 금지하는 결과를 가져왔다. 이것은 블록체인 플랫폼과 블록체인 게임을 합리적으로 통섭하지 못한 현행 법규정의 흠결에 기인하는 점도 있지만, 블록체인 게임에 관련한 법규정을 과도하게 부정적으로 확대 또는 유추하여 차별적인 적용을 한 결과이기도 하다.

블록체인 게임에 대한 이러한 법정책은 블록체인 P2E 게임서비스를 전면적으로 불가능하게 할 뿐만 아니라, 이용자에 의한 NFT 제작이나 ‘토큰 등’을 활용하는 블록체인 메타버스 서비스를 포함하여 모든 블록체인 콘텐츠 서비스도 게임성 존재 여부에 따라 불허할 수 있게 되면서 블록체인 플랫폼 관련 산업 전반에 심각한 영향을 미치게 된다. 자율규제를 중심으로 하는 글로벌 게임산업환경<sup>11)</sup>에 비추어 볼 때 게임산업을 규제하는 우리나라의 법정책이 독특하기도 하지만, 해외에서는 블록체인 게임의 서비스가 자연스럽게 이에 관한 국내외 규제의 논의가 매우 부족한 상황에서, 사실상 블록체인 게임을 전면적으로 금지하는 법원의 판결은 관련 산업에 상당한 반향을 일으키고 있다.

우리나라의 게임물등급분류제도는 게임물관리위원회가 등급분류를 거부할 수도 있다는 점에서 허가제처럼 운영되고 있다.<sup>12)</sup> 그러나 콘텐츠의 등급분류제도는 콘텐츠에 대한 평

어 작동하는 어플리케이션이라는 점에서 차이가 있다.

- 10) 가상화폐는 화폐라는 표현이 적절한가에 대한 의문이 있지만, 일반적으로 통용성이 내재함을 전제로 하여 가상통화, 암호화폐 등 화폐로 표현되고 있다. 가상화폐가 화폐로서 한계를 가지고 있다는 점과 용어의 적절성을 검토하여 ‘사이버코인’ 또는 ‘사이버토큰’으로 표현하는 것이 적절하다고 본다; 정해상, “가상화폐의 법적 특성과 거래에 관한 법리”, 『법학논총』 제25집 제2호, 조선대 법학연구원, 2018.8., 45-46면 참조.
- 11) 북미, 유럽 등의 구체적 현황에 대하여는, 김성원 외, “게임물 등급분류제도의 개선방안에 관한 연구”, 『한국게임학회논문지』 제19권 제5호, 한국게임학회, 2019. 10., 25-26면 참조.
- 12) 영화와 비디오물의 경우에는 등급분류거부제도가 없고, 청소년에게 제공할 수 없는 청소년관람불가 외에 제한상영(관람)가 등급을 규정하고 있다; 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제29조 제2항 및 제50조 제3항 참조.

가와 통제를 위한 제도이면서도 소비자의 선택을 위한 콘텐츠 정보 제공 서비스이기도 하다.<sup>13)</sup> 콘텐츠 등급분류 기준은 사회 일반의 과거와 현재를 배경으로 하는 사회문화적 가치에 기초한다는 점을 고려한다면, 게임물의 등급분류제도도 게임의 선택을 통제하는 것이 아니라 이용자가 선택할 수 있도록 게임물의 평가와 그 정보를 제공하는 서비스가 되어야만 한다. 자유롭고 문명화된 현대국가에서는 게임산업의 발전 과정에서 정부기관이 등급분류를 독점하지 않고 있으며, 이미 대부분의 다른 국가에서도 등급분류의 강제에 소극적이다.<sup>14)</sup>

이 글은, 블록체인 P2E 게임의 규제는 블록체인 게임의 기술적 특성, 사적자치에 의한 거래의 일반적 법리, 관련 법규정의 합리적인 해석에 따라 법리를 도출하여야 한다는 관점에서, 먼저 블록체인 게임의 특성과 P2E가 이루어지는 거래의 법리에 관하여 살펴보고자 한다. 그리고 블록체인 P2E 게임의 국내서비스를 사실상 금지하는 '파이브스타즈 for Klaytn 사건'에서 게임물관리위원회의 처분사유와 법원의 판결을 알아보고, 블록체인 P2E 게임의 사행성과 게임자산의 거래에 관련한 법령의 목적과 규정의 특성 및 내용, 헌법재판소와 대법원의 견해 등을 검토하여 이 사건 관련 법령의 적용 범위와 법리를 분석하여 제시하고자 한다.

## II. 블록체인 게임과 P2E의 법리

### 1. 블록체인 게임의 개념과 특성

블록체인이란 온라인에서 거래 등 발생한 정보를 블록으로 기록한 후 분산형 네트워크를 통해 정보 및 가치를 검증하여 연결·저장하는 컴퓨팅 기술을 말한다. 블록체인은 탈중앙화하는 분산형 네트워크에 기반하므로 공증된 거래 중개자 없이 온라인네트워크 참가

13) 영상물 등급분류의 경우에는, 등급분류는 영상물의 공공성과 윤리성을 확보하고 청소년을 유해한 매체로부터 보호하기 위해 운영되고, 영상물의 내용이 어떤 나이에 적합한지 알려주어 청소년을 보호하고 다양한 영상물을 소비하는 국민에게 영화 관람, 선택을 위한 정보를 제공하며, 나이에 맞는 영상물을 선택하여 더욱 즐겁고 유익하게 영상물을 관람할 수 있도록 하는 것이라고 한다; 영상물등급위원회 등급분류정보(<https://www.kmrb.or.kr/kor/CMS/Contents/Contents.do?mCode=MN086>).

14) 개발도상국가에 해당하는 경우에도, 파키스탄, 말레이시아, 이라크, 이집트 등은 게임 서비스에 대하여 등급분류를 요구하지 않고 있고, 인도네시아, 튀르키예, UAE, 사우디아라비아, 요르단, 카타르, 쿠웨이트 등은 등급분류를 받도록 하고 있으나 등급분류를 받지 않고 서비스할 경우에도 형사처벌을 하지 않는다; 이와 관련하여 국가별 자세한 내용은, 김태균, 『글로벌 게임 정책·법제 연구』, 한국콘텐츠진흥원, 2023. 1. 참조.

자들만으로 거래가 가능하며, 분산형 네트워크에 의하여 정보를 계속 블록화하여 연결·저장되므로 저장된 정보를 이후에 임의로 조작하는 것이 매우 어려운 기술형태이다.<sup>15)</sup> 블록체인은 개방(open)과 제한(permissioned)의 측면에서 퍼블릭 블록체인과 프라이빗 블록체인으로 설명하기도 한다. 퍼블릭 블록체인은 특정한 주체에 의한 보호와 통제가 없고 다른 사람의 승인이나 신뢰가 없어도 누구나 네트워크에 추가로 기능을 할 수 있지만, 프라이빗 블록체인은 참가자를 특정하여 제한하고 미리 정해진 한정된 참가자만 블록체인 네트워크에 참여할 수 있도록 하는 유형으로 다양하게 활용될 수 있다.<sup>16)</sup>

일반적으로 온라인게임은 일정한 플랫폼에서 제공하는데, 플랫폼은 게임을 제공하기 위한 하드웨어로 기능할 뿐이고 그 게임의 관리와 이용관계는 게임콘텐츠를 단위로 하여 독립적이다. 이러한 게임은 특정한 플랫폼을 통한 네트워크로 서비스되는 것일 뿐이므로, 이용자가 게임을 이용하려면 게임사와 이용자 간에 회원가입과정으로 게임사의 사이트 접속, 약관의 동의, 개인정보의 제공, 회원가입 등이 필요하고, 이후 이용에 따른 모든 정보는 게임사가 게임콘텐츠 영역에 저장하여 관리한다. 예를 들면, 이용자가 특정한 게임으로 ‘게임아이템 등’을 얻은 게임정보는 그 게임콘텐츠에 기록되고 저장될 뿐이다.

블록체인 게임도 일정한 플랫폼에서 게임을 제공한다는 점에서는 일반의 온라인게임의 경우와 유사하다, 그러나 블록체인 게임은 게임콘텐츠 자체를 벗어나 블록체인 플랫폼에 분산·기록되어 저장되는 특징을 가진다. 블록체인 플랫폼에서 제공하는 게임은 그 블록체인 기술에 기초하여 개발된 것이어야 하므로, 게임정보의 저장은 당연히 블록체인의 특성에 따라 탈중앙화될 수밖에 없다.

블록체인 게임에서 게임정보의 탈중앙화는 게임정보를 그 블록체인 플랫폼에 온보드된 다른 게임과 상호 호환 또는 연동을 가능하게 한다. 각각의 게임정보는 분산·기록에 의하여 저장되고 각각의 게임에 종속하지 않기 때문에, 각각의 게임에서 정보의 호환 또는 연동을 상호 허용한다면 서로 다른 게임에서도 정보를 활용할 수 있게 된다.

그러므로 블록체인 플랫폼에서 제공하는 게임이 해당 플랫폼 내에 분산되어 저장된다는 것은 또한 게임이용자가 보유하고 이용하는 게임자산 정보도 마찬가지로 분산되어 저장된다는 것을 의미하는 것이고, 플랫폼 내 모든 게임은 게임자산의 호환이 가능한 기술적 상태에 놓이게 된다. 예를 들면, B 게임에서 A 게임의 게임자산을 허용하는 경우에는 A 게

15) 정해상, “블록체인 게임(Dapp Game) 아이템 거래와 사행성의 관계”, 『서강법률논총』 제9권 제3호(통권 제19호), 서강대 법학연구소, 2020.10., 116-117면 참조.

16) 블록체인의 유형에 관하여는, T. Schrepel, “Is Blockchain the Death of Antitrust Law? The Blockchain Antitrust Paradox”, *GEORGETOWN LAW TECHNOLOGY REVIEW* 281(2019), pp.290-291.

임 이용자는 B 게임에서도 A 게임의 게임자산을 사용할 수 있게 된다. 이러한 기술적 환경은 블록체인 플랫폼 내에서 이용자가 콘텐츠제공자로부터 독립하여 게임자산에 대한 직접 지배를 가능하게 하는 것으로, 게임에서 발행되고 유통하는 게임자산은 게임콘텐츠 내에 존재하는 것이 아니라 블록체인 플랫폼에서 이용자에게 독립적으로 귀속된 가상자산으로서 존재하게 된다.<sup>17)</sup>

## 2. 블록체인 게임자산의 재산성과 거래의 법리

블록체인 게임에서 게임자산이 그 게임이 운용되는 블록체인 플랫폼의 기술적 환경에 따라 분산·저장되면서, 이용자는 게임자산을 ‘소유’ 유사하게 독립적인 지배를 할 수 있게 되었다. 이러한 게임자산의 지배형식은 가상화폐와 유사한 법적 성질을 가진다. 가상화폐는 사이버공간에서 특정의 블록체인시스템에 의존하면서도 시스템제공자와의 관계로부터 지배의 제한이나 훼손 없이 존재하고 거래도 가능하며, 가상화폐 보유자의 지배력은 비록 사이버공간에 한정하는 것이지만 소유에 준하는 완전하고도 독립적인 지배력이다.<sup>18)</sup>

블록체인 게임에서 게임자산은 블록체인 플랫폼에서 이용자가 배타적으로 지배할 수 있다. 그러므로 게임자산을 보유한 이용자는 게임서비스 제공자와 무관하게 게임자산을 직접 지배하면서 자유롭게 거래하는 것이 가능하게 된다. 일반의 ‘게임아이템 등’의 거래와는 달리 게임자산의 매수자가 매도자와 동일한 게임의 이용자일 필요도 없다. 게임자산 거래도 거래의 안정성을 위하여 개인간 거래보다는 중개업의 필요성이 인정되지만, 게임자산이 가상자산의 특성을 가진다는 점에서 기존의 가상화폐거래소 형태가 활용될 수 있다. 이러한 특성은 이용자들이 일반의 온라인 게임형태보다 블록체인 게임을 더 선호할 수 있는 중요한 요인이다.

블록체인 게임의 경우에 게임자산은 해당 블록체인 플랫폼 내에서 독립적으로 존재하기 때문에 게임자산 자체가 고유한 가치를 가진 가상자산이다. 특히 블록체인 플랫폼의 일반 가상화폐가 자체로 또는 게임자산에 연계되어 블록체인 게임에 활용되는 경우에는 플랫폼의 일반 가상화폐 자체가 특정한 게임의 게임자산이 될 수도 있다.

블록체인 게임의 이용자가 게임자산을 배타적으로 지배하며 보유하는 것은 그 게임의

17) 정해상, “블록체인 게임(Dapp Game) 아이템 거래와 사행성의 관계”, 116-117면 참조.

18) 정해상, “가상화폐의 법적 특성과 거래에 관한 법리”, 38면 참조; 판례는, ‘재산’이란 사회통념상 경제적 가치가 인정되는 이익 일반을 의미하는 것이므로 경제적 가치가 인정되는 비트코인도 그 무형의 재산에 해당하여 물수의 대상이 된다고 한다(대법원 2018. 5. 30. 선고 2018도3619 판결 참조).

사행성 등을 평가하고 규제하는 것과는 구분된다. 게임의 평가와 규제는 게임서비스의 내용에 대한 것이고 게임자산의 보유 자체는 그 게임을 원인으로 취득한 가상자산의 일종이기 때문이다.

### III. 사건의 개요와 법원판결의 요지

#### 1. 사건의 개요

이 사건 게임물(파이버스타즈; (주)스카이피플)은 블록체인 플랫폼인 클레이튼(Klaytn) 기반의 블록체인 게임물로, 자체등급분류사업자에 의하여 15세 이용가 등급분류를 받았고(2021.3.30.), 일부 기능을 추가하여 게임물관리위원회에 청소년이용불가의 등급분류를 신청한 게임물이다(2021.4.19.).

게임물관리위원회는 자체등급분류사업자에 의한 15세 이용가 등급분류결정에 대하여는 취소처분을 하였고(2021.5.17.), 청소년이용불가 등급분류 신청에 대하여는 등급분류 거부처분을 하였다(2021.6.11.).

사업자는 게임물관리위원회의 처분 각각에 대하여, 등급분류결정 취소처분 취소청구의 소(서울행정법원 2023.1.13. 선고 2021구합65484 판결), 등급분류 거부처분 취소청구의 소(서울행정법원 2023.1.13. 선고 2021구합69899 판결)를 제기하였다.

이 사건들의 소는 사건번호는 다르지만, 원고와 피고가 동일하고 재판부가 거의 동일한 내용의 판결로 같은 날 선고하였다. 이하 논의에서도 구별하지 않기로 한다.

#### 2. 게임물관리위원회의 처분사유

##### (1) 등급분류 취소처분 사유의 요지

이 사건 게임물에 대한 등급분류 취소처분(2021.5.17.) 사유의 요지를 살펴보면 다음과 같다.<sup>19)</sup>

---

19) 서울행정법원 2023.1.13. 선고 2021구합65484 판결에 제시된 처분사유 참조.

24시간 자동사냥 기능은 이용자의 조작을 일절 요하지 않는 등 이용자의 노력이나 실력이 최초의 설정 이외에는 반영될 여지가 없는 것으로서, 이를 통한 아이템의 획득 여부 또는 그 내용은 우연에 의하여 결정된다고 할 수 있다.

게임의 결과가 우연에 의하여 결정되는 일면이 분명히 존재하므로, 이 사건 게임물이 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법(이하 ‘사행행위법’이라고 한다)」 또는 「게임산업진흥에 관한 법률(이하 ‘게임산업법’이라고 한다)」 제28조 제2호에서 규정하는 사행행위, 사행기구 등에 해당하지 않는다고 단정할 수 없다.

‘NFT를 거래 마켓에 등재하려는 시도를 하거나 가상화폐 토큰을 이용하여 이를 거래할 수 있도록 하는 시스템 구축을 계획하는 등의 사정을 종합적으로 고려해 보았을 때, 결과적으로 게임의 결과에 해당하는 아이템을 ‘NFT’로 전환하여 제공하는 기능은 이용자에게 재산상 손익을 발생시킨다고 볼 수 있다.

위와 같은 내용을 종합하여 보았을 때, 대상 게임물은 게임산업법 제28조 제2호의2 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기/장치 등을 통하여 사행성을 조장하는 게임, 제2호 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두는 행위 및 제3호의 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 행위에 해당한다. 또한, 위와 같은 사항은 사행행위법상 사행성유기기구 또는 허가받지 않은 사행기구에 해당하는 바, 같은 법 제30조 제1항 제1호 및 제2항 제1호와 제3호에 반하는 것으로 판단된다.

## (2) 등급분류 거부처분 사유의 요지

이 사건 게임물에 대한 등급분류 거부처분(2021.6.11.) 사유의 요지를 살펴보면 다음과 같다.<sup>20)</sup>

자동사냥 기능은 이용자의 조작을 일절 요하지 않는 등 이용자의 노력이나 실력이 최초의 설정 이외에는 반영될 여지가 없는 것으로서, 이를 통한 아이템의 획득 여부 또는 그 내용은 우연에 의하여 결정된다고 할 수 있다.

가상자산화(NFT)한 아이템은 그 소유권이 게임사가 아닌 이용자에게 귀속되며 또한 게임 외부로 자유로운 이동 및 교환, 거래 등이 가능하므로 게임산업법상 경품에 해당하며

20) 서울행정법원 2023.1.13. 선고 2021구합69899 판결에 제시된 처분사유 참조.

거래소 활성화 시 사행적으로 이용될 우려가 높다.

이에 따라, 신청 게임물은 게임산업법 제28조 제2호의2 ‘게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하는 행위’, 제2호 ‘게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두는 행위’ 및 제3호의 ‘경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 행위’에 해당한다.

### (3) 처분사유의 검토

온라인게임에서 자동으로 진행되는 오토기능은 이용자가 게임을 하는 과정 일부를 자동화한 것일 뿐이므로, 자동사냥기능의 우연성 여부는 이용자의 설정에 따라 진행된 모험의 결과에 우연적 요소가 있는지 여부에 따라 판단하여야 한다. 살펴야 할 것은, 게임에는 사회적 상당성에 부합하는 수준의 우연적 요소를 허용할 수 있는 것이므로, 게임에서 우연에 의하여 결정되는 ‘일면’이 있다는 이유로 곧 사행행위법, 게임산업법 제28조 제2호에서 규정하는 사행행위, 사행기구 등에 ‘해당하지 않을 수 없다’고 할 것이 아니라, 사행행위 또는 사행기구 등의 요건을 충족하는지<sup>21)</sup> 여부를 명백하게 하여야만 한다.

게임의 내용에서 우연적 요소만을 추출한 후 이를 이유로 곧 사행성을 조장하였다고 하는 것은 사행성 개념의 남용하였다고 볼 여지가 있다. 그러므로 사행성 판단의 핵심적 요소로서 우연적 요소에 의하여 사회적 상당성이 있는 재산상의 손익을 발생시킬 수 있는지 여부를 검토하여 판단할 필요가 있다.

한편, 블록체인 게임에서 게임자산이 게임사가 아닌 이용자에게 귀속되고 게임 외부에서 자유로운 거래가 가능하다는 사실은 블록체인 게임의 기술적 속성에 의한 결과이다. 그러므로, 게임자산의 물건화가 이루어지는 블록체인 게임의 게임자산은 곧 경품에 해당한다고 할 것이 아니라 규제법령에서 의도하는 경품의 법적 개념에 해당하는지 여부를 살펴 판단하여야만 한다.

무엇보다도, 처분의 근거법령을 제시할 때에는 게임의 내용이 해당 법령에 상당하는 사

21) 사행행위법에서, 사행행위는 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적 방법으로 득실을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말하고, 이러한 사행행위영업으로는 복권발행업, 현상업, 그 밖에 대통령령으로 정한 회전판돌리기업, 추첨업, 경품업 등을 규정하고 있고(사행행위법 제2조 제1항 제1호 및 제2호), 사행기구는 사행행위영업에 이용되는 기계, 기관, 용구 또는 컴퓨터프로그램으로 정의하고 있다(사행행위법 제2조 제1항 제3호). 추첨업은 참가자에게 번호를 기입한 증표를 제공하고 지정일시에 추첨등으로 당첨자를 선정하여 일정한 지급기준에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업, 경품업은 참가자에게 등수를 기입한 증표를 제공하여 당해 증표에 표시된 등수 및 당첨금의 지급기준에 따라 당첨금을 교부하는 행위를 하는 영업을 말한다.

실을 구체적으로 충실하게 제시할 필요가 있다. 게임등급분류 취소처분 또는 거부처분은 개발된 게임 자체를 폐기하여야 하는 가혹한 처분이기 때문에 더욱 그러하다.

### 3. 법원판결의 요지

#### (1) 이 사건 게임자산이 경품에 해당하는지 여부

판례는, 게임산업법 제28조 제3호의 입법목적 및 본문과 단서 형식의 규범 구조를 종합하여 보면 아케이드 게임의 사행성에 대한 반성적 고려에서 마련된 규정으로, 게임산업법 제28조 제3호는 ‘경품 등의 제공’이 곧 ‘사행성을 조장하는 행위’라고 전제하여 모든 게임물에 대하여 원칙적으로 ‘경품 등을 제공하는 것’을 금지한 것으로 볼 수 있다고 한다.

경품으로 판단하는 구체적인 이유를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이 사건 게임에서 아이템을 이용자가 NFT화하는 경우에, 게임 서비스의 제공 여부나 이용자가 이 사건 게임의 계정을 유지하고 있는지 여부와 무관하게 영구적으로 이용자에게 소유권이 귀속되며, 이 사건 게임의 계정이 없는 자도 NFT를 구매함으로써 이를 소유할 수 있다.

둘째, 이 사건 게임에서 NFT는 일반적인 토큰과 마찬가지로 대체가능성 내지 환가성을 인정할 수 있고, 이용자에게 귀속되는 NFT는 단순히 아이템으로 존재할 때와는 달리 외부 거래소를 통해 용이하게 거래·유통될 수 있으며 실제로도 자유로운 거래가 이루어지고 있다.

#### (2) 이 사건 게임의 사행성 요건 충족에 대한 가정적 평가

이 사건의 판례는, 이 사건 게임에서 이용자가 취득하는 게임자산이 게임산업법 제28조 제3호에서 금지하고 있는 경품에 해당하고, 게임물 내에서 경품을 제공하는 것은 그 자체로서 곧바로 사행성을 조장하는 행위라고 판단하면서도, 게임물의 사행성 요건 충족에 관련하여 ‘가정적 평가’를 다음과 같이 하고 있다.

첫째, 게임산업법 제28조 제3호에서 말하는 ‘사행성’은 ‘우연적 방법으로 결과가 결정되

고 그 결과로 재산상의 이익 또는 재산상의 손실을 초래하는 성질'로 이해할 수 있고,<sup>22)</sup> 이 사건 게임은 '사행성'의 개념에 부합한다.

둘째, '24시간 자동모험기능'은 그 과정에서 일정한 확률로 아이템을 획득할 수 있고, '24시간 자동모험기능'을 실행하였을 때 우연적 방법으로 결과가 결정되어 재산상 이익을 얻을 수 있다면 사행성은 인정될 수 있다. 사행성이 인정되는 콘텐츠의 비중이 작다거나 주된 콘텐츠에 부수하는 콘텐츠라는 이유로 사행성을 부정할 것은 아니다.

셋째, NFT가 결합된 게임에 대한 명확한 기준이 설정되지 않은 상황에서 전문적이고 기술적인 영역에 속하는 게임물의 사행성에 대한 피고의 판단재량이 존중되어야 할 필요가 있으며, 게임물관리위원회 판단의 기초가 되는 사실인정에 중요한 오류가 있거나 현저하게 타당성을 잃었다고 보이지는 않는다.

### (3) 이 사건 아이템이 일반의 게임아이템과 구별되는지 여부

판례는, 다른 게임물의 경우에도 '아이템 등'의 거래가 이루어지고 있음을 인정하면서도 다음과 같은 이유로 이 사건의 '게임토큰 등'이 일반의 '게임아이템 등'과 다르다고 한다.

첫째, 이 사건 게임에서 이용자에게 제공되는 것은 재산적 가치가 인정되는 NFT가 내재된 아이템에 대한 소유권이다.

둘째, 게임 내에서 사용할 수 있는 아이템에 대한 이용 권리를 부여받은 이용자가 이를 임의로 거래하는 것과 NFT라는 기술을 통해 재산적 가치가 내재된 아이템에 대한 소유권을 부여받은 이용자가 이를 거래하는 것을 동일하다고 볼 수 없다.

셋째, 기본적으로 다른 게임에서는 아이템의 유상거래가 금지되고 그러한 내용의 약관이 존재하는 반면, 이 사건 게임의 경우 제공하는 서비스를 통하여만 아이템 유상거래를 할 수 있도록 하는 취지의 약관을 두고 있어 기본적으로 유상거래를 허용하고 있다.

넷째, 이 사건 게임의 경우 게임 외에서 통용되는 재화로 거래할 수 있고 실제 자유롭게 거래와 이전이 이루어지고 있다는 점에서 다른 게임과 다르게 취급한다고 하더라도 평등의 원칙에 위반된다고 볼 수는 없다.

## IV. 사행성 조장행위의 법리와 문제점

22) 대법원 2021. 7. 8. 선고 2021도4528 판결

## 1. 게임 관련 사업자의 사행성 조장행위

게임산업법은 게임 관련 사업자의 준수사항으로, ‘게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행 행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것(게임산업법 제28조 제2호)’, ‘게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하지 아니할 것(게임산업법 제28조 제2호의2)’, ‘경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다(게임산업법 제28조 제3호)’ 등 사행성을 조장하는 행위의 유형을 규정하고 있다.<sup>23)</sup>

게임산업법 제28조 제2호는, 게임 자체는 사행성게임물이 아니더라도, 이용자들이 게임의 우연적 요소를 이용하여 도박이나 사행행위를 하여 사실상 사행성게임물로 이용되는 것을 사업자가 조장하거나 방치하지 않도록 규제하고 있다. 고스톱이나 포커 등과 같이 우연적 요소가 강한 게임물의 경우에는 사업자의 의도와는 별개로 이용자들이 그 우연성을 이용하여 도박이나 사행행위에 해당하는 게임행위를 할 수 있기 때문이다.

게임산업법 제28조 제2호의2는, 게임물의 운영방식 또는 기기·장치 등에 의한 게임의 구현에서, 게임머니의 단위를 통용력이 있는 금전(원화, 달러 등)과 같은 단위로 표현하여 경제적 욕구를 자극함으로써 사행성을 조장하는 게임형태를 규제하고 있다. 그러므로 게임머니의 화폐단위를 ‘한국은행에서 발행되는 화폐단위’에 한정하는 것이라고 볼 수는 없고 국내외 화폐 또는 화폐에 준하는 표현의 단위로 하는 경우도 포함된다고 이해하여야 한다.

게임산업법 제28조 제3호는, 게임 사업자가 경품을 이용하여 게임물을 사실상 사행성게임으로 제공하는 것을 규제하고 있다. 그러므로 일정한 물리적 장소에서 전체이용가 게임물만 제공하여야 하는 ‘청소년게임제공업’<sup>24)</sup>에서는 제공할 수 있는 경품을 엄격하게 법정하여 제한하고 있다.

23) 게임산업법 제28조 제2호 또는 제3호를 위반한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다(게임산업법 제44조 제1항 제1호와 제1호의2 참조).

24) 게임산업법은, 게임제공업 중 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업을 청소년게임제공업과 일반게임제공업으로 나누고 있다. 청소년게임제공업은 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 말하며, 일반게임제공업은 청소년이용불가 게임물과 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 말한다(제2조 제6의2호).

그러나 ‘경품’의 개념과 유형, ‘사행성’과 ‘사행성 조장행위’의 법리를 불분명하게 이해함으로 인하여 게임산업 전반에 심각한 갈등을 초래하고 있다. 이하에서 살펴보기로 한다.

## 2. 경품의 개념과 사행성의 법리

### (1) 경품의 개념

경품이란 일반적으로 사업자가 상품이나 용역의 거래에 부수하여 소비자에게 제공하는 경제상의 이익을 의미하며, 게임물에서 경품은 게임 이용을 종료한 결과에 따라 이용자에게 주어지는 재산상 이익이라고 할 수 있다. 게임 이용의 종료란 게임이용과정이 완전하게 종료되어 게임의 계속성을 상실한 경우를 말한다.

일반적으로 경품의 제공은 추첨 등 우연성을 이용한 방법으로 결정하는 경우가 많지만,<sup>25)</sup> 반드시 우연성을 이용한 방법으로 제공해야 하는 것은 아니다. 경품의 유형은, 당첨 등 우연적 결과로 주어지는 우연성 경품(우연성이 있는 아케이드게임의 점수보관증 등), 특정한 기간 내에 일정한 금액 이상의 상품을 구매하거나 일정한 노력으로 목표를 달성한 결과로 주어지는 성취성 경품(사은행사 경품권 등), 일정한 구매액 이상 또는 일정한 목표를 성취한 자를 대상으로 당첨 등 우연적 결과에 따라 주어지는 성취성과 우연성이 결합된 경품(구매자 추첨상품권 등)으로 분류할 수 있다. 그러므로 성취성 요소가 강한 경품의 제공은 ‘과소비를 조장하는 경품’의 제공일 수는 있으나 ‘사행성을 조장하는 경품’의 제공이라고는 할 수 없다.

게임산업법 제28조 제3호의 규정에서 ‘경품 등’은 ‘게임물을 이용한 결과물로 게임물 이용자에게 제공되는 재화 또는 이와 유사한 것으로 재산상 이익이 되는 것’을 의미한다.<sup>26)</sup> 그러므로 게임물에서 경품은, 게임이 종료된 결과(점수 등)에 기반하여 사업자가 이용자에게 부수적으로 제공하는 일정한 이익이고, 게임의 이용이 계속 이어지는 과정에서 얻어지는 점수, ‘게임아이템 등’은 그 자체로는 경품에 해당하는 것이 아니다.

경품의 정의와 관련하여 대법원은, 이용자가 개인적인 사정으로 게임을 종료하여야 할 경우에는 원칙적으로 획득한 점수를 포기한 채 게임을 종료하여야 하고, 게임을 종료한 손님들에게 ‘우연한 방법’으로 결정되는 게임의 결과에 따라 취득한 점수를 그대로 카운터

25) 세법의 경우에도 경품권은 복권 그 밖의 추첨권에 당첨되어 받는 금품과 함께 규정하고 있다(소득세법 제 21조 제1항 제2호).

26) 헌법재판소 2020. 12. 23. 선고 2017헌바463, 2018헌바151 · 386, 2019헌바81(병합) 결정

컴퓨터에 입력하여 보관해주고 쿠폰을 교부하는 것은 재산적 가치와 환가성이 있는 경품으로 볼 수 있다고 한다.<sup>27)</sup> 유사한 사건에서도, 게임을 종료한 손님들에게 ‘우연한 방법’으로 결정되는 게임의 결과에 따라 획득한 점수를 1점당 1원으로 환산하여 5,000원 또는 1만원 단위로 발행하여 교부한 점수보관증은 게임장을 이용하는 손님들 사이에서는 재산적 가치가 있는 경품에 해당하고, 경품을 제공하여 사행성을 조장한 것이라고 판시하고 있다.<sup>28)</sup>

이러한 논의에 따르면, 일반적으로 게임의 완전한 종료를 전제로 하는 아케이드게임 유형이 게임산업법 제28조 제3호의 적용 범위에 해당한다. 예를 들면, 아케이드게임에서 게임의 종료와 그 결과에 따라 제공되는 인형, 쿠폰 또는 점수보관증 등이 경품에 해당하게 된다.

## (2) 사행성과 사행성 조장의 법리

사행성이란 일반적으로 우연적 이익을 얻고자 요행을 바라거나 노리는 성질 또는 요행을 바라는 인간의 심리를 유발할 가능성 등으로 정의할 수 있다.<sup>29)</sup> 헌법재판소는 ‘사행성’이란 ‘우연한 사정에 기하여 금전적인 손실 또는 이익을 가져오고 그와 같은 결과가 사회적 상당성을 결여하여 행위자에게 사행심을 유발하는 경향이나 성질’이라고 정의하고, ‘사행성의 조장’은 ‘우연한 사정에 기하여 금전적인 손실 또는 이익을 가져오고 그와 같은 결과가 사회적 상당성을 결여하여 행위자에게 사행심을 유발하는 경향이나 성질이 더 심해지도록 부추키는 의미’라고 한다.<sup>30)</sup> ‘사행성의 조장’에 관하여 대법원도 ‘일반적으로 사행성 조장이란 우연한 이익을 얻는 행운을 부추킨다는 의미’라고 한다.<sup>31)</sup>

게임산업법 제28조 제3호 본문은 경품 등을 제공함으로써 ‘사행성을 조장하는 행위’이고,<sup>32)</sup> 그 입법취지는 게임물이 사행화하는 것을 차단하고자 하는 것이다.<sup>33)</sup> 그러므로 입법목적과 건전한 상식 및 통상적인 법감정으로 이 규정의 구성요건을 이해한다면, 사행성을 조장하는 것(게임)은 ‘우연성’에 기초하여 사회적 상당성을 결여한 재산상의 손익을 유

27) 대법원 2018. 1. 25. 선고 2017도16214 판결

28) 대법원 2014. 9. 4. 선고 2014도3532 판결

29) 국어대사전(<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/da74469a12054a2fb59946d173846685>)

30) 헌법재판소 2020. 12. 23. 선고 2017헌바463, 2018헌바151·386, 2019헌바81(병합) 결정

31) 대법원 2021. 7. 8. 선고 2021도4528 판결

32) 대법원 2009. 6. 11., 선고, 2008도10565 판결

33) 대법원 2021. 7. 8. 선고 2021도4528 판결

발하는 경향이나 성질을 부추키는 것(게임)이고, 우연한 사정에 기초하지 않은 ‘과소비를 조장하는 것(게임)’과는 구별되어야 한다.<sup>34)</sup>

‘경품을 제공하여 사행성을 조장하는 게임’의 요소는 게임의 ‘우연성’과 이에 기초하여 사회적 상당성이 인정되는 ‘환가성이 있는 경품의 제공’이다. 그러므로 ‘경품 등의 제공’이 곧 ‘사행성을 조장하는 행위’라고 표현하는 경우에 그 ‘경품’의 개념은, 게임으로 주어지는 모든 경품이 아니라 게임의 ‘우연성’에 기초하여 ‘사회적 상당성을 벗어나 재산적 손익을 부추키는 경품’을 의미한다고 보아야만 한다.

### 3. ‘게임토큰 등’이 경품에 해당하는지 여부

#### (1) 게임산업법 제32조 제1항 제7호의 법리

게임산업법 제32조 제1항 본문은 ‘누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다’고 규정하고, 제7호에서 ‘누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 “대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것”<sup>35)</sup>을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위’를 규정하고 있다.<sup>36)</sup>

게임산업법은 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 제한하는 대상에서 ‘게임 내에서 사용되는 가상의 화폐’를 점수·경품과 구별하고 있다. ‘가상의 화폐’란, 게임산업법 제32조 제1항 제7호에서 ‘가상의 화폐로서 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것’으로 표현하고 있다는 점과 시행령 제16조의3 제2호에서 ‘게임아이템’을 ‘게임의 진행을 위하여

34) 경품의 제공으로 사행성을 조장하는 기준으로 ‘경품류 제공에 관한 불공정거래행위의 유형 및 기준지정 고시’를 제시하는 견해(윤태영, “블록체인 기반 P2E(Play to Earn) 게임의 법적 쟁점”, 『스포츠엔터테인먼트와 법』 제25권 제3호, 한국스포츠엔터테인먼트법학회, 2022. 8., 15면 참조)도 있으나, 이 고시는 경제 환경의 변화에 따라 2016년 폐지되었다.

35) 게임산업법 제32조 제1항 제7호에서 ‘대통령령으로 정하는 게임머니 및 이와 유사한 것’이라는 규정은 규제의 포괄적 위임으로 위헌이라는 논란이 있었다. 헌법재판소는 ‘게임 내에서 사용되는 가상의 화폐’라는 기준, 게임물의 유통질서를 저해하는 게임물 이용을 조장하는 행위를 차단하는 조항의 기능, 게임물의 유통질서를 저해하는 행위를 유형별로 나열하고 있는 게임산업법 제32조 제1항 각 호를 비롯하여 게임물의 내용과 이용 방식을 규제하는 게임산업법 및 기타 관련법 등을 토대로 그 구체적인 내용의 대강을 예측할 수 있으므로 이 조항은 죄형법정주의 및 포괄위임금지원칙에 위배되지 아니하여 합헌이라고 한 바 있다; 헌법재판소 2022. 2. 24. 선고 2017헌바438, 2020헌바91(병합) 전원재판부 결정 참조.

36) 이 규정을 위반한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다(게임산업법 제44조 제1항 제2호). ‘업’이란 일반적으로 생계를 위하여 계속하는 일을 말하며, 일반적으로 간이세금과세 여부를 기준으로 하고 있다(헌재 연 4,800만원).

게임 내에서 사용되는 도구'로 정의하고 게임머니나 대체 교환 대상이 될 수 있는 것으로 표현하고 있음을 고려하면, '게임 내에서 사용되는 화폐 기타 도구'의 유형으로 게임머니와 게임아이템을 모두 포함하는 의미를 가진다. '게임 내에서 사용'된다는 것은, 게임유형의 다양성과 게임 내에서도 여러 가지 가상의 재화가 이용자의 의도에 따라 다양하게 활용된다는 점에 비추어 볼 때, '게임의 이용과정에서 직접 또는 간접으로 활용'된다는 넓은 의미로 이해할 필요가 있다. 도구적 게임물을 이용하여 이용자 스스로 고유의 아이템을 만들어 보유하는 경우에도 '게임아이템 등'의 일종이라고 할 수 있다.

게임산업법 제32조 제1항 제7호의 규정에 의하면, 시행령으로 유보된 대상이 아닌 '게임아이템 등'에 대하여는 환전 등을 '업'으로 하는 행위를 할 수 있다.<sup>37)</sup> 시행령으로 유보된 환전 등 거래가 제한된 대상을 살펴보면, '게임물을 이용하여 '업'으로 게임머니 또는 게임아이템 등을 생산·획득하는 등 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터'를 규정하고 있는데(게임산업법 시행령 제18조의3 제3호 라목), 이 규정은 게임을 하여 생산·획득한 '게임아이템 등'을 거래하여 직업적 수준으로 수입을 얻으려는 행위(P2E)를 규제하기 위한 목적이었다.

그러나 현실적으로 거래되는 '게임아이템 등'이 '업'으로 또는 기타 게임물의 비정상적인 이용으로 생산·획득된 것인지 여부를 구별하기도 어렵고, 게임물의 이용에서 '업'으로 판단할 상당성이나 게임물의 이용을 '업'으로 하는 생활이 비정상적이라고 판단할 기준도 없지만 그러한 생활방식을 규제할 법리적 정당성도 보이지 않는다.<sup>38)</sup> 대법원은 '게임물의 비정상적인 이용'을 주로 게임머니 등을 획득하기 위해 '일반적이지 않은 방법으로 게임물을 이용하는 것'으로 정의하고 있다.<sup>39)</sup> 그러나 게임의 다양성에 비추어 볼 때 일반적이지 않은 게임이용방법의 판단기준은 매우 모호할 수밖에 없다. 일반적인 '업'의 기준에 따른다고 하여도 사실상 대부분의 게임이용자가 생산·획득한 '아이템 등'이 환전 등의 대상이 될 수 있고 이용자가 생산·획득한 '게임아이템 등'의 구체적인 금전적 평가도 어렵다. 더구나 '게임아이템 등'의 현금거래를 하는 이용자는 개인간 거래 등 다양한 거래방법을 활용하고 있기 때문에 환전 등 거래사업자가 자신의 사업장 외에 이용자의 매출액을 판단하는 것도 불가능하다.

37) 이러한 '업'을 하는 사이트는 청소년에게 사행심 조장 등 건전한 생활태도를 저해할 우려가 있음을 사유로 하여 청소년보호위원회에서 청소년유해매체물로 지정한 바 있다; 게임아이템거래중개사이트 청소년유해매체물 결정 고시(여성가족부고시, 2013. 8. 13.) 참조.

38) 정해상, "블록체인 게임(Dapp Game) 아이템 거래와 사행성의 관계", 128면 참조.

39) 대법원 2022. 3. 11. 선고 2018도18872 판결 참조.

## (2) '게임토큰 등'의 경품성 판단기준

경품은 게임의 이용을 종료한 결과에 따라 사업자가 부수적으로 이용자에게 제공하는 것이므로 게임에 사용되지 않는 것이고, 점수나 '게임아이템 등'은 게임의 이용과정에서 이용자에게 귀속되고 게임 내에 사용되는 특징을 가진다. 그러므로 '게임토큰 등'이 경품에 해당하는지 여부는, '게임토큰 등'을 사업자가 게임의 결과에 곁들여서 부가적으로 이용자에게 수여하는지 또는 게임의 과정에서 그 '게임토큰 등'이 취득되고 사용되는지에 따라 판단하여야 한다.

이용자가 블록체인 게임을 종료하고 그 결과에 따라 사업자로부터 '게임토큰 등'을 부수적으로 얻은 것이라면 경품에 해당한다. 그러나 이용자가 게임을 지속하고 유지하는 과정에서 '게임토큰 등'을 취득하여 사용할 수 있는 것이라면, '게임토큰 등'은 게임산업법 제32조 제1항 제7호에서 규정하고 있는 '게임 내에서 사용되는 가상의 화폐'의 일종으로서 일반의 '게임아이템 등'과 유사한 법적 지위를 가진다고 보아야 한다. 그러므로 '게임토큰 등'이 경품에 해당하는지 또는 '게임아이템 등'에 해당하는지 여부는 게임에서 '게임토큰 등'의 기능을 구체적으로 살펴 판단하여야만 한다.

## (3) '게임토큰 등'과 '게임아이템 등'의 비교

일반의 온라인게임에서 이용자가 '게임아이템 등'을 '취득'하는 것은 사업자에 대하여 게임이용약관에 따라 '게임아이템 등'의 '데이터이용권을 취득'하는 것이므로, '게임아이템 등'과 이용자의 관계는 사업자의 콘텐츠에 대한 채권적 지배관계이다. 반면에, 블록체인 게임에서 이용자가 게임과정에서 '게임토큰 등'을 '취득'하는 것은 사업자로부터 분리되어 소유자처럼 직접 지배하는 '가상의 자산을 취득'하는 것이므로, '게임토큰 등'과 이용자의 관계는 독립적으로 소유에 준하는 직접 지배와 처분의 자유를 전제로 하는 물권적 지배관계이다. 그러나 게임자산에 대한 이용자의 권리가 채권적인지 또는 물권적인지의 차이는 이용자의 권리존재형식에 불과한 것이고, 이용자가 게임물의 이용과정에서 취득하고 사용하는 재산권이라는 점에 있어서는 차이가 없다.

한편, '게임아이템 등'의 거래는 게임이용자가 현실에서 거래(이용권 양도)의 합의를 한 후 그 이행은 게임 내에서 게임행위로 '게임아이템 등'의 지배 이전을 하는 방법으로 하

고,<sup>40)</sup> ‘게임토큰 등’은 이용자가 블록체인 플랫폼의 여러 방법을 활용하여 자유롭게 거래할 수 있다. ‘게임토큰 등’의 거래 자유도가 높은 것은 블록체인 기술의 속성에 따라 이용자의 게임자산에 대한 지배력과 사적자치의 실현이 높아진 것이라고 할 수 있다.

게임자산의 거래는 게임의 우연적 요소와는 별개로 게임자산의 취득과 이용자의 의지에 의하는 것이고 거래의 자유도는 거래의 용이성을 의미할 뿐이다.<sup>41)</sup> 그러므로 게임물 등급 분류에서 ‘손쉽게 현금화할 수 있는 코인이 이용자들에게 직접 지급되는지’ 또는 ‘게임 재화를 현금화할 수 있는 거래소가 운영되고 있는지’ 등은 거래를 손쉽게 할 수 있는지 여부를 판단하는 것뿐이고, 그 게임에 얼마나 사회적 상당성에 반한 우연성이 있는지 여부를 함께 판단하여야만 사행성을 평가할 수 있게 된다.

#### 4. 판결의 문제점

##### (1) ‘경품’ 판단의 모호성

판례는, 이 사건 게임에서 제공하는 NFT화 할 수 있는 아이템은 게임산업법 제28조 제3호가 금지하고 있는 ‘경품’에 해당하고, 경품을 제공하는 것은 그 자체로 곧 사행성을 조장하는 행위라고 한다. 그리고 이 사건 게임에서 제공하는 NFT화 할 수 있는 아이템이 경품에 해당하는 법리적 근거로는, 이 사건 아이템의 독립적인 재산권성과 거래가능성이 일반의 ‘게임아이템 등’과는 차이가 있다는 점을 이유로 한다.

그러나 일반의 ‘게임아이템 등’과 비교하여 ‘게임토큰 등’의 지배력과 처분의 자유도가 높다는 점이 곧 ‘게임토큰 등’이 경품에 해당한다고 평가하는 법리적 근거가 될 수는 없

40) 중개업체를 통한 ‘게임아이템 등’의 거래는, 매도자가 중개업체에 매물로 등록하여 ‘게임아이템 등’을 공지하며, 매수자가 중개업체에게 그 대금을 입금하면 그 사실을 매도자에게 통지하여 매수자에게 ‘아이템 등’이 이전되도록 하고, 매수자가 ‘게임아이템 등’이 이전된 사실을 중개업체에 확인하면 수수료를 제외한 대금을 매도자에게 송금하는 형태이다. 중개 거래형태에 관한 자세한 내용은, 정해상, “인터넷 게임아이템 거래에 관한 법리”, 『중앙법학 제5집 제3호, 중앙법학회, 2003. 271면; 단국대 산학협력단, 『게임산업 발전을 위한 입법적 제도개선연구』, 2016년도 국회사무처 연구용역보고서, 2016.11., 54-55면; Kyung-Rok Byun, Hae-Won Byun, “Game Money Exchange System using Blockchain”, *Journal of Digital Contents Society* 19(12), Digital Contents Society, 2018.12., p.2437. 참조.

41) 2004년 5월, 리니지2 게임을 청소년유해매체물로 결정하는 사행성의 이유로, “아텐이나 아이템(이하 ‘아텐 등’)에 고도로 의존하고 ‘아텐 등’은 게임 내에서 뿐만 아니라 게임외에서도 현실적으로 아이템 중개사이트 등을 통해 사적 거래가 행해지고 있어 공개시장적 경제가치를 취득하는 결과, 청소년들이 ‘아텐 등’을 얻기 위해서 그리고 경우에 따라서는 이를 판매하여 금전을 얻을 목적으로 게임에 지나치게 몰입, 중독되는 부작용이 발생하여 건전한 인격성장과 생활태도에 부정적인 영향을 끼칠 우려가 있다”고 하는 것은, ‘사행성’의 개념을 이해하지 못한 결과라고 한다; 서울고등법원 2006. 7. 5. 선고 2004누23782 판결 참조.

다. 경품은 게임의 완전한 종료(진행된 내용의 포맷 등)와 그 결과에 따라 부수적으로 제공되는 것이고, 특정한 이용자가 계정에 기초하여 게임을 계속하여 이어가는 게임의 점수 또는 ‘게임아이템 등’과는 이용과 취득의 과정이 다르기 때문이다. 이러한 점은 게임산업법 제32조 제1항 제7호에 규정된 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물에서, 점수·경품을 “게임 내에서 사용되는 가상의 화폐”와 구별하고 있다는 점에서도 확인할 수 있다.

블록체인 게임에서 ‘게임토큰 등’은 그 기술적 특성상 ‘게임아이템 등’에 비하여 본질적으로 소유의 독립성과 처분의 편의성을 가진다. ‘게임토큰 등’도 일반 게임물의 ‘게임아이템 등’과 마찬가지로 게임의 과정에서 이용자가 취득하는 게임자산의 일종이고, 이용자가 게임자산을 지배하고 처분하는 것은 재산권의 사적자치이다.

그러므로 ‘게임토큰 등’을 단순히 강화된 귀속성과 처분의 가능성만 고려하여 경품으로 평가할 것이 아니라, 게임산업법 제28조 제3호와 제32조 제1항 제7호 규정 관련하여 경품과 게임물의 개념, 게임물과 ‘게임아이템 등’의 관계, ‘게임아이템 등’의 범리 등을 적극적으로 살펴서, ‘게임토큰 등’이 ‘게임아이템 등’에 해당하는지 또는 경품에 해당하는지 여부를 정확하게 평가할 필요가 있다.

## (2) 사행성의 과잉규제

판례와 게임물관리위원회는 게임산업법 제28조 제3호 본문을 ‘경품 등의 제공’만 있으면 곧 ‘사행성을 조장하는 것’이라고 한다. 그러나 이러한 해석은 규정의 본문이 마치 ‘게임사업자는 경품 등을 제공하지 말 것’으로 표현된 것처럼 자의적으로 이해한 결과이다. 이러한 해석에 의하면, 게임물의 등급분류가 사행성만을 기준으로 하는 것이 아님에도 불구하고 우연적 요소의 존재 또는 사회적 상당성, 경품의 성격 등을 고려하지 않고 청소년 이용불가 게임물을 포함하여 일반게임제공업이 제공하는 전체이용가 게임물<sup>42)</sup> 등 모든 게임물에서 완구류 또는 문구류조차 경품의 제공을 불허하면서도, 영똥하게도 ‘청소년게임제공업의 전체이용가 게임물’에는 ‘경품 등’의 제공을 허용하는 법리적 모순으로 과잉규제를 초래한다.

이 사건 판례에서 특이한 것은, 이 사건 ‘게임토큰 등’은 경품에 해당하고 ‘경품의 제공

42) 게임산업법 제2조 제6의2호에서는, 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업으로 청소년게임제공업과 일반게임제공업을 규정하고 있는데, 일반게임제공업은 청소년이용불가 게임물 뿐만 아니라 전체이용가 게임물도 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 할 수 있다.

은 곧 사행성을 조장한 행위'이므로 게임산업법 제28조 제3호에 해당한다는 결론에 이르렀음에도 불구하고, 가정적으로 이 사건 아이템의 사행성을 검토하고 있다. 이러한 판례의 태도는, '경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것(게임산업법 제28조 제3호)'이라는 규정에서 경품의 제공행위에는 우연적 요소에 기초한 사행성이 있어야만 한다는 법리적 고민을 보여주고 있다.

'사행성'은 앞서 살펴보았듯이 '우연적 방법으로 결과가 결정되고 그 결과로 재산상의 이익 또는 재산상의 손실을 초래하는 성질' 또는 '우연한 사정에 기하여 금전적인 손실 또는 이익을 가져오고 그와 같은 결과가 사회적 상당성을 결여하여 행위자에게 사행심을 유발하는 경향이나 성질'을 의미한다. 그러므로 게임산업법 제28조 제3호 본문이 금지하고 있는 것은 '경품의 제공을 하지 말 것'이 아니라 사행성을 조장하는 경품의 제공을 제한하는 규정으로 이해하여야 하고, '게임토큰 등'의 제공행위에 대한 사행성의 평가는 가정적 평가가 아니라 필요적 평가를 하였어야만 한다.

한편, 게임의 사행성 평가에서는 사회적 상당성이 고려되어야만 한다. 게임물은 여러 기능이 복합되어 제작되는 것이고 특정한 기능도 다른 기능과 함께 연계되어 운영되는 경우가 일반적이다. 이러한 점을 고려하지 않고 게임 내에 있는 파편적 우연성이나 이용자의 의도를 추정하여 전체 게임물을 판단한다면 거의 모든 게임물에서 사행성이 인정될 수도 있다. 게임에서 이루어지는 각종의 전투와 승리, 여행, 그 과정에서 얻어지는 게임자산, 다중접속의 경우에 다른 캐릭터와의 관계 또는 전투와 결과 등은 단편적으로는 우연의 연속이고 전체적으로는 성취와 실패의 연속이기 때문이다. 예를 들면, 객관식시험제도는 항상 찍어서 답을 맞출 수 있는 기능(?)이 있으므로 객관식 시험 자체가 우연에 의하여 합격 여부가 결정되는 사행성 시험제도라고 할 수 없듯이, 게임의 전개가 자동적이라고 하여도 그 서비스의 내용에서 우연적 요소와 사행성의 사회적 상당성을 명백하게 살펴서 평가하여야만 한다.<sup>43)</sup>

43) 무접속으로 게임이 진행되어도 전혀 우연성이 없는 경우의 예로는, '세포-특이성-진화가 끝나지 않는다(방치형, 3세 이상, 플레이스토어앱)'를 들 수 있다. 이 게임은 무접속상태에서 주어진 조건하에 계속 진행되어 점수를 얻을 수 있고 재접속을 하면 그 결과를 활용할 수 있다.

### (3) '게임아이템 등'과 '게임토큰 등'의 법리 오해

'게임토큰 등'과 마찬가지로 '게임아이템 등'에 대한 이용자의 권리도 사업자에 대한 채권적 이용권으로서 재산권의 일종이다. 이러한 재산권성은 거래나 환전의 자유도에 따라 성립하는 것도 아니고, 그 자유도의 수준도 '게임토큰 등'이나 '게임아이템 등'의 각 유형에 따라 다양하게 주어진다.

앞서 살펴보았듯이, '게임토큰 등'이 일반의 '게임아이템 등'과 비교하여 거래방식, 약관에 의한 유상거래 규제, 게임 외에서의 유통가능성 등에 차이가 있는 것은 블록체인기술과 플랫폼의 기능에 따른 필연적인 기술적 현상에 불과하다. '게임아이템 등'보다 '게임토큰 등'의 거래 자유도가 높다는 특성은 게임자산의 지배와 처분의 편리함에 대한 일반적 편차를 의미하는 것뿐이다.

주목해야 할 것은, 블록체인 게임의 사행성은 '게임토큰 등'을 사용하는 게임 자체의 우연적 요소에 따른 사행성을 사회적 상당성에 비추어 평가하여야 한다는 점이다. 그러므로 단순히 거래의 용이성을 이유로 곧 '게임토큰 등'을 게임과 분리된 '경품'으로 평가할 수는 없고, 블록체인 게임의 우연적 요소와 사회적 상당성에 반한 이익의 득실을 평가한 사행성을 평가하여 사행성게임물 또는 '게임토큰 등'의 거래행위에 관한 법리로 판단하는 것이 타당하다고 본다.

## V. 결론

이 사건에서 판례는, 블록체인 게임에서 '게임토큰 등'은 '경품'으로 보고 있으며, 이에 따라 '경품을 제공하여 사행성을 조장하지 말 것(게임산업법 제28조 제3호 본문)'이라는 법문언을 '경품의 제공은 곧 사행성을 조장하는 것'이라고 이해하고, '게임토큰 등'을 제공하는 게임사업자는 가상자산(경품)을 제공하였으니 곧 사행성을 조장한 것이라는 결론에 이르고 있다. 이러한 법리적 접근은 '게임토큰 등'의 기술적 특성에 대한 단편적 해석과 '경품의 제공은 곧 사행성을 조장하는 행위'라는 과잉해석이 결합한 결과이다.

게임산업법은 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물을 점수, 경품, '게임아이템 등'으로 구분하고 있다(게임산업법 제32조 제1항 제7호). 그 이유는 게임물과 게임자산의 관계가 이용자의 취득과정과 지배, 처분 등에서 각각 다른 속성을 가지고 있기 때문

이다. 그러므로 점수, 경품, ‘게임아이템 등’에 관한 규정의 해석과 적용범위는 각각 게임 물과 게임자산의 관련 개념과 권리관계를 합리적으로 살펴야만 규정과 법리의 적용에 있어서 정합성을 가질 수 있다.

게임물 등급분류에서 ‘사행성 확인 기준 등에 필요한 사항’은 시행규칙에서 정하도록 하고 있으므로 사행성의 개념과 기준은 게임산업법령의 규정에서 그 의미를 명확히 알 수 있다. ‘사행성’은 우연적 결과와 이에 따라 반드시 재산상의 손익이 발생하는 성질을 의미 하며, 재산상의 손익 발생 여부는 우연적 요소에 더하여 사회적으로 상당한 ‘사행성’을 판단하는 기준이다. 그러므로 사행성 조장행위의 문제는 게임의 우연적 요소와 이에 기초하여 사회적 상당성에 반한 재산적 이익의 득실이 주어지는지 여부로 평가할 영역이다. 반면에, 이용자가 ‘게임토큰 등’을 ‘게임아이템 등’보다 더 강하게 지배하고 쉽게 처분할 수 있다는 것은 블록체인 플랫폼의 기술적 요소에 따른 사적자치의 영역이다.

무엇보다도 판례의 법리에 의하면, 게임의 우연적 요소를 불문하고 ‘게임토큰 등(이용자에 의하여 생성된 NFT 포함)’을 활용하는 모든 블록체인 게임은 경품을 제공하는 게임이므로 곧 사행성을 조장하는 것에 해당하여 금지된다. 나아가 게임성 여부에 따라 이용자에 의한 NFT 제작이나 ‘토큰 등’을 활용하는 블록체인 메타버스 등 블록체인 플랫폼 관련 산업 전반에 심각한 영향을 초래한다.

게임등급분류는 우리나라 게임문화의 수준과 지향을 보여주는 것이기도 하지만, 현실적인 측면에서는 해당 게임물의 존망과 사업자의 경영, 나아가 게임산업의 발전을 결정하기도 한다. 그런데, 우리나라의 경우에 게임물관리위원회는 자의적 등급분류로 갈등을 초래하고 있을 뿐만 아니라 현행 법령체계에 반한 내용을 등급분류 세부기준으로 규정하고 있기도 하다. 예를 들면, 게임산업법 제21조 제7항에 따라 시행규칙 제8조 제1항 각 호에 규정한 등급분류기준에서는, 다른 등급기준과는 다르게 청소년이용불가의 등급기준으로 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도에 관한 기준을 규정하지 않고 있고,<sup>44)</sup> 제1항 각 호에 따른 세부적인 등급분류기준은 게임물관리위원회의 규정으로 정하도록 하고 있다(게임산업법 시행규칙 제8조 제2항). 현행 법령에 의한다면, 15세 이상의 청소년에 대한 사행성 관련 기준은 성년과 동일하게 허용하는 의미로 이해할 수 있음에도<sup>45)</sup> 불구하고 게임물관

44) 전체이용가 등급은 사행행위의 모사가 없거나 사행심 유발의 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물, 12세이용가 등급은 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물, 15세이용가 등급은 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로 규정하여 허용하는 사행성의 수준을 나누고 있고, 청소년이용불가 등급에서는 사행성 관련 등급분류기준 항목과 기준을 규정하지 않고 있다.

45) 영화의 상영등급 및 비디오물의 등급 분류기준(영비법 시행령 별표 2의2)을 참조하면, 영화의 상영등급을

리위원회의 등급분류 세부기준에서는 청소년이용불가의 사행행위 등 모사기준을 규정하고 있다.<sup>46)</sup> 그리고, 게임산업법 제21조 제7항은 등급분류 기준과 사행성 확인 기준 등에 관하여 필요한 사항은 시행규칙으로 정하도록 규정하고 있고, 이에 따라 시행규칙은 사행성 확인 기준을 사행성게임물(게임산업법 제2조 제1호의2)에 대하여 그 이용 결과 재산상 손익을 줄 수 있는지 여부로 정하고, 재산상 손익을 줄 수 있는지 여부의 구체적인 기준에 관하여는 게임물관리위원회 규정으로 정한다고 규정하고 있다(게임산업법 시행규칙 제8조 제3항). 그럼에도 불구하고 게임물관리위원회가 우연적 요소를 고려하지 않고 ‘재산상 이익 또는 손실을 줄 수 있는지 여부’의 구체적인 기준만을 게임의 사행성 확인사항으로 규정하는 것은 시행규칙에 전제된 요건의 일탈이다.<sup>47)</sup>

웹 3.0시대로의 전환이 의미있는 이유는 데이터에 대한 사용자의 직접 지배리는 특성에 있고, 블록체인 플랫폼에서 콘텐츠 이용자가 ‘토큰 등’을 직접 지배하는 것은 ‘소유’에 대한 인간의 본능을 실현하는 것이다. 이러한 특성은 블록체인 게임에서 ‘게임토큰 등’에 대한 이용자의 의지에서도 마찬가지로 작용하며, 사업자의 영역과 이용자의 영역을 분리하여 게임자산에 대한 권리와 책임관계를 합리화한다.

그러므로 블록체인 P2E 게임의 반사회성은 ‘게임을 해서 돈을 버는 것(P2E)’이 아니라 ‘사회적 정당성에 반한 사행성’에서 평가되어야만 한다.

▶ 논문투고일 : 2023.11.04., 논문심사일 : 2023.12.11, 게재확정일 : 2023.12.21.

전체관람가, 12세 이상 관람가, 15세 이상 관람가, 청소년 관람불가, 제한상영가로 분류하고, 주제 및 내용, 영상의 표현, 대사의 표현, 그 밖에 특정한 사상·종교·풍속 등을 공통의 분류기준 항목으로 규정하고 있다.

- 46) 사행행위 모사 및 사행성 유발의 정도가 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로서, 게임의 주된 내용이 사실적인 사행행위 모사에 해당하는 경우, 유료 재화(유료 결제를 통해 얻은 가상 재화 등 현금과 유사한 가치를 지니는 것)를 이용하여 이용자 간 아이템을 거래할 수 있게 하는 게임시스템 등이 존재하는 경우, 또는 게임제공업소용 게임물로서 사행성 우려가 있고 주된 이용자가 성인일 것으로 예상되는 경우 등; 게임물관리위원회 등급분류규정(2022. 12. 12.) 제12조 제4호.
- 47) 게임물관리위원회 등급분류규정 제17조(사행성 확인 사항)는 우연적 요소를 살피지 않은 기준을 다수 규정하고 있다. 예를 들면, 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니 등을 직·간접 유통과정을 통해 현금 또는 다른 유무형의 경제적 이익으로 제공하는지 여부, 자동진행의 기능이 있는지 여부, 이용자의 게임 기량이나 능력에 따라 게임 진행에 대한 흥미나 성취감이 유발될 수 없고, 영업방식에 따라서 이용자에게 재산상 이익 또는 손실을 줄 우려가 있는 내용이 포함된 경우 등을 들 수 있다.

## ■ 참고문헌

- 김동찬·김혜인, “‘놀이’에서 ‘노동’으로: 블록체인 기반 P2E게임의 가능성”, 『한국게임학회논문지』 제23권 제1호, 한국게임학회, 2023. 2.
- 김성원 외, “게임물 등급분류제도의 개선방안에 관한 연구”, 『한국게임학회논문지』 제19권 제5호, 한국게임학회, 2019. 10.
- 윤태영, “블록체인 기반 P2E(Play to Earn) 게임의 법적 쟁점”, 『스포츠엔터테인먼트와 법』 제25권 제3호, 한국스포츠엔터테인먼트법학회, 2022. 8.
- 임종욱, “메타버스 시대, NFT 아이템의 도입에 따른 게임산업법의 쟁점 및 정책적 고려사항에 관한 연구”, 『홍익법학』 제22권 제3호, 홍익대 법학연구소, 2021. 9.
- 정해상, “P2E 게임 서비스에 대한 범정책의 문제점과 대안”, 『인권과 정의』 통권 제508호, 대한변호사협회, 2022. 9.
- \_\_\_\_\_, “블록체인 게임(Dapp Game) 아이템 거래와 사행성의 관계”, 『서강법률논총』 제9권 제3호(통권 제19호), 서강대 법학연구소, 2020. 10.
- \_\_\_\_\_, “가상화폐의 법적 특성과 거래에 관한 법리”, 『법학논총』 제25집 제2호, 조선대 법학연구원, 2018. 8.
- \_\_\_\_\_, “인터넷 게임아이템거래에 관한 법리”, 『중앙법학』 5집 3호, 중앙법학회, 2003.
- Kyung-Rok Byun, Hae-Won Byun, “Game Money Exchange System using Blockchain”, *Journal of Digital Contents Society* 19(12), Digital Contents Society, 2018.12.
- T. Schrepel, “Is Blockchain the Death of Antitrust Law? The Blockchain Antitrust Paradox”, *GEORGETOWN LAW TECHNOLOGY REVIEW* 281, 2019.
- 김태균, 『글로벌 게임 정책·법제 연구』, 한국콘텐츠진흥원, 2023. 1.
- 단국대 산학협력단, 『게임산업 발전을 위한 입법적 제도개선 연구』, 국회사무처 연구보고서, 2016. 11.
- 문화체육관광부, 『2021기준 콘텐츠산업조사』, 문화체육관광부, 2023. 1.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2022 해외 콘텐츠시장 분석』, 한국콘텐츠진흥원, 2022. 12.
- \_\_\_\_\_, 『2022 대한민국 게임백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2023. 1.
- 헌법재판소 2022. 2. 24. 선고 2017헌바438, 2020헌바91(병합) 전원재판부 결정
- 헌법재판소 2020. 12. 23. 선고 2017헌바463, 2018헌바151·386, 2019헌바81(병합) 결정
- 대법원 2022. 3. 11. 선고 2018도18872 판결
- 대법원 2021. 7. 8. 선고 2021도4528 판결
- 대법원 2018. 1. 25. 선고 2017도16214 판결

대법원 2014. 9. 4. 선고 2014도3532 판결

대법원 2009. 6. 11. 선고 2008도10565 판결

서울고등법원 2006. 7. 5. 선고 2004누23782 판결

서울행정법원 2023. 1. 13. 선고 2021구합65484 판결

서울행정법원 2023. 1. 13. 선고 2021구합69899 판결

## ■ Abstract

## A Study on Legal principles of Gambling in Blockchain P2E Games

Jung, Hae-Sang\*

As P2E games using blockchain technology spread, social controversy over P2E game regulations is growing. In the P2E environment of blockchain games, users can play P2E more conveniently than general games, so users prefer blockchain P2E games that are free to dominate and dispose of game assets. This is because in blockchain games, game token etc. is virtual assets directly controlled by the user and can be traded directly away from the control of game companies.

Despite these changes in the game environment, recent precedents have determined that the provision of game token etc. is an act that promotes gambling because game token etc. is a type of prize and blockchain P2E games have been more regulated than general games. In the reality that blockchain game-related laws have not been reorganized, regulations that rely on the interpretation of laws are inevitable. However, using unreasonable and unsystematic legal principles as the basis for regulation is contrary to sound common sense and ordinary legal sentiment, and rather than resolving disputes, it results in amplifying social conflicts.

Since its enactment, GAME INDUSTRY PROMOTION ACT has strengthened regulations against liberalism and private autonomy on various elements of the game. Moreover, even the interpretation and application of the law repeats serious legal flaws based on negative perceptions of the game. It is necessary to fundamentally redefine the regulatory system for the game industry by reviewing the conceptual consistency of GAME INDUSTRY PROMOTION ACT and policies.

• Key Words P2E Game, Blockchain Game, Game Token, Prize, Virtual Asset

---

\* Department of Law, Dankook University, Professor.