

제 목

인터넷상 명의도용행위에 대한 온라인게임 서비스제공자의 방조에 의한
불법행위책임의 성립 여부

판결 요지서

□ 사건의 경과

사 건 번 호	2005가합22338, 38197(병합)
원 고	가○○ 외 10,675명
피 고	1. 회사 2. 대표이사
소장 접수일	2006. 3. 15.
판결 선고일	2007. 5. 31.
쟁 점	◎ 타인의 명의를 도용하여 온라인게임서비스에 가입하는 명의도용행위에 대해 게임서비스제공자가 회원가입신청 승인시 명의도용을 방지하기 위한 본인확인 의무가 있는지 여부 ◎ 게임서비스제공자에게 명의도용자에 의한 게임서비스 회원가입 및 이용행위를 차단함으로써 명의도용행위에 도움을 주지 아니할 주의의무가 있는지 여부 및 그 위반 여부
결과 (주문)	<input type="checkbox"/> 원고 승소 <input checked="" type="checkbox"/> 원고 패소 <input type="checkbox"/> 원고 일부 승소
참 고 조 문	민법 제750조, 제760조 제3항

□ 판결 요지

○ 사안의 개요

1. 피고 회사는 온라인상으로 리니지 게임서비스를 제공하면서 이용신청자에게 본인의 성명 및 주민등록번호를 입력하게 하여 이를 실명자료 데이터베이스 자료와 대조하여 성명 및 주민등록번호가 실제 명의자의 것으로서 일치하는지 여부를 확인하는 방식으로 본인인지 여부를 확인하는 실명확인제를 실시해 오고 있음.
2. 그런데 2005. 8.경 국내의 아이템 중개업자들이 중국에서 아이템을 대량으로 구입하고 거액의 대가를 중국에 불법적으로 송금하려고 한 외국환거래법위반 행위가 적발되어 이에 대한 수사가 진행되던 중 중국 내의 작업장들이 판매용 아이템을 추적할 목적으로 한국인의 실명정보를 대량으로 도용하여 위 게임의 온라인 회원으로 가입한 후 계정을 등록한 정황이 발각되었고, 2005. 12.경 피고 회사에 대해 자신의 실명정보가 도용되어 이 사건 게임의 온라인 회원으로 가입된 것으로 되어 있다고 주장하는 사람들의 신고 접수가 증가하자 피고 회사가 2006. 2. 14.경 웹사이트를 통해 일반인들에게 명의도용에 의한 위 게임의 온라인 회원 가입 여부에 대한 확인 및 신고 캠페인을 벌인 결과, 위 게임의 상용서비스를 실시한 이래로 본인의 의사에 반하여 다른 사람에 의해 실명정보가 도용된 채 온라인 회원으로 가입된 사례로서 신고 접수된 것만도 약 19만여건에 달함.

○ 당사자들 주장 및 쟁점

1. 피고 회사의 이용약관, '정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률'(이하 '정보통신망법'이라 한다), 피고 회사의 정보보호정책의 관련 규정 및 조리상 피고 회사는 위 게임의 온라인 회원가입절차에서 위와 같은 형식적인 실명확인제 외에 당연히 이용자가 실명정보와 일치하는 본인인지 여부 내지 실명정보와 일치하는 본인에게 회원으로의 가입의사 내지 실명정보의 제공의사가 있는지 여부를 확인하고 실명정보와 일

치하는 본인 이외의 제3자가 타인의 명의를 도용하여 회원가입을 하려고 하는 경우 이를 미리 발견하여 회원가입승인을 거부함으로써 명의도용행위를 방지하여야 할 본인확인 의무가 있음.

2. 그럼에도 불구하고 피고들은 본인확인 의무를 제대로 이행하지 아니하여 타인의 명의를 도용하여 위 게임을 이용하려고 하는 사람들로 하여금 용이하게 원고들의 명의를 도용하여 온라인 회원으로 가입할 수 있도록 함으로써 명의도용에 의한 불법행위를 방조함으로써 원고들에게 손해를 입힘.
3. 또한 피고들은, 위와 같이 대규모로 명의도용이 발생되기 이전부터 이미 작업장 내지 아이템 중개업자들에 의해 광범위하게 명의도용이 이루어졌고, 특히 실명확인제가 실시된 이후 반드시 성명 및 주민등록번호 정보의 입력이 요구됨으로써 그러한 명의도용의 유인이 더욱 증대되었다는 점을 알고 있었는에도, 위와 같은 실명확인제 외에 '본인확인서류의 추가 제출', '휴대폰 본인인증제', '신용카드인증제', '공인인증서인증제' 등 보다 확실한 본인확인수단을 추가로 도입하는 방법, 온라인 회원가입절차에서 이용자의 접속지역이나 입력된 회원가입정보를 세밀히 검토하여 명의도용에 의한 가입이 의심되는 패턴을 색출해 내어 미리 차단하는 방법, 온라인 회원가입이나 이용을 위한 접속과정에서 작업장이나 아이템 중개업자들이 이용하는 것으로 추정되는 동일한 IP에서의 실시간 대량 접속행위나 VPN이나 Proxy 서버 서비스를 이용한 우회 접속의 경로를 미리 차단하는 방법 등 불법적인 명의도용행위를 일삼는 작업장 내지 아이템 중개업자들에 의한 이 사건 게임의 온라인 회원가입 및 이용행위를 사전·사후에 차단하기 위한 기술적 수단이 충분히 마련되어 있었음에도 불구하고, 위와 같은 작업장 내지 아이템 중개업자들과 유착하여 명의도용에 의한 온라인 회원가입 및 이용행위를 묵인 내지 방치함으로써, 고의·과실로 명의도용의 불법행위를 방조함으로써 원고들에게 손해를 입힘.

4. 피고 김택진은 피고 회사의 대표이사로서 위와 같은 문제점을 가진 이 사건 게임을 개발·운영하는 총책임자로서 피고 회사를 대표하여 위와 같이 명의도용자들에 의한 온라인 회원가입절차에서 가입을 승인하고, 그 후 위 명의도용자들에 의한 게임 서비스 이용행위를 묵인·방치하는 등 방조행위를 하였으므로 불법행위책임을 짐.
5. 원고들은 위 명의도용사건의 피해자들로서 피고들의 위와 같은 불법행위에 대해 각 100만원을 재산상의 손해 및 위자료로 청구함.

○ 법원의 판단

1. 원고들 중 일부 원고들에 대해서는, 명의도용에 의한 회원가입이 의심스럽거나 회원가입기록이 전혀 남아 있지 않는 등 불법행위성립의 전제로서 명의도용된 사실에 관한 입증이 부족하여 청구를 배척함.
2. 또한, 피고 회사의 회원가입신청에 대한 가입승인행위나 본인확인절차는 모두 피고 회사가 회원가입업무를 담당하는 소속 직원들을 통해 조직적으로 처리하는 행위이거나, 피고 회사가 미리 프로그래밍을 해둔 이 사건 웹사이트상의 가입 규칙 및 절차에 따라 기계적·체계적으로 이루어지 행위로서, 전체적으로 피고 회사의 업무집행일 뿐 대표이사 개인의 행위로 이루어지는 것이라고 볼 수는 없으므로 본인확인 의무 등의 존부를 불문하고 대표이사인 피고 2에 대한 청구는 이유 없음.
3. 피고 회사에게 온라인 회원가입절차에서 본인확인 의무가 있는지에 대하여는, ① 피고 회사의 이용약관에서는 타인의 실명정보를 이용한 회원가입을 금지하면서 피고 회사에게 명의를 도용한 이용자에 대한 계정압류 등 제재권한을 부여하고 있으나 피고 회사에게 본인 여부를 확인할 의무까지 부담시키지는 않고 있고, ② 정보통신망법도 정보통신서비스 이용관계의 당사자인 서비스제공자와 이용자 사이에서의 개인정보 수집 및 관리관계를 규율하는 법령으로서 서비스제공자인 피고 회사에게 본인확인 의무가 있다는 근거가 되지 않는 아니함.

4. 한편, 원고가 조리상의 본인확인 의무 발생의 근거사실이라고 들고 있는 여러 사정들, 즉, 위 게임의 사행적·영리적 특성, 피고 회사가 위 실명 확인제를 실시하게 된 경위 및 효과, 명의도용사건이 대규모로 일어나게 된 경위, 인터넷상에 개인 실명정보의 유출 현상이 만연되어 있는 현재의 정보환경 등은, ① 위 게임 서비스가 그 자체로서는 이용신청자의 본인 여부를 미리 확인하도록 할 만한 특수한 공익적 요청을 포함하거나 사회적으로 규제할 만한 반사회적, 사행적인 내용을 포함하고 있다고 보기는 어려운 점, ② 위 게임 내에서 캐릭터 사이에 아이템의 교환이나 거래가 가능한 점 등에 편승한 대규모의 명의도용은 일부 이용자 및 아이템 거래업자들에 의한 일탈적·예외적인 상황으로 보이는 점, ③ 비대면 거래를 특징으로 하는 온라인 거래에서는 위 실명확인제와 유사한 본인확인절차가 일반적인 방식으로 사용되며, 이용자 본인이 자신의 실명정보를 이용하여 정당하게 가입하는 경우에는 본인확인절차로서 이 사건 실명확인제는 무의미한 제도라고 볼 수는 없는 점, ④ 명의도용자들이 타인의 실명정보를 취득한 후 명의를 도용하여 피고 회사의 온라인 회원으로 가입하였더라도 이는 피고 회사와는 무관한 제3자의 불법행위에 기한 것인 점, 대규모의 명의도용행위가 가능할 수 있게 한 출발점이자 가장 직접적인 원인은 정보통신망법 등 현행법에 위반하여 이루어진 개인정보 수집·관리기관들의 부실한 실명정보 관리행위 내지 의도적인 유출행위라고 보이는 데 이와 관련하여 피고 회사에게 아무런 귀책사유가 없는 점 등에 비추어, 비록 피고 회사가 이 사건 명의도용 사태의 중심에 있기는 하지만, 명의도용 사건의 구조상 단지 간접적·제3자적으로 개입되어 있고 명의도용행위자들과는 어떠한 직접적 관련성이 없는 상황에서 원고가 들고 있는 사정만으로는 피고 회사에 대해 법적 의무로서 본인확인 의무를 부담시킬 근거로서 부족하므로 원고의 주장은 이유 없음.

5. 피고 회사는 게임서비스 운영과정에서 명의도용자들에 의한 부당한 회

원가입이나 서비스 이용행위가 있음을 알 수 있는 경우 그러한 상응하는 조치를 취함으로써 명의도용에 의한 회원가입 및 이용행위에 도움을 주지 아니할 주의의무는 있다고 할 것임.

6. 그러나, 위 주의의무도 관련 인터넷 기술의 발전 수준, 제공되는 정보통신서비스의 특성, 운영 주체로서의 피고 회사의 영리적 성격, 기술적 수단의 도입에 따른 일반 이용자에 대한 이익과 불이익 등을 종합적으로 고려하여 적절한 범위 내로 제한될 것인데, ① 대규모 명의도용이 문제된 사건은 위 사건이 거의 최초였던 점, ② 피고 회사는 명의도용의 주된 동기가 되어 온 아이템 거래행위를 이용약관으로써 엄격히 금지하고, 위반행위가 발견되는 경우에는 계정압류 등 강력한 불이익 조치를 취해 온 점, ③ 위 게임 서비스는 2005년 현재 국내 이용자수만도 약 170만명에 이르고 수시로 상당한 신규 가입 및 탈퇴가 이루어지는 상황에서 그 이용자별로 회원가입정보를 분석함으로써 명의도용에 의한 회원가입 여부를 미리 또는 수시로 식별해 낸다는 것은 용이하지 않은 것으로 보이는 점, ④ 작업장 내지 아이템 중개업자들의 접속을 차단하기 위해 IP당 접속 계정수를 제한하는 방안이나 작업장 등이 접속차단을 회피하기 위해 이용하는 것으로 알려져 있는 VPN 이나 Proxy 서버 서비스를 이용한 우회 접속을 미리 차단하는 방안은 모두 기술적으로 완전히 실현되기 곤란한 점, ⑤ 피고 회사는 명의도용을 일삼는 작업장 등이 자동사냥 프로그램, 자동광고 프로그램에 의해 부정하게 게임 서비스를 이용하는 것을 방지하기 위해 각종 보안프로그램을 도입하고, 게임 내에서 캐릭터의 비정상적인 활동을 감시·규제하기 위한 감시팀을 상당한 예산을 들여 상시로 운영하면서 단속활동을 벌여 2005. 6.경부터 2006. 1.경까지만도 약 21만개의 계정에 대해 계정압류 등 조치를 취한 점, ⑥ 피고 회사는 이 사건 명의도용이 발생하자 2006. 1. 10. 그와 관련하여 수사기관에 주민등록법위반 등에 관한 수사를 의뢰한 후 종래 해킹이나 계정도용의 방식이 아닌 명의도용에 의한 부정 게임

서비스 이용행위에 대한 대응 방안을 모색하여 2006. 1.경부터 온라인 회원가입시 휴대폰을 통하여 본인임을 확인하는 휴대폰 인증제의 도입을 검토·준비하여 2006. 2. 23.경부터 전격적으로 시행하고 있는 점 등에 비추어 피고 회사는 작업장 내지 아이템 중개업자 등에 의한 명의도용행위에 대해서는 기술적·경제적으로 수인할 수 있는 한계 내에서의 감시·차단 수단을 마련해 두고, 적발될 시에는 그에 상응하는 제재조치를 취하는 등 명의도용에 의한 회원가입 및 이용행위를 방지하기 위한 적절한 노력을 다한 것으로 보여, 그러한 의무 위반으로 인해 명의도용에 의한 불법행위를 묵인·방치하였다고 보기 어려워, 위 주장도 이유 없음.

□ 판결의 의의

○ 인터넷상으로 이루어지는 온라인 회원가입절차에서 실명정보와 일치하는 본인이 아닌 제3자가 명의를 도용하여 회원 가입을 한 경우라고 하더라도, 서비스제공자인 피고 회사에게는 이용자가 실명정보와 일치하는 본인인지 여부를 확인할 본인확인 의무가 있다고 볼 수 없는 이상, 명의도용에 대한 방조의 불법행위책임을 지지는 아니함.

○ 피고 회사는 타인의 명의도용에 의한 온라인 회원가입 및 이용행위가 있음을 알 수 있었던 경우에는 이를 차단하거나 방지할 주의의무는 있으나 그 주의의무의 정도와 준수 여부는 기술적·경제적 여러 요소를 고려하여 신중히 결정되어야 할 것임.