



판결로 확인하는 사건의 결과

아이템을 이미 썼으니 끝이라는 판매자,
취소와 남은 이익을 따로 살피다.

판매자 상대 약 3,391만 원 반환 인용

반환금 인용

부모 동의 없는 거래의 취소와 판매자 반환책임

광 주 지 방 법 원

제 14 민 사 부

판 결

사 건
원 고

부당이득금

소송대리인 법무법인 해율

피 고

변 론 종 결

2026. 4. 16.

- 1 -



판 결 선 고 2026. 6. 11.

주 문

1. 피고 는 원고에게 33,915,000원 및 이에 대하여 2025. 7. 15.부터 2026. 6. 11.까지는 연 5%, 그 다음날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.
2. 원고의 피고 에 대한 나머지 청구, 피고 주식회사 에 대한 청구를 모두 기각한다.
3. 소송비용 중 원고와 피고 사이에 생긴 부분은 피고 가 부담하고, 원고와 피고 주식회사 사이에 생긴 부분은 원고가 부담한다.
4. 제1항은 가집행할 수 있다.



01 의뢰인이 마주한 문제

미성년자의 게임 거래 취소 뒤에는 이미 소비한 아이템의 이익이 남아 있는지도 쟁점이 되었습니다. 판매자의 계약상 지위와 법정대리인 동의 여부를 함께 검토했습니다. 해울은 판매자 상대 약 3,391만 원의 반환을 인정받았고 게임회사 상대 청구는 받아들여지지 않았습니다.

가족에게는 이미 사용한 게임 아이템에 들어간 돈을 돌려받을 수 있는지가 절박한 문제였습니다. 판매자와 게임회사의 역할을 나누고, 어느 계약을 취소하여 누구에게 반환을 구할 것인지 정해야 했습니다.

02 결과를 가른 쟁점

법원은 판매자가 단순히 결제를 도와준 사람인지, 자신의 계산으로 거래한 계약 상대방인지를 살폈습니다. 판매자는 대행에 불과하다거나 이미 돈을 썼다는 취지로 다투었지만 반환 의무가 부정되지는 않았습니다.

미성년자의 법정대리인 동의 여부와 계약 취소가 핵심이었습니다. 이미 소비한 게임 아이템의 이익이 현존하는지에 관한 문제도 다루어졌고, 판매자 상대 금전 청구와 게임회사 상대 청구는 구분되어 판단되었습니다.

대응의 핵심

이미 썼다는 이유만으로, 취소와 반환 검토를 멈추지 마십시오.

이미 썼다는 이유만으로, 취소와 반환 검토를 멈추지 마십시오.

미성년 자녀의 반복 게임 결제. 해울은 판매자를 상대로 약 3,391만 원의 반환 판결을 받았습니다.

- 자녀가 구입한 게임 아이템을 이미 사용했다면?
- 판매자가 돈을 써버렸다며 반환을 거절한다면?
- 거래 취소와 현존 이익의 범위를 함께 다뤄야 한다면?

결과를 만들어낸 해울에 맡기십시오.

이제 당신의 편에서 싸우겠습니다.



03 법무법인 해율의 대응

법무법인 해율은 미성년자인 의뢰인을 대리하여 관련 계약 취소와 반환을 구했습니다. 거래 횟수와 지급 내역, 계약 상대방의 지위를 연결해 부모 동의 없는 거래의 효과를 다투는 사건이었습니다.

법원은 판매자와의 계약 취소에 따른 금전 반환을 인정했습니다. 다만 게임회사에 대한 청구까지 모두 받아들인 것은 아니므로, 반환 판결의 상대방과 인정된 범위를 명확하게 구분해야 합니다.

04 판결 결과와 의미

법원은 판매자에게 **33,915,000원과 판결상 지연손해금**을 지급하라고 명했습니다. 게임회사에 대한 청구와 일부 이자 청구는 받아들여지지 않았습니다. 판매자 상대 원금 반환이 인정된 결과입니다.

게임 결제 피해에서는 결제 금액만큼이나 구매 경로와 실제 계약 상대방이 중요합니다. 이 사례는 미성년자의 법률행위와 거래 구조를 함께 검토하여 반환 판결로 연결한 사건입니다.

결과의 핵심

미성년 자녀의 반복 게임 결제. 해율은 판매자를 상대로 약 3,391만 원의 반환 판결을 받았습니다.

잘할 수 있다는 변호사는 많습니다.

해율은 이미 해낸 결과로 답합니다.

미성년 자녀의 반복 게임 결제. 해율은 판매자를 상대로 약 3,391만 원의 반환 판결을 받았습니다.

- 계약 상대방과 실제 입금 계좌를 확인해야 한다면?
- 취소 통지 이후에도 대금을 돌려주지 않는다면?
- 미성년자 계약과 소비한 이익의 관계를 검토해야 한다면?

결과를 만들어낸 해율에 맡기십시오.

이제 당신의 편에서 싸우겠습니다.