

메타버스 경제활동 과세방법과 세원관리 방안

플랫폼 이용자를 중심으로

2021. 12.

정훈·김정명



연구진

연구책임자

정 훈 세정연구팀장

공동연구원

김정명 세정연구팀 특수전문직4급

목 차

I. 서론	1
II. 메타버스의 개요	3
1. 메타버스의 개념	3
가. 메타버스(metaverse)	3
나. 본 보고서상 용어정의 및 검토범위	4
다. 메타버스 플랫폼에서 암호화폐와 NFT의 역할	6
라. 암호화폐와 차별화되는 NFT의 특징	8
2. 메타버스 가상경제	9
가. 시장규모	9
나. 메타버스 및 NFT 플랫폼 사례	11
다. 메타버스 관련 자산	14
라. 메타버스 가상경제의 거래유형 및 참여자(소득수취인)	16
마. 자산 형태별 과세 고려사항	18
III. 우리나라의 메타버스 과세제도	20
1. 메타버스 자산의 규제·법령상 분류	20
가. 투자계약증권	22
나. 사업용 자산(계속·반복적 거래)	22
다. 가상자산(환금성有+사행성無)	23
라. 잔여자산(재산가치)	25
마. NFT(미정)	25

2. 메타버스 과세제도	26
가. 소득세	27
나. 부가가치세	29
다. 법인세 및 상속·증여세	30
3. 기타 사항	31
가. 거래내역 보고의무	31
나. 자산·거래의 기술적 추적가능성	33
다. 소득의 원천지 및 공급장소	34
라. 선행연구	36
IV. 메타버스 과세제도 해외사례	39
1. 해외 과세제도 요약	39
가. 해외 과세제도(예술창작품을 기초로 한 NFT 제외)	39
나. 예술창작품과 NFT에 대한 조세상의 취급 단순비교	42
2. 국별 사례	44
가. 미국	44
나. 영국	46
다. 호주	48
라. 독일	51
3. 해외 조세행정 사례	53
가. 미국, 디지털자산을 포함한 현금거래 보고의무	53
나. 호주 국세청, 암호화폐 데이터 검증 프로그램	54
다. 세컨드라이프, 이용자 국적별 VAT 원천징수	55
V. 시사점	57
1. 과세제도	57
가. 메타버스 자산의 세법상 취급방향안(案)	57
나. NFT 관련 단기 대응안(案)	59
다. 「소득세법」 관련 기타 고려사항	60

2. 규제 및 과세 인프라(조세행정 측면)	61
가. 메타버스 플랫폼의 자료수집·제출의무 및 원천징수 범위확대안(案)	61
나. 플랫폼 간 통합과세소득산출시스템 사전승인제도안(案)	64
다. 데이터 검증 프로그램을 통한 개인 간(間) 거래 세원포착안(案)	66
라. 사업장 소재지 및 세금계산서 교부 관련안(案)	66
 참고문헌	 71

표 목차

〈표 II-1〉 본 보고서상 주요 용어의 의미	4
〈표 II-2〉 본 보고서의 검토범위 요약	6
〈표 II-3〉 주요 메타버스 플랫폼	11
〈표 II-4〉 메타버스 관련 거래 및 자산	19
〈표 III-1〉 메타버스 자산의 「소득세법」상 취급 가능성	21
〈표 III-2〉 가상자산과 잔여자산의 구별	24
〈표 III-3〉 메타버스 자산별 현행 과세제도 요약(2023년 기준)	26
〈표 III-4〉 미술품 NFT의 분류에 따른 과세 차별성	28
〈표 III-5〉 「상속세 및 증여세법」상 가상자산 평가방법	31
〈표 III-6〉 메타버스 관련 자산 항목별 운영·규제 현황과 현금화 가능 채널	32
〈표 III-7〉 우리나라가 체결한 조세조약상 과세관할국 일반원칙(발취)	34
〈표 III-8〉 선행연구에서 미국의 NFT 소득분류안(案)	38
〈표 IV-1〉 메타버스 과세제도의 해외사례 요약	41
〈표 IV-2〉 예술창작품을 기초로 한 NFT에 대한 과세제도 충돌 가능성 해외사례 ..	43
〈표 V-1〉 메타버스 자산 및 NFT의 세법상 취급방향안(案)	58
〈표 V-2〉 메타버스 소득에 적용가능성이 있는 세목별 특성	61
〈표 V-3〉 메타버스 항목별 세원관리 접근방향안(案)	63
〈표 V-4〉 메타버스 사업장 소재지 검토내용	68

그림 목차

[그림 Ⅲ-1] 메타버스 자산의 법적 성격 판단 흐름도(소득세 관점)	21
[그림 V-1] 메타버스 소득세 과세개념도안(案)	65

I. 서론

- 케이팝(K-pop) 가수들이 가상공간에서 공연을 하는 시대가 되었고, 한편으로는 해외에서 NFT가 고가(高價)에 거래되었다는 소식이 종종 보도되면서 메타버스와 NFT에 대한 관심이 증가하고 있음
 - 방탄소년단은 히트곡 '다이너마이트'의 안무버전 뮤직비디오를 게임 '포트나이트'의 플랫폼에서 최초 공개했고, 블랙핑크는 메타버스 플랫폼인 '제페토'에서 아바타 모습으로 팬 사인회를 진행함¹⁾
 - 마이크 윈켈만의 NFT 작품 '매일: 첫 5000일(Everydays: The first 5000days)'은 2021년 3월 미국 크리스티(Christie's) 경매소에서 6,980만달러²⁾에 낙찰된 것으로 알려짐³⁾

- 메타버스 가상경제와 NFT는 해외 시장을 중심으로 성장하고 있고 국내에서의 발달 속도는 더딘 편이라고 볼 수 있으나, 향후 규제 및 시장상황 변화에 따라 국내 시장도 급성장할 가능성을 배제할 수는 없음
 - 본 보고서는 메타버스의 다양한 측면 중 가상경제 측면에 초점을 두었으며, 국내 시장은 법적 이슈로 인해 시장 발달에 제약이 존재함⁴⁾
 - 만약 국내 게임시장이 메타버스 플랫폼으로 흡수될 경우, 메타버스 가상경제의 잠재 시장규모는 상당할 것으로 예상됨⁵⁾

1) 『뉴시스』, 「[초점]메타버스가 뭐길래?...K팝도 입성하네」, 2021. 3. 21., https://newsis.com/view/?id=NISX20210321_0001377572, 검색일자: 2021. 12. 10.

2) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산금액은 약 820억원임

3) 『ifs POST』, 「NFT, 디지털 세상의 원본을 증명하다」, 2021. 9. 25., https://www.ifs.or.kr/bbs/board.php?bo_table=News&wr_id=3777, 검색일자: 2021. 12. 10.

4) 「게임산업법」 제32조 제1항 제7호는 우연적인 방법으로 획득된 게임머니 등을 환전하는 행위 등을 금지함

5) 국내 게임아이템 현금거래 규모를 1조 5천억원으로 추정하는 업계 시각이 있음(자료: 『조선일보』, 「게임 덕에 먹고 산다...개인방송·e스포츠·아이템거래 시장 규모 '깜짝」, 2017. 2. 9., https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2017/02/09/2017020900427.html, 검색일자: 2021. 12. 10.)

- NFT의 경우 해외 시장을 중심으로 급성장하고 있고, 국내 시장은 이제 막 거래 플랫폼이 생겨나기 시작한 태동기로 볼 수 있음⁶⁾
- 메타버스 가상경제와 NFT는 융·복합적인 특성이 있어서 조세 관점에서 다소 복잡한 쟁점을 야기하므로, 해당 시장이 본격적으로 성장하기 전에 과세제도와 관련한 고려사항들을 검토할 필요가 있음
 - 메타버스·NFT·암호화폐 등은 개념이 상호배타적이지 않고 다소 중첩적이며, 상호 융합해 나아가는 추이를 보임
 - 메타버스의 가상아이템은 NFT 방식으로 운용되기도 하고, 메타버스의 플랫폼 화폐는 암호화폐인 경우도 존재함
 - 메타버스 및 NFT는 온라인 플랫폼에 기반하는 특성상, 세무상 거주자와 비거주자가 뒤섞여 활동하는 초국적성의 특징을 보이기도 함
 - 국내 기반 플랫폼인 '제페토' 이용자의 경우 2021년 2월 기준 전체 이용자 약 2억명 중, 90%가 해외접속자이며,⁷⁾ 해외 플랫폼인 '어스2'의 2021년 9월 기준 한국인 접속횟수 비중이 9.9%를 기록한 것으로 알려짐⁸⁾
- 본 연구에서는 메타버스 플랫폼 이용자에 초점을 두고 검토를 수행하였으며, 메타버스와 호환성이 높아지고 있는 효용(utility) 토큰⁹⁾을 중심으로 검토함¹⁰⁾
 - NFT의 경우 메타버스와 결합하지 않은 형태의 효용 중심 NFT도 최근 중요성이 커짐에 따라 검토범위 대상에 포함함
- 본 연구의 구성은 메타버스의 개요, 우리나라의 과세제도, 해외사례, 시사점으로 이루어짐

6) 메타버스라는 주제하에 NFT를 언급하는 이유는 메타버스의 아이템이 NFT 형식으로 토큰화되고, NFT거래소에서 거래될 수도 있기 때문임

7) 『매일경제』, 「네이버 '제페토' 이용자만 2억명 ... '메타버스' 무섭네~」, 2021. 4. 7., <https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2021/04/333917/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

8) Similarweb, "Semtember 2021 Overview," <https://www.similarweb.com/website/earth2.io/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

9) 토큰(token)은 블록체인 기술을 이용하는 암호화폐와 NFT를 총칭하는 개념을 의미함

10) 암호자산의 분류체계는 영국 국세청의 분류 방식인 교환 토큰(exchange tokens), 효용 토큰(utility tokens), 증권 토큰(security tokens)으로 나누어 접근하였고, 상세 요건은 후술하였음(자료: 영국 국세청, "Cryptoassets Manual," 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto10100>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

II. 메타버스의 개요

1. 메타버스의 개념

가. 메타버스(metaverse)

- 메타버스는 가상세계에서 물리·사회·경제적 요소 등을 통해 마치 현실과 같은 경험을 할 수 있도록 구현한 시스템을 총칭하는 개념이며, 오늘 상상하지 못했던 시스템이 내일 새롭게 출현할 수도 있는 분야이기도 함¹¹⁾
- 메타버스(metaverse)는 가상·초월을 뜻하는 메타(meta)와 세계·우주를 뜻하는 유니버스(universe)의 합성어로서 현실과 비현실이 공존하는 가상세계를 폭넓게 지칭함¹²⁾
 - 1992년 발표된 소설 『스노우 크래쉬(Snow Crash)』에서 용어가 처음으로 사용되었고, 2003년 미국에서 출시된 가상현실 게임인 ‘세컨드라이프(Second Life)’에서 아바타를 활용한 가상세계 및 가상경제가 구현됨
- 비영리 기술연구 단체인 ASF(Acceleration Studies Foundation)는 메타버스를 증강 현실¹³⁾, 라이프로그¹⁴⁾, 거울세계¹⁵⁾, 가상세계 네 종류로 분류하였으며,¹⁶⁾ 본 보고서는

11) 『한국일보』, 「메타버스는 미래일까, 거품일까?」, 2021. 10 .5., <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021100409150004682>, 검색일자: 2021. 12. 10.

12) 위키백과, 「메타버스」, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4>, 검색일자: 2021. 12. 10.

13) 증강현실(Augmented Reality, AR)은 현실공간에 2D 또는 3D 물체를 겹쳐 보이게 하여 상호작용하는 환경을 지칭하며, 적용사례는 차량용 Head-up 디스플레이가 있음

14) 라이프로그(life-logging)은 사물과 사람에 대한 일상적인 정보를 저장·공유하는 기술로서, 적용사례는 웨어러블 디바이스, 블랙박스가 있음

15) 거울세계(mirror world)는 정보적 확장(informationally-enhanced)으로도 불리며, 적용사례는 지도 기반의 서비스들이 있음

이 중 경제활동이 발생하는 가상세계를 중심으로 다룸

- 가상세계(virtual world)는 디지털 데이터로 구축한 가상세계로서 이용자의 자아가 투영된 아바타 간 경제활동을 포함한 상호작용이 발생하며, 적용사례는 세컨드 라이프 등이 있음

나. 본 보고서상 용어정의 및 검토범위

□ 본 보고서에서 사용된 주요 용어의 의미는 <표 II-1>에 요약함

<표 II-1> 본 보고서상 주요 용어의 의미

용어	본 보고서상 의미
메타버스 플랫폼	·가상세계에서 물리·사회·경제적 요소 등을 통해 마치 현실과 같은 경험을 할 수 있도록 구현한 시스템 중 경제 활동이 발생하는 플랫폼이며, 게임 플랫폼을 포함
토큰(token) ^{1),2)}	·가치 및 계약적 권리에 대한 암호형태의 디지털 표식(representations)으로서, 암호화폐와 NFT를 포함
교환 토큰	·지급수단으로의 사용이 의도된 토큰
효용 토큰	·플랫폼의 재화 및 용역에 대한 접근(access)을 제공
증권형 토큰	·사업·금전상환·미래수익 관련 권리·지분(interest)을 제공
플랫폼화폐	·메타버스 플랫폼에서 교환수단으로 역할하는 디지털 표식으로서 (i) 암호화폐와 (ii) 암호화폐 아닌 플랫폼화폐로 구성
암호화폐	·블록체인·분산원장 기술에 기반한 상호대체 가능한 토큰
암호화폐 아닌 플랫폼화폐	·플랫폼화폐 중 암호화폐 형태가 아닌 것을 총칭
메타버스 내 가상아이템	·메타버스 플랫폼에서 플랫폼화폐가 아닌 디지털표식을 총칭하며 (i) NFT와 (ii) NFT 아닌 가상아이템으로 구성
NFT	·블록체인·분산원장 기술에 기반한 상호대체 불가능한 토큰
NFT 아닌 가상아이템	·메타버스 내 가상아이템 중 NFT 형태가 아닌 것을 총칭
NFT 플랫폼	·NFT가 거래되는 플랫폼 중 메타버스 플랫폼을 제외함
실물자산 기초 NFT	·실물자산의 소유권·저작권·수익권 등이 부착되어 있는 NFT

16) 이동률 외, 『메타버스, 디지털 평행세계』, KB증권, 2021. 12. 10., pp. 6~7.

〈표 II-1〉의 계속

용 어	본 보고서상 의미
·실물자산 소재 NFT	·실물자산의 영상·이미지 등을 소재로 하고 있으나, 동 실물자산에 대한 소유권·저작권·수익권 등이 부착되어 있지 않은 NFT
·디지털 only NFT	·디지털자산을 기초로 하며, 실물자산의 소유권·저작권·수익권 등이 부착되어 있지 않은 NFT

주: 1) 영국 국세청, “Cryptoassets Manual,” 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto10100>, 검색일자: 2021. 12. 10.

2) 영국 국세청은 법정통화나 금 등에 가치를 고정(peg)시켜 변동성(volatility)을 최소화한 스테이블코인(stablecoin)을 별도로 정의하고 있으나, 국제자금세탁방지기구(FATF)는 스테이블코인의 개념이 명확하지 않다고 언급하였고, 본 보고서에서는 유의미하지 않다고 판단함(자료: FATF, “VIRTUAL ASSETS AND VIRTUAL ASSET SERVICE PROVIDERS,” 2021. 10., <https://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/recommendations/Updated-Guidance-VA-VASP.pdf>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

자료: 출처 미표기 시, 저자가 본 보고서에서 의도한 의미를 요약함

- 본 보고서는 기능 관점에서 볼 때 효용(utility)을 중심으로 분석하였고, 기존 과세체제로 포섭 가능한 영역 및 증권형 토큰에 대한 검토는 최소화하였음
 - 본 보고서는 효용 관련 자산을 중심으로 분석하였고, 이는 블록체인 기반의 토큰과 비(非)블록체인 기반 자산으로 구성됨(〈표 II-2〉 참조)
 - 기존 과세체제로 포섭 가능한 영역은 검토를 최소화하였으며, 여기에는 ① 방송 진행자·개발자의 인적용역 제공 ② 메타버스 플랫폼을 광고·홍보 수단으로 이용 ③ 온라인 쇼핑몰과의 결합 등이 포함됨
 - 증권형 토큰의 경우 증권 해당 여부를 조세법에서 통제하기 어렵고, 해당 시 증권에 대한 과세체계가 적용될 것이기 때문에 검토범위를 최소화함^{17),18)}

17) 증권에 해당 시, 일반적으로 투자자보호조치 등 다양한 증권 관련 법(「자본시장법」 외)상의 요건이 적용됨

18) 토큰별 증권성 판단에는 ① 국내의 경우 향후 공개 예상되는 금융위원회의 지침 ② 해외의 경우 미국 리플 소송 결과가 영향을 미칠 것으로 예상되며, 해당 내용을 후술하였음

〈표 II-2〉 본 보고서의 검토범위 요약

기능상 분류	비(非)블록체인 기반	블록체인 기반 ¹⁾		검토대상 여부
		암호화폐	NFT	
교환 (exchange)	-	·교환 암호화폐	-	보조적
효용 (utility)	·암호화폐 아닌 플랫폼화폐 ²⁾ ·NFT 아닌 메타버스 내 가상 아이템 ³⁾	·효용 암호화폐	·효용 NFT	주된 대상
증권형 (security)	-	·증권형 암호화폐	·증권형 NFT	보조적

주: 1) 암호화폐와 NFT는 토큰(token)으로 통칭함

2) 사례로는 게임머니가 있음

3) 사례로는 게임아이템이 있음

자료: 저자 작성

다. 메타버스 플랫폼에서 암호화폐와 NFT의 역할

- 해외 사례를 보면 메타버스 플랫폼에서 암호화폐는 플랫폼화폐와, NFT는 가상아이템과 결합하는 추이를 보임
 - 플랫폼화폐는 현금으로의 환금성이 제한된 게임머니의 형태로부터, 환금성이 있는 암호화폐와 통합되는 형태로 발전하는 추세를 보임
 - 더샌드박스의 플랫폼화폐인 샌드(SAND) 및 디센트럴랜드의 플랫폼화폐인 마나(MANA)는 암호화폐 거래소에 상장된 암호화폐의 예임
 - 메타버스 플랫폼의 가상아이템은 NFT 기술과 결합하면서 고유한 아이템을 식별할 수 있는 방향으로 발전하고 있고, 메타버스 플랫폼 이외의 플랫폼에서도 거래될 수 있는 기술적 기반을 갖추어 가고 있음
 - 기존의 가상아이템은 일반적으로 운영회사가 식별할 실익이 없는 아이템을 무한정 발행할 수 있고 특정 플랫폼 안에서만 거래될 수 있었음
 - 더샌드박스의 경우 이용자가 만든 고유한 가상아이템을 NFT 형식으로 토큰(token)화한 후, 오픈씨(OpenSea)와 같은 별도의 NFT 거래플랫폼에서 판매 가능함¹⁹⁾

19) 『서울경제』, 「김정우의 다이나믹 코인」 '블록체인판 마인크래프트' 더 샌드박스, 차트 분석하기], 2021.

9. 2., <https://www.sedaily.com/NewsView/22RB5KWGAI>, 검색일자: 2021. 12. 10.

- 국내에서도 P2E²⁰⁾ 개념을 도입하여 메타버스형 게임에 NFT를 결합하거나 메타 버스형 게임 내의 성과를 암호화폐로 변환하고자 하는 업계의 시도가 지속됨
- 일부 메타버스형 게임에서는 게임의 성과를 코인²¹⁾으로 지급하고, 이를 다시 현금화할 수 있는 형태의 서비스를 제공하고자 시도하였음
 - ‘무한돌파삼국지 리버스’는 게임 내 임무(퀘스트) 수행의 대가를 코인(무돌코인)으로 지급하고 이를 다시 암호화폐인 클레이(KLAY)로 교환할 수 있어 현금화가 가능했던 적이 있고, ‘파이브스타즈 포 클레이튼(Five Stars for Klaytn)’은 미네랄토큰(MNR)을 플랫폼화폐로 사용 중인 것으로 알려짐^{22), 23)}
- 게임 아이템의 현금화에 대한 제한으로 인해 국내 서비스는 현재 원칙적으로 제한되어 있는 것으로 알려져 있으나, 파이브스타즈 포 클레이튼의 위법성과 관련한 행정소송의 결과가 향후 법령 해석에 영향을 미칠 것으로 예상됨
 - 무한돌파삼국지 리버스의 경우 2021년 12월 10일 게임물관리위원회에서 위법성에 따른 직권재분류 조치를 취하여 등급분류 취소조치가 이루어지면서 서비스 종료 수순을 밟게 됨²⁴⁾
 - 파이브스타즈 포 클레이튼의 경우 위법성과 관련하여 운영사인 스카이프플과 게임물관리위원회 간 소송이 진행 중이며, 서울행정법원의 1심결과가 2022년 하반기에 나올 것으로 예상하는 시각이 있음^{25), 26)}

20) Play to Earn: 플레이하면서(즐기면서) 돈을 번다는 의미임

21) 암호화폐가 아닌 플랫폼화폐

22) 나무위키, 「파이브스타즈」, 2021. 11. 18., <https://namu.wiki/w/%ED%8C%8C%EC%9D%B4%EB%B8%8C%EC%8A%A4%ED%83%80%EC%A6%88>, 검색일자: 2021. 12. 10.

23) 미네랄토큰(MNR)은 2020년 5월 21일 글로벌암호화폐 거래소인 Liquid에 상장됨(자료: Skypeople, 「미네랄(MNR), 해외 거래소 첫 상장 소식」, 2020. 5. 21., <https://skypeoplemaster.medium.com/%EC%8A%A4%EC%B9%B4%EC%9D%B4%ED%94%BC%ED%94%8C-%EB%AF%B8%EB%84%A4%EB%9E%84-mnr-%ED%95%B4%EC%99%B8-%EA%B1%B0%EB%9E%98%EC%86%8C-%EC%B2%AB-%EC%83%81%EC%9E%A5-%EC%86%8C%EC%8B%9D-359556ccb692>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

24) 나무위키, 「무한돌파삼국지 리버스」, <https://namu.wiki/w/%EB%AC%B4%ED%95%9C%EB%8F%8C%ED%8C%8C%EC%82%BC%EA%B5%AD%EC%A7%80%20%EB%A6%AC%EB%B2%84%EC%8A%A4>, 검색일자: 2021. 12. 13.

25) ‘파이브스타즈 포 클레이튼’의 경우, 앱스토어를 통해 출시되면서 구글·애플 등 자체등급분류사업자의 심의를 받고 출시된 이후, 게임물관리위원회가 등급분류 거부 판정을 내렸으나, 운영사인 스카이프플은 게임위 판정에 대해 가처분 및 행정처분 취소소송을 제기했고, 2021년 6월 23일 서울행정법원은 스카이프플의 주장을 인용한 상태임(자료: 『이코노미리뷰』, 「돈 버는 게임 폭발적 인기... P2E가 대안일까」, 2021. 12. 07., <http://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=558115>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

라. 암호화폐와 차별화되는 NFT의 특징

- NFT는 블록체인 기술을 이용하여 디지털파일의 소유·거래기록을 분산원장에 저장한다는 점에서 암호화폐와 유사하다고 볼 수 있으나, NFT는 디지털파일의 기초자산이 존재한다²⁷⁾는 점에서 암호화폐와 차별성을 지님
- NFT(Non-Fungible Token, 대체불가토큰)는 블록체인 기술을 이용하여 디지털파일 소유주와 거래기록을 저장함
 - 2017년 12월 캐나다 스타트업 기업인 액시옴젠(AxiomZen)이 크립토키티(Crypto Kitties)라는 게임을 통해 가상기반 NFT를 구현함^{28), 29)}
 - 비트코인과 NFT는 모두 블록체인(blockchain) 기술에 기반하지만 비트코인에서는 채굴 등의 방식으로 동일한 토큰을 만들어낼 수 있는 반면, NFT에서는 기초자산이 존재하므로 동일한 자산을 만들어낼 수 없고 이에 디지털자산에도 희소성을 부여할 수 있게 됨³⁰⁾
 - NFT 발행에는 주로 ERC(Ethereum Request for Comment, 이더리움의 요구사항을 위한 표준) 프로토콜 등이 사용되며, ERC 등의 방법으로 발행된 NFT는 플랫폼과 관계없이 호환성을 가짐^{31), 32), 33)}

26) 재판 과정에서 게임물관리위원회는 금융위원회에 NFT를 가상자산으로 볼 수 있는지 확인해 달라는 취지의 사실조회를 요청하였고, 금융위원회는 'NFT 성격에 따라 달라질 수 있다'는 모호한 답변을 제시한 것으로 알려짐(자료: 디센터, 「스카이프플 vs 게임위 재판 내년 3월로 넘어가…금융위 “NFT 가상자산 여부 개별 판단해라”」, 2021. 11. 26., <https://decenter.kr/NewsView/22U60NM0HX>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

27) 기초자산이 존재하기 때문에 대체불가성(non-fungible)을 지님

28) 신석영, 『메타버스의 핵심, NFT와 가상경제』, 하나금융경영연구소, 2021. 12. 10., p.1.

29) 가상의 고양이를 키우는 게임으로서 고양이 캐릭터를 수집, 교배, 매매할 수 있었는데, 고양이의 생김새는 무작위로 결정되도록 설계되었고 NFT 기술이 적용되어서 이용자들은 전 세계에 단 하나 밖에 없는 가상의 고양이를 갖게 되었음(자료: 해시넷, 「크립토키티」, <http://wiki.hash.kr/index.php/%ED%81%AC%EB%A6%BD%ED%86%A0%ED%82%A4%ED%8B%B0>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

30) 『시사위크』, 「“포스트 비트코인?”… NFT가 뜨는 이유」, 게재일자: 2021. 10. 4., <https://www.sisaweek.com/news/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

31) 반면, ERC 등과 같은 통상적인 표준이 아닌 방법으로 발행된 NFT의 경우에는 플랫폼이 사라지거나 운영이 정지되어 자산이 소실되는 위험이 있음(자료: 민경식·김관영·박진상, 「NFT 기술의 이해와 활용, 한계점 분석」, 『KISA Insight』, 한국인터넷진흥원, 2021 Vol.03, 2021.)

32) ERC 등과 같은 통상적인 표준에 따라 발행된 NFT의 경우에도 기초파일의 저장소를 관리하는 NFT 해당 거래소가 문을 닫으면 자산 소실위험에 노출될 수 있음(자료: AI넷, 「대체불가토큰(NFT)~」, 2021. 3. 19., <http://www.ainet.link/3303>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

- NFT 기초자산 파일은 블록체인이 아닌 IPFS(Inter-planetary File System) 등의 분산저장시스템에 보관되며, 이더리움 등의 블록체인에는 ① 계약 식별정보 ② 기초자산 식별정보 ③ 소유자 식별정보 등이 기록됨³⁴⁾
- NFT는 수집·예술품, 스포츠, 메타버스 등의 분야에서 주로 사용되고 있으며, NFT 전용 플랫폼에서 거래되기도 하고, 메타버스 플랫폼에서 거래되기도 함
 - 수집·예술·스포츠 등 분야의 실물자산을 소재로 하여 NFT가 만들어지고 있으며, 예를 들어 2021년 2월 NBA Top Shot 플랫폼에서 르브론 제임스의 슬램덩크 사진을 기초로 한 NFT는 약 20만달러³⁵⁾에 판매된 것으로 알려짐³⁶⁾
 - 메타버스 플랫폼인 ‘디센트럴랜드(Decentraland)’의 가상토지는 NFT 형태를 띠고 있고, 자체 플랫폼 및 NFT 전용 플랫폼에서 거래되고 있음

2. 메타버스 가상경제

가. 시장규모

- 메타버스 가상경제 및 NFT 시장은 해외 중심으로 발전하고 있으며, 국내 시장의 발달은 더딘 편이나 향후 법적 환경 및 제반 여건 변화에 따라 성장할 가능성은 존재함
- 해외 시장에서는 메타버스가 게임시장과 융합되면서 대규모로 성장하고 있고, 국내 시장에서는 현재 법적 제약으로 인해 관련 시장 발달이 더딘 편이지만, 만약 게임이 메타버스 가상경제로 편입될 경우 메타버스의 시장잠재력은 상당할 것으로 추정됨
 - 가상경제에 초점을 둔 메타버스의 세계 시장규모의 추정치는 확인되지 않으며,

33) 이더리움뿐 아니라 클레이튼, 솔라나 등에 기반한 NFT도 있음(자료: 『연합인포맥스』, 「증시에서 두각 드러내는 NFT 시장…관련 종목은」, 2021. 11. 2., <https://news.einfomax.co.kr/news/articleView.html?idxno=4178086>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

34) 『매일경제』, 「‘디지털 예술품’ NFT에 대한 오해와 가능성」, 2021. 3. 30., <https://www.mk.co.kr/premium/special-report/view/2021/03/29923/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

35) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산금액은 약 2억 4천만원임

36) 위키백과, 「대체불가능토큰」, https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%EC%B2%B4_%EB%B6%88%EA%B0%80%EB%8A%A5_%ED%86%A0%ED%81%B0, 검색일자: 2021. 12. 10.

- 미국 기반 게임형 메타버스 플랫폼으로 볼 수 있는 로블록스의 2021년 10월 28일자 시가총액은 464억달러³⁷⁾, 2021년 상반기 매출액은 8억4천만달러임³⁸⁾
- 국내 시장에서는 법적 제약으로 인해 환금성이 있는 메타버스 플랫폼은 제한적으로 존재하지만, 국내 게임아이템 현금거래 규모를 1조 5천억원으로 추정하는 업계 시각을 고려할 때³⁹⁾ 법적 제약이 완화된다면 관련 시장잠재력은 상당할 것으로 예상됨
 - 세계 NFT 시장은 2021년 급성장세를 보이고 있으나 국내 NFT 시장은 이제 막 신규 플랫폼이 출시되기 시작한 태동기로 볼 수 있어 시장규모가 확인되지 않음
 - 글로벌 디앱(DApp)⁴⁰⁾ 정보플랫폼인 디애플레이더(DappRadar)사는 NFT의 분기별 세계 시장 거래금액이 2020년 3분기 약 2,800만달러⁴¹⁾에서 2021년 3분기 약 107억달러⁴²⁾로 급증한 것으로 추정함⁴³⁾
 - 국내에서는 2021년 업비트 등이 NFT 중개서비스를 개시하는 등 관련 시장형성 초기로 볼 수 있으며, 시장규모는 확인되지 않음⁴⁴⁾

37) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산 시 약 54조원임(자료: Yahoo finance, "Roblox Corporation(RBLX)," <https://finance.yahoo.com/quote/RBLX?p=RBLX>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

38) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산 시 약 9,800억원임(자료: Nasdaq, "RBLX SEC Filings," <https://www.nasdaq.com/market-activity/stocks/rblx/sec-filings>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

39) 『조선일보』, 「게임 덕에 먹고 산다…개인방송·e스포츠·아이템거래 시장 규모 '깜짝」, 2017. 2. 9., https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2017/02/09/2017020900427.html, 검색일자: 2021. 12. 10.

40) 디앱(DApp)은 Decentralized Application의 약자로서 이더리움 등의 플랫폼 토큰 위에서 작동하는 탈중앙화된 분산 애플리케이션을 말하며, 디앱에서 상호작용하는 데이터들이 이더리움 등의 블록체인에 기록되고 불러내어 짐(자료: 해시넷, 「디앱」, <http://wiki.hash.kr/index.php/%EB%94%94%EC%95%B1>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

41) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산 시 약 330억원임

42) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산 시 약 13조원임

43) 추정 기관에 따라 수치에 편차가 존재함(자료: Reuters, "NFT sales surge to \$10.7 bln in Q3 as crypto asset frenzy hits new highs," 2021. 10. 5., <https://www.reuters.com/technology/nft-sales-surge-107-bln-q3-crypto-asset-frenzy-hits-new-highs-2021-10-04/>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

44) 『한국경제』, 「"누구나 쉽게 발행해 매매"…업비트도 NFT거래소 개설」, 2021. 11. 30., <https://www.hankyung.com/economy/article/2021113054701>, 검색일자: 2021. 12. 10.

나. 메타버스 및 NFT 플랫폼 사례

- 메타버스 플랫폼은 경제 및 조세 관점에서 볼 때 환금성(換金性)⁴⁵⁾ 유무를 기준으로 나누어 볼 수 있고, 이 중 환금성이 있는 메타버스 플랫폼은 해외 시장을 중심으로 성장 중임
- 2003년 미국에서 ‘세컨드라이프’가 출시된 이후 환금성 있는 메타버스 플랫폼이 해외 시장 중심으로 성장하고 있으며, 메타버스는 플랫폼화폐의 환금성 유무, 가상아이템의 NFT화(化) 여부 등으로 구분해 볼 수 있음
 - <표II-3>에 조사된 사례 중, 환금성과 NFT를 동시에 갖춘 플랫폼으로는 가상부동산 및 가상아이템을 거래할 수 있는 ‘디센트럴랜드’가 있음
 - 세계 최초의 메타버스 가상경제 플랫폼으로 볼 수 있는 ‘세컨드라이프’의 경우, 환금성은 있으나 NFT 기술은 적용되어 있지 않음
 - 지구를 가상세계에서 복제하여 가상토지를 분양 중인 ‘어스2’의 경우, 아직 개발 초기 단계에 있으며 가상토지에 환금성도 없고 NFT 기술도 적용되지 않았음
- 우리나라는 사행성과 환금성을 동시에 갖춘 게임은 위법성 논란이 존재하기 때문에 메타버스 플랫폼 발달 속도가 상대적으로 더딘 편임
 - 네이버 계열인 제페토의 경우, 증강현실 캐릭터 기반의 메타버스 플랫폼이며 경제 활동보다는 3차원 비주얼이 강화된 SNS(소셜네트워크 서비스)와 유사한 형태를 취함

<표 II-3> 주요 메타버스 플랫폼

플랫폼명	플랫폼화폐 ¹³⁾	특 징
디센트럴랜드 (Decentraland)	MANA (암호화폐)	·이더리움 블록체인 기반의 가상현실 플랫폼으로서 가상세계에서 NFT 형태의 부동산 및 가상아이템들을 거래 ·가상 토지공급을 9만 단위로 한정 ¹⁾ ·2015년 출시, 2017년 MANA 상장(ICO) ·2021년 글로벌 경매사 소더비 가상갤러리 입점 ²⁾ ·MANA 시가총액: \$1.41bn(2021. 10. 14.) ³⁾

45) ‘(현금으로의) 환전’ 또는 영어로 ‘convertible’이라는 표현이 사용되기도 함

〈표 II-3〉의 계속

플랫폼명	플랫폼화폐 ¹³⁾	특 징
세컨드라이프 (Second Life)	린든달러 (L\$)	·사용자들이 자신의 아바타를 만들어 토지개발, 물건판매 등 경제 활동을 할 수 있는 가상세계 플랫폼 ·2003년 출시 ·2007년 가입자 870만명 ⁴⁾ ·2015년 월간 활성사용자 100만명, 플랫폼GDP \$500m ⁵⁾
어스2 (Earth2)	E\$ Credit ⁶⁾	·지구를 가상세계에 복제한 후 가상토지를 분양하는 가상부동산 거래 플랫폼 ·2020년 11월 출시 ·총 3단계 개발계획 중 부동산매매 위주의 1단계 시스템만 개발된 상태이며, 현재 환금성은 제한적임 ⁷⁾ ·NFT 기반이 아님 ⁸⁾
로블록스 (Roblox)	Robux	·이용자가 직접 게임을 개발·공유하고 다른 이용자와 플레이하는 메타버스 플랫폼 ·2006년 출시, 2021년 3월 뉴욕증시 상장 ·운영사 매출규모 \$841m(2021년 상반기 기준) ·일일 활성사용자 4,300만명(2021. 2Q) ⁹⁾ ·Robux는 개발자만 현금화 가능 ¹⁰⁾
제페토 (Zepeto)	Zem, Coin	·네이버의 자회사인 스노우에서 출시한 증강현실 캐릭터 기반의 SNS 기능이 가능한 메타버스 플랫폼 ·2018년 출시 ·가입자 약 2억명 중 해외 이용자 비중 90% ¹¹⁾ ·개발자(Creator)와 방송진행자(Streamer)만 출금 가능 ¹²⁾

주: 1) Solberg, "Does Decentraland Have A Future?," 2021. 7. 25., <https://solberginvest.com/blog/decentraland-have-a-future/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

2) Wikipedia, "Decentraland," <https://en.wikipedia.org/wiki/Decentraland>, 검색일자: 2021. 12. 10.

3) Coinmarketcap, Decentraland, <https://coinmarketcap.com/currencies/decentraland/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

4) 해시넷, 「세컨드라이프」, http://wiki.hash.kr/index.php?title=%EC%84%B8%EC%BB%A8%EB%93%9C%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%94%84&mobileaction=toggle_view_desktop, 검색일자: 2021. 12. 10.

5) Investopedia, "Second Life Economy," 2021. 6. 1., <https://www.investopedia.com/terms/s/second-life-economy.asp>, 검색일자: 2021. 12. 10.

6) Remco Livain, "Earth 2: E\$ credits, a new digital currency?," 2021. 1. 25., <https://www.livain.com/2021/01/25/earth-2-e-credits-a-new-digital-currency/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

7) 해시넷, 「어스2」, <http://wiki.hash.kr/index.php/%EC%96%B4%EC%8A%A42>, 검색일자: 2021. 12. 10.

8) 『비즈한국』, 「가상화폐 이어 가상부동산? '폰지사기'일까, '제2 비트코인'일까」, 2021. 5. 10., <http://www.bizhankook.com/bk/articlePrint/21879>, 검색일자: 2021. 12. 10.

9) Roblox Corp., "2021 10-Q," https://sec.report/Document/0001315098-21-000014/#iff2597424950447687707bbec8b65fee_118, 검색일자: 2021. 12. 10.

- 10) OBpedia, "Can You Make Money With Roblox?," <https://obpedia.com/money-with-roblox/>, 검색일자: 2021. 12. 10.
- 11) 『소년중앙』, 「제페토·로블록스…가상세계에 사는 또 다른 나, 제법 멋진걸」, 게재일자: 2021. 9. 6., <https://www.joongang.co.kr/article/25004637#home>, 검색일자: 2021. 12. 10.
- 12) 제페토, 「코인 아이템과 젼 아이템의 차이가 뭐가요?」, 게재일자: 2021. 7. 22., <https://support.zepeto.me>, 검색일자: 2021. 12. 10.
- 13) 조사된 플랫폼화폐 중에는 디센트럴랜드의 MANA만 암호화폐이며, 기타의 플랫폼화폐는 암호화폐가 아닌 플랫폼화폐임

자료: 각주 참조

□ NFT 거래 플랫폼은 해외 플랫폼이 시장을 주도하는 가운데, 국내외 경쟁사 진입이 지속 중임

- 대형 NFT 거래소인 오픈씨(OpenSea), 레어러블(Rarible), 민터블(Mintable) 등은 해외 기반 거래소이며,⁴⁶⁾ 국내에는 업비트NFT, NFT매니아, 위믹스옥션(Wemix Auction) 등의 NFT 거래 플랫폼이 있긴 하지만 아직 거래가 활성화되지는 않은 것으로 추정됨
 - 미국 기반 NFT 거래 플랫폼인 오픈씨(OpenSea)는 2021년 8월 약 34억달러⁴⁷⁾ (200만건)를 증개한 것으로 알려짐⁴⁸⁾
- 시장에 알려진 NFT 거래규모는 마케팅 차원의 구매, 자전거래 등의 방법으로 부풀려졌을 가능성이 있다는 시각도 존재함
 - 『서울경제』가 NFT뱅크 자료를 인용한 내용에 따르면, 레어러블 플랫폼에서 거래된 NFT의 85%의 거래가 신규생성 지갑을 통해 거래되었다고 하며, 이는 플랫폼상의 NFT 거래에 자전거래가 다수 포함되었을 가능성을 의미할 수 있다는 시각이 있음⁴⁹⁾

46) 『매일경제』, 「NFT 5가지 궁금증…암호화폐와 다른 '디지털 정품 인증서'랍니다», 2021. 8. 31., <https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2021/08/841954/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

47) 2021년 10월 29일 기준 원화 환산 시 약 4조원임

48) CNBC, "OpenSea, amid insider trading controversy, rolls out NFT marketplace app," 2021. 10. 16., <https://www.cnn.com/2021/09/16/opensea-amid-insider-trading-controversy-rolls-out-nft-app.html>, 검색일자: 2021. 12. 10.

49) 『서울경제』, 「'부르는 게 값'이 된 NTF 예술품…알고보니 짜고치는 고스톱?」, 2021. 5. 21., <https://www.sedaily.com/NewsView/22MG36WDQY>, 검색일자: 2021. 12. 10.

다. 메타버스 관련 자산

- 메타버스 가상경제를 구성하는 주요 자산은 메타버스 플랫폼의 플랫폼화폐 및 가상아이템으로 구성됨
 - 플랫폼화폐는 ① 암호화폐와 ② 암호화폐가 아닌 플랫폼화폐로 분류 가능함
 - 암호화폐가 플랫폼화폐로 사용되는 사례는 디센트럴랜드의 마나(MANA)가 있음
 - 암호화폐가 아닌 플랫폼화폐는 일반적으로 암호화폐가 아닌 형태로 발행되고, 해당 플랫폼에서만 활용 가능한 환금성이 없는 지급수단으로 볼 수 있는 게임머니⁵⁰⁾ 등이 있음
 - 가상아이템의 경우 특정 플랫폼에서 플랫폼화폐를 제외한 디지털 기반 구성요소를 총칭하는 개념이며, 구매·게임참여·자체제작 등의 방법으로 획득될 수 있고, 플랫폼화폐로 전환되지 않더라도 그 자체로서 재산가치를 지니기도 함
 - 가상아이템은 ① NFT와 ② NFT 아닌 가상아이템으로 분류 가능함⁵¹⁾
 - 국내에서는 리니지 등의 게임아이템이 별도의 아이템거래소⁵²⁾에서 거래됨
- 오픈씨 등 NFT 플랫폼에서 거래되는 NFT 기초자산의 주제 분야는 수집품·게임·메타버스·예술품·스포츠 등 다양하나, 기초자산은 대부분 디지털 형태를 띠고 있어서 범주 간 명확한 구분은 어려울 것으로 판단됨⁵³⁾
 - 논펀저블닷컴⁵⁴⁾은 이더리움 블록체인을 통한 NFT 거래금액을 2021년 3분기 60억달러로 추정하였고, 거래 비중은 수집품(collectibles) 76%, 게임·메타버스 9%,

50) 우리나라의 경우 우연적으로 획득된 게임머니 등은 환전에 법적 제약이 있음(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제32조 제1항 제7호 근거)

51) 과거에는 게임회사가 개별적으로 식별되지 않는 가상아이템을 무한정 공급 가능한 형태가 주류를 이루었다면, 최근 해외에서는 NFT 형태의 가상아이템을 공급하거나, 이용자가 개별적으로 식별되는 가상아이템을 직접 만들고 NFT화(化)하는 양상이 증가하고 있음

52) 아이템베이, 아이템매니아 등이 있음

53) 디지털 형태이기만 하면, 디지털화된 목적이 사진 형태뿐 아니라 영상, 소리인 경우에도 NFT화가 가능함(자료: 『조선일보』, 「“방귀 소리 1년치 20만원에 팝니다” 이게 무슨 소리?」, 2021. 3. 24., https://www.chosun.com/international/international_general/2021/03/24/Q4tJNJIURHXPCRUOHITJKBOUQ/검색일자: 2021. 12. 10.)

54) Nonfungible.com: NFT 데이터 분석회사임

예술품(art) 9%, 스포츠·기타 6%로 제시함⁵⁵⁾

- 거래소에 등록된 NFT와 해외 메타버스 플랫폼 관련 자산은 환금성이 있을 수 있으며, 국내 메타버스 플랫폼 관련 자산은 일반적으로 환금성에 제약이 존재함
 - 거래소에 등록된 NFT의 경우, 경제적 가치가 있다는 전제하에 환금성이 있다고 볼 수 있음
 - 디지털 파일을 NFT화하는 과정을 민팅(minting)이라고 하며, 거래소에 수수료(gas fee)를 지불하고 NFT를 등록한 후 판매가 가능함
 - 단 본 보고서에서는 일반적인 NFT가 경제적 가치를 지니고 실제로 팔릴 수 있을지에 대한 판단은 하지 않았음⁵⁶⁾
 - 법적 제약이 없다는 가정하에 메타버스 가상경제에서 이용자가 가상아이템을 제작·구매 후 환금성이 높은 자산으로의 교환 등을 통해 현금화 가능함
 - 미르4의 글로벌 버전인 미르4글로벌에서는⁵⁷⁾ 플랫폼화폐의 역할을 하는 ‘흑철’을 드레이크(DRACO), 위믹스크레딧, 위믹스(WEMIX, 암호화폐)로 순차적으로 교환 가능함⁵⁸⁾
 - 국내기반 플랫폼인 ‘제페토’의 경우 플랫폼내 자산의 환금성이 제한적임 ^{59),60)}

55) NonFungible, “The Q3 NFT report is live!,” 2021. 10. 28., <https://nonfungible.com/blog/q3-2021-nft-quarterly-report> 검색일자: 2021. 12. 10.

56) 미국 프로레슬링 단체인 WWE는 2021년 프로레슬러 존 시나(John Cena)를 주제로 한 NFT 500점 중 7.4%만 판매에 성공한 것으로 알려짐(자료: *The Coin Republic*, “NFT SALES FOR JOHN CENA HAVE BEEN DESCRIBED AS A CATASTROPHIC FAILURE,” 2021. 9. 18., <https://www.thecoinrepublic.com/2021/09/18/nft-sales-for-john-cena-have-been-described-as-a-catastrophic-failure/>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

57) 국내에서는 게임물관리위원회가 사행성을 이유로 등급분류를 하지 않아서 이용에 제약이 있음(자료: 『인사이트코리아』, 「세계 170개국 진출한 게임, 국내서는 이용할 수 없는 까닭」, 2021. 8. 26., <http://www.insightkorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=91371>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

58) 코박, 「미르 4로 보는 ‘Play-to-Earn’의 딜레마」, 2021. 9. 27., <https://cobak.co.kr/community/7/post/568427>, 검색일자: 2021. 12. 10.

59) 제페토의 주된 수익모델은 광고 및 크리에이터가 제작한 가상아이템 판매로 알려짐(자료: 『국민일보』, 「국내외 기업들 ‘메타버스 사업 모델’ 점차 가시화」, 2021. 8. 24., http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924206013&code=11151400&stg=ws_real, 검색일자: 2021. 12. 10.)

60) 제페토는 3차원으로 구현한 SNS 성격이 강한 편이라는 시각이 있음(자료: Adobe Blog, 「영 아티스트에 묻다 메타버스에서 전 세계 2억명을 사로잡은 제페토 아이템 크리에이터 렌지」, 2021. 11. 8., <https://blog.adobe.com/ko/publish/2021/11/08/cc-series-lenge-zepeto-creator-interview>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

- 제페토는 크리에이터⁶¹⁾나 스트리머⁶²⁾가 인적용역에 대한 대가로 수령한 플랫폼 화폐(Zem)에 한하여 출금을 허용함

라. 메타버스 가상경제의 거래유형 및 참여자(소득수취인)

- 메타버스 플랫폼에서의 거래는 플랫폼 운영사와 이용자 간 거래(B2C⁶³⁾)와 순수 이용자 간 거래(C2C⁶⁴⁾)가 혼재되어 있고, C2C 거래의 경우 해당 플랫폼 내에서 거래될 수도, 제3의 중개거래소를 통해 거래될 수도 있음
 - B2C 거래는 플랫폼 운영사가 개인에게 가상아이템·플랫폼화폐 등을 판매하는 거래이며, C2C 거래는 플랫폼에 참여하고 있는 이용자들 간 가상아이템·플랫폼화폐를 매매하는 거래임
 - 메타버스 플랫폼 내에서 C2C 거래가 가능한 사례로는 세컨드라이프의 마켓 플레이스(Marketplace)가 있으며, 이용자가 소유하고 있는 가상아이템을 동 플랫폼에서 다른 이용자에게 판매할 수 있음⁶⁵⁾
 - 국내에서는 법적제약으로 인해 가상아이템·플랫폼화폐가 제3의 플랫폼을 통해 거래되기도 함
 - 국내에서는 가상아이템 등의 플랫폼 내 환전과 관련한 법적 허용 여부에 대한 쟁점이 존재하고, 아이템베이 등 제3의 플랫폼을 통해 가상아이템·플랫폼화폐가 거래됨⁶⁶⁾
- 메타버스 플랫폼 운영사를 제외한 주된 소득수취인은 주로 비사업자인 개인일 가능성이

61) 가상아이템을 만들어 공급함(자료: Zepeto Studio, <https://studio.zepeto.me/kr>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

62) 라이브 방송을 진행함(자료: Zepeto Support, <https://support.zepeto.me/hc/ko/articles/4403704138009--%EC%A0%9C%ED%8E%98%ED%86%A0-%EB%9D%BC%EC%9D%B4%EB%B8%8C-%EB%8A%94-%EC%96%B4%EB%96%A4-%EC%84%9C%EB%B9%84%EC%8A%A4%EC%9D%B8%EA%B0%80%EC%9A%94->, 검색일자: 2021. 12. 10.)

63) B2C: Business to Customer

64) C2C: Customer to Customer

65) Second Life, "Marketplace," <https://marketplace.secondlife.com/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

66) 나무위키, 「아이템베이」, <https://namu.wiki/w/%EC%95%84%EC%9D%B4%ED%85%9C%EB%B2%A0%EC%9D%B4>, 검색일자: 2021. 12. 10.

높으나 사업자인 경우도 존재 가능함

- 예를 들어 세컨드라이프 이용자의 주된 소득원은 가상토지 개발·임대 또는 가상아이템 개발·판매이며, 대다수의 소득수취인은 비사업자인 개인이지만 사업자 형태로 활동하는 이용자도 존재하는 것으로 알려짐
 - 가상아이템은 이용자들이 편집 프로그램을 이용하여 제작 및 공급자(vendor) 등록⁶⁷⁾ 후 마켓플레이스(Marketplace)⁶⁸⁾에서 판매함
 - 이용자 대다수는 비사업자 형태이지만, 프로그래머와 디자이너를 고용하여 사업자 형태로 활동하는 이용자도 있는 것으로 알려짐⁶⁹⁾

□ 메타버스 및 NFT와 관련하여 국내 거주자가 해외 사이트에서 소득을 발생시킬 가능성도 존재할 수 있음

- 메타버스 플랫폼 및 NFT 거래소는 해외 이용자의 비중이 높은 편이며, 시밀러웹(Similarweb)사가 공개한 2021년 9월 웹사이트별 온라인 이용자 통계는 다음과 같음
 - ‘어스2’는 약230만회의 접속횟수를 기록하였고, 접속지역은 이탈리아(15.1%), 한국(9.9%), 독일(8.1%), 미국(7.8%), 호주(4.6%) 순임^{70),71),72)}
 - 글로벌 NFT거래 플랫폼인 오픈씨(OpenSea)는 2021년 9월 약 6천만회 접속횟수를 기록하였고, 접속지역은 미국(26.2%), 캐나다(5.0%), 영국(4.8%), 호주(4.2%), 태국

67) Wordpress, “How to Set-up A Vendor To Sell Your Items in Second Life,” <https://chimerafire.wordpress.com/sl-clothing-creation-guide/vendorposter/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

68) Second Life, *Marketplace*, <https://marketplace.secondlife.com/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

69) Ailin Graef의 세컨드라이프 아바타명인 Anshe Chung은 가상세계 소득을 기반으로 2006년 미화 환산 기준 100만달러의 자산을 보유하게 된 것으로 알려짐 (자료: Wikipedia, “Anshe Chung,” https://en.wikipedia.org/wiki/Anshe_Chung#cite_note-anshechungdotcom-press-release-first-virtual-world-millionaire-13, 검색일자: 2021. 12. 10.)

70) Similarweb, “Semtember 2021 Overview,” <https://www.similarweb.com/website/earth2.io/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

71) ‘세컨드라이프’는 약 1,100만회의 접속횟수를 기록하였고, 접속지역은 미국(45.9%), 영국(6.1%), 캐나다(5.0%), 독일(4.7%), 브라질(3.7%) 순임(자료: Similarweb, “Semtember 2021 Overview,” <https://www.similarweb.com/website/secondlife.com/>, 검색일자: 2021. 10. 19.)

72) ‘디센트럴랜드’는 약 130만회의 접속횟수를 기록하였고, 접속지역은 미국(14.3%), 필리핀(8.7%), 영국(6.7%), 중국(5.9%), 브라질(4.8%) 순임(자료: Similarweb, “Semtember 2021 Overview,” <https://www.similarweb.com/website/decentraland.org/>, 검색일자: 2021. 10. 19.)

(3.6%) 순입^{73),74)}

- 국내 메타버스 플랫폼에서 비거주자가 국내 사이트에서 소득을 발생시킬 가능성도 존재할 수 있으며, 국가 간 소득귀속(과세관할권)은 단락 ‘III. 3. 다.’에서 검토함

마. 자산 형태별 과세 고려사항

- 메타버스 자산 형태별로 법인과 개인의 소득에 대한 과세 고려사항이 존재하며, 이를 <표 II-4>에 요약함
 - 메타버스 플랫폼 운영사 또는 자산 창설자의 소득은 원천적인 사업행위에 해당할 가능성이 높으므로 <표 II-4>의 요약범위에서 제외함
 - 법인세(순자산증가설)와 소득세(유형별 포괄주의 또는 열거주의)의 과세소득·범위 규정방식의 차이로 인해 법인과 개인 간 과세쟁점에 차이가 존재할 수 있음
 - 개인의 사업소득은 일반적으로 자산·거래 자체의 분류보다 사업적 특성 유무⁷⁵⁾를 우선 판별하므로,⁷⁶⁾ 법인소득과 유사한 성격이 존재함
 - 과세상 쟁점은 자산·거래의 과세대상 여부, 소득의 실현시기에 따른 과세시기, 개인의 경우 소득분류 등으로 볼 수 있음
 - 다만, 상속·증여의 경우 2022년부터 가상자산이 과세대상에 포섭⁷⁷⁾되어서 과세 시기의 문제는 발생하지 않음

73) Similarweb, “Semtember 2021 Overview,” <https://www.similarweb.com/website/opensea.io/>, 검색일자: 2021. 10. 19.

74) 『매일경제』, 「전세계 NFT 열풍…한국은 걸음마」, 게재일자: 2021. 8. 5., <https://www.mk.co.kr/today-paper/view/2021/4929856/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

75) 계속·반복성을 의미함

76) 일부 예술작품을 제외함

77) 「상속세 및 증여세법」 부칙 <법률 제17654호, 2020. 12. 22> 제1조

〈표 II-4〉 메타버스 관련 거래 및 자산

플랫폼	자산 분류	소득원천 자산구분	사례	과세 고려사항	
				법인(개인사업자 포함)	개인(비사업자)
메타버스	플랫폼 화폐	암호화폐	파이브스타즈 포 클레이튼의 미네랄토큰(MNR)	법인은 법인세, 개인은 소득세 과세(중 또는) 예정(사업소득 또는 기타소득(가상자산))이며, 쟁점이 크지 않음(다만, 금융상품 해당 여부는 추후 금융위원회 지침 확인 필요)	
		암호화폐 아닌 플랫폼화폐	리니지의 아덴, 세컨드라이프의 린든달러(L\$) ¹⁾	과세 시기	과세 여부, 시기 및 소득 분류
	메타버스 내 가상아이템	NFT	디센트럴랜드의 가상토지(LAND)	과세 여부 및 과세 시 과세단위, 사업장 소재지 등	과세 여부, 시기 및 소득 분류 (사업소득 포섭 여부 포함)
		NFT 아닌 가상아이템	세컨서울의 부동산 ²⁾		
메타버스 이외	NFT	실물자산 기초 NFT	아트앤가이드 거래 공동구매 NFT ³⁾	과세 시기 및 소득 분류	소득 분류: 실물자산 v. 금융자산 v. 가상자산 v. 잔여자산
		디지털 only NFT	오픈씨 거래 NFT	과세 시기	소득 분류: 금융자산 v. 가상자산 v. 잔여자산

주: 1) 리니지의 아덴은 자체플랫폼으로 좁혀 보면 환금성이 없고, 세컨드라이프의 린든달러(L\$)는 자체플랫폼에서 환금성이 존재함
 2) 2021년 말 서울 지도를 활용한 가상부동산을 694만개의 조각으로 나누어 조각(타일)당 1만원에 판매하였으나, 서비스 출시 이틀만에 사업을 중단함(자료: 『서울파이낸스』, 2021. 12. 31., 「이틀만에 중단한 '세컨서울'...선구자일까, 김선달일까」, 검색일자: 2021. 12. 31.)
 3) 아트앤가이드(ARTnGUIDE): ㈜열매컴퍼니가 운영하며, 미술품 공동구매가 가능함(자료: 아트앤가이드, <https://www.artnguide.com/>)

자료: 저자 작성

Ⅲ. 우리나라의 메타버스 과세제도

- 「소득세법」에서는 자산을 규율하는 법령의 자산 분류에 따라 과세 분류가 적용되는 경우가 다수 존재하여, 연관 규율 법령의 분류를 먼저 살펴볼 필요가 있음
 - 가상자산⁷⁸⁾의 경우 「특정금융정보법」에 따른 정의를 준용하고 있으며, 금융투자소득의 범위 중 투자계약증권인 경우에도 「자본시장법」을 준용하고 있음

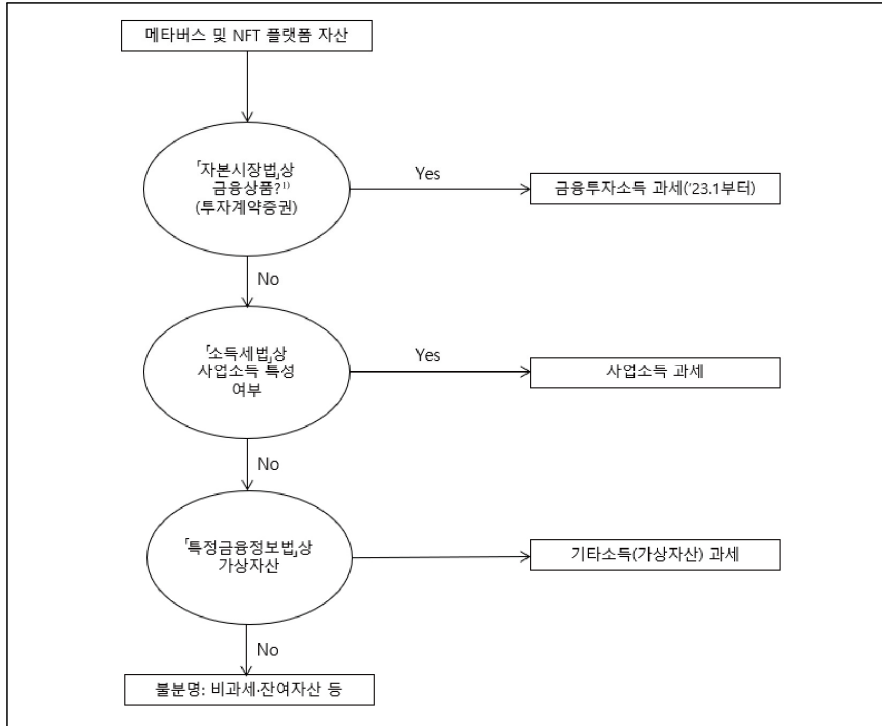
1. 메타버스 자산의 규제·법령상 분류

- 현재 국내 메타버스 플랫폼상 자산은 사업용자산과 잔여자산⁷⁹⁾ 중심으로 구성되어 있고, 향후 규제환경 변화에 따라 가상자산 및 투자계약증권이 등장할 가능성이 존재할 것으로 판단되며, 메타버스 자산의 법적 성격을 판단하는 흐름을 [그림 III-1] 및 <표 III-1>에 정리하였음
 - 게임물관리위원회가 블록체인 기반 게임을 허용할 경우, 메타버스 플랫폼에 가상자산의 비중이 급증할 수 있음
 - 금융위원회가 증권형 토큰 구별기준을 제시할 경우, 메타버스·NFT 플랫폼상의 일부 자산이 투자계약증권으로 분류될 가능성이 존재함
 - 현재 환금성이 없는 비(非)블록체인 기반 가상아이템·플랫폼화폐는 미래에 환금성 기능이 추가될 수도 있고, 동 자산들이 환금성이 있는 것으로 해석이 변경될 경우 가상자산으로 취급될 가능성도 배제할 수 없다고 판단됨

78) 메타버스 자산에 다수 적용될 것으로 예상됨

79) 본 보고서에서는 메타버스 플랫폼의 자산 중 투자계약증권, 사업용자산, 가상자산으로 식별되지 않은 자산을 '잔여자산'으로 총칭하였으며, 법령상의 공식명칭이 아님

[그림 III-1] 메타버스 자산의 법적 성격 판단 흐름도(소득세 관점)



주: 1) 금융상품 및 가상자산 모두 「소득세법」상 사업소득 특성 적용이 가능하나, 「자본시장법」상 개인의 금융상품 사업소득 특성은 인정되지 않으므로 「자본시장법」을 우선 적용함
 자료: 저자 작성

<표 III-1> 메타버스 자산의 「소득세법」상 취급 가능성

적용가능	자산 종류	블록체인 기반 ¹⁾		비(非)블록체인 기반 자산	비고
		암호화폐	NFT		
	투자계약증권	△	미정	해당 없음	·우선순위로 식별 필요
	사업용자산	●		●	·요건: 계속·반복적 거래
	가상자산	●		△	·요건: 환금성有+사행성無
	잔여자산	n/a		●	·상기 미해당 자산 총칭

주: 1. (약어) '●': 해당됨

'△': 현재 해당되지 않지만, 향후 규제·시장변화에 따라 해당될 가능성이 존재함

1) 현재 국내에서는 블록체인 기반 게임에 대한 법적계약이 존재하며 메타버스의 주요 자산으로 보기 어려움

자료: 저자 작성

가. 투자계약증권

- 실물자산의 이익배분⁸⁰⁾과 관련된 블록체인 기반 자산(토큰)의 경우에는 「자본시장법」상 ‘투자계약증권’^{81), 82)} 및 「특정금융정보법」상 ‘가상자산’⁸³⁾에 중복 해당될 가능성이 있으며, 이 경우 투자계약증권으로 우선 식별해야 할 것으로 판단됨⁸⁴⁾
- 자산의 법적성격과 관련하여 투자계약증권을 우선순위로 분리해낼 필요가 있는 이유는, 특정 토큰이 투자계약증권에 해당될 경우 투자자 보호 등을 위한 다수의 규제가 적용되기 때문이며, 미국·일본에도 유사한 접근방식을 취함
 - 미국에서는 판례상 정립된 개념인 하위(Howey) 테스트를 통해 증권형 토큰을 우선 식별함⁸⁵⁾
 - 일본 암호자산비즈니스협회는 이익배분 성격이 있는 토큰의 경우, 유가증권으로 우선 식별할 것을 권고함⁸⁶⁾

나. 사업용 자산(계속·반복적 거래)

- 계속·반복적 활동과 관련된 메타버스·NFT 플랫폼 자산은 사업용 자산으로 볼 수 있을 것으로 판단됨⁸⁷⁾

80) 기초자산에 대한 저작권·소유권·수익권을 포함함

81) ‘투자계약증권’이란 특정 투자자가 그 투자자와 타인 간의 공동사업에 금전 등을 투자하고 주로 타인이 수행한 공동사업의 결과에 따른 손익을 귀속받는 계약상의 권리가 표시된 것을 말함(「자본시장법」 제4조 제6항)

82) 투자계약증권은 2023년 금융투자소득세 적용과 함께 소득세에서 「자본시장법」상의 개념을 차용하게 됨(「소득세법」 제87조의6(금융투자소득의 범위) 제1항 제3호)

83) ‘가상자산’은 경제적 가치를 지닌 것으로서 전자적으로 거래 또는 이전될 수 있는 전자적 증표(그에 관한 일체의 권리를 포함)를 말하며, 상세요건은 다음 단락에서 후술함

84) 금융위원회가 증권형 토큰 구별기준 및 적용지침을 발표 시 관련 내용을 확인할 필요가 있으며, 경우에 따라 추가 입법 또는 유권해석이 필요할 수 있을 것으로 예상됨

85) 하위 테스트의 네 가지 기준은 ① 투자가 이뤄지고(Investment of money) ② 그 자금이 공동사업에 투자되고(In a common enterprise) ③ 투자에 따른 이익을 기대할 수 있고(With an expectation of profits) ④ 그 이익은 타인의 노력으로 발생된다(From the efforts of others)는 것임(자료: 빗썸 블로그, 「美 SEC-리플, 양측이 주장하는 쟁점은?」, 2020. 12. 29., https://blog.naver.com/bithumb_of_ficial/222189264535, 검색일자: 2021. 12. 10.)

86) 일본 암호자산비즈니스협회, 「NFTビジネスに関するガイドライン」, 2018., p. 5

- 게임머니 등을 전자상거래업상의 재화로 보고 사업소득으로 과세한 처분이 적법함을 인정한 판례가 존재함⁸⁸⁾

다. 가상자산(환금성有+사행성無)

- 현행 법령상 메타버스·NFT 플랫폼 자산은 ① 환금성은 있고 ② 사행성은 없는 경우 「특정금융정보법」상 가상자산⁸⁹⁾ 포섭 가능하며, 이외의 경우에는 가상자산에 포섭이 어려울 수 있음(〈표 III-2〉 참고)
- 「특정금융정보법」은 가상자산을 다소 포괄적으로 정의하고 있고,^{90),91),92)} 경제적 가치가 있고 전자적으로 거래·이전될 수 있는 메타버스 관련 자산이 화폐·재화·용역

87) 제9차 한국표준산업분류 코드상 전자상거래업(47911)은 ‘G.도매 및 소매업(45~47)’ 범주에 해당하며, 이는 「소득세법」 제19조(사업소득) 제1항 제7호 ‘도매 및 소매업에서 발생하는 소득’에 연결 가능함

88) 대법원 판례, 2011두30281

89) 「소득세법」 제21조(기타소득) 제1항 제27호 (2023년 시행예정): 「특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 가상자산(이하 “가상자산”이라 한다)을 양도하거나 대여함으로써 발생하는 소득(이하 “가상자산소득”이라 한다)

90) 「특정금융정보법」 제2조 제3항: “가상자산”이란 경제적 가치를 지닌 것으로서 전자적으로 거래 또는 이전될 수 있는 전자적 증표(그에 관한 일체의 권리를 포함한다)를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다.

가. 화폐·재화·용역 등으로 교환될 수 없는 전자적 증표 또는 그 증표에 관한 정보로서 발행인이 사용처와 그 용도를 제한한 것

나. 「게임산업법」 제32조 제1항 제7호에 따른 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물

91) 「게임산업법」 제32조(불법게임물 등의 유통금지 등): ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업업을 하는 자를 제외한다.

7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령이 정하는 게임머니 및 대통령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위

8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위

11. 게임물 관련사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위

92) 「게임산업법 시행령」 제18조의3(게임머니 등): 법 제32조 제1항 제7호에서 “대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령이 정하는 이와 유사한 것”이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.

1. 게임물을 이용할 때 베틱 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니
2. 제1호에서 정하는 게임머니의 대체 교환 대상이 된 게임머니 또는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다) 등의 데이터

등으로 교환될 수 있으면서⁹³⁾ 베팅·우연적인 방법으로 획득되지 않았다면⁹⁴⁾ 가상 자산의 정의를 충족한다는 해석이 가능함

- NFT의 경우 가상자산 배제항목(「특정금융정보법」 제2조 제3항)에 해당되지 않을 가능성이 존재하므로, 경제적 가치를 지니고 전자적으로 거래·이전될 수 있다는 전제하, 거래소에 업로드되어 있다면(환금성 충족) 가상자산의 정의에 부합할 수 있을 것으로 판단됨⁹⁵⁾

- 환금성 또는 비사행성 요건 중 둘 중 하나라도 충족하지 못하는 메타버스·NFT 플랫폼 자산은 「특정금융정보법」상 ‘가상자산’의 정의를 충족하기 어려울 것으로 판단됨
 - 환금성이 없는 경우 가상자산의 범위에서 제외되며, 현재 국내 대부분의 메타버스(게임 포함) 플랫폼 관련 자산이 이에 해당한다고 판단됨⁹⁶⁾
 - 베팅이나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니 및 아이템은 「특정금융정보법」상 ‘가상자산’에 포함되지 않고 환전도 금지됨⁹⁷⁾

〈표 III-2〉 가상자산과 잔여자산의 구별

경우	자산 특성		취급	
	사행성	환금성	소득세 관점	비고
1	없음	있음	가상자산	·투자계약증권과 사업용자산을 식별해 낸 후의 판단 기준임 ·「게임산업법」(제32조 제1항 제7호)상 유통금지
2	없음	없음	잔여자산	
3	존재	없음		
4	존재	있음		

자료: 본문내용을 요약함

93) 본 보고서에서는 ‘환금성(換金性)이 있다’고 표현함.

94) 본 보고서에서는 ‘사행성이 없다’고 표현함.

95) 사행성과 관련하여, 효용 중심 NFT가 기초로 하는 디지털파일이 연결되어 있다는 점을 제외하고 암호 화폐와 작동구조가 크게 다르지 않다는 관점에서 볼 때, NFT는 일반적으로 베팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니로 볼 수 없다는 판단이 가능할 것으로 보임

96) 2009년 대법원은 리니지의 게임머니인 ‘아텐’과 관련한 환전행위가 「게임산업법」에서 금지하는 행위에 해당하지 않는다고 판결한 판례가 존재함(자료: 법무법인 세종, 「게임 아이템 거래가 게임산업진흥에관 한법을 위반인지에 대한 대법원의 판단」, 2010. 1. 22., http://www.shinkim.com/newsletter/mc/201001/MC_KR201001.html, 검색일자: 2021. 12. 10.)

97) 「게임산업법」 제32조 제1항 7호 및 동법 시행령 제18조의3

라. 잔여자산(재산가치)

- 「소득세법」상 과세대상으로서의 포섭 여부와 관계없이, 포괄주의를 택하고 있는 법인세 및 상속·증여세 관점에서 재산가치는 존재 가능함
- 경제적 가치가 있다면 거래가 될 수도 있기 때문에 재산가치가 존재한다고 볼 수 있고, 향후 시스템이 개발되면서 환금성이 발생할 수도 있을 것으로 예상됨
 - '리니지' 등의 게임 아이템은 해당 플랫폼에서는 거래를 금지하고 있지만, 아이템 베이 등의 중개플랫폼에서는 거래되고 있음⁹⁸⁾
 - '어스2'의 가상 부동산은 현재 환금성이 매우 낮으나, 해당 시스템의 개발이 진전되면 향후 환금성이 강화될 가능성이 존재함

마. NFT(미정)

- 금융위원회에서는 현재까지 NFT를 포함한 메타버스 관련 자산에 대한 명확한 기준을 밝히고 있지 않음
- 금융위원회는 보도자료를 통해 “NFT는 일반적으로 가상자산으로 규정하기 쉽지 않은 측면이 있으며, 개별 사안별로 봤을 때 일부 해당할 가능성”이 있다고 밝히고 있음⁹⁹⁾
- 이는 국제자금세탁방지기구(FATF)의 개정 지침을 고려한 것으로 향후 FATF의 판단과 다른 국가들의 제도 등을 고려하여 사안별로 결정할 가능성이 높은 것으로 추정됨
 - 2021년 10월 국제자금세탁방지기구 총회에서 FATF는 향후 스테이블코인, C2C, 디파이(De-Fi)¹⁰⁰⁾ 등과 더불어 NFT에 따른 가상자산·가상자산사업자 부문의 변화를 면밀히 모니터링할 예정이라고 밝힘¹⁰¹⁾

98) 『시사저널』, 「아이템중개사이트가 화물형 아이템 규제를 두려워하는 이유」, 2021. 2. 24., <http://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=229565>, 검색일자: 2021. 12. 10.

99) 금융위원회, 「[보도설명] NFT는 일반적으로 가상자산이 아니며, 다만 결제·투자 등의 수단으로 사용될 경우에는 해당될 수 있습니다. (머니투데이 11. 23일자 보도에 대한 설명)」, 보도설명자료, 2021. 11. 23.

100) 디파이(De-Fi)란 탈중앙화 금융(Decentralized Finance)의 약자로서, 탈중앙화된 분산금융 또는 분산 재정을 의미함. 주로 암호화폐를 담보로 걸고 일정 금액을 대출 받거나 다른 담보를 제공하고 암호화폐를 대출받는 방식으로 작동함(자료: 해시넷, 「디파이」, <http://wiki.hash.kr/index.php/%EB%94%94%ED%8C%8C%EC%9D%B4>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

- 이후 FATF의 개정 지침에서는 NFT는 현행 FATF의 가상자산 정의에 부합하지는 않지만 특성을 고려하여 금융상품 또는 가상자산으로 포섭될 수 있으므로 사안별로 판단이 필요하다고 기술하고 있음¹⁰²⁾

2. 메타버스 과세제도

- 메타버스 자산별 현행 과세제도(소득세·부가가치세)는 <표 III-3>에 요약하였으며, 세목별 내용을 후술함

<표 III-3> 메타버스 자산별 현행 과세제도 요약(2023년 기준)

구분		소득세 적용순위	부가가치세 (사업자 공급 시)
메타버스 내 플랫폼화폐	암호화폐	① 금융상품 → 금융투자소득 ② 반복·계속 → 사업소득 ③ 가상자산 → 기타소득	·비과세
	암호화폐 아닌 플랫폼화폐	① 반복·계속 → 사업소득 ② ①에 미해당 → 미정의 ²⁾	·사업자: 과세
메타버스 내 가상아이템	NFT	·동 표 하단의 메타버스 외 NFT와 동일	·(좌동)
	NFT 아닌 가상아이템	① 반복·계속 → 사업소득 ② ①에 미해당 → 미정의 ²⁾	·사업자: 과세
메타버스 내 기타 자산·거래 ¹⁾	-	·과세 자체는 현행 과세체제로 포섭할 수 있을 것으로 예상되어, 본 보고서에서 다루지 않음. 다만, 행정적인 부분은 고려함	
메타버스 외 NFT	실물자산 기초 NFT	(現) 불확실 가능성: 금융투자소득, (가상자 산)기타소득, 기타소득	(現) 불확실 비과세 가능성 높으나, 분류 에 따라 과세가능성도 존재함

101) 금융위원회, 「2021년 10월 국제자금세탁방지기구(FATF) 총회 참석 결과」, 보도자료, 2021. 10. 26.

102) FATF, *Updated Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers*, FATF, Paris, www.fatf-gafi.org/publications/fatfrecommendations/documents/Updated-Guidance-RBA-VA-VASP.html, 2021, p.24.

〈표 Ⅲ-3〉의 계속

구분		소득세 적용순위	부가가치세 (사업자 공급 시)
메타버스 외 NFT	디지털 only NFT	(現)불확실 가능성: ① 반복·계속 → 사업소득 ② 가상자산 → 기타소득 ③ ①,②에 미해당 → 기타소득 또는 비정의	(現) 불확실 사업자: 과세 가능성 존재함

주: 1) 향후 전자상거래, 온라인 자문·교육·광고, 공연·콘텐츠 공급 등이 메타버스 플랫폼과 결합할 가능성이 있을 것으로 예상됨
 2) 소득세가 과세되지 않는 자산과 관련하여서도 법인세 및 상속증여세는 과세가능함
 자료: 본문내용을 요약함

가. 소득세

- 「소득세법」상 암호화폐는 상대적으로 과세기준 불확실성은 낮으나, 여전히 암호화폐의 금융상품 분류기준 및 NFT 전체의 과세기준은 불확실성은 크다고 볼 수 있음
 - 암호화폐는 가상자산에 포섭되며, 이를 양도·대여하여 발생한 소득은 2023년 1월부터 과세 예정임^{103),104),105)}
 - 가상자산을 양도·대여하여 발생한 손익은 1년 단위로 통산하여 이익이 있는 경우 기타소득으로 취급하고 20% 세율로 분리과세(250만원 기본공제)됨¹⁰⁶⁾
 - 금융상품으로 분류되는 암호화폐를 우선적으로 식별할 필요가 있는데, 금융위원회의 증권형토큰(금융상품) 식별기준이 확정되지 않았음
 - 금융위원회는 증권에 해당하는 가상자산은 「자본시장법」을 적용한다는 취지의

103) 「소득세법」 제21조(기타소득) 제1항 제27호
 104) 정부 관계부처합동, 「가상자산 거래 관리방안」, 2021. 5., <https://www.korea.kr/news/pressReleaseView.do?newsId=156454245>, 검색일자: 2021. 12. 10.
 105) 국회 의안정보시스템, 「[2113614] 소득세법 일부개정법률안(대안)(기획재정부위원장)」, http://likms.assembly.go.kr/bill/billDetail.do?billId=PRC_T2A1C1A1B2E9B1T8M5Q1X1B2X7S4F7, 검색일자: 2021. 12. 10.
 106) 비거주자·외국법인은 발생한 소득에 대해 가상자산사업자가 원천징수하여 과세관청에 납부하여야 하며, 필요경비가 확인되지 않는 경우 지급금액의 10%, 필요경비가 확인되는 경우 이익의 20%와 지급금액의 10% 중 적은 금액을 원천징수함(자료: 「소득세법」 제156조 제1항 제8호)

- 보고서¹⁰⁷⁾를 2021년 11월 국회 정무위원회에 제출하였으나, 협회에 위임한 관리감독 권한이 지나치다는 사유로 보완지시받은 것으로 알려짐^{108),109)}
- 국제적으로 볼 때 비트코인을 교환토큰으로 분류하는 데에는 공감대가 형성되어 있는 반면, 리플·이더리움 등이 증권형 토큰인지와 관련한 논란이 존재함^{110),111)112)}
- NFT의 경우 조세상 취급이 확정된 바 없으며, 투자계약증권·가상자산으로 분류되지 않고 실물자산을 기초로 하는 경우에 소유권·저작권·수익권의 부착 여부를 기준으로 구분하여 접근하는 방법이 가능할 수도 있음 (〈표 III-1〉 참조)
- 다만, 예술품 등을 소재로 하는 NFT를 기타소득으로 과세한다고 하더라도, 어떤 소득으로 분류되는지 여부에 따라 과세체계는 원천징수, 필요경비 등에서 차별적일 수 있음

〈표 III-4〉 미술품 NFT의 분류에 따른 과세 차별성

구분	가상자산	예술품 등	
		미술 등의 창작품	서화·골동품
과세 여부	·현재 비과세 ·2023년부터 과세예정	·과세 ¹⁾	·과세 ²⁾

107) 보고서명은 「가상자산 이용자보호 등에 관한 법률 기본방향 및 쟁점」으로 알려짐

108) 『IT조선』, 「국회, 금융위 가상자산 규제 초안 반력...법안 논의 숨고르기」, 2021. 11. 26., http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2021/11/24/2021112400530.html, 검색일자: 2021. 12. 10.

109) 『연합뉴스』, 「코인사업자 불공정거래 행위에 최고 5년 이상 징역·벌금 등 검토」, 2021. 11. 23., <https://www.yna.co.kr/view/AKR20211123156500002>, 검색일자: 2021. 12. 10.

110) Investopedia, "SEC Chair Says Bitcoin Is Not A Security," 2019. 6. 25., <https://www.investopedia.com/news/sec-chair-says-bitcoin-not-security/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

111) 미국 증권거래위원회(SEC)는 2020년 12월, 리플(XRP)이 증권(Security)에 해당되는데 발행 시 증권신고서를 미리 등록하지 않은 것이 「투자자 보호법」 위반이라는 취지로 리플 운영사의 경영진을 고소하였고, 동 소송의 결과는 향후 증권형 토큰 분류기준 정립에 영향을 줄 것으로 예상됨(자료: 빗썸 블로그, 「美 SEC-리플, 양측이 주장하는 쟁점은?」, 2020. 12. 29., https://blog.naver.com/bithumb_official/222189264535, 검색일자: 2021. 12. 10.)

112) SEC는 2017년 이더리움 기반 DAO 토큰이 유가증권이라는 결론을 내린 적이 있음(자료: Fasken, "SEC Concludes that Slock.It's DAO Digital Currency Tokens are Securities," 2017. 7. 28., <https://www.timelydisclosure.com/2017/07/28/sec-concludes-that-slock-its-dao-digital-currency-tokens-are-securities/>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

〈표 III-4〉의 계속

구분	가상자산	예술품 등	
		미술 등의 창작품	서화·골동품
원천징수 여부	·거주자: 없음 ·비거주자: 있음	·있음	·있음
필요경비 및 공제	·취득가액 및 250만원 기본공제	·Max[총수입금액의 60%, 실제 경비]	·Max[80%(또는 90%), 실제 경비]
종합소득 합산과세 여부	·분리과세	·선택적 분리과세 (소득금액 합계액 300만원 이하)	·분리과세

주: 1) 「소득세법」 제21조(기타소득) 제①항 15호
 2) 「소득세법」 제21조(기타소득) 제②항
 자료: 「소득세법」 참조하여 저자 제작성

- 반면에 실물자산 기초 없이 디지털로만 존재하는 NFT는 가상자산으로 분류되거나 그 자체가 별도의 기타소득 또는 「소득세법」상 포섭되지 않는 자산이 될 수도 있음

나. 부가가치세

- 메타버스 관련 자산을 사업자가 공급한 경우 부가가치세 과세 여부는 메타버스 관련 자산을 동법상 어떻게 취급할 것인지에 따라 차이가 있어 「소득세법」과 유사한 불확실성을 가지고 있음
- 암호화폐의 경우 「특정금융정보법」상 ‘가상자산’에 해당하며, 국세청은 가상자산의 공급에 대한 부가가치세 취급을 2015년 이원화하였으나, 2021년 비과세로 단일화하였음^{113), 114), 115)}

113) ‘가상자산’은 「특정금융정보법」에서 정의하고 「소득세법」에서 차용하고 있는 개념이지만, ‘가상자산’의 공급이 부가가치세 과세대상에 해당하지 아니한다’는 2021년 국세청 유권해석을 통해 부가가치세에서도 차용하는 개념이 되었음

114) 2021년 국세청은 가상자산의 공급은 부가가치세 과세대상에 해당하지 아니한다고 해석하였음(자료: 국세청 질의회신, 부가, 기획재정부 부가가치세제과-145, 2021. 3. 2.)

115) 2015년 국세청은 비트코인이 화폐로서 통용되는 경우에는 부가가치세 비과세대상이나 재산적 가치가 있는 재화로 거래되는 경우에는 부가가치세 과세대상이라고 회신하였으나, 이는 2021년 해석으로 대체됨(자료: 국세청 질의회신, 서면-2014-부가-21616, 2015. 12. 29.)

- 메타버스 플랫폼의 비(非)블록체인 기반 자산은 일반적으로 「부가가치세법」상 재화인 무체물 또는 ‘전자적 용역’¹¹⁶⁾으로 취급되어 사업자의 경우 부가가치세 과세대상에 포함될 것으로 예상됨^{117),118)}
- NFT의 경우 현재 「부가가치세법」상 취급은 불확실한데 금융상품·가상자산으로 취급될 경우 비과세, 무체물로 과세 또는 실물자산 기반으로 과세하면 실물자산에 따라 과세 여부가 결정될 수 있음
 - 디지털만으로 존재하는 NFT의 경우는 메타버스 플랫폼의 비블록체인 기반 자산과 유사하게 적용될 수 있는 것으로 추정됨

다. 법인세 및 상속·증여세

- 메타버스 관련 자산과 관련하여 법인세 및 상속·증여세는 과세 가능함
 - 「법인세법」은 순자산증가설을 채택하고 있는바,¹¹⁹⁾ 메타버스 관련 자산과 관련하여 발생하는 소득에 대해서 법인세를 과세 가능함
 - 「상속·증여세법」상 과세대상은 금전으로 환산할 수 있는 경제적 가치가 있는 모든 물건 및 재산적 가치가 있는 법률상·사실상의 모든 권리를 포함함¹²⁰⁾
 - 비(非)가상자산의 경우, ‘그 밖의 조건부 권리 등’으로 분류되어 「상속·증여세법」 제60조부터 제65조에 규정된 평가방법을 준용하여 평가 가능할 수도 있으나¹²¹⁾ 실무상 과세대상 여부의 쟁점이 존재하고 실제 과세되지도 않는 것으로 추정됨

116) 「부가가치세법」상 ‘전자적 용역’은 게임·음성·동영상파일, 전자문서 또는 소프트웨어와 같은 저작물 등으로서 광(光) 또는 전자적 방식으로 처리하여 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 형태로 제작 또는 가공된 것을 포함함(자료: 「부가가치세법 시행령」 제96조의2 제①항 제1호)

117) 다만, 메타버스 관련 자산은 게임 그 자체보다는 게임 안의 구성요소를 의미한다고 볼 수 있으므로, 상기 ‘전자적 용역’에 메타버스 관련 자산의 포함가능 여부와 관련하여 해석의 여지가 존재할 것으로 판단됨(본 보고서의 해외 과세제도 독일 VAT편 내용을 참조함)

118) 부가가치세 일반 규정상, 연간 공급대가의 합계액이 4,800만원 미만인 간이과세자는 부가가치세 납부 의무가 면제됨(자료: 「부가가치세법」 제69조)

119) 신상화·홍성희·정훈, 『암호화폐 과세제도 및 과세인프라 연구』, 한국조세재정연구원, 2018., p. 27.

120) 「상속세 및 증여세법」 제2조 제3항

121) 「상속세 및 증여세법」 제65조 제2항

- 가상자산의 경우, 2022년부터 「상속·증여세법」상 평가액 산정방법이 <표 Ⅲ-5>와 같이 변경됨¹²²⁾

<표 Ⅲ-5> 「상속세 및 증여세법」상 가상자산 평가방법

2021. 12. 31. 이전	2022. 1. 1. 이후	
	국세청장 고시 사업자 ²⁾ 의 사업장에서 거래되는 가상자산	그 외 사업장에서 거래되는 가상자산
·평가기준일 현재 시가 ¹⁾	·평가기준일 전·후 각 1개월 동안의 일평균가액의 평균액	·거래일의 일평균가액 또는 최종시세 가액 등 합리적으로 인정되는 가액

주: 1) 거래일의 최종시세가액, 거래시점가액 등 합리적으로 인정되는 가액
 2) 두나무 주식회사(업비트), 주식회사 빗썸코리아(빗썸), 주식회사 코빗(코빗), 주식회사 코인원(코인원)임
 자료: 국세청, 「가상자산 평가를 위한 가상자산사업자 고시」, 고시일자: 2021. 12. 28.

3. 기타 사항

가. 거래내역 보고의무

- 국내 게임아이템·플랫폼화폐는 주로 제3의 중개플랫폼을 통해 환전되며, 중개플랫폼은 국세청에 거래내역 보고의무를 부담하고 있음
 - 게임플랫폼들은 자체 플랫폼에서의 환금성을 제한하는 방식으로 게임아이템·플랫폼 화폐가 「특정금융정보법」상 가상자산으로 해석될 여지를 감소시킴¹²³⁾
 - 이에 따라 게임플랫폼에는 가상자산에 적용되는 관련 세제 및 자금세탁방지·조세행정상의 의무 등을 적용하지 않게 됨¹²⁴⁾
- 게임아이템 중개플랫폼의 경우 거래내역을 국세청에 보고하여야 하지만, 고객실명 확인

122) 국세청, 「가상자산 평가를 위한 가상자산사업자 고시」, 고시일자: 2021. 12. 28.
 123) 화폐·재화·용역 등으로 교환될 수 없는 전자적 증표 또는 그 증표에 관한 정보로서 발행인이 사용처와 그 용도를 제한한 것은 「특정금융정보법」상 가상자산의 정의에서 제외됨(자료: 「특정금융정보법」 제2조 제3항 가목)
 124) 「게임산업법」상의 본인인증 및 사업자 준수사항 등과 관련한 의무는 부담함(자료: 「게임산업법」 제12조의3, 제28조)

등은 플랫폼별로 자율적으로 진행하고 있는 것으로 추정됨

- 게임은 부가통신사업으로 분류되고,¹²⁵⁾ 부가통신사업자는 「부가가치세법」상 국세청에 분기별 자료제출 의무를 부담함¹²⁶⁾
- 국내 게임아이템 거래플랫폼의 고객실명 확인정책은 플랫폼별로 각기 상이한 것으로 확인됨^{127), 128), 129)}

- 향후 게임아이템은 NFT와, 게임머니는 암호화폐와 결합한 형태의 신종 자산들이 출현할 수 있으며, 이는 메타버스(게임 포함)·NFT 플랫폼의 조세행정상 역할이 중요해짐을 의미함

〈표 III-6〉 메타버스 관련 자산 항목별 운영·규제 현황과 현금화 가능 채널

구분	항목	운영·규제 현황	현금화 가능 채널
플랫폼화폐	암호화폐	·국내 출시 제한적(게임물관리위원회 등급분류 보류)	·암호화폐거래소 및 개인 간 거래 활용 예상
	암호화폐 아닌 플랫폼화폐	·일반적으로 게임플랫폼 자체적으로 환전 불허	·중개플랫폼 이용 ·순수 개인 간 거래
메타버스 내 가상아이템	NFT	·국내 출시 제한적(게임물관리위원회 등급분류 보류)	·NFT 거래플랫폼 및 개인 간 거래 활용 예상
	NFT 아닌 가상아이템	·일반적으로 게임플랫폼 자체적으로 환전 불허	·중개플랫폼 이용 ·순수 개인 간 거래 ¹⁾

주: 1) 중개플랫폼을 이용하지 않는 개인 간 거래를 의미하였으며, 사기 등의 우려가 있는 방식임
자료: 동 보고서에서 전술한 내용을 정리함

125) 한국방송통신전파진흥원, 「부가통신사업 신고제도 안내」, 2021. 8. 17., <https://www.kca.kr/boardView.do?pageId=www174&boardId=CARDNEWS&seq=1638400&movePage=1>, 검색일자: 2021. 12. 10.

126) 「부가가치세법」 제75조

127) 아이템매니아는 고객센터에서 100% 실명회원제로 운영되고 있음을 공지하고 있음(자료: 아이템매니아, 「고객센터」, <http://www.itemmania.com/portal/center/faq/index.html?code=026001000>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

128) 아이템베이는 실명인증 등을 진행할 경우 우수인증회원 마크를 부여하는 방식으로 회원들의 자발적 인증 참여를 유도하고 있음 (자료: 아이템베이, 「고객감동센터」, <https://trade.itembay.com/help/guideInfoDetail?iSeq=38>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

129) 아이템베이는 비실명 계좌의 출금계좌 인증을 통한 거래가 가능했던 것으로 추정됨(자료: 아이템베이, 「우수인증 회원」, <https://m.itembay.com/m/help/recompenseMngIntroductionView>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

나. 자산·거래의 기술적 추적가능성

- 비(非)블록체인 기반 자산·거래의 경우 기술적 추적가능성이 높고, 블록체인 기반 자산의 경우 일반적으로 거래는 쉽게 추적할 수 있으나 소유자는 쉽게 추적하기 어려움
 - 비(非)블록체인 기반 자산의 경우 해당 플랫폼 내에서 정해진 규칙에 따라 자산이 생성되고 거래되는 것이므로, 실명인증이 될 경우 사업주가 관련 자산과 거래에 대한 모든 세부내역을 기술적으로 추적 가능할 것으로 예상됨
 - 블록체인 기반 자산의 경우 거래내역의 공개성과 소유자의 익명성을 물려받으므로, 거래는 쉽게 추적 가능하지만 별도의 장치가 없는 경우 소유자를 쉽게 추적하기는 어려운 구조로 예상됨
 - 블록체인상 새로운 블록은 생성되는 동시에 모든 참여자에게 전송 및 공유되며, 블록 거래내역은 참여자들 누구나 볼 수 있지만 해당 주소가 누구의 소유인지를 알기 어려움^{130),131),132)}
 - 메타버스 플랫폼에서 암호화폐·NFT 거래소로의 토큰 이동은 메타마스크(MetaMask) 등의 개인지갑을 통해 이루어질 것으로 예상됨¹³³⁾

130) 해시넷, 「익명성」, <http://wiki.hash.kr/index.php/%EC%9D%B5%EB%AA%85%EC%84%B1>, 검색일자: 2021. 12. 10.

131) NFT의 경우 지급수단형 암호자산 유형(Bitcoin 등)인 가상자산과 같은 추적 방식을 사용할 수 밖에 없음(자료: 정승영·신영호, 『신종 자산·다크웹을 통한 거래에 신속한 대응을 위한 기반 마련에 관한 연구』, 한국조세재정연구원, p. 139., 2021. 7.)

132) 하지만 실제 거래대가를 지불할 때 사용자의 주소가 노출되거나 신원이 드러날 수 있으며, 미국 연방수사국(FBI)은 송유관 회사 ‘홀로니얼 파이프라인’이 사이버 공격 중단을 위해 해커집단에 지급한 75비트코인 중 63.7비트코인(약 4,400만달러)을 추적 후 회수한 것으로 알려짐(자료: 『중앙일보』, 「결제 느리고 익명성 없다」…美 코넬대 교수, 비트코인 저격」, <https://www.joongang.co.kr/article/24086486#home>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

133) GitBook, “What is a cryptocurrency wallet and why do you need one?,” <https://sandboxgame.gitbook.io/the-sandbox/getting-started/what-are-cryptocurrency-wallets-and-why-do-you-need-one>, 검색일자: 2021. 12. 10.

다. 소득의 원천지 및 공급장소

- 메타버스 거래에서 발생한 소득의 원천지 및 공급장소 문제는 디지털 관련 영역에서도 많은 논의가 이루어지고 있어 이와 연계할 필요성이 있으므로 본 연구에서는 간략하게 현황만을 기술함
 - 「소득세법」상으로는 비거주자의 소득이 국내사업장 여부 및 국내원천소득 판정에 따라 국내에서 납세의무 또는 과세권이 발생할 수 있음
 - 메타버스 내에서 발생한 소득이 국내사업장과 실질적으로 관련되는 경우에는 국내에 과세권이 존재하나 국내사업장이 없으면 국내원천소득이라도 사업소득은 조약상 과세권이 없음
 - 기타소득인 경우에는 국내원천소득에 해당하면 일부 조약에서는 원천지국에서의 제한세율 적용이 가능함

〈표 III-7〉 우리나라가 체결한 조세조약상 과세관할국 일반원칙(발체)

소득 종류	과세 대상	과세관할국	비고
사업소득	·사업활동 관련 소득	·소득 귀속 고정사업장 소재지국 우선권 부여 → 미해당 시 거주지국	-
기타소득	·각 조항에서 취급되지 않은 소득	·다수는 거주지국만 과세 가능(71개국)	·원천지국 과세가능(22개국)

자료: 국세청, 「2018 비거주자·외국법인의 국내원천소득 과세제도 해설」 재구성

- 메타버스 내 거래가 내국세법상 부가가치세 과세거래의 형태라면 공급장소가 국내인지 여부에 따라 부가가치세 과세 여부가 달라짐
- 현행 「소득세법」 체계에서 메타버스 내 거래에 따른 소득의 과세가 불가능하지는 않으나 확정적이지 않아 불확실성이 높으며, 「부가가치세법」은 상대적으로 과세명확성이 존재함
 - 비거주자의 국내사업장이 존재하기 위해서는 고정사업장 또는 고정시설에 해당해야

- 하는데, 메타버스 내의 거래에서 제공되는 전자적 용역을 창출하기 위한 작업장 등이 이에 해당할 수 있음
- 플랫폼 제공이 아닌 플랫폼 내에서의 용역 제공이기 때문에 서버에 따른 고정 사업장은 적용되지 않음
 - 메타버스 내의 소득이 조약상 독립적 인적용역으로 분류되더라도 고정시설에 따르면 사업소득과 유사한 결과를 나타낼 것으로 보임
- 비거주지의 국내사업장이 인정되면 소득의 귀속은 대부분 실질적으로 귀속되는 소득에 대해 과세하므로 사실판단의 사항임
 - 메타버스 내에서 기타소득이 국내원천소득이 되기 위해서는 메타버스 생태계가 국내에 포함되는지 또는 제공된 전자적 용역이 국내에서 이루어졌는지에 따라 소득원천지 판단이 필요하며, 사업소득 판단과 유사한 쟁점이 나타날 수 있음
 - 부가가치세의 경우 메타버스 내 거래가 대부분 전자적 용역에 포섭될 수 있을 것으로 보여, 공급장소는 공급받는 자의 사업장 소재지, 주소지 또는 거소지¹³⁴⁾로 적용되어 메타버스 플랫폼과는 무관하게 과세권이 적용될 수 있음
 - 이러한 공급받는 자의 소재지 등 기준은 소비지국 과세원칙으로 세계적인 추세와도 일관됨¹³⁵⁾
- 메타버스 내 거래의 다양성과 예측불가능성을 고려할 때 현행 법령체계 내에서의 해석 이외에 추가적인 입법 등의 검토가 필요할 수 있음
- 사업소득 또는 조약상 독립적 인적용역이라고 하더라도 작업장 등의 고정 시설이 존재하지 않을 가능성이 있어 추후 다른 국가들의 판단 등을 지속적으로 살펴볼 필요가 있음
 - 예를 들어 메타버스 내 전자적 용역(또는 재화)이 추가 노력 투입 없이 계속적으로 제공될 수 있다면 사업장 또는 고정 시설이 필요하지 않을 수도 있음

134) 「부가가치세법」 제20조 제1항 제3호

135) 이에 대한 논의는 선행연구(정건용·김병일, 「국제간 전자적 용역의 부가가치세 개선방안에 관한 연구」, 『조세연구』, 제15권 제2집, 2015.) 등을 참조

- OECD/G20의 필라 1 디지털세의 범위가 연결매출액 200억유로로 제한되었으나,¹³⁶⁾ 디지털 사업장에 대한 시장소재국 과세 등의 기초를 각국이 채택할 가능성도 존재함
- 상대적으로 부가가치세법령의 적용은 용이할 수 있으나, 실질에 부합한지 여부는 별도의 검토가 필요함

라. 선행연구

- 미국 회계감사원(Government Accountability Office)은 2013년 가상경제 화폐 중 환금성이 있는 경우 관련 거래는 과세소득을 발생시킨다는 취지로 미(美) 상원에 보고함¹³⁷⁾
- 미국 회계감사원은 가상경제 화폐를 폐쇄형(closed-flow)과 개방형(open-flow)으로 분류하였음
 - 폐쇄형 시스템에서 가상화폐는 가상아이템 등의 구매목적으로만 이용 가능하며 양도 시 과세소득을 발생시키지 않음
 - 개방형 시스템에서 가상화폐는 실제 재화·서비스, 美달러 등 법정화폐로 쉽게 교환가능하며 양도 시 과세소득을 발생시킴
- 국내 선행연구의 경우 암호화폐·전자적용역 등과 관련하여 본 보고서와 일부 중첩이 있는 부분들이 있으나 본 보고서는 메타버스(효용) 중심의 과세인프라에 보다 중점을 두었다는 점에서 차별화됨
- 정승영·신영효 2인은 2021년, 가상자산 등과 관련한 과세제도 및 조세행정과 관련한 광범위한 시사점을 도출함¹³⁸⁾
- 신상화·홍성희·정훈 3인은 2018년, ‘교환의 매개체’ 성격의 암호화폐와 관련하여 소득세와 부가가치세 중심의 세계 및 조세행정상의 시사점을 도출함¹³⁹⁾

136) 기획재정부, 「디지털세 필라 1·2 최종합의문 공개」, 보도자료, 2021. 10. 9.

137) United States Government Accountability Office, *Virtual economies and currencies*, GAO-13-516, 2013.

138) 정승영·신영효, 『신종자산·다크웹을 통한 거래에 신속한 대응을 위한 기반 마련에 관한 연구』, 2021.

139) 신상화·홍성희·정훈, 『암호화폐 과세제도 및 과세인프라 연구』, 한국조세재정연구원, 2018.

- 노수현은 2021년, 환금성이 없는 가상화폐를 게임머니, 환금성이 있는 가상화폐를 암호자산으로 정의함¹⁴⁰⁾
- 윤현석은 2013년, 가상세계의 게임아이템 등의 거래를 통한 소득에 대해 과세하는 것이 타당하다는 의견을 제시하였고, 헌법재판소 전원재판부 판결¹⁴¹⁾을 근거로 하여 가상세계의 자산이 현실세계의 현금으로 실현되지 않을 경우에는 과세하기 어려울 것으로 예상함¹⁴²⁾
- 해외에서도 메타버스 및 NFT에 대한 심도 있는 학술적 선행연구는 거의 확인되지 않고, 짧은 아티클 정도 수준에서 개괄적으로 다루어지고 있는 상황임
 - 미국에서 사용자가 생성한 NFT 양도 관련 이익은 기본적으로 통상(사업)소득으로 분류되고, 이차적인 NFT 양도 관련 이익은 자본소득으로 분류되지만, 구체적으로 어떤 항목으로 분류되는지에 대해서는 아직 미해결 과제로 남아 있는 것으로 알려짐¹⁴³⁾
 - 자본이득과 관련하여 크리스티(Christie's) 경매소의 예술품 NFT는 28%, NBA Topshot의 디지털수집카드(NFT)는 20%¹⁴⁴⁾의 세율이 적용되었음
 - NFT는 하위(Howey) 기준에 부합하지 않아 증권이 아니며 통상적인 자본소득 취급을 받을 것이지만, 소비세 측면에서는 각 주의 디지털자산 정의와 NFT의 비금전가치(perks) 포함여부에 따라 다를 것이라고 주장한 선행연구도 존재함¹⁴⁵⁾

140) 노수현, 『가상화폐의 사용증대 및 투자목적 소유에 따른 새로운 과세기준 쟁점 연구』, 2021, pp. 25~26.

141) 헌법재판소 전원재판부, 92헌바49,52(병합), 1994. 7. 29., 土地超過利得稅法 第10條 등 違憲訴願, 土地超過利得稅法 第8條 등 違憲訴願(병합): (일부 발췌) 미실현이득에 대한 과세제도가 이론상으로는 조세의 기본원리에 배치되는 것이 아니라고 하더라도, 미실현이득은 용어 그대로 그 이득이 아직 자본과 분리되지 아니하여 현실적으로 지배·관리·처분할 수 있는 상태에 있는 것이 아니라는 특성으로 인하여, 소득세의 형태로 이를 조세로 환수함에 있어서는 과세대상이익의 공정한 과세도도 정확한 계측 문제, 조세법상의 응능부담(應能負擔) 원칙과 모순되지 않도록 납세자의 현실 담세력을 고려하는 문제, 지가변동순환기(循環期)를 고려한 적절한 과세기간의 설정문제, 지가하락에 대비한 적절한 보충규정 설정문제 등 선결(先決)되지 아니하면 아니 될 여러 가지 과제가 있다.

142) 윤현석, 「가상경제에서의 과세문제」, 『법과 정책연구』, 한국법정책학회, 제13집 제3호, 2013.

143) Notice 2014-21이 적용되기 어려운 것으로 알려짐(자료: James Creech, "NFTs: An Existential Question," Bloombergtax, 2021.)

144) 예술품으로 분류되지 않았기 때문임

145) Msyukkh Mukhopadhyay and Kaushik Ghosh, *Market Microstructure of Non Fungible Tokens*, pp. 7~9. Available at SSRN, 2021 - papers.ssrn.com.

〈표 III-8〉 선행연구에서 미국의 NFT 소득분류안(案)

구분	소득구분	소득산정 및 세율
사용자가 생성한 NFT 양도	통상(사업) 소득	· 가상화폐로 실현 시 법정통화 환산 · 디지털화 비용(gas fees) 차감
이차적 NFT 양도	자본 소득	· (실무상) 디지털자산을 기초로 하는 NFT인 경우 - 예술품 NFT에는 예술품에 적용되는 세율(28%) 적용 이 외에는 디지털자산에 적용되는 일반세율(20%) 적용

자료: James Creech, "NFTs: An Existential Question," *Bloombergtax*, 2021. 5. 18.

IV. 메타버스 과세제도 해외사례

1. 해외 과세제도 요약

가. 해외 과세제도(예술창작품을 기초로 한 NFT 제외)

- 메타버스만을 위한 별도의 과세제도를 도입한 사례는 확인되지 않고,¹⁴⁶⁾ 자본이득이 발생한 경우 일반적인 조세원칙상 (양도)소득세가¹⁴⁷⁾ 부과된다는 해석이 다수이나 상세 세목 및 취급방식은 확인되지 않고, 소비세 취급은 국별로 상이함¹⁴⁸⁾
- 메타버스와 관련하여 자본이득(capital gain)이 발생한 경우¹⁴⁹⁾와 투자목적의 경우 양도소득세, 사업활동인 경우 소득세가 부과됨
 - 미국은 2014년 가상화폐(virtual currency)에 대한 IRS Notice 발행 이후, 2020년 Q&A를 통해 과세기준을 환금성(convertibility) 여부로 설정함으로써 환금성이 있는 플랫폼화폐에 대한 과세기반을 마련함
 - 영국은 2021년 공개한 암호자산(cryptoassets) 매뉴얼을 통해 암호기법으로 보안처리된 방식으로 운영되는 자산에 대한 과세기반을 마련하였고, 비(非)암호기반 메타버스 거래에도 일반적인 조세원칙상 환금성이 있을 경우 세금이 발생한다는

146) 호주회계협회인 CPA Australia가 발간하는 매거진인 *InTheBlack* 기사에 따르면, 호주, 미국, 캐나다, 영국 및 유럽 국가들이 암호화폐에 특화된 과세체계(cryptocurrency-specific taxation)를 별도로 도입하지 않고, 기존 과세체계에 의존하고 있다고 설명함(자료: *InTheBlack*, “How tax laws apply to your cryptocurrency gains,” 2021. 11. 1., <https://www.intheblack.com/articles/2021/11/01/how-tax-laws-apply-to-cryptocurrency-gains>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

147) 이하, 투자목적으로 분류 시 양도소득세, 사업활동으로 분류 시 소득세가 부과되는 경우, (양도)소득세가 부과된다고 표시함

148) 동 단락은 후술하는 조사내용의 요약내용이며, 출처는 후술하는 국별 조사내용에 표기함

149) 가상아이템·플랫폼화폐가 현금화되었을 때를 의미함

민간 해석이 존재함

- 호주는 암호화폐와 관련한 자본이득이 발생한 경우, 국세청 지침에 따라 (양도) 소득세가 부과됨
- 독일은 암호화폐와 관련한 자본이득이 발생한 경우 연방재무부 지침 초안에 따라 소득세(기타소득)가 부과될 것으로 예상되며, 1년 이상 보유한 자산에 대한 양도소득세는 비과세될 것으로 추정됨

○ 메타버스와 관련한 국별 소비세 관점의 접근법은 상이하며, 독일 법원은 과세논리를 검토하고 있음

- 세컨드라이프는 플랫폼화폐·가상아이템의 공급(B2C) 등 메타버스 내(內) 거래에 대해 EU·영국·노르웨이·호주 거주자에게 VAT(GST)를 징수함¹⁵⁰⁾
- 독일 재정법원(항소심)은 세컨드라이프의 가상토지 임대에 부가가치세(VAT) 부과는 정당하지만 그 근거는 실제(actual) 서비스를 구성하는 사람의 관여(human involvement)가 있었기 때문이라고 판결함¹⁵¹⁾

□ NFT¹⁵²⁾와 관련한 자본이득이 발생한 경우, 일반적으로 (양도)소득세가 부과될 것으로 예상되나 상세 세목 및 취급방식은 확인되지 않고, 소비세 부과 여부는 국별로 상이함

○ 영국·호주는 국세청 지침, 미국·독일은 일반 조세원칙에 따라 NFT와 관련한 자본이득은 (양도)소득세의 과세대상이 될 것으로 예상됨

- 미국의 경우 IRS는 NFT에 대한 별도의 지침을 발행하지 않았으나, NFT에 가치저장이나 교환 등 가상화폐의 특성이 있으므로 NFT는 가상화폐의 범주에 포함된다는 민간 해석이 있고, 이 경우 NFT와 관련한 자본이득에 대해 (양도) 소득세가 발생 가능함

150) 국별 사례가 정확하게 확인되지 않으며, 세컨드라이프에서 공시한 내용의 정보신뢰도가 상대적으로 높을 것으로 판단하였음

151) 세컨드라이프가 EU 거주자에 대해 VAT를 징수하는 근거는 메타버스 내(內) 공급이 VAT 과세대상인 '전자적으로 제공되는 서비스(electronically supplied services)'에 포함된다는 것인데, '전자적으로 제공되는 서비스'가 메타버스 내(內) 공급을 포함할 수 있을 지는 해석의 여지가 존재함

152) 해외사례에서 '효용중심 NFT'라는 개념을 사용한 사례는 발견하지 못하였으나, 맥락상 증권형 NFT는 존재 가능성을 고려하지 못한 상태에서 규정 및 기사들이 작성된 것으로 추정되므로, 저자 판단하 해외사례의 참조대상을 효용중심 NFT로 한정하였음

- 영국 국세청은 2021년 3월 암호자산 매뉴얼을 통해 암호자산에 자본이득이 (양도)소득세 부과대상임을 확인하였고, 동 매뉴얼에는 암호자산에 NFT가 포함될 수 있음을 유추할 만한 문구를 포함함
- 호주 국세청은 2021년 6월 NFT의 세무상 취급을 암호화폐와 일치시킨다고 공지하였고, 이에 따라 NFT와 관련한 자본이득은 (양도)소득세의 과세대상이 됨
- 독일에서는 NFT와 관련한 명시적인 지침이 발행되지 않았고, 일반적인 과세원칙상 NFT와 관련한 자본이득이 소득세(기타소득) 과세대상이 된다는 민간 해석이 있음
- NFT의 소비세상 취급은 국별로 상이하며, 호주를 제외한 국가에서는 별도의 과세 지침이 마련되어 있지 않음
- 미국은 대부분의 주(州)들에서 NFT가 소비세 과세대상에 정확하게 부합되지 않아서 소비세가 부과되지 않는 것으로 알려짐
- 호주는 NFT의 세무상 취급을 암호화폐와 일치시켰고 디지털화폐는 2017년 7월부터 GST가 부과되지 않으므로, NFT에 대해서도 GST가 부과되지 않게 됨
- 독일에는 NFT의 VAT 취급과 관련한 명시적 규정이 없으며, NFT의 주된 목적이 지급결제가 아니므로 VAT가 면제될 가능성이 낮다는 민간 해석이 있으나, VAT가 부과되는 경우에도 적용세율을 기초자산을 기준으로 할지, 일반품목 세율을 적용할지 해석의 여지가 존재하는 것으로 알려짐

〈표 IV-1〉 메타버스 과세제도의 해외사례 요약

국가	메타버스 플랫폼 거래		효용중심 ³⁾ NFT 플랫폼 거래	
	소득세	소비세 (사업자 공급 시)	소득세	소비세 (사업자 공급 시)
미국	·근거: 지침(2014) ·환금성 있는 플랫폼 화폐 처분 시 ¹⁾ (양 도) 소득세 ²⁾ 발생	·근거: 일반원칙 ·지급결제 목적 : 소비세 비과세 ·기타 목적 : 불확실	·근거: 일반원칙 ·처분 시 (양도) 소득 세 발생추정	·근거: 일반원칙 ·소비세 비과세
영국	·근거: 지침(2021) 및 일반원칙 ·환금성 있는 메타버 스 자산 처분 시(양 도) 소득세 발생	·근거: 지침(2014) ·VAT 과세추정 (해석여지有)	·근거: 지침(2021) ·처분 시 (양도) 소득 세 발생	·확인하지 못함

〈표 IV-1〉의 계속

국가	메타버스 플랫폼 거래		효용중심 ³⁾ NFT 플랫폼 거래	
	소득세	소비세 (사업자 공급시)	소득세	소비세 (사업자 공급시)
호주	·근거: 지침(2020) ·암호화폐/NFT : (양도) 소득세 발생 ·기타 : 불확실	·근거: 지침(2018) 및 일반원칙 ·디지털 화폐 : GST 비과세 ·기타 : GST 과세(추정)	·근거: 지침(2021) ·처분 시 (양도) 소득 세 발생	·근거: 지침(2021) ·GST 비과세
독일	·근거: 지침(2021) ·암호화폐 처분 시 ① 사업소득 적용 후 ② 기타소득 적용 ⁴⁾	·근거: 2심 판결 ·VAT 과세 ·과세근거 불확실 (상고, 법원계류 중)	·근거: 일반원칙 ·처분 시 ① 사업소득 적용 후 ② 기타소득 적용 ⁴⁾	·근거: 일반원칙 ·VAT 과세추정 (적용세율 불확실)

주: 1) 교환 등을 포함

2) 투자목적인 경우 양도소득세, 사업활동인 경우 소득세가 부과됨

3) 해외사례에서 '효용 NFT'라는 개념을 사용한 사례는 확인하지 못하였으나, 맥락상 증권형 NFT 존재가능성을 고려하지 않은 상태에서 규정·기사들이 작성된 것으로 추정되므로 저자 판단하 해외사례의 참조대상을 효용 NFT로 한정하였음

4) 1년 이상 보유 시 양도소득세 비과세

자료: 후술하는 내용을 기초로 저자 요약

나. 예술창작품과 NFT에 대한 조세상의 취급 단순비교

□ 예술창작품(실물자산)을 기초로 한 NFT는 예술창작품의 특징과 NFT의 특징을 모두 갖추고 있으므로 각각에 대한 조세상의 취급이 충돌할 수 있는 영역으로 판단되며, 이에 대한 해외 대응사례는 확인되지 않음^{153), 154)}

○ 양도소득세의 경우 과세 여부 자체는 충돌하지 않는 경우가 다수이며, 적용세율이나 공제금액 등 상세요건에 차이가 존재하는 경우가 있음

- 미국은 최고세율에 차이가 있고, 영국과 호주는 예술창작품에는 비과세 최소금액이 존재함

153) 증권형 NFT로 분류되어 증권에 적용되는 세무 취급이 적용될 가능성도 있으나, 증권형 NFT에 대한 검토를 통해 현 단계에서 유의미한 정보를 산출하기 어렵다고 판단됨

154) 또한 증권적 특성도 충돌할 수 있으나, 메타버스의 주된 관심사가 아니라고 판단하여 다루지 않았음

- 소비세의 경우 과세 여부 및 적용세율이 충돌하는 경우가 있음
 - 미국은 과세제도 충돌 여부가 주별로 상이하고, 호주는 과세 여부 충돌이 존재하는 영역이 존재하며, 독일은 적용세율 간 충돌이 발생함

〈표 IV-2〉 예술창작품을 기초로 한 NFT에 대한 과세제도 충돌 가능성 해외사례

국가	세목	예술창작품	일반 효용중심 NFT	과세제도 간 충돌 여부
미국	양도 소득	·양도소득세 과세대상임 (최고세율 28%)	·일반 원칙상 과세대상으로 추정됨(최고세율 20%) ·실물 기반이면 실물로 취급하는 과세도 이루어짐	·과세 여부는 충돌하지 않고, 최고세율은 충돌함
	소비세 (사업자 공급 시)	·주별로 차이 존재	·과세되지 않음	·충돌하는 주(州)가 존재함
영국	양도 소득	·그림(painting)은 세법상 개인소유물(personal possession)로 분류되며 과세대상임 ¹⁾	·과세대상임 (2021년 지침근거)	·과세 여부는 충돌하지 않음(그림(painting)은 비과세 최소금액 기준 존재)
호주	양도 소득	·예술창작품(artwork)은 세법상 수집품으로 분류되며 과세대상임 ²⁾	·과세대상임 (2021년 지침근거)	·과세 여부는 충돌하지 않음(예술창작품은 비과세 최소금액 기준 존재)
	GST (사업자 공급 시)	·판매자가 GST 등록사업자인 경우, GST가 부과됨(일반원칙)	·비과세대상임 (2021년 지침근거)	·과세 여부가 충돌하는 영역이 발생함
독일	양도 소득	·예술품(art asset)은 일반적인 양도세가 적용되어, 사업이 아니면서 1년 미만 보유한 경우에만 과세됨	·(좌동)	·충돌하지 않음
	VAT (사업자 공급 시)	·7%의 세율이 적용됨	·일반세율인 19%의 세율이 적용될 것으로 예상됨	·적용세율 간 충돌함

주: 1. 증권적 특성도 충돌할 수 있으나, 메타버스의 주된 범위가 아니라고 판단하여 다루지 않았음
 1) 매각금액 6천파운드(2021. 12. 10. 기준 약 1천만원) 이하 소득은 비과세됨
 2) 취득가액 500호주달러(2021. 12. 10. 기준 약 43만원) 이하인 경우 등은 비과세됨
 자료: 후술하는 내용을 기초로 저자 요약

2. 국별 사례

가. 미국

- 미국세청(IRS)의 가상화폐 관련 지침에 따라 환금성이 있는 가상화폐의 자본이득(capital gain)이 실현될 때 (양도)소득세가 부과되며, 주별 소비세(sales tax)와 관련한 유효한 지침은 확인되지 않음
 - IRS는 2014년 IRS Notice 2014-21을 통해 가상화폐(virtual currency)를 자산 항목으로 취급하였고, 거래 시 납세의무가 발생함을 공시함¹⁵⁵⁾
 - 동 Notice에서 언급한 가상화폐(virtual currency) 거래는 판매, 교환, 지불수단으로의 사용을 포함함¹⁵⁶⁾
 - IRS는 2020년 2월에는 게임 환경에만 머무르고 환금성이 없는(not convertible) 가상화폐 거래는 소득세 신고대상이 아님을 공지하였으며,¹⁵⁷⁾ 이는 역으로 환금성 있는 메타버스 플랫폼화폐 거래가 소득세 신고대상인 가상화폐 거래라는 해석을 가능하게 함
 - PwC는 디지털 자산의 미국 내 일반적인 소비세 취급과 관련하여, 지급결제 목적인 경우 소비세 비과세, 지급결제 이외 목적인 경우 세무상 취급이 불확실한 것으로 보고함¹⁵⁸⁾
- IRS는 NFT에 대한 별도의 지침을 발행하지 않았으며, 일반적인 조세 원칙에 따라

155) 명칭에 관계없이 가상화폐의 특성이 있는 경우 소득세 목적상 가상화폐로 취급함(자료: IRS, "Internal Revenue Bulletin: 2014-16," 게재일자: 2014. 4. 14., https://www.irs.gov/irb/2014-16_IRB#NOT-2014-21, 검색일자: 2021. 12. 10.)

156) 투자로 인해 발생한 개인소득에는 양도소득세가 발생하며, 1년 이상 보유 시 장기보유세율(0~20%), 1년 미만 보유 시 단기보유세율(10~37%)이 적용됨(자료: Investopedia, "Understanding Long-Term vs. Short-Term Capital Gains," 2021. 5. 14., <https://www.investopedia.com/articles/personal-finance/101515/comparing-longterm-vs-shortterm-capital-gain-tax-rates.asp>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

157) IRS, "IRS Statement on Changes to Virtual Currency Webpage," 2020. 2. 14., <https://www.irs.gov/newsroom/irs-statement-on-changes-to-virtual-currency-webpage>, 검색일자: 2021. 12. 10.

158) PwC, *PwC Annual Global Crypto Tax Report 2020*, p. 51

- (양도)소득세가 발생 가능하고, 주별 소비세는 발생하지 않을 것으로 예상됨¹⁵⁹⁾,¹⁶⁰⁾
- IRS는 특정 자산에 가상화폐의 특성¹⁶¹⁾이 있는 경우 조세목적상 가상화폐로 취급하며, 이에 NFT도 가상화폐의 범주에 포함된다는 해석이 있음¹⁶²⁾
 - 이 경우 NFT 매매 시 투자이익이 실현되면서 (양도)소득세가 발생할 것으로 예상됨¹⁶³⁾
 - 대부분의 주(州)들에서 NFT에 소비세가 부과되지 않고 있으며, 이는 소비세 과세대상을 유형개인자산(tangible personal property), 디지털재화(digital goods) 등으로 열거하고 있으나, NFT가 관련 범주에 정확하게 부합하지 않기 때문으로 알려짐¹⁶⁴⁾,¹⁶⁵⁾
- 예술품을 기초로 한 NFT에 대한 별도의 조세지침은 확인되지 않고, 예술품·NFT 둘 다 일반적으로 양도소득세 과세대상이며, 소비세는 주별 편차가 존재함
- 예술품(art)은 미국 세법상 수집품(collectibles)으로 분류되고, 이와 관련한 개인 수집가의 소득은 일반적으로 양도소득세의 대상이 됨¹⁶⁶⁾
 - 미국 양도소득세의 일반적인 최고세율은 20%이며, 수집품 및 일부 소기업 주식은 28%, 일부 부동산은 25%의 최고세율이 적용됨¹⁶⁷⁾

159) *The CPA Journal*, "The Taxation of Nonfungible Token Transactions," 2021. 8., <https://www.cpajournal.com/2021/08/13/the-taxation-of-nonfungible-token-transactions/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

160) Bloomberg Tax, "How Are Non-Fungible Tokens (NFTs) Taxed?," 2021. 5. 26., <https://news.bloombergtax.com/daily-tax-report/how-are-non-fungible-tokens-nfts-taxed>, 검색일자: 2021. 12. 10.

161) 가치저장, 교환 기능 등(자료: IRS, "Frequently Asked Questions on Virtual Currency Transactions," <https://www.irs.gov/individuals/international-taxpayers/frequently-asked-questions-on-virtual-currency-transactions>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

162) SOVOS, "How to Report Your Non-Fungible Tokens (NFTs)," 2021. 3. 19., <https://sovos.com/blog/trr/how-to-report-your-non-fungible-tokens-nfts/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

163) Insider, "Crypto-art investors could face a surprise on tax day since NFTs can lead to a hefty tax bill," 2021. 4. 2., <https://www.businessinsider.com/nft-tax-crypto-art-sales-explained-2021-4>, 검색일자: 2021. 12. 10.

164) TaxJar, "Sales Tax and Non-Fungible Tokens (NFTs)," 2021. 04. 23., <https://www.taxjar.com/sales-tax/nfts-non-fungible-tokens>, 검색일자: 2021. 12. 10.

165) KPMG, *United States - Indirect Tax Guide, 2018. 10.*, <https://home.kpmg/xx/en/home/insights/2018/10/united-states-indirect-tax-guide.html>, 검색일자: 2021. 12. 10.

166) The Bank of New York Mellon Corporation, "Can You Deduct Expenses Related to Purchasing or Selling Artwork?," <https://www.bnymellonwealth.com/articles/strategy/can-you-deduct-expenses-related-to-purchasing-or-selling-artwork.jsp>, 검색일자: 2021. 12. 10.

- 선행연구에서는 크리스티 경매소에서 미술품 NFT는 가상자산이 아닌 미술품으로 신고가 이루어지는 것으로 기술되고 있음
- 예술품에 대한 소비세 부과 여부는 주별로 다르며, NFT에 대해서는 소비세가 부과되지 않음
 - 테네시 주는 예술품에 9.46%의 소비세를 부과하며, 오리건 주 등은 소비세를 부과하지 않음¹⁶⁸⁾

나. 영국

- 영국 국세청의 과세지침과 일반적인 조세원칙에 따라 환금성이 있는 메타버스 거래는 소득세 및 VAT 과세대상이 될 가능성이 높음
- ① 암호보안 처리된 메타버스 거래는 영국 국세청이 2021년 3월 공개한 암호자산 매뉴얼에 따라 그리고 ② 암호보안 처리되지 않은 메타버스 거래는 일반적인 조세원칙에 따라 소득세를 발생시킬 가능성이 존재함
 - 영국 국세청은 암호자산(cryptoassets)¹⁶⁹⁾을 이전·저장·(전자적으로)교환될 수 있는 가치나 계약적 권리에 대한 암호기법으로 보안처리된 디지털 표식으로 정의하였고, 이에 메타버스 플랫폼에서 암호화폐 거래는 (양도)소득세를 발생시킴¹⁷⁰⁾
 - 암호기법으로 보안처리되지 않은 방식으로 운영되는 메타버스 거래에도, 일반적인 조세원칙상 환금성이 있을 경우 세금이 발생한다는 민간 해석이 있음¹⁷¹⁾

167) IRS, "Topic No. 409 Capital Gains and Losses," <https://www.irs.gov/taxtopics/tc409>, 검색일자: 2021. 12. 10.

168) Level, "Taxes You'll Have to Pay when Purchasing or Selling Art," 2019. 2. 18., <https://different-level.medium.com/taxes-youll-have-to-pay-when-purchasing-or-selling-art-a418b958c457#:~:text=The%20VAT%20tax%20is%20usually,20%25%20of%20the%20artwork's%20value.>, 검색일자: 2021. 12. 10.

169) '토큰(tokens)', '암호화폐(cryptocurrency)'와 단어를 혼용함

170) 거래 빈도 등을 고려할 때 트레이딩(trading)으로 분류될 경우 사업소득세가 부과됨(자료: 영국 국세청, "Cryptoassets Manual," 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto20250>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

171) Mondaq, "UK: Income Earned In Virtual Worlds: Taxation Issues," 2007. 6. 26., <https://www.mondaq.com/uk/corporate-tax/49658/income-earned-in-virtual-worlds-taxation-issues>, 검색일자: 2021. 12. 10.

- 영국 국세청은 디지털 서비스 공급에 대한 VAT 규정 안내서를 2014년 공개하였고,¹⁷²⁾ 이에 따라 전자적으로 제공되는 서비스(electronically supplied services)에 VAT가 부과되나, 전자적으로 제공되는 서비스의 범위 등과 관련하여 해석의 여지가 존재함
 - 동 규정에 따라 영국 소비자에게 디지털 서비스를 공급하는 경우 영국에서 VAT가 부과되며, 디지털 서비스는 TV·라디오방송, 통신, 전자적으로 제공되는 서비스(electronically supplied services)를 포함함
 - 전자적으로 제공되는 서비스에는 게임공급¹⁷³⁾이 포함되기는 하지만, 게임아이템이 포함되는지와 게임아이템 결제수단의 환금성 등과 관련한 명확한 지침이 없으므로 해석의 여지가 존재함
- 영국 국세청이 2021년 3월 공개한 매뉴얼에 따라 NFT 거래는 (양도)소득세 과세 대상으로 추정되며, NFT에 대한 VAT 부과 여부는 확인하지 못함
 - 영국 국세청이 2021년 3월 공개한 암호자산 매뉴얼은 NFT 거래에 적용되며,¹⁷⁴⁾ 이에 따라 NFT 거래는 (양도)소득세 부과대상이됨^{175),176)}
 - 영국 국세청의 암호자산 매뉴얼은 NFT를 세액계산 시 구분하여 식별해야 한다고 언급함으로써 NFT가 암호자산 매뉴얼의 적용범위에 있음을 추정 가능하게 함¹⁷⁷⁾
 - 일반적으로 개인에 의한 암호자산 매매 및 채굴은 양도소득세 또는 (사업)소득세

172) 영국 국세청, "VAT rules for supplies of digital services to consumers, Guidance," 2020. 12. 31., <https://www.gov.uk/guidance/the-vat-rules-if-you-supply-digital-services-to-private-consumers#definition-of-electronically-supplied>, 검색일자: 2021. 12. 10.

173) 영국 국세청의 디지털 서비스 공급에 대한 VAT 규정 안내서는 게임아이템의 공급을 구체적으로 언급하고 있지는 아니함

174) 암호자산 매뉴얼 중 개인에 대한 양도소득세 집합자산처리(pooling)와 관련하여 NFT는 개별적으로 식별되며 집합자산으로 처리되지 않는다고 언급됨(자료: 영국 국세청, "Cryptoassets Manual," 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto22200>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

175) Starbox, "Tax treatment of Non-Fungible Tokens," 2021. 10. 5., <https://www.starboxaccountants.com/tax-treatment-of-non-fungible-tokens/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

176) 영국 국세청의 암호자산 매뉴얼이 NFT를 포섭하지 않는다는 주장도 존재함(자료: withersworldwide, "Non-fungible tokens: at the UK legal and tax frontier," 2021. 3. 31., <https://www.withersworldwide.com/en-gb/nfts-at-the-uk-legal-and-tax-frontier>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

177) 영국 국세청, "Cryptoassets Manual," 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto22200>, 검색일자: 2021. 12. 10.

과세대상이 됨^{178),179),180)}

- 예술창작품을 기초로 한 NFT에 대한 별도의 조세지침은 확인되지 않으며, 예술창작품 및 NFT는 각각 일반적으로 양도소득세 과세대상으로 추정됨
 - 그림(paintings)은 영국 세법상 개인소유물(personal possessions)로 분류되고, 이와 관련한 개인의 소득은 일반적으로 양도소득세 과세대상이 됨¹⁸¹⁾
 - 매각금액에서 6천파운드를¹⁸²⁾ 공제한 후 1.667을 곱한 금액과 실제 양도소득 중 작은 금액에 과세하며,¹⁸³⁾ 부부 간 증여 및 자선단체로의 기부 등과 관련하여서는 과세하지 않음
 - 예술창작품을 기초로 한 NFT에 대한 별도의 조세상 지침은 확인되지 않음
 - 일반적인 NFT에 대한 세무상 취급을 따를 경우, 예술창작품을 기초로 한 NFT와 관련한 개인의 양도소득은 과세대상이 될 것으로 예상됨

다. 호주

- 호주는 국세청 지침에 따라 암호화폐 및 NFT 거래 시 ① (양도)소득세가 발생하고 ② GST(Goods and Services Tax)가 부과되지 않으며, 기타 메타버스 자산이 ③ (양도)소득세 대상인지는 확인되지 않고 ④ GST는 부과되는 것으로 추정됨
 - 호주 국세청은 메타버스의 가상자산에 적용 가능한 별도의 세무지침을 발행하지

178) 거래 빈도 등을 고려할 때 트레이딩(trading)으로 분류될 경우 사업소득세가 부과됨(자료: 영국 국세청, "Cryptoassets Manual," 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto20250>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

179) 영국 국세청, "Cryptoassets Manual,?" 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto22050>, 검색일자: 2021. 12. 10.

180) 영국 국세청, "Cryptoassets Manual," 2021. 3. 30., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto21150>, 검색일자: 2021. 12. 10.

181) 영국 국세청, "Capital Gains Tax on personal possessions," <https://www.gov.uk/capital-gains-tax-personal-possession>, 검색일자: 2021. 12. 10.

182) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산금액은 약 1천만원임.

183) 영국 국세청, "Capital Gains Tax on personal possessions," <https://www.gov.uk/capital-gains-tax-personal-possession/work-out-your-gain>, 검색일자: 2021. 12. 10.

않았음

- 호주 국세청이 2020년 3월 발표한 지침에 따르면 암호화폐(cryptocurrency) 처분 시 (양도)소득세가 발생하며¹⁸⁴⁾, 그 이외의 메타버스 자산에 대한 조세상 취급은 확인되지 않음
- 호주 국세청이 2018년 3월 발표한 지침에 따라 디지털 화폐의 공급에는 GST가 적용되지 않게 되었으며,¹⁸⁵⁾ 메타버스 내 거래는 세컨드라이프 공시자료 고려 시 GST가 과세되는 것으로 추정됨
 - 호주 국세청은 디지털 화폐(digital currency)에 대해 2017년 7월부터 GST가 적용되지 않는다고 공지함¹⁸⁶⁾
 - 세컨드라이프 운영사가 GST를 원천징수하는 점을 고려 시, 호주 국세청은 메타버스 내 가상아이템에 GST를 부과하는 내부지침을 운용할 가능성이 존재함
- 호주 국세청은 NFT의 세무상 취급을 암호화폐와 일치시켰고, 이에 따라 NFT 양도 시 (양도)소득세가 발생하며, 공급시 GST는 발생하지 않게 됨
- 호주 국세청은 2021년 6월 NFT의 세무상 취급은 암호화폐와 동일한 원칙을 따른다고 공지함¹⁸⁷⁾
 - 사업으로서 NFT를 발행하고 받는 소득은 소득세, 매매 목적으로 NFT를 양도하고 발생하는 소득은 (양도)소득세의 과세대상이 됨

184) 호주 국세청, "Transacting with cryptocurrency," 2020. 3. 30., <https://www.ato.gov.au/general/g-en/tax-treatment-of-crypto-currencies-in-australia---specifically-bitcoin/?anchor=Transactingwithcryptocurrency>, 검색일자: 2021. 12. 10.

185) 호주 국세청, "GST and digital currency," 2018. 3. 16., <https://www.ato.gov.au/business/gst/in-detail/your-industry/financial-services-and-insurance/gst-and-digital-currency/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

186) 상기 공지에서, '게임 밖에서 사용 불가한 온라인 게임머니'를 'GST가 적용되지 않는 디지털 화폐(digital currency)'의 정의에서 제외함

187) 호주 국세청, "Tax treatment of non-fungible tokens," 2021. 6. 24., <https://www.ato.gov.au/Individuals/Investments-and-assets/In-detail/Cryptocurrencies/Tax-treatment-of-non-fungible-tokens/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

- 암호화폐에 대해서는 2017년 7월부터 GST가 부과되지 않으므로,¹⁸⁸⁾ NFT에 대해서도 GST가 부과되지 않게 됨
- 예술창작품을 기초로 한 NFT에 대한 별도의 조세지침은 확인되지 않으며, 예술창작품 및 NFT는 각각 일반적으로 양도소득세 과세대상이며, GST 취급에는 차이가 존재함
 - 예술창작품(artwork)은 호주 세법상 수집품(collectables)으로 분류되고, 이와 관련한 개인의 소득은 일반적으로 양도소득세의 대상이 됨¹⁸⁹⁾
 - 다만, 수집품 취득가액이 500호주달러¹⁹⁰⁾ 이하이거나, 수집품의 시장가격(market value)이 500호주달러 이하일 때 이에 대한 지분(share)을 취득한 경우에는 양도 소득세가 비과세됨
 - 예술창작품을 기초로 한 NFT에 대한 별도의 조세상 지침은 확인되지 않고, 예술창작품과 NFT의 GST상 취급에는 차이가 존재함
 - 호주의 GST는 10%의 단일세가 적용되며, 예술창작품에 대한 GST 부과 여부는 판매자가 GST 등록사업자인지 여부에 따라 결정됨^{191),192),193)}
 - NFT에는 GST가 부과되지 않을 것으로 예상됨(전술함)

188) 호주 국세청, "GST and digital currency," 2018. 5. 16., <https://www.ato.gov.au/business/gst/in-detail/your-industry/financial-services-and-insurance/gst-and-digital-currency/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

189) 호주 국세청, "List of CGT assets and exemptions," 2021. 8. 4., <https://www.ato.gov.au/Individuals/Capital-gains-tax/List-of-CGT-assets-and-exemptions/#Collectables>, 검색일자: 2021. 12. 10.

190) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산금액은 약 43만원임.

191) 연간매출이 일정 금액 이상인 아티스트는 GST 사업자로 등록해야 함(자료: 호주 의회, "The Arts - Impact of the Tax Package, 문단 5.18. 및 5.14.," https://www.aph.gov.au/parliamentary_business/committees/senate/environment_and_communications/completed_inquiries/1999-02/gst/report/c05, 검색일자: 2021. 12. 10.)

192) 공급가액이 7만 5천호주달러(2021. 11. 11. 약 6,500만원) 이상인 경우 GST 사업자 등록이 필요함(자료: 호주 국세청, "Registering for GST," 2021. 8. 5., <https://www.ato.gov.au/Business/GST/Registering-for-GST/>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

193) 거래되는(second-hand) 예술작품(artworks)을 GST 계산 시 포함한 사례임(자료: ICB 호주, "Second-Hand Goods and GST," <http://www.icb.org.au/out/?dlid=33522>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

라. 독일

- 독일 연방재무부의 가상자산 소득세 과세지침 초안에 따라 암호화폐와 관련하여 소득세(기타소득)가 발생할 것으로 예상되며, 메타버스 가상토지 임대에 대해 VAT 부과 판결이 있었으나 관련 상고가 연방법원에 계류 중임
- 독일 연방재무부는 2021년 6월 가상자산 소득세 과세지침 초안을 발표하였으며 의견수렴을 거친 후 최종지침을 발표할 예정임^{194),195)}
 - 동 지침은 기존 일반적인 과세원칙의 틀에 변화를 주지 않았으며, 개인의 개별판매인 경우¹⁹⁶⁾ 소득세(기타소득)가 적용되어 1년 이상 보유 시 비과세, 1년 미만 보유 시 연간 600유로 공제 가능함^{197),198)}
- 독일 재정법원은 항소심에서 세컨드라이프의 가상토지 임대에 VAT 부과판결을 내렸으며, 동 항소심 판결의 VAT 부과의 근거는 향후 메타버스의 과세원칙에 영향을 미칠 수 있을 것으로 예상됨
 - 독일 쾰른 재정법원(Finanzgericht Köln)은 2019년 세컨드라이프의 가상토지 임대는 전자적으로 제공되는 서비스(electronically-provided services)가 아닌 실제(actual) 서비스를 구성하는 사람의 관여(human involvement)가 존재하므로 VAT가 적용된다고 판결¹⁹⁹⁾하였으며, 상고는 연방법원에 계류 중임²⁰⁰⁾

194) 독일 연방재무부, "Entwurf eines BMF-Schreibens: Einzelfragen zur ertragsteuerrechtlichen Behandlung von virtuellen Währungen und von Token," 2021. 6. 17., https://www.bundesfinanzministerium.de/Content/DE/Downloads/BMF_Schreiben/Steuerarten/Einkommensteuer/2021-06-17-est-kryptowaehrungen.html, 검색일자: 2021. 12. 10.

195) 한국조세재정연구원 세법연구센터, 「해외 NFT 과세동향」, 2021. 10. 19.

196) 사업용자산을 우선 식별해 낸 후 잔여자산에 대해 적용함

197) Law-Now, "German income tax law and 'non-fungible tokens'," 2021. 6. 10., <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2021/06/german-income-tax-law-and-non-fungible-tokens>, 검색일자: 2021. 12. 10.

198) 독일은 장기 양도소득에 대해 비과세하므로 독일을 '뜻밖의 비트코인 조세피난처(a surprising bitcoin tax haven)'로 표현한 기사도 존재함(자료: No More Tax, "Germany: A Surprising Bitcoin Tax Haven," <https://nomoretax.eu/bitcoin-tax-haven-germany/>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

199) Finanzgericht Köln, "8 K 1565/18," https://www.justiz.nrw.de/nrwe/fgs/koeln/j2019/8_K_1565_18_Urteil_20190813.html, 검색일자: 2021. 12. 10.

200) 쾰른 재정법원, "'Vermietung' von virtuellem Land in einem Online-Spiel ist umsatzsteuerpflichtig," 2021. 4. 12., https://www.fg-koeln.nrw.de/behoerde/presse/pressemitteilungen/archiv_2021/12_04_2021/index.php, 검색일자: 2021. 12. 10.

- NFT와 관련한 과세당국의 지침이 없으며, 일반적인 과세원칙에 따라 양도 시 소득세(기타소득), 공급 시 VAT가 발생할 것으로 추정됨
 - 독일 소득세 규정에는 NFT와 관련한 명시적 규정이 없으며, 일반적인 과세원칙이 적용되어 소득세(기타소득)가 부과된다는 민간 해석이 있음^{201),202)}
 - 독일 VAT 규정에는 NFT와 관련한 명시적 규정이 없으며, NFT의 주된 목적이 지급결제가 아니므로 VAT가 면제될 가능성이 낮다는 민간 해석이 있음²⁰³⁾
 - 독일은 품목별로 VAT세율이 다르므로, NFT가 기초자산에 부여된 성질을 가질 경우 적용되는 VAT세율에 대한 불확실성이 존재함²⁰⁴⁾

- 예술창작품을 기초로 한 NFT에 대한 별도의 조세지침은 확인되지 않으며, 예술창작품 및 NFT는 각각 일반적으로 양도소득세 과세대상이며, VAT는 적용세율에 차이가 있음
 - 예술품(art assets)과 관련한 개인의 양도소득은 사업으로 간주되지 않으면서 1년 미만 보유한 경우에만 과세됨²⁰⁵⁾
 - VAT 적용세율은 일반적으로 19%, 예술작품(works of art)에는 7%가 적용됨²⁰⁶⁾

201) Law-Now, "German income tax law and 'non-fungible tokens'," 2021. 6. 10., <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2021/06/german-income-tax-law-and-non-fungible-tokens>, 검색일자: 2021. 12. 10.

202) NFT가 실물 소유권의 징표로 사용되어 금융상품에 해당할 수 있다는 민간 해석도 존재함(자료: FIN LAW, "Are NFT Financial Instruments in Germany?," 2021. 3. 15., <https://fin-law.de/en/2021/03/15/regulation-of-non-fungible-tokens-are-nft-financial-instruments-in-germany/>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

203) Haufe, "Wie sind NFT zu versteuern?," 2021. 6. 16., https://www.haufe.de/taxulting/non-fungible-token-nft-richtig-versteuern_484580_544638.html, 검색일자: 2021. 12. 10.

204) 일반품목에는 19%, 예술작품에는 7%의 VAT율이 적용됨(자료: Mm-consultants, "The 2021 Guide to VAT Declaration in Germany," 검색일자: 2021. 12. 10.)

205) Deloitte, "Fine Art - Direct and indirect taxation aspects," <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/lu/Documents/financial-services/artandfinance/lu-en-artfinance-taxmatrix-16092013.pdf>, 검색일자: 2021. 12. 10.

206) MM-Consultants, "The 2021 Guide to VAT Declaration in Germany," <https://mm-consultants.de/knowledge-box/the-2021-guide-to-vat-declaration-in-germany/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

3. 해외 조세행정 사례

가. 미국, 디지털자산을 포함한 현금거래 보고의무

- 미국은 2021년 11월 15일 입법 완료된 1조 2천억달러 규모의 인프라 법안(Infrastructure Bill)을 통해 디지털자산 세원포착을 위한 조세행정 인프라를 정비함^{207),208)}
- 1만달러 이상의 '현금'을 수취한 사업체(business, 개인 및 회사 포함)는 미국세청(IRS)에 해당 사실 및 특정 정보를 보고하여야 하며, 금번 인프라 법안은 '현금'의 범위에 '디지털자산(digital asset)'을 포함시킴
 - 법령 26 US Code §6050I 근거하에 Form 8300²⁰⁹⁾을 이용하여 지급자와 수혜자(보통 수령자)의 이름, 주소, 납세번호 등의 내용을 신고하며, 주로 대면(in-person) 거래가 많은 보석, 자동차, 번호 거래에 주로 적용되어 온 것으로 알려짐²¹⁰⁾
- 금번 인프라 법안은 디지털자산 브로커를 Form 1099B 발행의무가 있는 중개인의 범위에 포함시킴^{211),212)}
 - 중개인(broker)으로서 사업을 수행하는 모든 인격체(person)는 일반적으로 연간 600달러 이상을 수령한 수취인(회사 제외)에게 Form 1099B 서식을 발행해야 하고 수취인은 동 서식을 이용하여 세금신고를 하여야 함

207) Coindesk, 「미국 인프라법에 비난 봇물... “가상자산 추가 과세 법률 개정 부실·위헌”」, 2021. 11. 8., <https://www.coindesk.com/news/articleView.html?idxno=76079>, 검색일자: 2021. 12. 10.

208) 아직 요건이 불분명(unclear)하여 시행시점인 2024년 초까지 입법보완이 이루어질 것으로 예상하는 의견이 있음(자료: Gibson Dunn, “Infrastructure Bill’s New Reporting Requirements May Have Sweeping Implications for Cryptocurrency Ecosystem,” 2021. 11. 18., <https://www.gibsondunn.com/infrastructure-bills-new-reporting-requirements-may-have-sweeping-implications-for-cryptocurrency-ecosystem/>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

209) 김n정 Tax Academy 블로그, 「(미국 세금 보고) Reporting Requirements of Form 8300」, 2019. 1. 20., <https://m.blog.naver.com/2626sj/221446386163>, 검색일자: 2021. 12. 10.

210) LII, “26 U.S. Code § 6050I - Returns relating to cash received in trade or business, etc.,” <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/6050I>, 검색일자: 2021. 12. 10.

211) Investopedia, “10 Things You Should Know About 1099s, 2021. 6. 27.,” <https://www.investopedia.com/financial-edge/0110/10-things-you-should-know-about-1099s.aspx>, 검색일자: 2021. 12. 10.

212) Frazier&Deeter, “Infrastructure Bill Require 1099 Cryptocurrency Reporting,” <https://www.frazierdeeter.com/insights/infrastructure-bill-require-1099-cryptocurrency-reporting/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

- 참고로, 디지털자산 이외의 세원포착과 관련된 미국의 조세행정 인프라는 Form 1099K, 고액현금거래보고(currency transaction report) 등이 있음
 - 2021년 3월 11일 입법된 「미국구조계획법(American Rescue Plan Act)」에 따라 2022년 1월부터 카드사, 페이팔(Paypal) 등 제3자 결제 네트워크를 통한 중개사 및 가맹점의 보고의무 기준이 건당 합계금액 600달러(횟수 기준은 삭제)로 변경됨²¹³⁾
 - 변경 전에는 연간 200회 이상 거래에서 2만달러를 초과하는 거래를 했을 경우, 중개사 및 가맹점이 미국세청에 보고의무를 부담해 옴(Form 1099K 사용)
 - 이 외에도 「은행보안법(Bank Secrecy Act)」에 따라 미국 금융기관은 1만달러 이상의 고액현금거래를 미국 금융범죄단속네트워크(FinCEN)에 보고해 옴²¹⁴⁾
 - 보고의무를 부담하는 금융기관은 은행, 증권 브로커와 딜러, 자금서비스업, 카지노 등임

나. 호주 국세청, 암호화폐 데이터 검증 프로그램

- 호주 국세청은 2019년 4월부터 암호화폐 데이터 매칭(cryptocurrency data-matching)을 통해 납세의무 이행 여부 검증 프로그램을 운용 중임²¹⁵⁾
 - 4년간 10억호주달러가 투입될 것으로 예상되는 금번 프로젝트의 주요 계획은 다음과 같음²¹⁶⁾
 - 암호화폐 데이터는 주로 지정된 서비스 제공자(Designated Service Providers)를 통해 수집되며,²¹⁷⁾ 호주 금융거래보고및분석센터(AUSTRAC), 호주 증권투자위원회(ASIC),

213) PwC, "American Rescue Plan Act lowers Form 1099K reporting threshold," 2021. 3., <https://www.pwc.com/us/en/services/tax/library/american-rescue-plan-act-lowers-form-1099k-reporting-threshold.html>, 검색일자: 2021. 12. 10.

214) Wikipedia, "Currency transaction report," https://en.wikipedia.org/wiki/Currency_transaction_report, 검색일자: 2021. 12. 10.

215) 호주 국세청, "Cryptocurrency 2014-15 to 2022-23 data-matching program protocol," 2021. 9. 9., <https://www.ato.gov.au/General/Gen/Cryptocurrency-2014-15-to-2022-23-data-matching-program-protocol/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

216) BDO, "ATO poised to consume Australian crypto data," 2019. 05. 09., <https://www.bdo.com.au/en-au/insights/tax/articles/ato-poised-to-consume-australian-crypto-data>, 검색일자: 2021. 12. 10.

외국과의 금융정보 자동교환제도(Automatic Exchange of Information)를 통해 추가 정보를 확보하게 됨

- 데이터 검증기간은 2014/15~2022/23회기이며, 검증된 데이터의 수령일로부터 7년 동안 데이터를 보유할 수 있도록 개인정보보호위원회(Privacy Commissioner)의 승인을 받았음
 - 수집 데이터는 암호화폐 소유자 정보(이름, 주소, 전화번호, 이메일 외), 계정정보(연결 은행계좌, 지갑주소, 사용자 ID, 거래일시, 금액, 전송 유형, 총계정 잔액 외)임
 - 납세자 식별을 위해 60가지 이상의 자동화된 식별기술을 적용하고, 납세자가 식별되지 않거나 데이터 파기 결정 시에는 호주 국세청 담당자에 의한 인적 검토 작업을 진행할 예정임
- 호주 국세청은 암호화폐 이외에도 통상적으로 다음의 데이터를 금융기관 또는 관련(중개)사업자로부터 수집하여 비교하는 것으로 알려짐²¹⁸⁾
- 카드, 결제시스템(페이팔 외)으로부터 수령한 금액
 - 1만 2천호주달러²¹⁹⁾ 이상의 온라인 판매거래 또는 연간 거래액이 1만 2천호주달러 이상인 고객과의 거래
 - 우버(Uber) 등 차량공유 정보
 - 1만호주달러²²⁰⁾ 이상의 자동차 거래 정보

다. 세컨드라이프, 이용자 국적별 VAT 원천징수

- 세컨드라이프는 메타버스 가상세계에서의 거래와 관련하여 특정 국가의 거주자에게 부가가치세를 대리징수함

217) 지정된 서비스 제공자의 범위에 대한 정의는 확인되지 않고, 상기 BDO의 자료에 따르면, 체계가 잘 갖춰진 대형 사업자(larger well-established providers)부터 시작하여 소규모 사업자(smaller providers)로 데이터확보 채널을 확대할 계획이라고 함

218) NGM, "The ATO's data-matching to combat tax crime: How does it work?," <https://ngm.com.au/ato-data-matching-to-combat-tax-crime/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

219) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산금액은 약 1천만원임

220) 2021년 12월 10일 기준 원화 환산금액은 약 840만원임

- 세컨드라이프가 공시한 가상세계 거래에 대해 VAT가 징수되는 국가는 EU회원국, 영국, 노르웨이, 호주(GST)임^{221), 222)}
 - 세컨드라이프가 EU회원국 거주자에게 가상세계 거래 관련 VAT를 징수하는 근거는 EU가 2015년 VAT 지침²²³⁾을 통해 ‘전자적으로 제공되는 서비스(electronically supplied services)’를 VAT 과세대상으로 지정했기 때문임²²⁴⁾
 - 노르웨이 국세청은 2011년 7월부터 ‘해외로부터 제공되는 전자적 서비스(electronic services from abroad)’를 구매하는 개인은 부가가치세를 납부해야 한다고 공지하였으며,²²⁵⁾ 가상화폐가 결제수단으로 사용되는 경우에는 VAT가 면제됨²²⁶⁾
 - 호주는 호주 국세청이 2018년 3월 발표한 지침에 따라 디지털 화폐(게임 밖에서 사용 불가한 온라인 다중사용자 게임화폐 제외)의 공급에는 GST가 적용되지 않게 되었으며, 세컨드라이프 린든달러는 게임화폐에 준한 취급을 받은 것으로 추정됨
- 세컨드라이프에서 부가가치세가 부과되는 항목은 다음과 같으며, 개인 간 거래에는 부가가치세가 부과되지 않음
 - 멤버십 요금, 린든달러 구매수수료, 토지매장(Land Store)의 가상토지 구매가격, 가상토지 사용료 및 유지보수비 외

221) Second Life, “Value Added Tax (VAT) Frequently Asked Questions,” [http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Value_Added_Tax_\(VAT\)_Frequently_Asked_Questions](http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Value_Added_Tax_(VAT)_Frequently_Asked_Questions), 검색일자: 2021. 12. 10.

222) Second Life, “Second Life Pricing List,” <https://secondlife.com/corporate/pricing>, 검색일자: 2021. 12. 10.

223) EUR-Lex, “COUNCIL DIRECTIVE 2006/112/EC,” <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32006L0112&qid=1633564362838&from=EN#d1e8935-1-1>, 검색일자: 2021. 12. 10.

224) European commission, “Electronically supplied services,” https://ec.europa.eu/taxation_customs/electronically-supplied-services_en, 검색일자: 2021. 12. 10.

225) 노르웨이 국세청, “VAT and duties, Legal information,” <https://www.skatteetaten.no/en/business-and-organisation/vat-and-duties/vat/foreign/e-commerce-voec/electronic-services/legal-information/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

226) 노르웨이 국세청, “Tax and VAT relating to Bitcoin and other virtual currencies,” <https://www.skatteetaten.no/en/business-and-organisation/reporting-and-industries/industries-special-regulations/internet/tax-and-vat-on-virtual-currencies/>, 검색일자: 2021. 12. 10.

V. 시사점

1. 과세제도

가. 메타버스 자산의 세법상 취급방향안(案)

- [그림 III-1]의 적용우선순위²²⁷⁾에 따른 메타버스 자산의 취급방향안(案)을 <표 V-1>에 기술하였으며, 불확실성이 존재하거나 보완이 필요한 항목은 다음과 같음
 - 증권형 토큰 식별지침은 금융위원회에서 제시할 것으로 예상되며, 과세 및 조세행정 관점에서 충분한 수준의 지침인지 추후 확인이 필요함
 - 「소득세법」상의 기타소득 열거항목에 메타버스(게임 포함) 관련 자산을 추가할 필요가 있을 것으로 판단됨
 - 현재 게임아이템 등이 별도의 아이템거래 플랫폼에서 거래되어 창출되는 소득의 규모가 상당함에도 불구하고 사업성을 입증하지 못하면 소득세가 과세되지 않고 있으며, 메타버스 시장 확대에 따라 과세되지 않는 소득의 규모도 급증할 것으로 예상되기 때문임
 - 만약 토큰 형태가 아닌 메타버스 자산 중 향후 가상자산 요건²²⁸⁾을 충족하는 경우, 가상자산에 적용되는 세무상 취급을 적용할 필요가 있음
 - 만약 가상아이템에 해당하는데 「특정금융정보법」상 가상자산으로 취급되는 경우, 가상아이템에 해당하는 가상자산은 부가가치세를 과세하도록 유권해석을 수정할 필요가 있음

227) 적용우선순위: ① 투자계약증권 → ② 사업용자산 → ③ 가상자산 → ④ 잔여자산

228) 환급성이 있고, 사행성이 없어야 함

- 2021년 국세청은 가상자산의 공급은 부가가치세 과세대상에 해당하지 아니한다고 해석하였음²²⁹⁾

□ NFT의 경우에도 암호화폐와 마찬가지로 금융법규의 분류에 따라 투자계약증권과 가상자산으로 분류하되, 만약 그렇지 못할 경우 별도의 기준을 정할 필요가 있음

○ 실물원작(디지털형태 제외)의 소유권·저작권·수익권 등이 ① 연결된 경우 투자계약증권²³⁰⁾ ② 연결되지 않은 경우 가상자산²³¹⁾의 성격이 있는 것으로 취급하여 과세하는 것을 고려해 볼 수 있음

- 실물자산과 연결된 NFT가 증권성 판단에서 투자계약증권으로 분류될 수도 있지만, 예외적으로 소비목적의 자산이 된다면 기타자산으로의 분류도 가능할 수 있음

○ 한편 실물자산과 연결된 경우 기초자산에 인정되는 세무상 혜택을 NFT 소득 산정 시에도 반영할 필요가 있을 수 있음²³²⁾

- 다만 실물자산에 부여된 조세디지털 형태의 서화원작을 기초로 한 NFT의 경우, 결과물을 보고 예술가의 작품과 비(非)예술가의 작품을 구별하는 것이 어려워서 작품 관점에서 차별화·식별되지 않는 집단에 대해 차별화된 조세제도를 운용하게 되는 결과로 이어질 수 있으므로, 비(非)디지털 서화원작에 인정되는 세무상 혜택을 인정하는 데에 있어서 기술적 제약이 존재한다고 판단됨²³³⁾

〈표 V-1〉 메타버스 자산 및 NFT의 세법상 취급방향안(案)

구분	분류	소득세 ⁴⁾	부가가치세	
메타버스 내 플랫폼 화폐	암호화폐	① 증권형 ¹⁾	·금융투자소득(투자계약증권)	·면세
		② 비증권+사업성 ²⁾	·사업소득(사업용자산)	·비과세
		③ 비증권+비사업성	·기타소득(가상자산)	·비과세
	암호화폐 아닌 플랫폼화폐	① 사업성 충족 시	·사업소득(사업용자산)	·과세 ¹⁾
		② 가상자산 해당 시 ¹⁾³⁾	·기타소득(가상자산)	·비과세
		③ 잔여자산	·기타소득(기타자산) ¹⁾	·과세 ¹⁾

229) 국세청 질의회신, 부가, 기획재정부 부가가치세제과-145, 2021. 3. 2.

230) 2023년부터 금융투자소득으로 과세됨

231) 2023년부터 기타소득으로 과세됨

232) 예를 들어, 적격 서화의 경우 인정 경비율 상향 등의 세무상 혜택이 있음

233) 현행 세법은 디지털파일을 예술창작품의 범위로 포섭하지 않고 있음

〈표 V-1〉의 계속

구분		분류	소득세 ⁴⁾	부가가치세
메타버스 내 플랫폼 화폐	암호화폐 아닌 플랫폼화폐	① 사업성 충족 시	·사업소득(사업용자산)	·과세 ¹⁾
		② 가상자산 해당 시 ¹⁾³⁾	·기타소득(가상자산)	·비과세
		③ 잔여자산	·기타소득(기타자산) ¹⁾	·과세 ¹⁾
메타버스 내 가상 아이템	NFT	① 증권형 ¹⁾	·금융투자소득(투자계약증권)	·면세
		② 비증권+사업성	·사업소득(사업용자산)	·과세 ¹⁾
		③ 비증권+비사업성 ¹⁾	·기타소득(가상자산)	·과세 ¹⁾
	NFT 아닌 가상아이템	① 사업성 충족 시	·사업소득(사업용자산)	·과세 ¹⁾
		② 가상자산 해당 시 ¹⁾³⁾	·기타소득(가상자산)	·과세 ¹⁾
		③ 잔여자산	·기타소득(기타자산) ¹⁾	·과세 ¹⁾
메타버스 외 NFT	실물자산 기초 NFT	① 증권형 ¹⁾	·금융투자소득(투자계약증권)	·면세
		② 비증권+사업성	·사업소득(사업용자산)	·과세 ¹⁾
		③ 잔여자산	·기타소득(기타자산) ¹⁾	·과세 ¹⁾
	디지털 only NFT	② 비증권+사업성	·사업소득(사업용자산)	·과세 ¹⁾
		③ 비증권+비사업성 ¹⁾	·기타소득(가상자산)	·과세 ¹⁾

- 주: 1) 금융 또는 조세에서 관련 입법 또는 해석 등이 필요함(본문 설명 참고)
 2) 반복·계속적 소득을 의미함
 3) 가상자산에 해당하기 위해서는 환금성이 존재하고 사행성이 없어야 함
 4) 소득세가 과세되지 않는 자산과 관련하여서도 법인세 및 상속세는 과세 가능함

자료: 본문내용을 요약함

나. NFT 관련 단기 대응안(案)

□ 증권형 토큰의 식별기준은 금융위원회가 향후 제시할 기준의 영향을 받을 것으로 예상되지만, 금융위원회의 기준 제시 이전에 NFT에 대한 과세정책의 선택이 필요할 수 있으며, 다음의 어떠한 경우에도 논쟁발생 여지가 있음^{234), 235)}

234) NFT는 ① 전자적으로 거래·이전될 수 있는 전자적 증표이면서 ② 판매될 경우 경제적 가치가 존재하고 있다고 볼 수 있고 ③ 거래소에 상장될 경우 환금성이 있다고 볼 수 있으며 ④ 베팅의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니가 아니므로, 가상자산의 속성을 지닌다는 해석이 가능함

235) 전술한 〈표 III-1〉 및 〈표 V-1〉 내용을 고려 시, 기초자산과 소유권·저작권·수익권 등이 ① 연결된 경우 투자계약증권 ② 연결되지 않은 경우 가상자산으로 취급 가능할 것으로 판단됨

- (경우1) 금융투자소득 및 가상자산에 대한 과세가 예정된 2023년 이전에 과세과정의 자체적인 판단으로 NFT에 대한 과세안(案)을 입안할 수 있음
 - 이때 ① NFT 기초자산에 대한 세무상 취급을 NFT에도 적용하여²³⁶⁾ 기타소득 등으로 과세하는 방법²³⁷⁾ 및 ② NFT 기초자산의 이익배분과 관련한 구조적 특성을 고려할 때 금융소득으로 분류하여 과세가 가능한 부분만(현재 투자계약 증권이 양도는 과세규정이 없어 비과세됨)을 분리하는 방법을 고려할 수 있음
- (경우2) 금융제도에서 분류기준이 정립되기 전까지 NFT에 과세하지 않는 방법도 고려할 수 있음
 - 다만 이 경우 기타소득으로 과세할 수 있는 부분에 대해서까지 과세하지 않는다는 여론의 비판 가능성이 있음

다. 「소득세법」 관련 기타 고려사항

- 메타버스 경제활동에 적용 가능한 세목에 따른 과세방식·정도의 차이를 최소화하는 것이 바람직할 것으로 보이며, 투자계약증권과 가상자산 간 과세방식·정도의 차이를 줄일 필요가 있을 것으로 생각됨
 - 투자계약증권과 가상자산 간 과세 취급의 주요 차이는 세율과 손실이월공제 여부에 있으며, 주요 비교내역은 <표 V-2>에 후술함
 - 장기적으로는 수년간 누적된 소득이 일시에 과세되는 결집효과 완화수단도 고려할 수 있을 것으로 예상되나,²³⁸⁾ 단기적으로는 보유기간을 정확하게 추적·산정할 수 있는 시스템²³⁹⁾ 구축·운용이 선행되어야 할 것으로 판단됨

236) NFT를 실물 소유를 위한 단순한 도관으로 보는 관점에서 접근함

237) 기초자산에 근거한 기타소득 과세안은 상대적으로 과세판단이 용이하나 금융소득은 과세판단이 불분명할 가능성이 높으며, 과세 불복 및 금융제도상 분류기준 정립 후 경정청구 가능성이 높음

238) 양도소득세의 장기보유 특별세액공제(「소득세법」 제95조)와 유사한 형태를 고려할 수 있을 것으로 판단됨

239) 'V.2.나.'의 통합과세소득산출시스템과 관련하여 후술함

〈표 V-2〉 메타버스 소득에 적용가능성이 있는 세목별 특성

구분	금융투자소득 (투자계약증권 기준)	기타소득 (가상자산 기준)	(참고)사업소득 (사업용자산 기준)
과세방법	·분류과세	·분리과세	·종합소득 합산과세
기본공제(연간)	·5천만원(상장주식 등) ·250만원(기타)	·250만원	·N.A.
소득세율	·20%(과표 3억원 이하) ·25%(3억원 초과)	·20%	·6% ~ 45%
손실 이월공제	·5년 ¹⁾	·N.A.	·15년 ²⁾

주: 1) 「소득세법」 제87조의4

2) 「소득세법」 제45조

자료: 「소득세법」 재구성

2. 규제 및 과세 인프라(조세행정 측면²⁴⁰)

가. 메타버스 플랫폼의 자료수집·제출의무 및 원천징수 범위확대안(案)

- 메타버스와 관련한 세원누수 방지 및 원활한 조세행정을 위해 ① 플랫폼의 자료수집·제출의무 확대 ② 데이터검증 강화 ③ 원천징수 범위를 확대 ④ 실명확인 플랫폼 확대가 필요할 것으로 판단되며, 관련 개념을 〈표 V-3〉에 정리함
- 게임물관리위원회의 블록체인 기반 게임 허용 여부와 정도에 따라 메타버스 플랫폼(게임 포함)을 가상자산사업자 또는 부가통신사업자 등으로 포섭하여 거래내역을 수집할 필요가 있다고 판단됨
 - 메타버스 플랫폼(게임 포함)을 금융위원회 등 유관기관과의 협의를 통해 「특정금융정보법」상의 가상자산사업자의 범위에 포함시켜 「소득세법」에 근거한 가상자산 거래내역을 수집할 필요가 있을 것으로 판단됨²⁴¹
 - 가상자산사업자로 포섭이 어려운 경우, 「부가가치세법」 제75조에 근거한 부가통신

240) 향후 블록체인 게임이 허용되고, 세원 추적·관리 복잡성이 증가한다는 가정하에 기술함

241) 「소득세법」 제164조의4(가상자산 거래내역 등의 제출)

사업자 등에 대한 자료제출 의무를 부과하는 방안을 고려할 필요가 있을 것으로 판단됨

- 데이터 검증 강화를 위해 플랫폼 간 데이터 교환·검증 및 과세소득 추적·산정 시스템 구축을 의무화할 필요가 있다고 판단됨
 - 메타버스 플랫폼, 암호화폐거래소, NFT거래소, 가상아이템 중개플랫폼 간 데이터 교환·검증을 위한 시스템 구축이 필요할 것으로 판단되며, 가상아이템 등에 대한 표준코드 마련이 필요할 것으로 보임²⁴²⁾
 - 플랫폼 간 데이터 이동이나, 플랫폼 내 비현금거래(예: 교환, 아이템 변형) 등은 과세 소득 추적의 장애요소가 될 수 있으므로, 플랫폼 간 그리고 플랫폼 내에서 과세소득 추적·산정 시스템 구축을 강제할 필요가 있다고 판단됨
 - 메타버스 플랫폼에서 유출되지만 다른 플랫폼·거래소로의 유입이 없는 항목의 경우, 보고서 마지막에서 제안하는 국가 차원의 광범위한 데이터 검증 프로그램으로 접근해야 할 것으로 판단됨
- 개인지갑²⁴³⁾으로 인출되는 자산의 경우 세원누수에 대한 가능성을 고려할 필요가 있으며, 특히 암호화폐를 개인지갑으로 인출 시 원천징수할 필요가 있다고 판단됨
 - 암호화폐 이외의 메타버스 관련 자산의 경우, 해당 메타버스 플랫폼을 떠나서는 큰 가치가 없을 가능성이 높기 때문에 플랫폼사업자의 자료제출의무를 통해 세원관리가 일정 수준 가능할 것으로 예상됨
 - 단 세원누수 예방에 따른 사회적 실익이 미실현소득 과세를 정당화할 수 있을지 과세형평성 차원에서의 법리 검토가 필요하다고 판단됨
- 가상아이템 중개플랫폼의 고객실명 확인 강제 방안에 대한 검토가 필요할 것으로 판단됨^{244), 245)}

242) 가상아이템 등을 시스템 간 호환시키고자 하는 사업자들에게는 과세정보에 대한 호환성 확보의무를 부여할 필요가 있다고 판단됨

243) 이하, '개인 토큰(token) 지갑'을 의미함

244) 아이টে이 등 중개플랫폼의 경우 부가통신사업자로 분류되고, 「부가가치세법」상 거래내역을 국세청에 보고하여야 하지만, 고객실명 등 확인은 플랫폼별로 자율적으로 진행하고 있는 것으로 추정되며, 아이টে이에는 비실명 계좌의 출금계좌 인증을 통한 거래가 가능했던 것으로 추정됨(자료: 아이টে이, 「우수인증 회원」, <https://m.itembay.com/m/help/recompenseMngIntroductionView>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

〈표 V-3〉 메타버스 항목별 세원관리 접근방향안(案)

구분	항목	현금화 가능 채널	세원관리 접근방향안(案)	
			메타버스 플랫폼	제3거래소/중개플랫폼
플랫폼 화폐	암호화폐	·개인지갑 거치지 않는 거래소로의 시스템 간 전송 ¹⁾	·거래내역 ²⁾ 제출 ← 검	·거래내역 제출 (「소득세법」 §164조의4) 증 → ^{3),4)}
		·개인지갑 반출	·원천징수 ⁵⁾	·(보유자에게) 자산 출처소명 의무 부과 ⁶⁾
		·플랫폼 내 매각 및 교환	·거래내역 제출	·N/A
	암호화폐 아닌 플랫폼화폐	·개인 간 거래 (중개플랫폼 이용)	·거래내역 제출 ← 검	·거래내역 제출(「부가세법」 §75) 증 →
		·개인 간 거래 (중개플랫폼 미이용)	·(상동)	·N/A
		·플랫폼 내 매각 및 교환	·거래내역 제출	·N/A
메타 버스 내 가상 아이템	NFT	·NFT 전용 플랫폼에서 매각(개인 지갑 경우 불문)	·거래내역 제출 ← 검	·거래내역 제출 증 →
		·개인지갑 반출 후 개인 간 거래	·거래내역 제출	·(보유자에게) 자산 출처소명 의무 부과
		·플랫폼 내 매각 및 교환	·거래내역 제출	·N/A
	NFT 아닌 가상아이템	·암호화폐 아닌 플랫폼화폐와 내용 동일		

주: 1. 근거 조문 표시가 없는 내용은 입법이 필요한 항목임

- 1) 플랫폼 간 자산 이동은 주로 개인지갑을 통해 진행될 것으로 예상되나(예: 디센트럴랜드↔OpenSea), 플랫폼 설계에 따라 개인지갑을 통하지 않는 방법도 가능할 것으로 추정됨
- 2) 이하, 거래내역 제출은 소유자변경 내역 제출을 포함하는 개념으로 기술함
- 3) 데이터 검증을 위한 플랫폼화폐·가상아이템 등의 표준코드 마련이 필요할 것으로 예상되며, 플랫폼 간 데이터 검증이 되지 않는 유형의 거래는 후술하는 국가 수준의 데이터 검증 프로그램 구축을 통해 접근이 필요할 것으로 판단됨
- 4) 플랫폼 간 데이터 이동이나, 플랫폼 내 거래(교환·아이템변형) 등은 과세소득 추적의 장애요소가 될 수 있으므로, 과세소득 추적시스템 구축을 강제하고 유인책 제공 필요가 있다고 판단됨
- 5) 세원누수 예방에 따른 사회적 실익이 미실현소득 과세를 정당화 가능할지 법리검토가 필요함
- 6) 「상증세법」 제45조(재산 취득자금 등의 증여 추정) 규정 적용을 위한 접근방법이며 실효성과 상세적용 방식은 추가검토가 필요함

자료: 저자 검토내용을 정리함

245) 가상자산사업자는 고객의 실명 등의 정보를 수집하여야 하고, 가상자산 거래내역 등을 관할 세무서장에게 제출하여야 함(자료: 금융정보분석원, 「자금세탁방지제도」, <https://www.kofiu.go.kr/kor/policy/amls05.do>, 검색일자: 2021. 12. 10. 및 「소득세법」 제164조의4(가상자산거래내역 등의 제출))

나. 플랫폼 간 통합과세소득산출시스템 사전승인제도안(案)

- 신뢰성 있는 플랫폼 간 통합 과세소득 산출시스템 구축을 위한 제도 마련이 필요하다고 판단되며, 소득세 과세개념도안(案)은 [그림 V-1]과 같음
- 현 규정상 가상자산사업자 단위로 과세자료 산출시스템을 구축하고 가상자산사업자 간에는 제한된 정보가 교환될 것으로 예상됨
 - 「소득세법」상 가상자산 소득은 양도 등의 경우 발생하며,²⁴⁶⁾ 연간 소득을 통산하여 신고하게 됨²⁴⁷⁾
 - 2022년 3월부터는 고객이 가상자산사업자를 통해 100만원 이상의 가상자산을 이전할 때 송신을 받는 가상자산사업자는 송금인 실명정보 등을 수취고객의 가상자산사업자에게 제공해야 할 의무를 부담하게 됨²⁴⁸⁾
- 국세청 및 납세자 입장에서는 플랫폼 간 통합된 형태로 과세자료가 산출되는 것이 효과적이면서도 효율적인 방법으로 예상되므로, 플랫폼 간 통합정보 산출 및 플랫폼 내 데이터 신뢰성 강화를 위한 조치가 필요할 것으로 판단됨²⁴⁹⁾
 - 가상자산 거래가 빈번할 경우 수기방식으로 가상자산 소득을 계산하는 것은 어려울 것으로 예상되며, 플랫폼 사업자의 시스템에 의존하여야 할 것으로 예상됨
 - 플랫폼 간 데이터 이동이나, 플랫폼 내 비현금거래(예: 교환, 아이템변형) 등은 과세 소득 추적의 장애요소가 될 수 있으므로, 플랫폼 간(間) 그리고 플랫폼 내(內)에서 과세소득 추적·산정 시스템 구축을 강제할 필요가 있다고 판단됨
 - 플랫폼 간 데이터가 연결·교환될 경우, 시스템 간 리스크·오류·비효율 등의 전이 문제가 발생할 수 있으므로 국세청이 인증하는 통합과세소득산출시스템 사전승인 제도가 필요할 것으로 판단됨
 - 시스템개발, 비용분담 등과 관련하여 이해관계가 대립되어 사업자들의 협력도가

246) 「소득세법」 제21조 제1항 제27호

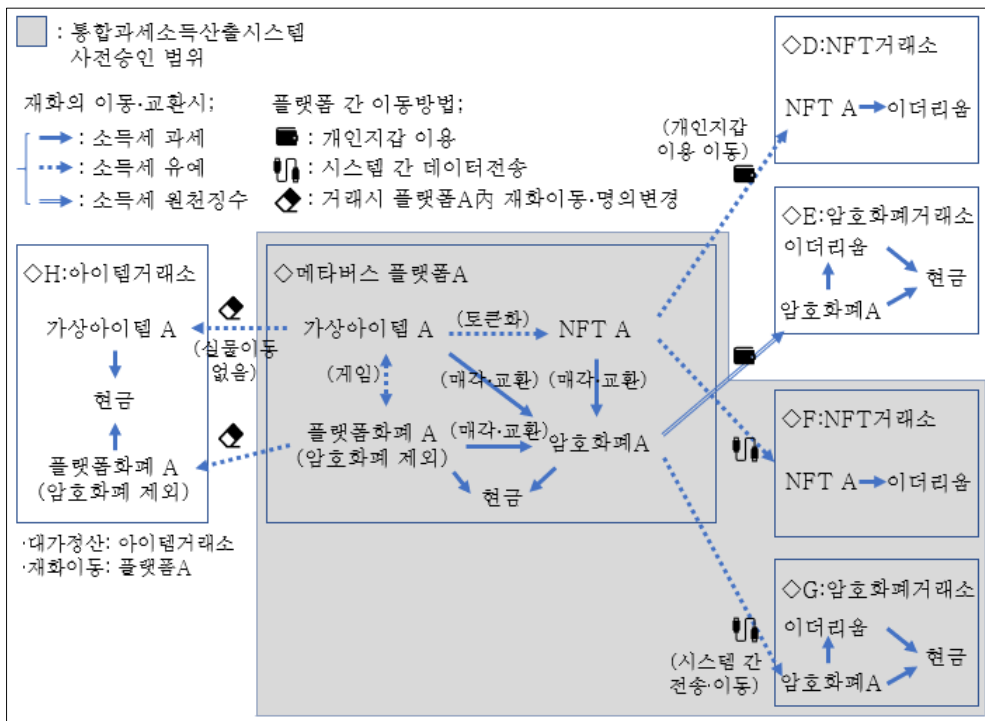
247) 「소득세법」 제70조 제2항

248) 「특정금융정보법」 제5조의3(자료: 법무법인 지평, 「개정 특정금융정보법 시행」, 2021. 3. 25., https://www.jipyong.com/kr/board/news_view.php?seq=10174, 검색일자: 2021. 12. 10.)

249) 시스템 간 데이터교환은 「개인정보보호법」상 쟁점을 고려한 접근이 필요한 분야이며, 본 보고서의 목적상 깊게 다루지 않았음

- 높지 않을 수 있으므로 ① 투자세액공제 등 사업자에 대한 조세혜택 ② 과세소득산출 시스템 인증 사업자 이용고객에 대한 세제혜택 등을 고려할 수 있을 것으로 판단됨
- 다만 통합과세소득산출시스템의 도입은 비용·편익 관점을 고려할 필요가 있음
 - 시스템 구축비용은 플랫폼시스템 기(既)구축 여부,250) 정보의 호환 범위251)· 방식252)· 정도253) 등에 영향을 받을 것으로 예상됨
 - 납세자의 편익은 조세 확실성(certainty) 및 행정편의 제고로 볼 수 있고, 이는 블록체인 기반 게임의 허용 여부에 영향을 받을 것으로 예상됨

[그림 V-1] 메타버스 소득세 과세개념도안(案)



자료: 저자 작성

250) 통합과세소득산출시스템 가이드라인이 제시되기 전에 기(既)구축된 플랫폼은 신규플랫폼보다 더 큰 비용이 소요될 것으로 추정됨
 251) 어떤 정보를 몇 개의 플랫폼과 호환 가능하게 할지 등을 의미함
 252) 국세청 전산시스템과 직접 연결을 할지, 허브(hub) 시스템 관리는 어떤 방식으로 할지 등을 의미함
 253) 플랫폼화폐와 가상아이템을 어느 정도로 세밀하게 그룹핑(코드화)하여 관리화할지 등을 의미함

다. 데이터 검증 프로그램을 통한 개인 간(間) 거래 세원포착안(案)

- 개인 간 거래와 관련한 세원포착을 위해서는 호주와 같은 데이터 검증 프로그램을 우선 구축한 후 개별 데이터 수집기반을 넓혀가는 것이 효과적인 방법으로 판단됨
 - 호주는 납세자 기준으로 다양한 출처로부터 거래내역을 식별하여 다양한 분석기술을 적용하는 것으로 알려져 있으며, 실명확인이 가장 중요하다는 점을 시사하고 있음
 - 검증 데이터 확보를 위해, 기존의 조세범칙행위 대응 글로벌 네트워크(예시: J5 Network²⁵⁴) 참여 추진도 바람직할 것으로 생각됨²⁵⁵

라. 사업장 소재지 및 세금계산서 교부 관련안(案)

- 메타버스 플랫폼에서 부가가치를 창출하는 경우 사업장 소재지는 공급자가 거주자일 때와 비거주자일 때 각각 차별적인 접근이 필요하다고 판단되며, 대리납부 등 조세행정 측면에서의 고려 필요사항들이 존재함
 - 「부가가치세법」상 전자적 용역이 공급되는 장소는 용역을 공급받는 자의 사업장 소재지, 주소지 또는 거소지로 봄²⁵⁶
 - 공급자의 사업장 소재지와 관련한 저자의 안(案)은 다음과 같으며, 검토내용은 <표 V-4>에 기술함
 - (거주자인 공급자) 사업자의 주소·거소를 사업장 소재지로 볼 수 있을 것으로 판단됨
 - (비거주자인 공급자) 게임 등 전자적 용역을 국내에 제공 시 간편 사업자등록을 해야 하며,^{257, 258} ① 국내 플랫폼에서 공급하는 경우 플랫폼사업자의 사업장 위치를 ② 국외 플랫폼에서 공급하는 경우 가상사업장을 사업장 소재지로 보는

254) 미국, 영국, 캐나다, 호주, 네덜란드로 구성됨

255) 정승영·신영효, 『신종 자산·다크웹을 통한 거래에 신속한 대응을 위한 기반 마련에 관한 연구』, 한국조세재정연구원, p. 214., 2021. 7.

256) 한편, 「부가가치세법」상 전자적 용역이 공급되는 장소는 용역을 공급받는 자의 사업장 소재지, 주소지 또는 거소지로 봄(「부가가치세법」 제20조 제①항 제3호)

257) 「부가가치세법」 제53조의2

258) 간편 사업자등록 시, 입력정보에는 우편주소, 이메일 주소 및 웹사이트 주소 등의 연락처가 포함됨 (자료: 「부가가치세법 시행령」 제96조의2 제③항 제1호)

안(案)이 가능할 것으로 판단됨²⁵⁹⁾

- 이 외에도 대리납부, 전산정보입력 인터페이스, 송달방법과 관련한 주요 고려사항은 다음과 같으며, 향후 공급자의 사업장과 용역의 공급받는 장소는 메타버스의 개념 확대 등에 따라 추가적인 검토·논의가 필요할 수 있음
 - 메타버스의 공급주체는 플랫폼인 경우와 이용자인 경우²⁶⁰⁾가 모두 존재하며, 후자의 경우 이용자를 대신하여 플랫폼에 대리납부 의무를 부과할 필요가 있다고 판단됨^{261), 262), 263)}
 - 사업자등록 방법은 전자적용역에 대한 간편 사업자등록 절차를 준용 가능할 것으로 판단되며,²⁶⁴⁾ 국외플랫폼에서 우리나라 국세정보통신망으로의 정보입력²⁶⁵⁾을 위한 전산 인터페이스 구축이 가능하도록 국외플랫폼사업자에 대한 의무 부과가 필요할 것으로 판단됨
 - 가상사업장과 관련한 송달방법은 전자송달을 기본원칙으로 하는 것이 현실적일 것으로 판단됨²⁶⁶⁾

259) 비거주자가 국외플랫폼을 이용하며 간편 사업자등록을 한 국외사업자의 납세지는 사업자의 신고·납부의 효율과 편의를 고려하여 국세청장이 지정함(자료: 「부가가치세법 시행령」 제96조의2(전자적 용역을 공급하는 국외사업자의 용역 공급과 사업자등록 등에 관한 특례) 제⑨항을 근거로 판단함)

260) 예를 들어 특정 이용자가 세컨드라이프에서 가상아이템을 제작하여, 플랫폼 내에서 사업자(merchant) 등록 후 플랫폼 마켓플레이스(marketplace)에서 판매할 수 있음

261) 「부가가치세법」 제53조의2 제②항: 국외사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 제3자를 통하여 국내에 전자적 용역을 공급하는 경우에는 그 제3자가 해당 전자적 용역을 공급한 것으로 보며, 그 제3자는 사업의 개시일부터 20일 이내에 간편 사업자등록을 하여야 한다.

1. 정보통신망 등을 이용하여 전자적 용역의 거래가 가능하도록 오픈마켓이나 그와 유사한 것을 운영하고 관련 서비스를 제공하는 자
2. 전자적 용역의 거래에서 중개에 관한 행위 등을 하는 자로서 구매자로부터 거래대금을 수취하여 판매자에게 지급하는 자
3. 그 밖에 제1호 및 제2호와 유사하게 전자적 용역의 거래에 관여하는 자로서 대통령령으로 정하는 자

262) 이용자 간 거래에 대해서도 플랫폼에서 국적을 식별하여 부가가치세를 플랫폼 수준에서 시스템적으로 징수할 수 있도록 협의할 필요가 있다고 판단됨

263) 대리납부 의무부과 시 물납을 허용하여 대리납부 의무자가 물납자산의 가치변동위험을 부담하지 않도록 설계가 필요할 것으로 판단됨

264) 「부가가치세법 시행령」 제96조의2 제③항

265) 언어 호환 쟁점 해결 목적으로 고려가 필요하다고 판단됨

266) 관련하여 법령(「국세기본법」 제10조(서류의 송달방법) 제⑧항)에 반영이 필요함

〈표 V-4〉 메타버스 사업장 소재지 검토내용

공급자	사업장 후보지	저자 판단 내용
거주자	·사업자 주소/거소 ¹⁾	·「부가가치세법 시행령」에 근거함
비거주자 (국내플랫폼 이용)	·중요한 역할수행 사업 자의 사업장 ²⁾	·플랫폼 사업자의 사업장을 비거주자의 사업장으로 볼 수 있을 것으로 판단(법령 반영 필요) - 전자고지/송달 의무화, 플랫폼 협조의무 부과 필요
비거주자 (국외플랫폼 이용) ³⁾	·국세청장이 지정 ⁴⁾	·조세행정상 관리편의와 효율을 고려하여 법령에 가상사 업장 ⁵⁾ 의 개념을 도입하는 것이 안(案)이 될 수 있음 - 전자고지·송달 의무화, 플랫폼 협조의무 부과 필요

주: 1) 「부가가치세법 시행령」 제8조(사업장) 제⑤항

2) 「소득세법」 제120조(비거주자의 국내사업장) 제③항 제2호 및 「법인세법」 제94조(외국법인의 국내사업장) 제③항 제2호

3) 예를 들어 우리나라 거주자가 미국 기반의 세컨드라이프 사이트에 접속하여 비거주자가 공급하는 가상아이템을 구매하는 경우가 있을 수 있음

4) 「부가가치세법 시행령」 제96조의2 제⑨항

5) 전산코드로 관리되는 가상의 위치를 의미함

자료: 관련 법령 및 저자 판단사항 정리

□ 블록체인 기반의 가상세계에서 공동사업 수행 시 주 사업장은 순차적으로 ① 대표공동사업자의 신청에 따라 등록한 곳²⁶⁷⁾ ② 대표공동사업자의 주소·거소^{268), 269)} ③ 270) 대표공동사업자가 식별되지 않는 경우 지분해당액만큼 각자의 주소·거소로 보는 안(案)이 가능하다고 판단되며, 고려한 사항은 다음과 같음

- 공동사업자는 사업자등록을 할 때 대표공동사업자 등을 사업장 소재지 관할 세무서장에게 신고하여야 하며,²⁷¹⁾ 대표공동사업자란 ① 공동사업자들 중에서 선임된 자 ② 선임되어 있지 아니한 경우에는 손익분배비율이 가장 큰 자 ③ 손익분배비율이 같은 경우 사업장 소재지 관할세무서장이 결정하는 자 순으로 결정함²⁷²⁾
- 참고로 영국 국세청은 교환토큰(exchange token)이 공동소유될 경우 소유지분만큼

267) 「부가가치세법 시행령」 제8조(사업장) 제④항을 고려함

268) 「부가가치세법 시행령」 제8조(사업장) 제⑤항을 고려함

269) 공동사업에서 발생하는 소득금액의 결정 또는 경정을 대표공동사업자의 주소지 관할세무서장이 하도록 한 규정을 고려함(자료: 「소득세법 시행령」 제150조(공동사업장에 대한 특례) 제②항을 고려함)

270) 입법이 필요한 대안임

271) 「소득세법」 제87조(공동사업장에 대한 특례)

272) 「소득세법 시행령」 제150조(공동사업장에 대한 특례) 제①항

소유자의 거주지에 교환토큰이 각각 존재한다고 보며, 이는 공동소유자 중 비거주자가 포함된 경우에도 동일함²⁷³⁾

- 부가가치세 세금계산서 교부방법 등과 관련한 조세행정 사항들은 국세청의 시스템과 플랫폼 간 연동을 통해 접근하는 것이 바람직하며, 플랫폼사업자에 이를 위한 협조 의무를 부과할 필요가 있다고 판단됨²⁷⁴⁾
- 플랫폼 연동을 통한 접근이 필요한 세법규정의 예시는 다음과 같으며, 플랫폼사업자에 대한 협조 의무 부과는 입법이 필요한 부분임
 - 사업자가 부가가치세가 면제되지 않는 재화·용역을 공급하는 경우 세금계산서를 발급하여야 하며,²⁷⁵⁾ 법인사업자 및 공급가액(과·면세)합계액 3억원 이상인 개인사업자는 전자세금계산서를 발급하여야 함^{276),277),278)}
 - 국외사업자가 정보통신망을 통하여 '전자적 용역'²⁷⁹⁾을 직접 또는 제3자를 통해 국내에 제공하는 경우 해당 국외사업자 또는 제3자는 간편 사업자등록을 하여야 하고,²⁸⁰⁾ 이들로부터 공급받는 자는 그 대가를 지급하는 때에 부가가치세를 징수 및 대리납부하여야 함^{281),282)}

273) 영국 국세청, "Cryptoassets Manual," 2021. 11. 22., <https://www.gov.uk/hmrc-internal-manuals/cryptoassets-manual/crypto22600>, 검색일자: 2022. 1. 6.

274) [그림 V-1]에 언급된 메타버스 플랫폼, NFT·암호화폐·가상아이템 거래소를 의미함

275) 「부가가치세법」 제32조(세금계산서 등)

276) 2022년 7월부터는 개인사업자의 전자세금계산서 발급의무 기준금액이 2억원으로 하향조정(자료: 국세청, 「전자세금계산서 의무발급 대상자 및 의무기간」, <https://www.nts.go.kr/nts/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=2461&cntntsId=7787>, 검색일자: 2021. 12. 29.)

277) 소매업 등 세금계산서를 발급하기 어렵거나 불필요한 경우 세금계산서를 발급하지 아니할 수 있으며, 신용카드매출전표 등을 발급한 경우 등에는 세금계산서를 발급하지 아니함(자료: 「부가가치세법」 제33조(세금계산서 발급의무의 면제 등))

278) 「부가가치세법」 제53조의2 제1항 및 제2항에 따라 간편 사업자등록을 한 사업자가 국내에 공급하는 전자적 용역은 세금계산서 발급의무가 면제됨(자료: 「부가가치세법 시행령」 제71조(세금계산서 발급의무의 면제 등) 제①항 제8호)

279) 「부가가치세법 시행령」 제96조의2 제①항 제1호: 게임·음성·동영상 파일, 전자 문서 또는 소프트웨어와 같은 저작물 등으로서 광(光) 또는 전자적 방식으로 처리하여 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 형태로 제작 또는 가공된 것

280) 「부가가치세법」 제53조 및 제53조의2

281) 「부가가치세법」 제52조

- 부가통신사업자²⁸³)로서 통신판매업자²⁸⁴)의 판매를 대행 또는 중개하는 자는 관련 거래 명세를 매 분기 말일의 다음 달 말일까지 국세청장에게 제출하여야 함²⁸⁵)
- 한편, 가상세계 거래에 대한 과세자료 포착은 플랫폼사업자의 납세협력을 통해 접근해야 할 것으로 판단되며, 이를 위한 접근방법을 <표 V-3> 및 [그림 V-1]에 기술·도식화함

282) 우리나라 「부가가치세법」은 대리납부와 관련하여 기업 간 거래(B2B), 소비자 간 거래(C2C), 기업과 소비자 간 거래(B2C)에 따른 구분을 하지 않음(자료: 정유석, 「국의 전자적용역에 대한 부가가치세 과세논의 발전과정과 최근 개정안 고찰」, 『경영자연구』, 제30권 제3호, 한국경영사학회, 2015, p. 185.

283) 부가통신사업의 유형에 게임이 포함됨(자료: 한국방송통신전파진흥원, 「부가통신사업 신고제도 안내」, 2021. 8. 17., <https://www.kca.kr/boardView.do?pageId=www174&boardId=CARDNEWS&seq=1638400&movePage=1>, 검색일자: 2021. 12. 10.)

284) 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제2조 제3항 “통신판매업자”란 통신판매를 업(業)으로 하는 자 또는 그와의 약정에 따라 통신판매업무를 수행하는 자를 말한다.

285) 「부가가치세법」 제75조

참고문헌

국내문헌

- 국세청, 「2018 비거주자·외국법인의 국내원천소득 과세제도 해설」, 2018.
- _____, 「가상자산 평가를 위한 가상자산사업자 고시」, 고시일자: 2021. 12. 28.
- 국회 의안정보시스템, 「[2113614] 소득세법 일부개정법률안(대안)」, 2021.
- 금융위원회, 「2021년 10월 국제자금세탁방지기구(FATF) 총회 참석 결과」, 보도자료, 2021. 10. 26.
- _____, 「[보도설명] NFT는 일반적으로 가상자산이 아니며, 다만 결제·투자 등의 수단으로 사용될 경우에는 해당될 수 있습니다. (머니투데이 11. 23일자 보도에 대한 설명)」, 보도설명자료, 2021. 11. 23.
- 기획재정부, 「디지털세 필라 1·2 최종합의문 공개」, 보도자료, 2021. 10. 9.
- 노수현, 『가상화폐의 사용증대 및 투자목적 소유에 따른 새로운 과세기준 쟁점 연구』, 2021.
- 민경식·김관영·박진상, 「NFT 기술의 이해와 활용, 한계점 분석」, 『KISA Insight』, 한국인터넷진흥원, 2021 Vol.03, 2021.
- 신상화·홍성희·정훈, 『암호화폐 과세제도 및 과세인프라 연구』, 한국조세재정연구원, 2018.
- 신석영, 『메타버스의 핵심, NFT와 가상경제』, 하나금융경영연구소, 2021.
- 윤현석, 「가상경제에서의 과세문제」, 『법과 정책연구』, 한국법정책학회, 제13집 제3호, 2013.
- 이동률 외, 『메타버스, 디지털 평행세계』, KB증권, 2021.
- 정건용·김병일, 「국제간 전자적 용역의 부가가치세 개선방안에 관한 연구」, 『조세연구』, 제15권 제2집, 한국조세연구포럼, 2015.
- 정부 관계부처합동, 「가상자산 거래 관리방안」, 2021.

정승영·신영효, 『신종 자산·다크웹을 통한 거래에 신속한 대응을 위한 기반 마련에 관한 연구』, 한국조세재정연구원, 2021.

정유석, 『국외 전자적용역에 대한 부가가치세 과세논의 발전과정과 최근 개정안 고찰』, 2015.

한국조세재정연구원 세법연구센터, 「해외 NFT 과세동향」, 2021. 10. 19.

해외문헌

일본 암호자산비즈니스협회, 『NFTビジネスに関するガイドライン』, 2018.

James Creech, “NFTs: An Existential Question,” *Bloobergtax*, 2021. 5. 18.

Msyukkh Mukhopadhyay and Kaushik Ghosh, *Market Microstructure of Non Fungible Tokens*, 2021.

OECD, *Model Tax Convention on Income and on Capital*, 2017. 11. 21.

_____, *Tax Challenges Arising from Digitalisation – Report on Pillar One Blueprint*, 2020.

European Parliament, *CORPORATE TAXATION OF A SIGNIFICANT DIGITAL PRESENCE*, 2018. 3.

U.S. Government Accountability Office, *Virtual economies and currencies*, *GAO-13-516*, 2013.

KPMG, *United States - Indirect Tax Guide*, 2018. 10.

PwC, *PwC Annual Global Crypto Tax Report*, 2020.

Roblox Corp., 「2021 10-Q 실적공시 자료」, 2021.

웹사이트

금융정보분석원 (www.kofiu.go.kr)

김n정 Tax Academy 블로그 (m.blog.naver.com/2626sj)

나무위키 (namu.wiki)

네이버 블로그 (blog.naver.com)
노르웨이 국세청 (www.skatteetaten.no)
뉴시스 (newsis.com)
뉴질랜드 국세청 (taxpolicy.ird.govt.nz)
디센터 (decenter.kr)
미국 국세청(IRS) (www.irs.gov)
법무법인 세종 (www.shinkim.com)
법무법인 지평 (www.jipyong.com)
빗썸 블로그 (blog.naver.com/bithumb_official)
삼정 KPMG (assets.kpmg)
아이템매니아 (www.itemmania.com)
아이템베이 (m.itembay.com)
영국 국세청 (www.gov.uk)
우리나라 국세청 (www.nts.go.kr)
위키백과 (ko.wikipedia.org)
정부민원안내콜센터 (m.110.go.kr)
제페토 (support.zepeto.me)
제페토 스튜디오 (studio.zepeto.me)
코박 (cobak.co.kr)
퀵른 재정법원 (www.fg-koeln.nrw.de)
한국방송통신전파진흥원 (www.kca.kr)
해시넷 (wiki.hash.kr)
호주 국세청 (www.ato.gov.au)
AI넷 (www.ainet.link)
Adobe Blog (blog.adobe.com)
BDO (www.bdo.com.au)
Bloomberg Tax (news.bloombergtax.com)

CNBC (www.cnbc.com)
Coindesk (www.coindesk.com)
Coinmarketcap (coinmarketcap.com)
Deloitte (www2.deloitte.com)
EUR-Lex (eur-lex.europa.eu)
European commission (ec.europa.eu)
Fasken (www.timelydisclosure.com)
FATF (www.fatf-gafi.org)
Finanzgericht Köln (www.justiz.nrw.de)
Fin Law (www.fin-law.de)
Frazier&Deeter (www.frazierdeeter.com)
Gibson Dunn (www.gibsondunn.com)
GitBook (sandboxgame.gitbook.io)
Haufe (www.haufe.de)
ICB (www.icb.org.au)
Insider (www.businessinsider.com)
InTheBlack (www.intheblack.com)
Investopedia (www.investopedia.com)
KPMG (home.kpmg)
Law-Now (www.cms-lawnow.com)
Level (different-level.medium.com)
LII (www.law.cornell.edu)
Linden Lab Official (wiki.secondlife.com)
MM-Consultants (mm-consultants.de)
Mondaq (www.mondaq.com)
NGM (ngm.com.au)
Nasdaq (www.nasdaq.com)

No More Tax (nomoretax.eu)
Nasdaq (www.nasdaq.com)
NonFungible (nonfungible.com)
OBpedia (obpedia.com)
OECD (www.oecd.org)
PwC (www.pwc.com)
Remco Livain (www.livain.com)
Reuters (www.reuters.com)
SEC (sec.report)
Second Life (marketplace.secondlife.com)
Second Life Community (community.secondlife.com)
Similarweb (www.similarweb.com)
Skypeople (skypeoplemaster.medium.com)
Solberg (solberginvest.com)
SOVOS (sovos.com)
Starbox (www.starboxaccountants.com)
TaxJar (www.taxjar.com)
The Bank of New York Mellon Corporation (www.bnymellonwealth.com)
The Coin Republic (www.thecoinrepublic.com)
Wikipedia (en.wikipedia.org)
withersworldwide (www.withersworldwide.com)
Wordpress (chimerafire.wordpress.com)
Yahoo finance (finance.yahoo.com)

언론기사

- 『국민일보』 (news.kmib.co.kr)
- 『매일경제』 (www.mk.co.kr)
- 『비즈한국』 (www.bizhankook.com)
- 『서울경제』 (www.sedaily.com)
- 『서울파이낸스』 (www.sejungilbo.com)
- 『소년중앙』 (www.joongang.co.kr)
- 『시사위크』 (www.sisaweek.com)
- 『시사저널』 (www.sisajournal.com)
- 『연합뉴스』 (www.yna.co.kr)
- 『연합인포맥스』 (news.einfomax.co.kr)
- 『이코노믹리뷰』 (www.econovill.com)
- 『인사이트코리아』 (www.insightkorea.co.kr)
- 『조선비즈』 (biz.chosun.com)
- 『조선일보』 (www.chosun.com)
- 『중앙일보』 (www.joongang.co.kr)
- 『지디넷코리아』 (zdnet.co.kr)
- 『한국경제』 (www.hankyung.com)
- 『IT조선』 (it.chosun.com)
- ifs POST* (www.ifs.or.kr)
- The CPA Journal* (www.cpajournal.com)

세정연구 21-06

메타버스 경제활동 과세방법과 세원관리 방안

- 플랫폼 이용자를 중심으로 -

발 행 2021년 12월 31일
저 자 정훈·김정명
발 행 인 김재진
발 행 처 한국조세재정연구원
30147 세종특별자치시 시청대로 336
TEL: 044-414-2114(대) www.kipf.re.kr
등 록 1993. 7. 15. 제2014-24호
조 판 및 쇄 (주)다원기획 044-865-8115
I S B N 979-11-6655-119-2

© 한국조세재정연구원 2021 * 잘못 만들어진 책은 바꾸어 드립니다.



세정연구 21-06

메타버스 경제활동 과세방법과 세원관리 방안

플랫폼 이용자를 중심으로

kipf 한국조세재정연구원
세정연구센터

30147 세종특별자치시 시청대로 336
TEL : 044-414-2114 www.kipf.re.kr

