

중국 사이버머니 거래시 세금부과 방침

[Issue Brief]

- 중국 인터넷상에서 통용되는 사이버머니의 개인 거래에 대해 베이징 세무당국이 처음으로 세금을 부과하는 방안을 발표하고, 시행을 선언해 그 실효성에 대한 논란이 일고 있음

[Issue Plus]

- 지난 11일 베이징시 세무국의 발표에 따르면 앞으로 인터넷에서 매매되는 사이버머니에 대한 개인소득세를 징수하겠다고 밝힘
 - 개인간 거래의 소득원 증명이 가능할 경우 사이버머니 거래에서 발생한 개인 순수익의 20%를 세금으로 징수하고, 소득원 증명이 불가피할 경우에는 전체 거래총액의 3%를 거둬들일 방침임
 - 이같은 조치는 지난 9월 말 중국 국가세무총국에서 개인이 인터넷을 통해 판매한 사이버머니 수익의 20%에 대해서 세금으로 납부하도록 한다는 공고 발표 후 전국적으로는 처음 시행되는 것임
 - 이용자는 인터넷을 통해 사이버머니 판매시 거래에서 발생한 수익의 20%는 재산양도소득세로 납부해야 하며 또한 구입한 사이버머니를 높은 가격으로 타인에게 판매할 때에도 소득세를 내야한다고 함
- 국가세무총국의 이 같은 방침은 유저들의 개인간 사이버머니 거래에 대해서는 합법화한 것이지만 전문업자들이 사이버머니를 개인들로부터 구매하고 재판매하는 행위에 대해서는 기존과 동일하게 금지함

- 그러나 이번 중국 세무당국이 과세를 적용하기로 한 배경에 대해 사이버머니가 차츰 환금이 가능한 역할을 하게 되면서 일반 화폐와 유사한 유통적인 기능을 갖게 된 것으로 알려짐
- 중국내 사이버머니 거래소를 이용하는 인터넷게임 이용자를 대상으로 세금을 징수할 계획이 알려지면서 과세 조치에 대한 실효성 논란이 일고 있음
 - i리서치 조사에 따르면 연간 중국에서만 거래되는 사이버머니의 규모는 14억 5천 달러에 달하고 있어 이에 대한 정확한 세금 징수 측정이 쉽지만은 않을 것으로 보고 있음
 - 또한, 개인간 사이버머니 거래에 대해서 정부 개입이 정당화 될 수 있는지에 대한 의문 제기와 게임 이용자들끼리 사이버머니를 선물이나 증여하는 방식을 통해 세금 부과를 피할 수도 있어 국가 차원의 감독 역시 쉽지 않을 것이라는 전망도 제기됨

[View Point]

- 국내에서도 지난 2006년 게임 아이템을 포함한 사이버머니 거래에 대한 많은 논란이 발생된 바가 있음
 - 이에 개정된 부가가치세법에 따라 작년 7월부터는 반기 기준 1,200만원 이상의 게임 아이템을 판매한 자는 세금계산서 발행을 의무화하고, 부가가치세 납부를 규정하여 게임아이템 현금거래에 대한 세금을 부과함

[Reference]

- 연합뉴스, "中 사이버머니 거래 세금부과 실효성 논란", <http://www.yonhapnews.co.kr>, 2008. 10. 31
- Financial Times, "China U-turn on online money-making", <http://us.ft.com>, 2008. 11. 2
- 아시아경제, "中 사이버머니 거래에 20% 세금 붙인다", <http://www.asiaeconomy.co.kr>, 2008. 11. 3