

I. 중국의 가상화폐 개념 및 발전 현황

1. 가상화폐의 범위 및 개념

1) 가상화폐(虚拟货币)의 개념 및 종류

- ▶ 중국에서 가상통화 내지 가상화폐는 중국의 중앙은행이 통화로서 인정하고 있지 않으며, 가상화폐라는 일종의 전자 디지털화폐(非真实的货币)를 가리키는 개념으로 사용되고 있는 특징을 보인다. 즉, 중국에서의 가상화폐는 법적으로 '통화'로서는 인정받지 못하고 있으며, 최근 전 세계적으로 투자가치를 지닌 대체통화로 떠오르고 있는 비트코인과 같은 가상화폐는 중국에서 '통화'의 지위를 가지지 못하는 것이다. 아래에서는 이러한 중국의 가상화폐에 대한 법적 개념을 전제로 서술하고자 한다.
- ▶ 중국에서 지명도가 있는 가상화폐로는 인터넷검색포털사이트로 유명한 바이두(Baidu:百度)의 百度币, 텐센트(腾讯)의 Q币와 Q点, 성대(盛大)의 点券 등이 있다. 그리고, 신랑(新浪)의 게임사이트 또는 인터넷서점(微游戏、新浪读书)에서 지불수단으로 사용이 가능한 微币나 씨아이다오게임(侠义道游戏) 게임머니인 씨아이완바오(侠义元宝), 삐쉬에 칭텐게임(碧雪情天游戏) 게임머니인 원인(纹银) 등이 있다. 2013년 이후 유행하기 시작한 디지털전자화폐에는 비트코인을 비롯한 다양한 종류(比特币(BTC)、莱特币(LTC)、无限币(IFC)、夸克币(QRK)、泽塔币(AET)、烧烤币、便士币(外网)、隐形金条、红币、质数币)가 있다. 전세계적으로 발행되는 디지털화폐는 수백종에 이르지만, 중국 내에서 주목을 받고 있는 가상화폐에는 비트코인(比特币(BTC))을 포함하여, 莱特币(LTC)、无限币(IFC) 등이 있는 것으로 소개되고 있다.¹⁾

※ 통화대체권증(代幣票券)²⁾

통화대체권증이란 현금화폐를 대체할 수 있는 동등한가치를 가지고 구매권리를 행사할 수 있는 대체권증을 말하며, 일반적으로 영업주체가 판촉을 위하여 불법적으로 발행하는 경우를 일컫는다. 중국의 「인민폐 관리조례(中华人民共和国人民币管理条例)」 제29조에서는 “어떠한 단체나 개인도 통화대체권증을 인쇄하거나 발행하지 못하며, 인민폐를 대체하여 시장에 유통시켜서는 아니된다.”고 규정하고 있다. 또한, 「인민은행법(人民银行法)」 제44조에서도 “통화대체권증을 인쇄, 발행하거나 인민폐를 대체하여 시장에 유통시키는 행위에 대하여서는 중국인민은행이 그 책임을 물어 위법행위를 정지시켜야 하며, 20만위안의 벌금을 부과하도록 한다.”고 규정하고 있다.

이러한 통화대체권증에는 게임머니, 비트코인과 같은 가상화폐와 상품권과 같은 현금대체권증 등이 있으며, 중국 내에서는 일정한 범위에 따라 엄격하게 인정되는 게임머니를 제외한 모든 가상화폐와 백화점상품권을 포함한 모든 현금대체권증은 모두 그 발행과 사용이 금지된다.

1) <https://baike.baidu.com/item/%E8%99%9A%E6%8B%9F%E8%B4%A7%E5%B8%81/322734?fr=aladdin> 2017. 8. 14. 최종 검색

2) <https://baike.baidu.com/item/%E4%BB%A3%E5%B8%81%E5%88%B8/474738?fr=aladdin> 2017. 8. 14. 최종검색

※ 현금대체권증(代金券)

1. 현금대체권증의 사회적 의의³⁾

현금대체권증(代金券)의 사전적 정의는 찾아보기 어려우나, 경제생활에서 실제로 존재하고 있는 개념으로서 발행단체나 발행책임자의 서명이나 날인으로 일정한 금액 또는 상품구매수량을 기재한 표(권증)으로서, 내부화폐(内部货币), 자금권증(资金券), 결제권증(结算券), 상품구매권증(购货券) 등으로 불리면서 사회 발전과 과학기술의 진보에 따라 카드식 현금대체권증도 나오고 있다. 현금대체권증의 사용 금지령에 따라 새로운 형식의 현금대체권증도 생겨나고 있는데, 그것이 바로 상품수령증(提货单)이다. 그러나, 그 형식과 명칭이 어떠한 일정한 범위 내에서 화폐의 유통과 결산 기능을 가지고 있으면 이를 현금대체권증으로 볼 수 있을 것이다.

2. 현금대체권증에 대한 법규⁴⁾

현금대체권증은 현대에 들어 상업경제의 발전에 따라 출현한 것으로서, 일종의 경제적 현상이다. 몇몇 국가들은 이를 영업방식의 하나로 보고 있으며, 중국에서는 사회경제 발전이 급속히 이루지면서 경제생활 속에서 이러한 현금대체권증이 대량 양산된 바 있고, 그 형식이나 양태도 다양하며, 그 사용범위도 점점 광범위해지고 있다. 그러나 중국에서는 법률용어로서 현금대체권증(代金券)이라는 단어를 사용하고 있지는 않으나, 그 기능과 발행의 목적이 중국 은행법(中华人民共和国银行法) 제19조와 중국 인민폐 관리조례(中华人民共和国人民币管理条例) 제29조에서 언급하고 있는 “화폐대체권증(代币票券)”과 유사한 측면이 있다. 따라서, 이러한 해석에 따르면 인쇄·제작과 유통이 모두 금지된다.

현금대체권증은 경제발전의 산물로서 무기명식이며, 멸실에 따른 보호가 어려우나 사용이 편리한 특징이 있어서 생활에서 여러모로 편리하게 사용되어 온 것이 사실이다. 그러나, 국가의 정상적인 시장경제 질서와 금융관리질서를 훼손하고, 세수유실 및 뇌물수수의 염려가 있기 때문에 중국은 이러한 현금대체권증의 발행과 유통, 사용을 엄격하게 금지하여 왔다. 이처럼 법률규범상 일관된 태도를 취하여 왔으나, 현금대체권증의 발행과 유통에 따른 경제적인 이익이 있기 때문에 현금대체권증의 금지에도 불구하고 실생활에서는 각계각층별로 지속적으로 사용되었다. 이에 중국 국무원은 1998년 12월 11일 통지를 하달하여 “각종 화폐대체상품구매카드의 인쇄, 발행, 구매, 사용을 금지”하기에 이르렀다. 또한, 2001년 1월 19일 중국 국무원 위험관리판공실과 국가감사원, 인민은행이 연합하여 「각종 화폐대체권증 및 카드의 발행·사용 금지에 관한 통지(关于严禁发送使用各种代币券、卡的通知)」를 통하여 화폐대체상품 구매카드의 발송과 사용을 금지 명령을 하달한 바 있다.

3) 关于代金券在法律上的定义, 2016.12.15.(<http://info.duoduoyin.com/daijinquan/1022868.html> 2017. 8. 25. 최종검색)

4) 关于代金券在法律上的定义, 2016.12.15.(<http://info.duoduoyin.com/daijinquan/1022868.html> 2017. 8. 25. 최종검색)

3. 현금대체권증의 발행과 사용에 대한 법리적 검토⁵⁾

현금대체권증은 신용카드나 무기명사채와도 구분되며, 자기발행이나 제3자발행의 방식으로 발행되기도 한다. 위에서 소개한 바와 같이 중국 정부는 법적으로 현금대체권증을 불법화하고 있으며, 이는 다음과 같은 이유에서 비롯되는 것으로 볼 수 있다.

① 현금대체권증(상품권 등) 항목을 관리비용 항목으로 기장하는 경우

- 상품권 수령을 통한 물품 등의 판매 시, 판매수익으로 이중기장되므로 「중국 기업소득세 임시조례 실시세칙(中华人民共和国企业所得税暂行条例实施细则)」 제14조에 따른 '정확한 기재나 증빙' 위반 소지가 있다.

② 현금대체권증과 관련하여 소비자에게 불리한 불공정약관을 채택하는 경우

- 이 경우 소비자 권익을 침해할 가능성이 높으므로, 이는 「중국 소비자권익보호법(中华人民共和国消费者权益保护法)」 제8조(알권리) 내지 제10조(공정거래의 권리)에 위반될 수 있다. 한편, 일방에게 불리한 책임을 부과하는 경우 「중국 계약법(中华人民共和国合同法)」 제40조에 따라 해당 약관은 무효가 된다.

③ 현금대체권증의 위조행위 및 가짜 현금대체권증의 발행이나 유통

위조행위는 「중국 형법(中华人民共和国刑法)」 제227조 제1항의 유가증권위조죄가 적용되며, 가짜 현금대체권증의 매매·사용으로 인한 피해는 현금대체권증 발행에 불법적 요소가 있기는 하나 중국 형법 제266조의 사기죄 구성요건에는 해당되기 때문에 상점이나 구매자, 사용자에게 대한 가짜 현금대체권증의 발행이나 유통은 사기죄가 성립될 수 있다.

④ 현금대체권증 매매 계약의 유효성

「중국 민법통칙(中华人民共和国民法通则)」 제58조에서는 법률이나 사회공공의 이익에 반하는 민사행위는 무효로 한다는 규정을 두고 있으며, 「중국 계약법(中华人民共和国合同法)」 제52조에서도 이를 무효로 한다고 규정하고 있다. 또한, 중국 계약법 제61조에 따르면, 무효나 취소의 경우 계약 당사자간 부당이득반환에 대한 청구권이 인정된다. 「각종 화폐대체권증 및 카드의 발행·사용 금지에 관한 통지(关于严禁发送使用各种代币券、卡的通知)」에 따라 화폐대체권증의 발행과 사용 모두 금지되므로 화폐대체권증 자체의 매매나 이를 사용한 재화·용역 구매 계약 모두 무효가 된다.

5) 郑祺·陈宇峰, “代币券(抵用券)引发的法律思考”(http://www.3edu.net/lw/jjf/lw_92435.html 2016. 8. 25. 최종검색)

2. 가상화폐의 용도 및 거래유형

중국에서 가상화폐의 종류나 용도는 크게 세 가지 정도로 유형화된다. 즉, 전통적인 지불수단인 게임머니로서의 용도와 함께 텐센트와 같은 인터넷쇼핑몰에서 지불 수단으로 활용되기도 하며, 최근에는 투자대상이나 지불수단으로서의 블록체인 기반 가상화폐(比特币(BTC), 莱特货币(LTC))에 대한 관심도 날로 커지고 있다.

예를 들어, 百度币나 Q币/Q点的 경우 각각 百度와 텐센트(腾讯)에서 제품 구매에 대한 지불수단으로 사용이 가능하며, 微币의 경우 도서구매가 가능하다. 微币, 侠义元宝, 纹银의 경우 각각 해당 게임사이트에서 게임머니로도 사용할 수 있다.

중국에서는 2013년부터 비트코인과 같은 디지털전자화폐에 대한 투자 및 사용이 폭발적으로 증가하였으며, 전 세계에서 거래되는 다양한 종류의 가상화폐가 중국에서도 인기를 끌고 있다.

중국에서 비트코인으로 결제가 가능한 기업은 2013.7월 이전에는 1개(秦姬)에 불과하였으나 동년 11월말 17개로 증가하여 빠른 속도로 확대되어 왔으며, 업종별로는 오락, 잡화점, 음식점, 부동산, 사모투자 등 다양한 분야에 사용이 가능한 것으로 알려져 있다.⁶⁾

6) 이창영, “중국 비트코인(Bitcoin) 이용 현황과 시사점”, 2014. 9. 12.(<http://csf.kiep.go.kr/issueInfo/M002000000/view.do?articleId=653>)

II. 중국의 가상화폐 관련 현황 및 거래소 연혁

1. 중국에서 거래되는 주요 가상화폐

중국에서 거래되는 대부분의 가상화폐는 위에서 소개한 바와 같이 해외에서 발행되는 가상화폐가 주거래를 이루고 있는 상황이다.

[표] 주요 가상화폐별 거래시장⁷⁾

종류	약칭	발행 시기	개발자	등록국	홈페이지	시가	인터넷 기반	알고리즘
比特币	BTC	2009	Satoshi Nakamoto	○	bitcoin/org	~\$243억	○	SHA-256
莱特币	LTC	2011	Coblee	○	litecoin/org	~\$36억	○	Scrypt
无限币	IFC	2012	Ifccion	○	Ifccoin/org	~\$2000만	○	Scrypt
夸克币	QRK	2012	Qrkcion	○	cgbcion/org	~1000만	○	Scrypt
泽塔币	ZET	2012	Zetcony	是	zet/org	~\$1000만		Scrypt Proof-of-Work /PoS

2. 주요 거래소 현황

중국의 주요 비트코인 거래소로는 币行(okcoin.cn), 火币网(huobi.com), 比特币中国(BTC China), FXBTC, 比特币交易网, 1coin 등이 있다.

중국의 각종 인터넷사이트에서는 이러한 비트코인 거래소에 대한 신뢰도나 수익률 분석에 대한 다양한 문의사항과 거래소별 수익률 비교에 대한 내용이 다수 발견되기도 한다.

국내에서도 중국의 비트코인 거래 동향에 대하여 “2011년 6월 9일 BTC China(比特币中国)가 설립된 이래 OkCoin, 货币网 등 15개의 비트코인 거래소가 영업 중이며, BTC China의 거래량은 이미 세계 양대 비트코인 거래소인 Mt.Gox와 BitStamp 실적을 초과하면서 세계 최대 거래소로 성장하였고, BTC China의 일일 평균거래량은 약 7만개(일일 최고거래량은 9만개)로 세계 전체거래량(약 30만개)의 23.3%를 차지한다”라고 소개한 자료도 눈에 띈다.⁸⁾

7) <https://baike.baidu.com/item/%E8%99%9A%E6%8B%9F%E8%B4%A7%E5%B8%81/322734?fr=aladdin> 2017. 8. 14. 최종검색

8) 이창영, “중국 비트코인(Bitcoin) 이용 현황과 시사점”, 2014. 9. 12.(<http://csf.kiep.go.kr/issueInfo/M002000000/view.do?articleId=653>)

그러나, 다음에서 소개하는 바와 같이 중국의 주요 비트코인 거래소 중 상위 3개 거래소는 2017년 2월 9일 영업 정지를 당하는 과정을 겪었다. 또한, 인민은행은 다음 날인 2월 10일에 중소규모의 9개 비트코인 거래소(“中国比特币”、“比特币交易网”、“好比特币”、“云币网”、“元宝网”、“BTC100”、“聚币网”、“币贝网”、“大红火”)와의 회의에서 외환관리 규정 위반, 돈세탁방지 규정 위반, 지급결제 관련 규정 위반 등의 위법적 거래를 중지할 것을 요구한 것으로 전해진다.⁹⁾ 즉, 동 회의에서 인민은행은 비트코인을 이용한 용자 등 금융업무는 규정 위반이라는 점, 돈세탁에 해당하는 업무는 금지되어 있다는 점, 국가가 정한 돈세탁방지 관련 규정과 외환관리 및 지급결제 등에 관한 금융법규에 위반하여서는 안 된다는 점, 국가 조세 정책 및 상업광고관리 등에 관한 규정을 위반하여서는 안 된다는 점 등¹⁰⁾ 을 강조한 것으로 알려지고 있다.

3. 시장의 반응

2009년 비트코인의 등장 이래 중국에서도 가상화폐에 대한 거래시장이 비약적으로 발전하여 왔으며, 이에 따른 이상 과열에 대하여 우려가 제기되기도 하였다.

2013년 11월 중국에서 BTC China 거래소를 통하여 비트코인 일일평균 거래량이 64,000BTC를 넘어가자, 중국의 비트코인 거래량이 전 세계 시장의 32.5%에 육박하는 것으로 알려지면서 중앙은행인 중국 인민은행은 2013년 12월 초 비트코인의 위험예방을 위한 정책을 수립하여 금융기관과 지급결제기관의 비트코인 거래를 전면 금지하고, 개인의 인터넷거래에 대하여서만 한정적으로 허용하는 모습을 보이게 되었다.¹¹⁾

그러나, 2013년 중국 인민은행의 정책 ‘통지’에 따라 잠시 주춤하던 비트코인 열풍은 전 세계적인 비트코인 인기 회복에 따라 다시 시작되었으며, 2017년 1월 5일에는 비트코인 가격이 8,995위안(한화 약 160만원)까지 오르는 바 있다. 이에, 중국 금융당국은 다시 비트코인에 대한 대대적인 재정비 작업에 들어가게 되었다. 2017년 2월 9일 중국 인민은행은 백만이 넘는 비트코인 투자자들에게 대하여 계좌 동결 조치를 취하고, 중국의 3대 비트코인거래소(火币网(huobi.com), 币行(okcoin.cn), 比特币中国(BTC China))에 대한 영업정지를 결정하였다. 그 이유는 ‘비트코인을 대체화폐로 취급하는 업무를 하였다(比特币提币业务)’는 명목이었으며, 이를 시작으로 돈세탁방지 정책을 강화하는 조치를 강화해갈 것을 밝힌 바 있다. 이러한 정부의 조치에 대하여 거래시장과 투자자는 즉각적으로 반응하였으며, 2월 10일 중국 현지시간 오후 2시 10분기준으로 비트코인 거래가격이 6,691위안(한화 약 120만원)으로 내리기도 하였다.¹²⁾

9) DOOEWS 2017년 2월 10일자 뉴스기사, “央行划红线三大比特币平台全部暂停比特币提现业务”(http://www.donews.com/news/detail/1/2947336.html 2017. 8. 14. 최종검색)

10) “不得违规从事融资融券等金融业务,不得参与洗钱活动,不得违反国家有关反洗钱、外汇管理和支付结算等金融法律法规,不得违反国家税收和工商广告管理等法律规定。如发现有比特币交易平台违反上述要求,情节严重的,检查组将提请有关部门依法予以关停取缔。”

11) 금융연구원, “비트코인” 열풍에 제동을 건 중국, 『주간 금융브리프』 22권 50호, 2013. 12. 21. ~ 12. 27, 26면.

12) 第一白银网 2017년 2월 14일자 뉴스기사, “三大比特币平台暂停提现响应中国央行反洗钱号召”(http://www.silver.org.cn/wh/20170214-19715.html 2017. 8. 14. 최종검색)

2017년 8월 13일 기준으로 비트코인의 가격이 다시 폭등하는 모습을 보이고 있으며, OKCoin币行이 밝힌 비트코인 시가는 27,998위안까지 오른 바 있다.¹³⁾

이처럼 비트코인의 거래가치는 높은 변동폭을 보이고 있어서 중국정부는 이를 불법화하여 단속하려는 강한 의지를 보이고 있다.

아래에서는 중국 인민은행이 비트코인에 대한 관리감독 조치의 법적 근거로 삼고 있는 관련 법제에 관한 내용을 상세하게 소개하기로 한다.

13) Sina 2017년 8월 14일자 뉴스기사, “半年来价格翻两番, 所有比特币加起来已可买下一整个京东”(http://news.sina.com.cn/o/2017-08-14/doc-ifyixcaw4786622.shtml 2017. 8. 14. 최종검색)

Ⅲ. 중국의 관련 법규

중국에서는 중앙은행에 대한 기본법¹⁴⁾인 「인민은행법(人民银行法)」과 통화에 관한 기본법적인 성격을 가지는 「인민폐관리조례(中华人民共和国人民币管理条例)」를 기초로 하여, 각종 가상통화에 대한 부문규장을 제정하는 방식으로 관련 규정을 마련하여 두고 있다. 즉, 게이머니와 관련한 가상통화에 대하여서는 「인터넷게임 가상화폐 관리업무 강화에 관한 통지(关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知)」가 그 근거 규정이 되며, 비트코인과 관련된 가상통화에 대하여서는 「비트코인 위험방지에 관한 통지(关于防范比特币风险的通知)」가 적용된다.

1. 인민은행법

1) 연혁

- ▶ 「인민은행법(人民银行法)」은 중국의 중앙은행인 인민은행의 지위와 권한, 책임에 관한 기본법으로서 중국의 통화정책에 관한 인민은행의 권한 등을 규정하고 있다.

2) 관련 주요 규정

- ▶ 「인민은행법(人民银行法)」 제44조에서는 “통화대체권증을 인쇄, 발행하거나 인민폐를 대체하여 시장에 유통시키는 행위에 대하여서는 중국인민은행이 그 책임을 물어 위법행위를 정지시켜야 하며, 20만원(약 3천3백8십만원)의 벌금을 부과하도록 한다.”고 규정하고 있다.

2. 인민폐 관리조례

1) 연혁

- ▶ 「인민폐관리조례(中华人民共和国人民币管理条例)」는 국무원의 행정법규로서 중국의 통화인 ‘인민폐’에 관한 기본적인 내용을 담고 있다.

14) 중국의 법률과 하위법규들은 명칭에 관계없이 그 제정권이 있는 기관에 따라 법률과 행정법규, 부문규장, 지방성법규, 지방정부규정, 자치조례와 단행조례로 나뉘어진다. 법률로는 전국인민대표대회에 입법권이 있는 법률과 전국인민대표대회 상무위원회에서 제정하는 기본법을 이외의 기타 법률이 있으며, 국무원에서 제정하는 행정법규, 국무원 소속의 각 부처 및 위원회에서 제정하는 부문규장, 성·자치구·직할시 등의 인민정부에서 제정하는 지방성 법규가 행정입법에 속한다. 또한 성·자치구·직할시의 인민대표대회 및 그 상무위원회에서 제정 또는 비준하는 지방성 법규와 민족자치를 실시하는 지방의 인민대표대회에서 제정하는 자치조례와 단행조례가 있다.

규범성문건의 광의의 정의에는 위의 각 입법성 문건과 밖의 국가기관과 다른 단체에서 정하는 비입법성 문건이 모두 포함된다. 증권 관련 단체의 규칙은 이러한 광의의 규범성문건에 속한다. 협의의 규범성문건에는 입법성 문건을 제외한 구속력있는 비입법성 문건을 말하는 것으로서, 위 본문에서의 규범성문건은 이러한 협의의 규범성문건을 말한다 할 수 있다.

또한 전국인민대표대회 등에서는 정책성문건(政策性文件)을 채택할 수 있는 바, 이러한 정책성문건은 법률과 하위법규의 제·개정 방향을 정하게 되기 때문에, 금융법제에 대한 정확한 이해를 위하여서는 기본적인 법규형태의 관련 법제 외에도 정책성문건에 대한 이해가 필요하다.(김명아, 『중국·대만·홍콩의 중소기업전용 자본시장에 관한 비교법적 연구』, 한국법제연구원, 2013. 10. 31, 63면의 각주68번의 내용을 그대로 인용)

2) 관련 주요 규정

- ▶ 제29조에서는 “어떠한 단체나 개인도 통화대체권증을 인쇄하거나 발행하지 못하며, 인민폐를 대체하여 시장에 유통 시켜서는 아니된다.”고 규정하고 있다. 즉, 화폐대체권증의 제작이나 발행유통을 금지시키고 있으나, 화폐대체권증에 대한 상세한 내용은 사법해석에서도 명확하게 규정되고 있는 바 비트코인의 화폐로서의 지위 확보는 현행 중국 법률에서는 인정되기 어려운 상황이다.

3. 인터넷 매매를 통한 가상화폐 취득 수입에 대한 개인소득세 징수문제에 관한 회답

중국 정부가 화폐대체권증의 기능이 있는 모든 권증이나 방식에 대하여 불법화 원칙을 고수하고 있는 가운데, 인터넷 매매를 통한 가상화폐에 매매차익이 있는 경우에 대하여 이를 개인소득 기준으로 산입할 것인가에 관한 문제가 불거지게 된 바 있다.

이에 대하여, 중국의 국가세무총국은 2008년 9월 28일 베이징시 지방세무국에서 제출한 「인터넷 매매를 통한 가상화폐 취득 수입에 대한 개인소득세 징수문제에 관한 명확화 요청(关于个人通过网络销售虚拟货币取得收入计征个人所得税问题的请示)」에 대하여 일정한 가격을 더하여 타인의 매출로 취득한 가상화폐에 대하여 개인 소득세 중에서 “재산양도소득” 항목에 편입하여 계산함으로써 개인소득세에 편재할 것을 회답문서(「关于个人通过网络买卖虚拟货币取得收入征收个人所得税问题的批复(国税函〔2008〕818号)」) 형식으로 전달한 바 있다. 또한, 개인이 매매한 가상화폐의 재산 원가는 그 인터넷가상화폐의 구매에 대하여 지급한 금액과 관련 세금으로 한다고 정하는 한편, 그 원가를 입증할 수 없는 경우에는 주관 세무기관이 그 재산원가를 확정하도록 하여, 가상화폐 원가와 판매 수익에 대한 세수 기준을 정하고 있다.¹⁵⁾

15) 「关于个人通过网络买卖虚拟货币取得收入征收个人所得税问题的批复(国税函〔2008〕818号)」

北京市地方税务局：

你局《关于个人通过网络销售虚拟货币取得收入计征个人所得税问题的请示》(京地税个[2008]114号)收悉。现批复如下：

- 一、个人通过网络收购玩家的虚拟货币，加价后向他人出售取得的收入，属于个人所得税应税所得，应按照“财产转让所得”项目计算缴纳个人所得税。
- 二、个人销售虚拟货币的财产原值为其收购网络虚拟货币所支付的价款和相关税费。
- 三、对于个人不能提供有关财产原值凭证的，由主管税务机关核定其财产原值。

国家税务总局
二〇〇八年九月二十八日

抄送：各省、自治区、直辖市和计划单列市地方税务局，西藏、宁夏、青海省（自治区）国家税务局。

4. 인터넷게임 가상화폐 관리업무 강화에 관한 통지

1) 연혁

- ▶ 2009년 6월 4일, 중국 문화부와 상무부가 공동으로 마련한 「인터넷게임 가상화폐 관리업무 강화에 관한 통지(文化部、商务部关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知(文市发〔2009〕20号))」에서는 인터넷게임 가상화폐의 적용범위를 명확하게 한 최초의 규정으로서 인터넷게임 가상화폐와 게임에서 사용하는 가상도구와 구분을 짓고 있다. 동 통지에서는 관련 서비스를 영위하려는 기업은 반드시 그 허가를 득한 후에 그 업무를 할 수 있음을 명확히 하고 있다.

2) 주요 내용

가. 제정 배경

- ▶ 중국에서 인터넷게임이 빠른 속도로 발전함에 따라 인터넷게임 가상화폐(网络游戏虚拟货币)는 광범위하게 경영서비스 부문에 활용되어 온 바 있다. 인터넷게임 가상화폐는 산업발전을 촉진하는 순기능을 하기도 하지만 반대로 새로운 사회·경제 문제를 함께 수반하고 있으며, 특히 시장 행위 규범에 대한 감독관리의 부재나 사용자 권의 보장의 부재, 인터넷게임 가상화폐의 사용범위 제한이 어려운 현상 등 다양한 문제를 내포하고 있어 사회에 미칠 악영향이 예상된다. 이에, 당중앙과 국무원도 이에 대하여 지속적으로 관찰하여 온 바 있으며, 그 감독관리의 실효성을 높이기 위하여 2009년 6월 4일 중국인민은행은 문화부·상무부와 함께 연합하여 「인터넷게임 가상화폐 관리업무 강화에 관한 통지(文化部、商务部关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知(文市发〔2009〕20号))」(이하, 통지라 함)를 마련하였다.

나. 특징

i) 인터넷게임 가상화폐의 정의에 관한 최초의 명문규정

- ▶ 인터넷게임 가상화폐의 의미와 외연에 관한 범위 확정이 이번 통지의 관리업무에 대한 기초로 작용한 바 있다. 통지는 인터넷게임 가상화폐에 대하여 그 방식과 한계를 다음과 같이 정하고 있다. 즉, “인터넷게임 가상화폐란 인터넷게임을 운영하는 기업이 발행하고, 게임이용자가 사용하는 법정화폐로서 일정한 비율에 따라 직·간접적인 구매를 할 수 있다. 게임과정에서 사용하는 외에도 전자자기적 기록방식으로 게임기업이 제공하는 서비스를 통하여 일정한 기기에 보존내지 저장할 수 있고, 특정된 데이터단위로 표현되는 일종의 가상 환전 수단이 된다. 인터넷게임 가상화폐는 발행기업이 제공하는 지정 범위와 지정 시간 내에 인터넷게임 서비스에 이를 환전하여 사용할 수 있고, 인터넷게임의 선불충전카드나 선불금액 또는 포인트 등의 형식으로 표현되나, 게임활동 중의 취득이나 게임도구로는 활용할 수 없다.”¹⁶⁾고 하여, 인터넷게임 가상화폐의 화폐로서의 특징은 인정하고 있으나, 이를 이용한 불법도박게임화는 금지하고 있다.
- ▶ 따라서, 이러한 인터넷가상화폐의 적용범위에 따라, 인터넷게임 가상화폐 및 게임내의 가상도구는 관리상 엄격히 구분되고, 통지에서 정의하는 인터넷게임 가상화폐는 인터넷게임 내의 가상도구(아바타의복, 게임머니, 무기도구 등)에는 적용되지 않으며, 법정화폐와 직접적인 관련성을 가지게 된다. 게임 내의 도구에 대한 관리에 관하여서는 통지에서 관리 제도를 활용할 수 있도록 유보함으로써 국무원 문화행정부문이 관련기관과 협의하여 별도의 관리규정을 제정하도록 하고 있을 뿐이다.

ii) 새로운 문제에 대한 새롭고 발전된 해결방법의 적용

- ▶ 인터넷게임 가상화폐의 관리측면에서 보자면 시장행위 질서에 대한 관리감독체계가 부재하여 이용자 권익보장에 흠결이 생기고, 사용범위에 그 제한이 없어서 문제들이 발생한 것으로 판단할 수 있다. 이에 대하여 통지는 이러한 문제들에

16) (一) 本通知所称的网络游戏虚拟货币,是指由网络游戏运营企业发行,游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买,存在于游戏程序之外,以电磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内,并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务,表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式,但不包括游戏活动中获得的游戏道具。

대한 해결에 제도로서 가능하고 있으며, 인터넷게임 가상화폐의 관리에 대한 법률적 근거를 제공함으로써 법에 따른 행정을 할 수 있도록 하였다. 여기에는 다음과 같은 몇가지 제도적 혁신이 있다.¹⁷⁾

① 주체 관리의 강화

통지는 인터넷게임 경영허가에서 “인터넷게임 가상화폐 발행 서비스”와 “인터넷게임 가상화폐 거래 서비스”를 세분화함으로써 이러한 2가지 업무에 대하여 관련 서비스에 종사하는 기업의 허가를 취득한 이유에만 경영이 가능하도록 하였다. 통지는 동시에 이러한 2가지 업무에 종사하는 기업의 설립신고 절차를 규정하고 있다.

② 전자상거래 관리제도 준수 의무

또한, 전자상거래 관리측면에서 “인터넷게임 가상화폐 거래 서비스”에 종사하는 경우 그 업무는 상무주관 부문이 정하는 전자상거래플랫폼서비스(电子商务(平台)服务)의 관련 규정에 부합할 것을 요구하고 있다.

③ 시장행위 규범화 및 리스크 방지

인터넷게임 가상화폐의 사용범위를 엄격하게 규정하여 발행기업 자신이 제공하는 가상서비스에 환전하여 사용할 수 있도록 하고 있다. 즉, 실물 상품의 지급이나 구매에 사용하거나 또는 다른 기업에서 제공하는 상품 및 서비스에 대하여 교환하는 것이 금지된다. 이러한 금지규정을 통하여 인터넷게임 가상화폐가 현실의 금융질서에 주는 충격을 최소화하여 리스크를 방지하고자 한 것이다.

④ 관련 기업에 대한 엄격한 요건의 적용

인터넷게임 가상화폐의 발행과 거래 서비스에 종사하는 기업은 그 행위제한에 대한 일련의 엄격한 규정이 적용된다. 예를 들어, 인터넷게임을 운영하는 기업은 인터넷게임 가상화폐의 거래에 개입하여서는 아니되고, 기술조치를 통하여 인터넷게임 가상화폐를 이용자인 임의로 이전하는 것을 방지하여야 한다. 인터넷게임 가상화폐 거래 서비스 기업은 불법거래 책임을 추궁하는 제도와 기술조치를 갖추어 엄격하게 거래정보의 진위여부를 판단하여야 하며, 인터넷게임 가상화폐가 불법적으로 취득되는지에 대하여 파악하여 이를 보고하고 심사를 받아야 한다. 허위거래정보에 대하여서는 이를 삭제하고 거래서비스를 중지하여야 한다.

⑤ 미성년자 보호

통지는 미성년자에 대한 보호를 위하여 인터넷게임 가상화폐 거래 서비스 기업에 대하여 미성년자에게 서비스를 제공하지 못하도록 하고 있다. 인터넷게임의 기능과 시스템을 매우 복잡하게 하여 미성년자가 인터넷 게임 가상화폐의 거래활동을 할 수 없도록 함으로써 미성년자를 보호하고, 복잡한 경제적 직작이 미성년자의 성장에 적극적인 작용을 미치지 못하도록 방지하여야 한다.

17) (二) 文化行政部門要嚴格市場准入，加強對網絡遊戲虛擬貨幣發行主體和網絡遊戲虛擬貨幣交易服務提供主體的管理。從事“網絡遊戲虛擬貨幣發行服務”和“網絡遊戲虛擬貨幣交易服務”業務的，依據《國務院對確需保留的行政審批項目設定行政許可的決定》(國務院第412號令)和《互聯網文化管理暫行規定》管理。凡提供上述兩項服務的企业，須符合設立經營性互聯網文化單位的有關條件，向企業所在地省級文化行政部門提出申請，省級文化行政部門初審後報文化部審批。“網絡遊戲虛擬貨幣發行企業”是指發行并提供虛擬貨幣使用服務的網絡遊戲運營企業。“網絡遊戲虛擬貨幣交易服務企業”是指為用戶間交易網絡遊戲虛擬貨幣提供平台化服務的企业。同一企业不得同时经营以上兩項業務。

(三) 企业申請從事“網絡遊戲虛擬貨幣發行服務”業務的，除依法提交相關材料外，須在業務發展報告中提交虛擬貨幣表現形式、發行範圍、單位購買價格、終止服務時的退還方式、用戶購買方式(含現金、銀行卡、網上支付等購買方式)、用戶權益保障措施、技術安全保障措施等內容。

(四) 從事“網絡遊戲虛擬貨幣交易服務”業務須符合商務主管部門關於電子商務(平台)服務的有關規定。此類企业在提出申請時，除依法提交的材料外，須在業務發展報告中提交服務(平台)模式、用戶購買方式(含現金、銀行卡、網上支付等購買方式)、用戶權益保障措施、用戶賬號與實名銀行賬戶綁定情況、技術安全保障措施等內容。

(五) 已經從事網絡遊戲虛擬貨幣發行或交易服務的企业，應在本通知印發之日起3個月內，向文化行政部門申請相關經營業務。逾期未申請的，由文化行政部門按照《互聯網文化管理暫行規定》予以處查。文化行政部門批准文件抄送商務部和中國人民銀行。

iii) 이용자의 법적 권익 보장과 기업의 책임 명확화

- ▶ 인터넷게임 가상화폐의 사용 중 존재하는 이용자의 법적 권익 보장은 가법지 않은 문제로서, 인터넷게임 상품이나 서비스 중지의 경우, 이용자에 대하여 기존에 구매한 미사용 가상화폐에 대하여서는 반환이나 보상이 이루어지지 않으면 이용자의 법적 권익에 손해를 미치게 된다.
- ▶ 통지는 이용자의 권익 보장 방면에서 기업의 책임을 명확히 하였다. 이용자가 등록된 개인정보에 일치하는 신분증을 갖춘 경우에는 인터넷게임 운영기업이 그 신분증 확인 절차를 거쳐 인터넷게임 가상화폐의 충전과 송금 기록을 제공하도록 하고, 그 처리 과정을 신고하도록 의무화하고 있다. 이용자의 합법적 권익이 침해되는 경우, 인터넷게임 운영기업은 적극적으로 증거를 수집하는데 협조하여 문제해결을 하여야 한다. 서비스 종료시에는 이용자가 이미 구매한 미사용 가상화폐에 대하여, 인터넷게임 운영기업은 법정화폐나 이용자가 수인한 다른 방식으로 이용자에게 이를 반환하여야 한다.
- ▶ 또한, 인터넷게임 가상화폐 거래 서비스 기업은 인터넷게임 가상화폐 관련 거래 서비스 제공 시에, 규정된 판매방법으로 이용자의 유효한 신분증을 확인하여 실명으로 등록하도록 하고, 등기 정보와 일치하는 중국내 은행 계좌에 이용자간의 관련 거래 기록과 계좌이력 등을 보관하여야 한다.

iv) 인터넷게임 가상화폐를 통한 도박 등 불법범죄 활동자에 대한 엄격한 대응

- ▶ 통지는 여러 관리수단을 활용하여, 인터넷게임 가상화폐 관리 협조 시스템을 구축하고, 부처간 소통기제를 강화하여 시장질서를 규범화하고 인터넷게임 산업의 건강한 발전을 보장하는 한편, 금융위험을 방지하고, 인터넷게임 가상화폐를 통한 위법한 범죄행위를 방지하고 근절하도록 하여야 한다.

① 「인터넷게임 경영 질서 규범화와 인터넷게임 도박 이용 금지에 관한 통지」

통지는 「인터넷게임 경영 질서 규범화와 인터넷게임 도박 이용 금지에 관한 통지(关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知)(公通字[2007]3号)」와 함께 각 지방 공안기관과 협조하여 도박색체의 인터넷게임을 엄격하게 근절하고, 인터넷게임 가상화폐를 도박과 같은 위법한 범죄행위에 이용하지 못하도록 하고 있다. 즉, 인터넷게임 상품에서 인터넷게임 가상화폐를 이용하여 도박색체가 농후한 방식의 게임도구나 인터넷게임 가상화폐를 이용한 도박을 진행하는 것을 금지하고, 이를 공안기관에 이송하여 법에 따라 처리하도록 한다.

② 인터넷게임 가상화폐의 사용범위 제한

인터넷게임 가상화폐의 사용 측면에서, ‘도용(盗号)’, ‘개인서버(私服)’, ‘플러그인(外挂)’ 등에 대하여 근절하도록 하고 있다. ‘도용(盗号)’, ‘개인서버(私服)’, ‘플러그인(外挂)’ 등은 이미 인터넷게임 산업에 심각한 피해를 조장하고 있으며, 문화부는 일관되게 이를 금지하여 조사하고 있다. 동시에 인터넷에서 지급용도로 사용하는 경우, 문화부에서 허가한 인터넷게임 포탈에서 ‘도용(盗号)’, ‘개인서버(私服)’, ‘플러그인(外挂)’ 등을 통하여 지급결제서비스를 제공하는 경우 문화부는 중국인민은행에 이를 신고하여야 한다. 이에 따라 관련 기관은 법에 따른 관리감독 업무를 수행하게 되며, 「인민은행법(人民银行法)」 제44조 “...인민폐를 대체하여 시장에 유통시키는 행위에 대하여서는 중국인민은행이 그 책임을 물어 위법행위를 정지시켜야 하며, 20만위안(약 3천3백8십만원)의 벌금을 부과하도록 한다.”는 규정에 근거하여 처리된다.

다. 통지의 구체적인 내용

「인터넷게임 가상화폐 관리업무 강화에 관한 통지」의 구체적인 규정 내용은 다음과 같다.

인터넷게임 가상화폐 관리업무 강화에 관한 통지 (关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知)

각 성·자치구·직할시 문화청(국) 및 상무청(국), 신장(新疆)생산건설군단 문화국·상무국, 베이징시, 텐진시, 상하이시, 충칭시, 닝샤회족자치구 문화시장행정법집행총부:

인터넷게임의 급속한 발전에 따라 인터넷게임 가상화폐가 인터넷게임 경영서비스에 광범위하게 이용되고 있다. 인터넷게임 가상화폐는 인터넷게임산업발전을 촉진하는 동시에, 새로운 경제사회적 문제를 수반하고 있다. 이는 주로 이용자 권익보장의 흠결, 시장행위 감독관리의 흠결, 인터넷게임 가상화폐의 사용 중에 끊이지 않고 발생하는 분쟁 등으로 나타나고 있다.

인터넷게임 시장의 경영질서를 규범화하기 위하여 「인터넷 문화관리 임시규정(互联网文化管理暂行规定)」, 「PC방과 인터넷게임 관리 업무 강화에 관한 통지(关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知) (文市发[2007]10号)」, 「인터넷게임 경영 질서 규범화와 인터넷게임의 도박이용 금지에 관한 통지(关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知) (公通字[2007]3号)」 등 문건의 정신에 따라, 중국 인민은행 등 부문의 동의를 거쳐 인터넷게임 가상화폐 관리업무를 강화하는 통지를 다음과 같이 하달한다.

1. 엄격한 시장진입, 주체관리의 강화

- (1) 본 통지에서 가리키는 인터넷게임 가상화폐는 인터넷게임 운영기업에서 발행하고, 게임이용자가 법정화폐와 일정한 비율로 직접 또는 간접적으로 구매하여 사용하는 것으로서 게임과정 외에는 전자적 기록방식으로 인터넷 게임 운영기업이 제공하는 서비스 기기 내에 전자자기적 기록방식으로 저장하고, 특정된 데이터단위로 표현되는 일종의 가상환전수단을 말한다. 인터넷게임 가상화폐는 발행기업이 제공하는 지정된 범위, 지정된 시간 내에 인터넷게임 서비스에 사용할 수 있고, 인터넷게임의 선불충전카드, 선불금액 또는 포인트 등의 형식으로 표현되나, 게임활동 중에 획득하는 게임도구는 포함하지 않는다.
- (2) 문화행정부문은 시장진입을 엄격하게 관리하고, 인터넷게임 가상화폐의 발행주체와 인터넷게임 가상화폐거래 서비스를 제공하는 주체의 관리를 강화한다. “인터넷게임 가상화폐발행 서비스”와 “인터넷게임 가상화폐 거래서비스”의 업무에 종사하는 경우, 「국무원이 행정허가 항목으로 설정한 행정허가 유보의 결정(国务院对确需保留的行政审批项目设定行政许可的决定) (国务院第412号令)」과 「인터넷 문화관리 임시규정(互联网文化管理暂行规定)」의 관리방식에 따른다.

이러한 2 종류의 서비스를 제공하는 기업은 경영성 인터넷 문화단체의 관련 요건을 갖추어 설립되어야 하고, 기업소재지의 성급 문화행정부문에 신청서를 제출하면, 성급 문화행정부문은 1차심사를 거쳐 문화부의 심사 허가를 요청하도록 한다. “인터넷게임 가상화폐발행 서비스 기업”란 가상화폐를 발행하여 이를 사용하는 서비스를 제공하는 인터넷게임 운영기업을 말한다. “인터넷게임 가상화폐 거래 서비스 기업”이란 이용자간 인터넷 게임 가상화폐 거래를 제공하는 플랫폼 서비스를 하는 기업을 말한다. 동일기업은 2유형의 업무를 동시에 경영할 수 없다.

- (3) 기업이 “인터넷게임 가상화폐 발행 서비스”업무에 종사할 것을 신청한 경우, 법에 따라 관련 서류를 제출하는 한편, 업무발전보고서에 가상화폐 표현형식과 발행범위, 구매단위별 가격, 서비스 종료시의 환불 방식, 이용자의 구매방법(현금, 은행카드, 인터넷지급결제 등 구매방식), 이용자 권익보장 조치, 기술안전보장조치 등 내용을 함께 기재하여야 한다.

- (4) “인터넷게임 가상화폐 거래 서비스”업무에 종사하는 경우, 상무주관부문의 전자상거래(플랫폼)서비스에 관한 규정을 준수하여야 한다. 이러한 유형의 기업은 신청서 제출시에 법에 따른 관련 자료의 제출 외에도, 업무발전 보고서에 서비스(플랫폼)방식, 이용자 구매방식(현금, 은행카드, 인터넷지급결제 등 구매방식), 이용자 권익 보장조치, 이용자 계좌 및 각 은행 계좌의 연계 현황, 기술안전보장조치 등 내용을 기재하여야 한다.
- (5) 기존에 인터넷게임 가상화폐 발행 또는 거래 서비스에 종사해 온 기업의 경우, 본 통지 공포일로부터 3개월 이내에, 문화행정부문에 관련 경영업무에 대한 신청서를 제출하여야 한다. 기간 내에 이러한 신청이 없는 경우, 문화행정부문은 「인터넷망 문화관리 임시규정(互联网文化管理暂行规定)」에 따라 조사를 실시한다. 문화행정부문은 허가문건 복본을 상무부와 중국인민은행에 송달하여야 한다.

2. 발행 및 거래행위의 규범화, 시장의 리스크 방지

- (6) 인터넷게임 운영 기업은 자신의 경영 현황과 상품운영 현황에 근거하여 인터넷게임 가상화폐의 발행량을 적절하게 정하여야 한다. 예치자금의 점용을 목적으로 하는 악의의 발행행위는 금지된다. 인터넷게임 운영기업이 발행하는 가상화폐의 총량 등 정황에 대하여 분기별로 기업 소재지의 성급 문화행정부문에 보고하여야 한다.
- (7) 법정화폐를 이용하여 구매하는 외에, 인터넷게임 운영 기업은 다른 어떠한 방식으로도 이용자에게 인터넷게임 가상화폐를 제공하여서는 아니된다. 인터넷게임 가상화폐를 발행하는 경우, 인터넷게임 운영기업은 이용자의 충전금액기록을 보존하여야 한다. 그 기록 보존기간은 이용자가 충전한 날로부터 180일 이상이어야 한다.
- (8) 인터넷게임 가상화폐의 사용범위는 발행기업 자신이 제공한 가상서비스에 대한 교환으로 제한되며, 지급결제나 실물상품의 구매 내지 다른 기업의 여하한 상품 및 서비스에 대해서도 환전수단으로 사용할 수 없다.
- (9) 인터넷게임 운영기업은 필요한 조치와 민원처리 절차 조치를 통하여 이용자의 합법적 권익을 보장하고, 기업이 이용자에게 제공한 서비스의 인터넷사이트 워단의 잘 보이는 곳에 이러한 설명을 게시하여야 한다.
- (10) 인터넷게임 가상화폐의 사용과정에서 분쟁이 발생하면, 이용자는 등록된 신분정보상 일치하는 개인의 유효한 신분증을 제시하여야 한다. 인터넷게임 운영기업은 이용자의 실질적인 신분확인 절차를 거쳐, 가상화폐 충전 기록과 이전기록을 제공하여야 하고, 이를 민원처리절차에 따라 처리하여야 한다. 이용자의 합법적인 권익이 침해된 경우, 인터넷게임 운영기업은 적극적으로 협력하여 증거를 취득하고, 해결할 수 있도록 협력·조정하여야 한다.
- (11) 인터넷게임 운영기업이 그 상품 및 서비스 제공을 종료하려고 계획하는 경우, 60일 이전에 이를 공고하여야 한다. 서비스 종료 시에 이용자가 이미 구매한 미사용 가상화폐가 있는 경우, 인터넷게임 운영기업은 법정화폐방식 또는 이용자가 수용할 수 있는 다른 방식으로 이용자에게 이를 반환하여야 한다.
- 인터넷게임이 서비스통합, 기술적 고장 등의 원인으로 정지된 경우, 인터넷게임 운영기업의 원인으로 연속 30일 이상 중단되는 경우에는 종료된 것으로 간주한다.
- (12) 인터넷게임 운영기업은 인터넷게임 가상화폐의 구매단위 가격을 변경할 수 없으며, 새로 발행하고자 하는 종류의 가상화폐에 대하여서는, 본 통지 제3조에 규정한 각종 서류 내용을 갖추어 문화행정부문의 등록을 거쳐야 한다.
- (13) 인터넷게임 운영기업은 인터넷게임 가상화폐의 거래를 할 수 없으며, 인터넷게임 가상화폐 이용자계좌간의 이전기능을 금지하는 기술조치를 채택하여야 한다.
- (14) 인터넷게임 가상화폐거래 서비스 기업은 인터넷게임 가상화폐 관련 거래 서비스를 제공하는 경우, 이용자의 유효한 신분증을 통하여 실명을 등록하여 판매도록 규정하고, 그 실명등록된 정보와 일치하는 중국내 은행 계좌를 요구하여야 한다. 인터넷게임 가상화폐 거래 서비스기업은 이용자간의 관련 거래 기록과 재무기록을 보관하여야 하며, 그 보관기간은 거래행위 발생일로부터 180일 이상으로 한다.

- (15) 인터넷게임 가상화폐 거래 서비스기업은 불법거래에 관한 책임추궁제도와 기술조치를 구축하여야 하고, 거래정보의 진위를 엄격하게 변별할 수 있도록 하여 위법한 거래를 금지하여야 한다. 인터넷게임 가상화폐가 불법적으로 취득되었다고 판단하거나 신고에 따라 그 사실이 확인된 경우, 즉시 허위거래정보를 삭제하고 거래서비스 제공을 종료하여야 한다.
- (16) 인터넷게임 가상화폐거래서비스 기업은 미성년자에게 거래서비스를 제공하여서는 아니된다.
- (17) 인터넷게임 가상화폐 발행기업과 거래서비스 기업은 적극적으로 개인정보안전 보호 조치를 채택하고, 관련 부문이 법에 따라 조사를 수행하는 경우 이에 적극적으로 협조하고 관련 기록을 제공할 의무가 있다.
- (18) 인터넷게임 운영기업이 용자 간 가상화폐의 이전서비스를 제공한 경우, 기술조치를 통하여 이전기록을 보존하여야 하고, 그 보존기간은 180일 이상이어야 한다.

3. 시장감독관리의 강화, 가상화폐의 도박 등 불법 범죄행위 사용 금지

- (19) 각지 공안부, 문화부 등 부문은 「인터넷게임의 도박 이용 금지와 인터넷게임 경영 질서규범화에 관한 통지(关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知) (公通字[2007]3号)」에 따라 공안기관이 행하는 도박책채의 인터넷게임 근절 조치에 협력하여야 하며, 인터넷게임 가상화폐가 도박과 같은 위법 범죄행위에 이용되는 것을 엄격히 타파하여야 한다.
- (20) 인터넷게임 운영기업은 이용자가 추첨식도박/야바위/추첨기계(抽签、押宝、随机抽取) 등 우연성 게임도구 또는 가상화폐 분배 방식에 현금 또는 가상화폐를 직접 투자할 수 없도록 하여야 한다.
- (21) 인터넷게임 가상화폐 발행 및 거래서비스 기업은 적극적으로 관리 부문에 협조하여야 하고, 기술수단을 통하여 ‘도용(盗号)’, ‘개인서버(私服)’, ‘플러그인(外挂)’을 할 수 없도록 하여야 한다.
- (22) 문화부의 허가를 거쳐 인정된 인터넷게임에 대하여 ‘개인서버(私服)’, ‘플러그인(外挂)’ 인터넷사이트를 통하여 지급결제 서비스를 하는 경우, 문화부는 중국인민은행에 이를 보고하여야 한다.

4. 법집행 역량 강화, 시장환경 정화

- (23) 허가를 받지 않은 인터넷게임 가상화폐 발행 및 거래 서비스 기업에 대하여서는 성급 이상의 행정부문에서 「인터넷 문화 관리 임시규정(互联网文化管理暂行规定)」에 따라 이를 조사하여 처리하도록 한다.
- (24) 본 통지에서 요구하는 규정을 위반한 인터넷게임 가상화폐 발행 및 거래 서비스 기업에 대하여, 문화행정부문과 상무주관부문은 기한을 정하여 그 시정을 명하여야 한다. 기간 내에 시정명령을 이행하지 아니하는 경우, 유관부문은 법에 따라 이를 조사하고 처리한다.
- (25) 인터넷게임 가상화폐 관리업무의 협력·조정시스템을 구축하고, ‘도용(盗号)’, ‘개인서버(私服)’, ‘플러그인(外挂)’, 불법적 이익획득, 불법자금세탁 등 불법행위에 대한 조치 강도를 높인다. 각 부문은 정기적으로 이에 관하여 의견을 교환하고, 협력·조정하도록 하며, 즉시 관련 상황을 보고할 수 있도록 하여, 각자 직책 범위 내에서 인터넷게임 가상화폐의 관리업무에 만전을 기하도록 한다.
- (26) 인터넷게임 운영기업이 발행하는 인터넷게임 가상화폐는 게임내 도구와 같은 명칭으로 발행하여서는 아니된다. 인터넷게임내 도구의 관리규정은 국무원 문화행정부문이 유관부문의 협력을 거쳐 별도로 제정하도록 한다.

이상의 내용을 특별히 통지함.

문화부, 상무부
2009년 6월 4일

5. 비트코인 리스크방지에 관한 통지

1) 연혁

- ▶ 중국인민은행과 공업정보화부, 중국은행업감독관리위원회, 중국증권감독관리위원회, 중국보험감독관리위원회(中国人民银行, 工业和信息化部, 中国银行业监督管理委员会, 中国证券监督管理委员会, 中国保险监督管理委员会)가 공동으로 마련한 「비트코인 리스크방지에 관한 통지(关于防范比特币风险的通知 (银发[2013]289号))」에서는 비트코인의 성격을 명확히 하여, 당국이 발행하는 화폐가 아님을 확인하고 법률에 근거한 유상성과 강제성을 지닌 화폐의 속성을 지니지 않은 것으로서 화폐와 동등한 법률적 지위를 갖추지 않은 개념임을 밝힌 바 있다.

2) 제정 배경 및 목적

- ▶ 중국 정부는 동 통지를 통하여 금융기관의 비트코인 관련 업무취급을 금지하는 한편 비트코인 등록, 거래 등의 업무를 인터넷을 통해 서비스를 제공할 경우 반드시 공업정보화부의 심사를 거치도록 조치한 바 있다.
- ▶ 본 「통지」에서는 비트코인의 성질을 명확히 하고 있는 바, 비트코인은 당국이 발행하는 화폐가 아니며, 유상성과 강제성 등의 화폐적 속성을 가지고 있지 않으며, 진정한 의미의 화폐도 아니라는 것이다. 이러한 속성에서 볼 때, 비트코인은 일종의 특정한 가상상품(虚拟商品)으로서 화폐와 동등한 법률적 지위를 가지지 않기 때문에 화폐가 시장에서 유통·사용되어서는 안 된다고 보고 있다. 다만, 비트코인 거래는 일종의 인터넷상의 상품 매매행위로 볼 수 있는 바, 보통의 일반인은 스스로 위험을 부담한다는 전제 하에 소유와 참여의 자유를 누릴 수 있다.
- ▶ 또한, 본 통지에서는 현단계에서 각 금융기관과 지급결제기관이 비트코인을 상품 또는 서비스로 가격을 정하여서는 아니되는 것으로 규정하고 있기 때문에 금융기관과 지급결제기관은 비트코인의 매매나 그 중개가 불가능하다. 즉, i) 그 금지 범위에는 비트코인 이용자에 대한 비트코인의 등록, 거래, 청산, 결제 등 서비스가 금지되며, ii) 비트코인을 수령하거나 비트코인을 지급결제수단으로 삼아서도 아니되고, iii) 비트코인을 통한 인민폐와 외환의 환전 서비스 업무가 금지되며, iv) 비트코인의 저장, 위탁보관, 담보 등 업무를 할 수 없으며, v) 비트코인과 관련된 금융상품의 발행도 금지된다. 또한, vi) 비트코인을 이용하여 신탁 내지 기금 등의 투자목적물로 하여서도 아니된다.
- ▶ 본 통지는 비트코인 주요거래플랫폼이 되는 비트코인 인터넷사이트에 대하여, 「중화인민공화국 전신조례(中华人民共和国电信条例)」와 「인터넷정보서비스 관리방법(互联网信息服务管理办法)」의 규정에 따라 전신관리 소관 부처·기관 등에 법에 따라 등록하도록 하고 있다. 그리고, 비트코인이 돈세탁과 관련된 위험성이나 범죄행위에 이용될 위험이 높다고 판단하여, 「중화인민공화국 돈세탁방지법(中华人民共和国反洗钱法)」을 준수할 것을 요구하고 있다. 즉, 이용자의 신분 확인의무를 부가하고, 의심거래 보고 등 반세탁금지과 관련된 의무를 부가하는 한편, 비트코인의 돈세탁 위험 방지 조치를 시행하도록 하였다.
- ▶ 비트코인 등 가상상품에 기인하여 ‘가상화폐’라는 명칭을 사용하는 것을 막고, 일반대중의 이익과 인민폐의 법정화폐 지위에 대하여 손해를 기치는 것을 방지하기 위하여, 통지는 금융기관과 지급결제기관에 대하여 화폐의 정확한 사용 개념에 대하여 명확히 하도록 하고, 사회 일반대중에게 화폐지식 교육을 강화할 것을 요구하고 있다. 즉, 화폐에 대한 정확한 인식, 가상상품과 가상화폐에 대한 정확한 태도, 이성적인 투자, 합리적인 투자리스크 통제, 사적 재산 안전 유지 등 관례에 따라 금융지식 보급활동을 포함하여, 일반 대중들에 대한 정확한 화폐 관념과 투자이념을 지도할 것을 요구하는 것이다.
- ▶ 따라서, 인민은행은 이러한 내용을 인민은행의 책무로서 삼고, 지속적으로 비트코인의 동향과 관련 리스크를 계속 밀착 관찰해 오고 있다.

3) 통지의 구체적인 내용

▶ 「비트코인 리스크방지에 관한 통지」에서는 다음과 같이 규정하고 있다.

비트코인 리스크방지에 관한 통지 (关于防范比特币风险的通知)

최근 일정의 특정 컴퓨터 정보처리 알고리즘에서 비롯된 “비트코인 (Bitcoin)”이 국제적으로 관심을 끌게 되면서 중국 내에서도 일련의 기관과 개인이 비트코인과 비트코인 관련 상품을 만들어 내고 있는 상황에서 중국 정부는 일반대중의 재산을 보호하고, 인민폐의 법정 화폐지위를 보장하며, 돈세탁위험을 방지하고, 금융안정을 유지하기 위하여, 은행법, 돈세탁방지법, 상업은행법, 전신조례 등(《中华人民共和国中国人民银行法》,《中华人民共和国反洗钱法》,《中华人民共和国商业银行法》,《中华人民共和国电信条例》) 관련 법규에 따라 다음의 사항을 통지한다.

1. 비트코인 속성의 정확한 인식

비트코인은 집중발행주체가 없으며, 그 총량도 유한하며, 지역적 제한을 받지 않고 사용할 수 있고, 익명성이 보장되는 등의 4가지 주요한 특징을 가지고 있다. 비트코인이 “화폐”라는 이름으로 불리기도 하지만, 이는 화폐 발행 당국이 발행한 것이 아니고, 법정유상성과 강제성 등 화폐가 가지는 속성을 가지고 있지 않기 때문에 진정한 의미의 화폐는 아니다. 이러한 성질을 기초로 판단하건데, 비트코인은 일종의 특정한 가상재화(虚拟商品)이며, 화폐와 동등한 법적 지위를 갖추지 못하고 있다. 따라서 비트코인은 화폐로서 시장에서 유통·사용될 수 없고, 유통·사용되어서도 아니된다.

2. 각 금융기관과 지급결제기관의 비트코인 관련 업무 금지

현재 단계에서, 각 금융기관과 지급결제기관은 비트코인의 매매를 하여서는 아니되고, 비트코인의 매매를 중개하여서도 아니된다. 또한 비트코인 관련 보험업무나 비트코인을 보험책임범위로 하는 업무를 하여서도 아니된다. 더욱이 직간접적으로 고객에게 비트코인과 관련된 업무를 직간접적으로 제공하여서도 아니된다.

그 금지 업무 범위에는 i) 비트코인 이용자에 대한 비트코인의 등록, 거래, 청산, 결제 등 서비스가 금지되며, ii) 비트코인을 수령하거나 비트코인을 지급결제수단으로 삼아서도 아니되고, iii) 비트코인을 통한 인민폐와 외환의 환전 서비스 업무가 금지되며, iv) 비트코인의 저장, 위탁보관, 담보 등 업무를 할 수 없으며, v) 비트코인과 관련된 금융상품의 발행도 금지된다. 또한, vi) 비트코인을 이용하여 신탁 내지 기금 등의 투자목적물로 하여서도 아니된다는 내용이 포함된다.

3. 비트코인 인터넷사이트 관리에 대한 강화

「중화인민공화국 전신조례(中华人民共和国电信条例)」와 「인터넷정보서비스 관리방법(互联网信息服务管理办法)」의 규정에 따라 비트코인등록·거래 등의 서비스를 제공하는 인터넷사이트는 전신관리 기관에登記하여야 한다.

전신관리기관은 관련 관리부문이 처벌 관련 의견을 확정하는 경우, 위법행위를 한 그 비트코인 인터넷 사이트에 대하여 법에 따라 폐쇄조치를 취할 수 있다.

4. 비트코인으로부터 발생할 수 있는 돈세탁위험의 방지

중국인민은행 각 분소와 지소는 i) 익명성이 있고, ii) 초국경적으로 유통이 편리한 특징 등을 가진 비트코인과 기타 유사형태의 가상재화(虚拟商品)에 대하여 밀착하여 관리하여야 한다. 즉, 그 동향과 세태를 파악하고, 돈세탁위험에 대한 연구와 판단을 수행하며, 그 방지 조치를 연구·제정하여야 한다. 각 분·지소에서는 관할지역에서 비트코인의 등록, 거래 등의 서비스를 하는 기구에 대하여 돈세탁행위 금지행위에 대한 관리감독을 수행하고, 돈세탁금지과 관련한 감시기제를 강화하여야 한다.

비트코인의 등록과 거래 등 서비스를 하는 인터넷사이트가 돈세탁금지 의무를 이행할 수 있도록 하여야 한다. 이용자 신분에 대한 진위여부를 판단하도록 하여 이용자 실명제를 도입하고, 성명과 신분증 번호 등의 정보를 등록하도록 하여야 한다. 각 금융기구와 지급결제기구는 비트코인 등록·거래 등의 서비스를 하는 인터넷사이트에 대하여 비트코인과 기타 유사형태의 가상재화 거래가 의심되는 경우를 발견하는 즉시, 중국 반세탁감시분석센터에 이를 보고하여야 하고, 중국인민은행의 반세탁조사 활동에 협조하여야 한다. 비트코인의 사용에 사기·도박·돈세탁 등 범죄활동과 관련된 내용이 발견되면 즉시 공간기관에 이를 신고 하여야 한다.

5. 사회 일반대중에게 대한 화폐 지식 교육과 투자위험에 대한 지도의 강화

각 부문과 금융기구, 지급결제기구는 일상업무 중에 비트코인 개념의 정확히 사용하도록 하고, 사회 일반대중에게 화폐 지식 교육을 강화하는데 힘써야 한다. 화폐 지식 교육에는 정확한 화폐 지식과 가상재화와 가상화폐에 대한 정확한 태도, 이성적 투자, 합리적 투자위험통제, 자기 재산의 안전한 유지·보호 등의 관념을 금융지식에 포함하여 보급활동을 하는 것을 내용으로 한다.

각 금융감독관리기구는 본 통지에 따라 관련 실시세칙을 제정할 수 있다.

중국인민은행 상하이총부, 각 분소, 영업관리부, 각 성도도시센터 지소는 본통지를 관할 지역의 각 지방 금융기구와 지급결제기구에 하달하기 바란다. 본 통지에 따른 집행 과정 중 새로운 상황이나 새로운 문제를 발견하는 경우에는 즉시 중국인민은행에 보고하기 바란다.

중국인민은행, 공업정보화부, 중국은행업감독관리위원회,
중국증권감독관리위원회, 중국보험감독관리위원회

2013년12월3일

6. 가상화폐에 관한 형법의 적용

1) 중국의 재산에 관한 형법 규정

- ▶ 중국에서 비트코인에 대한 절도행위 등에 대한 사법부의 판단은 재산 관련 범죄인 절도죄나 사기죄로 보지 않고 있으며, 컴퓨터 정보시스템 데이터의 불법적 획득에 관한 죄(非法获取计算机信息系统数据罪)로 보고 있다. 즉, 「비트코인 리스크 방지에 관한 통지」에서는 비트코인을 통화 관리당국에서 발행한 것이 아닌 것으로서 법정유상성과 강제성의 속성을 갖추지 못하며, 일종의 “가상 상품”이기 때문에 금융사와 지급결제기간은 i) 가격확정(定价), ii) 중앙집중 거래를 통한 비트코인의 매매, iii) 보증이나 관련 보험의 적용, iv) 직간접적으로 고객에게 비트코인과 관련된 관련 업무를 제공할 수 없다고 본다.¹⁸⁾
- ▶ 중국 형법 제92조는 재산 관련 범죄를 규정하고 있으며, “본 법에서 말하는 국민 사인 소유의 재산이란, i) 국민의 합법적 수입, 저축, 주택과 기타 생활자산, ii) 적법하게 개인과 가정이 소유하고 있는 생산 자산, iii) 개인사업자와 민영기업의 합법적 재산, iv) 적법하게 개인이 소유하고 있는 지분, 주식, 채권 및 기타 재산 등을 말한다”고 한다.¹⁹⁾

2) 최고인민법원의 사법해석²⁰⁾

- ▶ 그러나, 최고인민법원의 법관들(胡云腾法官、周加海法官、周海洋法官)은 「절도 형사사건의 법률 적용에 관한 약간의 문제에 대한 해석(关于办理盗窃刑事案件适用法律若干问题的解释的理解与适用)」에서 다음과 같이 밝히고 있다. “가상재산의 절도행위에 대하여, 형법을 적용한다면, 컴퓨터 정보시스템 데이터 등의 불법적 획득 등에 관하여 컴퓨터범죄로 판단하여 처벌할 수 있을 것이며, 절도죄로 처리할 수는 없다. 그 주요 고려사항은 i) 가상재산과 금전재물 등의 유형재산, 전력에너지 등 무형재산 사이에는 명확한 차이가 있으며, 절도죄의 범죄대상은 ‘공적·사적 재산(公私财物)’으로 해석되는데, 이는 사법해석의 권한을 벗어난다. ii) 가상재산의 법적 특성은 컴퓨터정보 시스템데이터라는 것이며, 컴퓨터정보 시스템데이터의 불법적 획득 행위에 대하여는 당연히 그 컴퓨터 정보 시스템의 불법적 획득에 관한 죄를 적용하여 양형할 수 있게 된다. iii) 가상재산의 절도행위에 대하여 절도죄를 적용하게 되면 이에 따른 번잡한 문제들이 생기게 되는데, 특히 절도액수의 인정과 관련하여 현재로서는 보편적 계산방식에 따를 수 없는 흠결이 있다는 것이다. 최고인민법원과 최고인민검찰원은 「컴퓨터 정보 시스템 보안 형사사건 처리의 법률적용에 대한 약간의 문제에 관한 해석(关于办理危害计算机信息系统安全刑事案件应用法律若干问题的解释)」에서 불법적인 방식으로 획득한 컴퓨터 정보시스템 데이터에 대하여 명확하게 양형기준을 정하고 있으며, 그 죄명에 따른 처벌이 가능하여 구성요건에 따른 형벌의 확정을 할 수 있다. iv) 국외의 형사 입법과 사법적 판단의 태도를 보더라도, 가상재산에 대한 절도행위에 관하여 아직 논의중이다라는 4가지 이유에서이다.”²¹⁾

18) 北京大成律师事务所, “比特币的法律属性及刑法保护”, 证券时报, 2016. 4. 30.(<http://www.stcn.com/2016/0430/12696325.shtml> 2017. 8. 25. 최종 검색)

19) 本法所称公民私人所有的财产, 是指下列财产: (一) 公民的合法收入、储蓄、房屋和其他生活资料; (二) 依法归个人、家庭所有的生产资料; (三) 个体户和私营企业的合法财产; (四) 依法归个人所有的股份、股票、债券和其他财产。

20) 중국에서 최고인민법원은 재판과정상의 법률·법규의 구체적인 적용과 관련하여 법률 해석을 내릴 수 있다. 다만 동일사안에 대해 최고인민법원과 최고인민검찰원 사이의 해석 차이에 대하여는 전국인민대표대회 상무위원회 해석에 따른다.(1981, 「법률해석업무 강화에 관한 결의」)

21) 对于盗窃虚拟财产的行为, 如确需刑法规制, 可以按照非法获取计算机信息系统数据等计算机犯罪定罪处罚, 不应按盗窃罪处理。主要考虑: 其一, 虚拟财产与金钱财物等有形财产、电力燃气等无形财产存在明显差别, 将其解释为盗窃罪的犯罪对象‘公私财物’, 超出了司法解释的权限; 其二, 虚拟财产的法律属性是计算机信息系统数据, 对于非法获取计算机信息系统数据的行为当然可以适用非法获取计算机信息系统定罪量刑; 其三, 对盗窃虚拟财产的行为适用盗窃罪会带来一系列棘手问题, 特别是盗窃数额的认定, 目前缺乏能够被普遍接受的计算方式。最高人民法院、最高人民检察院《关于办理危害计算机信息系统安全刑事案件应用法律若干问题的解释》对非法获取计算机信息系统数据罪明确了具体定罪量刑标准, 适用该罪名可以罚当其罪, 实现罪责刑相适应; 其四, 从境外刑事立法和司法来看, 鲜有将盗窃虚拟财产的行为以盗窃罪论处。(北京大成律师事务所, “比特币的法律属性及刑法保护”, 证券时报, 2016. 4. 30.(<http://www.stcn.com/2016/0430/12696325.shtml> 2017. 8. 25. 최종 검색))

- ▶ 결국, 중국 사법부의 판단에 따르면 비트코인등에 대한 보호법익은 재산으로서가 아닌 정보기술로 보호되어야 할 대상으로서 형법적 의의를 가지게 된다. 중국의 형법 제285조는 “국가규정에 위반하여 전항에서 규정한 이외의 컴퓨터 정보 시스템(국가사무, 국방건설, 첨단과학기술 영역의 컴퓨터정보 시스템 이외의 컴퓨터 시스템)에 대하여서나 기타 기술 장치를 침범하여 그 정보시스템을 저장·실행하거나 데이터를 전송하여 이를 획득하거나 또는 그 정보시스템을 불법적으로 통제하는 경우, 그 죄가 엄중한 경우에는 3년이하의 유기징역 또는 금고형이나 벌금을 부과하고, 벌금의 병과도 가능하다. 그 죄가 특별히 엄중한 경우에는 3년이상 7년이하의 유기징역과 벌금을 병과한다.”고 규정하고 있다.²²⁾
- ▶ 다만, 중국 형법은 비트코인 사기죄 등에 대하여서는 형법적 보호 규정이 없는 것으로 보인다. 이에 대하여서는 중국 「증권법(証券法)」 개정을 통하여 형법 제92조에서 규정한 재산의 범위에 ‘증권’을 추가함으로써 이를 해결하여야 한다는 의견도 있다.²³⁾

22) “违反国家规定，侵入前款规定以外的计算机信息系统（即指国家事务、国防建设、尖端科学技术领域的计算机信息系统意外的计算机系统）或者采用其他技术手段，获取该计算机信息系统中存储、处理或者传输的数据，或者对该计算机信息系统实施非法控制，情节严重的，处三年以下有期徒刑或者拘役，并处或者单处罚金；情节特别严重的，处三年以上七年以下有期徒刑，并处罚金。”

23) 北京大成律师事务所, “比特币的法律属性及刑法保护”, 证券时报, 2016. 4. 30.(<http://www.stcn.com/2016/0430/12696325.shtml> 2017. 8. 25. 최종 검색)

IV. 중국 가상화폐 관련 법제의 특징과 시사점

- 인터넷게임 가상화폐의 경우, 법정통화와 일정비율로 교환하여 구매할 수 있도록 함으로써 법정화폐와의 관련성을 법규범적으로 인정하고 있다. 따라서, 가상화폐의 여러유형 중에서도 인터넷게임에 사용되는 게임머니의 경우에는 위에서 소개한 관련 규정들이 정한 범위 내에서 합법적으로 발행, 구매, 거래, 사용할 수 있는 여지가 있다.
- 그러나, 중국정부는 비트코인 등 최근 블록체인의 기능과 함께 급부상하고 있는 인터넷 상의 가상화폐에 대하여서는 가상재화(虚拟商品)로 정의하고, 현재까지 법정화폐와의 연관성을 인정하고 있지 않은 모습을 보이고 있다.
 - ▶ 중국의 인민은행법과 인민폐관리조례 등에서는 법정화폐인 인민폐만을 법정화폐로 인정하고 있는 모습을 보이고 있으며, 가상화폐와 관련된 다양한 규정들을 보더라도 제한적인 범위내에서 인터넷게임 가상화폐를 제외한 범용의 가상화폐에 대한 법정화폐화의 가능성은 매우 적은 상태이다.
 - ▶ 2013년의 「비트코인 리스크방지에 관한 통지(关于防范比特币风险的通知)」에서는 금융사나 지급결제기관에 대하여 현 단계에서는 비트코인의 등록·거래와 관련한 직간접 서비스를 제공할 수 없도록 하고 있으며, 이에 따르면 중국에서는 비트코인의 유통 및 환가에 필요한 금융 관련 계좌를 적법하게 사용하는 것이 어렵다고 판단된다.
- 중국내에서는 향후 공공 블록체인의 발달에 따라 가상화폐가 법정 통화로 인정되는 수준까지 이르거나, 국제적 논의가 활성화되어 전세계적인 범용화폐로서 인정되지 않는 한, 현재 단계에서는 비트코인 등의 가상화폐에 대한 가상통화로의 지위에 관한 정책적 지지가 이루어지지 않을 것으로 예상된다.
 - ▶ 또한, 중국에서는 현재까지의 ‘재화’나 ‘용역’ 개념과 다른 특징을 보이고 있는 비트코인 등 각종 가상화폐에 대하여 정확하게 일치하는 특유의 규정이 없어서 가상화폐가 ‘가상통화’의 법적 지위를 가지리라는 예견도 쉽지 않은 상황이다.
- 다만, 향후 기술의 발전에 따른 블록체인과 핀테크산업의 활성화나 가상화폐와 관련된 국제적 대응방식에 따라 중국 내에서도 가상통화에 관한 재정비 작업이 필요할 것으로 판단되며, 관련 법제의 대대적인 방향선회의 여지도 있다.
 - ▶ 중국에서도 가상화폐의 ‘통화’ 가능성을 연구하기 위하여 중국인민은행 주도로 지속적인 연구가 진행되고 있는 것으로 알려져 있으며, 향후 가상화폐의 발행, 유통, 저장, 투자, 사용 행위 등에 대한 새로운 규정들이 생겨날 가능성은 배제할 수 없을 것으로 보인다.

부록1

关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知

各省、自治区、直辖市文化厅（局）、商务厅（局），新疆生产建设兵团文化局、商务局，北京市、天津市、上海市、重庆市、宁夏回族自治区文化市场行政执法总队：

随着网络游戏的迅速发展，网络游戏虚拟货币广泛应用于网络游戏经营服务之中。网络游戏虚拟货币在促进网络游戏产业发展的同时，也带来了新的经济和社会问题。主要体现在：一是用户权益缺乏保障；二是市场行为缺乏监管；三是网络游戏虚拟货币在使用中引发的纠纷不断。

为规范网络游戏市场经营秩序，根据《互联网文化管理暂行规定》、《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》（文市发[2007]10号）和《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》（公通字[2007]3号）等文件精神，经商中国人民银行等部门同意，现就加强网络游戏虚拟货币管理工作通知如下。

一、严格市场准入，加强主体管理

- （一）本通知所称的网络游戏虚拟货币，是指由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。
- （二）文化行政部门要严格市场准入，加强对网络游戏虚拟货币发行主体和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理。从事“网络游戏虚拟货币发行服务”和“网络游戏虚拟货币交易服务”业务的，依据《国务院对确需保留的行政审批项目设定行政许可的决定》（国务院第412号令）和《互联网文化管理暂行规定》管理。凡提供上述两项服务的企业，须符合设立经营性互联网文化单位的有关条件，向企业所在地省级文化行政部门提出申请，省级文化行政部门初审后报文化部审批。“网络游戏虚拟货币发行企业”是指发行并提供虚拟货币使用服务的网络游戏运营企业。“网络游戏虚拟货币交易服务企业”是指为用户间交易网络游戏虚拟货币提供平台化服务的企业。同一企业不得同时经营以上两项业务。
- （三）企业申请从事“网络游戏虚拟货币发行服务”业务的，除依法提交相关材料外，须在业务发展报告中提交虚拟货币表现形式、发行范围、单位购买价格、终止服务时的退还方式、用户购买方式（含现金、银行卡、网上支付等购买方式）、用户权益保障措施、技术安全保障措施等内容。
- （四）从事“网络游戏虚拟货币交易服务”业务须符合商务主管部门关于电子商务（平台）服务的有关规定。此类企业在提出申请时，除依法提交的材料外，须在业务发展报告中提交服务（平台）模式、用户购买方式（含现金、银行卡、网上支付等购买方式）、用户权益保障措施、用户账号与实名银行账户绑定情况、技术安全保障措施等内容。

(五) 已经从事网络游戏虚拟货币发行或交易服务的企业,应在本通知印发之日起3个月内,向文化行政部门申请相关经营业务。逾期未申请的,由文化行政部门按照《互联网文化管理暂行规定》予以查处。文化行政部门批准文件抄送商务部和中国人民银行。

二、规范发行和交易行为,防范市场风险

(六) 网络游戏运营企业应当依据自身的经营状况和产品营运情况,适量发行网络游戏虚拟货币。严禁以预付资金占用为目的的恶意发行行为。网络游戏运营企业发行虚拟货币总量等情况,须按季度报送企业所在地省级文化行政部门。

(七) 除利用法定货币购买之外,网络游戏运营企业不得采用其它任何方式向用户提供网络游戏虚拟货币。在发行网络游戏虚拟货币时,网络游戏运营企业必须保存用户的充值记录。该记录保存期自用户充值之日起不少于180天。

(八) 网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务,不得用以支付、购买实物产品或兑换其它企业的任何产品和服务。

(九) 网络游戏运营企业应采取必要的措施和申诉处理程序措施保障用户的合法权益,并在企业向用户提供服务的网站上显著位置进行说明。

(十) 用户在网络游戏虚拟货币的使用过程中出现纠纷的,应出示与所注册的身份信息相一致的个人有效身份证件。网络游戏运营企业在核实用户身份后,应提供虚拟货币充值和转移记录,按照申诉处理程序处理。用户合法权益受到侵害时,网络游戏运营企业应积极协助进行取证和协调解决。

(十一) 网络游戏运营企业计划终止其产品和服务提供的,须提前60天予以公告。终止服务时,对于用户已经购买但尚未使用的虚拟货币,网络游戏运营企业必须以法定货币方式或用户接受的其它方式退还用户。

网络游戏因停止服务接入、技术故障等网络游戏运营企业自身原因连续中断服务30天的,视为终止。

(十二) 网络游戏运营企业不得变更网络游戏虚拟货币的单位购买价格,在新增虚拟货币发行种类时,需根据本通知第三条所列材料内容报文化行政部门备案。

(十三) 网络游戏运营企业不支持网络游戏虚拟货币交易的,应采取技术措施禁止网络游戏虚拟货币在用户账户之间的转移功能。

(十四) 网络游戏虚拟货币交易服务企业在提供网络游戏虚拟货币相关交易服务时,须规定出售方用户使用有效身份证件进行实名注册,并要求其绑定与实名注册信息一致的境内银行帐户。网络游戏虚拟货币交易服务企业必须保留用户间的相关交易记录和账务记录,保留期自交易行为发生之日起不少于180天。

(十五) 网络游戏虚拟货币交易服务企业要建立违法交易责任追究制度和技术措施,严格甄别交易信息的真伪,禁止违法交易。在明知网络游戏虚拟货币为非法获取或接到举报并核实的,应及时删除虚假交易信息和终止提供交易服务。

(十六) 网络游戏虚拟货币交易服务企业不得为未成年人提供交易服务。

(十七) 网络游戏虚拟货币发行企业和交易服务企业应积极采取措施保护个人信息安全，在相关部门依法调查时，必须积极配合，并提供相关记录。

(十八) 网络游戏运营企业提供用户间虚拟货币转移服务的，应采取技术措施保留转移记录，相关记录保存时间不少于180天。

三、加强市场监管，严厉打击利用虚拟货币从事赌博等违法犯罪行为

(十九) 各地要按照公安部、文化部等部门《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》（公通字[2007]3号）的要求，配合公安机关从严整治带有赌博色彩的网络游戏，严厉打击利用网络游戏虚拟货币从事赌博的违法犯罪行为。

(二十) 网络游戏运营企业不得在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币。

(二十一) 网络游戏虚拟货币发行和交易服务企业应积极配合管理部门，采取技术手段打击“盗号”、“私服”、“外挂”等。

(二十二) 对经文化部认定的网络游戏“私服”、“外挂”网站上提供网上支付服务的，由文化部通报中国人民银行。

四、加大执法力度，净化市场环境

(二十三) 对未经许可，擅自从事网络游戏虚拟货币发行和交易服务的企业，由省级以上文化行政部门依据《互联网文化管理暂行规定》予以查处。

(二十四) 对违反本通知要求的网络游戏虚拟货币发行和交易服务企业，由文化行政部门、商务主管部门通知其限期整改。逾期未整改的，由有关部门依法予以查处。

(二十五) 建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，加大对“盗号”、“私服”、“外挂”、非法获利、洗钱等违法行为的打击力度。各部门应定期沟通，协调配合，及时通报有关情况，在各自职责范围内做好网络游戏虚拟货币的管理工作。

(二十六) 网络游戏运营企业所发行的网络游戏虚拟货币不得与游戏内道具名称重合。网络游戏内道具的管理规定由国务院文化行政部门会同有关部门另行制订。

特此通知。

文化 部 商 务 部
二〇〇九年六月四日

부록2

人民银行等五部委发布关于防范比特币风险的通知

为保护社会公众的财产权益，保障人民币的法定货币地位，防范洗钱风险，维护金融稳定，中国人民银行、工业和信息化部、中国银行业监督管理委员会、中国证券监督管理委员会、中国保险监督管理委员会日前联合印发了《中国人民银行 工业和信息化部 中国银行业监督管理委员会 中国证券监督管理委员会 中国保险监督管理委员会关于防范比特币风险的通知》（银发〔2013〕289号，以下简称“《通知》”）。

《通知》明确了比特币的性质，认为比特币不是由货币当局发行，不具有法偿性与强制性等货币属性，并不是真正意义的货币。从性质上看，比特币是一种特定的虚拟商品，不具有与货币等同的法律地位，不能且不应作为货币在市场上流通使用。但是，比特币交易作为一种互联网上的商品买卖行为，普通民众在自担风险的前提下拥有参与的自由。

《通知》要求，现阶段，各金融机构和支付机构不得以比特币为产品或服务定价，不得买卖或作为中央对手买卖比特币，不得承保与比特币相关的保险业务或将比特币纳入保险责任范围，不得直接或间接为客户提供其他与比特币相关的服务，包括：为客户提供比特币登记、交易、清算、结算等服务；接受比特币或以比特币作为支付结算工具；开展比特币与人民币及外币的兑换服务；开展比特币的储存、托管、抵押等业务；发行与比特币相关的金融产品；将比特币作为信托、基金等投资的投资标的等。

《通知》规定，作为比特币主要交易平台的比特币互联网站，应当根据《中华人民共和国电信条例》和《互联网信息服务管理办法》的规定，依法在电信管理机构备案。同时，针对比特币具有较高的洗钱风险和被犯罪分子利用的风险，《通知》要求相关机构按照《中华人民共和国反洗钱法》的要求，切实履行客户身份识别、可疑交易报告等法定反洗钱义务，切实防范与比特币相关的洗钱风险。

为了避免因比特币等虚拟商品借“虚拟货币”之名过度炒作，损害公众利益和人民币的法定货币地位，《通知》要求金融机构、支付机构在日常工作中应当正确使用货币概念，注重加强对社会公众货币知识的教育，将正确认识货币、正确看待虚拟商品和虚拟货币、理性投资、合理控制投资风险、维护自身财产安全等观念纳入金融知识普及活动的内容，引导公众树立正确的货币观念和投资理念。

今后，人民银行将基于自身职责，继续密切关注比特币的动向和相关风险。

附件：

中国人民银行 工业和信息化部 中国银行业监督管理委员会

中国证券监督管理委员会 中国保险监督管理委员会

关于防范比特币风险的通知

近期，一种通过特定计算机程序计算出来的所谓“比特币”（Bitcoin）在国际上引起了广泛关注，国内也有一些机构和个人借机炒作比特币及与比特币相关的产品。为保护社会公众的财产权益，保障人民币的法定货币地位，防范洗钱风险，维护金融稳定，依据《中华人民共和国中国人民银行法》、《中华人民共和国反洗钱法》、《中华人民共和国商业银行法》、《中华人民共和国电信条例》等有关法律法规，现将有关事项通知如下：

一、正确认识比特币的属性

比特币具有没有集中发行方、总量有限、使用不受地域限制和匿名性等四个主要特点。虽然比特币被称为“货币”，但由于其不是由货币当局发行，不具有法偿性与强制性等货币属性，并不是真正意义的货币。从性质上看，比特币应当是一种特定的虚拟商品，不具有与货币等同的法律地位，不能且不应作为货币在市场上流通使用。

二、各金融机构和支付机构不得开展与比特币相关的业务

现阶段，各金融机构和支付机构不得以比特币为产品或服务定价，不得买卖或作为中央对手买卖比特币，不得承保与比特币相关的保险业务或将比特币纳入保险责任范围，不得直接或间接为客户提供其他与比特币相关的服务，包括：为客户提供比特币登记、交易、清算、结算等服务；接受比特币或以比特币作为支付结算工具；开展比特币与人民币及外币的兑换服务；开展比特币的储存、托管、抵押等业务；发行与比特币相关的金融产品；将比特币作为信托、基金等投资的投资标的等。

三、加强对比特币互联网站的管理

依据《中华人民共和国电信条例》和《互联网信息服务管理办法》，提供比特币登记、交易等服务的互联网站应当在电信管理机构备案。

电信管理机构根据相关管理部门的认定和处罚意见，依法对违法比特币互联网站予以关闭。

四、防范比特币可能产生的洗钱风险

中国人民银行各分支机构应当密切关注比特币及其他类似的具有匿名、跨境流通便利等特征的虚拟商品的动向及态势，认真研判洗钱风险，研究制定有针对性的防范措施。各分支机构应当将在辖区内依法设立并提供比特币登记、交易等服务的机构纳入反洗钱监管，督促其加强反洗钱监测。

提供比特币登记、交易等服务的互联网站应切实履行反洗钱义务，对用户身份进行识别，要求用户使用实名注册，登记姓名、身份证号码等信息。各金融机构、支付机构以及提供比特币登记、交易等服务的互联网站如发现与比特币及其他虚拟商品相关的可疑交易，应当立即向中国反洗钱监测分析中心报告，并配合中国人民银行的反洗钱调查活动；对于发现使用比特币进行诈骗、赌博、洗钱等犯罪活动线索的，应及时向公安机关报案。

五、加强对社会公众货币知识的教育及投资风险提示

各部门和金融机构、支付机构在日常工作中应当正确使用货币概念，注重加强对社会公众货币知识的教育，将正确认识货币、正确看待虚拟商品和虚拟货币、理性投资、合理控制投资风险、维护自身财产安全等观念纳入金融知识普及活动的内容，引导社会公众树立正确的货币观念和投资理念。

各金融监管机构可以根据本通知制定相关实施细则。

请中国人民银行上海总部，各分行、营业管理部、省会（首府）城市中心支行将本通知转发至辖区内各地方性金融机构和支付机构。本通知执行过程中发现的新情况、新问题，请及时向中国人民银行报告。

联系人：张念念，联系电话：010-66194489

中国人民银行

工业和信息化部

银监会

证监会

保监会