



미국 인터넷 도박 관련 법제 분석

박 찬 호 (한국법제연구원 부연구위원)

I. 도입

많은 사람들이 도박을 이야기할 때, 미국의 라스베가스나 아시아의 마카오를 떠올린다. 거대한 호텔과 도박장 그리고 화려함과 어두운 면 모두를 갖고 있는 양면적인 실체라 할 수 있다. 많은 사람들이 꿈에 부풀어 도박 도시를 찾아 오프라인 게임에 지금도 열중하고 있다. 그러나 인터넷의 발달로 인해 오프라인에서 이루어지는 도박 못지않게, 온라인상에서 벌어지는 사행성 도박이 전세계적으로 큰 사회적 문제가 되고 있다. 온라인상의 도박은 게임장의 실체를 발견하기 힘들고, 미성년자들에게 노출되기 쉽기 때문에 그 유해성이 더 크다고 할 수 있다.

미국에서도 역시 도박이 합법화되어 있는 것은 아니다. 거의 대부분의 주에서 도박장 운영을 금지하고 있고, 네바다 주와 같은 일부

주와 일부 도시에서만 제한적으로 도박을 허용하고 있다. 그러나 미국의 많은 국민들은 여러 가지 형태로 도박과 같은 게임을 즐기고 있는 것도 부정할 수 없는 사실이다.¹⁾ 즉, 정책적인 제한과 법규상 금지로 인해 제한적인 형태로 도박 산업이 진행되고 있다는 것은 단지 외형적인 모습에 불과할 수 있다. 특히 인터넷을 통한 도박은 규제가 힘든 국경 없는 행위이기 때문에, 도박산업 운영자와 이용자에 대한 정확한 통계를 산출하기가 거의 불가능하다고 할 수 있다.

온라인 도박이 처음 나타난 것은 1995년 8월이었다.²⁾ 그리고 2000년에는 300여개의 회사가 1,800개 이상의 인터넷 도박 웹사이트를 운영하였다.³⁾ 최근의 대략적 조사에 의하면 2003년 인터넷 게임에 대한 과세 수입이 전세계적으로 60억 달러에 이르며, 2008년에는 그 금액이 200억 달러까지 도달할 것으로 예상하고 있다.⁴⁾

1) Joel Weinberg, *Everyone's a Winner: Regulating, Not Prohibiting, Internet Gambling*, 35 Sw. U.L. Rev. 293, at 295-96(2006).

2) Am. Gaming Ass'n, Industry Information Fact Sheets: Internet Gambling, <http://www.americangaming.org/industry/index.cfm> (last visited April 6, 2007).

3) Id.; S.Rep. No. 108-173, at 2(2003).

4) Christiansen Capital Advisor, *Wagering on the Internet: State of Industry*, <http://www.cca-i.com>.

외/국/법/제/연/구

미국에서는 현재 오프라인 도박에 대해서는 적법성을 논의하기보다는, 현재 허가되어 있는 도박산업을 어떻게 규제할 것인가와 그리고 규제했을 경우 얻는 이익 관계를 검토하고 있다. 그러나 최근 미국 정부가 규제에 초점을 맞추고 있는 부분은 인터넷 불법 도박에 관한 부분이고, 의회에서는 폭발적으로 증가하고 있는 인터넷 도박을 어떻게 효과적으로 규제할 것인가에 대해 많은 논의를 진행 중이다. 따라서 이하에서는 미국의 인터넷 도박에 관한 규제와 2006년 불법 인터넷 도박에 관한 법률에 관해서 검토하기로 하겠다.

II. 인터넷 도박 규제의 의의

1. 규제 배경

인터넷 도박의 규제에 대해서는 미국에서 많은 공감대가 형성되어 있고, 규제를 할 경우 모두가 이익을 얻는다는 주장이 계속적으로 제기되고 있다.⁵⁾ 즉, 연방 정부와 주 정부는 규제를 통해 稅收를 높일 수 있고, 일반 시민들은 기존의 도박장(Casino)처럼 감독을 철저히 받는 안전한 시설을 이용할 수 있는 이익을 얻을 수 있기 때문에, 정부를 포함한 모든 시민들이 찬성하는 입장이다.⁶⁾

그러나 이러한 규제 정책에 대해서, 국가채무(national debt) 부담을 위해 규제를 강화하는 것 아니냐는 반대의 목소리도 나오고 있다. 하지만, 운영 컴퓨터의 위치가 미국 영토 밖에 위치한 경우, 현행 미국 법제로 규제 또는 금지가 불가능하기 때문에 많은 사회적 문제가 제기되고 있다. 미국 의회에서는 인터넷 도박 자체를 금지하는 법안을 입법했으나, 관할권의 문제로 인해 현실적인 효력이 나타나지 않고 있다.⁷⁾ 위에 언급한 서버 위치에 따른 관할권의 문제도 현실적인 규제 어려움의 이유가 되겠지만, 또한 인터넷 도박은 국제거래활동의 일환으로 볼 수 있기 때문에, 단순히 자국 법만으로 금지하는 것이 현실적으로 불가능하다고 할 수 있다.

미국 의회는 2000년대에 들어서 효과적으로 인터넷 도박을 금지하기 위하여 “인터넷 도박산업 용자 금지법(Internet Gambling Funding Prohibition Act: IGFPA⁸⁾)”과 같은 금지 법안을 입법하려고 시도했으나, 법안들은 전체적인 인터넷 도박 금지를 포함하지 못했고, 단순히 금융 기관을 이용한 자금 유입을 금지하는 방향으로 추진되었다. 또한 구체적인 입법안의 내용은 미국내의 자금이 외국으로 유출되는 것을 차단하는 방향으로 추진되었다.¹⁰⁾

5) Joel Weinberg, *supra* note 1, at 293.

6) *Id.*

7) See, e.g., Antonia Z. Cowan, *The Global Gaming Village: Interstate and Transnational Gambling*, 7 *Gaming L. Rev.* 251, at 252-52(2003).

8) *In re Master Card Int'l, Inc., Internet Gabling Litig.*, 132 F. Supp. 2d 468, at 485(E.D. La. 2001).

9) S. 627, 108th Cong. (2003)(as reported by the S. Comm. on Bank, Hous., & Urban Affairs, Oct. 27, 2003); see also H.R. 2143, 108th Cong. (2003)(as passed by House of Rep., June 10, 2003).

10) S. 627 2(1); S. Rep. No. 108-173, at 3-4(2003).

2. 인터넷 도박 금지관련 법안의 입법 배경

(1) 익명의 전자화폐의 등장

인터넷 도박 금지관련 법들은 대부분 금융기관의 자금이 도박 산업에 유입되는 것을 차단하는 규정을 두고 있었는데, 이 규정들은 대부분 입법 의도와는 다른 방향의 결과를 초래했다. 즉, 기존 법안들은 입법 당시에도 규제 대상이 되고 있는 신용카드·수표·송금(wire transfers)을 대상으로 하고 있어서, 도박 자금은 전통적인 기록 방법과 강제 보고의무에 구속되지 않는 익명의 전자화폐로 선회하는 결과를 초래했다.¹¹⁾ 이러한 인터넷 도박 자금 유입의 전환은 돈세탁을 용이하게 하는 범죄행위의 원인이 될 우려가 있었다.¹²⁾

더군다나, 전자화폐를 금지하는 정책은 암호화 기술의 발달과 해외 제공자를 통한 익명의 전자화폐 유통으로 인해 현실적으로 단속이 불가능했다.¹³⁾

(2) 의회의 입법적 대응

미국 의회는 이와 같은 익명의 전자화폐 이용을 통해 불법적인 도박자금이 유통되는 것을 차단하기 위하여, 다음의 4가지 원칙을 입법에 반영하려는 시도를 하였다:

- ① 기존의 인터넷 도박 웹사이트를 등록하도록 유도하고, 등록된 웹사이트 운영회사는 연방 정부에 의해 감사받고, 세금을

납부하도록 법 개정을 추진할 것;

- ② 현재 연방 금융보고법(the federal financial reporting laws)에 의해 규제되지 않는 금융기관이 인터넷 도박 산업에 이용되는 것을 지연/차단하는 법 개정을 추진할 것;
- ③ 미국에서 많이 이용되고 있는 신용카드 이용을 권장할 것; 그리고
- ④ 전자화폐 또는 전자금융기관을 이용한다고 하더라도 등록된 인터넷 게임운영자를 통해 이용한다면 자금의 추적이 가능하기 때문에, 이러한 시스템을 이용하여 돈세탁을 방지하는 법제를 구축하려는 노력을 하고 있다.

Ⅲ. 인터넷 도박의 자금결제수단

1. 전통적 방법의 결제수단

인터넷 도박 웹사이트를 이용하는 사람들은 대부분 신용카드를 이용하여, 이용 요금 및 도박 자금을 지급한다.¹⁴⁾ 따라서 불법적인 도박 사이트를 금지하는 것이 현실적으로 불가능하다면, 이용 금액 결제수단을 규제하는 것이 위에 언급한 미국 의회의 입법 목적과 일치하는 것이었다. 이러한 미 의회의 의견을 받아들여, VISA 카드사와 Master 카드사는 오랫동안 유지해왔던 통일 코드시스템을 상인과 상

10) S. 627 2(1); S. Rep. No. 108-173, at 3-4(2003).

11) Mark D. Schopper, *Internet Gambling, Electronic Case & Money Laundering: The Unintended Consequences of a Monetary Control Scheme*, 5, Chap. L, Rev. 303, at 304(2002).

12) *Id.*, at 304-05.

13) E.g., Cryptologic, Inc., (Canada), <http://www.cryptologic.com> (last visited April 2, 2007); Ecash Direct, (United Kingdom), <http://www.ecashdirect.net> (last visited April 2, 2007).

14) *Master Card I*, 132 F. Supp.2d, at 474.

거래 코드를 상호 확인하여 인터넷 도박거래가 확인 가능하도록 결제시스템을 수정하였다.¹⁵⁾ 이 상호확인 체계(the scheme of cross-index)는 카드사 회원 은행에게 인터넷 도박거래에 대한 승인을 거절하거나 또는 차단하는 재량권을 부여하였다.¹⁶⁾ 2000년부터 2002년 사이에 카드 발급(VISA카드와 Master카드)의 80%를 좌우하고 있는 가장 큰 8개의 카드사 회원 은행들은 인터넷 도박거래 승인을 거절하는 카드운영 정책을 반영하였다.

그러나 이와 같은 자발적인 카드 회사들의 참여에도 불구하고, 인터넷 도박 지급 결제를 제한하는 카드사 운영 정책은 실효가 없었다. 왜냐하면, 많은 인터넷 도박 운영자들이 자신들의 거래를 합법적인 거래로 위장하는 기술적 대책을 강구했기 때문이다. 대표적인 위장 방법으로 첫 번째는 다른 상인의 거래 코드와 상인 확인 코드를 이용하여 자신들의 거래를 정상적인 상거래로 위장하고, 해당 상인에게는 일정 수수료를 지급하는 방식으로 카드사들의 승인차단정책에 대처하였고, 두 번째로 고의적으로 다른 상인의 코드를 도용하거나, 잘못된 코드를 사용하여 인터넷 도박 거래를 위장하였다.¹⁷⁾ 예를 들어, 인터넷 도박 사이트 운영자가 2개 이상의 사업을 영업으로 하는 경우, 인터넷 도박외의 다른 사업 코드를 이용해 거래를 위장하고 있고, 좀 더 치밀한 방법

으로는 도박이 합법인 국가에 운영서버를 위치시켜 자신들의 거래를 합법화하는 방법을 취하였다.¹⁸⁾

2. 새로운 유형의 결제 수단

(1) 직불카드

인터넷의 발달과 전자상거래의 발달로 인해, 신용카드 외에 많은 새로운 지급수단이 등장하게 되었고, 이러한 지급 수단은 곧바로 인터넷 도박에 이용되게 되었다. 그 예로는 VISA와 Master카드사에서 발급하는 직불카드(debit card)와 온라인 지불서비스 제공자, 그리고 송금과 e-머니의 이용을 생각해 볼 수 있다. 그러나 직불카드는 신용카드와 같은 거래 코드시스템을 이용하고 있기 때문에, 전통적인 신용카드 거래차단 정책과 같은 결과가 나타난다.¹⁹⁾

(2) 온라인 지불서비스 제공

지불계좌 통합관리자(payment aggregator)로 알려진 온라인 지불서비스 제공자(online payment provider)²⁰⁾는 온라인 경매 또는 매매와 같은 웹사이트의 이용을 통한 결제금액을 송금 또는 입금 받는 중개를 인터넷상에서 하고 있는 것을 말한다. 이 거래의 취약점은 온라인 지불 서비스 제공자는 거래 대금의 중개

15) U.S. Gen. Accounting Office, *Internet Gambling: An Overview of the Issues*, GAO-03-89, at 22(2002).

16) *Id.*, at 4

17) *Id.*, at 26-27.

18) 인터넷 도박이 합법화되어 있는 국가에서 운영하고 있는 서버, 즉 인터넷 도박 거래에 대해서는 카드사에서 그 거래를 일률적으로 차단할 수 없고, 각각의 금융기관의 재량에 맡겨져 있다.

19) U.S. Gen. Accounting Office, *supra* note 22, at 7.

20) 현재 미국에서 가장 많이 이용되고 있는 온라인 지불서비스 제공자는 "Paypal(<http://www.paypal.com>)" 사이트다.

업무를 담당하고 있기 때문에, 은행에서 거래의 사실관계를 파악할 필요가 없고, 또한 현실적으로 거래 본질을 파악하는 것이 어렵다는 부분이다. 또한 온라인 지불서비스 제공자는 거래 코드시스템을 갖고 있지 않기 때문에, 신용카드를 이용한 거래 제한 방법에서 주로 이용되고 있는 인터넷 도박 규제 정책이 온라인 지불서비스에서는 효과를 발휘할 수 없다는 약점을 갖고 있다.

(3) 송금(wire transfer)

현재 많은 은행에서는 인터넷 뱅킹 시스템을 구축하여, 24시간 송금거래가 이루어질 수 있도록 하고 있다. 이 송금서비스는 은행 계좌 명의인이 자신의 계좌에서 직접 인터넷 도박 운영자에게 개인적으로 송금하기 때문에 도박 자금의 거래를 사전에 차단할 수 있는 현실적인 방법이 아니다.

(4) 전자화폐 또는 e머니의 등장

e-cash 또는 e머니로 불리는 신종 화폐는 컴퓨터 하드 드라이브, 스마트 카드 또는 핸드폰 등에 저장할 수 있는 실제 통용화폐의 디지털 대체화폐이다. 소비자 또는 이용자는 인가된 제공자로부터 e머니를 구입하여, 인터넷 도박에 사용하기 때문에 개인이 현금처럼 폐쇄적으로 운영하고 있는 e머니를 효과적으로 규제할 수 있는 방법이 없다. 미국의 금융업자와 정부가 다행으로 생각하고 있는 것은 현재 미국인들은 e머니보다는 신용카드를 선호하기 때문에, 그 이용도가 매우 낮다는 것이다. 그

러나 인터넷 도박에 대한 규제가 강화될수록 인터넷 도박 사이트 운영자들은 e머니를 통해 새로운 도박처를 만들 가능성이 있다는 점도 미국 정부는 주목하고 있다.

3. 인터넷 도박채무의 이행

인터넷 도박자금 거래를 차단하는 정책들이 기술적 문제로 인해서 실효성에 의문이 제기되고 있는 반면, 모든 주에서 인터넷 도박 또는 사행성 내기(wager)에 대한 채무는 원인 계약행위가 불법이기 때문에, 그 채무는 무효이거나 강제 집행할 수 없다는 입장을 취하고 있어, 현실적으로 인터넷 도박운영자에게 큰 위협이 되고 있다. 그러나 도박 행위 이전에 인터넷 도박(게임) 머니(credits)를 구입한 것은 불법적인 상거래행위가 아니라고 한 연방 항소법원의 판결²¹⁾은 인터넷 도박에 대한 금지 또는 카드사의 불법적 거래행위 개입을 이유로 채무의 무효를 주장하는 논거를 새롭게 해석하고 있기 때문에, 추후 인터넷 도박채무에 대한 강제집행의 해석이 변화될 가능성도 부정할 수 없다.²²⁾

IV. 인터넷 도박에 관한 연방 법률

1. 규제 권한

(1) 연방 의회

원칙적으로 연방 의회와 주 정부 모두가 인

21) *In re Mastercard Int'l Internet Gambling Litig.*, 313 F.3d 257 (5th Cir. 2002).

22) *Id.*, at 262-63.

외/국/법/제/연/구

터넷 도박을 규제할 권한을 갖고 있다.²³⁾ 연방 의회는 미국 헌법의 주간통상조항(interstate commerce)과 통상조항(commerce clause)에 근거하여 인터넷 도박을 규제할 권한을 갖고 있다. 인터넷을 통한 거래는 기본적으로 주간 거래 또는 국제 거래를 전제로 하고 있기 때문에, 미국 헌법상 주간통상조항에 의해 규제를 받는 것이 당연하다고 할 수 있다.²⁴⁾ 또한 인터넷 도박에 이용되는 금융기관은 연방법에 의해 대부분 규제를 받고 있기 때문에, 연방 의회가 자금 중개 또는 매개 기관인 금융기관 규제를 통해 인터넷 도박을 금지 또는 제한할 수 있다.

(2) 주정부

연방의회와 같이 주정부도 인터넷 도박을 규제할 권한을 갖고 있는데, 그 법률적 근거에 있어서만 연방차원의 규제와 차이가 난다. 미국 수정헌법은 각 주의 관할에서 이루어지는 활동에 대해 헌법상의 경찰권(police power)을 행사할 수 있기 때문에, 주정부는 인터넷 도박에 대해 규제할 권한을 갖고 있다.²⁵⁾ 또한 주정부가 상업적 도박을 허용하고 있는 경우에도 역시 도박 행위는 헌법상 보호받을 수 없는 행위이기 때문에,²⁶⁾ 엄격한 규제가 수반된다.²⁷⁾

연방 규정에 의하지 않더라도, 주정부는 모든 인터넷 도박행위를 형사처벌 대상으로 규정할 수도 있고, 또한 모든 주 시민들이 주정

부에 의해 규제받고 있지 않은 인터넷 도박 사이트 이용을 차단할 수도 있다. 그러나 인터넷 도박에서 이용되고 있는 대부분의 금융기관들이 연방차원의 규제를 받고 있기 때문에, 주정부가 모든 인터넷 도박 사이트 이용을 형사처벌의 대상으로 규정하는 것은 현실적인 어려움이 따른다.²⁸⁾ 또한 모든 시민들이 인터넷 도박을 할 수 없도록 차단하는 정책은 주간 모든 거래를 제한하는 결과를 초래할 수 있기 때문에, 미국 헌법상 Dormant Commerce 조항에 저촉될 가능성이 크다.

이와 같이 주정부가 인터넷 도박을 규제할 수 있는 여러 방안들을 모색하여 왔고, 그 현실적인 문제에 직면하고 있지만, 연방 의회가 인가한 범위 내에서의 주 정부의 행위에 대해서는 그 적법성이 인정되고 있기 때문에 통상조항문제에 있어서 자유로울 수 있었다.

2. 2006년 이전의 인터넷 도박관련 법제

일반적으로 도박은 주정부 차원의 규제 대상이고, 각각의 주정부가 일반인들이 주 경계 내에서 도박을 할 수 있는가에 대한 문제와 도박으로 영리를 추구하려는 사업목적이 정당한가에 대해서 결정할 권한을 갖고 있다. 이에 관한 미국 인터넷 도박 관련 대표적 법제는 Wire Act, Travel Act, Illegal Gambling

23) Weinberg, *supra* note 1, at 301.

24) U.S. Const. art 1, 8, cl.3.

25) U.S. Gen. Accounting Office, *Internet Gambling: An Overview of the Issues*, GAO-03-89, at 22; *United States v. Lopez*, 514 U.S. 549, at 558-59(1995); U.S. Const. amend. X; see e.g., *Thomas v. Bible*, 694 F.Supp.750, at 760

26) *United States v. Edge Broad Co.*, 509 U.S. 418, at 426(1993); see *States v. Rosenthal*, 559 P.2d 830, at 833-36(Nev. 1977).

27) H.R. Rep. No. 108-51, pt. 1, at 2(2003); see National Survey of State Laws 489(Richard A. Leiter ed., 5th ed. 2005).

28) Weinberg, *supra* note 1, at 301.

Business Act 등이 있으나, 주간 거래를 규제하고 있는 것은 Wire Act라 할 수 있다.

(1) Wire Act²⁹⁾

Wire Act는 연방 형법 규정의 일부로써, 인터넷 도박 관련 행위에 대해 형사처벌을 할 수 있는 근거 조항이다. 본 법의 규정에 따르면 고의적으로 도박 또는 사행성 게임에 돈을 걸기 위하여 유선 통신 시설을 사용한 자, 그리고 유선 통신시설 이용의 결과 도박 행위에 돈을 건 자에 대한 처벌 내용을 규정하고 있다.³⁰⁾

Wire Act는 해당 주에서의 합법성과 상관없이, 주 영역 내의 행위와 주간 거래 모두에 대한 금전적 송금 전부를 금지하는 내용을 담고 있는데, 동법만으로 이와 같은 내용의 법규를 입법하도록 주 정부를 강제할 목적으로 만들어진 것이 아니라, 직접적인 연방정부의 통제에 있는 수단을 이용해 도박행위를 하려는 자를 대상으로 하고 있다. 그러나 동법은 일정한 예외 조항을 규정하고 있는데, 첫 번째로 자금 이체(trasmission)의 송금지와 도달지 모두에서 도박에 돈을 건 행위가 합법인 경우, 두 번째로 단순한 정보 전달의 경우는 동법에 의해 처벌받지 않는다. 또한 동법은 사행성 도박에 대한 행위만을 규제하고 있을 뿐, 단순한 게임과 이에 수반되는 내기는 동법의 적용대상이 아니다.

위와 같이 Wire Act는 인터넷 도박에 대한 직접적인 규제를 규정하고 있지만, 앞의 마스

터 카드 사건에서 법원은 그 적용 대상 게임을 스포츠 게임으로 한정한다고 판시했기 때문에, Wire Act는 그 적용범위가 매우 축소되어 해석되었다.³¹⁾

(2) Travel Act³²⁾와 Illegal Gambling Business Act(IGBA)³³⁾

Travel Act는 주간 교류 또는 거래에 있어서 불법적 행위를 처벌할 수 있는 내용을 규정하고 있고, 동법에서 말하고 있는 “불법적 행동(unlawful activity)”에는 인터넷 도박행위를 포함하고 있다.

IGBA는 앞의 Wire Act와 함께 인터넷 도박에 직접적으로 적용가능한 연방법이라 할 수 있고, 불법 인터넷 도박 사업 모두 또는 일부에 관련되는 자를 규제하는 법이라 할 수 있다. 동법에서 언급하고 있는 “Internet Gambling Business”는 행위가 이루어진 주법, 그리고 5인 이상이 관련되어 있어야 하며, 도박행위가 30일을 초과하는 기간 동안 계속되거나 또는 일일 \$2,000달러 이상이 거래되는 도박행위를 의미한다.

3. 2006년 불법인터넷 도박 규제법³⁴⁾

(1) 의 의

불법 인터넷 도박 규제법은 2006년 10월에 미국 국회를 통과하여 U.S. Code 제31장에 입

29) 18, U.S.C. 1084(2000).

30) *Id.*, at 1084(a).

31) *United States v. Cohen*, 260 F.3d 68, at 73(2d Cir. 2001).

32) 18 U.S.C. 1952(2000).

33) *Id.*, at 1955.

34) The Unlawful Internet Enforcement of 2006,

외/국/법/제/연/구

법되었다. 동법은 인터넷 도박이 미국 은행과 신용카드회사에 많은 문제를 일으키고 있고, 인터넷 도박, 특히 국가간 인터넷 도박에 대한 새로운 법체계를 구축해야 한다는 필요성을 반영한 입법이었다.³⁵⁾

동법은 기존의 인터넷 도박 관련 연방 법률 중 어떠한 부분도 수정하거나 변경하지 않고 있다. 다만, Wire Act는 모든 국가 또는 주 사이에서 이루어지는 모든 도박을 불법으로 보고 있지만, 동법은 그 해석을 좀 더 명확히 하고 있다.

(2) 개념의 구체화

앞에서도 설명했지만, Wire Act는 대상 행위를 너무 광범위하게 설정하고 있고, 구체화되지 못한 문제를 안고 있었다. 이러한 입법적 미비를 바탕으로 동법 제5362조는 경주, 스포츠 또는 확률에 기인한 게임을 규제 대상행위로 설정하여 그 대상을 구체화하였다. 그러나 스포츠 경기를 기초로 한 복권은 동법에서 명백하게 금지하고 있다. 또한 일반인들이 생각하기에 증권 거래, 선물거래는 법에 의해 도박행위가 아니라고 선언되었기 때문에, 그 투기적 성격에도 불구하고 도박행위로 여겨지지 않고 있다.

(3) 도박자금의 지불

도박자금 지불과 관련하여 동법 제5363조는 “사행성 도박행위에 참가하고 있는 어느 누구도 불법 인터넷 도박으로부터 들어오는 자금을 받아서는 안된다”고 규정하고 있다.

지불수단은 기존의 신용카드, 인터넷 बैं킹을 통한 이체, 심지어 종이 수표까지도 포함한다.

동법은 미국 의회는 모두 통과하였으나, 아직 부시 대통령의 결단이 내려지지 않았다. 하지만 많은 학자들과 실무자들은 부시 대통령의 서명은 무난할 것으로 예상하고 있다.

V. 결론

앞에서 미국 인터넷 도박관련 법제를 간단하게 검토해 보았다. 미국은 연방차원에서 인터넷 도박이 일정부분 규제되고 있지만, 금융기관을 규제하는 것 외에는 효과적인 법제를 구축하지 못하고 있다. 단지, 카드사를 통해서 거래행위를 사전에 차단하려는 정책을 취하고 있을 뿐이다.

우리나라에서도 미국의 라스베가스과 같은 도박도시를 만들었다. 또한 인터넷의 발달로 인해 위장된 많은 유해 웹사이트가 넘쳐나고 있고, 모든 도박 사이트를 금지하는 것은 현실적으로 불가능한 상황에 처해있다.

미국의 경험에서도 볼 수 있듯이, 전체적인 금지 자체가 불가능하다면 도박 사이트를 공신력 있는 기관에 등록시키고, 해당 도박 운영자에 대한 철저한 감시와 미성년자 접근 차단, 그리고 세금의 공정한 부과를 통해 국가와 국민 모두 합리적인 기준에 따라 이익을 얻는 미국의 정책은 우리에게 많은 시사점을 제공하고 있다.

35) Nelson Rose, *Gambling and Law: the Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006 Analyze*, <http://www.gamblingandthelaw.com> (last visited April 5, 2007).