

메타버스 플랫폼에서 발생하는 소득에 대한 과세문제 고찰*

— 근로계약 및 용역계약 소득을 중심으로 —

차승민** · 박일중***

| 목 차 | |
|---|-----|
| I. 서 론 | 59 |
| II. 이론적 배경과 연구의 범위 | 64 |
| III. 선행연구 | 69 |
| IV. 메타버스 관련 과세제도의 해외사례 | 72 |
| V. 메타버스 소득 관련 우리나라의 현행 과세체계 | 81 |
| VI. 메타버스 플랫폼에서의 근로소득 및 용역사업 과세문제 | 86 |
| VII. 메타버스 플랫폼에서의 과세문제 개선방안 | 89 |
| VIII. 결론 및 요약 | 103 |

* 본 논문은 2024년도 한국조세재정연구원 「2024년 조세전문가네트워크」 사업의 지원을 받아 수행된 연구임.

** 주저자 : 경기대학교 경영학부 교수

*** 교신저자 : 에스앤피텍스컴퍼니 대표세무사, 경기대학교 박사수료

**** 투고일 : 2026. 3. 5. 1차수정일 : 2026. 5. 5. 게재확정일 : 2026. 5. 14.

<국문초록>

본 연구는 메타버스 플랫폼에서 플랫폼 사업자와 이용자 간 근로계약·용역계약을 통해 발생하는 소득, 특히 가상자산으로 지급되는 소득을 현행 「소득세법」 체계 안에서 어떻게 과세할 것인지에 대한 구체적인 입법·행정적 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 메타버스 플랫폼은 디지털 자산 거래, 콘텐츠 창작, 가상 부동산 투자, 원격 근로 등 현실과 유사한 경제활동이 이루어지는 가상공간으로, 이용자는 플랫폼 사업자와의 근로계약 및 용역계약을 통해 다양한 형태의 소득을 획득하고 있다. 특히 이러한 대가가 가상자산으로 지급되는 경우, 소득의 귀속, 과세소득으로서의 인정 여부, 가상자산의 가치평가, 원천징수 및 신고의무 등에서 기존 「소득세법」 체계가 충분히 대비하지 못한 새로운 과세 쟁점이 나타나고 있다.

해외 주요국의 사례를 보면, 미국·영국·독일·일본 등은 포괄주의적 소득 개념을 바탕으로 메타버스 내 근로·용역소득을 기존 근로소득·사업소득·기타소득 범주 안에 포함시켜 과세하고, 디지털 자산을 통한 급여·보상에 대해서도 공정시장가치 평가와 신고·원천징수 의무를 통해 과세를 실현하고 있다. 반면 우리나라 「소득세법」은 소득원천설에 기반한 열거주의 방식을 채택하고 있어, 메타버스 플랫폼에서 발생하는 소득이 원칙적으로는 과세대상에 포함될 수 있음에도 불구하고, 가상공간 및 가상자산 지급 소득에 대한 명시적 규정 부재로 인해 납세자 예측 가능성과 과세관청 재량 통제 측면에서 한계를 드러낸다. 여기에 메타버스 플랫폼의 탈중앙화 구조와 익명성, 블록체인 기반 가상자산의 특성이 결합되면서, 과세거래 포착, 소득 귀속자 식별, 가상자산 시가 평가가 어려워져 실질과세와 조세형평 실현에 중대한 제한요인으로 작용하고 있다.

본 연구의 주요 결과는 다음 세 가지로 요약된다. 첫째, 메타버스 플랫폼 내에서 플랫폼 사업자와 이용자 간 근로·용역 제공을 통해 발생하는 소득은 경제적 실질 측면에서 현실세계의 근로소득·사업소득과 동일하게 보아야 하며, 이를 열거주의 소득세 체계에 명확히 편입하기 위해 「소득세법」에 메타버스·가상공간 관련 소득을 예시·열거하는 개정(안)이 필요하다는 점을 제시하였다. 둘째, 메타버스의 탈중앙화·익명성·블록체인 구조로 인해 과세거래 포착과 소득 귀속자 식별이 어렵다는 점을 지적하고, 메타버스 플랫폼 사업자에게 가상자산 지급·정산내역 및 근로·용역 대가 지급 내역의 수집·제출 의무를 부과하는 등 과세 인프라 구축 방안을 제안하였다. 셋째, 플랫폼 익명성 보장 정책과 조세형평·실질과세원칙의 조화를 위해 신원정보 미제공자에 대한 고율 원천징수와 신원정보 제공 이용자에 대한 인센티브 제도를 병행하고, 가상자산으로 지급된 급여·보상의 평가 기준

을 구체적으로 설계함으로써, 메타버스 소득에 대한 실효적이면서도 헌법 원칙에 부합하는 과세체계를 마련할 수 있음을 제시하였다.

메타버스 플랫폼 내에서도 현실세계와 유사한 경제활동이 이미 광범위하게 이루어지고 있는 지금, 본 연구에서 제시한 「소득세법」 개정(안), 과세 인프라 구축, 익명성 하 원천징수 및 인센티브 제도, 그리고 가상자산 평가 기준에 관한 구체적인 방안들은 메타버스 및 가상자산과 같은 새로운 세원에 선제적으로 대응하고자 하는 과세당국에게 입법·행정 양 측면에서 유용한 정책적 시사점을 제공할 것으로 기대된다.

▶ **주제어:** 메타버스, 가상자산, 소득세, 사업소득, 근로소득

I. 서 론

메타버스(Metaverse)¹⁾는 현실과 가상 세계가 융합하는 디지털 환경을 지칭하며 다양한 가상 세계, 게임, 가상현실 플랫폼 등을 포괄하는 개념으로 가상공간 플랫폼 내에서 다양한 사용자들이 상호작용을 통해 여러 사회적 활동과 경제적 활동을 펼치는 공간을 의미한다. 이러한 메타버스는 단순한 기술적 혁신을 넘어 사회, 경제, 문화 전반에 걸친 변화를 예고하고 있으며, 이에 대한 관심과 투자가 급격히 증가하고 있다. 최근 몇 년간 메타버스는 단순한 게임·엔터테인먼트를 넘어 디지털 자산 거래, 콘텐츠 제작, 가상 부동산 투자, 원격 근로 등 현실과 유사한 경제활동이 이루어지는 공간으로 자리 잡고 있다. 우리 정부는 2022년 「메타버스 신산업 선도전략」을 발표하고 2026년까지 글로벌 메타버스 시장점유율 5위 달성을 목표로, 메타버스

1) 가상공간으로서의 메타버스는 1992년 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 소설 《스노우 크래쉬》에서 처음 등장한 개념과 용어로서, 메타버스(Metaverse)는 ‘meta-’와 ‘universe’의 합성어로, ‘초월’의 의미인 ‘meta-’와 ‘우주’나 ‘세계’를 의미하는 ‘universe’의 합성어이다.

전문인력 4만 명 양성 및 관련 기업 220개 육성 등을 포함한 중장기 지원계획을 추진하고 있다. 글로벌 시장에서도 2023년 기준 메타버스 시장 규모가 약 900억 달러 수준으로 추정되고 2030년까지 연 40%대의 높은 성장률이 예상되는 등, 가상공간에서의 경제활동은 앞으로도 크게 확대될 것으로 전망된다.²⁾

기존의 온라인상에서 가상자산을 매개로 한 거래와 메타버스 내에서의 경제적 거래는 경제생태계 관점에서 분명한 차이점이 존재한다. 기존 온라인상의 경제적 거래는 플랫폼 중심의 구조로 플랫폼이 거래수수료와 규칙을 결정하며 참여자 간의 경제적 상호작용보다는 중앙화된 플랫폼 운영자가 주요 중개자 역할을 수행한다. 그러나 메타버스 내에서의 경제적 거래는 탈중앙화된 구조로 블록체인 기술을 통해 사용자 간 직접 거래(peer-to-peer)가 가능하며, 자체 경제생태계를 형성한다. 즉, 사용자가 콘텐츠를 생성하고 판매하는 ‘크리에이터 경제’가 활성화되어 있는 것이다.

메타버스 플랫폼 내에서도 현실세계와 유사한 경제활동이 다양하게 이루어지고 있으며, 이로 인해 메타버스 플랫폼 사용자에게 다양한 형태의 소득이 발생할 수 있다. 최근 많은 메타버스 플랫폼은 사용자가 가상 환경 내에서 다양한 작업을 수행하고 보상을 받을 수 있는 기능을 제공하고 있다. 이러한 기능은 가상 경제를 형성하여 고용주와 근로자, 용역계약자 사이에 새로운 소득을 발생시키고 있다. 예를 들어, 메타버스에서 운영되는 가상 상점 운영자가 다른 사용자에게 다양한 가상 재화나 서비스를 제공하기 위해 가상캐릭터인 아바타(Avatar)³⁾를 고용할 수 있고, 사용자가 다른 사용자의

2) 굿잡뉴스, “가상세계 속의 디자이너 ‘메타버스크리에이터’, 글로벌 메타버스 시장 규모 연평균 44.5% 성장 전망”, 2023. 3. 16.자 기사, <http://goodjobnews.co.kr/news/view.php?no=2481>(최종방문일 : 2026. 2. 1.).

3) 아바타(Avatar)라는 용어는 원래 힌두교에서 유래된 용어로, 신이 지상에 나타날 때 취하는 신성한 형상 또는 화신을 의미한다. 산스크리트어로 ‘내려오다’라는 뜻을 가진 ‘아바타(अवतार)’에서 비롯되었으며, 주로 힌두교의 신 비슈누가 다양한 모습으로 인간 세상에 내려오는 것을 설명하는 데 사용되었다. 이 개념은 종교적 맥락에서 신

의뢰를 받아 가상 아이템을 디자인하거나 제작하는 작업을 수행하여 보상을 받을 수 있다. 이러한 작업은 플랫폼 내의 가상 환경에서 이루어지며, 고용계약이나 용역계약을 통한 업무 수행에 대한 대가로 법정통화를 받을 수도 있지만, 많은 경우에 즉시 환가가 가능한 비트코인 같은 가상자산을 지급받기도 한다. 이와 같은 메타버스 내 경제활동의 대표적인 예로는 디센트럴랜드의 사례가 있다. 디센트럴랜드는 메타버스 내 카지노에서 직원을 채용하여 근로자가 아바타로 근무하고, 급여는 가상자산으로 지급받는 방식을 채택하고 있다.⁴⁾ 또한, 메타버스 크리에이터⁵⁾라는 직업을 가진 자들과 용역계약을 맺어, 이들이 가상 아이템을 제작하거나 가상공간을 개발하여 수익을 창출하는 경우도 있다. 메타버스 크리에이터는 프리랜서로 일하는 경우 캐릭터에게 입힐 패션 아이템을 제작하여 개인 유저에게 판매하거나 가상공간 등을 건축한 후 가상공간에서 실제 기업 및 제품을 광고해 주고 수익을 얻는다.

이러한 변화로 인해 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 소득을 기존 「소득세법」 체계 안에서 어떻게 포섭하고, 특히 가상자산으로 지급되는 근

의 분신이나 화신을 가리키는 용어였다. 그러나 1985년 발매된 온라인 게임 《얼티마 IV : 퀘스트 오브 더 아바타(Ultima IV : Quest of the Avatar)》에서 ‘아바타’라는 용어가 비디오 게임에서 처음으로 사용되었다고 알려져 있다. 이 게임에서 플레이어는 영적인 성취를 이루어 아바타가 되어야 한다는 설정이 있었고, 이로 인해 가상 세계에서 사용자의 분신 역할을 하는 캐릭터를 ‘아바타’로 부르게 되었다.

- 4) 디지털데일리, “‘메타버스 카지노에서 사람 뽑아요’...현실세계와 연결되는 메타버스”, 2021. 3. 22.자 기사, <https://www.ddaily.co.kr/page/view/2021032216292991106>(최종방문일 : 2026. 2. 1.).
- 5) 메타버스 크리에이터는 메타버스 내에서 콘텐츠를 만들고 제공하는 개인 또는 그룹을 말하는데, 이들은 가상 세계 내에서 다양한 유형의 콘텐츠를 제작하며, 사용자들과 상호작용하거나 가상 경제를 형성하는 데 기여하고 있다. 메타버스 크리에이터는 다양한 분야에서 활동하며, 가상 환경 내에서의 커뮤니티 구축과 상호작용을 촉진하며 가상세계에서의 새로운 경험을 제공하는 역할을 하고 있다. 메타버스 크리에이터의 주된 경제활동은 가상 아이템 디자인 및 제작, 가상 이벤트 및 공연 주최, 가상 땅 개발과 건축, 가상 상점 운영과 경제활동, 온라인 스트리밍 및 콘텐츠 제작, 가상 환경 내에서의 교육 및 훈련 등이 있다.

로·용역 대가를 어떠한 기준과 절차에 따라 과세할 것인지에 대한 법적·실무적 논의를 더 이상 미룰 수 없는 상황이 되었다. 아울러 현실 세계에서와 동일하게 경제활동이 이루어지고 반대급부가 법정화폐로 지급되지 않고 가상자산으로 지급되는 경우에는 과세 기준이 명확하지 않다. 메타버스 내에서의 경제활동으로 발생한 소득도 세법상 소득의 개념에 부합하고 합리적인 방법에 의해 과세 소득으로 측정이 가능하다면, 현실 기반의 고용 및 용역계약과 동일하게 과세하는 것이 바람직하다. 그러나 메타버스 플랫폼에서 발생하는 소득 중 일부는 현실과 그 경제적 실질이 동일함에도 불구하고 세원 포착의 어려움과 가상자산의 가치 평가 문제 때문에 과세 자체가 되지 않는 경우가 매우 많은 게 현실이다.

메타버스에서 발생한 소득에 대한 과세문제는 단순히 경제적 실질이 존재한다는 이유만으로 해결될 수 없으며, 현행 「소득세법」이 예정하고 있는 소득유형 체계 안에서 해당 소득이 어떠한 법적 성질을 가지는지를 우선 검토할 필요가 있다. 우리 「소득세법」은 기본적으로 열거주의 체계를 취하고 있으므로, 새로운 경제현상에서 발생한 소득이라 하더라도 법률상 열거된 소득유형 중 어느 범주에 해당하는지에 대한 해석이 선행되어야 하며, 조세법률주의 및 과세요건 명확주의의 요청상 그 포섭 논리는 명확하고 예측가능하여야 한다. 이러한 점에서 메타버스 소득은 그 발생 원인과 지급 구조, 소득 귀속관계, 그리고 대가성 유무를 기준으로 근로소득, 사업소득 또는 기타 관련 소득유형에 해석론상 포섭될 수 있는지를 중심으로 우선 판단하여야 한다. 즉, 경제적 실질은 과세 필요성을 설명하는 출발점이 될 수 있으나, 과세 정당성은 궁극적으로 현행 법체계 내의 법적 근거와 해석 가능성에 의하여 보완되어야 할 것이다.

앞으로 메타버스 내에서 더 많은 경제활동이 발생할 것으로 예상되므로 관련법의 제·개정을 통해 해당 소득에 대한 명확한 과세 기준을 확립할 필요가 있다. 특히 가상자산으로 지급되는 소득의 경우, 그 가치를 합리적으로 평가하고 과세할 수 있는 명확한 기준이 반드시 필요하다. 이를 통해

메타버스 내의 경제활동이 현실 세계와 동일하게 공평한 과세가 실현될 수 있을 것이다. 본 연구는 메타버스 플랫폼에서 발생하는 소득에 대한 과세문제를 고찰하고, 특히 개인 사용자들이 맺는 근로계약 및 용역계약 소득을 중심으로 그 특성과 과세문제를 분석하고자 한다. 이를 통해 메타버스에서 발생하는 새로운 형태의 경제활동이 어떻게 과세 대상이 되는지, 그리고 기존 세법 체계가 어떤 한계를 가지는지에 대해 심도 있는 논의를 진행할 것이다. 본 연구는 메타버스 플랫폼 내 근로·용역소득을 단순히 개념적으로 논의하는 데 그치지 않고, 해외 과세사례와 우리나라 현행 「소득세법」 체계를 체계적으로 비교·분석한 후 구체적인 조문 수준의 「소득세법」 개정(안)과 과세 인프라 구축 방안을 제시함으로써, 향후 입법 및 과세실무 논의에 직접 활용 가능한 실천적 기초를 제공할 수 있을 것으로 기대한다.

이하 본 연구의 구성은 다음과 같다. II 장에서는 메타버스와 관련된 이론적 배경과 본 연구의 연구범위에 대해 서술하고, III 장에서는 메타버스와 관련된 선행연구를 살펴본다. 그리고 IV 장에서 메타버스와 관련된 해외 과세 사례를 살펴보고, V 장에서는 우리나라의 메타버스 플랫폼에서 발생할 수 있는 소득과 관련된 현행 과세체계에 대해 살펴보기로 한다. 그리고 이상의 논의를 바탕으로 VI 장에서 메타버스 플랫폼에서 발생가능한 과세문제를 제시하고 VII에서는 이상의 과세문제에 대한 합리적인 개선방안을 제시한다. 마지막으로 VIII 장에서 본 연구의 결론을 제시한다.

II. 이론적 배경과 연구의 범위

1. 메타버스의 발전

메타버스의 핵심 기술 중 하나인 가상현실(VR)은 컴퓨터로 생성된 가상 환경에서 사용자가 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 통해 몰입할 수 있도록 하는 기술이다. 가상현실은 인간의 경험을 확장하는 수단으로, 메타버스에서 사용자는 아바타를 통해 가상의 공간을 탐험하고 상호작용할 수 있다. 멀리 있는 사람들과 즉각적으로 상호작용하거나, 현실에서 불가능한 환경을 경험하게 하는 가상현실의 잠재력은 메타버스의 발전을 이끄는 중요한 동력이 되고 있으며, 메타버스는 단순한 기술적 공간을 넘어 사회적 상호작용의 장으로 기능한다. 즉, 메타버스에서는 사용자가 가상공간에서 상호작용하며 새로운 사회적 구조를 형성하게 된다.⁶⁾ 이는 사회적 현상이 사람들 간의 상호작용을 통해 만들어진다고 보는 사회적 구성주의 이론과 그 맥락을 같이 한다. 또한 디지털 기술의 발전은 새로운 사회적 현실을 창출하게 되었고, 메타버스는 이를 극명하게 보여주는 사례이다. 메타버스는 사용자가 서로 연결된 거대한 네트워크이며, 사용자 간의 상호작용이 새로운 가치를 창출하게 된다.⁷⁾ 이러한 네트워크 효과는 메타버스 경제의 성장과 확산에 중요한 요소로 작용한다.

6) Boellstorff, T., *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, 2015, pp.21~30.

7) NFT, 가상자산, Second Life, Roblox, Decentraland 같은 사례를 통해 새로운 가치가 메타버스 내에서 발생하고 있다고 설명하고 있다. 정훈·김정명, 『메타버스 경제 활동 과세방법과 세원관리 방안』 세정연구 21-06, 한국조세재정연구원, 2021, 1~76면.

메타버스는 단순한 가상공간을 넘어, 현대 사회에서 새로운 형태의 경제적, 사회적 활동이 이루어지는 공간으로서 그 중요성이 커지고 있다. 특히, 메타버스는 새로운 비즈니스 모델과 산업 생태계를 창출하며, 디지털 자산을 통한 경제적 기회도 확장되고 있다. 기업들은 메타버스를 통해 가상 회의, 원격 근무, 가상 상점 등 새로운 형태의 서비스를 제공하며, 사용자들은 현실에서의 제약을 넘어서 자유롭게 소통하고 교류할 수 있다.⁸⁾

또한, 메타버스는 교육, 예술, 엔터테인먼트 등 다양한 분야에서 혁신적인 변화를 가져올 수 있다. 가상공간에서의 몰입형 교육은 전통적인 교육 방식의 한계를 극복할 수 있으며, 예술가들은 가상현실을 통해 새로운 형태의 창작 활동을 펼칠 수 있다. 이러한 변화는 사회 전반에 걸쳐 혁신을 촉진하며, 새로운 형태의 문화적, 경제적 가치를 창출하게 된다.

2. 메타버스에서의 소득 창출활동

메타버스는 가상현실과 현실 세계가 융합된 디지털 공간으로, 단순한 상호작용을 넘어 경제적 활동이 가능한 공간으로 진화하고 있다. 이곳에서 사용자는 다양한 형태의 소득 활동을 통해 실제 수익을 창출할 수 있다. 메타버스 내 소득 활동은 디지털 자산의 거래, 콘텐츠 제작, 가상 부동산 투자, 그리고 가상 경제와 현실 경제 간의 연결을 통해 이루어진다.

가. 디지털 자산의 창작 및 판매

메타버스 내에서 가장 일반적인 소득 활동 중 하나는 디지털 자산의 창작 및 판매다. 사용자는 아바타 의상, 3D 오브젝트, 가상 환경 디자인, 그리고 NFT(Non-Fungible Token) 등의 디지털 자산을 제작하고 판매할 수 있다. 이

8) Fuchs, C., The Metaverse as a Social and Economic Phenomenon : Critical Reflections, *Digital Studies* 3(1), Open Library of Humanities, 2021, pp.54~72.

러한 자산은 메타버스 내의 경제에서 중요한 역할을 하며, 블록체인 기술을 통해 소유권을 증명할 수 있다. 예를 들면 예술, 음악, 게임 아이템 등의 디지털 콘텐츠에 블록체인 기술로 만들어진 NFT(디지털자산)를 이용하여 고유한 소유권을 부여할 수 있는데, 이는 메타버스 내에서도 가능하다. 실제로 Decentraland나 The Sandbox와 같은 메타버스 플랫폼에서 사용자는 가상 상품을 구매하거나 판매하여 수익을 얻는다.

NFT는 특히 예술가, 디자이너, 그리고 창작자들에게 새로운 수익 창출의 기회를 제공한다. NFT는 가상 아이템에 대한 소유권을 디지털 방식으로 증명할 수 있는 기술로, 디지털 아트, 게임 아이템, 음악 등 다양한 형태로 거래가 이루어진다. 이러한 NFT 시장은 메타버스 내에서 큰 규모로 성장하고 있으며, 수백만 달러에 달하는 거래가 성사되기도 한다.

나. 가상 부동산 투자

가상 부동산은 메타버스에서 중요한 자산 중 하나로, 이를 구매하고 개발한 후 다른 사용자에게 임대하거나 판매하여 수익을 얻는 방식의 소득 활동이 가능하다. 메타버스 내에서 가상 부동산은 물리적 공간과 비슷한 개념으로 다루어지며, 특정 위치나 구역의 부동산 가치가 상승할 수 있다. 사용자는 이 공간을 활용하여 가상 상점, 갤러리, 또는 이벤트 공간을 구축할 수 있으며, 이러한 공간을 통해 추가적인 수익을 창출할 수 있다.

한편, 가상 부동산은 실물 부동산처럼 공급이 제한되어 있어 수요에 따라 가격이 결정된다. 예를 들어, Decentraland에서 가상 토지(LAND)를 구매한 후 이를 개발하여 임대하거나 판매할 수 있으며, 이를 통해 장기적으로 수익을 기대할 수 있다. 가상 부동산의 가치가 높아질 경우, 현실 세계에서와 마찬가지로 큰 자본이득을 얻을 수 있다.

다. 가상 상거래 및 비즈니스 활동

메타버스 내에서는 가상 상점을 운영하거나 서비스를 제공하여 소득을 창출할 수 있다. 가상 상거래는 현실 세계의 이커머스와 유사하게, 메타버스 내에서 물리적 또는 디지털 상품을 판매하는 형태로 이루어진다. 사용자는 아바타 의류, 액세서리, 가구 등 다양한 아이템을 판매하는 상점을 운영하거나, 자신의 기술을 활용하여 컨설팅, 디자인, 교육 등의 서비스를 제공할 수 있다.

특히 메타버스 내에서 브랜드의 역할이 점점 중요해지고 있다. 여러 글로벌 기업들은 메타버스 내에서 가상 상점을 열고 제품을 판매하거나, 가상 이벤트를 주최하여 마케팅 활동을 벌이고 있다. 이러한 상업적 활동은 현실 세계와 연결되며, 브랜드 인지도를 높이고 소비자와의 상호작용을 강화하는 도구로 활용되고 있다.

라. 플레이 투 언(Play to Earn)

최근 메타버스에서 주목받고 있는 소득 모델 중 하나는 ‘플레이 투 언(Play to Earn, P2E)’이다. 이 모델은 사용자가 게임을 즐기면서 실제 경제적 보상을 받을 수 있는 구조를 갖추고 있다. 예를 들어, 블록체인 기반의 게임에서 사용자는 게임 내에서 퀘스트를 완료하거나, 희귀 아이템을 획득하고 이를 거래소에서 판매하여 수익을 얻을 수 있다.⁹⁾

대표적인 P2E 게임인 Axie Infinity는 플레이어들이 가상의 생물체(Axie)를 키우고, 전투에서 승리하거나 번식을 통해 새로운 Axie를 생성하여 수익을 창출할 수 있는 구조를 제공한다. 이러한 방식은 전통적인 게임과 달리, 사용자가 게임 활동을 통해 직접적인 경제적 보상을 받을 수 있어 메타버스 경제의 중요한 축으로 자리잡고 있다.

9) Sky Mavis, “Axie Infinity Whitepaper”, 2021, <https://whitepaper.axieinfinity.com/>(최종 방문일 : 2026. 1. 17.).

마. 가상 이벤트 및 교육

메타버스에서는 가상 이벤트나 교육 프로그램을 주최하여 수익을 창출하는 활동도 가능하다. 사용자는 콘서트, 세미나, 전시회 등의 가상 이벤트를 개최하고, 티켓 판매 또는 스폰서십을 통해 수익을 얻을 수 있다. 예를 들어, 메타버스 플랫폼 Roblox에서는 대규모 가상 콘서트가 열리며, 참여한 사용자들에게 특별한 경험을 제공하고, 이벤트 주최자는 이를 통해 수익을 얻는다.

또한, 메타버스는 교육 분야에서도 활발히 활용되고 있다. 교육 기관이나 개인 교사들은 메타버스 내에서 몰입형 교육 환경을 제공하고, 이를 통해 수업료를 받는 형태로 소득을 창출할 수 있다. 특히, 현실 세계에서는 접근하기 어려운 경험을 제공하는 과학 실험, 역사적 재현 등 교육적 가치가 높은 프로그램이 메타버스 내에서 활발히 진행되고 있다.

바. 메타버스 관련 직업군의 등장

메타버스의 성장과 함께 메타버스 관련 직업도 등장하고 있다. 예를 들어, 가상 건축가, 가상 패션 디자이너, 메타버스 이벤트 기획자, 블록체인 개발자 등 다양한 직업군이 메타버스 내에서 새로운 형태의 소득 창출 기회를 제공하고 있다. 이러한 직업들은 메타버스 내의 경제활동을 지원하며, 현실 세계에서의 직업과 유사한 구조를 가지면서도 가상 세계의 특성에 맞는 새로운 형태로 발전하고 있다.

3. 연구의 범위

본 연구는 메타버스에서 발생할 수 있는 모든 경제적 이익을 포괄적으로 분석하는 대신, 메타버스 플랫폼 내에서 이용자의 노무 제공 또는 인적용역 제공의 대가로 발생하는 소득에 연구범위를 한정한다.¹⁰⁾ 이는 메타버스 플

10) 메타버스 플랫폼 내의 이용자 간에도 다양한 거래가 발생할 수 있으나, 현실세계에

랫폼 내에서 플랫폼 사업자와 이용자(근로자인 동시에 플랫폼 소비자) 간에 발생할 수 있는 근로소득과 플랫폼 사업자와 용역계약을 체결하여 용역을 제공하는 이용자(사업자인 동시에 플랫폼 소비자) 간에 발생할 수 있는 용역 사업소득에 해당한다.

이렇게 연구범위를 제한한 이유는 다음과 같다. 첫째, NFT 거래소득, P2E 수익, 가상자산 투자소득은 자본이득적 성격이 강하여 근로소득 또는 용역소득과는 별도의 과세논리에 대한 검토가 필요하고, 둘째, 메타버스 내 근로·용역 제공의 대가로 발생하는 소득은 현행 「소득세법」상 소득유형과의 대응관계를 비교적 명확하게 분석할 수 있으며, 셋째, 과세자료의 확보 가능성과 국내 과세권의 행사 범위를 검토하는 데에 보다 적합하기 때문이다. 즉, 본 연구의 범위 설정은 메타버스 소득 전반을 축소 해석하기 위한 것이 아니라, 현행 세법체계 안에서 우선적인 포섭 가능성과 해석론적 정합성을 검토할 수 있는 영역에 분석을 집중하기 위해서이다.

Ⅲ. 선행연구

최근에 메타버스가 사회적으로 크게 이슈화됨에 따라 메타버스와 관련된 선행연구는 다양한 학문 분야에서 매우 활발하게 진행되고 있다. 다만 메타버스와 관련된 조세문제 자체를 중심에 두고, 소득세법 체계 안에서 구체적인 과세근거와 포섭 논리를 다룬 연구는 아직 제한적인 것으로 보인다. 점에서 학문적 공백이 존재한다.

먼저 국내 연구를 살펴보면, 정훈·김정명(2021)¹¹⁾은 메타버스 가상경제와

서도 각 개인 간의 자산 이동 거래에 대하여 모두 과세하지 못하고 있는 실정이므로 이러한 거래 또한 본 연구의 범위에서는 제외하였다.

11) 정훈·김정명, 앞의 보고서, 1~88면.

NFT가 해외 시장을 중심으로 급성장하고 있음을 지적하면서, 국내에서도 향후 규제 및 시장 상황에 따라 급성장할 가능성이 크므로 본격적인 성장 전에 과세제도를 검토할 필요가 있음을 주장하였다. 이 연구는 메타버스와 관련 있는 현행 우리나라 과세제도(소득세, 부가가치세, 법인세, 상속·증여세 등)를 개관하고, 메타버스 플랫폼 이용자에게 발생할 수 있는 조세 이슈들을 폭넓게 제기하는 한편, 해외의 다양한 메타버스 관련 과세제도를 소개한다는 점에서 거시적·탐색적 성격을 가진다. 그러나 소득세 차원에서는 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 근로·용역 대가가 구체적으로 어떤 소득 유형(근로소득·사업소득·기타소득)에 해당하는지, 현행 「소득세법」의 열거주의 구조 안에서 어떻게 포섭할 수 있는지에 대한 세목별 분석은 상대적으로 제한적이다.

한편, 김남욱(2023)¹²⁾은 메타버스의 법적 과제를 논의하면서, 독일의 사례를 통해 메타버스 관련 거래에 대한 과세 가능성을 제시한다. 독일은 판례법을 통해 ‘자산’ 개념을 재산과 권리뿐만 아니라 독립적인 평가에 복종할 수 있는 모든 경제적 이득까지 확장하여, 가상자산 양도에 따른 소득의 귀속을 폭넓게 인정하고 있다. 소득세 측면에서 독일은 가상자산 양도가 계속성·반복성·사업성이 인정되는 경우 사업소득으로, 일시적·일회적인 경우 기타소득으로 과세하고 있으며, 가상 토지의 임대·대여와 관련한 부가가치세 과세 여부에 대해서도 판례를 통해 기준을 제시하고 있다. 이 연구는 독일 조세법의 자산 개념과 가상자산 과세의 틀을 소개하고, 부가가치세와 소득세를 아우르는 비교법적 논의를 제공한다는 점에서 중요한 의의를 가지지만, 메타버스 플랫폼 내 근로계약·용역계약에 따른 소득을 현행 우리나라 「소득세법」상 근로소득·사업소득·기타소득 규정에 어떻게 연결할지에 대한 조문 수준의 분석은 직접적으로 제시하지 않는다.

메타버스 관련 조세문제를 다룬 해외 연구를 보면, Čejková(2024)¹³⁾는 메

12) 김남욱, “메타버스에 관한 법적과제”, 『국가법연구』 제19집 제2호, 한국국가법학회, 2023, 83~120면.

타버스에서 발생할 수 있는 소득에 대한 EU 세법의 적용가능성을 분석한다. 이 연구는 메타버스에서 발생하는 소득이 과세 대상이 될 수 있으며, 현행 EU 세법으로도 메타버스에서의 탈세 문제를 원칙적으로 해결할 수 있다고 보면서, 가상 소득의 미신고, 허위 보고, 해외 구조 및 조세피난처 이용, 가상 통화 전환, 신원 은닉, 가상자산 세탁 등 탈세 유형을 체계적으로 제시한다. 그리고 이를 방지하기 위한 실시간 모니터링, 보고 요건 설정, 블록체인 기술 활용, 국제 협력과 표준화된 규제의 필요성을 강조함으로써, 메타버스 과세의 감독·집행 측면에서 중요한 시사점을 제공한다. 다만 이 연구 역시 메타버스 내 개별 소득유형(근로·사업·기타)에 대한 소득세법상 포섭 논리보다는, EU 차원의 규제·감독 프레임워크와 탈세 방지 메커니즘에 초점이 맞추어져 있다.

Amalia and Fikri(2023)¹⁴⁾는 인도네시아의 메타버스 거래 과세문제를 미국과 비교분석한다. 이 연구는 인도네시아가 현재 암호화 자산 거래에 대한 세법만을 갖고 있고, 메타버스 거래에 대한 구체적 법은 부재하다는 점을 지적하면서, 메타버스 관련 거래에 대한 부가가치세(VAT) 적용 필요성과 세법 정비의 필요성을 제기한다. 또한 미국이 가상화폐를 자산으로 보아 처분 시 자본이득세를 과세하는 반면, 인도네시아는 이에 상응하는 규정을 갖추지 못하고 있음을 비교함으로써, 디지털 자산 거래에 대한 과세체계의 정비 필요성을 강조한다. 그러나 이 연구 역시 메타버스 플랫폼 내에서의 근로·용역 제공 대가를 소득세법상 어떤 소득유형으로 보아야 하는지, 가상자산 급여를 어떤 평가기준으로 과세표준에 반영할 것인지와 같은 세부적인 소득세법 해석론은 깊이 다루지 않는다.

13) ČEJKOVA, T., TAX IN THE METAVERSE : EU PERSPECTIVE, *Financial Law Review* No. 32(4), Academic Scientific Journals, 2024, pp.12~30.

14) Amalia, R. F. and H. Fikri, Tax Legal Perspective on Digital Assets Trading Transactions in Metaverse, Proceedings of the International Scientific Conference “Far East Con” (ISCFEC 2020), Atlantis Press, 2023, pp.334~342.

요약하면, 기존 선행연구들은 메타버스와 가상자산을 둘러싼 새로운 과세문제를 폭넓게 제시하고, 디지털 자산 거래·탈세 방지·조세지원·비교법적 분석 등 다양한 측면에서 중요한 기초를 제공하고 있다. 그러나 개별 소득유형별로 과세근거와 포섭 논리를 세분하여 검토한 연구는 상대적으로 충분하지 않다. 특히 메타버스 플랫폼 내에서 플랫폼 사업자와 이용자 간에 체결되는 근로계약 및 용역계약에 따른 소득을 현행 「소득세법」상 근로소득·사업소득·기타소득 규정과 어떻게 연결할 것인지, 가상자산으로 지급되는 대가를 어떤 공정시장가치(FMV) 기준과 평가·신고 메커니즘을 통해 과세할 것인지에 대한 법조문 수준의 분석과 입법·행정적 대안 제시는 선행연구에서 충분히 이루어지지 않았다.

이에 본 연구는 메타버스 플랫폼 내 근로소득 및 용역소득에 분석대상을 집중하고, 현행 「소득세법」의 열거주의 체계 안에서 이들 소득을 근로소득·사업소득·기타소득으로 포섭할 수 있는 법리적 가능성을 검토한다. 아울러 미국·영국·독일·일본 등 주요국 사례를 분석하여 국내 제도와의 차이 및 시사점을 도출하고, 이를 토대로 「소득세법」 개정(안), 플랫폼 사업자의 의무, 가상자산 평가기준 등 구체적인 입법·행정적 방안을 제안하기로 한다.

IV. 메타버스 관련 과세제도의 해외사례

주요국의 메타버스 관련 과세제도를 비교함에 있어서는 단순한 국가별 병렬적 소개보다는 공통의 비교기준을 설정하는 것이 분석의 일관성과 시사점 도출에 유리하다. 이에 본 장에서는 미국, 영국, 독일, 일본의 관련 제도를 검토함에 있어 메타버스 내 소득의 과세방식, 가상자산 또는 플랫폼 지급수단의 평가기준, 납세신고 및 정보 보고체계, 원천징수 등 납세협력의

무의 존재 여부를 중심으로 제시하였다.

1. 미 국

미국은 「내국세법(Internal Revenue Code, IRC)」 Section 61(a)에 따라 모든 형태의 소득은 과세 대상 소득에 포함된다는 원칙을 규정하고 있으며, 이는 금전적이든 비금전적이든 모든 형태의 소득(예 : 금전, 서비스, 상품, 또는 기타 형태로 얻은 이익 등)에 적용된다. 따라서 특별한 예외 규정이 없는 한 메타버스 플랫폼 내에서의 근로소득과 용역소득도 이러한 범주에 포함되며, 최근 IRS는 디지털 자산을 통한 소득에 대한 신고를 강조하고 있고 이를 위반할 경우 상당한 벌금이나 법적 조치가 따를 수 있음을 납세자에게 고지하고 있다.

이러한 내국세법 규정에 따라 메타버스 플랫폼 내에서 근로를 제공하고 급여를 받는 경우에 전통적인 근로소득으로 간주되어 과세되며, 고용주는 연방 소득세, 사회보장세, 메디케어세를 원천징수해야 한다.¹⁵⁾ 사업소득의 경우에도 동일한 규정을 적용받아 메타버스 플랫폼 내에서 독립 계약자 또는 프리랜서로 활동하고 수익을 얻는 경우, 이는 사업소득으로 간주되고 이를 IRC에 보고하고, 사업소득 세금(Self-Employment Tax)을 자진해서 납부해야 한다.¹⁶⁾

그러나 미국은 메타버스 내에서 발생한 소득에 대한 내국세법에서 포괄

15) IRC Section 6051은 고용주가 근로자에게 지급한 급여와 원천징수된 세금의 양을 근로자와 IRS에 보고할 의무를 규정하고 있다. 이 정보는 W-2 양식의 제출을 통해 제공되며, 연방 소득세, 사회보장세, 그리고 메디케어세를 포함한 다양한 세금의 원천징수 내역을 포함해야 한다.

16) IRC Section 1401 : 이 섹션은 자영업 세(Self-Employment Tax)의 부과를 규정하며, 자영업 소득에 대한 사회보장 및 메디케어세를 규정한다. 자영업자는 Schedule C를 통해 신고한 순이익에 기반하여 이 세금을 계산하고, Schedule SE(Self-Employment Tax)를 사용하여 세금을 보고해야 한다.

적으로 규정할 뿐 명문화된 규정을 별도로 두지 않고 있어 포괄적인 내국세 법이 적용되는 것으로 판단된다. 즉, 미국에서는 메타버스 플랫폼 내에서 근로소득 및 사업소득에 대해서 명확한 명문규정을 두고 있지 않지만, 내국 세법의 포괄적인 과세소득 규정에 따라 디지털 자산으로 받은 급여나 보상도 IRS의 기존 가이드라인에 따라 소득으로 인식된다고 보는 것이 타당하다. 이와 관련하여 고용주로부터 가상화폐로 급여를 받는 경우에 대한 명문 규정을 아래와 같이 두고 있다.

IRS Notice 2014-21 Q&A 8 : 가상화폐를 고용주로부터 급여로 받는 경우, 해당 급여는 지급 시점의 공정 시장 가치로 평가되어 과세 대상 소득이 된다고 규정하고 있다. 이 가치는 미국 달러로 환산되어야 하며, 연방 소득세와 고용세(Social Security and Medicare taxes)도 적용된다.

FAQ Q&A-4 : 고용주로부터 암호화폐 형태로 받는 소득은 기존의 현금 소득과 동일하게 취급되어야 한다고 설명하고 있다. 이 경우, 고용주가 암호화폐를 지급할 때의 공정시장가치가 소득으로 인식되며, 이는 미국 달러로 환산되어 연방 소득세 및 관련 세금을 부과한다.

2. 영 국

영국은 메타버스 플랫폼 내에서의 근로소득과 사업소득에 대한 과세는 소득세법(Income Tax Act 2003)에서 규정하고 있는데 모든 형태의 소득에 대한 세금 처리 방식을 명시하고 있다. 영국의 소득세법은 소득의 출처와 형태에 관계없이 공정하고 일관된 과세를 지향하고 있기 때문에 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 근로소득과 사업소득도 소득세법(Income Tax Act 2003 등)¹⁷⁾에 따라 과세된다고 봄이 타당하다. 따라서 영국도 메타버스 플랫폼 내

17) Income Tax(Earnings and Pensions) Act 2003, Income Tax(Trading and Other Income) Act 2005.

에서 고용관계에서 근로를 제공하고 받은 급여 등과 같은 대가와 독립 계약자 또는 프리랜서로 활동하고 받은 보상에 대하여 각각 근로소득과 사업소득으로 보아 과세하는 것으로 이해할 수 있다.

그리고 위와 같은 급여나 보상을 디지털 자산(예 : 암호화폐, NFT 등)으로 수령하는 경우에 영국 세무청(HM Revenue and Customs, HMRC)은 디지털 자산의 세무처리를 명확히 하기 위해 'Cryptoassets Manual'을 발행하는 등 아래와 같은 가이드라인을 제시하고 있다.

1. HMRC 가이드라인 : 「Cryptoassets : tax for individuals」(암호화폐 자산 : 개인 세금)

이 가이드라인은 개인이 디지털 자산을 보유하거나 거래할 때 적용되는 세금 규정을 다루는 것으로, 암호화폐로 발생하는 소득에 대한 소득세와 자본이득세 적용이 포함되어 있다. 주요 내용은 다음과 같다 :

- (1) 소득세(Income Tax)와 국립보험(National Insurance Contributions, NICs) : 개인이 암호화폐 형태로 급여나 보상을 받는 경우, 이는 소득세와 국립보험 기여금의 대상이 된다. 암호화폐로 지급받은 금액은 지급 시점의 공정시장가치(Fair Market Value, FMV)로 평가되어 영국 파운드(GBP)로 환산된다.
- (2) HMRC Cryptoassets Manual의 CRYPTO10020 섹션은 '암호화폐를 통한 급여 지급'에 대해 설명하며, 고용주가 직원에게 암호화폐로 급여를 지급할 경우, 이는 PAYE(Pay As You Earn) 시스템을 통해 과세되어야 한다고 명시하고 있다. 고용주는 지급 당시의 시장가격을 사용하여 암호화폐의 GBP 가치를 산정해야 한다.

2. HMRC의 「Cryptoassets Manual」

HMRC는 암호화폐 자산의 세무 처리를 보다 구체적으로 설명하기 위해 Cryptoassets Manual을 발행하였다. 이 매뉴얼은 개인과 기업이 암호화폐 및 기타 디지털 자산을 보유하거나 거래할 때 적용되는 세무 규정을 다루고 있다.

- (1) CRYPTO10100 섹션은 개인이 디지털 자산을 통해 소득을 받는 경우, 소득세와 자본이득세 처리 방식을 설명하고 있으며, 자산을 받은 시점의 FMV를 기준으로 소득을 평가하도록 규정하고 있다.

(2) CRYPTO21450 섹션은 암호화폐로 받은 자산의 소득세 처리를 설명하며, 특히 비화폐성 보상(Non-cash benefits)에 대해서도 동일한 규정을 적용한다고 명시하고 있다.

3. HMRC 비즈니스 가이드라인 : 「Cryptoassets : tax for businesses」(암호화폐 자산 : 기업 세금)

이 가이드라인은 기업이 암호화폐를 수령하거나 지급할 때 적용되는 세금 규정을 담고 있다. 이는 법인세, 부가가치세(VAT), 급여 관련 세금 등을 포함하며, 기업이 직원에게 암호화폐 형태로 보상을 제공하는 경우에 대해서도 명확히 규정하고 있다.

(1) 암호화폐로 지급된 보상의 세무 처리 : 기업이 직원에게 암호화폐로 보수를 지급하는 경우, 지급 당시 암호화폐의 공정시장가치를 기준으로 소득세와 관련 세금을 원천징수해야 한다. 이는 PAYE 시스템을 통해 수행된다.

(2) 세법 및 법령 : 영국의 기본 세법인 Income Tax(Earnings and Pensions) Act 2003과 Taxation of Chargeable Gains Act 1992는 모든 형태의 소득과 자산 거래에 대해 과세할 수 있는 기본 규정을 제공한다. 디지털 자산에 대한 과세는 이 기본 세법의 원칙을 적용하여 이루어진다.

3. 독 일

독일에서는 메타버스 내에서 발생하는 근로소득 및 용역소득에 대한 명확한 과세규정이 미국이나 영국만큼 구체적으로 존재하지는 않지만, 기존 세법 및 연방 재무부의 지침을 통해 일반적인 원칙을 적용하여 과세할 수 있는 것으로 해석할 수 있다. 독일의 과세규정은 디지털 자산과 관련된 소득에 대해 일반적으로 적용되며, 메타버스에서의 활동도 이 범주에 포함되는 것으로 판단된다. 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 근로소득은 실제 현실세계에서의 근로소득과 동일하게 취급되어 근로자가 디지털 환경에서 서비스를 제공하고 그 대가로 급여를 받는 경우, 이 급여는 독일 소득세법(Einkommensteuergesetz, EStG)에 따라 과세 대상이 된다. 만약 보수가 디지털

통화나 다른 형태의 가상자산으로 지급된다면, 이는 금전적 가치가 있는 것으로 간주되어 세금이 부과되는 것이다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

가. 소득세법(Einkommensteuergesetz, EStG)의 적용

독일 소득세법(EStG)은 개인이 얻는 모든 형태의 소득에 대해 과세할 수 있는 일반적이고 포괄적인 규정을 가지고 있다. 이는 근로소득, 자영업 소득, 그리고 기타의 소득을 포함한다. 해당 소득세법 「EStG § 19 EStG」의 규정에서 근로소득에 대한 과세근거를 제공하며, 여기에는 고용관계에서 발생하는 모든 형태의 급여, 임금, 그리고 기타 보상이 포함된다고 규정하고 있다. 이에 따라 특별한 예외 규정을 두지 않는 한 메타버스 플랫폼 내에서 디지털 자산으로 받은 보수나 급여도 근로소득으로 간주되어 과세된다.

사업소득(영업소득)에 대한 과세근거는 해당 소득세법 「EStG § 18 EStG」에서 규정하고 있는데, 이는 개인이 독립적으로 제공하는 서비스나 영업으로부터 얻는 수익을 포함하므로 메타버스 플랫폼 내에서 용역을 제공하고 그 대가로 유로(EUR)뿐만 아니라 디지털 자산을 받는 경우도 사업소득으로 과세된다고 볼 수 있다. 만일, 급여나 보상 등을 가상자산으로 수령할 경우 해당 가상자산을 받은 시점의 공정시장가치(Fair Market Value, FMV)로 평가되며, 독일 유로(EUR)로 환산되어 과세된다.

나. 디지털 자산으로 받은 소득의 과세

디지털 자산의 공정시장가치(FMV)로 소득을 평가하는 원칙은 디지털 자산을 통한 소득이 과세될 수 있는 주요 근거로 볼 수 있다. 이 원칙은 독일 연방 재무부(BMF) 서신 및 세법 해석에서 디지털 자산을 ‘기타 자산(sonstige Einkünfte)’으로 간주하는 데 기반을 두고 있다. 그 내용을 간략히 살펴보면 다음과 같다.

[독일 연방 재무부(BMF) 서신 (2018)]

2018년 발표된 BMF 서신은 암호화폐 거래와 관련된 과세를 명확히 하는 주요 문서로 볼 수 있으며, 이 서신에서 BMF는 암호화폐를 ‘기타 경제적 이익’으로 간주하며, 이로 인한 수익을 기타소득으로 분류한다.

디지털 자산의 매입, 보유, 매각 과정에서 발생하는 이익은 세법상 기타 소득으로 취급되며, 디지털 자산을 매각하거나 사용하여 발생하는 이익에 대해 개인소득세가 부과될 수 있다.

- 공정시장가치 평가 : 디지털 자산을 소득으로 받거나 매매 시 그 시점의 공정시장가치로 평가해야 하는데, 공정시장가치는 일반적으로 암호화폐 거래소에서의 거래가격을 기반으로 한다. 이러한 평가는 디지털 자산을 매각하거나 소비할 때 발생하는 소득 또는 이익을 계산하는 데 사용된다.
- 세무 신고 : 디지털 자산을 통한 수익은 연간세금보고서에 포함되어야 하며, 이는 종합소득의 일부로 과세되며, 투자자는 매각시점의 가격과 매입가격의 차이를 기준으로 세금을 계산해야 한다.

4. 일 본

일본에서 메타버스 내에서 발생하는 근로소득 및 용역소득에 대한 명확한 과세 근거는 특별한 규정이 존재하지 않지만, 앞서 본 선진국의 과세 방침과 같이 메타버스와 같은 디지털 경제 환경에서 발생하는 경제활동은 일반적인 소득세법을 통해 관리된다. 일본에서는 다양한 종류의 소득을 포괄하는 범위 내에서 근로소득, 사업소득, 기타소득 등을 규정하고 있으며, 이는 메타버스 플랫폼 내에서의 소득에도 동일하게 적용된다. 일본 국세청(National Tax Agency, NTA)은 관련 가이드라인과 FAQ를 통해 납세자가 이러한 환경에서 발생할 수 있는 세금 문제를 이해하고 적절하게 대응할 수 있도록 지원하고 있으며, 이러한 접근은 기존 법체계를 활용하여 새로운 경제 현상을 규제하는 일본의 능동적인 세법 적용 방식을 반영한다고 볼 수 있다. 따라서 메타버스 플랫폼 내의 고용관계에서 발생하는 급여, 임금, 상여,

퇴직금, 그 외 고용주로부터 받는 모든 대가와 독립계약자 또는 프리랜서로 활동하고 보상을 얻는 경우 소득세법 제27조 및 제28조 각 규정에 따라 과세한다.

[일본 소득세법 제27조 및 제28조의 주요 내용]

1. 소득세법 제27조

(1) 근로소득의 범위

이 조항은 고용주로부터 받는 급여, 임금, 상여, 퇴직금 등을 근로소득으로 정의하며, 근로소득은 고용관계에서 제공된 노동의 대가로 받는 모든 형태의 소득을 포함한다.

(2) 소득의 계산

근로소득은 받은 금액을 기준으로 하되, 특정 비용이나 공제가 가능한 경우 그 공제를 적용한 순수입액이 과세소득이 되며, 근로소득에 대한 공제는 근로자의 기본적인 생활비, 교육비, 건강관리 비용 등을 감안하여 계산된다.

(3) 원천징수

고용주는 근로자의 급여에서 원천징수를 통해 소득세를 징수하고 이를 국세청(NTA)에 납부하며, 원천징수액은 근로자의 연간 예상 소득과 적용 세율에 따라 계산된다.

(4) 세금 신고 및 납부

근로자는 연말정산을 통해 그해 동안의 총 근로소득과 납부한 세금을 정산하며, 그 결과에 따라 추가로 세금을 납부하거나 환급을 받을 수 있다.

2. 소득세법 제28조

(1) 사업소득의 정의

사업소득은 개인이 독립적으로 운영하는 상업, 농업, 어업, 제조업 또는 기타 사업 활동에서 발생하는 수익을 의미한다. 이는 사업 운영에서 발생하는 모든 형태의 순수익을 과세소득에 포함된다.

(2) 소득의 계산

사업소득은 해당 사업 활동으로부터 발생한 총수입에서 필요비용을 차감하여 계산하는데, 필요비용에는 원재료 비용, 인건비, 운영비, 장비 감가상각비 등 사업관련 지출이 포함된다. 사업자는 이러한 수입과 비용을 장부에 기록하고 관리해야 한다.

(3) 세금 신고 및 납부

사업자는 매년 자신의 사업소득에 대한 세금신고를 하여야 하며, 이를 기반으로 소득세를 계산하고 납부하며, 필요에 따라 분기별로 세금을 예납할 수 있다.

5. 소 결

미국, 영국, 독일, 일본 등 주요국 제도를 살펴보면, 메타버스는 새로운 경제공간에 대한 과세 역시 대체로 기존 소득세 및 자산과세 체계의 연장선에서 해석·적용되고 있음을 확인할 수 있으며, 그 차이는 주로 평가방식과 정보 포착 체계, 납세협력장치의 강도에서 나타난다. 그러나 주요국들의 공통적인 부분은 메타버스에서 발생하는 소득을 별도의 독립된 과세대상으로 보지 않고, 기존 소득세법 체계 안에서 포괄적으로 포섭하여 과세하고 있다는 공통점을 가진다. 이들 국가는 근로소득·사업소득·기타소득 등 소득 유형의 정의를 폭넓게 규정하고, 디지털 자산이나 가상자산을 통해 지급되는 대가도 금전과 동일한 경제적 이익으로 보아 과세하고 있으며, 과세 실무에서는 공정시장가치 산정을 위한 가이드라인과 신고·원천징수 의무를 통해 과세를 실현하고 있다. 즉, 대부분의 국가에서 메타버스라는 새로운 경제공간의 등장에도 불구하고, 소득 개념의 포괄성에 기초한 기존 법체계의 해석·적용을 통해 과세 공백을 최소화하는 접근을 취하여, 메타버스 관련 소득을 새로운 독립 과세대상으로 보기보다는 기존 세법체계의 해석과 행정적 집행장치의 보완을 통해 대응하고 있다고 할 수 있다.

우리나라 「소득세법」의 경우 기본적으로 소득원천설에 기반한 열거주의 방식을 채택하고 있지만, 근로소득과 사업소득의 경우 포괄적인 과세가 적용될 여지가 있어 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 근로소득 및 사업소득이 원칙적으로는 기존 규정에 의해 과세 대상에 포함될 수 있는 여지는 존재한다. 그러나 메타버스 관련 소득과 유사한 소득이라고 볼 수 있는 소득

이 열거되어 있지 아니하고 메타버스 내의 활동으로 수령한 가상자산의 평가·신고에 관련된 규정이 미비하다는 한계를 가진다. 특히 메타버스 내에서 플랫폼 사업자와 이용자 간에 가상자산으로 지급되는 근로·용역 대가의 경우, 소득의 귀속과 평가방법, 원천징수와 자료제출 의무에 관한 명확한 입법적 근거가 부족하여 과세 실무에서 해석상의 불확실성과 세원 포착의 어려움이 발생할 소지가 크다. 이러한 점에서 해외사례는 우리나라가 메타버스 소득을 기존 「소득세법」 체계 안에서 어떻게 명문화하고, 가상자산 평가와 과세 인프라를 어떠한 방식으로 보완할 것인지에 대한 방향성을 제시해 준다는 점에서 중요한 시사점을 제공한다.

V. 메타버스 소득 관련 우리나라의 현행 과세체계

1. 메타버스 플랫폼 내 프리랜서의 소득 과세

메타버스 플랫폼 내에서 프리랜서로서 메타버스 플랫폼 사업자와 계약에 의해서 용역을 제공하고 대가를 수령하는 거래를 하는 경우 당해 프리랜서가 획득한 소득은 「소득세법」상 사업소득에 해당될 수 있다. 사업소득은 일정한 사업에서 발생하는 소득을 말하며, 여기서 ‘사업’이란 영리를 목적으로 자기의 계산과 책임하에 계속적·반복적으로 행하는 활동을 의미한다. 따라서 메타버스 플랫폼 내에서 활동하는 프리랜서가 영리를 목적으로 계속·반복적으로 행하여 획득한 소득은 해당 사업자의 사업소득으로 판단할 수 있으며, 해당 프리랜서는 「소득세법」상 사업자로 볼 수 있다. 그러나 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 소득에 대해 사업성을 입증하지 못하면 소득세가 과세되지 않을 가능성도 있다.

현행 「소득세법」에서는 「소득세법」 제19조 제1항의 제1호~제20호까지

사업소득의 구체적인 범위를 나열하고 있는데, 여기에는 메타버스 내에서의 활동은 명시적으로 포함되어 있지 아니하다. 단, 「소득세법」 제19조 제1항 제21호에서 ‘제1호부터 제20호까지의 규정에 따른 소득과 유사한 소득으로서 영리를 목적으로 자기의 계산과 책임하에 계속적·반복적으로 행하는 활동을 통하여 얻는 소득’은 사업소득으로 볼 수 있는 포괄주의 방식의 규정을 두고 있으므로 메타버스 플랫폼 내에서의 소득도 동 규정을 근거로 사업소득으로 과세될 수 있을 것으로 판단된다.

「소득세법」 제19조 [사업소득]

① 사업소득은 해당 과세기간에 발생한 다음 각 호의 소득으로 한다. 다만, 제21조 제1항 제8호의2에 따른 기타소득으로 원천징수하거나 과세표준 확정신고를 한 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 농업(작물재배업 중 곡물 및 기타 식량작물 재배업은 제외한다. 이하 같다)·임업 및 어업에서 발생하는 소득

(중략)

21. 제1호부터 제20호까지의 규정에 따른 소득과 유사한 소득으로서 영리를 목적으로 자기의 계산과 책임 하에 계속적·반복적으로 행하는 활동을 통하여 얻는 소득

2. 메타버스 플랫폼 내 근로소득자의 소득 과세

메타버스 플랫폼 내에서 메타버스 플랫폼 사업자와 고용계약을 체결하고 근로를 제공하고 소득을 획득한 메타버스 내의 사용자는 「소득세법」상 근로소득으로 과세될 수 있다. 근로소득은 근로계약, 고용계약, 위임계약 등에 따라 비독립적 지위에서 근로를 제공하고 받는 대가를 의미한다. 이러한 비독립적·종속적 지위에서 받는 모든 근로제공의 대가는 봉급·급료·보수·임금·상여·수당 등 명칭이나 형식 여하에 불구하고 모두 근로소득을

구성한다.¹⁸⁾ 현행 「소득세법」에서는 열거주의 과세방법에 입각하여 「소득세법」 제20조 제1항에 근로소득을 다음과 같이 나타내고 있다.

「소득세법」 제20조 [근로소득]

- ① 근로소득은 해당 과세기간에 발생한 다음 각 호의 소득으로 한다. <개정 2016. 12. 20.>
1. 근로를 제공함으로써 받는 봉급·급료·보수·세비·임금·상여·수당과 이와 유사한 성질의 급여
 2. 법인의 주주총회·사원총회 또는 이에 준하는 의결기관의 결의에 따라 상여로 받는 소득
 3. 「법인세법」에 따라 상여로 처분된 금액
 4. 퇴직함으로써 받는 소득으로서 퇴직소득에 속하지 아니하는 소득
 5. 종업원등 또는 대학의 교직원이 지급받는 직무발명보상금(제21조 제1항 제22호의2에 따른 직무발명보상금은 제외한다)

「소득세법」 제20조 제1항 제1호는 포괄규정으로 메타버스 플랫폼 사업자와 고용계약을 체결하고 근로를 제공한 메타버스 플랫폼 유저가 획득한 소득은 「소득세법」 제20조 제1항 제1호의 소득에 해당하는 것으로 볼 수 있으며, 근로소득의 구체적인 범위를 제시하고 있는 「소득세법 시행령」 제38조 제1항의 내용도 살펴보면 형식이나 명칭에 관계없이 근로자가 사업자로 부터 수령하게 되는 대부분의 대가가 근로소득으로 과세되는 것을 확인할 수 있다. 그러나 메타버스 플랫폼 내에서의 아바타가 수행한 행위로 메타버스 플랫폼 유저가 수령한 대가가 근로제공의 대가로 보아 근로소득으로 과세가 될 수 있을 것인지에 대하여는 현행 규정으로 명확히 유추하기는 쉽지 않으며 과세당국의 자의적인 판단이 개입될 여지가 매우 높다. 따라서 과세요건 명확주의 입장에서 메타버스에서 발생하는 소득 중 근로소득으로 보아야 하는 소득을 명확하게 법문에 열거하는 것이 열거주의를 기본으로 하는 「소득세법」의 입법취지에 맞을 것으로 판단된다.

18) 박재환·차승민, 『세법개론』(제9판), 나우퍼블리셔, 2025, 526면.

3. 기타소득세 과세 여부

메타버스 플랫폼 내에서 메타버스 플랫폼 사업자와 고용계약을 체결하거나 용역계약을 체결한 경우에는 사업소득이나 근로소득으로 과세될 가능성이 높으나 사업성이 없거나 고용관계가 아닐 경우에는 「소득세법」 제21조의 제1항 제19호의 라에 해당하는 일시적인 인적용역 제공으로 인한 기타소득으로 과세될 수 있다. 그러나 메타버스 플랫폼 내에서의 가상 캐릭터가 제공한 용역을 ‘인적용역’으로 볼 수 있을 것인가에 대해서는 이견이 존재할 수 있다.

그리고 시행 예정에 있는 「소득세법」 제21조 제1항 제27호의 규정은 가상자산을 양도하거나 대여할 때 발생하는 소득이므로 지금 논의하고 있는 메타버스 플랫폼 내에서 근로나 용역을 제공하고 발생하는 소득과 차별화된다. 동 규정은 메타버스 플랫폼 내에서 근로나 용역을 제공하고 가상자산을 수령하고, 이후 이를 대여하거나 양도하였을 경우에 적용될 수 있다.

「소득세법」 제21조 [기타소득]

① 기타소득은 이자소득·배당소득·사업소득·근로소득·연금소득·퇴직소득 및 양도소득 외의 소득으로서 다음 각 호에서 규정하는 것으로 한다.

(중략)

19. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 인적용역(제15호부터 제17호까지의 규정을 적용받는 용역은 제외한다)을 일시적으로 제공하고 받는 대가
가. 고용관계 없이 다수인에게 강연을 하고 강연료 등 대가를 받는 용역
나. 라디오·텔레비전방송 등을 통하여 해설·계몽 또는 연기의 심사 등을 하고 보수 또는 이와 유사한 성질의 대가를 받는 용역
다. 변호사, 공인회계사, 세무사, 건축사, 측량사, 변리사, 그 밖에 전문적 지식 또는 특별한 기능을 가진 자가 그 지식 또는 기능을 활용하여 보수 또는 그 밖의 대가를 받고 제공하는 용역

라. 그 밖에 고용관계 없이 수당 또는 이와 유사한 성질의 대가를 받고 제공하는 용역

(중략)

27. 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」 제2조 제1호에 따른 가상자산(이하 “가상자산”이라 한다)을 양도하거나 대여함으로써 발생하는 소득(이하 “가상자산소득”이라 한다)¹⁹⁾

4. 수령한 가상자산의 양도시 자본이득에 대한 과세

메타버스 플랫폼 내에서 서비스를 제공한 자가 가상자산을 대가로 수령한 경우 해당 가상자산을 양도하거나 대여할 경우에는 해당 거래에 대해 「소득세법」 제21조 제1항 제27호에 의한 기타소득으로 과세할 수 있을 것으로 판단되며 가상자산의 가치 측정에 대한 문제가 발생할 수 있다.²⁰⁾ 한편, 양도소득세 과세대상에 가상자산은 열거되어 있지 않으므로 해당 소득으로는 과세할 수 없을 것으로 판단된다.²¹⁾

19) 2027년부터 시행예정이다.

20) 가상자산의 양도·대여 및 가치 측정과 관련된 사항은 「소득세법 시행령」 제88조에 제정되어 있으며 2027년부터 시행예정이다.

21) 참고로 가상자산 양도로 인한 자본이득에 대한 과세가 검토될 가능성이 있었던 금융투자소득세는 2년간의 유예 후 2025년부터 시행예정이었으나 2024년 12월 10일에 최종 폐지되었다.

VI. 메타버스 플랫폼에서의 근로소득 및 용역사업 과세문제

해외 주요국 및 우리나라의 현행 과세체계를 살펴본 결과를 토대로 본 연구에서는 메타버스 플랫폼 내에서의 근로소득 및 사업소득의 과세가 현실적으로 어려운 부분에 대해서 다음과 같은 문제점을 제시할 수 있다.

첫째, 상기에서 살펴본 바와 같이 미국, 영국, 독일, 일본 및 우리나라 등 각국의 기존 소득세 규정에 따라 메타버스 플랫폼 내에서의 근로소득 및 사업소득도 현실세계와 동일하게 과세하는 것에 대해서는 개념적·원칙적으로는 문제가 전혀 없다. 그러나 우리나라를 포함한 대부분의 나라에서 명시적으로 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 소득에 대하여 과세를 구체적으로 열거하고 있지는 아니한 것으로 파악된다. 특히 소득원천설에 입각한 열거주의 과세방식이 기본인 우리나라의 「소득세법」상 사업소득, 근로소득 및 기타소득에 메타버스 플랫폼에서 발생하는 소득을 과세할 수 있도록 구체적으로 명문화할 필요가 있다.

둘째, 메타버스 플랫폼 내에서 개별 경제주체들의 과세거래를 포착하기가 쉽지 않다. 메타버스 과세에서 가장 큰 실무상 난점 중 하나는 과세거래의 포착이 거래 구조상 용이하지 않다는 점이다. 메타버스 플랫폼에서 이루어지는 재화·용역 제공, 블록체인 네트워크상 이전기록, 외부 가상자산 거래소에서의 환전 또는 처분이 각각 분절적으로 이루어지는 경우, 과세당국은 개별 거래의 실질과 소득 귀속자를 일관되게 확인하기 어렵다. 또한 이용자가 지갑 주소를 통하여 거래하고 해외 플랫폼이나 분산형 서비스 구조를 이용하는 경우, 거래당사자의 특정과 과세자료의 확보가 더욱 곤란해질 수 있다. 메타버스 플랫폼 내에서 개별 경제주체들의 과세거래를 포착하기

가 쉽지 않다는 것이다. 메타버스 플랫폼 내에서의 소득과 거래를 정확히 추적하고 기록하기 위한 기술적 수단은 아직 완벽하게 구축하지 못하고 있고, 특히 블록체인과 같은 분산 원장기술을 활용하는 경우, 각 거래 데이터의 대량처리에 대응하여 자료를 수입 및 분석하여 과세자료를 확보한다는 것은 현재로서는 불가능에 가까운 실정이다. 이에 대하여 정훈·김정명(2021)이 주장한 바와 같이 플랫폼의 자료수집·제출의무 확대와 데이터 검증 강화를 위해 플랫폼 간 데이터 교환·검증 및 과세소득 추적·산정 시스템 구축을 의무화할 필요가 있다. 하지만 현재까지 여전히 이와 관련된 규정 신설 및 개정을 위하여 실무적으로 적용가능한 수준의 연구 및 보고서는 상당히 미흡한 실정이다.

셋째, 메타버스 플랫폼의 익명성 보장 정책으로 인하여 과세거래 당사자 및 소득 귀속자의 신원파악이 어렵다는 것이다. 대부분의 메타버스 플랫폼들은 이용자가 원하는 정체성을 자유롭게 선택하고 가명을 사용하며, 가상 공간에서 자아를 투영한 가상 표현수단인 아바타(Avatar)를 설정하여 메타버스 플랫폼에서 자신이 원하는 활동을 아바타가 대신 수행하게 한다. 즉, 메타버스 플랫폼에서 아바타를 통하여 가상의 정체성을 구축하고 가명을 사용하여 자유로운 활동과 표현을 하는 것으로, 이러한 아바타는 이용자의 신원을 보호하는 핵심적인 수단인 것이다. 이뿐만 아니라 메타버스에서 아바타는 이용자의 신체적 특성(성별, 인종, 외모 등)을 반영하지 않아도 되기 때문에 익명성을 유지하는 데 중요한 역할을 할 수밖에 없다. 아바타는 메타버스 내 경제활동에서도 익명성을 보장하는 중요한 역할을 하는데, 이용자는 가상자산을 거래하거나 비즈니스 활동을 할 때 자신의 아바타로만 활동할 수 있으며, 현실 세계의 신분을 노출하지 않고도 거래할 수 있다. 이는 특히 블록체인 기반의 메타버스에서 더욱 강조되며, 가상자산 거래가 익명성을 유지한 채로 이루어질 수 있는 것이다. 따라서 이러한 메타버스 플랫폼 내에서 경제활동을 하는 이용자에 대하여 해당 소득의 귀속자를 밝혀 과세한다는 것은 결코 쉬운 일이 아니며, 이용자가 자발적으로 신원을 밝히지

않는 한 불가능하다고 얘기하는 것도 과언이 아니다.

넷째, 가치평가의 측면에서도 가상자산 가격의 높은 변동성으로 인하여 소득 발생시점과 평가시점 사이에 과세표준 산정의 불안정성이 발생할 수 있으며, 동일한 경제적 가치에 대해서도 평가기준에 따라 세부담이 달라질 가능성이 존재한다. 급여 및 보상 등을 가상자산으로 받는 경우 원화로 평가하여 소득을 측정하는 것이 현실적으로 매우 어렵다. 최근에는 비교적 많은 암호화폐들이 거래소에 상장되어 활발히 거래되어 매일의 시가를 확인할 수 있지만 각 메타버스 플랫폼들은 각각의 경제생태계에서 사용되는 화폐가 별도로 존재하며, 이러한 각 메타버스 화폐의 경우에는 시가를 확인할 수 없는 경우가 일반적이다. 따라서 급여 및 보상으로 메타버스 플랫폼의 고유화폐²²⁾를 지급받거나 다른 가상자산(예 : NFT, 디지털저작물 등)으로 지급 받는다면 거래소에서 시가의 확인 유무에 따라 원화로의 평가가 매우 어려울 수 있다.

따라서 메타버스 과세의 실효성을 확보하기 위해서는 플랫폼 사업자 및 관련 중개자에 대한 정보제공 · 보고체계의 정비, 거래유형별 과세시점의 명확화, 그리고 가상자산 평가기준의 표준화가 함께 검토될 필요가 있다.

22) 정훈 · 김정명(2021)은 메타버스 플랫폼에서 통용되는 고유의 화폐를 플랫폼화폐라고 명명한 바 있으며, 대표적인 플랫폼 화폐로는 디센트럴랜드(Decentraland)의 MANA, 더 샌드박스(The Sandbox)의 SAND, 로블록스(Roblox)의 Robux, 네오월드(NeoWorld)의 NASH 등이 있다.

Ⅶ. 메타버스 플랫폼에서의 과세문제 개선방안

메타버스 플랫폼에서 이루어지는 경제활동은 외형상 아바타, 캐릭터 기타 가상적 표현수단을 통하여 수행된다는 점에서 현실공간에서의 거래와 구별되는 특성을 가진다. 그러나 조세법적 관점에서 볼 때, 아바타는 독자적인 권리·의무의 귀속주체라기보다 이용자 또는 그 배후의 자연인이 자신의 의사와 계산 아래 활동하기 위하여 사용하는 디지털 매개수단으로 이해하는 것이 타당하다. 이러한 점에서 메타버스 내 경제행위는 법적 효과의 귀속이라는 측면에서 대리인 또는 매개수단을 통한 행위와 유사한 구조를 가지며, 메타버스의 가상적 외형에도 불구하고 그로부터 발생하는 소득은 궁극적으로 현실 세계의 자연인 또는 법인에게 귀속되는 것으로 보아야 한다. 따라서 후술하는 입법론에서 “아바타 등의 가상 표현수단을 통하여 수행한 활동”이라는 표현을 사용하는 경우에도, 이는 새로운 법인격 또는 독립된 납세주체를 상정하는 것이 아니라 기존 납세주체의 행위 태양을 규정하는 기술적 표현으로 이해되어야 한다. 이러한 측면을 고려하여 본 연구가 제시하는 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 소득의 과세를 위한 현실적인 개선방안은 다음과 같다.

1. 메타버스 플랫폼에서 발생하는 소득에 대한 과세의 명문화

메타버스 플랫폼 내에서의 근로소득 및 사업소득 등을 현실세계와 동일하게 현행 「소득세법」에서 과세하는 것에 대해서는 개념적·원칙적으로는 큰 문제가 없을 수 있다. 그러나 조세법률주의 관점에서 볼 때 우리나라

「소득세법」에서 이에 대한 구체적인 명문화 규정이 필요하다. 열거주의 소득세 체계에서 메타버스·가상공간 관련 소득을 명시적으로 예시·열거하는 것은 납세자의 예측 가능성과 과세관청 재량통제라는 다음의 두 가지 관점에서 특히 중요하다.

첫째, 다른 나라의 소득세나 우리나라 법인세 등과는 달리 우리나라 「소득세법」은 소득원천설에 입각한 열거주의 방식을 취하고 있기 때문에, 법문에 규정된 소득유형에 해당하는지 여부가 곧 과세 여부를 결정하는 핵심 기준이 된다. 메타버스 플랫폼 내 근로·용역 대가가 기존 규정의 문언과 해석을 통해 사업소득·근로소득·기타소득으로 포섭될 여지는 존재하지만, 법문 어디에도 ‘가상공간’이나 ‘가상자산으로 지급되는 소득’이 명시되어 있지 않다면, 납세자 입장에서는 자신이 메타버스에서 얻는 소득이 어느 소득유형에 해당하는지, 어떤 세율·공제·신고의무가 적용되는지를 예측하기 어렵다. 이는 동일한 경제적 실질을 가진 소득에 대해서도 과세 여부나 과세 강도가 납세자별·사례별로 달라질 가능성을 높여 조세법률주의와 조세평등원칙에 어긋나는 결과를 초래할 수 있다. 여기에 더하여, 메타버스 관련 소득을 명문화하는 과정에서 과세의 주체와 객체를 어떻게 조문상 표현할 것인지도 중요하다. 가상 캐릭터(아바타)는 메타버스 이용자의 활동을 구현하는 디지털 표상에 불과하고, 세법상 권리능력이나 행위능력을 가진 독립된 인격체는 아니다. 따라서 메타버스 관련 소득을 열거하는 조문에서 아바타 자체를 납세의무자 또는 소득귀속 주체로 표현할 경우, 현실세계의 자연인·법인과 가상공간의 외형적 행위단위를 혼동하여 조세법률주의의 명확성 원칙에 반하는 해석 가능성을 초래할 수 있다. 이에 따라 메타버스 관련 규정은 “아바타의 소득”, “아바타에게 지급되는 보수”와 같이 기술하는 대신, “메타버스 플랫폼 내에서 아바타 등의 가상 표현수단을 통하여 경제활동을 수행하는 거주자 또는 비거주자에게 귀속되는 소득”과 같이, 법적 귀속 주체가 어디까지나 자연인임을 전제로 하는 방식으로 설계되어야 한다.

둘째, 메타버스 관련 소득이 명문 규정 없이 기존의 포괄조항(예 : 「소득세

법」 제19조 제1항 제21호)에 의해서만 과세된다면, 어떤 거래를 근로소득 내지 사업소득으로 볼 것인지, 어떤 거래는 기타소득 또는 비과세로 볼 것인지 등에 있어서 상당 부분 과세관청의 해석과 판단에 맡겨질 수밖에 없다. 이렇게 되면, 과세관청이 특정 유형의 메타버스 소득에 대하여 적극적으로 과세하려는 경우와 소극적으로 해석·적용하는 경우 사이에 큰 편차가 발생할 수 있고, 납세자는 동일한 거래에 대해서도 과세 가능성이 행정해석의 변화나 실무 운영방식에 따라 달라질 수 있다는 불확실성을 감수해야 한다. 그러나 법률에서 「메타버스 플랫폼 내에서 아바타 등의 가상 표현수단을 통하여 경제활동을 수행하는 거주자 또는 비거주자에게 귀속되는 소득」 등과 같이 명확한 명문규정을 제시하고 시행령에서 메타버스 관련 소득의 유형과 그 귀속 주체를 구체적 예시로 열거한다면, 과세관청이 포괄조항을 지나치게 확장 해석하거나 선택적으로 적용할 여지를 줄일 수 있고, 납세자도 자신의 경제활동이 어느 규정에 따라, 어떤 주체로서 과세되는지 객관적으로 예측할 수 있게 된다.

결국 메타버스 관련 소득의 「소득세법」상 열거는 새로운 형태의 경제활동을 현행 「소득세법」 체계 안에서 정합적으로 포섭하는 동시에, 과세대상 이 되는 경제활동의 범위와 그 소득이 귀속되는 법적 주체를 명확히 함으로써 납세자의 법적 안정성을 제고하고 과세관청의 자의적 해석 가능성을 통제하기 위한 장치로 기능한다. 메타버스 내 경제활동은 외형상 아바타 등의 가상 표현수단을 매개로 이루어지더라도, 그 법적 효과는 결국 현실의 자연인(또는 법인)에게 귀속된다는 점에서 실질적으로는 기존의 과세체계가 예정한 소득귀속 구조와 단절되는 것으로 보기는 어렵다. 다만 메타버스 환경에서는 플랫폼의 통제 정도, 활동의 계속성 및 반복성, 수익과 비용의 귀속 구조 등에 따라 근로소득과 사업소득의 경계가 현실보다 더욱 불명확하게 나타날 수 있으므로,²³⁾ 이러한 특성을 반영한 해석기준과 입법적 명확화가 요

23) 메타버스 플랫폼에서 발생하는 소득은 그 활동 형태가 현실의 근로 제공, 독립적 용역 수행, 콘텐츠 창작, 반복적 거래행위 등이 복합적으로 결합되어 있다는 점에서

구된다. 이에 메타버스 플랫폼에서 발생하는 근로·용역에 대하여 지급되는 소득에 대한 명확한 과세와 가상자산으로 지급되는 소득에 대한 해석상 불확실성을 해소하기 위하여 본 연구에서는 다음과 같은 「소득세법」 개정(안)을 제시한다.

<표 1> 「소득세법」 개정(안)

| 현행 | 개선안 |
|---|---|
| <p>제19조 [사업소득]</p> <p>① 사업소득은 해당 과세기간에 발생한 다음 각 호의 소득으로 한다. 다만, 제21조 제1항 제8호의2에 따른 기타소득으로 원천징수하거나 과세표준확정 신고를 한 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <p>1. 농업(작물재배업 중 곡물 및 기타 식량작물 재배업은 제외한다. 이하 같다)·임업 및 어업에서 발생하는 소득</p> <p style="text-align: center;">(중략)</p> <p>21. 제1호부터 제20호까지의 규정에 따른 소득과 유사한 소득으로서 영리를 목적으로 자기의 계산과 책임하에 계속적·반복적으로 행하는 활동을 통하여 얻는 소득</p> | <p>제19조 [사업소득]</p> <p>① 사업소득은 해당 과세기간에 발생한 다음 각 호의 소득으로 한다. 다만, 제21조 제1항 제8호의2에 따른 기타소득으로 원천징수하거나 과세표준확정 신고를 한 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <p>1. 농업(작물재배업 중 곡물 및 기타 식량작물 재배업은 제외한다. 이하 같다)·임업 및 어업에서 발생하는 소득</p> <p style="text-align: center;">(중략)</p> <p>21. 제1호부터 제20호까지의 규정에 따른 소득과 유사한 소득으로서 영리를 목적으로 자기의 계산과 책임하에 계속적·반복적으로 행하는 활동을 통하여 얻는 소득</p> |

근로소득과 사업소득의 경계가 현실보다 더욱 유동적으로 나타날 수 있다. 특히 플랫폼이 접속 시간, 수행 방식, 보상 구조, 제재 수단 등을 실질적으로 통제하는 경우에는 종속성이 강화되어 근로소득으로 평가될 가능성이 높아지는 반면, 이용자가 자신의 계산과 책임 아래 독자적으로 활동하면서 수익과 비용을 부담하고 손익의 위험을 스스로 인수하는 경우에는 사업소득으로 분류될 가능성이 크다. 결국 메타버스 환경에서의 소득 구분 역시 기존 판례와 학설이 중시해 온 종속성 및 자기책임성의 판단기준을 기본으로 하되, 그 판단 요소를 플랫폼의 알고리즘 통제, 평판체계, 가상자산 지급구조, 이용약관상 제약 등 디지털 환경의 특성에 맞게 구체화할 필요가 있다.

| 현행 | 개선안 |
|---|---|
| <p><신설></p> | <p>22. 메타버스 플랫폼 내에서 아바타 등 이와 유사한 가상 표현수단을 통하여 용역을 제공함으로써 발생한 소득으로서, 해당 용역의 대가를 실질적으로 지배·관리하고 최종적으로 처분할 수 있는 거주자 또는 비거주자에게 귀속되는 소득</p> |
| <p>제20조 [근로소득]</p> <p>① 근로소득은 해당 과세기간에 발생한 다음 각 호의 소득으로 한다.</p> <p>1. 근로를 제공함으로써 받는 봉급·급료·보수·세비·임금·상여·수당과 이와 유사한 성질의 급여</p> <p>(중략)</p> <p><신설></p> | <p>제20조 [근로소득]</p> <p>① 근로소득은 해당 과세기간에 발생한 다음 각 호의 소득으로 한다.</p> <p>1. 근로를 제공함으로써 받는 봉급·급료·보수·세비·임금·상여·수당과 이와 유사한 성질의 급여</p> <p>(중략)</p> <p>6. 메타버스 플랫폼 내에서 아바타 등 이와 유사한 가상 표현수단을 통하여 근로를 제공하고 그 대가로 지급 받는 금전, 가상자산 및 기타유가물로서, 해당 대가가 거주자 또는 비거주자에게 귀속되는 소득</p> |
| <p>제21조 [기타소득]</p> <p>① 기타소득은 이자소득·배당소득·사업소득·근로소득·연금소득·퇴직소득 및 양도소득 외의 소득으로서 다음 각 호에서 규정하는 것으로 한다.</p> <p>1. 상금, 현상금, 포상금, 보로금 또는 이에 준하는 금품</p> <p>(중략)</p> | <p>제21조 [기타소득]</p> <p>① 기타소득은 이자소득·배당소득·사업소득·근로소득·연금소득·퇴직소득 및 양도소득 외의 소득으로서 다음 각 호에서 규정하는 것으로 한다.</p> <p>1. 상금, 현상금, 포상금, 보로금 또는 이에 준하는 금품</p> <p>(중략)</p> |

| 현행 | 개선안 |
|--|---|
| 27. 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」 제2조 제1호에 따른 가상자산(이하 “가상자산”이라 한다)을 양도하거나 대여함으로써 발생하는 소득(이하 “가상자산소득”이라 한다) - 시행예정 <신설> | 27. 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」 제2조 제1호에 따른 가상자산(이하 “가상자산”이라 한다)을 양도하거나 대여함으로써 발생하는 소득(이하 “가상자산소득”이라 한다) - 시행예정 28. 메타버스 플랫폼 내에서 아바타 등 이와 유사한 가상 표현수단을 통하여 이루어진 거래 또는 활동으로부터 발생한 경제적 이익 중 제19조 및 제20조에 따른 사업소득 또는 근로소득에 해당하지 아니하는 소득으로서, 그 이익을 실질적으로 지배·관리하고 최종적으로 처분할 수 있는 거주자 또는 비거주자에게 귀속되는 소득 |

2. 메타버스 플랫폼에서의 과세 인프라 구축

메타버스 플랫폼 내에서의 경제활동 등으로 가상자산 거래가 이루어질 경우 과세관청이 해당 거래에 대한 데이터를 확보할 수 있도록 메타버스 플랫폼 운용자에 대하여 데이터의 수집 및 제출에 대한 법적의무 부여 규정이 필요하다. 메타버스 플랫폼 내에서 발생하는 이용자 간의 거래 내지 개별 사업자와 이용자 간의 거래에 대해서는 과세거래의 파악이 사실상 쉽다. 그러나 현실 세계에서도 비사업자 간의 거래에 대해서는 과세가 이루어지지 않고 있으며,²⁴⁾ 개별 사업자와 이용자 간의 거래에 대해서는 추후 논의를 진행하기로 한다면, 본 논문에서 논의하고 있는 메타버스 플랫폼 사업자

24) 현실세계에서 개인 간의 중고거래에 대해서는 실질적으로 과세가 이루어지지 않고 있다.

와 이용자 간에 이루어지는 거래에 대해서는 과세거래의 경우 플랫폼 사업자에게 해당 거래에 대한 정보 수집에 대하여 법적의무를 부여할 필요가 있다. 이와 관련하여 정훈·김정명(2021)²⁵⁾도 메타버스 플랫폼 내에서뿐만 아니라 플랫폼 간의 가상자산의 거래 등에서도 과세소득 추적·산정 시스템 구축을 강제할 필요가 있다고 주장하였고, 국가차원의 광범위한 데이터 검증 프로그램으로 접근해야 한다고 강조하였다.

우리나라의 경우 이미 「특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」을 통해 가상자산사업자에게 고객확인(KYC), 의심거래보고(STR), 거래내역 보관 및 ‘트래블 룰’²⁶⁾ 이행 의무를 부과하고 있으며, 거래관계 종료 후 일정 기간(통상 5년) 관련 자료를 보존하도록 규정하고 있다. 따라서 메타버스 플랫폼 사업자에게도 일정 요건하에서 이용자별 가상자산 지급·정산내역, 근로·용역 대가 지급 내역 등을 수집·제출하도록 요구하는 것은 완전히 새로운 규제를 창설하는 것이 아니라, 이미 가상자산사업자를 대상으로 구축된 자금세탁방지·거래정보 보고체계를 조세목적에 맞게 확장·정교화하는 것으로 이해할 수 있다. 이러한 관점에서 보면, 메타버스 플랫폼 사업자에 대한 자료제출 의무는 자금세탁방지 규율과 조세법상의 세원 포착을 위한 규율이 상호 보완적으로 작동하도록 하는 방향으로 설계될 필요가 있다.

국제적으로도 OECD가 2023년 최종안을 발표한 Crypto-Asset Reporting Framework(CARF)²⁷⁾를 통해, 가상자산 서비스 제공자에게 거래 정보와 이용

25) 정훈·김정명, 앞의 보고서, 1~88면.

26) 가상자산(코인) 이전 시 송·수신인 정보를 제공·보관하도록 요구하는 제도로, 자금세탁·불법자금 이동을 줄이기 위한 규제이다. 한국에서는 2022년 3월 25일부터 원화 환산가 100만원 이상 이전에 송·수신인 성명·주소 제공 및 보관 의무가 본격 시행되었다.

27) OECD, *International Standards for Automatic Exchange of Information in Tax Matters : Crypto-Asset Reporting Framework and Amendments to the Common Reporting Standard*, OECD Publishing, 2023, pp.1~338.

자 인적사항을 수집·보고하게 하고, 이를 국가 간 자동교환(AEOI)의 대상으로 삼으려는 논의가 진전되고 있다. EU 역시 DAC8 지침²⁸⁾을 통해 2026년부터 크립토자산 서비스 제공자(CASP)에 대한 광범위한 신고·보고의무를 도입하여, 회원국 간 디지털 자산 관련 정보의 자동교환을 추진하고 있다. 이러한 국제적 흐름을 감안할 때, 메타버스 플랫폼에서의 가상자산 기반 거래와 근로·용역 대가 지급에 관한 자료수집·제출 의무를 부과하는 것은 조세회피 방지와 국제공조 측면에서 글로벌 기준과 정합적인 방향으로 평가될 수 있으며, 우리나라의 메타버스 과세 인프라 논의 또한 CARF와 DAC8이 지향하는 정보보고·자동교환 체계와 조화를 이루도록 설계할 필요가 있다.

3. 메타버스 익명성 보장 정책하에서 소득 귀속자 규명

메타버스 플랫폼 이용자는 현실세계의 신분을 노출하지 않을 수 있도록 자기 자신을 투영한 플랫폼 내의 가상의 표현수단인 아바타로 자유롭게 활동할 수 있고, 메타버스 플랫폼은 이러한 익명성을 보장하는 정책을 기본으로 한다. 따라서 메타버스 플랫폼 이용자들은 아바타로 자신을 대신하여 메타버스 플랫폼 내에서 근로를 제공하거나 용역을 제공할 수 있다. 한편, 메타버스 플랫폼 운영자는 사업자로서 해당 플랫폼 내 이용자에게 근로의 대가 또는 용역에 대한 대가를 지급할 때 원천징수와 지급조서 제출의무가 법적으로 부여되어야 한다. 물론 현행 「소득세법」 체계에서도 적격증빙 없는 지출은 경비로 불인정하는 원칙이 이미 존재하므로 이를 메타버스 플랫폼에 그대로 적용하면, 플랫폼 운영자 입장에서는 이용자 신원을 확인하지 않으면 지급액을 비용으로 처리할 수 없게 되므로 자발적인 신원 확인 시스템

28) Council of the European Union, 「Council Directive (EU) 2023/2226 of 17 October 2023 amending Directive 2011/16/EU on administrative cooperation in the field of taxation (DAC8)」, *Official Journal of the European Union*, 2023, pp.1~18.

을 구축할 강력한 유인이 자동으로 발생할 가능성이 높다. 그럼에도 불구하고 현실세계와 달리 익명적 활동 보장이 핵심인 메타버스 세계에서는 원천징수 및 지급조서 제출의무 이행을 위한 이용자의 신원정보 제공이 현실세계에서의 달리 자발적으로 발생할 가능성이 매우 낮을 수 있다. 따라서 메타버스 플랫폼 이용자가 자발적으로 과세정보에 국한된 신원을 공개할 수 있는 다음과 같은 유인책이 반드시 필요하다.

가. 원천징수세율의 증과

메타버스 플랫폼 내에서 이용자가 근로 및 용역을 제공하고 해당 대가를 수령하는 경우 해당 소득의 수령자가 메타버스 플랫폼 운영자에게 원천징수 및 지급조서 제출을 위한 신원정보를 등록하지 아니한 경우에는 해당 플랫폼 운영자는 대가를 지급할 때 현행 소득세 최고세율인 45% 세율로 원천징수한다. 즉, 메타버스 플랫폼 내에서 이용자가 익명성을 유지한 채 근로 소득 또는 사업소득을 지급받을 수 있으나 소득세 최고세율을 부담해야 하는 것이다. 이는 일종의 벌과금 성격의 고세율을 부담하게 함으로써 소득수령자의 소득원천을 밝히는 데 유인을 제공할 수 있다. 즉, 고세율의 원천징수를 회피하려는 이용자는 대가를 수령할 때 본인의 신원정보를 공개하고 일반적인 원천징수를 적용받고자 하는 유인이 발생하는 것이다. 아울러 메타버스 플랫폼 내에서의 소득을 가상자산으로 지급받는 경우 지급받을 당시의 가상자산의 시가가 취득원가가 되므로, 동 소득자는 향후 가상자산을 매각시 해당 취득원가를 인정받게 되므로 기타소득세 적용시 유리할 수 있다. 그러므로 해당 소득자는 소득을 지급받을 때 적극적으로 신분을 제공하고 취득원가를 인정받고자 할 유인을 가지게 된다.

이러한 고율 원천징수를 부과하는 방안은 소득과약과 탈루 방지를 위한 강력한 유인장치가 될 수 있지만, 동시에 조세평등·실질과세·과잉금지원칙 측면에서 헌법적 타당성을 확보해야 한다. 우선 조세평등·실질과세 관

점에서 보면, 익명성을 유지하는 납세자에게 통상의 세율보다 높은 원천징수세율을 적용하는 것은 ‘신원 미제공으로 인한 과세 위험·행정비용 증가’라는 실질적 차이를 근거로 하는 차등취급이라는 점을 분명히 하고, 단지 메타버스라는 매체를 이용한다는 이유만으로 불리한 과세를 하는 것이 아니라는 점을 강조할 필요가 있다. 아울러 과잉금지원칙에 부합하기 위해서는 45% 원천징수가 최종 세부담이 아니라 ‘잠정적·가산세적’ 성격의 부담이라는 점을 명확히 하고, 사후에 신원정보를 제공하여 소득을 정상적으로 신고·확정하는 경우에는 정산을 통해 과다 원천징수분을 환급받을 수 있는 절차를 함께 설계해야 할 것이다. 즉 이는 최종세액을 확정하는 제도가 아니라, 납세자가 사후적으로 신원정보를 제공하고 정상적인 신고·정산 절차에 응하는 경우 환급 또는 정산을 전제로 하는 간접강제의 성격을 가진다. 이러한 구조는 「소득세법」 제156조에서 비거주자의 국내원천소득에 대하여 국내사업장과 실질적으로 관련되지 않거나 귀속되지 않는 경우에도 지급 시 원천징수를 통해 세원을 확보하는 특례세율 제도를 두고 있는 점과 기능적 유사성을 가지며, 특히 이자소득, 배당소득, 인적용역소득, 사용료소득, 기타소득 등에 대해 표준세율보다 높은 또는 특례세율 20%를 적용하여 과세관청의 과세자료 확보와 협력의무 이행을 유도해 온 기존 입법례와도 비교될 수 있다. 더욱이 「금융실명거래 및 비밀보장에 관한 법률」 제5조에서는 실명에 의하지 아니하고 거래한 금융자산에서 발생하는 이자·배당소득에 대하여 소득세 원천징수세율을 90%로 정하는 차등과세 제도를 두고 있어, 차명계좌나 비실명 금융거래로 협력의무를 위반한 경우 과세당국에 강력한 제재를 부과해 온 선례가 존재한다. 아울러 현행 「소득세법」상으로도 비실명 금융소득에 대해서는 최고세율인 45%로 과세하고 있어, 이름 익명성·신원 미제공으로 인한 과세불확실성을 가진 소득에 대해 높은 세율을 적용하는 것은 이미 우리 세법 체계 내에서도 정례적으로 인정되고 있는 입법방식이다. 이렇게 목적의 정당성(세원 투명화 및 탈세 방지), 수단의 적합성(익명성 유지를 선택한 자에게만 고율 원천징수 부과), 침해의 최소성(사후 정

산·환급 가능성 보장), 법익의 균형성(조세정의·조세형평 제고와 개인의 익명성이익 간 비교형량)을 단계적으로 충족시킨다면, 고율 원천징수 제도는 헌법적 원칙과 조화를 이루면서도 메타버스 소득에 대한 실효적 과세수단으로 기능할 수 있을 것이다.

한편 메타버스 플랫폼 사업자가 국외에 소재하고 국내에 물리적 서버나 고정사업장을 두고 있지 않은 경우, 그 사업자에게 원천징수의무 또는 과세자료 제출의무를 실효적으로 부과할 수 있는지 여부는 별도의 검토를 요한다. 특히 로블록스, 메타 등과 같은 국외 디지털 플랫폼 사업자는 국내 이용자와 지속적으로 거래하면서도 전통적인 고정사업장 개념에 의하면 국내 과세관할과의 연결점이 불명확할 수 있다. 따라서 향후 입법론으로는 법인세법상 고정사업장 또는 간주사업장 개념을 디지털 플랫폼 환경에 맞게 확장하거나, 일정한 국내 이용자 기반과 거래 규모를 충족하는 경우 디지털 사업장에 준하는 연결점(nexus)을 인정하는 방안을 검토할 필요가 있다. 아울러 부가가치세법상 국외사업자의 전자적 용역 공급에 대하여 등록·신고의무를 부과하는 특례 체계는 메타버스 플랫폼 과세에 있어서도 중요한 비교법적 시사점을 제공하며, 장기적으로는 소득세·법인세·부가가치세 체계 간 정합성을 갖춘 통합적 디지털 과세모형이 모색될 필요가 있다.

나. 신원정보 등록 이용자의 인센티브

신원정보를 제공하는 이용자에 대한 인센티브는, 단순히 일반세율을 적용하는 수준을 넘어 ‘익명 유지 + 고율 원천징수’ 선택과 명확히 대비되는 유리한 선택지를 제시할 때 가장 효과적이다. 우선 메타버스 플랫폼 이용자가 플랫폼 운영자에게 주민등록번호 등 과세에 필요한 최소한의 신원정보를 제공하고 근로소득·사업소득으로 신고될 것을 전제로 할 경우, 해당 소득에 대해서는 현실세계와 동일하게 근로소득 간이세액표 또는 사업소득 3%의 일반적인 원천징수세율을 적용하고, 연말정산·종합소득과세표준 확

정신고를 통해 최종 세부담을 조정할 수 있도록 해야 한다.

여기에 더해 제도 도입 초기에는 신원정보를 제공한 이용자에 한하여 일정 기간 동안 추가적인 세금혜택[예 : 메타버스 소득에 대한 한시적 특별세액공제, 신고 성실도에 따른 추가 소득(또는 세액)공제 등]을 인정함으로써, 자발적으로 과세 인프라 안으로 편입되려는 유인을 강화할 수 있다. 이 경우 평등원칙상 문제를 완화하기 위해, 이러한 인센티브는 “새로운 유형의 소득에 대한 자발적 신고·자료 제공을 유도하여 초기 제도 정착 비용을 줄이기 위한 한시적·과도기적 조치”라는 점을 명확히 하고, 일정 기간 경과 후에는 일반적인 소득공제·세액공제 체계로 단계적 통합을 예정하는 것이 바람직하다. 이러한 방식으로 설계한다면, 이용자는 “익명성 유지와 고율 원천징수(취득가액 불인정 위험 포함)와 “신원 공개와 일반세율·공제·취득가액 인정” 사이에서 합리적 선택을 할 수 있게 되고, 과세당국도 과세형평성과 제도 수용성을 동시에 확보할 수 있다

<표 2> 메타버스 플랫폼 이용자의 익명성 유지 유무에 따른 원천징수세율(안)

| 구분 | 소득 구분 | 원천징수세율 | 취득가액 인정 | 비고 |
|---------|-------|--------|---------|-----------------|
| 익명성 유지 | 근로소득 | 45% | 인정 불가 | 사후 정산 없음 |
| | 사업소득 | 45% | 인정 불가 | |
| 신원정보 제공 | 근로소득 | 간이세액표 | 인정 | 추가 소득공제/세액공제 |
| | 사업소득 | 3% | 인정 | |

4. 가상자산으로 지급받은 급여 및 보상의 평가

메타버스 플랫폼 내에서 이용자가 근로 및 용역을 제공하고 해당 대가를 가상자산으로 수령하는 경우에는 해당 대가의 원화 평가문제가 발생한다. 가상자산으로 지급된 소득은 원칙적으로 지급 시점의 시가(공정시장가치)를 기준으로 평가하는 것이 타당하다.

메타버스 과세에 있어서 가상자산 평가는 단순한 기술적 문제에 그치지 않고 소득귀속의 명확성, 납세자의 예측가능성 및 과세형평을 좌우하는 핵심 요소라는 점에서 법률 또는 시행령 수준의 명시적 기준 마련이 요구된다. 객관적이고 신뢰할 수 있는 시장가격이 존재하는 가상자산의 경우에는 주요 거래소의 공시가격 또는 통상적으로 수용할 수 있는 거래시세를 기준으로 평가할 수 있을 것이며, 복수의 거래소 가격이 상이한 경우에는 합리적인 평균가격 또는 일정한 기준시점의 시세를 적용하는 방안이 고려될 수 있다. 반면 플랫폼 내부에서만 사용되거나 외부 환금성이 제한된 토큰의 경우에는 단순한 명목가액만으로 경제적 가치를 평가하기 어려우므로, 실제 교환 가능성, 이용 범위, 환전 가능성, 거래빈도 등을 종합적으로 고려하는 보충적 평가기준이 필요하다. 특히 비유동성이 큰 가상자산에 대해서는 납세자의 예측가능성과 과세행정의 집행가능성을 함께 확보할 수 있도록 보다 구체적인 평가원칙 또는 입법적 보완이 요구된다.

거래소에 상장되어 빈번히 거래되는 암호화폐 또는 NFT 등은 대가를 지급받은 시기에 시가를 확인하여 적용할 수 있겠지만, 그렇지 않은 경우의 명확한 과세를 위하여 원화 환산에 대한 명확한 규정이 필요하다. 이 경우 수령한 가상자산의 시가를 확인할 수 있는 경우와 확인할 수 없는 두 가지 상황이 발생할 것이며 상황별 구체적인 필요 규정은 다음과 같다.

- (1) 가상자산이 거래소에 상장되어 있거나 시장에서 빈번하게 거래되어 시가를 형성한 경우에는 해당 시가를 근로대가 및 용역의 대가로 보아 원천징수세율을 적용한다. 만약, 복수의 거래시장이 존재하는 경우에는 거래량과 신뢰성이 높은 시장의 종가 또는 일정 시간 평균가를 기준으로 삼는 방안이 고려될 수 있다.
- (2) 가상자산의 시가를 확인하기 어려운 경우에는 다음과 같은 세 가지 상황이 발생할 수 있으며, 각각의 상황에 따라 필요한 규정은 다음과 같다.

| | |
|--|----------------------------|
| ① 가상자산과 거래소에서 거래되는 가상자산 간의 교환비율이 있는 경우 | 해당 교환비율을 적용하여 시가 산정 |
| ② 6개월 내 해당 가상자산을 매매·교환한 경우 | 매매대가 및 교환자산의 시가를 적용 |
| ③ 그 외의 경우(시가를 산정할 수 없는 경우에 해당) | 보충적 평가방법 적용 ²⁹⁾ |

가상자산으로 지급된 근로 또는 용역의 대가를 「소득세법」상 과세하기 위해서는 원칙적으로 소득이 실현되는 시점, 즉 해당 가상자산이 지급되거나 이용자에게 처분 가능한 상태로 귀속되는 시점의 시가를 기준으로 소득 금액을 산정하는 것이 타당하다. 다만 가상자산은 지급 이후 환전 또는 처분 시점까지 가격 변동성이 매우 크므로, 지급 시점의 평가액을 근로소득·사업소득 또는 기타소득으로 과세한 후 추후 양도·처분 단계에서 다시 전체 매각대금 전부를 과세대상으로 삼을 경우 경제적으로 동일한 이익에 대한 중복과세 문제가 발생할 수 있다. 따라서 입법적으로는 최초 소득 인식 시점에 과세표준에 산입된 금액을 해당 가상자산의 취득가액으로 인정하는 방식이 함께 설계될 필요가 있다. 이와 같이 하면 지급 시점까지의 경제적 이익은 소득세의 과세대상으로, 그 이후 보유 중 가치상승분은 처분 시점의 별도 소득 또는 자본이득 과세문제로 구분되어, 과세체계의 명확성과 이중 과세 방지라는 두 가지 요청을 동시에 충족할 수 있다.

29) 「상속세 및 증여세법」상 보충적 평가방법과 유사한 객관화된 기준을 설정하여 입법 화할 필요가 있다. 예를 들어, 해당 토큰으로 교환 가능한 재화·용역의 범위와 교환비율, 사용자 간 2차 거래 사례, 환전 가능성, 거래빈도 등을 종합적으로 고려하여, 일정한 평가모형에 따라 가치를 산정하는 방식이 가능하다. 이러한 보충적 평가 기준은 평가의 자의성을 통제하면서도, 시장이 완전히 형성되지 않은 가상자산의 경제적 가치를 합리적으로 반영하기 위한 장치로 기능할 수 있을 것이다.

Ⅷ. 결론 및 요약

메타버스의 시장규모는 이미 상당한 수준에 이르렀고, 전 세계적으로 관련 투자와 산업 확장이 지속되고 있다는 점을 감안할 때, 메타버스 플랫폼 내에서 이루어지는 개별 경제주체들의 거래를 추적·포착할 수 있는 과세 인프라 구축을 본격적으로 검토하여야 할 시점이다. 그러나 초국가적·초지역적 가상공간이라는 메타버스의 구조적 특성과 그 안에서 이루어지는 경제활동의 복합성을 고려하면, 현실적으로 메타버스 내에서 세원을 파악하고 부과권을 행사하며 조세채권을 실현하는 일은 결코 용이하지 않다. 즉, 가상공간에서 이루어진 각 경제활동으로부터 발생한 소득을 포착하고, 그 소득의 귀속자를 특정하며, 대가 또는 보상으로 지급된 가상자산의 가치를 합리적으로 평가하여 과세하는 과정은 기술적·법적·행정적 측면에서 모두 상당한 난점을 수반한다. 그럼에도 불구하고 현실세계와의 과세형평을 확보한다는 측면에서 메타버스 내에서 발생하는 소득에 대한 과세체계를 미리 정비할 필요성은 매우 크다.

특히 본 연구는 메타버스에서 발생하는 모든 소득유형을 포괄적으로 다루기보다는, 메타버스 플랫폼 운영자와 이용자 사이에서 이루어지는 근로계약 및 용역계약에 따른 소득에 분석대상을 한정하였다. 이는 NFT 거래소득, P2E 수익, 가상자산 투자소득과 같이 자산거래 또는 자본이득적 성격이 강한 소득은 별도의 과세논리와 평가체계를 필요로 하는 반면, 메타버스 내 근로소득 및 용역소득은 현행 「소득세법」상 기존 소득유형과의 대응관계를 상대적으로 명확하게 검토할 수 있고, 과세자료 확보 가능성 및 국내 과세권의 행사 가능성과도 보다 직접적으로 연결되기 때문이다. 따라서 이러한 범위 설정은 연구의 한계를 의미한다기보다, 현행 세법체계 안에서 우선적

인 포섭 가능성과 제도적 실현 가능성을 검토하기 위한 방법론적 선택으로 이해할 수 있다.

이러한 전제 아래 본 연구는 메타버스 내에서 발생하는 소득 역시 단순히 새로운 디지털 소득이라는 이유만으로 독자적인 과세대상으로 파악할 것이 아니라, 그 발생 원인, 지급 구조, 대가성, 소득 귀속관계 등을 기준으로 현행 「소득세법」상 열거된 소득유형에 어떻게 포섭될 수 있는지를 중심으로 검토하였다. 특히 우리 「소득세법」이 기본적으로 열거주의 체계를 취하고 있다는 점을 고려할 때, 메타버스 소득에 대한 과세 정당성은 단순한 경제적 실질만으로 충분히 확보되는 것이 아니라, 조세법률주의 및 과세요건 명확주의에 부합하는 법적 근거와 해석 가능성을 함께 갖추어야 한다. 결국 메타버스 과세에 관한 논의는 기술 변화에 대한 정책 대응의 차원을 넘어, 새로운 경제현상을 기존 세법체계 안에서 어떠한 한계와 방식으로 수용할 것인지에 관한 법리적 문제로 이해될 필요가 있다.

이에 본 연구에서는 메타버스 플랫폼 내 근로 및 용역 제공에 따른 소득에 대한 합리적인 과세방안으로 다음과 같은 점을 제시하였다. 첫째, 열거주의 방식을 채택하고 있는 현행 「소득세법」하에서 메타버스 내 발생소득이 어떠한 소득유형에 해당하는지에 관한 해석기준을 보다 명확히 하고, 필요한 경우 관련 규정을 보완함으로써 과세근거의 불완전성을 줄일 필요가 있다. 둘째, 메타버스 플랫폼에서의 과세 인프라를 구축하기 위하여 플랫폼 운영자 또는 관련 중개자에게 일정한 범위의 거래자료 수집·보관·제출의무를 부여하는 법적 장치를 마련할 필요가 있다. 셋째, 메타버스 플랫폼의 익명성 보장 정책 아래에서도 소득 귀속자를 규명할 수 있도록 원천징수세율의 설계, 자료제출 협력의무, 확인절차 미이행에 대한 인센티브 및 페널티 규정 등을 체계적으로 검토할 필요가 있다. 넷째, 가상자산으로 지급받은 급여 및 보상에 대해서는 지급시점의 공정시장가치를 기준으로 과세하되, 거래소 가격의 적용 여부, 플랫폼 내부 토큰의 평가 방식, 비유동 자산의 보충적 평가기준 등을 보다 구체적으로 제도화할 필요가 있다.

또한 메타버스 과세의 실효성을 높이기 위해서는 단순히 과세대상을 선언하는 수준에 머물러서는 안되며, 세원 포착, 익명성 대응, 가치평가, 정보 보고 체계 등 실무적 장치를 제도적으로 함께 정비하여야 한다. 메타버스 플랫폼, 블록체인 네트워크, 외부 거래소가 분절적으로 작동하는 환경에서는 거래정보가 분산되어 존재하므로, 과세당국이 소득 발생 사실과 귀속자를 일관되게 확인하기 어렵다. 따라서 향후 제도 설계에서는 플랫폼 사업자에 대한 정보제공·보고체계의 구축, 거래유형별 과세시점의 명확화, 평가 기준의 표준화, 국제적 정보협력 가능성에 대한 검토가 함께 이루어져야 한다. 이러한 점에서 메타버스 과세는 단순한 세법 해석의 문제가 아니라 세 행정정과 디지털 규제 인프라의 정비 문제와도 긴밀하게 연결된다.

메타버스 플랫폼 내에서도 현실세계와 유사한 경제활동이 실제로 이루어지고 있다는 점에서, 조세형평의 관점상 메타버스 내에서 발생하는 소득의 과세방안에 대한 충분한 논의가 시급한 상황이다. 본 연구는 이러한 관점에서 메타버스에서 발생하는 소득에 대한 합리적 과세방안으로서 필요한 법률의 제정 및 개정 방향을 제시하고, 동시에 이를 실현하기 위한 실무적·제도적 정비과제도 함께 제안하였다. 물론 본 연구에서 제시한 여러 과세방안은 현재 논의가 진행 중인 가상자산 과세의 입법 및 집행 여부와 밀접하게 연관되어 있으므로, 관련 제도의 변화와 법 적용의 추이를 면밀히 주시할 필요가 있다. 그럼에도 불구하고 점차 확대되고 있는 메타버스 내 경제 활동을 고려하면, 메타버스가 충분히 활성화된 이후 조세저항 속에서 사후적으로 입법에 나서기보다는, 과세형평과 법적 안정성을 함께 확보할 수 있도록 선제적으로 합리적인 과세방안을 마련하는 것이 바람직하다. 결국 이는 납세자의 예측가능성을 높이고 제도 시행 과정에서의 혼란을 줄이는 데 중요한 의미를 가진다고 할 것이다.

參 考 文 獻

1. 국내 문헌

김남욱, “메타버스에 관한 법적과제”, 『국가법연구』 제19집 제2호, 한국국가법학회, 2023.

박재환·차승민, 『세법개론』(제9판), 나우퍼블리셔, 2025.

정 훈·김정명, 『메타버스 경제활동 과세방법과 세원관리 방안』 세정연구 21 – 06, 한국조세재정연구원, 2021.

2. 국외 문헌

Amalia, R. F. and H. Fikri, Tax Legal Perspective on Digital Assets Trading Transactions in Metaverse, Proceedings of the International Scientific Conference “Far East Con” (ISCFEC 2020), Atlantis Press, 2023.

Boellstorff, T., *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, 2015.

ČEJKOVA, T., TAX IN THE METAVERSE : EU PERSPECTIVE, *Financial Law Review* No. 32(4), Academic Scientific Journals,, 2024.

Council of the European Union, 「Council Directive (EU) 2023/2226 of 17 October 2023 amending Directive 2011/16/EU on administrative cooperation in the field of taxation (DAC8)」, *Official Journal of the European Union*, 2023.

Fuchs, C., The Metaverse as a Social and Economic Phenomenon : Critical Reflections, *Digital Studies* 3(1), Open Library of Humanities, 2021.

OECD, *International Standards for Automatic Exchange of Information in Tax Matters : Crypto-Asset Reporting Framework and Amendments to the Common Reporting Standard*, OECD Publishing, 2023.

Sky Mavis, “Axie Infinity Whitepaper”, 2021, <https://whitepaper.axieinfinity.com>.

3. 기타 자료

굿잡뉴스, “가상세계 속의 디자이너 ‘메타버스크리에이터’, 글로벌 메타버스 시장

규모 연평균 44.5% 성장 전망”, 2023. 3. 16.자 기사, <http://goodjobnews.co.kr/news/view.php?no=2481>(최종방문일 : 2026. 2. 1.).

디지털데일리, “‘메타버스 카지노에서 사람 뽑아요’...현실세계와 연결되는 메타버스”, 2021. 3. 22.자 기사, <https://www.ddaily.co.kr/page/view/2021032216292991106>(최종방문일 : 2026. 2. 1.).

<Abstract>

**Tax Issues on Income Arising from Metaverse Platforms
— A Focus on Employment and Service Contract Income —**

Seung Min Cha* & Il Jung Park**

This study aims to present concrete legislative and administrative measures for taxing income arising on metaverse platforms, with a particular focus on income paid in virtual assets under employment and service contracts between platform operators and users. Metaverse platforms are virtual spaces in which economic activities similar to those in the real world—such as digital asset trading, content creation, virtual real estate investment, and remote work—are carried out, and when remuneration is paid in virtual assets, new tax issues emerge that the current Income Tax Act has not fully anticipated, including the attribution of income, its qualification as taxable income, the valuation of virtual assets, and obligations relating to withholding and reporting.

In major foreign jurisdictions such as the United States, the United Kingdom, Germany, and Japan, a broad concept of taxable income is applied so that metaverse employment and service income is subsumed under existing categories, such as employment, business, or other income, and remuneration in digital assets is taxed through fair market value valuation combined with filing and withholding obligations. By contrast, the Korean Income Tax Act adopts a schedular, enumerative approach, so that the absence of explicit provisions on income from virtual spaces and income paid in virtual assets undermines taxpayers' ability to predict their tax burden and limits effective control of the tax authority's discretion, while the decentralized and anonymous nature of metaverse platforms and blockchain-based virtual assets makes it difficult to detect taxable transactions, identify income recipients, and determine fair market value.

* Primary Author : Professor, Division of Business Administration, Kyonggi University

** Corresponding Author : Tax Accountant at S&P Tax Company, Ph.D. Candidate, Kyonggi University

The main findings of this study can be summarized as follows. First, income arising from employment and service provision between platform operators and users on metaverse platforms should, in terms of economic substance, be treated in the same manner as employment income and business income in the real world. To clearly incorporate such income into the enumerative income tax system, the Income Tax Act should be amended to expressly list metaverse- or virtual-space-related income. Second, given the difficulty of detecting taxable transactions and identifying income recipients, the study proposes building a tax infrastructure by imposing on metaverse platform operators legal obligations to collect and submit information on payments and settlements in virtual assets and on remuneration for employment and services. Third, to reconcile platform anonymity with tax equity and substantive taxation, the study suggests combining high withholding tax rates on users who do not provide identifying information with incentive schemes for those who do, and setting detailed rules for valuing wages and remuneration paid in virtual assets, thereby establishing an effective and constitutionally sound tax regime for metaverse income.

As economic activities similar to those in the real world are already widely taking place within metaverse platforms, the concrete proposals presented in this study regarding statutory amendments to the Income Tax Act, the construction of a tax infrastructure, a withholding and incentive scheme under anonymity, and valuation rules for virtual assets are expected to provide useful policy implications, both legislatively and administratively, for tax authorities seeking to respond proactively to new tax bases such as the metaverse and virtual assets.

▶ **Key Words** : metaverse, virtual assets, income tax, employment income, business income

