Journal of Crime and Police Policy
Vol.2. No.1 2024. pp 43~63

가상자산의 새로운 위상과 현행 형사법적 규제의 문제점

서 창 배

[국문 요약]

디지털 공간에서 가상자산 또는 디지털 자산의 법적 및 경제적 가치에 대한 인식이 진화하고 있다. 최근의 발전으로, 비트코인과 이더리움 ETF가 미국과 홍콩에서 승인되어 가상자산이 투자상품으로 인정받고 있는 상황에 이르렀다. 이러한 배경에서 유럽연합(EU)과 한국은 가상자산에 관한 법률을 통과시켜 규제를 강화하고 있지만, 이러한 급속한 변화에 대한 충분한 논의 없이 혼란이 계속되고 있는 것이 현실이다. 불완전한 법적 틀과 정부 부처 간 업무 분장의 혼란, 그리고 GameFi와 같은 새로운 산업의 국내 활용 제한은 특히 심각한 문제가 되고 있다. 가상자산의 새로운 위상을 반영하지 못하는 현행 법제는 가상자산 범죄에 대한 효과적인 대응을 더욱 어렵게 만들고 있으며, 이를 극복할 수 있는 가상자산의 법적 성격과 취급에 대한 명확한 기준 설정이 요구되고 있다. 이러한 배경에서 현재의 가상자산 법제가 집중하는 방식에 따라, 불공정 거래 행위와 같은 사기 범죄에 좀 더 주의를 기울일 필요가 있으며 현재의 가상자산 법제에 따른 규제의 구체적인 내용과 이를 반영한 형사법적 취급 즉 범죄 수사 방식 등의 개선 방안이 시급히 요구되는 시점이다.

주제어: 가상자산, 불공정거래행위, 이원적 규제, 형사법적 처벌, 수사 방식 개선 방안

목 차

Ⅰ. 들어가며
Ⅱ. 가상자산과 관련한 새로운 상황
Ⅲ. 가상자산에 대한 규제 현황과 문제점
Ⅳ. 가상자산 범죄에 대한 처리 현황과 문제점
Ⅴ. 가상자산에 대한 규제 방식과 형사법적 처벌의 한계
Ⅵ. 맺음말

Ⅰ. 들어가며

디지털 공간에서의 새로운 가치, 일명 디지털 자산이나 가상자산에 대한 관점이 변화하고 있다. 특히 2009년 이후 지속해서 논의되어 온 이 자산들의 법적 및 경제적 가치가 현재는 현실적이고 입법적인 측면에서 일정 부분 정립되어 가고 있다. 예를 들어, 비트코인과 같은 대표적인 가상자산은 2024년 1월 10일에 미국 증권위원회(Securities and Exchange Commission: SEC)에 의해 여러 비트코인 ETF(Exchange Traded Fund)가 승인되었고, 이에 따라 가격이 크게 상승했다. 이는 곧 다가올 이더리움 ETF 신청에 대해 긍정적인 예측을 가능하게 하며, 이를 통해 가상자산이 실물 자산과 유사한 독립된 자산 및 투자상품으로 인식되고 있다.[1] EU에서는 이미 2022년 6월 가상자산 시장법(Markets in Crypto-assets; MiCA)이 통과되어 그 결과 관보게재후 20일 이후 시행되고, 시행일 이후 18개월 후부터 적용될 예정으로 알려져 있다.[2] 우리나라도 일련의 과정을 거쳐 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」이 2023년 7월에 국회를 통과된 바 있다. 이 법에 따라 금융위원회는 가상자산의 발행과 증권형 토큰 발행(Security Token Offering: STO)을 포함한 토큰 증권의 발행과 유통을 정비하기 위한 "토큰 증권 가이드라인"을 발표했다. 이는 가상자산의 지위와 활용도가 높아짐에 따라 기대감이 커지고 있음을 보여 준다.

그러나 이러한 급속하게 달라진 현실에 대한 충분한 논의와 전문적인 규제 방향을 정하지 못한 채 현재도 혼란을 거듭하고 있는 상황이며 이와 더불어 가상재화의 법적 성격과 취급에

1) 이와 더불어 2024년 4월 15일 홍콩이 아시아 국가 중 처음으로 암호화폐 투톱인 비트코인과 이더리움의 현물 상장지수펀드(ETF)를 승인했다고 알려졌다. 홍콩 증권선물위원회(SFC)는 차이나 자산운용 홍콩 법인이 현물 암호화폐 ETF와 관련된 소매 자산 관리 서비스를 제공할 수 있도록 승인했으며 이 회사는 OSL 및 BOCI 인터내셔널 등과 협력해 비트코인과 이더리움 현물 ETF를 발행할 계획으로 알려져 있다: https://news.einfomax.co.kr/news/articleView.html?idxno=4305830 (24. 4. 21. 최종방문)

2) 스테이블코인에 대한 MiCA 규정은 2024년 7월 발효되고, 전체 규정은 2024년 12월에 모든 EU 회원국에서 시행될 예정으로 알려져 있다: https://www.blockmedia.co.kr/archives/490991 (24. 5. 20. 최종방문)

대한 표준화된 기준이 부재한 상황에서 발생하는 향후 대처 방안의 부재와 정부 부처 간 업무 분담의 혼란은 여전히 문제인 상황이다. 이러한 상황은 국내에서 가상자산 발행 금지 정책과 게임산업의 등급 분류 심사의 미비로 인해 GameFi[3]와 같은 산업이 활용되지 못하는 상황을 만들었으며 그 결과 국내 게임업체들이 해외에서 가상자산을 발행하고 국내에서 거래하도록 하는 비효율적인 산업 구조가 형성되고 있다. 또한, 블록체인 기술을 활용한 NFT의 다양한 활용 가능성에도 불구하고 현행법의 제약으로 인해 이용자 보호가 시급한 상황이다.

이러한 배경에서 현재 가상자산에 대한 범죄 또한 점점 더 다양하고 복잡한 양상을 띠고 있으며 이를 법제한 내용 또한 여전히 예전의 대응 수준에서 벗어나지 못하고 있다. 이는 가상자산의 새로운 위상을 전혀 반영하지 못한 수사기관의 현실적인 문제와 맞닿아 있는 문제로서 이에 대한 개선이 시급한 실정이다.

이 글에서는 다양한 가상자산 범죄 유형 중에서 주로 불공정거래행위를 통한 사기 행위를 중심으로 규제의 방향과 범죄 수사 방식에 관해 현행 제도의 문제점과 개선 방안을 모색해 보기로 한다.

Ⅱ. 가상자산과 관련한 새로운 상황

1. 가상자산의 개념

1) 가상재화 혹은 디지털 재화의 의의

법적으로 명확하게 정의된 바는 없지만, 가상재화나 디지털 재화는 물리적 형태가 없이 디지털 형식으로 존재하는 경제적 가치를 지닌 자산을 의미한다. 이는 디지털 재화가 디지털 형식에서만 존재하며 사용 권한이 부여된 모든 것을 포함한다는 것을 뜻한다. 가상재화의 예로는 디지털로 저장된 소프트웨어, 사진, 로고, 일러스트레이션, 애니메이션, 문서, 전자 메일, 개인 정보 등과 같은 다양한 데이터뿐만 아니라 특정 종류의 암호화폐 및 대체 불가능한 토큰(NFT) 등을 예로 들 수 있다. 기술의 발전에 따라 계속 새로운 형태의 디지털 재화가 생성되고 있어, 이들을 일일이 나열하는 것은 실질적으로 의미가 없다고 할 수 있다.

3) GameFi는 블록체인 기술을 매개로 하여 전통적인 Game을 탈중앙화 금융(DeFi)으로 통합하여'게임 금융'을 설명하는 신종 용어로서 일종의 분산형 게임 시장에서의 GameFi를 통해 게임 참여자에게 다양한 경제적 이익을 제공하는 것을 의미한다: https://www.mexc.com/ko-KR/learn/ article/17827791510212 (24. 5. 15. 최종방문)

2) 가상자산의 의미와 유형

가상재화 중에서 가상자산은 신기술의 발전과 더불어 등장한 새로운 형태의 자산이다. 이러한 자산은 디지털 형태로 존재하며, 분산원장 기술(DLT)에 의해 암호화되고 보호되며 다양한 종류가 있으며, 각각 고유한 특성이 있는 것으로 흔히 알려져 있다. 그러나 현행 법제에서의 가상자산의 의미는「특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」에서 정의하고 있으며 최근 제정된「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」과「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률 시행령」에 따라 구체화 되었다. 즉 "가상자산"이란 원칙적으로 경제적 가치를 지닌 것으로써 전자적으로 거래 또는 이전될 수 있는 전자적 증표(그에 관한 일체의 권리를 포함한다)를 의미한다.

가상자산들의 종류는 이미 셀 수 없이 많으며 우선 다양한 종류의 비트코인과 같이 블록체인 기술을 통한 암호화폐를 대표적인 예로 들 수 있으나 그 종류 만도 비트코인 이전 세대인 이캐시(ecash), 해시캐시(hashcash), 비머니(B-Money), 비트골드(bit gold)를 시작으로 비트코인 계열의 비트코인캐시(bitcoin cash), 비트코인골드(bitcoin gold) 등, 이더리움 계열의 이더리움(ethereum), 이더리움 클래식(ethereum classic), 비트셰어(BitShares) 등 그리고 리플 계열의 리플(ripple) 스텔라루멘(XLM), 나노코인(Nanocoin) 등이 존재하고 있다. 이 이외에도 훨씬 많은 수의 중국에서 제작한 코인들과 각종 플랫폼 코인, 국가 또는 지역 화폐 그리고 각종의 유틸리티 코인들까지 그 종류를 일일이 나열하기가 힘든 종류의 코인들이 계속 개발되어 유통되고 있다. 또한 EU의 MiCA 제정 이 후로는 암호화폐(Cryptocurrency), 플랫폼 토큰(Platform Tokens), 유틸리티 토큰(Utility Tokens), 보안 토큰(Security Tokens), 스테이블코인(Stablecoins) 그리고 대체불가능 토큰(Non-Fungible Tokens, NFTs) 등으로 분류되기도 한다. 이러한 코인들 중 흔히 이더리움과 연동되어 제작되는 NFT 또한 암호화폐의 일종이나 여전히 제도권 밖에서 발행되고 거래되는 상황에 놓여있다. 이들은 기능에 따라 수집형 NFT와 혜택형 NFT로 크게 분류되며 그 구체적인 종류는 사용자의 필요에 따라 확장될 수 있는 성질의 것이다.

2. 가상자산의 새로운 위상

가상자산의 실체가 없는 특성으로 인해 법적 및 경제적 가치에 대한 이해와 수용이 초기에는 회의적이었으나, 최근 몇 년간 상황이 급격히 변하고 있다. 예를 들어, 2024년 1월 10일에 미국의 SEC가 여러 비트코인 기반 ETF를 승인함으로써 비트코인 가격이 상승했으며, 이에 더불어 SEC는 곧 이더리움 기반의 ETF를 승인할 것으로 알려져 있다.[4] 이러한 움직임은 비

4) https://www.businesspost.co.kr/BP?command=article_view&num=356546 (24. 6. 6. 최종방문)

트코인과 이더리움이 실물 자산과 비슷한 독립적 자산 및 투자상품으로 인식되기 시작했음을 시사하는 것이기도 하다.

가상자산의 법제화의 측면에서는, 유럽연합(EU)은 2022년 6월에 의회를 통과한 MiCA를 통해 2024년 12월부터 모든 회원국에서 실제로 적용될 법률을 제정하였으며, 우리나라도 2023년 7월에 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」을 통과시켰다. 우리나라의 이 법은 현재 2차 입법을 준비 중으로 알려져 있으며 최근에는 금지되었던 가상자산의 발행(ICO) 및 보안토큰 제공(STO)을 허용할 방침이라고 우리 금융위원회가 발표함과 동시에 2023년 2월에는 토큰 증권과 관련된 규제 체계를 명확히 할 "토큰 증권 가이드라인"을 발표하였고, 관련 법안들도 발의된 상태이다.[5] 이는 가상자산의 중요성이 급격히 증가하고 있음을 반영하는 것으로 해석할 수 있다.

그런데도, 가상자산의 법적 성격 및 처리에 대한 표준화된 기준이 아직 확립되지 않은 상황에서 국내외 정책 간 업무 분담에 혼란이 지속되고 있는 것이 사실이다. 또한, 동남아시아에서 번성하고 있는 GameFi와 같은 새로운 가상자산 산업을 한국은 이용하지 못하고 있는 실정이며 이는 국내 게임 회사들이 해외에서 가상자산을 발행하고 국내에서 거래하는 비효율적인 구조를 만들고 있는 원인이 되고 있다. 또한, NFT와 같은 블록체인 기술의 다양한 활용 가능성에도 불구하고 현행법의 제한으로 인해 이용자 보호가 시급한 문제로 남아 있다.

Ⅲ. 가상자산에 대한 규제 현황과 문제점

1. 가상자산에 대한 법제의 마련과 이원적 규제

2009년 비트코인이 등장하면서 가상자산에 관한 법적 문제는 전 세계 정부와 거래 관계자들의 주목을 받았지만, 이들의 법적 성격을 확립하기는 어려운 일이었다. 실제로 가상자산 거래에 적용할 수 있는 규제안들이 제안되었을 뿐이나 최근에 가상자산과 관련된 다양한 위험이 현실로 나타나면서 이를 규제하기 위한 법적 조치를 마련하려는 노력이 전 세계적으로 활발해졌으며, 이 과정에서 EU가 선도적인 역할을 수행하고 있다. 기술한 바와 같이, EU 이사회는 2020년 9월 EU 집행위가 제안하고, 2023년 4월 20일 유럽의회에서 최종 의결된 EU 암호자산시장의 통일된 규제 체계인 암호자산시장법(Regulation on Markets in Crypto Assets, MiCA)을 2023년 5월 16일에 최종 승인하였으며 이를 통해 암호자산, 암호자산 발행자(issuer), 암호자산 서비스 제공자(service provider)를 규제하는 내용을 입법화했다.[6]

---

5) https://www.fsc.go.kr/no010101/79386?srchCtgry=&curPage=&srchKey=&srchText=&srchBeginDt=&srchEndDt= (24. 5. 30. 최종방문)

우리나라에서도 가상자산 산업을 제도권 내로 편입시키기 위한 노력이 계속되었으며 실제로 21대 국회에서는 13개의 법안이 가상자산 규제와 관련되어 있었고, 그중 2023년 5월 11일에는 '가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률안'이 6월 30일 국회 본회의를 통과하고 7월 18일에 공포되었다. 이 법은 공포 후 1년이 경과한 날로부터 시행될 예정이며, 급히 제정된 만큼 시행에 필요한 추가적인 내용에 대한 보완 작업이 진행되고 있지만, 그 세부 사항은 아직 공개되지 않은 상태이다.

현재의 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」의 규제 체계는 가상자산사업자를 중심으로 구성되어 있으며, 이는 가상자산사업자가 투자자들의 자금을 예치하고, 거래 주문을 받아 거래를 중개하는 등 주식 시장의 사업자보다 더 광범위하고 중심적인 구실을 하고 있다는 점에 기인한다. 이는 주식 시장에서 사업자들이 가지는 역할과 비교하면 훨씬 포괄적인 것으로[7], 가상자산 유통시장의 공정성을 제고하는 데 중요한 의미가 있다.

그러나 결과적으로 이 법은 가상자산의 규제 체계를 이원화하는 결과를 가져왔다. 한국은 증권형 토큰과 비(非) 증권형 토큰을 구분하여 각각 다르게 규제하고 있으며 증권형 토큰은 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」의 적용을 받아 증권으로 취급되는 반면, 비 증권형 토큰은 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」에 의해 독립적으로 규제되는 것이다. 이러한 상황은 기존 법제와 새로운 입법 간의 조화를 이루려는 노력의 하나로, 불완전한 입법을 보완하고 더 나은 규제 틀을 구축하기 위한 계획의 일부로 볼 수도 있지만 현재 오히려 큰 문제를 다시 일으키고 있다는 측면도 분명히 존재한다.

2. 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」

1) 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」의 의의

「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」은 2022년 5월 루나 사태[8]와 해외 가상자산시장에서는 2022년 11월 FTX 사태[9]를 통해 촉발된 이용자 보호라는 목적으로 입법화되었으며 또한 실제 국회를 통과하는 과정에서는 위믹스 사건[10]과의 연관성도 빼놓을 수 없는 중요한 지점이다.

---

6) https://zdnet.co.kr/view/?no=20230421143329 (24. 5. 26. 최종방문)

7) 최자유, 가상자산 유통 시장의 공정성 제고 방안 - 상장과 거래를 중심으로 - , 지급결제학회지 제15권 1호 (2023.06), 11면.

8) https://www.hankyung.com/article/202205259979i (24. 5. 29. 최종방문)

9) 세계 3대 가상화폐 거래소 중 하나였던 FTX가 유동성 위기 끝에 2022년 11월 11일 파산하고, 창업자이자 CEO (최고경영자)였던 샘 뱅크먼프리드이 2023년에 사기죄로 징역 25년을 선고받은 사건이다: https://www.bbc.com/korean/articles/cq5kp9ze7lxo (24. 5. 29. 최종방문)

10) https://www.chosun.com/national/court_law/2023/07/27/XG24J5M22FAJXPPZYBEDCZZYNE/ (24. 5. 28. 최종방문)

그러한 이유에서 2022년 말경에 우리나라는 가상자산 규제를 위해 이른바 '2단계 접근법'을 채택하기로 하였다. 첫 번째 단계에서는 불공정 거래 방지 및 이용자 자산 보호를 목적으로 법을 제정하고, 두 번째 단계에서는 가상자산에 대한 기본법을 마련할 계획이다. 이러한 금융규제식 입법은 가상자산 시장에서의 불공정 거래를 신속하게 제어할 필요가 있다는 비판적 시각에도 불구하고, 가상자산에 대한 첫 번째 금융규제로서 중요한 의미가 있다.

2) 법률과 시행령의 구체적 내용

「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」의 첫 번째 부분인 총칙에는 법의 목적 설명, 가상자산의 정의 규정, 국외에서의 법 적용, 기타 법률과의 연관성, 그리고 가상자산 관련 위원회의 설립에 관한 내용이 포함되어 있다. 이어지는 제2장에서는 이용자의 자산을 보호하려는 조치로 제6조부터 제9조까지 네 개의 조문을 배치하고 있다. 특히, 제8조와 제9조에서는 보험 가입이나 공제 조항, 거래 기록의 보존과 같은 기술적인 조치를 다루고 있으며 제6조에서는 주로 예치금 처리와 관련한 내용을 그리고 제7조에서는 가상자산 보관 방법에 관해서 명시하고 있다. 또한, 불공정 거래에 대한 규제는 제10조에서 비공개 정보 이용, 시세조작, 사기 거래 등을 규제하고 있으며, 제11조와 제12조는 가상자산 거래소를 포함한 사업자들에게 입출금 차단 금지와 이상 거래 감시 의무를 명시하고 있다. 절차적인 부분과 관련하여 제4장에서는 금융위원회에 의한 감독과 처분을 제13조에서 제18조까지 상세히 설명하고 있다.

「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」은 가상자산을'경제적 가치가 있으며 전자적 방법으로 거래나 이전이 가능한 전자적 증표(해당 권리 포함)'로 정의하고 있으며, 유사한 개념을 명시적으로 배제하는 입법방식을 이용하고 있다. 이 정의는「특정금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」제2조 제3호에서 제시한 정의와 사실상 일치하는 것이다. 국회에서 이미 여러 법안이 논의되고 있음에도 불구하고,「특정금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」에서 정의한 가상자산 개념을 채택한 것은 규제의 유연성을 확보하고 혼란을 줄이기 위한 전략으로 해석될 수 있으나 이는 서둘러 입법된 배경과도 연관이 있을 것으로 보인다.

대통령령에 그 구체적인 범위를 위임하고 있는 이 법(법 제2조 제1호 (아)목)은 최근 발표된 시행령안 제2조를 통해서 전자채권, 모바일 상품권, 예금 토큰, 그리고 고유성이 있어 대체 불가능한 NFT(Non-Fungible Token)를 포함시키지 않을 것을 예고하고 있다. 또한, 가상자산 관련 사업을 영업으로 하는 가상자산사업자의 범주와 관련해서도 이 법 제2조 제2호는 이들의 구체적인 활동으로 가상자산의 매매, 다른 가상자산과의 교환, 이전(대통령령에 따른 규정된 행위 포함), 보관 또는 관리, 그리고 이와 관련된 중개, 알선 또는 대행 등의 행위를 포함한다고 명시하고 있다.

「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」의 제정 목적[11]은'가상자산 이용자의 자산 보호와

불공정 거래 행위를 규제함으로써 가상자산 이용자들의 권리를 보장하고, 가상자산 시장의 투명하고 건전한 거래 환경을 조성하는 것'으로 알려져 있다.

이러한 목적에 따른 이 법의 주된 내용은 불공정 거래 행위를 규제하는 것으로, 거래소가 거래 주문을 받는 주체로서뿐만 아니라 예탁금 관리와 시장 감시를 겸하는 역할을 하게 됨으로써, 시장의 공정성과 고객의 자산 보호에 이바지하려는 것이다. 특히, 가상자산 시장은 발행사의 공식 발표에 의존하는 경향이 있어, 현재 가상자산 거래소 협회의 자율적인 규제가 중요한 역할을 차지하고 있다. 곧 시행을 앞둔 이 법은 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에서 도입한 조항들을 활용해 미공개 중요 정보의 이용, 시세조작, 사기 거래 등을 포함한 불공정 거래를 규제하는 조항들로 구성되어 있다.

3. NFT의 문제

1) 의 의

NFT(Non-Fungible Token)는 블록체인에 기록된 고유 ID를 통해 개별화된 디지털 자산이며, 이 기술은 디지털 아트, 이미지, 게임 아이템 등의 소유권을 나타내는 토큰으로 활용된다.[12] 최근 몇 년간 NFT 시장은 급성장하였으나, 2022년 글로벌 금융 침체의 영향으로 거래량과 가치가 큰 폭으로 줄어들었다. 그러나 2023년에는 거래량이 다소 회복되었고, 판매량도 증가했는데, 이는 특히 NFT를 활용한 게임 및 GameFi 산업[13]의 성장 때문으로 해석되고 있다.[14]

2) NFT의 법적 성격과 입법적 흠결의 문제

NFT(Non-Fungible Token)는 블록체인 기술을 기반으로 한 독특한 ID를 가진 디지털 자산이며, 다양한 디지털 콘텐츠의 소유권을 표현하는 토큰으로 사용된다. NFT의 법적 분류와 규제를 명확히 하기 위해선, 가상자산으로 간주할 수 있는지에 대한 명확한 정의가 선행되어

11) 가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률의 제정 이유로 '가상자산 이용자 자산의 보호와 불공정거래행위 규제 등에 관한 사항을 정함으로써 가상자산 이용자의 권익을 보호하고 가상자산시장의 투명하고 건전한 거래 질서를 확립함'을 명시하고 있다: https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?lsiSeq=252731&viewCls =lsRvsDocInfoR# (24. 5. 15. 최종방문)

12) https://www.salesforce.com/kr/hub/crm/what-is-an-nft/ (24. 5. 20. 최종방문)

13) GameFi는 블록체인 기술을 통해 전통적인 Game에서 거래되는 온라인 상의 가치를 탈중앙화 금융(DeFi)으로 통합하여 실제 거래계에서 이용하는'게임 금융'을 설명하는 신종 용어로서 대체로 분산형 게임 시장에서의 아이템 거래 등을 통해 게임 참여자에게 다양한 경제적 이익을 제공하는 것을 의미한다: https://www.mexc.com/ko-KR/learn/article /17827791510212 (24. 5. 15. 최종방문)

14) https://kr.beincrypto.com/base-news/44641/ (24. 5. 16. 최종방문)

야 한다. 한국 내에서는 이에 관한 전문 법률이 아직 확립되지 않았으나, 금융규제 기관들은 일부 특정 기능을 가진 NFT를 가상자산에 포함시키기 위해 노력 중이다. 그런데도, 최근 시행된 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」과 그 시행령은 NFT를 가상자산으로 정의하지 않았고, 이는 MiCA 입장을 반영한 것으로, NFT가 금융시장에 미치는 영향이 크지 않다고 판단하였기 때문으로 보인다.

그러나 실제로 거래되는 NFT는 그 기능에 따라 다양한 법적 성격을 가질 수 있고, P2E 게임에서 사용되는 NFT가 투자적 성격을 지닌다는 점을 포함하여, 게임 캐릭터의 권리나 게임 참여 기록을 확인하는 등의 다양한 기능을 수행함을 고려할 때, 이를 단순한 재산상의 이익으로 보아 규제의 테두리에서 벗어나 있도록 하는 것은 산업 정책적으로도 바람직하지 못한 일이며 현재 우리 법제의 방임적 태도는 가상자산의 현재 위상을 전혀 고려치 못한 입법적 불비로서 시급한 법정비가 필요한 시점이다.

Ⅳ. 가상자산 범죄에 대한 처리 현황과 문제점

1. 가상자산 규제와 범죄

가상자산에 대한 이원적 규제 체제 내에서 여전히 법의 흠결 현상이 크게 두드러지고 있는 상황이며 이를 이용한 다양한 방식의 범죄 행위들이 계속 나타나고 있는 것이 현실이다. 가상자산 범죄란 범죄에 가상자산을 이용하거나 가상자산을 대상으로 하는 범죄를 총칭하는 것이나 사실상 그 행위 태양을 한정할 수 없으며 특히 기술의 발전을 통한 새로운 범죄가 계속 등장하는 이유로 개념과 유형을 특정 지우는 것이 곤란한 상황이다.

우선 경찰청의 분류 방식에 따르면 2023년 이후 투자사기, 유사 수신 및 다단계, 미신고 영업 • 변경 신고 미이행, 자산 세탁, 거래소 불법행위, 횡령 • 배임으로 범죄를 분류하고 있으며 대검찰청의 경우는 가상자산 개발 • 판매 관련 범죄와 가상자산 거래소 관련 범죄로 분류하고 있다. 이에 반해 금융위원회의 입장은 가상자산 발행, 가상자산 상장, 가상자산 불공정거래, 가상자산 이용으로 분류하고 있다. 그중에서 특히 가상자산 거래와 관련한 범죄가 가장 많은 수를 차지하고 있으며 이러한 추세는 계속해서 증가할 것으로 예상되는 상황이다.[15]

15) https://www.asiae.co.kr/article/2024030615544680149 (24. 5. 29. 최종방문)

2. 가상자산 거래와 관련한 범죄 유형

1) 의 의

가상자산 거래 과정에서 발생하는 범죄 유형은 크게 가상자산 시장의 남용 및 불공정 거래, 그리고 전통적인 증권시장에서 볼 수 있는 불공정 거래 범죄에 비교될 수 있다. 이에는 유사 수십 형태의 부실 코인 사기, 다단계 마케팅, 코인 관련 사기, 상장을 중개하는 브로커의 문제, 내부자거래, 시세조작, 사기적인 거래 행위 등이 포함된다.

이러한 범죄 유형에 대응하기 위해 이미「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」과 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」을 통해 규제 체계를 구축하고 있지만, 이들 법률은 아직 규제에 있어 미흡한 부분을 많이 가지고 있다. 특히 투자사기와 같이 가장 빈번하게 발생하는 범죄 유형은 가상자산의 특성 때문에 피해 구제가 사실상 어렵고, 따라서 예방적인 조치가 더욱 중요하다고 할 수 있으나 여전히 현행 법률 규정으로는 이를 효과적으로 처리하기에 어려운 점이 있다. 이러한 불공정거래 행위와 관련한 범주에는 미공개 중요 정보의 이용, 시세조작, 사기적인 거래 행위 등을 예로 들 수 있다.

2) 불공정거래 행위 등의 규제

(1) 규제와 제재의 방식

「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」의 규제를 상당 부분 채용한 현행「가상자산의 이용자 보호 등에 관한 법률」의 경우 내부자거래(제10조 제1항), 시세조종(제10조 제2항과 제3항) 그리고 부정거래행위(제10조 제4항)를 규정하고 있으며 특히 가상자산 특유의 불공정거래행위인 가상자산사업자와 특수관계인과의 거래 금지를 따로 규율하는 태도를 보인다. 또한 이러한 행위에 관해서는 형사처벌, 민사상 손해배상 및 행정적 제재 등을 부과하고 있다.

(2) 미공개중요정보 이용 금지와 관련한 유형

「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」을 참조하여 「가상자산의 이용자 보호 등에 관한 법률」은 가상자산 특유의 상황을 고려해 미공개중요정보의 이용을 금지하는 조항을 도입하고 있다. 이 법은 특히 가상자산 상장 정보나 시장 참여자의 주문 정보를 활용하여 시장 가격에 영향을 미치려는 행위를 예로 들어 이러한 행위를 금지하는 태도를 보인다. 미국에서는 코인베이스의 직원이 이와 같은 행위로 적발되어 기소된 사례[16]가 있으며, 한국에서도 코인원과

16) 코인베이스 직원과 형제 등이 미공개 내부정보를 활용한 사건으로 2022년 7월 21일 뉴욕 남부연방지방검찰청에 의해 기소된 바 있다: https://www.hankyung.com/article/202207221199Y (24. 5. 29. 최종방문)

관련하여 비슷한 사건[17]이 발생한 적이 있었다.

현재 「가상자산의 이용자 보호 등에 관한 법률」에서는 가상자산 관련 정보의 중요성과 미공개 상태인 정보를 이용한 거래 행위를 금지하고 있다(법 제10조 제1항). 이는 정보가 투자 결정에 중대한 영향을 끼칠 수 있는 경우, 아직 일반에 공개되지 않은 정보를 거래에 사용하는 것을 의미한다.[18] 즉 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」의 적용 범위가 상장법인 등의 업무와 관련된 정보에 한정된 것과 달리, 「가상자산의 이용자 보호 등에 관한 법률」은 더 넓은 범위의 정보를 포함하여 규제하고 있는 것이다.

이 법은 또한 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」과 유사하게 중요 정보의 영향력 여부를 판단하는 것을 요구하며, 정보의 미공개성 기준에 대해서는 가상자산의 특성을 반영하여 다르게 규정하고자 한다.[19] 예를 들어, 가상자산사업자가 거래소에 정보를 공개한 후 6시간이 지나면 정보가 공개된 것으로 간주하며, 이는 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」의 공시 후 3시간과는 큰 차이를 보여 준다. 또한, 정보가 공개된 시간이 저녁 6시 이후부터 다음 날 새벽 3시 사이인 경우, 다음 날 오전 9시까지 정보 공개로 간주하지 않는 것으로 규정하는 등 24시간 거래가 가능한 가상자산 거래의 성격을 고려한 새로운 내용으로 해석할 수 있다.

「가상자산의 이용자 보호 등에 관한 법률」은 내부자 또는 준내부자가 미공개 중요정보를 거래에 사용하는 것을 금지하며, 이들의 대리인, 사용인, 그 밖의 직원 등 직무상 알게 된 정보를 사용한 자도 규제 대상에 포함시키고 있다(법 제10조 제1항 제1호 내지 제6호). 그리고 업무 관련성이 확인되어야 하며, "그 밖에 이에 준하는 자"라는 규정을 통해 대통령령으로 정하는 예외적 상황을 포섭하는 태도를 보여 주고 있다, 이러한 규정들은 결과적으로 규제를 위한 법의 적용 범위를 확장하고 유연성을 부여하려는 의도를 보여 주는 것이다.[20]

(3) 시세조종 금지 규정과 관련한 유형

「가상자산의 이용자 보호 등에 관한 법률」에서는 시세 조종에 대한 규제를 제10조 제2항부터 제3항에 걸쳐 정의하고 있으며, 여기에는 위장거래, 현실거래를 이용한 시세조종, 그리고 시세의 고정 또는 안정화 조치 등을 포함하는 등의 행위가 포함된다. 이는 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에서 정의하는 허위표시나 현물과 선물을 연계한 시세조종 등의 행위보다 다양한 유형을 포함하는 것으로 해석된다.

---

17) 코인원 전 직원과 상장 브로커가 개입된 코인 상장 청탁 사건으로 2023년 4월 서울남부지방검찰청이 배임수재 등의 혐의로 구속영장을 청구한 바 있다: https://www.ytn.co.kr/_ln/0103_202304061902130062 (24. 5. 30. 최종 방문)

18) 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제174조 제1항이 '상장법인 등의 업무'와 관련된 정보에 한정된다는 점에서 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」의 경우가 그 적용 범위가 훨씬 더 넓은 것으로 해석된다.

19) 아직 시행령이 제정되지 않은 상황이나 2023년 12월 11일 금융위원회 공고 제2023-454호를 통해 시행령 제정령안이 입법예고 된 상황이다.

20) 원대성, 「가상자산의 이용자 보호 등에 관한 법률」에 따른 가상자산 불공정거래의 규제와 과제, 증권법연구 제24권 제3호(2023), 56면.

위장거래를 통한 시세조종은 통정매매(제10조 제2항 제1호 내지 제2호), 가장매매(제10조 제2항 제3호) 및 관련 행위의 위탁 또는 수탁(제10조 제2항 제4호)을 포함하며, 이는 시장 참여자가 가상자산 거래의 시장 상황을 오해하게 만들거나 거래 정보를 왜곡시키는 모든 행위를 의미한다. 반면에 현실거래를 이용한 시세조종은 가상자산의 매매가 활발한 것처럼 잘못 알려 시세를 조작하거나 고정하려는 매매 및 해당 매매의 위탁이나 수탁 등의 행위를 의미하며 특히 위장거래로 인한 시세조종에서는 워시 세일(Wash Sale)이라 불리는 행위가 자주 발생하는데, 이는 투자자가 동일 가상자산을 반복해서 매수하고 매도하여 시장 정보를 왜곡하는 행위를 의미한다.

(4) 부정거래 금지 규정의 구체적 내용 검토

① 부정거래에 대한 현행 규제 방식

「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」의 규제 방식을 차용하여「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」은 새로운 유형의 불공정 거래에 대응하기 위해 부정 거래 금지 규정을 마련하고 있다. 구체적으로, 첫 번째로 부정한 방법, 계획, 또는 기교를 이용한 행위, 두 번째로 중요한 정보를 거짓으로 기재하거나 표시하거나, 필요한 정보의 기재나 표시를 의도적으로 누락하여 타인에게 오해를 주지 않기 위한 문서나 기타 자료를 사용하여 금전이나 기타 재산상의 이익을 추구하는 행위, 세 번째로 가상자산의 매매나 기타 거래를 유도하기 위해 거짓된 시세 정보를 사용하는 행위 등을 금지하고 있다.

② 부정거래(불법적) 행위의 유형

현재 널리 알려진 사기 방식 중 하나는 오해의 소지가 있는 마케팅 웹사이트, 비현실적인 로드맵, 또는 가공의 파트너십을 홍보하여 높은 수익을 보장한다고 주장하면서 투자자를 현혹하는 프로젝트 유형을 들 수 있다. 이 경우 대부분의 사기 프로젝트는 자체 발행 토큰을 제공하고, 투자자들은 높은 수익 기대감에 사로잡혀 토큰을 구매하는 형태로 진행이 된다. 그 후 즉 사업자가 충분한 투자자를 모집한 후에는 프로젝트를 중단하는 경향이 있으며, 종종 해킹당했다거나 실행 중 어려움이 있었다는 등의 핑계를 대기도 한다. 그러나 대부분은 구체적인 중단 이유를 밝힘이 없이 프로젝트가 갑자기 취소되는 경우가 일반적이며 이러한 과정에서 가상자산 개발 과정에서 개발자가 매매 제한이나 유동성 조작 같은 해로운 기능을 프로그램에 숨기고 이를 이용해 프로젝트를 중단하거나 잠적해 투자금을 가로채는 사례를 러그 풀(Rug Pull)이라고 한다.[21] 구체적으로, 국내에서 개발된 밈코인인 '진도지' 코인이나 '스퀴드'

21) 구체적으로, 도지코인의 밈코인 진도지코인이 국산 개코인이라고 홍보하고 20억 원을 챙기고 사라진 사건, 오징어게임 코인으로 불리던 '스퀴드' 코인이 2,861달러에서 0.00079달러로 하락하자 개발자가 물량을 전량 매각하고 사라진 사건 그리고 이 외에도 수천개의 러그풀 사례가 존재한다고 알려져 있다: https://quantpro.co.kr/%EC%95%94%ED%98%B8%ED%99%94%ED%8F%90-%EB%9F%AC

코인 사건처럼 큰 금액을 챙기고 사라진 사례가 알려져 있다. 이런 유형의 사기는 가상자산을 활용한 사기 행위 중 큰 비중을 차지하고 있으며, 부정거래행위나 미공개중요정보의 이용과 같은 법적 규제 대상이 될 가능성이 크다.

또 하나의 흔한 예에 속하는 펌프 앤 덤프는 주식 시장에서 오래된 사기 수법으로, 자산 가격에 영향을 줄 수 있는 정보를 퍼트린 후 이를 빠르게 매도하는 전략을 의미한다. 미국 증권거래위원회(SEC)는 이러한 의심되는 활동에 대해 정기적으로 민사 소송을 제기하고 있으나, 특히 암호화폐 분야에서의 펌프 앤 덤프는 주로 암호화폐거래소의 채팅방을 통해 이루어지고 있어 규제가 어려운 측면이 있다. 이러한 사기 행위의 신속성과 영향력을 고려할 때 규제 필요성이 크며 이 또한 부정거래행위로 규율될 가능성이 높다.

3) 특수관계인과의 거래 금지

이 법은 가상자산사업자가 자신이나 특수관계인이 발행한 가상자산의 매매 및 기타 거래를 원칙적으로 금지하는 태도를 보이고 있다(법 제10조 제5항 본문). 이러한 규정은 가상자산 거래소를 운영하는 사업자가 자신의 거래를 하는 경우를 고려한 입법이며, 사업자가 실질적 감독자로서의 역할을 수행한다는 점을 반영한 입법이라는 두 가지 주장이 제기되고 있다.24)

또한, 이 법은 예외적으로 가상자산사업자가 약속한 특정 재화나 서비스를 제공하는 데 사용되는 가상자산을 거래할 때, 해당 가상자산을 취득하거나 특정 재화나 서비스의 대가로서 가상자산을 받는 경우에 한 해, 이러한 거래를 허용하고 있다(법 제10조 제5항 제1호 내지 제2호). 이는 대통령령에 따라 정해진 절차와 방법을 따를 경우, 불공정 거래 행위 방지 및 이용자와의 이해 상충을 방지하기 위함으로 보인다.

4) 이상 거래 감시 의무 등과 관련한 문제점

특히, 이 법은 현행 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」을 참조하여 가상자산 시장을 개설하고 운영하는 사업자들에게 이상 거래를 감시하고 조치할 의무를 지우고 있다(법 제12조). 그러나 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」의 경우, 거래소에는 시장감시위원회의 설치, 시장 감시 규정의 제정 의무(법 제403조), 해당 규정에 대한 금융위의 승인 요구(법 제412조), 이상 거래 심리와 관련하여 거래소 회원의 자료 제출을 요구할 수 있는 권한(법 제404조) 등이 포함된 반면에 현재의 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」은 가상자산 거래소

%EA%B7%B8%ED%92%80rug-pull-%EB%9C%BB-%EC%82%AC%EB%A1%80-%ED%88%AC%EC%9E%90%EC%9E%90%EA%B0%80-%EC%A3%BC%EC%9D%98%ED%95%B4%EC%95%BC-%ED%95%A0-%EC%9C%84/ (24. 5. 29. 최종방문)

를 운영하는 사업자에게 대통령령으로 정해진 이상 거래에 대해 지속적인 감시와 조처할 의무, 그리고 가상자산 관련 불공정 거래 혐의가 발견될 때 금융위와 금감원에 통보할 의무만을 부과하고 있어(법 제12조) 그 실효성에 의문이 제기된다.

3. 구체적인 조사 방법과 제제 사용 방법의 문제

우리 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에 따르면 불공정 거래 조사는 한국거래소가 이상 거래를 발견하고, 이후 금융감독원과 금융위원회에서 조사를 실시한 뒤, 서울남부지방검찰청이 수사를 맡는 절차를 따르고 있다. 그러나 현재 법적으로 가상자산의 불공정거래에 대한 수사 절차는 확립되지 않았고, 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제427조에 명시된 압수나 수색 같은 조치도 가상자산 수사에는 포함되어 있지 않아, 가상자산 거래에서의 효과적인 조사가 어려운 상황임이 현실이다.

「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」에서는 제19조에서 제22조까지의 벌칙을 통해 불공정거래에 대한 형사 처벌을 규정하고 있으며, 제17조에서는 과징금 부과에 대해서도 정하고 있지만 이러한 규제 체계는 모두 기존의 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」을 기반으로 하고 있다. 그러므로 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에서 불공정거래 조사가 형사 사건과 행정 조사의 성격을 띠고 변호인 참여권 등의 여러 문제로 논란이 되는 것과 유사하게, 가상자산 관련 사건에서도 같은 문제가 발생할 가능성이 높다. 또한, 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에서 이익액 산정 문제가 논란이 되었던 것처럼, 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」에서도 이는 여전히 곤란한 문제로 인식되고 있다.

Ⅴ. 가상자산 관련 범죄에 대한 형사법적 처벌의 문제점과 개선 방안

1. 의 의

현재 디지털 자산 즉 가상자산에 대한 규제 방향은 제도권에 편입하되 산업적인 요구와 적절한 균형을 맞추는 규제 방식을 도모하고 있는 것으로 보이며 특히 규제의 측면에서 가장 앞서가는 법제를 구축하고 있는 EU의 상황을 상당 부분 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다. 그러나 가상자산과 관련한 우리 법제가 여전히 상당 부분 방임적인 태도를 보이고 있으며 새로운 기술을 이용한 다양한 새로운 불법행위에 여전히 보수적인 입장을 나타내고 있다는 점은 향후 큰 문제가 될 것으로 예상된다.

이러한 배경에서 현재 우리 가상자산 수사의 상황은 비(非) 전문화와 비(非) 조직화를 이유로 여전히 어려운 환경에 처해 있으며 이를 극복할 적극적인 지원과 수사역량 강화의 문제가 계속 제기되는 실정이다.

2. 가상자산 관련 범죄의 처리 방향

1) 가상자산 관련 범죄 유형과 현황

경찰청의 경우 2023년부터 불법행위에 효과적으로 대응하기 위해 가상자산 범죄 유형 파악 및 분석을 세분화하여 투자사기, 유사 수신 · 다단계, 자산 세탁, 거래소 불법행위, 미신고 영업 · 변경 신고 미이행, 횡령 · 배임으로 유형화하고 있다. 이와 더불어 검찰은 '가상자산 5대 범죄 유형'을 선정하고 주력 대응하겠다고 2023년 1월에 밝힌 바 있으며 그 유형에는 가상화폐 · NFT 개발을 미끼로 한 투자사기, 부동산 등 실물 투기와 가상화폐를 연계한 노인 상대 다단계 사기, 가상화폐를 이용한 허위 사업계획 유포, 가상자산 잔고·시세 조작 등을 들고 있다.[22] 이에 반해 금융위원회의 분류 방식은 가상자산 발행의 단계, 가상자산 상장의 단계, 가상자산 불공정거래행위, 가상자산 이용의 단계로 분류한 뒤 세부적인 사례들을 코인 다단계, 불량코인 발행, 상장 브로커, 사기적 부정거래 등으로 다시 분류하고 있다.

이러한 가상자산 범죄의 경우 경찰청에 따르면 2017년 검거 건수 41건에서 2023년 281건으로 대폭 상승했음을 알 수 있으며 또한 연간 피해액 또한 2017년 대비 2022년은 약 2.2배 증가했음을 알 수 있다. 또한 금융정보원의 분석에 따르면 월평균 가상자산 의심 거래가 2021년 66건에서 2023년에는 943건으로 약 1,322%가 증가했음을 알 수 있다.

2) 가상자산에 대한 형사법적 취급의 한계

가상자산을 형사법적으로 다루는 근거는 자본시장에 대한 공정성과 신뢰 보호에서 찾아야 하며[23] 전문 규제법의 내용을 통해 형사법적 범죄 형태로서 구체화할 수 있게 된다. 가상자산과 관련된 범죄 행위에는 발행의 단계와 가상자산 상장의 단계 그리고 가상자산 거래 행위의 단계에서 발생하는 다양한 사례들을 예로 들 수 있지만 본질적으로는 모든 유형이 형법상 사기죄로 귀결되는 특징을 가지고 있다.

이 글에서 중점적으로 다루고 있는 거래 행위 단계에서의 이용자 보호의 장치들과 관련하여 이미 우리나라는 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」상의 규제와 가상자산의 이용자

22) https://www.yna.co.kr/view/AKR20230113065400004 (24. 5. 20. 최종방문)
23) 최호진, 가상자산 발행 및 투자유치에 대한 형법적 검토, 사법 66호, 2023년 12월, 139면.

보호 등에 관한 법률에 따른 규제를 마련하고 있으며 이러한 이원적인 규제 체제의 핵심적인 내용이 불공정거래 행위에 대한 규제이며 이들은 일종의 사기 형태의 구체적인 형태를 시장의 상황에 맞게 구성하고 규제하는 방식을 택하고 있는 것으로 해석해야 한다. 전문업법의 영역이 비전문성을 띤 형법상의 규제를 통해 규율된다는 것은 합리적이지 못하며 형법상의 제반 규정들의 추상성이 오히려 실질적 정의와 죄형법정주의에 반하는 결과를 가져올 수 있다. 가상자산과 관련된 형법적 규제는 가상자산 전문법을 통한 형사벌적 제제의 방법으로 규율되어야 하며 현재의 시스템 또한 그러한 방향을 택하고 있으며 향후 개정 작업을 통해 개선될 새로운 법률들의 입법 방향 또한 유사한 형태를 띠게 될 것으로 보인다.

3. 가상자산 관련 범죄의 수사 방식의 발전 필요성

1) 가상자산 관련 범죄 수사의 한계

「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」」의 적용을 받는 가상자산과 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」의 적용을 받는 가상자산에 대한 규제가 이원화되어 있지만 그 구체적인 내용은 서로 유사한 모습을 보인다. 그리고 양자의 규제 방식 또한 결과적으로는 형사법적 처벌로 이어지고 있어 수사기관의 적극적인 노력이 필요한 상황이다. 그러나 현재 가상자산 수사 전담 부서가 마련되어 있지 않아 일선 서와 시 · 도청 단위의 사이버 · 경제 · 마약 · 강력 등 여러 부서에서 가상자산 사건을 접수하고 있는 실정이다. 또한 추적 · 압수 · 송치 등에 있어 고도의 전문성이 요구되는 가상자산 사건의 수사에 단지 가상자산이 범행에 사용되었다는 것을 근거로 부서별로 처리하고 있어 법리 해석 및 수사 방식의 전문성을 살리지 못하고 있는 것이 현실이다.

전문적인 지식을 가진 수사 인력 폴의 보강이 필요하며 구체적으로 현재 가상자산 흐름 추적에 보편적으로 사용되는 Chainanalysis Reactor[24]의 활용법에 능통하고 자금세탁에 사용되는 믹싱 · 스왑에 대한 지식을 갖추고 있으며 또한 이더리움 기반 가상자산을 추적할 수 있는 기본적인 지식을 습득한 전문 수사관들을 양성할 필요성이 있다. 그러나 무엇보다도 대부분의 가상자산 관련 범죄들이 전문 거래소를 통해서 이루어지는 특성을 보여 수사기관과 거래소 간의 협력의 문제가 어떤 분야보다도 중요한 의미를 가지며 이 또한 현재 가상자산 관련 범죄

24) 가상화폐 지갑의 안드로이드 버전을 만든 얀 뮬러(CTO), 1조 달러가 넘는 비트코인 거래소를 처음 만든 마이클 그로너(CEO), 가상화폐 경제학자 조나단 레빈(CRO) 등이 주축이 되어 개발한 Chainanalysis Reactor는 비트코인 지갑 주소를 기반으로 한 입출금 트랜잭션 분석 솔루션으로서 가상자산 보관 지갑 주소를 넣으면 자동으로 해당 지갑의 모든 트랜잭션 로그를 손쉽게 분석할 수 있는 기능을 가지고 있다. 특히 당해 기술은 대화형 조사 도구로서 같은 조직의 다른 사람들과 데이터를 공유해 동시 조사가 가능하다는 장점 또한 가지고 있다: https://www.boannews.com/ media/news_print.asp?idx=66953 (24. 5. 28. 최종방문)

수사의 중요한 걸림돌이 되는 것이다.

현재 가상자산 관련 범죄에 관한 수사 법제는 「금융실명거래 및 비밀보장에 관한 법률」 제4조의 2를 통해 금융회사 등이 영장에 의해 수사기관에 금융거래정보 제공 시 명의인에게 통보 의무를 규정하고 있으나 가상자산 거래소는 동법상 금융회사 등(제2조 제1항)이 아니라는 이유로 통보 의무가 없는 일반영장으로 집행해야 한다. 그 결과 거래소 계정 명의자들은 자신들의 정보 등이 수사기관으로 넘어가도 이를 인지할 수 없는 결과가 된다. 무엇보다도 가상자산 압수 수색 현장에서 지갑 소유자 등에게 비밀번호 등의 진술 의무를 기대할 수 없다는 점은 수사의 큰 어려움으로 작용하고 있다.

2) 개선 방안

가상자산 범죄를 수사하기 위해서는 우선 가상자산 추적분석 전담 조직을 신설할 필요성이 있으며 현재의 본청과 시 도청 가상자산포렌식팀들의 지원이 필요하다는 점에서 인력 충원과 교육이 전제되어야 한다. 이러한 관점에서 금융정보분석원에 전문 수사관들을 파견하여 교육하는 방법이나 경력경쟁 채용도 고려할 수 있을 것이다. 실제로 2023년 7월 26일에 검찰, 금융감독원, FIU, 국세청, 예금보험공사, 한국거래소 등 7개 국가기관 등에 소속된 조사 · 수사 전문인력 30여 명으로 구성된 '가상자산범죄 합동수사단'이 금융 · 증권 범죄 중점 검찰청인 서울남부지방검찰청에 설치되어 출범했으나[25] 매일 3조원 넘게 거래되는 가상자산의 규모를 고려할 때 선제적인 규제 활동을 기대하기는 현실적으로 힘들어 보인다.

무엇보다도 가상자산 거래소에 대한 의무 규정의 도입을 통해서 수사 관청 명의의 가상자산 주소로 송금하게 한 뒤 위탁보관하면서 수사하는 방법, 수사기관과 가상자산사업자 간 협의체를 조직하여 정보 공유를 유도하는 방법, 국제간의 공조 방법 모색 그리고 가상자산 압수수색 영장제도 개선 및 범죄 관련 가상자산 긴급 지급정지 혹은 몰수 등의 법적 장치를 입법을 통해서 개선할 필요성이 있다.

Ⅴ. 맺음말

가상재화의 높아진 지위는 가상자산과 데이터 등에 관한 시장에서 취급 방식을 통해서 확인할 수 있다. 특히 가상자산의 경우에는 최근인 2024년 1월 10일에 미국에서 비트코인에 대해 현물 ETF 상장 승인을 통해 제도권 투자상품으로 인정받게 된 결정적인 사건이 있었으며

25) https://www.fsc.go.kr/no010101/80479?srchCtgry=&curPage=34&srchKey=&srchText=&srchBeg inDt=&srch EndDt=%2F1000 (24. 5. 20. 최종방문)

그 직후 홍콩에서도 같은 내용의 승인이 있었다. 또한 2024년 7월에 SEC가 이더리움에 대한 현물 ETF 상장을 승인할 것이라는 예측이 나오고 있다. 현물 ETF 상장 승인은 막대한 투자 자금을 보유한 기관투자자들이 제도권 내에서 가상자산을 투자할 수 있도록 승인해 주었다는 의미로 기관의 비트코인 현물매수가 늘어날 수 있도록 해주는 결과를 가져온다.[26] 이러한 일련의 변화는 우리나라도 곧 상장 승인 논의로 이어질 수 있을 것으로 예상할 수 있으며 이는 결과적으로 전통 금융과의 결합을 가속화 시켜 새로운 금융 사업 영역을 확장할 가능성이 높은 것이다. 이러한 변화된 지위는 최근의 입법화를 촉발시켰으며 특히 거래 이용자를 보호하기 위한 입법을 서둘러 제정하기에 이르렀다. 왜냐하면 현행법의 불완전한 입법방식은 가상자산 거래자들의 지위를 불안정하게 만드는 요인이 되었던 것이다. 그럼에도 불구하고 현재 우리나라의 상황에서는 NFT에 대한 입법을 방임하고 있는 등 여전히 후속 입법이 요구되는 상황이다.

그 결과 현행 법제는 가상자산을 증권형 토큰과 비(非) 증권형 토큰으로 구분하며 증권형 토큰의 경우는「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」상의 규제 원리를 통해 그리고 비(非) 증권형 토큰의 경우는 새로운 입법을 통해 해결하는 이원적인 태도를 보여 주고 있다. 그러나「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」은 가상자산시장에서의 불공정거래행위만을 규제하는 태도를 보여 향후 2차 입법을 통해 입법적 흠결을 보충할 필요가 있으며 현재 진행되고 있는 2차 입법의 방향은 ICO와 STO의 허용 즉 가상자산발행을 허용하는 방향으로 알려져 있어 이에 맞는 새로운 규제 체계가 필요할 것으로 보인다.

이러한 배경에서 이원적 법제의 구체적인 내용 특히 불공정거래행위 규제를 통한 이용자 보호라는 측면은 실제 법 적용의 결과 형사법적 처벌로 이어지는 구조로 되어 있음에도 현행의 전문 규제법의 내용을 적용한 형사법적 수사의 단계에서는 여전히 개선할 부분이 많은 것으로 알려져 있다. 가상자산의 달라진 위상에 맞는 실제 규제를 통해서 이용자 보호라는 목표를 달성할 필요성이 있다. 이를 위한 법 제도적 정비가 시급한 상황이다.

26) http://research.ibk.co.kr/research/board/economy-news/details/251795 (24. 5. 28. 최종방문)

참 고 문 헌

김갑래, 국내 ICO 시장과 STO 시장의 당면과제와 발전방향, 자본시장연구원 이슈 보고서 22-13

김우성, 가상자산의 법적 성격, 서울대학교 법학 64권 1호(2023. 3)

김범준·이채율, “금융투자자 보호를 위한 가상자산(Virtual Assets)의 법제화 방안”, 법학연구 제21권 제1호, 한국법학회, 2021

김진우, “유럽연합 인공지능법안에 따른 고위험 인공지능 시스템 공급자 등의 의무”, 「과학기술과 법」 제12권 제2호 2021.12,

김재진·최인석, 가상자산 법제의 이해, 박영사, 2022

김현경, NFT 콘텐츠 거래의 법적 쟁점에 대한 고찰, 성균관대학교 법학연구원 ‘성균관법학’ 제33권 제3호 (2021.9)

고학수 · 임용 · 박상철, 유럽연합 인공지능법안의 개요 및 대응방안, DAIG 2021년 제2호

류호연, “가상자산 강제집행 논의의 현황과 시사점”, 국회입법조사처, NARS 현안분석 제209호, 2021.

박종현·서종희, 게임법연구 1 - 게임규제에 대한 공법적·사법적 검토 -, 정독, 2022

비피기술거래 비피제이기술거래, 국내외 게임산업 분석보고서 2024 개정판, (주) 비티 타임즈, 2023

블록체인법학회, 특정금융정보법 주해, 박영사, 2022

이병욱, BLOCKCHAIN 블록체인 해설서, 에이콘 출판사, 2019

이석준, 가상자산 투자자 보호를 위한 진입·영업행위·공시규제의 적용 방안 연구 - 관련민사판례의 실무 동향과 한계 및 입법 방안을 중심으로, 사법 66호, 12/2003

이성복, “가상자산 발행과 유통 현황”, 자본시장연구원, 자본시장포커스, 2021-15호

이정수, 가상자산기본법의 입법방향에 관한 연구 - 2차 입법을 중심으로 -, 증권법 연구 제24권 제3호 2023

_____, 가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률의 법적 의의와 쟁점 및 향후 입법방향, 증권법 연구 제24권 제2호 2023 (‘향후 입법 방향’으로 본문 표기)

유정기, “가상자산 신종범죄 유형론 고찰 및 규율 공백에 관한 정책입법 제언”, 법과정책, 30(1), 193-224, 2024.

원지호·박선종, P2E 게임산업의 규제개선에 관한 연구, - 위메이드의 ‘위믹스 사태’를 중심으로 -, 고려대학교 법학연구원. 고려법학 제110호 2023년 9월

최자유, 가상자산 유통 시장의 공정성 제고 방안 - 상장과 거래를 중심으로 -, 지급결제학회지 제15권 1호(2023.06)

최호진, 가상자산 발행 및 투자유치에 대한 형법적 검토, 사법 66호, 12/2023
금융감독원, 보도자료(2023. 8. 3.), “고수익 보장, 특별 저가 매수 기회 등으로 투자자를 현혹하는 가상자산 투자권유, 사기일 가능성이 높습니다”.
금융감독원, 보도자료(2022. 1. 28.), “당신의 소중한 재산을 노리는 유사수신 사기를 조심하세요”.
금융위원회, 보도자료(2023. 2. 6.), “토큰 증권(Security Token) 발행·유통규율체계 정비방안 - 자본시장법 규율 내에서 STO를 허용하겠습니다 -”.
금융위원회, 보도자료(2023. 3. 20.), “22년 하반기 가상자산사업자 실태조사 결과”
Maume/Maute/Fromberger, The Law of Crypto Assets, Beck·Hart·Nomos, 2022
Möser, M., Böhme, R., & Breuker, D. “Towards risk scoring of bitcoin transactions”. Financial Cryptography and Data Security, 2014

The New Status of Virtual Assets and Issues with Current Criminal Law Regulations

Changbae Seo

[Abstract]

The recognition of the legal and economic value of virtual assets or digital assets in digital spaces is evolving. Recent developments have seen Bitcoin and Ethereum ETFs approved in the U.S. and Hong Kong, establishing virtual assets as recognized investment products. Against this backdrop, the European Union (EU) and South Korea have passed laws regulating virtual assets, yet the reality is that ongoing confusion prevails due to insufficient discussion amidst these rapid changes. The incomplete legal framework, confusion over government departmental responsibilities, and domestic restrictions on new industries like GameFi are particularly problematic. Current legislation, which fails to reflect the new status of virtual assets, makes it increasingly difficult to effectively respond to virtual asset crimes, necessitating the establishment of clear legal definitions and handling of virtual assets. In this context, the current virtual asset legislation needs to focus more on addressing fraudulent activities like unfair trading practices, and there is an urgent need to explore improvements in regulatory specifics and corresponding criminal law treatments, including crime investigation methods.

Key Word: Virtual assets, unfair trading practices, dual regulation, criminal law penalties, improvements in investigative methods

접수일 (2024년 6월 14일), 심사일 (2024년 6월 24일), 게재확정일 (2024년 6월 30일)