

P2E내 NFT를 이용한 범죄에 관한 연구

A Study on the Crimes Using NFT in P2E

송해진*

HyeJin Song*

Professor, Department of Police Administration, Semyung University, Jecheon, Republic of Korea

*Corresponding author: HyeJin Song, knupe21@hanmail.net

ABSTRACT

Purpose: The purpose of this study is to examine the types of crimes taking place using NFT in P2E games, and to devise measures to prevent crimes and legal sanctions between the government and companies. **Method:** In order to classify crime types in the metaverse, crime types were analyzed based on the results of previous studies and current incidents. **Results:** Most of the crimes taking place through NFTs in P2E games are hacking, money laundering, and copyright issues. Although games are regulated in Korea, these are crimes that can occur if game regulations are loosened in the future. Therefore, crime types were classified into hacking, money laundering, tax evasion, copyright issues, and game speculation, and various cases of damage have already occurred in foreign countries. **Conclusion:** Currently, no crimes are occurring in Korea due to game regulations, but as seen in foreign cases, large amounts of hacking and money laundering using NFTs are taking place in Korea. this will have to be provided

Keywords: P2E, NFT, Crime in P2E, Speculative, Hacking, Liquidity, Money Laundering

요약

연구목적: 본 연구의 목적은 P2E 게임 내 NFT를 이용해 일어나고 있는 범죄유형을 살펴보고, 이에 대한 정부와 기업간의 범죄예방 및 법적제재 방안을 강구하기 위함이다. **연구방법:** P2E게임 내 NFT를 이용한 내 범죄유형 분류를 위해 선행연구 조사결과와 현재 발생하고 있는 사건사례 등을 통하여 범죄유형을 분석하였다. **연구결과:** P2E게임 내 NFT를 통해 내 일어나고 있는 범죄는 대부분 해킹, 자금세탁, 저작권의 문제이다. 우리나라에서는 게임자체가 규제되고 있지만 향후 게임규제가 풀어지면 일어날 수 있는 범죄들이다. 따라서 해킹, 자금세탁, 탈세, 저작권문제, 게임의 사행성 등으로 범죄유형을 분류하였고 외국에서는 이미 다양한 피해사례도 발생하고 있다. **결론:** 현재 우리나라에서는 게임규제로 인한 범죄발생피해가 일어나고 있지 않지만, 외국사례에서 보듯 거액의 해킹 및 NFT를 이용한 자금세탁이 이루어지고 있어서 우리나라에서는 기본적 규제완화와 향후 발생할 수 있는 범죄에 있어서의 정책 및 법개정이 마련되어야 할 것이다.

핵심용어: P2E, NFT, P2E내 범죄, 사행성, 해킹, 환금성, 자금세탁

Received | 23 August, 2022

Revised | 15 September, 2022

Accepted | 15 September, 2022

 OPEN ACCESS

This is an Open-Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>) which permits unrestricted noncommercial use, distribution, and reproduction in anymedium, provided the original work is properly cited.

서론

전세계 게임시장의 규모는 한화로 약 245조, Ampere Analysis의 조사에 따르면 세계 게임 및 서비스 시장은 2022년에 전년 대비 1.2% 감소한 1,880억 달러에 이른다고 했다. 그 중 모바일 게임이 약 60%에 달하고 있다. 게임시장이 커지고 발전하면서 최근 주목하고 있는 것이 ‘미래의 먹거리’라고 점찍고 있는 P2E(Play to Earn)게임이다.

최근 관심이 높아지고 있는 P2E게임과 NFT는 국내 주식시장을 흔들어 놓았다. 물론 테라와 루사 사태로 게임 내에서 발생하는 토큰의 가격하락으로 인해 게임머들의 플레이가 감소하는 현상이 나타나기도 했다.

P2E는 2021년부터 게임 경제가 블록체인을 통해서 NFT와 연결되면서, 아예 게임 시스템 상으로 쌀떡(1)을 허용하고 제작사는 이 환전 비용의 일부를 수수료로 가져가는 형태로, 게임상에서 쌀떡을 시스템화한 것이다. 즉 쌀떡이라는 용어 자체가 게이머들을 비하하고 있는 말이지만 이미 게임시장은 P2E로 시끄럽다.2)

지금 현재 논란이 되고 있는 것은 게임을 규제하는 정부와 게임업계 간의 규제완화이다. 정부는 사행성을 조장한다는 이유로 게임에 대한 국내확산을 막고 있는 것이고, 게임업계는 블록체인과 NFT를 이용하는 것이 게임거래에 있어서 더 투명하다는 주장을 하고 있다. 아직까지 우리나라에서나 미국·유럽에서 P2E 퇴출 대한 목소리가 높게 일어나고 있지만, 동남아시아에서는 게임으로 이미 많은 돈을 벌고 있고, 그로 인해 해킹까지 일어나고 있어 그 피해가 적지 않다. 사실 동남아에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 이유는 시급이나 급여 자체가 우리나라와 유럽과는 비교가 안 될 뿐더러 버는 돈이 적은 동남아 사람들에게는 괜찮은 돈벌이 수단이 될 수 있다는 것이다. 한 달에 100만원 정도의 수익이 생겨 생계를 유지하기에는 투자할 만한 가치가 있는 시간인 것이다.

현재로서는 우리나라에서 P2E게임에 대한 환상만 있을 뿐 범죄에 대한 인식이 없고, 과연 얼마나 범죄성이 있는 게임인지? 아니면 게임으로 인한 사행성은 크게 존재하지 않는지에 대한 논의만 진행되고 있을 뿐이다.

게임산업은 빠른 속도로 발전하고 있는 대표적인 산업이고, 미래를 이끌어갈 수 있는 혁신적인 기술이기도 하다. 하지만 현실은 긍정적인 부분만 있지 않는 것처럼 부정적인 측면도 함께 나타날 것이다.

ESTsecurity는 메타버스와 NFT에 대한 2022년 예상 위협 전망자료를 내놓은 바 있다. 가상공간에서 창조한 아바타를 통해 NFT로 부동산과 상품거래 등을 할 수 있고, 이것이 현실 세계의 전자 금융거래와도 연결된다며 데이터 보호와 프라이버시 침해 위협이 대두될 것이라 예상했다. 즉, 가상자산들의 규모가 커지면서 해커들의 사이버 공격이 늘어날 것이라는 전망과 함께 실제로 엄청난 규모의 가상화폐 해킹 사건이 일어나기도 했다.

하지만 과연 P2E게임이 언제까지나 우리나라에서 상용이 금지될 지가 의문이다. 또한 얼마나 위험성이 큰지? 득과 실의 차이에서 규제하는 것이 능사인 것 인지가 문제이다.

따라서 본 연구에서 논의하고자 하는 범위는 현재 논란이 되고 있는 P2E게임에 대한 인지와 P2E게임 내 생산되는 NFT와의 관계에 대해 알아보려고 한다. 이미 시장성에 대해서는 많은 논의가 되어 왔지만 이로 인한 범죄성에 대해 연구들을 찾아보기 힘들어 이와 관련하여 향후 발생할 수 있는 범죄에 대해 논하고, 현재 문제점으로 나타나고 있는 해킹, 탈세, 사행성도

1) 게임아이템을 팔아서 쌀 사먹는다는 표현에서 비롯되었다. 인게임 화폐/아이템을 현거래를 통해 현금으로 환전하여 생계를 유지하는 게이머 혹은 그에 준하는 게이머들을 비하하는 표현이다.
2) 모바일 인텔스에 따르면 ‘무한돌과 삼국지 리버스’ 게임은 돈을 벌 수 있다는 말에 일일 이용자가 16만 4천여명을 기록하고 있고 베트남 스타이마 비스가 개발한 ‘엑시 인피니타’는 일일 이용자가 140만명, 월 수익 70~100만원 선을 웃돌고 있다. 실제 P2E사이트에는 70여개가 넘는 게임이 등록되어 있고 향후 더 늘어날 것으로 전망한다.

박. 또 다른 문제인 저작권과 소유권 등에 대해 살펴보도록 한다. 연구방법으로는 기존 문헌연구들과 각종 언론보도 자료와 기존 통계자료를 토대로 범죄 흐름을 알아보고, 만약 게임규제로 인한 시장성이 축소된다면 사행성의 존재여부와 향후 피해 예방책에 대한 제안을 하고자 한다.

이론적 논의 및 선행연구

P2E와 NFT

P2E(Play to Earn)는 ‘돈을 벌 수 있는 게임’을 뜻한다. 기존의 게임, P2W(Play to Win)는 돈을 쓸수록 캐릭터의 능력이 높아지고 좋은 아이템들을 사서 이기는 것으로 게임사들의 대표적인 수익모델이었다. 보통의 게임은 P2W(Play to Win)로 게임 자체는 무료로 이용할 수 있지만, 게임에서 이기기 위해서는 캐릭터를 구매해야하는 구조이고, P2P(Play to Play)는 돈을 주고 게임을 구매해야만 플레이가 가능한 게임이다.

P2E 게임은 블록체인 기술을 기반으로 접목하여 아이템이나 캐릭터들을 만들어 개인의 소유가 되는 것이다. 이것을 다시 다른 이용자에게 팔면 코인이나 현금으로 교환을 하면서 수익을 낼 수 있는 비즈니스 모델이다.

Ju(2022)에 의하면 ‘Earn’이라는 단어는 3가지 의미가 있는데 첫째, 일을 해서 돈을 번다. 둘째, 이자, 수익 등 수익률을 올린다. 마지막으로 자격을 획득하고 보상을 얻는다는 것을 나타내고 있는데 P2E 현금화가 가능한 보상 획득에 중점을 두고 있다고 말한다.³⁾

P2E(Play to Earn)의 가장 대표적인 게임은 액시 인피니티, 미르4 글로벌 버전이다. 블록체인을 기반으로 하는 게임은 많지만 가장 많은 사람들이 이용하고 수익을 얻는 게임으로는 이 두 가지 게임이 대표적이다. 액시 인피니티는 베트남 개발사 스카йма비스가 출시한 것으로 ‘액시’라고 부르는 동물을 교배시키고 키워 새로운 ‘액시’를 얻어서 그것을 팔 수 있는데 AXS라는 코인으로 거래가 가능하다. 미르4의 경우에는 국내 개발사 위메이드에서 출시한 MMORPG로 캐릭터를 키우는 데 필요한 게임 내 재화인 ‘흑철’을 모아 위믹스라는 코인으로 거래할 수 있지만, 우리나라에서는 NFT가 적용되지 않아 위믹스 거래가 불가능하다. 이 때문에 많은 게임사들의 반발을 사고 있는 이유이기도 하다.

Lee(2022)는 P2E가 논쟁거리가 되는 이유로는 첫째, 게임으로 돈을 버는 것이 ‘공식적으로’ 가능해지기 때문이며, 둘째 지금까지 이야기한 NFT가 연결되어 게임 속 아이템 역시 대체불가한 아이템으로 재탄생할 수 있기 때문이다.

즉, NFT는 게임과 접목하여 재화를 취득할 수 있는 것이지만, P2E가 NFT는 아니다. 그렇다면 P2E게임에서 빠질 수 없는 것이 블록체인과 NFT이다. 이것이 중요한 이유는 디지털 자산으로 희소성을 가지고 있기 때문이고, 게임아이템으로도 쓰이면서 이 아이템을 다시 현금처럼 거래할 수 있기 때문에 게임을 통해 돈을 벌 수 있는 구조이며, 이것을 다시 재화로 만들면 소득이 생기는 것이다.

이미 국내 주요 게임사들은 P2E 전략을 세우고 있으며, 위메이드, 컴투스, 카카오게임즈, 넷마블, 엔씨소프트, 크래프톤은 블록체인 게임 및 블록체인과 결합한 NFT 게임 출시를 예고하고 있고, 지식재산권까지 확대할 전망이다.

2022년 8월 P2E게임 랭킹 사이트 플레이투언닷넷에 따르면 국내 게임사인 미투온이 미투젠과 공동 개발한 첫 번째캐주얼 전략 배틀게임 ‘포켓배틀스 NFT War’가 글로벌 P2E게임 랭킹 사이트 1위에 오르기도 했다. 미투온은 분기별 총 24만 달러 규모의 상금을 받을 수 있는 이벤트를 진행할 계획이라고 발표했다.

3) <https://brunch.co.kr/@seunghoju/67>

P2E게임 시장이 우리나라에서는 법적인 문제로 진행될 수 없다고 해도 이미 해외에서는 거스를 수 없는 수익사업이 되고 있다. 이처럼 토큰 경제에서는 보상이 중심이 되고, 보상을 주어야 사용자가 플랫폼을 이용할 이유가 생기기 때문이다. 보상이 따르는 게임, 보상이 따르는 걷기, 보상이 따르는 드라이빙 등 향후 블록체인을 통한 여러 가지 앱들이 쏟아져나올 것이다. 그렇다면 이렇게 토큰거래가 실제 재화로 변화되는 것은 일반적인 현상이 될 것이며 여기서 발생하는 문제점들은 끊임없이 나올 수밖에 없는 것이 현실이다.

선행연구 검토

P2E 게임의 근본적인 문제는 우리나라에서 허용되고 있지 않다는 것이고, 게임의 허용을 위해서 게임사들과 정부의 마찰이 끊이지 않고 있다. 여러 가지 선행연구들을 살펴본 결과 P2E게임 내에서 발생할 수 있는 범죄와 관련된 연구들이 많지 않아 기존 블록체인 게임과 관련된 연구들을 검토해 보았다.

Lee(2022)은 블록체인의 특성인 탈중앙화, 분산성, 투명성 및 비가역성 그리고 익명성 등과 판례가 인정하고 있는 가상화폐의 재산성 인정 등을 고려할 때 블록체인과 가상화폐를 둘러싼 새로운 형태의 범죄에 대처하기에는 현행 형법의 체계와 규정만으로는 아직 충분한 것 같지 않다고 주장하였다. 현행 형법상 재물과 재산상 이익으로 구분되어 있는 재산범죄의 체계상 구조를 현재의 가상경제의 특성을 고려하여 무형물이라고 하더라도 행위의 특성을 고려하여 범죄가 성립할 수 있도록 해야 하고 현행문서와 전자기록의 구분도 블록체인의 특성에 맞게 전자문서의 문서성을 인정할 수 있도록 해야 한다고 주장하였다.

Jung(2020)은 온라인게임환경 자체가 다양한 변화를 하고 있기에 합리적이고 실효성이 있는 법정책을 마련하지 못하고 있는데, 이러한 법정책적 상황에서는 가상통화 기술이 악용되어 게임아이템거래가 사행성 문제로 커질 수 있다는 기존의 법정책적 문제가 더해지면서 게임산업의 새로운 변화와 혁신을 막고 있다고 주장하면서 사행성 판단기준에 대한 적극적인 재검토와 게임컨텐츠의 규제 및 게임아이템 등의 거래를 분리하여 관리하는 법정책을 마련할 필요가 있다고 하였다.

Lee et al.(2022)는 블록체인 기반의 P2E게임의 동향과 시사점을 살펴보면 NFT가 물리적 현실의 창작물 및 실물을 디지털 토큰과 연결함으로써 새로운 경제시장을 창출할 것으로 기대하면서 P2E게임 캐릭터 외에서 게임내 자산(가상토지) 및 플레이 자체 등을 통해 다양한 확장 가능성으로 보여지고 있다고 시사했지만, 가상자산을 현금화하면서 나타날 수 있는 게임 내 악영향에 대해서도 주장하였다.

Lim(2021)은 우리나라가 사행성을 우려로 NFT 아이템을 도입하지 못하고 있는 동안 관련된 기술개발과 플랫폼은 해외를 중심으로 이루어지고 있으며, 우리나라도 게임 강국이라는 지위에 걸맞게 적극적인 진흥과 합리적 규제가 필요하다고 명시하였다.

Yoon(2021)는 NFT의 활성화에 의해 특히 게임을 즐기는 소비자의 활동은 소비에서 생산과정으로서 탈바꿈이 발생할 것이며 여기서 야기되는 법률적 문제는 게임아이템 또는 아바타의 소유권 문제라고 하였다. 게임을 즐기면서 사용자가 성장시킨 캐릭터 또는 노력을 통해 획득한 게임아이템은 게임 이용자의 소유물로 인정될 것이다. 특히 NFT를 통해 게임 아바타, 캐릭터, 아이템 등을 구매한 경우 거래된 게임 아바타, 캐릭터, 아이템 등은 게임회사의 통제권을 벗어나게 된다. 따라서 저작권과 분리하여 게임 사용자가 게임 아이템이나 캐릭터를 거래하는 것이 문제는 없는지 검토할 필요가 있다고 주장하였다.

Park Lawer(2021)는 NFT가 자금세탁에 이용될 가능성이 있다는 점에서 장기적으로는 특금법상 규제를 받을 수 있다는 전망이 나왔고, NFT는 특별한 기호나 취미를 가진 사람, 즉 한정된 부류의 이용자들이 그 안에서만 거래가 이루어져 가격통

제와 가격조작이 훨씬 쉽고 대형거래소에 가상자산을 상장하기는 어려우나, NFT마켓에서 비교적 쉽게 거래가 가능하고 창작물 관련 저작권등의 권리와 NFT기능이 결합되어 있어 발행금액이나 거래금액이 부당하다는 것을 객관적으로 입증하기 어렵다고 지적하였다.⁴⁾

이처럼 P2E내 NFT를 이용한 게임에서 다양한 범죄들이 양상되고 있지만 법적 규제는 불분명하다. 따라서 본 연구에서는 P2E 게임 내에서 이루어질 수 있는 범죄와 게임 내 NFT를 이용한 경제 이익인 가상화폐에 대한 현금화 가능성과 그 후에 범죄발생에 대한 유형분류와 분석을 논의해보도록 하겠다.

특히, P2E게임 내 NFT를 이용하여 일어날 수 있는 이러한 범죄행동들에 대한 법적 제재 가능성과 범죄예방 및 대책 방안 수립을 제시하여 향후 관련연구에 대한 기초적 자료로 활용하고자 하는데 그 연구의 의의가 있다.

P2E 내 NFT를 이용해 발생하는 범죄 유형 및 분석

P2E는 블록체인 게임이 나타나면서 급부상한 모델이다. 메타버스 시대가 열리면서 게임과 디지털 플랫폼 안에서 생성되는 가상자산의 관심이 높아졌다. 가상화폐 뿐만 아니라 NFT를 재화할 수 있는 것에 또 다른 미래 산업의 발전이 보인다고 전문가들은 말하고 있다. 팬데믹 이후 급격하게 변하고 있는 산업 중의 대표적인 것이 가상화폐, 메타버스, AR과 VR의 활용으로 확장 가상세계로 나아가면서 개인의 재산권의 대한 패러다임도 변화하고 있는 현상을 볼 수 있다. P2E 게임은 향후 게임 산업 특이 될 수 있을지? 실만 남을지 아직까지 알 수 없고 전문가들의 의견도 다양하다.

Lee(2022) 누구나 쉽게 게임으로 돈을 벌 수 있는 시대가 되면 재미뿐만 아니라 생산수단으로 달라질 수 있다. 게임 속 NFT를 통해 디지털 자산이 인정받으면 바로 코인으로 전환되고 그 코인은 다시 재화로 사용할 수 있는 것이다. 이렇게 보면 P2E가 장점만 있어 보이지만 그렇지 않은 않다. 단순 금전거래 뿐만 아니라 확률형 아이템, 사행성, 게임법, 세금문제, 외환법 등 다양한 문제점들이 발생하게 될 것이다.

하지만 아직까지 이 게임산업에서 일어날 수 있는 그리고 현재 일어나는 범죄유형에 대해서는 예방대책이나 안전망이 제대로 만들어져있지 않다.

본 연구는 P2E 게임 내에서 일어날 수 있는 다양한 범죄들에 주목하고자 한다. 기존 자료들을 분석하여 P2E에서 일어날 수 있는 범죄나 일어나고 있는 범죄들에 대한 범죄형태를 유형별로 분류하고 범죄성에 대해 논의해보고자 한다.

해킹

P2E게임에서 일어날 수 있는 가장 대표적인 범죄는 해킹이라고 볼 수 있다. 2021년 메타버스가 등장하면서 NFT 열풍으로 인한 해킹이나 사기 사건이 급증할 수 있다는 전문가들의 전망이 있었다. 최근 2022년 3월 베트남 개발사 ‘스카이마비스’가 개발한 엑시인피니티가 7700억원 규모의 해킹을 당한 바 있다. 가상자산 정보사이트 ‘코인데스크’에 따르면 미국 재무부는 ‘엑시 인피니티’의 해킹은 북한 해킹조직인 ‘라자루스(Lazarus)’라고 지목한 바 있다. 엑시 인피니티의 모회사 스카이마비스의 자사 사이트체인인 ‘로닌’에서 가상화폐를 전송하는 시스템인 브릿지 서비스를 공격하여 17만3600 ETH과 2550USDC가 암호화폐가 탈취되었다고 발표하였고, 탈중앙금융(DeFi)네트워크 해킹 중에는 최대규모이다. 비트코인과 달리 이더리움은 채굴의 한계가 없기 때문에 훨씬 위험성이 클 수 밖에 없는데 스카이마비스는 ‘이더리움’을 기반으로 엑시 인피니티를

4) <https://www.inews24.com/view/1416850>

운영하고 있지만, 이용자 폭증에 따른 속도 개선과 수수료 절감을 위해 블록체인 네트워크인 ‘로닌’을 채택한 상태이다.⁵⁾ 블록체인 보안업체 펍실드(Peck Shield)는 로닌(Ronin)의 해킹범이 자금을 이체한 경로를 밝혔는데 경로의 형태는 해커가 훔친 개인 키로 두 번의 트랜잭션을 실행해 자금을 탈취했다고 발표했다.⁶⁾ 다행히 탈취한 자금의 65%회수했지만, 해킹은 단순 훔치는 것에 끝나지 않는다. 해킹을 통해 자금세탁과 탈세가 이루어지고 저작권의 문제가 발생할 수 있다. 그렇기 때문에 P2E게임내 일어나는 범죄의 가장 처음은 해킹으로 시작될 수 있는 것이다.

자금세탁과 탈세

앞서 보았던 로닌의 해킹사건은 북한의 ‘라자루스’가 연루되었다고 보고 있고, 펍실드는 탈취된 자금의 22%가 토네이도 캐시를 통해 세탁됐으며, 41%의 자금은 3개의 신규지갑으로 나뉘어 이체됐다고 전했다. 토네이도 캐시는 익명성 보장을 목표로 하는 암호화폐 프로토콜로 암호화폐를 수신하는 지갑 주소의 추적을 어렵게 만들어 암호화폐 범죄에 악용되었다⁷⁾.

펍실드의 분석에 따르면 미국과 유엔은 이미 ‘라자루스’의 이더리움 지갑으로 추정되는 주소를 제재 목록에 추가했으며, 제재가 적용된 지갑은 상당한 암호화폐를 보유하고 있었으며, 제재 이후에도 해킹 자금 이동이 계속 이루어진 정황이 드러났다. 결국 해킹이후 상당수의 암호화폐에 대한 돈세탁이 이루어진 것으로 보고 있다.

대규모 해킹에서 자금세탁 후 범죄자금으로 쓰여질 것이 분명한 사안들이 드러나면서 단순히 P2E는 게임 내 아이템 장사로만은 볼 수 없는 것이다. 이미 재화가 움직일 수 있다는 전제하에 범죄집단들은 움직일 것이고 게임으로 인한 수익은 향후 탈세 또는 세금문제와도 연결될 것이다.

Song et al.(2022)은 NFT는 마켓에서 비교적 쉽게 거래가 가능하고 창작물 관련 저작권 등의 권리와 NFT 기능이 결합되어 발행금액이나 거래금액이 부당하다는 것을 객관적으로 입증하기 어렵고 NFT를 통한 탈세 행위가 충분히 가능하다는 견해이다.

즉, 특금법은 자금세탁방지를 하고자 규정된 법이지만, NFT마켓플레이스에서 임의적으로 가격을 조작하거나 매긴다면 탈세의 가능성은 높아지기 때문에 자금세탁 방지를 위한 시스템 구축이 필요하다. 우리나라는 특정금융정보법에 따라 2022년 3월 25일부터 ‘트래블 룰’을 도입하여 디지털 자산의 출입금을 파악하고 국제은행간통신협회(SWIFT)가 요구하는 형식에 맞춰 송금자 정보를 기록하여 자금세탁 방지를 시행하고 있다. 하지만 아직까지 표준화가 이루어지지 않아 입출금에 대해 지원하지 않는 거래소들도 있어 안심할 단계는 아니라고 할 수 있다.

NFT를 가상화폐로 전환하고 다시 현금화 할 수 있는 수단이 되었으며 이미 개인재산으로 등록이 되어 세금까지 부과하고 있다면 충분히 게임 안에서 NFT를 통한 자금세탁과 탈세는 이루어질 수 있을 것으로 예상된다.

P2E의 사행성 여부

P2E게임을 통해 얻은 아이템은 NFT화 하여 개인소유가 되고 그것을 가상화폐로 다시 현금화하여 거래할 수 있는 것인데 과연 이것이 사행성으로 볼 수 있는지 문제가 된다. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조에 따르면 ‘사행성게임물’이란 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말하는데 나항에서는 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물이라고 보고

5) <https://www.news1.kr/articles/?4632612> (송화연기자 2022-3-30)

6) https://peckshield.com/#products_coinholmes

7) [https://coinpang.com/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=149430\(08.10검색\)](https://coinpang.com/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=149430(08.10검색))

있다. 하지만 P2E게임의 특성상 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물이라고는 볼 수 없을 것이다. 개인 각자의 노력으로 게임아이템의 고유한 가치를 인정하고 그것이 결국 거래가 되는 것으로 본다면 개인의 경제적 가치라고 볼 수 있다.

Jung(2020)에 따르면 현금화 과정은 게임콘텐츠 이용 자체의 결과가 아니라 이용자가 이용의 결과물을 거래하려는 또 다른 의지의 실현일 뿐이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 이러한 특성에 대한 오해는 여전히 현행 규제법제의 법리적 근거가 되고 있다고 주장하였다. 온라인 게임물은 다양하게 진화되고 있고, P2E게임이 범죄로 구성할 만큼의 반사회적인가에 대한 판단도 필요하다고 했다.

하지만 발생할 수 있는 문제는 여전히 남아있다. 첫 번째, P2E게임 내에서 발생하는 NFT거래는 문제가 없을 수 있지만 NFT마켓플레이스로 나오면 거래금액의 제한이 없기 때문에 사행성 또는 사기범죄에 노출될 수 있다. 두 번째, 현재 생산되고 있는 게임들이 모두 사행성이 아니라고 판단할 수 없다. 생산자체를 사행성 목적으로 만드는 게임들이 있기 때문에 이러한 게임들에 대한 규제를 어떻게 할 수 있느냐도 문제점으로 지적될 수 있다.

우리나라 현행법에서는 현재 금지하고 있지만, 우리나라를 제외한 외국에서는 P2E게임을 사행성 게임이라고 보고 있지 않다. 그렇다면 왜 우리나라에서는 이것을 사행성으로 판단하는냐는 문제에서 있어서는 이미 여러 연구에서 언급되어 왔다. Jung(2020)이 앞서 주장한 대로 놀이의 일종으로 취득의 우연적 요소와 거래를 통한 현금화가 도박의 특성을 드러내지만 게임을 통한 아이템 취득은 사행성과 직접적 관련이 없다고 했다.

하지만 P2E 게임의 사행성 여부에 대해서는 법적인 검토와 건전한 게임을 위한 게임업계를 논의가 더 필요할 것으로 판단된다.

원저작물의 저작권 침해

Lee(2022)는 엑시 인피니티라는 게임에서는 NFT 게임을 캐릭터를 수집, 판매하거나 보유한 캐릭터를 가지고 전투에 참여한다. P2E게임은 게이머가 게임플레이를 위해 마켓플레이스에서 중복되지 않는 유일한 게임캐릭터를 구매하여 게임을 시작하게 되는데 엑시는 게임캐릭터를 교배하여 새로운 엑시를 부화시키거나 교배를 통해 희귀하게 만들어 고가의 판매를 하기도 한다.

그렇기 때문에 개인이 NFT로 만든 캐릭터는 고유성이 있고, 원작물의 저작권 침해문제도 발생할 수 밖에 없을 것이다. NFT시장은 점차 다양한 방향으로 커지고 있고, 이를 규제하는 법 체계도 현재로서는 명확하지 않다.

저작권자가 아닌 소장자는 작품을 NFT로 발행할 수 없는데 게임 내 캐릭터를 NFT화 했을 때 전문가가 아닌 일반인 들의 경우 저작권 침해의 가해자가 될 수도 있다. 하지만 창작물들이 NFT플레이마켓에서 쉽게 거래될 수 있지만 저작권 등의 권리와 NFT 기능이 결합되어 있어 발행금액이나 거래금액이 부당하게 매겨질 수도 있는 문제인데 이것을 입증하는 데는 어려움이 있다.⁸⁾

NFT가 가장 많이 거래되는 세계 최대의 NFT거래소인 오픈씨는 NFT거래소가 저작권을 심사하지 않고 NFT발생과 판매를 허용하는 거래소로 구분되어 있는데 결국 많은 NFT가 저작권을 심사하지 않고 발행하고 판매되고 있는 것이다. 그 결과 오픈씨에서는 무료로 민트되는 NFT의 80%가 표절이거나 사기라고 주장했다. NFT발행 전 저작권을 심사하는 절차를 마련해야만 부정한 NFT거래가 줄어들 것이고, 향후 NFT거래소가 적극적으로 저작권 침해에 대처해야 하겠지만 수익성을 중시하

8) <https://wownews-028036.tistory.com/11>

는 거래소의 성격상 자율적 규제가 어렵다면 결국 정부의 규제나 법률제정이 필요할 것으로 보인다.⁹⁾ 이러한 이유로 게임 내 캐릭터나 가상토지 매매의 경우 잘못하면 사기까지 당할 수 있기 때문에 여러 가지 상황을 고려해서 구매해야하기도 한다.

결론 및 제언

P2E 게임을 놓고 게임회사들과 규제하고 있는 정부의 갈등은 심화되고 있다. 실제로 P2E에 대한 게임물관리위원회가 시장에서의 퇴출이라는 강수를 두었고 게임회사들은 법적대응에 나섰다. Wi(2022)는 게임전문가들은 P2E 열풍은 끝났으며, 테라나 루나와 같은 코인시장의 사태가 P2E게임 시장에도 영향을 미쳤다고 분석하였고, 최근 출시되는 P2E게임은 반응조차 얻지 못하고 있다고 하였다.

하지만 여전히 국내에서 만든 P2E게임이 게임랭킹에 1위를 차지하고 있으며, 게임회사들은 지속적으로 P2E게임을 개발하고 선보이고 있다. 전문가들의 경우 메타버스나 P2E게임과 같은 확률형아이템의 경우 사행성과 관련이 있기 때문에 위험하다고 하지만 실제 사행성에 빠질 확률이 있는지 의문이 드는 지점이다.

오히려 사행성보다는 NFT를 가상화폐로 전환하면서 그것에 대한 해킹이나 탈세의 문제가 더 심각한 사회문제로 나타날 수 있는 것이다. 사실 해킹의 비율이 높지는 않을 수 있지만 한 번 해킹을 당하게 되면 개인뿐만 아니라 기업에 막대한 손해와 위험을 안겨줄 수 있기 때문이 그것이 더 위험할 수 있는 부분이다.

Jung(2020)은 게임 서비스 내부에서 가상화폐를 거래하는 행위 모두를 사행성을 이유로 금지할 것은 아니고 건전한 게임 서비스의 이용과 이용자 보호를 위한 구체적인 방안을 찾아 이러한 신기술이 적용된 서비스가 지속될 수 있도록 해줄 필요가 있다고 언급하였다.

Lee(2022)은 거래한도나 횡수제한, 거래소를 통하는 경우에 있어서 본인인증이나 거래증명, 이용자들의 거래내역에 대한 게임회사의 정보 제공 등 다양한 방법 등을 검토해서 게임의 사행화를 방지하는 반면에 건전한 가상경제가 구축될 수 있는 생태계를 조성하는 것을 정부와 학계, 그리고 산업계가 함께 논의할 것을 주장하였다.

P2E 게임 내 NFT를 이용한 여러 가지 범죄유형이 나타날 수 있는데 이에 대해 예방하기 위해서는 법적 검토와 제재할 수 있는 예방활동을 수립하고 기업 또한 대처방안들을 내놓아야 할 것이다.

P2E게임 시장은 성장할 것이고, NFT가 결합한 가상자산은 현금화 할 수 있기 때문에 시장은 커질 것으로 예상된다. 국내에서는 심각하게 발생하고 있는 범죄사태가 아직 나타나고 있지 않지만, 동남아를 중심으로 게임시장이 빠르게 상승하고 있어 이에 대한 분석을 통해 범죄경로 과정과 범죄발생시 대처할 수 있는 형사사법적 체계정립과 동시에 입법도 마련되어야 할 것이다.

게임으로 획득한 가상화폐는 엄청난 수치가 될 것이고, 경제를 흔들만큼 영향력이 커질 것이기 때문에 이러한 게임 속 가상화폐에 대한 현금화 진행을 사전에 투명하게 진행한다면 자금세탁의 흐름도 알 수 있고, 수사기관도 빠르게 대처할 수 있을 것이다.

다만, 아직까지는 우리나라에서 규제하고 있는 게임이지만 향후 게임산업 발전에 따라 정부에서도 규제완화가 이루어 질 것으로 예상된다. 본 연구에서 공식적인 범죄 통계를 찾기 어려워 향후 발생할 수 있는 범죄유형을 분류한 것이 아쉬운 부분으로 남지만 향후 일어날 수 있는 범죄에 대해 예방차원에서 미리 시스템 구축이나 법제도가 마련되기를 바라며 새로운 기술에 대처할 수 있는 후속연구와 논의가 지속적으로 이루어질 수 있기를 기대해본다.

9) <https://brunch.co.kr/@cdef2a4fd92b455/9>

References

- [1] Jung, H.S. (2020). "Inclination to gambling on game-item transaction of dapp game." Sogang-lawinstitut, Vol. 9, No. 3, pp. 113-141.
- [2] Lee, I.B. (2022). NFT, The Future of Digital Assets. 1000grusoop, Seoul.
- [3] Lee, J.H. (2022). "A study on criminal countermeasures against crimes related to blockchain and virtual currency." Korea Association of Police & Law, Vol. 20, No. 1, pp. 161-191.
- [4] Lee, J.Y., Lee, K.H., Choi, S.Y. (2022). "Blockchain-base P2E Game trend and implication." Information & Communications Magazine, Vol. 2022, No. 2, pp. 184-185.
- [5] Lim, J.W. (2021). "A study on the issues and policy considerations of the game industry promotion act with the introduction of NFT items in the metaverse era." The Law Research Institute of Hongik University, Vol. 22, No. 3, pp. 83-103.
- [6] Song, H.J., Nam, W.W. (2022). "A study on the types of crime and scalability in metaverse." Journal of the Korea Society of Disaster Information, Vol. 18, No. 1, pp. 218-227.
- [7] Yoon, Y.J. (2021). "The prelude to the ownership war in the digital marketplace." Law & Technology, Vol. 17, No. 4, pp. 51-75.
- [8] <https://brunch.co.kr/@cdef2a4fd92b455/9>
- [9] <https://brunch.co.kr/@seunghoju/67>
- [10] [https://coinpang.com/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=149430\(08.10검색\)](https://coinpang.com/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=149430(08.10검색))
- [11] https://peckshield.com/#products_coinholmes
- [12] <https://wownews-028036.tistory.com/11>
- [13] <https://www.inews24.com/view/1416850>
- [14] <https://www.news1.kr/articles/?4632612> (송화연기자 2022-3-30)
- [15] <https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20210923004001>