



“성공적인 NFT 창업을 위해 챙겨야 할 법이슈”

디케이엘파트너스 법률사무소 임주영 파트너 변호사

저는 주식에 투자하고 있습니다. 주식 시장의 경계 대상 1호는 “불확실성”입니다. 불확실성 때문에 요동치던 시장은 그게 해소되면 안정을 찾습니다.

최근에 불확실성을 떠올리게 한 2가지 뉴스를 접했습니다. 우선 “NFT는 가상자산”이라는 일부 언론 보도에 대한 금융위원회의 입장에 관한 뉴스입니다. 금융위원회는 “NFT는 일반적으로 가상자산으로 규정하기 쉽지 않으나, 개별 사안별로 봤을 때 일부 해당될 가능성이 있다”고 보도자료를 냈습니다. 그 다음은 음악저작권 투자 플랫폼 운영사에 대하여 금융감독원이 미인가 금융투자업을 조사한다는 인터넷 기사에 대하여, 해당 운영사의 입장에 관한 뉴스입니다. 운영사는 “금감원으로부터 조사 관련 내용을 들은 바 없고, 충분한 법률 검토를 기반으로 서비스를 운영 중이며, 향후 금융규제당국의 조사가 있을 경우 성실이 조사에 임하겠다”고 입장을 표명했습니다.

NFT는 가상자산인가? 음악저작권 투자 사업은 적법한가? 여전히 제 의문은 해소되지 않았습니다.

새롭게 등장한 기술 또는 새로운 비즈니스 모델을 기반으로 창업할 때 가장 경계해야 할 것은 단연코 불확실성입니다. 사업의 지속 여부가 불확실하면 소비자뿐만 아니라 투자자의 외면을 받게 됩니다. 법과 제도안에 안정적으로 자리잡고 사업을 지속시키는 것, 그 무엇보다 중요한 성공적인 창업 전략입니다. 투자자의 입장에서 성공적인 투자 전략은 투자 대상 기업이 사업 지속성의 신뢰를 부여하는지 우선 살펴보는 것입니다. 그 신뢰는 법과 제도내에 안착되어 있



을 때 찾을 수 있을 것입니다.

NFT가 뜨거워 외면하기 어렵습니다. 창업가와 투자자들의 엄청난 관심 대상이 된 기술인 NFT를 기반으로 창업할 때 주의해야 하는 법과 제도를 살펴보겠습니다.

1. NFT는 무엇인가요?

NFT(Non-fungible token)는, 블록체인상에 저장되고 기록된 디지털 파일입니다. 각각의 고유 값을 가지고 있어 다른 NFT와 일대일 교환이 성립하지 않는 대체 불가능하다는 의미에서 “대체불가능토큰”으로 부릅니다. 교환이 성립되는 암호화폐 비트코인과 다른 점입니다. 블록체인의 특성상 한번 기록되면 위조나 변조가 불가능하기 때문에, 디지털 아트 등 디지털 자산 분야에서 먼저 NFT가 주목을 끌었습니다.

2. NFT 활용 사례

2021년 3월 13일 미국 크리스티 경매에서 디지털 아티스트 비플(Beeples)의 NFT 작품 “Everydays : The First 5000 Days(매일 : 첫 5,000일)”가 한화 약 785억원에 판매되어 이를 기점으로 NFT에 대한 사람들의 관심이 증폭되었습니다. 현재는 실물 자산, 음악파일, 게임, 영상 등 다양한 분야에서 NFT가 활용되고 있습니다. NBA top shot이라는 플랫폼은 NBA 선수들의 유명한 경기 순간 15초를 비디오 영상으로 담아 NFT 카드로 제작하여 판매하였고, 최근 국내 NFT 거래 중에서는 MBC 예능 무한도전 속 ‘무야호’ 영상의 NFT가 950만원의 경매가로 낙찰되어 화제를 모았습니다.



3. 사업의 시작

가. NFT는 가상자산인가?

NFT 기반으로 창업할 때 가장 먼저 주목하여 검토해야 할 쟁점은, 과연 NFT가 가상자산에 해당되는지 여부입니다.

현재 우리나라에서 시행 중인 특정 금융거래정보의 보고 및 이용에 관한 법률(‘특금법’)은 가상자산을 “경제적 가치를 지닌 것으로서 전자적으로 거래 또는 이전될 수 있는 전자적 증표”라고 정의하고, 가상자산에 해당되지 않는 예외적인 종류를 나열하고 있습니다. 정의규정만 살펴봐서는 NFT가 가상자산인지 잘 알기 어렵습니다.

소관 주무부처인 금융위원회는 NFT에 대해 뚜렷한 입장을 내지 않았습니다. 최근에 “일반적으로 가상자산으로 규정하기 쉽지 않은 측면이 있으나 개별 사안별로 봤을 때 일부 해당될 가능성이 있다”고 밝혔으나, 가상자산이 될 수 있는 개별 사안을 구체적으로 언급하지 않았습니다. 여전히 NFT 관련 업계는 혼란스럽습니다.

한편 국제자금세탁방지기구(FATF)는 최근에 “NFT는 교환가능한 것이 아니라 유일하며 결제 또는 투자의 수단이기 보다는 수집품으로 사용되므로 가상자산에 해당되지 않으나, 투자 혹은 결제 수단이 된다면 가상자산으로 규제한다”는 태도를 보였습니다. 향후 우리 금융위원회 역시 이와 유사한 태도로 세부 유형을 구체화할 것으로 보이니, 정책 당국의 입장에 예의주시할 필요가 있습니다.

나. 가상자산사업자 신고 의무



NFT를 가상자산으로 보면, 그 다음 살펴봐야 하는 내용이 가상자산사업자 신고 의무입니다. 가상자산의 매도·매수, 교환, 이전, 보관·관리, 중개·알선 등의 행위를 영업으로 하는 자는 가상자산사업자에 해당하고, ‘특급법’에 따라 금융당국에 신고를 해야 사업을 시작할 수 있습니다. 만약 가상자산사업자가 정보보호 관리체계 인증을 취득하지 못하였거나 실명확인이 가능한 입출금계정을 발급받지 못하면 신고는 수리되지 않습니다.

NFT를 활용한 사업의 대부분이 NFT의 거래 및 중개에 초점이 맞춰져 있어 가상자산사업자가 될 가능성이 높습니다. 반드시 요건을 갖추어 신고를 해야 지속적인 사업을 영위할 수 있습니다. 현행법상 신고 없이 영업을 한 경우 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금으로 처벌받을 수 있으니 주의해야 합니다.

4. 사업의 운영

자, 우리는 가상자산사업자 신고도 마쳤습니다. 이제 좋은 서비스를 소비자에게 제공하는 일만 남았습니다. 하지만 아직도 살펴보고 주의해야 하는 법률이 남아 있습니다.

가. 저작권 침해 문제 해결

누구든지 사용자 자신의 창작물 또는 보유하고 있는 창작물을 NFT로 발행(보통 ‘민팅’이라 부릅니다)하여 거래할 수 있는 플랫폼을 만든다고 생각해봅시다. 가장 먼저 저작권 침해 이슈를 확인해야 합니다. 사용자의 창작물이 타인의 창작물과 유사하거나 동일하여 저작권을 침해하는지 살펴봐야 하고, 사용자가 보유하고 있는 창작물을 NFT화 하는데 창작자(또는 저작권자)의 동의를 받았는지 확인해야 합니다. 사용자가 적법한 절차로 구매하여 소유권을 가지고 있더라도 창작자의 동의가 없다면, 저작권(복제권, 2차적저작물작성권 또는 동일성유지권 등)을 침해할 수 있습니다.



NFT 사업자의 서비스 약관에 “사업자는 사용자의 저작권 보유 여부에 대하여 보증을 하지 않으므로, 반드시 사전에 저작권 양도 및 이용허락을 받아야 합니다”는 내용을 게시해 두었다고 하더라도 저작권 침해 문제에서 완전히 자유로울 수 없습니다.

저작권법은 온라인서비스제공자가 저작권 침해 행위에 대해 특정한 조치를 한 경우에는 사용자의 행위로 저작권이 침해되더라도 온라인서비스제공자의 책임을 제한하고 있지만(저작권법 제102조), NFT 사업자를 저작권법에서 정의하는 온라인서비스제공자 중 어느 유형으로 볼 수 있을지 여전히 문제로 남습니다.

이러한 저작권 문제를 해결하고자, NFT 업계에서 플랫폼 자체적으로 NFT를 검수하거나 별도로 선정한 창작자만 NFT를 발행할 수 있도록 하는 서비스가 출시되기도 하였습니다. 하지만 여전히 저작권 침해 가능성은 존재하므로, NFT 플랫폼 사업자와 창작자 사이 적절한 계약 조건 및 창작자의 창작물에 대한 진술과 보장 조항을 설정하여 이에 대비하는 것이 중요합니다.

나. 게임산업법상 문제 해결

게임산업은 NFT의 활발한 활용이 기대되는 분야입니다. 게임업계는 게임내 아이템을 NFT화하여 게임 밖에서 거래할 수 있게 하는 서비스를 준비하고 있습니다. 그런데 넘기 힘든 법률, 게임산업진흥에 관한 법률(‘게임산업법’)이 존재합니다.

최근 게임 등급분류를 담당하는 게임물관리위원회는 모 게임회사에서 출시한 블록체인 게임에 대하여 NFT의 사행성 우려를 이유로 등급분류를 거부하였고, 서비스 출시 2달만에 국내 서비스가 중단된 일이 있었습니다. NFT화한 아이템은 소유권이 게임사가 아닌 이용자에게 귀속되며 게임 외부로 자유로운 이용 및 교환, 거래가 가능하므로 사행성 우려가 있다고 판단한 것입니다.

그동안에는 게임회사가 게임 아이템의 소유권을 가지고 있고, 이용자는 단지 게임속에서 아이



템을 이용할 수 있는 권리만을 가지고 있었습니다. 아이템을 NFT화 하게 되면, 게임회사가 서비스를 중단하더라도 이용자는 아이템 NFT를 다른 게임에 활용하거나 거래할 수 있어 게임 이용자 중심의 시장이 형성되게 될 것이라는 기대가 있었습니다.

등급분류 거부를 받은 게임회사는 수개월 동안 게임물관리위원회를 설득하기 위해 노력했지만 실패했고, 결국 행정심판을 제기한다는 입장을 굳혔습니다. 이 사례는 NFT를 활용한 블록체인 게임을 준비하는 사업자가 잘 살펴봐야 하는 내용입니다. 게임산업법상의 사행성 우려를 잠재우지 않는 한 게임물관리위원회의 큰 산을 넘기 어려울 것이고, 결국 수년 간 애써 준비한 서비스를 출시하지 못하거나 사업 존폐의 위기를 맞을 수 있으니, 주의해서 잘 대응해야 합니다.

5. 맺으며

정부 한쪽에서는 신기술 기반의 서비스를 혁신 사업으로 지정하여 정부 지원을 아끼지 않고 있는 반면, 다른 한쪽에서는 현행 법 위반을 이유로 사업자와 충돌하고 있는 상황이 발생하고 있습니다. 지켜보는 사람의 입장에서 안타깝기 그지없습니다.

NFT, 그리고 새로운 기술 기반 사업의 제도권 내의 정착을 위하여, 이에 대한 거대 담론이 자주 형성되고 법과 제도의 방향이 명확해지길 바라봅니다. 끝.



CONTACT



임주영 파트너 변호사

02-6952-1845

juyoung.lim@dkl.partners

본 자료에 게재된 내용 및 의견은 일반적인 정보제공만을 목적으로 발행된 것이며, 디케이엘파트너스 법률사무소의 어떤 구체적인 사안에 대한 법률적 의견을 드리는 것이 아님을 알려드립니다.

Copyright ©2021. DKL PARTNERS LLP All rights reserved



DKL PARTNERS

(06241) 서울시 강남구 강남대로 364, 1701호(역삼동, 미왕빌딩)
T. 02-6952-2615 | F. 02-6918-0832 | <https://www.dkl.partners>