



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권으로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

경영학석사 학위논문

국내 B2C 전자상거래의 세원관리방안에 관한 연구



2007년 2월

부경대학교 경영대학원

경영학과 세무관리전공

박 인 기

경영학석사 학위논문

국내 B2C 전자상거래의 세원관리방안에 관한 연구

지도교수 박 영 병

이 論文을 경영학석사 학위논문으로 제출함



2007년 2월

부경대학교 경영대학원

경영학과 세무관리전공

박 인 기

박 인 기 의 경영학석사 학위논문을 인준함

2006년 12월 20일



주심 경영학박사 김태용 인

위원 경영학박사 김진황 인

위원 경영학박사 박영병 인

【 목 차 】

Abstract	iv
제1장 서론	1
제1절 연구의 목적	1
제2절 연구의 방법과 범위	2
제2장 전자상거래와 결제시스템의 이론적 고찰	4
제1절 e-비즈니스 환경과 전자상거래	4
제2절 전자상거래의 지급결제방식	10
제3절 전자상거래의 과세모델에 관한 선행 연구의 고찰	26
제3장 전자결제 시스템의 실태 분석	35
제1절 지급결제동향	35
제2절 전자지급결제대행시장 동향.....	41
제3절 전자결제 시스템을 이용한 불법행위 실태	46
제4절 지급결제방식 전환에 따른 전자상거래 세원포착문제 ...	50
제4장 전자상거래 세원관리 개선방안	60
제1절 납세모델에 대한 개선방안	60
제2절 전자결제시스템을 이용한 불법행위에 대한 개선방안...	66
제3절 지급결제방식 전환에 따른 전자상거래 세원포착 문제에 대한 개선방안	68
제5장 결론	74
참고문헌	77

【 표 차 례 】

< 표 1 > 경제주체에 따른 전자상거래의 분류	7
< 표 2 > 무선인터넷 환경의 특색	8
< 표 3 > e-커머스와 u-커머스의 차이점	9
< 표 4 > 전자결제시스템의 유형	12
< 표 5 > 납세모델의 비교	27
< 표 6 > 소비자모델과 사업자모델의 비교	28
< 표 7 > 유형별 국제 지급결제시스템 종류	36
< 표 8 > 개인들의 지급수단 선호도	38
< 표 9 > 지급결제수단별 이용 건수와 금액(일평균)	39
< 표 10 > 연도별 국내 전자상거래 시장규모	41
< 표 11 > 쇼핑몰 거래규모	42
< 표 12 > 주요 PG서비스 제공업체	43
< 표 13 > 쇼핑몰에서의 지급결제수단별 이용현황	44
< 표 14 > 전자금융거래 사고통계	48
< 표 15 > 신용카드매출전표등 발행세액공제 규정 변천	51
< 표 16 > 신용카드등 발행세액공제 현황	52
< 표 17 > 부가가치세 과세표준 현황	52
< 표 18 > 신용카드 사용금액 현황	54
< 표 19 > 2005년 현금영수증 발급 현황	54
< 표 20 > 지급결제수단별 수수료 현황	62
< 표 21 > 쇼핑몰사업자 규모별 신용카드등 세액공제 효과	63

【 그림 차례 】

[그림 1] 지식경영과 E-business, E-commerce	4
[그림 2] 신용카드 결제대행 서비스의 흐름도	14
[그림 3] 휴대폰과 전자결제의 결합	24
[그림 4] 통합 모델의 업무 흐름	29
[그림 5] 금액대별 지급결제수단 이용비중 현황	40
[그림 6] PG서비스를 통한 카드깡	47
[그림 7] PG를 이용하여 회비 결제 사기 사례	48
[그림 8] 인터넷 쇼핑몰을 통한 변칙거래 흐름	49
[그림 9] 신용카드 세액공제와 부가가치세 과표 증가율 비교	53
[그림10] PG를 통한 결제시스템 모델	61

*A Study on a Plan for Improving Taxation System Relevant to
B2C Electronic Commerce for Korea*

Park, Ingee

*Majoring in Taxation Management,
Department of Business Administration,
Graduate School of Business Administration,
Pukyong National University*

Abstract

The objectives of this study are ① to review current issues on electronic commerce (E-commerce) taxation related to B2C transactions with payment gateway (PG) system, including how to manage tax information and/or tax revenues on B2C E-commerce and how to investigate tax sources on B2C E-commerce and ② to suggest plans to improve the current taxation systems based on the literature survey and legal survey analysis on the E-commerce industries.

The communication revolution by internet has not only opened up new possibilities for tax administrations to improve the efficiency of their operations, but also opens up a lot of opportunities for tax evasion or avoidance. The challenge for tax administrations is how to maximize the potential efficiency gains of the internet and at the same time to protect tax revenue base without hindering the development of these new

technologies related especially to B2C E-commerce. The challenges posed to tax systems by the internet and global E-commerce are the matter in hand. Korean government, therefore, needs to develop a new tax system to respond to these challenges. Detailed areas of discussions surrounding taxation policy on E-commerce include value-added tax (VAT) area, international taxation on corporate-individual income tax area, and tax administration area.

The results from this thesis are as follows:

First, in order to manage tax avoidance, it is very important for the tax authorities to oversight the payment gateway (PG) companies who control cash flows on B2C E-commerce transactions. The Korean government have to amend tax rules in near future so that all the payment system on B2C E-commerce should be based on PG services in order to reduce tax evasion and avoidance.

Second, new firms engaging in B2C E-commerce should file their payment system at the time of registration of incorporation.

Third, the tax authorities must have an independent and separate department which is specialized especially on E-commerce industries in near future.

제1장 서론

제1절 연구의 목적

정보통신기술의 발전과 IT기반 확충으로 인터넷을 매개로 하여 가상기업과 가상공동체의 결합체인 가상사회를 구성하게 되며, 이러한 가상사회에서 가상기업은 새로운 패러다임으로 사업을 수행하게 된다. 기업은 새로운 패러다임을 기반으로 수익창출활동 및 결제방식의 변화를 경험하게 된다.

인터넷 기반의 전자상거래의 출현은 비즈니스 환경에 커다란 변화를 가져오고 있다. 전자상거래의 발전은 주변 관련부문에에도 영향을 미쳐 모바일 컴퓨팅, 전자결제시스템 등의 발달을 촉진하게 되었다.

새로운 전자화폐, 전자결제시스템 등 전자결제 시스템의 발전으로 기존의 상거래뿐만 아니라 전자상거래에서도 소비자의 구매양식은 물론이고 생활양식이 변화되고 기업의 사업방식이 변화될 것이다.

이는 조세행정에도 영향을 미칠 것으로 예상된다. 컴퓨터의 접속위치와 사업장 관련성 문제가 제기되고, 인터넷 거래는 원격조정에 의한 거래 추적이 어려워지며 일대일 지향적인 거래로 중개기관이 불필요하여 과세점을 포착하는 것이 용이하지 않다는 것이다. 그러나 현행 조세체계는 기존의 상거래 형태에 맞춰져 있어 새로운 비즈니스 환경에 제대로 대응할 수 있는지 의문이 제기된다.

국세청에서는 날로 발전하고 성장하는 전자상거래에 대한 과세체계 정립에 고심하고 있다. 전자상거래 과세에 관한 OECD 중심의 국제규범의 정비에 지속적인 관심을 기울이고 국내 전자상거래에 대한 세금 포탈행위에 대한 규제 등 현행 조세체계 테두리 내에서 세원관리를 강

화하고 있다. 그러나 기존의 조세체계를 전자상거래에 그대로 적용하게 되면 전자거래의 익명성 때문에 거래당사자의 신원을 확인할 수 없어 과세를 포착하기 어려울 뿐만 아니라 거래당사자들이 세금 탈루를 하기 위한 새로운 형태의 거래로 변형하는 경우 과세정보자료 획득 및 세원 포착이 어렵게 된다.

따라서 본 논문에서는 전자결제시스템에 따른 세원포착에 대한 문제점을 도출하고 이를 개선하기 위한 방안을 모색하고자 하는데 목적이 있다.

제2절 연구의 방법과 범위

이러한 목적을 달성하기 위하여 본 연구에서는 전자결제시스템의 발전방향과 전자결제시스템의 도입에 따른 문제점 등에 대한 관련 문헌을 수집하여 비판적 시각으로 검토하는 문헌 연구를 실시하기로 한다. 이를 위해 전자상거래와 결제시스템 관련 조세실무 자료와 국세청 통계자료에 의한 전자상거래량 및 결제시스템의 변화가 과세포착에 어떠한 영향을 미쳤는지를 검토하고, 국내 전자상거래에 있어서 전자결제시스템 발전에 따른 세원포착 등에 대한 문제점을 도출하여 이에 대한 세원관리방안을 제시하고자 한다.

전자상거래의 주된 유형으로 크게 B2B, B2C거래를 들 수 있다. 본 연구에서는 현재의 부가가치세 과세체계에 의한 과세에 문제가 없는 B2B거래는 제외하고, 또한 국제간 전자상거래는 OECD모델 등 국제규범에 대한 논의가 진행 중에 있어 이에 따른 조세체계를 정비하여야 하는 점이 있으므로, 국내 B2C 전자상거래에 대한 결제시스템과 관련한 세원관리방안을 연구대상으로 한정하였다.

본 논문의 구성은 다음과 같다.

제1장에서는 연구 목적과 연구의 범위 및 방법에 관하여 서술하였다.

제2장에서는 e-비즈니스 환경에서 전자상거래의 의의와 특징을 살펴보고 전자상거래 결제방식 특히 전자결제시스템 현황을 파악하고, 전자상거래 납세주체와 지급결제방법에 따른 과세모델에 의한 과세 아키텍처에 대한 선행 연구를 고찰하고 비교 평가하였다.

제3장에서는 전자결제시스템 및 전자지급결제대행시장 동향을 파악하고 전자결제시스템을 이용한 불법행위와 지급결제방식 전환에 따른 전자상거래 세원포착문제를 검토하였다.

제4장에서는 지급결제방식에 따른 납세모델을 제시하고 전자결제시스템을 이용한 불법행위에 대비할 수 있는 방안과 지급결제방식 전환에 따른 전자상거래 세원포착 문제에 대한 개선방안을 제시하였다.

제5장 결론에서는 연구의 결과를 요약하였다.

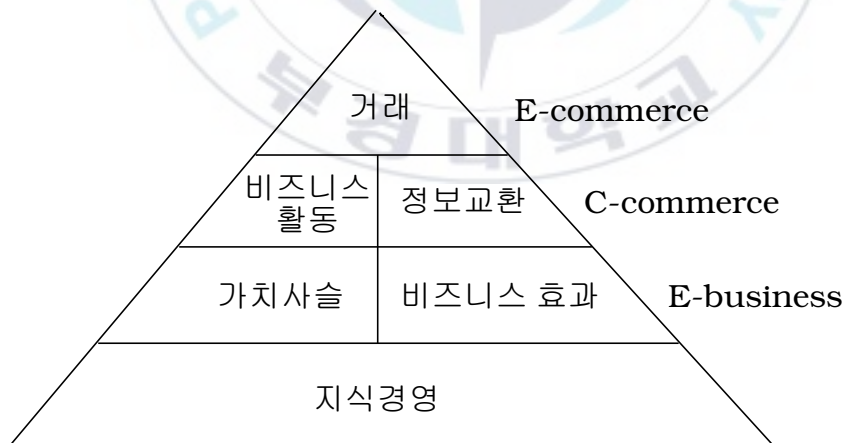
제2장 전자상거래와 결제시스템의 이론적 고찰

제1절 e-비즈니스 환경과 전자상거래

1. e-비즈니스

e-비즈니스란 종이와 일반우편 대신 전화와 팩스는 물론이고 전자적 정보통신을 이용하여 수행하는 사업을 의미한다. e-비즈니스는 기업 내의 전사적 자원관리(enterprise resource planning: ERP), 공급망관리(supply chain management: SCM), 고객관계관리(customer relationship management: CRM), 전자상거래의 개념을 포괄하고 있다¹⁾.

[그림 1] 지식경영과 E-business, E-commerce



1) 송태의, 「2006년 IT·e-비즈니스 주요 이슈와 전망」, 전자상거래연구조합, 2006년.

e-비즈니스는 정보교환을 가능하게 하고 촉진하는 기술을 활용하여 가치사슬 전반의 비즈니스 및 가치활동과 의사결정을 지원하여 비즈니스 목표를 달성하는데 그 목적이 있다. e-비즈니스란 거래와 같은 비즈니스 활동을 전자적으로 지원할 뿐만 아니라 그러한 활동의 기반이 되는 의사결정도 지원하는 것이다. 지식경영하의 지식기반 조직에서 e-비즈니스가 수행된다. [그림 1]에서 보는 바와 같이 e-비즈니스는 조직의 지식경영²⁾을 기반으로 하고 있다.

2. 뉴 비즈니스 기회

인터넷은 새로운 사업기회를 제공해 준다. 인터넷을 통한 법률 및 경영컨설팅 회사가 나타나고, 인터넷 주식투자시장이 형성되고, 인터넷을 기반으로 애플리케이션 서비스(application service)를 제공하는 것이 가능하게 되었다. 또한 인터넷은 방송·신문·잡지를 하나의 미디어로 융합시키고 있다. 전자시장으로서 인터넷은 이전에는 불가능했던 지식과 정보를 새로운 형태로 상품화할 수 있도록 해 준다. 인터넷 서비스 업체나 소프트웨어 업체는 인터넷을 기반으로 발전하고, 포털 사이트를 통해 가상사회를 일궈가고 있다.

인터넷 서비스 업체(internet service provider: ISP)는 인터넷 접속 서비스를 제공하고, 웹서버를 구축하고자 하는 기업에 통신회선과 통신장비를 대여해주는 것은 물론 웹호스팅 서비스를 제공하고 웹사이트의 개발·유지관리 등의 서비스를 제공하고 있다. ISP는 이제 콘텐츠와 거래 및 서비스를 통합하고 종합 쇼핑몰을 개설하여 상거래 서비스를 제공함으로써 그 수익원천을 확대해 가고 있다.

2) 지식경영이란 조직구성원 개개인의 지식이나 노하우를 체계적으로 발굴하여 조직 내 보편적인 지식으로 공유함으로써, 조직 전체의 문제해결 능력을 비약적으로 향상시키는 경영방식이다. 즉 지식경영은 조직 내 지식의 활발한 창출과 공유를 제도화시키는 것을 목표로 한다(<http://terms.naver.com/item.php?dlid=7&docid=6903>, 네이버 용어사전).

3. 전자상거래

1) 전자상거래의 개념

전자상거래는 거래의 과정(정보수집 및 제공, 주문수령, 계약, 판매, 유통, A/S 등) 중 하나의 과정이라도 컴퓨터 네트워크(인터넷, VAN, EDI, CALS 등)를 활용하여 수행하는 것을 의미하며, 거래의 종류는 물품, 콘텐츠, 서비스 및 이를 중개하는 거래 등을 총칭한다.³⁾ 이 개념은 네트워크를 통해 발생하는 모든 거래를 포함하는 광의의 전자상거래에 해당되는데, 본 연구에서는 자료의 다양한 활용이 가능하도록 하기 위해서 OECD ⁴⁾ 및 통계청의 전자상거래 정의를 준용하여 협의의 전자상거래를 다음과 같이 정의하기로 한다.

전자상거래란 컴퓨터/네트워크라는 전자적인 매체로 상품/서비스의 거래가 이루어지는 방식으로 거래의 여러 과정 중 입찰/계약/주문 중 최소한 하나의 절차가 컴퓨터 네트워크상에서 이루어진 경우를 말한다. 여기서 네트워크는 인터넷 프로토콜 통신망과 컴퓨터를 매개로 한 모든 비인터넷 통신망을 포함하며, 거래는 정부, 기업 및 개인 등 각 경제주체 간에 상품 및 서비스의 소유권 혹은 사용권의 이전을 수반하

3) 한국전자거래진흥원, 2005년 국내기업 e-비즈니스 현황 조사결과, 2005.12.

4) OECD의 전자상거래 정의는 다음과 같다.

(Broad definition) An electronics transaction is the sale or purchase of goods or services, whether between businesses, households, individuals, governments, and other public or private organizations, conducted over computer-mediated networkse. The goods and services are ordered over those networks, but the payment and ultimate delivery of the good or service may be conducted on or off-line.

(Narrow definition) An Internet transaction is the sale or purchase of goods or services, whether between businesses, households, individuals, governments, and other public or private organizations, conducted over the Internet. the goods and services are ordered over the Internet, but the payment and the ultimate delivery of the good or service may be conducted on or off-line.

는 경제주체 간의 거래를 말한다.

전자상거래는 경제주체에 따라 <표 1>과 같이 분류할 수 있다.

< 표 1 > 경제주체에 따른 전자상거래의 분류

공급자 수요자	개 인	기 업	정 부
개 인	Consumer to Consumer (C2C)	Business to Consumer (B2C)	Government to Consumer (G2C)
기 업	Consumer to Business (C2B)	Business to Business (B2B)	Government to Business (G2B)
정 부	Consumer to Government (C2G)	Business to Government (B2G)	Government to Government (G2G)

이러한 전자상거래의 유형 중에서 기업과 기업 그리고 기업과 정부 간의 거래는 세금계산서 제출에 의하여 대부분 자료수집과 분석이 가능하다. 따라서 현재 세원관리의 사각지대로 인식되는 분야는 개인과 개인 및 기업 간의 거래이며, 이 분야에서 미등록사업자, 신용카드위장가맹점, 불법할인대출 등이 성행하고 있다.⁵⁾

한편 전자상거래의 유형은 무선인터넷 기술, 협력지원기술, 유비쿼터스 컴퓨팅⁶⁾ 기술 등의 발전으로 m-커머스, u-커머스 등으로 확장되어 가고 있다. 그 결과 기업의 사업영역은 뚜렷한 경계가 없어지고 인접한 영역과 통합이 이루어지며 다양한 분야에 응용되는 비즈니스 체계를 이룰 것으로 전망된다. 따라서 확장된 개념의 전자상거래로서 m-커머스, c-커머스, u-커머스에 관심을 가져야 할 것이다.

5) 부산지방국세청 신세무조사기법연구회, 「이전가격세제 및 전자상거래의 세무조사」, 2003.11.

6) 유비쿼터스 컴퓨팅(ubiquitous computing)이란 일상 환경 속에 편재된 언제 어디서나 이용 가능한 컴퓨팅을 의미한다. 유비쿼터스 컴퓨팅에는 물이나 공기처럼 사용자가 시간과 장소에 구애받지 않고 자유롭게 네트워크에 접속한다는 의미를 내포하고 있다.

2) m-커머스(mobile commerce)

무선 인터넷과 휴대전화, 스마트폰, PDA, HPC(hand-held PC) 등 무선 단말기가 널리 사용됨에 따라 m-커머스(mobile commerce) 시대가 도래되었다. m-커머스란 모바일 네트워크를 사용하여 이행되는 모든 가치전달 활동으로, 뉴스, 이메일, 문자메시지(SMS), VOD, AOD를 포함하는 개념으로 모바일 단말기와 모바일 네트워크를 통한 상거래로서 쇼핑, 광고, 금융서비스 등의 거래를 의미한다.⁷⁾

무선인터넷 환경의 특색을 요약하면 <표 2>에서 보는 바와 같다.

< 표 2 > 무선인터넷 환경의 특색

유비쿼티(ubiquity)	어디서나 실시간 정보검색이 가능함
접근성(reachability)	언제 어디서나 휴대단말기로 인터넷에 접근할 수 있는 기능
보안(security)	휴대단말기 이용에 따른 보안 기능
편리성(convenience)	작고 편리한 통신기구의 이용
위치확인(localization)	특정 시점에 이용자의 현 위치가 어디인지 알 수 있는 기능. 위치기반 서비스로 모바일 사용자의 위치확인이 가능함
연결성(instant connectivity)	빠른 시간 내에 필요한 정보를 탐색할 수 있도록 보여주는 방법
개인화(personalization)	이동통신 사용자의 개인화와 차별화된 고객 서비스

3) c-커머스(collaborative commerce)

c-커머스(collaborative commerce)란 거래활동 뿐만 아니라 협력적 사업활동(기업과 기업간, 기업과 소비자간)을 지원하기 위한 정보교환

7) 주재훈·류시욱, 「전자상거래 @e-비즈니스」 제2판, 2006, p.57.

활동을 포괄하는 개념이다.⁸⁾ c-커머스는 인터넷, 통합정보기술, 협력 도구 등을 활용함으로써 조직구성원·사업파트너·고객 등과의 커뮤니케이션 및 유동적인 상호관계를 형성하여 통합된 가상기업을 지향한다.

c-커머스는 일대일 대응관계가 아니라 허브 앤 스포크(hub-and-spoke) 구조를 갖기 때문에 공급자·사업 파트너·고객이 가상의 동일 장소에서 모든 업무를 협력하여 처리할 수 있도록 한다. 여기서는 구매기업과 판매기업이 인터넷을 통해 단순한 거래만을 하는 것이 아니라 다양한 거래관련 비즈니스 업무를 공동작업(또는 협업)하고, 이 결과의 정보가 양사의 시스템과 유연하게 통합된다.

4) u-커머스(ubiquitous commerce)

u-커머스(ubiquitous commerce)는 유비쿼터스 컴퓨팅 환경 하에서 유·무선통신, 단말기, 응용소프트웨어 등의 첨단기술을 쇼핑과 매장관리, 공급망관리(SCM), 고객관계관리(CRM), 제조공정관리, 부품 및 기계의 유지관리, 물류, 교통, 의료, 기업경영관리, 정보서비스 등의 다양한 분야에 응용하는 새로운 비즈니스 체계를 말한다.⁹⁾

u-커머스가 e-커머스와 다른 점을 요약하면 <표 3>과 같다.

< 표 3 > e-커머스와 u-커머스의 차이점

	e-커머스	u-커머스
장치기반	주로 PC 네트워크	PDA와 같은 다양한 유형 차세대 휴대기기
상거래활동	사람들의 의식적인 컴퓨터 활용을 통해 이루어짐	사람이 의식하지 않아도 자율 컴퓨팅 기능을 갖는 기기와 기계들에 의해 무의식적으로 이루어짐

8) 상계서 p.58.

9) 상계서 p.61.

제2절 전자상거래의 지급결제방식

1. 지급결제방식의 변천

전자상거래를 지원하기 위한 결제방식은 다음과 같은 5단계로 발전하여 왔다.¹⁰⁾

첫 번째 단계는 주문은 인터넷을 통해 이루어지고, 결제는 인터넷 외부에서 이루어지는 방식이다. 즉 소비자는 인터넷을 통해 상품을 주문하고 은행에 가서 무통장입금을 하는 것이다. 이 경우에는 거래가 완성되기까지의 처리시간이 길어 전자상거래의 편익을 최대화할 수 없다는 단점을 가지고 있다.

두 번째 단계는 보안이 유지되지 않은 상태에서 인터넷을 통해 신용카드 번호와 재무정보를 송수신하여 결제하는 방식이다. 이 경우 인터넷에서 송수신자간에 교환되는 메시지는 평균적으로 10개 정도의 컴퓨터를 경유하게 되므로, 네트워크의 중간지점에서 메시지를 읽고 훔치는 해커가 신용카드 번호를 가로챌 수 있다는 문제를 내포하고 있다. 따라서 이 경우에는 비밀정보가 노출될 수 있기 때문에 전자상거래의 안전이 유지되지 않는다는 단점을 가진다.

세 번째 단계는 암호방식을 이용한 신용카드 및 전자수표에 의한 결제방법이다. 현재 판매자 중심의 많은 인터넷 쇼핑몰에서는 이 결제방식을 채택하고 있다. 네비게이터와 익스플로러 등의 웹 브라우저에서는 SSL(secure sockets layer)을 지원하고 있고, 모자익에서는 PEM(privacy enhanced mail)과 PGP(pretty good privacy)를 지원하고 있어, 판매자들은 신용카드 번호와 같은 비밀정보의 기밀성을 유지하는 결제시스템을 구축할 수 있다. 그러나 판매자 중심의 결제시스템에서

10) 상계서 pp.324~326.

는 판매자의 거짓 대금청구와 구매자의 결제 거절과 같은 문제를 제도적으로 방지하는 메커니즘을 제공하지 못하는 경우가 많다는 문제점이 있다.

네 번째 단계는 신뢰할 수 있는 제3자인 브로커에 의한 전자결제시스템의 도입이다. 판매자 중심의 결제방식이 갖는 문제점을 해결하는 한 가지 방안은 판매자와 소비자 사이에서 중개 역할을 하는 신뢰할 수 있는 제3자에 의한 전자결제시스템의 도입이다.¹¹⁾ 이러한 시스템의 도입에 따라 소비자는 신뢰할 수 있는 제3자를 통해 판매자와 거래하게 되므로 판매자로부터 프라이버시를 보호할 수 있으며, 또한 이 시스템에서는 다양한 판매자의 제품을 소개하고 일정시간 간격 또는 특정 구매자의 총 누적거래대금이 일정수준에 이를 때에 결제함으로써 신용카드를 결제수단으로 사용하는 경우에도 소액거래를 지원할 수 있다는 장점을 보유하게 된다.

끝으로 다섯 번째 단계는 전자화폐에 의한 결제방식이다. 전자화폐는 화폐의 가치 정보를 IC카드나 컴퓨터상의 소프트웨어에 기록한 전자결제 수단이다. 전자화폐는 현금 그 자체라고 할 수 있으므로 신용카드와 달리 사용자가 제한되지 않으며 별다른 비용이 발생하지 않기 때문에 전자상거래에 적합한 결제수단이다. 특히 최근 급격히 늘어나고 있는 온라인상에서의 콘텐츠 구매와 같은 경우 전자화폐 이외의 대안을 찾기 어려운 상황이다.

전자상거래에서 신뢰할 수 있는 결제시스템은 전자상거래가 소비자와 판매자를 비롯한 사용자들에게 널리 수용되어 안전하고 편리하게 이루어지기 위한 전제조건이 된다.

따라서 이하에서는 지급결제방식 중에서 전자결제시스템의 유형을 살펴보고, 그 중에서 주요 결제수단인 신용카드/전자수표 결제시스템과 전자화폐에 의한 결제시스템 및 유비쿼터스 환경에서 미래 결제수

11) 이 경우 인터넷 서비스 제공업체, 소프트웨어 개발업체, 은행과 신용카드 회사를 비롯한 금융기관 등은 이러한 결제시스템을 구축하여 운영하는 주체가 될 수 있다.

단으로 각광받게 될 것이 예상되는 모바일 결제시스템에 대해 살펴보기로 한다.

2. 전자결제시스템의 유형

< 표 4 > 전자결제시스템의 유형

기 준	제 품 유 형
1. 시스템(휴대가능 여부)	1.1 카드/하드웨어 기반 시스템 1.2 네트워크/소프트웨어 기반 시스템
2. 지급시점	2.1 선불 2.2 직불 ① 직불카드 ② 실시간 계좌이체방식 ③ 가상계좌 무통장입금방식 2.3 후불 ① 신용카드형 ② 과금형
3. 기반 네트워크 및 매체	3.1 유선 네트워크 ① 인터넷 ② 이메일 3.2 무선네트워크 ① 휴대전화 ② PDA 3.3 오프라인
4. 거래규모	4.1 거래액 4.2 고액 4.3 소액 4.4 극소액
5. 전자상거래 유형	5.1 B2B 5.2 B2C
6. 가치관리방식	6.1 가치저장형 ① IC카드 ② 소프트웨어 6.2 지급지시형
7. 충전방식	7.1 온라인 송금 7.2 신용카드 7.3 직불카드 7.4 계좌이체 7.5 CD/ATM 등의 단말기
8. 환불성	8.1 현금과 교환 가능 8.2 불가능함
9. 양도성	9.1 양도가능 9.2 양도불가능
10. IC카드형 전자화폐의 유형	① 접촉식 ② 비접촉식 ③ 콤비형
11. 네트워크형 전자화폐의 유형	① 전자지갑형 ② 선불카드형 ③ 신용카드형 ④ 전자수표형 ⑤ 계좌이체형 ⑥ P2P형
12. 모바일 결제방식	① 폰빌방식 ② 유선슬롯방식 ③ 원칩방식 ④ 듀얼칩방식
13. 화폐대체기능여부	① 있음 ② 없음
14. 암호방식	① SSL ② SET 표준 ③ 3D-SET 표준 ④ DES ⑤ Trial DES ⑥ SEED ⑦ RSA ⑧ ECC ⑨ 기타 ⑩ 없음

출처 : 주재훈·류시욱, 「전자상거래 @e-비즈니스」 제2판, 2006, pp.329~330.

전자결제(electronic payment)란 전자지급결제에서 은행간 결제를 제외한 유무선의 전자통신 채널을 통해 전자결제수단으로 자금의 이체를 가능하게 하는 것이다.¹²⁾

전자지급결제란 전자적으로 지급결제를 행하는 것으로, 전자화폐·전자어음·신용카드·전자자금이체 등의 다양한 결제수단에 의해 이루어진다.

전자상거래가 확산되고 기술이 발달함에 따라 <표 4>에서 보는 바와 같이 다양한 유형의 전자결제시스템이 개발되어 운영되고 있다.

3. 신용카드 및 전자수표에 의한 전자결제시스템

1) 신용카드

인터넷이 전 세계적으로 확산되면서 과거의 단순한 정보의 교류에서 벗어나 전자상거래의 한 영역으로 대두되었다. 인터넷상으로 소비자가 원하는 상품을 주문하고 이에 대한 결제방식으로 신용카드번호를 전달함으로써 대금을 지급하는 형태를 취하고 있다. 전자상거래가 기업 간의 상행위뿐만 아니라 기업과 소비자 간의 상행위에도 적용되면서 소비자가 전자결제를 할 수 있는 방법으로 모색되어 현재 가장 선호되고 있다.

신뢰할 수 있는 제3의 기관에서 전자결제 서비스를 제공하는 시스템으로는 데이콤의 eCredit, 이니시스(www.inicis.com), 사이버캐시(CyberCash), 퍼스트 버추얼(First Virtual), 넷빌(NetBill), 이체크(eCheck), 체크프리(Check-Free), 넷체크(NetChex), 렛시스템(LETSystem) 등이 있다.¹³⁾

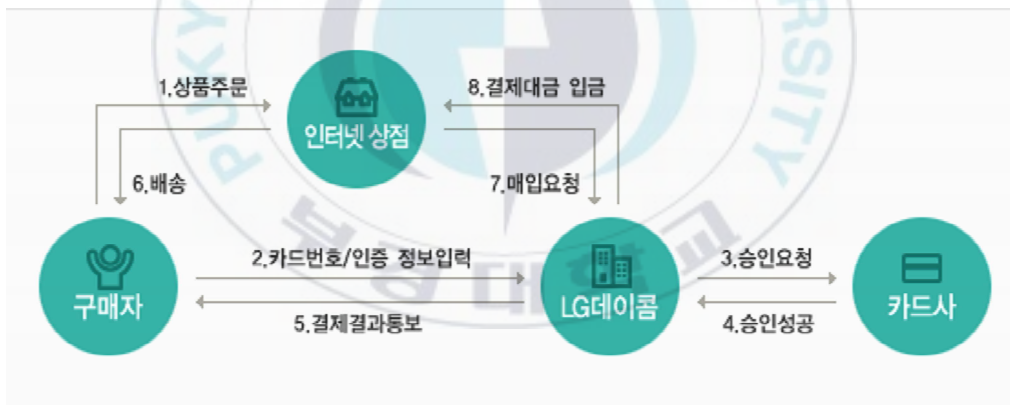
12) 주재훈·류시욱, 전계서 p.328.

13) 상계서 p.334.

데이콤 eCredit 서비스는 인터넷상의 상점 및 서비스 판매업체가 상품과 서비스를 판매하고 그 대금을 신용카드 및 계좌이체를 이용하여 결제할 수 있도록 지원하는 인터넷 전문 지급결제대행서비스이다. 즉, 데이콤 eCredit 전자결제는 전자상거래시 결제대금을 신용카드, 계좌이체, 가상계좌¹⁴⁾, 핸드폰 결제 등 다양한 결제 수단을 제공하여 결제관련 업무를 통합 제공하는 전자결제 대행 서비스이다.

이 시스템은 전자상거래에서 판매자를 대신하는 계약을 맺고 구매자가 선택한 은행, 신용카드사 및 통신사업자 등으로부터 대금을 지급받아 일정 수수료를 받고 판매자에게 지급해 주는 전자결제대행(payment gateway: PG) 서비스이다. 여기서는 인터넷에서의 신용카드 지급결제대행 서비스를 중심으로 살펴보기로 한다.

[그림 2] 신용카드 결제대행 서비스의 흐름도



출처 : <http://ecredit.dacom.net/renewal/html/PayService/payser01.htm>

14) 가상계좌 : 거래건마다 고유의 가상계좌를 발급하고 고객의 입금과 동시에 실시간으로 주문 처리되어 입금 확인에 따른 불편 없는 것으로, 특히 결제대금예치제(에스크로)와 현금영수증제 시행으로 이용률이 급증하고 있는 서비스이다. 결제대금예치제(에스크로)란 공신력 있는 제3자가 소비자의 결제대금을 예치하고 있다가 상품배송이 정상적으로 완료된 후 그 대금을 지급받는 방식으로, 10만원 이상 현금 거래시 의무 시행(전자상거래 소비자보호법, 2006.4.1 시행)하고 있다.

[그림 2]에서는 eCredit를 이용한 신용카드 결제대행 서비스의 흐름을 나타내고 있다. 사용자인 구매자는 eCredit 가맹점인 인터넷 상점을 방문하여 상품 및 서비스를 구매하고 신용카드 정보를 입력하여 구매대금을 결제한다.

2) 전자수표

전자수표(electronic check)란 컴퓨터에서 수표를 발행하여 수취인에게 전송하는 형태의 전자적 결제수단이다. 전자수표는 직접 은행에 전송되지 않고 수취인에게 전송되어 양도될 수 있다. 전자수표에서는 은행의 공개키를 사용하여 계좌번호를 암호화함으로써 기밀성을 유지한다. 전자수표는 서면수표 모델에 새로운 기술표준과 암호기술을 이용하여 현재 서면수표에 포함되어 있는 모든 정보가 디지털화되어 처리된다.

전자수표는 미국의 금융서비스 기술 컨소시엄(Financial Service Technology Consortium: FSTC)의 전자수표인 eCheck와 사우스 캘리포니아대학의 정보과학연구소가 개발 중인 넷체크(NetCheque)가 대표적이다. FSTC는 1993년 Bank of America · 보스턴은행 · चे이스맨하튼은행 · 시티은행 등의 금융기관, 비자와 마스터 등의 카드사, AT&T · IBM · 사이버캐시 등의 금융서비스 관련업체, 연구기관과 대학 등 100여 개 기관이 참여한 컨소시엄이다. FSTC에서는 1998년 6월부터 미국방성에 납품하는 50여 업체를 대상으로 전자수표를 이메일로 송부하고, 발행인과 수취인이 각각 전자수표에 전자서명을 하는 방식으로 시험 중이며, 2002년 이후에 상용화되었다.¹⁵⁾

eCheck 시스템에서는 별도의 중개 서버가 없이 이메일 또는 인터넷 웹을 통해 사용자간에 전자수표의 교환으로 거래가 이루어진다. 이

15) 주재훈 · 류시욱, 전계서 p.342.

시스템에서는 IC카드를 이용한 하드웨어 기반 전자서명방법을 이용하고 있다. 이 서명카드를 인식하는 장치를 컴퓨터에 설치하고 이 카드가 있어야 수표에 서명하고 배서할 수 있다. 사용자 인증은 사용자의 거래은행과 연방준비은행이 공개키 방식의 전자서명을 응용하여 계층적으로 해 주고 있다.

4. 전자화폐

전자화폐는 화폐의 교환수단, 가치척도, 지급수단, 가치저장수단의 4가지 기능을 ‘전자적인 수단’을 사용하여 수행하는 것이다. 이는 은행계좌를 직접적으로 접근하지 않고 대금결제가 가능한 것으로 화폐가치를 직접 보유하고 있는 기술적인 수단이다.¹⁶⁾ 전자화폐는 마이크로 칩에 돈의 가치를 암호화해 입력한 후 디지털 형태로 변환시킨 디지털화폐로서 현찰 대신에 전자신호를 주고받음으로써 금융거래를 할 수 있는 첨단화폐라고 할 수 있다. 이는 안전성 및 데이터 용량 면에서 기존의 자기띠(magnetic stripe) 카드보다 기능을 대폭 개선한 신용카드 형태의 전자결제 수단이라고 할 수 있다.

이러한 전자화폐의 특성 및 장점은 다음과 같다.¹⁷⁾

첫째, 전자화폐를 사용하면 화폐가 수행하는 각종 기능(교환수단, 가치척도, 지급수단, 가치저장수단)을 보다 편리하게 비용을 절감하면서 수행할 수 있다. 중앙은행은 전자화폐가 통용되면 화폐 발행비용이나 사용비용을 절감할 수 있다. 전자화폐는 지폐나 동전이 아니고 컴퓨터파일의 형태를 갖기 때문에 일단 전자화폐의 발행에 대한 장비만 구비되면 발행비용이 거의 발생하지 않는다. 화폐단위나 액수, 종류에

16) 기존의 전자결제 수단인 계좌이체, 신용카드 및 직불카드 등은 직접적인 화폐가치를 보관하지 않고 금융기관의 계좌에 접근하여 자금 이전을 명령하는 수단이지만, 전자화폐는 이들과 달리 화폐가치를 직접 보유하고 있다는 점에서 이들과 다르다.

17) 여신금융협회, 「전자화폐 개괄」, 2002.7, p.3.

상관없이 보관하는 부피가 거의 들지 않기 때문에 보관비용 또한 크게 절약된다.

둘째, 네트워크상에서 화폐가치를 이전시키므로 지역 간 송금비용을 크게 절약한다.

셋째, 전자수단을 사용하여 자금을 결제하기 때문에 매우 세세한 단위나 큰 단위까지의 대금 지급을 쉽게 처리한다.

넷째, 전자화폐는 컴퓨터의 하드디스크나 IC칩 속에 화폐가치를 보유하기 때문에 도난이나 분실의 위험이 크게 줄어든다.

다섯째, 금융기관은 역시 비용감소와 생산성 증가 효과를 기대할 수 있다.

여섯째, 구매자나 판매자가 전자화폐를 사용할 경우 사용내역이나 총액에 대한 각종 정보가 확실하게 나타난다. 각 개인의 사생활에 대한 보호만 한다면 판매자는 구매자에 대한 정확한 지출이나 생활습관 등 정보를 보관하고 이를 활용할 수 있다. 기업은 EDI를 활용하여 이를 마케팅에 활용할 수 있게 된다. 한편 자신의 지출에 대하여 정기적으로 통보 받는 사용자 역시 자신의 지출습관이나 형태를 알게 되어 보다 합리적인 소비를 할 수 있게 된다.

끝으로 전자화폐가 활성화될 경우 조세투명효과가 발생한다. 세원이 확실하지 않을 경우 정부는 세금을 부과할 수 없다. 현금거래의 경우 근거 서류가 남아있지 않는다면 정부는 이를 추적할 수 없다. 현금 거래에는 익명성이 보장되기 때문이다. 그러나 전자화폐의 사용이 활성화되면 이러한 문제점을 해결할 수 있다. 비록 상품거래에 참여하는 개개인의 익명성은 보장되나, 각 경제주체의 수입과 지출이 전자적인 수단으로 기록되어 상세히 노출되기 때문이다. 특히 국내에서는 근로소득자는 자영업자에 비하여 세원이 비교적 투명하게 노출되어 있어서 보다 많은 세금을 납부하고 있기 때문에 전자화폐 사용에 따른 자영업자들 간의 조세투명효과는 전자화폐 사용을 권장하는 매우 중요한 유인이 될 수 있다.

전자화폐는 여러 가지 측면에서 분류할 수 있지만, 일반적으로 가치저장에 사용되는 매체의 성격에 따라 IC카드형 전자화폐와 네트워크형 전자화폐로 나누어진다.¹⁸⁾

IC카드형 전자화폐에 이용되는 카드는 플라스틱 재료인 PVC Sheet를 4~7장 포개어 압축한 후 직접회로(integrated circuit)를 내장한 카드이다. 이는 고도의 판단능력, 데이터 저장보호능력은 물론 보안기능을 갖고 있어 말하자면 카드만한 크기의 휴대용 컴퓨터라고 보아도 좋다. 기본적인 메커니즘을 살펴보면, IC카드를 발급 받은 이용자는 CD/ATM이나 특수전화기를 사용해서 자신의 예금계좌에서 필요한 금액만큼을 전자화폐로 바꾸어 자신의 IC카드에 저장시킨다. 그리고 상점이나 레스토랑에서 전자화폐로 지급하고자 할 경우 자신의 전자화폐카드를 상점의 IC카드 판독단말기(card reader)에 갖다 대면, 거래대금 해당액만큼의 전자화폐가 자신의 카드에서 카드 단말기로 즉시 이체된다. 이때 별도의 사인이나 신용체크가 필요치 않으며 정당한 사용자인지의 여부를 알고 싶으면 개인식별번호(personal ID number : PIN)를 확인하면 된다. IC카드형 전자화폐는 플라스틱 카드 위에 카드로부터의 데이터가 읽히는 방식, 즉 인터페이스 방식에 따라 접촉식(contact)과 비접촉식(contactless)으로 구분된다. 접촉식 전자화폐는 IC카드를 단말기에 삽입하였을 때 활성화 되는 카드 형태이며(e.g. VisaCash, Mondex, Proton), 비접촉식 전자화폐는 단말기에 접촉하거나 삽입하지 않고서 일정 거리 내에 접근하여서도 전자결제가 가능한 전자화폐를 말한다. 현재 우리나라에서 버스카드가 이러한 방식을 이용하고 있다.(e.g. K-Cash)

네트워크형 전자화폐는 인터넷 상의 가상은행 계좌나 전자지갑에 화폐가치를 이전시켜 놓았다가 필요시에 네트워크를 통하여 지급결제에 사용하는 형태의 지급결제수단이다(e.g. E-Cash, CyberCoin). 휴대성 차원에서 단점이 있지만 전자상거래의 지급결제에는 물론 원격지에

18) 상계 보고서 pp.8~10.

있는 상대방과의 각종 송금, 결제를 간편히 처리할 수 있다는 장점이 있다(휴대성 문제의 해결을 위해서는 IC카드를 이용한 인터넷 결제시스템의 개발이 현재 영국의 몬텍스사, 미국의 정보통신회사인 AT&T와 컴퓨터 회사인 휴렛패커드사의 제휴에 의해 추진되고 있다). 네트워크형 전자화폐의 기본적인 메커니즘은, 먼저 컴퓨터로 은행통장 기능을 겸비한 소프트웨어를 통해서 자신의 거래은행에 전자화폐의 발행을 요청하여 이를 자신의 컴퓨터 하드디스크에 저장해야 한다. 물론 이 과정에서 전자화폐는 안전성과 익명성 보호를 위해 암호화되어 눈에 보이지 않는(blind) 은행의 서명을 받는다. 전자화폐 이용자가 인터넷상의 가상 상점에서 물건을 구매할 경우 자신의 컴퓨터를 통해 가상 상점으로 전자화폐를 전송한다. 가상 상점은 자신의 거래은행에 이를 확인하게 되며 전송된 전자화폐의 진위가 은행 간에 최종 확인된 경우에 이용자의 거래은행 계좌에서 가상 상점의 거래은행 내의 해당계좌로 거래대금이 이체되어 결제가 끝나게 된다. 물론 이와 같은 과정은 정보통신 네트워크를 통해 처리되기 때문에 실제로는 순식간에 처리되며 또한 일방적인 전송이 아닌 이용자와 상대방이 상호 주고 받을 수 있는 쌍방향성으로 되어 있다.

이 외에도 온라인형 전자화폐와 오프라인형 전자화폐, 계좌형 전자화폐와 비계좌형 전자화폐, 범용 전자화폐와 단일 목적용 전자화폐 그리고 개방형 전자화폐와 폐쇄형 전자화폐 등으로 구분할 수 있다.

이와 같은 전자화폐를 상용화하기 위해서는 다음과 같은 문제가 해결되어야 할 것이다.¹⁹⁾

첫째, 지급제도의 효율성 및 외부성에 대한 사항이다. 가게나 기업과 같은 경제주체들이 전자화폐를 사용하는 가장 중요한 이유는 편리함으로 전자화폐 사용에 따른 거래비용 절감 효과 및 효율성 개선효과이다. 즉, 개별경제주체들의 비용절감 효과는 지급제도의 효율성 개선을 통하여 경제구조 전체적으로 효율성을 증대시킨다. 그러나 전자화

19) 상계 보고서 p.4.

폐제도가 원활하게 사용되지 않고, 각종 부작용을 유발한다면 오히려 지급제도의 효율성을 악화시켜 경제 전체의 효율성을 저하시킬 수 있다. 예를 들어, 전자화폐 거래에 사용되는 전산시스템의 불안정성 때문에 사용이 불편하거나 자주 장애를 일으킨다고 가정해 보자. 이 시스템 장애들은 지급제도의 효율성을 개선시키기보다는 오히려 크게 악화시킬 수 있다. 또한 전자화폐를 충전할 수 있는 시설이 많지 않거나, 사용 상점이 일정 지역 혹은 일정 범위에 제한된다면 전자화폐 사용에 따른 지급제도의 효율성 개선 효과는 역시 크지 않다. 더욱이 여러 종류의 전자화폐가 동시에 사용되면서 상호간에 호환성이 없다면, 역시 경제에 막대한 혼란을 유발할 수 있다. 한편 소규모 민간기업이 전자화폐를 공급한다면 전자화폐에 대한 신뢰감 부족으로 전자화폐의 활용도가 떨어질 수도 있다. 지급제도의 성공은 지급수단을 사용하는 사람들 상호간의 신용에 기인한다. 따라서 정부의 규제와 보증 등으로 신용을 확립한다면, 전자화폐는 지급제도 및 경제 전체의 효율성 개선에 기여할 수 있을 것이다.

둘째, 금융시장의 안정성 유지 문제이다. 이는 전자화폐 발행기관의 채무상환성 유지와 유동성 유지 문제를 말한다. 전자화폐 사용자는 전자화폐 공급자에게 미리 자금을 예치하고, 이에 상응하는 금액을 전자화폐형태로 인수받은 후 각종 거래에 사용한다. 반면 전자화폐 공급자는 전자화폐 사용자에게 예치금을 받고 자신이 창출한 전자화폐를 공급한다. 따라서 전자화폐 공급자들은 전자화폐 사용자들이 원할 경우 언제든지 현금 혹은 이에 상응하는 자금을 제공해야 하는 의무를 갖는다. 이는 은행이 예금자의 요구불예금에 대하여 항상 현금으로 상환하여야 하는 의무를 갖는 것과 동일하다. 따라서 전자화폐 공급자들은 항상 예치금에 대한 채무상환성(solvency)을 유지하여야 한다. 그러나 전자화폐 공급자들이 투자한 자금이 부실화된다면, 전자화폐 사용자들은 자신의 전자화폐를 현금으로 상환 받을 수 없는 상황을 맞게 된다. 즉 예치금에 대한 채무상환 불능상태가 발생하면, 판매자는 전자화폐의 수취를 거부할 것이므로 전자화폐의 사용은 중지되고, 지급제도의

효율성은 크게 저하된다. 한편 전자화폐 사용자들이 전자화폐 발행기관에 대하여 신뢰감을 잃는다면 대규모의 전자화폐 상환수요가 발생할 수 있다. 즉 전자화폐 발행기관들의 채무 상환가능성과는 상관없이 잘못된 소문이나 정보로 전자화폐 발행기관의 신뢰감이 상실된다면 대규모 상환수요 사태가 발생할 수 있다. 전자화폐 발행기관은 예치금의 일부만을 지급준비금으로 보유할 것이며, 이윤을 극대화하기 위하여 예치금을 현금형태로 보관하기보다는 유동성은 떨어지나 수익성이 높은 금융 자산에 투자하거나 대출할 것이다. 따라서 전자화폐 발행기관은 자산·부채의 만기불일치 현상에 직면할 수 있고, 이 경우 전자화폐 발행기관은 일시적인 유동성 부족으로 전자화폐를 현금으로 상환할 수 없으면 업무정지나 파산 등을 선언하게 될 것이다.

셋째, 금융시장의 시장실패를 보완해야 한다. 전자화폐 발행은 민간 금융기관이나 기업에 의하여 이루어질 수 있다. 이 경우 전자화폐 발행시장에서는 독과점에 따른 시장실패가 발생할 수 있다. 특히 IC카드형 전자화폐는 시작 초기 투자비용이 크게 발생하기 때문에 자연 독점산업이 될 수 있다. 이 경우 전자화폐 발행기관은 독점력을 행사할 수 있다. 한편 전자화폐 발행시장에서 은행과 비은행 금융기관 혹은 은행과 발행기업간 역시 공정경쟁의 문제가 발생할 수 있다. 은행은 수표를 발행하는 요구불예금에 대하여 지불준비금을 보관하나, 비은행 금융기관이나 전자화폐 발행기업은 지불준비금을 보유하지 않기 때문에 경쟁력에서 우위에 있을 수 있다. 또한 은행은 감독기관으로부터 건전성 규제 등 각종 감독을 받으나, 기업은 감독기관의 감독으로부터 자유로울 수 있게 된다. 이러한 전자화폐 발행시장에서의 공정경쟁은 전자화폐의 발전과도 직접 연결된다. 전자화폐는 최첨단 기술에 기초하여 발행되기 때문에 발행기관이 기술변화를 이해하고 효율적으로 추진하려면 경쟁적인 시장이 보장되어야 하기 때문이다.

넷째, 전자화폐의 불법악용 가능성을 방지해야 한다. 전자화폐는 위조지폐의 발생 가능성과 자금세탁 및 세금회피의 수단으로 사용될 가

능성이 있다. 전자기술의 발달로 전자화폐가 보유하고 있는 전자정보를 쉽게 복사할 수 있다면 이는 원활한 지급제도 유지에 심각한 문제를 유발할 수 있다. 전자화폐의 복사행위는 결국 전자적인 수단으로 위조화폐를 발행하는 것과 같은 것으로 전반적인 지급제도의 신뢰성에 크게 영향 주기 때문이다. 한편 전자화폐는 기존의 결제시스템(clearing system) 하에서 거래관계에 대한 기록이 남지 않고도 거래가 이루어질 수 있는 제도이다. 따라서 기존의 조사방법으로는 거래관계를 밝혀낼 수 없기 때문에 전자화폐는 불법적인 자금거래나 자금세탁 및 세금회피의 용도로 이용될 수 있다. 예를 들어, 어느 범법자가 불법으로 조성한 대규모의 자금을 합법적인 자금으로 변환하는 경우 여러 금융기관을 거치는 자금세탁을 한다. 이 경우 전자화폐를 이용하여 자금세탁을 하면 자금이동에 대한 자료를 남기지 않을 수 있다. 즉 전자화폐는 현금과 같이 자금거래에 대한 무기명성이 보장될 수 있기 때문에 자금거래를 추적할 수 없다. 또한 사용자는 전자화폐를 이용하여 한번에 많은 자금을 전자적으로 이체할 수 있다. 따라서 이러한 문제를 해결할 수 있어야 할 것이다.

다섯째, 전자화폐 사용자의 보호 문제이다. 전자화폐는 민간부문이 발행한 화폐인 동시에 화폐발행 형태에 따라 무기명성이 보장될 수도 있고, 또한 보장되지 않을 수도 있기 때문에 다양한 형태의 규제와 규정이 필요하다. 또한 전자화폐 발행자가 파산할 경우 전자화폐 보유자가 어떠한 보상을 받을 수 있는가에 대한 규정이 필요하다. 현재 금융기관에 대해서는 감독에 관한 적절한 규정이 있으나, 전자화폐 발행기관에 대하여는 감독규정이 마련되어 있지 않은 실정이다. 한편 전자화폐는 전자적으로 거래를 실현시켜 주기 때문에 무기명성을 유지할 수도 있지만 한편으로는 최초의 설계의도에 따라 거래에 대한 추적 역시 가능하다. 따라서 거래에 대한 추적이 가능한 전자화폐의 경우, 제삼자는 자신의 필요에 의해 전자화폐 사용자의 거래기록을 살펴볼 수 있다. 이때 개인의 사생활이 침해되는 문제가 발생한다. 또한 거래가 전자적인 컴퓨터 파일로 이루어지기 때문에 제삼자가 중간에서 가로채

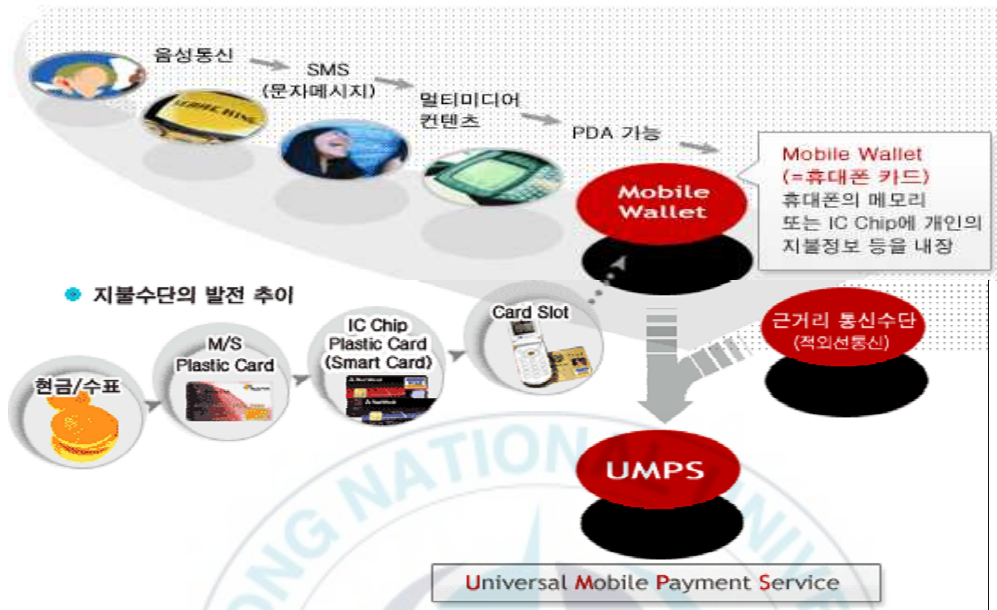
조작할 가능성도 있다. 특히 네트워크형 전자화폐의 경우 인터넷상에서 제삼자가 쉽게 정보를 알 수 있다면, 이는 사생활보호에 위배되고, 또한 범죄에 사용될 우려가 있다. 사생활개방 문제를 해결하기 위하여 전자화폐에 대한 익명성을 유지한다면 자금세탁이나 세금포탈과 같은 범죄에 악용할 가능성을 높이는 결과를 초래하게 된다. 따라서 이러한 문제를 해결할 수 있는 방안이 모색되어야 한다.

마지막으로 전자화폐는 사용자와 비사용자간의 금융서비스 분배구조를 악화시킬 수 있다. 일반적으로 소득이 높은 사람들은 낮은 사람들에게 비하여 보다 양질의 금융서비스를 받는다. 저소득층에 비하여 컴퓨터나 전자기술에 익숙한 고소득층이 전자화폐를 주로 사용하게 되므로 보다 양질의 금융서비스를 누리게 된다. 또한 전자화폐가 상용화되면서 ATM이나 금융기관 지점수가 점차 줄어들면, 상대적으로 전자기술에 익숙하지 않은 저소득층은 기존의 금융서비스 조차 누리기 힘들게 될 것이다. 따라서 이러한 문제를 해결할 수 있어야 할 것이다.

5. 모바일결제시스템

모바일결제시스템이란 휴대전화와 PDA 등을 이용하여 무선인터넷을 통해 결제서비스를 제공하는 시스템이다. 이러한 모바일결제시스템의 원리는 [그림 3]과 같다.

[그림 3] 휴대폰과 전자결제의 결합



출처 : <http://www.mzooop.com/kr/zoop/>

[그림 3]에서 보는 바와 같이 이동통신사업자, 금융기관(은행과 카드사), 결제대행업체, 모바일 결제솔루션 업체, 단말기 제조업체가 협력하여 휴대폰과 전자결제가 결합한 모바일 결제 서비스를 제공하게 된다. m-커머스가 확산되고 인터넷 콘텐츠의 유료화 추세에 따라 휴대전화, PDA, 기타 휴대용단말기를 이용한 결제시스템이 널리 보급되고 있다. 따라서 은행을 비롯한 금융기관과 이동통신사업자가 모바일 결제서비스를 주도해 갈 것으로 보인다.

휴대폰결제시스템에는 비타드방식의 폰빌(phone bill)방식과 모바일 지갑(mobile wallet)방식, 스마트카드 또는 IC 칩을 이용하는 방식이 있다.

모바일결제시스템은 다음과 같은 장점을 보유하고 있다.²⁰⁾

첫째, 휴대의 간편성이다. 모바일결제서비스(mobile payment service)는 이동통신사와 금융기관 사이의 제휴가 충분히 이루어질 경우 기존의 지급결제 수단보다 휴대의 간편성이 훨씬 뛰어날 것으로 생각된다. 물론 모바일결제서비스의 매개수단으로 사용되는 휴대폰은 신용카드나 통장보다 부피가 크고 무겁지만, 모바일결제서비스는 여러 장의 카드를 휴대전화라는 하나의 매체에 집중시킬 수 있기 때문에 이동통신사와 금융기관의 제휴가 충분히 이루어질 때 휴대 및 관리에서 상대적으로 더 좋다고 말할 수 있다. 또한 모바일결제서비스를 제공하는 단말기는 연산 기능과 메모리 기능을 가진 스마트 칩을 달고 있어 여러 가지 추가 서비스를 이용하는데 있어서도 기술적인 한계가 없다는 장점을 가진다.

둘째, 결제의 유연성이다. 결제의 유연성에서도 모바일결제서비스는 기존의 지급결제 수단보다 낫다. 결제의 유연성을 평가하는 기준은 「언제, 어디서나, 바라는 방식으로」 결제할 수 있느냐가 될 것이다. 기본적으로 모바일결제서비스는 갖가지 지급결제서비스를 종류별로 통합하고 있다는 것 하나만으로도 이미 쓰이고 있는 개별 지급결제수단을 넘어서는 유연성을 갖췄다고 말할 수 있다. 실제로 모바일결제서비스는 무선인터넷과 근거리 무선통신기술을 모두 이용한 모든 결제를 할 수 있기 때문에 on or off line의 환경을 가리지 않으며, 선불카드, 직불카드, 신용카드, 포인트제도, mobile banking 같은 결제수단을 포괄적으로 이용할 수 있어 좋다. 말하자면, 교통여건이 안 좋은 벽지에서조차 모바일결제서비스 이용자는 mobile banking을 이용하여 금융기관에 직접 가지 않고 자금이체라든가 수수료 납부, 세금납부 같은 지급결제 업무를 볼 수 있으며, 현금과 영수증 교환이 편하지 못했던 톨게이트나 주유소 같은 데서도 근거리 무선통신 기술로 마치 리모컨을 만지듯 편하게 결제할 수 있다는 장점을 보유하고 있다.

20) 김창수·전유경, 「모바일 뱅킹의 특성분석에 관한 연구」, 동명대학교 정보경영사회학부 연구보고서, 2004.

셋째, 빠른 결제속도이다. 고액결제에 있어 모바일결제서비스는 다양한 결제수단 가운데 어떠한 방식으로 결제할 것이냐를 휴대폰으로 선택하는 과정에서 2~3번의 버튼조작이 필요하므로 이미 쓰이고 있는 지급결제 수단보다 더 많은 시간이 걸릴 수 있다. 그러나 신용카드나 직불카드로 결제할 때는 영수증을 인쇄하고 서명하는데 시간이 걸리고 번거롭기까지 하지만 모바일결제서비스는 비밀번호의 입력만으로 간단히 결제를 끝낼 수 있기 때문에 처음에 결제수단을 선택하는 과정에서 걸렸던 시간을 충분히 줄일 수 있다. 오히려, 자판기, 대중교통 수단 이용 등과 같은 소액 결제에는 휴대폰의 side key로 그 자리에서 바로 결제할 수도 있으므로 모바일결제서비스가 이미 쓰이고 있는 지급결제 서비스보다 결제속도에서 훨씬 앞선다고 평가할 수 있다.

무선인터넷 기술, 협력지원기술, 유비쿼터스 컴퓨팅 기술 등의 발전으로 전자상거래의 유형은 m-커머스, u-커머스 등으로 확장되어 가고 있다. 또한 모바일의 휴대의 간편성과 결제의 유연성으로 인해 모바일 결제는 미래의 주요 결제시스템으로 자리 잡을 것으로 예상된다. 모바일을 통한 전자상거래 및 결제와 관련하여 조세문제 등 앞으로 세원관리에 관심을 가지고 지켜보아야 할 새로운 분야라고 할 수 있다.

제3절 전자상거래 과세모델에 관한 선행 연구의 고찰

전자상거래 부가가치세 과세아키텍처에 대한 선행 연구는 김근수²¹⁾의 ‘국제간 B2C 전자상거래의 부가가치세 과세모델에 관한 연구’, 서희열의 ‘전자상거래 과세시스템’에서 국내 전자상거래 과세모델에 관한

21) 김근수, 「국제간 B2C 전자상거래의 부가가치세 과세모델에 관한 연구」, 고려대학교 대학원 박사학위논문, 2003.

연구, 신현배의 PG(payment gateway) 활용을 통한 과세포착에 관한 개선방안, 광광규의 OECD가 제시한 과세방안에 따른 과세모델 연구 등이 대표적인 연구이다. 그러나 김근수의 연구는 국제간 B2C에 대한 연구이므로 제외하고, 이하에서는 서희열, 신현배, 광광규의 연구를 중심으로 검토하기로 한다.

1. 서희열의 연구

서희열²²⁾은 국내 전자상거래에 대한 과세방법의 아키텍처²³⁾에서 아키텍처의 구성은 납세 주체를 사이버 쇼핑몰 사업자와 수요자로 구분하고, 지급결제방식은 신용카드, 데빗카드/전자자금이체(electronic funds transfer: EFT), 전자캐쉬로 나누어 납부 주체와 지급결제방식에 따른 모델을 <표 5>와 같이 예시하고 이들을 비교 평가하고 있다.

< 표 5 > 납세모델의 비교

유형	구 분	담세자	세금납부자	세무신고	세무자료 보고
사업자 모델	신용카드/사업자	소비자	사업자	사업자	카드사
	데빗카드/사업자	소비자	사업자	사업자	사업자은행
	전자캐쉬/사업자	소비자	사업자	사업자	사업자은행
소비자 모델	신용카드/소비자	소비자	소비자	소비자은행, 카드사	카드사
	데빗카드/소비자	소비자	소비자은행	소비자은행	사업자
	전자캐쉬/소비자	소비자	소비자	소비자	사업자은행

22) 서희열, 「전자상거래 과세시스템」, 세학사, 2006.

23) 서희열은 전자상거래의 제반 특성을 감안하여 구체적인 부가가치세 과세방법을 규명하기 위한 개념설계도를 부가가치세 과세아키텍처라고 정의하고 있다.

서희열은 국내 전자상거래에 대한 과세방법의 아키텍처에 대하여 납세 주체와 지급결제방법에 따라 소비자 모델과 사업자 모델로 구분하여 OECD의 평가기준에 준거하여 평가하였으며, 그 결과는 <표 6>과 같다.

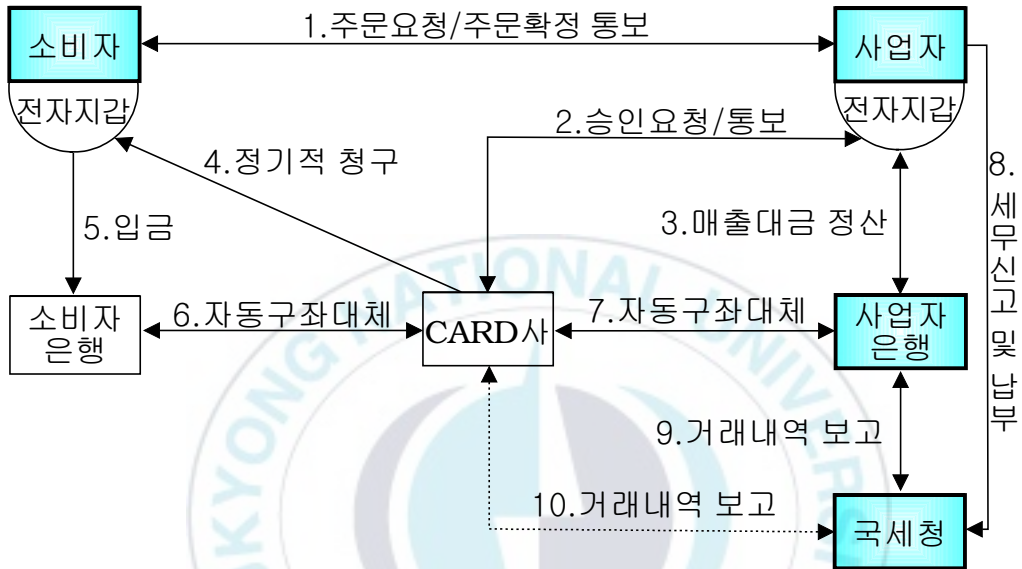
< 표 6 > 소비자 모델과 사업자 모델의 비교

평가기준	소비자 모델	사업자 모델
형평성(equitable)	세금부과자(사업자)와 세금납부자(소비자은행)와의 상이에서 문제 발생	세금부과자(사업자)와 세금납부자(사업자)가 동일하며, 현행 조세체계와 동일
간편성(simple)	세무신고 내용이 전자화되어 과세관청의 행정비용이 최소화되며, 납세순응자인 소비자은행의 경우 납세 및 세무신고에 따른 시스템 구축비용이 소요	세무신고 내용이 전자화되어 과세관청의 행정비용이 최소화되며, 납세순응자인 사업자의 경우 납세 및 세무신고에 따른 시스템 구축비용이 소요
명확성(certainty)	사업자의 쇼핑몰에서 확인가능	사업자의 쇼핑몰에서 확인가능
효율성(effective)	탈세와 조세회피방지를 위하여 상호 확인(Cross Checking)가능	탈세와 조세회피방지를 위하여 상호 확인(Cross Checking)가능
경제적왜곡(economic distortion)의 회피	전자상거래의 장려를 위하여 특혜 부여	전자상거래의 장려를 위하여 특혜 부여
유연성(flexibility)과 탄력성(dynamic)	조세제도 변화 수용 가능	조세제도 변화 수용 가능
배분의 공정성(fair sharing)	국제조세의 고려사항	국제조세의 고려사항

서희열은 <표 6>에서 보는 바와 같이 OECD의 평가기준에 의하여 소비자 모델과 사업자 모델을 평가한 결과 형평성에 문제를 발견하였다. 즉, 소비자 모델의 경우 기존의 조세체계와 달리 소비자가 소비자은행을 통하여 세금을 납부하는 모델이며, 이 경우 세금 부과자(사업자)와 세금 납부자(소비자은행)가 상이하여 문제를 야기시킬 수 있다. 그러나 사업자 모델은 기존 조세체계와 같으며, 세금 부과자(사업자)와 세금 납부자(사업자)가 동일하여 큰 문제없이 수용 가능하다. 따라서 사업자 모델을 최종 모델로 선정하고, 이러한 사업자모델에 대해 지급

결제방법을 통합한 통합모델을 제시하고 있다. 그가 제안한 지급결제 방법을 통합한 사업자 모델의 업무 흐름을 보면 [그림 4]와 같다.

[그림 4] 통합 모델의 업무 흐름



이러한 통합모델의 장점은 다음과 같다.

첫째, 모든 전자상거래에 대해 세원 포착이 가능하다. 전자상거래 하에서는 기존 거래방식과는 달리 모든 거래 정보가 디지털화되어 유통된다. 하나의 거래에 대하여 디지털화 된 정보는 세무신고 의무자인 사업자뿐만 아니라, 관련된 기관들(카드사, 소비자은행, 사업자은행)도 소유하게 된다. 따라서 국세청은 기존방식과 같이 세원 포착을 위해서 사업자로부터 자진 세무신고를 받는다. 그리고 세원포탈 여부에 대한 확인을 위해서 카드사 또는 사업자은행으로부터 거래 내역을 통보받으면 상호 확인(cross checking)이 된다.

둘째, 사업자가 세무신고를 간편하게 할 수 있다. 전자상거래의 모든 정보는 디지털화되어 있다. 따라서 사업자는 전산시스템만 구축하

면 간단하게 세무신고를 할 수 있게 된다.

셋째, 국세청의 조세행정에 효율화를 도모할 수 있다. 전자상거래 하에서는 이미 거래에 관련된 모든 정보가 디지털화 되어 있으므로 국세청은 이 정보를 그대로 받아 이용하면 조세행정에 효율을 극대화시킬 수 있게 된다. 이를 위하여 국세청은 전자상거래 사업자에게 세무신고 전산화를 장려해야 한다.

그러나 이러한 장점에도 불구하고 다음과 같은 비판을 받을 수 있다.

첫째, 거래를 명확화 하기가 힘들다. 오픈네트워크를 경유해서 거래를 행하는 인터넷 전자상거래에서 거래 관련정보가 도착하지 않을 경우 소비자, 사업자, 은행, 카드사 그리고 통신사업자 중 누가 책임을 질 것인가 불명하다. 따라서 각각 책임을 명확히 하기 위하여 먼저 법적 정비를 행하고, 위험부담 룰(rule)을 확립해야 한다.

둘째, 범죄방지와 프라이버시 보호가 힘들다. 전자상거래와 전자결제는 암호 기술을 근간으로 이뤄진다. 전자상거래와 관련하여 사기 또는 탈세 등이 발생할 경우 당국의 대응이 곤란하게 될 우려가 있다. 이 같은 문제에 대응하기 위하여 미국에서는 암호 기술의 수출규제, 암호키의 위탁제도(key escrow)가 제창되고 있다. 그러나 너무 규제를 강화하면 프라이버시 보호 측면에서 여러 가지 문제가 발생할 가능성이 높다는 문제가 있다.

셋째, 전자결제로서 실효성의 확정에 문제점이 있다. 전자 결제로서 실효성에 관해서 살펴보면 다음과 같다. 결제는 거래 당사자 간의 채권·채무 관계를 해소하기 위한 수단이다. 따라서 우선 전자캐쉬의 발행자가 누구이며 채무자가 누구인지를 명확히 해야 한다. 또한 채무를 이행시키는 방법을 명확히 해둘 필요가 있다. 이러한 점은 전자화폐의 익명성을 저해하게 된다는 문제를 가지게 된다.

서희열은 국내 전자상거래에 관한 부가가치세의 경우 기존 조세체계를 유지하여 세원을 포착할 수 있는 방안 등을 모델과 함께 제시하면서 통합모델에 따른 정책대안을 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 종래의 신용카드 결제의 경우 거래보고를 카드사가 해왔었다. 그러나 전자상거래에서는 신용카드 및 데빗카드, 전자캐쉬 등 여러 가지 결제수단들이 통합되어 대금결제가 이뤄진다. 이러한 다양한 지급 결제수단들을 통합하여 공통적으로 거래내용을 보고할 수 있는 곳은 사업자은행이다. 따라서 국세청은 사업자의 세무신고 내용을 크로스체크(cross checking)하기 위하여 사업자은행이 세무보고한 거래내용을 참고할 수 있게 된다.

둘째, 인터넷을 통하여 거래되는 재화 및 용역들은 통일된 상품코드 체계를 갖고 있어야 한다. 같은 상품에 대하여 사용하는 코드 체계가 서로 상이하면 국세청은 과세업무의 효율화를 기할 수 없게 된다.

셋째, 전자상거래의 과세를 위한 시스템의 구축이 필요하다. 과세 소프트웨어는 전자상거래에 참여하는 소비자, 사업자, 거래은행 및 과세 관청 간에 발생하는 조세업무를 자동화하는 역할을 수행함으로써 과세 행정의 효율화를 제고시켜 주는 동시에 탈세를 방지하는 기능을 수행한다.

서희열의 연구에서는 조세자료 확보 등 세원포착에 초점을 맞추다 보니 전자상거래의 발전을 저해할 우려와 개인의 프라이버시 보호의 문제가 제기 될 수 있다. 또한 과세 소프트웨어 등의 개발과 이를 유지하는 것이 어렵기 때문에 전자상거래의 기반을 매우 복잡하게 할 수 있다는 문제점을 내포하고 있다.

2. 신현배의 연구

신현배²⁴⁾는 전자상거래에서는 거래단계에서 과세포착이 사실상 어렵기 때문에 지급단계에서 과세포착을 하려는 과세모형에 대한 연구를

24) 신현배, 「전자상거래에서 PG 활용을 통한 과세포착에 관한 연구」, 인천대학교 국제경영대학원 석사학위논문, 2002.

하였다. 전자상거래에서 지급단계를 중심으로 중간매체인 결제대행회사(payment gateway : PG)를 활용함으로써 개선방향을 모색하였는데, 지급기관에 의한 대리납부제도를 이용시 전자상거래에서 과세근거를 추적할 수 있는 대안으로 제시하였다.

이 연구에서는 쇼핑몰과 지급기관 사이에 과세점인 중간매개체가 없기 때문에 발생하는 과세포착의 문제를 개선하기 위해서 중간매개체가 필요하고 중간매개체로 PG를 활용하여 지급기관에 의한 대리납부를 이용하는 대안을 제시하고 있으며, PG는 각 분기별로 고객별 상품 구매정보자료를 과세관청에 제출하고, 소비자 은행은 부가가치세를 징수하여 대리납부에 의한 신고·납부한 내용을 과세관청에서 상호 대사와 검토하면 고객의 협력 없이 과세포착이 가능할 것으로 보았다.

이 연구에서는 몇 가지 문제점을 간과하고 있다.

첫째, 부가가치세 과세에 있어 세금부과의 잘못을 세금납부자인 사업자와 대리납부자인 지급기관 중 누가 부담하여야 할 것 인가하는 문제가 발생할 수 있다.

둘째, 부가가치세를 대리납부하는 경우 사업자는 매입 부가가치세는 매입 당시 부담하고 매출 부가가치세는 대리납부에 의하여 부가가치세를 신고하는 때에 대리납부세액으로 공제받는다고 하면 매입시점과 신고시점 기간 동안(최장 6월이 초과될 수도 있음) 부가가치세액 부담만큼의 자금 부담을 안게 되는 문제점이 발생한다. 이러한 문제점으로 인해 전자상거래에 있어 PG 이용을 회피할 수가 있으며, 그렇게 되면 과세투명화를 위한 PG 활성화는 어렵게 될 수 있다는 점이다.

그리고 전자상거래의 경우에만 대리납부 방식을 도입하게 되면 기존의 과세방식과 상이한 것으로 이는 전자상거래에 대한 차별 금지를 천명하는 국제 규범과도 상충되는 것이라고 할 수 있다.

3. 광광역의 연구

곽광규²⁵⁾는 과세모델은 OECD의 평가기준에 준거하여 평가하여 사업자 신고·납부 모델을 제시하면서, 전자결제시스템화에 따른 지급결제기관에서 원천징수하는 방안²⁶⁾을 허용해야 한다는 개선방안을 제시하고 있다.

이 연구에서는 세금 신고 및 징수는 많은 부분 중개기관에 의한 거래 정보의 신고 및 원천징수 납부의무 이행에 의존하고 있으며 은행을 추가로 부가가치세를 원천징수하는 방안을 허용할 경우 홈뱅킹, 펌뱅킹 등 발달된 기존 은행의 전산망을 활용하여 결제과정은 물론 세무신고에 이르기까지 적은 비용으로 과세시스템 구축이 가능해지며, 이에 따라 전자상거래에 대한 세원포착이 가능하고 은행의 신용을 바탕으로 한 전자상거래의 활성화를 기할 수 있다고 한다.

이는 신현배의 대리납부제도에 있어서의 문제점이 똑같이 발생할 수 있다. 또한 우리나라의 부가가치세제는 전단계세액공제법을 채택하고 있어서 사업자가 창출한 부가가치에 대한 세액은 자기가 공급한 재화 등의 공급가액에 대한 세액을 다음 단계로부터 거래징수하고 전 단계에서 부담한 세액을 차감한 형식으로 계산하게 되는데, 이러한 과세체계의 근간이 흔들리는 문제점을 내포하고 있다고 할 수 있다. 일반적으로 원천징수제도는 직접세의 경우 자기가 부담하여야 할 조세를 소득의 대가를 지급받는 시점에 미리 예납하는 것이라고 할 수 있는데 부가가치세와 같은 간접세의 경우 최종소비자가 부담하여야 할 조세를 거래 징수하는 것이기 때문에 원천징수는 간접세의 경우 채택하는 사례는 없다고 할 수 있다.

이 두 대안에서는 전자상거래의 세원포착이 편리하고 징수하는데

25) 곽광규, 「디지털 재화의 전자상거래에 관한 조세문제와 과세모델 연구」, 아주대학교 대학원 경영학 박사학위논문, 2002.

26) 조영재의 연구에서도 동일한 방안이 제시되고 있다.(조영재, 「국내 부가가치세법상 전자상거래의 과세방안에 관한 연구」 부산대학교 대학원 석사학위논문, 2001.2, pp.68~69.)

효용이 맞춰져 있다. 그러나 전자상거래사업자의 입장에서 보면 자금 부담의 문제 등을 간과하고 있는 것으로 판단된다.



제3장 전자결제시스템의 실태 분석

제1절 지급결제 동향

1. 국제지급결제시스템의 현황

국가간 거래가 존재하였던 오래 전부터 지급결제는 기본적으로 거래가 발생하는 국가의 통화나 영국 파운드화 또는 미국 달러화와 같이 국제적으로 통용이 가능한 현금을 직접 주고받거나 금융기관의 외국환 업무를 통하여 이루어져왔다. 그러나 국제거래가 활성화되면서 현금의 직접 수수에 의한 방식이나 금융기관의 외국환업무가 다양한 고객의 요구조건을 만족시키지 못하게 되자 이를 보완하거나 전혀 새로운 유형의 국제지급결제서비스를 개발하고자 하는 시도가 곳곳에서 나타나게 되었고, 이러한 결과로 현재 다양한 분야에서 다양한 유형의 서비스를 제공하는 국제지급결제시스템이 등장하게 되었다.

국제지급결제는 international payment나 grobal payment 보다 cross-border payment라는 용어가 보편적으로 사용되는 데, 이것은 국제지급결제시스템의 핵심이 단순하게 지급결제 채널의 접점을 넓히는 지리적인 측면의 확장성보다는 국경을 넘어가는 자금 이동의 원활한 처리에 있다는 것을 나타내는 것이라고 할 수 있다.²⁷⁾

국제지급결제시스템은 크게 두 가지 유형으로 구분할 수 있는데, 하나는 금융기관의 외국환업무에서 이용되는 환거래 방식을 개선하여 금융기관간의 자금 이동을 효율화한 거액결제 유형의 지급결제시스템이며, 다른 하나는 고객에게 직접적인 국제지급결제 채널을 제공하는

27) 장병환, 「국제지급결제시스템의 현황과 전망」, 지급결제와 정보기술, 2005.7.

소액결제 유형의 지급결제시스템이다.

유형별로 대표적인 국제지급결제시스템은 <표 7>과 같다.

< 표 7 > 유형별 국제지급결제시스템의 종류

구 분	시스템명	개 요
거액결제	CLS	-국제외환동시결제시스템
	TARGET	-범유럽 유로화 총액결제시스템
	EUR01	-범유럽 유로화 차액결제시스템
소액결제	지급결제카드	-신용카드, 직불카드 등
	STEPS	-범유럽 유로화 소액결제시스템
	유로지로	-유럽 체신은행 제공 소액결제시스템
	FedACH	-미국 연방준비은행 제공 소액결제시스템
	WATCH프로젝트	-미국 NATCHA 구상 소액결제시스템
	웨스턴유니언	-국제 송금시스템
	Paypal	-이메일 송금 등
기타관련시스템	SWIFT	-국제 은행간 메시지 정보통신망
	글로벌인증시스템	-Identrus/Verisign 등

출처 : 장병환, 「국제지급결제시스템의 현황과 전망」, 지급결제와 정보기술, 2005.7, p.65.

외국환 자금결제는 사용되는 외국환의 종류나 거래 유형에 따라 조금씩 차이가 있다. 외국환 거래의 유형은 대고객 거래와 은행 간 거래로 구분할 수 있는데, 대고객 거래는 은행과 개인 또는 기업 간의 외국환 거래를 뜻하는 것으로 수출업자가 발행한 수출환어음 매입 및 수입어음 결제와 같은 무역거래와 그밖에 환전업무, 외화송금, 여행자수표 매도, 외화수표 매입업무 등과 같이 다양하다.

가장 대표적인 외국환 거래 유형인 해외송금의 경우 송금수표(D/D:

demand draft), 우편송금(M/T: mail transfer) 및 전신송금(T/T: telegraphic transfer)과 같은 세가지 방식 중 하나로 이루어진다.

국경을 초월하는 자금 이동에 핵심이 있는 국제지급결제시스템은 하나의 국가에서 이루어지는 국내지급결제시스템과 비교하여 다음과 같은 몇 가지 특징이 있다.²⁸⁾

첫째, 국가마다 지급결제를 규제하는 각종 제도나 관련 법규가 다르기 때문에 국제지급결제시스템의 운영기준과 참가기관이 속한 국가의 법규가 상충될 가능성이 있다.

둘째, 국제지급결제는 지급결제와 관련된 각국의 기술 표준이 다양하고, 여러 단계를 거칠 뿐만 아니라 국가별로 시차가 존재하기 때문에 거래의 시작부터 완료까지의 전 과정을 자동화하는 STP (straight through processing)를 구현하는 것이 매우 어렵다.

마지막으로 국제지급결제시스템은 국내지급결제시스템에 비하여 건수가 적는데 비하여 처리과정이 복잡하기 때문에 수수료가 매우 높다. 높은 수수료는 국제지급결제의 확산을 가로막는 요인으로 작용할 수 있다.

2. 국내지급결제시스템의 현황

1) 지급결제수단별 이용현황

한국은행에서 실시한 2005년 지급결제수단 이용실태조사 결과에서 개인들의 지급수단 선호도를 보면, <표 8>과 같다.

28) 상계서 p.68.

< 표 8 > 개인들의 지급수단 선호도

(단위 : %, %p)

지급수단	2004(A)	2005(B)	증감(B-A)	선호순위
신용카드	27.6	28.2	0.6	1→1
현금	27.2	26.1	△1.1	2→2
인터넷뱅킹	9.5	11.2	1.7	3→3
은행창구 송금	6.1	4.9	△1.2	4→4
체크카드	3.3	4.9	1.6	9→5
은행지로	4.6	4.6	0.0	7→6
자기앞수표	6.1	4.5	△1.6	5→7
텔레뱅킹	5.4	4.5	△0.9	6→8
CD/ATM 계좌이체	4.0	4.4	0.4	8→9
휴대폰 결제	2.9	3.1	0.2	10→10
직불카드	2.6	3.0	0.4	11→11
가계수표	0.6	0.4	△0.2	12→12
전자화폐	0.2	0.2	0.0	13→13
계	100.0	100.0	-	-

출처 : 한국은행, 2005년 지급결제수단 이용실태 조사, 2006.1.

2005년 중 개인고객은 물품·서비스 구매시의 지급수단으로 신용카드(28.2%), 현금(26.1%), 인터넷뱅킹(11.2%) 순으로 선호하는 것으로 나타났다. 지급결제수단별 이용비중을 보면, 현금, 은행창구 송금, 자기앞수표 등 전통적인 지급수단의 이용비중은 낮아진 반면, 인터넷뱅킹, 신용 및 체크카드 등 전자방식 지급수단의 비중은 높아졌다.

2004년말 기준으로 우리나라 금융기관이 발급한 카드는 신용카드 8,600만장, 직불카드 6,317만장, 체크카드 1,166만장, 선불카드 1,033만장, 전자화폐카드 613만장이며²⁹⁾, 이는 전국민(약 4,800만명)이 한 사람당 3~4장씩 나누어 가질 수 있는 양이다.

한편 지급결제수단별 이용건수와 금액의 변화를 보면 <표 9>와 같다.

29) 장병환, 「카드기반 지급결제수단의 이용현황 및 전망」, 지급결제와 정보기술, 2006.4.

< 표 9 > 지급결제수단별 이용건수와 금액(일평균)

(단위 : 천건, 백만원, %)

구 분	2003년		2004년		2005년		증감률	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
신용카드	6,017	1,319,052	6,207	963,130	7,311	988,216	17.8	2.6
직불카드	2	170	3	192	10	477	220.4	148.0
체크카드	-	-	212	7,205	536	21,298	152.6	195.0
선불카드	-	-	17	712	30	1,446	80.5	103.2
합 계	6,020	1,319,222	6,438	971,238	7,886	1,011,437	22.5	4.1

출처 : 한국은행, 2005년도 지급결제제도 운영관리 보고서, 2006.4, p.17.

각 카드의 이용건수와 금액 역시 대개는 지속적인 성장을 보여주고 있는데, 우리나라에서 가장 많이 이용되는 신용카드는 이용건수가 2003년 일평균 6,017천건 1,319,052백만원에서 2005년에는 7,311천건 988,216백만원으로 건수는 21.5% 증가하였으나 금액은 25.1% 감소하였다. 신용카드는 신용불량자 문제가 불거지기 시작하면서 2002년을 정점으로 하여 이후에는 감소하고 있는 양상을 보이고 있다.

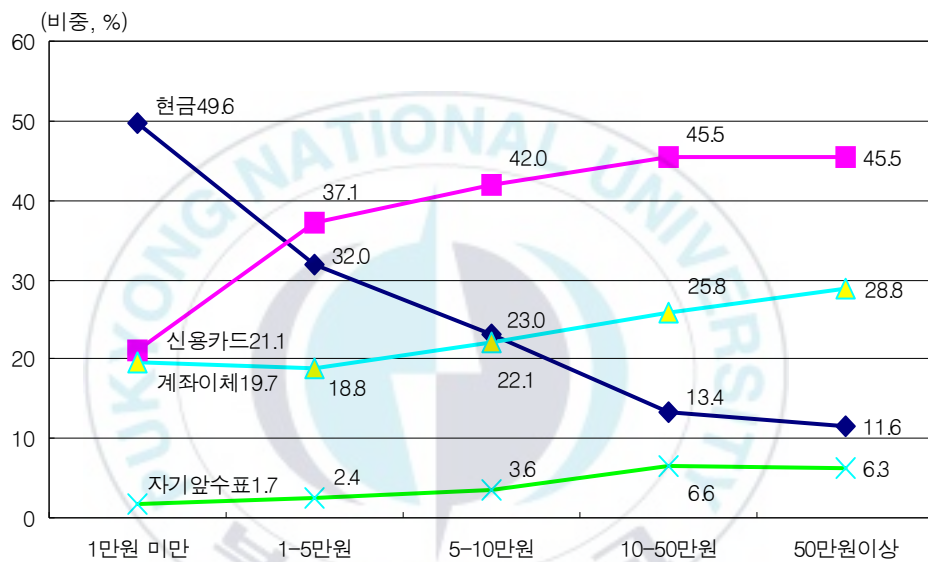
직불카드는 1996년 2월 직불카드공동망이 가동된 시점을 기준으로 2005년 현재 이용건수에 거의 변화가 없을 정도로 정체된 상태이다.

1999년 3월 신한은행에서 처음 발급된 체크카드는 통계자료가 수집된 2004년 이후부터 매우 큰 폭의 증가를 보여주고 있다. 기프트카드(gift card) 등의 이름으로 국내 금융기관에 의하여 발급되는 선불카드의 경우 규모는 크지 않지만 2004년부터 꾸준한 증가세를 보여주고 있다.

2) 금액대별 지급결제수단

구매 금액대별 지급결제수단 이용비중은 [그림 5]에서 보듯이 1만원 미만이면 현금을, 5만원 이상이면 신용카드를 가장 선호하는 것으로 나타났다.

[그림 5] 금액대별 지급결제수단 이용비중 현황



출처 : 한국은행, 2005년 지급결제수단 이용실태 조사, 2006.1.

지급수단 선택기준으로는 “이용의 편리성”(38.7%), “연말 소득공제 효과”(22.8%), “이용수수료”(43.4%)를 중시하고, 지급수단에 대한 불만사항으로는 “높은 수수료”(43.4%)와 “비밀번호 누출 등 불법사용 방지대책 미흡”(34.9%)을 가장 많이 지적하였다.

제2절 전자지급결제대행시장 동향

1. PG시장 현황

PG는 전자상거래에서 발생하는 구매자와 판매자간의 대금지급에 따른 승인, 결제 등의 업무를 지급기관에 중계하는 결제대행회사이다. PG가 도입되기 전에는 쇼핑몰과 지급기관간에 직접 가맹점 계약을 체결하고 쇼핑몰에서는 지급기관과 거래할 수 있는 용량의 서버를 구축하여야 했다. 그러나 쇼핑몰의 영세성과 지급기관에서의 수많은 쇼핑몰과 각각 가맹점 계약을 체결하여야 하는 번거로움 때문에 쇼핑몰과 지급기관간의 중간에 지급결제를 중계할 수 있는 새로운 시스템이 필요하게 되었다. 따라서 국내에서는 2000년 10월부터 PG가 도입되어 현재는 지급기관이 전자상거래와 관련하여 지급결제시 PG를 통하여 대금을 지급하고 있다.

1) 시장규모

< 표 10 > 연도별 국내 전자상거래 시장규모

	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년
전자상거래 시장규모	119조원	177.8조원	238.3조원	314.1조원	358.5조원
전자상거래 증가율	-	49.5%	32.2%	31%	14.1%
총거래액	1,308조원	1,386조원	1,555조원	1,744조원	1,809조원
전자상거래율	9.1%	12.8%	15.1%	18.0%	19.8%

* 전자상거래율 = 전자상거래 시장규모 / 총거래액

** 총거래액은 한국은행의 경제활동별 국내총부가가치와 요소소득의 합으로 추정했으며 2005년 총거래액은 잠정치임.

출처 : 산업자원부, 2005년도 산업자원백서, 2006.6.20.

우리나라 전자상거래 시장규모는 <표 10>에서와 같이 2005년 358조원으로 경기침체 등으로 인하여 증가율이 약간 둔화되기는 하였으나 2001년 대비 3배나 증가하였으며, 전자상거래율도 2005년도 19.8%로 전체 상거래분야에서 전자상거래가 차지하는 비중이 계속 증가하고 있는 것으로 나타났다.

PG서비스의 직접적인 수요자인 쇼핑물 거래 규모를 보면 <표 11>과 같다.

< 표 11 > 쇼핑물 거래규모

구 분		2001	2002	2003	2004	2005
사이버 쇼핑물 수		2,009	2,521	3,268	3,444	3,915
증가율(%)		-	25.5	29.6	5.4	13.7
쇼핑물 거래액 (십억원)	합계	118,976	177,810	235,025	314,079	358,450
	기업간(B2B)	108,941	155,707	206,854	279,399	319,202
	기업·정부간(B2G)	7,037	16,632	21,634	27,349	29,036
	기업·소비자간(B2C)	2,580	5,043	6,095	6,443	7,921
	기타	418	427	442	888	2,292

주) B2B 전자상거래액은 사이버쇼핑물 통계조사에서 조사된 B2B 실적 부분도 포함된 수치임.

출처 : 통계청, 전자상거래 기업체 통계조사, 각년도.

이를 보면 쇼핑물 수는 2002년 2,500여개에서 2005년도에는 3,900여개로 증가하였고, 쇼핑물 거래액도 2005년에는 358조원에 달하는 등 최근에 쇼핑물 이용이 크게 증가하고 있음을 알 수 있다. 쇼핑물 거래액 중에서 B2C 거래액은 2005년도에 8조원 정도로 전체 쇼핑물 거래액 중에서 점하는 비중이 2.2%에 불과하지만, 그 금액은 전년도에 비해 22.9%나 증가하였다.

2) 사업자 현황

PG업체는 크게 PG서비스를 주력사업으로 하고 있는 전문 PG업체, 자체 통신 인프라를 기반으로 PG서비스를 제공하고 있는 VAN사업자, 통신사업자 등으로 구분할 수 있다.³⁰⁾ PG업체가 제공하는 주요 지급결제수단으로는 신용카드, 계좌이체 등이 있으며, 이와 같은 지급결제수단을 모두 통합하여 서비스를 제공하는 업체도 있지만 대부분의 PG업체는 <표 12>에서와 같이 여러 지급결제수단 중 한두 개 정도를 전문적으로 서비스하고 그 외 지급결제수단은 해당 지급결제수단에 특화된 업체와 제휴하는 형태로 서비스를 제공하고 있다.

< 표 12 > 주요 PG서비스 제공업체

구 분	주요 업체	특 징
신용카드 PG	금융결제원, 이니시스, KCP, KSNET, 티지코프,페이게이트 등	-전문PG업체와 VAN사업자간 경쟁
계좌이체 PG	금융결제원,뱅크타운,데이콤 등	
소액결제 PG	다날, 모빌리언스,인포허브, 엠차 지정보기술 등	-통신사업자와 제휴

출처 : 최재경, 「온라인 지불결제시장의 동향」, 인터넷경제연구팀.

2. PG업계 동향

1) 이용 지급결제수단

30) 백미연, 「전자지급결제대행시장 동향」, 지급결제와 정보기술 제17호, 2004.6.

PG서비스에 이용되고 있는 지급결제수단으로는 신용카드, 계좌이체, 네트워크형 전자화폐 등이 있다. 이 외에도 최근 들어 게임, 컨텐츠 이용 등 비교적 거래금액이 작은 경우에는 선불카드 형태의 일종인 문화상품권, 캐쉬백과 같은 마일리지(포인트), 그리고 거래금액이 전화요금에 합산되는 폰빌(phone bill) 등의 이용이 증가하고 있는 추세에 있다.³¹⁾

쇼핑몰에서의 지급결제 수단별 이용현황을 보면 <표 13>과 같다.

< 표 13 > 쇼핑몰에서의 지급결제 수단별 이용현황

(단위 : %)

구 분	2002	2003				2004
	4/4	1/4	2/4	3/4	4/4	1/4
신용카드	73.7	73.9	73.6	74.6	73.2	70.7
계좌이체	22.6	22.4	23.1	22.3	23.1	25.9
전자화폐	2.2	2.0	1.6	1.5	1.6	1.2
기 타	1.6	1.8	1.7	1.6	2.1	2.3
합 계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

출처 : 통계청, 분기별 사이버 쇼핑몰 상거래 통계조사, 각 분기.

이를 보면 2004년 1/4분기 기준으로 신용카드가 70.7%를 차지하고 있고, 그 다음으로 계좌이체가 25.9%, 전자화폐가 1.2%, 기타가 2.3%를 각각 차지하고 있다. PG서비스의 도입 초기단계에는 신용카드가 90% 이상을 점유하였으나 신용카드의 점유율은 크게 감소한 반면, 계좌이체의 점유율은 크게 증가하였으며, 전자화폐도 신용카드와 같이 점유율이 감소하고 있는 추세에 있고, 여타 지급결제수단의 이용은 다소 증가하였으나 점유율 자체는 미미한 실정이다.

31) 상계 보고서 p.10.

실시간 계좌이체의 경우 신용카드에 비해 이용비중은 작지만 상대적으로 안전하다는 인식이 있어 신용카드 다음으로 많이 쓰이고 있는 지급결제수단이다. 앞으로 국세청이 추진하고 있는 현금영수증제도가 정착되면 인터넷에서 사용한 현금도 국세청에 통보되어 소득공제가 되기 때문에 실시간 계좌이체의 이용이 더욱 증가할 것으로 예상된다. 또한 신용카드를 발급받을 수 없는 미성년자나 학생을 중심으로 실시간 계좌이체의 이용이 증가할 것으로 예상된다.

2) PG업체 재편

PG서비스 초기에는 약 23개 업체가 영업을 하였으나 그 이후 전자상거래 활성화와 새로운 지급결제수단의 등장으로 PG업체의 수도 급증하여 한때에는 100여개 업체가 난립하였다가 경쟁체제에 제대로 적응하지 못한 업체의 부도로 현재 실제로 영업을 하고 있는 PG업체는 약 50여개로 추산되고 있다.³²⁾

이와 같이 PG업체가 감소한 이유는 PG서비스의 경우 진입장벽이 낮아 중·소형 PG업체가 다수 등장하여 과당경쟁으로 인해 하위가점점으로부터 받아야 할 수수료 수준이 낮아질 수밖에 없었고, 최근 신용카드업계의 경기 악화로 그 여파가 고스란히 PG업체에게 영향을 미쳐 PG업체 수가 급감하게 된 것으로 판단된다. 또한 신용카드 불법할인에 대한 정부의 감독 강화, 신용카드사의 안전결제서비스 도입, PG업체별 수수료 차등 적용 및 이용한도 설정, 공인인증서 적용 등으로 쇼핑몰이 금융거래의 안전성을 고려하여 대형 PG업체로 옮겨가 기업의 신뢰성과 거래의 안전성을 보장하지 못한 PG업체가 도태되었기 때문이다.

32) 카드사에 등록된 실제 영업하는 PG업체는 2006년 1월초 50개 안팎에 불과한 것으로 나타났다(edaily, 2006. 2.).

이와 같은 시장상황으로 경쟁력 없는 중·소형 PG업체는 도태되고 대형 PG업체 위주로 시장이 재편되는 추세에 있다. PG업체의 경영악화는 결국 쇼핑물에게까지 영향을 미치기 때문에 기존 쇼핑물뿐만 아니라 신규 쇼핑물도 자금력과 신뢰도가 높은 대형 PG업체로 몰리는 현상이 두드러지고 있으며, 실제 PG시장의 80% 이상이 이니시스, 한국사이버페이먼트, 데이콤 등 상위 5위권 이내의 소수업체가 독점하고 있는 실정이다.³³⁾

제3절 전자결제시스템을 이용한 불법행위 실태

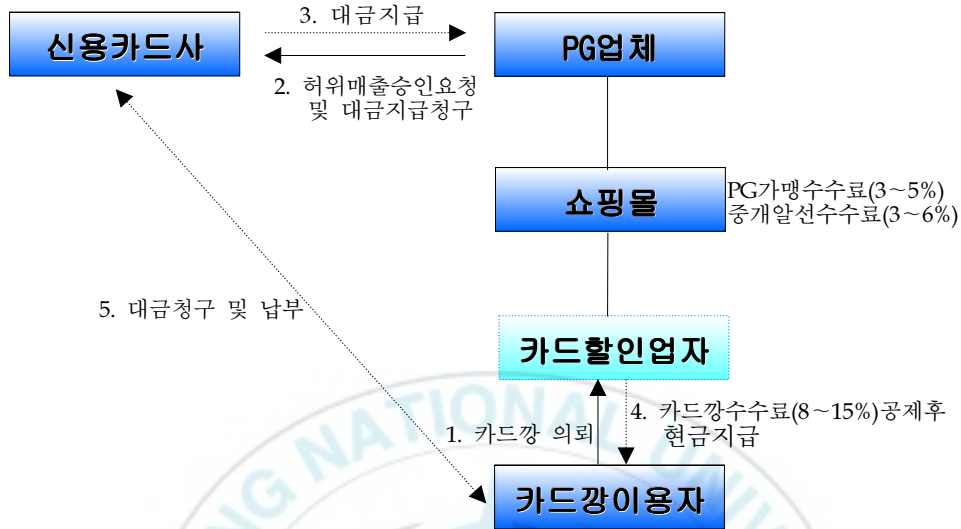
1. 쇼핑물의 신용카드 불법할인행위

최근 일부 쇼핑물의 신용카드 불법할인행위 등으로 인한 피해를 막기 위하여 온라인 가맹점 등록심사제도를 운영하고 있어 쇼핑물의 신용카드사의 가맹점으로 등록하는 요건이 강화되었다. 여기서 불법할인행위란 카드할인업자가 본인 또는 타인 명의의 위장 쇼핑물을 개설한 후 허위매출을 발생시켜 현금을 융통하는 행위를 말하며, 일부 PG업체의 경우 하위가맹점인 쇼핑물이 불법 카드할인업체인지 알 수 있음에도 불구하고 다른 하위가맹점보다 높은 수수료를 받을 수 있다는 점 때문에 이를 묵인해오다 적발된 사례가 있다.([그림 6] 참조)³⁴⁾

33) 백미연, 전계 보고서 p.42.

34) 금융감독원, 「불법 금융거래의 유형 및 특성」, 2003.12. (http://dtm.fss.or.kr/kor/dtm/nbk/nonbank_v.jsp?seqno=11&no=9)

[그림 6] PG서비스를 통한 카드깡



국세청은 PG업체를 통하여 결제의뢰업체의 매출실적을 파악하고, 불법거래를 규제하기 위하여 신용카드 결제를 대행하는 경우에는 반드시 신용카드사와 결제대행계약을 체결하도록 하고 있다. 결제대행 계약시 결제의뢰업체의 사업자등록의 진위여부나 불량가맹점 경력 등을 사전에 심사하여 부적격 업체에 대하여 결제대행계약을 거부하도록 하는 PG업체 관리방안을 고시하였다.³⁵⁾

2. 신용카드 복제 등 전자금융거래 사고발생

연도별 전자금융거래 사고 현황을 보면 <표 14>와 같다.

35) 국세청 고시 제2003-15호 결제대행업체가 지켜야 할 사항, 2003.5.16.

< 표 14 > 전자금융거래 사고통계

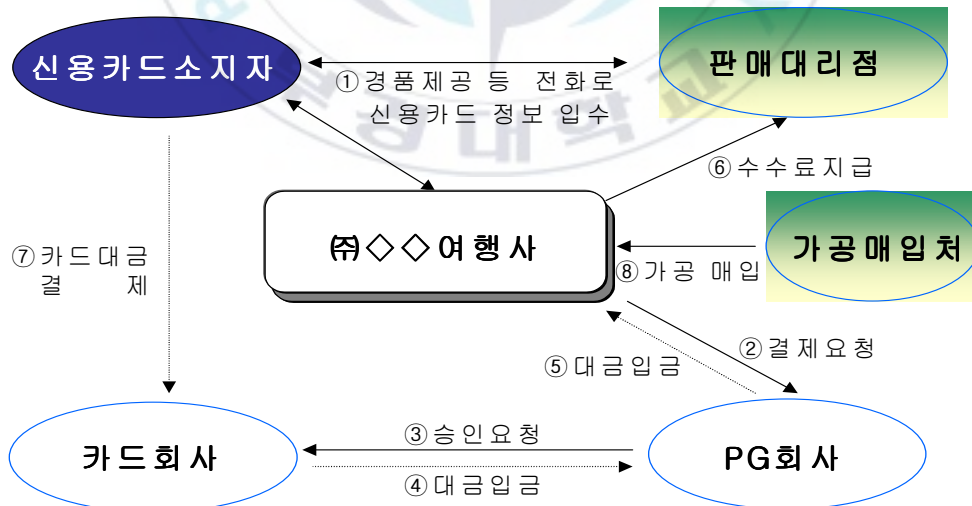
(단위 : 건, ()는 금액 백만원)

유 형	2002년	2003년	2004년	2005.7월	합 계
현금/신용카드복제	4(452)	6(66)	6(26)	-	16(544)
텔레뱅킹	-	1(10)	5(162)	5(186)	11(358)
인터넷뱅킹	1(71)	-	1(3)	2(67)	4(141)
합 계	5(523)	7(76)	12(191)	7(253)	31(1,043)

출처 : 시큐아이닷컴, 지급결제서비스 안전성 실태와 보완방향, 2006.6.8, p.10.

이를 보면 전자금융거래 사고는 지속적으로 발생하고 있으며, 카드 복제, 텔레뱅킹, 인터넷뱅킹 등 여러 분야에서 발생하여 지급결제서비스의 안정성에 문제를 던져 주고 있다.

[그림 7] PG를 이용하여 회비 결제 사기 사례



이러한 사기의 유형으로는 각종 경품을 무료로 제공하는 것처럼 전

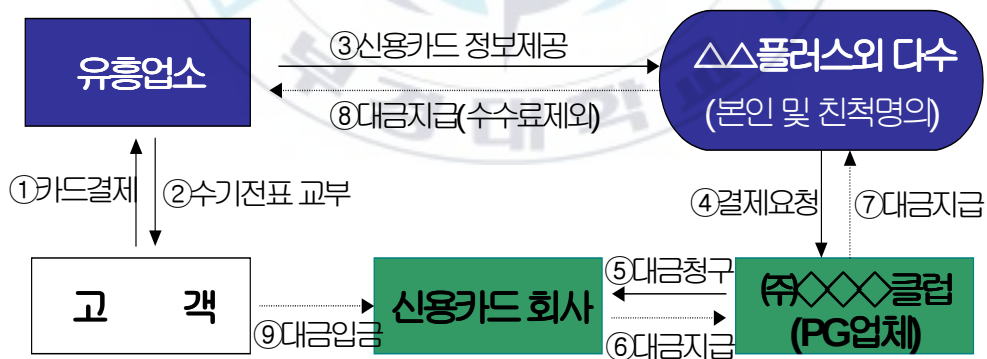
화하여 카드번호를 알아낸 후 PG를 이용하여 회비를 결제하는 사기 행위를 하고 관련 제세를 탈루한 사례가 있다.([그림 7] 참조)³⁶⁾

상기 업체는 인터넷 등을 통하여 무작위로 입수한 핸드폰번호로 각종 할인혜택 제공이나 무료 여행상품에 당첨되었다고 전화하여 본인 확인에 필요하다는 이유로 카드번호를 알아낸 후 PG업체를 통하여 회비를 신용카드로 결제하는 신용카드 사기행위로 사회문제를 야기하기도 하였다.

3. 인터넷 쇼핑몰을 통한 변칙적인 탈세 행위

인터넷 쇼핑몰을 개설하여 실제 상품 매출 없이 PG업체를 이용하여 신용카드 결제를 함으로써 유흥업소의 신용카드 매출을 변칙처리하는 사례도 발생하고 있다.³⁷⁾

[그림 8] 인터넷 쇼핑몰을 통한 변칙거래 흐름



※ 신용카드 매출자료에는 PG업체 명의만 남게 됨

36) 국세청 보도자료, 「전자상거래를 이용한 탈세혐의자 세무조사」, 2002.11.29.

37) 상계 보도자료, 2002.11.29.

[그림 8]에서처럼 「△△플러스」를 위장 개업하여 인근의 유흥업소에서 발생하는 신용카드 매출을 유흥업소 또는 (주)◇◇◇클럽(PG업체) 명의의 수기전표를 고객에게 교부하고 「△△플러스」의 매출로 위장하여 유흥업소의 수입금액 〇〇억원을 누락한 사실이 적발된 적도 있다. 「△△플러스」는 홈페이지 제작업체이나 자체 홈페이지도 없는 위장가맹점으로 추정되며 신용카드 변칙처리를 위하여 다수의 전자 상거래업체를 친인척 명의로 전남, 부산 등지에서 개업 및 폐업을 반복한 사실이 발견되었다.

제4절 지급결제방식 전환에 따른 전자상거래 세원포착 문제

1. 지급결제방식 전환과 과세정상화의 시사점

1) 신용카드 공제제도의 도입

국세청은 자영업자 과표 양성화를 위하여 신용카드 이용 활성화 정책을 중점 추진한 결과 상당한 과세표준 양성화 효과를 거두었다. 이러한 신용카드의 사용 증대를 위하여 개인사업자에게는 신용카드 매출전표 등 발행세액 공제제도를 시행하여 왔으며, 신용카드 사용자에게는 소득 공제제도를 시행하고 있다.

여신전문금융업법에 의한 신용카드매출전표 등³⁸⁾을 발행하거나 전자적 결제수단에 의하여 대금을 결제받는 경우에는 부가가치세 세액공제대상이 된다. 신용카드매출전표 등 발행세액공제는 그동안 몇 차례

38) 신용카드매출전표 등에는 여신전문금융업법에 의한 신용카드매출전표 및 직불카드영수증, 조세특례제한법 제126조의 3의 규정에 의한 현금영수증, 결제대행업체를 통한 신용카드매출전표, 기명식선불카드영수증을 포함한다.

규정이 개정되어 왔다.

< 표 15 > 신용카드매출전표등 발행세액공제 규정 변천

연 도	공제대상	공제율	공제한도
1999년 이전	직전년 공급가액 5억원 미만인 개인사업자	1%	연간 300만원
2000년 ~ 2003년	개인사업자	2%	연간 500만원
2004년	개인사업자	1%	연간 500만원

<표 15>에서와 같이 신용카드매출전표 등을 발행하거나 전자적 결제수단에 의하여 대금을 결제받는 경우에는 현행 연간 500만원을 한도로 하여 그 발행금액 또는 결제금액의 100분의 1(음식점업 또는 숙박업을 영위하는 간이과세자의 경우에는 1천분의 15)에 상당하는 금액을 납부세액에서 공제한다.(부가가치세법 제32조의2)

신용카드매출전표 등 발행세액공제를 적용받고자 하는 경우에는 예정신고 또는 확정신고시 신용카드매출전표 등 발행금액집계표를 제출하여야 한다.(부가가치세법 시행령 제64조 제2항 참조)

연도별 신용카드등 발행세액공제 현황은 <표 16>과 같다. 이를 보면 신용카드 사용액의 증가로 발행세액공제액이 매년 크게 증가하여 왔음을 알 수 있다. 2000년에는 90만명이 3,971억원의 공제를 받았으나, 2003년에는 166만명이 7449억원정도의 공제를 받은 것이다.

< 표 16 > 신용카드등 발행세액공제 현황

(단위 : 명, 백만원)

구 분	연합계		1기		2기	
	인 원	공제세액	인 원	공제세액	인 원	공제세액
1996년	233,859	49,900	93,737	19,341	140,122	30,559
1997년	355,957	68,840	162,721	31,462	193,236	37,378
1998년	404,065	60,963	201,059	30,036	203,006	30,927
1999년	553,316	96,701	249,251	39,790	304,065	56,911
2000년	903,910	397,104	374,947	177,156	528,963	219,948
2001년	1,382,035	631,625	626,654	296,208	750,410	335,417
2002년	1,610,478	786,183	783,515	411,538	826,963	374,645
2003년	1,663,108	744,884	835,090	402,600	828,018	342,284

출처 : 국세청, 국세통계연보, 2004년, p.280.

한편 신용카드에 대한 소득공제제도는 소비자를 대상으로 하는 업종의 경우 부가가치세 과세표준을 노출시키게 됨으로써 이러한 업종의 과세표준이 신용카드 소득공제제도의 도입과 더불어 현저히 증가하여 왔다. 연도별 부가가치세 과세표준현황을 개인합계와 음식점간에 비교하여 보면 <표 17>과 같다.

< 표 17 > 부가가치세 과세표준 현황

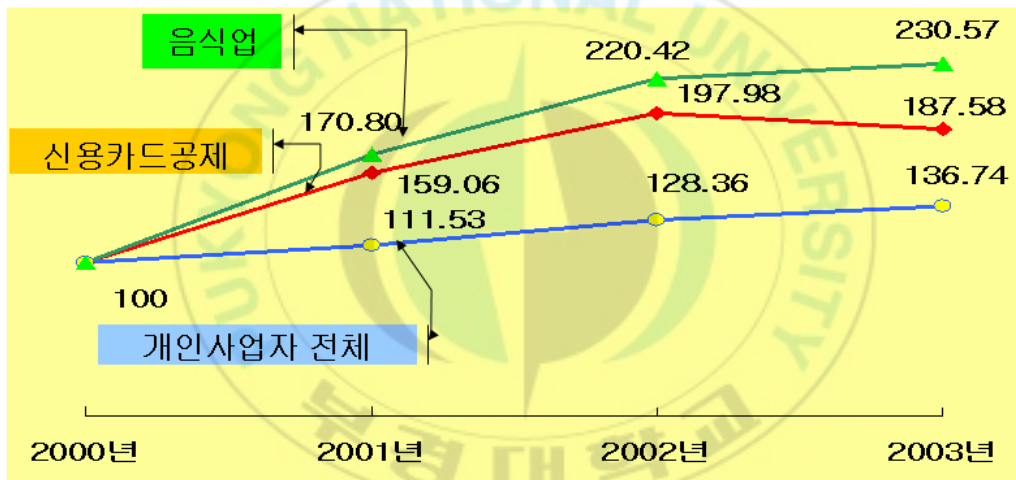
(단위 : 명, 억원)

구 분	개인 합계			음 식 업		
	인 원	과세표준	1인당과표	인 원	과세표준	1인당과표
2000년	1,442,987	2,200,326	1.524	109,799	76,954	0.700
2001년	1,573,217	2,454,034	1.559	119,122	131,439	1.103
2002년	1,774,268	2,824,369	1.591	139,359	169,619	1.217
2003년	1,861,707	3,008,677	1.616	150,775	177,433	1.176

출처 : 국세청, 국세통계연보, 2000년~2003년, 업태별 부가가치세 신고 재구성.

이를 보면 신용카드 사용액이 현격히 증가하던 2001년에서 2003년 사이 개인사업자 전체 과세표준은 111.53%, 128.36%, 136.74% 증가에 그쳤음에도 불구하고, 신용카드 사용이 많은 개인 음식업의 경우 170.80%와 220.42%, 230.57% 증가한 것을 알 수 있다. 이는 신용카드 사용 활성화로 인해 음식업과 같은 자영업자의 과표 현실화를 더욱 끌어 올리는 계기가 되었음을 [그림 9] 신용카드세액공제와 부가가치세 과표 증가율 비교 차트에서 분명하게 보여 준다.

[그림 9] 신용카드 세액공제와 부가가치세 과세표준 증가율 비교



주) 국세청 국세통계연보에 의한 신용카드세액공제 및 부가가치세 과세표준 증가율 (2000년 기준) 비교차트로 재구성.

2) 현금영수증제도의 도입

국세청은 자영업자 과표양성화를 위하여 신용카드 이용 활성화 정책을 중점 추진한 결과 상당한 과세표준 양성화 효과를 거두었으나, 여전히

현금거래 비중이 적지 않으며, <표 18>에서 보는 바와 같이 2003년 이후 신용카드 사용 금액의 증가도 정체를 보임에 따라 현금영수증제도를 도입하였다.

< 표 18 > 신용카드 사용금액 현황

(단위 : 십억원, %)

연 도	1990	1994	2000	2002	2003	2004	2005
신용카드	5,323	18,875	79,592	174,023	170,529	167,096	192,459
민간소비지출	93,505	175,969	312,300	381,063	389,177	400,696	-
비 율	5.7	10.7	25.5	45.7	43.8	41.7	-

출처 : 국세청, 뉴스룸, 2006.6.

이를 보면, 민간소비지출 중에서 신용카드가 점하는 비중이 2002년의 45.7%를 정점으로 매년 다소 감소하는 경향을 보이고 있음을 알 수 있다. 따라서 국세청은 과표 현실화를 위해 현금영수증제도를 도입하게 된 것이다.

현금영수증제도가 시행된 첫해인 2005년의 현금영수증 발급 현황을 보면 <표 19>와 같다.

< 표 19 > 2005년 현금영수증 발급 현황

(단위 : 만건, 억원)

구 분	1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기	연 간
건 수	6,403	10,895	13,753	13,847	44,897
금 액	26,159	41,004	56,799	62,466	186,428

출처 : 국세청, 국세청뉴스룸, 2006.6.

이를 보면, 동 제도 시행 첫해에 18조 6천억원의 현금영수증이 발급

되었으며, 이러한 현금영수증 발급액도 분기별로 크게 증가하고 있음을 알 수 있다. 신용카드의 경우 18조원 달성(1994년)에 10년 이상 소요되었던 점을 감안하면³⁹⁾, 현금영수증제도는 시행 첫해에 빠른 속도로 정착되는 모습을 보이고 있다. 이는 국세청의 기피자 행정지도와 각종 홍보 및 근로소득자를 중심으로 한 소비자들의 적극적인 참여 결과 현금영수증 발급이 18조 6천억원을 상회하여 과세표준 양성화에 크게 기여하였다고 판단된다.

그러나 현금영수증제도는 현금영수증가맹점에서 5,000원 이상의 현금 구매 시에만 적용되는 것으로, 아직도 미가맹점이 많으며, 5,000원 미만의 현금 지출이나 소비자가 요구하지 않은 경우 발행하지 않을 수 있기 때문에 세원포착에 한계가 있다고 볼 수 있다.

2. 전자상거래의 지급결제방법에 따른 세원관리문제

전자상거래는 거래단계의 축소로 인해 세금포착이 단순화되며, 카드기반 지급결제의 경우 결제 내용이 디지털 정보로 전환되어 전자기록 추적이 가능하여 일반 상거래에 비교하여 훨씬 조세가 투명하게 된다. 앞에서 살펴본 2004년 기준 개인들의 지급결제수단 선호도에서 신용카드·체크카드·직불카드 등 카드 비중이 33.5%이지만, 쇼핑몰에서의 지급결제수단별 이용현황에서는 신용카드 이용이 67.9%이며 계좌이체는 28.7%에 불과한 것으로 나타났으며, 대부분의 인터넷쇼핑몰업체가 안전성 문제 때문에 PG서비스를 이용하고 있는 것으로 나타났다.⁴⁰⁾

1) 신용카드 지급결제

39) http://www.nts.go.kr/front/newsroom/policy_news/policy_view.asp?news_seq=5095

40) 통계청, 온라인간행물, 전자상거래통계조사보고서, 2006.

대부분의 인터넷쇼핑몰업체들은 PG서비스를 이용하거나 금융전산망을 이용하여 지급결제를 하고 있으며, 신용카드 지급결제의 과세실태는 앞에서 살펴보았으므로, 여기서는 과세포착에 있어서 문제점을 정리하여 보기로 한다.

첫째, 쇼핑몰사업자의 진위여부를 확인할 수 있는가 하는 점이다. 신용카드 결제 활성화로 인해 사업자의 부가가치세 매출과세표준이 크게 증가하였다. 그러나 수입금액의 노출을 꺼리는 일부 사업자는 이러한 카드결제에 있어서도 쇼핑몰을 타인의 명의를 이용하거나 도용하여 개설하고 이를 자주 변경하는 방법으로 부가가치세 및 소득세 부담을 회피하는 등의 불법적 행위가 적발되기도 한다. 이는 전자상거래에 참여하는 사업자의 신원 확인과 거래 당사자의 신원을 파악하기가 어렵기 때문이며, 또한 사이버쇼핑몰 등록요건이 까다롭지 않기 때문에 타인의 명의를 이용하거나 사이트를 다른 운영자에게 이전하는 경우에도 장애가 거의 없기 때문이다.

둘째, 인터넷 쇼핑몰의 경우 개인 명의의 ID를 통해 거래하고 탈세하는 것을 적발하고 통제할 수가 있을 것인가 하는 점이다. 인터넷 쇼핑몰의 오픈마켓에서 활동하고 있는 개인 판매회원들 상당수는 전문제조업체나 대형 도매상들인 것으로 알려져 있다. 특히 이들은 개인 명의의 ID를 통해 자사 상품들을 부가가치세 한 푼 내지 않고 판매하는가 하면 심지어 몇 개 업체는 오픈마켓에 30~40개의 개인ID를 개설, 마치 수십 명의 개인이 각기 다른 상품을 판매하는 것처럼 위장해 매출을 분산, 법인세나 종합소득세를 탈루하는 경우도 흔하다. 또 이들 상당수는 오픈마켓의 회원 가입 및 탈퇴가 자유로운 점을 이용, 개인ID를 수시로 바꿔가며 추적을 피하고 있는 실정이다. 인터넷 쇼핑몰의 경우 국내 전자상거래 시장이 개인끼리 제품을 사고파는 ‘오픈마켓’ 위주로 재편됨에 따라 판매방식의 허점을 악용한 편법거래와 탈세가 기승을 부리고 있다.⁴¹⁾ 이러한 탈세는 주로 업체들이 사업자 등록증이

없는 개인회원으로 위장해 거래하는 방식으로 이뤄지는데, 개인거래로 할 경우 일일이 세금계산서를 발급하지 않아도 되고 거래규모를 은닉할 수 있다는 것이다. 현재 경매 사이트를 비롯하여, 국내 인터넷 오픈마켓의 연간 거래규모는 대략 4~5조원에 육박하고 있으며 이런 방식을 통한 부가가치세나 법인세, 종합소득세 등의 탈세 규모만 최소한 수천억 원 대에 이를 것으로 추정된다고 일부 보도된바 있다.⁴²⁾ 특히 인터넷 경매 사이트의 경우에는 사업자가 아닌 소비자의 입장에서라도 경매에 참여할 수 있기 때문에 쇼핑몰을 등록하지 않은 상태에서 재화나 서비스를 제공하는 전자상거래를 영위할 수도 있다.

셋째, 참여거래자와 거래 내용의 추적이 가능한가 하는 점이다. 현재 활용되고 있는 SET 등 지급결제시스템에서는 가입자의 이름과 거래총액만 확인할 수 있다. 이러한 점을 악용하여 카드할인업자가 본인 또는 타인 명의로 위장 쇼핑몰을 개설한 후 허위 매출을 발생시켜 현금을 유통하는 행위, 즉 전자상거래에서 PG서비스를 통해서 일명 카드깡 행위를 할 수 있는 것이다. PG업체의 경우 하위가맹점인 쇼핑몰이 불법 카드할인업체인지 알 수 있음에도 불구하고, 다른 하위가맹점보다 높은 수수료를 받을 수 있다는 점 때문에 이를 묵인하는 경우가 적발되기도 한다. 기술적인 면에서 거래 내용을 확인할 수 없다는 점과 PG업체에 대한 관리방안이 제대로 지켜지지 않는 점이다.

넷째, 거래 보안의 안정성 등 보안 문제가 완벽하게 해결되었는가 하는 점이다. 인터넷을 이용한 금융거래는 불특정 다수가 가장 많이 접속하고 있으며, 금융거래 주체들의 인터넷 활용도도 지속적으로 증가하고 있는 추세이다. 이와 더불어 인터넷 거래에 대한 지속적인 해킹기법 및 기술이 발전하고 있다. 따라서 결제시스템에 대한 내·외부의 의도적 또는 비인가자에 의한 침해에 의해 금융정보가 불법적으로 활용될 위험에 노출되어 있는 것이다. 전자상거래에서 신용카드 이용

41) 정정용, 「전자상거래에 대한 세무조사 사례분석과 세원관리방안」, 부경대학교 경영대학원 석사학위논문, 2006.2, p.36.

42) <http://www.intn.co.kr>, 2006.11.7.

비율이 높은 점을 감안하면 신용카드 정보 등의 정보 보호 장치는 미흡한 실정이고, 카드사 제공 인증시스템의 본인 확인절차도 미흡한 점이 있다.⁴³⁾

끝으로 전자상거래의 경우 미등록사업자이거나 타인명의로 사업을 하거나 등록 후 신고·납부 없이 무단 폐업하는 경우 등에 따른 조세채권이 일실되는 문제점이 발생하기도 한다. 특히 B2C 전자상거래의 경우 전통 상거래와는 달리 물리적 영업장이 필요 없는 관계로 등록 후 신고·납부 없이 무단 폐업하는 경우 등 조세채권이 일실되는 문제점이 발생하기도 한다.

2) 계좌이체 지급결제

실시간 계좌이체는 신용카드 결제에 이어 많이 쓰이고 있는 지급결제 수단이다. 신용카드와 비교하여 상대적으로 안전하다는 인식이 있고 현금영수증제도 시행으로 소득공제도 가능하기 때문에 이용이 매년 증가하고 있다. 이 경우에도 다음과 같은 문제점이 있다.

첫째, 사업자등록증 없는 개인회원으로 위장해 거래하는 방식에 따른 문제이다. 카드기반 지급결제의 문제점에서 언급하였듯이 계좌이체 지급결제에서도 경매 사이트를 비롯하여 국내 인터넷 오픈마켓에서는 일부 업체들이 사업자등록증 없는 개인회원으로 위장해 거래하는 방식으로 이뤄지고 있다. 이때는 주로 온라인 입금방식이나 계좌이체 방식의 결제가 이뤄지고 있다.

둘째, 게임 아이템 거래에 대한 과세 포탈의 문제이다. 인터넷 온라인게임에서 무기 등 게임 아이템과 고스톱, 포커 등 게임 머니를 조직적으로 싹쓸이 한 뒤 이를 중개 사이트 등을 통해 판매하여 현금수입

43) 국가사이버안전센터, 「국내 금융기관의 지급결제서비스 안전성 실태와 보완방향」, 2006.6.

을 올리는 기업형 게임아이템 판매상이 늘고 있다고 하며, 현재 아이템베이 등 중개 사이트 등을 통해 이뤄지는 게임 아이템 거래규모는 연간 8,000억원에 달하는 것으로 추산된다.⁴⁴⁾

셋째, 온라인 입금방식이거나 실시간 계좌이체 등 전자상거래업자의 은행 계좌는 디지털 정보로 노출되어 있으나 PG업체 또는 신용보증회사로부터 이에 대한 과세자료 제출 의무 규정이 없는 관계로 정보수집이 자동으로 이루어지지 않는 점 때문에 전자상거래 과세포착에 한계가 있다는 점이다.

3) 전자화폐 결제

B2C 전자상거래 중 게임 및 음악 콘텐츠 등의 주요 이용 계층인 청소년 등은 신용카드 이용이 용이하지 않으며 실시간 계좌이체도 용이하지 않은 것이 일반적이며, 또한 이러한 금액은 소액결제인 경우가 많다. 이와 같이 전자결제시스템에서 제외된 구매패턴에서는 온라인 송금 등을 이용할 수밖에 없게 된다. 이러한 결제방법은 과세자료정보원이 없는 관계로 사업자의 세원포탈 여부를 확인할 수 없게 된다. 따라서 이러한 결제를 세원포착이 가능한 방안으로 이끌어야 할 것이다. 이러한 문제점을 해결할 수 있는 대안이 전자화폐 이용의 활성화이다. 현재 전자화폐는 전자상거래의 결제수단으로 크게 활성화되지 못하고 있는 실정이다.

44) <http://www.intn.co.kr> 2006.11.07.

제4장 전자상거래 세원관리 개선방안

제1절 납세모델에 대한 개선방안

전자상거래에서 디지털 재화 및 용역의 과세시점과 과세대상을 추적하여 과세포착하는 것이 매우 어려운 실정이다. 따라서 지급결제 유형을 이용하여 과세포착하는 방법이 효율적인 방법일 수 있다. 지급결제 방식에 따른 납세모델에 관한 선행연구에서는 부가가치세의 지급기관에 의한 대리납부를 이용하는 방법과 지급결제기관에 의한 원천징수하는 방안이 제시되고 있다. 이러한 두 방안은 전자상거래의 세원포착의 편리성과 세금 징수에 효용이 맞추어져 있으므로 전자상거래사업자의 입장에서 보면 자금 부담의 문제 등을 간과하고 있는 것으로 판단된다.

따라서 이 절에서는 이러한 지급결제시스템에서 대리납부 및 원천징수제도에 의한 과세포착 개선방안이 아닌 기존 과세체계와 상반되지 않으면서 거래자의 부담을 최소화할 수 있는 세원관리방안을 제시하고자 한다.

1. B2C거래에 있어서 PG서비스 이용의 의무화

초기 B2C 전자상거래시장에서 전자결제대행서비스는 신용카드 위주의 결제대행서비스를 제공하였으나, 최근에는 다양한 전자결제서비스를 통해 경쟁력을 높여가고 있다. 특히 틈새시장인 휴대폰 결제, 계좌이체결제, 전자화폐, ARS 및 ID 결제, 포인트 결제 등 구매고객들의 결제 취향, 보유 결제수단 또는 전자상거래 업체들의 성격에 맞는 결제수단들이 개발되고 있다.

전자상거래 대금 결제의 경우 PG이용을 의무화하는 모델을 제시하면 [그림 10]과 같다.

```

graph TD
    Customer[고객] -- "① 재화 구매 신청" --> Mall[쇼핑몰]
    Mall -- "② 구매정보제공" --> PG[PG업체]
    PG -- "③ 결제승인요청" --> CreditInst[지급기관]
    CreditInst -- "④ 대금지급" --> PG
    PG -- "⑤ 대금지급" --> Mall
    Customer -- "⑥ 대금청구 및 납부" --> CreditInst
    Mall -- "⑦ 부가가치세 신고·납부" --> TaxAuth[과세관청]
    CreditInst -.- "⑧ 고객별 대금결제자료 제출" --> TaxAuth
    PG -.- "⑧ 고객별 대금결제자료 제출" --> TaxAuth
    PG -- "⑧ 쇼핑몰 판매정보 자료 제출" --> TaxAuth
  
```

① 재화 구매 신청

② 구매정보제공

③ 결제승인요청

④ 대금지급

⑤ 대금지급

⑥ 대금청구 및 납부

⑦ 부가가치세 신고·납부

⑧ 고객별 대금결제자료 제출

⑧ 쇼핑몰 판매정보 자료 제출

- ① 고객이 재화 또는 물품구매 신청
- ② 고객이 결제정보를, 쇼핑몰이 구매정보를 PG에 제공
- ③ PG는 카드사 등 지급기관에 결제승인 요청
- ④ 지급기관에서 PG에 대금지급(공급가액 및 부가가치세 포함)
- ⑤ PG는 쇼핑몰에 대금지급(지급기관으로부터 수령액 중 수수료 공제 후 지급)
- ⑥ 지급기관에서 대금 청구, 고객 납부
- ⑦ 쇼핑몰에서 부가가치세 신고 및 납부
- ⑧ PG는 쇼핑몰의 판매정보자료, 지급기관 고객별 구매대금결제자료를 매분기 과세관청에 제출

[그림 10]을 보면 쇼핑몰 등 전자상거래사업자는 제품 등의 판매대금을 받드시 PG업체를 통하여 수령하도록 하지만, PG업체는 지급결제의 중계 역할만을 담당할 뿐 거래와 관련한 부가가치세 신고·납부의무를 부담하지 않는다. 부가가치세 신고·납부는 사업자에게 있는 것이므로, 이는 기존의 부가가치세 과세체계와 상반되지 않는 것이다. 다만 PG업체는 매 분기마다 쇼핑몰의 판매정보자료를 과세관청에 제출하여야 하며, 과세관청은 사업자의 부가가치세 신고내용과 PG업체에서 제공하는 판매정보자료와 지급기관의 고객별 대금지급자료를 상호대사함으로써 과세누락여부를 확인할 수 있다.

이러한 방법을 도입하기 위해서는 관련법을 개정해야 하지만 쇼핑몰에서의 지급결제수단으로 신용카드 이용이 70%를 상회하고 있고, 계좌이체 등에 있어서 현금영수증 발급 의무 등으로 인하여 전자결제시스템을 갖춰야 하지만, 쇼핑몰 사업자가 독자적으로 지급결제시스템을 운영하는 경우 비용과 기술면에서 제약이 있기 때문에 관련법 개정은 무리가 없을 것으로 판단된다.

전자상거래 대금 지급결제에 있어 PG서비스 이용을 의무화하는 제도를 도입하는데 있어 중요한 것은 전자상거래 업체가 부담해야 하는 PG서비스 이용수수료의 문제이다.

< 표 20 > 지급결제수단별 수수료 현황

(단위 : %)

구 분	공시수수료	PG업체	카드사	은행	통신사	기 타
신용카드	3.7	0.7	3.0	-	-	
계좌이체	1.8	0.8	-	1.0		
휴대폰 (컨텐츠)	10.0	4.05	-	-	5	-과금검증기관:0.45 -컨텐츠심의기관:0.5

출처 : 백미연, 전개 보고서, p.28.

따라서 지급결제수단별 수수료 현황을 보면 <표 20>과 같다.

전자상거래 사업자가 PG서비스를 이용하는 경우 카드수수료 및 은행수수료 이외에 PG서비스료로 신용카드는 수입금액의 0.7%, 계좌이체는 0.8%, 휴대폰 결제는 4.05%를 추가 부담하여야 한다. 이 경우 쇼핑몰 등 전자상거래사업자는 카드사 등 금융기관의 수수료에 더하여 PG수수료까지 부담하여야 하므로 전자결제시스템과 같은 투명한 결제수단을 회피하는 요인이 될 수도 있다.⁴⁵⁾ 따라서 전자상거래사업자를 PG서비스를 이용하는 결제시스템으로 유인하기 위해서는 수수료 부담을 덜어 주는 방안이 강구되어야 한다. PG수수료 부담을 완화하여 주는 방법으로는 PG업체를 통해 결제한 금액에 대하여 신용카드등 부가가치세 발행세액공제를 하여 주되, 이를 현행 1%에서 추가적으로 0.5%를 가산하여 1.5%로 세액공제를 상향하여 주는 방법을 제안한다.⁴⁶⁾ 이는 일반 상거래에서 보다 추가적인 부담이 될 수 있는 PG수수료로 인해 전자결제 시스템 자체를 기피하고자 하는 사업자를 PG서비스로 유도하는 필요불가결한 지원이라고 할 수 있다.

< 표 21 > 쇼핑몰사업자 규모별 신용카드 등 세액공제 효과

(단위 : 백만원)

구 분	연간매출액	신용카드등 세액공제율		공제(한도)액	실효공제율	
		종전	변경안		종전	변경안
법인사업자	-	해당없음		-	해당없음	
개인사업자	500	1%	1.5%	5	0.5%	0.5%
	500미만	1%	1.5%	4.5	1.0%	1.5%

45) 한국전자거래진흥원, 「사이버쇼핑몰업체의 기업경기전망 조사결과」, 2005.12. p.33.

46) 참고로 음식점업 또는 숙박업을 영위하는 간이과세자의 경우에는 1천분의 15 신용카드 발행세액 공제를 적용하여 세부담을 완화하여 주고 있다.

PG업체를 통한 신용카드 결제 등 세액공제를 당초 1%에서 1.5%로 상향 조정하는 경우 세부담 경감의 효과는 <표 21>과 같이 쇼핑물사업체의 구분 및 매출액 규모 등에 따라 다르게 나타난다.

신용카드 등 세액공제 대상은 개인사업자에 한하므로 대형 쇼핑물사업자인 법인의 경우에는 당초부터 공제혜택에서 제외되어 있어 공제를 상향 조정의 효과가 없지만, 개인사업자의 경우 연간매출액이 5억원 이상인 경우에는 연간 공제한도액이 500만원이므로 실효공제율에 변화가 없게 된다. 그러나 연간매출액이 333,333천원-500,000천원 미만인 개인사업자인 경우에는 500만원에서 연간매출액의 1%를 차감한 만큼의 세액공제 증가 효과를 얻게 되며, 연간매출액이 333,333천원 미만인 개인사업자인 경우에는 실효공제율이 1%에서 1.5%로 0.5%만큼의 상향조정 효과가 나타나게 된다. 이는 영세 사업자를 전자결제시스템 안으로 유인하여 영세쇼핑몰 등 전자상거래사업자의 과세정상화를 꾀하려는 세원관리방안에도 부합하는 것이고, 결제시스템을 통한 결제로 인해 구매자의 권리보호에도 공헌할 수 있을 것으로 판단된다.

그리고 또 한 가지 고려해야 할 점은 거래분쟁에 관한 것이다. 전자상거래는 비대면 거래의 특성상 분쟁 발생시 거래의 진위성을 가리기가 매우 어려운 것이 사실이다. 현실 거래에서는 본인의 서명 혹은 실물카드를 통해 본인 사용에 대한 진위여부를 가릴 수 있지만, 인터넷상에서의 부정거래에 대한 책임은 현재 PG이용업체들에게 전가됨으로써 분쟁이 빈발하고 있다. 특히, 부정거래는 금액 단위가 커서 소규모 전자상거래 업체에게는 심각한 문제가 아닐 수 없다. 이와 반대로, 전자상거래업체가 고의 또는 과산으로 서비스를 제공하지 못할 경우에는 결제대행사가 전적인 책임을 지게 되어 있다. 구매자의 부정사용으로 인한 전자상거래업체들의 피해가 갈수록 증가하는 추세⁴⁷⁾임을 감안할 때, 고객정보의 관리책임을 강화하고 사이버거래에 대한 자신의 정

47) 국가사이버안전센터, 전계 보고서, p.10.

보입력에 있어 인증절차를 강화할 수 있는 제도적 개선이 시급하다. 또한, 전자상거래업체들에 대한 보증책임제를 두어 구매고객에 대한 피해발생에 대비한 대응책을 강구하여야 한다.

2. PG서비스 과세자료 제출의 협력의무

PG업체는 전자상거래에서 발생하는 구매자와 판매자간의 대금지급에 따른 승인, 결제 등의 업무를 지급기관에 중계하는 역할을 담당한다. 즉, PG업체는 고객의 결제정보를 제공받고 또한 쇼핑몰사업자로부터 구매정보를 제공받아 지급기관에 승인을 얻어 지급결제를 대행하는 것이며, 이때 구매정보 및 지급결제정보를 획득하게 된다. PG업체에서는 쇼핑몰사업자에게 수수료 부분에 대하여 세금계산서를 발행하고 있고, 이 수수료를 근거로 쇼핑몰사업자의 수입금액을 환산할 수 있다. 그러나 세금계산서 자료의 수집과 쇼핑몰사업자 신고금액 대사 사이에는 상당한 시일이 소요되어 과세포착이 적기에 될 수 없는 문제가 발생한다. 이러한 문제를 해결하기 위한 방안으로 PG업체가 구매정보로 제공받은 자료를 정기적으로 과세관청에 제출하도록 한다면, 세원관리에 훨씬 유용한 정보가 될 것이다. 구매정보 등 과세자료는 부가가치세 신고기한을 감안하면 매분기에 정기적으로 제출하는 것이 바람직할 것이다. 이 정보자료에는 구매 상품 등에 대한 정보가 포함되어야 한다. 또한 이 상품 정보 등을 활용하기 위해서는 일반적으로 통용될 수 있는 상품코드가 필요하며, 모든 산업에서 활용할 수 있는 상품코드의 정비가 필요하다. 이를 위해 단일 품목 리스트 작성의 표준으로서 UN의 CPCS(Central Product Classification System) 등을 고려할 수 있을 것이다.⁴⁸⁾

한편 PG업체가 과세관청이 고시한 결제대행사업자가 지켜야 할 사

48) 박광규, 전제 논문, p.112.

항 등을 제대로 준수하지 아니하거나 과세자료 제출의무를 해태하였을 경우에 대한 규제방안도 마련되어야 한다.⁴⁹⁾ PG사업자가 지켜야 할 사항을 준수하지 않은 경우 영업규제 등 강력한 제재를 가할 수도 있으나, 다수 이용고객의 불편과 손해 발생 등이 예상되므로 신중히 검토되어야 한다. 그러나 과세자료를 제출하지 아니하거나 불성실하게 제출한 경우에는 법인세법의 지급조서미제출가산세 및 계산서불성실가산세 규정과 동일한 수준으로 미제출 또는 불성실 제출금액의 100분의 1 정도의 불성실가산세를 부과하는 것이 바람직할 것이다.

제2절 전자결제시스템을 이용한 불법행위에 대한 개선방안

앞에서 전자결제시스템을 이용한 불법행위로 쇼핑몰의 신용카드 불법할인행위, 신용카드 복제 등 전자금융거래 사고발생, 인터넷 쇼핑몰을 통한 변칙적인 탈세행위 등이 나타났다. 이러한 불법행위를 방지하기 위해서는 전자상거래를 전담하는 기구의 설치가 시급하며, 또한 이를 효율적으로 운영하기 위해서는 이러한 전담기구에 대하여 상시 패트론킨을 행사할 수 있도록 하여할 할 것이다. 이하에서는 이에 대해 자세히 살펴보기로 한다.

1. 전자상거래 전담기구 설치

국세청 전자상거래 세원관련 업무는 전자세원과에서 담당하고 있는

49) 정정용, 전제 논문, p.43.

데, 일반 전산관련 자료 및 현금영수증 업무, 그리고 전자상거래 업무를 담당하고 있다. 전자상거래 규모가 날로 커지고 있고 국제 전자상거래 과세규범이 OECD와 미국, EU 등에서 활발히 연구되고 이에 대한 국제규범을 자국에 유리하게 적용하려고 하는 환경 속에서도 우리나라의 경우 전담기구 조차 없이 대처하고 있다는 것이 중론이다.⁵⁰⁾ 현행 법체계에서 국제 전자상거래에 대한 적용상 문제가 발생하고 있고 국제 조세마찰 우려가 있어 이에 대한 대처도 미흡하다는 지적이 많다.⁵¹⁾

전자상거래 조사의 경우에도 국세청 전산조사과에서 담당하고 각 지방청 전산조사전담반에서 전산조사의 한 부분으로만 조사권 행사를 하고 있는 실정이다. 이러한 점을 감안하면 전자상거래 전담기구 설치하는 많은 연구논문에서 지적되어 왔으나,⁵²⁾ 아직도 국세청 조직에서 전자상거래를 전적으로 담당하는 기구는 없다.

따라서 우선 국내 전자상거래를 항시 패트롤하고 세원관리를 전담하는 전담기구의 설치가 필요하고, 국제 전자상거래에 관한 국제규범을 연구하고 이에 대한 연구를 전담하는 장기적인 태스크 포스 팀(task force team)을 하루 빨리 설치하여야 한다.

2. 전자상거래 상시 패트롤권 발동

전통적인 상거래와는 달리 전자상거래의 특성으로 인해 기존의 세원관리방식으로 이에 대처하지 못하는 사례가 발생할 수 있다.

50) 상계 논문 p.64.

51) 양신규, 「온라인 국제전자상거래의 과세방안 연구」, 호서대학교 석사학위논문, 2002, p.41.

52) 이러한 문헌으로 대표적인 것은 다음과 같다.

이정환, 「전자상거래에 대응한 조세정책의 방향에 관한 연구」, 아주대학교 경영대학원 석사학위논문, 2004.

최학수, 「우리나라 전자상거래 관련 조세제도의 개선방안」, 동아대학교 경영대학원 석사학위논문, 2004.

따라서 위에서 언급한 전자상거래 전담기구로 하여금 전자상거래를 상시 검색하고 관리하는 경제경찰로서 역할을 하는 패트론킨을 행사할 수 있도록 하여야 한다. 또한 전자상거래에 관한 세원포착 검색뿐만 아니라 소비자 보호 차원의 불법행위, 불법적인 콘텐츠 유통 등 건전한 전자상거래 육성을 위한 국가정책적 감시도 병행하여야 한다.

그리고 검색 결과 고의적인 탈루행위 및 불법행위 혐의가 있는 전자상거래에 대하여는 사업자 본인 및 PG업체 등 관련 업체에 대하여 조사질문권을 행사하여 문제 항목에 대한 자료 제출을 요구할 수 있는 제도가 필요하다.

제3절 지급결제방식 전환에 따른 전자상거래 세원포착 문제에 대한 개선방안

제3장 제4절 전자상거래의 지급결제방법에 따른 세원관리문제에서 신용카드 지급결제와 계좌이체 지급결제 및 전자화폐 지급결제에 대한 문제점에 대하여 검토하였다. 그 결과 신용카드 지급결제에 대해서는 ① 쇼핑몰사업자의 진위여부를 확인할 수 있는가 하는 점, ② 인터넷 쇼핑몰의 경우 개인 명의의 ID를 통해 거래하고 탈세하는 것을 적발하고 통제할 수가 있을 것인가 하는 점, ③ 참여거래자와 거래 내용의 추적이 가능한가 하는 점, ④ 거래 보안의 안정성 등 보안 문제가 완벽하게 해결되었는가 하는 점, ⑤ 전자상거래의 경우 미등록사업자이거나 타인명의로 사업을 하거나 등록 후 신고·납부 없이 무단 폐업하는 경우 등에 따른 조세채권이 일실된다는 등의 문제점이 도출되었다. 그리고 계좌이체 지급결제에 대해서는 ① 사업자등록증 없는 개인회원으로 위장해 거래하는 방식에 따른 문제, ② 게임 아이템 거래에 대한

과세 포탈의 문제, ③ 온라인 입금방식이거나 실시간 계좌이체 등 전자상거래업자의 은행 계좌는 디지털 정보로 노출되어 있으나 PG업체 또는 신용보증회사로부터 이에 대한 과세자료 제출 의무 규정이 없는 관계로 정보 수집이 자동으로 이루어지지 않는 점과 같은 사항들 때문에 전자상거래 과세포착에 한계가 있다는 것이 제시되었다. 또한 전자화폐결제에 대해서는 소액결제 등에 전자화폐가 전자상거래의 결제수단으로 크게 활성화되지 못하고 있으므로 과세포착에 문제가 있는 것으로 나타났다.

따라서 이러한 문제점을 해결하기 위한 방안으로 사업자등록시 지급결제방식 등의 등록, 지급결제방식의 정정 등 사업자등록 사후관리, 사이버세무서 운영, 소액결제의 전자화폐 이용 활성화 등을 제시하며, 이하에서 이들에 대해 구체적으로 살펴보기로 한다.

1. 사업자등록시 지급결제방식 등의 등록

전자상거래를 이용하는 구매자는 사업자의 신원을 확인할 수 있는 방법이 명확하지 않다. 대부분의 사업자들이 자신의 홈페이지에 자신들에 관한 정보를 제시하고 있으나, 반드시 그런 것은 아니고 또한 제시된 정보들이 모두 신뢰할 수 있는 것은 아닌 경우들이 있다. 국제소비자기구(Consumers International: CI)가 1999년도에 조사한 결과에 의하면⁵³⁾ 30%의 사업체들이 홈페이지에 그들의 실제 주소를 올려놓지 않았으며 70%만이 사업자 등록번호를 게재 하였다고 한다.

전자상거래를 이용하는 구매자가 사업자의 신원을 확인할 수 있다면 비대면 거래로 인한 불안감을 해소하는 등 전자상거래의 약점을 보완할 수 있으며, 이는 전자상거래의 활성화에도 도움이 될 것으로 판단된다.

53) <http://www.consumersinternational.org>

이러한 문제를 해결하기 위한 방안으로 인터넷을 기반으로 한 전자상거래 사업자의 경우 사업자등록증상의 업태·종목 란에는 전자상거래 사업자임을 구분 표시하여 식별 가능하도록 해야 하며, 특히 인터넷 쇼핑몰 등 전자상거래 사업자의 경우에는 PG업체에 의한 PG서비스를 의무적으로 이용하도록 하고, 사업자등록 신청시 지급결제방식 및 PG서비스, 입금계좌 개설, 디지털 인증서 등을 제출하는 방안을 제시한다.

그리고 이러한 전자상거래 사업자에 대한 정보는 사업자등록번호, PG서비스업체 및 입금계좌를 국세청홈페이지(혹은 가칭 “사이버세무서” 등)를 통해 확인할 수 있도록 하여야 할 것이다.

2. 지급결제방식의 정정 등 사업자등록 사후관리

전자상거래는 구매자와 사업자가 일대일 거래로 인해 과세정보의 확인이 어려운 점을 이용하여 세원을 포탈하고자 하는 사업자가 지급결제방식을 임의로 변경하고 이를 신고하지 않게 되면 과세당국에서 이를 추적하는데 많은 곤란한 점이 있다.

이러한 문제를 해결하기 위한 방안으로 전자상거래 사업자가 사업자등록 신청시 지급결제방식 및 결제계좌를 신고하였다고 할지라도, 지급결제방식의 변경 및 계좌변경이 있는 경우에는 사업자등록 정정신고를 하도록 하여야 한다.

또한 전자상거래는 물리적 영업장소가 필요하지 않은 관계로 여러 상위 쇼핑몰 등에 걸쳐 상행위를 하는 경우에는 이를 하나의 사업장으로 파악하기 곤란한 점을 이용하여 각각 사업장에 타인명의로 등록하게 되면 부가가치세 간이과세자로 등록하고 납부면제를 받는 등 세원 포탈에 악용될 가능성이 많이 된다.

이를 방지하기 위해서 사업자등록에서부터 등록정정 혹은 사업양도

까지 사업자등록 사항을 면밀히 분석하고 지속적 관리하는 사업자등록 사후관리를 강화하여야 한다. 특히 전자상거래 사업자가 영업을 영위하고 있는지 여부, 지급결제방법 등 인터넷 홈페이지를 주기적(3개월 정도)으로 검색하고 PG업체로부터 통보받은 과세자료를 면밀히 분석하여 문제 항목이 있는지 여부를 항상 점검하는 사후관리를 실시하여야 한다.

3. 사이버세무서 운영

전자상거래는 가상공간에서 이루어지는 상행위로 기존의 세무서 조직으로 이에 대처하는데 한계가 있다. 납세지를 결정하는 기준인 관할 세무서는 사업장이 불분명한 경우가 많으므로 그 결정이 쉽지 않다는 것이다. 뿐만 아니라 기존의 세무서 조직에서는 전자상거래 세원관리가 쉽지 않다는 것이다. 많은 사업자가 전국에 산재해 있어 이에 대한 세원관리가 각양각색으로 나타날 경우 사업자는 업무의 혼란으로 인한 애로를 겪게 될 것이다.

따라서 통일된 행정집행과 체계적인 세원관리를 위해서는 사이버세무서를 신설하여 가상공간에서 행해지는 세원동향을 사이버세무서에서 일관되게 관리하는 것이 효율성이 있을 것으로 판단된다.

이 경우 사이버세무서의 주요 업무로 거론할 수 있는 것은 다음과 같다.

- ① 전자상거래 사업자등록 신청 및 정정신고
- ② 국외 전자상거래 사업자 간이등록
- ③ 전자상거래 사업자등록여부 조회
- ④ 전자상거래 정기 검색(패트롤)
- ⑤ 전자상거래 과세자료 전자 제출

⑥ 불법 전자상거래 행위 신고

이영호(2005년)의 연구,⁵⁴⁾ 손성호(2003년)의 연구⁵⁵⁾ 등에서 제시하고 있는 것처럼 국외 사업자의 간이등록제도를 도입하거나 국내 사업자의 인터넷사이트에 사업자등록번호를 부여하는 방안을 시행하게 되는 경우, 전자상거래사업자는 사이버세무서에 사업자등록신청 및 정정신청을 할 수 있고, PG업체를 통한 쇼핑몰의 판매정보 등의 과세자료를 제출받아 세적 사후관리와 과세정보 수집 등 세원관리를 쉽게 할 수 있으며, 구매자가 사업자등록여부를 확인할 수 있도록 한다면 전자상거래의 활성화에도 도움이 될 것이다.

4. 소액결제의 전자화폐 이용 활성화

현금영수증제도가 5,000원 이상 현금의 지출에 대하여 가맹점사업자에게 영수증 교부를 요구하는 경우에 한하여 발행하는 것이라면, 전자화폐를 이용하는 경우 5,000원 미만의 세세한 금액을 구매자가 요구하지 않는 경우에도 전자적 수단에 의해 사업자의 수입금액으로 기록되기 때문에 비교적 세원이 투명하게 노출되어 자영사업자의 조세투명효과가 발생한다는 장점을 가지고 있다. 따라서 전자화폐의 활성화를 위한 방안을 제시하면 다음과 같다.

전자화폐가 전자상거래에서 신용카드, 계좌이체와 같이 결제시스템으로 자리매김하기 위해서는 기술적·공급적인 측면과 수요적 측면에서 몇 가지 방안을 제시하기로 한다.

첫째, 교통카드와 같은 스마트카드와 네트워크형 등을 결합한 통합

54) 이영호, 「국제B2C전자상거래에 대한 부가가치세 과세방안에 관한 연구」, 한양대학교 경영대학원 석사학위논문, 2005.8, pp.52~54.

55) 손성호, 「우리나라 전자상거래 관련 조세제도의 개선방안」, 동아대학교 경영대학원 석사학위논문, 2003.12, p.56.

카드가 개발되어야 한다. 그러기 위해서는 인터넷과 기존 상거래에서 통용될 수 있는 네트워크형 전자화폐에 대한 개발 지원이 선행되어야 한다. 우리나라 사이버 쇼핑몰 대금 결제에 있어 전자화폐의 비중은 2005년 기준 1.0%로 극히 미미한 실정이다. 이는 전자상거래에서 전자화폐가 활발히 이용될 수 있을 것이라고 예상한 선행연구에서의 견해와는 상반된 것이다. 그 이유는 전자화폐가 교통카드와 같은 IC카드형으로 특정 부문에 사용이 한정되어 있고 네트워크형 전자화폐와 통합이 이루어지지 않아 전자결제 수단으로서의 기능을 다하지 못한 점에 기인하는 것으로 보인다. 네트워크상에서 사용가능한 전자화폐의 개발과 도입이 이루어진다면, 특히 학생층과 같이 신용카드사용이 제한되어 있는 e-세대의 경우 소액 결제가 대부분이고 휴대폰결제의 제한 등 모바일 결제도 사용이 용이하지 못할 것으로 예상되므로, 네트워크상에서 사용가능한 전자화폐의 사용이 증가할 것으로 생각된다.

둘째, 전자결제시스템에서 전자화폐 인식장치에 대한 시설투자를 유도하기 위한 투자세액 공제 등 조세감면에 대한 적극적인 지원이 이루어져야 한다.

셋째, 고객의 입장에서 전자화폐 사용의 경우에도 근로소득자의 신용카드 등 사용에 대한 소득공제 혜택을 부여하여 전자화폐 사용을 권장하는 것이다.

이와 같이 하여 전자상거래에 있어서 전자화폐 이용이 활성화되면 일반상거래의 현금영수증제도에서와 같이 자영업자의 조세투명 효과를 거둘 수 있을 것이다.

제5장 결 론

본 논문은 전자결제시스템에 따른 세원포착에 대한 문제점을 도출하고 이를 개선하기 위한 방안을 모색하고자 하는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 본 연구에서는 전자결제시스템의 발전방향과 전자결제시스템의 도입에 따른 문제점 등에 대한 관련 문헌을 수집하여 비판적 시각으로 검토하는 문헌 연구를 실시하였다.

전자상거래의 주된 유형으로 크게 B2B, B2C거래가 있지만, 본 연구에서는 현재의 부가가치세 과세체계에 의한 과세에 문제가 없는 B2B거래는 제외하고, 또한 국제간 전자상거래는 OECD모델 등 국제규범에 대한 논의가 진행 중에 있어 이에 따른 조세체계를 정비하여야 하는 점이 있으므로, 국내 B2C 전자상거래에 대한 결제시스템과 관련한 세원관리방안을 연구대상으로 한정하였다.

먼저 지급결제 방식에 따른 납세모델에 관한 선행연구를 검토한 결과 부가가치세의 지급기관에 의한 대리납부를 이용하는 방법과 지급결제기관에 의한 원천징수하는 방안이 제시되고 있으며, 이러한 두 방안은 전자상거래의 세원포착의 편리성과 세금 징수에 효용이 맞추어져 있으므로 전자상거래사업자의 입장에서 보면 자금 부담의 문제 등을 간과하고 있는 것으로 나타났다.

다음으로 전자결제시스템을 이용한 불법행위로는 쇼핑몰의 신용카드 불법할인행위, 신용카드 복제 등 전자금융거래 사고발생, 인터넷 쇼핑몰을 통한 변칙적인 탈세행위 등의 문제가 있는 것으로 나타났다.

또한 전자상거래의 지급결제방법에 따른 세원관리문제에서 신용카드 지급결제와 계좌이체 지급결제 및 전자화폐 지급결제에 대한 문제점에 대하여 검토하였다. 그 결과 신용카드 지급결제에 대해서는 ① 쇼핑몰사업자의 진위여부를 확인할 수 있는가 하는 점, ② 인터넷 쇼핑몰의 경우 개인 명의의 ID를 통해 거래하고 탈세하는 것을 적발하고

통제할 수가 있을 것인가 하는 점, ③ 참여거래자와 거래 내용의 추적이 가능한가 하는 점, ④ 거래 보안의 안정성 등 보안 문제가 완벽하게 해결되었는가 하는 점, ⑤ 전자상거래의 경우 미등록사업자이거나 타인명의로 사업을 하거나 등록 후 신고·납부 없이 무단 폐업하는 경우 등에 따른 조세채권이 일실된다는 등의 문제점이 도출되었다. 그리고 계좌이체 지급결제에 대해서는 ① 사업자등록증 없는 개인회원으로 위장해 거래하는 방식에 따른 문제, ② 게임 아이템 거래에 대한 과세포탈의 문제, ③ 온라인 입금방식이거나 실시간 계좌이체 등 전자상거래업자의 은행 계좌는 디지털 정보로 노출되어 있으나 PG업체 또는 신용보증회사로부터 이에 대한 과세자료 제출 의무 규정이 없는 관계로 정보 수집이 자동으로 이루어지지 않는 점과 같은 사항들 때문에 전자상거래 과세포착에 한계가 있다는 것이 제시되었다. 또한 전자화폐결제에 대해서는 소액결제 등에 전자화폐가 전자상거래의 결제수단으로 크게 활성화되지 못하고 있으므로 과세포착에 문제가 있는 것으로 나타났다.

이러한 문제점을 해결하기 위한 개선방안으로 제시한 것은 다음과 같다.

첫째, 납세모델에 대한 개선방안으로는 B2C거래에 있어서 PG서비스 이용의 의무화와 PG서비스 과세자료 제출의 협력의무화를 제시하였다. 전자는 전자상거래 사업자가 지급결제방식에 있어 PG서비스 이용을 의무화하는 하는 방안과 이의 효율적인 운용을 위해 PG수수료 부담을 완화하여 주는 방법으로 PG업체를 통해 결제한 금액에 대하여 신용카드등 부가가치세 발행세액공제를 하여 주되, 이를 현행 1%에서 추가적으로 0.5%를 가산하여 1.5%로 세액공제를 상향하여 주는 방법을 제안하였다. 후자에 대해서는 PG업체가 구매정보로 제공받은 자료를 매분기마다 정기적으로 과세관청에 제출하도록 하는 방안을 제시하였으며, 미제출 또는 불성실 제출 시에는 당해금액의 100분의 1 정도의 불성실가산세를 부과하는 방안을 제시하였다.

둘째, 전자결제시스템을 이용한 불법행위를 방지하기 위한 방안으로 전자상거래를 전담하는 기구의 설치와, 또한 이를 효율적으로 운영하기 위하여 이러한 전담기구에 대하여 상시 패트론클을 행사할 수 있도록 하는 방안을 제시하였다.

셋째, 지급결제방식 전환에 따른 전자상거래 세원포착 문제에 대한 개선방안으로는 사업자등록시 지급결제방식 등의 등록, 지급결제방식의 정정 등 사업자등록 사후관리, 사이버세무서 운영, 소액결제의 전자화폐 이용 활성화 등을 제시하였다. 그리고 이러한 전자상거래 사업자에 대한 정보는 사업자등록번호, PG서비스업체 및 입금계좌를 국세청 홈페이지(혹은 가칭 “사이버세무서” 등)를 통해 확인할 수 있도록 하는 방안을 제시하였다.

본 연구는 전자상거래의 지급결제방법에 따른 세원관리문제에 대한 문제점의 발굴과 이를 개선하기 위한 방안의 모색에 초점을 두었기 때문에 이러한 방안의 도입에 대한 경제적인 효과를 검증하지 못하고 있다는 한계와, 전자상거래 사업자 및 결제대행업체의 과세실태 등 직접적인 자료와 설문조사 등 실증분석을 하지 못함으로 인하여 본 연구의 실태분석과 개선방안에도 한계가 있다. 또한 본 연구는 국내 B2C거래에 한정하였기 때문에 많은 유형의 전자상거래에 대한 문제를 도출하고 그 개선방안을 제시하지 못하였다는 한계도 있다.

그러나 본 연구는 향후 국내 B2C거래에 대한 정책을 수립하는데 크게 기여할 것으로 판단되며, 본 연구의 한계에 대한 개선은 차후의 과제로 남겨두기로 한다.

< 참고 문헌 >

▣ 단행본

- 서희열, 전자상거래 과세시스템, 세학사, 2006.
- 주재훈·류시욱, 전자상거래 @ e-비즈니스, 삼영사, 2006.
- 최명근, 부가가치세법론, 세경사, 2006.
- 홍범교, 국제규범에 따른 전자상거래 관련 조세행정의 정비, 한국조세연구원, 2003.

▣ 학위논문

- 곽광규, 디지털 재화의 전자상거래에 관한 조세문제와 과세모델 연구, 아주대학교 박사학위논문, 2002.
- 김근수, 국제간 B2C 전자상거래의 부가가치세 과세모델에 관한 연구, 고려대학교 대학원 박사학위논문, 2003.
- 박명호, B2C 전자상거래 부가가치세 과세방안에 관한 연구, 고려대학교 정책대학원, 2005.
- 손성호, 우리나라 전자상거래 관련 조세제도의 개선방안, 동아대학교 경영대학원 석사학위논문, 2003.
- 신용대, 전자상거래 조세정책의 인식차이에 관한 실증적 연구, 동의대학교 대학원 석사학위논문, 2006.
- 신현배, 전자상거래에서 PG활용을 통한 과세포착에 관한 연구, 인천대학교 석사학위논문, 2002.
- 양신규, 온라인 국제전자상거래의 과세방안 연구, 호서대학교 석사학위논문, 2002.
- 이동헌, 전자상거래 과세에 있어 부가가치세 사업장소 관련 개선방안에 관한 연구, 한양대학교 행정대학원 석사학위논문, 2002.

- 이영호, 국제 B2C 전자상거래에 대한 부가가치세 과세방안에 관한 연구, 한양대학교 경영대학원 석사학위논문, 2005.
- 이정환, 전자상거래에 대응한 조세정책의 방향에 관한 연구, 아주대학교 경영대학원 석사학위논문, 2004.
- 정정용, 전자상거래에 대한 세무조사 사례분석과 세원관리방안, 부경대학교 경영대학원 석사학위논문, 2006.
- 조영재, 국내 부가가치세법상 전자상거래의 과세방안에 관한 연구, 부산대학교 대학원 석사학위논문, 2001.

■ 학술지 등

- 국가사이버안전센터, 국내 금융기관의 지급결제서비스 안전성 실태와 보완방향, 2006.6.
- 김준석, 전자상거래 과세의 국제적 논의, 국세청, 2004.
- 김창수·전유경, 모바일 뱅킹의 특성분석에 관한 연구, 동명대학교, 2004
- 박영범, 전자상거래에 대한 과세문제와 회계, 국세청, 2005.
- 백미연, 전자지급결제대행시장 동향, 지급결제와 정보기술, 2004.6.
- 부산지방국세청 신세무조사기법연구회, 이전자가격세제 및 전자상거래의 세무조사, 국세청, 2003.11.
- 송바우, 전자상거래 과세에 관한 OECD논의방향, 국세청, 2005.
- 송태의, 2006년 IT·e-비즈니스 주요 이슈와 전망, 전자상거래연구조합, 2006.
- 여신금융협회, 전자화폐 개괄, 2002.7.
- 장병환, 국제 지급결제시스템의 현황과 전망, 지급결제와 정보기술, 2005.7.

장병환, 카드기반 지급결제수단의 이용현황 및 전망, 지급결제와 정보기술, 2006.4.

전자상거래표준화통합포럼, 국내외 전자상거래 선진 사례 조사연구, 2005.12.

한국은행, 2005년도 지급결제제도 운영관련 보고서, 2006.4.

한국전자거래진흥원, 2005년 국내 기업 e-비즈니스 현황 조사결과, 2005.12.

■ 인터넷 자료

<http://ecredit.dacom.net>

<http://edaily.co.kr>

<http://intn.or.kr>

<http://kosis.nso.go.kr>

<http://www.consumersinternational.org>

<http://www.fss.or.kr>

<http://www.kebic.or.kr>

<http://www.kftc.or.kr>

<http://www.kiec.or.kr>

<http://www.mzoop.com>

<http://www.nts.go.kr>

<http://www.secui.com>