

한국정보처리학회 2021년 춘계학술발표대회

법적 관점에서의 블록체인 및 암호화폐

2021. 5. 14.

법무법인(유한) 바른
최진혁 변호사

발표자 프로필



최진혁 변호사

학력 및 자격

- 1999 KAIST 전산과 졸업
- 2001 KAIST 대학원 전산과 졸업
- 2001 - 2006 KOSCOM 근무
- 2006 - 2008 SK텔레콤 근무
- 2008 - 2010 NHN 근무
- 2013 경희대학교 법학전문대학원 졸업
- 2013 제2회 변호사시험 합격

연락처

- 010 6202 7668
- jinhyuk.choi@barunlaw.com
- <https://barunlaw.com/member/817>

주요 업무

- 지적재산권
- 기업자문
- IT
- 영업비밀
- 경영권 분쟁
- M&A
- 해외 투자

목차

1. 암호화폐 관련 법제
2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징
3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

가. 국내 ICO 허용 여부

나. 블록체인게임에 대한 법적 규제

다. 블록체인과 개인정보 보호와의 관계

1. 암호화폐 관련 법제

1. 암호화폐 관련 법제



블록체인 ≠ 암호화폐



- 기술적 가치
- 활성화 및 장려
- 기술의 본질적인 특징으로 인한 기존 법체계와의 충돌

- 재산적 가치
- 투자자 보호 / 규제 대상
- 소송 등의 목적물

1. 암호화폐 관련 법제

- 암호화폐의 정의
 - 컴퓨터 등에 정보 형태로 남아 실물 없이 사이버상으로만 거래되는 전자화폐의 일종
- 다양한 용어의 사용
 - 가상자산, 가상화폐, 암호화폐, 암호자산 등
- 정부와 한국은행 : 가상자산
- 규제 법령
 - 특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률, 소득세법 등

1. 암호화폐 관련 법제

- 특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률

가상자산

정의 (제2조 제3호)	경제적 가치를 지닌 것으로서 전자적으로 거래 또는 이전될 수 있는 전자적 증표(그에 관한 일체의 권리를 포함)
제외 대상	<ul style="list-style-type: none">➤ <u>화폐 · 재화 · 용역 등으로 교환될 수 없는 전자적 증표 또는 그 증표에 관한 정보로서 발행인이 사용처와 그 용도를 제한한 것</u>➤ 게임산업진흥에 관한 법률에 따른 <u>게임물의 이용을 통하여 획득한 유 · 무형의 결과물</u>➤ 전자금융거래법에 따른 <u>선불전자지급수단 및 전자화폐</u>➤ 주식 · 사채 등의 전자등록에 관한 법률에 따른 전자등록주식등➤ 전자어음의 발행 및 유통에 관한 법률에 따른 전자어음➤ 상법에 따른 전자선하증권➤ 전자금융거래법에 따른 전자채권➤ 발행자가 일정한 금액이나 물품 · 용역의 수량을 기재하여 발행한 상품권 중 휴대폰 등 모바일기기에 저장되어 사용되는 상품권

1. 암호화폐 관련 법제

- 특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률

가상자산사업자

정의 (제2조 제1호 하목)	다음의 어느 하나에 해당하는 행위를 영업으로 하는 자 1) 가상자산을 매도, 매수하는 행위 2) 가상자산을 다른 가상자산과 교환하는 행위 3) 가상자산을 이전하는 행위 중 고객의 요청에 따라 가상자산의 매매, 교환, 보관 또는 관리 등을 위해 가상자산을 이전하는 모든 행위 4) 가상자산을 보관 또는 관리하는 행위 5) 1) 및 2)의 행위를 증개, 알선하거나 대행하는 행위 6) 그 밖에 가상자산과 관련하여 자금세탁행위와 공중협박자금조달행위에 이용될 가능성이 높은 것으로서 대통령령으로 정하는 행위
제외 대상	<ul style="list-style-type: none">➤ 단순히 매수·매도 제안을 개시할 수 있는 장만을 제공하는 경우➤ 단순히 가상자산의 거래에 대한 조언이나 기술을 제공하는 경우➤ 사업자가 개인 암호키 등을 보관·저장하는 프로그램만 제공할 뿐 개인 암호키에 대한 독립적인 통제권을 가지지 않아 가상자산의 이전·보관·교환 등에 관여하지 않는 경우➤ 콜드월렛(가상자산 개인 암호키를 종이, 플라스틱, 금속 등 오프라인으로 출력하여 보관) 등 하드웨어 지갑서비스 제조사 등

1. 암호화폐 관련 법제

- 특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률
 - 가상자산사업자 신고 시 주요 심사항목



1. 암호화폐 관련 법제

- 소득세법
 - 제21조 제1항 제27호 : 특정금융정보법 제2조 제3호에 따른 가상자산
 - 기타 소득에 가상자산을 양도하거나 대여함으로써 발생하는 소득에 대해 연간 250만원을 초과하는 경우에는 20%의 소득세율을 적용
- 자본시장과 금융투자업에 관한 법률

금융투자상품	
정의	① 이익을 얻거나 손실을 회피할 목적으로 ② 현재 또는 장래의 특정 시점에 금전, 그 밖의 재산적 가치가 있는 것을 지급하기로 약정함으로써 취득하는 권리로서, ③ 그 권리를 취득하기 위하여 지급하였거나 지급하여야 할 금전등의 총액이 그 권리로부터 회수하였거나 회수할 수 있는 금전등의 총액을 초과하게 될 위험이 있는 것
종류	채무증권, 지분증권, 수익증권, 투자계약증권, 파생결합증권, 증권예탁증권, 장내파생상품, 장외파생상품
<p>➤ 일반적인 암호화폐의 경우에는 금융투자상품에 해당하지 않음.</p> <p>➤ 다만 금융투자상품의 요건을 충족하여 금융투자상품으로 해당되는 경우에는 자본시장법의 적용을 받게 되므로 주의할 필요가 있음.</p> <p>✓ 예를 들어 특정 암호화폐의 pre-sale에 참여한 경우 그 행위가 위 암호화폐를 통한 사업에 투자하는 것으로서 위 사업의 결과에 따라 손익을 귀속받는다고 해석될 경우에는 투자계약증권에 해당할 가능성이 있음.</p>	

2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징

2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징

“재산적 가치가 있는 무형의 재산”

- 비트코인은 경제적인 가치를 디지털로 표상하여 전자적으로 이전, 저장 및 거래가 가능하도록 한, 이른바 '가상화폐'의 일종인 점, 피고인은 위 음란사이트를 운영하면서 사진과 영상을 이용하는 이용자 및 음란사이트에 광고를 원하는 광고주들로부터 비트코인을 대가로 지급받아 재산적 가치가 있는 것으로 취급한 점에 비추어 **비트코인은 재산적 가치가 있는 무형의 재산**이라고 보아야 함(대법원 2018. 5. 30. 선고 2018도3619 판결).

2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징

형사상 몰수 대상

- 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률
- 범죄 수익 : 중대범죄에 해당하는 범죄행위에 의하여 생긴 재산 또는 그 범죄행위의 보수로 얻은 재산
- 범죄수익은닉규제법의 입법 취지 및 법률 규정의 내용을 종합하여 보면, 범죄수익은닉규제법에 정한 중대범죄에 해당하는 범죄행위에 의하여 취득한 것으로 재산적 가치가 인정되는 무형재산도 몰수할 수 있음
- 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률에 따라 암호화폐는 몰수의 대상이 될 수 있음.
- 검찰은 2018. 5. 2018도3619 판결에 따라 몰수한 비트코인을 2021. 4. 1. 환가 절차를 거쳐 국고에 귀속시킴.

민사상 강제 집행 대상

- 채무자 개인의 전자지갑에 보관된 암호화폐의 경우 현행제도 하에서는 집행대상이 되기 어려움.
 - 가상의 화폐로서 유체물이 전혀 존재하지 않기 때문에 통상적인 화폐처럼 집행하는 것이 가능하지 않음.
 - 채무자 개인이 보관하고 있는 암호화폐 자체는 채권이 아니므로 제3자에 대한 채권이나 기타 재산권 집행의 형태로도 집행이 어려움.
- 거래소를 통해 거래를 하고 있는 채무자에 대해서는 제3채무자인 거래소에 대한 지급청구권을 압류함으로써 집행이 가능함. 실제 하급심에서는 거래소에 대한 비트코인 출급청구채권, 암호화폐 반환청구채권을 가압류의 대상으로 하여 가압류 결정을 한 사례들이 있음(울산지방법원 2018. 1. 5.자 2017카합10471 결정, 서울중앙지방법원 2018. 3. 19.자 2018카단802743 결정 등)

2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징

거래소 해킹에 따른 손해배상책임

- 2017. 12. 19. 해킹으로 인해 고객들이 위탁한 약 26,061,949,883원 상당의 암호화폐가 유출됨.
- “피고 회사는 사용자들이 안전하게 암호화폐를 거래할 수 있도록 전산시스템을 구축하였어야 함에도 불구하고, 이를 소홀히 하여 피고 회사의 귀책사유로 이 사건 사고가 발생하게 하였고 원고들에게 암호화폐의 반환을 하지 못하였으므로, 이로 인한 손해를 배상할 책임이 있다.”
- 거래소에 대해서는 손해배상 책임이 인정됨. 다만 대표이사에 대해서는 고의 또는 중과실로 그 임무를 소홀히 하였음이 인정되지 않는다고 하여 손해배상 책임이 부정됨.
- 유빗은 위 해킹으로 인해 파산.



2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징

거래소 해킹에 따른 손해배상책임



- 2017. 4. 1.부터 2017. 6. 29.까지 ID·PW 대입공격을 당해 최소 4,981개의 이용자 계정의 패스워드 및 266개 계정의 암호화폐를 탈취당했음.
- 암호화폐의 송금 시 요구되는 SMS 또는 OTP 보안인증도 무력화됨
(보이스피싱을 통한 인증번호 확보, 해커의 휴대폰으로 착신전환 신청 등)
- 거래소는 해킹 사실이 알려질 경우 회원이 이탈할 것을 우려하여 해킹 사실을 은폐
- 방송통신위원회 과징금 처분
 - ① ID·PW 대입공격을 이상행위로서 탐지하지 못함
 - ② 회원정보를 평문으로 엑셀파일에 저장함
- 형사 처벌 : 법인 및 사업주 개인에 대해 각 3,000만원의 벌금형(1심)
- 민사 소송에 대해서는 아직까지 확인되고 있지 않음.

2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징

개인의 과실과 손해배상책임



- 2018. 12. 23.경 거래소의 개인 계정이 해킹됨
- 로그인 IP는 네덜란드 / 비밀번호와 OTP 임시번호가 사용됨
- 계좌의 1일 출금한도가 2,000만원으로 되어 있었으나 실제 출금한도 제한은 이루 어지지 않음
- 판결 요지
 - 이 사건 거래는 원고 또는 원고 관리 영역에서 이 사건 계정 등에 관한 정보를 취득한 제3 자가 이 사건 로그인 IP를 통해 한 것
 - 해외 IP 접속 차단이 거래소의 영업에 대하여 법령상 부과된 의무는 아니고, 암호화폐 거래의 속성에 비추어 거래소가 사전에 불법에 관련되어 있다고 구체적으로 인지한 경우가 아닌 한 해외 IP접속에 대하여 일반적으로 해외 IP 차단의무가 있다고 볼 수도 없음.
 - **1일 암호화폐 출금한도에 대하여 제한이 이루어지지 않았다면 그에 따른 책임을 부담**
- 고객이 관리하는 영역에서 ID, PW 등이 유출된 경우에는 거래소의 책임이 인정되지 않음. 다만 출금한도 제한 등 거래소에서 제공하기로 한 보안 제도 등이 정상적으로 이루어지지 않았다면 그로 인한 손해에 대해서는 배상 책임을 부담

2. 판례로 알아보는 암호화폐의 특징

개인의 과실과 손해배상책임



- 해커가 개인의 아이디, 비밀번호, 보안비밀번호 등을 입력하여 계정에 로그인한 후 그 곳에 있던 원화포인트로 이더리움을 구입, 이후 개인의 휴대폰으로 발송된 인증 번호와 보안비밀번호를 입력하여 이더리움 출금 청구를 한 사건
- 해커가 미리 개인의 휴대폰으로 발신된 문자메시지를 자신은 확인할 수 있지만 개인은 확인할 수 없도록 하는 모종의 조치(휴대폰 해킹이나 복제 등)을 취한 것으로 보임.
- 쟁점 : 거래소가 인적 동일성을 확인함에 있어 선의·무과실이라고 볼 수 있는지
- 판결요지
 - 서비스 제공과정에서의 인적 동일성은 아이디, 비밀번호, 4자리의 보안비밀번호, 인증번호 등을 통해 확인되는데, 이러한 정보를 모두 입력하여 이더리움 출금 요청을 해왔다면 거래소로서는 해커가 채권을 행사할 정당한 권한을 가진 것으로 적극적으로 믿었고, 그렇게 믿은 데에 과실이 없는 것으로 평가할 수 있다.

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 국내 ICO 허용 여부
 - ICO : 가상통화의 제공과 관련하여 금전 기타 재산적 가치가 있는 것 또는 기타 다른 가상통화를 조달하는 행위.
 - 규제
 - 2017. 9. 4. 증권 형태의 ICO 발행은 자본시장법 위반
 - 2017. 9. 29. 가상자산 공개(ICO) 전면 금지
 - 2017. 12. 거래실명제 도입
 - 2018. 1. 가상통화 관련 자금세탁방지 가이드라인 시행

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 국내 ICO 허용 여부
 - ICO를 명시적으로 금지하는 법령은 없음.
 - 자본시장법의 적용 가능성
 - 증권에 해당하는 경우 자본시장법의 규제를 받을 수 있음.
 - **지분증권** : 주권, 신주인수권이 표시된 것, 법률에 의하여 직접 설립된 법인이 발행한 출자증권, 상법에 따른 합자회사 · 유한책임회사 · 유한회사 · 합자조합 · 익명조합의 출자지분, 그 밖에 이와 유사한 것으로서 출자지분 또는 출자지분을 취득할 권리가 표시된 것
 - **투자계약증권** : 특정 투자자가 그 투자자와 타인 간의 공동사업에 금전등을 투자하고 주로 타인이 수행한 공동사업의 결과에 따른 손익을 귀속받는 계약상의 권리가 표시된 것
 - 금융위원회에서 증권에 해당하는 암호화폐에 대해 증권신고서 등을 수리할 가능성은 매우 낮음.

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 국내 ICO 허용 여부

유사수신행위의 규제에 관한 법률의 위반

정의 (제2조)	다른 법령에 따른 인가 · 허가를 받지 아니하거나 등록 · 신고 등을 하지 아니하고 불특정 다수인으로부터 자금을 조달하는 것을 업으로 하는 행위로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위 <ol style="list-style-type: none">장래에 출자금의 전액 또는 이를 초과하는 금액을 지급할 것을 약정하고 출자금을 받는 행위장래에 원금의 전액 또는 이를 초과하는 금액을 지급할 것을 약정하고 예금 · 적금 · 부금 · 예탁금 등의 명목으로 금전을 받는 행위장래에 발행가액 또는 매출가액 이상으로 재매입할 것을 약정하고 사채를 발행하거나 매출하는 행위장래의 경제적 손실을 금전이나 유가증권으로 보전하여 줄 것을 약정하고 회비 등의 명목으로 금전을 받는 행위
금지 (제3조)	누구든지 유사수신행위를 하여서는 아니 된다.
적용	암호화폐 판매시 투자자의 원금을 보장한다거나 또는 손실이 발생하지 않는다고 약정하는 경우에는 유사수신행위에 해당할 수 있음.

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 국내 ICO 허용 여부

사기죄

- 일반적으로 통용되지 않아 경제적 가치가 없고 경제적 가치가 상승할 가능성도 없는 암호화폐를 경제적 가치가 있거나 가치가 급등할 것이라고 기망하여 판매하는 경우에는 사기죄 성립 가능(수원지방법원 2018. 5. 17. 선고 2017노9461 판결 등)

방문판매 등에 관한 법률 위반

- 다단계 유사조직을 이용하여 재화 등의 거래없이 금전거래만을 하거나 재화 등의 거래를 가장하여 사실상 금전거래만을 한 경우 방문판매 등에 관한 법률 위반에 해당할 수 있음.
- 불법 금융다단계 사업체가 불특정 다수인을 상대로 아무런 가치도 없어 사실상 시중에서 사용이 불가능하고 전산상 수치에 불과한 비트코인을 모방한 ‘가짜 가상화폐’의 판매를 빙자하여 고수익을 올릴 수 있다고 속여 다단계 방식으로 투자금을 수신한 사건에서 방문판매 등에 관한 법률 위반이 인정됨(대법원 2018. 9. 28. 선고 2018도11216 판결).

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 블록체인게임에 대한 법적 규제



유나의 옷장 for Kakao

- 2017. 8. 16. 출시
- 2019. 1. 19. 종료
- 출시 후 이더리움 기반 암호화폐 '픽시코인'을 도입함
- 게임물관리위원회 : 픽시코인을 외부 거래소에서 현금화 할 수 있다는 면에서 사행성이 있다고 판단해 등급 재분류를 결정한 후 등급 재분류 승인을 사실상 거부함



다크타운 - 블록체인 기반 RPG 게임

- 2019. 7. 11. 베타 런칭
- 2019. 7. 28. 국내서비스 중단
- 암호화폐를 이용한 아이템 거래 기능이 사행성 측면에서 문제가 될 수 있다고 판단.



인피니티 스타

- 2019년 등급분류 신청
- 블록체인 기술을 활용해 외부 토큰 거래소를 통한 아이템 거래가 가능
- 게임물관리위원회 : 해당 게임물이 우연적인 방법으로 결과가 결정되고, 획득된 재료를 가상의 재화로 변환 이 가능하며, 게임 이용자의 조작이나 노력이 게임의 결과에 미칠 영향이 극히 드물다는 이유로 등급분류를 거부

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 블록체인게임에 대한 법적 규제



파이브스타즈 for Klaytn

2019. 11. 등급분류 신청

게임물 관리 위원회

2020. 4. 12. 등급분류 취소 예정 통보

다. 취소사유

- 가상자산화(NFT)한 아이템은 그 소유권이 게임사가 아닌 이용자에게 귀속되므로 게임산업법상 경품에 해당한다고 볼 여지가 있으며 블록체인 특성상 게임 외부에서 자유롭게 거래가 가능하는 등 거래 활성화 시 사행적으로 이용될 우려가 높음
- 이와 관련하여 「대법원 2014. 1. 16 선고 2013도11181 판결」에서는 게임물의 결과물이 외부로 표출 된 절수보관증에 대하여 그 거래가 용이하여, 게임이용자들 사이에서 거래될 수 있는 재산적 가치를 지니고 있는바, 사행행위의 요건이 되는 재산상 이익에 해당한다고 보아 위 보관증 발행행위를 게임산업법 제28조 제2호 위반으로 판단한 바 있으며 「대법원 2018. 1. 25. 선고 2017도16214 판결」은 절수보관증을 게임산업법에 의하여 게임을 관련 사업자가 손님들에게 제공하여서는 아니 되는 경품 등에 해당한다고 판시한 바 있음.

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 블록체인게임에 대한 법적 규제

게임산업진흥에 관한 법률

제28조 (게임물 관련사업자 의 준수사항)	게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다. 2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것 2의2. 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용 구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기 · 장치 등을 통하여 사행성을 조장하지 아니할 것 3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물 에 대하여 대통령령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다) · 지급기준 · 제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.
제32조 (불법게임물 등의 유통금지 등)	① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유 · 무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환 전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위
시행령 제18조의3 (게임머니 등)	“대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것”이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다. 1. 게임물을 이용할 때 베팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니 2. 제1호에서 정하는 게임머니의 대체 교환 대상이 된 게임머니 또는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다) 등의 데이터

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 블록체인게임에 대한 법적 규제

	일반 게임	블록체인 기반 게임
정보 저장 장소	✓ 특정 게임사의 서버	✓ 블록체인 기술에 따라 분산 저장
게임 아이템의 소유권	✓ 게임사에 인정되며 사용자 와의 채권적 이용관계에 따라 사용권한이 인정됨	✓ 게임 서비스의 이용관계를 떠나 이용자에게 독립적으로 귀속되는 재산으로서의 의미를 가짐
게임 아이템의 거래	✓ 게임 내에서 정한 기능을 이용하여 거래 ✓ 게임아이템 현금 거래의 경우에도 아이템의 이전은 게임 내의 기능을 이용해야 함	✓ 블록체인 플랫폼에서 현실의 물건처럼 배타적으로 소유하고 자유롭게 거래가 가능 ✓ 게임아이템의 매수자가 특정한 게임의 이용자이어야 할 필요가 없음

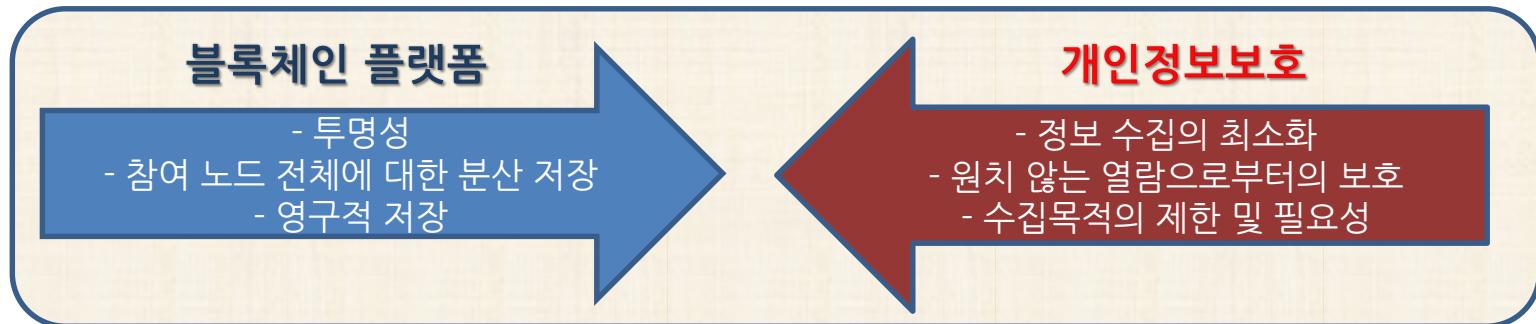
3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 블록체인게임에 대한 법적 규제
 - 제28조 제3호
 - 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것.
 - 블록체인 게임에서는 게임에서 취득한 아이템이나 게임 머니의 소유권이 게임사가 아닌 이용자에게 귀속됨.
 - 제32조 제1항 제7호
 - 배팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니 및 이와 유사한 결과물을 환전하는 행위가 금지됨
 - ▶ 우연성은 완전히 균등한 확률의 우연성이 아니더라도 일반적으로 결과를 예측할 수 없는 경우를 포함
 - ▶ 판례는 “우연적인 방법으로 획득된 게임머니란 게임 내에 명확하게 베팅 또는 배당에 해당하는 요소를 찾아볼 수 없더라도 개인의 노력이나 실력 등에 좌우되지 않는 우연적 요소로 게임의 승패가 결정되고 그에 따라 게임에 참가한 일부의 사람만이 자신의 게임 참가 당시 본래 가지고 있던 것보다 더 많은 이득을 획득하게 된 경우를 의미”한다고 판시하고 있음.
 - 이용자가 게임 머니 등의 소유권을 취득하고 이를 블록체인 플랫폼을 통해 현금화 할 수 있다는 점에서는 환전에 해당한다는 해석이 가능
 - 확률성 아이템의 취득은 우연적인 방법으로 획득된 결과물로 해석될 가능성이 높음.

 **블록체인 플랫폼을 통해 게임에서 취득한 아이템을 현금화 하는 행위는 제32조 제1항 제7호의 위반에 해당할 수 있음**

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

- 블록체인과 개인정보 보호와의 관계



이슈

블록체인 상 특정 정보의 개인정보 해당 여부

(거래주소, 공개키, 블록내의 거래정보 등)

블록체인 플랫폼에서의 개인정보처리자

개인정보 제공에 대한 동의

정보주체의 열람권 행사

정보주체의 정정, 삭제권 행사 및 개인정보처리자의 파기 의무

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

• 정보주체의 정정, 삭제권 행사 및 개인정보처리자의 파기 의무

개인정보보호법	
제4조 (정보주체의 권리)	정보주체는 자신의 개인정보 처리와 관련하여 다음 각 호의 권리를 가진다. 4. 개인정보의 처리 정지, 정정 · 삭제 및 파기를 요구할 권리
제36조 (개인정보의 정정· 삭제)	① 제35조에 따라 자신의 개인정보를 열람한 정보주체는 개인정보처리자에게 그 개인정보의 정정 또는 삭제를 요구할 수 있다. 다만, 다른 법령에서 그 개인정보가 수집 대상으로 명시되어 있는 경우에는 그 삭제를 요구할 수 없다. ② 개인정보처리자는 제1항에 따른 정보주체의 요구를 받았을 때에는 개인정보의 정정 또는 삭제에 관하여 다른 법령에 특별한 절차가 규정되어 있는 경우를 제외하고는 지체 없이 그 개인정보를 조사하여 정보주체의 요구에 따라 정정 · 삭제 등 필요한 조치를 한 후 그 결과를 정보주체에게 알려야 한다. ③ 개인정보처리자가 제2항에 따라 개인정보를 삭제할 때에는 복구 또는 재생되지 아니하도록 조치하여야 한다.
제21조 (개인정보의 파기)	① 개인정보처리자는 보유기간의 경과, 개인정보의 처리 목적 달성 등 그 개인정보가 불필요하게 되었을 때에는 지체 없이 그 개인정보를 파기하여야 한다. 다만, 다른 법령에 따라 보존하여야 하는 경우에는 그러하지 아니하다. ② 개인정보처리자가 제1항에 따라 개인정보를 파기할 때에는 복구 또는 재생되지 아니하도록 조치하여야 한다.

3. 블록체인과 관련된 주요 이슈

• 정보주체의 정정, 삭제권 행사 및 개인정보처리자의 파기 의무

개인정보보호법에 따른
개인정보의 삭제·파기
의무

블록체인의 특성 상 다
수의 거래 참가자들이
블록에 저장된 정보를
영구적으로 보관함

개인정보 삭제·파기를
위한 별도의 방안이 요
구됨

방안	내용	평가
개인정보의 외부 저장 (Off-chain Storage)	개인정보 자체는 블록체인 플랫폼 외부에 저장하 고 블록체인에서는 외부 정보에 대한 참조값만 저장	개인정보가 중앙화됨으로써 블록체 인의 특성이 희석됨
접근금지 (Black Listing)	블록에 있는 정보에 접근할 수 있는 암호키 등을 파기하는 등의 방식으로 블록에 대한 접근을 차 단	접근금지가 삭제·파기의 개념에 해 당하지 않을 수 있음
포크(Hard Fork)	특정 개인정보가 존재하는 블록의 다음 블록부터 데이터의 수정 등을 반영한 블록을 추가하는 방 식으로 새로운 체인 형성	특정 개인정보가 단절된 기존 체인 에는 계속해서 존재하게 됨

감사합니다