

## □ 電子商去來에 대한 課稅 對策<sup>1)</sup>

- 電子商去來의 擴大로 새로운 課稅 體系의 重要性이 커지고 있음
- 그러나 아직 국제적으로도 새로운 課稅 體系에 대한 적절한 方案이 없는 상태임
- 稅制의 급격한 變化보다는 中立性의 原則下에 漸進的으로 改善하는 것이 바람직함

### ○ 電子商去來 課稅 對策의 重要性

#### - 電子商去來 市場의 擴大

- 일본 : 98년 9兆円 → 2003년 71兆円 전망(通産省 조사)
- 미국 : 98년 20여兆円 → 2003년 181~191兆円 확대 전망

#### - 電子商去來에 따른 課稅 관련 問題

##### ① 源泉國으로부터 居住國으로의 稅收의 shift

- A國(居住國) 기업이 B國(소득 源泉國)에서 활동하여 소득을 올릴 경우 전통적으로는 物理的인 營業所(恒久的 施設)가 있는 B國이 소득세를 징수하고 A國은 B國에서 납부한 稅金을 差減하고 徵收함
- 전자상거래에서는 B國에 恒久的 施設이 필요치 않으므로 B國은 稅收를 상실하게 되고, A國이 소득 전체에 대해 課稅하게 됨

##### ② 세금 執行의 어려움

- 거래 사실, 거래 내용을 파악하기가 어렵기 때문임

##### ③ 기업들의 租稅 回避 地域 선호가 심화

- 전자상거래는 장소에 구애받지 않고 사업이 가능하므로 본거지를 세금이 적은 나라로 옮겨 節稅하려는 움직임이 커질 것임

1) 이 글은 神田 秀樹(東京大學 교수)의 「電子商去來への課稅」(日本經濟新聞, 4월 4일)를 정리한 것임

## ○ 국제적인 대응 방안의 모색

- OECD를 비롯해 각국 과세 당국이 대응책을 모색하고 있음

· 그러나 아직 뾰족한 방법이 나오지 못하고 있는 상태임

- 지금까지 나타난 대응 방안

① 현상 유지

② 恒久的 施設의 개념을 완화하여 假想(Virtual) 施設도 징세 가능하게 함

③ 항구적 시설 개념을 버리고 源泉國에서 별도의 기준으로 징수함

④ 源泉國의 징세를 포기하고, 居住國에서의 과세를 강화

⑤ 이 밖에 所得課稅를 버리고, 去來稅(정보의 흐름에 대해 과세)인 비트택스(bittax) 개념 도입

## ○ 基本 方向

- 中立性, 連續性의 유지와 不確實性의 제거

· 中立性 : 전자상거래의 각 形態間 中立性(특정상품을 별도로 취급해서는 안됨)과 전자상거래와 非전자상거래間의 中立性(상품이 같으면 같게 취급해야) 유지해야

· 連續性 : 현재 과세 제도와 연속성을 유지해야 함. 稅制가 갑자기 변하면 전자상거래만이 아니라 경제 전반에도 악영향을 미침

· 不確實性 除去 : 稅制가 빈번하게 바뀌면 기업은 中長期的 事業計劃이나 프로젝트를 세우기 어려우며, 나아가 國際競爭力이 저하하게 될 것임

- 漸進的인 制度 改善

· 과세 제도를 빈번히 變更하기 보다는 中長期的인 展望과 視野를 가지고 개선하려는 자세 필요

· 종래의 課稅 體系를 유지하면서도 徵稅面에서의 改善을 통해서도 상당히 대처 할 수 있음

· 즉, 去來 情報의 把握을 위해 98년의 電子帳簿保存法(去來의 電子的 記錄을 보존하도록 규정)을 활용하고, 所得 把握을 위해 納稅者番號制度 도입 필요

○ 示唆點

- 國益을 고려한 電子商去來 課稅 制度 마련 필요

	미국의 입장	유럽연합(EU)의 입장
관세	· 포괄적 무관세화	· 온라인 무형 상품에 대해서도 관세 부과
소득세	· 공급자 거주지에서 과세	· 소득 원천지에서 과세
소비세	· 소비세 면제	· 소비세 과세

- 미국은 자국이 전자상거래에 강점을 가지고 있으므로 所得稅의 供給者 居住地 課稅, 消費稅의 免除, 無關稅化라는 입장을 취하고 있으며, EU는 이와 상반된 견해를 보임
- 한국도 전자상거래를 통해 당분간 수출보다는 수입이 클 것으로 예상되므로 EU와 유사한 입장을 취하는 것이 바람직함
- 특히 所得 源泉國에서도 과세가 가능할 수 있도록 國際的 協力을 강화해야 함

- 전자상거래 과세를 위한 漸進的 準備 필요

- 향후 稅收 不足에 대응하기 위해서도 전자상거래 과세에 나서야겠지만, 과세가 전자상거래의 발전을 萎縮시키지 않는 범위 내에서 이루어져야 할 것임
- 과세할 경우에도 課稅의 衡平性, 執行의 效率性이 달성될 수 있도록 課稅 基盤의 마련이 先決 課題임

(김용복)