

## 韓國最高法院判決以虛擬貨幣買賣現金之交易為合法



韓國最高法院於2010年1月10日，針對一項以線上遊戲貨幣換取現金所構成之刑事案件做出最終判決，認定此一行為並不違反韓國遊戲產業振興法施行令第18條之3之禁止交易規定，從而不構成犯罪。

本案事實為兩名知名線上遊戲「天堂」(Lineage)之玩家陸續於2007-2008年間，以其於該遊戲中所購得，約值2億3千4百萬韓圓之虛擬貨幣「天幣」(Aden)，陸續轉賣給其他約2000位遊戲玩家，以賺取價差。該案於2008年經釜山檢察廳依違反遊戲產業振興法施行令起訴，並聲請簡易判決後，兩名玩家分別被處以5百萬及3百萬韓圓之罰金。經兩名玩家提起正式裁判請求後，釜山地方法院仍維持簡易判決之結果，僅將罰金降至4百萬及2百萬韓圓。兩名玩家仍以不服判決為理由上訴至釜山高等法院。於此一上訴審中，釜山高等法院即以該交易所使用之虛擬貨幣並非來自於線上賭博遊戲或其他射性之途徑，故不違反韓國遊戲產業振興法施行令第18條之3之規定，改判兩名玩家無罪。就此一上訴審判決，檢察廳另以該知名線上遊戲仍帶有諸多射性或運氣成分，從而其取得虛擬貨幣之方式與賭博遊戲相似為理由，向最高法院提起上訴；唯最高法院認釜山高等法院之判決認事用法並無違誤，從而駁回檢察廳上訴，本案判決確定。

對於此一判決，各方反應並不一致。於最高法院判決出爐後，韓國文化觀光體育部即發表正式聲明，表示此一無罪判決係基於法院認定本案缺乏相關認定「不正常遊戲管道」是否存在之證據，而並非一律認定虛擬貨幣與現金之間的買賣或兌換交易均為合法。但一般遊戲產業界均認為，此一判決之作成確實開啟了線上遊戲中另一種獲利市場之可能性。如再配合2009年9月韓國法院所作成對於線上遊戲中的虛擬貨幣交易須課徵10%加值稅的判決進行觀察，則此種交易方式是否會對韓國整體遊戲產業發生結構性之重大影響，應值得期待。

### 相關連結

[Joongangdaily](#)

[Koreatimes](#)

蕭旭東 編譯整理

上稿時間：2010年02月26日

Koreatimes，2010年01月10日，[http://www.koreatimes.co.kr/www/news/nation/2010/01/116\\_58775.html](http://www.koreatimes.co.kr/www/news/nation/2010/01/116_58775.html)，最後瀏覽日：2010年01月27日

資料來源：Joongangdaily，2009年01月10日，<http://joongangdailyjoins.com/article/view.asp?aid=2915126>，最後瀏覽日：2009年01月27日

文章標籤

推薦文章