

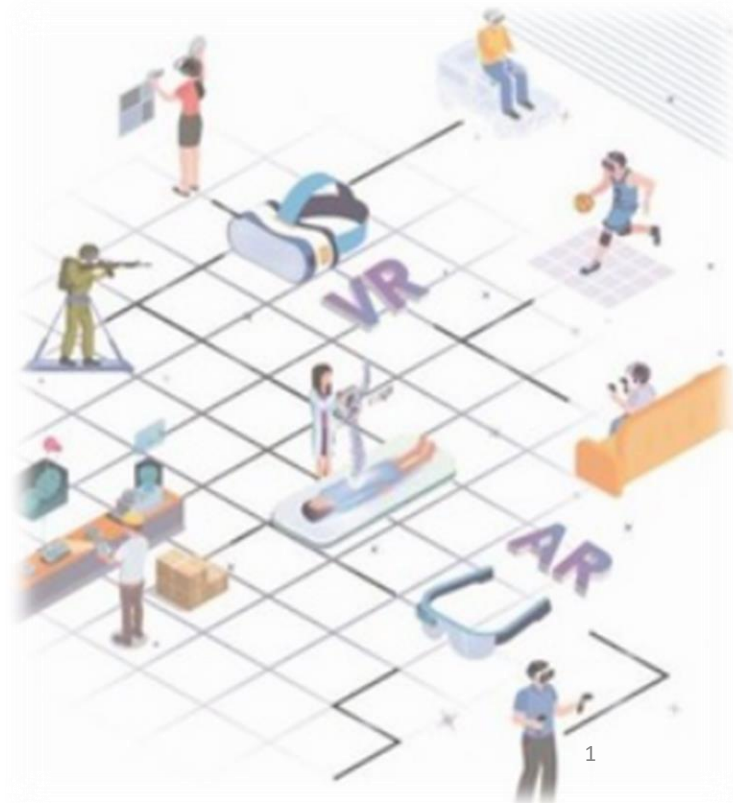
# 메타버스 진흥을 위한 법령과 자율규제 준비현황 및 향후 방향성

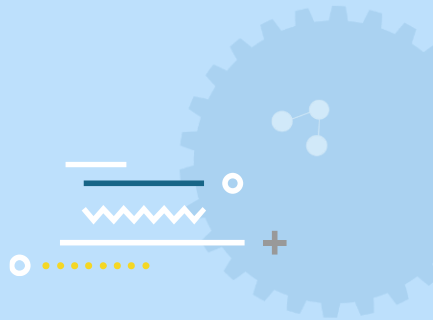
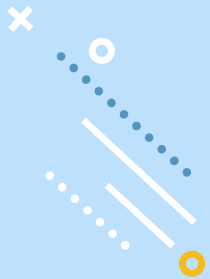
2022. 7. 29.

법무법인 비트

대표변호사 송도영

([doyoung.song@veat.kr](mailto:doyoung.song@veat.kr))





I

# 메타버스의 의의와 관련 정책

## 메타버스의 의의

### □ 메타버스의 의의와 범위에 대하여 다양한 견해 제시

\*출처 : NIPA, 메타버스 산업 생태계 활성화 방안 연구(2021)

[메타버스 산업 국내 기관별 주요 정의]

구분	내용
과학기술정보통신부	가상과 현실이 융합된 공간에서 사람·사물이 상호작용하며 경제·사회·문화적 가치를 창출하는 세계(플랫폼) [신산업 선도전략]
소프트웨어정책연구소	몰입형 가상현실 기기를 이용한 가상현실 세계
정보통신기획평가원	가상 공간으로 확장된 현실 세계와 물리적으로 영구화된 가상 공간의 융합
한국전자통신연구원	사회·경제적 활동 공간이 현실에서 초연결·초실감 디지털 가상 세계로 확장된 개념
한국콘텐츠진흥원	가상과 현실이 융합된 초(meta) 세계(verse)로, 또 다른 세계로서 작동하는 디지털 환경을 의미
국회입법조사처	현실을 모방한 온라인 공간에서 사람들이 아바타를 이용하여 상호작용하는 방식

[주요 연구·보고서 등의 정의]

구분	내용
가상세계의 디지털 스토리텔링 연구(류철균·안진경)	생활형 가상세계 또는 실생활과 똑같이 사회적, 경제적 기회가 주어지는 가상현실공간
메타버스-디지털 지구, 또는 것들의 세상(김상균)	아날로그 세상에서 채우기 부족한 욕구를 채우기 위해 일상이 디지털 세계로 이동, 확장되고 있는 모든 현상
메타버스비긴즈(BEGINS): 5대 이슈와 전망 (이상환·한상열)	가상과 현실이 상호작용하며 공간화하고 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상
웹20과 온라인 게임이 만드는 매트릭스 월드 메타버스(양광호)	모든 사람들이 아바타를 이용하여 사회, 경제, 문화적 활동을 하게 되는 가상의 세계

**(국내) 기관별 메타버스 정의는 기술 또는 콘텐츠에 중점을 두고 있는 반면, 문헌별로 살펴보면 콘텐츠에 집중하는 경향이 두드러짐**

**(해외) 논문이나 언론 기사에서의 메타버스 정의는 콘텐츠에 중점을 두고 있는 반면 테크 관련 기업이나 매체들은 기술에 중점을 두고 메타버스를 정의**

## 메타버스의 의의

### □ 메타버스의 의의와 범위에 대하여 다양한 견해 제시

\*출처 : NIPA, 메타버스 산업 생태계 활성화 방안 연구(2021)

[메타버스 산업 국내 기관별 주요 정의]

	구분	내용
ASF(2007)	Metaverse roadmap: pathways to the 3D web	메타버스는 가상적으로 향상된 물리 현실과 물리적으로 지속되고 있는 가상 공간의 통합
IEEE(2014)	Metaverse Standard	지각되는 가상세계와 연결된 영구적인 3차원 가상공간들로 구성된 진보된 인터넷
Dawn Owens 외 1인(2011),	An empirical investigation of virtual world projects and metaverse technology capabilities	현실 세계의 은유로 사용하며 물리적 제한없이 사람들이 주변환경과 상호작용할 수 있는 몰입형 3차원 가상세계로 정의
Information Systems and Quantitative Analysis Faculty Publications(2009)	Avatars, People, and Virtual Worlds: Foundations for Research in Metaverses	메타버스는 다른 사람들이 흔히 일컫는 가상공간 혹은 가상 세계 환경을 포함하는 가상 세계
ACM Computing Surveys(2013)	3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities	메타버스는 3D 가상 세계라 불리기도 하는 강렬한 인간 사회문화적 교감을 위한 현실주의 유비쿼터스 플랫폼 간 호환성 확장성을 보장하는 대안 장소
International Journal of Information Management(2017)	A content service deployment plan for metaverse museum exhibitions	메타버스는 추상적 개념을 의미하는 메타와 우주가 합쳐진 말로서 가상현실과 증강현실의 통합을 통해 창조된 공간

### 메타버스 관련 정부 정책

#### □ XR 활성화를 위한 중장기 전략 수립

- 정부는 XR 기술 및 산업을 활성화하기 위해 육성 중심의 정책을 지속적으로 마련하여 일관되게 추진하였고, ①‘콘텐츠산업 3대 혁신전략’, ②‘실감콘텐츠산업 활성화 전략’, ③‘실감콘텐츠산업 활성화 실행계획’ 등에서 XR 육성 전략을 제시하여 왔음

#### □ ‘가상·증강현실 선제적 규제혁신 로드맵’(20.8.3) → ‘가상융합경제 발전전략’(20.12.10)

- 20.8.3. VR·AR분야 신시장 창출을 막는 규제에 대한 포괄적 네거티브 개선 체계 마련 필요에 따라 「가상·증강현실(VR·AR) 선제적 규제혁신 로드맵」 공표
- 이어 20.12.10 세계 최고수준의 디지털 인프라를 발판으로 경제사회 전반에 가상융합기술 활용 확산을 지원함으로써 가상융합경제 선도국가 실현을 위한 「가상융합경제 발전전략」(3대 추진전략, 12대 실행과제)을 관계부처 합동으로 발표

◆ (전략1) 산업현장에서 사회문제 해결까지 가상융합기술(XR) 활용 전면화

- ① 6대 핵심산업\* ‘가상융합기술(XR) 플래그십 프로젝트’ 추진  
\* 제조·건설·의료·교육·유통·국방
- ② 지역균형 발전을 위해 지역 곳곳에 가상융합기술(XR) 활용·투자 기반 조성
- ③ 민간 참여·투자 견인할 가상융합기술(XR) 펀드 등 확산 기반 마련
- ④ 사회적 포용과 문제 해결에도 가상융합기술(XR) 적극 활용

◆ (전략2) 가상융합기술(XR) 필수 인프라 조기 확충 및 제도 정비

- ① 디바이스 핵심기술(마이크로디스플레이, 광학렌즈) 및 완제품 개발·실증 지원
- ② 공간정보, 제조·문화 등 가상융합기술(XR)용 데이터담 전방위적 구축
- ③ 최첨단 네트워크 고도화로 초고속최소지연 가상융합기술(XR) 서비스 확산
- ④ 가상융합경제 진흥 법제 마련과 가상융합기술(XR) ‘10대 규제’ 개선

◆ (전략3) 가상융합기술(XR) 기업 세계적 경쟁력 확보 지원

- ① 전문기업 집중 지원을 통해 ‘25년 매출 50억원 이상 전문기업 150개 육성
- ② 가상융합기술 가시화·인터랙션, 홀로그램, 오감기술 등 미래 혁신기술 확보
- ③ 석박사급 고급인재, 제조·문화 등 분야별 전문인재 양성(25년까지 1만명 양성)
- ④ 가상융합기술(XR) 기업 글로벌화 촉진

「가상융합경제 발전전략」(3대 추진전략, 12대 실행과제)

### 메타버스 관련 정부 정책

#### □ '메타버스 신산업 선도전략'(22.1.20)

○ 최근 정부는 22.1.20. 디지털 뉴딜 2.0 초연결 신산업 육성 첫 종합대책으로

「메타버스 신산업 선도전략」을 발표

- '디지털 신대륙, 메타버스로 도약하는 대한민국'을 비전으로, **4대 추진전략과 24개 세부과제**를 선정(→우측 그림 참조)

\* ①자율규제, ②최소규제, ③선제적 규제혁신 원칙을 정립하고, 비윤리·불법적 행위, 디지털 자산, 저작권 등에 관한 **법제 정비 연구 및 관련 규제 발굴·개선 검토** 등을 위한 범정부 협의체를 구성·운영



「메타버스 신산업 선도전략」(3대 추진전략, 24개 세부과제)

### 윤석열 정부 주요 국정과제

#### 붙임 2 국정목표별 주요 국정과제

국정목표	주요 과제
1. 상식이 회복된 반듯한 나라	△코로나19 피해 회복 및 감염병 대응체계 고도화 △탈원전 폐기 △주거안정 및 부동산 세제 정상화 △유연하고 효율적인 정부 구현 △공공기관 혁신 등
2. 인간이 끌고 정부가 미치는 역동적 경제	△규제혁신 △거시경제 안정 △에너지안보 확립 강화 △미래전략산업 초격차 확보 △중소·벤처기업 성장 지원 △GTX 등 교통인프라 확대 등
3. 따뜻한 동행, 모두가 행복한 사회	△지속가능한 복지국가 △국민연금 개편 △산업재해 예방 강화 △상생의 노동시장 구축 △K-콘텐츠 매력 확산 △범죄로부터 안전한 사회 구현 등
4. 자율과 창의로 만드는 담대한 미래	△초격차 전략기술 육성 △우주강국 도약 △ <b>디지털경제 패권국가 실현</b> △탄소중립 이행 및 녹색경제 전환 △청년 맞춤형 지원 및 공정 기회 보장 등
5. 자유, 평화, 번영에 기여하는 글로벌 중추 국가	△다자외교 리더십 등 글로벌 중추국가 역할 강화 △노동적 경제안보 외교 △남북관계 정상화 △2030 세계 박람회 유치 △과학기술 강군 육성 △일류 보호 등
6. 대한민국 어디서나 살기 좋은 지방시대	△지방 분권 강화 △지역인재 육성을 위한 교육혁신 △지역성장거점 육성 △지역특화형 산업 육성 △지역사회의 자생적 창조역량 강화 등

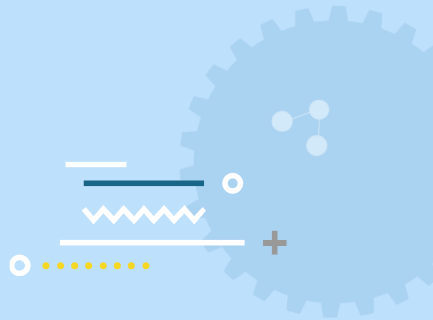
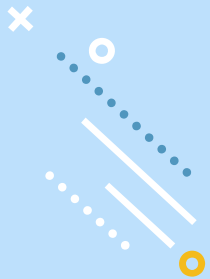


○ 메타버스 등 실감미디어 구현을 위한 **기술개발 및 장비·디바이스 등 전·후방 산업 육성**

○ 메타버스 산업 진흥 시 디지털 공동체 윤리원칙 등 **협력적 자율규제 체계** 마련

○ **메타버스 특별법 제정**, 일상·경제활동을 지원하는 메타버스 서비스 발굴 등 **생태계 활성화**

○ 글로벌 메타버스 시장점유율 **5위권내** 도약 (\*21년 12위)



## II

# 메타버스 관련 법률안 주요 내용



# 1. 메타버스 산업 진흥 관련 법률안 주요 내용

## 메타버스산업 진흥법안 / 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안

메타버스산업 진흥법안(김영식 의원실)	가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안(조승래 의원실)
<b>제1장 총칙</b>	
제1조(목적)	제1조(목적)
<b>제2조(정의)</b>	<b>제2조(정의)</b>
<해당 없음>	제3조(정부의 책무)
제3조(기본이념)	제4조(우선허용·사후규제 원칙)
제4조(다른 법률과의 관계)	제5조(다른 법률과의 관계)
<b>제2장 메타버스산업의 기반조성</b>	
제5조(메타버스진흥기본계획의 수립 등)	제6조(기본계획의 수립 등)
<b>제6조(메타버스산업진흥위원회의 설치) *과기부</b>	<b>제7조(가상융합경제위원회의 설치) *국무총리</b>
	<b>제8조(위원회의 구성)</b>
제7조(실무협의회의 운영)	제8조(위원회의 구성)
제8조(메타버스서비스화의 촉진)	제3조(정부의 책무) / 제24조(메타버스 관련 시책 마련)
<해당 없음>	<b>제9조(가상융합산업규제개선위원회) *과기부</b>
<해당 없음>	제10조(재원의 확보)
제9조(기술개발의 촉진)	제18조(기술개발의 촉진)
제10조(메타버스에 이용되는 우선·무선망의 고도화)	<해당 없음>
제11조(메타버스 융합의 촉진)	제3조(정부의 책무)
제12조(사업화 지원)	제12조(가상융합사업자에 대한 지원)
제13조(메타버스 연구개발기반의 조성)	제21조(가상융합지원센터)
제14조(시범사업 등)	제16조(시범사업의 실시)
제15조(세계 지원 등)	제13조(조세 및 부담금의 감면)
<b>제16조(표준화)</b>	<b>제19조(표준화)</b>
제17조(지식재산권의 보호)	<해당 없음>
<b>제18조(전문인력의 양성)</b>	<b>제20조(전문인력의 양성 등)</b>
제19조(통계 및 실태 조사)	제11조(실태조사 등)
<해당 없음>	<b>제15조(창업 및 민간투자의 지원)</b>

메타버스산업 진흥법안(김영식 의원실)	가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안(조승래 의원실)
<b>제3장 메타버스서비스의 활성화</b>	
<b>제20조(메타버스서비스의 활성화 지원 등)</b>	<b>제25조(중앙행정기관등의 메타버스 활용등)</b>
<해당 없음>	제26조(중앙행정기관등의 메타버스 활용등)
<해당 없음>	제14조(금융 지원)
<해당 없음>	제27조(메타버스사업 영향평가)
<해당 없음>	제28조(건전한 메타버스 생태계의 조성 등)
<b>제21조(메타버스화폐의 발행·유통 등)</b>	<해당 없음>
제22조(공공정보의 메타버스 활용)	<해당 없음>
<b>제23조(메타버스 협의회)</b>	<b>제23조(협의회)</b>
제24조(국제협력 및 해외진출 지원)	제17조(국제협력 및 해외진출 지원)
제25조(전담기관의 지정)	제22조(전담기관의 지정·운영)
<b>제4장 이용자의 보호</b>	
<b>제26조(이용자의 권익보호)</b>	<b>제31조(이용자보호 등)</b>
<b>제27조(이용자의 행동강령)</b>	
<b>제28조(메타버스서비스의 계속제공 등)</b>	<b>제28조(건전한 메타버스 생태계의 조성 등)</b>
제29조(영업의 양수 등에 따른 저장정보의 이전)	<해당 없음>
<해당 없음>	제33조(개인정보보호)
<b>제5장 자율규제</b>	
<b>제30조(메타버스에서의 자율규제)</b>	<b>제24조(자율규제)</b>
<b>제31조(자율규제단체의 업무)</b>	
<b>제32조(자율규제단체의 감독)</b>	
<해당 없음>	<b>제29조(법령의 개선 권고 등)</b>
<해당 없음>	<b>제30조(임시기준 등)</b>
<해당 없음>	<b>제31조(임시기준의 관리 등)</b>
<b>제6장 보칙 및 벌칙</b>	
<b>제33조(시정명령)</b>	<해당 없음>
<b>제34조(과태료)</b>	<해당 없음>
<해당 없음>	제34조(권한·업무의 위임·위탁)
<해당 없음>	제35조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)
<해당 없음>	제36조(비밀 누설의 금지)
<해당 없음>	제37조(면책)

## 가상융합경제법안 주요 내용

### □ 개 관

정의	가상융합경제를 가상융합기술의 활용을 통해 새로운 경제성장을 견인하고, 국가사회 및 국민생활 전반의 편익을 증진하기 위한 경제산업구조로 정의, 그 밖에 주요 용어 정의(안 제2조제1~8호) * 가상융합기술(제2호), 가상융합기기(제3호), 가상융합서비스(제4호), 가상융합세계(메타버스)(제5호), '가상융합산업'(제6호), '가상융합사업자'(제7호), '이용자'(제8호)
위원회	'주요정책 등을 심의·의결하기 위해 국무총리 소속 '가상융합경제위원회'를 설치 - 위원회 산하에 <u>규제개선 등 업무</u> 를 수행하는 '가상융합산업규제개선위원회' 신설(안제6조부터제9조)
지원정책	가상융합사업자에 대한 행정적·재정적 지원, 금융 및 창업 지원, 시범사업 및 국제협력 지원 근거 규정(안제12조부터제17조까지)
자율규제	민간 중심의 산업 진흥을 위해 협회 설립, 협회를 중심으로 하는 민간 자율규제 근거 규정(안제23조, 제24조)
영향평가	영향평가대상기관이 메타버스사업을 추진시 민간 시장에 미치는 영향을 분석해야 함(안제25조)
간편한 생태계 조성	(1) 메타버스 플랫폼 사업자는 생태계 조성 및 유지 노력, 메타버스 플랫폼 이용 사업자에 대한 부당한 차별 취급 금지 (2) 메타버스 플랫폼 이용사업자는 부당한 차별적 콘텐츠의 제작, 유통, 배포, 게시, 전시, 복제, 전송 등 하지 않도록 노력(안제28조)
입시기준	과기정통부장관이 필요한 경우 직권으로 또는 개인, 가상융합사업자, 협회·단체 등의 제안에 따라 관련 산업분야에 <u>입시 적용할 기준 등 입시기준</u> 의 마련을 관계 중앙행정기관의 장에게 요청할 수 있는 근거 규정(안제30조)
면책	관련 정책을 수립·집행하는 공무원들의 적극행정을 유도하기 위해 면책 규정(안제37조)

## 가상융합경제법안 주요 내용

### 제2조(정의)

- 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
  1. **"가상융합경제"**란 가상융합기술의 활용을 통해 산업 혁신의 동력을 제공하여 새로운 경제성장을 견인하고, 국가·사회의 발전 및 국민생활 전반의 편익을 증진하기 위한 경제산업구조를 말한다.
  2. **"가상융합기술"**이란 **이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호 작용을 가능하게 하는 기술**을 말한다.
  3. **"가상융합기기"**란 가상융합기술을 활용하는데 필요한 장치·기계·기구·부품, 소프트웨어 또는 이와 유사한 것을 말한다.
  4. **"가상융합서비스"**란 가상융합기기 또는 가상융합콘텐츠를 활용한 서비스를 말한다.
  5. **"가상융합세계(메타버스)"**란 **가상융합서비스로서 가상융합기술 및 가상융합기기를 이용하여 가상의 존재가 활동할 수 있도록 구현된 가상의 공간 또는 가상과 현실이 결합한 공간(이하 "메타버스"라 한다)**을 말한다.
  6. **"가상융합산업"**이란 가상융합기술을 활용하여 가상융합기기 또는 가상융합서비스의 개발·제작·출시·판매·제공·유통 등을 하거나 이와 관련된 산업을 말한다.
  7. **"가상융합사업자"**란 가상융합산업과 관련된 사업을 영위하는 자를 말한다.

## 가상융합경제법안 주요 내용

### 제24조(자율규제)

- 제24조(자율규제) ① 협회는 이용자를 보호하고 안전하며 신뢰할 수 있는 가상융합기기 또는 가상융합서비스를 제공하기 위하여 가상융합사업자 행동강령을 정하여 시행할 수 있다.
- ② 협회는 제23조제3항제2호의 자율규제와 관련하여 다음 각 호의 업무를 수행한다.
  1. 자율규약의 제정·개정
  2. 가상융합사업자에 대한 교육 및 홍보
  3. 가상융합사업자의 이용자 보호 실태에 대한 자율 점검 및 개선 활동
  4. 그 밖에 소속 가상융합사업자의 이용자 보호 수준 향상을 위하여 필요한 업무
- ③ 협회는 가상융합기기 또는 가상융합서비스와 융·복합되는 개별 산업분야와 관련된 협·단체가 있는 경우 해당 협·단체와 협력하여 제2항의 업무를 수행하도록 노력하여야 한다.

## 가상융합경제법안 주요 내용

### 제27조(메타버스사업 영향평가) / 제28조(건전한 메타버스 생태계의 조성 등)

- 제27조(메타버스사업 영향평가) ① 중앙행정기관등이 투자하거나 출연한 법인·단체 등으로서 대통령령으로 정하는 기관(이하 "영향평가 대상기관"이라 한다)의 장은 메타버스의 개발·제작·출시·판매·제공·유통·이용 등과 관련된 사업(이하 "메타버스사업"이라 한다)을 추진하는 경우 입찰공고를 하기 전에 **민간 시장에 미치는 영향을 분석하는 메타버스사업 영향평가**를 하여야 한다. 다만, 대통령령으로 정하는 메타버스사업을 추진하는 경우는 제외한다.
- 제28조(건전한 메타버스 생태계의 조성 등) ① 정부는 메타버스를 이용하는 자의 권익을 보호하고 건전한 메타버스 생태계의 조성 및 유지를 위하여 노력하여야 한다.
  - ② 메타버스 플랫폼을 제공하는 사업자(이하 "**메타버스 플랫폼 사업자**")라 한다)는 **건전한 메타버스 생태계의 조성 및 유지를 위하여 노력하여야 한다.**
  - ③ 메타버스 플랫폼 사업자는 메타버스 플랫폼을 투명하고 공정하게 운영하여야 하며, 메타버스를 이용하는 자 및 메타버스 플랫폼을 이용하여 서비스를 제공하는 사업자(이하 "**메타버스 플랫폼 이용사업자**")라 한다)를 부당하게 차별하여 취급하여서는 아니 된다.
  - ④ **메타버스 플랫폼 사업자는** 메타버스 플랫폼의 품질·성능 및 정보보호 수준을 향상시키고, 상호 운용성 및 서비스의 연속성을 확보하기 위하여 노력하여야 한다.
  - ⑤ **메타버스 플랫폼 사업자 및 메타버스 플랫폼 이용사업자는** 메타버스 플랫폼 내에서 성별, 정치, 경제, 사회, 문화 등과 관련된 부당한 차별적 콘텐츠의 제작, 유통, 배포, 게시, 전시, 복제, 전송 등을 하지 않도록 노력하여야 한다.

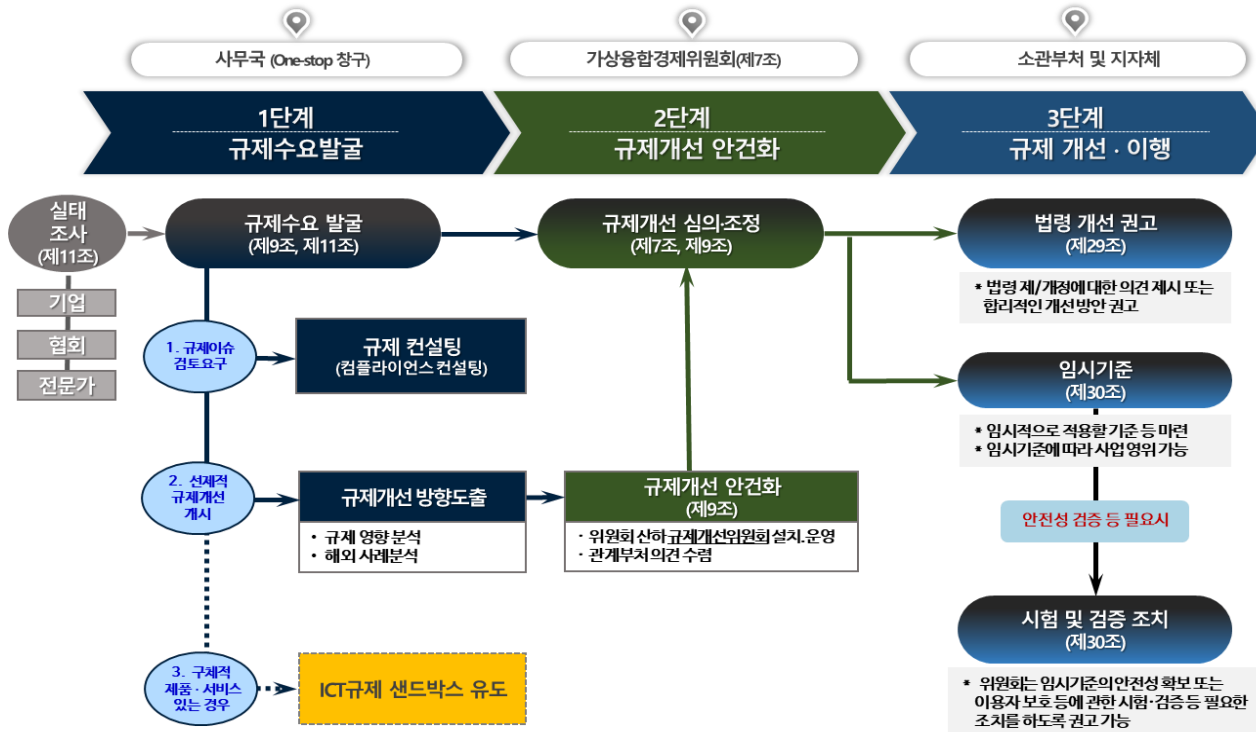
## 가상융합경제법안 주요 내용

### 제30조(임시기준)

- 제30조(임시기준 등) ① 과학기술정보통신부장관은 새로운 가상융합기기 또는 가상융합서비스의 개발·제작·출시·판매·제공·유통 등을 위해 필요한 법령 등이 없거나 불분명한 경우, 직권으로 또는 개인, 가상융합사업자, 협회 또는 단체 등의 제안에 따라 해당 가상융합기기·가상융합서비스 또는 이를 포함한 관련 산업분야에 임시적으로 적용할 기준 등(이하 "임시기준"이라 한다)의 마련 또는 정비를 관계 중앙행정기관의 장에게 요청할 수 있다. 다만, 관계 중앙행정기관을 특정하기 어려운 경우에는 과학기술정보통신부장관이 임시기준을 마련할 수 있다.
  - ④ 관계 중앙행정기관의 장은 임시기준을 마련하는 경우 해당 임시기준의 유효기간, 적용범위 등을 정할 수 있다.
  - ⑤ 제3항에 따라 임시기준을 마련한 관계 중앙행정기관의 장은 위원회의 심의를 거쳐 임시기준을 확정한다. 위원회는 심의 과정에서 임시기준에 대해 안전성 확보나 이용자 보호 등을 위하여 필요한 경우 관계 중앙행정기관의 장에게 해당 임시기준의 안전성 확보 또는 이용자 보호 등에 관한 시험·검증 등 필요한 조치를 하도록 권고할 수 있다.
  - ⑥ 관계 중앙행정기관의 장은 제5항의 임시기준을 지체없이 공고하여야 한다.
  - ⑦ 누구든지 제6항에 따라 공고된 임시기준에 따라 사업을 영위할 수 있다. 다만, 임시기준에서 허가·승인·인증·검증·인가 등(이하 "허가등"이라 한다)을 요하는 경우 해당 허가 등을 받아야 한다.

## 가상융합경제법안 주요 내용

### 가상융합경제법안의 규제개선 프레임워크



## 메타버스산업 진흥법안 주요 내용

### □ 개 관

정의	‘메타버스를 “컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술·장치와 정보통신망을 이용하여 입체환경으로 구성된 가상사회에서 가상인물 등을 통하여 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 제작된 가상의 공간”으로 정의(안제2조제1~8호) · 메타버스산업(제2호), 메타버스서비스(제3호), 메타버스상품(제4호), 메타버스화폐(제5호), 메타버스제작자(제6호), 메타버스서비스제공자(제7호)
위원회	‘주요정책 등을 심의하기 위해 과학기술정보통신부 소속 ‘메타버스산업진흥위원회’ 설치 - 위원회 산하에 정부와 민간이 참여하는 <u>실무협의회</u> 설치(안제6조부터제7조)
유선무선망 고도화	이용자가 원하는 다양한 입체환경의 메타버스 서비스가 차질 없이 안정적으로 제공(안제10조)
지식재산권 보호	메타버스 창작물 이용방법의 다양화에 대응하여 지식재산권 보호 시책을 강구(안제17조)
메타버스화폐의 발행유통	이용자와의 약정에 따라 메타버스화폐의 발행과 양도·환전·유통 가능, 안전한 시스템 구축/사행행위 방지/미성년자 보호 의무 부담(안제21조)
공공정보의 메타버스 활용	‘공공기관등의 장은 메타버스의 제작·운영을 위하여 공공데이터의 활용을 촉진하기 위한 시책 마련(안제22조)
행동강령	<b>메타버스서비스제공자의 행동강령 제정 의무 부담</b> (안 제27조제1항), 이용자가 행동강령에 동의하고 준수하도록 해야 함(제2항), 이용자는 행동강령 위반 사실 발견시 메타버스서비스제공자에게 <b>신고의무 부담</b> (제3항), 메타버스서비스제공자가 신고받거나 위반사실을 알게 되면 <b>조치 의무</b> (제4항)
자율규제	과기부장관은 자율규제단체 지정 가능(제30조제1항) 등 단체는 <b>‘표준운영준칙’을 제정하여 시행</b> (제2항)
사정명령/과태료	과기부장관은 이 법 위반시 <b>시정 권고 또는 명령</b> 가능(제33조)/시정명령 등 위반시 <b>1,000만원 이하 과태료</b> 부과 가능(제34조)



## 메타버스산업 진흥법안 주요 내용

### 제2조(정의)

○ 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “메타버스”란 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술·장치와 정보통신망을 이용하여 입체환경으로 구성된 가상사회에서 가상인물 등을 통하여 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 제작된 가상의 공간을 말한다.
2. “메타버스산업”이란 메타버스서비스를 제공하거나 메타버스상품의 제작·유통 등을 하는 산업을 말한다.
3. “메타버스서비스”란 메타버스에서 정보를 제공하거나 매개하는 서비스를 말한다.
4. “메타버스상품”이란 메타버스 밖에서 메타버스서비스를 이용하여 경제적 부가가치를 창출할 수 있도록 하기 위한 유형·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말한다.
5. “메타버스화폐”라 함은 이전 가능한 금전적 가치가 전자적 방법으로 저장되어 발행된 증표 또는 그 증표에 관한 정보로서 메타버스에서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 목적으로 사용되는 지급수단을 말한다.
  - 가. 메타버스에서 메타버스서비스를 이용하거나 메타버스에서 이용되는 저작물 그 밖의 콘텐츠를 구입하는 대가를 지급하기 위하여 사용될 것
  - 나. 메타버스에서 창작된 저작물 그 밖의 콘텐츠를 금전적 가치로 환산하거나 메타버스상품을 매입하는 대가를 지급하기 위하여 사용될 것
6. “메타버스제작자”란 메타버스를 기획하거나 복제하여 설계하고 제작하는 자를 말한다.
7. “메타버스서비스제공자”란 메타버스서비스를 제공하는 자를 말한다.

## 메타버스산업 진흥법안 주요 내용

### 제21조(메타버스화폐의 발행·유통 등)

- ① 메타버스서비스 제공자는 이용자와의 약정에 따라 메타버스화폐를 발행할 수 있다. 이 경우에 메타버스화폐의 이용자 1인당 발행 최고한도 그 밖의 제한에 필요한 조치는 대통령령으로 정한다.
- ② 메타버스화폐 보유자는 메타버스서비스 제공자와 약정에 따라 메타버스화폐를 타인에게 양도할 수 있다.
- ③ 메타버스서비스 제공자는 이용자가 메타버스화폐의 환전을 청구하는 경우에는 미리 약정한 바에 따라 환전하여야 한다.
- ④ 메타버스서비스 제공자는 제1항의 규정에 따른 약정 및 최고한도에 관한 사항과 제2항 및 제3항의 규정에 따른 약정에 관한 사항을 약관에 기재하여야 한다.
- ⑤ 메타버스서비스 제공자는 메타버스화폐가 건전하고 원활하게 유통되도록 하기 위하여 다음 각 호의 의무를 이행하여야 한다.
  1. 메타버스화폐를 환전할 수 있는 안전한 시스템을 구축할 것
  2. 메타버스 내에서 도박 등 사행행위가 일어나지 않도록 보장할 것
  3. 미성년자들의 거래에 대하여 미성년자보호를 위한 안전장치를 마련할 것
  4. 그 밖에 메타버스화폐의 건전하고 원활한 유통을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 조치

## 메타버스산업 진흥법안 주요 내용

### 제30조(메타버스에서의 자율규제)

- ① 과학기술정보통신부장관은 메타버스서비스에서의 자율규제를 촉진하기 위하여 메타버스자율규제단체(이하 "**자율규제단체**"라 한다)를 지정할 수 있다.
  - ② 제1항에 따른 메타버스자율규제단체는 이용자를 보호하고 안전하며 신뢰할 수 있는 메타버스서비스를 제공하기 위하여 메타버스 서비스운영준칙(이하 "**표준운영준칙**"이라 한다)을 정하여 시행할 수 있다.
  - ③ 제1항에 따른 자율규제단체로 지정받기 위해서는 자율규제단체의 구성, 자율규제의 기준 및 절차, 재정 능력 등 **대통령령으로 정하는 요건**을 갖추어야 한다.
  - ④ 자율규제단체가 아닌 자는 자율규제단체라고 하는 명칭 또는 이와 혼동하기 쉬운 명칭을 사용하여서는 아니 된다.
  - ⑤ 과학기술정보통신부장관은 자율규제단체의 지정을 받은 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 **지정을 취소할 수 있다**. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.
    1. 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
    2. 제3항에 따른 지정요건에 적합하지 아니하게 된 경우
    3. 관계법령을 위반하여 행정처분을 받거나 형벌 또는 과태료의 처분을 받은 경우로서 자율규제단체로 부적합하다고 판단되는 경우

## 메타버스산업 진흥법안 주요 내용

### 제33조(시정명령) / 제34조(과태료)

- 제33조(시정명령) 과학기술정보통신부장관은 메타버스서비스제공자가 이 법의 규정에 위반하는 행위를 하거나 이 법의 규정에 의한 의무를 이행하지 아니하는 경우 시정을 권고 또는 명령할 수 있다.
- 제34조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1천만원 이하의 과태료에 처한다.
  1. 제30조제4항을 위반하여 메타버스자율규제단체 또는 이와 혼동하기 쉬운 명칭을 사용한 자
  2. 제32조에 따른 명령을 이행하지 아니한 자
  3. 제33조에 따른 시정명령을 이행하지 아니한 자

### 개관

#### 문화산업진흥 기본법 일부개정 법률안 (김승수의원)

#### '메타버스', '메타버스 콘텐츠', '실감콘텐츠' 및 '실감문화콘텐츠'의 정의조항 신설

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다

- 6의2. "메타버스"란 정보통신 기술을 활용하여 이용자 및 사물 또는 둘 이상의 집단 간 상호작용을 목적으로 각종 행위를 할 수 있도록 하는 인터넷 홈페이지 또는 이에 준하는 전자적 시스템을 말한다.
- 6의3. "메타버스콘텐츠"란 메타버스를 구성하거나 메타버스 내에서 생산·유통·이용되는 디지털콘텐츠와 그 밖에 인간의 감각적 반응을 일으킬 수 있는 자료 또는 정보를 말한다.
- 6의4. "실감콘텐츠"란 현실과 유사한 환경을 구현하여 이용자에게 몰입감 있는 경험을 제공하는 디지털콘텐츠를 말한다.
- 6의5. "실감문화콘텐츠"란 문화적 요소가 체화된 실감콘텐츠를 말한다.

#### 콘텐츠산업 진흥법 일부개정 법률안 (김승수의원)

#### 메타버스 등 신기술 활용, 창의적 콘텐츠 개발 등과 관련하여 정부가 필요한 시책을 수립·수행

제12조의2(신기술 활용 콘텐츠의 활성화) ① 정부는 신기술을 기반으로 한 콘텐츠의 연구와 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다. ② 제1항에 따른 신기술의 목록 등 세부사항은 대통령령으로 정한다.

### 개관

#### 메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안 (김승수의원)

#### '메타버스', '메타버스 콘텐츠', '실감콘텐츠' 및 '실감문화콘텐츠'의 정의조항 신설

정의	<p>메타버스, 메타버스콘텐츠, 메타버스콘텐츠산업 등에 관하여 정의(안제2조)</p> <p>1 '메타버스'란 정보통신기술을 활용하여 이용자 및 사물 또는 물 이상의 집단 간 상호작용이 가능하도록 하는 인터넷 홈페이지 및 이에 준하는 전자적 시스템을 말한다.</p> <p>2 '메타버스콘텐츠'란 인간의 감각적 반응을 일으킬 수 있는 요소를 포함한 자료 및 정보로서 메타버스를 구성하거나, 메타버스 내에서 생산·유통·이용되는 것 또는 이들의 복합체를 말한다.</p>
위원회	<p>메타버스산업의 진흥 정책의 총괄·조정 등을 위해 정부와 민간이 참여하는 <b>메타버스산업진흥위원회</b>와 이를 지원할 수 있는 <b>실무위원회, 전문위원회</b>를 둘 수 있음(안 제8조)</p>
지식재산보호	<p>정부는 다양한 분야와 형태의 메타버스콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경 조성, 시책 수립, 연구개발 지원, 공동 개발 및 이용 촉진, 지식재산권 보호시책 강구(안 제11조부터 제15조)</p>
산업육성	<p>정부는 메타버스콘텐츠산업 전문인력 양성, 관련된 산업의 창업 및 성장 지원 사업, 기술개발, 해외진출 지원 사업 추진 및 세제 지원 및 자금조달 원활화 지원(안 제16조부터 제22조까지)</p>
표준계약서	<p>문체부장관은 메타버스콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위해 공정거래위원회 등 관계 중앙행정기관과의 협의를 거쳐 표준계약서 마련 및 사용 권고(안 제28조부터 제29조까지)</p>
이용자권익보호 및 위탁	<p>정부는 메타버스콘텐츠 이용자의 기본권익 보호 사업 추진, 이의 한국메타버스콘텐츠진흥원 또는 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁(안 제30조)</p>
교육 및 홍보	<p>문체부장관은 메타버스콘텐츠산업의 발전 및 진흥에 관한 시책을 마련 시 메타버스콘텐츠의 원활한 이용이 가능하도록 교육 및 홍보 지원(안 제35조)</p>

### 메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안 주요 내용

정의	<p>메타버스, 메타버스 콘텐츠, 메타버스 콘텐츠 산업 등에 관하여 정의</p> <p>1. “메타버스”란 정보통신 기술을 활용하여 이용자 및 사물 또는 둘 이상의 집단 간 상호작용이 가능하도록 하는 인터넷 홈페이지 및 이에 준하는 전자적 시스템을 말한다.</p> <p>2. “메타버스 콘텐츠”란 인간의 감각적 반응을 일으킬 수 있는 요소를 포함한 자료 및 정보로서 메타버스를 구성하거나, 메타버스 내에서 생산·유통·이용되는 것 또는 이들의 복합체를 말한다.</p>
위원회	<p>메타버스 산업의 진흥 정책의 총괄·조정 등을 위해 정부와 민간이 참여하는 <b>메타버스 산업 진흥 위원회</b>와 이를 지원할 수 있는 <b>실무위원회, 전문위원회</b>를 둘 수 있음(안 제8조)</p>
지식재산보호	<p>정부는 다양한 분야와 형태의 메타버스 콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경 조성, 시책 수립, 연구개발 지원, 공동 개발 및 이용 촉진, 지식재산권 보호 시책 강구(안 제11조부터 제15조)</p>
산업육성	<p>정부는 메타버스 콘텐츠 산업 전문인력 양성, 관련된 산업의 창업 및 성장 지원 사업, 기술 개발, 해외 진출 지원 사업 추진 및 세제 지원 및 자금 조달 원활화 지원(안 제16조부터 제22조까지)</p>
표준계약서	<p>문체부장관은 메타버스 콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위해 공정거래위원회 등 관계 중앙행정기관과의 협의를 거쳐 표준계약서 마련 및 사용 권고(안 제28조부터 제29조까지)</p>
이용자 권익보호 및 위탁	<p>정부는 메타버스 콘텐츠 이용자의 기본권 보호 사업 추진, 이의 한국 메타버스 콘텐츠 진흥 원 또는 메타버스 콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁(안 제30조)</p>
교육 및 홍보	<p>문체부장관은 메타버스 콘텐츠 산업의 발전 및 진흥에 관한 시책을 마련 시 메타버스 콘텐츠의 원활한 이용이 가능하도록 교육 및 홍보 지원(안 제35조)</p>

#### 메타버스에서의 성범죄에 대한 우려 증대

□ 가상공간서 벌어지는 성범죄 처벌 방안 찾아야 - 검사들 메타버스 성범죄 시연...“가상세계지만 수치심”(법률신문. 22.6.13)

대구지검 차호동(43·사법연수원 38기) 검사가 옷을 벗고 마을 광장을 뛰어다녔다. 후배인 김정화(36·변호사시험 4회) 검사는 차마 볼 수 없어 고개를 돌렸다. 김 검사는 사람이 많은 도심으로 걸음을 옮겼다. 이번에는 정장에 넥타이를 맨 말쑥한 차림의 김윤식(39·46기) 검사가 다가와 몸을 더듬었다. 김 검사는 수치심을 느꼈다.

현실공간이 아닌 가상공간에서 벌어진 일이다. IT 신(新)기술과 형사법의 관계를 연구하는 대검찰청 AI·블록체인 커뮤니티 소속 검사들이 가상공간인 메타버스에 아바타로 접속해 성범죄 관련 행위를 실험한 것이다. 가상공간에서 벌어지는 성범죄 관련 행위를 처벌할 필요성이 있는지, 실제로 처벌이 가능한지 등을 연구하기 위해서다.

(중략)

메타버스에서 아동 아바타가 등장하는 성착취물 영상을 찍어 전시하거나 유포하는 경우는 대응이 시급하고 현행법으로도 처벌이 가능하다는 데 의견이 모아졌다.

김윤식 검사는 "세컨드 라이프가 2000년대 초반 시작된 글로벌 플랫폼임에도 이미 유저가 성적 수치심을 느끼기 충분할 정도로 기술이 구현돼 있었다"며 "인터넷과 가상공간이 상대적으로 익숙한 Z세대에는 현실세계의 피해와 가상공간에서의 피해가 뚜렷하게 구별되기 어려울 가능성이 크다"고 분석했다. "메타버스 성범죄 규제에 대한 연구가 필요하다. 그 외 범죄에 대한 규제 및 방지를 위한 대처방안과 입법안도 마련돼야 한다"고 말했다.





#### 메타버스에서의 성범죄 처벌을 위한 법률 개정안

##### 성폭력처벌법 개정안 (안희배의원)

제13조의2(가상공간에서의 가상인물을 통한 음란행위) ① 자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하거나 만족시킬 목적으로 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 "정보통신망"이라 한다)을 이용하여 **가상인물이 활동할 수 있도록 제작된 공간**(이하 이 조에서 "**가상공간**"이라 한다)에서 **다음 각 호에 해당하는 행위**를 한 사람은 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

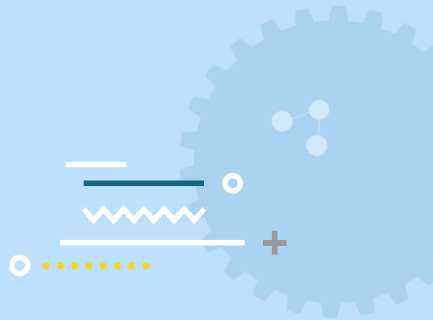
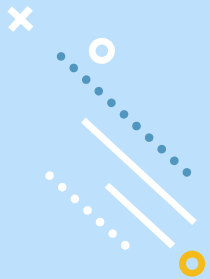
1. 가상공간에서 개인을 대신하기 위하여 생성한 가상인물(이하 이 조에서 "아바타"라 한다)을 통해 다른 사람이 생성한 아바타의 구강·항문 등 신체 내부에 아바타의 성기를 넣는 행위
  2. 아바타를 이용해 다른 사람이 생성한 아바타의 성기·항문에 손가락 등 아바타의 신체의 일부나 도구를 넣는 행위
- ② 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 제2조제1호의 아동·청소년에 대하여 제1항의 죄를 범한 때에는 그 죄에 정한 형의 2분의 1까지 가중한다.

메타버스에서의 성범죄 처벌을 위한 법률 개정안

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률  
일부개정법률안 (강선우 의원/신현영 의원)

- 두 개정안은 '불법정보의 유통금지' 대상에 '성적욕망 또는 만족을 목적으로 한 성적 언동(사람 인격 표상 캐릭터, 계정 등 디지털데이터 접근)'을 규정하고, 이의 위반에 대한 벌칙 신설(1년 이하 징역, 1천만원 이하 벌금)
  - 다만, 신현영 의원안에서는 '방송통신위원회'의 정보통신서비스 제공자에 대한 '자료보존' 요구 및 '해당정보'에 대한 접근 차단 등의 기술적 조치 명령 규정

현 행	개 정 안 (강선우 의원)	개 정 안 (신현영 의원)
제44조의7(불법정보의 유통금지 등) ① <신 설>	제44조의7(불법정보의 유통금지 등) ① 1의2. 성적 욕망 또는 만족을 위한 목적으로 상대방에게 성적 언동(사람의 인격을 표상하는 캐릭터, 계정 등 디지털 데이터에 접근하는 방식을 포함한다)을 하는 내용의 정보	제44조의7(불법정보의 유통금지 등) ① 3의2. 상대방의 의사에 반하여 성적 욕망 내지 만족을 위한 목적으로 상대방에게 성적 언동(사람의 인격을 표상하는 캐릭터, 계정 등 디지털 데이터에 접근하는 방식을 포함한다)을 하는 내용의 정보



### Ⅲ

## 메타버스 자율규제 준비 현황

## 자율규제의 유형

### 자율규제의 의의

- ✓ 자율규제란 자체적으로 조직된 집단이 그 구성원의 행위를 자율적으로 규제하는 것을 의미 ( ↔ 무규제(un-regulation)/탈규제(de-regulation)
  - 협의 : 조직된 집단이 구성원의 행위를 자율적으로 규제하는 것 / 광의 : 정부가 민간에 규제 권한을 위임하는 것

### 메타버스 자율규제의 의의

- ✓ 메타버스 자체의 운영, 메타버스 내 이용자(영업적 이용자, 개인 크리에이터)의 활동에 대해 메타버스 서비스 제공자를 중심으로 자율적인 행동강령/이용규칙을 수립하여 질서를 유지하는 행위
- ✓ 단, 메타버스 유형을 ①게임형 메타버스(오락 용도), ②소셜형/생활형 메타버스(소통, 상호작용 등 용도), ③기능형/산업형 메타버스(의료, 교육, 훈련 전시 등 용도) 등으로 분류할 때, 각 유형별로 질서 유지의 내용 및 방법이 달라질 수 있음

### 메타버스 자율규제 필요성

- ✓ 메타버스는 다양한 사회적 활동이 예측불가능한 형태로 발생하고, 관련 기술 및 서비스의 발전 양상도 예측하기 어려움
- ✓ 메타버스 환경에 맞는 적절한 규제를 사전적으로 설계하거나 효율적으로 집행하는 것은 현실적으로 매우 어려움
- ✓ 획일적인 규제를 강제할 경우 표현의 자유, 통신의 자유, 직업의 자유 등 헌법상 기본권을 침해할 우려도 있음

# 1. 자율규제의 의의와 유형

## 자율규제의 유형

### 순수 민간에 의한 자율규제

- ✓ 민간의 자발적 수요에 따라 스스로의 행동규칙을 설정하고 이행
- ✓ 플랫폼 생태계의 건전성 유지를 위해 bad actor를 추방하는 것은 비즈니스적 관점에서 필요. 다만, 사회에서 요구되는 최적점 (optimal point)에 이르지 못할 가능성은 있음
- ✓ 법적 근거 불필요

### 규제(화)된 자율규제 또는 공동규제



- ✓ 공적 주체가 추상적인 규율을 설정하고 시장 행위자가 이를 자율적으로 이행하되, 시장 행위자는 단독으로 혹은 다른 행위자와 공동으로 통제를 위한 거버넌스 협력
- ✓ 공공과 민간의 지속적인 기능적 협력(공적 주체와 시장 행위자의 역할 분담)
- ✓ 정부가 규제원칙을 선언하거나(원칙 중심의 규제), 사업자단체 또는 사업자들에게 행동강령 등 구체적인 시행방안의 제정 의무를 부과하는 형식 활용
- ✓ 법적 근거 필요

### 자율규제 장단점

- ☑️ 장점
  - 사회적 필요와 기술적 변화에 대해 기민하게 반응할 수 있음
  - 인센티브를 통한 효과적 동기 부여와 민주적 의견수렴 가능
  - 정부 규제가 확립되기 어렵고 현장의 전문성이 요구되는 영역에서 효율적이고 유연한 수단이 될 수 있음
- ☑️ 단점
  - 구조가 안정적이지 못함
  - 자율규제를 통해 정해진 규칙의 정당성에 의문이 제기될 수 있음
  - 강제절차 미비

### 자율규제 성공요건

- ☑️ 자율규제기관의 정당성 확보 : 시장 행위자, 이해당사자의 참여
- ☑️ 일정 수준 이상의 예측 가능성 및 법적 안정성 : 대표성 있는 집단에 의해 신뢰할 수 있는 강제수단
- ☑️ 시장 행위자 외에 소비자 등 관계인의 정보 획득 및 통제 가능성

#### 자율규제 유형별 사례

##### 순수 민간에 의한 자율규제

- ✓ 미국 전미영화협회(MPAA): 영화 등급분류
- ✓ 게임정책자율기구(GSOK): 확률형 아이템 자율규제
- ✓ 광고자율심의: 방송광고(한국광고자율심의기구), 금융투자 상품광고(금융투자협회), 대부광고(한국대부금융협회), 보험 광고(생명·손해보험협회), 주류광고(한국주류산업협회), 화장품 광고(대한화장품협회) 등
- ✓ 업계 자율로 추진되는 각종 기술 표준

##### 규제(화)된 자율규제 또는 공동규제

- ✓ 한국인터넷자율정책기구(정보통신망법 제44조의 4)
- ✓ 법정 광고자율심의: 의료광고(의료법: 대한의사협회, 대한치과협회, 대한한 의사협회), 의료기기광고(의료기기법: 한국의료기기산업협회), 의약품광고(약사법: 한국제약협회), 건강기능식품광고(건강기능식품에 관한 법률: 한국건강기능식품협회), 식품광고(식품위생법: 한국식품산업협회) 등
- ✓ 분야별 개인정보보호 단체(11개분야 22개 자율규제단체 지정/운영 중)

### 자율규제에 관한 기업 심층 인터뷰

- 개요
  - 메타버스 관련 법제도 개선 대상 범위 설정을 위해 **분야별 사업자 등 이해관계자 및 관련 전문가**를 대상으로 **대면 집중 인터뷰 진행**
  - 코로나19 등 상황에 따라 온라인, 서면 등 비대면 방법 병행
  - 대표 영역을 선정하여 각 분야별 대표 기업의 대표자와 실무진과 집중 인터뷰 진행
- 집중 인터뷰 주요 쟁점
  - 사업자의 주요 사업의 개요 및 현황
  - 사업 운영에 관한 규제 환경 및 애로사항
  - 운영 중인 사업과 관련하여, (1) 기존 규제가 개선되어야 할 부분이 있는지, (2) 새로운 규제가 필요한 부분이 있는지에 대한 의견
  - 운영 중인 사업과 관련하여 자율규제가 논의되고 있는 것이 있는지,
    - 있다면 현재 논의 중인 자율규제의 장·단점, 문제점, 개선방안 등에 대한 의견
  - 사업자가 자체적으로 자율규제 체계를 구축하고 있는지,
    - 있다면 기획 배경, 구체적인 운영 현황, 운영 과정에서의 애로점, 타 사업자 또는 협회 등과의 협력 현황 등
  - 귀사가 운영 중인 사업과 관련하여 자율규제가 도입된다면, 그에 대한 찬반 여부
    - 도입될 경우 어떠한 방향이어야 할 것인지에 대한 의견



### 자율규제에 관한 기업 심층 인터뷰

#### A사 인터뷰 주요 내용

- **게임과 메타버스의 구별은 필연적임. MMORPG 게임이 메타버스의 기본**이고, 그것의 확장이 메타버스라고 생각함.
- 현행 게임산업법을 전면적으로 바꿀 수는 없다면, **게임법 내의 정의 조항 부분에 대한 고민이 필요**. 게임물에 대한 정의, 사행성 관련 내용 등에 대한 심도 있는 고민이 필요함
- **P2E 게임에 대해서는 큰 폭의 허용이 필요함**. 어느 정도 게임의 경제, 생태계 내에서의 화폐 가치를 보장하는 장치를 만든다면 P2E 게임에서 허용할 필요성도 존재함. 다만, 사행성 기구처럼 만들어놓은 NFT 게임은 어느 정도 규제가 필요함
- **자율규제의 필요성은 공감함. 다만 활용 또는 그 운용 여부에 따라 다를 것임**. GSOK, GUCC 등이 좋은 모델로 생각하고 있음
- 메타버스 자율규제를 실시하였을 경우, **특히 중국 기업들이 따르지 않을 것이라는 우려가 있는 것으로 알고 있음**. 기존에 있는 기관들의 규제로 가능할 것임.
- **자율규제 기구는 권위 있는 기구로 통일**하는 것이 해외 사업자들도 동참하는 방법이 될 것으로 생각함

#### B사 인터뷰 주요 내용

- 콘텐츠 정화의 노력을 하고, 관련 기능들을 개발하고 있음. 이로써 부족한 경우 이용자들의 신고 기능 등이 존재함. 또한, 규제는 사후적으로 검토되는 것이 타당하다고 생각됨
- “포괄적 네거티브”가 필요함. 우선적으로 산업의 활성화를 도모한 이후에, 규제가 아닌 “가이드라인”이나 “참조사항” 등을 제공하는 것이 바람직하고 시장 활성화에 도움이 될 것으로 생각됨. (계속)

### 자율규제에 관한 기업 심층 인터뷰

#### B사 인터뷰 주요 내용

- **“플랫폼마다의 가이드라인”이 필요하다고 생각함.** 모든 기업들을 전반적으로 아우르는 가이드라인이 가능할지는 의문임
- **가이드라인 등 제작과 관련하여서는, 우선적으로 메타버스 산업계에 대한 이해와 논의가 필요함**

#### C사 인터뷰 주요 내용

- **콘텐츠에 대해서는 자체 승인 시스템**을 가지고 있음. 1차적으로 AI가 검증하고, 2차로 실제 인력을 투입하여 검증함. 지재권 측면에서 AI로 모두 다 검증이 되는 것은 아니고, 사람이 심사를 하더라도 불명확한 부분도 많기에 여전히 어려움이 존재
- 특정 국가의 국기 사용 제한 등 정치적, 사회적으로 이슈가 될 수 있는 부분을 권고사항으로 하고, 수정 및 반영할 것을 다시 요청함
- 패러디 등의 경우 심사 가이드를 만들기 위해 노력하고 있음
- **아바타 관련 이슈**는 아바타의 자아적인 부분, 그리고 인격적인 부분에서, 아바타를 어디까지 인격체로 바라볼 것인지가 이슈가 되고 있고, 이 부분에 대해서는 가이드가 필요함
- 메타버스에서 이상한 행동을 하는 경우 **“신고”제도를 두고, 신고 버튼이 있음.**
- 업계에서는 서비스의 글로벌화가 진행되고 있고, 이용자도 점차 늘어나고 있는 상황에서, 국내 이용자간 거래 분쟁보다는, **해외 서비스에서 국제 분쟁 발생 시, 이를 해결할 방안에 대한 정책적인 이슈 논의 필요**
- 사업자마다 개발 환경은 다르지만, **업계의 공통적인 부분도 상당 부분 존재함.** 동일하게 메타버스 범주에 속하는 부분은 **업계에서 공동적으로 논의하고 구상해갈 수 있음**

### 자율규제에 관한 기업 심층 인터뷰

#### D사 인터뷰 주요 내용

- 메타버스 자체는 게임과 구별되고, 그 법적 성격을 달리하는 서비스
- 서비스 유지보수를 위하여 로그(log)를 수집하나, 그 데이터를 플랫폼 이용자나 외부에 공개하거나 제공하지는 않음. 다만, 메타버스 오피스 외에 컨퍼런스 등을 진행하는 경우 해당 공간 내부에서 캐릭터가 움직이는 모습의 촬영을 원하는 수요는 있음
- 회사에서 “방 제목” 키워드 위주로 모니터링하고, 기본적으로 “신고”기능을 추가하여 이용자들이 메타버스 내에서 불법적인 콘텐츠에 대해 신고를 하거나, 스크린을 레코딩 할 경우에도 동의를 받지 않은 이용자의 얼굴이나 이름은 닉네임 사용이나 블러 처리를 하는 등 방법을 고려하고 있음
- 자율규제는 어려운 측면이 있음. 회사 측에서도 일반적으로 해외 규제가 보다 자유로운 측면이 있어서 해외 서비스에 주력이 되고, 국내는 규제로 인해 절반 정도 서비스만 런칭을 한다든지 범위가 제한되는 측면이 있음
- 규제가 많으면 사업 활동을 할 여지가 줄어들거나 없어지므로, 기존의 규제가 해소되어야 하고, 자유롭게 사업을 할 수 있는 자율적인 영역이 많으면 사업자에게 도움이 될 것으로 생각됨. 유튜브 채널의 유저들이 보다 자유로운 환경에서 인플루언서로 다수 활동하며 해당 산업이 활성화가 되었던 사례가 있음
- “관계되는 부처가 다수”이고, 정부나 국회 등에 대하여 각 대응하며 최종적인 결론을 도출하지 못하는 경우가 존재하였으며, 업계 의견을 전달하고 논의할 협력 창구의 단일화가 중요
- 외국 기업에는 관대하고, 국내 기업에는 엄격한 “역차별” 이슈도 존재하였음

### 향후 논의 방향

#### □ 현재 국회에 제출된 법률안 중 자율규제 관련 내용

##### ○ 가상융합경제법안

- 제24조에서 자율규제에 관하여 규정 : 협회가 자율규약의 제정.개정, 자율점검 및 개선 활동 등을 하도록 규정
- 순수 민간에 의한 자율규제 형태(정부는 자율규제를 위한 활동을 지원)
- 융.복합 분야와 관련된 협회가 있는 경우 협력하여 추진

##### ○ 메타버스산업 진흥법안

- 제5장(제30~32조)에서 자율규제에 관하여 별도로 규정
- 규제(화)된 자율규제 또는 공동규제 형태를 띠고 있음 : 자율규제단체 지정, 지정취소, 관리감독 등 규정
- 자율규제단체 구성, 자율규제의 기준 및 절차, 재정 능력 등은 대통령령으로 위임(안 제30조제3항)
- 제30조제4항을 위반하여 메타버스자율규제단체 또는 이와 혼동하기 쉬운 명칭을 사용한 자에 대해 1,000만원 이하 과태료 부과

##### ○ 메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안 : 관련 내용 없음

### 향후 논의 방향

#### □ 분야별로 적합한 자율규제 형태 연구

- 자율규제는 무규제(un-regulation)/탈규제(de-regulation)와 다른 개념
- 규제가 필요하지만 자율규제가 가능한 분야나 영역의 경우 협회 및 민간기업을 중심으로 **행동강령/이용규칙 등 제정 및 이행 필요**
- ① **게임형 메타버스**는 게임 규제에 관한 사회적 논의가 전제되어야 하므로, ② **소셜형/생활형 메타버스를 중심으로** 자율규제를 논의하면서, ③ **기능형/산업형 메타버스의 경우에는** 그 성질에 맞게 위와 같은 논의 결과를 활용하는 것이 바람직할 것으로 예상

#### □ 통합법안 마련 및 구체적인 추진 계획 마련

- 현재 국회에 제출된 가상융합경제법안과 메타버스산업 진흥법안의 **통합 대안** 마련시 각 영역에 적합한 자율규제 체계를 구축하고 지원할 수 있는 법적 근거 마련
- 협회를 중심으로 **자율규제의 이행력을 확보**할 수 있는 방안 검토 필요
- 메타버스 산업 진흥 관련 법률안의 국회 통과에 대비하여 하위법령과 구체적인 추진 체계 마련을 위한 연구 필요

**감사합니다.**