

메타버스 얼라이언스 윤리제도분과 4차 회의 결과 보고

□ 개요

- (목적) 메타버스 윤리동향 및 임시기준 제도 발전 방안 논의
- (일시/장소) '24. 11. 6.(수), 14:00~16:00/K-META 4 층 회의실

□ 주요 내용

- 메타버스 실천윤리 및 국가별 메타버스 윤리 동향(디지털리터러시협회 김묘은 대표)
- 임시기준 제도 발전 방안/규제 샌드박스 방안(한국법제연구원 정원준 부연구위원)
- 윤리제도 분과 정책 건의

- (참석자) 산·학·연·관 전문가 15명(기존 분과원 및 간사 12명/개방형 참여 3명)

구분	소속	성명	직급	참여유무	비고	
분과원	산업계	법무법인 비트	송도영	변호사	○	분과장
		네이버제트	한기규	리드	×	
		웅진씽크빅	원만호	전무	○	
		글로벌포인트	조상용	대표	×	
		더픽트	전창대	대표	○	
		애니펜	이덕호	상무	○	
		브리리스브이알	권중수	대표	○	
	유관기관	한국법제연구원	정원준	부연구위원	○	발제자/온라인
		소비자시민모임	윤명	사무총장	○	온라인참여
		한국소프트웨어산업협회	안홍준	실장	×	
		정보통신정책연구원	문아람	연구위원	×	
		저작권 위원회	김찬동	팀장	○	온라인참여
		디지털리터러시협회	김묘은	대표	○	발제자
개방형	오프라인 참여	티맥스메타에이아이	최홍배	상무이사	○	
		한국전자통신연구원	강신각	박사	○	
	온라인 참여	동아방송예술대학교	조병철	부교수	○	온라인참여
		한림대학교의료원	박세진	계장	×	사전질의
사무국	한국메타버스산업협회	서영석	실장	○		
	한국메타버스산업협회	이혜민	과장	○		
간사	K-META 정책기획실	주정현	차장	○		

※ 참석자 유형: 오프라인 11명/온라인 4명

□ 주요 내용

1) 임시기준 제도의 발전방안(한국법제연구원 정원준 부연구위원)

○ 규제샌드박스와 임시기준의 차이

구분	규제 샌드박스	임시기준
목적	혁신적인 기술이나 서비스의 시험적 운영 지원	법령 해석의 불분명함 해소 및 일관성 있는 법 집행
적용 대상	특정 기업의 기술 및 서비스에 한정	관련 영역의 모든 기업에 적용
법적 구속력	특정 조건 하에 법적 면제를 제공	법적 구속력이 없는 가이드라인 및 지침 제공
절차	신청 기업이 규제 샌드박스에 신청 후 승인 필요	과기정통부가 필요에 따라 임시기준을 마련
유연성	특정 조건에서 규제를 완화하여 실험 가능	법령의 명확성이 부족한 경우에 한시적으로 기준 마련

○ 임시기준 제도 발전을 위한 쟁점사항

· (쟁점1) 과기정통부의 역할 범위

- 임시기준 마련 절차에 관한 시행령 제16조는 법 제28조 제1항 단서에 따라 소관부처 특정이 어려워 과기정통부 장관이 수행하는 경우에 한함
- 대부분 소관부처가 특정될 것으로 보이는 가운데 이 때 과기정통부가 어느 수준으로 검토하여 소관부처에 요청할 것인지 역할 범위가 문제됨
→ 제도 운영에 대한 내부 세칙 마련 필요

· (쟁점2) 법 제29조에서 임시기준 공고 후 이와 관련된 법령의 의미를 명확하게 하기 위하여 제개정이 필요한 경우의 의미

- 애초에 법령 제·개정이 필요한 사항이라면 임시기준 마련과 동시에 법령 제·개정 정비 작업에 착수하도록 권고하는 것이 필요
→ 임시기준 마련 시 법령 제 개정·소요 파악을 절차화하는 근거 마련 필요 법 제29조 제1항의 '노력의무'를 법률 제·개정 작업 착수의무 임시기준 마련과 병행으로 강화하는 개정 필요

· (쟁점3) 임시기준을 마련할 수 있는 범위와 사례

- 근거법령이 부재한 경우 임시기준을 마련할 수 있는지의 여부에 대해 추후 입법적 보완 필요
- 임시기준을 요청할 수 있는 사례의 유형화 필요

○ 규제샌드박스 제도와의 연계방안

- 상호 간 연계(샌드박스→임시기준/임시기준→샌드박스) 가능 사례 발굴
- 제도 연계의 규범적 근거 확보(법률 혹은 행정규칙) 방안 검토 필요

2) 메타버스 실천윤리 및 국가별 메타버스 윤리동향 (디지털리터러시 협회 김묘은 대표)

○ 해외 주요국 메타버스 사업 추진 및 정책 동향

구분	주요 내용
미국	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스 시장의 주요 구현 기술로 확장현실(XR)을 기술 리더십을 유지해야 할 핵심 기술 영역으로 인식 • 국방 · 재난 · 의료 · 교육 등 핵심 분야 VR · AR 연구를 정부 주도로 추진 (미 국방성은 VR · AR 훈련 시스템에 '22년 100만 달러 투자 계획) • 민관협력을 통한 기술 개발 추진, 미국 중소기업 R&D 지원정책인 SBIR(Small Business Innovation Research) 프로그램은 교육부, 교통부 등 부처의 필요를 반영하여 중소기업의 XR 솔루션 개발을 지원
중국	<ul style="list-style-type: none"> • 가상현실을 차세대 ICT 기술과 경제의 주요 분야로 인식하여 부처 공동으로 발표 하였으며, 2026년까지 가상현실 산업 혁신 및 개발 생태계 구축을 위해 세 가지 방안, 7대 지원방안 제시(2022년 11월) • 2023년 9월에 5개 부처 공동으로 추진하기로 발표하였으며, 2025년까지 글로벌 수준의 중국기업과 메타버스 산업단지를 각각 3~5개 육성하는 것이 목표 • 中 난징, 메타버스 연구 및 개발 육성 발전을 위해 중국 메타버스 기술 혁신 플랫폼을 출범함 (2023. 5) • 중국 각 지방정부, 메타버스 산업 육성을 위해 2023년 2월까지 중국 31개 성 · 시 · 구에서 41개 정책 발표
일본	<ul style="list-style-type: none"> • XR 기술을 다양한 사회문제에 적용하는 연구개발이 활발히 진행되었으며, 최근에는 웹 3.0 및 메타버스 관련 논의, 법안 수립이 이루어지는 중 • 가상공간 법안 발의-2023년 5월 내각부는 메타버스 관련 법적 과제를 검토·정리하여 발간하였으며, 일본 관민 연계 회의는 해당 문서를 기반으로 세 가지의 당면 과제 제시 <ul style="list-style-type: none"> * 1) 현실-가상공간 간 지식재산 이용, 가상 오브젝트 디자인에 대한 권리 취급, 2) 아바타 초상 취급 3) 가상 오브젝트 및 아바타에 대한 행위, 아바타 간 행위 규제 마련
유럽	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스를 구현하는 XR · AI · 데이터 · 디지털트윈 등 핵심기술 개발을 지원하고 있으며, EU 집행위원회는 「2023년 국정 방향을 담은 의향서 (Letter of Intent)」에 메타버스 등 새로운 디지털 기회와 트렌드 조사할 의향을 밝힘 • EU 집행위, '웹(Web) 4.0' 및 가상 세계에 관한 전략 발표('23.7.11) • 메타버스, 가상현실 등 포함 온라인 콘텐츠 사업자의 네트워크 비용 부담 추진('23. 1) * 메타버스, 가상현실 및 클라우드 서비스 등 온라인 혁신 기술에 따른 방대한 양의 데이터 교환이 예상된다고 지적, 이로 인한 디지털 인프라 수요가 확대되고, 인프라 확대는 투자의 적절한 보상이 수반되어야 한다는 인식

○ 글로벌 시대의 웹기술과 메타버스 윤리

- (일본) 웹 3.0과 메타버스에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있으며 웹 3.0 정책실 및 연구회를 통해 경제와 산업성에 대한 논의가 진행
 - ※ 메타버스는 웹 3.0의 대표적인 표본으로 간주되며, 그 중점은 권리 이슈임.(웹 3.0에서 이용자에게 권한을 돌려주는 것을 강조)
- (유럽) 유럽은 웹 4.0을 전략적으로 추진하고 있으며, 그 표준화에 초점을 두고 있음
 - ※ 유럽은 메타버스에 대한 규제보다는 메타버스 산업의 발전에 더 중점을 두고 있으며, 디지털과 물리적 환경의 통합에 초점을 두어 메타버스를 발전시키려고 함
- (한국) 메타버스 윤리 원칙은 세계 최초로 발표되었으며, 실천 윤리 원칙에 대한 가이드 제공으로 이어짐
 - ※ 실천윤리 가이드는 사용자 보호와 규제를 위한 원칙이며, 긍정적인 용어를 사용하여 이용자와 공급자 모두에게 보호와 축진의 균형을 맞추도록 함
 - ※ 메타버스의 핵심 키워드인 호의성, 공정성, 이익과 환경을 고려하여 8대 원칙을 제시하고 이러한 원칙들은 사용자 보호와 시민으로서의 기업의 신빙성을 강조함

3) 주요 질의 사항 및 정책 제안 논의 건

주요 질의 사항
<p>- 티맥스메타아이 최홍배 상무</p> <ul style="list-style-type: none"> · 질문) 기존에 콘택트 렌즈의 경우 방문해서 제작해야 되는데, 자사에서는 컬러 렌즈를 온라인플랫폼을 통해서 제작가능하도록 샌드박스 특례를 올해 6월에 지정받았음. 사업 확대를 위해 메타버스 진출도 고민해 보는데, 메타버스를 활용한 샌드박스 특례를 지정받은 사례가 있는지가 궁금함 ※ 송도영 변호사 답변) VR 트럭 관련된 건 한 5~6건 있으며, 항공기 교육을 메타버스로 교육 하는 건이 산업융합 케이스로 존재함

- 더픽트 전창대 대표

- 질문) 지자체와 과제 수행 중 드론으로 촬영하여 디지털 트윈을 구축하려고 하는데 저작권법에 저작권 침해가 되는지 여부

※ 김찬동 팀장 답변) 현재까지로는 건축물을 메타버스 내에서 구현 할 경우 저작권 침해라는 판례는 없음.
※ 최홍배 상무 답변) 수자원공사에는 홍수예방시스템에 대한 시뮬레이션을 디지털트윈으로 구축하고 있으며, 공공기관에서 진행하는 디지털트윈은 가능한 것으로 파악
※ 이덕호 상무 답변) 공익기관, 공공목적으로 구현하는 2.5D 차원의 디지털 트윈은 저작권법에 저촉이 되지 않을 것으로 사료되나, 3D 배경에 아바타를 활용할 경우에는 향후 이슈가 될 수 있음.
※ 원만호 상무 답변) 메타버스 학습플랫폼 내에서 현실세계와 동일한 가상월드를 구축할 경우 랜드마크 건물에 대해서는 사용이 가능함.

- ETRI 강신각 본부장

- 질문) 메타버스의 경우 글로벌 기술표준을 정립하고 있는데, 우리나라가 만들어낸 윤리원칙도 글로벌 스탠다드 규범으로 확대하여, 세계 보편적으로 적용이 가능에 대한 Needs가 있는지 여부

※ 송도영 변호사 답변) 과기정통부는 윤리원칙 및 실천윤리를 기업에 내재화하는 것에 관심이 높음
디지털 권리장전과 연계하여 추진할 수도 있다고 보임. 기술기준을 마련함에 있어 전문/서문 등에 윤리원칙 등을 언급하는 방식을 고려할 수 있음. 내년도 얼라이언스 분과 간 교차 회의를 통하여 충분히 논의될 수 있다고 판단함.

정책 제안 논의건

- 더픽트 전창대 대표(윤리원칙 실천 가이드 제도화)

- 메타버스 교육 콘텐츠를 제작할 경우, 윤리 실천가이드를 기준으로 제작하면 콘텐츠의 퀄리티가 높아져서 교육 효과를 높일 수 있음. 추후 정부/지자체에서 메타버스를 활용한 교육콘텐츠 용역 발주 시, 과제지시서에 윤리원칙 실천가이드를 반영하고 개발사가 참고하는 프로세스 정립 필요

- 디지털리터러시 협회 김묘은 대표(메타버스 교육 인증 제도화)

- LMS 방식의 온라인 교육이 대세지만, 메타버스를 포함한 다양한 온라인 교육이 필요함. 특히 응급 구조사/영양 보호사 등 특정 직군에 맞는 메타버스 교육을 연수원 교육으로 인정하고, 오프라인 교육 이수와 동등하게 대우해야 함

- **애니펜 이덕호 상무(자율규제 심의사항 법적/제도적 보완)**

- 메타버스 內 콘텐츠를 제작하고 업로드할 경우, 기업에서는 항상 저작권법에 대한 비용에 대한 리스크를 부담하고 있음. 실제 게임법상 자율규제의 경우에도 사업 초반에는 별 문제 없다가, 사업 진행 중에 저작권 위반으로 이슈가 되어 사업을 접어야 하는 상황이 발생됨. 메타버스의 경우에는 추후 자율규제 진행 시 사업 진행 과정별 심의사항에 대한 법적/제도적 보완이 필요

- **한림대학교의료원 박세진 계장(메타버스 의료 생태계 서비스 활성화)**

- 최근 보건복지부 신의료기술평가 개정 관련 메타버스 관련 기술이 다양하게 증가할 수 있을 것으로 사료됨. 다만, 보건복지부에서는 기존 연구사업 중심으로 사업이 추진되는 점이 있어, 실제 기술이 활용되어 고객(환자 또는 질병예방) 차원에서 체감할 수 있는 기술들이 의료기관에서도 적용되어야 함. 이에 올해 초 진행되었던 메타버스 의료분야(컨소시엄) 지원사업과 같이 과기정통부에서 적극적인 의료 서비스 생태계 활성화 사업을 확대 추진 필요함