



메타버스 관련 제정법안의 주요 내용



송도영
법무법인 비트 변호사
doyoung.song@veat.kr

I. 들어가며

코로나19를 계기로 메타버스를 포함한 가상융합경제가 급속히 발전하고 있고 이러한 추세는 향후에도 지속될 것으로 보인다. 인터넷데이터센터(IDC)는 가상융합(XR)의 시장 규모가 '24년에 1,368억달러에 달하고 '19년~'24년 동안 동안 연평균성장률이 76.9%에 달할 것으로 전망했고, 트레이지애널리틱스(SA)는 '25년 기준 글로벌 메타버스 시장을 2,800억달러 규모로 전망하는 등 가상융합경제가 급격히 발전할 것으로 예상된다.

아직까지 가상융합경제나 메타버스의 의미나 범위에 관해서 다양한 법학적·사회적 견해들이 제시되고 있으나(아래 표1 참조), 과학기술정보통신부는 △‘가상융합경제’를 “가상융합기술(XR)을 활용해 경제활동(일·여가·소통) 공간이 현실에서 가상·융합세계(현실가상 공존)까지 확장되어 새로운 경험과 경제적 가치를 창출하는 경제”¹⁾, △‘메타버스’를 “가상과 현실이 융합된 공간에서 사람·사물이 상호작용하며 경제·사회·문화적 가치를 창출하는 세계(플랫폼)”²⁾라고 정의한 바 있다. ‘가상융합경제’와 ‘메타버스’를 동일시하는 견해도 있지만, 가상융합경제법안에 따르면 메타버스는 하나의 가상융합(플랫폼)서비스로서 가상융합경제를 구성하고 발전시키기 위한 주요한 요소 중 하나라고 할 수 있겠다.

세계 각국은 일찍이 메타버스 산업을 포함한 가상융합 산업을 차세대 성장 동력으로 인식하고 가상융합산업을 발전시키기 위한 정책을 다각도로 수립하고 있고, 글로벌 기업들은 관련 시장을 선점하기 위해 총성없는 전쟁을 벌이고 있다. 우리나라에서도 가상융합경제가 지속적으로 성장할 것으로 전망됨에 따라 치열한 글로벌 경쟁에 선제적으로 대처하기 위해 가상융합경제 및 관련 산업의 진흥을 위한 독립된 진흥법률을 제정함으로써 체계적이고 중·장기적인 지원체계를 구축할 필요가 있다는 의견이 산업계를 중심으로 지속적으로 제기되어 왔다. 정부 역시 ‘가상융합경제 발전

표1. 메타버스 정의 관련 주요 연구 내용

구분	개념 및 정의	자료/출처
1	① 가상과 현실이 융합된 공간에서 ② 사람·사물이 상호작용하며 ③ 경제·사회·문화적 가치를 창출하는 세계(플랫폼)	과기정통부('22)
2	가상적으로 확장된 물리적 현실과 영구적으로 결합된 가상공간의 융합세계	ASF('07)
3	일정한 허구적 주제에 입각하여 있는 그대로의 현실을 넘어 새로운 비전을 제시하고자 하는 스토리텔링의 결과물	류철균·안진경('07)
4	현실 세계와 같은 다양한 사회·경제·문화적 활동이 가능한 3차원 가상공간	서성은('08)
5	사람들이 아바타와 소프트웨어를 통해 상호교류하고 존재하는 곳으로 묘사된 3차원 가상세계	김민정·이승진('10)
6	가상세계와 현실세계 간의 상호작용 및 공진화, 이에 더해 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지며 새로운 가치를 창출하는 세상	이승환·한상열('21)
7	가상융합의 대표주자로, 가상과 현실 세계가 상호작용하고 공진화, 그 속에서 사회·문화·경제 활동이 이루어지는 3차원의 가상공간	고예일·유정민·황이주('21)
8	가상공간과 현실공간이 상호작용 및 공진화, 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지는 3차원의 가상공간	황경화·정주연·권오병('21)
9	빅데이터와 인공지능(AI)이 공감각적으로 재현한 환각 또는 환상	김준연('21)
10	· 기능적 관점: 정보검색(포털), 유희(게임)적 특징과 요소들을 모두 통합한 인터넷 · 진화적 관점: 기존 인터넷이 3D 기반으로 진화한 새로운 인터넷 · 기술적 관점: 가상융합기술(XR) 결합체	고선영 외('21)
11	지각된 가상세계와 연결된 3차원 가상공간으로 구성된 진보된 개념의 인터넷	미 전기전자학회(IEEE)('21)
12	이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실 공간과 혼합하여 인간이 디지털 정보를 이해하고 상호작용하는 방식을 혁신하는 기술	이승민('21)

권오상, 메타버스 산업 관련 해외 규제동향 조사·분석 / 과기정통부 보도자료 종합

전략'에서 ‘가상융합경제’라는 새로운 경제패러다임을 열고 XR기반 선도형 경제로의 전환 촉진에 관한 정책을 발표한 바 있다. 이러한 논의를 바탕으로 2022년 1월 제정법안 2건(「가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안」, 「메타버스산업 진흥법안」)이 국회에 제출되었다.

1) 과학기술정보통신부, ‘가상융합경제 발전전략’, 2020.12.10.

2) 과학기술정보통신부, ‘메타버스 신산업 선도전략’, 2022.1.20.

II. 가상융합경제발전법과 메타버스산업 지원법의 주요 내용

1. 가상융합경제발전법안

조승래 의원이 2022. 1. 25. 대표발의한 「가상융합경제발전 및 지원에 관한 법률안」(이하 '가상융합경제법안')은 가상융합경제의 발전과 지원, 메타버스의 발전과 활성화 및 규제 개선에 관한 필요한 사항을 담고 있다. 동 법안은 메타버스에 관한 직접적인 조항도 있긴 하지만, 기본적으로 메타버스 산업의 발전은 민간의 영역이라는 전제하에 가상융합경제의 기반이 되는 XR기술·기기·서비스의 진흥에 초점을 맞추고 있다.

(1) 우선 가상융합경제법안의 목적을 '가상융합경제의 발전과 지원 및 규제의 개선에 관하여 필요한 사항을 규정함으로써 국민경제 발전과 삶의 질 향상에 이바지하는 것'으로 규정하고(제1조), 가상융합경제·메타버스 등 관련 용어를 정의하고 있다(제2조). 주요 개념을 살펴보면 △“가상융합경제”란 ‘가상융합기술의 활용을 통해 산업 혁신의 동력을 제공하여 새로운 경제성장을 견인하고, 국가·사회의 발전 및 국민생활 전반의 편익을 증진하기 위한 경제산업구조를 말하고(제2조제1호), △“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)(제2조제5호)이라고 정의하고 있다. 이러한 개념은 앞서 본 과학기술정보통신부가 정의한 가상융합경제와 메타버스 개념과 일맥상통하는 것으로 보인다.

(2) 다음으로 가상융합경제 발전을 위한 추진체계(제6조~제11조)와 관련하여 가상융합경제 발전에 관한 사항을 심의·의결하기 위해 국무총리와 대통령이 위촉하는 사람을 공동위원장으로 하는 국무총리 소속의 ‘가상융합경제위원회’를 설치하도록 하고 있다(제7조). 동 법안의 특징 중 하나는 독자적인 ‘규제개선 프레임워크’를 마련하고 있다는 점인데, 이를 위해 위원회 산하에 가상융합산업 관련 규제 개선을 전담하는 ‘가상융합산업산업규제개선위원회’를 두도



록 하고, 국민의 의견 수렴과 규제개선을 지원하는 창구를 설치·운영하도록 하고 있다(제9조). 산업계에서는 관련 규제를 문의하거나 개선 의견을 전달하거나 지원을 요청할 창구를 찾는 것조차 어렵다는 의견이 있었는데, 이러한 애로사항이 해결될 수 있을 것으로 보인다.

(3) 그밖에 가상융합사업자에 대한 지원이나 조세 및 부담금의 감면 등 각종 지원 정책을 뒷받침하기 위한 법적 근거를 마련하고 있다. 다만 여러 진흥법에서 ‘인증제’를 도입하고 있는 것과 달리 가상융합경제법안은 민간 중심의 표준화에 관한 조항만 두고 있을 뿐(제19조) 인증제를 도입하고 있지 않은바, 이는 인증제가 향후 ‘규제’로 작용할 수도 있다는 산업계의 의견을 반영한 것으로 보인다. 또한 협회에 관한 규정을 두면서 주요 기능 중 하나로 ‘자율규제’를 명시하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 가상융합경제법안 자체에는 ‘규제적 조항’은 찾을 수 없음에도 불구하고 자율규제를 규정하고 있는 것은, 첫째 향후 XR 기술이나 기기·서비스와 관련된 규제를 도입하기에 앞서 자율규제를 우선할 필요가 있다는 점, 둘째 타산업과의 융·복합이 불가피한바 해당 영역에서 자율규제를 적극 도입할 필요가 있다는 점을 반영한 것으로 보인다.

표2. 가상융합경제법안의 규제개선 프로세스(안)

	1단계(규제 조사)	2단계(사전검토)	3단계(법령개선권고/임시기준 마련)	4단계(안전성 검증)
주요내용	선제적 규제안건 발굴 (직권 조사·발굴 가능)	개선 안건 확정, 임시기준 필요성 검토(과기부)	법령개선 권고(개선위원회), 임시기준 마련(주무부처)	임시기준의 안전성 등 검증 (과기부·주무부처)

(4) 가상융합경제법안은 메타버스 활성화를 위한 조항을 두고 있다(제18조~제24조). 우선 중앙행정기관의 장 등으로 하여금 메타버스의 발전 및 활용을 위한 시책을 마련하도록 하였고, 소관 사무를 수행함에 있어 메타버스를 적극 활용할 책무를 부여함으로써 산업 발전 초기에 유의미한 수요를 창출할 수 있도록 하였다. 다만 정부·공공기관 중심의 산업발전은 정부·공공기관에 대한 의존도를 심화시키고 궁극적으로 민간 중심의 산업발전이라는 선순환을 이끌어내지 못한다는 지적이 있어 왔다. 동 법안은 그 대안으로 메타버스사업 영향평가 제도를 도입하고 있다(제27조). 마지막으로 메타버스 플랫폼 사업자에게 건전한 메타버스 생태계의 조성 및 유지를 위하여 노력할 것을 요구하고 있다(제28조). 다만 법문에서 볼 수 있듯이 ‘메타버스 플랫폼 사업자’나 ‘메타버스 플랫폼 이용사업자’에 구체적인 의무를 부과하거나 별도의 제재 조항을 두고 있지는 않다. 향후 본 법안이 국회를 통과할 경우, 동 조항을 바탕으로 다양한 가이드라인이나 윤리기준 등이 마련될 것으로 예상된다.

(5) 가상융합경제법안의 특징 중 하나는 가상융합산업의 발전을 저해하는 규제를 선제적으로 찾아 개선하기 위한 ‘규제 개선 프레임워크’를 갖추고 있다는 점을 들 수 있다(아래 표2 참조). 구체적으로 살펴보면 △우선, 규제개선위원회는 법령 등의 제·개정에 관한 의견이나 개선 방안을 권고할 수 있고, 개선의견 또는 권고를 받은 관계 중앙행정기관의 장등은 관련 법령이나 조례·규칙 등을 제·개정할 의무가 있다(제29조). △다음으로, 과기정통부장관은 새로운 가상융합기기 또는 가상융합서비스의 개발 등을 위해 필요한 법령 등이 없거나 불분명한 경우, 직권으로 또는 가상융합사업자 등의 제안에 따라 관련 산업분야에 임시적으로 적용할 기준 등(임시기준)의 마련 또는 정비를 관계 중앙행정기관의 장에게 요청할 수 있다(제30조). 이러한 ‘임시기준’ 제도와 관련하여 현재 ‘규제 샌드박스’와 중복이라는 지

적이 있을 수 있다. 그러나 현행 ‘규제 샌드박스’ 제도는 구체적인 사업모델이나 제품이 있는 특정 사업자의 신청이 있으면 그 사업자에 한해 엄격한 조건과 기간 내에 한정적으로 특례를 부여하는 제도인 반면,³⁾ ‘임시기준’ 제도는 구체적인 사업모델이나 제품이 반드시 필요하지 않고 산업적 측면에서 필요성을 판단하며, 신청권자도 사업자에 한정하지 않고 과기정통부장관이 직권으로 절차를 개시하거나 협·단체 등의 신청에 따라 임시기준 마련 절차가 개시될 수 있으며, 효과도 신청자에 한정되지 않는다는 점에서 양자는 구분될 수 있다. 동 제도가 입법된다면, 예를 들어 「게임산업진흥에 관한 법률」이 적용되는 서비스와 그렇지 않은 서비스의 구분 기준을 마련하는데 활용될 것으로 예상된다.

2. 메타버스산업 진흥법안

김영식 의원이 2022. 1. 11. 대표발의한 「메타버스산업진흥법안」(이하 ‘메타버스법안’)은 법안명에서도 볼 수 있듯이 메타버스 관련 산업의 발전과 관련된 법안이다. 규제 개선 프레임워크는 별도로 없는 반면 메타버스 화폐의 발행·유통, 자율규제에 관한 내용이 보다 상세하게 마련되어 있다는 특징이 있다.

(1) 우선 메타버스법안은 목적을 메타버스산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민 경제의 발전과 삶의 질 향상에 이바지하는 것으로 규정하고(제1조), 메타버스 등 관련 용어를 정의하고 있다(제2조). 정의 조항 중 주요 조항을 살펴보면, △“메타버스”를 ‘컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술·장치와 정보통신망을 이용하여 입체환경으로 구성된 가상사회에서 가상인물 등을 통하여 다양

3) 이로 인해 동일·유사한 사업모델임에도 불구하고 여러 사업자들이 개별적으로 신청을 해야 하고, 각 사업자들이 독자적으로 신청을 하면 심사 후 개별적으로 특례를 부여하고 있음.

한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 제작된 가상의 공간이라고 정의하고 있고(제1호), △“메타버스화폐”를 정의하고 있는바, 동 법안은 메타버스화폐를 ‘이전 가능한 금전적 가치가 전자적 방법으로 저장되어 발행된 증표 또는 그 증표에 관한 정보로서 (i) 메타버스에서 메타버스서비스를 이용하거나 콘텐츠를 구입하기 위하여 사용하거나, (ii) 콘텐츠를 금전적 가치로 환산하거나 메타버스상품을 매입하는 대가를 지급하기 위하여 사용할 목적으로 사용되는 지급수단’이라고 정의하고 있다(제5호). NFT(Non-Fungible Token)를 포함한 메타버스화폐가 메타버스 생태계 조성을 위한 필수요소라는 의견이 유력한 바, 이에 관한 법적 정의를 내리고 있다는 점에서 의의가 있다. 다만 제4조(다른 법률과의 관계)의 해석상 「게임산업법」상 환전 금지 조항 등이 우선적용될 것으로 보이는데, 이렇게 되면 ‘메타버스화폐’ 개념을 도입할 실익이 낮아질 우려가 있으므로 산업 육성에 관해서는 메타버스법안이 우선적용되는 것으로 수정할 필요가 있겠다.

(2) 다음으로 메타버스산업의 기반조성에 관한 조항들으로써(제5조~제19조) ‘메타버스산업진흥위원회’를 두도록 하고 있는데, 과학기술정보통신부장관이 위원장이라는 점에서 앞서 본 ‘가상융합경제위원회’와 차이가 있다. 한편 ‘실무협의회’를 통해 민·관이 함께 메타버스 활성화에 관한 사항을 협의할 수 있는 기반을 마련하고 있다는 점은 바람직하다고 할 것이다.

(3) 메타버스법안은 제20조에서 제25조에서 메타버스서비스의 활성화에 관한 규정을 마련하고 있다. 여기서 가장 주목할 조항은 ‘메타버스화폐’에 관한 제21조라고 하겠다. 동 조항에 따르면 △메타버스서비스 제공자는 이용자와의 약정에 따라 메타버스화폐를 발행할 수 있고(제1항), △메타버스화폐 보유자는 메타버스서비스 제공자와 약정에 따라 메타버스화폐를 타인에게 양도할 수 있도록 하였으며(제2항), △환전이 허용되고(제3항), △메타버스서비스 제공자는 법정 사항을 약관에 기재하여야 한다(제4항). 특히 메타버스화폐를 발행·유통할 메타버스서비스 제공자는



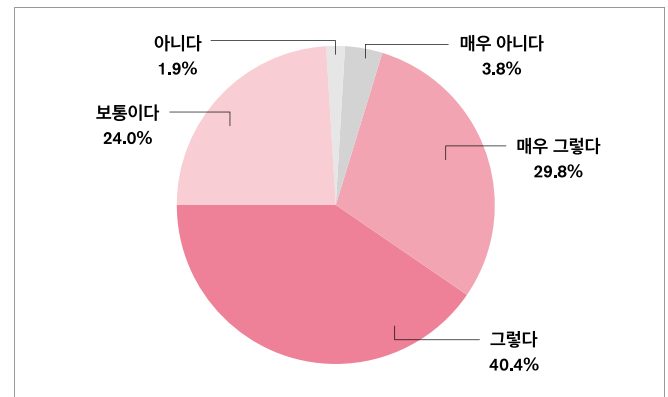
(i) 안전한 시스템을 구축해야 하고, (ii) 사행행위가 일어나지 않도록 보장하여야 하며, (iii) 미성년자보호를 위한 안전장치 마련 등의 조치를 취할 의무를 부담한다. 향후 국회심의 과정에서 '메타버스화폐'와 「특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」상 가상자산(제2조 제3호)와의 관계를 명확히 정리하고, 메타버스화폐의 발행·유통시 준수해야 할 조건 등이 관련 사업자에게 지나치게 부담이 되지 않도록 하기 위한 정비가 필요해 보인다.

(4) 제30조부터 제32조에서는 자율규제에 관하여 규정하고 있다. 구체적으로 과학기술정보통신부장관은 '메타버스자율규제단체'를 지정할 수 있고, 동 단체는 '메타버스서비스운영준칙'을 정하여 시행할 수 있으며, 동 단체는 표준운영준칙의 제정·보급에 관한 업무, 메타버스서비스에서의 불법정보의 유통 규제에 관한 업무 등을 수행한다.

(5) 메타버스법안이 앞서 본 가상융합경제법안과 다른 점은 시정명령과 과태료를 규정하고 있다는 점이다. 제33조에 따르면 과학기술정보통신부장관은 이 법안을 위반한 자에 대해 시정권고 또는 시정명령을 할 수 있고(제33조), 동 시정명령을 이행하지 아니한 자에 대해서는 1천만원 이하의 과태료를 부과할 수 있다(제34조 제1항 제3호). 이러한 입법방식은 한편으로는 동 법안의 실효성을 담보하기 위한 최소한의 조치라는 점에서 일견 타당성을 인정할 수 있는 반면, 다른 한편으로는 사업자들에게 의무를 부과하는 조항과 결합하여 사업자들에게 기존에 없던 새로운 부담이 될 여지도 있는 것으로 보이는데, 향후 심도있는 논의가 필요하다고 판단된다.

III. 결어

필자는 지난 한 해 메타버스를 포함한 가상융합경제의 발전과 관련된 다양한 논의 자리에서 학계, 법조계, 산업계의 다양한 의견을 들을 수 있었다. 그 중에서는 가상융합경제나 메타버스산업이 중요하다더라도 제정법을 마련할 필요가 없다거나, 진흥법이라는 미명하에 새로운 규제를 만드는 것이 아니냐는 우려의 의견도 들을 수 있었다. 하지만 산업계와 법조계를 중심으로 한 다수의 의견은 -규제적 요소를



독립된 법률 제정 필요성에 대한 설문 조사

도입하지 않는다는 전제하에- 우리나라의 법과제도의 현실상 가상융합경제의 발전과 메타버스산업의 육성을 위한 맞춤형 정책의 수립과 신속한 집행 등을 위해서는 가상융합경제에 특화된 독립된 제정법이 필요하다는 것이었다.⁴⁾

이러한 요구를 바탕으로 2022년 1월부터 관련 제정법안이 국회에 제출되어 심의를 앞두고 있다. 코로나19 대확산을 계기로 메타버스를 포함한 가상융합경제로의 전환 필요성과 당위성에 대한 최소한의 사회적 합의는 마련되었다고 볼 수 있다. 디지털 경제에 있어 수확체증의 법칙(Increasing Returns of Scale), 네트워크 효과(network effect), 규모의 경제(economies of scale) 등 표현은 다양하나, 결국 승자가 시장을 독점한다는 플랫폼의 속명은 가상융합경제, 특히 메타버스에서 한층 더 강화될 것이다. 국가적으로 새로운 경제 패러다임을 받아들이고 미래 먹거리 산업을 육성하기 위한 적극적인 조치가 필요한 이유가 여기에 있다.

향후 앞서 살펴 본 제정법안들 외에도 다양한 제·개정법안이 국회에 제출될 것으로 보인다. 국회 심의 과정에서 다양한 의견이 심도있게 논의되길 바라며, 다만 진흥법이라는 이름하에 불필요한 규제적 요소를 대거 도입하여 사업자에게 부담을 지우는 지난날의 과오를 되풀이하지 않아야 할 것이다.

4) XR기업(104개사)을 대상으로 한 설문조사에서 독립된 제정법 입법 필요성에 관해 70.2%가 필요하다고 응답(매우 필요 29.8%, 필요 40.4%)