



제 422회 국회 (임시회)
제 1차 문화체육관광위원회

메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안

검 토 보 고

〈 메타버스콘텐츠 진흥 및 활성화를 위한 법률 제정 〉

■ 김승수의원 대표발의(의안번호 제2207164호)

2025. 2.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 김건오

목 차

I. 제안경위	1
II. 제안이유 및 주요내용	1
III. 검토의견	4
1. 총괄적 검토	4
가. 제정안의 배경 및 취지	4
나. 관련 법률·법률안 및 제정 필요성	7
다. 제정안의 구성체계	13
2. 조문별 검토	15
가. 법 제명 및 용어의 정의(안 제명, 제1조, 제2조)	15
나. 기본원칙 및 국가 등의 책무(안 제3조, 제4조)	20
다. 다른 법률과의 관계 등(안 제5조, 제6조)	22
라. 메타버스콘텐츠 정책 수립 및 시행 등(안 제7조부터 제11조까지)	26
마. 메타버스콘텐츠 산업 육성 정책(안 제12조부터 제22조까지)	31
바. 규제에 신속확인 및 규제개선 신청(안 제23조, 제24조)	39

사. 메타버스콘텐츠 유통 질서 확보 및 이용자 보호(안 제25조부터 제32조까지)	43
아. 분쟁의 조정(안 제33조)	49
자. 시정명령 등(안 제34조부터 제36조까지)	52

I. 제안경위

가. 발 의 자: 김승수의원 등 15인

나. 발 의 일: 2024. 12. 31.

다. 회 부 일: 2025. 01. 02.

II. 제안이유 및 주요내용

제안이유

메타버스 글로벌 시장은 미래 경제적 부가가치 창출 가능성이 높고, 기술의 발전과 더불어 다양한 버티컬 산업과 융합되어 전방위 영역으로 확산, 새로운 경제·사회·문화적 가치 창출을 촉진하고 있음. 따라서 메타버스 구현의 핵심이 되는 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스 콘텐츠 산업 진흥의 필요성이 증대되고 있으며, 세계 각국 및 기업들의 메타버스콘텐츠에 대한 개발 경쟁은 더욱 극대화될 것으로 예상되나, 이를 체계적으로 지원하기 위한 법률이 부재한 실정임.

이에, 메타버스콘텐츠산업 진흥을 위한 시책과 기반 조성, 이용자 보호 및 규제개선 등에 대한 사항을 규정하는 등 메타버스콘텐츠산업을 진흥하기 위한 법률을 마련함으로써 메타버스콘텐츠산업이 신성장 동력산업으로서 국가경제 발전에 이바지할 수 있도록 함.

주요내용

가. 이 법은 메타버스콘텐츠 진흥 및 활성화에 필요한 사항을 정함으로써 메타버스콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조).

나. 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠의 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 3년마다 메타버스콘텐츠에 관한 기본계획을 수립하도록 함(안 제7조).

다. 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 메타버스콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 메타버스콘텐츠제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 수립, 연구개발 지원, 공동 개발 및 이용 촉진과 함께 메타버스콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 강구하여야 함(안 제12조부터 제16조까지).

라. 정부는 메타버스콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성을 위해 노력하고, 관련된 산업의 창업 및 성장 지원 사업, 기술개발, 해외진출 지원 등을 추진할 수 있도록 함(안 제17조부터 제20조까지).

마. 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 전담기관을 지정할 수 있음(안 제21조).

바. 메타버스콘텐츠의 제작·유통·보관·사용·처분을 하려는 자는

문화체육관광부장관에게 관련된 허가 및 메타버스콘텐츠 종류 확인 등의 필요여부를 확인하여 줄 것을 신청할 수 있음(안 제23조).

사. 메타버스콘텐츠사업자 또는 관련 단체 등은 문화체육관광부장관에게 관련 규제개선을 신청할 수 있으며, 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠산업규제심의위원회 심의를 거쳐 관계 행정기관 장에게 통보하고 규제개선을 요청할 수 있음(안 제24조).

아. 정부는 메타버스콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보고하기 위한 사업을 추진하여야 하며, 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있음(안 제28조).

자. 협회는 이용자 보호 및 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠 이용 환경 조성을 위하여 자율규제를 추진할 수 있음(안 제30조).

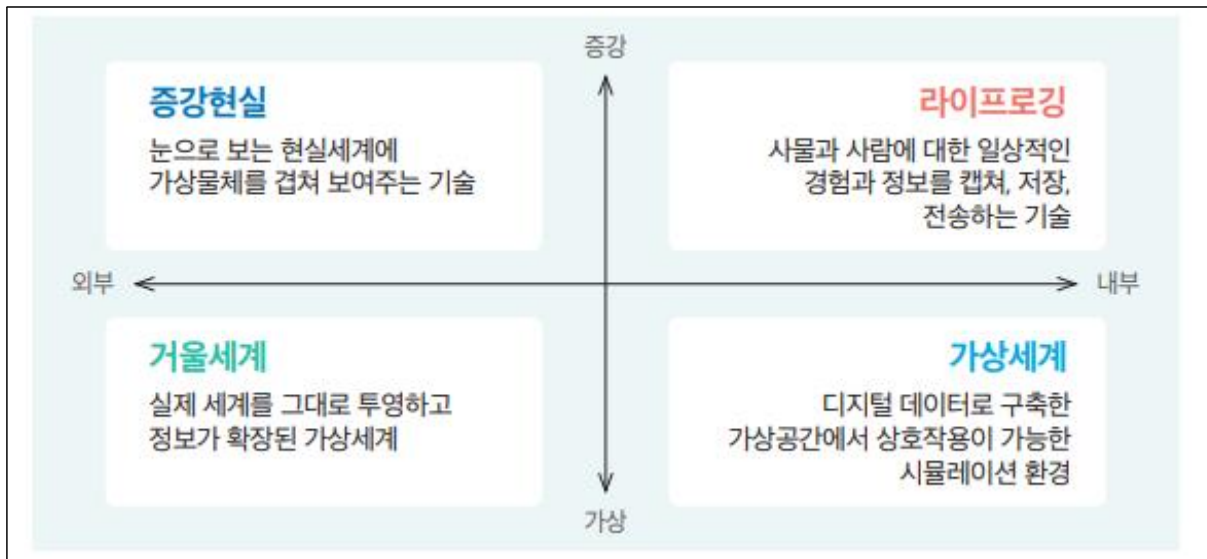
Ⅲ. 검토의견

1. 총괄적 검토

가. 제정안의 배경 및 취지

- 1992년 미국 공상과학소설 「스노 크래시(Snow Crash)」에서 유래한 용어 ‘메타버스(Metaverse)’는 ‘초월한, 그 이상의’라는 뜻의 메타(meta)와 ‘세계’라는 뜻의 유니버스(universe)를 조합한 말로, ‘현실을 초월하여 만들어낸 세계’, ‘현실과 가상이 혼재된 세계’ 등을 의미함.
- 2007년 미국의 연구단체인 가속연구재단(Acceleration Studies Foundation)은 메타버스를 단순히 가상공간이 아니라 현실세계와 가상세계의 연결점으로 이해할 것을 제안하고, [그림 1]과 같이 4가지 유형으로 구분한 바 있음.
- 「가상융합산업 진흥법」 제2조제1호는 “가상융합세계(메타버스)”란 “이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호 작용을 가능하게 하는 기술(이하 “가상융합기술”이라 한다)을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성한 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간(이하 “가상융합세계”라 한다)을 말한다.”고 정의하고 있음.

[그림 1] 메타버스의 4가지 유형



자료: 메타버스 한눈에 보기(국회도서관, 2021.11.23.)

- 초기 메타버스는 게임(로블록스, 마인크래프트, 포트나이트)이나 생활·소통 서비스(제페토, 이프랜드) 등을 독립적으로 제공하며 시작되었으나, 최근에는 메타버스의 적용 범위가 엔터테인먼트(위버스 등)·업무(게더타운)·교육·의료 등 사회 전반의 영역으로 확산되고 있음.
- 코로나19의 영향으로 메타버스 산업이 빠르게 성장하여 최근에는 게임과 엔터테인먼트를 뛰어넘어 산업 메타버스로 확장되고 있음.
- 지난 몇 년간 높은 성장세를 보였던 가상·증강현실 등 시장은 최근 부진한 성과를 보이기도 했으나 여전히 중장기적으로 고성장이 전망됨.¹⁾

1) 글로벌 가상현실(VR) 시장은 최근 주요 가상현실 기기의 실적 부진으로 2023년에는 감소세, 2024년

- 글로벌 메타버스 시장 규모는 2023년 924억 6,000만 달러(약 127조 5,301억 원)을 기록하였으며 2024년에는 1,289억 8,000만 달러(약 177조 8,892억 원)를 기록할 것으로 추산됨. 최근 몰입형 기술에 대한 수요가 증가하고, 기업들의 메타버스에 대한 투자가 증가함에 따라 글로벌 메타버스 시장은 2024년부터 2033년까지 연평균 성장률 38.31%를 기록하며 2조 3,697억 달러(약 3,268조 2,902억 원)으로 성장할 것으로 전망됨.²⁾
- 이에 세계 각국에서는 실감형 기술개발 지원, VR·AR 분야 연구 개발자 및 콘텐츠 제작 기업지원 등 가상·증강현실 산업³⁾ 진흥을 위하여 다각도로 노력하고 있음.
- 우리 정부도 2024년 8월 「가상융합산업 진흥법」의 시행에 맞추어 ‘가상융합산업 진흥 기본계획’ 수립에 본격 착수하고, 민·관 협력방안 모색을 위한 현장간담회를 개최하는 등⁴⁾ 메타버스 산업의 진흥을 위한 노력을 이어가고 있음.

○ 이와 같은 배경에서 제정안은 메타버스 생태계를 구성하는 요소 중 특히 국내 기업이 강점을 가지고 있는 것으로 평가⁵⁾되는

에는 전년 대비 2.9% 성장한 25.9억 달러에 머물렀으나 2028년에는 연평균(‘24~’28) 12.2%로 성장한 41.1억 달러로 전망하고 있고, 소비자용 모바일 증강현실(AR) 시장은 커머스, 교육, 부동산 등 다양한 분야로 활용 분야가 확대되면서 2024년 전년 대비 22.1% 급성장한 257.4억 달러로 예측되었고 2028년에는 연평균(‘24~’28) 13.2%로 성장한 61.9억 달러로 전망하고 있음. 정보통신정책연구원(KISDI), “가상(VR)·증강(AR)·확장(XR) 현실 디스플레이 시장 동향 및 시사점”, 2024.7.

2) 정보통신산업진흥원, “품목별 ICT 시장동향 - 메타버스”, 2024.11.1.

3) 미국, EU, 영국, 중국 등에서 ‘메타버스’를 명시한 정책은 수립되어 있지 않음(권오상, 메타버스 산업 관련 해외 규제동향 조사·분석, 한국법제연구원, 2021.10.29.).

4) 과학기술정보통신부, “미래 가상융합세계(메타버스) 산업을 주도할 산업용 가상융합세계(메타버스) 발전을 위한 민·관 협력방안 모색”, 2024.7.16. 보도자료

5) 윤정현·김가은, “메타버스 가상세계 생태계의 진화전망과 혁신전략”, 과학기술정책연구원, 2021.12.22.

콘텐츠 부문의 경쟁력을 강화하여 국가경제 발전의 새로운 동력으로 육성하고자 메타버스콘텐츠 진흥을 위한 제도적 기반을 마련하려는 것임.

- 아울러, 메타버스 내 아바타를 통한 범죄, 아바타가 움직이는 과정에서 프라이버시를 침해하거나 타인의 사물을 훼손하는 문제 등 기존 SNS나 블로그 환경과 다른 이용자 보호 문제가 대두됨에 따라⁶⁾ 메타버스콘텐츠 이용자 보호 규정 등을 마련하는 내용도 함께 포함하고 있음.

나. 관련 법률 및 제정 필요성

- 제정안과 관련하여서는 메타버스콘텐츠⁷⁾도 콘텐츠⁸⁾의 일종으로서 「콘텐츠산업 진흥법」의 규율대상에 포함될 수 있고, 메타버스콘텐츠를 포함한 메타버스 산업 전반의 진흥을 위하여 「가상융합산업 진흥법」⁹⁾이 지난 2024. 2. 27. 제정되어 같은

6) 정준화, “메타버스(metaverse)의 현황과 향후 과제”, 국회입법조사처, 2021.7.28.

7) 메타버스콘텐츠: 인간의 감각적 반응을 일으킬 수 있는 요소를 포함한 자료 및 정보로서 메타버스를 구성하거나 메타버스 내에서 생산·유통·이용되는 것 또는 이들의 복합체(안 제2조제1항제2호)

8) 콘텐츠: 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보(「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항제1호)

9) 「가상융합산업 진흥법」 제1조(목적) 이 법은 가상융합산업의 진흥과 지원 및 규제 개선에 필요한 사항을 규정함으로써 국민경제 발전과 국민의 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “가상융합세계(메타버스)”란 이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호 작용을 가능하게 하는 기술(이하 “가상융합기술”이라 한다)을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성한 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간(이하 “가상융합세계”라 한다)을 말한다.

2. “가상융합산업”이란 가상융합기술 또는 가상융합세계 관련 서비스나 기기·상품 등(이하 “가상융합서비스등”이라 한다)의 개발·제작·출시·판매·제공·임대 등(이하 “개발등”이라 한다)과 관련된 산업을 말한다.

3. ~ 5. (생략)

해 8. 28.부터 시행되고 있다는 점을 고려할 때, 제정안과 같이 별도의 「메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률」을 제정할 필요성과 함께, 「가상융합산업 진흥법」에 따른 ‘메타버스산업’의 진흥과 별도로 ‘메타버스콘텐츠’의 진흥에 관한 독자적인 법체계를 마련할 필요성에 대한 아래와 같은 설명이 필요해 보임.

- 먼저, 제정안과 「콘텐츠산업 진흥법」의 관계와 관련하여, 메타버스콘텐츠라는 새로운 콘텐츠 산업을 육성하여 세계시장을 선도하기 위해서는 정책의 추진과 함께 입법적으로도 그 중요성을 확인할 필요성이 있고, 메타버스에서는 과거 공급자가 제공하는 아이템만 구매하는 서비스 제공자 중심의 환경과 달리 이용자가 자체적으로 콘텐츠를 제작·판매할 수 있다는 특성에 따라 메타버스콘텐츠의 안전하고 올바른 이용, 저작자의 권익 보호 등 새로운 제도개선 수요 등이 발생하고 있다는 점에서 새로운 법률 제정의 의의를 찾을 수 있음.

- 제정안의 실체적 규정을 살펴보면, [표 1]과 같이 진흥 및 이용자 보호 규정의 상당수가 「콘텐츠산업 진흥법」과 비교했을 때 메타버스콘텐츠가 콘텐츠의 일종임에 따라 메타버스콘텐츠로 대상을 한정하였다는 차이가 있으나 내용이 중복되는 측면이 있지만 제정안 제6조 다른 법률과의 관계에서 보듯이 제정안이 메타버스콘텐츠에 관한 일반법의 성격을 가져 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 다른 법률을 우선 적용하도

록 규정하고 있어 이 같은 중복성이 문제 될 것은 없어 보임.

[표 1] 제정안과 「콘텐츠산업 진흥법」 등의 유사·중복 조문(예시)

제정안	「콘텐츠산업 진흥법」
제3조(기본원칙)	제3조(기본이념)
제12조(메타버스콘텐츠의 제작 활성화)	제9조(콘텐츠제작의 활성화)
제13조(공공정보의 이용 등)	제11조(공공정보의 이용 활성화)
제14조(연구·기술개발 지원)	제15조(기술개발의 촉진)
제15조(공동 개발·이용의 촉진)	제12조(융합콘텐츠의 활성화)
제16조(지식재산권의 보호)	제10조(지식재산권의 보호)
제17조(전문인력 양성)	제14조(전문인력 양성)
제18조(창업의 활성화)	제13조(창업의 활성화)
제19조(중소기업 지원)	제19조(중소 콘텐츠사업자에 대한 특별지원)
제20조(국제협력 및 해외진출 지원)	제17조(국제협력 및 해외진출 지원)
제22조(협회의 설립)	제20조(협회의 설립)
제25조(공정한 유통 환경 조성 등)	제24조(공정한 유통 환경 조성 등)
제26조(표준계약서)	제25조(표준계약서)
제27조(이용자보호지침의 마련 등)	제28조(이용자보호지침의 제정 등)
제28조(이용자 보호시책 등)	제26조(이용자 보호시책 등)
제33조(분쟁의 조정)	제29조(분쟁조정위원회의 설치)

○ 다음으로, 과학기술정보통신부 소관의 「가상융합산업 진흥법」과 관련하여서는 위 법률이 메타버스 ‘플랫폼’을 중심으로 하고 있는 것과 달리 제정안은 메타버스 ‘콘텐츠’ 제작 및 이용 활성화의 중요성을 강조한다는 점에서 독자적인 법체계를 마련할 필요성이 인정될 수 있다고 봄.

- 다만, 제정안에 따른 사업자의 의무가 「가상융합산업 진흥법」에 따른 이용자 보호, 자율규제, 임시기준 등 규정과 중복 적용될 수 있고([표 2] 참조), 메타버스 사업자 및 이용자에게 제정안과 「가상융합산업 진흥법」을 동시에 적용하는 경우 이해에 어려움이 있을 수 있겠으나, 앞에서 설명한 바와 같이 제정안은 일반법으로서 메타버스콘텐츠 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 다른 법률이 우선 적용되므로 크게 문제 될 것은 없을 것으로 보임.

[표 2] 제정안과 「가상융합산업 진흥법」의 주요내용 비교

구 분	제정안	「가상융합산업 진흥법」 (2024. 2. 27. 제정, 8. 28. 시행)
용어의 정의	• 메타버스: 정보통신 기술 및 기기 등을 활용하여 가상 공간 또는 현실과 가상이 융합된 공간에서 이용자 간, 이용자와 사물 간, 이용자 개인과 집단 또는 둘 이상의 집단 간 등의 상호작용을 통해 다양한 경제적·사회적·문화적 활동이 가능하도록 구현된 정보통신시스템 • 메타버스콘텐츠: 인간의 감각적 반응을 일으킬 수 있는 요소를 포함한 자료 및 정보로서 메타버스를 구성하거나, 메타버스 내에서 생산·유통·이용되는 것 또는 이들의 복합체	• 가상융합세계(메타버스): 이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호작용을 가능하게 하는 기술을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성된 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간 • 가상융합산업: 가상융합기술 또는 가상융합세계 관련 서비스나 기기·상품 등의 개발·제작·출시·판매·제공·임대 등과 관련된 산업
추진체계	• 문체부장관은 메타버스 콘텐츠에 관한 기본계획을 「콘텐츠산업 진흥법」에 따른 콘텐츠산업 진흥위원회의 심의를 거쳐 3년	• 과기부장관은 가상융합산업 기본계획을 3년마다 수립·시행하되, 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」에 따른 국무

구 분	제정안	「가상융합산업 진흥법」 (2024. 2. 27. 제정, 8. 28. 시행)
	마다 수립·시행(안 제7조) • 정책 수립·시행에 필요한 실태 조사 실시(안 제10조)	총리 소속 정보통신 전략위원회 심의를 거쳐 확정(제6조) • 계획의 수립·시행 등을 위한 실태조사 실시(제8조)
산업발전 지원	• 메타버스콘텐츠 제작 활성화, 연구·기술개발 지원, 전문인력 양성, 창업 활성화, 중소기업 지원, 국제협력 및 해외진출 지원, 전담기관 지정, 협회의 설립, 규제 개선 지원 등(안 제3장)	• 가상융합기술 개발과 발전 촉진, 전문인력 양성, 금융 지원, 창업·투자 지원, 전담기관 지정·운영, 협회 설립, 행정·재정 지원, 국제협력 및 해외진출 지원(제3장 및 제4장)
이용자 보호 등	• 공정한 유통 환경 조성, 이용자보호지침 마련, 이용자 보호 시책 등(안 제4장)	• 이용자 보호, 건전한 가상융합 세계 생태계의 조성 등(제6장)
자율규제 및 규제개선	• 협회는 이용자 보호 및 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠 이용 환경을 조성하기 위하여 자율규제 추진(안 제30조) • 메타버스콘텐츠 사업자 등은 문체부장관에게 규제개선을 신청하고, 메타버스콘텐츠산업규제심의위원회에서 심의(안 제24조)	• 협회는 가상융합사업자 행동강령·운영준칙 등 자율규제 추진(제27조) • 과기부장은 법령의 불분명 등으로 일관성 있는 법집행을 위해 필요한 경우 임시기준의 마련·정비를 중앙행정기관의 장에게 요청(제28조·제29조)

○ 참고로, 문화체육관광부는 제정안에 따른 별도의 법률 제정이 필요하다는 입장이나, 기획재정부에서는 제정안의 주요 내용은 「콘텐츠산업 진흥법」과 사실상 중복되는 내용으로 「콘텐츠산업 진흥법」에 근거하여 현재도 메타버스 관련 다양한 국고 지원사업들을 수행중이므로 별도의 법률 제정이 불필요하다는 입장임.

- 과학기술정보통신부에서는 「가상융합산업 진흥법」에 따라 정의 규정을 반영하는 등 제정안의 제명 및 법 용어 전반에 대한 검토가 필요하고, 규제개선 신청 및 권고 관련 규정이나 현행 법률과의 충돌 및 수범자의 혼란 우려가 있는 조문을 삭제하는 등 법률안 전반에 대한 검토가 필요하다는 의견이며, 방송통신위원회에서는 안 제27조 및 제28조의 이용자보호지침 마련 주체를 방송통신위원회로 수정하고, 안 제34조나 제36조의 위반행위에 대한 관리, 감독 주체에 방송통신위원회도 추가할 것을 요청하는 등 여러 조문에 대해 논의가 필요하다는 의견임. 국무조정실에서는 타법과의 관계를 규정한 안 제5조의 단서규정 삭제 의견 및 안 제24조의 규제 개선 신청 및 권고는 규제개혁위원회 역할과 중복되므로 삭제가 필요하다는 의견을 제출함.
- 한국게임산업협회에서는 국내 베타버스 시장과 산업을 체계적으로 육성하고, 이용자 보호를 강화하기 위한 법적 토대를 제공하는 취지에 공감하나, 「가상융합산업 진흥법」과의 유사성으로 법령 간 충돌 및 중복 적용의 가능성이 있으므로 신중 검토가 필요하다는 의견이며, 한국실감메타버스콘텐츠협회에서는 메타버스의 법률적 정의가 「가상융합산업 진흥법」과 중복되며 메타버스콘텐츠의 범위가 모호한 측면이 있다는 의견을 제출하였고, 한국인터넷기업협회는 자료제출이나 의

견진술 요청에 정당한 이유가 있으면 의무를 면할 수 있게 하며, 일괄적 표준계약서보다는 분야별 표준계약서 마련이 필요하다는 의견이고, 영상물등급위원회에서는 유해한 내용으로부터 청소년을 보호하고 콘텐츠이용자에게 사전정보를 제공하기 위해 메타버스콘텐츠 관련 등급분류 조항의 신설이 필요하다는 의견을 제출하였음.

다. 제정안의 구성체계

- 제정안은 총 5개 장, 36개 조문으로 구성되어 있으며, 크게 ① 총칙, ② 메타버스콘텐츠 정책 수립 및 시행에 관한 사항, ③ 메타버스콘텐츠 산업의 기반조성에 관한 사항, ④ 메타버스콘텐츠 유통 질서 확보 및 이용자 보호에 관한 사항, ⑤ 보칙으로 구분됨.

[표 3] 제정안의 구성체계

구 분	조 문
제1장 총칙	제1조 목적 제2조 정의 제3조 기본원칙 제4조 국가 등의 책무 제5조 다른 법률과의 관계 제6조 국외에서의 메타버스콘텐츠에 대한 적용
제2장 메타버스콘텐츠 정책 수립 및 시행 등	제7조 기본계획 제8조 시행계획 등 제9조 메타버스콘텐츠산업 진흥 민관협의체 제10조 실태조사 제11조 종합정보시스템의 구축·운영

제3장 메타버스콘텐츠 산업의 기반조성	제12조 메타버스콘텐츠의 제작 활성화 제13조 공공정보의 이용 등 제14조 연구·기술개발 지원 제15조 공동 개발·이용의 촉진 제16조 지식재산권의 보호 제17조 전문인력 양성 제18조 창업의 활성화 제19조 중소기업 지원 제20조 국제협력 및 해외진출 지원 제21조 전담기관의 지정 제22조 협회의 설립 제23조 규제의 신속확인 제24조 규제개선의 신청 등
제4장 메타버스콘텐츠 유통 질서 확보 및 이용자 보호	제25조 공정한 유통 환경 조성 등 제26조 표준계약서 제27조 이용자보호지침의 마련 등 제28조 이용자 보호시책 등 제29조 이용자의 권리 제30조 협회의 자율규제 제31조 메타버스콘텐츠제작자 등의 의무 제32조 이용자 교육 및 홍보 지원
제5장 보칙	제33조 분쟁의 조정 제34조 시정명령 등 제35조 권한의 위임과 위탁 제36조 과태료
부칙	제1조 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행 제2조 다른 법률(콘텐츠산업 진흥법) 일부 개정

2. 조문별 검토

가. 법 제명 및 용어의 정의(안 제명, 제1조, 제2조)

1) 제정안 요지

- 법 제명을 「메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안」으로 함.
- 메타버스콘텐츠산업의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하기 위하여 메타버스콘텐츠 진흥 및 활성화에 필요한 사항을 규정함(안 제1조).
- 메타버스, 메타버스콘텐츠, 메타버스콘텐츠제작, 메타버스콘텐츠제작자, 메타버스콘텐츠사업자, 메타버스콘텐츠산업, 이용자, 기술적보호조치에 대한 정의를 규정함(안 제2조).

2) 제정안 원문

제 정 안
메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안 제1장 총칙 제1조(목적) 이 법은 메타버스콘텐츠 진흥 및 활성화에 필요한 사항을 정함으로써 메타버스콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다. 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “메타버스”란 정보통신 기술 및 기기 등을 활용하여 가상 공간 또는 현실과 가상이 융합된 공간에서 이용자 간, 이용자와 사물 간, 이용자 개인과

집단 또는 둘 이상의 집단 간 등의 상호작용을 통해 다양한 경제적·사회적·문화적 활동이 가능하도록 구현된 정보통신시스템을 말한다.

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.
 3. “메타버스콘텐츠제작”이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 메타버스 콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
 4. “메타버스콘텐츠제작자”란 메타버스콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.
 5. “메타버스콘텐츠사업자”란 메타버스콘텐츠의 제작·유통 또는 관련 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제공·관리 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.
 6. “메타버스콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 메타버스콘텐츠 제작·유통·이용 또는 관련 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제공·관리 등에 관한 산업을 말한다.
 7. “이용자”란 메타버스콘텐츠사업자가 제공하는 메타버스콘텐츠를 이용하는 자(메타버스콘텐츠를 활용하여 다른 유형의 메타버스콘텐츠 또는 관련 서비스를 제공하는 자를 포함한다)를 말한다.
 8. “기술적보호조치”란 메타버스콘텐츠제작자의 이익의 침해를 효과적으로 방지하기 위하여 메타버스콘텐츠에 적용하는 기술 또는 장치를 말한다.
- ② 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 정하는 것을 제외하고는 「콘텐츠산업 진흥법」에서 정하는 바에 따른다.

3) 검토사항

○ 제정안은 법 제명을 “메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안”으로 하고 있음.

- 법률안의 용어는 원칙적으로 한글로 표기하는 것이 바람직¹⁰⁾하고, 2024년 8월부터 시행된 「가상융합산업 진흥법」에서 “메타버스”를 “가상융합세계”로 규정하고 있음¹¹⁾을 고려하여 법 제명 및 법안 내용상의 “메타버스” 용어를 ‘가상융합세계’ 또는 ‘가상융합’으로 수정할 필요가 있을 것으로 보임.

○ 제정안의 “메타버스콘텐츠제작”, “메타버스콘텐츠제작자” 등의 정의는 「콘텐츠산업 진흥법」상 “콘텐츠제작”, “콘텐츠제작자” 등의 정의를 차용하되, “이용자”의 경우 메타버스 환경에서는 콘텐츠의 수동적인 소비에 그치지 않고 새로운 콘텐츠의 창작 주체가 될 수 있다는 점을 고려하여 “메타버스콘텐츠를 활용하여

10) 「법률용어의 표준화 기준」(국회사무처 예규) 제3조제1항 “법률안의 용어는 원칙적으로 한글로 표기한다”

11) 「가상융합산업 진흥법」

제1조(목적) 이 법은 가상융합산업의 진흥과 지원 및 규제 개선에 필요한 사항을 규정함으로써 국민경제 발전과 국민의 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “가상융합세계(메타버스)”란 이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호 작용을 가능하게 하는 기술(이하 “가상융합기술”이라 한다)을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성된 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간(이하 “가상융합세계”라 한다)을 말한다.
2. “가상융합산업”이란 가상융합기술 또는 가상융합세계 관련 서비스나 기기·상품 등(이하 “가상융합서비스등”이라 한다)의 개발·제작·출시·판매·제공·임대 등(이하 “개발등”이라 한다)과 관련된 산업을 말한다.
3. “가상융합사업자”란 가상융합산업과 관련된 사업을 영위하는 자를 말한다.
4. “이용자”란 가상융합사업자가 제공하는 가상융합서비스등을 이용하는 자를 말한다.
5. “임시기준”이란 가상융합서비스등의 출시·판매나 이용에 관한 법령의 내용이 명확하지 아니하여 법령의 적용 여부 또는 적용 범위가 불분명한 경우 그에 관한 일관성 있는 법집행을 위하여 임시로 마련한 기준을 말한다.

다른 유형의 메타버스콘텐츠 또는 관련 서비스를 제공하는 자”
를 포함하고 있는바, 메타버스콘텐츠 및 관련산업·이용자 등의
정책 수혜 대상을 그 특성에 맞게 규정한 것으로 보임.

[표 4] 제정안과 「콘텐츠산업 진흥법」의 정의 비교

제 정 안	「콘텐츠산업 진흥법」
“메타버스콘텐츠제작”이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 메타버스콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.	“콘텐츠제작”이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
“메타버스콘텐츠제작자”란 메타버스콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(이 자로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.	“콘텐츠제작자”란 콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(이 자로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.
“메타버스콘텐츠사업자”란 메타버스콘텐츠의 제작·유통 또는 관련 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제공·관리 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.	“콘텐츠사업자”란 콘텐츠의 제작·유통 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.
“메타버스콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 메타버스콘텐츠 제작·유통·이용 또는 관련 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제공·관리 등에 관한 산업을 말한다.	“콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.
“이용자”란 메타버스콘텐츠사업자가 제공하는 메타버스콘텐츠를 이용하는 자(메타버스콘텐츠를 활용하여 다른 유형의 메타버스콘텐츠 또는 관련 서비스를 제공하는 자를 포함한다)를 말한다.	“이용자”란 콘텐츠사업자가 제공하는 콘텐츠를 이용하는 자를 말한다.

- 특히, 「가상융합산업 진흥법」 제2조제1호에서는 “가상융합세계(메타버스)란 이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호 작용을 가능하게 하는 기술(이하 “가상융합기술”이라 한다)을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성한 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간(이하 “가상융합세계”라 한다)을 말한다.”고 정의하고 있으므로 제정안에서 메타버스를 이와 다르게 별도로 정의하는 것은 법률간 통일성을 저해할 수 있으므로 통일적으로 규정할 필요가 있어 보임.
- 한편, 제2조제1항제8호 “기술적보호조치”는 정의조항에는 규정되어 있으나 제정안 내에 관련 내용이 없으므로 삭제할 필요가 있음.
- 과학기술정보통신부에서는 제정안의 “메타버스” 정의 내용이 불분명하여 「가상융합산업 진흥법」을 준용할 필요가 있으며, “메타버스 콘텐츠”는 ‘콘텐츠’ 및 ‘디지털콘텐츠’의 하위 개념임에도 독자적으로 별도 문구로 정의하여 관계가 모호하므로 이에 대한 재검토가 필요하고, “메타버스콘텐츠제작자”, “이용자” 등도 메타버스 특성을 고려하여 삭제하거나 수정이 필요하다는 의견을 제출하였음.

나. 기본원칙 및 국가 등의 책무(안 제3조, 제4조)

1) 제정안 요지

- 메타버스콘텐츠 관련 정책 추진에 관한 기본원칙과 메타버스콘텐츠의 발전 및 산업 진흥을 위한 종합적인 시책 시행에 있어서 준수해야 할 기본 책무를 규정함(안 제3조, 제4조)

2) 제정안 원문

제 정 안
제3조(기본원칙) 정부는 다음 각 호에서 정하는 기본이념에 따라 메타버스콘텐츠 관련 정책을 추진한다. 1. 메타버스콘텐츠제작자의 창의성이 충분히 발휘되고, 메타버스콘텐츠에 관한 지식재산권이 국내외에서 보호될 수 있도록 할 것 2. 메타버스콘텐츠의 원활한 유통을 통하여 이용자로 하여금 폭넓은 문화를 향유할 수 있도록 함으로써 국민의 삶의 질을 향상시키고 복지를 증진시킬 수 있도록 할 것 3. 다양한 메타버스콘텐츠 관련 사업을 창출하고, 이를 효율화·고도화함으로써 국제경쟁력을 강화하여 메타버스콘텐츠산업의 지속적인 발전이 이루어질 수 있도록 할 것 제4조(국가 등의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 메타버스콘텐츠의 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 종합적이고 체계적인 시책을 수립·시행하여야 한다. ② 국가와 지방자치단체는 모든 국민이 격차 없이 실질적으로 메타버스콘텐츠 및 관련 서비스를 누릴 수 있도록 필요한 시책을 마련하도록 노력하여야 한다. 특히, 장애인·고령자 등이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조제2항에 따른 정당한 편의 제공 및 「고령친화산업 진흥법」 제5조에 따른 소비자보호 관련 시책을 마련하여야 한다.

- ③ 메타버스콘텐츠제작자 등 메타버스콘텐츠사업자는 이용자를 보호하고 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠를 제공하며, 국가와 지방자치단체의 메타버스콘텐츠시책에 적극적으로 참여하고 협력하여야 한다.
- ④ 이용자는 메타버스콘텐츠를 올바르게 이용하여 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠환경이 정착되도록 노력하여야 한다.

3) 검토사항

- 제정안은 정부의 메타버스 콘텐츠 진흥 방향을 정하고, 국가와 지방자치단체의 주요 역할과 의무를 명기함과 아울러 메타버스 콘텐츠제작자와 사업자의 이용자 보호 등 의무 및 이용자의 노력 의무까지 규정하고 있음. 이는 메타버스콘텐츠 산업의 진흥을 위해 국가 뿐 아니라 사업자와 이용자까지 함께 노력할 필요가 있다는 취지로 이해되는바 특별한 문제는 없다고 보임.
- 다만, 「디지털포용법」이 2025년 1월 21일 공포되어 1년 후부터 시행 예정인바, 안 제4조제2항 중 장애인·고령자 등 디지털 취약계층을 위한 시책 마련에 있어 「디지털포용법」에 따른 시책 마련을 추가하는 것을 검토할 필요가 있어 보임.

다. 다른 법률과의 관계 등(안 제5조, 제6조)

1) 제정안 요지

- 메타버스콘텐츠 진흥에 관하여 다른 법에 특별한 규정이 있는 경우 외에는 이 법에 따르되, 게임과 영화 및 비디오물에 관한 사항은 해당 법을 따름(안 제5조).
- 국외에서 제작·유통·이용되는 콘텐츠도 국내 시장에 영향을 미치거나 이용자 보호에 필요한 경우 이 법을 적용함(안 제6조).

2) 제정안 원문

제 정 안
제5조(다른 법률과의 관계) 메타버스콘텐츠 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 외에는 이 법에서 정하는 바에 따른다. 다만, 게임에 관한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에 정하는 바에 따르고, 영화 및 비디오물에 관한 사항은 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」을 따른다.
제6조(국외에서의 메타버스콘텐츠에 대한 적용) 국외에서 제작·유통·이용되는 메타버스콘텐츠라고 하더라도 국내 시장에 영향을 미치거나 이용자 보호에 필요한 경우에는 이 법을 적용한다.

- 안 제5조는 메타버스콘텐츠 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 외에는 이 법에서 정하는 바에 따른다고 규정하여 메타버스콘텐츠 진흥에 관하여 다른 법에 규정이 있으면 그 법이 우선적으로 적용되는 것으로 규정되어 있어 제정안

이 일반법적 성격을 가짐을 밝히고 있음. 다만 이 법이 우선 적용되게 되는 ‘메타버스콘텐츠 진흥’에 관한 사항의 범위에 관하여 다툼이 생긴다면 일반법과 특별법 간 적용의 우선순위에 관하여 개별 사례별로 해석하여야 할 것으로 보임. 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」 제5조¹²⁾는 타 부처에서 자신들의 소관 법률이 우선 순위를 갖는다는 주장에 따른 입법지연을 막기 위해 인공지능 등에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다고 규정하고 있음을 참고할 수 있겠음.

- 방송통신위원회에서는 안 제5조에 메타버스콘텐츠 이용자 보호에 관한 관계조항이 추가될 필요가 있다는 의견을 제시하였고, 과학기술정보통신부 및 국무조정실에서는 게임에 관한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」을, 영화 및 비디오물에 관한 사항은 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」을 따르도록 규정한 단서 규정의 삭제 의견을 제시하였음.

○ 안 제6조는 국외에서 제작·유통·이용되는 메타버스콘텐츠라고 하더라도 국내 시장에 영향을 미치거나 이용자 보호에 필요한 경우에는 이 법을 적용하도록 규정함.

12) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」 제5조(다른 법률과의 관계) ① 인공지능, 인공지능기술, 인공지능산업 및 인공지능사회(이하 “인공지능등”이라 한다)에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.

② 인공지능등에 관하여 다른 법률을 제정하거나 개정하는 경우에는 이 법의 목적에 부합하도록 하여야 한다.

- 메타버스콘텐츠는 국내외 시장의 구분 없이 유통되는 특징을 지니고 있어, 외국의 메타버스콘텐츠 사업자가 윤리적·도덕적 문제가 있는 콘텐츠를 플랫폼에 제공하는 경우 등에 대비할 필요가 있음. 이에 제정안은 국외에서 제작·유통·이용되는 메타버스콘텐츠라 하더라도 국내 시장에 영향을 미치거나 이용자 보호에 필요한 경우에는 이 법을 적용하도록 함으로써, 제정안 제25조(공정한 유통 환경 조성 등), 제26조(표준계약서), 제29조(이용자의 권리), 제31조(메타콘텐츠제작자 등의 의무) 등에 따른 의무를 부여하려는 취지로 보임.
 - 다만 제정안에서 국내법의 역외 적용을 규정하더라도 실질적으로 해외사업자에 대하여 법률을 적용하는 데에는 과태료 부과 등의 현실적 어려움 등에서 볼 수 있듯이 한계가 발생할 수 있을 것이나 법에 명시함으로써 사업자의 사회적 평판 제고 등을 위해 자율적으로 의무이행을 촉진시키는 등 의의가 있다고 할 것임.
 - 이에 대하여 한국게임산업협회에서는 국외 메타버스콘텐츠에도 제정안을 적용하기 위해 국내대리인 지정 제도 도입 등 법안의 실효성을 강화하는 방법을 검토할 필요가 있다는 의견을 제출하였음.
- 관련하여 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」 제4조¹³⁾ 적용범위에서 “이 법은 국외에서 이루어진 행위

라도 국내 시장 또는 이용자에게 영향을 미치는 경우에는 적용한다”고 규정하고 있고, 제36조¹⁴⁾에서 국내대리인 지정 규정을 두고 있음을 참고할 필요가 있겠음.

- 한편 안 제6조 제목을 일반적인 입법례에 따라 ‘적용’에서 ‘적용 범위’로 수정할 필요가 있어 보임.

-
- 13) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」 제4조(적용범위) ① 이 법은 국외에서 이루어진 행위라도 국내 시장 또는 이용자에게 영향을 미치는 경우에는 적용한다.
② 이 법은 국방 또는 국가안보 목적으로만 개발·이용되는 인공지능으로서 대통령령으로 정하는 인공지능에 대하여는 적용하지 아니한다.
- 14) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」 제36조(국내대리인 지정) ① 국내에 주소 또는 영업소가 없는 인공지능사업자로서 이용자 수, 매출액 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 다음 각 호의 사항을 대리하는 자(이하 “국내대리인”이라 한다)를 서면으로 지정하고, 이를 과학기술정보통신부장관에게 신고하여야 한다.
1. 제32조제2항에 따른 이행 결과의 제출
 2. 제33조제1항에 따른 고영향 인공지능 해당 여부 확인의 요청
 3. 제34조제1항 각 호에 따른 안전성·신뢰성 확보 조치의 이행에 필요한 지원(같은 항 제5호에 따른 문서의 최신성·정확성에 대한 점검을 포함한다)
- ② 국내대리인은 국내에 주소 또는 영업소가 있는 자로 한다.
③ 국내대리인이 제1항 각 호와 관련하여 이 법을 위반한 경우에는 해당 국내대리인을 지정한 인공지능사업자가 그 행위를 한 것으로 본다.

라. 메타버스콘텐츠 정책 수립 및 시행 등(안 제7조부터 제11조까지)

1) 제정안 요지

- 문화체육관광부장관은 3년마다 기본계획을 수립·시행하고, 관계 중앙행정기관의 장은 매년 시행계획을 수립하여 콘텐츠산업진흥위원회에 제출함(안 제7조, 제8조).
- 메타버스콘텐츠 산업 진흥을 위한 의견 수렴을 위하여 ‘민관협의회’를 둘 수 있음(안 제9조).
- 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 및 관련 산업의 현황과 통계 등 확보를 위해 실태조사를 할 수 있고, 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있음(안 제10조, 제11조).

2) 제정안 원문

제 정 안
제7조(기본계획) ① 문화체육관광부장관은 「콘텐츠산업 진흥법」 제7조의 콘텐츠산업진흥위원회(이하 “콘텐츠산업진흥위원회”라 한다)의 심의를 거쳐 메타버스 콘텐츠에 관한 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 3년마다 수립·시행하여야 한다. ② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위한 정책의 기본 방향 2. 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위한 기반 조성에 관한 사항 3. 메타버스콘텐츠 관련 전문인력의 양성 및 교육·홍보에 관한 사항 4. 메타버스콘텐츠산업의 공정경쟁 환경의 조성에 관한 사항

5. 메타버스콘텐츠 이용자의 보호에 관한 사항

6. 메타버스콘텐츠 관련 국제협력과 해외진출 지원에 관한 사항

7. 그 밖에 메타버스콘텐츠산업의 발전 및 진흥을 위하여 필요한 사항

③ 문화체육관광부장관은 콘텐츠산업진흥위원회의 심의를 거쳐 기본계획을 변경할 수 있다. 다만, 대통령령으로 정하는 경미한 사항을 변경할 때에는 그러하지 아니하다.

④ 그 밖에 기본계획의 수립·시행에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제8조(시행계획 등) 관계 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관 업무에 관하여 다음 연도의 메타버스콘텐츠 정책에 관한 시행계획(이하 “중앙행정기관별 시행계획”이라 한다)을 수립·시행하되, 대통령령으로 정하는 바에 따라 콘텐츠산업진흥위원회에 제출하여야 한다.

제9조(메타버스콘텐츠산업 진흥 민관협의체) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 산업의 진흥을 위하여 중앙행정기관, 지방자치단체, 공공기관, 메타버스콘텐츠사업자, 전문기관 및 사업자단체, 관련 전문가로 구성된 민관협의체(이하 “민관협의체”라 한다)를 둘 수 있다.

② 민관협의체 의장은 문화체육관광부장관이 임명 또는 위촉하는 사람으로 한다.

③ 민관협의체 의장은 민관협의체를 대표하며, 그 업무를 총괄한다.

④ 문화체육관광부는 민관협의체를 통하여 제시되는 의견이 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 정책을 추진하는 데 최대한 반영될 수 있도록 노력해야 한다.

⑤ 민관협의체 회의의 소집 등 민관협의체의 운영에 필요한 세부 사항은 민관협의체 구성원의 의견을 들어 민관협의체 의장이 정한다.

제10조(실태조사) ① 문화체육관광부장관은 기본계획의 수립 및 메타버스콘텐츠 정책의 효과적인 수립·시행에 필요한 메타버스콘텐츠 및 메타버스콘텐츠산업의 현황과 통계 등을 확보하기 위하여 실태조사(이하 “실태조사”라 한다)를 할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 실태조사를 위하여 필요한 경우에는 메타버스콘텐츠 사업자나 그 밖의 관련 기관 또는 단체에 자료 제출이나 의견 진술 등을 요청할 수 있다.

③ 그 밖에 실태조사의 주기, 대상, 방법, 절차 등 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제11조(종합정보시스템의 구축·운영) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 및 메타버스콘텐츠산업 관련 정보를 종합적으로 관리하기 위하여 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있다.

② 제1항에 따른 메타버스콘텐츠 및 메타버스콘텐츠산업 관련 정보의 범위, 내용 등 종합정보시스템 구축·운영에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

3) 검토사항

○ 안 제7조 및 제8조는 문화체육관광부장관으로 하여금 「콘텐츠산업 진흥법」에 따른 콘텐츠산업진흥위원회의 심의를 거쳐 3년마다 메타버스 콘텐츠에 관한 기본계획을 수립하도록 하고, 관계 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 다음 연도의 시행계획을 수립·시행하도록 하고 있는바, 이는 중장기적 계획에 기반하여 체계적이고 안정적인 메타버스콘텐츠 산업 육성 및 이용자 보호 등에 관한 정책을 추진하려는 취지로 이해됨.

- 문화체육관광부에서는 메타버스콘텐츠가 다양한 분야에서 제작·이용되므로 기본계획을 수립할 때 관계 중앙행정기관 및 지방자치단체의 의견을 수렴할 필요가 있어 관련내용을 조문에 추가하여 수정할 필요가 있다는 의견을 제시하였고, 과학기술정보통신부에서는 제정안 제7조의 기본계획 수립 주체를 ‘문화체육관광부장관’에서 ‘정부’로 수정할 필요가 있다는 의견을 제출함.

○ 안 제9조는 문화체육관광부장관이 중앙행정기관, 지방자치단체, 공공기관, 메타버스콘텐츠사업자 등 관련전문가로 구성된 민관 협의체로부터 메타버스콘텐츠 발전 및 관련 산업의 진흥을 위한 정책을 추진하는데 있어 의견을 수렴하도록 하고 있는바, 다양한 이해관계자의 의견 수렴을 가능하게 하고자 하는 취지로 이해됨.

- 과학기술정보통신부에서는 2022년 12월 국무조정실 주재로 메타버스 법안 관련 쟁점을 조정할 때 합의된 내용에 따라 안 제9조에 대한 삭제 의견을 제출함.

○ 안 제10조 및 제11조는 문화체육관광부 장관이 메타버스메타버스콘텐츠 진흥 정책의 효과적인 수립·시행에 필요한 관련 현황 자료 및 통계 등의 확보를 위해 실태조사를 실시하고, 메타버스콘텐츠 및 관련 산업 정보를 체계적으로 수집·관리하기 위하여 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있도록 하고 있는바, 메타버스콘텐츠에 관한 정보의 체계적 관리를 통한 정책 추진의 효율화 및 국민의 용이한 정보 접근·활용을 도모할 수 있을 것으로 기대됨.

- 이에 대하여 문화체육관광부는 체계적 정책 추진을 위하여 메타버스콘텐츠 실태조사와 관련 정보의 효율적 관리를 위한 정보시스템구축 관련 내용의 법제화가 필요하나 메타버스콘텐츠가 다양한 분야에서 제작·이용되므로 각 중앙행정기관에서

실시할 필요가 있을 수 있어 주체를 ‘정부’로 변경할 필요가 있다는 의견을 제시하였음. 참고로 「가상융합산업 진흥법」 제8조¹⁵⁾는 가상융합산업(메타버스산업) 관련 실태조사의 주체를 ‘정부’로 규정하고 있음.

- 한국인터넷기업협회에서는 안 제10조제2항에 따른 자료 미제출시 제정안 제36조에 따라 과태료 부과가 가능한바, 광범위한 실태조사 및 자료제출 요구는 사업자의 영업비밀의 침해 등 피해가 발생할 우려가 있으므로 정당한 이유가 있으면 해당 의무를 면책할 수 있도록 규정할 필요가 있다는 의견을 제출함.

15) 「가상융합산업 진흥법」 제8조(실태조사 등) ① 정부는 기본계획과 시행계획의 수립·시행, 가상융합산업 진흥을 위한 관련 산업 현황, 규제 개선 과제 발굴 등에 관한 실태조사를 실시하고, 그 결과를 공표할 수 있다.
② 중앙행정기관의 장은 제1항에 따른 실태조사를 위하여 다른 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관(이하 “공공기관”이라 한다)의 장, 사업자, 기업, 협회 및 연구기관 등에 필요한 자료의 제출 또는 지원을 요청할 수 있다.
③ 제2항의 요청을 받은 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장 및 공공기관의 장은 정당한 사유가 없으면 그 요청에 따라야 한다.
④ 제1항에 따른 실태조사 및 제2항에 따른 자료 제출·지원에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

마. 메타버스콘텐츠 산업 육성 정책(안 제12조부터 제22조까지)

1) 제정안 요지

- 정부는 메타버스콘텐츠 창작·유통·이용 환경을 조성하고, 제작자의 자금 조달 시책을 마련하며, 국가, 지방자치단체, 그 밖에 공공기관이 보유·관리하는 정보를 메타버스콘텐츠사업자로 하여금 제작 등에 이용할 수 있도록 함(안 제12조, 제13조).
- 문화체육관광부 장관은 메타버스콘텐츠에 관한 연구·기술개발사업을 추진할 수 있으며, 메타버스콘텐츠 기술의 연구 개발과 다양한 메타버스콘텐츠 개발 촉진을 위하여 필요한 시책을 수립·시행해야 함(안 제14조, 제15조).
- 정부는 메타버스콘텐츠의 지식재산권 보호시책을 강구해야 함(안 제16조).
- 정부는 메타버스콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력 양성을 위해 노력해야 함(안 제17조).
- 정부는 메타버스콘텐츠 관련된 창업을 촉진하고 창업자의 성장을 촉진하기 위한 사업을 추진할 수 있고, 메타버스콘텐츠 산업 진흥 시책을 마련할 때에는 중소기업인 메타버스콘텐츠사업자에 대한 행정적·재정적 특별지원 내용을 포함해야 함(안 제18조, 제19조).
- 정부는 메타버스콘텐츠산업의 국제협력 및 해외시장 진출 촉진을 위한 사업을 추진할 수 있음(안 제20조).

- 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 사업 수행 전담기관을 지정할 수 있고, 메타버스콘텐츠사업자는 협회를 설립할 수 있음(안 제21조, 제22조).

2) 제정안 원문

제 정 안
제12조(메타버스콘텐츠의 제작 활성화) ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 메타버스콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 메타버스콘텐츠제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 마련하여야 한다. ② 정부는 메타버스콘텐츠제작자가 메타버스콘텐츠제작에 필요한 자금을 원활하고 안정적으로 조달할 수 있도록 필요한 시책을 마련하여야 한다. 제13조(공공정보의 이용 등) ① 국가, 지방자치단체, 그 밖에 대통령령으로 정하는 공공기관의 장(이하 “공공기관의 장”이라 한다)은 그 공공기관이 보유·관리하는 정보 중 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조에 따른 비공개 대상 정보를 제외한 정보(이하 “공공정보”라 한다)를 공개하는 경우에는 메타버스콘텐츠사업자로 하여금 해당 정보를 메타버스콘텐츠 제작 등에 이용하도록 할 수 있다. ② 공공기관의 장은 공공정보의 이용을 활성화하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 공공정보에 대한 이용 조건·방법 등을 정하고 이를 공개하여야 한다. 제14조(연구·기술개발 지원) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠에 관한 연구·기술개발 사업을 추진할 수 있다. 1. 메타버스콘텐츠 연구·기술수준의 조사 및 평가 2. 메타버스콘텐츠의 연구지원 및 기술개발 3. 메타버스콘텐츠 연구·기술 성과의 이전 및 실용화 4. 그 밖에 메타버스콘텐츠 연구·기술 및 메타버스콘텐츠서비스에 관한 사업

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 연구·기술개발 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 필요한 때에는 관련 연구기관이나 민간단체에 제1항 각 호의 사업을 위탁할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따른 연구·기술개발 사업을 실시하는 자에게 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제15조(공동 개발·이용의 촉진) 정부는 메타버스콘텐츠산업과 그 밖의 산업 간 융합 또는 인공지능 등 신기술 융합의 진전에 따른 메타버스콘텐츠 기술의 연구 개발과 다양한 메타버스콘텐츠의 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

제16조(지식재산권의 보호) ① 정부는 사회적·경제적 환경의 변화에 따른 메타버스콘텐츠 이용방법의 다양화에 적절하게 대응하여 메타버스콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 메타버스콘텐츠의 이용자가 타인의 메타버스콘텐츠 관련 지식재산권을 침해하지 아니하도록 홍보 및 필요한 시책을 마련하여야 한다.

제17조(전문인력 양성) ① 정부는 메타버스콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 정부는 제1항에 따른 전문인력 양성을 하는 기관 또는 단체에 대하여 예산의 범위에서 필요한 지원을 할 수 있다.

제18조(창업의 활성화) 정부는 메타버스콘텐츠와 관련된 창업을 촉진하고 창업자의 성장을 지원하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 창업자금의 융자
2. 연구개발 성과의 제공
3. 연구개발 시험 장비 및 설비의 지원
4. 그 밖에 창업의 활성화를 위하여 필요한 지원

제19조(중소기업 지원) 정부는 메타버스콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 중소기업인 메타버스콘텐츠사업자의 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원 내용을 포함하여야 한다.

제20조(국제협력 및 해외진출 지원) ① 정부는 메타버스콘텐츠산업의 국제협력 및 해외시장 진출을 촉진하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 메타버스콘텐츠의 해외 마케팅 및 홍보활동 지원

2. 외국인의 투자 유치
3. 국제시상식·건본시장·전시회·시연회 등 참여 및 국내 유치
4. 메타버스콘텐츠 수출 관련 협력체계의 구축
5. 메타버스콘텐츠의 해외 현지화 지원
6. 메타버스콘텐츠의 해외 공동제작 지원
7. 국내외 기술협력 및 인적 교류
8. 메타버스콘텐츠 관련 국제표준화
9. 그 밖에 국제협력 및 해외진출을 위하여 필요한 사업

② 정부는 제1항 각 호의 사업을 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제21조(전담기관의 지정) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 때에는 전담기관(이하 “전담기관”이라 한다)을 지정할 수 있다.

② 정부는 전담기관의 사업 수행에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 지정한 전담기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 그 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우 그 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 전담기관으로 지정받은 경우
2. 제4항에 따른 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우

④ 전담기관의 지정요건, 지정 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제22조(협회의 설립) ① 메타버스콘텐츠사업자는 메타버스콘텐츠에 관한 영업의 건전한 발전과 메타버스콘텐츠사업자의 공동이익을 도모하기 위하여 문화체육관광부장관의 인가를 받아 협회를 설립할 수 있다.

② 제1항에 따른 협회는 법인으로 한다.

③ 제1항에 따라 설립된 협회는 메타버스콘텐츠제작 및 유통질서가 건전하게 유지될 수 있도록 노력하여야 한다.

3) 검토사항

- 제정안 제12조부터 제22조까지는 메타버스콘텐츠 산업 육성을 위하여 정부가 콘텐츠제작 활성화를 위한 지원, 연구·개발 지원, 지식재산권 보호, 전문인력 양성, 창업 및 중소기업 지원, 국제협력 및 해외진출 지원 등의 시책을 추진하도록 하려는 것임.
- 현재 문화체육관광부에서는 메타버스콘텐츠 진흥을 위한 각종 사업을 추진 중이므로, 제정안에 따라 사업의 법적 근거가 신설되는 경우 관련 사업의 추진 동력을 확보하는 데 도움이 될 것으로 보임.

[표 5] 메타버스콘텐츠 관련 사업 예산 현황

(단위: 백만원)

사 업 명	2022	2023	2024
□ 메타버스콘텐츠 산업 육성	16,840	16,240	7,061
○전통생활문화 콘텐츠 제작 확산(보조사업)	1,112	1,112	550
○메타버스 활용 전통문양 활성화(보조사업)	1,888	1,888	850
○예술 메타버스 확장 지원(보조사업)	1,700	1,700	830
○장르기반 메타버스 제작 지원(보조사업)	4,390	4,390	1,865
○메타버스 활용 디자이너 패션마케팅 지원(보조사업)	2,300	2,300	1,100
○한류 메타버스 콘텐츠 공급 및 운용(보조사업)	1,900	1,900	581
○메타버스 세종학당 운영(보조사업)	1,100	1,100	840
○스포츠 아카이브 범용화 지원(보조사업)	1,500	900	270
○문화메타버스 진흥체계 운영(경상경비)	950	950	175

※ 문화체육관광부 제출자료(2024년 12월 기준)

- 안 제13조는 국가, 지방자치단체 및 공공기관이 보유·관리하는 정보를 메타버스콘텐츠사업자로 하여금 콘텐츠 제작 등에 이용

할 수 있도록 하고 있는바, 기존에 공공영역에서 구축된 디지털 문화유산 및 문화자원이 메타버스콘텐츠 제작의 원천이 되어 개인 및 민간에서의 창의적 활동이 더욱 활발해질 것으로 기대됨.

- 다만 문화체육관광부에서는 제정안과 같이 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조¹⁶⁾에 따른 비공개 대상 정보 이외의 정보를 공개하게 되면 공공기관이 단순 보유하거나 관리하는 것도 제작에 이용할 수 있게 되어 저작권자의 권리를 침해할 우려가 있고, 「공공데이터의 제공 및 이용활성화에 관한

16) 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조(비공개 대상 정보) ①공공기관이 보유·관리하는 정보는 공개 대상이 된다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보는 공개하지 아니할 수 있다.

1. 다른 법률 또는 법률에서 위임한 명령(국회규칙·대법원규칙·헌법재판소규칙·중앙선거관리위원회규칙·대통령령 및 조례로 한정한다)에 따라 비밀이나 비공개 사항으로 규정된 정보
2. 국가안전보장·국방·통일·외교관계 등에 관한 사항으로서 공개될 경우 국가의 중대한 이익을 현저히 해칠 우려가 있다고 인정되는 정보
3. 공개될 경우 국민의 생명·신체 및 재산의 보호에 현저한 지장을 초래할 우려가 있다고 인정되는 정보
4. 진행 중인 재판에 관련된 정보와 범죄의 예방, 수사, 공소의 제기 및 유지, 형의 집행, 교정(矯正), 보안처분에 관한 사항으로서 공개될 경우 그 직무수행을 현저히 곤란하게 하거나 형사피고인의 공정한 재판을 받을 권리를 침해한다고 인정할 만한 상당한 이유가 있는 정보
5. 감사·감독·검사·시험·규제·입찰계약·기술개발·인사관리에 관한 사항이나 의사결정 과정 또는 내부검토 과정에 있는 사항 등으로서 공개될 경우 업무의 공정한 수행이나 연구·개발에 현저한 지장을 초래한다고 인정할 만한 상당한 이유가 있는 정보. 다만, 의사결정 과정 또는 내부검토 과정을 이유로 비공개할 경우에는 제13조 제5항에 따라 통지를 할 때 의사결정 과정 또는 내부검토 과정의 단계 및 종료 예정일을 함께 안내하여야 하며, 의사결정 과정 및 내부검토 과정이 종료되면 제10조에 따른 청구인에게 이를 통지하여야 한다.
6. 해당 정보에 포함되어 있는 성명·주민등록번호 등 「개인정보 보호법」 제2조 제1호에 따른 개인정보로서 공개될 경우 사생활의 비밀 또는 자유를 침해할 우려가 있다고 인정되는 정보. 다만, 다음 각 목에 열거한 사항은 제외한다.
 - 가. 법령에서 정하는 바에 따라 열람할 수 있는 정보
 - 나. 공공기관이 공표를 목적으로 작성하거나 취득한 정보로서 사생활의 비밀 또는 자유를 부당하게 침해하지 아니하는 정보
 - 다. 공공기관이 작성하거나 취득한 정보로서 공개하는 것이 공익이나 개인의 권리 구제를 위하여 필요하다고 인정되는 정보
 - 라. 직무를 수행한 공무원의 성명·직위
 - 마. 공개하는 것이 공익을 위하여 필요한 경우로서 법령에 따라 국가 또는 지방자치단체가 업무의 일부를 위탁 또는 위촉한 개인의 성명·직업
7. 법인·단체 또는 개인(이하 “법인등”이라 한다)의 경영상·영업상 비밀에 관한 사항으로서 공개될 경우 법인등의 정당한 이익을 현저히 해칠 우려가 있다고 인정되는 정보. 다만, 다음 각 목에 열거한 정보는 제외한다.
 - 가. 사업활동에 의하여 발생하는 위해(危害)로부터 사람의 생명·신체 또는 건강을 보호하기 위하여 공개할 필요가 있는 정보
 - 나. 위법·부당한 사업활동으로부터 국민의 재산 또는 생활을 보호하기 위하여 공개할 필요가 있는 정보
8. 공개될 경우 부동산 투기, 매점매석 등으로 특정인에게 이익 또는 불이익을 줄 우려가 있다고 인정되는 정보

② ~ ④ (생략)

법률」로도 제정안이 달성하고자 하는 목적이 달성되므로
“「공공데이터의 제공 및 이용활성화에 관한 법률」 제17조제
1항17)에 따른 공공데이터”로 수정하여, 권리자의 정당한 이용
허락을 받지 아니한 정보도 이용 대상에서 제외하도록 수정할
필요가 있다는 의견을 제출하였음.

○ 안 제14조는 문화체육관광부장관이 메타버스콘텐츠에 관한 연
구·기술개발 사업을 추진할 수 있고, 연구·기술개발 사업을 실
시하는 자에게 필요한 비용을 지원할 수 있도록 하고 있음.

- 문화체육관광부는 메타버스콘텐츠의 진흥 및 발전을 위해 연
구·기술개발 및 지원근거의 마련이 필요하나, 메타버스콘텐츠
는 다양한 분야에서 제작·이용되므로 연구·기술개발 지원의
주체를 ‘정부’로 변경할 필요가 있다는 의견임.

○ 안 제16조는 정부는 메타버스콘텐츠의 지식재산권 보호시책을
강구하고, 메타버스콘텐츠 이용자가 타인의 메타버스콘텐츠 관
련 지식재산권을 침해하지 않도록 필요한 시책을 마련하도록
하고 있음.

17) 「공공데이터의 제공 및 이용활성화에 관한 법률」 제17조(제공대상공공데이터의 범위) ① 공공기관의 장
은 해당 공공기관이 보유·관리하는공공데이터를 국민에게 제공하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에
해당하는 정보를 포함하고 있는 경우에는 그러하지 아니한다.

1. 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조에 따른 비공개대상정보

2. 「저작권법」 및 그 밖의 다른 법령에서 보호하고 있는 제3자의 권리가 포함된 것으로 해당 법령에 따른 정당한 이용
허락을 받지 아니한 정보

② 공공기관의 장은 제1항에도 불구하고 제1항 각 호에 해당하는 내용을 기술적으로 분리할 수 있는 때에는 제
1항 각 호에 해당하는 부분을 제외한공공데이터를 제공하여야 한다.

③ 행정안전부장관은 제1항제2호의 제3자의 권리를 포함하는 것으로 분류되어 제공대상에서 제외된공공데이터
에 대한 정당한 이용허락 확보를 위한 방안을 제시할 수 있으며, 공공기관의 장은 그 방안에 따라 필요한 조치
를 취하여야 한다.

- 문화체육관광부에서는 지식재산권의 보호는 이용자뿐만 아니라 콘텐츠제작자 및 사업자에게도 필수적으로 요구되는 사안으로, 콘텐츠제작과정에서 발생할 수 있는 지식재산권 침해 문제를 예방하기 위하여 안 제16조제2항에서 이용자외에도 메타버스콘텐츠사업자 및 제작자를 홍보 및 시책마련의 대상자에 포함시킬 필요가 있다는 의견임.
- 참고로, 현행 「콘텐츠산업 진흥법」 제10조¹⁸⁾에서는 정부의 콘텐츠의 지식재산권 보호 시책 마련과 함께 콘텐츠사업자도 타인의 지식재산권을 침해하지 않도록 필요한 조치를 마련할 것을 규정하고 있음.

18) 「콘텐츠산업 진흥법」 제10조제10조(지식재산권의 보호) ① 정부는 사회적·경제적 환경의 변화에 따른 콘텐츠 이용방법의 다양화에 적절하게 대응하여 콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 콘텐츠제작자가 이 법에 따라 보호되는 콘텐츠에 대한 기술적보호조치를 개발할 수 있도록 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

③ 콘텐츠사업자는 타인의 지식재산권을 침해하지 아니하도록 필요한 조치를 하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 콘텐츠의 지식재산권을 보호하기 위하여 필요한 경우 관련 제도의 개선 및 운영합리화 등에 관하여 관계 중앙행정기관의 장에게 협조를 요청할 수 있다.

바. 규제의 신속확인 및 규제개선 신청 등(안 제23조, 제24조)

1) 제정안 요지

- 메타버스콘텐츠의 제작·유통·보관·사용·처분 등을 하려는 자는 문화체육관광부장관에게 관련된 허가 등 규제 확인을 신청할 수 있고, 필요한 경우 규제개선을 신청할 수 있음(안 제23조, 제24조).

2) 제정안 원문

제 정 안
제23조(규제의 신속확인) ① 메타버스콘텐츠의 제작·유통·보관·사용·처분 등을 하려는 자는 문화체육관광부장관에게 관련된 허가 및 메타버스콘텐츠 종류 확인 등의 필요 여부를 확인하여 줄 것을 신청할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 신청된 사항이 다른 기관의 확인 또는 협력을 요하는 사항인 경우에는 그 소관 기관의 장에게 이를 통보하거나 협력의 요청을 하여야 한다. ③ 제2항에 따라 통보받은 행정기관의 장은 30일 이내에 소관 업무 여부 및 신고 및 허가 등의 필요 여부를 문화체육관광부장관에게 회신하여야 한다. 이 경우 행정기관의 장은 관계 법령에 따라 신고 및 허가등이 필요하다고 판단되는 경우 신고 및 허가 등에 필요한 요건 및 절차 등을 포함하여 회신하여야 한다. ④ 메타버스콘텐츠 관련 신기술·서비스에 대한 규제의 신속확인과 관련하여 다른 행정기관의 소관 업무에 해당하지 아니하는 사항은 문화체육관광부장관이 처리한다. ⑤ 문화체육관광부장관은 제1항의 신청을 받은 날부터 60일 이내에 제1항의 신청에 대한 회신 및 제4항에 따른 처리를 완료하여야 한다. 이 경우 다른 기관의 회신에 소요된 기간은 제외한다.

⑥ 제1항부터 제4항까지에서 규정한 사항 외에 규제의 신속확인에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다

제24조(규제개선의 신청 등) ① 메타버스콘텐츠사업자 또는 관련 단체 등은 메타버스콘텐츠 분야 연구개발, 시험·평가, 검증 및 제작·유통·이용 관련 활동과 관련한 목적 달성을 위하여 필요한 경우 문화체육관광부장관에게 규제개선을 신청할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 신청이 있는 경우 그 신청내용을 관계 행정기관의 장에게 통보하여야 하며, 관계 행정기관의 장은 해당 신청내용을 검토하여 그 결과를 통보받은 날부터 15일 이내에 문화체육관광부장관에게 문서로 회신하여야 한다. 이 경우 관계 행정기관의 장은 법령 정비가 필요하지 아니한 신청내용에 대해서는 적극적으로 처리하여야 한다.

③ 관계 행정기관의 장이 규제개선 여부를 검토하기 위하여 제1항에 따라 규제개선을 신청한 자에게 자료 보완을 요구한 경우에는 관련 자료의 보완에 걸린 기간은 제2항에 따른 회신기간에 산입하지 아니한다. 이 경우 통보받은 날부터 60일 이내에 검토결과를 회신하여야 하며, 회신이 불가능한 경우에는 30일 이내의 범위에서 한 차례만 회신기간 연장을 요청할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 신청이 있는 경우 메타버스콘텐츠산업 관련 전문가, 이용자단체, 규제관련 전문가 등으로 구성된 메타버스콘텐츠산업규제심의위원회의 심의를 거쳐 규제개선이 필요한 사항에 대하여 관계 행정기관의 장에게 통보하고 규제개선을 요청할 수 있다. 메타버스콘텐츠산업규제심의위원회의 구성 및 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

⑤ 제4항에 따른 규제개선 요청을 받은 관계 행정기관의 장은 해당 규제를 개선하고 법령을 정비할 필요가 있는 경우 법령정비 여부를 검토하고 관련 법령정비를 추진할 수 있다. 이 경우 관계 행정기관의 장이 둘 이상인 경우에는 「행정규제기본법」 제23조에 따른 규제개혁위원회에 규제개선을 요청할 수 있다.

⑥ 제4항에 따라 문화체육관광부장관이 규제개선 필요사항으로서 메타버스콘텐츠 분야 연구개발, 시험·평가, 검증 및 제작·유통·이용 관련 활동 등의 실증을 위한 규제특례가 필요하다고 인정되는 경우에는 「산업융합 촉진

법」 제10조의3, 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제38조의2 및 「규제자유특구 및 지역특화발전특구에 관한 규제특례법」 제86조의 절차에 따라 관련 규제에 대한 특례를 부여할 수 있다. 다만, 「규제자유특구 및 지역특화발전특구에 관한 규제특례법」 제86조의 특례에 대해서는 관할 시·도지사에게 규제개선 필요 사항을 통보하여야 하며, 시·도지사는 이를 검토하여 같은 법 제72조 및 제81조에 따라 중소벤처기업부장관에게 규제특례 관련 사항을 신청할 수 있다.

⑦ 제1항부터 제6항까지의 규정과 관련한 세부사항 및 규제개선의 심사기준, 절차 및 방법에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

3) 검토사항

○ 행정기관의 업무 소관은 통상 현행 산업을 기준으로 분장하고 있어 신사업을 하려는 자는 해당 사업의 소관 법률 및 행정기관을 명료하게 알기가 어렵고, 행정기관의 입장에서는 법률 및 행정행위의 소관주의와 관료주의적 특성으로 인하여 신사업의 소관 지정에 소극적으로 응하게 되는 등 폐해가 있음. 제정안 제23조는 이러한 점을 개선하려는 취지로 보이며, 혁신적인 메타버스콘텐츠의 시장 출시를 촉진할 수 있다는 점에서 취지에 공감할 수 있음.

○ 제정안 제24조는 메타버스콘텐츠사업자 등이 메타버스콘텐츠 분야 연구개발, 제작·유통·이용 등과 관련하여 필요한 경우 문화체육관광부장관에게 규제개선을 신청할 수 있고, 문화체육관광부장관은 관계 행정기관의 장의 검토 등을 거쳐 규제를 개선

하거나 법령을 정비할 수 있도록 하려는 것으로 신산업에 대한 적극적 규제 정비를 통해 사업자들이 다양하고 혁신적인 메타버스콘텐츠를 제작하는데 도움이 될 것으로 보임.

- 다만, 문화체육관광부에서는 신기술 기반의 메타버스콘텐츠 및 관련 산업 분야 연구개발, 제작·유통 등에 앞서 문화체육관광부장관이 관련 규제 존재 여부 및 모호한 규제들을 신속하게 확인해 관련 산업 육성을 지원해 줄 수 있는 제도 도입이 필요하고, 메타버스콘텐츠 진흥을 위해 규제 특례 관련 근거 법률의 필요성은 동의하나 규제개선 신청 및 권고, 법령의 개선권고는 규제개혁위원회의 역할과 중복되고, 의견 상충 및 정책 혼란 우려가 있으므로 안 제24조제1항부터 제4항까지는 삭제할 필요가 있다는 의견이므로 이를 반영할 필요가 있어 보임.

- 국무조정실과 과학기술정보통신부에서도 규제개선 신청 및 권고는 규제개혁위원회 역할과 중복되므로 안 제24조 중 제1항부터 제5항까지 관련 내용의 삭제 의견을 제출하였음.

사. 메타버스콘텐츠 유통 질서 확보 및 이용자 보호(안 제25조부터 제32조까지)

1) 제정안 요지

- 기간통신사업자, 부가통신사업자, 메타버스콘텐츠 상품의 제작·판매·유통에 종사하는 자는 메타버스콘텐츠의 공정한 유통환경을 저해하는 행위를 할 수 없으며, 문화체육관광부장관은 표준계약서를 마련하여 사용을 권고할 수 있음(안 제25조, 제26조).
- 정부는 이용자보호지침을 마련하고, 이용자의 기본권의 보호를 위한 사업을 추진하며, 이용자가 부당한 차별을 받은 경우 콘텐츠분쟁조정위원회에 조정을 신청할 수 있음(안 제27조부터 제29조까지).
- 협회는 이용자 보호 및 건전이용 환경 조성을 위한 자율규제를 추진할 수 있음(안 제30조).
- 메타버스콘텐츠제작자와 사업자는 이용자를 위한 정보를 제공해야 하고, 문화체육관광부장관은 이용 교육 및 홍보에 관한 지원을 해야 함(안 제31조, 제32조).

2) 제정안 원문

제 정 안
제25조(공정한 유통 환경 조성 등) ① 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자(이하 “정보통신망사업자”라 한다)는 합리적인 이유 없이 메타버스콘텐츠사업자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하여서는 아니 된다. ② 정보통신망사업자, 「전기통신사업법」 제5조제3항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자 및 그 밖에 메타버스콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자는 합리적인 이유 없이 메타버스콘텐츠에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취득하여서는 아니 된다. ③ 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 상품의 제작·판매·유통에 종사하는 자 등에 대하여 제1항 또는 제2항의 위반 행위가 있다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다. ④ 정부는 메타버스콘텐츠산업의 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다. 1. 메타버스콘텐츠산업 유통 환경의 현황 분석 및 평가 2. 메타버스콘텐츠산업 관련 사업자 등이 참여하는 협회 및 단체 등의 구성 및 운영 3. 그 밖에 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 필요한 사업 제26조(표준계약서) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위하여 공정거래위원회 등 관계 중앙행정기관과의 협의를 거쳐 표준계약서를 마련하고, 메타버스콘텐츠사업자에게 이를 사용하도록 권고할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서에 관한 업무를 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원, 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체 및 제22조에 따른 협회에 위탁할 수 있다. 제27조(이용자보호지침의 마련 등) ① 정부는 메타버스콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호를 위하여 메타버스콘텐츠사업자가 자율적

으로 준수할 수 있는 지침(이하 “이용자보호지침”이라 한다)을 관련 분야의 사업자, 기관 및 단체의 의견을 들어 마련하여야 한다.

② 메타버스콘텐츠사업자는 메타버스콘텐츠를 거래할 때 이용자를 보호하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 과오금의 환불, 메타버스콘텐츠 이용계약의 해제·해지의 권리, 메타버스콘텐츠 결함 등으로 발생하는 이용자의 피해에 대한 보상 등의 내용이 포함된 약관을 마련하여 이용자에게 알리고, 메타버스콘텐츠사업자가 운영하는 인터넷홈페이지 또는 주로 활동하는 메타버스 등에 공개하여야 한다.

③ 메타버스콘텐츠사업자는 그가 사용하는 약관이 이용자보호지침의 내용보다 이용자에게 불리한 경우 이용자보호지침과 다르게 정한 약관의 내용을 이용자가 알기 쉽게 표시하거나 고지하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠제작자 및 메타버스콘텐츠사업자에게 이용자보호지침을 준수하도록 권고할 수 있다.

제28조(이용자 보호시책 등) ① 정부는 메타버스콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.

1. 이용자에 대한 메타버스콘텐츠 정보 제공 및 교육
2. 이용자보호지침의 준수에 관한 실태조사
3. 메타버스콘텐츠사업자를 대상으로 하는 이용자 보호에 관한 교육
4. 이용자 보호를 목적으로 하는 기관 또는 단체에 대한 지원
5. 이용자 피해 예방 및 구제를 위한 조치의 마련 및 시행
6. 그 밖에 이용자의 권익 보호에 필요한 시책의 수립·시행

② 정부는 경제적·지역적·신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 메타버스콘텐츠에 자유롭게 접근하거나 메타버스콘텐츠를 이용하기 어려운 자들이 편리하게 메타버스콘텐츠를 이용할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

③ 정부는 제1항과 제2항의 업무를 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제29조(이용자의 권리) ① 이용자는 메타버스콘텐츠를 이용하는 과정에서 부당한 차별을 받은 경우 이의 시정을 위하여 제33조에 따라 「콘텐츠산업 진흥

법」 제29조의 콘텐츠분쟁조정위원회(이하 “콘텐츠분쟁조정위원회”라 한다)에 조정(調停)을 신청할 수 있다.

② 메타버스콘텐츠사업자는 미성년자와 메타버스콘텐츠에 관한 계약을 체결할 때에는 법정대리인이 그 계약에 동의하지 아니하면 미성년자 본인 또는 법정대리인이 그 계약을 취소할 수 있다는 내용을 미성년자에게 고지하여야 한다.

제30조(협회의 자율규제) ① 제22조에 따른 협회는 이용자를 보호하고 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠이용 환경을 조성하기 위하여 메타버스콘텐츠사업자 행동강령을 정하여 시행하는 등 자율규제를 추진할 수 있다.

② 협회는 제1항에 따른 자율규제와 관련하여 다음 각 호의 업무를 수행할 수 있다.

1. 메타버스콘텐츠사업자 행동강령의 제정·개정 및 시행
2. 메타버스콘텐츠사업자에 대한 교육 및 홍보
3. 메타버스콘텐츠사업자의 이용자보호 실태에 대한 자율점검 및 개선 활동
4. 그 밖에 소속 메타버스콘텐츠사업자에 대한 자율규제 활동을 위하여 필요한 업무

③ 협회는 메타버스콘텐츠산업과 융·복합되는 개별 사업분야와 관련된 협회·단체가 있는 경우에 해당 협회·단체와 협력하여 제2항의 업무를 수행하도록 노력하여야 한다.

④ 정부는 제1항부터 제3항까지에 따른 자율규제활동을 지원할 수 있다.

제31조(메타버스콘텐츠제작자 등의 의무) 메타버스콘텐츠제작자와 메타버스콘텐츠사업자는 이용자가 건전하고 안전하게 메타버스콘텐츠를 이용할 수 있도록 인터넷 홈페이지 등을 통하여 정보를 제공하여야 한다.

제32조(이용자 교육 및 홍보 지원) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠산업의 발전 및 진흥에 관한 시책을 마련할 때 메타버스콘텐츠의 원활한 이용이 가능하도록 교육 및 홍보에 대한 지원을 하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 이용자의 메타버스콘텐츠와 관련된 판단능력을 높이는 데 필요한 교육을 하여야 한다.

③ 제2항에 따른 이용자 교육의 방법 및 절차 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

3) 검토사항

- 안 제25조 및 26조는 관련 사업자 등의 메타버스콘텐츠의 공정한 유통 환경을 저해하는 행위를 금지시키고, 문화체육관광부장관으로 하여금 메타버스콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위하여 표준계약을 마련하고 그 사용을 권고할 수 있도록 하고 있음.
- 안 제25조와 관련하여 **방송통신위원회**에서는 공정한 유통환경 조성의 주체가 ‘문화체육관광부장관’이 아닌 ‘방송통신위원회위원장’이 되어야 한다는 의견을, **과학기술정보통신부**에서는 ‘과학기술정보통신부장관’도 주체로 추가되어야 한다는 의견을 각각 제출하였고, **한국실감메타버스협회**는 정부의 사업으로 메타버스콘텐츠산업 관련 사업자 등이 참여하는 협회 및 단체 등의 구성 및 운영을 규정하는 것(제4항제2호 관련)은 단체의 자율권이 보장되지 않을 수 있다는 의견을 제출하였음.
- 안 제26조의 표준계약서와 관련하여 **과학기술정보통신부와 방송통신위원회**에서는 관련된 현행 법률과의 충돌 및 수범자의 혼란 우려를 이유로 삭제 의견을 제출하였음. **한국인터넷기업협회**에서는 메타버스콘텐츠 산업의 다양성으로 인해 일률적인 표준계약서는 산업적 현실과 충돌할 우려가 있으므로 각 분야의 특성을 반영한 분야별 표준계약서 마련이 필요하다는 의견임.

- 안 제27조 및 제28조에 따라 정부가 이용자보호지침을 만들면, 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠제작자 및 사업자에게 이용자보호지침의 준수를 권고할 수 있으며, 정부는 이용자 보호를 위한 사업 및 정책을 수립·시행할 수 있음.
- 이에 대해 **방송통신위원회**에서는 이용자보호지침 마련 등 관련 주체가 ‘정부’, ‘문화체육관광부장관’에서 ‘방송통신위원회’로 수정될 필요가 있다는 의견임.
- 안 제31조는 메타버스콘텐츠제작자와 사업자의 인터넷홈페이지를 통한 정보 제공의무를 규정하고, 안 제32조는 문화체육관광부 장관의 이용자 교육 및 홍보 지원 의무를 규정하고 있음.
- **과학기술정보통신부**에서는 메타버스콘텐츠제작자 및 사업자에게 과도한 부담을 주는 안 제31조를 삭제해야 한다는 의견임.
- **문화체육관광부**는 메타버스콘텐츠가 다양한 분야에서 활용되는 점을 고려하여 안 제32조의 이용자 교육 및 홍보 주체를 ‘문화체육관광부장관’에서 ‘정부’로 수정할 필요가 있다는 의견이며, **방송통신위원회**는 이를 ‘방송통신위원회’로 수정할 필요가 있다는 의견임.
- 한편 ‘제22조에 따른 협회’를 ‘협회’로 약칭하고 이하 관련 조문을 정비할 필요가 있어 보임.

아. 분쟁의 조정(안 제33조)

1) 제정안 요지

- 메타버스콘텐츠 관련 분쟁이 발생한 경우 콘텐츠분쟁조정위원회에 조정을 신청할 수 있음(안 제33조).

2) 제정안 원문

제 정 안
제33조(분쟁의 조정) 메타버스콘텐츠사업자 사이, 메타버스콘텐츠사업자와 메타버스콘텐츠제작자 사이, 메타버스콘텐츠사업자와 이용자 사이, 메타버스콘텐츠제작자 사이, 이용자와 이용자 간의 메타버스콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁이 발생한 경우 콘텐츠분쟁조정위원회에 분쟁의 조정을 신청할 수 있다. 다만, 저작권과 관련한 분쟁은 「저작권법」에 따르며, 방송통신과 관련된 분쟁 중 「방송법」 제35조의3에 따른 분쟁조정의 대상(같은 법 제2조 제27호에 따른 외주제작사가 분쟁의 당사자인 경우는 제외한다)이 되거나 「전기통신사업법」 제45조에 따른 재정의 대상이 되는 분쟁은 각각 해당 법률의 규정에 따른다.

3) 검토사항

- 안 제33조는 메타버스콘텐츠사업자 사이, 메타버스콘텐츠사업자와 메타버스콘텐츠제작자 사이, 메타버스콘텐츠사업자와 이용자 사이, 메타버스콘텐츠제작자 사이, 이용자와 이용자 간의 메타버스콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정하기 위하여 현행

「콘텐츠산업 진흥법」 상 콘텐츠분쟁조정위원회¹⁹⁾에 분쟁의 조정을 신청할 수 있도록 하고 있음.

- 조정이란 당사자 사이에서 분쟁을 자율적으로 해결하기 곤란한 경우 공정한 제3자를 조정인으로 선임하여 그가 제시하는 조정안에 양 당사자가 합의함으로써 분쟁을 해결하는 절차로, 법원판결에 비해 사업자 및 이용자 등의 시간과 비용을 절감할 수 있고, 전문성 있는 조정인의 참여로 메타버스콘텐츠산업의 특수성을 감안한 분쟁 해결이 가능하다는 점에서 제도의 필요성이 인정된다고 보임.
- 현재 콘텐츠 분야의 분쟁조정은 「콘텐츠산업 진흥법」 상 콘텐츠분쟁조정위원회에서 전담하고 있고, 분야별 분쟁조정은 전문성 확보를 위하여 게임, 영상, 지식정보, 만화 등 4개 분과위원회를 운영하고 있는바, 제정안은 현행 위원회를 활용함으로써 위원회의 신설로 인한 행정적·재정적 비용을 절감하고 행정안전부 등의 위원회 신설에 따른 반대 우려를 해소할 수

19) 「콘텐츠산업 진흥법」 제29조(분쟁조정위원회의 설치)① 콘텐츠사업자 간, 콘텐츠사업자와 이용자 간, 이용자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정(調停)하기 위하여 콘텐츠분쟁조정위원회(이하 “조정위원회”라 한다)를 둔다. 다만, 저작권과 관련한 분쟁은 「저작권법」에 따르며, 방송통신과 관련된 분쟁 중 「방송법」 제35조의3에 따른 분쟁조정 대상(같은 법 제2조제27호에 따른 외주제작사가 분쟁의 당사자인 경우는 제외한다)이 되거나 「전기통신사업법」 제45조에 따른 조정 대상이 되는 분쟁은 각각 해당 법률의 규정에 따른다.

② 조정위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다

1. 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁의 조정에 관한 사항
2. 조정위원회의 의사(議事)에 관한 규칙의 제정 및 개정·폐지에 관한 사항
3. 그 밖에 조정위원회의 위원장이 회의에 부치는 사항

③ 조정위원회의 업무를 지원하기 위하여 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원에 사무국을 둔다.

있다고 보임.

- 방송통신위원회에서는 메타버스콘텐츠 거래·이용 중 발생하는 분쟁은 「전기통신사업법」상의 분쟁이므로 조정 주체 및 근거 법령을 수정할 필요가 있다는 의견임.

자. 시정명령 등(안 제34조부터 제36조까지)

1) 제정안 요지

- 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠제작자나 사업자가 법규정을 위반하거나 의무를 이행하지 아니한 경우 시정을 권고하거나 명령할 수 있으며, 자료 제출 요청을 따르지 않거나 시정명령 불이행 시 과태료를 부과·징수함(안 제34조부터 제36조까지).

2) 제정안 원문

제 정 안
제34조(시정명령 등) 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠제작자 또는 메타버스콘텐츠사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 시정을 권고 또는 명령을 할 수 있다. 1. 제27조제2항을 위반하여 약관을 마련하지 않거나 이용자에게 알리지 않은 경우 또는 인터넷 홈페이지 등에 공개하지 않은 경우 2. 제27조제3항을 위반하여 이용자보호지침과 다르게 정한 약관의 내용을 이용자가 알기 쉽게 표시하거나 고지하지 아니한 경우 3. 제29조제2항을 위반하여 계약을 취소할 수 있다는 내용을 미성년자에게 고지하지 아니한 경우 제35조(권한의 위임과 위탁) ① 이 법에 따른 문화체육관광부장관 또는 시·도지사의 권한은 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다. ② 이 법에 따른 문화체육관광부장관 또는 중앙행정기관의 장의 업무는 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 협회, 메타버스콘텐츠제작자 및 메타버스콘텐츠사업자 관련 단체 또는 메타버스콘텐츠 이용자보호단체에 위탁할 수 있다.

제36조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5백만원 이하의 과태료에 처한다.

1. 제10조제2항에 따른 문화체육관광부장관의 자료 제출 요청에 따르지 아니한 경우
 2. 제34조에 따른 시정명령을 이행하지 아니한 자
- ② 제1항에 따른 과태료는 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관이 부과·징수한다.

3) 검토사항

- 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠사업자가 이용자의 피해 보상 내용이 포함된 약관을 마련하지 않거나 이용자에게 알리지 않은 경우 또는 인터넷 홈페이지에 공개하지 아니한 경우(안 제27조제2항), 약관이 이용자보호지침의 내용보다 이용자에게 불리한 경우 이용자보호지침과 다르게 정한 약관의 내용을 이용자가 알기 쉽게 표시하거나 고지하지 아니한 경우(안 제27조제3항), 법정대리인이 동의하지 않으면 계약을 취소할 수 있다는 내용을 미성년자에게 고지하지 아니한 경우(안 제29조제2항)에 시정권고 또는 명령을 할 수 있고, 실태조사를 위한 자료 제출 요청에 불응하거나(안 제10조제2항), 시정명령 미이행에 대해 5백만원 이하의 과태료를 부과할 수 있도록 하고 있음.
- 제정안은 실태조사를 위한 자료 제출 요청에 불응한 경우 과태료를 부과할 수 있도록 규정하고 있는바, 「전기통신사업법」

제34조의2²⁰⁾에 따른 부가통신사업자에 대한 실태조사나 「가상융합산업 진흥법」 제8조²¹⁾에 따른 실태조사는 임의조사로 실시되고 있으나 「국세기본법」 제88조²²⁾에 따른 자료제출 기피 등 직무집행 거부에 과태료를 부과하는 입법례가 있음.

- 과학기술정보통신부에서는 메타버스콘텐츠제작자 및 사업자에게 과도한 부담을 주는 안 제36조를 삭제할 필요가 있다는 의견이며, 방송통신위원회에서는 안 제34조와 제36조의 위반행위에 대한 관리·감독 주체에 방송통신위원회가 추가될 필요가 있다는 의견임.

문 의 처
02)6788-5376

- 20) 「전기통신사업법」 제34조의2(부가통신사업 실태조사) ① 과학기술정보통신부장관은 부가통신사업의 현황 파악을 위하여 실태조사를 실시할 수 있다.
 ② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 실태조사를 위하여 부가통신사업자에게 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 정당한 사유가 없으면 그 요청에 따라야 한다.
 ③ 제1항에 따른 실태조사를 위한 조사 대상, 조사 내용 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
- 21) 「가상융합산업 진흥법」 제8조(실태조사 등) ① 정부는 기본계획과 시행계획의 수립·시행, 가상융합산업 진흥을 위한 관련 산업 현황, 규제 개선 과제 발굴 등에 관한 실태조사를 실시하고, 그 결과를 공표할 수 있다.
 ② 중앙행정기관의 장은 제1항에 따른 실태조사를 위하여 다른 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관(이하 “공공기관”이라 한다)의 장, 사업자, 기업, 협회 및 연구기관 등에 필요한 자료의 제출 또는 지원을 요청할 수 있다.
 ③ 제2항의 요청을 받은 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장 및 공공기관의 장은 정당한 사유가 없으면 그 요청에 따라야 한다.
 ④ 제1항에 따른 실태조사 및 제2항에 따른 자료 제출·지원에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
- 22) 「국세기본법」 제88조(직무집행 거부 등에 대한 과태료) ① 관할 세무서장은 세법의 질문·조사권 규정에 따른 세무공무원의 질문에 대하여 거짓으로 진술하거나 그 직무집행을 거부 또는 기피한 자에게 5천만원 이하의 과태료를 부과·징수한다.
 ② 제1항에 따른 과태료의 부과기준은 대통령령으로 정한다.

참고 1

법 제정에 따른 비용 추계

연번	조·항(조제목)	예산 추계
1	안 제7조 (기본계획)	- 메타버스콘텐츠 진흥 기본계획 수립(1억원)
2	안 제9조 (메타버스콘텐츠산업 진흥 민관협의체)	- 민관협의체 운영(11백만원) · 회의 참석 사례비 10백만원(250천원×4회×10명) · 회의 개최 비용 1백만원 (4회×250천원)
3	안 제10조 (실태조사)	- 실태조사 연구용역(1억원)
4	안 제11조 (종합정보시스템의 구축·운영)	- 시스템 구축 및 운영 ISP(1억원) - 시스템 구축 및 운영(10억원) · (주요기능) 사업자 현황(DB) 관리, 연구개발 관리, 지원사업 관리, 전문인력 현황 및 교육 실시, 그 외 메타버스 콘텐츠 산업 정보 구축에 관한 자료 등 구축
5	안 제12조 (메타버스콘텐츠의 제작 활성화)	- 메타버스 콘텐츠 제작 및 연구·개발 지원 (150억원)
	안 제14조 (연구·기술개발 지원)	
6	안 제17조 (전문인력 양성)	- 실무형 기반 전문인력 양성(15억원) · 50명 × 3,000백만원 기준
7	안 제18조 (창업의 활성화)	- 메타버스 콘텐츠 창작 및 초기창업 지원(30억원)
8	안 제19조 (중소기업 지원)	- 메타버스 콘텐츠 기업 성장 지원(40억원) · 창업도약 프로그램 운영, 액셀러레이터 양성 및 동반성장 지원 등
9	안 제20조 (국제협력 및 해외진출 지원)	- 메타버스 콘텐츠 기업 해외진출 지원(20억원)
10	안 제21조 (전담기관의 지정)	- 전담기관 지정 및 사업지원(20억원) · (주요기능) 메타버스 콘텐츠 개발을 위한 문화유산 원천데이터 및 댄스·스포츠 등 동작데이터 제작·지원
11	안 제26조 (표준계약서)	- 표준계약서 마련 연구용역(1억원)
12	안 제28조 (이용자 보호 시책 등)	- 이용자 교육(10억원) · (주요내용) 온라인 교육과정 운영, 신규 교육콘텐츠 개발, 아카데미 운영 등
	안 제32조 (이용자 교육 및 홍보지원)	

참고 2

타부처 의견

부처명	의견 주요내용
과학기술 정보통신부	• 제명 및 법 용어 전반 검토 필요 - 과방위에서 발의된 메타버스 관련 법안은 '가상융합세계'를 활용한 용어*를 사용하고 있으므로 법률간 통일성 및 혼란방지를 위해 용어 통일 필요 * (제명) 메타버스산업 진흥법안 → 가상융합산업 진흥법안 • "메타버스" 정의 수정(안 제2조 1호) - 「가상융합산업 진흥법」에서 '가상융합세계(메타버스)'를 정의하고 있어 법률간 충돌이 불가피하므로 가상융합산업 진흥법 준용 필요 - 정의 규정 내용이 불분명하여 메타버스만의 특징 등을 포함한 정의 필요 • "메타버스콘텐츠" 정의 수정(안 제2조 2호) - "메타버스콘텐츠"는 '콘텐츠' 및 '디지털 콘텐츠'의 하위 개념임에도 독자적으로 별도 문구로 정의하므로써 두 용어의 관계가 모호해지므로 재검토 필요 • "메타버스콘텐츠제작", "이용자" 등 메타버스 특성을 고려한 정의 조항 일부 삭제 및 수정필요(안 제2조 3호~7호) • 국조실 주재 쟁점 조정결과 따라 합의된 내용 준수를 위한 조문삭제(안 제 5조, 제9조, 24조) * "메타버스 법안 관련 주요쟁점 조정"(22.12) - ▲타법과의 관계 단서 규정, ▲ 위원회 신설, ▲ 규제개선 신청 및 권고 등 삭제 합의 완료* • 메타버스콘텐츠 관련 기본계획 실태조사 연구·기술개발 이용자교육 주체를 문체부 장관에서 정부로 수정(안 제7조, 10조, 14조, 32조) 및 조치요청권 주체(문체부 장관에 과기부장관도 추가)(안 25조) • 표준계약서 관련 현행 법류과의 충돌 및 수범자 혼란 우려가 있는 조문 삭제(안 26조) • 메타버스 콘텐츠 제작자 및 사업자에 과도한 부담을 주는 조항 삭제(안 31조, 36조)
방송통신 위원회	• 대부분의 산업진흥이용자보호 관련 내용이 현행법으로 규율 가능 - 산업 진흥과 관련된 사항은 「콘텐츠산업 진흥법」, 「문화산업진흥 기본법」 및 「가상융합산업진흥법」으로 규율하고, - 이용자 보호와 관련된 사항은 「전기통신사업법」, 「정보통신망법」을 통해 적용할 수 있으므로, 제정법 필요성이 적다고 판단됨 - 특하나, 특정한 신산업유형을 특별법 형태로 제정할 경우에는 ①기존 법률조문과의 중복으로 법집행 혼선 ②향후 새로운 기술 등장 시 반복적인 제정법 양산 우려 ③수범자인 이용자산업계의 혼란 야기 등의 문제가 발생할 수 있음 ⇒ 세부 유형의 콘텐츠 산업에 대해 특별법을 제정하는 것은 반대 • '메타버스' 정의 조항 삭제(안 제 2조 1호) - 「가상융합산업진흥법」에서 가상융합세계(메타버스)를 이미 정의하고 있음 • 기본원칙에 건전한 이용문화 정착 안전한 이용환경 조성 관련 내용 추가(안 제 3조) • 다른 법률과의 관계 조항에 메타콘텐츠 이용자보호에 관한 관계조항 추가(안 제 5조) • 공정한 유통환경 조성, 이용자 교육 등의 주체를 문체부 장관에서 방통위로 수정(안 제25조, 32조) • 메타버스콘텐츠 관련 표준계약서 관련 조항 삭제(안 제 26조) • 이용자보호지침 마련 관련 주체를 정부, 문체부 장관에서 방통위로 수정(안 제 27조, 28조) • 메타 콘텐츠 거래·이용 중 발생하는 분쟁은 전기통신사업법상의 분쟁으로 조정 주체 및 근거 법령 수정(안 제29조, 33조) • 위반행위에 대한 관리, 감독 주체에 방통위 추가 필요(안 제 34조, 36조)

기획재정부	• 동 제정법률안의 주요 내용은 「콘텐츠산업 진흥법」과 사실상 중복되는 내용으로서, 상기 조항에 근거하여 현재도 메타버스 관련 다양한 국고지원사업들을 수행중으로 별도 입법 필요성 낮음. 제정 불필요
국무조정실	• 타 법과의 관계 단서 규정 삭제(안 제5조) - 법체계 정합성, 입법례 등 고려해 '타법에 특별한 규정 있는 경우 외에 해당 법률 우선 적용'하기로 문체부·과기부 조정 완료('22.12월) • 규제 개선 신청 및 권고는 규제개혁위원회 역할과 중복되므로 삭제(안 제24조 ①~⑤ 삭제) - 다만, 규제특례 관련 조항(신속확인, 실증특례)은 신산업 규제혁신 추진을 위해 규정 허용하기로 문체부·과기부 조정 완료('22.12월)

참고 3

관련 협단체 의견

협회명	의견 주요내용
한국게임 산업협회	• 메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안은 국내 메타버스 시장과 산업을 체계적으로 육성하고, 이용자 보호를 강화하기 위한 법적 토대를 제공하는 취지로 그 필요성에 깊이 공감 • “가상융합산업진흥법”과 상당한 유사성이 있어 기본법령과의 충돌 및 중복 적용 가능성이 있어 <u>신중 검토 필요</u> - 두 법 간 ▲법률상 정의하고 있는 용어 중복(안 제2조) ▲실태조사 등의 주체 상이(안 제 10조) ▲규제에 대한 태도 차이(안 제23~24조) • 메타버스콘텐츠와 게임물 간의 관계를 명확히 규정할 필요(안 제5조) - “메타버스콘텐츠”가 게임물에 포함될 여지가 있으며, 타법간의 관계 조항에 따라 게임산업법상 규제가 적용될 수 있음 • 국외 메타버스콘텐츠에 본 법을 적용하기위해 국내대리인 지정 제도 도입 등 법안의 실효성 강화하는 방법 검토 필요(안 제6조)
한국실감 메타버스 콘텐츠협회	• 메타버스의 법률적 정의가 가상융합산업진흥법과 중복(안 제2조) - 제정안에서 규정한 메타버스는 이용방식과 대상이 넓어짐에 따라 단순 sns등 까지 포함할 수 있음 • 게임과 영상을 제외한 콘텐츠는 타 법과의 관계 조항에 의해 제정안을 우선함. <u>메타버스콘텐츠에 대한 범위 모호함</u>(안 제5조) • 정부가 공정한 유통환경 조성을 위해 협회 및 단체의 구성 및 운영 하도록 하는 조항으로, 단체의 자율권이 보장되지않을 수 있음 (제 25조)
영상물 등급위원회	• 유해한 내용으로 청소년을 보호하고 콘텐츠이용자에 사전정보를 제공하기 위해 메타버스콘텐츠 관련 <u>등급분류 조항 신설 필요(신설)</u>
한국인터넷 기업협회	• 자료 제출 및 의견 진술의 의무를 사업자가 부담하게 되면 영업 비밀 침해 등 피해가 발생할 가능성을 배제할 수 없음. <u>자료 제출 및 의견 진술 과정에서 정당한 이유가 있으면 해당 의무를 면책할 수 있도록 규정 필요(안 제10조)</u> • 메타버스콘텐츠 산업의 다양성으로 인해 일률적인 표준계약서는 산업적 현실과 충돌할 우려가 있어 분야별 표준계약서 마련 필요(안 제26조)

참고 4

메타버스콘텐츠 관련 예산 현황(24.12월 기준)

□ 사업 내용

사 업 명	사업내용
□메타버스콘텐츠 산업 육성	
①메타버스 콘텐츠 제작 지원	
- 예술 메타버스 확장 지원	미래 예술환경 변화 대비 및 메타버스 접목 예술 창작 지원
- 장르기반 메타버스 제작 지원	미래 콘텐츠 산업 성장 견인을 위한 메타버스 문화콘텐츠 제작 지원
②메타버스콘텐츠 향유 기반 조성	
- 전통문화 기반 메타버스 콘텐츠 제작 지원	확장 가상세계 속 전통문화 체험 콘텐츠 제작 보급, 메타버스 적합형 전통문양 등 실감형 데이터 DB구축
- 메타버스 세종학당 운영	메타버스 세종학당 운영 및 활성화, 콘텐츠 제작 지원 등
- 디자이너 패션 마케팅 지원	패션 디자이너 신규시장 진출 및 K-패션 저변 확대를 위한 메타버스 활용 마케팅 지원
- 한류 메타버스 콘텐츠 공급 및 운영	한류 메타버스 콘텐츠 제작, 마케팅 지원
- 스포츠 아카이브 범용화 지원	동작 인식 기반 메타버스 주요 동작 콘텐츠 확장 등

□ 연차별 사업 예산

(단위: 백만원)

사 업 명	2022	2023	2024
□메타버스콘텐츠 산업 육성	16,840	16,240	7,061
○ 전통생활문화 콘텐츠 제작 확산*보조사업	1,112	1,112	550
○ 메타버스 활용 전통문양 활성화*보조사업	1,888	1,888	850
○ 예술 메타버스 확장 지원*보조사업	1,700	1,700	830
○ 장르기반 메타버스 제작 지원*보조사업	4,390	4,390	1,865
○ 메타버스 활용 디자이너 패션마케팅 지원*보조사업	2,300	2,300	1,100
○ 한류 메타버스 콘텐츠 공급 및 운용*보조사업	1,900	1,900	581
○ 메타버스 세종학당 운영*보조사업	1,100	1,100	840
○ 스포츠 아카이브 범용화 지원*보조사업	1,500	900	270
○ 문화메타버스 진흥체계 운영*경상경비	950	950	175