

## 메타버스의 법적 쟁점에 관한 연구

장수연<sup>o</sup>, 김용희<sup>\*</sup>

<sup>o</sup>광주여자대학교 산학협력단,

<sup>\*</sup>(사)치안정책제도연구원

e-mail: mikey86@naver.com<sup>o</sup>, forgetsoul@naver.com<sup>\*</sup>

## A Study on the Legal Issues of Metaverse

Su-Yeon Jang<sup>o</sup>, Young-Hee Kim<sup>\*</sup>

<sup>o</sup>Dept. of Industry-Academic Cooperation Foundation, Kwangju women's University,

<sup>\*</sup>Security Policy System Institute

### ● 요약 ●

코로나19로 인해 비대면 사회가 일상화되고, 가상세계를 구현하는 기반 기술 등이 발전하면서 3차원 가상세계인 '메타버스'에 대한 관심이 급증하였다. 메타버스는 다양한 분야의 활동을 할 수 있다는 점에서 기존의 사이버 공간에서 발생하는 법적 문제들과는 전혀 다른 문제들이 발생할 가능성이 있는데, 현재 메타버스 내에서 이루어지는 다양한 범죄 유형들에 대한 법적 제재나 안전장치가 제대로 마련되어 있지 않다. 이에 본 연구에서는 메타버스의 의의 및 현황을 살펴보고, 주로 문제될 것으로 예상되는 법적 쟁점 등을 검토하고자 한다.

**키워드:** 메타버스(Metaverse), 가상현실(Virtual Reality), 법적 쟁점(Legal Issues)

### I. Introduction

코로나19로 인해 비대면 서비스에 대한 수요가 확대됨에 따라 온라인 공간이 발달하면서 메타버스에 대한 관심이 높아지고 이용자 수도 크게 증가하였다.

메타버스 내에서 사회·경제·문화 등 다양한 분야의 활동이 가능해짐에 따라 여러 법적 쟁점들이 논의되고 있는 가운데, 메타버스 내에서 이루어지는 다양한 범죄 유형들에 대한 법적 제재나 안전장치가 아직까지 제대로 마련되지 않은 실정이다.

이에 본 연구에서는 메타버스의 의의 및 현황을 살펴보고, 메타버스에서 주로 문제될 것으로 예상되는 법적 쟁점 등을 검토하고자 한다.

### II. Significance and Status of Metaverse

#### 1. Significance of Metaverse

메타버스란 가상·초월을 뜻하는 메타(Meta)와 세계·우주를 뜻하는 유니버스(Universe)를 조합한 말로 일종의 가상세계를 의미하며, 미국의 비영리기술단체 ASF(Acceleration Studies Foundation)에 따르면 메타버스는 구현 공간과 정보 형태에 따라 가상세계, 거울세계, 증강현실, 라이프로그 등 크게 4가지 유형으로 구분할 수 있다.

#### 2. Application Fields and Status of Metaverse

메타버스는 코로나19로 인해 제한·금지되었던 대규모 공연이나 행사 등을 할 수 있게 되면서 영향력이 더욱 확대되었고, 대중들의 관심을 끌게 되었다.

Table 1. Application Fields of Metaverse[2]

구분	메타버스 활용 사례
정치	• 선거 홍보·선거 후보의 유세공간 마련
행정	• 다양한 행정서비스 정보 제공 • 시민 참여형 가상 정책토론장 운영
기업 운영	• 입사 설명회·임원 회의·사내 연수 진행
공연	• 콘서트, 신곡 발표, 팬 사인회 진행
행사	• 비대면 입학식 또는 온라인 축제 진행 • 비대면 대학입시박람회 개최
마케팅, 홍보	• 사이버 지점 개설 및 운영 • 신제품 홍보 및 브랜드 선호도 어필
관광	• 관광명소를 둘러보는 콘텐츠 확산
부동산, 건설	• 가상 모델하우스 매물소개 등 다양한 프롭테크(Proptech) 서비스 제공

<Table 1>과 같이 메타버스는 이용자가 실제 현실과 동일한 수준의 사회·경제·문화 등 다양한 분야의 활동을 가상세계에서 할 수 있다는 점에서 기존의 사이버 공간과는 전혀 다른 법적 쟁점들이 발생할 수 있다.

### III. Major Legal Issues of Metaverse

### REFERENCES

#### 1. Copyright Protection Issues

메타버스 내에서 이용자들은 가상공간의 사물을 만들거나 공연을 하는 등 다양한 창작활동을 할 수 있는데, 이러한 활동으로 인해 해당 창작물의 성격이나 권리의 귀속 및 제3자의 저작권 침해 주장에 관한 책임 귀속 관련 문제가 발생할 가능성이 있다.

따라서 자신의 서비스 구조에 적합한 저작권 귀속 및 저작권 침해 주장과 관련된 사항을 사전에 약관이나 이용정책 등에 명확하게 정해 둘 필요가 있다[3].

#### 2. Violation of Publicity Right and Unfair Competition

메타버스 내에서 유명인사의 외형 등을 자신의 아바타로 무단 사용하여 영리행위를 할 경우 퍼블리시티권 침해 또는 성과물 도용 행위에 해당될 여지가 있다. 또한 메타버스 내에서 짝퉁 상품을 판매할 경우 지정 상품이 동일하거나 유사한 상표를 사용하지 않아 상표권 침해가 인정되지 않더라도 상품을 혼동하게 하거나 저명한 상표 희석화 행위 등은 부정경쟁행위에 해당될 여지가 크다.

이러한 쟁점들은 오프라인보다는 온라인에서 더욱 강조되는데, 특히 메타버스 플랫폼과 같은 가상공간에서 현실보다 더 폭리적이고 부정경쟁 양상으로 전락할 우려가 크기 때문에 적절한 대응 방안을 마련하여 이용자를 보호할 필요가 있다[4].

#### 3. The Possibility of Various Crimes

메타버스 내에서는 일반 사회 생활과 동일하게 아바타간 상호작용이 발생하므로, 아바타가 다른 아바타에게 채무를 불이행하거나 성희롱, 폭행, 명예훼손 등 불법행위를 자행할 가능성이 존재한다.

그러나 이러한 행위에 대한 정확한 처벌규정이 마련되어 있지 않고, 법 적용이 어려운 측면이 있다. 따라서 메타버스에서 이루어지는 범죄유형을 분류하여 그에 맞는 특별법을 제정하고 시행해야 할 것이다[5].

### IV. Conclusions

메타버스는 무한한 발전 가능성을 지닌 새로운 시장으로 MZ세대를 중심으로 빠르게 확산되고 있다. 앞에서 메타버스 현황과 메타버스에서 발생할 수 있는 법적 쟁점 등을 검토한 결과 창작물의 저작권 보호 문제와 가상세계에서의 퍼블리시티권 침해 및 부정경쟁행위 등 다양한 법적 문제 발생이 예상된다.

따라서 메타버스 내에서 이루어지는 쟁점 사항 등을 대응할 수 있는 법·제도가 마련되어야 한다고 생각되며, 메타버스를 안전하게 이용하기 위해서는 충분한 안전장치가 필요할 것이다.

[1] Joon-Bok Lee, "A Legal Study on the effectiveness and legal issues of Metaverse for future generations", The Law Research Institute of Hongik Univ Vol.22 No.3, pp.63-64, 2021.

[2] National Assembly Research Service, "The Research on Status and Future Tasks of Metaverse", Issues and Arguments No.1858, 2021.

[3] Lawtimes, <https://www.lawtimes.co.kr/Legal-News/Legal-News-View?serial=171386>

[4] Joon-Bok Lee, "A Legal Study on the effectiveness and legal issues of Metaverse for future generations", The Law Research Institute of Hongik Univ Vol.22 No.3, pp.67-68, 2021.

[5] Hye-Jin Song "A Study on the Types of Crimes and Legal Limits in Metaverse", Korean Journal of The Korean Society of Disaster Information Vol.2021 No.11, pp.159-160, 2021.