

세계 최초로 메타버스 산업 진흥을 위한 법률 제정

- 「가상융합산업 진흥법안」 국무회의 의결(2.20), 올해 8월 말 시행 예정
- △가상융합산업 지원 △민간중심 자율규제 △이용자 보호 등 추진 근거 마련

과학기술정보통신부(장관 이종호, 이하 ‘과기정통부’)는 가상융합산업(메타버스산업) 지원 및 규제 개선을 위한 「가상융합산업 진흥법」 제정안이 2월 20일(화) 국무회의에서 의결되었다고 밝혔다.

가상융합세계(메타버스)는 가상공간과 현실공간을 연결하여 상호작용하는 기술을 바탕으로 경제적·사회적·문화적 활동을 할 수 있는 세계로, 다양한 산업과 융합하여 경제활동 영역을 확장하고 새로운 부가가치를 창출하는 서비스로 주목받고 있다. 이에 가상융합산업을 진흥하기 위한 독립된 법률이 필요하다는 공감대를 바탕으로 지난 '22년 1월 국회에서 법안이 처음 발의*된 이후, 과방위('23.12.8), 법사위('24.1.31), 본회의('24.2.1) 의결을 거쳐 국무회의에 상정('24.2.20)되었다.

* (참고) 메타버스산업 진흥법안(22.1.11, 김영식의원), 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안(22.1.25, 조승래의원), 메타버스 산업진흥법안(22.9.1, 허은아의원) 등 3건의 법률안을 통합·조정하여 국회 의결

동 법안은 가상융합세계에 관한 정의를 규정하고, 이와 관련된 가상융합산업 및 서비스를 체계적으로 육성하고, 다양한 산업·기술 간 융합에 따라 발생하는 규제 이슈를 선제적으로 개선하기 위해 마련되었으며, 주요내용은 다음과 같다.

① 가상융합산업 진흥을 위한 추진체계 및 기반 조성

과기정통부장관은 관계부처 및 지자체의 의견을 수렴하여 가상융합산업 진흥을 위한 기본계획을 3년마다 수립·시행(제6조)할 수 있다. 기본계획에는

△정책 방향과 목표 △인적·물적 기반 조성 △연구개발 지원과 연구성과 확산 및 사업화 △규제 및 법·제도 개선 등에 관한 사항을 포함해야 한다. 또한, 가상융합산업 진흥을 위한 관련 산업 현황, 규제개선 과제 발굴 등에 관하여 실태조사를 실시·공표(제8조)할 수 있다.

정부는 가상융합산업에 필요한 전문인력 양성(제10조), 기술개발 촉진(제11조), 연구개발기반 조성(제12조), 표준화 지원(제13조) 등 가상융합기술·서비스의 발전을 위한 기반을 조성한다. 또한, 과기정통부장관은 가상융합산업 진흥에 관한 정책을 효율적으로 추진하기 위해 전담기관(제17조)과 지역별 가상융합 산업지원센터(제19조)를 지정·지원할 수 있다.

② 가상융합기술·서비스 개발 및 사업화 지원 등 가상융합산업 진흥

가상융합기술·서비스 개발 및 사업화, 장비·시설 공동사용, 기존 서비스의 가상융합서비스 전환 지원 등 가상융합사업자에 대한 행정적·재정적 지원(제20조, 제21조)과 시범사업(제22조), 가상융합산업 관련 국제협력 활성화 및 해외시장 진출 촉진(제24조) 등 가상융합산업 진흥을 위한 추진 근거를 마련하였다. 또한, 민간 메타버스 시장 활성화를 위해 정부·지자체 등에서 가상융합기술·서비스의 개발 등과 관련된 사업을 추진하는 경우, 민간 시장에 미치는 영향을 분석하는 가상융합사업 영향평가 제도(제26조)를 도입한다.

③ 선제적 규제 혁신 및 민간 중심 자율규제 체계 정립

가상융합기술·서비스 개발과 관련하여 우선허용·사후규제 원칙 적용을 명문화(제5조)하였다. 또한, 가상융합사업자는 과기정통부장관의 인가를 받아 가상융합산업 관련 협회를 설립(제18조)할 수 있으며, 협회는 이용자를 보호하고 안전하며 신뢰할 수 있는 가상융합기술·서비스 제공·이용 환경 조성을 위해 민간 중심의 자율규제(제27조)를 추진할 수 있다.

아울러, 메타버스와 같이 신산업 특성으로 인해 기존 법령의 적용 여부 또는 적용 범위가 불분명할 때 법령의 해석기준을 관계부처가 신속히 마련하도록 하는 임시기준 제도를 도입(제2조 제5호, 제28조)하여, 사업자의 법적 예측 가능성을 제고하고 규제기관의 일관성 있는 법 집행을 유도할 수 있게 하였다.

④ 이용자 보호 및 건전한 가상융합세계 생태계 조성

가상융합서비스 관련 정보 제공 및 교육, 아동·청소년 보호 등 이용자 권익 보호를 위한 사업의 추진 근거를 마련(제30조)하는 한편, 부당한 차별적 콘텐츠의 제작·유통을 방지하고, 이용자를 부당하게 차별하여 취급하지 않는 등 건전한 가상융합세계 생태계의 조성 및 유지를 위해 가상융합사업자가 노력해야 할 의무를 규정(제31조)하였다.

「가상융합산업 진흥법안」은 공포 후 6개월 간의 경과 기간을 거쳐 올해 8월 말부터 시행될 예정이다. 정부는 동 법이 차질 없이 시행될 수 있도록 시행령·시행규칙 등 하위법령 마련 절차에 본격 착수할 계획이다.

이종호 과기정통부 장관은 “메타버스는 공간 컴퓨팅, 인공지능 등 다양한 기술과 결합하여 디지털 경제·사회를 혁신하고 인간의 경험을 확장하는 새로운 서비스를 창출하는 등 성장 잠재력이 매우 높은 분야”라며, “세계 최초로 메타버스 산업 진흥을 위한 법률이 제정됨에 따라 치열한 글로벌 경쟁 속에서 우리나라가 메타버스 시장을 선도할 수 있는 기반이 조성되었다”고 강조했다. 아울러, “과기정통부는 메타버스 산업 발전을 위한 제도적 기틀을 완비하고 새로운 규율체계가 산업현장에 착근되어 실효성이 확보될 수 있도록 하위법령을 적기에 제정하고, 민간 중심 자율규제 체계 구축을 지원하는 등 후속조치에 만전을 기하겠다”고 밝혔다.

담당 부서	소프트웨어정책관 디지털콘텐츠과	책임자	과 장	이병진 (044-202-6350)
		담당자	사무관	신재우 (044-202-6352)