



메타버스의 현황과 법률적 이슈

2022.01.24

저희 법무법인(유) 세종의 ‘메타버스 + NFT팀’에서는 최근 주목받고 있는 메타버스와 NFT에 관한 법률적 이슈들을 소개하는 뉴스레터를 정기적으로 발행할 계획입니다. 이번 뉴스레터에서는 우선 메타버스에서 발생할 수 있는 주요 법률적 쟁점들을 개괄적으로 살펴보고자 합니다.

1. 메타버스(Metaverse)의 정의

메타버스는 Meta(초월)와 Universe(세계)를 합쳐서 만든 단어입니다. 아직 명확한 개념이 정립된 것은 아니지만, 통상 메타버스는 증강된 현실세계 또는 새로운 가상의 세계가 인터넷으로 연결된 디지털 공간으로 정의되고 있습니다. ASF(Acceleration Studies Foundation)의 설명에 따르면, 포켓몬고와 같은 증강현실(Augmented Reality), 페이스북과 같은 Life Logging, 각종 배달앱과 같은 거울세계(Mirror Worlds), 온라인 게임과 같은 가상세계(virtual Worlds)가 모두 메타버스에 포함되는데, 메타버스는 먼 미래의 얘기가 아니라 이미 시작되었다고도 볼 수 있습니다.

2. 메타버스의 현황과 전망

메타버스의 대표적인 사례로는 이미 각각 수억 명에 달하는 이용자들을 확보한 ‘제페토’, ‘로블록스’와 ‘포트나이트’ 등을 들 수 있습니다. 이 서비스들이 제공하는 가상세계 속에서, 이용자들은 ‘아바타’를 통해 자신을 표현하고 다른 사람들과 소통하며 현실과 연결된 경제활동을 영위하고 있습니다. 특히 제페토에서 ‘아바타’ 의상 등을 제작, 판매하는 크리에이터가 월 1,500만원 상당의 수익을 거두고 있다거나, 유명 가수인 트래비스 스콧이 포트나이트 안에 마련된 가상공간에서 45분 공연으로 총 관람객 수 2,770만명, 총 수익 2천만 달러를 벌어들였다는 소식들은 잘 알려져 있습니다.

최근에는 대표적인 메타버스(가상세계) 서비스인 온라인 게임회사들이 게임 내에서 통용되는 게임머니를 블록체인 암호화폐로 전환하거나, 게임 내 캐릭터와 아이템을 NFT(Non Fungible Token)로 발행하는 등의 방법을 사용하여, 이용자들이 게임을 즐기면서 실제로 수익을 얻을 수 있는 이른바 ‘P2E(Play to Earn)’ 게임들을 출시하였는데, 전 세계적으로 엄청난 반향을 불러 일으키고 있습니다.

혹자는 메타버스를 ‘새로운 문명’이라고도 부르고 있습니다. 실제로 메타버스는 VR기기, 통신 및 네트워크, 클라우드, AI, 블록체인, NFT 등 관련 기술의 발전과 더불어, 사람들에게 시공간의 제약이 없는 놀라운 경험을 선사하고, 전례 없는 세상의 변화와 새로운 시장을 열어 줄

것으로 기대되고 있습니다.

3. 메타버스에서 예상되는 법률적 이슈

미국 군용차 ‘험비’를 제조하는 AM제너럴은 ‘콜오브듀티’라는 전투 게임 내에 동의 없이 험비 군용차가 묘사 및 사용되고 있다는 이유로 상표권 침해 등의 소를 제기하였습니다. 그러나 뉴욕 남부지방법원은 ‘해당 게임은 현실감을 불러일으키기 위해 험비를 사용한 것이고 소비자들이 험비 제조사가 어디인지 혼동을 일으킬 우려가 없다’며 패소 판결을 내렸습니다.

‘포트나이트’에는 자신의 캐릭터가 댄스나 감정 표현 동작을 할 수 있도록 해주는 ‘이모트(emotes)’라는 아이템이 있는데, 유명 가수나 배우들의 특징적인 댄스나 율동을 그들의 허락 없이 이모트 아이템으로 만들어 판매한 행위에 대하여 저작권 침해 등이 문제가 되었습니다. 이에 대해 2019년 미국 저작권청은 단순한 율동에 불과하다면 ‘안무 저작물’로 볼 수 없다는 견해를 밝힌 바 있습니다.

전미음악출판협회(NMPA)는 ‘로블록스’의 유저들이 게임 내에서 배경 음악을 무단으로 사용했다는 이유로 ‘로블록스’에 소를 제기하였는데, ‘로블록스’가 라이선스 계약을 체결하기로 하면서 합의로 종결되었습니다. 최근에는 명품 패션 브랜드 에르메스가 자사의 유명상품인 ‘버킨백’을 허락 없이 NFT로 만들어 메타버스 공간에서 판매한 작가에게 상표권 등을 침해한 행위라고 공식 경고했다는 뉴스도 있었습니다.

위와 같은 지식재산권 관련 이슈들 이외에도, 메타버스에서는 다양한 법률적 이슈들이 발생할 것으로 예상되고 있습니다. 메타버스 안에서 아바타의 모든 행동과 동선이 마치 CCTV처럼 감시 또는 기록될 수 있고, 기술의 발전에 따라 이용자의 시선이나 신체 반응까지도 수집될 수 있다는 우려와 관련하여 개인정보보호 문제가 대두되고 있습니다. 메타버스 내 아바타에 대한 성희롱이나 스토킹 행위 등은 뉴스에서도 보도된 적이 있을 만큼 이미 현실화 된 문제입니다. 또한 메타버스 내부에서의 차별 행위, 정치적 선동, 명예훼손, 메타버스 플랫폼의 독점 문제, 플랫폼 운영 약관의 자율성과 규제 문제 등 다양한 법률적 이슈들이 제기될 것으로 사료됩니다.

무엇보다도 메타버스에서의 경제활동 실현과 관련하여 주목받고 있는 블록체인 기술 및 암호화폐 그리고 NFT를 둘러싼 법률적 이슈가 다양한 측면에서 제기되고 있고, 이에 대한 보호와 규제 등 입법 논의도 활발하게 진행되고 있습니다. 특히 최근 주목받고 있는 NFT가 특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률(특금법) 상의 ‘가상자산’에 해당하는지 여부가 활발하게 논의되고 있고, 게임산업진흥에 관한 법률과 관련하여 SNS 기반의 메타버스 플랫폼도 ‘게임물’에 해당하는지, 암호화폐 및 NFT 등을 이용한 P2E 게임이 현행법상 국내에서 허용될 수 있는지 여부 등도 논란이 되고 있습니다.

4. 결어

세상은 전례 없는 속도로 발전하고 있고, 패러다임 또한 급변하고 있습니다. 저희 법무법인(유) 세종은 새로운 기술과 산업의 발전 동향을 예의 주시하면서, 선제적으로 법률적 이슈를 발굴하고 그 해결방안을 제시하고자 하며, 새로운 메타버스 시대에 걸맞는 법 제도의 개선과 발전방안에 관하여도 연구를 계속하고 있습니다.

저희 법무법인(유) 세종은 메타버스와 NFT 및 신기술, 신산업에 관한 법률적 이슈를 검토하는 뉴스레터를 정기적으로 발행하고자 하는바, 앞으로도 많은 관심과 성원 부탁드립니다.

법무법인(유) 세종의 '메타버스 + NFT 팀'은 지식재산권, 정보보호, 핀테크, 가상자산, 공정거래, 입법자문 등 관련 분야의 전문가들로 유기적으로 구성되어 있습니다. 메타버스, NFT와 관련한 입법, 행정상 각종 규제(세무, 독점규제 등 포함), 게임 관련 법률, 저작권 등 IP 이슈, 개인정보 이슈, E-commerce 이슈 등에 있어 최적의 솔루션을 제공하여 드리고 있습니다.

[관련 유튜브 영상 바로가기](#)

관련구성원

박교선

대표변호사

02-316-4233

gspark@shinkim.com

김우균

변호사

02-316-4083

wgkim@shinkim.com

문진구

변호사

02-316-1653

jgmoon@shinkim.com