

가상융합산업 진흥법 시행

- 가상융합산업 진흥법 시행령 의결되어 2024. 8. 28.부터 시행 -

과기정통부는 가상융합산업 진흥법이 다양한 기술산업과 융합되는 가상융합산업의 특성을 고려하여 더욱 체계적인 진흥 정책 추진과 신사업 특성을 고려한 자율규제 환경 조성, 그리고 선제적인 규제 개선을 위한 임시기준 제도 마련 등을 위해 제정되었고, 이를 통해 가상융합산업의 체계적인 진흥을 위한 추진체계와 기반이 마련될 것이라고 밝히고 있습니다.

가상융합산업 진흥법 시행령이 2024. 8. 19. 국무회의에서 의결되어 가상융합산업 진흥법이 8. 28.부터 본격 시행될 예정입니다. 시행령은 신고대상 사업자의 범위, 임시기준의 마련을 위한 방법, 분쟁해결 절차를 두어야 하는 사업자의 범위에 관한 세부 규정 등을 포함하고 있습니다.

1. 배경
2. 주요 내용
3. 시사점

1. 배경

메타버스는 디지털 기술이 집약된 미래 신산업으로, 소셜과 엔터테인먼트를 넘어 제조, 의료, 국방 등 다양한 영역으로 융합, 확산되고 있습니다. 팬데믹의 종료와 오픈AI의 챗GPT 출시로 시장의 관심이 생성형 AI 분야로 급격히 이동하면서 메타버스 열풍이 빠른 속도로 식어갔으나, 역설적으로 오픈AI의 동영상 생성 기술과 다양한 아바타 생성 모델의 발전이 메타버스 산업과 시너지를 창출하여 메타버스 콘텐츠 제작을 더욱 용이하게 만들었습니다. 이에 따라 자신의 상상력을 메타버스에서 구현하는 크리에이터들이 늘어나면서 메타버스 산업은 새로운 성장 기회를 맞이하고 있습니다. 정부는 최근 가상융합산업 진흥법 제정을 통해 침체된 메타버스 시장에 활력을 불어넣고 재도약을 위한 기반 마련에 나섰습니다.

https://www.hwawoo.com/newsletter/2024_02_22/240222_k.g.pdf

이하에서는 최근 국무회의에서 의결되어 모법인 가상융합산업 진흥법과 함께 8. 28.부터 시행될 예정인 가상융합산업 진흥법 시행령(이하 "시행령")의 주요 내용을 살펴보겠습니다.

2. 주요 내용

가. 신고가 필요한 가상융합 플랫폼 사업자의 범위 규정(제5조)

모법에서는 모든 가상융합사업자에게 신고 의무를 부여할 경우 피규제자의 범위가 매우 넓게 확장되어 사업자에게 지나친 부담을 줄 수 있다는 점을 고려하여 대상을 “가상융합 플랫폼 사업자*”로 국한하고, 신고가 필요한 가상융합 플랫폼 사업자의 구체적인 범위를 시행령에 위임하였습니다.

시행령은 가상융합 플랫폼 사업자 신고 대상을 1) 가상융합 플랫폼을 통한 연 매출액이 1억원 이상인 경우, 2) 가상융합 플랫폼을 통한 연 거래액이 10억원 이상인 경우, 3) 전년도 말 기준 직전 3개월 평균 월간 활성 이용자 수가 1,000명 이상인 경우 중 어느 하나의 경우에 해당하는 자로 정하였습니다.

나. 임시기준의 마련 등을 위한 절차와 방법 등에 관한 사항을 규정(제16조부터 제18조)

가상융합사업자, 협회 등이 임시기준을 제안하고자 하는 경우 과기정통부 장관에게 제출하여야 하는 서류를 구체화하고, 관계 중앙행정기관의 장은 가상융합산업 및 관련 산업에 미치는 파급효과, 이용자 편의, 안전성 및 위해성 등을 고려하여 임시기준을 마련하거나 정비하도록 규정하였습니다. 임시기준이라고 함은 현행 법령의 적용 여부가 불분명할 때 법령의 해석 기준을 제시하여 규제의 불확실성을 제거하기 위한 제도를 말합니다.

다. 분쟁해결절차의 마련(제19조)

가상융합 플랫폼 사업자 중 가상융합 플랫폼을 통한 연 매출액이 10억원 이상인 경우, 연 거래액이 100억원 이상인 경우, 3개월 평균 월간활성 이용자 수가 10,000명 이상인 경우 중 어느 하나의 기준에 해당하는 자는 이용자와 사업자 사이 및 이용자들 사이의 분쟁을 해결하기 위한 절차를 마련하도록 규정하였습니다.

3. 시사점

가상융합산업 진흥법은 가상융합 관련 산업을 체계적으로 육성하기 위한 법률입니다. 가상융합 플랫폼 사업의 신고 제도는 급변하는 산업 환경에서 가상융합산업에 대한 정확한 실태 파악을 통해 실효성 있는 정책을 수립하기 위한 필요 최소한의 수단으로 도입되었습니다. 신고 제도는 사업 진입을 제한하는 규제가 아닌 단순 사실 파악을 위한 '정보제공형 신고'이며, 별도의 수리 절차 없이 신고만으로 완료되는 '자기완결적 신고'입니다. 모법이 미신고에 대한 벌칙 규정을 두지 않은 것은 이 법이 규제보다는 산업 육성에 초점을 맞춘 진흥법임을 잘 보여주고 있습니다.

분쟁해결절차 제도 역시 가상융합 플랫폼 사업의 신고 제도와 마찬가지로 가상융합 산업의 체계적 육성을 목적으로 합니다. 이 제도의 도입 배경에는 가상융합산업 생태계의 지속적이고 안정적인 성장을 위해 플랫폼 내 이해당사자 간 분쟁을 신속히 조정해야 한다는 정책적 판단이 있습니다. 시행령은 분쟁해결절차를 마련해야 하는 사업자 기준을 규정하고 있는데, 이 기준은 단순히 산업 현황 파악을 위한 플랫폼 사업 신고 대상 기준보다 다소 높게 설정되었습니다.

임시기준은 가상융합사업자가 가상융합서비스사업을 추진함에 있어 규제의 불명확성을 해소하여 사업자의 예측가능성과 법적 안정성을 높임으로써 가상융합산업 진흥의 기반을 마련하고, 임시기준의

내용을 대외적으로 공고하여 누구든지 임시기준의 내용을 참고하여 메타버스 사업을 추진할 수 있도록 하였다는 의미가 있습니다. 메타버스 서비스의 게임산업법의 적용 여부에 대해 여전히 업계와 문화체육관광부 등의 입장 차이가 존재하는 상황에서 임시기준 도입만으로는 규제 불확실성이 완전히 사라졌다고 보기는 어렵지만, 가상융합산업을 영위하고자 기업으로서는 임시기준을 통해 메타버스 내 운용되는 콘텐츠나 서비스에 대한 사전 예측가능성을 일부라도 확보할 수 있게 된 점만으로도 크게 고무적이라고 할 것입니다.

화우 게임센터는 게임 산업에 전문성을 가진 전문가 및 유관기관에서 다양한 실무경험을 쌓은 전문인력으로 구성되어 있습니다. 게임 분야에 관한 모든 법률 문제에 신속하게 대응할 수 있도록 이슈를 선제적으로 안내하고, 그에 따른 적시 도움을 드리겠습니다. 이와 관련하여 문의사항이 있으신 경우 언제든지 연락하여 주시기 바랍니다.

Contacts

김종일

T. (+82) 2 6003 7571

센터장수석전문위원

E. kmji@yoonyang.com

이광욱

T. (+82) 2 6003 7535

파트너변호사

E. kwlee@yoonyang.com

이근우

T. (+82) 2 6003 7558

파트너변호사

E. klee@yoonyang.com

전상오

T. (+82) 2 6003 7087

파트너변호사

E. sojeon@yoonyang.com

황희경

T. (+82) 2 6003 7064

선임외국변호사

E. hkhwang@yoonyang.com

정호선

T. (+82) 2 6182 8548

변호사

E. junghs@yoonyang.com