DBpia

메타버스 기반의 인문학 콘텐츠 활용과 법적 보호방안

Metaverse-based Humanities Contents Utilization and Legal Protection Measures

김 승 래*·이 윤 환**
(Kim, Seung Rae · Lee, Youn-hwan)

목차

Ⅰ. 들어가며
Ⅱ. 메타버스 기반 인문학 콘텐츠의 활용방안
Ⅲ. 메타버스 관련 콘텐츠의 법적 보호방안
Ⅳ. 나가며

■ 국문요약 ■

메타버스(Metaverse)는 스마트폰을 이은 세 번째 IT 혁명으로 다가오고 있다. 메타버스는 단순히 잠시 지나가는 트렌드가 아니다. 단순한 혁명이 아니라 새로운 문명으로 불러야 할 정도로 거대하고 빠른 변화가 우리를 휩쓸고 있다. 과거 중세시대 향신료가 가져온 문명의 혁신처럼 메타버스도 세상을 뒤흔들 새로운 변화의 물결이 될 것이다. 메타버스는 지금까지 우리가 겪어본 경험이 없는 세계로 우리를 인도할 것이다. 경제, 산업, 사회, 문화 등 우리를 둘러싼 일상생활이 새로운 방식으로 다시 쓰일 것이며, 이제는 단순히 사람들 간의 대화뿐만 아니라 AI와 같은 디지털 휴먼과의 소통도 메타버스를 통하여 일상적으로 이루어질 것이다.

MZ세대로 일컬어지는 1990년대 중반에서 2010년대 초반에 출생한 현재 기준으로 10대 후반에서 20대 초반 세대를 중심으로 폭넓게 활용되고 있는 메타버스 인문학 콘텐츠의활용방안과 새로운

(투고일자: 2021.11.15, 심사개시일자: 2021.11.25, 게재확정일자: 2021.12.12)
* 주저자, 단국대 정책경영대학원 교수, 법학박사
** 교신저자, 건양대학교 국방경찰행정학부 교수, 법학박사

www.dbpia.co.kr

플랫폼으로 메타버스를 기반으로 한 인문학의 부흥을 주창한다. 대부분의 대학은 교양과정에서 인문학 교과목이 가장 큰 비중을 차지하고 있음을 감안하여 메타버스를 활용한 인문학 콘텐츠 개발을 살펴보고자 한다.

디지털 전환시대의 총아로 떠오르고 있는 '메타버스'를 인문학 콘텐츠 및 고전교육 강화방안으로 활용하고, 나아가 미래의 국가 성장동력으로 '메타플랫폼' 구축을 통한 인문학 교육정책으로 형성될 수 있는 기반을 마련하고자 한다. 메타버스 플랫폼에서 활동하고 있는 아바타와 가상세계에서 거래되고 있는 디지털 이미지(넓게는 상품) 관련 메타버스 콘텐츠의 법적 보호에 관한 논의 및 입법방안을 지식재산권 중심으로 아울러 살펴보았다.

향후 입법과정을 거쳐서 메타버스에서 이루어지는 창작 및 표현물에 대한 권리를 어떻게 정의하고 보호할 것인가에 대한 저작권법의 문제, 메타버스에서 활용되고 있는 아바타(캐릭터)의 지위 및 권리에 관한 법적 보호방안, 캐릭터의 무단 사용 및 변형에 대한 상표법상 또는 부정경쟁방지법상 보호방안, 캐릭터의 퍼블리시티권 보호방안, 메타버스 내 상거래에 대한 적절한 과세 방안, 메타버스 시스템이 해킹될 경우 이용자에 대한 보호방안 등이 국회에서 입법절차를 통하여 '메타버스 보호법'이 마련되어야 할 것이다.

● 주제어 : 메타버스, 메타플랫폼, 인문학 콘텐츠, 메타버스의 법적 보호, AI시대, 블록체인과 NFT

Ⅰ. 들어가며

메타버스(Metaverse)는 스마트폰을 이은 세 번째 IT 혁명으로 다가오고 있다.[1] 메타버스는 단순히 잠시 지나가는 트렌드가 아니다. 단순한 혁명이 아니라 새로운 문명으로 불러야 할 정도로 거대하고 빠른 변화가 우리를 휩쓸고 있다.[2] 과거 중세시대 향신료가 가져온 문명의 혁신처럼 메타버스도 세상을 뒤흔들 새로운 변화의 물결이 될 것이다. 메타버스는 지금까지

1) '메타버스(Metaverse)'는 가상·초월(Meta)과 세계(Universe)의 합성어로 가상의 현실세계를 의미한다. 1992년 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 소설 '스노 크래시'(Snow Crash)에서 처음으로 '메타버스'라는 용어가 등장했는데, 약 30년이 지난 오늘날 5G 상용화, VR(가상현실), AR(증강현실), 클라우드 등 기술의 발전으로 구현이 가능해지면서 다시 주목 받고 있다.

2) 메타버스라는 개념이 확산되면서 온라인에 구축된 3D 컴퓨터그래픽의 가상공간에 사람들은 전 세계에서 제 각각의 아바타(Avatar)로 참가해 가상의 공간을 또 하나의 현실로 삼아 생활하는 가상세계가 구축되고 있다. 메타버스를 구축하기 위해서는 AR/VR기술이 필수적이며 이러한 기술의 발전에 따라 메타버스의 실현이 가속화될 것으로 기대된다. AR(Augmented Reality)이란 눈앞에 있는 현실세계에 컴퓨터로 만들어진 영상과 이미지를 합쳐 현실세계를 확장하는 기술이다. VR(Virtucal Reality)은 현실에 없는 세계 또는 체험하기 어려운 상황을 CG(컴퓨터 그패픽)로 가상의 공간에 만들어내는 기술이다.

www.dbpia.co.kr

우리가 겪어본 경험이 없는 세계로 우리를 인도할 것이다. 경제, 산업, 사회, 문화 등 우리를 둘러싼 일상생활이 새로운 방식으로 다시 쓰일 것이며, 이제는 단순히 사람들 간의 대화뿐만 아니라 AI와 같은 디지털 휴먼과의 소통도 메타버스를 통하여 일상적으로 이루어질 것이다.

인류문명이 디지털화 하는 시대에 인문학의 부흥을 위한 많은 담론이 인문학계에서 논의되고 있다. 인문학의 콘텐츠 활용방안을 놓고도 인문학 각 분야의 지식을 더욱 축적하여 학문적 내실을 꾀하자는 주장도 있고, 인문학 독자의 확충을 위한 방법론을 제시하는 학자들도 있으며, 인문학을 실용적인 학문으로 변화시키려는 현실론적 접근 등 다양하게 백가쟁명하고 있는 형국이다.

특히 MZ세대로 일컬어지는 1990년대 중반에서 2010년대 초반에 출생한 현재 기준으로 10대 후반~20대 초반 세대를 대상으로 대학에서의 교양교육 강화방안으로 인문학의 부흥을 주창하기도 한다. 대부분의 교양과정에서는 인문학 교과목이 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것이 현실이다. 이러한 학제에서는 미래의 사회에 적응할 수 있는 창의적 지식인을 배출할 수 있는 제도의 마련이 시급한 과제이다.

디지털 전환시대의 총아로 떠오르고 있는 '메타버스'를 인문학 콘텐츠 활용방안으로 인문학의 르네상스를 도모하고, 나아가 미래의 국가 성장동력으로 '메타플랫폼' 구축을 통하여 인문학 교육정책으로 형성될 수 있는 기반을 마련하고, 그러한 창의력의 산실 역할을 할 수 있는 인문학 콘텐츠의 개발 및 메타버스 플랫폼이 그 역할을 할 수 있기를 기대하며 본 연구를 수행하였다.

나아가 메타버스 플랫폼에서 활동하고 있는 아바타와 가상세계에서 거래되고 있는 디지털 이미지(넓게는 상품) 관련 메타버스 콘텐츠의 법적 보호에 관한 논의 및 입법방안을 아울러 살펴보았다.

이하에서는 메타버스가 현실세계에 등장하게 된 배경으로 디지털 전환과 함께 메타버스 기반의 인문학 콘텐츠 활용방안을 살펴보고, 나아가 메타버스 관련 콘텐츠의 법적 보호방안을 검토하기로 한다.

Ⅱ. 메타버스 기반 인문학 콘텐츠의 활용방안

1. 메타버스의 개념과 가상현실세계

메타버스(Metaverse)에 대한 개념의 뚜렷한 정의는 아직까지 명확하게 확립되어 있지 않다. 일반적으로는 '현실세계와 같은 사회적·경제적 활동이 통용되는 3차원 가상공간' 정도의

www.dbpia.co.kr

의미로 사용되고 있으나, 학자나 사용하는 기관마다 나름의 정의를 내리고 있어 넓은 의미로 통용되고 있다.[3] 최근 메타버스의 개념정의를 '메타버스는 가상적으로 확장된 물리적 현실과 물리적으로 영구화된 가상공간의 융합'이라고 하며, 3차원의 가상공간이라는 기존개념에 '현실'을 더함으로써 그 범위를 적극적으로 확장시키고 있다.[4]

비영리 기술 연구 단체 ASF(Acceleration Studies Foundation)는 메타버스의 개념을 구체화 시키고, 그것이 발현되는 양상을 설명하기 위해서 두 가지 핵심축을 제시하고 있다. 메타버스를 '증강기술과 시뮬레이션' 사이를 진동하는 하나의 축과 '내재적 요소와 외재적 요소'인 것 사이를 진동하는 두 축을 기준으로 네 가지 범주로 분류했다. 증강현실(Augmented Reality), 일상기록(Lifelogging), 거울세계(Mirror Worlds), 가상세계(Virtual Worlds) 등으로 4개의 평면상에 4개의 유형으로 분류한 것이다.

가. 증강현실(Augmented Reality)

증강 현실이란 현실 환경 기반 위에 네트워크화된 정보나 이미지를 덧붙여 그것이 실재하

3) 가상과 초월을 의미하는 `메타(meta)`와 세계·우주를 뜻하는 `유니버스(universe)`의 합성어로 가상현실보다 한 단계 더 나아가 사회·경제적 활동까지 이뤄지는 온라인 공간을 말한다. 손강민 등은 메타버스를 "모든 사람들이 아바타를 이용하여 사회, 경제, 문화적 활동을 하게 되는 가상의 세계"라고 정의했으며(손강민·이범렬·심광현·양광호, "웹 2.0과 온라인 게임이 만드는 매트릭스 월드 메타버스", ETRI CEO Information 제47호, 2006, 4면), 류철균 등은 메타버스를 "생활형 가상세계", "실생활과 같이 사회, 경제적 기회가 주어지는 가상현실공간"이라 정의했다(류철균·안진경, "가상세계의 디지털 스토리텔링 연구", 게임산업저널 2007년 1호, 2007, 33면). 또한 서성은은 메타버스를 '단순한 3차원 가상공간이 아니라, 가상공간과 현실이 적극적으로 상호작용하는 공간이며 방식 그 자체, 현실과 가상세계의 교차점이 3D 기술로 구현된 또 하나의 세계'라고 정의했다(서성은, "메타버스 개발동향과 발전전망 연구", 한국 HCI 학술대회, 2008, 1451면). 김국현의 경우, 메타버스의 현실의 재구성이라는 측면에 주목했다(김국현, "'가상공간=현실'이 된다", 시사IN. 2014. 9. 7. 자 기사). "메타버스 내 게임형 가상세계와 생활형 가상세계에 대한 연구"에 따르면 그는 『웹 2.0의 경제학』에서 메타버스를 '기존의 현실 공간이었던 현실계(도구로서의 가상공간)와 현실의 것을 가상세계로 흡수한 것이었던 이상계(현실의 모사공간), 그리고 현실과 다른 상상력에 의한 대안의 가상현실인 환상계(인간의 환상과 욕망이 표출되는 공간)가 융합된 공간'이라 정의했다. 미국 전기전자학회(Institute of Electrical and Electronics Engineers)의 표준에 따르면 메타버스는 '지각되는 가상세계와 연결된 영구적인 3차원 가상 공간들로 구성된 진보된 인터넷'이라는 의미를 지닌다((IEEE VW Standard Working Group. "Metaverse Standards", 2014. 6. 8. Report). 비영리 기술 연구 단체인 ASF(Acceleration Studies Foundation)는 메타버스를 '가상적으로 향상된 물리적 현실과 물리적으로 영구적인 가상공간의 융합"'이라고 정의했다(John S·Jamais C·Jerry P, 「Metaverse Roadmap」, A Cross-Industry Public Foresight Project, 2007, p.4).

4) 서성은, "메타버스 개발동향 및 발전전망 연구", 「한국컴퓨터게임학회논문지」(No.12), March. 2008, p.16. 필자는 위 논문에서 메타버스는 더 이상 '3차원의 가상공간'이라기 보는 것에서 우리의 가상공간과 현실이 적극적으로 상호작용하는 공간이며 방식 그 자체라고 한다. 메타버스는 현실과 가상세계의 교차점이 3D기술로 구현된 또 하나의 세계를 의미한다.

www.dbpia.co.kr

는 것처럼 현실을 증강시킨 세계이다. TV 스포츠 중계에서 실재하지 않는 점선이나 경기 점수를 그래픽으로 합성해서 제시하는 경우에서부터 착용형 컴퓨터에 이르기까지가 증강 현실의 대표적인 사례라 볼 수 있다. 증강 현실 역시 거울 세계와 마찬가지로 외부 현실과 밀접한 상관관계를 맺고 있으며, 그 기능과 효과가 철저하게 현실에 반영되어야만 한다.[5)]

증강현실은 현실공간에 2D 또는 3D로 표현한 가상의 겹쳐 보이는 물체를 통해 상호작용하는 환경을 의미한다. 사람들에게서 가상세계에 거부감을 줄이고, 몰입감을 높이는 특징을 갖는다. 사용자가 단말기 카메라로 현재는 유적만 남은 흔적을 촬영하면 디지털로 구축된 과거의 건물이 사용자 단말기에 중첩해 보이는 장면이 증강현실 일례이다.[6)]

나. 일상기록(Lifelogging)

일상기록 또는 라이프로깅(Lifelogging)은 사물과 사람에 대한 일상적인 경험과 정보를 캡처하고 저장하고 묘사하는 기술이다.[7)] 사용자는 일상생활에서 일어나는 모든 순간을 텍스트, 영상, 사운드 등으로 캡처하고 그 내용을 서버에 저장하여 이를 정리하고, 다른 사용자들과 공유가 가능하다.[8)] 센서가 부착된 스포츠 웨어를 네트워크 연결이 가능한 MP3 플레이어와 연동하여 사용해서 달린 거리, 소비 칼로리, 선곡 음악 등의 정보를 저장하고 공유하는 등의 행위가 일상기록 예시이다.[9)]

증강 기술을 활용해 개인의 일상생활을 포착해 자동기록 및 보관하는 환경으로, 1995년 빌게이츠가 제시했던 문서화된 삶의 개념과 유사한 것으로 무인 자동 보안센터, 차량 내장 카메라 등으로 대표되는 객체 라이프로깅과 휴대폰 회사 웹사이트의 플랫폼과 같은 사용자 라이프 로깅으로 구분할 수 있다. 개인의 일상생활의 모든 행동을 데이터로 저장하고 관리한다는 측면에서 유용하고 도움이 될 수 있지만 이러한 것은 개인의 프라이버시 침해와 의도와는 다른 용도로 사용될 수도 있다는 측면에서 문제가 될 수도 있다.[10)]

5) 한혜원, “메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구”, 한국디지털콘텐츠학회 논문지(제9권 제2호), 2008. 6, 319면.
6) 김한철 외, “메타버스에 기반한 차세대 U-Biz 고찰”, Samsung SDS Journal of IT Services, 6권 1호, 삼성SDS, 180면.
7) 서성은, “메타버스 개발동향과 발전전망 연구”, 한국 HCI 학술대회, 2008, 1452면.
8) 배경우, “모바일을 매개로 한 미러월드, 현실공간 연동 서비스 디자인”, 아주대 석사학위논문, 2010, 3면.
9) John, S., Jamais, C., Jerry, P. 'Metaverse Roadmap' , *A Cross-Industry Public Foresight Project,* 2007, p.7.
10) 한혜원, 앞의 논문, 320면. https://joyrichard.tistory.com/38 최종검색: 2021. 10. 25.

www.dbpia.co.kr

다. 거울세계(Mirror Worlds)

거울세계란 물리적인 현실 세계를 그대로 반영 및 정보적으로 확장한 세계이다. 데이비드 게렌터는 일찍이 거울 세계의 시뮬레이션을 통해서 나무차원 (tree-level)에서 세상을 바라보던 인간의 협소한 시야가 '숲의 차원(forest-level)을 조망할 수 있는 거시적 안목을 갖추게 될 것이라 전망했다. 거울 세계는 메타버스 중에서도 사실성, 재현성, 정보성이 가장 두드러지는 세계로 허구성이 중시되는 가상 세계와 생성 원칙이 다르다. 가상의 아바타를 통해서 원격 현존하는 것을 전제로 삼는 가상 세계와는 달리 아바타 없이 현실 기반으로 공간을 제공하는 것을 원칙으로 삼는다.[11]

거울세계는 실제 세계를 가능한 한 사실적으로, 있는 그대로 반영하되 "정보적으로 확장된" 가상세계를 말한다. 대표적인 예로 구글 어스(Google Earth)를 들 수 있다.[12] 기술의 발전이 계속될수록 현실이 반영된 거울세계는 점점 현실세계에 근접해갈 것이며, 이는 향후 가상현실의 커다란 몰입적 요소가 된다. 이같은 거울세계 사용자는 가상세계를 열람함으로써 현실세계에 대한 정보를 얻게 된다.[13]

라. 가상세계(Virtual Worlds)

가상세계(Virtual World)는 현실과 유사하거나 혹은 완전히 다른 대안적 세계를 디지털 데이터로 구축한 것이다. 가상 세계에서 사용자들은 아바타를 통해 현실세계의 경제적, 사회적인 활동과 유사한 활동을 한다는 특징이 있다.[14] 가상세계는 우리에게 가장 친숙한 형태의 메타버스로서, 리니지와 같은 온라인 롤플레잉게임에서부터 린든 랩에서 개발된 세컨드라이프와 같은 생활형 가상세계에 이르기까지 3차원 컴퓨터그래픽환경에서 구현되는 커뮤니티를 총칭하는 개념이다.[15]

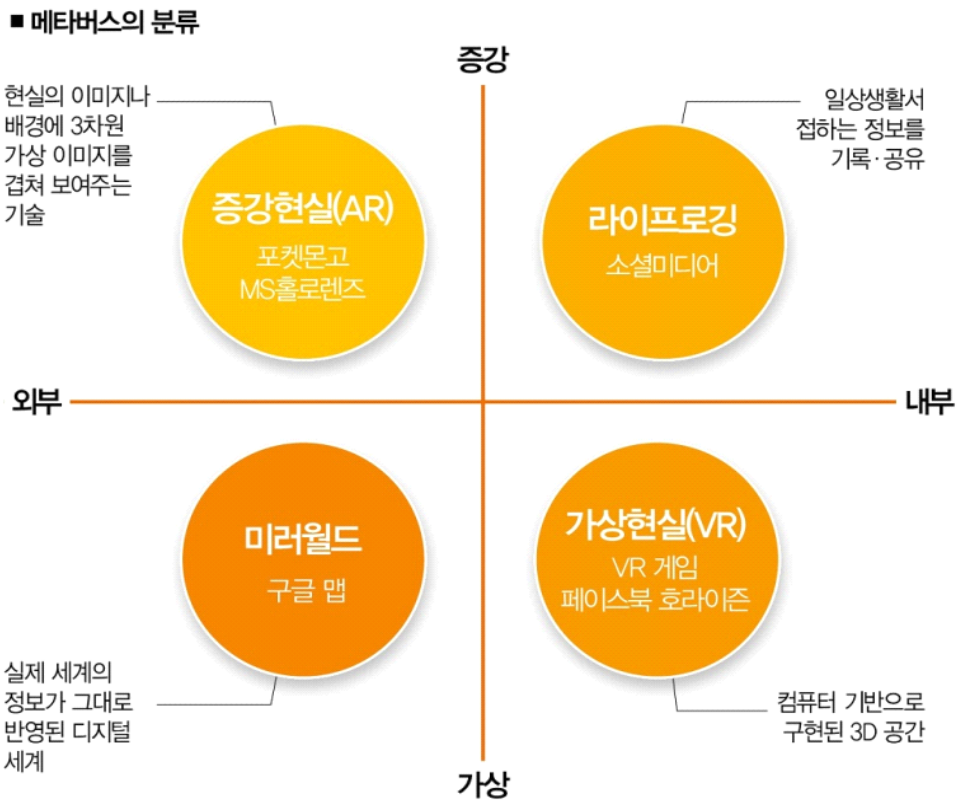
가상세계의 범위는 리니지, 에버퀘스트, 월드 오브 워크래프트와 같이 게임으로 인식되는 유희적 가상세계와 직업훈련이나 교육을 최종 목적으로 삼는 진진한 게임과 같은 사회적 가상세계로 구분 될 수 있다. 또한 가상세계는 크게 놀이 공간으로서의 가상세계와 실제 생활 공간의 확장으로서의 가상세계로 분류할 수도 있다.[16]

이상의 분류에 따르면, 메타버스의 유형은 크게 2개의 축으로 총 4개의 종류로 분류할 수

11) https://joyrichard.tistory.com/38 최종검색: 2021. 10. 25.
12) 배경우, 앞의 논문, 5면.
13) 권오현, "메타버스 내 게임형 가상세계와 생활형 가상세계에 대한 연구", 건국대 디자인대학원 석사학위논문, 2011, 18면.
14) 배경우, 위의 논문, 2면.
15) 서성은, 앞의 논문, 1451면.
16) https://joyrichard.tistory.com/38 최종검색: 2021. 10. 25.

www.dbpia.co.kr

가 있다. 외부-내부: 세계관이 외부냐 내부에 있냐에 따라, 증강-가상: 현실에 입혀져 있느냐 완전히 재창조 된 것이냐에 따라 다음의 그래픽에서와 같이 4개의 평면상에서 4개의 유형으로 구분된다.



출처: 더스쿠프

마. 메타버스 4유형의 접근방법

1990년대에 컴퓨터가 대중화되기 시작하면서 제론 레니어의 VR HMD 〈VPL〉이 개발되고, 닐 스티븐슨의 소설 '스노 크래시'가 발표되면서 세상의 큰 변화에 관심과 기대가 쏟아지게 되었다.[17]

그렇지만 네트워크의 한계상 더 이상 메타버스에 대한 발전을 도모하기가 어려운 상황이었고, 인터넷의 발전에 힘입어 개인간의 네트워크가 빠르게 형성되게 되어 VR/AR산업이 발전하게 되었으며 메타버스가 다시 주목을 받게 되었다.

17) https://youtu.be/GRbR_0WIBHc 최종검색: 2021. 9. 27.

www.dbpia.co.kr

2000년대 초경 린든랩사의 '세컨드 라이프' 가 등장하며 IBM 등 수많은 기업들이 가상세계 시장에 진출하게 된 계기가 되었다. 이때만 하더라도 3D그래픽을 감당할 수 있는 통신 속도의 장벽으로 대중화에 걸림돌이 되었다. 2007년경 아이폰이 공개되며 스마트폰을 중심으로 한 모바일 시장의 커다란 변화가 있었으며 VR과 AR산업이 다시 부흥하기 시작하였다.[18]

2010년대에 들어서며 현재는 수많은 RPG게임, 로블록스, 마인크래프트 등과 같은 가상현실 게임이 대중화에 성공했고, 심지어 포트나이트에서는 가수 트래비스 스캇이 45분 공연으로 약 2,770만 명에 달하는 플레이어들이 관람했으며 2,000만 달러의 수익을 거둔 것으로 확인되었다.[19]

이와 같이 메타버스는 VR/AR 산업의 발전과 궤를 같이하며 인문학 콘텐츠의 활용도 그에 따라 더 폭넓은 활용이 기대가 되고 있으며, 메타버스에 대한 접근방법도 경제생태계에서 활용가치가 증대되면서 현재는 NFT와 같은 디지털 자산의 개념이 등장하고 디지털 세상 속의 화폐의 역할을 할 수 있는 가능성 방향으로의 접근방법이 변화되고 있다.

2. 메타버스의 특징

메타버스의 개념에는 '3D 인터넷', '아바타', '일상과 경제활동' '5G 통신' 등 그 특징이 잘 드러난다. 하지만 메타버스 패러다임이 사회 전반에 아직 널리 확장되고는 있으나 일반화되어 있지 않기 때문에 여전히 많은 사람들이 메타버스를 모바일 앱 혹은 플랫폼 서비스와 혼동하거나 VR 게임 정도로 인식하는 경향이 있다. 그렇지만 메타버스는 기존 플랫폼 서비스나 VR 등의 실감형 콘텐츠와 차별화되는 메타버스만의 고유 특징 5가지, '5C'로 규정하고 이에 대한 특징을 살펴보기로 한다.[20]

가. Canon(세계관)

메타버스에는 '세계관'과 관련된 사상이 담겨있다.[21] 메타버스의 시공간은 설계자와 참여자들에 의해 채워지며 확장해나간다. 메타버스의 주 이용층인 디지털 세대(MZ세대)는 콘텐츠나 서비스를 설계자가 의도한 목적대로만 소비하는 수동적 사용자가 아니라 같이 즐기고

18) https://youtu.be/GRbR_0WIBHc 최종검색: 2021. 9. 27.
19) 김익현, "페이스북을 보면 메타버스의 미래가 보인다", 지디넷코리아, 2021. 8. 17.자 기사 참조. 필자는 페이스북이 소셜네트워크에서 VR산업으로 무게중심이 이동하고 있고, 상거래 방향으로 사업의 방향을 틀고 있다고 분석하고 있다.
20) 김태환, "메타버스의 특징과 유형", 「정보나라」, 2021. 10, 24면. 최종검색: 2021. 10. 25. https://momo1004.tistory.com/8
21) 세계관은 원래 주로 영화나 만화에서 작품 진행의 배경이 되는 시공간을 의미하는데, 최근에는 '콘텐츠나 작품이 묘사하는 세계 자체, 설정'로 본다. 위키피디아, 나무 위키 참조.

www.dbpia.co.kr

경험할 수 있는 판을 깔고 그 콘텐츠를 취향대로 소비하고 생산하고 확산까지 하는 능동적 사용자이다. 이런 능동적 사용자들은 메타버스에서 나름에 세계관을 형성하여 콘텐츠를 생산하며 공유하고 즐긴다.[22]

나. Creator(창작자)

메타버스에서는 누구나(AI 조차도) 콘텐츠 창작자가 될 수 있다. 메타버스는 3D 디지털 콘텐츠로 구성된 세상이며 그 세계를 누구나 확장할 수 있기 때문에 참여자가 자발적으로 세계를 구축하는 창작자이자 동시에 이용자이다. 공간(맵), 게임, 나만의 블로그, 사진·영상 촬영, 아바타 의상 제작, 실감 콘텐츠 제작 등 창작물을 무한히 생산할 수 있다. 메타버스 안에서는 누구나 창작자로서 활동하고 현실세계의 꿈을 창작자로서 참가하게 된다.

다. Currency(디지털 통화)

메타버스 안에서는 생산과 소비가 가능하고, 가치를 저장·교환하기 위한 디지털 화폐가 통용된다. 현재는 그 안에서만 통용되는 사이버머니 성격에 가깝지만 머지않아 가상세계에서의 통화(通貨)로서 그 역할을 다함은 물론이고 달러화 같은 기축 통화나 금, 은과 같은 실물 자산 등과도 교환이 가능할 것으로 예측된다. 메타버스의 시장이 본격 성장하고 많은 사람들이 경제 활동 영역을 디지털 공간으로 확대하게 되면서 메타버스의 디지털 화폐는 통화로서의 그 영향력을 키워 나갈 것으로 예상한다.[23]

라. Continuity(일상의 연장)

메타버스는 일상의 연속성을 보장한다. 다시 말해, 메타버스에서 친구를 만나고, 쇼핑을 하고, 학교를 가고, 회사에서 회의 하는 등의 일상, 여가, 경제 활동이 단발성 행위나 일회성 체험에 그치고 않고 지속적인 인생 여정처럼 진행된다는 것이다. 현실 세계가 진짜 내가 살아온 나날의 축척이라면 메타버스 또한 아바타가 보낸 나날의 축적이다. 심지어 현실의 나와 메타버스의 아바타가 상호 작용한 결과도 일상의 결과로 반영된다.[24]

---

22) 메타버스에 가장 열광적인 세대는 10대에서 20대 중반인 MZ세대이다. 제페토 사용자의 10대 비중은 80%가 넘고, 로블록스는 미국 10대의 50%이상이 가입했다. 제페토, 로블록스 관련 기사 참조.

23) 로블록스(Roblox)안에서 통용되는 디지털 화폐인 로벅스(Robux)는 로블록스 내 통화로 쓰이기도 하고 현실세계의 화폐로도 전환할 수 있다.

24) 경제 사회와 산업 전반에 걸쳐 디지털 전환이 가속화되면서 산업계 위주로 활용되던 가상 융합 기술이 일상생활의 최첨단 기술로 등장하기 시작했다. 5G 서비스가 개시되면서 고해상도 콘텐츠 전송 속도가 크게 향상되고, HMD12) 등 디바이스 연산 속도 증가와 VR, AR, MR 등 기반 기술이 대폭 향상되면서 언제 어디서나 가상 세계 속으로 접속하는 것이 가능해졌다.

www.dbpia.co.kr

마. Connectivity(연결)

메타버스는 시공간을 연결하고, 서로 다른 메타버스 세계를 연결하고, 사람과 사람(아바타)을 연결하고, 현실과 가상을 연결한다. 시공간을 초월해 인류가 쌓은 지식을 공유하고 정보를 나눌 수 있다. 그 결과 새로운 연결의 힘을 토대로 또 다른 세계를 창조하고 확장해 나갈 수 있다.[25] 유명 가수들은 3D 입체 영상 기술을 활용하여 증강현실을 체험할 수 있는 실감 콘서트를 개최하는가 하면, 게임 기반 메타버스에서 뮤직비디오 국가 간 락다운(lockdown) 등에 따라 여행이 사실상 금지되자 집에서도 마치 1인칭 시점에서 관광하는 듯 몰입감을 높여주는 3D 관광 콘텐츠를 앞 다투어 제공하고 있다.

3. 메타버스 기반 인문학 콘텐츠의 활용방안

가. 메타버스 콘텐츠의 교육적 활용

메타버스는 가상세계(Virtual World), 거울세계(Mirror World), 증강현실((Augmented Reality), 라이프로깅(Lifelogging) 등 각각의 네 가지 요소를 말하는 것이 아니라 각 요소들이 결합되어 발전하고 있다. 가상세계인 세컨드라이프의 캡처 사진을 라이프로깅인 블로그에 공유하고, 증강현실인 포켓몬고의 희귀 아이템이 있는 지역을 찾아가기 위해 거울세계인 카카오 로드맵을 보면서 찾아간다. 이런 형식으로 다양하게 융합되고 결합되어 현실세계를 확장해 나가는 것이 메타버스이다.[26]

메타버스의 세계는 교육에 어떠한 영향을 미칠 것인가를 놓고 아직은 학계에서도 논의가 분분하지만, 몇 가지로 정리해보면 다음과 같이 정리해볼 수가 있다.

첫째, 학습경험 공간의 확장이다. 디지털화 시대의 학습자들은 다양한 학습경험을 한다. 과거 오프라인 수업에서만 학습할 수 있었던 시대와는 달리 지금은 유튜브, 블로그, 트위터, VR학습, 게임러닝 등 다양한 학습경험을 통해 성장한다. 메타버스는 이런 다양한 학습경험의 통로를 보다 확장시켜나갈 것이다.[27]

유튜브로 학습하고, VR로 실습하고, 가상세계에서 역량 아이템을 획득해 성장을 촉진하고 관리한다. 현실에서는 동료들과 토론학습 진행하고, 이에 대한 복습과 피드백은 SNS에서 공

25) 비대면 문화 확산 및 사회적 거리두기로 인한 관계 단절 속에 생활 속 다양한 여가 형태가 양산되면서 새로운 문화생활이 잉태되기 시작했다. 공연 문화계는 오프라인 공연 형태를 온라인에서 재현하는 것을 넘어 색다른 장르의 개척을 시도하면서 새로운 문화 형태를 창출하면서 SNS의 세계를 메타버스가 연결하고 있다.

26) https://metaverse.school/ 최종검색: 2021. 8. 17.

27) 홍정민, "메타버스와 에듀테크", Metaverse School – A new dimension of education, 2021. 5. 31. https://metaverse.school/ 최종검색: 2021. 8. 17.

www.dbpia.co.kr

유한다. 현실과 가상, 온라인과 오프라인이 유기적으로 연결된 환경에서 학습자들은 학습하고 성장해 나갈 것이다. 교육기관들은 현실의 강의실 및 디지털러닝 플랫폼에 이어 메타버스 공간으로 교육서비스의 공간을 넓혀갈 것이며, 메타버스의 공간은 새로운 경쟁의 각축장이 될 것이다.

둘째, 현실과 가상환경을 넘나드는 교육의 확장이다. PwC Career Unlocked 프로세스는 채용과정에 도입한 게임기반 테스트(모바일, 온라인 접속)를 하는 프로그램이다. 게임에 참여하는 과정에서 3,000여 개의 데이터를 수집한다. 이를 통해 수리적 추론, 논리적 추론, 인지능력에 대한 행동을 평가한다. 테스트 종료 후 수행 방법을 요약한 보고서를 생성하여 채용 여부와 부서 배치에 참고한다.[28)]

게임을 통해 쌓이는 데이터를 통해 역량을 종합적으로 평가하는 프로그램이다. 현실세계에서 필요한 역량이 가상세계인 게임을 통해 평가가 진행되고 다시 현실세계에 채용과 배치에 반영되는 사례라 할 수 있다.

셋째, 가상세계 및 VR/AR의 교육적 확장의 가속화이다. 메타버스의 일반화로 인해 VR과 AR이 더욱 친숙해진 환경으로 다가오고 있다. 이런 흐름은 그 동안 일부에서만 쓰였던 VR 교육과 AR교육을 더욱 가속화시켜 나갈 것이다.[29)]

VR과 AR은 그 동안 기술에 대한 기대에 비해 교육적으로 많이 활용되지는 못했다. 하지만, 메타버스라는 새로운 지구의 등장은 VR과 AR이 교육에 보다 많은 역할을 하게 될 것을 예고하고 있다.

나. 메타버스와 인문학 고전교육 활용방안

세계의 성공한 CEO들은 자신들의 성공요인을 '인문학'이 기반이 되었다고 술회하곤 하였다. 대표적으로 페이스북 마크 저커버그는 "미래 사업의 힌트와 사업 문제 해결책을 인문학에서 찾았다." 했고, 애플의 스티브 잡스는 "애플의 DNA에는 인문학이 새겨져 있다"고 했다. 이들뿐이 아니다. 이름을 열거하기 힘들 정도로 수많은 CEO가 벽에 막히거나 방향을 못 잡을 때 인문학에서 답을 찾았다고 말한다.[30)]

사업의 바탕이 되는 비즈니스가 사람을 대상으로 하는 것이고, 그 사업 역시 사람이 하는 것인데 인문학이 사람을 연구하는 학문이기 때문이 아닐까 생각한다. 뛰어난 기술로 만든 제품도 사람에 대한 이해가 담기지 않으면 소비자에게 사랑받지 못하는 이유가 여기에 있다. 삼성이 계열사 사장단 회의가 있는 수요일에 인문학 초청 강좌를 6년간 지속한 이유 역시 마찬

28) 홍정민, 위의 게시 글 참조.
29) 홍정민, 위의 게시 글 참조.
30) https://sensio.tistory.com/638 [sensio] 최종검색: 2021. 8. 17.

www.dbpia.co.kr

가지다. 경영할 때 일어나는 모든 문제가 사람에게서 출발한다는 것을 간파한 것이다.[31]

4차 산업혁명, 메타버스, ESG 경영 등 최근 경영학계에서 새로운 화두로 떠오르고 있고 경영환경이 급변하는 이러한 혼돈의 시대일수록 인문학 고전을 더 많이 읽어야 한다는 인문학 교육의 중요성이 제기되고 있고, 새로운 환경에서의 경영 및 사업의 성공은 근본으로 돌아가야 한다는 원칙 아래 인간의 본질을 탐구하는 인문학의 중요성이 더욱더 강조되고 있는 이유이다. 현대 경영학의 구루 피터 드러커도 "경영이란 전통적 의미의 인문학"이라고 말하고, 스티브 잡스가 "인문학이 없었다면 지금의 애플은 없었을 것이다"라고 말한바 있다.[32]

종교와 철학에서도 가상세계나 초현실세계에 관한 논의를 해왔다. 특히 아리스토텔레스와 플라톤의 형이상학(Metaphysics)은 '자연의 다음, 물리학을 넘어, 존재하는 원리와 본질'을 추구하는 철학이다. 이와 달리 메타버스는 플라톤 형이상학이나 데카르트의 몸과 마음의 이원론과 다른 물리적이고 과학적인 공간이다. 메타버스는 인간이 몰입하는 가상공간인 동시에 컴퓨터 환경(Infra)인 물리공간이다. 그러므로 메타버스는 인간이 접근하기 어려운 원리와 본질이 아니라, 인간이 구성하고 인간이 주체가 되는 가상공간이다. 따라서 메타버스는 현실을 토대로 하지만 현실과 다르면서 현실과 상동적인 초현실세계다.[33]

메타버스는 가상공간이지만 현실과 공존하기도 하고 현실을 대치하기도 하는 역동적 공간이다. 메타버스를 설명하는데 유용한 영화 '매트릭스'는 인공지능(AI)에 지배당하는 인간이 원래 현실로 귀향하려는 몸부림을 다룬 작품이다. 이와 달리 메타버스의 공간은 수동적 공간이 아니라 인간이 메타버스의 주인공으로 사는 능동적 공간이다. 그런데 메타버스는 '실제보다 더 실제 같은' 세상이다. 그러므로 메타버스의 가상세계에서는 상황에 따라서 더 현실적인 일들이 가능하다. 이점 때문에 메타버스로 인하여 인류의 새로운 길이 열릴 것으로 기대되고 있고, 인간의 본질적 학문세계인 인문학의 교육 매체로 메타버스가 주목받고 있다. 그래픽 기술, 오감을 그대로 느끼는 감각센서를 포함한 기술 장치가 개발되면 무궁하고 무한한 가상공간이 펼쳐질 것이고 인간의 본질을 다루면서도 다소 인간으로부터 멀어진 인문학 고전교육이 이제 메타버스를 통하여 현실적으로 부활할 조짐이다. 한편 가상화폐나 컴퓨터게임과 마찬가지로 가상공간에서 벌어지는 사건, 경제활동, 범죄, 갈등, 인간 존재, 윤리, 소유권 등에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다.[34]

31) https://sensio.tistory.com/638 [sensio] 최종검색: 2021. 8. 17.
32) 이남훈, 「사장을 위한 인문학」, 센시오, 2021, 13면.
33) 김승환, "메타버스 Metaverse 元界", 인문학총람49, 2021. 7. 2. https://cafe.daum.net/pjh0621/deKJ/49?q= 최종검색: 2021. 8. 17. Neal Stephenson, 「스노우 크래쉬(Snow Crash)」, 김장환 역, 새와 물고기, 1996, 27면. 메타버스는 스티븐슨이 처음 사용했지만, 이와 유사한 가상공간은 〈매트릭스(Matrix)〉, 〈인셉션(Inception)〉을 비롯한 영화에서 구현되었으며, 보드리야르(J. Baudrillard, 1929~2007)의 시뮬라시옹에서 그 개념을 찾아볼 수 있다. 시뮬라시옹의 세계는 독립적인 하이퍼리얼(hyperreal)의 세계다.
34) 김승환, 위의 인문학총람49 참조.

www.dbpia.co.kr

다. 메타버스의 콘텐츠에 기반한 인문학의 부흥

전통적인 인문학은 문자문화와 거의 동일시 될 정도로 문헌 중심으로 발전해 왔다. 문자 매체의 특성에 따라 인문학의 발전도 단일한 고정적 관점의 관철, 엄격한 중심주의, 통일적인 학문 도식, 선형적 사고, 다른 시각에 대한 배타성 등의 특징을 갖게 되었다. 그러나 매체가 다양해지고 멀티미디어 환경이 조성되면서 문자 중심의 문화가 이미지와 소리를 포함한 대중매체의 문화로 전환되었다. 인문학은 자연히 디지털문명시대에서 소외의 학문이 될 수 밖에 없었으며, 이에 인문학은 새로운 정체성을 모색해야할 과제를 안게 되었다.[35]

디지털전환은 그것이 우리가 익숙해 있던 기존의 논리구조, 현실관, 존재론을 와해시키고 있다는 점에서 인문학의 위기를 초래하고 있는 반면 또 하나의 기회를 제공하고 있는 셈이다. 디지털시대는 기왕의 인문학적 지식과는 그 생산 및 유통방식에 있어서 완전히 다른 형태의 지식정보 및 지식체계를 만들도록 자극하고 있다는 점에서 특히 인문학자들에게 인류 역사상 유례없는 기회를 부여하고 있다.[36]

철학자들은 인간과 기계의 공생적 존재론, 새로운 네트의 존재론을 써야 하며, 문학가들은 텍스트의 이론을 다시 정립하고 매체적 특성에 부합하는 스토리구조를 분석해야 하며, 역사학자들은 새로운 지식정보체계와 사회와의 관계를 새로이 규명해야 하며, 미학자들은 예술과 기술의 융합을 통한 디지털미학을 정립해야할 소명을 부여받고 있다.[37] 지금이야말로 인문학의 새로운 전성기 바야흐로 '네오르네상스' 시대, 즉 디지털인문학의 시대가 도래한 것이다. 새로운 매체로서 메타버스 또한 고전 인문학에서 깨어나 새로운 인문학, 즉 '인문학의 르네상스'를 구가할 계기를 마련할 수 있다고 본다.

나아가 인문학의 부흥(Renaissance)은 무엇보다도 문화콘텐츠산업 분야에서 찾을 수가 있다. 2000년대 들어서 IT인프라가 빠른 속도로 구축되고 디지털을 기반으로 한 융합현상이 활성화 되면서 첨단 미디어 인프라를 채워줄 콘텐츠의 필요성이 급증하게 되었다. 더구나 그동안 하드웨어 중심으로 진행되어 온 한국의 문화산업은 빠른 기간 내에 한계에 봉착하게 되었고, 디지털 기술을 채워줄 인문학적 콘텐츠를 절실하게 필요로 하게 되었다. 콘텐츠의 개발은 기술로만 이루어지는 것이 아니라 인문학적 상상력과 창의력에 근거하고 있음은 문화콘텐츠산업에 종사하고 있는 기업인과 문화행정가는 잘 알고 있다.[38]

이와 같이 메타버스라는 또 하나의 가상세계가 만들어지면서 우리 인류에게 새로운 콘텐츠 창작의 장을 열어주고 있고, 그러한 문화콘텐츠의 바탕에는 인문학적 사고와 인문학의 고전에서 스토리를 찾아야 할 것이다. 컴퓨터가 만들어낸 가상세계 속에서 메타버스 기술을 활용한

35) 임정택, "디지털미디어시대의 인문학 교육 개발", 인문정책포럼, 2011, 여름, 87면.
36) 임정택, 위의 책, 88면.
37) 임정택, 위의 책, 88면.
38) 임정택, 위의 책, 89면.

www.dbpia.co.kr

인문학적 콘텐츠를 가미하여 새롭게 탄생한 가상세계를 현실세계로 받아들이고 이를 적극적으로 활용하는 Z세대와 알파세대들을 위한 인문학과 고전의 부활을 모색할 시점이다.

라. 메타버스의 메타플랫폼 구축 및 전망

메타버스는 조금 더 복잡하고 놀라운 세상으로 진화하고 있다. 상상했던 걸 보고 듣게 해줄 뿐 아니라, 가상세계를 느끼고 만지게 해주는 단계로 진입하고 있다. 거대한 메타버스 세계의 문은 이미 활짝 열렸다.[39]

메타버스는 물리적 현실과 가상현실의 긴밀한 연결에 초점이 맞춰져 있다. 현실과 동떨어진 가상의 공간에 몰입하는 게 아니다. 현실과 연결된 또 다른 공간으로 존재가 확장되는 것을 의미한다. 그 공간 안에 AR, VR, 게임, 상거래, 소셜 네트워킹 같은 모든 요소가 들어가게 된다.[40]

저커버그는 더버지와 인터뷰에서 "메타버스는 분산된 방식으로 여러 주체들이 운영하는 체화된 인터넷(embodied internet)이다"고 주장했다. 그냥 옆에서 보는 수준이었던 그 동안의 인터넷과 달리 직접 그 속에 들어가는 공간 같은 존재라는 의미다. 포트나이트를 서비스하고 있는 에픽게임즈 역시 메타버스를 미래 비전으로 제시하고 있다. 이 때 중요한 것은 존재감이다. 어떤 공간에 자연스럽게 들어와 있다는 느낌을 가져야만 진정한 메타버스가 될 수 있다는 의미다.[41]

최상의 비전이라면 현실과 구분하기 힘들 정도로 편안한 존재감을 갖도록 해줘야 한다. 현

39) 한겨레, "메타버스가 미래의 확장현실(XR)", 한겨레신문, 2021. 7. 10.자 기사 참조. 페이스북, 인스타그램, 카카오톡, 싸이월드는 가장 친숙한 형태의 메타버스다. 내 삶을 디지털 공간에 기록한다고 해서 '라이프로깅 세계'라고 한다. 한때 세계적으로 열풍을 일으킨 게임 '포켓몬고'에서 보여준 증강현실 세계도 메타버스의 하나다. 스마트폰 앱을 이용해 현실 세계 위에 가상의 애니메이션을 덧씌워 포켓몬 캐릭터가 등장하면 포켓볼을 던져 이들을 잡는 게임이다. 애초 증강현실은 1968년 미국 유타대 아이번 서덜랜드 교수가 '궁극의 표시장치'라는 이름으로 개발에 나섰던 것으로, 처음 발명이 시작된 지 반세기가 넘은 낯설지 않은 존재다. 현실의 도로와 건물 등을 애플리케이션(앱)에 지도 형태로 정교하게 구현해 길찾기를 돕는 구글맵(거울세계)도 우리가 거의 매일 만나는 메타버스의 하나다. 메타버스에 속한 네가지 세계 중 현재 가장 '메타버스스러운' 영역은 가상 세계다. 아바타 기반의 메타버스 '제페토', 게임 기반의 '포트나이트'·'로블록스' 같은 메타버스 앱이 세계적으로 인기를 끌고 있다. 컴퓨터 프로그램이나 스마트폰 앱에서 자신의 아바타를 꾸민 뒤, 현실에서는 불가능했던 여행, 공연 관람, 게임 등을 가상공간에서 즐길 수 있다. 최근엔 증강현실과 가상현실을 뒤섞은 혼합현실(MR)이나, 3차원 가상 영상과 소리를 들려주는 헤드셋 등으로 오감을 통해 가상 세계를 체험하게 하는 확장현실(XR)까지 메타버스가 더 복잡해지고 있다. 페이스북, 카카오톡, 네이버 지도 정도를 손쉽게 활용했던 기성세대들로서는 첨단기술과 결합해 급속히 영역을 확대하며 이름까지 낯설어진 '메타버스' 문화를 따라가는 데 어려움을 느낄 수 있다.

40) 김익현, "페이스북을 보면 '메타버스의 미래가 보인다", 지디넷코리아, 2021. 8. 17.자 '김익현의 미디어읽기' 칼럼 참조.

41) 김익현, 위의 칼럼 참조.

www.dbpia.co.kr

실과 가상의 공간을 혼동하는 경지에 이를 수 있다면 더 좋을 것이다. 페이스북이 일찌감치 VR기기 전문업체 오큘러스를 인수한 게 유난히 눈길을 끄는 건 이런 점 때문이다.[42]

최근 특허청에 따르면 '신규 융복합 상품 거래실태' 조사 결과 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19)과 정보통신산업 기술 발전에 힘입어 급격히 성장하고 있는 3차원 가상세계 플랫폼 '메타버스' 관련 출원이 올해 처음 등장했다고 한다. 총 18건의 상표가 출원됐으며 '메타버스 게임용 소프트웨어, 메타버스 콘텐츠 제공용 소프트웨어, 메타버스 소프트웨어 설계 및 개발업' 등의 상품이 심사를 기다리고 있다는 것이다.[43]

메타버스의 가상과 현실이 상호작용하며 공진화 하고, 그 속에서 사회·경제·문화 등 전사회에 걸쳐서 메타버스 기술에 기반한 인간의 활동이 이루어지면서 인문학적 가치를 창출하는 세상이 되었다.[44] 메타버스가 진화하여 '메타플랫폼'으로 역할을 할 날도 멀지 않았고, 다음과 같이 메타버스가 공진화된 변화 모습을 전망할 수 있겠다.

첫째, 게임을 넘어서 경제로 메타버스의 활용영역이 확장되고 있다. 메타버스의 활용범위가 게임, 생활, 소통 서비스를 넘어서 업무 플랫폼으로 확산 중이며, 혁신적인 업무 플랫폼이 기존 게임과 생활, 소통의 메타버스 플랫폼 제작에 활용되었던 게임엔진이 전 산업과 사회 분야로 확산 및 적용되어 메타버스의 영향력이 확대될 전망이다.

둘째, 메타버스 기기의 확대 현상이 연출되고 있다. 메타버스 경험을 지원 및 확대하는 기기에 VR/ HMD가 본격적으로 가세하고 있다. 기존의 메타버스 경험은 PC, 모바일, 콘솔을 중심으로 이루어졌으나, VR 대중화 시대를 예고하면서 메타버스 기기가 확산되고 있는 추세이다. 또한 2022년 이후 VR/ HMD에 이어 AR Glass도 메타버스 경험을 지원하는 핵심기기로 부상할 전망이며, 손목밴드, 반지, 장갑 등 다양한 메타버스 경험 기기기 들이 지속적으로 개발되어 시장에 출시되면서 메타버스 기술에 대한 혁신이 이루질 것으로 보인다.

셋째, 디지털 휴먼의 성장이 전망된다. 다양한 메타버스 서비스가 확산되면서 디지털 휴먼의 활용이 증가하고 있다. 종전에는 디지털 휴먼의 제작에 많은 비용과 시간이 소요되었고 전문기술을 필요로 하였으나, 최근 AI, Cloud, CG 등 디지털 기술의 발전으로 디지털 휴먼 제작의 기술적 제약이 완화되면서 이용이 증가하고 있다. 디지털 휴먼의 활용 분야는 엔터테인먼트, 유통, 교육, 금융, 방송 등 전 산업으로 확장될 전망이다. 특히 디지털 휴먼을 인문학 교육에 활용하여 MZ세대들에게 친숙한 인문학 고전 교육을 강화할 수 있을 것으로 생각한다.

---

42) https://zdnet.co.kr/view/?no=20210817152259 최종검색: 2021. 8. 17.

43) 연합뉴스, 2021. 8. 18.자 기사 참조. 목성호 특허청 상표디자인심사국장은 "가상·증강현실 기술 발달로 메타버스 플랫폼 등 다양한 초연결 신상품들이 글로벌 시장을 주도할 것"이라며 "기술 분야 선도기업 등 우리 출원인들이 신상품에 대한 상표권 조기 획득에 적극적인 관심을 두길 바란다"고 당부했다.

44) 유엔뉴스, "미래의 성장동력- '메타플랫폼'으로 가다", 2021. 5. 29.자 기사 참조. http://www.unnews.net/View.aspx?No=1648579 최종검색: 2021. 8. 17.

www.dbpia.co.kr

바야흐로 놀라운 미래(Surprising Future)를 대비한 메타버스 전환(Metaverse Transformation) 전략이 필요하다. 메타버스가 가져올 변화의 폭과 깊이가 매우 크고 메타버스 안에서 보내는 시간이 증대될 전망이다. 메타버스 시대에 새로운 교육매체로서 메타버스를 적극 활용할 뿐만 아니라 새로운 직업과 산업에 활용하기 위한 경제주체의 다각적인 노력을 경주할 때이다.

Ⅲ. 메타버스 관련 콘텐츠의 법적 보호방안

1. 메타버스 관련 콘텐츠의 법적 쟁점

메타버스는 반도체, 사물인터넷, 5G, 클라우드, 콘텐츠, 모빌리티 등 4차 산업혁명 요소기술과 융합해 새로운 경제생태계를 만들고 있다. 메타버스의 현실화로 빅테크 기업을 비롯한 국내외 기술기업들은 주도권 확보를 위해 메타버스 시장에 진출하고 있다.

가상·증강현실 기술의 발달로 메타버스는 '차세대 인터넷' 시대를 주도할 새로운 패러다임으로 떠오르면서 사회·경제적 활동이 게임, 엔터테인먼트, 음악, 콘텐츠 산업 등을 중심으로 확산 중이다. 특히 코로나19 발생 이후 비대면 전환이 가속화되면서 생활양식과 산업현장이 언택트화를 넘어 3차원 가상공간인 메타버스화로 빠르게 변화하고 있다.[45]

메타버스는 코로나19 장기화로 비대면이 필요해진 엔터테인먼트와 결합해 많은 문화콘텐츠를 생산하고 있다. 에픽게임즈의 게임플랫폼 '포트나이트'는 2020년 11월 가입자 2억 명을 기록하며 동시접속자 1,000만 명에 이르렀다. 2020년 4월 포트나이트의 '파티 로열 모드'에서 열린 미국 유명 래퍼 트래비스 스콧의 가상 콘서트에는 1,200만 명이 참여했다. 또한 9월에는 포트나이트 메인스테이지에서 방탄소년단 'Dynamite' 안무 버전 뮤직비디오가 전세계 최초 공개되기도 했다.[46] 이와 같이 메타버스는 문화산업 뿐만 아니라 전산업에 걸쳐 다양한 콘텐츠를 생산하면서 그와 관련된 법적 보호 내지 법적 이슈가 제기되고 있다.

한편 메타버스 안에서는 인간을 대신하는 아바타(캐릭터)가 존재하고, 아바타 간의 교류, 생산활동, 경제활동이 모두 가능하다. 그러다보니 메타버스는 단순한 가상세계만을 의미하는 것을 넘어, 개개의 가상세계가 서로 연결된 상태나 연결된 상태에서 생성되는 콘텐츠 일체를 의미하기도 한다. 다음 세대는 지금보다 훨씬 더 진화된 메타버스에서 살게 될 것이라는 전문가들의 전망도 나오고 있다. 가상세계에 대한 인간의 욕망과 욕구는 더욱 강해질 것이다.

45) 최선영, "가상세계와 현실세계의 융합 '메타버스'", 정책브리핑, 2021. 8. 4. 13면. www.korea.kr 최종검색: 2021. 9. 7.
46) 최선영, 위의 칼럼, 13면. www.korea.kr 최종검색: 2021. 9. 7.

www.dbpia.co.kr

그렇다면 현실 세계의 법률로 가상세계를 규제하는 것은 가능할지에 대하여도 논의가 진행되고 있다.[47]

우선 가상세계 자체의 개발과 관련해서는 저작권 및 특허권에 관한 법적 문제가 있을 수 있다. 주로 사업자가 가상세계 관련 사업을 영위하는데 따르는 비즈니스 모델(BM)특허 문제나 부정경쟁행위·영업비밀 등의 보호문제가 발생할 수 있다. 메타버스의 유저(이용자)들은 가상세계에서 주어진 재화를 이용해 건물을 짓거나 공연을 하는 등 창작활동을 자유롭게 할 수 있고, 해당 창작물은 저작물로 인정받을 수 있는가에 관한 저작권법 문제, 메타버스에서 활동하는 가상세계 속의 아바타의 법적 지위도 문제가 될 수 있다.[48]

특히 인공지능(AI)을 통해 아바타 스스로가 생산활동을 할 수도 있어, 아바타에게 법인격을 부여할 수 있을지 여부도 문제될 수 있다. 또한 유저들이 스스로 개발한 콘텐츠, 제작 및 사용에 따른 저작권 문제도 발생할 여지도 있다. 나아가 가상세계에서 발생하는 상품 및 상표에 대한 복제행위가 어디까지 상표법상 침해행위로 볼 것인지에 대한 통일된 기준이나 법리가 아직 정립되지 않아 이 부분에 대한 논의도 필요하다.

가상세계의 특성상 개인을 식별하고 개인의 정보를 이용한 분석 및 제공이 빈번할 것이다. 지속적으로 유저들의 정보를 처리하기 위해서는 개인정보의 수집·이용·보관이 필연적인데 이에 따른 정보보안 관련 법적 문제도 대두되고 있다. 시스템 설계 단계부터 개인정보보호법 및 정보통신망법 상의 기준에 준하도록 하는 대책 마련도 필요해 보인다. 이와 관련해서 가상세계 유형 중에는 증강현실 등의 기술을 활용하여 현실세계를 투영한 가상세계, 소위 '거울세계'가 있다. 특정 아바타의 위치정보도 개인정보와 마찬가지로 보호될 수 있는지, 위치정보의 보호 및 이용 등에 관한 법률의 적용대상을 받는지도 법적 쟁점 중 하나다.[49]

나아가 메타버스는 소프트웨어, 하드웨어, 데이터, 콘텐츠 등의 요소들이 유기적으로 연계되어, 정보통신기술(ICT)과 제조기술과의 융합을 통해 구현되고 있다. 사정이 그렇다보니 위 요소들을 규정하고 있는 여러 법률들이 관련되고 있다. 그러나 여전히 '가상세계', '가상현실'이라는 의미가 무엇인지, 이에 대한 종합적이고 독립적인 법적 개념이 확립되지 않고, 개별 법령에서 산발적으로 정의하고 있을 뿐이다. 이러한 입법의 불비로 인하여 정부가 정책을 수립하고 마련할 때에도 법적 근거가 불충분할뿐더러 정책 사안조차도 단발적이거나 부분적이라는 한계에 부딪힐 수 있다. 근본적으로 가상세계, 가상세계산업, 가상세계 서비스의 기초적 개념을 형성하고, 구체적인 구성요소와 가상세계의 당사자는 누구인지를 정하는 가상세계산업 관련 기본적 법률 제정도 검토할 필요가 있다.[50]

47) 민후 법무법인, "메타버스 시대, 법은 법은 가상세계를 규제할 수 있나", 이데일리, 2020. 2. 28. 자 기사 참조. https://www.edaily.co.kr/news/read 최종검색: 2021. 9. 7.
48) 민후 법무법인, 위의 기사 참조. https://www.edaily.co.kr/news/read 최종검색: 2021. 9. 7.
49) 민후 법무법인, 위의 기사 참조. https://www.edaily.co.kr/news/read 최종검색: 2021. 9. 7.
50) 가칭 "가상세계 관련 콘텐츠산업보호에 관한 기본법" 또는 "메타버스 관련 콘텐츠산업 진흥에 관

www.dbpia.co.kr

이하에서 메타버스와 가상세계에 관련하여 쟁점이 되고 있는 법적 보호에 관한 문제와 향후 입법을 통한 법제정 내지 개정사항을 제시하여 보기로 한다.

2. 메타버스에서 캐릭터의 저작권법상 보호

메타버스 이용자들이 만든 캐릭터 저작권은 누구에게 있을지에 대해서도 논의되고 있다. 메타버스 내 캐릭터도 사람의 사상과 감정을 시각적으로 표현한 것으로서 독창성이 있으면 미술저작물로 인정돼 창작자에게 저작권이 발생한다. 그런데 메타버스 내 캐릭터는 플랫폼이 제공하는 픽셀이나 팔, 다리, 얼굴, 머리, 피부 등의 개별 신체 요소들의 선택 및 조합의 결과물이다. 따라서 창작성 인정 여부를 비롯해 이용자와 플랫폼 중 누구를 저작자로 봐야 하는지 문제가 될 수 있다.[51]

픽셀이나 개별 신체 요소의 선택 및 조합의 결과물로 표현 될 수 있는 캐릭터의 개수가 제한적이어서 여러 이용자들이 만든 캐릭터 대부분이 비슷해 보일 수밖에 없다거나, 이러한 선택 및 조합의 결과물 표현이 기능적이거나 전형적 이어서 달리 다르게 표현될 수 없다면 창작성을 인정하기 어려워 저작권을 인정하기 쉽지 않다. 그러나 선택과 조합의 개수가 무한정이어서 캐릭터 모양이 각기 다르게 표현될 경우 이용자의 사상이나 감정이 개입 됐다고 볼 수 있어 이럴 때는 미술저작물로 인정돼 저작권법 보호대상이 될 수 있다.[52]

저작권법상 보호대상이라면 해당 픽셀이나 개별 신체 요소들 자체에 대한 저작권은 플랫폼에 있지만, 그 조합의 결과물인 캐릭터는 개별 요소와 구별되는 독립적인 별개의 저작물로 볼 수 있고, 개별 픽셀 및 신체 개별 요소와 캐릭터는 실질적 유사성이 인정되지 않아 캐릭터를 2차적 저작물로 볼 수 없다. 따라서 픽셀과 개별 신체 요소들에 대한 저작권자라고 해도 이용자들이 이를 결합해 만든 캐릭터에 대해선 플랫폼 운영자 또는 사업자가 저작권법상 원저작자의 권리를 주장할 수 없다.[53]

메타버스 플랫폼이 이용약관으로 서비스 이용과 홍보 등을 위해 이용자들이 창작한 캐릭터의 이용을 허락하는 것으로 규정한다면 무상 이용이 가능하다. 다만 상업적 이용까지 약관으로 규정하는 것은 약관규제법 위반이 될 소지가 크다. 즉, 메타버스 내 이용자들의 캐릭터에 대한 저작권과 상업적 권리는 이용자들에게 있다고 할 수 있다.

한 법률" 등 국회에서 가상세계에 관한 기본법 마련이 시급하다. 아니면 메타버스에 관한 콘텐츠에 관련 규정을 규율할 수 있는 저작권법에 반영하여 저작권법 개정을 할 필요가 있다.

51) 권단, "메타버스, NFT와 저작권- 사례로 풀어보는 캐릭터 저작권", 아이러브캐릭터, 2021. 8. 24. 자 칼럼. https://www.ilovecharacter.com/news 최종검색: 2021. 9. 7.

52) 권단, 위의 칼럼 참조. https://www.ilovecharacter.com/news 최종검색: 2021. 9. 7.

53) 권단, 위의 칼럼 참조. https://www.ilovecharacter.com/news 최종검색: 2021. 9. 7.

www.dbpia.co.kr

3. 메타버스와 NFT 관련 법적 보호

메타버스에서 NFT(Non-Fungible Token: 대체 불가능한 토큰)와 관련하여 법적 보호문제도 제기되고 있다. 블록체인 기술에 기반한 NFT는 대체 불가능한 특성으로 인해 디지털 창작물에 대한 소유권 증명을 용이하게 한다는 점에서 메타버스의 가상세계와 결합하여 활용되고 있다.[54]

NFT를 이용해 메타버스 안에서 이용자들 간에 '자산'을 거래할 수 있게 하여 하나의 독립된 경제 생태계를 만들 수 있으며, NFT를 이용한 자산 거래에 따른 디지털 화폐의 '현금화'를 가능하게 함으로써, 메타버스의 가상세계가 현실세계와 연결될 수 있는 것이다. 이 경우 창작자가 아닌 다른 사람이 임의로 창작물을 NFT로 선등록해서 그 소유권을 주장하거나, 패러디물 등 2차적 저작물의 NFT 소유권이 원저작물의 권리를 침해하는 일이 발생할 여지가 있어 저작권의 보호문제가 발생한다.[55]

한편 NFT는 메타버스와 결합이 용이한 수단으로 블록체인을 활용하여 대체 불가능한 특성을 갖고 있어서 소유권 증명이 용이하다는 장점이 있다.[56] 다음으로 NFT는 블록체인 기술의 특성상 위변조가 불가능하고 안전한 거래도 가능하다. 사용자는 메타버스에서 자신의 현실세계를 확장하는 동시에 그 안에서 다른 사용자들과 자산을 거래할 수 있다. 메타버스는 향후 하나의 '경제생태계'를 가능케 하게 될 것이다. 가상세계에서 사용되는 디지털 화폐가 현금화가 가능해짐에 따라 양쪽 세계관이 독립적이면서도 상호 연결될 수 있어 확장된 독립세계로서의 의미부여가 가능해짐으로써 또 하나의 경제생태계를 구축할 것이다.[57]

---

54) 메타버스와 결합하여 메타버스의 혈맥(핀줄) 역할을 하는 NFT(Non-Fungible Token)는 이용자가 온전히 캐릭터를 소유할 수 있는 장치도 없어 위변조의 위험에도 무방비 상태였고, 하나의 경제생태계로 운용되기에는 한계가 있는데 이러한 한계를 극복할 수 있도록 해준다. '블록체인' 기술을 활용한 NFT는 토큰마다 고윳값을 가지고 있어 다른 토큰으로 대체가 불가능한 특성을 가지고 있다. 만원권 지폐는 다른 만원권 지폐와 동일한 가치를 갖는 것과 상반되는 개념이다. 각각 고유한 토큰가치를 지니는 특성으로 게임 아이템, 한정판 상품, 수집품, 디지털 아트 등 고유한 가치를 지니는 대부분의 것을 NFT로 만들 수 있는 것이다. 그간 디지털 창작물은 무한히 복제될 수 있어 희소성의 가치가 희석되었으나 NFT를 통해 그 소유권의 가치를 증명할 수 있게 된 것이다.

55) 김지현·염호준·강태욱·박지성, "메타버스 시대의 도래와 법적 쟁점", 법률신문, 2021. 7. 9.자 기사 참조. https://www.lawtimes.co.kr/Legal-Info/LawFirm-NewsLetter-View?serial=171386 최종검색: 2021. 9. 7.

56) NFT는 'Non-Fungible Token'의 약자로 대체할 수 없는 암호화폐를 뜻한다. 소유권, 판매 이력 같은 관련 정보를 위변조가 불가능한 블록체인에 저장해 신뢰성을 담보하는 것이다. 가상화폐와 유사하지만 NFT는 대체 불가능하다는 차이점이 있다. 아직 국내에는 NFT 관련 직접 규율할 수 있는 법제도가 없다. NFT가 추후 가상자산 혹은 금융투자상품으로 지정된다면 관련 법령에 의한 제도 정비가 필요하다. https://star.mt.co.kr/stview.php?no=2021090214274030701&outlink=2&SVEC= 최종검색: 2021. 9. 28.

57) 박지훈, "메타버스 생태계의 '핏줄' NFT 가상자산 위변조 막아주지만 저작권 논란도", 매일경제 &mk.co.kr, 「매경 LUXMEN」(제130호), 2021. 7.

www.dbpia.co.kr

NFT와 관련한 저작권법상의 문제로는 저작물을 NFT화하는 것을 뜻하는 '민팅(minting)'을 들 수 있다. 저작권법 측면에서 보면 오프라인에서 존재하는 작품을 NFT화된 디지털 파일로 제작하거나 또는 온라인으로 존재하는 디지털 파일에 NFT로서의 성격을 부여하는 프로세스다. 이 과정은 반드시 원저작권자에 의해 이뤄져야 하거나 적어도 원저작권자의 이용허락에 따라서 이뤄져야 한다.[58]

이러한 절차를 거치지 않고 어느 저작물을 NFT화(민팅)하는 행위 자체가 저작권법상 침해 행위가 될 수 있다. 현행 저작권법상 저작권 침해 행위가 발생하는 경우 민사상 책임은 물론 형사상 책임까지도 부담해야한다. 나아가 NFT 역시 암호화폐와 동일한 블록체인 기술에 기반했다는 점을 고려한다면, NFT 자체가 향후 가상자산으로서 금융 관련 법령의 적용을 받을 수 있다는 점 역시 입법을 통하여 해결하여야할 문제이다.

4. 메타버스의 디지털 이미지에 대한 상표권 보호문제

최근 화제가 된 바 있는 한 명품 기업이 만질 수도 없고 착용도 불가능한 디지털 전용 가방을 메타버스(metaverse) 플랫폼인 '로블록스'에서 해당 가방의 모델이 된 실물 가방의 오프라인 판매가보다도 높은 가격에 판매됐다고 한다. 가상 세계에서만 사용할 수 있는 상품 가치가 현실 세계의 그것을 넘어선 것이다.

이러한 명품 핸드백 사안에서와 같이 가상 세계에서도 현실과 마찬가지로 다양한 상품이 판매되고 이를 통한 다양한 경제 활동이 일어날 수 있다. 그런데 현실의 거래를 기초로 제정된 상표법 등 기존의 지식재산 관련 법령이 메타버스 세계의 활동에 대해서도 그대로 적용될 수 있을 것인지 여부도 문제가 된다.[59]

메타버스 플랫폼상의 의류나 가방 등 디지털 이미지도 거래의 객체가 된다면, 우선 상표법이 말하는 상품으로 볼 가능성 여부를 논의하여야 하고, 상표법상의 상품이라고 인정이 되면 현행 상표법에 의한 보호가 가능할 것이다.[60] 그러나 이른바 상표권 침해는 다른 사람이 등록한 상표와 같거나 유사한 상표를 그 지정 상품과 같거나 유사한 상품에 사용할 때 인정될 수 있다(상표법 제89조 및 제108조).

이런 상황에서 디지털 이미지를 현실 세계의 의류나 가방 등과 동일하거나 유사한 상품으로 볼 수 있을 것인지 의문이 들고 상표법으로 포섭하여 보호할 수 있을지 진지한 논의가 필요하다.

58) 강태욱, "NFT 기술 발전과 저작권 산업의 기회", 로펌인사이드, ECONOMY CHOSUN(제13호), 조선일보사, 2021. 9. 27.
59) 민인기, "메타버스 시대 지재권 3대 쟁점", 이코노미조선(제405호), 2021. 7. 19. 로펌 인사이드 칼럼 참조.
60) 대법원 1999. 6. 25. 선고 98후58 판결.

www.dbpia.co.kr

메타버스에서 이른바 '짝퉁'의 상품을 판매하였을 경우에도 상표법상 보호받을 수 있는 상품에 해당하는지도 문제가 된다. 최근 구찌(Gucci)가 네이버의 메타버스 제페토(ZEPETO)를 통해 버츄얼 컬렉션을 판매하는 등 각종 패션 브랜드가 메타버스로 진출하여 기존의 사업 모델을 디지털로 확장하는 모습을 보이고 있다. 패션 브랜드의 로고나 디자인 등 기존 IP를 활용한 디지털 패션 상품이 아바타를 중심으로 한 메타버스에 유통되면서, 메타버스 내에서 소위 '짝퉁' 상품에 대한 상표권 침해 가능성도 중요한 이슈로 떠오르게 되었다.[61]

상표 등록을 위해서는 상표와 함께 보호받으려는 상품을 지정해야 하며, 상표권자는 동일 또는 유사한 지정 상품에 대해서만 보호를 받을 수 있다. 특히 상표권자가 아닌 사람이 메타버스 내의 특정 상품에 대하여 타인의 상표를 사용하는 경우, 메타버스 내의 의류를 상표법상 '상품'으로 볼 수 있을지, 볼 수 있다면 '동일·유사한' 상품에 상표를 사용한 것으로 볼 수 있을지 여부가 쟁점이 될 것이다.

결국은 메타버스 내의 의류가 일반적인 의류와 동일·유사한 지정 상품(제25류)에 해당하는지 여부가 문제가 될 수 있다. 메타버스 내의 의류는 '화상 이미지'에 가까운 것으로 해석될 수 있으므로, '내려 받기 가능한 이미지 파일'(제9류)에 해당하여 현실 세계의 의류와 '동일·유사한' 상품에 상표를 사용한 것이 아니라고 판단 받을 가능성이 높기 때문에 기존 상표권자의 상표권을 침해하지 않는다는 결론에 이를 것이다.[62]

5. 메타버스의 캐릭터와 부정경쟁방지법상의 보호

부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률(이하 '부정경쟁방지법')은 상품주체 혼동, 저명상표 희석, 성과물 도용 등 기존의 정형화된 저작권이나 상표권의 보호 경계에 있는 이슈들을 규율하고 있다.

메타버스의 가상세계에서 타인을 사칭하거나 타인의 권리를 도용하는 다양한 형태의 경제활동에 대하여 부정경쟁방지법이 폭넓게 적용될 수 있을 것이다. 예컨대, 메타버스 내에서 유명인사의 외형 등을 자신의 아바타로 무단 사용해서 영리 행위를 할 경우, 퍼블리시티권(Right of publicity) 침해 또는 성과물 도용 행위에 해당할 여지가 있다. 또한 현존하는 건축물을 재현하는 경우 저작권법 제35조 제2항 각호의 예외사유에 해당하지 않아 저작권 침해를 구성하지 않는다고 하더라도, 성과물 도용의 부정경쟁행위에 해당할 수도 있어 부정경쟁방지법상 권리침해가 될 수 있다.[63] 앞서 살펴본 '짝퉁 상품' 판매 행위 등의 경우 지정

61) 김지현·염호준·강태욱·박지성, 앞의 칼럼.
https://www.lawtimes.co.kr/Legal-Info/LawFirm-NewsLetter-View 최종검색: 2021. 9. 7.
62) 김지현·염호준·강태욱·박지성, 위의 칼럼.
63) 건축저작물이라 함은 사상 또는 감정이 토지 위의 공작물에 의해 표현되어 있는 저작물을 말한다. 실제의 건축물은 물론 건축을 위한 모형 또는 설계도면을 포함한다(저작권법 제4조 제1항 제5호).

www.dbpia.co.kr

상품이 동일·유사하지 않음을 이유로 상표권 침해를 구성하지 않는다고 하더라도, 상품주체 혼동 또는 저명상표 희석의 부정경쟁행위에 해당할 여지가 있다.[64]

실존 인물과 같은 버추얼 인물이 활동하는 메타버스에서는 향후 다양한 법적 문제가 발생할 수 있고 대표적인 것이 저작권법 및 부정경쟁방지법상의 보호문제이다. 실존 인물이 아니라는 점에서 딥 페이크(deep fake)와 관련된 초상권 또는 퍼블리시티권에 대한 법적 문제가 더 많이 발생할 것으로 전망된다.[65]

6. 세컨드라이프와 관련된 게임산업진흥법과 저작권법 적용문제

세컨드라이프는 가상현실의 플랫폼을 제공하여 수익을 올리는 사업모델의 유형이다. 세컨드 라이프는 일반적인 RPG(Role Playing Game)와 유사한 형식을 갖지만, 가상 세계 인터페이스와 UCC 플랫폼의 성격을 갖는다는 점에서 차이가 있다. 세컨드라이프는 플랫폼상의 가상현실 내의 토지를 판매하여 수익을 올리는 모델을 가지며 이용자가 게임상의 아이템을 직접 창작하여 만들어 내고 업체는 이용자들이 활동할 수 있는 공간을 제공하여 수익을 올리는 비즈니스 모델을 가지므로 기존의 법적인 논의를 그대로 적용하기가 어려운 점이 있다.[66]

세컨드라이프를 게임산업으로 규율한 것인지 여부와 가상현실 플랫폼에서 등급심의를 규율하는 게임 산업 진흥에 관한 법률(이하 게임법이라 함)의 적용 여부, 이용자에 대한 관할의 문제, 이용자가 창작한 아이템을 기존의 저작권이론을 그대로 적용할 수 있을지 가상현실에서의 플랫폼과 이용자에 대한 현실법의 적용은 어떠한 기준을 설정하여야 하는지를 검토하여야 한다. 게임물에 해당하는지 여부와 관련하여 세컨드라이프와 같은 소셜 네트워크 플랫폼이 게임물에 해당하여 게임물 등급위원회의 심의를 받아야 하는지가 문제가 되고 있으나

저작권법 제35조는 미술저작물 등의 전시 또는 복제에 대하여 규정하고 있는 바, 제1항 미술저작물 등의 원본의 소유자나 그의 동의를 얻은 자는 그 저작물을 원본에 의하여 전시할 수 있다. 다만, 가로·공원·건축물의 외벽 그 밖에 공중에게 개방된 장소에 항시 전시하는 경우에는 그러하지 아니하다. 제2항은 제1항 단서의 규정에 따른 개방된 장소에 항시 전시되어 있는 미술저작물 등은 어떠한 방법으로든지 이를 복제하여 이용할 수 있다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다. 1. 건축물을 건축물로 복제하는 경우에 대하여 규정하고 있다.

64) 김지현·염호준·강태욱·박지성, 위의 칼럼.

65) 이근우, "가상모델CF, 나만 놀란 게 아니었네", 법률신문, 2021. 7. 12.자 칼럼. 메타버스에서 버추얼 엔터테이너 혹은 인플루언서로서 활동하는 캐릭터들이 많은데 가장 유명한 인플루언서로는 릴 미켈라를 꼽을 수 있다. 남자친구와 영화관에 가고 식사도 하며, 친구들과 생일파티를 즐기는 일상에서, 트렌디한 스타일의 옷을 입고, 콘서트장에서 현실 인물과 촬영하며 패션브랜드까지 론칭 하면서 사업활동까지 한다. 그 외 일본의 '이마', 한국의 '루이'도 실존 인물로 착각할 정도로 활동하는 것으로 유명하다. 버추얼 유튜버 '아보키'도 '겟 잇 아웃(GET IT OUT)'이라는 앨범도 발매하고 다양한 커버 댄스 동영상 등을 올리는 등 활발하게 활동하고 있다.

66) 정연덕, "가상현실에서의 플랫폼과 이용자에 대한 현실법의 적용 -세컨드 라이프를 중심으로-", 「정보법학」(제12권 제1호), 한국정보법학회, 2008. 12, 81면.

www.dbpia.co.kr

과거의 게임을 규율하는 법률이 세컨드라이프와 같은 플랫폼 제공 서비스에는 그대로 적용되기는 어려울 것으로 보인다.[67]

나아가 세컨드라이프에서 이용자가 창작한 아이템의 저작권법적 문제는 이용자가 창작한 아이템을 기존의 저작권이론을 그대로 적용하기는 쉽지 않다. 오픈 플랫폼의 특성상 최대한 이용자 스스로의 자율성을 보장해주고 산업을 발전시킬 수 있는 법원리가 새롭게 적용되어야할 것으로 생각한다.

7. 소결

메타버스 플랫폼에서 디지털 기호로 된 상품을 가상의 주체 간에 가상화폐로 거래하고 있는 시대이다. 현실 세계의 상품을 연상시키는 상품도 있지만 현실 세계에는 없는 상품을 만들어 팔기도 한다. 메타버스와 지식재산권 문제를 새로운 관점에서 바라보고 해답을 찾아가기 위해서는 기존 제도와 법제를 넘어서 어떠한 입법적 방안을 마련할지를 고민하여야 한다.

이제 바야흐로 메타버스 시대가 도래함에 따라 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스 공간을 만들기 위해서는 법·제도의 모색과 입법, 누구나 차별 없이 이용할 수 있는 환경 조성, 현실 사회 규범과의 조화 등이 필요하다.

위에서 살펴본 바와 같이 메타버스 관련 법적 쟁점에 기반하여 법적 보호방안을 모색하여야 한다. 메타버스에서 이루어지는 창작 및 표현물에 대한 권리를 어떻게 정의하고 보호할 것인가에 대한 저작권법의 문제, 메타버스에서 활용되고 있는 아바타(캐릭터)의 지위 및 권리에 관한 법적 보호방안, 캐릭터의 무단 사용 및 변형에 대한 상표법상 또는 부정경쟁방지법상 보호방안, 캐릭터의 퍼블리시티권 보호방안, 메타버스 내 상거래에 대한 적절한 과세 방안, 메타버스 시스템이 해킹될 경우 이용자에 대한 보호방안 등이 논의되고 있으므로 이러한 논의를 바탕으로 가능하면 빠른 입법절차를 거쳐서 메타버스 보호법이 마련되어야 할 것이다.

67) 정연덕, 위의 논문, 82면.

www.dbpia.co.kr

Ⅳ. 나가며

이상에서 메타버스에 대한 기본적 개념정의와 AI시대에 인문학이 소외된 상황에서 학계와 산업계에서 뜨겁게 논의되고 있는 메타버스 기반의 인문학 콘텐츠 활용과 MZ세대를 위한 인문학 고전 콘텐츠 활용방안을 살펴보았다. 또한 메타버스 관련 콘텐츠의 법적 쟁점과 보호 방안을 모색하였다.

인간은 역사적으로 신(神)에게 도전하며 자신의 영역을 확장하여 왔듯이, 항상 현실세계를 인공적으로 모방하려고 노력해온 것도 주지의 사실이다. 이러한 인간의 가상현실에 대한 창출과 함께 IT기술에 기반한 '메타버스'라는 가상세계 속에서도 사용자끼리 만나서 취미 생활을 하고 가상화폐로 재화를 구매하는 등의 마치 현실 세계에서 생활하는 것과 매우 유사한 체험을 할 수 있는 또 하나의 세상을 만들어냈다.

디지털시대는 기왕의 인문학적 지식과는 그 생산 및 유통방식에 있어서 완전히 다른 형태의 지식정보 및 지식체계를 만들도록 자극하고 있다는 점에서 특히 인문학자들에게 인류 역사상 유례없는 기회를 부여하고 있다. 가상현실을 바탕으로 하고 있는 메타버스를 활용하여 침체되어 있는 인문학 고전 콘텐츠를 활용하게 되면 보다 현실적이고 게임세계에서의 흥미로움을 인문학 고전 콘텐츠의 활용방안이 될 것이다.

메타버스라는 또 하나의 가상세계가 만들어지면서 우리 인류에게 새로운 콘텐츠 창작의 장을 열어주고 있고, 그러한 문화콘텐츠의 바탕에는 인문학적 사고와 인문학의 고전에서 스토리를 찾아야 할 것이다. 컴퓨터가 만들어낸 가상세계 속에서 메타버스 기술을 활용한 인문학적 콘텐츠를 가미하여 새롭게 탄생한 가상세계를 현실세계로 받아들이고 이를 적극적으로 활용하는 MZ세대와 알파세대들을 위한 인문학과 고전의 부활을 모색할 시점이다.

나아가 메타버스의 시대가 도래함에 따라 메타버스의 다양한 가능성이 충분히 발현되고 안전하고 유용한 서비스로 발전할 수 있도록 법·제도적 논의를 시작할 때이다. 전 세계적으로 메타버스 산업이 시작 단계에 있음을 고려해, 촘촘한 사전규제로 인해 국내 메타버스 산업의 성장 기회가 제한되지 않도록 글로벌 산업콘텐츠 환경을 종합적으로 고려한 법·제도에 관한 논의가 중요한 시점이다.

메타버스가 안전하고 신뢰할 수 있는 서비스 플랫폼으로 발전할 수 있도록 메타버스 공간에서 발생하는 개인간 모욕·성희롱 등의 문제를 방지하고, 아바타 이동에서 발생하는 타인 아바타의 프라이버시 침해에 대응하기 위해 법·제도적 대안 모색이 필요하다. 또한 메타버스에서 표시되는 상품 및 캐릭터에 대한 정보와 광고를 구체적으로 구분할 수 있도록 하고, 현실사회의 규범과 메타버스 내부의 규칙이 조화를 이뤄 메타버스를 주로 활용하고 있는 MZ세대 청소년들이 메타버스에서 균형잡힌 가치관을 형성할 수 있는 방안도 아울러 마련해야 할 것이다.

www.dbpia.co.kr

참고문헌

1. 국내문헌

가. 국내 단행본

김정욱 · 박봉권 · 노영우 · 임성현, 「2016 다보스리포트」-인공지능발 4차 산업혁명-, 매일경제신문사, 2016.

경제사회노동위원회, 「디지털 전환시대 노동의 미래를 위한 도전과 과제: 노사정보고서」, 2019.12.

아키하네 요시하루(紅葉音 足利義晴)·아이케이 마나부·이소 토모히로·혼다 히로시·노지마 리이치로·호죠 마사시·시바타 마사유키·이나바 타카히로·나리키요 요시히로·나가이 야스토시, 「블록체인 구조와 이론」 -예제로 배우는 핀테크 핵심기술-, 양현 譯, 위키북스, 2018.

유거송·김경훈, "블록체인", 한국과학기술평가원, 2018.

이남훈, 「사장을 위한 인문학」, 센시오, 2021.

이순성 · 이유봉 · 임영익, 「리걸테크 · 법률AI의 발전과 활용」, 한국법제연구원, 2019.

한국정보화진흥원, 「인공지능이 바꾸는 법률 서비스」, "AI플러스- 미래사회에 지능을 더하다", 2017.

Daniel Drescher, 「블록체인 무엇인가」, 이병욱 譯, 이지스퍼블리싱(주), 2018.

Don Tapscott & Alex Tapscott, 박지훈 譯, 「블록체인혁명」, 을유문화사, 2018.

M. Negnevitsky, 「Artificial Intelligence」 「인공지능개론」(김용현 역), 한빛아카데미, 2013.

Neal Stephenson, 「스노우 크래쉬(Snow Crash)」, 김장환 역, 새와 물고기, 1996.

Russell · Peter Norvig, 「Artificial Intelligent: A Modern Approach」(Third Edition/류광 역), 제이펍, 2016.

나. 국내 학술논문

권오현, "메타버스 내 게임형 가상세계와 생활형 가상세계에 대한 연구", 건국대 디자인대학원 석사학위논문, 2011.

김성태, "데이톨로지"(Datalogy)- 메타버스와 공간미학, ZDNet Korea, 2021. 5.

김승래, "AI시대의 지식재산권 보호전략과 대책", 「지식재산연구」(제12권 제2호), 한국지식재산연구원, 2017.6.

_____, "빅데이터 분석기술에 기반한 국방기술의 발전방안", 제2회 국방SW/ICT 융합컨퍼런스, 국방부/과학기술정보통신부/한국정보과학회, 2017.11.

_____, "4차산업혁명과 AI시대의 법적 과제와 전망", 「법학연구」(제18권 제2호), 2018.6.

www.dbpia.co.kr

_____, “인공지능(AI) 창작물에 대한 지식재산권의 보호방안”, 「법학연구」(제18권 제3호), 2018.9.

_____, “블록체인과 비트코인의 법적 규제와 한계”, 「과학기술법연구」(제24집 제3호), 2018.10.

_____, “4차산업혁명과 금융 데이터산업의 활성화를 위한 정책과제”, 「지급결제학회지」(제11권 제1호), 2019.6.

_____, “AI시대 리걸테크의 발전과 미래 법률시장의 변화 모색”, 「법이론실무연구」(제8권 제3호), 2020.8.

김승환, “메타버스 Metaverse 元界”, 인문학총람49, 2021. 7. 2.

김승현 외, 『디지털 전환에 따른 혁신생태계 변화 전망: 여객운송분야 모빌리티 서비스를 중심으로, 과학기술정책연구원, 2018.

김영아, “비트코인 등 가상화폐의 규제 및 법제화 방향”, 「LEGISLATIVE ISSUE BRIEF」, 통권 제23호, 한국법제연구원, 2017.11.

김윤명, “인공지능과 법적 쟁점”-AI가 만들어낸 결과물의 법률문제를 중심으로-, 「SPRi Issue Report」(2016-005호), SPRi소프트웨어정책연구소, 2016.

김준연, 『디지털 전환의 개념과 유형』, 디지털 전환과 노동의 미래위원회 발제자료, 2018.8.31.

김지만, “인공지능에 관한 일본 동향”, 한국저작권 보호원, C STORY, 2017.

남충현, “블록체인의 다변화: 채굴 없는 블록체인의 확산”, 「KISDI Premium Report」, 정보통신정책연구원, 2018.1.

류철균·안진경, “가상세계의 디지털 스토리텔링 연구”, 게임산업저널 2007년 1호, 2007.

맹수석, “블록체인방식의 가상화폐에 대한 합리적 규제방안” -비트코인을 중심으로-, 「상사법연구」(제35권 제4호), 2017.

박미사·김원·윤권일, “블록체인과 개인정보 보호 이슈”, 정보통신기술진흥센터, 2017.

박상현 · 손지호, 「가상세계의 진화와 10대 이슈 전망」, IT& Future Strategy(Vol.4), 한국정보사회진흥원, 2009.

박인수·장준희, “Beyond 비트코인, 블록체인 기술의 무한확장”, 「IT & Future Strategy」(제9호), 2016.12.

배경우, “모바일을 매개로 한 미러월드, 현실공간 연동 서비스 디자인”, 아주대 석사학위논문, 2010.

서성은, “메타버스 개발동향과 발전전망 연구”, 「한국컴퓨터게임학회논문지」(No.12), March. 2008.

손강민·이범렬·심광현·양광호, “웹 2.0과 온라인 게임이 만드는 매트릭스 월드 메타버스”, ETRI CEO Information 제47호, 2006.

윤혜선, “인공지능을 둘러싼 법의 관심과 그 지향점에 관한 일고(一 考) -미국의 인공지능과

www.dbpia.co.kr

법에 관한 논의 동향을 중심으로-, 「KISO journal」(제27호), 2017.
이제영, "블록체인(Blockchain) 기술동향과 시사점", 「동향과 이슈」, 과학기술정책연구원, 2017. 7.
임명환, "블록체인 기술의 활용과 전망" -개념정립, 활용전망, 생태계 조성, 활성화, 정책방향-, 한국전자통신연구원, 2016.
최선영, "가상세계와 현실세계의 융합 '메타버스'", 정책브리핑, 2021. 8. 4.
한송이 · 김태종, "메타버스 뉴스 빅데이터 분석: 토픽 모델링 분석을 중심으로", 한국디지털콘텐츠학회지(제22권 제7호), 한국디지털콘텐츠학회, 2021
한혜원, "메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구", 한국디지털콘텐츠학회 논문지(제9권 제2호), 2008. 6
홍정민, "메타버스와 에듀테크", Metaverse School – A new dimension of education, 2021.
M. Negnevitsky, 「Artificial Intelligence」「인공지능개론」(김용현 역), 한빛아카데미, 2013.
Nathalie Nevejans가 쓴 "시민의 권리와 헌법상의 문제"(Citizens' Rights and Constitutional Affairs), 2017.
Russell · Peter Norvig, 「Artificial Intelligent: A Modern Approach」(Third Edition/류광 역), 제이펍, 2016.
Sasaki Takamasa(안진우 역), 「리걸테크」(Legal Tech)- 법률비즈니스의 미래를 바꾸는 신기술, 법률신문사, 2018.
Wendell Wal1ach · Colin Allen(노태복 역), 「왜 로봇의 도덕인가?」, 메디치, 2014.

2. 외국 단행본 및 학술논문

EEE VW Standard Working Group. "Metaverse Standards", 2014.
Eliezer Yudkowsky, 「Artificial Intelligence as Positive and Negative Factor in Global Risk, In Global Catastrophic Risks」, Oxford University, 2008.
Harry Surden, "Machine Learning and Law", Washington Law Review, Vol. 89, No.1, 2014.
IDC, "Digital Transformation(DX): An Opportunity and an Imperative", 2015.
John S·Jamais C·Jerry P, 「Metaverse Roadmap」, A Cross-Industry Public Foresight Project, 2007
Jonathan Jones, "The Digital Rembrandt: a new way to mock art, made by fools", The Guardian, 2016.4.
Klaus Schwab, 「The Fourth Industrial Revolution」, World Economic Forum,

www.dbpia.co.kr

2016.
N. Szabo, “Smart Contract”, 1994 ; http://itsisue.tistory.com/914
Satoshi Nakamoto, “Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System”, 2008. 10. 31.
Stephen M. Omohundro, 「The Basic AI Drives」 -AG108 Workshop on the Sociocultural, Ethical and Fururogical Implications of Artificial Intelligence, 2008.
Veith, C. et al., “Trends in The Legal Market — Disruptions, Evolution or Just Hype?”, The Boston Consulting Group & Bucerius Law School, 2014.

3. 신문기사 등 기타자료

권단, “메타버스, NFT와 저작권- 사례로 풀어보는 캐릭터 저작권”, 아이러브캐릭터, 2021. 8. 24.
김국현, “'가상공간=현실'이 된다”, 시사IN. 2014. 9. 7.
김익현, “페이스북을 보면 ‘메타버스의 미래가 보인다”, 지디넷코리아, 2021. 8. 17.
김지현 · 염호준 · 강태욱 · 박지성, “메타버스 시대의 도래와 법적 쟁점”, 법률신문, 2021. 7. 9.
대법원 1999. 6. 25. 선고 98후58 판결.
동아일보, 2020. 9. 30.자 ‘송평인 논설위원 파워 인터뷰’ 기사
민인기, “메타버스 시대 지재권 3대 쟁점”, 이코노미조선(제405호), 2021. 7. 19.
민후 법무법인, “메타버스 시대, 법은 가상세계를 규제할 수 있나”, 이데일리, 2020. 2. 28.
박지훈, “메타버스 생태계의 ‘핏줄’ NFT 가상자산 위변조 막아주지만 저작권 논란도”, 매일경제 &mk.co.kr, 「매경 LUXMEN」(제130호), 2021. 7.
연합뉴스, 2021. 8. 18.자 기사
유엔뉴스, “미래의 성장동력- ‘메타플랫폼’으로 가다”, 2021. 5. 29.자 기사
이근우, “가상모델CF, 나만 놀란 게 아니었네”, 법률신문, 2021. 7. 12.
한겨레, “메타버스가 미래의 확장현실(XR)”, 한겨레신문, 2021. 7. 10.

https://blog.naver.com/ninning8/222470261895
https://metaverse.school/
https://sensio.tistory.com/638
https://cafe.daum.net/pjh0621/deKJ/49?q=
https://zdnet.co.kr/view/?no=20210817152259
http://www.unnews.net/View.aspx?No=1648579

www.dbpia.co.kr

Abstract

Metaverse-based Humanities Contents Utilization and Legal Protection Measures

Kim, Seung Rae*·Lee, Youn-hwan**

Metaverse is approaching as the third IT revolution following smartphones. The metaverse is not just a passing trend. A huge and rapid change is sweeping us over, not just a revolution, but a new civilization. Like the innovation of civilization brought about by spices in the Middle Ages, the metaverse will become a new wave of change that will shake the world. The metaverse will lead us into a world we have never experienced before. The daily life that surrounds us, such as economy, industry, society, and culture, will be re-used in a new way, and now, not only conversations between people but also communication with digital humans such as AI will be done on a daily basis through the metaverse.

Metaverse, which is widely used mainly in the late teens to early 20s, who were born in the mid-1990s to early 2010s, referred to as the MZ generation, is a new platform based on Metaverse. advocate for the revival of the humanities. Considering that humanities subjects occupy the largest portion of the liberal arts curriculum at most universities, we will examine the development of humanities contents using metaverse.

In order to use the 'Metaverse', which is emerging as a favorite child in the digital transformation era, as a way to strengthen humanities contents and classic education, and furthermore, to lay the foundation that can be formed as a humanities education policy by building a 'meta platform' as a future national growth engine. do. Furthermore, the discussion and legislative measures for the legal protection of metaverse contents related to avatars operating on the metaverse platform and digital images (broadly, goods) traded in the virtual world were reviewed with a focus on intellectual property rights.

* Professor of Dankook University Graduate School of Policy Management/ Ph.D in Law
** Professor, Ph.D, Dept. of National Defence & Police Administration, Konyang University (Corresponding Author)

www.dbpia.co.kr

The problem of copyright law on how to define and protect the rights to creations and expressions made in the metaverse through the legislative process in the future, legal protection measures regarding the status and rights of avatars (characters) used in the metaverse, In the National Assembly, legislative procedures such as protection measures under the Trademark Act or Unfair Competition Prevention Act against unauthorized use and transformation, measures to protect publicity rights of characters, appropriate taxation measures for commerce within Metaverse, and measures to protect users in case the metaverse system is hacked The 'Metaverse Protection Act' should be prepared through the legislative process in the National Assembly.

* Key words: Metaverse, meta platform, humanities content, legal protection of metaverse, AI era, blockchain and NFT

www.dbpia.co.kr