

메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안

(김승수의원 대표발의)

의안 번호	7164
----------	------

발의연월일 : 2024. 12 31.

발 의 자 : 김승수 · 이종배 · 임이자
우재준 · 박성민 · 진종오
한기호 · 김정재 · 박성훈
이양수 · 최보윤 · 조승환
조배숙 · 이인선 · 안철수
의원(15인)

제안이유

메타버스 글로벌 시장은 미래 경제적 부가가치 창출 가능성이 높고, 기술의 발전과 더불어 다양한 버티컬 산업과 융합되어 전방위 영역으로 확산, 새로운 경제·사회·문화적 가치 창출을 촉진하고 있음. 따라서 메타버스 구현의 핵심이 되는 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠 산업 진흥의 필요성이 증대되고 있으며, 세계 각국 및 기업들의 메타버스콘텐츠에 대한 개발 경쟁은 더욱 극대화될 것으로 예상되나, 이를 체계적으로 지원하기 위한 법률이 부재한 실정임.

이에, 메타버스콘텐츠산업 진흥을 위한 시책과 기반 조성, 이용자 보호 및 규제개선 등에 대한 사항을 규정하는 등 메타버스콘텐츠산업을 진흥하기 위한 법률을 마련함으로써 메타버스콘텐츠산업이 신성장동력산업으로서 국가경제 발전에 이바지할 수 있도록 함.

주요내용

- 가. 이 법은 메타버스콘텐츠 진흥 및 활성화에 필요한 사항을 정함으로써 메타버스콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조).
- 나. 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠의 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 3년마다 메타버스콘텐츠에 관한 기본계획을 수립하도록 함(안 제7조).
- 다. 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 메타버스콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 메타버스콘텐츠제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 수립, 연구개발 지원, 공동 개발 및 이용 촉진과 함께 메타버스콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 강구하여야 함(안 제12조부터 제16조까지).
- 라. 정부는 메타버스콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성을 위해 노력하고, 관련된 산업의 창업 및 성장 지원 사업, 기술개발, 해외진출 지원 등을 추진할 수 있도록 함(안 제17조부터 제20조까지).
- 마. 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 전담기관을 지정할 수 있음(안 제21조).
- 바. 메타버스콘텐츠의 제작·유통·보관·사용·처분을 하려는 자는 문화체육관광부장관에게 관련된 허가 및 메타버스콘텐츠 종류 확인

등의 필요여부를 확인하여 줄 것을 신청할 수 있음(안 제23조).

사. 메타버스콘텐츠사업자 또는 관련 단체 등은 문화체육관광부장관에게 관련 규제개선을 신청할 수 있으며, 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠산업규제심의위원회 심의를 거쳐 관계 행정기관 장에게 통보하고 규제개선을 요청할 수 있음(안 제24조).

아. 정부는 메타버스콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보고하기 위한 사업을 추진하여야 하며, 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있음(안 제28조).

자. 협회는 이용자 보호 및 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠 이용 환경 조성을 위하여 자율규제를 추진할 수 있음(안 제30조).

메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안

제1장 총칙

제1조(목적) 이 법은 메타버스콘텐츠 진흥 및 활성화에 필요한 사항을 정함으로써 메타버스콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “메타버스”란 정보통신 기술 및 기기 등을 활용하여 가상 공간 또는 현실과 가상이 융합된 공간에서 이용자 간, 이용자와 사물 간, 이용자 개인과 집단 또는 둘 이상의 집단 간 등의 상호작용을 통해 다양한 경제적·사회적·문화적 활동이 가능하도록 구현된 정보통신시스템을 말한다.
2. “메타버스콘텐츠”란 인간의 감각적 반응을 일으킬 수 있는 요소를 포함한 자료 및 정보로서 메타버스를 구성하거나, 메타버스 내에서 생산·유통·이용되는 것 또는 이들의 복합체를 말한다.
3. “메타버스콘텐츠제작”이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 메타버스콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변

환하거나 처리하는 것을 포함한다.

4. “메타버스콘텐츠제작자”란 메타버스콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.
5. “메타버스콘텐츠사업자”란 메타버스콘텐츠의 제작·유통 또는 관련 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제공·관리 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.
6. “메타버스콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 메타버스콘텐츠 제작·유통·이용 또는 관련 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제공·관리 등에 관한 산업을 말한다.
7. “이용자”란 메타버스콘텐츠사업자가 제공하는 메타버스콘텐츠를 이용하는 자(메타버스콘텐츠를 활용하여 다른 유형의 메타버스콘텐츠 또는 관련 서비스를 제공하는 자를 포함한다)를 말한다.
8. “기술적보호조치”란 메타버스콘텐츠제작자의 이익의 침해를 효과적으로 방지하기 위하여 메타버스콘텐츠에 적용하는 기술 또는 장치를 말한다.

② 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 정하는 것을 제외하고는 「콘텐츠산업 진흥법」에서 정하는 바에 따른다.

제3조(기본원칙) 정부는 다음 각 호에서 정하는 기본이념에 따라 메타버스콘텐츠 관련 정책을 추진한다.

1. 메타버스콘텐츠제작자의 창의성이 충분히 발휘되고, 메타버스콘

텐츠에 관한 지식재산권이 국내외에서 보호될 수 있도록 할 것

2. 메타버스콘텐츠의 원활한 유통을 통하여 이용자로 하여금 폭넓은 문화를 향유할 수 있도록 함으로써 국민의 삶의 질을 향상시키고 복지를 증진시킬 수 있도록 할 것

3. 다양한 메타버스콘텐츠 관련 사업을 창출하고, 이를 효율화·고도화함으로써 국제경쟁력을 강화하여 메타버스콘텐츠산업의 지속적인 발전이 이루어질 수 있도록 할 것

제4조(국가 등의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 메타버스콘텐츠의 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 종합적이고 체계적인 정책을 수립·시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 모든 국민이 격차 없이 실질적으로 메타버스콘텐츠 및 관련 서비스를 누릴 수 있도록 필요한 정책을 마련하도록 노력하여야 한다. 특히, 장애인·고령자 등이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조제2항에 따른 정당한 편의 제공 및 「고령친화산업 진흥법」 제5조에 따른 소비자보호 관련 정책을 마련하여야 한다.

③ 메타버스콘텐츠제작자 등 메타버스콘텐츠사업자는 이용자를 보호하고 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠를 제공하며, 국가와 지방자치단체의 메타버스콘텐츠정책에 적극적으로 참여하고 협력하여야 한다.

④ 이용자는 메타버스콘텐츠를 올바르게 이용하여 안전하고 신뢰할

수 있는 메타버스콘텐츠환경이 정착되도록 노력하여야 한다.

제5조(다른 법률과의 관계) 메타버스콘텐츠 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 외에는 이 법에서 정하는 바에 따른다. 다만, 게임에 관한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에 정하는 바에 따르고, 영화 및 비디오물에 관한 사항은 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」을 따른다.

제6조(국외에서의 메타버스콘텐츠에 대한 적용) 국외에서 제작·유통·이용되는 메타버스콘텐츠라고 하더라도 국내 시장에 영향을 미치거나 이용자 보호에 필요한 경우에는 이 법을 적용한다.

제2장 메타버스콘텐츠 정책 수립 및 시행 등

제7조(기본계획) ① 문화체육관광부장관은 「콘텐츠산업 진흥법」 제7조의 콘텐츠산업진흥위원회(이하 “콘텐츠산업진흥위원회”라 한다)의 심의를 거쳐 메타버스 콘텐츠에 관한 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 3년마다 수립·시행하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위한 정책의 기본방향
2. 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위한 기반조성에 관한 사항

3. 메타버스콘텐츠 관련 전문인력의 양성 및 교육·홍보에 관한 사항
4. 메타버스콘텐츠산업의 공정경쟁 환경의 조성에 관한 사항
5. 메타버스콘텐츠 이용자의 보호에 관한 사항
6. 메타버스콘텐츠 관련 국제협력과 해외진출 지원에 관한 사항
7. 그 밖에 메타버스콘텐츠산업의 발전 및 진흥을 위하여 필요한 사항

③ 문화체육관광부장관은 콘텐츠산업진흥위원회의 심의를 거쳐 기본계획을 변경할 수 있다. 다만, 대통령령으로 정하는 경미한 사항을 변경할 때에는 그러하지 아니하다.

④ 그 밖에 기본계획의 수립·시행에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제8조(시행계획 등) 관계 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관 업무에 관하여 다음 연도의 메타버스콘텐츠 정책에 관한 시행계획(이하 “중앙행정기관별 시행계획”이라 한다)을 수립·시행하되, 대통령령으로 정하는 바에 따라 콘텐츠산업진흥위원회에 제출하여야 한다.

제9조(메타버스콘텐츠산업 진흥 민관협의체) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 산업의 진흥을 위하여 중앙행정기관, 지방자치단체, 공공기관, 메타버스콘텐츠사업자, 전문기관 및 사업자단체, 관련 전문가로 구성된 민관협의체(이하 “민관협의체”라 한다)를 둘 수 있다.

② 민관협의체 의장은 문화체육관광부장관이 임명 또는 위촉하는 사람으로 한다.

③ 민관협의체 의장은 민관협의체를 대표하며, 그 업무를 총괄한다.

④ 문화체육관광부는 민관협의체를 통하여 제시되는 의견이 메타버스 콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 정책을 추진하는 데 최대한 반영될 수 있도록 노력해야 한다.

⑤ 민관협의체 회의의 소집 등 민관협의체의 운영에 필요한 세부 사항은 민관협의체 구성원의 의견을 들어 민관협의체 의장이 정한다.

제10조(실태조사) ① 문화체육관광부장관은 기본계획의 수립 및 메타버스콘텐츠 정책의 효과적인 수립·시행에 필요한 메타버스콘텐츠 및 메타버스콘텐츠산업의 현황과 통계 등을 확보하기 위하여 실태조사(이하 “실태조사”라 한다)를 할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 실태조사를 위하여 필요한 경우에는 메타버스콘텐츠 사업자나 그 밖의 관련 기관 또는 단체에 자료 제출이나 의견 진술 등을 요청할 수 있다.

③ 그 밖에 실태조사의 주기, 대상, 방법, 절차 등 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제11조(종합정보시스템의 구축·운영) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 및 메타버스콘텐츠산업 관련 정보를 종합적으로 관리하기 위하여 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있다.

② 제1항에 따른 메타버스콘텐츠 및 메타버스콘텐츠산업 관련 정보의 범위, 내용 등 종합정보시스템 구축·운영에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제3장 메타버스콘텐츠 산업의 기반조성

제12조(메타버스콘텐츠의 제작 활성화) ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 메타버스콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 메타버스콘텐츠제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

② 정부는 메타버스콘텐츠제작자가 메타버스콘텐츠제작에 필요한 자금을 원활하고 안정적으로 조달할 수 있도록 필요한 시책을 마련하여야 한다.

제13조(공공정보의 이용 등) ① 국가, 지방자치단체, 그 밖에 대통령령으로 정하는 공공기관의 장(이하 “공공기관의 장”이라 한다)은 그 공공기관이 보유·관리하는 정보 중 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조에 따른 비공개 대상 정보를 제외한 정보(이하 “공공정보”라 한다)를 공개하는 경우에는 메타버스콘텐츠사업자로 하여금 해당 정보를 메타버스콘텐츠 제작 등에 이용하도록 할 수 있다.

② 공공기관의 장은 공공정보의 이용을 활성화하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 공공정보에 대한 이용 조건·방법 등을

정하고 이를 공개하여야 한다.

제14조(연구·기술개발 지원) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠에 관한 연구·기술개발 사업을 추진할 수 있다.

1. 메타버스콘텐츠 연구·기술수준의 조사 및 평가
2. 메타버스콘텐츠의 연구지원 및 기술개발
3. 메타버스콘텐츠 연구·기술 성과의 이전 및 실용화
4. 그 밖에 메타버스콘텐츠 연구·기술 및 메타버스콘텐츠서비스에 관한 사업

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 연구·기술개발 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 필요한 때에는 관련 연구기관이나 민간 단체에 제1항 각 호의 사업을 위탁할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따른 연구·기술개발 사업을 실시하는 자에게 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제15조(공동 개발·이용의 촉진) 정부는 메타버스콘텐츠산업과 그 밖의 산업 간 융합 또는 인공지능 등 신기술 융합의 진전에 따른 메타버스콘텐츠 기술의 연구 개발과 다양한 메타버스콘텐츠의 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

제16조(지식재산권의 보호) ① 정부는 사회적·경제적 환경의 변화에 따른 메타버스콘텐츠 이용방법의 다양화에 적절하게 대응하여 메타버스콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 메타버스콘텐츠의 이용자가 타인의 메타버스콘텐츠 관련

지식재산권을 침해하지 아니하도록 홍보 및 필요한 시책을 마련하여야 한다.

제17조(전문인력 양성) ① 정부는 메타버스콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 정부는 제1항에 따른 전문인력 양성을 하는 기관 또는 단체에 대하여 예산의 범위에서 필요한 지원을 할 수 있다.

제18조(창업의 활성화) 정부는 메타버스콘텐츠와 관련된 창업을 촉진하고 창업자의 성장을 지원하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 창업자금의 융자
2. 연구개발 성과의 제공
3. 연구개발 시험 장비 및 설비의 지원
4. 그 밖에 창업의 활성화를 위하여 필요한 지원

제19조(중소기업 지원) 정부는 메타버스콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 중소기업인 메타버스콘텐츠사업자의 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원 내용을 포함하여야 한다.

제20조(국제협력 및 해외진출 지원) ① 정부는 메타버스콘텐츠산업의 국제협력 및 해외시장 진출을 촉진하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 메타버스콘텐츠의 해외 마케팅 및 홍보활동 지원

2. 외국인의 투자 유치
3. 국제시상식 · 전본시장 · 전시회 · 시연회 등 참여 및 국내 유치
4. 메타버스콘텐츠 수출 관련 협력체계의 구축
5. 메타버스콘텐츠의 해외 현지화 지원
6. 메타버스콘텐츠의 해외 공동제작 지원
7. 국내외 기술협력 및 인적 교류
8. 메타버스콘텐츠 관련 국제표준화
9. 그 밖에 국제협력 및 해외진출을 위하여 필요한 사업

② 정부는 제1항 각 호의 사업을 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제21조(전담기관의 지정) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 발전 및 메타버스콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 때에는 전담기관(이하 “전담기관”이라 한다)을 지정할 수 있다.

② 정부는 전담기관의 사업 수행에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 지정한 전담기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 그 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우 그 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 전담기관으로 지정받은 경우
2. 제4항에 따른 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우

④ 전담기관의 지정요건, 지정 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제22조(협회의 설립) ① 메타버스콘텐츠사업자는 메타버스콘텐츠에 관한 영업의 건전한 발전과 메타버스콘텐츠사업자의 공동이익을 도모하기 위하여 문화체육관광부장관의 인가를 받아 협회를 설립할 수 있다.

② 제1항에 따른 협회는 법인으로 한다.

③ 제1항에 따라 설립된 협회는 메타버스콘텐츠제작 및 유통질서가 건전하게 유지될 수 있도록 노력하여야 한다.

제23조(규제의 신속확인) ① 메타버스콘텐츠의 제작·유통·보관·사용·처분 등을 하려는 자는 문화체육관광부장관에게 관련된 허가 및 메타버스콘텐츠 종류 확인 등의 필요 여부를 확인하여 줄 것을 신청할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 신청된 사항이 다른 기관의 확인 또는 협력을 요하는 사항인 경우에는 그 소관 기관의 장에게 이를 통보하거나 협력의 요청을 하여야 한다.

③ 제2항에 따라 통보받은 행정기관의 장은 30일 이내에 소관 업무 여부 및 신고 및 허가 등의 필요 여부를 문화체육관광부장관에게 회신하여야 한다. 이 경우 행정기관의 장은 관계 법령에 따라 신고 및 허가등이 필요하다고 판단되는 경우 신고 및 허가 등에 필요한 요건 및 절차 등을 포함하여 회신하여야 한다.

④ 메타버스콘텐츠 관련 신기술·서비스에 대한 규제의 신속확인과 관련하여 다른 행정기관의 소관 업무에 해당하지 아니하는 사항은 문화체육관광부장관이 처리한다.

⑤ 문화체육관광부장관은 제1항의 신청을 받은 날부터 60일 이내에 제1항의 신청에 대한 회신 및 제4항에 따른 처리를 완료하여야 한다. 이 경우 다른 기관의 회신에 소요된 기간은 제외한다.

⑥ 제1항부터 제4항까지에서 규정한 사항 외에 규제의 신속확인에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다

제24조(규제개선의 신청 등) ① 메타버스콘텐츠사업자 또는 관련 단체 등은 메타버스콘텐츠 분야 연구개발, 시험·평가, 검증 및 제작·유통·이용 관련 활동과 관련한 목적 달성을 위하여 필요한 경우 문화체육관광부장관에게 규제개선을 신청할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 신청이 있는 경우 그 신청 내용을 관계 행정기관의 장에게 통보하여야 하며, 관계 행정기관의 장은 해당 신청내용을 검토하여 그 결과를 통보받은 날부터 15일 이내에 문화체육관광부장관에게 문서로 회신하여야 한다. 이 경우 관계 행정기관의 장은 법령 정비가 필요하지 아니한 신청내용에 대해서는 적극적으로 처리하여야 한다.

③ 관계 행정기관의 장이 규제개선 여부를 검토하기 위하여 제1항에 따라 규제개선을 신청한 자에게 자료 보완을 요구한 경우에는 관련 자료의 보완에 걸린 기간은 제2항에 따른 회신기간에 산입하

지 아니한다. 이 경우 통보받은 날부터 60일 이내에 검토결과를 회신하여야 하며, 회신이 불가능한 경우에는 30일 이내의 범위에서 한 차례만 회신기간 연장을 요청할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 신청이 있는 경우 메타버스 콘텐츠산업 관련 전문가, 이용자단체, 규제관련 전문가 등으로 구성된 메타버스콘텐츠산업규제심의위원회의 심의를 거쳐 규제개선이 필요한 사항에 대하여 관계 행정기관의 장에게 통보하고 규제개선을 요청할 수 있다. 메타버스콘텐츠산업규제심의위원회의 구성 및 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

⑤ 제4항에 따른 규제개선 요청을 받은 관계 행정기관의 장은 해당 규제를 개선하고 법령을 정비할 필요가 있는 경우 법령정비 여부를 검토하고 관련 법령정비를 추진할 수 있다. 이 경우 관계 행정기관의 장이 둘 이상인 경우에는 「행정규제기본법」 제23조에 따른 규제개혁위원회에 규제개선을 요청할 수 있다.

⑥ 제4항에 따라 문화체육관광부장관이 규제개선 필요사항으로서 메타버스콘텐츠 분야 연구개발, 시험·평가, 검증 및 제작·유통·이용 관련 활동 등의 실증을 위한 규제특례가 필요하다고 인정되는 경우에는 「산업융합 촉진법」 제10조의3, 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제38조의2 및 「규제자유특구 및 지역특화발전특구에 관한 규제특례법」 제86조의 절차에 따라 관련 규제에 대한 특례를 부여할 수 있다. 다만, 「규제자유특구 및 지역특

화발전특구에 관한 규제특례법」 제86조의 특례에 대해서는 관할 시·도지사에게 규제개선 필요 사항을 통보하여야 하며, 시·도지사는 이를 검토하여 같은 법 제72조 및 제81조에 따라 중소벤처기업부장관에게 규제특례 관련 사항을 신청할 수 있다.

⑦ 제1항부터 제6항까지의 규정과 관련한 세부사항 및 규제개선의 심사기준, 절차 및 방법에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제4장 메타버스콘텐츠 유통 질서 확보 및 이용자 보호

제25조(공정한 유통 환경 조성 등) ① 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자(이하 “정보통신망사업자”라 한다)는 합리적인 이유 없이 메타버스콘텐츠사업자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하여서는 아니 된다.

② 정보통신망사업자, 「전기통신사업법」 제5조제3항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자 및 그 밖에 메타버스콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자는 합리적인 이유 없이 메타버스콘텐츠에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취득하여서는 아니 된다.

③ 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠 상품의 제작·판매·유통에 종사하는 자 등에 대하여 제1항 또는 제2항의 위반 행위가 있다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

④ 정부는 메타버스콘텐츠산업의 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다.

1. 메타버스콘텐츠산업 유통 환경의 현황 분석 및 평가
2. 메타버스콘텐츠산업 관련 사업자 등이 참여하는 협회 및 단체 등의 구성 및 운영
3. 그 밖에 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 필요한 사업

제26조(표준계약서) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위하여 공정거래위원회 등 관계 중앙행정기관과의 협의를 거쳐 표준계약서를 마련하고, 메타버스콘텐츠사업자에게 이를 사용하도록 권고할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서에 관한 업무를 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원, 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체 및 제22조에 따른 협회에 위탁할 수 있다.

제27조(이용자보호지침의 마련 등) ① 정부는 메타버스콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호를 위하여 메타버스콘텐츠사업자가 자율적으로 준수할 수 있는 지침(이하 “이용자보호지침”이

라 한다)을 관련 분야의 사업자, 기관 및 단체의 의견을 들어 마련하여야 한다.

② 메타버스콘텐츠사업자는 메타버스콘텐츠를 거래할 때 이용자를 보호하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 과오금의 환불, 메타버스콘텐츠 이용계약의 해제·해지의 권리, 메타버스콘텐츠 결함 등으로 발생하는 이용자의 피해에 대한 보상 등의 내용이 포함된 약관을 마련하여 이용자에게 알리고, 메타버스콘텐츠사업자가 운영하는 인터넷홈페이지 또는 주로 활동하는 메타버스 등에 공개하여야 한다.

③ 메타버스콘텐츠사업자는 그가 사용하는 약관이 이용자보호지침의 내용보다 이용자에게 불리한 경우 이용자보호지침과 다르게 정한 약관의 내용을 이용자가 알기 쉽게 표시하거나 고지하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠제작자 및 메타버스콘텐츠사업자에게 이용자보호지침을 준수하도록 권고할 수 있다.

제28조(이용자 보호시책 등) ① 정부는 메타버스콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.

1. 이용자에 대한 메타버스콘텐츠 정보 제공 및 교육
2. 이용자보호지침의 준수에 관한 실태조사
3. 메타버스콘텐츠사업자를 대상으로 하는 이용자 보호에 관한 교육
4. 이용자 보호를 목적으로 하는 기관 또는 단체에 대한 지원

5. 이용자 피해 예방 및 구제를 위한 조치의 마련 및 시행

6. 그 밖에 이용자의 권익 보호에 필요한 시책의 수립·시행

② 정부는 경제적·지역적·신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 메타버스콘텐츠에 자유롭게 접근하거나 메타버스콘텐츠를 이용하기 어려운 자들이 편리하게 메타버스콘텐츠를 이용할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

③ 정부는 제1항과 제2항의 업무를 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 메타버스콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제29조(이용자의 권리) ① 이용자는 메타버스콘텐츠를 이용하는 과정에서 부당한 차별을 받은 경우 이의 시정을 위하여 제33조에 따라 「콘텐츠산업 진흥법」 제29조의 콘텐츠분쟁조정위원회(이하 “콘텐츠분쟁조정위원회”라 한다)에 조정(調停)을 신청할 수 있다.

② 메타버스콘텐츠사업자는 미성년자와 메타버스콘텐츠에 관한 계약을 체결할 때에는 법정대리인이 그 계약에 동의하지 아니하면 미성년자 본인 또는 법정대리인이 그 계약을 취소할 수 있다는 내용을 미성년자에게 고지하여야 한다.

제30조(협회의 자율규제) ① 제22조에 따른 협회는 이용자를 보호하고 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스콘텐츠이용 환경을 조성하기 위하여 메타버스콘텐츠사업자 행동강령을 정하여 시행하는 등 자율규제를 추진할 수 있다.

② 협회는 제1항에 따른 자율규제와 관련하여 다음 각 호의 업무를 수행할 수 있다.

1. 메타버스콘텐츠사업자 행동강령의 제정·개정 및 시행
2. 메타버스콘텐츠사업자에 대한 교육 및 홍보
3. 메타버스콘텐츠사업자의 이용자보호 실태에 대한 자율점검 및 개선 활동
4. 그 밖에 소속 메타버스콘텐츠사업자에 대한 자율규제 활동을 위하여 필요한 업무

③ 협회는 메타버스콘텐츠산업과 융·복합되는 개별 사업분야와 관련된 협회·단체가 있는 경우에 해당 협회·단체와 협력하여 제2항의 업무를 수행하도록 노력하여야 한다.

④ 정부는 제1항부터 제3항까지에 따른 자율규제활동을 지원할 수 있다.

제31조(메타버스콘텐츠제작자 등의 의무) 메타버스콘텐츠제작자와 메타버스콘텐츠사업자는 이용자가 건전하고 안전하게 메타버스콘텐츠를 이용할 수 있도록 인터넷 홈페이지 등을 통하여 정보를 제공하여야 한다.

제32조(이용자 교육 및 홍보 지원) ① 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠산업의 발전 및 진흥에 관한 시책을 마련할 때 메타버스콘텐츠의 원활한 이용이 가능하도록 교육 및 홍보에 대한 지원을 하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 이용자의 메타버스콘텐츠와 관련된 판단 능력을 높이는 데 필요한 교육을 하여야 한다.

③ 제2항에 따른 이용자 교육의 방법 및 절차 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제5장 보칙

제33조(분쟁의 조정) 메타버스콘텐츠사업자 사이, 메타버스콘텐츠사업자와 메타버스콘텐츠제작자 사이, 메타버스콘텐츠사업자와 이용자 사이, 메타버스콘텐츠제작자 사이, 이용자와 이용자 간의 메타버스콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁이 발생한 경우 콘텐츠분쟁조정위원회에 분쟁의 조정을 신청할 수 있다. 다만, 저작권과 관련한 분쟁은 「저작권법」에 따르며, 방송통신과 관련된 분쟁 중 「방송법」 제35조의3에 따른 분쟁조정 대상(같은 법 제2조제27호에 따른 외주제작사가 분쟁의 당사자인 경우는 제외한다)이 되거나 「전기통신사업법」 제45조에 따른 조정 대상이 되는 분쟁은 각각 해당 법률의 규정에 따른다.

제34조(시정명령 등) 문화체육관광부장관은 메타버스콘텐츠제작자 또는 메타버스콘텐츠사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 시정을 권고 또는 명령을 할 수 있다.

1. 제27조제2항을 위반하여 약관을 마련하지 않거나 이용자에게 알

- 리지 않은 경우 또는 인터넷 홈페이지 등에 공개하지 않은 경우
2. 제27조제3항을 위반하여 이용자보호지침과 다르게 정한 약관의 내용을 이용자가 알기 쉽게 표시하거나 고지하지 아니한 경우
3. 제29조제2항을 위반하여 계약을 취소할 수 있다는 내용을 미성년자에게 고지하지 아니한 경우

제35조(권한의 위임과 위탁) ① 이 법에 따른 문화체육관광부장관 또는 시·도지사의 권한은 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.

② 이 법에 따른 문화체육관광부장관 또는 중앙행정기관의 장의 업무는 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 협회, 메타버스콘텐츠제작자 및 메타버스콘텐츠사업자 관련 단체 또는 메타버스콘텐츠이용자보호단체에 위탁할 수 있다.

제36조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5백만원 이하의 과태료에 처한다.

1. 제10조제2항에 따른 문화체육관광부장관의 자료 제출 요청에 따르지 아니한 경우
2. 제34조에 따른 시정명령을 이행하지 아니한 자

② 제1항에 따른 과태료는 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관이 부과·징수한다.

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(다른 법률의 개정) 콘텐츠산업진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제7조제1항제6호를 제7호로 하고, 같은 항에 제6호를 다음과 같이 신설한다.

6. 「메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률」 제7조에 따른 기본계획에 관한 사항