ㄱ(캐릭터 정보창)

인물1 : 최근에 열심히 한거같은데 성장속도가 너무 답답하네! 강화는 하는 족족 다 장기백 보는거 같고… 빨리 강해져서 상위컨텐츠좀 찍먹해보고 싶은데 어디 방법이 없나?

(매니아 홈페이지)

인물1 : 그래! 이럴땐 지갑의 힘을 빌리는거지!

-이용정지 30일-

인물1 : ….라는 일이 있었지

(대화를 나누는 두 캐릭터)

인물2 : 요 몇일간 접속을 안하셨던 이유가 그거였군요…. 근데 그런건 거의 안잡히는데 여기저기 떠들고 다니기라도 했어요?

인물1 : 어? 그러고보니 그랬던거 같기도 하고…. 근데 원래 현금거래는 불법인거야? 왜 금지시키는거지?

인물2 : 간단하게 설명하자면 우리가 게임속에서 획득하는 모든 재화는 현실세계를 기준으로 재화로 인정받지 못해요. 그래서 애초에 소유권이라는 개념을 적용 시킬수가 없어요(아이템창 화면에 빨간 X표시) 불법이고 자시고 할게 없죠.  
단순히 서비스 주체가 가지고 있는 저작권만 법적으로 보장되고 유저들은 이용 규약을 통해 게임사로부터 임의로 저작물에 대한 사용권을 받게 되는거에요.  
다만 그 사용권에 대한 재산상의이득은 법적으로 인정해주고 있기 때문에 현금거래 사기꾼들을 경찰이 잡아주는거구요(경찰 이미지 잠깐 팝업)

인물1 : 현금거래 자체가 불법은 아니라는 말이네…. 그럼 정지는 왜 시키는건데??

인물2 : 그건 어디까지나 게임사가 유저 개인의 소유권을 인정하고 있지 않기 때문이에요.  
게임사가 가상세계의 아이템에 대한 개인의 소유권을 인정하게 되면 패치를 통해서 재화의 가치가 변동되었을 때 그에 따른 민사상의 책임을 게임사가 져야하기 때문이죠  
사실 현금거래라는 행위는 어느정도 게임사가 이득을 보는 요소도 있어요. 현금거래가 활성화 되어있다면 그만큼 이용자 수가 늘어나요. 그러한 수요를 통해서 게임사는 어느정도 반사이익을 얻게되죠.(상승곡선 그래프와 돈주머니 이미지 잠깐 팝업)  
그렇기 때문에 명목상으로는 금지하고 있지만 뒤로는 쉬쉬해주고 있는거에요.  
그래서 대놓고 떠벌리고 어그로 끌고다니지 않는이상 거의 걸리는 경우는 없어요 그러게 조심좀 하시지…

인물1 : 앞으로는 입조심하겠습니다….

발표자 : 영상에서 보셨듯이 메타버스 세계에서 생성되는 모든 데이터들은 특수한 경우를 제외하고는 메타버스를 소유한 주체에게 귀속됩니다. 단순히 게임 뿐만이 아니라 라이프 로깅 서비스, 소셜미디어 서비스도 마찬가지입니다. 내가 인스타그램에 사진을 올리는 순간 그 사진에 대한 데이터 자체는 인스타그램의 소유가 됩니다. 대부분의 소셜미디어 플랫폼은 가입시 이러한 약관에 동의를 하게 되어있죠.  
메타버스 공간이 점차 확장되고 우리가 사는 현실의 많은 것들을 메타버스가 대체하게 되었을 때, 그런 때가 되어도 여전히 메타버스의 모든 데이터가 서비스 주체의 소유물로써 취급되어야 할까요?   
파트 7 메타버스가 낙원은 아니다. 다섯번째 챕터 가진 게 없으나 모든 것을 다 가진 자 발표를 맡은 한태우였습니다.