

□공동대표/이의영·김태룡·류중석·지현·김형태 □상임집행위원장 김 호 □정책위원장 임효창 □사무총장 윤순철
03085서울·종로·동승3길26-9 Tel.02-765-9731 Fax.02-741-8564 www.ccej.or.kr  withccej 후원 008-01-0567-507(국민)

- 수신 : 언론사 경제부·시민사회담당
- 발신 : 경실련 정보통신위원회 (방효창 위원장, 두원공대 스마트IT학과 교수)
- 문의 : 경제정책국(권오인 국장, 오세형 부장, 정호철·박은소리 간사 / 02-3673-2143)
- 시행 : 2022년 8월 29일 (월) (총4매, #별첨. 자료집)
- 제목 : [보도자료] ‘메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼 미래’ 국회토론회 결과 및 MOU 체결

한국게임학회·경실련 메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래 국회 정책토론회 결과 및 MOU 체결
윤 정부 메타버스·NFT 지원사업, 게임용 비즈니스에서 벗어나 실사구시의 측면에서 산업용 융합플랫폼 육성해야

< 개 요 >

메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래



일시	2022. 8. 26. 금요일 오후 2시 ~ 4시	
장소	국회의원회관 제3간담회의실	
공동주최	국회의원 이인영·노웅래·조승래·황보승희, 한국게임학회, 경실련	
좌장/발제	위정현	한국게임학회장
토론	방효창	두원공대 교수 / 경실련 정보통신위원장
	유동호	넷큐브 대표 / 경실련 정보통신정책위원
	전석희	경희대 교수, 실감미디어공유대학사업단장 / 한국게임학회
	홍원기	전자정보통신산업진흥회 XR산업센터장
참석자	이주식	과학기술정보통신부 디지털콘텐츠과장
	양정숙	국회의원
	류중석	경실련 공동대표
	홍희경	문화체육관광부 한국문화정보원장

1. 지난주(8/26) 경실련과 (사)한국게임학회는 <메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래>를 주제로 국회(이인영·노웅래·조승래·황보승희 의원)와 함께 토론회를 진행하고, 또한 양자간에 양해각서(MOU)를 체결하였다.

2. 토론회를 공동 주최한 한국게임학회 위정현 회장은 최근 CBDC(Central Bank Digital Currency: 중앙은행 디지털 화폐), NFT(Non-Fungible Token: 대체 불가능 토큰), 메타버스(Metaverse: 가상·초월을 의미하는 메타와 세계·우주를 의미하는 유니버스 합성어)의 버블이 붕괴하고 새로운 융합플랫폼으로서 접어들고 있는 중요한 시기라고 강조하면서 오늘 토론회의 개최 취지를 밝혔다. 이에 조승래 의원은 국내 플랫폼 산업의 육성을 위해 올해 1월 「가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률」을 발의했다고 전하면서 메타버스를 기반으로 한 융합플랫폼의 발전 방향과 제도 개선이 필요하다고 언급했다. 토론회에 참석한 양정숙 의원은 메타버스가 디지털 융합플랫폼의 미래로서 공정한 정책을 기반으로 한 산업 육성의 필요성을 강조했다. 한편 황보승희 의원은 게임산업이 4차 산업혁명의 핵심 기술들이 융합된 문화콘텐츠로서 미래 산업을 주도할 대표적인 먹거리라며 그 중요성을 강조했다. 이에 홍희경 문화체육관광부 한국문화정보원장 역시 게임산업이 메타버스를 구성하는 주요 문화콘텐츠 산업으로서 주도하고 있는 만큼 그 책임감이 중요하다고 정책 반영에 최선을 다하겠다고 화답했다. 경실련 류중석 공동대표는 우리의 법제도가 ICT 기술의 발전에 비해 따라오지 못하고 있는 상황이라며, 좋은 기술들과 산업을 건전하게 발전시키고 부작용을 최대한 제거하기 위한 정책 대안들을 함께 만들어 나갈 예정이라고 화답하며 오늘 한국게임학회와의 MOU 체결 취지를 밝혔다. 이에 이인영 의원은 전 세계적으로 일부 가상자산의 붕괴와 저작권 도용의 문제에 대해 우려의 뜻을 전하면서 메타버스와 가상자산 산업으로 발생하는 돌발적인 피해로부터 국민을 보호하고 향후 융합플랫폼이 새로운 시장으로 발전하기 위한 산업정책과 기술가치를 선도해 나갈 수 있도록 많은 정책 조언을 부탁한다며 참석자들에게 감사의 뜻을 전했다.

3. 토론회 좌장/발제를 맡은 위정현 학회장은 메타버스, NFT, 가상화폐의 버블 붕괴 이후 현 단계에서 과거 정부 정책이 왜 실패했는지 반성할 필요가 있다고 언급하면서 △정부 정책의 혼선과 추진 체계의 부재, △정권 교체기에 관심과 지속성 소멸, △민간주도 산업 생태계 구축 실패와 대업기업과 중소기업 간의 상호협력 모델 도출 실패 등과 같은 문제가 현재도 반복되고 있다고 진단했다. 대표적으로, 정부가 게임산업 내 사이버 게임머니 거래를 금지했던 게 음성적인 아이템 현금거래와 사행성 확률형 아이템의 부작용을 양산했다고 평가하면서, 게임산업 내 P2E(Play to Earn: 게임을 하며 돈을 버는 것)의 사행성부터 당장 제거해야 한다고 촉구했다. 또한 정부가 추진하려고 했던 '가상현실(VR) 쇼핑몰 구축 시범사업'의 경우 백화점과 골목상권 중소기업 간의 상생협력 모델을 고려하지 않고 정부 주도로 추진했다가 실패한 사례로 평가하면서, 민간주도의 개발과 협력의 중요성을 역설했다. 이에 발제자는 향후 가상 비즈니스의 플랫폼화와 더불어 가상자산의 핵심 전략이 활용과

유통 면에서 민간주도의 메타버스, NFT, 가상화폐가 현실 경제·사회·생활과 결합되어야 비로소 생존할 수 있다고 주장했다. 작금의 가상자산이 단순히 투자(투기)의 대상에서만 더 이상 머물러서는 안 되고, 이제 현 단계에서는 민간주도의 실물경제에 기반한 가상 비즈니스가 가상자산과 융합되어 디지털 플랫폼을 구축하고 정부가 이에 필요한 사회적 안전망을 지원해야 한다고 조언하였다.

4. 첫 번째 토론자로 나선 방효창 교수는 플랫폼 이용자 보호를 강조했다. 현재 플랫폼의 독점화로 인한 지적재산권 문제뿐만 아니라 사회적 문제까지도 공정성의 측면에서 살펴보고 제도적 장치를 마련해야 한다고 조언했다. 예를 들면, 웹3.0(탈중앙화와 개인의 콘텐츠 소유를 기반으로 하는 차세대 인터넷)에 걸맞은 플랫폼 이용자 보호와 NFT 가상자산 이용자 보호에 대한 법적 틀이 마련되어야 한다고 보았다. 또한 산업적인 측면에서도 NFT 가상자산을 활용하기 위해서는 특정금융정보법이 뒷받침되어야 한다고 보았다. 현재의 메타버스 개발은 돈이 되는 게임형 산업에만 국한돼 있다고 평가하면서, 향후 다양한 산업 내 파생형 비즈니스로 성장해 나가기 위해서는 현재 시점에서 과도한 규제 보다는 자율규제를 통해 보다 메타버스 시장 개발에 필요한 기술을 지원이 우선 뒷받침되어야 한다고 강조했다. 이를 위해서는, 현재처럼 융합기술 지원에만 머물러서는 안 되고, 향후 메타버스의 원천기술까지 확보하기 위한 정부의 기술투자가 중요하다고 역설하였다.

두 번째 토론자로 나선 유동호 대표는 웹3.0 기반의 블록체인 기술을 확보해야 비로소 투명한 거버넌스를 바탕으로 한 산업화가 진행될 수 있다고 보았다. 예를 들면, 최근 게임산업 내 확률형 아이템 조작사건에 대한 재발 방지와 이용자의 신뢰 보호를 위해 게임회사가 운영하는 DAO(Decentralized Autonomous Organization: 탈중앙화 자율조직) 내 블록체인 기술을 적용하면 정부가 개입하지 않고도 투명한 자율규제가 가능하다고 조언했다. 또한 메타버스 뿐만 아니라 융합플랫폼을 구현하기 위해서는 이에 필요한 AI·5G 네트워크 기술이 뒷받침되어야 한다고 보았다. 특히, 메타버스 구현에 필요한 엣지 컴퓨팅(Edge Computing: 사용자의 단말기 또는 데이터의 물리적인 위치나 가까운 곳에서 데이터를 분산처리하여 네트워크의 효율성을 높이는 기술)이나 네트워크 슬라이싱(Network Slicing: 하나의 핵심망을 다수의 독립된 가상 네트워크로 분리하여 고객의 실시간 데이터 수요에 따라 공급하는 맞춤형 서비스)이 필요하다고 조언하였다.

세 번째 토론자로 나선 전석희 교수는 현재 메타버스 개발의 한계를 극복하기 위해서는 실용성이 높은 교육 분야에서 핵심 기술에 대한 선점과 기술투자가 필요하다고 보았다. 일례로, 임상의학에서 긴요한 햅틱(Haptics: 컴퓨터 등을 이용한 촉각) 기술을 확보하면 향후 비대면 진료 서비스 뿐만 아니라 임상훈련에 필요한 경험을 쉽게 습득할 수 있다고 조언했다. 현실 경제·사회·생활에서 필요한 실용적인 기능이 있어야 이에 요구되는 메타버스 기술 역시 뒤따라 올 수 있다고 보면서, 시장 진입에 동원되는 B2B 산업의 비즈니스 도구나 B2C 사업의 엔터테인먼트 도구적인 측면 보다는 실사구시의 측면에서 메타버스 기술에 대한 투자지원이 이루어져야 성공할 수

있다고 조언하였다.

네 번째 토론자로 나선 홍원기 단장은 산업용 메타버스를 육성하기 위해서는 융합플랫폼에 대한 현행 네거티브(Negative) 규제 방식(법률이나 정책에서 금지한 행위가 아니면, 원칙적으로 허용 / 예외적으로 규제하는 방식)을 포지티브(Positive) 방식(반대로, 허용되는 것들만 나열하고, 이에 포함되지 않는 것들은 원칙적으로 금지 / 예외적으로 허용하는 규제 방식)으로 전환할 필요가 있다고 보았다. 대표적으로, 발제자가 지적했던 'VR 쇼핑몰 구축 시범사업의 실패 사례'의 경우 결제에 요구되는 전자금융업 사업면허 취득 단계에서 정부의 불허로 인해 결국 서비스를 출시할 수 없었다며 아쉬움을 표했다. 이처럼 포지티브 방식의 규제 전환을 통해 메타버스를 비롯한 융합플랫폼의 규제에 대한 예측 가능성이 제공되어야 비로소 서비스 공급을 통해 실질적인 ROI(투자자본수익률)를 보장받을 수 있고 이에 따라 합리적인 기술 투자도 이루어질 수 있다고 역설하였다.

마지막 토론자로 나선 이주식 과장은 메타버스 융합플랫폼 산업의 “숲”을 바라보고 개별적인 규제가 이루어져야 한다고 보았다. 현재 논란이 되고 있는 P2E의 경우 게임산업진흥법 등에서 가상자산의 이용 범위를 구체적으로 한정하여 가상자산의 활용을 제한할 필요가 있다고 답했다. 물론, 이처럼 가상자산과 융합된 게임형 메타버스에 사행성 요소가 있다고 해서 전체 융합플랫폼 산업에 필요한 가상자산까지 동일하게 규제하려는 것은 옳지 못하다고 평가하면서, 향후 메타버스 육성에 있어서 자율규제가 필요하다고 답했다. 또한 이와 더불어서 이용자 보호 원칙을 확립하여 기업들로 하여금 자정 노력토록 하겠다고 답했다. 현재 과학기술정보통신부에서 운영하고 있는 '메타버스 얼라이언스'의 경우 25개 기업 참여를 시작으로 현재 800여개 기업들이 메타버스 산업 생태계를 조성하기 위해 산업화가 진행 중이라고 설명하면서, 기업간 이해관계에 치우치지 않고 창의적인 아이디어들을 모아서 메타버스 개발 사업을 선정하는 방식으로 정부 지원이 이루어지고 있다고 답하였다.

5. 이에 이인영 의원은 실사구시(實事求是)의 관점에서 정부의 예산 낭비를 줄여야 한다고 강조하면서, 향후 실질적인 메타버스 사업에 대한 과학·기술 지원이 이루어져야 한다고 종합 평가했다. 일례로, 통일부 장관 시절 직접 추진했던 정부의 첫 메타버스(DMZ 가상체험 플랫폼) 사업 및 AI 기술지원 사례를 들면서, 향후 메타버스 구축 사업이 관내에서만 머물러서는 안 되고 민간에 과학·기술이 보급되고 국민들이 그 혜택을 누릴 수 있도록 메타버스 산업이 지원되어야 한다며 주의를 환기시켰다.

6. 끝으로, 게임산업의 건전한 생태계 조성, 이용자 보호, 법·제도적 해결방안 등을 위한 경실련-한국게임학회 간의 정책협력을 약속하면서 이번 토론회를 마쳤다. 경실련과 한국게임학회는 게임산업의 건전한 육성과 발전을 위해 최선의 노력을 다할 것이다. /끝/.