

# 국외출장 복명서

제 출 자	윤 해 성 선임연구위원 조 준 택 부연구위원
소 속	민상사법무정책연구실
제출일자	2023년 5월 30일

# 국외출장 복명서

## I. 출장개요

1. 연구과제 : 메타버스 시대의 새로운 매커니즘에 따른 법제도적 대응방안 (I)
2. 출장목적 : 메타버스 관련 일본 자료수집 및 전문가 면담
3. 출장기간 : 2023년 5월 3일 ~ 2023년 5월 8일 (5박6일)
4. 방문국가 및 기관 : 일본 (규슈대학교, 후쿠오카대학교, 후쿠오카 카톨릭대학교 등)
5. 출장 세부일정

일정	내 용
5월3일 (수)	○ 인천국제공항 출발 및 후쿠오카 도착 ○ 규슈대학교 방문 및 자료수집 ○ 키리시마 마사시 교수와 "일본의 메타버스 최근 동향"에 대해 자문회의
5월 4일 (목)	○ 후쿠오카 카톨릭대학교 방문 및 자료수집 ○ 오야마 사토시 교수와 "일본에서 메타버스에 대한 형사법적 논의" 자문회의
5월5일 (금)	○ 후쿠오카대학교 법학연구소 방문 ○ 노다 류이치 교수와 "일본의 메타버스에 대한 법제정 논의" 자문회의
5월6일 (토)	○ 후쿠오카 카톨릭대학교 방문 및 자료수집 ○ 마키야마 츠요미 교수와 "일본의 메타버스 관련 법익침해 유형" 자문회의
5월7일 (일)	○ 일본 전문가와의 자문회의 및 수집한 자료 정리 ○ 후쿠오카현 메타버스 활용 취업지원 사례수집
5월8일 (월)	○ 규슈대학교 도서관 방문 및 추가 연구자료 수집 ○ 일본 후쿠오카 출발 및 인천공항 도착

## II. 출장내용

### 1. 출장지역 : 일본 후쿠오카

연구진이 일본 후쿠오카를 출장지로 선택한 이유는 후쿠오카가 2022년 10월경 일본 내 최초로 웹3(Web3) 도시를 선언하면서 메타버스, 블록체인, 차세대 인터넷 시장을 육성하는 허브도시로 발전하겠다는 계획을 세웠으며, 일본 정부에서도 웹3와 메타버스에 대한 대규모 투자계획이 있다는 점을 발표한 점을 고려하여 출장대상지로 적합하다고 판단하였다.

또한 후쿠오카에는 일본 내에서 연구역량에서 손꼽히는 제국대학 중 하나인 규슈대학교가 소재하고 있으며, 규슈지역의 유명 사립대인 후쿠오카대학교가 있는데, 일본 법학계에서 최근 메타버스 관련 논의가 활발하기 때문에 관련 교수 등 학계 인사와의 면담을 통해 메타버스 관련 법제도적 대응방안을 모색하는데 도움이 될 수 있는 자문의견을 구하고 최신 연구자료를 수집할 수 있는 좋은 기회가 되었다.

### 2. 규슈대학교 교수 면담 및 자료수집

#### 1) 규슈대학교 소개

규슈대학교는 일본 후쿠오카에 소재한 국립종합대학교이며 일본 정부가 최고의 고등교육을 하기 위해 설립한 제국대학(도쿄대, 교토대, 오사카대 등) 중 하나이다.

규슈대학교는 1903년에 개교하였으며 최근 타임스 세계대학 평가에서 일본 내 4위에 랭크된 대규모 연구중심 대학이며, 법학부 등 13개 학부가 있다. 규슈대학교는 원래 후쿠오카 시내에 있었지만 의학부를 제외한 나머지 학부는 모두 후쿠오카 교외로 이전하여 대규모 캠퍼스를 신축하였다고 한다.

이번 출장에서는 규슈대학교를 방문하여 키리시마 마사시 교수와 “일본의 메타버스 관련 최근 동향” 관련 자문회의를 하는 한편, 규슈대학교 중앙도서관을 방문하여 연구자료를 수집하였다.



## 2) 키리시마 마사시 교수와의 “일본의 메타버스 관련 최근 동향”에 대한 자문회의

키리시마 마사시 교수에 따르면 일본에서의 메타버스 관련 최근 주요한 논의 중 하나는 메타버스와 현실세계가 충돌하는 경우 ‘현실세계의 우위’라는 원칙을 정립하는 것이 필요하다는 논의가 이루어지고 있다고 한다. 이러한 논의는 인공지능(AI)의 개발 및 이용 규칙에 인간 중심의 원칙을 천명하는 것과 유사하다고 볼 수 있는데, 메타버스에서의 활동도 궁극적으로 현실의 인간사회를 풍요롭게 하기 위해서나 그 목적 안에서만 추진되어야 하기 때문으로 설명하였다.

키리시마 마사시 교수는 메타버스 안에서 현실의 존재와는 전혀 다른 존재가 리얼하게 존재하는 것을 부정할 의도는 전혀 없지만, 그러한 메타버스 내의 리얼한 존재도 주체인 인간의 존재 하에서만 인정할 수 있는 것이지, 반대로 메타버스 내 존재가 있기 때문에 현실세계에서의 행동이나 생활이 인정된다고 볼 수 없다고 설명하였다.

또한 ‘현실세계의 우위’라는 원칙은 현실세계 속에서 인정받아 온 기본적인 가치가 메타버스 내에서도 지켜져야 함을 의미하며, 구체적으로는 주체인 인간의 자유, 인권, 평등, 민주주의 같은 가치들이 이에 해당한다고 지적하였다.

이것을 부정해 버리면, 인간의 자유를 빼앗기고 불평등이 지배하는 것을 메타버스 내에 만들 자유를 허락하게 되겠지만 그런 일은 허용되어서는 안 된다고 생각하며, 이러한 관점에서는 개인정보를 허락 없이 취득하는 것도 금지되는 것으로 해석되어야 한다고 주장하였다.

### 3) 규슈대학교 도서관 방문 및 연구자료 수집

규슈대학교가 연구진이 이번 국외출장시 방문할 기관 중 가장 큰 규모의 연구중심 대학교라는 정보에 기반하여 연구진은 규슈대학교 중앙도서관을 방문하여 연구자료를 수집할 수 있었다.

수집한 연구자료를 소개하면 가장 최근인 2023년 2월 발간된 자료로 법학 분야에서 메타버스에 대해 관심을 가진 많은 학자들이 논문을 기고한 책자를 수집하였다. 이 책자의 구성을 보면 먼저 메타버스에 관심을 가진 여러 법학자들이 각자의 견해에 대하여 대담을 진행한 내용이 수록되어 있다.

다음으로 기고논문으로는 1)메타버스의 가능성과 한계, 2) 가상공간에서의 아바타의 정체성, 3) 메타버스에서의 인격권과 표현의 자유, 4) 메타버스 형법의 가능성, 5) 메타버스에서의 콘텐츠 유통 및 지적재산법, 6) 풀 다이브의 가상현실과 신체 등 연구진이 수행하는 연구과제와 밀접한 관련이 있는 논문자료들이 수록되어 있었다. 자료를 검토한 결과 이 중 1번부터 4번까지의 자료는 2023년 연구과제와 관련이 있고 5번 자료는 2024년 연구과제와 관련이 있어 연구에 참고하기로 하였으며, 특히 메타버스의 가능성과 한계와 메타버스 형법의 가능성은 내부 연구진이 참고할 수 있는 자료이며, 아바타의 정체성과 인격권, 표현의 자유는 외부 공동연구진이 수행할 연구내용과 관련이 있어 한국에 돌아가 외부 공동연구진에게 공유하기로 하였다.

또한 별도로 일본 학술지에 기고된 논문자료를 수집하였는데, 논문의 제목은 “가상공간의 법률문제에 대한 기본적인 관점과 법적 접근”으로 주요 내용이 가상공간의 정의, 가상공간의 법규칙에 대한 기본적인 시각, 가상공간의

법규칙 제안과 필요성, 가상공간에서의 법익침해 유형, 가상공간 내 행위의 현실세계 귀속, 가상공간에 대한 규칙형성 방식 등이 수록되어 있어 연구과제에서 법제도 제안관련 내용을 작성하는데 참고하기로 하였다.



### 3. 후쿠오카대학교 법학연구소 교수 면담 및 자료수집

#### 1) 후쿠오카대학교 소개

후쿠오카대학교는 후쿠오카 시내에 위치한 사립종합대학교로 1949년에 개교하였으며, 2020년 기준 법학부와 의학부를 포함한 9개 학부에 학부생이 19,000명 정도로 규슈지방에서는 학생 수가 가장 많고 인지도가 높은 대학교 중 하나이다. 이번 출장에서는 후쿠오카대학교 법학연구소를 방문하여 노다 류이치 교수와 "일본의 메타버스에 대한 법제정 논의"에 대한 자문회의를 하였다.



## 2) 노다 류이치 교수와 “일본의 메타버스에 대한 법제정 논의”에 대한 자문회의

노다 류이치 교수는 메타버스를 1990년대 인터넷과 비교했을 때 큰 차이점은 인터넷 시절보다 훨씬 빨리 법 제정 움직임이 있다는 것이며, 일본에서도 중시되고 있는 문제 중 하나는 메타버스를 이용하는 미성년자의 보호라고 설명하였다. 또한 일본에서도 가상공간 내 디지털 자산 거래에 관한 원칙을 정립하기 위해 2020년에 도쿄대 명예교수인 칸다 히데키 교수를 중심으로 '디지털 자산과 사법'이라는 프로젝트를 시작하였다는 점도 알려주었다.

노다 류이치 교수는 메타버스 내에서 현재도 나름대로 규칙과 질서가 존재하고 있지만, 여전히 많은 법적 과제가 남아 있다고 지적하였다. 이러한 많은 법적 과제 중 하나는 메타버스 내에서 발생한 사건이 현실 세계와 어떤 의미에서 연결점을 가지고 영향을 미칠 경우 또는 현실세계의 사람이나 재물, 권리 등에 대해 메타버스 내에서도 일정한 효과를 승인하고자 하는 경우 등 메타버스와 현실 사회가 접점을 갖는 상황에서 메타버스의 질서와 현실사회의 국가법이나 각국 사법제도 사이를 조정하는 규칙이 필요하는 것이라고 설명하였다.

구체적으로 노다 류이치 교수는 이러한 사안들이 일종의 법규간 충돌(conflict of laws)의 문제라고 볼 수 있을 것 같다고 하면서, 이 개념에 대하여 일본에서는 국제법규에 따른다고 하지만 원래는 복수의 법질서 사이에서 적용관계가 문제되는 경우에 대한 내용이라고 설명하였다. 예를 들면 신법과 구법의 시간적 적용관계를 규율하는 경우나 민족이나 종교에 따라 국가법과 종교법, 제정법과 관습법 등 특별한 법률의 상호 적용관계를 규정하는 것 등이 포함되며, 국내에 복수의 법 시스템이 존재하는 경우에 해당 법률들의 적용관계를 정하는 규칙도 이에 해당한다고 설명해주었다.

그리하여 노다 류이치 교수는 메타버스와 현실세계 사이에 규칙의 조정이 필연적으로 요구될 수 밖에 없다고 지적하면서, 이러한 사정에 비추어 볼 때 복수의 법률의 적용관계를 규율하는 적용규칙 뿐만 아니라, 복수의 법률과 규칙이 충돌할 수 있는 경우의 해결 방법도 포함해서 한국에서도 메타버스에

대한 연구를 할 필요성이 높다고 제안하였다. 이러한 노다 류이치 교수의 지적에 연구진은 깊이 공감하였으며, 메타버스 내 사안을 규율할 때 현재 적용되고 있는 형사법 관련 규정과 충돌할 가능성을 면밀히 살펴보고, 메타버스에 대한 별도의 형사법 규율의 필요성 등을 종합적으로 검토하기로 하였다.



#### 4. 후쿠오카 카톨릭대학교 교수 면담 및 자료수집

##### 1) 후쿠오카 카톨릭대학교 방문

후쿠오카 카톨릭대학교는 후쿠오카 시내에 위치하고 있으며, 연구진이 방문하여 오야마 사토시 교수와 “일본의 메타버스에 대한 형사법적 논의”에 대한 자문회의를 하였고, 마키야마 츠요미 교수와 “일본의 메타버스 관련 법의 침해 유형”에 대해서도 자문회의를 하였다.



2) 오야마 사토시 교수와 “일본에서 메타버스에 대한 형사법적 논의” 관련  
자문회의

오야마 사토시 교수는 일본에서 메타버스 내에서의 형사법적 논의에 대한 최근 주제 중 하나는 아바타에 대한 명예훼손이나 프라이버시 침해라고 하면서, 명예훼손이나 프라이버시 침해가 일정 한도를 초과한 경우에는 사생활 보호라는 헌법적 권리를 강조하는 입장에서는 현실세계의 사람에 대한 명예훼손이나 프라이버시 침해가 성립할 수 있다고 보는 주장이 제기된 바 있다고 설명하였다.

오야마 사토시 교수는 일본에서는 최근 VTuber(가상 아바타를 이용한 활동을 인터넷상에서 콘텐츠로 제공하는 주체인 '가상 유튜버'를 뜻하는 용어)에 대한 명예훼손이 행해지는 사건에 대하여 설명해주었는데, 법원에서 VTuber를 향한 것처럼 보이는 언행도 현실세계의 사람에 대한 명예훼손에 해당한다고 하여 청구를 인정한 사실이 있었다고 한다.

오야마 사토시 교수는 이 판례에 대하여 아바타에게 명예훼손을 할 경우 피해자인 사람에게 그러한 피해가 귀속된다고 본 것인데, 만약 아바타를 법률상 주체로 인정하고 가상적인 아바타 자체에 대한 명예훼손을 인정할 수 있지 않는가의 문제도 생각할 수 있지만, 그 점을 차치하고서라도 명예훼손에 대한 피해가 현실세계의 사람에게 귀속된다면 현행법 하에서도 구제를 긍정할 수 있다고 설명하였다.

또한 오야마 사토시 교수는 메타버스 내에서 행해진 행위가 현실세계의 재산권에 영향을 미치는 경우에도 현실세계에서의 권리침해와 동일하게 생각할 수 있는데, 예를 들어 메타버스 내에서 행동하기 위해 헤드셋을 장착하여 손발을 움직이던 중 실내에 있는 타인의 소유물을 손괴하는 경우를 생각해 볼 수 있다고 하였다.

특히 이미 현실에서 분쟁이 된 사례로는 AR 게임인 포켓몬 고(Pokémon

Go) 중 포켓몬스터가 출현하는 지점이 현실세계의 건물에 설정된 결과 게임 플레이어가 사유지에 침입하는 불법행위를 한 사례가 있다고 알려주었다. 게임 플레이어는 가상공간을 전제로 행동하고 있으며, 가상공간 내에서는 게임에서의 규칙을 위반하는 행위를 하는 것은 아니지만, 행위의 효과가 가상공간 내에 머무르지 않고 현실세계에서 제3자에게 영향을 미친 점에 문제의 본질이 있었다고 설명하였다.

오야마 사토시 교수는 포켓몬 고와 관련 미국에서 게임회사를 피고로 불법행위 책임(고객에게 불법행위를 하도록 했다는 간접책임)을 묻는 소송이 제기되었지만 재판은 화해로 종결된 것으로 알고 있다고 하면서, 일본법 하에서는 토지의 소유자가 그러한 포켓몬의 배제를 요구할 수 있다는 견해도 제시되어 있는데 한국에서 볼 때는 흥미로운 사례가 될 수 있을 것 같다고 지적하였다. 이 설명대로라면 결국 현실 세계의 소유권이 메타버스와 가상공간에도 미치는 것을 긍정하는 것이라고 볼 수 있기 때문에 이러한 사례를 공동연구진 회의에서 논의하기로 하였다.

### 3) 마키야마 츠요미 교수와 “일본의 메타버스 관련 법익침해 유형” 관련 자문회의

마키야마 츠요미 교수는 일본에서 메타버스와 같은 가상공간에서 발생할 수 있는 법익침해와 관련하여 논의되고 있는 주요 유형들에 대하여 설명해주었다.

첫 번째 유형은 메타버스 내에서의 행위의 효과를 현실세계의 사람이나 재산에 귀속시킬 경우 발생하는 문제라고 하면서, 예를 들어 메타버스에서는 아동이나 청소년이 성인의 모습을 한 아바타를 가질 수 있는데 아바타가 성폭력 등을 당하여 그러한 경험이 현실세계의 인간에게 귀속될 경우에 문제가 발생할 수 있으며 특히 미성년자일 경우 특별한 보호가 필요하다고 지적하였다. 또한 현실과 메타버스를 중첩한 증강현실(AR) 환경 하에서는 메타버스를 기준으로 하면 문제가 없는 행위가 현실에서는 타인의 재산권을 침해하고 있다고

할 수도 있고, 거기에도 법익침해의 문제가 발생할 수 있다고 설명하였다.

두 번째 유형은 메타버스가 현실세계와 너무 똑같이 만들어져 '디지털 트윈'으로 구축되는 경우에, 메타버스의 법률문제로서 현실 세계에 존재하는 건물이나 미술, 초상 등의 권리관계와 관련된 문제들이 있을 수 있다고 지적하였다.

세 번째 유형은 메타버스 내의 '사물'이 현실세계의 재물과 법적으로 대응하고 있는 상황을 생각해 볼 수 있다며, 예를 들어 현실에 존재하는 예술작품에 대해 그 작품을 NFT로 만들어서 메타버스 내에서 유통시킬 수 있는데, 이 경우 NFT가 '작품에 대한 권리'를 가지고 있는지가 법적으로 검토되어야 한다고 지적하였다.

마키야마 츠요미 교수는 이러한 일본에서의 논의를 종합하여 첫 번째 유형에서는 성폭력 등 메타버스에서의 경험이 현실세계에서 귀속될 수 있기 때문에 문제가 발생할 수 있고, 두 번째 유형에서는 현실 세계가 메타버스에 너무도 정확히 반영되기 때문에 문제가 발생할 수 있는 반면, 세 번째 유형에서는 현실세계의 권리가 메타버스 내의 작품에 연결될 수 있어 문제가 발생할 수 있다고 설명해주었다.

특히 아직까지 메타버스에 대한 연구가 충분하지 않고 논의가 초기 단계이기 때문에 이러한 법익침해의 유형화 작업이 한국에서도 선행될 필요가 있다고 주장하였는데, 연구진은 깊이 공감하였고 한국에서도 예비적인 차원에서 실태조사를 실시하기로 하였다.



## 5. 후쿠오카 메타버스 활용 사례수집

출장국가인 일본에서는 은둔형 외톨이나 회피성 성격장애로 분류되는 '히키코모리(引きこもり)'가 심각한 사회문제 중 하나로 알려져 있다. 이에 후쿠오카현에서는 이러한 히키코모리의 특성을 고려하여 대면으로 만나지 않고 메타버스에서 취업을 지원하는 프로그램을 운영하고 있었다.

이러한 지원 프로그램은 JACFA라는 비영리단체에서 운영하고 있는데, 취업을 하고 싶지만 외부활동에 나서는 것이 두려운 점을 배려하여 아래 사진과 같이 메타버스에서 아바타를 통해 다른 사람과 교류하고 취업 관련 교육을 받을 수 있도록 하여 히키코모리들의 자립을 유도한다. 아직 초기 단계이긴 하지만 참가자들이 대면할 때보다 상당히 적극적인 모습을 보이는 것으로 나타나는 등 향후 긍정적인 효과가 확인될 경우 메타버스를 활용한 취업지원 프로그램을 강화할 예정이라고 한다.



## Ⅲ. 국외출장 시사점 및 활용방안

### 1. 메타버스에서의 범죠통형에 대한 실태파악 필요

일본에서 메타버스에서 발생할 수 있는 법익침해 유형과 미성년자에 대한 보호가 강조되고 있다는 점에 착안하여 본 연구과제에서도 메타버스 내에서

발생가능한 범죄유형에 대해 예비적으로 실태조사를 할 필요성을 확인하였다.

본 연구과제는 메타버스의 형사법적 측면에서 접근을 시도하고 있으며 주요한 범죄유형으로 성범죄, 경제범죄, 명예훼손 등 범죄를 설정하였는데 과연 이러한 범죄가 어떤 유형으로 발생할 수 있는지에 대한 실태를 파악할 필요가 있는데 아직 판례가 없는 분야이기 때문에 국내에서 신문기사 등을 통해 예비적으로 분석할 필요성을 논의하였다.

## 2. 아바타의 정체성과 법률 적용에 대한 논의 필요

일본에서 메타버스 내에서의 형사법적 논의에 대한 최근 주제 중 하나는 아바타에 대한 명예훼손이나 프라이버시 침해라고 하는데, 가상 유튜버에 대한 명예훼손과 관련하여 아바타에게 명예훼손을 할 경우 피해자인 사람에게 그러한 피해가 귀속되는 것으로 인정된다면 현행법 하에서도 구제를 긍정할 수 있는 측면이 있다. 한편, 아바타를 인격권이 있는 법률상 주체로 인정하고 가상의 아바타 자체에 대한 명예훼손을 인정할 수 있지 않는가의 문제도 논의될 수 있다고 생각된다.

아바타의 경우 신체접촉에 의한 성범죄와 명예훼손, 모욕 등 언어폭력의 대상이 될 수 있는 만큼 이러한 범죄의 측면에서 아바타의 정체성과 법률적 용에 대한 논의가 이루어질 필요가 있다는 것을 공동연구진 회의에서 논의하였다.

## 3. 메타버스와 현실세계의 충돌, 법규정의 충돌에 대한 대응방안 검토

일본에서의 메타버스 관련 최근 주요한 논의 중 하나는 메타버스와 현실 세계가 충돌하는 경우 '현실세계의 우위'라는 원칙을 정립하는 것이 필요하다는 주장이었다. 이는 일종의 인간 중심의 원칙으로, 인간으로서의 기본적인 가치가 메타버스 내에서도 지켜져야 한다는데 적극 공감하였다.

또한 메타버스와 관련된 여러 법적 과제 중 메타버스에서 발생한 사건이 현실 세계와 어떤 의미에서 연결점을 가지고 영향을 미칠 경우 또는 현실세계의 사람이나 재물, 권리 등에 대해 메타버스 내에서도 일정한 효과를 승인하고자 하는 경우 등 메타버스의 질서와 현실세계의 법이 충돌할 때 이를 조정하는 규칙의 필요성에 공감하였다. 그리하여 연구진은 메타버스 내 사안을 규율할 때 현재 적용되고 있는 형사법 관련 규정과 충돌할 가능성을 면밀히 살펴보고, 메타버스에 대한 별도의 형사법 규율의 필요성 등을 종합적으로 검토하기로 하였다.