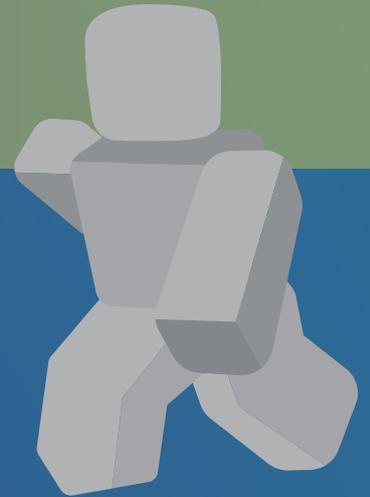


메타버스의 확장과 디지털 미디어 리터러시



일시 : 2023년 2월 24일(금) (14:00-17:00)

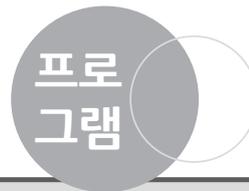
장소 : 성북 예방재

주최 : 한국여성커뮤니케이션학회

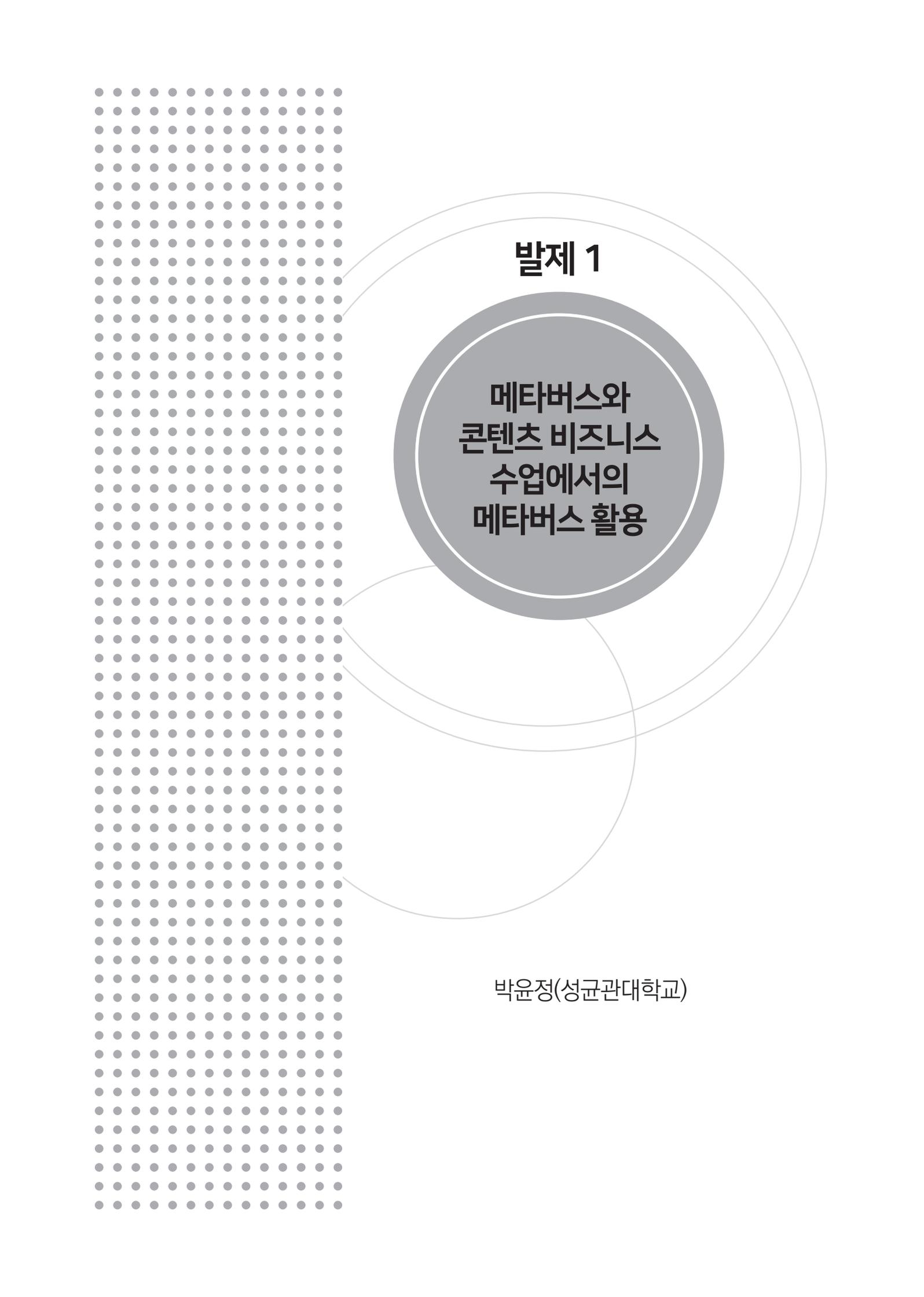
후원 : 로블록스 · 타이밍포올(주)

「메타버스의 확장과 디지털 미디어 리터러시」 세미나

- 일시 : 2023년 2월 24일(금) 14:00~17:00
- 장소 : 성북 예정재
- 주최 : 사단법인 한국여성커뮤니케이션학회
- 후원 : 로블록스-타이밍포울



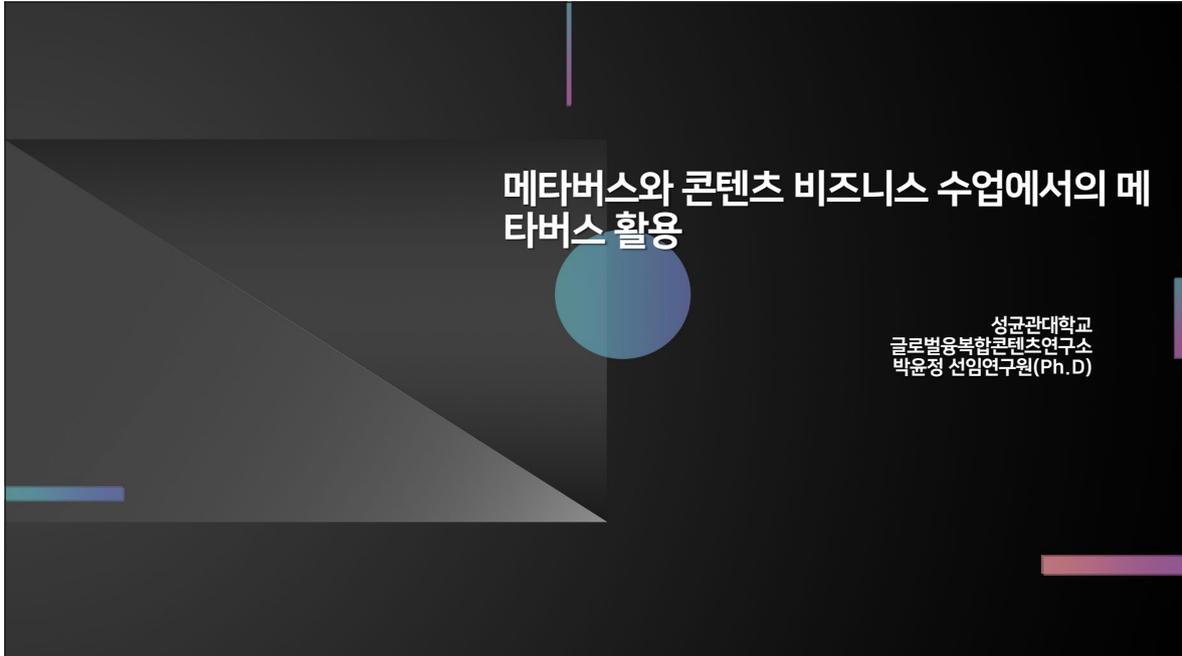
시간	내용
14:00-14:10	개회사 : 홍지아 (한국여성커뮤니케이션학회 회장, 경희대학교)
14:10-14:20	인사말 : Tami Bhaumik (로블록스 시민의식 및 파트너십 부사장) 사회 : 이경숙 (고려사이버대학교)
14:20-15:30	[발제1] 메타버스와 콘텐츠 비즈니스 수업에서의 메타버스 활용 - 박윤정 (성균관대학교) [발제2] 메타버스, 확장된 공간과 공감의 가능성 - 이수현 (사회복지공동모금회) [발제3] 메타버스의 사회적 역기능과 자율규제의 가능성 모색 - 채정화 (서강대학교)
15:30-15:50	휴 식
15:50-17:00	[라운드테이블] (가나다순) - 박윤정 (성균관대학교) - 양정애 (한국언론진흥재단) - 윤현정 (강남대학교) - 이수현 (사회복지공동모금회) - 이재원 (이화여자대학교) - 채정화 (서강대학교)
17:00	폐 회



발제 1

메타버스와 콘텐츠 비즈니스 수업에서의 메타버스 활용

박윤정(성균관대학교)



1. Introduction

■ 커뮤니케이션 미디어로서의 메타버스

■ Covid-19로 전세계가 팬데믹

- 일대일부터 다대다 대면 커뮤니케이션이 단절되었을 때 사람들은 여러 커뮤니케이션 미디어를 동원하여 대면 커뮤니케이션의 부재를 대신하려고 하였음
- 특히 다대다 커뮤니케이션, 즉 대규모의 모임이나 회의 등과 같은 영역에서 원활한 커뮤니케이션이 이루어지도록 하기 위해 Zoom과 같은 화상 회의 전문 플랫폼이 부상
- 그 중 가장 주목받은 것은 '메타버스'

■ 메타버스

- '아바타'라는 가상 세계의 자신을 이용하여 세계를 탐색하고 소통할 수 있는 커뮤니케이션 플랫폼
- 음성 채팅과 문자 채팅이 가능하고 특정 공간 안에 아바타가 함께 존재하고 있어 사회적 현존감을 높일 수 있는 전자 미디어

1. Introduction

다대다 커뮤니케이션을 위한 메타버스

- 환경에 맞는 메타버스 월드를 구축하기 위해서는 이프랜드나 제페토와 같은 기존의 플랫폼 에이전시의 자원을 사용하여야 함
- 그러나 그 과정에서 에이전시의 승인이 있어야 하고 구축시 에이전시가 제공하는 수준의 자원을 이용하여야 하는 등 여러 가지의 제약이 많기 때문에 다수의 사용자가 어떠한 환경에서의 커뮤니케이션을 선호하는지를 파악하기 위한 월드의 구축은 쉽지가 않음

연구 제안

- 현실에서의 대면 커뮤니케이션과 유사한 느낌을 줄 수 있는 어포던스적 요소를 파악하고 해당 부분을 유니티(Unity)를 사용하여 구현함으로써 다대다 커뮤니케이션이 가능한 메타버스 월드를 직접 디자인
- 메타버스 환경에서만 가능한 수업 환경을 추가하여 학생들이 메타버스의 장점을 잘 느낄 수 있도록 디자인 함
- 참가자들이 해당 메타버스에 접속하여 자신에게 해당하는 역할을 수행하면서 메타버스에서의 다대다 커뮤니케이션 상황을 체험하였고 설문조사를 통해 사용성을 평가

2. 메타버스 커뮤니케이션의 어포던스

어포던스(Affordance)

- 행위자와 환경 혹은 개체와의 관계 및 이 관계 속에서 존재하는 행위의 가능성
- 지각된 어포던스
 - 개체의 행동 유도성으로, 사용자가 특정 행동을 하도록 만들어내는 특성을 의미

메타버스 내의 가상 장치들이 구현할 수 있는 어포던스

- 임바디먼트 어포던스
 - 가상 현실 내에 존재하는 아바타를 자신과 동일시하여 현실에서 행하는 사회적 물리적 행동을 가상 현실에서도 하게 되는 특성
- 센서빌리티 어포던스
 - 현실에서의 감각적 기능들이 메타버스 내에서도 동일하게 동작하는 특성을 의미하며 여기에서의 감각은 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등의 오감을 의미한다

2. 메타버스 커뮤니케이션의 어포던스

제안하는 어포던스

■ 임바디먼트 어포던스

- 월드에 진입할 때 사용자가 직접 아바타의 외형을 꾸밀 수 있도록 인터페이스를 제공

■ 센서빌리티 어포던스

- 시각 및 청각에서 현실에서의 감각 정보가 그대로 유지되도록 거리에 따른 청각적 정보의 손실 상황을 구현
- 실제 컨퍼런스 룸에서 일어나는 시각적 현상, 특히 프리젠테이션이 진행되는 위치를 아바타의 눈높이에 맞추고 프리젠테이션의 페이지 넘김 장치 역시 아바타의 눈높이로 맞춤
- 본 수업에서 제작한 '컨퍼런스 홀' 에서 프리젠테이션 부스 담당을 맡은 참가자들과 프리젠테이션을 참관하는 역할을 하는 참가자들은 PPT화면을 공유할 뿐 아니라, 부스 담당자가 만든 또다른 메타버스 월드로 함께 이동할 수도 있음

3. 다대다 커뮤니케이션 메타버스 구축

다대다 커뮤니케이션 메타버스 컨퍼런스룸



- 가상 공간 안에서 약 100x80m 규모의 공간
- 총 8개의 부스들과 휴게 공간이 재현
- 정수기, 카페, 휴지통, 화분, 키오스크, 안내 부스 등 실제 컨퍼런스 룸의 모습 표현
- 각 부스에는 배너, 부스를 홍보하는 동영상 등 존재
- 부스의 프리젠테이션 환경도 구축
- 50명 이상의 대규모 사용자의 진입과 음성 채팅을 위해 멀티플레이를 지원하는 포톤 엔진사의 PUN 및 VOICE SDK를 사용
- 각 사용자들의 계정 정보와 게임 내에서 발생하는 이벤트 정보를 저장하기 위해 상업적인 클라우드 서비스 제공자인 플레이랩(playfab)의 서비스를 사용

3. 다대다 커뮤니케이션 메타버스 구축

어포던스 요소

아바타의 형태와 제스처를 통한 임바디먼트 어포던스의 구현

- 아바타는 각각의 사용자명을 가지고 입장하게 되며 입장 시 사용자가 직접 얼굴형, 얼굴색, 눈동자 색, 헤어스타일, 의상 등 모든 부분을 설정
 - 아바타와 자신을 동일시하는 임바디먼트 어포던스를 높게 됨
- 아바타 간의 상호작용을 실제와 유사하기 위해 두 가지의 제스처를 추가
 - 다른 사용자가 본인의 이름을 @이름명 형태로 채팅 창에 입력하게 되면 본인의 아바타가 자동적으로 그 사용자를 향해 손을 흔드는 제스처
 - 서로의 아바타가 아바타의 팔 길이 만큼 가까워졌을 때 마우스를 클릭하면 몸을 툭 치는 동작을 함/ 이 때 다른 아바타는 몸이 흔들리는 듯한 동작을 실행



(a)

(b)

3. 다대다 커뮤니케이션 메타버스 구축

어포던스 요소

센서빌리티 어포던스의 구현

- 시각 정보의 공유
 - 컨퍼런스 룸에 있는 사용자들이 다른 사용자가 변경하는 프리젠테이션의 상황을 동시에 볼 수 있도록 함
 - 현 공간에 다른 사용자가 있음을 느끼게 하여 사회적 현존감을 높임
 - 프리젠테이션 장치의 왼쪽과 오른쪽의 보라색 버튼을 마우스로 누르게 되면 이전 혹은 다음 슬라이드가 나타나게 되는데 이 때 나타나는 슬라이드의 이미지 정보가 playfab의 서버를 통해 다른 사용자들에게 동일하게 나타나도록 구현



3. 다대다 커뮤니케이션 메타버스 구축

어포던스 요소

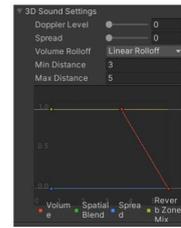
■ 센서빌리티 어포던스의 구현

■ 거리에 따른 청각적 정보의 손실

- 동영상의 소리 정보가 월드 내 거리 정보 기준으로 5미터 이상에서는 들리지 않도록 설정
- 아바타들끼리 3m 이내로 근접하지 않으면 서로의 대화 내용을 제대로 들을 수가 없게 함



(a)



(b)

3. 다대다 커뮤니케이션 메타버스 구축

어포던스가 실현된 메타버스 공간(동영상 공유)



3. 다대다 커뮤니케이션 메타버스 구축

■ 실제 수업에서의 프리젠테이션 모습(동영상 공유)



4. 사용성 평가- 정량적 평가

- 부스의 프리젠테이션에 참관하는 역할을 맡은 사용자들은 각각 40분 동안 메타버스 월드에 머물며 부스 안의 내용을 탐색
- 부스마다 존재하는 담당자 아바타에게 접근하여 부스의 내용을 인터뷰
- 부스의 담당자 아바타는 자신에게 인터뷰 요청이 오면 음성 채팅 혹은 문자 채팅을 통하여 부스의 내용을 소개하였으며 필요시 프리젠테이션 장치를 이용
- 실험에 참가한 참가자들은 실험이 종료된 직후 구글 링크를 통하여 설문에 임하였으며 설문 후 참가자의 성별, 연령 및 메타버스 경험 유무를 조사하였음

5. 정량적 평가 결과

- 19-26(M=21.7)세의 학생 38생(남 8명, 여38명)이 참가
- 이들 중 메타버스를 본 실험 외에 참가해 본 경험은 34명이었으며 그 외에 4명은 본 실험이 첫번째로 경험한 메타버스라고 응답
- 임바디먼트 어포던스 측정 : 아바타와의 일치감 (1-5 리커트 스케일)
- 센서빌리티 어포던스 측정 : 지각된 몰입감 측정 (1-5 리커트 스케일)

5. 정량적 평가 결과

■ 아바타와의 일치감 평가를 위한 설문 항목 및 평가 결과

문항번호	문항내용	응답 평균
1	귀하의 메타버스 공간에서 만든 아바타가 실제의 본인과 어느 정도 유사하다고 생각하십니까(전반적인 외형)?	2.79
2	메타버스 공간에서의 내 아바타는 실제 나의 가치관을 공유한다.	3.11
3	메타버스 공간에서의 내 아바타는 실제의 나와 같이 행동한다.	2.95
4	메타버스 공간에서의 내 아바타는 내 자신과 많은 것이 비슷하다.	2.84
5	메타버스에서 대화를 하는 동안, 나는 아바타가 하는 행동이 내 행동의 일부인 것처럼 느꼈다.	3.13

■ 아바타의 외형에 대해 가장 낮은 점수가 나온

- 이는 메타버스에서 사용한 아바타 어셋이 다소 어린 아이 캐릭터와 유사한 신체 비율을 가지고 있었기 때문이라고 예측
- 만일 좀 더 성인에 가까운 아바타를 사용하고 아바타가 장착하게 되는 의상의 개수를 늘려 실제 모습과 더 유사하게 나타낼 수 있다면 아바타와의 일치도는 더욱 올라갈 것이라 예상됨.

5. 정량적 평가 결과

■ 지각된 몰입감 평가를 위한 설문 항목 및 평가 결과

문항번호	문항내용	응답 평균
1	메타버스에서 대화를 하는 동안, 나는 메타버스 속 사건의 한 장면을 그려볼 수 있었다.	3.34
2	메타버스에서 대화를 하는 동안, 나는 메타버스 속의 사건과 활동들이 어떻게 끝나는지 알고 싶었다.	3.37
3	메타버스에서 소통을 하는 동안 실제로 타인과 이야기하는 것처럼 느껴졌다.	3.08

■ 대부분의 항목이 높은 응답

■ '실제로 타인과 이야기하는 것처럼 느껴졌다'는 항목이 다른 항목보다 낮게 측정

- 참가자들이 메타버스 공간에서 아바타가 느끼는 거리감과 실제 자신이 느끼는 거리감을 혼동하였기 때문이라고 추측
- 참가자들에게 아바타 가까이 가야 말소리가 들리고 멀리 떨어질수록 소리가 작아진다고 안내를 하였음에도 소리가 잘 들리는 3m이내의 거리 감각이 현실과 달라 대화를 하려는 상대방에게 충분히 다가가지 못했음

6. 강의 평가 결과 공유

■ 주관적 강의 평가 내용

- "메타버스와 앱을 통해 내가 가상공간을 만들 수 있게 되어 신기하고 재밌었다"
- "메타버스를 활용하는 미디어사회를 배우고 직접 메타버스를 조작하는 법을 배울 수 있었습니다",
- "이 수업이 아니었다면 메타버스를 활용해보지 않았을 것 같습니다."

6. 결론

- 본 연구는 다대다 원격 커뮤니케이션에 필수적인 임바디먼트 어포던스와 센서빌리티 어포던스를 메타버스 월드 안에서 구현해내는 것을 목표로 하여 이를 위해 유니티 엔진을 사용하여 100m x 80m의 가상 컨퍼런스 공간을 제작함
- 하나의 공간 안에서 자신들이 만든 콘텐츠를 지어가는 경험은 다른 수업에서 발생하는 팀워크 상에서 발생하는 불협화음을 불식시킬만큼 즐거운 경험이 되었으며 같은 공간안에 있었기 때문에 팀원들간에 더욱 친밀감을 느끼기도 했음.
- 본 수업은 상업적 공간을 빌릴 경우 가지게 되는 여러 한계점을, 메타버스 공간을 직접 제작하여 적용함으로써 넘어설 수 있었고 그로 인해 높은 자유도를 가지고 수업을 진행할 수 있었다는 장점을 가지고 있음.
- 메타버스라는 추상적인 개념을 학생들에게 구체적으로 상세하게 소개해줄 수 있는 도구를 도입하였다는 점에서 다른 수업과 차별점을 가짐.

6. 결론

- 하나의 공간 안에서 자신들이 만든 콘텐츠를 지어가는 경험은 다른 수업에서 발생하는 팀워크 상에서 발생하는 불협화음을 불식시킬만큼 즐거운 경험이 되었으며 같은 공간안에 있었기 때문에 팀원들간에 더욱 친밀감을 느끼기도 했습니다.
- 본 수업은 상업적 공간을 빌릴 경우 가지게 되는 여러 한계점을, 메타버스 공간을 직접 제작하여 적용함으로써 넘어설 수 있었고 그로 인해 높은 자유도를 가지고 수업을 진행할 수 있었다는 장점을 가지고 있습니다. 또한 메타버스라는 추상적인 개념을 학생들에게 구체적으로 상세하게 소개해줄 수 있는 도구를 도입하였다는 점에서 다른 수업과 차별점 또한 가지고 있습니다

Metaverse and the use of Metaverse in content business classes.

YounJung Park(Senior Researcher of Global Convergence Content Research Center)

In this presentation, I would like to share a case of producing and using metaverse for the purpose of enhancing students' understanding of metaverse in “Metaverse and content business” classes conducted by Sungkyunkwan University.

“Metaverse and content business” class was conducted to introduce the concept of metaverse to students and how content in the metaverse differs from content in reality with the goal of learning what content is produced and distributed in the virtual world of metaverse.

The biggest feature of this class is that students gather, communicate, and present their digital content which is created by themselves in a metaverse environment during the class. Students simultaneously accessed the metaverse world. The lecturer(author) created Metaverse world using UNITY, and for this purpose, a multiplayer environment was created using PHOTON's PUN and VOICE services. Also, in order to implement social presence and to affordance in actual communication, the sound was set to be decreased linearly according to the distance between avatars.

avatars can be touched each other by mouse click, if they are close together. The user can notice that someone touched to his/her own avatar when the avatar reacts. Also, if the name of avatar is called in the chat window, the avatar was set to look at the one who called.

Avatars can share the PPT screen together. When someone else turns the page, it also goes over on the screen I see.

Students freely traveled to and from the virtual conference space on the metaverse with the instructor, listened to other groups of PPTs, talked to each other's avatars and interviewed each other to experience metaverse. In addition, as a semester-end project, they were able to complete the actual realization of the virtual world they created by producing their own

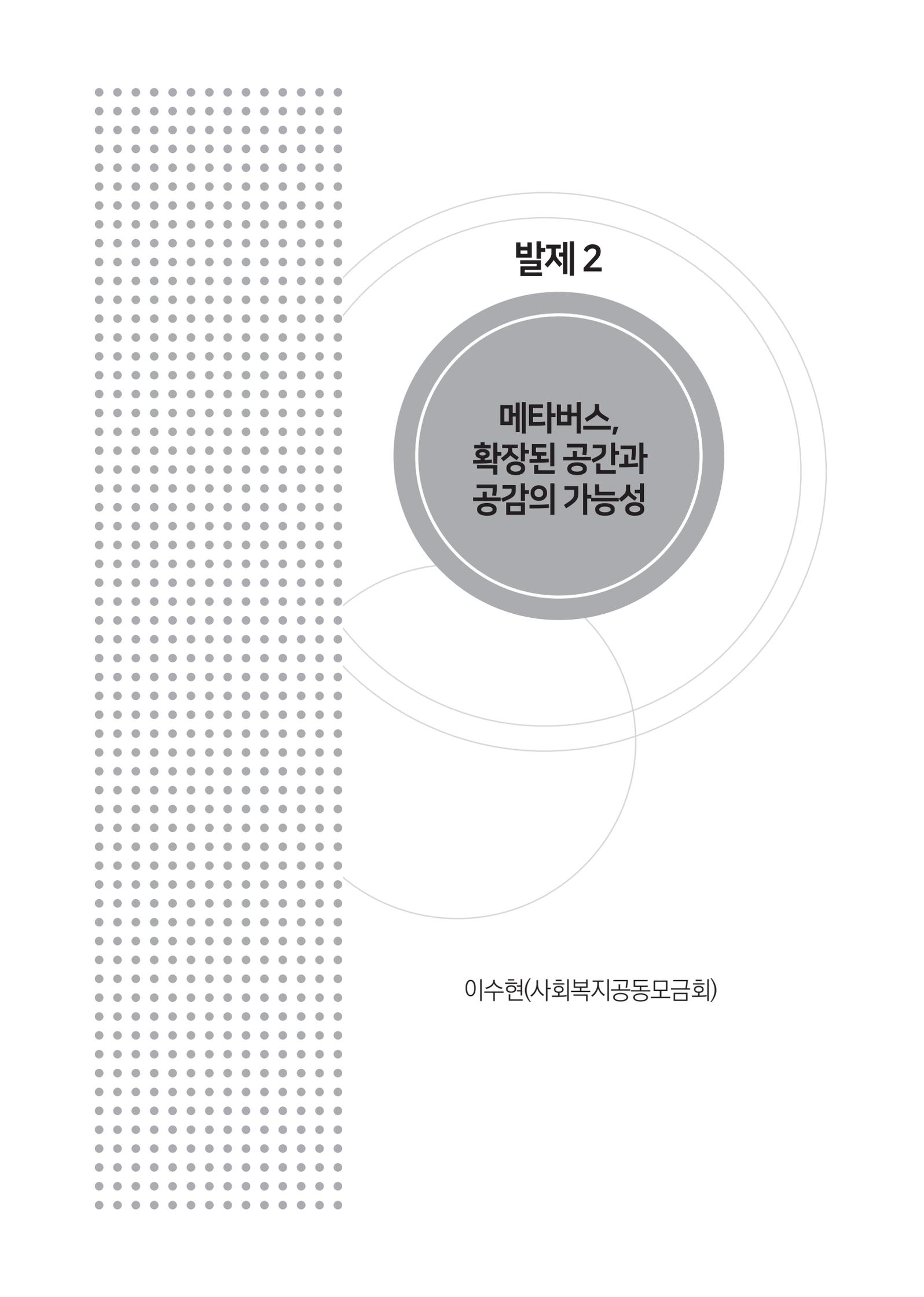
metaverse content service as Unity and connecting it to the metaverse space of the class.

Through this experience, students were able to feel with their skin why metaverse is a future space, how communication occurs in it, and what content will be needed, and by using UNITY, a development tool, they were able to solve some of the psychological difficulties of development. In addition, the experience of building content they created in one space was enjoyable enough to dispel the discord that occurred in other classes, and because they were in the same space, they felt closer to each other.

This class has the advantage of being able to overcome the various limitations of renting a commercial space by directly producing and applying the metaverse space, and thus being able to conduct the class with a high degree of freedom. It also differs from other classes in that it introduced a tool to introduce the abstract concept of metaverse to students in detail.

In the mid-term evaluation, the students said, "It was amazing and fun to be able to create a virtual space through metaverse and apps," "I could learn the media society using metaverse and how to manipulate it myself," and "I don't think I would have used metaverse if it wasn't for this class." He also left an evaluation.

As used in this class, if the number of metaverse cases is increased, students will be able to experience classes, creating a class environment with high understanding and participation.



발제 2

메타버스,
확장된 공간과
공감의 가능성

이수현(사회복지공동모금회)

한국여성커뮤니케이션학회
| 메타버스의 확장과 디지털 미디어 리터러시 세미나

METAVEVERSE

확장된 공간과 공감의 가능성

이수현 (사회복지공동모금회 나눔문화연구소 연구위원)

META
UNIVERSE
DIGITAL
MEDIA
LITERACY

24.Feb.2023

메타버스, 확장된 공간

- 유례없는 팬데믹을 경험하며 더 빠르고 가깝게 맞이한 디지털 전환의 시대
- 디지털 기술을 기반으로 다차원적 소통이 가능해지는 웹 3.0의 시대, 메타버스에 주목하는 사람들
- 메타버스란 무엇인가?

“현실을 포함한 여러 유니버스를 포괄하는 초월적인 개념
... ‘현실’은 우리가 선택할 수 있는 여러 유니버스 중 하나”



출처 : 이시현(2021), 메타버스의 시대, 25쪽

일상 속 메타버스, 장(field)으로 인식하기

- 기술, 공간, 콘텐츠, 경험, 소비 ... 어떤 특성에 주목해 이야기하고 있는가?
- 이 연구에서는 메타버스를 사회적 상호작용이 이루어지는 일상적, 문화적 장(field)으로써 주목함
 - 프랑스 사회학자 부르디외(P. Bourdieu)의 장(場, field) 개념
 - : 인간의 구체적 행동의 장소이자 실천의 공간. 개인의 행동을 규정하는 사회적 구조.
 - 특정한 장 안에는 다른 장과 차별되는 이해관계가 존재함
- 메타버스 공간 안에서 일어나는 커뮤니케이션, 경제가치의 창출, 윤리적 문제와 같은 현상들을 볼 때, 메타버스는 현실과 동떨어진 세계라기 보다 현실과 연결되어 각 개인이 상호작용하고 경험과 체험의 의미를 형성해가는 확장적 공간임
- ✓ 타인과의 상호작용 안에서 정체성을 형성해가는 사회적 존재인 우리에게, 메타버스가 펼쳐내는 새로운 일상은 어떤 의미가 될 것인가?



메타버스, 확장된 공간과 주민의 가능성

메타버스와 사회 : 문제와 해결

문제 해결 VS 무법지대



일상 속 메타버스, 확장된 공간과 주민의 가능성

메타버스와 기부

- 기부, 자신의 물질적·비물질적 재화를 자선 또는 공공사업을 위해 대가없이 내놓는 행위
 - 기부를 통해 자발적이고 이타적인 행위에서 비롯되는 행복감을 느낌
 - 사회문제를 해결하고 자아를 실현한다는 점에서 소속감, 자아효능감을 높임
- 최근 온라인 기부가 극적으로 증가했고 디지털 기기는 기부금을 모으는 새로운 통로가 됨(Chung&Neil, 2020)
 - 빅데이터를 활용해 플랫폼에서 이루어진 기부금을 분석한 결과, 사람들은 익명으로 기부하려는 욕구를 높게 가지고 있는 것으로 나타남(Sisco, M. R., & Weber, E. U., 2019)
 - 기부 캠페인을 위한 웹사이트의 시각적 프레이밍이 기부동기에 영향을 미치기도 함(동정심, 행복감, 사회적 책임감에 영향을 미침) (김은지 외, 2015)



메타버스와 기부

- 코로나19 이후, 메타버스를 통한 기부 캠페인이 소개되고 있음
 - 기업이 홍보차원에서 기부이벤트를 진행하는 경우
 - 모금기관이 기부캠페인을 진행하거나 홍보, 기부와 관련된 체험을 제공하는 경우



메타버스와 기부 사례 1. 기업의 기부 이벤트

- 기업의 메타버스 공간을 홍보, 기부를 소비자 유인 방법으로 활용하는 경우



황철훈(2022.7.20.) "롯데월드, 메타버스 플랫폼을 활용한 '이색 기부활동' 진행", 스포츠서울



김수연(2022.09.29.) "경기주택도사공사, 'GH월드' 메타버스 30일 오픈"

메타버스, 확장된 공간과 공민의 가능성

메타버스와 기부 사례 2. 모금기관의 메타버스 활용

- 모금캠페인을 홍보하는 공간으로 메타버스를 활용



ZEPETO 사랑의열매X체리랜드



사랑의열매 사회복지공동모금회 공식블로그

메타버스, 확장된 공간과 공민의 가능성

메타버스와 기부 사례 2. 모금기관의 메타버스 활용

- 메타버스에서의 활동이 현실에서 기부로 이어질 수 있는 모금방식으로 메타버스를 활용



사랑의열매 사회복지공동모금회 공식블로그

오소혜(2022.1.7.) "한림대한강성심병원, 메타버스 바자회 수익 기부 ... 간호부 주관으로 진행", 간호사신문

네이버 해피빈 | 굿액션

메타버스, 확장된 공간과 공감의 가능성

메타버스와 기부 사례 2. 모금기관의 메타버스 활용

- 기부를 통해 변화된 수혜자의 환경을 간접적으로 체험할 수 있는 공간으로 메타버스를 활용



조용철(2022.6.15.) "굿네이버스, 메타버스 '종이아파트마을, 아프리카' 오픈", 파이낸셜뉴스

[제안 4] 메타버스 나눔교육

"메타버스를 이용해서 뭔가 기부를 끌어내겠다고 했을 때, 저는 일반 타깃보다는 어린이들을 대상으로 기부 교육을 하는 데 있어서 메타버스였으면 훨씬 효과적이었을 거라고 생각해요. 아이들은 로블록스나 이런 데서 워낙 게임을 많이 하고, 그런 이미 익숙한 친구들인데 그들은 익숙하기 때문에 거기에 있어서 거부감이 없거든요. 그래서 아이들한테 기부 교육을 하는데 마인크래프트를 이용해서 한다고 하면 애들은 일단 마인크래프트이고, 거긴 게임이기 때문에 그 안에서의 활동이기 때문에 그게 익숙한데..."

사회복지공동모금회(2022), 2023 기부 트렌드.

- 기부 교육 방법으로 메타버스를 활용하면 효율적일 것이라는 현장의 제안

메타버스, 확장된 공간과 공감의 가능성

메타버스와 기부 경험

- 메타버스와 접합한 기부모금
 - 신선하고 시선을 끌지만 아직 일반적이지는 않음
 - 최근 메타버스를 접합한 기부모금이 성공적인 이유는 기술이 아닌 타겟팅의 성공인 수준이라는 평
- 모바일 기기가 기부 의사에 부정적인 영향을 미치기도 함(Chung&Neil, 2020)
 - 다양한 디지털 기술과 장치를 활용하면 기부 경험에 대한 접근성을 높일 수 있지만,
 - 기부 대상과의 거리감을 멀게 느끼게 해서 기부 의사를 낮추는 요인이 될 수 있음
- 단순한 모바일 기기 활용이 아닌 메타버스, 거리감을 좁히고 공감의 확장을 일으킬 수 있을까?
- 기부를 넘어, 사회 참여와 커뮤니케이션으로 범위를 확장해서 생각해 본다면?



메타버스, 확장된 공간과 공감의 가능성

11

메타버스 속 경험, 어떻게 바라볼 수 있는가

- 메타버스를 통한 긍정적 또는 부정적인 경험은 우리에게 어떤 의미를 갖는가?
- 사회적 현상으로서 여행, 관광에 대한 경험을 분석한 논의들(MacCannel, D., Boorstin, O., Urry, J.)
 - 사람들은 반복되는 일상에서 경험하지 못하는 새로운 경험, 이벤트가 발생하는 공간을 흥미롭게 느낌
 - 새로운 공간 발생하는 경험에 대한 '의미'를 형성하는데 중요한 요인이 되는 것은 경험자의 '시선(Gaze)'임
: 어떤 시선으로 바라보는가에 따라 어떤 의미로 받아들이는가가 달라짐
- '시선'은 시간과 공간의 전형적인 개념에 따라 구성된 담론을 통해 만들어지고, 재현되고, 변형됨(이수현, 2019) 즉, 어떠한 사회에서 일상을 보내고, 그 안에서 어떠한 것을 경험하고 있는가에 따라 새롭게 경험하는 시간성과 공간성을 인지하고 받아드리는 시선도 다르게 형성된다는 것
- ✓ **메타버스가 일상의 장이 될수록 이를 통한 새로운 경험, 커뮤니케이션도 늘어날 것. 이를 통한 긍정적 경험들이 계속해서 확장될 수 있도록 기술의 발전과 활용 가능성의 방향을 열어두는 한편, 윤리적으로 활용하고 그 의미를 공유할 수 있도록 교육하는 것과 사회적으로 빠르게 문화적 합의를 형성해 나가는 것이 필요함**

메타버스, 확장된 공간과 공감의 가능성

12

경청해주셔서 감사합니다😊

Metaverse, Expanded Space and Possibility of Empathy

Suhyeon, Lee (Research Fellow, Research Center on Philanthropy,
Community Chest of Korea)

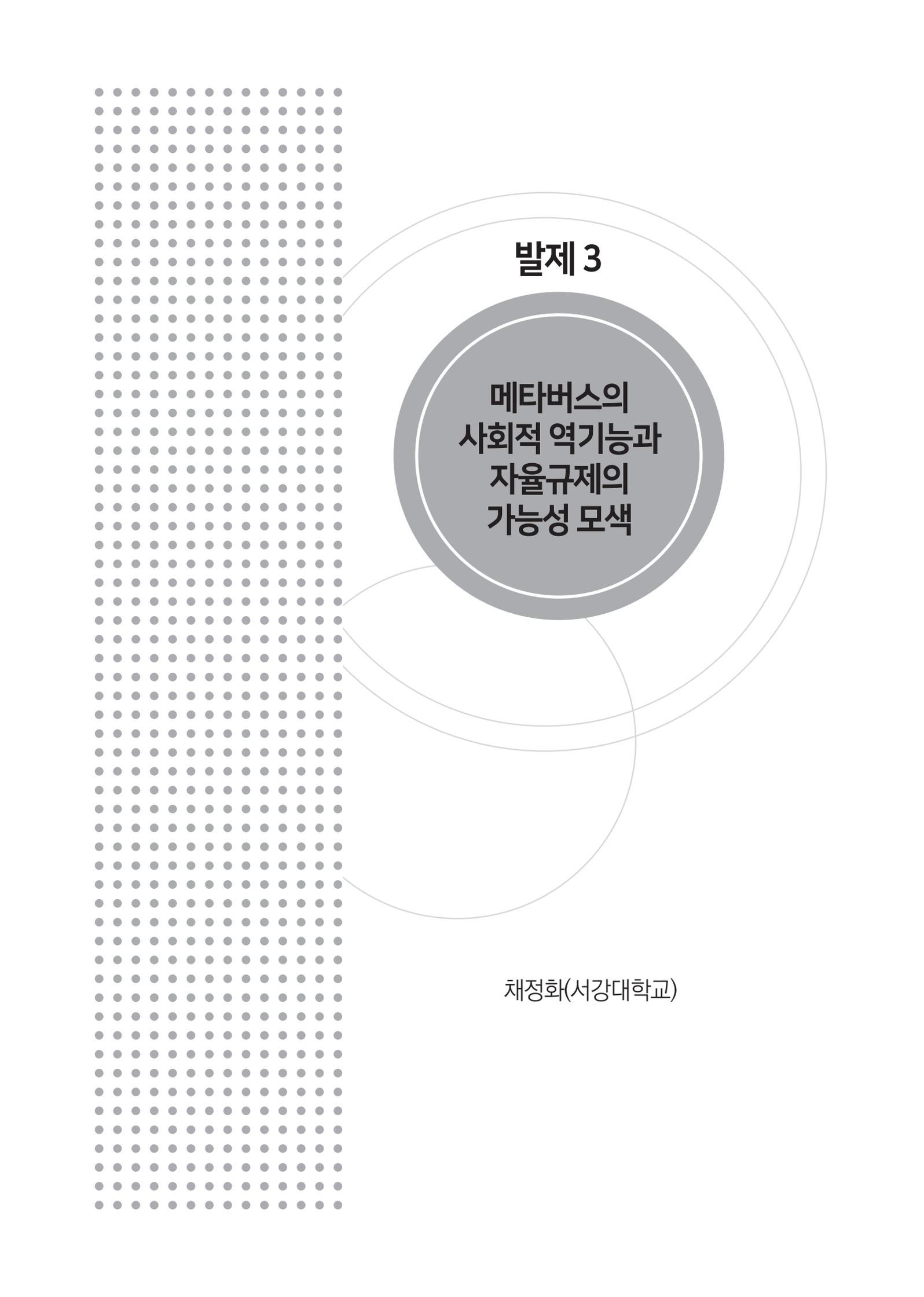
We have experienced an unprecedented pandemic, which has led to a digital transformation faster and closer than expected. In particular, Metaverse is drawing attention as a representative technology and space that allows you to experience the era of Web 3.0 in which multi-dimensional communication in a virtual three-dimensional space.

However, we are facing a number of social problems in the metaverse space and do not know how to prevent them. Considering that the main user of metaverse is adolescents, this problem needs to be considered more serious. This situation shows that the metaverse is not simply an ideal world that is different from the real world, but a space where each individual interacts and forms the meaning of experience and experience. And considering that as technology advances in the future, actions closer to reality can be implemented through avatars in the metaverse space, we need to note that the metaverse space can be a daily “field” where real-life interactions occur. All communication and social phenomena experienced across reality and virtuality affect one’s self-identity. In particular, for the digital literacy generation, the scope of experience through metaverse is expanding, so we should continue to carefully the meaning of social experience formed in metaverse space.

This study examines the case of experiencing ‘donation’ through metaverse, its meaning, and possibility. Donation refers to the act of offering one’s material and non-material goods for charity or public works without consideration. Recently, donations have been expanded not only to deliver money or goods, but also to cultural activities such as making good consumption, participating in challenges through online and SNS, or planning and implementing donations directly using platforms.

Donation is not only feeling happiness resulting from voluntary and altruistic behavior,

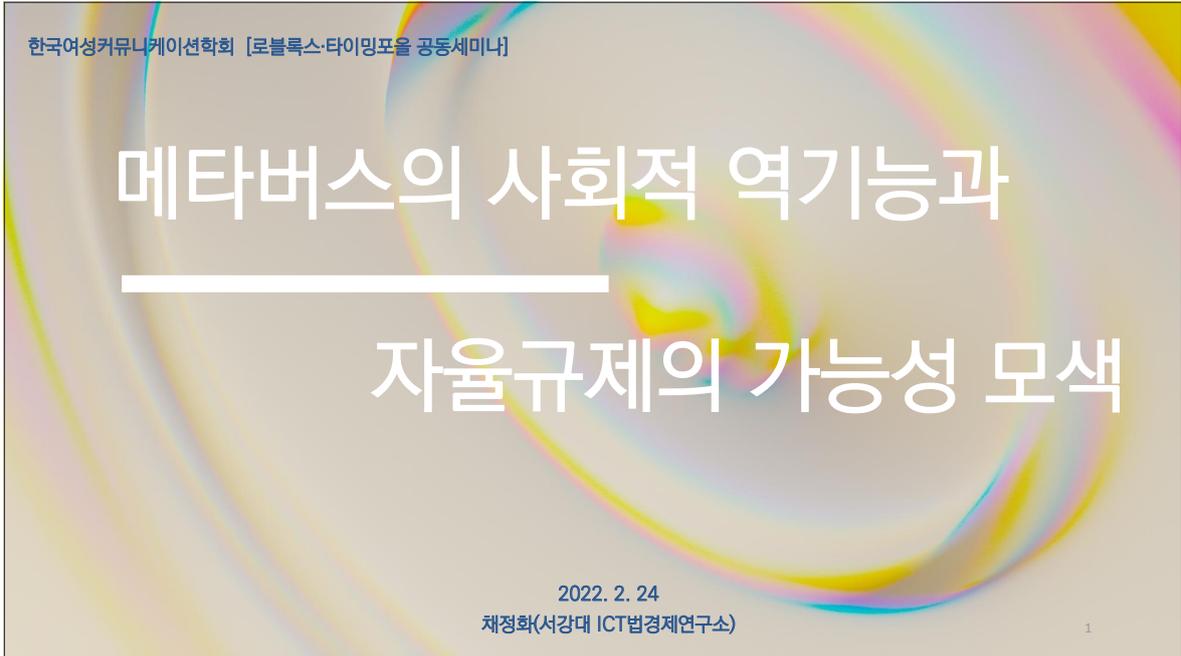
but also an act of enhancing a sense of belonging and self-efficacy in that it solves social problems and realizes the self. Therefore, the donation experience through metaverse can be seen as a new use case of metaverse that drives the development of a healthy digital media culture, considering that social experience in this space affects self-formation and development. Of course, there are still very few cases of donation experience using metaverse, so it is not a step to strictly verify whether these experiences are actually having a positive effect. Therefore, in this study, to introduce new cases and perspectives, look at the case of 'donation in an expanded space', I ask the question whether there is a possibility of spread a positive experience that sympathizes with the difficulties of others and exerts good faith through Metaverse.



발제 3

메타버스의
사회적 역기능과
자율규제의
가능성 모색

채정화(서강대학교)



1 메타버스의 미래는?

2022. 2. 22일자 <시사저널> **메타버스, 세계 판도를 뒤흔들다**

코로나 확산에 따른 '반박 유행' 우려도

물론 일각에서는 메타버스 유행이 코로나19 확산에 따른 일시적 현상이라고 폄하하기도 한다. '싸이월드'나 '세컨드라이프'처럼 그동안 비슷한 기믹이 반복 유행하다가 경쟁에 밀려 사라지는 경우가 적지 않았기 때문이다. 그럼에도 메타버스 서비스의 진화는 여전히 현재진행형이다. 주 이용층 역시 MZ세대에서 중장년층으로 영역을 확대해 가고 있다. 일례로 허나온행은 최근 메타버스 플랫폼을 활용한 언택트 취업특강이나 맞춤형 금융교육, 신입행원 멘토링 등을 잇달아 실시했다. 이번 행사에는 기존 행원이나 인사 담당자뿐 아니라 박성호 행장이 아바타 캐릭터로 등장에 눈길을 끌었다.

전 세계 메타버스 시장 규모 전망

2021년 307억 달러
약 36,377,691억 원

2025년 2969억 달러
약 355,356,882억 원

자료: 스타티스타

메타버스 시장 규모 전망치 단위: 원

연도	시장 규모 (원)
2021년	174조
2025년	427조

메타버스는 환상일까 미래일까 [황순민 기자의 더테크웨이브]

2022. 9. 24일자 <매경프리미엄>

자료: 딜로이트 / 이미지=픽사베이

1 메타버스의 미래는?

Pew Research Center

FOR RELEASE JUNE 30, 2022

The Metaverse in 2040

- 美 전문가, 2040년 메타버스의 실현가능성(the trajectory and impact)에 대해 긍정 54% 부정 46% (총 624명의 기술혁신가, IT개발자, 비즈니스 및 정책 리더, 연구원 등)

- 디지털 격차의 악화
- 안전, 특히 성폭력, 착취에 대한 새로운 위협
- 메타버스 활동에 대한 중독
- 사용자 개인 정보에 대한 새로운 위협 등

긍정

- 전 세계 5억 명 사람들의 일상 생활에서 메타버스는 (더 세분화되고) 완전히 몰입할 수 있는 공간으로 구현될 것
 - 기업들의 대대적인 투자
 - 일상생활에 유용한 메타버스에의 편리한 접근
 - 몰입 기술의 발전
 - 메타버스의 긍정적 활용 사례 증가
 - 폭력, 인종차별 등의 사회문제 해소, 치매, 말더듬증 치료, 베헤럴 리빙랩

부정

- 더 세련되고 진정으로, 완전 몰입할 수 있는 공간으로 구현되지 못할 것, 일상 생활의 일부가 되지 못할 것
 - 기술적인 한계와 이용자들의 사회 문화적 관습태도 때문에 가상경제 구현 어려울 것
- 일상과의 괴리 (일상생활에 유용한 메타버스의 부족)
- 메타버스 구현기술의 발전 지연
- 가상보다 현실세계 선호
- 가상증강현실기술의 악용 및 오용

2 메타버스의 가치

메타버스가 사용자에게 선사하는 가치



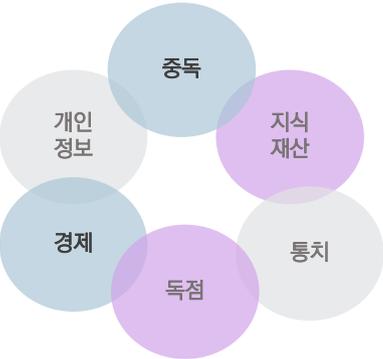
- 엔터테인먼트** : 플레이어들이 메타버스의 게임과 사회 활동에서 즐기는 몰입 경험과 사실적, 상호작용은 즐거운 게임 및 사회화 경험 선사
- 제2의 인생** : 창작자들이 공동 플랫폼에서 가상 공간을 만들어 자신만의 개인 세계를 만들면 현실세계와 다른 삶을 경험
- 현실세계의 효율성 개선** : 교육, 제조, 소매 등 다양한 산업 분야에서 디지털 트윈, XR, AI 등 기술을 활용해 효율성을 개선, 시간의 제약에서 벗어나 개인의 경험은 더욱 풍부해지고 제품과 서비스의 품질 개선
- 새로운 부의 창출**
- 새로운 방향성과 사회적 지위** : 가상 공동체에서 현실의 나와 다른 아바타를 만들어 사회 활동에 참여하면 새로운 사회적 지위를 얻을 수 있는 기회를 갖게 됨

출처 : Deloitte (2022). '기회의 땅' 메타버스 : 비전, 기술, 전략 대해부

4

3 메타버스의 사회적 역기능

메타버스의 잠재적 위험 요소



출처 : Deloitte (2022). '기회의 땅' 메타버스 : 비전, 기술, 전략 대해부

- 자본 조작**
초기 단계 메타버스는 여전히 많은 것이 불확실하며, 산업과 시장이 이성을 되찾아야 한다.
- 여론 거품**
바이성적 여론 거품이 바이성적 주식시장 변동성을 초래할 수 있다.
- 윤리적 통제**
탈중앙화 프로그래밍에서 메타버스의 윤리적 프로그래밍을 구성하는 방법을 도출하기 위해서는 다각적 인식을 숙고해야 한다.
- 특정**
대기업들만이 살아 남아 경쟁하는 구도가 형성되면 메타버스가 폐쇄적 생태계로 운영되고 완전한 개방성과 탈중앙화를 달성하기가 어려워진다.
- 산업적 진화**
개념적 틀과 구멍으로는 산업적 진화의 현상을 크게 변화시킬 수 없다.
- 해시레이트(Hashrate) 부당**
클라우드 컴퓨팅, 게임용 컴퓨팅 파워 등을 안정적으로 확보하는 문제를 해결해야 한다.
- 경제적 위험**
경제적 위험이 가상세계에서 현실세계로 넘쳐올 수 있다.
- 중독 위험**
가상세계에 과도하게 몰입하면 사회적 불안과 소외 등 심리적 문제를 증폭시킬 수 있다.
- 개인정보보호**
메타버스를 지속적으로 운영하기 위해 필요한 기본 자료로서 개인정보가 끊임없이 업데이트 및 확장되어 한다. 이를 위해 규제적 접근, 스토리지, 데이터 거점 관리 등의 문제를 논의해야 한다.
- 지식재산**
가상과 현실의 경계를 넘나드는 다중 협업과 적용 애플리케이션으로 인해 생산 관계에 대한 분쟁이 발생할 수 있다.

5

3 메타버스의 사회적 역기능

메타버스에서 어린이들이 직면한 위험



출처 : Common Sense (2022). Kids and the Metaverse: What Parents, Policymakers, and Companies Need to Know

- **사생활 침해**
 - 사용자의 신원, 생리적 반응, 행동경로, 사회적 관계, 대인관계, 자산, 사용 장면 등의 정보를 수집, 실시간 동기화
 - 어린이의 생체학적 데이터는 성인보다 민감, 현재 메타버스 시스템은 사전 동의나 데이터 공정성과 같은 문제를 규제하지 않고 있어 미성년자의 경우 메타버스 기업의 비즈니스에 쉽게 이용당할 수 있다는 취약점에 노출
- **허위 정보와 행동 조작**
 - 아바타의 익명성은 허위 또는 잘못된 정보를 무분별하게 유포할 가능성 및 메타버스 3D 소셜 공간을 활용하여 극단주의적 사상을 전파 또는 폭력적인 공격의 시뮬레이션 구현 가능
 - 아직 성숙되지 않은 아이들에게는 VR이 가져다 주는 3D 경험이 잘못된 인지 현상을 심어줄 수 있음
- **신체적 부작용**
 - 구역질, 현기증, 방향 감각 상실 혹은 공간 인지 상실과 같은 멀미 증상을 경험
- **음란물과 성폭력**
 - 성폭력, 왕따와 기타 형태의 폭력이 규제를 받지 않고 메타버스 상에 만연
- **심리적 위험**
 - 메타버스에 연결된 VR 헤드셋 등 기기에 대한 사용연령 인증 매우 미흡
 - VR 중독, 인지 부조화, 부정적인 정서 강화, 폭력행동 모방 등의 심리적 문제 경험할 가능성

6

3 메타버스의 사회적 역기능

- **메타버스 환경에서의 개인정보 침해**
 - 과도한 개인정보 수집 및 노출 (생체 정보 뿐 아니라 공간, 위치 정보에 이르는 방대한 감각 정보 수집 등)
 - 해킹으로 인한 개인정보 유출 및 경제적 피해
 - 아바타의 개인정보
 - **메타버스 내 거래 관계에서의 피해**
 - 서비스 품질에 대한 불만 및 청약 철회의 한계
 - 정상적이지 않은 거래 관계 및 금융사기
 - **메타버스 내 성적 공격**
 - 아바타에 대한 시청각적·언어적 공격
 - 스토킹
 - 아동·청소년에 대한 온라인 그루밍
 - **아동·청소년 대상 노동착취 등**
 - 아동·청소년 노동착취 및 가스라이팅
 - 게임 창작자 수익 배분의 불공정성
 - **사회·윤리적, 심리적 피해**
 - 과몰입, 리셋증후군 등
- ☞ 기존 사이버공간에서의 문제점들이 여전히 존재 또는 유사, 심화되는 경향을 보일 뿐 아니라 가상공간이라는 특수성으로 인해 아바타 성범죄, VR 기계 착용으로 인한 현실감에서 기인하는 피해들도 발생. 그러나 이러한 문제들을 모두 법적·도적 차원에서 해결하는 데 한계가 있음

출처 : 한국콘텐츠진흥원 (2022). 콘텐츠 분야 메타버스 생태계 활성화 방안 연구

7

4 메타버스의 사회적 역기능에 대한 대응 : 자율규제

- **정부의 메타버스 규제 방침**
 - 필요최소한도의 범위에서 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스 환경 조성을 위해 자율규제, 최소규제, 선제적 규제 혁신을 기본 원칙으로 삼음
 - **(자율규제)** 메타버스 플랫폼 기업 또는 민간기구, 사용자 커뮤니티가 주도하는 자율적 규제체계 확산을 장려하여 사회적 수용성을 높임
 - **(최소규제)** 이용 환경의 안정성 확보 및 초기 단계의 메타버스 산업 성장을 위해 사회적 속의를 바탕으로 규제 신설을 최소화
 - **(선제적 규제혁신)** 새로운 기기·서비스의 빠른 발전으로 법령(기술기준 등)이 없거나 불분명한 경우 관계부처에서 임시 기준을 마련하거나 필요한 조치를 하는 등 선제적 규제혁신을 위한 노력을 함
- **메타버스에 대한 자율규제의 장단점**
 - 자율규제 : 행정규제 대상이었던 개인, 기업 등이 규제의 필요성을 자각하여 스스로 자신의 활동을 규제하는 것을 의미, 규제의 합리화 및 효율성을 추구하는 방식
 - *행정규제 : 국가나 지방자치단체가 특정한 행정 목적을 실현하기 위해 국민의 권리를 제한하거나 의무를 부과하는 것으로 법령 등이나 조례, 규칙에 규정되는 사항
 - (장점) 신속·탄력적 대응, 전문성, 사회적 비용 감소(정부의 인력, 예산, 감독 및 집행비용 절감), 상호신뢰에 따른 순응비용 경감 ☞ 예측가능성과 합리성, 정당성 강화를 위한 정부와 민간의 협력적 규제도 가능
 - (단점) 규제의 엄격성·중립성 확보 곤란, 자율규제의 신뢰성 확보 어려움, 신규진입 제약 수단으로의 악용

출처 : 송해진 (2022). 메타버스 관련 주요 동향과 자율규제, 심영섭 (2022). 방송프로그램 내용심의에서 자율규제체계 도입에 대한 탐색적 연구

8

4 메타버스의 사회적 역기능에 대한 대응

▪ [참고] 자율규제의 유형

- (자발적 자율규제 voluntary self regulation) 규칙의 제정 및 집행을 모두 민간이 직접 수행, 정부 무개입
- (강제적 자율규제 coerced self regulation 또는 조건부 강제적 자율규제 enforced self regulation) '강제적'이라는 말이 '자율규제'와 조화되지 않는 것으로 보일 수 있지만 민간영역이 스스로 규제의 형식과 내용을 결정한다는 점에서 자율규제의 범주에 포함되는 것으로 봄.
'필요한 경우' 정부의 요구에도 불구하고 자율규제가 이루어지지 않는다면 국가가 직접 나서서 법규상의 규제를 강제함으로써 자율규제임에도 강제적 요소가 발견되는 특징이 있음
- (제재적 자율규제 또는 승인적 자율규제 sanctioned self regulation) 민간영역이 스스로 규제하되, 규제내용은 정부 승인
- (명령적 자율규제 mandatory sanctioned self regulation) 민간영역이 정부의 요청에 따라 정부가 정의하는 틀 안에서 규범을 제정하며, 정부는 규범이행을 감독함으로써 정부가 가장 적극적으로 개입하는 자율규제 방식

출처 : 송해진 (2022). 메타버스 관련 주요 동향과 자율규제, 심영섭 (2022). 방송프로그램 내용심의에서 자율규제체계 도입에 대한 탐색적 연구

9

5 제페토의 자율규정 : 이용약관 및 커뮤니티 가이드라인 1

이용약관

1. 네이버 제트 주식회사와의 계약
2. 약관의 게시와 개정
3. ZEPETO 콘텐츠 및 사용자 콘텐츠
4. 커뮤니티 가이드라인
5. 피드백
6. 금지행위
7. 서비스 이용 라이선스
8. 네이버 제트 주식회사의 권리
9. 광고의 게재
10. 유료서비스의 내용 등의 표시
11. 사용기간 등
12. 재화 등의 하자에 의한 피해보상
13. 저작권 정책
14. 면책 조항
15. 책임 제한
16. 네이버 제트 주식회사와의 분쟁 해결
17. 종료
18. 일반 조항

- 수신을 원하지 않는 메시지 전송 금지 (특히 **불쾌감을 줄 수 있는 내용**)
- 화면 캡처는 할 수 있으나 저장 및 공유 금지
- **불법 콘텐츠** 조회 및 공유 금지
- * 음란물, 노출사진 및 미성년자와 관련된 선정적 콘텐츠, 미성년자가 신체적으로 위험하고 유해한 행위에 가담하는 내용의 콘텐츠, 사생활 침해, 위협, 괴롭힘 및 따돌림, 사칭, 자해
- 위반시, **계정 일시 정지 및 ZEPETO 이용 제한**

- 타사용자의 서비스 이용 방해, 중단, 제한 행위 금지
- 원치 않는 광고, 스팸 등 전송 행위 금지
- 타 사용자의 계정 무단 사용
- 괴롭힘, 협박, 위협 및 스토킹 등 가담 행위 금지
- 동의없이 사진 촬영 등 타인의 초상권, 사생활 침해 행위 금지 등 금지 행위 19개 유형 적시

10

5 제페토의 자율규정 : 이용약관 및 커뮤니티 가이드라인 2

커뮤니티 가이드라인 (2022. 8. 5)	구분	주요 내용
	미성년자의 안전	<p>[금지행위]</p> <ul style="list-style-type: none"> 미성년자 대상 폭행, 착취 또는 위협하게 하는 행동을 묘사하는 콘텐츠의 게시, 공유, 권유 미성년자를 성적으로 취급, 소아성애를 미화 또는 정상적으로 취급하는 행위 성적으로 노골적인 대화에 미성년자를 관여시키거나 관여시키려는 행위 미성년자를 플랫폼 밖으로 유인 또는 미성년자의 개인정보 요청 행위 약탈 또는 그루밍 행위 아동 성착취 자료를 게시하는 외부 사이트의 링크 게시, 공유, 또는 요청하는 행위 미성년자 대상의 사이버 학교 폭력 혹은 괴롭힘을 무감각하거나 조롱하는 식으로 묘사한 콘텐츠 공유 행위 미성년자 대상의 위험한 행동이나 장난을 조장하는 콘텐츠로써, 미성년자에게 물리적, 정신적, 또는 감정적 피해를 입힐 수 있는 콘텐츠 공유 행위 규제대상 물품(예: 알코올, 약물, 액상 전자담배, 담배)에 대한 미성년자의 소비 및 소지를 묘사, 홍보, 일반화, 또는 미화하는 행위 <p>[조치]</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동 성착취 및 성착취대(CSEA) 관여 계정 즉시 영구 정지, 아동 성착취, 그루밍, 불법 콘텐츠 사례 당국에 보고

11

5 제페토의 자율규정 : 이용약관 및 커뮤니티 가이드라인 2

커뮤니티 가이드라인 (2022. 8. 5)	구분	주요 내용
	성적 행위 및 나체 노출	<p>[금지행위]</p> <ul style="list-style-type: none"> 동의하지 않은 성적 행위 및 동의 없는 성적 행위가 담긴 미디어를 게시 또는 공유 행위 성폭력 조장, 일반화, 또는 미화하는 콘텐츠 게시 행위 성인의 나체 게시 행위 성인의 성적 유혹 게시 행위 성적 만족을 위해 성적 행위 또는 노출에 대한 노골적 또는 암시적 묘사 게시 행위 만화나 그림으로 묘사한 음란물, 성행위, 또는 페티시 콘텐츠 게시 행위 ZEPETO의 기능을 활용해 성적으로 노골적인 콘텐츠 게시 행위 (ZEPETO 아바타를 활용한 콘텐츠 또는 행위 포함) 음란 콘텐츠를 올리는 외부 사이트의 링크 게시, 공유, 또는 요청 행위 <p>[조치]</p> <ul style="list-style-type: none"> 동의 없이 촬영, 공유된 성적 콘텐츠의 게시, 공유하는 계정에 대해 즉각 영구 제재
	자살 및 자해	<p>[금지행위]</p> <ul style="list-style-type: none"> 자살 또는 자해를 조장, 미화, 또는 일상화 하는 행위 자살 또는 자해 지시를 하는 행위 자살 또는 자해에 대해 노골적으로 묘사하는 콘텐츠 게시 행위 <p>[조치]</p> <ul style="list-style-type: none"> 유저가 자살 또는 자해를 고려하고 있음을 확인한 경우 자살/자해방지 서포트 페이지로 안내²

5 제페토의 자율규정 : 이용약관 및 커뮤니티 가이드라인 2

구분	주요 내용
커뮤니티 가이드라인 (2022. 8. 5) 폭력	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> 타인을 살해하거나, 심각한 상해를 입히거나, 폭행하겠다고 위협하는 행위 사람 또는 자산을 향한 폭력 선동 또는 조직화 하는 행위 폭력적 범죄, 폭력적 사건, 또는 폭력적 행위를 미화하거나, 조장하거나, 묵과하거나, 지지를 표하는 행위 타인에게 충격을 주거나 중증 유발 의도로 노골적인 묘사 또는 유혈 콘텐츠를 게시, 공유 행위 (동물 학대, 인간 고문, 상처, 또는 사망)
	[조치] <ul style="list-style-type: none"> 폭력 위협의 증거 확인시 직접 사법기관에 통보
위험한 행위 및 위험한 조직 결성	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> 위험한 행위의 실행을 조장하거나 그러한 지시를 공유하는 행위 (위험한 행위 및 시도) 테러리스트 조직, 혐오 단체, 범죄 조직, 또는 갱을 미화하거나, 조장하거나, 묵과하거나, 지지를 표현하는 행위 (테러리즘 및 극단주의)
	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> 보호 받아야 하는 특성을 기반으로 타인을 공격, 비하, 품위 훼손, 폭력 선동, 배척하거나 비인간적으로 대하는 행위 *나이, 인종, 민족, 출신 국가, 장애, 종교, 사회경제적 위상/계급, 성/젠더, 성적 취향, 성적체성, 중대한 질병 및 의학적 상태, 이민 상태, 가족 상황, 체중, 임신 여부 혐오 사상, 또는 혐오 범죄를 조장, 미화, 또는 지지하는 행위

13

5 제페토의 자율규정 : 이용약관 및 커뮤니티 가이드라인 2

구분	주요 내용
커뮤니티 가이드라인 (2022. 8. 5) 괴롭힘 및 따돌림	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> 다른 유저를 희롱, 따돌림, 스토킹, 헐뜯거나 신상을 파헤치는 행위 다른 유저에게 개인정보나 계정 정보를 공개하도록 위협, 공갈, 또는 강요하는 행위 다른 유저를 괴롭히거나 위협하기 위해 허위로 커뮤니티 가이드라인 위반 신고를 하는 행위 성희롱 또는 원치 않는 성적 접촉을 시도, 미화, 일반화, 또는 조장하는 행위 동의 없이 성적 취향이나 성적체성을 누설하거나 누설하겠다고 협박하는 행위 인명 피해 또는 인간적인 비극이 발생한 사건의 피해자 또는 피해자의 가족을 조롱하는 행위
	※ 공인에 대한 심각한 위협 또는 모욕적 발언(성희롱 등) 금지
불법행위 규제 물품 및 서비스	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> 불법, 규제 물품과 서비스를 거래, 홍보 또는 권유 행위 *마약 및 규제 약물, 의약품, 알코올/담배(전자담배 포함), 위조된 물품 및 서비스, 인신매매, 인간 착취, 멸종 위기종, 퇴폐영업, 도난물품, 사기행위, 무기, 화기, 탄약, 폭발물, 폭탄 및 폭탄 제조법, 개인정보 및 개인식 별정보 ZEPETO에게 승인받지 않은 상품, 서비스의 판매 및 거래 (적법성과 무관하게 제한)
	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> 타인을 호도하거나 기만하기 위해 본인이 그 사람인 것처럼 사칭하는 행위 인위적이거나 허위적인 방식으로 팔로워 수를 늘리려는 행위 (좋아요 수 조작, 코멘트나 팔로워를 늘리기 위해 별도 앱을 이용하는 등)

14

5 제페토의 자율규정 : 이용약관 및 커뮤니티 가이드라인 2

구분	주요 내용
커뮤니티 가이드라인 (2022. 8. 5)	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> ▪ 유해한 거짓 정보 공유 행위 ▪ ZEPETO 앱과 ZEPETO가 공식적으로 승인한 플랫폼 이외의 곳에서 ZEPETO 재화 및 아이템 (젬, 코인, 아바타 슬롯, 스튜디오 아이템 등)을 거래하거나 취득하는 행위 ▪ NAVER Z가 후원, 위탁, 승인했거나 직접 주최하는 공식 이벤트, 제휴, 프로젝트 외의 아바타 커스터마이징 서비스를 권유, 홍보, 제안하거나 구하는 행위 ▪ 타인이 원치 않는 메시지, 댓글 및 기타 모든 유형의 상업적이거나 반복적인 스펀 ▪ 사기 또는 속임수 ▪ 해킹, 사이버 보안 위협, ZEPETO 플랫폼과 사용자 경험의 보안 및 안정성 저해 행위 ▪ 유저 간에 ZEPETO 로그인 정보 공유 또는 요구 행위 ▪ ZEPETO 계정을 구매, 판매, 또는 그러한 거래를 권유하는 행위
	[금지행위] <ul style="list-style-type: none"> ▪ 저작권 및 상표권 침해 콘텐츠 [조치] <ul style="list-style-type: none"> ▪ 해당 콘텐츠 삭제

15

5 ifland의 자율 규정 : 커뮤니티 이용 지침

구분	제한 행위
커뮤니티 이용 지침	관리지침 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 회원 또는 제3자를 비방하거나 중상모략으로 명예를 손상시키는 내용인 경우 - 공공질서 및 미풍양속에 위반되는 내용의 정보, 문장, 도형 등의 유포에 해당하는 경우 - 범죄적 행위에 결부된다고 인정되는 내용인 경우 - ifland 또는 제3자의 저작권 등 기타 권리를 침해하는 내용인 경우 - 불필요하거나 승인되지 않은 광고, 판촉물을 게재하는 경우 - 기타 관계 법령 및 이용약관 등에 위반된다고 판단되는 경우 - 세부이용지침을 통하여 ifland 에서 규정한 게시기간을 초과한 경우 ☞ [대응] 사전통지 없이 게시, 전달 등을 중단
	게시물 관리 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 유해성, 혐오성, 폭력성, 음란성, 청소년 보호에 위반되는 대화와 콘텐츠 금지 - 유해, 음란한 언어 묘사, 신체 노출 관련 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> * 신체 일부 강조 및 확대한 이미지, 음란성 콘텐츠 송출 및 공유, 성행위 묘사 및 유도, 성적 대상화 ☞ [대응] 다수의 이용자에게 불쾌감을 불러 일으키는 콘텐츠 게시 및 공유 중단, Land 종료 - 이용자의 심신에 상처를 주거나 위협을 가하는 언행 배제 <ul style="list-style-type: none"> * 비속어, 허위사실 유포, 비방/비판, 언어폭력, 차별 및 부정적 표현, 특정인 모욕, 조롱하는 목적으로 만들어진 이미지, 사회적 약자를 차별, 비하, 조롱하는 언행 - 다른 이용자에게 해를 끼칠 수 있는 위험한 언행 및 정보 공유 금지 <ul style="list-style-type: none"> * 범죄행위, 범죄자 미화 또는 희화화, 유도, 조장, 흉기, 무기 사용, 혈흔 등 혐오감을 주는 콘텐츠 및 묘사, 공포감을 불러 일으키는 이미지, 자살 및 자해 미화, 청소년 유해정보, 유해 콘텐츠 미화, 개인 정보 게시 등

16

5 ifland의 자율 규정 : 커뮤니티 이용 지침

구분	제한 행위
커뮤니티 이용 지침	게시물 관리 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 서비스운영 방해 행위금지 <ul style="list-style-type: none"> - 데이터 조작, 채팅 도배, 입/퇴장 반복, 허위 신고 반복, 등 ifland 방해 행위 - 계좌번호 노출 및 ifland가 아닌 다른 경로로 후원 유도 - ifland 과 사전 협의되지 않은 홍보 및 ifland 서비스에 악영향을 미치는 행위 - 그 외 관련 법률 및 약관에 저촉되는 모든 내용
	제재 내용 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 위반 횟수에 따라 로그인 정지 기간 늘어나며, 추후 영구 정지도 가능 <ul style="list-style-type: none"> - 밋업생성제한 : 10일 - 밋업참여제한 : 3일 혹은 7일 - 로그인 제한 : 10일 - 영구제한 : 무한
	제재 절차 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠 관리, 규제 절차 <ul style="list-style-type: none"> - 접수 (이용자 신고 접수 및 실시간 모니터링) - 확인 (계정 및 활동 위반사실 내역) - 검토 (운영정책 등 위반사항 검토) - 조치 (경고, 모임(Land) 비공개 전환, 모임 밋종료, 로그인 정지 등 조치 진행) <p style="font-size: small; margin-top: 10px;">☞ 안전을 위협하거나 부적절한 행위를 한 계정은 사용 제한 또는 정지 ☞ 필요할 경우 사법 당국에 사건 보고, 합리적 처리 방법 의뢰</p>

17

5 Roblox의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

구분	제한 행위
커뮤니티 표준	안전 (Safety) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 아동 <ul style="list-style-type: none"> - 아동을 조종하고 착취하기 위해 아동과 친구가 되려는 시도를 포함한 모든 악랄적 행동(예: 그루밍) - 어떤 식으로든 아동의 성적 대상화 행위 - 미성년자와 성적인 대화를 나누거나 성적인 자료를 요구하는 행위 - 아동 성적 착취 이미지 공유, 요청 또는 논의하는 행위 ☞ [대응] 무관용정책
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 폭력 위협 <ul style="list-style-type: none"> - 신체적 폭행 또는 폭력 - 성폭행 - 재산 피해 ☞ [대응] 법 집행기관과 소통
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 따돌림(Bullying) 및 괴롭힘 <ul style="list-style-type: none"> - 조롱이나 학대를 위해 사용자나 그룹을 지목하는 행위 - 성희롱
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자살 및 자해 <ul style="list-style-type: none"> - 자살 방법 설명 - 자해 사례를 지지하거나 묘사하는 콘텐츠

18

5 Roblox의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

구분	제한 행위
커뮤니티 표준	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 성적인 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 성적인 행위 - 노출 - 성적으로 선정적인 아바타 의상 아이템 ▪ 폭력적인 콘텐츠 및 고어(gore) <ul style="list-style-type: none"> - 동물학대 및 고문 - 극단적인 고어(잔인성)에 대한 사실적 묘사 - 고문을 포함한 전쟁 범죄 또는 인권 침해에 대한 묘사, 지지 또는 미화 ▪ 안전 (Safety) <ul style="list-style-type: none"> - 테러리즘과 극단주의(Violent extremism) 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 테러리스트 또는 극단주의 공격 또는 테러리스트 행위자에 대한 묘사 또는 지원 - 테러 단체의 지도자를 묘사하거나 지지하는 행위 - 테러 단체의 슬로건, 이미지, 깃발 또는 아이콘 묘사 등 - 불법 및 규제 상품 <ul style="list-style-type: none"> - 불법 및 일부 규제 대상 상품에 대한 논의, 묘사, 홍보 <small>*예) 마약이나 및 차빙전비차방 약품을 포함한 불법 및 규제 약물, 건강 및 다이어트 보조제 강화제, 현실세계의 폭탄/폭발물 및 무기 제작 지침 또는 설계도, 게임 내 경험 외의 현실적인 현대식 총기류 등</small> ▪ 현실에서의 물리적으로 위험한 활동(Real World Physically Dangerous Activities)

19

5 Roblox의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

구분	제한 행위
커뮤니티 표준	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 차별, 비방 및 혐오 발언 <ul style="list-style-type: none"> <small>*예) 인종, 국적, 성적 취향, 성별, 종교, 나이, 신체적 또는 정신적 장애, 군필 여부, 가족 상태 등</small> - 실제 차별 행위를 모방하거나 암시하는 콘텐츠 - 혐오 단체와 관련된 아바타 의상 - 차별과 관련된 상징 및 깃발 - 경멸적인 밈 ▪ 공손함과 존중 (Civility & Respect) <ul style="list-style-type: none"> - 데이트 및 로맨틱 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - (공동작업을 할 수 있는 안전한 공간 유지) 연애관계를 추구하거나 묘사하는 콘텐츠 금지 <small>*예) 로맨틱한 분위기에서의 키스, 손잡기, 기타 로맨틱한 제스처를 취하는 애니메이션</small> 결혼식, 데이트, 신혼여행 등 로맨틱한 이벤트를 묘사하는 체험 콘텐츠 - 욕설 <ul style="list-style-type: none"> - 맞춤법 오류, 특수 문자 또는 기타 방법을 사용하여 욕설 탐지를 회피하는 행위 - 다른 언어로 된 욕설 - 욕설이 포함된 가사가 있는 노래를 인용하거나 사용하는 행위 ▪ 갈취 및 협박 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 사용자의 계정 탈취, 허위 악용 신고 등

20

5 Roblox의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

구분	제한 행위
커뮤니티 표준	<p>공손함과 존중 (Civility & Respect)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 정치적 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 슬로건, 캠페인 자료, 집회 또는 이벤트를 포함해 현재 공직에 출마한 후보자, 정당, 특정 경선, 전직 및 현직 선출직 공무원, 정치 단체의 상징을 모독하는 행위 등 관련 토론이나 묘사 금지 ▪ 실제 비극적 사건의 재현(Real-World Tragic Events) ▪ 플랫폼 외부에서의 유해한 언어와 행위 <ul style="list-style-type: none"> - 조직범죄, 테러조직 또는 혐오단체와 관련된 경우 - Roblox 외부에서 다른 사람을 괴롭히거나, 차별하거나, 해를 끼치는 행위 등 ▪ 방해되는 오디오 ▪ Roblox 직원 또는 계열사에 대한 학대(abuse)
	<p>공정성과 투명성 (Fairness & Transparency)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 사기 ▪ 스팸 ▪ 부정행위 및 악용 ▪ 오해의 소지가 있는 사칭 및 허위진술 ▪ 지적재산권 위반 TM [조치] 밀레니엄 저작권법 통지 및 상표권 삭제 요청서, 침해 콘텐츠 삭제 ▪ 콘텐츠스트 및 경품행사 ▪ 플랫폼 외부로 이용자 유인 ▪ 광고

21

5 Roblox의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

구분	주요 내용
커뮤니티 표준	<p>보안과 프라이버시 (Security & Privacy)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 무단 액세스 <ul style="list-style-type: none"> *예) 해킹시도, 사이버공격, 피싱 등 ▪ 개인정보공유 ▪ Roblox 시스템 오용 <ul style="list-style-type: none"> *예) 금지된 콘텐츠를 검토팀의 승인을 받으려는 시도 강제 조치를 받은 이전 계정을 회피하기 위해 새 계정을 개설하는 행위, 검토된 콘텐츠 재업로드 행위 등 ▪ Roblox 경제 <ul style="list-style-type: none"> *예) 타사 서비스 이용을 위해 Robux 판매, 거래, 제공 행위 금지, 복권형 게임, 게임에서 "R\$로 플레이"라는 단어 사용, "무료 Robux" 제공 금지
	<p>기타</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 기부금 모집을 위한 Roblox 사용 금지

22

5 Horizon World의 자율 규정 : 커뮤니티 가치

커뮤니티 가치

커뮤니티 가치

저희는 Horizon 커뮤니티가 모두에게 안전한 공간이 되어야 한다고 생각합니다. Horizon 커뮤니티 및 관련 활동에 참여할 때와 Guerrilla가 관리하는 Horizon 공간을 이용할 때, 커뮤니티 가치를 기억해주세요:

- 항상 친절하게 행동해 주세요. 저희는 커뮤니티 구성원 또는 개발자에 대한 인종 차별, 성 차별, 장애인 차별, 외모 평가, 동성애 혐오, 성전환 혐오 콘텐츠 또는 관련된 괴롭힘을 용인하지 않습니다.
- 타인에게 폭력 또는 상해 위협을 가하지 마세요.
- 다른 사람의 의견을 존중해 주세요. 건전한 토론은 권장되나, 의견 차이로 타인의 의견이나 댓글을 폄하하지 마세요.
- 채널 내 스팸 행위를 삼가해 주세요.
- 커뮤니티 가치에 적합하지 않은 경우, 저희는 언제든지 콘텐츠를 삭제하거나 제한할 권리가 있습니다.

저희는 이 가치가 저희 모두에게 해당된다고 생각합니다. 저희는 다음과 같이 행동하겠습니다:

- 저희는 커뮤니티 구성원을 보호하고, 항상 친근하고, 안전하고, 모두를 포용하는 공간을 유지하고자 노력하겠습니다.
- 최대한 다양한 방식으로 여러분과 소통하며 저희와 대화할 기회를 만들고, 여러분의 생각과 작품 그리고 사진 등을 공유하실 수 있도록 노력하겠습니다.
- 여러분과 개방적으로 소통하고, 모든 플레이어가 콘텐츠에 접근할 수 있도록 할 것입니다.

저희 커뮤니티에서 즐거운 시간 보내시기를 바랍니다. 함께해 주셔서 감사합니다!

23

5 Second Life의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

커뮤니티 표준 (2017. 8. 8)

구분	제한 행위
행동 기준 (Behavioral Standards)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 편집 <ul style="list-style-type: none"> - 인종, 민족, 성별, 종교 또는 성적 취향에 근거한 경멸적이거나 비하하는 언어 또는 이미지 사용 금지 - 사용자 또는 그룹을 소외시키거나 비하하거나 명예를 훼손하는 행위 금지 ▪ 괴롭힘 <ul style="list-style-type: none"> - 불쾌감을 주거나, 위협적이거나, 헐뜯거나, 짜증이나 불안을 유발하는 방식으로 대화하거나 행동 금지 ▪ 폭행 <ul style="list-style-type: none"> - 헐뜯 또는 괴롭힘 행위를 포함하여 사용자의 아바타에 대한 모든 폭력 행위 금지 - 특정 사용자를 특정하거나 지속적으로 표적으로 삼아 사용자의 서비스 이용을 방해하는 스크립트를 생성하거나 사용하는 행위 금지 ▪ 개인공간/편안한 구역 침입 ▪ 부적절한 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 가이드라인 준수 - 성인용 콘텐츠는 '성인용'으로 지정된 비공개 지역과 본토 대륙의 '진드라'에서만 허용 - '성인용'으로 지정된 비공개 지역은 인증되지 않은 세컨드 라이프 계정으로부터 필터링

24

5 Second Life의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

구분	제한 행위
행동 기준 (Behavioral Standards)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공개 <ul style="list-style-type: none"> - 성별, 종교, 나이, 결혼 여부, 인종, 성적 취향, 대체 계정 이름(보류, 일시 정지 또는 활성 상태 등 계정 상태 포함), 사용자 프로필에 제공한 것 이외의 실제 위치를 포함, 이에 국한되지 않는 다른 사용자의 개인 정보를 동의 없이 직접 또는 간접적인 공유 금지 ▪ 평화를 방해하는 행위/글로벌 공격 <ul style="list-style-type: none"> - 스크립트 조작, 원치 않는 콘텐츠의 반복적 전송, 사용자 대화를 방해하는 행위, 사적인 커뮤니케이션 채널을 통해 이루어져야 할 대인 관계 분쟁이나 개인적인 부정적인 의견을 공개적으로 게시하는 행위 등 금지 ▪ 사칭
시행 (Enforcement)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 경고, 일시 정지, 해지 ▪ 구매자 주의 <ul style="list-style-type: none"> - 지적재산권 불만 사항만 조사 및 대응 ▪ 악용 신고 <ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 커뮤니티 표준 또는 기타 정책을 위반하는 행위를 신고할 것을 강력히 권장

커뮤니티 표준
(2017. 8. 8)

25

5 Second Life의 자율 규정 : 콘텐츠 가이드라인

	제한 행위
콘텐츠 가이드라인 (2017. 7. 31)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 가이드라인에 따라 등급 지정, 성인 등급 가이드라인에 따라 성인 콘텐츠 지정 <ul style="list-style-type: none"> - 일반 콘텐츠는 모든 연령대에 적합한 콘텐츠로 가벼운 폭력, 가벼운 언어, 정보 제공 또는 교육용 콘텐츠 포함 가능 - 보통 콘텐츠는 일반적으로 18세 이상의 사용자에게 적합한 노골적이지 않은 콘텐츠입니다. 약간의 폭력, 강한 언어, 가벼운 성적인 콘텐츠 포함 가능 - 성인 콘텐츠를 제외하고 금지 콘텐츠는 공유, 게시, 전송 불가 ▪ 금지 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 불법 복제, 범죄 행위, 테러, 음란물, 아동 포르노, 도박, 불법 약물 사용 등 불법과 관련된 콘텐츠 - 저작권을 침해하거나 승인되지 않은 콘텐츠 - 인종이나 민족, 종교, 국적, 장애, 성별, 나이, 군필 여부, 성적 지향/성 정체성 등을 이유로 동물이나 개인 또는 집단을 해치거나 괴롭히거나 폭력을 조장하거나 용인할 수 있거나 주로 혐오를 선동하기 위한 잔인하거나 혐오스러운 콘텐츠 - 격렬하고 폭력적이거나 노골적인 콘텐츠, 성적으로 노골적인 콘텐츠 - 금지된 콘텐츠에 대한 제한을 회피하기 위한 목적으로 조장하거나 조장하는 것으로 해석될 수 있는 콘텐츠 ▪ 조치 <ul style="list-style-type: none"> - 위반 콘텐츠 제한/삭제 및 등급 변경 - 계정 일시 정지

26

5 FORTNITE의 자율 규정 : 포크리, 크리에이터 콘텐츠 규정 및 가이드라인

콘텐츠 규정 및 가이드라인	주요 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 포크리 : 포트나이트 내 경험을 만들고 공유할 수 있는 모드 ▪ 크리에이터가 준수해야 할 규정 <ul style="list-style-type: none"> - 에픽게임즈 콘텐츠 가이드라인 - 에픽게임즈 커뮤니티 규칙 - 제3자 경험 홍보시, 포트나이트 인뚜에서 콘텐츠 규정 및 가이드라인과 포크리 브랜딩 가이드라인 준수
콘텐츠 규정 및 가이드라인	주요 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 안전한 환경 <ul style="list-style-type: none"> - 괴롭힘, 따돌림, 폭행, 신상 털기, 거짓 신고, 도박, 불법 약물, 동물 학대, 사기, 해킹, 불법 복제 등 불법적인 행동과 관련이 있거나 이를 홍보하는 콘텐츠 금지 ▪ 개인 정보 공개 금지 ▪ 불관용과 차별 <ul style="list-style-type: none"> - 인종, 민족, 피부색, 종교, 성 정체성, 성적 지향성, 능력, 출신 국가, 기타 집단 등 다른 사용자나 집단 비하, 무시, 혐오 발언, 폄하하는 콘텐츠 제작 금지 ▪ 중요 대신 사랑 <ul style="list-style-type: none"> - 중오의 의미가 담긴 상징 또는 묘사, 폭력을 미화하거나 선동하는 내용의 콘텐츠 제작 금지 ▪ 따돌림과 괴롭힘 <ul style="list-style-type: none"> - 타인 괴롭히기, 협박, 위협, 외설적인 언행, 모욕, 비난, 개인정보 침해, 학대 등은 규정 위반 행위

27

5 FORTNITE의 자율 규정 : 포크리, 크리에이터 콘텐츠 규정 및 가이드라인

콘텐츠 규정 및 가이드라인	주요 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 타인의 공로 인정 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 사용자나 스트리머, 유명인, 정부 관계자, 에픽 직원 등 타인 사칭 금지, 타 사용자의 작품 도용 금지, 다른 사람을 기만하거나 사취하기 위해 다른 사람의 신분을 사칭하는 행위 금지 ▪ 정상적인 플레이 ▪ 적절한 언어만 사용 <ul style="list-style-type: none"> - 알려진 치트, 오류, 부정행위에 사용한 아이템, 서버 충돌, 버그 사용을 홍보하는 섬 제작 금지, 크리에이터 후원 프로그램 악용, 낚시성 광고 게시 금지 ▪ 도박 금지 ▪ 섬과 관련된 콘텐츠만 제공 ▪ 진정성 확보 <ul style="list-style-type: none"> - 포트나이트 경험을 나타내는 에셋(섬네일 이미지, 동영상 등)은 플레이어가 경험하게 될 섬을 그대로 담아야 함 ▪ 사양 가이드라인 준수 ▪ 게임 등급 준수 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 이용가 게임으로 청소년에게 적합하지 않은 콘텐츠 제작 금지 ▪ [처벌] 규정 위반시 개별적 조치가 취해지며, 경고, 디스커버리 출현 및 추천 작품 선정 자격 박탈, 계정 영구 이용 정지 등 다양한 요인을 고려하여 결정

28

5 FORTNITE의 자율 규정 : 커뮤니티 표준

주요 내용
<div style="display: flex;"> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright; margin-right: 10px;"> 커뮤니티 표준 (2022. 9. 7) </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 개인 정보 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 사람의 표시명을 제외한 개인 정보 공유 행위 금지 ▪ 불관용과 차별 <ul style="list-style-type: none"> - 혐오 및 차별 금지 ▪ 따돌림 및 괴롭힘 <ul style="list-style-type: none"> - 타인 괴롭히기, 협박, 위협, 외설적인 언행, 모욕, 비난, 개인 정보 침해, 학대 등 금지 ▪ 타인 사칭 ▪ 치트 및 트롤 <ul style="list-style-type: none"> - 치트/부정행위를 하거나, 괴롭히거나, 팀을 짜서 부정행위를 하거나, 버그 및 게임 결과에 영향을 주는 오류 악용 금지 등 ▪ 위험하거나 불법적인 행위 <ul style="list-style-type: none"> - 도박, 불법 약물 사용, 피싱, 인신매매, 성매매, 신상 털기, 거짓 신고, 폭력을 미화하거나 조장하는 콘텐츠 공유 및 조장 금지, 위협은 아주 심각한 규칙 위반 행위로 간주, 농담으로라도 사용 금지 ▪ 사기 및 기만행위 ▪ 부적절한 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 사람의 긍정적인 경험을 방해 금지 ▪ [처벌] 규정 위반시 개별적 조치가 취해지며, 경고, 소셜 기능 이용 정지, 계정 영구 이용 정지 등 </div> </div>

29

5 FORTNITE의 자율 규정 : 콘텐츠 가이드라인

주요 내용
<div style="display: flex;"> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright; margin-right: 10px;"> 콘텐츠 가이드라인 (2021. 3. 3) </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 차별적인 콘텐츠 ▪ 성적이거나 폭력적인 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이용등급에 맞는 콘텐츠 제공 ▪ 불법 행위 ▪ 사기 및 기만 행위 ▪ 타인의 권리를 침해하거나 승인되지 않은 콘텐츠 </div> </div>

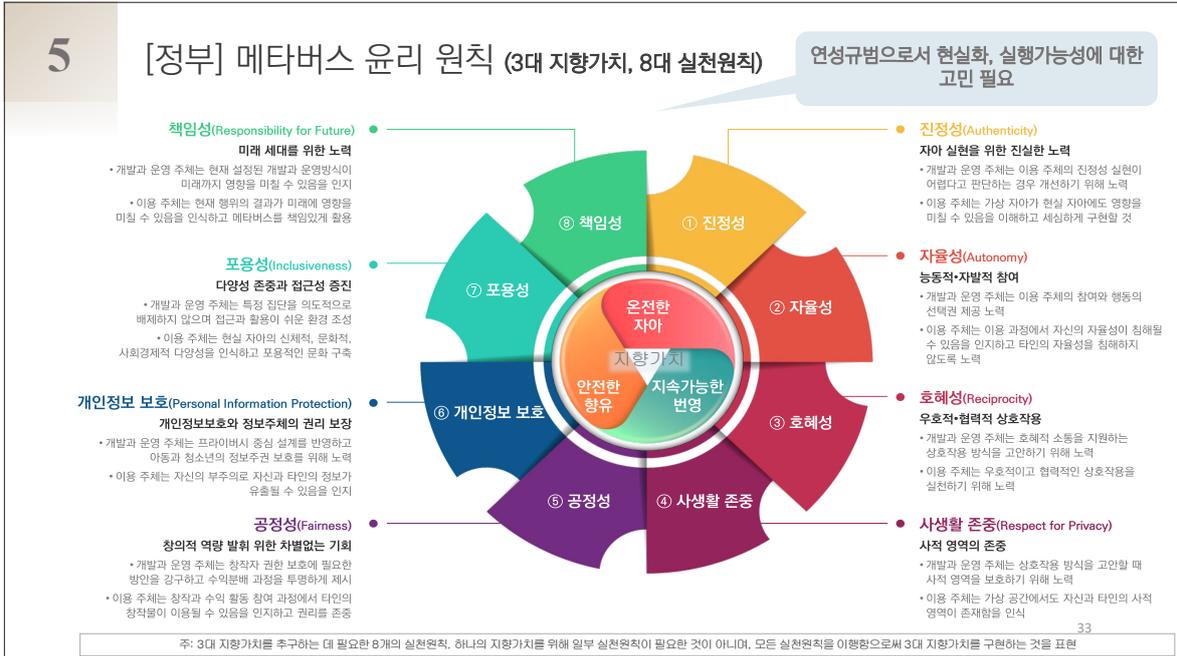
30

5 [종합] 메타버스별 자율 규제		메타버스별 자율규제 지침 수준이 상이(편차가 큼) - 기존 게임 플랫폼이 다양한 지침 마련 - 그러나 상황에 따라 과도한 조치로 불만이 제기	
구분	ZEPETO	ifland	로블록스
관련 지침	이용약관 및 커뮤니티 가이드라인	커뮤니티 이용 지침	커뮤니티 기준
제한 콘텐츠 유형	<ul style="list-style-type: none"> 미성년자의 안전 성적 행위 및 나체 노출 자살 및 자해 폭력 위험한 행위 및 위험한 조치 결정 혐오 행위 괴롭힘 및 따돌림 불법행위 규제 물품 및 서비스 플랫폼의 건전성 저작권 	<ul style="list-style-type: none"> 게시물관리 » 관리지침 <ul style="list-style-type: none"> - 명예훼손 및 공공질서, 미풍양속 위반 내용, 범죄 행위 관련 내용 등 제한 게시물관리 » 유해성, 혐오성, 폭력성, 음란성, 청소년 보호 위반 콘텐츠 금지 게시물관리 » 서비스 운영 방해 행위 금지 	<ul style="list-style-type: none"> 안전 (9) <ul style="list-style-type: none"> - 아동, 폭력위협, 집단 따돌림 및 괴롭힘, 자살 및 자해, 성적인 콘텐츠, 폭력적인 콘텐츠 및 괴어, 테러리움과 극단주의 콘텐츠, 불법 및 규제 상품, 현실에서의 물리적으로 위험한 활동 공손함 및 존중 (9) <ul style="list-style-type: none"> - 차별, 비방 및 혐오 발언, 데이트 및 로맨틱 콘텐츠, 욕설, 갈취 및 협박, 정치적 콘텐츠, 실제 비극적 사건의 재현, 플랫폼 외부에서의 유해한 언어와 행위, 방해되는 오디오, Roblox 직원 또는 개발사에 대한 학대 공정성 및 투명성 (8) 보안 및 개인정보 보호 (4)
조치	<ul style="list-style-type: none"> 위반 콘텐츠 즉시 삭제 위반 수준에 따른 계정 일시 정지, 영구 정지 	<ul style="list-style-type: none"> 사전통지 없이 중단 위반 횟수에 따라 로그인 정지 및 영구 정지 	<ul style="list-style-type: none"> 아동 관련 무관용정책 폭력 관련 법 집행기관과 소통

31

5 [종합] 메타버스별 자율 규제			
구분	Horizon World	Second Life	FORTNITE
관련 지침	커뮤니티 가치	커뮤니티 기준 콘텐츠 가이드라인	크리에이터 콘텐츠 규정 및 가이드라인 콘텐츠 규칙 콘텐츠 가이드라인
제한 콘텐츠 유형	<ul style="list-style-type: none"> 차별, 혐오 콘텐츠 또는 괴롭힘 금지 폭력 및 상해 위협 금지 타인의 의견 및 댓글 폄하 금지 채널 내 스펜 행위 금지 	<p>[커뮤니티 기준 » 행동 기준]</p> <ul style="list-style-type: none"> 편협, 괴롭힘, 폭행, 개인공간/편안한 구역 침입, 부적절한 콘텐츠 공개, 평화를 방해하는 행위/글로벌 공격, 사칭 금지 <p>[콘텐츠 가이드라인]</p> <ul style="list-style-type: none"> 등급 지정 (성인 콘텐츠 지정 등) 금지 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 불법 콘텐츠, 저작권 침해 콘텐츠 - 폭력 조장, 혐오 콘텐츠 - 성적 콘텐츠 등 	<p>[크리에이터 콘텐츠 규정 및 가이드라인(13)]</p> <ul style="list-style-type: none"> 안전한 환경, 개인정보공개금지, 불관용과 차별, 증오 대신 사랑, 따돌림과 괴롭힘, 타인의 공로 인정, 적절한 언어 사용, 진정성 확보 등 <p>[콘텐츠 규칙(8)]</p> <ul style="list-style-type: none"> 개인정보, 불관용과 차별, 따돌림 및 괴롭힘, 타인 사칭, 치트 및 트롤, 위험하거나 불법적인 행위, 사기 및 기만행위, 부적절한 콘텐츠 <p>[콘텐츠 가이드라인(5)]</p> <ul style="list-style-type: none"> 차별적인 콘텐츠, 성적이거나 폭력적인 콘텐츠, 불법 행위, 사기 및 기만행위, 타인의 권리 침해 및 승인되지 않은 콘텐츠
조치	<ul style="list-style-type: none"> 커뮤니티 가치에 부적절한 콘텐츠 제한 및 삭제 	<ul style="list-style-type: none"> 경고, 일시정지, 해지 계정 영구 정지 위반 콘텐츠 제한/삭제 및 등급 변경 	<ul style="list-style-type: none"> 아동 관련 무관용정책 폭력 관련 법 집행기관과 소통 소셜 기능 이용정지, 계정 영구 정지 등

32



6 이용자를 위한 자율 지침의 콘텐츠화, 메타버스 리터러시

아바타 의상 제작 가이드라인
심사 통과를 위해 준수해야 할 심사 기준과 팁 제공

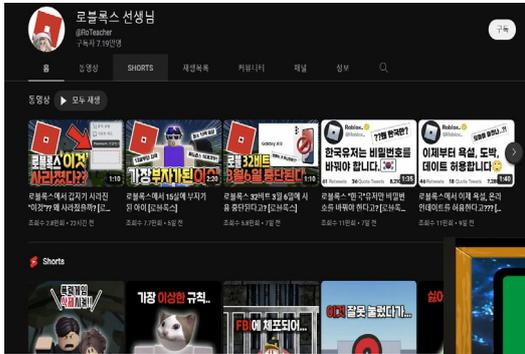
폭력성을 띄는 옷

저작권 / 상표권을 침해하는 옷

"키르시웃 만들어주세요!" 요청이 많았죠

그러니, 이런 칼, 총, 무기류를 든 옷은 안 돼요~

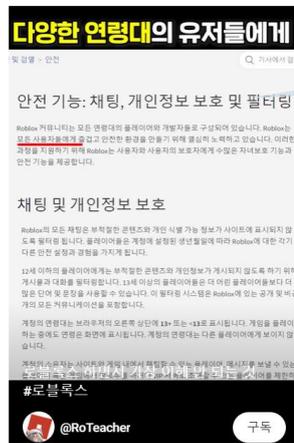
6 이용자를 위한 자율 지침의 콘텐츠화, 메타버스 리더러시



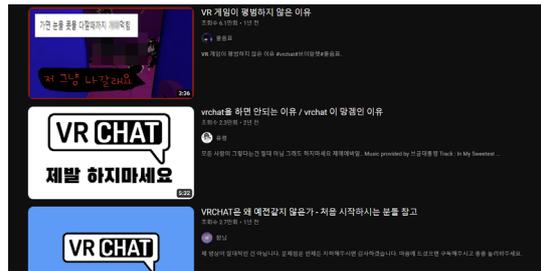
로블록스 커뮤니티 기준 & 이슈 및 문제점

35

6 이용자를 위한 자율 지침의 콘텐츠화, 메타버스 리더러시

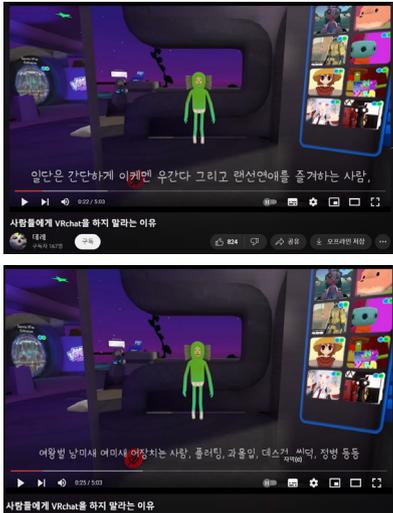


- 과도한 로블록스 자율규제의 문제점 및 불만
- VR챗의 문제점



36

6 이용자를 위한 자율 지침의 콘텐츠화, 메타버스 리더러시



- VR챗이 이야기하고 있는 성폭력 및 성범죄의 가능성에 대한 문제제기 콘텐츠



37

7 자율 예방책 : 기술의 활용을 통한 이용자 보호

Horizon World의 1.2미터 거리두기



출처 : 연합뉴스(2022)

- 기술을 활용하여 아바타간 거리 유지
- 아바타 행동 모션 제한
- 혐오 표현 제한, 필터링 등

네카오, 메타버스 성범죄시 혐오표현 잡는다

양대 플랫폼, 자율규제 팔 걷어
네이버 '제페토' 범죄예방 협력
카카오는 개발자 '코딩북' 제작



출처 : 서울경제(2022. 9. 13)

38



8 나가며 ... 건강한 메타버스를 위해

- **자율규제에 대한 신뢰 회복 우선**
 - 자율규제는 대기업 등의 기업이 지지하지만 실제로 시행되었을 때 효과적이지 않았음(Rosenberg, 2022).
 - 이에 대한 불신이 여전히 큰 상황
- **메타버스 서비스의 원활한 이용과 개인정보보호의 균형점 모색**
 - 개인정보 수집 및 활용에 대한 제한과 메타버스 몰입 경험 간 균형 및 안전장치 필요
 - 이에 규제를 지지하는 입장에서는 메타버스 제공자의 이용자에 대한 모니터링, 감정분석 제한을 통한 비즈니스 차원의 남용 예방을 위한 규제의 필요성 제기 (Rosenberg, 2022).
 - 앞으로 메타버스를 거부하는 것은 중요한 정보를 놓치는 것을 의미하기 때문에 개인정보 침해 등과 같은 문제의 경우 이를 예방하기 위해 옵트아웃제가 시행되기도 어려운 상황으로 대응책 마련 시급
- **자율규제와 법적 제재의 조화를 통한 실효성 있는 성적 공격 피해방지**
 - 메타버스 내 활동이 위축되지 않을 수 있도록 명확하고 효율적인 법적, 제도적 방안 마련
 - 기술의 발전 상황에 맞추어 성적 공격 및 유사 성행위를 제한할 수 있는 기능적 제어 장치 마련 필요

40

8 나가며 ... 건강한 메타버스를 위해

- **아동·청소년 개발자 및 크리에이터에 대한 노동자로서의 보호**
 - 국내의 경우 아동·청소년 계약서 작성 또는 보호자의 동의를 확보하는 메커니즘을 마련, 피해자 구제를 위한 분쟁 해결 도구 제공 등의 노력 필요
- **메타버스 가디언스 크리에이터 육성 및 지원**
 - 자발적 또는 자율적 메타버스 가이드라인 관련 콘텐츠 제작 크리에이터 육성을 통한 리터러시 확산 방안 고려
- **자율 규범 정착을 위한 윤리 준칙 및 거버넌스 지원**
 - 자율적인 자정 기능이 잘 구현되는 공간에 대한 모범 사례 홍보 및 건전한 이용 생태계 조성이 확대될 수 있도록 지원 방안 모색 필요
 - *규모가 상당 수준으로 커지기 이전까지는 통제 가능한 선에서 내부 가이드나 멘토 역할을 하는 이용자를 주축으로 커뮤니티가 자정되고, 합의된 규칙을 준수하는 문화가 정착되어 있음.
 - 구성원 자치 커뮤니티 문화가 확산될 수 있는 메타버스 플랫폼 거버넌스 구축 방안에 대한 고민이 필요

41

경청해 주셔서 감사합니다.
Q&A

42

Exploring social dysfunction and the potential for self-regulation in the metaverse

JungHwa, Chae(Sogang University ICT Law & Economy Institute,
Senior Researcher)

Despite the optimistic outlook for the Metaverse, various social issues surrounding the Metaverse have been raised. Criminal acts similar to real crimes are occurring in the metaverse, but the real legal system regulates on the premise of actions that occur offline, so similar criminal acts in the metaverse are in a blind spot of regulation. In addition, sexual crimes in the metaverse are one of the biggest concerns because the main users of the metaverse are children and adolescents. For example, audio-visual and verbal attacks on avatars, stalking in the metaverse, and online grooming are typical examples, and various social dysfunctions such as labor exploitation of underage developers and privacy violations are being produced. As these issues have emerged as social hot topics, metaverse platforms have voluntarily established community standards and content guidelines, and governments have announced various ethical principles.

Examples include the ZEPETO Community Guidelines, Roblox Community Standards, and the Metaverse Ethics Principles. However, when looking at the content of each company's guidelines, there is a wide variation in components and depth of content. Game platforms are more specific about prohibited content, and sanctions similarly include content removal, account suspension, and permanent suspension. However, the degree of enforcement varies. In addition, there have been cases where sanctions have been strictly enforced and have had the opposite effect of making it difficult to use the service. Defense mechanisms such as self-regulation can be the best solution if they function properly to prevent crime, but the limitations of self-regulation are still being revealed.

In terms of the effectiveness of self-regulation, users still have doubts about self-regulation due to lack of trust. In response, restoring trust in self-regulation is a priority, and it is necessary to complement the blind spots of self-regulation, as well as to consider Metaverse literacy through fostering and supporting Metaverse Guardian creators. It is also possible to support the establishment of self-governance of the Metaverse platform to establish self-regulatory norms. In addition, it will be necessary to effectively prevent sexual crimes through self-regulation and harmonization with legal sanctions. It is also necessary to find a balance between smooth use of Metaverse services and privacy, and to provide institutional support for the protection of child and youth developers and creators. Through this, we expect to create a healthier Metaverse ecosystem.

A series of horizontal dotted lines for writing.

A series of horizontal dotted lines for writing.