

▶ 가상융합플랫폼 사업자 신고

가상융합플랫폼 사업자 중 직전 사업연도의 가상융합플랫폼 사업의 매출액이 1억원 이상인 경우 과학기술정보통신부장관에게 신고 해야 합니다.

*가상융합산업진흥법 제9조(가상융합플랫폼 사업의 신고)

*가상융합산업진흥법 시행령 제4조(가상융합플랫폼 사업 신고 대상)

▶ 임시기준

가상융합서비스 등 출시·판매나 이용에 관한 법령의 내용이 명확 하지 아니하여 법령의 적용 여부 또는 적용 범위가 불분명한 경우 그에 관한 일관성 있는 법 집행을 위하여 임시로 마련한 기준을 말합니다.

*가상융합산업진흥법 제28조(임시기준 등)

▶ 자율규제

가상융합산업진흥법에 따라 협회는 자율규약 마련 및 시행, 사업자 교육·홍보, 이용자 보호 실태 점검 및 개선 활동 등을 통해 메타버스 산업의 지속가능한 성장을 지원합니다.

*가상융합산업진흥법 제27조(자율규제)

▶ 분쟁해결 절차 마련

매출액, 이용자 수 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 가상융합 플랫폼 사업자는 법령·약관 위반으로 인한 이용자 간, 이용자와 사업자 간 분쟁해결을 위한 절차를 마련해야 합니다.

*가상융합산업진흥법 제31조 제3항

▶ 메타버스 윤리

메타버스 내에서 모든 구성원의 권리를 보장하고 윤리적 문제에 대비하기 위한 자율적인 규범이며 이를 통해 안전한 메타버스 환경과 혁신적인 생태계 구축에 기여할 수 있습니다.



메타버스 윤리에 대한 자세한 내용은 www.m-ethics.org에서 확인바랍니다

메타버스 원스톱창구

메타버스 원스톱창구

www.metawinwin.or.kr



문의 전화
대표전화 | 02-6207-8274 문의시간 | 09:00~18:00(월~금)

온라인 신청

주소 서울특별시 강남구 압구정로 36길 18 신구빌딩 4층

메타버스 원스톱창구

메타버스원스톱창구는 과학기술정보통신부의 메타버스 및 디지털콘텐츠 공정거래 관련 업무를 수행합니다.
메타버스 사업자 중심의 자율규제 체계 운영, 기업의 애로사항 해결 지원과 건전한 메타버스 생태계 환경을 조성하기 위해 운영되는 통합 온라인창구입니다.

지원대상

메타버스 및 디지털콘텐츠 기업, 예비창업자, 청년 개발자, 개인창업자, 1인 기업, 프리랜서 등

주요활동

- 메타버스원스톱창구 운영
- 디지털콘텐츠 표준계약서 및 표준약관 보급·확산
- 메타버스 기업 역량강화 교육
- 법제도 개선·민간협의체 운영
- 디지털콘텐츠산업 거래현황조사
- 메타버스 규제개선 사안 접수
- 가상융합산업진흥법 안내

☑ 소개 메타버스 및 디지털콘텐츠 사업 전반에서 경험하는 다양한 애로사항 해결과 불공정거래 피해구제를 위한 무료 기업자문 지원

☑ 상담범위

- 계약, 지식재산, 재무, 노무 등의 법률 정보 제공
- ICT특별법 및 메타버스 산업 관련 하도급법, 공정거래법, 기타 지식재산권 관련 법규 해석
- 메타버스 및 디지털콘텐츠 불공정거래 행위 대응

☑ 상담사례

지식재산권 문의

사례 1

- AI를 이용한 실사에 가까운 가상 모델을 제작할 경우, 초상권, 퍼블리시티권 및 재산권의 권리관계 문의

노무 상담

사례 2

- 직원이 경쟁 기업으로 이직한 경우, 대응 방안 문의
- 해고당한 직원의 부당해고 구제 신청에 대한 문의

계약 관련 문의

사례 3

- 3D 모션 콘텐츠 유통 플랫폼 서비스 종합 이용약관, 개인정보 보호방침, 최종 사용자 라이선스 계약, 판매자 서비스 이용 정책 등 약관 검토 요청

☑ 신청절차 (기업자문 및 맞춤형 표준계약서)



Q 누가 신청할 수 있나요? **A** 메타버스 및 디지털콘텐츠 관련 계약을 체결 하려는 사업자는 누구나 신청할 수 있습니다.

Q 어떻게 신청하나요? **A** 홈페이지(www.metawinwin.or.kr)를 통해 신청합니다.

☑ 디지털콘텐츠 표준계약서란?

• 디지털콘텐츠 및 게임의 제작, 유통단계에서 공정거래 확립을 위하여 관계법령에 따라 마련한 범용 표준계약서 (총 10종, 2022년 3월 개정)

※ 디지털콘텐츠 표준계약서(5종) : 제작(도급), 제작(하도급), 유통(중개), 유통(위탁매매), 유통(퍼블리싱)

※ 게임 표준계약서(5종) : 제작(도급), 제작(하도급), 유통(중개), 유통(위탁매매), 유통(퍼블리싱)

구분	계약 대상자	정의
제작	도급 콘텐츠·게임 제작의뢰자 (원사업자) ↔ 콘텐츠·게임 의뢰자 (수급사업자)	사업자가 제작사업자에게 (콘텐츠·게임) 제작을 의뢰하는 계약
	하도급 콘텐츠·게임 제작의뢰자 (원사업자(수급사업자)) ↔ 콘텐츠·게임 제작자 (하수급사업자)	(콘텐츠·게임) 제작을 의뢰받은 사업자가 그 일부 또는 전부의 제작을 제작사업자에게 다시 의뢰하는 계약
유통	중개 콘텐츠·게임 공급자 (중개의뢰인) ↔ 통신판매중개자 (중개인)	(콘텐츠·게임) 사업자와 이용자 간에 콘텐츠를 거래할 수 있도록 중개인의 중개 플랫폼을 이용하고, 중개수수료를 지급하는 것을 내용으로 하는 계약
	위탁매매 콘텐츠·게임 공급자 (위탁인) ↔ 위탁판매인	(콘텐츠·게임) 제작자 등을 대신하여 위탁판매인이 이용자에게 (콘텐츠·게임)을 유상으로 제공하고, 그 대금을 정산하는 것을 내용으로 하는 계약
	퍼블리싱 콘텐츠·게임 공급자 (위임인) ↔ 퍼블리셔	(콘텐츠·게임) 제작자 등을 대신하여 퍼블리셔가 다양한 방법으로 (콘텐츠·게임)을 유상으로 제공하는 등 (콘텐츠·게임)의 유통 및 이용 등에 관한 모든 계약을 체결할 수 있는 권한을 부여받고, 그 대금을 정산하는 것을 내용으로 하는 계약

☑ 디지털콘텐츠 표준약관중개 표준약관이란?

• 디지털콘텐츠 사업자가 제시할 수 있는 계약 당사자 간 법률관계를 공정하게 규율하기 위해 정부가 마련하여 보급하는 약관, 즉 표준문서 (총 2종, 2022년 11월 제정)



☑ 소개 메타버스 관련 각종 규정·규약, 가이드라인 등의 규제 개선사안과, 메타버스 관련 정부 지원사업에 대한 애로사항 등을 접수

☑ 접수절차

- 규제개선 사안 접수
- 원스톱창구 홈페이지-이메일을 통해 메타버스 업계 (개인, 기업)의 규제 개선 사안 접수
- 컨설팅 제공
- 변호사, 변리사 등 각계 전문가로 구성된 자문단이 규제 개선 이슈 검토 및 해결방안 제시를 위한 컨설팅 제공



☑ 소개 메타버스 및 디지털 콘텐츠 기업과 관련 사업자의 실무 능력 배양 및 불공정 거래 사전예방을 위한 무료 교육 프로그램 운영

☑ 주요 교육 프로그램

- 공정거래
- 표준계약서·표준약관
- 노무관리
- 저작권·지식재산권
- 메타버스·디지털콘텐츠 업계동향

☑ 소개 디지털콘텐츠 산업 유통실태 조사를 통해 정책수립을 위한 자료 수집

- 'ICT특별법 제22조'에 의거 공정한 디지털콘텐츠 유통 질서 확립을 위한 유통 경로 등에 관한 실태조사 추진
- 디지털콘텐츠 산업 유통 및 공정거래 관련 정책 수립 등에 활용할 수 있는 산업 통계자료 확보