

# 기능형 메타버스 확인 가이드라인

제정 2024. 11. 18.

## I. 목적

이 가이드라인은 「가상융합산업 진흥법」 제27조 및 관련 법령과 합의에 따라 체결된 「메타버스 자율규약」을 바탕으로 디지털 혁신이 가속화되며 가상과 현실이 연결·융합되어 등장한 메타버스에 대해 그 유형을 분류하고 특히 기능형 메타버스를 합리적 기준에 따라 확인하기 위한 것을 목적으로 합니다.

## II. 용어의 정의

이 가이드라인에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같습니다.

1. “메타버스”란 이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호작용을 가능하게 하는 기술을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성한 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간을 말합니다.
2. “기능형 메타버스”란 메타버스 중 교육·학습, 의료·건강관리, 전시·안내·관광, 판촉·홍보, 기업 업무 및 산업 기술적 활용, 시청·관람·공연, 소셜네트워킹 등 오락 이외의 목적을 주된 목적으로 하는 메타버스를 말합니다.
3. “메타버스산업”이란 메타버스 관련 서비스나 기기·상품 등(이하 “메타버스서비스 등”이라고 합니다)의 개발·제작·출시·판매·제공·임대 등(이하 “개발등”이라 한다)과 관련된 산업을 말합니다.
4. “메타버스 사업자”란 메타버스산업과 관련된 사업을 영위하는 자를 말합니다.
5. “이용자”란 메타버스 사업자가 제공하는 메타버스서비스등을 이용하는 자를 말합니다.
6. “콘텐츠”란 메타버스 내에서 개발·제작·출시·판매·제공·임대 등이 이루어지는 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말합니다.

### Ⅲ. 기본원칙

1. 기능형 메타버스에 대한 확인은 메타버스에 대해 규제 체계와 관련한 혼선을 방지하고, 규제의 합리성 및 일관성을 통해 예측가능성을 제고하는 방향으로 이루어져야 합니다.
2. 기능형 메타버스에 대한 확인은 메타버스 사업자의 자율적인 노력을 통해 건전한 생태계 구축을 장려하기 위한 것이어야 합니다.
3. 기능형 메타버스에 대한 확인이 특정 규제의 적용대상임이 명백한 메타버스에 대해 해당 규제를 우회하거나 회피하기 위한 수단으로 사용되어서는 안 됩니다.

### Ⅳ. 기능형 메타버스 유형 및 확인

#### 1. 유형

기능형 메타버스는 현실세계를 가상세계에 구현하고, 이용자들 간 상호작용 가능한 메타버스의 특징을 기본으로 특정 기능을 구현하는 것을 주된 목적으로 합니다. 기능형 메타버스는 교육·학습·훈련형 메타버스, 의료·건강관리형 메타버스, 전시형 메타버스, 관광형 메타버스, 판촉·홍보형 메타버스, 기업 업무형 메타버스, 산업 기술형 메타버스, 시청·관람·공연형 메타버스, 소셜네트워크형 메타버스 등으로 구분합니다. 단, 메타버스의 서비스 내용에 따라 이들 중 여러 유형에 중첩적으로 해당할 수 있습니다.

가. 교육·학습·훈련형 메타버스: 교습자의 교육·강의 효율성 제고 또는 학습자의 수학 능력 제고 등이 주된 목적인 메타버스

#### 교육·학습·훈련형 메타버스(예시)

- ✓ 초·중등학교, 대학교·대학원 등에서 학생 대상 수업을 위한 메타버스
- ✓ 운전면허 취득, 도로주행 등을 위한 교육과 관련된 메타버스
- ✓ 항공기 유지·보수·관리 등 전문적인 영역에서 인력 양성을 위한 메타버스
- ✓ 산업현장에서 안전사고 예방을 위한 교육·훈련용 메타버스
- ✓ 시민 안전 교육·훈련용 메타버스

주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들의 수업 참여도 강화</li> <li>• 항공·소방·관제 역량 강화를 위한 통합 교육·훈련</li> <li>• 실제 테러상황 재현을 통한 테러 대응 시스템 구축</li> <li>• 시민 재난대응 훈련</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 짧은 콘텐츠에 익숙한 알파 세대가 집중력 있게 학습할 수 있도록 마이크로 러닝을 접목한 양방향 학습 콘텐츠 제공</li> <li>• 원격강의 및 AI 활용</li> <li>• 전자도서관을 활용하여 사이버 공간 내에서 쉽게 책을 찾아 읽을 수 있음</li> <li>• 공교육 교과과정을 연계한 체험형 학습 콘텐츠를 비롯해 학급 운영에 필요한 학습관리시스템의 모든 기능을 통합적으로 제공</li> <li>• AI 학습 서비스 활용성 향상으로 학습 성취도 고양</li> <li>• 메타버스와 친해지기 환경교육, 진로 탐색 및 설계, 여행지리, 기초역량평가 등 수행</li> <li>• 폭발물 처리, 소방, 교통관제, 피해복구 등 특기·임무 분야별 훈련</li> <li>• 가상의 테러상황에서 테러범을 제압하고 인질을 구출하며, 중증외상 사고에 대비한 가상현실 기반 시스템 구축</li> <li>• 지하철역, 버스터미널, 상업지구, 아파트 단지, 물류창고, 컨퍼런스장, 병원, 회사 등 가상 공간에서 다수 요원의 멀티플레이 훈련 지원</li> <li>• 지진 대피, 응급처치, 초기진화, 비상탈출 등으로 구성된 재난 체험</li> <li>• 초기 진화 훈련, 비상탈출 훈련, 영상교육 기능</li> </ul>

나. 의료·건강관리형 메타버스: 개인의 건강관리, 생활 속 건강정보 제공, 의료진 간 협업 등을 위해 활용되는 메타버스

#### 의료·건강관리형 메타버스(예시)

- ✓ 질병의 진단·치료·경감·처치·예방을 목적으로 제공하는 메타버스
- ✓ 신체의 구조 또는 기능을 검사할 목적으로 제공하는 메타버스
- ✓ 건강 상태를 유지·향상하거나 건강한 생활방식·습관을 유도하기 위한 목적으로 제공하는 메타버스

주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스 기반 원격협진, 의료교육, 디지털 약국, 홈케어 서비스 제공</li> <li>• 환자의 해부학 정보를 3차원 공간에서 활용</li> <li>• 메타버스를 활용하여 가상의 종합병원을 구축하고, 외과 수술 등을 실제와 동일한 환경과 조건에서 학습</li> <li>• 병원에 직접 방문하지 않고도 진료 절차와 상담 등 다양한 의료 경험(법령이 정한 범위 내)</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수치해석을 기반으로 인체의 구조를 디지털상에서 시뮬레이션하는 기술과 가상공간과 현실공간의 고정밀 정합 기술 등 제공</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원천기술을 기반으로 분할된 인체 구조물을 자체 CAD/CAM 디자인 기술로 가공해 완성도를 높이고, VR·AR 해부학 콘텐츠로 제작, 이를 메타버스에 구현</li> <li>• 환자의 의료영상 데이터를 3D모델링하고, 강화된 인공지능 기술을 통해 장기와 변병 등을 포함한 모든 종류의 해부학 구조물을 신속하고 정확하게 분할 가능</li> <li>• EMR을 사용하면서 환자에 대한 의무기록을 작성하고, 검사 결과를 조회하는 등 임상 현장과 동일하게 시뮬레이션하여 병원 환경에 익숙해질 수 있도록 하는 서비스 제공</li> <li>• 심폐소생술 교육 등 가장 기본적인 교육부터 기도가 좁아진 중환자 기도 관리 교육, 과민성 쇼크 환자 교육 등 실제 사례에 기반한 다양한 임상 실습 가능</li> <li>• 메타버스 공간에서 건강상담 진행(법령이 정한 범위 내)</li> </ul>
--	---

다. 전시형 메타버스: 가상의 전시 공간을 구현하여 필요한 정보를 제공하기 위해 활용되는 메타버스

전시형 메타버스 예시	
✓ 작품·문화재·유물 등 전시를 위한 메타버스	
✓ 가상 화랑 등 테마 컬렉션 구축	
주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품 전시</li> <li>• 시간과 공간의 제약 없이 박물관 관람</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상공간에서 갤러리 공간을 생성하여 작품 등 전시</li> <li>• 메타버스와 연결된 마켓플레이스에서 작품 구매와 소장이 가능</li> <li>• 실제 전시를 3D로 구현함으로써 이용자 체험성 강화(새로운 감각을 개발하고 확장하는 형태)</li> <li>• 박물관 자료를 초고화질로 구축함으로써 현장감 제고</li> <li>• 파노라마 방식의 특수 촬영과 디지털 트윈 기술을 사용하여 실제 박물관을 메타버스에 동일하게 구현</li> <li>• 문화재·유물을 실제 자연환경(발굴지, 생산지, 방문이 어려운 장소 등)에 배치함으로써 다양한 경험 제공</li> </ul>

라. 관광형 메타버스: 유명 관광지나 유적지 등을 가상공간에 구현하여 비대면 관광 등을 할 수 있도록 하는 메타버스

관광형 메타버스 예시	
✓ 관광지, 유적지, 명소 등의 관광을 위한 메타버스	
주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스 플랫폼을 활용한 관광 기획 확대</li> <li>• 실제 해외 도시의 관광지, 명소 등을 현실보다 쉽게 체험</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 관광지의 메타버스화를 통한 국내외 관광객 유치</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상환경에서 여행 관련 게임이나 이벤트 등 체험</li> <li>• 지방자치단체에 특산물 판매, 관광객 유치, 관광명소 홍보 기회 제공</li> <li>• 홍보 시너지 창출 및 잠재 지역 방문수요 확보를 통한 지역경제 활성화</li> <li>• 관광명소에 관심 있는 이용자들 간 교류 지원</li> <li>• AR 글라스와 헤드셋을 착용해 메타버스로 꾸며진 현실 공간 체험 가능</li> <li>• 360도 관광지 영상을 배경으로 주변 풍경과 소리 등을 현장에 있는 것처럼 감상</li> <li>• 글로벌 한류 팬들의 국내 관광체험 접근성 향상</li> <li>• 시공간의 제약을 받지 않아 거동이 불편하거나, 여행 여건이 어려운 사람들에게 의미 있는 경험 제공</li> </ul>

마. 판촉·홍보형 메타버스: 제품·서비스에 대한 판촉·홍보를 위한 수단으로 활용하거나, 대규모 행사 공간을 가상으로 구현해 체험할 수 있는 메타버스

#### 판촉·홍보형 메타버스 예시

- ✓ 타사 브랜드와 제휴하여 제품 홍보, 할인 쿠폰 제공 등을 위한 메타버스
- ✓ 금융기관·병원 등의 상품 및 서비스 홍보 등을 위한 메타버스
- ✓ 공공기관의 정책 홍보 및 참여 유도 등을 위한 메타버스
- ✓ 전시회·컨벤션·엑스포·올림픽 등 국제 이벤트를 가상으로 구현한 메타버스

주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이용자가 직접 현실세계와 유사한 공간을 만들고 전시, 컨벤션 행사 진행</li> <li>• 브랜드 홍보 및 제작(브랜드의 디지털 웨어러블을 판매하고, 제작할 수 있는 가상 크리에이티브 공간 제공)</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스에서 전시 부스 커스터마이제이션 툴을 제공하고 실제 사진을 이용하여 아바타를 만들 수 있는 아바타 기능, 컨퍼런스 등 각종 이벤트를 진행할 수 있는 실시간 영상 중계 기능, 커뮤니케이션이 가능한 화상·음성 채팅 기능 등 메타버스 내 전시·컨벤션 개최를 위한 다양한 기능 지원</li> <li>• 브랜드 홍보를 위해 메타버스 공간에서 미션 수행 기능 활용</li> <li>• 몰입형 가상공간에서 입을 수 있는 운동화, 옷, 액세서리 등의 수집품 제작</li> <li>• 로비에 설치된 전광판에서 실제 광고를 띄울 수 있음</li> <li>• 이용자의 행사 공간 직접 구성, 홍보·운영·관리 가능</li> <li>• 이용자가 가상 제품을 만들 수 있는 공간 제공</li> </ul>

바. 기업 업무형 메타버스: 기업 내부의 업무·협업 등을 위한 메타버스

#### 기업 업무형 메타버스 예시

- ✓ 원격 근무, 비대면 회의 등을 위한 메타버스
- ✓ 재고, 유통, 생산, 메신저 등 기업 운영에 필요한 기능을 제공하는 메타버스

주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>원격 근무, 비대면 회의를 위한 화상회의 플랫폼에 메타버스 결합</li> <li>자유로운 소통과 간편한 협업 기능 구현을 위한 메타버스</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>채용상담회, 비대면 회의 등 다양한 활용이 가능하도록 오피스 시스템(사무실, 커뮤니티 등) 제공</li> <li>아바타를 이용해 가상 오피스에서 이동하고, 회의실에서는 실제 캠을 사용하여 실시간 회의 가능</li> <li>실제 사무실처럼 층계와 공간을 이동하고, 필요한 사람이 있으면 직접 찾아서 대화나 채팅을 거는 기능 제공</li> <li>아바타로만 자신을 보이는 것이 아닌, 화상카메라로 자신의 얼굴을 보여 주는 화상회의 기능 제공</li> <li>아바타 사이의 거리가 좁혀지면 화상회의 진행 가능</li> <li>화상 회의나 메시지, 방해금지 등을 설정할 수 있고, 메타버스에서 업무 진행</li> <li>파워포인트, 구글폼 등 업무에 도움이 되는 어플리케이션과 연동 가능</li> <li>프로젝트 및 작업 일정, 진척률 등 프로젝트 현황 시각화로 프로젝트성 업무 수행·관리 가능</li> <li>조직의 관리 방식에 따라 출퇴근 관리 기능을 활성화/비활성 가능</li> <li>이용자 현황, 근태 현황, 접속 통계, 할 일 보고서 및 엑셀 다운로드 지원개인적 업무공간 구축(방해받지 않고 혼자 일에 집중하고 싶은 사람들을 위한 1인용 포커스존 제공)</li> <li>사용처에 맞게 커스터마이징</li> </ul>

사. 산업 기술형 메타버스: 산업 현장을 가상 세계로 복제하여 작업을 효율화하고 생산성을 제고하기 위한 메타버스

### 산업 기술형 메타버스 예시

- ✓ 산업 현장에서 확장현실(XR) 기술을 활용해 공정 효율 개선, 실시간 모니터링 및 원격 협업 등을 위한 메타버스
- ✓ 건설·조선 분야에서 설계·시공·품질관리 전 과정을 효율화하기 위한 메타버스

주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D 빌딩 디자인의 반복처리, 3D 애니메이션 장면 수정, 자율주행자동차를 위한 협업 등을 진행하는 엔지니어의 협업 지원</li> <li>산업용 메타버스 구현(가상 세계와 실제 세계를 결합해 물리적으로 정확한 가상 세계 시뮬레이션, 데이터 분석, AI 구현)</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽, 시뮬레이션, AI 분야 기술을 접목하여 3D 시뮬레이션 및 협업 플랫폼 제공</li> <li>실시간 시뮬레이팅을 기반으로 조선, 제조 등 산업에 적용</li> <li>서로 다른 시간대에 다른 위치에 있는 직원들이 가상 시뮬레이션에 액세스하여 필요</li> </ul>

	<p>할 때마다 프로세스 또는 생산 시스템의 세부 정보를 계획하고 최적화</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 물리적 위치에 영향을 받지 않고 업무 협업이 가능한 빠른 피드백 전달 기능 제공</li> <li>• 가상 플랫폼 사이의 연결 기능 제공</li> <li>• 몰입형 시각화를 도입해 AI 기반 디지털 트윈 기술 사용 확대 및 포괄적인 디지털 트윈 제공</li> <li>• 제약 없는 몰입형 작업 공간에서 설계자 및 엔지니어가 설계 컨셉을 만들고 탐색할 수 있도록 지원</li> </ul>
--	--

아. 시청·관람·공연형 메타버스: 방송·영화·OTT 영상을 시청하거나 콘서트·공연·스포츠 경기 등을 관람하기 위한 메타버스

#### 시청·관람·공연형 메타버스 예시

- ✓ 콘서트, 공연, 스포츠 경기 등을 보다 실감나게 관람하기 위한 메타버스
- ✓ 방송, 영화, OTT 영상 등을 감상하기 위한 메타버스

주요 목적 및 기능(예시)	
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠 경기 등을 보다 실감 나게 관람</li> <li>• 시간과 장소의 제약 없이 공연 감상</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전 세계 주요 스포츠 이벤트를 가상현실 환경에서 시청 가능</li> <li>• 다른 공간에 있는 친구와 함께 스포츠 경기 등을 동시에 관람하며, 상호작용 가능</li> <li>• 공간적 제약 없이 스포츠 경기 등을 관람할 수 있으며, 다양한 시야를 선택할 수 있음</li> <li>• 실제 경기장을 본뜬 다양한 가상 경기장 구축</li> <li>• 가상공간에서 팬들끼리 소통 가능</li> <li>• 골프 코스, 마라톤 코스 등 물리적 공간을 가상으로 구축하여 현실감있는 트레이닝 공간 제공</li> <li>• 가수들의 공연을 볼 수 있는 공연장 등 이용자 관심사에 맞는 다양한 공간 제공</li> <li>• 다수의 관객과 실감 나는 사운드로 표현한 공연장에서 가상공연 경험</li> </ul>

자. 소셜네트워크형 메타버스: 이용자 간 대화, 친목, 체험, 정보 공유 등이 주된 목적인 메타버스

#### 소셜네트워크형 메타버스 예시

- ✓ 이용자 다수의 친목을 높이기 위하여 만든 메타버스
- ✓ 이용자의 취미 등을 불특정 다수와 공유하기 위한 메타버스
- ✓ 전 세계 유명 장소나 건축물 등을 가상공간에 구현하여 이용자들이 현장에 가지 않고서도 체험하며 소통할 수 있도록 하는 메타버스

주요 목적 및 기능(예시)
----------------

목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>현실세계를 3D 모델링한 가상공간에서 이용자들이 도시를 건설하고, 현실과 연계된 O2O 생태계 구현</li> <li>가상의 공간에서 아바타를 통해 타 이용자와 만나고, 집단을 형성하여 대화를 나누거나 경험을 공유함</li> <li>이용자에게 메타버스 사용환경 요소들을 감각적으로 체험하고, 다른 이용자와의 상호 작용 과정에서 자신의 욕구와 가치를 실현할 수 있는 기회 제공</li> </ul>
기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜 네트워크 또는 포털 사이트를 기반으로 하여 그 활동이 3D 가상공간으로 확장</li> <li>다양한 인터페이스 요소와 상호작용성을 통한 실재감 향상</li> <li>이용자들이 상상하는 의상, 가구, 건물 등을 가상공간 안에서 창작하고, 창작물을 다른 이용자와 공유하고 즐길 수 있는 메타버스 구축</li> <li>이용자가 창작하거나 구매한 콘텐츠에 대한 거래 가능</li> <li>광고 보기, 버스킹 등 내 다양한 기능 구현</li> <li>아바타가 거주하는 집의 인테리어를 취향대로 꾸밀 수 있고 다른 이용자의 집 방문이나 초대 가능</li> <li>다양한 코스튬을 통해 아바타를 제작하고 다른 아바타와 소통</li> <li>소셜미디어 기능 포함</li> <li>다양한 테마 공간 제공</li> </ul>

## 2. 확인 기준

메타버스의 주된 목적을 판단함에 있어서는 다음 사항들을 고려해야 합니다. 기능형 메타버스에서 게이미피케이션(gamification: 예컨대, 흥미 유발을 위한 퀴즈, 운동 효과를 높이기 위한 보조 수단으로 한 운동 콘텐츠 등을 제공하거나, 숙련도에 따른 난이도 조절 기능 또는 아바타의 경험치에 따른 레벨업 및 보상 등 기능을 포함하거나, 전시회 등 참가자 모객을 위한 보조 수단으로 이벤트를 진행하는 것 등)이 부수적으로 활용되는 경우에는 주된 목적에 영향을 미치지 않습니다.

가. 메타버스 제작자·유통자 등에 의하여 제공된 설명서, 안내서, 홈페이지나 웹마켓 정보 등에 나타난 광고·홍보·판촉 등 내용

나. 메타버스의 이용 및 활용 형태(이용자들의 이용 및 활용 형태를 포함하며, 다만 메타버스 제작자가 의도하지 않은 이용자의 이용이나 오용은 원칙적으로 고려대상에서 제외)

다. 메타버스의 기능 및 효과

라. 관련 시장의 상황 및 거래 관행

마. 기타 필요한 사항

## 3. 확인 절차

가. 기능형 메타버스에 대해 확인을 받으려는 자는 별지 제1호의 신청서에 다음 각 호의



자료를 첨부하여 메타버스 자율규제위원회(이하 “위원회”라 합니다)에 확인을 신청할 수 있습니다.

(1) 메타버스의 목적, 주요 기능·내용

(2) 주요 이용자(특정 연령층, 특정 직업군, 특정 산업 종사자 등)

(3) 서비스 제공 방식(플랫폼을 이용하는 경우 해당 플랫폼에 관한 정보)

(4) 메타버스가 전용기기에서 구현되는 경우에는 당해 기기의 사양 및 사용방법(관련 사진 또는 동영상 첨부. 필요한 경우에 해당 기기의 제공)

(5) 기타 「메타버스확인 분과위원회 운영규정」 제6조 제2항에서 정한 서류

나. 위원회는 등급분류 업무의 수행을 위하여 필요한 경우에는 등급분류 신청자에게 해당 메타버스에 대한 접근·접속 등을 제공할 것을 요청할 수 있고, 보완 기간을 정하여 심사에 필요한 추가 자료의 제출을 요구할 수 있습니다. 신청인이 기능형 메타버스 확인을 위해 필요한 접근·접속 등을 제공하지 않거나 기간 내에 보완을 완료하지 아니하였을 때에는 그 이유를 밝혀 신청을 반려할 수 있습니다.

다. 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 전용기기를 활용하는 경우에는 신청인의 신청에 따라 출장검토를 할 수 있습니다. 이 경우 출장검토에 소요되는 비용은 신청인이 부담합니다.

(1) 그 크기, 무게, 이동방법, 사양 등을 고려할 때 운반 및 제출이 곤란한 시뮬레이터 등 전용기기나 고성능 PC를 사용하는 메타버스

(2) 특정 위치 또는 지역에서 실행 또는 검토가 필요한 메타버스

#### 4. 확인 결정 및 효과

가. 위원회는 메타버스 사업자의 신청을 받아 기능형 메타버스에 해당하는지 여부를 확인할 수 있으며, 필요한 경우 아래 IV.항에 따라 권장 이용등급을 부여하거나 다른 조건을 부기할 수 있습니다.

나. 위원회의 확인은 해당 결정시점에 운영 중인 메타버스에 관한 것이며, 이후 해당 메타버스의 기능이나 내용이 변경되는 경우에는 현행화가 필요할 수 있습니다.

다. 기능형 메타버스에 대해서는 「메타버스 거래분야 가이드라인」, 「메타버스 이용자 보호 가이드라인」, 「메타버스 지식재산권 보호 가이드라인」을 적용합니다.

## IV. 기능형 메타버스 권장 이용등급

### 1. 구분

기능형 메타버스에 대해 부여되는 권장 이용등급은 다음과 같습니다.

가. 전체 이용가: 모든 연령에 해당하는 자가 이용하기에 적합한 메타버스

나. 7세 이상 이용가: 7세 이상의 자가 이용하기에 적합한 메타버스

다. 12세 이상 이용가: 12세 이상의 자가 이용하기에 적합한 메타버스(다만, 해당 연령에 도달하지 아니한 자라도 부모 등 보호자를 동반하여 이용하는 경우 이용 권장 가능)

라. 15세 이상 이용가: 15세 이상의 자가 이용하기에 적합한 메타버스

마. 청소년 이용불가: 청소년은 이용할 수 없는 메타버스

### 2. 권장 이용등급 분류 원칙

가. 이용등급 분류는 윤리성과 공공성을 확보하여야 하며, 메타버스의 창작성과 자율성을 최대한 존중해야 합니다.

나. 이용등급 분류는 아동·청소년 이용자의 정서 함양과 인격 형성을 지향해야 하며, 건전한 메타버스 이용 문화를 조성하는 데 이바지해야 합니다.

다. 이용등급 분류는 인류 보편적 가치와 성·인종·국가 문화의 다양성을 존중해야 합니다.

라. 이용등급 분류는 사회적 통념과 시대의 흐름을 종합적으로 고려해야 합니다.

마. 이용등급 분류는 전체적인 맥락과 상황, 메타버스의 구성 및 이용방식 등을 종합적으로 고려해야 합니다.

바. 이용등급 분류는 일관성과 형평성이 유지되도록 해야 합니다.

### 3. 권장 이용등급 분류 기준

권장 이용등급은 다음 사항들을 바탕으로 분류합니다. 기능형 메타버스가 HMD, 시물레이터 등 전용기기를 활용하는 경우, 그러한 전용기기와 결합한 상태에서 등급을 분류하며, 다양한 전용기기가 활용되는 경우 기기의 특성을 고려하여 전용기기별로 다른 등급을 부여할 수 있습니다. 또한, 메타버스 특성으로 인한 몰입감이 아래 사항들 중 특히 선정성, 폭력성, 공포, 유해물질 활용, 모방위험의 정도에 미치는 영향을 추가로

고려할 수 있습니다.

가. 아래 사항들이 매우 강한 경우, 강한 경우, 보통인 경우, 경미한 경우, 매우 경미한 경우인지를 바탕으로 분류합니다.

- (1) 이용자에 대한 효과성
- (2) 이용자의 수용 가능성

나. 아래 사항들이 매우 경미한 경우, 경미한 경우, 보통인 경우, 강한 경우, 매우 강한 경우인지를 바탕으로 분류합니다.

- (1) 선정성: 신체 노출 및 성적(性的) 내용과 관련된 표현 및 관련 기능
- (2) 폭력성: 신체 부위나 도구 등을 이용한 물리적 폭력, 상해·유혈·신체훼손 등의 표현 및 관련 기능(음향, 시각 효과 등을 고려하여 판단)
- (3) 언어: 욕설, 비속어, 저속어, 차별적·인권침해적인 언어의 표현 및 관련 기능
- (4) 공포: 심리적 불안, 긴장감 등의 조성 및 관련 기능
- (5) 유해물질 활용: 음주, 흡연, 약물, 향정신성 의약품, 기타 유해물질 등에 관한 표현 및 관련 기능
- (6) 모방위험: 무기류·흉기류 이용, 자살·자해, 학교 폭력, 따돌림, 청소년 비행, 범죄 기술을 비롯한 각종 불법 행동 등 모방할 수 있는 위험적 행위에 관한 표현 및 관련 기능
- (7) 그 밖에 이용자의 정서적 안정 및 건전한 가치관 형성에 대한 부정적 영향, 특정한 사상, 종교, 풍속, 인종, 민족 등과 관련한 부정적 표현 및 관련 기능

## V. 보칙

이 가이드라인은 공포한 날부터 시행합니다.