

# 코로나 팬데믹에 대응한 메타버스 복지플랫폼 구축에 대한 검토\*

- 지적재산권의 창출을 중심으로 -

## A Study on Establishing Metaverse Welfare Platform In Response to the COVID-19 Pandemic

- focusing on Creating Intellectual Property Rights -

황정훈\*\*

Hwang, Jung-Hoon

### 《 목 차 》

- I. 서 설
- II. 메타버스 복지플랫폼 구축에 대한 제도적 검토
- III. 재난지원금 지급의 효율성과 형평성 검토
- IV. 메타버스 복지플랫폼과 관련한 지적재산권 문제
- V. 소득불균형의 제도적 개선방안 검토
- VI. 결 론

┃ 투고일자: 2022년 04월 27일    ┃ 심사일자: 2022년 05월 26일    ┃ 게재확정: 2022년 05월 26일

\* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.  
(NRF-2021S1A5B5A16077340).

\*\* 호서대학교 법학연구소 연구원, 법학박사(Ph.D).

### [국 문 초 록]

코로나 팬데믹으로 사회적 거리두기가 강화되면서 비대면 방식의 메타버스 복지 플랫폼 구축을 본격적으로 검토할 필요가 있다. 코로나 19 팬데믹의 장기화로 인한 경제위기와 관련하여 긴급재난지원금은 코로나 19로 인한 경기침체에 대응한 미봉책에 불과하며, 장기적으로는 생산적 복지정책만이 향후 심화될 대재앙적 경기침체에 대하여 사회적 취약계층을 포함한 전 국민의 최소한의 생계를 보장할 유일한 대응책이다. 일시적 성격의 재난지원금의 지급보다는 지속가능하고 무한한 부가가치의 창출이 가능한 메타버스 공간에서 지적재산권을 창출하여 새로운 생산적 복지체계를 구축하는 것이 바람직하다고 할 것이다. 지적재산권과 관련한 특허비즈니스 환경이 급격하게 변화하고 있는 현실에서 개인의 identity를 대상으로 한 지적재산권의 data base를 구축할 필요가 있다. 개인의 목소리를 비롯하여 그 개인이 살아온 삶의 다양한 이력 자체를 지적재산으로 환원하여 metaverse에서 새로운 source로 구현되도록 하는 것이다.

이에 대한 특허를 인정하여 복지재원을 구축하여 메타버스 스마트 공유도시 복지공동체를 구축할 필요가 있다. 이와 관련한 시스템을 구축하고 관련 콘텐츠에 대한 제작을 통하여 새로운 아이템을 도출함으로써 가상화폐 등을 활용한 블루오션으로 발전시키고 복지플랫폼 구축에 적용함으로써 코로나 팬데믹에 효율적으로 대처하기 위한 방안으로 활용할 필요가 있다. 재난지원금의 지급이 조세라는 재원을 바탕으로 하여 국가중심으로 이루어지는 반면 메타버스 플랫폼은 탈중앙화(decentralization)의 성격을 가지고 있어 블록체인을 이용한 가상화폐를 메타버스 공간 내에서 활성화시킬 수 있다. 또한 오프라인의 모든 제조업체들은 아마타와 오픈월드, 샌드박스 등을 활용하여 가상현실의 콘텐츠가 될 수 있어 가상현실의 value chain 구축과 메타버스 플랫폼 거버넌스 구축이 중요하다.

메타버스 복지플랫폼은 사회복지와 관련한 정보와 자원을 개발하고 활용하여 분배의 불균형 문제를 개선해 나가는 복지체제로 자원에 대한 효율적 배분을 목표로 하고 있으며, 서비스의 제공이 법적으로 보장되고 구제를 받기 위해서는 관련법의 제정 및 제도적 시스템 마련을 통하여 서비스 이용과 관련한 기본권을 보장하고 강화시킬 필요가 있다.

## 주제어

메타버스 복지플랫폼, 지적재산권, 소득 불균형, 생산적 복지, 메타버스 산업진흥법안.

## I. 서 설

본 논문에서는 코로나 팬데믹에 대응한 메타버스 복지플랫폼 구축 및 지적재산권의 창출과 관련 II. 메타버스 복지플랫폼 구축에 대한 제도적 검토에서는 메타버스의 개념 및 활용 현황, 메타버스를 활용한 복지플랫폼 구축에 대하여 살펴 보도록 한다. III. 재난지원금 지급의 효율성과 형평성 검토에서는 재난지원금의 선별적 지급과 관련한 효율성과 형평성 문제를 검토하고 코로나 팬데믹으로 인하여 큰 타격을 받고 있는 여행업, 자영업업을 영위하고 있는 사업자에게 재난지원금을 지급하는 것만으로는 경제적 어려움을 극복하는데 한계가 있으며, 효율적인 지원이 이루어지지 못하고 있는 현실에서 메타버스 플랫폼에 대한 접근 및 활용가능성의 효율성을 증대시키기 위한 방안을 검토할 필요가 있다. IV. 메타버스 복지플랫폼과 관련한 지적재산권 문제에서는 저작권, 상표권, 디자인권, 아이템의 재산권 문제, 국내 메타버스산업 진흥법안, EU 디지털시장법(DMA) 등에 대해 검토해 보도록 한다. V. 소득불균형의 제도적 개선방안 검토에서는 규제샌드박스 메타버스 스마트시티 복지공동체 구축, 디지털 양극화 해소를 위한 메타버스 공유복지 플랫폼 구축, 메타버스 복지플랫폼에 입각한 소득불균형 해결방안 검토에 대해 살펴보도록 한다.

메타버스 플랫폼은 탈중앙화(decentralization)의 성격을 가지고 있어 블록체인을 이용한 가상화폐를 메타버스 공간 내에서 활성화시킬 수 있다. 또한 오프라인의 모든 제조업체들은 아바타와 오픈월드, 샌드박스 등을 활용하여 가상현실의 콘텐츠가 될 수 있어 가상현실의 value chain 구축과 메타버스 플랫폼 거버넌스 구축에 본 연구의 목적이 있다.

## II. 메타버스 복지플랫폼 구축에 대한 제도적 검토

### 1. 메타버스의 개념

메타버스(Metaverse)는 초월이라는 의미의 메타(meta)와 현실세계를 뜻하는 유니버스(universe)가 결합된 용어로 코로나 팬데믹으로 인한 사회적 거리두기가 강화되는 상황에서 비대면 방식의 복지플랫폼 구축에 있어 검토하고 활용할 가능성이 매우 큰 분야에 해당한다. 이에 대한 제도적 규율 측면에서 ‘메타버스산업 진흥법안’, ‘가상융합경제 발전 및 자원에 관한 법률안’이 발의되었다. 법안에서 “메타버스”는 “컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술·장치와 정보통신망을 이용하여 입체환경으로 구성된 가상사회에서 가상인물 등을 통하여 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 제작된 가상의 공간”으로 정의되어 있다(법안 제2조 제1호).

우리나라의 경우 ICT 인프라를 바탕으로 디지털 콘텐츠와 관련된 다양한 영역으로의 확대를 통하여 새로운 지적재산을 창출하여 복지재원을 마련할 수 있다는 점에서 의의가 크다고 할 것이다.<sup>1)</sup> 물질만능주의에 따른 인간소외의 현대적 병폐가 코로나 팬데믹으로 인하여 심화되고 있는 상황에서 C. G. Jung이 제시하는 진정한 개성의 실현인 ‘자기실현’이 이루어질 수 있는 공간이 메타버스인 것이다.

### 2. 메타버스의 활용 현황

메타버스 제작방식과 관련하여 Microsoft의 ‘Azure Digital Twins’<sup>2)</sup>는 사물인

---

1) 이광재, “메타버스의 이해와 활용”, 한국엔터테인먼트산업학회지, 13(1), 2021, 8면. 정보통신부는 ITRC, ICU 등 산하 단체나 기관을 통해 사업을 추진하고 있고, 문화관광부는 한국문화콘텐츠진흥원, 과학기술부와 산업자원부는 관련 대학이나 연구소에서 연구개발을 진행하고 있다. 디지털콘텐츠의 복합적인 성격은 부처간의 기술개발 내용의 차이를 유발하면서 표준화 작업이나 법령정비작업, 그리고 전문인력 개발에 이르기까지 다양성을 선보이고 있어 정보통신기술(ICT)을 기반으로 생산적 복지 차원에서 보건복지부와 특허청 등과 연계하여 콘텐츠, 미디어 정책을 포괄하는 독립부처를 설치하여 운영할 필요가 있다.

2) Azure Digital Twins는 건물, 공장, 농장, 에너지 네트워크, 철도, 경기장 등의 전체 환경(전체 도시)의 디지털 모델을 기반으로 트윈 그래프를 생성할 수 있는 PaaS(Platform as a Service)

터넷(IoT)을 활용하여 가상공간과 현실공간의 상호작용이 가능하도록 연결하고 있다. 이 외에도 CG(Computer Graphic) 엔진을 사용하여 직접 구현하는 방식으로 Unity와 Unreal engine을 사용하여 메타버스의 구축이 가능하도록 하는 방식이 있다.<sup>3)</sup>

제페토나 Roblox의 메타버스 플랫폼은 user의 참여를 유인하는 material을 제공하고 user의 창작물을 플랫폼 내로 수용하여 재생산하는 방식을 취하고 있다. 이와 같이 인간의 능력을 증강시키는 기술의 발달을 통하여 현실에서 장애를 가지고 있거나 현실에서 존재하는 여러 제약이 메타버스에서는 극복될 수 있는 것이다. 그러나 이는 단순한 환상에 그치는 것이 아니라 AI가 data를 바탕으로 핵심지표를 파악하여 현실에서 발생하는 정보 비대칭으로 인한 moral hazard가 개선될 수 있는 여지가 생기게 된다.<sup>4)</sup>

아바타 로봇이 현실에서 활용할 경우 장애를 가지고 있는 사람의 활동영역이 확장되며 인간의 오감을 재현할 수 있는 기술이 실현되면 아바타 로봇을 통해 실제로 느낄 수 있는 수준까지 체험이 가능하게 될 것이다. 또한 재화의 수출과 마찬가지로 서비스의 수출도 가능하게 되어 공간의 제약이 상당 부분 극복될 수 있을 것이다. 일례로 잉글랜드 프리미어리그 클럽은 맨시티는 Hwak-Eye가 개발한 실사에 대한 이미지 분석을 통하여 메타버스에 에디하드 스타디움을 구축하고 실시간 경기관람과 구단과 관련된 아이템 구매를 할 수 있도록 하였다. 경기 실시간 시청은 다양한 각도에서 화면을 입체적으로 제공할 예정이며, 자체 중계권 판매도 이루어질 전망이다. 코로나 팬데믹으로 인하여 무관중 경기가 진행되었던 점을 고려해 보면 메타버스에서 안전하고 생동감 있는 시청이 가능해진다는 점에서 향후 다른 스포츠 경기에서도 파급효과가 클 것으로 예상된다.<sup>5)</sup>

마크 저크버그는 언어장벽 없는 메타버스 플랫폼을 구축하기 위해 CAIRaoke

---

제품으로 디지털 모델을 사용하여 더 나은 제품, 최적화된 작업, 비용 절감 및 혁신적인 고객 환경을 구동하는 정보를 얻을 수 있다. Azure Digital Twins는 광범위한 클라우드 솔루션에서 실제 IoT 디바이스를 나타내는 디지털 트윈 아키텍처를 설계하는 데 사용할 수 있으며, IoT Hub 디바이스 쌍에 연결하여 실시간 데이터를 주고받을 수 있다.

3) 이광재, 앞의 논문, 10-11면.

4) 한상열, “메타버스 플랫폼 현황과 전망”, 과학기술정책연구원, 2021, 20-21면.

5) 마이크로 소프트의 원격 협업 플랫폼인 Mesh는 원격에 있는 user가 아바타를 통해 시간적 공간적 제약을 극복할 수 있도록 지원하는 혼합현실(MR) 기반의 메타버스 플랫폼으로 Spatial, Glue 등도 이에 해당한다(한상열, 위의 논문, 22면).

Project라는 자기지도학습 모델(self-supervised learning model)인 ‘범용 음성 AI 번역 시스템’개발 계획을 제시했다. 이 프로젝트는 AI 비서가 습득한 방대한 데이터를 바탕으로 보다 복잡한 능력을 구비하도록 하는데 초점을 두고 있다. 다음 단계로 전세계 언어를 실시간으로 번역해주는 프로젝트로 영어나 중국어와 같이 사용자가 많은 언어 뿐만 아니라 소수인 언어도 번역이 가능하도록 모든 언어를 포괄하는 프로젝트를 계획하고 있다. 현재의 기계번역이 두 언어 간 번역(bilingual translation)임에 반해 오픈소스 툴킷인 LASER 기술을 활용하여 28개 문서에 사용된 125개 이상의 데이터를 수집하고 분석함으로써 다중언어 텍스트 번역시스템을 만들었다. 음성언어를 실시간으로 번역하는 범용 음성 인공지능 번역 시스템은 문자번역에 사용된 LASER 기술을 확대적용하고 있다. 궁극적으로는 단순한 번역이 아닌 섬세한 뉘앙스까지 인식할 수 있는 것을 목표로 하고 있다. BUILDER Bot은 무엇인가를 만들어주는 로봇으로 이를 활용하여 user가 원하는 환경을 메타버스에서 조성할 수 있다.

이 외에도 현재는 user가 특정 플랫폼 내에서만 활동하는 샌드박스형 플랫폼 서비스(Lock-In)가 제공되고 있고 상이한 메타버스 간 통합 및 교류가 본격적으로 논의되고 있지 않으나 향후 메타버스의 제작을 비롯하여 운용 및 확장에 있어 원활한 연동이 가능하도록 표준화 방안이 모색될 필요가 있다.<sup>6)</sup>

### 3. 메타버스를 활용한 복지플랫폼 구축

지적재산권과 관련한 특허비즈니스 환경이 급격하게 변화하고 있는 것이 현실이고 이와 관련하여 개인의 identity를 대상으로 한 지적재산권의 data base를 구축할 필요가 있다. 개인의 목소리를 비롯하여 그 개인이 살아 온 삶의 다양한 이력 자체를 지적재산으로 환원하여 mataverse에서 새로운 source로 구현되도록 하는 것이다. 이에 대한 특허를 인정하여 복지재원을 구축하여 메타버스 스마트 공유도시 복지공동체를 구축할 필요가 있다. NEURALINK는 인간의 두뇌에 칩을 이식하여 컴퓨터와 연결함으로써 인간의 두뇌에 저장되어 있는 정보를 디지털 자료로 실현할 수 있고 이 정보를 지적재산으로 활용함으로써 효율적인 복지체

6) 이병권, “메타버스 세계와 우리의 미래”, 한국콘텐츠학회지 제19권 제1호, 2021, 16면.

계의 구축이 가능하다.<sup>7)</sup> 메타버스 서비스 제공자와 지적재산권을 통하여 수익을 창출하고자 하는 사업자는 상호 시스템을 구축하고 관련 콘텐츠에 대한 제작을 통하여 새로운 아이템을 도출함으로써 가상화폐 등을 활용한 블루오션으로 발전시키고 있다. 이러한 시스템을 B2B 형태에 한정할 것이 아니라 복지플랫폼 구축에 적용함으로써 코로나 팬데믹에 효율적으로 대처하기 위한 방안으로 활용할 필요가 있다.<sup>8)</sup>

### Ⅲ. 재난지원금 지급의 효율성과 형평성 검토

코로나 19로 인한 경기침체와 관련하여 생산적 복지정책을 바탕으로 한 대응책 마련이 요구된다. 사회적 취약계층을 포함한 전 국민의 최소한 생계를 보장하고 코로나 19의 확산을 막기 위한 사회적 거리두기를 실질적으로 실현하기 위하여 메타버스를 활용한 생산적 복지공동체의 구현이 중요하다. 공적자금을 투입하여 복지분야에 지출할 경우 국민의 기초생활과 관련한 삶의 질은 떨어지지 않는다 하더라도 생산성이 감소됨으로 인하여 GDP의 감소를 초래할 것이라고 생각하는 일반적인 예상에 반하는 결과를 ‘공짜 점심의 역설’(the free-lunch puzzle)이라 하며, Lindert는 적극적 노동시장정책, 보육과 관련한 투자, 공공보건의료, 교육과 재훈련을 GDP에 긍정적 영향을 미치는 사회지출로 이해한다.<sup>9)</sup>

이러한 점에 비추어 볼 때 일시적 성격의 재난지원금의 지급보다는 지속가능하고 무한한 부가가치의 창출이 가능한 메타버스 공간에서 지적재산권을 창출하여 새로운 생산적 복지체계를 구축하는 것이 바람직하다고 할 것이다. 재난지원금의 지급이 조세라는 재원을 바탕으로 하여 국가중심으로 이루어지는 반면 메타버스 플랫폼은 탈중앙화(decentralization)의 성격을 가지고 있어 블록체인을 이용한 가상화폐를 메타버스 공간 내에서 활성화시킬 수 있다. 또한 오프라인의 모든 제조

7) Mousavi, A. N. The Evolving Role of Intellectual Property in M&A Transactions, Intellectual Asset Management Magazine, (2011). p.48.

8) 한상열, 앞의 논문, 20면.

9) 황정훈, “헌법상 기본권에 근거한 현대적 재분배 방식에 대한 고찰 : 기회의 평등을 중심으로”, 법이론실무연구 제6권 제4호, 2018, 169면.

업체들은 아바타와 오픈월드, 샌드박스 등을 활용하여 가상현실의 콘텐츠가 될 수 있어 가상현실의 value chain 구축과 메타버스 플랫폼 거버넌스 구축이 중요하다.

새로운 재분배 시스템은 영국이나 스웨덴으로 대표되는 ‘제3의 길’의 입장과 달리 개인 욕구의 다양성을 보다 충실히 반영하는 입장을 견지하고 있다. 전염성이 강한 코로나의 특성상 공동체적 대응이 어느 때보다 절실히 요구된다. 이에 따라 공동체의 개념 및 유형을 살펴보면 어려운 상황에서 개인이 의지할 수 있는, 항시적으로 활용 가능하고 상호적으로 지지하는 관계를 의미하는 공동체 (community)는 개인이 가장 작은 단위에서 직접적으로 의사소통을 주고받는 구성원으로 이루어진 가족, 학교, 직장과 같은 microsystem과 개인이 직접적으로 상호작용을 하지는 않지만, 구성원들의 상호의존성으로 인하여 개인의 삶에 영향을 주는 exosystem을 비롯하여 제도적 성격의 법 또는 정책과 같은 macrosystem으로 구성된다. COVID-19 팬데믹 상황에서 microsystem처럼 구성원들 간의 직접적인 상호작용 외에도, 배우자가 입원했을 때 간병휴가를 낼 수 있는 직장인지와 같은 exosystem 진단 검사비 부담, 마스크 착용 의무화 위생에 관한 사회적 인식 같은 macrosystem이 활동하는 모든 영역에서 우리 공동체의 작동원리를 확인하고 있다. metaverse welfare community는 이러한 microsystem, macrosystem, exosystem의 유기적 작용을 원활하게 이루어지도록 할 수 있는 이상적 기반을 제공해 줄 수 있다. 메타버스 공간에서는 개인 욕구의 다양성을 구현할 수 있는 환경이 조성되어 개성화를 통한 자기실현에 기여할 수 있을 것으로 예상된다.

## 1. 코로나 팬데믹의 장기화로 인한 소득 불균형 심화 검토

### (1) 소득분배지표를 통한 소득 불균형 현황 검토

코로나 19가 본격적으로 확산된 2020년 2~4분기 가구소득 중 근로소득은 전년도 동기에 비해 2.9% 감소하였고 사업소득은 1.2% 감소하면서 가구소득이 3.2% 감소되는 양상을 보이고 있다. 가구소득 감소율은 소득분위가 낮을수록 크게 나타나 저소득층에게 코로나 19로 인한 경제적 영향이 크게 미치고 있다. 2020년



2~4분기 소득분위별 가구소득 감소율은 전년동기에 비해 평균적으로 1분위의 경우 17.1%, 2분위의 경우 5.6%, 3분위의 경우 3.3%, 4분위의 경우 2.7%, 5분위의 경우 1.5%로 나타나고 있다. 지니계수는 2020년 2분기의 경우 39.9, 전년도 2분기 37.9, 2020년 3분기의 경우 39.4, 전년도 3분기 38.6, 2020년 4분기의 경우 38.6, 전년도 4분기 37.8로 2020년 모든 분기에 걸쳐 전년도 동기에 비해 높게 나타나고 있다. 코로나 19가 본격화 되면서 소득 불균형이 전년도에 비해 심화되고 소득분위가 낮은 경우 큰 영향을 받고 있는 것으로 보이고 있다.<sup>10)</sup>

### ① 세계적인 소득 불균형 심화 양상

2022 세계불평등보고서에 따르면 상위 1%는 전 세계 자산의 37.8%를, 상위 10%는 75.5%를 차지하고 있다. 코로나19 이전인 2019년에 비교해서 각각 0.7%p와 0.4%p 늘어났다. 반면 하위 50%의 자산 점유율은 2%로 정체됐다. 상위 10%는 평균 55만900유로(약 7억3천만원)의 자산을 가진 반면 하위 50%는 평균 2900유로(약 386만원)에 불과해 약 190배 차이를 보였다. 상위 0.1%는 전 세계 자산의 11.2%를 차지하고 있고, 평균 8170만유로(약 1085억원)의 자산을 보유하고 있는 것으로 나타났다.

소득 불평등도 전 세계적으로 심화되어 전 세계 소득을 상위 1%가 19.3%, 상위 10%는 52.2% 차지했다. 반면 하위 50%의 소득은 8.4%에 불과했다. 2019년에 비하면 상위 1%와 10%는 소득 점유율에서 변화가 없었지만, 하위 50%만 0.1%p 낮아졌다. 우리나라의 경우 상위 1%는 소득의 14.7%를 차지하며 평균 48만5200유로(약 6억4천만원)를, 상위 10%는 46.5%를 차지하며 15만3200유로(약 2억원)를 벌었다. 상위 10%의 소득이 하위 50% 소득의 14배에 달해, 프랑스(7배), 이탈리아(8배), 영국(9배), 독일(10배) 보다 큰 격차를 보였다.

### ② 소득분배지표에 대한 분석

소득분배와 관련한 객관적 자료로 불평등도를 나타내는 지니계수, 소득 5분위 배율, 상대적 빈곤율의 소득분배지표가 있다.

전국 2만여 표본가구를 대상으로 통계청, 한국은행, 금융감독원이 실시하여

10) 송상윤, “코로나19가 가구소득 불평등에 미친 영향”, BOK 이슈노트 NO. 2021-9, 3-4면.

2021년 12월 16일에 공동 발표한 「2021년 가계금융·복지조사 결과」에 따른 소득 분배지표(지니계수<sup>11)</sup>, 소득 5분위 배율, 상대적 빈곤율)는 다음과 같다.

<표 1> 지니계수<sup>1)</sup>

	전체			근로연령층(18~65세)			은퇴연령층(66세이상)		
	2019년	2020년	증감	2019년	2020년	증감	2019년	2020년	증감
	시 장 소 득 <sup>2)</sup>	0.404	0.405	0.001	0.362	0.365	0.003	0.554	0.554
처분가능소득 <sup>3)</sup>	0.339	0.331	-0.008	0.317	0.312	-0.005	0.389	0.376	-0.013
개 선 효 과 <sup>4)</sup>	0.065	0.074	-	0.045	0.053	-	0.165	0.178	-

주: 1) 지니계수: 소득불평등도를 나타내는 대표적인 지표

2) 시장소득 = 근로소득+사업소득+재산소득+사적이전소득 - 사적이전지출

3) 처분가능소득 = 시장소득 + 공적이전소득 - 공적이전지출

4) 개선효과 = 시장소득 - 처분가능소득

자료출처: 통계청, 「2021년 가계금융·복지조사 결과」, 2021, 37면.

2020년 균등화 시장소득 기준 지니계수는 0.405로 전년에 비해 0.001 증가하였으며, 균등화 처분가능소득 기준은 0.331로 전년에 비해 0.008 감소하였다. 균등화 처분가능소득을 기준으로 근로연령층의 지니계수는 0.312로 전년에 비해 0.005 감소하였고, 은퇴연령층의 지니계수는 0.376으로 전년에 비해 0.013 감소하였다.<sup>12)</sup> 기획재정부에서 발표한 「2021년 가계금융·복지조사 주요내용과 시사점」에 따르면 정부정책에 따른 분배개선효과가 2020년 0.074로 전년도 0.065에 비해 확대되었고 2017년부터 4년 연속 소득분배지표가 개선된 것으로 보고 있다.<sup>13)</sup>

그러나 처분가능소득은 2020년 0.331로 전년도에 비해 0.008 개선되었음에 반해 시장소득 기준 지니계수는 2020년 0.405로 전년도에 비해 0.001 증가하였다. 시장소득은 정부가 제공하는 연금, 수당, 장려금 등 공적이전소득을 제외한 소득으로 시장소득 기준 지니계수의 악화는 정부지원금을 제외하면 소득불평등도가 악화되었다는 것을 의미한다. 2021년 소득 증가분 중 공적이전소득이 차지하는

11) 채구묵·김철주. “소득재분배정책과 경제성장.” 한국사회학, 제42집 제5호, 2008, 9면.

12) 통계청, 「2021년 가계금융·복지조사 결과」, 2021, 37면. 2019년 이후 자료는 처분가능소득 5분위 배율을 비롯한 소득분배지표 조사방식의 변경과 통계청장 경질로 인한 공정성 상실 등으로 자료검토에 있어서 공정성 확보에 문제가 있다고 보인다.

13) 기획재정부, 「2021년 가계금융·복지조사 주요내용과 시사점」, 2021, 1-2면.

비중은 72%에 달한다는 점에서 재난지원금 등의 인위적인 공적이전소득과 재산 소득 증가는 실질적 소득증가와 소득불평등 개선과는 거리가 멀다고 할 것이다.

2022 세계불평등보고서에서 보더라도 우리나라 상위 10%의 소득이 하위 50% 소득의 14배에 달해, 프랑스의 7배, 이탈리아의 8배, 영국의 9배, 독일의 10배 보다 큰 격차를 보이고 있어 분배개선효과는 정부정책의 결과라기보다는 긴급재난 지원금의 지급 등 재정확대로 인한 일시적 결과라고 할 것이다.

<표 2> 소득 5분위배율<sup>1)</sup> (단위: 배, 배p)

	전체			근로연령층(18-65세)			은퇴연령층(66세이상)		
	2019년	2020년	증감	2019년	2020년	증감	2019년	2020년	증감
시 장 소 득	11.56	11.37	-0.19	7.48	7.55	0.07	42.82	43.13	0.31
처분가능소득	6.25	5.85	-0.40	5.40	5.19	-0.21	7.21	6.62	-0.59
개 선 효 과 <sup>2)</sup>	5.31	5.52	-	2.08	2.36	-	35.61	36.51	-

주: 1) 소득5분위배율: 상위 20% 소득의 평균값을 하위 20%의 소득의 평균값으로 나눈 값

2) 개선효과 = 시장소득 - 처분가능소득

자료출처: 통계청, 「2021년 가계금융·복지조사 결과」, 2021, 38면.

2020년 균등화 처분가능소득의 5분위배율은 5.85배로 전년대비 0.40배p 감소하였다. 균등화 처분가능소득을 기준으로 근로연령층의 소득 5분위배율은 5.19배로 전년대비 0.21배p 감소하였고, 은퇴연령층의 소득 5분위배율은 6.62배로 전년대비 0.59배p 감소하였다. 2020년 균등화 처분가능소득 평균은 3,450만원으로 전년대비 3.9% 증가하였다. 균등화 처분가능소득 1분위는 1,179만원으로 전년대비 10.0% 증가하였고, 5분위는 6,892만원으로 전년대비 2.8% 증가하였다. 처분가능소득 5분위배율은 전년대비 6.25에서 5.85로 개선되었고 분배 개선효과도 전년대비 5.31에서 5.52로 크게 확대되었다.<sup>14)</sup>

2015년 4.86이던 소득 5분위배율은 소득주도성장이 본격적으로 반영된 2018년엔 역대 최고치인 5.95까지 급등하였다. 2019년 2/4분기에는 5.30으로 2분위 기준 역대 최고치를 기록하였다. 조사방식도 2019년부터 소득과 지출을 같은 표본에서

14) 기획재정부, 앞의 자료, 2면.

함께 조사하는 방식으로 변경되었고 2021년부터 1인가구와 농림어가 통계를 추가로 포함하였다. 정부와 지방자치단체가 재정을 투입하여 만든 노인일자리아업 등이 영향을 미치는 60세 이상 1인 가구의 근로소득이 통계에 추가로 산정되었다. 그 결과 가계동향 조사 결과가 2016년 이전, 2017~2019년, 2020년 이후 등으로 단절되어 상호 비교가 어렵게 되었다.<sup>15)</sup> 2021년 4분기 소득5분위배율은 긴급재난지원금 등이 투입된 결과로 실질적 소득 증가와는 거리가 있어 소득불균형이 실질적으로 개선되었다고 볼 수 없으며, 소득 불균형 개선을 위해 제도의 도입을 고려하고 있는 누진세 도입이나 기본소득제도의 도입 등은 조세부담의 증가를 가져오는 결과를 초래하여 국민의 부담이 커질 뿐만 아니라 정권에 따라 변화될 가능성이 있어 지속가능한 복지정책과는 거리가 멀다고 할 것이다.

<표 3> 상대적 빈곤율1) (단위: %, %p)

	전체			근로연령층(18-65세)			은퇴연령층(66세이상)		
	2019년	2020년	증감	2019년	2020년	증감	2019년	2020년	증감
시 장 소 득	20.8	21.3	0.5	13.3	14.1	0.8	61.0	60.2	-0.8
처분가능소득	16.3	15.3	-1.0	11.1	10.6	-0.5	43.2	40.4	-2.8
개 선 효 과 <sup>2)</sup>	4.5	6.0	-	2.2	3.5	-	17.8	19.8	-

주: 1) 상대적 빈곤율: 균등화 처분가능소득의 중위소득 50%이하(빈곤선: ('19년) 1,438만원, ('20년) 1,499만원)에 속한 인구수를 전체 인구수로 나눈 비율.

2) 개선효과 = 시장소득 - 처분가능소득.

자료출처: 통계청, 「2021년 가계금융·복지조사 결과」, 2021, 39면.

2020년 균등화 처분가능소득의 상대적 빈곤율은 15.3%로 전년대비 1.0%p 감소하였다. 균등화 처분가능소득을 기준으로 근로연령층의 상대적 빈곤율은 10.6%로 전년대비 0.5%p 감소하였고, 은퇴연령층의 상대적 빈곤율은 40.4%로 전년대비 2.8%p 감소했다.

2022 세계불평등보고서에 따르면 우리나라의 경우 상위 1%는 소득의 14.7%를 차지하며 평균 48만5200유로(약 6억4천만원)를, 상위 10%는 46.5%를 차지하며 15만3200유로(약 2억원)를 벌며 상위 10%의 소득이 하위 50% 소득의 14배에

15) 황정훈, “소득 불균형 심화와 개선방안 검토”, 제도와 경제 제14권 제4호, 2020, 138-139면.

달하고 있다. 불평등의 원인으로는 사회안전망 구축의 미비, 노동시장 유연화, 최저임금의 급격한 상승 등으로 인한 급속한 경제 자유화, 부동산 정책 실패로 인한 자산가격 폭등을 원인으로 들고 있다.

<표 4> 분기별 균등화 처분가능소득 5분위 배율 (단위:배)

연도	1분기	2분기	3분기	4분기
2006	6.36	5.79	6.19	6.01
2007	6.66	5.90	6.24	6.08
2008	6.79	6.03	6.35	6.18
2009	7.36	6.08	6.48	6.17
2010	7.08	5.86	6.29	5.91
2011	6.89	5.73	6.25	6.12
2012	6.74	5.58	5.93	5.98
2013	6.41	5.52	6.00	5.42
2014	6.43	5.55	5.67	5.37
2015	6.04	5.01	5.37	5.17
2016	6.24	5.41	5.88	5.50
2017	6.66	5.65	6.31	5.54
2018	7.53	6.55	6.86	6.73
2019 a	7.40	6.63	6.85	6.58
2019 b	6.74	5.74	5.76	5.83
2020	6.89	5.03	5.92	5.78
2021	6.30	5.59	5.34	5.71

- 주: 1) 2019년 자료는 a가계동향조사(소득부문)결과와 b가계동향조사 결과로 구분  
 2) 2019년 개편 이전 시계열은 비농림어가 대상  
 3) 2019년 개편 후 5분위 배율은 기존 조사와 상이한 표본체계와 조사방식에 의해 작성된 것으로 기존 조사에서 작성된 5분위배율과 비교 불가능  
 \* 균등화 처분가능소득 5분위 배율 = 상위 20%(5분위) / 하위 20%(1분위)

\*\* 균등화 처분가능소득 = 가구 처분가능소득 /  $\sqrt{\text{가구원수}}$

· 처분가능소득 = 시장소득 ①+공적이전소득 ②-공적이전지출 ③ (OECD, Wave7 기준)

- ① 시장소득 = 근로소득+사업소득+재산소득+사적이전소득-사적이전지출
- ② 공적이전소득 : 공적연금, 기초연금, 사회수혜금, 연말정산 환급금
- ③ 공적이전지출 : 경상조세, 연금기여금, 사회보험료

자료출처: 통계청, 「2021년 4/4분기 가계동향조사 결과」, 2022, 64면.

통계청이 2022년 2월 24일에 발표한 「2021년 4/4분기 가계동향조사 결과」에 따르면 2021년 4분기 균등화 처분가능소득 5분위 배율은 5.71배로 전년 동기 대비 0.07배p 감소하였고 직전 분기(2021년 3분기, 5.34배)에 비해서는 0.37배 증가하였다.

최저임금의 급격한 상승 등 소득주도성장정책의 문제점으로 인하여 2018년 1분기 균등화 처분가능소득 5분위 배율이 7.53배로 사상 최악으로 나오자 정부와 여당에서 조사 방식과 통계 표본에 대한 문제 제기가 이어졌다. 이 과정에서 기존의 통계청장을 경질하게 되었고 새로 부임한 통계청장은 소득분배지표를 가계동향조사에서 가계금융복지조사로 변경하였다. 이에 따라 가계동향조사 결과는 2016년 이전의 결과와 2017~2019년의 결과, 2020년 이후의 결과 등으로 단절되어서로 비교가 어렵게 됐다.<sup>16)</sup> 이러한 조삼모사식의 정책 시행과 이중적 잣대로 인하여 정책의 신뢰성이 상실되고 개선이 이루어지지 못하는 것이다.

## (2) 소득 불균형 원인 검토

가구소득의 불균형이 심화되고 있는 원인으로 실업의 증가 등으로 인한 고용요인과 취업은 유지되고 있으나 소득의 감소로 인한 소득요인을 들 수 있다. 호흡기 감염병이라는 COVID-19의 특성상 대면 일자리 종사자의 경우에 소득감소가 크게 나타나는 양상을 보이고 있다.

16) 가계동향조사 변화 추이(통계청, 「2021년 4/4분기 가계동향조사 결과」, 2022, 59면)

시계열	소득	지출
2019년 개편 이후~	⇒ 가계동향조사(2019년~) 1인이상 가구(농림어가포함): 소득(분기), 지출(분기·연간) 2인이상 비농림어가: 소득(분기), 지출(분기·연간)	
2017~2019년	⇒ 가계동향조사(신분류~2016년, 소득부문 2017~2019년) 1인이상 비농림어가: 소득(분기) <sup>1)</sup> 2인이상 비농림어가: 소득(분기)	⇒ 가계동향조사(지출부문 2017~2018년) <sup>2)</sup> 1인이상 가구(농림어가포함): 지출(연간)
2016년 이전	⇒ 가계동향조사(신분류~2016년, 소득부문 2017~2019년) 1인이상 비농림어가: 소득(분기·연간), 지출(분기·연간) 2인이상 비농림어가: 소득(분기·연간), 지출(분기·연간)	

주: 1 분기통계(2017,1/4~2019,4/4)

2 연간통계

① 고용요인에 의한 소득불균형 심화 검토

코로나19의 영향으로 2020년 2~4분기에 소득 1분위 중 비취업가구가 차지하는 비중이 전년도 동기에 비해 8.7%p 상승하였다. OECD, ILO 등에서는 핵심노동연령층을 25~54세로 정의하고 있으나, 우리나라 남성의 군복무, 높은 대학 진학률 등을 고려하여 가구주와 배우자의 평균 연령이 30~54세 가구인 핵심노동연령층 중 비취업가구 비중이 전년도 동기에 비해 10.4%p 상승하여 전체 가구에 비해 크게 나타나 핵심노동연령층 가구의 고용충격이 상대적으로 컸다.<sup>17)</sup>

<표 5> 고용형태별 규모 및 비중 변화 (단위: 천명, %, 전년동월대비)

구분	2019.8		2020.8		증감	
	규모	구성비	규모	구성비	규모	증감률
정규직	13,078	63.6	13,020	63.7	-58	-0.4
비정규직	7,481	36.4	7,426	36.3	-55	-0.7
전체	20,559	100.0	20,446	100.0	-113	-0.5

코로나 팬데믹으로 정규직에 비하여 비정규직의 감소가 크게 나타났다. 2020년 8월 기준 임금노동자는 총 2,044만 6천 명으로 2019년 8월 대비 11만 3천명이 감소하였다. 이들 중 정규직은 1,302만 명으로 2019년 8월 대비 5만 8천명이 감소하였고 비정규직은 742만 6천명으로 2019년 8월 대비 5만 5천명이 감소하였다. 고용요인과 관련하여 정규직은 전년 동기 대비 0.4% 감소하였고, 비정규직은 전년 동기 대비 0.7% 감소하여 비정규직의 고용충격이 더 큰 것으로 나타났다.<sup>18)</sup>

② 소득요인에 의한 소득불균형 심화 검토

소득요인에 의한 소득불균형 심화와 관련하여 1분위에 속한 취업가구의 소득이 2019년 동기에 비해 15.6% 감소하여 2~4분위의 경우 3.3%, 5분위의 경우 1.3% 감소한 폭을 크게 상회하였다. 이러한 1분위 소득의 큰 감소는 핵심노동연령층 15.1%, 비핵심 노동연령층 16.0%로 공통적으로 나타나고 있다.<sup>19)</sup>

17) 송상윤, 앞의 논문, 5-6면.

18) 황선자, “소득불평등과 최저임금정책 : 거시경제정책적 대응의 필요성을 중심으로”, 노동N이슈, 2021, 3면.

19) 송상윤, 앞의 논문, 5-6면.

소득요인과 관련하여 비정규직의 월평균 임금은 정규직과 대비하여 2019년 54.6%에서 2020년 52.9%로 감소하였고, 시간당 임금도 2019년 68.9%에서 2020년 67.0%로 감소하여 정규직과 비정규직 간 임금격차가 심화되었다.<sup>20)</sup>

### ③ 대면 종사자의 소득 불균형 심화 검토

고용요인에 의한 소득불균형 심화와 관련하여 소득 2~5분위에서는 고대면 일자리 가구의 비중이 큰 변화를 보이지 않았으나, 소득 1분위 중 동 가구의 비중은 2020년 2~4분기에 2019년 동기 대비 8.9%p 하락한 것으로 나타났다. 비취업가구의 경우 취업가구에 비해 소득이 크게 낮기 때문에 비취업가구의 비중 상승은 1분위 소득을 감소시키는 요인으로 작용한다. 전체적으로 보면 소득 1분위 중 비취업가구의 소득은 취업가구 소득의 45.6% 수준인데, 핵심노동연령층 내에서는 동 수치가 18.4%에 불과해 핵심노동연령층 중 비취업가구의 비중 상승이 하위소득 감소에 큰 영향을 미친 것으로 보인다. 소득 1분위 중 고대면 일자리에 종사하는 자영업 가구, 여성·유자녀 가구의 소득 감소가 중·하위소득 간 격차 확대의 주요 요인으로 작용하였다.<sup>21)</sup>

## 2. 재난지원금 지급의 효율성 검토

코로나 팬데믹으로 인하여 발생한 직접적인 경제적 손실 및 외부비경제로 인하여 발생한 손해에 대해 현재까지 제5차 재난지원금이 지급되었으며, 재난지원금의 지급이 경제적으로 효율성이 있는지에 대해서는 검토해 볼 필요가 있다. 또한 코로나의 단기간 내 종식이 어렵다고 보이는 현 상황에서 재난지원금의 지급은 미봉책에 불과하며, 보다 장기적이고 지속적인 정책의 시행이 요구되고 기존의 가족을 단위로 한 복지체계에 대해서도 1인 가구의 증가 및 저출산 고령사회의 도래 등 사회구조의 변화에 따라 변화가 필요한 시점이다. 코로나19의 장기화로 인한 경제적 손실에 대한 대응책으로서의 재난지원금의 성격과 관련하여 보험료 납부를 전제로 하지 않는다는 점에서 사회보험제도와는 다르고 지급대상자에 대한 법적 기준이 마련된 상태에서 지급이 이루어지는 것이 아니라는 점에서

20) 황선자, 앞의 논문, 5면.

21) 송상윤, 앞의 논문, 7면.



공공부조제도와도 다르다. 유형의 재화를 지급하는 점에서 사회서비스와도 상이하다. 일정 대상자에게 균일하게 금원이 지급된다는 점에서 기본소득제도와 유사하나 상시적으로 지급되지 않는 점에서 차이가 있다.<sup>22)</sup>

헌법 제34조 제6항은 국민의 건강권을 보장할 국가의 의무를 명시하고 있으며, ‘재난지원금지급제도’는 국민의 건강권을 보호하고 최소한의 인간다운생활을 보장하기 위한 공공부조제도의 성격과 기본소득제도의 요소가 결합된 사회보장제도라 할 수 있다.<sup>23)</sup>

재량적 재정정책 측면에서 미국은 코로나19 위기가 본격화된 2020년 1월 이후 GDP의 25.4%에 해당하는 재정적 대응을 함으로써 유럽의 주요국 및 선진국 그룹의 재정적 대응 규모를 압도하고 있다. 미국은 유로지역에 비해 경제 및 사회보장 측면에서 사회안전망이라 할 수 있는 기존 복지 시스템이 부재하였기 때문에 가계에 대한 대량의 현금 지급과 같은 정책이 정책 대응 수단으로 채택되었다. 이러한 재정대응으로 인해 미국은 유로지역보다 재정수지의 악화가 크게 발생한 반면, 실질 GDP의 감소폭은 더 작았다. 반면, 유로지역은 남부유럽 등의 재정위기를 통해 배운 적자재정에 대한 신중한 접근방법을 기조로 삼아 국가 부채증가를 최소화하는 방향으로 재정적 대응이 이루어졌다. 손실에 따른 보상의 개념과 저소득층 및 사회취약계층을 대상으로 한정하여 현금을 지원하는 정책을 시행하였다. 이는 재정건전성의 악화 및 코로나19 위기 이후 새로운 변화에 대응할 재정공간의 축소를 우려하기 때문이다. 코로나 팬데믹에 대응하기 위한 재정정책의 일환으로 일반국민 또는 소상공인·자영업자 등을 대상으로 직접적인 현금을 지급하는 이른바 ‘재난지원금지급제도’와 관련한 문제를 검토하고자 한다.<sup>24)</sup>

### (1) 효율적 자원배분

자원배분에 있어 누구에게도 손해가 발생하지 않으면서 일정한 대상에게 이득을 발생시키는 새로운 배분상태로 변화시키는 것이 불가능하면 이러한 상태를

22) 자연재난 구호 및 복구비용부담기준 등에 관한 규정 제3 조 제2호의 적용은 어렵다고 할 것이다.

23) 황정훈, “스마트시티 데이터 허브 플랫폼을 활용한 효과적인 감염병 대응체계 구축에 대한 제도적 검토”, 법학연구 제20권 제4호, 2020, 160면.

24) 김준현 박인환, “주요국의 재난지원금 지급사례와 분석”, 국회입법조사처 제214호, 2021, 1면.

파레토 효율적이라 한다. 이는 자원을 배분함에 있어서 누구도 손해를 보지 않으면서 모두에게 이득만 발생하는 상태로 변화가 가능하다면 본래의 상태가 비효율적이었다는 것을 나타내는 것이다. 이득을 보게 되는 대상이 있다면 이에 상응하여 손해를 보게 되는 대상이 상관적으로 발생할 때 그러한 배분상태를 파레토 효율적이라 한다. 자원배분이 효율적으로 이루어지기 위해서는 우선 생산이 효율적으로 이루어져야 하며, 완전경쟁시장에서는 효율적 자원배분이 시장가격에 의해 달성될 수 있으나 이것이 분배의 형평성까지 귀결되는 아니다.<sup>25)</sup> 불완전경쟁시장에서는 자원배분의 효율적 달성이 이루어지기 힘든 상황이나 이를 달성하고자 하는 노력과 함께 제도적 시스템을 체계적으로 구비할 필요가 있다고 할 것이다.<sup>26)</sup>

## (2) 재정건전성에 대한 검토

현실적으로는 불완전경쟁시장이 대부분이고 완전경쟁시장은 존재하지 않으므로 자원배분의 파레토 효율이 완전히 이루어질 수는 없으나 효율성을 판단하는 지표로 활용될 수는 있다. 한국경제연구원이 국제통화기금(IMF) 국가재정 모니터를 바탕으로 코로나19가 발생한 2020년부터 시작해서 2026년까지의 비기축통화국에 대한 재정 전망을 분석한 결과, 한국의 국내총생산(GDP) 대비 국가부채비율의 증가폭은 18.8%p로 OECD 비기축통화국 17개국 중 가장 높은 것으로 나타났다. 한국은 2022년~2026년 중에도 코로나19로 증가한 재정지출 수준이 거의 유지될 것으로 예상됐다. 이에 비해 터키를 제외한 비기축통화국들은 이 기간 동안 재정건전성 관리를 위해 정부지출이 감소할 것으로 전망됐다. 2020년~2021년 GDP 대비 재정지출 규모를 100으로 가정했을 때, 2022년~2026년 GDP 대비 재정지출은 한국이 98.6인 반면 다른 비기축통화국들은 평균 91.0로 집계됐다. 이에 따라 한국은 코로나19 이후인 2022년~2026년 중에도 높은 수준의 재정적자 규모가 유지될 것으로 보인다. 다른 비기축통화국들이 2022년~2026년 중에 재정적자를 상당한 수준으로 줄일 것이라는 예측과 대조적이다.<sup>27)</sup>

25) 심경섭 외 5인, 『경제학원론 제2판』, 법문사, 2013, 463-464면.

26) 황정훈, “하이에크의 이론에 입각한 상대적 빈곤해소에 관한 법적 연구”, 법학연구 제19권 제1호, 2019, 336면.

### (3) 정부개입과 유인의 제공

시장실패의 경우 정부개입의 필요성이 커질 수 있으나 정부가 이념 편향적이어서 효율적인 정책집행을 할 능력이 부족할 경우 정부실패로 이어질 수 있다. 정부실패의 경우 정부가 스스로 책임을 지는 경우는 나타나지 않고 있는 반면 기업의 경우 시장실패가 발생하면 시장에서 도태되므로 효율적인 집행이 이루어지는 경우가 많다. 정부의 직접적이고 적극적인 개입보다는 민간부문에 유인을 제공하여 소득불균형 심화를 완화하는 것이 훨씬 바람직하다고 할 것이다. 기업에 대한 조세나 금융상 혜택을 제공하면서 이에 대한 조건으로 고용을 확대하고 기업 내 종업원에 대한 주택, 보건, 육아 등의 지원을 확대하도록 하는 것이 유인의 제공에 해당한다. 이는 기업을 비롯한 시장기구에 의해 소득 불균형 심화를 개선시킬 수 있다는 점에서 바람직하다고 할 것이다.<sup>27)</sup>

### 3. 재난지원금 지급의 형평성 검토

재난지원금의 지급이 전 국민을 대상으로 이루어지지 않고 제5차 재난지원금의 지급처럼 지급대상을 건강보험료 합산액 하위 80% 이하로 한정함으로써 지급을 받는 자와 받지 못하는 자 사이에 재난지원금 지급의 형평성 문제가 제기될 수 있다.

롤스는 실질적인 형평을 구현하기 위해 복지제도를 통한 재분배를 실시함으로써 개인의 기본권을 보다 공정하게 실현할 수 있다고 인식하는 자유주의자로서 효율성에만 중점을 두고 논의를 전개하는 자유주의자들과 대비된다고 할 것이다. 롤스는 드워킨과 더불어 자유주의 입장을 취하면서도 복지제도의 시행에 긍정적인 입장을 견지함으로써 두 제도의 균형을 도모하고 있다. 소득불균형을 시정하기 위하여 롤스는 불평등한 지위에 있는 자를 대상으로 자원제공을 통하여

27) 한국의 국가부채비율 증가폭은 기축통화국을 포함한 OECD 37개국 전체로 확대한 경우에도 가장 높았다. 한국의 국가부채비율이 2020년 47.9%에서 2026년 66.7%로 급증함에 따라 국가부채비율 순위도 비기축통화국 17개국 중 9위(2020년)에서 6계단 뛰어오른 3위(2026년)를 기록할 것으로 분석됐다(한국경제연구원, 「비기축통화국 재정건전성 전망과 시사점 보도자료」, 2022, 1-3면).

28) 심경섭 외 5인, 앞의 책, 480-482면.

불합리를 시정하도록 하고 있다. 이에 더하여 롤스는 불균형 문제를 해소하기 위하여 가장 열악한 지위에 있는 구성원에게 가장 큰 혜택을 제공하는 차등원칙을 적용함으로써 자유의 실질적 평등을 통한 민주주의를 구현하도록 하고 있다.<sup>29)</sup>

## IV. 메타버스 복지플랫폼과 관련한 지적재산권 문제

### 1. 저작권

#### (1) 저작권법상 부수적 복제

메타버스 플랫폼 구축과 관련하여 현실성 있는 배경을 구축함에 있어 저작권 위반이 문제될 수 있다. 저작권법 제35조의3(부수적 복제 등)은 사진촬영, 녹음 또는 녹화(촬영 등)를 하는 과정에서 보이거나 들리는 저작물이 촬영 등의 주된 대상에 부수적으로 포함되는 경우 저작재산권자의 이익을 부당하게 해치지 않는 한 이를 복제·배포·공연·전시 또는 공중 송신할 수 있도록 규정하고 있다. 메타버스 플랫폼과 관련한 콘텐츠는 현실에 존재하는 물체 또는 배경 등을 부수적으로 포함할 수 있으며, 위 조항에 의해 관련 저작재산권을 일부 제한함으로써 콘텐츠에 대한 제작·유통 활성화를 기대할 수 있다. 다만, 메타버스 안에서는 현실감을 높이는데 건물 배경 등이 중요한 역할을 할 수 있으므로 부수적 복제 등에 해당되지 않을 수 있다.

메타버스 플랫폼에서 실사를 구현하는 문제와 관련하여 현실의 골프장 코스를 컴퓨터 그래픽으로 재현하여 온라인 서비스를 제공한 사안에서 대법원은 골프장 코스를 건축저작물로 판단하여 무단 촬영한 골프장에 대한 사진을 토대로 3D 컴퓨터 그래픽 등을 이용하여 스크린골프장 운영업체에 제공한 행위가 구 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 제2조 제1호 (차)목에서 정한 부정경쟁행위 등에 해당한다고 판시하였다.<sup>30)</sup>

29) 김비환, 『자유지상주의자들, 자유주의자들 그리고 민주주의자들』, 성균관대학교 출판부, 2006, 65-66면.

## (2) 저작권법상 미술저작물 등의 전시 또는 복제

메타버스에서 현실의 저작물을 구현하는 경우 더욱 생생하게 표현할 수 있어 저작권 침해에 해당할 가능성이 높아진다고 볼 수 있다. 저작권법은 일정한 경우 저작재산권을 제한하는데, 저작물이 메타버스에서 표현되는 경우 그 제한 범위가 문제된다.<sup>31)</sup> 저작권법 제35조 제2항은 개방된 장소에 항시 전시되어 있는 미술저작 등의 복제·이용을 자유롭게 이용하도록 규정하고 있어 야외에 전시된 미술저작물 등을 사진·동영상 등으로 만들어 배포할 수 있으며, 다만 건축물을 건축물로 복제하는 등의 이용은 제한되고 판매 목적의 복제를 금지하고 있어 상업적 이용은 제한된다. 현실의 건축물이 메타버스에서 재현되는 과정에서 활용되는 배경과 관련하여 이를 자유롭게 활용할 수 있는 파노라마의 자유(freedom of panorama)가 문제된다. 높은 해상도의 콘텐츠로서 머리에 착용하는 디스플레이 장치인 HMD(Head Mounted Display)<sup>32)</sup>를 통해 배경이 제공된다면 실물과 거의 유사한 심미감을 줄 수 있어 해당 조항의 적용 여부가 문제될 수 있다. 저작권법 제35조 제2항에서 규정하고 있는 개방된 장소, 항시 전시, 판매목적에 해당하지 않을 것 등의 요건과 관련하여 공중에 개방된 실내장소도 포함되는지 불명확하며, 미술저작물, 건축저작물, 사진 저작물로 대상을 제한하고 있는 것과 관련하여 기술 변화에 대응하여 법 적용대상 저작물을 확대하여 규율할 필요가 있다.<sup>33)</sup>

## (3) 저작권법상 공연 또는 방송

30) 대법원 2020. 3. 26 선고 2016다276467판결.

31) 저작권법 제2조 제15호는 응용미술저작물에 대해서 ‘물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있는 미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것을 말하며, 디자인 등을 포함한다.’고 명시하고 있는데, 현실 세계에서의 물품을 메타버스에 그대로 재현한다면 응용미술저작권 침해에 해당할 가능성이 크다. 메타버스에서 제작된 물품이 현실 세계에 재현되거나 메타버스에서 복제되는 경우 그 물품이 ‘실용품’에 응용되었다고 보기 어려운 경우 ‘응용미술’로 인정될 수 없을 것이다. 그러나 그 물품이 별도의 ‘창작성’을 구비하였다면 미술저작물의 일종으로 다루어질 가능성은 있다. 현실 세계에서는 ‘실용품’의 ‘응용가능성’이나 ‘분리가능성’이 없어서 응용미술저작물이 되지 못하였던 경우에도 메타버스에서 미술저작물로 인정될 수도 없어 이에 대한 제도 정비가 필요하다고 할 것이다.

32) HMD는 2021년 4월 NICE 국제상품 분류 공식명칭으로 인정받았으며, 메타버스를 체험하는데 있어 필수적인 하드웨어라고 할 수 있다.

33) 정상조 외 3인, “기술 환경 변화에 대응하기 위한 저작권 이슈 연구”, 저작권정책연구, 2017, 99-100면.

저작권법 제29조에 따르면 공표된 저작물을 영리 목적 없이 반대급부를 받지 않으면서 ‘공연’ 또는 방송하는 경우 저작권이 제한된다. 메타버스에서 실시하는 콘서트가 ‘공연’ 또는 ‘방송’에 해당된다면 저작권법 제29조를 적용하여 공표된 저작물의 자유로운 이용이 가능하다. 한국음악저작권협회에서 정한 “음악저작물 사용료 징수규정”은 음악저작물의 이용유형을 공연, 방송, 전송, 웹캐스팅, 복제 및 배포, 대여 및 기타로 구분하고 있으며, 각 유형별 이용형태에 따라 세분화하여 사용료 산정 기준을 적용하고 있다. 메타버스 내에서의 콘서트에 대하여는 명시적이고 직접적인 규정은 없으며, 위 유형 중 ‘웹캐스팅’에 유사하다고 할 수 있다. 메타버스 내 콘서트는 user의 request에 의해 송신이 개시되고 공중이 동시에 수신하므로 저작권법의 이용행위 유형 중 ‘디지털음성송신’에 가깝다고 할 수 있다.<sup>34)</sup>

저작권법 전부개정안(도종환 의원 대표발의, 의안번호 제2107440호)은 ‘디지털 동시송신’이라는 개념을 도입하여 음성과 영상을 아울러 인터넷을 통해 실시간으로 송출하는 행위를 포섭할 수 있도록 하였으며, 메타버스 내 콘서트는 이에 해당될 가능성이 있다.<sup>35)</sup>

#### (4) 저작권법상 공정이용

저작권법 제35조의5는 “저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우 저작물을 이용할 수 있다”고 하면서 이에 해당하는지를 판단하기 위한 고려사항으로서 ① 이용의 목적 및 성격, ② 저작물의 종류 및 용도, ③ 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, ④ 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향을 규정하고 있다. 메타버스 내에서 타인의 초상 등을 무단으로 활용할 경우 퍼블리시티권이 침해될 수 있다. 2022년 4월 20일

---

34) 해당 채널에 들어온 다른 user와 동시에 음악을 들지만 채널을 선택한 user는 첫 번째 음악부터 실행이 되어 자신이 원하는 곡을 주문형(on demand)의 형식으로 들을 수 있는 서비스가 제공될 경우 이는 ‘전송’ 또는 ‘유사전송’에 해당하는 것이며, 선택권 없이 수동적으로 듣기만 하는 디지털음성송신과는 구별이 된다. 전송은 디지털음성송신과 달리 수신자의 이시성이 인정되고 사용료에 있어서도 전송 사용료가 적용되므로 디지털음성송신 사용료가 적용되는 경우와 차이가 있어 구별의 실익이 있다고 할 것이다.

35) 신용우, “메타버스 관련 법적 쟁점”, 주간기술동향, 2021, 17-19면.

부터 시행되는 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 개정법은 제2조 제1호 타목에서 “국내에서 널리 인식되고 경제적 가치를 가지는 타인의 성명, 초상, 음성, 서명 등 그 타인을 식별할 수 있는 표지를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위”를 부정경쟁행위 중 하나로 규정하였고 이 조항은 2022년 6월 8일부터 시행될 예정이다.<sup>36)</sup>

## 2. 상표권

상표적 사용이란 출처표시로서의 사용을 의미하며, 상표권으로 보호되는 상표를 사용하더라도 상품의 출처표시로서 사용된 것이 아니라면 상표적 사용이 아니므로 상표권의 침해로 볼 수 없다.<sup>37)</sup>

상표권 침해와 관련 게임에서 사용된 상표 관련 분쟁 사례를 살펴보면 다음과 같다.

다목적 군용차량인 ‘험비(Humvee)’의 제조사 AM 제너럴(General)은 2017년 게임회사인 액티비전 블리자드(Activision Blizzard)사가 ‘Call of Duty’라는 게임에서 자사 험비 군용차량의 상표와 외부형태를 무단으로 사용한 행위에 대해 상표권 침해 소송을 제기하였다.

뉴욕남부법원은 2020년 4월 AM 제너럴의 청구를 기각하였다. 기각사유는 해당 상표가 상품의 출처 표시를 위한 것이 아니고 게임의 사실감을 높이기 위한 예술적 관련성을 가지며, 두 상품의 소비자는 각각 군대와 게임이용자로서 상이하고 잘못 구매할 위험이 없으며, AM 제너럴이 게임 산업에 진출한다는 증거가 없으므로 출처가 혼동되지 않아 상표권 침해에 해당하지 않는다고 판단하였다. ‘Call of Duty’에 ‘Humvee’를 구현한 것은 미국 수정헌법 제1조가 보호하는 ‘예술

---

36) 연예인들의 사진, 기사 등을 주요 내용으로 하는 잡지를 제작하고 판매하는 갑 주식회사가 연예인 엔터테인먼트 사업을 하는 을 주식회사의 허락 없이 을 회사 소속 아이돌 그룹의 화보집 등을 제작하여 특별 부록으로 판매하려 하자, 을 회사가 특별 부록의 제작, 배포 등의 금지를 구하는 가처분을 신청한 사안에서 대법원은 갑 회사가 특별 부록을 제작하고 판매하는 행위는 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 제2조 제1호 (가)목의 부정경쟁행위에 해당한다고 결정하였다(대법원 2020. 3. 26. 자 2019마6525 결정).

37) 대법원 2003. 4. 11. 선고 2002도3445 판결.

적인 표현'에 해당하며, 이 경우 미국 상표법이 다소 좁게 적용된다. 또한, 액티비전은 'Humvee' 없이도 이 게임을 개발할 수 있었다는 점도 고려했다"라고 판시하였다.

메타버스를 비롯한 가상세계에서 상표권과 표현의 자유에 대한 충돌문제와 관련한 사안인 E.S.S. Entertainment 2000, Inc. v. Rock Star Videos, Inc.에서 연방 순회 항소법원(United States Court of Appeals, Ninth Circuit)은 미연방상표법(Lanham Act)상 상표권 침해는 소비자의 혼동을 방지하여야 하는 공익이 표현의 자유보다 큰 경우에 인정된다고 보았다. 이에 대한 판단기준과 관련하여 Rogers test는 상표의 사용과 분쟁 작품간 예술적 연관성(artistic relevance), 작품의 출처에 대한 명백한 오인(explicitly misleads)을 판단기준으로 제시하고 있다.<sup>38)</sup>

메타버스 내에서 물건에 상표를 표기하여 사용한 경우, 현실세계에서의 유형물인 지정상품과 유사한 상품으로 볼 수 있을지가 문제된다. 국제상품분류제도인 NICE 분류에 따른 제9류는 “내려받기 가능한 이미지 파일”이 포함되어 있으며 메타버스상의 이미지는 이 분류에 따라야 한다는 주장이 가능하다. 현실세계의 의류에 사용된 상표는 NICE 분류 제25류(의류, 신발, 모자)에 해당하는 반면, 메타버스 내에서의 운동화에 사용된 상표는 제9류에 해당하여 구분된다는 것이다. 이와 관련하여 나이키(NIKE)사는 메타버스 내에서의 나이키 브랜드 운동화 및 의류 판매를 염두에 두고 상표를 출원하면서 NICE 분류 제9류(내려받기 가능한 이미지 파일 등), 제35류(광고업 등), 제41류(스포츠 및 문화활동업 등)로 지정하였다.<sup>39)</sup>

### 3. 디자인권

디자인보호법 제2조 제2의2호에서 디자인이 표현되는 ‘물품’의 범위에 ‘화상’이

38) Jack Schecter, “Trademark Law and the First Amendment Meet at a Virtual Strip Club”, Bromberg & Sunstein, 2008. 12.

39) NICE 분류는 1957년 상품 및 서비스업분류를 국제적으로 통일하기 위한 『국제상품분류제도에 관한 협정(니스협정)』에 의해 정해진 상품 및 서비스업에 관한 국제분류제도이다. NICE는 국제적으로 동일한 상품 및 서비스업 분류체계를 사용하여 국제간의 출원 및 등록시 편리하고 우선권을 주장할 수 있으며, 여러 국가에서 동시에 특허 출원이 가능하고 상표법조약 및 마드리드 의정서 가입을 위한 전제조건이 된다는 점에서 효율적이며, 우리나라는 1998년 10월 8일 가입신청서를 기탁한 후 1999년 1월 8일 조약 제1472호로 발효되었다.



포함되도록 하였다. 이에 따르면 현실세계의 물품 없이 메타버스 내에서만 구현된 디자인에 대해 등록을 받아 보호가 가능할 것으로 보인다. 이미 공지된 디자인과 동일·유사한 디자인은 신규성을 상실하여 디자인등록을 받을 수 없으므로, 의류·신발 등 기존에 다른 물품으로 등록받은 디자인과 동일·유사한 디자인의 경우 화상디자인으로 새로 등록받기 어렵다고 할 것이다. 메타버스 플랫폼에서 창작한 “화상”의 경우 제작자는 이에 대한 출원 및 등록을 하고 NFT로 발행해서 화상디자인권을 선점하여 가상자산으로 활용할 수 있다. 디자인보호법 제3조 제1항에서 디자인을 창작한 사람 또는 그 승계인이 디자인 등록을 할 수 있는 자로 규정하고 있어 AI가 화상디자인을 제작한 경우 AI가 권리자로 인정될 수 있는지에 대한 문제가 발생하며, 이에 대한 법적 정비가 필요하다.<sup>40)</sup>

#### 4. 아이템의 재산권

메타버스에서 이용자가 소유·판매하는 상품이나 콘텐츠 등 아이템의 소유권에 대한 법적 인정 여부가 불명확한 경우가 자주 발생한다. 우리나라에서는 온라인 게임에 있어서 아이템의 소유권을 게임회사가 보유하고 있는데, 메타버스에서도 이런 상황이 이어진다면 가상세계의 확장에 한계가 있을 수 있다. 이를 해결하기 위해 블록체인 기반의 NFT(Non-Fungible Token, 대체불가 토큰)에 의한 아이템의 권리 보호 방안을 검토할 수 있다. NFT는 디지털 콘텐츠에 대한 권리를 인정해주는 일종의 등기권리증으로서 해당 디지털 콘텐츠의 원본성, 진본성, 유일성, 구매이력을 기술적으로 보장할 수 있다. 원본은 별도로 오프체인이나 분산파일시스템에 보관하고 NFT에는 작품명, 계약조건, 원본에의 접근가능한 링크 정보 등의 메타데이터만이 제공된다. 따라서 거래대상은 원본작품이 아닌 작품에의 ‘링크’가 되는 것이다. 가상세계인 메타버스에서의 콘텐츠는 물리적 실체에 기반하고 있지 않아 「민법」상 ‘물건’으로 볼 수 없어 전통적인 관점에서 소유권 등을 인정하기 어려운 바, 디지털소유권에 대한 법 규율의 정비가 시급하다.<sup>41)</sup>

40) AI 창작물로 인하여 법적 분쟁이 발생할 경우에 대비하여 창작 콘텐츠 문제에 대비하기 위한 저작물 등록제도, 전자인간의 법인격 창설, 인공지능 저작물 보호법의 제정, 관련 문제에 대한 외국과의 통일된 규율을 위한 협의 등이 모색되어야 한다(차상욱, “인공지능 저작물의 저작권법상 보호 쟁점에 대한 개정방안에 관한 연구”, 계간 저작권, 2020, 59-61면).

41) 김병일, “제4차 산업혁명 환경에서의 저작권 개혁과 그 글로벌 패러다임 진화”, 정보법학 제

## 5. 메타버스 관련법에 대한 검토

### (1) 메타버스 관련 국내 법제

메타버스의 활성화로 인한 사회적 영향력의 증대와 관련하여 이에 대한 제도적 규율 측면에서 메타버스산업 진흥법안이 발의되었다. 이 법안에서 “메타버스”는 “컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술·장치와 정보통신망을 이용하여 입체환경으로 구성된 가상사회에서 가상인물 등을 통하여 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 제작된 가상의 공간”으로 정의되어 있다(법안 제2조 제1호). 법안 제2조 제5호는 가목에서 “메타버스에서 메타버스서비스를 이용하거나 메타버스에서 이용되는 저작물 그 밖의 콘텐츠를 구입하는 대가를 지급하기 위하여 사용될 것”, 나목에서 “메타버스에서 창작된 저작물 그 밖의 콘텐츠를 금전적 가치로 환산하거나 메타버스상품을 매입하는 대가를 지급하기 위하여 사용될 것”이라고 구체화하고 있다.<sup>42)</sup>

법안 제21조 제1항에서 메타버스서비스제공자는 “이용자와의 약정에 따라”서만 메타버스화폐를 발행할 수 있고, 이용자 1인당 발행 최고한도에도 제한을 받으며, 메타버스화폐의 환전을 위한 안전한 시스템 구축 의무, 메타버스 내에서 도박 등 사행행위가 일어나지 않도록 보장할 의무, 미성년자들의 거래에 대하여 미성년자보호를 위한 안전장치를 마련할 의무, 그밖에 메타버스화폐의 건전하고 원활한 유통을 위하여 필요한 조치를 취할 의무를 부과받게 된다. 법안 제27조에서 메타버스서비스제공자는 메타버스 내의 질서유지와 법령 위반 방지를 위해 행동강령을 제정할 의무를 부담하고(제1항), 이용자가 이러한 행동강령에 동의하고 준수하도록 해야 할 의무가 있으며(제2항), 이용자는 행동강령에 따라 메타버스에서 활동할 의무, 행동강령에 위반하는 사실을 발견한 경우에는 메타버스서비스제공자에게 이를 신고할 의무를 부담하고(제3항), 메타버스서비스제공자가 이러한 신고를 받거나 위반사실을 알게 된 경우에는 관계 법령 및 행동강령에 따른

---

25권 제3호, 2021, 46-47면.

42) 메타버스 플랫폼에서의 저작물에 대한 권리 귀속 및 제3자의 침해 등과 관련한 분쟁을 예방하고 규율하기 위하여 사전에 약관이나 이용정책 등을 명확히 규정하여 둘 필요도 있다(손승우, “또 다른 세계 ‘메타버스’의 부상과 법 정책적 과제, 제9차 규제혁신법제포럼자료집, 한국법제연구원, 2021, 56-57면).

적절한 조치를 취해야 한다(제4항).<sup>43)</sup>

법안 제2조 제8호에서 “메타버스서비스제공자가 제공하는 메타버스서비스를 이용하는 자”에 대해서는 별도로 “이용자”로 정의하고 있다. 법안은 제2조 제6호에서 “메타버스제작자”라는 개념을 도입하여 “메타버스를 기획하거나 복제하여 설계하고 제작하는 자”를 메타버스제작자로 보고 있다. 법안 제33조는 과학기술정보통신부장관이 메타버스서비스제공자의 위 법안 위반행위 또는 의무불이행에 대해 시정권고 또는 시정명령을 할 수 있도록 규정하면서, 제34조에서 이러한 시정명령을 이행하지 않은 경우에는 1천만원 이하의 과태료에 처하도록 하고 있다.

## (2) 메타버스 관련 외국 법제

온라인 이용자의 권리를 보호하고 온라인 플랫폼의 투명성을 제고하기 위한 EU 디지털시장법(Digital Market Act, DMA)은 2022년 3월 24일 EU 집행위원회, 유럽의회, 이사회 간 합의에 도달하였다. 사용자가 소비자에게 도달할 수 있는 역할을 하는 게이트키퍼는 연간 매출액이 75억 유로 이상이며, 시가 총액이 750억 유로 이상인 기업을 대상으로 한다. 게이트키퍼 기업은 제3자 서비스와 게이트키퍼 플랫폼 간 상호 운용을 비롯하여 비즈니스 사용자의 플랫폼 외부 사업 홍보 및 계약을 허용하여야 한다. 또한 사전 설치된 비 필수 소프트웨어 제거방지 설정을 비롯하여 게이트키퍼 자체 제공 서비스에 우선순위를 부여하는 것은 금지한다. 이를 위반할 경우 전년도 총매출의 최대 10%에 해당하는 과징금이 부과될 수 있으며, 일평균 매출의 최대 5%까지 추가로 과징금이 징수될 수 있다.<sup>44)</sup>

## V. 소득 불균형의 제도적 개선방안 검토

현재는 인류 역사의 발전과정 중 시장경제가 포화상태에 이른 정체기에 해당

43) 메타버스서비스제공자는 디자인보호법상 가상디자인의 보호에 대한 규정의 마련 등 오프라인에서의 보호대상이 온라인으로 확대되어 가고 있는 추세에 비추어 상표권 등 지적재산권의 침해를 방지할 의무를 게을리하여 피해가 발생한 경우 이에 대하여 공동불법행위책임이 인정될 수 있을 것이다(대법원 2010. 3. 11. 선고 2009다4343 판결 참조).

44) [\(https://dream.kotra.or.kr/kotranews/cms/news/actionKotraBoardDetail.do?\)](https://dream.kotra.or.kr/kotranews/cms/news/actionKotraBoardDetail.do?)(2022.5.10 검색)

한다고 할 수 있고 따라서 자본주의의 성장기에 적절한 해결책인 고용창출을 통한 문제해결은 정체기에 속하는 오늘날에는 적절하지 않은 것이 현실이다.<sup>45)</sup> 그러나 최근 코로나 팬데믹으로 인한 비대면 중심의 네트워크에 대한 관심이 증대되면서 교육, 게임, 의료 등의 분야에서 메타버스에 대한 관심이 증대되고 있으며, 이에 따른 새로운 시장의 형성이 활발하게 이루어지고 있는 것이 현실이다. 코로나 팬데믹의 장기화로 소득 불균형이 심화되고 있는 현실에서 이를 제도적으로 개선하기 위한 방안으로 메타버스 복지플랫폼 구축을 통한 생산적 복지시스템의 마련이 필요한 시점이다.

## 1. 규제샌드박스 메타버스 스마트시티 복지공동체 구축

‘복지공동체’는 상호 인적 결합이 비교적 밀접한 지역공동체의 주민들이 자율적으로 생활에 필수적인 보육과 교육 등을 포함한 복지관련 서비스를 제공하는 복지체제로 공공복지의 한계를 보완하는 역할을 한다. 복지공동체의 특성을 보면, 첫째, 복지 수혜자도 공급자가 되는 쌍방향적 복지로 수혜자의 자존감을 향상시켜 복지의존을 줄일 수 있다. 둘째, 쌍방향적으로 교환되는 서비스의 범위를 사소한 생활 속 서비스부터 심리 정서적 서비스까지 확대하고 있다. 셋째, 공동체 활동의 주요 내용이 보육과 교육, 건강 등 일상생활과 관련된 것으로 참여자 대부분이 여성이며, 이 활동을 통해 제2의 직업으로 연결되는 경우도 많다.<sup>46)</sup> 복지공동체 구축은 구성원들 간 타인의 곤경이나 형편을 마치 자기 자신의 것인 양 느끼는 공감 능력에 기틀을 두고, 이 공감 능력을 확산시킴으로써 가능할 수 있다. 공감은 개인 심리적인 가치뿐 아니라 사회적 가치를 가지고 있는 중요한 자산으로서 공동체 질서 정립의 원리일 뿐 아니라 보편적 인간애 달성을 위한 바람직한 수단이라 할 수 있다. 이를 실현하기 위하여 데이터 융합을 위한 디지털 라이프 데이터 댐을 구축하고 궁극적으로 규제샌드박스 스마트시티 복지공동체를 실현하여야 한다.<sup>47)</sup>

45) 廣井良典, 『ポスト資本主義 — 科學・人間・社會の未來』, 岩波書店, 2015, 12-17頁.

46) 김희연 · 유명성 · 고재경, “복지공동체, 공공복지의 한계를 넘는다,” 이슈 & 진단(157), 2014, 26면.

47) 최중권, “스마트시티 구현을 위한 법적 쟁점에 관한 연구 : 스마트도시법 및 스마트 헬스케어 서비스를 중심으로,” 중앙법학 제20집 제3호, 2018, 65-66면.

## (1) 고용요인에 의한 소득불균형 심화 개선방안 모색

소득 불균형은 코로나 팬데믹의 장기화로 인하여 더욱 심화되고 있으며, 이를 해소함에 있어 재난지원금의 지급은 효율성이 적은 것이 현실이다. 이에 대해 Metaverse Welfare Community는 현재 제페토나 Roblox의 메타버스 플랫폼에서 활용하고 있는 user의 참여를 유인하는 material 제공과 user의 참여를 통해 창출되는 산출물을 플랫폼 내로 수용하여 재생산하는 방식을 적극적으로 활용함으로써 새로운 부가가치를 창출할 수 있고 저소득층 가구를 중심으로 이에 대한 접근 가능성을 적극적으로 보장함으로써 소득의 감소 상황을 개선시킬 수 있을 것이다. 중앙정부의 규제 중심적 경제정책은 기업의 운영을 위축시키고 생산향상을 약화시킬 수 있다. 기업에 대한 세제혜택과 생산성 향상을 위한 규제샌드박스의 시행을 통하여 기업의 생산성을 향상시키되 증가된 이윤을 의무적으로 1분위 소득 대상자의 기업 내 고용으로 연결시켜 기업 내에서 근로자의 소득보장과 사회보험지급, 의료지원, 주택공급의 지원이 이루어지도록 하여야 한다. 스마트시티 허브 플랫폼을 구축함에 있어서 기업이 주도적으로 참여하기 위하여 세제혜택을 비롯한 다양한 인센티브(incentive)를 제공할 수 있도록 제도적 방안들이 마련되어야 한다. 스타트업의 경우 기술을 비롯하여 자금 및 인재가 부족하여 대기업과의 동등한 경쟁이 어렵다는 점에서 스타트업 액셀러레이터를 통해 고용요인에 의한 소득불균형을 개선하도록 하여야 한다. 메타버스 플랫폼은 비대면으로 온라인상에서 활용이 가능하다는 점에서 현재의 상황에 가장 적합하게 활용할 수 있는 장점이 있으며, 새로운 고용을 창출할 수 있는 블루오션이라 할 수 있다. 특허청 역시 메타버스 환경 속에서 지적재산권 보호를 위한 제도적 정비방안을 적극적으로 마련하도록 하고 있으며, data의 부정사용으로 인한 피해구제 방안이 검토되고 있는 상황이다. NFT 거래액 역시 지속적으로 증가하고 있는 양상을 보이고 있으며, 수집용 NFT의 경우 가치의 상승이 두드러지고 있다.

중앙정부와 스마트시티 지방자치단체, 시민단체를 비롯하여 기업 등이 함께 참여하는 특수목적법인(Special Purpose Company)을 설립하여 스마트시티의 발전으로 인한 인구유입 및 부동산을 비롯한 가치의 증가분에 대한 일정 부분을 고대면 접촉이 이루어지는 항공, 숙박 음식업, 유통, 관광업 종사자의 외부비경제로 인해 발생한 피해에 대해 사업적 투자 보상(business-wised reward for

investment)으로 전보해 줄 필요가 있다.<sup>48)</sup>

### (2) 소득요인에 의한 소득불균형 심화 개선방안 모색

기업이 참여하여 스마트시티 허브 플랫폼을 구축함에 있어 스마트시티 플랫폼 사업자로 선정된 기업에서 스마트 시티 내 1분위 소득대상자에 대한 교육과 취업과 관련한 공유복지플랫폼을 의무적으로 구축하도록 제도적으로 규율할 필요가 있다. 공유복지플랫폼은 스마트복지공동체 구축사업의 일환으로 서비스의 제공이 법적으로 보장되고 구제를 받기 위해서는 이러한 서비스 이용과 관련한 기본권을 보장하고 강화시켜야 할 필요가 있다.<sup>49)</sup>

외부비경제로 인하여 자원배분의 비효율성이 나타날 때 시장실패에 대해 정부가 개입할 필요가 있으며, 정부개입이 언제나 효율성을 보장하는 것은 아니므로 공공서비스의 접근가능성을 제고해 주는 방향으로 나아가는 것이 보다 바람직하다고 할 것이다.<sup>50)</sup>

### (3) 고대면 종사자의 소득불균형 심화 개선방안 모색

여행업, 자영업 등을 비롯한 고대면 종사자의 경우 호흡기 감염병인 COVID-19의 특성상 소득감소가 크게 나타나고 있으며, 특히 1분위 중 고대면 일자리에 종사하는 자영업 가구, 여성·유자녀 가구의 소득 감소가 중·하위소득 간 격차 확대의 주요 요인으로 작용하며, 업종 전환지원 및 한시적 고용지원 등이 이루어져야 한다.

## 2. 디지털 양극화 해소를 위한 메타버스 공유복지 플랫폼 구축

### (1) 디지털 양극화 발생 현황

디지털 정보는 재화(goods)와 달리 현실에서 일정한 형태를 가지고 있지 않으

48) 차인혁, “스마트도시를 위한 기업 참여 방안”, 부산발전포럼(175), 2019, 32-33면.

49) 앤서니 B. 오틀킨스, 『불평등을 넘어』, 장경덕(역), 글항아리, 2015, 349-350면.

50) 심경섭 외 5인, 앞의 책, 449-450면.

며, 기술의 발전으로 급속하게 변화하는 특징이 있다. 디지털 양극화는 고령사회의 도래로 더욱 심화되고 있는 상황이다. 복지 서비스 체계의 구축과 관련하여 현재 행해지고 있는 복지 서비스에 있어서는 정확한 대상이 존재하여야 하고 복지를 시행하기 위한 제도적 뒷받침이 있어야 하는데 디지털 플랫폼에서는 아직 접근가능성이 원활하게 이루어지지 못하고 있는 것이 현실이다. 고령자의 사회활동 참여 및 자기개발과 복지서비스 제공을 효율적으로 달성하기 위하여 디지털 정보에 접근하고 활용할 수 있는 능력의 배양을 위한 제도의 마련이 필요하다고 할 것이다.<sup>51)</sup>

## (2) 시니어 플랫폼 활성화

메타버스에서는 현실에서의 시간적 제약이 해소될 수 있는 가능성이 존재한다. 현실에서는 존재하지 않는 과거의 인물에 대한 메타버스 내에서의 재현이 가능하며, 단순한 과거의 기록에 대한 재현 뿐만 아니라 AI가 과거의 인물에 대한 정보를 습득하여 능동적으로 실현함으로써 메타버스 내에서 부활이 가능해질 수 있다. 이는 가족을 비롯하여 과거의 인물을 회상하는 모든 이에게 메타버스에서의 만남을 통한 치유의 기회를 제공할 수 있다.<sup>52)</sup>

뇌파 변화의 감지와 시선 분석, 동공 크기의 변화 등을 살펴보고 이에 대한 분석을 통한 치매진단, 치매예방 프로그램, 재활프로그램 제공 등 현재 활용되고 있는 AI에 기반한 헬스케어서비스로 ‘룩시드랩스’가 있다. 룩시드랩스는 가상현실 헤드셋을 착용하고 이를 사용하는 자의 질환을 판단하여 치료를 안내하고 있다.<sup>53)</sup>

## (3) 메타버스 플랫폼 거버넌스와 관련한 디지털 라이프 데이터 댐 구축

디지털 양극화를 해소하고 초고령사회에 대비하기 위한 방안으로 메타버스 플랫폼 거버넌스에 있어 보건복지부 뿐만 아니라 특허청, 중소기업 벤처부 등의 유

51) 국가인권위원회, 『노인인권지킴이단 활동보고서, 노인의 정보접근권』, 2014, 5-12면.

52) 廣井良典, 『ポスト資本主義—科學・人間・社會の未來,』岩波書店,2015,119頁.

53) 김용태, “고령화 사회에서 노인복지의 헌법적 연구방향 고찰”, 법학논총 31, 2014, 26-27면.

기적인 협력이 필요하다고 할 것이다. 고령자의 메타버스 내에서의 활동 지원 및 지적재산권 창출 지원 및 이에 대한 특허 출원 지원, 지적재산을 바탕으로 한 벤처 산업 육성 등을 제도적으로 보장하고 지원해 주어 사회연대에 근거한 생산적 복지가 이루어지도록 협력하여야 한다. 이는 관련 부서 간의 협력이 필수적이므로 효율적인 업무 수행을 위한 디지털 라이프 데이터 댐을 구축할 필요가 있다.<sup>54)</sup>

### 3. 메타버스 복지플랫폼에 입각한 소득불균형 해결방안 검토

코로나19의 위협이 일상 스트레스와 달리 팬데믹 수준이어서 공동체의 호혜적 지지를 중심으로 하는 공동체의식이나, 사회적 규범에 대한 사회적 책임의식으로 감당하기 어려운 수준의 심리적 위기감을 야기했을 가능성이 있다. 사회적 책임을 다한다고 해서 개인적 불안과 위기가 해결되거나 개선된다고 믿을 만한 사회심리적 단서를 확인하지 못했을 수 있다. 사회적 책임의식이 클수록 제약이 긍정적 심리반응을 유도하는 경향도 증가하고 있다. 코로나19의 제약으로 인해 위기감이 생기겠지만 동시에 이를 극복하기 위한 새로운 모색을 유도할 수 있다. 팬데믹 위기 상황에서 사회적 책임의식이 강한 사람들은 이를 전화 위복의 계기로 만들고 있다.

#### (1) 사회적 취약계층의 메타버스 복지플랫폼에 대한 우선적 접근가능성 보장

코로나 19로 인하여 생계에 곤란을 겪게 된 계층이 필요로 하는 공공서비스를 제공하는 주체는 요부조자의 공공설비에 대한 활용가능성을 보장하고 필요한 사회복지서비스를 효과적으로 활용가능 하도록 제공할 책임이 있다. 재난지원금을 비롯한 기본소득 등 직접적인 금원의 지급은 단기적인 미봉책에 불과할 뿐이다.

긴급재난지원금의 지급은 경기부양효과가 크지 않았고 재정적자가 심화되는 결과를 초래하였다. 이후 부동산 정책의 실패로 영세 자영업자 및 주거 취약계층의 경제적 부담을 가중시켰다. 이를 해결하기 위한 공공서비스를 제공함에 있어

54) 塩野谷祐一, 『經濟と倫理—福祉國家の哲學』, 東京大學出版會, 2002, 275-277頁.



서 설비시설에 대한 활용은 안전성과 지속성이 담보되도록 사회적 취약 계층을 우선으로 접근성을 보장해야 한다.<sup>55)</sup>

팬데믹의 원인 제공자가 아닌 가계와 기업이 경제적 손실을 입게 되는 외부성(externality)이 발생하고 있으며, 대면성이 큰 산업에 종사하는 자를 우선적으로 설비 기반 공공서비스에 대한 접근성을 보장해 주어야 한다.<sup>56)</sup>

## (2) 생산적 복지차원에서 공공서비스 제공의 일반원칙

코로나 팬데믹으로 인한 경제적 어려움이 심화되어 이에 대응하여 공공서비스를 필요로 하는 대상자의 욕구에 맞추어 지원하는 과정이 불공정하지 않고 객관적이고 투명하게 유지되도록 하기 위하여 행정절차법을 비롯한 복지서비스의 제공원칙에 따라 절차가 진행되어야 한다. 공공 서비스 행정과 관련된 정보를 국민에게 투명하게 공개하여 투명성을 제고하는 것이 정책의 신뢰성을 얻는 방법이다. 코로나 팬데믹으로 인한 경기침체와 부동산 정책 실패로 인한 부동산 공급의 부족 문제 등을 해결하고 공공서비스의 안정적 제공을 위하여 지속가능한 방식으로 해결방안이 수립되고 고용 인력의 고용 안정 등 노동권을 보장해야 한다.<sup>57)</sup>

생활의 기반이 되는 요소에 대한 정책의 접근을 자유 이념의 기초 하에 최소한의 규제 및 개입으로 바꾸어 시장의 기능을 회복시켜야 한다. 하이에크는 형식적 평등을 법치 국가의 기본원칙으로 인식하여 성별, 종교, 사회적 신분 등에 따른 차별적 대우에 대해서 반대하였고 모든 사람이 이를 사유로 하는 국가의 침해로부터 법적으로 보호되어야 한다고 하고 있다. 그는 시장질서 역시 법치국가원리의 경제적 측면으로 이해하여 앞에서 열거한 사유를 이유로 한 시장에서의 차별에 대해 반대하고 있다. 하이에크는 실질적 평등을 구현하기 위한 적극적 평등 실현초치에 대해서 시장질서를 왜곡하고 통제경제로의 전환을 초래하여 ‘노예로의 길’로 이끌고 갈 것이라고 보아 강력히 반대하고 있다.<sup>58)</sup>

55) 황정훈, “스마트도시법에 기초한 스마트 공유도시 복지공동체 구축에 관한 담론”, 한국법학회 법학연구 제19권 제4호, 2019, 150면.

56) 앤서니 B. 오틀킨슨, 『불평등을 넘어』, 장경덕(역), 글항아리, 2015, 349-350면.

57) 황정훈, “공유도시에서 공공서비스 접근 기회에 대한 기본권 차원에서의 보장에 대한 소고”, 법이론실무연구 제8권 제1호, 2020, 153-154면.

58) 민경국, 『하이에크, 자유의 길 : 하이에크의 자유주의 사상 연구』, 한울, 2007 458-459면.

## VI. 결 론

코로나 팬데믹으로 큰 타격을 받고 있는 여행업, 자영업을 영위하고 있는 사업자에게 재난지원금을 지급하는 것만으로는 경제적 어려움을 극복하는데 한계가 있으며, 효율적인 지원이 이루어지지 못하고 있는 현실을 고려해 볼 때 메타버스 플랫폼에 대한 접근 및 활용가능성의 효율성을 증대시키기 위한 방안을 검토할 필요가 있다. 코로나 팬데믹의 장기화로 인한 경제위기와 관련하여 긴급재난지원금은 코로나 19로 인한 경기침체에 대응한 미봉책에 불과하며, 장기적으로 생산적 복지정책만이 경기침체에 대하여 사회적 취약계층을 포함한 전 국민의 최소한의 생계를 보장할 유일한 대응책이다.

메타버스 복지플랫폼과 관련하여 저작권, 상표권, 디자인권, 아이템의 재산권이 문제될 수 있다. 메타버스의 활성화로 인한 사회적 영향력의 증대와 관련하여 메타버스 복지플랫폼은 사회복지와 관련한 정보와 지식, 자원 등을 발굴하고 축적하여 기관과 개인을 연결하고 공유하는 체계로 사회구성원의 참여와 제공기관의 연결과 이를 통한 공유가치의 확산을 통하여 서비스의 제공이 법적으로 보장되고 구제를 받기 위해서는 이러한 서비스 이용과 관련한 기본권을 보장하고 강화시켜야 할 필요가 있다.

지적재산권과 관련한 특허비즈니스 환경이 급격하게 변화하고 있는 것이 현실이고 이와 관련하여 개인의 identity를 대상으로 한 지적재산권의 data base를 구축할 필요가 있다. 개인의 목소리를 비롯하여 그 개인이 살아 온 삶의 다양한 이력 자체를 lifelogging을 통해 지적재산으로 환원하여 mataverse에서 새로운 source로 구현되도록 하는 것이다. 이에 대한 특허를 인정하여 복지재원을 구축하여 메타버스 스마트 공유도시 복지공동체를 구축할 필요가 있다. 메타버스 서비스 제공자와 지적재산권을 통하여 수익을 창출하고자 하는 사업자는 상호 시스템을 구축하고 관련 콘텐츠에 대한 제작을 통하여 새로운 아이템을 도출함으로써 가상화폐 등을 활용한 블루오션으로 발전시키고 있다. 이러한 시스템을 B2B 형태에 한정할 것이 아니라 복지플랫폼 구축에 적용함으로써 코로나 팬데믹에 효율적으로 대처하기 위한 방안으로 활용할 필요가 있다.<sup>59)</sup>

59) 김승래·이윤환, “메타버스 기반의 인문학 콘텐츠 활용과 법적 보호방안”, 법학연구 제21권 제

일시적 재난지원금 지급보다는 지속가능한 부가가치 창출이 가능한 메타버스 공간에서 지식재산권을 창출하여 새로운 생산적 복지체계를 구축하는 것이 바람직하다. 재난지원금의 지급이 조세를 통하여 국가중심적으로 이루어지는 반면 메타버스 플랫폼은 탈중앙화(decentralization)의 성격을 가지고 있어 블록체인을 이용한 가상화폐를 메타버스 공간 내에서 활성화시킬 수 있다. 오프라인의 제조업체들은 아바타와 오픈월드, 샌드박스 등을 활용하여 가상현실의 콘텐츠가 될 수 있어 가상현실의 value chain 구축, 메타버스 플랫폼 거버넌스 구축이 중요하다.<sup>60)</sup>

---

4호, 2021, 53면.

60) 독일기본법 제2조 제1항의 인격권에서 일반적 행동자유권이 발현되고 디지털 공간에서의 기본권으로 발전하여 메타버스 플랫폼에서 디지털 기본권이 구체적으로 구현되는 양상을 보이고 있다. 관련법 제정에 있어서도 기본권을 지나치게 제한하기 보다는 메타버스 플랫폼에서 자유로운 인격의 발현이 보장되는 방향으로 나아가야 할 것이다(이희옥, “메타버스 공간에서의 기본권 보호와 플랫폼 규제에 관한 시론적 연구”, 헌법학연구 제27권 제4호, 2021, 156-159면).

## 《참 고 문 헌》

### 1) 국내도서

김비환, 『자유지상주의자들, 자유주의자들 그리고 민주주의자들』, 성균관대학교 출판부, 2006.

민경국, 『하이에크, 자유의 길 : 하이에크의 자유주의 사상 연구』, 한울, 2007.

심경섭 외 5인, 『경제학원론 제2판』, 법문사, 2013.

앤서니 B. 옷킨슨, 『불평등을 넘어』, 장경덕(역), 글항아리, 2015.

### 2) 국내논문

구정태, “우리나라 사회복지정책의 분권화: 분권교부제도를 중심으로”, 한국사회복지법제학회 통권 제1호, 2010.

김병일, “제4차 산업혁명 환경에서의 저작권 개혁과 그 글로벌 패러다임 진화”, 정보법학 제25권 제3호, 2021.

김준현 박인환, “주요국의 재난지원금 지급사례와 분석”, 국회입법조사처 제214호, 2021.

김희연 · 유영성 · 고재경, “복지공동체, 공공복지의 한계를 넘는다,” 이슈 & 진단(157), 2014.

신용우, “메타버스 관련 법적 쟁점”, 주간기술동향, 2021.

이광재, “메타버스의 이해와 활용”, 한국엔터테인먼트산업학회지, 13(1), 2021.

이병권, “메타버스 세계와 우리의 미래”, 한국콘텐츠학회지 제19권 제1호, 2021.

정상조 외 3인, “기술 환경 변화에 대응하기 위한 저작권 이슈 연구”, 저작권정책 연구, 2017.

최종권, “스마트시티 구현을 위한 법적 쟁점에 관한 연구 : 스마트도시법 및 스마트 헬스케어 서비스를 중심으로”, 중앙법학 제20집 제3호, 2018.

한상열, “메타버스 플랫폼 현황과 전망”, 과학기술정책연구원, 2021.

황선자, “소득불평등과 최저임금정책 : 거시경제정책적 대응의 필요성을 중심으로”, 노동N이슈, 2021.

황정훈, “분배의 정의 실현수단으로써 공공부조수급권에 관한 연구”, 호서대학교 박사학위 논문, 2018.

- , “헌법상 기본권에 근거한 현대적 재분배 방식에 대한 고찰 : 기회의 평등을 중심으로”, 법이론실무연구 제6권 제4호, 2018.
- , “고령사회에서 노인의 자기개발권 실현에 관한 연구”, 법이론실무연구 제7권 제1호, 2019.
- , “하이에크의 이론에 입각한 상대적 빈곤해소에 관한 법적 연구”, 한국법학회 법학연구 제19권 제1호, 2019.
- , “노인장기요양보험제도에서 돌봄관리의 권리에 관한 법적 고찰”, 법이론실무연구 제7권 제2호, 2019.
- , “스마트도시법에 기초한 스마트 공유도시 복지공동체 구축에 관한 담론”, 한국법학회 법학연구 제19권 제4호, 2019.
- , “신탁제도를 활용한 지역사회 통합 돌봄에 관한 소고”, 법이론실무연구 제7권 제4호, 2019.
- , “소득 불균형 심화와 개선방안 검토”, 제도와 경제 제14권 제4호, 2020.
- , “공유도시에서 공공서비스 접근 기회에 대한 기본권 차원에서의 보장에 대한 소고”, 법이론실무연구 제8권 제1호, 2020.
- , “스마트시티 데이터 허브 플랫폼을 활용한 효과적인 감염병 대응체계 구축에 대한 제도적 검토”, 법학연구 제20권 제4호, 2020.

### 3) 외국문헌

- Bajardi, Paolo, et al. “Human mobility networks, travel restrictions, and the global spread of 2009. H1N1 pandemic.” PloS one, vol. 6 no. 1, 2011.
- Department Of Communicable Disease Survaillance and response, “Consensus Document on the Epidemiology of SARS”, World Health organization, 2003.
- Engels, Infektionsschutzrecht als Gefahrenabwehrrecht?, DÖV 2014, 464 ff.
- Erdle, Infektionsschutzgesetz. Kommentar, 5. Aufl., 2016.
- Gilmore, Norbert, et al. “International travel and AIDS.”, Aids, vol. 3 no. 1, 1989.
- Person, Bobbie et al, “Fear and stigma: the epidemic within the SARS outbreak, Emerging Infectious Diseases”, Emerging infectious diseases, vol. 10 no. 2, 2004.

Jack Schecter, “Trademark Law and the First Amendment Meet at a Virtual Strip Club”, Bromberg & Sunstein, 2008.

Mousavi, A. N. The Evolving Role of Intellectual Property in M&A Transactions, Intellectual Asset Management Magazine, 2011.

Sivan Kohn, Daniel J. Barnett, Costanza Galastri, Natalie L. Semon, and Jonathan M. Links, “Public Health-Specific national Incident Management Trainings: Building a System for Preparedness”, Public Health Reports, Vol.125, 2015.

沼尾波子, 『地域包括ケアシステム構築と行政の役割』, 産業経営プロジェクト報告書35巻2号, 2012.

畑本裕介, 『社会福祉行政のこれから—社会保険>化と行政空間の変容』, 人間福祉学部紀要(山梨県立大学)7号, 2012.

廣井良典, 『ポスト資本主義—科学・人間・社会の未来』, 岩波書店, 2015.

塩野谷祐一, 『経済と倫理—福祉国家の哲学』, 東京大学出版会, 2002.

寺本 恵, “後見制度支援信託の概要”, 登記情報, 第604号, 民事法情報センター, 2012.

G·エスピン·アンデルセン, 渡辺雅男·渡辺景子译, 『ポスト工業経済の社会的基礎—市場·福祉国家·家族の政治経済学』, 櫻井書店, 2000.

[ABSTRACT]

**A Study on Establishing Metaverse Welfare Platform In  
Response to the COVID-19 Pandemic\***  
**- focusing on Creating Intellectual Property Rights-**

**Hwang Jung-Hoon\*\***

As social distancing is strengthened due to the COVID-19 pandemic, it is necessary to consider establishing a non-face-to-face Metaverse Welfare Platform in earnest. Equity issues have also been raised in addition to the efficiency of disaster support payments by deepening income imbalances due to the prolonged COVID-19 pandemic and limiting the 5th disaster support payment to the bottom 80% of health insurance premiums.

Regarding the economic crisis caused by the prolonged COVID-19 pandemic, emergency disaster support funds are only a stopgap measure in response to the economic recession caused by COVID-19, and in the long run, productive welfare policies are the only countermeasures to guarantee the minimum livelihood of the socially vulnerable. In order to achieve the social goal of quarantine in relation to COVID-19 Pandemic, a Pandemic Clinic. As a way to solve these problems, it is necessary to find a way to resolve relative poverty that considers the diversity of values pursued by members of society in the public service sector such as medical, education, childcare, and public rental housing.

Copyright, trademark rights, design rights, and property rights of items may be problematic in relation to the Metaverse welfare platform. In relation to the increase in social influence due to the activation of metaverse, the

---

\* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2021S1A5B5A16077340)

\*\* Researcher, The Research Institute of Law, Hoseo University.

Metaverse Industry Promotion Act proposed from an institutional perspective was reviewed.

The Metaverse Welfare Platform aims to connect and share institutions and individuals by discovering, accumulating information, knowledge, and resources related to social welfare, connecting social members, and spreading shared value through it.

**Key Words**

Metaverse welfare platform, Intellectual property rights, Income imbalance, Productive welfare, Metaverse Industry Promotion Act.