

CONTENTS

국내 입법 동향

<공포된 법령>

- 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」 일부개정법률 공포(2021. 12. 7.) 1
- 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령」 일부개정령 공포(2021. 12. 7.) 3
- 「정보보호산업의 진흥에 관한 법률 시행령」 일부개정령 공포(2021. 12. 9.) 4
- 「전자정부법 시행령」 일부개정령 공포(2021. 12. 9.) 5

<국회 제출 법률안>

- 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 일부개정법률안(김상희의원 대표발의, 2021. 12. 1. 제안) 7
- 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 일부개정법률안(정필모의원 대표발의, 2021. 12. 10. 제안) 8
- 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 일부개정법률안(허은아의원 대표발의, 2021. 12. 10. 제안) 9
- 「사이버보안 기본법」 제정안(윤영찬의원 대표발의, 2021. 12. 2. 제안) 10
- 「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 일부개정법률안(과학기술정보방송통신위원장 대안발의, 2021. 12. 8. 제안, 2021. 12. 31. 정부이송) 12
- 「공직선거법」 일부개정법률안(이해식의원 대표발의, 2021. 12. 20. 제안) 13
- 「공직선거법」 일부개정법률안(정필모의원 대표발의, 2021. 12. 23. 제안) 14
- 「공직선거법」 일부개정법률안(주호영의원 대표발의, 2021. 12. 29. 제안) 15
- 「공직선거법」 일부개정법률안(김도읍의원 대표발의, 2021. 12. 31. 제안) 17
- 「문화산업진흥 기본법」 일부개정법률안(유정주의원 대표발의, 2021. 12. 30. 제안) 18
- 「블록체인진흥원 설립에 관한 법률」 제정안(최인호의원 대표발의, 2021. 12. 22. 제안) 19
- 「산업 디지털 전환 촉진법」 제정안(산업통상자원중소벤처기업위원장 대안발의, 2021. 12. 8. 제안, 2022. 1. 4. 공포) 20
- 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 일부개정법률안(홍정민의원 대표발의, 2021. 12. 9. 제안) 22
- 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 일부개정법률안(홍정민의원 대표발의, 2021. 12. 9. 제안) 23
- 「전기통신사업법」 일부개정법률안(홍정민의원 대표발의, 2021. 12. 9. 제안) 24
- 「전기통신사업법」 일부개정법률안(임호선의원 대표발의, 2021. 12. 7. 제안) 25
- 「전기통신사업법」 일부개정법률안(양정숙의원 대표발의, 2021. 12. 21. 제안) 26
- 「지능정보화 기본법」 일부개정법률안(김상희의원 대표발의, 2021. 12. 20. 제안) 27

해외 입법 동향

<미국>

- 미국 하원, 네트워크 보안 강화를 위한 「모바일 네트워크 사이버보안 이해법(안)」 등 3개 법안 통과 (2021. 12. 1.) 28
- 미국 상원, 인터넷 플랫폼 등이 내부 데이터를 공개하도록 하는 「플랫폼 책임 및 투명성법(안)」 공개 (2021. 12. 9.) 32

CONTENTS

〈EU〉

- 유럽의회, 온라인 플랫폼상에서의 소비자 권익 강화를 위한 「디지털서비스법(안)」 승인 (2021. 12. 14.) 36
- 유럽의회, 온라인 플랫폼 사업자 규제 대상 범위 확대와 의무를 강화한 「디지털시장법(안)」 가결 (2021. 12. 15.) ... 40

〈영국〉

- 영국 정부, 고위험 공급업체의 통신 장비 사용을 제한하기 위한 「통신법 일부개정법률」 제정 (2021. 11. 17.) 44
- 영국 정부, 사물인터넷 기기의 보안 강화를 위한 「제품 보안 및 통신 기반시설법(안)」 제출 (2021. 11. 24.) 48

〈호주〉

- 호주 정부, 사이버공격에 대비해 기반시설에 사전예방적 의무를 부여하는 「보안 관련법 일부개정법률안」 발표 (2021. 12. 15.) 53

기고

- 인공지능 저작물과 저작권: 기술, 현황, 저작권 인정 필요성 (양천수 영남대학교 법학전문대학원 교수) 57
- 온라인 플랫폼에 대한 주요국의 입법 동향 (정혜련 경찰대학 법학과 부교수) 68

〈공포된 법령〉

법령명	공포일	주요내용
「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」 일부개정법률	2021. 12. 7.	- 데이터를 부정하게 사용하는 행위와 유명인의 초상·성명 등 인적 식별표지를 무단사용하는 행위를 각각 부정경쟁행위의 유형으로 명확히 규정하여 제재
「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령」 일부개정령	2021. 12. 7.	- 정보보호 최고책임자로 지정할 수 있는 임직원을 정보통신 서비스제공자의 규모 등을 고려해 정하고, 정보보호 최고책임자의 검직 위반에 대해 과태료 부과액을 정함
「정보보호산업의 진흥에 관한 법률 시행령」 일부개정령	2021. 12. 9.	- 정보보호 현황을 의무적으로 공시해야 하는 기업을 정하고 정보 보호 공시를 매년 6월 30일까지 전자공시시스템에 입력하는 방법으로 하도록 하며 공시하지 않은 경우 과태료 기준을 정함
「전자정부법 시행령」 일부개정령	2021. 12. 9.	- 전자정부서비스를 제공할 때 활용할 수 있는 인공지능 등의 기술의 종류를 구체화하고 정보주체의 본인에 관한 행정정보 제공 요구에 관한 세부사항을 정함

〈국회 제출 법률안〉

법령명	대표발의 (날짜)	주요내용
「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 일부개정법률안	김상희의원 (2021. 12. 1.)	- 정보통신서비스 제공자가 대화형정보통신서비스를 제공할 때 그 이용자의 연령 및 성별 등을 인증하는 절차 규정 마련
	정필모의원 (2021. 12. 10.)	- ISMS 간편인증 제도 도입 및 정보보호 관리체계 구축에 필요한 비용·기술 지원 등 근거 마련 - ISMS 인증 의무대상의 매출액 및 이용자 기준을 전년도로 통일
	허은아의원 (2021. 12. 10.)	- 유통이 금지되는 불법정보에 선거운동기간 내 불법선거운동정보를 게시판 또는 인터넷뉴스 댓글에 게시하거나 이미 게시된 정보를 추천하도록 유도하는 정보 포함
「사이버보안 기본법」 제정안	윤영찬의원 (2021. 12. 2.)	- 사이버침해 대응 관련 체계적인 정책 수립 및 대응체계 정비 - 민간부문의 사이버침해 대응과 보안 산업 및 인력양성을 주도하고 있는 과학기술정보통신부에 사이버보안본부를 설치하여 공공과 민간의 사이버 침해대응 체계 구축
「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 일부개정법률안	과학기술정보방송통신 위원장 대안 (2021. 12. 8.) 정부이송 (2022. 12. 31.)	- 국가와 지방자치단체의 책무에 클라우드컴퓨팅서비스 이용 활성화에 필요한 시책 마련 추가 - 클라우드컴퓨팅서비스 이용 촉진의 대상을 현행 공공기관에서 국가기관등으로 확대함 - 클라우드컴퓨팅서비스 보안인증 및 이용지원시스템 명시

법령명	대표발의 (날짜)	주요내용
「공직선거법」 일부개정법률안	이해식의원 (2021. 12. 20.)	- 딥페이크 기술을 활용해 후보자 또는 예비후보자의 이미지를 조작하는 방식의 선거운동 제한
	정필모의원 (2021. 12. 23.)	- 각급선거관리위원회 또는 후보자가 「공직선거법」을 위반한 영상 등 정보를 게시한 자에게도 게시글 삭제 요청 권한 명문화
	주호영의원 (2021. 12. 29.)	- 「공직선거법」에 위반되는 정보가 인터넷 홈페이지 또는 게시판에 게시되는 것을 금지하고 관리·운영자에게 정보 상태 표시 요청 - 정보통신망을 이용한 가짜뉴스 유포 금지 및 피해자가 가짜뉴스 표시를 요청하면 통보받은 자는 가짜뉴스 알림 표시
	김도읍의원 (2021. 12. 31.)	- 당선되게 하거나 못하게 할 목적으로 정보처리에 장애를 발생하게 하여 통계 집계 업무를 방해한 자에 대한 제재
「문화산업진흥 기본법」 일부개정법률안	유정주의원 (2021. 12. 30.)	- 부가통신사업의 신고를 하고 정보통신망을 통하여 방송영상물을 정보통신망 이용자에게 제공하는 사업자를 독립제작사가 제작한 방송영상물을 제공받는 사업자의 범위에 포함
「블록체인진흥원 설립에 관한 법률」 제정안	최인호의원 (2021. 12. 22.)	- 가상자산의 발행 및 거래 등 블록체인 생태계 전반을 관리할 수 있는 전담 기구를 설립
「산업 디지털 전환 촉진법」 제정안	산업통상자원중소벤처 기업위원장 대안 (2021. 12. 8.) 공포 (2022. 1. 4.)	- 「개인정보보호법」 등 기존 권리보호 법령에서 규정하고 있지 않은 산업데이터의 개념 정의 및 이에 관한 활용·보호 원칙 제시 - 산업 디지털 전환 정책을 종합적으로 수립·시행하기 위한 정부 내 추진 체계에 대한 법적 근거 마련 - 민간의 디지털 전환 활동을 강력하게 뒷받침할 수 있는 다양한 지원 제도와 관련된 규정 마련
「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 일부개정법률안	홍정민의원 (2021. 12. 9.)	- 수사기관이 디지털성범죄 피해 신고를 받거나 의심 사실을 발견한 경우 초기에 적극 개입하여 즉각 피해영상물 확산 차단 조치를 취할 수 있도록 응급조치 도입 근거규정 마련
「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 일부개정법률안		- 수사기관이 아동·청소년대상 디지털성범죄 피해 신고를 받거나 의심 사실을 발견한 경우 초기에 적극 개입하여 즉각 피해영상물 확산 차단 조치를 취할 수 있도록 응급조치 도입 근거규정 마련
「전기통신사업법」 일부개정법률안		- 수사기관의 장의 불법영상물에 대한 삭제·차단 요청에 불응하는 부가통신사업자 등에 대한 처벌 규정
「전기통신사업법」 일부개정법률안	임호선의원 (2021. 12. 7.)	- 이동통신단말장치를 제조·수입·판매하는 자는 이동통신단말장치에 전기통신금융사기 예방을 위한 기술적 조치(모바일콘텐츠의 등록 포함)를 하도록 하고, 정부가 이에 필요한 지원을 하도록 규정
	양정숙의원 (2021. 12. 21.)	- 이용자 수, 트래픽 양 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 부가통신사업자의 정보통신망 이용·제공 계약 체결과 정당한 대가의 산정 등에 관한 사항을 규정
「지능정보화 기본법」 일부개정법률안	김상희의원 (2021. 12. 20.)	- 범죄 등의 불법행위에 악용하는 경우 및 미래세대를 위한 환경의 지속가능성을 침해하는 경우 등을 정부 또는 중앙행정기관의 장이 지능정보기술 또는 지능정보서비스의 개발·제공·활용을 규제하거나 비상정지 조치를 할 수 있도록 하는 경우로 추가

국내 입법 동향

「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」 일부개정법률 공포

(공포 2021. 12. 7., 시행 2022. 4. 20.)

▶ 소관 부처 : 특허청

▶ 개정이유

- 4차산업혁명, 인공지능 등 디지털시대의 근간인 데이터의 중요성이 날로 커지고 있고 빅데이터를 활용하여 경제적 부가가치를 창출하고 있으나, 데이터를 보호할 수 있는 법적 기반이 미비하여 양질의 데이터가 원활하게 이용·유통되는 것을 저해하고 있음
- 또한, 한류의 영향력이 확대되고 유명인의 초상·성명 등을 사용하는 제품·서비스가 다양해지면서 관련 불법 상품의 제작·판매 행위도 증가하고 있으나, 유명인 등의 재산적 손실이나 소비자에게 발생한 피해를 적절히 보호하는 데 한계가 있는 실정임.
- 이에 일각에서는 데이터 또는 유명인의 초상·성명 등에 독자적 권리를 부여하여 보호하자는 논의가 제기되어 왔으나, 데이터의 경우 「민법」상 물건에 해당하지 않아 소유권이 인정되기 어렵고, 초상 등의 경우도 일신전속적 성격상 권리의 양도·상속이 불가능하여 상표권과 권리충돌이 발생하는 등 그 특성상 복잡한 논란이나 부작용이 야기될 소지가 있다는 지적이 있음
- 한편, 최근 대법원은 타인이 영업 목적으로 공개한 데이터와 유명인의 초상·성명 등이 지닌 경제적 가치를 '상당한 투자와 노력의 성과'로 인정하여 이를 무단사용한 행위를 부정경쟁행위로 제재한 바 있음. 다만, 이는 이 법의 보충적 일반조항에 근거한 것으로, 향후 발생할 수 있는 다양한 형태의 무단사용행위를 적절히 제재하기에는 한계가 있음
- 따라서 데이터를 부정하게 사용하는 행위와 유명인의 초상·성명 등 인적 식별표지를 무단사용하는 행위를 각각 부정경쟁행위의 유형으로 명확히 규정하여 제재함으로써 건전한 거래 질서를 확립하고, 부당한 피해로부터 소비자를 보호하려는 것임

▶ 주요내용

- 이 법에서 보호하는 데이터를 「데이터 산업진흥 및 이용촉진에 관한 기본법」 제2조제1호에 따른 데이터 중 업으로서 특정인 또는 특정 다수에게 제공되는 것으로, 전자적 방법으로 상당량 축적·관리되고

있으며, 비밀로서 관리되고 있지 않은 기술상 또는 영업상의 정보"로 정의하고, 데이터를 부정하게 사용하는 행위를 부정경쟁행위의 유형으로 신설하면서, 구체적인 금지행위로 '접근권한이 없는 자가 데이터를 부정하게 취득하거나 그 취득한 데이터를 사용·공개하는 행위', '접근권한이 있는 자가 부정한 목적으로 데이터를 제3자에게 제공하거나 사용·공개하는 행위', '무권한자의 데이터 부정 취득 등 행위 또는 접근권한 있는 자의 부정 목적 데이터 제공 등 행위가 개입된 사실을 알고 데이터를 취득하거나 그 취득한 데이터를 사용·공개하는 행위', 및 '데이터의 기술적 보호조치를 무력화하는 행위'의 4가지 행위유형을 규정함(제2조제1호카목 신설)

- 유명인의 초상·성명 등 타인을 식별할 수 있는 표지를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위를 부정경쟁행위의 유형으로 신설함(제2조제1호 타목 신설)
- 데이터 내에 개인정보가 포함되어 있는 경우 「개인정보 보호법」이 우선 적용되도록 하는 등 다른 법률과의 관계를 명확히 규정함(제15조제1항 및 제2항)

※ Reference

국가법령정보센터 (<http://www.law.go.kr/>)

국내 입법 동향

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령」 일부개정령 공포

(공포 2021. 12. 7., 시행 2021. 12. 9.)

▶ 소관 부처 : 과학기술정보통신부

▶ 개정이유 및 주요내용

- 정보통신시스템에 대한 보안 강화와 각종 정보의 안전한 관리를 위하여 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 임직원을 정보보호 최고책임자로 지정하도록 하고, 정보보호 최고책임자가 겸직할 수 있는 업무 외에 다른 업무를 겸직하게 한 자 등에게 과태료를 부과할 수 있도록 하는 내용으로 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」이 개정(법률 제18201호, 2021. 6. 8. 공포, 12. 9. 시행)됨에 따라, 정보보호 최고책임자로 지정할 수 있는 임직원을 정보통신서비스 제공자의 규모 등을 고려하여 소기업 등은 사업주 또는 대표자로, 자산총액 5조원 이상의 대기업 등은 이사 등으로 정하고, 정보보호 최고책임자가 겸직할 수 있는 업무 외에 다른 업무를 겸직하게 한 자에 대한 과태료 부과금액을 위반횟수에 따라 1회 위반 시 1,000만원, 2회 위반 시 2,000만원 및 3회 이상 위반 시 3,000만원으로 각각 정하는 등 법률에서 위임된 사항과 그 시행에 필요한 사항을 정하려는 것임

※ Reference

국가법령정보센터 (<http://www.law.go.kr/>)

국내 입법 동향

「정보보호산업의 진흥에 관한 법률 시행령」 일부개정령 공포

(공포 2021. 12. 9., 시행 2021. 12. 9.)

▶ 소관 부처 : 과학기술정보통신부

▶ 개정이유 및 주요내용

- 정보통신서비스 이용자의 안전한 인터넷이용을 위하여 정보보호 공시를 도입할 필요성이 있는 기업들은 정보보호 부문의 투자나 인력 현황 등의 정보보호 현황을 의무적으로 공시하도록 하고, 공시하지 않은 경우에는 1천만원 이하의 과태료를 부과하도록 하는 내용으로 「정보보호산업의 진흥에 관한 법률」이 개정(법률 제18200호, 2021. 6. 8. 공포, 12. 9. 시행)됨에 따라, 정보보호 현황을 의무적으로 공시해야 하는 기업을 소기업 등을 제외한 기간통신사업자 중 회선설비 보유사업을 경영하는 자, 클라우드컴퓨팅서비스를 제공하는 자 등으로 정하고, 정보보호 공시는 매년 6월 30일까지 정보보호 현황을 전자공시시스템에 입력하는 방법으로 하도록 하며, 공시하지 않은 경우의 과태료를 1차 위반 시 300만원, 2차 위반 시 600만원, 3차 이상 위반 시 1천만원으로 정하려는 것임

※ Reference

국가법령정보센터 (<http://www.law.go.kr/>)

「전자정부법 시행령」 일부개정령 공포

(공포 2021. 12. 9., 시행 2021. 12. 9.)

▶ 소관 부처 : 행정안전부

▶ 개정이유 및 주요내용

- 디지털 기술의 발전에 발맞추어 인공지능 등의 기술을 활용하여 전자정부서비스를 제공할 수 있는 근거를 마련하고, 정보주체가 본인에 관한 행정정보의 활용 여부를 스스로 결정할 수 있도록 자신의 행정정보를 보유하고 있는 행정기관 등으로 하여금 그 정보를 본인 또는 본인이 지정하는 제3자에게 제공할 것을 요구할 수 있도록 하는 등의 내용으로 「전자정부법」이 개정(법률 제18207호, 2021. 6. 8. 공포, 12. 9. 시행)됨에 따라, 중앙행정기관 등의 장이 전자정부서비스를 제공할 때 활용할 수 있는 인공지능 등의 기술의 종류를 구체화하고, 정보주체의 본인에 관한 행정정보 제공 요구에 관한 세부사항을 정하는 등 법률에서 위임된 사항과 그 시행에 필요한 사항을 정하는 한편,
- 중앙행정기관의 장 등이 민원사항을 처리할 때 민원인의 신원을 확인하는 방법을 확대하고, 전자적 민원처리 등 업무 담당자의 신원 확인을 위하여 전자적 방식의 공무원증을 이용할 수 있도록 하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하려는 것임

▶ 주요내용

- 중앙행정기관 등의 장은 전자적 민원사항을 처리할 때 민원인의 전자서명 등 외에 전자적 방식의 신분증으로도 민원인의 신원을 확인할 수 있도록 하고, 민원인의 신원 확인을 위하여 불가피한 경우 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 본인확인기관이 민원인의 주민등록번호와 연계해 생성한 정보를 처리할 수 있도록 함(제12조)
- 중앙행정기관 등의 장이 전자정부서비스 제공에 활용할 수 있는 인공지능 등의 기술의 종류를 컴퓨터를 이용해 사람의 언어를 분석하고 처리하는 기술, 음성인식, 영상인식 등으로 구체화하고 행정안전부장관이 인공지능 기술 등의 효율적 활용을 위하여 행정적·재정적 지원을 할 수 있는 사업의 범위를 인공지능 기술을 전자정부서비스에 적용·실증하는 사업이나 인공지능 기술을 여러 전자정부서비스에 활용할 수 있는 공통기반을 구축하는 사업 등으로 정함(제15조의2 신설)

- 중앙행정기관 등의 장이 전자서명이나 행정전자서명 외에 전자적 방식의 공무원증으로도 전자적 민원처리 등 업무 담당자의 신원을 확인할 수 있도록 하여 업무의 효율성 및 편의성을 높임(제37조제1항)
- 정보주체의 요구에 따라 중앙행정기관 등이 본인정보를 제공할 수 있는 제3자의 범위에 법률에서 직접 규정한 행정기관·공공기관이나 은행 외에 「신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률」에 따른 신용정보회사, 신용정보집중기관, 본인신용정보관리회사 등을 추가적으로 정하고 행정안전부장은 중앙행정기관 등의 장에게 그 기관이 보유하고 있는 본인정보의 종류를 제출하도록 요구하고, 제출받은 본인정보의 종류를 종합하여 고시하고 전자정부 포털에 게재하여 공개하도록 함(제51조의2 신설)
- 행정안전부장은 국가기준데이터로 지정한 행정정보의 목록을 고시하도록 하고, 국가기준데이터 관리기관을 선정할 때에는 국가기준데이터의 수집 및 관리에 관한 법령, 국가기준데이터의 품질관리에 필요한 기술적 기반 보유 여부 등을 고려하도록 함(제52조의2 신설)
- 정보자원 통합관리에 관한 사항을 심의하기 위하여 행정안전부장관 소속으로 관련 분야 공무원과 전문가로 구성되는 정보자원통합심의위원회를 설치·운영하도록 함(제66조의2 신설)

※ Reference

국가법령정보센터 (<http://www.law.go.kr/>)

국내 입법 동향

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 일부개정법률안

(김상희의원 대표발의, 2021. 12. 1. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 최근 정보통신망에서 자신을 노출하지 않고 불특정 다수와 일대일 대화를 나눌 수 있는 서비스를 아동 및 청소년을 대상으로 하는 조건만남 등 디지털성범죄의 주요 통로로 사용하는 사례가 발견되어 우리 사회에 경각심을 불러일으키고 있음
- 비록 방송통신심의위원회에서 정보통신망에서 이루어지는 성매매 암시 정보에 대하여 이용자의 앱 이용금지 등 조치를 취하긴 하였으나, 이는 어디까지나 사후적인 조치로서 아동 및 청소년도 흔히 사용하는 대화형 서비스의 이용에 있어서 아동 및 청소년을 보호할 수 있는 사전적 조치를 다양한 관점에서 검토할 필요가 있어 보임

▶ 주요내용

- 정보통신서비스 제공자는 정보통신망을 통하여 2인 이상의 이용자가 부호·문자·음성·음향·화상·동영상 등의 정보를 교환할 수 있는 대화형정보통신서비스를 제공할 때 아동 및 청소년의 보호를 위하여 필요하다고 인정하는 경우 그 이용자의 연령 및 성별 등을 인증하는 절차를 거칠 수 있도록 하는 근거 규정을 마련하려는 것임(안 제44조의8제2항 신설)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 일부개정법률안

(정필모의원 대표발의, 2021. 12. 10. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- ISMS(정보보호 관리체계) 인증제도는 주요 정보자산 유출 및 사이버침해 사고를 예방할 목적으로 기업이 수립·운영 중인 정보보호 체계가 적합한지를 인증하는 제도임
- 그러나 ISMS 인증제도가 중견기업 이상을 대상으로 설계되어 정보보호 관리체계의 구축 의무가 있는 영세·중소기업에게 큰 부담으로 작용하고 있음. 일례로 중소기업중앙회는 2020년 9월 중소기업계 제안에서 인증 신청부터 발급까지 장기간 소요되는 준비 기간, 인증취득·유지 비용부담 등 문제를 지적하면서 중소기업의 원활한 인증취득을 위한 제도 개선을 요구한 바 있음
- 이와 관련하여 한국판 뉴딜 법·제도개혁과제에서 중소기업에 적합한 ISMS 간편인증 제도 도입 방안이 포함되어 있으나 현재까지 법 개정이 이루어지고 있지 않음

▶ 주요내용

- ISMS 간편인증 제도를 도입하여 영세·중소기업의 인증기준 및 절차 등을 완화하고, 정보보호 관리체계 구축에 필요한 비용·기술 지원 등의 근거를 마련함으로써 인증 부담을 줄여 정보보안 사각지대에 있는 영세·중소기업들이 제도권 안에 들어올 수 있도록 하려는 것임(안 제47조의6 신설)
- 아울러 ISMS 인증 의무대상의 매출액 및 이용자 수 기준을 “전년도”로 통일하여 의무대상 기준을 명확히 하려는 것임(안 제47조의제1항, 제2항3호 개정 등)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 일부개정법률안

(허은아의원 대표발의, 2021. 12. 10. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 현행법은 각종 불법정보의 유통금지 의무를 부여하고, 방송통신위원회가 해당 불법정보에 대하여 정보통신서비스 제공자 또는 게시판 관리·운영자로 하여금 그 처리를 거부·정지 또는 제한하도록 명할 수 있도록 규정하고 있음
- 그러나 최근 일부 이용자가 공직선거 기간 중 특정 후보자에 대한 편향적인 댓글을 조작·작성하도록 권유하거나 유도하는 행위를 통하여 여론을 주도한다는 문제가 제기되고 있음

▶ 주요내용

- 유통이 금지되는 불법정보에 선거운동기간 내에 타인으로 하여금 불법선거운동 정보를 게시판 또는 인터넷뉴스서비스 댓글에 게시하도록 유도하는 정보 및 이미 게시되어 있는 불법선거운동정보를 추천하도록 유도하는 정보를 포함하도록 하고, 방송통신위원회가 해당 불법정보에 대하여 그 처리를 거부·정지 또는 제한을 명하도록 하는 동시에 관할 선거관리위원회에 해당 사실을 통보하도록 하려는 것임(안 제44조의7 등)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「사이버보안 기본법」제정안

(윤영찬의원 대표발의, 2021. 12. 2. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 사이버보안 기본법 제정을 통해 사이버침해 대응과 관련하여 체계적인 정책을 수립하고 대응체계를 정비할 수 있도록 하고 민간부문의 사이버침해 대응과 보안 산업 및 인력양성을 주도하고 있는 과학기술정보통신부에 사이버보안본부를 설치하여 공공과 민간의 사이버 침해대응을 체계적으로 할 수 있도록 하려는 것임

▶ 주요내용

- 사이버보안에 관한 중요한 사항을 심의·의결하기 위하여 대통령을 위원장으로 하는 국가 사이버보안 전략위원회를 두고(안 제5조), 공공·민간을 포괄하는 국가 차원의 사이버보안에 관한 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 과학기술정보통신부 소속으로 사이버보안본부를 둬(안 제6조)
- 과학기술정보통신부장관은 사이버보안에 관한 전략 및 기본방향을 정하는 사이버보안 기본계획을 수립·시행하고 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따른 시행계획을 수립·시행함(안 제7조)
- 과학기술정보통신부장관은 정보통신망·서비스 및 기기등의 안전성·신뢰성을 확보하기 위한 사이버보안대책을 수립·운영할 수 있도록 지침을 제정·권고할 수 있으며(안 제10조) 사이버보안에 적합한 설계·개발 등을 장려·촉진하기 위한 지침의 개발·보급을 할 수 있음(안 제13조)
- 과학기술정보통신부장관은 공공분야 사이버보안 수준점검을 할 수 있으며(안 제11조), 정부는 국가의 중요한 정보통신기반 시설을 주요정보통신기반시설로 지정하여 안전하게 보호하여야 함(안 제12조)
- 과학기술정보통신부장관은 보안취약점에 관한 정보를 종합적으로 수집·분석, 관리할 수 있는 체계를 구축·운영할 수 있으며(안 제14조), 공공부문 정보통신망에 연결되는 기기등의 공급망 보안위협에 대한 시험·분석 등을 지원할 수 있음(안 제15조)

- 정부는 사이버보안 평가·인증제도를 도입·시행할 수 있으며, 과학기술정보통신부장관은 총괄적으로 관리하여야 함(안 제16조)
- 누구든지 침해사고가 발생한 사실을 과학기술정보통신부장관 또는 관계 중앙행정기관의 장에게 알려야 하며(안 제17조), 과학기술정보통신부장관은 침해사고에 대한 원인분석 등 필요한 조사를 실시하여야 하고, 침해사고 대응, 복구 및 피해확산 방지를 위한 조치를 취할 수 있음(안 제20조 및 제22조)
- 과학기술정보통신부장관은 침해사고 탐지·대응을 위한 통합보안관제체계를 구축·운영하여야 하고, 사이버위협정보의 효율적인 공유 및 관리를 위한 공유센터를 구축·운영할 수 있음(안 제18조 및 제19조)
- 과학기술정보통신부장관은 침해사고에 대한 체계적인 대응을 위하여 수준별 경보를 발령할 수 있고(안 제21조), 정부는 경보가 경계 이상일 경우 대책본부를 구성·운영할 수 있으며(안 제23조) 과학기술정보통신부장관은 공공·민간을 포함한 통합대응훈련을 실시할 수 있음(안 제24조)
- 과학기술정보통신부장관은 사이버보안 기반조성을 위하여 연구·개발(안 제25조), 표준화(안 제26조), 인력 양성(안 제27조), 인식 제고(안 제33조), 국제협력(안 제34조) 등의 사업을 추진할 수 있음
- 과학기술정보통신부장관은 사이버보안 산업에 대한 지원을 위한 시범사업 및 정보통신기술융합에 따른 사이버보안 촉진을 위한 사업을 추진할 수 있음(안 제28조 및 제29조)
- 정부는 자율적인 사이버보안 활동을 촉진하고(안 제30조), 과학기술정보통신부장관은 중소기업 및 지역의 사이버보안 지원 사업을 추진할 수 있음(안 제31조 및 제32조)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 일부개정법률안

(과학기술정보방송통신위원장 대안발의, 2021. 12. 8. 제안, 2021. 12. 31. 정부이송)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 클라우드컴퓨팅서비스 이용 활성화에 필요한 시책 마련을 국가 및 지방자치단체의 책무의 하나로 추가하고, 공공기관뿐 아니라 국가와 지방자치단체도 클라우드컴퓨팅서비스를 적극적으로 이용하도록 노력할 것을 명시적으로 규정하며, 클라우드컴퓨팅서비스 보안인증과 이용지원시스템에 관한 사항을 법률에서 직접 근거하도록 함으로써 클라우드컴퓨팅서비스 이용 활성화 및 정보보안에 관한 사항을 강화하려는 것임

▶ 주요내용

- 국가 및 지방자치단체의 책무에 클라우드컴퓨팅서비스 이용 활성화에 필요한 시책 마련을 추가함(안 제3조제1항)
- 클라우드컴퓨팅서비스 이용 촉진의 대상을 현행 공공기관에서 국가기관등으로 확대함(안 제20조제1항)
- 클라우드컴퓨팅서비스 보안인증 및 이용지원시스템에 관한 사항을 법률에 명시함(안 제20조제2항 및 제3항, 제23조제2항, 제23조의2, 제23조의3, 제23조의4)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「공직선거법」 일부개정법률안

(이해석의원 대표발의, 2021. 12. 20. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 정치개혁 특별위원회

▶ 제안이유

- 최근 원본 이미지나 동영상 위에 다른 영상을 중첩하거나 결합하여 원본과는 다른 가공 콘텐츠를 생성하는 기술인 딥페이크(Deepfake) 기술이 발달하여 이를 선거운동에 이용할 여지가 높아지고 있음
- 선거운동은 국민이 후보자에 관한 정보를 획득하는 과정이라는 점에서 후보자에 관한 정보가 허위나 과장 없이 제공되어야 할 것이나, 딥페이크 기술이 적용된 후보자 영상 등이 선거운동에 활용될 경우 실제 후보자와 구분이 불가능한 합성 영상물을 통해 후보자의 정보가 제공됨으로써 후보자에 관한 정보 습득 과정에서 혼란이 야기된다는 점에서 규제의 목소리가 높아지고 있음

▶ 주요내용

- 선거운동 시 후보자 또는 예비후보자가 실제로 말한 것이나 행동한 것처럼 보이도록 만든 거짓의 음향·화상 또는 영상 등의 정보를 포함하지 않도록 하고 이를 위반할 경우 3년 이하의 징역 또는 600만원 이하의 벌금에 처하도록 함으로써, 딥페이크 기술을 활용하여 후보자 또는 예비후보자의 이미지를 조작하는 방식의 선거운동을 제한하고자 함(안 제82조의8 및 제255조제1항제8호의2 신설)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「공직선거법」 일부개정법률안

(정필모의원 대표발의, 2021. 12. 23. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 정치개혁 특별위원회

▶ 제안이유

- 현행법은 각급선거관리위원회 또는 후보자가 인터넷 홈페이지 관리·운영자 또는 정보통신서비스 제공자에게 「공직선거법」을 위반한 게시물 등에 대한 삭제요청 등을 할 수 있도록 규정하고 있음
- 그러나 인터넷 플랫폼사업자인 정보통신서비스제공자에게 게시물 등에 대해 삭제요청을 할 경우에도 즉각적인 조치가 이뤄지지 않고 있어 이에 대한 실효성 논란은 계속되고 있음
- 이와 함께, 과학기술의 발전으로 ‘딥페이크 기술’을 선거운동에 활용하려는 시도가 증가하고 있음에도 불구하고 윤리적 적합성과 유권자에 대한 사실적 정보전달의 왜곡 문제 등에 대한 기준이 없어 선거의 공정성을 훼손시킬 우려가 커지고 있음
- 특히, 누구나 손쉽게 허위의 내용을 담은 딥페이크 영상 등을 제작·유통할 수 있다는 점에서 온라인 플랫폼에 유통되는 「공직선거법」을 위반한 게시물에 대해서는 보다 신속한 조치가 필요함

▶ 주요내용

- 각급선거관리위원회 또는 후보자가 「공직선거법」을 위반한 영상 등의 정보를 ‘게시한 자’에게도 게시물에 대한 삭제요청 등을 할 수 있도록 해 공직선거법 위반 게시물에 대한 신속한 조치가 이루어지도록 하고자 함(안 제82조의4제3항)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「공직선거법」 일부개정법률안

(주호영의원 대표발의, 2021. 12. 29. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 정치개혁 특별위원회

▶ 제안이유

- 최근 인터넷상에서 특정 개인이나 집단이 정치적 목적으로 사실이 아닌 허위사실을 인지하면서도 의도적으로 허위인 내용을 기사의 형식으로 포장해 전송하거나 유포하는 가짜뉴스가 심각한 문제로 대두되고 있음
- 지난 미국 대선에서 가짜뉴스가 선거 결과에 상당한 영향을 미쳤고, 유럽에서도 가짜뉴스가 새로운 정치적·사회적 문제로 대두되고 있으며, 우리나라 또한 인터넷 등에서 가짜뉴스가 급속히 확산됨에 따라 선거의 공정성을 훼손할 우려가 있음
- 현재 후보자 및 후보자 가족을 비방하거나 허위사실을 공표하는 등의 경우에는 「공직선거법」이나 「형법」에 따라 처벌되고, 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따라 필요한 조치를 하며, 「언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률」에 따라 반론 및 정정보도 청구 등을 할 수 있도록 규정하고 있음
- 그러나 사후적 처벌 및 조치를 한다고 하더라도 전파력이 크고 정정보도에 관심이 적은 인터넷의 특성으로 가짜뉴스로 인해 영향을 받은 사람들의 인식을 되돌리기에는 어려움이 있음
- 이에 해당 정보가 가짜뉴스로 판정되는 경우에는 정보통신서비스제공자 등에게 가짜뉴스임을 표시하도록 하는 의무를 부과하고, 이를 유포한 자는 처벌하도록 함으로써 가짜뉴스로부터 시민들을 보호하고 공정한 선거가 이루어지도록 하려는 것임

▶ 주요내용

- 이 법에 위반되는 정보가 인터넷 홈페이지 또는 그 게시판·대화방 뿐만아니라 블로그·소셜네트워크 서비스에 게시되는 것을 금지하고, 홈페이지 관리·운영자에게 해당 정보의 삭제, 취급의 거부·정지·제한 뿐만아니라 판단중임을 알리는 표시를 하여줄 것을 요청할 수 있도록 함(안 제82조의4제3항 및 제5항)

- 누구든지 정보통신망 등을 이용하여 가짜뉴스를 유포하는 것을 금지하되, 가짜뉴스의 최초 유포자에게는 벌금을 부과하고 단순 유포자에게는 과태료를 부과함(안 제82조의8제1항, 제250조제4항 및 제261조제6항제5호 신설)
- 가짜뉴스로 인하여 피해를 받는 자가 각급선거관리위원회에 가짜뉴스임을 표시하여 줄 것을 요청하면, 각급선거관리위원회는 이를 확인한 후 정보통신서비스제공자 등에게 통보하고, 통보를 받은 자는 가짜뉴스임을 알리는 표시를 하여야 하며, 통보받은 자 또는 해당 정보 게시자 등은 각급선거관리위원회에 이의신청을 할 수 있도록 함(안 제82조의8제2항부터 제7항까지 신설)
- 각급선거관리위원회로부터 통보받은 사항을 따르지 아니한 정보통신서비스제공자 등에게 과태료를 부과함(안 제261조제2항)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「공직선거법」 일부개정법률안

(김도읍의원 대표발의, 2021. 12. 31. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 정치개혁 특별위원회

▶ 제안이유

- 선거캠프나 선거캠프와 연결된 사조직과 같은 유사기구에서 댓글 순위 등을 조작하여 여론을 조작하는 움직임이 실제로 드러나고 있으나, 현행법에는 인터넷홈페이지의 검색 순위, 조회 수, 댓글 순위 등을 조작하는 행위에 대한 제재규정을 두고 있지 않아 현행법에 따른 처벌이 어려움
- 실제로, 포털사이트에 허위의 클릭정보를 전송하여 검색순위나 댓글 순위를 높인 사건에 대해 대법원은 「형법」 제314조제2항의 컴퓨터등 업무방해죄를 적용하여 판결하고 있음

▶ 주요내용

- 당선되게 하거나 되지 못하게 할 목적으로 컴퓨터등 정보처리장치에 허위의 정보 또는 부정한 명령을 입력하거나 기타 방법으로 정보처리에 장애를 발생하게 하여 정보처리장치에 유통되는 정보의 통계 집계 업무를 방해하거나 하게한 자에 대하여 7년 이하의 징역 또는 500만원 이상 3천만원 이하의 벌금에 처하도록 함으로써 인터넷 상의 댓글 순위 조작 등을 통하여 선거의 공정을 저해하는 행위를 명확히 제재하고자 함(안 제82조의8 및 제252조의2 신설)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「문화산업진흥 기본법」 일부개정법률안

(유정주의원 대표발의, 2021. 12. 30. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 문화체육관광위원회

▶ 제안이유

- 현행법에 따라 방송영상독립제작사(이하 “독립제작사”라 함)란 방송영상물을 제작하여 방송사업자·중계유선방송사업자·음악유선방송사업자·전광판방송사업자 또는 외국방송사업자에게 제공하는 사업을 하는 자로 정의하고 있음
- 최근 온라인동영상서비스(OTT)를 통한 영상물의 유통이 증가하고 있으나 이러한 온라인동영상서비스를 제공하는 사업자는 독립제작사가 제작한 방송영상물을 제공받는 사업자의 범위에 포함되어 있지 않아 사각지대가 발생하고 있음

▶ 주요내용

- 「전기통신사업법」에 따른 부가통신사업의 신고를 하고 정보통신망을 통하여 방송영상물을 정보통신망 이용자에게 제공하는 사업자를 독립제작사가 제작한 방송영상물을 제공받는 사업자의 범위에 포함하여 변화하는 미디어환경에 탄력적으로 대응하려는 것임(안 제2조제20호 등)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「블록체인진흥원 설립에 관한 법률」 제정안

(최인호의원 대표발의, 2021. 12. 22. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 가상자산의 발행 및 거래 등 블록체인 생태계 전반을 관리할 수 있는 전담 기구를 설립함으로써 건전한 가상자산 시장을 조성하고 전문 인력을 양성하는 등 디지털 금융으로의 시대적 전환에 기여하려는 것임

▶ 주요내용

- 블록체인, ICO, 토큰 등 가상자산시장과 블록체인 생태계에 관한 필수적 개념을 정의함(안 제2조)
- 블록체인 기술의 발전과 블록체인 특구에서의 가상자산 시장 안전성 등을 위한 블록체인진흥원의 설립, 업무 등에 관한 사항을 규정함(안 제6조부터 제9조까지)
- 블록체인진흥원 임원의 직무, 임기 등에 관한 사항을 규정함(안 제10조부터 제12조까지)
- 블록체인진흥원의 설립·운영 및 업무수행 등에 필요한 회계·감독 기능에 관한 사항을 규정함(안 제13조 및 제14조)
- 가상자산 발행을 위한 ICO 신고, 심사, 투자설명서의 작성·공시·교부, 거짓 기재에 따른 배상책임, 실적보고서 제출 등에 관한 사항을 규정함(안 제15조부터 제23조까지)
- 건전한 가상자산거래 시장 조성을 위한 금지행위로서 미공개 중요정보 이용, 시세조종 및 부정거래행위를 금지함(안 제24조 및 제25조)
- 가상자산 시장에 대한 검사 및 감독 등의 업무를 수행하는 가상자산관리위원회의 설치와 업무수행에 관한 사항을 규정함(안 제26조 및 제27조)
- 블록체인진흥원으로 하여금 가상자산의 상장 및 상장폐지를 위한 규정을 정하여 공시하도록 하고, 규정에 포함되어야 하는 사항을 정의함(안 제28조)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「산업 디지털 전환 촉진법」 제정안

(산업통상자원중소벤처기업위원장 대안발의, 2021. 12. 8. 제안, 2022. 1. 4. 공포)

▶ **소관 상임위원회** : 산업통상자원중소벤처기업위원회

▶ 제안이유

- 개인정보보호법 등 기존 권리보호 법령에서 규정하고 있지 않은 산업데이터의 개념을 정의하고 이에 관한 활용·보호 원칙을 제시하여 기업의 불확실성을 해소하고 산업데이터의 활용을 활성화하고자 함
- 또한, 산업 디지털 전환 정책을 종합적으로 수립·시행하기 위한 정부 내 추진 체계에 대한 법적 근거를 마련하고, 민간의 디지털 전환 활동을 강력하게 뒷받침할 수 있는 다양한 지원 제도와 관련된 규정을 마련하고자 하는 것임

▶ 주요내용

- 이 법은 산업데이터의 생성·활용을 활성화하고 지능정보기술의 산업적용을 통하여 산업 디지털 전환을 촉진함으로써 산업 경쟁력을 확보하고 국민의 삶의 질 향상과 국가 경제발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조)
- 산업 디지털 전환을 산업데이터와 「지능정보화 기본법」 제2조제4호에 따른 지능정보기술의 산업 적용을 통하여 산업활동 과정을 효율화하고, 새로운 부가가치를 창출하여 나가는 일련의 행위로 정의함(안 제2조)
- 산업통상자원부장관은 이 법의 목적을 효율적·체계적으로 달성하기 위해 산업 디지털 전환 종합계획을 산업디지털전환위원회의 심의를 거쳐 3년 단위로 수립하도록 함(안 제5조)
- 산업 디지털 전환과 관련된 정책을 심의하고 그 추진사항을 점검하기 위하여 산업통상자원부장관 소속으로 산업디지털전환위원회를 두도록 하고 전환위원회의 구성과 운영, 심의 사항 등에 대해 규정함(안 제7조 및 제8조)
- 인적 또는 물적으로 상당한 투자와 노력을 통하여 산업데이터를 새롭게 생성한 자는 이를 활용하여 사용·수익할 권리를 갖고, 누구든지 타인의 산업데이터 사용·수익 권리를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 침해할 수 없도록 하는 등 산업데이터의 활용 및 보호 원칙을 제시함(안 제9조)

- 산업통상자원부장관은 산업데이터의 합리적 유통 및 공정한 거래 등 원활하고 안전한 산업데이터 생성·활용 환경을 보장하고, 기업 등의 생성·활용 활성화를 위하여 필요한 지원할 수 있도록 함(안 제10조)
- 산업데이터 활용지원 전문회사에 대한 등록 의무와 지원 사항을 규정하고, 산업통상자원부장관은 산업데이터 상호 호환성 및 활용 효과성 제고 등을 위해 표준화를 추진하도록 함(안 제11조 및 제12조)
- 산업통상자원부장관은 산업데이터 품질 진단·평가 및 개선과 산업데이터 플랫폼 구축 및 운영 등에 관하여 필요한 시책을 마련할 수 있도록 함(안 제13조 및 제14조)
- 산업통상자원부장관은 기업 등에 대한 협력 권고를 통해 산업 디지털 전환에 미치는 파급효과가 큰 선도사업을 발굴하여 전환위원회 심의를 거쳐 선정할 수 있으며, 선도사업에 대한 행정적·기술적·재정적 지원과 기업 등의 신청에 따라 관계 행정기관에 법령정비 등 규제 개선을 요청할 수 있도록 함(안 제15조부터 안 제18조)
- 산업통상자원부장관은 기업등의 산업 디지털 전환 역량을 높이고 협력을 촉진하기 위하여 산업 디지털 전환 협업지원센터를 지정하여 대통령령으로 정하는 업무를 수행하게 할 수 있도록 함(안 제19조)
- 산업통상자원부장관은 산업 디지털 전환에 관한 기반 기술·장비·소프트웨어 및 산업 디지털 전환을 통한 제품·서비스의 개발 촉진 등을 위한 지원 사업을 추진할 수 있도록 함(안 제20조)
- 산업통상자원부장관은 산업 디지털 전환 전문인력 양성 및 고용 지원을 위해 필요한 시책을 마련할 수 있도록 함(안 제21조)
- 정부는 산업 디지털 전환을 촉진하기 위하여 국제협력 활성화에 노력하고 대한민국 국민의 산업데이터가 외국에서 적절하게 보호되도록 하며 산업데이터의 국외 이전을 제한하는 국가의 정부 등에 대해 필요한 조치를 할 수 있도록 함(안 제23조)
- 산업통상자원부장관은 산업데이터 활용 제품·서비스가 결함 없이 안전하게 사용될 수 있도록 관련 시책을 마련하도록 함(안 제25조)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 일부개정법률안

(홍정민의원 대표발의, 2021. 12. 9. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 법제사법위원회

▶ 제안이유

- 디지털성범죄는 범행 특성상 피해 영상물의 초기 삭제·차단이 매우 중요하나 현행은 피해영상물의 삭제·차단 주체가 해당 영상물이 유통된 플랫폼을 운영하는 인터넷서비스 제공자임
- 때문에 수사기관이 사건 초기에 피해사실을 인지하더라도 불법영상물에 대한 삭제·차단 요청 권한이 법률에 명시되어 있지 않아 방송통신심의위원회에 삭제·차단을 요청하여야 하고 이 과정에서 신속성이 저해되어 불법영상물이 계속해서 유포될 위험에 노출되고 있음

▶ 주요내용

- 수사기관이 디지털성범죄 피해 신고를 받거나 의심 사실을 발견한 경우 초기에 적극적으로 개입하여 즉각적인 피해영상물 확산 차단 조치를 취할 수 있도록 응급조치 도입을 위한 근거규정을 마련하려는 것임(안 제14조의4 신설)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 일부개정법률안

(홍정민의원 대표발의, 2021. 12. 9. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 여성가족위원회

▶ 제안이유

- 아동·청소년대상 디지털 성범죄는 범행 특성상 피해 영상물의 초기 삭제·차단이 매우 중요하나 현행은 피해영상물의 삭제·차단 주체가 해당 영상물이 유통된 플랫폼을 운영하는 인터넷서비스 제공자임
- 때문에 수사기관이 사건 초기에 피해사실을 인지하더라도 불법영상물에 대한 삭제·차단 요청 권한이 법률에 명시되어 있지 않아 방송통신심의위원회에 삭제·차단을 요청하여야 하고 이 과정에서 신속성이 저해되어 불법영상물이 계속해서 유포될 위험에 노출되고 있음

▶ 주요내용

- 수사기관이 아동·청소년대상 디지털 성범죄 피해 신고를 받거나 의심 사실을 발견한 경우 초기에 적극적으로 개입하여 즉각적인 피해영상물 확산 차단 조치를 취할 수 있도록 응급조치 도입을 위한 근거규정을 마련하려는 것임(안 제25조의10 신설)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「전기통신사업법」 일부개정법률안

(홍정민의원 대표발의, 2021. 12. 9. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 현행법에 따라 부가통신사업자 등이 자신이 운영·관리하는 정보통신망에서 피해자의 신고, 삭제요청 등을 통하여 불법영상물이 유통되는 사정을 알고도 조치를 취하지 않을 경우에는 처벌받도록 되어 있음
- 정보통신망을 통하여 불법영상물을 유통하는 디지털성범죄는 범죄의 특성상 초기에 불법영상물을 삭제·차단하는 것이 중요함. 수사기관이 범죄 초기에 불법영상물로 인한 피해를 인지하더라도 수사기관이 이를 차단하려면 방송통신심의위원회에 삭제요청을 하여야 하는데 이 과정에서 지체가 되어 불법영상물이 빠르게 유통되는 경우가 있음

▶ 주요내용

- 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」에 수사기관의 장이 불법영상물에 대한 삭제·차단 요청을 부가통신사업자 등에게 할 수 있도록 하고, 현행법에서는 수사기관의 장의 요청에 불응하는 부가통신사업자 등을 처벌할 수 있도록 하려는 것임(제22조의5제1항)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「전기통신사업법」 일부개정법률안

(임호선의원 대표발의, 2021. 12. 7. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 최근 보이сп이스의 수법이 시간이 갈수록 교묘해져서 이용자로 하여금 자신이 이용하는 이동통신단말 장치에 악성 앱을 설치하도록 유도하는 등의 방법으로까지 진화하였으나, 경찰대학에서 해당 악성 앱을 감지해 내는 앱을 개발하여 큰 호응을 얻고 있음
- 그러나 악성 앱에 효과적으로 대응하는 이러한 앱은 이용자가 자율적으로 다운로드받아 자신의 이동통신단말장치에 등록해야 하는 바 이동통신단말장치의 초기화면에 등록되어 시장에 출시되도록 한다면 이동통신단말장치를 이용한 금융사기를 예방하는 데에 큰 효과를 거둘 수 있을 것임

▶ 주요내용

- 이동통신단말장치를 제조하거나 수입·판매하는 자는 이동통신단말장치에 「전기통신금융사기 피해 방지 및 피해금 환급에 관한 특별법」에 따른 전기통신금융사기의 예방을 위한 기술적 조치(모바일콘텐츠의 등록을 포함함)를 하도록 하고, 정부가 이에 필요한 지원을 하도록 규정하려는 것임(안 제87조의3 신설)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「전기통신사업법」 일부개정법률안

(양정숙의원 대표발의, 2021. 12. 21. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 최근 동영상 스트리밍서비스 이용의 증가로 인해 인터넷망 트래픽의 폭증에 따른 망 이용대가 지불 문제가 사회적 논란이 되고 있음
- 특히 현재 대부분의 국내외 콘텐츠·플랫폼 사업자가 인터넷망 이용에 따른 대가를 지불하고 있는 상황에서, 일부 대형 부가통신사업자가 협상력의 불균형을 이용하여 정당한 망 이용대가 지불을 거부함에 따라 사업자 간 채무부존재 소송, 부당이득반환 청구 반소 등 소송전이 잇따르고 있는 실정임

▶ 주요내용

- 이용자 수, 트래픽 양 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 부가통신사업자의 정보통신망 이용·제공 계약 체결과 정당한 대가의 산정 등에 관한 사항을 규정함으로써 인터넷망 이용 및 제공 관계에 있어 공정한 경쟁과 전기통신사업자 간의 상생·발전을 위한 기반을 조성하려는 것임(안 제22조의7제2항 및 제3항 신설 등)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

국내 입법 동향

「지능정보화 기본법」 일부개정법률안

(김상희의원 대표발의, 2021. 12. 20. 제안)

▶ 소관 상임위원회 : 과학기술정보방송통신위원회

▶ 제안이유

- 현행법은 지능정보기술, 지능정보서비스 등이 사람의 생명과 안전을 저해하는 경우에 한하여 정부는 그 개발·제공·활용을 제한할 수 있도록 하고, 긴급한 위해를 방지하기 위하여 필요한 때에는 비상정지를 요청할 수 있도록 규정하고 있음
- 그러나 최근 인공지능을 비롯하여 지능정보기술이 고도로 발달하여 딥페이크 범죄나 피싱, 스미싱 등의 형태로 악용되는 사례가 빈번하게 발생하고 있음을 고려할 때, 지능정보기술 또는 지능정보서비스 등이 우리 사회와 국민에게 끼칠 수 있는 악영향에 대하여 적극적으로 대응하도록 규제 개선 및 안전성 보호조치 관련 규정을 개정할 필요가 있어 보임

▶ 주요내용

- 정부 또는 중앙행정기관의 장이 지능정보기술 또는 지능정보서비스의 개발·제공·활용을 규제하거나 비상정지 조치를 할 수 있도록 하는 경우의 하나로서 범죄 등의 불법행위에 악용하는 경우 및 미래세대를 위한 환경의 지속가능성을 침해하는 경우 등을 추가로 신설하되, 이러한 경우에는 관련 민간기관 등과 협의체를 구성한 후 협의하도록 하려는 것임(안 제31조 및 제60조제4항 신설 등)

※ Reference

의안정보시스템 (<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)

해외 입법 동향

미국 하원, 네트워크 보안 강화를 위한 「모바일 네트워크 사이버보안 이해법(안)」 등 3개 법안 통과 (2021. 12. 1.)

미국 하원은 네트워크 보안 강화, 사이버 리터러시 향상, 6G 차세대 무선 테크놀로지 연구를 위한 일련의 법률안을 통과 (2021. 12. 1.)

▶ 개요

- 최근 1년 여 동안 미국에서 주요 기반시설에 대한 중대한 랜섬웨어 사이버공격 사건¹⁾이 잇따르며 사이버보안에 대한 경각심이 고조된 가운데, 미국 하원은 네트워크 보안 강화 및 사이버 리터러시 향상을 목적으로 한 여러 법안을 통과

법안	핵심 내용
「모바일 네트워크 사이버보안 이해법(안)」 ²⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 미국 모바일 서비스 네트워크의 보안 현황을 검토하고 주요 취약점들을 파악하여 의회에 보고
「미국 사이버보안 리터러시법(안)」 ³⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 미국 시민의 사이버보안 리터러시 향상을 위한 사이버보안 리터러시 캠페인의 개발 및 시행
「미래 네트워크법(안)」 ⁴⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 6G 무선 기술의 잠재력 연구를 위한 6G 무선 테크놀로지 태스크포크 결성

▶ 주요내용

① 「모바일 네트워크 사이버보안 이해법(안)」 (H.R. 2685)

1) 네트워크 관리 솔루션 기업 솔라윈즈(SolarWinds), 세계 최대 육류 가공업체의 미국 지사 JBS USA, 미국 최대 송유관 업체 콜로니얼 파이프라인(Colonial Pipeline)에 대한 사이버공격 등
 2) Understanding Cybersecurity of Mobile Networks Act (H.R. 2685)
 3) American Cybersecurity Literacy Act (H.R. 4055)
 4) Future Uses of Technology Upholding Reliable and Enhanced (FUTURE) Networks Act (H.R. 4045)

- 동 법안은 통신정보관리청(NTIA⁵⁾)으로 하여금 미국에서 상용 모바일 서비스⁶⁾를 제공하는 전체 네트워크의 사이버보안 취약점들을 조사 및 보고할 것을 규정
 - NTIA는 동 법의 제정일로부터 1년 이내에 국토안보부(DHS⁷⁾)와 협의하여 모바일 서비스 네트워크의 사이버보안에 대해 검토한 내용과, 사이버공격·감시에 대한 네트워크 및 모바일 기기의 취약성을 검토한 내용 등을 담은 보고서를 작성해 의회에 제출해야 함
 - 보고서에 포함되어야 할 주요 내용은 아래와 같음

구분	내용
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 학계, 독립 연구자, 산업 전문가, 기술 조직, 그리고 DHS의 사이버보안 및 기반시설 보안청(CISA⁸⁾)을 비롯한 여러 정부 기관들이 확인해 공개한 주요 사이버보안 취약점⁹⁾과 관련하여, 모바일 서비스 제공업자들이 이러한 취약점을 해결했는지, 해결하는 과정인지, 또는 해결하지 않았는지 등을 평가한 내용 • 고객(일반 소비자, 기업, 연방 정부기관 등)이 모바일 서비스 구매 시 사이버보안을 주요 요소로 고려하는 정도에 대한 검토 내용 • 모바일 서비스 제공업자들의 사이버보안 모범사례 및 위험관리 프레임워크 시행 수준에 대한 검토 내용 • 모바일 서비스, 이동통신 장비/서비스, 일반적인 휴대전화 및 기타 모바일 장치, 일반적인 모바일 운영체제와 통신 소프트웨어/애플리케이션 등에서 사용되는 암호화·인증 알고리즘 및 기법의 보급 정도, 효율성 등에 대한 평가 및 논의 내용 • 모바일 서비스 업체들의 최신 암호화·인증 알고리즘 및 기법의 채택을 가로막는 장벽 • 합법적인 모바일 서비스 및 모바일 통신 장비·서비스의 진위 여부를 인증하는 기술의 보급 정도, 활용성, 가용성 등 • 미국 내에서 사이버 공격자들이 사용하는 셀 사이트 시뮬레이터¹⁰⁾ 및 기타 모바일 서비스 감시·해킹 기술의 보급 정도, 비용, 상업적 가용성, 사용정도 등

② 「미국 사이버보안 리터러시법(안)」 (H.R. 4055)

- 동 법안은 NTIA로 하여금 미국 시민을 위한 사이버보안 리터러시 향상 프로그램을 개발 및 시행할 것을 요구
 - 사이버보안 위험을 줄일 수 있도록 미국인의 사이버보안 관련 지식과 인식을 향상시키는 것이 목적

5) National Telecommunications and Information Administration

6) “모바일 서비스”란 “상용 모바일 서비스” 또는 “상용 모바일 데이터 서비스”이거나 그 둘 다를 포함하는 의미임. “상용 모바일 서비스”란 영리 목적으로 제공되면서 일반 대중 또는 적격한 사용자 계층에게 제공되어 대중의 상당수가 효과적으로 사용할 수 있는 모바일 서비스를 의미하며, “상용 모바일 데이터 서비스”란 “상용 모바일 서비스”인 데이터 서비스를 의미함(미국 통신법(1934년) 및 중산층 감세 및 고용창출법(2012)의 정의를 따름)

7) Department of Homeland Security

8) Cybersecurity and Infrastructure Security Agency

9) 악의적인 공격자가 악용할 수 있는 보안상의 취약점을 의미. CISA를 비롯한 정부 기관, 산업 단체 등은 이러한 취약점들을 일반에 공개하고 정보를 공유함으로써 악의적인 공격자가 해당 취약점을 지속적으로 악용하여 공격을 감행하는 것을 막을 수 있다는 판단 하에 정기적으로 주요 취약점 정보를 제공하고 있음

10) cell site simulator. 휴대폰 고유번호 식별기로도 알려져 있는 장치로, 가까운 반경 내에서 모든 스마트폰과 기지국 사이의 연결을 가로채 통화 및 메시지 내용을 도청할 수 있도록 함

- 이를 위하여 국가적인 차원에서 사이버 리터러시 캠페인을 추진하여 미국 시민들이 ▲피싱 시도 등과 같은 사이버보안 위험을 식별하는 방법 ▲패스워드 변경 시의 이점 ▲사이버 위험을 완화할 수 있는 여러 방법(다중 인증 활용, 복잡한 비밀번호 설정, 안티 바이러스 소프트웨어 활용 등)을 알 수 있도록 교육할 것을 규정

③ 「미래 네트워크법(안)」 (H.R. 4045)

- 동 법안은 연방통신위원회(FCC¹¹)로 하여금 6G 무선 기술을 위한 태스크포스를 결성하도록 하여 향후 6G 기술 활용 시 잠재적인 취약점 및 이점 등을 검토하도록 의무화
 - 동 태스크포스는 결성 후 1년 이내에 6G 무선 통신에 대한 산업 표준과 함께 6G 무선 테크놀로지와 관련하여 확인한 기타 제약 및 약점 등을 기술한 보고서를 의회의 관련 위원회들에 제출해야 함
 - 동 태스크포스의 보고서에는 모든 잠재적인 6G 테크놀로지 활용법과 정부 전반에 걸쳐 해당 기술을 최선으로 활용할 수 있는 방법 등에 대한 내용이 포함될 예정
 - 동 법안의 주요 내용은 아래와 같음

구분	주요 내용
태스크포스 구성	<ul style="list-style-type: none"> • FCC는 동법 제정 후 120일 이내에 "6G 태스크포스"라는 이름의 태스크포스를 조직 • 동 태스크포스는 통신업계의 기업 대표자들, 공익 단체 및 학술연구기관 대표자들, 연방정부/주정부/지역정부의 대표자들 등으로 구성하며, FCC 의장이 태스크포스 구성원을 지명
보고	<ul style="list-style-type: none"> • 동 태스크포스는 태스크포스 설립 후 1년 이내에 활동 결과를 담은 보고서를 작성하여 연방 관보 및 FCC 웹사이트에 공개하고, 하원 에너지·통상 위원회¹²) 등 의회의 관련 위원회 및 조직에 해당 보고서를 제출해야 함 • 보고서 내용에는 ▲6G 테크놀로지 관련 표준 수립 기구(산업계 주도형)들의 현황 ▲해당 기구들이 파악한 6G 테크놀로지의 잠재적 활용 방법 ▲해당 기구들이 파악한 6G 테크놀로지 활용 시의 제한 사항(공급망 또는 사이버보안 상의 제약 등) ▲6G 테크놀로지의 잠재력을 활용하기 위한 연방정부, 주정부, 지역정부 기관 간 협력 방안 등이 포함되어야 함

▶ 시사점

- 최근 미국 주요 기반시설 등에 대한 랜섬웨어 공격 사건 등 일련의 주요 사이버공격이 잇따르면서 미국 의회는 지난 일 년 여간 사이버보안 강화를 위한 관련 법안을 계속해서 도입하고 있으며, 이번 법안들 역시 이러한 입법 노력을 배경으로 마련

11) Federal Communications Commission
12) Committee on Energy and Commerce

- 이들 3개 법안은 모두 지난 7월 하원 에너지·통상위원회의 검토를 거쳐 하원 본회의에 상정되었으며 압도적인 표차로 무리 없이 통과
- 이들 법안은 미국의 통신 네트워크를 더욱 안전하게 만들어 무선 통신 기술의 보안성을 강화하는 데에 기여하고, 미국인들의 사이버보안 리터러시 향상을 견인할 것으로 기대
- 주요 기반시설에 대한 사이버공격 위험이 고조되는 상황에서 이들 법안은 무선 네트워크의 보안성을 강화하고, 미국인들에게 사이버공격으로부터 스스로를 보호할 수 있는 정보와 도구(tool)들을 제공하며, 차세대 6G 네트워크의 보안 확보 및 전면 배치를 촉진할 전망

※ Reference

<https://thehill.com/policy/cybersecurity/583905-house-passes-bipartisan-bills-to-strengthen-networks-security-cyber?rl=1>
<https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house-bill/2685/text>
<https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house-bill/4045/text>
<https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house-bill/4055/text>
<https://www.meritalk.com/articles/house-passes-cyber-literacy-mobile-security-6g-study-bills/>

해외 입법 동향

미국 상원, 인터넷 플랫폼 등이 내부 데이터를 공개하도록 하는 「플랫폼 책임 및 투명성법(안)」 공개 (2021. 12. 9.)

미국 상원은 인터넷 플랫폼의 내부 데이터에 대한 투명성을 높이기 위해 해당 데이터에 접근할 수 있는 새로운 메커니즘을 구축하는 「플랫폼 책임 및 투명성법(안)¹⁾」을 발표 (2021. 12. 9.)

▶ 개요

- 「플랫폼 책임 및 투명성법(안)」은 연구자 등이 온라인 플랫폼의 비공개 데이터에 접근할 수 있도록 하는 절차를 구현하기 위해 마련
 - 동 법안은 과거 일부 이용자에게 피해를 입힌 바 있던 인터넷 플랫폼의 광고 시스템과 알고리즘 연구의 목적으로, 대학이 수행하는 연구 프로젝트에 참여하고 있는 연구자 등이 플랫폼의 데이터를 활용할 수 있도록 플랫폼으로 하여금 데이터 공개를 의무화하는 것을 골자로 함
 - 또한, 해당 업무를 지원 및 전담할 수 있는 조직을 연방거래위원회(이하 FTC²⁾) 내에 신설하고 FTC에는 투명성 제고 차원에서 각종 규칙을 제정할 수 있는 권한을 부여

▶ 주요내용

- (적용대상) 「플랫폼 책임 및 투명성법(안)」은 최근 12개월 간 매월 2,500만 명 이상의 미국 내 월간 이용자를 보유한 인터넷 플랫폼에 적용
- (조직 신설) FTC³⁾ 내에 ‘플랫폼 책임 및 투명성국⁴⁾’을 신설
 - 동 조직은 자격을 갖춘 연구자들이 플랫폼의 데이터에 접근하는 절차를 이행하고, 플랫폼이 제공하는 데이터의 개인정보보호 및 사이버보안에 관련된 문제 등을 전담

1) Platform Accountability and Transparency Act
2) Federal Trade Commission
3) Federal Trade Commission
4) Platform Accountability and Transparency Office

- 국장은 연방거래위원회장이 임명하며, 위원장이 해임하는 등 별도의 사정이 없는 한 임기는 4년으로 함

○(국립과학재단의 임무) 국립과학재단(National Science Foundation, NSF⁵)은 연구 프로젝트의 플랫폼 데이터 활용 적격 여부를 심사하며, 이와 관련하여 다음의 임무를 수행

구분	주요 내용
메커니즘 구현	• NSF은 연구 프로젝트가 플랫폼의 데이터에 접근할 수 있도록 적격성 여부를 승인하는 관련 절차를 구현해야 함
기준 목록 마련	• NSF은 ▲연구 프로젝트의 적격성을 판단하기 위한 기준 ▲연구 프로젝트가 적격성을 승인받았을 때 해당 프로젝트가 플랫폼에 요구할 수 있는 데이터 및 정보의 기준 등을 마련해야 함
데이터 제공 절차 이행	• NSF은 연구 프로젝트가 자격을 갖추었다고 판단하고 이를 승인한 경우, 플랫폼에 요구할 데이터 및 정보를 결정해야 함 • NSF은 연구 프로젝트의 적격성이 승인된 후 공개를 요청할 데이터 및 정보가 결정된 즉시 플랫폼 책임 및 투명성국에 해당 건을 회부하여 나머지 절차를 이행토록 해야 함

○(의무사항) 인터넷 플랫폼 및 데이터를 제공받는 적격 연구자는 아래와 같은 의무를 부담

구분	주요 내용
플랫폼	• 플랫폼은 플랫폼 책임 및 투명성국이 지시하는 조건에 따라 해당 연구 프로젝트 연구자에게 데이터 및 정보를 제공해야 함
연구자	• 데이터 및 정보에 접근하는 연구자는 승인된 연구 프로젝트를 수행하는 목적으로만 데이터 및 정보를 활용하여야 함 - 또한 연구자는 해당 데이터 및 정보로부터 파생된 개인정보를 재식별, 접근 또는 공표할 수 없음

○(규칙 제정) FTC은 대중·연구자 등을 지원하거나 플랫폼의 투명성 제고 측면에서 다양한 규칙을 제정할 권한을 가짐

구분	주요 내용
대중 및 연구자 등 지원	• FTC는 대중, 언론인, 연구자 등을 지원하기 위해 플랫폼으로 하여금 데이터, 측정 기준 또는 기타 정보를 보고하거나 공개하도록 요구하는 규칙을 제정할 수 있음
투명성 제고	• FTC는 이 법이 제정된 날로부터 1년 이내에 플랫폼의 광고, 콘텐츠(콘텐츠 검열 및 플랫폼 정책에 위반된 콘텐츠 관련 내용 포함)에 관한 세부 정보를 지속적으로 공개할 것을 요구하는 규칙을 제정해야 함 • 또한, FTC는 이 법이 제정된 날로부터 1년 이내에 플랫폼의 알고리즘 및 측정 기준의 활용에 대해 보고할 것을 요구하는 규칙을 제정해야 함

○(집행) 동 법안이 법률로 제정될 경우 FTC가 「연방거래위원회법」⁶에 따라 이를 집행

5) 과학 및 공학 분야 연구에 예산을 지원하는 독립적인 연방 정부 기관

6) Federal Trade Commission Act

- 플랫폼이 데이터 및 정보 제공 의무를 불이행한 경우, 「연방거래위원회법」 제18조제(a)항 제(1)호 제(B)목에 근거한 불공정하거나 기만적인 행위 또는 활동을 규율하는 규칙을 위반한 것으로 간주
 - FTC는 플랫폼이 동법상 규정을 위반하였거나 위반했다고 믿을 만한 상당한 이유가 있을 경우, 플랫폼에 대한 가처분을 구하는 민사소송을 미국 지방법원에 청구할 수 있으며,
 - 이 때 가처분을 통한 구제조치는 동법을 위반하는 행위의 금지, 예방, 또는 각 위반행위 당 10,000 달러 이하의 민사 처벌을 부과하는 명령을 청구하는 것으로 한정됨
- (처벌 등) 동법에 따른 의무를 위반하거나 또는 의무를 불이행한 플랫폼 및 연구자 등은 아래와 같은 처벌 또는 불이익을 받음

구분	주요 내용
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼이 NSF가 승인한 연구 프로젝트에 관해 연구자에게 데이터 및 정보 제공 의무를 이행하지 않는 경우, 플랫폼과 같은 정보사회서비스에 면제책임을 폭넓게 부여하는 「통신품위법」⁷⁾ 제230조⁸⁾에 따른 면책을 주장할 수 없음
연구자	<ul style="list-style-type: none"> • 연구자가 플랫폼이 제공한 데이터 및 정보를 연구 수행 목적 이외의 용도로 활용하거나 해당 데이터 및 정보로부터 파생된 개인정보를 재식별, 접근 또는 공표하는 경우, 연방법, 주법 및 지방법에 따라 민사 및 형사처벌의 대상이 됨 <ul style="list-style-type: none"> - FTC는 이러한 위반행위를 법무부 또는 해당 주 사법기관에 회부할 수 있음

▶ 시사점

- 「플랫폼 책임 및 투명성법(안)」은 페이스북의 전 직원이자 내부고발자가 페이스북이 탑재한 알고리즘의 문제점을 지적하면서 페이스북으로 하여금 알고리즘 형성 과정을 투명하게 공개하도록 요구해 줄 것을 상원 의회에서 공개적으로 요청함으로써 대두
 - 앞서 페이스북은 뉴욕대 소속의 프로젝트 팀이 서비스 약관을 위반하여 플랫폼 내에서 개인정보 및 데이터를 무단 수집하였다는 점을 이유로 들며 해당 연구자들의 계정을 차단하면서 거센 비판에 직면한 바 있음
- 동 법안은 연구자들이 온라인에서 발생하는 피해를 더 깊이 이해하고 관련된 해결책을 마련할 수 있도록 지원한다는 점에서 긍정적으로 평가

7) Communications Decency Act

8) 인터넷 이용자가 온라인 공간에 업로드한 게시물에 대해 온라인 플랫폼에 광범위한 면책을 부여하고, 해당 온라인 플랫폼이 필요할 경우 문제되는 게시물에 제재를 가하더라도 그러한 행위로 인해 법적 책임을 면제하는 조항

- 무엇보다도 인터넷상에서의 피해 사례를 연구함에 있어 가장 큰 장애물은 관련 데이터 부족이었는데, 동 법안을 통해 다양한 데이터를 활용할 수 있게 됨으로써 연구자들이 재발방지 방안을 연구하는데 많은 도움이 될 것으로 전망

※ Reference

https://www.coons.senate.gov/imo/media/doc/text_pata_117.pdf

<https://www.coons.senate.gov/news/press-releases/coons-portman-klobuchar-announce-legislation-to-ensure-transparency-at-social-media-platforms>

<https://www.washingtonexaminer.com/policy/bipartisan-social-media-data-transparency-bill-could-strip-platforms-of-legal-immunity>

<https://www.theverge.com/2021/12/10/22827957/senators-bipartisan-pata-act-social-media-transparency-section-230>

<https://www.lifewire.com/how-the-pata-act-hopes-to-reduce-hate-on-social-media-5213201>

<https://www.pymnts.com/news/regulation/2021/pata-act-would-oblige-social-media-firms-to-disclose-data-to-researchers/>

<https://www.toolbox.com/marketing/marketing-data-governance/news/senators-present-pata-bill-enforce-transparency-social-platforms/>

<https://www.pymnts.com/news/regulation/2021/pata-act-would-oblige-social-media-firms-to-disclose-data-to-researchers/>

해외 입법 동향

유럽의회, 온라인 플랫폼상에서의 소비자 권익 강화를 위한 「디지털서비스법(안)」 승인 (2021. 12. 14.)

유럽의회는 유럽집행위원회와 EU이사회가 마련한 원안 대비 온라인 서비스 사업자의 범위와 규제 대상을 확대하고 의무를 강화한 「디지털서비스법(안)」을 승인 (2021. 12. 14.)

▶ 개요

- 유럽의회의 내부시장위원회(IMCO)¹⁾가 온라인상에서의 소비자 권리와 안전을 보호하기 위한 「디지털 서비스법(DSA, Digital Services Act)(안)²⁾」을 채택
 - EU이사회(Council of the EU)³⁾는 이에 앞서 유럽집행위원회의 「디지털서비스법(DSA, Digital Services Act)(안)」 원안을 일부 변경한 수정안을 승인한 바 있으며,⁴⁾
 - EU이사회 안(案)은 기존 유럽집행위원회의 원안⁵⁾과 비교 시, 규제 대상인 온라인 서비스 제공사의 범위, 대상 사업자의 규제 준수 의무 및 유럽집행위원회의 규제 집행 권한 등이 확대·강화
 - 유럽의회가 통과시킨 재수정안은 EU이사회 안(案)의 조문을 보강하여 불법 콘텐츠에 대한 ‘지체없는’ 삭제와 추천 알고리즘 동작 방식의 투명성 조항 등을 추가
- 온라인 사용자 보호를 위한 「디지털서비스법(안)」은 2020년 12월 유럽집행위원회가 마련한 온라인 시장의 공정 경쟁을 위한 「디지털 시장법(DSA, Digital Market Act)(안)」과 함께 디지털 법안 패키지⁶⁾의 일환으로 발표된 법안

1) Internet Market Committee

2) European Commission, Opinion on 2020/0361(COD)- Digital Services Act, 2021.12.14

3) 유럽집행위원회(European Commission), 유럽의회(European Parliament)와 함께 EU의 정책을 결정하기 위한 기구의 하나

4) Council of the European Union, 2020/0361(COD)- Digital Services Act, 2021.11.26.

5) EC, Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on a Single Market For Digital Services (Digital Services Act) and amending Directive 2000/31/EC, 2020.12.15

6) 디지털 법안 패키지는 EU 내 전자상거래 제공 주체와 온라인 플랫폼 사업자 및 이용자의 의무와 권익 보호와 관련된 감독 기능과 법 집행 기능을 크게 강화할 목적으로 제안

- 동 법안은 2000년 6월에 제정한 「EU 전자상거래 지침⁷⁾」을 현행화한 것으로 디지털 서비스 중개 주체에 대한 책임을 명확히 하고 규정의 감독과 집행력을 강화
- 구체적으로, ▲불법적이고 잠재적으로 유해한 온라인 콘텐츠에 대한 취급 ▲써드파티 콘텐츠에 대한 온라인 제공사의 책임 ▲써드파티 공급사에 대한 의무 부여 ▲사용자의 온라인 기본권 보호 등에 관해 새로운 규정을 제시

▶ **주요 내용: EU이사회와 유럽의회의 주요 변경 사항을 중심으로**

- (적용 범위) 유럽의회의 「디지털서비스법(안)」(이하 재수정안)은 서비스 제공사의 설립 소재지와 무관하게, EU 내에서 설립되거나 소재하여 서비스를 제공하는 기업/사용자를 대상으로 한 서비스에 적용된다고 규정
 - 유럽집행위원회 원안에서는 '거주(residence)'라는 표현을 사용했으나, 재수정안에서는 보다 포괄적인 용어인 '소재 (located)'라는 표현을 사용
- (범죄 신고 의무) 재수정안은 범죄가 발생했거나 범죄가 발생할 가능성이 있는 의심 정보 발견 시 관련 당국에 신고하도록 하는 의무를 호스팅 서비스 제공사에까지 확대
 - 사람의 생명이나 안전에 위협이 되는 중대한 범죄에 대한 신고의무는 원안에서는 온라인 플랫폼과 초대형 온라인 플랫폼(VLOPs)⁸⁾에만 부과되었으나, 재수정안에서는 이를 호스팅 서비스 제공사도 부담토록 함
- (설명가능성 의무) 재수정안은 동법의 의무 준수를 감독하기 위해, 초대형 온라인 플랫폼 또는 초대형 검색엔진 (VLOSEs)⁹⁾이 마련해야 하는 '준수 기능(compliance function)'에 대한 조항이 강화
 - 외부 전문가들이 서비스 제공사의 의무 준수 여부를 검토하는 데 필요한 자료를 제공할 수 있도록 설명가능한(accountable) 기술을 제공해야 하는 의무를, '초대형 온라인 플랫폼' 외에도 '초대형 온라인 검색엔진 제공사'에도 추가로 적용
 - 또한, 재수정안에서는 동 규정에 제시된 의무 준수 상황을 외부 감사자들이 평가할 수 있도록, 필요 시 온라인 혐오발언에 대한 행동 규약¹⁰⁾과 제37조의 위기 프로토콜에 따라 다양한 보조적 조치를 마련할 것을 구체적으로 명시

7) EC, Directive 2000/31/EC of the European Parliament and of the Council of 8 June 2000 on certain legal aspects of information society services, in particular electronic commerce, in the Internal Market ('Directive on electronic commerce'), 2020.6.8

8) Very Large Online Platforms

9) Very Large Online Search Engines

10) The EU Code of conduct on countering illegal hate speech online

- (국가당국의 권한) 재수정안에 따르면 국가 당국은 서비스 제공사에 직접 온라인 불법 콘텐츠에 관한 명령을 내릴 수 있으며, 서비스 제공사에 자사 활동에 대해 지속적인 고지(피드백) 의무를 부과
- (콘텐츠 삭제) 재수정안은 EU이사회 안(案) 대비 불법 콘텐츠에 대한 고지 및 삭제와 관련하여 기존의 ‘시의적절하게(in a timely manner)’이라는 문구를 ‘지체 없이(without undue delay)’로 대체하여 대응 조치의 신속성을 강조
- (추천 시스템) 추천 알고리즘 시스템이 내리는 결정에 대한 설명가능성을 개선하고 알고리즘의 동작 방식을 투명하게 해야 한다는 조문을 추가

〈 「디지털서비스법(안)」 주요 수정 내용 비교 〉

항목	조항	유럽집행위원회 원안('20.12)	EU이사회 수정안('21.11)	유럽의회 재수정안('21.12)
적용 대상	범위	제1조 제3항	EU 내 거주자(residence) 대상 서비스 제공사	EU 내 소재자(located) 대상 서비스 제공사
	대상	제21조 제1항	온라인 플랫폼, 초대형 온라인 플랫폼	호스팅 서비스 제공사, 온라인 플랫폼, 초대형 온라인 플랫폼
의 무	콘텐츠 삭제	전문 제41항	없음	불법 콘텐츠에 대한 지체 없는 고지와 삭제
	설명 가능성	전문 제60항	초대형 온라인 플랫폼 제공사	초대형 온라인 플랫폼 제공사, 초대형 온라인 검색엔진
	추천 시스템의 투명성	전문 제64항	없음	추천 알고리즘 동작 방식의 투명성 확보
	국가 권한	제38조	없음	불법 콘텐츠 제공에 따른 국가 당국의 명령 발동

※ [2020년 12월] 인터넷 법제동향 제159호 참고

▶ 전망과 평가

- 유럽의회는 2022년 1월 중 「디지털서비스법(안)」에 대한 본회의 표결을 거쳐 법안을 확정할 예정이며, 2022년 상반기 중 각국 대표들과의 협의에 착수할 계획
- 이번 유럽의회의 「디지털서비스법(안)」은 대상 온라인 서비스 사업자의 범위와 규제 대상을 확대하고 설명가능성 및 고지 의무를 강화함으로써 원안 대비 보다 엄격한 규제의 성격을 지닌 것으로 평가

※ Reference

https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2014_2019/plmrep/COMMITTEES/CULT/AD/2021/12-13/1238892_EN.pdf

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2020%3A0825%3AFIN>

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13203-2021-COR-1/en/pdf>

<https://www.consilium.europa.eu/en/press/press-releases/2021/11/25/what-is-illegal-offline-should-be-illegal-online-council-agrees-on-position-on-the-digital-services-act/>

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020PC0825&from=en>

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13203-2021-INIT/en/pdf>

해외 입법 동향

유럽의회, 온라인 플랫폼 사업자 규제 대상 범위 확대와 의무를 강화한 「디지털시장법(안)」 가결 (2021. 12. 15.)

유럽의회는 지난 2020년 12월 유럽집행위원회가 제안한 「디지털시장법(안)」에 대해 게이트키퍼의 대상 범위, 정보보호 및 과징금 규정 등을 한층 강화한 수정안을 가결 (2021. 12. 15.)

▶ 개요

- 유럽의회 본회의(plenary session)에서 유럽집행위원회의 온라인 플랫폼 사업자의 지배력을 통제하기 위한 「디지털시장법(DMA, Digital Markets Act)(안)¹⁾」을 가결²⁾
 - 이에 앞서 11월 23일 유럽의회 내 국제시장·소비자보호위원회³⁾가 유럽집행위원회의 온라인 플랫폼 사업자의 지배력을 통제하기 위한 「디지털시장법(DMA, Digital Markets Act)(안)⁴⁾」에 대해 승인
 - 유럽의회의 「디지털시장법(안)」은 유럽집행위원회의 원안⁵⁾ 대비 규제 대상인 게이트키퍼 범위의 확대, 개인 및 미성년자의 정보보호를 위한 규정 강화, 규정 위반 시 과징금 규정 강화 등의 조항이 새롭게 반영
- 「디지털시장법(안)」은 2020년 12월 유럽집행위원회가 「디지털 서비스법(DSA, Digital Services Act)(안)」과 함께 디지털 법안 패키지⁶⁾의 일환으로 발표된 법안
 - 「디지털시장법(안)」은 시장 내 ‘게이트키퍼(gatekeepers)’로서 활동하는 핵심 플랫폼 서비스의 행위에 대한 규제로, 게이트키퍼에 대해 금지 및 의무 조항을 마련
 - 동 법안은 자사 서비스에 우선권을 두고 경쟁사를 차별하는 행위를 금지하고 자사 플랫폼 활용으로 인해 비즈니스 사용자와 이들의 고객이 생성한 데이터의 공유를 의무화함

1) European Parliament, 2020/0374(COD)- Digital Markets Act, 2021.11.23.

2) The National Law Review, EU Parliament Gives Green Light to Digital Markets Act, 2021.12.23

3) International Market and Consumer Protection Committee

4) European Parliament, 2020/0374(COD)- Digital Markets Act, 2021.11.23.

5) EC, Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on contestable and fair markets in the digital sector (Digital Markets Act), 2020.12.15

6) 디지털 법안 패키지는 EU 내 전자상거래 제공 주체와 온라인 플랫폼 사업자 및 이용자의 의무와 권익 보호와 관련된 감독 기능과 법 집행 기능을 크게 강화할 목적으로 제안

▶ 주요 내용: 주요 변경 사항을 중심으로

- (대상 유형) 유럽의회의 「디지털시장법(안)」(이하 수정안)은 '게이트키퍼'로 지정될 수 있는 '핵심 플랫폼 서비스'의 유형을 총 11가지로 확대
 - 특정 기업이 '게이트키퍼' 로 지정되기 위해서는 해당 기업이 '핵심 플랫폼 서비스'(core platform service) 중 어느 하나를 제공하는 곳이라야 하는데, 원안에서는 이 '핵심 플랫폼 서비스'를 총 8가지로 규정(온라인 중개 서비스, 소셜네트워크, 검색엔진, 동영상 공유 플랫폼, 개인 간 커뮤니케이션 서비스, 운영체제, 클라우드 컴퓨팅, 온라인 광고)
 - 수정안은 여기에 3가지 유형, 즉, ▲웹 브라우저 ▲가상 비서 ▲커넥티드 TV 등을 더하여 총 11가지들 '핵심 플랫폼 서비스'로 취급
- (대상 규모) 기업들의 유럽경제지역(EEA)⁷⁾ 내의 경제적 지표와 관련, 수정안에서는 ▲연간 매출 면에서 기존의 65억 유로에서 80억 유로로, ▲평균 시가총액 면에서 기존의 650억 유로에서 800억 유로로 대상 기업의 문턱을 높이도록 완화
 - 이용자 수 측면에서는 기존 제안과 동일하게 최소 월 4,500만 명의 최종 소비자(end users), 1만 명 이상의 기업 고객(business users)을 확보해야 함
- (소비자 정보보호) EU 일반 개인정보 보호법(GDPR⁸⁾)에 따른 사용자의 동의가 없다면, 게이트키퍼가 자신의 상업적 목적 또는 타겟 광고 전달을 위해 개인정보를 결합하는 것을 금지하는 조항이 새롭게 추가
 - 또한, 직접 마케팅, 프로파일링 및 행동을 타겟으로 한 광고와 같은 상업적 목적으로 미성년자의 개인정보를 처리하는 것을 금지
- (시장 경쟁) 게이트키퍼의 디지털 또는 데이터 관련 기업의 인수(killer-acquisitions)를 제한할 수 있는 유럽집행위원회의 권한을 확대
 - 유럽집행위원회는 게임, 연구 기관, 소비자, 피트니스 기기, 의료 추적, 금융 서비스 등의 분야 기업에 대해 내부 시장의 공정 경쟁을 해치지 않도록 일정 기간 동안 인수를 금지할 수 있음
- (과징금) 법률 위반 시 유럽집행위원회가 부과할 수 있는 최대 과징금 액수도 '게이트키퍼'의 직전년도 전 세계 연매출액의 20%로, 원안(10%) 대비 대폭 강화

7) European Economic Area, 유럽의 양대 무역 블록인 유럽연합(EU)과 유럽자유무역연합(EFTA)을 통칭한 지역

8) General Data Protection Regulation

- 또한, 법안에서는 과징금 최저 액수로 전 세계 연매출의 4%를 지정
- (호환성) 메시징 서비스와 소셜미디어는 이용자 채팅을 위한 호환성을 확보해야 함
 - 소비자는 특정 메신저만 사용하도록 강요받아서 아니되며, 상이한 애플리케이션 간에 교차 채팅을 할 수 있어야 함
 - 유럽집행위원회는 이와 관련된 적절한 기술 명세 마련을 준비할 수 있도록 게이트키퍼들에게 18개월의 유예 기간을 부여기로 함

〈 「디지털시장법(안)」 주요 수정 내용 비교 〉

항목		조항	유럽집행위원회 원안('20.12)	유럽의회 수정안('21.11)
대상 사업자	유형	제2조 제2항	온라인 중개 서비스, 소셜네트워크, 검색엔진, 동영상 공유 플랫폼, 개인 간 커뮤니케이션 서비스, 운영체제, 클라우드 컴퓨팅, 온라인 광고	온라인 중개 서비스, 소셜네트워크, 검색엔진, 동영상 공유 플랫폼, 개인 간 커뮤니케이션 서비스, 운영체제, 클라우드 컴퓨팅, 온라인 광고, 웹 브라우저, 가상 비서, 커넥티드 TV
	규모	제3조 제2항	EEA 최소 연매출 65억 유로 최소 연평균 시가총액 650억 유로	EEA 최소 연매출 80억 유로 최소 연평균 시가총액 800억 유로
소비자 정보 보호	정보 활용 동의	제6조 제1항 제(aa)호	없음	게이트키퍼가 자신의 상업적 목적을 위해 또는 타겟 및 마이크로 타겟 광고를 전달하기 위해 개인정보를 결합하기 위해서는 소비자의 동의를 얻어야 함
	미성년자 보호	전문 제(36)a항	없음	미성년자 타겟 마케팅을 위한 정보 처리 금지
시장 경쟁	호환성	제6조 제1항 제(f)호	없음	소셜미디어 간 채팅 호환성 확보
	인수	전문 제(64)항	없음	게이트키퍼의 디지털 또는 데이터 관련 기업의 인수 시 유럽집행위원회에 허가 권한 부여
규정 위반	과징금	제26조 제1항	전 세계 연매출의 최대 10%	전 세계 연매출의 최대 20%

※ [2020년 12월] 인터넷 법제동향 제159호 참고

▶ 전망과 평가

- 「디지털시장법(안)」이 유럽의회 본회의 승인이 이뤄짐에 따라 2022년 상반기 중으로 유럽의회-EU이사회-유럽집행위원회 간의 삼자 협상(trilogue negotiations)이 개최된 뒤 최종적으로 법률안이 확정될 예정
- 이번 수정안은 게이트키퍼의 적용 대상, 소비자 보호, 과징금 등의 면에서 기존 안 대비 규제가 강화되는 방향으로 개편

- 특히 플랫폼 간 채팅 호환 기능은 기술적으로 구현 난이도가 높지 않아 현재 특정 소셜미디어 기반의 소비자 메시징 관행에도 변화를 일으킬 것으로 기대

※ Reference

[https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2014_2019/plmrep/COMMITTEES/IMCO/DV/2021/11-22/DMA_Co
mrpomise_AMs_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2014_2019/plmrep/COMMITTEES/IMCO/DV/2021/11-22/DMA_Co
mrpomise_AMs_EN.pdf)

<https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/printficheglobal.pdf?id=721797&l=en>

<https://www.euractiv.com/section/digital/news/eu-parliaments-key-committee-adopts-digital-markets-act/>

<https://www.jdsupra.com/legalnews/eu-legislators-approve-proposed-dga-and-2053457/>

<https://www.natlawreview.com/article/eu-parliament-gives-green-light-to-digital-markets-act>

해외 입법 동향

영국 정부, 고위험 공급업체의 통신 장비 사용을 제한하기 위한 「통신법 일부개정법률」 제정 (2021. 11. 17.)

영국 정부가 중국 화웨이 등 국가 안보에 위협이 될 수 있는 고위험 공급업체의 통신 장비 사용을 막기 위해 기존 「통신법」을 일부 개정한 「통신(보안)법¹⁾」을 제정 (2021. 11. 17.)

▶ 개요

- 「통신(보안)법」은 2003년 제정된 「통신법」²⁾을 개정한 일부개정법률로, 영국의 네트워크를 보호하기 위하여 통신회사³⁾들에 더 큰 법적 의무를 부과하고, 고위험 공급업체가 제공하는 장비가 영국 네트워크에서 사용되는 것을 통제할 수 있도록 정부에 관련 권한을 부여
 - 국가 안보를 위하여 중국의 통신장비업체 화웨이(Huawei) 등이 공급하는 장비를 영국의 통신 네트워크에 사용하지 못하도록 규제하는 것이 핵심
 - 동 법의 제정으로 새로운 보안 의무사항을 준수하지 않거나 고위험 공급업체 장비 사용에 대한 동 법의 규정을 따르지 않는 통신회사들에 대해서는 벌금 등의 처벌이 이뤄질 전망

▶ 배경

- 2019년 5월 미국 트럼프 정부는 백도어(backdoor)⁴⁾ 및 해킹 혐의로 논란이 된 화웨이를 사이버안보 위협 기업으로 분류하여 미국의 수출통제 기업 리스트(Entity List)에 등재하는 행정명령⁵⁾에 서명

1) Telecommunications (Security) Act 2021

2) Communications Act 2003

3) 대형 이동통신사인 BT, 보다폰(Vodafone)을 비롯하여 일반 대중에게 이동통신 네트워크 및 서비스를 제공하는 모든 중소기업자를 포함한 개념

4) 특정 제품이나 컴퓨터 시스템, 암호 시스템 또는 알고리즘에서 정상적인 인증 절차를 우회하는 방법론. 백도어는 시스템 고장 시 프로그래머가 시스템 점검을 할 수 있도록 특정 계정을 열어두는 방식으로 활용되는데, 화웨이는 제품의 백도어를 통해 민감한 정보에 접근하여 해당 정보를 중국으로 유출한다는 혐의를 받음

5) 정보통신기술 및 서비스 공급망 확보에 관한 행정명령 13873호(Executive Order (EO) 13873 - Securing the Information and Communications Technology and Services Supply Chain)는 미국 기술업체들로 하여금 중국으로 기술 유출을 시도하고 보안 침해 행위를 하는 것으로 의심되는 화웨이와의 무역거래를 금지하는 것이 골자임

- 이어 2020년 5월에는 외국에서 생산된 하드웨어 및 소프트웨어 제품까지 화웨이와의 거래를 금지⁶⁾시킴으로써 화웨이 제재를 확대
- 이러한 추세를 따라 2020년 7월 영국 정부도 2027년까지 자국 내 5세대 이동통신(5G) 기반시설에서 화웨이의 장비를 퇴출할 것을 결정⁷⁾
- 이에 디지털문화미디어스포츠허(DCMS⁸⁾)는 2020년 말부터 영국 통신사들의 화웨이 5G 네트워크 장비 신규 구매를 금지하는 등 2027년까지 단계적으로 영국의 통신 네트워크에서 화웨이 등 보안 우려가 높은 고위험 공급업체의 장비를 퇴출해 가겠다는 성명⁹⁾을 발표

▶ 주요내용

- 동 법의 주요 변경 사항은 ▲기존 「통신법」에 명시된 보안 의무사항 및 책무 강화(①~②) ▲디지털문화미디어스포츠허에 통신업체의 의무 준수 방법을 지정할 수 있는 권한 부여(③) ▲영국 통신업체들이 새로운 의무를 준수하도록 Ofcom¹⁰⁾에 새로운 책무 및 권한 부여(④) ▲의무 미준수에 대한 처벌 도입(⑤) 등임

주요 변경 사항	상세 내용	
①통신업체에 새로운 보안 의무 부여	보안 침해(security compromise)에 대한 정의	<ul style="list-style-type: none"> • 동 법에서 보안 침해는 다음과 같이 규정되나, 이에 한정되지는 않음 <ul style="list-style-type: none"> - 네트워크 또는 서비스의 가용성, 성능 또는 기능을 손상시키는 모든 것 - 무단 액세스 - 통신 신호의 기밀성을 훼손하는 모든 것 - 네트워크 또는 서비스 제공자의 허가 없이 신호가 변경되거나, 의도하지 않은 방식으로 변경되거나, 신호의 손실을 초래하는 모든 것
	보안 위험에 대한 조치 시행 의무	<ul style="list-style-type: none"> • 통신회사는 자신의 서비스 또는 네트워크에 대한 침해가 다른 네트워크 또는 서비스에 어떤 영향을 미칠지 고려해야 함 • 동 법에 따라 통신업체들은 아래 사항들에 대해 적절한 조치를 취해야 함 <ul style="list-style-type: none"> - 발생한 보안 침해의 위험 식별 - 발생한 보안 침해의 위험 축소 - 보안 침해 발생 대비
	보안 침해로 인한 악영향 방지 의무	<ul style="list-style-type: none"> • 보안 침해 발생 시 통신회사들은 보안 침해로 인한 부정적 영향을 방지하기 위한 조치를 취해야 함

6) 앞서 트럼프 대통령의 행정명령 13873호에 따라 미국은 화웨이 및 계열사와의 거래를 금지했으나, 화웨이는 미국 역외에서 제조되는 미국 소프트웨어 기술 기반 반도체를 구매하여 생산을 지속할 수 있었는데, 이에 상무부는 해외 생산 제품에서도 화웨이 규제를 적용하기 위하여 미국의 수출관리조례(EAR)를 수정한 새로운 규칙(Export Administration Regulations: Amendments to General Prohibition Three (Foreign-Produced Direct Product Rule) and the Entity List)을 2020년 5월 19일 연방 관보에 게재하고 즉시 시행

7) 2020년 7월 14일 총리 주재로 개최된 국가안보위원회(National Security Council) 회의에서 결정된 내용

8) Department for Digital, Culture, Media and Sport

9) Oral statement to Parliament - Digital, Culture, Media and Sport Secretary's statement on telecoms (2020.7.14 발표)

10) Office of Communication. 영국의 방송통신 규제기관으로, 2002년 「통신청법」(Office of Communications Act 2002) 및 2003년 「통신법」에 따라 2003년 12월 29일 설립됨. 영국의 방송, 통신 및 우편 산업 부문을 관할하는 규제 기구이자 경쟁 관리 기구로 역할하고 있으며, 영국의 통신 분야 정책 부처인 기업혁신기술부(BIS) 및 문화·방송·체육 분야 정책 총괄 부처인 디지털문화미디어스포츠허(DCMS)로부터 독립성을 유지하면서 협력 관계를 형성

주요 변경 사항	상세 내용
②사용자 및 Ofcom에 보안 침해 위험 정보 전달 의무 도입	<ul style="list-style-type: none"> • 동 법에 따라 통신회사들은 사용자에게 중대한 보안 침해 위험에 대해 알리고, Ofcom에도 특정 상황에서 발생한 보안 침해에 대해 알려야 하는 의무를 갖게 됨
③디지털문화미디어 스포츠부 (DCMS)에 새로운 권한 부여	<ul style="list-style-type: none"> • 동 법에 따라 내각 장관은 다음과 같은 새로운 권한을 갖게 됨 <ul style="list-style-type: none"> - 보안 침해와 관련하여 통신회사가 취해야 하는 조치들을 담은 규정을 만들 수 있는 권한 <ul style="list-style-type: none"> ※ 해당 조치에는 ▲위험을 식별하고 ▲위험을 줄이며 ▲보안 침해 발생에 대비하고 ▲보안 침해 발생 시 취해야 하는 조치 등이 포함 - 동 법에 따른 새로운 의무를 준수하기 위해 통신회사가 취해야 하는 조치에 대한 지침과 더불어 행동강령(업무규정)을 발행할 수 있는 권한 - '지정 공급업체 지침(designated vendor direction)'을 수립할 수 있는 권한 <ul style="list-style-type: none"> ※ 지정 공급업체 지침은 국가 안보를 위해 영국의 통신 네트워크 및 서비스에서 특정 공급업체의 상품, 서비스 또는 시설이 사용되는 방식을 통제하거나 사용을 제한하기 위하여 발행하는 것으로, 통신회사들은 해당 지침에 포함된 의무사항들에 대한 준수 여부와 더불어 이행 계획을 밝혀야 함 ※ '지정 공급업체 지침'에 앞서 정부는 국가 안보를 위하여 특정 업체를 '지정 공급업체'로 정한다는 내용을 담은 '지정 통지(Designation Notice)'를 발행할 수 있음¹¹⁾
④Ofcom에 새로운 권한 부여	<ul style="list-style-type: none"> • 동 법에 의해 Ofcom에 부여되는 새로운 권한은 아래와 같으나 이에 한정되지는 않음 <ul style="list-style-type: none"> - 보안 침해의 위험 또는 발생 사실을 네트워크 또는 서비스 사용자, 통신 제공자, 관련 설비 제공자, 해외 규제당국, 유럽연합 사이버보안국(ENISA¹²⁾) 등에 알릴 수 있는 권한 - 네트워크 또는 서비스의 사용자에게 보안 침해를 방지하거나, 보안 침해가 사용자에게 미치는 부정적인 영향을 수정 또는 완화하기 위해 취해야 할 조치들을 알릴 수 있는 권한 - 통신회사가 위에 언급된 문제들을 사용자에게 알리도록 지시할 수 있는 권한 - 동 법을 통해 도입된 새로운 의무에 대하여 통신회사의 준수 여부를 평가할 수 있는 권한 - 동 법을 통해 도입된 새로운 의무를 통신회사가 준수하도록 강제할 수 있는 권한
⑤미준수 시 처벌 규정	<ul style="list-style-type: none"> • 통신회사가 동 법에 명시된 의무를 미준수할 경우 이에 대한 처벌 조치는 다음과 같음 <ul style="list-style-type: none"> - 동 법에 규정된 의무 위반에 대한 민사상 책임 - 새로운 보안 의무를 준수하지 않을 경우 ①관련 매출의 최대 10% 또는, ②일정 기간 계속 위반 시 하루 10만 파운드의 벌금 적용 - 정부가 요구하는 정보를 제공하지 않거나 행동강령 준수 여부에 대한 설명을 거부하는 경우, ①최대 1,000만 파운드의 벌금 또는, ②일정 기간 계속 위반 시 하루 5만 파운드의 벌금 적용

▶ 시사점 및 영향

- 「통신(보안)법」은 기존 「통신법」에서 규정하고 있는 통신회사 및 정부 관계 당국의 보안 관련 의무사항 및 책무들을 보다 구체적으로 내실화함
 - 이전까지 영국 통신회사들은 자체적으로 보안 표준을 설정할 수 있었으나, 동 법은 정부로 하여금 통신회사들이 준수해야 할 보안 지침 등을 개발하고, 준수 여부를 감독하도록 요구

11) 이와 관련하여 영국 디지털문화미디어스포츠부(DCMS)는 2020년 11월 화웨이 및 계열 회사들을 지정 공급업체로 지정한다는 지정 통지 초안 및 화웨이에 대한 지정 공급업체 지침 초안을 공개한 바 있음
 12) European Union Agency for Cybersecurity

- 동 법은 영국 통신회사들의 보안 표준을 강화하고 국가 지원 해커 또는 사이버범죄자의 적대적인 사이버공격으로부터 영국 시민과 기업들을 보호하는 데에 기여할 전망
 - 영국에서 5G 및 풀 파이버(full-fibre) 브로드밴드 확대에 네트워크 보안 강화의 필요성이 더욱 커진 가운데, 동 법은 영국 시민과 기업들이 새로운 통신 기술의 혁신적인 이점들을 누릴 수 있도록 지원할 것으로 예상
- 그러나 다른 한편으로 영국 통신회사들은 새로운 보안 의무사항을 준수하기 위하여 향후 상당한 비용 지출을 감당해야 할 것으로 관측
 - 2020년 2월 보다폰은 자사의 통신 네트워크에서 화웨이 장비를 퇴출하는 데에만 2년 동안 약 2억 유로의 비용이 들 것이라고 밝혔고, 2020년 1월 BT는 향후 5년 간 5억 파운드의 비용이 필요할 것으로 추산

※ Reference

<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2021/31/enacted#p00166>
<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=d6f9b0eb-3248-4203-8cd0-4fa47e09d880>
<https://www.computerweekly.com/news/252509705/UK-government-enshrines-law-to-strip-out-high-risk-suppliers-tech-from-networks>
https://www.theregister.com/2021/11/18/dcms_tca/
<https://www.gov.uk/government/publications/telecommunications-security-bill-factsheets>
<https://www.gov.uk/government/publications/telecommunications-security-bill-illustrative-designated-vendor-direction-and-designation-notice>
<https://www.gov.uk/government/news/huawei-to-be-removed-from-uk-5g-networks-by-2027>
<https://www.gov.uk/government/speeches/digital-culture-media-and-sport-secretarys-statement-on-telecoms>
<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2003/21/section/151/2003-12-29>

해외 입법 동향

영국 정부, 사물인터넷 기기의 보안 강화를 위한 「제품 보안 및 통신 기반시설법(안)」 제출 (2021. 11. 24.)

영국 정부는 해커의 사이버공격 증가에 대응하여 소비자 사물인터넷 기기의 보안을 강화하기 위한 「제품 보안 및 통신 기반시설법(안)¹⁾」을 의회에 제출 (2021. 11. 24.)

▶ 개요

- 「제품 보안 및 통신 기반시설법(안)」은 소비자가 주로 활용하는 사물인터넷 제품을 사이버공격으로부터 안전하게 보호하고자 새로운 규제체계를 정립하기 위한 목적으로 제안됨
 - 동 법안은 디지털·문화·미디어·스포츠부(이하 DCMS²⁾) 장관으로 하여금 사물인터넷 제품과 관련하여 최소 보안 요건을 설정할 수 있는 권한을 부여
 - 또한 DCMS 장관은 제조업체, 수입업체 및 유통업체에 의무를 부담케 하는 권한을 가지며, 제조업체, 수입업체 및 유통업체가 의무를 위반할 경우 각종 제재를 받음
- 한편, 동 법안은 크게 소비자 사물인터넷 보안에 관한 규제로 구성된 Part1과, 영국 전역의 모바일, 통신 기반시설, 네트워크의 구축과 확대를 가속화하는 것을 주요 내용으로 하는 Part2로 이루어짐

▶ 주요내용³⁾

- (적용범위) 「제품 보안 및 통신 기반시설법(안)」은 인터넷 및 기타 네트워크에 연결할 수 있고 디지털 데이터를 송수신할 수 있는 영국의 소비자 사물인터넷 제품⁴⁾에 적용 (제4조)
- (적용대상) 동법에서 규정하는 보안 요건 등 의무사항은 제조업체, 수입업체, 유통업체를 수범대상으로 함 (제7조)

1) Product Security and Telecommunications Infrastructure (PSTI) Bill

2) Department for Digital, Culture, Media and Sport

3) Part2의 경우 통신 네트워크의 물리적인 설치, 구축과 관련한 규제 체계에 해당하므로, 이하에서는 보안과 관련한 내용으로 구성되어 있는 Part1을 중점적으로 살펴보고자 함

4) 대표적인 예로 스마트폰, 스마트TV 등 커넥티드 가전제품, 스마트 스피커 등을 들 수 있음

- (의무사항) 동법은 제조업체, 수입업체, 유통업체에 각각 개별적인 의무사항을 규정하고 있으나, 공통적으로 아래와 같은 의무를 부담

① 보안 요건 준수 의무

- 제조업체, 수입업체, 유통업체는 DCMS 장관이 정하는 제품 보안 요건을 준수해야 함 (제8조, 제14조, 제21조)
 - 법안에서는 제품 보안 요건의 구체적인 내용을 명시하고 있지 않으며, 이는 향후 DCMS 장관이 제정할 규칙에 명시될 예정
 - 규칙은 지난 2018년 발표되었던 영국 정부의 ‘소비자 사물인터넷 보안 행동강령’⁵⁾과 내용을 같이할 것으로 예상되며, 주로 ▲디폴트 비밀번호 설정 금지 ▲제품의 취약점 공개 정책 시행 ▲중요 보안 업데이트를 받는 기간과 관련한 투명한 정보 제공 등의 요건 등이 포함될 것으로 관측
- 제조업체, 수입업체, 유통업체는 보안 요건 준수 선언문(Statement of Compliance) 없이는 영국 내에서 제품을 판매할 수 없음 (제9조, 제15조, 제22조)
 - 보안 요건 준수 선언문이란 ▲제품 제조업체가 ▲DCMS 장관이 제정하는 규칙에 명시된 정보를 포함하는 등의 형식을 갖추어 ▲해당 보안 요건을 모두 준수했음을 선언하는 문서
- 수입업체 및 유통업체는 제조업체의 보안 요건 불이행 사실을 알게 된 경우 제품을 영국 내에 공급하지 않아야 함 (제16조, 제23조)

② 의무 불이행에 대한 조사 및 조치 의무

- 제조업체, 수입업체는 제품과 관련하여 보안 요건 불이행 사실을 통보받은 경우, 모든 합리적인 조치를 통해 관련 사실 여부를 조사해야 함 (제10조, 제17조)
- 제조업체, 수입업체, 유통업체는 자신의 보안 요건 불이행 사실을 인지하게 된 경우(또는 수입업체, 유통업체의 경우 제조업체의 보안 요건 불이행 사실을 인지하게 된 경우를 포함), 제품이 소비자에게 제공되는 것을 방지하고 보안 요건 불이행 문제를 해결하는 등 지체 없이 모든 합리적인 조치를 취해야 함 (제11조, 제18조, 제19조, 제24조)
 - 제조업체는 ▲정부 당국 ▲관련 타 제조업체 ▲제조업체의 제품을 공급받은 수입업체 또는 유통업체 ▲영국 소비자에게, 지체 없이 보안 요건 불이행 사실을 통지해야 함

5) Code of Practice for Consumer IoT Security (2018. 10.)

- 수입업체는 ▲정부 당국 ▲제조업체의 제품을 공급받은 유통업체 ▲영국 소비자에게, 자신의 보안 요건 불이행 사실 혹은 제조업체의 보안 요건 불이행 사실을 통지해야 함
- 유통업체는 ▲정부 당국 ▲수입업체 및 타 유통업체 ▲영국 소비자에게, 자신의 보안 요건 불이행 사실 혹은 제조업체의 보안 요건 불이행 사실을 통지해야 함
- 통지 내용에는 ▲보안 요건 불이행 관련 세부사항 ▲야기되는 위험 ▲보안 요건 불이행 문제를 해결하기 위해 수행한 조치 및 그러한 조치의 성공 여부 등이 포함되어야 함

③ 기록 보관 의무

- 제조업체, 수입업체는 보안 요건 불이행과 관련해 조사를 수행한 사실 및 불이행 사실 자체에 대한 기록을 보관해야 함 (제12조, 제20조)
 - 조사 기록과 관련해서는 ▲조사 결과 ▲조사에 따라 보안 요건 불이행 사실을 인정한 경우 불이행 관련 세부사항 ▲해당 문제를 해결하기 위해 제조업체, 수입업체가 취한 모든 조치 및 그러한 조치의 성공 여부 등이 포함되어야 함
 - 보안 요건 불이행 기록과 관련해서는 ▲불이행 관련 세부사항 ▲해당 문제를 해결하기 위해 수행한 모든 조치 및 그러한 조치의 성공 여부 등이 포함되어야 함
- 해당 기록은 기록이 작성된 날로부터 10년 동안 보관되어야 함
- (집행) DCMS 장관은 준수 통지, 중지 통지, 리콜 통지 등 광범위한 집행 권한을 가짐

구분	주요 내용
준수 통지 (제28조)	<ul style="list-style-type: none"> • (정의) 준수 통지는 동법에 따른 의무를 준수하도록 하는 통지를 의미 • (요건) DCMS 장관은 누구든지 동법상의 의무를 이행하지 않았다고 믿을 만한 합리적인 근거가 있는 경우 본조에 따른 준수 통지를 할 수 있음 • (내용) 준수 통지에는 ▲통지의 이유 ▲의무 불이행 시 발생하는 상황에 대한 설명 ▲이의 제기 방법에 대한 설명 등이 포함되어야 함 <ul style="list-style-type: none"> - 준수 통지는 의무를 불이행한 자에 대해 의무 이행을 위해 기간을 정하여 특정 절차를 밟도록 요구할 수 있으며, DCMS 장관이 만족할 수 있도록 관련 의무를 이행했거나 이행하고 있다는 사실을 입증하도록 요구할 수 있음
중지 통지 (제29조)	<ul style="list-style-type: none"> • (정의) 중지 통지는 기간을 정하여 특정 활동을 중지하게 하는 통지를 의미 • (요건) DCMS 장관은 누구든지 동법상의 의무 위반 행위를 하고 있거나 지속할 가능성이 있다고 믿을 만한 합리적인 근거가 있는 경우 본조에 따른 중지 통지를 할 수 있음 • (내용) 중지 통지에는 ▲통지의 이유 ▲통지 불이행 시 발생하는 상황에 대한 설명 ▲이의 제기 방법에 대한 설명 등이 포함되어야 함

구분	주요 내용
	<ul style="list-style-type: none"> - 중지 통지는 의무 위반 행위를 저지른 자를 대상으로 하여, ▲해당 통지 준수를 위해 기간을 정하여 특정 조치를 취하도록 요구할 수 있고 ▲DCMS 장관이 만족할 수 있도록 중지 통지를 준수하고 있다는 사실 및 특정 조치를 취했음을 입증하도록 요구할 수 있으며 ▲제품을 사용하고 있는 소비자에게 발생할 수 있는 위험을 알리는 조치를 취할 것을 요구할 수 있음
리콜 통지 (제30조)	<ul style="list-style-type: none"> • (정의) 리콜 통지는 특정 기간 내에 통지상에 명시된 자에게 제품을 반환할 것을 요구하는 형태의 통지를 뜻함 • (요건) DCMS 장관은 ▲소비자에게 공급된 사물인터넷 제품과 관련하여 의무가 준수되지 않고 있다고 믿을 수 있는 합리적인 근거가 있는 경우 ▲의무 불이행과 관련하여 관련자가 취하는 조치가 부적절하다고 판단하는 경우 ▲제28조 및 제29조에 따른 조치가 의무 불이행에 따라 야기되는 위험을 처리하기에 불충분하다고 판단하는 경우 리콜 통지를 할 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> - 리콜 통지에는 ▲통지의 이유 ▲리콜에 응하지 않을 경우 발생하는 일에 대한 설명 ▲리콜 통지에 대해 이의를 제기할 수 있는 방법 등이 포함되어야 함 • (대상) DCMS 장관이 리콜 통지를 하는 대상은 아래와 같음 <ul style="list-style-type: none"> - 의무를 불이행한 주체가 제품 제조업체인 경우, ▲제품 제조업체 ▲제품 제조업체의 공식인증 대리인 ▲영국 내 제품 수입업체 및 유통업체 - 의무를 불이행한 주체가 수입업체 또는 유통업체인 경우, 해당 수입업체 및 유통업체 • (내용) 리콜 통지는 통지를 받는 자를 대상으로 아래의 사항을 요구할 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> - ▲리콜 통지 준수를 위해 기간을 정하여 특정 조치를 취할 것 ▲DCMS 장관이 만족할 수 있도록 리콜 통지를 준수하고 있다는 사실을 입증할 수 있을 것 ▲제품 리콜 후 DCMS 장관에게 제품 관련 특정 정보를 제공할 것 ▲제품 사용으로 인해 발생하는 위험에 대해 고객에게 알리는 조치를 취할 것

○ (처벌) 동법상 의무를 위반한 자는 벌금, 몰수, 정보공개 등의 각종 불이익을 받을 수 있음

구분	주요 내용
벌금	<ul style="list-style-type: none"> • DCMS 장관은 동법상 관련 의무를 이행하지 않은 경우, 최대 1천만 파운드 또는 직전 회계연도의 연간 전 세계 총 매출의 4% 중 더 높은 금액의 벌금을 부과할 수 있음 (제38조) <ul style="list-style-type: none"> - 벌금 납부 기한이 만료되었음에도 의무 위반이 지속되고 있을 경우, 매일 2만 파운드를 초과하지 않는 범위 내의 일정 금액을 일일 벌금으로서 추가적으로 부과할 수 있음 (제36조제5항)
몰수	<ul style="list-style-type: none"> • DCMS 장관은 영국 소비자 사물인터넷 제품과 관련하여 의무가 준수되지 않고 있다고 믿을 만한 합리적인 근거가 있을 경우, 법원에 몰수를 명령할 것을 청구할 수 있음 (제42조) <ul style="list-style-type: none"> - 법원은 해당 제품과 관련, ▲의무 불이행이 있으면서 ▲의무 불이행과 관련한 보안 요건이 준수될 가능성이 낮고 ▲몰수 명령을 내리는 것이 합리적이라고 인정되는 등 위의 모든 요건을 갖춘 경우 해당 제품에 대한 몰수 명령을 내릴 수 있음
정보 공개	<ul style="list-style-type: none"> • DCMS 장관은 보안 요건 불이행, 제품 사용으로 인한 위험, 이러한 위험을 완화하기 위해 취할 수 있는 조치 등 대중들에게 알리는 것이 적절하다고 판단하는 모든 정보를 공개할 수 있음 (제45조) • 또한 DCMS 장관은 보안 요건을 이행하지 않은 업체와 관련해, 다음 중 어느 하나에 해당하는 세부 사항을 공표할 수 있음 (제46조) <ul style="list-style-type: none"> - ▲집행과 관련해 준수 통지, 중지 통지, 리콜 통지 등 각종 통지를 받은 사실 ▲벌금을 부과 받은 사실 ▲제42조에 따른 상품 몰수 명령을 받은 사실

▶ 시사점

- 「제품 보안 및 통신 기반시설법(안)」은 영국 소비자의 스마트기기 활용 증가 등 사물인터넷 활용도가 점차 높아짐에도 이와 관련한 사이버보안 대응책이 미비한 상황에서, 관련 문제점을 개선하기 위해 마련된 규제 체계라는 점에서 긍정적인 평가가 다수
- 그러나 동 법안에 대해 사이버보안에 많은 자본을 투자할 수 없는 영세 제조업체에 과도한 재정적 부담을 떠안게 한다는 점에서 불합리하다는 비판이 있음
 - 동 법안은 현재 기업이 사이버위험에 대비해 고군분투하는 상황에서, 현실을 외면하고 추가적인 의무만을 부담케 하여 재정상황이 열악한 기업으로 하여금 경쟁력 약화를 초래케 하는 과도한 규제라는 우려 제기
- 한편, 동 법안이 최종 통과될 경우 정부는 법률이 본격적으로 시행되기 전까지 제조업체, 수입업체 및 유통업체가 법률상의 의무사항을 준비할 수 있도록 최소 12개월 간의 경과기간을 설정할 것으로 예상

※ Reference

<https://bills.parliament.uk/publications/43895/documents/1050>
<https://cisomag.eccouncil.org/u-k-government-introduces-psti-bill-to-strengthen-iot-security/>
<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=8a19c83d-9d55-43ff-94b1-ddb265e09ec8>
<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=73531fa9-7f1b-444c-820c-f95135ad6bfe>
<https://iotechnews.com/news/2021/nov/25/uk-introduces-psti-bill-to-protect-iot-devices/>

해외 입법 동향

호주 정부, 사이버공격에 대비해 기반시설에 사전예방적 의무를 부여하는 「보안 관련법 일부개정법률안」 발표 (2021. 12. 15.)

호주 정부는 증가하는 사이버공격을 사전에 예방하기 위해 국가 주요 기반시설에 다양한 의무를 부담케 하는 「보안 관련법 일부개정법률안¹⁾」, 이른바 「주요 기반시설 보호법(안)」을 발표 (2021. 12. 15.)

▶ 개요

- 「보안 관련법 일부개정법률안」(이하 「주요 기반시설 보호법(안)」)은 국가 주요 기반시설에 사이버위협에 대응한 사전 준비 태세를 갖추게 하는 추가적인 의무를 부여하기 위해 마련
 - 동 법안은 주요 기반시설을 보유·운영하는 조직으로 하여금 ‘위험 관리 계획’을 도입 및 유지, 준수하도록 의무화
 - 또한 국가적으로 가장 중요한 기반시설을 책임지고 있는 조직에 사이버사고 대응 계획, 사이버보안 훈련, 취약점 평가, 보고 등 강화된 사이버보안 의무를 도입
- 한편, 동 법안은 「주요 기반시설 보안법²⁾」, 「AusCheck³⁾법⁴⁾」 등 보안과 관련한 여러 법률의 일부 내용을 일괄 개정하는 형태로 구성

▶ 주요내용⁵⁾

- (위험 관리 계획 도입 등) 하나 이상의 주요 기반시설을 보유·운영하고 있는 조직은 ‘주요 기반시설 위험 관리 계획(critical infrastructure risk management program)’을 도입, 유지하고 이를 준수해야 함 (제30AC조 및 제30AD조)

1) Security Legislation Amendment (Critical Infrastructure Protection) Bill 2022

2) Security of Critical Infrastructure Act 2018, [2021년 10월] 인터넷 법제동향 제169호 참고

3) 개인의 범죄 이력 및 보안 관련 배경 조사를 수행하는 법무부 내 조직으로, 항공 보안 ID카드, 해상 보안 ID카드 등을 발급받을 자격이 되는지 여부를 파악하여 관련 기관에 통보하는 역할을 수행

4) AusCheck Act 2007

5) 동 법안에서의 핵심 개정사항은 모두 「주요 기반시설 보안법」과 관련되어 있으며 이하에서 기재한 조항도 모두 「주요 기반시설 보안법」상의 조문체계에 해당하지만, 지나친 반복을 피하기 위해 이를 일괄 생략함

- 위험 관리 계획은 기반시설에 심각한 영향을 미치는 '중요 위험(material risk)'을 식별하고 위험 발생 가능성을 감소 또는 제거하기 위한 서면화된 공식 프로세스 (제30AH조)
- 위험 관리 계획과 관련한 세부 요건은 내무부 장관이 향후 제정할 규칙에서 구체화될 예정이며, 중요 위험'의 기준은 위험의 발생 가능성 및 위험이 기반시설에 미치는 영향 등으로 판단
- (위험 관리 계획 연례보고) 주요 기반시설을 보유·운영하고 있는 조직은 매 회계연도가 끝난 후 90일 이내에 연방 기관에 위험 관리 계획과 관련한 연례보고서를 제출해야 함 (제30AG조)
- (강화된 사이버보안 의무 도입) '국가적으로 중요한 시스템(systems of national significance)'을 책임지고 있는 조직 등은 보다 강화된 사이버보안 의무를 부담
- 내무부 장관은 사이버공격의 결과로 호주의 국익에 영향을 미칠 가능성이 있는 주요 기반시설에 대해 '국가적으로 중요한 시스템'으로 선언할 수 있는 권한을 부여받음 (제52B조)

구분	주요 내용
사고 대응 계획 유지 등	<ul style="list-style-type: none"> • 국가적으로 중요한 시스템을 책임지고 있는 조직은 사이버보안 사고에 대비하여 사고 대응 계획을 도입 및 유지, 준수해야 함 (제30CD조)
사이버보안 훈련 실시	<ul style="list-style-type: none"> • 내무부 사무차관(Secretary)은 국가적으로 중요한 시스템을 책임지고 있는 조직에 기간을 정하여 서면통지로서 해당 시스템 및 사이버보안 사고와 관련하여 사이버보안 훈련을 실시해야 할 것을 요구할 수 있음 (제30CM조) - 이는 시스템에 영향을 미칠 수 있는 모든 유형의 사이버보안 사고에 적절하게 대응할 수 있는 기업의 역량 및 대비 상태를 테스트하고, 사이버보안 사고 발생 시 시스템에 미칠 수 있는 영향을 최소화할 수 있는 기업의 역량을 테스트하기 위한 목적
취약점 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 내무부 사무차관은 국가적으로 중요한 시스템을 책임지고 있는 조직에 기간을 정하여 서면통지로서 해당 시스템 및 모든 유형의 사이버보안 사고와 관련하여 취약점 평가를 실시해야 할 것을 요구할 수 있음 (제30CU조)
보고 의무 등	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터가 국가적으로 중요한 시스템을 운영하기 위해 반드시 필요한 경우 또는 컴퓨터 자체가 국가적으로 중요한 시스템인 경우, 국가적으로 중요한 시스템을 책임지고 있는 조직은 호주 신호 정보국⁶⁾ (Australian Signals Directorate, 이하 ASD)에 아래와 같은 다양한 보고의무를 부담 <ul style="list-style-type: none"> - 내무부 사무차관은 동 조직으로 하여금 ASD에 시스템 정보에 대한 정기적인 보고서를 제출하도록 요구할 수 있음 (제30DB조) - 내무부 사무차관은 또한 동 조직으로 하여금 사건사고가 발생할 때마다 해당 사건 기반의 시스템 정보 보고서를 ASD에 제출하도록 요구할 수 있음 (제30DC조) • 만약 내무부 사무차관 입장에서, 해당 조직이 정기 보고서 및 사건 기반 보고서를 기술적으로 제출할 수 없다고 믿을 만한 합리적인 근거가 있는 경우, 기간을 정하여 서면통지로서 해당 조직으로 하여금 컴퓨터에 특정 컴퓨터 프로그램을 설치 및 유지, 관리하도록 요구할 수 있음 (제30DJ조) <ul style="list-style-type: none"> - 이는 시스템 정보를 수집·기록하여 ASD에 해당 사항을 전자적으로 전송토록 하기 위한 목적

6) 외국 신호 지능정보, 군사 작전 지원, 사이버전쟁 및 정보보안 등을 담당하는 호주 정부기관으로, 산하에 호주 사이버보안 센터(Australian Cyber Security Center)를 두고 있음

- (벌금) 주요 기반시설 관련 조직이 동법에서 규정하는 의무사항을 따르지 않는 경우 다음과 같은 민사 벌금이 부과됨
 - 위험 관리 계획 도입, 유지, 준수 의무 위반 시, 200 패널티 단위(44,400 호주달러)의 민사 벌금
 - 위험 관리 계획 관련 연례보고서를 제출하지 않을 경우, 150 패널티 단위(33,300 호주달러)의 민사 벌금
 - 강화된 사이버보안 의무를 위반할 경우, 200 패널티 단위(44,400 호주달러)의 민사 벌금

▶ 평가 및 시사점

- 「주요 기반시설 보호법(안)」은 2020년 12월 발의된 기존 법안이 두 개의 개별 법안 즉, Bill One과 Bill Two로 분할된 후, 그 중 상대적으로 긴급성이 높았던 Bill One이 최종 법률로 확정된 다음 Bill Two로서 추진되는 잔여 법안
 - 이는 2021년 9월 의회 정보보안 합동 위원회⁷⁾가 발표한 자문보고서⁸⁾에서 밝힌 제안사항⁹⁾을 그대로 반영한 결과로,
 - Bill One, 이른바 「주요 기반시설법¹⁰⁾」의 경우 의회를 최종 통과되어 2021년 12월 2일 시행에 돌입
- 동 법안은 「주요 기반시설법」에서 제외되었던 다수의 의무사항을 대거 포함하고 있으며, 2022년 2월 초까지 공개 의견수렴 과정을 통해 각계각층의 다양한 목소리를 반영한 후 의회에 정식 제출될 전망

※ Reference

- <https://www.homeaffairs.gov.au/reports-and-pubs/files/exposure-draft-bill/exposure-draft-security-legislation-amendment-critical-Infrastructure-bill-2020.pdf>
- <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=f7d1c275-67ea-43b8-95bc-1afebbda2002>
- <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=bb077f46-7261-4a7e-bb3b-7c4d1ca5e8fe>
- <https://www.claytonutz.com/knowledge/2021/october/splitting-the-critical-infrastructure-bill-an-update-from-the-parliamentary-joint-committee-report>
- <https://www.gtlaw.com.au/knowledge/rules-rules-more-rules-further-reform-australias-critical-infrastructure>

7) Parliamentary Joint Committee on Intelligence and Security (PJCS)

8) Advisory report on the Security Legislation Amendment (Critical Infrastructure) Bill 2020 and Statutory Review of the Security of Critical Infrastructure Act 2018 (2021.9.)

9) 동 위원회는 원안을 두 개의 별개 법안으로 나누어 입법 긴급성이 상대적으로 높은 부분(Bill One)과 긴급성이 상대적으로 낮으면서 추가 협의가 필요한 부분(Bill Two) 중 긴급성이 요구되는 부분을 먼저 추진할 필요성이 있다고 제안

10) Security Legislation Amendment (Critical Infrastructure) Act 2021

e-laws

<https://www.zdnet.com/article/home-affairs-releases-second-critical-infrastructure-bill-with-leftover-obligations/>

<https://www.itnews.com.au/news/gov-puts-forward-second-critical-infrastructure-security-bill-574071>

기고

인공지능 저작물과 저작권: 기술, 현황, 저작권 인정 필요성



양천수 영남대학교 법학전문대학원 교수

• (現) 영남대학교 법학연구소장

▶ 문제제기

인공지능 기술이 비약적으로 발전하면서 인간의 고유한 영역으로 취급되었던 저작물 또는 창작물 영역에도 인공지능이 침투하고 있다. 이제까지 저작물을 창작하는 일은 오직 인간만이 할 수 있는 인간 고유의 영역으로 이해되었다. 저작물에는 인간 존재만이 가진 것으로 인정되는 창의성이 고스란히 반영되기 때문이다. 그러나 인간의 신경망을 모방한 인공 신경망 학습, 즉 딥러닝이 구현되면서 저작물 창작은 더 이상 인간만의 영역이 아닌 게 되었다. 음악, 미술, 문학 영역에서 이제 인공지능은 저작물을 창작하는 중이다. 인공지능이 창작한 대중음악이나 클래식 음악, 전통 미술이나 만화 등을 심심치 않게 발견할 수 있을 뿐만 아니라 거래 대상이 되기도 하고, 인공지능이 창작한 미술품이 경매에서 만만치 않은 금액으로 낙찰되기도 한다. 인공지능으로 저작물 영역에서도 새로운 시대가 열리고 있는 것이다. 이에 따라 한편으로는 사회 전체적으로 공리나 효용이 증가하지만 다른 한편으로는 새로운 문제가 제기된다. 인공지능이 창작한 저작물을 저작권의 대상으로 볼 수 있는지의 문제가 그 예다.¹⁾ 이러한 문제의식에서 이 글은 인공지능 저작물 기술 및 저작물 발전 현황, 인공지능 저작물 침해에 대한 대응 방안을 살펴본다.

* 영남대학교 법학전문대학원 교수 · 법학박사

1) 이 문제에 관해서는 정원준, “인공지능 창작과 저작권법의 딜레마”, 『고려법학』 제95호(2019. 12), 263-303쪽 참고.

▶ 저작물과 인공지능 기술

○ 저작물의 의의

현행 저작권법 제2조 제1호에 의하면 저작물이란 “인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물”을 뜻한다. 이러한 개념 정의에서 크게 네 가지 요소를 확인할 수 있다.

첫째, 저작물은 사상 또는 감정을 담고 있어야 한다. 특정한 사상이나 감정을 담지 않은 표현물은 저작물이라 말할 수 없다. 이는 저작물의 내용적 요소이다.

둘째, 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 담고 있어야 한다. 현행 저작권법에 의하면 인간이 아닌 존재의 사상이나 감정을 담은 것은 저작물로 인정할 수 없다. 이는 저작물의 주체적 요소인 동시에 저작물의 인간중심주의를 극명하게 보여주는 예에 속한다.²⁾

셋째, 저작물은 외부로 표현되어야 한다. 예를 들어 언어, 음악, 그림 등과 같은 소통매체를 통해 외부 세계로 표현되어야 한다. 따라서 외부로 표현되지 않은 채 저작자의 정신 내부에만 머물러 있는 사상이나 감정은 저작물이 아니다. 이는 저작물의 형식적·매체적 측면을 보여준다.

넷째, 저작물은 기존에 있는 것이 아닌 새로운 사상이나 감정을 표현하는 것이어야 한다. 이미 있는 사상이나 감정을 표현하는 경우는 저작권법이 보장하는 저작물로 볼 수 없다. 물론 이 경우에도 저작권법이 보장하지 않는 넓은 의미의 저작물로 볼 수는 있다. 이도 저작물의 내용적 요소에 해당한다. 이때 문제가 되는 것은 무엇이 새로운 것인지를 판단하는 일이다.

○ 인공지능 저작물에 관한 기술

- 개요

딥러닝이 구현되면서 이제 인공지능은 저작물, 즉 음악이나 미술, 시, 소설 등과 같은 특정한 매체로서 창의성을 갖춘 콘텐츠를 생산할 수 있다. 새로운 대중음악이나 클래식 음악을 작곡하기도 하고 렘브란트의 화풍을 흉내 낸 새로운 그림을 그리기도 한다. 또한, 시나 소설을 쓰기도 하고 요즘 화제가 되는 메타버스에서 새로운 아바타 캐릭터를 창조하기도 한다. 인공지능이 이러한 저작물을 산출하려면 다음과 같은 요건을 갖추어야 한다. 우선 인공지능이 어느 정도 자율성과 창의성을 발휘할 수 있어야 한다. 다음으로 인간의 음성이나 음악 소리, 그림이나 영상과 같은 이미지, 언어를 모사할 수 있는 기술을 갖추어야 한다. 그런데 오늘날에는 이 두 가지 측면에서 비약적인 발전이 이루어진다.

2) 인간중심주의에 관해서는 양천수, 『인공지능 혁명과 법』(박영사, 2021), 43쪽 아래 참고.

- 딥페이크

이에 상응하는 기술로 딥페이크(deepfake)를 언급할 수 있다.³⁾ 딥러닝과 페이크(fake)를 합성한 개념인 딥페이크는 인공지능이 저작물을 창작하는 데 출발점이 되는 기술이라 말할 수 있다. 딥페이크는 흔히 가짜 동영상을 만드는 데 사용되는 기술로 알려져 있다. 예를 들어 가짜 동영상과 실제 인물을 합성하여 마치 실제 인물이 특정한 행위를 하는 것처럼 보이게 한다. 그 때문에 딥페이크는 범죄적 일탈행위의 수단으로 사용되는 경우가 많다.⁴⁾ 그렇지만 딥페이크가 이처럼 부정적인 의미만 가지는 것은 아니다. 딥페이크는 인공지능이 음악이나 미술, 아바타 캐릭터와 같은 저작물을 만드는 데 기여한다.

딥페이크는 크게 두 가지 기술, 즉 비전 시와 컴퓨터 그래픽스로 구현된다. 이를 «입력-출력 모델»에 대응시켜 말하면 데이터 입력과 관계된 기술이 비전 시, 이미지 출력과 관계된 기술이 그래픽스이다.

- 오토인코더

오늘날 사용되는 딥페이크 기술에는 입력을 담당하는 비전 시와 출력을 담당하는 컴퓨터 그래픽스가 통합되어 운용된다. 이를 잘 보여주는 예로 오토인코더(Autoencoder)를 들 수 있다.⁵⁾ 앞에서 지적한 것처럼 딥페이크는 «입력⇒처리⇒출력»으로 구성된다. 이를 달리 «추출(extraction)⇒학습(learning)⇒생성(generation)»으로 말할 수 있다. 여기서 인공지능이 학습하는 기술로 오토인코더가 활용된다.

오토인코더는 다음과 같은 단계로 구성된다. «입력 레이어(input layer)⇒인코더(encoder)⇒디코더(decoder)⇒출력 레이어(output layer)»가 그것이다. 우선 입력 레이어 단계에서는 딥페이크를 만드는 데 필요한 이미지 데이터 등이 입력된다. 다음 인코더 단계에서는 입력된 데이터가 인공지능이 알 수 있는 이진법 언어로 분해, 전환 및 축적된다. 나아가 디코더 단계에서는 이렇게 인코딩된 데이터가 새롭게 조합되어 이미지 데이터 등으로 전환된다. 마지막으로 출력 레이어 단계에서는 딥페이크 이미지 등이 생산된다.

3) 이에 관해서는 전유진, “인공지능의 두 얼굴, 딥페이크 기술: 딥페이크 사례로 알아보는 인공지능의 현주소”, 『국내기사 Secu N』제144권(2021. 1), 104-105쪽 참고.

4) 이에 관해서는 홍태석, “딥페이크 이용 아동성착취물 제작자의 형사책임: 일본의 판례 및 논의 검토를 통하여”, 『디지털 포렌식 연구』제14권 제2호(2020. 6), 139-151쪽; 장우정·김주찬, “딥페이크 합성물에 대한 국내외 입법동향과 형사법적 수용문제: 딥페이크 포르노(Deepfake Pornography)를 중심으로”, 『소년보호연구』제33권 제2호 (2020. 12), 273-306쪽; 이경렬·김재원, “허위영상물 제작·반포 범죄에 관한 기술적·형사법적 연구”, 『4차산업혁명 법과 정책』제2호(2020. 겨울), 131-169쪽 참고.

5) 이경렬·김재원, 위의 논문, 138-139쪽.

- GAN

초기 딥페이크 기술만으로는 인공지능이 새로운 음악이나 미술 작품처럼 정교하고 창의성이 요구되는 저작물을 만들기 쉽지 않았다. 이러한 상황은 GAN이 개발되면서 급반전한다. GAN, 즉 생성적 적대 신경망(Generative Adversarial Network) 기술이 구현되면서 인공지능 저작물 상황은 새로운 차원으로 접어들었기 때문이다. GAN은 2014년 이안 굿펠로우(Ian Goodfellow)와 그의 동료들이 제시한 새로운 기계학습 프레임워크다.⁶⁾ GAN은 생성 모델(generator)과 식별 모델(discriminator)이라는 두 개의 인공 신경망 모델을 전제로 한다. 두 개의 신경망 모델은 서로 대립하면서 공존한다. 마치 당사자주의 소송구조(adversarial procedure)에서 각 당사자가 대립하는 과정에서 법관이 소송의 진실을 찾아가는 것처럼 GAN에서도 생성 모델과 식별 모델이 대립하는 당사자로 서로 적대하면서 진짜와 구별되지 않는 가짜를 생성하는 것이다. 굿펠로우는 이를 위조지폐범과 경찰로 비유하였다. 위조지폐범이 위조지폐를 생성하면 경찰은 이를 가짜로 식별한다. 그러면 위조지폐범은 이보다 더 나은 위조지폐를 만들고 경찰은 다시 이를 식별한다. 이러한 환류 과정을 거치면서 위조지폐는 진짜와 거의 구별할 수 없을 정도로 개선된다. 이처럼 생성 모델과 식별 모델은 서로 적대적으로 경쟁하면서 딥페이크 이미지를 개선한다. 이를테면 생성 모델이 데이터를 기반으로 하여 훈련을 한 후 가짜 동영상을 만들면 식별 모델은 가짜 동영상을 감지한다. 그러면 생성 모델은 이에 반성적으로 피드백을 받아 식별 모델이 감지할 수 없을 때까지 가짜를 만들어 낸다.

- 스타일GAN

그러나 GAN이 합성하는 이미지는 여전히 여러 측면에서 불완전하였다. 실제 이미지와 비교할 때 여전히 어색함을 가지고 있었다. 이는 스타일GAN이 개발되면서 해소된다. 스타일GAN(Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks)은 엔비디아(NVIDIA)의 카라스(Tero Karras) 등이 제시한 새로운 GAN 아키텍처이다.⁷⁾ 스타일GAN은 어떤 GAN 모델에도 적용할 수 있는 생성(generator) 구조를 제시하고 이미지를 합성하는 과정에서 이미지의 전체적인 스타일과 미세한 부분까지 조절할 수 있다. 이를 통해 이제는 진짜와 거의 구별하기 어려운 가짜 이미지를 생산해 낸다.

6) Ian Goodfellow/Jean Pouget-Abadie/Mehdi Mirza/Bing Xu/David Warde-Farley/Sherjil Ozair/Aaron Courville/Yoshua Bengio, "Generative Adversarial Nets", *Proceedings of the International Conference on Neural Information Processing Systems (NIPS, 2014)*, pp. 2672-2680. 이 발표문은 <https://proceedings.neurips.cc/paper/2014/file/5ca3e9b122f61f8f06494c97b1afccf3-Paper.pdf>에서 확인할 수 있다(검색일자: 2021. 10. 14).

7) Tero Karras/Samuli Laine/Timo Aila, "A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks", IEEE (2019). 이 발표문은 https://openaccess.thecvf.com/content_CVPR_2019/papers/Karras_A_Style-Based_Generator_Architecture_for_Generative_Adversarial_Networks_CVPR_2019_paper.pdf에서 확인할 수 있다(검색일자: 2021. 10. 14).

- 음성합성 기술

GAN과 같은 이미지 합성 기술은 주로 인공지능이 미술 작품이나 동영상 같은 저작물을 생산하는데 사용된다. 넥스트 렘브란트(The Next Rembrandt)에서 사용된 인공지능이 GAN을 활용하여 렘브란트 화풍을 재현한 그림을 창작한다. 그러나 음악, 특히 실존했던 가수의 목소리를 재현하려면 음성합성 기술이라는 별도의 기술이 필요하다.⁸⁾ 이미지나 동영상 합성과 마찬가지로 최근 음성합성 기술도 비약적으로 발전하였다. 이에 따라 인공지능은 실존했던 또는 실존하는 인간 가수의 목소리를 그대로 재현할 수 있을 뿐만 아니라 이를 넘어 해당 목소리로 새로운 노래를 부를 수 있게 되었다. 국내에서는 서울대 이교구 교수가 설립한 ‘수퍼톤’(Supertone)이 음성합성 기술 개발에 매진한다.⁹⁾ 수퍼톤은 이미 고 김광석이나 김현식의 목소리로 다른 가수의 노래를 부를 수 있는 인공지능을 개발했을 뿐만 아니라 목소리만으로 목소리 주인공의 얼굴을 재현할 수 있는 기술도 개발한다.

- ASBS

미술이나 음악 작품 이외에 인공지능이 영화나 애니메이션, 만화와 같은 저작물을 창작하려면 이미지, 소리, 언어와 같은 소통매체(Kommunikationsmedien)를 구현하는 능력 이외에 별도의 능력이 요청된다. 스토리를 구성할 수 있는 능력, 즉 인간의 고유한 능력인 ‘스토리텔링’에 관한 능력이 필요하다. 그래야만 인공지능이 인간을 설득할 수 있는 문학 작품이나 영화, 애니메이션, 만화를 창작할 수 있다. 이에 관한 기술로 일본 게이오대학 쿠리하라 사토시(栗原聡) 연구실이 개발한 플롯생성기술인 “자동 시나리오 구축 시스템”(ASBS: Automatic Scenario Building System)을 언급할 수 있다.¹⁰⁾

▶ 인공지능 저작물 현황

○ 현상

인공 신경망 학습을 적용한 딥러닝이 구현되면서 인공지능은 이제 투입된 데이터를 수동적으로 처리하기만 하는 수동적 존재가 아니라 독자적이고 자율적인 알고리즘으로 데이터를 처리 및 가공하여 새로운 정보를 산출하는 존재로 거듭나고 있다. 이에 따라 인공지능은 이전에는 알려지지 않았던 새로운 패턴을 찾아내거나 새로운 판단도 할 수 있게 되었다. 인공지능이 자율성을 어느 정도 갖춘 능동적인 체계로 작동하고 있는 것이다. 이는 창의성이 매우 중요한 요소가 되는 저작물에서도 예외는 아니다.

8) 이에 관해서는 Karen Hao, “실전 투입 준비를 마친 AI 음성 합성 기술”, 『MIT Technology Review』(2021. 7. 23) 참고. 이 기사는 <https://www.technologyreview.kr/ai-voice-actors-sound-human/>에서 확인할 수 있다(검색일자: 2021. 10. 15).

9) 수퍼톤에 관해서는 <https://supertone.ai/company/company.php> 참고(검색일자: 2021. 10. 15).

10) 이에 관해서는 川野陽慈·山野辺一記·栗原聡, “シナリオ創発に向けたプロット生成に関する研究” 『SIG-SAI』Vol.31, no.1(2018. 3), 1-8쪽 참고. 이 논문은 <file:///C:/Users/IT/Downloads/SIG-SAI-031-01.pdf>에서 확인할 수 있다(검색일자: 2021. 10. 15).

음악, 미술, 메타버스, 문학 영역에서 인공지능은 독자적인 저작물을 산출한다. 새로운 음악을 작곡하기도 하고 렘브란트의 화풍을 모사한 새로운 그림을 그리기도 한다. 메타버스에서 새로운 캐릭터를 창조하기도 하며 소설이나 시와 같은 문학 작품을 창작하기도 한다.

○ 법·예술 및 경제체계에 대한 도전

이처럼 인공지능이 독자적인 저작물을 산출한다는 것은 우리 사회, 그중에서도 사회의 부분체계인 법체계, 예술체계 및 경제체계에 커다란 도전이 된다. 우선 법체계의 견지에서 볼 때 이는 인공지능이 산출한 저작물을 저작권법의 보호를 받는 저작물로 볼 것인지, 이에 따라 인공지능에 저작물에 대한 권리를 부여해야 하는지의 문제로 다가온다. 인간중심주의에 바탕을 두어 저작권을 제도화한 법체계에 이는 심각한 문제가 된다. 다음으로 이는 예술체계에 예술이란 무엇인지의 문제를 던진다. 인공지능이 알고리즘으로 산출하는 음악, 그림, 시, 소설 등과 같은 창작물을 예술의 범주에 포섭할 수 있는지가 문제되는 것이다. 여기서도 다시 예술이 기초로 삼는 인간중심주의가 종대한 도전의 대상이 된다. 예술은 인간만이 다룰 수 있는 그 무엇인지 그게 아니면 비인간적인 존재도 예술 작품을 만들어낼 수 있는지 문제된다. 마지막으로 인공지능이 독자적인 저작물을 만들어내는 현상은 경제체계에 새로운 성장동력을 제공한다. 기존에 존재하지 않았던 새로운 시장, 즉 블루오션이 열리는 것이다. 이에 인공지능 저작물에 관한 산업이 매력적인 산업으로, 새로운 수익을 창출하는 산업으로 자리매김 한다. 많은 스타트업 및 투자자들이 인공지능 저작물 연구에 뛰어들고 투자하게 된다.

○ 인공지능 저작물과 창작물

물론 인공지능이 산출하는 저작물이 저작권의 보호 대상으로, 예술의 대상으로 인정되려면 다음과 같은 요건을 갖추어야 한다. 인공지능 저작물이 새로운 사상이나 감정을 표현하는 창작물이어야 한다는 것이다. 이와 관련하여 두 가지 문제를 제기할 수 있다. 첫째는 창작물이란 무엇인가의 문제이고 둘째는 현재의 인공지능 기술이 창작물을 만들어낼 수준에 도달하고 있는가의 문제이다.

흔히 창작은 기존에 없던 새로운 것을 만들어내는 것으로 이해된다. 그러나 실제로는 이른바 백지상태에서 새로운 것을 만들어내는 경우는 거의 없다. 대부분의 창작은 기존에 있던 저작물을 바탕으로 한다. 이미 있던 사고방식을 바탕으로 하여 새로운 사고방식을 창출하거나 기존의 데이터를 새롭게 조합 및 편집하여 새로운 데이터를 산출하기도 한다. 그 때문에 창작의 본질을 새로운 편집 능력에서 찾는 경우도 있다.¹¹⁾ 거칠게 말하면 창작은 편집이라는 것이다.

이처럼 창작을 완전히 새로운 것을 만들어내는 것이 아니라 기존에 있던 것을 바탕으로 하여 이를

11) 김정운, 『에디톨로지: 창조는 편집이다』(21세기북스, 2018) 참고.

새롭게 조합 또는 편집하는 과정으로 보면 현재의 기술 수준이 성취한 인공지능 역시 창작물을 만들 수 있다고 말할 수 있다. 왜냐하면 딥러닝 기술이 구현되고 GAN과 같은 기술이 개발되면서 이제 인공지능은 기존에 있는 것을 단순히 모방하는 데 그치지 않고 이를 새롭게 조합하거나 재편집할 수 있는 능력을 갖추게 되었기 때문이다. 예를 들어 이세돌 9단과 세기의 바둑대국을 했던 구글 알파고는 스스로의 알고리즘을 가동하여 기존 바둑 정석에서 찾기 어려운 바둑대국을 펼치기도 하였다. 어떻게 보면 인공지능 알파고가 새로운 바둑 정석을 창출한 것이다. 이렇게 보면 이제 인공지능이 창작성을 가진 저작물을 독자적으로 산출할 수 있다는 주장에는 대부분 동의할 수 있을 것이다. 이를 통해 법체계, 예술체계, 경제체계는 각각 인공지능이 제기하는 도전에 새롭게 대응해야 할 임무를 부여받는다.

○ 인공지능과 음악

인공지능이 생산하는 저작물의 대표적인 경우로 가장 우선적으로 음악을 들 수 있다. 제4차 산업혁명과 코로나 바이러스 등으로 사용자 창작(UCC) 시대가 가속화되면서 인공지능 음악시장이 급속하게 확장되고 있기 때문이다. 이에 발맞추어 딥러닝 기술이 구현되고 이를 기반으로 하여 딥페이크나 GAN, 음성합성 기술 등이 개발되면서 이제 인공지능은 스스로 새로운 음악을 창작할 수 있게 되었다.

인공지능이 창작하는 음악 저작물 영역은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 작곡과 연주가 그것이다. 우선 인공지능은 스스로 대중음악이나 클래식 음악 등과 같은 다양한 장르의 음악을 작곡할 수 있다. 한국음악저작권협회에 등록된 AI 작곡가 ‘이봄’(EvoM)이 대표적인 예이다. 나아가 인공지능은 인간이 작곡한 악보로 연주하거나 기존의 가수가 남긴 연주를 딥페이크하여 이를 흉내 내는 새로운 연주도 할 수 있다. 요컨대 인공지능이 인간 가수처럼 스스로 노래를 할 수 있는 것이다. 우리나라 스타트업 ‘수퍼톤’이 개발한 음성 시가 김현식이나 김광석의 창법을 그대로 따라하며 노래하는 경우를 예로 들 수 있다.

장르로 보면 인공지능이 창작하는 음악은 대중음악뿐만 아니라 클래식 음악까지 포괄한다. 그렇지만 예술성과 독창성을 중시하는 클래식 음악보다 재미와 흥미를 추구하는 대중음악에서 인공지능 음악이 더 활발한 움직임을 보인다. 다양한 장르의 대중음악이 인공지능에 의해 작곡되고 연주된다. 특히 최근 화제가 되는 메타버스와 결합되어 인공지능 음악이 각광을 받는다.

○ 인공지능과 미술

예술체계 가운데서 미술 영역은 음악 영역과 더불어 인공지능이 활발하게 적용되는 영역이다. 딥러닝으로 구현된 인공지능이 독자적으로 또는 인간 작가와 협업하여 미술 저작물을 산출함으로써 이른바 ‘AI 아트’라는 새로운 영역이 개척되고 있기 때문이다.¹²⁾ 특히 최근 전 세계적으로 받아들여진 ‘개념미술’과 결합하여 인공지능 미술은 예술의 측면에서도 정당성을 획득한다.

인공지능 미술은 크게 두 가지 유형으로 구별된다. 첫째는 인공지능이 인간 화가처럼 주도적으로 미술 작품을 창작하는 경우이다. 기존의 그림 데이터를 딥러닝으로 학습한 인공지능이 기존의 화풍을 모방한 그림을 그리거나 이를 재편집하여 새로운 그림을 그리는 것이다. 둘째는 인공지능이 미술 작품의 도구 또는 협업 파트너로 이용되는 경우이다. 이때 중심적인 역할은 인간 화가가 수행한다. 마치 개념미술처럼 인간 화가가 기본 개념 및 구상 등을 제시하면 인공지능이 이를 그림으로 구체화하는 방식이다. 즉, 인간 화가와 인공지능 화가 사이에 주종 관계가 형성된다고 볼 수 있다. 이를 통해 ‘AI 아트’라는 독자적인 영역이 자리매김한다.

인공지능 미술 또는 AI 아트는 창작물의 수준에만 머물지 않는다. ‘크리스티 경매’나 ‘소더비 경매’를 통해 시장에 판매된다. 저작물의 범주를 넘어 상품의 범주로 포섭되는 것이다. 이를 통해 인공지능 미술시장이 독자적인 시장으로 분화 및 자리매김한다. 다만 인공지능 음악시장보다 미술시장은 상대적으로 규모도 적고 덜 활성화되어 있는 편이다. 배경음악에 대한 수요는 높은 반면 배경 미술에 대한 수요는 상대적으로 약하기 때문이다. 이와 같은 이유에서 가령 우리나라의 ‘펄스나인’은 인공지능 미술을 활용하여 우리나라의 미술시장을 변혁 및 확대하고자 한다.

▶ 인공지능 저작물 침해에 대한 대응 방안

○ 세 가지 대응 방안

인공지능이 창작하는 저작물이 증가하면서 새로운 시장이 열리고 예술이란 과연 무엇인지에 관해 예술체계가 도전을 맞는다. 사회 전체적으로 보면 인공지능 저작물 덕분에 공리가 증대하는 것으로 보인다. 그렇지만 새로운 문제 역시 출현한다. 인공지능 저작물에 대한 침해 역시 발생한다는 점이다. 이에 이를 어떻게 예방 또는 억제할 수 있는지, 달리 말해 인공지능 저작물 침해에 어떻게 대응해야 하는지가 문제된다. 크게 세 가지 대응 방안을 고려할 수 있다. 기술에 의한 대응 방안, 윤리에 의한 대응 방안, 법에 의한 대응 방안이 그것이다.

12) 도재기, “인공지능이 그린 그림, 예술인가 기술인가”, 『경향신문』(2020. 5. 22)(<https://www.khan.co.kr/culture/art-architecture/article/202005221605005>)(검색일자: 2021. 11. 3).

- 기술적 대응 방안

우선 기술적 수단을 사용하여 인공지능 저작물에 대한 침해를 억제할 수 있다. 요컨대 설계주의 또는 아키텍처 규제(architectural regulation)를 사용하는 것이다.¹³⁾ 우리 법체계는 이를 ‘기술적 보호조치’로 규정한다. 이 방안은 인공지능 저작물에 대한 침해를 사전에 예방하거나 억제하는 데 초점을 맞춘다. 그 점에서 인공지능 저작물을 보호하는 데 가장 효과적인 방안이라 말할 수 있다.

- 윤리적 대응 방안

다음으로 윤리나 도덕과 같은 연성규범(soft norm)을 활용하여 인공지능 저작물에 대한 침해를 예방할 수 있다. 그러나 저작권과 같은 지식재산권에 대한 침해가 공공연히 자행되고 이에 대한 불법의식도 그다지 높지 않은 현실을 감안하면 윤리와 같은 연성규범으로 인공지능 저작물 침해에 대응하는 데는 한계가 있다.

- 법적 대응 방안

마지막으로 법으로 인공지능 저작물에 대한 침해에 대응하는 것을 고려할 수 있다. 인공지능이 생산하는 저작물을 저작권의 대상으로 포섭하여 이를 저작권법으로 보호하는 것이다. 인공지능의 저작물에 저작권을 부여하는 것은 단순히 인공지능 저작물을 각종 침해로부터 보호하는 데 그치는 것이 아니라 인공지능 저작물에 관여한 이해관계자들에 정당한 대가를 부여하고자 한다는 점에서도 의미가 적지 않다.

○ 인공지능 저작물 침해에 대한 법정책의 방향

- 문제점

인공지능 저작물에 대한 침해에 대응하기 위해 인공지능에 저작권을 인정할 필요가 있는가?¹⁴⁾ 이제 인공지능이 독자적인 저작활동을 하는 것은 현실이 되었다. 오늘날 인공지능은 신문기사나 소설, 영화 시나리오뿐만 아니라 음악 및 미술 작품을 창작할 수 있다. 인공지능이 독자적으로 저작물을 생산하고 있는 것이다. 이에 인공지능에 저작권을 인정할 수 있을지가 논란이 된다. 이는 지식재산권법 영역에서 화두가 된다. 가능성의 차원에서 보면 이미 인공지능이 독자적인 저작활동을 하고 있으므로 인공지능에게 저작권을 인정하는 것은 어렵지 않다. 문제는 필요성의 차원에서 나타난다. 인공지능에

13) 설계주의에 관해서는 松尾陽(編), 『アーキテクチャと法』(弘文堂, 2016).

14) 이 문제에 관해서는 신창환, “인공지능 결과물과 저작권”, 『Law & technology』제12권 제6호(2016. 11), 3-15쪽; 김도경, “인공지능 시대에 저작권 보호와 공정한 이용의 재고찰”, 『경영법률』제31집 제3호(2021. 4), 221-266쪽 참고.

저작권을 인정할 필요가 과연 있을까? 이는 왜 우리가 저작권 제도를 마련하고 있는가의 문제와 연결된다. 이 자리에서 이 문제를 상세하게 논하는 것은 어렵다. 따라서 아래에서는 이 문제를 어떻게 해결하는 것이 바람직한지 간략하게 언급한다.

- 인공지능 저작권의 원칙적 인정 불필요성

우선 원칙적으로 인공지능에 저작권을 굳이 인정할 필요는 없어 보인다. 현재 수준의 인공지능이 완전한 자율성을 획득한 강한 인공지능이 아닌 이상 인공지능을 독자적인 권리주체로 설정할 필요는 없기 때문이다. 오히려 현재의 인공지능은 대부분 인간을 위한 도구 또는 수단으로 이용되므로 해당 인공지능을 운용하는 인간 주체에게 인공지능이 산출한 저작물에 대한 저작권을 인정하는 것으로 충분해 보인다.

- 인공지능 저작물 관련자의 저작권 배분 방향

그런데 이 경우에는 다음과 같은 문제가 발생한다. 인공지능이 저작물을 창작하는 과정에는 여러 이해관계인들이 관여한다. 그 때문에 그중 누구에게 저작권을 부여해야 하는지, 그게 아니면 모든 이들에게 공동으로 저작권을 부여해야 하는지 등이 문제된다. 현재로서는 인공지능이 저작물을 생산하는 과정에 관여한 이들에게는 공동으로 저작권을 인정하는 것이 적절해 보인다. 다만 이때 지분 비율을 어떻게 정해야 하는지가 문제된다. 원칙적으로는 각 당사자들이 자율적인 협의로 결정하는 것이 타당해 보인다. 그러나 현실적으로 협의가 어려울 때가 많으므로 이때는 법이 기준점을 확정하는 것이 필요할 것이다.

- 인공지능 저작물 표시 의무

한편 인공지능이 만든 저작물을 인간이 도용하는 문제, 즉 인간에 의한 인공지능 저작물의 침해를 막을 필요가 있는 경우에는 제한적이거나 인공지능에 저작권을 인정하는 것이 필요하지 않을까 생각한다. 그게 아니면 인공지능이 생산한 저작물에는 인공지능이 저작한 것임을 의무적으로 표시하는 제도를 신설하는 것도 고려할 수 있다.

※ Reference

1. 김도경, “인공지능 시대에 저작권 보호와 공정한 이용의 재고찰”, 『경영법률』 제31집 제3호(2021. 4).
2. 김정운, 『에디톨로지: 창조는 편집이다』(21세기북스, 2018).

3. 도재기, “인공지능이 그린 그림, 예술인가 기술인가”, 『경향신문』(2020. 5. 22) (<https://www.khan.co.kr/culture/art-architecture/article/202005221605005>)(검색일자: 2021. 11. 3).
4. 신창환, “인공지능 결과물과 저작권”, 『Law & technology』제12권 제6호(2016. 11).
5. 양천수, 『인공지능 혁명과 법』(박영사, 2021).
6. 이경렬·김재원, “허위영상물 제작·반포 범죄에 관한 기술적·형사법적 연구”, 『4차산업혁명 법과 정책』제2호(2020. 겨울).
7. 전유진, “인공지능의 두 얼굴, 딥페이크 기술: 딥페이크 사례로 알아보는 인공지능의 현주소”, 『국내기사 Secu N』제144권 (2021. 1).
8. 정원준, “인공지능 창작과 저작권법의 딜레마”, 『고려법학』제95호(2019. 12).
9. 장우정·김주찬, “딥페이크 합성물에 대한 국내외 입법동향과 형사법적 수용문제: 딥페이크 포르노(Deepfake Pornography)를 중심으로”, 『소년보호연구』제33권 제2호 (2020. 12).
10. 홍태석, “딥페이크 이용 아동성착취물 제작자의 형사책임: 일본의 판례 및 논의 검토를 통하여”, 『디지털 포렌식 연구』제14권 제2호(2020. 6).
11. Karen Hao, “실전 투입 준비를 마친 AI 음성 합성 기술”, 『MIT Technology Review』(2021. 7. 23) (<https://www.technologyreview.kr/ai-voice-actors-sound-human/>)(검색일자: 2021. 10. 15).
12. 松尾陽 (編), 『アーキテクチャと法』(弘文堂, 2016).
13. 川野陽慈·山野辺一記·栗原聡, “シナリオ創発に向けたプロット生成に関する研究” 『SIG-SAI』Vol.31, no.1(2018. 3), 1-8쪽(file:///C:/Users/IT/Downloads/SIG-SAI-031-01.pdf)(검색일자: 2021. 10. 15).
14. Ian Goodfellow/Jean Pouget-Abadie/Mehdi Mirza/Bing Xu/David Warde-Farley/Sherjil Ozair/Aaron Courville /Yoshua Bengio, “Generative Adversarial Nets”, *Proceedings of the International Conference on Neural Information Processing Systems (NIPS, 2014)*(<https://proceedings.neurips.cc/paper/2014/file/5ca3e9b122f61f8f06494c97b1afccf3-Paper.pdf>)(검색일자: 2021. 10. 14).
15. Tero Karras/Samuli Laine/Timo Aila, “A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks”, *IEEE (2019)*(https://openaccess.thecvf.com/content_CVPR_2019/papers/Karras_A_Style-Based_Generator_Architecture_for_Generative_Adversarial_Networks_CVPR_2019_paper.pdf)(검색일자: 2021. 10. 14).

기고

온라인 플랫폼에 대한 주요국의 입법 동향



정혜련 경찰대학 법학과 부교수

- (前) 대법원 재판연구관
- (前) 삼성경제연구소 수석연구위원

▶ 들어가며

우리 사회는 과거 산업혁명과 정보혁명을 거쳐 디지털 대전환(Digital Transformation)의 시대로 나아가고 있다. 디지털 전환이란 모든 사고와 활동의 단위가 디지털화되는 것을 의미하는데 단순히 기업 중심의 관점이 아니라 생태계적 관점에서, 즉 공동체 전체의 공존을 모색하기 위해 디지털화를 어떻게 활용할 것인가에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있다.¹⁾ 디지털 대전환으로 경제·사회·문화 등 모든 분야에서 전례 없는 수준의 속도와 범위에 걸쳐서 변화가 발생하고 있고, 모든 분야에 ‘구조적 충격’을 줌으로써 새로운 메가트렌드를 형성하고 있다.²⁾ 이러한 변화는 코로나19 팬데믹으로 더욱 가속화되고 있다.

디지털 대전환에서 핵심적인 역할을 한 것은 플랫폼이라 할 수 있다. 플랫폼은 전 산업에 수직적·수평적 플랫폼화를 추동하고 있다.³⁾ 이러한 플랫폼의 전방위적 확산은 우리에게 새로운 과제를 안겨주었다. 네트워크 효과, 고착효과, 빅데이터의 축적과 데이터 활용 기술 등으로 플랫폼은 시장에서 지배적 지위를 차지하게 되고 이에 따라 신규사업자의 시장진입에 있어 게이트키퍼 역할을 하게 되면서 경쟁과 혁신에 대한 우려를 낳은 것이다. 또한 플랫폼이 정치·경제·사회·문화·교육 등 모든 분야의 정보와

1) 정보통신정책연구원 디지털경제사회연구본부, “2030 디지털 대전환 메가트렌드 및 10대 과제[안]”, 2021. 11. 2., 5면.
2) 정보통신정책연구원 디지털경제사회연구본부, 위와 같은 보고서, 2면.
3) 정보통신정책연구원 디지털경제사회연구본부, 위와 같은 보고서, 8면.

콘텐츠의 생산·유통·소비를 관할하게 되면서 미디어, 민주주의 그리고 다양성에 미치는 영향이 증대되었다.⁴⁾

이러한 측면에서 플랫폼 시장경제에서 초대형 플랫폼에 대한 규제를 강화하는 움직임이 전 세계적인 추세가 되었다. 먼저 EU에서는 Digital Market Act(이하 'DMA')와 Digital Service Act(이하 'DSA')를 발의하여 초대형 플랫폼 규제의 신호탄을 쏘았고, 미국에서는 바이든 행정부 출범 후, 기술 거대기업의 저격수로 일컬어지는 리나 칸 교수를 FTC 위원장에, 빅테크에 대한 비판적 견해를 견지해 온 조나단 캔터 변호사를 반독점국 차관보에, 마찬가지로 빅테크의 독과점을 비판해 온 팀 우 교수를 국가경제 위원회 보좌관으로 임명하였다. 또한 초대형 플랫폼을 규제하기 위해 The Competition and Antitrust Law Enforcement Reform Act(이하 'CALERA') 개정안⁵⁾ 및 GAFA⁶⁾를 겨냥한 5개 반독점 법안(5개 법안을 포괄하여 「A Stronger Online Economy: Opportunity, Innovation, and Choice」라고 부르기도 한다, 이하 SOE법)을 발의하고, 상·하원에서는 동일한 내용의 「The Open App Market Act」 법안을 발의하였다. 중국은 아날로그 시대의 산업구조 하에서 제정된 법률들이 디지털경제 시대에 발달한 인터넷 기반 비즈니스의 독점 및 불공정행위를 규제할 법적 근거가 부족한 면을 보완하기 위해 「반독점법」 수정초안(의견수렴안, 이하 '수정초안')을 발표하였다.⁷⁾ 또한 관련시장 확정에 한계를 극복하기 위해 2021년 2월 플랫폼 기업의 독점 행위에 대한 규제 내용을 담은 「플랫폼경제분야반독점지침」(关于平台经济领域的反垄断指南)을 발표했다.⁸⁾ 그리고 온라인 플랫폼 사업자를 수범자로 포함시키기 위하여 2018년 8월 31일 「중화인민공화국전자상거래법(中华人民共和国电子商务法, 이하 '중국 전자상거래법」)⁹⁾을 제정하고, 2020년 10월 21일 「중화인민공화국개인정보보호법(中華人民共和國個人信息保護法(이하 '중국 개인정보보호법」)¹⁰⁾을 제정하였다. 일본은 2020년 5월 27일 「특정 디지털플랫폼의 투명성 및 공정성 향상에 관한 법률(特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律, 이하 '특정플랫폼공정화법」)을 제정하였다.¹¹⁾ 동법은 온라인 플랫폼을 '디지털 플랫폼(デジタルプラットフォーム)'과 특정 매출액 조건을 만족하는 '특정 디지털 플랫폼(特定デジタルプラットフォーム)'으로 구분하여 규정하여 후자에게 추가적인 의

4) 정보통신정책연구원 디지털경제사회연구본부, 위와 같은 보고서, 9면.

5) Competition and Antitrust Law Enforcement Reform Act of 2021. <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/senate-bill/225/titles?q=%7B%22search%22%3A%5B%22Competition+and+Antitrust+Law+Enforcement+Reform+Act%22%5D%7D&r=1&s=1> (최종방문 21년, 11월 21일).

6) GAFA는 Google, Amazon, Facebook, Apple을 칭하는 용어로, 최근에는 Facebook이 Meta로 상호를 변경하였고, Netflix가 추가되어 MANGA(Meta, Amazon, Netflix, Google, Apple) 5개 기업을 미국의 빅테크 기업으로 보고 있다.

7) 2007년에 제정된 「반독점법」을 개정하기 위하여 2015년부터 검토 작업을 시작했으며, 2020년 1월 2일 중국 국가시장감독관리총국은 「반독점법」 수정초안을 발표하였다.

8) 관련시장 확정에 관한 지침인 「관련시장확정에 관한 가이드라인」은 양면시장, 네트워크 효과, 자물쇠 효과 등 다양한 특성을 가진 플랫폼 경제의 관련시장을 확정하기에는 한계가 있었고, 이에 중국당국은 2021년 2월 플랫폼 기업의 독점 행위에 대한 규제 내용을 담은 「플랫폼경제분야반독점지침(关于平台经济领域的反垄断指南, 이하 플랫폼지침)」을 발표했다.

9) 김나현, '중국 전자상거래법에 관한 소고', 중앙법학 제71호, 2019, p.329-366.

10) 중국 개인정보보호법 및 데이터안전법 동향 [웹사이트]. (2021년 6월 4일). Retrieved from <https://m.lawtimes.co.kr/Content/LawFirm-NewLetter?serial=170518>

11) 일본 경제산업성 보도자료, 「「特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律」の規制対象となる事業者を指定しました」, 2021년 4월 1일 .<https://www.meti.go.jp/press/2021/04/20210401003/20210401003.html>

무를 부과하는 내용을 담고 있다.

한편 2021년 1월 우리나라 공정거래위원회(이하 '공정위')는 온라인 플랫폼과 비대면 중심의 거래 생태계 변화에 따라 「온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 법률(안)」을 마련하였고, 같은 해 3월 「전자상거래법 전부개정안」을 입법예고한 바 있다. 「온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 법률(안)」과 관련, 국회에는 유사한 내용의 의원 발의안이 여러 건 제출되어 있으며, 방송통신위원회(이하 '방통위')도 별도로 「온라인 플랫폼 이용자보호에 관한 법률(안)」의 입법을 추진하고 있다.

이하 본론에서는 위에서 언급된 주요국 및 우리나라의 플랫폼 규제관련 입법동향을 살펴보고 시사점을 도출하고자 한다.

▶ 유럽

EU는 2016년 6월 24일 「General Data Protection Regulation(이하 GDPR)」을 제정하여 세계 각국 개인정보보호 법제의 지침 역할을 하였다. 이후 모든 사업자에게 적용되는 동법의 내용에 대하여 추가적으로 특정 플랫폼 사업자에게 누적된 의무를 부과하는 내용의 법안을 긴 시간 논의한 끝에, 2020년 12월 15일 EU집행위원회는 「디지털서비스법(DSA)안」과 「디지털시장법(DMA)안」을 제안하였다. 플랫폼 사업자 등을 대상으로 하는 광범위한 규제와 EU의 디지털 단일시장을 위한 규제강화는 2019년 12월 취임한 EU집행위원장 우르줄라 폰데어라이엔(Ursula von der Leyen)의 주요한 정책 목표 중 하나였다.¹²⁾ 두 법안은 모든 디지털서비스 이용자의 권리가 보장되는 더 안전한 디지털 시장을 형성하고, 역내에 평평한 운동장(Level Playing Field)을 조성하여 관련 산업의 혁신, 성장 그리고 EU의 경쟁력을 확보하는 데 주된 목적이 있다.¹³⁾ DSA는 적용대상을 규모와 형태에 따라 구분하고 분류된 체계에 따라 의무를 부과하고 있으며, SMES 등 중소기업은 특정 조항의 적용을 배제하고 있다. DMA는 적용대상을 특정 기준을 만족하는 플랫폼인 게이트키퍼(gatekeeper)로 한정하고 이들에게 의무를 부과한다.

○ 디지털서비스법 (Digital Services Act, DSA)¹⁴⁾

DSA는 적용대상을 단순 중개 서비스업, 온라인 플랫폼업 그리고 대규모 온라인 플랫폼업으로 구분하고 나열된 순서에 따라 누적하여 강화된 의무를 부과하고 있다. 즉, 단순 중개 서비스업의 경우

12) 이재호, "EU 디지털서비스법과 국내 소비자법의 시사점", 소비자정책동향 제111호, 2020, p.1-25.

13) The Digital Services Act package [Website]. (2021, October 21). Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package>

14) Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on a Single Market For Digital Services (Digital Services Act) and amending Directive 2000/31/EC

연락 점점 구축, 대리인 지정 등 기본적인 의무만을 부담하는 것과는 달리 온라인 플랫폼업은 불법 콘텐츠 신고 절차 구축, 내부 불만처리 절차 마련 등의 의무를 추가적으로 부담한다. 대규모 온라인 플랫폼업의 경우에는 이에 더하여 위험 평가 및 위험 완화 의무, 외부 감독을 받을 의무, 추천 시스템에 사용되는 주요 매개변수 등에 대한 투명성 의무 등 보다 강화된 의무의 대상이 된다.

○ 디지털시장법 (Digital Markets Act, DMA)¹⁵⁾

DMA의 입법 배경을 살펴보면, 현재 유럽 디지털 시장에서는 극소수의 독과점적 플랫폼 사업자들이 상거래 조건들을 일방적으로 결정하고 플랫폼 이용자들 간의 교류를 통제하는 “관문(gateway)”으로 역할을 하는 한편 플랫폼 서비스에 경제적으로 의존하고 있는 이용자들에게 불공정한 행위를 가하고 있음에도 불구하고 이러한 상황이 경쟁법과 같은 기존 수단에 의해서 효과적으로 통제되지 못한다는 사실이다.¹⁶⁾ 이러한 문제 상황에 효과적으로 대응하기 위해서는 기존의 경쟁법과 달리 “게이트키퍼(gatekeeper)”에 한정하여 이들의 행위가 초래하는 구체적 효과와 상관없이 시장을 경합적이고 공정하게 유지하기 위한 새로운 규제 수단을 도입할 필요가 있다고 EU집행위원회는 판단했다.

DMA의 적용대상(수범자)은 “게이트키퍼(gatekeeper)”로 한정된다. DMA 제2조 제1항과 제3조 제1항에 의하면 게이트키퍼의 판단 기준은 핵심 플랫폼 서비스의 제공자(a provider of core platform services) 중에서¹⁷⁾ (a)역내 시장에서의 상당한 영향력(a significant impact on the internal market)이 있을 것, (b)플랫폼 이용업체들이 최종이용자들에게 닿는 중요한 관문(important gateway for business users to reach end users)으로서 기능하는 핵심 플랫폼 서비스를 운영할 것, 그리고 (c)그 운영하는 서비스와 관련하여 확고하고 견고한(entrenched and durable) 지위를 갖고 있거나 가까운 장래에 이러한 지위를 누릴 것으로 예견될(foreseeable) 것이다.¹⁸⁾ 게이트키퍼로 지정되면

15) Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on contestable and fair markets in the digital sector (Digital Markets Act)

16) COM(2020) 842 final, recital 5, “It follows that the market processes are often incapable of ensuring fair economic outcomes with regard to core platform services. Whereas Articles 101 and 102 TFEU remain applicable to the conduct of gatekeepers, their scope is limited to certain instances of market power (e.g. dominance on specific markets) and of anti-competitive behaviour, while enforcement occurs ex post and requires an extensive investigation of often very complex facts on a case by case basis. Moreover, existing Union law does not address, or does not address effectively, the identified challenges to the well-functioning of the internal market posed by the conduct of gatekeepers, which are not necessarily dominant in competition-law terms.”, 기존 반경쟁 규제 수단으로서 TFEU(the Treaty on the Functioning of the European Union) 제101조와 제102조가 각각 경쟁사인지 여부에 관계없이 둘 이상 사업 간의 반경쟁 계약과 특정 시장에서 독과점 지위에 있는 기업의 남용행위를 방지하고 있었으나, 해당 법률의 적용이 특정 수준의 시장 지배력이나 특정 반경쟁행위를 발동 조건으로 하고 있으며 사후적 규제 수단이라는 점에서 그 한계가 있다.

17) “핵심 플랫폼 서비스(Core platform service)”란 DMA 제2조 제2항에 의하여 8개의 서비스(온라인 중개 서비스(online intermediation services), 검색 엔진(online search engines), 소셜 네트워크(online social networking services), 영상 플랫폼(video-sharing platform services), 전화번호 등에 기반한 서비스를 제외한 개인 간 커뮤니케이션 서비스(number-independent interpersonal communication services), 운영체제(operating systems), 클라우드 컴퓨팅 서비스(cloud computing services), 광고 서비스(advertising services, including any advertising networks, advertising exchanges and any other advertising intermediation services, provided by a provider of any of the core platform listed))가 한정적으로 열거되어 있다. 이상윤, 앞 웹사이트. 에 따르면 사실상 구글, 애플, 페이스북, 아마존, 마이크로소프트, 부킹닷컴 등 주요 플랫폼 사용자들이 제공하는 대부분의 서비스가 포함될 만큼 넓은 범위이며 이러한 범위는 향후 시장조사(market investigation, “MI”)를 통해 더 확장될 수도 있기 때문에 핵심 플랫폼 서비스의 종류가 크게 중요한 것으로 보이지 않는다고 한다.

DMA 규칙이 부과하는 매우 엄격한 법적 의무들을 부담하게 되며 이는 DMA 제5조와 제6조에 열거되어 있다.¹⁹⁾ 즉, 이용자의 동의 없이 여러 경로로 수집한 개인정보를 결합하는 행위, 비즈니스 사용자(온라인 플랫폼 입점업체 등)가 게이트키퍼의 행위에 대해 관련 관할 당국에 문제를 제기하는 것을 제한하는 행위, 게이트키퍼의 핵심 서비스를 이용하는 비즈니스 사용자로 하여금 게이트키퍼의 식별 서비스를 이용하도록 요구하는 행위 등 경쟁을 저해하고 공정성을 해치는 일련의 행위가 금지된다.

▶ 미국

미국 의회에서도 플랫폼의 독점행위 등을 방지하기 위한 각종 움직임을 보이고 있다. 미국 상원은 초대형 플랫폼을 규제하기 위해 「CALERA 법안」(The Competition and Antitrust Law Enforcement Reform Act)을 발의하였다.²⁰⁾ 미국 하원의 경우, 2020년 10월 반독점소위원회가 16개월간의 4개 빅테크 기업 조사를 토대로 반독점 보고서를 발표²¹⁾하였고, 이 보고서를 바탕으로 2021년 6월 11일 GAFAs를 겨냥한 5개 반독점 법안(SOE 법안)을 발의하였다. 한편, 상·하원에서는 「The Open App Market Act」 법안을 동반법안²²⁾으로 발의하였다.

○ CALERA 법안

2021년 2월 4일, 미국 상원 법사위원회(Judiciary Subcommittee on Antitrust, Competition Policy and Consumer Rights) 의장인 Amy Klobuchar 의원은 「CALERA 법안」(The Competition and Antitrust Law Enforcement Reform Act)을 대표 발의하였다.²³⁾ 「CALERA 법안」은 플랫폼 생태계만을 규제 대상으로 하지 않은 일반적인 경쟁법의 개정안이지만 경쟁법 패러다임의 전환점의 역할을 한다는 의의가 있다. 즉 경쟁법의 목적을 소비자 후생(Consumer Welfare)의 보호로 보았던

18) 집행위원회는 먼저 위 기준을 만족하는 것으로 추정(rebuttable presumption)할 수 있는 세 가지 정량적 기준을 제시한다(§3(2)). (a) 최소 3개 이상 회원국에서 활동하면서, 유럽경제권역(EEA)에서의 최근 3개 사업연도 동안의 연매출액이 65억 유로 이상 또는 직전 사업연도를 기준으로 시가총액이 평균 650억 유로 이상인 경우(또는 그에 상당하는 가치가 인정되는 경우), (b) 연합 내에서 월간 활성 최종이용자(monthly active end users) 수가 4천 5백만 명 이상 그리고 직전 사업연도 기준으로 연간 활성 이용업체(yearly active business users) 수가 10,000개사 이상인 경우 그리고 (c) 위 두 번째 요건이 최근 3개 사업연도 동안 계속하여 충족되는 경우가 그 기준이다.

19) 정혜련, “경쟁법적 측면에서 디지털서비스법”, 한국법제연구원-한국인터넷법학회 공동학술대회 발제 3, (21, 5. 7).

20) Competition and Antitrust Law Enforcement Reform Act of 2021. <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/senate-bill/225/titles?q=%7B%22search%22%3A%5B%22Competition+and+Antitrust+Law+Enforcement+Reform+Act%22%5D%7D&r=1&s=1> (최종방문 21년, 11월 21일).

21) 2020년 10월 6일, 미국 하원의 반독점 소위원회(The House Judiciary Committee's Antitrust Subcommittee)는 Amazon.com과 Apple, Google, Facebook 등, 미국의 대표적인 IT 플랫폼 기업 4개사(소위 GAFAs)의 반독점법 위반 혐의에 대해 16개월간의 조사 끝에 449페이지의 보고서(“디지털 시장에서의 경쟁상황에 대한 조사 보고서”)와 법률 권고안을 발표하였다. 동 보고서는 위 4개 사업자가 시장을 통제하는 게이트키퍼에 해당하며, 이들은 경쟁위험을 차단하고자 자신의 시장지배력을 남용하여 혁신을 위축시키고 소비자의 선택권을 제한하였으며, 나아가 민주주의에 위해가 된다며 비난하였다. 이 보고서를 토대로 5개 법안이 발의되었다. 정혜련, “경쟁법적 측면에서 디지털서비스법”, 한국법제연구원-한국인터넷법학회 공동학술대회 발제 3, (21, 5. 7).

22) 법안 심의기간 단축 및 법안 통과 가능성을 높이기 위해서 미국 의회의 입법적 기술로, 상원과 하원이 같은 내용의 법안을 발의하는 하는 것을 의미하며 상원과 하원의 발의 순서는 상관이 없다.

23) Amy Klobuchar는 「CALERA 개정안」을 발의한 것 이외에도, 상원 의원 Richard Blumenthal, Marsha Blackburn, Amy Klobuchar와 함께 「The Open App Markets Act」를 공동으로 발의했다.

시카고학파의 시각에서 벗어나 소비자 후생 이외의 다양한 목적을 주장하는 하버드학파의 시각을 수용하고 있는 것으로 평가할 수 있다. Amy Klobuchar 의원의 최근 저서²⁴⁾에서는 경쟁법의 집행이 단순히 소비자 후생의 경제적 측면뿐만 아니라 임금차별(Income Inequality), 인종차별(Racial Disparities), 민주주의(Democracy) 등의 사회·정치적 측면에서도 그 목적과 의의가 있다고 주장한다.

경쟁법의 적극적인 집행과 목적의 확대 차원에서 「CALERA 법안」은 기존 「클레이튼법」(Clayton Act)²⁵⁾에 비해 기업결합의 반경쟁성 평가 기준을 완화한다. 「클레이튼법」 제7조에는 기업결합 금지의 기준으로 경쟁의 ‘상당한(substantially)’ 감소를 규정하고 있었으나 「CALERA 법안」은 경쟁의 ‘실질적(materially)’ 감소라는 새로운 기준을 제시한다. 여기서 ‘실질적(materially)’의 의미는 ‘최소한의 양보다 많은(more than a de minimus amount)’이다. 나아가 위험 중심의 기준(appreciable ‘risk’ of lessening competition)을 도입하고 반경쟁성의 기준을 명확히 설정(materially)함으로써 기업결합에 대한 경쟁법 집행의 효과성 제고를 기대할 수 있다.²⁶⁾

또한 「셔먼법」(Sherman Act)²⁷⁾ 제2장에 규정된 반경쟁행위 조항이 법원의 판결들이 축적됨에 따라 그 효과성이 약화되었다고 판단한 결과, 「CALERA 법안」은 「클레이튼법」에 경쟁성을 훼손할 수 있는 위험이 감지되는(appreciable risk of harming competition) 배제행위(exclusionary conduct) 조항을 추가한다. 이 밖에도 기업결합의 반경쟁성 입증 책임을 결합 기업(merging parties)에 전가, 관련 시장 확정의 생략, 구매자 독점(Monopsony)의 추가 등은 이전까지 축적된 판례들과 경쟁법 법리들에 따라 그 힘을 잃은 경쟁법의 실효성을 「CALERA 법안」을 통해 회복시켜 빅테크 기업들을 겨냥하고자 하는 입법부의 의지를 보여준다.

○ SOE 법안

「SOE법안」은 「The American Innovation and Choice Act」, 「The Platform Competition and Opportunity Act」, 「The Ending Platform Monopolies Act」, 「The Augmenting Compatibility and Competition by Enabling Service Switching (ACCESS) Act」, 「Merger Filing Fee Modernization Act」 등 5개로 구성되어 있다. 「Merger Filing Fee Modernization Act」를 제외한 나머지 4개 법안은 공통적으로 ‘Covered platform(이하 CP)’을 수범자로 지정하고 있다.

24) Amy Klobuchar. (2021). Antitrust: Taking on Monopoly Power from the Gilded Age to the Digital Age. NY: Alfred A. Knopf 191p. But to truly ensure that the gains of competition and free enterprise go to entrepreneurs and workers (as opposed to the monopolists who seek to stifle competition), we must also focus on our competition policy and thus even the playing field for small businesses and workers. ... To help American workers, in addition to all of the tax, education, and social services changes that rightfully dominate economic discussions, we must also zero in on a new competition policy for America.

25) 미국 반독점에 관한 법률의 한 축을 담당하는 법률로 1914년 제정됨

26) Senator Klobuchar Introduces Sweeping Bill to Promote Competition and Improve Antitrust Enforcement [Website]. (2021, February 4). Retrieved from <https://www.klobuchar.senate.gov/public/index.cfm/2021/2/senator-klobuchar-introduces-sweeping-bill-to-promote-competition-and-improve-antitrust-enforcement>

27) 미국 반독점에 관한 법률의 또 다른 한 축을 담당하는 법률로, 미국의 첫 독점방지법에 해당. 1890년 제정

○ The Open App Market Act²⁸⁾

2021년 8월 11일 상원에서 「The Open App Market Act」가 발의되었고, 8월 13일 하원에서도 동일한 법안을 발의하였다.²⁹⁾ 동 법안은 애플과 구글 등 거대 기술기업이 보유한 앱스토어의 독점적인 통제 현상을 완화하고 모바일 앱 배포 환경을 재조성하기 위한 취지로, 그 내용으로는 미국 내 이용자 5천만 명을 초과하는 앱스토어를 소유하거나 관리하는 기업을 수범대상으로(제2조제3항) 하고, 해당 기업은 공정한 앱스토어 환경을 조성하기 위해 독점(제3조제(a)항), 비즈니스 간섭(동조 제(b)항), 비공개 기업정보 활용(동조 제(c)항), 자사 앱 우대(동조 제(e)항) 등의 행위를 금지한다. 또한 동법의 적용대상 기업은 이용자의 선택권 보장을 위해 이용자에게 자유롭게 서드파티 앱이나 앱스토어를 이용할 수 있도록 해야 한다(제3조제(d)항).³⁰⁾ 따라서 동 법안은 거대 기술기업의 독점적 앱스토어 운영에 대해 각종 소송이 이어지는 상황에서³¹⁾ 거대 기술기업이 앱스토어 관련 환경에서 여러 독점행위를 명시적으로 금지시키고 이를 소송의 근거로 삼을 수 있도록 명문화한 점에서 의미하는 바가 크다.

▶ 중국

중국은 최근 플랫폼을 기반으로 한 전자상거래가 급성장하면서 온라인 기반의 독점 행위를 규제할 필요가 더욱 커지게 되었다. 하지만 기존 법률로는 다양한 특성을 가진 인터넷 환경에서 발생하는 독점 문제를 규제하는 데에는 한계가 있었다. 이에 중국 국가시장감독관리총국(SAMR)은 2020년 1월, 인터넷 기반 비즈니스의 독점 및 불공정행위를 규제할 법적 근거가 부족한 면을 보완하기 위해 「반독점법」 수정초안(의견수렴안, 이하 ‘수정초안’)을 발표했다.

또한, 중국은 2018년 8월 31일 5년간 4차에 걸친 심의를 거친 끝에 「중화인민공화국전자상거래법」(中华人民共和国电子商务法)(이하 ‘중국 전자상거래법’)이 전국인민대표대회 상무위원회를 통과하여

28) Open App Markets Act (H.R.5017).

29) S.2710, Judiciary Committee(Richard Blumental, Marsha Blackburn, Amy Klobuchar); H.R.5017, Energy and Commerce Committee(Henry C. Hank Jr. Johnson, Ken Buck, David N. Cicilline).

30) 구체적인 내용으로는 이용자가 디폴트 값으로 서드파티 앱이나 앱스토어를 선택하는 행위, 이용자가 동법 적용대상 기업의 앱스토어 이외에 서드파티 앱이나 앱스토어를 설치하는 행위, 앱스토어 소유자 등이 제공하거나 미리 설치한 앱 또는 앱스토어를 숨기거나 삭제하는 행위를 이용자에게 허용하거나 제공해야 한다.

31) 에픽게임즈(Epic Games)와 애플 간 반독점 관련 소송이 대표적으로, 2020년 8월 13일 에픽게임즈가 애플 앱스토어의 인앱 결제 시스템(IAP)과 인앱 결제 시스템의 30%에 달하는 수수료를 우회하기 위해, 자사의 유명 게임인 ‘포트나이트’ iOS 어플에 대해 애플의 앱 심사단계를 건너뛰고 업데이트를 할 수 있는 핫픽스(Hotfix) 기능을 이용하여 자사의 결제 시스템을 업데이트하면서 갈등이 시작되었다. 에픽게임즈는 애플과 구글 앱마켓의 30%의 수수료율을 지적하며, 소비자들이 애플 및 구글의 인앱 결제 시스템이 아닌 자사의 결제 시스템을 이용하면 이러한 비용이 절감되기에 자사 결제 시스템으로 게임 재화를 구매하는 소비자에 한해 20% 결제 할인 혜택을 제공한다고 공지하며, 소비자들을 자사의 결제 시스템으로 유인하였다. 이에 반발한 애플은, 에픽 게임즈의 앱스토어 지침 및 DPLA(Developer Program License Agreement) 위반을 이유로 앱스토어에서 ‘포트나이트’ 및 게임업체용 툴인 ‘언리얼 엔진’을 삭제하였으며, 에픽게임즈의 프로그램 및 소프트웨어의 업데이트를 위한 모든 Mac 및 iOS 개발자 도구를 폐기할 것이라고 에픽 게임즈에 통보함으로써 갈등이 격화되었다. 이와 동시에, 에픽게임즈는 미국 연방 지방 법원에 Apple을 상대로 반독점 소송을 제기했다. 자세한 것은, Epic Games, Inc. v. Apple Inc., No. 4:20-CV-05640-YGR, 2021 WL 4128925 (N.D. Cal. Sept. 10, 2021), para.18.

제정·공포되고, 2019년 1월 1일부터 시행되었다.³²⁾ 또한 중국 인민대표대회는 2020년 10월 21일 「중화인민공화국 개인정보보호법」(中華人民共和國 個人信息保護法) 초안에 대한 검토를 마친 후 2021년 4월 29일 「중화인민공화국 개인정보보호법」 초안 2차 심의안을 발표, 2021년 5월 28일까지 의견을 수렴하였으며³³⁾, 동법은 인민대표대회의 의결을 거쳐 2021년 11월 1일부터 시행 중이다.

○ 반독점법

중국은 아날로그 시대의 산업구조를 기반으로 한 법률들이 디지털경제 시대에서 발생하는 문제점을 규율하지 못하는 한계점을 보완하기 위해 「반독점법」 수정초안을 발표하였다. 수정초안의 주요 내용은 다음 표와 같다.

조항	주요 내용
제1조 입법취지 보강	• 제정 목적 부분에서 “혁신 장려”를 추가하여 공정한 시장경쟁이 보장되는 환경에서의 혁신활동을 강조함 ³⁴⁾
제10조·11조 반독점법 관련 국가기구 및 체계 반영	• 국가발전개혁위원회(國家發展和改革委員會), 국가공상총국, 상무부 등 3개의 부서가 담당하던 반독점법 집행 기능이, 통일적이고 일관된 법집행을 위해 2018년 설립된 국무원 직속기구인 국가 시장감독관리총국(SAMR: State Administration for Market Regulation)로 일원화된 바 있는데 이를 반독점법 개정안에 반영함
제12조 관련시장 확정	• 반독점법의 제12조에 근거하여 2009년에 「관련시장확정에 관한 가이드라인」이라는 하위법령이 마련되었고 최근에 온라인 플랫폼의 양면시장이라는 특성을 고려하여 「플랫폼 경제 분야에 관한 반독점 지침」이 제정됨
제17조 독점혐의의 조직·방조 금지	• 동 조항에는 “다른 경영자가 독점혐의 ³⁵⁾ 를 하도록 조직·방조하는 것을 금지한다.” 신설됨. 이는 독점 혐의의 수범자 범위를 확대한 것으로 이해할 수 있음
제21조제7항 시장지배적 지위 인정요소 신설	• “인터넷 영역의 경영자가 시장지배적 지위가 있는 것으로 인정함에 있어 네트워크 효과, 규모의 경제, 고착 효과(lock-in effect), 경제 관련 데이터 장악 및 처리 능력 등의 요소를 고려해야 한다”를 추가하여 플랫폼과 관련된 시장지배적 지위 인정요소를 신설함 ³⁶⁾
제23조 경영자집중 ³⁷⁾ 지배권 정의	• “전항에서 지배권이라 함은 경영자가 직접 또는 간접적으로 단독 또는 공동으로 다른 경영자의 생산 경영활동이나 기타 중대한 결정에 대해 결정적 영향을 미치는 권리를 보유했거나 보유가능한 경우 또는 결정적 영향을 미치는 실제 상태를 말한다.”를 신설하여 지배권에 대한 정의를 명확히 함
제53조 독점혐의 행위에 대한 벌칙 강화	• “달성된 독점혐의를 아직 실시하지 아니한 경우”에 “직전년의 매출액이 없는 경영자”를 신설하여 수범범위를 넓히고 이들에게 50만 위안에서 5,000만 위안으로 벌금을 상향. 또한 제17조에 신설된 독점혐의를 조직·방조한 경우에도 똑같이 적용토록 함
제57조 형사책임 추가	• “경영자가 독점행위를 실시하여 타인에게 손해를 초래한 경우, 법에 따라 민사책임을 진다”라는 기존 조문에 “범죄를 구성하는 경우 법에 따라 형사책임을 추궁한다”라는 문구를 추가하여 수범자에게 형사책임까지 부과

32) 김나현, '중국 전자상거래법에 관한 소고', 중앙법학 제71호, 2019, p.329-366.

33) 중국 개인정보보호법 및 데이터안전법 동향 [웹사이트]. (2021년 6월 4일). Retrieved from <https://m.lawtimes.co.kr/Content/LawFirm-NewslLetter?serial=170518>

○ 중국 전자상거래법 및 개인정보보호법

「중국 전자상거래법」은 제9조 제1항 후단에서 전자상거래 사업자의 유형을 전자상거래 플랫폼 사업자(e-commerce platform business), 플랫폼 내 사업자(in-platform business), 스스로 개설한 웹사이트·기타 네트워크를 이용하여 상품을 판매하거나 또는 서비스를 제공하는 전자상거래 사업자 등으로 분류하였다.³⁸⁾ 또한 전자상거래 사업자의 일반적 책임과 구분하여 플랫폼 사업자의 책임을 별도로 규정하였다.³⁹⁾ 플랫폼 사업자의 책임으로는 플랫폼 내 사업자에 대한 신원정보 등의 요구 및 관리의무(제27조), 거래안전보장 조치 의무(제30조), 플랫폼 서비스 합의⁴⁰⁾·거래규칙⁴¹⁾의 제정의무(제32조), 플랫폼 서비스 합의·거래규칙을 통한 제한 금지(제35조), 플랫폼 사업자의 자기영업(自營)시 준수사항(제37조), 플랫폼 내 사업자와 연대책임 부담(제38조 제1항), 검색결과 공개 의무(제40조 전단) 등이 규정되어 있다.

2021년 11월부터 시행 중인 「중국 개인정보보호법」은 수범 대상을 ‘국내에 거주하는 자연인의 개인정보를 처리하는 개인정보처리자’로 규정하는 등 사업체의 규모를 불문하나, 대형 인터넷 플랫폼을 대상으로 높은 수준의 개인정보보호 의무 조항을 두어 대형 플랫폼 기업을 규제하는 특색을 보인다. (제57조) 즉, 대형 인터넷 플랫폼 기업은 ▲외부 구성원으로 구성된 독립적인 기구를 설립하여 개인정보 처리 활동을 감독케 해야 하고 ▲법률·행정법규를 중대하게 위반하여 개인정보를 처리하는 플랫폼 내의 제품 또는 서비스 제공자에 대해 서비스 제공을 중단하게 할 수 있으며 ▲개인정보보호에 관한 사회적 책임보고서를 정기적으로 배포하고 사회의 감시를 받아야 한다.

34) 김영선, 박민숙, 위와 같은 보고서, 7쪽.

35) ‘독점협약’란 사업자 간에 경쟁을 배제하거나 제한하기 위해 행하는 협의 또는 합의를 말한다. 즉 카르텔을 비롯하여 강학상 부당공동행위, 재판매가격유지행위 등에 이르기 위한 각종 협의를 통칭하는 개념이다.(양천, “中國 反獨占法과 韓國 公正去來法 比較 : 市場支配的地位濫用禁止를 中心으로”, 광주: 전남대학교 대학원, 13쪽.)

36) 김준호, “중국 반독점법 2020년 개정초안의 의의”, 법학연구, 충북대학교 법학연구소, 165쪽.

37) 경영자집중은 중국 반독점법상의 개념으로 우리나라의 ‘기업결합’에 해당한다.

38) 구체적으로 전자상거래 플랫폼 사업자란 전자상거래에서 거래의 쌍방 또는 다자를 위하여 온라인 영업장소·중개거래·정보공표 등의 서비스를 제공하는 거래의 쌍방 또는 다자와 독립하여 거래 활동을 제공하는 법인 또는 비법인 조직을 말한다(동법 제9조 제2항). 플랫폼 내 사업자(平台内经营者)란 전자상거래 플랫폼을 이용하여 상품을 판매하거나 서비스를 제공하는 전자상거래 사업자를 말한다(동법 제9조 제3항). 기타 전자상거래 사업자란 최근 들어, 중국에 ‘웨이상(微商, 모바일 인터넷에서 사회관계망 소프트웨어를 이용하는 전자상거래)’과 같은 새로운 상거래 영역이 등장하면서 위조 제품의 판매 등 위법행위가 지속적으로 발생하자, 동법의 제정으로 스스로 개설한 웹사이트·기타 네트워크를 이용하여 상품을 판매 또는 서비스를 제공하는 사업자 등을 아우르는 개념이다.

39) 임종천, ‘중국 「전자상거래법」의 주요내용과 시사점 -소비자 보호와 사업자 책임을 중심으로-’, 소비자정책동향 제111호, 2020.

40) 플랫폼 서비스 합의란 전자상거래 플랫폼에서 규정된 데이터 정보의 발송·전송 및 처리 방식을 통해 플랫폼 사용자에게 서비스하는 것에 관한 합의로서, 정보서비스 계약에 속함

41) 플랫폼 거래규칙이란 전자상거래 플랫폼이 법에 따라 제정한 것으로, 규범화된 네트워크 거래 서비스를 제공하는 것을 목적으로 하는 각종의 제도를 말하며, 주로 약관의 형식으로 존재함

▶ 일본

일본은 2020년 5월 27일 「특정 디지털플랫폼의 투명성 및 공정성 향상에 관한 법률(特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律)」을 제정하였다. 동법은 제2조 제1호에서 디지털 플랫폼에 대해 i) 디지털기술을 사용하여 상품 등을 제공하는 이용사업자와 소비자를 연결하는 장소(양면시장)의 제공 ii) 인터넷을 이용한 제공 iii) 네트워크 효과를 이용한 서비스라는 3가지 요건을 갖춘 것으로 규정한다.⁴²⁾ 즉, 제2조 본문에서 디지털 플랫폼을 “컴퓨터를 이용한 정보처리에 의해 구축한 장”라고 하여 일차적으로 인터넷을 이용한 서비스를 말하고, 동시에 ‘상품 등 제공이용자’⁴³⁾가 제공하는 상품 등⁴⁴⁾에 관한 정보를 표시를 하는 자라고 규정하며, 구체적으로 동조 제1호에서는 “해당 서비스를 이용하여 상품 등을 제공하고자 하는 자(이하 ‘제공자’)와 “해당 상품 등을 제공받으려는 자(이하 ‘피제공자’)를 구분하여, 제공자의 수가 증가함에 따라 피제공자의 편익이 증진되고 이에 피제공자의 수가 증가함에 따라 제공자의 편익이 증진되어 이에 제공자의 수가 증가하는 관계라고 규정하여 양면시장과 네트워크 효과를 모두 고려한 것으로 보인다.

한편 동법은 온라인 플랫폼을 ‘디지털 플랫폼(デジタルプラットフォーム)’과 ‘특정 디지털 플랫폼(特定デジタルプラットフォーム)’으로 구분하여 규정하고 있다. ‘특정 디지털 플랫폼’의 지정에 관해서는 동법 제4조에서 정하고 있고, 구체적으로는 하위법령인 「특정 디지털플랫폼의 투명성 및 공정성 향상에 관한 법률 제4조 제1항의 사업의 구분 및 규모를 정하는 정령」(特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律第四条第一項の事業の区分及び規模を定める政令)에서 규정하고 있다. 정령에서는 “1. 물건 판매 종합 온라인 쇼핑몰 중 3,000억 엔 이상의 국내 매출액, 2. 앱스토어 중 2,000억 엔 이상의 국내 매출액⁴⁵⁾”을 가지는 플랫폼을 ‘특정 디지털 플랫폼’으로 규정하고 있다.⁴⁶⁾

42) 박경미, “디지털 플랫폼 투명화·공정화 법제의 동향과 전망: EU, 일본, 우리나라 법제의 주요 내용과 평가에 대한 비교법적 검토”, 고려대학교 법학연구원, 고려법학, 2020, vol., no.99, pp. 195-235

43) 特定プラットフォームの透明性法(특정플랫폼공정화법) 第2条4項, この法律において「一般利用者」とは、商品等提供利用者以外の利用者をいう。

44) ‘상품 등’이란 상품, 업무 또는 권리 등을 포함한다.

45) 일본 경제산업성 보도자료, “新法の規律対象となる「特定デジタルプラットフォーム提供者」を指定するための事業の区分及び規模として、以下のとおり定めています.”, 2021년 1월 26일.

1. 物販総合オンラインモール 3,000億円以上の国内売上額

2. アプリストア 2,000億円以上の国内売上額

<https://www.meti.go.jp/press/2020/01/20210126002/20210126002.html>

46) 이에 경제산업성은 2021년 4월 1일, 동법의 규제 대상이 ‘아마존 재팬’, ‘라쿠텐 시장’, ‘Yahoo! 쇼핑’, 애플의 ‘App store’와 구글의 ‘Google Play 스토어’를 동법의 규제 대상이 되는 사업자로 지정하였다.(일본 경제산업성 보도자료, “「特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律」の規制対象となる事業者を指定しました”, 2021년 4월 1일.<https://www.meti.go.jp/press/2021/04/20210401003/20210401003.html>)

▶ 우리나라

2021년 3월 5일 공정위는 온라인 플랫폼과 비대면 중심의 거래 생태계 변화에 따라 「전자상거래법 전부개정안」을 입법예고하였다. 동법은 전자상거래 플랫폼에게 각종 의무를 부과하고 맞춤형광고에 관해 규정하고 있다. 또한 2021년 8월 31일 「전기통신사업법 일부개정법률안」이 본회의를 통과하였으며 2022년 3월 시행을 앞두고 있다. 동법은 Google과 Apple 등 국외 독점적 빅테크 기업의 특정 결제방식 강제를 방지하는 세계 최초의 ‘인앱 결제 방지법’에 해당한다. 이외에도, 2021년 1월 공정위는 「온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 법률(안)」(이하 온플법(안))을 마련하였고, 국회에는 유사한 내용의 의원 발의안이 7개 제출되었다. 하지만 방통위가 「온라인 플랫폼 이용자보호에 관한 법률(안)」(이하 ‘온이법(안)’)을 추진하면서 공정위와 방통위가 규제권한을 두고 교착상태에 있다가 조율 끝에 합의안을 내놓았지만 끝내 국회를 통과하지 못했다.

○ 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률 전부개정법률(안)

4차 산업혁명과 코로나19에 따라 전통적인 비대면 거래보다는 온라인 플랫폼과 비대면 중심의 거래 생태계 변화에 따라 2021년 3월 5일 공정위가 「전자상거래법 전부개정안」을 입법예고했다. 공정위는 2020년 6월 22일 제6차 반부패정책협의회에서 온라인 플랫폼 불공정 근절 및 디지털 공정경제 정책의 추진 과제로서 「온플법」의 제정과 「전자상거래법」의 개정 추진을 제시하였다. 「전자상거래법」 전부개정안과 「온플법」의 제정안은 보완적인 관계로서 각각 사업자 대 소비자 관계(B2C 관계)와 온라인 플랫폼에 대한 사업자 대 사업자 관계(B2B 관계)에 대한 새로운 규제체계를 형성하고 있다고 평가할 수 있다.⁴⁷⁾

○ 전기통신사업법 일부개정법률(안)

‘구글 갑질 방지법’으로도 불리는 「전기통신사업법 일부개정법률안」이 2021년 8월 31일 국회 본회의를 통과하였다. 최근 코로나19 확산에 따라 플랫폼경제가 활성화되고 앱마켓이 성장하면서, 앱마켓이라는 플랫폼 내부의 앱 개발자 및 생산자와 그에 대응하는 소비자의 권익을 보호해야 한다는 필요성이 지속적으로 제기되었다. 특히, 앱 개발자 또는 모바일 콘텐츠 개발자들은 Google, Apple 등 국외의 독점적 빅테크 기업의 특정 결제방식의 강제로 인하여 그 개발에 따른 정당한 수익을 누리지 못함에도 불구하고 소비자집단과 접촉하기 위하여 앱마켓이라는 플랫폼을 이용할 수밖에 없는

47) 「전자상거래등에서의 소비자보호에 관한 법률 전부개정안」의 쟁점에 대한 검토 [웹사이트]. (2021년 6월 10일) Retrieved from http://icle.sogang.ac.kr/blog_post/75, 정혜련, “전자상거래법의 온라인 플랫폼상 프로파일링 광고 규제에 관한 소고 —알고리즘기반 광고규제 조항의 비교법적 분석을 중심으로—”, 경영법률 제31권, 4호 (2021).

진퇴양난의 상황에 직면하였다. 이에 지난해 7월부터 국회 과학기술정보방송통신위원회 여야 의원이 앱마켓 플랫폼(운영)사업자를 중심으로 규율하는 「전기통신사업법」 개정안을 다수 발의하였고, 1년여 간 이해관계자에 대한 의견수렴, 관계부처 협의 등 논의를 거쳐 동법 개정안이 의결된 것이다.⁴⁸⁾⁴⁹⁾ 그러나 ‘세계 첫’ 인앱 결제 방지법⁵⁰⁾인 만큼 위반 사항에 대한 시정 조치 등 집행의 실효성에 대한 문제는 추후 지켜보아야 할 것이다.

○ 온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 법률 제정법률(안)

공정위가 2021년 1월 마련한 「온플법(안)」에서 수범 대상으로 규정하고 있는 ‘온라인 플랫폼 중개서비스’는 온라인 플랫폼을 통하여 플랫폼 이용 사업자와 소비자의 거래를 중개하는 서비스이다. 이러한 서비스를 제공하는 사업자 중 거래상 우월적 지위가 인정되는⁵¹⁾, 일정 규모 이상⁵²⁾의 사업자가 적용대상이다. 동 법안은 B2B 관계의 규율을 중심으로 하기 때문에 직접 판매주체가 되는 온라인쇼핑몰, 비거래형 플랫폼인 SNS, 중고거래 C2C플랫폼에는 적용되지 않는다. 법안은 제9조에서 다음과 같은 금지조항을 규정하고 있다.

조항	주요 내용
제9조 제1항 제1호	• 부당하게 온라인 플랫폼 이용사업자가 구입할 의사가 없는 상품 또는 용역을 구입하도록 강제하는 행위
동항 제2호	• 부당하게 온라인 플랫폼 이용사업자에게 자기를 위하여 금전·물품·용역, 그 밖의 경제상 이익을 제공하도록 강요하는 행위
동항 제3호	• 부당하게 온라인 플랫폼 이용사업자에게 거래과정에서 발생한 손해를 전가하는 행위
동항 제4호	• 제1호 내지 제3호에 해당하는 행위 외의 방법으로 부당하게 온라인 플랫폼 이용사업자에게 불이익이 되도록 거래조건을 설정 또는 변경하거나 그 이행과정에서 불이익을 주는 행위
동항 제5호	• 부당하게 온라인 플랫폼 이용사업자의 경영활동을 간섭하는 행위

48) 앱 마켓사업자의 특정한 결제방식 강제를 금지하는 전기통신사업법 개정안 국회 통과 [웹사이트]. (2021년 8월 31일). Retrieved from <https://kcc.go.kr/user.do?boardId=1113&page=A05030000&dc=K00000200&boardSeq=51809&mode=view>

49) 위와 동일한 웹사이트. 한상혁 방송통신위원회 위원장은 해당 개정안에 대해 “한국이 최초로 앱 마켓사업자의 의무를 법률로 명확히 규정하여 수범자의 예측가능성을 높이고, 앱 개발자와 이용자에 대한 부당한 권익침해 문제를 해소하는 한편, 공정하고 개방적인 모바일 생태계 조성에 기여한다는 점에서 그 의미가 크다.”며 “미국·유럽 등에서도 유사한 내용의 법안이 발의되고 있는 만큼 세계적으로 앱 마켓 등 플랫폼 규제정책 입법화의 시금석이 될 것이다.”라고 밝혔다.

50) 세계 첫 ‘인앱 결제 강제 방지법’: 의미와 전망 [웹사이트]. (2021년 10월 30일). Retrieved from http://icle.sogang.ac.kr/blog_post/76

51) 온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 제정법률안 제3조 제4항에 따라 1. 온라인 플랫폼 시장의 구조 2. 소비자 및 온라인 플랫폼 이용사업자의 온라인 플랫폼 이용 양태 및 이용 집중도 3. 온라인 플랫폼 중개서비스업자와 온라인 플랫폼 이용사업자 사이의 사업능력의 격차 4. 온라인 플랫폼 이용사업자의 온라인 플랫폼 중개서비스에 대한 거래의존도 5. 중개의 대상이 되는 재화 등의 특성 6. 그 밖에 온라인 플랫폼 중개거래와 관련하여 대통령령으로 정하는 사항 등이 종합적으로 고려된다.

52) 온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 제정 법률안 제3조(적용범위) 제2항 제1호. 직전 사업연도에 자신이 제공하는 온라인 플랫폼 중개서비스 등을 통한 매출액(이하 “매출액”이라 한다)이 100억원 이내의 범위에서 대통령령으로 정하는 금액 이상인 경우(다만, 직전 사업연도의 사업기간이 1년 미만인 경우에는 그 기간 동안의 매출액을 12개월로 환산한 금액을 기준으로 한다)

제2호. 직전 사업연도에 자신이 제공하는 온라인 플랫폼 중개서비스를 통해 판매가 이루어진 재화 등의 판매가액 합계액(이하 “중개거래 금액”이라 한다)이 1,000억 원 이내의 범위에서 대통령령으로 정하는 금액 이상인 경우(다만, 직전 사업연도의 사업기간이 1년 미만인 경우에는 그 기간 동안의 중개거래금액을 12개월로 환산한 금액을 기준으로 한다).

이밖에도 제10조에서 온라인 플랫폼 이용사업자의 분쟁조정 신청, 신고, 서면실태조사에 따른 자료 제출, 조사 협조 등을 이유로 불이익을 주는 행위 및 보복행위를 금지하고 있다.

▶ 나가며

플랫폼을 규모에 따라 다르게 구분하여 정의하는 입법형태는 EU의 DSA와 DMA, 미국, 일본에서 나타난다. EU의 DSA의 '대규모 온라인 플랫폼(Very large online platforms)'⁵³⁾은 디지털 시장의 영향력이 크기 때문에 이에 대한 위험성을 높게 두어 보다 엄격한 규제를 두고 있다. 또한 DMA의 적용 대상은 '게이트키퍼(gatekeeper)'로 한정된다. DMA는 '게이트키퍼'에 대한 기준을 제시하는데, 이에 해당하는 플랫폼은 EU집행위원회의 결정으로 '게이트키퍼'로 지정되고 강력한 법적 의무를 부담하게 된다. 게이트키퍼에 관한 기준은 위에서 설명하였으므로 생략하고자 한다.

또한 미국의 「SOE 법안」은 온라인 플랫폼을 'Online Platform'과 'Covered Platform'으로 구분하여 Covered Platform을 수범자로 규정하고 있다. 「SOE 법안」은 2020년 10월 6일, 미국 하원의 반독점 소위원회가 Amazon과 Apple, Google, Facebook 등 미국의 대표적 IT 플랫폼 기업 4개사⁵⁴⁾의 반독점법 위반 혐의에 대한 16개월간의 조사 끝에 제출한 보고서를 토대로 하고 있으며, 또한 Google과 Apple을 겨냥하여 'Covered Company'를 수범자로 하는 「The Open App Markets Act」을 내놓은 점을 미루어 봤을 때 미국의 법안이 'Covered Platform'과 'Covered Company'를 수범자로 규정하고 있는 이유는 MANGA를 핀셋 규제하려는 움직임으로 해석된다.

일본의 「특정 디지털플랫폼의 투명성 및 공정성 향상에 관한 법률」 또한 온라인 플랫폼을 '디지털 플랫폼(デジタルプラットフォーム)'과 '특정 디지털 플랫폼(特定デジタルプラットフォーム)'으로 구분하여 규정하고, 후자의 플랫폼에게 더 많은 의무를 부과하고 있다. 경제산업성은 2021년 4월 1일 동법의 규제 대상이 되는 사업자, 즉 '특정 디지털 플랫폼'에 해당하는 사업자를 지정하였는데⁵⁵⁾, '아마존 재팬', '라쿠텐 시장', 'Yahoo! 쇼핑', 애플의 'App store'와 구글의 'Google Play 스토어'가 이에 해당한다. 따라서 일본에서도 아마존, 라쿠텐, 야후, 애플, 구글 등 초대형 플랫폼에 대해서 핀셋규제를 하려는 움직임을 확인할 수 있다.

우리나라도 구조적 측면으로 접근하여 대형 플랫폼 기업에 대한 규제의 움직임이 나타나고 있다. 먼저 공정위가 추진 중인 「온플법」에서는 규제의 대상이 되는 '온라인 플랫폼 중개사업자'를 "1. 국내

53) 대규모 온라인 플랫폼 업자는 EU내 월평균 활동이용자 수가 4500만 명 이상인 경우에 해당되며, 이 조건은 일정 시간 이후 EU 전체 인구의 10% 이내에서 조정이 가능하다(DSA 제25조).

54) 최근에는 Facebook이 Meta로 상호를 변경하였고 Netflix가 추가되어 MANGA(Meta, Amazon, Netflix, Google Apple) 5개 기업을 미국의 빅테크 기업으로 보고 이에 응하는 규모의 기준으로 하여 플랫폼 규제 법안에 포함시키고 있다.

55) 경제산업성 보도자료, "특정디지털 플랫폼의 투명성 및 공정성 제고에 관한 법률의 규제 대상이 되는 사업자를 지정했습니다." <https://www.meti.go.jp/press/2021/04/20210401003/20210401003.html>

온라인 플랫폼 이용사업자에게 제공한 온라인 플랫폼 중개서비스에 따른 총매출액이 100억 원 이상인 사업자”, “2. 국내 온라인 플랫폼 이용사업자에게 제공한 온라인 플랫폼 중개서비스를 통하여 해당 온라인 플랫폼 이용사업자가 국내 소비자에게 판매한 재화 또는 용역의 총판매금액이 1000억 원 이상인 사업자”로 지정하고 있다. 또한 2022년 초 시행 예정인 개정 「전기통신사업법」에서도 앱마켓사업자의 인앱결제 의무화⁵⁶⁾를 법률로써 금지하고 있다. 한편, 한상혁 방송통신위원장은 2021년 9월 15일, 인터넷 상생발전 협의회에서 카카오와 네이버를 비롯한 온라인 플랫폼 기업에 대한 핀셋 규제와 책임이 필요하다고 밝히며, 카카오와 네이버 등 온라인 플랫폼에 대한 규제 움직임에 대해 방통위와 과기부가 협력해서 해당 업종에 특화된 새로운 법제를 마련하고 있다고 설명했다.⁵⁷⁾ 이처럼 우리나라도 초대형 플랫폼 기업에 대한 세계적인 규제동향에 발맞춰 법제를 마련하고 있다. 그러나 여전히 주요국의 기준과는 다소 차이가 큰 것으로, 향후 구체적 실태조사 및 여건을 살핌으로서 장기적인 관점에서 시장 경쟁 및 산업육성을 위한 구체적 근거를 마련하고, 혁신을 저해하지 않는 건전한 플랫폼 시장을 조성하기 위한 방안이 제시되어야 하는 등 여전히 중요한 과제가 남아 있는 것으로 보인다.

※ Reference

1. 정혜련, “온라인 플랫폼 규제의 해외 동향과 전망”, 법무법인(유) 세종 & 고려대학교 기술법정책센터 ‘온라인 플랫폼 혁신과 규제’ 포럼 발제 1, (21.07.16).
2. 김영선, 박민숙(2020), “중국 반독점법 개정안의 주요 내용과 평가”, 세계경제포커스 제3권 제10호
3. 김나현(2019), ‘중국 전자상거래법에 관한 소고’, 중앙법학 제71호, p.329-366.
4. 일본 경제산업성 보도자료, “「特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律」の規制対象となる事業者を指定しました”, 2021년 4월 1일.
5. 류승균(2016). “EU 개인정보보호규칙(GDPR)의 제정과 시사점. 경제규제와 법”, 9(1), 265-268.
6. 권건보, 이한주, 김일환(2018). “EU GDPR 제정 과정 및 그 이후 입법동향에 관한 연구”. 미국헌법연구, 29(1), 1-38
7. 이재호(2020), “EU 디지털서비스법과 국내 소비자법의 시사점”, 소비자정책동향 제111호, p.1-25.
8. 정혜련, “경쟁법적 측면에서 디지털서비스법”, 한국법제연구원-한국인터넷법학회 공동학술대회 발제 3, (21, 5. 7).
9. 김준호, “중국 반독점법 2020년 개정초안의 의의”, 법학연구, 충북대학교 법학연구소, 165쪽.
10. 임종천(2020). ‘중국 「전자상거래법」의 주요내용과 시사점 -소비자 보호와 사업자 책임을 중심으로-’, 소비자정책동향 제111호
11. 박경미, “디지털 플랫폼 투명화·공정화 법제의 동향과 전망: EU, 일본, 우리나라 법제의 주요 내용과 평가에 대한 비교법적 검토”, 고려대학교 법학연구원, 고려법학, 2020, vol., no.99, pp. 195-235.
12. 정혜련, “전자상거래법의 온라인 플랫폼 상 프로파일링 광고 규제에 관한 소고 -알고리즘기반 광고규제 조항의 비교법적 분석을 중심으로-”, 경영법률 제31권, 4호 (2021).
13. Amy Klobuchar, Antitrust: Taking on Monopoly Power from the Gilded Age to the Digital Age, (NY), Alfred

56) 2020년 6월, 구글은 게임 앱에만 적용되던 인앱 결제 의무화와 결제 금액의 30%를 받던 수수료 방침을 모든 앱으로 넓힌다고 밝혔다. 이에 앱 개발사들은 30% 수수료는 앱 생태계를 파괴하는 수준이라며 강하게 반발해왔다. 최민영 기자, “구글 인앱결제 방지법” 국회 본회의 통과...세계 첫 입법규제”, 한겨레, 2021-08-31, <https://www.hani.co.kr/arti/economy/it/1009944.html>

57) 엄혜원 기자, “방통위원장 ‘온라인 플랫폼 기업 핀셋 규제 필요’”, 연합뉴스, 2021-09-15, https://www.ytn.co.kr/_ln/0102_202109151529482702

- A. Knopf, 2021.
14. Lina Khan, “The New Brandeis Movement: America’s Antimonopoly Debate”, *Journal of European Competition Law & Practice*, Volume 9, Issue 3, March 2018.
 15. Lina Khan, “Amazons Antitrust Paradox”, *The Yale Law Journal*, Vol. 126, No.3, 2017.
 16. Georgia Wells, Jeff Horwitz and Deepa seetharaman, “Facebook Knows Instagram Is Toxic for Teen Girls, Company Documents Show”, *The Wallstreet Journal*, 2021. 9. 14.
 17. Statement of the Federal Trade Commission Regarding Google’s Search Practices In the Matter of Google Inc. FTC File Number 111-0163 January 3, 2013.
 18. Directive 95/46/EC of the European Parliament and of the Council on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data.
 19. Directive 95/46/EC of the European Parliament and the Council of 24 October 1995 on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data. *Official Journal L 281* , 23/11/1995 P. 0031 – 0050.
 20. Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on a Single Market For Digital Services (Digital Services Act) and amending Directive 2000/31/EC
 21. Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on contestable and fair markets in the digital sector (Digital Markets Act).
 22. The Digital Services Act package [Website]. (2021, October 21). Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package>.
 22. Senator Klobuchar Introduces Sweeping Bill to Promote Competition and Improve Antitrust Enforcement [Website]. (2021, February 4). Retrieved from <https://www.klobuchar.senate.gov/public/index.cfm/2021/2/senator-klobuchar-introduces-sweeping-bill-to-promote-competition-and-improve-antitrust-enforcement>.
 23. 미 하원 반독점소위원회, (2020), “Investigation of Competition in the Digital Marketplace: Majority Staff Report and Recommendations” pp. 11.
 24. 일본 경제산업성 보도자료, “新法の規律対象となる「特定デジタルプラットフォーム提供者」を指定するための事業の区分及び規模として、以下のとおり定めています。”, 2021년 1월 26일. <https://www.meti.go.jp/press/2020/01/20210126002/20210126002.html>.

인터넷 법제동향
Vol. 171(December 2021)



| 발행처 | 한국인터넷진흥원
(58324) 전라남도 나주시 진흥길 9 한국인터넷진흥원
Tel. 1544-5118

| 기획·편집 | 법제연구팀

| 발간·배포 | www.kisa.or.kr

※ 본 자료의 내용은 한국인터넷진흥원의 공식 견해를 나타내는 것은 아닙니다.
※ 본 자료 내용의 무단 전재 및 상업적 이용을 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.