

## 가상 세계에서의 윤리, 현실 세계와 같을까?

그리스도교윤리(01)

20200422 이수빈

현대 사회에서 우리는 두 가지 세계에 살고 있다. 하나는 현실 세계, 또 하나는 가상 세계이다. 여기서 가상 세계란 물리적 공간이 존재하지는 않지만, 현실 세계와 유사한 상호작용이 이루어지는 인터넷 공간을 말한다. 현대의 많은 사람들은 SNS 등 여러 인터넷 서비스를 이용하며 가상 세계에서의 자아를 가진다. SNS조차도 페이스북, 인스타그램, 트위터 등 매우 많은 플랫폼들이 있지만, 최근에는 이를 넘어 가상 공간에서 각자 고유의 아바타를 생성하여 사회, 경제, 문화 활동을 하는 플랫폼들이 생겨나고 있다. 대표적인 예시로는 게임형, 생활형 가상세계인 '제페토(Zepeto)', 게임 플랫폼이자 게임 제작 시스템인 '로블록스(Roblox)', 화상회의 플랫폼과 게임형 가상세계가 합쳐진 '게더타운(Gather Town)', 암호화폐 거래 플랫폼인 '업비트(UPbit)', 부동산 거래 플랫폼인 '어스2(Earth2)' 등이 있다. 이러한 가상 공간을 '가상, 초월'이라는 의미를 가진 메타(meta)와 '세계, 우주'라는 의미를 가진 유니버스(universe)를 합쳐 메타버스(metaverse)라고 부른다. 이 시점에서, 본문의 첫 문장을 복기해보자. "현대 사회에서 우리는 두 가지 세계에 살고 있다." 현실 사회에서만 이루어지던 사회적, 경제적, 문화적 활동들이 이제는 메타버스에서도 이루어지고 있다. 다시 말해 우리는 인터넷 상에서 일종의 '인간 사회'를 구현하면서, 현실 사회에 존재하던 윤리 문제들이 인터넷 공간으로 그대로 옮겨가게 되었다. 그 결과, 우리는 현실의 확장세계인 메타버스에서 현실 윤리와 사이버윤리를 동시에 맞닥뜨리고 있다. 그렇다면 메타버스에서 나타나는 현실 윤리 문제에는 무엇이 있을까? 그 윤리 문제들은 현실 세계와 동일할까? 아니면 다른 부분은 무엇일까? 지금부터 이 물음들에 답해보자.

앞서 언급했듯이, 메타버스는 인터넷 상에 하나의 새로운 세계를 구축함을 의미한다. 이는 사회를 태초부터 다시 만든다는 의미이며, 현실 윤리를 가져온다고 하더라도 인터넷이라는 가상 공간에서 통용되는 윤리로 재구축해 나가야 한다는 의미이다. 물론, 현실 세계의 윤리가 메타버스에 유사하게 적용되는 경우가 대다수이겠지만, 그렇지 않은 경우들에 초점을 맞춰 고찰해볼 것이다. 경우들은 '현실 윤리가 메타버스에 적용이 불가능한 경우', '현실 윤리를 메타버스에 동일하게 적용이

가능하나 필요성이 결여된 경우’, 그리고 ‘메타버스에서 새롭게 적용되는 윤리 문제’와 같이 크게 세 가지로 분류된다.

첫째, 현실 윤리가 메타버스에 적용이 불가능한 경우이다. 우리는 현실에서 아동과 미성년자에 대해 각별하게 보호한다. 어른이 아동과 미성년자를 보호해야 한다는 도덕적 명제를 넘어, 법률도 아동과 미성년자에 대해 어른과 다른 잣대를 적용하고 있으며 중범죄를 범해 구속되더라도 미성년자의 경우 소년원이라는 특별한 교도소에 간다. 하지만 메타버스에서 10대들은 어른들의 보호에서 의도치 않게 벗어나게 된다. 가입 혹은 접속 시에 연령 검증을 하지만, 막상 활동할 때에는 사람들 간에 나이가 보이지도 않을 뿐더러 그들에게 나이는 고려대상이 아니다. 기술적 제약이 있다기보다, 메타버스는 ‘경험’을 중심으로 참여에 몰입하는 세계이기 때문이다. 게임 플랫폼에서는 실제 나이보다 캐릭터의 레벨이 해당 세계에서의 경험과 성숙도를 판단하는 기준이 되는 것이 그 예시이다. 메타버스에서는 모두가 각자의 아이디와 아바타로 활동하기 때문에, 현실과 달리 경험과 참여도로 판단받는 아동과 미성년자에 대한 각별한 보호가 어렵다.<sup>1</sup> 부모와 같은 법정 대리인이 메타버스에서 아동의 모든 경험에 동행할 수도 없기 때문이다.<sup>2</sup>

둘째로는 현실 윤리를 메타버스에 동일하게 적용하는 것이 가능하나, 그 필요성에 의문이 제기되는 경우이다. 과연 메타버스의 상호작용 주체인 아바타에게도 현실 세계의 상호작용 주체인 인간과 같은 권리를 보장해야 할까? 아바타는 현실 인간과 마찬가지로 사회, 경제, 문화 활동의 주체이기는 하나, 물리적 육체와 감정을 가지지 않으며 쾌고감수능력<sup>3</sup>을 지니지도 않는다. 따라서 생명이 아닌 것이 자명한 아바타에게 인권을 동일하게 부여하는 것은 무리라는 의견이다. 한편, 앞서 언급했듯 메타버스는 현실의 확장세계로, 메타버스 이용자들에게 아바타는 현실 자아이다.

---

<sup>1</sup> 여기서 ‘보호’란 통상적 도덕 행위와 제도적 보호 장치를 모두 포함한 의미이다.

<sup>2</sup> 이진규(2021) 참조. 메타버스에서 아동의 프라이버시에 대한 각별한 보호가 어렵다는 점을 지적한다.

<sup>3</sup> “쾌고감수능력”의 의미 참고. 고인석(2012)은 쾌고감수능력에 대해 “피터 싱어가 강조하는 것은 동물이 쾌고감수의 능력, 즉 쾌락과 고통을 느낄 수 있는 감수성(sentience)을 지녔다는 것이다.”라고 설명한다.

따라서 아바타에게 현실 인간과 동일한 '인권'을 부여해야 한다고 말할 수는 없으나, 이는 현실 자아의 투영물이기 때문에 '인격권'을 부여해야 한다고 주장할 수 있다. 그렇기에 아바타가 메타버스 내 사적 공간에 들어가 타인의 프라이버시를 침해한다거나, 다른 아바타에게 폭력적 행동을 하는 것은 비윤리적인 행위이며 제도적으로 금지되어야 한다. 프라이버시 침해와 폭력 행위는 상대방에게 큰 불쾌, 충격, 공포를 줄 수 있기 때문이다. 프라이버시 문제에 대해 조금 더 설명하자면, 메타버스에서는 사람들뿐만 아니라, 사물도 가상화되어 존재한다. 사람들이 아바타로 가상화될 뿐만 아니라, 가정을 가상으로 꾸리고 꾸밀 수도 있다. 네이버(NAVER)의 개인정보보호책임자인 이진규 이사는 가상 디지털 트윈<sup>4</sup>은 누구나 볼 수 있으며 현실의 가정과 동일한 세팅의 가상 가정을 아무나 방문하여도 되는 것인지에 대한 기준이 없다고 언급했다. 물리적 경계와 장벽으로 인해 보호가 되는 현실세계와는 달리 메타버스에서는 프라이버시에 대한 보호를 기대하기 어려우며, 이를 보호하는데 필요한 기준도 현재로서는 명확하지 않다. 또한 자신의 개인정보가 언제, 어디에서, 누구에게 공유되는지 확인하는 것이 매우 어렵다는 것도 메타버스의 프라이버시 문제에 포함된다.<sup>5</sup> 우리는 아바타가 단순 가상 공간의 캐릭터에 불과한 것이 아니라, 메타버스 이용자들의 현실 자아이며 아바타의 뒤에는 항상 그 이용자인 현실 인간이 존재한다는 것을 기억해야 한다.

셋째, 메타버스에서 새롭게 제기되는 윤리 문제이다. 가상세계의 가장 큰 특징은 바로 '익명성'이다. 실명제로 운영되는 몇몇 플랫폼들을 제외하면, 우리는 대부분 가상세계에서 현실세계와 구분되는 자신만의 아이디 혹은 아바타로 포장되어 활동한다. 그렇기에, 사이버 공간에서는 상대방을 직접 대면하지 않는다는 이유로 인신공격과 무분별한 비난, 모욕, 비하를 하는 악플 문제와 성희롱 문제가 계속해서 발생해왔다. 때문에 우리는 이에 대응해, 악플이나 인터넷 상의 성희롱 문제에 대처하는 법적 장치들을 발전시켜왔다. 이에 반해, 이러한 사이버 윤리 문제는 메타버스에서도 동일하게 나타났으나 아직까지 제도적인 대응 장치는 확립되지 않고 있다. 최근에 등장한

---

<sup>4</sup> 현실이 가상 공간에 복제되는 것을 '디지털 트윈'이라 한다.

<sup>5</sup> 이진규(2021) 참조. 디지털 트윈에 대한 보호의 규칙이 불분명하며, 개인정보에 대한 통제권을 행사하는데 필요한 정보를 확인하기 어렵다는 점을 지적한다.

메타버스의 가상 아이돌 산업을 예로 들어보자. 가상 아이돌은 시공간의 제약을 받지 않기 때문에, 컴퓨터 그래픽 기술을 이용해 다양한 장면을 연출할 수 있어 동시에 여러 장소에서 공연을 개최할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 또한 실제 사람이 아니기 때문에 대중이 추구하는 이상향에 맞춰 아바타를 자유롭게 만들 수 있다는 것도 장점으로 꼽힌다. 하지만, 실제 인간이 아니라는 점은 장점으로 작용하는 동시에 단점으로도 나타난다. 현실세계의 아이돌은 악플이나 성희롱 등의 성범죄를 겪는 경우 이를 대비한 법적 안전 장치의 도움을 받을 수 있지만, 메타버스 내의 가상 아이돌은 그렇지 못하기 때문이다.<sup>6</sup> 마지막으로, 메타버스 윤리를 조금 더 미시적으로 들여다보자. 과연 우리는 메타버스가 없는 세상보다 메타버스가 있는 세상에서 더 행복할까? 기술적으로 발전된 사회에서 살아가는 것이 정말로 개개인의 행복에 기여하는지는 의문이다. '디지털 휴먼'이라 불리는 아바타는 메타버스 이용자의 '이상적인 자기'를 반영한다고 말할 수 있다. 아바타의 외형과 성격 모두 자신이 원하는 대로 설정할 수 있기 때문이다. 이로 인해, 메타버스에서 이상적인 자기로 활동하다가 현실로 돌아왔을 때, 현실의 자아상과 이상적 자아상 간의 괴리감이 발생할 수 있다. 신정호 CJ올리브네트웍스 AI-DT연구소장은 아바타를 '메타 사피엔스(Meta Sapiens)'라고 칭하며 "인터넷 접속 시 아이디로 포장될 수 있기 때문에 내가 접속한 아바타의 상태와 진실의 가까운 나의 모습 둘 사이의 거리감에 대해 인지해야 한다."라고 말했다. 또한, 우리는 이전보다 풍요로운 세상에서 더 많은 '나'를 가졌지만 정말 나는 이전보다 더 행복한지 고민해 봐야 한다고 전했다.<sup>7</sup> 아바타 또한 우리의 현실 자아의 일종이기는 하나, 결국 가상 세계의 자아이며 '행복'이라는 감정을 느끼는 것은 아바타가 아닌 현실 세계의 자신이기 때문이다.

물론 메타버스는 현대 기술의 도약을 보여주는 대표적인 산물이며, 가상공간에서의 사회, 경제, 문화 활동을 가능하게 한 만큼 다양한 산업에 연계될 수 있는 가능성을 지니고 있다. 이 측면에서 메타버스는 매우 유의미하고 전망 있는 시장이다. 실제로, 현재 코로나19 팬데믹으로 인해 다인원이 한 장소에서 만나지 못하는 상황에서, 가상현실에서 입학식을 하거나 신입사원을 교육

---

<sup>6</sup> 김영진 (2021.10.20.) "가상 아이돌이 가진 최대 강점과 부작용은?". 아시아투데이.

<sup>7</sup> 이하나 (2021.09.04.) "가상공간의 진화, 메타버스. 이제 윤리 문제에 답해야... AI EXPO BUSAN 2021 컨퍼런스". AI타임스.

하는 사례들이 잇따라 소개되는 등 메타버스가 여러 방면에 활용되고 있다. 하지만 현재 언론이나 방송에서 소개되는, 그리고 기업이 자랑하는 메타버스의 문제점은 바로 사용자 경험 평가는 배제한 채 ‘만들었다’와 ‘운용했다’는 것에 그친다는 것이다. 메타버스라는 용어 자체에 현혹되기 보다는 궁극적으로 메타버스에 생활할 사용자 관점에서 메타버스가 어떤 의미가 있는지, 그리고 메타버스가 사용자를 위해 어떤 가치 있는 공간이 될 것인지 분명히 할 필요가 있다.<sup>8</sup> 앞서 언급했듯, ‘행복’이라는 감정을 느끼는 것은 가상 세계의 아바타가 아닌, 현실 세계의 자신이라는 점을 기억해야 한다. 흄(D. Hume)은 경험의 누적과 성찰의 거듭을 통해 보편적이고 객관적인 입장을 취할 수 있게 되며, 보편적 규칙을 얻음과 함께 일관된 도덕판단이 가능해진다고 이야기한다. 아직 우리는 메타버스 내의 윤리에 익숙하지 않지만, 경험이 누적되고 사용자 관점에서의 논의가 계속해서 이루어지면 가상공간에서의 보편적인 윤리를 확립할 수 있을 것이다. 우리 사회가 메타버스 경험이 누적되어 일관된 도덕판단이 이루어지고 그것이 법률로 제정되려면 장기간 동안 시행착오가 이루어질 것으로 예상되지만, 이를 통해 기술적, 윤리적 역기능을 최소화해 간다면 궁극적으로는 메타버스를 이용하는 우리의 편의와 행복을 증진시킬 수 있을 것이다.

---

<sup>8</sup> 송원철, 정동훈(2021) 참조. 기술 중심적인 메타버스의 이해가 아닌 사용자 관점의 메타버스로 접근할 때만이 메타버스의 진정한 의미를 파악할 수 있을 것이라 언급하며, 메타버스에 대한 사용자 관점에서의 접근을 강조한다.

## 참고문헌

- 이진규 (2021). "메타버스와 프라이버시, 그리고 윤리". 2021 KISA REPORT 제 2 호 p.10-11
- 고인석 (2012). "로봇이 책임과 권한의 주체일 수 있는가." 철학논총, 67, p.3-21
- 김영진 (2021.10.20.). "가상 아이돌이 가진 최대 강점과 부작용은?". 아시아투데이.
- 이하나 (2021.09.04.). "가상공산의 진화, 메타버스. 이제 윤리 문제에 답해야... AI EXPO BUSAN 2021 컨퍼런스". AI 타임스.
- 송원철, 정동훈 (2021). "메타버스 해석과 합리적 개념화". 정보화정책저널 제 28 권 제 3 호 p.18-20