

03

메타버스에서의 인격권 침해와 대응에 대한 논의

박아란 한국언론진흥재단 책임연구위원



I. 메타버스와 불법행위

메타버스에서 아바타를 상대로 하는 성폭력이 최근 문제가 되었다. 2021년 12월 22일 메타버스 업체 카부니(Kabuni)의 니나 제인 파텔(Nina Jane Patel) 부사장은 ‘현실인가 가상인가?’라는 제목으로 메타(Meta, 구(舊) 페이스북)의 VR 메타버스 플랫폼인 ‘호라이즌 월드’에서 자신의 아바타가 서너 명의 남성 아바타에 의해 성범죄를 당했다고 기고하여 충격을 던졌다.¹⁾ 파텔 부사장은 당시 메타버스에서 겪은 성범죄 충격이 현실세계에서 겪는 성범죄로 인한 충격과 다르지 않다고 서술했다. 가상현실(VR) 헤드셋을 벗어던진 뒤에도 파텔 부사장은 가해자들의 웃음소리와 ‘싫어하는 척 하지 마’라고 외치던 음성을 잊을 수 없었다는 것이다. 이 사건에 대한 이용자들의 반응은 다양했다. 메타버스가 현실세계와 유사하도록 설계된 만큼 성범죄 피해에 있어서 큰 차이가 없으므로 메타버스 성범죄에 대해서도 강력한 규제가 필요하다는 주장이 있었다. 반면, 가상현실에서 벌어진 사건일 뿐 현실세계에서 발생한 것은 아니므로 처벌을 해서는 안 된다는 견해도 있었고, 애초에 메타버스에서 여성 캐릭터를 선택하지 않았으면 되는 것 아닌가라는 비아냥거림도 있었다. 이 사건 이후 ‘호라이즌 월드’는 아바타 간 거리두기 기능을 도입할 것이라고 발표했고, 이후 아바타 간에 4피트의 거리를 유지할 수 있도록 아바타 주변에 ‘개인 경계’라는 보이지 않는 공간을 추가하였다.

‘호라이즌 월드’ 사건은 일단락되었지만 이는 메타버스에서 발생할 수 있는 여러 성범죄 가능성의 전조에 불과하다. 메타버스에서의 성범죄를 단순히 가상현실에서 발생하는 해프닝 정도로 보기에는 관련 기술이 급속도로 발전하고 있다. 메타는 가상현실 속의 물체를 손으로 느낄 수 있는 햅틱 장갑 시제품을 개발한 바 있다. 햅틱 장갑을 끼고 가상현실이나 증강현실(AR) 세계에 들어가면 제어 시스템이 장갑 패드의 팽창 수준을 조정하여 각각 다른 부분에 압력을 가한다. 따라서 손가락으로 가상 물체를 만지면 그 물체가 피부를 누르는 느낌을 내어서 물리적으로 어떤 물체를 만지는 느낌을 그대로 구현할 수 있다.

기술이 발전하는 속도로 보건대 조만간 햅틱 장갑을 끼고 메타버스에서 직접 물체나 사람과 접촉하고 감각을 느끼는 시대가 도래할 것이다. 2018년 개봉하여 인기를 끌었던 스티븐 스필버그 감독의 영화 ‘레디 플레이어 원’의 등장인물들이 착용했던 것처럼 고글과 헤드셋, 글러브 등으로 구성된 햅틱 슈트를 착용

¹⁾ Nina Jane Patel (2021. 12. 22). Reality of Fiction?.
URL: <https://medium.com/kabuni/fiction-vs-non-fiction-98aa0098f3b0>

하고 메타버스의 아바타가 대신하여 느끼는 자극을 몸으로 직접 느끼는 것도 현실화될 수 있다. 따라서 햅틱 장갑이나 햅틱 슈트를 장착한 상태에서 발생하는 성범죄라면 이를 가상세계의 범죄만으로 간주하기는 어려울 것이다. 피해자가 느끼는 신체적 접촉감과 불쾌한 감정, 폭력으로 인한 충격은 현실세계와 크게 다르지 않을 것이기 때문이다.

메타버스란 '가공, 추상'을 뜻하는 그리스어 메타(Meta)와 '현실 세계'를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어다. 메타버스 플랫폼에서는 설정 환경과 아바타를 정교하게 구현하여 가상세계에서 현실세계의 체험을 하며 서로 커뮤니케이션 할 수 있다. 메타버스 이용자는 전 세계적으로 증가하고 있으며 네이버가 운영하는 메타버스 플랫폼 제페토(ZEPETO)는 최근 글로벌 누적 가입자 3억 명을 돌파했다. 삼성과 롯데 등 대기업들도 메타버스에서 채용설명회를 열고 있으며 공공기관들은 메타버스에서 사업설명회를 열거나 다른 기관과 MOU를 체결하고 있다. 국내외 유명 연예인들이 메타버스 콘서트나 공연을 여는 것도 이미 트렌드가 되었다. 메타버스 플랫폼에 쇼핑몰, 교육기관, 병원과 은행을 열기 위해 업무협약을 체결한 국내 기업도 있다. 미디어 이용자들이 온라인에서 쇼핑하고 영화 보는 것에 익숙해졌듯이, 조만간 메타버스에서 영화를 보거나 쇼핑을 즐기고 공부하는 것도 현실이 될 전망이다.

메타버스가 급성장할수록 다양한 법률적 문제도 발생하고 있다. 사이버 도



박이나 사기, 절도 등 불법행위가 발생할 수 있으며 저작권 관련 분쟁도 증가할 전망이다. 2021년 6월 전미음악출판협회(National Music Publishers' Association)는 미국의 메타버스 플랫폼 로블록스(Roblox)를 상대로 약 2억 달러(한화 2,230억 원) 상당의 손해배상청구소송을 제기했다. 위 소송에서 전미음악출판협회는 로블록스가 라이선스 계약 없이 가상 음악 재생장치를 통해 플랫폼 안에서 음악 저작물을 무단으로 이용했다고 주장했고, 같은 해 9월 양 당사자는 합의에 도달했다. 향후 음악뿐만 아니라 메타버스에서 사용되는 미술품, 건축품 등과 관련된 저작권 분쟁이나 메타버스 아이템과 관련한 상표권 침해 등 다양한 분쟁이 발생할 것이다. 아직 메타버스가 본격적으로 실생활과 접목되기 이전의 단계이므로 구체화되지는 않았지만 장차 아바타를 대상으로 성범죄뿐만 아니라 명예훼손과 초상권 침해, 음성권 침해, 사생활 침해 등 다양한 인격권 침해문제가 발생할 가능성도 크다. 이처럼 메타버스에서의 인격권 침해는 머지않아 현실적인 문제가 될 것인데 관련 논의는 국내뿐만 아니라 해외에서도 아직 시작 단계에 불과하다.

II. 아바타에 대한 인격권 침해 가능성

인격권은 매우 추상적이고 넓은 범위를 갖고 있는데, 대체적으로는 명예, 성명, 초상, 사적 영역 및 정보 등과 같이 인격과 관련을 맺는 모든 이익에 대한 권리를 뜻한다. 이처럼 인격권은 인격과 관련된 모든 권리를 총칭하는 것인데 인간은 누구나 인격성을 갖고 있으므로 결국 인격권이란 인간과 관련된 거의 모든 권리와 관련성이 있어서 본질적으로 '포괄성'과 '애매성'을 가질 수밖에 없다. 이러한 이유로 인해 19세기 유럽에서는 인격권을 독자적 권리로 인정하기를 거부한 바 있다. 그러나 사회와 기술이 발달할수록 인격권을 인정할 필요성이 커졌고 이후 인격권은 그 범위가 계속 확장되고 있다.

양천수(2011)는 서구에서 인격권이 발전해온 과정을 분석하면 크게 인격권의 '탈(脫)도덕화'와 '탈(脫)존재화'라는 두 가지 경향이 있다고 본다.²⁾ '탈도덕화'는 모든 법적 권리의 도덕적 기초가 되었던 인격 그 자체가 독자적 권리로 보장받게 된 것을 뜻한다. 그 다음으로 '탈존재화'는 존재적 권리가 아닌 인격권이 그 자체로서 권리보장의 대상이 되는 것을 말한다. 명예, 성명, 초상, 사생활의 비밀 등과 같은 인격권은 분명한 존재적 대상을 갖고 있지 않는 '탈존재화

2) 양천수 (2011). 인격권의 법철학적 기초: 인격권의 구조·성장·분화. <법과 정책연구>, 11(3), 1139-1165p.

적 권리라는 것이다.

이러한 인격권의 발전 추세를 고려한다면 추후 아바타에 대해 인격권을 인정하는 것도 가능할 것이라 생각된다. 나의 실체적 존재는 아니지만 나와 긴밀하게 연결되어 있는 아바타가 메타버스에서 나를 대신하여 커뮤니케이션을 하고 경제적, 법률적 활동을 한다면 또 다른 자아인 아바타에게 인격과 관련된 권리를 인정할 필요성도 커질 것이기 때문이다. 메타버스 플랫폼이 더욱 발전하고 현실세계와 정교하게 교차될수록 아바타의 법적 지위와 인격권에 대한 문제도 복잡하게 펼쳐질 것이다. 가령 메타버스에서 명성을 쌓은 나의 아바타에 대한 명예훼손이 발생하거나 아바타의 개인정보나 사생활을 침해한다면 이는 인격권 침해 불법행위가 성립할 수 있을 것이다. 확장현실(XR)을 지원하는 기기들을 통한다면 기존에 수집되지 않았던 개인 정보까지 수집 가능하다. 아이 트래킹(eye tracking) 장치를 통해 이용자의 시선이동 데이터가 수집 및 분석될 수 있으며, 메타버스에서 무엇을 보고 누구와 교류하는지 어떤 주제를 탐색하는지를 수집하여 특정 개인에 대한 프로파일을 재구성할 수 있는 위험도 따른다.³⁾ 결국 현실세계의 인간이 메타버스를 통해 재구성되고 그의 행동과 생각이 감시 대상이 되거나 마케팅 목적으로 이용될 수도 있는 것이어서 지금과는 차원이 다른 프라이버시 침해가 발생할 수도 있다.

그러나 메타버스상의 인격권 침해를 본격적으로 논하기 위해서는 우선 인격권의 법적 지위와 관련된 토대부터 마련되어야 할 것이다. 작년부터 법무부는 인격권을 민법에 명문화하는 것을 검토 중이며 인격권 관련 조항을 현대화하는 작업도 진행하고 있다. 법무부는 인격권이 민법으로 보장된다면 '원하지 않는 녹음과 촬영, 직장 내 괴롭힘, 갑질, 학교폭력, 층간소음, 딥페이크, 메타버스의 아바타 등 현대사회에 새롭게 제기되는 문제들을 해결하는 데 적극적으로 활용될 수 있을 것'이라고 밝혔다.⁴⁾ 이러한 인격권 명문화 작업이 이루어지면 메타버스 플랫폼에서의 인격권 침해에 대한 논의가 더욱 적극적으로 펼쳐질 수 있을 것이다.

메타버스 아바타와 관련된 초상권 침해는 조만간 현실적 문제가 될 수 있다. 제페토에서 BTS 등 유명인의 얼굴을 본떠 아바타를 만드는 현상을 두고 초상

권 침해 가능성을 우려하는 언론 기사도 나오고 있다.⁵⁾ 이번 대선을 앞두고 몇몇 정치인들은 제페토 유세장에서 자신의 모습과 닮은 아바타를 활용하기도 했는데 이처럼 정치, 경제 등 다양한 분야에서 메타버스가 폭넓게 활용될 것이다. 메타버스 기술이 발달할수록 실존인물과 더 유사하게 생긴 아바타가 나올 것이고 누군가 나의 모습을 본떠서 아바타를 만든다면 초상권 침해, 퍼블리시티권 침해가 성립할 수 있다. 내 모습과 유사한 아바타를 타인이 활용한다는 그 자체로 정신적 손해가 발생할 가능성도 있으며 나의 모습을 베낀 아바타로 불법행위를 저지른다면 그에 따른 경제적, 정신적 손해는 훨씬 클 것이다. 장차 메타버스에서 딥페이크 기술이 활용되는 것까지 상상해보면 그 복잡함과 당장 해결책 없음에 머리가 아파올 지경이다.

이러한 이야기들이 와 닿지 않거나 현실에서 불가능할 것이라는 의심이 든다면 불과 25여 년 전만 하더라도 인터넷 명예훼손, 디지털 프라이버시 침해, 온라인 성범죄라는 용어는 생경하기 짝이 없었던 것을 떠올려보자. 20여 년 후가 아닌, 훨씬 더 가까운 미래에 아바타 명예훼손이나 메타버스 프라이버시 침해는 사회에서 주된 이슈가 될 수도 있다.

III. 메타버스 성범죄와 향후 논의

메타버스에서 발생하는 성범죄들은 현실세계에서 피해자가 실제로 발생한다는 점에서 현행법으로도 처벌이 가능하다. 정보통신망법 제44조의7(불법 정보의 유통금지 등)을 적용하여 메타버스 플랫폼에서 음란한 화상, 음향을 내보내는 것을 처벌하거나 성폭력처벌법 제13조(통신 매체를 이용한 음란 행위)를 적용하여 플랫폼을 통해 성적 수치심을 유발하는 영상이나 음향을 보내는 것을 벌할 수 있다. 아동이나 청소년을 대상으로 성착취를 목적으로 메타버스에서 지속적 또는 반복적으로 대화한 경우에는 아동·청소년의 성보호에 관한 법률 제15조의2(아동·청소년에 대한 성착취 목적 대화 등)에 따라 처벌이 가능하다. 메타버스에서 아동 대상으로 유사 성행위를 강요하거나 성적 학대행위를 할 경우 아동복지법 제17조(아동에게 음란한 행위를 시키거나 이를 매개하는 행위 등)에 따라 처벌할 수 있다. 메타버스에서의 스토킹 행위는 2021년 10월 21일부터 시행되고 있는 스토킹범죄의 처벌 등에 관한 법률 제18조에 따라 3년 이하 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처할 수 있다.

3) 이진규 (2021). 메타버스와 프라이버시, 그리고 윤리- 논의의 시작을 준비하며. <KISA REPORT>, Vol. 2.

4) 김길환 (2021. 11. 27). 법무부 미래시민법포럼... 디지털콘텐츠 계약, 인격권 민법 도입 검토. <로리더>, URL: <http://www.lawleader.co.kr/news/articleView.htm?idxno=7422>

5) 이정환 (2021. 7. 24). 제페토에 BTS 똑 닮은 캐릭터 만들면 초상권 침해일까. <세계일보>, URL: <https://www.segye.com/newsView/20210723513711>



그러나 현행법이 메타버스에서의 성범죄 대응에 충분한 것은 아니다. 직접적인 신체접촉이 이루어지지 않는 공간에서 아바타에 의한 성범죄가 발생했을 때 피해를 입증하기가 쉽지 않을 것이다. 처벌의 정도를 결정하는 기준 설정에도 사회적 합의가 필요한데 처벌이 현실세계와 같은 정도가 되어야할지 논란이 예상되기 때문이다. 법무부도 메타버스 등 신중 인터넷 공간으로 성범죄가 확대될 수 있음을 고려하여 '성적 인격권'을 독립된 보호법익으로 설정하고 그에 대한 침해행위를 범죄로 규정하는 것을 고려하겠다고 발표한 바 있다. 개인이 자신의 의사에 반하여 성적 대상이 되지 않을 권리인 '성적 인격권'은 원치 않는 성적 표현이 피해자에게 도달했는지, 해당 표현이 성적 굴욕감 또는 혐오감을 유발하는지 여부가 판단기준이 될 수 있다고 한다.

텔레그램 N번방 사건에서 나타났듯이 온라인에서 상대방을 심리적으로 지배하여 성범죄를 저지르는 이른바 그루밍(Grooming) 범죄가 문제되고 있다. 이 경우 피해자가 자신의 신체를 촬영하거나 스스로 가학적 행동을 하는 사진을 가해자에게 전송하도록 하는 등의 범죄가 발생한다. 그렇다면 메타버스에서 가해자가 위력을 행사하여 피해자에게 스스로 음란한 행위를 하도록 강요한다면 강제추행이 될 것인가? 2018년 대법원은 강제추행죄 사건(대법원 2018. 2. 8. 선고 2016도17733 판결)에서 강제추행죄는 사람의 성적 자유 내지 성적 자기결정의 자유를 보호하기 위한 죄로서 정범 자신이 직접 범죄를 실행하여야 성립하는 자수범(自手犯)이라고 볼 수 없으므로, 처벌되지 아니하는 타인을 도구

로 삼아 피해자를 강제로 추행하는 간접정범의 형태로도 범할 수 있다고 판단했다. 또한 강제추행에 관한 간접정범의 의사를 실현하는 도구로서의 타인에는 피해자도 포함될 수 있으므로, 피해자를 도구로 삼아 피해자의 신체를 이용하여 추행행위를 한 경우에도 강제추행죄의 간접정범에 해당할 수 있음을 명시했다. 따라서 메타버스에서 그루밍 범죄를 통한 강제추행도 처벌 가능할 것이다.

실제로 제페토에서 초등학생을 대상으로 하는 그루밍 범죄가 있었다. 캐나다에서 초등학교를 다니고 있는 11세 김모 양은 제페토에서 공주님, 왕자님 놀이를 하자는 남성 이용자를 만나게 됐다. 이 남성은 제페토 채팅방에서 대화를 이어가며 가상 연인관계를 유도했고 주소와 전화번호 등 개인정보를 수집했으며 신체 사진을 요구하기도 했다. 김양을 심리적으로 지배하기 위한 다양한 시도가 있었고 결국 김양에게 성인이 되면 결혼하겠다고는 혼인서약서까지 작성하게 했다. 이 사실을 알게 된 김양의 아버지는 2022년 1월 말 한국과 캐나다 양국 경찰에 이 사건을 신고했다. 경찰조사 결과 피의자인 38세 남성은 미국에 체류 중인 것으로 드러났다. 언론 보도에 따르면 한국 경찰은 김양의 아버지에게 위 사건에 적용될 범조항이 모호하고 비슷한 선례도 없을 뿐더러 외국에 체류 중인 피의자에 대한 처벌이 어렵다고 답했다. 캐나다 경찰은 신고 당일 한국어가 가능한 직원과 함께 아이가 거주중인 집으로 출동했고 포렌식을 위해 김양의 휴대전화를 회수하고 김양이 다니는 학원을 찾아가 모르는 사람에게 아이를 인계하지 않도록 학원 측에 안내했다고 한다.⁶⁾ 캐나다 경찰은 미국에 있는 피의자 체포를 위해 미국 경찰과의 공조 수사에 착수했다.

이 사례를 언급한 것은 양국 담당경찰의 행동에 초점을 맞추고자 하는 것은 아니다. 미성년자 보호 및 온라인 성범죄 대처를 통해 드러나는 성범죄에 대한 사회적 인식을 고민해보고 전체적인 법체계를 점검했으면 하는 생각에서다. 미성년 피해자를 보호하기 위한 절차와 대처방법에 대한 분명한 가이드라인이 마련되어야 하고, 국경을 넘나드는 디지털 범죄에 대한 국제적 공조를 위해서 적극적인 논의도 진행될 필요가 있다. 결국 피해에 초점을 맞추고 피해자 보호를 위해 온라인이든 오프라인이든 현실적인 대응을 단계적으로 해나가는 것이 메타버스의 법률적 문제에 대처하기 위한 출발점이 될 것이다. 🌐

6) 박고은 (2022. 2. 21). 11살이 겪은 메타버스 성범죄, 캐나다 경찰은 한국과 달랐다. <한겨레>, URL: https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1031929.html