

가상과 현실의 모호한 경계, 버추얼 아이돌에 대한 모욕은?

박재우 법무법인(유한) 공장 파트너변호사
정은주 법무법인(유한) 공장 변호사
이성풍 법무법인(유한) 공장 변호사

1. 들어가며

사이버 공간을 기반으로 활동하는 가수, 이른바 ‘버추얼 가수’의 역사는 생각보다 오래되었다. 국내만 보더라도 1990년대 말 ‘사이버 가수 아담’이 있었고, 2010년대에는 게임 캐릭터를 활용한 프로젝트 그룹 ‘K/DA’가 큰 인기를 끈 바 있다. 최근에는 인공지능(AI), 모션 캡처, 스트리밍 등 메타버스 관련 기술의 발전으로 새로운 형태의 버추얼 아이돌이 속속 등장하고 있다. 이제는 자신의 ‘본체’를 숨긴 채 유튜브 같은 플랫폼에서 아바타(Avatar)를 내세워 직접 소통하는 시대가 된 것이다.

요즘의 버추얼 가수는 과거처럼 미리 제작된 영상에만 머무르지 않는다. 실시간 교류를 통해 현실감을 높이고, 아바타 여러 명이 모여 ‘버추얼 아이돌’ 그룹을 이루기도 한다. 이러한 ‘버추얼 아이돌’은 실제 음악방송에 출연해 1위를 차지하거나 오프라인 콘서트를 여는 등 현실의 아이돌 못지않은 큰 인기를 누리고 있다.

하지만 버추얼 아이돌의 인기가 급부상하는 동시에, 이들을 대상으로 한 명예훼손·모욕적 표현 문제가 새롭게 대두되고 있다. 화면 속 아바타로 구현되는 버추얼 아이돌이 실제 사람처럼 인격권적 보호를 받을 수 있을까? 이에 관해 지난 5월 14일, 의정부지방법원 고양지원은

국내 최초로 버추얼 아이돌에 대한 모욕행위를 그 캐릭터를 연기한 실연자(본체)에 대한 모욕행위로 인정하는 판결을 선고하였다(의정부지방법원 고양지원 2025. 5. 14. 선고 2025가단50721 판결, 이하 ‘대상판례’). 이 글에서는 대상판례의 주요 내용을 정리하고, 버추얼 아이돌에 대한 모욕행위를 둘러싼 법적 쟁점과 향후 과제를 살펴보고자 한다.

2. 대상판례의 개요

가. 사실관계

원고들은 G 주식회사와 매니지먼트 계약을 체결하고 5인조 남성 버추얼 아이돌 그룹 ‘플레이브’의 멤버로 활동하였다. 피고는 2024년 7월 19일부터 26일까지 일주일간, SNS ‘엑스(X)’ 계정을 통해 ‘플레이브’ 또는 ‘플레이브 본체’를 대상으로 ‘한남’, ‘존못’ 등의 비하 표현이 담긴 글과 영상을 7차례 게시했다. 이에 원고들은 피고의 그와 같은 게시 행위로 인해 정신적 고통을 입었다고 주장하며 피고를 상대로 각 위자료 650만 원의 손해배상을 청구하였다. 이에 대해 피고는 ‘플레이브’가 가상의 캐릭터에 불과하므로 피해자가 원고들로 특정되지 않는다고 다투었다.

나. 판시내용

법원은, 현실 세계와 디지털 세계가 융합된 메타버스(Metaverse) 시대에서 아바타가 단순한 이미지가 아니라 “사용자의 자기표현, 정체성, 사회적 소통 수단”이라는 점에 주목하였다. 따라서 구체적인 사정에 따라 아바타에 대한 모욕행위 역시 실제 사용자에게 대한 외부적 명예를 침해하는 행위로 평가될 수 있다고 전제하고, 특히 아바타가 특정 사용자와 불특정 다수에게 동일시되는 상황이라면, 아바타에 대한 모욕은 곧 그 사용자의 명예를 침해하는 행위로 평가할 수 있다고 보았다.

그런데 원고들이 ‘플레이브’를 통해 활동하고 있다는 사실은 매니지먼트사의 정책과 무관하게 이미 대중에게 널리 알려져 있었고, 피고 역시 원고들이 ‘플레이브’의 실제 사용자들임을 인식하면서 ‘플레이브’ 또는 ‘플레이브 본체’들에 대한 공격적 표현을 사용하였다. 따라서 법원은 피고의 게시행위의 피해자가 원고들로 특정되었다고 볼 수 있다고 판단하였다.

즉, 법원은 피고가 이 사건 게시행위로서 원고들의 인격적 가치에 대한 사회적인 평가를 훼손할만한 모멸적인 표현으로 원고들을 모욕하였고, 이로 인하여 원고들은 정신적인 고통을 받았으므로, 피고는 원고들에게 불법행위로 인하여 원고들이 입은 정신적 손해에 대해 각 10

만원씩의 위자료를 배상할 책임이 있다고 판시하였다.¹⁾

다. 대상판례의 의의

대상판례는 국내 최초로 아바타에 대한 모욕이 곧 본체에 대한 모욕으로 인정될 수 있다는 점을 명확히 설시했다는 데 의미가 있다. 법원이 아바타를 단순한 가상의 이미지나 그림이 아니라 사용자의 자기표현, 정체성, 사회적 소통 수단으로 명시적으로 인정한 것이다. 이러한 법원 판단은 향후 디지털 공간에서의 인격권 보호의 중대한 가이드라인으로 작용할 수 있을 것으로 보인다.

즉, 이번 판례를 통해 법원은 경우에 따라 아바타가 이용자의 사회적 정체성을 실질적으로 반영하고, 대중이 이를 통해 본체를 특정·인식할 수 있다면, 아바타에 대한 모욕적 표현이 곧바로 현실 세계의 이용자에 대한 명예침해로 이어질 수 있음을 최초로 선언한 것이다.

특히, 피고는 ‘플레이브’가 실제 인물이 아닌 가상의 캐릭터에 불과하고, 각 멤버의 신상이 비공개로 되어 있어 ‘플레이브 본체’와 원고들 사이에 동일성이 인정될 수 없어, 게시글의 피해자가 원고들로 특정되지 않았다고 다투었다. 그러나, 법원은 모욕에 의한 불법행위의 성립을 위한 피해자 특정에 있어 ‘반드시 사람의 성명이나 단체의 명칭을 명시하는 정도로 특정되어야 하는 것은 아니고, 사람의 성명을 명시하지 않더라도 그 표현 내용을 주위 사정과 종합하여 볼 때 피해자를 아는 사람이나 주변 사람이 그 표시가 피해자를 지목하는 것을 알아차릴 수 있을 정도라면 피해자가 특정되었다고 할 수 있다’는 기존 대법원 판례의 법리를 인용하면서, 아바타가 본체의 인격적 특성을 반영한 결과물이고 성명이 명시되지 않았더라도 주위 사정을 종합하여 본체의 특징이 가능하다면, 본체에 대한 외부적 명예를 침해하는 행위로 평가하였다. 대상판례는 아바타에 대한 법적 보호 가능성을 검토하여 그 기준을 명시적으로 제시하였다는 점에서 의의가 있다고 할 것이다.

3. 아바타 모욕행위에 대한 법적 구제수단

아바타에 대한 모욕행위가 있을 경우, 본체가 고려할 수 있는 민·형사상의 구제 수단에 대하여 살펴본다.

1) 다만, 이 사건은 원고들의 항소로 현재 항소심이 계속 중이다.

가. 민사적 구제 - 불법행위 책임

(1) 관련 법리

위법한 모욕적 표현에 대해서는 민법 제750조의 불법행위가 성립할 수 있다. 이 경우 피해자는 민사소송을 통하여 모욕적 표현으로 인해 발생한 재산적, 정신적 손해에 대한 손해배상을 구할 수 있고, 게시 중지 등 모욕행위의 금지를 구할 수도 있다.

(2) 아바타 모욕행위로 인한 손해배상책임

모욕적 표현에 따른 민사책임(즉, 불법행위 책임)과 형사책임을 비교해보자면, 형사상 모욕죄는 고의를 요하지만, 민사상 불법행위는 과실, 즉 주의의무를 게을리하는 경우에도 성립할 수 있다. 모욕죄의 성립에는 죄형법정주의, 즉 법률에 명확히 규정된 바에 따라 죄와 형이 정해질 수 있다는 형사법의 대원칙이 엄격하게 적용되지만, 민사상 불법행위에는 이러한 원리가 적용되지 않는다. 또한 민사상 불법행위의 경우 모욕죄와 달리 ‘공연성’을 요건으로 하지도 않는다.

그러나 모욕에 의한 불법행위에 대해서도, 우리 법원이 형사상 모욕죄를 판단할 때와 마찬가지로 불법행위 성립을 위해 ‘특정성’을 요구하고 있는 이상, 아바타 및 기타 사정을 종합하더라도 본체의 특징이 어려운 경우라면, 모욕행위에 따른 불법행위 및 손해배상책임을 인정하기는 어려울 것으로 보인다.

나. 형사적 구제 - 모욕죄

(1) 관련 법리

모욕죄는 ‘공연히 사람을 모욕’함으로써 성립한다(형법 제311조).²⁾

2) 명예훼손죄는 사람의 사회적 평가를 저하시킬 만한 ‘구체적 사실의 적시’를 하여 명예를 침해함을 요한다는 점에서 구체적 사실이 아닌 ‘단순한 추상적 판단이나 경멸적 감정의 표현’으로서 사회적 평가를 저하시키는 모욕죄와 다르다. 그러나 명예훼손죄와 모욕죄의 보호법익은 다같이 사람의 가치에 대한 사회적 평가인 이른바 외부적 명예라는 점에서 동일한바(대법원 1987. 5. 12. 선고 87도739 판결), 이하에서는 명예훼손죄와 모욕죄를 구별하지 않고 살펴본다. 다만, 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 ‘정보통신망법’) 제70조 제1항 및 제2항은 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 사실 또는 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자를 처벌하고 있다. 따라서 인터넷상에서의 버추얼 아이돌, 아바타에 대한 진실/허위사실 적시 명예훼손이 문제될 경우에는 형법상의 명예훼손죄가 아닌 정보통신망법상의 명예훼손죄로 의율될 것이다.

그런데 모욕죄의 보호법익은 주관적인 ‘명예 감정’이 아니라, 사람의 가치에 대한 사회적 평가를 의미하는 ‘외부적 명예’이다. 따라서 모욕죄에서 말하는 모욕은 사람의 사회적 평가를 저하시키는 경멸적 표현을 말하는 것이지, 단순히 상대방에게 모욕감을 줄 만한 표현인지 여부로 모욕죄 성립 여부를 판단하는 것이 아니다.

모욕죄의 성립요건 중 주목해야 하는 것은 ‘사람을’ 모욕하는 것, 즉 피해자의 특정성이다. 모욕죄의 보호법익이 ‘외부적 명예’인 이상, 피해자의 특정성을 요구하는 것은 당연하다. 특정인에 대한 사회적 평가가 저하되려면 모욕적 표현의 대상이 누구인지를 제3자가 인식할 수 있어야 하기 때문이다. 특히 온라인상에서는 피해자의 실명이 표시되지 않은 채로 모욕적 표현이 이루어지는 것이 더 일반적이므로, 피해자의 특정성은 모욕죄 성립여부를 가르는 주요 요건이라 할 것이다.

특정과 관련하여서는, 성명이 명시되지 않더라도 그 표현의 내용을 주위 사정과 종합적으로 판단하여 그것이 특정인을 지목하는 것인가를 알아차릴 수 있는 경우에는 그 특정인에 대한 모욕죄를 구성한다고 보는 것이 판례의 입장이다(대법원 1982. 11. 9. 선고 82도1256 판결 등).

(2) 아바타 모욕행위의 모욕죄 성립 가능성

아바타의 경우, 본체가 공식적으로 그 신원을 드러내지 않더라도 활동 과정에서 목소리, 독특한 말투, 개인적 경험과 같은 본체의 특성이 자연스럽게 노출될 수 있고, 이러한 특성들은 현실세계의 특정 인물을 식별할 수 있는 단서로 작용할 수 있다. 또한 말실수 등 우연한 사정에 의해 본체의 신원을 드러내는 단서가 포착되기도 한다. 단서를 통해 아바타와 본체의 연결성을 인식할 수 있는 상황이 되면, 제3자는 아바타를 대상으로 하는 모욕적 표현을 본체에 대한 모욕적 표현으로 인식할 수 있다.

대상판례 역시 이와 같은 경우 모욕죄의 특정성 요건이 충족된다는 전제 하에 모욕죄의 성립을 인정한 것이다. 따라서, 대상판례 사안처럼 본체의 실명 등이 직접적으로 거론되지 않더라도, 아바타에 붙여진 가상의 이름과 제반 사정을 고려하여 결과적으로 본체의 신원이 특정 가능한 경우에는 ‘가상의 사람’인 아바타에 대한 모욕은 ‘현실세계의 사람’인 자신에 대한 모욕으로 해석되어, 기타 모욕죄의 구성요건이 충족될 경우 모욕죄가 성립할 수 있다 할 것이다.

다만 본체가 익명성을 갖는 것은 가상세계의 기본적 속성이자 아바타의 본질적 특성이기도 하기 때문에, 늘 대상판례의 사례와 같이 불특정 다수가 아바타의 본체를 특정할 수 있다고 보기는 어렵다. 대상판례에서 문제된 버추얼 아이돌과 같은 수준의 온라인상 인지도를 얻



지 못한 대부분의 아바타의 경우에는 해당 아바타의 본체를 특정하기는 더욱 어려울 것인바, 특정성 요건을 충족하여 형사법적 구제수단을 취할 수 있는 버추얼 아이돌, 아바타는 현실적으로 많지 않을 것으로 예상된다.

4. 버추얼 아이돌에 대한 모욕행위를 둘러싼 주요 법적 쟁점

가. 특정성 요건

앞서 살펴본 바와 같이 버추얼 아이돌에 대한 모욕행위에 관한 민·형사상 구제수단의 한계는 주로 ‘특정성’ 요건에서 비롯된다. 관련하여, ‘특정성’의 기준에 관하여 판단한 헌법재판소 결정(헌법재판소 2008. 6. 26.자 2007헌마461 전원재판부 결정)을 살펴볼 필요가 있다.

해당 결정에서 다수의견은, 피해자의 인터넷 아이디(ID)만을 알 수 있을 뿐 그 밖의 주위 사정을 종합해보더라도 그와 같은 인터넷 아이디를 가진 사람이 청구인이라고 알아차릴 수 없는 경우에 있어서는 외부적 명예를 보호법익으로 하는 명예훼손죄 또는 모욕죄의 피해자가 청구인으로 특정된 경우로 볼 수 없으므로, 명예훼손죄 등이 성립하지 않는다고 보았다. 이는 특정인을 피해자로 특정하기 위해서는 특정인이 사용하는 온라인상의 아이디만 식별되는 것으로는 부족하고, 최소한 주위 사정을 종합하여 특정인의 신원이 식별될 것을 요하는

것으로 현행 판례 역시 이와 같은 입장을 취하고 있다.

이에 대해 반대 의견은, 인터넷 아이디는 사이버 공간 안에서 사용자를 특정하는 기능을 하는 점, 포털사이트 관리자는 아이디를 통해 사용자를 찾을 수 있는 점, 인터넷을 이용한 인격침해행위(명예훼손·모욕)를 규제할 필요성이 크다는 점에 주목하였다. 이에 따라 댓글의 내용이 인터넷 아이디로 지칭된 사람의 명예를 훼손하거나 모욕하는 것이라면 그 피해자는 그 아이디를 고유명칭으로 사용하는 자로 특정된다고 보아야 한다고 하였다. 아울러 아이디만을 지칭하여 명예를 훼손한 경우에도 ‘그 아이디를 사용하는 사람의 성명이나 실체를 일반인이 구체적으로 알 수 없다고 하여 그 아이디 사용자의 외부적 명예가 침해되지 않는다’고 보는 것은 인터넷 이용의 현실과 동떨어진 형식논리라고 지적하였다.

검토컨대, 아이디만으로도 사용자를 찾을 수 있다는 점은 객관적인 사실이고, 다수의견도 이러한 사실 자체를 부정하고자 하는 취지는 아닌 것으로 이해된다. 즉, 명시적 언급은 없으나, 다수의견은 아이디로 사용자를 찾을 수 있다는 사실만으로는 ‘특정성’ 요건이 충족되지 않는다는 것을 전제하는 것으로 이해된다. 실제로 아이디는 생성, 삭제가 자유롭고 중복사용이나 변경도 가능하여 특정인을 대체하는 기능을 인정하기 어려운 측면이 있다. 달리 말하면, 실질적으로 ID와 그 사용자를 연결할 수 있는 경우이더라도, 규범적으로는 ID와 사용자를 늘 동일시할 수는 없을 것이다. 이러한 측면에서 다수의견의 결론에 수긍할 수 있다.

나. 아바타 자체의 명예 보호 필요성

대상판례는 아바타 자체의 명예 보호 필요성에 대해서는 별도로 고려하고 있지 않으나, 일정한 경우에 본체의 신원 노출 여부와 무관하게 아바타 자체의 명예에 대한 보호를 인정할 필요성에 대하여 고민해볼 필요가 있다.

(1) 아바타의 명예주체성 여부

현실세계의 본체를 특정할 수 없는 경우, ‘아이디’, ‘아바타’ 등에는 아무런 인격적 가치도 존재하지 않는가의 문제는 쉽게 단정짓기 어렵다. ‘아이디’, ‘아바타’ 등을 전면에 내세워 장기간에 걸쳐 명예, 신용, 사회적 평판을 쌓은 경우, 이는 가상세계 안에서 별개의 인격적 가치로 실존할 수도 있다. 버추얼 아이돌과 같이 주 무대가 가상세계인 경우, 가상세계에 형성된 사회적 지위는 현실세계에서 본체가 갖는 사회적 지위보다 더 소중한 가치일 수 있다.

하지만 버추얼 아이돌의 경우, 장기간에 걸쳐 아바타에 형성되는 가치는 본체와 완전히 독립된 가치라고 보기는 어렵다. 전면에 내세워진 아바타는 목소리, 말투, 성격 등 본체의 속성

을 일부 공유하면서 본체와 일정한 연결성을 갖기 때문이다. 실제로 본체의 개성과 퍼포먼스가 아바타의 매력과 서사에 투영되기 마련이다.

즉, 아바타에 인격적 가치가 실존할 수 있는 점, 본체의 신원이 드러나지 않는다고 하여 아바타와 본체가 단절되었다고 단정하기는 어려운 점, 아바타의 배후에는 결국 인간이 있는 점 등을 고려하면, 아바타의 명예주체성에 대해 보다 심도 있는 논의가 이루어질 필요가 있을 것이다.

(2) 가상의 사례를 통한 분석

사이버 모욕행위로부터 보호받기 위하여 반드시 본체의 신원이 특정되어야 한다는 논리의 바탕에는, 사람의 명예가 현실세계에 바탕을 두어야 한다는 전제가 자리잡고 있는 것으로도 보인다. 그러나 이는 사회적 현실과 괴리가 있는데, 가상의 사례를 설정하여 이를 살펴보고자 한다.

Case 1. 불의의 사고로 기억을 잃고 본명도 잊은 채 시골 마을에서 15년째 살아가는 A

Case 2. 15년째 본체의 정체를 완벽히 숨기고 아바타를 내세워 활동하며 유튜브 플랫폼에서 막대한 유명세를 얻은 B

Case 1.의 A는 현실세계에 바탕을 둔 채로 사회적 평판을 형성해 나가지만 사회적 교류의 규모는 크지 않은 반면, Case 2.의 B는 본체의 신원이 드러나지 않았음에도 현실세계에 막대한 영향력을 미치는 평판을 형성하였다.

A가 시골 마을에서 새롭게 형성한 외부적 명예는, 본 주소지에서의 본명이 갖는 기존 명예와 무관하게 독립적으로 보호될 수 있다. 이는 개인의 명예가 고정된 신원에 일률적으로 종속되는 것이 아니라, 각각의 사회적 관계와 상호작용 속에서 새롭게 형성된 결과임을 보여준다. 한편 사람의 명예가 반드시 현실세계나 실존인물에 바탕을 두어야 한다는 전제를 따르면, 유튜브 커뮤니티 내에 형성된 B의 외부적 명예는 인격권적 보호의 대상이 되지 않을 것이다.

A와 B가 새롭게 쌓아가는 명예의 보호가치에 이러한 차등을 두는 것이 합당한가? 인격권의 보호가치가 재산적 가치와 비례한다고 볼 수는 없지만, 재산적 가치가 월등한 B의 명예가 A의 명예보다 보호가치가 낮다고 단정하기는 어렵다. 사람의 명예가 현실세계에 바탕을 두어야 한다는 전제가 과연 옳은 것인지, 고민이 필요한 지점이다.



다. 인격권과 표현의 자유의 균형

인격권은 헌법 제10조에서 도출되는 기본권이다. 표현의 자유는 직접적으로는 헌법 제21조, 더 넓게는 인간의 존엄성을 선언한 헌법 제10조로부터 도출되는 기본권이다. 그리고 이러한 인격권과 표현의 자유는 헌법 질서 속에서 충돌과 조화를 반복하며 그 보호범위를 조정해 왔다.

사이버 공간이 보편화되기 전의 표현의 자유에 관한 논의는 국가 권력으로부터 개인의 자유를 지키는 것에 중점을 두었다. 그렇기에 표현의 자유가 최대한 보장되어야 한다는 것이 지배적인 시각이었다. 그러나 사이버 공간이 새로운 표현의 장으로 자리잡으면서, 익명성과 쌍방향성은 표현의 가능성을 넓히는 동시에, 쉽사리 타인의 명예와 인격을 침해하게 되고 나아가 표현의 자유마저 위축시키는 역설적인 결과를 낳기도 하였다.

이러한 사이버 공간의 특수성을 고려하여 표현의 자유를 제약하고 인격권의 보장을 강화할 필요성이 새롭게 대두되고 있으며, 그에 따라 오랫동안 지속되어 온 인격권의 보호와 표현의 자유 간의 충돌에 관한 논의는 아바타의 보호와 가상세계의 규율이라는 새로운 맥락 속에서 계속될 것으로 예상된다.

현실과 가상의 경계가 허물어지는 지금, 가상세계의 아바타에 귀속되는 인격적 가치의 보호에 공백이 있는 것은 아닌지 논의할 필요가 있다. ‘현실세계의 인간’을 전제로 하는 전통적

인 인격권 개념은 가상세계의 비전통적 주체에 귀속되는 가치를 포섭하기 어려우므로, 시대 흐름에 맞추어 인격권 개념에 관한 사고의 재정립이 필요할 것으로 보인다. 그러나 무분별한 인격권의 확장은 곧 그와 대립되는 표현의 자유 위축으로 이어질 수 있으므로 신중을 기해야 한다. 결국 가상세계에서 표현의 자유의 통제 범위를 명확히 설정하고 사회적 합의점을 찾기 위한 노력이 필요하다 할 것이다.

5. 나가며

대상판례는 아바타에 대한 모욕을 본체에 대한 모욕으로 인정한 최초의 판례라는 점에서 의의가 크다. 다만 ‘특정성’ 요건에 관하여 온라인 상에서 존재하는 가상의 인물인 아바타에 대한 모욕의 경우에도 본체의 신원이 식별될 수 있을 것을 요구하는 기존의 판례 입장을 그대로 따랐다는 점에서는 한계를 가진다. 그렇기에 대상판례에도 불구하고, 여전히 아바타에 대한 모욕행위의 경우 익명성이라는 아바타의 본질로 인하여 법의 보호를 받기 어려운 사례가 여전히 다수일 것으로 예상된다.

가상세계와 현실세계의 경계가 점점 모호해지는 시대적 상황 속에서, 가상세계에 형성된 사회적 평판과 인격적 가치는 현실세계의 명예 못지않은 무게를 지닐 수 있다. 향후 입법과 판례는 이러한 새로운 가치가 법적으로 보호될 수 있도록 기틀을 마련할 필요가 있다.

다만, 가상세계의 스펙트럼은 매우 넓고 그 양상도 다양하다는 점에서 가상세계 주체의 법적 성질을 규명하는 것은 쉽지 않은 문제이다. 인격권과 표현의 자유의 균형을 유지할 수 있는 신중한 제도적 접근이 이루어지기를 기대해본다. 🙏