

가상공간 내 아바타 성추행의 당벌성에 관한 고찰*

A Study on the Criminal Punishability of Avatar-to-Avatar Sexual Assault in Virtual Spaces

임 보 미**

Lim, Bomi

목 차

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| I. 들어가며 | III. 형사법적 대응을 위한 단계적 검토 |
| II. 아바타 성추행에 대한 기존 견해 | IV. 결론 |

디지털 및 모바일 기술의 발전은 형법이 기술 변화에 대응하는 방식에 근본적인 도전을 제기하고 있다. 기존 형법 체계는 실재하는 신체적 접촉을 전제로 구성되어 있어, 비물리적 공간에서 발생하는 새로운 형태의 성적 가해를 포섭하는 데 한계를 드러낸다. 특히, 메타버스 내 아바타 간 성적 추행 문제는 이러한 법적 공백을 가장 극명하게 드러내는 사례이다.

본 논문은 이러한 문제를 다루는 법리의 확립을 위한 기초적 작업으로서, 가상공간과 현실 공간의 관계, 아바타 간 추행이 초래하는 해악의 실재성, 그리고 가상공간에서 활동하는 아바타의 신체적 속성을 중심으로 고찰한다. 이를 통해 아바타 간 성적 가해가 기존의 디지털 성희롱적 행위와 구별되는 특성을 분석하고, 궁극적으로 이러한 행위의 당벌성을 정당화할 수 있는 법적 근거를 모색하는 데 연구의 초점을 둔다. 이러한 작업을 위해서 아바타의 성폭력 문제를 다룬 기존 견해를 살펴보고, 인문지리학, 범죄학, 철학 등의 기존 문헌을 분석하여 이를 가상공간과 아바타에 적용하는 방식으로 관련 논의를 이어간다.

결론적으로 가상공간은 현실과 유리된 별도의 거짓 공간이 아닌 장소적 의미가 있는 현실의 연장선이며, 이곳에서 벌어지는 아바타에 의한 성추행은 실질적인 해악을 야기하는 반사

<https://doi.org/10.35148/ilsilr.2025..60.205>

투고일: 2025. 3. 30. / 심사완료일: 2025. 4. 14. / 게재확정일: 2025. 4. 18.

* 이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2018 S1A6A3A03 043497)

** 건국대학교 모빌리티인문학 연구원, HK 연구교수, 법학박사

HK Research Professor, KU Academy of Mobility Humanities

회적 행위라고 평가된다. 또한, 추행이나 강간과 같은 성폭력의 본질은 몸에 대한 성적 대상화에 있으며, 가상공간에서의 아바타는 지각 주체이자 행위의 대상으로서 몸적 속성을 지니기 때문에 처벌의 당위가 인정된다. 그러나 처벌의 당위가 곧 필별로 연결되는 것은 아니므로 향후 이론과 실무적 관점에서 더욱 풍부한 논의가 필요하다.

[주제어] 가상공간, 아바타, 강제추행, 성폭력, 확장된 몸

I. 들어가며

형법은 기술의 뒤편에 서서 그 그림자를 쫓는다. 기술 혁신을 오용한 반사회적 행위가 법적 경계를 밀어붙이고 나서야 뒤늦게 그 공백을 채우며 규범적 질서를 재정립하고자 한다. 근래 디지털 테크놀로지의 급격한 발전은 형법이 기술의 속도를 뒤쫓는 구조적 한계를 더욱 심화시키고 있다. 문제는 단순히 법의 대응 속도가 기술 혁신을 따라잡기 어려워진 것을 넘어, 인간과 기계의 관계에 대한 철학적 성찰을 요구하는 새로운 법적 쟁점들을 야기한다는 점이다. 알고리즘의 자율성, 인공지능의 행위 책임과 같은 문제들은 기존 형법 체계가 전제한 행위자성과 책임 개념을 근본적으로 재고하게 만들며, 현재 형법은 이러한 변화에 반응하며 규범적 정합성을 모색하는 분주한 과정에 놓여 있다.

디지털 공간에서 발생하는 다양한 성폭력은 이러한 문제의 중심에 자리하고 있다. 최근에는 메타버스 내 아바타 간 성적 추행이 심심찮게 발생하고 있으며, 피해의 심각성도 널리 알려진 상황이다. 특히 메타버스 이용자 중 상당수가 미성년자라는 점에서, 이를 규제해야 한다는 사회적 공감대는 이미 형성되었다고 보인다. 문제는 이를 형법적으로 어떻게 구성할 것인가에 있다. 이에 대해서는 지속적인 논의가 이어지고 있지만, 현재의 형사법 체계는 실재하는 신체적 접촉을 전제로 한 전통적인 범죄 개념에 기반하고 있어, 비물리적 공간에서 발생하는 성적 가해를 기존 법리로 포섭하는 데 한계를 드러내고 있다. 이는 단순한 법적 미비의 문제가 아니라, 가상공간에서의 ‘신체성(corporeality)’과 ‘피해 경험’을 어떻게 법적으로 인정할 것인가에 대한 보다 근본적인 성찰이 요구되는 지점이다.

본 논문은 이러한 문제를 다루는 법리의 확립을 위한 기초적 작업으로서, 가상공간과 현실공간의 관계, 아바타 간 추행이 초래하는 해악의 실재성, 그리고 가상공간에서

활동하는 아바타의 신체적 속성을 중심으로 고찰하고자 한다. 이를 통해 아바타를 대상으로 하는 성적 가해가 디지털 공간에서 발생하는 여타의 성희롱적 행위와 구별되는 특성을 분석하고, 궁극적으로 이러한 행위의 당벌성을 정당화할 수 있는 근거를 모색하는 데 연구의 초점을 둔다.

다만, 메타버스와 아바타의 유형이 매우 다양하기 때문에 본 논문은 이를 유형별로 구분하여 고찰하는 방식은 지양하고, 다수의 사용자가 동시 접속하여 아바타를 통해 자신의 페르소나를 작동시킬 수 있는 가상 세계(virtual world)로 연구의 공간적 범위를 한정하고자 한다.¹⁾ 또한, 여기서 논의하는 아바타는 단순한 캐릭터 형태를 넘어, 최소한 인간의 신체와 유사한 유형성을 갖추고 신체적 활동을 표현할 수 있는 수준을 상정하며 앞으로 가상공간과 아바타가 현실과 점점 더 유사한 방식으로 발전할 것임을 전제한다.

본격적인 논의에 앞서, 본 논문에서 사용되는 몇 가지 용어를 정리해 둘 필요가 있다. 여기서 “추행” 또는 “성폭력”이라는 용어는 반드시 범죄 또는 구성요건을 의미하는 것이 아니며, 맥락에 따라 예외적으로 그러한 의미로 사용될 수 있음을 밝힌다. 현재 아바타 사이의 성적 접촉을 직접적으로 처벌할 수 있는 명확한 근거 규정이 존재하지 않으므로 이러한 행위는 현행법상 범죄가 아니다. 따라서 본 논문에서 “성폭력”이라는 용어는 젠더에 기반한 신체적·정신적 폭력을 포괄하는 넓은 의미로 사용되며, “추행” 역시 강제추행죄의 구성요건요소가 아닌 일반적인 의미로 주로 사용될 예정이다. 또한 후술하는 바와 같이, 본고는 가상공간을 현실과 유리된 가짜의 공간이 아닌 현실의 일부로 이해한다. 그러나 논의의 편의를 위해 디지털 기술로 구현된 공간에 대비하는 의미로서 물리적으로 사람이 존재하는 공간을 “현실 세계”라는 용어로 지칭하기로 한다.

이하에서는 가상공간에서 행해지는 아바타 사이의 추행에 관한 기존 견해들을 살펴보고 이 견해들이 어떠한 맥락에서 주장되고 있으며 그 한계는 무엇인지 알아본 다음(Ⅱ), 가상공간의 현재성, 범죄화의 기준, 아바타의 몸적 속성을 중심으로 그 당벌성을 논한다(Ⅲ). 이를 바탕으로 결론에서 물리적 신체와 아바타 신체를 연결지어 가상공간에서 행해지는 성추행 처벌을 위한 입법모델을 제시한다(Ⅳ).

이러한 논의는 실정법의 해석에 기반한 것이 아니다. 오히려 현행법의 한계를 전제

1) 메타버스와 가상공간의 정의와 유형에 관해서는 한혜원, “메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구”, 디지털콘텐츠학회논문지 제9권 제2호, 한국디지털콘텐츠학회, 2008, 319쪽 이하 참조.

로 가상공간에서의 성적 가해를 어떻게 규범적으로 구성할 수 있을지를 탐색하는데 초점을 둔다. 본 논문은 가상공간에서 이루어지는 아바타 사이의 추행을 기존 형법 체계 내에서 직접 포섭하기보다는, 그 당벌성을 정당화할 수 있는 법리적 근거를 모색함으로써 향후 입법적 대응을 위한 초석을 마련하는 데 주목적이 있다.

II. 아바타 성추행에 대한 기존 견해

이 문제를 다룬 선행 연구는 크게 세 가지로 대별되는 것으로 보인다. 첫 번째로는 형법의 겸역성과 보충성의 원칙에 근거하여 형사적 제재에 반대하는 견해다. 이와는 반대로 현행법상 강제추행으로 규율할 수 있다고 보는 입장도 있다. 그런데 이 견해는 주로 텔레햅틱 기술을 사용하여 상대방에게 촉각을 전달한 경우를 현행법상 강제추행으로 볼 수 있다고 한다. 마지막으로 인격권 개념의 설정을 통해 형사처벌의 근거를 마련하고자 하는 적극적인 시도가 있다. 아래에서는 이와 같은 기존 논의의 주요 내용을 알아보고 이 견해들이 가상공간과 현실에 대하여 전제하고 있는 사실, 아바타와 신체 및 인격과의 관계 설정, 성폭력 범죄의 본질과 형사법의 역할에 대한 인식이 어떠한지를 짚어 본다.

1. 형사적 제재가 부적합하다고 보는 견해

현행법상으로는 가상공간에서 아바타 사이의 성추행 행위를 처벌할 수 있는 근거 규정이 존재하지 않는다. 다만, 향후 입법적 차원에서도 형사법적 제재가 적합하지 않다는 견해가 있다. 가해 행위자에 대한 기술적 조치 또는 메타버스 서비스 제공자에 대한 행정적 조치로도 충분하다는 것이다.²⁾ 또는 아바타를 대상으로 하는 성적 언동에 대해서 형사처벌이 아니더라도 민사적 책임을 지우거나 기술적 대응을 할 수 있다고 한다.³⁾ 이러한 견해는 형벌의 보충성·겸역성 또는 사이버 공간에서의 인간 활동이 인격권을 통한 보호 대상이 아니라는 점을 근거로 든다.

2) 황태정, “메타버스와 사이버 인격권 - 문제되는 행위유형과 현행법·법률안 검토 -”, 비교형사법연구 제24권 제4호, 한국비교형사법학회, 2023, 180-181쪽.

3) 이해원, “디지털 신질서와 인격권”, 법조 제73권 제2호, 법조협회, 2024, 30쪽.

더 나아가 가상 공간은 실제 사람이 물리적으로 침해된 것이 아니며 공간을 소재로 한 이야기 또는 이미지가기 때문에 형법으로 규율되지 않는다는 견해도 있다.⁴⁾ 이는 가상공간과 플랫폼이 커뮤니케이션과 정보를 촉진하는 도구일 뿐 이론적으로 실제 공간이 아니라고 이해하는 데서 비롯된 견해이다.

형사법은 사회적으로 용인할 수 없는 행위를 사후적으로 규제하거나 공동체의 합의된 인식을 선언하는 의미를 가진다. 후술하는 바와 같이 가상공간은 이용자들이 사회적 관계를 맺으며 정체성을 형성하고 경제적·문화적 활동을 수행하는 현실적 장소로서 규범적 평가가 이루어질 수 있는 공간이다. 형법은 이러한 장소에서 일어나는 반사회적 행위에 대한 공적 비난의 기능을 통해 범죄 예방 및 응보적 정의의 실현에 기여한다. 따라서 형벌이 가지는 사회적 규범 형성 기능을 고려할 때, 단순한 기술적 대응만으로 충분하다고 보기 어렵다.

요컨대, 형법적 제재가 아바타 사이의 성폭력 행위를 예방하고 규제할 수 있는 유일한 수단은 아닐지라도, 실질적 옵션 중에 하나로서 고려될 필요가 있다.

2. 현행법상 강제추행으로 처벌이 가능하다는 견해

가상공간에서의 성적 접촉을 형법 제298조(강제추행)로 규율할 수 있다는 견해는 주로 이용자가 텔레햅틱 기술을 활용하는 경우를 전제로 한다. 일부 견해는, 추행의 성립에 직접적인 신체적 접촉이나 피해가 반드시 요구되지 않으므로 텔레햅틱 기술이 사용되지 않은 단순한 아바타 간의 성추행도 강제추행죄로 평가할 여지가 있다고 해석한다.⁵⁾

대체로 현행법상 아바타 사이의 성추행은 현행법상 범죄가 되기 어렵고, 텔레햅틱 기술을 통해 상대방에게 촉각이 실제로 전달된 경우에만 처벌 가능하다는 견해가 우세하다. 이러한 입장은 공통적으로, 촉각의 전달을 신체에 대한 침해로 이해하고 텔레햅틱 기술이 사용되지 않은 아바타 사이의 성추행은 이러한 신체적 접촉이 없음을 근거로 삼는다.⁶⁾ 그러나 텔레햅틱 기술을 통한 촉각의 전달이 ‘추행의 의미가

4) Orin S. Kerr, “Criminal Law in Virtual Worlds”, *University of Chicago Legal Forum Vol. 2008 Iss. 1*, University of Chicago Law School, 2008, p. 418.

5) 엄장진, “가상현실 내 성범죄적 행위의 처벌 가능성 및 개선방향 연구”, 법제 2018년 9월호, 법제처, 2018, 170-171쪽. 그러나 이 문헌은 아바타 간 성추행을 형사법적으로 제재할 수 있는 구체적 근거에 대해서는 깊이 있게 다루고 있지 않다.

담긴 신체의 침해'로 해석되기 위해서는 아바타가 이러한 신체적 개입의 매개로 작용하지 않으면 안된다. 일련의 행위 과정에서 아바타가 가지는 신체적 속성을 배제한다면, 물리적 접촉이 결여된 상태에서 '햅틱웨어를 장착한 채 허공을 어루만지는 행위' 자체가 격지(隔地) 상태의 상대방에 대한 강제추행을 구성한다고 보기는 어렵기 때문이다.

후술하는 바와 같이, 아바타는 단순한 가상 이미지가 아니라 사용자의 확장된 신체로 기능하며, 성적 대상이 될 수 있는 몸으로 작용한다. 결국, 텔레햅틱 기술의 사용이 추행의 요건을 충족하려면, 가해자의 행위가 아바타를 통해 피해자의 성적 자기결정권을 침해하는 방식으로 이루어졌다는 점이 입증되어야 한다. 텔레햅틱 기술을 기반으로 한 촉각 전달 행위는 아바타에 대한 공격과 단절된 별개의 법익 침해 행위가 아니며, 따라서 이 문제는 텔레햅틱 기술을 사용하지 않은 아바타에 대한 공격과의 연장선상에서 논의될 필요가 있다.

3. 인격권 개념의 제시와 형사법적 처벌 가능성

현재 가상공간에서 아바타와 관련한 법적 논의 중 가장 뜨거운 화두는 아바타의 인격권을 인정할 수 있을 것인가 또는 사람에게 전속한 인격권이 아바타에게 확장된 것으로 볼 수 있는가의 문제라고 할 수 있다. 이와 관련하여 다양한 학문영역에서 접근한 선행 연구가 축적되어 있으나, 그중 본고의 주제와 관련이 있는 것으로 아바타에 대한 독자적인 인격권을 인정하거나 '성적 인격권' 개념을 제시하여 가상공간에서 벌어지는 성추행에 대응하고자 하는 이론들을 살펴본다.⁷⁾

6) 김종구, “온라인 성착취 범죄와 사이버 공간에 관한 고찰”, 법학논총 제28집 제2호, 조선대학교 법학연구원, 2021, 56쪽; 윤지영, “메타버스 시대, 범죄의 재구성 과 형사사법적 대응”, 저스티스 제194권 제3호, 한국법학원, 2023, 522-523쪽; 최자유, “아바타 성범죄 방지 방안에 대한 법적 연구”, 법학연구 제32권 제4호, 연세대학교 법학연구원, 2022, 150쪽.

7) 가상공간에서 아바타에 독자적인 인격권을 부여하거나 또는 사람의 인격권이 확장된 것으로 보는 견해에 반대하는 입장으로는 계인국, “메타버스 아바타의 인격에 대한 법이론적 논의 - 헌법상의 인간과 인격을 중심으로 -”, 고려법학 제112호, 고려대학교 법학연구원, 2024, 1쪽 이하; 이해원, 앞의 논문, 7쪽 이하 참조.

3.1 이른바 ‘사이버 인격권’

메타버스라는 가상공간 내에서 일어나는 반사회적 행태에 대한 가벌성을 확보하기 위한 시론적 논의로 이른바 사이버 인격권의 개념을 주장한 연구가 있다. 논문의 일부를 인용하면 다음과 같다.

탈인간중심적 관점에서 사회구성원으로서의 인격이 인정되는 주체에 대해 인격권의 확장이 필요하다는 주장과 결합시키면 메타버스라는 가상의 사회적 공간에서도 소통과 상호교류의 주체이자 자율성과 영속성을 갖춘 존재인 아바타에 대해서 구체적 기본권 보호규범의 근거가 되는 인격권이 부여될 수 있다는 주장이 가능할 수 있다. 물론 아바타 자체가 그러한 능력을 갖추고 있는 것이 아니라 아바타를 통해 메타버스 공간에 참여한 자연인이 아바타를 통하여 그러한 주체성을 갖추게 되는 것이다. 그런데 메타버스에서는 그 자연인이 직접 정체성을 드러낼 수는 없고 그 인격적 수행주체는 아바타가 되는 것이므로 ‘메타버스에서 인정되는 인격권의 주체’는 아바타가 되는 것이다.⁸⁾

류부곤 교수는 인격권 개념의 상대성과 독일에서의 관련 논의를 근거로 사이버 인격권의 개념을 제시한다. 그는 메타버스에서 활동하는 아바타를 현실의 개인이 창조하고 조종하는 “개인이 가지는 인격의 투영체”로 이해하며, 이에 따라 아바타가 가상공간에서 독자적인 인격체로서 존재할 수 있다고 한다.⁹⁾ 이런 관점에서, 아바타 사이의 원치 않는 성적 접촉을 메타버스에서의 성적 인격권 침해행위로 구성하고 그 행태에 따라 입법을 통하여 가벌성을 확보할 수 있다고 주장한다.¹⁰⁾ 이러한 연구는 인간과 기술이 결합하여 상호작용하는 시대에 특히 형사법적 영역에서 사이버 공간에서의 인격권을 논구하는 도전적이고 창의적인 시도로 평가될 수 있다.

이처럼 아바타에 독자적인 사이버 인격권을 인정한다고 한다면, 아바타에 대한 행위는 그 아바타가 향유하는 인격권을 침해하는 행위로 곧바로 연결될 수 있게 된다. 이로써 범죄의 정형을 이루는 구성요건요소로서의 객체 및 관련 규범의 보호법익이 무엇인가 하는 문제가 명료해진다. 또한 아바타에게 가해지는 불법 유형에 따라 구성

8) 류부곤, “메타버스(metaverse)에서의 형사정책적 과제 - 이른바 ‘사이버 인격권’ 개념과 침해유형의 정립 -”, 형사정책 제34권 제2호, 한국형사정책학회, 2022, 33쪽.

9) 류부곤, 위의 논문, 14쪽.

10) 류부곤, 위의 논문, 35쪽.

요건을 세분화할 수 있는 이점이 있다. 그러나 이러한 견해는 오히려 그러한 인격권을 침해하는 행위가 무엇이며 그 행위의 주체는 누구인지의 문제를 더욱 모호하게 만든다는 문제점이 있다. 특히 인격권을 전제하는 인격의 개념¹¹⁾에는 권리뿐 아니라 도덕적 책임 의무가 내포되었다고 볼 때 아바타의 독자적 인격권을 침해한 주체는 역시 독자적인 인격을 가지고 있는 다른 아바타인지 이와는 별개로 존재하는 현실 세계의 행위자인지가 문제된다. 침해되는 법익이 아바타의 인격권이라면 그 규제 대상도 가상공간에 존재하는 주체에 한정되어야 할 것이고 행위의 주체를 현실 공간으로 확대하기 어렵다는 비판도 가능하다.¹²⁾

또 다른 측면에서는 텔레햅틱 기술을 사용하는 경우처럼 가상 세계에서의 신체적 상호작용이 현실 세계의 감각에 영향을 미치는 때에도 이와 같은 원격 촉각의 전달이 불법성 판단에 아무런 영향을 주지 못한다는 비판도 가능하다. 아바타 인격이라는 관점에서 보면 아바타 몸에 대한 접촉이 이루어진 순간 온전하게 강제추행으로서의 모든 요건을 충족했기 때문이다. 결국 여기서 가상 세계와 현실 세계 간의 경계를 어떻게 설정할 것인가의 문제로 다시 귀결될 수밖에 없게 된다.

3.2 성적 인격권과 개정안

법무부는 새로운 유형의 디지털 성범죄에 대응하기 위한 목적으로 2021년 ‘디지털 성범죄 전문위원회’를 구성하였다. 이에 따라 디지털 성범죄 전문위원회는 2022년 1월, 성적 자기결정권과 구별되는 성적 인격권의 개념을 설정하고 이를 보호법익으로 하여 성적 인격권의 침해를 독자적인 범죄로 규정할 것을 권고하였다. 권고안에 따르면, 성적 인격권이란 헌법 제10조가 규정하는 일반적 인격권에 포함되는 기본적 인권의 하나로서 “인격체인 개인이 그 의사에 반하여 성적 대상화가 되지 않을 권리”를 의미한다. 성적 인격권을 침해하는 행위 태양은 “원치 않는 성적 표현을 피해자에게 도달하게 하는 성적 언동”이며, 여기서 성적 언동은 “피해자에게 현실적·직접적으로 가해지는 경우 뿐 아니라 (...) 피해자의 인격을 표상하는 물건 또는 정보를 대상으로 간접적으로 가해지는 것을 포괄”하는 의미를 지닌다.¹³⁾

11) 인격의 개념에 관한 자세한 내용으로는 임미원, “인격권개념의 기초적 고찰”, 민사법학 제36호, 한국민사법학회, 2007, 65쪽 이하 참조.

12) 같은 취지, 조성훈, “메타버스 시대 형사법의 과제: 디지털 성범죄를 중심으로”, 인권과 정의 제513호, 대한변호사협회, 2023, 307쪽.

법무부 디지털 성범죄 전문위원회의 권고안이 발표된 후, 2024년 9월에는 정보통신망법에 “성적 욕망 내지 만족을 위한 목적으로 상대방에게 성적 언동(사람의 인격을 표상하는 캐릭터, 계정 등 디지털 데이터에 접근하는 방식 포함)을 하는 내용의 정보”를 금지하고, 이를 위반할 시 “1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금”에 처하도록 하는 조항을 신설(안 제44조의7 제1항 제1호의2, 제74조 제1항 제2호의2) 하는 것을 내용으로 하는 개정안이 발의되었다.¹⁴⁾

그런데 “성적 언동”은 양성평등기본법 및 남녀고용평등법에서 성희롱을 이루는 방법 중 하나로 정의된다.¹⁵⁾ 대법원은 이를 “남녀 간의 육체적 관계나 성별에 따른 신체적 특징과 관련된 육체적, 언어적, 시각적 행위로서 사회 공동체의 건전한 상식과 관행에 비추어 볼 때, 객관적으로 상대방과 같은 처지에 있는 일반적인 사람으로 하여금 성적 굴욕감이나 혐오감을 느끼게 할 수 있는 행위”라고 판시한 바 있다.¹⁶⁾ “성적 언동”은 대법원 판례에 의해 어느 정도 의미가 구체화되었긴 했지만, 문언상으로는 여전히 성과 관련된 거의 모든 행위 유형을 포함하며, 금지해야 할 행위의 정형을 구체적으로 정의하기 어려울 정도로 모호하고 포괄적이다.¹⁷⁾ 이는 원칙적으로 형사 처벌의 대상이 아닌 성희롱과 관련된 정의를 범죄구성요건으로 사용한다는 점에서 명확성의 원칙에 반한다는 비판을 피할 수 없다. 또한 위에서 살펴본 바와 같이 사이버 인격권을 인정할 경우와 마찬가지로, 텔레햅틱 기술을 사용하는 경우와 그렇지 않은 경우를 불법성 측면에서 차별화할 수 없다는 문제 역시 여전히 내포하고 있다.

13) 법무부, “디지털 성범죄 등 대응 TF·전문위원회 활동과 성과”, 2022. 5. 10, <<https://www.moj.go.kr/moj/415/subview.do?enc=Zm5jdDF8QEB8JTJGYmJzJTJGbw9qJTJGMYxJTJGNTU5MTA1JTJGYXJ0Y2xWaWV3LmRvJTNG>>, 검색일: 2025. 3. 12.

14) 박은정 의원 대표발의, 의안번호 제2203805호. 지난 21대 국회에서도 이와 유사한 내용으로 정보통신망법 일부개정법률안(신현영 의원 대표발의, 의안번호 제215927호)이 발의된 바 있다. 신현영 의원 안 외에 윤영덕 의원이 대표발의한 정보통신망법 일부개정법률안(의안번호 제2116686호) 및 민형배 의원이 대표발의한 성폭력처벌법 일부개정법률안(의안번호 제2115468호) 등이 있으나 현재는 임기 만료로 모두 폐기된 상태이다.

15) 양성평등기본법 제3조 제2호: “성희롱”이란 업무, 고용, 그 밖의 관계에서 국가기관·지방자치단체 또는 대통령령으로 정하는 공공단체(이하 “국가기관등”이라 한다)의 종사자, 사용자 또는 근로자가 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 행위를 하는 경우를 말한다.

나. 상대방이 성적 언동 또는 성적 요구에 따르지 아니한다는 이유로 불이익을 주거나 그에 따르는 것을 조건으로 이익 공여의 의사표시를 하는 행위.

16) 대법원 2018. 4. 12. 선고 2017두74702 판결.

17) 같은 견해, 윤지영, 앞의 논문, 521-522쪽.

이와 같은 입법 태도는 아직 정립되지 않은 성적 인격권의 개념을 기반으로 하면서도 가상 세계와 현실 세계, 아바타와 현실의 몸 사이의 한계를 뚜렷이 설정하고 있기 때문인 것으로 보인다. 즉, 인격의 발화체로 기능하는 아바타 사이의 강제적 성적 접촉에 대해 일정한 규제의 필요성은 인정하면서도, (성적) 인격에 대한 구체적인 침해 유형을 아바타에게 직접 적용하는 데에는 여전히 신중한 태도를 보이고 있는 것이다. 그 결과, 아바타에 대한 침해행위를 세분화하지 못한 채 입법이 이뤄진 측면이 있다. 이는, 한편으로는 해당 행위를 규율할 법이론적 논의가 충분히 축적되지 않았다는 점에서, 다른 한편으로는 가상공간과 아바타의 형태가 기술적으로 매우 다양하다는 점에서 기인한 한계로 볼 수 있다. 따라서 아바타에 대한 성적 접촉을 처벌하는 법안의 성안에도 불구하고, 그 접촉이 현실 세계의 사람에 대한 접촉에 비추어 어떠한 의미를 지니는지에 대해서는 여전히 해소되지 않은 쟁점이 존재하며, 이는 관련 논의를 더욱 복잡하게 만들고 있다.¹⁸⁾

4. 소결

지금까지 가상공간 내 아바타 사이의 성폭력 문제에 대한 형사법적 제재의 적합성 및 필요성을 다룬 견해를 살펴보았다. 우선, 일부 학자들은 형사법적 제재가 가상공간에서의 성폭력을 예방하는 적절한 수단이 될 수 없다는 견해를 내세우며 기술적 대응이나 메타버스 서비스 제공자에 대한 행정적 조치로도 충분히 문제를 해결할 수 있다고 하거나, 그러한 행위가 여전히 ‘가상’이라는 점에서 불가벌을 주장한다. 그러나 이러한 견해는 메타버스 기술의 발전에 따라 가상공간의 현실적 장소성과 해약의 실재성이 점차 뚜렷이 가시화되고 있는 시점에서 재고의 여지가 있다. 둘째, 텔레햅틱 기술이 적용된 경우, 아바타 사이의 성적 접촉을 형법상 강제추행으로 규율할 수 있다는 입장도 있지만, 이러한 견해는 아바타의 신체적 확장체로서의 역할을 도외시켰다. 즉 아바타가 피해자의 몸을 대신하여 그 신체적 경험을 대리하며, 그로 인해 피해자가 성적 침해를 경험할 수 있다는 점에서 가상공간에서의 성추행은 아바타 몸이 가지는 신체적 속성과 불가분의 관계가 있음을 간과했다. 셋째, 사이버 인격권과

18) Boni Lim, “Sexual Violence and Personality Rights in Virtual Spaces”, *International Journal of Diaspora & Cultural Criticism* Vol. 14 No. 1, Academy of Mobility Humanities, Center for Asia & Diaspora, 2024, pp. 92-93.

같이 아바타에 대해 독자적인 인격권을 인정하거나 성적 인격권 개념의 신설을 통해 이러한 문제를 해결하려는 시도가 있지만, 여전히 가상공간에서의 성적 인격권 침해 행위를 그 유형에 따라 차등화하기 어렵다는 문제가 남아 있다. 다음 장에서는 기존의 논의가 극복해야 할 문제들을 구체적으로 다루면서 형사법적 대응의 당위성을 단계적으로 검토한다.

III. 형사법적 대응을 위한 단계적 검토

1. 가상공간의 장소성과 현실성

가상공간에서의 아바타 사이의 강제추행을 형사법적으로 규제할 수 있을 것인가의 문제는 궁극적으로는 가상공간에서 벌어진 일에 대한 규범적 평가가 가능한가, 즉 가상공간은 현실과 유리된 완전히 별개의 공간으로 상상과 허구의 장에 불과한 것인가에 대한 논의로 소급한다. 결론부터 말하자면 그렇지 않다. 오늘날 가상공간은 ‘실재하는 공간’이자 ‘장소’라는 점에서 의견이 일치하고 있으며, 이를 부정할 만한 이론적 난제도 보이지 않는다.

그럼에도 불구하고 이 문제를 다루는 이유는 다음과 같다. 첫째, 초기 법학적 담론은 가상공간을 현실과 동떨어진 환상적 영역이라고 이해하는 데 그쳤다.¹⁹⁾ 그사이 기술은 비약적으로 발전했으며 가상공간은 단순한 시뮬레이션이나 게임공간을 넘어 실질적 삶의 장으로 자리 잡은 만큼 형사법적 영역에서도 가상공간에 대한 재평가가 필요하다. 둘째, 현행법과 앞서 서술한 선행 논의도 여전히 가상공간과 아바타, 인간 사이의 유기적·융합적 관계를 온전히 인정하는 데 대단히 소극적이다. 마지막으로, 이러한 소극적 접근은 현 단계뿐 아니라 향후 텔레햅틱 기술의 발전 또는 우리가 현재 예측하지 못한 기술적 변화가 초래할 수 있는 새로운 유형의 반사회적 행위에 대한 적절한 형사법적 대응을 제한할 우려가 있다는 점이다. 따라서 여기서는 가상공간에 대한 기존 담론을 살펴봄으로써 가상공간의 장소성을 환기하고 다음 단계의 논의로 진척시키고자 한다.

전통적으로 장소는 일종의 전제되고 항상성을 지니며 중립적이고 객관적으로 주어

19) 이정훈, “가상범죄에 관한 형사정책적 고찰”, 형사정책 제23권 제2호, 한국형사정책학회, 2011, 156쪽.

진 것으로 이해되었다.²⁰⁾ 그러나 후설, 메를로 폰티와 같은 현상학자들은 신체를 통한 공간 경험을 강조하며 이러한 전통적인 개념에 균열을 일으켰고, 들뢰즈의 유목주의는 공간의 유동성과 다층적 성격을 부각시켰다. 이후 1970년대 이-푸 투안, 에드워드 켈프 등의 인문지리학자들은 장소를 인간의 인식, 가치 부여, 애착, 상호작용 등을 통해 형성되는 실체로 정의하며, 공간과 장소를 뚜렷하게 구분하기에 이르렀다. 이들에 따르면 장소란 삶의 기반으로서 인간의 경험과 애착을 통해 형성되며 인간의 정체성과 밀접하게 연관되어 있다. 이후 장소연구는 투어리즘, 도시학, 디자인, 환경 등의 분야와 결합하면서 폭넓게 전개되었다.²¹⁾

테크놀로지 발전으로 등장한 온라인 커뮤니티, 가상공간 등은 공간과 장소 연구의 새로운 축으로 부상하게 되었다. 인터넷과 가상공간의 활성화에 따라 활동공간이 재편성되면서 초기에는 이러한 현상을 ‘현실 공간의 축소와 소멸’, ‘탈공간화’로 바라본 시각도 있었으나,²²⁾ 이후 반성적 성찰을 거쳐 점차 새로운 담론을 형성하게 되었다.

국내에서 가상공간에 대한 인문사회학적 논의가 활발히 이루어진 것은 2000년대 초반부터다. 가상공간에 관한 선행 연구들은 가상공간의 장소적 전환 가능성을 인정하는 방향으로 나아갔다.²³⁾ 디지털 장소성 분석 연구,²⁴⁾ 미디어 장소의 재탄생성을 주장한 연구²⁵⁾에 이르기까지 다소간의 관점의 차이는 있지만 대체로 가상공간의 장소성을 긍정하고 있다.

오프라인의 공동체는 그 구성원의 출생과 같은 우연적 요소와 경제·정치·사회적 이유에 근거한 이주처럼 타의성이 개입되는 경우가 드물지 않다.²⁶⁾ 그러나 가상공간은 이용자의 적극적인 관심과 의지를 통해 바로 “지금-여기”의 세계를 생성한다.²⁷⁾

20) 김상호, “미디어와 공간, 그리고 장소의 문제 - 몸을 중심으로 한 비판적 검토 -”, 언론과 사회 제27권 제1호, 사단법인 언론과 사회, 2019, 135쪽 이하 참조.

21) 이재하, “장소 연구의 핵심 주제 ‘장소의 정감’ 재논의와 장소 만들기에서 그 중요성”, 한국지역지리학회지 제24권 제1호, 한국지역지리학회, 2018, 52쪽.

22) 심혜련, “매체공간의 혼종화와 지각의 확장에 관하여”, 시대와 철학 제28권 제4호, 한국철학사상연구회, 2017, 42-43쪽.

23) 이호규, “가상 공동체 개념 정립 - 공간, 장소, 그리고 신뢰를 중심으로 -”, 언론과 사회 제10권 제3호, 사단법인 언론과 사회, 2002, 87쪽 이하.

24) 박변갑/박성룡, “미디어 현상학으로 본 디지털 공간의 장소성 연구”, 한국공간디자인학회논문집 제17권 제1호, 한국공간디자인학회, 2022, 384쪽 이하.

25) 김상호, 앞의 논문, 130쪽 이하.

26) Bomi Lim, *op. cit.*, p. 94.

오늘날 메타버스와 같은 가상공간은 단순히 컴퓨터를 매개로 사람 간 소통(Computer-Mediated Communication)이 이루어지는 수준을 넘어 아바타에 자아를 투영하고, 아바타들 사이뿐 아니라 자신을 표상하는 아바타와 이용자 사이의 상호작용이 이루어지는 실재적 세계로 자리 잡고 있다. “우리의 사람이 진행되는 현실의 구체적인 공간”²⁸⁾으로서 행위를 하고, 흔적을 남기고, 이 흔적을 기억하고 회상한다.²⁹⁾ 이러한 맥락에서 살펴보면, 가상공간을 현실과 단절된 비실재적 영역으로 이해하는 입장은 더 이상 유지되기 어렵다고 보인다.³⁰⁾

이처럼 가상공간이 장소성을 지닌다는 것은, 가상공간이 단순히 기술적 구조물이 아니라 우리의 생활세계 일부로 기능하며, 따라서 규범적 평가의 대상이 될 수 있음을 의미한다. 아바타 사이의 비동의 성적 접촉까지는 아니더라도, 가상공간에서 발생하는 다양한 형태의 인격적 침해행위를 처벌하는 현행법의 태도 역시 가상공간의 장소성을 전제로 하지 않고서는 성립하기 어렵다.³¹⁾

2. 아바타간 성추행 행위의 당벌성

가상공간이 규범적 평가의 대상이 되는 장소적 의미를 지닌다면, 그다음으로 아바타 사이의 성적 접촉에 대한 형사적 대응의 타당성 문제를 논할 필요가 있다.

파인버그(Joel Feinberg)는 국가가 어떠한 행위를 범죄화함으로써 가해지는 시민의 자유제한을 정당화할 수 있는 네 가지 원칙을 제시한다. 해악원칙(harm principle), 불쾌원칙(offense principle), 법적 보호주의(legal paternalism), 그리고 법적 도덕주의(legal moralism)가 그것이다. 파인버그에 따르면 형사입법을 정당화하기 위해서 이 모든 원칙이 충족되어야 하는 것은 아니므로, 아래에서는 가상공간에서의 아바타 사이의 성추행의 범죄화 여부를 크게 해악원칙과 불쾌원칙에 비추어 살펴보기로 한다.

27) 박정아, “디지털 공간의 매개로서 모빌리티 확장 현상에 관한 연구”, 모빌리티 시대 기술과 인간의 공진화, 엘피, 2020, 252쪽.

28) 오토 프리드리히 볼노, 이기숙 옮김, 인간과 공간, 예코리브르, 2011, 19쪽.

29) 심혜련, 앞의 논문, 50쪽.

30) 김영진, “가상공간 내에서 아바타의 인격과 재산에 대한 고찰 - 화이트헤드의 과정 철학의 전망에서 -”, 인문학연구 제63권 제3호, 충남대학교 인문과학연구소, 2024, 13-15쪽.

31) 이 밖에 가상공간의 장소성은 관찰권 확정을 위한 범죄지, 주거침입, 명예훼손·모욕죄의 공연성 등과 관련하여 심층적인 논의가 이루어질 수 있을 것이다.

파인버그는 해악을 삶에 있어 기본적 이익(welfare interest)에 대한 침해, 불쾌를 보편적으로 반감을 사는 행위의 상태로 본다.³²⁾ 그의 견해에 따르면 실질적인 해악을 발생시키는 행위는 법적으로 금지되어야 하고, 이런 정도의 해악을 일으키지 않는 경우라 하더라도 모욕감, 불쾌감 등을 유발하는 경우에 금지 대상이 될 수 있다.

여기서 중요한 지점은 가상공간에서의 ‘몰입’이다. 가상공간은 점점 현실감을 증대시키는 방향으로 발전해 왔고 앞으로도 역시 그러한 방향으로 전개될 것으로 보인다. 아바타를 통한 인간의 외형과 움직임의 구현, 입체적 시각, 서라운드 사운드, 촉각을 전달시키는 햅틱 기술 등은 가상공간을 현실의 공간과 같이 느끼도록 하는 몰입 장치들이다. 또한 이런 기술적 요소 외에 가상공간 안팎에서 발생하는 심리적·환경적 원인도 몰입에 영향을 미치는 요소로 작용한다. 이러한 몰입은 가상현실을 다른 커뮤니케이션 기술과 구별되게 하는 핵심 요소이며,³³⁾ 파인버그가 말하는 해악과 불쾌의 측면을 검토하는 데 중요한 근거가 된다.

이하에서는 해악(피해), 불쾌(반사회적 태도) 측면을 나누고 각각 가상공간에서의 몰입적 특성을 대입하여 아바타 사이 성적 접촉의 당벌성 여부를 검토한다. 또한 현행법과 판례의 태도에 근거하여 이와 같은 당벌성 논의의 적정성을 살핀다.

2.1 아바타 사이의 성폭력과 해악

파인버그는 이익에 대한 침해이면서 동시에 부당한 것, 그리고 이익에 대한 침해를 수반하는 부당한 행위를 해악이라고 보는 것이 해악 원칙의 목적에 부합하는 것이라고 한다.³⁴⁾ 그렇다면 가상공간에서 아바타 간 성적 접촉이 야기하는 피해가 실질적인 해악에 해당하는 것인지를 규명할 필요가 있다. 또한 실질적인 해악이라고 한다면 그 성격이 어떤 것인지, 즉 그것이 성폭력 범죄에서 보호하는 이익을 침해한 것인지,

32) Gerhard Seher, 이현준/홍영기 옮김, “원칙에 의한 형벌규범의 정당화 그리고 법익개념”, 형사법연구 제30권 제1호, 한국형사법학회, 2018, 218-219쪽.

33) Joshua Hansen, “Virtual Indecent Assault: Time for the Criminal Law to Enter the Realm of Virtual Reality”, *Victoria University of Wellington Law Review Vol. 50 Iss. 1*, Victoria University of Wellington, 2019, p. 60.

34) Joel Feinburg, *The Moral Limits of Criminal Law Volume One: Harm to Others*, Oxford University Press, 1984, pp. 34-37: quoted in Litska Strikwerda, “Should virtual cybercrime be regulated by means of criminal law? A philosophical, legal-economic, pragmatic and constitutional dimension”, *Information & Communications Technology Law Vol. 23 Iss. 1*, Routledge, 2014, p. 41.

명예를 훼손한 것인지 등을 검토해야 한다. 이러한 판단을 바탕으로 여타의 요소들과 종합하여 범죄화 여부, 구성요건, 처벌 수위가 결정될 수 있기 때문이다. 예를 들어 만일 가상공간에서의 아바타 간 원치 않는 성적 접촉을 형사적으로 규제하는 근거를 피해자의 일반적인 명예에서 찾는다면, 가상공간 내 가해자와 피해자 외에 다른 이용자가 존재하지 않는 환경에서는 처벌의 근거가 약해진다. 반면, 이를 성적 자기결정권의 침해로 본다면 공연성 요건이 없어도 처벌이 가능할 것이다.

성과 관련된 모든 범죄는 넓은 의미에서 젠더 폭력에 기반한 행위라고 할 수 있지만, 현행법은 성적 자유를 침해하는 범죄와 성폭속이나 도덕을 침해하는 범죄를 구별하며, 전자를 더 엄중히 처벌한다. 성적 자유나 성적 자기결정권을 침해하는 전형적인 예로는 강간, 강제추행 등이 있고 성폭속 및 성도덕에 관한 범죄에는 공연음란, 성매매 등이 포함된다.³⁵⁾ 또한 카메라등이용촬영 및 유포죄처럼 성적 자기결정권과 성폭속을 동시에 보호하는 경우도 있다.

가상공간에서 아바타 사이의 성추행에 대한 형사처벌의 당위성을 주장하는 선행 연구들은 강제추행 등 관련 조항의 구성요건, 성폭력 범죄의 보호범의 등을 그 근거로 삼는다. 대체로 이러한 행위를 개인의 성적 자기결정권 침해로 해석하며, 그 외의 법익을 중심으로 논의하는 견해는 찾아보기 어렵다. 앞서 살펴본 개정입법안 역시 이러한 관점에 기초한다고 할 수 있다.

메타버스 이용자의 다수가 미성년자임을 고려하면 아동·청소년 성보호와 일반적인 성폭속의 문제도 배제되어서는 안 되겠지만, 아바타 간 원치 않는 성적 접촉이 초래하는 핵심적 해악은 바로 피해자에게 성적 수치심과 불쾌감을 유발한다는 점에 있다. 많은 실증적 연구는 가상공간에서의 경험이 현실의 경험과 크게 다르지 않음을 입증하고 있다.

예컨대, 가상현실을 이용해 밀그램 전기충격 실험을 재현한 연구에 따르면, 원래 밀그램 실험과는 달리 낯선 사람이나 전기 충격이 실체가 아님을 참가자들이 이미 알고 있음에도 불구하고, 가상 캐릭터에 대한 가짜 전기 충격에 대해 “주관적, 생리적, 행동적 수준에서 현실적으로 반응”하는 경향을 보였다.³⁶⁾ 또한 우리에게 잘 알려진 사례로는 2016년 발생한 조던 벨라미어(Jordan Belamire) 사건을 들 수 있다. 피해자는 가상공간

35) 이에 대한 자세한 내용으로는 김영현/이유택, “성적 행위의 범죄화: 한국, 독일, 일본 비교”, 국제법무 제4집 제1호, 제주대학교 법과정책연구원, 2012, 21쪽 이하 참조.

36) PLoS ONE, Mel Slater et al., “A Virtual Reprise of the Stanley Milgram Obedience Experiments”, December 20, 2006, <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0000039>>, 검색일: 2025. 2. 20.

에서 다른 아바타에 의한 성추행의 피해 경위를 설명하면서 이때 느꼈던 수치스럽고 불쾌한 경험이 얼마나 사실적(real)이었는지를 강조했다.³⁷⁾ 이러한 사례들은 사람이 자신의 인지적 이해와 신체적 반응 또는 정동(affect)을 즉시 분리해내기 어려우며,³⁸⁾ 이러한 현상은 몰입이 극대화될수록 심화될 것임을 시사한다. 가상공간 내에서의 아바타 사이의 성적 접촉이 야기하는 해악은 그만큼 실재적인 것이라 할 수 있다.

이러한 현행법 체계 내에서 피해자에게 현실과 같은 충격과 불쾌감을 야기하는 아바타의 성적 접촉에 대한 형사법적 규제가 과잉 입법에 해당하는지 살펴본다.

성폭력처벌법은 2020년 개정을 통해 “사람의 얼굴·신체 또는 음성을 대상으로 한 촬영물·영상물 또는 음성물을 영상물 등의 대상자의 의사에 반하여 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 형태로 편집·합성 또는 가공한 자”(제14조의2 제1항)와 이를 배포한 자를 처벌하는 조항(동조 제2항)을 신설하여, 이른바 딥페이크(deep fake) 기술을 이용한 영상의 제작과 유포를 범죄화하였다. 딥페이크 기술이란 “사진이나 영상물에 등장하는 인물에 대하여 인공지능(AI)기술을 이용해 다른 인물의 안면 또는 몸을 합성하거나 특정 인물이 발언하는 영상물에 타인의 안면을 합성하여 마치 그 타인이 발언한 것처럼 편집 및 가공 등을 하는 기술”³⁹⁾을 말한다. 즉, 딥페이크 영상이 명백히 허위이며 가짜임에도 불구하고 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 형태로 제작하는 행위는 처벌의 대상이 되는 것이다.

이 죄의 보호법익이 무엇인가에 관하여 이를 성적 자기결정권으로 볼 수 없다는 견해도 있다.⁴⁰⁾ 그러나 해당 조항이 성폭력처벌법에 편제되어 있다는 점, 해당 범죄에 대해서 7년 이하의 징역에 처할 수 있도록 함으로써 성폭속을 해하거나 명예를 훼손하는 범죄보다 중한 형량을 부과한다는 점, 여타의 성폭력 범죄와 마찬가지로 구성요건으로서 “성적 욕망 또는 수치심 유발”을 요한다는 점⁴¹⁾ 등을 고려할 때 해당 범죄는 개인의 성적 자기결정권을 침해하는 범죄로 해석하는 것이 타당할 것이다. 비록 해당

37) Medium, Jordan Belamire, “My First Virtual Reality Groping”, Oct 21, 2016, <<https://medium.com/athena-talks/my-first-virtual-reality-sexual-assault-2330410b62ee>>, 검색일: 2025. 3. 10.

38) Mark A. Lemely/Eugene Volokh, “Law, Virtual Reality, and Augmented Reality”, *University of Pennsylvania Law Review Vol. 166 No. 5*, University of Pennsylvania Law School, 2018, p. 1065.

39) 김재현, “딥페이크(deep fake)기술을 이용한 허위영상물 제작 및 반포죄에 대한 형사법적 고찰”, *입법학연구* 제18집 제1호, 한국입법학회, 2021, 244쪽.

40) 김재현, 위의 논문, 249쪽 이하.

41) 이러한 요건이 성폭력 범죄의 구성요건으로 타당한가에 대해서 이견이 있지만, 본고의 주제와 밀접한 관련이 있는 것은 아니므로 여기서는 논외로 한다.

영상물이 피해자 신체 이미지의 일부 또는 음성의 일부만 결합된 형태라 하더라도, 더욱이 그 내용이 사실과 관계없는 허위에 불과할지라도 피해자를 성적으로 대상화하는 행위를 처벌하겠다는 입법 의도가 반영된 것이다.

한편, 가상공간 내 아바타는 기존에 제작된 영상이나 이미지, 음성 녹음과 달리 이용자의 현재를 실시간으로 반영한다. 아바타는 ‘저곳 현실’에서, 이용자는 ‘이곳 현실’에서 같은 시간을 공유하며 상호작용한다. 특히 코덱(codec)과 같은 최신 기술은 이용자의 신체 움직임뿐 아니라 미세한 근육의 사용까지 실시간으로 읽어내며 구현한다.⁴²⁾ 이러한 점을 고려하면, 딥페이크 영상보다 현실성과 현재성이 현저하게 월등한 가상공간 내 아바타에 의한 성폭력 행위를 범죄화하는 것이 시기상조라는 주장은 설득력을 얻기 어렵다고 생각한다.

대법원 역시 판례를 통해 강제추행의 성립 범위와 외연을 확장해 나가고 있다. 형법 제298조의 구성요건은 “폭행 또는 협박으로 사람에게 대하여 추행을 한 자”로, 엄격한 문언적 의미에 따르면 강제추행죄가 성립하기 위해서는 일차적으로 폭행 또는 협박이 선행된 이후 별도의 추행행위가 요구된다고 해석하는 것이 자연스럽다. 그러나 주지하는 바와 같이 대법원은 1983년 “폭행행위 자체가 추행”이 되는 이른바 “기습추행”을 인정한 이래⁴³⁾ 현재까지 이러한 입장을 견지하고 있다. 2010년에는 피고인이 엘리베이터에서 피해자들을 칼로 위협하여 자신의 실력적 지배하에 둔 다음 피해자들에게 자신의 자위행위 모습을 강제로 보도록 한 행위를 강제추행죄로 의율함으로써 강제추행 요건으로 반드시 신체 접촉이 있어야 하는 것은 아니라는 입장을 명확히 했다.⁴⁴⁾ 근래에는 전원합의체 판결을 통해 강제추행죄의 ‘폭행 또는 협박’의 기준을 종래 “상대방의 항거를 곤란하게 할 정도”에서 “상대방의 신체에 대한 유형력을 행사하거나 상대방이 공포심을 일으킬 수 있는 정도의 해악을 고지”하는 것으로 완화하기에 이르렀다.⁴⁵⁾

이와 같은 판례의 태도는 강제추행의 본질을 ‘폭행·협박에 의한 의사결정의 자유권 박탈’이 아니라 ‘피해자가 원하지 않음에도 불구하고 가해지는 상대방 신체에 대한 성적 대상화’로 이해하는 흐름을 반영한 것으로 보인다.⁴⁶⁾ 즉, 저항할 수 없는

42) YouTube, Lex Fridman, “Mark Zuckerberg: First Interview in the Metaverse | Lex Fridman Podcast #398”, <<https://www.youtube.com/watch?v=MVYrJJNdrEg>>, 검색일: 2025. 3. 10.

43) 대법원 1983. 6. 28. 선고 83도399 판결.

44) 대법원 2010. 2. 25. 선고 2009도13716 판결.

45) 대법원 2023. 9. 21. 선고 2018도13877 판결.

정도의 강제성을 수단으로 한 성적 접촉을 강간과 강제추행의 핵심 요건으로 보았던 가부장적 관념⁴⁷⁾을 벗어날 것을 요구하는 시대적 요청에 따른 것이라고 평가할 수 있다. 이러한 판례의 태도를 비판하는 견해도 존재하긴 하지만,⁴⁸⁾ 이들 논지에 따르면 대체로 판례의 태도가 형법 제298조의 문언적 범위를 벗어난다는 점을 비판하면서도 현행법보다 완화된 기준을 적용한 단순추행죄의 입법적 필요성에 대해서는 이를 긍정하고 있다.

이처럼 딥페이크의 범죄화 및 대법원 판례의 흐름을 종합하면, 성폭력 범죄의 본질은 상대방 의사에 반하는 성적 대상화임을 확인할 수 있다. 가상공간 내 아바타의 원치 않은 성적 접촉 역시 피해자의 성적 자기결정권을 침해하고, 피해자의 성적 안전성을 무너뜨리는 실질적인 해악을 야기한다고 정리할 수 있다.

2.2 불쾌원칙의 측면

본고는 가상공간에서 아바타에 의한 성적 접촉이 신체에 대한 성적 대상화, 신체에 대한 접촉을 통해 실질적인 해악을 초래한다고 본다. 그러나 아바타 사이의 성적 접촉이 실질적인 해악을 초래하지 않는다는 반론에 대해 불쾌원칙을 적용하여 범죄화의 근거를 보강할 수 있다.

파인버그는 “offense”를 “harm”에 비해 상대적으로 덜 심각하지만, 정신적 고통, 혐오감, 수치심 등 부정적 정서를 일으키는 행위 상태로 정의하고, 국가가 이를 억제할 수 있는 근거로 제시한다. 게르하르트 제어(Gerhard Seher)는 파인버그가 말하는 “offense”가 중대하고 피할 수 없는 불쾌를 야기하며, 그것이 행위자에게 유용한 목적이 있는 것이 아닐 때 특히 가벌성을 인정할 수 있다고 한다.⁴⁹⁾ 그러나 모든 불쾌감이

46) 이에 대한 자세한 논의는 김준호, “형법상 강제추행 개념의 해석 범위”, 저스티스 제153호, 한국법학원, 2016, 83쪽 이하 참조.

47) 장다혜, “형법상 성폭력법체계의 개선방향: 성적 자기결정권 의미구성을 중심으로”, 여성학논집 제35집 제2호, 이화여자대학교 한국여성연구원, 2018, 41쪽 이하 참조.

48) 강현석, “강제추행죄에 있어 폭행의 개념성에 관한 비판적 검토 - 대법원 2023. 9. 21. 선고 2018도13877 전원합의체 판결을 중심으로 -”, 원광법학 제40권 제4호, 원광대학교 법학연구소, 2024, 79쪽 이하; 류부곤, “강제추행죄가 성립하기 위한 강제추행의 요건”, 형사법연구 제28권 제4호, 한국형사법학회, 2016, 123쪽 이하; 조현욱, “기습추행의 의미와 그 판단기준”, 일감법학 제33호, 건국대학교 법학연구소, 2016, 659쪽 이하 등.

49) Gerhard Seher, 앞의 논문, 224쪽.

법적 규제로 이어져야 하는 것은 아닌데, 파인버그는 이 원칙을 적용할 때 고려해야 할 요소들로 “불쾌감의 강도와 지속성 여부”, “즉각적인 회피가 가능한지 여부” 및 “공공장소에서 발생하는지 여부”를 제시한다.⁵⁰⁾

해악원칙에서와 마찬가지로 가상공간에서 이용자가 느끼는 현존감과 몰입은 불쾌 원칙의 적용에 있어서도 중요한 근거가 된다. 가상공간에서의 몰입과 현존감은 단순히 시각, 촉각, 청각 등의 감각을 재현하는 기술적 요소에만 의존하는 것이 아니라, 이용자 사이의 상호작용을 통해 더욱 증대된다. 미디어 학자 라탄(Ratan)에 따르면, 현존감은 다양한 요소들에 의해서 강화되는데, 그중 가장 중요한 것은 사회적 존재감 (social presence)이다. 즉, 이용자가 공동의 가상환경에서 다른 이용자와 함께 존재하고 이들과 소통한다고 인식할수록 경험의 현실성, 즉시성 등이 더욱 강화된다는 것이다.⁵¹⁾

또한 함스(Harms)와 버군(Burgoon)의 연구에 따르면 가상공간에서의 사회적 현존감이 높을수록 가상공간에서의 행위가 실제 세계의 행위와 유사한 정서적 영향력을 갖는다고 한다.⁵²⁾ 이는 가상공간이 공공의 사회적 공간으로 기능하며, 그 안에서 이루어지는 사회적 행위가 단순하고 일회적인 유희적 행위에 그치지 않는다는 것을 의미한다. 즉, 가상공간 내의 사회적 행위를 통해 형성된 현존감이 다시 현실 세계의 사회적 존재감에 영향을 미치는 연속적이고 순환적인 특성을 갖는다는 것이다.

공공장소의 성격을 가진 몰입적 가상환경에서의 성적 접촉은 불쾌감의 강도를 높이고, 현실사회와의 순환성은 그 지속성을 증가시킨다. 이에 대해 가상공간과의 접촉을 끊거나 혹은 햅틱웨어를 벗어버리는 방식으로 즉각적인 회피가 가능하다는 의견이 제시될 수 있으나 높은 사회적 존재감이 형성된 상황에서 로그아웃을 하거나 햅틱웨어를 벗어버린다고 해서 이미 초래된 불쾌감과 모욕감이 즉시 소거될 수 있는 것은

50) Joel Feinberg, *The Moral Limits of Criminal Law Volume Two: Offense to Others*, Oxford University Press, 1985, pp. 35, 44, 49: quoted in Litska Strikwerda, *op. cit.*, p. 42.

51) Rabindra Ratan, “Self-presence, explicated: body, emotion, and identity extension into the virtual self”, Rocci Luppincini, *Handbook of research on technoself: identity in a technological society*, Information Science Reference, 2012, pp. 321-335: quoted in Frontiers, Verity McIntosh/Catherine Allen, “What do policymakers need to know about harassment in the metaverse?”, <<https://www.frontiersin.org/journals/virtual-reality/articles/10.3389/frvir.2024.1443384>>, 검색일: 2025. 2. 15.

52) Frank Biocca/Chad Harms/Judee K. Burgoon, “Towards a More Robust Theory and Measure of Social Presence: Review and Suggested Criteria”, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments Vol. 12 Iss. 5*, The MIT Press, 2003, p. 464.

아니다. 또한 기술적으로 이러한 회피 방식이 가능하다 하더라도, 이용자는 타인의 행위로 자신의 가상공간 접근권이 제약되는 상황에 처하게 되는 것이므로 피해자에게 회피 의무를 지우는 것은 정당하다고 할 수 없다.

3. 강제추행과 몸, 아바타

앞서 가상공간 내 아바타의 성적 접촉에 대한 당벌성을 확인했다면, 이제는 이를 어떠한 방식으로 입법화할 것인가 하는 문제가 남는다.

아바타 사이의 성추행 행위에 대한 형사처벌의 당위성을 주장하는 선행 연구들은 그 근거에 있어 다소간의 차이는 있지만 개인의 정서적 피해 감정을 주요 요소로 삼고, 성범죄 관련 규정과 판례를 들어 강제추행이 성립하는 데 신체적 접촉이 필요 없음을 강조한다는 데 공통점이 있다.⁵³⁾

이러한 견해는 일응 타당한 면이 있으며 아바타 추행의 범죄화를 수월하게 근거지을 수 있다는 장점이 있다. 그러나 이 관점에 따르면 오히려 가상공간에서 벌어지는 여타의 언어적, 메시지적 성폭력 행위와 아바타에 대한 접촉 사이의 층위를 구분하기 어려워진다는 문제가 있다. 생각건대 아바타의 몸을 더듬는 행위가, 특히 그것이 촉각으로 전달된다면 더욱, 가상공간에서 채팅창을 통해서 음란한 메시지를 전달하는 행위와 동등한 수준의 불법성을 띤다고 보이지 않는다. 그런데 정서적 침해를 논의의 중심으로 삼게 되면 가상공간 안에서 일어나는 다양한 성폭력 행위에 대하여 구성요건과 처벌을 차등화하기 어려워질 수 있다. 즉, ‘어떻게 처벌할 것인가’에 대한 문제에 이르러, 앞서 살펴본 입법안과 같이 ‘성적 언동’으로 구성요건을 뭉뚱그리면서 또다시 명확성의 원칙, 비례성의 원칙에 반한다는 비판을 면할 수 없게 될 우려가 있다.

본고는 강제추행, 강간과 같은 범죄가 여타의 성과 관련된 범죄와 구별되는 지점이 바로 몸에 대한 폭력에 있다고 본다. 이때 몸은 폭행이나 상해로써 그 완전성이나 기능성이 훼손당하는 육체를 말하는 것이 아니라 성적 인격과 결부된 몸이다. 이때의 몸은 “성적인 신체”로 인격이나 정신과 분리된 육체가 아니라 성적 완전성을 향유하는 주체로서의 의미를 가진다.⁵⁴⁾ 따라서 신체에 대한 직접적인 접촉이 있든, 위에서 살펴

53) Olivia Bellini, “Virtual Justice: Criminalizing Avatar Sexual Assault in Metaverse Spaces”, *Mitchell Hamline Law Review* Vol. 50 Iss. 1, Mitchell Hamline School of Law, 2024; Joshua Hansen, *op. cit.*; John Danaher, “The Law and Ethics of Virtual Sexual Assault”, edited by W. Barflied/M. Blitz, *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*, Edward Elgar Publishers, 2018, pp. 363-388.

본 엘리베이터 사건에서와 같이 피해자의 움직임에 제한하여 가해자의 실질적인 지배 하에 두는 경우든, 모두 상대방의 몸을 대상으로 하는 행위라는 사실은 변하지 않는다.

아래에서는 아바타가 ‘몸’으로서 갖는 의미를 설명하고, 이를 통해 가상공간에서 발생하는 아바타 사이의 성추행 행위와 여타의 범죄와의 차이를 설명한다. 이러한 접근은 궁극적으로 가상공간에서 벌어지는 성폭력 행위의 층위를 나누고 차별화할 수 있는 근거가 될 것이다.

3.1 지각 주체로서의 아바타

가상현실이 등장한 초기에는 가상공간이 이용자의 몸과 전혀 관계가 없거나 몸으로부터 해방된 탈신체화의 공간으로 여겨졌다. 즉, 가상공간은 육체의 일탈과 몸으로부터의 해방을 가능하게 하는 공간으로 인식되었으며, 그 공간에서 경험은 “신체의 소멸”로 이해됐다.⁵⁵⁾ 그러나 근래에는 기존의 논의를 반성적으로 성찰하면서, 가상공간의 경험은 여전히 체화적인 것이고, 나아가 기술, 미디어에 의해 현실 세계의 신체가 확장된다고 보는 연구들이 증가하고 있다.⁵⁶⁾

이처럼 사람의 신체가 기술을 매개로 역능이 확장되고 재구성된다는 견해는 기본적으로 현상학자 모리스 메를로 폰티(Maurice Merleau Ponty, 1908-1961)의 이론에 기초를 둔다. 잘 알려진 바와 같이 폰티는 신체와 정신을 이분화하는 데카르트적 사고에 반기를 들며 신체를 세상을 경험하는 지각의 주체이자 인식의 매개체로 보는 데서 그의 사상을 전개한다.

54) 정신과 육체를 분리하는 데카르트적 사고에서 벗어나 성폭력의 본질을 성적 완전성의 침해로 보는 견해는 박혜진, “형법상 성적 자기결정권 개념에 대한 성찰”, 형사법연구 제21권 제3호, 한국형사법학회, 2009, 229쪽 이하; 장다혜, 앞의 논문 참조.

55) 이은아, “몸-두뇌 성취로서의 가상현실 체험과 지각의 확장 가능성에 대한 고찰”, 미학 제84권 제3호, 한국미학회, 2018, 271쪽; 정소라, “가상현실 수용자에 대한 현상학적 연구: 메를로-폰티의 지각이론 및 헨슨의 ‘코드 속의 신체’ 개념을 중심으로”, 현대미술사연구 제46집, 현대미술사학회, 2019, 39쪽.

56) 이러한 견해에 입각해 있는 국내 연구로는 강남/안성모, “메를로 폰티의 ‘현상학적 몸’ 개념을 통한 혼합현실 공간의 지각특성 연구”, 한국공간디자인학회 논문집 제17권 제5호, 한국공간디자인학회, 2022, 442쪽 이하; 심귀연, “메를로-폰티 철학의 관점에서 본 기술과 몸”, 철학논총 제91집 제1권, 새한철학회, 2018, 163쪽 이하; 심혜련, 앞의 논문, 37쪽 이하; 이은아, 앞의 논문, 267쪽 이하; 이현정, “가상현실과 인간의 몸, 정체성, 그리고 상호작용”, 코기토 제91호, 부산대학교 인문학연구소, 2020, 7쪽 이하; 정소라, 앞의 논문, 37쪽 이하 등이 있다.

폰티는 객관화된 대상으로서의 신체와 지각 경험의 주체로서의 신체를 구분하여 “지각 경험의 주체로서의 신체는 외부와의 상호교환적 운동을 시도하면서 공간을 확장”⁵⁷⁾한다고 주장했다. 그에 따르면, 이러한 신체의 능동적 조절과 확장은 신체도식(body schema)을 통해 가능하다. 여기서 신체도식이란 감각적 경험과 행동이 축적되면서 형성되는 신체의 조절 방식으로, 단순한 신체적 구조가 아니라 “나의 신체가 세계를 향해 내적으로 존재하고 있다는 것을 표현하는 하나의 방식”⁵⁸⁾이다. 메를로 폰티의 지팡이 사례는 이와 같은 사상을 함축적으로 표현하고 있다.

장님의 지팡이는 장님에 대하여 대상이기를 그쳤고, 더 이상 그 자체로 지각되지 않으며, 그 끝은 감각적 지대로 변형되었고, 그 지팡이는 접촉 행동의 넓이와 반경을 증대시키며, 시선에 유비되는 것이 되었다. 대상의 탐구에서 지팡이의 길이는 분명히 매개항으로서 개입하지 않는다. 장님은 지팡이의 길이에 의해서 대상의 위치를 아는 것보다 오히려 대상의 위치에 의해서 지팡이의 길이를 안다. 대상의 위치는 장님에게 영향을 미치고 팔의 연장 능력 이외에 지팡이의 행동 반경이 포함되는 동작 넓이에 의해서 직접적으로 주어진다.⁵⁹⁾

여기서 지팡이는 지팡이를 이용하는 사람의 신체적 역능을 향상시켜주며, 그 공간성을 확장시킨다. 그러나 시각장애인이 지팡이를 사용하는 즉시 이러한 향상된 역능이 발휘될 수는 없고, 꾸준한 연습과 훈련을 통해서만 어느덧 자기의 몸의 일부처럼 사용할 수 있게 된다. 폰티는 이러한 연습을 “습관(habit)”이라고 하는데, 습관을 통해 지팡이를 신체의 일부처럼 자연스럽게 활용할 수 있는 신체도식이 형성된다는 것이다.

폰티의 사상은 이후 미디어, 기술, 가상공간과 인간의 몸 사이의 관계를 탐구하는 연구들의 이론적 토대가 되었다. 미디어 이론가 마셜 맥루언(Marshall McLuhan, 1911-1980)은 미디어를 중심으로 한 지각의 확장 문제를 다루며 “모든 미디어는 인간 감각의 확장”으로 “우리 한 사람 한 사람의 의식과 경험을 형성하고 있다”고 주장했다.⁶⁰⁾ 그에 따르면, 미디어는 단순히 정보를 매개하는 매개체에 그치는 것이

57) 정소라, 위의 논문, 44쪽.

58) 메를로 폰티, 류의근 옮김, 지각의 현상학, 문학과지성사, 2002, 169쪽.

59) 메를로 폰티, 위의 책, 228쪽.

60) 마셜 맥루언, W. 테런스 고든 편집, 김상호 옮김, 미디어의 이해: 인간의 확장, 커뮤니케이션북스, 2011, 57쪽.

아니라 그 형식이나 구조가 인간의 사고방식과 감각 구조를 재구성하는 데까지 영향을 미친다.

이러한 돈 아이디(Don Ihde, 1934-2024)는 매체와 몸, 지각의 관계를 다룬 저서 『테크놀로지의 몸 (Bodies in Technology)』에서 우리가 주관적으로 경험하는 물리적 신체를 “여기-몸(here-body)”, 외부로 보여지는 신체, 그리고 예를 들어 거울에 비치는 모습처럼 우리가 우리를 타자화하면서 느끼게 되는 몸을 “이미지-몸(image-body)”이라고 명명한다. 그는 인간이 기계를 사용해 외부 세계를 경험하는 것을 “체현(embodiment)”이라 하는데, 그에 따르면 테크놀로지는 이 체현과 상호작용을 통해 여기-몸의 확장된 신체 경험을 가능하게 하면서 여기-몸과 이미지-몸 사이의 간극을 좁히는 방식으로 발전해왔다.⁶¹⁾

마크 헨슨(Mark Hansen, 1965-) 역시 저서 『코드 속의 신체 (Bodies in code: interfaces with digital media)』를 통해 “테크놀로지는 환경과의 신체의 운동적, 촉각적, 시각적 인터페이스를 확장하도록”⁶²⁾ 하기 때문에, 가상현실에서 이용자의 신체는 소멸하거나 탈신체화하는 것이 아니라 오히려 활성화된다고 주장한다.⁶³⁾

현재 리얼리티 아바타는 신경망(neural networks)과 유전자 알고리즘(genetic algorithms)에 기반하여 인간의 표정과 자세까지 정확하게 모사하고 아바타의 외모와 행동을 세밀하게 개인화할 수 있는 수준까지 발전했다.⁶⁴⁾ 가상공간은 인간의 시야, 입체화면, 소리의 서라운드화처럼 사람의 실제 감각 패턴과 관련된 리얼리티를 향상시키는 방식으로 발전하고 있으며, 이 감각 패턴의 리얼리티가 고도화될수록 몰입도는 증가한다.⁶⁵⁾

가상공간에서의 아바타는 인간의 신체정보를 읽고 활용하면서 현실에서의 신체가 지각하는 바를 다시 지각대상으로 삼는다. 데카르트가 상정한 것처럼 육체와 독립한 정신이 그저 도구에 불과한 아바타를 조정하는 것이 아니라 아바타는 현실 세계의 신체 정보를 수용하여 활용하고 움직이고 다른 아바타와 공유하면서, 그러한 방법을

61) 돈 아이디, 이희은 옮김, 테크놀로지의 몸, 텍스트, 2013, 40쪽 이하.

62) Mark B. N. Hansen, *Bodies in Code*, Taylor & Francis Group, 2009, p. 26: 정소라, 앞의 논문, 49쪽에서 재인용.

63) 정소라, 위의 논문, 40쪽.

64) Vera Lucia Raposo, “Beyond Pixels and Profiles: Unveiling the Legal Identity of Avatars in the Metaverse”, *Proceedings of the International Congress Towards a Responsible Development of Metaverse*, Alicante, 2024, pp. 2-3.

65) 강남/안성모, 앞의 논문, 444쪽.

통하지 않고서는 가능하지 않은 지각과 감각을 받아들여 현실 세계의 신체에 전달한다. 폰티의 논리를 빌리자면, 현실 세계의 사람은 아바타를 이리저리 활용해 봄으로써 아바타를 통한 지각 확장을 경험하는 신체도식을 완성하는 것이다. 아바타와 사람은 상호작용하고 인간의 감각은 여기와 저기를 아우른다.

가상공간에서 아바타 사이에 어떤 접촉이 발생했다면 지각 주체로서의 몸, 아바타는 가상공간의 환경과 다른 아바타가 움직이는 몸짓, 행위 패턴, 경우에 따라서는 표정 등을 대상으로 거기서 벌어지는 일들의 사회문화적 의미를 파악하고 맥락을 통해 규범 위반 유무를 확인할 수 있게 되는 것이다. 이는 현실 세계의 두뇌가 컴퓨터 처럼 정보를 처리하는 과정에서 생겨나는 단순한 알고리즘적 판단이 아니라 현실 세계의 사람 - 아바타 - 다른 아바타 사이의 상호작용에 따른 복합적인 지각 과정의 산물이다.

3.2 성폭력 대상으로서의 몸, 아바타

지각의 주체로서의 아바타는 비단 아바타 사이에서 발생하는 성폭력의 경우에만 특별히 의미있는 것은 아니고, 아바타로 체현된 몸으로서 가상공간에서의 활동, 거기서 일어나는 갈등, 권리 침해 문제 전반에 걸쳐 중요한 의미를 갖는다. 그런데 아바타는 지각과 감각의 주체라는 측면에서도 의미가 있지만, 동시에 그렇게 확장된 타인의 몸이 감각하는 대상이기도 하며 성폭력 행위 주체가 행하는 행위의 대상이기도 하다.

다시 폰티의 지팡이 이야기로 돌아가 보자. 폰티는 “대상의 위치는 장님에게 영향을 미치고 팔의 연장 능력 이외에 지팡이의 행동 반경이 포함되는 동작 넓이에 의해서 직접적으로 주어진다”라고 한다. 이는 지팡이가 단순히 몸을 확장시켜 몸이 지면이나 물체를 인식할 수 있게 해주는 것에 그치지 않고, 지면이나 물체에 의해 “감각되는 대상”⁶⁶⁾이기도 함을 설명한다. 아바타를 통해, 그리고 아바타와 더불어 확장·변형된 지각의 주체는 다시 다른 지각 주체와 상호작용하면서 다시 그 지각의 객체이자 대상으로 기능한다.

텔레햅틱 기술을 사용하여 현실의 사람에게 촉각을 전달한 행위를 강제추행으로 별할 수 있을 것인가의 여부는 아바타를 매개하지 않고는 설명할 수 없다. 햅틱기술을 통해서 어떤 신체적 자극이 지속됐다면 이것이 추행으로 평가할 수 있을 만한 행위인

66) 심귀연, 앞의 논문, 171쪽.

지, 지속적인 신체적 괴롭힘인지 촉각의 전달만으로는 알 수 없다.

대법원은 전화기와 같은 모바일 기기를 통해 상대방의 청각기관을 자극하는 방식으로 폭행이 가능할 수 있음을 시사한 바 있다.⁶⁷⁾ 따라서 상대방을 고통스럽게 할 만한 특별한 사정이 수반되는 경우라면, 텔레햅틱 기술을 통한 촉각의 전달 역시 폭행죄가 성립할 여지가 있다.⁶⁸⁾ 그러나 무엇이 ‘성적’ 접촉인지를 정의하고 판단하는 것은 사회적이고 관습적인 평가의 산물로서 어떤 행위에 성적인 의미를 담고 있는지는 단순한 물리적 접촉만으로 알 수 있는 것이 아니다. 다른 규범적 판단에 있어서 마찬가지로 언어, 표정, 몸짓, 환경 등 전체적인 맥락을 종합하여야 판단가능하다. 구체적으로 피해자와 물리적으로 떨어진 격지에서 스크린을 터치하거나 원격 촉각 전달 장치를 부착한 채 허공을 더듬는 행위가 ‘추행’이 되려면 그 사이에 ‘성적인 몸’이 개입하여야 한다.

전화기를 들고 소리를 지르는 행위가 상대방에 대한 폭행의 여지가 될 수도 있음을 시사한 사례에서는 발화자의 고성이 수신자의 청각으로 전달되는 경우로서 소리 - 청각이라는 자연스러운 감각의 경로에 있다. 그러나 ‘누르거나 터치하는 등의 기계의 작동’, ‘허공을 더듬는 행위’를 성적인 몸에 대한 침해로서 구성요건적 행위로 포섭하기 위해서는 성적인 몸의 주관적 경험과 그 경험이 전달되는 방식, 즉 몸과 기술의 상호작용을 통해 그것이 성적인 의미를 갖는 맥락이 반드시 명확히 드러나야 한다. 그리고 그것을 구체적으로 드러나게 하는 것이 바로 대상으로서의 몸, 아바타다.

행위자가 1차적으로 겨냥하고 있는 것은 아바타와 별개인 저 너머 현실 세계의 육체가 아니라 아바타로 체현된 몸이다. 이는 단순히 가상의 형상이 아니라, 감각하고 지각하는 주체이면서 동시에 타인의 행위에 의해 감각되는 객체로서 기능함을 의미한다. 특히 추행의 맥락에서 아바타는 매개 수단이 아니라, 행위의 규범적 의미를 파악하게 해 주는 기준이자, 현실 세계의 확장된 몸, 행위의 대상으로서의 ‘성적인 몸’인 것이다.

67) 대법원 2003. 1. 10. 선고 2000도5716 판결.

68) 해당 판례에서 대법원은 “유형력의 행사는 신체적 고통을 주는 물리력의 작용을 의미하므로 신체의 청각기관을 직접적으로 자극하는 음향도 경우에 따라서는 유형력에 포함될 수 있다”고 하면서도, “거리상 멀리 떨어져 있는 사람에게 전화기를 이용하여 전화하면서 고성을 내거나 그 전화 대화를 녹음 후 듣게 하는 경우에는 특수한 방법으로 수화자의 청각기관을 자극하여 그 수화자로 하여금 고통스럽게 느끼게 할 정도의 음향을 이용하였다는 등의 특별한 사정이 없는 한 신체에 대한 유형력의 행사를 한 것으로 보기 어렵다”고 하였다.

IV. 결론

그동안 인격, 행위, 책임의 주체를 자연인으로 한정하고 있던 형법 체계는 로봇, 인공지능, 사물인터넷 등 기술의 파고에 맞서 인간중심적 패러다임을 수정하고 그에 상응하는 규범체계를 갖추어야 하는 상황에 직면하게 되었다. 형법은 국가 형벌권을 발동시키는 근거로서 어느 법률보다 견역성이 요구되고, 최후 수단으로만 기능하여야 하며, 불가피하게 필요성이 인정될 때도 최소한의 정도로만 개입할 수 있다. 기술의 발전 속도에 비해 형사법적 대응의 속도가 더딘 이유도, 형법 이론가와 입법자들이 가상공간과 아바타에 대한 진보적인 해석을 주저하는 것도 이와 같은 원칙에서 비롯되는 것으로 보인다. 그러나 인간과 기술의 이분법적 관점으로는 향후 도래할 더 깊은 인간-기술 혼종(hybridization) 시대에 적절히 대응할 수 없다. 이에 본 논문은 현재의 시각뿐 아니라 인공지능과 기술의 발전으로 증가하게 될 새로운 유형의 성폭력 상황에 적절히 대응할 이론적 기반을 제시하고자 하였다.

본고는 가상공간의 장소성, 범죄화 원칙, 아바타의 목적 속성을 근거로 가상공간 내 아바타 성추행의 본질과 당벌성에 관해 논했다. 가상공간은 현실과 유리된 별도의 거짓 공간이 아닌 장소적 의미가 있는 현실의 연장선이며, 이곳에서 벌어지는 아바타에 의한 성폭력은 실질적인 해악을 야기하는 반사회적 행위라고 평가할 수 있다. 또한, 추행이나 강간과 같은 성폭력의 본질은 몸에 대한 성적 대상화에 있으며, 가상공간에서의 아바타는 지각 주체이자 행위의 대상으로서 목적 속성을 지니기 때문에 처벌의 당위가 인정된다.

이와 같은 논의는 실정법의 해석에 기반한 것이 아니라 지리학, 철학 등 ‘법 이전의 관점’에 비중을 두고 논해졌다. 따라서 철학적 견지에서 가상공간의 현실성, 아바타의 주체성, 몸으로서의 대상성을 부정할 수 없다고 하더라도 이것이 곧 현실 세계의 사람을 추행한 것과 동등한 수준의 법적 평가로 이어지는 것은 아니다. 다만, 가상공간과 아바타를 인간중심적인 관점에서 도구적으로만 바라보는 시각에서 벗어나 객체 지향적인 관점에서 접근하고 아바타의 목적 속성을 인정할 때 기존 논의와 구별의 실익이 있는 지점은 가상공간에서 발생하는 성폭력 행위를 어느 정도 유형화할 수 있다는 것이다. 아바타의 몸을 만지는 것이 사람의 신체를 만지는 것과 동일하게 평가될 수는 없지만, 아바타가 사람의 확장된 몸으로 기능하는 경우, 이를 대상으로 한 언어적 표현과 몸에 대한 접촉은 분명히 다른 의미를 지닐 것이기 때문이다.

형사처벌의 당위성이 곧 필벌성으로 연결될 수는 없다. 헌법과 형법의 제원칙, 법경제적인 관점 등 다양한 차원에서 더 풍부한 논의가 이루어져야 할 것이다. 범죄화에 대한 합의가 이루어졌다고 하더라도 구성요건의 설정, 형종·형량의 결정에 있어 다른 범죄와의 체계적 정합성 또한 충분히 고려해야 한다. 이러한 제반 과제가 해결되지 않은 상태이지만, 지금까지의 논의를 바탕으로 가상공간에서의 아바타 성추행을 범죄화하기 위한 입법 모델의 방향을 임시적으로나마 다음과 같이 제안해 보고자 한다. 본 제안은 정교하게 완성된 입법안이라기보다는, 향후 구체화될 논의에 기초를 제공할 수 있는 초기적이자 탐색적인 모델에 가깝다는 점을 일러둔다.

이 입법 모델을 도출하기까지 다음과 같은 점들을 감안하였다. 첫째, 현행법 체계 내에서 구체적으로 어느 법률을 통해 규율할 것인가의 문제에 있어서 법률의 취지와 목적, 디지털 공간에서 발생하는 성폭력 행위를 다루는 기존 법률의 편제 체계 등을 고려했다. 이에 따라 정보통신망법이 아닌 성폭력처벌법에 제14조의4를 신설하여 이를 규율하고, 관련 개념의 명확화를 위해 제2조 제3항에 정의 조항을 추가 신설하는 방향으로 입법안을 구성하였다. 이 정의 조항은 디지털 성폭력과 관련한 다른 기술적 용어들을 추가하는 방향으로 개정될 수 있다. 둘째, 아바타를 대상으로 하는 다양한 유형의 성폭력 행위 중에서 언어적 성폭력은 단순한 성희롱으로서 불가별이거나 또는 다른 규정에 근거하여 가벌성을 확보할 수 있으므로 해당 조항에서는 이를 배제하였다. 셋째, 아바타가 ‘성적인 몸’임을 인정하면서도 현실 세계 신체에 대한 공격과 동일시할 수 없으므로 단순히 아바타를 추행하는 경우와 텔레햅틱을 이용하여 현실 감각을 신체에 전달하는 경우를 차등화하였다. 넷째, ‘성적 수치심’은 성폭력 처벌 규정의 구성요건으로서 적절하지 않다는 인식하에 이를 추가하지 않았다. 따라서 다른 규정과의 정합성 문제가 남아 있을 수 있다. 또한 저자는 성폭력처벌법을 비롯한 특별법상의 형량이 지나친 중형주의에 기반하여 비례성의 원칙에 반한다는 문제의식을 갖고 있다. 따라서 구체적인 형종과 형량의 산정은 중형주의의 완화, 다른 범죄와의 균형 등의 과제 해결이 전제되어야 하므로 이하에서는 구성요건에 해당하는 내용만을 제시하기로 한다.

성폭력처벌법 개정안	
제2조	③ “디지털 신체 형상물”이란 정보통신망을 통하여 구현된 디지털 환경에서 사람의 신체와 유사한 외형을 갖추고, 움직임·행위·상호작용 등을 표현하거나 수행할 수 있도록 설계된 디지털 객체를 말한다.
제14조의4 (디지털 신체 형상물 추행)	① 상대방의 명시적 동의 없이, 디지털 신체 형상물을 조작하거나 활용하여 상대방의 디지털 신체 형상물에 대하여 성행위의 연출 또는 이와 유사한 방식의 행위를 수행함으로써 성적 자기결정권을 침해한 자는... ② 제1항의 행위에 해당하면서 정보통신기기 또는 장치를 통하여 진동, 압박, 촉각 등 감각 자극이 상대방의 신체에 실질적으로 전달될 경우에는...(가중처벌)

그러나 단기적인 관점에서는 아바타 사이의 성추행을 범죄화하기 이전 단계에서라도, 정보통신망법 등에 디지털 공간에서의 성적 자기결정권 보호를 명시적으로 규정함으로써 언제라도 형법적으로 개입할 의지를 드러낼 필요가 있다. 이는 가상공간 플랫폼 개발자, 운영자 및 이용자 모두에게 일정한 규범적 지침을 제공하는 정책으로서의 의미가 있다. 장기적인 관점에서는 향후 디지털 테크놀로지의 발전 속도와 활용 방식의 다양성을 고려할 때, 새로운 법률이나 조항은 특정 기술적 용어를 사용하는 대신 보다 넓은 기술 유형을 포괄하여 기술의 발전에 대응할 수 있는 유연성을 갖추어야 할 것이다.⁶⁹⁾ 또한 특정한 현상에 대한 대응법을 마련하기보다는, 전체적인 성범죄 법체계 내에서 원칙을 세우고 패러다임 변화를 수용하는 방식이 필요하다.

한편, 가상공간에서의 성추행은 사후적 처벌보다 예방적 정책이 더 큰 효율을 발휘할 수 있는 특징이 있으므로, 플랫폼 운영자에 대한 행정적 조치를 통해 예방적 효과를 도모할 필요가 있다. EU는 디지털서비스법(EU Digital Services Act 2022)을 통해 플랫폼 사업자에 대하여 플랫폼 안에서 발생할 우려가 있는 위험을 분석·평가하고, 위험을 인지했을 경우 즉시 조치하며, 위험의 발생과 대응을 정기적으로 보고하고 공개할 의무를 부과한 바 있다.

앞서 논의한 가상공간의 장소성에 비추어 보면, 플랫폼 운영자는 이러한 장소를 설계, 조직하여 이용자 간 상호작용을 유도하고 구조화하는 주체로서 안전한 환경을 유지하고 위험을 통제해야 할 규범적 책임의 부담이 요청된다. 단순한 기술적 매개자를 넘어, 가상공간이라는 사회적 장소의 관리자이자 위험 조직자로서 위치 지우는 규범적 전환이 필요하다. 따라서 정보통신망법에 이용자 간 불법행위 발생을 방지하기 위한 기술적·관리적 조치의무와 이를 위반할 시 과징금 등의 행정제재를 부과할 수 있도록 하는 규정의 신설이 동시에 요구된다.

69) Vera Lucia Raposo, *op. cit.*, p. 1.

결국, 가상공간에서의 성폭력 문제는 단순히 법적 공백을 메우는 수준을 넘어, 기술 발전과 인간 경험의 변화를 반영하는 동태적인 법체계의 수립을 요구한다. 인간-기술 혼종이 심화되는 시대를 맞아 보다 종합적이고 장기적인 시각에서의 대책이 필요하다.

참고문헌

1. 단행본

- 돈 아이디, 이희은 옮김, *테크놀로지의 몸*, 텍스트, 2013.
- 마셜 매클루언, W. 테런스 고든 편집, 김상호 옮김, *미디어의 이해: 인간의 확장*, 커뮤니케이션북스, 2011.
- 메를로 폰티, 류의근 옮김, *지각의 현상학*, 문학과지성사, 2002.
- 박정아, “디지털 공간의 매개로서 모빌리티 확장 현상에 관한 연구”, *모빌리티 시대 기술과 인간의 공진화*, 앨피, 2020.
- 오토 프리드리히 볼노, 이기숙 옮김, *인간과 공간*, 에코리브르, 2011.
- John Danaher, “The Law and Ethics of Virtual Sexual Assault”, edited by W. Barflied/M. Blitz, *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*, Edward Elgar Publishers, 2018.

2. 학술지

- 강 남/안성모, “메를로 폰티의 ‘현상학적 몸’ 개념을 통한 혼합현실 공간의 지각특성 연구”, *한국공간디자인학회 논문집 제17권 제5호*, 한국공간디자인학회, 2022, 441-454쪽.
- 강현석, “강제추행죄에 있어 폭행의 개념성에 관한 비판적 검토 -대법원 2023. 9. 21. 선고 2018도13877 전원합의체 판결을 중심으로-”, *원광법학 제40권 제4호*, 원광대학교 법학연구소, 2024, 79-99쪽.
- 계인국, “메타버스 아바타의 인격에 대한 법이론적 논의 -헌법상의 인간과 인격을 중심으로-”, *고려법학 제112호*, 고려대학교 법학연구원, 2024, 1-35쪽.
- 김상호, “미디어와 공간, 그리고 장소의 문제 -몸을 중심으로 한 비판적 검토-”, *언론과 사회 제27권 제1호*, 사단법인 언론과 사회, 2019, 130-167쪽.
- 김영진, “가상공간 내에서 아바타의 인격과 재산에 대한 고찰 -화이트헤드의 과정철학의 관점에서-”, *인문학연구 제63권 제3호*, 충남대학교 인문과학연구소, 2024, 5-52쪽.
- 김영현/이유택, “성적 행위의 범죄화: 한국, 독일, 일본 비교”, *국제법무 제4집 제1호*, 제주대학교 법과정책연구원, 2012, 21-66쪽.

- 김재현, “딥페이크(deep fake)기술을 이용한 허위영상물 제작 및 반포죄에 대한 형사법적 고찰”, 입법학연구 제18집 제1호, 한국입법학회, 2021, 243-276쪽.
- 김종구, “온라인 성착취 범죄와 사이버 공간에 관한 고찰”, 법학논총 제28집 제2호, 조선대학교 법학연구원, 2021, 41-64쪽.
- 김준호, “형법상 강제추행 개념의 해석 범위”, 저스티스 제153호, 한국법학원, 2016, 83-109쪽.
- 류부곤, “메타버스(metaverse)에서의 형사정책적 과제 -이른바 ‘사이버 인격권’ 개념과 침해유형의 정립-”, 형사정책 제34권 제2호, 한국형사정책학회, 2022, 7-42쪽.
- _____, “강제추행죄가 성립하기 위한 강제추행의 요건”, 형사법연구 제28권 제4호, 한국형사법학회, 2016, 123-149쪽.
- 박변갑/박성룡, “미디어 현상학으로 본 디지털 공간의 장소성 연구”, 한국공간디자인학회논문집 제17권 제1호, 한국공간디자인학회, 2022, 383-392쪽.
- 박혜진, “형법상 성적 자기결정권 개념에 대한 성찰”, 형사법연구 제21권 제3호, 한국형사법학회, 2009, 229-252쪽.
- 심귀연, “메를로-퐁티 철학의 관점에서 본 기술과 몸”, 철학논총 제91집 제1권, 새한철학회, 2018, 163-185쪽.
- 심혜련, “매체공간의 혼종화와 지각의 확장에 관하여”, 시대와 철학 제28권 제4호, 한국철학사상연구회, 2017, 37-66쪽.
- 엄장진, “가상현실 내 성범죄적 행위의 처벌 가능성 및 개선방향 연구”, 법제 2018년 9월호, 법제처, 2018, 163-186쪽.
- 윤지영, “메타버스 시대, 범죄의 재구성과 형사사법적 대응”, 저스티스 제194권 제3호, 한국법학원, 2023, 503-539쪽.
- 이은아, “몸-두뇌 성취로서의 가상현실 체험과 지각의 확장 가능성에 대한 고찰”, 미학 제84권 제3호, 한국미학회, 2018, 267-292쪽.
- 이재하, “장소 연구의 핵심 주제 ‘장소의 정감’ 재논의와 장소 만들기에서 그 중요성”, 한국지역지리학회지 제24권 제1호, 한국지역지리학회, 2018, 51-65쪽.
- 이정훈, “가상범죄에 관한 형사정책적 고찰”, 형사정책 제23권 제2호, 한국형사정책학회, 2011, 143-185쪽.
- 이해원, “디지털 신질서와 인격권”, 법조 제73권 제2호, 법조협회, 2024, 7-44쪽.

- 이현정, “가상현실과 인간의 몸, 정체성, 그리고 상호작용”, *코기토* 제91호, 부산대학교 인문학연구소, 2020, 7-26쪽.
- 이호규, “가상 공동체 개념 정립 -공간 장소, 그리고 신뢰를 중심으로-”, *언론과 사회* 제10권 제3호, 사단법인 언론과 사회, 2002, 88-116쪽.
- 임미원, “인격권개념의 기초적 고찰”, *민사법학* 제36호, 한국민사법학회, 2007, 65-90쪽.
- 장다혜, “형법상 성폭력법체계의 개선방향: 성적 자기결정권 의미구성을 중심으로”, *여성학논집* 제35집 제2호, 이화여자대학교 한국여성연구원, 2018, 37-86쪽.
- 정소라, “가상현실 수용자에 대한 현상학적 연구: 메를로-퐁티의 지각이론 및 헨슨의 ‘코드 속의 신체’ 개념을 중심으로”, *현대미술사연구* 제46집, 현대미술사학회, 2019, 37-61쪽.
- 조성훈, “메타버스 시대 형사법의 과제: 디지털 성범죄를 중심으로”, *인권과 정의* 제513호, 대한변호사협회, 2023, 295-309쪽.
- 조현욱, “기습추행의 의미와 그 판단기준”, *일감법학* 제33호, 건국대학교 법학연구소, 2016, 695-678쪽.
- 최자유, “아바타 성범죄 방지 방안에 대한 법적 연구”, *법학연구* 제32권 제4호, 연세대학교 법학연구원, 2022, 139-171쪽.
- 한혜원, “메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구”, *디지털콘텐츠학회논문지* 제9권 제2호, 한국디지털콘텐츠학회, 2008, 317-323쪽.
- 황태정, “메타버스와 사이버 인격권 -문제되는 행위유형과 현행법·법률안 검토-”, *비교형사법연구* 제24권 제4호, 한국비교형사법학회, 2023, 157-186쪽.
- Bomi Lim, “Sexual Violence and Personality Rights in Virtual Spaces”, *International Journal of Diaspora & Cultural Criticism Vol. 14 No. 1*, Academy of Mobility Humanities, Center for Asia & Diaspora, 2024, pp. 75-105.
- Frank Biocca/Chad Harms/Judee K. Burgoon, “Towards a More Robust Theory and Measure of Social Presence: Review and Suggested Criteria”, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments Vol. 12 Iss. 5*, The MIT Press, 2003, pp. 456-480.
- Gerhard Seher, 이현준/홍영기 율김, “원칙에 의한 형벌규범의 정당화 그리고 법익개념”, *형사법연구* 제30권 제1호, 한국형사법학회, 2018, 207-234쪽.
- Joshua Hansen, “Virtual Indecent Assault: Time for the Criminal Law to Enter the Realm

- of Virtual Reality”, *Victoria University of Wellington Law Review Vol. 50 Iss. 1*, Victoria University of Wellington, 2019, pp. 57-76.
- Litska Strikwerda, “Should virtual cybercrime be regulated by means of criminal law? A philosophical, legal-economic, pragmatic and constitutional dimension”, *Information & Communications Technology Law Vol. 23 Iss. 1*, Routledge, 2014, pp. 31-60.
- Mark A. Lemely/Eugene Volokh, “Law, Virtual Reality, and Augmented Reality”, *University of Pennsylvania Law Review Vol. 166 No. 5*, University of Pennsylvania Law School, 2018, pp. 1051-1138.
- Olivia Bellini, “Virtual Justice: Criminalizing Avatar Sexual Assault in Metaverse Spaces”, *Mitchell Hamline Law Review Vol. 50 Iss. 1*, Mitchell Hamline School of Law, 2024, pp. 75-115.
- Orin S. Kerr, “Criminal Law in Virtual Worlds”, *University of Chicago Legal Forum Vol. 2008 Iss. 1*, University of Chicago Law School, 2008, pp. 415-429.

3. 자료집

- Vera Lucia Raposo, “Beyond Pixels and Profiles: Unveiling the Legal Identity of Avatars in their Metaverse”, *Proceedings of the International Congress Towards a Responsible Development of Metaverse*, Alicante, 2024.

4. 웹자료

- 법무부, “디지털 성범죄 등 대응 TF · 전문위원회 활동과 성과”, 2022. 5. 10, <<https://www.moj.go.kr/moj/415/subview.do?enc=Zm5jdDF8QE8JTJGYmJzJTJGbW9qJTJGMTYxJTJGNTU5MTA1JTJGYXJ0Y2xWaWV3LmRvJTNG>>, 검색일: 2025. 3. 12.
- Frontiers, Verity McIntosh/Catherine Allen, “What do policymakers need to know about harassment in the metaverse?”, <<https://www.frontiersin.org/journals/virtual-reality/articles/10.3389/frvir.2024.1443384>>, 검색일: 2025. 2. 15.
- Medium, Jodan Belamire, “My First Virtual Reality Groping”, Oct 21, 2016, <<https://medium.com/athena-talks/my-first-virtual-reality-sexual-assault-2330410b62ee>>,

검색일: 2025. 3. 10.

PLoS ONE, Mel Slater et al., “A Virtual Reprise of the Stanley Milgram Obedience Experiments”, December 20. 2006, <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0000039>>,

검색일: 2025. 2. 20.

YouTube, Lex Fridman, “Mark Zuckerberg: First Interview in the Metaverse | Lex Fridman Podcast #398”, <<https://www.youtube.com/watch?v=MVYrJJNdrEg>>, 검색일:

2025. 3. 10.

[Abstract]

A Study on the Criminal Punishability of Avatar-to-Avatar Sexual Assault in Virtual Spaces*

Lim, Bomi**

The advancement of digital and mobile technologies presents a fundamental challenge to how criminal law responds to technological changes. The existing criminal law framework, which is based on physical contact, reveals its limitations in addressing new forms of sexual harm that occur in non-physical spaces. In particular, the issue of sexual assault between avatars in the metaverse starkly highlights this legal gap.

This paper aims to establish the foundational legal principles to address this issue by examining the relationship between virtual and real spaces, the reality of harm caused by sexual assault between avatars, and the physical attributes of avatars active in virtual spaces. Through this, the paper analyzes the distinctions between sexual assault between avatars and other forms of digital sexual harrasment, ultimately seeking to identify the legal grounds that justify the criminal punishability of such acts. To achieve this, the paper reviews existing views on avatar sexual violence. It engages with relevant literature from human geography, criminology, and philosophy, applying these perspectives to virtual spaces and avatars.

In conclusion, virtual spaces are not separate fictitious realms, but extensions of reality with spatial significance, and sexual violence committed by avatars in these spaces is regarded as an antisocial act that causes tangible harm. Moreover, the essence of sexual violence, such as assault or rape, lies in the sexual objectification of the body. Since avatars in virtual spaces possess bodily attributes as both perceptual subjects and objects of action, the justification for punishment is recognized. However, the justification for punishment

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2018S1A6A3A03043497)

** HK Research Professor, KU Academy of Mobility Humanities

does not necessarily equate to its enforcement, and further theoretical and practical discussions are required in the future.

[Key Words] Virtual Space, Avatar, Sexual Assault, Sexual Violence, Expanded Body