

가상현실과 법률

발표형식: 초청강연

대표그림 및 설명



요 약 (Summary)

2020년 가상현실의 세계시장규모는 약 300억 달러 (Statista), 그리고 국내 시장규모는 약 5조 7천억원 (한국VR산업협회)정도가 될 것이라고 예상하고 있다. 이런 가상현실은 게임, 스포츠, 헬스케어, 교육 등 다양한 분야에서 폭 넓게 사용되고 있지만, 가상현실의 대중화로 인하여 발생하는 부작용을 무시할 수 없다. 특히 폭력등에 무방비로 노출될수 있으며, 인간의 존엄성, 소외, 현실에서의 부적응 등 다양한 형태로 부작용이 발생할 수 있다. 또한 가상현실 기술이 발전됨에 따라 사람들이 현실과 가상현실을 구별하지 못하게 되고, 이로 인하여 사람들이 가상현실에서 범죄를 저질렀을 경우 그 범죄를 처벌할 수 있는지 등에 대한 다양한 도덕적, 법적 문제가 야기될 수 있다. 또한 가상현실이 초고속통신과 결합됨에 따라 여러나라에서 같은 가상공간에 접속하여 범죄를 저질렀을 경우, 나라들마다 법이 다르기 때문에 어느 나라에서 범죄에 대하여 관할권을 갖는지에 대한 문제 역시 발생할 수 있다. 본 강연에서는 이와 같은 문제들을 법률적으로 어떻게 해석해야 하며, 어떻게 처리되어야 하는지, 그리고 가상현실을 이용해야 하는 사람 및 개발자들은 어떻게 대비해야 하는지에 대하여 언급한다.

김홍태 변호사
법률사무소 심평
E-mail: hope5380@hanmail.net