

인성人性과 물성物性에 대한 소고:

메타버스와 인성론을 중심으로

조정호*

【요약】

인문학의 주요 관심사 중 하나는 인성에 대한 탐구이다. 특히 동서양 철학 계의 인성론에서는 이데아idea, 이성, 존재, 인仁, 이理, 성선性善, 성악性惡 같은 개념을 통하여 인간의 본성을 탐구해 왔다. 이 같은 학문 동향에서 설명하기 힘든 메타버스 metaverse의 출현은 가히 혁명적 사태라고 하겠다. 인간이 현실과 가상 세계를 넘나들며 활동하는 메타버스에서는, 특정 인간을 표상하는 ‘디지털로 만들어진 가상 인물’이 타인을 표상하는 가상 인물과 인간관계를 하는 현상이 일어나고 있으며, 그 영역과 기능이 확대되고 있다. 알파고처럼 딥러닝을 통해 강화 학습을 하는 가상 인물은 인간을 모사하는 수준에서 벗어나 스스로 행동하는 단계로 발전해나가고 있다. 인간의 아바타로서 회의를 하고 업무를 하는 수동적 수준을 넘어서, 인공지능이 인간이 당면한 문제를 상담해 주거나 스스로 농담을 하거나 빅데이터를 기반으로 지식을 가르치는 활동을 하고 있다. 인공지능에 기반한 전자적 인간은 실제 인간보다 외모나 행동이 더 매력적인 경우가 늘어나고 있고, 강화 학습하는 전자적 인간이 인성 측면에서 인간에 비하여 부족한 면이 없는 현상도 나타나고 있다. 인공지능의 발전에 따라서 사회적 규율 측면에서 인간 범주가 기존의 ‘자연인’과 ‘법인’ 외에 ‘전자적 인간’이 추가되는 동향이 확산되고 있으며, 메타버스의 영역 확대와 기능 발전을 고려할 때 인성과 물성을 이항대립적 관점에서 벗어나 검토할 필요가 있으며 이에 대한 다양한 후속 연구가 필요하다.

【주제어】 인성人性, 물성物性, 메타버스, 인공지능, 인성론

* 한국체육대학교 교양교직과정부 교수

<https://doi.org/10.34162/hefins.2021..27.004>

I. 들어가는 말

인간과 더 유사하고 인간보다 더 인간다우며, 인간을 능가하는 인공지능이 등장하는 것으로 영화가 광고되면 될수록 관객들은 마치 블랙홀로 향하듯 극장 안으로 빨려들어 간다.¹⁾ 이와 관련하여 근래 텔레비전 광고에 나온 춤추는 여성 모델이 사회적으로 화제가 되었다. 지하철 안에서, 식물원에서, 옥상에서 멋있게 춤추고, 소셜 네트워크인 인스타그램²⁾에 다양한 사진과 영상을 올리며 광고모델로 활동해온 로지Rozy가 ‘사람’이 아니라 ‘3D 컴퓨터 그래픽³⁾으로 만들어진 가상 인물’이라는 사실이 놀라움을 주었다. 로지Rozy의 모습과 움직임이 실제 인간과 매우 유사하고 보통의 인간을 능가하는 자태에 사람들이 놀란 것이다. 이 같이 인간 실물과 비슷한 자신의 아바타를 만들어 현실 세계에서 구입하기 힘든 고가의 명품으로 치장하고 타인의 가상 인물과 교제하며, 사업체를 설립하여 실물 경제 활동도 할 수 있는 가상 공간인 메타버스metaverse가 발전하며 그 영역이 넓어지고 있다.

코로나19 팬데믹으로 인하여 메타버스는 한층 발전하였다. 대면 활동이 제한되거나 봉쇄된 상황에서 기업체 회의와 업무, 상품 판촉, 공연 관람, 축제, 연구 등 많은 분야에서 메타버스가 확산되고 있다. 이와 관련하여, 인공지능AI 컴퓨팅 분야의 글로벌 선도기업인 엔비디아NVIDIA 최고경영자 쟈슨 황Jensen Huang은 ‘컴퓨텍스 2021’⁴⁾ 기자회견에서 “메타버스에서 설계·

1) 박소영 (2019), p. 100.

2) “가상인간 로지Rozy의 인스타그램”, www.instagram.com/rozy.gram.

3) 그래픽graphic이란 그림이나 도형, 사진 등 다양한 시각적 형상이나 작품을 통틀어 이르는 말이고(“국립국어원 표준국어대사전”, <https://stdict.korean.go.kr/>), 3D 그래픽3D graphic(three-dimensional computer graphics)이란 3차원 컴퓨터 그래픽을 말한다.

4) 컴퓨텍스COMPUTEX는 ICT(Information & Communications Technology) 전시회로서 매년 열리는 컴퓨터 엑스포Computer Expo를 말한다.

디자인하는 제품이 유니버스(현실 세계)에서 디자인하는 제품보다 더 많아지는 시대가 반드시 올 것”이라고 하였다.⁵⁾ 이를 경제적 측면으로 환산하여, 회계감사기업인 프라이스워터하우스쿠퍼스PricewaterhouseCoopers(PwC)⁶⁾는 메타버스를 구동시키는 가상·증강 현실(VR·AR) 시장 규모가 2019년에 약 455억 달러였으나 2030년에 약 1조 5,429억 달러로 늘어날 것을 전망하였다.⁷⁾ 증기기관, 전기, 인터넷이 인간의 삶에 혁명적 변화를 가져온 것과 비견할 정도의 큰 변화가 메타버스에 의해 일어나고 있음을 말한 것이다.

이처럼 디지털 가상 세계인 메타버스가 급속히 확산되고 있으나, 이에 대한 국내 연구는 미진하다. KCI계재 논문을 중심으로 볼 때, 2021년 9월 기준으로 전 학문 분야에서 ‘메타버스’로 검색되는 논문은 60편이고(‘메타 분석’, ‘메타 디자인’ 등을 포함한 검색 결과임), ‘metaverse’로 검색되는 논문은 49편에 불과하다. 2007년에 공학 분야 논문인 「자바를 이용한 2.5D 메타버스 게임 엔진 설계 및 구현」이 처음 게재된 이래 49편이 게재되었고, 이 가운데 인문학 분야의 논문은 15년 동안 9편이 나왔다. 그 연구의 초점은 ‘역사교육 내용’, ‘고대사 가상현실 콘텐츠’, ‘영문학 소설’, ‘법회의 체험형 콘텐츠’, ‘코로나19 시대 키워드’, ‘디지털 기록관’, ‘체험형 역사콘텐츠’, ‘축제의 운영 전략’으로서 대체로 콘텐츠 중심이었으며, 메타버스가 초래할 인간 문제나 인문학적 문제는 주목을 받지 못해 왔다.

그렇지만 “첨단과학기술의 발달로 생물학적 인간의 한계를 넘어 포스트-휴먼, 트랜스-휴먼 더 나아가 ‘호모-데우스’까지 회람되는 시대에 역설적으로 ‘인간은 누구이고 무엇인가?’ 혹은 ‘인간됨being-human은 무엇을 의미하는

5) 신현규, 「공기흐름까지 재현한 메타버스, 현실과제 해법될 것」, 『매일경제』, 2021.06.02.

6) 프라이스 워터 하우스 쿠퍼스PricewaterhouseCoopers(PwC)는 2020년 기준으로 세계 500대 기업 가운데 약 84%와 약 10만 개 이상의 기업에 서비스를 제공하고 있는 다국적 회계 감사 기업이다.

“PricewaterhouseCoopers”, www.pwc.com/gx/en/about.html.

7) 안재형, 「미래 선점할 디지털 전쟁터 된 ‘메타버스’」, 『매일경제』, 2021.05.25.

가?’가 중요하고 긴급한 물음으로 부상하고 있음’⁸⁾이 사실이다. 따라서 본고에서는 4차 산업혁명시대에 확산되는 ‘현실 세계 이외의 또 하나의 세상인 메타버스’가 가져올 문제를 인성人性과 물성物性 측면에서 살펴보았다.

II. 인성론의 사각지대, 메타버스

1. 인성론의 주요 흐름

인문학의 주요 관심사 중 하나는 인성人性에 대한 탐구이다. 특히 동·서양 철학 계에서는 고대 이래로 이데아idea, 인仁, 이理, 이성reason, 존재Sein, 성선性善, 성악性惡 같은 개념을 통하여 인간의 본성이 무엇인가를 탐구해 왔다. 인성에 대한 학문 탐구의 역사가 유구하고 그 관점이 다양하기에 인성은 단정적으로 말하기 어려운 용어이다. 인성 개념은 거의 합의가 이루어지지 못한 채 다기다양하게 쓰이고 있으며, 그 개념은 인간 본성의 의미로 쓰이거나, 또는 성격character이나 인격personality와 거의 같은 의미로 사용되기도 하고, 전인whole person의 특성을 의미하는 개념으로 이해되거나, 인간주의 humanism적인 의미로 사용되기도 한다.⁹⁾ 그렇지만 주요 흐름을 개괄해 보면, 동양과 서양의 인성론은, 서양의 합리적 인식론과 동양의 정서적 수양론과 관련 되는 성향에서 직시할 수 있다.¹⁰⁾ 어느 관점에서 보더라도, 기존의 인성론에서 ‘인성’은 ‘물성’과 동일한 것이 아니다.

8) 이은경 (2020), p. 4.

9) 강선보 외 (2008), p. 2.

10) 류성태 (2017), p. 202.

2. 인성론에서 인성과 물성의 관계

현실 세계에서 인간은 여타 동물과 구분되고, 물질세계에 있는 식물 및 물건과도 구분되는 존재이다. 그러하기에 고대 이래 철학 계의 주요 관심사 중 한 가지는 “인간 본성이 무엇인가?”에 대한 탐구였다. 동양 전통에서 볼 때 인성이란 말은 사람이 본래 타고난 성향, 즉 본성本性이란 뜻으로 사용되었지만 가치중립적인 의미보다는 인간이면 마땅히 지녀야 할 당위로서의 인간 성향을 의미한다.¹¹⁾ 여러 다양한 주장들이 제시되어 왔으나, 대체로 동양에서는 윤리에 기반한 성선性善의 전통을, 서양은 유대기독교적 원죄론의 종교에 기반한 성악性惡의 전통을 갖고 있다고 볼 수 있다.¹²⁾

동양 철학에서 중요한 위치에 있는 공자孔子의 인성론이 표방하고 있는 의미는 (인간 개개인의) 도덕을 기초로 하는 교육적 인간상을 포괄하는 유가 학문 수양의 궁극적인 지향점임은 분명하고,¹³⁾ 맹자孟子에게 있어서도 인성과 물성은 동일하지 않으며 맹자의 성선설性善說은 인성에 대한 설명이다.¹⁴⁾

성리학을 집대성한 주자朱子 역시 ‘성性是 도덕적 판단 능력이고’, ‘성性是 선善하며’, “사람과 사물의 성성이 다른 것은 기질의 차이 때문이다.” 등을 주장하였고, 서양 철학의 모태인 고대 그리스 철학을 정립한 아리스토텔레스는 ‘자연물만이 본성인 푸시스^{physis}¹⁵⁾를 갖고 있으며’, “사람과 사물의 본성이 다른 것은 형상의 차이 때문이다.” 등을 주장하였다.¹⁶⁾

11) 최한빈 (2017), p. 235.

12) 정세근 (2020), p. 60.

13) 지준호 (2010), pp. 238-239.

14) 서대원 (2019), p. 343.

15) 고대 회랍철학에서 푸시스^{Physis}는 자연을, 노모스^{Nomos}는 법과 관습을 지칭하며, 푸시스는 여러 의미를 지니지만 ‘절대적인 원칙’으로 작용하는 것은 ‘본성으로서의 푸시스’이다(이철주 (2009), p. 145.).

16) 유원기 (2009), p. 320.

그럼에도 불구하고 인성과 물성의 같음과 다름에 대한 논쟁이, 유학자들 간에 ‘인물성동이론人物性同理論’으로 있었다. 온 세상을 이리를 중심으로 설명하는 성리학의 세계관에 따라서 인인과 물物의 본성이 근본적으로 같다고 본다면 이것은 성리학 체계 내에서 논리적 오류를 피할 수 있으나 납득하기 어려운 말이고, 인인과 물物의 본성이 다르다고 주장하면 ‘성리학의 기본 명제’¹⁷⁾와 다르게 되어서 그 명제를 바탕으로 성립된 하위 이론들과 주장이 논리적 모순에 처할 수 있었다.¹⁸⁾

이러한 논쟁 속에서, 조선 성리학을 대표하는 퇴계退溪는 성리학이 추구하고자 했던 가장 큰 문제는 인성에 관한 인간의 존재 가치 문제라고 판단하였기 때문에 인간에 대한 심성론과 선악 문제를 중시하였다.¹⁹⁾ 또한 실학자 성호星湖는 물物의 범주에 금수와 초목을 비롯한 만물이 인간과 함께 포함된다고 보면서 인간과 사물을 이분법적으로 구별하지 않고서 금수에게도 제한적이지만 오륜적인 행위의 가능성을 긍정했으나, 인간과 사물에 대한 구분을 도덕적 관점에 두었다.²⁰⁾ 그래서 유학자들이 추구했던 것은, 욕망을 지닌 인간의 인성을 어떻게 수양하거나 교육하거나 각성시킴으로써 바람직한 방향으로 발달하거나 발달을 이끌어줄 수 있는가를 논증했던 것이라고 볼 수 있다.

오늘날 한국에서 이루어지는 인성에 대한 논의는 ‘학술적 측면’과 ‘인성교육진흥법 관련 측면’으로 나누어 살펴볼 수 있으나, 그 대다수는 인성의 영어 표기를 미국 학계의 동향을 따라서 ‘character education’으로 기술하고 있다. ‘character education’의 발원지인 미국 교육부에서는 그 의미를 ‘공유하는 책임our shared responsibility’이라는 제목으로써 설명하고 있으며, 로마 정치

17) 성리학의 기본 명제 가운데 하나는 ‘성즉천 천즉리性即天 天即理’, 즉 “만물의 본성은 하늘에서 왔고 하늘이 곧 이리 이다.”라는 말인데, 이에 따르면 모든 인인과 물物의 본성은 이리에서 왔음이 동일하다.

18) 정희원·남태우 (2020), p. 337.

19) 전광수 (2018), p. 109.

20) 허중은 (2008), p. 69.

가 키케로Cicero가 말했던 “국가의 복지는 시민의 인성에 달려 있다 Within the character of the citizen lies the welfare of the nation ”란 말로 제시하고 있다.²¹⁾ 다시 말해서 ‘character education’은 인간에 국한된 사안이라는 설명이다.

이상의 내용을 종합해 볼 때, 만물의 근원을 동일하게 보는 관점에서 물성物性的의 본성을 도덕적 내지 윤리적 측면에서 인성과 동일하다고 보는 견해가 과거에 일부 있었으나, 대다수 동·서양 선행연구에서는 인성은 사람에게만 있는 성품이고 물성은 물건에만 있는 본성을 나타내는 말이라고 보아왔음을 알 수 있다. 이러한 학문 관점에서 설명하기 힘든 인성人性과 물성物性的의 경계가 퇴색하는 메타버스가 근래 인성론의 사각 지대로 부각하였다. 메타버스는, 물리적으로 유한한 현실 세계와 다르게, 그 범위와 기능이 계속 확장되고 있는 디지털 세상으로서, 이 사이버 공간에서 활동하는 인공지능과 인간의 가상 인물인 아바타는 현실 세계에 갈수록 큰 영향을 미치고 있다.

3. 메타버스의 기반

(1) 인간의 분신인 ‘가상 인물’, 아바타

기존 인성론의 관점에서 설명하기 힘든 메타버스의 출현은 가히 혁명적 사태라고 볼 수 있다. 인간이 현실과 가상 세계를 넘나들며 활동하는 메타버스에서는, 특정 인간을 표상하는 ‘디지털로 만들어진 가상 인물’이 ‘타인을 표상하는 가상 인물’과 인간관계를 하는 현상이 일어나고 있으며, 그 영역과 기능이 확대되고 있다.

가상 세계인 메타버스에서 활동하는 인간의 분신인 ‘아바타’는 소설에

21) “U.S. Department of Education”, <http://www.ed.gov>.을 조정호 (2016), p. 436에서 재인용.

나온 말이다. 닐 스티븐슨 Neal Stephenson이 1992년에 발표한 소설 『스노우 크래쉬』*Snow Crash*에서 ‘메타버스’와 ‘아바타’란 말이 처음 사용되었다. PC가 고가로 보급되고 속도가 느린 인터넷이 사용되던 1992년에 대중에게 생소했던 ‘메타버스’와 ‘아바타’란 말이, 오늘날에는 미국 초등학생과 청소년의 주된 놀이 방식이 되었다. 미국에서 조사된 자료에 의하면 10대 약 52%가 “현실 친구보다 (메타버스의 한 가지인) ‘로블록스’ 내외 관계에 더 많은 시간을 보냈다.”고 답했으며, 우리나라 네이버의 3D 아바타 제작 스튜디오인 ‘제페토’에서 열린 걸그룹 ‘블랙 핑크’의 가상 사인회에 코로나19 팬데믹 상황인데도 약 5,000만 명의 팬이 참석하였다.²²⁾ 미국 아동과 청소년은 자신의 분신인 아바타를 만들어 메타버스 디지털 세계에서 노는 데 많은 시간을 보내고 있으며, 이런 동향은 세계적인 추세로 확산되고 있다. 메타버스는 ‘인간의 분신인 아바타’가 ‘다른 인간의 분신인 아바타’ 혹은 ‘인간 모습을 한 인공지능인 아바타’와 만나는 공간이라는 점에서 특징을 찾을 수 있다.

(2) 현실의 제약에서 벗어난 ‘가상 세계’

메타버스는 디지털로 구축된 또 하나의 세계이다. 현실 세계인 지구 면적은 정해져 있지만, 메타버스의 면적과 영역 및 기능은 디지털 발전에 따라서 4차원적으로 계속 확장되고 있다. 이러한 메타버스의 공간 확장과, 기능 발전이 인간에게 실제 삶의 제약을 벗어나는 장을 열어주고 있다.

인간은 메타버스에서 ‘신체적’ 핸디캡을 비롯하여 ‘시간적’, ‘공간적’, ‘경제적’ 한계에서 벗어나 활동할 수 있다. 구체적으로 자신의 얼굴 사진을 기반으로 아바타를 생성할 수 있으며, 실제 외모와 다르게 자신의 얼굴 모양, 헤어 스타일, 피부색, 신장, 근육, 몸매를 이상적인 모습으로 바꿀 수 있다. 이렇게 만든 외모에 자신이 평소 하고 싶었던 장신구, 의상, 명품으로 치장을

22) 오지현, 「레디 플레이어 원이 현실로, 미국 초딩 70%가 한다는 이 게임」, 『서울경제』, 2021.02.06.

하고,²³⁾ 멀리 떨어진 장소에서 열리는 유명 연예인의 콘서트에 참석하여 그 연예인 옆에서 노래 부르고 춤을 출 수가 있다. 현실 세계에서 말을 걸기 힘든 이성에게 접근하여 솔직하게 말하거나, 코로나19 상황에서 금지된 파티와 축제를 할 수도 있다. 현실 세계에서 자신의 경제력으로 구입할 수 없는 고급 아파트와 승용차를 장난스런 싼 가격으로 구입할 수도 있다. 심지어 가로 세로 10미터 크기로 나뉜 미국, 프랑스, 이탈리아, 한국 등 전 세계의 땅을 장난스런 싼 가격으로 구입하여 이익을 붙여서 거래할 수도 있다.

위와 같이 메타버스는 인간이 현실의 제약을 벗어나 욕구를 충족할 수 있는 공간인 동시에, 인간이 자신의 포부를 펼칠 수 있는 또 하나의 세상이기도 하다. 누구나 메타버스에서 자신의 사업을 추진하여 금전적 수익을 거둘 수 있고, 건물을 만들어 가게나 기업을 차려서 현실 세계에서 통용되는 상품을 판매할 수도 있다.²⁴⁾ 4차 산업혁명시대를 맞아 5G를 비롯한 통신기술, 그래픽, 클라우드와 가상현실VR, 인공지능AI 기술이 혁신적으로 발전하면서 현실과 유사한 수준의 가상공간 구성이 가능하게 되면서, 과거의 메타버스가 현실을 보완하는 세컨드Second 공간 개념이었다면 최근의 메타버스는 현실을 대체할 수 있는 퍼스트First 공간 개념이 되어가고 있다.²⁵⁾

III. 물성의 인성 化와 인성의 물성 化

메타버스에서의 활동은 대체로 인간의 가상 인물들 간 이루어지지만, ‘가상 인물인 아바타’와 ‘실제 인간’ 및 ‘인공지능’ 간에 이루어지는 경우도

23) 메타버스에서 아바타 장식용으로 팔리는 이탈리아 명품 구찌Gucci(“구찌Gucci 홈페이지”, www.gucci.com/kr/ko).

24) 메타버스의 확산과 더불어 아바타 (패션)디자이너, 메타버스 월드빌더world builder 등 새로운 직업이 출현하였다.

25) 전준현 (2021), p. 259.

있다. 메타버스에서 BTS와 같은 엔터테이너의 공연에 가상 인물로 참여하여 같이 춤추고 노래 부르거나, 알고리즘으로 짜여진 인공지능과 디지털로 만들어진 가상 인물인 아바타가 현실 세계에서 인간이 겪고 있는 문제에 대해 대화를 나누는 것이 그러한 예가 될 수 있다.

인간과 아바타가 함께 활동하는 것과 관련하여, 한국 엔터테이너 회사인 SM은 2020년 11월에 실제 인간과 가상 인물이 함께 활동하는 걸 그룹을 만들었다. 인간 아이돌(인기 있는 젊은 연예인)과 아바타가 함께 활동하는 걸그룹 ‘에스파aespa’는 여성 멤버 4인과 그들의 가상 인물 아바타 4인이 함께 활동하는 방식이다.²⁶⁾ 에스파는 “자신의 또 다른 자아인 아바타 ae(아이)를 만나 새로운 세계를 경험하게 된다.”는 것을 바탕으로 메타버스를 엔터테인먼트로 확대하였다.²⁷⁾

위와 같은 가상 인물 연예인은 인간이 지니고 있는 한계를 극복할 수 있다. 생물학적 측면에서 젊음을 인간보다 오래 지닐 수 있고, 인성 측면에서 인간이 범할 수 있는 스캔들(좋지 못한 추문)이나 일탈(약물 남용, 비행 등)의 우려에서 벗어날 수 있다. 더욱이 인공지능 발전에 의해 알고리즘²⁸⁾으로 연출되는 가상 인물을 실제 인간과 선뜻 구분하기 힘들고, 아바타가 일정 영역에서 인간보다 우수한 기능을 발휘하는 단계에 접어들었다. 그 가능성을, 인공지능 알파고AlphaGo가 딥러닝²⁹⁾의 학습결과로 2016년에 이미 보여주었

26) “SM Entertainment”, www.smtown.com.

27) 김수영, 「독보적 에스파 세계관, SM 표 메타버스의 시작」, 『한국경제』, 2021.05.26.

28) 알고리즘algorithm이란 “어떤 문제의 해결을 위하여, 입력된 자료를 토대로 하여 원하는 출력을 유도하여 내는 규칙의 집합”을 말하며(“국립국어원 표준국어대사전”, <https://stdict.korean.go.kr>), 인공지능 알고리즘은 컴퓨팅의 논리적 변용성 logical malleability에 기초하고 이 논리적 변용성 덕분에 컴퓨터 연산에서는 온갖 종류의 정보가 상호 융합한다(정원섭 (2020), p. 64).

29) 힌턴Geoffrey Hinton에 의해 제시된 딥러닝Deep Learning을 통하면 컴퓨터는 분류 기준 없이 정보를 입력해도 비슷한 집합을 묶고 상하 관계를 파악할 수 있으며 인간 뇌의 뉴런처럼 서로 정보를 주고받으며 스스로 학습을 하게 된다(김은영, 「실패를 두려워하지 않았던 딥러닝의 대가들」, 『The Science Times』,

다. 알파고의 출현은 인공지능이 자율적인 강화 학습의 객관적인 학습 성취도를 세계인에게 보여준 사건이다.³⁰⁾ 인공지능 바둑 프로그램인 알파고가, 인간 기사들이 대국한 약 3천만 개의 바둑 경기 데이터를 딥러닝 학습한 다음에, 바둑 경기에서 인간 기사를 계속 이겼고, 더 이상 경쟁할 인간 기사가 없어서 은퇴했다는 것은 널리 알려진 사실이다. “알파고는 바둑에서 승리함으로써 ‘독자적인 의사결정을 수행했다.’고 인정받았는데, 그것은 ‘알파고가 자신의 신체를 기반으로 지식의 체화 과정을 거쳤다.’는 의미가 된다.”³¹⁾ 지식의 작동은 외부 환경과 작용하는 체화가 있어야 가능한 것이기에, 알파고의 의사결정은 기계로 체화된 신체에서 나온 것이라는 말이다.

이로부터 약 5년이 지난 오늘날, 인공지능은 기준과 범위가 명확한 업무에서 인간을 대체하고 있다. ‘FAQ 안내’, ‘제품의 사용 설명’, ‘대출 자격 심사’와 같은 분야에서 인공지능이 인간을 대체하고 있으며, 엄청난 양의 빅데이터를 빠르게 딥러닝 학습하는 것을 통하여 스스로 발전하고 개선하는 단계에 들어섰다. 이를 챗봇chatbot을 중심으로 설명하면, 인터넷상 방대한 정보를 수집하며 진화한 인공지능 챗봇은 자연스러운 문장 표현을 인간처럼 구사하며 사적인 대화 상대로까지 발전하였다.³²⁾ 구체적으로 구글이 만든 일상대화 딥러닝 챗봇인 미나Meena는 26억 개의 매개변수parameter로 훈련된 ‘신경 대화 모델neural conversational model’³³⁾로서 약 400억 단어를 포함하는 데이터베이스에서 30일 동안만 훈련받았으나, 인간을 상대로 여러 차례 오고 가는

2021.01.18.)

30) 조정호 (2019), p. 85.

31) 김지연 (2017), p. 28.

32) 소병수·김형진 (2021), p. 179.

33) 인공지능 분야에서 기계를 학습시켜 인간과 의미 있는 대화를 하게 하는 것과 관련하여 딥러닝이 유행하면서 여러 가지 강력한 모델이 등장하였는데, 그 가운데 한 가지가 구글의 ‘신경 대화 모델Neural Conversational Model’이다 (“Chatbot_tutorial.ipynb”, <https://github.com/MatthewInkawhich/pytorch-chatbot>).

방식의 대화multiturn dialog를 하고 농담도 하며 내용 수준이 높은 대답을 하는 것이 가능하다.³⁴⁾ 이와 같이 발전한 인공지능은 디지털 가상 세계인 메타버스에서 실제 인물과 그 분신인 아바타 등과 어울려 교류할 수 있다. 인간의 분신 아바타는 실제 인물의 사고방식과 행동방식을 일정 부분 반영하고 있으며 인공지능 아바타의 작동 방식은 인간 뇌의 신경망을 모방해서 구현되는 것이므로, 실제 인물과 가상 인물은 쉽게 구별되지 않을 수 있다. 인공지능 아바타는 인간의 가상 인물에게 현실 세계의 상품을 판매하거나, 일정 분야의 고민을 상담해 주거나, 빅데이터를 기반으로 지식을 가르치는 선생님이 될 수도 있다. 인간은 메타버스에서 자신이 교류하는 상대방이 인공지능인지 모를 수 있으며, 언젠가는 대화 상대방이 현실 속 육체를 가지고 있지 않다는 점을 대수롭지 않게 여길 날이 올 것이다.³⁵⁾ 인공지능이 실제 인간보다 더 많은 지식을 딥러닝 학습하여 구사하면서 윤리성을 인간보다 잘 실행하는 상태에 이르면, 비합리적이거나 부도덕한 행동을 간간히 하는 인간보다 인공지능 가상 인물에게 사람들이 인간적인 매력을 더 크게 느끼게 될 수도 있을 것 같다. 이러한 인공지능의 발전과 관련하여, 4차 산업혁명과 더불어 도래한 인공지능은 인간에 대한 탐구를 지속해온 인문학 연구에 새로운 반성을 요구하는 계기가 되고 있다.³⁶⁾

인공지능의 발전에 따라서, 기존의 ‘자연인自然人’과 ‘법인법인’³⁷⁾으로 구분해오던 인간 범주를 확대하여 ‘전자적 인간electronic person’을 추가하는 것이 2017년 유럽연합EU 의회를 필두로 하여 국제적으로 대두하였다. 한국 법무부와 민사법학회에서도 같은 해에 인공지능에 법적 지위를 부여하는 연구를 하여, 권리 주체성이 ‘인간’에서 ‘법인’으로 확대되었듯이 ‘법인’에서

34) “Towards a Human-like Open-Domain Chatbot”,
<https://arxiv.org/abs/2001.09977v3>.

35) 김병필, 「메타버스 속 인공지능」, 『중앙일보』, 2021.05.17.

36) 박충식 (2019), p. 31.

37) 법인法人은 법률에 의해 권리 능력이 부여되어서 법률상 권리와 의무의 주체가 될 수 있음.

‘전자적 인간’으로 확대될 가능성과 인공지능을 법체제인 민법 상의 인민 개념과 비교하여 새로운 인민 개념의 법적 설계 가능성을 검토하였다.³⁸⁾ 유럽연합 위원회는 한걸음 더 나아가 2019년에 인공지능의 윤리 체크리스트를 발표하였고,³⁹⁾ ‘인공지능 고위 전문가 그룹(High-Level Expert Group of Artificial Intelligence)’의 정책 권고안을 토대로 신뢰할 수 있는 인공지능에 대한 윤리 지침을 준비하고 있음을 공표하였다.⁴⁰⁾ 이와 같이 인공지능과 로봇을 법적 인격의 범주로 검토하는 것은 기술의 변화가 가져올 미래를 대비하는 시도임에 틀림없으며,⁴¹⁾ 이러한 동향은 인성의 범위와 과제가 인공지능 전자적 인간에게까지 확대될 가능성과 그 검토의 필요성을 나타내는 것이다.⁴²⁾

유럽연합 의회에서 결의한 전자적 인간은 “지능형 자율적 의사 결정을 내리거나 제3자와 상호 작용하는 로봇”으로 보는 견지이며,⁴³⁾ 결의안에서 intelligent라는 표현보다 smart라는 표현을 사용한 것은 아마도 로봇이 사람과 유사한 영리함을 갖추고 있을 것을 전제로 한 것이 아닌가 생각된다.⁴⁴⁾ 한국의 ‘지능형 로봇 개발 및 보급 촉진법’(약칭: 지능형로봇법)에서는 “ ‘지능형 로봇’이 외부환경을 스스로 인식하고 상황을 판단하여 자율적으로 동작하는 기계장치를 말한다.”고 규정되어 있으며,⁴⁵⁾ 국회에서 발의된 ‘로봇기본법안’

38) 정진명·이상용 (2017)을 조정호 (2019), p. 86에서 재인용.

39) 이와 관련하여, 정원섭은 “빅데이터와 딥러닝, 기계학습 등이 어우러져 인공지능 시스템의 자율성이 강화될수록 예측 가능성은 더욱 낮아질 것이며 그 결과 인공지능에 대한 기대와 불안은 더욱 과잉될 것”이라고 하면서 “인공지능 시스템에 대한 사회적 신뢰를 증진할 수 있는 하나의 방안은 인공지능 전문가 윤리”를 건강하게 발휘하여 최대한 자율적 활동을 할 수 있도록 그 길을 열어주는 것이 필요하다”고 하였다(정원섭 (2020), p. 69.).

40) 김민배 (2019), p. 792.

41) 김민배 (2019), p. 791.

42) 조정호 (2019), p. 86.

43) 김자희·주성구·장신 (2017), p. 141.

44) 김자희·주성구·장신 (2017), p. 132.

에는 ‘전자적 인간’이 “정교한 자율성을 가진 로봇”을 대상으로 한다고 기술되어 있다.⁴⁶⁾

오늘날 인공지능은 특정 기능 중심의 약한 인공지능Weak AI, 인간의 능력에 비견하는 강한 인공지능Strong AI, 그리고 인간의 능력을 뛰어넘는 초인공지능Super AI 으로 분류되며 순차적인 형태로 그것이 현실화될 것이라고 전망된다.⁴⁷⁾ 약한 인공지능과 유사한 말로서 좁은 인공지능Narrow AI, 강한 인공지능과 유사한 말로서 범용인공지능Artificial General Intelligence이란 용어도 널리 사용되고 있다. 이들 인공지능의 분류에서는, 기존의 데이터를 기반으로 ‘제시된 과제의 답’을 찾아내는 ‘약한 인공지능’이 발전하여 변환점인 ‘특이점singularity’을 넘어설 때 인공지능이 인간 지능과 유사한 종합적인 사고와 창작 수준에 이르게 된다는 공통점을 찾을 수 있으나, 강한 인공지능에 대한 견해 차이가 있다. 인간 사고와 지능의 고유성과 절대성을 중시하는 측면에서 기계인 인공지능이 결코 ‘강한 인공지능’에 근접할 수 없다는 견해가 있으나,⁴⁸⁾ 인공지능이 기존의 데이터에 없는 새로운 창작을 하거나 종합적으로 사고하며 인간과 같이 활동하는 현상이 출현하고 있다. 구체적으로, 글쓰기 창작 측면에서 언어 인공지능모델인 GPT-2가 작성한 글에 대하여 사람들은 그것이 기계 글쓰기의 결과라는 것을 판별할 수 없으며, 이 수준을 크게 넘어선 GPT-3가 근래 등장하였다.⁴⁹⁾ GPT-3는 강한 인공지능인 범용인공지능AGI으로 분류되고 있는데, 이와 같은 수준의 인공지능 발전은 2020년 아티쇼를 개최한 인공지능로봇 여성 화가인 아이다Ai-Da, 첨단 게임에서 인간과 의사소통 하며 함께 활동하는 인공지능 인물로서 나타나고 있다.

45) 지능형 로봇 개발 및 보급 촉진법(2008.03.28제정, 법률 제9014호) 제2조 1항.

46) 로봇기본법안(2017.07.19.발의, 의안번호 2008068), p. 2.

47) 박소영 (2019), p. 108.

48) ‘약한 인공지능’과 ‘강한 인공지능’을 구별하는 유형들이 각각 나름대로 전제하는 명제는 서로 다르며 서로 다른 차원에서 펼쳐지는 주장이다(김진석 (2017), p. 114.)

49) 김종규·원만희 (2021), p. 540.

이처럼 인공지능이 인간의 특징을 점점 더 갖게 되는 현실을 고려할 때, 인성人性을 물성物性和 구분해온 접근에 대한 검토는 불가피하다. 현실 세계에서는 인간이 물건이나 기계와 구분되어 인성과 물성이 다른 것이지만, 가상 세계인 메타버스에서는 디지털로 만들어진 가상 인물이 인간을 대신하여 다른 인간의 아바타 및 인공지능과 교류하는 과정에서 ‘물성의 인성 화化’가 일어나게 된다. 또한 그 과정에서 인간의 인성이 디지털로 만들어진 가상 인물에 반영되는 ‘인성의 물성 화化’도 일어난다. 인간이 아바타의 물성을 통하여 인성을 나타내고 다른 인간 및 인공지능 가상 인물과 관계하는 가운데 인성과 물성의 융화도 일어나고 있음을 부인하기 힘들다.

IV. 인간 사유와 인공지능의 유사성

포스트모더니즘postmodernism이 나온 지 수 세기가 지났지만 현대 사회를 움직이는 중심 철학은 모더니즘modernism이다. 학교를 비롯하여 국가의 중심인 정부 및 기업에는 모더니즘이 여전히 자리 잡고 있고, 포스트모더니즘은 모더니즘의 단점을 보완하고 개선 방향을 제시하는 위치에 있다. 현대인이 누리고 있는 과학과 산업의 발전, 인간 존중 사상과 민주 정치의 발전은 인간 개개인이 지니고 있는 이성의 중요성을 정립한 모더니즘에 의존한 바가 크다. 이러한 모더니즘의 출발이라고 볼 수 있는 데카르트René Descartes의 코기토cogito “나는 생각한다.”에 의하면, ‘존재’는 ‘사유’에 의하여 성립한다. 생각하는 것이 존재의 바탕이다. 이 관점에서 보면, 딥러닝을 통하여 스스로 발전하면서 외부에 반응하는 방향을 자율적으로 선택하는 인공지능의 존재성은 무시되기가 힘들다. 인간의 의식 역시 유기체가 환경에 적응하면서 발생한 문제를 해결하기 위해서 생겨난 ‘지능 알고리즘’이라고 볼 수 있기 때문이다.⁵⁰⁾

이것은 동양철학의 관점에서도 크게 다르지 않은 것 같다. 공자의 『논어論

語』에서는 인간 존재의 근거로서 ‘하늘天’로부터 부여받은 인간 내면의 도덕적 가능성을 ‘덕德’으로서 표현하였는데,⁵¹⁾ 도덕성과 윤리성을 철저하게 반영한 알고리즘을 따르는 인공지능 가상 인물은 인간이 범할 수 있는 일탈의 우려를 최대한 줄이고 ‘덕德’을 중심으로 행동할 수 있을 것이기에 인간에 못지않은 도덕성과 윤리성을 지니고 있다고 볼 여지가 있다.

인간의 뇌와 인공지능은 그 구성 물질이 다를지라도, ‘인간의 사유’와 ‘인공지능의 작동’에는 유사성이 있다. 인간이 뇌에서 전기적 신호를 전달하는 신경세포인 뉴런neuron을 통해 사고하고 그 결과로써 인성을 형성한다는 것은 과학계의 일반적 상식이다. 이러한 신경세포들 간의 네트워크인 신경망neural network을 기반으로 인공지능이 구현되었고 그 학습 방법 가운데 한 가지가 딥러닝인 것을 고려하면,⁵²⁾ 인간과 대면하는 인공지능 전자적 인간의 물성物性이 인간의 인성人性과 전혀 다른 것이라고 보기는 힘들다.

더욱이 인공지능이 빠르게 발전하고 있다. ‘인공지능 전자적 인간’은 인간을 모사하는 수준에서 벗어나 더욱 정교하게 발전하는 알고리즘이 정해진 방향에서 스스로 판단하여 행동하는 단계에서의 발전을 가속화 하고 있다. 그 초보적인 전자적 인간은 게임 분야에서 처음 나왔으나, 오늘날 인간이 당면한 문제를 상담해 주거나 입력된 직책을 상황에 맞게 수행하는 단계로 발전하였다. 전자적 가상 인물이 실제 인간보다 외모나 행동이 더 매력적인 경우가 늘어나고 있다. 그 결과, 기존 생물학이 세워놓았던 생명체의 기준은 혼란 위에 놓이고 있으며, ‘컴퓨터-뇌 혁명’의 결과로 이성reason이 인간의 독점적 소유물이 아님이 드러나고 있다.⁵³⁾

50) 이은경 (2020), p. 16.

51) 민황기 (2019), p. 67.

52) 인공지능은 신경망neural network을 기반으로 구현되는 것이고, 인공지능 알고리즘에는 강화학습reinforcement learning 외에 지도학습supervised learning과 비지도학습unsupervised learning이 있는데, 이 가운데 강화학습은 환경에서 받은 정보를 신경망에 인가한 후 어떤 최적의 동작을 할 것인가 결정하는 문제이다 (서상민 (2019), pp. 554-555).

V. 나가는 말

본고에서는 인간이 메타버스에서 자신의 생물학적 형질인 성, 외모, 신장을 비롯하여 평소 태도 등을 바꾼 가상 인물을 만들어서 다른 사람을 대신하는 가상 인물이나 인공지능과 사회적 활동을 하고 있으며, 이 과정에서 일어나는 인성과 물성이 융화되는 현상에 주목하였다. 광범위한 가상 세계에서 무한히 생존하며 활동할 수 있는 디지털 가상 인물이 현실의 인간을 대신하여 인간관계를 하는 가운데 ‘물성의 인성 化’가 일어나고 있고, 그 과정에서 인간의 인성이 가상 인물을 통하여 나타나는 ‘인성의 물성 化’도 일어나고 있다. 특히 메타버스에는 인간을 수동적으로 대신하는 가상 인물 이외에 인간과 함께 활동하는 인공지능⁵⁴⁾이 나타나고 있으며, 메타버스 속 인공지능 캐릭터들은 현실세계의 우리 인간과 자연스럽게 소통하며 몰입감을 높이는 방향으로 진화하고 있다.⁵⁵⁾

가상·증강 현실(VR·AR)과 딥러닝 인공지능의 발전에 기반한 메타버스 디지털 세상의 변화가 비약적이기에, 그 한계가 어디까지인가를 짐작하기 힘들다. 이 변화는 인간이 어떤 새로운 진화에 진입한 것으로 해석해볼 수 있다. 가상현실 기술이 웹과 결합한 3D인터넷은 1990년대 일어났던 인터넷붐과는 또 다른 차원의 혁신을 이끌어낼 전망이다. 메타버스를 넘어 멀티버스 시대가 도래 하여 세컨드 라이프를 넘어 제2, 제3의 인생을 골라 사는 시대가 올 것 같다.⁵⁶⁾

53) 노진아 (2018), pp. 84-85.

54) 인간이 정의한 특정 목적의 작업만을 수행할 수 있는 인공지능을 약형 인공지능 Weak AI라고 하고, 인간과 동등하거나 이를 뛰어넘는 인지나 사고 능력을 갖는 인공지능을 강형 인공지능 Strong AI 또는 일반 인공지능 Artificial General Intelligence이라고 한다(김병필 (2021), p. 91.).

55) 이현정 (2021), p. 82.

56) 서성은 (2008), p. 23.

이러한 변화에 주목하면, 인간 존재에 대한 새로운 검토가 필요하다. 기존 인문학과 의학 및 생물학 계에서는 대체로 유한한 세계에 실존하는 인간을 사물과 구분하여 사유하여 왔지만, 딥러닝 인공지능은 사물과 인간의 연계를 강화해가고 있기 때문이다. 공학 계에서는 현실 및 사이버 공간에서 인간의 노동을 대신할 수 있는 인공지능 가상 인물의 개량을 지속하고 있으며, 이를 반영하여 법학 계에서는 인간 범주에 ‘자연인’과 ‘법인’ 외에 ‘전자적 인간’을 추가하고 있다. 이러한 동향을 고려하면, 근대적 자아 개념의 확립에 큰 역할을 했던 칸트Immanuel Kant의 선형철학은 지성이 인간의 고유한 속성이라는 신념에서 벗어날 수 있게 하기에 새로운 지능의 출현 가능성에 대한 이론적 뒷받침이 될 수 있으며 인공지능은 인간과 마찬가지로 자기의식이 있거나 혹은 우리 인간과 다른 방식의 지능을 갖고 있는지도 모를 일이다.⁵⁷⁾ 어떠한 경우이건 간에, 인공지능과 메타버스 가상 세계에서 일어나고 있는 인성의 물성 화와 물성의 인성 화를 고려하지 못한 상태에서 구축된 인성론에 대한 검토는 불가피할 것 같다. 기존의 근대적 자아관만 가지고서는 인간 존재의 규명과 개개인의 자기 정체성 정립 및 도덕 및 윤리 규범의 제시가 힘든 상황이 전개되고 있다. 이항대립적 관점에서 벗어나 인성과 물성을 새롭게 검토하여 조금 더 심화된 인간 이해를 모색할 필요가 있으며 이에 대한 다양한 후속 연구⁵⁸⁾가 필요하다.

57) 김형주 (2016), p. 186.

58) 본고에서 논의된 메타버스 상황에서의 ‘인성’을, 이성과 도덕성의 관계에서 보다 심도 있게 연구하여 메타버스의 발전 방향과 윤리적 과제를 모색할 필요가 있다.

참고문헌

- 강선보 외 (2008), 「21세기 인성교육의 방향설정을 위한 이론적 기초 연구」, 『교육문제 연구』, 30: 1-38.
- 김민배 (2019), 「AI 로봇의 법적 지위에 대한 쟁점과 과제: Bryson 등의 법인격 이론을 중심으로」, 『토지공법연구』, 87: 791-813.
- 김병필 (2021), 「재판 예측 인공지능 기술의 현황과 한계」, 『저스티스』, 182(2): 89-117.
- 김자희·주성구·장신 (2017), 「지능형 자율로봇에 대한 전자적 인격 부여: EU 결의안을 중심으로」, 『법조』, 66(4): 122-157.
- 김종규·원만희 (2021), 「인공지능 글쓰기와 리터러시에 대한 실존적 고찰」, 『동서철학 연구』, 99: 521-544.
- 김지연 (2017), 「알파고 사례연구: 인공지능의 사회적 성격」, 『과학기술학연구』, 17(1): 6-39.
- 김진석 (2017), 「‘약한’ 인공지능과 ‘강한’ 인공지능의 구별의 문제」, 『철학연구』, 117: 111-137.
- 김형주 (2016), 「‘인공지능’과 ‘인간지능’ 개념에 대한 철학적 분석 시도: 맥카시와 칸트의 지능개념을 중심으로」, 『철학탐구』, 43: 161-190.
- 노진아 (2018), 「인간과 기계의 공진화(共進化): 인공지능 로봇틱스 아트 “제페토의 꿈”을 중심으로」, 『한국영상학회논문집』, 16(1): 83-97.
- 류성태 (2017), 「동양의 인성론 연구: 중국의 인성론 전개를 중심으로」, 『원불교사상과 종교문화』, 63: 199-227.
- 민황기 (2019), 「유학사상에 있어서의 도덕적 행복론과 인간존재」, 『동서철학연구』, 91: 59-82.
- 박소영 (2019), 「인공지능의 역사: 서사적 허구, 문화 상품, 그리고 과학적 사실로」, 『인간·환경·미래』, 22: 87-114.
- 박충식 (2019), 「빅 히스토리와 인공지능: 정보적 관점에서」, 『인간·환경·미래』, 22: 31-59.
- 서대원 (2019), 「맹자 인·물성론 일고(孟子人·物性論一考)」, 『한국학연구』, 54: 343-375.
- 서상민 (2019), 「고속 딥러닝 알고리즘의 효과적인 구현」, 『한국지식정보기술학회 논문지』, 14(5): 553-561.
- 서성은 (2008), 「메타버스 개발동향 및 발전전망 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』,

12: 15-23.

소병수·김형진 (2021), 「소셜미디어상의 개인정보 활용과 보호: AI 채팅로봇 ‘이루다’의 개인정보 침해 사건을 중심으로」, 『법학연구』, 24(1): 179-207.

유원기 (2009), 「동서양의 인물성동이론(人物性同異論)」, 『동서철학연구』, 52: 301-324.

이은경 (2018), 「인성물성동이논변의 인성교육적 함의」, 『도덕교육연구』, 30(1): 45-72.

이은경 (2020), 「포스트휴먼 기호자본주의 시대의 ‘인간’의 의미에 대한 고찰」, 『인간·환경·미래』, 25: 3-27.

이철주 (2009), 「고대 희랍철학에서의 노모스(Nomos)와 피시스(Physis)의 의미 탐구」, 『윤리교육연구』, 18: 145-163.

이현정 (2021), 「AI시대, 메타버스를 아우르는 새로운 공감개념 필요성에 대한 담론」, 『한국계입학회 논문지』, 21(3): 79-90.

전광수 (2018), 「고전인문학과 인성교육의 관계성」, 『대동철학』, 82: 105-127.

전준현 (2021), 「메타버스 구성 원리에 대한 연구: 로블록스를 중심으로」, 『영상문화』, 38: 257-279.

정세근 (2020), 「인성론에서 성선의 의미」, 『동서철학연구』, 98: 51-74.

정원섭 (2020), 「인공지능 알고리즘의 편향성과 공정성」, 『인간·환경·미래』, 25: 55-73.

정진명·이상용 (2017), 「인공지능 사회를 대비한 민사법적 과제 연구」, 2017년도 법무부 연구용역 과제보고서, 한국민사법학회.

정희원·남태우 (2020), 「성리학을 통해 바라본 미래사회: 인물성동이론(人物性同異論)의 융합적 관점」, 『한국과학예술융합학회』, 38(3): 333-347.

조정호 (2016), 「인성교육진흥법의 문제점과 그 원인에 대한 연구」, 『인문과학연구』, 34: 421-448.

조정호 (2019), 「4차 산업혁명시대 교육의 개선방향: 인성교육과 인공지능을 중심으로」, 『인격교육』, 13(2): 75-89.

지준호 (2010), 「종심소욕 불유구(從心所欲 不踰矩)를 통해 본 공자의 인성론」, 『동양고전연구』, 39: 209-242.

최은주 (2019), 「4차 산업혁명시대의 특징과 인성함양교육의 필요성」, 『인격교육』, 13(3): 269-288.

최한빈 (2017), 「인성교육에 대한 인문학적인 고찰과 비판: 플라톤의 『프로타고라스』, 『국가』 그리고 아리스토텔레스의 『정치학』을 중심으로」, 『인문사회』21, 8(1): 233-252.

한승훈·김은주 (2007), 「자바를 이용한 2.5D 메타버스 게임 엔진 설계 및 구현」,

『멀티미디어학회논문지』, 10(2): 260-268.

허종은 (2008), 「이익의 인물성론(人物性論) 연구」, 『동양철학연구』, 56: 43-73.

Munteanu, N. (2018), Metaverse: Splintered Universe Trilogy, Delta: Pixl Press.

김병필, 「메타버스 속 인공지능」, 『중앙일보』, 2021.05.17.

김수영, 「독보적 에스파 세계관, SM 표 메타버스의 시작」, 『한국경제』, 2021.05.26.

김은영, 「실패를 두려워하지 않았던 덩러닝의 대가들」, 『The Science Times』, 2021.01.18.

신현규, 「공기흐름까지 재현한 메타버스, 현실과제 해법될 것」, 『매일경제』, 2021.06.02.

안재형, 「미래 선점할 디지털 전쟁터 된 ‘메타버스’」, 『매일경제』, 2021.05.25.

오지현, 「레디 플레이어 원이 현실로, 미국 초당 70%가 한다는 이 게임」, 『서울경제』, 2021.02.06.

로봇기본법안(2017.07.19발의, 의안번호 2008068)

지능형 로봇 개발 및 보급 촉진법(2008.03.28제정, 법률 제9014호)

“가상인간 로지Rozy의 인스타그램”, www.instagram.com/rozy.gram. (검색일: 2021.07.24.)

“국립국어원 표준국어대사전”, <https://stdict.korean.go.kr>. (검색일: 2021.07.24.)

“Google AI Blog”, <https://ai.googleblog.com>. (검색일: 2021.08.22.)

“Gucci”, www.gucci.com/kr/ko. (검색일: 2021.07.24.)

“PricewaterhouseCoopers”, www.pwc.com/gx/en/about.html. (검색일: 2021.08.21.)

“Sidus Studio X”, www.sidus-x.com. (검색일: 2021.07.24.)

“SM Entertainment”, www.smtown.com. (검색일: 2021.07.24.)

Adiwardana, D, et al. “Towards a Human-like Open-Domain Chatbot”, version 3, 27 Feb 2020, <https://arxiv.org/abs/2001.09977v3>. (검색일: 2021.08.22.)

Inkawhich, M, “Chatbot_tutorial.ipynb”,
<https://github.com/MatthewInkawhich/pytorch-chatbot>. (검색일:
2021.08.22.)http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=200608211803521. (검색일: 2018.10.12.)

【Abstract】

A Study on Human Nature and Physical Property: Focusing on Metaverse and Theory of Human Nature

Joh, Jong-ho

One of the main interests of the humanities is the exploration of ‘human nature人性’. In particular, in the personality theory of Eastern and Western philosophical circles, human nature that is defined through concepts such as Ideas, reason, Sein, Ren仁, Li理, Good Nature性善, and Evil Nature性惡 has been exploring with being unlike ‘physical property物性’. The emergence of a metaverse that is difficult to explain in such an academic trend is truly a revolutionary event. In the metaverse, where humans cross the real world and the virtual world, a phenomenon is occurring in which ‘digitally created virtual characters’ representing a specific human being have a human relationship with a virtual character representing another person. A cyberperson who performs reinforcement learning through deep learning like AlphaGo is developing from the level of imitating humans to the stage of self-judgment and action. Artificial intelligence is engaged in activities such as consulting on problems facing humans, joking around with themselves, and teaching knowledge based on big data. Cyberpersons, based on AI, are increasingly attractive in appearance and behavior than real humans, and outperform humans in personality. In this regard, in terms of social discipline, as the human category is expanding, the addition of ‘electronic human’ in addition to the existing ‘natural person’ and ‘corporate person’ is spreading. It is necessary to review the modern personality theory that has been built without reflecting the metaverse and cyberperson, and various follow-up studies on this are needed.

【Keywords】 Human Nature, Physical Property, Metaverse, Artificial Intelligence, Theory of Human Nature

논문 투고일: 2021. 09. 15

심사 완료일: 2021. 10. 20

게재 확정일: 2021. 10. 20