

## 가상현실은 공감 기계인가?\*

이다민\*\*

**초록** 본고에서 나는 가상현실이 공감 기계라는 생각을 비판적으로 검토한다. 가상현실이 전통적 매체와 달리 가지는 기술적 특성으로 인해 타인의 관점을 취할 수 있게 해주므로, 전통적 매체보다 더 깊은 공감을 불러일으킬 수 있으리라는 기대는 널리 퍼져 있다. 그러나 나는 그러한 생각이 가상현실이 제공하는 경험에 대한 성긴 관찰, 그리고 몇 가지 이론적 개념들에 대한 엄밀하지 못한 이해에 기초한다는 점에서 여전히 문제적임을 보일 것이다. 더 나아가, 나는 가상현실이 공감 기계라는 생각이 가상현실의 윤리적 가능성을 과대평가하게 만드는 오해를 낳을 위험이 있음을 지적하고자 한다. 공감 기계 논증을 구성하고 비판적으로 검토함으로써 가상현실 경험의 윤리적 가능성을 명료하게 가능할 수 있을 것이다.

**주제어** 가상현실, 공감, 공감 기계, 상상, 가상현실 윤리

---

\* 이 논문은 서울대학교 미래 신진연구자 지원사업의 지원을 받아 수행된 연구결과임.  
이 논문은 2023년 제7회 세계인문학포럼(2023.11.10.)에서 발표된 원고를 수정 및 보완한 것임.

\*\* 서울대학교 인문학연구원 선임연구원

## 1. 들어가며

2015년, 미디어 아티스트이자 가상현실 기업가인 크리스 밀크(Chris Milk)는 “어떻게 가상현실은 궁극적인 공감 기계를 만들어낼 수 있는가(How virtual reality can create the ultimate empathy machine)”라는 제목의 TED 토크에서 가상현실(이하 VR)이 지금까지의 매체들에서는 볼 수 없었던 심오한 방식으로 사람과 사람을 연결해 준다고 주장했다.

[VR은] 기계입니다. 하지만 이 기계를 통해 우리는 [타인을] 더 연민하게 되고, 더 공감하게 되며, 더 관계 맺게 됩니다. 그리고 궁극적으로, 우리는 더욱 인간적인 이들이 됩니다.<sup>1</sup>

가상현실이 ‘궁극적 공감 기계’라는 밀크의 이러한 선언은 VR 기술에 관한 상당히 타당한 설명인 것처럼 보인다는 점에서 강한 호소력을 가졌다. VR이 제공하는 경험의 독특한 성질을 고려한다면, VR은 분명 소설이나 영화 같은 기존의 ‘수동적’ 매체들과 다른 방식으로, 더 나아가서 더 강력하고 효과적인 방식으로 우리의 공감 능력을 강화하는 데 기여할 수 있는 듯하다.

그렇기에 밀크의 선언 이래 ‘공감 기계로서의 VR’이라는 개념이 대중적으로 적지 않은 인기를 얻은 것은 놀라운 일이 아니다. 실로 많은 비정부 기구와 시민단체들이 노인이나 난민, 장애인과 같은 사회적 약자, 또는 도살당하는 동물들의 관점을 묘사한 VR 콘텐츠를 제작해 왔는데, 이러한 콘텐츠의 이면에는 VR이 문자 그대로 타인의 입장에 서는 경험을 직접적으

---

1 TED, “Chris Milk: How virtual reality can create the ultimate empathy machine”, 2015. 4. 23., <https://youtu.be/iXHillTPxvA?si=Ukj8atqBZLgUMvZO> (접속일: 2023. 9. 16.).

로 제공함으로써 공익적 메시지에 대한 더 큰 공감을 불러일으키리라는 관념이 있다.<sup>2</sup>

이러한 관념은 VR산업에도 영향을 미쳤다. VR 관련 기업인 HTC 바이브(Vive)와 메타(Meta)는 각각 ‘VR for Impact’와 ‘VR for Good’ 프로그램을 통해 환경 보호, 인종 차별 반대, 반전 메시지 등을 담고 있는 VR 영화 제작을 지원하고 홍보했는데, 이 역시 VR이 새롭고 강화된 방식으로 공감의 경험을 제공한다는 생각에 기인한다.<sup>3</sup>

본고에서 나는 VR에 관한 이러한 통념, 즉 VR이 그 매체적 특성으로 인해 기존의 매체보다 공감 경험을 더 잘 제공하거나 사용자의 공감 능력을 강화할 수 있다는 생각이 받아들일 만한지 그 여부를 철학적 관점에서 비판적으로 검토하고자 한다. 이를 위해 나는 먼저 VR에 대한 위와 같은

- 
- 2 비정부기구가 공익적 목적으로 제작한 VR의 사례는 아주 많지만, 대략 다음과 같은 것들이 있다. 유엔난민기구(The United Nations High Commissioner for Refugees; UNHCR)는 2016년 요르단 난민촌의 모습을 VR로 구현하여 난민에 대한 인식을 제고하고자 했다. 국제 동물권의 비정부기구인 Animal Equality는 ‘iAnimal’이라는 프로젝트를 통해 사용자가 도살장으로 끌려가 도살당하는 동물의 관점을 경험할 수 있는 VR 콘텐츠를 제작했다. 국제구조위원회(International Rescue Committee)는 2016년 뉴욕시에서 열린 자선행사에서 사람들의 더 많은 후원을 이끌어내기 위해 레바논의 난민 캠프 환경을 VR로 체험할 수 있도록 한 바 있다. 동물권리를 위한 국제단체 PETA(People for the Ethical Treatment of Animal)는 2023년 8월 ‘납치(abduction)’라는 제목의 VR 콘텐츠를 영국 각지를 순회하며 상연했는데, 이 콘텐츠는 참가자들이 외계인에게 납치되어 인간을 대상으로 한 실험에 사용되는 것을 지켜본다는 내용을 담음으로써, 동물실험에 쓰이는 동물에 대한 공감을 이끌어내고자 했다.
- 3 바이브와 메타의 두 프로그램 모두에서 VR이 그것에 고유한 경험을 통해 공감을 증진한다는 생각을 공통적으로, 그리고 비교적 명시적으로 발견할 수 있다. ‘VR for Impact’ 프로그램은 자신들의 취지에 관해, “가상현실은 새로운 방식으로 의식을 제고하고 공감을 불러일으키는 능력을 가질 뿐 아니라, 실제 세계에서 생명을 구할 수 있는 독특한 도구를 제공하는 능력 또한 가진다”고 밝히고 있다. ‘VR for Good’ 역시 비슷한 취지를 밝히고 있는데, 해당 프로그램의 소개 웹사이트에 따르면 VR for Good은 “VR의 특별한 힘을 바탕으로 공감을 높이고 역량을 증진하는 인간적인 스토리를 만들”어 가는 것을 목표로 삼는다. Vive, “VR for Impact”, <https://vr4impact.com/> (접속일: 2024. 7. 10.); Meta, “VR for good”, <https://about.meta.com/ko/community/vr-for-good/> (접속일: 2024. 7. 10.).

통념을 이론적으로 살펴볼 수 있도록 그것을 ‘공감 기계 논증’의 형태로 구성할 것이다. VR이 공감 기계라는 생각을 아무런 근거가 없는 미신적 믿음으로 치부하는 일은 아직 성급하다. VR이 공감 기계라는 통념은 VR의 기술적 특징에 합리적으로 근거하는 것처럼 보이며, VR 경험이 공감 능력을 강화한다는 것을 입증하는 듯 보이는 경험적 연구 결과들도 존재하기 때문이다. 따라서 VR이 공감 기계라는 생각은 이론적으로 검증될 만한 것이다.

그러나 나는 공감 기계 논증이 VR이 제공하는 경험에 대한 성긴 관찰, 그리고 몇 가지 이론적 개념들에 대한 엄밀하지 못한 이해에 기초한다는 점에서 문제적임을 보일 것이다. 또한 이를 통해 나는 VR이 공감 기계라는 생각이 VR의 윤리적 가능성을 과대평가하게 만드는 잘못된 결과를 낳을 수 있음을 지적하고자 한다. 공감 기계 논증을 비판적으로 검토함으로써 우리는 VR 경험의 윤리적 가능성을 가늠할 수 있을 것이다.

## 2. 공감 기계 논증

앞서 언급했듯, 가상현실이 공감 기계라는 생각을 철학적으로 진지하게 검토하는 기획이 합당한 이유는 그러한 생각이 VR의 기술적 특징을 잘 반영한다는 점에서 어느 정도의 설득력을 가지기 때문이다. 본 절에서는 VR의 기술적 특징을 살펴봄으로써 VR 경험이 전통적 매체의 경험과 어떻게 구분되는지 살펴보고, 이를 기반으로 공감 기계 논증을 구성한다.

### 2.1. VR이 주는 두 가지 환영

VR이 기존 매체들로부터는 얻을 수 없었던 독특한 경험을 제공한다는 사실은 분명해 보인다. 예를 들어, 밀크는 자신이 만든, 시리아 난민 캠프에 사는 12살 소녀 시드라에 관한 VR 다큐멘터리를 감상하는 경험을 다음과

같이 묘사한다.

당신이 헤드셋을 쓰고 있을 때 (...) 당신은 이 세계를 둘러보고 있는 것입니다. 당신은 자신이 360도 전체를, 모든 방향에서 본다는 사실을 알아차릴 것입니다. 당신이 그녀[시드라]의 방에 앉아 있을 때, 당신은 그것을 텔레비전 스크린을 통해서 보고 있는 것도, 창문을 통해서 보고 있는 것도 아닙니다. 당신은 그녀가 앉아 있는 바로 그 장소에 앉아 있는 것입니다. 그 때문에 당신은 그녀의 인간성을 더 깊은 방식으로 느끼게 됩니다. 당신은 그녀와 더 깊은 방식으로 공감(empathize)하게 됩니다.<sup>4</sup>

밀크에 따르면 VR을 통해 어떤 대상을 보는 경험은 그것을 스크린 너머로 보는 것과 구분된다. 왜냐하면 VR은 사용자 자신이 VR이 재현하는 세계 ‘안에’서 그 세계를 직접 둘러보는 듯한 경험을 제공하기 때문이다. 이를 더 구체적으로 설명하자면, VR은 일반적으로 적어도 다음의 두 가지 환영을 효과적으로 불러일으킨다고 볼 수 있다.<sup>5</sup>

첫 번째로, VR은 공간적 환영(place illusion)을 환기한다. 밀크는 우리가 난민 시드라의 다큐멘터리를 볼 때 우리는 “그녀가 앉아 있는 바로 그 장소에 앉아 있는” 경험을 한다고 말한다. 이처럼 우리가 VR을 경험할 때, 우리는 자신이 실제로 위치하는 물리적 장소로부터 벗어나 VR이 재현하는 가상적 세계 **안에** 위치하고 있다는 환영을 경험하게 된다.<sup>6</sup>

4 TED (2015).

5 이 두 가지 환영의 구분은 VR에 대한 루에다와 라라(Jon Rueda and Francisco Lara)의 설명을 참조하되 본고의 맥락에 맞게 다소 수정 및 보완하였다. Jon Rueda and Francisco Lara (2020), “Virtual Reality and Empathy Enhancement: Ethical Aspects”, *Frontiers in Robotics and AI* 7:506984, pp. 3-5. VR의 종류에 따라 이 두 가지 환영이 항상 제공되지 않을 수도 있고, 촉각적 환영 등이 더 제공될 수도 있다.

6 이러한 경험은 가상현실 연구에서 흔히, VR 사용자가 자신이 실제 위치한 물리적 공간으로부터 멀리 떨어진 장소에 현현한다는 의미인 ‘원격현전’(telepresence)이라는 용어

물론 묘사된 장면 속에 있는 것 같은 공간적 환영을 감상자에게 제공하려는 시도는 VR 이전에도 있어 왔다. 거칠게 말한다면, 공간적 환영을 더 효과적으로 구현하려는 욕구는 서양미술사를 건인해 온 주요한 동력 중 하나라고 볼 수도 있을 것이다. 대표적으로 선원근법의 개발과 발전은 그림의 감상자를 그림 ‘안으로’ 끌어들이려는 시도로 볼 수 있다. 예를 들어 르네상스 시기 라파엘로의 프레스코 벽화인 「아테네 학당」은 고도의 선원근법을 활용함으로써 평면인 벽 너머로 공간이 확장되어 있는 것 같은 인상을 줄 뿐 아니라, 그 그림 앞에 서 있는 감상자가 자신이 마치 아테네 학당의 공간 ‘안에’ 위치하고 있는 듯한 경험을 하도록 의도되어 있다.

VR을 공간적 환영을 구현하려는 회화적 전통의 연장선상에 놓인 것으로 볼 수 있다면, 공간적 환영을 제공한다는 점이 VR에 특유한 특징이 아니라고 생각할 수도 있겠다. 그러나 기존의 시각매체가 구현할 수 있는 공간적 환영과 VR이 구현할 수 있는 환영은 질적으로 구분된다. 타비노어(Grant Tavinor)는 VR이 새로운 그림 매체(pictorial medium)로서 전통적 매체가 공간적 환영을 구현함에 있어 겪었던 문제에 대한 ‘해결책’으로 간주될 수 있다고 주장한다.<sup>7</sup> 그에 따르면 회화와 같은 전통적 매체들이 묘사하는 장면은 정적일 수밖에 없으므로, 전통적 매체가 묘사하는 공간을 지각하는

---

로 기술되기도 한다. 그런데 원격현전은 일반적으로 “몸은 여기에 있으나 가상적으로 다른 어떤 환경에 존재하고 있는 상태”로 이해되는데, 이러한 상태는 VR뿐 아니라 책이나 TV, 인터넷 채팅, 전화 등에서도 경험된다고 볼 수 있다. 본고의 초점은 VR만이 특유하게 제공하는 경험의 특징이므로 본고에서는 원격현전보다는 공간적 환영이라는 개념을 고수하고자 한다. 원격현전에 관해서는 다음을 참조하라. 이은아(2017), 「가상현실과 몸-디지털 이미지와 수용자의 관계에 대한 연구」, 서울대학교 대학원 박사학위논문, pp. 43-47.

- 7 Grant Tavinor (2021), *The Aesthetics of Virtual Reality*, Routledge, p. 39. 타비노어는 VR이 기존의 평면 이미지가 제공할 수 없는 종류의 지각 경험을 제공한다고 주장하지만, 그렇다고 해서 VR이 그림이 아니라는 주장을 하는 것은 아님에 유의하라. 그에 따르면 VR은 “기술적으로 별스러운 종류의 그림(a technologically fancy kind of picturing)”이다. Tavinor (2021), p. 12.

일은 실제 공간에 대한 우리의 지각과는 큰 차이를 가진다. 실제로 공간을 지각할 때 우리는 위치를 자유롭게 바꾸며 다양한 시점을 취할 수 있으며, 그러한 움직임을 통해 공간을 공간으로서 지각할 수 있다. 반면 전통적 매체가 묘사하는 공간은, 비록 빛과 음영의 묘사, 선원근법의 사용 등을 통해 공간적 깊이를 구현할 수 있더라도, 그것이 정적인 한, 시점의 움직임을 통해 얻을 수 있는 공간적 경험은 제공할 수 없다.

반면 VR을 뒷받침하는 기술은 실제 공간적 경험에 연관되는 위와 같은 움직임을 구현할 수 있게 해 주었다. 이러한 맥락에서 타비노어는 VR 기술이 사용자의 관점을 추적할 수 있다는 점, 그리고 헤드셋을 통해 입체시(stereoscopic viewing)를 가능하게 한다는 점에 주목한다. VR 사용자의 머리, 눈, 신체의 물리적 지향과 실제 움직임은 헤드셋과 컨트롤러, 그리고 프로그램에 내장된 알고리즘 등을 통해 감지 및 추적되어서, 사용자의 헤드셋에 어떤 이미지가 산출될지를 결정한다. 즉 VR 사용자의 물리적 움직임과 그가 VR 속에서 보는 장면은 반사실적으로 연결된다. 이러한 과정을 통해 VR 사용자는 VR이 재현하는 세계 안에서 그 세계를 직접 탐색하고 ‘둘러보는’ 것 같은 경험을 하게 된다. 이에 더하여 VR 감상에 일반적으로 사용되는 헤드셋은 인간의 실제 시각 체계가 가지는 특징인 입체시의 구조를 기술적으로 복제하는데, 이를 통해 VR 감상자는 맨눈으로 실제 공간을 지각하는 것과 거의 유사한 경험을 하게 된다.<sup>8</sup> 이러한 점에서 VR은, 비록 서구 회화의 전통과 동떨어져 있지 않다고 할지라도, 기존의 시각적 매체와 구별적인 공간적 경험을 제공한다.

이와 같은 차이는 VR이 제공하는 두 번째 환영을 고려할 때 더욱 분명해진다. 전통적 매체와 달리 VR이 독특하게 제공하는 환영 중 두 번째 중

8 입체시란 인간의 시각적 지각이 가지는 특징으로서 주변 환경의 공간적 깊이와 그 공간 속 대상들의 상대적 위치를 지각할 수 있게 해 준다. 일반적으로 인간의 두 눈은 서로 떨어져 있기 때문에, 각 눈의 망막에는 서로 다른 상이 맺히게 된다. 인간은 이러한 망막 이미지의 차이를 통해 공간의 깊이를 지각할 수 있다. Tavinor (2021), pp. 51-54.

류는 신체 소유 환영(bodily illusion)이다. VR 사용자는 자신이 VR이 재현하는 공간 안에 있다고 느낄 뿐 아니라, 더 나아가 VR이 재현하는 가상적 신체 혹은 신체의 일부(이는 흔히 '아바타'라고 불린다)가 마치 그 자신의 신체인 것처럼 경험한다.<sup>9</sup> 신체 소유 환영의 경험은 단지 가상적 신체를 지각하는 것을 넘어서서 사용자 자신의 물리적 신체가 가상적 신체로 대체되는 경험이자, 그 자신을 가상적 신체와 동일시하는 경험이기도 하다.

루에다와 라라(Jon Rueda and Francisco Lara)에 따르면 VR이 제공하는 신체 소유 환영은 다음의 세 가지 핵심 요소를 통해 유지될 수 있다. 첫 번째로 VR 사용자는 일인칭 시점을 취한다. 즉, 사용자는 일인칭 시점을 통해 가상적 신체를 시각적으로 확인함으로써 가상적 신체를 자기 자신의 신체로 식별하게 된다. 두 번째로 VR 사용자는 행위자성(agency)을 갖는다. 즉, VR 사용자는 자신의 가상적 신체를 일인칭 시점에서 시각적으로 목격할 수 있을 뿐 아니라, 그 가상적 신체를 스스로 통제할 수 있는 능력 또한 경험한다. 마지막으로, VR은 사용자의 물리적 신체와 그 움직임을 추적하고 그것을 VR 속 재현된 가상적 신체에 반영함으로써, 물리적 신체와 가상적 신체 사이의 운동적 상관관계를 일관적으로, 그리고 시각적으로 구현한다. 이러한 신체 트래킹은 신체 소유 환영을 유지하는 마지막 핵심 요소로서, 사용자로 하여금 자신이 가상적 신체를 직접 움직이는 것처럼 느끼고, 자신의 물리적 신체가 가상적 신체로 대체된 것 같은 환영을 강력하게 겪게끔 해 준다.<sup>10</sup>

정리하자면, VR이 제공하는 두 가지 환영, 즉 공간적 환영과 신체 소유 환영은 VR의 특유한 기술적 요소들에 힘입은 것으로서, 회화나 영화와 같은 전통적인 시각 매체에서는 얻을 수 없는 독특한 환영적 경험이다. 그러

9 이러한 경험은 가상현실 연구에서 흔히 '체화'(embodiment), 또는 '온몸몰입'(full body immersion)과 같은 용어로 표현되기도 한다. 그러나 본고에서는 이 경험이 가지는 환영적 성격을 명시적으로 드러내기 위해 이를 '신체 소유 환영'으로 이해하고자 한다.

10 Rueda and Lara (2020), p. 4.



한 의미에서 공간적 환영과 신체 소유 환영을 제공한다는 사실은 VR의 특유한 **매체적** 특성이라고 볼 수 있겠다.

## 2.2. 공감 기계 논증

지금까지 살펴본 바에 따르면 VR 사용자는 본래 자신의 신체가 아닌 가상적 신체를 점유하고, 그 가상적 신체를 활용하여 가상적 세계 안을 탐색하는 경험을 한다. VR 경험이 가지는 이 독특성은 전통적 매체와 VR을 두드러지게 구분해 주는 데에서 더 나아가, VR이 궁극적 공감 기계라는 개념화를 정당화하는 근거가 되는 것처럼 보인다. VR이 두 가지 환영을 제공한다는 사실로부터 VR 사용자는 비유적 의미가 아니라 문자 그대로의 의미에서 ‘타인이 되는’ 경험을 한다는 결론이 도출되는 것 같기 때문이다. 즉 VR을 경험할 때 사용자는 자신의 실제 환경에서 벗어나 타인의 신체를 점유하고, 타인으로서 새로운 환경을 경험하게 된다. 만일 그렇다면, 이를 통해 VR 사용자가 자신이 ‘이입’하고 있는 타인의 마음을 더 잘 이해하고 실감하게 되리라는 기대는 자연스럽다.

VR 경험의 매체적 특징이 공감 능력 배양과 관련이 있으리라는 생각은, 그 생각 자체에 찬성하건 반대하건, VR에 관한 연구들에서 그리 어렵지 않게 발견된다. 예를 들어 볼머(Grant Bollmer)는 공감 기계라는 관념을 “기술을 활용함으로써, 타인의 신체를 점유한다는 목적을 통해 타인의 감정적 경험을 이해할 수 있도록 하려는” 시도를 의미하는 것으로 보며, 이 때문에 VR이 공감 기계로 이해되곤 한다고 말한다.<sup>11</sup> VR의 공감 능력 강화 효과를 실증적으로 연구한 헤레라(Fernanda Herrera)는 “VR을 통해 사람들은 그 무엇이건 타인의 관점에서 직관적으로(viscerally) 경험할 수 있다”고 말

— [www.kci.go.kr](http://www.kci.go.kr)

11 Grant Bollmer (2017), “Empathy Machines”, *Media International Australia* 165(1), p. 63.

한다.<sup>12</sup> 루에다와 라라는 특히 VR이 제공하는 신체 소유 환영이 공감적 능력을 배양하는 데 효과가 있을 수 있음을 지적하며, “[VR은] 사람들이 단지는 은유적인 의미에서 가상적으로 역지사지해볼 수 있도록 하는 것이 아니라 (metaphorically walk a mile in another person’s virtual shoes), (...) 특정한 사회적 대상의 가상적 재현을, 문자 그대로 체화(embody)할 수 있도록 함으로써 공감적 능력을 배양할 수 있다”고 언급한다.<sup>13</sup>

이러한 생각에 기초하여 공감 기계 논증을 본격적으로 구성하기에 앞서, 먼저 분명해져야 할 지점이 있다. 그것은 VR이 강화할 수 있다고 여겨지는 ‘공감’이라는 능력이 구체적으로 무엇인가 하는 문제이다. 물론 공감이 무엇인가라는 문제는 철학적·심리학적으로 광범위하고 깊이 있게, 그리고 주의 깊게 다루어져야만 한다. 그러나 이 지점에서 공감이 무엇인가를 물음으로써 내가 얻고자 하는 것은 공감의 본성에 대한 해답이라기보다는, VR이 공감 기계라는 관념에 포함되는 이론적 요소로서의 공감을 이해하는 최선의 방식임을 밝혀 둔다.

일상적인 의미에서 공감은 흔히 타인의 마음을 이해하거나 타인의 감정에 동조하는 능력 전반을 뜻하곤 하지만, 이론적인 차원에서 공감은 보다 복합적이고 정교한 개념으로 여겨진다. 공감 기계 논증이 설득력과 설명력을 충분히 가지려면, 그것이 사용하는 공감이라는 개념을 포괄적 용어(blanket term)로 느슨하게 두기보다는 이론적으로 더 구체화하는 것이 나올 것이다.

그렇다면 공감 기계 논증의 이론적 요소로서의 공감은 구체적으로 어떤 능력인가? 라미레즈(Erick Ramirez)에 따르면 공감은 적어도 두 종류로 구

12 Fernanda Herrera, Jeremy Bailenson, Erika Weisz, Elise Ogle, Jamil Zaki (2018), “Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking”, *PLoS ONE* 13(10), p. 2.

13 Rueda and Lara (2020), p. 8.

분된다.<sup>14</sup> 먼저 비인지적 공감이 있다. 이것은 타인의 감정을 즉각적이고 전의식적으로 미리링하는 과정으로서 감정의 전염이라고도 불린다. 만일 공감 기계 논증이 말하는 공감이 이러한 종류의 비인지적 공감이라면, 공감 기계 논증이 참임이 정립되더라도 그것이 성취할 수 있는 바는 매우 적을 것이다. 이 비인지적 공감은 아직 인지적 능력을 충분히 갖추지 않은 유아조차도 가진다고 볼 수 있는 저차원적이고 기초적인 능력이기 때문에 이러한 수준의 공감 능력을 갖는다는 사실이 인간의 도덕성을 판단할 때 크게 의미 있다고 보기 어렵기 때문이다.<sup>15</sup> 그렇다면 설령 VR이 타 매체에 비해 비인지적 공감 능력을 더 효과적으로 배양할 수 있음이 드러나더라도, 그로부터 VR을 통해 우리가 도덕적으로 더 나은 인간이 될 수 있다는 결론을 도출하기 어려울 것이다. 따라서 비인지적 공감은 공감 기계 논증의 이론적 요소가 될 수 없다.

공감에는 비인지적 종류뿐 아니라 인지적으로 정교화된 종류도 있다. 인지적 공감은 비인지적 공감에 비해 고차원적이고 의식적인 과정이다. 라미레즈는 인지적 공감을 다시금 관점적 공감(perspectival empathy)과 이론-이론 공감(theory-theory empathy)으로 구분한다.<sup>16</sup> 타인에 대해 이론-이론적으로 공감한다는 것은 타인의 마음에 대해 이론을 세움으로써 그의 심적 상태를 예측한다는 것이다. 이때 ‘이론’은 엄밀한 의미의 심리학 이론이라기 보다는 통속심리학적(folk-psychological) 이론을 의미한다. 예를 들어 내가 오늘 부당 해고를 당한 철수에게 이론-이론 공감을 하는 과정은 다음과 같을 것이다. 나는 철수가 오늘 해고당했다는 사실, 그리고 그가 그 해고가 부당하다고 생각한다는 사실을 안다. 이러한 사실을 종합하고 그 사실들에 대해 사람 마음에 대한 통속심리학적 이론을 적용함으로써, 나는 철수가 해고

14 Erick Ramirez (2017), "Empathy and the limits of thought experiments", *Metaphilosophy* 48(4), p. 509.

15 Rueda and Lara (2020), p. 7; Ramirez (2017), p. 510.

16 Ramirez (2017), pp. 510-512.

에 대해 분노와 슬픔을 느낄 것임을 추론할 수 있다. 이때, 나는 철수의 관점을 취하지 않더라도 이러한 결론을 얻을 수 있다.

반면 관점적 공감이란 말 그대로 타인의 관점을 취하는 방식으로 이루어지는 공감을 의미한다. 부당 해고를 당한 철수에게 내가 관점적 공감을 한다면, 나는 철수의 마음과 관련된 사실들을 모아서 그의 심적 상태에 대해 추론하는 대신, 철수의 관점을 상상적으로 취해 봄으로써 그의 심적 상태를 복제한다. 철수에 대한 나의 관점적 공감은 다음과 같은 방식으로 이루어질 것이다. 만일 내가 철수였다더라면, 혹은 내가 철수의 상황에 놓였다더라면 나는 분노와 슬픔을 느낄 것이다. 그렇다면 철수는 지금 분노와 슬픔을 느낄 것이다.

나는 인지적 공감 중 나중 것인 이 관점적 공감이 공감 기계 논증에 포함되는 공감으로서 가장 합리적인 후보라고 생각한다. 다시 말해서, VR의 경험이 전통적 매체의 경험에 비해 공감 능력을 효과적으로 배양할 수 있다는 주장이 가장 유망한 형태로 성립하려면, 그때의 ‘공감 능력’은 비인지적 공감도, 이론-이론 공감도 아닌 관점적 공감으로 보는 것이 최선이다.

앞서 언급했듯, VR이 타 매체와 구별되는 주요한 특징 중 하나는 바로 가상적 신체를 점유하는 경험을 제공한다는 점이다. VR 사용자는 가상적 세계에서 가상적 신체를 가지는 경험을 하게 되는데, 이때 그는 필연적으로 가상적 세계 속의 존재로서 그 세계를 바라보는 특정한 관점을 갖게 된다. 우리가 실제 세계에서 특정한 위치를 점유하고 그 시점으로부터 세계를 바라보는 것과 유사한 경험이 VR 안에서 복제되는 것이다. 이러한 사실을 고려할 때 VR이 특유하게 제공하는 공감은 특히 관점적 공감인 듯하다. 더 나아가서, VR의 이러한 경험적 특징이 VR이 공감 기계라는 생각의 강력한 근거로 제시되곤 했다는 사실 역시, 공감 기계 논증에서의 공감을 관점적 공감으로 보는 것이 합리적임을 뒷받침한다. 예를 들어 헤레라는 다음과 같이 언급한다.

전통적 매체와 달리, 높은 수준의 몰입, 현전(presence)의 느낌, 그리고 그 어떤 관점에서든지 그 어떤 상황이건 생생하게 경험하게 해 주는 능력은 VR을 효과적인 관점 취하기(perspective-taking) 매체로서 독특하게 위치 짓는다.<sup>17</sup>

이처럼 VR 감상자가 실제 세계에서 늘 취해 왔던 자신의 관점에서 벗어나 새로운 관점을 취하게 된다는 사실을 고려하면, VR은 말 그대로 다른 사람의 관점에서, 즉 문자 그대로의 의미에서 타인의 입장이 되어서 세계를 새롭게 보는 경험을 생생하게 선사함으로써 타인에게 더 깊이 공감할 수 있도록 해 주는 것 같다. 또한, VR은 타인의 관점을 취하는 데 필요한 심적 자원을 절약할 수 있도록 도와줌으로써 공감을 더 쉽게 이끌어낼 수도 있다. 다른 누군가가 된다는 것이 어떤 경험인지 상상하는 일은 일반적으로 인지적 부담이 크다. 그러나 VR을 통해 타인의 관점을 취할 때에는, VR 세계 속에 이미 주변 환경과 대상들이 디지털적으로 구현되어 있으므로, 사용자가 스스로 상상해내야 하는 부분이 훨씬 적고, 사용자는 상상하는 일보다는 자기 자신이 직접 겪고 있는 경험 자체에 초점을 맞출 수 있다.<sup>18</sup>

위와 같은 생각들이 바로 VR이 공감 기계라는 관념에 담겨 있는 주장일 것이다. 지금까지의 논의를 바탕으로 ‘공감 기계 논증’을 다음과 같이 정식화할 수 있다.

#### 〈공감 기계 논증〉

전제1: 타인에게 공감을 한다는 것은 그의 관점을 취해봄으로써 그의 마음, 즉 느낌이나 감정, 생각을 이해하는 일이다.

전제2: VR은 그 매체의 특성상 타인의 관점을 취해 보는 경험을 전통적 매

17 Herrera et al. (2018), p. 4.

18 Herrera et al. (2018), p. 4.

체보다 더 효과적으로 제공할 수 있다.

결론: 따라서 VR은 그 매체의 특성상 다른 매체에 비해 사용자의 공감 능력을 강화하는 데 더 잘 기여할 수 있다.

VR을 통해 실험대상자가 타인의 입장을 더 잘 이해하게 되었음을 시사하는 실증적 연구들이 존재한다는 사실은, 공감 기계 논증의 참에 무게를 실어 준다. 예를 들어 사인펠드 연구팀(Sofia Seinfeld et al.)은 가정폭력의 남성 가해자들이 VR 속에서 여성의 모습을 한 아바타를 쓰고 남성 캐릭터에 의해 언어적 폭력과 협박을 당하는 경험을 하도록 했다. 실험 대상자들은 통제군에 비해 타인(특히 여성)의 얼굴에서 공포와 같은 감정을 이해하는 능력이 현저히 낮았으나, 여성 피해자의 관점을 취하는 가상적 경험을 하고 나서 여성의 얼굴에서 공포와 같은 감정을 잘못 분류하는 경향을 더 적게 보였다. 이는 그들이 타인의 감정을 인지하는 기술, 즉 공감 능력을 발전시켰음을 시사한다.<sup>19</sup> VR을 통해 노인이 되어 보는 경험을 하는 일이, 전통적 매체를 통해 노인의 관점을 취해 보는 일보다 연령차별주의를 경감하는 데 더 효과적이었음을 보고하는 실험도 있다.<sup>20</sup> 헤레라 연구팀(Fernanda Herrera et al.)은 VR 속에서 홀리스가 되어 본 실험대상자가 텍스트나 영상과 같은 전통적 매체를 통해 홀리스의 관점을 취해 본 실험대상자보다 홀리스에 대한 긍정적인 태도를 더 장기적으로 보였으며, 전자가 후자보다 더 높은 비율로 홀리스를 돕기 위한 후원에 참여하겠다고 응답했음을 밝혔다.<sup>21</sup>

이러한 증거들을 고려할 때 공감 기계 논증은 VR의 윤리적 가능성에

19 Sofia Seinfeld et al. (2018), "Offenders become the victim in virtual reality: impact of changing perspective in domestic violence", *Scientific Reports* 8(1), 2692. Rueda and Lara(2020), p. 8에서 재인용.

20 Soo Youn Oh, Jeremy Bailenson, Erika Weisz, Jamil Zaki (2016), "Virtually old: Embodied perspective taking and the reduction of ageism under threat", *Computers in Human Behavior* 60, pp. 398-410, Rueda and Lara (2020), p. 8에서 재인용.

21 Herrera et al. (2018).

대한 건전하고 타당한 설명처럼 보인다. 그러나 다음 절에서 나는, 공감 기계 논증이 참임을 받아들이기 어려운 이유들이 있음을 보일 것이다.

### 3. 공감 기계 논증을 의심하기

VR이 공감 기계라는 개념화를 처음으로 명시적으로 선언한 크리스 밀크는 자신의 VR 다큐멘터리를 스위스에서 열린 다보스포럼에서 상영했고, 그 포럼에 참석한 각국의 지도자들이 이 VR 다큐멘터리를 보면서 “요르단의 난민 캠프에 있는 자신들을 발견함”으로써 깊은 인상을 받았다고 말한다. 이를 통해 밀크는 VR이 궁극적으로 공감을 불러일으키는 기계로서 실제로 사람들의 생각을 바꾸고, 더 나아가 세계를 바꿀 수 있다는 희망적인 전망을 제시한다.<sup>22</sup>

그러나 미디어학자 제넷 머레이(Janet Murray)는 밀크의 전망에 대해 회의적인 시각을 취한다. 그는 “억만장자 은행가들이 헤드셋을 통해 360도 영상을 봄으로써 인간에 대한 연민에 있어 근본적인 확장을 경험하리라는 것은 순전한 소망적 사고에 지나지 않는다”고 비판한다.<sup>23</sup>

머레이의 비판을 VR에 대한 보수적인 태도로만 치부하기는 성급하다. VR이 진정으로 공감 능력을 강화할 수 있는가를 의심할 만한 이유들이 존재하기 때문이다. 우선, 실증적인 차원에서 VR이 공감 능력을 강화할 수 있는지의 여부는 아직 논쟁적이다. 앞서 공감 기계 논증의 참을 입증하는 듯 보이는 여러 실증적 연구 결과들을 살펴보았지만, VR이 공감을 강화한다고 보기 어렵다는 연구 결과들 또한 존재한다. 소라-도멩호(Carles Sora-Domenjó)는 VR 경험이 공감을 강화한다는 가설에 관련한 경험과학적 연구

22 TED(2015).

23 Janet H. Murray (2020), “Virtual/Reality: how to tell the difference”, *Journal of Virtual Culture* 19(1), p. 13.

가 충분하지 못할 뿐 아니라, 기존의 과학적 증거들은 서로 엇갈리며 결정적이지 못하다고 지적한다.<sup>24</sup> 앞서 언급한 헤레라 연구팀의 연구결과 역시 다소 논쟁적인데, 해당 연구결과에 따르면 홈리스의 관점을 VR을 통해 경험하는 경우가 데스크톱 영상을 통해 경험하는 경우보다 더 장기적인 긍정적 태도를 이끌어내기는 했으나, 동일 기간을 비교할 때에는 두 조건의 참가자들이 비슷한 비율로 홈리스에 대해 공감했다고 보고했다.<sup>25</sup> 한편으로 VR을 통한 가상적 관점 취하기가 인종적 편견을 오히려 강화했다는 결과를 보여주는 실험도 있다. 이 실험에서 백인 참가자들은 어두운 피부를 가진 아바타를 쓰고 취업 면접을 보는 가상적 경험을 했는데, 이 가상적 취업 면접은 인종적 편견과 차별적 태도를 포함하는 시나리오에 따라 진행되었다. 즉, 백인 참가자들은 어두운 피부를 가진 사람으로서 차별적인 언사를 하는 면접관을 대하는 가상적 경험을 한 것이다. 실험 결과, 이러한 가상적 경험을 하고 난 실험 참가자들이 암묵적인 인종적 편견을 더 강하게 나타냈음이 관찰되었다.<sup>26</sup>

나는 VR이 공감 능력을 강화하지 않는다는 결론을 내린 연구들이, VR이 공감능력의 강화에 기여한다고 주장하는 연구들보다 이론적으로 더 나음을 주장하려는 것은 아니다. VR의 공감 강화 능력에 대한 수많은 실증적 연구 중 무엇이 가장 타당한가를 검증하는 일은 그 자체로 의미 있는 작업이겠지만, 그러한 작업은 본고의 범위를 벗어나는 일이다. 내가 말하고자 하는 바는, 실증적 차원에서조차 VR이 공감 능력을 강화하는가에 대한 확정적인 결론이 존재하지 않는다는 사실이다.

더 나아가서 공감 기계 논증이 VR의 윤리적 가능성에 대한 좋은 설명

24 Carles Sora-Domenjo (2022), "Disrupting the 'empathy machine': The power and perils of virtual reality in addressing social issues", *Frontiers in Psychology* 13: 814565.

25 Herrera et al. (2018).

26 Victoria Groom, Jeremy N. Bailenson, and Clifford Nass (2009), "The Influence of Racial Embodiment on Racial Bias in Immersive Virtual Environments", *Social Influence* 4 (3), pp. 231-48. Rueda and Lara (2020), p. 8에서 재인용.



인가를 결정하기 위해 온전히 경험과학적 실험에만 의존하는 방법은 적절하지 않다. 이러한 경험과학의 연구결과들이 “엇갈리며 결정적이지 못한” 이유 중 한 가지는, 그러한 연구들이 채용하고 있는 ‘공감’이나 ‘관점 취하기’와 같은 개념들이 철학적으로 엄밀하지 못하다는 데 있기도 할 것이기 때문이다. 따라서 공감 기계 논증을 구성하는 전제들을 철학적으로 검토함으로써 그것이 포함하는 개념들을 정제하는 일은, 실증적 연구만큼이나, VR의 윤리적 가능성을 따져 보는 과정에서 필요한 일이다. 본 장에서 나는 공감 기계 논증에 내재하는 이론적 문제를 지적할 것이다.

### 3.1. 관점의 문제

공감 기계 논증의 전제2부터 검토해 보자. 다시 언급하자면, 전제2는 다음의 명제이다.

전제2: VR은 그 매체의 특성상 타인의 관점을 취해 보는 경험을 전통적 매체에 비해 더 효과적으로 제공할 수 있다.

전제2가 말하는 ‘매체의 특성’은 2.1에서 설명한 VR의 두 가지 환영을 제공할 수 있는 VR의 독특한 기술적 특징을 의미한다. 그렇다면 전제2가 말하고자 하는 바는, VR이 그것에 고유한 기술을 통해 제공하는 환영의 경험은 곧 타인의 관점을 취해 보는 경험이라는 것이 된다. 전제1을 통해 공감 기계 논증에서의 공감을 타인의 관점을 취할 수 있는 능력으로 해석했으므로, 전제1과 전제2를 결합하면 논증의 결론, 즉 VR은 타 매체에 비해 공감 능력을 강화하는 데 더 효과적인 매체라는 결론이 자연스럽게 따라 나온다.

그러나 VR이 제공하는 환영적 경험이 진정한 의미에서 타인의 ‘관점’을 취하는 경험인가? 이러한 의심은, 공감 기계 논증에서 사용되는 ‘관점’

이라는 개념이 애매하다는 데에서 기인한다. 공감 기계 논증이 말하는 ‘관점’이란 무엇인가? 조금 더 자세히 들여다보면, VR이 타인의 관점을 취해 보는 경험을 제공한다고 주장할 때의 ‘관점’과, 공감이란 타인의 관점을 취하는 일이라고 주장할 때의 ‘관점’이 엄밀한 의미에서 동일하지 않음을 발견할 수 있다.

캠프(Elisabeth Camp)가 제시하는 ‘관점’(perspective)의 의미에 관한 구분을 빌려 이러한 의심을 구체화해볼 수 있겠다.<sup>27</sup> 캠프는 관점에 대해 적어도 두 가지 구분되는 해석이 있다고 설명한다. 먼저, 관점에 대한 축차적인 해석은 그것을 지각적인 의미에서의 ‘시점’(point of view)으로 보는 것이다. 예를 들어 어떤 이야기의 독자가 그 이야기의, 축차적 의미에서의 관점을 취한다고 할 때 그 독자가 하는 일은 이야기의 서술자가 가지는 시점, 즉 서술자가 보는 이야기 속 시공간을 지각적으로 상상하는 일이다. 다른 한편 ‘관점’에 대한 보다 확장적인 해석도 있다. 이 두 번째 해석에 따르면 관점은 ‘심리적 시점’(psychological point of view)으로 이해될 수 있다. 독자가 이 확장된 의미의 관점을 취한다는 것은, 그가 이야기 속 함축적 저자의 인지적·정감적 상태를 상상적으로 품는다는 의미가 된다.

이러한 구분을 고려한다면 공감 기계 논증의 전제1과 전제2가 말하는 ‘관점’이 사실 서로 다른 의미를 가지고 있다고 볼 수 있다. 우리가 (허구적 인물을 포함하여) 타인에게 공감하는 일은 그의 지각적인 시점을 취해 보는 일이 아니라 그의 인지적·정감적 상태를 받아들여 보는 일에 가깝다. 즉, 전제1이 말하는 ‘관점’은 확장된 의미의 관점이다.

반면 VR이 보여주는 타인의 ‘관점’은 축차적 의미의 관점으로 보인다. 앞서 살펴본 바에 따르면 VR이 제공하는 환영적 경험은 타인의 신체를 점유함으로써 타인의 시야를 공유하는 경험이다. 그것은 타인의 심적 상태를

27 Elisabeth Camp (2017), "Perspectives in imaginative engagement with fiction", *Philosophical Perspectives* 31(1), p. 78.

품어 보는 경험과는 구분된다. 그렇다면 공감 기계 논증의 전제2가 말하는 ‘관점’은 독자적 의미를 갖는 것으로 보는 것이 적절하다.

지금까지의 논의가 타당하다면 공감 기계 논증의 두 전제는 서로 다른 의미의 ‘관점’에 대해 논하고 있는 것이 된다. 따라서 공감 기계 논증은 애매어의 오류를 범하고 있는 것으로 보인다.

### 3.2. 상상의 문제

혹자는, 전제1과 전제2가 서로 다른 의미의 관점에 대해 말하고 있다는 사실을 받아들여더라도 여전히 VR을 공감 기계로 볼 여지가 있다고 주장할 수도 있겠다. VR을 통해 우리가 타인의 시야를 공유하게 되고 그의 시각적 경험을 더 실감나게 겪게 된다면, 그로써 결국 타인의 심적 상태를 더 깊이 이해할 수 있게 되는 것이 아닌가?

커리(Gregory Currie)가 제시한 상상에 관한 구분이 이에 답하는 데 도움이 될 것 같다. 커리는 허구 작품에 대한 감상자의 상상을 일차적 상상(primary imagination)과 이차적 상상(secondary imagination)으로 구분한다.<sup>28</sup> 일차적 상상이란 허구 작품이 명시적으로 제시하는 허구적 참에 대한 상상이다. 예를 들어 소설 속에서 “탐정은 그 자리에 망연자실하게 서 있었다.”라는 문장을 읽었을 때, 탐정이 서 있다는 사실을 상상하는 것이 바로 일차적 상상이다.

반면 이차적 상상은 명시적인 허구적 참을 상상하기 위해 감상자가 해야 하는 추가적인 상상을 의미한다. 커리는 특히, 우리가 허구적 인물의 경험이나 심적 상태에 대해 상상해야 할 때 이차적 상상이 이루어진다고 말한다. 예를 들어 “탐정은 그 자리에 망연자실하게 서 있었다.”라는 서술 자

28 Gregory Currie (1995), “The Moral psychology of fiction”, *Australasian Journal of Philosophy* 73(2), pp. 250-259.

체가 타정의 심적 상태에 대해 알려줄 수 있는 바는 제한적이다. 이때 독자는 타정의 망연자실한 기분이 어떤 것인지에 대해 스스로 추가적으로 상상해야 하는데, 이것이 이차적 상상이다. 커리는 이 이차적 상상을 가리켜 “인물의 상황에 대한 공감적 재연(empathic re-enactment)의 과정”이라고 설명한다.<sup>29</sup> 이차적 상상을 하기 위해 독자는 자신을 허구적 인물의 입장에 놓고, 그 자신이 그 상황에 있었다더라면 겪었을 감정과 사고를 시뮬레이트한다. 즉, 커리에 따르면, 독자가 이차적 상상을 하는 일은 곧 (허구적 인물에 대해) 공감하는 일이다.

커리가 말하는 이차적 상상이 바로 공감이 이루어지는 기제라면 VR이 공감 기제라는 생각의 설득력은 더욱 담보되기 어렵다. VR을 경험할 때 사용자가 일종의 상상 활동을 하는 것이라면 그때 VR이 제공한다고 보장할 수 있는 것은 일차적 상상에 국한되기 때문이다. VR은 분명 소설이나 영화보다 더 풍부하고 생생한 지각적 정보를 제공할 수 있으므로, 더 풍부하고 생생한 일차적 상상을 가능하게 할 것이다. 그러나 일차적 상상이 더 생생하다고 해서 반드시 이차적 상상, 즉 공감을 가능케 하는 종류의 상상이 더 강력하고 효과적으로 이루어진다고 결론내릴 수는 없다. 블룸은 일차적 상상과 이차적 상상 사이의 간극을 지적하며, VR이 타인이 된다는 것이 어떤 것인지 이해할 수 있게 해 준다는 생각을 다음과 같이 비판한다.

VR이 실제로는 당신이 난민, 홀리스, 장애인이 된다는 것이 어떤 것인지 이해하도록 도와주지 않는다는 것이 밝혀졌다. (...) 문제는, 이러한 경험들이 근본적으로, 직접적인 물리적 환경에 관한 경험이 아니라는 것이다. 난민 경험의 끔찍함은 난민 캠프의 풍경과 소리에 있지 않다. 그보다는, 그 끔찍함은 당신의 모국을 탈출해서 낯선 나라에 재정착해야만 하는 일의 공포와 불안과 더 관련이 있다. 홀리스인 사람들은 미래에 대한 실제

— [www.kci.go.kr](http://www.kci.go.kr)

29 Currie (1995), p. 256.

하는 불안 때문에 신체적으로, 때로는 정신적으로 아프다. 당신이 머리에 헬멧을 쓰는 일을 통해 그 느낌에 다가갈 수는 없다.<sup>30</sup>

일차적 상상과 이차적 상상 사이에 상관관계가 있음을 논증하거나, 경험적으로 입증하기 전에는, VR이 그 매체적 특성으로 인해 더 풍부하고 생생한 일차적 상상을 가능케 한다는 사실로부터, 그것이 여타 매체에 비해 타인의 마음을 더 깊이 이해할 수 있도록 해 준다는 결론이 자동적으로 도출될 수는 없다.

#### 4. VR이 할 수 없는 것과 해서는 안 되는 것

지금까지 나는 공감 기계 논증이 두 가지 문제를 품고 있다고 지적했다. 첫째, 공감 기계 논증은 지각적 관점과 심리적 관점을 혼동한다. 둘째, 공감 기계 논증은 일차적 상상과 이차적 상상을 구분하지 않음으로써, VR이 제공할 수 있는 종류의 상상적 경험과 공감을 잘못 연결시킨다.

이 두 가지 문제는 공감 기계 논증이 사용하는 개념의 문제이므로, 논증 자체에 내재적인 이론적 문제라고 할 수 있다. 본 장에서 나는 여기서 더 나아가서, 비단 공감 기계 논증의 형태에 국한하지 않더라도, 공감 기계로서의 VR이라는 개념화 자체가 불러일으킬 수 있는 오해를 지적하고자 한다. 그 오해는 VR의 윤리적 가능성에 관한 것이다.

VR이 타인이 되는 것이 어떤 것인지 더 효과적이고 강력하게 경험할 수 있게 해 준다는 기대는 대중적일 뿐 아니라, 앞서 살펴보았듯, 학적 영역에서도 광범위하게 공유되곤 한다. VR이 공감 능력을 향상시킨다는 주

30 Paul Bloom (2017), "It's ridiculous to use virtual reality to empathize with refugees", *The Atlantic*, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/02/virtual-reality-wont-make-you-more-empathetic/515511/> (접속일: 2024. 3. 26.)

장을 내세우는 여러 실증적 연구뿐 아니라, 구호단체나 비정부기구, 동물권 보호 단체들이 홈리스, 난민이나 실험동물의 관점을 담은 VR을 제작하여 캠페인에 활용하는 것은 VR을 통해 사용자들이, 비록 일시적이고 부분적으로나마, 난민이나 실험동물이 된다는 것이 어떤 것인지 경험할 수 있으리라는 기대에 기인할 것이다.

특히 이러한 기대는 기존의 매체들, 예를 들어 소설이나 회화, 영화들과 VR을 비교할 때 더욱 설득력을 얻는다. 흔히, 홈리스의 삶을 묘사한 소설이나 영상을 볼 때와는 달리 VR 속에서 우리는 홈리스가 된다는 것이 어떤 것인지 ‘직관적으로’(viscerally) 경험할 수 있다고 여기곤 한다. 크리스 밀크가 VR이 ‘궁극적’ 공감 기계라고 주장한 이유는 바로 여기에 있을 것이다. 소설이나 영화가 타인의 내면을 아무리 섬세하고 정교하게 묘사하더라도 그들을 감상할 때 우리는 타인이 ‘되는’ 경험을 할 수는 없다. 그러나 VR을 통해서서 그 일이 가능하다고 여겨지는 것이다. 이것이 공감 기계 논증의 기저에 암묵적으로 자리한 관념이다. 만일 이 관념이 옳다면, 밀크의 주장대로 VR은 정말로 ‘궁극적’인 공감 기계로서, 전통적 매체들은 갖지 못하는 윤리적 가능성을 가졌다고 보아야 할 것이다.

그러나 나는, 겉보기와는 달리, VR이 전통적 매체에 비해 새로운 기술이라고 해서, 그 기술적 특성을 통해 진정한 의미에서 타인이 된다는 것이 어떤 것인지 경험할 수 있게 해 줄 수는 없다고 본다. 그 이유를 알기 위해서는 ‘타인이 된다는 것이 어떤 것인지 경험하는 일’이 구체적으로 어떤 일인가에 대해 더 면밀히 들여다볼 필요가 있다.

타인이 된다는 것이 어떤 것인지 경험하는 일, 타인의 입장에서 보는 일이 일종의 공감이라면, 그것은 앞서 분류한 여러 공감의 종류 중 관점적 공감에 해당할 것이다. 그런데 관점적 공감은 다시금 두 종류로 구분될 수 있다.<sup>31</sup> 먼저, 타인의 마음을 이해하기 위해 내가 타인의 상황에 처했

— www.kci.go.kr  
31 Peter Goldie (2011), “Anti-Empathy”, *Empathy: Philosophical and Psychological*

더라면 어떤 생각이나 느낌을 가질지를 상상하는 공감이 있을 수 있다. 예를 들어 나는 부당 해고를 당한 철수의 마음을 이해하기 위해, 내가 부당 해고의 상황에 처했다면 마음이 어땠을까를 상상하고, 그에 기반하여 철수의 생각과 느낌을 공유할 수 있다. 이러한 종류의 공감은 ‘역지사지형 관점 전환’(in-his-shoes perspective shifting) 또는 ‘역지사지형 공감’(in-their-shoes empathy)이라고 불린다.<sup>32</sup>

다른 한편, 타인의 입장에 서 보는 일은, 말 그대로 내가 타인이 된다고 상상하는 일로 해석될 수도 있다. 골디(Peter Goldie)는 이러한 종류의 공감을 ‘공감적 관점 전환’(empathetic perspective-shifting)이라고 부른다. 내가 부당 해고를 당한 철수에게 공감적 관점 전환을 한다면, 나는 내가 철수였다면 어떤 생각이나 느낌을 가질지 상상하는 것이다.

정리하자면, 관점적 공감은 **내가 타인의 상황에 처했다라면** 내가 어떠한 마음을 가질지를 상상하는 공감과, **내가 특정한 상황에 놓인 타인이라면** 어떠한 마음을 가질지 상상하는 공감으로 구분될 수 있다. 논의의 편의를 위해 전자를 자기지향적 공감, 후자를 타인지향적 공감으로 부르기로 하자. 이러한 이름을 붙인 이유는, 전자는 실제 자신이 놓인 상황과는 다른 상황에 처한 **자기 자신**을 상상하는 일에 해당하며, 후자는 자신이 그러한 상황에 놓인 **타인**이라고 상상하는 일에 해당하기 때문이다.

골디는 이 두 종류의 공감을 구분하면서, 우리가 타인지향적 공감을 통해 타인의 마음을 올바르게 예측하는 일은 대부분 실패한다고 주장한다.<sup>33</sup> 다시 말해서, 우리는 우리 자신이 다른 상황에 처해 있다고 상상함으로써 그때 우리 자신이 가질 법한 심적 상태를 비교적 정확하게 예측하는 일을 할 수 있지만, 우리가 우리 자신이 아닌 다른 사람이라고 상상함으로써 그

*Perspectives* (Eds. by A. Coplan and P. Goldie), Oxford University Press, pp. 318-330; Ramirez (2017), pp. 510-511.

32 전자의 용어는 골디의 것이며 후자의 용어는 라미레즈의 것이다.

33 Goldie (2011).

사람의 심적 상태를 정확하게 시뮬레이트하는 일은 할 수 없다는 것이다.

왜 그러한가? 예를 들어 A가 B에 대한 타인지향적 공감을 시도하려 한다고 가정해 보자. 대부분의 경우 A와 B는 서로 다른 성격과 성향을 지닌 사람일 것이다.<sup>34</sup> 또한 인간의 성격과 성향은 그 인간의 감정이나 선택, 행위에 영향을 미친다. 그렇다면 A는 B에 대한 타인지향적 공감, 즉 자신이 'B가 된다'고 상상함으로써 B의 마음을 이해하기 위해서, 자기 자신이 B의 성격이나 성향을 가진다고 상상해야 한다. 그런데 그와 동시에 A는 자신이 받아들이는 B의 성격이나 성향을 의식해서는 안 된다. 왜냐하면 성격이나 성향은 일반적으로 우리 의식의 배경에 있는 요소로서, 그것이 우리의 결정이나 행위에 영향을 미치기는 하지만 그 자체가 의식의 대상이 되지 않는 때문이다. 용감한 성향을 지닌 사람이 그 용감함으로 인해 물에 빠진 사람을 구하려 뛰어든다는 선택을 할 수 있겠지만, 그때 그가 자신의 용감함이라는 성향을 의식적으로 떠올리는 것은 아닌 것처럼 말이다.

그렇다면, A가 진정한 의미에서 자신이 B라고 적절하게 상상하기 위해서는, A는 자신이 B의 성향을 가진다고 상상하면서 동시에 자신이 받아들이는 B의 성향을 의식하지 않아야 한다. 그러나 이러한 일은 불가능해 보인다. 골디는 다음과 같이 말한다.

---

34 골디는 타인지향적 공감이 '기초적 경우'(base cases)에 한해서만 성공할 수 있다고 말한다. 그가 말하는 기초적 경우란 공감자와 그가 공감하려는 대상이 되는 이의 개인적 성향이 성격을 고려할 필요가 없는 경우, 즉 양자가 최소한의 합리적 행위자라고 상정하는 것만으로 충분한 경우를 의미한다. 그는 다음과 같은 사례를 든다. B는 점심으로 샌드위치를 먹고 싶고, 조의 카페가 근처에서 샌드위치를 파는 유일한 장소라고 믿는다. A는 B가 어떤 결정을 할지 이해하고 싶다. 이때 A는 B가 어떤 성향을 지닌 사람인지 고려할 필요가 없이 B의 믿음과 욕구, 추론 과정만을 받아들이면 된다. A는 자신을 B로서 상상하고 B가 할 법한 합리적인 추론 메커니즘을 시뮬레이트함으로써, B가 조의 카페에 가기로 결정했을 것이라고 성공적으로 결론내릴 수 있다. 그러나 현실적으로 타인의 관점을 취하는 일은 이러한 기초적 경우보다 더 복잡하므로, 타인의 관점을 취할 때 그가 어떤 종류의 사람인지, 즉 그가 어떤 성격과 성향을 가지는지 고려해야 하는 경우가 더 많다. Goldie (2011), p. 307.



A가 B의 관점을 취하려고 할 때, 그는 이론적이거나 경험적인 입장에서 B의 성격을 다룰 수밖에 없게 될 것이다. 우리가 일반적으로 타인의 결정, 행위 등을 설명하거나 예측할 때 성격의 역할을 고려할 때 하는 것처럼 말이다. (...) 이것은 B의 사고에 대한 근본적으로 왜곡된 모델을 산출할 수밖에 없다.<sup>35</sup>

위 인용에서 A가 '이론적이거나 경험적인 입장'에서 B의 성격을 다룬다는 것은, A가 B가 가진 전의식적 성격이나 성향을 **의식적으로** 시뮬레이션할 수밖에 없음을 의미한다. 즉, 우리는 우리와 다른 성격과 성향을 가진 사람의 심적 상태를 올바르게 시뮬레이션할 수 없다. 다시 말해, 우리는 타인지향적 공감, 즉 '타인이 되는 것이 어떤 것인지 이해하는 일'을 성공적으로 해낼 수 없다. 성격과 성향은 전의식적인 것인 반면, 공감을 위해 타인의 성격과 성향을 심적으로 시뮬레이션하는 일은 의식적이기 때문이다. 본래 전의식적인 요소인 성격과 성향을 의식적인 요소로서 고려하는 순간, 우리가 구성하는 타인의 마음에 대한 모델은 부정확한 것이 된다.

타인지향적 공감이 성공할 수 없다는 골디의 주장을 받아들인다면, VR이 타인이 된다는 것이 어떤 것인지 이해할 수 있게 돕는다는 생각 역시 기각할 수밖에 없다. 골디의 주장에 따르면 VR뿐 아니라 그 어떤 매체를 통해서건 우리는 타인이 된다는 것이 어떤 것인지 제대로 알 수 없기 때문이다. 우리가 VR을 통해 난민이 '되는' 경험을 했다고 해도, 그때 우리는 자기 지향적 공감, 즉 우리 자신이 난민이 처한 것과 같은 특정한 상황(예를 들면 비위생적이고 열악한 침대에서 자야 하는 상황)에 처했다더라면 어떤 마음을 가질지만을 예측할 수 있을 뿐, 비위생적이고 열악한 침대에서 자야 하는 난민 자신의 심적 국면을 올바르게 이해할 수는 없다.

혹자는 나의 이러한 주장이 공감 기계로서의 VR이라는 개념화에 대한

지나치게 가혹한 비판이라고 생각할 수도 있겠다. 우리가 소설이건 영화건 VR이건 그 어떤 매체를 통해서라도 진정한 의미에서 타인이 되는 것이 어떤 것인지 올바르게 이해할 수 없다면, VR이 그러한 이유 때문에 특별히 비난받아야 하는 이유는 없지 않은가?

그러나 나는 타인지향적 공감을 가능케 할 수 없다는 점으로 인해 여전히 VR이 특별히 문제적이라고 생각하는데, 왜냐하면 소설이나 영화와 같은 전통적 매체와 달리 VR은 그 기술적 특성으로 인해 마치 **타인지향적 공감을 가능하게 해 주는 것 같은** 잘못된 인상을 줄 위험이 있기 때문이다. 앞서 설명했듯, VR이 제공하는 공간적 환영과 신체 소유 환영은 그 사용자가 타인이 된 것 같은 감각을 갖도록 해 준다. 이 타인이 된 것 같은 감각으로 인해 그 사용자는 자신이 타인의 마음을 이해한 것 같은 인상을 갖기 쉽다. 언뜻 보기에 VR은 그 기술적 발전을 통해 기존의 매체가 제공하지 못했던 타인이 되는 경험을 실질적으로 제공하는 것으로 보이고, 그로 인해 타인의 마음을 더 잘 이해할 수 있도록 도와주는 것 같다. 그러나 VR을 둘러싼 그러한 인상은 잘못된 것이다. 지금까지 살펴본 바에 따르면 VR의 기술적 특성은, 그것이 고도로 발전된다고 하더라도, 타인지향적 공감을 가능하게 할 수는 없다. VR이 “주관성의 필연적으로 무의식적인 특징”까지도 시뮬레이션하도록 할 수 없기 때문이다.<sup>36</sup>

이처럼 VR이 가지는 진정한 윤리적 위험성은, 단지 VR이 타인지향적 공감을 성공적으로 뒷받침하는 데 실패한다는 데 있다기보다는, VR이 그 간 넘을 수 없었던 공감 능력의 한계를 넘을 수 있도록 해 주는 것 같은 잘못된 인상을 조장하기 쉽다는 데 있다.

## 5. 예상 반박들

마지막으로, 나의 논증에 제기될 수 있는 몇 가지 예상 반박을 다룸으로써 나의 논지를 더 분명히 하고자 한다.

첫 번째 예상 반박은 다음과 같다. VR이 공감 기계라고 주장하기 위해 VR이 타인지향적 공감까지 가능케 할 수 있음을 보여야 할 필요는 없다. 즉 VR이 공감 기계라는 주장은 보다 느슨하게 이해되어야 한다는 것이다. VR이 공감 기계라는 주장이 의미하는 바는 단지, VR이 여타 매체에 비해 타인에 대한 연민이나 동정의 감정을 효과적으로 불러일으킴으로써 친사회적 행동을 더 잘 이끌어낼 수 있는 도구라는 것일 따름이다. 그리고 친사회적 행동을 이끌어내는 데 있어서 여타 매체에 비해 VR이 더 효과적이라는 사실을 입증하는 여러 실험 결과들이 존재한다. 그렇다면, 느슨하고 비유적인 의미에서 VR은 여전히 공감 기계로 볼 수 있다.

나는 일상적 차원에서 VR이 공감 기계라고 말하거나 생각하는 일에 반대하지 않는다. 또한, 특정한 경우에 VR이 혐리스를 돕거나 난민 캠프에 기부하는 것 같은 친사회적 행동을 장려하는 효과를 가질 수 있다는 사실 역시 부정할 수 없다. 그러나 ‘공감 기계’를 그러한 느슨한 의미로 사용한다면, VR뿐 아니라 소설이나 영화 역시 공감 기계라고 불리지 않을 이유가 없다.<sup>37</sup> 즉, 공감 기계 논증의 지지자들이 ‘공감 기계’를 느슨한 용법으로 사

---

37 일레로, 미국의 저명한 영화평론가인 로저 에버트(Roger Ebert)는 2005년 한 연설에서 영화가 공감 기계라고 말한 적이 있다. 그의 말을 옮기자면 다음과 같다. “저에게 영화는 공감을 발생시키는 기계 같은 것입니다. 만일 어떤 작품이 훌륭한 영화라면, 그것은 당신이 다른 성별, 다른 인종이 된다는 것, 다른 나이의 사람이 된다는 것, 다른 경제적 계층에 속한다는 것, 다른 국적을 가진다는 것, 다른 직업, 다른 희망, 다른 열망, 꿈, 공포를 가진다는 것이 어떤 것인지 조금 더 잘 이해하게 해 줍니다.” Rogerebert.com, “Video: Roger Ebert on Empathy”, <https://www.rogerebert.com/empathy/video-roger-ebert-on-empathy> (접속일: 2024. 7. 9.)

용하고자 한다면, VR의 고유한 매체적 특성에 호소하여 VR이 가지는 구별적인 윤리적 함축을 강조하려는 공감 기계 논증의 목적은 달성될 수 없다.

예상되는 두 번째 반박은 다음과 같다. VR이 타인지향적 공감을 제공하는 일에는 여타 매체와 다름없이 실패한다고 하더라도, 적어도 자기지향적 공감을 제공하는 일, 즉 자기 자신이 실제와 다른 상황에 처한다는 것이 어떤 것인지 이해할 수 있게 해 주는 일에서는 여타 매체보다 더 낫지 않을까? 특히 VR이 공간적 환영을 제공한다는 사실을 고려하면, 난민 캠프를 묘사하는 소설이나 영화에 비해, VR을 경험할 때 우리는 적어도 우리 자신이 난민 캠프에서 산다면 어떠할지에 대해서는 더 잘 이해할 수 있게 되는 것은 아닌가?

이에 대해서는 앞에서의 일차적 상상과 이차적 상상에 대한 구분을 다시 인용함으로써 답할 수 있을 것 같다. VR은 분명 난민 캠프의 모습, 소리, 때로는 냄새나 움직임까지도 생생하게 구현할 수 있다. 그러나 난민 캠프의 모습과 소리를 생생하게 경험함으로써 난민 캠프가 어떤 모습인지 일차적으로 상상할 수 있다고 해서, 그로부터 난민 캠프에서의 삶이 어떤 심리적 결과를 낳는가에 대한 이차적 상상이 더 효과적으로 이루어지리라는 결론을 반드시 도출할 수는 없다는 것이 나의 생각이다.

더 나아가서 VR을 경험할 때 우리는 우리 자신이 VR이 보여주는 공간 안에 실제로 들어가 있다는 것을 의식적으로 안다. 이 사실은 해당 공간에 대한 우리의 실제 경험과 가상적 경험 사이의 중요한 차이를 낳을 수 있다. 예를 들어 VR을 통해 난민 캠프를 둘러볼 때 우리는 우리 자신이 실제로 난민 캠프에 있지 않다는 사실을 알고, 따라서 우리 자신이 안전하다는 사실을 의식한다.<sup>38</sup> 이러한 안전함에 대한 의식은 난민 캠프에 있다는 것이 어떤 것인지에 대한 이해를 왜곡시킬 수 있다. 이러한 사례를 고려할 때, 자기지향적 공감의 경우로 한정하더라도 VR이 공감 기계라는 생각

— [www.kci.go.kr](http://www.kci.go.kr)

38 Bloom (2017).

을 당연히 참인 것으로 받아들이기는 어렵다.

예상되는 마지막 반박은 다음과 같다. 나는 앞서 공감 기계 논증에서의 ‘공감’을 관점적 공감으로 보는 것이 최선이라고 주장했으며, 그에 기반하여 공감 기계 논증과 VR이 공감 기계라는 생각을 비판했다. 그러나 그때의 공감을 관점적 공감이 아니라 이론-이론적 공감으로 본다면, 여타 매체에 비해 VR이 이론-이론 공감에 기여할 만한 정보들을 더 풍부하게 줄 수 있으므로, 공감 기계 논증이 성립할 만한 희망이 있지 않은가?

이러한 비판이 성립하려면 VR이 여타 매체에 비해 이론-이론 공감에 활용될 만한 정보를 더 많이, 더 풍부하게 제공한다는 주장이 먼저 정당화되어야 할 것이다. 그러나 나는 그러한 정당화가 가능할지에 대해 회의적이다. 왜냐하면, 모든 경우에 항상 VR이 여타 매체보다 타인에 관한 정보를 더 많이 줄 수 있음이 보장될 수 없기 때문이다. 어떤 경우에는 실직한 철수의 심리를 묘사한 소설이 철수의 관점을 체험하게 해 주는 VR보다 철수에 관한 더 많은 사실들을 담고 있을 수도 있다. 따라서 공감 기계 논증이 말하는 공감을 이론-이론 공감으로 해석하더라도, 공감 기계 논증을 받아들이기는 어려워 보인다.

## 5. 나가며

내가 VR이 그 어떤 형태의 공감 능력이라도 배양하는 데 절대 기여할 수 없다거나, VR이 사용자의 윤리적 역량을 증대하는 데 전혀 기여할 수 없다고 주장하려는 것은 아니다. 내가 말하고자 했던 바는, VR의 새로워 보이는 기술적 특성이 VR의 윤리적 가능성을 과대평가하게 만들 수 있다는 우려였다. 이러한 문제의식하에 나는 VR의 기술적 특성을 분석하고, 그에 입각하여 VR을 공감 기계로 볼 수 없는 여러 이유들을 논했다. 지금까지의 논의가 타당하다면, VR이 분명하게 제공할 수 있는 것은 공간적 환영과 신

체 소유 환영뿐이며, VR이 그 매체적 특성으로 인해 여타 매체에 비해 특히 타인의 심적 상태를 더 잘 이해할 수 있도록 해 준다는 결론을 도출할 수 없다. 다시 말해, VR이 공감 능력을 강화한다는 사실을 VR만의 특징점으로 보기에에는 어려움이 있다. 공감 능력과 윤리적 함축의 견지에서 볼 때 VR에 대해서, 그것이 VR이라는 이유만으로, 기존의 소설이나 영화 같은 전통적 매체보다 반드시 나으리라고 기대할 수 없다. 그러한 이유에서 VR은, 최선으로 이해하더라도, 공감 기계라기보다는 환영 기계(illusion machine)로 보는 것이 더 적절하다.

내가 이 논문을 통해 특히 비판하고자 했던 것은, 타인에 대한 공감이 지닐 수밖에 없는 근본적 한계를 VR이라는 새로운 기술이 뛰어넘을 수 있으리라는 막연한 전망이었다. 만일 골디의 주장처럼 우리가 진정한 의미에서 타인의 마음을 이해함에서 한계를 갖는다면, 우리는 그 불가능성을 겸허하게 받아들여야 한다는 것이 나의 생각이다. 그러나 이것은 타인의 입장에서 보려는 시도를 완전히 포기하지는 것은 아니다. 타인의 관점을 취함으로써 타인의 마음을 최선으로 이해하려는 노력을 해 보되, 그 이해에 항상 한계가 있다는 사실, 즉 타인의 마음에 대해 내가 완벽하게 이해할 수 없음을 받아들여야 한다는 것이다. 그러나 VR은, 자칫하면, 그것을 통해 타인을 완전히 이해하게 되었고, 그로 인해 우리가 더 '인간적'이 되었다는 착각만을 불러일으키는 환영 기계가 되어 버릴지도 모른다. VR은 그러한 환영을 아주 쉽게 일으킬 수 있다. 마치 우리가 진정으로 타인의 관점을 가지는 경험을 한다고 느끼게 만들으로써.

## 참고문헌

- 오영진(2017), 「공감장치로서의 가상현실」, 『한국문학연구』 54, pp. 65-86.  
 이다민(2023), 「가상에 관한 철학적 연구-정의, 존재론, 재현의 문제」, 서울대학교 대학

원 박사학위논문.

- 이다민(2023), 「가상현실은 공감 기계인가?」, 제7회 세계인문학포럼 프로시딩, pp. 698-701.
- 이은아(2017), 「가상현실과 몸-디지털 이미지와 수용자의 관계에 대한 연구」, 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- Bertrand, P., Jerome Guegan, Leonore Robieux, Cade Andrew McCall, and Franck Zenasni (2018), "Learning empathy through virtual reality: multiple strategies for training empathy-related abilities using body ownership illusions in embodied virtual reality", *Frontiers in Robotics and AI* 5. <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00026>.
- Bollmer, G. (2017), "Empathy Machines", *Media International Australia* 165(1): 63-76.
- Camp, E. (2017), "Perspectives in imaginative engagement with fiction", *Philosophical Perspectives* 31(1): 73-102.
- Currie, G. (1995), "The Moral psychology of fiction", *Australasian Journal of Philosophy* 73(2): 250-259.
- Goldie, P. (2011), "Anti-Empathy", In *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives*, edited by A. Coplan and P. Goldie, pp. 302-317, Oxford University Press.
- Groom, V., Jeremy N. Bailenson, and Clifford Nass (2009), "The Influence of Racial Embodiment on Racial Bias in Immersive Virtual Environments," *Social Influence* 4 (3): 231-248.
- Herrera, F., Jeremy Bailenson, Erika Weisz, Elise Ogle, and Jamil Zaki (2018), "Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking", *PLoS ONE* 13(10): e0204494. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494>.
- Murray, J. H. (2020), "Virtual/Reality: how to tell the difference", *Journal of Virtual Culture* 19(1): 11-27.
- Oh, S. Y. et al. (2016), "Virtually old: Embodied perspective taking and the reduction of ageism under threat", *Computers in Human Behavior* 60: 398-410.
- Ramirez, E. (2017), "Empathy and the limits of thought experiments", *Metaphilosophy* 48(4): 504-526.
- Rueda, J. and Francisco Lara (2020), "Virtual Reality and Empathy Enhancement: Ethical Aspects", *Frontiers in Robotics and AI* 7: 506984. <https://doi.org/10.3389/frobt.2020.506984>.
- Seinfeld, S. et al. (2018), "Offenders become the victim in virtual reality: impact of changing perspective in domestic violence", *Scientific Reports* 8: 2692. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-19987-7>.
- Sora-Domenjo, C. (2022), "Disrupting the 'empathy machine': The power and perils

of virtual reality in addressing social issues", *Frontiers in Psychology* 13: 814565.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.814565>.

Tavinor, G. (2021), *The Aesthetics of Virtual Reality*, Routledge.

원고 접수일: 2024년 7월 24일, 심사완료일: 2024년 8월 6일, 게재 확정일: 2024년 8월 7일



## ABSTRACT

# Is Virtual Reality an Empathy Machine?

Yee, Damin\*

This paper critically examines the idea that virtual reality is an empathy machine. It is widely believed that the unique technological features of virtual reality allow us to literally walk a mile in other's virtual shoes and make us empathize with others more deeply compared to traditional media. However, this paper claims that such a belief is problematic as it is based on a superficial observation of the experiences provided by virtual reality and a misleading understanding of certain concepts. Furthermore, it is pointed out that the misconception of viewing virtual reality as an empathy machine may lead to overestimating its ethical potential. By formulating and critically examining the empathy machine thesis, we may better assess the moral possibilities of virtual reality experiences.

**Keywords** Virtual Reality, Empathy, Empathy Machine, Imagination, Ethics of Virtual Reality

---

\* Senior Researcher, Institute of Humanities, Seoul National University

