게임 및 문화콘텐츠 규제 개혁을 위한 공동대책위원회

FORUM

문화콘텐츠 규제의 현황과 대안

- 일시 : 2014년 4월 18일(금) 오후2시
- 장소 : 프란치스코 교육회관 410호

PROGRAM

- 사회 : 최준영 (게임규제개혁공대위 사무국장, 문화연대 사무처장)

1부 / 분야별 문화콘텐츠 규제 현황과 대안 모색① 게임, 만화

- 발제1. 인터넷 게임규제의 문제점과 자율규제 활성화 방안 - 황성기 (한양대학교 법학전문대학원 교수)
- 발제2. 만화에 대한 규제의 현황과 대안 - 이종필 (법무법인 집현전 변호사)
- 토론. 김상우 (미학, 게임평론가), 백정숙 (만화평론가)

2부 / 분야별 문화콘텐츠 규제 현황과 대안 모색② 음악, 영화

- 발제3. 음악콘텐츠 심의 제도의 주요 이슈와 개선방향 - 이동연 (한국예술종합학교 전통예술원 교수)
- 발제4. 영화 : 내용 규제와 행태 규제의 비대칭성 - 최현용 (한국영화산업전략센터 소장)
- 토론. 나도원 (음악평론가, 예술인소셜유니온(준) 공동위원장), 이윤종(<문화/과학> 편집위원)

3부 / 종합토론

- 황성기, 백정숙, 이동연, 최현용,
- 박경신 (오픈넷 이사, 고려대학교 법학전문대학원 교수), 박주민 (변호사, 민주사회를 위한 변호사 모임)

자료집 목차

발제문 - 1부 /분야별 문화콘텐츠 규제 현황과 대안 모색① 게임, 만화

- 발제문1. 인터넷 게임규제의 문제점과 자율규제 활성화 방안 - 황성기 (한양대학교 법학전문대학원 교수) / 5
- 발제문2. 만화에 대한 규제의 현황과 대안 - 이종필 (법무법인 집현전 변호사) / 14

발제문 - 2부 / 분야별 문화콘텐츠 규제 현황과 대안 모색② 음악, 영화

- 발제문3. 음악콘텐츠 심의 제도의 주요 이슈와 개선방향 - 이동연 (한국예술종합학교 전통예술원 교수) / 21
- 발제문4. 영화 : 내용 규제와 행태 규제의 비대칭성 - 최현용 (한국영화산업전략센터 소장) / 34

토론문

- 문화콘텐츠 규제 현황 ; 게임의 경우 - 김상우 (미학, 게임평론가) / 39
- 문화콘텐츠 규제의 현황과 대안 ; 만화 - 백정숙 (만화평론가) / 41
- 규제시스템과 시장메커니즘 사이에서 ; 비판적 자율성에 관하여
  - 나도원 (음악평론가, 예술인소셜유니온(준) 공동위원장) / 53
- 문화에 대한 내용 규제 - 박경신 (오픈넷 이사, 고려대학교 법학전문대학원 교수) / 56
- 토론문 - 박주민 (변호사, 민주사회를 위한 변호사모임) / 70

발제문1.

인터넷 게임 규제의 문제점과 자율규제 활성화 방안

; 황성기 (한양대학교 법학전문대학원 교수)

"모든 문제에는 간단하고 멋지지만 잘못된 해결책이 있다."

H. L. 멘켄

Ⅰ. 들어가는 말

우리나라 헌법재판소는 2004년도에 학교환경위생정화구역 내에서의 극장시설 및 영업을 금지하고 있던 학교보건법 관련 규정에 대해서 위헌결정을 내리면서 다음과 같이 설시한 적이 있다.

"아동과 청소년은 되도록 국가의 방해를 받지 아니하고 자신의 인격, 특히 성향이나 능력을 자유롭게 발현할 수 있는 권리가 있다. 아동과 청소년은 인격의 발전을 위하여 어느 정도 부모와 학교의 교사 등 타인에 의한 결정을 필요로 하는 아직 성숙하지 못한 인격체이지만, 부모와 국가에 의한 단순한 보호의 대상이 아닌 독자적인 인격체이며, 그의 인격권은 성인과 마찬가지로 인간의 존엄성 및 행복추구권을 보장하는 헌법 제10조에 의하여 보호된다. 따라서 헌법이 보장하는 인간의 존엄성 및 행복추구권은 국가의 교육권한과 부모의 교육권의 범주 내에서 아동에게도 자신의 교육환경에 관하여 스스로 결정할 권리, 그리고 자유롭게 문화를 향유할 권리를 부여한다고 할 것이다."(밑줄 필자 강조)

위의 설시의 핵심 내용은 아동과 청소년도 독립적인 인격체로서 국가의 방해를 받지 아니하고 자신의 인격을 자유롭게 발현할 '권리', 자신의 교육환경에 관하여 스스로 결정할 '권리', 그리고 자유롭게 문화를 향유할 '권리'를 갖는다는 것이다. 우리나라에서 헌법에 관한 최고의 유권해석기관인 헌법재판소는 아동이나 청소년을 권리의 주체로 보고 있지, 단순히 보호의 대상 내지 객체로만 보지 않는다. 하지만 한국 사회에서의 '헌법현실', 특히 청소년보호에 관한 헌법현실은 헌법재판소의 준엄한 설시와는 정반대로 움직이고 형성되고 있다. 더욱이 게임이 청소년보호를 만날 때는 더욱더 한국 사회의 헌법현실은 헌법이념과 멀어지는 경향이 있다. 게임 영역에 있어서는, 청소년은 단지 보호의 대상 내지 객체에 불과하고, 기성세대와 국가는 청소년의 '권리주체성'을 전혀 고려하지 않는다. 그것을 보여주는 대표적인 사례가 바로 인터넷 게임 강제적 셧다운제이다.

강제적 셧다운제 이외에도 2013년도부터 인터넷 게임콘텐츠 규제를 위한 각종 입법안들이 제안되거나 기성 언론의 여론몰이가 이루어지고 있다. 마치 게임이 한국 사회의 절대악이 되고 있다는 느낌을 받을 정도이다. 게임중독법안이나 인터넷게임 부담금관련 법안 등도 기본적으로 이러한 관점에 서 있다고 할 수 있다. 물론 게임중독현상을 외면할 수는 없다. 엄연히 게임중독현상은 존재한다. 하지만 한국 사회에서 게임중독현상을 바라보고 대처하는 데 있어서 가장 큰 문제는, 게임중독현상을 해소하기 위한 사회적 대응방식과 그러한 대응방식의 일환으로서 관련 제도를 도입하기 위한 과정이 너무 성급하고 후진적이라는 데에 있다. 필자가 보기에 인터넷 게임콘텐츠 규제를 위한 각종 입법안들과 정치권의 시각의 공통점은 국가에 의한 강제수단을 동원한 국가규제 내지 정부규제만이 능사라는 것을 전제하고 있고, 너무 손쉽게 너무 싼 사회적 비용을 지불하면서 진지한 숙의와 합의 없이 한 쪽 방향으로만 몰아가고 있다.

하지만 인터넷 환경 하에서는 전통적인 의미에서의 국가규제 내지 정부규제는 그 정당성뿐만 아니라 효율성에서도 여러 가지 문제점을 노정시킨다는 것은 이미 이론적인 측면에서나 실천적인 측면에서나 전 세계적으로 이견없이 받아들여지고 있다. 이러한 맥락에서 국가규제 내지 정부규제의 대안 혹은 보완적 수단으로 제시되고 있는 것이 자율규제이다. 인터넷 게임콘텐츠 규제의 문제도 지금까지의 국가규제 내지 정부규제 일변도에서 벗어나서 자율규제라는 관점에서 풀어가야 할 필요가 있다. 그리고 게임중독의 문제를 단순히 대증적 요법에 따라 접근할 것이 아니라, 문화콘텐츠로서의 게임콘텐츠의 특수성과 문화영역의 자율성을 고려한 보다 본질적이고 종합적인 접근이 필요하다.

이 글은 바로 이러한 맥락에서 인터넷 게임콘텐츠 규제의 문제를 지적하고, 그 대안으로서 자율규제 활성화 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 인터넷 게임콘텐츠 규제와 관련하여 현재까지 입법화되었거나 제안되어 있는 입법안의 문제점을 분석하고(Ⅱ), 마지막으로 인터넷 게임콘텐츠 분야에서의 자율규제 활성화 방안을 제시하고자 한다(Ⅲ).

Ⅱ. 현행 인터넷 게임콘텐츠 규제의 문제점

현재 논란이 되고 있는 현행 인터넷 게임 규제 및 규제법안들은 인터넷 게임 중독 예방 및 치료를 위한 대의명분을 내세우면서 '강력한 강제적 규제' 방식을 채택하고 있다는 점이 공통점이라 하겠다. 즉 '국가의 강력한 후견주의'가 철저하게 관철되고 지배하고 있다는 점에서 공통점을 찾을 수 있다.

1. 인터넷 게임 셧다운제의 내용 및 문제점

(1) 내용

2011. 5. 19 개정된 청소년보호법은 제26조 제1항에서 "인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다."라고 규정하고, 동법 제59조 제5호에서 그 위반시 2년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처하도록 하는 내용의 소위 '인터넷 게임 셧다운제'를 도입하였다. 그리고 이러한 청소년보호법상의 인터넷 게임 셧다운제는 2011. 11. 20.부터 시행되었다. 현행 청소년보호법상 인터넷 게임 셧다운제는 형사벌을 통하여 국가가 법률로써 강제한다는 점에서 '강제적 셧다운제'라는 특징을 갖고 있다. 그런데 청소년보호법 제26조 제2항은 여성가족부장관으로 하여금 문화체육관광부장관과 협의하여 심야시간대 인터넷 게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하도록 하고 있는바, 원래 셧다운제를 도입할 당시 PC온라인 게임에 대해서만 적용되고 모바일 게임(스마트폰 게임, 태블릿PC 게임) 및 콘솔기기 게임은 2년간 유예되었고, 2013. 2. 20 여성가족부 고시 〈심야시간대 인터넷 게임 제공시간 제한 대상 게임물 범위〉(제2013-9호)에 의해서 2015. 5. 19까지 다시 그 적용이 유예되었다.

그런데 2013. 1. 8 손인춘 의원이 대표발의한 〈인터넷게임중독 예방에 관한 법률안〉(의안번호 3263)(이하 '인터넷게임중독예방법안'이라 한다) 제23조는 "인터넷게임 제공업자는 청소년에게 오후 10시부터 다음 날 오전 7시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니된다."라고 규정함으로써, 셧다운제를 통한 보호대상 범위를 모든 청소년에게 확대하고 있을 뿐만 아니라, 셧다운의 시간대에 있어서도 '오후 10시부터 다음 날 오전 7시까지'로 확대하고 있다. 다만 그 위반시 제재수단에 있어서는 형사벌이 아닌 과징금을 부과하고 있다(동 법안 제24조 제9호). 인터넷게임중독예방법안의 셧다운제는 청소년보호법상의 셧다운제와 마찬가지로 '강제적 셧다운제'의 특징을 그대로 가지고 있으면서도, 오히려 그 내용적인 측면에서는 규제를 강화하고 있는 것이다.

(2) 문제점

인터넷 게임 셧다운제의 문제점과 관련하여, 특히 강제적 셧다운제는 다음과 같은 문제점들을 갖고 있다.

첫째, 강제적 셧다운제는 위헌이다. 강제적 셧다운제는 청소년의 문화향유권으로서의 '게임할 권리', 일반적 행동자유권, 알권리 내지 정보접근권을 침해하고, 게임사업자의 표현의 자유 및 영업의 자유를 침해하며, 가족의 자율성 및 자녀에 대한 부모의 교육·양육권의 침해하고, 평등원칙 및 문화국가의 원리에도 반한다. 무엇보다도 강제적 셧다운제는, 가정 내에서 자신의 자녀가 게임을 어느 정도 혹은 언제까지, 그리고 어떠한 방법으로 이용하는가에 관한 통제는 부모의 교육에 의해 이루어져야 한다는 점을 고려할 때, 이

러한 부모의 교육에 관한 권리·의무를 배제한 채 국가가 직접적으로 가정 내에 개입하여 법적으로 강제하는 것이므로, '가족의 자율성 명제'에 정면으로 반한다.

둘째, '공적 등급분류시스템과의 조화 명제'에도 반한다. 강제적 셧다운제가 적용되는 인터넷 게임은 이미 게임물관리위원회 내지 게임물등급분류업무를 수탁받은 민간등급분류기구에 의해 등급분류가 이루어진 것이다. 강제적 셧다운제는 청소년 보호의 목적을 가지고 있는 등급분류제 이외에 추가적으로 이용시간대 제한방식을 '중첩적'으로 부가하고 있는 것이다. 이러한 중첩적인 규제는 기존의 공적 등급분류시스템의 의미를 퇴색시킬 가능성이 높다. 특히 셧다운제의 적용을 피하기 위해 청소년 이용불가 등급으로 게임을 제작·유통하려는 유인이 강해져서, 궁극적으로 15세 이용가 등급이 무력화될 수 있다.

셋째, 청소년 보호라는 관점에서 청소년의 게임중독을 예방하기 위한 수단으로서 강제적 셧다운제는 적합하지 못하다. 청소년의 게임중독의 근본적인 원인에 대한 종합적인 진단과 처방은 제쳐두고, 비본질적인 부분에 집착하여 규제를 하는 것이 강제적 셧다운제의 본질이다. 예컨대 우리나라 청소년의 수면시간은 전세계적으로도 짧기로 유명하다. 그런데 우리나라 청소년의 수면시간이 짧은 이유는 무엇일까? 그 본질적인 이유는 사교육 때문이다. 그렇다면 청소년의 수면권을 보장하기 위해서 가장 본질적이고도 효과적인 방법은 사교육 시간을 규제하는 것이 아닐까? 하지만 우리나라의 기성세대와 정치권을 포함한 정부는 인터넷 게임만 강제적으로 셧다운하면 청소년의 수면권이 보장된다고 착각하고 있다. 이것이 바로 강제적 셧다운제의 본질인 셈이다.

위와 같은 강제적 셧다운제의 문제점들은 손인춘 의원이 대표발의한 인터넷게임중독예방법안상의 강제적 셧다운제에 대해서도 그대로 적용된다. 더욱이 인터넷게임중독예방법안상의 강제적 셧다운제는, 셧다운제를 통한 보호대상 범위 및 시간대를 현행 청소년보호법상의 강제적 셧다운제보다 확대하고 있다는 점에서, 그 위헌성과 문제점은 더 크다는 것은 자명하다.

2. 인터넷 게임 부담금제도의 내용 및 문제점

(1) 내용

2013. 1. 8 손인춘 의원이 대표발의한 〈인터넷게임중독 치유지원에 관한 법률안〉(의안번호 3262)(이하 '인터넷게임중독치유지원법안'이라 함) 제10조 및 제12조는 각각 여성가족부장관으로 하여금 인터넷게임중독을 예방, 치유하는데 필요한 재원을 확보하기 위하여 인터넷게임중독치유기금을 설치하도록 하고(법안 제10조), 여성가족부장관으로 하여금 인터넷게임 관련사업자에게 연간 매출액의 100분의 1 이하의 범위에서 대통령령으로 정하는 비율에 해당하는 인터넷게임중독치유부담금을 부과, 징수할 수 있도록 하고 있다(법안 제12조).

(2) 문제점

부담금이라 함은 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 행정권한을 위탁받은 공공단체 또는 법인의 장 등 법률에 의하여 금전적 부담의 부과권한이 부여된 자가 분담금, 부과금, 예치금, 기여금 그 밖의 명칭에 불구하고 재화 또는 용역의 제공과 관계없이 특정 공익사업과 관련하여 법률이 정

하는 바에 따라 부과하는 조세 외의 금전지급의무를 말한다(부담금관리기본법 제2조).

우리 헌법재판소는 부담금의 헌법적합성을 심사할 때 부담금의 헌법적 정당화요건과 관련하여, 재정조달목적 부담금과 정책실현목적 부담금의 요건을 차별적으로 설정하고 있다. 인터넷게임중독치유부담금은 재정조달목적 부담금과 정책실현목적 부담금 중 전자에 해당한다. 그런데 재정조달목적 부담금은 순수하게 재정조달 목적만 가지는 것으로서, 특정한 반대급부 없이 부과될 수 있다는 점에서 조세와 매우 유사하므로, 재정조달목적의 부담금이 헌법적 정당성을 인정받기 위해서는, 특히 부담금 납부의무자가 재정조달 대상인 공적 과제에 대하여 일반국민에 비해 '특별히 밀접한 관련성'을 가져야 한다는 점이 강조된다. 따라서 재정조달목적 부담금의 경우에는 평등원칙이나 비례원칙 위반 여부의 심사시, 소위 '특별부담금'의 헌법적 정당화요건으로서 제시되고 있는 집단적 동질성, 객관적 근접성, 집단적 책임성, 집단적 효용성 네 가지 모두의 충족 여부가 평가되는 것으로 이해된다.

인터넷게임중독치유부담금의 경우에는 객관적 근접성, 집단적 책임성, 집단적 효용성 요건을 충족시키지 못하여, 과잉금지의 원칙에 위배될 가능성이 높다. 예컨대 자동차사고 피해자의 치료를 위한 기금을 설치하고, 그 기금조성을 위한 기본재원으로 자동차제조업자에게 자동차사고피해지원부담금을 부과한다고 할 때, 과연 수용될 수 있는지를 생각해 보면 쉽게 이해된다. 기본적으로 자동차사고와 자동차제조는 논리적으로 연결되어 있지 않다. 자동차사고는 기본적으로 자동차를 운행하는 사람의 책임이라는 인식이 전제되어 있다.

한편 인터넷게임중독치유부담금을 정당화하는 논리 중의 하나로 사행산업의 경우에도 도박중독의 예방 및 치유를 위해 사행산업사업자에게 부담금을 부과·징수하고 있다는 주장이 제기될 수 있다. 즉 사행산업의 경우에 사행산업통합감독위원회법 제14조의 2에서 사행산업통합감독위원회로 하여금 사행산업 또는 불법사행산업으로 인한 중독 및 도박문제의 예방·치유와 센터의 운영을 위하여 사행산업사업자에게 연간 순매출액(총매출액에서 환급금 등을 공제한 금액으로서 대통령령으로 정하는 금액을 말한다)의 1000분의 5 이하의 범위에서 대통령령으로 정하는 비율(사행산업사업자의 수익성, 제5조제1항제7호에 따른 건전화 평가 및 제16조제1항제1호에 따른 총량 준수 결과 등을 고려하여 사행산업사업자별로 부담금의 부과 비율을 다르게 정할 수 있다)에 해당하는 중독예방치유부담금을 부과·징수할 수 있도록 하고 있다. 하지만 사행산업은 기본적으로 허가산업으로서 '원칙적 금지, 예외적 허용'의 대상이고, 게임산업은 기본적으로 신고 내지 등록산업으로서 '원칙적 허용, 예외적 금지'의 대상이다. 따라서 완전히 본질적으로 서로 다른 이 두 가지를 인터넷게임중독치유지원법안은 동일하게 취급하고 있다는 점에서, '다른 것을 자의적으로 같게 취급'하는 것으로서 평등원칙에 위배되기도 한다.

3. '상상콘텐츠기금'의 설치 및 부담금 징수의 내용 및 문제점

(1) 내용

2013. 6. 3 박성호 의원이 대표발의한 〈콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안〉(의안번호 5294)은 콘텐츠산업의 진흥을 지원하기 위하여 '상상콘텐츠기금'을 설치하고, 그 주요 재원으로 콘텐츠 유통을 통하여 발생한 매출액의 100분의 5의 범위에서 부담금을 징수할 수 있도록 하고 있다.

(2) 문제점

박성호 의원안은 다음과 같은 근본적인 문제점을 안고 있다.

첫째, 〈콘텐츠산업 진흥법〉상의 '콘텐츠' 및 '콘텐츠산업' 중에서 어느 범위까지 규제적 성격의 부담금 부과대상이 되는지가 전혀 확정되어 있지 않다.

둘째, 부담금은 조세법률주의의 예외를 형성한다는 점에서 가능한 엄격한 요건 하에서 도입되어야 한다. 상상콘텐츠기금의 재원조성을 위한 부담금은 위에서 설명한 손인춘 의원이 대표발의한 인터넷게임중독치유지원법안상의 인터넷게임중독치유부담금의 경우와 마찬가지로 전형적인 재정조달목적 부담금으로서 엄격한 헌법적 정당화요건을 충족해야 한다. 그런데 상상콘텐츠기금의 재원조성을 위한 부담금은 부담금의 헌법적 정당화요건으로서 제시되고 있는 집단적 동질성, 객관적 근접성, 집단적 책임성, 집단적 효용성 네 가지 모두를 충족하기 힘들다는 평가가 가능하다. 특히 부담금 부과대상이 되는지가 전혀 확정되어 있지 않다는 점에서, 오히려 인터넷게임중독치유지원법안상의 인터넷게임중독치유부담금의 경우보다 더 위헌성이 크다고 할 수 있다.

4. <중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안>의 내용 및 문제점

(1) 내용

2013. 4. 30 신의진 의원이 대표발의한 〈중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안〉(의안번호 4725)(이하 '신의진의원안'이라 함)은 알코올, 인터넷 게임, 도박, 마약 등으로 인한 중독 및 중독폐해는 다양한 사회, 경제, 문화적 요인에 의해 발생하기 때문에 문제의 해결을 위해서는 중독을 종합적이고, 체계적으로 관리할 수 있는 범정부 차원의 통합적 관리체계가 필요하나, 현재는 중독 및 중독폐해 관리 업무가 여러 부처에 분산되어 있고, 부처 간 협력체계가 미비하여 통합적 대처가 미흡한 실정이고, 기존의 알코올, 인터넷 게임, 도박 등 중독과 연관된 법률들은 해당 산업의 진흥을 목적으로 제정된 법으로서 중독 예방 및 폐해 방지에는 한계가 있으므로, 중독에 대한 적극적인 보호환경을 조성하고, 범부처 차원의 통합적인 중독관리체계를 구축함으로써 중독과 중독폐해가 없는 건강하고 행복한 가정과 사회를 만들려는 취지를 갖고 있다. 결국 신의진의원안의 핵심 내용은 범정부 차원의 통합적인 중독관리체계를 구축하려는 것이다.

(2) 문제점

신의진의원안의 문제점은 중독 및 중독폐해의 원인으로 제시하고 있는 물질 및 행위의 성격에 대한 오해에서 비롯된다. 즉 신의진의원안 제2조 제1호는 '중독'을 "다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 물질 및 행위 등을 오용, 남용하여 해당 물질이나 행위에 신체적, 정신적으로 의존하고 있는 상태를 말한다."고 규정하면서, '가. 알코올, 나. 「마약류 관리에 관한 법률」에 따른 마약류, 다. 「사행산업통합감독위원회법」에 따른 사행산업을 이용하는 행위 또는 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따른 사행행위, 라. 인터넷 게임 등 미디어 콘텐츠, 마. 그 밖에 중독성이 있는 각종 물질과 행위로서 대통령령으로 정하는 것'을 열거하고 있다.

특히 라목에서 '인터넷게임 등 미디어 콘텐츠'를 규정하고 있는바, 이렇게 인터넷게임 등 미디어 콘텐츠를 포함시키는 것이 과연 적절한가의 문제가 등장한다. 다음과 같이 평등원칙과 명확성원칙, 과잉금지의 원칙이라는 관점에서 문제될 수 있다.

1) 평등원칙 위반

평등원칙이란 "동일한 것은 동일하게, 다른 것은 다르게" 취급할 것을 요구하는 원칙이다. 따라서 "동일한 것을 자의적으로 다르게, 다른 것을 자의적으로 동일하게" 취급하는 것은 평등원칙 위반이라고 할 수 있다.

여기서 과연 인터넷 등 미디어 콘텐츠를 알코올, 마약류, 도박 및 사행행위와 동일하게 볼 수 있느냐의 문제가 등장한다. 결론적으로 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 알코올, 마약류, 도박 및 사행행위와 다른 것이기 때문에, 신의진의원안은 다른 것을 자의적으로 동일하게 취급하고 있으므로, 평등원칙에 위반된다. 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 마약류, 도박 및 사행행위와는 달리 원칙적으로 '금지의 대상'이 아니다. 마약류, 도박 및 사행행위는 현행법상 '원칙적 금지, 예외적 허용'의 대상이다. 즉 마약류의 이용, 제조 및 배포행위는 원칙적으로 금지되고, 엄격하게 의료용에만 국한하여 예외적으로 허용하고 있다. 도박 및 사행행위는 원칙적으로 금지되고, 다만 관광진흥법, 마사회법, 경륜경정법 등에 의해 예외적으로 허가받은 사행산업만 허용되고 있다. 하지만 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 원칙적으로 그 이용, 제작 및 유통이 허용되는 것이고, 예외적으로 불법콘텐츠(음란콘텐츠, 명예훼손

콘텐츠)만 그 이용, 제작 및 유통이 금지될 뿐이다. 따라서 근본적으로 다른 것을 자의적으로 같게 취급하고 있으므로, 평등원칙에 위반된다.

둘째, 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 알코올과 같은 '약물'이 아니다. 즉 알코올과 같은 약물의 경우에는 청소년보호법상 청소년유해약물제도, 주세법상의 주류면허제도 등을 통해서 유통을 통제하고 있다. 하지만 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 현행법상 특별한 지위를 가지는 표현의 자유의 대상이 되는 '표현물'이다. 표현물에 대해서는 등급분류시스템이나 사후적인 심의시스템을 통해서 청소년의 접근을 차단하는 방식으로 통제를 할 수 있을 뿐이다. 콘텐츠에 대해서는 허가나 면허제도를 적용할 수 없다. 왜냐하면 헌법상 금지되는 검열에 해당되기 때문이다. 또한 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 문화콘텐츠로서 현행 헌법상 문화국가의 원리가 적용되는 영역이다. 문화영역에 대해서 약물과 동일한 방식으로 접근해서 통제하는 경우에는 여러 가지 헌법적 문제가 발생하게 된다.

이상과 같은 관점에서 신의진의원안이 인터넷 등 미디어 콘텐츠를 알코올, 마약류, 도박 및 사행행위와 동일하게 취급하는 것은, 다른 것을 자의적으로 동일하게 취급하는 것으로서 평등원칙에 위반된다.

2) 명확성원칙 위반

법률의 명확성원칙은 "행정부가 법률에 근거하여 국민의 자유와 재산을 침해하는 경우 법률이 수권의 범위를 명확하게 확정해야 하고, 법원이 공권력의 행사를 심사할 때에는 법률이 그 심사의 기준으로서 충분히 명확해야 한다는 것"을 말한다. 그리고 명확성의 원칙은 법치국가 원리의 한 표현으로서, 헌법과 법률·명령 등 하위의 법규범 모두에 요구되는데, 그 법규범이 조직규범인가, 권한행사규범인가, 권리형성규범인가, 권리제한규범인가에 따라 차이는 있지만, 어떤 경우에도 명확성의 원칙이 배제되지는 않는다. 규범의 의미내용으로부터 무엇이 금지되는 행위이고 무엇이 허용되는 행위인지를 수범자가 알 수 없다면 법적 안정성과 예측가능성은 확보될 수 없게 될 것이고, 또한 법집행당국의 자의적 집행을 가능하게 할 것이기 때문이다. 비록 신의진의원안이 직접적으로 일정한 규제시스템을 도입하고 있지는 않지만, 법률의 형식을 통해서 중독을 개념정의하고 범정부 차원의 통합적인 중독관리체계를 구축하고 있으므로, 명확성의 원칙이 적용되어야 한다.

그런데 신의진의원안 제2조 제1호 라목에서 '인터넷게임 등 미디어 콘텐츠'를 중독원인 중의 하나로 입법화하는 것은 명확성원칙에 반한다. 왜냐하면 인터넷게임 등 미디어 콘텐츠의 포섭범위가 너무 광범위하기 때문이다. '인터넷게임'이라는 개념 자체도 모바일환경의 도래로 기존의 PC 온라인 게임만을 의미하는지 모바일 게임까지 포함하는지가 불분명하여 그 포섭범위가 광범위하고 포괄적일 수 있다. 더욱이 신의진의원안은 '미디어 콘텐츠'도 포함시킴으로써 이러한 포섭범위의 광범위성 및 포괄성 문제는 더욱더 심각해진다. 미디어에는 신문, 잡지, 도서, 방송, 케이블방송, 음반, 인터넷, IPTV 등 모든 '의사표현의 매개체' 혹은 '매체'가 포함되기 때문이다.

3) 과잉금지의 원칙 위반

일반적으로 규제의 정당성 여부를 판단할 때는, '규제의 목적과 수단 간의 개념본질적 관련성', 즉 규제의 목적을 달성하기 위해서 동원되고 있는 수단이 과연 규제의 대상과 목적과의 관계에서 개념본질적으로 관련성이 있는 것인지 여부가 중요하게 고려될 필요가 있다. 이러한 '규제의 목적과 수단 간의 개념본질적 관련성'이 존재하지 않는다면, 아무리 규제의 필요성이 강하고 규제의 목적이 정당화된다고 하더라도, 그리고 아무리 세련된 규제수단을 동원한다고 하더라도, 당해 규제의 헌법적 정당성 자체가 부인되기 때문이다. 이러한 측면은 과잉금지의 원칙을 구성하는 하위원리 중의 하나인 '수단의 적합성'과 관련되어 있다.

이러한 측면에서 본다면, 인터넷게임 등 미디어 콘텐츠의 포섭범위가 너무 광범위한 관계로 과잉금지의 원칙에도 반할 여지가 있다. 구체적으로 어떠한 미디어 콘텐츠가 중독 및 중독폐해의 문제를 유발하는지에 대한 객관적인 인과관계가 입증이 되지 않은 상태에서, 중독 및 중독폐해의 원인으로 지목하여 국가에 의한 관리시스템의 대상으로 설정하는 것 자체가 과잉금지의 원칙 중에서 '수단의 적합성'에 부합하지 못할 가능성이 높다.

Ⅲ. 인터넷 게임콘텐츠 분야에서의 자율규제 활성화 방안

인터넷 게임콘텐츠 분야에서의 자율규제 활성화 방안을 제안하기 이전에 필자는 자율규제를 위한 기본전제가 먼저 분명하게 지적될 필요가 있다고 생각한다. 이러한 기본전제는 바로 자율규제를 설계하고 디자인하는 경우에는 '이용자-사업자-국가' 간의 합리적인 기능 및 권한 분배를 기반으로 해야 한다는 점이다. 특히 국가의 후견주의는 청소년과 부모 간의 관계를 전제로 하는 '가족의 자율성'과 '문화영역의 자율성'을 침해하지 않는 한도 내에서만 인정되어야 한다는 점을 강조하고자 한다. 이러한 전제는 '가족의 자율성'이라고 하는 헌법원리, 문화콘텐츠로서의 게임콘텐츠의 속성, 문화국가원리에서의 국가의 역할과 책임에 관한 우리 헌법의 기본태도, 문화영역의 자율성에 대한 고려 등을 염두에 둘 때, 필연적으로 도출될 수밖에 없는 것이다. 그리고 이러한 전제는 인터넷 게임콘텐츠 규제입법에 대한 평가기준으로서 기능할 뿐만 아니라, 향후 자율규제의 내용을 설계함에 있어서 고려되어야 하는 방향키로서도 기능한다고 할 수 있다.

이하에서는 바로 이러한 관점에서 세 가지 영역별로 자율규제 활성화 방안을 제시하기로 한다.

1. 이용자 영역

이용자는 자녀의 게임이용 통제를 위한 수단이나 방법, 관련 정보 등의 제공을 개별 사업자 혹은 자율규제기구에 요청하는 등 적극적이고도 능동적인 parenting control을 해야 한다. 자신의 자녀의 게임중독을 예방하거나 게임이용을 통제하기 위해서 단순히 국가 권력에 의존할 것이 아니라, 자신의 권리와 의무를 적극적이고도 능동적으로 행사해야 한다. 우리나라는 자녀의 교육 및 통제에 있어서 '국가 의존도'가 너무 높다. 인터넷 게임 강제적 셧다운제에 대한 일반 학부모의 지지율이 높은 이유는 이 제도가 합리적이고도 적절해서라기보다는 자신들이 힘들어 하는 자녀의 게임이용 통제를 국가에 의탁하려는 욕구가 강하기 때문이라고 보는 것이 보다 정확한 분석이다. 하지만 국가에 의존하는 것이 효율성 측면에서는 좋을지 모르겠지만, 궁극적으로는 자녀의 교육 및 통제에 대한 부모의 자율성을 포기하는 것이 된다는 점을 유의할 필요가 있다. 가정 내지 가족의 문(門)을 국가에 대해서 너무 쉽게 열어줘서는 안된다.

2. 시장 영역

시장 영역은 자율규제에 있어서 매우 중요한 역할을 수행할 수 있고, 또한 하여야 한다. 어떻게 보면 자율규제시스템은 시장 영역이 주도적으로 설계 내지 디자인을 하고, 집행해야 한다.

이용자의 게임중독 예방과 관련하여서는, 이용자가 스스로 자율적으로 게임을 조절할 수 있는 수단들을 시장(특히 개별 사업자)에서 제공해 주어야 한다. 따라서 이러한 수단들을 이용자에게 제공해 주지 않는 사업자는 시장에서 성공할 수 없도록 하는 시장메커니즘이 구축되어야 한다. 이러한 것은 개별 사업자 단계에서의 자율규제에 해당한다.

그런데 개별 사업자 단계에서의 자율규제가 성공하기 위해서는 산업계 차원의 자율규제시스템이 필요하다. 이와 관련하여, 시장에서 개별 사업자가 스스로 자율규제시스템을 구축하고 있는지에 대한 감시체계가 구축될 수 있도록 산업계 차원의 자율규제기구가 필요하다. 즉 자율규제시스템의

운영을 전담하고 책임질 수 있는 자율규제기구의 설립 및 운영이 필요하다.

한편 산업계 차원의 자율규제기구에 의한 감시체계가 효과적으로 작동하기 위해서는 몇 가지 고려사항이 존재한다.

첫째, 개별 사업자의 자율규제 준수 내지 자율규제 내용의 통일성을 담보하는 장치가 필요하다는 점이다. 이와 관련하여 개별 사업자들이 자율규제기구에 가입하도록 유도하고, 가입한 개별 사업자에 대해서는 자율규제기구의 '행동강령'을 통해서 자율규제기구 가입 사업자에 대한 자율규제장치의 '통일적'인 적용을 도모할 필요가 있다.

둘째, 개별 사업자의 자율규제 수준 및 역량의 차이에 대한 고려가 필요하다는 점이다. 즉 개별 사업자마다 자율규제의 수준 및 자율규제를 위해 투입할 수 있는 역량이나 자원이 다를 수 있다. 또한 국내 사업자와 국외 사업자간의 역차별 문제가 발생할 수도 있다. 이와 관련하여서는 자율규제기구는 자율규제의 수준을 '최소한'의 정도만 제시함으로써, 개별 사업자의 자율규제 수준 및 역량의 차이를 배려할 수 있다.

셋째, 자율규제기구의 설립 및 운영으로 인한 비용 부담의 문제가 존재한다는 점이다. 이 문제는 현실적으로도 매우 중요한 고려사항일 수밖에 없을 것이다. 만약 새로운 자율규제기구의 설립 및 운영에 있어서 비용 등의 부담이 있다고 한다면, 게임산업진흥법 제24조의2에 따른 민간등급분류기구나 이미 설립되어 있는 한국게임문화재단에서 이러한 기능을 수행하는 것도 검토할 수 있다.

3. 국가 영역

국가는 너무 성급하게 시장에 개입할 것이 아니라, 개별 사업자 차원 및 산업계 차원에서의 자율규제시스템이 구축 및 작동할 수 있도록 간접적인 지원을 해야 한다. 이를 위해서는 먼저 현재의 비합리적이고도 강제적인 법적 규제, 예컨대 인터넷 게임 강제적 셧다운제는 철폐를 해야 한다.

국가가 담당할 수 있는 간접적인 지원에는 다음과 같은 것들을 상정할 수 있다.

첫째, 자율규제기구의 설치를 유도하기 위해 자율규제기구의 법적 근거 마련 및 자율규제기구에 대한 지원이다. 자율규제에 관한 '법적 근거'를 마련하게 되면, 자율규제의 본성이 훼손될 우려가 있을 수 있으나, 이 글에서 이야기하는 자율규제는 '공동규제'로서의 성격이 강하므로, 자율규제를 유도하고 또한 자율규제시스템의 설계와 운영을 책임질 자율규제기구의 설치를 유도하기 위해서는 자율규제기구의 법적 근거를 마련할 필요가 있다. 그리고 자율규제기구의 설립 및 운영에 소요되는 비용에 대한 지원을 국가가 적극적으로 고려할 필요가 있다.

둘째, 자율규제우수 사업자에 대한 정부규제의 적용면제, 세제지원 등의 인센티브 제공 및 제도화이다. 자율규제도 하나의 '규제'이기 때문에 사업자들이 자율규제에 소극적일 가능성이 있다. 따라서 자율규제에 대한 인센티브가 필요한데, 이러한 인센티브로서 정부규제의 적용면제, 세제지원 등의 과감한 인센티브 수단을 제도화할 필요가 있다.

셋째, 자율규제로 인하여 발생할 수 있는 이용자와 사업자 간의 법적 분쟁에 대한 사업자의 면책조항 입법화이다. 개별 사업자 단계에서 자율규제를 하게 되면, 결국 이용자의 게임 이용을 통제할 수밖에 없는데, 그러한 경우에 사업자와 이용자 간에 게임 이용을 둘러싼 법적 분쟁이 발생할 수 있다. 개별 사업자 단계에서의 자율규제를 유도하기 위해서는 자율규제로 인해 발생하는 법적 분쟁에 있어서 사업자의 면책을 제도화할 필요가 있다.

넷째, 자율규제기구에 의한 감시체제가 효율적으로 작동하고 있는지에 대한 모니터링 및 관리·감독이다. 국가는 자율규제기구에 의한 감시체계가 효율적으로 작동하는지에 대한 지속적인 모니터링 및 관리·감독을 담당해야 한다. 이러한 모니터링 및 관리·감독이 이루어지지 않는 경우에는 사업자의 '무임승차'가 발생할 수 있기 때문에, 효과적인 자율규제가 작동하지 않을 수 있다.

다섯째, 인터넷 게임 중독의 현황 및 추이에 대한 지속적인 모니터링이다. 인터넷 게임콘텐츠를 정부규제방식이든 자율규제방식이든 규제하는 이유 중의 하나가 인터넷 게임 중독이라는 현상의 예방과 치유에 있을 것이다. 따라서 인터넷 게임 중독의 현황 및 추이에 대한 지속적인 모니터링이 필요하다. 인터넷 게임 중독의 현황 및 추이에 따라 규제가 적용되는 수준이나 정도가 달라질 수 있기 때문이다.

여섯째, 시장과 국가 간의 유기적이고 지속적인 커뮤니케이션채널 가동 및 유지이다. 인터넷 게임콘텐츠 분야에서 자율규제가 효과적으로 작동하기 위해서는 궁극적으로 시장과 국가 간의 지속적인 소통이 필요하다. 따라서 국가는 시장과 국가 간의 유기적이고 지속적인 커뮤니케이션채널을 가동하고 유지할 필요가 있다. 이러한 커뮤니케이션채널

을 어떠한 방식으로 설계할지는 국가의 재량이다. 다만 이러한 커뮤니케이션채널을 설계할 때는 일방적 소통구조가 아닌 쌍방향적인 상호협력적 소통구조로 만들어야 한다.

Ⅳ. 나오는 말

이상에서는 필자 나름대로 인터넷 게임콘텐츠 규제와 관련하여 현재까지 입법화되었거나 제안되어 있는 입법안의 문제점을 분석하고, 마지막으로 인터넷 게임콘텐츠 분야에서의 자율규제 활성화 방안을 이용자 영역, 시장 영역, 국가 영역별로 제시하였다.

물론 인터넷 게임을 마약, 알콜, 도박과 함께 4대 중독의 하나로 규정하여 동일한 차원에서 규율하는 것에 대한 이의제기와 반발은 인터넷 게임으로 인한 중독문제를 현실적으로 도외시하는 것이고 과도한 피해의식의 발로일 뿐이라는 반론도 가능할 것이다. 하지만 일정한 사회적 현상에 대한 진단과 그 처방을 함에 있어 대증(對症)적 관점에서 접근하는 것은 그 현상의 본질을 도외시할 위험성이 높다. 그런데 지금까지 우리나라에서의 인터넷 게임콘텐츠에 대한 접근방법은, 특히 인터넷 게임콘텐츠가 야기시키는 사회적 문제점에 대한 대응방식 내지 규제방식은 항상 본질을 고민하기보다는 일시적이고도 단편적인 방식 그리고 국가에 의한 일방적인 방식에 치우쳐 왔다. 그러다보니 항상 그 취지에도 불구하고 지금까지 이루어진 규제에 대해서 그 정당성이나 효율성의 관점에서 끊임없이 문제제기가 이루어지고 있는 것이다. 사실 현재까지 입법화되었거나 제안되어 있는 입법안도 모두 이러한 범주에 속한다. 이러한 맥락에서 자율규제의 활성화를 단순히 이론적 주장으로만 치부할 것이 아니라, 인터넷 게임콘텐츠의 본질을 고민할 수 있는 유의미한 규제방식이 될 수 있다는 점을 인정하고, 보다 진지하게 자율규제를 정책적으로 수용하고 승화시킬 필요가 있다.

몇 년 전 한창 인터넷 게임 셧다운제에 관한 입법 논쟁이 이루어졌을 때, 필자는 딸아이에게 셧다운제에 대해서 설명해 준 적이 있다. 그 때 딸아이가 하는 말... “어차피 12시 넘어서 게임 하면 엄마한테 맞아 죽는데, 그게 왜 필요해?”... 자녀의 게임 이용 통제는 1차적으로는 부모가 해야 한다는 기본원리를 필자의 딸아이는 초등학교 저학년 때 이미 간파했던 것이다. 셧다운제가 왜 문제인지를 보여 주는 단적인 예라고 생각한다.(끝)

발제문2.

만화에 대한 규제의 현황과 대안

; 이종필 (법무법인 집현전 변호사)

1. 만화에 대한 규제의 현황

만화는 하나 또는 둘 이상의 구획된 공간에 실물 또는 상상의 세계를 가공하여 그림 또는 그림 및 문자를 통하여 표현한 저작물이다. 만화란 매체는 매우 쉽고 단순하게 메시지를 전달할 수 있기 때문에 저연령층, 저학력자들도 쉽게 접근할 수 있다. 이처럼 저연령층, 저학력자들도 쉽게 접근할 수 있다는 만화의 매체의 특성이 반대로 만화란 규제론자들이 규제를 주장하는 이유가 되기도 한다.

저연령층이 쉽게 접근할 수 있기 때문에 만화란 매체는 청소년에게 악영향을 미칠 수 있으므로 만화란 매체로부터 청소년을 보호하기 위한 규제가 필요하다는 것이고, 또한 저학력층조차도 쉽게 접근할 수 있는 대중적 매체이기 때문에 여론을 왜곡하지 못하도록 규제를 할 필요가 있다는 것이다.

오늘날 후자의 규제는 주로 "검열"의 문제로서 등장하는 것으로, 표현의 자유를 보장하는 민주주의 원칙에 의하여 그 규제 자체를 정당화하기 어려운 실정이다.

따라서 오늘날 만화에 대한 규제는 주로 전자의 규제의 형식, 즉 "청소년 보호"의 외양을 띄고 나타나게 된다.

이하에서는 우리나라에서 문제가 되었던 만화에 대한 규제의 대표적 사례들을 살펴보고자 한다.

2. 이현세의 만화 "천국의 신화" 사건

이현세의 만화 "천국의 신화" 사건은 만화가 매우 대중적으로 활성화되었던 시기에 벌어졌던 사건이다. 당시는 가히 만화의 전성시대라고 할만큼 만화출판이 붐을 이루고 있었다. 청소년 만화잡지는 물론 다양한 성인만화 잡지가 출판되고 있었다.

이현세의 만화 "천국의 신화" 사건은 바로 이러한 때에 발생한 사건이다. 검찰은 1998. 2. 이현세의 만화 "천국의 신화" 청소년판이 미성년자 보호법에 위반된다는 이유로 이현세를 벌금 300만원에 약식기소한다. 이에 대해서 이현세가 정식재판을 청구하였는데, 2000. 7. 18. 1심에서는 이현

세에 대해서 미성년자보호법 위반으로 벌금 300만원을 선고한다.

검찰이 당시 대표적 만화가인 이현세의 작품 “천국의 신화”에 대해서 미성년자보호법 위반으로 기소한 사건은 그 이전에 있었던 일련의 “불량만화 근절대책”의 연장선상에서 이해를 하여야 할 것이다. 즉 검찰의 만화가 이현세에 대한 기소는 그 이전의 “불량만화 근절대책”에 최후의 방점을 찍은 것이라 할 수 있다. 검찰이 당시 가장 대중적 인기 만화가인 이현세에 대해서 형사기소를 아무리 대중적 인기 작가라 하더라도 검찰은 언제든지 기소를 할 수 있다고 사회에 대하여 경고를 보낸 것이다. 검찰은 이 기소로서 모든 만화가에 대해서 미성년자 보호법 위반으로 기소당하지 않도록 자기 자신의 작품을 스스로 검열하도록 요구한 셈이다. 더욱이 문제가 심각한 것은 검찰이 기소를 한 작품은 만화가 이현세가 “청소년판”으로 수정한 “천국의 신화”였다는 점이다. 청소년판 “천국의 신화”에 대한 검찰의 기소는 만화가나 출판사가 “청소년판”으로 수정을 하였다 하더라도 그것이 검찰이 생각하고 있는 기준을 충족하지 못할 경우에는 얼마든지 기소를 하겠다는 경고인 것이다. 하지만 검찰이 생각하는 기준이 무엇인지는 그 누구도 알 도리가 없다. 결국 남게 되는 것은 만화 창작 작가의 무한 자기검열이다. 무엇이 검찰의 기준을 통과할지 모르는 상황에서 작가는 모든 가능성을 염두에 두고 자기 검열을 할 수밖에 없는 것이다.

이 검찰의 기소가 얼마나 악의적이고, 작위적이었는지는 항소심 판결의 내용에서 일부 볼 수 있다. 검찰은 위 천국의 신화중에서 '소변을 보다가 커다란 얼룩무늬의 구렁이를 만난 여자가 구렁이와 교미하는 그림, 구렁이와 교미하는 여자가 절정에 이르러 흥분한 표정을 짓고 있는 그림, 구렁이에게 몸을 감긴 채 신음하며 교성을 지르는 여자의 그림, 이글거리는 구렁이의 눈과 절정에 올라 흥분한 여자의 얼굴이 교차하는 그림'과 '사람의 목과 가슴, 겨드랑이를 장창 2개가 한꺼번에 찔러 관통하는 그림, 도끼로 사람의 머리를 쳐 피가 날리는 그림, 장창이 사람의 머리와 가슴을 찔러 관통하는 그림, 칼날에 목이 잘려 날라가는 그림, 목이 잘려 잘린 목뼈가 보이고, 몸에 수없이 많은 창날을 꽂은 시체들이 널부러져 있는 그림' 등이 미성년자 보호법에 위반한다고 하여서 기소를 하였고, 1심에서 유죄선고를 받았는데, 이현세 작가는 항소 이유에서 위 그림들이 "천국의 신화 소년용"에는 없는 장면이거나, 이를 과장되게 표현한 것이라고 주장을 하였다.

항소심 법원은 위 이현세의 이 항소이유를 받아들였는데, “그 전부나 혹은 일부가 "천국의 신화 소년용"의 각 해당 도화에는 없는 장면이거나, 이를 달리 해석하거나 추측한 것”이라고 판단하였다. 문제가 된 위 장면들은 성인판 “천국의 신화”에 나온 장면들로서 소년용천국의 신화에는 없는 내용임에도 불구하고 검찰이 성인판 천국의 신화에서 소년용 천국의 신화의 내용에서 위 장면들을 추측할 수 있다고 하여서 기소를 한 것이었다.

2001. 6. 항소심 법원은 이현세에 대해서 무죄를 선고하였다. 당시 항소심은 “만화는 일반적으로 '대상의 성격을 과장하거나 생략하여 익살스럽고 간명하게 인생이나 사회를 풍자·비판하는 그림 형식'이라고 정의된다. 즉, 만화는 과장과 생략을 그 표현의 기조로 하며, 화보나 영화처럼 사실을 있는 그대로 표현하는 것과는 달리 과장된 표현이나 생략된 표현을 통해 작가가 뜻하는 바를 표현하는 장르이므로 그 음란성, 잔인성을 판단함에 있어서도 이러한 특성을 고려해

야 할 것이다. 즉, 화보나 영화에서는 직접적인 표현에 대한 판단만으로 음란성이나 잔인성에 대한 판단이 가능함에 반해, 만화에서는 직접적인 표현이 아니더라도 암시적으로 음란성이나 잔인성을 표현하는 것이 가능하므로 그 판단의 대상이 더 넓어진다고 보는 것이 옳을 것이다. 반면, 암시적인 표현은 주관적으로 느끼는 감정이 다양하여 보여지는 대상에 따라 음란성이나 잔인성의 느낌도 천차만별이어서 일률적으로 이를 판단하기 어려운 점이 있고 따라서 음란성, 잔인성 판단의 기준도 화보나 영화와 같은 장르와는 달리 판단해야 할 필요가 있다 할 것이며, 한편 만화는 그 내용이 그림과 대사 혹은 서술로 구성되어 있고 과장과 생략이라는 만화의 특성상 만화를 구독하는 사람은 만화의 그림을 찬찬히 보지 않고 대충 보면서 책장을 넘기게 되는 것이 만화를 보는 일반적인 방식인 점, 이러한 만화의 특성상 만화상의 표현을 현실에서 그대로 일어나는 것으로 받아들이지 않는다는 점 등을 함께 고려하여야 할 것이다."라고 하여서 만화라는 매체의 특성을 인정하였다는 점이 주목할 만하다.

하지만 항소심에서의 무죄선고에도 불구하고 검찰이 이에 대해서 상고를 함으로써 이 사건은 결론이 나지 않은 채로 있다가 검찰이 기소를 한지 무려 5년여가 지난 2003. 1. 24.에서야 비로소 이현세의 무죄로 확정이 된다. 그 사이에 2002. 2. 28. 미성년자 보호법의 불량만화 조항이 지나치게 추상적이라는 이유로 죄형법정주의에 위반된다고 하여 헌법재판소로부터 위헌판결을 선고받은 것도 무죄선고의 한 이유라고 할 것이다.

만화가 한창 번영을 할 무렵에 벌어진 이 사건은 검찰의 기소로부터 무려 5년여가 지난 후에 검찰의 기소가 잘못되었다는 것을 확인하는 것으로 끝이 났다. 하지만 그 사이에 만화는 몰락의 길을 걸었고, 작가들은 끊임없는 자기 검열의 악몽에 시달려야 했다. 문제는 검찰의 기소가 잘못되었다는 것으로 결론이 났음에도 불구하고 작가들의 자기 검열은 계속 진행형으로 계속된다는 점이다.

3. 시사만화가에 대한 명예훼손을 이유로 한 손해배상 청구 사례

공적인 표현에 대하여 "명예훼손"의 위협은 새삼스런 일은 아니다. 통상 영화 등에서 문제가 되었듯이 만화 매체에 대한 명예훼손의 위협은 특정 집단에 대하여 부정적인 묘사를 한 경우에 문제가 될 수 있다.

시사만화가 김상택 화백은 (1) 1997. 1. 20. 경향신문 제1면에 출입문에 '미국여행사'라고 표시된 여행사 사무실 안에 '전 경제수석', '강경식', '전 한은총재'로 표시된 세 사람이 여행용 가방을 들고 서서 그 중 '전 경제수석'으로 표시된 사람이 오른 손가락 3개를 들어 보이며 항공권을 주문하고 있고, '이사철', '정형근', '재'라고 표시된 세 사람이 여행사 문 밖에서 "우리도 가자"라고 말하는 장면과 여행사 사무실 벽에 설치된 텔레비전 화면에 한 사람이 오른 손을 들고 "경제 망친 ×들 사그리…"라고 말하고 있으며, 여행사 직원들이 항공권을 주문하는 세 사람을 쳐다보거나 손가락으로 가리키며 웃는 장면 및 컴퓨터 단말기 모니터에 'LA 3장'이라는 자막이 나와 있는 장면을 담고 있는 만평과 (2) 1998. 1. 21.자 같은 신문 제1면 같은 난에, 공항의 출국장 한 쪽 구석에 '윤', '이×식', '김인×', '강경×', '강'으로 표시된 다섯 사람이 모여 서서 "'어른'은 살릴 거야. 퍼뜩 튀자"고 말하고 있고, 출국심사대에 앉아 있는 경찰관과 그 앞에 줄 서 있는 사람들이 그 다섯 사람이 있는 쪽을 쳐다보고 있으며, 출국심사대가 놓인 벽면에 '출국금지 박지만 마약복용'이라고 표시된 출국금지 포스터가 부착되어 있고, 출국심사대 옆으로 보이는 공항 활주로에 미국 항공기가 착륙해 있는 장면이 담긴 만평을 게재하였다. 이에 대해서 김인호는 명예훼손 등을 이유로 손해배상 청구를 하였다.

대법원은 "한 두 컷(Cut)의 그림과 이에 관한 압축된 설명문구를 통해 인물 또는 사건을 희화적(희화적)으로 묘사하거나 풍자(풍자)하는 만평(만평) 또는 풍자만화(Cartoon)의 경우에는 인물 또는 사건 풍자의 소재가 되는 구체적인 사실관계를 직접 적시하지 아니하고 이에 풍자적 외피(외피)를 씌우거나 다른 사실관계에 빗대어 은유적(은유적)으로 표현하는 기법을 사용하는 만큼, 그 만평을 통하여 어떠한 사상(사상)이 적시 또는 표현되었는가를 판단하는 데에는 이와 같은 풍자적 외피 또는 은유를 제거한 다음, 작가가 그 만평을 게재한 동기, 그 만평에 사용된 풍자나 은유의 기법, 그 만평을 읽는 독자들의 지식 정도와 정보 수준, 그리고 그 만평의 소재가 된 객관적 상황이나 사실관계를 종합하여 그 만평이 독자들에게 어떠한 인상을 부여하는가를 기준으로 삼아야 한다"고 한 후에, "이 사건 각 만평의 경우에도 원고

등 3인 또는 5인이 항공권을 구입하거나 해외 도피를 의논하고 있는 장면은 그 자체가 표현의 목적 또는 대상이라기보다는 어떤 사상을 희화적으로 묘사하기 위하여 사용된 풍자적 외피 또는 은유에 지나지 않는 만큼, 이 사건 각 만평이 원고 등이 해외 도피를 계획하거나 모의하고 있다는 사실 자체를 표현하고 있는 것이라고는 볼 수 없다" 는 등의 이유로 명예훼손으로 인한 손해배상 청구를 기각하였다.

이 사건을 바라볼 때 역시도 결론이 손해배상 청구 기각으로 났다는 점에 주목할 것이 아니라, 이러한 결론이 나기까지의 과정에서 작가가 겪는 고통을 주목하여야 할 것이다. 이 사건은 대법원에서 최종 결론이 난 것인데, 그 결론이 나기까지 계속하여 작가는 손해배상의 위협에 시달려야 한다는 것이고, 결국 이러한 경험은 작각의 무한 자기 검열로 귀결될 수 밖에 없다는 점에 주목하여야 한다.

4. 아동청소년의성보호에관한법률과 만화적 표현의 문제

2012년 경기도 평택시에서 ㅇㅇㅇ 음란 애니메이션을 유포한 혐의로 기소되었다. 검찰은 ㅇㅇㅇ이 공유한 애니메이션에 교복을 입은 캐릭터가 노골적인 성행위를 하는 내용이 담겨 있다는 점을 문제삼아 아동청소년의성보호에관한법률 제2조 5호에서 정한 아동·청소년 이용 음란물에 해당한다고 주장하였다.

수원지방법원 안산지원은 가상 캐릭터가 등장하는 애니메이션을 실제 아동이 등장하는 아동 음란물과 똑같이 취급하는 것은 평등의 원칙, 과잉금지의 원칙에 위반한다는 위헌제청 결정을 하였다. 하지만 위헌여부에 대한 헌법재판소의 결정은 아직 내려지지 않은 상태이다.

따라서 헌법재판소에서의 결정이 내려지기 전까지는 아동청소년의성보호에관한법률 위반인지 여부에 대해서 여전히 문제가 되는 상황이고, 작가로서는 여전히 자기 검열의 악몽에 시달려야 하는 상황이다.

5. 웹툰에 대한 방송통신심의위원회의 유해매체물 지정 사건

2012. 01. 07. 조선일보는 1면 헤드라인에 "'열혈초등학교'이 폭력 웹툰을 아십니까"란 기사에서 '열혈초등학교'란 웹툰이 학교 폭력을 희화한 자면이 있다는 이유로 비난을 하였다. 이틀 뒤인 2012. 01. 09. 방통통신심위원회는 웹툰을 모니터링을 강화하겠다고 발표한다. 그러자 2012. 1. 10. 포털사이트 야후는 '열혈초등학교'의 작가 귀귀에 대해서 연재 중단을 통보한다. 그러자 2012. 1. 11. 한국만화가협회를 비롯한 만화가 단체들은 "'만화'가 사라지면 '학교폭력'도 사라지나?"라는 제하의 성명서를 발표한다.

하지만 방송통신심의위원회는 2012. 2. 7. 각 인터넷 포털사이트에 공문을 보내서 웹툰 24작품에 대해서 청소년유해매체물로 결정하는 데에 따른 의견서를 제출하라는 사전통보를 보낸다. 이 24개의 작품중에는 나중에 영화화된 '전설의 주먹', '더 파이브'가 포함되어 있었으며, '2012 미스테리 단편'과 같이 특집의 형식으로 여러 작가가 옴니버스 형식으로 발표한 작품도 포함되어 있었다. 만화계는 2012. 2. 18. "표현의 자유수호와 웹툰의 심의철폐를 위한 범만화인 비상대책위원회"를 결성하고 2012. 2. 27. 방송통신심의위

원회가 있는 서울 목동 방송회관 앞에서 기자회견을 열고 의견서를 제출한다. 이후 웹툰 작가들은 방송회관 앞에서 릴레이 1인 시위를 펼치면서 방송통신심의위원회의 청소년 유해매체물 지정에 항의하였다.

2012. 3. 29. 최광식 문화체육관광부 장관은 부천 한국만화영상진흥원을 방문해 간담회를 열고 "웹툰 심의를 만화계 자율심의 방식"하겠다고 발표하고, 2012. 4. 8. 만화계와 방송통신심의위원회가 웹툰의 만화계 자율규제를 골자로 하는 업무협약(MOU)을 체결하였다.

이 사건은 기존의 출판만화를 대신하여 인터넷 시대에 새롭게 등장한 웹툰에 대한 규제권한을 둘러싼 갈등이라고 할 수도 있다. 인터넷을 규율하는 방송통신심의위원회에서 이를 규제할 수 있는가 혹은 규제하는 것이 타당한가라는 것에 대한 문제제기였던 것이다.

6. 규제없는 세상에 대한 환상

우리는 인터넷이 처음 등장하였을 때에 사이버 공간을 자유지상주의적 유토피아로 만들고자 하였던 시도들을 기억하고 있다. 존 페리 발로우는 사이버 공간을 위한 독립선언문에서 다음과 같이 선언하였다.

"산업사회의 정부들이여, 철강과 살집으로 이루어진 욕심 많은 거대한 괴물아, 나는 영혼의 새로운 고향인 사이버 공간에서 왔다. 미래를 대신하여, 과거의 너에게 우리를 내버려둘 것을 요청한다. 너는 우리에게 환영받지 못한다. 우리가 모여 있는 이곳에 너는 어떠한 주권도 없다"

사이버 공간에서는 기존의 어떤 규제도 통용되지 않을 것이라는위 존 페리 발로우의 환상은 오늘날 몽상가의 환상에 불과할 것으로 판명되고 있다. 사이버 공간상에서 발생하는 많은 분쟁들은 사이버 공간에까지 현실권력의 규제를 요구하게 되었고, 이제는 어떻게 현실권력의 규제를 사이버 공간상에서 효율적으로 구현할 것인가만을 고민하고 있는 실정이다.

방송통신심의위원회가 웹툰에 대해서 청소년유해매체물 지정을 하기 이전까지의 상황은 "웹툰"이 처한 사항은 누가 "웹툰"에 대해서 규제권력을 갖고 있는가와 규제권력을 가져야 하는가에 대해서 모두 대답이 모호한 상황이었다. 웹툰은 정보통신망을 통해서 유통되는 정보라는 속성을 아울러 가지고 있었기 때문이고, 웹툰이 게시되는 공간을 담당하는 포털사이트들이 방송통신심의위원회의 규제를 받고 있다는 사실 때문에 웹툰 역시도 사실상은 정보통신망을 통해 유통되는 정보와 동일한 방식으로 포털사이트에 의해서 자율적으로 규제를 하고 있었을 뿐이다. 하지만 웹툰 작가는 스스로를 만화가로 생각을 하고 있었을 뿐이고, 정보통신망상의 정보를 생산하는 자라는 생각을 하지는 않았다. 즉 웹툰은 막연하게 현실권력의 규제가 미치지 않는 공간인 것처럼 여겨지고 있었다.

그런데 방송통신심의위원회의 웹툰에 대한 청소년유해매체물 지정은 이러한 모호한 상황에 대해서 본격적인 문제제기를 하였다. 방송통신심의위원회는 먼저 웹툰 역시도 현실권력의 규제로부터 자유로울 수 없다는 점을 분명히 하였다. 웹툰이 현실권력의 규제로부터 자유로울수가 없다면 어떤 현실권력이 웹툰을 규제하여야 할 것인가?

웹툰 작가들은 스스로를 만화가라고 생각을 하고 있었을 뿐이고 웹툰 역시도 만화라고만 생각을 하고 있었을 뿐, 그 누구도 정보통신망상의 정보를 생산하는 자, 정보통신망을 통해 유통되는 정보라는 생각을 하지 않았다. 만일 웹툰이 현실권력의 규제로부터 자유로울 수가 없다면 웹툰은 만화로서 규제를 받아야 한다고 생각을 하였다.

하지만 기존의 만화에 대한 현실권력의 규제는 출판만화를 염두에 둔 규제로서 웹툰이라는 새로운 매체의 규제에 대해서는 적합하지 못하다. 여기서 웹툰이라는 새로운 매체를 규제할 규제형식에 대한 모색이 필요하게 된다.

7. 자율규제 시스템의 모색

위 이현세의 만화 "천국의 신화" 사건에서 알 수 있듯이 만화 작가들을 끊임없이 자기 검열속으로 몰아넣는 것은 공표되기 전의 사전적 규제가 아니라 공표된 이후의 사후 형사처벌 등의 위협이다.

만화 작가들 역시 사회 속에서 살아가고 있고 사회 속에서 작품 활동을 하고 있는 한에는 규제없는 창작활동이란 환상에 불과할 뿐이다.

여기서 우리는 만화가의 창작활동을 위축시키지 않으면서도 만화가들이 사회 속에서 조화롭게 작품활동을 할 수 있게 하는 합리적 규제를 모색하게 된다.

방송통신심의위원회와의 업무협약으로 획득한 웹툰 작가들의 자율규제의 모델이 어떤 내용을 담고 있는지 아직 그 내용을 알 수 없다. 한가지 확실한 것은 이 자율규제의 모델은 사전의 자율규제에 따르고 있는 한에 있어서 사후의 형사처벌 등의 위협으로부터 작가들을 자유롭게 할 수 있어야 하는 모델이어야 한다는 점이다. 이 형사처벌에는 청소년보호법위반, 아동청소년의성보호에관한법률위반 등이 포함되어야 한다.

아울러 가능하면 명예훼손, 저작권 위반 등으로 발생하는 분쟁들까지도 자율규제의 분쟁조정 시스템에서 해결될 수 있는 방안을 모색하여야 할 것이다.

8. 교육, 검열과 민주 시민으로서의 역할

플라톤의 국가론 제2장에서는 좋은 도시 국가를 만들기 위하여 장차 도시 국가의 수호자가 될 사람들에 대한 교육에 대하여 언급을 하면서 '설화'에 대한 검열을 당연시한다.

"우리로선 무엇보다도 먼저 설화 작가들을 감독해야만 하겠거니와 그들이 짓는 것이 훌륭한 것이면 받아들이되, 그렇지 못한 것이면 거절해야만 할 것 같으니. 그러나 일단 우리가 받아들이게 된 것들을 부모들과 어머니들로 하여금 아이들에게 이야기해 주어, 그들의 손으로 아이들의 몸을 가꾸어 주는 것 이상으로, 그들이 설화로써 아이들의 마음(혼)을 형성해 주도록 설득할 걸세. 그렇지만 오늘날 그들이 이야기로 들려 주고 있는 것들 중에서 많은 것은 버려야만 하네."

소크라테스의 위 말은 오늘날 많은 부모들이 자녀들의 교육에 대해서 마땅히 그래야한다고 공감하는 말일 것이다. 그런데 위 소크라테스의 말이 어떻게 전개되는지를 한번 추적해보자. 소크라테스는 이어서 다음과 같이 말을 한다.

"따라서 신은 선하기에(훌륭하기에), 많은 사람이 말하듯, 모든 것이 원인인 것이 아니라, 인간들에게 있어서 소수의 것들에 대해서 원인일 뿐, 많은 것에 대해서는 원인이 아닐세. 우리에겐 좋은 것들이 나쁜 것들보다도 훨씬 더 적기 때문일세. 그리고 좋은 것들의 원인으로 다른 그 어떤 것도 주장해서는 아니 되지만, 나쁜 것들의 원인들은 신 아닌 다른 것들에서 찾아야만 하네."

그리고 최종적으로 소크라테스가 호메로스의 일리아스 24장 527-8 구절에 대해서 다음과 같이 비판을 한다.

"그렇다면 신들과 관련해서 호메로스나 다른 시인이 생각없이 이런 잘못을 저지르고 한 말을 받아들여서는 아니되네.

'두 개의 항아리가 제우스 궁의 바닥에 놓여 있죠.
운명들로 가득 찼는데, 하는 행운들이나, 다른 하나는 불운들이죠.'"

좋은 도시국가를 만들기 위하여 수호자들에게 좋은 교육을 시키기 위해서는 좋은 것만을 보여주어야 한다는 소크라테스의 주장이 결과적으로는 문학작품에 대한 난도질로 이어지고 있는 셈이다. 어디서 잘못된 것일까? 소크라테스의 논리의 전개과정자체에는 문제가 없는 듯하다. 논리의 전개과정상에서 문제를 찾을 수 없다면 남는 것은 소크라테스 논리의 출발점으로 되돌아갈수밖에 없다. 소크라테스가 당연한 것으로 전제하였고, 또 많은 부모들이 공감하고 있을

내용인 “좋은 교육을 하기 위해서는 좋은 것만을 보여주어야 한다”는 전제에는 아무런 문제가 없는 것일까?

로렌스 레식 교수는 우리가 사회생활을 하면서 원치 않는 것을 보아야만 하는 현실에 대해서 다음과 같이 말한다.

“진짜 부자들은 그들이 보고 싶지 않은 것들로부터 자신을 차단할 수 있다. 19세기 영국의 대저택에 있는 지사를 생각해 보라. 그는 자기 주인을 난처하지 않게 하려고 문 앞에서 손님을 맞아 돌려보낸다. 그 저택의 주인들은 완벽하게 여과된 삶을 살았다. 그리고 지금도 일부는 그렇게 살고 있다. 하지만 우리들 대다수는 그렇지 못하다. 우린 다른 이들의 문제에 직면해야 하며, 그 문제들이 우리 사회에 미치는 바에 대해서 생각해야 한다. 이러한 문제에 노출됨으로써 우리는 더욱 훌륭한 시민들로 성숙하게 된다. 만일 사람들이 직면하는 문제에 대해서 어느 정도 공감한다면, 우리는 그들에게 영향을 미칠 사안들에 대해서 더 심사숙고한 뒤 투표를 할 수 있을 것이다.”

그리하여 표현의 자유를 보장하고 있는 미국의 수정헌법 제1조에 대해서는 우리가 시민으로서 역할을 하려면 우리가 이해할 필요가 있는 범주의 사안들에 노출되도록 보장할 것을 요구하는 것으로 해석을 하는 캐스 선스틴의 “매디슨적 개념”을 소개한다. 매디슨적 개념은 그러므로 이 개념은 소비자의 선택을 으뜸패로 하는 어떠한 구조도 거부한다.

미국의 수정헌법 제1조의 표현에 자유에 대한 이러한 이해는 좋은 사람으로 만들기 위해서는 좋은 것만을 보여줘야 한다는 소크라테스 식의 논리와는 정반대로 오히려 나쁜 것, 원하지 않는 것들에 노출되는 것을 보장하여야만 민주시민으로서의 역할을 할 수 있다는 주장인 셈이다.

표현의 자유를 위와 같이 이해할 때에는 표현의 자유를 침해하는 것으로서 문제가 되는 것은 국가에 의한 검열보다는 오히려 보고 싶지 않은 것을 보지 않을 자유인 프라이버시의 권리가 문제가 된다.

보고 싶지 않은 것을 봐야만 하는 것이 왜 중요한지 석가모니의 일화를 보면서 생각해보자.

시타르타는 29세가 되도록 그때까지 단 한번도 성밖을 나가보지 않았다. 어느날 시타르타는 성문밖으로 나가 백성들의 생활을 구경하게 되었다. 동문(東門)에서는 백발의 허리가 굽은 노인(老)을 보고는 인간은 누구나 저렇게 늙는구나를 알았고, 남문(南門)에서는 고통에 신음하는 병자(病)를 보고 병에 시달리는 인생의 괴로움을 알았고, 서문(西門)에서는 죽은 사람(死)의 장사행렬을 보고 누구나 반드시 죽는다는 사실을 통절히 느꼈다. 그러나, 북문(北門)에서는 출가수행자를 만나 생노병사의 고(苦)에서 완전히 벗어난 해탈의 길이 있음을 듣고 기뻐하여 출가를 결심하였다. 이를 "사문유관(四門遊觀)"이라 한다.

보고 싶지 않았던 것을 보게 되고 그것을 고민하는 데에서 인류의 위대한 종교인 불교가 출발하게 되는 것이다.

표현의 자유를 이렇게 이해할 때 표현의 자유를 보장하는 데에 있어서 가장 문제가 되는 것은 국가의 검열보다는 오히려 보고 싶지 않은 것을 보지 않을 자유인 프라이버시의 권리가 문제가 되게 된다.

물론 표현의 자유를 그 정도로까지 강력하게 보호하여야 하는 것인가에 대해서 아직 의견이 일치가 있는 것은 아니다. 다만, 표현의 자유를 위와 같이 이해하는 견해도 있다는 것을 감안하여 볼 때, 로렌스 레식 교수의 “가장 효율적인 검열체제를 설계해서는 안된다”, “완벽한 여과장치를 선택해서는 안된다”는 주장을 이해할 수 있게 된다.

발제문3.

음악콘텐츠 심의 제도의 주요 이슈와 개선방향

; 이동연 (한국예술종합학교 전통예술원 교수)

1. 음악산업 심의제도의 개요와 현황

음악산업에 대한 심의제도는 역사적으로 변화를 겪어왔다. 음악산업이 대중문화의 가장 앞선 트렌드를 반영하고 사회문화에 미치는 영향이 크기기 때문에 그만큼 심의 제도는 다양한 방식으로 진행되었다. 대중음악은 노래로만 존재하지 않고, 음반, 방송, 공연, 뮤직비디오 등으로 확산되기 때문에 각각의 음악콘텐츠 별로 심의제도가 존재한다. 현재 음악산업과 관련된 심의제도를 몇 가지로 구분하면 다음과 같다.

첫째, 음반심의 제도이다. 현재 음반심의제도는 사전 심의제도가 폐지되고 대신 음반이 출시되고 난후에 여성가족부 소속 청소년보호위원회에서 청소년에게 유해한 내용을 담고 있는 가사가 있는지를 판단하여 청소년 유해매체 여부를 결정한다. 물론 음반을 제작하는 당사자가 자신들의 음반의 내용을 자율적으로 판단하여 청소년 판매 불가를 결정할 수 있다. 그런 점에서 음반 심의제도는 청소년보호법상에 명시된 청소년 연령인 만19세 미만이 들을 수 있는 것과 들을 수 없는 것으로 구분하는 것이 핵심 골자이다.

둘째, 대중음악 공연과 관련된 심의제도이다. 현재 대중음악 공연과 관련해서 심의제도는 공연법에 의거하여 심의한다. 공연법 제5조(연소자 유해공연물), 제6조(외국인의 국내공연 추천), 제7조(외국 공연물의 공연제한)에서 공연물과 외국인 국내공연 추천 제도를 통해 공연과 관련된 심의를 하고 있다. 먼저 연소자유해공연물의 경우는 청소년보호법 제9조에 의해서 청소년에게 유해하다고 판단하면 청소년들에게 공연물 제공을 금지하고 있다. 또한 외국인의 국내공연을 할 경우에 영상물등급위원회 공연추천소위원회로부터 수입추천을 받게 되어 있고, "국가이익을 해칠 우려가 있을 때", "공공의 질서와 선량한 풍속을 해칠 우려가 있을 때", "국내의 공연질서를 문란하게 하거나 해칠 우려가 있을 때"에 외국인 공연물을 추천하지 않도록 명시하고 있다.

셋째, 대중음악의 방송에 대한 심의제도이다. 방송에 대한 심의제도는 이 역시 청소년보호법에 의거하여 청소년유매매체로 고시된 노래에 한해서 밤10시 이전에는 방송하는 것을 금지하고 있다. 또한 방송통신심의의원회 산하 방송심의소위원회에서는 "청소년보호법령에 의한 청소년유해매체물 확인 및 결정, 결정취소"할 수 있다. 그리고 개별 방송사의 심의 규정에 따라 가수들의 뮤직비디오와 출연 복장 등을 규제할 수 있다.

마지막으로, 뮤직비디오에 대한 심의제도이다. 뮤직비디오는 영상물등급위원회에서 심의한다. 영상물등급위원회 비디오등급분류 소위원회는 "영상콘텐츠(비디오물): 국내외 영상콘텐츠(비디오물)의 등급분류"의 권한을 가지고 있어서 뮤직비디오가 출시되었을 때, 1차적으로 등급분류를 하는 기관이다. 또한 KBS '뮤직비디오 심의위원회'의 예처럼, 뮤직비디오의 등급분류와는 별도로 각 방송사 별로 뮤직비디오에 대한 별도의 심의기준을 마련하고 있다.

[표] 음악콘텐츠 관련 심의제도 개요

심의구분	심의 규정 법안	심의 기관과 내용
음반 심의	청소년보호법 제9조(청소년유해매체물 심의기준)	청소년보호위원회 ; 청소년유해매체 여부 심의
공연물 심의	공연법 제5조(연소자 유해공연물), 제6조(외국인의 국내공연 추천), 제7조(외국 공연물의 공연제한)	영상물등급위원회 공연추천소위원회 ; 청소년 유해공연물 여부 심의 ; 외국인 공연 추천 여부 심의
음악방송 심의	청소년보호법 제9조(청소년유해매체물 심의기준), 방송법 제33조(심의규정) 등	방송통신심의위원회 방송심의소위원회, 개별 방송사 심의위원회 ; 청소년보호법에 의거한 방송 시간대 심의, 가수들 및 실연자의 복장 규제
뮤직비디오 심의	영화및비디오물의진흥에관한법률 제50조(등급분류)	영상물등급위원회 비디오등급분류 소위원회, 개별 방송사 심의위원회 ; 뮤직비디오물에 대한 연령별 등급분류

2012년에서 2013년 사이 음반, 공연, 방송 분야의 음악콘텐츠 심의에서 두드러진 현상은 청소년보호법의 청소년유해물의 강화된 기준으로 인해 청소년유매물 판정결과에서 논란이 많이 일어났다는 점이다. 또한 아이돌 그룹들의 대거등장으로 인한 다양한 퍼포먼스의 경쟁과 걸그룹들의 과열 노출경쟁이 심화되면서 방송불가 판정의 사례 들이 많아졌다는 점이다. 특히 음주나 흡연을 표현하는 노래 가사들이 그 맥락과 은유적 표현에 대한 충분한 고려 없이 청소년유해물로 지정되는 사례가 많아졌고, 그 과정에서 청소년유해물 고시를 철회하는 경우도 많았다. 포미넷의 멤버 현아의 "들어와"도 선정성 이유로 SBS 방송불가판정을 받았고, 아이돌 그룹 '빅스'의 "저주인형"에서 인형의 심장을 찌르는 퍼포먼스가 잔혹하다는 이유로 발송불가판정을 받았다. 또한 신인 걸그룹인 '스텔라'의 신곡 "마리오네트"의 뮤직비디오도 여성의 특정 부위를 계속해서 부각시킨다는 이유로 방송불가 판정을 받았다.

이상과 같은 음악산업 분야의 심의제도의 현황을 검토해 보았을 때, 가장 두드러진 것은 음악콘텐츠를 심의하고 규제하는 데 있어 청소년보호법의 위상과 역할이 매우 크다는 점이다. 음반, 방송, 뮤직비디오 등 개별 매체들에 대한 심의는 각자 다른 전문 기관에서 하고 있지만, 모든 심의기관이나 기구들이 모두 청소년보호법을 하나의 가이드라인으로 설정하고 심의하고 있다. 결국 음악콘텐츠의 심의와 규제의 가장 중요한 기준은 "청소년보호"에 있는 것이다.

음악콘텐츠 뿐 아니라 문화콘텐츠 전반에 대한 심의의 역사는 크게 보아, 청소년보호법 제정 이전과 이후로 구분할 수 있다. 청소년보호법의 제정 이래 문화콘텐츠의 심의와 규제의 기준은 개별 매체의 특성에 기반 한 등급분류 중심에서 "청소년보호"라는 특정하고 일반적인 가치, 혹은 이념이 중심이 되는 방향으로 흘러갔다. 문화콘텐츠의 심의 기준이 되는 중요한 근거로 "청소년보호"가 제시되면서 문화콘텐츠의 심의 방향은 보수적으로 흘렀고, 구체적인 심의 가이드라인을 정하는 데 일부 혼란을 겪기도 하였다. 왜냐하면, "청소년보호"를 어떻게 볼 것인가에 따라 심의의 기준을 설정할 수 있는 관점이 매우 유동적일 뿐 아니라, 어느 정도의 표현의 수위가 청소년보호를 위해 규제가 필요한가에 대한 구체적인 기준을 정하기가 매우 어렵기 때문이다. 현재 청소년보호법 제9조, 청소년유해매체 심의기준은 다음과 같이 제시되어 있다.

1. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것
2. 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것
3. 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력 행위와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것
4. 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것

5. 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해(沮害)하는 반사회적·비윤리적인 것
6. 그 밖에 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것

이상과 같은 심의기준은 매우 추상적이다. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이라는 기준도 애매하고, "청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해(沮害)하는 반사회적·비윤리적인 것"의 기준도 지나치게 모호하다. 따라서 음악콘텐츠와 관련된 것들을 심의할 때 가이드라인을 정하기도 쉽지 않고, 심의위원회 위원의 성향에 따라 그 결과가 판이하게 달라질 수 있는 위험성을 안고 있다.

음악콘텐츠 심의의 기준이 되고 있는 청소년보호법의 보수적인 가치관과 유해매체 심의기준의 모호함으로 인해 실제 심의과정에서 여전히 많은 논란을 빚고 있는 것이 사실이다. 최근에 논쟁이 되었던 음악콘텐츠 관련 심의 사례들을 분석하기에 앞서 먼저 음악산업의 근간이 되는 음반 분야에서 심의제도가 어떻게 역사적 변천 과정을 겪었는지를 언급하고자 한다.

2. 음반 심의의 역사

민주화 시대 이전까지 음반심의는 사실상 검열과 통제에 가까운 성격을 가지고 있었다. 음반 심의의 역사는 1930년대 후반 일제의 총력전 체제가 가속화되어 조선의 문화예술인들에 대한 대대적인 탄압이 가중되었던 시절부터 거슬러 올라간다. 1933년에 조선통독부령 47조 '측음기 레코드 취체 규칙이 제정'되어 치안방해라는 이유로 '황성옛터'와 '아리랑' 등이 금지곡이 되었다. 해방 후에는 월북 가수들의 노래가 모두 금지곡으로 지정되었는데, 조명암의 '기로의 황혼', '고향설', '무정천리' 등이 대표적인 금지곡들이었다.

음반에 대한 규제가 본격적으로 시작된 것은 1960년대 이후부터이다. 1960년부터 지금까지 음반 심의와 규제의 역사는 크게 세 단계로 구분해서 설명할 수 있다. 첫 번째 단계는 1960년대부터 유신정권이 지속되는 1970년대 후반까지의 시기로서 전근대적 풍속과 윤리가 검열의 대상이 되었다. 흥미로운 것은 이 시기의 음반 심의는 곧바로 금지곡으로 결정되기 때문에 사실상 검열로 동일시될 수 있을 정도로 강력한 규제력을 가지고 있었고, 특히 금지곡을 지정하는 기준이 현재의 기준으로는 이해하기 어려운 황당한 것들이 대부분이었다. 1960년대는 풍기단속의 시대였다. 영국 청교도혁명의 근간이 되었던 크롬웰의 〈풍기단속법〉에 영향을 받아 제정된 한국의 풍기단속법은 "퇴폐풍조 일신, 왜색문화 퇴출, 미풍양속 유지"하는 목적을 가지고 있었는데, 이는 당시 낭만적 청년문화에 대한 강한 억압을 위한 것이었다. 1960년대의 대표적인 금지곡인 이미지의 '동백꽃 아가씨'는 왜색적이라는 이유로, 김상국 '껌씹는 아가씨'는 퇴폐적이라는 이유로, 이금희 '키다리 미스터 김'은 키가 작은 박정희 대통령을 의도적으로 비하할 목적을 갖고 있는 것으로, 쟈니 리 '해가 뜬다'는 지나치게 비현실적이라는 이유로 금지곡이 되었다.

긴급조치의 시대로 명명할 수 있는 1970년대 유신 정권 시절에는 역사상 가장 많은 금지곡이 지목되었다. 1975년 긴급조치 9호로 인해 금지곡으로 지정된 곡들은 국내 가요 222곡, 해외 가요 261곡 총 483곡이나 되었다. 당시 유신 정권은 국민기강을 바로 잡을 목적으로 기존에 있는 모든 곡들을 금지곡 대상이 포함할 지에 대한 여부를 심의하도록

지시했는데, '국가안보와 국민총화에 악영향을 줄 수 있는 것', '외래풍조의 무분별한 도입과 모방', '패배, 자학, 비관적인 내용', '선정, 퇴폐적인 내용' 등이 금지곡을 판별하는 가이드라인이었다. 당시 '한국문화윤리위원회'라는 심의 기구가 제시한 금지곡의 세부 기준들은 현재의 시점으로 보면 황당한 내용들이었다. "기준: 왜색, 창법저조, 창법퇴폐, 비탄조, 가사무기력, 가사현실도피, 가사조속, 허무감조장, 가사현실불만의식조장, 선정적, 냉소적, 치졸, 야유조, 주체성 없음, 너무 우울, 품위 없음, 반항감, 비참, 잔인" 등과 같은 금지곡 기준들은 마음만 먹으면 어떤 곡이든지 금지곡을 만들 수 있을 정도로 객관성과 타당성을 결여하고 있었다. 당시에 금지곡으로 지정된 김추자 '거짓말이야', 이장희 '그건 너'는 사회 불신 조장으로, 이장희 '한 잔의 추억', 송창식 '고래사냥'은 퇴폐풍조로, 신중현의 '아름다운 강산'은 사운드가 시끄럽다는 이유로, '미인'은 선정적이라는 이유로 금지곡이 되었다. 1976년에 '한국문화윤리위원회'를 대신해서 발족한 '한국공연윤리위원회'는 1990년대 중반까지 한국의 대표적인 음반 심의-검열 기구로 기능했는데, 유신정권이 끝나는 1979년에만 국내 곡 376곡, 외국 곡 362곡을 금지곡으로 선정했다. 이렇듯 1970년대 까지 대중가요들은 유신정권의 사회정화라는 가이드라인에 의해서 자의적으로 금지곡의 반열에 오르는 수모를 겪었다.

두 번째 단계는 1980년대부터 청소년보호법이 제정되기 이전의 단계로서 주로 정치적, 이념적인 검열이 많았던 시기이다. 물론 이 시대에도 풍기문란을 단속하는 차원에서 퇴폐적인 곡들을 금지하기도 했다. 대표적인 곡이 김민기 곡, 양희은 노래 '아침이슬'인데, 이 곡은 1973년 발표 당시만 해도 건전가요로 불리었지만, "태양은 묘지 위에 붉게 타오르고"라는 가사가 '붉은 태양'을 상징하여 북한을 찬양할 소지가 있다는 이유로 금지곡으로 지정되었고, '독도는 우리 땅'도 한일관계의 악영향을 끼칠 우려가 있다는 이유로 금지곡이었다.

제5공화국의 탄생으로 가장 큰 타격을 받았던 곳은 바로 방송과 언론 분야이다. 5공화국의 언론 정책은 언론 통폐합 지침과 방송통제 정책이 주를 이루었는데, 가요에 대한 방송심의도 한층 강화되었다. 1981년 1월에 시행된 "언론기본법 제 37조" 규정으로 생겨난 '방송심의위원회'는 가요와 팝송 총 1,466곡을 방송 금지곡으로 지정했다. 1980년대 금지곡들은 가요보다는 팝송이 훨씬 많았다. 당시에 외국 팝 음반은 가사와 뮤지션의 정치적 성향 등을 엄격하게 심사하여 라이선스로 발매하는 것을 허용했다. 특히 '핑크플로이드', '킹 크림슨', '밥 딜런' 등 유명 록 그룹이나 저항적인 포크 가수들의 음반들과 발매 금지 당하거나, 발매하더라도 문제의 곡들을 삭제한 채로 발매하도록 조치했다. 1982년부터 1986년까지 '방송심의위원회'가 금지곡으로 묶어 놓은 가요는 모두 677곡이었는데, 이 중에서 가요는 50여곡에 지나지 않았다. '방송심의위원회'와 더불어 가요 음반의 심의를 담당한 기관이었던 '한국공연윤리위원회'도 과도한 음반 심의에 앞장섰다. 1983년 한해만, 국내 곡 382곡, 외국 곡 887곡을 금지곡으로 선정했다. 1987년 노태우 대통령이 권력을 잡은 제6공화국은 국민화합 차원에서 가요와 음반에 대한 과도한 제제를 푸는 조치를 내렸는데 1987년 〈문화공보부〉에서 "공연금지해제조치"는 그동안 금지곡으로 묶여 있던 가요와 팝음악이 해금조치 될 수 있는 기회를 맞았다, '한국공연윤리위원회'는 월북 작가의 작품 88곡을 제외한 나머지 금지 곡들에 대한 재심의를 하여, 김민기의 '아침이슬' 등 186곡을 금지곡에서 제외했다.

1980년대에도 대중가요에 대한 음반발매 및 방송 금지 조치들이 많았지만, 이 시대에 대표적인 가요 및 음반 규제는 민중가요에 집중되어 있었다. 1980년대 민주화 운동은 자연스럽게 민중가요의 대중화를 낳았다. '타는 목마름으로', '광야에서', '해방가', '농민가', '솔아 푸르른 솔아', '동지가' 등 대학생들의 시위에 불린 많은 민중가요들은 상업적으로 팔릴 목적으로 만든 것이 아니어서 음반심의 자체를 거부했기 때문에 자연스럽게 금지곡으로 분류되었다. 당시 민중가요들은 '한국공연윤리위원회'의 음반심의를 받는 차원을 넘어서 '국가보안법' 위반의 대상이었다. 1980년대 '국가보안법' 중 제 7조 "국가의 존립 · 안전이나 자유민주적 기본질서를 위태롭게 한다는 정을 알면서 반국가단체나 그 구성원 또는 그 지령을 받은 자의 활동을 찬양 · 고무 · 선전 또는 이에 동조하거나 국가변란을 선전 · 선동한 자"는 문화예술인들의 작품을 검열하는 주된 조항으로 사용되었다. 국가보안법 7조 5항에는 앞서 명시한 행위를 할 목적으로 "문서 · 도화 기타의 표현물을 제작 · 수입 · 복사 · 소지 · 운반 · 반포 · 판매 또는 취득한 자"를 동일하게 국가보안법에 적용하여 많은 문화예술인들이 구속되고 작품이 몰수되기도 했다.

1980년대 말을 기점으로 민중가요가 민주화 운동의 도구가 아닌 대중음악 산업으로 본격 진입하려는 시도들이 있었는데, 그 중에 대표적인 그룹이 '노래를 찾는 사람들'(이하 노찾사)이다. 1984년에 제1집을 발매한 노찾사의 음반이 1987년에 발매되면서 민중가요들도 공식적으로 '공연윤리위원회'의 심의를 받게 되었는데, 음반에 수록된 '광야에서', '사계', '그날이 오면'을 비롯한 많은 곡들이 심의 이전에는 금지곡들로 분류되었다.

세 번째 단계는 청소년보호법이 제정된 1997년부터 현재까지이다. 첫 번째 음반 검열의 주된 지침이 풍기 및 윤리통제에 있었고, 두 번째 단계가 이념적 통제에 있었다면, 세 번째 단계는 음란물 통제와 청소년보호에 있다. 청소년보호법이 음반의 검열에 어떻게 기능했는지를 구체적으로 언급하기에 앞서 음반심의에서 큰 전환점이 되었던 음반심의 사전심의 철폐에 대한 언급을 하도록 하겠다.

1990년 6월에 '음반 및 비디오물에 관한 법률'(음비게법)안이 통과되어 음반심의에 대한 처벌 규정이 강화되었다. 이에 한국민족음악인협회가 성명서를 내고 '음비게법'이 창작자의 표현의 자유를 침해한 개악이라고 비판했다. 같은 해 정태춘.박은옥은 같은 해 10월에 낸 〈아, 대한민국…〉이라는 음반을 '공연윤리위원회'에 사전 심의 요청을 하지 않고 제작 .발매했다. 공연윤리위원회는 이 음반이 사전 심의를 받지 않고 불법적으로 발매된 것으로 간주하고 음반 판매를 중지, 전량 수거 명령을 내렸고, 정태춘.박은옥은 이에 항의해서 음반 사전 심의는 창작의 자유와 국민들의 문화적 접근권을 침해한 것으로 위헌 소송을 제기하였다.

한편 1990년대 대중음악계의 판도를 뒤바꾼 '서태지와 아이들'의 4집에 수록된 '시대유감'이란 곡이 '한국공연윤리위원회'로부터 가사 수정을 요청받았다. 서태지와 아이들은 이에 불복하여 가사를 삭제한 채 연주곡으로 음반에 수록했다. 서태지와 아이들의 팬들은 이에 항의하기 위해 '한국공연윤리위원회'를 상대로 각종 캠페인을 벌였고, 이들의 여론 형성은 결국 음반사전 심의제도가 위헌이라는 판결을 받아내는 데 큰 역할을 하였다.

음반의 사전 심의 제도가 폐지됨에 따라서 '한국공연윤리위원회'는 해체되고, 대신 음반을 심의하는 새로운 법이 제정되었는데, 이것이 바로 '청소년보호법'이다. '청소년보호법'은 1996년 학교의 폭력조직화의 심각함을 알리는 계기가 되었던 일진회 사건 때문에 제정된 것으로 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 폭력·학대 등 청소년유해 행위를 포함해 각종 유해한 환경으로부터 청소년을 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 하는 법률이다. '청소년보호법'의 주된 규제 영역은 청소년 유해매체 지정과 고시이다.

'청소년보호법'의 유해매체 심의는 매체 별 심의 기관이 있는 곳은 제외되기 때문에, 주로 사전 심의제도가 없는 음반 및 노래들이 집중적인 심의의 대상이었다. 특히 음반심의의 법률적 근거였던 "음반 비디오 및 게임물에 관한 법률안이 폐지되면서 음반 심의는 '청소년보호위원회'로 이월되었다. 음반 심의가 '청소년보호위원회'로 넘어온 2006년부터 2011년까지 청소년 유해매체로 지정된 곡은 국내외 곡을 합쳐 3,538곡에 이르고 해마다 유해매체 지정곡들은 늘어나고 있다. 최근에 청소년 유해매체로 지정된 곡이 늘어난 이유는 술과 담배와 관련된 표현이 나오는 가사의 경우 대부분 유해매체로 지정했기 때문이다. '청소년보호법'이

제정된 이래 청소년 유해매체로 고시된 대표적인 가수들의 곡들로는 조 PD의 '조 피디 인 스타덤', DJ DOC 'The Life … DOC BLUES', 김진표의 '추락', 박진영의 '음음음', 비의 '레이니즘', 동방신기의 '미로틱', 장혜진 '술이야', 장기하와 얼굴들 '나를 받아주오', 싸이의 '라잇 나우' 등이 있다. 지금까지 언급한 것을 토대로 음반 심의와 규제의 시기별 구분과 특성 및 금지곡들의 사례를 표로 정리하면 아래 [표]와 같다.

[표] 음반 검열-심의의 시대별 변천사

시기	검열 - 심의 법령	담당 기관	금지곡 / 청소년 유해매체곡
일제 강점 시대 (1945년 이전)	조선총독부령 47조 축음기 레코드 취체규칙	조선총독부 경무국	황성옛터, 아리랑
산업근대화 시대 (1946-1979)	풍기단속법	한국방송윤리위원회 한국예술문화윤리위원회	동백꽃아가씨, 키다리 미스터 킴 거짓말이야
권위주의와 문민정부 시대 (1980-1996)	국가보안법 음반비디오및게임에관한법률	한국공연윤리위원회 방송심의위원회	아침이슬, 솔아푸르른솔아, 광야에서
신자유주의 시대 (1997-현재)	청소년보호법	청소년보호위원회 영상물등급위원회 방송통신심의위원회	조피디인 스타덤, 음음음, 레이니즘, 미로틱, 술이야

3. 음악콘텐츠 심의 논란 사례 분석

다음으로 최근에 음악콘텐츠와 관련하여 심의과정에서 논란이 되었던 사례들을 언급하고 그 유형별 특성들을 분석하고자 한다.

1) 음반 심의 선정성의 기준

빅뱅의 리더인 지드래건은 2012년 9월에 발매된 자신의 새 앨범인 '원 오브 어 카인드(One of a kind)'를 스스로 청소년에게 판매를 금지하는 결정을 내렸다. 새 앨범에 수록된 '그××'는 욕설이 들어간 가사로 인해 음원 발매 후에 '청소년보호위원회'로부터 청소년 유해매체로 고시될 것을 미리 예상하여 원곡의 의미가 훼손되지 않도록 미리 사전 조치를 했다. 강남스타일로 절정의 인기를 구가하고 있는 싸이의 신곡 '라잇 나우'(Right Now)는 청소년 유해매체로 고시되었는데, 싸이가 한 매체에서 '라잇 나우'의 뮤직비디오가 성인인증 절차를 거치면서 해외 소개에 어려움이 있다고 발언하자, 여성가족부는 유해물 취소결정을 검토해 보겠다는 의견을 제시했다. 여성가족부는 2012년 10월 2일 보도자료를 통해 "단순히 술·담배 등의 용어를 포함하거나 비속어 사용이 과도하지 않은 곡에 대해서 유해물 결정을 취소하는 방안을 검토 중"이라는 입장을 표명했다. 만일 싸이의 강남 스타일이 커다란 인기를 얻지 않았다면 여성가족부의 전향적인 검토의견이 과연 나왔을까 하는 생각을 해보면, 청소년 유해매체를 지정하는 기준이 그동안 얼마나 객관적으로 적용되었는지 의문이다.

음반심의 제도에 있어 사전 심의 제도가 사라졌지만, 청소년보호법에 근거한 유해매체 고시와 방송통신심의위원회의 노래에 대한 방송 등급 심의 제도가 살아 있다. 음반 심의제도는 다른 매체 심의 방식과는 달리 사전 심의와 등급분류

제도가 없는 것이 특징이다. 그럼에도 1990년대 후반부터 청소년보호법에 의하여 가장 많이 청소년 유해매체로 지정된 회수는 대중음악이 압도적으로 많다. 청소년보호법이 제정되기 전에도 음반에 대한 심의는 압도적으로 많았다. 대중음악은 시대의 유행의 최전선에서 대중들과 함께 하기 때문에 음반에 대한 심의는 그만큼 민감하다.

현재 '청소년보호위원회'에서 담당하고 있는 음반심의는 과거처럼 금지곡으로 지정되는 것이 아닌 청소년에게만 금지되는 곡으로 음반이나 음원에 ⑲표를 표시하거나, 방송의 경우에는 밤 10시 이후에 방송할 수 있는 것이어서 과거보다 규제가 유연해졌다고 볼 수 있다. 그러나 어떤 점에서는 음반의 심의가 '청소년보호'의 입장에서 이루어지다보니까 그 심의기준에 대한 판정이 지나치게 보수적인 청소년호보론의 입장을 반영하는 경우가 많다. 무엇보다도 자신의 곡이 청소년 유해매체로 지정되면서 가수들의 창작에 대한 의지나 도덕적이고 윤리적인 태도들이 위축을 받는 경우가 발생한다. 음반 심의를 원천적으로 부정할 수는 없지만, 청소년유해매체로 지정된 곡들의 면면을 살펴보면, 그 기준에 대한 잣대가 지나치게 자의적이고 주관적이라는 것을 알 수 있다. 공정하고 객관적인 음반심의를 위해서는 음반심의에 적용된 청소년 유해매체 심의 기준과 그 결과들이 어떤 문화적 맥락 하에서 결정된 것인지에 대한 유형 분석이 필요하다.

음반이나 개별 곡들이 청소년 유해매체로 지정된 곡들 중에서 가장 많은 유형 중의 하나가 바로 선정성이나 음란성과 관련된 것이다. '청소년보호법' 시행령 제9조 〈청소년 유해매체 심의기준 내 개별 심의 기준〉을 보면, '가' 항 "음란한 자태를 지나치게 묘사한 것", '나'항, "성행위와 관련하여 그 방법.감정.음성 등을 지나치게 묘사한 것", '다' 항 "수간을 묘사하거나 혼음(混淫)', 근친상간, 가하, 피학성, 음란성 등 변태성행위, 매춘행위 그 밖의 사회 통념상 허용되지 아니한 성관계를 조장하는 것", '라' 항, "청소년을 대상으로 하는 성행위를 조장하거나 여성을 성적 대상으로만 기술하는 등 성 윤리를 왜곡시키는 것"으로 명시하고 있다. 청소년 유해매체의 심의 기준에서 음란성, 선정성이 주된 내용이라는 것을 알 수 있다. 이런 심의 기준에 따라서 많은 곡들이 청소년 유해매체로 지정 당했다. 여기서는 음반과 노래 심의에서 선정성이 어떤 기준으로 적용되었는지를 검토하기 위해 최근의 사례는 아니지만, 2001년에 발매된 박진영의 6집 〈게임〉에 수록된 곡들과 2008년에 발매된 비의 '레이니즘', 그리고 같은 해에 발매된 동방신기의 '미로틱'을 분석하도록 하겠다.

박진영의 6집 음반 〈게임〉은 대중음악에서 표현의 자유와 청소년보호론이 정면충돌한 대표적인 사례이다. 과 오래 동안 음란매체에 대한 규제를 주장해 온 기독교윤리실천운동(이하 기윤실)은 박진영의 〈게임〉에 수록된 곡 대부분을 청소년유해매체로 고시할 것을 주장했다. 기윤실은 6집에 실린 박진영의 대부분 곡들이 청소년들에게 음란한 내용을 제공하기 때문에 유해매체로 고시해야 하며, 이러한 주장이 표현의 자유를 침해하는 것은 아니라고 언급했다. 기윤실의 목적은 박진영의 음반과 노래에 ⑲딱지를 붙이는 것이며, 이러한 고시를 통해서 박진영의 노래들은 청소년에게 음란하고 나쁘다는 것을 공식화하려는 데 있었다. 기윤실은 자신들의 ⑲딱지 붙이기 운동이 건전한 청소년 문화소비자들을 지켜주는 최소한의 대응이라고 말하지만, 중요한 의도는

소비자보호 운동을 명분으로 문화적 성표현물과 그 생산자에 대해 음란한 매체, 음란한 자로 낙인찍으려는 데 있다.[1]

그런데 정작 중요한 것은 박진영의 곡들이 정말로 청소년에게 성적으로 노골적으로 음란한 내용을 담고 있는지에 대한 엄밀한 분석이다. 하나의 음반이 청소년에게 유해한가의 여부는 직접적으로 유해한 경우와 간접적으로 유해한 경우를 구분해서 볼 필요가 있다. 직접적으로 유해한 경우는 가령 박진영의 6집 앨범이 청소년을 직접 언급하면서 성적인 표현을 했다거나 청소년들에게 자유로운 섹스를 직설적으로 선동했을 때에나 가능하다. 간접적으로 유해한 경우는 박진영의 노래를 듣고 청소년들이 자신의 성적 감정에 큰 영향을 미칠 때 가능하다. 이러한 판단의 기준은 사실 그 노래를 평가하는 사람들의 문화적 성향에 따라 상반된 결론을 내릴 가능성이 높다.

박진영의 〈게임〉에 수록된 가사들은 대체로 남녀 간의 애정 관계를 표현한 것이지만, 직접적인 표현보다는 은유적인 표현들이 대부분이다. "방문에서 침대까지 안아주고 싶어/침대에서 바닥까지 떨어지고 싶어/머리에서 발끝까지 입맞추고 싶어 저녁부터 아침까지 반복하고 싶어"('방문에서 침대까지')", "내 이름은 아시겠구요/여자가 있는 몸이지만/그대가 날 정말 원하신다면/다시 생각해 볼 수도 있어요"('음음음')", "처음 만난 남자와 어디까지 가도되나/두려워하지마 흐름 속에 널 맡겨봐/말이 안 되는 걸 알아/첫 만남에 이런다는 게/ 불안해하는 걸 알아/혹시 내가 항상 이러는 건 아닌지"('처음 만난 여자와')" 등의 가사들은 성관계를 직접적으로 언급하기보다는 어떤 생각과 태도를 상상하게 만든다. 이 곡의 가사들은 음란한 것을 직접적으로 표현하기보다는 그러한 것들을 상상하게 만드는 어떤 맥락만이 존재한다. 그럼에도 불구하고 이런 가사들을 근거로 청소년 유해매체로 지정한 이유는 무엇일까? 그것은 음란물에 대한 어떤 공포증을 반영한다고 볼 수 있다. 청소년들이 박진영의 노래를 반복적으로 따라 하면, 가사 대로 될 것이라는 염려, 십대들의 낙태와 탈선이 증가할 것이라는 불안공포증 말이다. 음란물에 대한 불안 공포증이 커지면 성적인 표현에 있어서 상징적이거나 은유적인 것도 직접적으로 청소년에게 해를 미칠 것으로 판단한다.

대표적인 사례가 바로 비의 '레이니즘'과 동방신기의 '미로틱'이다. 비의 레이니즘이 가사 중에서 "떨리는 네 몸 안에 돌고 있는 나의 magic stick 더 이상 넘어갈 수 없는 없는 한계를 느낀 body shake"가 성행위를 노골적으로 표현한 것으로 판단되어 청소년 유해매체로 고시되었다. 위의 가사는 성행위를 연상케 하는 측면이 있지만, 상징적인 표현으로 그려지고 있어 이것이 과연 얼마나 청소년들에게 유해할 수 있는 지 확실하지가 않다. 또한 동방신기의 '미로틱'도 비슷한 이유로 청소년 유해매체 판정을 받았는데, 가사 중에서 영어로 표현된 "I got you under my skin" 역시 성행위를 연상케 한다는 판단을 내렸다. 사실 이 가사는 미국의 유명 팝가수 프랭크 시나트라(Frank Sinatra)의 "I've got you under my skin"의 곡 제목에서 히트를 얻을 것인데, 이 곡의 의미에서 본 가사는 "너에게 반했다"정도로 표현된다. 청소년보호위원회는 가사의 제목에서 연상되는 직역만으로 이 가사가 성행위를 표현한다고 판단했지만, 실제로 의역하면 전혀 다른 의미가 되는 것을 간파하지 못했다.

흥미로운 것은 청소년보호위원회가 유해매체 판정을 받은 곡을 대상으로 가사를 구성해서 재심의를 받게 하는 일명 '클린버전' 곡을 권장하고 있다는 점이다. 실제로 청소년 유해매체로 고시된 곡들 중에서 가수들의 이미지와 상업성을 고려해서 클린 버전을 만든 가수들이 많다. 그 중에 동방신기도 미로틱을 클린 버전으로 만들었는데, 문제가 되었던 가사 "I've got you under my skin"을 "I've got you under my sky"로 바꾸었는데, 이 가사를 의역해보면 자신의 애인에게 집착하는 스토커의 행위로 볼 수도 있어, 오히려 클린버전의 노래가 청소년들에게 더 안 좋은 영향을 줄 수 있는 개연성이 있다. 청소년보호위원회의 심의 기준에서 선정성, 음란성에 대한 판단은 은유적이고 상징적인 표현도 모두 청소년들에게 유해한 것으로 보고 있는데, 이럴 경우 대중음악에서 가사를 표현해야 하는 범위와 폭이 훨씬 위축될 수 있는 우려를 낳는다.

---

[1] 이동연, 「표현의 자유와 문화전쟁」, 『대중문화연구와 문화비평』, 문화과학사, 2002, 222쪽

[표] 유해약물로 청소년 유해매체로 지정된 노래들 (자료 : 여성가족부)

곡명	가수	해당가사
Hands Up	2PM	술 한 잔을 다 같이 들이킬게 one shot
아메리카노	10cm	이쁜 여자와 담배피고 차 마실 때
술이야	장혜진(바이브)	난 늘 술이야, 맨날 술이야 널 잃고 이렇게 내가 힘들 줄이야
취중진담	김조한(김동률)	그래 난 취했는지도 몰라 약한 모습 미안해도 술김에 하는 말이라 생각지는 마
나를 받아주오	장기하와 얼굴들	이제 소주를 잔뜩 마시고 나는
제발	김현중	퍼지는 담배연기 사이로 너를 흩어지게 해도
아이 캔 드링크	백지영	난 술을 못 마셔요 몇 번을 얘기해야 되요
비가 오는 날엔	비스트	취했나 봐 그만 마셔야 될 것 같애
한잔의 추억	이장희	마시자 한 잔의 추억 마시자 한 잔의 술 마시자 마셔버리자

2) 청소년유해매체 새로운 기준: 흡연과 음주표현

청소년 유해매체로 지정하는 곡들 중에서 가장 문제가 되는 것이 음주와 흡연을 표현하는 내용이다. 2006년 이후 청소년 유해매체 곡들이 많이 증가한 이유 중의 하나가 심의기준에서 음주와 흡연에 대한 표현을 강력한 규제의 가이드라인으로 설정했기 때문이다. 위 [표]의 사례는 최근 가사에 술과 담배를 표현해서 청소년 유해매체로 고시된 곡들의 사례들이다.

2012년만 해도 많은 곡들이 술과 흡연을 표현해서 청소년 유해매체로 고시되었는데, 대표적인 경우가 비스트의 '비가 오는 날엔'과 싸이의 '라잇 나우'이다. 비스트의 '비가 오는 날엔' 가사 중에 "취했나봐 그만 마셔야 할 것 같아"가 청소년들에게 음주를 권장할 수 있다며 청소년보호위원회로부터 유해매체물 판정을 받았다. 싸이의 '라잇나우" 역시 "인생은 독한 술이고 그래서 예술이고 수리수리수리 마술이고 원고 투고 쓰리고" 부분에서 술이 표현되어 유해매체로 판정되었다. 현재 비스트의 소속사는 여성가족부장관을 상대로 제기한 유해매체물 결정통보 및 고시결정 취소 청구 소송을 제기하여, 서울행정법원으로부터 원고 승소 판결을 받았고, 싸이의 곡 역시 재심의를 통해 유해매체 고시에서 취소 판결을 받았다.

술과 담배가 청소년들에게 유해하다는 것과 술과 담배를 표현하면 청소년에게 유해할 것이라고 판단하는 것 사이에는 엄연한 차이가 존재한다. 술을 마시거나 술에 취한 표현이 청소년들에게 과도한 음주를 권장할 수 있다는 판단을 어떻게 객관적으로 내릴 수 있을지 의문이다. 앞서 표에서 제시된 유해매체 사례에서 백지영의 '아이 캔 드링크'에서 문제가 되었던 "난 술을 못 마셔요 몇 번을 얘기해야 되요"라는 가사는 오히려 술을 먹지 못한다는 내용이 들어갔음에도 술이라는 말이 들어갔다는 이유만으로 유해매체로 지정되었다. 비스트의 "취했나 봐 그만 마셔야 될 것 같애"의 가사는 오히려 과도한 음주를 절제하는 내용이고, 싸이의 "인생은 독한 술이고"같은 표현들은 인생을 술로 비유한 것에 불과한데, 이 역시 술이라는 언어가 들어간 이유로 유해매체 판정을 받았다. 술과 담배에 대한 가사 규제의 경우는 가사의 전체 맥락을 충분하게 검토하지 않고 단순한 판단으로 유해매체 결정을 내린 경우가 많다.

3) 공연심의와 반사회적 윤리성

2012년 4월에 있었던 레이디 가가 내한 공연의 청소년 관람불가 판정과 인터넷에서의 뮤직비디오에 대한 사전 등급분류 조치가 결정되면서 대중음악 공연과 음반 심의에 대한 문제가 수면 위로 올라왔다. 레이디 가가 공연은 당초 12세 관람가로 청소년들에게 관람을 허용하여 티켓까지 발매가

되었지만, 보수 교회 단체에서 레이디 가가의 반기독교적 표현을 문제 삼아 공연 보이콧 움직임을 보이자 해외 공연 허가를 담당하는 영상물등급위원회에서 청소년 관람 불가를 결정했다. 또한 영상물등급위원회에서는 뮤직비디오를 인터넷에서 게시할 때, 영화등급 분류와 같은 방식으로 등급을 분류하겠다는 계획을 발표하여 등급분류가 뮤직비디오의 표현의 자유를 침해하는 것은 아닌지에 대해 몇몇 유명 가수들이 트위터나 페이스북을 통해 비판적인 발언하는 일이 발생하기도 했다.

레이디 가가 공연 청소년 관람불가 결정 과정에서 눈여겨 볼 점은 '청소년보호위원회'의 청소년 유해매체의 심의기준이 청소년보호법 제정 초기 보다 훨씬 강화되었다는 점이다. 청소년보호위원회가 이번 공연에 대해 청소년 유해매체로 지정하게 된 가장 결정적인 이유는 2011년 10월 11일에 정해진 청소년보호법 청소년 유해매체 심의 세칙이 보수적으로 강화되었기 때문이다. 이날 청소년보호위원회는 청소년보호법상의 유해매체물 심의기준 14개 항목에 걸쳐 새롭게 정리했는데, 그 심의 세칙 기준에는 음란 표현, 성행위묘사, 살인, 폭행, 비속어 남용 등을 규제하는 내용을 담고 있다. 특히 음주와 흡연 관련해서도 청소년 유해매체의 중요한 심의 기준이 되었는데, 청소년보호위원회에서는 '술을 마시거나 담배를 피우는 것을 직접적, 구체적으로 권하거나 조장한 것' '술을 마신 후의 폭력적, 성적 행위, 일탈행위 등을 구체적으로 표현하거나 이를 정당화 또는 미화한 것'을 유해매체로 지정하겠다고 발표 했다. 이 기준으로 당시에 대중가요 35곡이 청소년 유해 매체로 고시되었는데, 흥미로운 것은 이 기준대로 라면, 술이라는 단어가 노래 가사에 나온 것만으로 청소년유해매체로 고시할 수 없다는 점이다. 그렇다면 레이디 가가내한 공연의 셋 리스트에 올라와 있는 '저스트 댄스'(Just Dance)의 가사는 어떤가? 문제가 된 일부 가사를 보도록 하자.

> I've had a little bit too much, much(나 오늘 좀 많이 마신 것 같아)/All of the people start to rush, start to rush by(모든 사람들이 달려들기 시작하네)/caught in a twisted dance(흔들리는 춤 속으로 달려들어)/Can't find my drink oh man(내 술이 없잖아)/where are my keys I lost my phone(내 열쇠 어딨지, 핸드폰도 잃어버렸군)

이 가사가 술을 권하는 내용은 분명 아니고, 마신 후에 폭력, 성적 행위, 일탕행위를 구체적으로 표현하거나 이를 정당화 미화한 것이 구체적으로 드러나지 않는다. 굳이 말한다면 술을 마시고 춤을 추었다는 가사를 일탈행위로 간주해서 유해매체로 고시했다고 볼 수밖에 없는데, 문제는 이 가사를 근거로 유해매체로 고시하기에는 대단히 모호하다는 점이다. 더욱이 레이디 가가가 한국어로 부를 리는 없을 테니, 이 노래를 영어로 듣고 청소년들이 일탈행위에 빠질 수 있다고 우려해서 청소년들이 공연을 못 보게 하는 것은 너무 가혹하다. 청소년 유해매체 기준에서 음주, 흡연 적용에 대한 사회적 논란이 일자, 여성가족부는 2012년 10월 12일에 레이디 가가의 '저스트댄스'를 포함해 청소년 유해매체물로 지정된 가가의 노래 6곡, 싸이의 '라잇나우',다른 가수들의 노래 300여 곡을 재심의하여, 청소년유해물에서 철회한다고 발표하였다.

실제로 영상물등급위 결정에 큰 영향을 미친 것은 청소년보호위원회의 심의 세칙이다. 영상물 등급위는 전문적인 문화매체에 대한 심의기구임에도 불구하고, 청소년보호위원회의 청소년유해매체 고시로부터 자유로울 수 없다. 사실상 이번 결정은 청소년보호위원회의 직접적인 지시를 받았다고 볼 수 있다. 말하자면 문화적 표현물을 전문적으로 심의하는 기구가 청소년보호를 주장하는 비문화적 기구의 심의기준에 의해 조정을 받는 조직이 된 것이다.

청소년보호위원회가 레이디 가가의 '저스트 댄스'를 청소년 유해매체물로 고시하거나, 영상물등급위원회가 이 기준에 의거하며 그녀의 공연을 청소년 관람불가로 결정한 것은 심의를 기계적으로 적용한 탓도 있겠지만, 궁극적으로는 문화매체의 표현의 자유와 개인의 의사표현의 권리가 제한을 받은 탓 때문이다. 현재 청소년보호위원회의 청소년유해매체를 심의하는 의원들과 공연물에 대한 심의를 하는 영상물등급위원회의 위원들은 대중매체에 대해 보수적인 입장을 가진 인물들이 많다. 영상물등급위원회와 청소년보호위원회 임원들은 전형적으로 보수성향의 인사들이고, 문화표현물을 심도 깊게 다루기에는 문화예술계 인사들이 상대적으로 부족하다. 청소년보호위원회 음반심의위원회에 대중문화 전문가들이 보강되었다고 하나, 음악적 태도에 있어 보수적이 인사들이 주를 이룬다. 이런 조건 하에서 레이디 가

가의 공연물이 심의를 받을 때, 보수적이고 결론이 나오는 것은 어쩌면 당연하다.

[표] KBS의 가요 방송불가 판정 주요 사례

가수	앨범명	방송불가 곡명	판정이유
양동근	베스트 오브 베스트	탄띠	까', '삽질' 등 비속어 반국민정서
브로콜리 너마저	졸업	졸업	짝짓기' 등 선정적인 표현 반국민정서
필베이	러브 투 비2	샴푸를 마시면	제목이 불건전
나몰라 패밀리	낚였어	낙였어	낚였어' 등 비속어
장기하와 얼굴들	별일 없이 산다	아무것도 없잖어	없잖어', '했잖어' 등 비표준어
넬	렛 잇 레인	기생충	제목이 불쾌감 조장
가인	진실 혹은 대담(Truth or Dare)	'Fxxx U'	욕설 표현
개리	미스터 개	술 취한 밤의 노래 조금 있다 샤워해	욕설, 선정적 표현

4) 보수적인 방송 심의 기준

음반과 노래에 대한 규제는 방송심의위원회와 각 방송사에서 자체 운영하고 있는 방송심의실에서 담당하고 있는데, 최근 방송 불가 판정을 받은 사례들을 살펴보면 청소년보호위원회에서 내린 결정보다 더 보수적이고 자의적이라는 것을 알 수 있다. 위 [표]는 2010년 이후 KBS가 방송 불가판정을 내린 주요 곡들과 그 사유이다.

방송불가 판정의 곡들은 말 그대로 방송에서 부르거나 들려질 수 없는 곡들이어서 청소년 유해매체 곡들보다 더 강력한 규제를 받게 된다. KBS의 방송 불가 판정 곡들의 사유를 보면 과거 유신정권으로 회귀한 느낌이 들 정도이다. 가령 브로콜리 너마저의 '졸업'에 가사 중 "꿈에서 아직 덜 깬 아이들은 내일이면 모든 게 끝날 듯 짝짓기에 몰두했지" 부분이 문제가 되었는데, 방송불가 판정의 사유는 '짝짓기' 등 선정적인 표현 때문이다. 그런데 이 곡에서 '짝짓기'가 이른바 동물들의 짝짓기를 연상시킬 수 있는 맥락에 전혀 발견되지 않았음에도 언어 그 자체가 주는 어감 때문에 과도하게 판단하여 발송 불가판정을 내였다. 빌베이의 '샴푸를 마시면'이란 제목이 불건전하다는 이유로 방송 불가 판정을 받았는데, 이러한 판단은 1970년대 금지곡을 지정했던 원시적 기준에서 조금도 벗어나지 못한다. 넬의 '기생충'이란 곡 제목도 불쾌감을 조장한다는 이유로 방송 불가판정을 받았는데, 이 역시 지나치게 주관적인 잣대이다. 사실 이런 식의 이유로 방송 불가판정을 내린다면, 방송사 연예 오락프로그램에서 발견할 수 있는 비속어나 선정적인 표현들, 그리고 수시로 사용되는 비표준어들의 남발 등 역시 발송 불가 판정의 대상이 되어야 한다.

방송사에서 결정하는 노래에 대한 불가판정 사례들은 비단 선정성과 비속어 문제 때문만은 아니다. 최근에는 정치적인 이유로 방송 불가판정을 내린 사례들도 있다. 4대강 복원 캠페인의 내용을 담은 노래 '흐르는 강물처럼'의 뮤직비디오가 노랫말이 부정적이라는 이유로 방송 불가판정을 받았다. 4대강의 문제를 지적한 "거짓의 연속으로 거친 숨을 쉬는 걸 우린 알고 있잖아. 저 강과 함께 흘러온 세월의 이치와 생명 절망의 늪은 막아야지"라는 가사가 부정적이라는 이유 때문이었다. 이 노래가 실린 옴니버스 앨범의 다른 노

래들도 방송불가 판정을 받았는데, 이유는 용산참사, 언론의 왜곡보도를 가사에 담았기 때문이다. 레드컴플렉스의 문제를 다룬 '이상한 나라'는 부정적 가치관 조성으로, 언론의 왜곡의 문제를 다룬 '뮤트'는 사회갈등 조장으로 용산참사의 문제를 다룬 '가혹하고 이기적인'은 사회갈등 조장 및 직설적 표현으로 모두 방송 불가판정을 받았다.

5) 인터넷 상 뮤직비디오 등급분류 시행의 문제점

음악콘텐츠의 홍보에 있어 뮤직비디오는 절대적인 영향력을 가지고 있다. 뮤직비디오가 인기를 끌면 해당 곡들의 음반 및 음원판매, 공연행사요청이 급증하기 때문이다. 주지하듯이, 싸이의 "강남스타일"이 전 세계에서 폭발적인 인기를 끌 수 있었던 것은 코믹한 뮤직비디오가 유튜브를 통해서 알려졌기 때문이다. 뮤직비디오는 영상매체의 시대에 음악콘텐츠의 중요한 자원이면서 동시에 노래의 흥행을 보장하는 열쇠가 되었다. 따라서 최근에 뮤직비디오를 제작할 때, 흥행을 노리기 위한 장치들이 사전에 고려하는 것이 일반화되어 있다. 그러다 보니 뮤직비디오에 자극적인 장면이나 선정적인 장면들을 무리하게 추가하는 사례가 늘어나면서 방송불가 판정을 받는 경우가 늘어나고 있다. 가령 싸이의 "젠틀맨"의 뮤직비디오에서 음주단속용 도로차단 장치를 발로 걷어차는 장면으로 KBS에서 방송 불가판정을 받게 되었고, 신예 걸그룹 스텔라의 신곡 "마리오네트" 뮤직비디오가 다수의 선정적인 장면으로 인해 청소년방송불가 판정을 받기도 했다.

한 가지 주목할 점은 뮤직비디오가 지상파나 케이블 방송에 상영되는 여부에 대해서는 개별 방송사의 심의위원회가 심의하지만, 인터넷에 공개하는 것은 별도의 심의장치가 없다는 점이다. 이점 때문에 영상물등급위원회(이하 영등위)는 2012년 9월에 인터넷상에 공개되는 뮤직비디오에 대해 사전 등급을 매기기로 결정하였다. "선정적, 폭력적 측면에서 방송보다 수위가 높은 뮤직비디오가 인터넷을 통해 청소년들에게 여과 없이 전달되는 과정에서 발생하는 문제 개선" 하겠다는 것이 영등위의 등급분류의 취지이다. 그러나 이러한 영등위의 방침이 과연 실효성이 있을지 의문이다. 이러한 등급분류 계획은 음반의 사전 심의제도가 폐지된 점을 감안하면 음악 매체의 심의의 일관성에도 어긋나는 조치이기 때문이다. 그리고 뮤직비디오가 유튜브 등에 올라갈 경우 등급 분류에 따른 인증 절차를 거치는 게 사실상 불가능하다는 점에서 국가 간 온라인 분쟁의 가능성도 안고 있다.

영등위의 이번 조치는 뮤직비디오에 대한 사전 검열의 성격이 강할 뿐 아니라 인터넷의 규제까지도 포함하고 있다. 이번 조치에 우려를 나타내는 뮤지션들이 많다. 윤종신, 은지원 등 많은 가수들이 이번 영등위의 뮤직비디오 등급 분류에서 심의 기간이 지연될 경우 경제적으로 막대한 피해를 입을 것이고, 창작에 대한 검열로 인해 케이팝의 역동적인 흐름에 찬물을 끼얹게 될 거이라고 우려하고 있다. 그러나 영등위는 뮤직비디오 등급분류에 대해 우려를 나타내는 가수들을 상대로 보도 자료를 내어, 영등위 비디오물 등급분류는 14일 내 처리하도록 되어있지만 보통 5일에서 7일이면 결과가 나오기 때문에 음악활동을 하는데 큰 지장은 없다고 설명하고 있다. 또한 기존에 방송에서 심의를 받는 뮤직비디오는 별도의 심의를 받을 필요가 없기 때문에 이번 등급 분류에 따른 가수들의 피해를 극히 미미할 것이라는 입장을 밝혔다.

그러나 다른 한편으로 생각해보면, 주류 유명 가수들이 아닌 인터넷이 거의 유일한 홍보수단인 신인 뮤지션이나 인디 뮤지션들에게는 이번 뮤직 비디오의 등급분류가 치명적인 족쇄가 될 수 있을 것이다. 획일화되어있는 현 대중음악시장에서 새로운 시도와 개성 있는 음악을 하는 비주류 음악인들에게는 등급 분류 제도가 자유로운 상상력을 사전에 차단하는 자기 통제의 결과를 낳을 수도 있기 때문이다.

4. 맺는 말-음반 심의 제도의 개선 방안

지금까지 음반 심의와 관련된 역사와 최근의 상황들에 대해서 언급했다. 이제 마지막으로 음반 심의 제도에 대한 개선 방안에 대해 간략하게 언급하고 글을 마치도록 하겠다. 먼저 현재 음반심의를 담당하고 있는 청소년보호위원회의 입장이 기본적으로 보수적인 관점에서 청소년보호에 있기 때문에 음반 심의의 기준이 지나치게 청소년보호론에 의존하는 경우가 많다. 이를 개선하기 위해서는 현재 청소년보호위원회에서 담당하고 있는 유해 매체 심의 권한을 음악적 전문성을 겸비한 전문가들이 참여하는 별도의 독립 심의기구를 신설해야 한다.

현재 영화는 영상물등급위원회 영화 소위원회에서, 공연은 영상물등급위원회 공연 소위원회에서 맡아 심의를 하고 있으며, 게임은 게임물 등급위원회가 맡아서 등급 분류도 하고 있다. 현재 음반의 경우에만 전문적인 독립 심의기구가 맡이 않고 청소년보호위원회에서 당당하고 있다. 앞서 언급했듯이 음반을 심의하는 청소년보호위원회의 심의 위원들이 청소년호보 전문가들로 주로 구성되어 있기 때문에 음반을 심의하는 전문성이 많이 부족한 상황이고 그 판결의 입장도 대단히 보수적이다. 음반 심의에 대한 결과도 청소년 유해매체라는 쓰는 것 자체도 음악을 창작하는 사람들에게는 부담을 많이 가질 수 있다. 차라리 판결의 용어도 청소년이용가, 이용불가로 지정하는 것이 훨씬 객관적이다.

둘째, 장기적으로 음반 심의의 경우에도 사후 심의를 넘어서 자율심의 제도로 가야 한다. 즉 음반을 제작하고 만든 당사자가 스스로 판단하여 자신의 음반이나 노래가 청소년들에게 들려줄만한 것인지를 결정하도록 하는 것이 표현의 자유의 사회적 확산을 위해 바람직하다. 많은 청소년보호론자들은 자율규제 방식으로 가게 되면 규제하거나 통제할 수 있는 제도가 없어지게 되어 선정성, 폭력성, 음란성이 난무하여 청소년들에게 무분별하게 제공될 것이라는 강항 우려를 표명한다. 그러나 현재 음악을 창작하는 사람들 중에서 자신의 창작의 자유를 청소년 유해함에 사용하려는 자가 얼마나 될지 의문이다. 그리고 설사 청소년들에게 유해한 음반이나 노래라고 명시해도 그 노래를 청소년으로부터 원천적으로 차단할 방법은 없으며, 온라인 환경의 발전으로 인해 청소년들이 마음만 먹으면 청소년 유해매체를 쉽게 이용할 수 있다. 따라서 창작자들의 표현의 자유를 국가가 과도하게 침해하지 않으면서 스스로 자기 규제를 통해 청소년들에게 필요하고 적절한 정보를 제공해주는 방안이 가장 합리적인 방안이라 할 수 있다.

셋째, 현재 방송사에서 진행하고 있는 음반과 노래에 대한 심의는 현재의 규제의 기준을 훨씬 낮추는 것이 필요하다. 대중매체의 창작과 수용의 다원성과 자율성이 높아지고 있는 상황에서 방송사의 심의 기준은 1980년대의 수준에서 머물러 있다면 그것을 이해할 수 있는 음악창작자들과 음악 소비자들은 아마 없을 것이다. 또한 방송사 자체에서 제작하는 연예 오락 프로그램이나 드라마에서 등장하는 표현에 대해 심의가 비교적 관대한 것에 비해 음반 및 노래에 대한 심의는 지나치게 과도한 경우가 많다. 따라서 방송 심의의 경우에는 지금보다 더 개방적이고 자유로운 심의의 가이드라인이 제공되는 것이 바람직하고 심의의 기준과 원칙에 있어서도 좀 더 개방적일 필요가 있다.

마지막으로 인터넷에서의 뮤직비디오의 등급분류 제도는 철회되어야 한다. 방송에서 이미 심의를 받은 뮤직비디오를 제외하면 과연 얼마나 많은 뮤직비디오가 등급분류의 대상이 될 수 있을 지, 그것이 실제로 얼마나 효과가 있을지 심각하게 고려해보면, 차라리 뮤직비디오에 대한 등급분류도 자율 규제로 가고 뮤직비디오의 시청의 결정은 가정이나 개인이 스스로 결정하는 방향이 더 합리적이다. 최근에 커다란 인기를 얻고 있는 싸이의 '강남 스타일'의 뮤직비디오가 만일 등급분류의 대상이 되어 청소년들의 인증절차를 거치는 과정을 거치게 되었다면, 강남 스타일이 지금처럼 엄청난 인기를 얻지는 못했을 거다. 음반에 대한 심의의 기준과 대상은 최소화하는 것이 표현의 자유와 음반산업의 발전, 그리고 개인들의 자율적 규제의 내성을 높이는 데 서로 '윈윈'할 수 있는 대안이라고 생각한다.

발제문4.

영화: 내용규제와 행태규제의 비대칭성

최현용
한국영화산업전략센터

내용규제(I) 상영등급분류

- 예외없는 사전등급분류 강제
  - 주체:영화업자 전체 대상
  - 현행 예외 규정의 불합리
    - 영진위 추천 영화제 상영시 예외(사실상 유일한 예외 조항)
    - 문화부장관의 국제문화교류 목적 예외 인정시
    - 비대가성, 청소년 제외한 소형영화,단편영화 상영
  - 제한상영가 등급과 청소년관람불가등급의 모순적 관계 및 부모 동반입장 등급

내용규제(2) 등급분류기준

- 등급분류 기준의 모호함
  - 영비법 29조 7항
  - 중복, 동어반복
  - 개인적 판단/취향에의 의존
  - 정치적 의사표현의 제한

내용규제(3) 광고 규제

- 영화에 관한 광고에 대한 예외없는 사전긍급 분류 강제
  - 청소년 유해성 여부만 기준 적용
  - 실효성 부재 및 타매체와의 형평성 문제

행태규제(1) 사업자등록

- 예외없는 사업자등록제
  - 영화업자/비디오물영업자
  - 예외없는 영화상영 신고 강제
    - 영진위 통전망 가입으로 면제조치(사실상 강제)
- 등록 허가 및 정지/취소 권한
  - 지자체장

행태규제(2) 기타

- 한국영화 의무상영일수 강제
- 장애인 차별 금지 관련 권고
- 공정거래 및 저작권법 위반 관련한 조치사항 권고

규제의 비대칭성 : 벌칙조항(1)

- 5년/5천만원벌금
  - 비디오물의 유통 관련
- 3년/3천만원벌금
  - 등급분류 위반 상영(미등급상영/청소년관람불가 위반 상영)
- 2년/2천만원벌금
  - 등급내용 변조

규제의 비대칭성 : 벌칙조항(2)

- 5천만원 과태료
  - 등급분류 상영 위반
- 1천만원 과태료
  - 등록 신고 위반
- 3백만원 과태료
  - 변경신고 위반

- 등급분류 관련 위반 상영시
  - 상영관 영업정지 3개월

규제의 비대칭성

- 내용규제 중심
- 사전규제 중심
- 행정제재 중심
- (산업적) 행태규제는 사실상 전무
  - 권고조항으로 일부 명기
  - 특히 공정거래 관련, 조항만 존재할 뿐
  - 공정위 고발조치 시행 전무

규제의 비대칭성 : 대안

- 영화 정의 개편 :(필름+비디오물)폐기
- 내용 규제 완화
  - (민간)자율등급:제작+상영
  - 사후관리:18세 or 제한상영가
  - 관련 행정제재와 사법처분의 구분
- 행태규제 강화
  - 공정거래를 위한 조치 명문화/강제화
    - 소위 스크린독과점 등 관련 조치
  - 통전망 조항 명확화:과태료 등

토론문

문화콘텐츠 규제 현황 ; 게임의 경우

; 김상우 (미학, 게임평론가)

1.

한국의 게임정책은 오랫동안 체계적인 분열증을 앓고 있다. 우뇌로는 중독자를 양산하는 게임을 막으려고 애를 쓰나, 좌뇌로는 문화산업의 첨병이라며 치켜세우는 상황이다. 말 그대로 왼손이 하는 일을 오른 손이 모르게 하는 셈이다. 이 한심한 상황이 몇 년 간 지속됐다. 문제는 이 분열증이 중증인데다가 점점 악화일로를 걷고 있다는 것. 그나마 지난 정권은 기업친화를 표방하며 어르는 척이라도 했지만, 이번 정권은 대놓고 게임을 저격하기 일쑤다. 여야 할 것 없이 여러 의원들이 발의한 각종 법안들을 생각해 보라. 이 가운데 단연 압권은 익히 악명이 자자한 신의진법이다. 게임을 술 도박 마약과 동일한 것으로 간주하고, 종합중독 정책을 펼치는 기관을 설립하자고 제안했다. 정신 나간 우뇌가 벌이는 최고의 퍼포먼스며, 전형적인 범주오류의 사례다. 창조경제의 첨병을 공격하는 창조적인 방법이 아닐 수 없다. 이것은 의사들이 새로운 '블루오션'을 개척하려는 전형적인 의학 창조마케팅이지만, 문제는 이 얼토당토 않는 예술행위가 학부모에게 먹힌다는 것이다. 알다시피 교육문제는 한국의 뇌관이다. 누구든 건드리기만 하면 순식간에 발화하여 모든 논쟁을 일거에 소멸시켜 버리는 마법이 발생한다. 현재 실시되는 셧다운제는 물론이거니와 각종 게임규제법이 여론의 지지를 받는 이유가 있는 것이다. 한마디로, 현재 한국의 게임계를 둘러싼 정책적 상황은 학부모의 교육욕망과 정권의 통제욕망이 제조한 합작품이다. 따라서, 두 가지 욕망이 해결되지 않는 한, 게임계를 압박하는 정책의 올가미는 쉽사리 사라지지 않을 것이다.

2.

황성기는 법의 측면에서 이 질곡에 빠진 상황을 검토한다. 두 가지 내용이 뼈대다. 첫째 현재 제안된 각종 법률의 내용 검토. 손인춘의 '인터넷게임중독 치유지원에 관한 법률안' 박성호의 '콘텐츠산업 진흥법 일부 개정법률안' 신의진의 '중독 예방 관리 및 치료를 위한 법률안' 등 차례로 분석한다. 둘째 검토를 토대로 새로운 대안모색. 황성기는 정부주도의 정책적 규제가 후진적 형태이며, 민간자율 기관을 설립해, '사용자-제공자-관리자' 삼각협력을 토대로 자율적인 기관을 마련하는 게 좋다고 제안한다. 이 가운데 셧다운제 관련해서 몇 가지 중요한 내용은 곱씹어 볼만하다. 첫째 가족자율성 침해. 범죄 같은 사건이 발생하지 않는 한, 가족사에 개입하지 않는 게 좋다는 것이다. 특히, 교육과 문화에 관련해서는 더더욱 그렇다. 둘째 등급분류제도의 간접적 무력화. 등급분류제도의 목적은 사용자에게 게임의 정보를 정확히 제공하여, 건전한 게임이용을 보장하는 것이다. 셧다운제는 시간을 통제하여 한 번 더 이용을 제한한다. 결국 이중제한인 셈이다. 셋째 표현의 자유의 억압. 게임사로서는 규제가 첩첩산중인 청소년용 게임을 만들 동기가 사라질 수밖에 없다. 자칫했다가 어른용 게임보다 문제만 일으킬 공산이 크기 때문이다. 결국, 게임사가 청소년용 게임제작을 기피할 이유를 제공함으로써 표현의 자유까지 위협하는 셈이다. 마음의 내부검열 기제로 작동하지 않는다고 누가 말할 수 있을까.

3.

황성기의 진단은 대부분 동의한다. 하지만 대안은 몇 가지 생각할 곳이 있다고 생각한다. 첫 번째 민간자율 규제기관이 과연 이 난관을 돌파할 수 있을까. 오히려 반대의 결과를 초래하지 않을까. 중독의 프레임에 그대로 사로잡힌 채, 귀책사유가 있다는 것을 인정하는 형태로 비칠 수 있다는 것. 이 때문에 두 번째 문제가 발생할 가능성이 높다. 이해관계자인 게임사에게 관리를 맡기기 어렵다는 것. 고양이에게 생선을 맡길 수 없다는 얘기가 공공연히 나올 것이다. 민간자율 등급기관이 제안됐을 때와 비슷한 상황이 연출되지 않을까. 가뜩이나 여론이 좋지 않은 지금, 자연스럽게 정부나 시민이 관리의 책임을 맡는 게 좋다는 흐름이 발생할 가능성이 크다. 게임계로서는 막다른 골목에 빠지는 것이다. 민간자율 규제기관이 '몸빵' 탱커를 해주면 좋겠지만, 오히려 역공의 빌미를 제공하는 조커가 될 수도 있다는 것이다.

4.

가장 좋은 것은 당연히 '중독'이란 틀거리 자체를 봉쇄하는 것이다. 하지만, 지금까지 전개되는 상황을 보면 봉쇄전략은 먹히기 힘든 것처럼 보인다. 청소년과 관련해 교육욕망과 문화에 관련해 통제욕망이 빠른 시일 안에 해결될 가능성이 전무하기 때문이다. 한 동안 '과몰입'을 중독의 대체어를 무기로 담론싸움도 있었지만, 뚜렷한 성과는 나오지 않았다. 몇 가지 이유는 있었다. 우선, 담론싸움을 제대로 하지 못했다. 언제나 수세적인 입장에서 문제가 터지면 막기에 급급했던 탓이다. 둘째, 담론생산의 기지가 열악하다. 한국에서 게임에 관련된 담론을 생산할 만한 사람이 얼마나 될까. 그리고 그들은 얼마나 조직되어 있으며, 후속 세대 연구자들은 또 얼마나 있을까. 냉정히 봤을 때 모든 상황이 안 좋다. 가뜩이나 수세적인 국면에서 수세적인 대응밖에 할 수가 없다. 셋째 게임제공자의 장기적인 전망이 부족하다. 학문과 문화의 영역은 단기간에 성과를 올릴 수 없다. 길게 보고 끊임없이 지원해야 겨우 열매가 열린다. 체계적인 지원이 절절한 대목이다.

5.

그렇다면 어떠한 대안이 있을까. 현실적으로 생각해 볼만한 것은 두 가지다. 첫째 유명무실한 게임문화재단을 활성화하는 방안. 애초의 취지대로 중독사업이 아니라 교육 문화 학술 사업을 장기적으로 진행하며, 담론기지와 연구자 재생산과 대응담론 생산을 주력하는 것. 둘째 민간자율 등급기관이 자율규제 기능도 겸하는 방안. 일종의 시너지 효과를 기대해 볼 수 있겠다. 요점은 중독프레임에 갇히지 않은 채 실천하는 모양새를 갖추는 것이다. 물론, 이 역시 전망은 밝지 않다. 게임제공자 기업이 무엇이든 직접 행동에 나서는 것은 필요하다. 사회적 책임과 사회적 환원은 기업의 중요한 덕목이다. 하지만 앞서 지적했던 대로, 규제의 문제로 넘어가면 상황이 달라진다. 교육과 청소년 두 개의 대못이 게임과 문화의 목구멍을 찌르기 때문이다. 이 문제는 제 3부문 시민영역에서 싸우기도 쉽지 않다. 진보적인 시민단체도 문화영역, 특히 대중문화에 관련해 보수적인 태도를 견지한 곳은 수두룩하다. 그렇기 때문에 싸움이 쉽지 않다. 운신의 폭이 매우 좁다. 차디 찬 겨울이 계속될 가능성이 높다.

문화콘텐츠 규제의 현황과 대안-만화

백정숙 (만화평론가)

10년 주기로 이어지는 데자뷰 - 만화 규제의 역사

1. 초기 만화의 삭제과정

대국의 간형, 한혼의 단취,
민성의 기관, 보도의 이채

- 정세를 정성으로 저울질하고, 민족을 단결하게 한다.
백성의 소리를 듣는 기관.
보도의 새로움.

- 처음 선보이는 그림인 만치 창간의 포부를 알리는 내용이다. 또 삽화란 말을 썼지만 명백히 만화적인 표현이 사용되었다.

대한민보 제1호, 1909. 6. 2

명색 없이 왜 깎어♪

♪
1895년(고종 32년) 11월 중순, 백성들의 머리를 깎게 한 명령이 단발령이다. 긴 머리가 위생에 나쁘고, 능률적이지 못하다는 생각으로 오랫동안의 풍습을 고치고자 명령을 내린 것이다. 고종이 머리를 깎아 솔선수범하였으나, 내부대신인 유길준은 관리들로 하여금 칼을 가지고 거리나 성문에서 강제로 백성의 머리를 깎도록 했다. 즉 강제한 것이다.♪
♪
단발령이 발표되기 불과 몇 달 앞서 왕비가 일본 정부의 사주를 받은 일본인 깡패에게 죽임을 당한 을미사변이 있었고, 그 뒤 새 내각이 성립된 후 가뜩이나 일본에 대한 감정이 극도로 좋지 않던 차에 친일내각이란 소리를 듣던 정부가 백성들의 감각을 맞대고 거스르는 정책을 강제했다. 그러므로 유생들은 각 곳에서 의병을 일으켜 정부시책에 저항했다. 정부에서는 친위대를 보내 누르기도 했으나, 이 때문에 마침내 대신인 김홍집이 죽임을 당하고 친일내각은 무너졌다.♪
♪
그림에 적힌 "명색 없이 왜 깎어."라 한 말로 보아 단발령이 내려진 지 15년이 지나서도 여전히 반발이 있는 것으로, 단발령이 당시 사람들에게 준 충격이 얼마나 크고, 오래 갔던지 짐작할 수 있을 것 같다.♪

♪
<대한민보> 제7호, 1909. 6. 9 이도영 작.♪

〈그림 3-13〉
만평 부분을 먹칠한 채 일제의 검열에 항의한 대한민보 1910년 6월 26일자 신문이다.

<대한민보>1910년 6월26일자 신문.
삭제된 그림칸♪

<대한민보> 검열 수난사.♪

1909년 6월2일 창간.♪

1909년 8월12일 풍자만화 삭제.♪

1909년 8월21일 시사만화 삭제.♪

1909년 10월5일 시사만화 삭제.♪

1910년 6월26일 시사만화 삭제.♪

1910년 8월18일 압수 및 발행정지.♪

1910년 8월31일 폐간.♪

2. 독자만화운동으로 전환

11 경성 낙천자 〈작작 짜내어라〉

'작작 짜내어라'

1923년 5월25일.
<동아일보> 독자만화,
경성(京城) 낙천자(樂天子) 작.

지주가 한쪽 손으로는 소작인의 목을 틀어쥔 채 억누르니 입에서 동전이 쏟아져 나오고 이를 다른 쪽 손으로 받아내는 형상이다.

내용은 접어두고라도 그 발상의 대담성과 형상의 뛰어남만으로도 당대 최고의 걸작이라 할 수 있다.

3. 1927년을 기점으로 풍자만화 자취 감춤 -> 오락만화로 대체

노심선(노수현), 「멍텅구리 헛물

멍텅구리 : 조선일보, 노수현, 1924년 10월

첫 오락만화인 이 작품은 기생의 전형인 신옥매와 신옥매에 홀려 못난 짓을 골라 하는 최멍텅, 그 두 인물 사이에서 꾀를 짜내 농락해대는 똑똑한 윤바람 등 세 명의 주인공이 엮어내는 이야기이다.

이 작품은 이상협, 안재홍이 이야기를 짜내고, 노수현이 그림을 그렸다.

그리고 이 작품이 대중의 인기를 한 몸에 받자, 반도시네마사에서 영화로 만들었다.

4. 1941년 한글로 만든 모든 매체 폐간

5. 경무대 똥통사건

김성환 '고바우영감' 1958년1월23일 <동아일보>♪

이승만 정권의 부패는 극에 달해 있었다. 대통령 이승만이 거주하는 경무대 청소부마저도 '귀하신 몸'으로서 그 위세가 대단하다는 식으로 그 부패상을 꼬집었다. 서울시경 사찰과는 김성환을 즉각 소환했고, 며칠 뒤에 경범죄 처벌법 위반혐의로 즉결심판에 넘겼다. 그때 적용한 경범법 1조9항은 '타인의 사사에 관하여 신문에 허위사실을 게재'했을 때 받는 처벌조항이다. 논란 끝에 법원은 위법을 인정해 사백오십 환의 벌금형을 선고했다. ♪

6. 한국 아동만화 자율회

5.16 쿠데타가 일어난 1961년 12월부터 당시 원로만화가와 출판업자들로 구성된 '한국 아동만화 자율회'를 통해 '자율'을 빙자한 '심의'가 시작되었다. 명분은 '정화'를 통해 만화의 질을 유지한다는 것이었다.

만화가와 출판사들이 모인 자율기구에서 '사전심의'를 진행하자, 자율회에 참여하지 않는 출판사들은 이들이 심의를 독점하는 구조에 반발하기 시작했고, 별도의 조직을 만들어 원고를 심사 받기도 했다.

7. 한국아동만화윤리위원회 – 본격 검열 시작

1968년 8월 31일 문화공보부가 산하에 만화가, 언론인, 법조인, 여성단체, 아동문학가 등으로 구성된 한국아동만화윤리위원회를 조직하여 9월 9일부터 원고를 심의하기 시작했다.

- 한국아동만화윤리강령, 한국아동만화실천요강 등을 법으로 제정
- 이 법을 통해 만화의 용지와 판형, 편수와 쪽수까지도 포괄적으로 규제
- 1968년 이후 선화지는 갱지로 대체
- 국판은 4×6배판으로 확대
- 무제한 편수는 상중하 3권으로, 각 권 50페이지는 130쪽 이상으로 규제
- 결과 : 수십 권의 시리즈를 이어나가며 긴 이야기를 소화할 수 있었던 60년대의 상황에 비해 70년대 대본소 만화는 불과 390페이지에서 모든 이야기를 마쳐야 되는 기형적인 구조를 갖게 되었다.

심의내용 :
- 만화원고는 통과되거나, 아니면 수정통과, 전면수정, 폐기라는 결과
- 성적인 표현, 폭력적이거나 잔인한 표현, 범죄행위의 묘사, 저속한 대사나 유행어의 사용, 기타 소재 자체가 아동이나 청소년 만화에 걸맞지 않은 것, 비도덕적이고 반인륜적인 것들, 맞춤법이 틀린 것까지 심의의 기준은 광범위
- 그리고 자의적이었다.

8. 1970년대 만화 화형식

1) 사건 : 서울 성동구 하왕십리동 343의 12호에서 정병섭군(12, 신성국교 6년)이 안방 높이 1.5m되는 나무선반에 나일론 목도리로 목을 매고 죽어있는 것을 정군의 누나 영자양(15)이 발견해, 경찰에 신고했다.

2) 경과 :
가족들에 의하면 정군은 평소 만화를 탐독하고 만화의 주인공 흉내를 잘내는 등 장난이 심했는데 이날도 만화가게에서 만화를 보고온 후 누나 영자양에게 「만화에서는 사람이 죽었다가도 살아나더라. 나도 한번 죽었다가 살아날 수 있는지 시험해 보고 싶다」고 말했다는 것이다. 경찰은 영자양이 부엌에서 저녁밥을 짓고 있을 때 정군이 혼자 방안에 남아 목매달아 죽는 자살흉내를 내다가 아주 숨져 버린 것으로 보고 있다. (《동아일보》 1972년 2월 1일자)

→ 누나의 증언을 근거로 정부와 언론은 만화를 사건의 범인으로 몰고 갔다.

3) 결과 :
이러한 여론몰이는 정부의 대대적인 단속으로 이어졌다. 정부는 만화작가 69명을 고발하고, 58개 만화출판사 중 절반가량의 등록을 취소했으며, 만화방에서 2만 권의 만화를 압수하고, 70여 명의 만화방 업주를 즉심에 회부했다.

9. 1980년대의 일상적인 검열

1) 시사만화
- 보도지침과 검열관에 의해 사전에 감시, 탄압

1) 상업만화
- 1979년 4월 불량만화를 팔면 형사처벌이 가능하도록 미성년자 보호법이 개정된 여파를 이어가듯, '만화'는 '통제'되어야될 것이라는 기본적 인식을 1980년대에도 계속 이어갔다.

- 1980년 9월, 한국도서잡지윤리위원회는 '만화정화방안'을 발표하며 '저질만화 추방'을 정의사회구현의 실천항목으로 내세웠다.

- 같은 해 11월 만화가협회는 '만화인 자율정화대회'를 개최

- 무소불위의 권력을 휘두르던 사회정화위원회는 불량만화를 출판, 제작한 14명을 구속하고, 만화가 69명을 미성년자 보호법위반으로 고발했다.

10. 만화의 날 제정과 청소년보호법의 악몽

▪청소년 보호법 : 1996년부터 당시 신한국당 박종웅 의원이 '청소년 보호를 위한 유해 매체물 규제에 대한 법률안' 입법 활동을 시작해 1997년 3월 7일 제정되었고 1997년 7월 1일 발효

▪ 1996년 11월 3일 '만화 심의 철폐를 위한 범만화인 결의대회'를 열고 서울 여의도 광장에서 1천여명의 만화인이 모여 시위를 함.(역사상 최초의 만화인 시위)

▶ 만화의 날 제정 계기가 되었음

▪ 음란폭력성 조장매체 공동대책 시민협의회(음대협) 1997년 5월, 스포츠신문 연재 작가인 이두호·배금택 작가님 등이 소환 -> 만화작가 절필 선언으로 이어짐

▪ 1997년 7월 2일엔 여당 대표가 "학교 폭력과의 전쟁"을 선포하고 소매상과 만화방, 도서대여점 등을 압수수색영장 한 장 없이 무차별적으로 압수 시작

▪ 7월 9일에는 만화방 업자, 출판업자 142명이 '불량만화' 유통혐의로 입건.

▪ 7월 19일, 이현세 작가 검찰 소환을 통보받고 나흘 후인 7월 23일에 출두

▪ 간행물윤리위원회는『천국의 신화』이현세 작가 소환과 함께 '유해만화' 목록을 발표. 1700여 종 510만 권!

▪7월 23일, 이 목록을 기준으로 압수 수색 실행

▪ 7월 31일, 성인 격주간 만화잡지『미스터 블루』『빅점프』『투엔티 세븐』 발행을 중단.

▪ 8월 2일 음대협이 고발한 스포츠신문 관계자와 만화가들 대거 기소. 방학기·강철수 작가님 등 여덟 명을 불구속 기소하고 조운학 작가님 등 세 명은 약식 기소, 이두호·황재·배금택·오일룡 작가 등은 기소 유예.

▪ 1998년 2월, 이현세「천국의 신화」를 그려 '미성년자보호법'을 위반한 혐의로 약식 기소당해 벌금 300만 원을 선고.

▪미성년자보호법 위반혐의였지만 대법원은 '불량만화 조항 위헌 판결'을 기초로 2003년 1월 24일 검찰의 상고를 기각한다.

방심위 웹툰 심의 사건의 시작

▪ 2012년 1월 7일 조선일보, 학교폭력의 주범으로 '웹툰'을 꼽아 1면에 대서특필

▪ 조선일보는 해당 기사에서 주요 포털에 연재되는 340개의 웹툰 가운데 학원폭력물이 11개라면서, 이 가운데 〈열혈초등학교〉와 〈폭풍의 전학생〉2편의 사례를 들어 아이들이 웹툰을 보며 폭력의 방법을 학습하고 있기 때문에 폭력이 조장된다고 보도했음

▪ 특히 〈열혈초등학교〉는 작품 안에서 매일같이 잔인한 학교폭력이 반복되고 왕따폭력 피해 학생을 우스갯거리로 만들고 있다며 유력일간지 머리기사를 만화가 장식하는, 한국만화 100년의 역사에 길이 남을 기념비적인 장면을 기어코 연출해 내고야 말았음

▪ 어이없는 것은 학원폭력물로 분류되는 11편이 전체 340편 가운데 3.2%에 불과하다는 점이며, 지목된 2편의 비율을 따지면 0.58%에 지나지 않음. 겨우 0.58%인 2편의 웹툰만 사례로 든 것은 허전하고, 궁색하고, 비루하기 짝이 없는 일!!!

방송통신심의위원회의 웹툰 심의 사태 전말

- 방송통신심의위원회(이하 방심위) 이틀 후 웹툰에 대한 모니터링을 강화, 청소년의 접근을 제한 발표
- 야후 코리아 해당 작품인 '열혈초등학교' 연재 중단 및 삭제
- 만화계 검열의 악몽 되살리는 방심위 조치에 대해 성명서 발표
- 2월초 방심위 23편의 웹툰을 유해매체로 지정하겠다고 의견서 제출 4대 포털에 통보
- 만화계 웹툰 작가 중심의 비상대책위원회 결성
  - 2월20일 오전 8시 30분 80여명의 작가 방심위 의견서 제출 및 항의 방문

연재처	작품명
미디어다음 만화속세상	「더 파이브」
	「좌우」
	「전설의 주먹」
	「가론피」
	「땀」
네이버	「쎈놈」
	「나이트런」
	「2012 미스테리 단편」- 29편
	「지금 우리 학교는」
	「프로젝트X」
	「살인자ㅇ난감」
	「증거」
	「의령수」
	「몽타주」
	「악연」
	「우월한 하루」
	「고향의 꽃」
	「초록인간」
파란	「하이스쿨 1학년」
	「하이스쿨 2학년」
야후	「헬」
	「엄마」
	「데드 오브 데드」

11. 10여년 만의 데자뷰 – 방심위 웹툰 심의 사태

▪3월 6일부터 1인 시위 시작

▪대대적인 토론회와 캠페인송 제작, ucc 제작, 다큐멘터리 제작, 법적인 연구 작업, 관련 산업, 문화계와의 연대 등 다양한 방식의 저항 운동을 진행

▪ http://nocut_toon.blog.me/140152983075

No Cut_Master ver.2.mpg

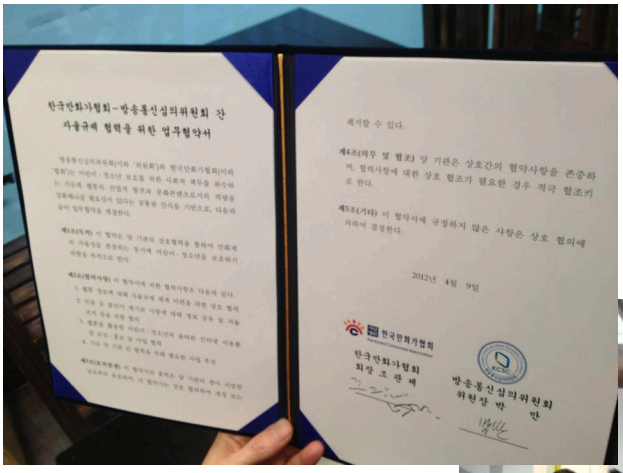
▪http://www.youtube.com/watch?v=jwer8X4KHqw

▪방심위는 만화계의 저항에 당황하고 있음(게임, 방송 등 업체 위주의 산업계와 달리, 작가 중심의 만화계는 강도 높은 저항 운동을 하고 있음)

▪ 더 웃기는 건, 조선일보 인터넷판인 조선닷컴(www.chosun.com)은 이틀 후, 방심위가 웹툰에 대한 모니터링 강화를 발표한 날인 1월 9일자에 '인기 절정의 웹툰 대표작가 3인을 만나다'라는 기사를 실었다

- 그 기사에서는 〈열혈초등학교〉에 대해 이것이 '병맛' 만화의 매력이라며 상찬을 잔뜩 늘어놓고 있음
- 한쪽에서는 폭력이라 욕하고 다른 쪽에서는 매력이라고 쓰다듬어주는 상황에 어느 장단에 춤을 추고 어느 가락에 노래를 불러야 할지 모르겠음.
- 이를 두고 한 만화가는 이 신문이 드디어 다중인격의 면모를 갖추었다고 평하며 웃음을 주었음. 자기가 무슨 짓을 저질렀는지 또 다른 자아는 전혀 모르고 있다는 것.

2012년 4월 8 방송통신심의위원회-만화계 간 업무협약 체결 장면



아직은 뜨거운 감자, 자율규제

- 청소년보호법과 아동청소년의성보호에관한법률이 자율규제를 무력화 시킬 수 있다.

- 표현이 자유 vs 아동청소년 보호 = 상호모순 관계 ->일본, 미국의 경우 법규의 사문화. 이는 사회 상식의 질에 의해서
-.
- 자율규제에 대한 연구가 선행되어야.
-
- 사회적 논의 필요 -> 비평이나 미학 등의 이론적 정립
(대중들에게 설득력을 가져야 함. 만화계는 다양한 매체 만들기 위한 노력 중)

- 각 분야 해당 주체들의 무한한 연대 필요. -> 각계 각 분야와 다각적인 연대가 되어야 함.

- 우리 스스로 얼마나 정당한 것인지 성찰하는 것은 우리의 숙제.

개싸움판이라도
싸움판에 끼어
굴러봅시다.

토론문

규제시스템과 시장메커니즘 사이에서 ; 비판적 자율성에 관하여

; 나도원 (음악평론가, 예술인소셜유니온(준) 공동위원장)

1. 청소년 자기결정권과 보호논리, 표현의 자유와 시장의 요구 사이

긴급조치와 가요정화운동 그리고 대마초파동과 음반사전심의는 대중가요에 유해물이 스며들 자리가 없다고 선전한 대신, 자기검열과 순응성이 똬리 틀 자리를 마련했다. 그러나 최근 몇 년 간의 방송심의 결과와 청소년유해물판정 논란은 조롱거리에 불과했으며, 그것이 얼마나 무용한가를 알리는 성과를 냈을 뿐이다. 음주표현이 들어갔다고 노래의 방송을 금지시킨 작자들이 교과서 심의마저 맡는다면 음주장면이 인상적인 「메밀꽃 필 무렵」과 『삼대』는 물론이고 음주시인 이태백의 시들도 누락시켜야 일관성을 지킬 수 있을 것이다.

이동연 교수의 발제문에 청소년유해매체로 지정된 곡들로 나열된 〈나를 받아주오〉를 부른 장기하와 얼굴들에 대해선 첨언이 불필요하고, 10cm의 〈아메리카노〉와 전람회의 〈취중진담〉은 적지 않은 사람들의 애창곡들이다. 노래방에선 누구든 부를 수 있는 곡들이기도 하다. 청소년에 유해한 노래를 청소년은 언제든 노래방에서 부를 수 있는 것이다.

'청소년보호법 제9조, 청소년유해매체 심의기준'은 흥미롭다. "1. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는…"이라는 첫 대목부터 이해하기 힘들지 않은가. 청소년이 성적인 욕구를 느끼는 것이 잘못인가? 우리는 청소년기에 성적인 욕구를 느끼지 못했는가? 폭력과 도박? 청소년기에 〈영웅본색〉을 무수히 봤지만 아쉽게도 아직 갱이 되지 않았다. 금지를 통한 보호는 명분상 존중처럼 보이지만 실상은 무시이며, 그러므로 기만이다.

기실 이른바 '19금 음악'은 양산되어도 무방한 것이다. 선진국에는 '19금 음악'이 무척 많으며, 세계적인 록 스타들의 음반 상당수가 그렇게 분류되어 판매되어왔다. 등급분류는 설득력 있는 기준과 합의를 통하여 결론을 도출한다면, 영화에서 보는 바와 같이 내용이 아닌 판매방식의 타협을 통한 표현의 다양성 확보 수단이기도 하다.

그런데 우리 대중음악에서 청소년판매불가 등의 조처에 불만을 갖는 이유는 도저히 납득하기 어려운 근거, 그리고 한국 음악시장의 수요층 제한성과 시기적 단기성이라는 성격 때문이다. 표현의 자유를 옹호하는 입장은 전항을 강조하지만 시장의 요구는 후항에 자리하고 있다. 여기에는 미묘한 균열이 있다.

2. 정권과 사회분위기의 관계

대중음악에 대한 규제는 이명박 정권 이후에 더 크게 이슈화되었다.

> "민주의 광장에는 말뚝이 박혀 있고, 쇠사슬이 둘려 있고, 연설과 데모를 막기 위해 고급승용차의 주차장으로 사용되고 있는 것이다. … 고급차의 뒷자리의 두꺼운 유리창 밑에서는 하얀 두루마리 휴지가 정액에의 봉사라도 기다리고 있는 듯 미소를 짓고 있다."

오늘을 말하는 것 같지만 시인 김수영이 1968년에 《사상계》에 쓴 「지식인의 사회참여」의 한 부분이다. 그는 또 쓴다.

"문화도 수력발전소의 댐처럼 건설하는 것이라고 생각하고 있는 것 같지만, 최고의 문화정책은 내버려두는 것이다. 제멋대로 내버려두는 것이다. 그러면 된다. 그런데 그러지를 않는다. 간섭을 하고 위협을 하고 탄압을 한다. 그리고 간섭을 하고 위협을 하고 탄압을 하는 것을 문화의 건설이라고 생각하고 있다. … 오늘날의 문화계의 실정이 월간잡지 기자들의 머리 세포 속까지 검열관의 '금제적 감정'이 파고 들어가 있다."

김수영은 이 글을 쓴 해에 사망했다.

과거에는 검열과 통제가 국가기관에 의하여 이루어졌다. 사회주의 사상에 대한 신뢰보다 독재정권에 의하여 '빨갱이'가 많아진 시대였다. 꼭 필요하지 않은 교정과 검열의 문화가 사회 전반에 퍼졌고, 작가를 무시하는 태도와 편집장 테이블의 권위의식은 빨간 펜이 바쁘게 움직이도록 만들었다. 검열만이 아니라 일제의 조선미술전람회에서 이어진 '국전'처럼 각종 관전과 관제단체를 통하여 체제에 순응하는 길이 안내되었다. 그들이 시커먼 전화통과 볼펜을 손에 들고 사명감을 실천한 사전검열에 의하여 음악인의 무의식에는 자기검열이란 병균이 심어졌고 소재와 표현은 제한되었다.

그러나 자본과 국가의 긴장관계 속의 결합을 2008년 이후의 한국이 극단적으로 보여준다. 그 전까지 표절곡을 제외하면 대부분 금지곡을 풀었던 방송사는 금지곡 목록을 새로 길게 작성했다. 상식으로는 납득하기 힘든 청소년보호위원회의 조치들도 이어졌다. 이미 팔만큼 판 서태지, 태양, 세븐 그리고 이미 팔만큼 팔지 못한 인디밴드들의 몇몇 음반들이 미성년자에게 판매할 수 없고 심야에만 방송이 허용되는 조치를 받았다.

공연현장에서도 이런 일들이 벌어졌다. 록 밴드 왓!What! 이 이명박-한나라당 정권을 비아냥거렸다가 그 날의 공연 프로그램이 모두 취소되는 일이 있었다. 습관처럼 야구선수 출신 이상훈이 활동하는 팀이라고 소개해야 할 것 같은 이 하드 록 밴드는 사회비판 성향의 곡들을 여럿 담은 앨범을 발표했고, 수록곡 상당수가 방송 불가판정을 받은 터다. 비슷한 일은 또 있었다. 2009 하이서울페스티벌 무대에 선 윈디시티가 "진정한 페스티벌은 촛불이 아니겠느냐, 용산참사 희생자들과 철거노점상을 기억하자"고 말하자 마이크의 전원이 내려졌다.

사회의 경직성은 대중음악에도 전파되었다. 2011년에 이슈가 된 청소년유해물 판정을 보고 있으면 누구나 허탈을 넘어 해탈의 경지에 오르게 된다. 약자를 보호한다는 명분으로 약자를 억압하는 심의는 다수가 여성인 '비스트'의 팬들이 여성가족부를 비난하고 조롱하는 사태를 초래했다. 이동연 교수가 지적한 바와 같이 KBS에서 방송불가로 처리한 브로콜리 너마저의 〈졸업〉과 장기하와 얼굴들의 〈별일 없이 산다〉는 젊은 층의 마음을 대변하는 곡들임에도 국소적 표현을 문제 삼고 있다.

그러므로 이러한 명확한 간극은 사실상 이어지기보다는 흐름의 역전을 통하여 가능하다. 동력은 인적-문화적 정치력 혹은 문화-운동적 기운일 수밖에 없다.

3. 균열과 간극을 메우면서 벌려놓는 시장메커니즘

그러나, 문제는 여기부터다.

밤 10시 이후에 방송이 가능한 곡들로 처리된 노래와 안무는 도리어 심야시간대에 신설된 아이돌 음악 프로그램을 통하여 마음껏 방송되면서 선정성 경쟁의 장을 만들었다. 기획사와 가수, 방송사 모두 손해 없는 장사이다. 기획사는 뮤직비디오의 선정성 논란과 안무의 수정을 홍보마케팅으로 역이용한다. 선정적인 제목과 노랫말, 특별히 선택된 자만이 볼 수 있는 의상이었던 속옷에 가까운 옷차림의 소녀들이 브라운관 안을 활보하는 장면은 이제 아무렇지도 않다. 2013년부터 2014년 초까지 몇몇 걸 그룹들, 걸스데이, 달샤벳, 레인보우 블랙, AOA 등의 도가 지나친 안무와 의상은 요염함과 천박함의 극명한 차이를 보여주었다. 이 내용을 규제 찬성으로 오해하지 않기를 바란다.

현재의 규제는 예전과는 다른 양상이다. 더 성능 좋은 빨간 펜이 누군가의, 아니 모두의 손에 쥐어졌다. 보이진 않지만 더욱 강해진 규제의 시대가 왔다. 자본의 시대이다. 영화를 발전시키고 음악의 오늘이 있게 한 시장이 대중예술 주위에 선을 긋고 차단막을 세웠다. 처음엔 하고픈 말을 마음껏 하던 음악인도, 하고픈 말을 하려던 영화인도 일단 성공하고 나면 그 누구보다 상업적인 행보로 투자자를 안심시킨다. 시장의 발달과 산업논리에 의하여 해결된 것보다 더 많아진 미해결 문제들이 생겨났다. 경쟁을 통하여 경쟁력을 강화하고 수준이 향상된다는 주장은 스포츠에는 통해도 예

술에는 적용되지 않는다. 아니 가끔은 시장에도 적용되지 않는다.

그럼에도 어떤 결정은 자신과 무관하다며 손을 씻고 앞문으로 퇴장하며 작별인사를 고한 검열(관)은 슬그머니 뒷문으로 입장하였고, 이제는 모두가 자발적 검열자로 봉직하게 된 것이다. 진정한 규제의 시대는 과거가 아니라 현재일지도 모른다. 진짜 위험한 규제는 웃음거리로 전락한 규제결과들이 아니라, 이러한 규제마저도 상품성 제고수단으로 이용하는 자본논리의 속성이다.

그래서 규제가 '케이팝/한류의 확장'과 '음악산업의 발전'에 방해가 된다는 논리는 관료들을 상정한 설득논리일 수는 있지만, 박근혜 정권이 말하는 "규제에서 진흥으로"라는 슬로건과 맥이 닿는 것이기도 하다. 보통 어떤 가치를 주장하기 위하여, 이를테면 다양성과 표현의 자유를 주장하기 위하여, 이러한 것들이 보장되어야 산업의 발전을 확보할 수 있다는 논리에 대한 숙고가 필요하다. 다양성과 산업의 지속가능성에는 동의하지만, 표현수위와 산업의 지속가능성의 상관성은 알지 못한다.

규제 문제에 대하여 과거의 연장선에서 '표현의 자유와 권위주의'의 전선은 분명하다. 그러나 '표현의 자유와 자본의 욕구 vs 권위주의'의 전선은 흐릿하다. 실은 '자유 vs 자본+권력'이 진정한 전선이며, 정치경제계의 권력관계(정치권력→시장권력)의 변화가 문화계에서 시차를 두고 반영되거나 간혹 일시 퇴행하는 과도기 현상이다. 규제시스템과 시장메커니즘 사이에서 진정한 일관성을 유지하는 길을 사유해야 한다.

토론문.

문화에 대한 "내용규제"

; 박경신 (오픈넷 이사, 고려대학교 법학대학원 교수)

	사전등급심의	청유물 사후심의*	이용시간제한	본인확인의무	부모동의
게임	O	X	O(인터넷게임)	O(인터넷게임)	O(인터넷게임)
영화	O	X	X	X	X
음반	X	O	X	X	X
만화	X	O	X	X	X

* 청유물로 지정될 경우에 한하여

** 위 매체물이 방송이나 인터넷을 통해 배포될 경우 다시 방송통신심의위원회의 심의를 받게 됨.

I. 청소년유해매체물 지정제도

청소년유해매체물 판정제도는 국가가 성인은 자유롭게 향유할 수 있으나 청소년에게는 유해하므로 청소년은 향유하지 못하거나 향유하기 어렵도록 하는 제도를 말하며 주로 청소년보호법에 의해 규율된다. 이 글에서는 최근 판정제도에 의해 빚어진 음반심의위원회의 심의 논란에 대한 배경 및 주요 내용을 살펴보고자 한다.

심의제도의 범위와 내용

Q : 사전심의, 사후심의의 대상은 어떻게 구분되나요?

인터넷물, 간행물, 공연물, 음반, 방송물에 대해서는 유통이 시작된 후에 사후적으로 심의가 이루어지고, 영화, 비디오, 게임에 대해서는 사전적으로 심의가 이루어진다. 즉 영화, 비디오 와 게임이 아닌 다른 매체물을 제작하는 사람은 심의기관에서 연락이 오기 전까지는 안심하고 있어도 된다는 이야기이다.

영화, 비디오, 게임 외에는 사전심의를 하지 못하는 이유는, 첫째, 사전심의를 운영하기 위해서는 각 매체물의 유통을 심의 전까지는 금지시켜야 하는데 이렇게 되면 문화산업을 심대하게 마비시킬 것이고, 둘째, 사전심의를 위해서는 유통되는 매체물을 전부 다 심의해야 하는데 영화와 게임은 1년에 수백 편 정도이지만 유통량이 엄청난 다른 매체물들을 사전에 심의한다는 것은 불가능하다. 셋째, 국가기관에 의한 사전심의는 언제나 위헌논란을 불러일으킨다. 물론 헌법재판소는 사전심의를 통해서 매체물의 유통 자체를 금지하지 않고 '청소년보호를 위한 유통제한만 하는 경우 합헌'이라고 판시하였지만, 청소년보호

를 위한 유통제한이 실질적으로는 유통금지를 의미하는 경우가 있어 위헌논란이 끊이지 않고 있다. 예를 들어 영화분야에서 '제한상영가' 등급을 받아도 현재 제한상영관이 없기 때문에 제한상영가 등급처분은 실질적인 유통불가를 의미한다.

Q: 청소년유해매체물로 판정을 받으면 어떤 제재나 의무를 부과받게 되나요?

청소년유해매체물로 지정이 되고 난 후에는 '청소년유해매체물임을 표시하고 포장할 의무'(법 제16조), '청소년유해매체물을 구분하고 격리하여 전시할 의무'(법 제18조), '청소년이 볼 수 있게 광고선전을 하지 아니할 의무'(법 제20조), '방송물의 경우 청소년보호시간에 방송하지 아니할 의무'(법 제19조)가 부과되고 결정적으로 '청소년에게 판매를 하지 않기 위해 구매자의 연령을 확인할 의무'(법 제17조)가 부과된다. 참고로 청소년보호시간대는 보통 오전 7시에 저녁 10시를 의미한다.

예술적 표현 규제에 대한 반발

Q : 예술가나 제작자의 입장에서 심의결정이 부당하다고 느낄 경우 어떻게 대처하면 되나요?

심의주체는 영화를 제외한 전 매체물을 청소년보호위원회가 사후심의를 하고, 다른 분야는 방송통신심의위원회(방송, 사후), 영상물등급심의위원회(영화, 비디오, 사전), 간행물윤리심의위원회(출판물, 사후), 게임물등급위원회(게임, 사전)가 각각 분야별로 심의를 하는데, 청소년보호위원회나 분야별 심의기관 중 한 곳에서라도 청소년유해매체물로 지정되면, 위의 법률상 의무가 모두 부과되는 중복적인 성격을 띤다. 영화, 비디오와 게임은 사전심의를 하기 때문에 유일하게 청소년보호위원회가 관여를 하지 않고 영상물등급심의위원회와 게임물등급위원회가 각각 독점적으로 심의를 한다. 즉 극장에서 상영하고자 하는 모든 영화는 사전제출 하도록 하여 극장상영 이전에 청소년유해판정에 따라 상영장소가 제한되고 게임도 출시되는 모든 제품을 사전제출하여 심의하도록 한다. 거꾸로 음반과 공연의 경우, 전문심의기관이 없는데 음반에 대해서는 청소년보호위원회에서 소위원회를 구성하여 사후심의를 하고 있다.

그런데 바로 이 음반심의위원회의 심의가 최근 언론의 도마 위에 오르고 있다(다음 페이지 표 참조).

음반제작사인 SM의 경우 자신들이 발매한 동방신기, SM더발라드 등의 음반이 청소년유해매체물 판정을 받자, 청소년보호위원회를 상대로 소송을 제기하여, 2009년 4월(동방신기)과 2011년 8월(SM더발라드)에 승소, 판정을 취소받은 바 있다. 행정기관의 유해판정은 SM의 사례처럼 사법부에 의해 번복될 수 있는 잠정적인 성격임에도, 행정기관의 판정부터 사법기관의 취소 사이의 기간 중, 음반에는 '19금' 딱지를 붙여 격리진열되어야 했고, 오전 7시부터 오후 10시까지 방송을 타지 못하는 것이다. 소송이 진행되는 기간 동안의 경제적 손해에 앞서 그 기간 동안의 예술적 표현이 규제되어 있다는 것은 부당한 일이다.

Q: 심의논란이 빈번하게 발생하게 되는 이유는 무엇인가요?

행정기관이 유해식품 등을 지정하는 것은 유해식품은 곧바로 국민에게 물리적 피해를 발생시키기 때문이다. 하지만 사상이나 감정의 표현은 그 자체로 물리적 해악을 일으키지 않으며, 그것을 듣는 사람들이 어떻게 반응하는가에 따라 해악이 발생할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 일찍이 전 세계적으로 받아들여지고 있는 표현의 자유보호 법리인 '명백하고 현존하는 위험' 원칙에 따르면 '사람들로 가득 찬 극장에서 '불이야'라고 소리 지를 때' 나타나는 사람들의 반응만큼 명백하고 즉각적인 해악이 예견될 때만 표현물을 억제할 수 있다.

그런데 청소년유해매체물 지정은 사물에 대한 변별력이 부족한 청소년의 의사결정과정을 교란시키고 현혹한다는 논리 아래 이루어지는 것으로서 명백하고 현존한 위험의 원리에 따라 이루어지는 것은 아니다. 결국 각 심의위원의 청소년관이나 교육철학에 따라 심의가 이루어지고 있으므로 이에 대해 많은 사람들이 동의하지 않으면서 논란이 이루어지고 있는 것이다. 특히 이럴수록 다양한 청소

구분	지정시기	지정사유	관련 가사
주문(동방신기)	2008.11	선정적 표현	“넌 내게 빠져”, “I got you under my skin” 등
심야식당(보드카레인)	2011.2	유해약물	“한 모금의 맥주” 등
그게 아니고(10cm)	2011.3	유해약물	“늦은 밤 내내 못자고 술이나 마시고 우는게 아니고” 등
한잔의 추억(세시봉친구들)	2011.6	유해약물	“마시자 한 잔의 술” 등
여자와 남자가 이별한 뒤에(여우비)	2011.6	유해약물	“추억은 가슴에 묻고서 가끔 술 한잔에 그대 모습 비춰볼게요” 등
비가 오는 날엔(비스트)	2011.7	유해약물	“취했나봐 그만 마셔야 될 것 같아” 등

년관과 교육철학에 대한 논의가 충분히 이루어지도록 절차가 마련되어야 하는데 현재 청소년유해매체물 판정이 영화와 게임을 제외한 대부분의 심의기관들이 매체물 작성자의 견해를 듣지 않고 일방적으로 이루지고 있어 논란이 더욱 증폭되고 있지 않은지 검토해 볼 일이다.

II. 인터넷게임물에 대한 부모동의나 부모통지제도의 위헌성

부모가 친권을 바탕으로 미성년자의 삶의 많은 부분을 통제할 수 있다는 것과 국가가 부모에 의한 그러한 친권의 행사를 조건으로만 미성년자의 권리행사를 허용하는 것은 다른 문제입니다. 부모는 미성년자가 특정한 행위를 하지 못하도록 요구하며 게임을 하면 용돈을 주지 않는다거나 하는 방식으로 게임을 하지 않도록 할 권리가 있지만, 이 권리행사를 위해 법적으로 미성년자 게임행위 자체에 부모동의를 의무화하는 것은 미성년자의 자기결정권을 침해하여 위헌입니다.

미국에서는 청소년이 콘돔이나 피임관련 정보를 받기 위해서는 부모동의를 받도록 요구한 법에 대해서 위헌으로 판결하였습니다 (Brown v. Hot, Sexy & Safer Prods., 68 F.3d 525, 533-534 (1st Cir. 1995). 물론 낙태와 같이 미성년자의 삶에 매우 중요한 결정에 대해서는 부모동의를 요구하는 법에 대해서는 합헌결정이 이루어졌지만 (Planned Parenthood of Se. Pa. v. Casey, 505 U.S. 833 (1992) 이 역시 판사에게 부모에의 통지가 미성년자 산모에게 도리어 해가 되므로 피해야 한다는 판정을 받으면 부모동의 없이 낙태를 할 수 있다는 조건 하에서만 합헌 결정이 이루어졌습니다.

게임과 같이 미성년자의 정신생활에 해당하는 권리에 대해서는 미국법원은 훨씬 더 부모동의 요건에 적대적입니다. 폭력성 있는 비디오게임을 미성년자에게 팔 때는 부모의 동의를 요구한 법에 대해서는 위헌판결이 내려졌습니다. (Interactive Digital Software Association v. St. Louis County. 329 F.3d 954 (8th Cir. 2003))

위 판결에서 재판부는, “더욱 강력한 국가적 이익이 관련되어 있지 않는 한, 국가가 부모의 권위를 가장하여 미성년자의 권리를 제한하도록 하는 것은 실질적으로는 미성년자들로부터 중요한 헌법적 권리를 박탈하는 선례가 될 것이다”라고 하였고 “부모에 의한 미성년자 통제 자체를 그러한 국익이라고 보는 것은 입법자가 미성년자의 수정헌법 제1조 상의 권리를 부모의 권위 증진이라는 포장하에 마음대로 훼손하도록 초대하는 것이다”라고 하였습니다. 또 저명한 판사인 포스너는 폭력성 있는 놀이공원 게임을 미성년자가 이용할 때 부모동반으로 하도록 한 규제에 대해서 “게임이 미치는 해악이 강력하지 않고 (compelling) 단지 논란이 되는 정도(arguable)뿐이므로” 음란물 규제와는 다르다면서 위헌을 선언하였으며 다음과 같이 비유를 들었습니다.

세계2차대전에서 “히틀러 청년단”을 졸업한 젊은 병사들이 보여준 살인적인 광기는 아동들이 접하는 정보와 견해에 국가통제를 허용하는 것의 위험을 보여준다. . . 18세 미성년자의 투표권이 부모를 대표하여 행사하는 투표권이 아니고 미성년자 자신을 위한 투표권이기 때문에, 부모가 국가의 힘을 빌어 자신이 거부하는 사상을 자녀가 접하지 못하도록 하는 것도 항상 가능한 것은 아니다.

학생들의 표현의 자유 행사에 대해서 부모동의를 요구하는 법에 대한 미국 사법부의 태도는 확고합니다. 학생들이 국기에 대한 경례를 거부하는 경우 부모에게 통지하도록 한 법에 대하여, “국기에 대한 경례를 하지 말지는 당연히 학생의 표현의 자유”이고 “위 법은 그러한 경례거부를 하지 않을 동기를 부여하여 그러한 표현을 위축시킨다(chill speech)”면서 위헌으로 판결하였습니다. “부모에게 교육현황을 알려줄 필요는 있지만 그 필요가 국기경례 여부까지 알려주는 것까지 정당화할 정도로 강력하지는 않다”는 것입니다. (Circle Schools v. Pappert 381 F.3d 172, 174 (3d Cir. 2004)).

이렇게 인터넷게임물 이용에 대해 부모의 동의를 반드시 요구하는 것이나 게임물 이용시간을 부모에게 통지하도록 하는 것 자체도 기본권의 본질적인 부분을 침해하는 것이므로, 이를 이유로 청소년들에게 게임물 이용을 위하여 본인인증을 하라는 것은 정당화될 수 없습니다.

III. 채팅창 “성매매 불법”문구 표시의무의 위헌성

제33조(정보통신서비스 제공자 및 온라인서비스제공자의 의무) ① 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 「저작권법」 제2조제30호의 온라인서비스제공자는 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 이용하여 2명 이상이 실시간으로 대화할 수 있는 기능이 포함된 디지털콘텐츠로서, 대통령령으로 정하는 디지털콘텐츠의 대화 화면에 「성매매알선 등 행위의 처벌에 관한 법률」 제2조제1항의 내용 및 성매매가 처벌 대상이라는 사실을 이용자가 알아보기 쉽게 게시하여야 한다.

② 제1항에 따른 게시물의 내용, 크기, 게시 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

IV. 아동청소년성보호법의 문제점 : PPT 참조

아청법 2조5호 개정의 필요성

박경신
kyungsinpark@korea.ac.kr

이 그림의 작가가 최소 징역5년을 받아야 한다는 것에 동의하는가?

이 그림의 작가가 최소 징역5년을 받아야 한다는 것에 동의하는가?

이 그림의 작가가 최소 징역5년을 받아야 한다는 것에 동의하는가?

양형비교

실제 성범죄

- **형법 제297조(강간)** 폭행 또는 협박으로 사람을 강간한 자는 3년 이상의 유기징역에 처한다.

"아동청소년으로 인식될 수 있는 표현물" 제작

- **아청법 제11조(아동·청소년이용음란물의 제작·배포 등)** ① 아동·청소년이용음란물을 제작·수입 또는 수출한 자는 무기징역 또는 5년 이상의 유기징역에 처한다. **+ 20년신상등록 및 10년취업제한**

참고: 아청법 제10조 실존미성년자 강간 → 무기징역 또는 5년 이상

네티즌 반응

- "실제 어린이 보호를 하라. 에어컨 켜놓고 컴퓨터 앞에서 가상아동물 잡는 동안 어린이들은 혼자 집에 오다 성폭행 당하고 있다."
- "강간이 최저 징역3년이고, 가상아동물 제조가 최저 징역5년이면 나 같아도 아예 강간을 하겠다."

대부분은 “배포”처벌? → 양형비교

음란물 배포

- **형법 제243조-245조 (음화반포등)** 음란한 문서, 도화, 필름 기타 물건을 반포, 판매 또는 임대하거나 공연히 전시 또는 상영한 자. . .[그런]목적으로 음란한 물건을 제조, 소지, 수입 또는 수출한 자는 . . 공연히 음란한 행위를 한 자는 **1년 이하의 징역, 500만원 이하의 벌**금, 구류 또는 과료에 처한다.
- **망법 제74조(벌칙)** ① **1년 이하의 징역 또는 1천만원** 이하의 벌금에 처한다.
- 2. 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시한 자

“아동청소년으로 인식될 수 있는 표현물이 등장하여 성적 수치심을 느끼도록 신체부위를 노출하는 매체물”의 배포

- **아청법 제11조(아동·청소년이용 음란물의 제작·배포 등)** ③ 아동·청소년이용음란물을 배포·제공하거나 공연히 전시 또는 상영한 자는 **7년 이하의 징역** 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.
- **+ 20년신상등록 및 10년취업제한**

아동포르노규제의 국제적 기원

- 아동포르노규제의 원래 취지 –아동포르노제작 과정에서 발생하는 아동성학대의 예방 – 유통과 소지 자체를 금지를 통해 아동포르노제작 동기의 발본색원
- 범위의 확대 1: “아동성행위의 기록은 아동에게 정신적 피해를 준다” 실제 성행위를 하지 않고 연기만 했어도 피해발생. (“simulated”, UN아동권리협약 선택의정서)
- 범위의 확대 2: 실제 성행위를 하지 않았지만 한 것처럼 조작 (morphing -> Virtual Child Pornography, EU아동포르노2005년기본결정)
- 범위의 확대 3: 실사물이 아닌 경우에도 “any representation, UN아동권리협약 선택의정서” 단, 실제 아동을 적시한 경우에만 적용.

→ 확대 속에서도 핵심은 피해를 당하는 아동의 존재

우리나라

- 2000년 탄생 –2002년 김인규 교사 미술사건 헌법소원에서 국제표준에 부합함을 확인.
- 그러나 2011년 “아동 청소년으로 인식될 수 있는 표현물 또는 사람이 등장하여 다음의 하나를 하는 경우” 포함
- 문제점: 실제 아동 보호를 위해 엄중히 적용되던 모든 규제가 모두 가상 아동물에도 똑같이 적용됨.
- 소지죄 외에 모두 20년신상등록 및 10년취업제한
- 음란성이 없는 경우에도 적용됨. (당연함. 아동포르노규제는 제작시의 피해발생을 막으려는 것이므로.)

가. 성교 행위

나. 구강·항문 등 신체의 일부나 도구를 이용한 유사 성교 행위

다. 신체의 전부 또는 일부를 접촉·노출하는 행위로서 일반인의 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 행위

라. 자위 행위

아청법의 원래 취지의 증거

- **제1조(목적)** 이 법은 아동·청소년대상 성범죄의 처벌과 절차에 관한 특례를 규정하고 피해아동·청소년을 위한 구제 및 지원 절차를 마련하며 아동·청소년대상 성범죄자를 체계적으로 관리함으로써 아동·청소년을 성범죄로부터 보호하고 아동·청소년이 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다.
- 6. "피해아동·청소년"이란 제2호나목부터 라목까지, 제7조부터 제14조(제13조제1항의 죄는 제외한다)까지의 죄의 피해자가 된 아동·청소년을 말한다.
- 7. "대상아동·청소년"이란 제13조제1항의 죄의 상대방이 된 아동·청소년을 말한다.

아청법 2조5호의 위헌성 분석

- 입법취지 1: 아동성범죄의 유발을 막겠다
- 입법취지 2: 위의 1의 입법취지와는 별도로, 음란물을 막겠다. 즉 성도덕의 타락을 막겠다.

아청법 2조5호의 위헌성 I-1

- 입법취지 : 아동성범죄 규제로서의 아청법2조5호
- "모든 아동성애는 아동성학대. 아동성학대를 미화한 모든 매체물은 성학대 유발. 가상물이라도 처벌해야"
- 반론: 옳다. 하지만 죄목은? 마약을 미화한 영화 제작자를 마약사범으로 처벌하는가? 살인을 다룬 영화제작자를 살인자로 처벌하는가?
- 재반론: "음란물도 가상물과 실사물을 차별하지 않고 똑같이 처벌한다." → 음란물은 범죄를 도발해서 규제되는 것이 아니다. 음란물이 묘사하는 행위는 대부분 합법. 성도덕 보호의 문제라서 즉 풍속범이라서 가상물과 실사물 똑같이 처벌할 수 있는 것. 가상아동물도 그런 이유라면 음란물로 처벌해야 하고 풍속범 수준의 처벌이 적용되어야 함.

아청법 2조5호의 위헌성 I-2

- "명백하고 임박한(현존한) 위험" 원리 → "상상과 실제는 다르다", "표현과 행위는 다르다"
- 보론: 인과관계가 없다.
  - Ferber판결: 진아청물의 소지와 제작의 인과관계 Vs. Ashcroft판결: 가상물 →? 실제아동학대
- 스위스: 2009년 실존아동포르노 소비와 아동성범죄 인과관계 조사 (261명 조사) : "없음"
- 덴마크: 2011년 코펜하겐 대학병원 Sexologisk Klinik의 보고서 → 개정보류
- 스웨덴: 대법원 2012년 6월 만화에 대한 아동성범죄 적용에 대해 위헌결정

아청법2조5호의 위헌성 II-1

- 음란물규제로서의 아청법 2조5호– 그렇다면 아동성애물은 그 자체로 음란한가?
- Ashcroft판결: "CPPA는 심리학매뉴얼의 사진에도 적용되며 성학대의 극악함을 다룬 영화에도 적용된다. . . 10대 성행위와 아동성학대 모두 셀 수 없이 많은 문학작품에 영감을 주었다. [로미오와 쥴리엣(13세)] [Traffic], [American Beauty], 우리[는]. . . 젊은이들의 삶과 운명에 공감하고자 하고 끊임없이 경외한다. 예술과 문학은, 상처는 항상 치명적이고 실망은 항상 심오하고 잘못된 선택은 항상 비극적이었지만 도덕적 실천과 자아실현은 항상 손안에 있다고 믿었던, 우리 스스로 한때 알고 있던 성장기의 생생한 관심사들을 표현한다.

아청법 2조5호의 위헌성 II-2

- 음란물규제로서 아청법 2조5호의 다른 문제점들

  1. 형법상 음란물 제작과 소지를 전혀 처벌하지 않음. 프라이버시의 문제. 성도덕규제는 배포만을 문제 삼음. ←→아청법은 최저 징역 5년 +신상등록20년+취업제한10년

  2. 배포의 처벌 역시 과도한 불균형: 아청법 상 '음란물' 배포 (최고7년+신상등록20년+취업제한10년) vs. 형법상 음란물 배포 (최고1년, No신상등록, No취업제한) → 아동캐릭터가 나온 만화 한컷 vs. 실제 성인의 강간, 수간 등을 다룬 실사비디오

아청법의 위헌성 III

- 명확성의 원칙: "가상물을 처벌하려 해도 너무 운용 자체 불가."
- '아동 청소년으로 인식될 수 있는 표현물'
- 여기서의 인식은 서사적 인식을 말하는가? 시각적 인식을 말하는가? – 예: 아동의 몸을 가진 400세 요괴(슬라이드#2), 성인의 몸을 가진 10세 여아.
- 서사적 인식이 아니라면 시각적 인식은 어떻게 규격화될 수 있는가? – 예: 성인교복물

→18세11개월이냐 19세이냐를 가지고 무죄/신상등록20년+취업제한10년을 왔다갔다 하는 것 가능?

→대안: 음란물규제 속에서 아동처럼 보이면 보일수록 더욱 음란하게 보는 방식이 자연스러움.

사법부의 대응

- 2013년5월 성인교복물 위헌제청(의정부)
- 2013년 6월 성인교복물 적용 위헌성 지적하는 무죄판결(안산지법)
- 2013년 8월 일본작품 블랙바이블 위헌제청(수원지법)

실제 아동에 대한 피해

- 2011년 연간 아동성범죄 100여건 → 2012년 2천224건. 22배증가!!! 도대체 무슨 일이. . .
- 경찰인사고과: 최근까지 음란물배포는 아예 특진점수 가산이 되지 않고 아청법은 성범죄에 포함되어 있어 점수가 가산됨.
- 현재: 가산점이 없어져도 아청법은 4대범죄에 포함됨
- “성범죄에 대한 단속”여론이 비등해지기만 하면 가상아동물 단속까지 같이 이루어지는 현상.

외국사례

- 전세계에서 가상물의 제작 및 배포를 ‘아동성범죄’로 명시한 법제는 없음. 국제문헌이나 법률이 가상물을 명시적으로 배제하지 않고 있을 뿐.
- 단, 가상물도 포함하는 <<음란물규제>>는 있음.
- (1) 영국 – Images of Children Act – 아동성애물, 가상이라고 할지라도 성기, 성교 노출시 최고3년까지 징역 – 음란물규제의 처벌수위
- (2) 미국 - 1466A – Shales (546 F.3d 965, 2008년), McCoy (678 F.Supp.2d 1336, 2009년), Mees (2009 WL 1657420): “obscenity statute, not child pornography statute(이 법은 음란물규제이지 아동포르노규제가 아니다.)”

대안

- 형법 및 망법 개정- “단, 아동 또는 미성년자로 설정된 표현물이나 사람이 등장하여 성행위 및 성적 노출을 하는 영상 및 화상을 포함하고 그 내용이 음란할 경우, 최고 징역3년 및 벌금3천만원에 처한다.”
- 아청법 내에 두는 대안? – (1) 실존아동포르노를 엄중처벌 (예: ‘실존 아동의 수치스러운 노출’물의 ‘소지’처벌 ‘배포’ 취업제한 등) 하려면 법을 나눠야 (2) “아동성범죄자” 낙인효과 (3) 강력범 vs. 풍속범: 경찰, “4대강력범죄”단속한다면서 가상아동물 잡기에 혈안

토론문

; 박주민 (변호사, 민주사회를 위한 변호사모임)

"앙시앙레짐과 프랑스혁명"이라는 책에서 토크빌은 프랑스 혁명을 통해 앙시앙레짐이 철폐되었으나 인민은 자유로워진 것이 아니라 오히려 강력해진 국가에 의지해야 하는 나약한 존재가 되고 말았다고 프랑스 혁명 이후의 프랑스를 분석하였다. 토크빌의 분석에 따르면 여타의 공동체가 붕괴되고 그 이전 어느 시기보다 강력하게 중앙집중화된 국가가 탄생되면서 오로지 국가만이 사회의 문제를 해결할 수 있게 되었고, 국가는 폭력적 개입을 통해서 인권을 침해했던 이전과 달리 시혜를 베풀지 않는 것을 통해서도 인권을 침해할 수 있게 되었다는 것이다.

프랑스 혁명 이후의 국가도 이럴진대 그보다 수십 아니 수백 배 중앙집권화된 현재는 어떨까? 사회의, 공공의 문제를 해결할 수 있는 유일한 단위가 국가 아닐까?

그런데 국가가 어떤 사회의 문제를 해결하기 위해서, 그것도 아주 세밀하고 적합하고 적절하게 해결하기 위해서 -소위 맞춤형 해법을 제시하기 위해서-는 수많은 정보를 취합하고 수많은 인력을 동원하여 해야 할 것이다. 그러나 국가는 그런 능력이 없다.

유일한 문제해결자로 상정되지만 실제로 매우 무능하다는 의미이다.

일례로 장애우분들에게 많은 벌금을 부과하는 데는 성공했어도 실제 이분들이 노역장에 들어가겠다고 했을 때는 장애우분들을 노역장으로 실어갈 차도 없었고, 이분들이 노역을 할 수 있는 적당한 노역장도 없었던 적이 있다. 검찰이 할 수 있었던 것은 노역을 살겠다고 검찰에 들어온 장애우분들을 달래는 것뿐이었다.

그렇지만 유일한 문제해결자로서의 위상을 유지하기 위해서 국가는 뭔가를 해야 한다.

게임이나 문화콘텐츠와 관련하여서도 국가는 사실 세밀한 문제해결능력은 없다. 다만 무엇인가를 하기는 해야 하기에 내놓은 방법이 바로 셧다운 같은 두껍고 무딘 몽둥이다. 세밀한 접근이 필요한 기본권의 관점에서 보면 파워풀할 수는 있어도 전혀 세밀하지 않은 둔탁한 몽둥이인 것이다.

게임과 관련하여 셧다운 이외에 발제자가 들고 있는 입법례들도 거의 그런 수준이다.

그렇기에 국가를 더 이상 유일한 문제해결자로 두어서는 안 된다. 거듭 말하지만 사실 국가는 문제를 해결할 수 없기 때문이다.

게임과 관련하여 발제자는 이용자-사업자-국가의 연계를 통한 자율규제를 해법으로 내놓고 있다. 자율규제가 성공하기 위해서는 이용자가 문제해결자로서 능력을 갖추어야 한다. 그렇지 않으면 다시 국가에 의존하게 될 것이고 국가는 다시 무딘 몽둥이를 꺼내들어야 할 것이다.

사업자의 경우 국가의 개입과 규제가 사라지는 것만으로도 사업자가 겪는 많은 문제가 해결될 것이다.

따라서 자율규제 스테이지로 왔을 때는 이용자가 어떻게 국가의 도움을 얻어 사업자를 적절히 제어하며 자신의 기본권을 향유할 수 있을까가 핵심과제가 될 것이다. 그리고 청소년 이용자의 경우 어떻게 이용자의 보호자, 이용자 본인의 관계를 설정하는지도 문제가 될 것이다.

먼저 이용자가 문제해결자로서의 능력을 갖기 위해서는 어떻게 해야 할까? 이용자가 문제해결자로서의 능력을 갖지 위해서는 이용자가 공동(대응)체를 구성하는 것이 필요할 것이다. 사업자나 국가에 대해 영향력을 행사하기 위하여, 그리고 개별적 감시와 통제에 소요되는 비용을 줄이기 위하여 공동체를 만드는 것이 효율적이기 때문이다. 공동(대응)체를 만드는 과정은 공동대응하는 콘텐츠의 성격에 따라 어떤 기준을 갖고 규제를 할 것인지에 대한 합의를 이루어나가는 과정일 것이다.

국가는 이용자가 자율규제를 위해 공동체를 만들고, 운영하는데 필요한 도움을 제공하면 될 것이다. 국가가 나서서 이용자의 공동체를 구성하려 하는 것은 이미 자율규제라는 틀을 벗어난 것이 될 것이다.

다음으로, 청소년 이용자의 경우 어떻게 보호되어야 하는가? 청소년 이용자 보호를 하기 위한 규제를 긍정한다면 최소한 아래와 같은 원칙들은 지켜져야 할 것이다.

#청소년 유해성에 대한 상대성을 고려해야 함

어떤 매체가 청소년에게 해로운지는 청소년마다 각자 다를 수 있다. 청소년의 연령부터 시작하여 개개의 청소년이 처한 가정환경이나 사회환경, 교육정도에 따라 해악의 정도가 다를 수 있다는 것이다. 신체 생리적 발달 정도와 부모에 대한 의존도가 현저히 다른 아동이나 청소년을 단순히 연령기준으로 묶어 음란물이나 폭력물 등 유해매체가 미치는 영향력을 일반화하여 논의하는 것은 문제가 있다.

또한, 무엇이 청소년에게 유해한가는 시대상황에 따라 다를 수 있다. 이러한 시간적 상대성은 에로티시즘과 성 관련 분야에서도 특징적이다. 과거에는 음란한 것이 오늘날에는 전혀 음란한 것이 아닐 수 있다. 1970년 명화 '나체의 마야'가 그려진 성냥갑을 음란물로 인정한 대법원의 태도를 수긍하는 시민은 과거보다 훨씬 적을 것이다. 독일 역시 1962년 판결에서는 혼전성교를 명백히 반대하지 않았다는 이유로 청소년유해성을 긍정했지만, 오늘날은 그와 같은 이유로 청소년유해성을 파악하지는 않는다. 최근 '인생은 아름다워'라는 드라마 때문에 더욱 문제시된 '동성애'의 경우에도 청소년보호법 시행령상 개별심의기준 중에 '사회통념상 허용되지 아니한 성관계'의 한 예로 적시되었다가 2004년 4월 30일 이후로 삭제되었다. 성적 소수자에 대한 우리 사회의 인식 변화를 그 원인으로 꼽을 수 있을 것이다.

그리고 청소년유해성 개념이 장소에 따라 다를 수 있다. 국가에 따라 다를 수 있고, 같은 국가라도 지역에 따라 차이가 있을 수 있다. 정치적 경제적 단일화를 추구하고 있는 유럽 국가들도 청소년유해매체에 대한 기준이 다르다. 예컨대 독일은 음란물과 폭력물의 청소년유해성을 심각히 고려하고 있지만, 예술의 자유를 보다 중요시하는 프랑스는 음란물과 폭력물에 대해 관대하지만, 자살과 관련된 정보를 더욱 유해한 것으로 파악한다. 자유주의 사상이 더욱 철저한 네덜란드는 16세 이상 청소년은 성인과

동일하게 음란정보를 향유할 수 있다. 벨기에 역시 음란정보에 대한 접근은 자유롭지만, 비도덕적인 내용의 묘사에 대해서는 엄격하게 규제하고 있다. 더 구체적인 예를 들자면, 미국 영화 '배트맨 1'의 경우 우리나라와 독일에서는 '12세 이상 관람 가'였지만, 벨기에는 배트맨이 선한 사람으로 등장하여 범죄를 저지르고 불법행위를 한다는 내용이 '비도덕적'이라는 이유로 '16세 이상 관람 가'로 하였다. 전쟁을 소재로 하였지만, 가족애 등 큰 감동을 안겨준 이탈리아 영화 '인생은 아름다워' 역시 우리나라와 독일에서는 '12세 이상 관람 가'이지만, 벨기에의 경우 전쟁은 절대 코미디소재가 될 수 없으며 심각한 역사적 왜곡이라는 점에서 '16세 이상 관람 가'로 하였다.

따라서 단일한 기준으로 기계적으로 접근하는 방식은 지양되어야 한다.

 # 청소년인권에 대한 고려가 필요함

현재의 청소년들은 1990년대 이전에 학창시절을 보낸 부모세대와 달리 중고등학교에서 체계적으로 인권교육을 받았다는 점에서 차이가 있다. 우리나라가 1991년 유엔 아동 청소년권리협약에 가입한 이후 청소년인권에 대한 국가적 관심이 더욱 커졌고, 2001년 국가인권위원회가 출범한 후에는 아동 청소년의 인권에 관한 관심 및 인권교육이 질적으로나 양적으로 모두 증대했다. 그 배후에는 국내 아동 청소년의 권리를 보장하기 위해 국가위원회를 구성하고 인권교육을 강화하며 아동 청소년의 인권 관련 통계를 수집하라는 유엔 아동권리위원회의 압력이 있었다. 결과적으로 2000년 이후의 아동·청소년들은 기성세대와 달리 대한민국 국민으로서 또한 시민으로서 마땅히 누려야 할 권리의 내용 및 그 행사방법을 교과내용의 하나로 상세히 배웠고, 따라서 이들이 자신들의 인권을 보호받기 위해 함께 모여 거리로 나서 구호를 외치는 것은 헌법상 보장된 자신들의 권리를 행사하는 것으로 자연스럽다. 2005년 속칭 '죽음의 트라이앵글(내신, 수능, 논술)'이라는 새로운 대입전형을 반대하기 위해 학생들이 자발적으로 모였던 촛불시위가 그 대표적 예이다. 비록 언론에 큰 이슈로 주목받지는 않았지만, 자신들의 크고 작은 권리들을 보장받기 위한 아동 청소년들의 노력은 다방면으로 지속해 왔다. 최근 경기도 교육청과 서울특별시 교육청이 학생들의 두발제한 금지 및 체벌 금지 등 학생들의 인권을 보장하기 위해 각 '학생인권조례'를 만든 것은, 단순히 위로부터의 배려로만 보기 어렵고 학생 스스로의 인권수호 노력이 함께 반영된 것으로 볼 수 있다.

이처럼 청소년들의 인권의식 및 사회참여욕구는 기성세대보다 크지만, 청소년들은 미성숙하기 때문에 크고 작은 사회의 위협으로부터 보호를 받아야 하는 존재로 인식되고 있다. 성인으로서의 성숙함이 성년이 된 날 갑자기 생기는 것이 아니라 아동기 이후부터 조금씩 이루어져 가는 '성인이 되어가는 시기'라는 것을 고려하면 청소년들 역시 그 성숙 정도에 상응하여 권리를 누리게 하는 것이 헌법 제10조의 행복추구권과 제11조의 평등권을 보장하는 것이다. 유엔 아동 청소년권리협약 제12조 역시 아동(청소년)이 자신에게 영향을 주는 모든 문제에 대하여 자유롭게 자신의 의견을 가질 권리가 있으며, 특히 '연령과 성숙도'에 따라서 정당한 비중이 부여되어야 한다고 규정하고 있다.

따라서 이러한 청소년인권에 대한 고려가 반드시 되어야 한다.

 # 매체별 특성에 대한 고려가 없음

예를 들어, 귀로만 듣게 되는 음반과 눈으로 보고 읽게 되는 책은 그 특성이 전혀 다를 수 있음에도 불구하고 동일한 기준으로 청소년 유해성에 대해 판단해서는 안 된다. 매체의 특성을 반드시 고려해야 할 것이다.

게임 및 문화콘텐츠 규제 개혁을 위한 공동대책위원회

노동당 청소년위원회, 독립음악제작자협회, 문화연대, 뮤지션유니온,
미디액트, 우리만화연대, 청소년인권행동 아수나로, 한국영화제작가협회,
예술인소셜유니온, 한국독립영화협회, 한국민족예술단체총연합,
게임개발자네트워크, 게임개발자연대, 게임마약법안저지를위한 '게임인'연대,
게임코디, 게임자유본부, 인디라!인디게임개발자모임, 한국게임학회,
한국스마트모바일서비스협회, 한국인터넷기업협회, 한국인터넷PC문화협회,
한국인터넷PC방협동조합, 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회(K-IDEA)