

디지털 만화 심의제도 개선방안 연구 보고서

(사)한국만화가협회

“이 보고서를 디지털만화 심의제도 개선방안 연구 보고서로 제출합니다.”

연구책임자 : 박인하(청강문화산업대학교 만화창작전공 교수)

공동연구자 : 황승흠(국민대 교수)

이종필(변호사)

백정숙(한국예술종합학교 강사)

김은권(청강문화산업대학교 만화창작전공 교수)

채송실(리시이야기 기획 PD)

연구보조원 : 김나연

차례

서장 : 연구의 목적, 범위, 방법 및 기대효과

1. 연구의 목적 / 7
2. 연구내용 개관 / 8
3. 연구방법 / 9
4. 기대효과 / 9

제1장 현황

1. 만화생태계의 변화 / 11
 - 1-1. 만화생태계의 개념 / 11
 - 1-2. 만화생태계의 구조 / 12
2. 디지털 만화 자율규제 대상 / 15
 - 2-1. 디지털 만화의 개념 / 15
 - 2-2. 디지털 플랫폼과 디지털 플랫폼 만화의 전개 / 20
 - 2-3. 디지털 만화의 범주 / 24
 - 2-4. 결론 / 27

제2장 디지털 만화 자율규제의 필요성

1. 만화역사와 자율규제 / 29
 - 1-1. 규제에서 공존으로 / 29
 - 1-2. 규제의 역사와 교훈 / 30
2. 디지털 만화 자율규제의 필요성 / 36
 - 2-1. 문화적 측면 / 36
 - 2-2. 사회적 책임 / 38

3. 디지털 만화 자율규제의 개념 / 38
 - 3-1. 사회적 책임으로의 규제 / 38
 - 3-2. 서비스로서의 만화 규제 / 39

제3장 자율규제 사례

1. 인터넷 내용 등급 시스템 / 40
 - 1-1. PICS / 40
 - 1-2. RSACi 시스템 / 42
 - 1-3. ESRBi / 43
 - 1-4. The ICRA System / 46
 - 1-5. 앱스토어의 자율규제방식 / 50
2. 범유럽 게임정보(Pan European Game Information)의 성과와 전망 / 52
 - 2-1. PEGI의 등장 / 52
 - 2-2. PEGI의 조직구조 / 53
 - 2-3. 심의 기준 / 55
 - 2-4. 심의 절차 및 비용 / 58
 - 2-5. PEGI 온라인 / 59
 - 2-6. 분석 / 62
3. 국내외 영화 등급 표기 사례 / 66
 - 3-1. 아시아 및 오세아니아 국가 / 66
 - 3-2. 유럽 및 북미권 국가 / 67

제4장 디지털 만화 자율규제 방안

1. 디지털 만화의 법적 규정 / 70
 - 1-1. 만화진흥에관한법률에서 만화와 디지털 만화의 규정 / 70
 - 1-2. 디지털 만화 심의 주체의 모호성 / 70
2. 현행법상 디지털 만화 심의 주체의 문제 / 71
 - 2-1. 청소년보호법 / 71
 - 2-2. 정보통신망 이용촉진 및 개인정보보호에 관한 법률 / 71
 - 2-3. 출판문화산업진흥법 / 72
 - 2-4. 결론 / 73
3. 자율규제의 주체 / 73
 - 3-1. 디지털 만화 자율규제 / 73

3-2. 제 3의 전문심의기구에 의한 심의방안 / 74
3-3. 콘텐츠 제공자에 의한 자율규제방안 / 74
3-4. 제3자 심의기구와 자율규제의 절충형 / 74
4. 자율규제 등급분류방식, 등급기준 및 연령구간 / 75
4-1. 연령등급의 도입 / 75
4-2. 연령 구간의 설정 / 75
4-3. 디지털 만화의 등급기준 / 76
4-4. 내용정보표시 / 77
4-5. 등급분류의 방식 / 79
4-6. 등급정보의 전자적 표시방법 / 79
5. 기존 심의기관과 자율규제와의 관계 / 80
6. 법 개정안 / 81
6-1. 출판문화산업진흥법 개정(안) / 81
6-2. 만화진흥법 개정(안) / 82
6-3. 사후관리기관 지정을 위한 개정(안) / 82

제5장 자율규제 운영

1. 자율규제 심의제도 운영방안 / 84
1-1. 디지털만화 자율규제 운영 방안의 특징 / 84
1-2. 디지털만화 자율규제 운영 단계 / 85
1-3. 조직구성 / 86
1-4. 예산확보 / 87
1-5. 심의등급 표기 방안 / 88
2. 단계별 운영방안 / 90
2-1. 1단계 : 유통사 및 작가 참여 자율 등급심의 / 90
2-2. 2단계 : 심의 프로그램을 활용한 등급 재심의 / 90
2-3. 3단계 : 심의위원회 주도 등급 재심의 / 92
[부록] #1 전문가 포커스 인터뷰 : 유통사 / 93
[부록] #2 전문가 포커스 인터뷰 : 만화가 / 110
참고문헌 / 125
표 목차 / 127
그림 목차 / 128

서장 : 연구의 목적, 범위, 방법 및 기대효과

1. 연구의 목적

2000년대 이후 출판만화와 다른 독자 콘텐츠로 급성장한 디지털만화¹는 온라인에서 디지털만화의 효율적인 규제 방안에 대한 필요성이 제기되었다. 지난 2012년 2월 방송통신심위원회(이하 방심위)의 웹툰 유해매체 규제와 이에 따른 만화계의 대응으로 같은 해 4월 9일 방심위와 한국만화가협회는 ‘자율규제협력에 대한 업무협약’(이하 자율규제협약)을 맺었다. 자율규제협약을 통해 만화계는 외부에 의한 규제가 아닌 자율규제의 가능성을 열었다.

2012년 자율규제협약 이후 2013-2014년을 기점으로 만화 생태계가 완전히 디지털 기반으로 바뀌면서 자율규제의 구체적 실행방안에 대한 요구가 지속적으로 제기되었다. 또한 디지털 만화가 웹툰을 비롯해 앱툰, e-북 등 다양한 디지털 플랫폼을 기반으로 전개되고 있어 이에 대한 디지털 만화의 범위에 대한 규정이 시급한 상황이다.

따라서 본 연구는 디지털 만화의 다양한 범주에 따른 자율규제 시스템의 구축과 이에 따른 안정적 운영 및 제도적 기반 마련을 목적으로 한다.

구체적인 목적은 ○기존 출판만화 콘텐츠와 다른 독자 콘텐츠로 성장한 디지털 만화(웹툰 및 다양한 형태의 디지털 만화)의 범위 규정과 합리적인 자율규제 시스템 모델 도출 및 운영 계획 ○마련

1 흔히 웹툰(webtoon)이라 통칭하지만, 본 연구에서는 ‘디지털 만화’라 부르고, 자세한 범위와 구분에 대한 규정은 현황에서 다루기로 함

된 자율규제 시스템에 대한 창작자, 유통사업자의 의견 반영 ○자율규제 시스템 정착을 위한 법, 제도적 개선 방안 마련으로 한다.

2. 연구내용 개관

이 연구는 아래와 같은 네 가지 하위 주제로 구성되어있다.

첫 번째, 디지털 만화 생태계의 현황과 범위

두 번째, 만화에서 자율규제의 필요성

세 번째, 디지털 만화에서 효과적인 자율규제 모형과 법, 제도 개선

네 번째, 자율규제 운영 방안

첫 번째, 빠르게 변화하고 있는 디지털 만화에 대한 정의와 범위를 규정한다. 범위가 규정되지 않을 경우 이후 제도 도입과 운영에 있어 문제를 발생시킬 수 있기 때문이다. 디지털 만화의 정의와 범위를 규정하는데 있어 디지털 만화를 ‘생태계’의 관점에서 접근할 것이다. 본 연구는 ‘창작-제작/유통-소비’의 주체가 참여하는 만화 생태계의 관점에서 디지털 만화의 현황과 범위를 규정한다.

두 번째, 만화에서 자율규제의 필요성에 대해서는 구체적으로 살펴본다. 문화 혹은 콘텐츠에서 규제와 진흥은 공적 차원에서 ‘길항(拮抗)’ 관계였다. 특히 타율적 규제는 창작자에게 유무형의 가이드라인을 제공하여, 창작의 자율성을 억압하는 결과를 낳았다. 한국 만화의 역사에서 규제는 만화의 침체를 가져왔고, 상대적으로 창작의 자유는 만화의 진흥을 가져왔다. 지난 2012년 자율규제협약의 의의는 만화의 창작, 유통, 소비를 막는 것이 아니라 적절한 가이드라인을 제시해 주는 개념의 전환이었다. 따라서 본 연구에서는 변화한 시대상황에 맞는 자율규제의 필요성과 그 의의에 대해 살펴본다.

세 번째, 디지털 만화에서 효과적인 자율규제 모형과 법, 제도 개선은 본 연구에서 가장 중점적으로 다루어지는 제안이다. 새로운 자율규제 시스템의 도입을 위해 ①기존 제도와 마찰의 최소화 ②생태계의 저항 최소화 ③비용 부담 최소화라는 원칙을 기준으로 자율규제 모형을 만들어, 이를 적용시키기 위한 법, 제도 개선을 제안한다. 자율규제 모형은 디지털 생태계에 맞는 사례들을 활용해 제안한다.

넷째, 자율규제 운영 방안은 세 번째에서 다루어진 자율규제 시스템의 구체적인 운영 방안을 제안한다. 자율규제 운영을 위한 가이드라인과 모니터링 및 대응방안을 제시한다.

이상 네 가지 구체적인 연구 주제에 대해 살펴보고, 자율규제 시스템의 제도화를 위한 추가 연구의 필요항목을 제안한다.

3. 연구방법

본 연구를 구성하고 있는 하위 주제는 문화적, 산업적, 법적 문제들에 걸쳐있기 때문에 해당 주제들의 특성에 적합한 연구방법론을 채택, 적용한다.

첫째, 디지털 만화 생태계의 현황과 범위에 대해서는 디지털 만화 생태계의 현황에 대한 역사적/실증적 접근이 중심을 이루게 된다. 역사적 접근의 경우 만화 생태계의 변화를 통해 디지털 만화 생태계의 오늘을 살펴보는 비교 연구의 효과가 기대된다. 실증적 접근의 경우 2014년 현재 창작-제작-유통-소비되는 디지털 만화에 대해 살펴봄으로써 구체성을 기반으로 자율규제시스템이 제안될 수 있다.

둘째, 만화에서 자율규제의 필요성의 경우 기존 만화규제의 사례연구적 접근을 통해 기존 규제의 불합리성과 문제들을 정리한다. 또한 자율규제가 기존 규제의 주체가 이관되는 형태가 아니라 개념의 전환을 통해 만화계의 사회적 책임과 만화 생태계의 안정성에 기여할 수 있는 시스템이란 것을 살펴본다.

셋째, 디지털 만화에서 효과적인 자율규제 모형과 법, 제도 개선을 다루는데 있어서는 법제에 대한 법해석학적 분석과 비교법적 분석이 중심을 이룬다. 『만화진흥에 관한 법률』, 『출판문화산업 진흥법』, 『청소년보호법』, 『방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률』, 『정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률』 등을 검토하고, 이들 법령 속에 언급하고 있는 ‘만화’, ‘디지털만화’, ‘간행물’, ‘전자출판물’ 등의 개념과 이들 개념이 등장하는 법령 조항에 대한 문리적, 체계적 해석을 통하여 ‘디지털만화’에 적확하게 적용될 수 있는 법조항과 이의 효율적 개편을 통한 자율규제 시스템의 도입을 살펴본다.

넷째, 자율규제 운영 방안 연구는 타 콘텐츠의 자율규제 운영 사례와 같은 실질 운영 사례를 기반으로 자율규제 운영의 가이드라인, 모니터링 및 대응방안을 도출한다. 이렇게 도출된 대응방안을 생태계 참여자들(만화가, 유통사업자 등)이 설문과 심층면접을 통해 검토하여 적용가능한 운영방안을 수립하도록 한다.

4. 기대효과

이상 네 가지 하위 주제들에 대한 연구 결과를 통합한 형태의 본 보고서에는 디지털 만화 생태계의 분석과 범위 규정, 자율규제 시스템의 도입과 법적 개선, 그리고 이의 운영방안에 대한 제안이 수록된다. 이를 통해 다음과 같은 연구효과를 거둘 것으로 기대된다.

첫째, 2010년대 이후 대중적으로 확대된 디지털 만화 분야의 명확한 규정과 작가 친화적 자율규제 체계 작동으로 창작의 안정성 및 산업 확대에 기여

둘째, 작가들이 자율적으로 디지털 만화의 유통등급을 규제함으로써, 만화의 사회적 책임을 다하고 이를 통해 디지털 만화 및 만화 분야의 사회적 명성 확대

셋째, 제도의 안정화로 예측가능성이 확대되어, 생태계 안정화에 기여

넷째, 규제에 대한 갈등을 사회적 합의로 해결한 모범 사례 도출

제1장 현황

1. 만화생태계의 변화

1-1. 만화생태계의 개념

만화생태계, 만화생태주의라는 용어는 2007년 SiCAF 2007 디지털 만화애니메이션 컨퍼런스의 <한국 만화지형의 변화와 디지털 만화>라는 발제에서 처음 등장했다.

발제에 따르면, “한국의 만화는 에듀테인먼트, 청소년용 엔터테인먼트, 소수 마니아 시장, 다양한 대중 엔터테인먼트의 코드, 대중들이 직접 참여하는 콘텐츠 UCC 등의 성격이 혼재되어있다. 만화를 생태적 관점에서 이해하는 것, 즉 만화생태주의란 세세한 만화시장의 작동원리를 이해하는 것과 함께 ‘만화’라는 콘텐츠가 지닌 힘과 특징을 이해하고 만화 창작과 유통, 향유의 단계를 거시적으로 조망하며 미래의 대안을 제시하는 과학적이고 합리적인 사고 체계”라고 밝히며 만화생태주의를 제시했다. 인용한 발제문에서는 현 단계의 디지털 만화를 논의하기 위해 한국만화의 역사와 디지털 만화가 아닌 다른 만화의 영역의 이해가 필요하다는 관점에서 만화생태주의를 이야기하고, 만화생태계를 고민한다.

하지만 위 발제문은 ‘만화생태계’라는 용어만을 제시했지 그것을 명확하게 규정하지는 않았다. 생태계는 생태학에서 시작되었다. 생태학(ecology)은 “흔히 생물이 다른 생물 또는 햇빛, 온도, 수분, 영양소를 포함하는 생명이 아닌 환경과 어떻게 반응하는지(또는 생물과 환경이 어떻게 상호작용하

는지)를 밝히는 학문영역”²이다.

생태계라는 용어를 규정한 학자는 영국의 생태학자인 A. 탠슬리(Arthur George Tansley)다. 세계 최초의 생태학회를 창립한 인물이기도 한 그는 생물학적 생태계를 “특정 공간에 살아있는 것과 살아있지 않은 것 사이의 관계와 상호작용”으로 정의한다.³ 일정한 공간에 구성요소들이 상호작용하며, 그 안에 별개의 소규모 위계구조가 존재한다는 말이다.

‘생태계’에 대해서는 여러 관점에서 설명할 수 있겠지만, 핵심은 “생태계는 연결망이다. (중략) 생태계를 이해한다는 것은 곧 연결망을 이해하는 것이다.”⁴라는 명제에서 볼 수 있듯, 만화를 이루고 있는 여러 연결망을 이해하는 것이다. 만화를 이해할 때 특정 부분만 이해하는 것이 아니라 만화를 이루고 있는 전체 연결망의 하나로 이해하자는 것이 만화생태주의의 핵심이다.

만화생태계를 효과적으로 이해하기 위해서는 **첫 번째, 만화의 생태 연결망의 구조를 이해해야 한다. 두 번째, 생태 연결망의 변화를 이해해야 한다.** 현 시점의 생태 연결망이 존재하기 위해서는 과거 생태 연결망이 어떻게 변화했는가를 살펴봐야 되기 때문이다. 만화의 창작, 제작 현황에 대한 논의가 만화생태주의적 관점에서 접근되어야 하는 까닭은, 만화 생태계의 생태 연결망을 이해할 경우 단선적인 창작, 제작 환경에 대한 이해를 넘어 복잡하게 서로 얽혀있는 구조에 다가갈 수 있기 때문이다. 창작도, 제작도 복잡한 만화생태계에서 자유로울 수 없기 때문이다.

1-2. 만화생태계의 구조

대중만화시장이 본격적으로 형성된 1960년대부터 1990년대까지 한국만화는 10년을 단위로 특정한 시장이 대중들의 사랑을 받으며 성장해 왔다. 60년대의 만화방, 70년대 신문과 잡지, 80년대 만화방과 어린이 잡지, 90년대 일본식 주간지 시스템, 90년대 후반의 대여점 시스템이 그것이다. 10년 단위로 특정 시장이 중심을 잡고 창작, 제작, 유통, 소비에 있어 가장 큰 영향력을 발휘한다. 다른 작은 시장은 소규모 시장으로 독립되거나 아니면 대형 시장에 상호작용하며 존재했다.

2000년대에 들어서며, 조금씩 중심 시장이 분화되었다. 하나의 중심 시장이 아니라 여러 개로, 다핵구조로 분리된 것이다. 가장 큰 규모로 활발하게 움직이는 창작, 제작, 유통, 소비의 구조는 어린이들을 겨냥한 에듀테인먼트만화(학습만화)와 포털 사이트의 온라인 만화다. 일핵구조였던 과거에 비해서 학습만화와 포털 온라인 만화는 위계구조를 만들지 못하고 있다. 그러다가 2010년 이후 스마트폰 보급과 그에 따른 웹툰 대중화 이후 다시 웹툰이 강력한 중심시장으로 떠올랐다.

하지만 이후 구체적으로 살펴보겠지만, 2010년 이후 형성된 웹툰 중심 시장과 1960/1970/1980/1990년대의 중심 시장과는 차이가 있다. 만화방 시장, 소년잡지시장, 만화방 시장, 잡지-단행본 시스템은 내부적 완결구조를 갖고 있던 시장이었다. 하지만 웹툰, 특히 포털의 웹툰은 트래픽을 기반

2 이도원 <생태학에서 부분과 전체>, 『과학사상』, 43집, 2002, p59

3 이재준 <디지털 생태계의 미학>, 홍익대 대학원 박사, 2008, p57

4 김용정/김동과 옮김, 프리츠프 카프라 <생명의 그늘>, 범양사, 1998, p57

으로한 플랫폼 모형이다. 이는 트래픽이 부가가치를 만드는 ‘포털 사이트’ 없이는 존재할 수 없는 구조다. 즉, 2010년 이후 웹툰이 만화 생태계의 중심이 되었지만 웹툰의 독자적 생태계를 구축하기 보다는 다른 디지털 콘텐츠와 연계한 생태계를 만들고 있다는 말이다.

연대	주요시장	특징
1960년대	만화방(대본소)	-대본소를 중심으로 초기 한국만화 형성 -60년대 후반 독과점과 심의로 만화의 창작력 쇠퇴
1970년대	잡지와 신문 대두 만화방 쇠퇴	-〈새소년〉, 〈어깨동무〉, 〈소년중앙〉 같은 아동잡지(부록)를 통해 만화 발전 -스포츠신문 및 성인용 주간지를 통해 성인만화 시장 확대
1980년대	만화방 중흥 만화잡지 붐	-만화방을 통해 장편 만화 확산 -〈만화보물섬〉 이후 만화잡지 붐
1990년대	만화잡지시스템의 변화 만화방 쇠퇴	-만화잡지의 일본식 수직계열화 시스템 -대형 만화출판사 등장(서울, 대원, 학산) -주간지 중심의 만화잡지 문화
2000년대	어린이용 에듀테인먼트 만화(학습만화), 웹 만화	-어린이용 에듀테인먼트 만화(학습만화) 시장확대 -포털의 무료연재만화 중심의 웹 만화 시장 확대 -출판사의 만화출판 진출 확산 -다양한 디지털 플랫폼 등장하기 시작
2010년대	웹툰대중화와 디지털플랫폼	-스마트폰 보급과 웹툰 주류화 -디지털 플랫폼 기반 글로벌 확산 -플랫폼 모형의 등장

표 1. 1960~2000년대까지 한국만화시장의 변화와 주요 특징

한국만화생태계를 ‘창작-제작-유통-소비’의 흐름에 따라 기본 구조를 구분하면 [그림 1]과 같은 구조를 갖는다. 창작의 단계에서 크게 개인창작, 공동창작(프로덕션 시스템) 그리고 해외에서 수입된 라이선스 만화로 나뉜다.

제작 단계는 크게 7개 시스템으로 구분된다. ①온라인은 크게 웹툰과 뷰어형 만화로 패키징 된다. 웹툰의 경우 다시 스크롤 방식의 서사만화와 한눈에 보이는 웹 카툰(웹툰과 구분하기 위해)으로 나뉘지만 일반적으로 현재 ‘웹툰’이라 불린다. 뷰어형 만화는 별도의 뷰어 프로그램을 설치해 DRM((Digital Rights Management: 저작권 관리 시스템)을 기반으로 만화를 볼 수 있는 패키징 방식이다.

온라인과 대응되는 제작 단계로 출판을 꼽을 수 있다. 출판은 크게 3개로 구분되는데, ②만화전문 출판사는 대표적인 출판사로 서울문화사, 대원CI, 학산문화사 3사를 꼽을 수 있다. 주로 만화잡지를 기반으로 국내 만화와 일본만화를 출간하는 출판사다.

③일반 출판사는 만화를 출판하는 만화전문 출판사를 제외한 모든 출판사다. 김영사, 랜덤하우스 등 대형 출판사, 대형 출판사의 임프린트⁵나 개별 브랜드인 애니박스(문학동네), 세미콜론(사이언스 북스, 민음사), 고릴라박스(비룡소) 등, 그리고 거북이박스나 길찾기 같은 만화만 전문적으로 출간하는 출판사까지 모두 일반 출판사에 포함된다.

④대여점용 출판사는 주로 대여점용 유통만 만화만을 전문적으로 취급하거나, 아니면 대여점용 유통에서 시작해 주로 대여점용 만화를 출간하는 출판사를 뜻한다. 전자의 경우 만화방 만화 시절 일일만화, 작가출판 등으로 불렸고 아주 소수만 명맥을 유지하고 있다. 후자의 경우 대명중, 삼양출판사 등 일본 라이선스 만화와 대여점용 성인만화를 출간하는 출판사들이다.

⑤신문은 크게 유료신문(일간신문, 스포츠신문)과 무가신문으로 구분되어 패키징된다.

⑥동인지 시장은 아마추어 시장으로 별도로 제작되어진 책과 팬시가 판매전을 통해 독자를 만난다. (팬시는 만화의 개념에서 벗어나기 때문에 단행본 패키징으로 통합한다.)

⑦모바일이다. 모바일은 스마트 기기 이전 모바일 기기에 서비스되는 모바일 만화, 스마트 기기에 어플리케이션 방식으로 서비스되는 스마트 만화 마지막으로 'e 잉크 기반 e 북'과 '디지털 플랫폼에 서비스되는 e 북'으로 패키징된다. (이후 디지털 만화의 범주를 구분할 때 좀 더 자세하게 다루겠다.)

7개의 제작 시스템을 통한 12개의 패키징 방식은 14개의 유통채널 그리고 3개의 소비로만 구분되지는 않는다. 예를 들어 온라인 만화의 경우 패키징은 크게 웹툰과 뷰어만화로 나뉜다. 웹툰은 게시판에 이미지 파일로 올리는 패키징 방식이고, 뷰어는 전용 뷰어를 활용하는 패키징 방식이다. 이렇게 패키징된 만화는 포털 사이트와 전문 사이트 등의 유통 채널을 통해 소비자를 만난다. 이 창작-제작-유통-소비의 가치사슬은 단순하다.

2000년대 이전의 흐름이라면, 창작-제작-유통-소비가 하나의 가치사슬을 만들어 다른 매체로 OSMU되지 않는 이상 하나로 유지된다. 하지만 지금은 다르다. 뷰어 방식으로 패키징되는 온라인 만화는 보통 디지털로 가공된 오프라인 만화다. 즉, 만화전문출판사에서 잡지로 패키징되어 잡지로 유통된 만화가, 다시 단행본으로 만들어져 유통되고, 이 만화를 또 디지털로 가공해 온라인 뷰어 방식의 전문 만화 사이트와 포털 사이트에서 유통한다는 말이다. 하나의 콘텐츠가 동시다발적으로 가치사슬을 만들며 활용되는 것이다.

5 출판에서 임프린트(imprint)의 개념은 우리나라에서 아직 명확하게 정의되지 않았으나, “일반적으로 출판사들이 브랜드 한계의 극복이나 출판영역 확장을 위한 사업 다각화 전략의 일환으로 시행하고 있는 디비전 운영, 복수 등록에 의한 자회사 설립, 외주기획사의 활용 등과 유사해” 보인다. 모회사의 지원을 받으나, 독립적으로 운영되는 출판 시스템을 일반적으로 임프린트라고 부른다. (임태주 <임프린트, 출판 창업의 새로운 대안>, 『기획회의』29호, 2005. 9. 20)

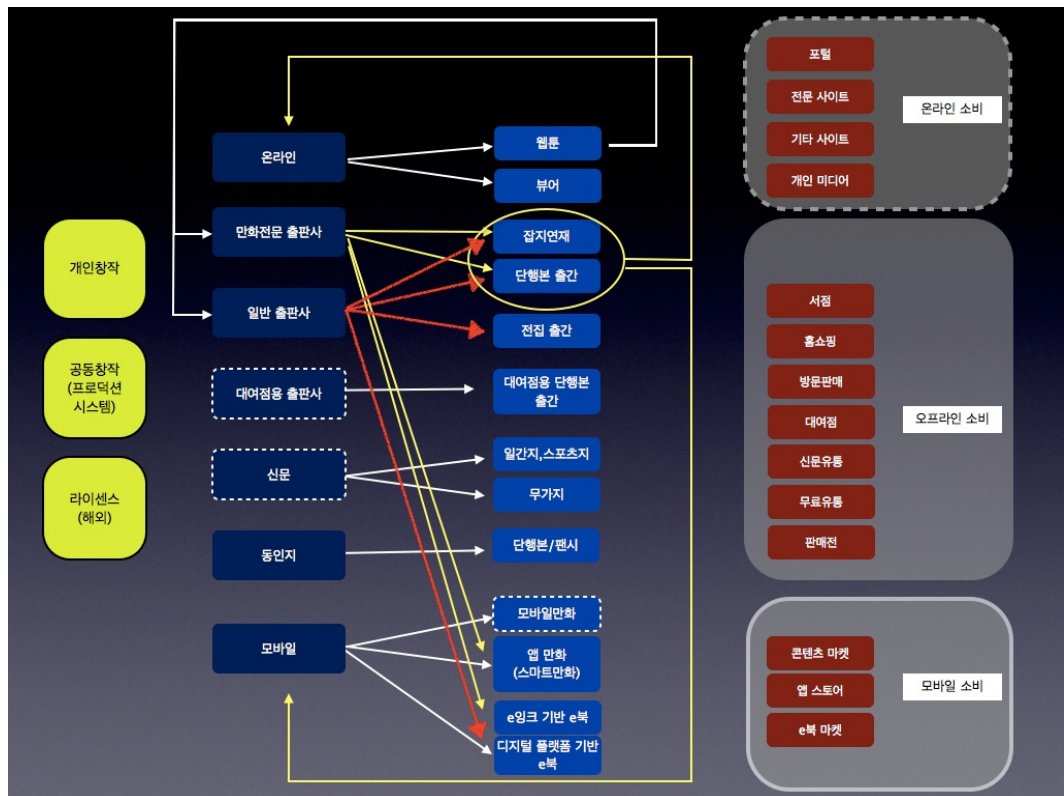


그림 1 한국만화 생태계의 구조

이런 중첩된 가치사슬로 이루어진 만화 생태계는 2000년 이전 한국만화와 비교해 봤을 때 가장 큰 변화이다. 기본적으로 2014년 한국만화 창작과 제작은 중첩된 가치사슬을 만들어낼 수 있도록 복합 활용을 염두에 두고 기획, 진행된다. 위의 예에서 복잡하게 설명했지만, 하나의 만화 콘텐츠가 제작되어 다수의 가치사슬을 만드는 것은 2014년 한국만화에서 아주 일반화된 현상으로 자리 잡았다.

2. 디지털 만화 자율규제 대상

2-1. 디지털 만화의 개념

단순하게 디지털 만화는 디지털화된 만화, 즉 책이나 잡지와 같은 구체적인 물성이 존재하지 않는 데이터로 된 만화를 뜻한다.

디지털 콘텐츠는 디지털 콘텐츠는 형태, 기술, 복제속도, 제약성 등에 있어 아날로그 콘텐츠와 다음과 같은 근본적 차이를 갖는다. 첫째, 형태적인 측면에서 디지털 콘텐츠 데이터는 육안으로 내용을 확인하기 어렵다. 둘째, 디지털 콘텐츠 데이터를 열람하기 위해서는 반드시 별도의 기기가 필요하

다. 셋째, 복제에 있어서 기존 아날로그 콘텐츠보다 복제가 용이하고, 복제에 소요되는 시간이 짧다. 복제 후에도 원 데이터의 손실이 거의 없다. 넷째, 물리적 전송이 필요 없고, 통신 회선을 통해 전달이 가능하다. 따라서 전 세계에 전송이 가능하다. 다섯째, 디지털 데이터이기 때문에 보관이 쉽고, 또한 영구적 보관이 가능하다.⁶

만화에서 디지털화는 분야별로 디지털 창작, 디지털 제작, 디지털 유통, 디지털 소비로 나눌 수 있다. 이를 다시 크게 나누면 디지털 창작과 디지털 제작, 유통, 소비의 두 단계로 구분된다. 창작의 측면에서 태블릿(tablet)과 같은 디지털 도구를 이용해 창작되거나, 아날로그로 창작된 원고를 스캐너를 이용해 디지털 데이터로 변환하여 저장한 만화다. 디지털, 제작, 유통, 소비의 경우 데이터로 된 디지털 만화는 다양한 디스플레이를 통해 제작, 유통, 소비한다.

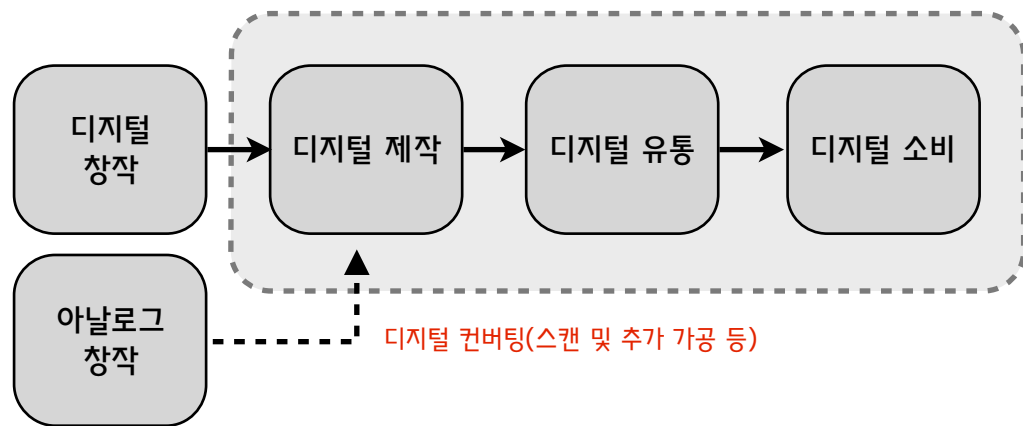


그림 2 디지털 만화의 개념도

“현재 디지털 만화로 통칭되는 것은 창작 측면과 유통 측면을 혼용하고 있다. 하지만 디지털 플랫폼 만화로 한정했을 때, 이는 일반적인 창작 측면보다 유통에 집중한다. 즉 창작 측면에서는 디지털이지만 유통은 그렇지 않은 경우(디지털 방식으로 창작되어 디지털 데이터로 저장된 작품이지만 디지털 기기가 아닌 오프라인 매체의 형태로 인쇄되어 나옴)는 디지털 플랫폼 만화로 묶어 논의할 정책의 대상이 아니다. 반면, 유통이 디지털이지만 창작은 디지털을 통해 이루어지지 않은 경우(책의 형태로 먼저 나왔지만 디지털화를 통해 디지털 데이터로써 유통됨)는 디지털 플랫폼 만화로서 정책 대상에 포함된다.”⁷

<글로벌 차세대 디지털플랫폼에서의 만화 수익모델 연구>에서 정의한 것처럼, 현재 논의되는 정책 대상으로 디지털 만화는 정확하게 디지털 플랫폼 만화, 즉 디지털 제작, 유통, 소비를 전제로 한 디지털 만화들이다.

6 박석규, <멀티플랫폼에서의 디지털 콘텐츠 저작권 보호방안에 관한 연구>, 서울산업대학교 IT정책전문대학원 박사, 2006

7 한국콘텐츠진흥원(2010), <글로벌 차세대 디지털플랫폼에서의 만화 수익모델 연구>(kocca연구보고서 10-17), p14~15

2013년 웹툰과 만화 앱, e-북(e-book) 시장이 다양하게 확산되면서 만화업계도 '디지털 플랫폼'에 대한 다양한 관심이 확산되고 있다. 플랫폼이라는 용어는 광범위하게 활용되고 있는데, 사전적 의미의 플랫폼(platform)은 기차역에서 기차를 타고 내리는 곳을 의미한다. 이 용어가 기술분야, 특히 IT 분야에서 사용되면서 소프트웨어를 구동하는 데 쓰이는 하드웨어와 소프트웨어가 결합되는 구조를 뜻하는 용어가 되었다.

일반적으로 IT 분야에서 플랫폼 비즈니스는 (1)하드웨어로서의 디바이스 (2)소프트웨어로서의 운영체제(OS)와 SDK(Software Development Kit) (3)킬러앱(Killer App) : 소비자들이 구매할 수밖에 없도록 만드는 강력한 애플리케이션으로서, 특히 플랫폼 보급 초기에 아주 중요한 역할을 한다. (4)써드파티 애플리케이션 시장 : 소비자들의 다양한 욕구를 만족시키고 나아가서는 구를 만들어 내는 다양한 애플리케이션들이 등장할 수 있어야 하며, 이를 통해 개발자들이 돈을 벌 수 있어야 한다.⁸

위의 네 가지 요소가 결합되면, 강력한 네트워크 효과를 만들어낸다. 여기서 '네트워크 효과'란 제품이나 서비스의 가치가 참여하는 사람(기업)이 많아질수록 높아지게 되는 것을 말한다. 이를 정리하면, **"재사용으로 가치가 올라가며 참여자 간의 네트워크 효과를 만드는 유무형의 요소"**⁹를 뜻한다.

플랫폼의 강력한 네트워크 효과로 부가가치를 창출하는 플랫폼 비즈니스를 성공시킨 사례로는 멀리 1977년 등장해 개인용 컴퓨터를 대중화시킨 'Apple II'이나 마이크로소프트의 윈도우즈(Windows), 닌텐도와 플레이스테이션과 같은 가정용 콘솔 게임기, 그리고 구글이나 애플 등을 꼽을 수 있다.

디지털 만화에서 디지털 플랫폼 만화로 사고 전환을 거론한 콘텐츠진흥원의 보고서 <글로벌 차세대 디지털플랫폼에서의 만화 수익모델 연구>를 보면, **"출판물 중심의 고정관념에서 벗어나 디지털 플랫폼 만화라는 새로운 형식으로 사고 전환을 가져오기 위해 단순히 '아날로그'와 '디지털'이 어떻게 다른지를 점검하는 정도가 아니라, 디지털 개념을 만화에서 어떤 식으로 적용해 오늘에 이르렀는지를 점검하며 시작할 필요가 있다"**며, **"디지털 만화로 통칭되는 것은 창작 측면과 유통 측면을 혼용하고 있다. 하지만 디지털 플랫폼 만화로 한정했을 때, 이는 일반적인 창작 측면보다 유통에 집중"**한다고 디지털 플랫폼의 유용성을 언급했다.

기존 디지털 만화가 창작과 유통 단계를 포괄하는 개념이라면, 디지털 플랫폼 만화는 만화를 제작-유통-소비하는 구조를 '플랫폼'으로 부른 것이다. 디지털 만화를 제작-유통-소비하는 공통된 구조의 차별성은 이 플랫폼의 참여자(작가, 독자, 제작자)가 늘어가면, 직간접적인 네트워크 효과로 가치가 올라가게 된다.

만화시장을 플랫폼의 측면에서 살펴보자. 이는 앞서 살펴본 생태계적 관점이기도 하다. 만화방을 통해 만화가 유통-소비되면, 만화방이 플랫폼이 된다. 60년대 이후 80년대까지 우리나라 만화의

8 류한석 <플랫폼 비즈니스와 소셜 플랫폼>, KT경제경영연구소, 2011

9 황병선 「스마트플랫폼」, 한빛미디어, 2012, p82-83

중심 플랫폼 중 하나는 만화방이었다. 90년대 만화방 플랫폼을 일본에서 수입된 '잡지-단행본'이 대체했다. 만화방 플랫폼에서는 히트작이 나오면 반복대여되면서 가치를 올리고, 후속권은 더 많이 구매되었다. 특정 작가와 작품이 인기를 얻으면 만화를 보지 않던 독자를 만화방으로 끌어왔다. 60년대 만화방 만화의 붐을 이끌어낸 산호의 <라이파이>, 80년대 2차 만화붐을 이끌어낸 이현세의 <공포의 외인구단>이 새로운 독자를 만화방으로 이끌었다.

90년대 이후 만화시장의 플랫폼으로 자리잡은 잡지-단행본은 저렴하게 판매되는 연령별, 성별 잡지를 통해 다양한 작품을 독자들에게 선보이고, 이후 단행본 대량 판매를 통해 수익을 끌어냈다. 인기작은 새로운 독자를 끌어들이고, 독자들은 인기작을 보기 위해 잡지를 하고, 구매한 잡지에서 다른 만화를 보며 새로운 인기작이 나오는 구조였다. 한국만화에서 최초의 디지털 플랫폼은 90년대 후반 등장한 웹 플랫폼이다.

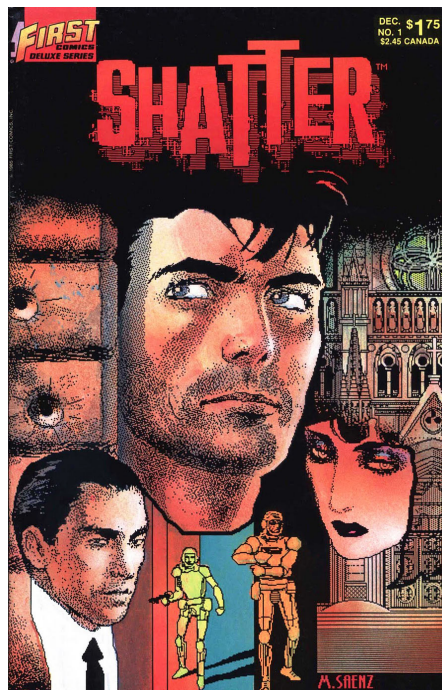


그림 3. 「새터(Shatter)」(1985) Story: Peter B. Gillis, Art: Mike Saenz

물론 '디지털 만화'라는 개념이 처음 등장한 것은 80년대다. 디지털 만화의 기준에 따라 평가가 달라지지만, 스콧 맥클라우드가 제시한 '디지털 생산', '디지털 유통'이라는 기준에 맞춰 판단해 볼 때 피터 B. 길스(Peter B. Gillis)가 스토리를 쓰고, 마이크 센즈(Mike Saenz)가 그림을 그린 「새터(Shatter)」를 최초의 디지털 만화로 꼽을 수 있다.¹⁰

1985년 퍼스트코믹스가 출간한 컴퓨터 잡지 《빅 K(Big K)》에 실린 「새터」는 맥킨토시 플러스를 활

¹⁰ 스콧 맥클라우드, <만화의 미래>, 시공사, 2001, p146

용해 그린 만화로, 경찰 새터를 주인공으로 등장시킨 하드보일드 만화다. 출판사인 퍼스트코믹스는 1983년 설립된 미국의 대안만화출판사로, 80년대 디씨와 마블의 슈퍼히어로 만화에 대항해 만화의 검열 코드를 받아들이지 않고 성인 취향 만화를 출판한 출판사였다. 이들의 총명한 실험정신이 컴퓨터와 마우스를 오브제로 만화를 그리게 한 것이다. 그 뒤로도 마이크 센즈의 작업은 계속 이어져, 코믹 워크스(Comic works)라는 만화제작 프로그램을 만들기도 했고, 마블에 들어가 최초의 컴퓨터 그래픽 노블로 평가받는 「아이언맨 크래쉬」를 1988년에 출간한다.¹¹

1991년 데이터용 CD-ROM이 발표되고, 대용량 데이터의 저장과 유통이 가능해 지면서 CD-ROM이 새로운 디지털 플랫폼으로 등장했다. 우리나라의 경우 1993년 월드픽처, 코리아실렉트웨어 등에 의해 강철수, 신문수, 박원빈의 작품이 CD-ROM에 담겨 출시되었다. 이를 시작으로 1996년 드림테크, 하늘소, 선도정보통신 등 정보통신업체가 참여해 본격적인 CD-ROM 만화를 출시했다. 이현세, 박봉성, 이재학, 고유성, 박원빈, 손의성 등의 작품집이 CD-ROM을 통해 출시되었다.

CD-ROM이라는 플랫폼을 활용한 디지털 만화는 책의 구독 형식을 그대로 재현하는데 초점을 맞췄다. 자동 책장 넘기기, 확대해서 보기, 책장 넘기는 소리 등의 기능이 있었지만 큰 반응을 이끌어내지 못했다. 이후 2000년 조이코믹스가 임재원의 <짱>, 전세훈의 <슈팅> 등의 작품을 통해 출판만화의 CD를 통한 저장과 유통을 재시도 했으나 역시 특별한 성과를 내지 못했다.¹²



그림 4. 미국의 잡지 『헤비메탈(heavymetal)』에서 출시한 3D그래픽이 도입된 디지털 만화 마르코 파트리토의 <싱카(Sinkha)>(1995)

11 박인하, <한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구>, 『애니메이션연구』, 2011년 Vol. 7 No. 2. p66~67

12 박인하, <한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구>, 『애니메이션연구』, 2011년 Vol. 7 No. 2. p67

미국과 일본도 고성능, 대용량 저장장치를 활용해 만화에 효과(음성, 동작 등)를 준 작품들을 CD-ROM에 담았는데, 1995년 출시된 테라사와 부이치의 풀 컬러 디지털 만화 <더 사이코간(ザ・サイコガン)>이 대표적인 사례다. 미국의 경우 『헤비메탈(heavy metal)』에서 1995년 CD-ROM으로 출시된 <싱카(Sinkha)>의 경우 만화에 전면적으로 3D 그래픽을 도입한 첫 사례로 손꼽힌다. 이탈리아 작가인 마르코 파트리토(Marco Patrito)의 사실적인 3D 그래픽은 발표 당시 화제를 모았고, 1995년 CD-ROM으로 이어 다음 해인 1996년 책으로 출간되기도 했다.

이들 디지털 만화는 디지털 방식으로 제작, 유통되었지만 “재사용으로 가치가 올라가며 참여자 간의 네트워크 효과”를 만들어 내지는 못했다. 진정한 디지털 플랫폼은 90년대 중반 이후 시작된다.



그림 5. 테라사와 부이치의 풀 컬러 디지털 만화
<더 사이코간(ザ・サイコガン)>(1995)

2-2. 디지털 플랫폼과 디지털 플랫폼 만화의 전개

1) 인터넷 만화 서비스의 시작

국내 인터넷 만화 서비스의 최초 모델은 1996년 (주)한아름닷컴의 인터넷만화방(<http://www.-manhwa.co.kr/>)이다. 인터넷만화방은 대본소 만화를 디지털파일로 가공해, 온라인에서 볼 수 있게 서비스했다. 이어 90년대 후반과 2000년대 초반에 걸쳐 IT벤처기업 열풍을 타고 다양한 인터넷 만화 서비스 업체들이 등장했다.

1998년 벤처기업 (주)에이시스커뮤니케이션스가 만화가협회와 연계해 만화포털 이코믹스(<http://www.ecomic.co.kr>) 구축했다. 아이코믹스(<http://www.icomics.co.kr>) 등의 만화 정보사이트나 클럽

와우처럼 플래시 기반 사이트도 출현했다.

2000년에는 4월 19일 오픈한 엔포(<http://www.n4.co.kr>)는 7개의 웹진(성인, 청소년, 순정, 인디, 애니메이션, 게임, 엔터테인먼트)과 만화방서비스, 만화교육 및 뉴스 서비스 등의 라인업을 갖춘 본격적인 만화포털 서비스를 시작했다. 2000년 7월 7일 오픈한 코믹스투데이(<http://www.comicstoday.com>)는 벤처 기업 에이프로시스템(주)이 운영한 신규 창작만화 중심의 웹진을 운영해 좋은 성과를 얻었다. 2000년 10월 10일 오픈한 코믹플러스(<http://www.comicplus.co.kr>)는 시공사에서 전액 투자한 온라인 만화사이트로 오프라인 만화출판사와 연계해 서비스를 구축했다.

2000년 이후 시공사를 시작으로 학산문화사, 서울문화사, 대원문화사 등 오프라인 출판사의 온라인 만화사이트 구축이 이어졌다. 이들은 모두 새로운 플랫폼으로 웹을 바라보았고, 웹이 만화방이나 잡지처럼 새로운 미디어로 기능할 것으로 확신했다. 오프라인 잡지가 웹으로 이식되었고, 웹에서 연재된 만화가 다시 오프라인 잡지로 출간되었다.

2000년대 시작된 만화전문 사이트는 90년대 후반에 등장한 **(1)만화방 플랫폼 (2)잡지 플랫폼 (3)잡지-단행본 플랫폼** 등 기존 오프라인의 세 가지 플랫폼을 그대로 이전해왔다.

만화방 플랫폼은 ‘라이코스’ 만화서비스 등으로 대표되는 기존 만화를 디지털화하여 서비스¹³하는 형태다. 잡지 플랫폼은 N4나 코믹스투데이의 웹진 포맷이고, 마지막으로 잡지-단행본 플랫폼은 코믹스투데이에서 시도했던 웹진 연재 후 오프라인 단행본을 출판하는 포맷이다. 한 가지만 활용하기도 하고, 여러가지를 섞어 활용하기도 했다. N4의 경우 만화방과 웹진 서비스를 모두 갖고 있었다.

웹 플랫폼 초기 인터넷 만화 서비스 업체에서 시도한 모델은 전용 뷰어를 통한 유료화모델이었다. 2000년대 라이코스에서 만화 서비스 전체를 무료로 제공하기는 했어도, 전용 뷰어를 통한 유료 모델은 대형 포털의 만화 서비스로 이전되어 지금까지도 운영되고 있다.

2) 웹툰의 등장

전용 뷰어를 통한 유통이라는 제한된 모델에서 벗어나기 시작한 계기는 1997년 4월 4일 《조선일보》 ‘레인보우’ 지면에 연재를 시작한 박광수의 <광수생각>이다. 한바닥(1페이지 안에 들어가며 한 눈에 들어오는 정도의 분량)으로 연재된 이 만화는 게시판이나 이메일로 옮겨지며 인터넷을 통해 확산되었다. <광수생각> 이후 포털 사이트의 게시판이 웹 플랫폼의 하나로 새롭게 등장한 것이다.

웹 플랫폼에 가장 혁신적 변화를 이끌어낸 작품은 심승현의 <파페포포 메모리즈>다. 2002년 3월 포털 사이트 다음의 카페에 연재되며 대중들의 눈길을 사로잡은 이 작품은 세로로 길게 이어지며, ‘세로 스크롤 만화’라는 게시판에 적합한 형식을 보여줬다.

13. 1999년 하이텔, 천리안, 나우누리에 만화출판사의 스캔만화를 서비스하는 만화 서비스 ‘CHAMP 만화채널’이 가 시작된다. 2000년 3월 학산문화사의 만화를 온라인으로 서비스하는 D3C 만화서비스가 오픈하고, 2005년 챔프만화채널은 검색포털 라이코스에 만화를 제공해 무료 만화 서비스를 시작한다.

강풀은 2004년 3월 3일 미디어 다음에 <순정만화>를 연재하기 시작한다. 개그나 감성만화처럼 짧은 서사가 아닌 장편 로맨스 만화가 길게 세로로 이어졌다. 기존 이야기 만화의 가장 핵심적 연출 원칙인 페이지와 칸을 버리고 세로 연출을 선택한 <순정만화>가 크게 히트했고, 이후 포털 사이트들은 트래픽을 올리기 위해 무료 만화 서비스를 시작했다.

구분	e북	웹툰	유료 앱
형식	페이지	스크롤, 스마트툰	스크롤, 페이지
발표시기	재발표	신작	신작, 재발표
비용	인세(수익배분)	고료	수익배분
오프라인 출판 연계	출판 완료	일부 2차 출판	일부 2차 출판
디바이스	웹 중심→앱 추가	웹 →앱 추가	개별OS기반 →OS 및 웹 통합
주요 서비스	교보, 리디북스, 카카오페이지	네이버 웹툰, 다음 웹툰, 올레마켓, T스토어	열혈강호 앱, 김성모 웹툰 앱, 레진코믹스

표 2. 디지털 플랫폼별 특징

2006년 포털 사이트 네이버가 웹툰 코너를 구성했다. 매일 다양한 만화를 업데이트했으며, 신인들을 발굴하는 네이버 도전만화 코너도 운영하기 시작했다. 출판만화에서 만화방, 잡지와 같은 기존 시장이 붕괴하고 학습만화만이 살아남았다. 결국 이야기 만화에 대한 창작과 소비의 수요를 포털의 무료 만화가 흡수하기 시작했다.

3) 디지털 플랫폼 만화의 발전

디지털 플랫폼 생태계는 작동원리에 따라 무료 웹툰, 유료 앱, e북 서비스(만화방 서비스)로 나뉜다. 4개의 주요 디지털 플랫폼 생태계 중 가장 전통적인 방식은 e북이다. e북은 90년대 후반 등장한 스캔 만화방 서비스와 크게 다르지 않다. 스캔 만화방 서비스는 웹 사이트와 뷰어를 개발해 유료로 서비스를 하거나 콘텐츠를 포털에 공급하는 방식으로 존재했다. e북 플랫폼 역시 이와 유사하다. 단, 스캔 만화방 서비스가 만화중심이라면 e북은 도서 전체를 아우르는 서비스다. 대부분 출판

기반으로 서비스되고 있는 상황이다. 반면 콘텐츠 판매 플랫폼으로 화려하게 등장했던 카카오페이지는 1차 런칭 실패 이후 현재 e북 기반 플랫폼으로 변신을 꾀하고, e북 판매에 일정한 성과를 올리고 있다.

우리가 살펴본 디지털 플랫폼에 적합한 방식은 포털을 통해 등장한 무료 웹툰 서비스다. 네이버, 다음 등의 웹툰 서비스는 포털 기반의 무료 웹툰 서비스인데, 2013년을 기점으로 네이버의 경우 부분 유료화와 광고 등으로 부가이익을 산출하는 정책을 진행 중이고, 글로벌 진출을 적극적으로 추진 중이다. 2013년 프랑크푸르트 북페어 등을 통해 네이버 웹툰의 해외진출을 가능성을 타진한 뒤, 2014년 2014년 라인웹툰이라는 이름으로 인스턴트 메신저 라인과 제휴를 통해 글로벌 시장에 진출하고 있다.

다음은 웹툰마켓과 웹툰마켓 내부 프리미엄관의 도입으로 적극적 유료화와 제휴모델을 추구하고 있다. 2013년 8월 26일 스쿼어엑스관을 오픈했다. 일본 만화의 직배가 온라인에서 시작된 것인데, 예전과 같은 저항 없이 자연스럽게 정착했고 상업적 성과도 좋은 것으로 알려져있다. 또한 다음 만화 공모전의 포맷도 바뀐, 기획안으로 심사하고 CJ E&M과 전략적 제휴를 통해 콘텐츠 프로듀싱 개념을 도입했다.

2013-2014년을 기점으로 웹툰 플랫폼에 기반한 만화 생태계의 방향이 플랫폼 비즈니스와 콘텐츠 비즈니스의 길로 양분되기 시작했다. 여기에 비포털 기반의 웹툰도 가세했다. KT의 올레마켓웹툰과 SK의 T스토어 웹툰이 그것이다. 국내 양대 통신사인 KT와 SK는 공공롭게도 2013년 웹툰 서비스를 개편하거나 신설해 서비스 중이다.

마지막으로 유료 앱 플랫폼 생태계가 있다. 아이폰과 아이패드가 스마트폰, 스마트태블릿 시장을 형성하며 만화의 대안으로 급격히 떠올랐다. 특히 미국 시장에서는 아이패드를 통한 만화구독 서비스가 크게 성장하며, 장미빛 미래를 전망하게 했었다. 그러나 김성모 만화를 보여주는 앱 '김성모 웹툰' 등 몇몇 앱을 제외하면 큰 성과를 내지 못했다. 이러한 상황에 레진코믹스가 출시되어 성과를 내놓으며 가능성을 보여주고 있다. 2013년 6월 7일 안드로이드 앱을 출시한 이후 6월 24일 10만 다운로드, 7월 26일 20만 다운로드를 돌파하고, 8월 17일 iOS 앱을 출시하여 같은 날 도서부문 무료 다운로드와 매출 1위를 기록했다. 9월 20일 웹 서비스까지 오픈한 이후 2013년 12월 현재 100여 편의 웹툰을 서비스하고 있다.

레진코믹스의 발표 자료에 따르면, 2013년 6월부터 9월 기준 앱다운로드 대비 활성 사용자 전환비율이 무려 83%에 달하고, 월간 활성사용자수 대비 유료 사용자 전환 비율이 5.2%에 달해 약 1만 4천명이 유료로 만화를 구매했다고 한다. 이같은 성과는 기존 웹툰에서 볼 수 없었던 성인 콘텐츠(네온비의 <나쁜상사> 등)에 집중했기 때문이다. 기존 앱 서비스가 대부분 구작을 한꺼번에 구매하는 앱이었다면, 레진코믹스는 신작 연재 모델로 성공을 거두었다.

성과는 계속 이어져 2014년 6월 발표한 레진코믹스 1주년 기념성과에 따르면 회원수는 110만 명에 달하고, 이중 유료 결제 경험자가 30만 명, 연재작은 270작품에 달한다. 또한 200명의 신인 작가가 레진코믹스를 통해 발표했다.

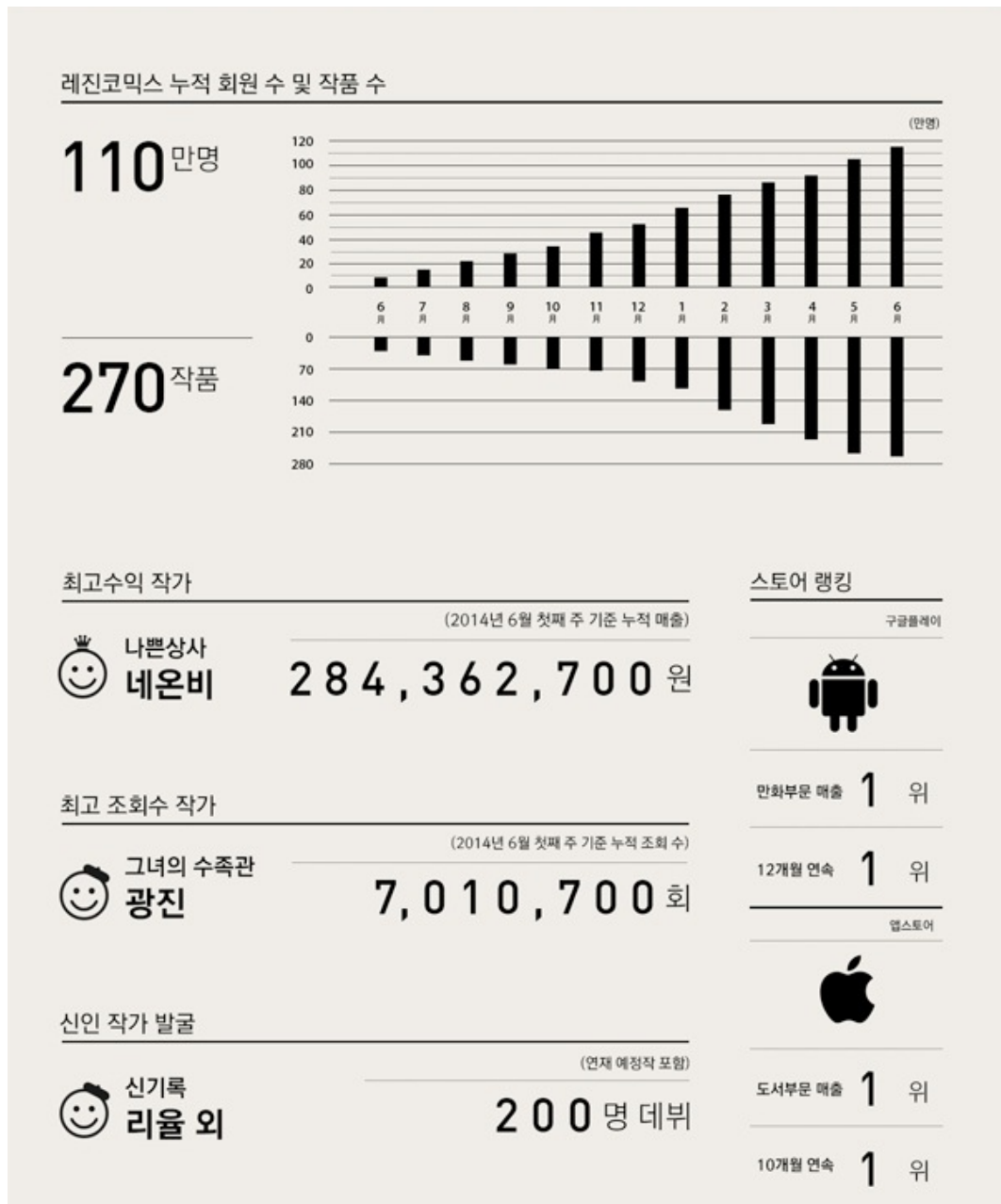


그림 6. 레진코믹스 1주년 성과(출처 : 레진코믹스)

2-3. 디지털 만화의 범주

현재 디지털 만화는 웹툰과 e북으로 구분된다. 두 작품을 경계선에 걸쳐있는 작품들도 있지만, 대개는 각각 다른 생태계에 존재한다. (표3. 디지털 만화의 범주 참조)

웹툰은 기본적으로 web+cartoon으로 웹 기반으로 유통되는 만화를 포괄하는 용어다. 웹툰은 다양한 디지털 플랫폼 중 웹을 기반으로 유통-소비되는 만화다. 디지털 플랫폼은 다양한 디지털 인프라

(디바이스, 기기 등)의 발전과 함께 변화한다.

구분	웹툰	e북	비고
포털형 서비스	네이버, 다음, 네이트	네이버북스, 다음만화마켓, 구글북스(*다음만화마켓은 다음 웹툰 앱과 통합)	대형 트래픽 기반 사용자 서비스 / 트래픽 기반 유료화
모바일 기반 (메신저 등 기반)	라인웹툰 카카오페이지 웹툰	카카오페이지	대형 트래픽 기반 사용자 서비스 / 트래픽 기반 유료화
통신사 마켓	올레마켓웹툰 T스토어웹툰	올레마켓 e북, 만화 T스토어 e북, 만화	대형 트래픽 기반 사용자 서비스
비포털형 전문서 비스(앱, 웹 통합/ 단독)	레진코믹스, 웹툰스 타, TTale, 인디켓, 탑 툰, 곰툰	인터파크 전자책, 리디북스, 교 보 e북, 북팔, 북큐브, 예스24, 에피루스	콘텐츠 기반 유료화 전문화된 서비스
신문사이트	스투닷컴, 헤럴드경 제, 머니투데이, 스포 츠조선	일간스포츠, (일간스포츠는 스 캔서비스), 스포츠칸(자사 연재 서비스, 스캔만화서비스)	사용자 서비스
기타	디스이즈게임 웹툰 대원씨아이 웹툰 교보문고 북뉴스 웹툰		사용자 서비스

표 3. 디지털 만화의 범주

1) 웹툰의 특징

웹툰의 특징은 (1)디지털 제작 (2)온라인 유통 (3)온라인 소비로 나뉘지고, 별도의 뷰어를 통해 서비스되는 기존 디지털 만화와 달리 웹 브라우저를 통해 편하게 볼 수 있도록 서비스된다. 최근 스마트 기기가 등장하면서, 웹툰도 별도의 앱(안드로이드/iOS)으로 서비스된다.

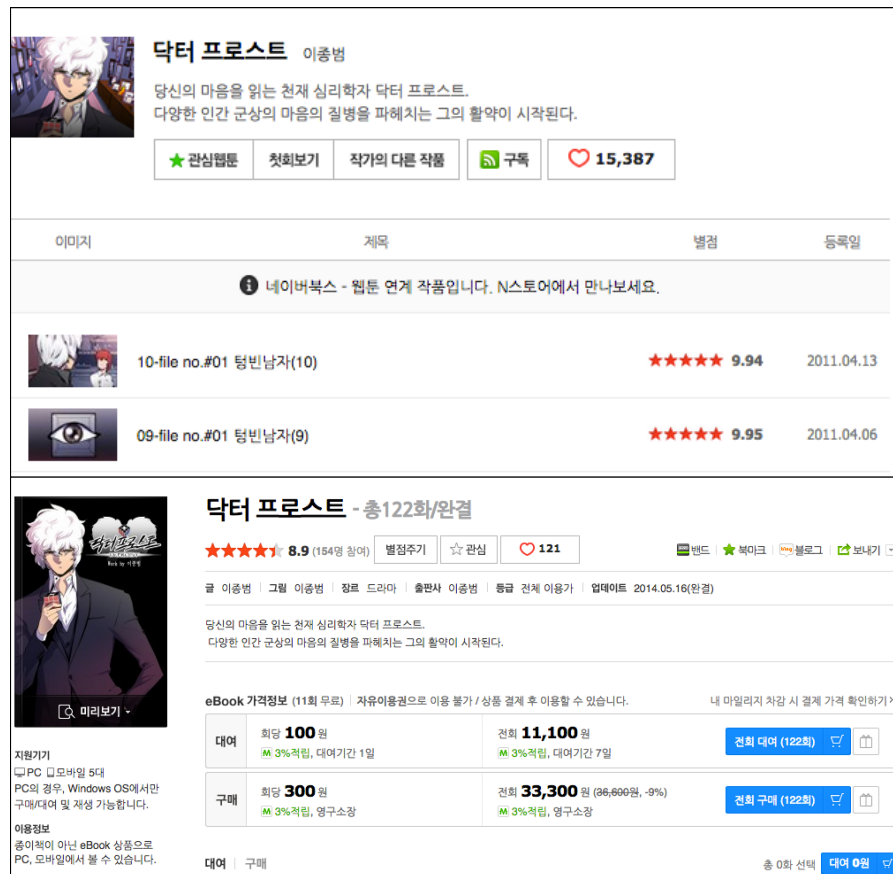
웹툰은 PC플랫폼에서 시작해 앱 플랫폼으로 확대되었다. 앱 플랫폼의 성공적 서비스는 레진코믹스가 대표적이다. 안드로이드 앱을 시작으로 아이폰 앱과 PC기반으로 서비스를 확대했다.

미국의 경우 아이패드 기반의 코믹솔로지와 마블, DC앱 등이 주목할만한 시장을 이루었다. 그러나 미국의 경우 출판만화와 같은 작품이지만, 한국의 경우 레진코믹스 등은 웹툰을 앱으로 접목시켰다. 최근에는 OS와 PC 및 각종 디바이스에서 하나의 아이디로 동일한 서비스를 제공받을 수 있는

형태로 발전하고 있다. 네이버, 다음과 같은 PC기반 웹툰 선두주자들도 모두 OS별 웹툰 앱을 만들고 있으며, 레진처럼 앱으로 시작한 웹툰 서비스도 PC에서 서비스하고 있다.

2)e북의 특징

e북의 특징은 (1)오프라인 유통 (2)디지털 제작 (3)온라인 유통 (4)온라인 소비로 나뉘지고, ePub 등 특정 파일 포맷으로 제작, 서비스된다. 한국출판문화산업진흥원은 전자책에 대해 “전자책은 저작자의 메시지를 전달자에 의해 디지털 형태로 가공(편집 및 레이아웃, 디지털로 변환된 자료)하여 전자저장 매체(CD, DVD)에 담거나 또는 전자책 파일의 형태를 유·무선 통신망을 이용하여 전송하거나 오프라인으로 유통되어 전자책 전용 뷰어나 전용 소프트웨어를 사용하여 보는 형태와 전자단말기를 통하여 볼 수 있는 새로운 출판물”이라고 정의하고 있다.¹⁴



닥터 프로스트 이종범

당신의 마음을 읽는 천재 심리학자 닥터 프로스트.
다양한 인간 군상의 마음의 질병을 파헤치는 그의 활약이 시작된다.

★ 관심웹툰 첫화보기 작가의 다른 작품 구독 15,387

이미지	제목	별점	등록일
네이버북스 - 웹툰 연계 작품입니다. N스토어에서 만나보세요.			
	10-file no.#01 텃빈남자(10)	★★★★★ 9.94	2011.04.13
	09-file no.#01 텃빈남자(9)	★★★★★ 9.95	2011.04.06

닥터 프로스트 - 총122화/완결

★★★★★ 8.9 (154명 참여) 별점주기 ☆ 관심 121 밴드 북마크 블로그 보내기

글 이종범 | 그림 이종범 | 장르 드라마 | 출판사 이종범 | 등급 전체 이용가 | 업데이트 2014.05.16(완결)

당신의 마음을 읽는 천재 심리학자 닥터 프로스트.
다양한 인간 군상의 마음의 질병을 파헤치는 그의 활약이 시작된다.

eBook 가격정보 (11회 무료) | 자유이용권으로 이용 불가 / 상품 결제 후 이용할 수 있습니다. [내 마이리지 차감 시 결제 가격 확인하기](#)

대여	구매
회당 100 원 M 3%적립, 대여기간 1일 전회 11,100 원 M 3%적립, 대여기간 7일	회당 300 원 M 3%적립, 영구소장 전회 33,300 원 (88,600원, -9%) M 3%적립, 영구소장

대여 | 구매 총 0화 선택 **대여 0원**

그림 7. <닥터 프로스트> 웹툰 카테고리 네이버 북스 화면 일부(출처 : 네이버)

14 전자책 바로 센터 <http://ebookbaro.or.kr/front/site/ebook/ebookInfo1.do>

e북의 경우 오프라인(신문, 책 등)으로 제작, 유통된 후 디지털로 재제작된 경우가 많다. 때문에 웹툰과 e북의 핵심적 차이를 온라인 유통 채널이 1차 윈도우인가, 2차 윈도우인가의 유무로 구분하기도 한다. 하지만 최근 e북 시장을 1차 윈도우로 새로운 콘텐츠를 유통하려는 시도가 생겨나고 있어 이런 기준이 정확하게 들어맞지 않는 경우도 있다. 장르소설 등에서는 e북을 1차 윈도우로 활용하는 경우가 급속히 늘어나고 있다.

현재 웹툰과 e북을 구분하는 가장 중요한 차이는 서비스의 방식이다. 서비스 방식의 차이는 패키징과 카테고리이징으로 나눌 수 있다.

첫 번째, 웹툰은 주로 회차별로 서비스되는 연재 콘텐츠이고, e북은 책의 형태로 패키징되어 서비스된다.

두 번째, 웹툰은 웹툰 서비스 카테고리를 통해 서비스되고, e북은 e북 서비스 카테고리를 통해 서비스된다. 네이버의 경우 완결되어 유료화된 웹툰은 ‘네이버북스’로 링크를 이동시킨다. 이종범 <닥터 프로스트>를 보면, 웹툰과 e북의 차이를 어떻게 구분하는가를 볼 수 있다.

웹툰 카테고리에서 연재될 경우, 그리고 연재 종료 이후에도 계속 회차별로 웹툰 카테고리에 있을 경우 웹툰으로 규정할 수 있고, 이 콘텐츠가 e북 카테고리로 옮겨올 경우 e북 콘텐츠로 활용된다.

3)기타 스캔만화 서비스

이밖에 표에 없는 스캔만화 서비스가 있다. 90년대 중후반 처음 시작된 한국의 디지털 만화 서비스로 출판만화를 스캔해 온라인으로 서비스하는 방식이다. 스캔만화 서비스는 독자 서비스도 운영하지만, 주로 CP로 e북 서비스에 콘텐츠를 제공하고 있다. 큰 범주의 구분으로 보면 e북에 포함된다고 본다.

2-4. 결론

현재 디지털 만화는 플랫폼의 특징에 따라 e북, 웹툰, 유료 앱으로 나뉘고, 생태계의 포괄적 특징에 따라서는 웹툰과 e북으로 구분된다. 디지털 만화는 기준에 따라 다양하게 변화하고 있으며, 또한 플랫폼의 변화에 따라서도 변화하고 있다.

하지만 정책에서 디지털 만화의 범주를 확정하지 않으면 많은 혼란이 벌어질 수 있다. 때문에 보수적으로 명확한 범주의 확정이 필요하다. 플랫폼의 특징에 따른 구분은 가변적이기 때문에 명확한 범주 구분으로 적용하기는 어렵다. 따라서, 디지털 만화의 자율규제 정책의 대상에 대한 범주 구분은 생태계의 포괄적 특징에 따른 구분으로 한다.

웹툰과 e북의 경우 웹툰은 ‘만화진흥에 관한 법률’에 규정한 디지털 만화¹⁵에 속하고, e북은 ‘출판

15 “디지털만화”란 만화를 디지털 파일 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호에 따른 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공되는 만화를 말한다.(「만화진흥에 관한 법률」 제1장 제2조(정의) 제5항)

문화산업진흥법'에서 규정한 전자출판물(전자책)¹⁶에 속한다.

생태계의 특징으로 보면, 웹툰은 게시판을 통해 연재가 진행되는 콘텐츠고, e북은 도서의 형태로 완결된 콘텐츠다. e북은 오프라인 출판물과 동일하게 ISBN(국제표준도서번호)을 발급받아 유통한다. 따라서 e북은 간행물윤리위원회에서 일반도서와 동일하게 청소년 유해매체 여부를 규제한다.

웹툰은 게시판에 연재되는 콘텐츠로, ISBN 발급에서 제외된다. 연재물의 형태로 진행중인 작품이기 때문에 작품에 대한 규제는 '사전심의'에 해당한다. 따라서, 디지털 만화 자율규제의 대상은 출판물의 한 종류인 e북이 아니라, 게시판 등에 연재되는 웹툰으로 확정한다.

디지털 만화 자율규제의 대상범주로 디지털 만화는 웹툰으로 한정한다. e북은 디지털 만화의 범주에 포함되지만, 간행물로 관리되고 있어, 자율규제 정책 대상에서는 제외된다.

16 “전자출판물”이란 이 법에 따라 신고한 출판사가 저작물 등의 내용을 전자적 매체에 실어 이용자가 컴퓨터 등 정보처리장치를 이용하여 그 내용을 읽거나 보거나 들을 수 있게 발행한 전자책 등의 간행물을 말한다.(출판문화산업 진흥법 제1장 제2조(정의) 제4항)

제2장 디지털 만화 자율규제의 필요성

1. 만화역사와 만화규제

1-1. 규제에서 공존으로

만화에 대한 심의는 창작자에게 표현의 자유를 보장해야 한다는 것과 작가의 사회적 책임 사이에 놓인 간극을 어떻게 해결하느냐의 문제이다. 만화가 역사적으로 탄압 일변도로 유지되어 왔었지만, 만화의 역사에서 한편으로는 표현의 다양성을 구현할 수 있었던 상황이 가능할 때, 다양한 작품들이 만들어 질 수 있었다.

1997년 청소년보호법 시행 이후 만화잡지를 중심으로 한 잡지-단행본 시스템이 점점 위축되고 웹툰이 자생적으로 발전되어 독자들의 수요를 채웠다. 출판만화가 각종 규제로 인해 사라질 위기에 있을 때 상대적으로 규제에서 자유로웠던 디지털 환경이 새로운 만화 생태계를 구축한 것이다.

그러나 2012년 방송통신심의위원회의 웹툰 심의 이후 웹툰을 중심으로 한 디지털 만화 생태계도 만화규제에서 완전히 자유롭지 못하다는 것을 확인하게 되었다. 다행히 방송통신심의위원회와 한국만화가협회의 자율규제 협약으로 마무리 되었다. 이 과정에서 출판환경과 달라진 디지털 환경의 특징, 일방적인 규제의 어려움, 콘텐츠 산업 보호 등의 여러 이슈가 제기되며, 디지털 환경에서 자율규제의 틀이 필요하다는 공감대를 갖게 되었다.

만화의 자율규제는 작가들의 표현의 자유를 보장하면서 만화가 하나의 문화로서 사회적 책임을 어떻게 수행할 수 있을지가 관건이다. 어찌 보면 그간 만화를 둘러싸고 사회적인 문제가 되었던 두

가지는 양립할 수 없는 것이었다. 하지만 현재 디지털 환경에서는 두 가지를 양립할 수 있는 방법을 찾을 수 있다.

1-2. 규제의 역사와 교훈

1) 근대만화 등장과 만화 규제

1909년 6월 2일 창간된 《대한민보》에는 이도영의 만화 「삽화」가 실리며 한국만화의 역사가 시작된다. 이도영의 만화는 창간호를 시작으로 매일 연재되었다. 그의 만화는 세태에 대한 풍자, 민중에 대한 계몽, 때론 과감한 실명 비판까지를 모두 보여줬다.

1909년 8월 12일, 신문 1면에 실린 만화를 기대했던 독자들은 깜짝 놀랐다. 만화가 있어야 할 자리가 시커멓게 먹칠이 된 채 신문이 발행되었기 때문이다. 한국만화의 공식적 역사가 시작된 지 일년도 되지 않아 한국만화는 심의의 칼날에 난도질당했다. 1909년 8월 21일자, 1909년 10월 5일자, 1910년 6월 26일자 등의 시사만화가 삭제된 채 발행되었고, 1910년 8월 18일에는 압수되었으며, 한일병탄조약이 체결한 1910년 8월 22일 폐간되고 말았다.

1919년 3.1 운동 이후 조선총독부는 헌병을 내세운 강압적 통치방식을 회유적 통치방식으로 바꾸게 된다. 그 결과 언론활동이 부분적으로 허가되어 1920년 3월 5일 《조선일보》, 4월 1일 《동아일보》가 창간되었다. 1920년 3월 5일 《조선일보》, 4월 1일 《동아일보》가 창간되었다. 신문에는 1칸짜리 시사만화가 연재되었다. 1920년 4월 1일 《동아일보》 창간호에 신문 창간 목적과 사명을 나타낸 김동성의 1칸 만화가 발표되었다. 이후 두 신문을 비롯한 한글 매체를 기반으로 초기 만화가 조금씩 자리잡기 시작했다. 1941년 12월 7일 진주만 공습으로 시작된 태평양 전쟁을 위해 식민지 조선은 식량과 자원을 빼앗기는 한편 강제 징용으로 수많은 젊은이들이 전장에 내몰려야 했다. 일제는 내선일체 정책을 내세워 일본어 사용을 강요했고, 학교의 한글교육도 중단시켰으며, 한글매체도 모두 폐간되었다. 1920년대 신문, 잡지 등의 매체에 연재되었던 만화도 매체의 폐간과 함께 자취를 감추었다.

2) 해방 이후 만화규제

해방이 된 후의 만화들은 초기에는 어린이들의 문화를 만들기 위한 노력의 일환으로 그 쓰임새가 있었다. 해방되자마자 가장 먼저 절실한 것은 그동안 금지되었던 조선어(한글)을 모르는 이들에게 한글을 가르치는 것이었다. 그 가운데서도 미래의 주인인 어린이들에게 한글을 가르치는 일은 당대의 지식인들이 스스로 사명이라 여길 정도였다. 만화는 한글교본을 마친 어린이들이 손쉽게 한글을 배우면서 교양도 함양할 수 있는 좋은 매체였다. 이 과정을 통해 많은 명작들이 만화로 각색되어 글과 그림이 풍부한 책으로 출판되어 향유되었다.

그러나 1947년부터는 해방되자마자 혼란스러웠던 사회가 어느 정도 질서를 갖춰가기 시작할 때, 출판물들은 전반적으로 베끼기와 해적판의 난립으로 들어섰다. 저작권 개념이 없던 그 시절엔 아무

리 성의 있게 만든 출판물이라도 다른 곳에서 그대로 베껴서 출판해도 제재를 할 수 있는 장치가 없었다. 만화도 이리저리 베껴 출판되었는데, 그림과 인쇄가 조악한 것은 물론이거니와 한글의 잘못된 사용이 많이 발견되었다. 하지만 이것을 제재하거나 비판할 수 있는 수단은 여론밖에 없었다. 1948년에는 불량출판물의 범람이 대단히 우려된다는 내용의 기사들과 어린이들의 독서지도가 어떻게 해야 하는지에 대한 기사들이 등장하기 시작하는 것은 이와 같은 맥락이었다.¹⁷

해방공간과 한국전쟁 당시의 만화규제는 이와 같이 조악한 그림과 맞춤법을 무시한 한글사용, 그리고 저급한 질의 출판형태를 중심으로 ‘불량만화’라는 표현을 사용하면서 사회적 여론을 환기시키는 형태로 만화에 대한 규제를 해왔다. 이는 독자들에게 자율적으로 고르는 만화에 대한 가이드를 제시하는 것으로 법적인 제재나 검열의 차원은 아니었던 것이다.

해방공간과 한국전쟁 당시에 신문 기사를 통해 불량만화에 대한 문제의식을 각성시키기 위한 노력은 휴전 이후에도 계속되었다. 오히려 아동들의 읽을거리에 대한 현황을 알리며 독서지도를 사명감을 갖고 해야한다는 칼럼들이 게재되었다. ‘불량만화’에 대한 가이드를 제시하기 보다는 좋은 책들의 조건을 제시하고 아동의 문화를 만들어가야 하는 사명감을 강조한 긍정적 효과를 제시한 것이다. 따라서 규제보다는 진흥이나 양성화를 중심으로 만화를 제시한 점이 눈에 띈다.

한편, 1955년 즈음에는 각 일간신문에 시사만화가 네 칸 형식의 만화와 한 칸 만평으로 자리를 잡게 되었다. 그러나 전후의 힘겨운 생활을 이어가던 서민들의 삶과는 달리 제2공화국의 부패상이 심해지자 신문의 시사만화는 권력에 대한 풍자가 강화되었다.

1958년 1월 23일자 <동아일보>에 연재하던 김성환의 ‘고바우영감’ 제1091회 차의 내용은 <대한민보> 이도영의 시사만화 이후에 처음으로 필화사건이 생기게 되었다. ‘고바우영감’ 제1091회 차의 내용은 네 칸 만화로 되어 있는데, 첫째 칸에는 길을 가던 똥 지게꾼이 맞은편에서 오던 똥 지게꾼에게 허리를 90도로 굽혀 공손히 인사하면서 “귀하신 몸 행차하시나이까?”라며 극존칭을 사용한다. 이에 고바우영감이 인사를 하던 이들에게 “저 어른이 누구신가요?”라며 묻자, “경무대서 똥을 치는 분이요”라며 슬쩍 알려준다. 당시 대통령 이승만이 거주하던 경무대에서 일하는 청소부마저 ‘귀하신 몸’으로 추대할 정도로 그 위세가 대단하다는 것을 통해 이승만 정권의 부패상이 얼마나 극에 달했는지를 보여주는 작품이다.

김성환은 이 작품으로 서울시경 사찰과에 소환되었고, 며칠 뒤에 경범죄 처벌법 위반혐의로 즉결심판에 넘겨졌다. 당시 적용된 경범죄 1조 9항은 ‘타인의 사사에 관하여 신문에 허위사실을 게재’했을 때 받는 처벌조항이다. 논란 끝에 법원은 위법을 인정해 사백오십 원의 벌금형을 선고했다.¹⁸

3) 만화사전심의

17 《경향신문》, 1948년 4월 4일자 ‘애기교육과 만화’, 《동아일보》, 1948년 10월 9일자 ‘아이들의 독서지도’, 《동아일보》, 1948년 11월 28일자 ‘불량아동출판물 서울시서 단속’, 《경향신문》, 1948년 11월 28일자 ‘불량만화 등 서적 당국서 대책성안’

18 『한국만화의역사』 최열, 1995년 5월 15일, 열화당, p125

만화는 50년대 중후반 잡지 시대를 거쳐, 50년대 후반과 60년대 초반 독립된 전문점 형태의 만화방이 보급되며 만화방 중심의 생태계가 정착되었다. 그러나 1961년 한국아동만화자유회를 통한 심의가 시작되고, 1968년 8월 31일 문화공보부가 산하에 만화가, 언론인, 법조인, 여성단체, 아동문학가 등으로 구성된 한국아동만화윤리위원회를 조직하여 사전 심의가 시작되었다.

법적 기관이 된 윤리위원회는 한국아동만화윤리강령, 한국아동만화실천요강 등을 법으로 제정했는데, 이 법을 통해 만화의 용지와 판형, 편수와 쪽수까지도 포괄적으로 규제하기 시작했다. 이에 의해 1968년 이후 선화지는 갱지로 대체되었고, 국판은 4×6배판으로 확대되었고, 무제한 편수는 상종하 3권으로, 각 권 50페이지는 130쪽 이상으로 규제되기 시작했다. 결국 1권이 50쪽에 불과했지만 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. 이런 강제 규정은 60년대 산호 <라이파이>, 박기정 <도전자> 등의 인기작을 연이어 내며 부흥했던 대본소 만화를 몰락시키는데 결정적인 역할을 했다.

1970년 1월 문화공보부 산하에 설치됐던 도서와 잡지, 아동만화 등 3개 윤리위원회의 기능을 통합한 한국도서잡지윤리위원회가 새로 설치되었다. 이 기구는 1976년에 주간신문에 대한 심의기능도 포함하게 되면서 한국도서잡지주간신문윤리위원회로(이하 '도서윤리위') 거대해졌다. 이 기관에서의 심의는 이전의 한국아동만화윤리위원회에 비해 더욱 세부적인 부분까지 확대되고 자세한 내용까지 통제하였다¹⁹.

1987년 6월항쟁 이후로 언론에 대한 억압과 국가권력에 의한 사회적 규제체제가 서서히 무너지기 시작했다. 한국도서잡지주간신문윤리위원회는 사단법인으로 전환 간행물윤리위원회가 되었다. 민간기구로 위상을 변화했지만 사전심의에 관한 강제력은 그대로 유지되었다. 그러나 1990년대 이후 대중문화 전반의 사전검열제가 폐지되는 추세에, 만화작가들도 사전검열에 반대하는 움직임이 생기자 이전에 비해 만화에 대한 심의 규제는 한층 약해졌다.

그러나 이 시기의 만화규제는 오히려 심의기관인 간행물윤리위원회 보다는 시민단체인 기독교윤리실천위원회나 YWCA만화모니터 활동 등 여성단체와 종교단체에 의해 만화에 대한 불량만화 시비는 여전히 유지되고 있었다. 이 당시의 불량만화는 주로 선정성과 폭력성이라는 잣대로 만화의 장면묘사에 대해 가해졌다. 하지만 억압된 규제에 반대하거나 저항해서 대체적으로 규제가 사라지는 1990년대의 사회적 분위기와 창작에 대한 갈망이 큰 젊은 만화창작자들은 오히려 표현의 자유를 외치며 만화장면 하나하나에 대해 지적하는 시민단체들의 여론활동에 제동을 걸기도 했다.

19 위원회 초창기의 활동내용을 보면 "위원회는 앞으로 어떠한 부류의 작품이라도 이성간의 애정을 담은 내용은 물론 남녀의 대우적 분위기 묘사를 엄중히 제재기로 한다"고 밝힌다. 이 조항은 아무리 남매지간이라도 한 공간에 서로 마주보는 장면은 그리지 못한다는 것이다. 또한 북한 관련 부문도 "서울이나 대도시에 고정간첩이 '아지트'를 정하고 암약하거나, 높은 지식층 혹은 존경해야 할 인격자(교직자, 의사, 정부기관의 요직자 등등)가 간첩으로 활약해서는 안되며... 반공만화를 그릴 때는 반드시 대단위 고정간첩단의 활약상을 피해야 하며 간첩활동 대상은 가급적 무식층에 국한해야 한다."고 정하고 있다. 또한 만화에는 '계모의 학대장면을 묘사할 수 없다'는 심의지침이 적용돼 <공위 팔쥐>, <신데렐라>등도 한동안 만화로 창작되지 못했다. 또한 한국도서잡지주간신문윤리위원회가 1984년 3월에 제정한 내부규정인 아동만화심의기준은 '이 기준은 도서잡지윤리강령 및 만화윤리실천요강에 의거, 아동만화의 종류에 따라 다루어서는 안될 것을 정하여 심의업무에 적용토록 한다.'가 명시함으로써 만화종류별 규제사항과 대사 및 그림의 묘사, 표지 등에 관해서도 자세한 금기를 명문화하고 있어서 만화의 다양한 발전을 현격히 저해하는 요인으로 강력하게 작용했다. (손상익, <한국만화통사 2>, 1998, p275-277)

그러는 과정에 한국의 만화는 그 어느 때보다 창작의 자유를 맛보면서 대단히 많은 만화잡지들이 창간되고 그에 맞는 많은 신인작가들이 배출되었으며 수많은 독자들에게 의해 만화시장은 대단히 왕성한 르네상스를 보내고 있었다. 1993년에는 한 달에 출간되는 만화전문 잡지만 35종이 넘었으며 신문과 잡지, 그리고 사보 등 어느 매체에서든 만화를 게재하지 않으면 안 된다는 강박이 있을 정도로 만화는 충분히 대중문화로서의 면모를 갖추고 있었다. 대중문화 가운데 TV나 광고 등에도 당시 순정만화의 스타일이나 컨셉 등이 많이 활용되면서 대중문화의 유행을 이끄는 트렌디한 장르가 되기도 했다.

4) 청소년보호법과 만화규제

1996년에 당시 신한국당 박종웅 의원의 발의에 의해 문화체육공보위원회에서 청소년보호를 위한 유해매체물규제등에관한법률안이 추진되었다. 이 법안은 ‘날로 심각해지고 있는 음란 폭력성을 띤 청소년유해매체물의 청소년 대상 유통을 규제함으로써 성장과정에 있는 청소년을 유해한 환경으로부터 보호하고 이들을 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 하기 위해’서라는 입법취지로 보호대상 연령을 18세 미만으로 잡으로 출판, 방송, 공연 등 모든 매체물을 대상으로 청소년에게 유해한 매체물의 유통을 규제함이 목적이라고 명시하고 있다. 그리고 아직은 사단법인 체제에 머무르고 있던 심의기구인 한국간행물윤리위원회가 법적 근거를 지닌 기구로 격상된다는 내용도 담고 있었다. 특히 가장 문제로 부각된 사항은 이 법률안 초안의 제8조 제4항인 “제1항 본문 및 제3항의 규정에 의한 심의·결정은 당해 매체물의 유통이 청소년에게 해로운 영향을 미치고 있거나 그 우려가 크다고 인정되는 경우에 한한다.”와 제5항인 “청소년보호위원회는 제3조 제2호 및 제7호에 해당하는 매체물과 만화의 경우에는 제4항의 규정에 불구하고 당해 매체물이 최초로 유통되기 전에 심의·결정을 할 수 있다.”라는 내용이었다. 즉 사전심의를 하겠다는 내용이었다

만화계는 그 어느때보다 즉각적이고 강력하게 반발하였으며 만화계 10여개의 단체들이 모여 ‘청소년보호법률안제정을 저지하기 위한 범만화인 공동대책위원회’를 꾸려 공동대응에 나섰다. 이후에 문화체육공보위원회는 제8조 5~5항 부분을 삭제한 통합·절충안을 마련해 1996년 12월11일 제181회 정기국회에서 제안하기로 의결하고 1997년 3월 7일에 ‘청소년보호법’이라는 제목으로 제정하고 같은 해 7월에 시행하게 되었다. 이 법안에 따라 만화는 청소년보호위원회에서 도서심의 업무를 위탁받은 법적 기구인 한국간행물윤리위원회에서 사후심의체제로 실행하게 되었다. 하지만 만화는 사전심의를 피해갔지만 수거, 파기, 시정이라는 준 사법권을 부여함으로써 기존의 검열제도와 다르지 않은 상황이 조성되었다.

이후 기독교윤리실천위원회는 33개의 시민단체들과 함께 음란폭력성조장매체대책시민협의회(이하 ‘음대협’)을 조직하여 청소년보호법이 제정된 3월 7일 이후인 4월 15일에 국내 3대 스포츠신문 발행인과 편집국 책임자를 집단 고발했다. 미성년자보호법 위반 혐의였다. 이에 따라 1997년 5월에 스포츠신문에 연재하던 이두호, 배금택, 방학기 등이 검찰에 소환되어 조사를 받았고 7월 2일에는 신한국당 대표가 ‘학교폭력과 전쟁’을 선포함과 동시에 내무부가 합동단속대책을 발표하면서

7월 5일부터는 소매상과 만화방, 도서대여점 등을 압수수색영장 없이 압수하였다. 7월9일에는 대본소업자, 출판업자 142명이 불량만화 유통혐의로 입건되고 7월 19일엔 이현세 작가가 <천국의 신화>로 감찰 소환을 통보받았다. 그리고 한국간행물윤리위원회는 이와 동시에 유해만화 목록을 발표했다. 유해만화 목록은 1천7백여종 510만권에 달하는 방대한 분량이었고, 이를 기준으로 7월 23일부터 만화대본소 등을 다시 압수수색을 하였다. 그리고 7월 31일엔 당시 성인 격주간 만화잡지인 『미스터 블루』, 『빅점프』, 『투엔티세븐』 등이 한시적으로 발행 중단을 선언하였지만 오래 버티지 못하고 사라졌다. 그리고 8월 2일에는 음대협이 고발한 스포츠신문 관계자와 만화가들이 대거 기소되어서 방학기, 강철수 등 여덟명을 불구속 기소하고 조운학 등 세 명은 약식 기소, 이두호, 황재, 배금택, 오일룡 등은 기소 유예되었다.

1998년 2월에 <천국의 신화>로 검찰에 소환된 이현세는 미성년자보호법을 위반한 혐의로 약식 기소당해 벌금 3백만원을 선고 받았다. 이현세는 이에 불복해 정식재판을 청구했고 2000년 7월 18일에 1심에서 벌금 3백만원 유죄 판결이 났다.

이현세는 즉각 항소를 통해 2001년 6월 2심에서 무죄판결이 났는데, 검찰은 바로 상고를 했다. 하지만 2002년 2월 28일에 헌법재판소가 죄형법정주의위반으로 미성년자보호법에 있는 ‘불량만화’ 조항을 위헌으로 판결했다. 미성년자보호법에 명시된 ‘불량만화’란 ‘미성년자에게 음란성 또는 잔인성을 조장할 우려가 있거나 기타 미성년자로 하여금 범죄의 충동을 일으킬 수 있게 하는 만화’를 가리키는 제2조의 2 불량만화 등의 판매금지 등의 조항에 대해 “미성년자보호법과 아동복지법에 규정된 ‘불량만화’의 개념이 지나치게 추상적으로 돼 있어 헌법에 위배된다”란 내용이었다. 결국 대법원은 ‘불량만화 조항 위헌 판결’을 기초로 2003년 1월 24일 검찰의 상고를 기각했다. 이 사건으로 이현세는 한국의 상고사를 다룬 <천국의 신화>를 당초 100권 분량으로 풀어내려던 계획을 축소하여 47권에서 마무리되면서 작품의 완성도가 떨어지는 결과가 되었다.

5) 2012년 자율규제협약의 전개

2010년 이후 한국만화 시장이 인터넷 기반으로 자리 잡으며, 청소년유해물 논란이 벌어졌다. 2012년 1월 7일, 《조선일보》는 1면 전체를 통틀어 ‘열혈초등학교, 이 폭력 웹툰을 아십니까’라는 제목의 기사를 보도한다. 《조선일보》는 기사에서 “야후코리아, 네이버, 다음 등 주요 포털 사이트에 현재 연재되는 웹툰 340개 중 이 만화처럼 학원 폭력을 주제로 학교에서 벌어지는 폭력을 가감 없이 그리는 웹툰은 11개에 이른다. 대부분이 아무런 제한 없이 볼 수 있는 전체 관람가”라며, 방송통신심의위원회(이하 방심위)의 심의를 촉구했다.

《조선일보》의 보도 이틀 뒤인 1월 9일 방심위에서는 웹툰심의계획을 발표한다. 1월 10일 <열혈초등학교>의 연재가 중단되고, 19세 관람으로 등급이 조정된다. 1월 11일 만화단체 명의로 <‘만화’가 사라지면 ‘학교폭력’도 사라지나?>라는 성명서를 발표한다. 만화단체는 “학교폭력의 원인이 마치 만화인양 매도하는 조선일보와 방심위의 행태는 사태의 본질을 흐리는 전형적인 희생양 찾기와 마녀사냥”이라며 “사회가 해결해야 하는 문제를 마치 일부만화가 그 원인인 것처럼 재단하는 행위는

즉각 중단되어야 한다”는 주장을 폈다.

2월 7일, 방심위는 인터넷 포털 사이트에 23 작품을 청소년유해매체물로 결정하는 데에 따른 의견서를 제출하라는 공문을 보낸다. (23작품 중 15개 작품이 성인인증이 있어야 볼 수 있는 작품이었다.) 2월 18일 웹툰작가와 이를 지원하는 이론, 법률, 학계의 인력이 결합해 윤태호 작가와 백정숙 평론가를 공동회장으로 ‘방심위심의반대를위한범만화인비상대책위원회(이하 비대위)’를 결성한다. 비대위를 중심으로 법률적 대응 방안, 국내외 심의제도 연구 등을 시행해 나가며 적극적으로 대응하기 시작한다. 2월 21일에는 비대위 차원의 공식블로그를 개설했고, 2월 27일에는 방심위에 의견서를 제출하고 거리에서 기자회견을 열었다

비대위에서는 크게 방심위의 웹툰심의에 대해 ①법적 권한의 문제 ②작품 내용 문제 ③기존 작품이 성인인증절차를 갖췄다는 문제를 지적한다. 오전 거리 기자회견을 끝내고, 부천 한국만화영상진흥원으로 자리를 옮겨 웹툰작가들과 함께 웹툰심의의 문제에 대해 공청회를 갖는다. 그 자리에서 심의의 부당성을 함께 공감하고, 법적 대응 준비와 연구, 1인 시위 등의 이후 행동 계획을 정리한다. 이날 기자회견 이후 언론의 보도가 이어졌고, 웹툰독자들의 자발적 지지활동도 함께 확산되었다. 점차 새로운 매체인 웹툰의 경쟁력의 원천은 자유로운 상상력이고 타율적 심의는 웹툰의 미래를 어둡게 한다는 여론이 형성되기 시작했다.

“웹툰은 21세기 한국 만화와 정보 인프라가 만나 탄생한 독특한 발명품이다. 일본의 망가, 미국의 코믹스 등 다른 나라에도 만화가 있지만 인터넷을 기반으로 한 만화, 즉 웹툰은 한국에서만 찾아볼 수 있는 문화 콘텐츠다. 웹툰은 기존의 출판만화와 창작·유통·소비 등에서 전혀 다르다. 우리에게 익숙한 '만화책'의 경우 작가는 연속되는 페이지를 중심으로 사고한다. 페이지에 칸을 나누어 배치하는 '페이지 구성'과 칸 안에 공간과 인물을 배치하는 '칸 구성'이 만화 연출의 핵심이다.”²⁰

3월 중순 이후 문화체육관광부가 갈등 사태를 극복하기 위한 중재에 나서기 시작했다. 만화계의 상황과 입장, 그리고 방심위의 상황과 입장을 청취했다. 문화부의 중재를 통해 4월 2일 방심위 관계자와 비대위 관계자의 간담회가 개최되었다. 이 자리에서 방심위는 업계 자율규제의 의사를 밝혔고, 4월 9일 한국만화가협회를 대표기관으로 하여, 업무협약을 체결하기에 이른다. 업무협약서에 의한 협력사항은 크게 1)웹툰 정보에 대해 자율규제체계 마련을 위한 상호 협력 2)민원 등 불만이 제기된 사항에 대해 정보 공유 및 자율조치 등을 위한 협의 3)웹툰을 활용한 어린이·청소년의 올바른 인터넷 이용환경 조성·홍보 등 사업 협력 4)기타 양 기관 간 협력을 위해 필요한 사업 추진이다. 이후 만화계와 방심위는 상호 협력을 통해 만화계는 청소년 보호라는 사회적 책임을 수행하며, 방심위는 정보통신망에 유통되는 새로운 만화 콘텐츠인 웹툰이 더욱 발전할 수 있도록 협력과 지원을 계속할 계획이다. 만화계와 방심위의 업무협약은 사회적 갈등을 상호 존중과 합의의 정신으로 풀어난 모범 사례이며, 만화의 사회적 가치를 인정한 뜻 깊은 협약이라 평가할 수 있다.

20 《중앙선데이》 2012년 4월 8일~9일자

2. 디지털 만화 자율규제의 필요성

2-1. 문화적 측면

한국만화의 역사 속에서 만화에 대한 규제는 여론에 의해서든 정권에 의해서든 또는 시민단체들에 의해서든 어떤 형태로든 지속적으로 유지해 왔다. 그 과정에서 작가의 창작을 보장하는 표현의 자유에 대한 측면은 대단히 많은 훼손을 거쳐 왔다. 오랜 기간 동안 유지되었던 사전검열제도는 물론 이거니와 만화에 대한 비판보다는 다른 이해관계의 목적으로 '만화는 불량하다'는 인식이나 '만화는 청소년에게 유해한 매체'라는 표현들이 공공연하게 사용되었다.

이런 인식은 만화독자들에게도 준범죄의식을 심어주었고, 만화작가의 창작 의욕 저하와 자존감 상실 등으로 한참 창작의 꽃을 피우던 좋은 작가들이 만화계를 떠난 사례는 충분히 많다. 또한 건강한 유통질서가 만들어져 가는 시점에 이러한 규제는 한순간에 편법의 유통질서를 만들게 하거나 시장 자체를 아예 축소시켜버렸다. 한 작가는 시대가 키워내는 것인데, 제대로 활동할 수 있는 작가가 되기 위해선 최소 10여년의 정진이 필요하다. 그 시간을 이겨낸 작가들을 사회적 억압으로, 더 궁극적으로는 자기검열로 작품 창작의 의지를 꺾는 것으로 반복되어 온 것이 한국만화의 역사였다.

만화의 풍자정신이나 만화의 문학적성, 그리고 인간에 대한 성찰을 다룬 깊이 있는 작품 보다는 대중적으로 널리 확산되었던 오락만화가 유독 발전할 수 있었던 것은 흥미위주의 작품들이 수익을 목적으로 대량생산체제까지 갖추면서 상행위를 할 수 밖에 없게 만들었던 것도 만화에 대한 규제가 큰 몫을 차지한다. 힘겨운 창작의 과정을 치루지 않고 일본만화 등을 손쉽게 따라서 만화를 만드는 관행들이 생겼던 것도 이와 같은 맥락에서 이루어졌다고 볼 수 있다. 그 결과 한국 만화는 일본 만화와 대단히 유사한 표현들로 정착되었다.

그럼에도 불구하고 한국 만화가 긴 세월을 유지할 수 있었던 것에는 잠시 규제의 칼날이 주춤하던 찰나였다. 1919년 3·1만세운동 이후, 해방이 된 직후, 휴전이 된 직후, 1960년 4·19혁명 직후, 그리고 1970년대의 성인만화, 신군부가 들어선 직후인 1980년대 초반, 1987년 6월 항쟁 이후부터 1997년 청소년보호법 제정이전까지, 2천 년대 출판만화가 무너지고 전혀 새로운 디지털만화가 도입되면서 등이다. 이는 대략 10여년에 한 번씩 맞이하던 찰나였다.

디지털만화는 기존의 출판만화와는 양상을 달리한다. 디지털 환경이 갖는 손쉬운 파급력은 작품이 갖는 주제의식이나 캐릭터의 소비문화를 한층 빠르게 확산시키고 있다. 온라인을 통한 무한배포가 그 원인이 되기도 하고 작품에 대한 평가도 다양한 측면에서 하나의 놀이로 정착하고 있다. 특히 웹툰의 댓글문화는 디지털 환경에서 만들어진 쌍방향 커뮤니케이션이라는 속성을 또 다른 문화로 정착하게 만드는 것으로서 작품 감상 이외에 댓글 감상 또한 사람들의 다양한 생각을 나눌 수 있는 장이 되고 있다. 이것은 독자들이 그저 감상자에서 그치는 것이 아니라 일정하게 참여할 수 있는 공간을 제공하게 됨으로써 다양한 해석들에 대한 논쟁과 의견 피력이 놀이의 형식으로 정착된 것으로

볼 수 있다.

한편으로는 신인작가 등용문이 일상적으로 이루어지고 있다는 것도 문화적 측면에서 이례적인 것이다. 기존의 출판만화가 작가의 문하생으로서 오랫동안 정진하고 데뷔의 기회를 찾아 가면서 이전 작가들의 작품적 경향에 많은 영향을 받았다면, 디지털 환경에서의 웹툰은 '나도만화가' 코너 같은 독자만화의 참여 폭이 넓고 일상적이기 때문에 언제든지 개인의 의지만 있다면 참여하여 작가로 진입할 수 있다. 이는 작가 재생산 구조의 유기적 폭을 넓히는 효과가 있기 때문에 소재나 그림, 분량 등의 제한이 없이 충분히 개개인의 다양한 성향과 취향들을 녹일 수 있는 기회가 된다. 따라서 디지털만화에서는 많은 숙련을 거치지 않아도 작가가 될 수 있는 기회가 있다는 점, 그에 따라 작품의 다양성을 도모할 수 있다는 점은 디지털만화가 새로운 문화로 정착하는데 큰 역할을 한 요소이다.

이에 따라 웹툰은 현재 대중문화의 원천으로 역할을 할 수 있다. 기존 문화장르가 갖고 있는 장르를 파괴할 수도 있고 새로운 것을 개발할 수도 있기 때문에 영화, 드라마, 게임 등 타 매체와 장르의 스토리텔링을 제공하는 원소스로서의 역할을 하게 된 것이다. 이는 나이고하를 막론하고 아이디어와 상상력, 그리고 다양한 소재를 개발할 수 있는 기회로 작용하고 이 소재를 하나의 이야기로 풀어내는 선 경험의 장으로서 문화소비의 1차 시장과 향유형태를 검증할 수 있는 매체가 된 것이다. 디지털 만화는 여전히 신인 작가들의 진입장벽이 낮고 그곳에서 인기작가가 될 수 있는 것은 엄격하게 독자들의 선택에 의해 규정되기 때문에 타 매체에서는 좋은 선 경험치를 가질 수 있는 것이다. 이에 따라 드라마와 영화, 연극 등 일정한 스토리텔링이 필요한 영역에서는 웹툰을 통해 좀 더 매체의 특성을 살린 표현들이 가능하게 됨으로써 질적인 담보를 이루어낼 수 있는 것이다. 이것이 한국대중문화가 좀 더 탄실하게 발전할 수 있는 토대를 제공하게 된다.

디지털만화는 기존의 출판만화 형태의 표현부터 영화적 표현들, 그리고 미술이 갖는 직관력, 문학이 갖는 성찰적 사유의 중의적 표현들까지 표현영역이 훨씬 증폭되어 있다. 특히 기존의 시각문화에서 영상문화가 갖는 청각과 움직임까지 구현할 수 있기 때문에 인간이 만들어낸 감상문화로서는 가장 총체적이고 종합적이라고 할 수 있다. 인간의 표현에 대한 욕망은 현실을 재현하는 일에서부터 더 나아가 눈에 보이지 않는 것을 구현하는 것까지 계속 발전해 왔다. 이제 무엇을 표현할 수 있을지는 현재의 관점에서 예단하는 것은 큰 착각이다. 웹툰을 축으로 한 디지털 만화들의 새로운 표현들이 그 영역에 한발 더 나아갈 수 있는 조건을 충족하고 있다. 그러나 기존 만화의 틀에서 디지털 환경에서의 만화 문화를 바라보게 된다면 더 이상 발전하지 않는다.

디지털만화를 통한 새로운 문화의 창출을 기대하는 것은 단지 개인의 향유의 폭을 넓혀 주는 것뿐만 아니라 인간의 사고 폭을 넓히는 문화적 행위라는 것을 잊지 말아야 한다. 이것을 가능하게 하기 위해서는 규제라는 족쇄를 풀어내고 표현의 자유를 보장하는 것 뿐이다.

2-2. 사회적 책임

만화는 한 개인의 향유물이 아니고 대중문화이다. 이는 경제활동을 하는 시장을 통해 불특정다수가 향유하고 있다는 것이다. 특히 오랫동안 만화가 어린이·청소년 문화로 자리 잡아 온 것을 보면 아직 가치관이 확립되지 않고 감성의 결이 완성되지 않은 어린이·청소년들이 지대한 영향을 받을 수 있다는 측면에서 만화의 사회적 책임이 거론되는 것이다. 이는 당대 사회상에 따라 책임의 내용이 약간씩 다를 것이다. 일제식민체제하에서 만화는 풍자정신을 기반으로 식민정책에 저항하는 의미로 활동함으로써 시대적 사명을 수행하기도 했었다. 해방 후에는 말살되었던 민족문화를 만들어 가는데 그 역할과 임무를 했으며, 때론 정권유지의 도구로 사용되기도 했었지만 문화로서의 본분을 지키려고 노력해 왔기 때문에 현재까지 이어질 수 있었다.

하지만 만화를 만드는 것이 문화 활동이라는 것 보다는 돈벌이의 수단으로만 활용하던 측면도 있었다. 이는 규제와 표현의 자유의 틀 속에서 지극히 모순적 관계에 있었지만 상당부분은 대중들에게 손쉬운 돈벌이로 인식되어 온 것도 사실이다. 그렇다고 만화가 어린이·청소년 문화를 저해하는 것으로 일관했던 것은 아니다. 어린이·청소년 시기의 고민과 가치관의 혼란, 그리고 인간관계를 형성해 가는 시기의 힘겨움을 항상 옆에서 함께 해 왔음도 부정되어서는 안 된다. 현 사회를 이끌고 가는 성인들도 어린 시절에 향유하던 문화로 만화를 끝내는 것에 주저함이 없다는 것은 바로 이점을 증명하는 것이다.

3. 디지털 만화 자율규제의 개념

3-1. 사회적 책임으로의 규제

창작자와 만화를 생산하는 이들이 만화를 통해 다양한 표현들을 가능하게 하는 동시에 적어도 당대 사회가 요구하는 ‘상식’의 선에서 어린이·청소년의 정신활동에 지대한 영향을 주고 있다는 것을 인식하고 있고, 그런 점에서 스스로 표현상의 고민들을 하고 있다는 것을 타자들이 인정하지 않고 있다는 것이 문제다.

특히 디지털환경에서 독자와 작가가 직접적이고 실시간으로 커뮤니케이션을 할 수 있는 조건에서는 당사자들의 의견피력이 원활하게 이루어지고 서로에게 영향을 미치기도 하면서 스스로 조정과 자정을 하고 있다. 2012년 웹툰에 대한 방심위의 청소년유해매체물 지정작으로 선정된 작품들 가운데는 이미 23개의 작품 가운데 15개의 작품이 성인인증이 있어야 볼 수 있는 작품이었다. 어린이·청소년이 보기에 과한 표현이 있다고 작가 스스로 판단하거나 유통주체가 스스로 판단하여 마련한 장치였다. 그럼에도 불구하고 방심위의 웹툰에 대한 청소년유해매체물 지정 의지는 작가와 생산자 그룹의 조치 자체를 인정하지 않겠다는 발상에서 비롯된 것이다. 이는 창작자의 기준에 대한 불신 뿐 아니라 독자들의 가치판단도 국가기관이나 제3자가 개입하는 의미로도 해석되는 것이다. 2012년 방심위의 웹툰에 대한 청소년유해매체물 지정 시도가 사회적 여론이 만화계의 손을 들어준

것도 그저 팬들의 우호적인 감정뿐만 아니라 독자들 스스로의 가치판단을 타자에 의해 예단 당한다는 문제의식이 공유되었기 때문이다.

따라서 디지털만화의 규제는 자율심의의 형태로 가는 것이 합당하다. 이미 디지털만화의 향유형태는 그 안에 자정 작용이 포함되어 있다는 것을 인식할 필요가 있다. 만화생산자(창작자와 유통주체) 스스로 독자대상의 눈높이에 맞게 안내한다는 의미로 자율적으로 심의를 해도 충분히 자정될 수 있는 장치가 디지털만화 환경에 있다는 것이다.

그러나 어느 측면에서는 가치관의 갈등과 대립이 있을 수 있다. 이 과정에는 제3자 기관에 의한 잣대 나누기 보다는 갈등의 주체 당사자들과 이를 조정하는 역할로서 사회적 검증이 된 인력으로 구성된 조정위원회 형태에서 충분히 해소될 수 있는 문제이다. 만일에 조정위원회에서도 조정이 안 되는 사안이라면 사회적 논의가 필요한 수준일 것이다.

3-2. 서비스로서의 만화규제

그동안 만화에 대한 사회적 책임을 운운하며 표현의 자유를 침범했던 이유는 규제를 중심으로 제도화 시켰기 때문이다. 규제라는 것은 규칙이나 법령, 관습 따위로 일정한 한도를 정하여 그 이상을 넘지 못하도록 제한한다는 뜻이다. 그렇기 때문에 주로 정부나 기관에 의해 권력을 행사하는 정해진 틀 안에서만 표현하도록 했기 때문에 각종 제재조치로 인한 위축과 뒷골목문화로 거듭했던 것이다. 하지만 디지털만화의 주어진 환경과 상황들은 더 이상 규제의 틀을 제시하여 제어될 수 있는 상황은 아니다. 심의라는 틀에서 충분히 조사하고 논의할 수 있는 상황을 조성하는 것이 현 상황에 가장 걸 맞는 것이다.

따라서 디지털만화는 규제보다는 논의를 중심으로 한 심의를 하는 것이 맞으며, 심의 조차도 만화생산자, 그리고 독자 주체들의 자율성을 보장해야 할 것이다. 이 말은 곧 디지털만화의 자율심의는 만화에 대한 각종 정보를 독자들에게 서비스한다는 개념으로 접근해야 이루어질 수 있는 것이다. 만화 작품에 대한 메타정보들을 서비스로 제공함으로써 독자들은 스스로의 자율적 선택에 의해 향유하고 논의해야 문화의 다양한 발전을 만들어 낼 수 있다. 디지털만화는 현재 어떤 변화를 할지 아무도 모른다. 단지 대단히 많은 변화가 있을 것이며, 그 변화는 상당히 다양할 것이고, 그 다양성을 대처할 수 있는 것은 각종 정보들을 서비스함으로써 독자 스스로 자율적 선택과 판단의 능력을 키워나가는 것 밖에는 방법이 없다.

제3장 자율규제 사례

1. 인터넷 내용 등급 시스템(Internet Content Rating System)

1-1. PICS

인터넷내용등급시스템의 이해는 인터넷내용선별플랫폼(Platform for Internet Content Selection, PICS)에 대한 이해로부터 시작된다. W3C는 1995년 8월 개발에 착수하여 1996년초 최종 기술명세를 완성한다. 이후 PICS를 기반으로 한 등급서비스가 개발되었다. RSACi, SafeSurf 등이 대표적이다. 또한 다수의 상업 필터링 소프트웨어들이 PICS 표준에 맞추어 개발되었다. 마이크로소프트 인터넷 익스플로러(IE) 역시 PICS를 탑재한다.

PICS는 메타데이터를 생성, 보급, 활용하기 위한 기술표준으로 디자인되었다. 특정 URL과 연계하여 등급정보를 포함한 인터넷 콘텐츠에 대한 기술(descriptive) 정보를 제공할 수 있는 라벨을 생성할 수 있게 한다. PICS의 라벨 구조는 '표 4'와 같고, '표 4'에 나타난 PICS 라벨 항목의 설명은 '표 5'와 같고, '표 6'은 가상 등급 시스템 라벨의 사례이다.

(PICS-1.1
<Service URL> [option...] labes [option...] ratings (<category> <value> ...) [option...] ratings (<category> <value> ...) ... <Service URL> [option...] labes [option...] ratings (<category> <value> ...) [option...] ratings (<category> <value> ...) ...)

표 4. PICS 라벨 구조

라벨항목			설명
<META http-equiv="PICS-Label"			메타태그의 성격
PICS-1.1			PICS의 버전 정보
<Service URL>			인터넷내용등급서비스 URL
labels	l		label의 첫 글자
	gen	tru	해당 URL 이하 페이지 전체에 적용
		fales	해당 URL에만 적용
	for		등급정보 적용할 URL
ratings(<category><value>)			등급정보 내용, 카테고리(속성)와 그에 해당하는 값이 하나의 쌍을 이룸

표 5 PICS 라벨 항목과 설명

(PICS-1.1 "http://www.gcf.org/v2.5" by "John Doe" labes on "1994.11.05T08:15-0500" until "1995.12.31T23:59-0000" for "http://w3.org/PICS/Overview.html" ratings (suds 0.5 density 0 color/hue 1) for "http://w3.org/PICS/Underview.html" by "Jane Doe" ratings (subject 2 density 1 color/hue 1))

표 6 가상 등급 시스템의 라벨 예

‘generic’ 옵션은 라벨의 적용단위이다. ‘generic’ 옵션이 ‘true’라면, 해당 URL 이하의 전체 페이지에 적용되는 일반 라벨(generic label)이고, ‘false’라면, 해당 URL에만 적용되는 특정 라벨(specific label)이다. PICS를 적용한 대표적인 사례는 RSACi와 ESRBi 시스템이다.

1-2. RSACi 시스템

RSACi 시스템을 개발한 Recreational Software Advisory Council(RSAC)는 비디오게임 등급설정을 위해 1994년에 설립된 비영리 민간단체다. RSACi는 “Recreational Software Advisory Council on the Internet”을 의미한다. 1996년 발표된 RSACi 시스템은 violence, nudity, sex, language의 4가지 영역을 0부터 4까지의 단계로 나타낸다.

구분	섹스	신체노출	언어	폭력
레벨 4	노골적인 성행위	자극적인 정면 노출	노골적인 어투	무분별한 폭력
레벨 3	절제된 성적 교감	정면 노출	외설적인 어투	피투성이 살상
레벨 2	착의 상태의 성적 교감	신체 일부 노출	절제된 비어	살상
레벨 1	정열적인 입맞춤	신체가 드러나는 옷	가벼운 비어	격투
레벨 0	없음	없음	일상 속어	없음

표 7 RSACi 등급기준

애플의 앱 스토어 등급분류는 RSACi 시스템의 4개의 내용영역을 10개의 내용항목으로 확대한 대신에 RSACi의 각 영역별 5가지 단계를 3개의 단계로 간소화한 후에 이를 연령별 등급과 연결시킨 것이라 할 수 있다. 예를 들어, RSACi 라벨의 플레이보이 온라인 잡지를 위한 신택스는 ‘표 8’과 같다.

<META http-equiv=PICS-Label content='(PICS-1.1 http://www.rsac.org/ratingsv01.html I gen true comment RSACi North America Server by eileenk@playboy.com for http://www.playboy.com on 2000.08.19T09:30-0500 r(n 4 s 3 v 0 l 4))'>livepage.apple.com

표 8 플레이보이 온라인을 위한 RSACi 신택스

‘표 8’에 나타난 신택스의 라벨 요소는 다음과 같은 의미를 갖는다.

Ratings (<category><value>)	각 범주의 등급 정보 n = 신체노출, s = 섹스, v = 폭력, l = 언어. n 4 = 정면 노출 s 3 = 절제된 성적 교감 v 0 = 없음 또는 스포츠 관련 l 4 = 노골적인 어투
--------------------------------	--

표 9 <표8>의 라벨 요소

RSACi의 등급시스템파일은 인터넷 익스플로러 등 웹브라우저에 포함되어 있다. 인터넷 익스플로러의 경우 ‘인터넷옵션’ 내에 ‘내용관리자’가 그것이다(‘그림 8’ 참조).

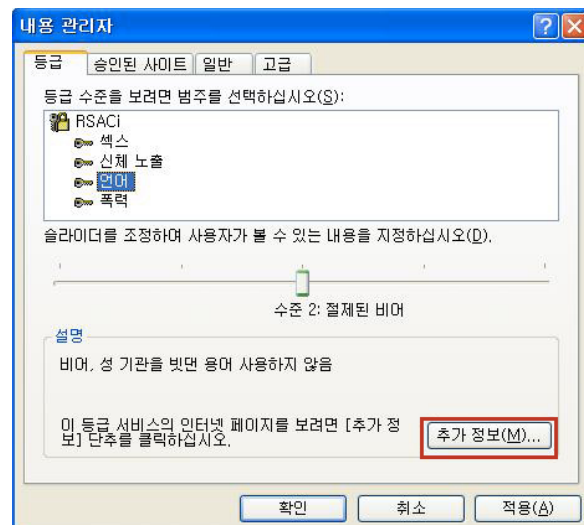


그림 8 RSACi 내용선별 장치

1-3. ESRBi

1994년 ‘쌍방향 디지털 소프트웨어 협회’(Interactive Digital Software Association: IDSA)에 의하여 설립된 ESRB(Entertainment Software Review Board)는 1999년 인터랙티브 게임과 웹에 대한 등급분류를 목적으로 ESRBi를 개발했다. ‘i’는 쌍방향성을 의미하는 ‘interactive’의 약자 ESR-

Bi는 웹과 같은 양방향 상호작용이 가능한 플랫폼을 이용한 게임이나 웹사이트의 등급분류를 담당하며, 등급분류과정은 ESRB와 같다. ESRBi의 등급분류는 3세, 6세, 13세, 17세, 18세로 구분된 5개의 연령 등급과 31개의 내용기술어를 가지고 있다.

분류	설명
ECi(Early Childhood Interactive)	3세 이상
Ei (Everyone Interactive)	6세 이상
Ti (Teen Interactive)	13세 이상
Mi (Mature Interactive)	17세 이상
AOi (Adults Only Interactive)	18세 이상

표 10 RASci 등급기준

ESRBi는 위의 연령 등급분류와 더불어 게임의 내용을 세부적으로 설명하는 내용기술어를 제공한다. 이러한 내용기술을 위한 분류어는 게임 패키지와 광고에 첨부되어 게임소비 자가 게임을 구매할 때 상세한 정보를 제공한다. ESRBi의 경우는 ESRB와 달리, 온라인 게임이나 웹사이트에 대한 등급분류라는 특징 때문에 ‘개인의 정보 입력’, ‘카드결제’, ‘은행계좌 등을 통한 상품 구입 가능’ 등을 내용기술어로 채택하였다. ESRBi 내용기술어는 온라인게임의 접속화면이나 웹사이트 상에 표기된 ESRBi 연령등급 마크 위에 마우스 커서를 올려놓으면 해당 내용기술어가 나 타난다.

	내용기술어		설명
1	comic Mischef		저속한 농담
2	Mild Violence		약한 폭력
3	Violence		폭력
4	Graphic Violence		그래픽 폭력(폭력 이미지)
5	Nudity	Technical Nudity	과학적 노출
6		Artistic Nudity	예술적 노출
7		Nudity	노출
8	Suggestive Themes Blood		암시적 주제 피
9	Mature Sexual Themes		성숙한 성적 주제

	내용기술어		설명
10	Mature Sexual Themes		강한 성적 내용
11	Mild Language		약한 언어
12	Mild Lyrics		약한 가사
13	Strong Language		강한 언어
14	Hate Speech		혐오성 발언
15	Strong Hate Speech		강한 혐오성 발언
16	E-mail		이메일 요구
17	Personal Information		개인정보 요구
18	Survey Information		설문조사 요구
19	Financial Information		재정정보 요구
20	Advertising		광고
21	Transaction and Purchases		신용카드 결제
22	Direct Expenditure		직접구매
23	Potential Sensitive Areas	Weapon Making	무기제작
24		Suicide	자살
25		Intolerance	비관용
26		Gambling	도박
27		Alcohol	음주
28		Drugs	도박
29		Smoking	흡연
30	Informational		데이터, 사실, 자원정보, 참고자료 또는 교육적 텍스트 제공
31	Edutainment		특별한 기술, 발전되거나 보강된 학습 제공

표 11 ESRBi 등급분류 내용 기술어

ESRBi의 내용선별차단 방식은 RSACi와 같다. 다만, 익스플로러 내용관리자에 기본 내장되어 있지 않기 때문에 ESRBi에서 제공하는 등급시스템파일(esrbi.rat)을 다운로드받아 인터넷옵션/내용관리자에서 등급시스템 추가를 선택하여 설정한다. ESRBi의 내용선별은 연령분류별 차단설정과 내

용기술어별 차단설정을 동시에 수행한다(‘그림 9’ 참조).

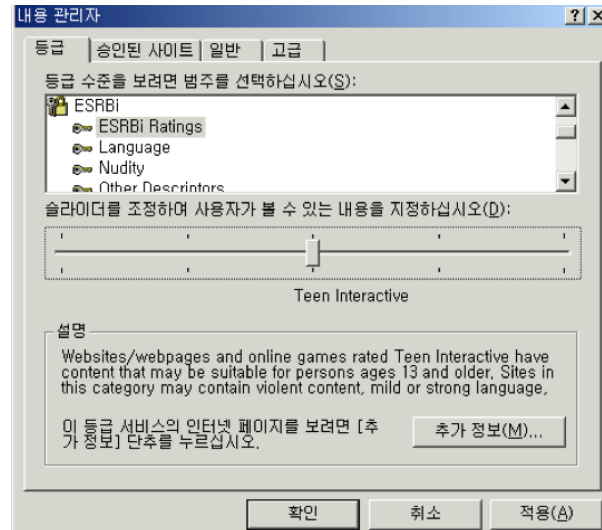


그림 9 ESRBI 내용선별 설정 화면

1-4. The ICRA System

ICRA는 유럽위원회의 ‘Action Plan for Promoting Safer Use of the Internet’ 기금을 받아 1999년 3월 설립되었다. ICRA 시스템은 Chat, Language, Nudity & Sexual Material, Other Topics, Violence의 5개 영역에 걸쳐서 45개의 기술어를 갖고 있는데, 40개의 기술어를 함께 선택할 수 있다. ICRA 시스템은 이 45개의 기술어를 바탕으로 하여서 다음과 같은 다중 등급시스템의 구조를 가지고 있다.

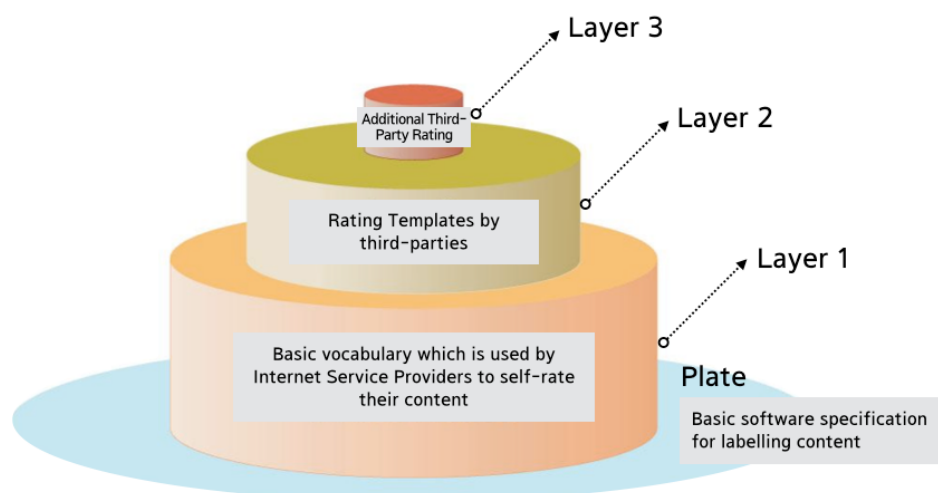


그림 10 ICRA 다중 등급시스템

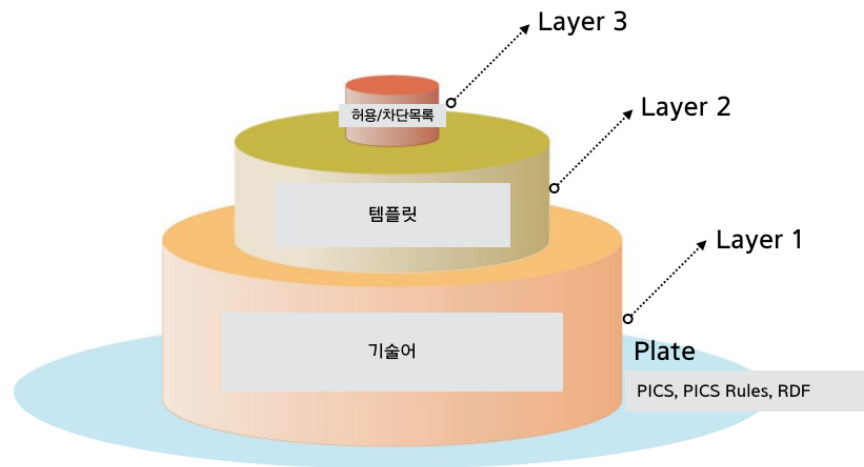


그림 11 레이어 케이크 모델(Layer Cake Model)

콘텐츠 제공자가 자기의 콘텐츠에 대하여 ICRA의 45개 기술어에 의한 정보를 제공하면(Layer 1), 이 기술어들의 다양한 조합에 의하여 등급을 결정하고(Layer 2), 다시 여기에 이 등급을 바탕으로 하여서 추가적으로 등급을 추가, 보완한다(layer 3). Layer 2 단계에서는 등급의 설정은 그 등급을 설정하는 자의 필요에 따라 ICRA의 45개 기술어45개 기술어를 달리 조합할 수 있다.

가령 어떤 등급의 경우에는 ICRA 기술어의 “여자의 유방”을 12세 등급으로 설정할 수 있는 반면 다른 등급에서는 이를 19세로 설정할 수도 있다. 즉 Layer 2 단계에서의 등급의 설정은 어느 하나의 등급만이 존재하는 것이 아니라 ICRA 기술어를 어떻게 조합하는가에 따라 다양한 등급을 설정할 수 있는 것이다. 선정성을 보다 엄격하는 설정하는 등급, 폭력성을 보다 엄격하는 설정하는 등급 등 등급을 설정하는 자의 선호에 따라 등급이 달라질 수 있는 것이다.

따라서 콘텐츠 이용자는 이처럼 다양하게 설정된 등급 중에서 자신의 선호에 일치하는 등급을 제공하는 자의 Layer 2 등급 설정을 선택하는 것이 가능하게 된다. Layer 3 단계에서는 이처럼 ICRA의 45개 기술어를 기반으로 하여서 설정된 등급에다가 미세 조정을 할 수 있다. 가령 Layer 2 단계에서 설정된 등급에다가 ICRA 기술어를 기반으로 하지 않는 다른 등급 설정 기관이 설정한 등급을 참고하여 등급을 조정할 수가 있다.

번호	구분	기술어	code
1	채팅 (Chat)	채팅(Chat)	RA15
2		아동과 십대에게 적합한 건전한 채팅(Moderated chat suitable for children and teens)	RA0
3		해당사항 없음(Neither of the above)	RA0

번호	구분	기술어	code
4	언어 (Language)	노골적인 성적 언어(Explicit sexual language)	RA19
5		거친 언어 혹은 신성모독(Crude words or profanity)	RA15
6		가벼운 욕설(Mild expletives)	RA12
7		해당사항 없음(None of the above)	RA0
8	nudity and Sexual Material)	발기된 남자의 성기 혹은 여성 성기의 자세한 묘사(Erections or female genitals in detail)	
9		남자의 성기(Male genitals)	
10		여자의 성기(Female genitals)	
11		여자의 유방(Female breasts)	RA19
12		둔부 노출(Bare buttocks)	RA15
13		노골적인 성행위(Explicit sexual acts)	RA19
14		모호하거나 암시적인 성행위(Obscured or implied sexual acts)	RA19
15		가시적인 성적 접촉(Visible sexual touching)	RA15
16		열정적인 키스(Passionate kissing)	RA12
17		해당사항 없음(None of the above)	RA0
18		예술적인 맥락에서 제시되며, 어린 아동들에게 적합함(appears in a context intended to be artistic and is suitable for young children)	RA0
19		교육적인 맥락에서 제시되며, 어린 아동들에게 적합함(appears in a context intended to be educational and is suitable for young children)	RA0
20		의학적인 맥락에서 제시되며, 어린 아동들에게 적합함(appears in a context intended to be medical and is suitable for young children)	RA0
21	다른 주제 들 (Other topics)	흡연의 조장(Promotion of tobacco use)	RA15
22		음주의 조장(Promotion of alcohol use)	RA15
23		마약 사용의 조장(Promotion of drug use)	RA19
24		도박(Gambling)	
25		무기 사용의 조장(Promotion of weapon use)	RA12
26		차별 및 사람들에게 대한 해악의 조장(Promotion of discrimination or harm against people)	RA15
27		어린 아동들에게 나쁜 본보기로 인식될 수 있는 자료(Material that might be perceived as setting a bad example for young children)	RA15
28		어린 아동들에게 혼란을 줄 수 있는 자료(Material that might disturb young children)	RA12
29		해당사항 없음(None of the above)	RA0

번호	구분	기술어	code
30	폭력 (Violence)	성폭력/강간(Sexual violence/rape)	
31		인간의 피와 출혈(Blood and gore, human beings)	RA19
32		동물의 피와 출혈(Blood and gore, animals)	RA19
33		공상 캐릭터의 피와 출혈(애니메이션 포함)(Blood and gore, fantasy characters(including animation))	RA15
34		인간의 살해(Killing of human beings)	RA15
35		동물의 살해(Killing of animals)	RA15
36		공상 캐릭터의 살해(애니메이션 포함)(Killing of fantasy characters(including animation))	RA12
37		인간에 대한 고의적인 상해(Deliberate injury to human beings)	RA12
38		동물에 대한 고의적인 상해(Deliberate injury to animals)	RA12
39		공상 캐릭터에 대한 고의적인 상해(애니메이션 포함)(Deliberate injury to fantasy characters(including animations))	RA7
40		물체에 대한 고의적인 손상(Deliberate damage to objects)	RA7
41		해당사항 없음(None of the above)	RA0
42		예술적인 맥락에서 제시되며, 어린 아동들에게 적합함(appears in a context intended to be artistic and is suitable for young children)	RA0
43		교육적인 맥락에서 제시되며, 어린 아동들에게 적합함(appears in a context intended to be educational and is suitable for young children)	RA0
44		의학적인 맥락에서 제시되며, 어린 아동들에게 적합함(appears in a context intended to be medical and is suitable for young children)	RA0
45		스포츠 관련 맥락에서만 제시됨(only appears in a sports related context)	RA0

표 12 ICRA 기술어

ICRA 기술어와 코드는 아래 보이는 것과 같다. ICRA는 RSACi 라벨과 ICRA 라벨을 함께 제공한다. ICRA 라벨은 다음과 같은 신텍스로 나타낼 수 있다.

```
<meta http-equiv="pics-label" content='(pics-1.1 "http://www.icra.org/ratingsv02.html"
comment "ICRAonline EN v2.0" I gen true for "http://www.example.com" r (nh 1 ni 1 vz 0 vr
1 lc 1 oa 1 ob 1 ca 1) "http://www.rsac.org/ratingsv01.html" I gen true for
"http://www.example.com" r (n 0 s 3 v 0 l 1))'>
```

표 13 ICRA 신텍스 예제

1-5. 앱스토어의 자율규제방식

애플 앱스토어의 앱 콘텐츠 등급분류 방식은 우리에게 많은 시사점을 준다. 애플 앱스토어는 콘텐츠의 내용을 Cartoon or Fantasy Violence, Realistic Violence, Prolonged Graphic or Sadistic Realistic Violence, Profanity or Crude Humor, Mature/Suggestive Themes, Horror/Fear Themes, Alcohol, Tobacco, or Drug Use or References, Simulated Gambling, Sexual Content or Nudity, Graphic Sexual Content and Nudity 등의 10개 항목으로 구분한 후, 각각의 항목에 대해서 그 정도를 None, Infrequent/Mild, Frequent/Intense 등 3개로 구분하여 표시하도록 하고 있다.

콘텐츠 제공자는 각각의 항목에 대하여 3가지 정도 중에 하나를 선택하여 제출하여야 한다. 콘텐츠 제공자가 선택한 항목과 그 정도 이 양자의 조합에 따라 4세 이상, 9세 이상, 12세 이상, 17세 이상, 불가 등의 콘텐츠 등급이 결정되게 된다.

For each content description, choose the level of frequency that best describes your application. [Application Rating Details](#)

Applications must not contain any obscene, pornographic, offensive or defamatory content or materials of any kind (text, graphics, images, photographs, etc.), or other content or materials that in Apple's reasonable judgment may be found objectionable.

Apple Content Descriptions	None	Infrequent/Mild	Frequent/Intense
Cartoon or Fantasy Violence	☒	☐	☐
Realistic Violence	☒	☐	☐
Sexual Content or Nudity	☒	☐	☐
Profanity or Crude Humor	☐	☐	☒
Alcohol, Tobacco, or Drug Use or References	☒	☐	☐
Mature/Suggestive Themes	☐	☐	☒
Simulated Gambling	☒	☐	☐
Horror/Fear Themes	☒	☐	☐
Prolonged graphic or sadistic realistic violence	☒	☐	☐
Graphic sexual content and nudity	☒	☐	☐

17+
App Rating

그림 12 애플 앱스토어 콘텐츠 내용 체크 항목

항목	결과		
	none	Infrequent/Mild	Frequent/Intense
Cartoon or Fantasy Violence	4+	9+	9+
Realistic Violence	4+	9+	12+
Prolonged Graphic or Sadistic Realistic Violence	4+	N	N
Profanity or Crude Humor	4+	9+	12+

항목	결과		
	none	Infrequent/Mild	Frequent/Intense
Mature/Suggestive Themes	4+	9+	17+
Horror/Fear Themes	4+	9+	12+
Alcohol, Tobacco, or Drug Use or References	4+	12+	17+
Simulated Gambling	4+	12+	12+
Sexual Content or Nudity	4+	12+	17+
Graphic Sexual Content and Nudity	4+	N	N

표 14 애플앱스토어 등급결정 방식

어플리케이션 등급 당신의 앱은 당신이 제공하는 정보에 기초하여 아래의 등급 중 하나를 받을 것이다.	
4+ 4세 이상	Titles in this category contain no objectionable material. 이 카테고리의 출판물들은 어떠한 불쾌한 소재도 포함하지 않는다.
9+ 9세 이상	Titles in this category may contain mild or infrequent occurrences of cartoon, fantasy or realistic violence, and infrequent or mild mature, suggestive, or horror- or fear-themed content which may not be suitable for children under the age of 9. 이 카테고리의 출판물들은 약간의 혹은 드물게 만화, 판타지 또는 사실적인 폭력, 그리고 드물거나 가볍게 9세 이하의 어린이에게 적절하지 않을 수 있는 성숙하고, 도발적이고, 공포스러운 -두서운- 주제의 내용을 포함할 수도 있다.
12+ 12세 이상	Titles in this category may also contain infrequent mild language, frequent or intense cartoon, fantasy or realistic violence, and mild or infrequent mature or suggestive themes, and simulated gambling which may not be suitable for children under the age of 12. 이 카테고리의 출판물들은 또한 드물게 가벼운 언어, 빈번하게 혹은 강렬한 만화, 판타지, 또는 사실적인 폭력, 그리고 약간의 혹은 드물게 12세 이하의 어린이에게 적절하지 않을 수 있는 성숙하고, 도발적인 주제와 유사 도박을 포함할 수도 있다.
17+ 17세 이상	You must be at least 17 years old to purchase this application. Titles in this category may also contain frequent or intense offensive language; frequent or intense cartoon, fantasy or realistic violence; and frequent or intense mature, horror, and suggestive themes; plus sexual content, nudity, alcohol, tobacco, and drugs which may not be suitable for children under the age of 17. 적어도 17세이어야 이 어플리케이션을 구매할 수 있다. 이 카테고리의 출판물들은 또한 빈번하고 격렬하게 공격적인 언어를 포함할 수 있다; 빈번하고 강렬한 만화, 판타지, 또는 사실적인 폭력; 그리고 빈번하고 강렬한 성숙한, 공포스러운, 그리고 도발적인 주제; 더하여 17세 이하의 어린이에게 적절하지 않을 수 있는 성적 내용, 노출, 술, 담배, 그리고 마약을 포함할 수 있다.

그림 13 애플 앱스토어 등급 설명

2. 범유럽 게임정보(Pan European Game Information)의 성과와 전망

2-1. PEGI의 등장

범유럽게임정보(Pan European Game Information, 이하 PEGI)는 유럽의 게임산업체를 대표하는 자율규제기구로서, 유럽 인터랙티브 소프트웨어 연맹(Interactive Software Federation of Europe)의 행동강령(Code of Conduct)을 근거로 유럽 전역에서 생산되거나 수입되는 인터랙티브 소프트웨어 제품의 심의를 담당하고 있다.

2003년 봄 출범한 PEGI²¹는 대부분의 유럽 국가를 포괄하는 단일시스템으로 자리 잡으면서, 기존의 개별 국가 연령등급시스템을 대체하고 있다. 2008년 6월 현재, 소니, 마이크로소프트, 닌텐도 등 유럽 전역을 비롯한 전 세계 300여 개 주요 콘솔 게임, 인터랙티브 게임 개발자 및 퍼블리셔들의 지지를 받고 있으며, 28개 유럽국가에서 활용되고 있다.



그림 14 PEGI 웹사이트 메인화면(<http://www.pegi.info>)

21 PEGI를 도입한 28개 유럽 국가들은 다음과 같다. 유럽 주요 국가 중 독일은 PEGI를 도입하고 있지 않다. 『청소년보호법(Jugend-schutzgesetz)』을 운영하고 있는 독일은 자국 법 체제 아래 게임물 등급 심의를 실시하고 있다.

PEGI 시스템은 유럽 인터랙티브 소프트웨어 행동강령 제1조에 의거하여 포맷 혹은 배급 방법에 상관없이 유럽 인터랙티브 소프트웨어 연맹(Interactive Software Federation of Europe, 이하 ISFE)의 회원 혹은 이 강령을 따르기로 결정한 비회원 게임출판업자 혹은 교역 협회에 의한 온라인, 오프라인 비디오게임, 컴퓨터 게임, 교육/참고문헌 CD-ROM에 적용된다.

‘Nielsen Games’의 2008년 보고서에 의하면 PEGI에 대한 소비자 인식도는 매우 높은 것으로 나타났다.²² 유럽 지역 비디오 게이머들 중 93%가 PEGI의 연령 등급 라벨을 인지하고 있으며, 62%가 유럽게임등급시스템에 대하여 알고 있었다. 또한 50%의 조사 응답자가 PEGI의 내용 기술 표시를 인지하고, 비디오 게임을 구입할 때 유용한 연령등급 라벨로 사용하고 있다.

2-2. PEGI의 조직구조

인터랙티브 소프트웨어의 내용에 대한 정보를 대중들에게 제공하는 목적으로 하는 PEGI 시스템은 ISFE에 운영되는데, ISFE는 연맹의 설립 목적과 PEGI 시스템의 원활한 운영을 위하여 자문위원회, 고발위원회, 집행위원회 등을 하부 조직으로 두고 있다. 한편, ISFE는 일찍이 PEGI 시스템 관리 기구로 ‘네덜란드 시청각 매체 분류원(Netherlands Institute for Classification of Audio-visual Media, 이하 NICAM)’을 선정하였고, 이후 NICAM이 PEGI 시스템의 일상 행정과 기술 지원을 책임지고 있다. 단, 영국은 예외적 사례로써, 영국 비디오 표준 위원회 (Video Standard Council, VSC)는 영국 안의 모든 PEGI 문제들에 대해 NICAM의 대리인 역할을 하고 있다. PEGI 시스템의 조직구조는 ‘그림 13’과 같다.

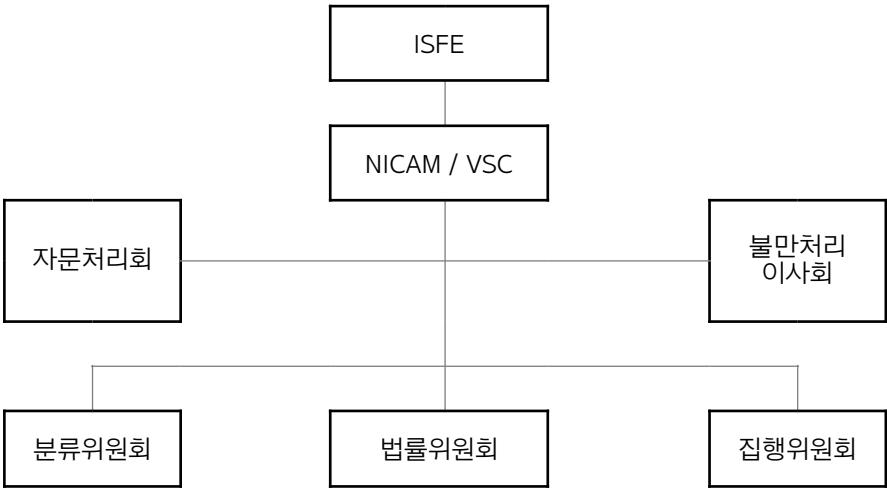


그림 15 PEGI 시스템의 조직구조

22 Nielsen Games, Video Gamers in Europe-2008

1). 자문이사회(Advisory Board)

자문이사회는 PEGI 시스템에 의해 반영된 사회적, 법적, 기술적 발전을 확실히 하기 위한 행동강령의 지속적인 업데이트를 위한 권고안을 제시하는 책임을 지고 있다. 2009년 5월 현재, 15개국에서 선발된 자문위원들은 정부 관료, 부모·소비자단체, 아동심리학자, 매체전문가, 학자 등으로 구성되어 2년의 임기로 임명된다. **각계의 인사로 구성된 자문위원회는 자율규제 조직과 정부 사이의 안정적이고 지속적인 의사소통 경로 역할을 한다.** 자문위원회의 각 위원들은 청소년보호를 중심으로 PEGI와 관련된 자국 정부의 정책을 대변하는 한편, PEGI의 현황을 자국 정부에 보고한다.

모바일 인터넷 게임을 포함한 게임 시장의 빠른 성장이 예상되는 상황에서, 공동규제모델을 채택하고 있는 유럽연합의 인터넷 내용규제정책의 연장선상으로 보이며, 자율규제 조직의 운영에 있어서 정부 역할의 중요성을 보여준다.

2). 불만처리이사회(Complaint Board)

불만처리이사회는 유럽 각국의 청소년보호 전문가 집단으로 구성되어 있다. 이사들은 정부 또는 ISFE와 관련되지 않은 독립적 지위를 가지는 전문가들이다. 자문이사회와 마찬가지로 2년 임기로 ISFE에 의해 임명되며, 2009년 5월 현재, 유럽 각국의 17명의 전문가들이 참여하고 있다. 불만처리이사회는 특정 게임 타이틀에 부여된 PEGI 연령 등급에 대한 소비자 또는 퍼블리셔의 불만을 공식적으로 조정, 처리하는 역할을 담당하고 있다. 이사회 회의는 3인의 이사회 구성원의 참석으로 개최되며, 이들이 불만 사항에 대한 결정을 내릴 권한을 가진다. PEGI 시스템을 사용하는 퍼블리셔들은 불만처리이사회에의 결정을 따라야 한다. 게임에 대한 수정 결정이 있을 경우, 이를 즉시 수행하여야 하며, 이를 따르지 않을 경우, 행동강령에 따른 제재를 받게 된다.

3) 분류위원회(Criteria Committee)

분류위원회는 ISFE, NICAM, VSC, 산업체의 대표들로 구성되어 있다. 위원회는 자율등급 결정 절차의 핵심이라 할 수 있는 'PEGI 질의서(PEGI questionnaire)'와 기술적, 내용적 발전에 따른 기초 분류의 변경과 채택을 책임진다. 또한, 자문이사회에 의해 제시된 권고 혹은 불만처리이사회에 의해 결정된 사항들을 반영한 분류기준을 검토한다.

4) 법률위원회(Legal Committee)

자율시스템인 PEGI는 각국의 기존 법률과의 협력하에, 때로는 기존 법령의 하위 제도로, 운영된다. 법률위원회는 자율연령등급시스템에 영향을 줄 수 있는 참여 국가들의 법제도 변화에 대해 ISFE를 자문하는 역할을 수행한다.

5) 집행위원회(Enforcement Committee)

집행위원회는 자문이사회의 권고를 수행할 책임을 지며, 불만처리이사회의 결정을 포함한, PEGI 행동강령 준수 강화를 위한 활동을 수행한다. 집행위원회는 10명으로 구성된다. 5명은 퍼블리셔들로, 나머지 5명은 자문이사회 이사들로 구성된다

2-3. 심의 기준

PEGI의 연령등급시스템은 두 개의 분리되어 있지만 보완적인 요소를 포함하고 있다. **첫번째가 연령 등급 시스템이다.** PEGI 연령 식별들은 3세 이상, 7세 이상, 12세 이상, 16세 이상, 18세 이상으로 구성되어 있다. 하지만, 자율규제에 기반한 등급 시스템임으로 어디까지나 합법적인 콘텐츠를 대상으로 하고 있다. 불법물은 등급의 대상이 아니며, 따라서, 이용불가 등급이 없다. **두 번째 요소는 게임 기술어다.** 기술어는 게임이 담고 있는 콘텐츠의 형태를 설명하는 내용정보로써, 패키지로 오프라인에서 판매되는 게임의 경우 포장 패키지 위에, 온라인으로 판매되는 게임의 경우에는 해당 웹사이트에 아이콘으로 표시된다.

등급표시	해당연령
	3세 이상 이용가
	7세 이상 이용가
	12세 이상 이용가
	16세 이상 이용가
	18세 이상 이용가

표 15 PEGI 연령등급 표시²³

연령 등급과 게임 기술어 제공의 목적은 게임내용정보에 대한 통제와 규제라는 측면보다는 게임을 구매하는 사람들, 특히 부모들에게 자신들이 구매하려는 게임이 의도하는 게임 플레이어의 연령에 적합한지를 확인할 수 있도록 하는 서비스적 측면이 크다고 할 수 있다. 통상적인 소매 경로를 통해

²³ 포르투갈에서는 PEGI의 연령등급과 다른 법정 연령 카테고리를 사용함. 3+는 4+로, 7+는 6+로 대체된다.

구입되는 게임에 덧붙여, PEGI 등급은 인터넷을 통해 판매되거나, 온라인 게임 환경 안에서 플레이 혹은 다운로드 되거나, 또는 잡지 부록으로 제공되는 게임에도 적용되고 있다. PEGI의 연령등급표 시 아이콘은 '표15'와 같다.

PEGI는 7가지 기술어는 '저속한 언어', '차별', '약물', '공포', '섹스', '폭력', '도박'으로 각 기술어별 심볼을 제공하고 있으며, 온라인 게임임을 알리는 심볼 또한 제공하고 있다. PEGI 기술어들은 <NICAM 시청각매체 분류시스템 (일명 Kijkwijzer)>를 원용하여 개발되었다. PEGI 기술어와 심볼의 상세 내용은 '표 16'과 같다.



그림 16 PEGI 연령등급 및 기술어 심볼 표시 적용 예

등급표시	내용
	저속한 언어: 저속한 언어가 사용되는 게임
	차별: 차별을 조장할 수 있는 장면의 묘사나 내용을 포함한 게임
	약물: 약물의 사용을 언급하거나 묘사하는 게임
	공포: 어린이의 공포나 두려움을 불러일으킬 수 있는 게임

등급표시	내용
	섹스: 누드, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함된 게임
	폭력: 폭력묘사 장면이 포함된 게임
	도박: 도박을 조장하거나 가르치는 게임
	PEGI 온라인: 온라인에서 플레이될 수 있는 게임

표 16 PEGI 기술어와 심볼

[참고]

PEGI와 같은 연령등급 표시와 기술어는 우리나라 게임물관리위원회 등급분류와 맥을 같이 한다.

구분	전체이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
선정성	선정적 내용없음	성적 욕구를 자극하지 않음	여성의 가슴과 둔부가 묘사되나 선정적이지 않은 경우	선정적인 노출이 직접적이고 구체적 묘사
폭력성	폭력적 내용없음	폭력을 주제로 하거나 표현이 경미한 경우	폭력을 주제로 하여 선혈, 신체 훼손이 비사실적	폭력을 주제로 하여 선혈, 신체훼손이 사실적
범죄 및 약물	범죄 및 약물 내용없음	범죄 및 약물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 약물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 약물 등 행동 조장
언어	저속어 비속어 없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어 표현이 청소년에게 유해하다가 인정되는 경우
사행성	사행적 요소 없음	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행성이 높은 행위를 유발하는 경우

표 17 게임물관리위원회 등급분류 세부기준

우리나라 영상물등급위원회 역시 영역별 내용정보기술과 연동된 연령 등급제도를 채택하고 있다.

분야	낮음	보통	다소 높음	높음	매우 높음
	전체관람가	12세 관람가	15세 관람가	청소년관람불가	제한상영가
주제 (유행성등)	주제 및 내용에 있어 일반 정서에 반하거나 가치관 혼란, 정신적 충격 등 문제가 있는 경우				
선정성	영상 등에서 전라 등 과다노출 및 애무 등 성행위의 선정성 묘사를 담고 있는 경우				
폭력성	고문, 혈투, 피와 신체손괴 등의 신체 및 억압, 고통표현, 굴욕 등 정신에 가해지는 폭력 표현				
공포	이미지적으로 폭력적 요소는 강하지 않으나, 긴장감 및 그 자극과 위협으로 인한 심리적 충격에서 보호할 필요가 있을 경우				
약물	소재나 수단으로서 약물 표현이 포함되는 경우				
대사	해당 등급에 포함된 선정적 대사, 욕설, 비속어 등 언어폭력에 대한 것 개발상황에 따라 수용자의 불쾌감은 상이할 수 있음				
모방위험	흡연, 음주, 약물, 왕따, 자살 및 자해, 흉기사용기술, 범죄 등의 세부묘사로서 모방심리를 고무 자극할 수 있는 내용이 포함된 경우				

표 18 영상물 등급위원회 등급분류 세부기준

2-4. 심의 절차 및 비용

PEGI 시스템은 등급이 게임 산업 스스로에 의해 부여되고 운영되는 자율 시스템이다. 이 시스템은 사업자가 직접 <유럽 자발적 연령등급평가 양식>이라는 자율평가양식을 온라인에서 작성·제출하는 방식으로 진행된다. 다시 말해, 각 게임 제작업체는 해당 게임을 검토, 질문에 답을 하고, 그 후 게임의 등급이 자동적으로 부여된다. 각 내용 카테고리들을 위해 평가 양식의 대답에 기초해 연령이 정해지는 방식이다.

이 평가서는 우편, 팩스, 이메일이 아닌 PEGI의 인트라넷 시스템을 통해서만 작성할 수 있으며, 각 회사의 ISFE 등록 코더(registered coder)에 의해서만 작성될 수 있다. 각 등록 코더들은 고유 접근 코드를 부여받으며, 타인은 사용할 수가 없다. ISFE는 이들 코더들을 위한 교육·훈련과정을 제공하고 있으며, 이 과정을 수료한 이들에게만 등록 코더로서의 인증을 수여한다.²⁴ 게임출판업자들에 의해 제시된 등급은 '네덜란드 음악영상매체 분류위원회(Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media, 이하 NICAM)'에 의해 검사를 받는다. 이때, 모든 12세 이상 등급들은 등급이 부여되기 전에 NICAM에 의해 검사를 받아야 한다.

24 PEGI. 2008. Handbook for Coders & Contacts
<http://www.culture.gov.uk/images/publications/PEGIHandbook2007.pdf>

한편, 모든 3세 이상, 7세 이상 등급의 표본들은 등급이 부여된 이후 무작위 검사를 받는다. 심의 절차의 마지막 단계로, ISFE를 대신하여 NICAM이 제품들에 특정 로고와 가능한 기술어들을 사용할 수 있는 라이선스를 제품들에 부여한다. 만약, 해당 게임이 특정 국가의 법적 분류 대상이 된다면 PEGI 시스템은 해당국 내에서 적용될 수 없으며, 합법적인 공급을 위해서는 해당국의 법률에 따라야 한다. 영국이 그 예다. 영국 내에서 게임의 합법적인 판매, 보급을 위해서는 영국영화등급위원회 (British Board of Film Classification, 이하 BBFC)에 의한 법적 분류를 받아야 한다. ISFE는 PEGI 시스템의 심의인증비용을 ‘표 19’와 같이 정하고 있다.

제품	일반 심의인증	급행 심의인증
새 게임(New Game)	€1000	€1500
부가 플랫폼(Additional Platform)	€500	€750
지역제품(Local Product)	€100	

표 19 PEGI 시스템 요금

‘새 게임’이란 PEGI 시스템 아래 최초로 등급이 부여되는 게임 타이틀을, ‘부가 플랫폼’이란 이미 등급을 받은 게임이 새로운 플랫폼에서 출시되는 경우를 말한다. ‘지역제품’이란 한정된 수의 국가들만을 위해 등급이 요청되는 경우, 적용되는 심의비다. 일견, 심의비가 과도한 것으로 보일 수 있으나, PEGI 심의 결과가 유럽 전역 다수의 국가에서 활용될 수 있는 점을 간과해서는 안 될 것이다. 예를 들어, 2개국에만 출시할 경우 지역제품으로 분류되어, 심의비는 €200(각국 당 € 100)에 불과하다. 각 연령등급 별 심의 인증처리 기간은 ‘표 20’과 같다.

등급	일반심의비	급행심의비
+3, +7	3일 이내	5일 이내
+12, +16, +18	10일 이내	

표 20 PEGI 시스템의 일반 심의비

2-5. PEGI 온라인

1) PEGI 온라인의 등장 배경

PEGI 온라인은 PEGI 시스템의 일환으로 온라인 컴퓨터 게임을 다루기 위해 만들어졌다. 대부분의 부모님이 알기 어려운 온라인 게임의 맥락에서 높은 수준의 청소년 보호와, 새롭고 빠르게 성장하

는 엔터테인먼트 온라인 게임의 특이한 환경의 위험과 잠재적인 유해성에 관한 교육 활동의 활성화를 목표로 하고 있다. ‘유럽연합의 더 안전한 인터넷 프로그램(The EU Safer Internet Programme)’의 지원하에 2005년 9월부터 2년간 수행된 PEGI 온라인 프로젝트는 2007년 최종보고서 출간을 끝으로 마무리되었다.²⁵

2) PEGI 온라인의 구성

PEGI 온라인은 ‘PEGI 온라인 안전규약(PEGI Online Safety Code)’, ‘PEGI 온라인 라벨(PEGI Online Label)’, ‘등급신청인과 일반 대중을 위한 전용 웹사이트’, ‘독립적 관리 운영, 상담, 분쟁조정 절차’라는 4가지 요소로 구성되어 있다.

PEGI 온라인은 PEGI의 메인 사이트와는 독립된 웹 사이트(www.pegionline.eu)를 운영하고 있다. PEGI 온라인은 웹 사이트를 통해, 온라인 게임의 특징, 종류, 잠재적 위험에 대한 정보와 안전한 온라인 게임 이용에 관한 정보를 제공한다. 또한 소비자 불만 또는 유해정보 신고 창구의 역할을 한다. PEGI 온라인은 회원사들을 위한 별도의 전문가 섹션을 제공하고 있다.

‘PEGI 온라인 안전규약’의 조건들을 충족시킨 온라인게임 제공자에게 PEGI 온라인 라벨을 사용할 수 있는 권리를 부여한다. 14개 조항으로 구성된 ‘PEGI 온라인 안전규약’은 ‘연령등급 게임 콘텐츠’, ‘적절한 신고체계’, ‘부적합 콘텐츠의 제거’, ‘개인권 정책’, ‘커뮤니티 규범’, ‘책임있는 광고정책’ 등을 주요내용으로 하고 있다. 규약에 의하면, PEGI 또는 여타 인증된 유럽 국가의 연령등급 시스템에 의해 적합한 등급이 부여된 게임 내용만이 사이트에 포함된다.

또한, 게임이용자들이 관련 웹사이트들에서 부적절한 내용을 제공하고 있는 있음을 신고할 수 있도록 하는 시스템이 제공되어야 하며, PEGI로부터 라이선스를 부여받은 게임 제공자들은 자신들이 제공하고 있는 온라인 서비스에 음란하거나, 폭력적이거나, 불법적인 내용들이 담기지 않도록 최선의 노력을 하여야 한다고 규정하고 있다.

가입자들부터 개인정보를 수집하는 PEGI 온라인 라이선스 소지자는 효과적이고 일관된 개인정보 보호정책을 유지하여야 하며, 유럽연합과 각 회원국의 정보보호법을 따라야 한다. 규약을 준수하는 게임 제공자들은 온라인 가입자들이 커뮤니티 규범을 지켜, 음란·폭력·불법 행위를 하거나, 이러한 내용을 소개하는 것을 적극적으로 방지하여야 한다. 각 조항의 내용은 ‘표 20’과 같다.

조항	내용
1조	범위
2조	목적

25 ISFE & NICAM. 2007. PEGI Online: Final Public Report

조항	내용
3조	PEGI 온라인 안전규약 기구 A. PEGI 자문이사회 B. PEGI 불만처리이사회 C. PEGI 집행위원회 D. 법률위원회 E. 라이선스 시스템
4조	규약에 대한 ISFE의 책임
5조	ISFE 회원들의 의무
6조	법률 규제 환경
7조	연령 등급 및 라벨링
8조	라이선스 및 라벨링 절차
9조	주요 규정 콘텐츠 / 유해 콘텐츠 / 커뮤니티 규범 / 개인정보 / 청소년보호
10조	광고 및 홍보
11조	자문이사회
12조	불만처리이사회
13조	집행위원회
14조	제재 규정

표 21 PEGI 온라인 안전규약의 주요 내용²⁶

3) PEGI 온라인의 표시

PEGI 온라인 라벨은 CD/DVD 등의 형태로 판매될 경우 패키지 위해, 웹사이트를 통해 판매될 경우 웹사이트에 표시되어야 한다. 라벨은 게임이 온라인에서 플레이될 수 있는지 여부를 나타내며, 특정 게임 혹은 사이트가 청소년보호를 위해 노력하는 제공자의 관리와 통제하여 있음을 표시한다.



그림 17 PEGI 온라인 라벨의 웹 사이트 적용 예

²⁶ PEGI Online. 2007. PEGI Online Safety Code('POSC'): A Code of Conduct for the European Interactive Software Industry. <<http://www.pegionline.eu/en/index/id/media/pdf/197.pdf>>.



그림 18 PEGI 온라인 라벨의 패키지 적용 예

‘그림 17’은 NCSoft사의 ‘City of Heros’ 유럽지역 서비스 사이트에 적용된 PEGI 온라인 라벨의 예며, ‘그림 18’은 PEGI 온라인이 패키지 형태로 판매되는 온라인 게임의 포장에 적용된 사례이다.

2-6. 분석

1) PEGI의 조직적 특성

PEGI는 유럽연합과 유럽 각국 정부의 적극적 지원 아래 이루어지는 유럽형 자율규제 조직의 전형적인 특성을 보이고 있다. 구체적으로는 NICAM과 PEGI시스템이 정부의 적극적인 법제도와 재정 지원을 받으면서도 운영에 있어 독립성을 최대한 보장받는다라는 점을 들 수 있다. 이러한 민관의 상호 협력관계는 ‘PEGI 온라인 프로젝트’가 유럽연합의 인터넷 내용규제정책 프로그램인 ‘더 안전한 인터넷 프로그램(Safer Internet Programme)’²⁷의 일환으로 수행되었다는 점에서 극명하게 드러난다. 이 프로그램은 1990년대 중반으로 시작된 정부-산업체-이용자 간 공동규제라는 유럽연합의 큰 정책적 흐름을 대변하고 있다.

이러한 맥락에서 정부는 PEGI 운영에 있어서 자문이사회와 연간보고서 등을 통해 지속적인 관리감독을 실시하는 정도로 개입을 최소화하고 있다. 다시 말해, 합법적 영역인 유해정보에 대한 정부 규제가 최소화되어 있는 규제 환경에 근거한 유럽식 공동 규제의 전형을 보여준다고 할 수 있다. 유해정보는 산업체와 이용자의 자율규제 영역이지만, 불법정보는 정부의 직접적 규제 대상이 된다.

2) PEGI 등급체계와 운영상의 특성

27 Safer Internet Programme: Empowering and Protecting Children Online
http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/self_reg/index_en.htm.

ISFE는 PEGI를 통해 코더에 대한 훈련과 최적화, 계량화된 질문서/평가양식을 통해 심의의 객관성을 최대한 향상시키고, 심의하는 사람의 주관성을 가능한 배제하고 있다. 이런 맥락에서 우리나라 영상물등급위원회가 채택하고 있는 자가 자가등급평가시스템은 PEGI의 평가절차와 유사한 측면이 있다(;표 21' 참조).

등급에서부터 불만처리와 시정권고까지 등급시스템의 전 과정을 단독적으로 책임지고 있다. 개별 등급 사안에 대한 정부의 직접적인 간섭 없으나, 각국 정부는 자문위원회를 통해 조직운영의 큰 틀을 제시하고, 연간 보고서 등을 통해 전체 등급 시스템의 효율성을 리뷰하고 있다.

PEGI 시스템은 잘못된 등급에 대한 시정명령의 법적 근거를 가지고 있지는 않지만, 시장 강제력에 의해 사실상의 표준으로 작동하고 있는 것으로 보인다. 따라서, PEGI에 의해 부여된 등급이 회원국의 실정법과 상충될 때는 언제나 해당 지역 혹은 국가의 기존 법률이 우선한다.

하지만 PEGI가 법적 제재 권한을 갖고 있지 않은 민간자율기구임에도 불구하고 현재 유럽지역에서 유통되고 있는 게임물에 대한 단일한 등급서비스로서의 독보적 위상을 확보하고 있고, 이 힘은 유럽 각국 정부의 제도적 지원과 이용자들의 지지에 기반하고 있다고 할 수 있다. 실제 PEGI의 운영에는 정부와 산업체뿐만 아니라, 학계, 소비자 조직까지 포함한 시민사회적 참여가 활발히 이루어지고 있다. 'PEGI 온라인'은 해외심의기관 사례 중에서 온라인 게임을 독립된 전문 분야로 다루고자 하는 유일한 움직임으로써, 온라인게임 산업의 세계적 주도국인 우리나라에 시사하는 바가 크다.

자 가 등 급 평 가 표

1. 신청영화정보

1) 영화 장르

- ☐ 애니메이션 ☐ 극영화 (☐ 액션 ☐ 드라마 ☐ 멜로 ☐ 코미디 ☐ 공포 ☐ SF ☐ 성인물)
☐ 다큐멘터리 ☐ 기타 _____

2) 해외 취득 등급

- ☐ 해당사항 없음 ☐ 등급 취득 (국가 : 등급:)

2. 영화 내용정보

영화 내용 정보		해당여부	
		있음	없음
선정성	일부 신체 노출 (예, 아깨, 가슴, 둔부 등)	☐	☐
	전신 노출	☐	☐
	성기, 음모 등의 노출	☐	☐
	애정 행위 (예, 키스, 포옹 등)	☐	☐
	성행위	☐	☐
	일반 사회윤리에 어긋나는 성관련 내용(예, 삼매매, 근친상간, 혼음 등)	☐	☐
	아동 또는 청소년을 성적 대상이나 주체로 하는 내용	☐	☐
	위에서 '있음'이라고 답변하신 문항을 포함하여 설명하고 싶은 사항이 있으면 기술해 주시기 바랍니다.		
폭력성 (공포 포함)	육체 폭력 (예, 고문, 구타, 싸움 등)	☐	☐
	신체손괴(예, 상해, 선혈 등)	☐	☐
	살인·살상 행위	☐	☐
	성적 폭력	☐	☐
	언어 폭력	☐	☐
	심리적 불안감·긴장감을 주는 캐릭터 및 음향	☐	☐
	아동 또는 청소년을 폭력 대상이나 주체로 하는 내용	☐	☐
	위에서 '있음'이라고 답변하신 문항을 포함하여 설명하고 싶은 사항이 있으면 기술해 주시기 바랍니다.		
대사	지속한 언어(예, 은어, 비속어 등)	☐	☐
	욕설	☐	☐
	선정적인 내용의 언급	☐	☐
	아동 또는 청소년의 지속한 언어 및 욕설 사용	☐	☐
	위에서 '있음'이라고 답변하신 문항을 포함하여 설명하고 싶은 사항이 있으면 기술해 주시기 바랍니다.		
약물	흡연·음주	☐	☐
	불법 약물 등(예, 마약, 환각제, 기타 유해물질) 복용	☐	☐
	아동 또는 청소년의 흡연·음주·불법 약물 등 복용	☐	☐
	위에서 '있음'이라고 답변하신 문항을 포함하여 설명하고 싶은 사항이 있으면 기술해 주시기 바랍니다.		
모방 위험	자살이나 자해 행위	☐	☐
	무기류, 흉기류 사용 방법(예, 폭탄 제조, 총기류 조립, 칼 이용 등)	☐	☐
	아동, 청소년 대상 학교 폭력(예, 학대, 따돌림 등)	☐	☐
	사행행위(예, 불법 도박, 카지노 등)	☐	☐
	위에서 '있음'이라고 답변하신 문항을 포함하여 설명하고 싶은 사항이 있으면 기술해 주시기 바랍니다.		

3. 신청사의 희망등급

첨부된 등급분류기준과 위 자가등급평가표를 근거로 희망등급을 제시해주시기 바랍니다.

- ☐ 전체관람가 ☐ 12세이상관람가 ☐ 15세이상관람가 ☐ 청소년관람불가 ☐ 제한상영가

○ 전체관람가

- 주제: 모든 연령에 해당하는 사람이 수용 가능한 것으로 정서적 안정과 건전한 가치관 형성을 지해하지 않는 것
가. 긍정적인 사회적 가치를 알려 주는 내용이 없는 것
나. 아동에게 위험이나 위험을 느끼게 하는 유해한 내용이 없는 것
- 선정성: 성적 내용이나 신체노출에 있어 선정성의 요소가 없거나 매우 약하게 표현된 것
가. 성적 내용과 무관한 자연스러운 신체 노출만이 표현된 것
나. 성적 접촉은 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 자연스러운 애정 표현의 수위를 넘지 않은 것
다. 성적 내용의 언급이 표현되지 않은 것
- 폭력성: 폭력성의 요소가 없거나 매우 약하게 표현된 것
가. 물리적 폭력 및 학대행위가 없거나 거의 표현되지 않은 것
나. 상해, 선혈 등 신체 손괴의 묘사가 없는 것
다. 성적 폭력이 표현되지 않은 것
라. 폭력적인 느낌을 주는 음향 효과가 거의 없는 것
- 대사: 지숙한 언어, 비속어, 욕설 등이 없거나 매우 약하게 표현되어 언어 폭력적 요소가 없는 것
가. 욕설, 은어, 비속어(성적인 언어 포함) 등이 없거나 매우 약하게 표현되어 언어 폭력적 요소가 없는 것
나. 아동의 바른 언어 습관에 부정적인 영향을 미치지 않는 것
- 공포: 공포의 요소가 없거나 매우 약하게 표현된 것
가. 심리적 불안과 긴장감을 주는 장면이 사실적으로 표현되지 않거나 약하게 표현된 것
나. 공포 분위기의 음향 효과가 거의 없는 것
- 악물: 악물 사용이 없거나 매우 약하게 표현된 것
가. 음주·흡연 등의 장면이 단순히 표현되거나 암시적으로 묘사된 것
나. 상해, 선혈 등 신체 손괴의 묘사가 없는 것
다. 악물, 향정신성 의약품, 기타 유해물질 등의 오남용, 미약 등 불법악물의 제조·이용방법이 표현되지 않은 것
- 모방위험: 모방을 조장하거나 정당화하는 내용이 아닌 것
가. 자살이나 자해 행위 등의 장면이 구체적·지속적으로 묘사되지 않은 것
나. 무기류·총기류의 이용 방법이 구체적·사실적으로 묘사되지 않은 것
다. 청소년 대상 학교 내 폭력, 따돌림, 비행 등이 미화되거나 구체적·지속적으로 표현되지 않은 것
라. 불법·범죄행위의 수단과 방법이 상세히 묘사되지 않은 것
- 그 밖에 특정한 사상·종교·풍속·인종·민족 등과 관련하여 모든 연령에 해당하는 사람에게 부정적 영향을 미치는 표현이 없는 것

○ 12세이상관람가

- 주제: 부적절한 부분이 약하게 표현되어 있으나 건전한 인격 형성과 교육적 구간을 지해하지 않는 것
가. 범죄, 폭력, 청소년 비행, 성적 무관 등을 미화하거나 권장하지 않는 것
나. 12세 미만에 해당하는 사람에게 위험이나 위험을 느끼게 하는 유해한 내용이 있는 것(단, 부모 등 보호자 동반/지도 시 12세 미만에 해당하는 사람도 수용할 수 있는 것)
- 선정성: 성적 내용이나 신체노출에 있어 선정성의 요소가 경미하고 간결하게 표현된 것
가. 성적 내용과 관련된 신체 노출은 가벼운 수준에서 간결하게 표현된 것
나. 성적 접촉은 자극적이지 않고 간결하게 표현된 것
다. 성적 내용의 언급은 내용 전개상 필요한 경우 경미하고 간결하게 표현된 것
- 폭력성: 폭력성의 요소가 경미하고 간결하게 표현된 것
가. 물리적 폭력 및 학대행위가 경미하고 낮은 빈도로 표현된 것
나. 상해, 선혈 등 신체 손괴가 간접적·암시적으로 묘사된 것
다. 성적 폭력이 표현되지 않은 것
라. 폭력적인 느낌을 주는 음향효과가 경미하고 간결한 것
- 대사: 지숙한 언어, 비속어, 욕설 등이 경미하고 가혹, 대인관계 및 교육과정 등을 통하여 접할 수 있는 수준에서 사용된 것
가. 저버은 욕설, 은어, 비속어(성적인 언어 포함) 등이 낮은 빈도로 표현되어 언어 폭력적 요소가 경미한 것
나. 청소년의 바른 언어 습관에 부정적인 영향을 미치지 않는 것
- 공포: 공포의 요소가 경미하고 간결하게 표현된 것
가. 심리적 불안과 긴장감을 주는 장면이 경미하고 간결하게 표현된 것
나. 공포 분위기의 음향 효과가 경미하고 간결한 것
- 악물: 악물 사용이 경미하고 간결하게 표현된 것
가. 음주·흡연 장면이 전체 맥락상 간결하게 표현된 것(청소년의 음주·흡연은 표현되지 않은 것)
나. 악물, 향정신성 의약품, 기타 유해물질 등의 오남용, 미약 등 불법악물의 제조·이용방법이 표현되지 않은 것
- 모방위험: 모방 위험의 요소가 경미하고 간결하게 표현된 것
가. 자살이나 자해 행위 등의 장면이 암시적이거나 간결하게 묘사된 것
나. 무기류·총기류의 이용 방법이 구체적·사실적으로 묘사되지 않은 것
다. 청소년 대상 학교 내 폭력, 따돌림, 비행 등이 미화되거나 구체적이지 않고 경미하게 표현된 것
라. 불법·범죄행위가 간결하게 표현된 것
- 그 밖에 특정한 사상·종교·풍속·인종·민족 등과 관련하여 12세미만에 해당하는 사람에게 부정적 영향을 미치는 표현이 있는 것

○ 15세이상관람가

- 주제: 부적절한 부분이 일부 표현되어 있으나 사회, 가족, 학교 등에서 습득한 지식과 경험을 통하여 충분히 소화할 수 있는 것
가. 범죄, 폭력, 청소년 비행, 성적 무관 등을 미화하거나 권장하지 않는 것
나. 15세 미만에 해당하는 사람에게 위험이나 위험을 느끼게 하는 유해한 내용이 있는 것(단, 부모 등 보호자 동반/지도 시 15세 미만에 해당하는 사람도 수용할 수 있는 것)
- 선정성: 성적 내용이나 신체노출에 있어 선정성의 요소가 있으나 지속적이고 구체적이지 않은 것
가. 성적 내용과 관련된 신체 노출이 있으나 특정 부위가 선정적으로 강조되지 않은 것
나. 성적 행위가 구체적·지속적·직접적으로 표현되지 않은 것
다. 일반적 사회윤리에 어긋나는 성관련 행위 내용(예, 성매매, 근친상간, 혼음 등)이 없으며 청소년으로 하여금 잘못된 성적 관념을 갖게 하지 않는 것

- 폭력성: 폭력성의 요소가 있으나 지속적이고 구체적이지 않은 것
가. 물리적 폭력 및 학대행위가 구체적·지속적으로 표현되지 않은 것
나. 흡기나 폭력으로 인한 상해, 선혈 등 경미한 신체손괴가 있으나 지속적·직접적으로 묘사되지 않은 것
다. 성적 폭력이 전체 맥락상 암시적으로 표현된 것
라. 폭력적인 느낌을 주는 음향효과가 사실적·지극적·지속적이지 않은 것
- 대사: 지숙한 언어, 비속어, 욕설 등의 표현이 있으나 사회 통념상 용인되는 수준에서 사용된 것
가. 거친 욕설, 은어, 비속어(성적인 언어 포함) 등이 있으나 반복적·지속적으로 표현되지 않아 언어 폭력적 요소가 과도하지 않은 것
나. 청소년의 바른 언어 습관에 부정적인 영향을 미치지 않는 것
- 공포: 공포의 요소가 있으나 지속적이고 구체적이지 않은 것
가. 심리적 불안과 긴장감을 주는 장면이 구체적·지속적으로 표현되지 않은 것
나. 공포 분위기의 음향 효과가 사실적·지극적·지속적이지 않은 것
- 악물: 악물 사용을 조정하거나 정당화하는 내용이 아닌 것
가. 음주·흡연 등의 장면이 반복적·지속적으로 표현되지 않은 것(청소년의 음주·흡연은 전체 맥락상 불가피한 경우 간결하게 표현된 것)
나. 악물, 향정신성 의약품, 기타 유해물질 등의 오남용, 미약 등 불법악물의 제조·이용방법이 구체적·사실적으로 표현되지 않은 것
- 모방위험: 모방을 조장하거나 정당화하는 내용이 아닌 것
가. 자살이나 자해 행위 등의 장면이 구체적·지속적으로 묘사되지 않은 것
나. 무기류·총기류의 이용 방법이 구체적·사실적으로 묘사되지 않은 것
다. 청소년 대상 학교 내 폭력, 따돌림, 비행 등이 미화되거나 구체적·지속적으로 표현되지 않은 것
라. 불법·범죄행위의 수단과 방법이 상세히 묘사되지 않은 것
- 그 밖에 특정한 사상·종교·풍속·인종·민족 등과 관련하여 15세미만에 해당하는 사람에게 부정적 영향을 미치는 표현이 있는 것

○ 청소년관람불가

- 주제: 청소년의 일반적인 지식과 경험으로는 수용하기 어려운 건전한 인격체로 성장하는 것을 지해하는 것
가. 청소년에게 유해한 영향을 끼칠 수 있는 자극적인 주제와 내용을 다룬 것
나. 일반적 성인에 이해하고 수용할 수 있는 수준으로 사회적 질서를 지나치게 문란하게 하지 않는 것
- 선정성: 성적 내용이나 신체노출에 있어 선정성의 요소가 지나치게 구체적이고 직접적이며 노골적인 것
가. 성적 내용과 관련된 신체 노출이 직접적으로 표현되어 있으나 성기 등을 강조하여 지속적 노출하지 않은 것
나. 성적 행위가 구체적·지속적·직접적으로 표현되어 있으나 일반 성인의 성적 수치심을 유발하지 않는 것
다. 일반적 사회윤리에 어긋나는 성관련 행위 내용(예, 성매매, 근친상간, 혼음 등)이 있으나 지나치지 않은 것
- 폭력성: 폭력성의 요소가 지나치게 구체적이고 직접적이며 노골적인 것
가. 물리적 폭력 및 학대행위가 구체적·지속적으로 표현된 것
나. 흡기나 폭력으로 인한 상해, 선혈 등 신체 손괴가 지속적·직접적으로 묘사된 것
다. 성적 폭력이 구체적으로 표현된 것
라. 폭력적인 느낌을 주는 음향효과가 사실적·지극적·지속적인 것
- 대사: 자극적이고 혐오스러운 성적 표현과 정서적인 격적인 모욕적인 수치심을 유발하는 수준의 지숙한 언어, 비속어, 욕설 등이 반복적·지속적으로 사용된 것
- 공포: 공포의 요소가 지나치게 구체적이고 직접적이며 노골적인 것
가. 심리적 불안과 긴장감을 주는 장면이 구체적으로 표현되어 공포감을 줄 수 있는 것
나. 공포 분위기의 음향 효과가 사실적·지극적·지속적인 것
- 악물: 악물 사용이 지나치게 구체적이고 직접적이며 노골적인 것
가. 음주·흡연 등의 장면이 반복적·지속적으로 표현된 것
나. 악물, 향정신성 의약품, 기타 유해물질 등의 오남용, 미약 등 불법악물의 제조·이용방법이 구체적·사실적으로 표현된 것
- 모방위험: 모방위험이 지나치게 구체적이고 직접적이며 노골적인 것
가. 자살이나 자해 행위 등의 장면이 구체적·지속적으로 묘사된 것
나. 무기류·총기류의 이용 방법이 구체적·사실적으로 묘사된 것
다. 불법·범죄행위의 수단과 방법이 구체적·사실적으로 묘사된 것
- 그 밖에 특정한 사상·종교·풍속·인종·민족 등에 대한 묘사가 청소년이 관람하기에 부적절한 것

○ 제한상영가

- 주제 및 내용: 인주적 기본질서를 부정하여 국가 정체성을 현저히 훼손하거나 범죄 등 반인간적 반사회적 행위를 미행·조장하여 사회질서를 심각하게 문란하게 하는 것
- 선정성: 폭력성, 공포, 악물, 모방위험 등의 요소가 과도하여 인간의 존엄과 가치를 훼손·약화하거나 성욕만을 자극하여 사회의 성량한 풍속 또는 국인의 정서를 현저히 손상하는 것
가. 혐오스러운 성적 행위(수간, 시간, 소아성애, 배설물 도구)를 이용한 페티쉬 등)가 구체적으로 묘사된 것
나. 성기 등을 구체적·지속적으로 노출하거나 실제 성행위 장면이 있는 것
다. 아동·청소년이 성적 대상으로 자극적으로 묘사된 것
- 악물: 악물 사용이 지나치게 구체적이고 직접적이며 노골적인 것
가. 음주·흡연 등의 장면이 반복적·지속적으로 표현된 것
나. 악물, 향정신성 의약품, 기타 유해물질 등의 오남용, 미약 등 불법악물의 제조·이용 방법 등이 자세하게 묘사되고 미화되며, 악물 중독, 환각 상태에서의 폭력, 강간 등 반인간적·반사회적 행위가 잔혹하게 표현된 것
- 대사의 표현이 장애인 등 특정계층에 대한 경멸적·모욕적 언어를 과도하게 사용하여 인간의 보편적 존엄과 가치를 현저하게 손상하는 것
- 그 밖에 특정한 사상·종교·풍속·인종·민족 등에 관한 묘사의 반사회적 정도가 극히 심하여 예술적·문학적·교육적·과학적·사회적·인간적 가치 등이 현저히 훼손된다고 인정되는 것

표 22 영상물등급위원회 자가등급평가표

3. 국내외 영화 등급 표기 사례²⁸

나이를 기준으로 영화의 등급을 분류하는 것은 세계적으로 사용되고 있는 방식이다. 이 방식은 숫자를 사용하여 누구나 알아보기 쉽다는 것과 함께 관람 가능한 나이의 경계에 대한 정보를 동시에 제공한다는 장점을 가지고 있다.

3-1. 아시아 및 오세아니아 국가

1). 한국



그림 19 우리나라 영화 등급 표기법

우리나라의 영상물등급위원회(이하 위원회)는 전체관람가부터 12세이상관람가, 15세이상관람가, 청소년관람불가, 제한상영가로 영화의 등급을 구분한다. 관람가능 정보 문구와 함께 단계별 각각의 색을 통해 등급을 구분하는 특징을 보인다.

2). 일본

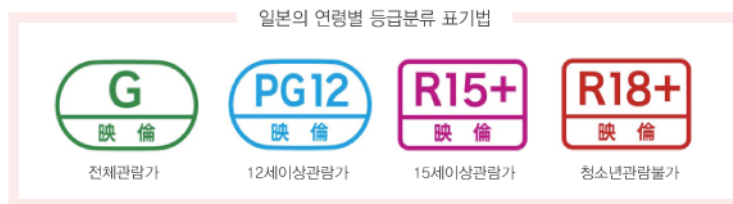


그림 20 일본 영화 등급 표기법

일본은 상영제한 등급을 때로 두지 않고 전체관람가, 12세이상관람가, 15세이상관람가, 청소년관람불가 등 총 4개의 등급을 사용한다.

²⁸ '해외 영화등급표기가 궁금해요' (위원회뉴스, 영상물등급위원회, 2014.8.5)에서 인용

영어 약자와 숫자를 함께 사용한다. 일본 영화윤리위원회를 뜻하는 영륜(映倫)을 등급표기 하단에 기입한다.²⁹

3). 싱가포르³⁰

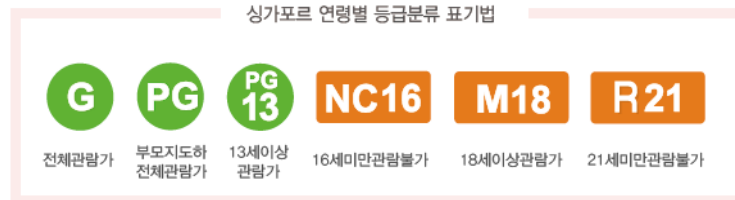


그림 21 싱가포르 영화 등급 표기법

싱가포르는 전체관람가, 부모지도가 필요한 전체관람가, 13세이상관람가까지는 초록색 원형으로 표기, 16세미만관람불가, 18세이상관람가, 21세미만관람불가 등급부터는이 주황색 직사각형으로 표기 한다. 표기법에는 나와 있지 않은 이용불가 등급의 7 등급으로 구분된다.

4) 호주



그림 22 호주 영화 등급 표기법

호주는 전체관람가(G), 부모지도하 전체관람가(PG), 15세이상관람추천(M), 15세이상관람가(MA), 18세이상관람가(R18), 제한상영가(X18), 등급거부(RC) 등 총 7개 등급이 있다. 이 중 등급표기는 추천등급(Classification Categories unrestricted)과 법적 규제 등급(Classification Children restricted categories)으로 구분된다. 불법영상의 경우 등급을 거부할 수도 있다.

3-2. 유럽 및 북미권 국가³¹

29 PG : Parental Guidance(부모의 지도 관리 필요), R : restricted(연령 제한)

30 G : General(모든 연령) / NC16 : No Children / M : Mature(성년)

31 '유럽 및 북미권 국가의 영화 등급분류' (위원회뉴스, 영상물등급위원회, 2014.8.12)에서 인용

1) 네덜란드

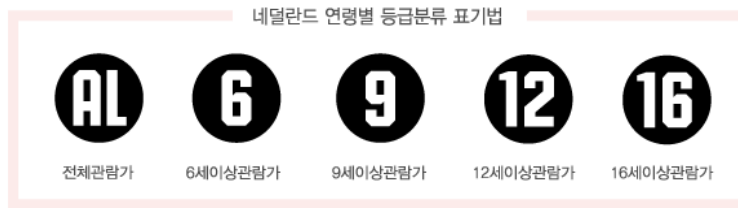


그림 23 네덜란드 영화 등급 표기법

네덜란드는 전체관람가, 6세이상관람가, 9세이상관람가, 12세이상관람가, 16세이상관람가로 등급 구분을 한다. 청소년의 나이를 세분화하여 등급을 분류하는 특징이 있다.

2) 영국



그림 24 영국 영화 등급 표기법

영국은 영화법, 특허법과 비디오법에 근거하여 등급을 분류한다. 전체관람가, 부모지도하 전체관람가, 12세이상관람가, 15세이상관람가, 18세이상관람가, 제한상영권 상영이 가능한 18세미만관람불가 등 총 총 6개 등급을 운영한다. 또한 영국은 등급표기 바탕에 영국등급분류 기구인 BBFC(British Board of Film Classification)의 약자를 패턴으로 새겨 넣은 것에서 타 국가와 차이가 있다.

3) 독일



그림 25 독일 영화 등급 표기법

독일은 청소년 보호법에 근거하여 전체관람가, 6세이상관람가, 12세이상관람가, 16세이상관람가, 청소년관람불가의 5개 등급으로 분류한다. 전체관람가의 경우 숫자 0을 사용하고 있다.

4) 미국

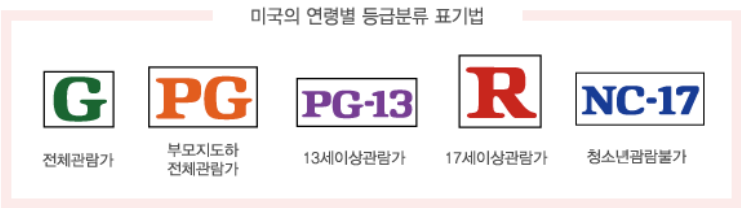


그림 26 미국 영화 등급 표기법

미국은 미국영화산업협회 산하기관인 영화등급관리국(CARA)에서는 등급을 G, PG(Parental Guidance), PG-13, R(Restricted), NC(No Children under)-17 등 총 5개로 분류한다.

5) 캐나다 ³²



그림 27 캐나다 온타리오주 영화 등급 표기법

캐나다는 주마다 등급분류에 차이가 있다. 아래의 그림은 캐나다 온타리오주의 표기법으로 전체 관람가, 부모지도하 전체관람가, 14세미만 보호자 동반 관람가, 18세미만 보호자 동반 관람가, 18 세미만관람불가 등급으로 분류된다.

32 A : accompanied by an adult(보호자 동반)

제4장 디지털 만화 자율규제 방안

1. 디지털 만화의 법적 규정

1-1. 만화진흥에관한법률에서 만화와 디지털 만화의 규정

만화진흥에관한 법률 제2조 제1호는 만화를 “하나 또는 둘 이상의 구획된 공간에 실물 또는 상상의 세계를 가공하여 그림 또는 그림 및 문자를 통하여 표현한 저작물로서 종이 등 유형물에 그려지거나 디스크 등 디지털매체에 담긴 것”이라 정의한다.

만화진흥에관한 법률 제2조 제5호는 디지털 만화를 “만화를 디지털파일 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공되는 만화”로 정의한다.

1-2. 디지털 만화 심의 주체의 모호성

위 디지털 만화의 정의에 따를 때, 현재 네이버, 다음 등 각종 포털 사이트 및 앱 형태로 제공되는 ‘웹툰’, 그리고 e북으로 제공되는 만화가 디지털 만화에 해당 함은 의문의 여지가 없다. 그런데 이 디지털 만화는 그 형태나 제공방식에도 불구하고 콘텐츠의 특성이 만화로서의 정체성을 가지고 있어서, 정보통신망을 통하여 유통되는 다른 일반의 정보와는 달리 취급되어야 할 것이다. 이러한 디지털 만화의 특성을 고려하여 볼 때, 현행법상 그 심의 주체가 누구인지는 명확하지 않다.

아울러 디지털 만화에 대해서는 그동안 ‘청소년유해매체물’ 해당 여부만이 문제되었을 뿐이고, 세분화된 연령등급의 적용가능성 여부 등에 아무런 언급이 없었다. 디지털 만화도 콘텐츠의 특성상

영화나 비디오물, 게임물과 동일한 특성을 공유하고 있다. 그렇다면 디지털 만화도 영화나 비디오물, 게임물처럼 내용에 따라 세분화된 연령등급을 적용할지 여부를 검토할 필요성이 있다.

2. 현행법상 디지털 만화 심의 주체의 문제

2-1. 청소년보호법

청소년보호위원회는 매체물이 청소년에게 유해한지를 심의하여 청소년에게 유해하다고 인정되는 매체물은 청소년유해매체물로 결정하여야 한다(청소년 보호법 제7조 제1항 본문 참조). 그런데 이때 다른 법령에 따라 해당 매체물의 윤리성·건정성을 심의할 수 있는 경우에는 예외로 한다(청소년 보호법 제7조 제1항 단서)

매체물의 종류에 대해서는 청소년보호법 제2조 제2호에서 정의를 하고 있다. 디지털 만화가 이들 매체물중의 어느 하나에 해당한다면 청소년보호위원회는 청소년에게 유해한지 여부를 심의하여야 한다. 다만 다른 법령에 따라 그 매체물의 윤리성·건정성을 심의할 수 있는 경우에는 청소년보호위원회에서 심의를 받는 것이 아니라 다른 법령에 따라 윤리성·건정성을 심의받으면 된다. 따라서 디지털 만화가 매체물의 종류중 어디에 해당하는가에 따라 그 심의주체가 달라지게 된다.

우선 생각할 수 있는 것은 전기통신사업에 따른 전기통신을 통한 부호·문언·음향 또는 영상정보(청소년보호법 제2조 제1호 마목 참조)이다. 이 경우에는 정보통신망 이용촉진 및 개인정보보호에 관한 법률에 따라 심의를 받아야 한다. 다음으로 생각할 수 있는 출판문화산업 진흥법에 따른 전자출판물(청소년보호법 제2조 제2호 자목 참조)이다. 이 경우에는 출판문화진흥법에 따라 심의를 받아야 한다.

2-2. 정보통신망 이용촉진 및 개인정보보호에 관한 법률

전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 일반에게 공개를 목적으로 정보를 제공하는 자(정보제공자)중 “「전기통신사업법」에 따른 전기통신을 통한 부호·문언·음향 또는 영상정보”를 제공하려는 자는 그 정보가 청소년유해매체물임을 표시하여야 한다.³³ 이를 이행하지 아니하고 제공하는 내용의 정보에 대해서는 방송통신심의위원회에서 그 취급을 거부정지 또는 제한하도록 할 수 있다.³⁴

포털 사이트를 통하여 제공되는 웹툰 등의 디지털 만화가 “전기통신을 통한 부호·문언·음향 또는 영상정보”에 해당하는지 의문이다. 디지털 만화는 그 특성상 ‘화상’이지 ‘부호·문언·음향 또는 영상정보’에 해당하지 않는다. 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률에서는 이를 보완하기 위해 불법정보를 정의하는데 ‘화상’의 항목을 따로 적시해 “부호·문언·음향·화상 또는 영상”이라 표기

33 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제42조 참조

34 같은 법 제47조 제2항 참조

했다.³⁵

하지만 설사 디지털 만화가 “전기통신을 통한 부호·문언·음향 또는 영상정보”에 해당한다 할지라도 정보통신망 이용촉진 및 정보보호등에관한법률 제42조 및 제47조 제2항의 규정만으로 과연 방송통신심의위원회가 디지털 만화의 청소년유해매체물 여부를 심의할 수 있는지는 의문이다.

2-3. 출판문화산업진흥법

“소설, 만화, 사진집 및 화보집과 그 밖에 대통령령으로 정하는 간행물의 유해성 심의”³⁶는 간행물 윤리위원회에서 담당을 하고 있다. 간행물 윤리위원회에서 유해성 심의를 담당하고 있는 만화의 의미에 대해서는 출판문화산업진흥법에서는 따로 정의조항을 두고 있지 않다.

여기서 사용된 “만화”의 의미를 해석하기 위해서는 만화진흥에관한법률 제2조 제1호의 만화의 정의조항을 참조하여야 할 수밖에 없다. 그런데 만화진흥에관한법률 제2조 제1호의 만화의 정의조항에서는 “종이 등 유형물”에 그려진 것 이외에 “디스크 등 디지털 매체에 담긴 것” 역시 만화에 포함시키고 있다.

따라서 웹툰 등의 디지털 만화는 출판산업진흥법 제18조 제1호에 규정된 만화에 포함된다 할 것이다. 다만 이 경우에도 간행물로서의 요건은 갖추어야 할 것이다(출판문화산업진흥법 제3호 참조) 한편, 출판산업진흥법 제18조 제1호에서 규정한 “그 밖에 대통령령으로 정하는 간행물”에는 “전자출판물”³⁷이 포함된다. 전자출판물이란 출판문화산업진흥법에 따라 신고한 출판사가 저작물 등의 내용을 전자적 매체에 실어 이용자가 컴퓨터 등 정보처리장치를 이용하여 그 내용을 읽거나 들을 수 있게 발행한 전자책 등의 간행물³⁸을 포함하고 있다.

웹툰 등 디지털 만화가 “전자적 매체에 실어 이용자가 컴퓨터 등 정보처리장치를 이용하여 그 내용을 읽거나 들을 수 있게 발행한 전자책”에 해당함에는 의문이 여지가 없다. 그렇다면 웹툰 등 디지털 만화를 발행하는 네이버, 다음 등의 포털 사업자나 레진엔터테인먼트 등이 출판문화산업진흥법에 따라 신고한 출판사라면 디지털 만화는 전자출판물에 해당한다.³⁹

2-4. 결론

디지털 만화⁴⁰는 그 매체물의 속성상 간행물윤리위원회에서 심의를 하는 만화와 유사하다고 할 수

35 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제44조 제1조 제1항

36 출판문화산업진흥법 제18조 제1호

37 출판문화산업진흥법 시행령 제12조 제1호

38 출판문화산업진흥법 제2조 제4호

39 다음은 출판문화산업진흥법에 따라 신고를 하였다.

40. 웹툰은 게시판에 연재되는 콘텐츠로, ISBN 발급에서 제외된다. 연재물의 형태로 진행중인 작품이기 때문에 작품에 대한 규제는 ‘사전 심의’에 해당한다. 따라서, 디지털 만화 자율규제의 대상은 출판물의 한 종류인 e북이 아니라, 게시판 등에 연재되는 웹툰으로 확정한다.

있으나 기존의 간행물인 만화와는 디지털 정보라는 점에서 성격을 달리한다. 또한 디지털 만화는 전기통신망을 통하여 유통되는 영상정보로서의 속성을 가지고 있으나 기본적으로 만화라는 매체물로서의 속성을 가지고 있다. 따라서 디지털 만화를 간행물윤리위원회나 또는 방송통신심의위원회에서 심의를 하는 것은 그 매체물의 특성에 비추어 볼 때 양쪽 다 적절하지 않은 것으로 생각된다. 이런 점에서 볼 때 디지털 만화라는 매체물의 특성을 가장 잘 알고 있는 자가 누구이냐를 생각해 볼 필요가 있다. 디지털 만화라는 매체물의 특성을 가장 잘 알고 있는 자는 역시 디지털 만화전송사업자라 할 것이다.

디지털 만화라는 매체물의 특성에 맞게 심의를 하기 위해서는 디지털 만화전송사업자가 자율적으로 심의를 하는 것이 가장 바람직하다고 할 수 있다.

3. 자율규제의 주체

3-1. 디지털 만화 자율규제

유통이 체계가 단순한 오프라인 출판물이야 간윤과 같은 심의기구를 통해 청소년 유해성을 판단하는 것이 가능할 수 있으나, 플랫폼을 기반으로 복잡한 생태계 안에 존재하는 디지털 만화는 별도의 심의기구를 통해 콘텐츠의 유통과 소비를 규제한다는 것은 원천적으로 불가능하다.

예를 들어, 청소년유해매체물 19금 콘텐츠가 있다고 하면 오프라인 출판물의 경우 접근한 1인의 감상으로 끝나지만, 디지털 출판물은 1인이 감상한 경우 복제를 통해 아무런 제한없이 퍼질 수 있다. 또한 출판등록을 전제한 정책은 동일한 실효성에 의문을 갖게 한다. 따라서 디지털 만화는 1차적으로 자율규제에 의해 규율하는 것을 검토해 볼 필요가 있다.

디지털 만화를 디지털만화전송사업자가 자율적으로 심의를 한다고 하더라도 그 심의의 주체에 대해서는 2가지 방안을 생각해 볼 수 있다. 콘텐츠 제공자가 아닌 제 3의 전문 심의기구에 의하여 심의를 하는 방안인 제 3자심의형과 콘텐츠 제공자가 직접 자율규제를 하는 방안인 자체분류형이 그것이다. 물론 이 2가지 방안을 절충한 절충형을 고려해볼 수 있음은 당연하다.

3-2. 제 3의 전문심의기구에 의한 심의방안

제 3의 전문심의기구에 의한 심의는 영화, 게임 등의 분야에서 이미 시행하고 있는 심의방안으로 우리나라에서 일반적으로 행해지는 심의 방안이다. 영화, 게임 등은 제 3의 전문심의기구에 의해 사

전심의를 통해 연령별 등급을 만들어 유통하고 있다.⁴¹ 제 3의 전문심의기구가 심의를 할 경우에는 그 심의의 결과에 대한 일반 소비자들이 신뢰도가 높아질 수 있다. 하지만 제 3의 전문심의기구를 운영하기 위해서는 무시하지 못할 비용이 들게 되는데 이 비용을 누가, 어떻게 부담할 것인지가 문제다. 이를 콘텐츠 제공자에게 부담시킬 경우에는 그 심의료의 부담이 콘텐츠의 제공을 제한하는 결과를 초래할 우려가 있다. 아울러 제 3의 전문심의기구가 심의를 하는 경우에는 제 3의 전문심의기구가 권력화 할 경우 콘텐츠 제공자의 콘텐츠 제공이 제한을 받게 되는 문제가 있다.

3-3. 콘텐츠 제공자에 의한 자율규제방안

반면에 콘텐츠 제공자가 직접 자율규제를 하는 경우에는 비용부담은 크게 문제되지 않으나, 자율심의 결과에 대해서 과연 일반 소비자들이 이를 신뢰할 수 있는가하는 문제가 제기된다. 따라서 이 방안의 성공여부는 콘텐츠 제공자의 자율규제에 대해서 신뢰할 수 있는 장치를 마련할 수 있는지에 달려있다 할 수 있다. 우리나라의 경우 오픈 마켓에서 유통되는 게임물에 대해서 이 자율규제방안이 채택되었다고 볼 수 있다.⁴² 오픈 마켓의 자율규제는 콘텐츠 제공자인 오픈 마켓의 운영자가 애플, 구글 등 글로벌 사업자라는 점에서 신뢰성을 담보하고 있다고 할 수 있다. 하지만 최근에 들어서 점차 오픈 마켓에 유통되는 콘텐츠에 대해서도 자율규제의 신뢰성에 문제가 제기되고 있는 실정이다.

3-4. 제3자 심의기구와 자율규제의 절충형

절충형으로 생각할 수 있는 것은 제1차적으로는 콘텐츠 제공자에 의한 자율규제를 바탕으로 하되, 이에 대해서 제3의 전문심의기구는 그 자율규제가 제대로 되었는지만을 다시 검토하는 방안을 생각해 볼 수 있다. 따라서 이 절충형은 기본적으로는 제3자형에 속한다고 할 수 있다. 절충형은 다만 제3의 전문심의기구의 심의의 간편화를 도모함으로써 그 비용을 최소화하려는 노력의 일환이라 볼 수 있다. 유럽의 게임물심의기구인 PEGI가 이 유형에 속한다 할 수 있다.

디지털 만화에 대해서는 제1차적으로는 디지털만화전송사업자가 직접 심의를 하되 최종적인 심의권한은 제3의 전문심의기구를 설립하여 운영하는 방안을 생각해 볼 수 있다.

41 우리나라의 경우 영화, 비디오물에 대해서는 영상물등급위원회가, 게임물에 대해서는 게임물관리위원회와 게임콘텐츠등급분류위원회가 심의를 하고 있다.

42 게임산업진흥에관한법률 제21조 제9항은 위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 자체적으로 등급분류를 하여 표시를 한 경우 등급분류를 받은 것으로 본다고 규정하고 있다

4. 자율규제 등급분류방식, 등급기준 및 연령구간

4-1. 연령등급의 도입

디지털 만화를 1차적으로 자체분류형의 자율규제방안으로 규율한다고 하였을 때, 구체적으로 과연 어떻게 규율할 것인가? 간행물 윤리위원회가 단지 “유해성 여부”만을 심의할 뿐임에 반하여, 자율 규제에서는 연령별로 세분화된 구간을 설정하고 연령별 등급을 부여하는 것을 생각해 볼 수 있다.

이때 연령별 등급은 일률적으로 그 연령별 등급에 따라 콘텐츠를 이용하도록 콘텐츠 이용자를 강제하는 것이 아니라 콘텐츠 이용자의 선택을 도와주기 위한 정보제공적 성격의 연령별 등급이다.⁴³

정보제공적 성격의 연령별 등급이므로 가능하다면 연령별 등급이 결정되게 된 이유가 함께 제공할 필요가 있다. (자세한 연령별 등급 정보 제공 사례는 ‘제3장 자율규제 사례’ 참조)

연령별 등급은 콘텐츠의 내용정보에 따라 그 등급이 결정된다. 가령 높은 수위의 폭력 또는 신체 훼손이 구체적으로 묘사된 폭력을 내용으로 하는 콘텐츠라면 그 콘텐츠의 내용에 따라 연령별 등급이 높게 설정되어야 할 것이다. 콘텐츠 이용자는 연령별 등급과 그 연령별 등급이 결정되게 된 내용 정보를 미리 확인하고, 콘텐츠의 이용여부를 결정할 수 있게 된다.

경우에 따라서 콘텐츠 이용자는 연령 등급과 관계없이 가령 공포가 표현된 콘텐츠를 싫어할 수 있다. 이때 콘텐츠 이용자는 콘텐츠에 부여된 연령 등급보다는 콘텐츠에 공포 표현이 포함되어있는지 여부에만 관심을 가질 것이다. 이때 콘텐츠 이용자는 콘텐츠에 부여된 내용정보에 의하여 콘텐츠의 이용여부를 결정하게 될 것이다. 연령 등급과 내용정보는 부모가 자녀에게 특정 콘텐츠의 이용을 허용할 것인지 여부를 결정함에도 많은 도움을 줄 수 있다. 부모는 현대에 쏟아져 나오는 디지털 콘텐츠에 대해서 많은 정보를 가지고 있지 못하다. 그렇기 때문에 자녀가 이용을 원하는 콘텐츠에 대해서 그 내용을 알기가 매우 어렵다 이때 연령 등급과 내용정보는 부모에게 콘텐츠의 내용에 대한 정보를 줄 수 있다.

하지만 연령과 내용에 따른 구독정보가 구체적으로 적시되는 경우 새로운 문제를 야기시킬 수 있다. (기준에 대한 다양한 민원 발생 등) 포커스 그룹 인터뷰를 통해 유통사와 작가들 모두 구체적 연령의 적시에 따른 문제점을 지적했다. 따라서, 연령등급의 도입 여부는 신중히 검토하고, 일차 자율 규제 실시 단계에서는 내재적으로 적용하는 편을 추천한다.

내재적 적용이란, 독자들에게 공개될 때는 청소년구독불가(18금) 등급과 전연령 등급으로 나누어 공개하고, 내부적으로 연령/내용별 등급을 템플릿에 의해 결정하는 2트랙으로 운영함을 뜻한다. 이 이런 내재적 적용 후 확대 적용을 검토하는 것이 타당하다.

4-2. 연령 구간의 설정

43 이점에서 디지털 만화의 연령등급은 연령 등급의 적용을 강제하는 게임산업진흥에관한법률상의 연령 등급과는 그 성격을 달리하게 된다.

게임물, 영상물 등의 연령 구간과 우리나라의 학제를 고려할 때에 디지털 만화의 등급구간 역시 전체, 12세, 15세, 청소년 이용불가의 4개 구간으로 구분함이 무난하다고 생각한다. 영화의 경우에는 위 4개 구간 외에 제한상영가라는 별도의 구간을 두고 있으나, 만화에서 적용하기 위해서는 청소년 유해매체이 구분 등과 관련하여 깊이있는 연구가 필요하다.

12세 구간과 15세 구간에 대해서 그 구간 간격이다 른 구간에 비해서 매우 좁게 설정되어 있는데 디지털 만화의 경우에 이처럼 구간을 세분화할 필요가 있느냐는 문제제기가 있을 수 있다. 특히 최근 각종 미디어의 발달로 인하여 사춘기 연령이 일찍 시작되는 상황에서는 15세 구간을 12세 구간에 통합하는 것도 고려할 만하다. 하지만 그럼에도 불구하고 우리나라와 같이 중학교와 고등학교를 구분하여 운영하는 학제에서는 15세 구간은 12세 구간과 구별되는 특징을 가지고 있다고 생각되므로 15세 구간을 구별할 필요성이 있다.

디지털 만화라는 매체물의 특성을 비추어 본다면 이처럼 세분화된 4개 구간의 연령등급을 적용하는 것이 타당한지는 의문이다. 간행물인 만화의 경우 간행물윤리위원회는 연령등급으로 세분화하지 않고 단지 간행물인 만화의 유해성 심의만을 하고 있을 뿐이다. 게임물의 경우 아케이드 게임에 대해서는 전체이용가와 청소년이용불가의 2개 등급만을 적용하고 있다(게임산업진흥에관한법률 제 21조 제3항 참조).

디지털 만화 역시 간행물인 만화와의 균형을 고려하고 디지털 만화라는 매체물의 특성을 고려하여 볼 때 그 연령등급구간은 전체와 청소년이용불가의 2개 등급구간으로 단순화하여 적용하는 것이 타당할 것으로 생각한다.

한편, 4개 연령 구간외에 청소년보호법상의 청소년 유해매체물에 대해서는 이를 별도로 지정할 필요가 있다. 청소년 유해매체물로 지정되는 경우 연령 구간은 적용되지 않는다. 청소년 유해매체물 지정은 자율규제의 방식이 아니라 간행물 윤리위원회 등 별도 기구에서 지정한다. 이를 위해서 현행 제도에 의해 성인용이 무조건 청소년유해매체가 되는 것이 아니라, 청소년에게 유해한 내용을 담은 매체에 한정해 지정해야 한다. 이와 관련해 별도로 청소년보호법 등의 개정 논의와 연구가 필요하다.

4-3. 디지털 만화의 등급기준

선정성, 폭력성, 언어, 약물의 4개 영역은 모든 등급 시스템에서 등급기준으로 적용되고 있다. 따라서 디지털 만화 역시 4개의 영역을 등급기준의 기본으로 삼는다. 그 외에 등급기준의 영역으로 추가적으로 고려해 볼 수 있는 것은 영상물 등급위원회가 등급기준으로 삼고 있는 공포 영역, 게임물 관

리위원회가 등급기준으로 삼고 있는 사행행위⁴⁴ 묘사 영역이다.

공포 영역은 폭력 영역과 일부 중복되는 면이 있기는 하나, 폭력을 동반하지 않는 공포 표현도 상당 수 발견된다. 따라서 폭력과는 별개의 영역으로서 공포를 인정할 필요가 있다. 사행행위 묘사 영역을 등급 기준으로 추가하는 이유는 약물 영역과 유사한 이유이다. 사행행위 묘사는 저연령층의 콘텐츠 이용자에게는 잘못된 본보기를 보여줄 우려가 있기 때문이다.

반면에 영상물 등급위원회가 등급기준으로 삼고 있는 주제의 유해성과 모방 위험, 게임물 관리위원회가 등급기준으로 삼고 있는 범죄 역시 등급기준의 영역으로 삼기에는 너무 광범위하고 모호하여 부적절하다. 주제의 유해성, 모방 위험, 범죄는 등급 기준의 다른 영역인 선정성, 폭력성, 약물, 사행행위 묘사와 겹치는 범위 내에서만 고려하면 충분하므로 굳이 이를 독립된 영역의 등급기준으로 삼을 필요는 없다. 선정성, 폭력성, 공포, 언어, 약물, 사행행위 묘사의 6개 영역을 디지털 만화의 등급 기준으로 삼을 것을 제안한다.

4-4. 내용정보표시

디지털 만화의 등급기준으로 삼고자 하는 선정성, 폭력성, 공포, 언어, 약물, 사행행위 묘사의 6개 영역이 콘텐츠의 내용정보로서 표시되어야 한다. 내용정보의 표시 형식과 관련하여서는 게임물 관리위원회나 PEGI와 같이 도형에 의하여 이를 표기하는 방법과 ESRB 등과 같이 문자적 기술어에 의하여 이를 표기하는 방법이 있다.

	저속한 언어: 저속한 언어가 사용되는 게임
	차별: 차별을 조장할 수 있는 장면의 묘사나 내용을 포함한 게임
	약물: 약물의 사용을 언급하거나 묘사하는 게임
	공포: 어린이의 공포나 두려움을 불러일으킬 수 있는 게임
	섹스: 누드, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함된 게임

⁴⁴ 게임물에서는 게임물 자체에서 투입과 보상이 이루어질 수 있어 사행성 자체가 문제가 되나, 투입과 보상이 행해질 수 없는 영화나 만화에서는 도박행위를 묘사하는 등의 사행행위의 표현만이 문제될 뿐이다.

	폭력: 폭력묘사 장면이 포함된 게임
	도박: 도박을 조장하거나 가르치는 게임
	PEGI 온라인: 온라인에서 플레이될 수 있는 게임

표 23 PEGI 기술어와 심볼⁴⁵

	내용기술어		설명
1	comic Mischief		저속한 농담
2	Mild Violence		약한 폭력
3	Violence		폭력
4	Graphic Violence		그래픽 폭력(폭력 이미지)
5	Nudity	Technical Nudity	과학적 노출
6		Artistic Nudity	예술적 노출
7		Nudity	노출
8	Suggestive Themes Blood		암시적 주제 피
9	Mature Sexual Themes		성숙한 성적 주제
10	Mature Sexual Themes		강한 성적 내용
11	Mild Language		약한 언어
12	Mild Lyrics		약한 가사
13	Strong Language		강한 언어
14	Hate Speech		혐오성 발언
15	Strong Hate Speech		강한 혐오성 발언
16	E-mail		이메일 요구
17	Personal Information		개인정보 요구
18	Survey Information		설문조사 요구
19	Financial Information		재정정보 요구
20	Advertising		광고
21	Transaction and Purchases		신용카드 결제
22	Direct Expenditure		직접구매

45 표 15와 동일함. 재인용

	내용기술어		설명
23	Potential Sensitive Areas	Weapon Making	무기제작
24		Suicide	자살
25		Intolerance	비관용
26		Gambling	도박
27		Alcohol	음주
28		Drugs	도박
29		Smoking	흡연
30	Informational		데이터, 사실, 자원정보, 참고자료 또는 교육적 텍스트 제공
31	Edutainment		특별한 기술, 발전되거나 보강된 학습 제공

표 24 ESRBi 등급분류 내용 기술어⁴⁶

도형에 의한 내용정보의 표시가 보다 더 쉽게 판독할 수 있을 듯 하나, 도형에 의할 경우 그 내용정보의 보다 상세한 내용에 대해서는 혼란을 야기하기도 한다. 가령 선정정 내용정보 도형이 표시된 경우 구체적으로 선정성의 정도가 어느 정도인지는 내용정보를 표시한 도형만으로는 이를 알기 어렵다. 반면에 내용정보 기술어에 의할 경우(가령, 상반신 누드 혹은 신체훼손의 상세한 묘사 등)에는 그 내용정보를 구체적으로 표기할 수 있다는 장점이 있다.

디지털 만화의 내용정보는 구체적 내용정보 기술어에 의하여 표기하거나 혹은 도형과 구체적 내용정보 기술어를 병기하는 방법을 제안한다. (PEGI 내용정보 표기 참조)

4-5. 등급분류의 방식

디지털 만화의 등급분류의 방식은 콘텐츠 제공자에 의한 자체분류방식을 제안한다. 보다 구체적으로는 애플의 앱 스토어 방식과 같이 콘텐츠 제공자가 콘텐츠 정보에 대하여 해당 항목을 체크할 경우 그 체크 항목에 따라 자동적으로 연령 등급이 부여되는 방식이다. 이를 위해서 디지털 만화의 등급분류를 위한 내용정보 체크 항목의 개발을 제안한다.

4-6. 등급정보의 전자적 표시방법

디지털 만화는 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공된다. 따라서 연령등급의 표시와 관련

46 표 16과 동일함. 재인용

하여서도 전자적 표시방법⁴⁷을 고려하여야 한다.

현재 방송통신위원회에서는 청소년유해매체물 내용선별소프트웨어를 통해 인식될 수 있도록 하는 PICS(Platform for Internet Content Selection) 기술표준에 의한 전자적 표시를 하도록 하고 있고, 인터넷 사이트, 인터넷 디렉토리, 인터넷 페이지의 경우 청소년유해매체물 인식 값을 y1으로 표시하도록 하고 있다.

```
<META http-equiv="PICS-label" content='(PICS-1.1 "http://service.kocsc.or.kr/rating.html" I  
gen true for "청소년유해매체물 고시 사이트 URL 명" r (y 1))'>
```

표 25 인터넷 사이트의 전자적 표시 사례

현재 전자출판물의 경우에는 콘텐츠산업 진흥법 제23조에 따른 콘텐츠 식별체계를 표시⁴⁸하도록 되어 있다. 여기에 디지털 만화의 자체분류에 따른 콘텐츠 등급에 대하여 전자적 표시를 함께 하도록 한다면 내용선별 프로그램 등에서 디지털 만화의 연령 등급을 식별하는 것이 용이해질 것이다.

5. 기존 심의기관과 자율규제와의 관계

디지털 만화에 대한 최종적인 유해성 심사의 권한은 방송통신심의위원회 또는 간행물 윤리위원회가 담당해야 한다. 따라서 콘텐츠 공급자에 의하여 디지털 만화를 자체 분류할 경우 방송통신심의위원회 또는 간행물 윤리위원회의 유해성 심사권한과의 관계가 문제될 수 있다.

기본적으로 디지털 만화의 자체분류 대상은 유해성이 없는 것에 한하여야 하고, 유해성이 있는지 여부가 문제될 경우에는 방송통신심의위원회 또는 간행물 윤리위원회에서 이를 심사하여야 할 것이다. 달리 말하면 디지털 만화에 대하여 자체 분류가 행하여졌다면 그 경우에는 유해성이 없다고 판단된 것이라고 보아야 한다.

따라서 디지털 만화에 유해성이 있는지 여부를 판단하기 위해서는 내용정보 체크 항목의 개발에 유해성 체크 항목 역시 포함되어야 한다. 유해성 체크 항목은 방송통신심의위원회 또는 간행물 윤리위원회의 유해성 심사에 관한 세부기준을 참고하여 개발하여야 할 것이다.

47 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령 제24조 제2항과 청소년 유해매체물의 표시방법에 대한 방송통신위원회의 2013. 12. 18. 고시가 이 전자적 표시방법에 대하여 규정을 하고 있다.

48 출판문화산업진흥법 제2조 및 같은 법 시행령 제3조 제2호

간행물의 유해성 심의에 관한 세부 심의기준(제13조 관련)

1. 자유민주주의 체제를 전면 부정하거나 체제 전복 활동을 고무(鼓舞)하거나 선동하여 국가의 안전이나 공공질서를 뚜렷이 해치는 것
 - 가. 헌법의 민주적 기본 질서를 명백히 부정하여 국가의 존립 자체를 크게 위협하는 것
 - 나. 보편타당한 역사적 사실을 악의적으로 왜곡하여 민족사적 정통성을 심각하게 훼손하는 것
 - 다. 불법·폭력적인 계급투쟁과 혁명을 선동하여 극심한 사회 혼란을 초래하는 것
2. 음란한 내용을 노골적으로 묘사하여 사회의 건전한 성도덕을 뚜렷이 해치는 것
 - 가. 남녀의 성기나 음모를 노골적으로 노출시키거나 성행위 및 성기 애무 장면을 극히 음란하게 묘사하여, 정상인의 성적 수치심을 현저하게 유발하는 것
 - 나. 수간(獸姦), 시간(屍姦), 혼음(混淫), 가학성(加虐性)·피학성(被虐性) 음란증 등 각종 변태적 행위와 근친상간(近親相姦) 등을 흥미 위주로 극히 음란하게 묘사하여 인간의 존엄성과 성윤리를 현저히 왜곡하는 것
 - 다. 강간(強姦), 윤간(輪姦) 등의 성범죄를 극히 음란하게 묘사하여 선량한 성적 도의관념에 어긋나는 것
3. 살인, 폭력, 전쟁, 마약 등 반사회적 또는 반인륜적 행위를 과도하게 묘사하거나 조장하여 인간의 존엄성과 건전한 사회질서를 뚜렷이 해치는 것
 - 가. 잔혹한 살인·폭행·고문 행위 등 각종 물리적 형태의 폭력 행위를 자극적으로 묘사하여 같은 종류의 범죄를 명백히 조장하는 것
 - 나. 마약 등 중독성 약물의 복용·제조 및 사용을 조장하여 사회 전반의 건전성을 크게 악화시키는 것

6. 법 개정안

6-1. 출판문화산업진흥법 개정(안)

출판문화산업진흥법 제18조 제1호의 해석에 의하더라도 디지털 만화의 유해성에 대해서는 간행물 윤리위원회가 심사하여야 함은 의문의 여지가 없다.

다만 보다 더 명확히 하기 위해서는 출판문화산업 진흥법 시행령 제12조에 1의 3호를 신설하고, “만화진흥법 제2조 제4호의 디지털 만화”를 추가한다면 해석상 의문의 여지가 없을 것이다.

디지털 만화에 대하여 콘텐츠 제공자의 자체 등급분류의 효력과 간행물 윤리위원회와의 관계를 명확히 하기 위해서 “(만화진흥에관한법률 제8조의2 제2항에 따라 자율규제를 하는 디지털만화는 심의를 받은 것으로 본다)”를 추가한다.

출판문화산업진흥법 시행령 개정안

제12조(심의 대상 간행물의 범위) 1의 3. 만화진흥에 관한 법률 제2조 제5호의 디지털만화(만화진흥에관한법률 제8조의2 제2항에 따라 자율규제를 하는 디지털만화는 심의를 받은 것으로 본다)

6-2. 만화진흥법 개정(안)

앞서 살펴본 것처럼 2012년 1월 17일에 제정된 만화진흥에관한법률은 ‘만화’와 ‘출판만화’, ‘디지털만화’ 등의 용어정의를 하고 있다. 또한 이 법은 “만화 창작 및 만화산업 진흥에 관하여 필요한 사항을 정하여 만화 창작을 활성화하고 만화산업의 진흥을 촉진”하기 위한 목적을 갖고 있다.⁴⁹

따라서, 만화진흥에관한법률에 자율규제에 관한 조항을 신설하여 자율규제제도를 시행하는 것이 가장 바람직할 것이다.

만화진흥에관한법률 제8조의 1 신설조항(안)

제8조의 1(디지털만화 자율규제) ① 디지털만화를 유통하는 디지털만화전송사업자는 유통되는 디지털 만화의 유해성 여부 및 등급을 자율적으로 심의하고, 자율심의를 실시한 경우 지체없이 만화의 등급 및 내용에 대한 표기를 해야 한다.

② 디지털만화의 등급은 다음과 같다.

1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 디지털 만화

2. 청소년이용불가 : 18세 미만의 청소년은 이용할 수 없는 디지털 만화

③ 디지털 만화의 내용에 대해서는 폭력성, 선정성 등 기타 대통령령으로 정하는 사항을 표기해야 한다.

④ 디지털만화가 청소년에게 유해하다고 판단된 경우 또는 유해한지 여부가 불분명한 경우 디지털 만화전송사업자는 간행물윤리위원회에 그 유행성 여부에 대한 심의를 요청할 수 있다.

⑤ 간행물인 디지털만화에 대해서는 제1항을 적용하지 않는다.

⑥ 자율심의를의 기준 및 방법등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

조문체계상으로는 제2장 만화 창작 및 만화산업의 진흥 아래에 제8조와 제9조 사이에 제8조의 1(디지털만화 자율심의)를 신설하여 추가한다. 제1항에서는 만화진흥에관한법률 제2조 제7호 바목의 디지털만화전송사업자가 자체분류방식으로 자율심의를 할 수 있음을 규정하고 있다. 제2항에서는 디지털만화의 연령등급은 전체이용가와 청소년이용불가의 2개 구간으로 적용됨을 규정하고 있고,

49 만화진흥에관한법률 제1장 제1조(목적)

제3항에서는 내용정보로 표기되어야 할 사항을 규정하고 있다. 제4항에서는 디지털 만화의 청소년 유해성 여부에 대한 최종 심의권한이 간행물윤리위원회에 있음을 분명히 하고 있으며, 제5항에서는 간행물인 디지털 만화는 디지털만화 전송사업자의 자율심의 대상이 아님을 명백히 규정하고 있다. 따라서 간행물인 디지털만화에 대해서는 출판문화산업에 진흥에 관한 법률이 우선 적용된다.

제6항에서는 그 밖의 자율심의의 기준 및 방법에 대한 세부적인 사항은 대통령령을 정하도록 위임하고 있는데 대통령령에서는 폭력성, 선정성 등의 내용정보의 표시정도에 따라 연령등급이 어떻게 구분되는지 등이 보다 상세히 규정하게 될 것이다.

6-3. 사후관리기관 지정을 위한 개정(안)

자율규제의 안정화와 사후관리를 위한 공신력을 얻기 위해, 자율규제 사후관리기관 지정이 필요하며, 이의 법률적 근거 마련이 필요하다. 사후관리기관에 대한 법률적 근거를 마련하지 않을 경우 방심위(청보위)의 규제 권한이 여전히 존재하며, 이중규제의 문제가 발생할 우려가 있고, 자율규제 결과와 관계없이 청소년유해매체물 지정이 가능하다. 이럴 경우 자율규제의 취지가 퇴색되며, 이중심의의 혼란만 가중된다.

따라서, 디지털 만화(웹툰) 자율규제와 관련된 기준 협의, 자율규제 내용의 확인, 이의신청에 대한 사후심의, 청소년유해매체물 여부 심의 등의 역할을 수행하는 사후기관의 지정이 필요하다. 간행물윤리위원회는 출판만화 및 전자책의 심의기구이므로, 심의기관 및 기준의 일원화를 통해 심의 전문성 및 심의결과의 예측성 확보가 가능하다. 이를 위해 출판문화산업진흥법 시행령 개정이 필요하다. 게임물등급위원회와 같은 별도의 심의기구 설립을 통해 만화 및 디지털 만화(웹툰) 심의를 총괄한다. 그러나 기존 심의기구인 간윤이 존재하므로, 구태여 별도의 심의기구를 구성할 필요는 없다.

만화진흥에 관한 법률 개정안

제8조의2(디지털만화 자율규제) ① 만화가는 디지털만화의 내용에 관한 정보와 적절한 이용연령을 자체적으로 부여하고 이를 전자적인 방법으로 표시할 수 있다.

② 제1항의 자율규제를 하고자 하는 자는 「출판문화산업진흥법」 제17조에 따른 간행물윤리위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 제1항의 자율규제를 시행할 수 있다. 이 경우 「출판문화산업진흥법」 제19조 제1항에 따른 심의를 받은 것으로 본다.

③ 디지털만화의 유해성 여부가 불분명한 경우 만화가 또는 디지털만화전송사업자는 간행물윤리위원회에 유해성 심의를 요청할 수 있다. 이 경우 「출판문화산업진흥법」 제19조의3을 따른다.

④ 디지털만화전송사업자는 제1항에 따른 표시가 이용자에게 용이하게 식별될 수 있도록 하기 위하여 필요한 지원 등을 할 수 있다.

⑤ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표시를 위한 기술적 장치의 개발 및 제2항 내지 제3항의 업무를 수행하기 위한 행·재정적 지원을 할 수 있다.

제5장 자율규제 운영

1. 자율규제 심의제도 운영방안

1-1. 디지털만화 자율규제 운영 방안의 특징

디지털 만화의 자율규제의 대전제는 시스템을 통해 규정지어진 등급이 행정규제적 성격을 가져서는 안된다는 것에서 출발한다. 기존의 문화콘텐츠의 심의 방식이 가지는 규제적 성격은 창작자의 창작의 자유 억압에 대한 논란과 그에 따른 마녀사냥식 물이에 대한 근거로 작용하기도 했기 때문이다.

자율규제는 창작자 스스로 자기 등급을 부여하고 소비자는 이에 대한 정보를 통해 적합하고 적절한 콘텐츠를 선택할 수 있도록 가이드라인을 만들어 주는 제도여야 한다. 창작자와 소비자의 공감대가 이뤄질 수 있는 최소한의 시스템의 개입이 선행되어야 한다.

1) 자기등급부여(self-rating) 방식의 채택

디지털만화 자율규제 방안의 핵심은 기존의 심의제도가 가진 강제성이 야기하는 창작자의 의도를 왜곡하고 자유를 침해하는 부분에 대한 보안책이 되어야 하는 것이다. 이는 대부분 행정 편이성이 고려된 제삼자 등급부여(third party-rating) 방식에 따른 문제라 할 수 있다.

이 부분을 고려하여 디지털만화 자율규제는 창작자 본인이 1차적으로 본인의 작품에 대한 평가 과정을 거쳐 소비자에게 서비스 하는 시스템을 구축하려 한다. 이에 따라 별도의 심의 인력을 투자해야 하는 제삼자 등급부여 방식에 소요되는 예산의 절감과 창작자의 적극적인 개입에 따른 정확한 정보 전달이 가능하다고 기대된다.

2) 등급분류 시스템 구축

자가등급부여 방식은 창작자 본인이 작품의 등급 결정에 직접적으로 개입함에 따라 객관성보장의 취약점을 가지고 있다. 이에 따른 보완으로 창작자 기입 템플릿을 기반으로 사전에 제삼자등급부여 방식을 결합한 다양한 작품 샘플링을 통해 프로그램을 개발, 등급분류 시스템을 구축한다. 등급분류 프로그램은 창작자의 응답에 따른 가점부분과 허수 부분에 대한 통계적 분석을 통해 만들어져야 하며 이에 대한 연구는 추후 이 연구의 연장선상에서 진행되어야 한다.

3) 자율규제운영위원회 구성

위의 과정을 거쳐 서비스된 콘텐츠에 대해 소비자가 고지된 등급에 동의하지 않을 경우 이의 신청을 할 수 있다. 이의신청이 접수된 작품은 10인 이내의 전문가로 구성된 위원회를 통해 등급재심의가 이뤄지며 이에 대한 결과는 결과통지의 형태로 이의신청자 대상으로 전달한다. 이는 단순하고 기술적인 응답으로 산출한 등급부여가 맥락적 상황에서 다르게 해석될 수 있는 부분을 감안하여 도입한 제도로 창작자와 소비자 모두의 등급 합의를 위한 제도적 보완 장치가 될 수 있다.

1-2. 디지털만화 자율규제 운영 단계

디지털 만화 자율규제는 총 3단계로 운영한다. 1단계는 창작자 기입 템플릿을 기반으로 등급분류 시스템을 통해 등급을 부여한다. 단, 1차 운영시까지 표시되는 등급은 전연령 / 18세로 운영한다. 내부적 등급은 내용정보와 함께 별도로 관리한다. (추가 연구를 통해 연령/내용별 등급을 외부에 표시하는 문제나, 데이터베이스로 제공하는 문제 등을 검토한다.)

민원인의 이의제기 시 서비스 유통사와 작가는 등급분류 시스템이 부여한 등급을 확인하고, 민원의 문제 여부를 판단해 대응한다. 재차 민원인이 결과에 불복하고 이의를 제기할 경우 전문가로 구성된 심의위원회를 통해 등급을 재심의한다.

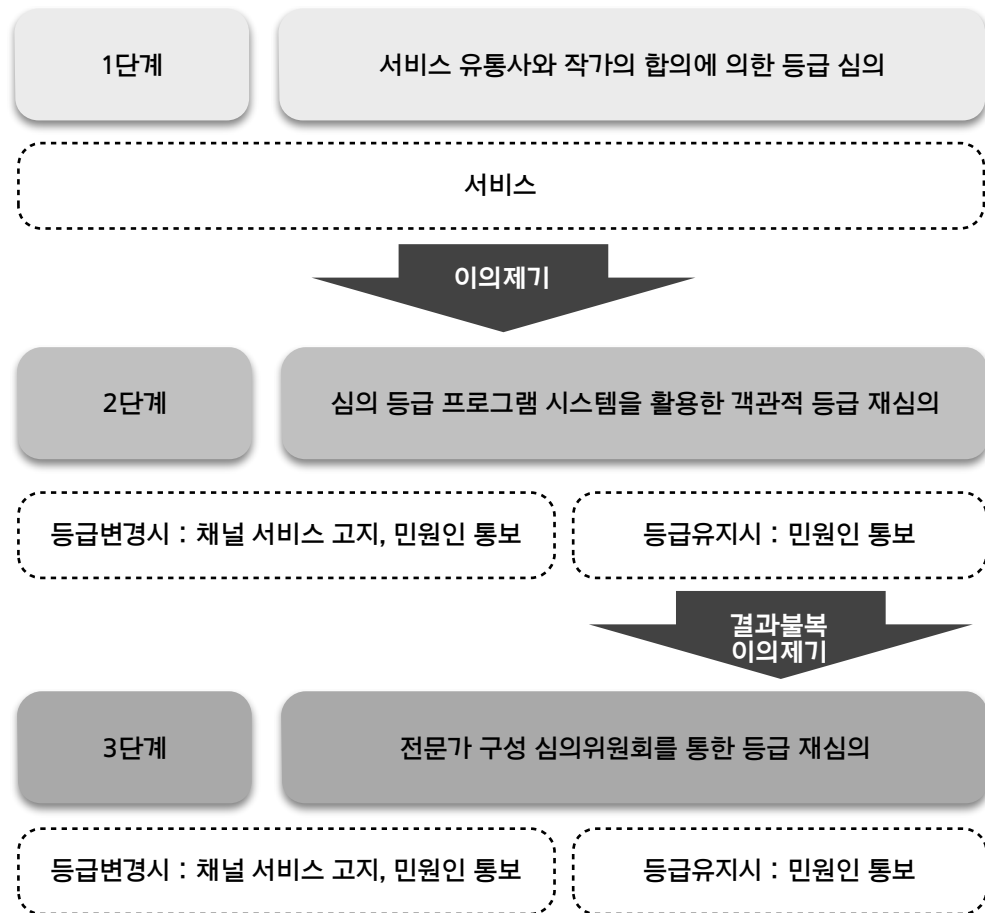


그림 28 자율규제의 단계별 운영안

1-3. 조직구성

디지털만화 자율규제 운영 위원회는 민간 자율기구로 운영하며, 최소한의 기능만 부여한다. 업무를 처리하는 사무국과 이의신청이 들어오는 작품에 대한 재심의를 담당하는 재심의위원회로 구성한다.

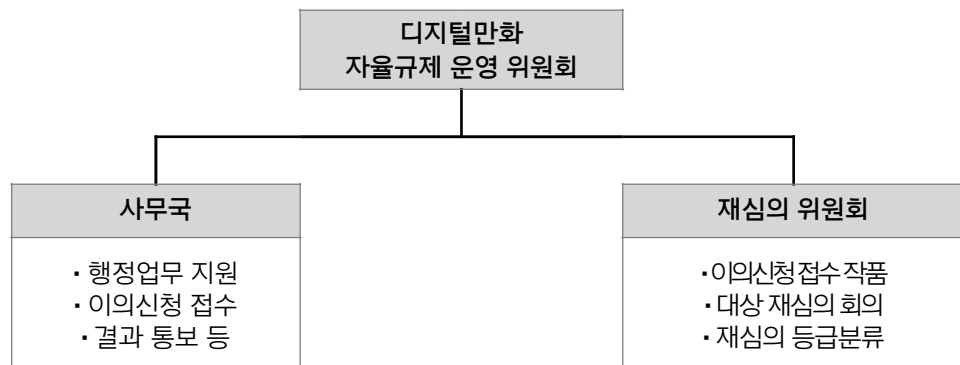


그림 29 자율규제운영위원회 조직구성도

재심의 위원회는 창작자, 소비자, 전문가 등을 포함한 인사로 10인 이내로 구성한다. 필요시 별도의 내규 등을 만들어 운영하도록 한다.

구분	인원	내용
만화가	3인	콘텐츠 창작인력
소비자	3인	콘텐츠 향유인력
전문가	4인	학계, 평론가, 편집자, 매체사 등 전문인력

표 26 자율규제 운영위원회 인원구성

1-4. 예산확보 방안

자율심의규제의 운영은 소요예산을 최소화하여 민간주도로 그 재원을 확보한다는 것을 핵심으로 하고 있기 때문에 예산의 확보는 아주 중요한 문제이다. 운영주체는 상시 조직으로 적지만 일정 부분의 소요 예산이 발생하고 이는 안정적인 자원 확보를 통해서만 운용이 가능하기 때문이다. 크게 자원 확보는 만화진흥기금 조성, 업체 후원금, 심의 대상에게 심의로 부과 등의 방식으로 가능하면 이는 심의제도가 실행이 구체화 된 단계에서 더욱 심도 깊은 논의가 필요하다.

1) 만화진흥기금 조성

영화진흥기금과 동일하게 만화를 통해 수익이 발생할 경우 일정 부분의 기금을 부과하여 그 운영비로 활용하는 방법이다. 이는 창작자에게 세금 과세의 부분이 아닌 상징적인 의미로 부과하는 비용으로 개인에게 부담되는 금액은 아주 적은 요율로 한정한다고 해도 현재 국내에서 서비스되고 있는 웹툰의 작품 수를 고려할 때 충분히 자원 확보 방안으로 검토할 만하다.

2) 업체 후원금

업체의 후원금을 통해 자율심의기구를 운영하는 방식으로 창작자나 유통사의 심의 비용을 부담하지 않는 것에서는 이상적인 방법이라 할 수 있다. 다만 기업의 후원금의 경우 강제성이 없고 따라서 지속적인 후원을 담보할 수 없기 때문에 상시 조직을 운영하기에 안정적인 자원 확보 방법이 아니라는 단점이 있다.

3) 심의로 부과

심의가 필요한 작품에 대해 일정부분의 심의료를 부과하는 방법은 이용자에게도 당위성이 부여되며 조직도 안정적으로 운영될 수 있는 방식이다. 그러나 이 방법은 자칫하면 자율심의규제위원회가

심의료로 운영되는 이익 단체로 변질 될 수도 있으며 수익에 따른 심의기구의 정당성도 해칠 위험이 있다.

1-5. 심의등급 표기 방안

연령에 따른 등급 분류는 일반적인 심의 제도에서 사용되는 방식으로 콘텐츠의 내용에 따라 적정 구독 가능 연령을 표기하여 구독을 제한하는 방식이다. 이 방식은 연령 등급을 세분화하여 구독자의 나이에 맞는 적절한 콘텐츠를 취사선택할 수 있다는 장점이 있다.

법령	연령	내용
청소년 기본법상 청소년	9세-24세	청소년 육성정책에 관한 기본적인 사항을 정하고 있는 관계로 그 대상을 폭넓게 보고 있다. (청소년기본법 제3조 제1호)
아동복지법상 아동	만 18세	만 18세 미만으로 아동을 규정하고 있으며(아동복지법 제2조), 유엔의 “아동의 권리에 관한 협약” 등 국제적 기준과 같으며 청소년보호법상 청소년보다 협의의 개념
민법상 미성년자	만 20세	판단능력의 불완전으로 행위능력을 제한받는 자를 말하는 개념으로 민법 제5조에 의해 만 20세 미만의 자. 민법에서는 만 20세가 되면 성인이라고 명시
소년법상 소년	만 19세	소년법상 보호처분 대상은 만 10세에서 만 19세 미만
형법 형사상 미성년자	만 14세 미만	형법상 형사상 미성년자는 만 14세 미만의 자
게임산업진흥에 관한 법률	만 18세	만 18세 미만과 고등학교 재학중인 자를 병행하고 있음
음악산업진흥에 관한 법률		
공연법		

표 27 법령별 청소년 기준(출처 : 여성가족부 청소년가족정책실 청소년정책과)

만화에 적용되는 기존의 등급제도는 성인물에 대해 19세 이상 등급으로 표기하고 있으나 이는 성인물과 청소년 유해물에 대한 구분이 모호하며 그 활용에 대한 부작용이 있었다. 이에 청소년 불가의 기준 나이등급을 법적 성년 나이 18세로 변경하여 성인물에 대한 등급 규정을 명확히 하고자 한다. 또한 사회의 상식적 규범에 반하는 주제나 표현을 갖고 있는 작품의 경우 ‘청소년유해물’로 분류하도록 한다. 청소년유해물의 판정은 간행물윤리위원회에서 담당한다.

〈표25〉의 내용처럼 우리나라에서 청소년의 연령은 법령마다 상이하나, 크게 만 19세와 만 18세로 나뉜다. 만 18세 기준은 게임, 음악, 공연 등 콘텐츠 소비와 관련된 기준이다. 따라서, 디지털 만화의 연령별 등급표기시 18세를 기준으로 하는 것이 타당하다고 본다.

1) 4단계 등급구분

통상적으로 연령 등급 구분은 성장 단계에 따라 세분화된 등급을 표시한다. 게임물, 영상물 등의 연령 구간과 우리나라의 학제를 고려할 때에 디지털 만화의 등급구간 역시 전체, 12세, 15세, 청소년 이용불가의 4개 구간으로 구분함이 무난하다.

구분		내용
연령별 등급구분	All(전연령)	전연령 구독 가능 모든 연령이 수용가능 한 콘텐츠로 자율등급평가표상의 언어, 폭력성, 선정성, 기타의 항목에 해당사항이 없거나 그 정도가 미비한 작품
	12+	12세 이상 구독 가능 12세 이상의 연령이 수용가능 한 콘텐츠로 자율등급평가표상의 언어, 폭력성, 선정성, 기타의 항목에 해당하는 정도가 미비하여 건전한 인격형성과 교육적 근간을 저해하지 않는 작품
	15+	15세 이상 구독 가능 15세 이상의 연령이 수용가능 한 콘텐츠로 자율등급평가표상의 언어, 폭력성, 선정성, 기타의 항목에 해당하지만 사회, 가족, 학교 등에서 습득한 지식과 경험을 통해서 충분히 소화 가능한 작품
	18+	18세 이상 구독 가능 18세 이상의 연령이 수용가능 한 콘텐츠로 자율등급평가표상의 언어, 폭력성, 선정성, 기타의 항목을 대다수 포함하고 있어 청소년의 일반적인 지식과 경험으로 수용하기 어려운 작품
청소년유해물		청소년유해물 주제 및 내용에 있어 차일드 포르노 그래픽, 나치즘 등 일반적인 사회 규범에 반하는 콘텐츠로 반인간적·반사회적 행위를 조장하여 사회질서를 해하는 작품

표 28 4단계 등급구분

2) 2단계 등급구분

만화를 비롯한 도서는 영화나 게임과 같은 연령 등급 구분을 하지 않았다. 2단계 연령별 등급구분은 만화 유통에 익숙한 방식으로 전연령 구독가능과 18세이상 구독가능의 2단계로 구분, 유통한다.

구분		내용
연령별 등급구분	All	전연령 구독 가능 모든 연령이 수용가능 한 콘텐츠로 자율등급평가표상의 언어, 폭력성, 선정성, 기타의 항목에 해당사항이 없거나 그 정도가 미비한 작품
	18+	18세 이상 구독 가능 18세 이상의 연령이 수용가능 한 콘텐츠로 자율등급평가표상의 언어, 폭력성, 선정성, 기타의 항목을 대다수 포함하고 있어 청소년의 일반적인 지식과 경험으로 수용하기 어려운 작품
청소년유해물		청소년유해물 주제 및 내용에 있어서 차일드 포르노그래피, 나치즘 등 일반적인 사회 규범에 반하는 콘텐츠로 반인간적, 반사회적 행위를 조장하여 사회질서를 해하는 작품

표 29 2단계 등급구분

2. 단계별 운영방안

2-1. 1단계 : 유통사 및 작가 참여 자율 등급심의

자율심의의 1단계는 서비스의 주체가 되는 창작자와 유통사 관계자가 협의하여 자발적으로 작품의 등급을 결정하고 서비스하는 형태로 운영한다. 이 단계에서는 작품에 대한 맥락적 이해가 가장 높은 창작자와 서비스 소구 대상에 대한 이해도가 가장 높은 유통사 관계자가 참여함으로 인해 확실하고 안전한 정보제공과 심의 등급 분류가 가능하다.

2-2. 2단계 : 심의 프로그램을 활용한 등급 재심의

기본적으로 1단계를 통해 서비스 고지된 등급에 대한 이의제기가 발생하면 심의 등급 프로그램을 활용하여 2단계 심의를 진행한다. 2단계 프로그램은 사전 사례분석 데이터를 기반으로 제작된 프로그램 시스템과 자율등급 평가표의 유기적 결합을 통해 객관적인 지표를 제공한다.

콘텐츠에 대한 20개 내외의 문항을 기준으로 언어, 성, 폭력, 기타의 항목으로 작성

콘텐츠 내용 정보		해당여부	
		있음	없음
언어	욕설		
	성적언어		
선정성	성기, 가슴, 둔부 등 성적 부분적 노출		
	의학적, 예술적, 교육적 맥락의 부분적 노출		
	근친상간		
	강간		
	성 행위		
	성희롱		
	성적 전신 노출		
	의학적, 예술적, 교육적 맥락의 전신 노출		
폭력성	인간 대상 폭력		
	동물 대상 폭력		
	로봇 등의 유형물 대상 폭력		
	인간 살해		
	동물 살해		
	로봇 등 유형물 파기		
	기물 파손		
	무기, 흉기 등을 사용		
기타	흡연		
	음주		
	마약 사용		
	사행성 도박		
	공포심 유발		
	자살, 자해		

표 30 자율등급평가표(안)

2-3. 3단계 : 심의위원회 주도 등급 재심의

1단계, 2단계를 거친 등급 심의에 대한 이의제기는 전문가로 구성된 심의위원회의에서 심의한다. 심의위원회는 <표26>에서 제시된 것처럼 창작자와 소비자와 전문가로 구성된다. 심의위원회는 작품에 대해 종합적인 판단을 수행하여 합리적인 등급이 분류 될 수 있도록 운영한다. 이의 신청 작품의 재등급 심사는 다음과 같은 기준에 준하여 이뤄져야 한다.

- ① 콘텐츠 중심성 : 콘텐츠가 제공하는 이미지와 서사에 따른 내용에 충실
- ② 맥락성 : 단편적인 이미지를 포함한 작품 전체의 맥락에 대한 상황적 이해
- ③ 보편성 : 사회의 보편적 상식에 기초
- ④ 국제성 : 범세계적 통용 가능한 등급부여
- ⑤ 일관성 : 심의 대상과 주체의 변동에 상관없는 기준 운영

* 게임등급위원회 등급분류 기본원칙 참고

[부록] #1 전문가 포커스 인터뷰 : 유통사

■ 일 시 : 2014. 8. 22. 14시

■ 장 소 : 만화가협회 사무국

■ 참석자

- 박인하(연구 책임자), 채송실(공동 연구원), 제효원(만화가협회 사무국장)
- 김준구(네이버 웹툰사업부 부장)
- 박정서(다음 만화속세상 편집장)
- 박철권(투니드 엔터테인먼트 대표)
- 서현철(레진 엔터테인먼트 PD)
- 이종규(만화가)

■ 요약

- 법 개정을 통해 디지털 만화를 전자 출판물에 해당하는 것을 명시
- 유통사의 출판 등록을 통해 디지털 만화를 전자 출판물의 범주에 포함
- 연령등급표기는 등급 없음, 18세 이상, 제한구독가 등 3개로 분류
- 기존의 시스템을 활용하여
 - 1단계 매체와 작가가 자율적으로 등급을 확정
 - 2단계 문제가 생길 시 시스템을 통해 검토
 - 3단계 시스템 분류에 이의 제기 시 위원회 소집 및 재심의
- 만화진흥법 개정을 통한 자율적인 독립심의기구 마련
- 예산 확보는 민간주도의 기금이나 후원금으로 조성

녹취록

박인하

간단하게 오늘 회의를 하게 된 내용과 진행 경과에 대해 말씀드리겠습니다. 디지털만화 심의제도 개선방안 연구를 한국콘텐츠진흥원에서 (사)한국만화가협회가 발주를 받아 진행을 하고 있습니다. 초안이 나온 후 작가와 유통사의 의견을 조율하고, 정책이 적용되는 상황에서 발생하는 문제들을 함께 확인하고자하여 이런 자리를 마련하게 되었습니다. 이 연구가 진행된 것은 2012년 2월에 방심위에서 웹툰을 유해매체로 규제했었고, 그때 굉장히 열심히 작가들 싸워줘서 방심위와 만화가협회가 자율규제 협력을 위한 업무협약을 맺었습니다. 그때 자율규제의 가능성이 생겼어요. 그래서 그 뒤로부터 자율규제라는 것을 어떻게 진행할까에 대한 연구가 필요하다고 요청했고, 연구를 진행하게 됐습니다. 자세한 내용은 나눠드린 회의자료를 읽어 보시면 되구요. 몇 가지 중요한 내용부터 말씀을 드리겠습니

다.

자율규제라는 것을 크게 구분을 자면 자율규제의 운영방식은 전문심의기구를 통한 심의 방식과 콘텐츠 제공자가 직접 분류를 하는 자체운영 방식이 있습니다. 전문 심의기구를 통해 심의를 하는 방식은 영등위나 게등위에서 지금 진행하는 방식이구요. 콘텐츠 제공자가 직접 자율규제하는 방식은 인터넷에서, 앱스토어나 모바일 게임 등에서 하고 있는 방식입니다. 저희는 혼합형이라고 볼 수 있지만 궁극적으로는 콘텐츠 제공자가 자율규제를 하는 방식으로 정리를 했습니다.

우선적으로 법 개정에 대한 부분을 먼저 말씀드리겠습니다. 디지털만화를 웹툰이나 e book 형식의, 디지털을 통해 유통·소비되는 만화라 규정을 했습니다. 현재 디지털 만화를 규정하는 법체계를 대략 살펴보면 정보통신법, 출판문화산업진흥법에서 각각 규정하고 있습니다. 출판만

화산업진흥법에서는 디지털만화라고 규정하지 않고 전자책이라는 규정이 포함되어 있습니다. 그리고 정보통신법에서는 전자통신망을 이용하여 서비스되는 부호, 음향, 이미지 등에 대한 규정이 포함되어 있습니다. 그것을 기준으로 2012년 방심위가 심의를 했던 것이고 그때 저희가 웹툰은 디지털 부호가 아니라 전자 출판물이라는 논리를 가지고 반박을 했습니다.

디지털 만화의 심의의 권한, 이 심의라는 것이 무엇을 보는 심의인가 하면 청소년 유해물에 대한 사후심의입니다. (우리나라에서 사전심의는 위헌) 청소년 보호법상 청소년 유해물 판정은 개별 심의기구에 위임됩니다. 그래서 게등위라든지 영등위, 방심위, 간윤위 등에서 위임 사무를 맡고 있습니다. 또 유통사가 자발적으로 청유물을 지정할 수 있습니다. 물론 청소년 보호위는 훨씬 큰 권한을 갖고 있어, 위임을 줬다 하더라도 자신들 마음에 들지 않으면 다시 심의할 수 있습니다. 어찌됐건 현재 매체사가 19금을 붙이면 무조건 청소년 유해물로 분리됩니다. (스스로 청유물로 분리하는 것임) 그래서 지금 19금 콘텐츠에 대해 블라인드 처리하고 접속할 때마다 인증받고 하는 것입니다. (정확하게는) 방심위 고시에 따라 첫 화면에 작품에 대한 설명과 함께 코드값까지 집어넣어야 합니다. 또한 접속할 때마다 성인인증, 아이핀 인증이나 휴대폰 인증을 받아야 하는 것입니다. 이 부분에 대해 현재 논란이 되어있는 것이지요.

김준구

어제 바꿨죠?

박인하

네. 어제 조금 부드럽게 바꾸었다고 하더라고요.

김준구

어제 간담회 해 가지고

박인하

네. 다행입니다. 그래서 디지털 만화의 권한 구

분, 즉 청유물 판단도 방심위가 아니라 만화라는 범주에서 하기 위해서는 간윤에서 하는 것이 맞습니다. 또한 청유물이 아닌 만화를 적법하게 유통하기 위해 만화진흥법상에 디지털 만화의 자율규제안을 추가하거나 하는 등의 안을 고민하고 있습니다. 그 전에 우선, 웹툰사업자가 출판 등록을 해주시는 쪽을 이번 연구에서 권장하려고 합니다. 다음은 출판등록이 되어있는 것으로 알고 있습니다만, 네이버나 레진은?

서현철

저희는 되어있습니다.

박인하

그것은 새로 내는 것이 아니라 항목을 추가하는 문제입니다.

김준구

이건 제 문제(권한)가 아니라 말씀드리기가 어렵네요

박인하

그런 것은 권장하는 방안으로 저희가 보고서에 넣을 겁니다.

김준구

예전에 출판 관련해서 네이버는 절대 못한다, 안하다 하는 약속이 있었던 것 같은데(독점사업문제 혹은 중소기업적합업종 관련) 그것은 제 분야가 아니라 잘 모르겠습니다. 근데 여러 번 검토는 해봤는데 제 소관이 아니라 지금 말씀드리기가 어렵습니다. 일단 안을 주시면 검토해 보겠습니다.

박인하

그러면 그것은 웹툰 유통사들에게 권장하는 사항으로 저희가 보고서에 정리를 하겠습니다.

채송실

연구 조사에 의하면 네이버의 경우 정관에 출판에 대한 내용이 명시되어 있는 것으로 파악되는데 그것과는 별개의 상황인가요?

김준구

그 출판이라는 것이 판매용이나 서비스용 출판이 아니라 제가 알기로는 광고주대상이나 사용자 대상으로 나가는 책자에 대한 것입니다. 저희가 실제 판매용이나 서비스를 하고 있는 것은 아닙니다. 아마 출판업으로는 등록이 안 돼 있을 걸로 알고 있습니다.

박인하

보다 정확하게 디지털 만화의 관할 문제를 정리하기 위해, 웹툰 사업자의 출판등록부분을 권장하는 것으로 보고서에 명시를 할 계획입니다.

김준구

이것은 보고서에 포함을 시키시고 회사 내부에서 출판등록과 관련하여 무슨 이슈가 있는지는 제가 확인해 보면 되는 것이니까요

박인하

다음으로 자율규제 운영 부분을 보시면 자율규제 평가표라는 것이 있습니다. 이것은 먼저 영등위에서 사전등급평가하기 이전에 제출자가 스스로 조사하는 양식입니다. 저희가 생각하는 자율규제는 등급을 평가해 주는 기관이 있는 것은 아니고, 평가 시스템이 (템플릿으로 제작되어 이를) 디지털화 되어 작가들이 평가표를 작성하면 바로 등급분류가 되는 것이 목표입니다.

물론 프로그램 개발과 평가 내용 등이 이번 연구 이슈는 아닙니다. 그러나 기초적 사례, 즉 외국 사례들을 조사한 것을 보면 크게 보면 대항목 부분은 언어, 선정성, 폭력성, 기타 등으로 분류됩니다. 그 다음에 대항목의 세부항목은 욕설, 성적언어, 선정성은 성적의 부분 노출, 의학적, 교육적, 예술적의 맥락적 노출 등으로 분류를 해 놓았는데 자세한 내용은 자료를 봐 주십시오.

보통 유럽의 사례를 보면 추가로 차별언어가 포함되는데 저희는 욕설로 커버를 하던지 추가로 그 부분을 포함 시키는 것도 생각하고 있습니다. 심의 표기 방안은 저희가 여러 가지로 조사해 봤는데 현재로서는 연령등급을 제안하고 있습니다.

김준구

〈신의 탑〉 같은 작품은 연령등급이 어떻게 나올까요? 애매한데. 그러면 〈드래곤볼〉은 어떻게 생각하세요?

박인하

애매하지요. 그러니까 이렇게 생각하시면 돼요. 제가 무슨 설명을 하려고 했냐하면 〈드래곤볼〉의 중간부분에 폭력적인 장면이 들어가서 템플릿을 돌렸더니 12세가 나왔어요. 그러면 ‘12세 이상 약간의 선정성과 폭력적인 내용이 포함되어 있음’ 이것이 붙는 것이고 그것을 가지고 연령별로 가이드를 제한하는 거지요.

김준구

그런데 전 세계적으로 〈드래곤볼〉에다가 그걸 붙인 사례가 없는데. 오히려 자율규제로 가다가 그것이 사족이 되지 않을까 우려됩니다.

박인하

그게 고민입니다. 이 연구의 가장 핵심적인 딜레마와 고민은 지금 상태에서 아무것도 안 하는 것이 제일 좋다는 것입니다. 그런데 우리는 최악의 상황을 가정해서 작가들의 창작활동과 업체의 영업을 보호하기 위한, 동시에 독자들도 지키기 위한 가이드에 대한 연구이기 때문이지요. 문제가 일어나지 않는다면, 현재 그대로 아무것도 없는 것이 제일 좋아요. 그럼에도 불구하고 고민 끝에 연령등급을 만들었던 것은 이것이 연령을 규제하는 등급이 아니라 연령별 독서 가이드라는 콘셉트로 가는 것이고 사실 어떤 식으로도 연령 규제를 할 방법은 없다고 생각해요.

박정서

그런데 어떤 식으로도 가이드가 제시되는 것 아니에요?

박인하

작품의 앞부분이나 뒷부분에 제시되는 것으로 잡고 있습니다. 그 부분에 대한 의견을 주세요.

박정서

권고가 될 거고 부당한 액션들이 따라갈까 봐 걱

정이 됩니다. 가이드가 마련되면 권고는 당연히 뒤따를 거라 봅니다.

박인하

우리가 TV를 보면 프로그램 시작하기 전에 12세, 7세, 15세 이런 것들이 붙잖아요. 그런데 붙는다고 해서 방송국에서 시청을 제한하는 것을 아니고 연령가이드를 준 것으로 사회적 책임을 다 한 것이라 생각하잖아요. 보고서 내용이 나왔지만 전문가 의견을 수렴해서 이게 아니면 그럼에도 불구하고 다시 검토가 필요하다는 결론은 낼 수도 있으니까. 고민해서 잘 얘기해주세요.

김준구

그런 얘기가 나올 것 같아요. TV는 시청자의 연령을 알 수 없으니 그럴 수 있지만 예를 들어 주민등록 수집을 안 하고 휴대폰인증이나 아이핀 인증의 경우 연령 코드가 있으니 인증을 하라고 할 수도 있구요. 못하는 것과 할 수 있는데 안 하는 것은 얘기가 달라지니까. 만약에 12세라 가이드하고 아이핀 인증을 하라고 하면 완전 시장을 죽을 거예요. 그것의 시발점이 되지 않을까하는 걱정이 됩니다.

박인하

저희들도 고민을 하고 있는 부분입니다. 저희 연구의 대원칙은 작가들과 유통사의 부담을 줄이고 예산을 최소화하자는 것이었습니다.

채송실

그러니까 이 부분을 피해갈 수 있는 방법은 해외 사례를 토대로 부모 동반에 개념을 도입하거나 WHY 시리즈의 성교육 만화는 떠지로 부모의 지도가 필요하다는 정보를 제공하고 있거든요. 그래서 이것이 간유를 통해 전자출판물의 범주에 포함되면 그 사례를 적용시킬 수 있는 근거가 마련될 겁니다.

연구초기에는 전 연령, 18세 이상, 제한구독가 3개로 등급분류를 하려고 했는데 그렇게 되면 19세 이상의 청유물과 변별력이 없어서 그쪽으로 포함될 수 있다는 우려 때문에 등급을 세분화하

여 표기를 제안한 상황입니다. 또 다른 방식으로 표기하는 것도 검토했던 부분인데 그것은 현재 IP TV에서 사용하는 언어, 선정성, 폭력성 등의 가치 기준에 대한 부분의 정도 표기를 하는 방법입니다. 그래서 연령등급으로 간다고 하면 지금 의견 주신 내용을 토대로 12세나 15세를 제외하고 나머지 3개 등급을 가지가는 방법도 고려를 해 볼 수 있을 거 같아요.

박인하

등급을 19세로 만들면 무조건 청유물에 포함되기 때문에 18세 등급을 만들었구요. 이것은 청유물과 별개로 로그인 정보를 통해 18세 성인 인증 절차를 거치게 되는 거지요. 그래서 보충하면 전 연령, 18세, 제한구독가, 제한구독가는 영화에 있는 등급외라고 보시면 됩니다.

김준구

미국으로 따지면 R등급 인거죠.

박인하

모든 성인물을 청유물로 보는 현행 제도를 개선하기 위해서, 18세 등급을 제안한 겁니다. 자율규제의 19금과 청유물의 19금이 무슨 차이냐 하는 논란을 피하고자 등급을 세분화하였는데 이 부분에 대해서 편하게 말씀을 해주세요.

박정서

어찌됐건 너무 악용될 소지가 많아요. 이걸 사례만 하나 나오면 와르르 무너져요. 예를 들어 초등학생이 15세 이상 만화를 봐서 뭘 어떻게 했다 그러면 와르르 다 무너져요. 너무 빌미를 많이 주는 것이 아닌가 하는데. 운신의 폭이 좁 좁지 않을까 싶은데. 말씀하신대로 정도만 표시해 주는 것이 그나마 합리적인 방안이 아닐지.

박철권

박정서 팀장님 얘기에 동의합니다.

박인하

지금 현재 19금과 청유물이 동일하게 여겨지는 상황에서 18세 등급은 청유물로 넘어가지 않기 위해서 진지하게 고민하고 있는 거니까. 우리가

별도의 연령등급을 만들지 않으면 19급은 자동적으로 청유물로 분류되는 거죠.

채송실

두 가지 방법을 병행하는 것도 가능하죠. 지금 성인 인증하는 것을 18세 등급으로 내리고 18세만 표기되는 것으로 하고 나머지는 정도 표기로 하는 방식이죠. 근데 정도 표기가 또 가지고 있는 문제는 주제어들이 선정성, 폭력성, 약물 남용 등 부정적인 언어이다 보니 실제 작품의 그 정도가 낮다고 해도 받아들이는 입장에서, 학무모를 청취를 해보면 낮기는 하지만 뭔가 있다는 느낌을 받는 다는 거죠. 없음이 아니라 낮음으로 보여지니까.

김준구

그리고 궁금한 게요. 그게 타이틀 단위인가요. 편 단위 인가요?

채송실

지금은 타이틀 단위로 가는 게 맞다고 생각하고 있어요.

김준구

그리면 예를 들어 20회차 중간에 주먹으로 누구를 때렸는데 그 장면 하나 때문에 폭력성 있음으로 표기되는 건지. 그런 부분이 걱정이네요.

박철권

분명히 작가들이 하나의 스토리를 만들어 놓고 연재를 하면서 자기가 표현하고자 하는 것에 대해서 상당히 제약이 따를 거예요. 저희도 그런 사례가 몇 번 나오고 있고 그냥 딱 그 장면 하나 때문에 19급으로 전환시켰거든요. 그러니까 그런 사례들은 훨씬 더 다양하게 많아질 거라는 우려가 있구요. 그 수많은 타이틀들과 1회부터 100회까지 모든 회차에 적용시킨다고 하면 그걸 어떻게 감당할건지.

김준구

저는 사실 그게 제일 걱정이거든요. 연령도 연령인데 이 연령을 적용함에 있어서 저희는 다 연재 형태인데 이게 전체 관람가입니다 하고 가다가

253화에 갑자기 이상한 장면이 하나 등장한다고 해서 그 작품의 등급이 높아지는 것은 좀 그렇잖아요.

채송실

그래서 템플릿 상에 포함되지는 않았지만 프로그래밍 한다고 했던 것은 실제 욕설이나 선정적인 장면이 포함되어도 무조건 18세 등급으로 가는 것은 아니에요. 게임이나 앱 스토어는 프로그램밍 전에 1000편이면 1000편, 2000편이면 2000편 사례를 수집하여 적용하는 거니까 다양한 사례를 기반으로 프로그래밍 할 수 있는 거죠. 실제 심의를 하는 사람들이 등급을 매기고 템플릿 기반으로 또 등급 심의를 해보고 이런 식으로 사전에 모델링을 하는 거죠. 그러니까 이 템플릿에 모두 있음이라 표기되어도 100% 18세 등급이 나오는 시스템이 아니라고 이해를 하고 있거든요.

김준구

어떻게 그럴 수가 있죠? 템플릿 이외에도 다른 그레이드가 있다는 애긴데...

채송실

아까 말씀드렸던 사례를 가지고 프로그래밍을 하니까. 또 작가들이 본인의 작품에 대해 주관적 정보를 입력할 수 있는 부분까지 보완되는 프로그램 이라고는 하는데 이번 연구에서 다루기에는 너무 테크니컬한 문제라 일단 해외사례를 기준으로 정리를 한 거예요. 이런 방식으로 운용하면 작가들이 큰 부담 없을 거라 생각하고 대안으로 제시를 한거구요.

박인하

이번 연구가 운영방식을 제안하는 것이고 프로그래밍 작업은 아까 말씀드렸듯이 수많은 사례가 선행되어야 하는 것이고 조금은 다른 문제라 이번 연구에는 포함 시키지 않았습시다. 일단은 전체적인 틀을 제안하는 것이 맞고 그 뒤에 실행단의 연구도 필요하다고 봅니다.

제효원

이게 굉장히 현실적인 문제인거 같은 게 어제 전화가 왔어요. 기자가 <마음의 소리> 보셨냐며 마음의 소리에 욕이 나온다는 거예요. 그래서 만화가협회에서 자율규제를 하고 있는데 어떤 제재를 하고 있냐고 묻더라구요. 그래서 저희는 제재를 하고 있지는 않다고 답을 하고 작품을 보니 욕이 딱 한마디 나와요. “개새끼” 이거 하나 나와. 근데 그게 굉장히 웃긴 상황이었는데 그거 가지고 문제를 제기하더라구요. 기자가 지금 민원을 넣으려고 준비하고 있대요. 그래서 저는 이게 문제가 있다고 생각하지 않습니다. 관점의 차이가 있으니 하고 싶으면 하라. 이게 무슨 문제가 되는 거냐? 서로 그런 얘기만 하면서 끝냈거든요. 저녁에 뒤져보니 기사는 안 나왔더라구요.

박인하

정리를 해보면 이런 거죠. 이게 여러 가지 시뮬레이션을 해야 하는데, 기본적으로 작가가 타이틀별로 내가 이런 정도의 표현을 하겠다고 정리를 해서 거기에 대한 안내를 하는 것을 생각하고 있었고, 그리고 제 생각에 연령별 등급이 독서 가이드 형태로 정리되기를 바랐어요. 그리고 18세 등급은 로그인되어 청유물이 아니라 성인물로 유통될 수 있도록 하자라는 두 가지 키워드였어요. 그렇게 해서 서비스를 하다가 자질구레한 문제들이 발생하면 한 달이나 두 달에 한번 제기된 문제들에 대한 재심의를 하는 시스템인거죠. 거기서 특별한 문제가 없으면 문제없음으로 처리를 하고 그것들이 쌓이면 바람막이의 역할을 할 수 있게 되는 거죠. 좀 더 편안하게 만들어지지 않을까 하는 고민에서 시뮬레이션이 된 거구요. 사실은 서두에서 말씀드렸지만 아무 일이 안 벌어진다면, 아무것도 없는 상태가 제일 좋은 거지요. 그런데 아무것도 안 벌어질 것 같지 않은 상황들이 자꾸 전개가 되다보니까 일단 정리를 좀 해야 되겠다는 의미에서 연구가 시작된 거죠.

김준구

전 진짜 고민이 많아요. 예를 들면 최근 청와대

인가 문화부에서 온 전화는 불만시대가 사회적 공포감을 유발한다. 여자아이가 나오는 <불만시대>라는 웹툰이 있어요. 지하철 왜 안와? 짜증나. 이런 식으로 끝이 나는 웹툰이거든요. 이런 거예요. 지나가는 아저씨 왜 냄새나. 짜증나 뭐 이런. 20대 여자들이 사회에 대해 갖는 불만을 이야기하는 종류의 애긴데 어떻게 해야 할지 모르겠더라고요. 작가한테도 그렇고, 그런데 저는 그런 게 여기에 대입되면 어떻게 될까 하는 생각이 들어요.

박인하

주로 문제없음으로 가겠죠.

박정서

그럼 여기 있는 이것들이 더 길어질 거 아니에요. 콘텐츠 내용정보에 해당되는 것들이 길어지겠죠. 저는 궁금해서 그러는 건데 여기의 상당 부분들이 어린아이들이 즐거운 마음으로 웃고 깔깔되는 일상 웹툰에 해당되는 부분들이 있을 거예요. 문장 그대로 단어 그대로 저기에 적용을 시켜버린다면

김준구

여기서 저는 항상 고민인 것이 욕설이요 새끼야가 욕설이에요, 아니에요?

박철권

내가 하면 욕이고 국장님이 하면 재미죠. 만화도 똑같은 거예요.

김준구

예를 들어 미친놈아는 욕이에요 아니에요?

박인하

미친놈아가 차별적 언어가 될 수도 있고 친근한 언어가 될 수도 있고 욕이 될 수도 있는 거지요.

김준구

미친 새끼야, 친구들끼리 하잖아요. 우리는 어른이니깐 그렇다 치고 이게 아이들에게 욕설이 될 수 있다고 치면...

제효원

애들이 우리보다 욱 더 잘하는데

김준구

사실 그렇죠. 예를 들면 뭐가 있을까. ‘아, 이거 작살났다.’ 사실 이걸 비속어거든요. 욱설에 포함되기도 하고, 그러니까 ‘있다, 없다’로도 구분이 안 될 거 같다는 생각이 들어요.

채송실

지금 실제 이것이 사용되는 시스템이 ICRA 기술용어라고 해서 항목은 저희가 제안한 것보다 조금 많아요.

박인하

우린 20개 정도로 줄여놓은 거죠.

박철권

여지까지는 비주얼에서 성기가 노출 된다거나 크리티컬하게 보여 질 수 있는 것, 욱 자체가 어떻게 원색적으로 사용 되었는가 이런 것들만 나름대로 걸러질 수 있는 거였다면, 이것이 훨씬 세분화되어서 코에 걸면 코걸이 귀에 걸면 귀걸이, 이런 식으로 잣대가 적용될 수 있는 부분이 있죠

김준구

아까 이걸 다 체크해도 성인물이 안 될 수 있는 로직이 있다고 말씀하셨잖아요. 전 이 로직을 봐야 한다고 생각해요. 이걸 다 체크했는데 18세가 안 나오면 그게 좀 이상한 거 아니에요? 근친상간과 강간이 들어가 있는데.

채송실

그러니까 그런 부분이 하나라도 포함이 되어 있으면 무조건 성인물로 분류되겠죠. 하지만 노출, 욱설, 폭력의 항목에 체크가 되어 있더라도 무조건 성인물로 분류되는 시스템은 아니라는 거죠.

김준구

그렇다고 하면 차라리 강간이나 근친상간 등 정말 강하게 다뤄야 하는 것들을 별도로 다루고 그 외의 모호한 것들은 애매하죠. 제가 가끔 드리는 질문인데 손오공이 셀의 절반을 날렸다고 전 세

계에서 그것을 잔인하게 본다고 하는 얘기는 한 번도 들은 적이 없거든요. 그런 사례들이 이런 체크 포인트로 하면 생길 것 같아서.

채송실

지금 보면 등급 시스템이 두 개의 방식으로 맞물려 운영되는데 제공자 체크 템플릿과 별도로 케이크 모델 레이어가 동시에 운영되는 거죠. 정확하게 기술적 시스템은 모르겠지만 여기에서도 여자의 유방 노출이 12세로 분류되기도 하고 케이크의 모델 적용을 통해 19세로 가지도 한다고 설명하고 있거든요. 근데 이 프로그램 시스템이 어떻게 돌아가는지는 모르겠어요.

박인하

지금 우리는 그 프로그램을 개발하는 단계는 아니에요. 이 모든 전제는 계속 반복하지만 아무것도 안 하는 것이 제일 좋다가 그 전제예요. 그런데 아무것도 안 하기에는 계속 골치 아픈 문제들이 생기고

박철권

어떻게 골치 아파지는 건가요? 아무것도 안 하고 있으면 그 다음 액션으로 뭐가 예상 되는 거죠?

제효원

아무것도 안하면 방심위에서 계속 압력이 들어 오겠죠. 협회는 1년 내내 압력을 받고 있거든요.

박철권

업체도 계속 방심위에서 계속 압력을 받았었나요?

김준구

아주 특별한 사례가 아니고는 저희한테 안 들어 오죠.

제효원

저희한테 들어오고 저희가 여기에서 다 처리를 하고 있는 거예요. 특별한 경우에는 그때 한 번 방과 후 전쟁활동 그 건으로 너무 많은 민원이 들어와서 네이버에 연락 한 적이 있고 작가랑 혐의를 해서 19세로 바꾼 걸로 알고는 있는데요,

그 외에는 거의 말씀을 안 드리고 협회에서 처리를 하고 있죠. 마음의 소리 같은 경우에도 그게 뭐 문제가 된다고 넘겨버리는 식으로 정리하죠.

김준구

그것을 기사로 썼으면 그 사람이 피해를 봤을 텐데...

제효원

완전 재미있어졌을 텐데. 그렇게 막고 있는 상태고 막으면서 지속적인 이야기를 했던 것은 그 무엇보다 사회적 합의가 없는 상황에서...

박철권

이렇게 말하면 너무 비약적인 생각일지도 모르겠는데 뚜렷하게 판지 걸 수 있는 가이드가 나와 버리면 더 많아 질 수 있다는 생각도 들고, 그런 거 하나 때문에 회사는 그날 다른 업무를 못 볼 정도의 상황이 벌어질 수도 있고 작가는 작가대로 이런 가이드 때문에 창작 활동을 하는데 많이 위축이 될 수 있을 것도 같고 하여튼 좋은 거는 하나도 없어 보여요.

박인하

우리가 진지하게 생각해서 좋을 것이 없다면 제안을 안 하는 게 낫죠.

박정서

어쨌든 사전 심의가 아닌 사후심의 인거잖아요?

박인하

그렇죠. 이 기준은 작가가 자기 작품을 하기 전에 자기가 자율적으로 작가가 체크를 해서 내 작품은 12세 정도 받으면 좋겠다고 가이드를 붙이는 안 이죠. 어쨌든 사전 심의 자체는 위험이에요.

박정서

그러니까 사전에 이런 것들을 생각할 필요는 없는 거잖아요. 매체가 사후 심의 제도에 근거하여 작가와 협의하여 등급을 결정 한다. 근데 문제가 생기면 이 기준으로 다시 한 번 검토한다. 그 정도만 들어가도 괜찮지 않을까요?

박철권

등급을 명시를 한다구요?

김준구

아니, 그런 얘기가 아니라 처음에 19급을 결정하는 부분은 지금 하듯이 하고 이슈가 생겼을 때만 이것을 적용하는 거죠.

박철권

그러면 등급에 대한 부분은 기존과 같이 19세만 붙는 거지 기존하고 같은 거죠?

박정서

그래서 거기서 문제가 생기면 우리가 사후 심의에 대해 이런 제도를 가지고 있다고 하면 되는 거죠. 민원이 들어오면 우리가 이 기준을 가지고 검토를 하겠다. 이렇게 대처하는 방식인거죠.

박인하

일단 법적으로 처리 할 수 있는 첫 단계는 디지털 만화 규정을 명확하게 하는 것. 두 가지 방법이 있는데, 출판문화진흥법에 출판만화 집어넣고, 간윤과 업무협약을 통해 진행하는 방법이 있습니다. 두 번째는 만진법을 고쳐서 자율규제를 포함하는 것이구요. 첫 번째 방법에는 매체사들이 출판등록해야 완벽하게 정리되는 것이지요.

그 다음에는 자율적인 가이드를 작가와 유통사들이 가지고 있다. 어떤 식으로 운영 될 지는 고민 중 인거죠. 여기서는 그걸 다룰 수 없어요. 여기서는 외국사례와 그런 것들이 있다는 방안을 제안 하는 것이고 실행 단계에 돌입하기 위해서는 거대한 연구가 진행되어야 하는 거죠. 그건 두 번째로 넘겨 놓는 것이구요. 문화부하고 협의할 수 있는 부분은 어느 정도 안이 정리되면 정책으로 집행이 되는 것입니다.

채송실

이렇게 정리를 하는 것이 좋겠어요. 박정서 팀장님 말씀하신대로 지금 보고서 내용에서 1단계를 더해서 기존의 작가와 매체사들의 등급 부여, 2단계 문제 제기 시 시스템 활용하여 객관적으로 증명, 3단계 민원인이 2단계에 만족하지 못할

시 3단계 자율규제심의위원회 재심으로 정리하면 어떨까 싶어요. 그러면 방어 기재의 여건이 충분히 마련되는 거지요.

박인하

현실적으로 내부에서 운영한다. 그게 방법이 될 수도 있겠죠.

박정서

조금 다른 애긴데 저는 전체관람가라는 용어가 약간 문제가 있다고 봐요. 저는 그냥 무등급이라고 생각하거든요. 일단 연재가 들어가면 이걸 성인용도 아니고 아무것도 아닌 등급이 없는 콘텐츠 인거예요.

채송실

영화 등급의 경우 전체관람가는 뭐를 보냐면 선정성도 폭력성도 없고 언어도 평이하지만 어린이들이 관람하기에 주제가 무겁거나 재미없는 콘텐츠가 포함되기도 하죠. 심오한 주제를 다루는 것을 무등급으로 하고 어린이를 위한 콘텐츠는 5세 이상, 7세 이상 또는 부모 동반 등의 등급으로 분류되죠.

박정서

웹툰 같은 경우에는 오히려 무등급이라고 표현을 해 버리면 등급을 판단하지 않았다. 유해하지 않다 로 대체 될 수 있죠.

박인하

정리하면 연령등급은 서비스사들이 로그인 정보를 활용해 18세 등급을 운영한다. 나머지 연령별 콘텐츠에 대해서는 복잡하니까 기존 그대로 진행한다. 또 굳이 보여주지는 않더라도 가치 기준 정도표를 기준으로 한다. 이렇게 정리할 수 있겠는데요.

제 입장에서는 연령 가이드가 큰 문제가 없다고 생각하지만 아까 말씀해주신 불안감들은 충분히 공감 가는 부분이라 이런 것들을 제외해도 자율규제 운영에 큰 문제가 되지는 않을 거 같아요. 그리고 디테일하고 작은 문제들은 내부 기준에 의해 거르고 있다고 정리하고 그 다음으로는

보고서의 시스템을 활용하는 거죠. 심의위원회 결정에도 불복한다 하면 헌법소원이 마지막 단계겠죠. 그건 지금도 얼마든지 그런 짓을 하니까.

다음으로 이게 저희가 정부의 돈을 받아 간윤에 붙이면 자율 심의가 아니고 정부 심의로 다시 판단이 넘어가는 건데요. 자율심의를 우리가 하겠다 하면 심위기구 운영도 우리가 해야 하는 거예요. 그 부분들도 의견을 주세요.

서현철

지금은 19세로 등급을 표시하는데 18세로 변경을 하면 조금 전에 얘기한대로 18세로만 인증을 받게 되는 건가요?

제효원

성인을 인증을 하되 청소년유해매체물이라는 딱지를 붙이지 않는 거죠.

박인하

지금은 19급이면, 무조건 유해매체로 분류되죠. 그렇게 되면 제한이 너무 많아요. 그러면 하나하나 휴대폰 인증도 안해야 되는 거예요. 로그인으로만 해결되는 부분이 생기죠. 왜 18세냐 하면 19세는 자동적으로 청유물 지정이 되어 버리기 때문이에요.

박철권

기존의 콘텐츠 내용과 다름이 없는데 그것이 가능하다는 얘기죠?

박인하

그것을 우리가 제안을 해 보겠다는 거죠. 사실은 19세가 청유물이 아니라 어른들이 즐길 수 있는 콘텐츠면 좋은데 법적으로는 19세만 걸면 무조건 청유물이 되니까.

박정서

그러면 업체별로 마크도 통일을 해야겠네요.

박인하

자율기구가 생기면 당연히 마크도 통일하고 로그인 정보 공유 등의 업무 협의가 이뤄지겠죠.

박철권

성적모사가 리얼하면 19급인데, 18세로 등급을 낮추면 그게 통념상 먹힐까요?

박인하

법적 성인연령은 민법에 의하면 만 19세입니다. 그래서 청소년보호법이 19급이죠. 그런데 청소년 나이의 기준은 경우에 따라 만 19세, 18세가 혼용됩니다. 저희가 주목한 것은 콘텐츠관련산업에서 기준입니다. 영등위의 청소년관람불가 등급기준이 만 18세 미만 또는 고등학교 재학 중인 학생이구요, 게임산업진흥에 관한 법률, 음악산업진흥에 관한 법률, 공연법이 모두 '만 18세 미만 또는 고등학교 재학 중인 학생'입니다. 보편적으로 콘텐츠 관련 법 체계에서는 성인연령 기준을 18세 이상과 고등학생 재학이 아닌 것으로 보고 있는 것이지요.

박철권

그러면 지금 19세라고 붙어있는 것이 만 19세는 아닌지 않나요?

제효원

만 19세입니다. 투표권 등 민법상 성인은 20세부터입니다.

박인하

간단하게는 청소년 보호법을 다 개정하면 풀리는 문제예요. 또는 개정이 아니라 폐기하고 청소년진흥법으로 바꿔야지. 근데 그것은 쉽지 않은 문제니까. 등급 구분은 무등급, 전체구독? 이것도 애매한데.

박정서

전체 연령이 문제의 소지가 있죠. 무등급은 등급 외 같기도 하고, 등급 없음?

제효원

<마음의 소리>가 15세라도 문제는 없었을 거예요. 근데 전체연령이 빌미를 제공하고 있는 건 맞아요.

서현철

현행법에서는 19세 인증을 하는 콘텐츠에 대해서는 이미지 표시에 제한이 있나요?

제효원

네. 홍보를 못 해요. 서점에서 19급 책을 보면 이미지가 안 뜨고 로그인을 해야만 보여요.

박인하

오프라인 서점의 경우 별도의 공간에 분리 진열을 하죠. 그래서 성인이 아니면 공간에 접근이 불가하죠.

서현철

그 방식을 그대로 온라인에 적용한 거군요.

박인하

방통위 고시에 의하면 성인물 고지가 있고 규격화된 마크와 코드 값을 넣어야 하니까 레진 19급의 경우는 섬네일도 못보여줍니다. 현행처럼 운영을 하기 위해서는, 자율규제에 대한 법적 보호가 있어야 합니다.

박정서

그러면 디지털 만화라는 게 분류체계가 애매할 수 있는데 어떤 기준 인거죠? 그럼 이미 간윤에서 심의가 끝나서 디지털라이징 된 것들은 포함이 안 되는 거잖아요?

박인하

보통은 영화 같은 경우에 개봉할 때 등급 심의를 받아도 VOD나 DVD 출시의 경우 다시 심의를 받아요. 그런데 우리는 사전 등급 심의가 아니기 때문에 체계가 달라지는 거죠. 만화진흥법에 디지털만화란 '만화를 디지털 파일의 형태로 가공 처리하고 이를 디스크 등의 디지털 매체나 정보통신망 이용 촉진 및 정보 보호 등의 관한 법률 제2조 1항 1호에 의거하여 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공되는 만화를 말한다'고 되어있어요. 여기에 자율규제를 한단을 포함시키는 것이구요. 또 자율규제의 등급도 포함시킬 수 있습니다.

박정서

제일 애매한 게 저희가 만화를 직수입 해 보니까

예를 들어 어떤 만화는 간윤에서는 성인물 분류를 하지 않고 15세 이상으로 붙였는데 저희가 보니까 이건 15세로 서비스 할 만화가 아닌 거예요. 그래서 19세를 붙여서 서비스 하는 경우도 있었거든요.⁵⁰

박인하

그러니까 진짜 자율규제를 하신 거죠. 사실 오프라인 출판물은 그동안 계속 쌓아 온 것이 있어서 심의 수위가 많이 올라갔어요. 그런데 사실 온라인에서 서비스하기에는 민감한 부분이 있잖아요.

박정서

그러니까 ‘디지털에서 최초 퍼블리싱 되는 것을 기준으로 한다’라든가 하는 디지털만화에 대한 기준이 있어야 할 거 같아요.

서현철

그러면 출판물을 디지털라이징을 하면 새로운 등급이 부여 될 수도 있는 건가요?

박인하

그렇죠. 원래는 매체가 바뀌면 영화나 DVD처럼 그렇죠. TV에서 할 때는 TV 기준을 따르는 거구요. 그러나 그게 참조는 되겠죠.

김준구

저희도 전체관람가였는데 12세로 바꾼 것도 있고 예를 들어 <나나와 카오루> 같은 (출판만화) 것은 19세인데 우리 쪽에 들어오면 잡혀가잖아. 출판에서는 하고 있는데 우린 들어오면 잡혀가는데...

박인하

어쨌든 자율규제의 법체계화는 크게 전자책 안에 디지털 만화 포함, 간윤의 규제, 간윤과 MOU로 자율규제가 있구요, 만화진흥법에 자율규제를 포함시키는 안이 있습니다. 두 개의 안 중 연구보고서는 후자를 추천할 계획입니다. 이러면 우리는 법에 의해 독립된 자율규제운영위원회가

되는 거죠. 그러면, 정부에서 지원을 받을 수는 없어요. 재원확보 방안은 어떻게 하는 것이 좋을 까요?

이종규

시뮬레이션 한 것을 보면 상근인력 1인의 인건비와 두 달에 한번 1년에 6회 정도 심의위원회 의비 정도가 예산으로 책정되어야 하는데...

김준구

궁금한 게 있어요. 두 달에 한번정도 위원회가 소집된다고 하면 누군가 이의제기를 하면 최장 두 달이 소요된다고 볼 때 생기는 문제는 결과가 나오기 전에 그 이슈가 확산되어서 피해를 볼 수도 있다는 거죠. 현실적으로 그게 전혀 도움이 안 될 수도 있어요.

채송실

중간에 2단계의 과정을 거친다고 해도 도움이 되지 않을까요? 이의 제기 시 객관적 지표를 통한 검증단계가 있으니 1차적으로 민원에 대한 대체가 될 수 있을 거 같은데.

김준구

그렇다고 해도 한 달 정도의 기간을 두면 인터넷 서비스에 대해 변경, 수정, 삭제와 게시 중단이라는 조치가 있어요. 그런데 만약에 이것을 그 원칙에 대입하면 웹툰이 게시 중단이 되는 거예요. 그러니까 이슈가 제기됐고 그 이슈가 프로세스를 통해 결정이 나기 전까지는 게시가 보류되어야하고 블라인드 처리가 돼야하는데. 만약에 중단을 안 하고 결과를 기다려 그게 19금이라 판정되면 19금 서비스에 대한 비난을 막을 수 없게 되는 거죠.

박정서

이것이 심의기구에서 최종 결정이 내려지고 사후 조취의 형태로 가야하는 거 아닌가요?

박인하

그게 맞지만 지금은 시간의 갭에 대한 문제를 애

50 간윤에는 15세라는 연령 등급은 없음. 이 분류는 출판사의 자율적 조치임

기하는 거죠.

박정서

그러니까 그 사후 조치가 그 시점에서 시행이 되어야 한다는 거죠. 2개월 정도 걸리는 기간 동안에는 지금 김준구 부장이 얘기했던 게시물을 내린다던가.

박인하

그런걸 안 하려고 만드는 건데.

김준구

안 하는데 안 하면 안 하는 대로 이슈가 생기거든요.

박인하

그러면 이런 방법이 있어요. 예술인복지위원회에서 제가 자격심의를 하고 있는데, 급할 경우 이메일을 통해 의견을 수렴하기도 합니다.

제효원

그리고 뉴스나 이런 곳에서도 오보가 나면 방심위나 이런 곳에서 통보가 와야 사과문이 나가잖아요. 그것도 몇 달 걸린다고 알고 있는데 그런 식으로 생각하면 되지 않을까요?

김준구

디지털 만화가 캐주얼한 서비스 속성에 포함되는 거라 민감한 거죠.

박인하

그러니까 지금 핵심은 2차 템플릿을 통해 답변을 했는데 다시 문제제기를 하면 위원회 심의까지 시간이 걸리는 동안 보류를 해야 하나 그냥 서비스를 해야 하나. 보류도 문제 그냥 서비스해도 문제가 생길 수 있다는 거죠?

박정서

방법은 있어요. 그냥 해당 컷만 가리면 되요. 예를 들어 댓글이 문제가 됐을 때 댓글 자체를 닫지는 않고 그 글만 가려요. 긴급조치 중 이니까. 그래서 컷만 가리면 되는 거예요. 그러면 서비스 안 내려도 되고 이슈 될 것도 없으니 문제없죠.

김준구

작가가 난리 치겠지.

제효원

작가가 반대하면요?

박정서

그건 반대 못하죠. 서로 잘 되자고 하는 조치인데.

김준구

그건 지금 하는 방식 그대로가 되죠. 이미 볼 만한 사람은 다 봤을 거예요. 최신회차 소비량이 제일 많으니까. 그러면 위원회에 갔다 오는 건 요식 행위일 뿐 인거고 지금 하는 절차를 똑같이 하는 거 이외에는 아무런 장치가 되지 않아요.

박인하

저는 기본적으로 유통에서 작가가 생각하는 등급을 매기는 것이 거의 맞다고 생각을 하거든요. 심의위원회에 한번 갔다 오는 건 문제없음에 대한 정당성을 확보하는 거죠. 그런데 이게 너무 민감해서 필요하다면 긴급 위원회를 여는 방법도 있어요.

김준구

정당성을 주는 부분이라면 문제없죠. 그게 교수님처럼 생각하는 사람이 모여 있으면 그럴 수 있지만 운영위 구성에 따라 완전히 다르게 흘러갈 수 있잖아요.

박인하

그러면 이제 운영위원회에 대한 이슈를 얘기하자면 심플하게 예산 부분과 운영주체가 누가 될 것인가에 대한 것이거든요. 지금에서는 방심위와 업무 협약을 맺은 만화가협회가 어디에서든 예산을 확보하면 자율 운영이 되는 거죠. 문화부와 만화가협회가 업무협약을 맺던 만화가와 유통사가 만협과 업무 협약을 맺던 여기서 권한을 가지고 운영을 해야 하는 거죠. 그러면 예산이 필요하거죠.

제효원

문화부에서 예산을 받는 순간 자율이라는 단어는 없어져요. 자율이 될 수가 없어요. 그러니까

우리가 키를 쥐고 가려면 우리 쪽에서 예산을 마련 할 수밖에 없어요. 2년 전에 매체에서 부담을 했으면 좋겠다, 는 의견이 많이 나왔어요.

박철권

예상되는 금액이 얼마정도 일까요?

제효원

지금 이런 정도로만 놓고 봤을 때 많지는 않아요.

박철권

그럼 사무실은?

박인하

만협에서 운영을 하고 만협의 사무실을 사용하는 방법으로 예산을 최소화 하는 것이 제일 좋을 거 같아요.

김준구

만약에 그것을 업체가 부담을 한다, 그러면 어떤 방식으로 나눠야하나요? 그걸 생각해 봐야 해요. 작품 수로 할지 제일 민원이 많은 업체가 해야 할지.

박정서

또 매체 참여를 어떻게 유도 할 지도 중요한 부분 이에요. 우리는 못하겠다는 업체가 나오면...

박인하

그러면 진짜 무임승차 하는 거라고 생각할 수 있네요.

김준구

우리는 심의위원회에 출연하지 않겠어, 하고는 문제가 생겼을 때 니들이 심의해줘 이러면...

박인하

그러면 아주 곤란하죠. 그런데 너희는 참여 안 했으니 우리는 안 해줘, 이렇게 나오면 그 정당성이 또 깨지는 거죠. 결론은 봐 주는 게 맞아요.

박철권

참 재미있는 게 성인물이나 이런 것이 물론 레진 코믹스에도 많지만 여기 모여 있는 매체는 또 성인물이 강한 매체는 아니거든요. 진짜 ○○처럼

‘자매답뵐’ 이런 만화들이 서비스 되는 유통사에서 민원이 발생되어도 많이 발생 될 거 같은데.

박인하

제 생각에 제일 민원이 발생하는 곳은 아마 스포츠신문 사이트들 일거예요. 근래는 작품연재가 줄었지만, 2012년에 방심위와 조율할 때도 스포츠신문 민원이 제일 많다고 했거든요.

제효원

자율규제 할 때 나가서 싸우는 것은 웹툰 작가들이었고 수혜를 일정정도 본 것은 스포츠신문이었죠. 민원이 엄청나게 들어왔었거든요. 그래서 그때도 스포츠신문의 동참을 유도하자는 얘기는 있었지만 위원회 구성 자체에 어려움이 있어서 못했죠.

박인하

그래서 유치하게 참여한 사람만 봐준다고 하면 60년대 아동만화 규제가 돼버리는 거고 참 어렵네요.

박철권

하려면 잘 해야 하는데 상근 직원 1인으로 될까 의심스럽기도 하고 그러네요.

박인하

보고서에서 이런 운영에 따른 비용을 민간에서 부담하겠다고 제안을 하면 디테일들은 또 만들어야 되겠죠. 근데 그 부분이 굉장히 민감하고 합의가 안 될 거라 하면 문화부하고 다른 방안을 얘기해봐야죠. 딱히 다른 답은 없다는 생각도 들고 어렵네요. 작품수로 해야 할까요?

박정서

기본 인프라는 공동 부담을 하고 문제를 요청하는 경우 건 별로 정리하면 어떨까요?

김준구

예전에 얘기가 나왔었는데 건 별로 하면 이게 수익 사업이 될 우려가 있죠. 만화 진흥법 당시 작가들 사이에서 나 온 얘기인데 전수 에 심의료 오천 원을 하자고 하면 이 위원회가 심의를 이용해서 수익사업을 하는 형태가 된다고 갑론을박

했었거든요.

제효원

그런 사례들이 실제 있는 거잖아요?

박인하

옛날에 딱지 붙여서 돈 벌었죠.

김준구

나이든 작가부터 젊은 작가까지 그런 생각이 있어서 그때 만진법에서 심의 부분을 제외하게 됐거든요. 지금 또 심의를 거론하면 그때와 동일한 상황이 벌어질 수도 있는 거죠.

채송실

그러면 기금을 마련한다는 안을 보고서 안에 넣으면 어떨까요? 어차피 지금은 예산을 짜는 게 아니라 예산 확보 방안에 대한 문제니까

제효원

만진법에서 빠진 부분 중에 만화진흥기금이라는 것이 있잖아요. 사실 이게 그 법안으로 들어가면 문제가 해결이 될 거 같은데

박인하

만화진흥기금이 정부에서 모두 출연하는 문제 때문이었습니다. 영화진흥기금이나 문예진흥기금은 티켓에 포함되어있었는데, 만화진흥기금을 조성하면서 재원마련의 아이디어가 없다면 쉽지 않은 것이죠.

김준구

기금에 관련해서 정부쪽에서는 이걸 우리가 출현할 사항이 아니다, 라고 했고

이종규

원래 기금이라는 것이 정부에서 내 놓을 것도 아니고 업체가 부담하는 것도 아니죠. 수익이 발생하는 곳에서 만화발전을 위해 일정 부분을 떼어내는 거잖아요. 극장표에서 영화기금이 빠지는 것처럼 영화로 돈을 버는 곳에서 조금씩 거둬들여 조성되는 자금이니깐.

김준구

그 얘기가 그때도 나왔던 것이 작가들이 반대한

이유가 원고료가 됐던 무슨 수익이 됐던 본인의 수익으로 기금을 조성한다고 하니 왜 세금을 이중으로 내는지에 대한 불만이 생기는 부분이었어요. 작가들이 대부분 반대를 했거든요.

박철권

세금을 내는 부분도 그렇지만 작가가 심의를 한다는 것에 대한 저항도 작용했을 거예요. 기본적으로 그게 싫은데 돈도 지불해야하고

이종규

제 생각에는 그 부분에 대한 충분한 이해도가 없기 때문에 반발을 했던 거구요. 지금 웹툰 작가 중심으로 개편된 상황에서 원고료나 수익에서 아주 적은 퍼센트로 기금이 마련된다고 하면 심하게 반대하지는 않을 거란 생각이 들어요.

박인하

생각해보면 문예진흥기금은 기업에서 굉장히 많은 돈이 들어오거든요. 후원형태로 들어오고 기업은 세제 혜택을 받고 이런 거죠.

이종규

기금 자체는 상징적으로 0.01%라도 들어가는 것은 고려를 해 볼만합니다.

김준구

그건 작가공청회에서 얘기를 한 번 들어보죠.

박인하

내일 얘기를 해 보겠습니다. 기구를 운영하는데 기금은 별도로 하고 업체들이 일정 부분 후원을 할 수 있나요? 후원금 명목이든 운영비 명목이든 뭐든지.

박정서

제가 드릴 말씀은 아닌 거 같아요. 회사와 상의를 해 봐야 해요.

김준구

아까도 말씀드렸듯이 이게 어떤 업체에 어떤 혜택이 가야하는지에 대한 문제이기도 하고 저희는 이미 만화에 너무 많은 돈을 썼거든요. 올해만 만화업계에 기금 출현을 12억인가 했는데 여

기다가 돈을 더 내라고 말하기가 제가 너무 힘들어요.

박인하

기금을 조성하는 방식은 지금 당장 답변을 내기도 어려우니 ‘민간에서 기금을 조성해서 운영한다’를 원칙으로 가져가는 것으로 정리하면 어떨까요?

김준구

상황에 따라 너무 달라지니까 답변이 어렵죠. 사실 후원이 가장 좋은 모델인데 만약 후원이 안 들어올 경우의 위험이 너무 크죠.

박인하

다시 정리하면 후원, 기금 조성 아까 얘기했던 긴급 심의의 경우 심의 대상의 비용 부담 정도가 되지 않을까 싶은데, 기금과 후원이 있어야 인력 운용이 가능해지니까, 일단 기존 틀이 있으니 만행을 활용하고, 1, 2백으로 해결될 문제는 아니기도 하구요. 이런 원칙 정도로 가는 걸로 할게요.

제효원

위원회의 구성에 매체는 안 들어가요?

박인하

마지막으로 이것만 체크해요. 운영 체계는 얘기하신대로 정리를 할 거고, 운영위원회에 유통사를 넣는 것이 좋을까요? 안 넣는 것이 좋을까요?

박정서

넣기는 넣어야 하지 않을까요?

제효원

매체 동의가 필요한 부분이라, 가서 방어를 하는 어찌든

박정서

그런데 여기 매체를 넣기가 애매한 게 관련 매체가 20개가 있으면 그 매체가 다 참여 하나요?

김준구

아니죠. 돌아가면서 하는 거죠.

박인하

교수들이라고 해서 다 참여하는 것은 아니니까요.

박정서

매체는 애매한 것이 특정 매체사 3인이 다른 매체사에 대해 뭔가를 결정한다는 것이 이상한 그림이라 그렇죠.

서현철

연재 매체 뿐 아니라 리디북스나 교보문고 같은 곳도 포함이 될 수 있을 거 같구요.

박정서

사실 그렇게 되면 가입 절차 같은 것도 있어야 하는 거죠. 나는 자율규제에 포함되고자 하면 그때는 동의절차에 의해서 어떤 결정에도 따르겠다는 식의 절차가 필요하죠.

김준구

그런 절차가 있어야 운용이 되겠죠.

박인하

절차에 따라 기금을 내고 들어와 매년 일정 금액의 운영비를 부담한다는 원칙으로 참여하는 게 필요하지요.

김준구

가입하지 않은 매체는 어떻게 해야 하나요?

박인하

심의 시스템을 활용하기 위해 반드시 들어와야 하는 거죠.

김준구

저는 그렇게 생각하는데 리디북스도 있고 교보도 있고 ebook도 포함되어 있기 때문에 규모가 커지거든요.

박인하

ebook의 경우 우리는 전자출판물이다 간음에서 받겠다 하면 그렇게 하는 거죠. 그 사람들이 여기의 심의시스템을 이용하고 싶다고 하면 가입을 해야 하는 거고, 결론은 냉정하게 가입 회원사가 운영위원회에 들어와 참여하고 비용을 부

답하는데 신생 업체는 일정 기간 유예를 둔다거나 하는 여지를 남겨두면 되겠죠. 매체사가 전문 인력이니까 매체사나 편집자는 전문가 부분에 포함시키면 좋을 거 같아요. 소비자가 들어오는 것은 맞다고 생각하세요?

채송실

일단은 민원을 넣거나 제기하는 사람이 구독자이기 때문에 심의 시스템이 정당성을 가지기 위해서는 이것을 소구하는 대상에게서도 검증이 됐다는 부분의 필요에 의해 소비자를 포함 시킨

거예요.

박철권

그럼 소비자는 어떤 인력으로 구성되나요?

박인하

소비자는 두 가지인데 학부모단체, 교육단체, 종교 단체 등에서 들어오거나 홈페이지를 통해 접수를 받아 랜덤 시스템을 활용하거나 이런 방식이 있죠. 이것으로 정리 하겠습니다. 오늘 바쁘신데 시간을 내 주셔서 감사합니다.

[부록] #2 전문가 포커스 인터뷰 : 만화가

■ 일 시 : 2014. 8. 23. 15시

■ 장 소 : 만화가협회 사무국

■ 참석자

· 박인하(연구 책임자), 제효원(만화가협회 사무국장)

· 만화가

김수용, 송래현, 신영우, 윤종문, 윤태호, 이동규, 이충호, 연제원,

이림, 이종규, 조원행, 홍용훈

· 만화연구자 : 주재국(만협 감사)

■ 요약

· 만화진흥법의 법 개정을 통해 디지털 만화를 포함

· 연령등급은 전연령, 18세, 등급 외로 표기

· 재원확보는 작가 주도적으로 진행하고 업체의 부담금과 병행

녹취록

박인하

오늘 말씀드리고자하는 것은 디지털 만화 자율 규제 개선방안이라고 연구를 진행하고 있는데요. 내용은 뭐냐 하면 아시다시피 2012년 2월에 방송통신심의위원회에서 웹툰을 유해매체로 규제했습니다. 근데 지금 다시 살펴보니 사실 법적으로 굉장히 허점이 많은 공격이었어요. 정보통신법을 살펴보면 화상이라는 게 빠져있어요. 정보통신법에 정보통신을 규정하는데 뭐라고 돼있냐면 부호, 문헌정보 그리고 영상정보 이렇게 돼있어요. 그러니까 냉정하게 말하면 웹툰이라는 화상정보, 이미지정보는 정보통신법에서 건드릴 수 없는 분야인데 개입을 하는 거죠. 영상정보에 포함되어 있다고 해석을 하기도 하는데요. 산자부에서 나온 법령보다 하위 정보를 보면 부호, 문헌, 화상 그리고 영상이라고 되어있는데 그 밑의 설명에서는 화상은 만화나 이런 것들이라고 되어있어요. 그러니까 정확하게 정보통신법에 화상을 넣어야 웹툰을 관할하는 건데. 이런 부분은 이해를 하시면 좋을 거 같아 말씀을 드리는 거구요.

여하튼 방심위와 만화가협회가 업무협약을 맺고 자율규제문제가 해결된 것처럼 보이지만, 그 이후로도 끊임없이 문제제기가 있었습니다. 방심위는 만협으로 의견을 물어왔습니다. 이런 시점에 몇 가지 이슈가 동시에 터지고 있는데요. 여가가족부에서 성인인증에 대한 것을 강화했어

요. 그전에 구글에서 정책을 바꾸고 구글 플레이에서 원칙적인 심의기준을 높였어요. 지금 구글 플레이 심의기준을 보면 애플 앱스토어와 비슷하게 심의기준이 높는데 초기에는 후발주자였기 때문에 굉장히 심의기준을 낮게 적용했었죠. 심지어 섹스같은 단어가 들어가는 앱도 다 통과시켜 줬었어요. 그러다가 요 한 두 달 사이에 기준을 정상화 시켜서 레진에서 서비스되는 가슴 노출되는 콘텐츠를 전부 리젝트 시켜 버렸어요. 그래서 레진의 가슴 나오는 19금 만화는 전부 PC에서 봐야 해요.

이런 이슈는 사실 우리나라 법과는 상관없이 업체에서 사적으로 규제하는 부분이기 때문에 우리가 뭐라고 할 수 있는 부분은 아니 예요. 구글의 정책이 자신들의 심의기준이 원래 높았는데 임의적으로 낮춰서 적용하다가 그걸 다시 원상복귀 시켰어요. 그런데 구글같은 경우에는 철저하게 정부 정책과 안 싸우려고 하기 때문에 분위기를 파악하고 올려놓은 것 같다는 것이 제 추측입니다. 그런 부분에 있어서도 명확한 대응 논리들이 필요한데 그러기위해서는 다른 부분들을 먼저, 자율규제 체계를 명확하게 정리할 필요가 있다, 라는 것입니다.

또 성인 인증과 관련된 이슈가 있는데, 정확하게 방심위의 시행령에 의하면 성인정보 즉 19세 이상의 정보를 서비스하기 위해서는 방심위 시행령에서 고시한 본 정보는 청소년에 유해하다는

내용과 19금 마크 크게 붙이고 아예 URL에 유해정보 코드를 집어넣게 돼있어요. 그게 법이에요. 그러면 지금 레진도 네이버도 다음도 19금 서비스를 하면서 법을 안 지키는 게 되는 거죠. 쉽게 말하면 법으로 보면 다 불법인거죠. 만약에 인터넷 정보가 정보통신법에 의한 서비스고 방심위에서 제어 하는 거라면 불법을 저지르고 있는 셈이죠. 법에 의하면 레진 같은 경우에는 로그인하기 전에도 썸네일이 보이지 않아야 하는 건데 다 불법 인거죠. 무조건 19금 서비스로 들어가면 앞에 정보 고지하고 19금 마크와 성인인증 하라고 안내를 해야 하죠.

윤태호

옛날에 불투명 비닐로 래핑해라 이런 것처럼.

박인하

네. 개념이 똑같아요. 지금 한국에서 성인 사이트 보면 그렇게 돼 있잖아요. 그거하고 똑같이 운영을 해야 해요. 왜냐하면 우리나라에서는 19금 서비스와 유해매체가 동일한 개념이기 때문에 19금이 성인매체가 아니에요. 19금은 유해매체이기 때문에 무조건 유해매체를 다루는 기준으로 블라인드를 쳐야 하는 거죠. 그게 방심위의 시행령으로 나와 있어요. 그런데 우리는 전부 다 안 가리고 있죠. 그리고 심지어 여가부에서 모든 성인물을 볼 때 접속 할 때마다 성인인증을 하라고 압박을 했었어요. 며칠 전에 재검토 한다고 밝히기는 했죠.

그건 무슨 얘기냐 하면 레진에 들어와서 성인물을 볼 때 로그인해서 성인정보를 볼 수 있는 게 아니라 매회 휴대폰 인증 과정을 거쳐야 한다는 얘기거든요. 제가 알기로 휴대폰 인증이 한 건에 50원 인가 70원 인가하는 걸로 알고 있거든요. 그러면 다 망하라는 얘기죠. 일단 그런 환경에 처해져 있어요. 그래서 우리는 이 부분을 어떻게

든 막아 놓는 상태로 막아야겠다 그래서 최종적으로 정리한 것이 몇 가지가 있어요.

디지털 만화에 대한 정의는 디지털 만화에 나와요. 그 외에는 어디에도 법령체계가 없고 한군데 또 나오는 것은 아까 말씀드린 정보통신법에 나오죠. 또 하나는 출판문화산업진흥법이 있어요. 청소년보호법은 청소년을 유해매체로부터 보호하기 위한 법입니다. 출판산업진흥법, 정보통신법 등에서 진흥을 해도, 유해매체가 되면 규제를 받아야 되는 것이죠.

정보법은 유해매체의 판단을 개별 심의기구가 있는 곳에는 위임을 해요. 여기에는 방심위가 있고 간윤이 있어요. 19금 유해 매체를 판단하는 겁니다. 우리나라에서는 사전심의 제도는 불법입니다. 그러니까 오해를 하시는 분들이 계신데 이거 사전 심의를 하겠다는 거야? 이러시는데 아니에요. 우리나라는 사전 심의가 불법이구요. 여기서는 정확하게는 사후에 청소년 유해매체를 심의하는 것을 뜻합니다.

그리고 영등위, 계등위 같은 것들이 있습니다. 우리가 방심위와 MOU를 맺었다는 것은 디지털 만화가 여기에 속해있었다고 방심위에서는 해석을 한 거죠. 그런데 법적으로 저희가 제시했던 법은 출판문화산업진흥법에서 만화의 항목에 어떤 것이 들어 있냐면 전자책이라는 항목이 들어 있어요. 그래서 출판문화산업진흥법에 전자책과 디지털 만화를 포함한다, 라고 개정을 해서 청소년 유해매체를 심의 하는 주체를 방심위에서 간윤으로 옮겨 놓는 것이 저희 첫 번째 아이디어였어요. 그런데 여기서 문제가 생겼어요. 다시 정리해서 저희 아이디어는 출판문화산업진흥법의 시행령을 약간 개정해서 여기에 디지털 만화 포함 이라고 가는 건데 이미 전자책이 포함되어 있기 때문에 문제는 없어요. 그런데 디지털

만화가 이미 만진법에 포함되어 있으니 디지털 만화의 자율규제에 대한 내용을 만진법에 넣고 법제화하자는 의견이 나왔습니다.

윤태호

법적 근거를 만진법에 두자(하는 이야기죠)

박인하

조금 더 설명을 드리면 지금 생각하는 자율규제는 뭐냐 하면 현행법상 청소년 보호법이 있기 때문에 19금 성인물은 무조건 청유물이에요. 이걸 우리가 아무리 19세는 성인용이라고 발 벗고 뛰어도 청소년 보호법을 개정하지 않는 이상 무조건 청유물입니다. 그래서 지금 아이디어는 청유물은 나두고, 이걸 나중에 청소년 유해매체를 판단하는 거예요. 저희 생각에는 18세, 15세, 12세, 전연령 등급을 만들어서 이 등급을 사용하는 것인데, 우리나라는 성인 인증에 18세와 19세를 혼용해서 사용하고 있어요.

민법에는 19세를 쓰고 있고 청소년 보호법에는 투표권인 19세를 쓰고 있어요. 법적 성인연령은 민법에 의하면 만 19세입니다. 그래서 청소년보호법이 19금이지요. 그런데 청소년 나이의 기준은 경우에 따라 만 19세, 18세가 혼용됩니다. 저희가 주목한 것은 콘텐츠관련산업에서 기준입니다. 영등위의 청소년관람불가 등급기준이 만 18세 미만 또는 고등학교 재학 중인 학생이구요, 게임산업진흥에 관한 법률, 음악산업진흥에 관한 법률, 공연법이 모두 '만 18세 미만 또는 고등학교 재학 중인 학생'입니다. 보편적으로 콘텐츠 관련 법 체계에서는 성인연령 기준을 18세 이상과 고등학생 재학이 아닌 것으로 보고 있는 것이지요.

조금만 더 구체적으로 설명을 드리자면, 연령별 등급을 만드는 것은 등급위원회를 만들어서 등급위원회가 등급을 만들어요. 그게 영등위와 계

등위입니다. 이것은 민간에서 만든 등급위원회가 민간의 돈으로 운영을 해서 등급위원회가 보고 등급을 만들어서 그대로 유통이 돼요. 그것은 청소년 보호법에 규정되어있어요. 19세 이하의 만화들은 연령별 등급을 이용 할 수 있고 영화는 영등위에, 게임은 계등위에 위임 하다고 규정되어있습니다.

그런데 이것은 사전에 유통을 위한 등급을 부여하는 거예요. 우리가 생각하는 건 이게 아니에요. 이걸 하면 일도 많고 돈도 많이 하고 굉장히 불리하죠. 우리가 생각하는 것은 작가와 유통사가 템플릿에 의해서 체크하는 거죠. 선정성, 폭력성, 언어의 문제 등을 체크하는 거죠. 유럽의 경우 이런 템플릿을 체크하면 등급이 자동적으로 나오는 경우도 있어요.

(예를 들어) 연제원 작가가 그냥 내가 기획하고 있는 만화를 대충 머릿속에 어느 정도 수위로 그려야 할 지 있을 거 아니에요. 그래서 체크해보니 한 12세 정도 나왔다. 그리고 여기서 플러스 정도 표시를 같이 갈 수 있어요. 이걸 게임에서 하는 방식인데 정도 표시라는 건 선정성 약함, 다소 있음, 많은 이런 정도로, 폭력성 약함 이런 정도로 보여주는 거죠. 게임은 같이 붙어요. 그러면 이게 가이드가 되어 작품에 붙을 수도 있고 안 붙을 수도 있어요.

그러니까 자율규제라는 것은 이 시스템이 만들어져서 작가가 체크를 하고 거기에 맞게 유통을 하는데 그러면 '12, 15세를 어떻게 애들을 막을 거야' 하는 문제가 나오죠. 가이드를 주는 거예요. 강제로 막는 것이 아니라. TV처럼 그렇게 하는 거죠. 그렇게 최종적으로 정리한 것이 보고서의 아이디어였어요. 어제 네이버, 다음, 레진, KT하고 회의를 했어요. 그분들 의견은 12나 15세를 규정하는 것만으로도 문제가 생길 수 있다,

는 것이지. 그래서 그분들이 의견을 주신 것은 18세와 전연령으로 나누자 라는 거죠.

윤택호

그러니까 15세로 했는데 어떤 누군가의 독자의 판단으로는 이거 15세 아닌데 라고 하면 괜한 시빗거리가 된다는 거죠?

박인하

그렇죠. 그건 그분들의 경험적인 거지요. 출판과 달리 인터넷은 시비걸기 굉장히 좋은 매체니까요. 예를 들어 신의 탑이 15세를 붙여놨는데 14세가 이게 왜 15세야, 네이버 죽었어 이러면

이충호

댓글이 굉장히 많이 달리겠죠.

박인하

그리고 <신의 탑>이 15가 붙고 조금 센 장면이 나와서 어떤 사람이 이게 왜 15세야 이렇게 센데 죽어 네이버. 이런 식의 빌미를 주기 싫다는 거죠. 저도 굉장히 수궁이 가는 부분이었어요.

윤택호

그럼 지금 연령대를 4단계로 구분한 것은 그쪽에 우리의 체계를 보여주기 위한 것 이었나요?

박인하

지금 저걸 보편적으로 적용한 것이 지금 나눠드린 자료들에 있는데요. 디지털 콘텐츠를 자율규제하는 유럽의 기준들은 보통 통상적으로 이런 기준들을 사용하고 있어요.

윤택호

그걸 적용시킨 거군요.

박인하

그걸 차용했는데. 어제 회의를 해보니 그분들의 우려가 굉장히 마음에 와 닿았어요.

이충호

나는 보면서 바로 와 닿았어요.

박인하

그래서 일단은 이것은 이런 등급이 아니라 지금 수정하려고 해요. 세부연령등급이 아니라 18세와 전연령 등급으로 만들고 오해하지 말아야 할 부분은 이 제도의 대전제는 자율적으로 운영하자는 겁니다. 특히 19금 만화의 경우 우리가 커버를 쳐서 끌고 내려오는 거죠.

어제 유통사 회의에서 나온 대안은 첫 번째 18세와 전연령 등급으로 가자. 여기에 대해서는 다 동의하셨구요. 그 다음에 그리고 자율등급인데 자율등급은 표기하지 않는다. 원래 자율등급으로 연령등급이나 내용적 등급이 나오면 표기를 해요. 그래서 TV의 경우 시작할 때 등급 표시 나오고 없어졌다가 센 것이 나오면 다시 표기되고 이렇게 운영되죠. 저희가 제일 많이 본 패키지 게임 들어가면 맨 앞에 연령정보 나오고 내용적으로 어떤 것을 포함하고 있다 이런 게 정보제공을 하죠. 패키지 게임은 간단하게 아이콘으로만 표시가 되고 그 정보를 찾아서 DB에 접속을 하면, 자세한 정보가 보입니다. ESRN의 사례를 보면, <베트맨 아캄 어사일럼(Batman: Arkham Asylum)>이 어떤 만화가 어떤 연령이고 어느 정도의 표현이 나오고 그 안에 알코올, 담배 이런 것들이 나온다고 되어있어요. 그거는 부모가 접속해서 확인 할 수 있게 해주는 거예요. 그러나 우리는 이런 것을 웹툰의 첫 화면이나 보는 중에 띄우는 것은 웹툰 독서에 방해가 된다고 해서 안 하기로 했어요. 그러면 어떻게 하나면 대신, 이것은 문제제기가 들어오면, 내용정보를 작가나 유통사가 내부에 가지고 있는 것. 이렇게 운영을 하다 태클이 들어오면 우리가 템플릿에 넣어 확인을 해 보니 이 정도 폭력적인 것은 18세가 아니라 전체가 봐도 괜찮데

이런 식의 근거가 생기는 거죠. 이정도로 수공을 하면 끝나지만 또 문제제기가 들어오면 심의위원회를 민간에서 우리가 만드는 거예요. 한 달에 한 번이나 두 달에 한 번 모아서 문제의 이의제기가 있던 작품, 이를테면 이번에 <제페토>가 원래는 ‘전연령’ 이었는데 폭력적인 것이 있다고 하면 모여서 본 후 문제의 여부를 판단하는 거죠.

마지막으로 자율규제 심의제도를 운영하기 위해서 돈이 드는데 여기에 정부의 돈이 들어오면 민간 자율규제가 성립하지 않아요. 어제 회의에 참석한 담당자들이 직접 내고 안 내고를 확답할 수 있는 문제는 아니지만 내는 것에 대해 공감했어요. 그런데 많은 돈이 들어가지는 않아요. 한 사람의 상근자, 사무실은 만원 사무국을 활용하고 최대 한 달에 한 번, 두 달에 한 번 열리는 심의위원회의 심의 비용 등이 필요하죠. 근데 무슨 얘기를 하나면 이것도 충분히 동의 할 수 있어요. 참석한 업체에게는 이의제기가 별로 들어 올 것 같지 않은데, 예를 들어 돈을 낸 매체사가 아닌 다른 매체사의 건으로 문제제기가 들어왔을 때 본인들이 비용을 부담하는 건 아니라는 거죠. 그래서 원칙적인 걸로는 민간이, 유통사가 돈을 내서 운영을 하자는 것까지는 합의를 했고 디테일한 운영, 예를 들어 돈을 출현하지 않은 업체에 대한 문제가 남는 거죠. 근데 디지털 만화는 자율적으로 운영을 한다고 하고 돈을 내지 않았다고 심의를 안 봐줄 수도 없는 거잖아요. 이 부분은 다음에 논의하기로 했어요. 여기까지가 현재 진행 상황 이에요.

보시고 전반적으로 문제가 되는 것이나 수정시키고 싶은 것, 궁금한 점은 말씀을 해 주세요. 괜찮은 부분도 얘기해 주시고. 그러면 그걸 보고서에 첨부하도록 하겠습니다.

이종규

어제 제가 회의에 같이 있어서 쟁점이 될 만한 부분을 몇 가지 짚어 드릴게요. 첫 번째 만진법이 들어오는 부분이거든요. 만진법을 중심으로 이 심의기구가 개편이 되고 완전히 간유로 부터도 어디로 부터도 소속되지 않는 독립된 개체가 되면 그에 따른 책임도 막중해 지구요. 지금 문화콘텐츠 업계에서는 거의 유일무이한 상황이기 때문에 뜨거운 감자를 서로 미루다가 독립된 상황이 된 거죠. 그래서 잘 해야 하는 조금 부담스러운 상황일 수 있어요. 왜냐하면 우산이 없기 때문에.

그 다음에 자율 심의 부분에서는 등급부분이나 절차부분에서는 매체에서도 대부분 공감을 해요. 근데 재원 마련 부분에 관해 어제 가장 이슈가 되는 부분은 저 재원을 기금을 통해 마련하고 업체가 그 기금을 조성하는 것은 명분이 없다는 거죠. 다만 후원금이라는 명목으로는 가능하다는 거죠. 왜냐하면 이게 민간으로 운영되는 것이고 자기들이 그 분야 사업을 하는 사람이니 후원을 해서 나오는 것이 아니라 기금 자체가 기업에서 나온다고 하면 그 정당성이 의심을 받게 되는 거죠. 그래서 거기에 포함되는 만화가들이 고료의 0.01% 정도를 내어 기금으로 만들어 질 수밖에 없는 상황이고 그쪽에서는 후원금이 아닌 기금은 명분이 안 산다, 라는 의견이었죠. 그 부분에 대해 논의를 해 보시면 어떨까 싶어요.

연제원

후원금 형태로 돈을 받으면 안 될까요?

박인하

좀 민감한 문제인데. 예를 들어 1,000편의 작품 중에 네이버 작품이 200편이라고 할때 1000/200으로 부담을 하는 건 애매하다는 거죠. 근데 기구가 만들어지고 거기에 기금이든 후원금을

출현하는 것은 가능하다, 라는 거예요. 또 돈을 출현한 사람만 기구의 보호를 받는다면 심의료를 내겠다 뭐 이런 거예요. 그렇게 되면 상황이 복잡해지는 거죠.

이충호

영등위나 그런 곳은 어떻게 하나요?

박인하

영화진흥기금이 있잖아요. 그리고 계등위는 게임사들 돈이 많잖아요. 계등위는 하나를 심위 할 때마다 돈을 받아요.

이충호

게임 업체가 돈이 많다는 것은 네이버나 다음이 돈이 많다는 것과 비슷하잖아요.

이종규

다른 거죠. 여기서는 사업을 하고 있는 주체가 게임 회사거든요. 그런데 이쪽은 각각의 개인 사업자들 이에요. 작가가.

박인하

이렇게 생각하시면 편해요. 이를테면 어떤 게임을 우리나라에 출시해 장사를 하려면 무조건 계등위에 심의를 받아야만 할 수 있어요. 그러니까 문제가 없는 거죠.

이종규

그 관점에서 우리가 만화를 연재하려고 하면 이 쪽에다가 원고료의 일정 부분을 주고 승인을 얻어야 자기 연재가 가능하다는 거잖아요. 그런데 이게 다 개별적인 개인 사업자들이다 보니까 게임처럼 한 묶음 한 묶음의 법인이 아니라는 거죠.

윤태호

게임과 영화같은 경우는 각각의 법단체가 연합이 돼서 유통 업체들이 뭔가를 결정하기 때문에 그들은 돈을 내고 그것에 따르면 돼요. 그런데 우리는 만화가들이 표현의 자유를 위해 자율규

제를 가져왔기 때문에, 우리가 이 자율규제를 한다, 라고 하는 것은 아까 이종규 작가가 우산이 없어졌다고 판단하지만 어쨌거나 최전방에서 작가들이 자율규제를 하고 스스로 우산이 돼야 한다는, 이 조직이 또 투쟁의 선이 돼야 하는 거예요. 만약에 MOU라든지 문화부에서 자율규제를 넘겼는데도 불구하고, 우리가 내부적인 규정을 가지고 움직이고 있는데 외부의 태클이 들어온다면 최전방에서 싸워야 하는 것도 이 조직이 해야 하는 일이기 때문에 이것은 매우 공격적으로 우리가 보호한다고 말 할 수 있는 거죠.

그러니까 어떤 면에서 작가도 마찬가지로 작가들이 연재하고 있는 포털, 만화 사이트들도 법인, 만화사업을 하기 위해서 만화 콘텐츠를 가지고 사업을 할 때는 의무적으로 여기에 가입을 하거나. 그것이 곧 자율규제가 되기도 하지만 어떤 면에서는 자기들의 콘텐츠를 보호 받을 수 있는 길이라고 충분히 고지를 해줘야 할 것 같아요.

만약 만화계의 총 1,000개의 작품 중에서 네이버가 300개의 작품을 가지고 있다 그러면 결국 문제가 생길 수 있는 소지가 제일 많다는 거잖아요. 그러면 자기들이 문제가 안 되도록 많은 노력을 한다고 해도 문제가 생기면 이 조직이 나서야 하기 때문에. 그래서 가장 많은 수의 콘텐츠를 가지고 있는 업체가 가장 많은 비용을 부담하고 그 비용이 타 매체사에 쓰인다고 할지라도 그것은 어찌할 수 없는 부분으로 생각해야 되지 않느냐.

네이버의 경우 최근에 약 50억 정도의 기금을 만화계에 출현을 했잖아요. 그렇다면 네이버가 내야하는 부분은 그 기금에서 받는 것이 맞는 거 같고 다음이나 다른 사이트들은 그렇게 낸 적이 없기 때문에 추가로 그들은 이 비용을 만들어서 내는 것이 맞다, 라는 생각이 드는데. 아까 이종

규 작가와 밖에서 얘기를 했는데 이 만화 사업자들이 작가들에게 주는 고료에서 일정 요율을 만화 진흥법에 넣어 이 기금을 조성하자 그래서 이 기금으로 자율규제 기구와 만화계 60세 이상을 대상으로 연금으로 활용을 하면 어떨까 라는 얘기도 나왔는데 그것은 확장된 것이니까 논외로 하고 일단 사업자들로만 봤을 때는 사업자들이 내는 것이 맞는 거 같아요.

박인하

제가 생각하기에 이 운영은 사업자가 비용을 내는 것이 가장 무리가 없고 합리적이라고 생각을 합니다.

윤택호

규제라는 것이 유통에 대한 규제이기 때문에 그 사업자들이 내야하는 것이 맞는 거예요.

박인하

기본적으로 사업자들이 비용을 낸다, 까지는 동의 했어요. 그리고 거기에서 나오는 많은 고민들은 추후에 논의하기로 했어요.

주재국

어쨌든 자율이지만 만진법이라는 법에 근거를 두고 갈 거잖아요? 그럼 거기 시행령에 이런 것들을 담으면 유통사가 됐건 작가들이 됐건 방식은 결정이 되어겠지만 저는 전체 참여하는 것이 맞다고 생각하거든요. 할 사람은 하고 말 사람은 말아라 이건 아니라고 봐요.

박인하

말씀드릴 게 있는데 출판문화산업진흥법을 개정해서 디지털 만화를 포함시키면 간윤이 심의 권한을 갖게 되거든요. 그러면 간윤과 자율규제위원회가 MOU를 맺어서 우리가 디테일을 진행하고 간윤은 청소년 유해물만 보는 형태로 하려고 했는데, 이것 보다는 차라리 만진법에 자율규

제문제를 포함시키자는 안을 고민해 보자고 한 거죠.

신영우

18세 이상이 만 18세면 분명히 고등학생이 포함이 될 텐데 고등학생까지는 청소년에 포함되니까 그게 문제가 생기지 않을까요?

박인하

18세 등급을 생각 한 것은 19세라고 설정을 하면 정보법을 개편하기 전까지는 무조건 그냥 청소년 유해물 이에요. 그러면 무조건 청소년 보호법에 있는 기준들을 따라야 하니까요.

윤택호

그러니까 청소년 보호법의 폐쇄적인 방침을 벗어나기 위해서 하는 거죠?

박인하

그러기 위해서 18세 등급을 운영하자는 것이고, 이건 다른 콘텐츠쪽 기준에 다 18세로 되어있습니다. 단, 고등학생은 18세를 넘어도 성인이 아닙니다. 그러니까 우리가 18세 등급으로 자율규제라는 틀에서 보다가 시나리오 상 만약에 어디선가 윤택호 만화 너무 맘에 안 들어서, 그러면 어디다 신고를 하냐하면 간윤위나 방심위에 하겠죠. 그러면 이건 우리가 하는 게 아니라고 넘길 겁니다. 우리가 보고 이것은 정상적인 수준의 18세의 어른들이 볼 수 있는 문제없는 만화라고 판단하면 되는 것이죠. 하지만 우리가 문제없다고 해도 다시 정보법에 의하면 여가부에서 청유물로 지정할 수 있어요.

윤택호

그럴 때 우리가 저항해야 한다는 거죠. 자율규제 틀 안에서 저항을 해야 하는 거죠.

박인하

그리고 뭘 하나 더 만들 거냐면 등급 외 등급을

만들 거예요. 영화에 있는 것처럼 수위가 높은 작품들은 등급 외, 라고 해서 청유물로 보내버리는 거죠.

윤태호

처음에 우리가 방심위하고 할 때에는 약간 서로가 눈높이가 맞지 않아서 업무를 대행하는 것처럼 돼가는 부분도 있었거든요. 그렇게 가면 위험하다 했는데 지금 이런 상황이라면 괜찮을 거 같아요.

연제원

일단 모든 매체가 참여하지 않으면 실효성이 없는 거잖아요.

윤태호

그렇게 만들어야줘

연제원

신생 매체들이 요즘 너무 많은데, 만진법 안에 그걸 넣을 수 있나요?

박인하

만진법에 비용의 출현 문제라든지 모두 참여한다는 조항이 들어가면 그것 때문에 발목이 잡혀 실행조차 못 하지 않을까 하는 우려가 있어요. 만진법에는 아주 원칙적인 것만 넣는 거죠. 원칙만 규정을 하고.

윤태호

그러면 만진법에 넣자는 것은 아니지만 작가들 고료에서 일정부분이 마치 영화발전기금처럼 체육발전기금 이렇게.

박인하

그건 사실 유통사하고 얘기가 돼야하는 거죠. 유통사에서 하겠다고 하면, 제 시나리오는 이런 거예요. 내가 유통사를 하면 이종규 작가에게 백만 원을 주고 있는데 백만 원에 0.5% 떼고 구십 얼마 주는 것이 아니라 백오만 원 계산해서 백만

원은 작가에게 주고 오만 원은 넣을 거 같아요. 내가 유통사라면, 그러니까 그 부분을 이 틀 안에 들어와 있는 유통사하고 합의하고, 사실은 유통사를 견인해 내는 거죠.

연제원

포털이나 레진코믹스는 그럴 거 같은데 신생 매체는 안 할 거 같아요.

박인하

그게 어제 회의에서도 이슈였어요. 네이버, 다음, 레진, KT에서 돈을 내고 운영을 했어. 하겠다는 거지요. 근데 예를 들어 다른 매체에서 사 고치는 걸 우리가 왜 막아, 이런 거예요. 근데 그거는 지금 예측하면 해결이 하나도 안돼요. 끌어 들여야죠. 근데 그걸 법적으로 규정하기에는 조금 애매하지 않나 하는 게 제 생각입니다.

이동규

만진법에 원칙이 들어가게 되면 세부 시행령이 나올 거잖아요. 분명히 세부 시행령이 따라 갈 거예요. 운영, 등급, 기금에 대한 시행령이 분명히 나올 텐데, 원칙만 있는 것은 이상하잖아요.

주재국

그게 대통령 령이 됐든 장관 령이 됐든, 아마 나올 거예요.

박인하

그거는 다음 고민으로 남겨 봐야지 막 앞서서 고민을 하면 점점 앞으로 나아갈 수가 없어요. 오늘은 이 수준에서 체크 할 거 해 주시고 동의 할 것, 반대 할 것 말씀해 주세요.

신영우

출판문화진흥법 안은 안 되는 건가요?

박인하

일단 보고서에는 두 가지 안을 다 포함 시키고, 만화가들은 어떤 안이 더 좋겠는가를 의견을 밝

해주시면 되는 것입니다. 그러니까 그것도 편하게 말씀해주시면 돼요.

윤중문

그럼 작가가 전체 연령으로 그렸는데 자율규제로 인해 18세 등급이 될 수도 있는 거예요?

박인하

작가 자신이 체크하는 거예요. 자기하고 유통사하고 체크하는 거예요. 심의기구는 맨 뒤에 있다가 저쪽에서 문제제기가 들어오면 확인을 해주고 문제가 있으면 작가에게 보내서 문제가 있다고 수정을 요청하고 작가가 동의하지 않으면 다시 토론하고 이 과정을 거치는 거죠.

이충호

전체 작가들의 동의도 필요한 거잖아요.

박인하

그런데 그것을 유통사를 기준으로 가는 거죠.

윤태호

이것이 작가들이 동의를 해서 한다 안 한다가 아니라 원래 심의라는 것이 유통사들의 유통을 제한하기 위한 법이라 작가들과 상관없이 법인 업체들이 동의하면 하는 것이고

이충호

그런데 그 지점이 있는 거 같아요. 이것을 민간에서 운영하고 협회 사무실에서 그 직원을 뽑아 놓고 한다면, 마치 외관상 협회가 하고 있는 것처럼 보이잖아요. 그러면 만화가들의 반발이 있을 거라는 거지. 예를 들어 나는 분명 18급이 아니라고 생각하고 그렸는데 등급위에서 이거 문제가 있는데 라고 등급이 나왔을 때 그 반발은 최종적으로 협회로 들어오게 된 거라는 거죠.

연제원

그거는 작가와 매체가 상의해야 하는 지점이 아닌가 싶은데. 나는 19급 만화를 하고 싶은데 매

체에서 막는다, 그러면 그 매체에서 연재를 할 수 없는 거잖아요.

이충호

그러니까 자율적 규제에 정서적으로 반발을 가지고 있는 부분이 있을 수도 있다는 거죠.

박인하

용어의 문제인데요, 연구자들이 첫 번째 고려하는 것은 어떻게 하면 지금 상태 그대로 작가들에게 창작의 자유를 보장해 줄 수 있을까, 하는 고민이고 두 번째로 창작의 자유를 확보하기 위해 자율규제라는 이름으로 하는 것. 그러니까 규제가 아니라 가이드 라인의 제공이라는 거죠.

이충호

나는 이해를 하고 있지만 공청회를 통해서 작가들에게도 충분히 인지를 시키고 스타트를 끊어야 뒷 말이 나와도 문제가 없을 거예요.

박인하

이 연구보고서가 들어가도 바로 시작은 못해요. 그 뒤에 해결해야 할 것이 많아요. 여기에 우리가 외국사례와 템플릿 등은 만들었어요. 보내드린 자료 보시면 자율 등급 평가표 예시도 있어요. 언어, 선정성, 폭력성, 기타에서 체크하고, 보통 이런 기준에서 체크한 다음에 유럽의 경우 차별 언어라는지 항목이 많은데, 어쨌든 템플릿을 프로그램에 돌려서 저절로 등급이 분류되는 거죠. 우리도 그런 것까지 개발하려면 해야 될 일이 많구요. 지금 어제 유통사 회의, 오늘 포커스 그룹 인터뷰를 통해 최종안이 나오는데 최종안에서도 확정을 하는 것이 아니라 1안, 2안 이런 식으로 갈 거예요. 그 후에 시행하기 위해서는 당연히 작가 공청회도 하고

이충호

나는 사실 이 부분에 대해서는 워낙 오래전부터

윤태호 부회장과 박인하 교수가 신경을 써 와서, 사실 정보가 상당히 부족해요. 이거 시간표를 대략 어떻게 짜고 있어요? 순서가 있나요? 어느 시점 정도에 완성체가 모양을 들어내는지.

박인하

시간표는 천천히 가는 걸 생각하고 있어요. 제도를 잘못 도입하면 없는 것 보다 못하다고 생각합니다.

이충호

사실 그렇다고 한다고 하면 연구 제체는 오래하고 논의를 오래 할 수 록 좋은 거네요?.

윤태호

만약에 우리가 왜 이걸 고민하게 되냐면, 이걸 안하게 되면, 네이버나 다음 같은 쪽의 예를 들자면, 방심위에서 지시가 내려오면 그걸 따르면 끝이에요. 그 사람들은, 전혀 문제가 없다는 거지. (작가들의 작품만 보호를 받지 못하게 되는 것)

박인하

웹툰이 방심위에 소속되어 있는 전자통신정보라고 가정을 하고 방심위의 고시를 따지면 지금 레진이고 뭐고 아무도 지금처럼 영업을 못해요. 망할 수 있다는 거죠. (성인만화의 경우) 지금 안 지키고 있는 거예요. 그런데 어떤 사람들은 이것을 빌미로 공격하고 싶기도 하겠죠. 근데 언젠가는 이게 상식적인 선에서 합의가 잘 되고 작가들이 편안하게 작업을 할 수 있는 좋은 제도로 정착이 됐으면 좋겠어요. 근데 그것을 급하게 달려서 할 필요는 없다는 거죠.

주재국

결국에는 작가분들의 참여에 의해서 체크리스트가 공감기 되면 큰 문제는 없을 거 같아요. 주관적으로 등급이 분류되는 것이 아니라 객관적인

근거가 있다면 공감은 할 수 있을 거예요.

이충호

어쨌든 우리가 시간이 많지 않으니 빨리 정리하고 넘어가죠.

박인하

지금까지 나온 얘기를 정리해서 다시 의견을 물어볼게요. 다시 법 규정에 대해서 첫 번째, 출판 문화산업진흥법상 간윤 체계로 끌어 올 것인가 아니면 두 번째, 만진법상에 포함 시켜 완전히 독자적으로 만들 것인지에 대해 의견 하나와 또 등급체계를 전연령, 12, 15, 18 등급외 등 자세하게 갈 것인지 전연령, 18세, 등급 외로 갈건지에 대한 의견. 그리고 자율규제운영위원회의 운영에 있어 예산을 민간이 부담할 지 정부가 부담할지 등의 의견 등에 세 가지 사항에 대해 편하게 말씀해주세요.

윤태호

저는 일단 이것이 만진법 내에 있다는 것이 맞다고 보는데 왜냐하면 1번의 경우 우리가 다른 사람들에게 토스해서 편하게 갈 수 있다는 이점이 있지만 사실 모든 창작자들의 숙원 사업이 청소년 보호법의 개정인 거잖아요. 그 지점을 놓고 봤을 때는 만진법 내에 이것이 들어가서 표현의 자유에 대한 부분을 우리가 스스로 보호하고 스스로 저항하고 이것이 걸로 드러나는 것이 저는 바람직하다고 봅니다. 그리고 등급은 18세와 전연령 두 가지 정도로 나누는 것이 좋을 거 같습니다. 12세 15세는 작가와 협의하여 내부 자료로 근거를 삼는 것이 좋을 거 같다. 세 번째 업체들이 비용을 부담하는 것이 맞고 그 방식은 작가의 수에 따라 변동된 금액이 들어오는 것이 맞다고 봅니다.

조원행

저 역시 만진법 하에서 우리가 스스로 하는 것이

타당하다고 봅니다. 윤태호 부회장님 말처럼 등급도 18세와 전연령으로 분류하는 것이 맞다고 봅니다. 비용은 후원이 됐든 기금이 됐든 업체에서 하는 것도 뭐 타당하다고 보는데, 이번 기회에 원고료에서 일부 기금을 작가들도 출현을 해서 우리가 산업적으로 해야 할 부분이 많잖아요 그런 것을 축적을 해서 심의기구 분 아니라 다른 부분에도 활용을 하면 좋지 않을까 하는 생각입니다.

윤태호

추가로 얘기 하자면 업체가 후원금을 내는 것이 아니라 경비의 일부로 내야 하는 것이라고 생각해요. 분담금인거죠. 이것이 후원금이 되면 우리가 안 해도 되는 것을 기꺼이 해 줄게 라는 뉘앙스가 되면 안 된다고 봅니다.

이림

저도 만진법에 포함되는 것과 전연령, 18세 등급으로 가는 게 맞다고 생각합니다. 기금은 잘 모르기는 하지만 후원금이라는 말은 안 했으면 좋겠어요. 의무감이나 책임감이 느껴지는 단어로 좀 바꿨으면 좋겠다는 생각이 들고 걱정한 단어는 생각나지 않지만. 다만 어제 회의하셨던 곳이 레진이랑 다음, 네이버, KT가 어찌 보면 빅 3, 빅 4 정도 되는 회산데 지금 새로 생기는 회사나, 자기가 회사를 차리건 일이 있건 간에 작가들을 데리고 같이 일을 할 때에는 저런 것을 빨리 알아갈 수 있게 설명이 좀 편하게 될 수 있으면 좋겠어요. 이상입니다.

송래현

저도 만진법 내 자율규제로 갔으면 좋겠습니다. 거기에 건의 드릴 게 있는데 심의에 대한 민원 접수 사이트를 자체적으로 개발해서 논리 근거를 외부에서 확보하는 것이 아니라 우리가 이런 저런 접수를 몇 건, 누구한테, 뭐 동일 인물이든

아니면 어떤 조직이든 이렇게 진행되고 아직은 이게 미비한 상태이고 개인의 의견이다, 이런 식으로 만화계 안에서 논리 근거를 확보하고 정보를 축적시키고 데이터베이스화해서 한 사람의 감정적인 폭발이나 여론조작이 아니라 다수의 의견인지 소수의 의견인지 한 사람의 반복적인 의견인지, 정확히 어떤 사람들이 민원을 넣고 항의를 하는지에 대한 우리 내부의 정보가 체계화되면 좋겠습니다. 나머지 부분은 앞의 두 선배님들과 의견 같습니다.

신영우

저도 만진법 개정을 해서 추진을 하는 것에 찬성 의견입니다. 연령 등급은 전연령과 18세로 가는 것. 그리고 세 번째는 업체 우선해서 분담금의 형태로 재원 확보를 하는 것이 좋다고 생각합니다. 작가들 같은 경우에는 충분히 홍보를 하고 인지를 시킨 다음에 이해 할 수 있을 때 추진이 됐으면 좋겠습니다.

김수용

1번의 경우 저도 만진법에 포함되는 것에 찬성합니다. 등급도 앞에 분들처럼 18세와 전연령으로 가는 것이 좋다고 생각합니다. 세 번째의 경우 제가 잘 몰라서 그러는데 업체와 작가의 공동 부담이 가능할 지. 늦게 와서 앞부분의 얘기를 정확히는 모르지만 작가도 소속감이라는 것이 필요하고 업체도 작가에 대한 책임감이 필요하기 때문에 서로 부담하자는 생각을 가지고 있습니다.

주재국

만진법에 동의하는 이유는 아까 말씀하신 그런 내용도 있지만 만화를 독립하게 만든 진흥법이라는 법 테두리가 있는데 디지털만화를 출판에다 넣는 것은 개념에 맞지 않는 거 같습니다. 등급은 말씀하신대로 두 가지 정도를 가져가는 것

이 좋다고 보고 정부 기금을 출현 받을지 모르겠지만 분담금 형식으로 유통사가 내는 것이 맞다고 생각합니다. 아까 얘기 중에 기금을 활용하는 방안이 나왔잖아요. 전체 만화가 중에서 디지털 만화가가 내는 돈은 그 만화가들에게만 혜택이 가는 것이 맞다고 생각합니다.

이종규

저는 다른 분들이 말씀하신 부분과 거의 대동소이하다고 보시면 될 거 같아요. 그래서 만진법이라든가 등급도 복잡하게 가는 거 보다는 간단하게 가는 것이 좋을 거 같구요. 제가 처음부터 기금에 대해 관심을 갖는 가장 큰 이유는 계속적으로 매체와 포털에 작가들이 종속적으로 계속 끌려가는 분위기거든요. 이 부분에서 작가들이 조금 더 능동적으로 참여하는 모양새를 가지지 않으면, 그런 것까지 계속해서 매체가 지원해 주고 있다는 인식을 가지면... (지난번 유통사와의 회의에서) 뉘앙스가 굉장히 기분이 안 좋았거든요. 그런 것들, 우리가 해줘야 하는 이런 식의 모양새이거든요. 근데 작가들도 대부분 수동적이어서 그거 해줘야지, 우리가 받는 돈도 없는데 이런 식으로 생각하는 분위기가 있어서 저는 작가 중심으로 가면 좋겠다는 바람에서 작가가 기금을 만들고 업체가 어느 정도 후원을 하거나 분담을 하는 형태로 작가 베이스위에 얹히는 것이 기본적인 개념 상 좋지 않을까 하는 의견을 가지고 있습니다.

홍용훈

저 역시 앞에서 말씀하신 분들처럼 만진법 안에서 자율규제를 실천하는 것과 등급도 전연령과 18세로 가는 것이 맞다고 생각합니다. 세 번째의 경우도 이종규 작가의 말처럼 작가들이 능동적으로 참여할 수 있는 계기가 되는 것이 맞다고 생각하구요. 작가와 업체가 같이 분담금

을 내는 것에 찬성합니다.

이동규

제가 성묘를 다녀와서 늦게 오는 바람에 전혀 파악이 안 되는 상황이라 의견을 말씀드리기가 어렵네요.

윤종문

첫 번째는 만진법 상에서 구현하고 두 번째도 간단한 것이 좋을 거 같습니다. 기금 문제는 이종규 작가님이 말씀하셨듯이 물론 업체의 분담금도 필요하겠지만 작가들의 참여가 필요하다고 봅니다. 100만원 원고료를 기준으로 0.1%는 천원이니까 충분히 나중에 조정을 해서 작가들의 참여가 꼭 필요하다고 저는 생각합니다.

연제원

첫 번째 법 개정 근거를 만진법에 두는 것을 찬성 하구요. 궁극적으로는 모든 업체가 참여해서 내부 템플릿이나 가이드를 작성해야 하지 않나. 방심위 때도 사실 돌이켜보면 네이버, 다음에 대한 문제라기보다는 추가되는 업체가 문제였거든요. 메인이라는 말은 그렇지만 아무래도 절대 다수를 차지하는 매체보다 신생으로 참여하는 업체에 문제가 발생하는 확률이 높다고 저는 봐서 빨리 신생업체들이 여기 우호적으로 함께하는 근거가 있었으면 좋겠어요. 등급을 세분화하는 것에 대해서는 제가 잘 이해를 했는지 모르겠는데 만화의 가독성에 방해가 되어 실제 표시를 하지 않는다고 하셨잖아요. 만약 그래서 내부적으로 가지고 있는 근거라면 세분화해서 갖고 있어도 문제가 되지 않을까. 굳이 거기서 테클을 안 걸면 우리가 보여 줄 일이 없으니까요. 테클이 들어왔을 때 우리가 세부적으로 관리하고 있다. 오히려 전연령, 18세 등급, 등급외 등급 이렇게 세 가지를 가지고 있으면 외부에서는 고작 이 세 가지 등급으로 모든 만화가 분류가 되느냐 라는

얘기를 할 수 있을 거 같아서. 우리가 드러내는 거라면 간단히 가지만 안 드러내는 것이면 세부적인 근거가 좋을 거 같아요.

윤태호

그러니까 로그인까지 필요한 것은 18세, 그리고 12, 15세는 TV처럼 작품 위에 타이틀을 걸어 놓는 거지. 이게 1안이고 두 번째 안은 18세만 보여 지는 거지.

연제원

그렇다면 세 등급 분류가 좋을 거 같아요. 재원 확보는 이종규 작가님 의견에 동의합니다.

신영우

18세 이상 등급을 만들어 놓고 실제 결제를 할 때는 19세 이상의 주민등록번호를 입력하잖아요. 그게 업체들에게 요청이 가능한가요?

박인하

네. 가능하죠. 운영의 모미니까요.

신영우

그러면 고등학생 3학년 1월 1일 생이 구입이 가능하다는 애긴데

박인하

그 의견은 잘 반영이 될 거구. 이건 제 의견인데 이걸 앞으로 우리가 같이 해야 될 일이라 같이 고민을 해주셔야 될 부분인데 여러분들이 나중에 인터넷 가서 ESRB라고 검색을 해 보세요. ESRB가 뭐냐면 ‘엔터테인먼트 소프트웨어 랭킹 보드’라고 게임 등급에 대한 정보를 제공하는 곳인데 여기서 등급을 자율적으로 결정을 해서 패키지에 등급 표시가 돼요. 중요한 건 패키지에 표시가 되는 것이 아니라 ESRB 사이트에 가서 완전히 아카이빙이 돼요. 우리 아이가 어떤 게임을 하고 있으면 그 게임에 대한 정보로 들어가서 볼 수가 있어요. 이렇게 되죠. 제목 베트맨 아캄

어사일럼 그 사례인데 플랫폼이라고 나오고 그 다음에 베트맨 아캄 어사일럼 같은 경우에는 윈도우 플레이어, 플레이스테이션 3, X-BOX 360 이렇게 플랫폼 정보가 나와요. 그 다음에 레이팅 카테고리 그래서 등급이 나오는데 Teen rating으로 13세 등급으로 나와요. Teen rating은 그 다음으로 내용 정보를 보면 굉장히 디테일해요. Alcohol and Tobacco Reference가 있고 Blood, 피가 보이고 Mild Language, 약간의 거친 말이 포함되어 있고 Violence, 폭력성이 있다 등 굉장히 디테일해요. 그다음에 Rating Summary라고 해서 왜 이것이 13세 등급이 붙었는지 설명이 붙어요. 이 게임은 ‘베트맨’이라는 슈퍼 히어로가 악한을 처치 하면서 약간의 경미한 폭력이 등장하지만 폭력은 정의로운 수준의 폭력이고 그러기 때문에 뭐 이런 식으로 설명이 붙는 거죠. 이 말씀을 드리는 것은, 계속해서 반복하지만 뭔가를 귀찮게 만들 필요는 없다고 생각해요. 그러나 궁극적으로는 템플릿에 연령 등급이 돼서 어떤 학부모라든지 이런 사람들이 공적인 사이트에 들어가서 신의 탐이라고 하면 그 작품이 어떤 수준을 가진 만화인지 아는 거죠. 지금은 약간 방어적인 운영 체계지만 이렇게 되면 만화의 공적 책임을 다하는 자세이거든요. 지금 이게 운영된다고 해도 유통사의 의견도 그렇고, 끝에 이 만화는 뭐가 있고 이렇게 표시는 안 하겠지만 그럼에도 불구하고 디테일한 연령 등급과 내용 정보를 내부에서 가지고 있고 필요하다면 아카이빙 정보를 통해서 서비스를 해주면, 이런 서비스만 한다고 하면 굉장히 많은 부분의 문제 제기를 우리가 커버할 수 있는 거죠.

윤태호

사실 이런 게 있으면 대체적인 결과가 나올 거 아니에요. 1년, 2년 동안의 데이터가 쌓일 텐데

그걸 가지고 수위를 조금 올려도 되겠다. 민원이 들어오는 빈도랄지 이런 것을 보고, 예를 들어 문화 선진국처럼 이 정도 수위는 이 연령대에서 괜찮다라고 친다면 조금 더 한계 지점을 높일 수도 있겠죠.

박인하

사회적 합의에 따라 굉장히 달라지거든요. 예를 들어 일본 같은 경우에는 어린이 대상 성적 표현도 굉장히 용인해 주고 있는데 유럽에서는 어린이 대상 성적 표현은 불가능하거든요. 어떤 사회 문화적인 차이가 있을 거라고요. 우리나라 만화에서는 차별적 언어가 개그처럼 나오기도 하는데 서구권에서는 차별언어가 굉장한 문제가 되죠. 그런 부분들은 이런 DB를 통해서 확인을 하는 게 창작자들의 안정성을 확보해주는 장치가 될 수도 있죠. 또 다른 말로는 창작자들의 사회적 책임을 할 수 있는 거 같아서 이런 부분의 제안을 궁극적으로 집어넣으려고 해요.

윤태호

특히 우리 만화가들이 심의필 이라든지 간윤, 청소년 보호법 그 다음에 천국의 신화 이런 것들 때문에 심의, 규제라고 하면 알레르기 반응이 있잖아요. 이런 것들에 대해서 우리 스스로가 아주 튼튼한 우산을 쓰려고 하는 것이다, 라는 것이 충분히 어필이 돼야 될 거 같아요. 추가하자면, DC나 게시판에 무작위로 올리는 작품들은 여기에 해당되면 안 될 거 같아요. 왜냐면 영진위나 이런 곳에서 다음 TV팟이라든지 유튜브 이런 데를 관리하지는 않잖아요.

박인하

그런 부분도 꼭 참고하겠습니다. 감사합니다. 수고 하셨어요.

참고문헌

1. 단행본

황승흠, 『인터넷 자율규제와 법』, 커뮤니케이션 북스, 2014.

황승흠, 『영화, 게임의 등급분류』, 커뮤니케이션 북스, 2014.

황승흠 외, 『인터넷 자율규제』, 커뮤니케이션 북스, 2004.

이도원, 『생태학에서 부분과 전체』, 과학사상, 2002.

프리초프 카프라, 『생명의 그늘』, 범양사, 1998.

황병성, 『스마트 플랫폼』, 한빛미디어, 2012.

스콧 매클라우드, 『만화의 미래』, 시공사, 2001.

최열, 『한국만화의역사』, 열화당, 1995.

손상익, 『한국만화통사 2』, 시공사, 1998.

2. 논문

이재준, 「디지털 생태계의 미학」, 홍익대 대학원 박사, 2008.

박석규, 「멀티플랫폼에서의 디지털 콘텐츠 저작권 보호방안에 관한 연구」, 서울산업대학교 IT정책전문대학원 박사, 2006.

박인하, 「한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구」, 애니메이션 연구, 2011.

3. 보고서

한국만화영상산업진흥원, 『만화저작권 침해사례 DB구축 및 분석사례조사 연구』, 2014.

한국콘텐츠진흥원, 『웹툰이 청소년 태도에 미치는 영향 및 규제에 대한 연구』, 2012.

서울국제만화애니메이션페스티벌조직위원회 『한국만화지형의 변화와 디지털만화, SICAF 2007디지털애니메이션 컨퍼런스 자료집』, 2007.

ISFE & NICAM. 2007. PEGI Online: Final Public Report.

사단법인 한국잡지협회 『한국잡지총람-한국잡지 70년사』, 1972.

한국콘텐츠진흥원, 『글로벌 차세대 디지털플랫폼에서의 만화 수익모델 연구』, 2010

KT경제경영연구소, 『플랫폼 비즈니스와 소셜 플랫폼』, 2011

4. 언론기사

중앙선데이, 2012.04.08~09

경향신문, 1948년 4월 4일자 '애기교육과 만화'

동아일보, 1948년 10월 9일자 '아이들의 독서지도'

동아일보, 1948년 11월 28일자 '불량아동출판물 서울시서 단속'

경향신문, 1948년 11월 28일자 '불량만화 등 서적 당국서 대책성안'

동아일보, 1951년 4월 1일자 '불량만화 단속'

동아일보, 1951년 8월 30일자 '불량만화 단속 이공보처장 담화문'

동아일보, 1955년 4월 21일 '아동과 과외독물 그 사명과 현황'

5. 인터넷

게임물 관리위원회 <http://www.grac.or.kr/>

다음 만화속세상 <http://webtoon.daum.net/>

네이버 만화 <http://comic.naver.com/index.nhn>

네이트 만화 <http://comics.nate.com/main/>

곰툰 <http://www.gomtoon.com/>

탑툰 <http://www.toptoon.kr/>

PEGI 웹사이트 <http://www.pegi.info>

Department for Culture Media & Sport <http://www.culture.gov.uk>

Safer Internet Programme: Empowering and Protecting Children Online. http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/self_reg/index_en.htm

오락 소프트웨어 등급 위원회 <http://www.esrb.org/>

표 목차

표 1. 1960~2000년대까지 한국만화시장의 변화와 주요 특징 / 13
표 2. 디지털 플랫폼별 특징 / 22
표 3. 디지털 만화의 범주 / 25
표 4. PICS 라벨 구조 / 40
표 5 PICS 라벨 항목과 설명 / 41
표 6 가상 등급 시스템의 라벨 예 / 41
표 7 RASCI 등급기준 / 42
표 8 플레이보이 온라인을 위한 RASCI 신텍스 / 42
표 9 <표8>의 라벨 요소 / 43
표 10 RASCI 등급기준 / 44
표 11 ESRBi 등급분류 내용 기술어 / 44-45
표 12 ICRA 기술어 / 47-49
표 13 ICRA 신텍스 예제 / 49
표 14 애플앱스토어 등급결정 방식 / 50-51
표 15 PEGI 연령등급 표시 / 55
표 16 PEGI 기술어와 심볼 / 56
표 17 게임물관리위원회 등급분류 세부기준 / 57
표 18 영상물 등급위원회 등급분류 세부기준 / 58
표 19 PEGI 시스템 요금 / 58
표 20 PEGI 시스템의 일반 심의비 / 59
표 21 PEGI 온라인 안전규약의 주요 내용 / 61
표 22 영상물등급위원회 자가등급평가표 / 64-65
표 23 PEGI 기술어와 심볼 / 77-78
표 24 ESRBi 등급분류 내용 기술어 / 78-79
표 25 인터넷 사이트의 전자작 표시 사례 / 80
표 26 자율규제 운영위원회 인원구성 / 87
표 27 법령별 청소년 기준(출처 : 여성가족부 청소년가족정책실 청소년정책과) / 88
표 28 4단계 등급구분 / 89
표 29 2단계 등급구분 / 90
표 30 자율등급평가표(안) / 91

그림 목차

그림 1 한국만화 생태계의 구조 / 15
그림 2 디지털 만화의 개념도 / 16
그림 3. 「새터(Shatter)」(1985) Story: Peter B. Gillis , Art: Mike Saenz / 18
그림 4. 미국의 잡지 『헤비메탈(heavymetal)』에서 출시한 3D그래픽이 도입된 디지털 만화 마르코 파 트리토의 <싱카(Sinkha)>(1995) / 19
그림 5. 테라사와 부이치의 풀 컬러 디지털 만화 <더 사이코간(ザ・サイコガン)>(1995) / 20
그림 6. 레진코믹스 1주년 성과(출처 : 레진코믹스) / 24
그림 7. <닥터 프로스트> 웹툰 카테고리화 네이버 북스 화면 일부(출처 : 네이버) / 26
그림 8 RSACi 내용선별 장치 / 43
그림 9 ESRBi 내용선별 설정 화면 / 46
그림 10 ICRA 다중 등급시스템 / 46
그림 11 레이어 케익 모델(Layer Cake Model) / 47
그림 12 애플 앱스토어 콘텐츠 내용 체크 항목 / 50
그림 13 애플 앱스토어 등급 설명 / 51
그림 14 PEGI 웹사이트 메인화면(http://www.pegi.info) / 52
그림 15 PEGI 시스템의 조직구조 / 53
그림 16 PEGI 연령등급 및 기술어 심볼 표시 적용 예 / 56
그림 17 PEGI PEGI 온라인 라벨의 웹 사이트 적용 예 / 61
그림 18 PEGI 온라인 라벨의 패키지 적용 예 / 62
그림 19 우리나라 영화 등급 표기법 / 66
그림 20 일본 영화 등급 표기법 / 66
그림 21 싱가포르 영화 등급 표기법 / 67
그림 22 호주 영화 등급 표기법 / 67
그림 23 네덜란드 영화 등급 표기법 / 68
그림 24 영국 영화 등급 표기법 / 68
그림 25 독일 영화 등급 표기법 / 68
그림 26 미국 영화 등급 표기법 / 69
그림 27 캐나다 온타리오주 영화 등급 표기법 / 69
그림 28 자율규제의 단계별 운영안 / 86
그림 29 자율규제운영위원회 조직구성도 / 86