

# 토론문

박성식(용인대학교 문화콘텐츠학과)

1.

한 사회의 정신적, 문화적 성숙도는 인간의 욕망을 바라보는 솔직함을 척도로 삼는 시대가 이미 도래 하였습니다. 욕망을 감추려 하거나 억제하려는 것이 아니라, 다양한 욕망의 존재를 인정하고 욕망의 추구를 드러내는 것이 오히려 사회 전체적으로 욕망을 관리하고 사회 발전과 통합의 동력으로 삼을 수 있다는 것입니다.

자아실현을 독립된 최상위의 가치로 파악한 매슬로우의 인간 욕구 피라미드는, 이미 켄릭 등 진화심리학자들에 의해 다양한 하위욕구와 하위자아들이 유기적으로 통합되는 새로운 욕구 피라미드로 대체되어 있다는 점이 모두의 전제에 이론적 근거를 제시하고 있습니다.

조직의 가치구현을 위해 구성원의 희생을 우선하는 캡틴 아메리카보다, 미녀와 파티를 즐기며 자기 과시적으로 "I am Iron Man!"을 선언하는 토니 스타크가 선호되는 시대가 이미 와 있다는 것이지요.

2.

만화에 대한, 구체적으로 웹툰에 대한 우리 사회의 시선은 여전히 1990년대의 수준과 2000년대의 수준 사이에서 확실한 가치판단을 내리지 못하고 방황하고 있는 것 같습니다. 그 바탕에는 인간의 욕망을 대하는 기성세대의 성숙하지 못한, 비겁하다고 말할 수밖에 없는 태도가 존재하고 있다고 생각합니다.

인간의 본성인 자연스러운 욕망 추구행위에 대해서 내가 아닌 타자에게 유독 엄격한, 그러면서 자신의 욕망 추구행위는 은폐하려는 이중성은 그 자체로 음란합니다. 이러한 이중성은 '청소년 보호'의 명분이나 '교육가치 우선' 등의 '상위'의 명분을 앞세워 '하위'인 타인의 욕망을 통제하는 시스템의 구축을 추구하고 있습니다. 나의 욕구도 통제하지 못하면서 타인의 욕구를 통제하겠다는 발상이 아이러니합니다.

이러한 아이러니의 한 귀퉁이에 웹툰에 대한 심의, 규제의 문제가 자리하고 있습니다.

3.

모든 이야기 장르의 콘텐츠들이 그러하듯이 웹툰 역시 인간의 욕망을 형상화하고 있습니다. 인간의 욕망은 몇 가지의 요인으로만 규정되는 것이 아니며, 진화론적 관점에서 다양한 요인들에 의해 다원적이고 입체적으로 규정되어야 하는 것이기에 웹툰에서 형상화하는 인간 욕망의 테마와 표현양식 또한 다원적이고 입체적일 수밖에 없는 것입니다.

문화콘텐츠에 대한 심의, 규제의 근본적인 문제는 다원적이고 입체적인 문화콘텐츠의 형상화를 몇 가지 단순한 기준으로 판단하고 평가하려는 오류를 내포하고 있다는 점입니다. "따뜻한 날씨와 화창한 하늘"이라는 기준으로 봄의 의미를 규정해버린다면, 꽃샘추위로 겨울과 이별하고 후텁지근한 봄장마로 초여름을 기다리는 봄의 또 다른 정취를 작가들은 그려내지 못할 것입니다. 웹툰에 대한 설부른 심의, 규제는 필연적으로 작가들의 자기검열을 강제하여 우리 웹툰의 경쟁력인 창의력을 고갈시키는 방향으로 나가게 될 뿐입니다.

4.

성적인 욕망을 특정하여 심의, 규제하려는 시각 역시 같은 차원에서 아이러니합니다. 웹툰 (혹은 문화콘텐츠를)을 창작하는 작가들의 본성 속에 존재하는 모든 성적 판타지를 거세시킬 수 있다고 믿는 태도도 어불성설이거니와, 만의 하나 그것이 가능하다고 한들 작가들의 성적 판타지 거세를 통해 세상에 존재하는 인간의 성적 욕망을 모두 통제할 수 있다고 믿는 것일까요? 하하하하!

5.

통치권자의 문화산업 정책의 정신을 일관되게 해석하지 못하는 정부 기관들 사이의 난맥상도 문제입니다. 지금의 정부는 창조경제를 최우선의 정책 가치로 내세우고 있습니다. 존 호킨스 등 세계적인 석학들이 친절하게 설명해주고 있듯이 창조경제란 “새로운 아이디어, 즉 창의력으로 제조업, 서비스업, 엔터테인먼트산업 등 기존 산업에 활력을 불어넣는 것”입니다. 창의력이야 말로 창조경제 구현의 핵심 원동력이라는 것이겠지요.

정부가 레진코믹스 등의 웹툰 플랫폼과 웹툰 비즈니스를 한국형 창조경제의 좋은 모델로 인정하고 지원하였던 것은 웹툰의 창의력이 창조경제 구현에 큰 이바지를 할 것이라고 인정한 결과라고 생각합니다.

그랬던 것이 불과 1, 2년이 지나지 않아 다른 정부 부처 산하 기관에서 동일한 플랫폼을 심의하고 규제하겠다고 나서고(물론 잠시의 해프닝으로 넘기려는 분위기도 느껴지나 민관이 합의한 자율심의의 정신을 부정하는 방심위원장의 발언이 공개되고, 보수 종편 등에서 부정적인 후속보도는 내놓은 일련의 과정은, 1990년대 만화규제 논란 국면을 그대로 재현하고 있어 보입니다.) 있으니, 창조경제를 주장하는 정부의 문화산업 정책이 육성과 규제 가운데 어느 쪽에 방점을 두고 있는 것인지 의심할 수밖에 없게 합니다.

우리나라의 웹툰 비즈니스는 전통적인 출판만화 강국 일본은 물론이고 영국과 프랑스 등 유럽의 만화 중심 국가들도 벤치마킹하고 있는, 한국형 창조경제의 실체 있는 성공모델임은 주지의 사실입니다. 육성할 것입니까? 규제할 것입니까? 온라인 셋다운제로 국내 게임산업에 울무를 채운 우를 웹툰산업에도 반복할 것입니까? 문화체육관광부는 교육, 윤리, 종교 등 문화콘텐츠산업과 긴장관계에 있는 정책 영역들과의 관계에서 문화적 가치를 지킬 수 있는 정책 컨트롤타워의 역할을 강력하게 수행해줄 것을 요청합니다.

6.

그럼에도 불구하고 국내 웹툰 사업자들에게도 당부해야 할 부분들 또한 적지 않습니다.

논리적으로는 오류일 수 있어도 교육적, 윤리적, 종교적 가치가 문화적 가치에 비해 여전히 우위를 점하고 있는 것이 우리 사회의 현실임 역시 인정하고 받아들여야 할 것입니다. 눈앞의 이익에 몰두하다보면 언제든지 교육적, 윤리적, 종교적 가치기준에 저촉되어 과장된 여론몰이의 대상이 될 수 있다는 것은, 다른 누구도 아닌 우리 만화계가 지난 20세기 후반에 몸소 체험한 교훈입니다.

최근 들어 수많은 웹툰 플랫폼들이 창업하고 있어 사업자 간 경쟁이 점점 치열해지고 있습니다. 이럴 때 흔히 목격할 수 있는 양상은 자극의 수위를 높이는 사업자들의 전략입니다. 욕망의 다양한 측면을 인정하고 이해하는 태도와 욕망의 극단만을 추구하는 태도는 분명히 구별되어야 할 것입니다. 후자의 태도는 욕망의 가치를 순위 매기는 태도만큼이나 위험하다고 생

각합니다. 대중들에게 지루하게 느껴진다는 점에서 사업적으로도 위험한 선택이지만, 자칫 성인들을 위한 웹툰 전체가 공격받게 만드는 빌미가 될 수 있다는 점에서 더욱 치명적일 수 있습니다.

7.

제한된 지면과 시간이어서 최근의 웹툰 심의제도 관련 이슈들에 대한 몇가지 의견을 두서없이 정리해보면서 토론의 글을 마무리하고자 합니다.

우선 문화체육관광부의 주관으로 민관이 참여하여 마련한 웹툰 자율심의의 정신이 조속히 법제화될 수 있도록, 논의에 참여한 주체들의 노력이 뒤따라야겠습니다. 여러 이유들로 국회에 넘겨진 만화심의제도 관련 법령의 제정이 미뤄지고 있다고 합니다. 법적 구속력이 없는 현재의 상황에서는 레진코믹스의 해프닝은 언제든지 반복될 수 있습니다.

심의제도 관련 법령의 제정과 함께 구체적인 웹툰 심의제도와 기준이 시행령 등으로 법제화될 수 있도록 후속 조치들이 신속하게 수행되어야 할 것입니다. 여러 주체들의 책임 있는 논의들이 있을 것으로 믿습니다만, 창작자의 표현의 자유는 최대한 보장되고 사업자의 책임 있는 참여가 동반되는 방향으로 구체적인 안들이 도출되기를 희망합니다. 아울러 심의기준 역시 최소한의 명료한 기준들이어야 할 것으로 믿으며, 심의기구에는 독자들을 포함한 만화계의 다양한 주체들의 참여와 투명한 논의 공개가 보장되어야겠습니다.

감사합니다.