



모바일 成人 콘텐츠? 性人 콘텐츠?

성(性)에 대한 담론은 어느 시대 어느 공간에서나 존재하지만, 그럼에도 불구하고 항상 공개적으로 터놓고 이야기하거나 드러내 보이는 것에 대해서는 터부시되곤 한다. 중세 봉건사회에서 르네상스로 접어들 때 전세계 소설의 효시 격으로 불리던 보카치오의 '데카메론'에서 보여 줬던 파격적인 성 담론이 있었고, 우리나라의 문학 중에서도 '고금소총' 등의 여러 글들에서 주류는 아니지만 언제나 저변에서 암암리에 흐르는 성에 대한 담론을 찾아 볼 수 있다. 인간을 가리켜 유희적 동물이라고 정의한 바 있듯이, 성행위를 단순한 종족 보전의 용도로 행하는 게 아니라 쾌락의 일종으로서도 즐기는 인간에게 있어 어찌 보면 성이라는 것은 생활 속에서 빼놓을 수 없는 하나의 필수 요소라 할 수도 있다. 그러한 성 관련 콘텐츠가 예전에는 글과 그림 등으로 전해지다가, 사진 기술 및 영상 기술이 발달하면서 멀티미디어 콘텐츠로 탈바꿈되고 있다. 모바일에서도 마찬가지다. 텍스트를 통해 야설(야한 소설) 등의 이름으로 제공되던 서비스가, 단말기의 고급화에 맞추어 멀티미디어 콘텐츠로 변화되고 있다. 이러한 모든 것은 성인(成人)에 국한돼 향유되는 문화로 여겨지는 것이 일반적이다. 연령 등급제에 의해 미성년자에게는 서비스 이용에 대한 제한이 가해진다. 결국 이런 이유로 성인(成人)만 이용할 수 있는 성(性) 콘텐츠가 존재하게 된다.

글 / 임영모 테크라이터

벗으면 돈되는 누드 콘텐츠

황혜영이라는 가수가 활동하던 것은 벌써 10년 전으로 거슬러 올라간다. 94년 혼성 그룹 '투투' 시절 현재 듀크의 김지훈과 함께 무표정한 얼굴로 짧은 치마, 앙증맞은 가방을 메고 귀엽고 깜찍한 울동을 선사하던 가수가 바로 황혜영이다. 그녀는 이미 6년 전 공식적인 활동(그룹 오락실 멤버로 활동을 했다)을 중단하고 이후 주목받을 이슈도 없이 사람들 기억에서 잊혀져 갔다. 그러던 그녀가 갑자기 다시 언론의 조명을 받았다. 스포츠 신문마다 대서특필되며 소위 대박을 예견했고, 실질적으로도 야후 인기 가수 검색어 부분에서 1위에 랭크되는 기현상까지 벌어졌다. 특별한 가수 활동을 하고 있는 것도 아닌데 팬카페들이 이곳저곳에서 생겨나며 제 2 전성기의 느낌을 주고 있다. 이게 바로 '누드'의 힘이다.

황혜영은 지난해 문화 트렌드로 자리잡았던 '누드 열풍'을

고스란히 이어 2004년 신년 첫 모바일 인터넷 누드 콘텐츠를 선보인 주인공이 됐다.

이렇게 모바일이나 인터넷을 통해 누드 콘텐츠를 선보인 일련의 연예인들이 있다.

성현아를 시작으로, 권민중, 김완선, 이해영, 이주현, 이지현, 함소원에 이어 황혜영까지 다양한 스타급 연예인들이 모바일과 인터넷을 통해 자신의 누드 이미지를 공개했다(사실 그 전에도 정양 등의 누드 공개가 있었지만 지금처럼 유행을 일으키지는 못했다). 인기 연예인 모씨는 몇 억원에 계약을 했는데, 누구는 몇 십 억원의 제의를 받았네 하는 기사들이 연예 정보 기사에 빠지지 않고 등장한다. 연예인 누드에 이어 일반인들의 누드 열풍까지 이끌어내는 기현상도 일어나고 있다.

성현아는 2002년 상반기 마약 복용 혐의로 기소돼 집행유예를 선고받은 후 사실 연예인 생명에 위협을 받고 있었으나,



2002년 말 누드 사진을 통해 새로운 이미지 변신을 시도하며 다시 대중 앞에 나선 바 있다. 성현아의 성공 케이스를 시작으로 권민중, 이해영, 함소원 등 성공 케이스가 있는 반면 김완선이나 이지현처럼 분쟁과 파산 위기 등에 직면한 케이스도 생기고 있지만 하이픈 문화 상품 트렌드라 말할 수 있을 정도로 공론화된 상태다.

이해영과 함소원 등은 이러한 누드 콘텐츠를 모바일용 콘텐츠로 활용함으로써 실질적인 유료화 서비스 모델을 선보였고, 많은 수익을 거두는 성공 케이스를 만들어냈다. 이제는 모바일에서 연예인 누드 콘텐츠를 접한다는 게 어색하거나 낯선 일이 아니게 됐다.

제대로 된 성인 콘텐츠 있을까?

색정적이고 야시시한 동영상과 사진 혹은 그림, 그리고 성적인 자극과 호기심을 불러일으키는 게임 등을 성인 콘텐츠의 전부인 양 보는 것은 어찌 보면 'Sex'에 너무 치우친 시각일 수 있다.

사실 '成人 콘텐츠'라고 했을 경우, 다양한 장르를 포함케 된다. 성적인 자극을 불러일으키는 것 이외에도 너무 폭력적이거나, 잔인하거나, 엽기적이거나 도박성 강한, 그래서 청소년이 어린 나이에 받아들이기에는 정신 건강에 해롭다고 구별되는 콘텐츠가 바로 성인 콘텐츠다. 이쯤되면 '성인'에 대한 정의가 바뀌어야 할 것 같다. 아무리 자극적이고 오염되기 쉬운 것들을 봐도 생활의 변화나 행동양식에 그다지 변화가 생기지 않는 성인(聖人)급이 돼야만 성인(成人) 콘텐츠를 즐길 수 있다고 말해야 할 것이다. 그 정도로 현재 '성인 콘텐츠'로 구별해 놓은 것들은 하나같이 성적이며, 향락적이고, 자극적이거나, 엽기적인 것들이다.

제목들만 보더라도 정말 성인을 위한 콘텐츠일까 싶어지는 콘텐츠가 주류를 이룬다.

SK텔레콤의 서비스에도 보면 Adult Club이라는 성인 코너가 있다. 간단한 성인 인증 절차(비밀번호 4자리)를 누르고 들어가면, 뉴스/상식/상담, 동영상, 야설, 포토, 만화, 미팅/게임, 비디오/뮤직/장소, 음성 야설 등의 메뉴가 나온다.

베스트 콘텐츠가 궁금해서 들어가 보면, [야설]잠든누나홀랑 벗겨강제로, [야설]엘리베이터걸변갈아댔치기, [포토]강제로X에넣은여대생, [포토]빽빽한곳막휘저어줘잉~ 등 차마 성인을 위한 콘텐츠인가 싶어지는 제목들로 가득 차 있다. 또한 그것들의 내용을 들추어보면 하나같이 유치한 말장난에 불과한 콘텐츠들이다(필자가 이 글을 쓰면서도 차마 잡지에 이런 제목들이 나간다는 것에 대해 민망할 따름이다).

성인용 게임으로 분류돼 있는 것들 역시 마찬가지다. 일본에서 패륜 게임으로 알려진 바 있는 '미행'

이라는 게임은 우리나라

의 모 업체에서 '스토커 X'라

는 게임으로 서비스를 하다가 사회적 물의가 예상돼 서비스가 중지된 바 있다. '아바타 스트립 맞고', '쇼걸', '모바일 비아그라', '러브 마사지', '꽃다방 순이' 등 제목만 봐도 성인물보다는 외설적인 것부터 연상되는 콘텐츠 느낌이다. 대부분이 기존 게임에 성적인 부분을 강조하거나, 불륜과 일탈, 성적 놀이 문화를 다루고 있는 게 대부분이다. 이러한 내용들 때문에 성인 물임에도 불구하고 경고를 받은 업체도 종종 등장하고 있다.

결국 이러한 이유로 성인(成人) 콘텐츠는 성인(性人) 콘텐츠화 돼 서비스되고 있다.

차세대 킬러앱이 성인 콘텐츠라는데

모바일 콘텐츠 시장에 대한 전망을 물었을 때 이동통신사에서도, 콘텐츠 제공업체들에서도 하나같이 이야기하는 게 바로 성인 콘텐츠의 성장 예감을 들고 있다. 돈을 가진, 그리고 돈을 지불할 능력이 있는 성인들을 대상으로 한 콘텐츠 장사가 본격화될 조짐이다.

그렇다면 모바일 콘텐츠 시장에서 성인 콘텐츠가 차지하고 있는 점유율이 어느 정도 될까?

이에 대해서 공식적으로 발표된 자료는 아직 본 적이 없다. 이동통신사의 콘텐츠 시장 점유에 대한 발표 자리에서도 벨소리, 캐릭터, 게임 등에 대해서 어느 정도의 선을 밝히지만, 유독 성인 콘텐츠에 대해서는 별도로 논의 사항으로 잠곤 한다. 그리고 성인 콘텐츠의 시장과 다른 콘텐츠의 시장을 비교하지 않으려고 한다.

어느 컨퍼런스 자리에서 이러한 이유에 대해 설명을 들은 적이 있었는데, 성인 콘텐츠를 일반 콘텐츠와 동일하게 비교한다면 다른 콘텐츠들의 비중이 너무 떨어져서라는 게 답이었다. 그만큼 성인 콘텐츠는 '도대체 누가 저런 것을 보고 즐길까?' 싶으면서도 알게 모르게 즐겨지고 있는 콘텐츠임에 틀림없다.

시장 규모에 대해서는 여러 가지 설(說)이 분분하지만, 2001년 약 430억원 규모로 추산되던 시장이 2003년에는 약 1,000억원 규모에 이르는 것으로 보고 있으며, 올해는 2,000억원 이상의 시장으로까지 전망을 하고 있다는 자료가 어느 정도 신빙



성 있다. 성인 콘텐츠의 구분을 어디에 두느냐에 따라 달라지지만, 현재 성인 메뉴로 형성된 것뿐만 아니라 맛고 고스톱, 포커 등 미성년자 사용 제한을 두고 있는 일반 게임 항목 등 다른 성인 전용 콘텐츠를 합해야 성인 콘텐츠의 시장을 가늠할 수 있다.

어떤 콘텐츠를 만들 것인가

성인 콘텐츠에 있어 가장 큰 불만은 '성인 콘텐츠'라는 이름에 걸맞은 콘텐츠가 없다는 것이다. 이는 제작업체들도 별다른 노력 없이 단지 야설이나 야한 사진 등에 야시시한 제목을 달아 소비자를 현혹해 보겠다는 마인드 문제도 한몫하고 있다.

게임 역시 특별한 시나리오나 기술에 대한 투자 없이 단순히 성에 대한 내용이나 장면 등을 삽입하는 정도에서 상품화를 시키는 수준에 불과하다.

성인 콘텐츠 시장이 활성화될 것이며 돈이 될 것이라고는 생각하면서도 정작 그에 대한 투자는 연예인과 거액에 계약을 한다는 게 고작인 듯한 느낌마저 준다.

'모바일 성감 자극기'라는 콘텐츠가 있다. 핸드폰의 사운드를 통해서 Sex 전 흥분 유도, 멀티오르가즘 증가, Sex 시간 연장, 정력 UP 강한 성기, 섹스 횟수 늘리기, 여성 리드 Sex 등의 사운드 효과를 준다는 개념의 서비스다.

임상 실험을 통해 효능을 입증했다는 업체의 설명에 따르면 성호르몬 증가로 성감 및 성욕 증가 효과가 있고, 대뇌에 성욕 전달로 자연스런 성생활을 유도하며, 실제 성교시 촉진제 역할을 한다고 한다.

대부분의 성인 콘텐츠가 가지고 있는 몇장의 여성 누드 사진과 단조로운 배경음악과 신음 소리 등으로 돼 있지만, 필자가 보기에는 이 콘텐츠의 실질적인 효능을 떠나서 나름대로 성인 콘텐츠란 이런 것이라는 방향을 잡는 것 같아서 언급해 보았

다. 정말 성인들이 즐겁고 유쾌하게 그들만이 즐길 수 있는 콘텐츠는 없는 것일까 궁금해진다.

성인들에게는 유치하고 엽기적인 성(性) 이외에도 충분히 고결하고 정신 수준 높은 그들만의 세상이 있다. 20세 이상의 남녀를 모두 성인이라고 봤을 때, 그들만을 겨냥한 콘텐츠 시장의 소비 규모는 가히 말하지 않아도 알 수 있다. 그럼에도 불구하고, 아직 제대로 된 성인 콘텐츠 기획자도 제작사도 없다고 느껴지는 게 현실이다.

한 가지 더 덧붙이자면 이용자들이 과연 성인들뿐일까 싶은 걱정도 든다. 요즘 청소년들을 보면 부모 명의로 된 핸드폰을 들고 다니는 경우도 많으며, 이들은 또한 자신에게 권한이 주어지지 않은 성인 콘텐츠에 대해서 성인들보다도 더 관심이 많게 마련이다.

금지된 것에 대한 관심에 비해 보안 체계는 너무 허술하다. 대개의 경우 성인 인증 과정이라는 것이 초기에 한 번 설정하게 되는 비밀번호 숫자 4자리인데, 이러한 것은 요즘처럼 영악한 아이들에게는 식은 죽 먹기처럼 쉬운 인증 과정이 아닐까 싶다. 아무래도 정작 성인 콘텐츠를 즐기는 것은 성에 대한 호기심이 왕성한 미성년자 性人들 아닐까도 싶다.

제대로 된 성인 콘텐츠 시장의 정착을 위해서라면 성인 인증 방법에 대한 새로운 솔루션 적용이 필요하지 않을까 하는 게 필자의 생각이다.

이제 성인들은 그들만이 즐길 수 있는 즐겁고 유쾌한 콘텐츠를 원한다.

월간 디지털콘텐츠에서는 우수 모바일 콘텐츠 업체의 모바일 콘텐츠 리뷰 요청을 접수하고 있습니다. 리뷰를 원하시거나 소개를 원하시는 모바일 콘텐츠를 보유하고 계신 업체에서는 다음과 같은 사항을 간단히 기재해 아래 메일 주소로 보내 주시기 바랍니다.

- 기재 사항 : 해당 모바일 콘텐츠의 분야, 간단한 소개서 및 담당자 연락처
- 메일 주소 : sjh@dpc.or.kr / duri022@freechal.com