

성인콘텐츠산업은 인터넷발전에 어떠한 영향을 주었는가?

지도교수 : 한 상 훈

연구자 : 김 건

< 목 차 >

1. 서론

2. 관련연구

- 2.1. 인터넷의 기원
- 2.2. 웹의 등장

3. 성인콘텐츠

- 3.1. 성인콘텐츠의 정의
- 3.2. 인터넷 이전의 성인콘텐츠

3.3. 인터넷 이후의 성인 콘텐츠

- 3.3.1. 선구자들
- 3.3.2. Usenet
- 3.3.3. 오늘날 인터넷 성인콘텐츠산업의 규모
- 3.3.4. 얼마나 소비하였는가?

4. 향후전망

요 약

인터넷, 웹의 패러다임 변화를 조사하여 인터넷, 웹의 발전과정에서 성인콘텐츠 산업이 어떤 영향을 끼쳤는지 재조명하였다.

주요어 : 인터넷, 웹, 성인콘텐츠, 팀 버너스 리, 리처드 고든

1. 서론

오늘날의 인터넷을 사용하는 사람들 중 성인콘텐츠 산업이 인터넷 발전에 있어서 어떤 기여를 하였는지 조명하는 사람은 드물 것이다. 본 논문은 인터넷, 웹의 패러다임 변화를 조사하고 재조명하여 인터넷, 웹의 발전과정에서 언성히어로¹⁾ 역할을 수행한 성인콘텐츠산업에 대해서 살펴볼 것이다.

본 논문은 1장 서론에 이어서 2장 관련연구를 통해 인터넷의 역사와 웹의 발전과정을 살펴볼 것이고 3장에서는 성인콘텐츠의 정의와 인터넷 이전의 성인콘텐츠산업과 인터넷 이후의 성인콘텐츠산업이 어떻게 변화하였는지 이 성인콘텐츠산업이 어떻게 인터넷 발전에 영향을 주었는지 살펴볼 것이다.

4장에서는 필자가 생각하는 향후전망 및 결론을 살펴보고 5장에서 참고문헌을 기술하였다.

2. 관련연구

2.1 인터넷의 기원

인터넷의 기원을 살펴보려면 1950년 미국으로 우리의 시간을 돌려볼 필요가 있다. 미국으로 대표되는 자유민주주의 진영과 사회주의로 대표되는 소련의 냉전이 진행 중이던 1950년 이는 우리가 기억하는 역사와도 연관이 있다 바로 6.25전쟁이다. 냉전시기에 미국과 소련연방은 핵을 보유중이었으며 이로 말미암아 사람들은 핵을 통한 기습공격에 대한 두려움을 지닌 채 인생을 살아갔다. 이때 미국은 소련에 핵공격에 영향을 받지 않는 통신기술의 필요성을 느꼈다. 이때 당시 컴퓨터란 사물은 굉장히 크고 비쌌기 때문에 군사시설과 일부 대학의 스탭프 들만 사용할 수 있는 기계였다.[1]

당시에 이 컴퓨터들은 당시기준으로 굉장히 강력하였지만 개수가 제한되어 있었고 연구자들은 이 컴퓨터를 사용하려면 거리를 이동해야 했다. 이 문제를 해결하기 위해 연구자들은 시간 공유 기술을 연구하기 시작했다. 이는 사용자들이 여러 터미널을 통해 메인프레임 컴퓨터에 동시에 접근할 수 있다는 것을 의미했으나 개별적으로 컴퓨터의 실제 전력의 극히 일부만 명령할 수 있었다. 이러한 시스템의 제약은 다양한 연구자들로 하여금 대규모 컴퓨터 네트워크의 가능성을 연구하게 했다. 결국 많은 과학자와 연구자들은 ARPANET을 만들었다. 오늘 날 우리가 알고 있는 웹의 길이 이때 열렸다.[1]

1) 언성히어로: 언성 히어로는 '용기 있는 행동, 자기희생적 행동을 하여 훌륭한 업적을 달성했지만 유명하거나 알려지지 않은 사람'을 뜻함



[사진 1] Elliott/NRDC 401 Computer MkI, c.1953.

2.2 웹의 등장

팀 버너스 리 경은 영국의 컴퓨터 과학자이다. 그는 런던에서 태어났고 향후 웹의 아버지라고 불리게 된다. 팀 버너스 리는 어느 날 연구자들 사이에서 컴퓨터라는 새로운 기술을 활용하여 정보를 공유할 수 있다는 것을 깨달았다. 컴퓨터로 정보를 공유하는데 자료의 손실 등 어려움을 겪고 있음을 깨달았고, 문제를 해결할 방법이 있다고 생각했다.



[사진 2] 팀 버너스 리 경

이시기에 이미 수백만 대의 컴퓨터가 빠르게 발전하는 인터넷을 통해 연결되어 있었고 팀 버너스 리는 하이퍼텍스트라는 새로운 기술을 활용하여 정보를 공유할 수 있다는 것을 깨달았다.

팀 버너스 리는 계속해서 포기하지 않고 개발을 진행하였으며 최초의 웹 페이지 편집기/브라우저("WorldWideWeb.app")와 최초의 웹 서버("httpd")를 작성했다. 바야흐로 1990년 말 팀 버너스 리는 첫 번째 개방형 웹페이지를 인터넷의 제공하였으며 1991년 CERN 외부의 사람들이 이 새로운 웹 커뮤니티에 초대되었다. 웹이 성장하는 데에 있어서 팀 버너스 리는 누구든 요금을 지불할 필요 없이 자유롭게 웹을 사용할 수 있어야만 진정으로 웹이 발전한다고 생각하였고 이 선택은 이 인터넷 세상, 이 지구에 창의성의 쓰나미를 불러일으켰고 시대는 새로운 방향을 맞는다. 웹이 25년을 맞은 2014년에는 전 세계의 5명 중 2명이 웹을 사용하고 있다.[2]

3. 성인콘텐츠

3.1 성인콘텐츠의 정의

포르노그래피(Pornography) 라는 단어 는 본래 그리스어 포르니(창녀)와 그라핀(쓰다)에서 파생된 것으로, 본래 그들의 삶을 묘사하는 모든 예술 또는 문학 작품을 정의하는 단어였다.[3] 음란물의 정의 자체가 주관적이고 사회마다 다른 유형으로 나타났기 때문에 정의하기는 힘들다, 통상적으로 성적 흥분과 성적 만족을 목적으로 만들어진 잡지, 애니메이션, 글, 영화, 비디오 및 비디오 게임을 포함한 다양한 매체를 이야기 한다.[3]

3.2 성인콘텐츠 이전의 인터넷

오늘날 청소년이건, 어른이건 누구든 인터넷이 연결이 되어있다면 손쉽게 원하는 정보를 얻을 수 있으며 검색엔진에 몇 글자만 검색하면 손쉽게 수많은 성인콘텐츠를 시청할 수 있다. 그러나 본격적으로 인터넷이 상용화되기 전인 90대 중순 이전에는 상황이 달랐는데 이 때 당시 성인콘텐츠를 소비 하기 위해서는 많은 노력이 요구되었다.[4] 즉 너무나 당연하게도 대부분의 경우 기술의 발전에 비례하여 편의성이 증가한다고 볼 수 있는데, DVD가 등장하기 전인 96년도 이전에는 VHS 비디오 카세트(VCR은 비싸 처음에 잘 팔리지 않았다)를 이용해야 했으며 VHS 비디오 카세트를 얻기 위해 지역 비디오 상점에 방문해 직접 비디오를 대여해야했다.[5]



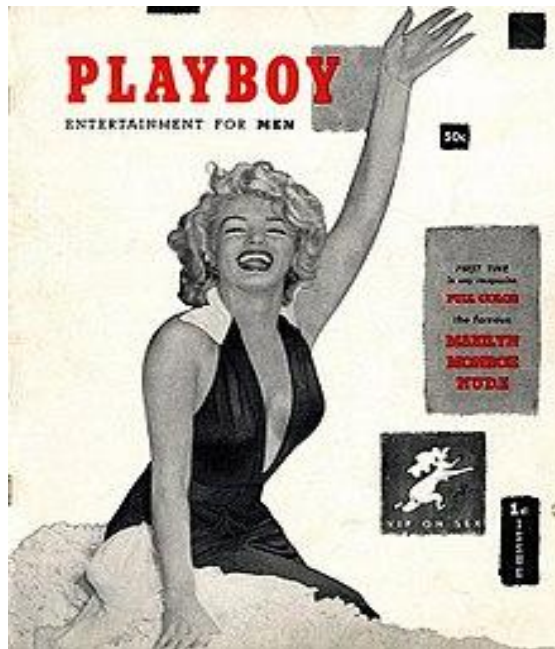
[사진 3] VHS 카세트 테이프



[사진 4] 런던의 소호 흥등가

다만 그렇게 해서 방문해도 욕구를 충족시키기에는 다소 수위가 낮은 것들 즉 그들의 표현으로 소프트포르노 밖에 대어할 수 없었고 좀 더 수위가 높은 것들을 원할 시에는 더욱더 음지로 들어가 전문점을 방문하거나 우편 주문으로 얻어야 했다. 그 이전에는 상황이 더욱더 심각하였는데 흥등가에 영화관같이 성인콘텐츠를 상영해주는 특별상영관에 방문하여 음란물을 시청해야했다.[5]

때문에 영상매체의 발전 전에는 주로 성인잡지와 같은 매체로 사람들은 음란물을 소비하였다.

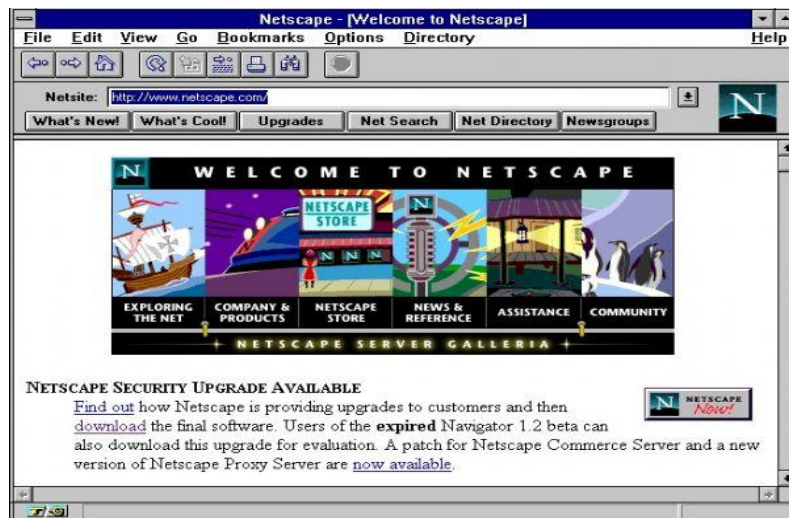


[사진 5] 1953년 12월 발행된 플레이보이 1호

1880년 사진을 저렴하게 재현하기 위해 개발된 하프톤 인쇄 기법으로 이전 인쇄 형식보다 저렴하고 쉽게 인쇄가 가능해지며 20세기 초 성인콘텐츠는 새로운 시대를 맞게 된다. 플레이보이, 펜트하우스, 허슬러와 같은 성인 잡지들은 인터넷과 영상매체가 보급되기 전 대표적인 성인매체였다. 많은 인기를 구가하였으나 1979년을 기점으로 판매부수가 크게 감소하다가 영상매체와 인터넷의 보급기점으로 시장에서의 지위와 인기가 크게 쇠퇴한다. 판매량 감소에도 불구하고 오늘날 미국에서 가장 많이 팔린 성인 잡지는 여전히 대부분의 주류 잡지에 비해 높은 판매부수를 유지하고 있으며 모든 유형의 잡지 중 가장 많이 팔리는 잡지에 속한다.[7]

3.3 성인콘텐츠 이후의 인터넷

우리는 본격적으로 인터넷(월드와이드웹)이 상용화되기 전인 90대 중순 이전의 성 미디어 산업의 모습과 그것을 사람들이 어떻게 소비하는지 위 글을 통해 살펴보았다.



[사진 6] 초기 웹브라우저의 표준 넷스케이프

그렇다면 거시적으로 보았을 때 인류의 삶이 인터넷으로 인해 큰 변곡점을 맞았다는 것은 의심의 여지가 없다고 볼 수 있는데 세부적으로 성 미디어 산업이 인터넷의 태동기에서 어떤 역할을 하였고 발전에 어떤 영향을 주었는지 또한 현재 성 미디어 산업이 어떤 영향력과 규모를 가지고 있는지에 대해서 알아보고자 한다.

3.3.1 선구자들

Richard J. Gordon은 1세대 전자상거래 스타트업의 문을 연 개발자중 한명으로써 인터넷 시장의 선구적인 사업가다.



[사진 7] Richard J. Gordon(왼)

그는 전자 상거래 탄생의 중요한 역할을 하였는데. 이베이와 아마존이 신생 기업이던 1990년대 초 Richard J. Gordon이 설립한 기업들은 이미 신용카드를 이루어지는 전자거래

의 기반을 마련하고 있었다. 그의 초기 고객들 중 많은 수가 X등급 즉 성인에게만 적합하다고 여겨지는 분류등급 콘텐츠를 세상에 제공하는 사람들이었다. 이는 놀라운 사실이다 이베이와 아마존조차도 신생기업이던 시절 이미 고든 씨와 고객들은 사람들에게 콘텐츠를 제공하고 있던 셈이다. [10]

3.3.2 Usenet

binsearch.info [basic search](#) - [advanced search](#) - [F.A.Q.](#) - [watchlist](#) - [disclaimer](#) - [browse newsgroups](#)

Newsgroup information

In this section you will find additional information about the newsgroups we index, like the purpose of the group and statistics.
 Note that the charter information was obtained from the [ISC FTP site](#) using an automated process, and may therefore be incorrect. Also the statistics on this page are only updated once every few days, so the actual numbers are a bit higher.
 If you are only interested in the **contents** of the groups, go to [browse groups](#)

Groups sorted by size

Only the most popular groups are shown.
 Alternatively, you can [view the other groups indexed](#)

Newsgroup	Current retention	Number of files	Number of parts	Total size of files
1. alt.binaries.boneless	1169 days	192037415	13257236383	7.98 PB
2. alt.binaries.mom	1169 days	42545039	7339727820	4.21 PB
3. alt.binaries.ath	1169 days	79626281	7874523045	4.18 PB
4. alt.binaries.bloaf	1169 days	67459134	5106434280	3.36 PB
5. alt.binaries.multimedia	1169 days	3128. hrrec.glazba.binaries.album		3501 days
6. alt.binaries.hdtv	1169 days			
7. alt.binaries.misc	1169 days			
8. alt.binaries.frogs	1169 days			
9. alt.binaries.warez	1169 days			
10. alt.binaries.ftd	1169 days			
11. alt.binaries.etc	1169 days			
12. alt.binaries.kanpx	1169 days			
13. alt.binaries.nl	1169 days			
14. alt.binaries.cores	1169 days			
361. alt.binaries.warez.flightsim	260 days	2	23	15.92 MB
362. alt.binaries.tv.swedish	271 days	2	7	3.85 MB
363. alt.binaries.multimedia.rap	1000 days	22	4093	-1526373021 B

<< < 3128 records >>

All groups

Total number of files in database: 343489967
 Total number of parts (messages) in database: 27209646613
 Total size of files: 14.18 PB

All groups

Total number of files in database: 1036479617
 Total number of parts (messages) in database: 84555869598
 Total size of files: 46.59 PB

Copyright © 2006-2018 binsearch - [disclaimer](#)

60 petabyte = 60000 terabyte total groups (46+14)
 46 PB = popular groups = <https://www.binsearch.info/groupinfo.php>
 14 PB = other groups <https://www.binsearch.info/groupinfo.php?server=2>

[사진 8] Usenet

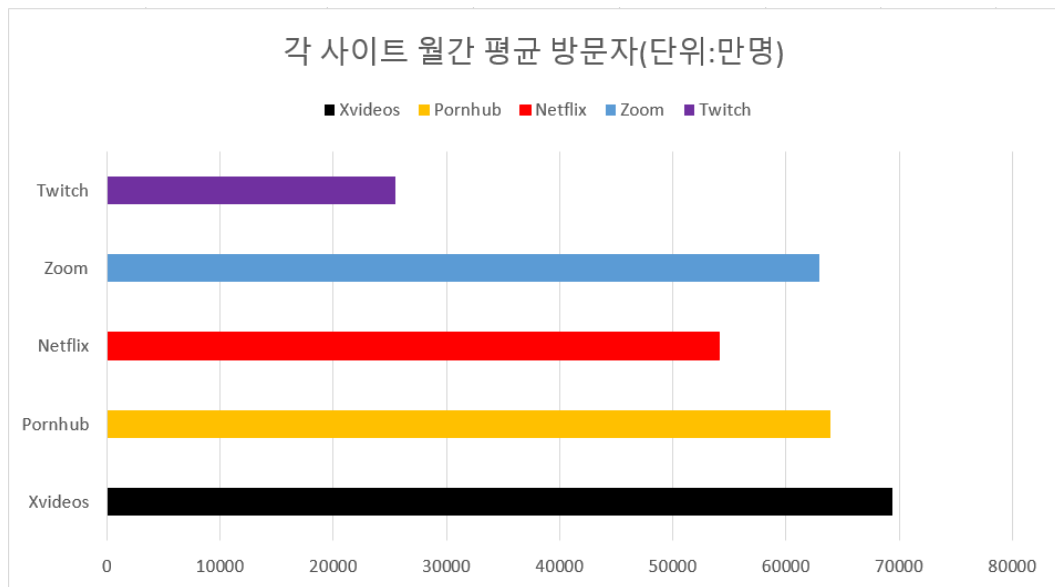
그렇다면 월드와이드웹에 의해서 이 기류가 시작된 것이라고 볼 수 있을까? 결론은 아니다 우리는 유즈넷의 사례를 통해서 사람들이 월드와이드웹이 보급되기 전부터 인터넷에 이런 포르노에 관련된 것을 공유해왔다는 것을 알 수 있다.

유즈넷은 인터넷 포럼의 선구자로서 월드와이드웹이 보급되기 전 인터넷 상의 주요한 통신 수단으로 각광을 받았던 서비스이다 대표적으로 FAQ나 스캠 등이 유즈넷에서 널리 사용되면서 퍼진 단어이다[8]

96년 피츠버그의 카네기-멜론 대학의 한 학생이 수행한 연구 "Marketing Pornography on the Information Superhighway,"에 따르면, 유즈넷에 게시된 모든 이미지 중 83.5%가 포르노에 관련된 이미지였다고 한다. 이처럼 사람들은 월드와이드웹이 보급되기 전부터 인터넷을 이용하여 성적욕구를 만족시켰나갔다. [13]

3.3.2 오늘날 인터넷 성인콘텐츠 산업의 규모

BBC 팀 하포드의 기사에 따르면 웹 검색 7건 중 1건은 성인콘텐츠에 관한 것이었다고 한다. 사람들이 가장 많이 방문하는 서구권의 대표적인 성인웹사이트인 Pornhub는 Netflix 및 LinkedIn에 비견될 만큼 큰 인기를 누리고 있다고 한다 또한 Pornhub는 세계에서 28위를 차지할 만큼 그 규모가 크다. 대표적인 성인 웹사이트 Xvideos와 Pornhub는 미국에서 가장 많이 이용하는 성인 사이트에 속하며, 각각 평균 6억 9,350만 명과 6억 3,960만 명의 월간 방문자가 각 두 사이트를 방문한다고 한다.



[사진 9] 각 사이트 월간 평균 방문자

두 성인 웹사이트계의 거물은 Netflix(5억 4,100만), Zoom (6억 2,950만) 및 Twitch(2억 5,530만)를 비롯한 여러 주요 서비스보다 순위가 높다.

게다가 이러한 사이트는 트래픽이 많은 다른 거의 모든 도메인보다 빠른 속도로 확장되고 있다. Xvideos 방문자 증가율은 월간 2.63% 증가했지만 Wikipedia와 같은 사이트는 비슷한 비율로 페이지 조회수가 감소했으며 오직 Amazon만 7.49%로 더 높은 트래픽 증가율을 달성했다.

상위20개 웹사이트 중 Xvideos(#11), Pornhub(#13), Xnxx(#16) 및 Jerkmate(#20)의 4개가 성인 웹사이트로 분류된다. 이는 20%에 해당한다.[14]

3.3.2 오늘날 인터넷 성인콘텐츠 산업의 규모

사람들이 이렇게 온라인 성인 콘텐츠에 지대한 관심을 가지고 인터넷 발전에 성인 콘텐츠가 기여한 점에는 의심에 여지가 없는데 그렇다면 사람들은 온라인 성인 콘텐츠를 소비하기 위해서 얼마나 지불하였을까?

Maclachlan에 따르면 온라인 포르노 산업의 장점이자 단점은 비밀스럽기 때문에 이용자 수나 수익이 어떤지 정확하게 추적이 힘들다는 점이다.

이는 리서치 회사들 예컨대, Forrester , Gartner 및 Aberdeen Group 같은 회사들이 이 주제에 대해 리서치 회사들이 무관심 하다는 것도 한 몫 한다.

따라서 추정치로 확인할 수밖에 없는데 대부분의 과장된 통계와 지표들을 제외하고 Forrester가 1998년에 성인 콘텐츠를 마지막으로 추적했을 때 이러한 성인 콘텐츠 사이트에서 연간 총 수익이 미화 8억 달러에 이를 것으로 추산했으며 업계는 2000년까지 10억 달러를 초과할 것이라고 덧붙였다.[10]

그렇다면 오늘날 성인 콘텐츠 산업은 얼마의 가치를 지니고 있을까? 2015년 NBC인터뷰에 따르면 New Mexico State University의 사회학 조교수인 Kassia Wosick은 현재 포르노산업은 전 세계적으로 970억 달러 규모의 산업이고 현재 그 중 100억~120억 달러가 미국에서 나온다고 전하고 있다.[15]



[사진 10] 2020년 국가별 국방예산 규모

이는 미국 중국을 제외한 모든 나라의 1년 국방예산보다 높은 수치이다.

4. 향후전망

웹을 생존을 위한 도구로 판단하고 행동하는 것이 느린 신문과 같은 다른 언론 매체와 달리 성인콘텐츠 산업은 기회를 보고 빠르게 온라인에 뛰어 들었다.

성인콘텐츠 산업은 항상 기술의 발전을 터부시 하지 않고 빠르게 받아들여 발전해왔다. 유튜브와 같은 사이트의 포맷을 받아들여 오늘날의 대표적인 성인콘텐츠 사이트들은 사람들에게 굉장히 친숙하다. 또한 엄청난 양의 성인콘텐츠를 무료로 제공하여 여타 소셜미디어 기업들이 그러하듯 사용자들의 데이터를 수집하고 그 기반을 이용한 정확한 타겟 광고로 엄청난 수입을 벌어들이고 있다.

오늘날의 인류는 여러 가지 이데올로기와 이유로 이와 같은 성적인 욕망으로 만들어진 창작물을 터부시 하는 것을 목격할 수 있는데 우리는 성인콘텐츠 산업이 발전해온 과정을 돌아보며 분명히 배울 점이 있다고 생각한다.

인간의 성적인 욕구를 위시하여 오늘날의 성인콘텐츠 산업은 웹 산업에 상당한 파이를 차지하고 있다고 볼 수 있다. 작금의 세계 경제와 같이 전자상거래, 웹, 성인콘텐츠는 연결되어 강력한 시너지를 만들어내고 있다. 신기술이 나올 때 마다 사람들은 성적인 창작물의 대한 강렬한 욕망을 이용하여 기술의 발전에 일조해왔다.

오늘날의 인류는 4차 산업혁명을 앞두고 있다. 여러 가지 이데올로기와 이유로 인해 이와 같은 성적인 욕망으로 만들어진 창작물 즉 기회에 제제를 가하고 자유롭게 표현 하지 못하게 하여 기술의 발전에 촉매가 되는 중요한 매개체를 놓쳐 우리가 발전하지 못한다면 것처럼 개탄스러운 일도 없을 것이다 다가오는 4차 산업혁명에서 각각의 욕구가 요하는 기술을 제대로 구현할 수는 능력을 갖춘다면 개개인에게 커다란 기회가 될 것이며 그 개개인으로서 인해 우리는 커다란 도약을 할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] SHORT HISTORY OF THE INTERNET-ScienceMediaMuseum(2020)
www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/short-history-internet
- [2] Histoy of the Web-WebFoundation
<https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>
- [3] Definition of Pornography-Merriam-Webster
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/pornography>
- [4] 인터넷의 역사(위키피디아)
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%B8%ED%84%B0%EB%84%B7%EC%9D%98_%EC%97%AD%EC%82%AC
- [5] What '90s Kids Did for Porn, Before(Good) Internet Connections(2016)
By Jeremy Glass
<https://www.thrillist.com/sex-dating/nation/what-90s-kids-did-for-porn-pre-internet>
- [6] How did people watch porn movies before the Internet era?
By Barry McGuinness
<https://www.quora.com/How-did-people-watch-porn-movies-before-the-Internet-era>
- [7] Pornographic magazine
https://en.wikipedia.org/wiki/Pornographic_magazine
- [8] Usenet
<https://en.wikipedia.org/wiki/Usenet>
- [9] How porn has been secretly behind the rise of the internet and other technologies(2017)
Ross Benes
<https://www.businessinsider.com/porn-behind-internet-technologies-2017-5>
- [10] Is Porn Still the Hidden King of E-Commerce?(2002)
By Lou Hirsh
<https://www.ecommercetimes.com/story/is-porn-still-the-hidden-king-of-e-commerce-19135.html>
- [11] An E-Commerce Empire, From Porn to Puppies(2008)
By Brad Stone
<https://www.nytimes.com/2008/05/18/technology/18gordo.html>
- [12] '패배자' 넷스케이프를 위한 변명(2014)
김익현 미디어연구소장
<https://zdnet.co.kr/view/?no=20141014143320>
- [13] Critics Troubled By Computer Study On Pornography(1995)
By Peter H. Lewis
<https://www.nytimes.com/1995/07/03/business/critics-troubled-by-computer-study-on-pornography.html>
- [14] Does pornography still drive the internet?(2019)
By Tim Harford
<https://www.bbc.com/news/business-48283409>
- [15] How Does the Porn Industry Make Its Money Today?(2022)
<https://fightthenewdrug.org/how-does-the-porn-industry-actually-make-money-today/>