

틱톡 ‘블랙아웃 챌린지’와 10세 소녀의 죽음

TikTok

법무법인(유한) 바른 김유 외국변호사(캘리포니아 주), 백지원 변호사

이 글을 시작하기 앞서, 먼저 안타까운 사고로 닐라를 잃은 앤더슨 가족에게 위로를 전하고 싶다. 세계적인 거대 기업 틱톡(TikTok)을 상대로 소송을 진행한다는 것은, 앤더슨 가족에게 결코 쉽지 않은 결정이었을 것이다. 아무쪼록 앤더슨 가족의 용기 있는 결단이 소셜 미디어에 무방비로 노출된 우리 사회에 경종을 울리고, 소셜 미디어 플랫폼들로 하여금 청소년들에 대한 더 많은 관심과 사회적 책임감을 가지게 하는 계기가 되기를 희망한다.

1. 틱톡에서 유행하던 ‘블랙아웃 챌린지’와 닐라 앤더슨의 사망

사건은 2021년 12월 미국 펜실베이니아 주에서 발생하였다. 피해자인 닐라 앤더슨(Nylah Anderson)이 살고 있던 펜실베이니아 주는 여느 때와 같이 추수감사절 이후 곧 다가올 성탄절의 분위기를 만끽하며 다들 기대에 부풀어 있었을 것이다. 닐라는 그날도 또래 친구들과 마찬가지로 스마트폰을 사용해 틱톡 영상을 보며 시간을 보내고 있었다. 그리고 어느 순간, 닐라의 틱톡 계정 ‘추천 페이지(For You Page)’에 ‘블랙아웃 챌린지(Blackout Challenge)’ 관련 영상들이 올라오기 시작했다.

추천 페이지는 틱톡을 전세계적으로 크게 성공할 수 있게 한 기능 중 하나이다. 사용자가 틱톡 앱을 열면, 틱톡은 알고리즘을 통해 분석한 사용자의 관심에 맞추어 일정한 영상 콘텐츠

츠들을 추천 페이지에 띄운다. 틱톡의 알고리즘은 사용자의 연령, 위치, 과거 시청 내역 등을 학습하고, 이를 통해 각 사용자의 흥미를 유발할 만한 영상 콘텐츠들을 맞춤형으로 제공한다.

블랙아웃 챌린지는 당시 어린이들 사이에 유행하고 있던 틱톡의 영상 콘텐츠 중 하나였다. 블랙아웃 챌린지 영상들은 어린이들에게 집 안에 있는 도구들을 이용하여 스스로 목을 조른 후 ‘기절’하는 도전을 하도록 부추기고 있었다.

그날 닐라의 틱톡 계정에 또래 친구들 사이에 유행 중인 블랙아웃 챌린지 영상들이 올라오기 시작했을 때, 닐라는 추천 페이지에 잠시 떠오른 영상을 여느 때처럼 그냥 넘겨 버릴 수도 있었다. 그러나 안타깝게도, 그날 닐라는 영상이 부추기는 ‘도전’을 감행해 보기로 결정했다. 어둡고 비좁은 침실 옷장 안에서, 닐라는 ‘기절’하기 위해 스스로 목에 가방 끈을 감았다. 어머니 타와이나 앤더슨(Tawainna Anderson)이 닐라를 발견했을 때 닐라는 이미 의식이 없는 상태였고, 급히 병원으로 이송된 닐라는 집중 치료 끝에 결국 숨을 거두고 말았다. 당시 닐라의 나이는 고작 열 살이었다.

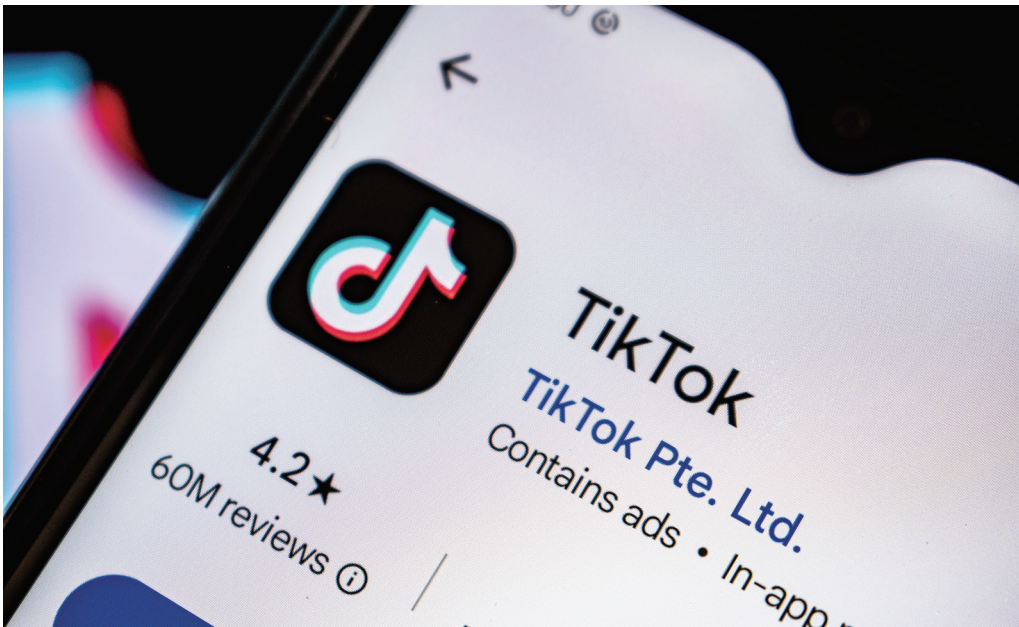
2. 틱톡에 대한 앤더슨 가족의 손해배상청구

닐라의 어머니 타와이나 앤더슨(이하 “원고”)은 ‘틱톡’의 운영 회사들인 틱톡(TikTok Inc.)과 바이트댄스(ByteDance Inc., 이하 틱톡과 총칭하여 “피고들”)를 상대로 펜실베이니아 동부 지구 연방법원(United States District Court, E.D. Pennsylvania)에 손해배상을 청구하는 소를 제기하였다.

원고가 제시한 청구의 근거는 ① 피고들이 틱톡 앱과 알고리즘의 제조·설계자 내지 판매자로서 부담하는 무과실책임(Strict Products Liability), ② 피고들이 틱톡 앱과 알고리즘의 제조·설계자 내지 판매자로서 부담하는 과실책임(Negligence), ③ 펜실베이니아 불공정 거래관행금지 및 소비자보호법(Pennsylvania Unfair Trade Practices and Consumer Protection Law)과 캘리포니아의 소비자보호법(California Consumer Legal Remedies Act) 위반, ④ 불법행위에 따른 사망(Wrongful Death) 등이었다.

요컨대, 원고의 주장은 피고들이 틱톡 앱과 알고리즘에 닐라와 같은 어린 아이들에게 사망 또는 부상을 초래할 수 있는 심각한 하자가 있다는 점을 알고 있으면서도 아무런 조치 없이 이를 배포하여 수익을 올렸고, 이를 은폐하고 제품을 판매하는 불공정하고 사기적인 관행을 유지해 왔다는 것이었다.

원고들은 소송 과정에서, 피고들은 블랙아웃 챌린지 영상의 출판자(Publisher)가 아니라 틱톡 앱과 알고리즘의 제조·설계·판매자로서 책임을 부담하여야 한다는 점을 강조하였다. 피고들의 책임은 제3자의 영상을 ‘출판’한 데에 있는 것이 아니라, 위험한 영상들을 어린 아이



들에게까지 무분별하게 노출시키는 앱과 알고리즘을 제조·설계·판매한 데에 있다는 것이다. 이는 피고들이 소위 통신품위법(Communication Decency Act) 제230조에 따른 면제를 부여 받는 것을 피하기 위한 주장이었다. 문제의 통신품위법에 대해서는 후에 설명할 것이다.

원고들이 1심 소송 과정에서 주장한 바에 따르면, 놀랍게도 틱톡에는 나라를 죽음에 이르게 한 블랙아웃 챌린지 외에도 수많은 위험한 ‘도전’들이 유행하고 있었다. 거울에 인화성 액체로 그림을 그린 후 불을 붙이는 ‘파이어 미러 챌린지(Fire Mirror Challenge)’, 지나가는 행인에게 총으로 폴리머 구슬을 쏘아 대는 ‘오르비즈 슈팅 챌린지(Orbeez Shooting Challenge)’, 우유갑으로 산을 쌓고 흔들거리는 구조물을 오르내리는 ‘우유갑 챌린지(Milk Crate Challenge)’ 등, 수많은 ‘도전’들이 어린이들을 유혹하고 있었다.

심지어 블랙아웃 챌린지로 사망에 이르게 된 피해자들이 더 있었다. 원고의 주장에 따르면, 2021년 1월 21일에는 이탈리아의 10세 소녀가, 2021년 3월 22일에는 콜로라도의 12세 소년, 2021년 6월 14일에는 호주의 14세 소년, 2021년 7월에는 오클라호마의 12세 소년이 틱톡 추천 페이지에 뜬 블랙아웃 챌린지를 따라 하다 불행하게 사망했다.

틱톡의 사용자는 전세계적으로 10억 명 이상이고, 그 중 약 28%가 18세 미만의 어린이들이다. 틱톡 추천 페이지에 뜨는 ‘도전’ 영상들로 인해 전세계의 수많은 어린이들이 심각한 위험에 노출되어 있었음에도 불구하고, 틱톡의 운영자들은 어떠한 적절한 조치도 취하지 않고 수익 올리기에만 급급하고 있었다.

3. 연방법원의 1심 판결

예상한 바와 같이, 피고들은 역시나 통신품위법 제230조에 따른 면제를 주장하였다. 위 법령의 원문 및 국문 번역을 다음과 같이 소개한다.

(c)(1) 상호작용형 컴퓨터 서비스의 제공자나 사용자는 다른 정보 콘텐츠 제공자가 제공한 정보의 출판자나 발언자로 취급되어서는 안 된다.

(c)(1) No provider or user of an interactive computer service shall be treated as the publisher or speaker of any information provided by another information content provider.

(e)(3) 이 장의 내용과 양립 불가능한 주(州) 법률이나 지방 법률에 따라 소송을 제기할 수 없고, 책임을 부과할 수도 없다.

(e)(3) No cause of action may be brought and no liability may be imposed under any State or local law that is inconsistent with this section.

(f)(2) “상호작용형 컴퓨터 서비스”란 여러 사용자가 컴퓨터 서버에 접근할 수 있도록 컴퓨터 접근을 제공하거나 이를 가능하게 하는 정보 서비스, 시스템 또는 접근 소프트웨어의 제공자를 의미하며, 이에에는 특히 인터넷에 대한 접근을 제공하는 서비스 또는 시스템과 도서관 또는 교육기관에서 운영하는 시스템 또는 제공하는 서비스가 포함된다.

(f)(2) The term “interactive computer service” means any information service, system or access software provider that provides or enables computer access by multiple users to a computer server, including specifically a service or system that provides access to the Internet and such systems operated or services offered by libraries or educational institutions.

통신품위법 제230조에 따른 면제가 적용되기 위해서는, ① 피고가 상호작용형 컴퓨터 서비스의 제공자이고 ② 원고가 피고를 정보의 출판자 또는 발언자(publisher or speaker)로 취급해야 하며 ③ 정보가 다른 콘텐츠 제공자에 의해 제공되었어야 한다. 이 사건의 경우, 틱톡의 운영자인 피고들이 상호작용형 컴퓨터 서비스 제공자라는 사실 및 닐라를 죽음으로 이끈 블랙아웃 챌린지 영상이 틱톡이 아닌 제3자에 의해 제작되어 게시되었다는 점은 다툼 없는 사실이었다.

쟁점은 원고가 피고들을 블랙아웃 챌린지 영상의 출판자 또는 발언자로 취급했는지 여부였다. 원고는 소 제기와 동시에 피고들이 블랙아웃 챌린지 영상의 출판자 또는 발언자로서가 아니라 그와 같은 위험한 영상을 어린 아이들에게 노출시킬 위험이 있는 앱과 알고리즘의 제조·설계자 내지 판매자로서의 책임을 부담하여야 한다는 선제적인 주장을 펼친 바 있었다. 피고들이 통신품위법 제230조에 따라 책임의 면제를 받는 것을 피하기 위한 조치였다.

그러나 연방법원의 1심은 원고의 주장을 받아들이지 않았다. 법원은 *Force v. Facebook* 등의 판례를 인용하며 “소비자의 관심사와 정보를 매칭하도록 설계된 알고리즘의 사용”은 통신품위법 제230조가 규정하는 출판자의 기능에 포함된다고 판시하였다. 즉 비록 원고가 피고들의 책임을 틱톡 앱과 알고리즘의 제조·설계·판매에 대해 묻고 있다고 하더라도 위 제조·설계·판매는 결국 틱톡 앱에 올라오는 제3자의 영상들을 출판하는 행위와 불가분한 행위이고, 따라서 원고는 피고들을 영상의 출판자로 취급하고 있다는 것이다.

1심 법원은 피고들이 통신품위법 제230조에 따른 면제를 적용받아야 하며, 따라서 피고들은 닐라의 죽음에 대한 책임이 없다고 판단하였다. 1심 법원은 아래와 같은 결론과 함께 2022년 10월 25일 원고의 청구를 기각하였다.

닐라 앤더슨의 죽음은 그녀가 ‘블랙아웃 챌린지’를 시도했기 때문에 발생하였다. 피고들은 챌린지를 제작하지 않았고, 단지 이미 만들어진 챌린지를 그들의 사이트에 게시하였을 뿐이다. 피고들의 알고리즘은 챌린지를 이에 가장 관심이 있을 만한 사람들에게 노출시키는 방법이었다. 이와 같이 다른 이들의 콘텐츠를 홍보함으로써 피고들은 다른 이들의 콘텐츠를 출판한 것이며, 이는 통신품위법 제230조가 책임을 면제하는 바로 그 행위에 해당한다.

4. 연방항소법원의 1심 판결 파기환송

원고는 1심 판결에 항소하였고, 연방항소법원(United States Court of Appeals for the Third Circuit)에서 항소심이 진행되었다. 항소심 법원은 1심 법원의 입장과는 달리, 피고들에게 통신품위법 제230조에 따른 면제가 적용될 수 없다고 판단하였다.

항소심 법원은 원고가 인용한 2024년 미국 대법원의 *Moody v. NetChoice LLC* 판결을 언급한다. 위 판결은 제3자 콘텐츠의 제공 방식에 대한 소셜 미디어 플랫폼의 결정권을 제한하는 주(州) 법률이 수정헌법(The First Amendment) 제1조에 위배되는지 여부에 관한 것이었다. 이 사건에서 미국 대법원은 “플랫폼의 알고리즘이 제3자의 발언을 취합하는 방식에



대한 편집적인 판단(editorial judgement)을 반영하는 경우, 이는 플랫폼 자체의 표현적인 결과물”이므로, 이에 대한 제한은 수정헌법 제1조 위반이라고 판시한 바 있다.

항소심 법원은 틱톡과 같은 상호작용형 컴퓨터 서비스 제공자는 제3자의 표현행위 또는 콘텐츠의 출판과 관련된 경우에만 통신품위법에 따른 책임을 면제받을 수 있으며, 자기 자신의 표현행위나 콘텐츠(1차 발언, first-party speech)와 관련해서는 면제를 받을 수 없다고 판단하였다.

또한 항소심 법원은 위 *Moody v. NetChoice LLC* 판결에 따라, 틱톡의 알고리즘은 제3자의 콘텐츠를 조합하여 생성한 동영상 스트림을 흥미를 가질 만한 사용자들에게 추천하고 있고 이는 틱톡 자체의 표현적인 결과물에 해당한다는 원고의 주장을 받아들였다. 틱톡의 알고리즘이 제3자의 발언을 선택, 구성 및 조직하여 사용자들에게 제공하는 것은 틱톡의 자체적인 ‘표현적 활동’으로서 1차 발언에 해당한다는 것이다.

이에 따라, 항소심 법원은 1심 판결의 결론과는 달리 피고들에게는 통신품위법에 따른 면제가 적용될 수 없으며, 따라서 원고의 청구는 배제될 수 없다고 판시하였다. 항소심 법원은 1심 판결 후 약 2년 후인 2024년 8월 27일, 1심 판결을 파기환송(vacate in part and remand)하는 판결을 내렸다.

5. 연방항소법원 판결의 의의 및 소셜 미디어 플랫폼 알고리즘에 대한 기업의 책임

닐라의 죽음에 대한 기업의 책임을 다루고 있는 이 사건 연방항소법원의 판결은 과거와 달리 급격하게 변화하고 있는 현대의 매체 환경 속에서 소셜 미디어 플랫폼이 부담하여야 하는 새로운 책임에 대해 이야기하고 있다.

필자의 기억에 따르면 1990년대 중후반, 인터넷을 비롯한 매체에서의 표현활동은 대개 동호회 게시판이나 대화방에 본인의 글을 게시하는 정도에 불과했다. 당시에도 동호회 게시판이나 대화방을 관리하는 운영자가 있었지만, 이들은 단지 게시판에 게시된 부적절한 글을 삭제하거나, 문제가 되는 회원에게 강제 탈퇴 등의 제한을 가하는 제한적인 역할만을 수행할 뿐이었다. 즉 과거의 매체들은, 틱톡과 같은 현대의 거대 소셜 미디어 플랫폼들과는 그 성격이 전혀 달랐다.

통신품위법은 지금으로부터 약 30년 전인 1996년에 제정되었다. 연방항소법원의 판결이 언급하고 있듯이, 닐라 사건에서 문제가 되었던 통신품위법 제230조는 매체에 게시되는 발언이나 콘텐츠에 대해 통제력을 가지고 있지 않았던 과거의 매체 운영자들을 보호하기 위하여 제정된 것이다. 이는 제3자의 부적절하거나 유해한 발언 또는 콘텐츠로 인한 피해의 책임을 매체의 운영자에게 부과할 수 없다는 지극히 상식적인 발상에 따른 것이었을 것이다.

그러나 현대의 매체들, 특히 틱톡과 같은 소셜 미디어 플랫폼들은 이들과 상황이 다르다. 거대 소셜 미디어 플랫폼들의 인공지능(AI) 알고리즘 기능은 날이 갈수록 발전하여, 이제는 소셜 미디어 ‘앱’이 나를 나보다 더 잘 아는 수준에 이르렀다.

틱톡의 추천 페이지와 같은 기능은 사용자들에게 단순한 표현의 장을 제공하는 것을 넘어서 사용자들의 관심을 끌고 새로운 사용자들을 유치하기 위해 적극적으로 이용되고 있다. 사용자들의 연령, 거주지, 관심사 등 광범위한 개인정보가 수집되고, 플랫폼들은 이러한 개인정보를 알고리즘에 실시간으로 반영하여 사업적인 이익을 극대화하려고 노력한다. 일부 플랫폼들은 이익을 추구하기 위해 사용자들의 건강과 안전을 위협하는 콘텐츠들이 유포되는 것을 모른 척하기도 하며, 그 과정에서 닐라와 같은 희생자가 발생하기도 한다.

소셜 미디어 플랫폼들은 더 이상 사용자들에게 표현을 위한 사이버 공간을 제공하는 소극적인 운영자의 역할에 머무르지 않으며, 온갖 첨단 기술로 무장한 알고리즘을 통해 적극적으로 영상을 추천하고 사용자들을 ‘유인’하고 있다. 더군다나 통신품위법의 제정 당시와는 달리, 소셜 미디어 플랫폼의 사용자 자체도 비약적으로 증가하였다. 1997년 전 세계적으로 인터넷을 사용하는 인구는 대략 4천만 명 정도에 불과했지만, 지금은 문제가 된 틱톡의 회원만 해도 10억 명이 넘는다.



닐라의 사건을 다룬 연방항소법원의 판결은 이렇듯 변화한 소셜 미디어 플랫폼들의 역할 및 사업 전략과 현대의 기술을 포착하고, 그에 따라 30여 년 전 제정된 통신품위법을 새롭게 해석한 선도적인 시도라고 생각한다. 연방항소법원은 소셜 미디어 플랫폼들의 앱 운영과 알고리즘을 독자적인 표현 활동으로 해석함으로써, ‘블랙아웃 챌린지’와 같이 위험한 제3자의 영상을 닐라와 같은 어린 아이들에게 무분별하게 추천한 틱톡이 통신품위법에 따른 면제를 받을 수 없다고 선언하였다. 닐라 사건을 시작으로 전세계의 더 많은 법원들이 이와 유사한 입장을 택하기를 바라며, 그 과정에서 소셜 미디어 플랫폼들의 사회적 책임이 강화되기를 희망한다. 🍷