

한국 사회

2021년 제22집 1호

일반논문

- 한국인의 사회경제적 가치관에 따른 사회경제적 지위, 기회공정성 인식,
주관적 안녕감 간의 관계
| 엄승범 · 김재우
- 세계 게임산업의 다양성·포용성 정책과 여성 재현 방식의 변화
| 임인숙 · 오윤구 · 고영란
- 플랫폼 노동의 법제도적 쟁점과 대응방안에 대한 비판적 검토
| 윤상우

한국사회는 고려대학교 부설 한국사회연구소가 발행하는 사회과학 분야 전문학술지로
서 연2회 발간된다. 한국사회연구소는 급변하는 현대 한국사회와 국제지역사회의 제
반 현상을 거시적·미시적 차원에서 분석함으로써 현대사회구조와 변동에 대한 설명
과 전망을 제시하기 위한 각종 연구수행을 목적으로 1996년 8월 22일 설립되었다.

고려대학교 한국사회연구소

(우 136-701) 서울특별시 성북구 안암동 5가 1번지

Tel: 02) 3290-1651 / Fax: 02) 924-4365

E-mail: lab050korea.ac.kr

Homepage: <http://isrku.org>

한국사회 투고: socialresearchku@gmail.com

2021년도 한국사회연구소 임원

소장

정일준(고려대 사회학과)

부소장

심재만(고려대 사회학과)

센터장

사회트렌드 센터장: 임인숙(고려대 사회학과)

지역사회개발교육 센터장: 김수한(고려대 사회학과)

데이터분석 센터장: 김선엽(고려대 한국사회연구소)

자문위원

노익상(한국리서치)

염재호(고려대)

장하성(고려대)

(이상 가나다순)

운영위원

김수한 김원섭 김진영 김철규 김형찬 마동훈 문형구 박길성

박만섭 송효종 신은경 신현석 안호용 윤인진 이명진 임인숙

정일준 조대엽

(이상 가나다순)

한국 사회

2021년 제22집 1호

차례

〈일반논문〉

- 한국인의 사회경제적 가치관에 따른 사회경제적 지위, 기회공정성 인식,
주관적 안녕감 간의 관계
| 엄승범 · 김재우 3
- 세계 게임산업의 다양성·포용성 정책과 여성 재현 방식의 변화
| 임인숙 · 오윤구 · 고영란 47
- 플랫폼 노동의 법제도적 쟁점과 대응방안에 대한 비판적 검토
| 윤상우 97

-
- 한국사회 연구윤리규정 145
 - 원고제출 및 작성 요강 151

한국인의 사회경제적 가치관에 따른 사회경제적 지위, 기회공정성 인식, 주관적 안녕감 간의 관계

엄 승 범* · 김 재 우**

요 약

본 연구의 목적은 한국인의 사회경제적 지위에 따른 주관적 안녕감의 격차를 설명할 수 있는 연결고리로 기회공정성 인식, 그리고 이들의 관계를 중재하는 요인으로서 사회경제적 가치관에 초점을 맞춰 각각의 매개효과와 조절효과를 검증하는 것이다. 이를 위해 세계가치관조사 7차 한국 자료의 전체 표본에 대한 구조방정식 모형을 추정하였다. 주요 발견은 다음과 같다. 첫째, 한국인의 행복은 사회계층적 위치에 의해 직접적으로 좌우되지만 사회경제적 지위가 높아질수록 교육, 취업, 직장에서의 승진 승급, 정규직화에 있어서 더 공평한 기회가 주어져 있다고 평가하며 그 결과 행복감과 삶의 만족도가 증가한다. 둘째, 자유로운 경쟁 속에서 노력을 통해 성공할 수 있다는 가치관을 가질수록 사회계층에 따른 기회 불평등 인식의 격차가 완화된 채 지각된 공정성과 주관적 안녕감의 정적 관계 역시 약화된다. 셋째, 소득이 노력한 만큼 차등적이어야 한다는 신념이 강하거나 또는 생계에 대한 개인의 책임을 중시하면서 국가에 의한 소득 재분배를 부정적으로 볼수록 주관적 안녕감은 기회공정성 인식에 더 민감하게 반응한다. 이처럼 한국사회에서 기회의 평등을 추구하는 것은 사회경제적 지위에 의한 행복 불평등을 부분적으로 완화하는데 기여할 수 있는 방안 중 하나다. 나아가 본 연구는 경쟁과 노력의 미래 가치가 보장받지 못한다면 사회계층을 따라 기회공정성 인식은 물론 주관적 안녕감의 격차가 심화될 수 있으며, 생계의 책임을 개인에 두지 않고 소득 재분배를 지향하는 경우 한국인의 행복과 삶의 만족이 기회공정성을 둘러싼 평가로부터 보다 자유로워질 것이라는 시사점을 남긴다.

주제어: 사회경제적 지위, 주관적 안녕감, 기회공정성 인식, 공정성 원칙, 사회경제적 가치관, 세계가치관조사

* 제1저자, 전북대학교 대학원 사회학 석사, eum4889@naver.com

** 교신저자, 전북대학교 사회학과 교수, j-wkim@jbnu.ac.kr

I. 연구 배경과 문제제기

최근 한국사회에서 공정성 문제는 일종의 시대적인 화두가 되어 다양한 사회현상과 이슈들에 대한 진단과 처방에 있어서 주요 담론의 커다란 축을 차지하고 있다. 일각에서는 작금의 20대를 “공정 세대”로 지칭하며 공정성의 가치가 곧 청년문제의 핵심 지점들과 맞닿아 있다는 주장을 제기하기도 한다(박원익·조윤희, 2019). 다른 한편으로는 사회적 불평등을 외면하고 공정성 문제에만 집착하는 모순적 태도와 청년세대의 “맥락이 제거된 공정성”을 우려하는 시선 또한 존재한다. 이들 세대가 중시하는 공정이란 주로 지위 경쟁에서 높은 위치를 차지하기 위한 특정한 기준들을 충족하는가의 여부에 달려 있다는 것이다. 입시에 이어 정규직 취업과 같이 중차대한 생애 과업들을 앞둔 이들에게 역차별적 행위는 규칙 위반이며 자격 요건들에 미달되는 선수들은 무임승차자가 되어버린다(천관율·정한율, 2019). 사실 청년세대가 직면한 사회구조적 현실과 이들의 이해관심 및 행위양식에 관한 유사 담론들은 “공정 세대” 이전부터 등장해왔다. “88만원 세대,” “수저계급론,” “N포 세대” 등으로 호명되는 한국사회의 청년들은 불평등한 사회와 불공정한 일상의 경험에 근거하여 사회적 지위 성취와 능력주의 이데올로기, 자기계발의 서사를 내면화하면서 사회적 연대나 정치적 행동보다는 비교와 차별, 그리고 경쟁을 체화한다는 견해가 대표적이다(오찬호, 2013; 김홍중, 2015).

이처럼 공정성 관련 현안들이 청년 세대에 대한 각종 담론들을 매개로 주목받게 된 주된 배경에는 한국사회의 여러 영역에서 불평등이 심화되고 있는 현실이 자리 잡고 있다. 하지만 계층 이동성이 감소하고 사회적 지위의 위계 구조가 확고해지는 과정에서 공정성 원칙에 대한 상대적 선호의 변화나 사회 공정성에 대한 부정적 인식은 비단 청년층에만 해당되지 않는다. 예컨대, 2009년도와 2014년도를 비교할 때 젊은 세대일수록 좋은 사람을 아는 것이 열심히 일하는 것보다 인생의 성공에서 더 관건이 된다고 생각하지만 능력과 달리 연고의 중요성에 대한 세대 간 차이는 유의미하게 감소했다(김

미숙 외, 2014). 또 다른 연구에서는 성별, 혼인상태, 학력, 가구소득, 경제활동 지위 등을 통제하더라도 청년층과 중년층은 노년층에 비해 한국사회의 기회공정성에 대해 부정적으로 인식하는 경향이 나타난다(이병훈, 2017). 또한 사회 공정성에 대한 인식과 그것의 심리사회적 영향은 세대는 물론 사회 계층과도 연관되어 있다. 2009년도를 기준으로 소득 불평등에 대한 인식은 삶의 만족도에 영향을 주지 않았으나 기회불평등 인식의 효과는 오히려 민주화 세대와 고소득층에게 부정적으로 나타났다(조동현 · 권혁용 2016). 같은 청년층 내에서도 상층에 속할수록 노력에 따른 보상에 대해 더 긍정적인 태도를 가지며 삶의 기회들이 더 평등하게 주어져 있다고 보는 경향이 확인되기도 하였다(김영미, 2016; 이희정, 2018a).

먼저 본 연구는 한국사회에서 지속적으로 악화되고 있는 여러 차원의 공정성 인식(임상규, 2012; 정한울 · 이관후, 2018)의 결과물 중 주관적 안녕감에 초점을 둔다. 한 사회의 불평등과 지위 경쟁은 개개인의 정서적 반응이나 자신의 삶에 대한 평가 및 행동에도 영향을 미치는데(김영주 · 나진경, 2018; Wilkinson and Pickett, 2018), 사회 불평등과 행복에 관한 근래의 연구들은 자원들의 분배 상태만이 아니라 그러한 결과가 발생하는 구조와 과정들에 대한 사회구성원의 인식에 주목해왔다(Alesina et al., 2004; Oishi et al., 2011; Beja, 2014; Ravazzini & Chávez-Juárez, 2018). 예컨대, 1972년에서 2008년까지 미국인들의 소득 불평등과 행복 사이의 관계를 분석한 결과에 따르면, 이들의 부적 관계를 매개하는 요인은 일반적 신뢰와 불공정 인식이 었다. 미국사회의 소득 격차는 신뢰의 반경을 축소시키고 타인이 공정하게 대할 것이라는 믿음을 약화시키는 과정을 수반했다는 것이다(Oishi et al., 2011). 국내 연구들의 경우 행복의 세 가지 차원(네틀, 2006) 중 삶의 만족도에 주된 관심을 두고 사회불평등 또는 공정성 인식과의 유의미한 관련성을 밝혀 왔다(이양호 외, 2013; 조동현 · 권혁용, 2016; 정영아, 2018). 본 연구에서는 사회경제적 지위의 경쟁이라는 압력 속에서(Kim and Ohtake, 2014) 한국인들의 공정성 인식이 평가적 측면의 삶의 만족도와 정서적 측면의 주관적 행복감에 미치는 영향을 탐구하고자 한다.

다음으로 본 연구에서는 공정성 인식을 결정하는 다양한 요인 중 사회경제적 지위의 중요성에 주목한다. 소득과 행복의 관계로부터 출발하여 사회계층 및 주관적 계층귀속감에 따른 행복 불평등으로 확장되어온 논의들의 맥락 속에(Luttmer, 2005; Clark et al., 2008; Boyce et al., 2010; Anderson et al., 2012; Curhan et al., 2014) 행복에 대한 사회경제적 지위효과의 작용 기전을 설명해줄 수 있는 사회인지적 요인으로서 공정성 인식을 위치시키기 위함이다. 주로 사회심리학 분야를 중심으로 통합되고 있는 사회계층, 공정성 인식, 행복의 관계에 관한 서구의 논의와는 달리, 사회 불평등 인식과 삶의 만족도에 대한 국내 연구들은 사회경제적 지위에 따른 공정성 인식에 대한 관심과는 독립적으로 진행되어 왔다는 점도 고려될 필요가 있다. 특히 본 연구에서는 물질적 차원의 불평등을 야기하는 기회 불평등의 정책적 중요성을 감안하여(이양호 외, 2013; 구교준 외, 2016), 분배공정성보다는 기회공정성 인식에 주안점을 두고자 한다. 실제로 1990년부터 2011년 사이의 전국 조사 자료들을 분석한 결과에 의하면, 한국인들은 공정성 문제를 결과의 차원보다는 기회의 차원을 중심으로 받아들이고 있다(신동준, 2013). 또한 일련의 연구들은 한국사회에서 주관적 사회계층이 경제적 불평등 정도에 대한 인식(황선재 · 계봉오, 2018)이나 교육과 취업 등 주요 영역과 관련된 기회불평등 인식을 좌우하는 주된 요인임을 보여주고 있다(임상규, 2012; 이병훈, 2017).

나아가 본 연구는 공정성 인식과 공정성 원칙을 구분하는 한편 다양한 공정성 원칙들이 공존하고 있다는 사실에 주의를 기울인다(이희정, 2018b). 연령집단 내지 세대에 따른 차이에도 불구하고 한국인들은 분배 불평등보다 기회 불평등에 더 민감할 뿐만 아니라 산술적인 평등보다는 기여도에 비례하는 차이를 지지하는 편이다. 또한 성과나 필요보다는 노력에 따른 보상을 더욱 중시하는 경향도 나타난다(정한울 · 이관후 2018). 이러한 가치지향은 투입된 노력이나 기여에 따른 보상의 차별화를 합당하다고 보면서 결과의 불평등과 그것의 재분배보다는 인생의 성공을 위해 모든 사람들에게 자신의 역량을 발휘할 수 있는 제반 기회들이 균등하게 주어져야 함을 우선시하는

자유주의적 입장에 서 있는 듯하다. 그러나 공정성을 당연히 추구해야 하는 단일한 가치로 바라보는 것은 물론 한국인들이 공정성 원칙들에 대해 일관된 가치 체계를 지니고 있다는 해석에는 주의가 요구된다. 서구 선진국들과는 달리(Fong, 2001), 한국사회에서는 소위 형평(equity) 원리에 입각한 미시적 공정성에 대한 신념과 사회적 불평등 해소라는 거시적 정의에 대한 열망이 공존한다. 그 결과 경쟁적이고 차등적인 보상 시스템에 대한 강한 선호에도 불구하고 정부의 소득 재분배 정책에 대해서는 긍정적으로 받아들이는 양상이 나타난다(황수경, 2015).

요컨대, 본 연구는 한국사회에서 다양한 유무형 자원들의 불평등과 지위 경쟁 압력이 심화되는 가운데 공정성을 둘러싼 갈등이 첨예하게 분출되었다고 보면서, 청년세대만이 아니라 사회 전체 구성원들에게 공정성이 가지는 구체적인 내용과 의미를 살펴볼 필요가 있다고 제안한다. 행복 불평등의 관점에서 사회 불평등이 야기하는 심리사회적 결과물 중 주관적 안녕감에 초점을 맞추고, 사회경제적 지위에 따른 행복감과 삶의 만족도의 격차를 설명할 수 있는 하나의 연결고리로 사회 불평등에 대한 인식 중 기회공정성 인식을 상정한다. 삶의 주요 영역들에서 기회의 균등은 개개인의 역량을 실현하면서 행복하고 만족스러운 생활을 영위하는데 필수 조건이 되기 때문이다. 본 연구에서는 공정성 인식과 공정성 원칙을 구분한 다음 사회경제적 지위, 기회공정성 인식, 주관적 안녕감 사이의 관계를 중재하는 요인으로 소득 창출과 분배 및 재분배에 대한 가치관에 주목한다. 기회공정성에 대한 지위 효과와 주관적 안녕감에 미치는 기회공정성 인식의 영향력이 소득 불평등의 원인, 과정, 결과와 관련된 상이한 공정성 원칙들에 따라 달라질 수 있는지를 탐구한다.

II. 선행연구 검토 및 가설

1. 사회경제적 지위와 행복

삶의 기초 수단이자 역량으로서 소득은 행복의 주된 요인으로 주목받아 왔다. 그러나 높은 경제 성장에 따른 소득 증대가 자연스럽게 행복의 증가로 이어질 것이라는 낙관적 전망에도 불구하고, 횡단면 자료상에 나타나는 소득과 행복의 정적 관계와는 달리 시계열 자료에서는 국내총생산과 국민들의 행복 평균값 간에 유의미한 연관성이 존재하지 않는다(Easterlin, 1974). 소위 이스털린의 역설이 주창된 이래 소득과 행복에 관한 학계의 논의는 계속 되어 왔는데, 근래의 연구 결과들은 절대소득이 행복에 기여하는 정도가 상대소득이나 주관적 계층귀속감에 비해 대단히 미약하다는 것을 지지해준다(Luttmer, 2005; Clark et al., 2008; Boyce et al., 2010; Anderson et al., 2012; Curhan et al., 2014). 사회비교 이론(social comparison theory), 나아가 지위특성 이론(status characteristic theory)에 의하면, 사람들은 사회적 특성들이 유사한 준거 대상과의 비교(referential comparison)를 통해 자신을 평가하기 때문에(Festinger, 1954; Zelditch et al., 1970; Berger et al., 1972), 개개인이 느끼는 행복 수준은 사회경제적 위계 구조에서의 상대적 위치에 대한 인식을 반영하게 된다.

한국사회에서 상대적으로 강하게 드러나는 교육수준의 효과와는 별개로(Veenhoven, 1994), 상대소득이나 주관적 사회계층의 영향력은 한국인들을 대상으로 한 여러 연구들에서 거듭 확인되었다. 중국이나 일본사회처럼 지위 경쟁이 심한 한국사회에서도 연령, 성별, 교육수준이 유사한 참조집단에 비해 상대적 가구소득이 만족스러울수록 행복감이 증가하는 경향이 있다(Oshio et al., 2011). 이 외에도 소득 격차에 대한 인식이나 자신의 객관적 소득과 주관적 소득 인식 사이의 간극(장승진, 2011; 구교준 외, 2014; 한준 외, 2014), 지역의 평균소득(강성진, 2010; 류지아, 2016)은 행복에 부정적 영향을 미치며, 주관적 사회계층의 효과는 사회경제적 지위의 객관적 지표

들을 통제하더라도 유의미한 것으로 밝혀진 바 있다(윤인진 · 김상돈, 2008; 구재선 · 서은국, 2011, 김재우, 2019). 월평균소득, 교육수준, 주택 점유형태와 같이 사회계층과 관련된 객관적 여건, 주관적 계층 귀속감, 그리고 이들의 격차를 비교 분석한 결과에 의하면, 세 가지 요인 모두 행복과 정적 관계를 보이지만 사회경제적 지위의 객관적 지표들의 효과는 상대적으로 작은 편이었다(이연경 · 이승중, 2017). 이처럼 주관적 안녕감을 설명하는데 있어서 객관적 사회경제적 지위가 주요한 원인(distal cause)이라면, 사회경제적 지위에 기반한 정체성을 반영하는 주관적 계층의식은 근인(proximal cause)으로 간주할 수 있다.

2. 사회경제적 지위와 기회공정성 인식

공정성에 대한 사람들의 인식은 주어진 기회, 절차, 처우 또는 분배 결과와 사회적 상황 및 맥락에서 볼 때 합당한 기대치 간의 비교 결과를 반영한다(Hegtvedt, 2006: 48). 이러한 공정성 인식에 사회경제적 지위가 미치는 영향에 대해서는 상이한 관점과 이론이 존재한다. 먼저 체제정당화 이론(system justification theory)에 의하면, 사회구성원들은 지위 격차로 인한 부정적 정서를 줄이기 위해 자신의 위치를 공정한 결과물로 받아들이는 경향이 있으며, 그 결과 낮은 계층에 속할수록 공정성에 대해 긍정적인 태도를 보인다. 상위 계층에 위한 사람들은 오히려 높은 교육 수준으로 인해 구조적인 불평등이나 차등 대우에 대해 인지적으로 민감할 뿐만 아니라 지위 경쟁 속에서 사회 공정성에 대해 부정적으로 평가하는 경향이 나타날 수 있다(Jost and Banaji, 1994; Jost et al., 2004). 이와는 대조적으로 공정성 인식에 대한 지위 효과(status effect)를 강조하는 입장은 사람들이 계층 구조 안에서 자신의 이해관심에 따라 공정성 문제를 바라본다고 주장한다. 한정된 자원을 둘러싼 경쟁을 감안할 때, 하위 계층은 부당한 취급이나 불리한 결과에 대해 공정하지 않다고 지각하는 편이지만, 상위 계층은 자신의 기득권을 지키기 위해서 기존 체제를 용인하거나 옹호하는 경향이 더 강하다는 것이

다(Shepelak, 1987; Lewin-Epstein et al., 2003; Harrison et al., 2006; Curtis and Anderson, 2015).

국내의 선행 연구를 살펴보면, 경제적 불평등에 대한 인식은 주관적 사회 계층에 따라 유의미하게 달라지며(황선재 · 계봉오, 2018), 특히 기회공정성을 포함하여 지각된 사회 공정성 수준을 결정짓는 요인으로 개인의 소득 및 직업 지위(박종민, 1997), 부모의 사회경제적 지위(김영미, 2016), 주관적 계층의식(임상규, 2012; 이병훈, 2017; 이희정, 2018a; 김재우, 2019) 등이 보고되었다. 이들 연구는 가족이나 응답자의 사회경제적 지위의 객관적 지표가 양호할수록, 계층 사다리에서 상층에 속한다고 인식하거나 상층 이동을 실제로 경험한 경우, 한국사회에서 여러 기회들이 더 평등하게 주어지고 있는 경향이 존재함을 확인시켜준다. 이희정(2018a)에서는 기회공정성보다는 공정성 원칙 중 형평 원리에 대한 태도를 다루고 있지만, 종단자료를 활용하여 계층의식 변화의 효과를 보여주고 있다는 점에서 주목할 만하다. 이처럼 현재까지의 국내 연구들은 사회경제적 집단에 따른 한국인의 공정성 인식 분포가 체제정당화 가설보다는 자기이익 가설(self-interest hypothesis), 즉 계층화 가설을 따른다고 결론짓고 있다.

3. 기회공정성 인식과 행복

본 연구에서 사회의 공정성에 대한 개개인의 인식에 초점을 두는 이유는 사회 공정성에 대한 추구와 지향은 거시적 수준에서의 공적 정의는 물론 자신의 행복과도 연계되어 있기 때문이다. 아리스토텔레스의 윤리학에 따르면, 사회적 정의는 좋은 삶으로서의 행복을 실천하기 위한 중요한 미덕 중 하나이다. 이 때 행복은 감정적 쾌락이나 삶의 만족도보다는 에우다이모니아(Eudaimonia)에 가깝다(Bruni and Porta, 2005). 양질의 생활을 영위할 수 있게 만드는 실질적 자유 및 기능들의 집합이 다름 아닌 역량이라는 점에서 공정성 인식과 자신의 잠재력을 실현할 수 있는 삶은 불가분의 관계에 놓여 있다(Nussbaum, 2005). 이처럼 불평등한 사회에서 개개인의 종합적인

자아실현의 역량이 공정성 문제에 달려 있다고 할 때, 행복의 개념은 인지적 차원의 만족스러운 삶으로도 이해될 수 있다(임재영 외, 2016). 다른 한편으로 공정성에 대한 인식은 사회구조와 과정의 불평등이 개인에게 미치는 정서적 영향과도 관련이 깊다. 일찍이 교환이론(exchange theory)은 미시적 수준에서 불공정한 분배 결과가 야기할 수 있는 정서 반응으로서 심적 고통(emotional distress)에 주목했다(Adams, 1965; Homans, 1974). 사회 불평등은 상대적 박탈감을 유발하고 지나친 지위 경쟁으로 인한 사회 불안과 갈등을 야기함으로써 행복감 격차의 근본적 원인으로 작용한다(Wilkinson and Pickett, 2018).

사회 불평등과 행복에 관한 선행 연구들을 살펴보면, 객관적인 불평등 지표와는 별개로 공정성에 대한 인식은 행복감이나 삶의 만족도와 유의미한 관계를 가진다. 지각된 분배 불평등 이외에도 절차나 기회에 대한 공정성 인식이 주관적 안녕감에 미치는 영향도 주요한 관심사이다(Alesina et al., 2004; Oishi et al., 2011; Beja, 2014; Ravazzini & Chávez-Juárez, 2018). 이처럼 연구 대상이 공정성 인식의 문제로 나아가고 있는 주된 이유는 행복의 사회적 분포를 설명하는데 있어서 불평등의 물질적 측면 못지않게 비물질적 차원(non-monetary dimension)의 기여도를 충분히 고려할 필요성이 있기 때문이다(Veenhoven, 1990). 여러 국내 연구들에서도 사회경제적 불평등의 정도를 판단하는 주관적 인식이 한국인들의 행복과 유의미하게 연관되어 있음을 보여주고 있다. 예컨대, 삶의 만족도는 소득불평등 인식보다는 기회불평등 인식과 더 관련성이 높으며, 이들의 부적 관계는 정치적 성향이 중도적인 집단에서 두드러졌다(이양호 외, 2013; 조동현 · 권혁용, 2016). 한국사회의 공정성에 대한 전반적인 인식이나 기회공정성 인식의 효과는 전체 성인층은 물론 서울시 주민이나 청년 집단에서도 확인된 바 있다(정영아, 2018; 김재우, 2019).

이상의 논의를 토대로 사회경제적 지위, 기회공정성 인식, 주관적 안녕감의 관계에 대한 다음과 같은 가설들을 상정할 수 있다.

- 1-1. 공정성 인식은 사회경제적 지위에 의해 결정될 것이다.
- 1-2. 공정성 인식이 높을수록 주관적 안녕감이 높을 것이다.
- 1-3. 공정성 인식은 주관적 안녕감에 미치는 사회경제적 지위의 효과를 매개할 것이다.

4. 공정성 원칙과 사회경제적 가치관

공정성 원칙이란 무엇보다도 분배적 정의(distributive justice)의 개념과 깊이 연루되어 있다. 앞서 언급했던 교환이론가들은 아리스토텔레스가 언급한 사회적 기여에 따른 보상을 투자된 자원과 산출물의 가치로 평가하는 형평의 원칙을 제안한 바 있다(박효민 · 김석호, 2015). 이들에 따르면, 사람들은 자신의 기여 대비 보상의 비율이 사회 비교의 대상이 되는 타인의 그것과 같지 않을 때 부정적인 반응을 보이게 된다. 형평 원칙은 개인의 자유를 강조하는데다가 효율적이기 때문에 공동체 내에서 적극적으로 받아지기 쉽다는 장점이 있지만, 아무리 개인의 자유와 기회가 보장되더라도 결과의 불평등이 발생하는 것을 막을 수 없으며 그것이 다시 기회의 불평등으로 이어진다는 사실을 간과한다(Leventhal, 1980). 균등(equality) 원칙은 보다 거시적인 수준에서 구성원의 기여나 지위에 상관없이 모두가 동등한 보상을 받아야 한다는 주장으로서 분배 불평등의 정당성에 관하여 형평 원리와는 다른 가치관을 반영하고 있다. 이들 공정성 원칙이 분배 결과에 집중되어 있다면, 절차공정성(procedural fairness) 원칙은 분배를 위한 의사결정 과정에 사회 구성원들이 참여하고 목소리를 낼 수 있는 기회가 충분히 주어졌는가에 주된 관심을 둔다. 이러한 과정이 공정하다면 사람들은 결과에 있어서의 불평등을 어느 정도 수용할 수 있다는 것이다(박효민 · 김석호, 2015).

한편 공정성 원칙을 개인 간 관계에 초점을 맞추는 미시공정성(micro-fairness)과 사회 전체 수준의 결과를 강조하는 거시공정성(macro-fairness)으로도 구분할 수 있다(이희정, 2018b). 전자의 문제는 형평 원칙을 중심으로 일상적 교환관계 내에서 주로 나타나며, 후자의 문제는 주로 공공의 영역에서 공

적 이익과 공동선을 공정성의 기준으로 삼기 때문에 형평 원칙 이외에도 균등 원칙이나 필요(need) 원칙이 적용되기도 한다. 또 다른 시각에서 보자면, 미시공정성은 자신에 대한 구체적인 처우의 정당성에 대한 판단이지만, 거시공정성은 사회적 수준의 불평등이나 공정성에 대한 인식으로 간주할 수도 있겠다. 한국인들은 미시적 차원에서는 분배공정성 중 형평 원칙을 확연히 선호하지만(정한울 · 이관후, 2018), 거시공정성 차원에서는 사회 불평등을 개인의 문제로만 보지 않고 국가의 책임과 역할을 중시하기도 한다. 실제로 세계가치관조사 6차 자료에 대한 분석 결과에 의하면, 한국인들의 시장경쟁에 대한 강한 지지가 반드시 정부의 소득 재분배에 대한 반대로 귀결되는 것은 아니다(황수경, 2015), 오늘날 한국사회에서는 소득 분배와 관련하여 형평 원칙이 지배적인 공정성 원칙으로 자리 잡아가고 있지만, 문제의 영역과 대상에 따라서는 상이한 공정성 원칙들이 공존하며 이중적 태도나 가치관도 나타날 수 있음이 확인되는 대목이다. 저마다의 이해관심과 선호, 내면화된 가치체계에 따라 무엇이 공정인가에 대한 서로 다른 정의들이 경합하면서 공정성을 둘러싼 사회 갈등이 진행 중에 있는 것이다(이희정, 2018b).

일련의 선행 연구들에 의하면, 사회 불평등이 주관적 안녕감에 미치는 영향력은 개인적 특성은 물론 사회적 규범, 문화적 가치와 신념에 따라서도 달라진다(Rözer and Kraaykamp, 2013). 일례로 사회적 상향 이동에 대한 기대 이외에도 시장에서 창출되는 소득 불평등을 개인의 책임으로 소환하는 규범은 미국과 유럽 국가들에서 관찰되는 소득 불평등과 행복 간의 상이한 관계 양상을 설명할 수 있는 요인이 된다(Alesina et al., 2004). 또 다른 연구는 중국 내에서도 경제개발이 활발하게 진행 중인 지역의 경우 소득 불평등이 클수록 오히려 미래에 대한 낙관적 기대가 높아져서 삶의 만족도가 증가하는 것을 보여준다(Cheung, 2016). 물론 공정성에 대한 인식은 사회 불평등의 구조 및 과정을 사람들이 실제로 어떻게 지각하는가를 다루지만, 이러한 사회적 인지에 대한 계층 지위 효과 역시 사회 불평등의 원인, 과정, 결과에 대한 가치체계나 심리적 기제에 의해 조건 지어질 것이라고 예상된다. 일례로 사회경제적 지위에 따른 차별 경험 인식과 행복 불평등의 격차는

체제정당화 이데올로기에 의해 완충될 수 있다(Bahamondes et al., 2019). 유사한 맥락에서 본 연구에서는 소득의 창출, 소득의 분배 및 재분배와 관련된 사회경제적 가치관(Bjørnskov et al., 2013; 황수경, 2015), 즉 소득 창출 과정에 대한 공정성 원칙, 소득 분배 방식에 대한 선호, 소득 재분배에 있어서 민주주의 국가의 역할과 같은 사회경제적 가치관의 중재 역할에 주목하고자 한다. 체제정당화 이데올로기에 대한 이론에 의하면(Jost and Hunyady, 2005), 공정한 시장에 대한 믿음 또는 형평 원칙을 지지하거나 소득 재분배를 반대할수록, 사회경제적 지위에 의한 기회공정성 인식의 격차는 줄어드는 한편 지각된 기회불평등이 주관적 안녕감에 미치는 효과 역시 완화될 것이다.

지금까지 상술한 공정성 원칙에 대한 논의에 의거하여 사회경제적 지위와 기회공정성 인식의 관계에 대한 사회경제적 가치관의 역할을 설명하는 가설들을 수립할 수 있다.

2. 사회경제적 가치관은 공정성 인식에 대한 사회경제적 지위의 효과를 조절할 것이다.
 - 2-1a. 경쟁 지향적이고 노력하면 성공할 수 있다고 믿을수록 공정성 인식에 대한 사회경제적 지위의 효과가 완화될 것이다.
 - 2-2a. 노력한 만큼 소득의 차이가 나야 한다고 믿을수록 공정성 인식에 대한 사회경제적 지위의 효과가 완화될 것이다.
 - 2-3a. 국가의 재분배 개입에 반대할수록 공정성 인식에 대한 사회경제적 지위의 효과가 완화될 것이다.

한편 기회공정성 인식과 주관적 안녕감의 관계에 대한 사회경제적 가치관의 역할과 관련해서는 다음의 가설들을 구성하였다.

3. 사회경제적 가치관은 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 효과를 조절할 것이다.

- 3-1a. 경쟁 지향적이고 노력하면 성공할 수 있다고 믿을수록 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 효과가 완화될 것이다.
- 3-2a. 노력한 만큼 소득의 차이가 나야 한다고 믿을수록 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 효과가 완화될 것이다.
- 3-3a. 국가의 재분배 개입에 반대할수록 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 효과가 완화될 것이다.

III. 연구 방법

1. 자료

본 연구에서는 세계가치관조사(World Values Survey) 7차 한국 자료를 사용하였다. 세계가치관조사는 1981년에 처음으로 수행된 유럽가치관 연구(European Values Survey)에 기반을 두고 있으며, 사회적 행복, 사회적 신뢰 및 자본, 경제적 가치관, 외국인과 소수자에 대한 태도, 종교적 가치, 민주주의, 정치적 문화, 사회 참여 등 다양한 분야를 포괄하고 있다. 한국의 경우 1982년 1차 조사 이래 현재까지 조사에 참여하고 있으며, 7차 조사는 2017년 12월 24일부터 2018년 1월 16일 사이에 진행되었다. 광역자치단체별 성과 연령을 고려한 비례할당표본 추출 방법이 사용되었으며, 선정된 표본의 크기는 만 18세 이상의 성인남녀 1,245명이다.

2. 변수 정의와 측정

종속변수인 주관적 안녕감은 정서적 차원의 행복감과 인지적 차원의 삶의 만족도로 구성된다(Diener, 1984; Veenhoven, 1991; Sandvik et al., 1993). 전자의 경우 세계 공통 문항에서는 4점 척도로 되어 있으나, 한국 설문지에 추가된 10점 척도 문항을 사용하였다. 모든 것을 고려할 때 현재 얼마나 행

복한가를 묻고 있으며, 응답 범주는 “매우 행복하지 않음(1)”부터 “매우 행복함(10)”까지로 구성된다. 후자에 대해서는 모든 것을 고려했을 때 현재 삶에 대해 어느 정도 만족하고 있는지를 묻고 있으며, “대단히 불만족하다(1)”부터 “매우 만족하다(10)”까지 동일한 10점 척도로 측정되었다.

초점 독립변수인 사회경제적 지위를 측정하기 위해 객관적 지표인 가구소득 및 교육 수준과 소득 지위에 대한 주관적 인식을 모두 고려한다. 첫째, 가구소득의 경우 응답자를 포함한 가구원 전체의 한 달 평균 수입(세금과 4대 보험을 제외한 실수령액)을 개방형으로 묻고 있으며, 이를 로그 변환하여 사용하였다. 둘째, 교육수준에 대해서는 국제표준교육분류(ISCED) 기준으로 측정된 9개 항목을 재범주화하였다: 1(무학, 초등학교), 2(중학교), 3(고등학교), 4(전문기술학교, 전문대), 5(4년제 대학교), 6(대학원 석박사). 직업 지위 역시 사회경제적 지위의 객관적 지표로 사용될 수 있지만, 학생과 주부의 직업 지위 측정에는 일정 정도 제한점들이 존재하며(Arber, 1989) 이들 집단을 제외할 경우 심각한 결측치 문제가 야기됨을 감안하였다. 셋째, 주관적 소득 지위는 현재 한국사회에서 응답자의 가구소득이 어디에 위치하는지에 관한 자신의 평가를 반영한 것이다. 이를 위해 “하위 계층(1)”에서 “상위 계층(10)”까지 10점 척도가 사용되었다. 물론 세계가치관조사에는 주관적 사회계층에 대한 5점 척도 문항이 탑재되어 있으나, 구조방정식의 가정과 측정모형에 대한 예비 분석 결과를 토대로 가구소득 기준 사회적 순위에 대한 인식을 최종 선택하였다.

매개변수인 기회공정성 인식은 교육부터 취업, 승진·승급, 비정규직의 정규직 전환까지 네 가지 영역에서 한국사회의 공정성 수준에 대한 응답자의 평가로 측정되었다. 모든 항목들은 “전혀 균등하지 않음(1)”에서 “매우 균등함(10)”까지 10점 척도에 기반하고 있다. 교육, 취업, 승진·승급 기회의 경우 모두 현재 우리 사회에서 부모 혹은 지인의 사회경제적 능력과 상관없이 기회가 얼마나 공정하다고 생각하는지를, 정규직 전환에 대해서는 개인의 노력으로 비정규직에서 정규직으로 옮겨갈 가능성이 어느 정도 된다고 보는지를 묻고 있다. 신뢰도 분석 결과에 의하면, 네 문항들은 충분히 높은 내적

일관성을 가진다(Cronbach's $\alpha=0.85$).

조절변수인 사회경제적 가치관에 대해서는 관련 문항들을 소득 창출, 소득 분배, 소득 재분배라는 세 개의 영역으로 구분하였다(Bjørnskov et al., 2013; 황수경, 2015). 첫째, 소득 창출에 대한 가치관은 경쟁에 대한 태도와 경제적 성공에 관한 요인을 묻는 문항으로 구성된다. 전자의 경우 “경쟁은 유익하다(1)에서 “경쟁은 해롭다(10)”까지, 후자는 “열심히 일하면 결국 잘살게 된다(1)에서 “열심히 일하는 것보다 운과 배경이 좋아야 성공한다(10)”까지 10점 척도로 측정되었으며, 모두 원점수를 역코딩한 다음 평균값을 사용하였다. 따라서 응답자의 점수가 높을수록 보다 경쟁에 긍정적이며 노력하는 만큼 성공할 수 있다고 믿는 것을 의미한다. 둘째, 소득 분배에 대한 가치관은 “소득이 더 공평해져야 한다(1)에서 “노력하는 만큼 차이가 나야한다(10)”까지 동일한 10점 척도로 측정된 단일 문항이 사용되었으며, 점수가 높을수록 분배 공정성에 관한 형평 원칙을 더 지지하는 것으로 해석할 수 있다. 셋째, 소득 재분배에 대한 가치관의 경우 생계에 대한 정부의 책임과 국가의 자세를 통한 재분배에 관한 태도를 묻는 두 문항을 활용하여 측정되었다. 전자는 “정부가 복지에 더 책임을 져야 한다(1)에서 “당사자가 각자의 생계에 책임을 져야 한다(10)”까지, 후자는 정부가 부자에게 세금을 부과하고 가난한 사람에게 보조금을 지급하는 것이 “민주주의에 필수적이지 않다(1)에서 “민주주의에 필수적이다(10)”까지의 응답범주를 가진다(역코딩). 따라서 이들 문항의 평균 점수가 높을수록 국가의 소득 재분배 개입에 반대하는 경향이 강해짐을 의미한다. <표 1>에는 종속변수와 초점 독립변수, 매개변수, 조절변수에 대한 기술통계를 요약해두었으며, 종속변수를 제외한 나머지 변수들에 대해서는 평균중심화를 적용하여 모형에 투입하였다.

마지막으로 통제변수들은 다음과 같다. 첫째, 성별은 여성을 기준으로 하는 더미 변수이다. 둘째, 연령은 원자료를 그대로 사용하였다. 셋째, 혼인상태의 경우에는 기혼을 기준 범주로 삼아 이혼·사별·별거 집단과 비혼 집단을 비교하는 방식을 따랐다. 넷째, 종교에 대해서는 단순히 종교 유무보다는 응답자의 삶에서 신(종교)가 차지하는 중요성에 관한 문항을 사용하였으며

(Helliwell and Putnam, 2004), “전혀 중요하지 않다(1)”에서 “매우 중요하다(10)”까지 10점 척도로 측정되었다. 다섯째, 사회 신뢰의 경우 내집단 신뢰와 외집단 신뢰를 구분하였으며, “매우 신뢰한다(1)”에서 “전혀 신뢰하지 않는다(4)”까지의 응답 범주를 가진다(역코딩). 내집단 신뢰는 가족, 이웃, 개인적으로 아는 사람에 대한 신뢰를, 외집단 신뢰는 처음 만난 사람, 다른 종교를 믿는 사람, 다른 국적을 가진 사람에 대한 신뢰를 합산하여 평균화했다(Van Hoorn, 2015). 여섯째, 사회단체 참여 정도는 각종 단체들에서 “회원 아님(0)”, “소극적 회원(1)”, “적극적 회원(2)”임으로 측정되며, 서열변수의 탐색적 요인분석 결과를 토대로 이하 각 유형에 대한 점수들의 평균값을 사용하였다. 첫 번째 집단에는 종교, 스포츠·레크리에이션, 예술·음악·교육과 같은 문화적 활동이, 두 번째 집단에는 노동조합, 정당, 환경단체, 전문가협회, 인권·자선단체, 소비자보호단체, 자활·공제모임이 포함되었다. 일곱째, 사회이동 경험은 현재 자신의 생활수준이 부모세대에 비해 실제로 “나빠졌다(0)”, “비슷하다(1)”, “좋아졌다(2)”로 측정되었다. 사회불평등과 행복에 관한 근래의 연구들이 불평등에 대한 주관적 인식이나 소득 창출 및 분배 원칙과 규범에 대한 동의 정도에 주목하면서 사회이동성의 역할을 다루고 있음을 고려할 때(Alesina et al., 2004; Senik, 2005; Bjørnsgov et al., 2013; Huang, 2019; García-Muñoz, 2019), 사회이동 경험은 사회경제적 지위, 기회공정성 인식, 주관적 안녕감의 관계를 설명하기 위해 공변량으로 통제될 필요가 있다. 여덟째, 정치적 성향의 경우 “진보(1)”에서 “보수(10)”까지 10점 척도로 구성된 응답 범주를 가진다. 끝으로 선택의 자유는 현재 일상생활에 대한 통제력과 자유로운 선택의 여지를 묻고 있으며, “가능성이 없다(1)”부터 “많다(10)”까지 10점 척도로 측정되었다. 자기결정 이론(self-determination theory)에서 주장하듯이, 삶에 대한 통제감이나 일상생활에서의 의사결정 자유는 높은 행복감이나 삶의 만족도를 가져오며, 자신의 삶에서 더 많은 자율성을 가진다고 느끼는 사람들은 경제발전이나 민주주의에 대해서도 자유주의적 성향을 보여주는 경향이 있다(Chirkov et al., 2003; Haller and Hadler, 2006; Inglehart et al., 2008; Verme, 2009; Welzel and Inglehardt,

2010). 상기한 통제변수들의 분포에 대해서는 별도의 <표 2>에서 요약해두었다.

<표 1> 주요 변수들의 기술통계

구분	변수 설명	평균	표준편차	최소	최대	왜도	첨도
종속 변수	행복감	6.82	1.30	1	10	-.74	3.69
	삶의 만족도	6.73	1.26	2	10	-.56	3.69
독립 변수	로그 가구소득	5.93	.56	0	8.01	-2.10	15.22
	교육 수준	3.65	1.14	1	6	-.17	2.37
	주관적 소득 지위	4.84	1.38	1	8	-.17	2.85
매개 변수	교육 기회	5.14	1.75	1	9	-.25	2.35
	취업 기회	5.18	1.72	1	9	-.13	2.23
	승진승급 기회	5.35	1.66	1	10	-.13	2.37
	정규직 전환 기회	5.02	1.72	1	10	-.055	2.25
조절 변수	노력하면 성공	6.26	1.67	1	10	.27	2.42
	경쟁은 긍정적	5.46	1.87	1	10	-.23	2.39
	노력한 만큼 소득 차이	6.66	1.64	1	10	-.76	3.46
	생계는 개인의 책임	5.27	1.93	1	10	-.17	2.01
	소득 재분배 부정적	4.19	1.55	1	10	.43	3.36

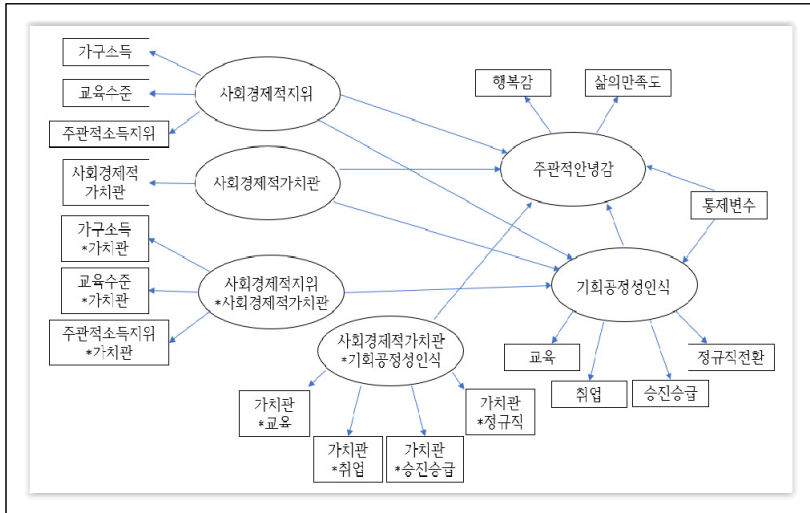
<표 2> 조사대상자의 인구사회학적 특성

특성	백분율	특성	평균(표준편차)
남성	48.8	종교 중요성	5.04(2.34)
여성	51.2	내집단 신뢰	9.62(1.20)
30대 이하	36.5	외집단 신뢰	6.05(1.67)
4-50대	41.2	사회단체 참여 1	.27(.43)
60대 이상	22.3	사회단체 참여 2	.074(.28)
기혼·동거	72.2	사회이동 경험	1.60(.62)
이혼·사별·별거	2.8	정치적 성향	5.27(1.76)
미혼	25.0	선택의 자유	6.98(1.39)

3. 분석 전략

본 연구에서는 상기한 가설들을 검증하기 위해 아래 <그림 1>과 같이 구조방정식 모형을 설정하였다. 분석의 첫 단계는 사회경제적 지위와 주관적 안녕감 사이의 관계에 대한 공정성 인식의 매개효과를 확인하는 것이다. 다음으로 공정성 인식에 대한 사회경제적 지위의 효과(매개모형의 첫 번째 경로) 및 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 효과(두 번째 경로)가 사회경제적 가치관을 구성하는 각각의 지표에 의해 조절되는지를 살펴본다. 이를 위해 조절된 매개효과(moderated mediation effect)와 관련된 Hayes(2013)의 조건부 과정 모형 58의 구조에 측정모형을 추가하는 접근을 채택하였다. 문항묶음(item parceling)을 활용한 통상적인 비제약방법으로 상호작용 효과 모형(Marsh et al., 2004)을 구축하게 될 경우, 소득 창출, 소득 분배, 소득 재분배 태도에 대한 상호작용항들이 동시에 투입되기 때문에 이들 각각의 조절 효과를 개별적으로 추정할 수 없기 때문이다. 실제 분석에서는 <그림 1>에서처럼 잠재변수인 사회경제적 가치관이 단일 지표변수를 설명하는 것으로 설정한 다음 측정오차의 분산을 0으로 고정하였으며, 초점 조절변수를 제외한 나머지 두 개의 조절변수들은 대신 공변량으로 취급하였다. 예컨대, 소득 창출 가치관의 조절 효과를 검증할 경우에는 소득 분배 및 재분배 가치관은 모형에서 누락되지 않고 통제변수에 포함시켰다. 이처럼 초점 조절 효과의 통계적 유의미성이 떨어지더라도 사회경제적 가치관을 구성하는 지표 변수들의 공변 관계를 적극 감안하였다. <표 2>에서 제시한 인구사회학적 특성들도 매개변수와 종속변수에 대한 직접 효과를 상정하는 방식으로 모두 통제되었다. <그림 1>의 모형에서 평균중심화된 독립변수와 조절변수의 절편은 모두 0으로 제약하되 종속변수들에 대한 절편은 추정하였다. 또한 독립변수와 조절변수의 공분산과 두 변수의 상호작용항에 대한 평균값을 등가 제약하였으며, 조절변수와 매개변수의 상호작용항에 대한 평균값은 0으로 설정하였다(홍세희·정송, 2014). 이하 모든 분석은 Stata 15.0을 통해 수행되었다.

〈그림 1〉 구조방정식 모형



IV. 분석 결과

1. 모형의 주요 가정 검토

먼저 본 연구의 자료가 조절된 매개 효과에 대한 구조방정식 모형을 추정 하기에 적절한지를 살펴볼 필요가 있다(이하 Kline, 2015 참고). 첫째, 적정 표본 크기에 대한 일치된 견해는 없지만, 모형이 복잡할수록, 다변량정규분 포에서 멀어질수록, 요인부하량이 작을수록 필요한 표본 크기가 증가한다고 알려져 있다. 본 연구의 표본 사례 수는 1,245개로 충분히 크다고 할 수 있지만, 이럴 경우 유의확률이 감소하는 대신 적합도가 줄어들 수 있는 단점을 고려해야 한다.

둘째, 로그화된 가구소득(왜도=-2.10, 첨도=15.22), 이혼·사별·별거(왜도 =5.70, 첨도=33.60), 사회단체 참여 2(왜도=5.41, 첨도=34.75)를 제외한 나

머지 변수들의 경우 모두 왜도 절댓값은 3 미만, 첨도 절댓값은 10 미만을 보이고 있다. 일변량 정규성과는 별개로 다변량 정규성에 대한 엄격한 기준을 충족하기 위해 자료를 인위적으로 변형할 경우 원래 자료의 속성이 왜곡되는 문제점이 발생하기 때문에, 표본이 충분히 크다는 점을 감안하여 세 개의 변수 모두 추가적인 변형 없이 그대로 사용하였다.

셋째, 구조방정식은 중회귀모형보다 다중공선성의 영향에서 상대적으로 자유로운 편이지만, 심각한 수준의 다중공선성은 비정상적인 표준화 계수값을 유발할 수 있다. <부록>에서와 같이 이변량 상관관계수들의 최댓값이 0.70로 잠재적 다중공선성 위험에 대한 기준치 0.85를 넘지 않고 있으므로 구조방정식 모형을 추정하기에 무리가 없다고 여겨진다.

넷째, <그림 1>의 모형에서 사회경제적 가치관은 <부록>에서와 같이 사회경제적 지위 지표들과의 상관관계가 전반적으로 미약하기 때문에 통계적인 이유에서도 조절변수로 적합해 보인다. 이와는 달리 매개변수인 기회공정성 인식의 경우에는 적어도 주관적 소득 지위에 따른 격차가 보다 뚜렷하게 나타나고 있다. 다만 공정성 원칙 중 형평 원리의 경우 가구소득과의 상관관계는 상대적으로 높은 편임을 알 수 있다.

2. 측정모형

다음으로 확인적 요인분석을 통해 측정모형의 적합도와 수렴타당성 및 판별타당성을 검증하였다. 본 연구의 구조방정식 모형에서 조절 잠재변수의 경우 단일 관측변수로 구성되었으므로 위의 요인분석에서 제외시켰으며, 표본 결측치가 존재하지 않기 때문에 완전정보최대우도법(Full Information Maximum Likelihood)을 사용하지 않고 추정하였다.

Stata의 출력물에서 제시되는 모형적합도 관련 지수와 판단 기준은 다음과 같다. 첫째, 모형의 전반적인 적합도를 판별하는 절대적합지수로는 χ^2 (Chi-square statistic), RMSEA(Root Mean Squared Error of Approximation), SRMR(Standardized Root Mean squared Residual)을 선택하였다. χ^2 의 경우 p값

이 0.05 이상, 나머지에 대해서는 모두 0.10 이하의 값을 가질 때 해당 모형 을 양호하다고 판단된다. 다만 χ^2 값은 표본 크기, 모형의 간명성 정도 등에 민감하다는 단점을 가지는 것으로 익히 알려져 있다. 둘째, 증분적합지수로 는 CFI(Comparative Fit Index)와 TLI(Tucker-Lewis Index)가 제시되며 모 두 0.90 이상의 값이 나타나기를 기대한다. 확인적 요인분석을 통해 χ^2 을 제 외한 모든 적합도 지수가 수용 가능한 수준으로 확인되었으므로 측정모형의 적합도는 양호한 편이라고 할 수 있다($\chi^2=155.67$, $df=24$, $p=.000$, $RMSEA=.066$, $SRMR=.049$, $CFI=.97$, $TLI=.95$).

측정모형의 수렴 타당도는 표준화 요인부하량과 평균분산추출(average variance extracted, AVE), 개념신뢰도(construct reliability, CR), 내적 신뢰도(Cronbach's α)를 통해 확인하였다. <표 3>에서 제시한 바와 같이, 먼저 잠재변수가 설명하는 관측변수들의 표준화 요인부하량 β 값이 모두 0.50 이 상으로 나타나 수용 가능한 수준임이 확인되었다. 관측변수들의 요인 신뢰 계수(Raykov's factor reliability coefficient)가 0.7 미만으로 나타난 사회경 제적 지위의 수렴 타당도는 우려스럽지만, 내적 신뢰도 α 가 모두 0.60 이상 이기 때문에 심각한 문제는 없다고 사료된다. 이어 <표 4>에서 잠재변수인 주관적 안녕감, 사회경제적 지위, 기회공정성 인식 모두 평균분산추출 값이 상관계수 제곱 값들보다 크기 때문에 이들 간의 판별 타당도는 충족된 것으 로 볼 수 있다.

<표 3> 확인적 요인분석 결과

잠재변수	측정변수	b	SE	β	p	AVE	CR	α
주관적 안녕감	행복감	1.000	-	.848	.000	.701	.824	.824
	삶의 만족도	.942	.066	.827	.000			
사회 경제적 지위	로그 가구소득	.768	.056	.791	.000	.447	.644	.602
	교육수준	1.000	-	.508	.000			
	주관적 소득 지위	1.609	.121	.677	.000			

〈표 3〉 확인적 요인분석 결과 〈계속〉

잠재변수	측정변수	b	SE	β	p	AVE	CR	α
기회 공정성 인식	교육기회	1.000	-	.728	.000	.559	.854	.850
	취업기회	1.195	.041	.885	.000			
	승진·승급기회	1.050	.040	.808	.000			
	정규직전환기회	.887	.041	.657	.000			

〈표 4〉 수렴타당도 및 판별타당도 분석 결과

	주관적 안녕감	사회경제적 지위	기회공정성 인식
주관적 안녕감	.701		
사회경제적 지위	.085	.447	
기회공정성 인식	.107	.019	.559

주) 각 잠재변수의 AVE값은 대각선에, 잠재변수들 간의 상관계수 제곱값은 대각선 하방 성분에 표시하였음

3. 구조모형

1) 기회공정성 인식의 매개 효과

먼저 사회경제적 지위, 기회공정성 인식, 주관적 안녕감에 대한 기본 매개 모형의 적합도 지수들은 $\chi^2=1284.462(df=142, p=.000)$, RMSEA=0.080, SRMR=0.065, CFI=0.80, TLI=0.74로 나타나 구조모형의 적합도는 전반적으로 수용 가능하다고 판단되었다. 〈표 5〉에서 최종 수정 모형의 주요 경로에 대한 추정 결과를 보면, 기회공정성 인식에 대한 사회경제적 지위의 효과는 정적인 것으로 나타났으며(가설 1-1 지지), 기회공정성 인식은 주관적 안녕감에 정(+)의 영향을 주고 있다(가설 1-2 지지). 나아가 사회경제적 지위와 주관적 안녕감의 관계를 기회공정성 인식이 유의미하게 부분 매개하는 것으

로 확인되었다(가설 1-3 지지; $z=3.67$, $p=.000$). 이처럼 사회경제적으로 상층에 위치할수록 한국사회의 기회공정성을 긍정적으로 평가하는 경향이 보이며, 이러한 기회불평등에 대한 낙관적 인식은 높은 행복감과 삶의 만족도로 이어진다. 종합해보면, 한국인의 주관적 안녕감에 미치는 사회경제적 지위의 직접 효과는 여전히 유효하지만, 기회공정성에 대한 태도는 우리 사회에서 심화되고 있는 행복의 계층화 현상을 설명하는데 있어서 주요 연결고리가 되고 있다.

〈표 5〉에서 사회경제적 가치관에 따른 기회공정성 인식과 주관적 행복의 차이에 주목해보면, 먼저 경쟁의 이점이나 노력에 따른 성공에 대한 신념은 다른 변수들을 모두 통제했을 때 기회공정성 인식은 물론 주관적 안녕감과도 유의미한 관계를 보이지 않는다. 한국인의 기회불평등에 대한 평가와 유관한 가치관은 소득 분배와 재분배에 대한 것이다. 노력한 만큼 소득이 차등적이어야 한다는 믿음이 강할수록 한국사회에서 기회가 공정하게 주어져 있다고 생각하는 경향이 있으나, 이러한 형평 원리에 대한 신념이 행복이나 삶의 만족도와 직접적으로 결부되어 있는 것은 아니다. 각자가 생계의 책임을 져야 하며 소득 재분배를 반대할수록 기회공정성에 대해 긍정적으로 인식하지만, 오히려 소득 재분배에 대한 국가 개입에 찬성하는 태도를 보일수록 주관적 안녕감은 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 5〉 매개모형 분석 결과

변수명	경로					
	→ 기회공정성 인식			→ 주관적 안녕감		
	β	SE	C.R.	β	SE	C.R.
남성	.006	.028	-.23	.008	.027	.29
연령	.030	.044	.69	-.080	.043	-1.84
이혼·사별·별거	-.027	.028	-.96	-.047	.027	-1.75
미혼	-.090	.039	-2.32*	-.122	.037	-3.31**
종교 중요성	.283	.029	9.85***	.067	.030	2.25*
내집дан 신뢰	-.038	.029	-1.32	.112	.027	4.14***

〈표 5〉 매개모형 분석 결과 〈계속〉

변수명	경로					
	→ 기회공정성 인식			→ 주관적 안녕감		
	β	SE	C.R.	β	SE	C.R.
외집단 신뢰	.112	.029	3.91***	.008	.028	.30
사회단체 참여 1	-.196	.034	-5.74***	.003	.033	.10
사회단체 참여 2	.126	.032	3.89***	.033	.031	1.05
사회이동 경험	.018	.028	.65	.081	.026	3.09**
정치적 성향	.118	.030	3.98***	-.017	.029	-.58
선택의 자유	.107	.027	3.88***	.442	.024	18.78***
소득창출 가치관	-.038	.028	-1.34	.017	.027	.64
소득분배 가치관	.141	.027	5.16***	.011	.026	.43
소득재분배 가치관	.144	.029	5.02***	-.100	.027	-3.71***
사회경제적 지위	.185	.033	5.65***	.119	.040	2.94***
기회공정성 인식				.218	.034	6.39***

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$ 주) 최종 수정모형에 대해서는 $\chi^2=1069.67(df=125, p=.000)$, RMSEA=.078, SRMR=.061, CFI=.83, TLI=.77

2) 조절효과 분석 결과

상기한 매개효과를 사회경제적 가치관이 조절하는지 여부를 검증하기 위하여 소득창출, 소득분배, 소득재분배 가치관 각각에 대해 사회경제적 지위 및 기회공정성 인식과의 상호작용항들을 고려하였다. 사회경제적 지위, 기회공정성 인식, 사회경제적 가치관, 그리고 통제변수들의 주효과에 대해서는 1절에서 다루었기 때문에 이하에서는 조절효과의 추정 결과만을 살펴보고자 한다. 첫째, 소득창출 가치관이 조절변수일 경우, 매개조절 구조모형의 적합도는 전반적으로 양호한 수준이라고 볼 수 있다 ($\chi^2=155.67$, $df=317$, $p=.000$, RMSEA=.069, SRMR=.068, CFI=.81, TLI=.78). 〈표 6〉의 모형에서 소득창출 가치관과의 두 상호작용항 모두 통계적으로 유의미하다. 기회공정

성 인식에 대한 사회경제적 지위의 효과는 경쟁 지향적이고 노력하면 성공할 수 있다고 믿을수록 감소하며(가설 2-1a 지지), 주관적 안녕감에 대한 기회공정성 인식의 효과 역시 완화되고 있다(가설 3-1a 지지). 이러한 완충 효과는 경쟁에 긍정적이고 노력을 통한 성공에 대한 신념이 확고할수록 사회계층에 따른 한국사회 공정성 인식의 격차가 줄어들며, 행복감과 삶의 만족도에서 기회공정성 인식이 차지하는 중요성이 약화됨을 보여주고 있다.

〈표 6〉 조절매개모형 분석 결과: 소득창출에 대한 가치관

변수명	경로					
	→ 기회공정성 인식			→ 주관적 안녕감		
	β	SE	C.R.	β	SE	C.R.
남성	.010	.070	.15	.028	.051	.55
연령	.001	.004	.26	-.004	.003	-1.46
이혼·사별·별거	-.187	.221	-.85	-.205	.160	-1.28
미혼	-.282	.114	-2.47*	-.264	.084	-3.15**
종교 중요성	.155	.017	9.31***	.030	.013	2.38*
내집단 신뢰	-.037	.030	-1.21	.097	.022	4.30***
외집단 신뢰	.088	.022	3.97***	.002	.016	.12
사회단체 참여 1	-.552	.103	-5.34***	-.009	.076	-.12
사회단체 참여 2	.576	.151	3.82***	.137	.111	1.24
사회이동 경험	.045	.057	.79	.131	.041	3.17**
정치적 성향	.078	.022	3.59***	-.008	.016	-.47
선택의 자유	.103	.025	4.03***	.313	.021	15.11***
소득분배 가치관	.104	.021	4.87***	.008	.016	.49
소득재분배 가치관	.153	.026	5.80***	-.070	.020	-3.59***
사회경제적 지위	.333	.090	3.70***	.291	.066	4.42***
기회공정성 인식				.150	.026	5.80***
소득창출 가치관	-.041	.024	-1.72	.011	.018	.61
사회경제적 지위 x 소득창출	-.108	.053	-2.03*			
기회공정성 인식 x 소득창출				-.028	.012	-2.34*

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

주) $\chi^2 = 1869.35(df=311, p=.000)$, RMSEA=.063, SRMR=.067, CFI=.84, TLI=.81. 측정모형 오차에 대해서만 부분적으로 공분산을 설정한 모형의 개선된 적합도를 제시하였음.

둘째, 소득분배 가치관의 상호작용항들을 포함한 구조모형의 적합도는 만족스러운 수준으로 확인되었다($\chi^2=1868.12$, $df=317$, $p=.000$, $RMSEA=.063$, $SRMR=.058$, $CFI=.84$, $TLI=.82$). <표 7>에서 제시한 바와 같이, 소득분배 가치관은 매개모형의 첫 번째 경로보다는 두 번째 경로에 대해서만 조절효과를 보이고 있다. 기회공정성에 대한 사회경제적 지위의 효과 크기는 소득분배 가치관에 좌우되지 않으며(가설 2-2 모두 기각), 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 효과에 대해서는 소득분배 가치관에 의한 상승 효과가 나타나고 있다(가설 3-2b 지지). 후자의 결과는 노력한 만큼 소득의 차이가 있어야 한다는 믿음이 확고할수록 공정성 인식이 행복감이나 삶의 만족도에 미치는 영향력이 더 강해짐을 의미한다. 달리 말하면, 공정성 원칙 중에서 형평 원칙을 강하게 지지할수록 주관적 안녕감이 사회의 기회공정성 수준에 더 민감하게 반응한다고 볼 수 있다.

<표 7> 조절매개모형 분석 결과: 소득분배에 대한 가치관

변수명	경로					
	→ 기회공정성 인식			→ 주관적 안녕감		
	β	SE	C.R.	β	SE	C.R.
남성	.003	.028	0.09	.014	.026	.55
연령	.007	.045	0.15	-.063	.042	-1.49
이혼·사별·별거	-.027	.029	-.95	-.032	.027	-1.17
미혼	-.101	.039	-2.60**	-.115	.037	-3.14**
종교 중요성	.288	.028	10.11***	.077	.030	2.59*
내집단 신뢰	-.032	.028	-1.11	.121	.027	4.47***
외집단 신뢰	.104	.028	3.64***	.010	.027	.38
사회단체 참여 1	-.197	.034	-5.86***	-.009	.033	-.27
사회단체 참여 2	.129	.032	4.04***	.045	.031	1.46
사회이동 경험	.020	.028	0.72	.078	.026	2.97**
정치적 성향	.110	.029	3.72***	-.011	.028	-.38
선택의 자유	.118	.027	4.32***	.440	.024	18.69***

〈표 7〉 조절매개모형 분석 결과: 소득분배에 대한 가치관 〈계속〉

변수명	경로					
	→ 기회공정성 인식			→ 주관적 안녕감		
	β	SE	C.R.	β	SE	C.R.
소득창출 가치관	-.056	.028	-1.99*	.015	.027	.56
소득재분배 가치관	.174	.027	6.34***	-.098	.027	-3.66***
사회경제적 지위	.141	.039	3.58***	.173	.037	4.71***
기회공정성 인식				.196	.032	6.05***
소득분배 가치관	.123	.028	4.43***	.024	.028	.88
사회경제적 지위 x 소득분배	-.018	.029	-0.65			
기회공정성 인식 x 소득분배				.057	.028	2.05*

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$
 $\chi^2=1691.10(df=312, p=.000)$, RMSEA=.059, SRMR=.057, CFI=.87, TLI=.84. 측정모형 오차에 대해서만 부분적으로 공분산을 설정한 모형의 개선된 적합도를 제시하였음.

셋째, 소득재분배 가치관의 상호작용항들을 포함한 구조모형의 적합도 역시 수용 가능한 것으로 나타났다($\chi^2=2078.02, df=317, p=.000$, RMSEA=.067, SRMR=.060, CFI=.80, TLI=.77). 〈표 8〉에서 확인할 수 있듯이, 소득재분배에 대한 가치관은 앞서 소득분배 가치관과 유사하게 기회공정성에 미치는 사회경제적 지위의 효과를 조절하지 않는다(가설 2-3 모두 기각). 반면 공정성 인식과 주관적 안녕감의 관계는 소득재분배 가치관에 의해 통계적으로 유의미한 수준에서 강화된다고 볼 수 있다(가설 3-3b 지지). 사람들의 생계 문제를 국가 복지보다는 각자 개인의 책임으로 귀인하고 조세를 통한 소득 재분배에 반대할수록 행복감과 삶의 만족도에 대한 기회공정성 인식의 영향력이 상승하는 경향이 존재한다. 국가에 의한 소득 재분배 역할에 대해 긍정적으로 평가할수록 주관적 안녕감은 지각된 기회공정성 수준에 덜 민감하게 반응한다고도 볼 수 있다.

〈표 8〉 조절매개모형 분석 결과: 소득재분배에 대한 가치관

변수명	경로					
	→ 기회공정성 인식			→ 주관적 안녕감		
	β	SE	C.R.	β	SE	C.R.
남성	.005	.027	.19	.013	.026	.52
연령	.015	.045	.32	-.064	.042	-1.54
이혼·사별·별거	-.028	.029	-.98	-.034	.027	-1.27
미혼	-.095	.039	-2.44*	-.124	.036	-3.40**
종교 중요성	.292	.029	10.22***	.073	.029	2.50*
내집단 신뢰	-.028	.029	-.98	.118	.027	4.42***
외집단 신뢰	.105	.029	3.66***	-.004	.027	-.15
사회단체 참여 1	-.191	.034	-5.64***	-.002	.033	-.07
사회단체 참여 2	.128	.032	3.96***	.044	.031	1.43
사회이동 경험	.021	.028	.76	.076	.026	2.94**
정치적 성향	.114	.030	3.84***	-.015	.028	-0.53
선택의 자유	.110	.028	3.98***	.446	.023	19.34***
소득창출 가치관	-.055	.028	-1.92	.032	.027	1.18
소득분배 가치관	.133	.027	4.87***	.004	.026	0.13
사회경제적 지위	.157	.040	3.95***	.173	.036	4.76***
기회공정성 인식				.193	.032	6.05***
소득재분배 가치관	.169	.028	5.97***	-.071	.028	-2.56*
사회경제적 지위 x 소득재분배	-.008	.031	-.26			
기회공정성 인식 x 소득재분배				.102	.027	3.76***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

$\chi^2 = 1813.67(df=311, p=.000)$, RMSEA=.062, SRMR=.059, CFI=.84, TLI=.80. 측정모형 오차에 대해서만 부분적으로 공분산을 설정한 모형의 개선된 적합도를 제시하였음.

V. 토론 및 결론

본 연구의 구조방정식 모형을 통해 발견된 주요 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 한국인들의 행복감과 삶의 만족도는 사회계층적 위치에 의해 직접적으로 좌우되지만, 사회경제적 지위가 높아질수록 교육, 취업, 직장에서의 승진승급, 비정규직의 정규직화와 관련된 기회들이 더 공정하게 주어져 있다고 간주하며, 주관적 안녕감의 상승이 이러한 긍정적인 인식의 결과로서 나타나는 측면도 존재한다. 둘째, 소득창출에 대한 가치관은 기회공정성 인식에 대한 사회경제적 지위의 영향과 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 영향을 완화하였다. 경쟁을 긍정적인 시각에서 바라보면서 운이나 배경보다는 노력을 통해 인생에서 성공할 수 있다고 믿을수록, 기회 불평등에 대한 긍정과 부정 평가의 격차가 사회계층을 따라 벌어지는 양상이 약화되며, 주관적 안녕감이 지각된 공정성에 의해 영향을 받는 정도 역시 감소된다. 셋째, 소득분배 및 재분배에 대한 가치관은 기회공정성 인식에 대한 지위 효과와는 무관하지만 주관적 안녕감에 대한 공정성 인식의 효과를 상승시켰다. 소득이 노력한 만큼 차이가 나야 한다고 믿을수록, 또는 개인의 생계 책임을 강조하면서 국가의 재분배 역할에 반대할수록 주관적 안녕감은 한국사회의 기회공정성 인식에 더 민감하게 반응한다고 볼 수 있다.

본 연구의 결과는 한국인들의 행복 방정식에서 사회계층적 위치가 차지하는 상대적 중요성을 재차 확인시켜주는 한편, 사회경제적 지위의 객관적 지표와 주관적 인식이 각각 독립적 효과를 가진다는 선행 연구의 발견들과 그 맥을 같이 한다(윤인진·김상돈, 2008; 이연경·이승중, 2017; 김재우, 2019). 본 연구에서 객관적 사회계층과 주관적 계층의식의 다양한 측면들과 관련된 제 문제들(변상우, 2018)을 종합적으로 고려하지 않았다는 점을 감안할 때, 한국사회에서 기회공정성에 대한 평가가 행복의 계층화를 설명해주는 주요 경로 중 하나가 될 수 있다는 사실을 가장 최근의 세계가치관조사 자료를 통해 확인했다는 점이 더 의미 있어 보인다. 사회계층적 위치가 반영되어 나타난 기회공정성 인식의 격차와 그 결과로서 주관적 안녕의 불평등이 확대되

는 것을 완화하기 위해서는 한국사회의 불공정한 기회구조를 개선하는 일이 중요함을 환기시켜 주기 때문이다. 위의 결과는 지각된 공정성에 대한 지위 효과(김영미 2016; 이병훈, 2017; 이희정 2018a)와 삶의 만족도에 있어서 공정성 인식이 가지는 중요성(이양호 외, 2013; 조동현·권혁용, 2016; 정영아, 2018)을 각각 별개의 주제로 다루어왔던 기존 국내 연구들을 보다 확장된 맥락에서 묶어주고 있다.

나아가 본 연구에서는 한국인들의 기회공정성 인식에 대해 상기한 지위 효과가 나타나는 특정 조건을 찾는데 관심을 두었다. 이를 위해 공정성 인식과 공정성 원칙을 구분한 뒤 사회구성원들의 사회경제적 가치관의 조절 효과와 가능성을 검증해보았다. 다만 이러한 효과는 소득분배나 재분배보다는 소득창출과 관련된 가치지향에서 발견되었는데, 경쟁사회를 선호하고 노력한 만큼 성공의 사다리에 오를 수 있다는 기대는 사회이동성 경험을 통제하더라도 사회계층 지위에 따른 공정성 인식의 격차를 줄이는 것으로 나타났다. 선행 연구들로부터 직접적으로 비교 가능한 결과를 찾을 수 없으나, 한국인들에게 '경쟁'과 '노력에 의한 성공'에 대한 신념은 적어도 공정성 인식의 문제와 관련해서는 긍정적인 역할을 하고 있는 듯하다. 소득 창출 과정에 대한 가치관은 자유로운 경쟁과 노력에 대한 기대되는 보상을 반영한다는 점에서, 본 연구 결과는 그러한 기대감조차 사라진다면 공정성 인식에 대한 계층별 격차가 심화되어 사회갈등을 악화될 수 있음을 시사해주기 때문이다. 다만 한국인들이 경쟁을 긍정적으로 보면서도 이에 대한 피로감도 심각하다는 조사 결과(천관율·정한울, 2019)를 고려한다면, 공정한 경쟁과 노력에 따른 성공, 그리고 사회이동성에 대한 기대감을 충족시키되 지나친 경쟁으로 인한 심리적 디스트레스를 완화할 수 있는 사회적 장치가 필요할 것이다.

한편 본 연구는 행복을 사회 공정성에 대한 심리사회적 반응의 결과물로 간주하고 주관적 안녕감에 미치는 사회공정성 인식의 효과가 어떤 조건들에 의해 좌우되는지를 사회경제적 가치관을 중심으로 살펴보았다. 소득창출에 대한 가치관과 소득 분배 및 재분배에 대한 가치관은 상반된 방향에서 중재

역할을 담당하고 있는 듯하다. 경쟁 속에서 노력을 통해 성공할 수 있다고 믿을수록 기회공정성 인식의 영향력이 감소한다는 것은 역으로 한국사회에서 경쟁이 공정하지 않으며 운과 배경이 성공 요인이라고 여기는 집단에서는 행복이 기회공정성에 대한 평가에 더 좌우된다는 점을 알려준다. 따라서 이들의 행복을 향상시키기 위해서는 교육, 취업, 직장에서의 승진과 승급, 정규직 전환과 관련된 기회공정성을 높이려는 정책적 개입이 요구된다. 반면 형평 원리를 선호하거나 생계 책임을 개인의 문제로 귀인하면서 국가에 의한 소득 재분배에 반대할수록 기회공정성 인식의 영향력은 증가했는데, 이는 오늘날과 같이 소득 분배 방식과 민주적 재분배에 대한 시장주의적 태도가 지배적인 경우에 기회공정성 인식에 따른 주관적 안녕감의 격차가 더욱 심각해질 수 있음을 시사해준다. 행복과 만족스러운 삶을 위해서는 기회공정성을 개선하는 것 못지않게 소득분배 및 재분배에 대한 보다 평등주의적 가치지향으로의 전환이 필요해 보이는 대목이다. 특히 사회적 보상과 박탈의 결과에 대한 책임을 개인에게만 묻는 것은 경쟁의 승리자에게만 자신의 몫에 대한 도덕적 자격을 누리게 만들어서 사회적 불평등을 정당화하고 구조적인 문제의 해결을 요원하게 만든다(Sandel, 2020). 따라서 사회가 불공정하다는 인식이 삶의 질을 해치는 것을 방지하기 위해서는 단순히 기회의 공정함을 보장하는 것을 넘어 균등이나 필요와 같은 다양한 분배 공정성 원칙들도 고려할 필요가 있다.

본 연구의 한계점들은 다음과 같다. 첫째, 누락변수의 존재보다는 역인과 관계로 인한 내생성 문제를 해결하지 않았기 때문에, 본 모형에서 추정된 매개효과와 정확성에 대해서는 단언하기 어려운 것이 사실이다. 특히 공정성 인식은 정보의 인지적 처리 과정은 물론 감정 상태에 의해서도 영향을 받으므로(van den Bos, 2007) 지각된 기회공정성과 주관적 안녕감 사이에 역인과관계의 개연성은 높다고 할 수 있다. 다른 한편 사회경제적 지위의 객관적 지표들과는 대조적으로 주관적 계층의식의 경우에는 삶의 만족도뿐만 아니라 기회공정성에 대한 인식에 따라서도 달라질 수 있다. 예컨대, 자신이 행복하다고 생각할수록, 우리 사회에서 기회가 균등하게 주어졌었다고 판단할

수록 사회경제적 위계에서 상대적 위치를 높게 지각할 수 있을 것이다. 종단 자료 분석을 통해 일부 인과관계를 지지해주고 있는 소수의 선행 연구들이 존재하지만, 본 연구에서처럼 횡단자료에 기반한 구조방정식으로는 매개모형의 전제가 되는 인과성을 규명하는데 근본적인 제약이 따른다(Imai et al., 2010; VanderWeele, 2016). 둘째, 공정성 원칙에 대한 태도의 대리변수로 간주한 사회경제적 가치관의 경우 이론적 개념과 척도가 부재한 상황에서 잠재프로파일분석(latent profile analysis)에 의한 군집 추출 대신 이전 시기 세계가치관조사 자료를 사용한 소수의 선행 연구와 탐색적 요인분석 결과를 참고하여 세 가지 차원으로 구분하였다. 셋째, 세계가치관조사의 측정도구들에서 미시적 공정성과 거시적 공정성이 구분되지 않고 있는 점 또한 지적될 필요가 있다. 공정성 원칙의 경우 그 판단의 대상이 미시적 영역인지 거시적 영역인지에 따라 개인의 판단이 다를 수 있기 때문이다. 넷째, 다집단 분석의 복잡성을 감안하여 성별과 연령에 따른 경로분석을 통해 집단별 차이를 확인하였으나 지면상의 제약으로 인해 본 논문에서는 분석 결과를 제시하지 않았다. 상기한 주요 문제점들은 본 연구를 통해 한국사회에 복잡하게 얽혀 있는 공정성 문제와 사회경제적 불평등의 원인, 과정, 결과에 대한 한국인들의 복합적 가치관을 체계적으로 파악하는데 있어서 일정한 제약으로 작용하고 있다. 오늘날 한국사회에서 사회경제적 지위에 따른 행복 격차가 심화되고 물질적 차원의 불평등의 근본 원인이 되는 기회의 불평등이 더욱 중요해지는 만큼 이들의 관계를 중재하는 조건들을 규명할 수 있는 양질의 자료와 엄밀한 후속 연구가 요청된다.

2021년 4월 9일 접수
 2021년 5월 26일 수정 완료
 2021년 5월 27일 게재 확정

참고문헌

- 강성진. 2010. “한국인의 생활만족도 결정요인 분석.” 「경제학연구」 58(1), 5-36.
- 구교준 · 임재영 · 최슬기. 2014. “소득과 삶의 역량에 따른 행복 결정요인 연구.” 「한국행정학보」 48(2), 317-339.
- 구재선 · 서은국. 2011. “한국인, 누가 언제 행복한가?.” 「한국심리학회지: 사회 및 성격」 25(2), 143-166.
- 김미숙 · 조성호 · 최은진 · 홍석표 · 이주연 · 강지원 · 권소일. 2014. 「성균관 대학교 SRC 국제사회조사 참여 및 비교연구: 가족변화·사회변화 국제 비교」. 서울: 한국보건사회연구원.
- 김영미. 2016. “계층화된 젊음: 일, 가족형성에서 나타나는 청년기 기회불평 등.” 「사회과학논집」 47(2), 27-52.
- 김영주 · 나진경. 2018. “불평등의 심리적 영향에 관한 경험 연구 개관: 경제적 불평등을 중심으로.” 「한국심리학회지: 일반」 37(3), 313-347.
- 김재우. 2019. “한국인의 주관적 사회계층, 기회공정성 인식, 그리고 삶의 만족도: 성별·연령별 매개과정과 조절작용.” 「행정논총」 57(4), 97-127.
- 김홍중. 2015. “서바이벌, 생존주의, 그리고 청년 세대.” 「한국사회학」 49(1), 179-212.
- 네틀(Daniel Nettle). 2006. 「행복의 심리학: 당신의 미소 뒤에 작동하는 심리법칙」. 김상우 역. 서울: 와이즈북.
- 류지아. 2016. “행복에 대한 소득의 상대적 효과: 위계선형모형의 수준간 상호작용항을 사용한 분석.” 「한국사회학」 50(1), 225-288.
- 박원익 · 조윤호. 2019. 「공정하지 않다: 90년대 생들이 정말 원하는 것」. 서울: 지와인.
- 박종민. 1997. “평등 및 공정성의 현실과 이상.” 석현호 편저. 「한국사회의 불평등과 공정성」. 서울: 나남. pp. 153-196.
- 박효민 · 김석호. 2015. “공정성 이론의 다차원성.” 「사회와 이론」 27,

219-260.

- 변상우. 2018. “사회계층에 대한 재조명: 심리학에서 개념화 및 측정을 중심으로.” 「한국심리학회지: 문화 및 사회문제」 24(1), 101-130.
- 신동준. 2013. “한국 사회의 기회 공정성에 대한 인식.” 김상욱 편저. 「한국 사회의 공정성: 1990~2011」. 서울: 성균관대학교 출판부. pp. 165-193.
- 오찬호. 2013. 「우리는 차별에 찬성합니다: 괴물이 된 이십대의 자화상」. 고양: 개마고원.
- 윤인진 · 김상돈. 2008. “사회경제적 지위와 주관적 계층의식이 생활만족도에 미치는 영향.” 「도시행정학보」 21(2), 153-185.
- 이병훈. 2017. “기회 불평등에 대한 국민 인식태도의 인과 분석.” 「한국사회정책」 24(2), 157-179.
- 이양호 · 지은주 · 권혁용. 2013. “불평등과 행복: 한국의 사례.” 「한국정치학회보」 47(2), 25-42.
- 이연경 · 이승중. 2017. “사회계층이 행복에 미치는 영향에 관한 연구: 객관적 계층과 주관적 계층의식을 중심으로.” 「행정논총」 55(1), 1-39.
- 이희정. 2018a. “청년층 계층인식 변화가 공정성 인식에 미치는 영향 분석.” 「한국사회학」 52(3), 119-164.
- 이희정. 2018b. “공정성 원칙을 둘러싼 갈등과 변화: 최저임금 인상 논쟁을 중심으로.” 「문화와 사회」 26(2), 7-60.
- 임상규 편저. 2012. 「공정성에 대한 담론」. 서울: 한국행정연구원.
- 임재영 · 구교준 · 최슬기. 2016. “불평등과 행복: Sen의 역량이론의 관점에서 본 불평등의 작동 메커니즘.” 「행정논총」 54(3), 175-198.
- 장승진. 2011. “행복의 정치경제학: 소득불평등에 대한 인식이 한국인들의 삶의 만족도에 끼치는 영향.” 「한국정당학회보」 10(2), 43-66.
- 정영아. 2018. 「사회에 대한 공정성 인식도가 행복에 미치는 영향: 서울시 주민을 중심으로」. 서울대학교 행정학 석사학위논문.
- 정한울 · 이관후. 2018. 「한국사회 공정성 인식 보고서」. 서울: 한국리서치.

- 조동현 · 권혁용 2016. “무엇이 한국인을 불행하게 만드는가?: 소득불평등, 기회불평등, 그리고 행복의 균열구조.” 「OUGHTOPIA」 31(1), 5-39.
- 천관율 · 정한울. 2019. 「20대 남자: ‘남성 마이너리티 자의식’의 탄생». 서울: 시사IN북.
- 한준 · 김석호 · 하상용 · 신인철. 2014. “사회적 관계의 양면성과 삶의 만족.” 「한국사회학」 48(5), 1-24.
- 홍세희 · 정승. 2014. “회귀분석과 구조방정식 모형에서의 상호작용효과 검증: 이론과 절차.” 「인간발달연구」 21, 1-24.
- 황선재 · 계봉오 2018. “경제적 불평등 인식에 대한 경험적 연구: 한국 사례와 함의.” 「한국인구학」 41(4), 65-88.
- 황수경. 2015. 「한국의 공정성 규범에 대한 실증분석과 소득재분배 정책에의 시사점». 서울: 한국개발연구원.

- Adams, J. S. 1965. “Inequity in Social Exchange.” *Advances in Experimental Social Psychology* 2: 267-299.
- Alesina, A., Di Tella, R., & MacCulloch, R. 2004. “Inequality and Happiness: Are Europeans and Americans Different?.” *Journal of Public Economics* 88(9-10), 2009-2042.
- Anderson, C., Kraus, M. W., Galinsky, A. D., & Keltner, D. 2012. “The Local-leader Effect: Social Status and Subjective Well-being.” *Psychological Science* 23(7): 764-771.
- Arber S. 1989. “Gender and Class Inequalities in Health: Understanding the Differentials.” pp.250-79 in J. Fox (ed.). *Health Inequalities in European Countries*. Aldershot, UK: Gower.
- Bahamondes, J., Sibley, C. G., & Osborne, D. 2019. “We Look (and Feel) Better through System-justifying Lenses: System-justifying Beliefs Attenuate the Well-being Gap between the Advantaged and Disadvantaged by Reducing Perceptions of Discrimination.”

- Personality and Social Psychology Bulletin* 45(9): 1391-1408.
- Beja, E. L. 2014. "Subjective Well-being Analysis of Income Inequality: Evidence for the Industrialized and Emerging Economies." *Applied Research in Quality of Life* 9(2): 139-156.
- Berger, J., Cohen, B. P., & Zelditch, M. 1972. "Status Characteristics and Social Interaction." *American Sociological Review* 37(3): 241-255.
- Bjørnskov, C., Dreher, A., Fischer, J. A., Schnellenbach, J., & Gehring, K. 2013. "Inequality and Happiness: When Perceived Social Mobility and Economic Reality do not Match." *Journal of Economic Behavior and Organization* 91: 75-92.
- Boyce C. J., Brown, G. D., & Moore, S. C. 2010. "Money and Happiness: Rank of Income, not Income, Affects Life Satisfaction." *Psychological Science* 21(4): 471-475.
- Bruni, L., & Porta, P. L. 2005. "Introduction." pp.1-28 in L. Bruni and P. L. Porta (eds.). *Economics and Happiness: Framing the Analysis*. Oxford: Oxford University Press (브루니 · 포르타. 2015. 「경제학과 행복」 강태훈 역. 「행복의 역설」. 서울: 경문사).
- Chirkov, V., Ryan, R. M., Kim, Y., & Kaplan, U. 2003. "Differentiating Autonomy from Individualism and Independence: A Self-determination Theory Perspective on Internalization of Cultural Orientations and Well-being." *Journal of Personality and Social Psychology* 84(1): 97-110.
- Cheung, F. 2016. "Can Income Inequality be Associated with Positive Outcomes?: Hope Mediates the Positive Inequality-happiness Link in Rural China." *Social Psychological and Personality Science* 7(4): 320-330.
- Clark, A. E., Frijters, P., & Shields, M. A. 2008. "Relative Income, Happiness, and Utility: An Explanation for the Easterlin Paradox

- and other Puzzles.” *Journal of Economic Literature* 46(1): 95-144.
- Curhan, K. B., Levine, C. S., Markus, H. R., Kitayama, S., Park, J., Karasawa, M., ... & Ryff, C. D. 2014. “Subjective and Objective Hierarchies and their Relations to Psychological Well-being: A US/Japan Comparison.” *Social Psychological and Personality Science* 5(8): 855-864.
- Curtis, J., & Andersen, R. 2015. “How Social Class Shapes Attitudes on Economic Inequality: The Competing Forces of Self-interest and Legitimation.” *International Review of Social Research* 5(1): 4-19.
- Diener, E. 1984. “Subjective Well-being.” *Psychological Bulletin* 95(3): 542-575.
- Easterlin, R. 1974. “Does Economic Growth Improve the Human Lot? Some Empirical Evidence.” pp.89-125 in P. David and M. Reder (eds.). *Nations and Households in Economic Growth: Essays in Honour of Moses Albramowitz*. New York: Academic Press.
- Festinger, L. 1954. “A Theory of Social Comparison Processes.” *Human Relations* 7(2): 117-140.
- Fong, C. 2001. “Social Preferences, Self-interest, and the Demand for Redistribution.” *Journal of Public Economics* 82(2): 225-246.
- García-Muñoz, T. M., Milgram-Baleix, J., & Odeh-Odeh, O. 2019. “Inequality and Life Satisfaction in Low-and Middle-Income Countries: The Role of Opportunity.” *Societies* 9(2): 37.
- Haller, M., & Hadler, M. 2006. “How Social Relations and Structures can Produce Happiness and Unhappiness: An International Comparative Analysis.” *Social Indicators Research* 75(2): 169-216.
- Harrison, D. A., Kravitz, D. A., Mayer, D. M., Leslie, L. M., & Lev-Arey, D. 2006. “Understanding Attitudes toward Affirmative Action Programs in Employment: Summary and Meta-analysis of 35

- Years of Research.” *Journal of Applied Psychology* 91(5): 1013-1036.
- Hayes, A. F. 2013. *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach*. New York, NY: The Guilford Press.
- Hegtvædt, K. A. 2006. “Justice Frameworks.” pp.46-49 in P. J. Burke (ed.). *Contemporary Social Psychological Theories*. Stanford: Stanford University Press.
- Helliwell, J. F., & Putnam, R. D. 2004. “The Social Context of Well-being.” *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* 359(1449): 1435-1446.
- Homans, G. C. 1974. *Social Behavior: Its Elementary Forms*. New York: Harcourt, Brace and World.
- Huang, J. 2019. “Income Inequality, Distributive Justice Beliefs and Happiness in China: Evidence from a Nationwide Survey.” *Social Indicators Research* 142(1): 83-105.
- Imai, K., Keele, L., Tingley, D., & Yamamoto, T. 2011. “Unpacking the Black Box of Causality: Learning about Causal Mechanisms from Experimental and Observational Studies.” *American Political Science Review* 105(4): 765-789.
- Inglehart, R., Foa, R., Peterson, C., & Welzel, C. 2008. “Development, Freedom, and Rising Happiness: A Global Perspective 1981-2007.” *Perspectives on Psychological Science* 3(4): 264-285.
- Jost, J. T., & Banaji, M. R. 1994. “The Role of Stereotyping in System-justification and the Production of False Consciousness.” *British Journal of Social Psychology* 33(1): 1-27.
- Jost, J. T., Banaji, M. R., & Nosek, B. A. 2004. “A Decade of System Justification Theory: Accumulated Evidence of Conscious and

- Unconscious Bolstering of the Status Quo.” *Political Psychology* 25(6): 881-919.
- Jost, J. T., & Hunyady, O. 2005. “Antecedents and Consequences of System-justifying Ideologies.” *Current Directions in Psychological Science* 14(5): 260-265.
- Kim, H., & Ohtake, F. 2014. *Status Race and Happiness: What Experimental Surveys Tell Us* (No. 2014-01). KDI Policy Study. Seoul: Korea Development Institute.
- Kline, R. B. 2005. *Principles and Practice of Structural Equation Modeling* (2nd edn). New York: Guilford Press.
- Leventhal, G. S. 1980. “What Should be Done with Equity Theory?.” pp. 27-55. in K. Gergen, M. Greenberge, and R. Willis (eds.). *Social Exchange*. New York: Springer.
- Lewin-Epstein, N., Kaplan, A., & Levanon, A. 2003. “Distributive Justice and Attitudes toward the Welfare State.” *Social Justice Research* 16(1): 1-27.
- Luttmer, E. F. 2005. “Neighbors as Negatives: Relative Earnings and Well-being.” *The Quarterly Journal of Economics* 120(3): 963-1002.
- Marsh, H. W., Wen, Z., & Hau, K. T. 2004. “Structural Equation Models of Latent Interactions: Evaluation of Alternative Estimation Strategies and Indicator Construction.” *Psychological Methods* 9(3): 275-300.
- Nussbaum, M. C. 2005. “Mill between Aristotle and Bentham.” pp.170-183 in L. Bruni and P. L. Porta (eds.). *Economics and Happiness: Framing the Analysis*. Oxford: Oxford University Press
- (뉴스바움. 2015. 「아리스토텔레스와 벤담 그리고 밀」 강태훈 역. 「행복의 역설」. 서울: 경문사).

- Oishi, S., Kesebir, S., & Diener, E. 2011. "Income Inequality and Happiness." *Psychological Science* 22(9): 1095-1100.
- Oshio, T., Nozaki, K., & Kobayashi, M. 2011. "Relative Income and Happiness in Asia: Evidence from Nationwide Surveys in China, Japan, and Korea." *Social Indicators Research* 104(3): 351-367.
- Ravazzini, L., & Chávez-Juárez, F. 2018. "Which Inequality Makes People Dissatisfied with Their Lives?: Evidence of the Link between Life Satisfaction and Inequalities." *Social Indicators Research* 137(3): 1119-1143.
- Rözer, J., & Kraaykamp, G. 2013. "Income Inequality and Subjective Well-being: A Cross-national Study on the Conditional Effects of Individual and National Characteristics." *Social Indicators Research* 113(3): 1009-1023.
- Sandel, M. J. 2020. *The Tyranny of Merit: What's Become of the Common Good?*. London: Allen Lane (함규진 역. 2020. 「공정하다는 착각: 능력주의는 모두에게 같은 기회를 제공하는가」. 서울: 와이즈베리).
- Sandvik, E., Diener, E., & Seidlitz, L. 1993. "Subjective Well-being: The Convergence and Stability of Self-report and Non-self-report Measures." *Journal of Personality* 61(3): 317-342.
- Senik, C. 2005. "Income Distribution and Well-being: What can We Learn from Subjective Data?." *Journal of Economic Surveys* 19(1): 43-63.
- Shepelak, N. J. 1987. "The Role of Self-explanations and Self-evaluations in Legitimizing Inequality." *American Sociological Review* 52(4): 495-503.
- van den Bos, K. 2007. "Hot Cognition and Social Justice Judgments: The Combined Influence of Cognitive and Affective Factors on the

- Justice Judgment Process.” pp.61-84 in D. De Cremer (ed.). *Advanced in the Psychology of Justice and Affect*. Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- van Hoorn, A. 2015. “Individualist-collectivist Culture and Trust Radius: A Multilevel Approach.” *Journal of Cross-Cultural Psychology* 46(2): 269-276.
- VanderWeele, T. J. 2016. “Mediation Analysis: A Practitioner’s Guide.” *Annual Review of Public Health* 37: 17-32.
- Veenhoven, R. 1990. “Inequality in Happiness: Inequality in Countries Compared across Countries.” Paper presented at the 12th World Congress of Sociology. Madrid, Spain.
- Veenhoven, R. 1991. “Is Happiness Relative?.” *Social Indicators Research* 24(1): 1-34.
- Veenhoven, R. 1994. 「World Database of Happiness: Correlates of Happiness: 7837 Findings from 603 Studies in 69 Nations 1911-1994」 (Vols.1-3). Rotterdam, The Netherlands: Erasmus University.
- Verme, P. 2009. “Happiness, Freedom and Control.” *Journal of Economic Behavior and Organization* 71(2): 146-161.
- Welzel, C., & Inglehart, R. 2010. “Agency, Values, and Well-being: A Human Development Model.” *Social Indicators Research* 97(1): 43-63.
- Wilkinson, R., & Pickett, K. 2018. *The Inner Level: How More Equal Societies Reduce Stress, Restore Sanity and Improve Everyone's Well-being*. London: Penguin Books (이은경 역. 2019. 「불평등 트라우마: 소득 격차와 사회적 지위의 심리적 영향력과 그 이유」. 서울: 생각이음).
- Zelditch, M., Berger, J., Anderson, B., & Cohen, B. P. 1970. “Equitable Comparisons.” *Pacific Sociological Review* 13(1): 19-26.

〈부록〉 주요 변수들의 상관관계

	1	2	3	4	5	6	7
1 행복감	1						
2 삶의 만족도	.70***	1					
3 로그 가구소득	.18***	.15***	1				
4 교육 수준	.15***	.11***	.42***	1			
5 주관적 소득 지위	.22***	.19***	.54***	.31***	1		
6 교육 기회	.17***	.18***	.016	.006	.24***	1	
7 취업 기회	.20***	.24***	.033	.024	.21***	.67***	1
8 승진승급 기회	.26***	.26***	.025	.032	.19***	.56***	.71***
9 정규직 전환 기회	.22***	.23***	.006	.012	.16***	.44***	.57***
10 노력하면 성공	.030	.068*	-.010	.024	-.085**	-.037	.072*
11 경쟁은 긍정적	-.041	.026	.004	.012	-.14***	-.28***	-.24***
12 노력한 만큼 소득 차이	.11***	.086**	.10***	.047	.084**	.13***	.16***
13 생계는 개인의 책임	.011	.018	.005	.011	.18***	.34***	.28***
14 소득 재분배 부정적	-.031	-.029	-.041	-.072*	.057*	.13***	.041

	8	9	10	11	12	13	14
8 승진승급 기회	1						
9 정규직 전환 기회	.57***	1					
10 노력하면 성공	.094***	.00	1				
11 경쟁은 긍정적	-.17***	-.23***	.43***	1			
12 노력한 만큼 소득 차이	.20***	.13***	.078**	.058*	1		
13 생계는 개인의 책임	.18***	.20***	-.19***	-.22***	.19***	1	
14 소득 재분배 부정적	.013	.003	-.018	-.043	-.061*	.24***	1

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

The Relationship between Socioeconomic Status, Perceived Equality of Opportunities, and Subjective Wellbeing according to the Socioeconomic Value Systems of Koreans

Eum, Seung-bum

MA in Sociology, Jeonbuk National University

Kim, Jae-Woo

Professor, Department of Sociology, Jeonbuk National University

Abstract

The purpose of the current study is to examine the mediation effect of perceived equality of opportunities as a link that can explain socioeconomic disparities in subjective wellbeing and also the moderation effect of socioeconomic value systems in search for intervening conditions. To this end, we estimate a structural equation model using the 7th wave of the World Values Survey data for a representative national sample of Korean adults. First, we found that the happiness of Koreans is directly affected by their social class position, and a part of SES-based subjective wellbeing is attributable to differences in the perceived equality of opportunities across education, employment, promotion, and the transition of fixed-term to full-time workers. Second, perception of opportunity equality is less influenced by socioeconomic status and its association with happiness is weaker among those who tend to believe that competition is good and hard work, not luck or connections, brings a better life. Third, subjective wellbeing is more vulnerable to perception of opportunity equality among people who follow the equity principle or oppose income redistribution by the state in favor of individual responsibility. In conclusion, pursuing the overall equality of opportunities in Korean society seems to be one of ways in which happiness inequality across socioeconomic strata can be partially weakened. Our findings also indicate that if rewards for hard work and fair competition are not guaranteed, the gaps not only in perceived opportunity

equality but also in subjective wellbeing may deepen between high and low SES groups. Furthermore, more egalitarian social values may make happiness and life satisfaction among Koreans free from the evaluation of equality in opportunities.

Key words: Socioeconomic status, Subjective wellbeing, Perception of opportunity equality, Principle of fairness, Socioeconomic value system, World Values Survey

세계 게임산업의 다양성·포용성 정책과 여성 재현 방식의 변화

임 인 숙* · 오 윤 구** · 고 영 란***

요 약

이 연구는 게임 세계에서 여성의 상징적 소멸과 여성을 남성의 구원에 의존하는 나약한 존재나 성적 대상으로 그리는 재현 관행을 개선해야 한다는 문제의식에서 출발했다. 2010년 후반부터 세계 게임시장에 '다양성·포용성'의 가치와 구체적인 실행 가이드라인이 도입되고 있는 점에 주목하면서, 이 연구는 지난 10여 년 동안 비디오 게임에서 여성 캐릭터의 부재와 과도한 성적 이미지의 문제가 교정되고 있는지 분석하고자 했다. 이를 위해 2010년부터 2020년까지 GAME OF THE YEAR PICKS BLOG가 매년 집계한 '올해의 게임(Game of the Year)' 10위권에 든 게임 총 101개를 분석 대상으로 삼았다.

주요 발견은 다음과 같다. 첫째, 여성 캐릭터를 단독 또는 공동 주인공으로 설정한 게임의 비중은 24.7% 수준으로 여전히 낮은 편이다. 그나마 주인공의 성별을 선택할 수 있는 옵션이 추가됨으로써(22.8%), 여성 캐릭터의 비가시성 문제를 간접적으로 해소하고 있다. 둘째, 여주인공을 설정한 게임의 경우, 여성 캐릭터의 정형화된 이미지들이 점차 사라지고 있는 추세이다. 이런 유형의 게임들은 대체로 여주인공 캐릭터를 진취적이고 강한 주체로 설정하는 한편, 여성을 성적 대상으로 그리는 재현 관행을 답습하지 않고 있다. 20~30여 년 동안 시리즈물로 출시된 게임 분석을 통해서, 또한 미국과 유럽의 게임등급위원회(ESRB, PEGI)의 선정성 내용 정보 분석을 통해서 이런 변화상을 확인했다. 다양성과 포용성의 국제 규범화 추세가 이런 변화에 일조했으리라는 해석과 함께, 한국 게임문화의 획기적인 변화의 필요성을 논의한다.

주제어: 비디오 게임, 과소대표성, 성적 대상화, 다양성, 포용성

* 교신저자, 제1저자, 고려대학교 문과대학 사회학과 교수

** 제2저자, 고려대학교 사회학과 박사과정

*** 제3저자, 울산여성가족개발원 연구원

I. 들어가는 글

비디오 게임을 비롯한 대중매체는 여성과 남성의 특성과 역할에 대한 가부장제적 고정관념을 정당화하고 강화할 수 있다. 비디오 게임 콘텐츠에 관한 선행연구들이 가장 많이 지적하는 문제점은, 여성 캐릭터의 부재 또는 과소 대표성과 성적 대상화이다(Provenzo, 1991). 여성이나 소수자 집단을 표현하는 캐릭터 이미지가 생략되거나 축소되어 있고, 있더라도 고정화된 이미지로 이루어지는 허위적이고 부정적인 재현의 문제가 지적되고 있다.

2005~2006년도 미국에서 가장 많이 팔린 150개의 게임을 대상으로 한 연구(Williams, Martins, Consalvo, and Ivory, 2009)에서 주요 여성 캐릭터가 없는 게임이 약 90%나 된다. 여성 캐릭터가 등장하더라도 ‘위기에 빠진 여성’이나 극도로 성애화된 이미지 일색이다. 비디오 게임은 여성 캐릭터를 내러티브의 주변부에 위치시키고 파편화되고 과장된 육체적 존재로 그려왔다. 여성 캐릭터 이미지는 남성 게이머들의 시각적 즐거움을 위해 배치되거나 남주인공의 구원을 기다리는 불잡힌 공주 역할로 한정되었다(Kondrat, 2015). 이처럼 가상 공간에서의 성별화된 역할 설정은 성인용 게임뿐만 아니라 아동용 게임에서도 반복되어왔다(임인숙, 2004).

그런데 2010년 이후 해외 비디오 게임문화에서 변화의 흐름이 포착되고 있다. 플레이어블(playable)¹⁾ 여성 캐릭터들이 증가하고 그들을 재현하는 방식도 달라지고 있다. 남성이 독점했던 전투와 모험을 수행하는 여성 캐릭터들이 게임 내러티브의 중심으로 들어서고 있다. 주인공 라라 크로프트의 성

1) 플레이어블(playable) 캐릭터는 게임 안에서 플레이어가 직접 움직일 수 있는 캐릭터를 의미한다. 이 캐릭터는 플레이어의 분신으로서 게임 서사의 중심에 서서 플레이어의 선택을 게임에 반영하는 아바타(avatar)로서 기능한다. 대부분의 게임 플레이 과정에서 플레이어는 자신의 플레이어블 캐릭터를 바라보거나(3인칭 게임의 경우) 플레이어블 캐릭터의 시선으로 게임 세계를 바라보게 된다(1인칭 게임의 경우). 플레이어블 캐릭터는 플레이어가 게임을 경험하는 가장 중요한 매개체이다.

적 이미지를 줄이면서 강한 여성 주체로 리메이크하는 데 성공한 ‘툼 레이더’ 시리즈, 좀비 바이러스로 붕괴한 사회를 배경으로 대안적인 가족 서사를 선보인 ‘더 라스트 오브 어스 시리즈’, 거액이 투자되는 AAA급 액션 RPG이면서도 여성 주인공을 전면에 내세운 ‘호라이즌: 제로 던’, ‘어새신크리드: 발할라’ 등이 대표적인 예들이다.

여성 캐릭터의 다분히 성적이었던 이미지는 어떻게 변화하고 있을까? 1990년대부터 2000년까지 증가세를 보이던 성적 이미지는 2000년대 중반부터 감소 추세로 돌아섰다고 보고된다(Cunningham, 2018). 플레이어블 여성 캐릭터가 등장하는 게임을 분석한 연구에 따르면(Lynch et al, 2016), 1983년부터 1990년까지 출시된 게임에는 성적인 이미지의 여성 캐릭터가 적었지만, 그 후 2000년대 중반까지 한층 성애화된 이미지가 많이 도입되었다. 고해상도 3D 컴퓨터 그래픽과 같은 기술적 진보가 여성 캐릭터의 성애화 추세에 일조했다고 해석된다. 그런데 2006년 이후부터 여성 캐릭터를 성적으로 그리는 경향은 감소 추세를 보인다. 비디오 게임산업에서의 다양성 부족에 대한 비판이 나오고 여성 게이머들이 증가하면서 이런 변화가 시작되었을 수 있다.

그러나 또 다른 한편으로는, 문화의 성애화가 가속화 되면서 남성 캐릭터는 극도로 근육질로 재현되는 반면, 여성 캐릭터는 한층 더 성적인 이미지로 재현되고 있다는 연구결과도 있다(Dill and Thil, 2007). 비디오 게임 산업은 여전히 남성 위주의 문화산업으로 볼 수 있다. 여성 개발자와 여성 게이머의 가시성이 여전히 높지 않기 때문에 게임 콘텐츠에 여성의 관점과 선호를 충분히 반영하기 어렵다. 남성 중심적인 게임문화를 개혁하려는 움직임에 대해서도 저항이 만만치 않다. 남성 게이머들은 자신들이 선호하던 여성 캐릭터의 외모가 수정되고 성 소수자 캐릭터가 추가되는 변화 등에 반발하고 있다. 최근 게이머 커뮤니티들에서 발생한 이른바 ‘PC(political correctness)’ 논란들과²⁾ 2014년 미국 게이머 커뮤니티의 ‘GamerGate’ 해시태그 사태³⁾

2) 2018년 ‘배틀필드5’의 여성과 유색인 캐릭터 논란, 2018년 유비소프트의 사내 다양성 교육 논란, 2019년 ‘오버워치’의 솔저의 성 정체성 논란, 2020년 ‘라스트 오

등을 들 수 있다.

이런 변화의 소용돌이 속에서 지난 10여 년 동안 비디오 게임에서 여성 캐릭터를 재현하는 방식은 실제로 어느 정도 변화했을까? 이런 문제의식에서 출발해, 이 연구는 다음과 같은 연구질문을 설정한다. 첫째, 비디오 게임에서 여성 캐릭터의 부재 또는 과소 대표성의 문제가 개선되고 있는지 파악한다. 여성을 주인공으로 설정한 게임의 비중은 어느 정도 증가했는가? 둘째, 여주인공을 가시화한 게임에 초점을 맞추고 여성을 성적 대상으로 배치하는 재현 관행이 개선되고 있는지를 파악한다. 특히 수십 년에 걸쳐 리메이크된 시리즈 게임을 비교하면서, 여성에게 능동적이고 진취적인 주체로서의 캐릭터성이 추가되고 있는지, 여성 캐릭터의 과도한 성적 이미지를 교정하는 작업이 진행되고 있는지 파악한다.

게임은 단순히 개인적인 유희를 위한 소비 매체가 아니라, 사회문화적 가치를 담은 의미 있는 텍스트이다(이동연, 2008). 이런 전제에서 출발해 이 연구는 비디오 게임에 대한 내용분석을 시도한다. 게임 텍스트를 구성하는 서사와 이미지 분석을 통해서 디지털 시대의 가상공간에서도 가부장적 문화 논리를 여전히 답습하고 있는지 비판적으로 분석한다. 분석 대상은, 세계 비디오 게임 시장에서 ‘올해의 게임(Game of the Year, 이하 GOTY)’으로 선정된 상위 10위권 게임 101개이다. 이 연구는 세계적으로 평론가들의 호평과 함께 대중성을 확보한 이런 게임들이 선도적으로 게임 문화를 바꾸고 있는지, 그 한계는 무엇인지 탐색한 연구로서 의의가 있다.

브 어스 파트2’의 주인공 엘리의 외모 수정 논란이 그 예들이다.

- 3) ‘GAMERGATE’ 운동은 표면적으로 게임 개발자들과 언론의 유착을 고발하는 운동이었지만, 게임산업에 참여하는 진보적 개발자, 언론인, 학자, 특히 여성들에 대한 조직적이고 무차별적인 살해나 강간 위협이 있었다는 점에서 게이머 커뮤니티의 남성 중심성이 드러난 사건이었다(Mortensen, 2018; Salter, 2018).

II. 이론적 논의 및 선행연구

1. 여성의 비가시성과 허구적 재현의 문제

1) 여성 캐릭터의 부재와 성적 이미지

하먼(Hamman, 2017)의 주장에 따르면, 게임은 정형화된 젠더 이미지를 배치함으로써 패권적 남성성을 재생산하는 공간이다. 그레이(Gray, 2014) 역시 게임 세계의 권력 구조에서 백인 남성은 지배적 위치를 차지하고 여성과 유색인종은 대체로 착취의 대상으로 설정되고 있다고 비판한다. 여성과 유색인종, 동성애자 등 소수자를 둘러싼 고정관념이 백인 남성의 특권을 부여하는 내러티브 장치로 배치되고 있다는 측면에서이다. 게임에서 여성이나 소수집단을 재현하는 캐릭터의 부재는 단순히 캐릭터의 다양성 부족의 문제만이 아니다. 가상세계에서 소수자 집단의 부재는 일종의 ‘상징적 소멸’(symbolic annihilation)로 해석할 수 있다(Gerbner and Gross, 1976: 182). 권력 서열의 하단에 위치한 집단의 사회적 존재감과 정체성이 부분적으로 생략되거나 완전히 삭제될 때, 그들의 비가시성은 그들을 원래 그 자리에 머물게 하는 통제 효과를 낼 수 있다(Gross, 2001). 여성과 소수자 캐릭터를 배치하더라도 고정관념에 근거한 차별적이거나 혐오적 이미지들은 위험하다. 게이머들에게 이러한 행동이 용납될 수 있고 세상의 상식으로 승인될 수 있다는 메시지를 보낼 수 있기 때문이다(Dunlop, 2007).

여성 캐릭터를 포함한 게임일지라도 그 캐릭터는 지독히 정형화된 이미지로 재현되고 있다. 디에츠의 분석(Dietz, 1998)을 보면, 대부분의 여성 캐릭터들은 갇혀있거나 끌려다니는 연약하고 무력한 피해자, 즉 ‘위기에 빠진 여자’로서 남성의 구원을 기다리는 존재로 그려진다. 또한 여성 캐릭터는 남성이 응시하는 과도하게 성적인 존재로 묘사된다. 대부분 여성은 결코 30세 이상 늙지 않은 것처럼 보이고, 대체로 날씬하며 몸에 딱 달라붙고 선정적인 옷을 입고 있고(Mulvey, 1975), 큰 젖가슴과 긴 다리가 드러나는 꼭 끼고 도

발적인 옷차림이다(Dietz, 1998). 또한 그들은 현실적으로 도저히 불가능한 얇은 허리와 디지털 기술로 팽창된 유방을 가진 유혹적인 존재이며(Poole, 2000), 상황에 어울리지 않은 노출이 심한 옷을 입거나 부분적으로 나체로 재현되고 있다. 같은 맥락에서, 10대들은 남성 캐릭터를 묘사하면서 근육질이라는 단어를 가장 많이 쓰고, 여성 캐릭터 묘사 시 큰 가슴을 들고 있다(Dill and Thil, 2007). ‘WWE Wrestlemania’(2002) 게임의 경우, 성적으로 과잉 몸매로 묘사되는 레슬링 선수는 자신의 가슴과 브래지어를 드러내기 위해 블라우스를 찢고 머리 위로 블라우스를 휘두른다(Dunlop, 2007). ‘Grand Theft Auto’ 시리즈에서는 매춘부처럼 차려입은 여성 캐릭터에겐 “거칠게 다루지는 것이 좋다”는 대사가 붙는다(Gabbiadini et al., 2016). 이처럼 여성을 성적 대상으로 다루는 재현 공식은 여성 캐릭터의 외모뿐만 아니라, 남성을 유혹하는 선정적인 포즈나 언어의 형태로 배치되고 있다.

심지어 여성에 대한 폭력을 정상적으로 그리기도 한다. ‘Grand Theft Auto’ 시리즈의 경우, 남성 캐릭터는 늘 초(hyper)남성적이고 지배적이며 공격적으로 묘사된다. 반면 여성 캐릭터는 게임 스토리의 주변에 있고, 성적인 대상(성매매 여성 또는 봉춤 댄서)으로만 배치된다. 플레이어들은 매춘부에게 성매매 대금을 지불한 후 그 여성을 살해하고 돈을 다시 빼앗아 갈 수도 있다. 심지어 이런 폭력적 행위를 선택한 플레이어는 포인트나 캐릭터의 체력 증강과 같은 보상을 얻을 수도 있다(Gabbiadini et al., 2016). 여성뿐만 아니라 다른 남성들을 폭행하고 살해하고 착취하는 공격적인 남성 이미지가 넘치는 게임이지만 흥행에는 성공했다. 초남성성이 확장되고 있는 이런 유형의 게임은 남성들에게 여성이나 소수자를 향한 적대감과 분노, 증오를 허락하고 장려하는 공간이 되고 있다(Chory and Goodboy, 2011).

현재 유통되는 디지털 게임 콘텐츠의 상당수는 타자를 살해하도록 유도하는 전시(戰時)라는 상황 설정과 상명하달의 가부장제 시스템을 재현함으로써 이용자들의 경험을 남성 동성연대적 경험으로 한정시킬 수 있다(안선영, 2010). 20대 한국 게이머를 대상으로 한 연구를 보면, 특히 경쟁적인 팀 기반 게임에서 여성으로 인지될 때 여성들은 성차별을 당하기 쉽다(Marshellie

and Park, 2020). 한국 여성 게이머들에게 가해지는 폭력적 발화 실태를 분석한 연구(범유경·이병호·이예슬, 2017)에 따르면, 여성 게이머에 대한 비난은 대체로 그들이 '여성'이라는 사실에 초점이 맞춰져 있다. 그래서 여성을 향한 성적 대상화, 여성 혐오적 표현, 성 고정관념적 발언이 대부분이다. 남성 게이머들의 폭력적 언사는 신성한 남성 공간을 비집고 들어온 여성에 대한 비난이며, 그들을 성적인 대상으로 환원하려는 시도이다.

2) 게임의 여성 이미지가 미치는 영향

여성을 이렇게 재현하는 게임문화가 현실 세계의 남성과 여성에게 미치는 영향은 적지 않다. 윌리엄스 등(Williams, Consalvo and Ivory, 2009)의 주장에 따르면, 게임은 보수적인 사회의 분노를 사고 있지만, 사회적 규범과 권력관계를 강화하는 수단으로 이용되고 있다. 오늘날 영향력이 상당한 대중매체로서 부상한 비디오 게임은 여성에 대한 고정관념적 이미지를 제공함으로써 가부장제의 젠더 규범과 권력관계를 강화할 수 있다. 여성의 관능적이고 이상적인 몸매 이미지를 주로 사용하는 게임은 여성이 어떻게 보여야 하고 느껴야 하고, 취급되어야 하는지에 대한 인식 틀을 제공하는 기능을 할 수 있다(Kondrat, 2015; Dunlop, 2007).

비디오 게임 노출이 실제로 어떤 영향을 미치는지에 관한 연구들이 축적되고 있다. 주류 게임 장르인 전투, 경주, 슈팅 게임에서 과하게 성적인 여성 이미지들은 이런 게임을 주로 하는 젊은이들에게 강한 성적 의미를 전달하고 있다(Beasley and Standley, 2002). 여성을 섹스의 대상이나 연약한 희생자로서 바라보게끔 하고, 정형화된 전통적인 젠더 역할을 주입한다는 점에서 남녀 모두에게 유해하다(Dunlop, 2007; Kondrat, 2015). 야오 등(Yao, Mahood, and Linz, 2010)의 연구를 보면, 여성 캐릭터를 대상화한 비디오 게임을 주로 하는 남자 대학생들은 여성을 성적 대상으로 보는 경향이 있다. 여주인공의 성적 이미지가 강한 비디오 게임을 한 실험 집단과 그런 이미지에 노출되지 않은 집단을 비교한 연구(Behm-Morawitz and Mastro, 2009)

도 동일한 결과를 보여준다. 전자의 경우, 여성의 옷차림이나 외모, 직업 선택, 가사노동에 관해 전통적인 성 역할을 더 강하게 지지하는 경향을 보인다. 심지어 여성 캐릭터의 성적 이미지는 여성 게이머의 자존감과 자기효능감에도 부정적인 영향을 미치고 있다. 성적인 여성 캐릭터로 게임을 한 여대생들은 성적이지 않은 여성 캐릭터로 플레이한 여대생들보다 자기효능감이 더 낮게 나타난다. 여성 캐릭터의 지나치게 성적인 몸매와 옷차림이 그녀의 권력과 강점을 가려버리기 때문에 이런 결과가 나오는 것으로 해석된다. 해리슨과 본드의 연구(Harrison and Bond, 2007)에 따르면, 비디오 게임은 이상적인 몸 이미지에도 영향을 미치고 있다. 게임 잡지를 읽는 청소년들은 피트니스 잡지나 스포츠 잡지의 독자들보다 근육질의 건장한 몸을 얻고자 하는 욕구가 더 강하다. 그런 몸을 만들면 게임 캐릭터와 마찬가지로 권력과 명성을 얻을 수 있을 거라고 기대하기 때문이다. 이런 게임 이미지에 노출된 여자 청소년들 역시 건강을 유지하면서 현실적으로 얻을 수 없는 커다란 가슴과 얇은 허리, 작은 엉덩이를 선망하는 것으로 나타난다.

2. 게임산업의 다양성·포용성 정책 확장

1) 여성 게임 소비자의 증가

비디오 게임은 오늘날 가장 생생하고 인기 있는 대중예술 형식(Jenkins & Squire, 2002; 전경란, 2014에서 재인용)으로 ‘뉴 할리우드(New Hollywood)’로 불린다. 『2020 대한민국 게임백서』에 따르면, 2019년 전 세계 비디오 게임시장의 규모는 1,864억 9,100만 달러, 한국 게임시장의 규모는 15조 5,750억 원을 기록했다. 한국은 세계 게임시장의 6.2% 규모로 5위 자리에 올라섰다. 게임시장 조사업체인 ‘뉴주(NewZoo)’의 발표(2019년 6월)에 따르면 전 세계에는 25억 명 이상의 게이머가 존재하며 이들은 2019년에 1,521억 달러를 게임에 지출할 것으로 예상되었다. 또한 2018년부터 2022년까지 세계 게임 시장은 연평균 9.0%의 성장률을 보일 것으로 예상되었다.

특히 2019년 모바일 게임 시장의 규모는 전년 대비 10.2% 성장한 685억 달러로 게임 시장 전체의 45%를 차지하며 가장 큰 게임 플랫폼의 위치를 유지했다.

그런데 세계 비디오 게임 산업의 성장에는 모바일 시장에 대거 진입한 여성 게이머들이 크게 기여하고 있다. 뉴주의 분류에 따르면, 전통적인 게임시장이라고 할 수 있는 PC와 콘솔게임의 경우 여전히 남성 게이머의 숫자가 많다. 한 달에 한 번 이상 PC게임과 콘솔게임을 즐기는 남성이 각각 48%와 37%지만, 여성은 각각 35%와 23% 수준이다. 그러나 모바일 게임의 경우, 한 달에 한 번 이상 게임을 즐기는 남성은 52%, 여성은 48%로 거의 비슷하다(Newzoo, 2017). 또한 e-스포츠의 발전과 함께 스트리밍 산업이 발전하면서, 게임을 직접 하지 않더라도 게임을 시청하는 게임 애호가도 증가했다. 이렇게 넓은 의미로 게이머의 성비를 파악하면 여성 게이머의 비율은 46%까지 증가한다(Newzoo, 2019).

2020년 구글과 시장조사업체 ‘니코 파트너스’의 발표(Nicopartners, 2020)에 따르면, 2019년 세계 게임 수익의 48%(690억 달러)는 아시아 시장에서 창출되고 있고, 그 원동력은 여성 게이머의 증가 덕분이다. 전체 게이머 중 여성의 비중은 2017년(총 11억 3천만 명) 32%에서 2019년(총 13억 3천만 명) 38%로 늘어났다. 2019년 여성 게이머들의 모바일 게임 지출은 모바일 게임 전체 매출의 35%를 차지한다. 한국에서도 유사한 경향을 확인할 수 있다. 남성과 여성의 게임 이용률은 각각 73.6%와 67.3%로 남성이 더 높다. 그러나 연령대를 나누어 비교하면 10대 남성과 여성의 게임 이용률은 각각 92.8%와 90.0%로 큰 차이가 없다(장은혜 외, 2020). PC게임(남성 53.3%, 여성 29.5%)과 콘솔게임(남성 16.4%, 여성 12.8%)은 남성 소비자가 많지만, 모바일 게임은 여성이 좀 더 높다(남성 63.7%, 여성 64.7%).

이렇게 여성 게임 인구의 증가세는 폭발적이다. 그러나 여성은 진정한 게이머가 아니라는 고정관념과 차별적 관행이 지속되고 있다(Paaßen, Morgenroth, and Stratemeyer, 2017). 여성과 게임은 근본적으로 양립할 수 없다는 시각이 여전하다. 가부장제 사회가 여성에게 기대하는 양육과 돌

봄, 공감의 역할과 게임의 남성적 본성이 충돌한다는 것이다. 폭력을 이용해 상대방을 정복하고 통제하며 여성을 성적 대상으로 배치하는 게임은 남성적 본성을 가지는 것으로 해석된다(Soukup, 2007). 비디오 게임 산업은 젊은 남성 이성애자를 핵심 고객층으로 간주하고 그들의 선호에 맞는 콘텐츠를 계속 생산해왔다.⁴⁾ 2014년부터 비디오 게임 저널리즘에서의 윤리를 요구하는 캠페인 #GamerGate는 결국 페미니스트 게임 평론가들에 대한 강간과 살인 협박 등 온라인 괴롭힘으로 귀결되었다. “게임은 남성들을 위해서, 남성들이 만드는 것”이라고 주장하는 남성 게이머들은 페미니스트 침입자들을 공격한 것으로 간주되었다. 시시한 플랫폼에서 시시한 게임을 건성으로 하는 것으로 보이는 여성은 진정한 게이머로 인식되지 않고, 전용 콘솔을 사용해 더 어렵고 경쟁적인 게임을 하는 남성만 진정한 게이머 정체성을 인정하는 셈이다. 게다가 여성은 게임에서 종종 남성의 친구나 연인으로 소개되기 때문에 그들은 게이머가 아니라 로맨틱한 파트너의 역할을 하는 것으로 인식된다(Ratan et al. 2015; Williams et al. 2009). 여성 게이머들이 스스로 비가시성을 선택하는 경우도 있다. 멀티플레이어 게임에서 여성임을 드러내면 정당한 실력을 의심받거나(Fox and Tang, 2014) 성희롱의 대상이 될 수 있다고 판단하기 때문이다(Barak 2005; Cote, 2015).⁵⁾ 이렇게 게임은 남성의 전유 공간이라는 고정관념이 지속되는 한, 침입자로 간주되는 여성들은 독성적인 게임 환경에 내몰릴 수밖에 없다.

4) 비디오 게임 산업이 여성을 주변화하고 성적 대상으로 배치하는 데는 경제적 동기가 있다는 연구 결과도 있다. 게임의 박스아트 이미지에 여성 캐릭터를 중심에 배치하지 않을 때, 또는 성적 이미지로 그릴 때 게임의 판매량이 증가하는 반면, 그 캐릭터를 중심에 놓거나(성적 이미지 여부와 상관없이) 남성 캐릭터 없이 여성 캐릭터만 그리면 판매량이 감소한다고 보고된다(Near, 2013).

5) 이런 이유에서 남성 청소년의 71%가 음성 채팅을 사용하지만, 여성 청소년은 28%만 그렇다(Lenhart et al., 2015). 폭력적인 멀티플레이어 게임 중 녹음된 남녀의 목소리를 들려준 실험에서, 여성의 목소리는 남성의 목소리보다 적대적인 반응을 3배 더 많이 받았다(Kuznekoff and Rose, 2013).

2) 게임산업의 다양성·포용성 선언

다양성과 포용성은 지속 가능한 사회를 위한 21세기의 핵심적 가치인 만큼, 게임을 비롯한 문화산업 전반이 이런 시대적 흐름에 발을 맞추는 추세이다. 최근 게임산업은 게임의 내용뿐만 아니라 게임 제작 환경, 게임의 평가방식, 소비자와의 소통 등 여러 가지 측면에서 다양성의 가치를 증진하기 위한 계획을 발표하고 있다. 특히 세계적인 게임 회사들은 다양성 부족이 게임시장에 미치는 부정적인 영향에 주목하기 시작했다. 2019년 국제게임개발자연합(International Game Developers Association)의 보고서에 따르면, 게임산업에 대한 부정적인 인식에 영향을 미치는 요인은 게이머들 사이의 성차별(72%), 게임 내용에서의 성차별(57%), 직장에서의 성차별(54%)이다. 이런 맥락에서, 거대 게임 회사들의 다양성 수용 조치는 여성 고객의 불만을 의식한 시장 확장 전략일 수 있다(Weststar and Kumar, 2020).

실제로 많은 게임 회사들이 이러한 행보에 동참하고 있다. 북미 최대의 게임 개발사이자 ‘스타크래프트’ 게임으로 유명한 블리자드의 경우, 2017년 ‘글로벌 다양성·포용성 계획(GDII)’을 발표했다. 이 계획은 현재 21% 수준인 여직원 비율의 증가, 현재 14%대의 소수자 직원(인종과 성적 지향성)의 비율 증가, 사내 LGBTQ 위원회와 여성 멘토링 그룹 창설을 포함하고 있다. 또한 여성 캐릭터의 성 상품화를 줄이는 방향으로 게임 개발 문화를 개선하겠다는 의지를 표명했다(게임스팟, 2017.8.10; 미디어SR 2018.6.7). 이러한 움직임은 캠페인에서 그치지 않고 실제 게임 콘텐츠의 변화로 이어지고 있다. 블리자드는 2016년에 출시한 ‘오버워치’ 게임에 자폐증 환자, 레즈비언, 무성인, 노인 등의 캐릭터를 배치하고 세상을 위해 싸우는 영웅으로 그들을 그렸다(<https://playoverwatch.com/ko-kr/>).⁶⁾

6) 블리자드 엔터테인먼트 사장(J. Allen Brack)은 다음과 같이 밝힌다. “우리는 다양성을 통해 성장과 혁신을 이룰 수 있다고 확신한다. 포용성은 플레이어와 우리 세계관에서 편안함을 느낄 수 있는 것이며, 우리 직원들이 블리자드에서 편하게 소속감을 느끼는 것이다. 누군가의 정체성을 표현하고 대변하는 것이 중요하고,

2021년 세계 최대의 게임 개발·유통사인 일렉트로닉 아츠(EA) 역시 포용성과 다양성의 가치에 기반해 사업 계획을 발표했다. “우리는 모든 인격체의 잠재력을 믿는다. 당사는 생각과 문화적 차이, 라이프스타일, 나이, 배경, 경험, 종교, 경제적 사회적 지위, 성 정체성, 결혼 여부 등의 다양성을 인정한다”라고 선언하며, 이런 다양성 전략이 “새롭고 다양한 시장으로 확장하는데 도움이 된다”는 점을 적시하고 있다. 양성평등과 사회적, 인종적 정의, 다양한 재현을 중심 가치로 삼고 포용적 고용뿐만 아니라 포용적 게임 문화로의 변화를 약속한다. “우리가 창조하고 이야기를 꾸민 캐릭터들이 우리가 사는 세상에 긍정적인 영향을 줄 수 있도록 포용적 게임을 제작하겠다”는 것이다. 이런 맥락에서, EA는 ‘Apex 레전드’, ‘스타워즈 배틀프론트2’, ‘미러스 엣지’ 등의 게임에 강력한 여성 캐릭터를 추가하고 ‘더 심즈’에 피부색과 모발 등 시각적 정체성을 드러내는 다양한 이미지를 배치하는 등 실질적인 변화를 추진하고 있다.

다양하고 포용적인 문화 개혁의 필요성은 실제 제작 현장에 있는 내부자들로부터도 제기되고 있다. 여성 캐릭터의 부재와 선정성 문제를 해결해야 한다는 고민과 성찰, 남성 중심적인 게임산업에 대한 공개적인 비판이 이루어지고 있다. EA의 최고 창작 책임자(Patrick Söderlund)의 경우, 2차 세계대전을 배경으로 한 게임에 여성 캐릭터를 배치했다고 비판하는 사람들을 향해 “제대로 교육받지 못한 사람들”이라고 응수한다. 여성도 그 전쟁에 참여해 중요한 역할을 한 역사적 사실을 간과하고 있다는 이유에서이다(The Verge, 2018.1.12.). 이 전쟁 게임에 여성 캐릭터를 추가한 것은 지워진 여성의 존재성을 복원하는 작업이다. 이전까지 “게임에 여성 캐릭터를 넣지 못한 점이 부끄럽다”라고 고백하는 또 다른 책임 프로듀서는, 여성 캐릭터를 추가함으로써 소비자들에게 자신을 다르게 표현하는 방법을 제공할 수 있다”고 확신한다(IGN, 2018. 8. 22.).

공개적으로 게임산업의 남성 중심적을 비판하는 목소리도 등장하고 있다.

다양한 직원을 구성하는 것이 중요하며, 포용성이 중요하다.”

‘더 라스트 오브 어스’의 수석 연출가(Neil Druckmann)는 남성에게 초점을 맞춘 게임문화를 이제는 거부해야 한다고 주장하며, “여성 캐릭터를 포스터 앞면에 배치하면 게임이 잘 팔리지 않는다”라는 편견 때문에 투자자와 갈등을 겪은 일화를 예로 든다(The escapist, 2013.4.9.). ‘호라이즌: 제로 던’의 프로듀서 마크 노리스(Mark Norris) 역시 “지금도 여성 캐릭터는 자신이 주인공이어야 하는 이유를 입증해야”하는 제작 환경을 이젠 바꾸어야 한다고 역설한다(Wccftch. 2016.1.2.). 이처럼 게임 개발에 종사하는 주체들의 인식 변화도 다양성과 포용성에 기초한 게임 문화의 개혁에 일조하고 있을 것으로 보인다.

3) 다양성 가이드라인

(1) BAFTA의 다양성 가이드라인

2020년 영국에서 최고의 권위를 가진 영국아카데미상협회(British Academy of Film and Television Arts, BAFTA)는 영국의 영화, TV, 게임산업 전반에 다양성과 포용(Diversity and Inclusion)의 가치를 확산하겠다고 선언했다. 창의력 있고 재능 있는 사람들이 그들의 배경과 상관없이 문화산업에서 잠재력을 펼치고 성공할 수 있도록 지원하겠다는 것이다. 여기서 과소 대표된 집단은 영국 ‘평등법(equality act)’에서 규정한 기준에 따라 여성과 소수인종, 장애인, LGBT 등을 의미한다.

나아가 BAFTA는 실질적이고 의미 있는 변화를 추진하기 위해서 구체적인 ‘다양성 가이드라인’을 제시하고 2021년 BAFTA Game Awards에 시범적으로 적용했다. 그해에 주목할만한 영국 게임과 작가, 감독, 제작자로 선정되기 위해서는 기준 A에서 D까지의 네 가지 항목 중 2가지 이상의 항목에서 과소대표된 그룹의 재현을 증가시키기 위해 노력했음을 입증해야 한다. 첫째, 기준 A는 게임 콘텐츠에서의 과소 대표성 문제를 해결하기 위한 것이다. 그래서 주연과 조연을 포함하여 등장 캐릭터들의 성비, 인종, 성적지향, 장애, 지역적·사회경제적 배경의 다양성 여부를 평가한다. 또한 게임의 줄거리

가 과소 대표된 집단을 다루고 있는지, 과소 대표된 지역과 공동체를 배경으로 하는지를 평가한다. 둘째, 기준 B는 게임 제작과정에 참여하는 개발 책임자나 핵심 역할자 위치에 여성과 소수 인종, 성 소수자, 장애인 등을 포함하고 있는지를 평가한다. 그뿐만 아니라 직장의 고용과 징계 관행, 고충 처리, 성희롱 가이드라인 등 전반적인 조직 문화를 평가한다.⁷⁾

특히 게임의 재현, 주제, 서사에서의 다양성 기준은 여성 캐릭터의 비가시성을 교정하기 위한 상당히 구체적인 조치들이다. <표 1>에 제시된 A 기준들 중 최소 3개 이상을 충족해야 기준 A를 충족시킬 수 있다. 주연 캐릭터·플레이어블 캐릭터의 비율을 개선하기 위해, 최소한 한 명의 주연 캐릭터는 과소 대표된 집단이어야 한다. 다양한 캐릭터들이 등장하는 게임인 경우, 플레이어블 캐릭터는 다음 중 하나의 기준을 충족해야 한다: 캐릭터 중 여성 비율 50%, 과소 대표된 인종 20%, LGBTQ+ 10%, 청각 장애인(D/deaf) 농과 난청을 포함하는 청각장애)과 장애인의 비율 7%이다. 조연 캐릭터들과 논플레이어블 캐릭터(NPC)들의 경우에는 위의 조건 중 하나 이상을 충족해야 한다.⁸⁾

7) 셋째, 과소 대표된 집단에게 유급의 취업 기회 제공, 업무 경험을 포함한 훈련 기회 및 경력개발과 승진 기회와 멘토링 등을 제공하고 있는지 평가한다(Standard C). 넷째, 장애인을 위한 옵션(자막과 색맹 기능, 음향 설명 등) 포함 여부 같은 프로그램 요소와 자사 게임의 온라인 커뮤니티에서의 각종 차별 행위 방지 규정이 있는지 평가한다(Standard D).

8) 이러한 과소 대표집단의 비율은 어디까지 요구되는가? Standard B 규정은, 개발 책임자나 개발팀과 지원 담당자들에게도 동일한 기준을 제시하고 있다(개발 책임자는 1개, 기타 핵심 담당자와 개발팀의 경우는 1개 이상을 충족해야 한다. 실제로 성차별적인 재현 관행은 제작 현장의 차별적 관행과 밀접한 연관성이 있다는 점에서 이런 조치는 의미가 있다. 비디오 게임 디자이너의 24%만이 여성인데 바로 이런 현실이 여성과 소수 인물에 대한 부정적인 묘사를 지속시킬 수 있다고 지적된다(Weststar and Legault, 2016; Harvey and Fisher, 2013).

〈표 1〉 스탠다드A: 게임의 재현, 테마, 서사에서의 다양성 기준

	재현 기준
A1: 주연/플레이어블 캐릭터 A2: 조연/논플레이어블캐릭터	• 최소한 주인공 한 명은 과소 대표된 집단 • 다양한 캐릭터 게임의 경우, 아래 기준 1개 이상을 충족해야 함 - 50대 50의 성비 - 20%의 과소 대표된 인종 - 10%의 LGBTQ+ - 7%의 청각 장애인과 장애인 - 지역적 다양성, 열악한 사회경제적 배경을 가진 캐릭터 다수 등장
A3: 중심 줄거리/주제 A4: 기타 줄거리/주제, 등장 캐릭터의 배경	• 줄거리 라인, 주제, 서사, 배경이 과소 대표된 집단에 대한 것
A5: 장소 A6: 캐스팅, 배경의 군중	• 과소 대표된 지역이나 공동체를 배경으로 함 • 과소 재현에 맞서는 사람에게 배역을 맡겼는가?

(2) Currys PC World의 ‘게임 다양성 등급’

BAFTA의 경우, 과소 대표집단의 가시성을 높이기 위한 조치들은 많지만 그들을 부정적으로 재현해온 관행을 개선하기 위한 구체적인 가이드라인은 없다. 이런 측면에서 커리 피시 월드(Currys PC World)의 ‘DIVERSITY IN GAMING’ 캠페인은 좋은 참고자료가 된다. DIVERSITY IN GAMING 프로젝트는 세계 최대의 게임 시상식인 The Game Awards(TGA)와 E3의 수상작들을 대상으로(TGA는 2003년부터 2018년까지 모든 후보작과 선정작, E3쇼는 1998년부터 2018년까지 모든 선정작) 다음 기준에 따라 게임의 다양성 정도를 평가해왔다. 첫째, 그동안 게임 캐릭터에서 배제되어왔던 여성, 유색 인종이나 LGBT, 장애인 집단을 포함하고 있는지에 따라 점수를 차별화한다(20점 만점). 둘째, 배제된 집단들에게 덧씌워졌던 부정적인 고정관념을 더이상 재현하고 있지 않은지, 플레이어블 여성 캐릭터에 주인공 역할을 부여하고 있는지, 여성 캐릭터를 더이상 성적 대상으로 재현하지 않는지를 파악한다.

2013년 리부트된 ‘툼 레이더(Tomb Raider)’는 여주인공(Lara Croft)을 새롭고 진지한 캐릭터로 혁신하여 추가 점수를 받았다. 반면, ‘메탈기어솔리드 5’(Metal Gear Solid V)는 조연급 여성 캐릭터(Quiet)를 늘 벗은 몸 상태로 묘사해서 감점을 받았다. 여주인공이 등장하더라도 게임 전체에서 적은 시간만 플레이할 수 있도록 제한하거나(‘라스트 오브 어스’) 멀티플레이 상태에만 배치하는 경우 4점 만점을 받지 못한다. 마찬가지로, 배제되어온 집단을 포함하더라도 캐릭터가 보조적 역할에 국한되거나 부분적으로만 플레이할 수 있는 경우에는 감점 처리된다. LGBTQ+ 주제를 언급만 하는 수준에 그치거나 반 LGBTQ+ 정서를 묘사하면 감점을 받는다. 장애인 캐릭터를 명시적으로 도입하지 않으면서 장애를 언급만 하는 경우도 감점 처리된다. 다양성 항목들의 점수를 합산해서 평가 게임을 4개의 등급으로 분류하고 있다. 20점 만점 중 10점 이상을 받으면 다양성이 ‘매우 높은’ 게임, 8~10점은 다양성이 ‘높은’ 게임, 5~7점은 다양성 ‘중간’ 게임, 0~4점에 그치면 다양성이 ‘부재하거나 낮은’ 게임으로 분류된다. 다양성이 ‘매우 높은’ 게임은, 주인공이나 두드러진 조연 역할에 여성이나 유색인종 캐릭터 포함, LGBTQ+ 연관 소재 포함, LGBTQ+ 캐릭터와 연애했을 수 있는 설정 포함, 노골적인 성적 대상화와 과도한 고정관념화 지양과 같은 특징을 보인다. 가장 낮은 등급을 받은 게임들은 대체로 주인공을 남자만으로 설정하거나 여성 캐릭터는 남성의 구원을 기다리는 불잡힌 공주 역할로 제한하고 있다. 또한 유색인종이나 LGBTQ+ 캐릭터가 부재하거나 편향적인 고정관념에 따른 묘사 일색이면 이 등급을 받는다.

Currys PC World(2019)의 분석에 따르면, 주요 게임 시상식의 후보작과 수상작들의 다양성 지수는 점점 높아지고 있다. 2003년도에 다양성이 부재하거나 매우 낮았던 게임의 비중은 63%였던 반면, 2018년에는 33%로 대폭 감소했다. 반면, 다양성 수위가 ‘매우 높은’ 게임의 비중은 2003년에 0%에서 2018년에 33%로 크게 증가했다. 이 유형의 게임 비중은 2000년대 전반(2003~2011년) 14%에서 2012년 이후 23%로 증가했다. 그 아래 단계인 다양성이 ‘높은’ 범주도 12%에서 26%로 비중이 크게 늘었다. ‘더 위킹 데드

시즌1'(The Walking Dead Season 1, 2012) 게임처럼 흑인 주인공과 혼혈 소녀를 등장시키거나, 여성 캐릭터를 비전형적인 방식으로 묘사한 게임들이 늘고 있다는 의미이다('헤비 레인', '툼 레이더', '더 라스트 오브 어스' 등).

III. 연구대상과 연구방법

1. 자료

이 연구는 2010년부터 2020년까지 GAME OF THE YEAR PICKS BLOG가 집계한 '올해의 게임(Game of the Year, 이하 GOTY)'⁹⁾ 10위권에 든 게임을 대상으로 여성 캐릭터의 재현 방식의 변화를 분석한다. 이 블로그는 전 세계의 게임 커뮤니티, 웹진, 포럼 등에서 각각 선정한 '올해의 게임'에 1점씩을 부여해 순위를 발표하고 있다. 이 집계 순위는 공식적인 권위를 가진 것은 아니지만, 특정한 정치적 입장이나 취향에 치우침 없이 폭넓게 선호되고 높은 평가 받는 게임을 확인할 수 있는 장점이 있다. 또한 이 GOTY 게임 순위를 통해 게임산업의 전반적인 동향을 파악할 수도 있다. 북미와 유럽의 게임 매체가 다수 포함되는 경향이 있지만, 이는 세계 게임시장의 지역별 차이를 고려할 때 결정적인 단점이라고 보기는 어렵다. PC나 모바일보다는 콘솔 기반의 게임, 대자본이 참여한 AAA급 게임, 액션보다는 이야기

9) 일반적으로 한국의 게이머 커뮤니티에서 GOTY는 두 가지 의미로 사용된다. 첫째, 각 매체에서 시상하는 '올해의 게임상'이다. 이중 가장 권위를 가지고 있다고 여겨지는 시상식으로 BAFTA와 GDA, GJA, TGA가 있다. 둘째, GAME OF THE YEAR PICKS BLOG에서 집계한 목록으로, 이는 세계 각지의 게임 매체들에서 선정한 GOTY 목록을 취합하여 정리한 것이다. 따라서 어떤 게임이 전반적으로 높은 평가를 받고 있는지 그 경향을 파악하기에 적절하다. 이 연구에서 'GOTY 집계'라는 표현은 GAME OF THE YEAR PICKS BLOG의 집계를 의미하며, 주요 대형 시상식의 경우 이름을 명시했다.

위주의 게임, 그리고 RPG와 액션어드벤처 장르 게임이 상대적으로 높은 평가를 받는다는 지적도 있다. 그런데 이 블로그의 순위 집계는 세계 각지의 게임 시장 내역을 취합한 결과일 뿐이다. 따라서 특정 유형의 게임에 대한 편향이 있더라도 그것은 게임산업의 주류적 견해를 반영한 것으로 해석할 수 있다.

이 연구에서 분석 대상으로 삼은 GOTY 집계는 그 해 우수하다고 평가받은 게임들을 포괄적으로 담고 있는 점에서도 의의가 있다. GOTY 집계는 각각의 게임 시상식을 1표로 계산해 집계한다. 시상식의 무게감이 다를 수 있지만, 많은 수의 시상식과 작품을 종합해 목록으로 제시할 수 있는 장점이 있다. 이렇게 만들어진 수상작의 목록은 대형 시상식(GDA나 BAFTA 등)의 1위 작품만을 분석해서는 파악하기 힘든 변화를 포착해낼 수 있다. 예를 들어 ‘호라이즌: 제로 던’의 경우 무려 52개의 매체에서 GOTY로 선정되었지만, ‘젤다의 전설: 야생의 숨결’에 밀려 주요 시상식에서는 대상을 받지 못했다. 이렇듯 GAME OF THE YEAR PICKS BLOG의 집계는 주요 시상식에서 대상을 받지 못했지만, 전반적으로 우수하다고 평가받은 게임들을 분석 대상에 포함할 수 있는 장점이 있다.

이외에도 이 연구는 다음과 같은 게임 관련 자료를 보완적으로 활용한다. 게임 시상식 중 상당한 권위를 가진 ‘British Academy of Film and Television Arts’, ‘Game Developers Choice Awards’, ‘Golden Joystick Awards’, ‘The Game Awards’의 시상 목록과 전문가 평점과 게임 이용자들의 평점을 제공하는 웹사이트 ‘Metacritic’, 세계적인 게임 평론 매체인 IGN, Game Spot 등의 칼럼과 기사를 활용한다.

GOTY에 집계되는 게임은 대부분 남성 게이머가 선호하는 플랫폼인 PC, 콘솔게임이며, 장르 상으로도 남성이 선호하는 RPG와 액션어드벤처 게임이 대다수이다. 여성 게이머들이 선호하는 모바일 게임이나 퍼즐 게임은 거의 없다. 따라서 GOTY 선정 게임은 남성 소비자를 겨냥한 게임 콘텐츠가 실제로 어느 정도 어떻게 변화했는지 파악하는 데 유용하다.

여성 캐릭터의 이미지와 주요 활동, 기능 등에 대한 정보는 해당 게임 사

이트와 게임 커뮤니티의 글을 참고했다. 또한 분석 대상 게임들의 게임 등급과 선정성 관련 내용 정보를 파악하기 위해서 미국과 캐나다의 등급 위원회(Entertainment Software Rating Board)와 유럽 컴퓨터·비디오 게임 등급심의 단체(Pan European Game Information)의 자료를 활용했다.

2. 분석 방법

이 연구는 2010년부터 2020년까지 GAME OF THE YEAR PICKS BLOG가 집계한 ‘올해의 게임’ 10위권 내의 게임 101개를 대상으로 내용분석을 시도한다. 10년 동안 리스트에 오른 게임은 총 113개이지만, 그 중 성별을 구분할 수 있는 인간형 캐릭터를 주인공으로 내세운 게임만 분석 대상에 포함했다. 스포츠 게임, 시뮬레이션 게임 등 플레이어의 인간형 아바타가 큰 비중을 차지하지 않는다고 여겨지는 게임과 성별을 확인하기 힘든 비인간형 캐릭터가 등장하는 게임을 제외했다.

여성 주인공의 유형은 단독 주인공, 공동 주인공(남녀 1인씩이거나 다수의 남녀), 성별 선택이 가능한 세 가지로 구분했다. 여성 주인공의 유형을 분류하는 기준은 첫째, 여성 캐릭터의 플레이 가능 여부이다. 플레이어를 캐릭터는 게임 시나리오에서 중심적인 역할을 맡게 되는 플레이어의 분신이다. 특히 내러티브가 강조되는 RPG나 어드벤처 게임의 경우 플레이어를 캐릭터는 직접 사건에 개입하고 극의 진행을 이끌어간다. 따라서 여성 플레이어를 캐릭터가 단독 주연으로 등장하는 게임은 그 자체로서 여성 재현 방식의 변화를 잘 보여줄 수 있다. 이런 특성의 게임은 여성 캐릭터를 남성 캐릭터의 주변에 보조적으로 배치해온 전형적인 구도를 변화시킬 가능성이 높을 것으로 예상된다.

두 번째 기준은 전체 게임 플레이에서 여성 캐릭터가 차지하는 비중이다. ‘위쳐3’에 배치된 여성 전사는 매우 독립적이고 남성 주인공보다 강력한 마법 능력을 갖추고 있지만, 게임 이용자가 플레이할 수 있는 시간이 매우 짧다. 따라서 ‘위쳐3’은 남성 주인공의 범주에 포함시켰다. ‘배틀필드1’과 ‘배

틀필드3’, ‘마블 스파이더맨’도 마찬가지이다. 반면, ‘라스트 오브 어스’의 경우 엘리로 플레이할 수 있는 시간은 남성 주인공보다 적지만 그녀는 남성 주인공과 함께 전체 게임 과정을 이끌고 있고 엘리를 플레이하는 과정이 게임의 정점을 이룬다는 점에서 공동 주인공 범주에 포함했다.

세 번째, 여성 플레이어블 캐릭터들이 등장하지만 명확하게 남성 플레이어블 캐릭터가 주인공을 맡은 게임은 남성 주연 캐릭터의 범주에 배치했다. 특히 파티 플레이가 주가 되는 RPG 게임의 경우, 다수의 여성 캐릭터가 플레이어블 캐릭터로 제공되기는 하지만 조연의 위치에 머무르는 경우가 많다. ‘파이널 판타지7 REMAKE’가 대표적인 사례이다. 남성 주인공이 명확하게 설정되어 있고 여성 동료들은 전투할 때만 플레이할 수 있다. ‘용과 같이7’의 경우에도 다수의 개성 있는 여성 플레이어블 캐릭터가 등장하지만, 남성 주인공의 일행으로서의 정체성이 강하기 때문에 ‘남성 주인공’ 범주에 배치했다.

IV. 여성 재현 방식의 변화

1. 여성 캐릭터의 과소 대표성 변화

2010년부터 2020년까지 GOTY 집계 순위 10위권에 든 101개의 게임 중, 여성 캐릭터가 단독 주인공으로 등장하는 게임은 15개이다(〈부록 1〉 참조). 주인공의 성별을 선택할 수 있는 게임은 23개이고, 남녀 주인공들이 등장하는 게임은 10개이다. 여성을 단독 주인공으로 설정한 게임의 비율은 14.8%인 반면, 남성 단독 주인공의 게임은 52.4%이다. 따라서 남성 주인공들이 게임 세계에서 여전히 대세를 이루고 있다고 해석할 수 있다. 그러나 GAME OF THE YEAR PICKS BLOG가 GOTY 집계를 시작한 2003년부터 2009년까지 10위권에 든 88개의 게임 중 여성 단독 주인공이 ‘포탈1’(2007) 게임 하나였다는 사실을 고려하면 이는 고무적인 변화이다.

또한 장르의 특성상 대규모 예산이 투입되는 액션 어드벤처 장르의 ‘더

라스트 오브 어스'나, 오픈월드 RPG 장르의 '호라이즌: 제로 던' 같은 게임에서도 단독 여성 주인공을 내세운 점은 매우 흥미롭다. 더욱이 이 두 작품은 SONY의 플레이스테이션 전용 작품으로서, PC나 Xbox, Nintendo Switch로는 즐길 수 없는 게임이다. 이러한 전용 게임은 타 기종보다 경쟁 우위를 확보할 수 있는 매우 중요한 게임으로서 게임산업 마케팅의 중심을 차지하고 있다. 따라서 이렇게 비중 있는 게임에 여성 주인공을 전면 배치할 정도로 게임 콘텐츠가 변화하고 있는 것은 사실이다.

또 다른 특징은 캐릭터의 성별을 선택할 수 있는 게임 유형이 늘고 있는 점이다. 분석 대상 게임 101개 중 22.8%가 이 유형에 속한다. 성별 선택 옵션은 게임 콘텐츠에 여성 캐릭터를 포함할 수 있는 장치 중 하나이다. 2018년 프랑스의 게임 개발사인 유비소프트(UBISOFT)는 '어새신크리드: 오디세이'를 기점으로 주인공의 성별 선택권을 게이머들에게 제공하고 있다. 스콧 필립스(Scott Philips) 감독은 "주인공의 젠더를 선택할 수 없는 것은 플레이어의 경험을 제한하며 게임 팬층을 좁힌다. 앞으로 주인공의 젠더를 선택할 수 있는 방향으로 나아갈 것이며 후퇴하지 않을 것"이라고 밝혔다(VGR, 2018.9.27.). 실제로 '어새신크리드' 시리즈의 최신작인 '어새신 크리드: 발할라' 역시 플레이어의 선택에 따라 여성 주인공과 남성 주인공을 선택할 수 있는 옵션을 제공하고 있다.

성별 선택 게임은 게임 사용자들이 어떤 성별을 선택하더라도 동일한 플레이를 제공하도록 설계되는 것이 일반적이다. 성별 선택에 따라 게임 과정 중 일부 대화와 에피소드가 수정될 수 있지만 전체 내러티브에 차이가 있지는 않다. 여성 캐릭터와 남성 캐릭터는 서로 완벽하게 호환될 수 있다. 여성 캐릭터는 외양과 목소리 정도에서만 차이를 가질 뿐, 내러티브에서 차지하는 비중이나 역할, 게임 캐릭터의 능력은 차별받지 않는다. 이런 특성은 과거의 전형적인 여성 캐릭터 조건보다 분명 나아진 것이다. 예를 들어, '사이버 펑크 2077', '어새신크리드: 발할라', '몬스터 헌터: 월드', '다크소울3'과 같은 전투 중심의 게임에서, 여성 캐릭터를 선택한다고 해서 전투 능력에서 페널티를 받지 않는다.

그런데 이렇게 주인공의 성별을 선택할 수 있는 게임과, 여주인공을 고정시킨 게임의 내용은 다를 수 있다. 여성 단독 주인공의 게임은 해당 여성 캐릭터에게 고유한 서사가 준비된다. 이런 게임은 여성 캐릭터의 특성에 좀 더 초점을 맞추고 이야기가 전개될 수 있다. 성별 선택 게임이 중심 서사에 성별 차이를 두지 않는 반면, 여주인공 단독 게임은 여성 캐릭터라는 사실이 중심 서사의 진행에 영향을 미칠 수 있다. 예를 들어, ‘Celeste’ 게임은 나약하고 우울한 자아를 가진 여성 캐릭터이자 MtF 트랜스젠더를 설정하고, 그녀가 자신의 단점을 극복하기 위해 애쓰고 자신과 화해하는 줄거리 위주의 게임으로서 전투는 절제되어 있다. ‘라이프 이즈 스트레인지’의 경우 여고생들이 마을의 비밀을 풀어가는 이야기이며, ‘Gone Home’ 게임은 1990년대 보수적인 미국 사회 분위기를 배경으로 한 성 소수자들의 이야기를 다룬 게임이다. 이런 유형의 단독 여주인공 게임은 여성의 좌절, 도전과 모험을 담은 서사 중심의 게임으로서 전투신을 좀 더 제한적으로 설정하고 있다. 여성 주인공 게임 중 비전투 게임의 비중은 26.6%인 반면, 남성 주인공 게임은 16.9%, 성별 선택 게임은 4.3% 수준이다.

2. 강인하고 주체적인 여전사 이미지

여성 캐릭터가 게임에 등장하더라도 수동적인 피해자 아니면 성적 대상으로 그려지는 재현 공식이 바뀌고 있는가? <표 2>에서 보듯이, GOTY 게임 속의 여성 캐릭터에겐 다양한 직업과 활동이 기대되고 있다. 정부 비밀 요원 이거나 고고학자, 엔지니어, 사진기사 등으로 여주인공 캐릭터가 설정되어 있다.¹⁰⁾ 동시에 그들은 강인한 여전사로서의 정체성과 활약을 동시에 부여

10) 예외적으로, ‘슈퍼마리오’ 시리즈에 등장하는 피치 공주는 여전히 붙잡힌 공주 이미지에서 벗어나지 못했다. 1985년 출시된 후 세계적으로 성공을 거두면서 여주인공 캐릭터는 정치가로서의 면모나 다양한 스포츠에 능숙한 새로운 이미지를 선보였다. 그러나 2010년, 2017년에 출시된 시리즈에서도 여주인공은 납치당하는 공주로 다시 등장하고 있다.

받고 있다. 많은 게임들이 대체로 전투를 둘러싼 서사로 구성되고 있기 때문이다. 1996년 첫 작품부터 2018년까지 이어진 ‘툼 레이더’ 시리즈에서 여주인공, 라라 크로프트는 매우 강렬하고 주체적인 여전사 이미지를 줄곧 선보이고 있다. 어린 소녀 캐릭터에도 이런 여주인공 이미지가 예외 없이 투사되고 있다. ‘더 라스트 오브 어스’(2013)에서 13세 여주인공은 더이상 수동적으로 보호받는 위치에 머무르지 않는다. 붙잡힌 공주 역할 대신, 그녀에게는 부상 당한 중년의 남주인공을 지키기 위한 전투가 설정되어 있다. 2016년 출시된 ‘오버워치’의 트레이서는 짧‘은 머리에 사내아이 같은 매력을 풍기는 캐릭터이다. 영국 공군 조종사 출신으로서 시간을 마음대로 조종할 수 있는 과학 기술 장치를 사용하며 ‘오버워치’ 대원으로 활동한다. 그 외에도 강력한 근육질의 군인 여성 자리아, 과학자 메이와 같은 참신한 여성 캐릭터들이 등장한다. ‘호라이즌 제로 던’(2017)의 경우, 여성은 전사 계급을 대표하는 캐릭터로 배정 된 반면, 현대문명의 붕괴에 책임이 있는 남성은 생산직 캐릭터로 배치된다. ‘어새신 크리드: 발할라’의 여주인공(성별 선택)은 강인한 바이킹 족장의 이미지로 등장한다. 그녀는 잉글랜드로 정착하기 위해 떠난온 부족의 대표자로서 자기 부족의 안녕뿐만 아니라 다양한 종교와 종족이 공존하는 평화로운 잉글랜드를 만들기 위해 싸운다.

그런데 여주인공이 여전사 이미지로 등장하는 게임에서 여성이 벌이는 전투는 남성의 전투와 동일한 모습인가? ‘툼레이더’, ‘더 라스트 오브 어스’, ‘베요네타’, ‘에이리언: 아이솔레이션’, ‘니어:오토마타’, ‘어새신 크리드: 오디세이’, ‘바이오하자드 RE2’, ‘컨트롤’ 등의 게임에서 여주인공들은 직접 격렬한 전투를 수행하고 있다. 과거 남주인공에게 전투의 명분을 주었던 구원받는 붙잡힌 공주 역할이나 남주인공을 보조하는 치유사의 역할에 머무르지 않고 있다. 전투의 명분 역시 성별에 따라 다르게 설정되지 않는다. 세상을 구원하는 사명은 이제 여성에게도 부여되고 있다. ‘니어:오토마타’ 게임(2017)의 여주인공은 인간을 수호하는 로봇전투 부대의 일원으로서 인류를 지키기 위해 싸운다. ‘호라이즌: 제로 던’의 여주인공 역시 몰락한 현대 기계문명의 유산과 싸우며 세상을 구원하려 한다. ‘더 라스트 오브 어스’, ‘바이

오 하자드 RE:2'의 여주인공은 자신을 스스로 지키기 위해서 적(좀비, 다른 생존자 무리 등)과 대결한다. 여성 캐릭터들에게도 남성 캐릭터들과 동일한 내러티브적 동기가 주어지고 있다.

〈표 2〉 GOTY 여성 주인공 캐릭터의 특성

연도	국내발매명	여성 캐릭터 여부	여성 캐릭터의 직업	주된 활동과 동기 및 특징
2020	더 라스트 오브 어스 파트2	여성 단독 주인공	좀비 아포칼립스 이후 생존자 집단의 일원	전투(아버지의 복수)
	사이버펑크 2077	성별 선택	프리랜서 용병	전투(거대 기업의 음모)
	모여봐요 동물의 숲	성별 선택	무인도 이주민	농사짓기, 채집, 꾸미기
	하프 라이프: 알릭스	여성 단독 주인공	레지스탕스	전투와 퍼즐
	어썬신 크리드: 발할라	성별 선택	바이킹 족장	전투(잉글랜드 정복)
2019	컨트롤	여성 단독 주인공	FBI 요원	전투(초능력자 여성)
	바이오하자드 RE:2(레지던트 이블)	공동 주인공	대학생, NGO활동가	전투(실종된 오빠 찾기)
	아우터월드	성별 선택	우주개척단	전투
	파이어 엠블렘: 풍화설월	성별 선택	용병, 교사	전투, 육성 동성결혼엔딩
2018	Celeste	여성 단독 주인공	학생	전투요소 자체(플랫폼머장르) MtF 트랜스젠더
	슈퍼스매시브라더스얼티밋	공동 주인공	NINTENDO 게임 출연진	전투(낮은 폭력성)
	포트나이트: 배틀로얄	성별 선택	*불명확	전투(서바이벌)
	몬스터 헌터: 월드	성별 선택	헌터	전투(몬스터 사냥), 채집과 제작
2017	호라이즌 제로 던	여성 단독 주인공	원시부족의 전사	전투(몰락한 세계 구원), 채집과 제작
	니어: 오토마타	여성 단독 주인공	안드로이드	전투(인류 수호)
	배틀그라운드	성별 선택	*불명확	전투(서바이벌)
	디비니티: 오리진 신2	성별 선택	모험가	전투, 대화를 통한 다양한 선택 가능
	PREY	성별 선택	과학자	전투

〈표 2〉 GOTY 여성 주인공 캐릭터의 특성 〈계속〉

연도	국내발매명	여성 캐릭터 여부	여성 캐릭터의 직업	주된 활동과 동기 및 특징
2016	오버워치	공동 주인공	오버워치 대원	전투(슈팅), 다양한 소수자 캐릭터
	디스아너드2	여성 단독 주인공	암살자	전투
	다크소울3	성별 선택	전사, 인물 배경 선택 가능	전투
2015	라이즈 오브 톱 레이더	여성 단독 주인공	고고학자	전투(아버지의 유언) 모험(유적지 탐험)
	라이프 이즈 스트레인지	여성 단독 주인공	학생	전투 없음
	폴아웃4	성별 선택	핵전쟁 이후 생존자, 인물 배경 선택 가능	전투, 대화를 통한 다양한 선택 가능
	블러드본	성별 선택	사냥꾼, 인물 배경 선택 가능	전투
2014	에이리언: 아이솔레이션	여성 단독 주인공	엔지니어	전투(어머니 찾기) 공학 지식 활용
	베요네타2	여성 단독 주인공	마녀	전투
	드래곤 에이지: 인퀴지션	성별 선택	인물 배경 선택 가능	전투, 대화를 통한 다양한 선택 가능
	다크소울2	성별 선택	전사	전투
	데스티니	성별 선택	전사	전투
2013	더 라스트 오브 어스	공동 주인공	좀비 아포칼립스 이후 생존자 집단의 일원	전투(좀비로부터의 생존) 레즈비언, 유사가족관계
	톱 레이더	여성 단독 주인공	고고학자	전투, 모험(유적지 탐험)
	Gone Home	여성 단독 주인공	학생	전투요소 없음, 추리
2012	워킹데드	공동 주인공	좀비 아포칼립스 이후 생존자, 사진사	전투요소 자제, 드라마
	보더랜드2	공동 주인공	모험가(볼트헌터)	전투
	매스이펙트3	성별 선택	엘리트 군인	전투, 대화를 통한 다양한 선택 가능
	길드워2	성별 선택	전사	전투
2011	포탈2	여성 단독 주인공	불명확(대기업에 의한 피실험자)	퍼즐, 어드벤처
	엘더스크롤5: 스카이림	성별 선택	인물 배경 선택 가능	전투
	다크소울	성별 선택	인물 배경 선택 가능	전투

〈표 2〉 GOTY 여성 주인공 캐릭터의 특성 〈계속〉

연도	국내발매명	여성 캐릭터 여부	여성 캐릭터의 직업	주된 활동과 동기 및 특징
2010	헤비 레인	공동 주인공	사진기자	전투 요소 자체, 드라마
	베요네타	여성 단독 주인공	마녀	전투
	매스이펙트2	성별 선택	엘리트 군인	전투, 대화를 통한 다양한 선택 가능
	폴아웃: 뉴 베가스	성별 선택	핵전쟁 이후 생존자	전투, 대화를 통한 다양한 선택 가능
	헤일로: 리치	성별 선택	엘리트 군인	전투

다만 여전사들이 동원하는 싸움의 기술은 남성과 다른 점도 있다. ‘호라이즌: 제로 던’ 게임에서 여주인공은 과거의 전쟁 병기들을 파괴하거나 정화할 수 있다. 몰락한 현대문명과 자연이 서로 대화할 수 있는 통로로서 여성성을 강조하는 방식으로, 이 게임은 여성 캐릭터를 주연으로 내세워야 하는 개연성을 설득하고 있다. 전투를 통해서 내러티브를 전개하는 비디오 게임의 문법에서 벗어나지 않지만, 전투 일변도의 게임 진행에 대한 반성과 플레이어에게 보다 다양한 선택 가능성을 부여하려는 시도도 이루어지고 있다. 플레이어는 적을 무시할 수도 있고, 대화를 통해 문제를 해결할 수도 있으며, 전투에서 승리했지만 적을 용서할 수도 있다. 그러나 이러한 선택은 캐릭터의 성별에 따라 달리 설정되었다기보다는, 플레이어가 스스로 판단할 수 있도록 설계된 경우가 많다.

요약하면, GAME OF THE YEAR PICKS BLOG에 집계된 게임들에서 여성 캐릭터들은 실질적으로 서사를 이끌어가는 중심 인물로 설정되어 있다. 이전 처럼 타인의 시선과 인정에 의존하는 육체 이미지로 전시되지 않고, 자신의 내면세계와 캐릭터를 가진 주체적인 존재로 다시 설정되고 있다. 그들은 누군가의 도움에 의존하지 않고 완벽하게 자신의 임무를 수행하고 있다. 여성 단독 주인공 게임과 성별 선택 게임을 포함해서, 이처럼 자율적이고 주체적인 여전사 성격을 가진 게임이 2020년 한 해에만 GAME OF THE YEAR PICKS BLOG의 집계에서 4개나 10위권에 포함되었다. 이 중 ‘더 라스트 오브 어스 파트2’는 가장 권위 있다고 여겨지는 게임 시상식인 GJA(Golden Joystick

Awards)와 TGA(The Game Awards)에서도 ‘올해의 게임’을 수상하였다.

3. 여성 캐릭터의 성적 이미지 교정하기

여성 캐릭터를 성적 대상으로 그리는 게임 재현의 공식이 바뀌고 있는가? 리메이크된 게임 시리즈물을 통해서 비디오 게임에서 여성의 몸을 그리는 방식이 개선되었는지 분석했다. <그림 1>에서 보듯이 1996년 출시된 ‘툼 레이더’의 여주인공은 깡마른 몸매에 과도하게 큰 가슴이 부각되고, 정글과 오지 탐험에 적합하지 않은 타이트한 노출 패션으로 등장했다. 그러나 2013년과 2016년에 출시된 후속 시리즈에서 여주인공을 섹스 심볼로 만들었던 몸매와 복장은 사라졌다. 그녀는 줄어든 가슴과 근육질의 탄탄한 몸에 핫팬츠 대신 헐렁한 카고 바지를 입고 돌아왔다. 1998년과 2019년에 발표된 ‘바이오하자드’ 시리즈의 주인공(클레어 레드필드) 역시 노출이 감소하고 좀 더 당당한 모습으로 변화했다. 원작에서 좀비와 사투를 벌이는 상황에서도 차이나 드레스 차림이었던 조연 ‘에이다 윈’의 패션도 변화했다. 리메이크작에 설정된 비밀 조직의 스파이답게 코트와 선글라스를 쓴 모습으로 등장한다(<그림 2> 참조). 그러나 게임의 전개에 따라 예전의 빨간 미니 원피스 차림 역시 등장한다.

<그림 1> ‘툼 레이더’의 라라 이미지 변화



출처) 해당 게임 공식 사이트

〈그림 2〉 ‘바이오하자드’의 클레어와 에이다 이미지 변화



출처) 해당 게임 공식 사이트와 공식 판매처(STEAM)

*1998년 클레어의 모습은 2019년 리메이크 버전에서 1998년 당시의 모습을 재현한 이미지

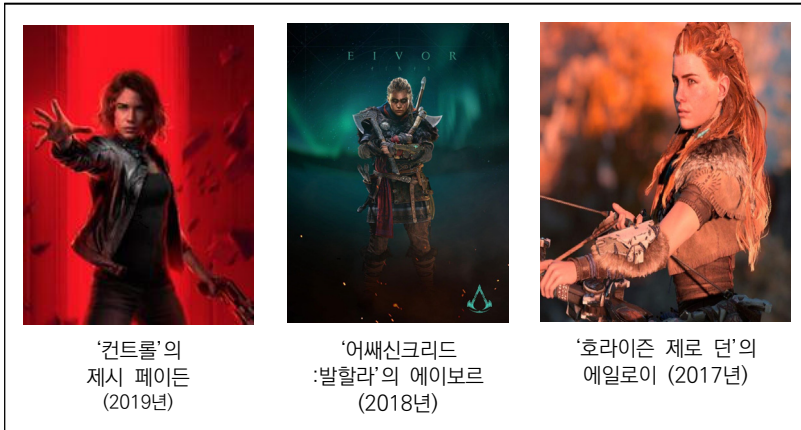
‘어새신크리드’(2018)와 ‘호라이즌’(2017) 등의 게임에서도 여주인공의 체형과 패션은 더 이상 섹스 어필을 노리지 않는다(〈그림 3〉 참조). ‘어새신크리드: 발할라’의 경우, 여성 주인공의 외모는 바이킹 족장으로서는 상황에 어긋나지 않고 적당한 근육질의 체형을 드러낸다. 이 두 게임의 여주인공들은 단호하고 강인하게 보이는 이목구비와 표정으로 등장한다. ‘더 라스트 오브 어스’(2013)와 ‘위쳐3: 와일드 헌트’(2015)의 여성 캐릭터는 흉터를 가진 얼굴로 설정되어 있다. ‘더 라스트 오브 어스 파트2(2020)’에서 새롭게 추가된 주인공 애비는 매우 보이시한 외모이고, 그녀가 억압적인 종교집단에서 구출한 소녀는 여성 정체성을 거부하고 짧게 자른 헤어스타일을 고수한다.

예외적으로, ‘니어: 오토마타’(2017)와 ‘페르소나5’(2017), ‘베요네타’ 시리즈(2010, 2014)에는 여전히 관능적인 여전사들이 등장한다(〈그림 4〉 참조). ‘니어’의 여전사들은 비현실적으로 큰 가슴과 허벅지를 다 드러낸 차림으로 무기를 휘두른다. ‘베요네타’의 여전사는 몸에 착 달라붙은 가죽옷을 입고 전투 중 긴 머리카락이 제쳐지면 가슴 앞 골이 선명하게 드러난다. 심지어

이 여주인공에겐 "나를 만지고 싶니? 이리 와"라는 대사가 주어진다(1편 트레일러의 캐치프레이즈). 이런 선정적 이미지와 대사가 논란이 되자 2편에서 여주인공은 "오라고 했지 만질 수 있다고 한 적은 없다"라며 상대를 걷어차는 장면으로 교정된다. 다소간의 노출 패션과 성적 언어들이 배치되어 있지만, 여주인공은 상당히 자주적이고 강인하고 심지어 악당 캐릭터성을 발휘하는 주체로 설정되어 있다. '페르소나5'(2017)의 여성 동료의 이미지도 마찬가지이다. 여학생을 성적으로 착취하는 교사나 악덕 기업인을 징벌한다는 사회비판적인 내용을 담고 있는 게임이지만, 여성 캐릭터를 최대한 섹시하게 그리는 방식은 전형적이다. 외모 콤플렉스를 떨쳐버린 여주인공의 당당한 자기 연출이란 설정은, 몸매와 가슴을 확 드러낸 가죽옷에 채찍을 든 모습으로 재현되고 있다. 또한 이 게임에 등장하는 여성 캐릭터들은 남주인공이 도와주지 않으면 콤플렉스를 극복하기 어려운 수동적이고 의존적인 존재로 그려지고 있다.

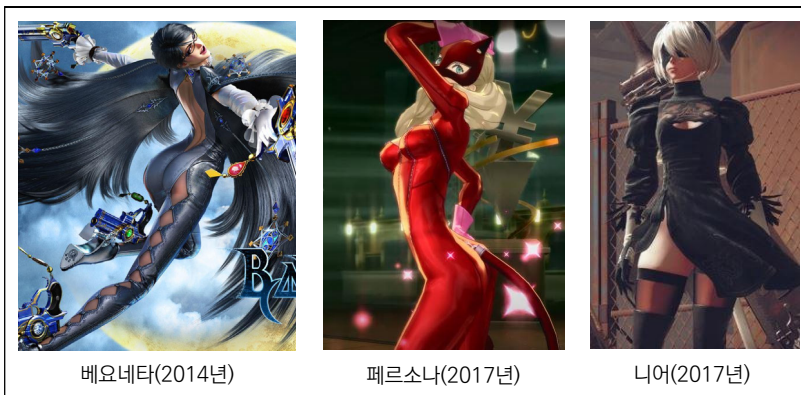
'페르소나5'는 왜 플레이어블 여성 캐릭터가 게임에 더 많이 배치될 필요가 있는지를 보여주는 사례이다. 비디오 게임의 시나리오가 플레이어블 캐릭터를 중심으로 이루어지는 한, 주변 인물들에 개입하고 그들의 문제를 해결하는 것은 이 캐릭터일 수밖에 없다. 제작사가 의도하지 않았더라도, 남성 주연 캐릭터만 존재하고 그가 게임 상황을 주도하게 될 때 전형적인 젠더 관계가 재생산될 가능성이 더 크다. 따라서 플레이어블 캐릭터에 성별 선택 옵션을 주거나 여성 캐릭터를 고정시키는 것은 남성만이 문제 상황을 해결할 수 있다는 고정관념을 깨는 장치가 될 수 있다.

〈그림 3〉 여성 단독 주인공의 사례



출처) 해당 게임 공식 사이트

〈그림 4〉 주체적/관능적인 이미지 사례



출처) 해당 게임 공식 사이트

이런 게임을 제외하면, 여성 캐릭터를 주인공으로 삼은 게임들은 선정적인 이미지를 거의 풍기지 않는다. 여성 캐릭터에게 큰 가슴과 엉덩이, 비현실적인 몸매, 미소녀 이미지를 설정해 게이머의 시선을 끌려고 시도하는 추

세는 크게 줄고 있다. 여성을 성적 대상으로 그리는 재현 공식을 성찰하고 혹여 논란이 있을시 빠르게 교정하는 작업이 진행되고 있다. 예를 들어, 2016년 ‘오버워치’의 레즈비언 캐릭터(트레이서)의 뒤돌아보는 포즈가 캐릭터성을 훼손한다는 비판이 나오자, 제작 감독은 문제의 포즈를 최대한 빠르게 수정하겠다고 약속했다. 엉덩이를 부각시키는 포즈가 그 캐릭터를 섹스 심볼로 만들 수 있다는 우려에 공감했기 때문이다(게임메카, 2018.8.24.). 이러한 사례는 게임 개발사가 정치적 공정성을 하나의 시대 정신으로서 적극적으로 수용하고 실천하고 있음을 시사한다. ‘툼 레이더 리부트 시리즈’(2013, 2016, 2018)의 시나리오 작가 리아나 프래쳇(Rihanna Pratchett) 역시 여주인공을 더이상 “가슴만 큰 여성 캐릭터로 표현하고 싶지 않았다”고 밝힌다. 여주인공을 “여전히 아름답고 강하게, 그러나 이전에 그랬던 것처럼 성적인 부분을 강조하지 않는 방식으로” 재현하고 싶었다는 것이다(N4G, 2015.11.9.).

이런 측면에서 이른바 ‘라라 크로프트 현상’을 둘러싼 논쟁은 어느 정도 일단락되고 있다고 해석할 수 있다. 1996년 ‘툼 레이더’가 출시된 후 여주인공 캐릭터가 소녀들에게 긍정적인 모델 역할을 하는지에 대한 논란이 불거졌다. 1980~1990년대의 성 고정관념에 도전하는 새로운 캐릭터라는 호평이 있는가 하면, 여전히 과장된 엉덩이와 큰 가슴을 섹스 심볼로 배치해 남성들의 시선을 끌고 있다는 비판이 쏟아졌다(Jansz and Martis, 2007). 얀즈와 마르티스(2007)는 성적으로 묘사된 여성 캐릭터들도 능력 있는 존재로 보이면서 여성 게이머들의 임파워먼트에 기여할 수 있다고 주장했다. 라라는 섹시하지만 스스로 자신을 지킬 수 있는 강한 여성 캐릭터성이 추가되었다는 것이다. 더구나 툼 레이더의 성공은 강한 여성 캐릭터를 내세운 후속 게임들(Portal, Halo 등)이 등장하는 데 긍정적인 영향을 미쳤다고 평가되고 있다. 반면, 라라의 이미지는 섹시함을 잃지 않는 선에서 여성에게 자율성과 강함이 허용된다는 메시지, 여성성을 포기하지 않는 여성들에게만 그런 선택이 허용된다는 메시지를 주고 있다는 비판이 제기되었다(Dunlop, 2007). 이런 논란을 거친 후 2013년 버전에서 드디어 라라는 보통 크기의 가슴을 가진

좀 더 현실적인 외모로 교정되어 돌아왔다.

GOTY 집계 최고 순위에 오를 정도의 게임들은 여주인공의 이미지뿐만 아니라, 여성을 성적 대상으로 취급하는 상황 묘사도 점차 탈피하고 있는 것으로 보인다. 미국과 캐나다에서 게임의 등급을 심사하는 ESRB와 유럽 컴퓨터·비디오 게임 등급 심의 단체인 PEGI로부터 '선정성'을 지적받은 GOTY 게임들을 간략히 살펴보면 다음과 같다(〈표 3〉 참조). 2010년도에 출시된 '헤비 레인' 게임은 캐릭터의 노출과 성적인 내용 때문에 많은 장면이 선정적으로 평가되었다. 여성의 엉덩이와 젖가슴이 드러나는 샤워 장면, 남성이 여성에게 충구를 겨누며 옷을 벗으라고 요구하는 장면, 상체를 드러낸 여성이 남자 앞에서 춤을 추거나 반라 상태로 거친 숨소리를 내는 일련의 장면 등이 논란이 되었다. '베요네타' 시리즈(2010, 2014)의 경우도, 여성 캐릭터들이 선정적인 자세로 춤을 추거나 흔들리는 여성의 가슴을 클로즈업하는 카메라 움직임이 나타난다. 그러나 ESRB와 PEGI의 선정성 내용 정보를 보면, 2010년 중반 이후 여성 캐릭터를 선정적으로 묘사하는 수위는 상당히 낮아지고 있다. 성적 묘사 수위는 완전 노출에서 부분 노출로, 직접적인 성행위 묘사에서 성적 암시로, 포르노나 매춘, 근친상간을 일회적으로 얘기하는 수준으로 변화하고 있다.

〈표 3〉 GOTY 게임의 '선정성' 내용 정보¹¹⁾

연도	게임명	ESRB		PEGI	
2020	더 라스트 오브 어스 파트2	M	- 노출 - 성적 내용. 커플이 옷을 벗고 잠시 성적 행동. 화면이 어두워지면서 공 끄거리거나 신음 소리, 여성의 벗은 상체 드러남	18	- 성적인 욕설 - 성교중 성기는 보이지 않지만 나체 장면을 포함한 성적인 성격의 장면들

11) 등급 정보는 다음과 같다. 미국 AO: 18세 이상 수위 높은 성인용 게임, M: 17+세 이상 성인 대상(청소년 이용 불가), E: 전 연령 대상, T: 13세 이상. PEGI 18: 18세 이상 대상(ESRB의 M 또는 성인용에 해당), PEGI 12세: 사람에 대한 가벼운 폭력, 사행성, 선정성, 욕설 포함.

〈표 3〉 GOTY 게임의 ‘선정성’ 내용 정보<계속>

연도	게임명	ESRB		PEGI	
2019	바이오하자드 RE:2	M	• 선정성 정보 없음	18	• 성적 표현, "fuck"이라는 단어와 그 파생어들을 전체적으로 찾을 수 있음
2018	슈퍼 스매시 브라더스 얼티밋	E	• 플레이어는 노출 의상을 입은 여성 캐릭터를 묘사한 2D 캐릭터 아트(예: 짧은 스커트, 가슴 골, 목이 깊게 파인 상의)를 열 수 있음	12	• 선정성 정보 없음
2017	호라이즌: 제로 던	T	• 성적 소재를 짧게 언급. "18개월 동안 힘들게 일하고 그 대가로 30년 동안 포르노 보며 패러다이스에서 유희자적?"	16	• 선정성 정보 없음
	니어: 오토마타	M	• 부분 노출. • 일부 캐릭터들은 엉덩이가 부분적으로 드러나는 노출심한 의상을 입고 있음. 한 남자 캐릭터는 나체로 묘사됨(성기 없음)	18	• 선정성 정보 없음
2016	디스 아너2	M	• 성적 암시가 있는 텍스트와 대화. "그 여자, 나를 비운 후 그렇게 충만함을 느낀 적이 없었지", "그가 '성적인 '호의'를 베풀어주길 요구했고, 나는 치료 불가능한 매독의 저주를 받았지"	18	• 성적인 발음을 가끔 사용하고 "fuck"이라는 단어의 변형이 두루 발견됨
2015	라이프 이즈 스트레인지	M	• 성적 주제 대화와 텍스트는 가끔 성적 소재 언급. "쓰러뜨릴거야", "너 매춘부야? 그런데 내가 매춘부야! 자 그럼 누가 돈을 내야지?"	16	• 'fuck'이라는 단어와 그 파생어들을 반복적으로 사용, 'cunt'와 같은 강한 언어 사용
2014	베요네타2	M	• 부분 노출, 성적 암시가 있는 테마들. • 게임이 진행되는 동안 일부 여성 캐릭터들은 성적인 조롱과 포즈를 취함(다리 짝 벌리기, 봉춤 추기), 전투 중에 종종 옷이 벗겨져 가슴과 엉덩이 부분 노출.	16	• 주인공은 전투 전에 옷을 갈아입으면서 가끔 벌거벗은 모습으로 나타남
2013	더 라스트 오브 어스	M	• 소녀 캐릭터가 성인잡지에 대해 성적 발언. "도대체 어떻게 그런 것을 가지고 돌아다닐 수 있지?", "어째서 이 페이지들이 다 붙어 있는 거야."	18	• 선정성 정보 없음

〈표 3〉 GOTY 게임의 ‘선정성’ 내용 정보<계속>

연도	게임명	ESRB	PEGI
2012	보터랜드2	M • 성적 소재의 농담(“당신 안에 내 뼈를 넣을 수 없다면 내 묘비에 목을 매겠다”, “그들의 자매들과 진도를 빼는 것 이상 그들이 사랑하는 것이 있다면 차다”, “베이컨은 근친상간의 산물이다” 등) • 성인잡지 모으기—실제 나체는 묘사되지 않음	18 선정성 정보 없음
2010	베요네타	M • 부분 노출, 성적 암시 주제 여성 캐릭터들은 다리를 벌리거나 엉덩이를 회전하는 등 선정적인 조동과 자세를 취함. 전투 중 옷이 벗겨져 엉덩이와 가슴이 잠깐 드러남. 카메라는 흔들리는 가슴에 초점을 맞추거나 확대하고 상하로 회전함	18 • 벌거벗은 여자에게서 뿜아낸 머리, 성기가 보이는 소변보는 마네킹
	헤비 레인	AO • 노출, 성적 내용. • 사위 장면들은 여성 캐릭터가 연기하면 엉덩이와 젖가슴을 묘사할 수 있음. 총구를 겨누고 여성에게 옷을 벗으라고 요구, 옷과 브래지어를 벗은 후 남자 앞에서 윗도리를 벗은 채 춤추는 모습. 즉흥적인 러브신(키스하고 애무하기)을 포함, 게임 이용자들은 화면상의 신호에 맞춰 캐릭터의 입술을 닦고 셔츠와 바지를 벗기고 서로를 바닥에 끌어당김. 카메라가 어둠 속으로 사라지기 전, 거친 숨소리를 내거나 때때로 신음하는 여성은 반라 상태로 묘사됨.	18 (2019년 PC판 심의 내용) • 여자 캐릭터에게 총구를 겨누고 옷을 벗으라고 하는 장면, 플레이어의 행동에 따라 완전 나체로 끝날 수 있음. 그 이후 단계에서 총을 겨누던 남자는 거꾸로 의자에 테이프로 묶이고 여성에게 심문받는 과정에서 여자는 남자에게 고통을 주기 위해 그의 성기를 잡는 장면이 있음

다양성과 포용성의 가치를 담은 이런 일련의 게임문화의 변화는 남성 게이머들에게 어떻게 받아들여지고 있을까? ‘라스트 오브 어스 파트2’의 변화를 둘러싸고 전문 평론가들과 일반 게이머들의 의견이 극단적으로 갈리고 있다. 게임 평점을 취합하는 웹사이트인 ‘메타크리틱’에서 전문가 평점은 평균 93점(100점 만점)인 반면, 이용자 평점은 10점 만점에 5.7점으로 낮은 편이다. 111개 매체에서 올해의 게임으로 선정되어 GOTY 집계에서 1위를 차지할 정도로 비평가들로부터 극찬을 받고 있지만, 일부 게이머들은 크게 반

발하고 있고 판매량도 기대보다 저조하다. 페미니즘과 PC주의(정치적 공정성)에 과도하게 함몰되었다, 디렉터의 오만한 계몽주의가 패썹하다, 여성 위주의 서사를 강조하기 위해 전작의 남자 주인공을 지나치게 작위적이고 잔혹하게 살해하고 여성들로만 구성된 스토리를 강제한다는 논조의 거칠고 분노 섞인 반응들이 나오고 있다(루리웹 20.6.29).

전작에서 핵심적이었던 유사 부녀 관계(딸을 잃은 중년 남성과 13세 소녀)가 새 주인공을 중심으로 유사 모녀 관계로 대체되고 레즈비언 주인공들이 배치된 변화에 대해서 불편해하는 것이다. 주인공인 엘리는 레즈비언이며 유대인 출신인 디나, 그리고 그 자녀와 함께 가정을 꾸린다. 또 다른 주인공인 애비는 장로와의 강제 결혼을 피하고 전사가 되기 위해 여전사를 금기시하는 사이비 종교 단체에서 도망친 소녀와 함께 여행을 다닌다. 성 소수자 이미지를 추가한 점 이외에도, 다른 게임에서 익숙해진 여성의 몸 이미지를 탈피하려는 시도 역시 기존 남성 고객들을 혼란스럽게 할 수 있다. ‘라스트 오브 어스 파트2’에 새로이 등장한 여주인공은 근육질 몸매에 짧은 쇼컷을 한 군인 이미지이다. 이 게임에서 섹시하고 여성스러운 외모를 갖춘 전형적인 여성 캐릭터 이미지는 더이상 배치되지 않는다. 따라서 ‘라스트 오브 어스 파트 2’를 둘러싼 논란은 여성에게 기대된 외모 규범과 섹슈얼리티 규범을 벗어난 여성 캐릭터 설정에 대한 저항이다. 남성 중심적이고 성차별적인 관행을 용인했던 게임문화에 익숙했던 게이머들에게 이런 변화는 남성적 영역이라 확신했던 게임 세계에서의 통제력 상실로 인식될 수 있다(조혜영, 2020).¹²⁾

12) 물론 ‘라스트 오브 어스 파트2’와 ‘배틀필드 V’를 둘러싼 게이머들의 반발을 전적으로 남성 중심성의 발로로 단정할 수는 없다. 다양성을 존중하면서 역사적 고증과 스토리의 개연성을 지켜달라는 항변도 존재하기 때문이다. 따라서 다양성 가치를 선언한 게임 개발측에서도 그 진정성을 의심받지 않기 위해서는 소수자 캐릭터와 그들의 이야기를 구색 맞추기 용도로 사용하는데 그쳐서는 안 된다.

V. 요약 및 논의

이 연구는 지난 10여 년 동안 비디오 게임에서 여성 캐릭터의 부재와 과도한 성적 이미지의 문제가 교정되고 있는지 분석하고자 했다. 2020년 한국 10대 여성의 게임 이용률은 90%에 육박할 정도로 여성 게이머의 증가세는 폭발적이다. 따라서 게임 세계에서 여성의 상징적 소멸과 여성을 남성의 구원에 의존하는 낙약한 존재나 성적 대상으로 그리는 재현 관행은 시급히 개선될 필요가 있다. 2010년 후반부터 세계 굴지의 게임 회사들(Blizzard, Ubisoft, Electronic Arts 등)은 게임산업과 문화에서의 다양성 부족이 게임 산업에 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 판단하고 앞다투어 다양성·포용성 비전을 선언하고 있다. 나아가 과소 대표 집단의 가시성을 높인 게임인지, 여성이나 소수집단을 부정적으로 재현해온 관행을 답습하지 않은 게임인지를 평가해 게임의 순위를 매기는 등 일련의 변화들이 진행되고 있다.

그렇다면 지난 10여 년 동안 비디오 게임에서 여성 캐릭터를 재현하는 방식은 실제로 어느 정도 변화했을까? 이런 문제의식에서 출발해 이 연구는 첫째, 비디오 게임에서 여성 캐릭터의 부재 또는 과소 대표성의 문제가 개선되고 있는지 파악했다. 2010년 이후 ‘올해의 게임(GOTY)’ 순위 10위권 게임 총 101개를 분석 대상으로 삼았다. 여성 캐릭터를 단독 주인공으로 설정한 게임은 14.8%, 남녀 공동 주인공의 게임은 9.9%이다. 세계적으로 대중성을 확보하고 게임 평론가들로부터 호평을 받아 ‘올해의 게임’에 선정된 게임들이지만, 여성 캐릭터를 단독 또는 공동 주인공으로 설정한 게임은 24.7%로 여전히 적은 편이다. 그러나 여성 주인공이 거의 부재했던 2010년 전 상황과 비교하면 꽤 진전이 있다고 평가할 수 있다. 또한 게임 캐릭터의 성별 옵션이 점점 늘어나는 추세도 여성 캐릭터의 비가시성을 간접적으로 해소하고 있다. 101개 게임 중 주인공의 성별을 게이머가 자유롭게 선택할 수 있는 게임은 22.8%이다. 따라서 남성으로 고정되었던 주인공 캐릭터에 여성이 추가될 수 있는 여지가 커졌다고 해석할 수 있다. 물론 여성 캐릭터의 가시성이 높아지는 변화가 능사는 아니다. 플레이어블 여성 캐릭터들은 여성 게이머

들에게 가상세계에서 새로운 자아를 탐색하고 감정이입을 할 수 있는 수단 이 될 수 있다. 그러나 플레이어블 여성 캐릭터들, 특히 플레이어가 여주인 공의 외모나 의상을 섹시하게 설정할 수 있는 이른바 커스터마이징 가능한 캐릭터들은 또다시 성적 응시의 대상물이 될 수 있다.

둘째, 이런 측면에서 이 연구는 여성 캐릭터를 단독 또는 공동 주인공으 로 설정한 게임에 초점을 맞추고 적어도 이런 유형에서는 정형화된 여성 이 미지들이 사라지고 있는지 분석했다. 분석 결과, 여성 주인공 게임들은 대체 로 여성 주인공에게 능동적이고 진취적인 주체라는 캐릭터성을 추가하고 있 다. 여주인공들은 다양한 직업 활동을 하는 한편, 게임의 특성상 여전사로서 맹활약하고 있다. 전통적인 재현 코드였던 치유자나 보조자의 역할에 그치 지 않는다. 남성의 구원을 기다리는 나약한 존재가 아닌, 자신을 스스로 방 어하고 심지어 공동체까지 지킬 수 있는 강인하고 역량 있는 주체로 설정되 고 있다.

셋째, 여주인공 중심의 게임에서는 여성을 성적 대상으로 그리는 재현 관 행이 개선되고 있다. 시리즈물로 리메이크된 게임들을 비교하면 이런 변화 를 쉽게 확인할 수 있다. 1990년대 출시 당시 섹시한 여전사 논란을 낳았던 여주인공들은 약 20여 년 후 성적 이미지를 상당히 교정한 모습으로 재등장 하고 있다. 초기 게임에서 섹스어필 장치였던 큰 가슴이나 노출 패션이 사라 지고 후속작에는 근육질의 탄탄한 몸과 활동성 좋은 패션이 배치되고 있다. 여주인공의 성적 이미지가 약화 되는 경향은, ESRB와 PEGI의 지적을 받은 선정성의 수위가 낮아지는 점에서도 확인할 수 있다. 2010년 게임(‘헤비레 인’)에서 여성 캐릭터의 알몸 노출을 유도하는 상황 설정이나 폭력적인 성행 위 설정 등은 최근 게임으로 오면서 가벼운 성적 농담 수준으로 약화 되고 있다.

요약하면, GOTY 상위 10위권 게임들, 특히 여성 주인공을 설정한 게임 유형에서 과거 여성의 정형화된 이미지는 약화 되고 있다. 전술한 것처럼, 여성 소비자의 증가세와 다양성·포용성이 21세기 문화산업의 가치로 승인 되는 분위기가 게임문화의 변화를 추동하고 있을 것으로 보인다. 또한 게임

산업에서의 여성 배제와 차별을 당연시하지 않는 여성 개발자들과 비평가들이 ‘정치적으로 공정한’ 게임문화 만들기에 앞장서고 있다고 판단된다. 디지털 게임 공간에는 여전히 폭력적이고 선정적인 남성 중심적 콘텐츠가 넘치는 것도 현실이다. 그럼에도 불구하고, 서구 게임업계에 좀 더 여성 친화적이고 폭력적이지 않은 게임문화로의 개혁이 느리지만 진행되고 있다는 점에 주목해야 한다.

물론 새로운 가치를 수용하고 실천하는 속도는 국가마다 문화마다 다르다. 앞에서 논의한 Currys PC World의 ‘다양성 지수’ 평가(2019년 글로벌 게임쇼인 E3쇼 수상 게임 대상)에서, 미국 게임의 80%가 다양성 수준이 ‘높은’ 범주에 속한 반면, 그 범주에 해당하는 일본 게임의 비율은 0%이다. 일본 게임 중 57%는 다양성 ‘부재 또는 매우 낮음’으로 평가된다(Currys PC World, 2019). 한국의 경우도 일본과 별반 다르지 않을 것으로 보인다. 게임 산업이나 문화산업 전반에 다양성과 포용성이란 시대 가치가 적극적으로 설득되거나 실천되고 있는 분위기는 아니기 때문이다. 2000년대 들어 세계의 대표적인 게임 회사들이 ‘다양성·포용성’ 비전을 선언하며 게임문화의 개선을 약속하는 추세를 한국 기업들도 진지하게 눈여겨볼 필요가 있다. 엔씨소프트나 넥슨과 같은 한국 기업들도 왜 국제사회에서 포용적 고용과 포용적 게임 콘텐츠 제작이 규범화되고 있는지 인식하고 시급히 변화를 모색해야 한다. 또한 문화산업에서의 배제와 차별 문제를 해소하기 위해 매우 구체적인 가이드라인이 만들어지고 있고, 이런 기준들이 영국 아카데미상(BAFTA)의 선정 요건으로 적시되고 있는 점도 주목해야 한다. 이런 맥락에서, 문화체육관광부와 한국게임산업협회가 관여하고 있는 ‘대한민국게임대상’에도 이런 선정 기준을 포함하는 방향으로 한국의 게임문화를 획기적으로 선도할 필요가 있다. 한국 여성 게이머들 사이에서도 이미 가시화 된 성 차별적이고 여성 혐오적인 게임 문화에 대한 저항을 고려할 때, 한국 게임업계에 정부 차원에서 게임 문화 혁신을 위한 적극적이고 현실성 있는 조치들이 더욱 시급하다.¹³⁾

2020년 5월 15일 접수
2020년 5월 31일 수정 완료
2020년 6월 1일 게재 확정

-
- 13) 여성 게이머들이 주체적으로 여성 혐오 문화를 비판하고 변화를 이끌어 내는 의미 있는 실천이 이어지고 있다(조아라, 2017). 2016년 넥슨이 출시한 ‘서든어택2’의 여성 캐릭터 이미지의 선정성을 비판해 게임사로 하여금 논란이 된 캐릭터를 삭제토록 했고, 여성 성우 계약해지 사건에 항의하기 위해 ‘#게임계 사상검증 OUT’ 등의 해시태그 운동 등을 진행했다. 특히 ‘전국디바협회’(2016년 11월 결성, 2018년 페이머즈(FAMERZ)로 단체명 변경)는 ‘게임계 내 여성혐오 고발 계정’(@famerz_GGYG)을 운영하는 한편, ‘#그렇다고 여자를 죽이면 안 됩니다’, ‘#넥슨은 대답하라’ 등의 해시태그 운동을 벌였다(전국디바협회 아카이빙). 이러한 일련의 움직임은 게임문화와 게임산업에 젠더 감수성을 입히는 과정, 이른바 게임에 “MSG(Making Sense of Gender)를 치는” 과정으로 해석된다(한겨레. 2017.04.24.).

참고문헌

- 범유경·이병호·이예슬. 2017. “〈오버워치〉, 그리고 다른 목소리 - 게임 오버워치 내 여성 게이머에 대한 폭력적 발화 분석.” 『공익과 인권』 17(0): 283-337.
- 안선영. 2010. “디지털게임 가상공간의 변화와 여성주의 실천에 대한 연구: PC게임 심즈 사용을 중심으로” 『페미니즘 연구』 10(2): 129-163.
- 이동연. 2008. “문화로서의 게임: 포스트-게임 라이프스타일을 상상하다.” 『게임산업저널』 19: 8-24.
- 임인숙. 2004. “어린이 게임에 재현된 성 고정관념: 국내 어린이 전용 인터넷 사이트를 중심으로.” 『가족과 문화』 16(1): 137-159.
- 장은혜·조민수·김태한. 2020. 『2020 게임이용자 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.
- 전경란. 2014. 『디지털 게임이란 무엇인가』. 커뮤니케이션북스.
- 조아라. 2017. “한국 내 게임연구와 페미니즘의 교차점들.” 『여성연구논총』 32: 161-178.
- 조혜영. 2020. “영화적 게임의 젠더 다양성 재현과 동일시의 트러블: ‘더 라스트 오브 어스’ 시리즈를 중심으로.” 『여성문학연구』 51: 72-101.
- Barak, A. 2005. “Sexual harassment on the internet.” *Social Science Computer Review* 23(1): 77-92.
- Beasley, Berrin and Tracy Collins Standley. 2002. “Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games.” *Mass Communication & Society* 5(3): 279-293.
- Behm-Morawitz, E. and Mastro, D. 2009. “The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept.” *Sex roles* 61(11-12): 808-823.
- Chory, R. M., and Goodboy, A. K. 2011. “Is basic personality related to

- violent and non-violent video game play and preferences?" *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14(4): 191-198.
- Cote, A. C. 2015. "I can defend myself": Women's strategies for coping with harassment while gaming online." *Games and Culture* 12(2): 136-155.
- Cunningham, C. 2018. "Unbeatable? Debates and Divides in Gender and Video Game Research." *Communication Research Trends* 37(3): 4-29
- Dietz, T. 1998. "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior." *Sex Roles* 38: 425-442.
- Dill, K. E. and Thill, K. P. 2007. "Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions." *Sex Roles* 57(11): 851-864.
- Dunlop, J. C. 2007. "The US video game industry: Analyzing representation of gender and race." *International Journal of Technology and Human Interaction* 3(2): 96-109.
- Fox, J. and Tang, W.Y. 2014. "Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation." *Computers in Human Behavior* 33: 314-320.
- Gabbiadini A, Riva P, Andrighetto L, Volpato C, Bushman BJ. 2016. "Acting like a ToughGuy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims." *PLoS ONE* 11(4): 1-14
- Gerbner, G. and L. Gross, 1976. "Living with Television: The Violence Profile." *The Journal of Communication* 26(2): 173-199.
- Gray, Kishonna L. 2014. *Race, Gender, and Deviance in Xbox Live*:

Theoretical Perspectives from the Virtual Margins. Taylor & Francis Group

Gross, L. 2001. "Out of the mainstream: Sexual minorities and the mass media." pp. 405-423 in *Media and cultural studies*, edited by M. G. Durham & D. M. Kellner, MA: Blackwell.

Harrison, K., and Bond, B. J. 2007. "Gaming magazines and the drive for muscularity in preadolescent boys: A longitudinal examination." *Body Image* 4(3): 269-277.

Harvey, A., and Fisher, S. 2013. "Making a name in games: Immaterial labour, indie game design, and gendered social network markets." *Information, Communication & Society* 16(3): 362-380.

Hamman, Jaco J. 2017. "The Reproduction of the Hypermasculine Male: Select Subaltern Views." *Pastoral Psychology* 66: 799-818.

Jansz, Jeroen and Raynel G. Martis. 2007. "The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games." *Sex Roles* 56(3):141-148.

Jenkins, Henry and Kurt Squire. 2002. "The Art of Contested Spaces" pp. 64-75 in *Game On: The History and Culture of Videogames*, edited by Lucien King(New York: Laurence King Publishing).

Kondrat, Xeniya. 2015. "Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?" *Journal of comparative research in anthropology and sociology* 6(1): 171-193.

Kuznekoff, J. H., and Rose, L. M. 2013. "Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues." *New Media & Society* 15(4): 541-556.

Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., Perrin, A. 2015. *Teens, technology and friendships.* Pew Research Center.

Retrieved from

<http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships>

- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., and Fritz, N. 2016. "Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years." *Journal of Communication* 66(4): 564-584.
- Marshellie, J. and Park, Joo Yeun. 2020. "Gender Recognition of Game Players in Online Games." *Korean Journal of Communication Studies* 28(4): 145-160.
- Mortensen, Torill Elvira. 2018. "Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate." *Games and Culture* 13(8): 787-806.
- Mulvey, Laura, and Visual Pleasure. 1975. "'Narrative Cinema'." *Screen* 16(3): 6-18.
- Near, C. E. 2013. "Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games." *Sex Roles* 68(3-4): 252-269.
- Paaßen, B., Morgenroth, T. and Stratemeyer, M. 2017. "What is a true gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture." *Sex Roles* 76(7-8): 1-15.
- Poole, S. 2000. *Trigger happy: Video games and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing.
- Provenzo, E. F. Jr. 1991. *Video kids: Making sense out of Nintendo*. Cambridge, MA:Harvard University Press.
- Ratan, R., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. 2015. "Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends." *Games and Culture* 10(5): 438-463.
- Salter, Michael. 2018. "From geek masculinity to Gamergate: the

- technological rationality of online abuse.” *Crime, Media, Culture* 14(2): 247-264.
- Soukup, C. 2007. “Mastering the Game: Gender and the Entelechial Motivational System of Video Games.” *Women’s Studies in Communication* 30(2): 157-178.
- Weststar, J., and Legault, M. J. 2016. Developer Satisfaction Survey 2016: A Summary Report. International Game Developers Association.
- Weststar, J. and Kumar, S. 2020. *Developer Satisfaction Survey 2019: Industry Trends and Future Outlook Report*. International Game Developers Association.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. and Ivory, J. 2009. “The virtual census: Representations of gender, race and age in video games.” *New Media and Society*, 11(5): 815-834.
- Yao, M. Z., Mahood, C. and Linz, D. 2010. “Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: Examining the cognitive effects of playing a sexually explicit video game.” *Sex Roles* 62(1-2): 77-88.

〈인터넷 자료〉

- 게임메카. 2018.8.24. <https://www.gamemeca.com/>
- 게임스팟. 2017.8.10. <https://www.gamespot.com/>
- 루리웹. 2020.6.29.
<https://bbs.ruliweb.com/news/board/11/read/1851?page=4>
- 메타크리틱. <https://www.metacritic.com/>
- 미디어SR. 2018.6.7 <http://www.mediasr.co.kr>
- 블리자드. <https://careers.blizzard.com/kr/ko/diversity-inclusion>
- 오버워치. <https://news.blizzard.com/ko-kr/overwatch>

전국디바협회(아카이빙)

<https://drive.google.com/drive/folders/1Wc8BtREaxO67lDhhACysAsBLhUZLzwDV>

한겨레(2017.04.24.). “여성 혐오 게임에 ‘MSG’를 뿌려라, 팍팍”,

https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/791945.html

BAFTA. <https://www.bafta.org/about/mission/bafta-and-diversity>

Currys PC World.

<https://techtalk.currys.co.uk/tv-gaming/gaming/diversity-in-gaming/>

Electronic Arts.

<https://www.ea.com/ko-kr/commitments/inclusion-and-diversity>

ESRB. <https://www.esrbratings.org/>

GOTY. <https://gotypicks.blogspot.com/>

IGN. 2018. 8. 22.

<https://www.ign.com/articles/2018/08/21/battlefield-v-developer-says-its-a-shame-dice-didnt-include-women-in-battlefield-1>

NewZoo. <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers>

<https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game>

Nicopartners.

<https://nikopartners.com/play-like-a-girl-key-ways-to-engage-one>

PEGI. <https://pegi.info/>

N4G, 2015.11.9. <https://n4g.com/>

The escapist, 2013.4.9. <https://www.escapistmagazine.com/>

THE VERGE. 2018.1.12.

<https://www.theverge.com/2018/6/12/17453728/ea-women-in-battlefield-v-backlash-response>

VentureBeat. 2015.11.9.

<https://venturebeat.com/2015/11/09/the-sexualization-of-lara-cr>
oft-is-a-thing-of-the-past-says-rise-of-the-tomb-raider-writer/
VGR, 2018.9.27. <https://www.vgr.com/about/>
Wccfttech. 2016.1.2. <https://wccfttech.com/>
WCCTECH. 2016.1.2.
<https://wccfttech.com/horizon-zero-dawn-dev-its-frustrating-to-s>
till-have-to-validate-female-main-characters/

〈게임 사이트〉

니어: 오토마타(2017). <https://www.platinumgames.com/games/nier-auto>
mata
더 라스트 오브 어스(2013), 더 라스트 오브 어스 파트2(2020)
<https://www.playstation.com/ko-kr/games/the-last-of-us-part-ii/>
라이즈 오브 톨레이더(2016).
https://square-enix-games.com/en_GB/games/rise-of-the-tomb-raider-20-year-celebration
바이오 하자드 RE:2(레지던트 이블, 2019).
<https://www.residentevil2.com/kr/about.php>
베요네타2(2014).
<https://www.platinumgames.com/games/bayonetta-2?age-verified=f9e0e12710>
어새신 크리드: 발할라(2020).
<https://www.ubisoft.com/ko-kr/game/assassins-creed/valhalla>
어새신 크리드: 오디세이(2017)
<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey>
에이리언: 아이솔레이션(2014) <https://www.alienisolation.com/>
위쳐3: 와일드 헌트(2015) <https://thewitcher.com/en/>
컨트롤(2019). <https://controlgame.com/>

툼레이더(1996).

<https://tombrader25.square-enix-games.com/en-us/tr1996/blog/>

툼레이더(2013).

https://square-enix-games.com/en_GB/games/tomb-raider

페르소나5(2016). <http://persona5.jp/>

호라이즌: 제로던(2017).

<https://www.guerrilla-games.com/play/horizon#-1>

부록 1: GOTY 주인공 캐릭터 유형

()은 순위

연도	여성 주인공			남성 주인공 (단독)
	단독	공동	성별 선택 가능	
2020	• 더 라스트 오브 어스 파트2(1) • 하프 라이프:알릭스(7)		• 사이버펄크 2077(4) • 모여봐요 동물의숲(6) • 어쌔신크리드:발할라(10)	• 하데스(2) • 고스트 오브 쓰시마(3) • 판타지7 리메이크(5) • 둠 이터널(7) • 용과같이7: 빛과 어둠의 행방(9)
2019	• 컨트롤(4)	• 바이오하자드 RE:2(2)	• 아우터월드(6) • 파이어엠프렘:풍화설(9)	• 데스 스트랜딩(1) • 세키로: 새도우 다이 트와이스(3) • 엘리시움(5) • 스타워즈 제다이: 오더의 몰락(7) • 데빌 메이 크라이5(10)
2018	• Celeste(4)	• 슈퍼스매시 브라더스 얼티밋(6)	• 포트나이트 배틀로얄(6) • 몬스터 헌터: 월드(6)	• 갓 오브 워(1) • 레드 데드 리뎀션(2) • 마블 스파이더맨(3)
2017	• 호라이즌: 제로 던(2) • 니어: 오토마타(4)		• PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS(5) • 디비니티:오리지널신2(7) • PREY(10)	• 젤다의 전설: 야생의 숨결(1) • 슈퍼 마리오 오디세이(3) • 페르소나5(5) • 울펜슈타인2: 더 뉴 콜로시(9) • 바이오하자드7(10)
2016	• 디스아너드2(10)	• 오버워치(2)	• 다크소울3(6)	• 언차티드4: 해적왕과 최후의 보물(1) • 둠(3) • 배틀필드1(4) • 더 라스트 가디언(5) • INSIDE(6) • 파이널 판타지 15(8) • 더 위쳐3: 블러드 앤 와인(8)
2015	• 라이프이즈스트레인지(5) • 라이즈 오브 톱 레이더(9)		• 폴아웃4(2) • 블러드본(3)	• 더 위쳐3: 와일드 헌트(1) • 메탈 기어 솔리드V 더 팬텀 페인(4) • 배트맨: 아캄 나이트(10)
2014	• 에이리언: 아이솔레이션(6) • 베요네타2(7)	• 마리오 카트8(3) • 슈퍼스매시 브라더스(3)	• 드래곤에이지:인퀴지(1) • 다크소울2(8) • 데스티니(9)	• 미들 어스: 새도우 오브 모르도르(2) • 파크라이4(5)

연도	여성 주인공			남성 주인공 (단독)
	단독	공동	성별 선택 가능	
2013	- Gone Home(5) - 툼 레이더(6)	- 더 라스트 오브 어스(1) - 슈퍼 마리오 3D 월드(4)		- GTA5(2) - 바이오쇼크 인피니트(3) - 젤다의 전설: 신들의 트라이포스2(7) - 어쌔신크리드4: 블랙 프래그(7) - Paper, Please(9) - Brothers: A Tale of Two Sons(10) - 패러블(10)
2012		- 워킹 데드 시즌 1(1) - 보더랜드 2(6)	- 매스이펙트3(5) - 길드워2(10)	- 파크라이3(3) - 디스아너드(4) - 어쌔신크리드3(7) - 헤일로4(9)
2011	포탈2(2)		- 엘더스크롤5:스카이림(1) - 소울(8)	- 배트맨: 아캄시티(3) - 언차터드3: 황금사막의 아틀란티스(4) - 젤다의 전설 스카이워드 소드(5) - 배틀필드3(5) - 테이머스 엑스: 휴먼 레볼루션(7) - 기어스 오브 워3(8) - L.A. Noire(10)
2010	베요네타(7)	헤비 레인(4)	- 이펙트2(2) - 폴아웃: 뉴 베가스(9) - 헤일로: 리치(9)	- 레드 데드 리DEM션(1) - 마리오 Wii2: 갤럭시어드벤처투게더(3) - 갯 오브워 3(5) - 스타크래프트2:자유의 날개(6) - 콜 오브 듀티: 블랙옵스(7)
합	15	10	23	53

The Diversity and Inclusion Policy of the World Game Industry and Changes in Representing Women in the Video Game

Lim, In-Sook

Professor, Department of Sociology, Korea University

Oh, Yoon Gu

Ph.D Graduate Student, Department of Sociology, Korea University

Ko, Youngran

Researcher, Ulsan Women & Family Development Institute

Abstract

The study problematized the practices of symbolically annihilating women and of portraying women as weak beings or sexual objects dependent on the salvation of men in the gaming world. Noting that the value of 'diversity and inclusion' and specific implementation guidelines have been introduced in the global game market since late 2010, the study sought to analyze whether the absence of female characters and excessive sexual images have been corrected in video games over the past decade. To this end, a total of 101 games ranked in the top 10 games of the year(GOTY) from 2010 to 2020 were analyzed.

The main findings are as follows. First, the proportion of games in which female characters are set as solo or co-main is still low at around 24.7%. By adding an option to choose the gender of the main character(22.8%), the visibility of the female character is indirectly resolved. Second, in the type of games that set the heroine, stereotypical images of female characters are gradually disappearing. These games generally set heroine characters as active and enterprising subjects, while not following the practice of reproducing women as sexual objects. This change was identified through analysis of games released in a series for 20 to 30 years, and also analysis of content information of the US and European game rating commissions (ESRB, PEGI) on sensationalism. We urge the reform of Korean game

culture, interpreting that the trend of becoming international norm of diversity and inclusion has contributed to this change.

Key words: video game, underrepresentation, sexual objectification, diversity, inclusion

플랫폼 노동의 법제도적 쟁점과 대응방안에 대한 비판적 검토*

윤 상 우**

요 약

4차 산업혁명과 경제의 디지털화에 따른 노동영역의 여러 문제들 중에서 최근 ‘플랫폼 노동’(platform work) 문제가 주목받고 있다. 플랫폼 노동은 플랫폼 경제를 토대로 빠르게 성장·확산되고 있는 일자리이지만, 동시에 노동의 유연화와 외주화의 극단화된 형태로서 이전의 임금노동과 비교할 때 고용안정성과 노동자의 법적 지위 측면에서 많은 문제점을 안고 있는 노동영역의 핵심 쟁점이다. 본 연구는 4차 산업혁명에서 플랫폼 노동이 부상하게 된 이유, 플랫폼 노동의 개념과 특성, 하위 유형 등을 살펴보고, 플랫폼 노동이 야기하는 노동문제의 전반적 지형과 쟁점을 고찰하고자 한다. 그리고 선진국과 한국에서 시도되고 있는 플랫폼 노동문제에 대한 법제도적 대응방안을 살펴보고, 그것의 타당성과 한계를 비판적으로 검토하고자 한다. 본 연구의 주장은 플랫폼 노동의 다양성과 변동성을 감안할 때, 단일한 법률적 규제만으로는 여기서 파생되는 노동문제를 다 해결하기는 어렵다는 점이다. 따라서 플랫폼 노동이 포괄하는 하위 고용유형별 특성을 고려하여 사안에 따라 다양하고 다차원적인 접근법이 시도될 필요가 있다. 여기에는 국제적·국가적 수준에서 추진되고 있는 ‘위로부터’ 법제도적 대응방식은 물론, 플랫폼 노동자, 노동조합 및 시민사회, 플랫폼 산업부문 등 ‘아래로부터’ 제기되고 있는 조직화 및 거버넌스적 대응이 포함된다.

주제어: 플랫폼 노동, 노동법, 사회보장제도, 노조조직화, 거버넌스.

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2019S1A5C2A03080978). 논문작성과정에서 법률 자문을 해주신 백지예 변호사님과 장재호 선생님께 감사드립니다. 그리고 논문의 완성도를 끌어올리는데 큰 도움을 주신 세분의 심사자 선생님들께도 깊이 감사드립니다.

** 동아대학교 사회학과 부교수, sangwoo@dau.ac.kr

I. 문제 제기

2010년대 중반에 등장한 ‘4차 산업혁명’이라는 개념은 당대의 혁신기술과 파격적인 미래전망으로 많은 사회적 주목을 받았고, 또한 이것을 산업혁명 급의 진정한 ‘혁명’으로 볼 수 있는지의 여부에 대한 학술적 논란도 불러일으켰다(슈밥, 2016; 슈밥 외, 2016; 염명배, 2018). 그럼에도, 4차 산업혁명에서 핵심적인 기술혁신으로 간주되는 인공지능(AI), 사물인터넷(IOT), 클라우드(cloud), 빅데이터(big data), 스마트팩토리(smart factory), 자율주행차량, 3D 프린터, 공유경제(sharing economy), 초연결 등 정보통신기술과 디지털화가 실제로 현대 사회의 경제 및 사회, 일상생활과 생활양식 전반에 혁신적인 변화를 가져오고 향후 미래전망에 막대한 영향력을 행사하고 있다는 점은 부인할 수 없는 사실이다.

4차 산업혁명이 야기하는 다양한 사회변동과 수많은 사회적·경제적 쟁점들 중에서 특히 주목해야할 분야는 ‘노동’이다. 4차 산업혁명 개념을 처음 제안했던 슈밥(K. Schwab)조차도 그것의 사회경제적 영향력과 관련해 우선적으로 꼽은 사안이 ‘노동의 위기’일 만큼(슈밥, 2016: 65-80), 최근의 기술혁신과 경제의 디지털화는 기존의 노동방식, 고용구조, 고용형태를 우리의 예상을 뛰어넘는 방식으로 급진적으로 변형·재구성하고 있기 때문이다. 4차 산업혁명과 관련된 노동영역과 노동시장의 이슈들은 ①일자리의 증감과 실업의 문제, ②플랫폼 노동의 등장과 고용안정성의 문제, ③노동자의 직무자율성과 노동통제의 문제, ④노동자숙련(탈숙련화/재숙련화 여부)의 문제 등 다양한 영역에 걸쳐 있다(이문호, 2020).

본 연구에서는 4차 산업혁명과 디지털 전환에 따른 노동영역의 여러 문제들 중에서 최근의 기술혁신으로 새롭게 창출되는 대표적인 일자리인 ‘플랫폼 노동’(platform work) 문제에 주목하고자 한다. 플랫폼 노동은 4차 산업혁명 시대에 플랫폼 경제를 토대로 가장 빠르게 성장·확산되고 있는 일자리이지만, 동시에 노동의 유연화와 외주화의 극단화된 형태로서 이전의 임금노동과 비교할 때 고용안정성과 노동자의 법적 지위 측면에서 많은 문제점

을 안고 있는 노동영역의 핵심 쟁점이다. 플랫폼 노동은 우리의 일상생활 곳곳에서 쉽게 목격될 정도로 빠르게 보편화되고 있지만 실제로 이것이 등장한 것은 얼마 되지 않았고, 또한 매우 다양한 영역의 이질적인 직무나 노동유형을 포괄하고 있기 때문에, 플랫폼 노동의 개념과 포괄범위에 대해서는 아직 학술적으로나, 정책적·제도적으로나 명확한 합의점이 존재하지는 않는다.

그럼에도, 현실세계의 다양한 영역과 공간에서 실제의 노동을 수행하는 수많은 플랫폼 노동자들이 존재하고 있다는 사실과, 이들이 여러 불리한 노동조건과 제도적인 사각지대에 직면하고 있다는 사실은 해당사회로 하여금 플랫폼 노동에 대한 법제도적 대응방식을 모색하지 않을 수 없게끔 강제하고 있다. 문제는 플랫폼 노동이 지닌 현재진행형의 성격과 플랫폼 노동의 점증하는 확장성과 이질성, 여기에 플랫폼 노동의 성격에 대한 학술적, 정책적 합의점이 부재한 상황 속에서, 플랫폼 노동문제에 대한 각국 정부의 법제도적 대응과 정책적 대안모색은 지극히 파편화된 형태로 나타날 수밖에 없다는 점이다. 이를 반영하듯, 플랫폼 노동에 대한 사회적 규제와 보호조치는 유럽연합(EU)의 몇몇 선구적인 지침을 제외하면 국제적인 수준에서 통일된 기준을 찾지 못하고 있으며, 개별 국가들마다 제각각이고 천차만별적인 대응방식이 제기되고 있는 실정이다.

본 연구는 이러한 문제의식을 토대로 2010년대의 4차 산업혁명에서 플랫폼 노동이 부상하게 된 이유, 플랫폼 노동의 개념과 특성, 플랫폼 노동의 하위 유형들을 살펴보고, 플랫폼 노동이 야기하는 노동문제의 전반적 지형과 쟁점을 고찰하고자 한다. 그리고 이를 토대로 선진국과 한국에서 시도되고 있는 플랫폼 노동문제에 대한 법제도적 대응방안을 살펴보고, 그것의 타당성과 한계를 비판적으로 검토하고자 한다. 플랫폼 노동의 법제도적 대응방식에 대해서는 이미 다양한 선행연구들에서 선진국의 여러 사례들을 소개하고 있지만(장희은, 2019; 장희은·김유휘, 2020; 이호근, 2020), 대부분 이러한 대응방식이 있었다는 식의 팩트만을 제시하고 있을 뿐, 그것의 실질적인 효과와 한계를 평가하지는 않았다. 본 연구는 기존 대응방식을 비판적

으로 평가하여 문제해결의 방향과 전략이 어떠해야 하는지를 논의하고자 하였다.

본 연구의 대략적인 주장은 플랫폼 노동의 다양성과 변동성을 감안할 때, 단일한 법률적 규제만으로는 여기서 파생되는 노동문제를 다 해결하기는 어렵다는 점이다(De Stefano and Aloisi, 2020). 따라서 플랫폼 노동이 포괄하는 하위 고용유형별 특성을 고려하여 사안에 따라 다양하고 다차원적인 접근법이 시도될 필요가 있다는 점을 강조하고자 한다. 플랫폼 노동문제에 대한 다차원적인 접근은 국제적 수준과 개별 국가적 수준에서 추진되고 있는 ‘위로부터의’ 법제도적 대응방식(관련 노동법 제·개정, 사회보장제도 확대적용)은 물론, 플랫폼 노동자, 노동조합 및 시민사회, 플랫폼 산업부문 등 ‘아래로부터’ 제기되고 있는 조직화와 거버넌스적 대응방식(노조조직화, 단체교섭, 사회적 협약 체결 등)이 포함된다.

본 연구의 구성은 다음과 같다. 먼저, 다음의 2절에서는 4차 산업혁명시대 플랫폼 노동의 일반적 성격을 고찰한다. 여기에서는 플랫폼 노동이 부상하게 된 배경과 플랫폼 노동의 개념규정을 살펴보고, 플랫폼 노동의 사회적 특성과 하위유형, 전반적 실태 등을 개관할 것이다. 3절에서는 플랫폼 노동이 안고 있는 노동문제와 법제도적 쟁점을 검토한다. 여기서는 고용계약의 부재에서 연유하는 ‘근로자성’ 문제, 노동조건의 악화와 노동통제 강화의 결합, 사회보장 적용의 배제, 개인프라이버시 침해문제 등을 세부적으로 고찰할 것이다. 다음의 4절에서는 최근 선진국과 한국에서 시도되고 있는 플랫폼 노동에 대한 법제도적 대응방안을 살펴보고 이를 비판적으로 검토하고자 한다. 이는 국제적, 국가적 수준에서 추진되고 있는 ‘위로부터의’ 법제도적 대응방식, 그리고 플랫폼 노동자, 노동조합 및 시민사회, 플랫폼 산업부문 등 민간영역 또는 ‘아래로부터’ 제기되고 있는 조직화 및 거버넌스적 대응으로 구분하여 살펴본다. 마지막 5절에서는 플랫폼 노동에 대한 그간의 노력과 대응방식을 종합적으로 평가하고 한국에서의 향후 과제를 논의할 것이다.

II. 4차 산업혁명과 플랫폼 노동의 부상

4차 산업혁명으로 자주 언급되는 플랫폼 경제(platform economy)는 인터넷 사이트 또는 모바일 앱과 같은 디지털 플랫폼을 기반으로 이용자들 사이에서 일어나는 거래활동을 말한다(Kenney and Zysman, 2016). 현재 플랫폼 경제는 지속적으로 성장하고 있고 또한 다양한 영역으로 끊임없이 분화·확산되고 있기 때문에 전세계적으로 그것의 정확한 규모를 추정하기는 어렵다. 다만, 한 조사에 따르면 플랫폼 경제를 포괄하는 디지털 경제(digital economy)는 2016년 글로벌 GDP의 15.5%(11.5조 달러)로 추정되고 있으며 2025년에는 글로벌 GDP의 24.3%(23조 달러) 규모로 가파르게 성장할 것으로 전망된다(Huawei and Oxford Economics, 2017: 24, 44). 단적으로, 2020년 세계 시가총액 상위 10대 기업 중 플랫폼 기업은 7개였으며, 미국의 경우 시가총액 상위 5대 기업(Microsoft, Apple, Amazon, Alphabet [Google 지주사], Facebook)은 모두 플랫폼 기업인 것으로 나타났다(한국은행 조사국, 2020: 16).

플랫폼 경제는 현시기의 디지털 자본주의가 낳은 최고의 발명품으로 평가된다(장지연 외, 2020: 18). 재화와 서비스를 포함한 사실상 모든 종류의 상품거래가 디지털 플랫폼을 통해 이루어질 수 있으며, 새로운 디지털 플랫폼과 낮은 거래비용을 통해 기존의 오프라인 상품시장에 침투해 들어가고 그것을 잠식해갈 수 있다는 점에서 거의 무한한 확장성을 지니고 있기 때문이다. 디지털 플랫폼은 특정한 알고리즘 방식으로 거래를 조율하는 디지털 네트워크로서, 재화나 서비스(노동)가 교환되는 구조화된 디지털 공간인데, 이 공간에서 거래되는 서비스(노동, 용역)가 플랫폼 노동이다.

플랫폼 경제의 관점에서 봤을 때, 플랫폼 기업이 제공하는 네트워크 공간은 재화와 서비스가 판매되는 시장(market)이기도 하다. 그런데 플랫폼 경제의 시장은 기존의 시장과는 근본적으로 차별적인 다음의 특성을 지닌다.

첫째, 플랫폼 시장은 기업(판매자)과 이용자(소비자)가 일대일 단선으로

연결된 단면시장(one-sided market)이 아니라 두 개 이상의 서로 다른 이용자집단이 플랫폼기업에 연결된 다면시장(multi-sided market)을 형성한다(Schmidt, 2017: 10; 김수영·강명주·하은솔, 2018: 213).

둘째, 플랫폼이 제공하는 온라인 네트워크는 수요와 공급이 만나는 시장의 역할을 수행하지만 거래과정을 알고리즘으로 관리하고 통제함으로써 명령을 하달하는 기업과 유사한 모습을 보인다. 단순히 매칭만 하면 시장(market)일 텐데 거래과정과 작업과정에 개입하고 조율하기 때문에 기업(firm)이기도 한 것이다(장지연 외, 2020: 3).

셋째, 플랫폼 경제의 이러한 특성들은 플랫폼 기업과 플랫폼 이용자·노동자 사이에 정보와 권력의 비대칭성을 발생시키고 플랫폼 기업이 거래과정과 노동과정에서 상대적인 우위에 설 수 있도록 만들어준다. 플랫폼 기업이 향유하는 권력과 우위성은 자연스럽게 이들이 독점적으로 지대를 포획하거나 초과지대를 추출하는 것을 가능하게 해준다(Srnicek, 2020: 53-54).

플랫폼 노동(platform work)은 플랫폼 경제의 이러한 특성을 기반으로 그 기본 성격이 규정되고 구현된다. 플랫폼 노동의 개념은 통상적으로 “온라인 플랫폼을 활용해 특정 조직이나 개인이 다른 조직이나 개인에게 문제해결이나 서비스를 제공하고 보수를 교환하는 고용형태”로 규정될 수 있다(Eurofound, 2018: 9). 유럽연합은 플랫폼 노동의 주요 특징들로 다음의 사항을 지적하는데, 이는 플랫폼 노동의 개념을 구성하는 핵심 요건으로 간주할 수 있다. ①지불노동은 온라인 플랫폼을 통해 조직되어야 함, ②3자(플랫폼, 의뢰자, 노동자)가 관여해야 함, ③목표는 특정 과업을 수행하거나 특정 문제를 해결하는 것임, ④작업은 외주화되거나 도급방식으로 수행, ⑤직무는 과업들(tasks)로 쪼개짐, ⑥서비스는 주문형(on-demand)으로 제공됨을 주요 내용으로 한다. 현실에서 이러한 플랫폼 노동은 디지털 기술을 바탕으로 한 운송 및 배달 서비스, 가사 및 개인용역 서비스, 디자인 및 마케팅 프로젝트, 법률 및 회계 서비스, IT 프로그래밍, 온라인 문화컨텐츠 제공 등 다양한 영역에서 이루어진다.

4차 산업혁명 시대에 플랫폼 노동이 등장하고 급성장하는 것은 여러 다양

한 사회변동의 경향성들이 결합되어 나타난 것으로 볼 수 있다(OECD, 2018: 1). 가장 중요한 요인은 기술혁신과 디지털화로 거래비용과 의사소통 비용이 감소한 점을 꼽을 수 있다. 이는 원거리 작업과 온라인 일자리매칭을 가능케 한다. 또한, 기술혁신과 플랫폼을 활용해 디지털 시장형성과 경제 생태계를 구축하는 새로운 비즈니스 모델이 출현한 점도 핵심 요인이다. 유럽에서는 약 10년 전부터 미국기업들에 의해 플랫폼 경제와 노동이 본격적으로 도입된 것으로 평가된다. 현재는 플랫폼 경제의 생태계가 일상 곳곳에 침투해 이를 통하지 않고는 일상생활이 안되는 상황에까지 이르고 있다. 그리고, 1980년대 이후 전통적인 고용관계에서 벗어난 노동시장 유연화 경향성이 확대되고 노동자들 스스로도 이를 선호하는 층이 확산되고 있는 점도 지적될 필요가 있다. 플랫폼 노동의 증가는 노동시간의 유연화, 프로젝트 베이스 또는 일회성 고용계약의 확대, 직무형태의 선호도 변화 등과 맞물려 있다.

디지털 플랫폼의 발전과 플랫폼 노동의 성장은 기존의 노동영역과 고용관계에 엄청난 파급효과와 심대한 변동을 초래할 것으로 전망된다. 향후 경제의 디지털화와 플랫폼 노동의 문어발식 팽창은 더욱 가속화될 것이기 때문에 이 문제는 ‘미래의 노동’과 ‘노동의 미래’를 좌우하는 문제로 부상할 여지가 충분하다. 플랫폼 노동이 노동영역과 고용관계에 미칠 중대한 변화를 꼽으면 다음과 같다.

첫째, 플랫폼은 제조업을 넘어 서비스업 전반에서 분업을 확대시킬 수 있는 조건을 형성한다. 플랫폼이 지닌 알고리즘적 요소는 업무를 잘게 쪼개어 다수의 사람들에게 배분하는 것을 가능하게 만들어준다(장지연 외, 2020: 4). 플랫폼노동의 대부분은 작은 직무들로 세분화된 마이크로과업(microtask)으로 이루어진 초단기 일자리라는 특성을 지닌다. 그리고 업무가 작은 과업들로 쪼개질수록 이들 과업은 숙련이 거의 필요없는 탈숙련화(deskilling)된 일거리가 될 가능성이 더욱 커진다(Drahokoupil and Piasna, 2017: 335). 이는 플랫폼 노동에 대한 진입장벽을 더욱 낮춰 노동력의 유입을 강화하고 노동자들간의 경쟁을 강화할 수 있는 기제로 작용한다.

둘째, 플랫폼은 제조업을 넘어 서비스업 전반에서 외주화와 아웃소싱을 확대한다. 플랫폼은 회사 밖으로 생산과정의 일부를 내보내고도 플랫폼의 알고리즘과 평가 및 감시시스템으로 노동 결과물의 품질을 통제할 수 있는 방법을 제공한다. 플랫폼에서는 공식적인 고용계약이 없이도, 또한 관리자·감독자의 대면적인 통제가 없이도 실질적인 업무지시와 노동통제가 가능해졌다(장지연 외, 2020: 4). 이는 기존 외주화와 아웃소싱의 최대 단점이었던 생산결과물의 불확실성(납기지연, 품질불량, 사후 AS문제 등)을 억제·제어할 수 있게 되었다는 것을 의미하며, 계속해서 서비스부문의 외주화와 아웃소싱을 더욱 확장시키는 추동력으로 작용한다. 게다가, 플랫폼 경제의 ‘일’은 시공간적인 제약에서 상대적으로 자유롭고 진입장벽이 낮기 때문에 외주화와 아웃소싱의 범위는 글로벌 차원으로 확대되게 된다.¹⁾ 이 역시 노동자들 간의 경쟁을 더욱 강화하는 기제가 된다.

셋째, 플랫폼노동은 본질적으로 임금노동과 자영업의 경계, 즉 회색지대에 속하는 노동을 증가시킨다. 이 일자리는 근로시간 유연성이 있으나 일자리 안정성이 지극히 낮고 최저임금이 적용되지 않는 등 근로자성을 인정받지 못하는 경우가 많다(김준영, 2020: 48). 또한, 플랫폼노동은 플랫폼을 통해 그때그때 일감을 받는 방식으로서 일감을 주고 일을 시키는 사용자가 그때마다 다르다. 따라서 플랫폼 노동이 경우, 노동과정이나 노동결과물을 둘러싼 분쟁 발생시 노동자들이 법적인 보호를 받지 못할 가능성이 크다(장귀연, 2020: 185).

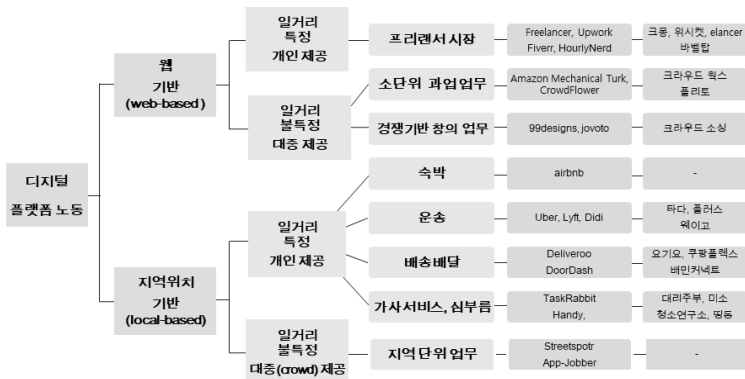
최근의 플랫폼 노동은 그 명칭 하에 워낙 다종적이고 이질적인 직무유형들이 포함되어 있고, 또한 끊임없이 새로운 노동영역과 시장으로 확장되고 있기 때문에 플랫폼 노동의 하위유형을 정확하게 특정화하는 것은 상당히 어려운 작업이다. 그럼에도, 플랫폼 노동의 유형을 분류하고 체계화하려는 기존 연구들을 통해 플랫폼 노동에 대한 대략적인 유형화를 파악할 수 있다.

1) 한 예로, 인터넷에 포스팅되는 온라인과업의 80%는 OECD국가에서 발주된 것인데, 온라인과업을 수입하는 OECD노동자의 비율은 20%에 불과하다(OECD, 2018: 6).

이미 플랫폼 노동에 대한 다수의 실증적, 정책적 연구를 진행해온 국제기구들(ILO, EU, OECD)은 플랫폼 노동의 대표적인 유형을 ‘웹기반의 플랫폼 노동(온라인 클라우드 노동)’과 ‘지역기반의 플랫폼 노동(오프라인 호출형 노동)’으로 구분하고 있는데, 이는 슈미트(Schmidt, 2017)의 연구에 기반한 유형분류로서 가장 일반적으로 합의되고 수용되고 있는 플랫폼 노동의 유형화라고 할 수 있다.

슈미트는 노동을 거래하는 플랫폼을 웹기반의 클라우드 노동(cloud work)과 장소기반의 깃노동(gig work)²⁾로 구분하고 디지털 플랫폼 노동을 6가지로 유형화한다(Schmidt, 2017: 5). 클라우드 노동(웹기반 디지털 노동)은 ①온라인 프리랜서 시장, ②마이크로태스크 크라우드 워크, ③콘텐츠 기반 크리에이티브 작업을 포함하며, 깃노동(지역기반, 앱기반 디지털 노동)은 ④숙소공유서비스, ⑤운송 및 배달서비스, ⑥가정서비스 및 개인서비스 등이 포함된다. 다음의 〈그림 1〉은 슈미트가 유형화한 플랫폼 노동의 하위 유형과 해당사례를 보여주고 있다.

〈그림 1〉 플랫폼 노동의 하위 유형



출처: Schmidt(2017: 7); 한국 사례는 김종진(2020: 301).

2) 깃(gig)의 어원은 1920년대 미국의 재즈 공연장에서 필요에 따라 즉석으로 연주자를 섭외하는 공연을 지칭하는 것에서 유래되었다.

이외에도 플랫폼 노동의 다른 유형화를 주장하는 학자도 있다. 대표적으로, 장귀연(2020)은 한국의 경험을 토대로 플랫폼 노동에서 플랫폼이 수행하는 역할에 따라, ①호출형 플랫폼(앱 호출노동, 대리운전, 퀵서비스, 음식배달), ②관리형 플랫폼(가사·돌봄, 청소, 홈케어, 컴퓨터 출장수리, 정수기 관리), ③중개형 플랫폼(프리랜서 중개, 디자인, IT·프로그래밍, 번역, 타이핑, 문서작성), ④전시형 플랫폼(유튜브, 웹툰, 소셜, 영상 게시), ⑤미세작업 플랫폼(microtask)의 유형화를 제시한 바 있다. 그러나 장지연 외(2020: 12)는 플랫폼에서 제공되는 일거리가 불특정 다수에게 열려있어야 한다는 점을 강조하면서, 플랫폼기업이 자기회사의 특정직원에게 과업을 지시하기 위해 플랫폼을 사용하는 경우(삼성전자 수리기사, 코웨이정수기 관리사 등)는 플랫폼 노동에 해당되지 않는다고 주장한다. 우버기사나 배민 라이더스의 경우, 자사 플랫폼을 통해 일감을 수주하지만 일감배정이 불특정 다수의 기사나 라이더들간의 경쟁에 의해 결정되며 노동에 대해 건당 수수료를 받는 방식으로 일하기 때문에 플랫폼 노동으로 분류될 수 있다. 따라서 장지연 등의 연구를 기준으로 하면 장귀연의 유형화에서 관리형 플랫폼은 상당수가 플랫폼 노동에서 제외되어야 한다.

또한, 앞서의 슈미트의 유형화에서도 지역기반의 숙소제공 서비스(대표적으로 Airbnb)도 플랫폼 노동에서 제외되어야 할 것으로 보인다. 유럽연합 보고서에서는 이를 노동 플랫폼이 아닌 자산 플랫폼으로 분류하고 있으며(Eurofound, 2018: 9), 장지연 외(2020: 12)의 연구도 여기서 벌어들이는 소득을 노동소득이 아닌 임대소득으로 간주하고 있기 때문이다. 따라서, 슈미트(Schmidt, 2017)의 플랫폼 노동 유형화(클라우드 노동과 깃 노동)를 기본적으로 수용하면서도, 숙소공유서비스(Airbnb)만 제외하면 적절할 것으로 보인다. 실제로 국제노동기구에서도 플랫폼 노동의 유형화를 이런 방식으로 제시하고 있다(ILO, 2020: 4). 종합하면, 본 연구에서는 플랫폼 노동의 하위 유형을 ‘웹기반의 클라우드 노동’과 ‘장소기반의 깃 노동’으로 대분류 하고, 클라우드 노동(웹기반 디지털 노동)은 ①온라인 프리랜서 시장, ②마이크로 태스크 크라우드 워크, ③콘텐츠 기반 크리에이티브 작업을 포함하고, 깃

노동(지역기반 디지털 노동)은 ④운송 및 배달서비스, ⑤가정서비스 및 개인 서비스 등으로 구성되는 것으로 간주한다.

그러면, 현재 플랫폼 노동의 규모는 얼마나 되는가? 전체 노동력 중에서 플랫폼 노동자의 비중은 어느 정도인가?

주요 선진국의 플랫폼 노동 종사자수는 국가별·조사방식별로 편차가 있으나 대체로 생산가능인구의 약 10% 미만인 것으로 조사되고 있다(최기산·김수한, 2019: 11-12). 미국의 경우, 노동통계국(BLS)은 2017년 디지털 중개 노동자수를 전체 취업자의 1%(161만명)으로 추산한 바 있으며, 퓨 리서치(Pew Research)의 조사에서는 2015년 미국 성인인구 중 8%가 연 1회 이상 플랫폼 노동에 참여한 경험이 있는 것으로 나타났다. 유럽의 경우, 유럽연합 14개 회원국에서 생산가능인구의 2.3%가 플랫폼 노동을 주 직업으로 삼고 있으며, 6%는 플랫폼 노동으로 중요한 수입(평균임금의 25% 이상)을 획득하고 있고, 9.7%가 한달에 한번 이상 플랫폼 노동을 수행한 경험이 있는 것으로 조사되고 있다(Pesole et al., 2018: 14-20; Eurofound, 2018: 12-13). 그리고 선진국에서 플랫폼 노동 종사자들의 플랫폼 노동 유형을 보면, 미국에서는 지역기반형 플랫폼 종사자수와 웹기반형 플랫폼 종사자수가 대체로 비슷한 수준인 것으로 나타난 반면, 유럽에서는 대부분의 국가에서 웹기반형 플랫폼 종사자숫자가 지역기반형 보다 상대적으로 더 많은 것으로 나타나고 있다(최기산·김수한, 2019: 15).³⁾

한편, 한국의 플랫폼노동 종사자는 2018년 한국고용정보원 조사에서 전체 취업자의 1.7~2.0% 비중인 46만명~53만명 수준인 것으로 조사된 바 있다(김준영 외, 2018: 34). 플랫폼노동 종사자의 인적 특성을 보면 남성이 전체의 66.7%, 50대 이상이 51.2%를 차지하는 것으로 나타났고, 종사업종은

3) 그러나 플랫폼노동 종사자의 분포와는 달리, 전세계 디지털 노동플랫폼 산업규모를 보면 지역기반 노동플랫폼의 매출액이 2017년 765억 달러로 전체 노동플랫폼 매출액의 92.8%를 차지하는 것으로 나타난다. 글로벌 10대 노동플랫폼 기업의 상위 4개사는 모두 지역기반 운송서비스 회사(Uber, Didi Chuxing, Lyft, Grab Taxi)인데, 이들의 매출액은 노동플랫폼 전체 매출액의 76%를 차지하고 있다.

대리운전, 화물기사, 퀵서비스, 가사서비스 등 지역기반 플랫폼노동이 압도적으로 많은 것으로 조사되었다(김준영 외, 2018: 37-38). 현재 글로벌 웹기반 노동플랫폼은 프리랜서시장이나 마이크로테스크 시장 모두 영어사용이 전제가 되기 때문에 한국에서의 참여가 제약되는 부분들은 분명 존재한다. 그럼에도, 한국고용정보원의 조사에서는 젊은 층을 중심으로 한 온라인 프리랜서나 온라인 문화콘텐츠 제작자(유튜버 등)가 빠져있어 웹기반 플랫폼 종사자의 상당수가 조사에 포착되지 못한 한계가 있는 것으로 판단된다(김종진, 2020: 307).

III. 플랫폼 노동의 주요 노동문제

전통적 임금노동자와 플랫폼 노동 종사자간의 구분은 기술적 특성이나 작업방식에 있는 것이 아니라 노동의 사회적 관계와 계약형태의 차이에 의한 것이다(Friedman, 2014; 김준영 외, 2018: 19). 이념형적인 차원에서, 전통적인 임금노동자는 고용주와의 고용계약을 체결하여 노동소득이 작업시작 전에 임금형태로 결정되고 고용주·사용자의 작업지시와 명령으로 기업 및 공장에서 해당 노동을 수행한다. 반면, 플랫폼 노동종사자는 고용계약의 체결없이 노동플랫폼의 중개를 통해 일거리를 수수하며(주로 선착순), 노동소득도 수행한 노동량에 따라 수수료나 보수의 형태로 사후적으로 결정된다. 작업장소도 노동자의 집, 거리, 고객이 요구하는 장소 등 유동적 특성을 지닌다.

그런데 문제는 플랫폼노동이 매우 다양한 영역의 이질적인 업무들을 포괄하고 있기 때문에 플랫폼노동의 하위유형에 따라 노동문제의 성격이 달라진다는 점이다. 어떤 유형의 플랫폼노동은 고용계약의 부재에도 기업의 지시를 받아 노동을 수행하는 사실상의 노동자로 간주할 수 있는 것도 있고, 또 다른 유형의 플랫폼노동은 노동자라기 보다는 독립자영업자에 가까운 특성이 나타나고 플랫폼은 말 그대로 일거리만 중개해주는 경우도 존재한다. 따

라서 플랫폼노동의 주요 노동문제는 플랫폼노동의 하위유형에 따라 상이한 방식으로 나타날 수 있다는 점을 고려해야 한다.

일례로, 유럽연합의 한 조사(Eurofound, 2019: 5-6)에서는 여러 유형의 플랫폼 노동 중에서 ‘지역기반형 플랫폼 주도 일상적 작업’(우버와 같은 운송서비스)과 ‘웹기반형 중간숙련 클릭작업’(Crowdfunder같은 온라인 데이터 작업)은 위계적인 기업에서 수행하는 노동과 유사한 특성이 나타난다고 보는데, 이들 노동은 플랫폼이 알고리즘을 통해 작업자를 통제하고 작업자에게 업무수행방식을 지시하기 때문이다. 반면, ‘지역기반형 중간숙련 가사서비스’(Ofreia, ListMinut)와 ‘웹기반형 경쟁적 전문작업’(99design같은 전문 서비스)은 플랫폼이 시장과 유사한 기능을 하는 것으로 평가한다. 여기서 플랫폼은 고객과 작업자를 매칭시키는 도구로서 역할할 뿐이며, 서비스공급 과정에서 간섭이 제한적이기 때문이다. 따라서 전자의 플랫폼 노동은 임금노동자와 유사한 특성을, 반면 후자의 플랫폼 노동은 독립자영업자에 가까운 특성을 보이는 것으로 볼 수 있다.⁴⁾ 이러한 플랫폼 노동 내부의 이질성은 플랫폼 노동문제에 대해 획일적인 법제도적 대응이 적절치 않다는 것을 시사한다. 기업형태와 유사한 플랫폼 노동은 전통적인 노동법의 적용범위에 포섭하는 것이 용이하지만, 시장형태의 플랫폼 노동은 노동법 보다는 거래의 공정성과 같은 경제법의 영역으로 다루는 것이 합리적일 수 있기 때문이다(권오성, 2020: 78). 이하에서는 이러한 점들을 고려하면서 플랫폼 노동이 안고 있는 주요 노동문제와 사회문제를 살펴보기로 한다.

4) 물론, 동일 범주의 플랫폼 노동유형에 해당되더라도 세부적으로는 상이한 특성이 나타날 수 있는 점도 고려해야 한다. ‘웹기반형 경쟁적 전문작업’에 해당하는 웹툰 플랫폼을 연구한 최인이(2020)는 네이버 등의 플랫폼에 연재가 이루어지는 웹툰의 경우 플랫폼이 작가들의 창작노동에 대한 통제와 업무지시를 수행하고 있다고 평가한다. 반면, 이미 완결된 형태의 웹툰 창작물이 유통되는 아이튠즈, 유튜브에서는 플랫폼은 중개의 역할만 할 뿐, 작업수행 과정에 대한 개입과 통제는 작았다.

1. 고용계약의 부재

플랫폼 노동에서 제기되는 가장 핵심적인 노동문제는 대개의 경우 고용계약 체결이 부재하다는 것이다. 통상 플랫폼 노동자는 플랫폼 기업을 통해 고용계약이 수반되는 직업(job)이 아닌, 단기적인 일거리(task)를 수주하기 때문에 플랫폼 노동자는 고용계약을 체결한 노동자가 아닌, 용역에 대한 수수료를 받는 자영업자나 프리랜서의 지위로 노동을 수행하게 된다. 따라서 플랫폼 기업과 고객은 자신들은 플랫폼 노동의 고용주가 아니므로 이들의 노동조건과 고용보호에 책임이 없다고 주장하게 되고, 이는 플랫폼 노동자의 ‘근로자성’ 문제와 이들의 고용지위에 대한 노동법 적용여부를 둘러싼 논란과 쟁점을 유발하게 된다.

실제로 고용계약을 체결하지 않고 일하는 대부분의 플랫폼 노동자들은 노동법(근로기준법, 최저임금법, 산업안전보건법, 노동조합 및 노동관계조정법, 남녀고용평등 및 일가정양립지원법)과 사회보험법의 적용과 보호에서 배제되어 있다(Aloisi, 2016: 660; 김종진, 2020: 303). 이러한 플랫폼 노동의 불안정성은 기본적으로 노동법적 보호와 사회보장법적 보호가 전통적인 고용관계가 전제하고 있는 ‘근로자성’을 기반으로 하고 있는데서 연유한다. 노동법제의 적용을 받는 노동자이기 위해서는 노동관계에서의 종속성이 인정되어야 하는데, 이는 “노동이 사용자의 지휘명령으로 행해지는 것(인적 종속성)과 근로자와 사용자의 지위가 대등하지 않은 것(경제적 종속성)”을 기본 요건으로 한다(박은정, 2020: 227). 사용자의 입장에서는 고용관계가 노동법상의 노동자가 아니라 자영업자와의 계약관계로 설정되면, 노동법의 제반 규제를 피해갈 수 있을 뿐만 아니라 사회보험료 지출과 소득세 등의 비용도 절감할 수 있다(서정희·백승호, 2017: 129).⁵⁾

5) 미국 재무부는 사용자가 종속 근로자를 자영업자로 분류함으로써 매년 사회보장 기여금 26억 달러, 소득세 16억 달러를 납부하지 않은 것으로 추정한다. 한국의 경우에도 사용자가 노동자를 정규직이 아닌 가짜 자영업자나 시간제 근로자 등 사회보험을 회피할 수 있는 방식으로 계약을 체결하면 인건비성 경비를 대략

사실, 전통적인 고용관계를 회피하기 위한 비표준적인 고용형태의 다각화는 이미 플랫폼 노동의 등장 이전부터 존재해왔던 현상이다. 1990년대 이후 한국과 주요 선진국들에서 신자유주의와 노동시장 유연성이 보편화되면서 나타난 비정규직 문제, 예컨대 파견근로, 용역근로, 사내하청과 같이 고용주와 사용자가 일치하지 않는 간접고용(삼각고용관계)이나 가짜 자영업자(bogus self-employment)로 불리는 특수고용의 문제는 ‘사용종속관계’의 종속성을 탈각시키고 사용종속관계의 주체를 분산시킴으로써 사용자의 의무를 회피하기 위한 전략이 어떻게 실행되어 왔는지를 잘 보여준다(서정희·백승호, 2017: 125-131). 현재의 플랫폼 노동은 기존의 비정규노동 및 불안정고용을 디지털 플랫폼에 힘입어 보다 극단화된 형태로 발전시킨 것으로 볼 수 있다. 온전한 직무가 아닌 일회성의 초단기 과업, 고용계약이 아닌 용역계약(그나마 정식계약이 아닌 업무수락과 플랫폼 약관에 대한 클릭), 임금이나 건당 수수료의 지급, 업무수행과정에서 종속성과 전속성(專屬性)의 부재, 플랫폼 노동의 수행자는 있으나 누가 사용자인지를 확인하기 어려운 문제 등은 플랫폼 노동이 전통적 고용관계를 어떻게 회피하고 파괴하고 있는지를 보여주는 지표이다.⁶⁾

그러나 고용계약의 부재에서 야기되는 노동문제는 앞서 언급했던 플랫폼 노동의 하위 유형에 따라 차별적으로 발현된다. 먼저, 지역기반형 플랫폼 노동(배달 및 운송서비스, 가사서비스)은 서비스 제공자와 이용자가 플랫폼을 통해 중개되지만 실제 서비스 제공은 대면접촉을 통해 이루어지는 방식으로, 플랫폼과 노동자의 관계, 업무와 작업방식의 지시, 보수의 책정, 노동통제의 방식에서 근로자성과 사용종속관계에서의 종속성이 가장 두드러지게

20% 정도(2015년 18.7%) 절감할 수 있는 것으로 조사된 바 있다(서정희·백승호, 2017: 129-131).

6) 박은정(2020: 224-228)은 플랫폼 노동관계가 초단기성의 특성을 지니고 있다고 해서 노동관계를 형성하지 못할 이유가 없고 노동법제의 적용이 불가능한 것은 아니라는 점을 지적한다. 마찬가지로 플랫폼 노동의 비전속성도 사용자가 없다는 것을 의미하는 것이 아니며, 복수의 당사자가 존재하기 때문에 ‘숨어있는 사용자’를 찾는 것이 문제일 뿐이라고 주장한다.

나타나는 유형이다(조성혜, 2017; 서정희·백승호, 2017). 그러나 한국의 사례를 보면, 동일한 배달 플랫폼 노동내에서도 플랫폼기업 소속 여부 및 전업/부업 여부(예컨대 배민라이더스/배민 커넥터, 쿠팡맨/쿠팡 플렉서)에 따라 임금노동자 특성의 집단(배민라이더스, 쿠팡맨)과 자영업자 특성의 집단(배민 커넥터, 쿠팡 플렉서)으로 분화되고 있는 실정이다(김종진, 2020: 308).

또한 지역기반형 가사서비스 플랫폼 노동은 유럽의 경우에는 플랫폼이 중개역할만 해주고 업무수행에 간섭이 적어 일종의 독립사업자로 간주하는 경향이 강한데(Eurofound, 2019: 5), 한국에서는 가사서비스 노동자가 대부분 하나의 플랫폼에 전속되어 있는 경우가 많고 표준적인 서비스 매뉴얼을 제공받으며 보수지급도 플랫폼기업을 통해 이루어진다는 점에서 일정부분 특수고용 노동자와 유사한 지위를 가진 것으로 평가되기도 한다(이승윤·백승호·남재욱, 2020: 120).

반면에, 웹기반 플랫폼 노동(클라우드소싱, IT·디자인 등 전문서비스, 유튜브·웹툰 등 온라인콘텐츠 제작자)은 업무속성에서 근로자성과 종속성의 요건을 충족시키지 못해 대체로 독립자영업자의 지위에 가까운 것으로 평가된다. 웹기반 플랫폼 노동종사자는 통상 여러 플랫폼에서 일감을 수주하고 고객과의 보수협상이 가능하며 업무수행과정에서 플랫폼의 지휘통제를 받는 경우가 드물고 매우 세분화된 업무가 할당되기 때문에, 작업자가 한 사람의 사용자에게 경제적으로 종속되어 있다고 보기 어렵기 때문이다(서정희·백승호, 2017: 132-133). 따라서 웹기반 프리랜서나 클라우드워커는 한국의 근로기준법 및 대법원의 판단기준을 종합할 때 근로자의 속성을 지녔다고 볼만한 근거가 거의 없다. 웹기반 플랫폼 노동종사자는 미국과 유럽의 노동법적 기준으로도 이들의 근로자성은 인정되지 않으며 대체로 독립자영업자로 판단되고 있으며, 따라서 노동법의 적용과 보호에서 배제된다(조성혜, 2017: 137-154).

따라서 지역기반 플랫폼노동자(배달 및 운송서비스)는 근로자성이나 산업재해 문제 등과 관련해서 전통적인 특수고용이나 불법파견 논쟁에서 볼 수 있는 것과 동일한 문제가 나타나고 있다. 반면, 웹기반 플랫폼노동(전문서비

스, 클라우드작업, 온라인콘텐츠 제작 등)은 프리랜서나 독립사업자의 성격을 지니기 때문에 노동자의 종속성 문제 보다는 거래의 공정성에 관계된 문제들, 예컨대 표준계약 수수료, 중개플랫폼의 약관, 고객평판 시스템과 같은 문제들이 주요 쟁점이 되고 있다(김종진, 2020: 310-311).

2. 노동조건의 악화

일반적으로 플랫폼 노동자는 고용계약의 부재와 플랫폼에서의 작업방식에서 기인하는 노동조건의 악화를 지속적으로 경험한다. 플랫폼 노동자가 경험하는 노동조건 악화의 대표적인 예는 노동시간의 불명확화(무급 노동시간 증가, 노동시간의 생활시간 침투), 낮은 보수를 상쇄하기 위한 노동시간의 증가, 노동자들간 경쟁에 따른 소득·수입의 감소, 노동자에 대한 비가시적 통제의 강화 등을 꼽을 수 있다.

첫째, 플랫폼 노동은 유급노동과 무급노동간 경계의 변동을 초래한다. 플랫폼 노동에서는 전통적 임금노동에서 유급노동의 일부로 당연시되던 작업 중 휴식시간, 점심시간, 유급휴가, 질병휴가가 무급으로 바뀌었다는 것을 의미한다. 과거 유급노동으로 간주되던 노동시간의 일부가 무급노동으로 전환되는 것은 일종의 ‘노동의 탈상품화(decommodification)’나 개수급 임금제(piecework remuneration)의 형태로서, 플랫폼 노동이 전통적 고용관계를 독립자영업자 모델로 변환시키면서 나타난 현상이다(Collier, Dubal, and Carter, 2017: 5; 김준영 외, 2018: 19-20).

둘째, 플랫폼 노동에서는 노동시간을 정확히 계산하기가 어렵고 생활시간에 노동시간이 부지불식간에 침투하는 현상이 발생한다. 대표적으로, 지역 기반 플랫폼 노동(배달 및 운송서비스)이나 웹기반 플랫폼 노동(클라우드싱, 전문서비스 등)에서 고객호출이나 일감수주를 위해 대기하는 시간을 들 수 있는데, 이를 노동시간이 아닌 것으로 간주하기는 어렵다. 통상 플랫폼 노동의 장점으로 자유롭고 유연한 노동시간의 선택이 강조되지만, 실상은 일거리를 플랫폼에 의존하고 있고 일거리의 수주·배분이 초단기간에 결정되

어지기 때문에 노동자의 입장에서는 일하지 않는 시간에도 끊임없이 플랫폼의 정보를 확인하고 호출에 대기해야 한다. 결국, 일하는 시간과 일하지 않는 시간의 구별이 모호해지는 것이다(장귀연, 2020: 212-215). 노동시간의 불명확성은 현재 노동법 내에서 플랫폼노동을 포괄하는 것을 매우 어렵게 만드는데, 최저임금이나 법정노동시간을 비롯한 많은 조항들이 기본적으로 노동시간의 계산을 기반으로 하기 때문이다.

셋째, 플랫폼 노동은 진입장벽이 낮기 때문에 일거리를 수주하기 위한 플랫폼 노동자들간의 경쟁이 치열할 수밖에 없다. 또한 동종업계의 플랫폼 기업들 간의 시장경쟁도 서비스단위당 요금을 낮추려는 요인으로 작용하게 된다. 따라서 시간이 지날수록 플랫폼 노동자의 노동시간당 수입·소득은 점차 감소하는 경향을 보이며, 노동자는 수입감소에 대응하기 위해 노동시간을 늘릴 수밖에 없는 상황에 처하게 된다(김준영 외, 2018: 20). 따라서 플랫폼 노동에서는 저임금-장시간 노동이 만연될 수 있는 환경이 형성된다.⁷⁾ 일례로, 한국의 지역기반 배달 플랫폼업체인 '부릉'은 수익감소를 이유로 배달기사의 건당 단가를 3,700원에서 3,500원으로 인하한 바 있으며, 영국에서도 2016년 배달 플랫폼인 딜리버루(Deliveroo)의 배달요금 삭감으로 플랫폼 노동자들의 항의시위가 발생한 바 있다(이승계, 2019: 576; 장희은, 2019: 17). 한국고용정보원의 2018년 조사에 따르면, 지역기반 플랫폼 노동자의 월평균소득(세전)이 100만원 이하라는 응답이 36.5%로 가장 높았고, 300만원 초과라는 응답은 3.6%에 불과했으며, 월평균소득의 산술평균은 163.9만원이었다. 이런 조건에서 주 53시간 이상 장시간 노동자는 조사대상 플랫폼 노동자의 1/4에 달했다(김준영 외, 2018: 47, 51). 플랫폼 노동자는 근로자성의 지위가 대개 부정되기 때문에 법정 노동시간이나 최저임금의 보호를 받지

7) 미국의 웹기반 클라우드소싱 플랫폼인 아마존 메커니컬 터크(AMT)는 미세작업의 90%가 시간당 0.1달러 미만의 보수가 책정되어 있는데, 이 작업을 하는 클라우드 워커의 평균소득은 시간당 1.38-2달러에 불과하며, 업무효율이 높은 숙련된 노동자의 소득은 시간당 8달러로 추산된다. 미국의 2018년 최저임금은 캘리포니아 주가 시간당 11달러, 12개주 평균 10.46달러이다(이승계, 2019: 576).

못한다.

넷째, 플랫폼노동에서는 노동과정 중에 관리자에 의한 직접적인 지시감독이 없으며, 이는 플랫폼노동의 사용종속관계를 부정하는 근거가 되기도 한다. 그러나 노동과정 중에 관리자에 의한 직접적인 통제는 없다 할지라도, 작업수행 후 데이터에 기반한 알고리즘에 의한 통제가 이루어지며, 플랫폼 노동자의 작업결과와 작업과정은 철저하게 감시되어 데이터로 축적된다(장귀연, 2020: 209-210). 또한 거의 모든 플랫폼은 서비스이용자가 작업완료 후 작업자를 평가하는 평판시스템을 갖추고 있는데, 이 평가 역시 데이터로 축적되어 알고리즘을 통해 다음 일감을 수주하는데 유·불리하게 작용한다. 다음의 <표 1>은 플랫폼 노동의 하위유형에 따라 고객평판과 알고리즘에 의한 노동통제가 어떻게 작동하는지를 요약해서 보여주고 있다. 따라서 고객의 평가와 피드백은 플랫폼 기업이 플랫폼 노동자를 통제하고 서비스 품질을 강화하는 강력한 도구가 될 수 있다. 어떤 면에서 플랫폼의 실시간 고객평가는 전통적인 기업내 인사부서의 역할을 대신한다고도 할 수 있는데, 이를 통해 플랫폼 기업은 전통적 기업에 비해 슬림한 조직구조와 낮은 비용을 유지할 수 있고, 실시간 고객평가시스템으로 기업이 해야 할 고객관리의 부담을 플랫폼노동자에게 전가할 수 있게 된다(김준영 외, 2018: 23-24). 게다가, 지역기반 플랫폼 노동(배달, 택배, 운송서비스)의 경우 업무특성상 고객과의 대면접촉과 상호작용이 발생할 수밖에 없는데, 이 경우 고객응대와 관련된 감정노동의 문제가 발생할 수도 있다.

<표 1> 플랫폼 노동의 하위유형에 따른 노동통제방식

	주요 직종	노동의 조직방식	노동의 통제방식
지역기반 운송·배달서비스	대리운전, 퀵서비스, 음식배달, 승객운송, 출동견인	이용자 요청시 해당지역 노동자에게 동시적 호출, 먼저 호출을 선점하는 노동자가 작업수행	호출반경 축소, 지연 호출

〈표 1〉 플랫폼 노동의 하위유형에 따른 노동통제방식<계속>

	주요 직종	노동의 조직방식	노동의 통제방식
지역기반 가사·개인서비스	가사서비스, 청소, 돌봄 및 요양서비스	이용자 요청시 요구사항에 적합한 노동자에게 순차적으로 일감배분	일감배분의 차등, 보수의 차등 지급
온라인 프리랜서	디자인, 번역, 법률, 회계, IT 프로그래밍	이용자와 노동자가 작업내용, 견적, 프로필을 게시하고 매칭하는 수단 제공	게시 자리배치, 서비스이용자 평가의 노출
온라인 창작물 제작	동영상, 웹툰, 웹소설 제작 및 게시	노동자가 창작물을 게시하고 이용자가 구독	창작물의 자리배치, 서비스이용자 평가의 노출.
온라인 미세작업 크라우드워크	서베이, 바이럴 마케팅	이용자의 의뢰를 게시하거나 전송	결과물의 검수

출처: 장귀연(2020: 205)을 수정하여 작성.

3. 사회보장 적용의 배제

플랫폼 노동자의 근로자성 불인정과 연동된 또 다른 제도적 문제는 노동법(근로기준법, 노동3권 등) 적용의 배제와 더불어, 사회보장 적용의 배제를 꼽을 수 있다. 대부분의 선진자본주의 국가에서 사회보장과 사회안전망은 실업보험, 산재보험, 의료보험, 퇴직연금 등 사회보험을 제도적인 축으로 해서 구축되어 있는데, 통상적으로 모든 사회보험은 고용관계와 연계되어 있고 부가급여의 형태로 고용된 노동자에게 제공된다. 그런데 고용계약을 체결하지 않은 플랫폼 노동자들은 이 고용연계 사회보험에서 배제되는 것이다 (Collier et al., 2016: 김준영 외, 2018: 18). 대부분이 독립자영업자의 지위로 인식되는 플랫폼 노동자들은 사회보험의 적용대상에서 배제되며, 실업보험, 산재보험, 의료보험, 퇴직연금 등의 비용을 본인이 자비로 부담해야 한다(이승계, 2019: 578).

그런데, 배달, 택배, 택시서비스 등을 제공하는 지역기반형 플랫폼 노동은 업무특성상 작업과정에서 사고발생의 위험이 높으며, 실제로 미국과 영국, 한국 등에서는 작업중에 사고를 당한 우버기사나 배달기사들이 산재보험의 적용을 주장하며 법적인 소송을 제기하기도 했다. 그 결과, 2015년 미국의 캘리포니아주 연방지방법원에서는 우버 기사를 근로자로 인정해 산재보상 등 사회보장의 보호를 받을 수 있도록 판시하기도 했고, 2018년 한국의 대법원도 배달업무 플랫폼 노동자에 대해 산재보험법상 특수고용 특례조항을 적용해 산재보험 적용을 판결한 바 있다(한인상·신동윤, 2019: 9-11). 그러나 2017년 미국 플로리다주 지방법원에서는 유사한 사건에 대해 산재보험 법상의 근로자를 부정하는 상반된 판결이 내려지기도 했고, 한국의 대법원 판결 역시 배달 플랫폼 노동자를 근로기준법상의 근로자로 인정한 것은 아니고 산재보험 적용이 가능한 특수고용의 범위를 폭넓게 해석한 것에 불과하기 때문에, 플랫폼 노동자에 대한 사회보험의 적용이 일반화된 것은 아니다. 심지어, 한국의 배달 플랫폼기업들은 배달기사들의 산재보험 가입 및 지원 필요성을 스스로도 인정하고 있으나, 산재보험의 가입이 국가에 의해 고용관계의 성립으로 해석되는 것을 우려해 이를 기피하는 현상도 나타나고 있다(이승윤·백승호·남재욱, 2020: 115-116).

따라서 상당수의 플랫폼 노동자들은 사회보험의 사각지대에 위치하고 있는 것이 현실이다. 한국고용정보원의 2018년 조사에 따르면, 음식배달 플랫폼 노동자의 사회보험 가입률은 고용보험 10.2%, 국민연금 37.8%, 건강보험 48.0%에 불과해 임금근로자는 물론 자영업자의 가입률보다 현저히 낮은 것으로 나타났다(김준영 외, 2018: 58). 게다가, 여러 유형의 플랫폼 노동자의 실제 사례들을 검토한 연구를 보면, 근로자 지위가 전제되어야 하는 산재보험이나 고용보험에는 가입 자체가 아예 되어 있지 않았고, 국민연금도 납부 예외자의 지위에 머물러 있는 경우가 많았으며, 건강보험은 지역가입자로 가입되어 있거나 경제활동을 하고 있음에도 다른 직장가입자의 피부양자 자격으로 가입되어 있는 경우도 상당수 존재했다(이승윤·백승호·남재욱, 2020: 120).

한국의 플랫폼 노동자에 대한 인터뷰와 실태조사를 보면, 사회보험의 필요성에 대해 복합적인 욕구를 가지고 있는 것으로 나타났다. 고용보험이나 소득보장에 대한 욕구는 높았지만 일거리가 건별, 콜별, 프로젝트 단위로 부여되기 때문에 스스로가 실업급여의 요건을 충족시키지 못한다고 판단하고 있으며, 대개가 전통적인 사회보험 형태의 보호보다는 플랫폼노동의 불안정한 계약관계 및 수수료 관계를 개선하는 방향의 규제적 지원을 희망하고 있었다. 또한 산재보험의 욕구는 플랫폼 노동의 하위유형에 따라 상이한 인식이 존재하는 것으로 나타났다. 사고 등 산재위험이 높은 지역기반 배달 플랫폼의 경우 산재보험의 필요성에 대한 강한 욕구가 있었다. 반면, 지역기반 가사서비스 플랫폼의 경우, 산재보험의 욕구는 배달 플랫폼 보다 낮았지만 가사서비스 제공과정에서 발생할 수 있는 가구 및 가전제품 손상에 대한 손해배상 욕구가 오히려 더 높은 것으로 나타났다. 그리고, 웹기반 플랫폼의 전문서비스 프리랜서의 경우, 산재위험이나 산재보험에 대한 욕구는 그다지 뚜렷하게 나타나지 않았다(이승윤·백승호·남재욱, 2020: 123-124).

4. 개인프라이버시 및 지적재산권의 침해

플랫폼 노동자들은 플랫폼을 통한 일거리의 수주나 고객과의 매칭을 위해 주요 개인정보를 노출·공개해야 하고 작업과정에서 실시간의 전자감시와 노동통제를 받기 때문에, 거의 대부분이 개인프라이버시의 침해문제에 노출되어 있다. 지역기반 플랫폼 노동의 경우, 배달, 택배, 택시, 가사서비스 플랫폼노동 모두 작업과정에서 실시간 GPS나 앱을 통한 전자감시기술의 IT통제가 작동하고 있으며, 우버기사나 가사서비스 노동자의 경우에는 개인사진, 개인프로필, 경력, 고객리뷰, 차량종류 등 주요 정보가 공개되어 있다. 그리고 웹기반의 전문서비스의 경우에도 개인 프로필, 경력, 이전 작업성과 등이 플랫폼에 공개 게시되어 있다. 따라서 플랫폼 노동자들은 지역기반 및 웹기반 유형을 불문하고 개인정보의 노출과 개인프라이버시 침해, 개인정보의 범죄에의 악용가능성 문제를 안고 있다.

그리고 웹기반 플랫폼 노동자(클라우드소싱, 디자인·IT 등의 전문서비스, 온라인 콘텐츠 창작자)의 경우에는 지적재산권 침해문제가 주요 쟁점으로 부각될 소지가 큰데, 이는 플랫폼노동자의 지적재산권이 침해되거나 박탈당하는 경우와, 반대로 플랫폼노동자가 타인의 지적재산권을 침해하는 경우가 모두 나타날 수 있다. 전자의 상황과 관련하여, 웹기반 미세작업 클라우드소싱의 경우 종사자들은 자신의 노동이 어떻게 사용되는지 모르기 때문에 창의적인 아이디어와 작업에 대한 정당한 보수를 받지 못하고 지적재산권 등을 박탈당할 수도 있다. 또한 이들은 대개 도급인이 임의로 분할한 업무의 일부만을 수행하는 경우가 많은데, 이때 자신의 업무가 어떤 목적으로 누구를 위해 사용되는지도 모른 채 윤리적 문제에 직면할 수도 있다. 예컨대, 스펀에 도움을 주는 일을 하거나 허위의 후기 작성에 기여하는 작업 등은 위법한 행위나 범죄를 돕는 일을 하는 것이다(Felstiner, 2011; 조성혜, 2017: 130). 그리고 후자의 상황과 관련해서는 온라인 콘텐츠 창작자(유튜브, 웹툰 등)나 온라인 전문 프리랜서(번역, 디자인 등)가 타인의 창작물을 표절하거나 콘텐츠를 무단 도용하는 저작권법 및 지적재산권 관련 분쟁이 발생할 수 있는 가능성이 존재하며, 웹기반 미세작업 클라우드소싱의 경우에도 온라인상 개인정보의 무단수집이나 복제·전송 등에 연루되어 개인정보보호법이나 초상권과 관련된 법적 분쟁 및 갈등의 당사자가 될 수도 있다.

IV. 플랫폼 노동문제에 대한 법제도적 대응과 비판적 평가

앞서 논의한 플랫폼 노동의 제반 노동문제가 당면한 현실문제로 부각된 것은 얼마 되지 않지만, 이미 법학, 경제학, 사회학 등에서는 플랫폼 노동자의 보호방안에 대한 다양한 학술적 논의가 폭넓게 제기되어 왔고, 선진국과 한국에서도 플랫폼 노동의 여러 현안과 관련해 국제적, 국가적 차원의 법제도적 대응방안을 본격적으로 모색하고 있다. 문제는 플랫폼 노동이 내포하고 있는 내적인 이질성과 변동성으로 인해 표준적인 법제도적 규제 및 보호

방안을 도출하기가 지극히 어렵다는 점이다. 게다가, 국가들마다 플랫폼 노동과 관련된 법제도적, 경제적, 사회적 환경이 천차만별이라는 점도 제도적·정책적 대안모색을 어렵게 만들고 있다.⁸⁾

여기에서는 선진국과 한국에서 추진되고 있는 플랫폼 노동에 대한 대응방식을 크게 두가지 차원으로 나누어 살펴보고자 한다. 첫째는 국제적, 국가적 수준에서 진행되고 있는 법제도적 대응으로서 주로 플랫폼 노동자의 법적 지위와 권리를 보장하고 보호하려는 시도이다. 둘째는 플랫폼 노동과 관련된 노동조합, 시민사회, 플랫폼기업들 간의 거버넌스(governance) 접근법으로서, 플랫폼 노동자의 노조조직화와 사회적 연대, 단체교섭 등을 통해 자발적으로 플랫폼 노동자들의 권익을 증진하려는 시도라고 할 수 있다. 본 연구에서는 이 두가지 접근방법이 유기적으로 결합되어야 플랫폼 노동문제에 대한 적절한 대응이 가능하다고 판단하고 있다.

1. 국제적·국가적 차원의 법제도적 대응

현재 유럽과 미국 등 선진국에서 추진되고 있는 플랫폼 노동에 대한 법제도적 대응방식은 크게 두가지 유형으로 구분된다. 첫째는 플랫폼 노동자의 법적 지위 확립과 보호를 위해 노동법의 제·개정을 포함한 법률적 규제를 도입하는 방식이고, 둘째는 노동법에 대한 별도의 입법조치는 없으나 기존의 사회보장제도의 적용범위를 조정·확대하여 플랫폼 노동이 제도적 보호를 받을 수 있도록 하는 방식이다. 전자의 사례는 유럽연합(EU), 프랑스, 미국의 캘리포니아주가 대표적이며, 후자는 독일, 벨기에, 오스트리아, 슬로바키아 등에서 나타나는 대응방식이다.

플랫폼 노동의 노동법으로의 포섭은 초국적 수준인 유럽연합의 차원에서

8) 일례로, 유럽연합 내에서조차 동일한 업무를 수행하는 택배기사를 이탈리아에서는 준종속적 노동자로, 프랑스에서는 자영업자로, 독일에서는 임금노동자로, 영국에서는 영시간계약(zero-hour contract) 노동자로, 벨기에에서는 단속적 노동자(intermittent worker)로 분류한다(De Stefano and Aloisi, 2020: 14).

도 진행되고 있다. 회원국 대부분에서 플랫폼 노동이 확산되고 법률적 쟁점으로 부각되고 있는 유럽연합은 2019년 6월 유럽의회와 유럽이사회를 통해 「유럽연합의 투명하고 예측가능한 근로조건에 관한 지침(Directive on transparent and predictable working conditions in the EU)」을 제정하고 동년 7월 공포·발효하였다. 이 지침은 플랫폼 노동 등 모든 유형의 노동자에게 적용되며, 세부적으로 서면으로 된 근로조건 정보제공권, 수습기간 제한권, 추가 직업 선택권, 노무제공에 대한 최소한의 예측가능성, 온디멘트(호출) 계약의 남용금지, 다른 고용형태로의 전환요청권, 의무교육훈련의 권리를 포함하고 있다(장희은, 2019: 9; 신동윤, 2020: 5-6). 특히 이 지침은 유럽연합 국가들 사이에서 국제법적 조약(treaties)으로서의 효력을 가지기 때문에 회원국들이 2022년 8월 1일까지 본 지침을 준수하기 위한 필요한 조치를 취해야 한다고 명시하고 있다(신동윤, 2020: 3).⁹⁾ 따라서 유럽에 국한되는 것이긴 하지만 플랫폼 노동에 대한 초국적인 법률적 규제가 조만간 가시화 될 것으로 전망된다.

개별 국가의 차원에서 플랫폼 노동의 법률적 규제방식을 채택한 경우는 프랑스가 대표적이다. 프랑스는 2016년 「노동과 사회적 대화의 현대화 그리고 직업적 경로의 보장에 관한 법」을 제정하여 플랫폼 노동자의 권리를 최초로 법제화하였다. 여기서는 플랫폼노동자를 ‘비임금노동자’로 정의하고 산재보험 적용, 직업교육, 노동3권의 보장을 규정하고 있다. 그리고 2018년에는 동법을 개정한 「자신의 직업적 미래를 선택할 자유에 관한 법」을 제정하여 플랫폼기업과 플랫폼 노동자들이 ‘플랫폼 노동약관’을 체결할 수 있도록 하고 이를 통해 플랫폼 노동자의 권리를 보호할 수 있게 하였다(한인상·신동윤, 2019: 6-7). 그러나 이 법률은 입법절차 위반으로 프랑스 헌법재판소에서 위헌결정이 내려져 공포되지 못한다. 결국, 프랑스에서 플랫폼 노동자의 법적 지위는 이를 직접적으로 규정하는 법률이 부재한 상황에서 개별

9) 유럽사법재판소는 1964년 결정에서 유럽연합법이 회원국의 국내법보다 상위법을 확인했다. 프랑스 헌법에서도 제55조와 제88-1조에서 유럽연합법을 프랑스 국내법의 상위법으로 규정하고 있다(김도경, 2020: 11)

사건에 대해 법원의 판결로 따로 결정되는 것으로 일단락되었고, 일선 노동 법원에서는 제각기 다른 결정들이 내려진 바 있다(김도경, 2020: 10).

그리고 미국의 주정부인 캘리포니아주에서도 플랫폼 노동자를 보호할 수 있는 법안(AB-5, Assembly Bill No.5)이 2019년 상의의회를 통과하여 2020년 1월부터 시행되고 있다. 이 법안은 플랫폼 노동에서 고용형태 오분류 및 가짜 자영업자 문제를 방지하기 위한 상당히 강력한 법안이다. 구체적으로, 이 법은 독립계약자를 사용하는 모든 기업을 대상으로 사용자가 이들이 독립계약자인지를 ABC 검증요건을 통해 입증해야 하고, 이를 입증하지 못하면 노동자로 인정되어 최저임금, 산재보상, 유급휴가, 가족휴가 등을 보장하도록 강제하고 있다(장희은, 2019: 3; 신동윤, 2019: 3).

이와 같은 플랫폼 노동에 대한 법제화는 플랫폼 노동의 법적 지위와 사회적 보호를 직접적으로 명시하고 강제한다는 점에서 분명한 장점을 지니지만, 동시에 많은 한계를 지니고 있는 대응방안이라 할 수 있다. 기존의 법제화 시도를 비판적으로 평가하면 다음과 같다. 첫째, 유럽연합 지침의 경우, 국제법적인 강제력을 지니기 때문에 회원국들 내에서 일정한 제도적 변화나 개선을 기대할 수 있지만, 플랫폼 노동에 대한 최소한의 보호조치만을 명시하고 있을 뿐, 이들의 법적 지위와 사회보장의 적용여부를 법률적으로 분명하게 규정하고 있는 것은 아니다. 또한 이 문제와 관련해 회원국들의 사회경제적 상황과 법제도적 환경이 매우 차별적이고 이질적이기 때문에 일률적인 법적 기준을 쉽게 강제할 수도 없다. 둘째, 프랑스의 플랫폼 노동 법제화는 플랫폼 노동을 노동법에 포섭하려는 매우 적극적인 시도로 평가할 수 있지만, 위헌결정에서 보는 것처럼 현실적인 제약조건들이 상당히 많다. 헌법이나 다른 법률과의 충돌가능성도 고려되어야 하고 독립자영업자에 가까운 웹 기반 플랫폼 노동의 경우 법의 보호대상인지의 여부를 두고 끊임없는 논란이 발생할 소지가 크다(김도경, 2020). 셋째, 미국 캘리포니아주의 법안은 플랫폼 노동의 오분류와 남용을 억제하기 위한 상당히 강력한 법률적 규제인데, 연방법이 아닌 주 법이라는 지역적 한계도 존재하지만, 무엇보다도 플랫폼 기업들의 저항과 반발을 불러일으킬 가능성이 높다는 점이 가장 큰 문제

이다(Cherry, 2020: 40-41).¹⁰⁾ 즉, 지나친 법률적 규제에 플랫폼경제의 유연성과 성장가능성을 가로막을 수 있다는 비판이 제기되고 있다.

다음의 법제도적 대응으로는 플랫폼 노동에 대한 법 제정이나 법률적 포섭을 지향하지는 않지만, 이를 사회보장제도에 폭넓게 편입시킴으로써, 플랫폼 노동에 대한 실질적인 제도적 보호효과를 확보하는 전략을 들 수 있다. 독일의 경우, 현재 플랫폼 노동에 대한 노동법적, 사회법적 규정은 존재하지 않고, 법제화의 필요성에 대한 논의들이 제기되고 있음에도 플랫폼 노동자에 대한 별도의 노동입법 움직임은 나타나지 않고 있다(한인상·신동윤, 2019: 8). 하지만 기존 노동법 및 사회보장법에서 ‘유사근로자’와 ‘자영업자’에 대한 예외적인 보호조항 적용가능성을 열어놓고 있어, 이를 통한 사회보장의 혜택과 제도적 보호가 가능하다. 플랫폼 노동자도 독일연금공단에서 지위확인절차를 거쳐 노무제공이 취업관계에 해당한다고 인정되면 취업자로서 사회보험의 권리와 의무를 갖게 되는 것이다(이호근, 2020: 91). 실제로 독일과 오스트리아에서는 가사노동자들에게 사회보장제도를 적용하여 플랫폼 가사노동자들도 사회보장의 혜택을 받을 수 있게 하고 있다. 그리고 슬로바키아에서는 모든 자영업자를 대상으로 건강보험과 연금보험 의무가입을 규정함으로써 플랫폼 노동자들을 사회보장제도에 편입되도록 하였고, 덴마크에서도 실업보험제도의 적용범위를 2018년부터 플랫폼 노동자를 포함한 모든 자영업자로 확대적용해 시행하고 있다(장희은·김유휘, 2020: 15; 이호근, 2020: 83).

플랫폼 노동의 사회보험 편입방식은 앞서의 노동법 등의 법제화 시도에 비해, 법제도적 논란과 소모적인 논쟁을 피하면서 플랫폼 노동자에게 제도적 보호장치를 제공한다는 점에서 매우 실용적이고 현실적합성이 높은 전략

10) AB-5법 통과에도 불구하고, 우버(Uber)의 최고법무책임자는 “기준이 까다롭다고 해서 우리가 그 기준을 통과할 수 없다는 뜻은 아니다”고 언급했고, 리프트(Lyft)는 자사의 플랫폼 노동자를 임금노동자로 인정할 계획이 없음을 공공연하게 밝힌 바 있다. 우버가 캘리포니아주에서 철수할 수도 있다는 예측도 제기되는데, 현재는 소송과 주민투표를 통해 법안에 이의제기를 하는 방식을 취하고 있다.

이라고 평가할 만하다. 그러나 사회보험 확대적용방식이 문제점이 전혀 없는 것은 아니다. 가장 큰 문제점은 플랫폼 노동자들이 사회보험의 적용대상이 된다고 해서 그것이 곧 사회보험에의 강제가입을 의미하는 것은 아닐 수 있다는 점이다. 상당수 국가에서 플랫폼 노동자를 포함한 자영업자의 연금보험, 실업보험 가입은 임의가입 형태가 많으며, 본인이 사회보험료를 부담해야 하는 경우가 대부분이다. 또한 플랫폼 노동자의 산재보험 적용의 경우에도 플랫폼기업이나 서비스이용 고객이 산재보험료를 부담해야 하기 때문에 기업들의 반발과 비용부담을 서비스이용료에 전가하는 문제 등이 발생할 수 있다.¹¹⁾ 따라서 플랫폼 노동의 사회보험 편입방식은 제도적 실효성이 나타날 수 있도록 보다 세심하고 정교한 제도설계 및 제도보완이 필요하며, 관련 이해당사자들간의 이해상충 문제를 합리적으로 조율할 수 있는 전략도 수반되어야 한다.

한편, 플랫폼 노동이 꾸준히 증가하고 있음에도 논의만 무성할 뿐, 유의미한 제도화로 진전되지 않았던 한국에서는 최근 정부주도로 플랫폼 노동에 대한 법제도적 대응이 급물살을 타고 있다. 대통령직속 일자리위원회와 고용노동부는 2020년 12월 「플랫폼 종사자 보호대책」을 발표하였는데, 여기서는 플랫폼노동을 보호·규제하는 법률 제정과 더불어 플랫폼노동을 사회보장제도로 편입시키는 두가지 법제도적 전략 모두를 포괄하고 있다(관계부처합동, 2020). 먼저 「플랫폼 종사자 보호 및 지원 등에 관한 법률」은 2021년 3월 민주당의 의원발의로 현재 국회계류중인데 2021년 상반기에 법안통과가 유력한 상황이다. 「플랫폼 종사자 보호법」은 플랫폼 종사자의 지위를 규정하고 이들의 기본적 노동제공여건을 보호하기 위한 특별법으로서, 구체적으로 서면계약서 제공, 계약해지시 사전 통보, 보수 지급기준 변경시 사전 통보, 플랫폼 종사자의 개인정보보호, 규정 위반시 과태료 부과 등의 조항을 담고 있다(한겨레, 2021.03.19). 그리고 플랫폼 노동자의 사회보장제도 포섭

11) 사회보장의 적용을 받는 독일 가사노동자(플랫폼 가사노동자 포함)를 고용하는 개인가정은 노동자에게 법정 산재보험을 가입시켜줘야 하며 산재보험료를 납부해야 한다(장희은, 2019: 7).

은 2021년 중에 산재보험의 ‘전속성’ 요건을 폐지해 플랫폼 노동자를 포함할 수 있도록 하고, 고용보험도 ‘전국민 고용보험’을 목표로 플랫폼 노동자에게도 단계적으로 확대적용하는 방침을 수립하였다. 이외에도, 표준계약서 제정, 근로자성 여부를 판단하는 고용형태 자문기구 운영, 사회보험 자격확인, 플랫폼 종사자의 이익대변단체·협동조합 결성허용 등을 주요 정책내용으로 담고 있다(관계부처 합동, 2020: 7-15).

한국의 플랫폼 노동에 대한 법제도적 대응은 그간 선진국과 한국에서 논란이 되어왔던 플랫폼 노동문제의 각종 현안들을 체계적으로 검토하여 법제화와 사회보장제도, 다양한 정책수단을 동원한 종합적이고 포괄적인 정책대응을 구축하고자 시도했다는 점에서 나름 중요한 실천적 의의를 지닌다고 평가할 수 있다. 그러나 정작 노동조합 및 노동계에서 「플랫폼 종사자 보호법」에 강력 반발하고 있고 관련 이해당사자들로부터 다양한 논란이 제기되고 있는 상황이어서 실제의 법제화가 어떤 내용과 형식으로 귀결될지는 좀 더 지켜보아야 할 것으로 보인다. 가장 큰 논란이 되는 부분은 플랫폼 노동자를 기존의 노동관계법 개정이 아닌, 일종의 ‘제3의 지위’를 상정하는 별도의 특별법으로 규제·보호하려고 하기 때문에, 기존의 노동법보다 더 낮은 수준의 보호를 고착화시킬 수 있다는 우려와 반발에서 주로 기인한다(한겨레, 2021.03.19). 이에 대해 정부는 플랫폼 종사자 중에서 근로자성을 충족시키는 자는 기존의 노동관계법 적용이 가능하며, 자영업자로 분류되는 플랫폼 종사자는 이 법의 보호를 받을 수 있는 제도적 보완성이 존재한다고 강변하고 있지만, 한국노총과 민주노총을 포함한 모든 노동단체들은 현재까지도 이 법률에 반대하고 있는 상황이다.

2. 플랫폼 노동자의 조직화와 거버넌스적 접근

앞서의 플랫폼 노동에 대한 법제도적 대응방식은 주로 국제기구나 중앙정부 및 지방정부에서 추진되는 플랫폼 노동문제에 대한 ‘위로부터의 접근법’이라 할 수 있다. 이에 비해, 여기서 논의하는 플랫폼 노동자의 노조조직화,

기존 노조와의 사회적 연대, 플랫폼기업과의 단체교섭 및 사회적 협약 체결, 플랫폼 산업에 대한 거버넌스(governance) 및 감시체계 구축 등은 일종의 ‘아래로부터의 접근법’에 해당한다. 아래로부터의 접근법은 노조조직률이 높고 노조의 정치사회적 영향력이 강하며 주요 노동문제를 산별단위의 단체협약으로 해결해온 역사적 전통을 지닌 유럽대륙 국가에서 주로 나타나는 대응전략이라고 할 수 있다. 반면, 노동법 법제화를 통한 플랫폼 노동의 대응전략을 추구하는 프랑스와 미국 등은 상대적으로 노조조직률과 노조영향력이 낮은 국가들이다.

여기에서는 플랫폼 노동문제에 대한 아래로부터의, 민간차원의 대응전략으로 플랫폼 노동자의 노조조직화, 플랫폼기업과의 단체협약 체결시도, 플랫폼산업의 민간 거버넌스 구축을 살펴보기로 한다. 먼저, 플랫폼 노동자의 노조조직화는 불확실한 고용지위, 공통의 정체성 결여, 작업공간의 분산성, 고용의 휘발성 등 플랫폼 노동이 지닌 고유한 특성 때문에 매우 어려운 작업이다(Eurofound, 2018: 58). 따라서 유럽의 주요국에서는 기존 노동조합이 플랫폼 노동자를 조직대상에 포함시켜 적극적으로 포섭하는 방식, 그리고 노조의 지원 및 플랫폼 노동자의 집단행동을 통해 독자조직으로 발전하는 방식으로 노조조직화가 이루어지고 있다. 전자의 경우, 독일의 금속노조(IG Metal)와 통합서비스노조(Ver.di)가 자영노동자의 노조가입을 허용하고 있으며, 영국의 독립노동자노조(IWGB)도 모든 유형의 노동자를 가입대상으로 한다. 프랑스에서는 자율노조(UNSA)와 노동총동맹(CGT)이 우버기사와 배달노동자 지부를 설립한 바 있다. 후자의 경우, 벨기에에서는 전국피고용자노조(CNC)의 지원하에 우버 이츠, 딜리버루의 플랫폼 노동자들이 배달노동자노조(Collectif des coursier-e-s/KoeriersKollectief)를 설립했고, 네덜란드에서도 라이더노조(Rider's Union)가 수립된 바 있다(Eurofound, 2018: 53-56).

유럽에서 플랫폼 노동자의 조직화는 단순히 노조건설로만 끝나는 것이 아닌, 이미 여러 차례의 쟁의행위를 통해 집합적 실체로서의 위상을 강화해가고 있다. 독일 금속노조의 경우, 노조의 적극적 개입을 통해 플랫폼기업들이

사용자성과 노동관계를 인정하고 노조참여 하에 사회적 협약을 체결하도록 유도하고 있다(이승협, 2021). 또한 네덜란드 라이더노조, 벨기에 배달노동자노조, 영국의 독립노동자 노조에서도 플랫폼 배달노동자의 고용지위 및 배달료 삭감문제와 관련해 이미 수차에 걸쳐 파업과 항위시위를 전개했고 법적 소송도 진행 중에 있다(장희은, 2019: 17).¹²⁾

다음으로, 플랫폼 기업과의 단체협약 체결은 플랫폼 기업들이 플랫폼 노동자들의 고용관계와 근로자성을 인정하고 노동자들의 권리를 법적 구속력을 지닌 형태로 보장한다는 점에서 제도적으로 상당히 중요한 진전이라고 할 수 있다. 플랫폼기업과의 단체협약 체결사례가 아직 보편화된 것은 아니지만, 유럽에서 몇몇 긍정적인 시도들이 나타나고 있다. 덴마크의 가사서비스 플랫폼기업인 힐퍼(Hilfr)는 2018년 플랫폼 기업 최초로 노조와 단체협약을 체결하여, 단체협약 적용대상자인 수페르힐퍼(Super Hilfr)에게 최저임금, 연금, 유급휴가, 실업급여를 보장하였다. 영국의 물류 플랫폼기업인 헤르메스(Hermes)도 2018년 배달노동자들이 제기한 소송에서 패소한 후, 노동자를 대리한 영국 일반노조(GMB)와 단체협약을 체결한 바 있다. 주요 내용은 최저임금 보장, 유급휴가 제공 등이다. 스페인 딜리버루(Deliveroo)도 라이더단체들과 단체협약의 일종인 양해각서(interest of agreement)를 체결해, 산재발생시 유급휴가비 제공, 정당한 사유없는 계약해지에 대한 보상금, 교육과정 참여기회 등의 권리를 보장한 바 있다(장희은, 2019: 11-13).

마지막으로, 플랫폼산업의 민간 거버넌스 및 감시체계 구축을 들 수 있다. 대표적으로 꼽을 수 있는 것이 ‘페어크라우드워크(FairCrowdWork)’이다. 이것은 독일 금속노조가 웹기반 플랫폼노동자를 보호하기 위한 사업으로 시작하여 유럽 각국의 노조(오스트리아 노동국, 오스트리아 노동조합연맹, 스웨

12) 밴데일(Vandaele, 2018: 10)에 따르면, 웹기반 및 지역기반 플랫폼 노동자들의 교섭력은 전반적으로 낮은 수준이지만, 예외적으로 지역기반 운송·배달 플랫폼 노동자들의 작업장 교섭력(workplace bargaining power)은 꽤 높은 것으로 평가한다. 이는 이들의 집단행동에 의해 플랫폼기업이 타격을 받을 가능성이 크다는 것을 의미한다.

덴 사무노동조합)가 결합되면서 발전한 플랫폼산업의 국제적 거버넌스 기구라 할 수 있다. 이 기구는 플랫폼기업의 횡포와 권력남용을 감시하는 것을 목적으로 하며, 플랫폼 노동자의 리뷰에 기초한 플랫폼 등급점수와 프로파일을 제공하여 플랫폼기업들의 일자리를 상호비교할 수 있도록 하고, 또한 플랫폼의 약관, 클라우드 워커의 법적 권리와 의무, 가입가능한 노동조합에 대한 정보 등을 제공하는 활동을 하고 있다. 또한 독일에서는 플랫폼기업들의 자발적인 자정노력이 등장하기도 했는데, 2017년 독일의 11개 플랫폼기업이 서명한 ‘클라우드소싱 행동수칙(Crowdsourcing Code of Conduct)’이 대표적이다(Vandaele, 2018: 22). 이는 웹기반 플랫폼노동에 대해 합법적 과업 부여, 정당한 보수, 명확한 과업배분, 자율성·유연성 보장 등을 공개적으로 천명한 일종의 ‘윤리헌장’으로 볼 수 있으며, 독일 금속노조의 참여 하에 플랫폼기업의 행동강령 준수를 감시하는 옴부즈 오피스까지 설치하여 운영하고 있다. 실제로 옴부즈 오피스 설치이후 30건의 조정신청이 접수됐으며 이중 20건이 옴부즈 오피스 패널의 중재로 합의안을 도출한 바 있다(장희은, 2019: 10-11).

플랫폼 노동에 대한 민간차원의 거버넌스적 접근법은 짧은 기간임에도 플랫폼 노동문제를 공론화하고 이들의 법적 지위 및 노동권을 개선하는데 나름 유의한 역할을 담당한 것이 사실이다. 그러나 ‘위로부터의’ 법제도적 대응과 마찬가지로, ‘아래로부터의’ 조직화 및 거버넌스적 대응방식도 한계점을 지니고 있다.

첫째, 유럽에서 플랫폼 노동자의 노조조직화가 증가하고 있고 일부 국가에서는 이미 파업 등 쟁위행위가 전개되기도 했지만, 여전히 그 성과는 불분명하다는 점이다(Eurofound, 2018: 58). 몇몇 사례를 제외하면 대부분의 플랫폼기업은 플랫폼 노동자들의 ‘근로자성’을 부정하는 입장을 고수하고 있어서, 상당수의 쟁점사안들이 단체협약이 아닌 법적 소송 형태로 진행되고 있으며, 이에 대한 법원의 판결도 사안별로 들쭉날쭉한 상황이다. 둘째, 플랫폼기업과 플랫폼 노동자간의 단체협약 체결도 제도적 진전으로 평가할 수 있는 부분도 있지만, 플랫폼기업의 제도적 유화책으로 볼 수 있는 부분도 있

다. 대표적으로, 스페인 딜리버루가 라이더노조와 체결한 것은 단체협약이 아닌 단순한 ‘양해각서’로서 법적 구속력이 없다. 또한 딜리버루와 우버는 유럽의 자사 배달원 및 운전기사에게 상해보험, 책임보험, 유급휴가 등의 복리후생을 제공한다고 공표했는데(Zorob, 2019), 이들 기업은 자사 배달원이 ‘노동자’로 인정되는 것을 우려해 ‘사용자성’이 발생하지 않는 범위내에서 제한적인 복지를 제공하는데 그치고 있다. 따라서 노동조건을 실질적으로 개선하는 수준에는 이르지 못하고 있다. 셋째, 플랫폼기업들과 노조가 참여하여 플랫폼산업을 규제·감시하는 거버넌스 체계의 구축도 별다른 실효성이 없는 상징적인 선언에 그치는 경우도 있다. 독일의 클라우드소싱 행동수칙과 유사한 거버넌스 체계로 미국에서도 2015년 ‘굿 워크 코드(Good Work Code)’ 캠페인이 제기된 바 있는데, 처음에는 미국의 12개 플랫폼기업들이 서명했지만 현재까지도 별다른 활동이 없는 실정이다(장희은·김유휘, 2020: 19-21).

한편, 유럽만큼의 사회적 관심과 여론의 주목을 받고 있지는 못하지만, 한국에서도 플랫폼 노동자의 조직화 시도, 단체협상 체결, 플랫폼산업의 거버넌스 구축 시도가 꾸준히 진행되어왔고, 최근에는 유럽에서 나타난 것과 대등한 수준의 의미있는 성과가 가시화되고 있다. 먼저, 플랫폼노동자의 조직화 시도는 2019년 3월 민주노총 서비스연맹이 준 노조조직이라 할 수 있는 ‘플랫폼노동연대’ 결성하면서 시작되었고, 배달 플랫폼의 라이더 유니온이 2020년 11월에, 또 다른 플랫폼인 대리운전 노조가 2020년 7월에 각각 고용노동부의 설립필증을 교부받음으로써 전국단위의 합법노조로 확립되었다(서울경제, 2020.11.09). 또한 플랫폼 노동자를 대상으로 한 기존 노조의 조직화 시도도 이어지고 있다. 한국노총은 플랫폼노동자를 조직대상으로 하는 ‘전국연대노조’를 2020년 9월 출범시켰고, 2021년 4월에는 플랫폼·프리랜서협동조합협의회와 공동실천협약을 체결하기도 했다(매일노동뉴스, 2020.09.04; 한겨레, 2021.04.30).

다음으로, 플랫폼 노동자의 조직화 노력이 증가하면서 플랫폼 노사간의 자율적 협약체결도 진전되고 있는 추세이다. 대표적으로, 2020년 10월 배달

플랫폼 노사가 ‘배달 서비스 협약’을 체결해 배달라이더의 노조결정 권리를 인정하고, 기업은 이를 정식노조로 인정하고 단체교섭 주체로 존중하며, 업무의 공정배분과 산재보험 가입 등 처우개선에 합의한 바 있다. 여기에는 기업측에서 배달의민족, 요기요, 스파이더크래프트, 코리아스타트업포럼이, 노조측에서는 민주노총 서비스연맹, 라이더유니온이 참여했다(시사저널, 2020.10.06). 물론 이는 노사간의 자율협약이기 때문에 실제 분쟁발생시 어느 정도까지 법적 효력을 인정받을 수 있을지는 미지수이며, 협약이 법적 근거를 갖기 위해서는 노동법 개정이 뒷받침될 필요가 있다. 그럼에도, 플랫폼 노동자의 노조결성과 조직화 시도에 힘입어 플랫폼기업들이 이들을 ‘근로자성’을 공식적으로 인정하고 단체교섭 주체로 수용했다는 점은 노사관계의 차원에서 플랫폼 노동문제가 제도화되는데 상당히 중요한 진전이자 성과인 것은 분명하다. 그리고, 앞서의 배달 플랫폼 노사협약을 이끌어내는데 중추적인 역할을 담당했던 ‘플랫폼 노동 포럼’은 2021년에도 플랫폼 노사대표자 회의를 구성하고 자율협약 이행을 감시하는 배달서비스협의회도 신설하는 등 배달플랫폼 산업의 민간 거버넌스 기구로 자리매김되어가고 있다(연합뉴스, 2021.01.07). 이는 유럽의 ‘페어크라우드워크’와 더불어, 플랫폼 노동문제를 민간차원의 거버넌스적 노력으로 제도화하고 해결하고자 시도하려는 선구적인 모범사례로 평가할만하다.

V. 평가와 전망

4차 산업혁명과 경제의 디지털화 흐름에 따라 플랫폼 노동이 우리의 일상 생활 곳곳에 급속히 침투해 들어가고 또한 다양한 경제영역으로 지속적으로 파급·확산되고 있는 것은 현재 부인할 수 없는 사회변동의 추세라고 할 수 있다. 그러나 그렇다고 해서 플랫폼 노동이 지닌 사회적, 경제적, 제도적 의미를 과장하거나 지나치게 과대평가할 필요는 없을 것이다. 플랫폼 노동이 수적으로 증가하고 있고 노동영역에서 그것의 위상과 관련해 논란과 주목을

받고 있는 것은 사실이지만, 선진국과 한국에서 플랫폼 노동은 여전히 전체 경제활동인구에서 아주 작은 비중을 차지하고 있을 뿐이며, 가까운 시일내에 기존의 전통적 고용관계를 압도하거나 대체하는 수준으로까지 발전할 것이라 보기는 어렵기 때문이다. 또한 플랫폼노동이 디지털 기술에 기반한 새로운 고용형태이고 상당히 이질적이고 차별적인 유형들을 포괄한다고 해서 기존의 노동법적 개념이 진부해졌다거나 이를 적용하기 어렵다고 볼 이유도 없다(박은정, 2020). 플랫폼 노동의 형태가 어떠한 자본주의적 노동관계에 내재해있는 경제적 종속성이 존재한다면 사회적 약자를 보호하기 위한 노동법적 규제는 정당성을 지니게 되기 때문이다.

그럼에도, 현실에서 플랫폼 노동이 야기하는 제반 노동문제에 대해 법적, 제도적, 사회적 대응이 쉽지 않은 것 역시 분명한 사실이다. 실제로, 유럽 등 선진국에서 플랫폼 경제의 출현과 더불어 제기된 수많은 이슈에 대처하고자 법적 규제를 도입한 국가는 소수에 불과했다. 플랫폼 경제모델은 변동성이 커서 제도적 규제가 지나치면 산업성장이 저해될 가능성이 있기 때문이다. 또한 플랫폼 노동이 포괄하는 하위 유형들간의 높은 이질성으로 인해 일반적인 수준의 논의나 정책권고는 별로 유용하지 않은 것이 현실이다. 이런 점에서 디 스테파노와 알로이시는 플랫폼 노동에 대한 일률적이고 수평적인 규제를 제안하거나 별도의 법제도 신설을 통해 플랫폼을 규제하려는 것은 별다른 실효성이 없는 무익한 시도라고 비판하면서, 플랫폼 노동의 하위 고용유형별 특성을 고려한 다양한 접근법이 시도될 필요가 있음을 강조한다(De Stefano and Aloisi, 2020: 9-10, 13). 따라서 플랫폼 노동문제의 합리적 접근을 위해서는 앞서 살펴본 플랫폼 노동의 노동법적 포섭과 같은 법률적 규제, 사회보장제도의 유연한 적용·조정을 통한 실질적 보호방안의 도출, 플랫폼 산업 이해당사자들간의 공동의 행동강령 및 사회적 협약 구축, 플랫폼 노동자의 조직화와 단체행동을 통한 제도화 압력 등 다양하고 다층적인 접근법이 유기적으로 결합되어 추진될 필요가 있다.

선진국들과 마찬가지로 플랫폼 노동이 꾸준히 증가하고 있는 한국에서도 플랫폼 노동문제에 대해 그간 다양한 학술적, 정책적 논의가 지속적으로 제

기되어 왔고, 최근에는 정부주도로 플랫폼노동의 보호·규제를 위한 법제화 시도, 사회보험 편입정책 등이 추진되고 있어 조만간 플랫폼 노동문제의 제도화를 향한 의미있는 진전이 가시화될 것으로 보인다. 그러나, 플랫폼 종사자 보호법을 둘러싼 노동계의 반발과 사회적 논란에서 보듯이, 이질성과 변동성이 큰 플랫폼노동 전반을 커버할 수 있는 제도적 해결책을 구축하는 것은 상당히 어렵고 고차방정식에 가까운 난해한 과제라 할 수 있다. 플랫폼 노동문제에 대한 ‘위로부터의’ 법률적 대응방식이 구조적으로 한계를 지닐 수밖에 없다면, 그것의 취약지점을 매울 수 있는 것은 ‘아래로부터의’ 다양한 사회적 대응을 통해 플랫폼 노동문제의 제도화와 노사관계 정착을 강제하는 방법일 것이다. 사실, 최근 한국에서 정부가 플랫폼 노동문제에 대한 본격적인 법제도적 대응을 강구하게 된 데는 수년전부터 진행된 플랫폼 노동자들의 자발적인 조직화와 집단행동이 상당한 영향을 미쳤음은 분명하다. 향후 플랫폼 노동자의 조직화 노력과 실천들, 기존 노동조합과 시민사회의 지원 및 연대활동의 활성화, 플랫폼산업 내부의 가이드라인 제정 및 거버넌스 구축시도, 이를 통한 사회적 담론 및 문제의식의 확산이 보다 강화되고 유기적으로 결합된다면, 플랫폼 노동에 대한 법제도적 대응은 한단계 더 높은 수준으로 발전할 수 있을 것이다.

2020년 4월 5일 접수
 2020년 6월 7일 수정 완료
 2020년 6월 8일 게재 확정

참고문헌

- 관계부처 합동. 2020. 「사람 중심의 플랫폼 경제를 위한 플랫폼 종사자 보호 대책」. 제18차 일자리위원회 의결안건. 2020.12.21.
- 권오성. 2020. “플랫폼경제와 노동법.” 「노동연구」 41: 73-115.
- 김도경. 2020. “디지털 노동 플랫폼 노동자의 법적 지위와 권리: 프랑스 헌법 재판소 2019년 12월 20일 결정을 중심으로.” 「국외통신원 소식」. 2020.06.24. 헌법재판소 헌법재판연구원.
- 김수영·강명주·하은솔. 2018. “플랫폼 경제활동에 대한 시론적 고찰: 유형, 특성, 예상위험, 정책대안을 중심으로.” 「한국사회정책」 25(4): 199-231.
- 김종진. 2019. “웹기반과 지역기반 플랫폼노동 특징, 정책과제.” 한국노동사회연구소 114차 노동포럼 자료집. 2019.12.18. 한국노동사회연구소·서울연구원.
- 김종진. 2020. “디지털 플랫폼노동 확산과 위험성에 대한 비판적 검토.” 「경제와 사회」 125: 296-322.
- 김준영. 2020. “플랫폼노동의 증가와 사회정책의 과제.” 「월간 공공정책」 174: 48-50.
- 김준영·권혜자·최기성·연보라·박비곤. 2018. 「플랫폼경제종사자 규모 추정과 특성 분석」. 2018.12. 한국고용정보원.
- 박은정. 2020. “지금 왜 다시 사용자인가? 플랫폼 노동관계에서 사용자 찾기.” 「노동법포럼」 31: 215-252.
- 서정희·백승호. 2017. “제4차 산업혁명 시대의 사회보장 개혁: 플랫폼 노동에서의 사용종속관계와 기본소득.” 「법과 사회」 56: 113-152.
- 슈밥(Klaus Schwab) 외. 2016. 「4차 산업혁명의 충격」. 김진희·손용수·최시영 역. 흐름출판.
- 슈밥(Klaus Schwab). 2016. 「클라우스 슈밥의 제4차 산업혁명」. 송경진 역. 새로운 현재.

- 신동윤. 2019. “미국 캘리포니아 주의 플랫폼노동 종사자 보호 사례: AB-5 법, 근로자와 독립계약자 구별 검증요건을 중심으로.” 「외국입법 동향과 분석」. 제14호. 국회입법조사처.
- 신동윤. 2020. “유럽연합의 플랫폼노동 종사자 등 보호사례: 2019년 「투명하고 예측가능한 근로조건에 관한 지침」을 중심으로.” 「외국입법 동향과 분석」. 제33호. 국회입법조사처.
- 염명배. 2018. “4차산업혁명 시대, 경제패러다임의 전환과 새로운 경제정책 방향: (임금)노동의 소멸, 여가혁명, 기본소득에 대한 담론.” 「경제연구」 36(4): 23-61.
- 이문호. 2020. “4차 산업혁명을 둘러싼 쟁점들: ‘노동사회학적 관점’에서.” 「노동연구」 40: 47-86.
- 이승계. 2019. “플랫폼 노동종사자의 법적 지위와 권리보호 방안.” 「경영법률」 30(1): 563-595.
- 이승윤·백승호·남재욱. 2020. “한국 플랫폼노동시장의 노동과정과 사회보장제의 부정합.” 「산업노동연구」 26(2): 77-135.
- 이승협. 2021. “집단적 노동관계를 통한 플랫폼 노동자 보호방안: 노동조합의 역할을 중심으로.” 동아대학교 법학연구소 인문사회연구소지원사업 학술대회 발표문. 2021.02.23.
- 이호근. 2020. “플랫폼 노동 등 고용형태의 다양화와 사회보장법 개선방안에 관한 연구.” 「산업노동연구」 26(1): 49-112.
- 장귀연. 2020. “노동유연화로서 플랫폼노동의 노동조직 과정과 특성.” 「산업노동연구」 26(2): 183-223.
- 장지연·이호근·조임영·박은정·김근주·Enzo Weber. 2020. 「디지털 시대의 고용안전망: 플랫폼 노동 확산에 대한 대응을 중심으로」. 한국노동연구원.
- 장희은. 2019. “해외 플랫폼노동 정책과제와 특징.” 한국노동사회연구소 114차 노동포럼 자료집. 2019.12.18. 한국노동사회연구소·서울연구원.
- 장희은·김유휘. 2020. “플랫폼 경제에서의 노동자 보호를 위한 해외 정책동

- 향.” 「산업노동연구」 26(1): 1-48.
- 조성혜. 2017. “디지털플랫폼 노동종사자의 근로자성 여부.” 「노동법학」 64: 115-162.
- 최기산·김수한. 2019. “글로벌 각 경제(Gig Economy) 현황 및 시사점.” 「국제경제리뷰」. 제2019-2호. 한국은행.
- 최인이. 2020. “창작물 유통 플랫폼의 노동통제 방식에 관한 연구: 유료 웹툰 플랫폼의 사례를 중심으로.” 「산업노동연구」 26(5): 45-76.
- 한국은행 조사국. 2020. 「코로나19 이후 경제구조 변화와 우리경제에의 영향」. 2020.6. 한국은행.
- 한인상·신동윤. 2019. “플랫폼노동의 주요 현황과 향후과제.” 「NARS 현안분석」 76: 1-16.
- Aloisi, Antonio. 2016. “Commoditized Workers: Case Study Research on Labor Law Issues Arising from a Set of ‘On-Demand/Gig Economy’ Platform.” *Comparative Labor Law and Policy Journal* 37(3): 620-653.
- Cherry, Marriam A. 2020. “플랫폼 노동자에 대한 법적 보호: 미국 캘리포니아주 AB 5법.” 「국제노동브리프」 202005: 31-43.
- Collier, Ruth Berins, V.B. Dubal, and Christopher Carter. 2017. “Labor Platform and Gig Work: The Failure to Regulate.” *IRLE Working Paper* No.106-17.
- De Stefano, Valerio and Antonio Aloisi. 2020. “디지털 노동플랫폼에 관한 유럽의 법적 프레임워크.” 「국제노동브리프」. 202005: 9-16.
- Drahokoupil, Jan and Agnieszka Piasna. 2017. “Work in the Platform Economy: Beyond Lower Transaction Costs.” *Intereconomics* 52(6): 335-340.
- Eurofound. 2018. *Employment and Working conditions of Selected Types of Platform Work*. Publication Office of the European

- Union. Luxembourg.
- Eurofound. 2019. *Platform Work: Maximizing the Potential while Safeguarding Standards?*. Publication Office of the European Union. Luxembourg.
- Felstiner, Alek. 2011. "Working the Crowd: Employment and Labor Law in the Crowdsourcing Industry." *Berkeley Journal of Employment and Labor Law* 32(1): 143-204.
- Friedman, Gerald. 2014. "Worker without Employers: Shadow Corporations and the Rise of the Gig Economy." *Review of Keynesian Economics* 2(2): 171-188.
- Huawei and Oxford Economics. 2017. *Digital Spillover: Measuring the True Impact of the Digital Economy*. (<http://www.huawei.com/>)
- ILO. 2020. "Policy Responses to New Forms of Work: International Governance of Digital Labour Platforms." *Paper Prepared for the 2nd Meeting of the G20 Employment Working Group*. 2019.04.22-24. Tokyo, Japan.
- Kenny, Martin and John Zysman. 2016. "The Rise of Platform Economy." *Issues in Science and Technology* Spring 2016: 61-69.
- OECD. 2018. "Online Work in OECD Countries." Policy Brief on the Future of Work. (<http://www.oecd.org/employment/online-work-in-oecd-countries-2018.pdf>.)
- Pesole, Annarosa et al. 2018. *Platform Work in Europe: Evidence from the COLLEEM Survey. JCR Science for Policy Report*. Publication Office of the European Union. Luxembourg.
- Schmidt, Florian A. 2017. *Digital Labour Markets in the Platform Economy: Mapping the Political Challenges of Crowd Work and Gig Work*. Friedrich-Ebert-Stiftung.

- Srnicek, Nick. 2016. *Platform Capitalism*. London: Polity Press. (2020. 「플랫폼 자본주의」. 심성보 역. 킹콩북.)
- Vandaele, Kurt. 2018. *Will Trade Unions Survive in the Platform Economy?: Emerging Patterns of Platform Workers' Collective Voice and Representation in Europe*. ETUI Working Paper. 2018.05. Brussels: European Trade Union Institute.
- Veronese, Ivana and Feliciano Iudicone. 2019. *Don't Gig Up!: Italy Case Study Report*. The Directorate-General for Employment, Social Affairs and Inclusion of the European Commissions.
- Zorob. Maysa 2019. *The Future of Work: Litigating Labour Relationships in the Gig Economy*. 2019.03. London: Business and Human Rights Resource Center.
- 매일노동뉴스. 2020.09.04. “‘전국연대노조’ 띄운 한국노총, 플랫폼 노동자 조직화 본격화.”
- 서울경제. 2020.11.09. “배달플랫폼 라이더 전국단위 노조 뜬다.”
- 시사저널. 2020.10.06. “배달플랫폼 노사의 ‘상생’: 라이더스, 이제 노동자 인정받는다.”
- 연합뉴스. 2021.01.07. “플랫폼 노동 포럼, 노사 대표자 회의 꾸려 사회적 대화 확대.”
- 한겨레. 2021.03.19. “플랫폼 종사자 보호법 발의: ‘노동자 아닌 노동자’ 양산 우려.”
- 한겨레. 2021.04.30. “플랫폼·프리랜서협의회, 한국노총과 ‘노동권 확보’ 나선다.”

Critical Review on Legal Issues and Policy Responses of Platform Work

Yoon, Sang-Woo
Dong-A University, Department of Sociology

Abstract

In the age of the 4th Industrial Revolution, 'Platform work' has been recently paid attention to in academic and policy fields. While platform work, based on platform economy and technological innovations, has been a emerging job pattern increasing rapidly and expanding into various sectors, however, it has several serious issues and problems including stability of employment and worker's legal status and social rights. This study attempts to examine concepts, features, and categories of platform work, and to explore legal issues and policy responses of platform work discussed in the developed countries and South Korea. Main arguments of this study are as follows. First, since platform work has internally characteristics of diversity and volatility, it is difficult to solve all labor problems of platform work only through general legal regulations. Second, in order to solve the labor problem of platform work, it is needed to establish multi-dimensional approaches including specific legal regulations, social security system, organization and empowerment of platform workers, and governance system of platform industry.

Key words: Platform Work, labor law, Social Security System, Organization of Platform Workers, Governance System of Platform Industry.

『한국사회』 투고 및 발행규정

제 1 조 (발간) 고려대학교 한국사회연구소는 사회과학 분야 전문학술지인 <한국사회>라는 학술지를 발간한다.

제 2 조 (목적) <한국사회>는 한국사회가 지니는 다양한 접근방법에 입각하여 학제간의 유기적 협력을 추구함으로써 사회과학 기초이론의 발전에 기여함과 동시에 한국 사회문제 해결에도 적극적으로 공헌할 것을 그 목적으로 한다.

제 3 조 (발간회수 및 일자) <한국사회>는 연 2회, 6월 30일과 12월 30일에 발간한다. 단 편집위원회의 결의로 특집호를 발간할 수 있다.

제 4 조 (편집위원회) 본 학술지의 발행을 위해 편집위원회를 둔다.

제 5 조 (편집위원회의 구성 및 임기) 편집위원장은 한국사회연구소 운영위원 중 1인이 겸임하며, 10여명 내외의 편집위원을 둔다. 편집위원회의 임기는 2년을 원칙으로 하되, 연임할 수 있다. 편집위원장은 운영위원회에서 선임한다.

제 6 조 (편집위원회의 위촉) 편집위원은 사회과학 분야의 연구업적에 있어서 탁월하며, 고려대학교 한국사회연구소의 제반학술활동에 적극적인 참여를 통해서 공로가 많은 사람을 편집위원장이 위촉한다.

제 7 조 (편집위원회의 임무) 편집위원회의 임무는 다음과 같다.

1. 본 학술지의 편집방향의 결정 및 발행과 관련한 예산의 집회
2. 논문심사의 방법 및 논문심사위원의 결정, 최종 게재여부의 결정
3. 특집호의 발행 및 내용의 결정
4. 본 학술지의 대내외적 홍보

제 8 조 (편집위원회의 개최) 편집위원회는 연 2회 이상 개최하는 것을 원칙으로 한다.

제 9 조 (논문 심사) 편집위원회에서 수행하는 논문심사 절차는 다음과 같다.

1. 원고접수는 연중 수시로 실시하나, 발행일로부터 3개월 전 원고모

집 및 발행과 관련된 공고를 한다.

2. 본 학술지에 투고할 원고는 다른 기관이 학회에 제출된 논문일 경우에는 심사대상에서 제외된다. 단 고려대학교 한국사회연구소의 학술대회에서 발표된 논문을 심사대상에 포함된다.
3. 편집위원회는 투고된 논문에 대해 유관분야 심사자를 선정하여 심사를 위촉한다. 심사의 위촉은 연중 수시로 실시할 수 있다.
4. 신청된 논문은 3인 이상의 전문영역 학자들에 의하여 게재 여부가 결정된다. 심사위원은 게재 가(O), 재심(△), 게재 부적합(X) 등으로 논문을 평가한다.
5. 심사위원의 세부 심사기준은 ① 연구목적의 명료성, ② 분석의 엄밀성, ③ 이론적용의 타당성, ④ 연구방법의 타당성, ⑤ 논의 및 구성의 논리성, ⑥ 관련문헌의 취급, ⑦ 연구결과의 의의, ⑧ 문장의 가독성, ⑨ 논문의 독창성, ⑩ 논문제목의 적합성, ⑪ 연구주제의 중요성, ⑫ 이론적 기여도, ⑬ 방법론적 기여도, ⑭ 연구결과의 실용성 등으로 나뉘어진다.
6. 투고 원고에 대한 최종판정은 아래의 심사판정기준을 따라 게재 여부를 편집위원회에서 최종 결정한다.

초심결과	판정	게재 및 재심 과정
○ ○ ○		게재확정
○ ○ △	게재가능	수정권고후 게재
○ ○ X		수정을 전제로 게재
○ △ △		△에게 재심을 의뢰하여 1인 이상이 게재 가이면 게재가능
○ △ X	재심	△에게 재심을 의뢰하여 게재 가이면 게재가능
△ △ X		△에게 재심을 의뢰하여 2인 모두가 게재 가이면 게재
X X X		
X X △	게재불가	
X X ○		

7. 재심 판정된 논문의 투고자가 재심에 응하지 않기로 알려진 경우 또는 재심용 원고가 편집위원회에서 정한 기한(재심판정일로부터 최대 1년) 내에 투고되지 않을 경우, 게재불가로 판정한다.
8. 논문의 접수, 심사의뢰, 최종원고 제출 등은 모두 전자메일을 이용한다.

제 10 조 (이의신청)

1. 논문 투고자가 게재불가 판정 결과에 불응할 경우 사유서를 제출하여 이의 제기를 할 수 있다.
2. 이의 제기가 접수되면, 편집위원회는 이의 제기된 심사논문의 원문, 심사 의견, 이의 제기 내용을 종합적으로 검토한다. 편집위원회는 이의 신청이 타당하다고 판단될 경우 게재불가 판정을 내린 심사위원을 대신하여 새로운 심사위원을 위촉하여 재심사를 진행한다. 이때 다시 한번 게재불가 판정이 내려지면 저자는 그 결과에 승복해야 한다. 이에 대한 이의 신청은 더 이상 받지 않는다.

제 11 조 (투고 규정) <한국사회>에 게재될 논문은 ‘<한국사회> 원고 작성 및 제출요강’에 맞추어 작성되어야 한다.

제 12 조 (게재) 원고분량은 원고지 150매 내외로 작성되어야 한다.

제 13 조 (저작권 활용동의 절차 및 권한명세)

1. 논문 투고자는 논문 투고 시, 연구윤리규정을 확인하여 이를 준수하고 연구윤리준수 협약서를 제출하여야 한다. 또한 게재확정이 된 논문의 경우, 최종 수정본을 제출할 때 저작권 양도 동의서를 작성하여 제출해야 한다.
2. 본 학술지에 게재되는 논문의 저작권은 한국사회연구소에 속한다. 본 학술지에 이미 게재되었거나 향후 게재되는 논문의 저작권은 한

국사회연구소에 귀속되며, 원고의 투고로서 논문의 저작권을 한국 사회연구소에 이양하는 것으로 본다.

제 14 조 (표절 방지)

논문 투고자는 논문 게재 확정 시, 최종본을 제출하기 전에 표절방지 프로그램을 사용하여 논문의 표절여부를 확인하는 등으로 표절방지를 위해 노력하여야 한다.

제 15 조 (개정) 이 규정의 개정은 편집위원장 또는 편집위원 1/3이상의 발의와 편집위원회 재직위원 2/3의 찬성으로 한다.

『한국사회』 연구윤리규정

2008. 7. 1 제정

제 1 장 총 칙

제 1 조 (목적) 본 연구윤리규정의 목적은 고려대학교 한국사회연구소(이하 본 연구소)에서 발행하는 전문학술지인 한국사회 (이하 본 학술지)에 투고되었거나 게재된 논문에서 연구부정행위가 발생하였을 시 이에 대한 검증 및 처리에 관한 사항을 규정하는 것이다.

제 2 조 (연구윤리)

1. (연구의 객관성) 본 학술지에 논문을 투고하는 저자는 연구수행의 전 과정에서 학문적 객관성을 유지하여야 하며, 의도적으로 연구결과 등을 누락, 추가, 변형해서는 안 된다.
2. (연구의 독창성) 본 학술지에 논문을 투고하는 저자는 타인의 연구업적을 존중하여야 하며, 투고 논문은 저자 본인의 것을 비롯한 기존의 연구 성과물과 차별되는 학문적 독창성을 확보하여야 한다.
3. (연구의 정직성) 본 학술지에 논문을 투고하는 저자는 연구수행과정이나 연구결과물의 출판과정에서 다음과 같은 연구부정행위를 해서는 안 된다.
 - (1) (연구수행과정에서의 정직성) 본 학술지에 논문을 투고하는 저자는 연구수행과정에서 위조, 변조, 표절 등의 연구부정행위를 해서는 안 된다.
 - (2) (연구출판과정에서의 정직성) 본 학술지에 논문을 투고하는 저자는 부당한 논문 저자 표기, 이중 투고, 중복 게재 등의 연구부정행위를 해서는 안 된다.

4. (연구의 공개성) 본 학술지에 논문을 게재한 저자는 다른 연구자의 요청이 있을 경우, 지적재산권상의 제약이나 기타 연구와 관련된 제한이 존재하지 않는 한, 관련 자료와 결과물을 적극적으로 제공하여 해당 연구자가 연구결과를 검토할 수 있도록 해야 한다.

제 2 장 연구부정행위

제 3 조 (위조) 위조라 함은 연구수행의 전 과정에서 존재하지 않는 자료나 연구결과 등을 허위로 만들어 내는 행위를 말한다. 단, 사회과학적 방법론에 근거하여 가상의 자료를 생성하여 분석을 하고, 이러한 사실을 논문에 밝힌 경우, 이를 위조로 보지 않는다.

제 4 조 (변조) 변조라 함은 연구수행의 전 과정에서 자료를 임의로 변형, 삭제함으로써 연구 내용 또는 결과를 왜곡하는 행위를 말한다. 단, 자료 내에 왜곡된 수치가 포함되어 있다고 믿을만한 합당한 사유가 있어 이를 제거하고, 이러한 사실을 논문에 밝힌 경우, 이를 변조로 보지 않는다.

제 5 조 (표절)

1. 표절이라 함은 국·내외 학술지, 학술대회나 세미나 등에서 발표된 논문, 연구보고서, 석·박사 학위논문, 서적, 잡지, 인터넷상의 문서 등을 통해 공개된 타인의 아이디어나 견해, 표현, 연구내용이나 결과 등을 인용 없이 기술하는 행위를 말한다.
2. 국내외 학술지에 게재된 자기 논문의 표현이나 연구내용, 결과 등을 인용 없이 사용하는 경우에도 표절로 본다(자기 표절). 그러나 자신의 아이디어를 나타내는 단어 등은 인용 없이 사용하더라도 표절로 보지 않는다.

3. 국·내외 학술지 이외의 매체를 통해 공개된 자기 글이나 논문 등을 기초로 논문을 작성하였고, 이를 논문에 밝혔을 경우 인용 없이 아이디어, 표현, 연구내용, 결과 등을 사용하더라도 표절로 보지 않는다.
4. 학계에서 통용되고 있는 보편적인 지식에 해당하는 글이나 그림, 아이디어, 연구결과 등은 인용 없이 이를 기술하더라도 표절로 보지 않는다.

제 6 조 (부당한 논문저자 표기) 부당한 논문저자 표기란 논문의 연구내용이나 결과에 일정한 기여를 한 사람에게 정당한 사유 없이 논문저자로 표기하지 않거나, 반대로 논문의 연구내용이나 결과에 일정한 기여를 하지 않은 사람을 논문저자로 표기하는 것을 말한다.

제 7 조 (이중 투고) 이중 투고란 본 학술지에 투고한 논문을 다른 국·내외 학술지에 투고하는 것을 말한다. 이미 국·내외 학술지에 투고한 논문을 본 학술지에 투고하는 것도 이중 투고에 해당한다.

제 8 조 (중복 게재)

중복 게재란 국·내외 학술지에 게재된 논문과 동일한 논문을 본 학회 학술지에 게재하는 것을 말한다. 그 반대로 본 학술지에 게재된 논문을 국·내외 학술지에 게재하는 것도 중복 게재에 해당한다.

제 9 조 (재투고)

1. 본 학술지에서 게재불가 판정을 받은 논문이나 이와 유사한 논문은 재투고할 수 없다.
2. 제1항의 규정에 의해 게재불가 판정을 받은 기존 논문과의 차별성 여부는 다음의 기준에 의거하여 판단한다.
 - (1) 연구의 목적, 방법, 범위, 자료, 결과, 논리 전개방식 등의 항목

에 있어 최소한 2개 이상의 항목에서 기존 논문과 현저한 차이가 있어야 한다.

(2) 사용 언어의 차이는 차별성으로 인정하지 않는다.

제 3 장 연구부정행위의 처리절차

제 10 조 (편집위원회의 연구부정행위 조사)

1. 연구부정행위에 대한 제보가 있을 경우, 편집위원회는 관련 자료를 수집하여 제보의 신빙성을 확인해야 한다.
2. 제보가 신빙성이 있다고 판단할 경우, 편집위원장은 본 연구소 소장에게 연구윤리위원회의 설치를 요구하고, 연구윤리위원회로 하여금 연구부정행위에 대한 처벌을 요구해야 한다.

제 11 조 (연구윤리위원회의 설치)

1. 편집위원장이 연구부정행위에 대한 심의 및 의결을 위해 연구윤리위원회의 설치를 요구할 경우, 본 연구소 소장은 즉각 연구윤리위원회를 설치해야 한다.
2. 연구윤리위원회의 위원은 편집위원회 위원장을 포함하여 심의 안전에 대한 해당 분야 전문가 5명으로 구성한다.
3. 연구윤리위원회는 편집위원장이 요구한 사항을 심의하여, 연구부정행위 여부를 결정한다. 의결은 의원의 2/3 이상 출석에 2/3 이상 찬성으로 결정한다.
4. 연구윤리위원회는 심의를 위해 추가 조사를 할 수가 있으며, 당사자에게 소명기회를 부여할 수도 있다.
5. 연구윤리위원회는 심의 안전이 상정되는 대로 수시로 구성, 개최한다.

제 12 조 (이의 신청)

1. 연구부정행위로 판정된 논문의 저자는 연구윤리위원회에 1회에 한해 이의 신청을 할 수 있다.
2. 이의 신청을 받은 연구윤리위원회는 이의 신청의 타당성을 심의하여, 의결 내용을 수정 또 재확인할 수 있다.

제 13 조 (비밀보장의 의무)

1. 연구윤리위원회의 위원은 연구부정행위를 제보한 자의 신원을 공개해서는 안 된다. 단, 허위에 의해 연구부정행위를 제보한 사람은 보호대상에서 제외한다.
2. 연구윤리위원회의 위원은 연구부정행위로 최종 판정되기 전이나 연구부정행위가 아닌 것으로 판정되는 경우 해당 저자의 신원을 외부에 공개해서는 안 된다.
3. 비밀보장의 의무를 이행하지 않은 연구윤리위원회의 위원은 해당 행위를 한 것으로 인지된 날로부터 3년간 회원 자격을 정지시킨다.

제 4 장 별 칙

제 14 조 (연구부정행위에 대한 처벌)

1. 본 학술지에 투고된 논문이 제3조 내지 제8조에 9조에 해당하는 경우 다음과 같은 조치를 취한다.
 - (1) 해당 논문의 심사를 거부 또는 중단한다.
 - (2) 이중 투고의 경우, 해당 학술지 편집위원회에 이중 투고 사실을 통보한다.
 - (3) 해당 저자는 연구윤리위원회의 의결 시점으로부터 3년간 본 학술지에 논문을 투고할 수 없다.
2. 본 학술지에 게재된 논문이 제3조 내지 제8조에 해당하는 경우 다

음과 같은 조치를 취한다.

- (1) 본 연구소 홈페이지에 이러한 사실을 공지한다.
- (2) 해당 논문을 해당 학술지 논문 목록에서 삭제한다.
- (3) 해당 저자는 연구윤리위원회의 의결 시점으로부터 3년간 본 학술지에 논문을 투고할 수 없다.

부 칙

제 1 조 (시행일) 본 규정은 본 연구소 운영위원회에서 통과된 날로부터 시행한다.

제 2 조 (규정의 개폐) 본 규정은 본 연구소 운영위원회의 의결로 개폐할 수 있다.

제 3 조 (규칙 재·개정)

1. 이 규약은 1998년 8월 3일부터 시행한다.
2. 제1차 개정에 의한 새로운 규정은 2008년 7월 1일부터 시행한다.
3. 제2차 개정에 의한 새로운 규정은 2009년 3월 2일부터 시행한다.

원고제출 및 작성 요강

원고제출

1. 투고논문은 독창성을 갖는 것이면서 학술연구에 기여할 수 있는 것이어야 합니다.
2. 제출된 논문은 익명의 심사위원들의 평가를 거치며 평가자가 수정을 요청할 경우 원고 제출자는 이에 응하거나 납득할 만한 답변을 서면으로 해야 합니다. 심사결과 부적격 판정이 내려질 경우 또는 수정 제의에 대한 답변이 없을 경우 편집위원회는 원고게재를 거부할 수 있습니다.
3. 원고는 수시로 접수합니다. 당해 원고마감은 발행일 30일전이며 발간예정일은 당해 6월 30일, 12월 30일입니다. 게재 원고에 대해서는 내규에 따라 게재료를 납부합니다.
4. 원고는 워드프로세서로 작성된 원고파일을 전자우편으로 전송하거나, 백색 A4 용지에 단면으로 출력한 원고 4부를 고려대학교 한국사회연구소 편집위원회로 우송합니다.

보낼 곳: 고려대학교 한국사회연구소

(우 136-701) 서울특별시 성북구 안암동 5가 1번지

Tel: 02) 3290-1651 / Fax: 02) 924-4365

E-mail: socialresearchku@gmail.com

Homepage: <http://isrku.org>

원고작성

1. 원고분량은 각주, 참고문헌, 도표, 부록을 포함하여 200자 원고지 120매 (흔글 97 기준)를 초과하지 않도록 합니다. 초과시 추가료를 납부하여야 합니다.

2. 원고작성의 기본적인 형식요건은 다음과 같다.

글자크기: 본문 10p, 각주 9p, 인용문단 9p

줄 간격: 170%

여백 주기: 좌우 3cm, 위 2cm, 아래 1.5cm, 머리말·꼬리말 각 1.5cm

3. 원고는 한글 사용을 원칙으로 하고 한자 표기가 꼭 필요한 경우에는 괄호 속에 넣어서 쓸 수 있다. 기타 외국어는 첫 번에 한하여 한글 표기 뒤의 괄호 속에 넣어 쓴다.

4. 원고는 표지, 국문요약, 영문 주제어(Key Words) 순서로 구성한다.

5. 표지에는 논문제목, 필자의 이름, 소속, 연락처(이메일·전화·팩스)가 명기되어야 한다. 필자가 복수일 경우에는 횡렬로 기재하되, 1명의 ‘제1저자’(교신저자)를 지정하여 명시하고 다른 저자들은 ‘공동저자’로 표기한다. 감사의 말이나 연구비 수령 사실은 각주로 기재한다.

6. 국문요약은 200자 원고지 5매 또는 A4용지 1/2장 이내 분량으로 작성한다.

7. 본문은 논문 제목을 첫머리에 기재하는 것으로 시작하며, 필자를 알아볼 수 있게끔 하는 표시나 서술은 삼가야 한다.

8. 본문 서술의 세부적인 요령은 다음과 같다.

1) 장·절·항·목의 번호는 “I”, “1”, “1)”, “(1)”의 순서로 매긴다.

2) 강조어는 ‘ ’, 인용구는 “ ”로 둘러싼다.

3) 전거는 저자명과 간행연도를 반드시 표기하고, 필요시 인용 페이지를 덧붙여 기재한다. 같은 저술을 되풀이 이용할 때도 그 방식은 같다.

구체적인 전거표기의 예는 아래와 같다.

(1) 저자명은 서술의 흐름에 따라 논문에 노출시킬 수도 있고, 괄호속에 넣어야 할 경우도 있다.

[예1] “...홍승직(1994: 23)은 ...”;

[예2] “...라 했다(홍승직, 1994: 23).”

(2) 외국인 저자명은 한글로 먼저 표기한 후 괄호 속에 원어로 표기한다.

[예1] “...밀즈(Mills, 1956)”

- (3) 2인 공동저술일 경우, 두 저자명을 가운데점으로 구분하고 항상 병기한다.

[예] “...(김용학 · 임현진, 2000)”

- (4) 3인 이상의 공동저술일 경우, 첫 번째 전거표기에서는 모든 저자의 이름을 제시하고 그 다음부터는 “외”(et al.)를 사용한다.

[예] “...(양춘 · 김문조 · 손장권 · 박길성 · 김철규, 2001)” ; “...(양춘 외, 2001)”

- (5) 출간예정인 저술은 “출간예정”(forthcoming)을, 미간행물은 “미간행”(unpublished)을 명기한다.

[예] “...(현영석, 2003 출간예정)” ; “...(Lee, forthcoming)”

9. 각주는 꼭 필요한 것만 달도록 하여, 가급적 10개 내외로 최소화시킨다.

10. 참고문헌의 나열은 본문에 인용 또는 언급된 것만으로 제한한다. 먼저한 국어 문헌을 저자명의 가나다순으로 제시하고, 이어서 동양어 문헌을, 마지막으로 서양어 문헌을 알파벳 순으로 제시한다. 단, 중국어 및 일본어 저자명은 괄호 속에 영문 또는 한글 표기를 한다.

- 1) 동일 저자의 저술을 두 편 이상 제시할 때는 출판연도 순으로 나열한다.
- 2) 동일 저자의 저술로서 같은 연도에 출간되어 두 편 이상일 때는 제목의 가나다 또는 알파벳 순으로 나열하되, 연도표기 뒤에 a, b, c...를 부가하여 구별하도록 한다.
- 3) 저자가 2인 이상일 때는 모든 저자의 이름을 기재해야 한다.
- 4) 학술회의 발표문은 발표 장소와 날짜를 명기한다.
- 5) 참고문헌 기재의 구체적인 예는 아래와 같다.

(1) 서적

최재석. 1990. 「현대가족연구」. 일지사.

임희섭. 1987a. “한국정치체계의 위기구조와 정책정향: 1961-86.”

고려대학교 아세아문제연구소 편. 「한국사회개발연구」. 고려대학교

출판부. pp. 193-218

_____. 1987b. “정보사회에서의 커뮤니케이션정책의 과제.” 고려대학교 아세아문제연구소 편. 「한국사회개발연구」. 고려대학교 출판부. pp. 125-149.

菅谷章(스가라 아기라). 1988. 「日本社會政策史論」. 東京: 日本評論社.

Berger, P. L. and H. M. Hsiao (eds.). 1988. *In Search of an East Asian Development Model*. New Brunswick: Transaction.

Cannell, C. F., P. Miller and L. Oksenkerg. 1981. “Research on Interviewing Techniques.” pp. 389-437 in S. Leinhardt(ed.). *Sociological Methodology*. San Francisco: Jossey-Bass.

Amsden, A. H. 1989. *Asian's Next Giants: South Korea and Late Industrialization* (인근달 역. 1990. 「아시아의 다음 거인: 한국의 후발 공업화」. 시사영어사).

(2) 학술지, 학위논문, 보고서, 인터넷문서

손장권. 2001. “정보사회의 환경과 조직변화.” 「한국사회」 4: 147-172.

Heckman, James. 1979. “Sample Selection Bias as a Specification Error.” *Econometrica* 47(1): 153-162.

Shin, Ho Hyun. 1990. “Shooling and Employment of Married Women in Korea.” Unpublished of Hawaii.

Krafcik, J. F. and J. D. Macduffie. 1989. “Explaining High Performance Manufacturing.” *Working Paper of IMVP*. MIT.

Kollock, P. and M. Smith. 1994. “Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflic in Computer Communities.”

<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/vcommons.htm>.

(3) 번역서

휴이트(John P. Hewitt). 2001. 「자아와 사회: 상징적 상호작용주의 사회심리학」. 윤인진 역. 학지사.

클레크 · 히긴스 · 스파이비(S. R. Clegg, W. Higgins and T. Spybey).

1994. “경제문화: 포스트 유교주의와 사회민주주의.” 공유식 · 김

혁래 · 박길성 · 유홍준 편. 「신경제사회학의 이해」. 역사비평사. pp. 195-210.

Weber, Max. 1951(1920). The Region of China translated by Hans H. Gerth. New York: Free Press.

11. 표와 그림은 다음과 같이 작성한다.

- 1) 하나씩 별지에 작성하되 본문 속에 들어갈 자리를 지정하여 “〈표 1〉 여기에 제시”와 같이 표시한다.
- 2) 제목은 “〈표 1〉...”과 같은 형식으로 표나 그림의 위에 적는다.
- 3) 설명주는 “주”로 시작하고 출처는 “자료: ”로 시작하여, 표나 그림의 아래에 적어 놓는다. 범례도 그림의 하단에 표시한다.
- 4) 표 속에 칸과 행에는 적절한 범주명을 반드시 넣어주어야 한다.
- 5) 표의 선은 맨 위에 맨 아래 선 및 첫 번째 열의 밑선 까지만 굵도록 한다.
- 6) 그림은 색을 넣어 그려도 좋으나, 인쇄시에는 흑백으로 표현됨을 유의한다.
- 7) 그림에는 x축과 y축과 곡선 · 면적 등으로 표현된 각 부분의 명칭을 반드시 붙여주어야 한다.
- 8) 통계적 유의도는 “* $p < .05$.” “* $p < .01$.” “*** $p < .001$ ”과 같이 표기한다.

편집위원 명단

편집위원장: 심재만(고려대 사회학과)

편 집 위 원: 김수한(고려대 사회학과)	김재우(전북대 사회학과)
김지훈(인하대 사회교육학과)	신인철(서울시립대 도시사회학과)
이해진(충북대 사회학과)	정고운(경희대 사회학과)
조정우(경남대 사회학과)	황선재(충남대 사회학과)

(이상 가나다순)

편 집 간 사: 백승현(고려대 한국사회연구소)

한국사회 제22집 1호

2021년 6월 29일 · 인쇄

2021년 6월 30일 · 발행

편집 · 발행/고려대학교 한국사회연구소

서울 성북구 안암동 5가 1번지

전화: 02-3290-1651 팩스: 02-924-4365

E-mail: lab050@korea.ac.kr

한국사회 투고: socialresearchku@gmail.com

Homepage: <http://isrku.org>

인쇄 · 출판/도서출판 새로문화

전화: 02-313-1431 팩스: 02-313-1434

ISSN 1229-036X

Journal of Social Research

Vol.22 No.1 / June 2021

* 이 책은 한국리서치의 지원으로 발간되었습니다.

Institute of Social Research, Korea University
ISSN 1229-036X