

국 가 인 권 위 원 회

차 별 시 정 위 원 회

결 정

제 목 사상 및 정치적 의견을 이유로 한 여성 작가 배제
관행 개선을 위한 의견표명

주 문

1. 이 사건 진정은 각하한다.
2. 문화체육관광부장관에게, 다음과 같이 의견을 표명한다.
 - 가. 게임업계 내 여성혐오 및 차별에 대한 실태조사를 실시하고, 실태조사 결과에 따라 해당 관행을 개선할 수 있는 방안을 마련하기 바란다.
 - 나. 「문화예술진흥법」상 “문화예술”의 범위에 “게임” 분야 중 창작성을 인정할 수 있는 활동(음악, 미술, 서사 등)을 포함하는 법률 개정 추진을 검토하기 바란다.
3. 한국콘텐츠진흥원장에게, 게임 업계에서 인권적 가치가 확산되고 사회적 약자가 보호받을 수 있도록 게임콘텐츠 제작 지원 사업의 업체 선정기준을 개선하는 등 여성혐오 및 차별적 관행을 근절하기 위한 대책을 마련

하기 바란다는 의견을 표명한다.

4. 피진정인들에게, 게임 사용자들의 여성혐오·차별 언행을 적극적으로 방지하고, 게임 사용자들의 혐오·차별 요구에 따른 계약 중지 등 창작자와 종사자들에 대한 불이익 대우를 중단하며, 피해자들이 관련 업계에서 다시 활동할 수 있는 환경을 조성하기 바란다는 의견을 표명한다.

이 유

I. 진정사건 조사결과

1. 사건개요

가. 사건번호 : 18진정0802200·18진정0802400·18진정0802401·18진정0802600
·18진정0802800·18진정0802900·18진정0802901·18진정0803000
·18진정0803200·18진정0807600(병합)

나. 사 건 명 : 사상 및 정치적 의견을 이유로 한 여성 작가 차별

다. 진 정 인 : 김○○

라. 피 해 자 : 별지 1 기재 목록과 같음

마. 피진정인 : 별지 2 기재 목록과 같음

2. 진정요지

진정인은 여성프리랜서 일러스트레이터 연대 대표이고 현재 전국여성노동조합 디지털콘텐츠창작노동자지회 지회장이다. 피해자들은 피진정인들과 외주 용역계약 또는 근로계약 등을 체결하고 작품을 제작한 게임 일러스트레이터 및 웹툰 작가이다.

가. 피해자 1(사건번호: 18진정0802200)

피해자 1은 2016. 11. 1. 페미니즘에 관심을 가지고 있다는 이유로 소셜 네트워크 서비스(이하 'SNS'라 한다)와 피해자 1이 작업하였던 '○○○○○○○○' 게임 카페 게시판에서 남성 사용자들로부터 많은 욕설과 비난을 받았다. 피진정인 1은 이를 이유로 진실 여부와 상관없이 '논란 일러스트레이터 교체'라는 명목 하에 해당 게임에서 피해자 1의 작업물을 삭제하였다. 피진정인 1의 행위로 인해 피해자 1은 관련 업계로부터 작업 의뢰가 단절되는 등 피해를 보고 있다.

나. 피해자 2(사건번호: 18진정0802400 · 18진정0802401)

1) 피해자 2는 3년 전 SNS에서 페미니즘 이슈에 “좋아요”를 눌렀다는 이유로 2018. 3. 26. 디시인사이드와 루리웹 등의 커뮤니티에서 모욕적인 언사로 언급되는 등 사이버 괴롭힘을 당했다. 그런데, 피진정인 2는 남성 사용자들의 요구로 '△△△△'라는 게임 안에서 사용되고 있던 피해자 2의 작업물을 내리겠다는 공지하고 삭제하였다. 이후 피해자 2는 관련 업계에서 작업 의뢰가 들어오지 않거나, 연달아 다른 회사에서도 작업물이 사용되지 않았고, 작업물 공개불가 조치 등의 피해를 입었다.

2) 피해자 2는 2~3년 전 SNS에서 페미니즘 관련 이슈에 “좋아요”를 누르거나, 관련 게시글을 리트윗(온라인상 공유)하였는데, 피진정인 3은 이를 이유로 2018. 3.경 '□□□□□□' 게임에서 피해자 2의 작업물(축전 등)을 게시하지 않았고, 외주용역계약도 더 이상 체결하지 않는 등 불이익을 주었다.

다. 피해자 3(사건번호: 18진정0802600)

피해자 3은 개인 SNS에 한국여성민우회 단체의 트윗을 리트윗하고 부당한 일을 당했던 업계 여성노동자에 관한 이슈에 “좋아요”를 눌렀는데, 피진정인 3은 이를 이유로 ‘□□□□□□’ 게임에서 피해자 3이 작업한 그림과 무료로 제공한 축하그림을 올리지 않았다.

라. 피해자 4(사건번호: 18진정0802800)

피해자 4는 2018. 3. 26. 페미니즘 이슈에 “좋아요” 표시를 하고 리트윗하였다는 이유로 남성 사용자들에게 사이버 괴롭힘을 당했다. 피진정인 2는 남성 사용자들의 요구로 다음 날 ‘△△△△’ 게임에서 사용되고 있던 피해자 4의 작업물들을 사전연락 없이 내리고 퇴출하였다.

마. 피해자 5(사건번호: 18진정0802900 · 18진정0802901 · 18진정0803000 · 18진정0807600)

피해자 5는 후술할 “○○○ 성우 사건”과 관련하여, 성우 교체를 반대하고 그를 옹호하는 내용의 글을 SNS에 올렸다. 이를 이유로 아래와 같은 불이익을 받았다.

1) 피진정인 4는 피해자 5의 여름 특집 웹툰 2편, XX 웹툰 2편을 전부 삭제하고, 피해자와 외주용역계약도 더 이상 체결하지 않는 등의 불이익을 주었다.

2) 피진정인 5는 신상 굿즈 제작을 위해 피해자 5가 보낸 일러스트 10장을 굿즈로 제작하지 않았고, 피해자 5와 더 이상 용역계약을 체결하지 않는 등의 불이익을 주었다.

3) 피진정인 6은 피해자 5의 ‘☆☆☆ ☆☆☆☆☆’ 튜토리얼 만화 3편을 삭제하고, 일러스트 카드를 사전 협의 없이 교체하는 한편, 피해자 5와 외주용역계약도 더 이상 체결하지 않는 등의 불이익을 주었다.

4) 피진정인 7은 피해자 5가 납품한 ‘◇◇◇’의 홍보 웹툰 14편을 업데이트하지 않았고, 피해자 5와 외주용역계약도 더 이상 체결하지 않는 등의 불이익을 주었다.

바. 피해자 6(사건번호: 18-진정-0803200)

피해자 6은 피진정회사인 주식회사 ○○○○에서 재직하던 중, 2016. 7. 후술할 “○○○ 성우 사건”을 보고 트위터에 “○○○ 성우를 지지합니다” 해시 태그 운동에 참여하였다. 그로 인해 피해자 6은 피진정인 1과 그 배우자에게 해당 글을 지울 것을 강요받았고, 이후 피진정인 1 등으로부터 잦은 개인 면담을 요구받아 2016. 10. 13. 퇴사하였다.

3. 진정인 주장

위 진정요지와 같다.

4. 피진정인 주장

가. 피진정인 1(주식회사 ○○○○ 대표이사)

1) 피해자 1과는 2015. 9. 15. 직접 외주용역계약에 의한 작업물 1건, 2014. 8. 1.과 9. 8. 유통사를 통한 간접 용역계약 후 권리를 이전받은 작업물 2건을 납품받았다. 그 중 캐릭터 < * * * > 원화만 ‘○○○○○○○○’ 캐릭터로 사용하였고 다른 2건은 품질이 낮아 사용하지 않았다. 용역대금은 3건 모두 지급하였다.

‘○○○○○○○○’ 게임은 사용자에게 캐릭터를 판매하여 매출이 발생하는 모바일 게임으로서 진정한의 작업물인 캐릭터 <* * * > 원화가 다른 캐릭터로 교체된 사실은 있으나 이는 판매량, 매출, 게임데이터, 작업물의 퀄리티 등 다양한 객관적인 요소를 종합적으로 고려하여 진행한 것일 뿐, 피해자 1의 페미니즘 사상 때문에 캐릭터를 교체하였다는 주장은 사실이 아니다.

피해자 1과 더 이상 용역계약을 하지 않은 것은 작업물의 품질 때문이었고 다른 이유는 없다. 피해자 1에게 마지막으로 한 작업 의뢰가 2015. 9.이었고 피해자 1의 작업물을 교체한 것은 2017. 11.이므로 시기상으로도 연관성이 없다.

2) 당 사는 2016. 5. 1. 피해자 6을 계약직 근로자에서 정규직으로 전환하였다. 당시 피해자 6은 같은 팀 팀원들과 개인적인 문제로 여러 차례 갈등이 있었고, 회사 측은 직원들 간의 갈등을 원만하게 해결하기 위해 아트팀 팀원들과 여러 차례 개별 면담을 하고 갈등 해소를 위한 노력을 하였다.

그럼에도 불구하고 피해자 6은 퇴사를 희망하여, 면담을 통해 퇴직을 만류하였으나 진정한은 2016. 10. 13. 자발적으로 퇴직하였다

나. 피진정인 2(주식회사 ○○○○○○ 대표이사)

1) 피해자 2와 4는 2015년 외주용역계약을 체결하였고 외주용역 작업물에 대한 대금은 용역 제공이 완료된 시점에 모두 지급이 되었다. 해당 작

업물에 대한 소유권은 회사에 있고, 그 사용여부 또한 게임 개발 및 서비스 과정에서 결정된다.

2) 게임 개발 및 서비스를 위해 많은 일러스트가 필요하고 완성된 일러스트가 게임 내에서 사용되어지기도 하고 폐기 및 교체되기도 한다. 이는 게임 서비스를 위한 하나의 과정으로 작가에게 통지 또는 승인을 받아야 할 의무는 없다.

3) 2015년 이후 피해자 2·4와 어떤 공식적인 접촉도 없었고, 개인의 창작활동을 방해하는 행위는 없었다.

4) 게임서비스는 사용자와의 소통이 중요한 요소로 보다 나은 서비스를 위하여 사용자의 요청을 반영하여 업데이트를 진행한다. 사용자의 반응을 살피지 않는 게임은 사용자 이탈로 인해 서비스를 종료할 수 있고 더 나아가 회사의 존폐도 결정지을 수 있다.

다. 피진정인 3(주식회사 ○○ 대표이사)

1) 피해자 2와 2016년 유상으로 외주용역 3건의 계약을 체결하였고, 2018. 2.에 4주년 축전 1건을 무상으로 부탁하였다. 계약대금은 모두 지급하였다.

2018. 4. 30.부터 디시인사이드 및 네이버공식카페의 사용자들이 피해자 2의 작품을 사용하는 것에 강한 불쾌감을 표현하며 항의한 바, 같은 해 5. 31.부터 피해자 2의 일러스트를 공개하지 못하고 보류하였다.

피해자 2를 차별하려는 의도는 없었고, 고객들의 항의를 수용하기 위해 불가피하게 취해진 조치였다. 2018. 4.경 일러스트 의뢰가 가능한 일정을 협의할 예정이었으나 고객 항의 때문에 진행하지 못하였다.

2) 피해자 3과 2013년~2018년간 유상으로 총 9캐릭터(17건)의 외주용역을 진행하였고, 2018. 2. 4주년 축전 1건을 무상으로 부탁하였다. 계약대금은 모두 지급하였다.

2018. 4. 30.부터 디시인사이드 및 네이버공식카페의 사용자들이 피해자 3의 작품을 사용하는 것에 강한 불쾌감을 표현하며 항의한 바, 같은 해 5. 31.부터 피해자 3의 일러스트를 공개하지 못하고 보류하였다.

피해자 3을 차별하려는 의도는 없었고, 고객들의 항의를 수용하기 위해 불가피하게 취해진 조치였다. 2018. 9. 이후에도 일러스트 의뢰가 가능한 일정을 협의하였으나 고객 항의 때문에 진행하지 못하였다.

라. 피진정인 4(주식회사 ○○○○○ 대표이사)

1) 당 사는 게임의 제작 및 서비스를 주요사업으로 하는 법인으로서는 주식회사 ▽▽▽▽▽가 개발한 온라인게임 ‘●●●●’를 2014년부터 서비스하고 있다.

2) 게임캐릭터를 이용하여 광고용 웹툰을 제작하고자 2015. 6. 30. 케이크믹스와 체결한 계약을 통하여 피해자 5 외 다수의 작가들이 제작한 웹툰 총 8편을 납품받았다. 2015. 7. 1. 타사와 체결한 계약을 통하여 다른 웹툰 작가 2명에게도 각 2편의 웹툰을 납품받아 피진정인이 운영하는 게임

관련 웹사이트 내에 게시하였다.

3) 2016. 7. 18. 위 게임 내 캐릭터의 목소리를 연기하는 ○○○ 성우가 메갈리아라는 단체의 티셔츠를 구매하였다는 이유로 온라인상에서 ○○○ 성우에 대한 비판여론과 비판에 반대하는 의견이 크게 충돌하였고 게임 불매운동까지 이어지게 되어, ○○○ 성우의 목소리를 삭제하였다.

4) 피해자 5는 2016. 7. 19. 트위터를 통하여 ○○○ 성우를 지지하고 피진정인의 조치를 비판하며 당사에 대한 보이콧 의사를 표시하였고, 온라인에서 피해자 5의 행위에 대한 찬반 논란이 다시 크게 발생하여 같은 달 28. 피해자 5가 제작한 웹툰을 홈페이지에서 삭제하였다.

5) 피해자 5의 웹툰은 위 게임을 홍보하기 위한 광고용 웹툰이었는데 위 사건으로 오히려 게임에 대한 불매운동이 강하게 일어나 광고 효과가 사라졌기 때문에 광고의 목적에 부합하지 않아 사용하지 않은 것이지, 피해자 5의 행위나 사상 때문에 삭제한 것이 아니다.

6) 소비자들이 작가와 작품, 모델과 광고, 드라마와 배우의 정체성을 별개로 판단하지 않고 양자를 동일시하여 불매운동을 하는 것은 드물지 않은 일이고, 연예인을 광고모델이나 드라마의 배우로 기용하였다가 연예인의 사적 논란이 발생하게 되면 사실 여부와 관계없이 일단 광고를 중단하거나 드라마에서 하차시키는 것도 예외적인 현상이 아니다.

7) 이 사건의 웹툰 광고도 피해자 5의 행위에 대한 평가나 차별 때문에 중단한 것이 아니며, 피해자 5와의 계약은 일종의 도급계약으로서 웹툰

에 대한 소유권, 저작권, 사용권한은 모두 피진정인에게 귀속되어 있는바, 피진정인이 이 사건 웹툰을 사용하여야 할 의무는 없다.

8) 2015년 홈페이지에 게재된 광고용 웹툰은 모두 14편이었으나 그 후에는 2017년에 2편이 추가로 게재된 것이 전부이고, 다른 웹툰 작가들과도 추가로 계약을 체결하지 않았다. 이는 웹툰의 비용 대비 광고효과가 미미하여 나타난 결과일 뿐 진정인에게 불이익을 준 바는 없다.

마. 피진정인 5(주식회사 ○○○ 대표이사)

1) 당 사는 피해자 5와 직접 용역계약을 체결한 사실이 없다. 피진정사는 피해자 5의 매니지먼트사인 주식회사 ▽▽▽와 2015. 3. 1. ~ 2017. 2. 28.간 피해자 5의 웹툰 ‘♠♠♠♠♠ ♠♠♠♠♠’의 캐릭터 및 일러스트레이션과 관련한 라이선스 계약을 체결하였다.

2) 위 라이선스 계약에 따르면 제공받은 일러스트 자체에 대한 대가를 별도로 지급하지 않고, 일러스트를 바탕으로 제작되어 실제 판매된 제품의 매출 중 일정 비율을 로열티로 지급하게 되어 있다.

3) 피해자 5는 ○○○○ 성우 사건(2016. 7. 18.)과 관련하여 당 사가 신제품을 출시하지 않았다고 주장하고 있으나, 해당 사건에 앞서 피해자 5가 건강상의 문제로 2016. 6. 3.부터 장기 휴재에 들어간 상태였다. 휴재 기간은 2016. 6. 3. ~ 2017. 4. 28.이었는데, 피진정사는 휴재 공지를 전달받고 작가의 복귀 시점까지 신제품 출시를 보류한 것이다.

4) 2017. 4. 28. 피해자 5가 복귀한 2017. 2. 28.은 주식회사 ▽▽▽와

의 라이선스 계약이 종료된 이후여서, 당 사가 주식회사 ∇∇∇에 재계약을 요청하였으나, 주식회사 ∇∇∇로부터 받은 답변은 '작가(피해자 5)가 라이선스 계약을 원하지 않고 현재 판매중인 라이선스 제품에 대해서도 판매 중지를 요청하였다'는 내용이었다.

바. 피진정인 6(주식회사 ○○○○○○○○○○ 대표이사)

1) 모바일 게임 '☆☆☆ ☆☆☆☆☆'의 튜토리얼 만화와 카드 일러스트의 제작 및 납품을 위해, 피해자 5와 2015. 6. 및 같은 해 10.에 2건의 외주용역계약을 체결하여 만화 1종, 카드 일러스트 3종을 납품받았다. 이 중 만화 1종과 카드 일러스트 2종은 게임 콘텐츠에 포함하여 사용되었으며, 나머지 카드 일러스트 1종은 준비과정에 그쳐 일반에 공개되지 않았다.

2) 피해자 5는 ○○○○ 성우 사건과 관련 하여 자신이 납품한 만화와 카드 일러스트가 교체되었다고 주장하고 있으나 이는 사실과 다르다. 튜토리얼 만화는 게임에 지속적으로 적용되어 오다가 2017. 3. 31. 게임런칭 3주년을 맞아 대규모 리뉴얼을 하는 과정에서 전반적인 캐릭터 및 사용자 매개체(UI, 유저 인터페이스) 디자인이 변경되었기 때문에 교체된 것이고, 공개되지 않은 일러스트 카드는 게임 콘텐츠에 포함되는 과정에서 게임 운영상의 판단에 따라 사용하지 않기로 결정한 것이다.

3) 피해자 5가 제작·납품한 다른 2종의 카드 일러스트(' * * * * *', ' * * * * *')는 처음 공개된 2015. 3. 30.과 2016. 1. 27. 이후 게임 서비스가 종료된 2018. 6. 28.까지 계속 적용되어 사용되었다.

사. 피진정인 7(주식회사 ○○○○○○ 대표이사)

1) 당 사는 ◇◇◇ 게임 서비스의 홍보 및 마케팅을 위해 피해자 5를 비롯한 웹툰 작가에게 게임을 활용한 콘텐츠 제작을 의뢰하였다. 피해자 5가 제작한 웹툰 <XX>는 ◇◇◇게임이 정식으로 런칭된 이후 뮤직비디오 등 다양한 마케팅 프로젝트들과 함께 공개할 예정이었는데, ◇◇◇ 게임 개발이 중단됨에 따라 이와 관련한 모든 홍보 및 마케팅 등 일체의 서비스 제공 계획도 보류되었다.

2) 피해자 5가 제작한 14편의 웹툰(최종화 납품은 2016. 11.)이 안타깝게 정식으로 서비스되지 못하였으나 계약에 따른 용역비용은 모두 정상적으로 지급하였다.

3) 참고로 ◇◇◇ 게임 관련 웹툰 작품 수는 피해자 5의 작품 <비타>를 포함하여 모두 27작품이며, 게임 개발 중단으로 인해 업데이트되지 못한 작품은 <XX> 이외에 모두 13작품이다. 피해자 5의 작품이 업데이트되지 못한 것은 게임 개발이 중단되었기 때문이지 피해자 5의 정치적인 의견이나 ‘●●●● 게임 관련 메갈리아 논쟁’과는 아무런 관계가 없다.

6. 진정사건에 대한 판단

가. 「국가인권위원회법」 제2조 제3호 및 같은 호 가목에서는 합리적 이유 없이 사상 또는 정치적 의견 등을 이유로 고용과 관련하여 특정한 사람을 우대·배제·구별하거나 불리하게 대우하는 행위를 “평등권 침해의 차별행위”라고 규정하고 있다. 피해자들은 후술할 “○○○ 성우 사건”과 관련하여 그를 지지하는 의사를 밝혔거나, 페미니즘에 대한 긍정적 관심 표명, 페미니즘 관련 이슈의 공유 등의 행위로 피진정인들로부터 직업수행상 불이익을 받았다고 주장하고 있다.

페미니즘은 다양한 사상적 배경과 활동양상을 가지고 있으나 기본적으로 그 사전적 의미가 “성별로 인해 발생하는 정치·경제·사회·문화적 차별을 없애야 한다는 견해”라고 할 수 있으며, 이는 역사적·사회적 맥락을 고려할 때 「국가인권위원회법」상 차별사유에 해당되는 사상 또는 정치적 의견으로 볼 수 있다.

나. 다만, 이 사건 피해자 1, 2, 3, 4, 5는 프리랜서 사업자로서 피진정 회사들과 게임 일러스트 또는 웹툰을 제작·납품하는 직접 또는 간접의 용역계약을 체결하고 이에 대한 납품대금 등을 받는 관계이므로 피진정사들과 근로계약을 체결한 근로자로 보기 어렵다. 따라서, 피해자 1, 2, 3, 4, 5와 관련한 진정은 「국가인권위원회법」 제2조 제3호 가목의 고용영역에 해당되지 않아 조사대상이 아닌 경우로, 「국가인권위원회법」 제32조 제1항 제1호에 따라 각하한다.

다. 피해자 6의 경우 피진정인 1이 대표이사로 있는 회사인 주식회사 ○○○○의 근로자였으므로 「국가인권위원회법」 제2조 제3호 가목의 고용영역에 해당된다. 다만, 피해자 6이 피진정인 1로부터 글을 지을 것을 강요 받는 등 부당함을 느껴 퇴사를 하였다고 주장하고 있는 시점은 2016. 10. 13.이고 진정이 제기된 2018. 11. 6.에 이미 진정의 원인이 발생한 날부터 1년 이상 경과하였으므로 「국가인권위원회법」 제32조 제1항 제4호에 따라 각하한다.

II. 의견표명

1. 검토배경

가. 우리 사회의 사회경제적 양극화가 심화됨에 따라 불안정한 현실에 대한 불안과 공포를 바탕으로 여성, 장애인, 이주민, 성소수자, 아동, 노인 등 사회적 약자와 소수자에 대한 혐오와 차별이 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 그러나 이러한 혐오와 차별이 공공연히 확산되고 있음에도 피해자들은 마땅한 구제의 수단이 없을 뿐만 아니라, 직업과 경제활동 등에서 2차 피해를 받기도 한다.

나. 이 사건 진정의 경우 우리 위원회의 조사대상에 해당되지 않는 등의 이유로 각하하였으나, 우리 사회에 만연한 혐오·차별 대상 중 하나인 여성 프리랜서가 온라인상에서 괴롭힘의 대상이 되고, 다수의 집단행동에 의해 사실상 업계에서 퇴출되어 경제적 불이익을 받고 있는 사건으로서, 언론에서도 수차례 다뤄왔던 심각한 사회 문제에 해당된다.

다. 피해자들이 온라인상에서 괴롭힘을 당했던 이유는 그들이 페미니즘과 관련한 글을 공유하거나 지지를 표했다는 것, 여성단체를 후원하거나 지지의사를 밝혔다는 것 등인데, 이는 피해자들이 성별에 따른 차별을 반대하는 행동을 함으로써 오히려 혐오와 차별의 표적이 되는 역설적 상황에 처하게 된 것을 보여주고 있다.

라. 혐오표현은 그 대상이 되는 사람 또는 집단의 평등권을 침해할 뿐 아니라 그 자체로 인격권, 명예 등을 훼손하며 이러한 혐오의 표현이나 행동이 지속적으로 반복하여 나타나는 경우 그것은 개인의 권리침해라는 수

준을 넘어 사회 전반에 심각한 해악을 야기한다.

따라서, 혐오표현의 심각한 해악성 등 진정내용이 갖는 사회적 의미와 피해자들이 입는 직업수행상의 불이익이 크다는 점 등을 고려할 때, 이 사건 진정은 각하하되 법적·제도적 개선과 기업들의 관행 개선이 필요한 사안으로 판단되어, 「국가인권위원회법」 제19조 제1호 및 제25조 제1항에 따라 다음과 같이 의견표명을 검토하였다.

2. 진정사건의 발생 배경 및 관련 정황

가. 온라인상 여성 혐오와 메갈리아의 발생

1) 메르스 감염병이 확산되고 있던 2015. 6. 초 인터넷 커뮤니티 사이트 디시인사이드에는 메르스 바이러스 관련 정보를 공유하기 위한 “메르스 갤러리”가 신설되었다. 그런데, 당시 홍콩에서 메르스 증상을 보인 한국인 여성 2명이 격리조치를 거부하였다는 뉴스가 전해지면서 온라인상에서 여성혐오 발언들이 퍼져나갔고, 여성들은 위 메르스 갤러리에 여성혐오를 반박하는 글을 게재하였다.

2) 이후 2015. 8. 메르스 갤러리에서 활동하던 사용자들이 별도의 인터넷 사이트로 독립하였고, 사이트의 명칭으로 노르웨이의 페미니스트 작가 게르트 브란튼베르크의 소설 『이갈리아의 딸들』과 메르스를 합쳐 ‘메갈리아’라는 합성어를 사용하였다.

3) 메갈리아는 기존의 페미니즘 운동과는 달리 ‘미러링’이라는 전략으로 여성혐오에 대항하였다. ‘미러링’은 남성들이 사용하는 여성혐오의 표현과 방식을 남성과 여성의 성별을 바꾸어 그대로 사용하는 방식으로, 사회적

으로 이에 대한 찬반 양론이 있다.

나. '●●●●' 게임 성우 교체 사건('○○○' 성우 사건)

1) 주식회사 ▽▽▽▽▽에서 개발하고 주식회사 ○○○○○에서 서비스하는 온라인 게임 '●●●●'의 캐릭터 XX의 목소리를 연기한 성우 ○○○이 2016. 7. 18. 자신의 트위터에 "Girls Do Not Need A Prince"라는 문구가 프린트된 티셔츠를 입은 사진을 게재하였다.

2) 위 티셔츠는 메갈리아의 파생 사이트인 메갈리아4가 페이스북으로부터 페이지가 두 차례 삭제된 것에 대해 소송을 제기하기 위해 필요한 비용을 마련하고자 제작·판매한 것이다.

3) ○○○ 성우가 트위터에 티셔츠 인증 사진을 게시한 후 ●●●● 홈페이지에는 메갈리아에 대해 반감을 가진 사용자들의 성우 교체 요구가 쇄도하였고, 이에 주식회사 ○○○○○는 티셔츠 사진이 게재된 다음 날인 7. 19. 캐릭터 XX의 성우를 교체하기로 발표하였다.

4) 이 사건의 여파로 게임개발자연대는 '○○이 ○○○씨와의 계약을 일방적으로 파기한 건에 대해 크게 우려하고 있고, 이러한 결정이 앞으로 게임개발자들의 정치적 의사 표명을 막고, 특히 여성 개발자들의 목소리를 억압할 수 있다고 생각한다'는 내용의 성명을 발표하였다. '메갈리아'를 비롯한 인터넷 커뮤니티 기반 여성 단체 회원들은 7. 22.과 7. 25. 이틀간 ○○○○ 본사 앞에서 항의 시위를 하였다.

다. 게임 및 웹툰 업계 여성 작가에 대한 사이버 괴롭힘 및 퇴출 요구

1) “○○○○ 성우 사건” 이후 게임 또는 웹툰 업계에서는 소위 ‘메갈 사냥’이라는 일종의 사이버 괴롭힘 행위를 하는 사용자들이 늘어나게 되었는데, 이들은 게임 일러스트레이터 및 웹툰 작가들이 SNS 등에 단순히 페미니즘에 호의적인 글을 쓰거나, 페미니즘 관련 글을 옮기거나, 페미니즘 관련 단체 사이트를 구독하기만 하여도 사이버 공간에서 해당 작가들에게 집단 괴롭힘을 가하였다.

2) 나아가 이들은 작가 개인에 대한 사이버 괴롭힘 뿐만 아니라, 작가들이 관여한 게임이나 웹툰에 대해 불매운동을 벌이거나 게임회사 등에 해당 작가들의 작품을 사용하지 말라는 압력을 가하는 방식으로, 작가들의 직업수행에 불이익을 주는 행위를 하기도 하였다.

3) 이들은 주로 트위터(twitter.com), 인터넷 커뮤니티 사이트 디시인사이드(www.dcinside.com), 비디오게임 전문 사이트 및 커뮤니티 루리웹(www.ruliweb.com), 게임 웹진 인벤(www.inven.co.kr) 등에서 페미니즘과 관련되었다고 생각되는 작가들에 대한 사이버 괴롭힘과 퇴출 운동을 하였다.

4) 대체로 게임 일러스트레이터와 웹툰 작가는 게임회사 등과 근로계약을 맺는 근로자 신분이 아니라, 외주용역계약을 체결하고 작품을 납품한 후 납품대금을 받고 작품의 소유권과 저작권 등을 모두 회사에 귀속시키기 때문에 사용자들의 퇴출 요구에 매우 취약할 수밖에 없다.

3. 피해자들의 게임업계 배제와 피진정인들의 관련 여부

가. 피진정인들은 게임 및 웹툰 작가들에 대해 외주계약에 따른 대금을 모두 지급하였고, 작업결과물의 소유권과 저작권이 모두 피진정사들에게 귀

속되므로 이를 사용할 지 여부는 피진정인들의 경영상 판단에 따른 것일 뿐이고 반드시 사용해야 할 의무가 발생하는 것은 아니라고 주장하고 있다.

나. 또한 일부 피진정인들은 게임개발이 중단되었거나, 게임 캐릭터 및 사용자 매개체(UI) 디자인의 변경, 작가의 휴재 등 외부적 요인으로 인해 피해자들의 작업물을 교체하거나 사용하지 않았을 뿐, 위와 같은 사용자들의 사이버 괴롭힘과 퇴출 운동 등과는 관계없다는 입장도 피력하고 있다.

다. 그러나 피진정인 4(주식회사 ○○○○○ 대표이사)는, 온라인상에서 작가에 대한 비판여론이 있었고 이것이 게임에 대한 불매운동까지 이어지는 상황이어서 작업물을 사용하지 못했음을 인정하고 있고, 피진정인 3(주식회사 ○○ 대표이사)도 사용자들이 해당 작가의 작품을 사용하는 것에 강한 불쾌감을 보여 일러스트를 공개하지 못했다고 답변하였다.

라. 피진정인 2(주식회사 ○○○○○○ 대표이사)는 ‘게임 개발 및 서비스에서 완성된 일러스트를 사용하거나 폐기·교체하는 것은 서비스를 위한 하나의 과정’일 뿐이라며, 작가의 개인적 신념이나 활동과 작업물을 사용하지 않는 것이 무관하다고 주장하면서도 ‘보다 나은 서비스를 위해 사용자의 요청에 따라 업데이트를 진행하며, 사용자의 반응을 살피지 않는 게임은 사용자 이탈로 사업상 타격을 입을 수도 있다’고 하는 등 온라인상의 퇴출 운동이 일정 부분 영향을 미쳤음을 간접적으로 인정하고 있다.

마. 또한 관련 자료를 살펴보면, 피진정인 1(주식회사 ○○○○ 대표이사)은 2016. 11. 2 게임 ‘○○○○ ○○○’ 공지사항에 “논란이 발생하거나 또는 논란이 발생할 가능성이 있는 이미지는 원활한 게임 플레이 및 운영

을 위해 교체가 진행될 예정”이라고 게시하였다. 피진정인 2(주식회사 ○○○○○ 대표이사)는 게임 ‘△△△△’의 공지사항에 “현재 문제가 되고 있는 일러스트는 과거 비용을 지급하여 외주 제작된 일러스트이며, 많은 △△님들의 의견에 따라 해당 일러스트를 새롭게 제작하여 교체할 예정”이라고 게시하였다.

바. 피진정인 3(주식회사 ○○ 대표이사)은 피해자 3(○○○)에게 보낸 사과 이메일에 “금년에는 게임업계에 사회적인 이슈가 발생되어 □□(○○○)님께서 보내주신 축전을 게재할 수가 없는 상황”이라고 하였고, 피진정인 6(주식회사 ○○○○○○○○○○○○○○○○○ 대표이사)이 피해자 5(○○○)에게 보낸 이메일에는 “최근 ◎◎◎ 성우 관련으로 시작된 논란이 다수의 커뮤니티에 퍼져 분쟁이 확대된 실정입니다. 이에 대해 여론이 과열된 상태로.. (중략)... 현재 논란에 직·간접적으로 관여되신 작가님들께 당분간 발주를 드리는 것이 어렵게 되었습니다”라는 내용이 있다.

사. 피진정인 5(주식회사 ○○○ 대표이사)는 피해자 5의 작품을 굿즈로 제작하지 않은 이유가 2016. 6. 3.부터 피해자 5가 휴재에 들어갔기 때문이며, 따라서 같은 해 7. 18. 발생한 “◎◎◎ 성우 사건”과 무관하다고 주장하고 있으나, 피진정사의 담당자가 피해자 5에게 2016. 9. 21. 보낸 이메일에도 ‘굿즈(쿠션) 샘플이 제작되어 확인을 받고자 한다’는 내용이 있어, 제품 제작을 중단한 이유가 반드시 피해자 5의 휴재 때문이었는지 의문이 있다.

아. 피진정인 7(주식회사 ○○○○○ 대표이사)은 피해자 5의 웹툰을 게재하지 않은 것은 ◇◇◇◇ 게임 개발 중단으로 인한 것일 뿐이며, 해당 게임

과 관련한 총 27편의 웹툰 중 피해자 5의 작품을 포함하여 14편의 작품이 게재되지 못하였다고 주장하고 있다. 그러나, 피해자 5가 웹툰 최종화를 납품한 시점은 2016. 11.인데, ◇◇◇ 게임의 북미 서비스는 2017. 11.에 종료되었고 국내에서는 2018. 2.에 개발 중단이 공지되었다. 피해자 5의 작품 외에 게재되지 않은 작품 13편의 최종화 원고 수령 시점은 2017. 11. ~ 2018. 6.이므로 모두 게임 개발 중단이 결정된 시점에 납품받은 것이나, 유독 피해자 5의 작품만 개발 중단 시점 훨씬 이전에 납품이 완료되었음에도 게재되지 못하였다.

자. 이상의 내용을 종합해 보면, 피진정인들이 피해자들의 작품을 사용하지 않고 피해자들을 배제한 것은 사용자들의 퇴출 요구와 완전히 무관하다고 보기는 어렵다.

4. 판단

피해자들과 피진정인들의 주장 및 언론기사, 관련 자료 등을 고려할 때, 사용자들에 의해서 페미니즘과 관련이 있다고 간주된 게임 및 웹툰 업계 작가들에 대한 사이버 괴롭힘이 있었고, 이들에 대한 퇴출 요구가 있었으며 그로 인하여 관련 업계에서 피해자들의 작업결과물이 사용되어지지 않거나 용역계약이 끊기는 등 직업수행상 불이익을 받게 된 점은 일정 부분 사실로 인정된다.

이에 대하여 피진정인들은 피해자들의 작업물을 사용하지 않거나 피해자들과 계약을 진행하지 않은 것은, 영리를 추구하기 위해 소비자들의 반응을 살피고 그 요구를 반영할 수밖에 없는 사업자로서의 불가피한 판단이었을 뿐, 피해자들의 개인적인 신념이나 사상, 정치적 견해에 대해 평가하고

그에 대해 지지 또는 반대한 것은 아니라고 주장하고 있다.

그러나, 역사적·구조적 차별을 받아온 여성의 인권을 신장시켜 평등한 사회를 실현시키고자 하는 페미니즘의 본래적 의미를 고려할 때, 피해자들의 행위나 활동이 사회 상규에 직접적으로 반하는 것이 아닌 한, 페미니즘과 관련한 글을 공유하거나 지지를 표했다는 것을 이유로 온라인상에서 괴롭힘 및 혐오 대상이 되고 다수의 집단행동에 의해 사실상 직업수행에 있어 불이익을 받는 것은 부당한 일이므로, 법령·제도·관행의 개선이 필요하다고 판단된다.

가. 게임업계의 혐오 및 차별 실태조사와 개선 대책 마련

1) 한국콘텐츠진흥원에서 발행한 『2019 대한민국 게임백서』에 따르면, 2018년 게임산업 종사자 수는 총 85,492명으로 이 중 게임 제작 및 배급업체 종사자 수는 37,035명이다. 종사자의 성비를 보면 남성이 70.1%, 여성이 29.9%로 게임산업은 대표적인 남초 산업이고, 직종별로는 개발 58.9%, 디자인 18.2%, 마케팅 10.3% 등으로 피해자들과 같은 디자인 분야 여성 종사자는 성별·직종별 구성비에서 모두 소수이다.

2) 또한, 여성가족부에서 2018년에 발간한 『게임문화산업 특정 성별 영향평가』에 따르면, 점차 완화되어 가는 경향이 있음에도 불구하고 여전히 게임문화에서는 성별 고정관념, 여성 신체의 성적 도구화 문제가 나타나고 있고, 특히 게임 이용자들이 영위하고 있는 문화에서는 일부의 남성 이용자들이 과대표되어 성희롱이나 성차별이 빈번하게 일어나고 있다.

3) 게임 산업에서 여성에게 불평등한 문화가 우세할 뿐만 아니라 성

별 구성과 직종별 구성에서 여성이 소수자의 지위에 있고, 근로자 신분도 아닌 피해자들과 같은 여성 창작자들에게 결코 호의적인 작업 환경을 기대하기는 어려울 것이다. 그 결과 고용 관계가 아니라 한계로 인하여 작가 개인의 신념이 사용자들에게 혐오의 표적이 되었을 때, 손쉽게 퇴출 요구 대상으로 낙인 찍혀 직업수행에 어려움을 겪는 등 취약한 노동환경이 조성될 수밖에 없다.

4) 따라서, 문화체육관광부장관은 게임업계 내 혐오 및 차별에 대한 실태조사를 실시하고, 실태조사 결과에 따라 해당 관행을 개선할 수 있는 대안을 마련할 필요가 있다.

나. “예술인”의 범위 확대 및 법적 보호

1) 「문화예술진흥법」 제2조에 따르면 “문화예술”이란 문학, 미술(응용미술 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화를 말한다. 웹툰 작가인 피해자 5를 제외한 다른 피해자들의 경우 “게임”이 “문화예술”의 범위에 포함되지 않기 때문에 예술인으로 인정받을 수 없다.

2) 「문화예술진흥법」상의 “문화예술” 정의 규정은 현행 「예술인 복지법」 제2조를 준용하고 있고, 예술인을 고용보험 대상으로 포함시킨 개정 「고용보험법」에서도 준용되었으며, 지난 제20대 국회에서 발의되었다가 임기 만료로 폐기된 「예술인의 지위 및 권리보장에 관한 법률(안)」에서도 준용되었다. 따라서, 게임 개발에 참여한 작가, 일러스트레이터, 음악가들은 현행 법상 예술인으로 인정받고 보호받을 수 없다.

3) 「예술인 복지법」 제6조의2는 “문화예술용역에 관한 기획·제작·유통업에 종사하는 자로서 예술인과 계약을 체결하는 자는 예술인의 자유로운 예술창작활동 또는 정당한 이익을 해칠 우려가 있는 불공정행위를 하거나 제3자로 하여금 이를 하게 하여서는 아니 된다”고 규정하고 있어, 「문화예술진흥법」상 “문화예술” 정의에 “게임”이 포함된다면 피해자들의 예술인으로서의 권리가 보장될 수 있을 것으로 보인다.

4) 또한, 2020. 12. 10. 시행 예정인 개정 「고용보험법」 제77조의2는 근로자가 아니면서 「예술인 복지법」 제2조 제2호에 따른 예술인 등 대통령령으로 정하는 사람 중 문화예술용역 관련 계약을 체결하고 다른 사람을 사용하지 않고, 자신이 직접 노무를 제공하는 사람에 대해 고용보험 특례를 적용하여 예술인의 직업수행 안정성을 법적으로 보호하게 된다.

5) “게임”이 예술의 범주에 포함될 것인지 여부는 아직 논쟁 중인 사항이나, 2012년 뉴욕현대미술관은 비디오게임 14종을 예술작품으로서 미술관에 소장하고 전시하는 기획을 하였으며, 같은 해 미국의 음악상인 그래미상 비주얼미디어 음악후보에 비디오게임에 삽입된 음악이 후보에 오른 사례가 있고, 「문화예술진흥법」상의 “문화예술” 정의는 고정되어 있는 것이 아니라 사회적 환경의 변화에 따라 그 범위가 점차 확대되어 온 것을 고려할 때, “문화예술”의 범주를 게임까지 확대하는 방안을 검토하는 것이 바람직할 것이다.

5) 이에 게임 분야 중 창작성을 인정할 수 있는 활동(음악, 미술, 서사 등)에 대해서는 “문화예술”에 포함하는 방향으로 「문화예술진흥법」을 개정함으로써, 게임 개발과 관련한 창작자들이 불공정한 예술 환경으로부터

보호받을 수 있도록 의견을 표명한다.

다. 게임산업 지원기준 개선 등을 통한 취약계층 보호

1) 위에서 살펴본 바와 같이, 게임산업은 대표적인 남초산업으로 이 사건 피해자들과 같은 여성 일러스트레이터는 성별 구성에서나 직종별 구성에서 모두 소수자이다. 또한, 고용계약을 체결한 근로자가 아닌 외주용역 작가라는 구조적인 한계로 근로자에게 보장되는 법적·제도적 보호를 받기 어렵다. 이에 정부의 게임산업 육성 사업과 관련하여 취약한 위치에 있는 외주용역 작가들에 대해 보호방안을 검토해 본다.

2) 한국콘텐츠진흥원은 문화체육관광부 산하 준정부기관으로서 방송, 게임, 음악, 패션, 애니메이션, 캐릭터, 만화 등 장르별 산업 지원과 해외수출 기업 및 전문인력 육성, 문화기술 개발, 정책연구와 금융 지원 등 사업을 하는 기관이다. 동 기관은 게임산업과 관련 게임콘텐츠 제작지원 사업을 하고 있는데, 2019년에는 ‘기능성게임 활성화 지원,’ ‘차세대 게임콘텐츠 제작 지원,’ ‘첨단융복합 게임콘텐츠 제작 지원’ 분야에서 64개 게임회사를 선정하여 총 147억여원을 지원하였다.

3) 위 지원사업의 업체 선정기준에는 100점 만점 중 10점이 배정된 ‘사회적 가치’ 항목이 있는데 이 항목은 일자리 창출(4점), 성폭력 근절(1점), 소재지역(2점), 지역경제 활성화(3점)로 구성되어 있어, 종사자들의 노동권, 인격권, 평등권 등 인권보호와 관련하여 변별력 있는 평가지표로서의 역할을 하기는 어려울 것으로 보인다.

4) 따라서, 한국콘텐츠진흥원은 게임산업 지원사업을 추진하면서, 개인

의 신념 등으로 인하여 혐오 피해를 입고 직업수행상 불이익을 받을 수 있는 취약계층 종사자들을 보호하기 위하여 적절한 평가지표를 마련하는 등의 방법으로 업체 선정기준을 개선하고, 사회적 가치 평가 항목의 강화를 통해 기업의 책임성을 제고하고 취약계층 종사자들에 대한 보호가 미흡한 업체들이 예산 지원에서 배제되도록 함으로써, 게임 산업에서 혐오표현 확산을 방지할 수 있는 방안을 강구하여야 할 것이다.

5) 또한, 게임산업 지원사업 선정기준의 개선에서 더 나아가, 게임산업 및 이용자·종사자가 영위하는 게임문화에서 나타나는 성차별적 관행의 개선을 위해 한국콘텐츠진흥원의 게임산업 육성 및 지원사업 전반에 걸쳐 대책을 마련할 필요가 있다.

6) 한국콘텐츠진흥원의 게임산업 지원사업이 공공부문에서 민간부문으로의 지원이라는 점을 고려할 때, 산업의 육성과 진흥이라는 경제적 측면 뿐만 아니라 올바른 인권적 가치를 확산하고 사회적 약자가 보호받을 수 있도록, 사업을 추진하여야 할 것이다.

라. 기업의 인권존중 책임과 피해자들의 직업수행 환경 개선

1) 유엔 인권이사회는 2011년 기업의 인권존중 책임을 명시한 「유엔 기업과 인권 이행지침」을 승인하였고, 이러한 기업의 인권존중 의무로부터 혐오표현에 대한 기업의 대응이 필요하다는 원칙이 도출된다고 할 수 있다. 또한, 2019. 6. 유엔 사무총장이 발표한 “혐오표현에 관한 유엔 전략 및 행동계획”은 ‘혐오표현 근절을 위하여 국가, 민간기업, 미디어, 시민사회 관계자 등과의 협력’을 강조하고 있고, 같은 해 10. 유엔 표현의 자유 특별보고관이 유엔 총회에 제출한 보고서(A/74/486)에는 정보통신기술 분야 기업들

에게 “기업의 혐오표현 규정이 국제 인권법에 따라 시행될 수 있도록 콘텐츠 정책을 채택할 것”을 권고하였다.

2) 우리 위원회는 2016. 7. 19. “기업과 인권 국가인권정책기본계획” 수립을 권고하면서, 기업은 인권존중책임을 자각하여야 하며, 그 규모나 기업 활동 지역에 상관없이 기업 활동 과정에서 직접 타인의 인권을 침해해서는 안 될 뿐만 아니라 국내외의 공급망에서도 인권침해가 발생하지 않도록 유의해야 함을 명시하였다.

3) 피진정인들은 피해자들에 대한 배제가 페미니즘 관련 이슈와 무관하다고 주장하거나, 사용자들의 요구와 반응을 반영하여 서비스를 제공한 것일 뿐 피해자들의 개인적인 신념이나 사상, 정치적 견해를 이유로 차별한 것이 아니라고 주장하고 있다. 자본주의 사회의 기업은 이윤을 추구하는 것이 중요한 목적이고, 이를 위해 소비자에게 최대의 만족을 줄 수 있는 재화와 용역을 제공하기 위해 노력하는 것이 중요할 것이다. 따라서, 영리를 목적으로 하는 기업은 그 기업의 주요한 고객이라고 할 수 있는 소비자가 추구하는 가치에 동조하기 마련이며, 때로는 그 과정에서 종사자의 가치와 소비자의 가치가 충돌할 때 소비자에게 유리한 방향으로 경영상 판단을 하기도 한다.

4) 그러나, 기업도 사회의 일원이고 기업의 이윤 또한 사회로부터 창출하는 것임을 고려할 때, 소비자의 요구가 인권·정의와 같은 기본적 가치에서 이반된 것이라면 이를 무시하거나 소비자를 설득하는 것이 책임을 다하는 기업의 모습일 것이다. 따라서, 피진정사들은 유엔의 “기업과 인권 이행지침” 및 우리 위원회의 “기업과 인권 국가인권정책기본계획” 등에서 제

시하고 있는 기업의 인권존중 의무에 따라 기업을 경영함으로써 사회적 가치를 추구하는 모범적 기업이 되어야 한다.

5) 최근 게임업계에서 이러한 바람직한 기업의 대응이 주목받은 바 있다. 모바일게임의 개발 및 유통사인 ○○○○○○사는 게임 종사자의 사상에 대해 문제를 제기한 사용자에게 ‘게임과 관련된 문의가 아닌 각 개인이 가지고 있는 사상과 관련된 내용에 대하여 원하는 답변을 드리기가 어렵다’는 답변을 하였다. 또한, 혐오표현과 관련하여 해당 게임에서는 ‘성별, 인종, 종교, 나이 등 개인이나 집단의 정체성을 이루는 특성에 따른 특정 인구 집단을 대상으로 하는 혐오에 대해 일체 반대한다’는 원칙을 뚜렷하게 밝히기도 하였다.

6) 위 ○○○○○○사의 사례는 기업이 때로 고객의 요구에 반할 지라도 혐오에 대한 반대 입장을 분명히 천명하고, 이를 기업활동의 준거로 삼겠다는 것으로서 기업의 인권존중 의무를 실행하는 모범적 사례로 보인다.

7) 만약 피해자들이 위법하거나 비윤리적인 행위를 하여 기업이 제공하는 서비스의 가치를 직·간접적으로 훼손시켰다면 그들을 배제하라는 소비자들의 요구가 정당성을 가질 수도 있었겠지만, 이 사건 피해자들의 행위는 페미니즘 이슈와 관련한 소극적 의사표현에 불과하였고, 오히려 피해자들에 대한 모욕 등 온라인상에서 괴롭힘 행위를 하고 이들을 배제하라는 부당한 요구를 한 것은 게임 이용자들이었다고 보인다.

따라서, 피진정인들은 기업도 사회구성원의 하나로서 지켜야 할 윤리

와 책임이 있다는 점을 인식하고, 게임 이용자의 부당한 종사자 퇴출 요구에 동조하지 않거나, 혐오표현 및 부당한 종사자 퇴출 요구에 대해 제재를 함으로써, 혐오의 확산을 방지하고 피해자들이 관련 업계에서 다시 활동할 수 있는 환경을 조성하는 것이 바람직하다.

Ⅲ. 결론

이상과 같은 이유로 「국가인권위원회법」 제32조 제1항 제1호 및 제4호, 제19조 제1호, 제25조 제1항에 따라 주문과 같이 결정한다.

2020. 5. 26.

위 원 장 정 문 자

위 원 임 성 택

위 원 이 준 일

<별지 1>

피해자 명단

1. ○○○
2. ○○○
3. ○○○
4. ○○○
5. ○○○
6. ○○○

<별지 2>

피진정인 명단

1. (주)○○○○ 대표이사
2. (주)○○○○○○ 대표이사
3. (주)○○ 대표이사
4. (주)○○○○○○ 대표이사
5. (주)○○○ 대표이사
6. (주)○○○○○○○○○○○○○○○○○○ 대표이사
7. (주)○○○○○○ 대표이사