

2018년 한국여성신학회

정기학술대회

및 정기총회

『혐오와 여성신학』 출판기념

2018년 5월 12일(토) 10:00~12:30

이화여자대학교 대학교회 소예배실

2018년 한국여성신학회 정기학술대회 및 정기총회
- 여성신학사상 12집 『혐오와 여성신학』 출판기념 -

1부 정기학술대회 및 출판 축하(10:00-11:10)

인사말: 이숙진 회장

사회: 최순양 편집위원장

1. 『혐오와 여성신학』 소개

- 최순양 박사(이화여대, 조직신학)

2. 논문 발표

1) 정(情), 혐오에 대한 저항과 환대의 공간-스피박의 폐제와 전지구적 사랑을 중심으로
- 최유진 박사(호남신대, 조직신학)

2) 게임에 나타나는 여성의 성성-남성의 시선에 포획된 여성의 몸
- 이주아 박사(이화여대, 기독교교육)

3. 질의응답

4. 출판 축하 및 감사인사

『혐오와 여성신학』 동연, 2018

2부 정기총회(11:15-12:15)

사회: 이숙진 회장

1. 회원성수 보고	김희선 부서기
2. 개회 선언	이숙진 회장
3. 사업 보고	송진순 총무
4. 서기 보고	박지은 서기
5. 편집위원회 보고	최순양 편집위원장
6. 회계 보고	이주아 회계
7. 임원선거	이숙진 회장
8. 임기종료 선언	이숙진 회장
9. 기타 안건	신임 회장
10. 폐회 선언	신임 회장

3부 광고와 점심식사(12:30-1:30)

사진 촬영 및 점심 식사

1부 정기학술대회 및 출판 축하

1. 『혐오와 여성신학』 소개

- 최순양 박사(이화여대, 조직신학)

2. 논문 발표

1) 정(情), 혐오에 대한 저항과 환대의 공간-스피박의 폐제와 전지구적 사랑을 중심으로

- 최유진 박사(호남신대, 조직신학)

2) 게임에 나타나는 여성의 성성-남성의 시선에 포획된 여성의 몸

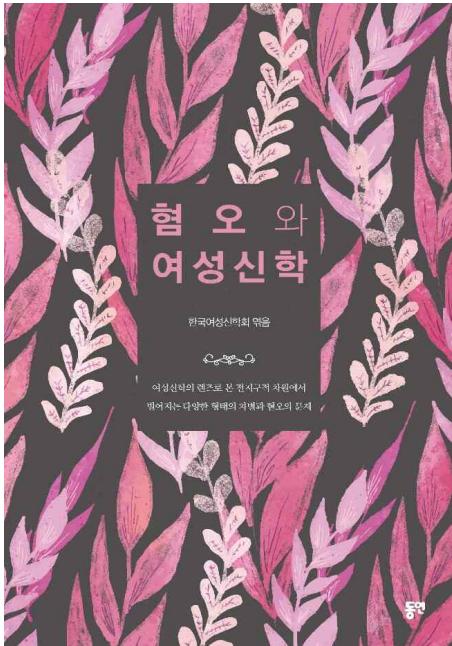
- 아주아 박사(이화여대, 기독교교육)

3. 질의응답

4. 출판 축하 및 감사인사

『혐오와 여성신학』 동연, 2018

<혐오와 여성신학> 한국여성신학회 엮음, 동연, 2018



1부 성서와 혐오

이은애 구약성서에 나타난 비체, 흐르는 것에 대한 혐오

박지은 여성의 타자화(他者化)와 여성 혐오 – 하와와 잠언의 여성들을 중심으로

송진순 여성 혐오의 시대, 비체로서 예수의 여성들

김진호 “남자와 동침하면 사형에 처하라”(레 20:13): 유대 귀환 공동체의 순결주의 정치학

2부 혐오에 관한 신학적 제안들

박진경 교회 여성 혐오와 기독교교육적 과제 – 여성의 목소리들을 중심으로

최유진 정(情), 혐오에 대한 저항과 환대의 공간 – 스피박의 폐제와 전 지구적 사랑을 중심으로

박재형 왜, 민중신학은 여성을 말하지 않았나?: 민중신학의 여성 담론을 통한 민중 개념 재고찰

3부 여성 혐오의 현상들

장영주 여성의 자기혐오: 융(C. G. Jung)의 그림자(shadow) 이론에 비춰본 여성의 여성 혐오

이주아 게임에서 나타나는 여성: 남성 중심적인 시선에 포획된 여성의 성성(性性) – MMORPG를 중심으로

최순양 한국에서 이주민 여성들이 겪는 혐오의 다양한 형태들

정(情), 혐오에 대한 저항과 환대의 공간 - 스피박의 폐제와 전 지구적 사랑을 중심으로

최유진 박사
(호남신학대학교, 조직신학)

I. 들어가는 말

요사이 한국사회는 ‘혐오’란 단어에 혐오가 생길 정도로 혐오현상이 넘쳐난다. 더구나 모든 혐오를 극복하고, 무화(無化)시키신 예수 그리스도의 사랑을 실천해야 하는 교회에서도, 혐오를 조장하고, 혐오행위에 공모하는 것이 목격된다. 남성 중심적인 가부장 문화 속에서 형성·유통·해석된 서구 기독교 전통이 한국사회의 유교가부장 문화와 부정적인 화학적 결합을 하여 한국교회 안의 성차별은 더 공고해졌고, 그 결과 강력한 여성혐오의 효과를 내고 있다. 한국 교회 안에서 구체적으로 벌어지고 있는 여혐현상을 극복하고, 혐오당하는 여성들에게 복음이 진정한 기쁜 소식이 될 수는 없는가? 교회가 혐오 발화자의 공간이 아니라 혐오 수취인들의 저항과 환대의 공간으로 기능할 수 있는가?

이에 본고는 맑시즘과 해체론을 사용하여 문학비평을 하는 폐미니스트 가야트리 스피박(Gayatri C. Spivak)의 “전지구적 사랑(planetary love)”이라는 개념을 한국인의 정(情) 개념으로 전유하여 교회가 혐오에 대한 저항과 환대의 공간이 될 수 있다고 제안할 것이다.

II. 혐오와 폐제(廢除, foreclosure, forclusion, Verwerfung) 그리고 전(全)지구적 사랑

2015년 메르스 사태 이후 한국사회에 여성혐오 현상이 본격화 되었다. 물론 이전에도 여남의 비대칭적 이분법에 근거한 여성 비하 태도와 행위들은 많았다. 그러나 학자들이 ‘혐오’라는 말에 주목하는 것은 이 말이 지닌 ‘정동(情動)’적인 성질 때문이다. 법철학자인 마사 너스바움(Martha Nussbaum)은 감정이란 그 대상과 대상에 대한 믿음에 의해 발생한다고 보았다. 그런데 여기서 대상에 대한 믿음은 객관적인 면과 주관적인 면이 함께 얹혀있는 가치평가의 영역이고, 따라서 감정에 의거해서 법적인 처벌 등의 공적 실행을 감행할 때는 이 감정이 근거 없는 믿음에 근거한 것인지, 합리적인 근거에서 나온 것인지, 타당성 여부를 잘 따져 보아야 한다고 주장한다.

그녀는 혐오는 그것과 비슷한 효과를 내는 감정인 분노와는 매우 다르다고 보았다. 법학자가 보기에 분노란 감정은 손상에 대한 반응이기 때문에 합리적으로 받아들일 수 있지만, 혐오는 “전염이라는 신비적 생각과 순수성, 불멸성, 비동물성-우리가 아는 인간 삶의 선상에 놓여 있지 않은-에 대한 불가능한 열망을 담고 있기 때문에 전형적으로 비합리적”이라는 것이다.¹⁾ 따라서 그녀는 혐오가 법의 기반이 되는 것에 반대한다. 그녀의 혐오에 대한 이러한 부정적인 반응은 혐오가 역사 속에서 지배계급의 이익을 위해 사용되었다는 사실 때문에 더 굳어지게 된다. 그녀는 “지배 집단은 자신이 지닌 동물성과 유한성에 대한 두려움과 역겨움을 느끼게 하는 집단이나 사람에게 혐오를 드러냄으로

1) 마사 너스바움 저, 조계원 옮김, 『혐오와 수치심: 인간다움을 파괴하는 감정들』(서울: 민음사, 2015), 36.

써 이들을 배제하고 주변화”해 왔다고 주장한다.²⁾ 또한 혐오는 전염이라는 핵심 관념을 통해 공고해지는데 사회는 성원 모두를 전염시키지 않기 위해 사회 구성원을 “서열화해서 특정 계층을 오염되어있고 혐오스러운 집단으로 단정”한다는 것이다.³⁾

이상에서 본 것처럼 너스바움은 혐오라는 기제가 갖는 비합리성, 무논리성을 반박한 반면, 버틀러(Judith Butler)는 ‘미러링(mirroring)’ 전략을 소개하며 혐오대상이 혐오를 발화하는 주체에게 저항할 수 있음을 역설한다. 그녀는 언어의 수행적 특성에 주목한 오스틴(John Langshaw Austin)의 언어이론을 사용하여 혐오발언에 대한 연구를 수행한다. 버틀러는 혐오발언을 오스틴의 언어행위 분류 중 ‘발언내행위’로 분류한 랭턴(Rae Helen Langton)과는 달리, ‘발언효과행위’로 분류한다. 발언내행위란 그것이 말해질 때 즉각적으로 선동하고, 폭력으로 작용한다고 간주되기 때문에 혐오발언의 대상인 수취인이 저항할 수 있는 여지가 없다. 그러나 버틀러처럼 혐오발언을 발언효과행위로 분류하면 처음 발언된 맥락에서 그 발언을 재맥락화 시킬 수 있는 가능성이 열리고 저항할 수 있게 된다.⁴⁾ 발화자의 의도를 넘어서게 된다. “언어 행위와 그 효과 사이의 간격을 인정하는 것은 저항발언(counter-speech), 즉 일종의 되받아쳐 말하기(talking back)의 가능성을 열 수 있다”는 것이다.⁵⁾ 혐오를 상대화시키고 혐오발화자의 의도를 무화시켜 그 말에서 자유로워질 수 있다는 뜻이다.

버틀러가 제안한 미러링 전략으로 우리는 혐오에 완전히 포획되지 않는 해방공간을 상상할 수 있게 되었다. 그렇다면 우리는 어떻게 하면 이런 저항 발언이 허용되는 저항의 공간을 열어젖힐 수 있을까? 스피박은 라캉(Jacques Lacan)의 용어를 전유해서 소개한 ‘폐제’란 개념에 주목하여 저항 공간의 가능성을 탐진하려고 한다. ‘폐제’란 본래 “저당물의 반환권 상실”을 의미하는 법률 용어였다.⁶⁾ 라캉은 이 ‘폐제’란 용어로 신경증과 정신병을 구분하는데, 신경증은 ‘어떤 것을 억압한 후 나타난 징후’인데 반해, 정신병은 ‘존재하는 것을 마치 없던 것처럼 취급하는 것’이다. 다시 말하면, 정신병은 억압이 아닌 폐제로 인한 병이다. 폐제된 것은 “사건이 발생할 가능성”이 아니라, “불가능의 표현 자체를 가능하게 하는 기표 혹은 기표들”이다.⁷⁾ 이는 화자가 ‘무언가가 불가능하다’라고 진술하는 것이 아니라, 이런 진술을 발화하기 위한 언어적 수단이 화자에게 결여되어 있는 사실을 가리킨다.⁸⁾ 이와 같이 폐제라는 개념은 기존 담론체계에서 포착할 수 없는 존재를 발견해 내어서 이 존재가 말을 할 수 있는 지점을 상상할 수 있도록 돋는다.

스피박은 ‘언어적 수단이 결여된 존재’인 ‘폐제된 존재’가 저항공간을 형성하는 것에 관심을 기울인다. 스피박은 ‘폐제된 존재’라는 개념으로 정치적·군사적 식민기간이 끝났으나 경제적·문화적으로는 여전히 식민주의 영향을 받고 있는 포스트식민주의 시대의 약자들을 설명하고자 했다. 이들은 ‘서구적 주체’라는 개념으로는 포착할 수 없는 존재이다. 이들은 과거 식민주체국들과 구미의 경제 강국을 중심으로 형성된 신(新)식민체제에서 재현되지 못하거나, 재현되어도 서구의 관점으로만 재현되는 남반구(제 3세계)의 여성들이다. 그녀는 이런 폐제된 여성들을 ‘서발턴(subaltern, 하위주체) 여성’이란 이름을 붙이기도 한다.⁹⁾ 스피박은 전지구적 자본주의의 바탕 위에 그려진 신식민체제 속

2) 앞의 책, 37

3) 앞의 책, 159.

4) 유민석은 발언내행위는 무언가를 말하면서(in saying so) 수행되는 행위이며, 말하는 순간에 그것을 행하는 것이라고 전한다. 예를 들어, 판사가 재판장에서 피고에게 “유죄를 선고한다”고 하는 말이 여기에 속한다. 발언내행위는 사회적 관습의 맥락에서 그 효력을 발한다. 이에 반해 발언효과행위는 무언가를 말함으로써(by something) 어떤 효과를 생산한다는 것이다. “누군가에게 무언가를 믿게 하거나 그에게 어떤 행동을 수행하도록 하는 효과와 같이 특정한 결과들을 야기시키는 것이다.” 유민석, “혐오 발언에 관한 담화행위론적 연구: 랭턴과 버틀러의 이론을 중심으로” (동국대학교 석사학위 논문, 2015), 10, 20.

5) 주디스 버틀러 저, 유민석 옮김, 『혐오발언』 (서울: 알렙, 2016), 38.

6) 딜런 에번스 저, 김종주 외 옮김, 『라캉 정신분석 사전』 (서울: 인간사랑, 1988), 409; 대니 노부스 편, 문심정연 역, 『라캉 정신분석의 핵심 개념들』 (서울: 문학과 지성사, 2013), 71에서 재인용.

7) 대니 노부스 편, 『라캉 정신분석의 핵심 개념들』, 72.

8) 앞의 책.

9) ‘서발턴’은 그람시(Antonio Gramci)가 ‘시골 농민의 비조직적 집단’을 부를 때 쓴 말이다. 스피박은 이 말이

에 생존해야 하는 이들의 폐제된 목소리를 들어야할 윤리적 과제가 우리에게 있다고 밝힌다.

폐제된 여성들, 즉 서발턴 여성들은 국제노동분업의 가장 밑바닥의 하도급 노동자들로서, 자신의 노동으로 전지구적 자본주의를 떠받치고 있으나 정작 자신들의 노동의 대가를 정당하게 받지 못하는 사람들이다. 이들은 남성중심의 생산노동이론에서 말하는 마르크스의 '프롤레타리아'라는 말로 포착할 수 없는 사람들이다. "이들 여성 노동자들은 유능한 노조대표나, 경제적 착취를 막아줄 어떠한 보호막도 갖지 못했을 뿐만 아니라, 그들의 젠더화된 몸은 가족, 종교 혹은 국가관계를 포함하는 가부장적 사회관계 속에 놓인 동시에 이 사회관계를 통해 규율됐기 때문이다."¹⁰⁾ 그녀는 레먼 부르더스(Lehman Brothers)사가 컴퓨터로 15분을 일하고 2백만 달러를 벌 때, 티셔츠 한장을 구입하기 위해 2,287분 일하는 스리랑카 여성들을 주목한다.¹¹⁾ 이렇듯 남반구 여성의 독특한 존재형태를 기술하는 폐제는 억압과는 다르다. 억압은 적어도 존재 자체는 인정받을 수 있으나 폐제는 존재 자체를 기입할 기표 자체가 없는 것이고, 그렇기 때문에 저항할 언어적 수단이 없다. 스피박은 이런 폐제된 여성들은 경제적 착취를 당하는 것과 동시에 구미중심의 지식생산 구조 속에서도 소외되어 있다고 본다. 그녀는 영어로 소통되는 구미중심의 기존의 비교문학으로는 이들의 문학과 언어 및 목소리를 듣고, 재현해낼 수 없다고 주장한다. 그녀는 그들의 언어에 근거해서, 또는 그들의 관점으로 제대로 된 번역에 근거한 새로운 비교문학의 필요성을 역설한다.

그녀는 새로운 비교문학의 관점에서 히말라야 산악지대에 존재했던 '시르무르' 왕국의 왕비 '라니'의 순장을 분석해낸다.¹²⁾ 라니의 남편은 영국식민주의자들에 의해 폐위되었고, 어린 왕자를 섭정 하던 그녀도 결국 순장된(한다). 그녀의 죽음은 영국 식민주의자들의 언어로 보자면, 인도가부장제에 의한 희생인 반면, 인도 민족주의자들의 편에서 보면 그 당시 종교적인 순례에 참여할 자격이 없는 여성이 남편을 따라 죽어야만 가능한 순례자의 반열에 오르는 자유로운 종교행위이다.¹³⁾ 그러나 또 다른 의미의 층위는 남편의 모든 재산이 부인에게 상속되기 때문에 가부장적 부의 대물림을 위해서는 부인이 반드시 순장되어야 한다는 사실이다.¹⁴⁾ 스피박은 라니의 죽음을 둘러싼 이 모든 중층의 언어 속에서도 그녀의 목소리를 들을 수 없다고 평한다. 그녀의 몸과 언어는 삭제되고 폐제된다.

스피박은 이런 폐제된 이들을 주체로 환대하려는 의도를 가지고, 그들의 목소리에 대한 (불)가능한 재현을 만들어내고자 한다. 그녀는 이들의 목소리를 들려지게 하기 위해 전지구적으로 안전한 공간을 만들어내는 것에 힘을 쓴다. 지배자들은 끊임없이 사랑, 이성, 박애, 문명화, 기독교화 사명을 연관시켜 제국주의와 식민주의의 폭력을 위장하고 정당화하는 데 이용한다.¹⁵⁾ 그러나 그녀는 주

사회적 억압을 경제적인 문제로만 환원한 마르크스의 '프롤레타리아'가 보지 못한, '억압의 중층의 결'인 젠더, 인종, 섹슈얼리티를 함께 고려할 수 있게 해준다고 보았다. 그녀는 이 개념으로 계급, 가부장적 담론과 가족, 식민주의 국가에도 종속되어 있는 제3세계 여성들의 곤궁에 주목한다. 스피박처럼 본다면 서발턴 개념의 범위가 확장되어 전임 인도 수상 역시 계급적으로는 하위주체에 속하지 않지만, 그녀도 역시 하위주체였다고 주장할 수 있게 된다. 그 근거는 간디가 일반 유권자들은 물론이고 국민의회의 나이든 남성 당원들의 정치적 지지를 얻어내기 위해 자신의 지위를 여성으로, 어머니로, 과부로 조작했다는 것이다. 스티븐 모튼, 이운경 옮김, 『스피박 넘기』(서울: 엘피, 2003), 95, 119, 117.

10) 앞의 책, 186.

11) 가야트리 스피박 저, 태혜숙 옮김, 『다른 세상에서: 문화정치학 에세이』(서울: 여이연, 2003), 350.

12) 가야트리 스피박 저, 태혜숙 외 옮김, 『포스트식민이성비판』 3장 '역사'를 보라. 이 장은 *History and Theory* 라는 책에 수록된 「시르무르의 라니: 문서보관소 읽기에 관한 에세이」(1985)와 *Marxism and the Interpretation of Culture* 란 책에 수록된 「서발턴이 말할 수 있는가?」(1988)를 1990년대 중·후반 맥락에서 다시 쓴 것이다.

13) 스티븐 모튼, 『스피박 넘기』, 120

14) 임옥희, 『타자로서의 서구: 가야트리 스피박의 『포스트식민이성 비판』 읽기와 쓰기』(서울: 현암사, 2012), 160.

15) Anne Joh, "Loves' Multiplicity: Jeong and Spivak's Notes Toward Planetary Love," *Planetary Loves: Gayatri Spivak, Postcoloniality, and Theology*, ed. Stephen Moore and Mayra Rivera. (Bronx, NY: Fordham University Press, 2010), 292, 300.

체와 타자의 이분법에 기초한 보편적인 사랑, 박애주의적 사랑, 시혜적인 사랑이 아니라 전지구적 사랑(planetary love)을 상상하자고 제안하며, 우리의 완고한 공간을 가로지르기를 제안한다.¹⁶⁾ 한국계 재미(在美) 신학자 앤 조(Wonhee Anne Joh)는 스피박의 “전지구적 사랑”이 한국의 정과 공명 할 수 있다고 주장한다. 스피박을 가로질러 앤 조의 주장에 기대어 본고는 정을 저항과 환대의 공간으로 제시하려고 한다.

III. 정(情): 저항과 환대의 공간을 열어젖힘

정이란 무엇인가? 정(情)은 어원적으로 ‘심(心)’ 자와 푸를 ‘청(青)’자가 합쳐진 말로, “인간의 때 묻지 않고 조작되지 않은 순수한 본심”을 뜻한다.¹⁷⁾ 푸를 ‘청’자에는 본디 ‘맑고 순수하다’는 뜻이 있다. 이런 한자어 情은 한국문화에 토착화되어 다음과 같은 의미로 사용된다. “정이란 주어진 대상에 대한 직접 또는 간접적 접촉과 공동 경험을 통하여 무의식적으로 형성된 일종의 정신적 유대감”이다.¹⁸⁾ ‘정’이란, 관계 속에서 발현되는 정서임을 알 수 있는 대목이다. 정에 대한 여러 정의가 있으나 정을 구체적으로 기술하면서도 정이 가진 긍정적인 면모를 잘 드러내주는 강영안의 설명을 살펴보겠다.

“정을 통해 우리는 사시사철 변화하는 자연과 관계를 맺고 있고 정을 통해 사물과 사건의 변화와 흐름을 감지하고 정을 통해 우리는 사람과 관계한다는 뜻이다. 그러므로 세계와 인간을 객관적으로, 초연하게, 감정을 전혀 개입시키지 않고, 마치 저 세상 사람처럼 쳐다보듯이 그렇게 하지 않는다. 주관과 객관의 분리가 여기에는 없다. 언제나 가까이 서서, 감정을 개입시켜, 온 몸으로 사람과 일을 하는 것이 우리들이 가진 일반적인 정서라고 하겠다. 정겹게, 정답게 세상을 본다고 말 할 수 있다.”¹⁹⁾

위와 같이 세계와 인간을 정으로 얹힌 눈으로 보는 사람들은 혐오하는 자와 혐오 대상, 주체와 타자라는 강고한 이분법에 균열을 낼 수 있는 가능성이 있어보인다. 앤 조가 정을 말하고자 하는 맥락은 스피박이 문제시한 자본의 그리드로 모든 존재를 추상화하고, 구미중심의 지식생산구조를 비판 없이 유통하는 세계화(globalization)이다. 스피박은 자본과 강국의 힘이 나머지 지역의 존재와 경험을 식민화시키는 ‘세계(globe)’에 기반한 세계화시대의 대안을 찾아 나선다. 그녀는 ‘세계(globe)’에 대한 대안적인 개념으로 ‘지구(planet)’를 제안하며, 전지구를 위한 정의롭고 평등한 세계시민사회를 모색하려고 애쓴다. 행성으로서의 지구는 자본과 구미중심의 세계가 아니라 구체적인 지역에 구체적인 사람들이 살고 있는 곳이다. 우리가 자본과 구미 강국의 지식체계를 넘어서서 세계의 한 사람, 한 사람, 한 생명, 한 생명을 귀중히 여기는 관점으로 전지구를 상상한다면 약자들을 탈취하여 이익을 취하고, 약자들을 대상화하여 지식체계를 형성하는 약육강식의 삶의 형태를 버릴 수 있게 될 것이다. 이렇듯 행성으로서의 지구는 시공간을 가로질러 타자가 서있는 구체적인 지점을 상상하는 타자를 향한 사랑에 열려있는 공간이다. 바로 이런 이유로, 행성지구에서 주체로 살아가며 실천해야 하는 덕목이 전지구적 사랑이다. 우리가 전지구적 주체로 살아갈 때 “타자성은 우리의 변증법적 부정이 아니고 우리를 내던지는 만큼 우리를 그 안에 담고 있기도 하다.”²⁰⁾

16) 가야트리 스피박 저, 문화이론연구회 옮김, 『경계선 넘기: 새로운 문화연구의 모색』 (서울: 인간사랑, 2008), 142-3

17) 이규태, 『한국인의 정서구조 2』 (서울: 신원문화사, 1994), 65. 정에 대한 정의는 필자의 출고, “앤 조 (Anne Joh)의 정(情)기독론과 삼위일체론적 고찰,” 『한국조직신학논총』 32 (2012, 06)을 보라.

18) 김영룡, “잔잔한 정의 나라, 한국,” 임태섭 편, 『정, 체념, 연줄 그리고 한국적인 인간관계』 (서울: 한나래, 1995), 17.

19) 강영안, “정(情)의 현상학,” 『서강인문논총』 13(2000, 12), 33.

앤 조는 스피박에 나쁜 의미의 세계화의 악영향에 대처하기 위해 전지구적 사랑의 필요하다고 보며, 이러한 전지구적 사랑을 ‘정’으로 볼 수 있다고 주장한다. 앤 조는 우리가 정으로 이 세계를 보고, 정을 실천할 때 전지구적 주체로 살아갈 수 있다고 보았다. 정은 헤겔의 변증법으로 지양될 수 없는 우리 안의 타자의 그림자를 인정할 수 있다. 그것과의 공모로 우리의 자아가 마모되고 훼손되기도 하지만 우리는 이 타자를 떨쳐버릴 수 없고, 떨쳐서도 안 된다. 다만 협상할 뿐이다. 정은 자아와 타자의 강고한 이분의 틈새에서 자라난다.²¹⁾ 정은 자아와 타자가 함께 공유할 수 있는 공간을 열어젖히고, 이 둘의 이항대립에 저항할 수 있게 돋는다.²²⁾ 앤 조는 어린 시절 미국 아주 경험을 바탕으로, 자아·타자 사이의 완고한 이분법으로는 풀리지 않는 정체성과 관계성의 암연을 정에 있는 정서적 ‘끈끈함’에서 발견한다. 그녀는 정이 자아와 타자 사이의 선명한 분리 속에서 나온 서구적 사랑(love) 보다는 급진적인 사랑이라고 제안하기에 이른다.

물론 이러한 정은 한국인들, 특히 한국여성들에게 부정적인 기능을 해 온 것은 사실이다. 첫째, 영-몸, 인간-자연, 이성-감정, 남성-여성 등과 같은 그리스 사상의 위계적 이분법을 통해 우리는 대체로 감정적인 차원인 정을 여성과 연결한다. 이로 인해 남성은 이성적이고, 여성은 감정적이라는 이분법을 강화시키고, 정이 파생하고 있는 용서, 인내, 수용 등의 가치와 덕목들을 여성과 연결시켜 여성해방적 실천을 불가능하게 할 수 있다. 둘째, 한국과 정을 연결시키는 것은 변화하는 한국을 낭만적 과거에 고착시키는 우를 범할 수 있다. 강남순은 많은 아시아 학자들이 서구에 대한 의존을 극복하기 위해서 아시아의 정체성과 가치를 고정시켜놓고, 자신들의 옛 전통들을 과대평가하는 본질화와 낭만화 경향이 있다고 비판한다.²³⁾ 또한 김나미는 서구와 아시아라는 이항대립 속에서 아시아를 “정태적이고, 고정된 몰역사적인 실체”로서 획일적으로 규정하면 안된다고 경고한다.²⁴⁾ 우리 사회는 이미 많은 부분 서구화 되었고, 한국의 모든 지역과 모든 세대가 균질화되어 정으로 넘치지도 않는다. 한국에도 다양한 지역과 다양한 세대가 공존한다는 말이다.

앤 조가 사용하는 정 개념을 비판적으로 바라볼 필요는 있으나 그녀가 ‘정’을 사용하는 맥락은 이미 우리의 손을 벗어나 있다는 것을 우리가 인정할 필요는 있다. 식민·전쟁·독재의 역사 속에서 부정의한 정치경제구조가 청산되지 않은 채 약자로서의 압제를 경험한 한국인들에게 해방이란, 억압을 해체하는 것이고, 정은 우리를 수동적이고 무력하게 만드는 것으로 우리의 억압을 강화시키는 것일 수 있다. 그러나 상대적으로 여유 있는 승리자의 입장에 서있고, 상대적으로(적어도 자국민들에게 또는 자국민들에게 차별적으로) 정의로운 구조를 갖고 있는 제1세계 미국에서 약자들을 위한 신학을 하는 그녀는 이러한 가슴 아픈 분열을 가로질러 용서와 화해로 나가고 싶은 열망이 있는 것이다. 그녀에게 중요한 질문은 ‘억압받는 사람들이 (강요로 이루어진 것이 아닌) 자발적인 용서와 화해 없이 자신을 훼손하지 않고 살 수 있는가’이다. ‘해방과 투쟁의 선봉에 서서 남을 미워하는 것으로 자신의 구원을 이룰 수 있는가’이다. 정의를 위해 적에 대항해 투쟁을 지속적으로 한 사람은, 메마르고 지치는 자신을 발견할 것이다. 니체의 표현대로라면 우리는 괴물과 싸우기 위해 괴물이 되어 버릴 수 있는 위험을 인지해야 하는 것이다.

이런 맥락에서 앤 조에게 정은 수동적이거나 행위 주체성을 상실하는 행위가 아니다.²⁵⁾ 오히려 정은 행위주체성을 발휘할 수 없는 상황에 처해진 사람들이 행위 주체성을 실천할 수 있게 돋는다.

20) 스피박, 『경계선 넘기』, 144.

21) Anne Joh, “Loves’ Multiplicity,” 289.

22) 앞의 글.

23) Nam-soon Kang, “Confucian familism and its social/religious embodiment in Christianity: reconsidering the family discourse from a feminist perspective,” *Asia Journal of Theology* 18, no.1 (April/2004), 170.

24) Nami Kim, “My/Our” Comfort not at the Expense of “Somebody Else’s”: Toward a Critical Global Feminist Theology,” *Journal of Feminist Studies in Religion* 21 (Fall/2005), 81.

25) Anne Joh, “Loves’ Multiplicity,” 305.

그녀는 폐제된 사람들이 정을 실천하는 것이 어렵다고 생각하겠지만 아이러니하게도 정은 폐제의 한 복판에서 생겨난다고 주장한다. 주변화에 처해진 사람들은 타자를 완전히 점령하지 않고, 오히려 타자에게 정을 베풀며 그들의 환심을 사는 전략으로 생존한다. 약자들은 매일 정을 실천함으로써 강자를 이기고 자신들의 행위 주체성을 확보한다. 정은 자신과 타자의 존엄과 가치를 모두 고려하고, 모든 불의에 대한 근절보다는 오히려 끊임없는 불의와 고통 속에 사는 사람들 사이의 네트워크를 형성하는데 도움을 준다. 좋은 번역이란 문자역이 아니라 새로운 공간의 창조에 있다고 말한 트린 민하(Trinh T. Minh-ha)의 말을 경청한다면 우리는 앤 조의 노력, 즉 정을 한국인의 특별한 정서나 에토스가 아니라 개인주의적 경향이 상대적으로 약한 곳에서 발견할 수 있는 보편적인 정서로 자리매김하려는 노력을 긍정적으로 평가할 수 있다.²⁶⁾

우리는 한국교회사에서 폐제된 사람들을 위한 저항과 환대의 공간이 실제로 열려있었던 사실을 기억한다. 이숙진은 한국기독교 초기 대부흥운동이 여성주체를 형성하는 공간으로 기능했다고 본다.²⁷⁾ 유교문화에 기반을 둔 독특하고 강력한 가부장제 속에서 여성들은 늘 폐제되어 왔다. 그러나 기독교의 전래로 이름 없는 여성들이 이름을 얻고, 글을 읽게 되었고, 발화하게 되었고, 교회 공동체의 리더들, 이웃을 섬기는 주체로 자라갔다. 선교사들과 조선의 남성성도들은 점점 이런 여성들의 진격을 달가워하지 않았으나 여성들에게 작용하는 성령의 역사가 그런 성역하고정관념 등을 전복시켰다. 그녀에 의하면, 물론 한국교회의 처음 여성들 모두가 항상 순도 높은 투쟁으로 가부장주의에 저항했던 것은 결코 아니었다. 오히려 그들은 “가부장주의의 포획장치에 걸려들어 그것에 적극적으로 공모”하기도 했다. 그러나 이숙진은 그들이 하위주체라는 지배당론의 헤게모니 안에 머물 수밖에 없는 태생적 한계를 지니고 있지만 때로는 내부를 파열시킬 수 있는 근거지 역할”을 했다는 의미에서 높이 평가했다.²⁸⁾

초기 한국교회가 여성들이 주체가 되는 저항과 환대의 공간이었다는 기억은 여성혐오 현상으로 얼룩진 현 한국사회와 한국교회에 그러한 공간을 만들어 낼 수 있다는 용기를 준다. 그리고 우리에게 그런 기억이 또 하나 있다. 한국계 재미 종교사회학자 캘리 정(Kelly Chong)은 1996에서 1999년 사이 16개월 동안 남한의 복음주의 두 교회(강남에 위치한 장로교회와 강북에 위치한 감리교회)의 96명의 교인들과 리더들을 심층인터뷰 한다.²⁹⁾ 이 두 교회는 주로 중산층이 다니는 복음주의권 교회이고, 인터뷰이들도 중산층 기혼여성과 그 여성의 남편이었다. 그녀의 연구결과는 이렇다. 서구의 진보적인 여성들의 눈에는 한국의 복음주의 교회가 여성을 억압하는 것처럼 보이지만, 교회 안의 여성들은 자신들의 자아실현을 돋는 장치로 오히려 교회를 이용하고 있다는 것이다. 복음주의 교회에 여성신도들이 모이는 이유는 (이것이 한국교회 부흥의 원인이라고 할 수 있는데) 우선, 교회에서 그들은 자신의 전 존재를 받아주시는 하나님의 압도적인 사랑을 맛보고 심리적인 치유를 경험한다 (주로 가정문제). 또한 교회는 남편의 외별이만으로도 살 수 있는 중산층 기혼여성들인 그들이 가정을 벗어나 자신의 존재를 인정받을 수 있게 해주는 곳이다. 교회 생활을 통해 공적인 영역에서 리더십을 발휘할 수 있게 된다. 마지막으로 교회는 폐쇄적인 핵가정 중심의 도시생활 속에 이웃과 소외되어 사는 그들에게 친밀한 공동체적 지원을 해주었다.

캘리 정은 이같이 교회가 제공하는 지원들은 여성 성도들의 힘기르기를 위한 모판이 되어 주었고, 나아가 성별 저항의 수단을 제공했다고 평한다. 실제로 많은 인터뷰이들은 가정생활에서 위기를 겪고 있었는데 교회 생활을 통해서 가부장적 가정 구조에서 생존할 수 있는 힘을 제공받았다고 진술한다. 예를 들어 고부간의 갈등이나 권위적인 남편과의 갈등 관계 속에서 결혼생활의 위기를 겪지

26) 앞의 글, 290.

27) 이숙진, “대부흥운동기 여성공간 창출과 여성주체 탄생,” 「한국기독교와 역사」, Vol.31(2009).

28) 앞의 논문, 65.

29) Kelly Chong, *Deliverance and Submission: Evangelical Women and the Negotiation of Patriarchy in South Korea* (Harvard University Press, 2008), 32-33.

만 이 체계 안에 살아남기 위해 자신의 저항성을 잠시 내려놓고 ‘순종’의 길을 전략적으로 선택한다는 것이다. 또한 이런 전략적인 방법은 예수 그리스도께서 죄인인 나를 받아주시는 전폭적인 용인과 허용 속에서 주어지는 심리적 공간 때문에 취할 수 있다. 따라서 캘리 정은 교회 여성들에게 교회 출석은 자신의 사회적 심리적 공간을 만들어가는 전복적인 수단이고, 이런 과정에서 남성 중심의 가족 구조의 요구에 대항할 수 있었다고 평하고 있다.³⁰⁾ 그러나 필자는 성별 관계, 가족관계의 구조적인 개혁의 기반 없이 개인적인 접근만으로 부여되는 여성들의 힘기르기는 결국 가부장적 가정과 교회 구조에 길들여져서 가부장제의 부역자로 남게 되는 한계가 있다고 생각한다. 실제로 캘리 정의 분석은 교회가 여성 성도들에게 주는 여러 가지 혜택을 논했으나 가부장제적 교회에 대한 비판적인 분석은 하지 않았다.

이 같은 캘리 정의 분석에서 앞서 언급한 ‘폐제’와 ‘정’과 연결해볼 때 흥미로운 접촉지점이 발견된다. 스피박의 말처럼 폐제된 사람들을 재현하는 과정 속에서 그들을 재현하는 서구지식인들은 그들을 투명하게 대표할 수 있다는 착각을 할 수 있다.³¹⁾ 캘리 정이 한국 복음주의 교회 여성들을 재현하는 과정에서 미국 교회에서는 보지 못한 부흥과 역동성을 목도하고 (그녀가 인터뷰를 한 기간이 90년대 중후반이고, 대형교회를 분석했다는 사실을 볼 때) 오리엔탈리즘(orientalism)적 경외감을 갖고 외부자의 눈으로 한국교회와 한국여성을 긍정적으로 미화한 것은 아닐까? 한국계 재미 지식인의 눈으로 재현된 한국교회 여성들은 그들의 구체적인 모습을 삭제당한 채 하버드대에서 보조를 받아 연구를 수행한 캘리 정이라는 토착정보원의 데이터로 기능한 것은 아닐까?

그럼에도 불구하고 캘리 정이 재현해낸 한국교회 여성들에 대한 연구는 리얼리티를 반영하지 못하는 쓸모없는 연구였을까? 캘리 정의 연구가 완벽하게 한국교회 여성들의 증증의 역할을 설명하지는 못했지만 그녀는 남성중심적 교회 구조 속에서 공모하는 동시에 그들의 생존을 위해 유연하게 협상하고 있는 중산층 여성들을 담으려고 노력했다. 필자는 캘리 정이 재현해낸 한국교회 여성들은 가족과 교회를 위해 전략적으로 정의 실천을 선택한 여성들이라고 말하고 싶다. 이들은 매우 유약하고, 체제 내에서 굴종적으로 살고 있는 것 같지만 적어도 삶을 포기하거나 관계를 포기하지 않는다. 우리는 이들의 매일의 구체적이고 실제적인 실천을 삭제하지 말아야 한다는 것이다. “핵심은 여성들이 타자 배제적인 주체가 되지 않고서도 타자화(대상화)를 극복할 수 있는 방법을 고안하는 데 있다.”³²⁾ 그리고 이들을 기억하는 것은 험오와 배제의 언어로 위기를 맞고 있는 한국교회 여성들에게 또 하나의 좋은 자원으로 기능할 수 있다고 본다.

III. 정의 공간, 어떻게 환대의 대상에서 환대의 주체가 될 것인가?

이숙진과 캘리 정이 수행한 연구는 폐제되어 있는 한국교회 여성들의 행위주체성에 대한 유의미한 연구였음에도 불구하고, 2015년 여성혐오에 대한 대안담론을 고심하고 있는 현 상황에 그대로 적용하기에는 시공간적 갭이 크다. 이런 의미에서 페미니스트 철학자 이현재의 제안은 혐오에 대한 저항과 환대의 공간을 만들기 위해 좋은 징검다리가 될 수 있다고 생각한다. 그녀는 현재 여성혐오에 강하게 저항하고, 미러링하는 여성들은 기존의 이론에서 포착할 수 없는 주체도 아니고, 대상도 아닌 비체들로 규정한다. 그녀가 빌려온 크리스테바(Julia Kristeva)의 개념 ‘비체’는 “무엇이 아니다

30) 앞의 책, 133.

31) 스피박은 재현이라는 말에는 이중의 의미가 있다고 보았다. 독일어로 ‘darstellen’(미학적 초상으로서의 재현)과 ‘vertreten’(정치적 대리인으로서의 대표)이라는 뜻 두 가지이다. 우리가 “힘을 박탈당한 집단을 일관된 정치적 주체들로 구성할 때”(미학적 재현), 그 재현을 하는 정치적 대리인들이 주체로 구성하는 대상들의 목소리를 투명하게 대변할 수 있다는 착각을 한다는 것이다. 그러나 사실은 우리가 듣는 목소리는 대상들의 목소리가 아니라 대리인들의 목소리이다.” 스티븐 모튼, 『스피박 넘기』, 112.

32) 이현재, 『여성혐오 그 후, 우리가 만난 비체들』(들녘, 2016), 31

(~A)라고 말하는 방식”을 취함으로써, “그 존재를 어떤 경계에 가두기보다 그 여분의 공간, 경계의 열림에 위치시킬 수 있기 때문”에 창조적인 공간을 열기에 매우 유용하다.³³⁾ 크리스테바의 비체와 스피박의 폐제는 기존담론에서 그 언어를 발견하지 못하는 존재라는 점에서 비슷한 면을 가진다. 이 현재는 이런 비체들끼리의 소통과 연대가 저항의 가능성을 열어준다고 주장한다. 그녀는 이러한 소통과 연대는 동정심이나 동감에 기반하는 것이 아니라, 공감에 기반한다고 전한다.³⁴⁾ 동정심은 대상에 대한 우월성을 전제로 한 개념이고, 동감은 자아 수준에서 타자를 상상적으로 재구성하게 하여 자아와 타자의 차이를 보지 못하게 하는 개념인 반면, 공감은 결합과 상호의존성을 기반으로 하여 자아와 타자 사이의 건강한 소통과 연대의 가능성을 갖게 해 줄 수 있다는 것이다. 가장 중요한 것은 소통하는 존재들끼리의 상호성이다.

필자는 앤 조가 ‘전지구적 사랑’으로 ‘정’을 설명했을 때, 이것은 ‘공감’이라는 말과 맞닿아 있다는 생각이 듈다. 서구의 ‘사랑(love)’이라는 말은 대상이 꼭 동반되어야 한다. “‘내가(주체가)’ ‘너를(대상을)’ 사랑한다.”는 문장 형식을 지니는 것이다. 이런 문장 형식은 주체와 대상을 명확하게 구분하고, 주체의 의도를 강조한다. 경우에 따라서는 대상이 나를 어떻게 사랑하든지 간에 ‘나’는 ‘너’를 사랑할 수 있다는 뜻을 함의할 수 있다. 이런 의미에서 서구의 ‘사랑’은 주체와 타자를 이분하고, 타자를 대상화하는 시혜적인 사랑의 뉘앙스를 띠 수 있는 것이다. 앞서도 언급했지만, 앤 조는 서구의 사랑이라는 말은 식민주의자들의 문명화 사명과 박애주의적 사랑을 의미할 수 있다고 보았다. 이에 반해 우리는 정이라는 말을 사용할 때, “‘나는’ ‘너와’ ‘정’을 나눈다.”는 식으로 쓴다. 매우 상호적이고 수평적이다. 이런 의미에서 정은 결합과 상호의존성에 기반한 공감적 사랑의 면모를 지닌다. 정을 통해 진정한 환대를 만들 수 있다. 여기서 타자란 자아의 정체성을 뒷받침하기 위해 폐제된 타자가 아니라 타자의 고유한 정체성이 공감되고 지지받는 주체로 선 타자이다. 이현재는 여성혐오가 본격화된 최근 일련의 사건들 속에서 SNS 활동 등을 통해 기존 질서에서 대상화되지 않는 존재들, 우리가 기표 자체가 없는 사람들처럼 배제시키는 사람들을 통해 획일적인 일치가 아닌 느슨한 연대의 가능성을 본다.³⁵⁾ 앞서 언급했듯이 이들은 유연하게 네트워크를 형성하면서 살아남는다. 기존체계로는 전혀 상상할 수 없는 대안들을 만들어 나간다.

이런 맥락에서 현재 교회 안의 모임은 아니지만 주로 이십대 비혼 여성들이 SNS를 중심으로 성차별적 이론과 실천에 대한 의제를 선정하고, 논의하며, 오프라인 모임을 갖고 있는 크리스찬 영폐미니스트들을 소개하는 것은 유의미하겠다. 이들은 지금까지 혐오의 대상이 되거나, 혐오현상을 목도했으나 그 언어가 없어 침묵할 수밖에 없었던 여성들이다. 이들은 메르스 사태에서 발화한 메갈리아 사건을 통해 재점화된 폐미니즘의 불꽃에서 영향을 받았고, 직접적으로는 2016년 5월 17일 강남역 살인사건에 충격을 받아 발화하게 되었다. 이들은 여성관련 집회, 강좌, 독서모임 참여를 독려하고, 실제로 이런 강좌와 독서 모임을 꾸리기도 한다.

현재 크리스찬 여성주의자를 자처하며 활발하게 활동하는 두 커뮤니티가 있는데 하나는 캠퍼스

33) 앞의 책, 12-13. 전지구적 자본주의 상황 속에서 제1세계의 부를 위해 희생되고 폐제되는 서발턴 여성의 몸은 줄리아 크리스테바가 주체(subject)도 아니고, 대상(object)도 아닌 주체의 정체성을 위해 배제되는 ‘비체(abject)’라는 말과 그 결이 같다. 크리스테바는 부정 접두어 ‘a’를 붙여 subject도 아니고, object도 아닌 abject(아브젝트, 비체)라는 말을 만들었다. 그러나 비체에 비해 폐제라는 말은 계급적 층위(‘가난한 여성’, ‘하위주체의 여성’)의 의미를 가지는 것 같다. Julia Kristeva, *Powers of Horror: An Essay on Abjection* (New York, NY: Columbia University Press, 1982), 1; “[아브젝트]는 대상과는 다르게, 우리와 분리될 수도 없고, 우리 자신을 보호할 수도 없는, 거절된 어떤 것이다. 상상적인 이질성과 실제의 위협은 우리를 부르고, 우리를 에워싼다. [아브젝트]는 동일성이나 체계와 질서를 방해하는 것이다. 경계들, 규칙들을 존중하지 않는 것. 사이에 끼어있는 것, 애매모호한 것, 혼합적인 것.” Kristeva, *Powers of Horror*, 4.

34) 앞의 책, 126-133.

35) 그녀는 남성연대 대표였던 고 성재기 씨의 여성가족부 비판, 일간베스트를 중심으로 한 여성비하의 확산, 반(反)페니스트를 선언하며 IS를 떠난 김 군 사건, 소라넷 사건, 강남역 여성 살인사건 등으로 여성혐오가 본격적으로 가시화되었다고 본다. 앞의 글, 9.

선교단체 IVF(한국기독학생회)에서 자발적으로 나온 ‘갓페미(갓+페미니즘)’와 또 하나는 감리교여성 신자들을 중심으로 온라인 커뮤니티 ‘믿는페미’이다. ‘갓페미’는 오프라인 모임부터 시작했다. IVF 서서울지방회가 3월 8일 세계 여성의 날을 맞아 여성들만의 연합 행사인 “갓페미: 잠잠할 수 없는 자매들의 이야기”를 기획했고, 거기에 졸업생들과 타 지방회 학생들도 참가한 것이다.³⁶⁾ 이 행사에 참여한 학생들은 그동안 교회 안에서 성차별적 가르침과 실천을 서로 이야기했다. 이때 현장에서 나온 이야기는 『갓페미』라는 책자로 제작되어 지난 9월과 10월 전국 IVF 간사단에 배부되었다.

또 하나의 크리스찬 여성주의 커뮤니티 ‘믿는페미’는 가부장적인 교회이지만 교회를 좋아하기 때문에 교회를 버릴 수 없는 세 명의 여성이 모여 2016년 12월 교회 안의 여성주의운동을 시작하면서 생겨났다.³⁷⁾ 올 해 3월 페이스북에 ‘믿는페미’ 페이지를 만들어 SNS 활동을 시작(현재 팔로워 1820 명)으로, 독서모임, 웹진발행, 영화상영, 강남역 여성살해 사건 1주기 때 여성주의 예배 기획, 문대식 목사 면직 및 교회내 성폭력 OUT 시위에 참여하고, 독려했다.

신문기사와 페이스북 페이지, 팟캐스트, 웹진, 소책자 등을 분석해 보면, ‘여남 평등한 파트너십 강조’, ‘여성을 성적 대상이나 상품이 아닌 성적 주체로 간주하는 성적 자기결정권에 대한 강조’, ‘여성혐오적 설교에 대한 저항’, ‘성폭력의 피해자의 발화를 주의 깊게 들어주는 것’ 등을 공유하고 있다.

이들은 오프라인 모임이나 팟캐스트를 통해 차별과 혐오의 경험들을 나누고 서로를 위로하며 연대한다. “정육점의 고기처럼 외모와 나이로 여성들의 몸에 등급을 매기는 것”에 대한 강한 불쾌감을 표현하며 거기에 대한 대응 매뉴얼을 작성하기도 한다.³⁸⁾ 그 대응 매뉴얼이란 1) 불편함이 감지된 그 순간에 바로 대응하기 2) 악녀, 뻔뻔한 사람, 프로불편러가 될 필요가 있다. 3) 내 몸 인정하기 4) 남성의 시각으로 나를 보지 않기 5) 수련회에서 복장규정하지 않기 6) 페미니즘 공부하기 7) 나를 무조건적으로 지지할 아군 만들기³⁹⁾ 대응 매뉴얼 중 일곱 번째 것이 눈에 띄는데 차별적 시선과 발언 속에서 판단하지 않고 자신을 공감해줄 사람들을 필요로 한다는 것이다.

믿는페미에서 활발하게 활동하는 ‘더께더께’라는 가명을 쓰는 크리스찬 페미니스트는 다음과 같은 자기 이야기를 웹진에 게재한다. 페미니스트가 되면서 다니던 교회에서 적응할 수 없어 교회를 도망쳐 나왔고, “안전하다고 느낄 수 있는 공간”인 다른 교회에 정착했다고 고백한다.⁴⁰⁾ 더 이상 페미니스트임을 숨기지 않아도 되는 곳, 상대적으로 어린 여성인기 때문에 더 많은 감정노동을 할 필요가 없는 곳, 나 자신을 있는 그대로 환대해줘서 나 자신을 긍정할 수 있게 해주는 공동체 말이다. 이런 안전한 공동체에 대한 열망은 갓페미 오프라인 모임에서도 참가자들의 후기로 표현되었다. “이야기를 나누면서 안전한 공간이 있다는 생각이 들었다. 서로 공감하는 장이 될 수 있어서 좋았다.”⁴¹⁾ “교회에서 금기시 되어왔던 것들에 대해 솔직히 터놓을 수 있어서 좋았다.”⁴²⁾

이상의 크리스찬 영페미니스트의 증언처럼 자신을 긍정하고, 혐오의 대상에서 행위주체로 서기 위해서는 대상들끼리의 연대가 필요하고, 이 연대를 위해서는 타자를 향해 판단중지를 하고, 그들에

36) 최유리, “‘참자매’라는 코르셋 벗어 버리자: 20대 여성 기독교인이 느낀 교회 속 여성 혐오” 뉴스앤조이, 2017. 3. 9, <http://www.newsjoy.or.kr/news/articleView.html?idxno=209428>.

37) 진선민, “예수는 페미니스트인데, 목사는 가정폭력 참으란다: 교회 다니는 페미니스트 ‘믿는페미’”, 오마이뉴스, 2017. 9. 30, http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002363911&PAGE_CD=ET001&BLCK_NO=1&CMPT_CD=T0016.

38) “믿는페미 교회를 부탁해 팟캐스트”, ‘몸’ 2화, 2017. 12. 18, <http://www.podbbang.com/ch/14291?e=22303283>.

39) 『갓페미: 잠잠할 수 없는 자매들의 이야기』, 12-13. IVF 모임 이후 모임의 요약과 후기를 편집한 책인데, 비매품이고, 출판사도 편집자도 표시되어 있지 않다.

40) 더께더께, “내가 믿는페미인 이유”, 「믿는페미의 웹진, 날 것」, 2017. 3. 23. [http://midneunfemi.tistory.com/5. \(홈페이지 접근일 2018. 1. 7\)](http://midneunfemi.tistory.com/5. (홈페이지 접근일 2018. 1. 7))

41) 『갓페미: 잠잠할 수 없는 자매들의 이야기』, 36.

42) 앞의 책, 35.

게 발화할 기회를 주고, 그들이 한 발화로 자신의 공동체를 비추어 보는 안전한 공간이 필요하다. 이것은 스피박의 전지구적 사랑이 실천되는 곳이며, 자아와 타자 사이의 대립이 허물어진 정의 공간이다. 정의 실천 속에서 우리는 저항과 환대의 주체가 될 수 있다. 정의 공간이 폐쇄적일 수 있다는 비판이 있을 수 있으나 기존담론의 경계 속에서 늘 배제된 사람들에게는 ‘끼리끼리’의 안전한 공간이 절실하고, 이 공간을 토대로 자신들이 주체가 되는 환대의 경험을 할 수 있다.

스피박은 외부에 있는 우리가 불완전하게나마 타자를 이해하기 위해서는 상상력이 풍부한 독자로서 타자의 삶을 읽어내야 한다고 제안한다.⁴³⁾ 따라서 문학교육의 목표는 타자를 이해하는 힘인 상상력을 키우는 것에 두어야하고, 번역이란 언어에서 언어로 이행하는 것이 아니라 삶에서 삶으로 끊임없이 왕복하는 것이라고 한다.⁴⁴⁾ “인간이 된다는 것은 타자를 향하는 것이다.”⁴⁵⁾ 인간이 된다는 것은 정겹게, 정답게 세상을 바라보는 것이다.

IV. 정다운 교회: 저항과 환대의 공동체

믿는페미와 갓페미의 발화 활동이 지역교회에 시사하는 바는 크다. 이들은 교회에서 폐제된 여성들이 그동안 얼마나 불편했는지, 언어가 없어서 얼마나 답답했는지, 환대받을 곳이 얼마나 없었는지를 알게 해주었다. 이들이 온오프라인을 넘나들며 형성한 네트워킹은 그 동안 적절한 언어가 없어 교회에서 소외되어 있는 사람들을 연대하게 만들었다. 스피박은 지성인들(객관적 관찰자들)이 폐제된 여성들의 목소리를 들릴 수 있도록 해야 하는 과제를 안고 있다고 했다. 그러나 지성인이 이들을 투명하게 재현시키고, 대표할 수 없다. 오히려 그렇게 하면서부터 이들은 타자가 되는 것이다. 이들 스스로 언어를 발견하고, 행위의 주체로 나서는 것이 중요하다. 폐제된 사람들의 발화는 다른 사람들을 타자화하지 않고도, 주체로 행위 할 수 있는 방법이고, 이를 위해 이들의 연대가 중요하다.⁴⁶⁾

그렇다면 폐제된 이들의 연대가 가부장적 교회를 개혁시킬 수 있을까? 만약 우리가 이들을 지역 교회의 사역을 비판하고 보완할 수 있을 파라처치(para church)라고 간주한다면, 교회와 좋은 관계를 맺으며 상생할 수 있지 않을까? 만약 이들이 교회와 연계된다면 한국교회의 가부장성이 완화되고, 젠더에 대한 관점을 개혁할 수 있는 플랫폼으로 기능할 수 있지 않을까? 필자는 가능성이 높다고 본다. 한국교회사는 지역교회(local church)와 파라처치의 연계 모형을 이미 알고 있다. 90년대 한국교회 청년부는 파라처치인 캠퍼스 선교단체 간사들을 교회 청년부 간사나 교역자로 청빙해서 그들의 인적자원을 공유했고, 대학생들 맞춤 선교전략을 배워온 이력이 있다. 예를 들어, 외대와 경희대에 인접해 있었던 동안교회는 90년대 캠퍼스 선교단체 간사를 교회 리더로 영입하기 시작하면서 청년목회의 새로운 패러다임을 보여주었다. 높은뜻승의교회는 예수전도단의 문희곤 목사를 청년부 사역자로 영입했다. 높은뜻승의교회는 청년중심의 목회를 표방하는 높은뜻푸른교회를 분립개척해서, 문희곤 목사를 담임목사로 파송한다. 또한 높은뜻승의교회에서 분립한 높은뜻씨앗교회는 예수전도단 사무실을 청년부 주일예배처소로 사용하고 있다. 파라처치가 지역교회와 갈등관계에 있기도 했지만 이런 협력관계를 맺으며 상생한 예가 꽤 있다. 80년대 민주화의 열기를 포함해서 정치·경제·사회·문화의 격변기에 대응하지 못한 교회 청년부는 그 성장세가 둔화되었고, 청년들, 특히 대학생들은 새로운 시대의 요구에 부응한 캠퍼스 선교단체를 찾기 시작했다. 그들에게 새로운 언어가 필요했고, 그 언어를 선교단체에서 발견했던 것이다. 물론 캠퍼스 선교단체 중 CCC와 같이 기독교 우파(右派)의 지원을 받는 정치적으로 강한 보수성을 띤 단체도 있었지만, 시대의 아픔과 사회개혁에 아픔을

43) 스피박, 『경계선 넘기』, 48.

44) 앞의 책.

45) 앞의 책, 143.

46) 이현재, 『여성혐오 그 후, 우리가 만난 비체들』, 37.

통감하고 정치적 참여를 독려하는 IVF와 같은 단체도 있었다. 믿는페미와 갓페미의 목소리를 적극적으로 수용해서 교회로 들여온다면 교회여성들이 찾지 못했던 언어를 찾을 수 있지 않을까? 둘 다 상생하는 시너지 효과를 기대해 본다. 이들은 교회를 여전히 사랑하고 있고, 교회는 성평등적 개혁이 절실히 요구되기 때문이다.

실제로 목회 현장이나 학교에서 이십대와 삼십대 여성들을 만나서 교회에 대한 불만이나 교회에 대해 바라는 점을 들어보면 거의 비슷한 반응을 보인다. 『82년생 김지영』이란 소설이 잘 묘사하고 있듯이, 어린 시절부터 가정과 학교에서 차별 없는 동등한 교육과 대우를 받고 자란 여성들이 교회에서 유통되는 성차별 담론에 문제제기하게 된 것이다. 오랜 시간 켜켜이 쌓여있는 남성적 관점을 객관화하지 못한 ‘교회’라는 위계로 매개된 성서와 하나님에 대한 해석으로 복음을 기쁜 소식으로 듣지 못한 이들의 영혼은 메말라가고 있다. 이런 상황에서 믿는페미와 갓페미의 활동을 적극 홍보하고, 그들을 교회에 초청해서 토크 콘서트를 마련해 보는 것도 좋을 듯하다. 혹은 지역교회의 젠더감수성 진단 등을 의뢰하는 방법도 있을 수 있겠다. 또는 교회 안에 발화하지 못하는 여성들이 모여, 믿는페미와 갓페미가 만든 작업들(웹진, 팟캐스트, 페이스북 포스팅 등)을 공유하고, 스터디 모임이나 기도회, 성경공부 모임을 꾸리는 것도 좋겠다.

사실 혐오논쟁이 가시화된 2015년 이전에도 교회 안에 여성주의 논의가 전무했던 것은 아니다. 1960년대 3세계의 해방과 미국 인권운동과 서구 여성해방운동 등을 기점으로 봇물처럼 쏟아진 해방 담론들의 영향은 한국의 민주화 운동과 맞물려 80-90년대에 한국 여성신학을 발현시켰다. 그러나 이 운동은 안타깝게도 교인들에게까지 대중화되지는 못했다. 믿는페미와 갓페미는 교역자와 신학자, 신학생들 같은 신학전문집단의 위로부터의 이론적인 운동이 아니라 사회와 소통하며 자발적으로 발화한 평신도들이 문화적인 형식으로 출발한 아래로부터의 움직임이라는 점에서 교회 안의 대중성을 확보할 수 있는 가능성을 보여준다. 또한 이 운동은 교회 안에서만 긍정적인 효과를 내는 것이 아니라, 수구적이고 성차별적 이미지를 갖고 있는 한국개신교에도 다른 흐름이 있다는 것을 알릴 수 있는 대사회적인 효과를 낼 수 있다. 이 흐름들이 교회 안팎으로 선순환하여 그동안 폐제되어온 더 많은 여성들이 언어를 발견하고, 연대할 수 있는 여지가 생기길 기대한다.

그러나 이것과 동시에 이들의 고민에 대해 교회와 신학계는 철저한 성찰과 이론적 답변을 내놓아야 하는 과제가 있다. 갓페미 오프라인모임에서 나온 여러 이야기들 중에 일반 페미니스트들과 크리스찬 페미니스트들의 차이를 고민하는 지점이 눈길을 끌었다. 한 여성은 “그리스도인으로서 여성 혐오에 대처해야 하는 태도들 또한 분별해야 할 필요성”을 언급했다.⁴⁷⁾ 그녀는 미러링 전략의 과격성과 자신의 몸과 인생이 자신의 것이라는 페미니스트적 관점이 미칠 위험성, 크리스찬으로서, 페미니스트로서 낙태금지법을 어떻게 바라봐야 할지 등을 말씀 안에서 끊임없이 고민해야 한다고 기록하고 있다. 크리스찬 페미니스트가 어떤 점에서 일반 페미니스트들과 같고, 다른가? 기독교 정체성에 핵심적인 교리인 십자가와 기독교의 핵심적인 가치인 희생, 섬김, 인내 등은 자기결정권을 주장하는 페미니스트 관점에서 어떻게 재해석되어야 하는가? 우리는 어떤 희망의 지점을 그들에게 보여줄 수 있는가? 어떤 대안적인 공동체를 보여줄 수 있는가?

이런 의미에서 성서와 기독교 전통을 여성주의적으로 재해석한 교회론을 소개하는 것도 유의미한 일이라고 본다. 앞서 언급한 더께더께의 고백처럼, 불의에 저항하고, 약자들에게 안전한 공간이 되어야 하는 환대의 공동체는 사실 교회의 본질에 속한다. 레티 러셀(Letty M. Russell)은 폐제된 자의 구체적인 경험에서부터 출발해 평등한 공동체를 만들기 위해 애쓰지만, 타자를 배제하지 않는 좋은 교회 모델을 제공해준다. 그녀는 교회를 둥그런 테이블에 비유하면서 교회는 ‘정의와 환대의 공동체’라고 명명한다. 정의와 환대의 공동체가 성서와 전통을 이해하는 방법은 ‘식탁의 원리’이다.⁴⁸⁾ 이 원리는 사회와 교회의 아웃사이더들을 포함한 모든 사람들을 불러주시는 하나님의 환대의

47) 김지영, “페미의 길, 그리스도의 길,” 『갓페미』, 21-22.

48) Letty M. Russell, *Church in the Round: Feminist Interpretation of the Church* (Louisville, KY:

식탁에서 유래한다. 우리 모두는 그 상에 둉그렇게 앉아서 풍성한 잔치를 즐길 것이다. 이 원리는 교회의 중심이 교회 안의 사람들끼리의 예배나 친교에 있는 것이 아니라 교회 경계 밖에 있는 사람들과 연결되는 것에 있다는 것을 시사한다. 교회는 지속적으로 “지극히 작은 자”(마 25:40)의 안위를 물어야 한다.⁴⁹⁾ 이런 식탁의 원리는 또한 교회의 본질이 그리스도의 현존에 있다는 것을 상기시켜 준다. 그리스도는 지극히 작은 자들에게 하나님의 나라를 선포하기 위해 오셨다. 그분은 동정녀 마리아에게 수태되어 바로 십자가로 직행한 교리적 압축물이 아니라, 살과 피를 입고 로마의 식민지에서 수탈당하던 이스라엘 백성들과 구체적으로 조우하셨던 분이고, 그 물질적 효과를 이천년 넘게 우리에게 제공하신 분이다. 따라서 교회가 그리스도의 현존의 징표가 되기 위해서는 그리스도가 찾았던 지극히 작은 자들에게 주목해야 한다.⁵⁰⁾

이런 의미에서 러셀은 3세기 키프리안(Cyprianus)의 ‘구원의 방주’로서의 교회 개념을 넘어서야 한다고 평한다. 키프리안이 교회에 대해 저술할 당시 교회의 시대적 과업은 박해의 한복판에서 믿음을 지켜내는 것이었다. “교회 밖에는 구원이 없다.” 러셀은 이 말을 다음과 같이 변형시켜 교회의 경계를 확장한다. “가난한 사람들은 밖에는 구원이 없다.”⁵¹⁾ 러셀에게 가난한 사람들은 그들의 의로움 때문이 아니라 교회가 지극히 작은 자들의 관점을 견지해 주는 매개자가 되기 때문에 중요하다. 이런 의미에서 가난한 사람들은 구원의 장소이다. 왜냐하면 그리스도가 거기에 계시겠다고 약속하기 때문이다. 가난한 사람들에 대한 하나님의 우선적 선택은 정의를 향한 선택이다. 러셀은 여기서 더 나아가 교회의 경계를 종말론적 전피조물로 확장하여 “세계 밖에는 구원이 없다”를 덧붙이고 있다.⁵²⁾ 우리의 맥락에서 가난한 사람들과 지극히 작은 자를 혐오의 세계에서 폐제된 사람들, 서발턴 여성, 비체들이라고 명명한다면, 이들은 교회의 경계를 전지구적 관점에서의 세계로 확장시키는 그리스도의 전지구적 사랑의 품에 안겨있다. 그분의 공감적 사랑과 정다운 실천 속에 구체적으로 재현되어 그 목소리가 들릴 수 있다.

러셀은 교회가 스스로의 선명한 경계에 천착한 신학적 원인을 ‘선택교리’ 때문으로 진단하고 선택교리가 시대마다 얼마나 가변적으로 해석되어왔는지를 추적한다. 선택교리의 요지는 ‘우리는 우리의 자질과 조건 때문에 선택받은 것이 아니라, 하나님의 선행적 은총에 의해 택함 받았다’는 것이다. 이것은 교회의 기본원리인 ‘식탁의 원리’와 그 맥을 같이 한다. 예수 자신이 하나님께 선택받았고, 그 선택으로 모든 사람들을 환영해야 한다는 가르침이 선택교리의 출발지점인 것이다. 이런 이유로 선택교리는 기독교인들이 박해시대에 흩어지지 않고, 기독교적 정체성을 형성하는데 많은 공헌을 했다. 그러나 기독교가 국교가 되고 이 세계의 지배세력이 된 기독교왕국 시대를 거치면서 다른 사람들을 배제하는 수단이 되고 만다. 이런 의미에서 러셀은 선택교리가 ‘하나님의 은혜의 선물’인 동시에 ‘배제의 기제’라고 평한다. 러셀은 성서 안에서는 선택받은 자가 선택받지 않은 사람들의 지배자가 되는 왜곡의 사이클이 반복적으로 나타난다고 보았다. 예를 들어 베드로전서와 야고보서는 지지와 후원이 필요한 추방된 외국인들이나 디아스포라 공동체에게 보낸 편지이다. “하나님에 의해 선택받은 사람들”인 공동체가 다시 생존하기 위해 강력한 정체성을 정립해야 하는 환경에 처해진 것이다.⁵³⁾ 에베소서는 다시 개방된 공동체를 강조하며 보편적인 선택을 말한다. 땅의 기초를 놓기 전에 이미 그리스도 안에 있도록 선택된 존재는 하나님의 전 세계를 돌보신다는 사실을 알게 하기 위함이라는 것이다. 그녀는 이러한 선택교리를 현교회의 구체적인 상황 속에서 예민하게 해석해야 한다고 경고한다.

Westminster/ John Knox Press, 1993), 25.

49) 앞의 책, 25.

50) 앞의 책, 127.

51) 앞의 책, 120.

52) 로마 가톨릭 신학자 에드워드 스힐레베익스(Edward Schillebeeckx)의 말이다. 앞의 책, 122.

53) 앞의 책, 168.

V. 나오는 말

지금까지 필자는 한국교회가 배제했지만, 오히려 대상화에 포획되지 않는 사람들을 위한, 그리고 그 사람들에 의한 저항공간을 만들어낼 수 있다고 보고, 이 공간을 저항과 환대의 공간으로 만들어내기 위해서는 어떤 노력이 필요할까를 연구해 보았다. 앞에서도 기술했지만 저항과 환대는 공감적 사랑에 기초해서 만들어진다. 이런 공감적 사랑을 ‘정’이라는 한국적 정서로 다시 써보았는데 한국여성들에게 정이 가진 부정적인 효과 때문에 앤 조를 통한 스피박의 전지구적 사랑’을 우회해서 기술했다. 정은 ‘우리끼리’라는 내부적 경계를 확고하게 하는 부정적 효과가 있지만 자신들이 배제된 담론 속에서 하루하루를 살아야 하는 약자들에게는 ‘저항’과 ‘환대’를 실천할 수 있는 따뜻한 공간으로 기능할 수 있다고 보았다. 바라기는 한국교회가 폐제된 사람들을 위한 정의 공간이 되어 저항과 환대의 플랫폼이 되길 소망한다.

참고문헌

- 가야트리 스피박 저, 태혜숙, 박미선 옮김. 『포스트식민이성 비판』. 서울: 갈무리, 2005, 2006.
- _____, 태혜숙 옮김. 『다른 세상에서』. 서울: 여이연, 2003.
- _____, 문화이론연구회 옮김. 『경계선 넘기: 새로운 문학연구의 모색』. 고양: 인간사랑, 2008.
- 강영안. “정(情)의 현상학.” 「서강인문논총」, 13(2000).
- 김영룡. “잔잔한 정의 나라, 한국.” 『정, 체념, 연줄 그리고 한국적인 인간관계』. 임태섭 편. 서울: 한나래, 1995.
- 딜런 에번스 저, 김종주 외 옮김. 『라깡 정신분석 사전』. 고양: 인간사랑, 1988.
- 대니 노부스 편, 문심정연 옮김. 『라깡 정신분석의 핵심 개념들』. 서울: 문학과 지성사, 2003.
- 마사 너스바움 저, 조계월 옮김. 『혐오와 수치심: 인간다움을 파괴하는 감정들』. 서울: 민음사, 2015.
- 스티븐 모튼 저, 이운경 옮김. 『스피박 넘기』. 서울: 앰피, 2003.
- 유민석. 「혐오 발언에 관한 담화행위론적 연구: 랭턴과 버틀러의 이론을 중심으로」. 동국대학교 석사학위 논문, 2015.
- 이규태. 『한국인의 정서구조 2』. 서울: 신원문화사, 1994.
- 이숙진. “대부흥운동기 여성공간 창출과 여성주체 탄생.” 「한국기독교와 역사」, 31(2009), 43-63.
- 이현재. 『여성혐오 그 후, 우리가 만난 비체들』. 파주: 들녘, 2016.
- 임옥희. 『타자로서의 서구』. 서울: 현암사, 2012.
- 주디스 버틀러 저, 유민석 옮김. 『혐오발언』. 서울: 알렙, 2016.
- 줄리아 크리스테바 저, 서민원 옮김. 『공포의 권력』. 서울: 동문선, 1980.
- Joh, Anne. “Loves’ Multiplicity: Jeong and Spivak’s Notes Toward Planetary Love.” *Planetary Loves: Gayatri Spivak, Postcoloniality, and Theology*, ed. Stephen Moore and Mayra Rivera. Bronx, NY: Fordham University Press, 2010.
- Nam-soon Kang. “Confucian familism and its social/religious embodiment in Christianity: reconsidering the family discourse from a feminist perspective.” *Asia Journal of Theology* 18, no.1 (2004).
- Kim, Nami. “My/Our” Comfort not at the Expense of “Somebody Else’s”: Toward a Critical Global Feminist Theology.” *Journal of Feminist Studies in Religion* 21 (2005).
- Chong, Kelly. *Deliverance and Submission: Evangelical Women and the Negotiation of Patriarchy in South Korea*. Cambridge and London: Harvard University Press, 2008.
- Russell, Letty M. *Church in the Round: Feminist Interpretation of the Church*. Louisville, KY: Westminister/ John Knox Press, 1993.

참고 웹사이트

- http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002363911&PAG_E_CD=ET001&BLCK_NO=1&CMPT_CD=T0016
- <http://www.newsjoy.or.kr/news/articleView.html?idxno=209428>
- <http://www.podbbang.com/ch/14291?e=22303283>
- <http://midneunfemi.tistory.com/5>

발표 2

게임에서 나타나는 여성: 남성 중심적인 시선에 포획된 여성의 성성(性性) -MMORPG를 중심으로 -

이주아 박사
(이화여자대학교, 기독교교육)

I. 서론

문화 산업은 다양한 영역으로 발전해왔으며 현재는 전통적인 음악, 미술 뿐 아니라 드라마, 영화를 거쳐 웹툰을 비롯한 만화까지 거대한 문화 산업의 주요 영역으로 주목받고 있다. 그 중에서도 가장 새롭게 형성된 장르이면서도 놀라울 정도의 확산력을 가지고 시장의 규모를 늘려가고 있는 것이 바로 게임이다. 게임 개발은 단순한 기술 개발의 문제가 아니라 예술의 한 장르라는 사실이 학계에서도 서서히 인정받고 있으며, 산업 자체도 거대한 양적 팽창의 시기에 들어섰다⁵⁴⁾. 하위문화의 하나로 분류되었던 게임은 이제 주요 미디어 콘텐츠의 하나로 자리 잡고 있으며, 웹툰(만화), 드라마, 영화와 게임이 서로 콜라보레이션을 통해 하나의 스토리텔링을 다양한 장르 형식으로 변모시키고 확대 재생산하는 구조가 문화 산업 구조 내에 정착되고 있다⁵⁵⁾. 그 중에서도 게임을 중심으로 한 다양한 콜라보레이션이 속속 등장하고 있다. 여러 예술 형식이 복합적으로 존재하여 구성되는 게임의 특성 상 스토리텔링을 제공하고 세계관을 공유하는 웹툰의 게임화는 물론이거니와 연예인이나 전용 PC, 인기 캐릭터나 음악 등을 다른 인기 게임에 부분 유료화 아이템으로 탑재시키는 등 다양한 방식의 콜라보레이션이 가능하기 때문이다⁵⁶⁾.

불과 몇십여 년에 불과한 역사를 가지고 있는 게임은 이제 문화콘텐츠의 제왕이라고 불릴 만큼 문화 산업의 강자로 성장하고 있는 동시에 사회 및 경제를 망라한 우리의 생활 전체에도 큰 영향력을 행사하기 시작했다. 그러나 급작스럽고 거대한 게임의 성장에 비해 게임에 대한 학문적인 성찰은 그 양이나 질에 있어서 약소하다고 할 수 있다. 그 이유로는 신생 문화 장르여서 연구를 위한 절대적인 물리적 시간이 다른 영역에 비해 부족하였던 것과, 청소년이나 아이들이 즐기는 소일거리로 치부하고 진지한 연구 대상으로 보지 않았던 면, 또한 게임이 등장하자마자 야기된 게임 과몰입이나

54) 2013년 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 7.1% 증가한 657억 3,600만달러로 집계되었다. 향후 5년간 세계 게임 시장은 PC 게임을 제외하고 모든 부문에서 성장이 예상된다고 2014년 PwC는 예상했다. 이에 따르면 온라인과 모바일 게임 그리고 게임 광고 시장의 성장이 눈에 띠게 두드러지면서 연평균 6.2%의 성장률을 보이며 2020년에는 890억 달러의 규모로 성장할 것으로 보고하였다: 한국콘텐츠진흥원/ 2014 해외콘텐츠 시장 동향조사,

http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000152/1823804.do?searchCnd=&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useAt=&menuNo=200910&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&uf_Setting=&recovery=&pageIndex=1,

55) 웹툰을 소재한 게임이 히트하고, 유명 게임 IP가 다시 웹툰으로 제작 되는 등의 방식으로 웹툰과 게임의 콜라보레이션은 진행 중이다. '갓오브 하이스쿨', '신의 탑', '노블레스', '치즈 인 더 트랩' 등은 웹툰을 원작으로 한 게임이다. 반면 게임을 중심으로 그 스토리를 홍보하거나 설명하기 위한 웹툰도 제작되고 있다. '배틀 코믹스'는 넥슨, 블리자드, 엑스엘게임즈, 스마일게이트 등 국내 주요 게임회사들의 게임을 소재로 짧고 이해하기 쉬운 콘텐츠를 제작하고 있다.

56) 동아닷컴, "게임업계 콜라보 열풍..인기 특화 콘텐츠로 게이머 '유혹'", <http://news.donga.com/3/all/20171130/87530357/1>, 2017. 11. 30.

중독 문제가 워낙 크게 대두되었기 때문에 상당수의 연구가 이에 쏠렸던 것 등을 들 수 있을 것이다. 따라서 게임에서 구현되고 있는 내용이나 게임 내의 세계관 등에 대한 비판적 성찰을 동반하는 학문적 연구, 그 중에서도 여성주의적인 연구는 극히 희소하다고 해도 과언이 아니다.

본 연구의 문제의식은 게임이라는 문화 장르의 급속도의 성장에 따른 사회적 영향력의 확대가 점차 확산되고 있는 이 시점에 여성주의의 시점으로 이를 성찰하고 비판하는 것이 매우 필요하다고 보는 것에서 시작된다. 게임의 순기능이나 역기능은 게임의 종류나 게임의 구현하는 세계관에 따라 매우 다양하게 논의될 수 있는 문제이다. 이에 본 연구에서는 게임의 다양한 장르 중에서도 특히 MMORPG(Massive Multi-user Online Role Playing Game)⁵⁷⁾에서 재현되는 여성에 대해서 살펴볼 것이다. 다수의 사용자들이 온라인 상에서 행위하는 게임 장르 안에서 여성이 어떤 방식의 이미지로 구현되고 있으며 어떠한 역할을 주로 담당하는지를 분석하고, 문제점이 나타난다면 그 원인을 살펴볼 것이다.

II. 디지털 게임

1. 디지털 게임의 종류와 장르

디지털 게임을 구분하는 기준은 다양하다. 플랫폼을 중심으로, 즉 구동되는 기기 형태를 통해서 비디오 게임, 아케이드 게임, 모바일 게임, 온라인 게임, 컴퓨터 게임으로 나눌 수도 있고 플랫폼의 종류와는 상관없이 게임의 목적이나 수행하는 형식에 따라 분류할 수도 있다. 게임의 장르를 구분하는 기준은 여러 가지가 있지만⁵⁸⁾ 우리가 살펴볼 MMORPG는 수행 방식에 따라 구분된 게임의 장르이다. 이처럼 수행 방식에 따라 구분되는 게임의 장르로는 슈팅게임, 액션게임, 어드벤처 게임, 시뮬레이션 게임, 전략 게임, 롤플레잉 게임, 스포츠 게임, FPS 게임, 에듀테인먼트 게임(기능성 게임) 등이 있다.

슈팅(Shooting) 게임은 게이머가 기기를 조작하여 상대방(적)을 공격하여 승리하면서 스테이지를 하나씩 클리어하는 게임을 말한다. 이후 3D 기술이 도입되면서 1인칭 시점으로 하는 게임만을 1인칭 슈팅 게임(FPS) 장르로 구분하기도 한다. 액션(Action) 게임은 게이머가 조종하는 주인공끼리 전투를 벌이는 대전 게임이나 혹은 여러 동작을 수행하며 주어진 미션을 달성하는 형태를 가진다. 어드벤처 게임은 미리 설정된 이야기에 따라 주인공이 여러 사건이나 문제들을 적절히 해결하며 최종 목적지를 향해 가는 형태로, 대부분 모험적인 내용으로 구성되어진다. 시뮬레이션(Simulation) 게임은 현실의 자연법칙에 근거하여 입력된 키 값에 의해 도출된 결과 값을 통해 재미를 느끼는 게임이다. 즉, 일반적으로 일어날 수 있는 어떤 복잡한 경험에 대해 유사하면서도 간단한 모델을 사용해 실험 효과를 계산적으로 처리하는 기법을 총칭한다. 게임의 '목적'으로서가 아니라 '과정'을 즐기는 게임이라 할 수 있다. 전략 게임은 각각의 구성 요소에 대한 운용과 게임에 대한 흐름을 파악해 게

57) 대규모 다중 접속 온라인 역할 게임. 수백 또는 수천 명 이상이 동시에 같은 게임에 접속하여 각자 맡은 등장인물의 역할을 수행하고 서로 협업하며 즐기는 온라인 게임. 1996년 넥슨(NEXON)사의 '바람의 나라', 미국 오리진 시스템즈(Origin Systems)의 '울티마 온라인' 게임 등으로 그래픽스 기반 MMORPG의 대중화가 시작되었다. 이후 초고속 인터넷이 보급되면서 앤씨소프트의 리니지(1998년), 소니온라인엔터테인먼트의 에버퀘스트(1999년), 블리자드 엔터테인먼트의 월드 오브 웍크래프트(2004년 출시) 등의 세계적인 흥행으로 게임의 주류로 자리 잡게 되었다.

TTA정보통신용어사전 <http://100.daum.net/encyclopedia/view/55XXXXX98242>, 2017. 12. 25.

58) 게임을 어떠한 시각으로 보느냐에 따라서 게임 장르를 다양하게 구분할 수 있다. 게임 텍스트 자체로 장르를 구분하거나 수용자 입장에서 구분하는 방법, 게임의 목표 등 장르 구분의 기준은 매우 다양할 수 있다. 전경란, 『디지털 게임의 미학』, 13, 서울: 살림, 2005.

임에서 추구하고자 하는 목적에 도달하는 플레이를 말한다. 게임의 요소적 측면에서 작은 부분에 집중하는 것이 아니라 전체 운영을 목표로 하는 게임들을 말한다. 그리고 에듀테인먼트 게임은 일종의 교육용 게임으로서 특정한 목표를 가지고 자연스럽게 게임을 하면서 교육적인 효과를 노리는 게임이다. 최근에는 ‘시리어스 게임’ 또는 ‘기능성 게임’으로 부르고 있다.

본 연구에서 다룰 MMORPG는 롤플레잉 게임(RPG)에 속한다. 롤플레잉 게임은 인터넷 보급과 더불어 1990년대 말부터 활성화된 장르로, 게임 속의 여러 주인공이 맡은 역할을 수행하는 ‘역할 분담 게임’이라고 말할 수 있다. 게이머는 게임에서 맡은 역할을 이용해 여러 작전을 펴면서 게임을 진행시키는데, 게임의 플레이 과정을 통해서 등장인물의 레벨이 올라가며, 이러한 성장이 RPG에서 핵심적인 플레이 승부 요소라고 볼 수 있다. 일반적으로 RPG는 게임 시나리오 전달을 우선으로 여기는 일본식(직렬형) 롤플레잉과 시나리오적 몰입도는 떨어지지만 게이머에 의한 새로운 세계 구성을 강조하는 미국식(병렬형) 롤플레잉으로 구분된다. 대표적인 게임으로는 <디아블로>(Diablo), <파이널 판타지>(Final Fantasy) 시리즈 등이 있으며, 대표적인 MMORPG는 <바람의 나라>, <리니지>(Lineage), <아이온>(Aion), <월드 오브 웍크래프트>(World of Warcraft Online) 등이 있다⁵⁹⁾.

2. 디지털 게임의 특성

디지털 게임은 이야기, 퍼즐, 놀이, 장난감, 스포츠 등 다양한 문화적 유산을 디지털 기기를 통해 재현하는 형식으로 다양한 미디어의 내용 및 형식과 긴밀한 관계를 이루며, 다음과 같은 특성을 지닌다.

- 1) 일반적 특성: 게임의 규칙성, 시간 및 공간의 초월, 모의실험, 현실과 허구의 조합을 통한 특성
- 2) 놀이적 특성: 오락기능, 경쟁기능, 승패기능, 주의집중, 자기만족 등
- 3) 인식적 특성: 발견, 탐색, 문제 해결, 미지의 세계 도전, 가상 세계 경험 등
- 4) 학습적 특성: 놀이를 통한 학습 및 교육, 학습의 효율성 증대, 시뮬레이션 모의 훈련, 학습의 능동적 기능 등
- 5) 감성적 특성: 게임 규칙과 틀을 이용한 감성 조직의 함양, 휴식 제공으로 감성 균형 제공, 감성 자극을 통한 자기 순화 제공, 스트레스 해소
- 6) 생리학적 특성: 강한 자극의 극대화로 신진대사 촉진, 이성과 본능의 갈등 해소, 인간의 뇌 자극을 통한 감성 연마
- 7) 사회적 특성: 감정 이입의 훈련 제공, 교류 확대, 도전 의식 강화, 경쟁 관계의 갈등 해소 및 초래
- 8) 세대론적 특성: 기성 세대의 새로운 미디어에 대한 불안감 초래, 세대 간의 갈증 초래 및 해소⁶⁰⁾

여기에서 주목할 지점은 게임이 그저 시간을 보내며 즐기고 마는 여흥으로서의 도구적 의미 뿐 아니라 인간의 인지적이고 학습적인 면 그리고 감성적인 면까지 구성하는 환경으로서의 역할을 한다는 것이다. 전자 혹은 디지털 미디어가 가지는 강한 영향력은 이전에 존재했던 어떤 미디어들보다 강하다는 것은 잘 알려진 사실이다. 디지털 미디어는 영상 언어가 가지는 일상성과 모사성을 토대로 청소년에게 세계관, 가치, 역할 등을 가르쳐주는 역할을 한다.⁶¹⁾ 디지털 미디어 콘텐츠들인 영화, 드

59) 윤형섭 외, 『한국 게임의 역사』, 13, 서울: 북코리아, 2012.

60) 김양은, 『새로운 세대의 등장, 게임 제너레이션』, 37-38, 서울: 커뮤니케이션북스, 2014.

라마, 그리고 현재는 게임에 이르기까지 검열의 필요성에 대한 목소리가 높은 것은 이 때문이다. 디지털 미디어의 이용자들은 구술미디어나 문자미디어의 이용자들보다 그들에게 제공된 내용을 모방할 가능성이 더욱 크다. 실제로 디지털 미디어에서 규칙이나 법률 등을 위반하는 행위를 본 어린이들은 그런 행동을 모방하는 경향이 높게 나타난다는 연구들은 다수 존재하며, 이에 대해서는 학계에서도 이견이 없다고 할 수 있다⁶²⁾.

상상력을 동원해야 하는 구술미디어나 문자미디어에 비해 디지털 미디어는 새로운 세계를 마치 현실처럼 재현해준다. 사용자들은 영상과 음향을 통해서 디지털 미디어가 구성하고 제안하는 현실을 실제 존재하는 현실과 그다지 구분 없이 받아들이게 된다. 리프먼은 미디어 수용자들이 실제 환경에서 발생하는 실제 사건들에 반응하는 것이 아니라, 유사 환경이라 불리는 개인들의 ‘머릿속의 상’에 반응한다고 전제하고 있다⁶³⁾. 즉, 개인이 행위를 결정하는 것은 실제 현실이나 규범이 아니라 자신이 만들어 낸 어떠한 형상이라는 것이다. 이에 따르면 디지털 미디어를 통해서 제시되는 어떠한 세계와 그 속에서 이루어지는 행위들이 개인의 머릿속의 상을 구성하고, 개인들은 그에 따라 행위하게 될 가능성이 분명히 존재한다. 즉, 디지털 미디어가 제안하는 현실은 우리가 생각하듯 ‘가상’(허구라고 생각하며 그 영향력을 과소평가하는) 현실이 아니라 실제로 존재하는 또 하나의 현실이다.

따라서 디지털 미디어를 통해 이루어진 게임 이용자들에게 디지털 게임은 매우 강력한 현실로 존재한다. 디지털 스토리텔링의 가장 큰 특징인 상호작용성으로 이루어진 디지털 게임의 세계는 드라마나 영화처럼 거리를 두고 떨어져 관찰하는 대상으로서의 세계가 아니라 사용자가 실제로 행위하고 사고하고 갈등하는 실제 공간이다. 특히, 정체성이 확립되지 않은 청소년들은 미디어 가상세계를 실제 현실의 모델로 삼음으로써 정체성 탐색의 일차적 도구로 사용하는 것이 가능하다. 게임의 시뮬레이션적 체험은 기존의 전통적인 미디어가 제공해주는 간접 체험보다 더욱 강력한 모델링과 정체성 탐험의 도구가 되기도 한다⁶⁴⁾.

이와 같은 디지털 게임의 영향력을 바라보는 두 가지 측면이 있다. 그 하나는 디지털 게임의 강한 몰입도와 인지 및 정서 등에 미치는 영향력을 학습적이고 교육적으로 활용하려고 하는 것으로서, 기능성 게임의 개발과 이용을 통하여 긍정적인 방향으로 사용자를 성장시키고자 하는 시도이다⁶⁵⁾. 이러한 시도들은 게임은 서로 상호 유기적인 결합을 통해서 발전하며 가상현실, 자아인지 및 동기화 등 다양한 인지적 요소를 발달시킬 수 있는 가능성을 지닌다는 점에 주목한 것들로, 게임을 통해 다양한 만족감과 자기성취 및 대인관계에 긍정적인 효과를 획득할 수 있도록 기획된다. (기능성)게임은 다양한 교육적 효과와 더불어 아동의 인지발달, 집중력 향상, 풍부한 상상력 고취를 가져오며, 그 과정에서 창의성 및 공동체 의식의 발달이 개연성 있게 증진된다는 것이다⁶⁶⁾.

그러나 이처럼 기능성 게임의 가능성을 강조하면 할수록 부각되는 다른 한 면은 이토록 게임이 인간의 인지와 정서에 미치는 영향이 강하다면, 과연 현재의 디지털 게임의 세계는 바람직하게 구현되거나 제시되고 있는가 하는 불안과 의구심인 것이 당연하다. 전술하였듯이 디지털 게임은 다양한 감각기관을 통해 행해지면서 독특한 감각양식의 결합을 가능하게 하고, 이로 인해 일어나는 인간의 변화는 한두 가지 감각이나 측면에만 해당되는 것이 아니라 개인의 모든 측면의 감각이나 영역에

61) 김양은, 『게임 제너레이션』, 84.

62) Stein, G. H & J. H. Bryan, “The effect of a Television upon Rule Adoption Behavior of Children”, *Child Development*, 43, 268-273, 1972.

63) Walter Lippman, *Public Opinion*, Nuvision Publications, 2009.

64) 김양은, 『게임 제너레이션』, 86-87.

65) 이주아, 김미혜, “청소년 자아정체성 형성을 위한 종교 지혜 내러티브 기반의 심리 기능성게임 시나리오”, 디지털융복합연구 13권 1호, 496-497. 한국디지털정책학회, 2015.

66) Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E, “Experts at play: Understanding skilled expertise”. *Games and Culture*, Vol. 4, No. 3, 205-227, 2009.

해당되는 것이 될 수 있다⁶⁷⁾. 이것이 디지털 미디어가 가지는 미디어로서의 특성이다. 마샬 맥루한은 이러한 디지털 미디어가 그동안 인간이 문자 미디어로 인해 잃었던 통전성을 찾아주는 계기로 작용할 것이라고 보았다⁶⁸⁾. 즉 우리가 만일 디지털 미디어가 인간에 대해 가지는 영향력에 대해 마샬 맥루한을 비롯한 미디어생태학자들에 동의한다면, 이후부터 다룰 디지털 게임의 세계는 단지 가상의 세계나 잠시 즐기기 위한 도구가 아니라 우리 인간을 형성하는 형성 도구가 된다. 이는 미디어 생태학적 관점에서 보는 미디어이기도 하다. 비록 미디어생태학적 관점에서 보는 미디어에 대해 동의하지 않는다고 할지라도, 전술한 연구들에서 밝혀진 바와 같이 디지털 미디어가 인간에게 일정 정도의 구성 도구로서의 영향력을 가진다는 것에는 동의할 수 있을 것이다. 그러면 이제 게임에서 나오는 여성이 재현되어 지는 방식은 실제 우리와 함께 살아가는 사람들이 가지게 되는 여성에 대한 인식에 강하게 영향을 주고, 이를 구성하는 환경이 된다는 점에 도달하게 된다. 다음 장에서는 MMORPG에 나오는 여성이 과연 어떠한 이미지로 재현되고 어떤 역할을 주로 하는지 등을 살펴볼 것이다.

III. MMORPG와 여성

1. MMORPG의 특징

MMORPG는 네트워크를 기반으로 하여 영속적인 가상 사례를 창조하는 게임 장르로 그 특징으로는 혼종성, 공간성, 구조적 개방성, 현실의 모사, 사이버 정체성의 구현 등을 들 수 있다⁶⁹⁾. 게임 안에서 게이머들은 채팅 창이나 게임 속에서의 여러 가지 행위 등을 통해 다양한 방식으로 게이머들끼리 혹은 게임 요소들과 커뮤니케이션을 하며 게임에서의 생활을 영위한다. 혼자서 수행하거나 2명 혹은 4명 정도가 수행하는 슈팅 게임이나 액션 게임은 순간의 개입과 참여 그리고 몰입 속에서 즐거움과 재미를 느끼는 형태인 반면, MMORPG는 매우 장기간동안 게임을 하며 여러 가지 다양한 스토리텔링 속에서 다양한 행위와 관계를 맺으며 수행하기 때문에 게이머들에게 게임 속에서의 일이 현실과 다르지 않을 정도의 중요성을 지니기도 한다.

스테이지를 짧게 클리어할 수 있는 다른 게임 장르와는 달리 MMORPG는 완벽한 하나의 새로운 세계를 구축하고 있고, 게이머는 그 속에서 자신이 선택한 캐릭터로서 삶을 영위하면서 길드에 속하기도 하고 결혼을 하기도 하며 현실에서와 유사한 행위들을 하게 된다. 이러한 게임은 실제를 모사하고 반영한 또 하나의 실제이며, 게이머들은 게임 속에서 살아가기 위해 게임 세계가 제시하고 있는 규범이나 가치 체계에 따르고 이를 행위기준으로 삼으며 이를 내면화하게 된다. 즉 게임은 현실 속에 존재하는 또 다른 현실이며, 게임 속에서 형성된 가치관과 경험 등은 게이머들이 살아가는 물리적 사회의 현실 속으로 편입된다⁷⁰⁾. 이것이 바로 본 연구가 MMORPG를 주목하는 이유이다.

게임을 하는 개인이 두 가지 세계의 공존 속에 살면서 물리적 세계에서의 규범이나 행위 양식과 게임 세계에서의 그것이 서로가 서로에게 영향을 주는 것인지 혹은 둘 중 한 세계가 보다 강한 영향력을 행사하는 것인지 또는 이것이 개인마다 다르게 일어나는 지에 대해서는 아직 학문적인 추적

67) Casey Man Kong Lum, 이동후 역, 『미디어 생태학 사상』, 19, 서울: 한나래, 2008.

68) Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: the Making of Typographic Man*, 175, New York: New American Library, 1962.

69) 전경란, 『디지털게임의 미학』, 8-9.

70) 앞의 글, 22.

연구가 이루어지고 있지 않다. 본 연구에서는 물리적 현실 세계와 게임의 세계가(가상 세계라는 말은 사용하지 않는다. 허구라는 뉘앙스가 함축되어 있다고 전제될 수 있기 때문이다) 서로 동등하게 영향을 주고받는 것이나 아니나에 대해서는 초점을 두지 않고, 두 세계가 서로 영향을 준다는 전제를 가진다. 만일 게임 세계가 가지는 규범이나 행위 양식에 문제가 있다면 자연히 물리적인 세계 역시 그 영향을 받게 된다. 규범, 위계적 사회관계 등 게이머를 통해 두 세계는 서로를 반영하고 모사하며 점차 가까워진다. 그리고 이는 게이머들에게만 해당되는 문제가 아니라 게임 산업에 연관되고 그 영향을 받는 사람들 모두, 나아가서는 게임이 함축하고 있는 세계관과 가치관을 담고 생산되어지는 다양한 콜라보레이션 문화 산업물을 대하여 살아가는 사회 전반에 해당되는 문제이다.

2. MMORPG에서 재현되어지는 여성

1) 이미지 : 성적 대상화

디지털 게임 산업은 남성 중심적인 시장이다. 게임의 형태 자체가 슈팅이나 액션 등 남성들이 좋아하는 방식으로 진행하는 것들이 많기 때문인 이유로 시작된 디지털 게임의 성 편향성은 이후 지속적으로 심화되는 현상을 보인다. 한때는 게이머의 90프로 이상이 남성이었을 정도로 남성 중심적인 산업으로 성장한 디지털 게임⁷¹⁾은 이후 여성 게이머들의 영입을 위하여 여성 취향에 맞는 다양한 게임 개발을 시도하고 있으나, 아직은 여전히 남성이 디지털 게임의 주 이용자이자 구입자인 동시에 생산자들인 영역으로 존재하고 있다.

여성들이 즐기는 게임은 주로 퍼즐 게임이나 시뮬레이션 게임 등인 것에 반해⁷²⁾ 어떠한 캐릭터를 맡고 장시간 게임을 수행하며 다양한 퀘스트를 수행하고 레벨업을 하는 장르의 게임들은 남성들이 많이 참여한다. 어떤 학자들은 그 이유로 일반적인 MMORPG의 특징은 1) 선과 악의 구분이 명확하고 2) 뚜렷한 목표가 설정(퀘스트)되며, 3) 물리적, 육체적, 심리적 폭력을 동반하고, 4) 환상적인 공간으로 이루어진 세계이며 5) 종족에 대한 우성학적 원칙이 존재한다는 것인데⁷³⁾, 게임 장르나 스토리텔링에 따른 게이머들의 성차가 나타난다는 연구에 의하면 폭력성이 반드시 수반되며 적을 섬멸하는 스토리텔링을 가진 MMORPG의 요구를 여성이 즐기지 않기 때문이라고 분석하기도 한다. 같은 맥락으로 여자아이들은 똑같은 소재에 물리적인 폭력이 추가된 게임과 그렇지 않은 게임 중 후자를 더 좋아한다는 사실을 발견한 연구도 존재한다⁷⁴⁾. 다만 이런 관점을 받아들일 경우 일인칭 슈팅 게임에서 여성 게이머의 비율이 늘어나고 있는 사실을 설명하기 어렵고, 자연적이고 생래적인 성별의 차이를 인지적이고 구조적인 차이로 비화시키는 왜곡된 결과로 이어질 수 있기 때문에 이에 대한 논의는 본 연구에서는 다루지 않을 것이다.

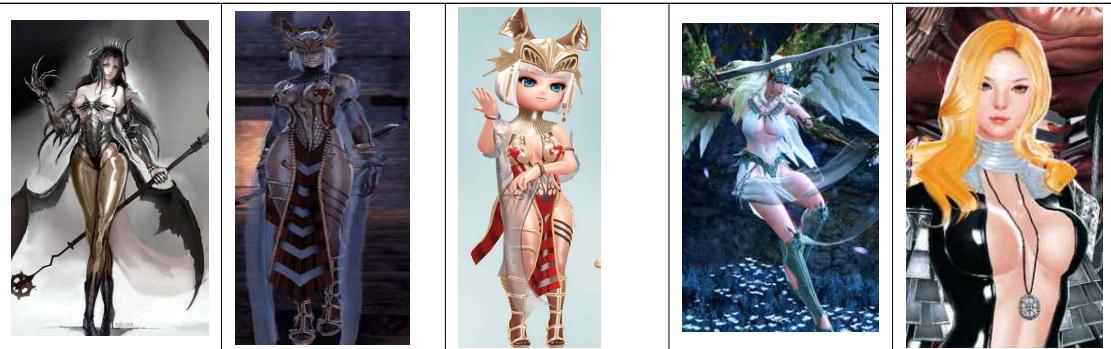
그 이유가 무엇이든, 현재 MMORPG의 이용자들의 절대 다수는 여전히 남성들이라는 것은 현실이다. 그리고 이러한 게임의 세계에서 여성들이 재현되는 방식을 찾기 위해 우선적으로 2017년 12월 현재 한국의 MMORPG 상위 순위 게임에서 여성 캐릭터들을 찾아보았다.

71) 동아일보, “아이덴티티모바일의 최정해 팀장 “파판14의 서비스 뚝심 있게 이어가겠습니다”, <http://news.donga.com/3/all/20160309/76908835/1>, 2016. 3. 9.

72) 2012. 9. 16. 매일경제

73) 이정엽, 『디지털게임, 상상력의 새로운 영토』, 75-76, 서울: 살림, 2017.

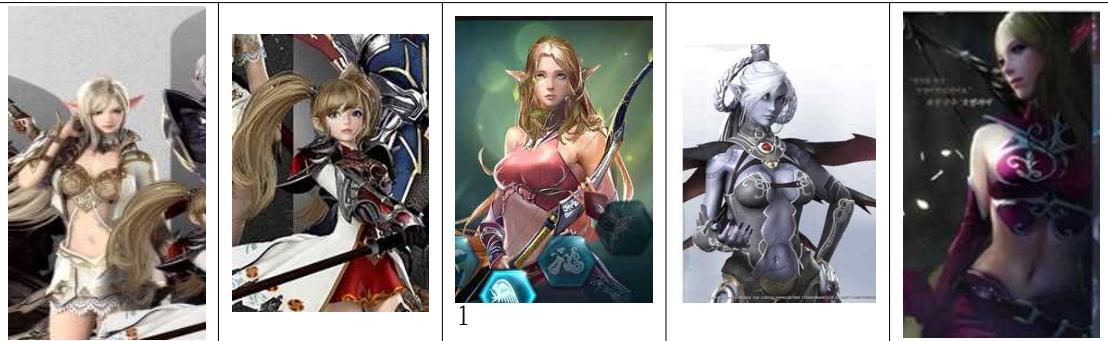
74) T. W. Malone, “Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction”, *Cognitive Science* 5권 4호, 333-369, 1981.



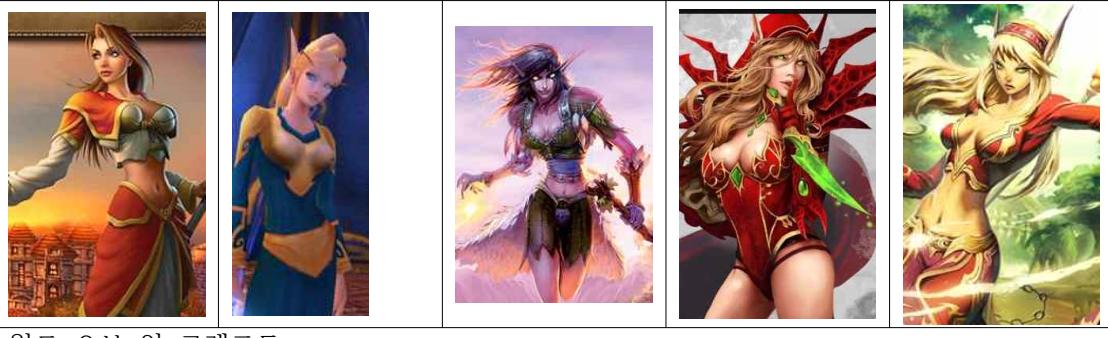
마비노기 영웅전



리그 오브 레전드



리니지



월드 오브 워크래프트

가장 눈에 띠는 것은 여성 캐릭터들이 역할의 선악 유무 혹은 종족적 차이에 관계없이 일관된 형태의 외모를 지니고 있다는 것이다. 지나치게 비현실적으로 풍만한 가슴과 잘록한 허리, 노출이 심한 옷차림 등이 그것이다. 8등신에 가까운 신체 비율을 가지고 성적인 감성을 극대화 하는 방식으로 그려진 여성 캐릭터들은 의아하게도 레벨이 오를수록 노출이 심한 의상으로 변경되는 모습을 지니기까지 한다⁷⁵⁾. 이는 레벨이 오를수록 더욱 단단한 갑옷으로 중무장되는 남성 캐릭터들과는 매우 상반된 재현 방식이다. 이에 ‘벗으면 벗을수록 방어력이 올라가는 여성 캐릭터’라는 게이머들의 우스

갯소리까지 생산되어 유통되고 있다.

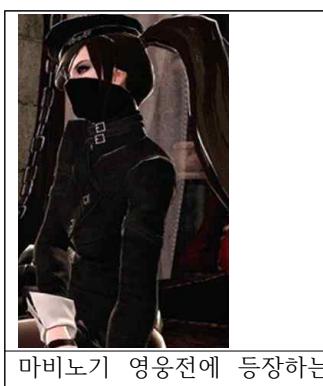
즉, 게임의 세계에서 여성 캐릭터들은 남성의 시각적 만족을 위해 전시되는 일종의 전시물들로 기능하고 있다. 로라 멀비는 영화에서 여성의 재현되는 방식에 대해 방식을 폐미니즘적인 시각에서 비판하면서 “전통적으로 전시적 역할을 부여받은 여성들은 보여지면서 동시에 전시되는데, 이 때 여성의 외모는 매우 강력한 시각적이며 성적인 충격을 가하기 위해 코드화된다.”⁷⁶⁾고 지적하고 있는데, 게임에서의 여성은 과거 멀비가 비판했던 전시 방식을 그대로 혹은 더욱 심화하는 방식으로 재현되고 있다.

철저하게 남성 중심적인 시선으로 여성의 성적 대상화하는 이러한 재현 방식에 대해 게임 산업이나 관계자들은 숨기려고 조차 하지 않는다. 그들은 드러내놓고 여성 캐릭터가 센터의 역할을 하며 남성 게이머들을 끌어들여야 한다고 이야기하고 있다. 남성향을 자극하는 여신 혹은 글래머 스타일의 여자 캐릭터는 게임의 홍보 효과와 직접적인 유도에 매우 효과적이라는 것이다. 아래의 기사를 보면 이를 잘 알 수 있다. 게임 제작자들에게 있어 여성 캐릭터들은 남성 게이머들을 보다 많이 영입하기 위한 일종의 수단 그 이상이 아니다.



온라인 게임에 절대 빠질 수 없는 요소가 있다. 바로 남성향을 자극하는 여신 또는 글래머 스타일의 게임 속 여자 캐릭터이다.

온라인 게임 속 여성캐릭터는 게임의 홍보효과도 하며, 게임을 직접 참여하게 유도하는 매개체가 되기도 한다. 또한 게임 속 포스터나 홍보 영상에서 여자캐릭터는 대부분 강조가 될 수 있는 위치인 가운데다가 캐릭터가 잘 보이게 배치한다. 여성 캐릭터를 가운데다가 배치하는 이유는 여자 캐릭터를 가운데에 배치함으로써 게임에 대한 특징이나 스토리관, 홍보해야 할 콘텐츠를 한눈에 잘 보이도록 하며, 또한 게임에 대한 특징을 시각적으로 전달하고, 강렬한 여성캐릭터 이미지로 인해 남성유저의 호기심을 자극해 유저가 게임 속으로 뛰어 들 수 있게 하는 매개체의 역할을 하기 때문이다. 그렇다면 여성 캐릭터만을 가운데다가 강조하는 이유는 무엇일까?



75) 마비노기 영웅전에 등장하는 서큐버스. 특이하게 옷과 마스크를 장착하는 여성 캐릭터이다



서큐버스 캐릭터가 인기를 얻자 등장한 ‘서큐버스 쿤’

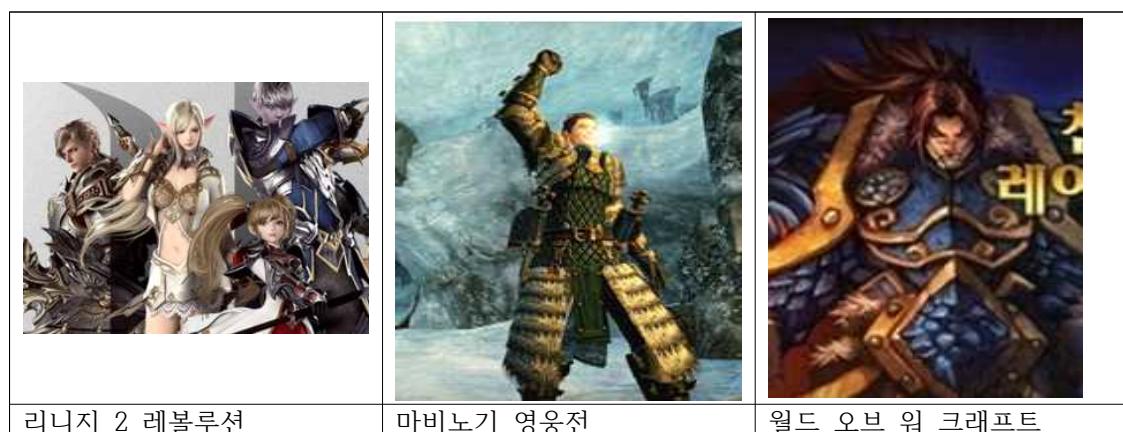
76) 로라 멀비, 서인숙 역, “시각적 쾌락과 내러티브 시네마”, 11, 유지나 외, 『페미니즘 여성 영화』, 서울: 여성사, 1993.



여자 캐릭터를 강조하는 데에는 걸그룹 센터의 범획과 유사한 이유를 들 수 있다. 센터의 범획이란 혼히 걸그룹에게서 볼 수 있으며, 걸그룹 퍼포먼스를 자주 보게 되면 센터에 서는 멤버가 거의 일정하며, 센터에서 선 멤버는 퍼포먼스의 핵심 포인트를 맡곤 한다. 단순히 퍼포먼스의 중심에만 있는게 아니라 노래, 패션, 활동컨셉에 있어 확고한 중심에 놓여지며, 센터에 서는 멤버는 에이스가 되거나 팀의 얼굴이자 이미지인 마스코트화 되곤 한다. 예를 들면 소녀시대의 윤아, 카라의 한승연, AOA의 설현을 예로 들 수 있다.

이와 같은 여성의 재현 방식은 다른 게임 장르에서도 크게 다르지 않아, 몇 달 전 서든 어택이라는 일인칭 슈팅 게임에서는 선정성 논란이 일었으며, 모바일 게임에서도 선정적 코피노 캐릭터가 논란을 일으켜 공모전의 수상이 취소되기도 하였다⁷⁷⁾.

반면, 남성 캐릭터들은 여성들과는 다르게 재현되어진다. 우선 이들의 의상은 전투에 적합하도록 디자인 된 갑옷들이 대부분이다. 여성 캐릭터와 남성 캐릭터의 의상 차이는 아래의 그림에서도 확인하게 드러난다.



하나같이 짧고(혹은 짧어 보이거나) 미흔으로 그려지는 여성 캐릭터에 비해 남성은 외모와 연령 면에서도 자유롭게 그려진다. 창세기전이라는 게임을 보면 남성 캐릭터의 다양성을 알 수 있다. 이처럼 게임에서 여성은 연령도, 육체도, 생김새도, 옷차림도 모두 남성 중심적인 시선에 포획되어 있다.



77) 서든 어택 2에서 선정성 논란이 일어난 여성 캐릭터.

한국일보, “선정적 코피노 캐릭터, 해도 너무한 게임”.

<http://www.hankookilbo.com/v/21e4d65938c04c50bc99037372a1c554>. 2017. 9. 16.



한 연구에서는 게임이 발달할수록 여성 캐릭터가 대상화되는 경향을 보여준다고 한다⁷⁸⁾. 창세기 전이라는 게임은 초기의 버전인 창세기전 1과 2에서는 여성의 성적 대상화가 그다지 두드러지지 않는다. 그러나 창세기전 4까지 오면서 점차 여성의 성적 대상화가 가속화되는 모습이 관찰된다. 주인공 여성 캐릭터인 이올린 왕녀는 만화가 김 진이 초기 디자인한 창세기전 1, 2에서는 전투에 적합해 보이는 의상, 즉 여성의 신체가 크게 두드러지지 않는 긴 옷으로 몸을 감싸고 있다. 그러나 게임이 크게 인기를 끌고 게이머들(대부분이 남성들인)이 대거 유입되면서 점차 남성의 시각을 자극하는 방향으로 디자인이 바뀌는 것을 확인하게 볼 수 있다. 이는 역할의 변환과도 관련이 있다. 초기에는 남성에 못지않은 힘과 능력을 지닌, 주체적으로 전투를 수행하는 여전사로서의 여성 캐릭터였다으나 점차 보다 수동적이고 연약한 역할을 수행하다가 섹슈얼리티를 강조하는 방향으로 변화하고 있는 것이 관찰된다. 남성 게이머가 극히 다수를 차지하는 게임 산업 영역에서 이익을 극대화하기 위한 방법으로 여성 캐릭터들을 남성의 시각에 맞추어 재단하는 경향이 심화되는 것이다.



이처럼 게임 산업이 구현되고 작동되는 방식 안에서 여성은 특히 이미지 측면에서 성적 대상화의 대상으로 기능하고 있다. 다양한 남성 캐릭터에 비해 여성이 재현되는 방식은 일률적으로 남성 중심적이다. 이와 같은 남성 게이머들을 위한 여성의 성적 대상화는 게이머들을 위한 서비스 혹은 유도 전략 혹은 홍보 전략이라는 미명을 쓰고 갈수록 심각해지는 상황이다⁷⁹⁾.

78) 권도경, “한국 게임에 나타난 여성캐릭터의 형상과 그 특성”, 115, 부경대학교 인문사회과학연구소 12권 2호, 2011.

79) “게임시장 소비자 폭은 여성보다 남성이 훨씬 많습니다. 이들은 본능적으로 에로티시즘에 관심을 갖고 있죠. 특히 우리나라는 유교 국가이기에 이를 항상 감추고 부끄러워하는 경향이 있습니다. 그래서 나는 욕을 먹더라도 노골적으로 과감하게 이를 보여주고 싶었죠.”

-엔씨소프트 아트디렉터 김형태(ICON 2008년 강연 중) [네이버 지식백과] 창세기전 - 한국RPG의 여명 (게임대백과) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3576149&cid=58773&categoryId=58777>, 2018. 1. 22.

2) 행위 양식과 역할 : 종속적 보조화

게임에서 성적 대상화되어 재현되어지는 여성은 자연적으로 그 역할 역시 주체적 행위자인 남성을 돋는 보조자에 그치고 있는 경향이 강하다. 여성 캐릭터는 대부분 힐러, 탱커 등 직접적 공격을 하는 남성을 원거리에서 돋거나 치유 마법을 쓰고, 필요한 물품을 전달해주는 역할 등을 주로 한다. 아내, 연인, 술집의 마담이기도 하다. 그들은 정보를 주고 조언을 주며 남성을 돋는다. 희생적이고 보조적 역할을 하도록 구성되어져 있는 여성 캐릭터와 함께 주체적 행위자로서의 남성은 여성의 도움을 받아 자신에게 주어진 퀘스트를 달성하는 것이다.

성적 대상화의 대상인 여성은 남성의 종속적 보조자가 역할을 하는 것은 긴밀하게 엮여 있는 문제이다. 또한 역사 아래로 남성 중심주의적인 문학에서 살아가는 여성들에게 대부분 씌워져 있는 굴레이기도 하다. 종속적 보조자는 성적으로 주체자일 수 없고, 성적으로 대상화되며 행위 양식을 익혀온 여성이 다른 생활에서 주체적 행위자일 수 없다. 따라서 여성 캐릭터의 역할이 종속적인 것은 이미 성적 대상화가 결정된 시점에서 같이 결정되어진 것이나 다름없다.

물론 모든 여성 캐릭터가 그러한 것은 아니다. 투레이더의 라라 크로포드는 지성적인 고고학자로 대부분의 일인칭 어드벤처나 액션 어드벤처들의 주인공이 남성이었던 것에 반해 특이하게도 그리고 거의 최초로 여성이 주인공인 케이스이다. 라라 크로포드는 기존의 여성 캐릭터들과는 달리 날렵한 액션과 강한 근육이 내재된 신체를 가지고 임무를 수행하며 해결한다는 점에서 많은 주목을 받았으며, 게임으로서도, 캐릭터 자체로도 성공하였다. 그러나 이렇게 주체적인 행위자로 등장하고 있는 라라 크로포드 역시 개미 허리, 늘씬한 다리, 거대한 가슴을 가진 전형적인 남성 시각에서 창조된 이미지로 구현되고 있다는 사실은 게임 세계에서 남성 중심적인 시선이 얼마나 크게 작동하고 있는지를 역설적으로 깨닫게 해준다.



III. 남성들의 시선으로 포획된 여성 캐릭터와 이를 확대 재생산하는 게임 산업회사

인간은 누구나 결핍을 경험한다. 그리고 이에 대한 대리 만족을 추구한다. 지금까지 나열한 게임 속의 여성 캐릭터들이 고발하는 현실은, 게임 속의 여성들은 그 대다수가 순종적이고, 헌신하고, 봉사하는 역할을 하면서 동시에 남성들에게 성적인 만족감을 주도록 기획되어지고 전시되어지고 있다는 것이다. 허구 세계에서의 대리 만족이나 현실 도피 등은 누구나 한두 번쯤은 가지고 있는 경험이다. 여기에서 우리가 비판해야 할 것은 대리만족이나 현실 도피, 결핍에 대한 반응이 아니라 그것

이 왜 굳이 여성을 극도로 성적 대상화하는 방식으로 이루어져야만 하는가 하는 것이다.

현실에는 존재하지 않는 아름다운 여성의 신체와- 과연 그렇게 왜곡되어 표현되어지는 신체가 진정한 아름다움인가 하는 논의는 이 글에서의 주요 논점이 아니므로 잠시 접어두자- 현실에서는 존재하지 않는 수동적이고 연약한 동시에 육체적으로는 성적인 만족감을 주는, 역할로서는 사랑과 봉사만을 일방적으로 퍼붓는 인간형으로서의 여성들이 즐비한 게임의 세계는 전술하였듯이 단순한 잠시의 즐길 거리가 아니라 게이머들의 인지 구조와 정서적 구조에 영향을 주는 형성도구이다. 연극이나 공연 등에서도 이러한 논쟁은 존재하였다. 자유주의 페미니즘에서는 일반 미디어나 예술 영역에서 여성들은 어떤 역할을 하고 있는가? 그들은 힘, 설득력, 그리고 사고력에 있어서 남성과 동등하게 그려져 있는가?를 물었다⁸⁰⁾. 다른 예술 영역에서처럼 게임에서 구현되어지는 여성들의 역할이나 이미지들 역시 남성 게이머들의 여성상에 상당한 영향을 줄 수 있다.

게임 시장이 확대됨에 따라 그리고 남성 게이머들의 유입이 확산됨에 따라 여성 재현에 여성의 섹슈얼리티의 부각이 더욱 두드러지는 것으로 관찰되고 있다. 노출의 정도 뿐 아니라 행동 방식과 성격에서도 성적인 측면이 두드러지게 나타나는 것이다⁸¹⁾. 남성들의 시각적인 성적 만족감을 기업의 이익을 극대화하기 위한 효과적인 방법으로 활용하고자 하는 제작자들의 상업적인 마인드는 이러한 구조를 더욱 공고히 한다. 게임의 재미를 즐기기 위해 다양한 게임 중 구미에 맞는 것을 취사선택하려는 남성 게이머들, 그러한 남성 게이머들의 시선을 사로잡기 위해 여성의 신체를 극단적으로 왜곡하며 강조하여 전시하는 게임 회사들, 그리고 그렇게 나온 결과물들인 도구로서의 여성 캐릭터들은 이제 MMORPG의 대세로 자리잡은 듯하다.

여성의 노출된 육체, 과장된 섹슈얼리티의 극대화 등을 두고 상업적 시점으로만이 아니라 이를 예술이라고 표현하는 시각들이 종종 존재한다. 또한 여성의 이미지를 가능한 아름답고 자신들이 원하는 방식으로 재현하는 것이 표현의 자유라고 이야기하기도 한다. 그러나 과연 이것이 표현의 자유라는 영역에서 그칠 문제인가 의문이다. 인류의 절반을 차지하고 있는 여성의 이미지를 일방적인 시각으로 손상하거나 과장, 왜곡하는 것이 과연 표현의 자유인지 아니면 위험한 곡예인지를 따져보아야 할 문제이다. 게임의 콘텐츠로서의 역할이나 영역을 생각할 때 그러한 재현이 게임의 상품성을 위함이라는 것은 전술한 바와 같다. 이처럼 남성 중심적인 시각에서 여성의 몸을 재단하고 왜곡되게 재현하며 성적 만족감이나 쾌감을 얻는 것은 일반적으로 미디어 콘텐츠 등에서 지적하는 여성의 성의 상품화와 같은 문제이다. 이것은 실제 사람이 아니라 그림이기 때문에 다르다고 말할 수 없으며, 오히려 더욱 교묘하고 은폐된 방식으로 여성의 성이나 몸에 대한 왜곡을 만든다. 게임의 그래픽 여성들의 과장되고 험상된 육체적 이미지는 그저 이미지가 아니라 실제 여성에 대한 왜곡된 이미지를 형성하게 할 뿐더러, 현실의 여성에 대한 일종의 혐오로 이어질 수 있다. 현실의 몸에 대한 지나친 왜곡은 아름다움을 찾으려는 인간의 본능이 아니라 비현실적인 것을 표본으로 삼고, 일반적인 것을 비일반적인 것으로 만드는 즉 자연적인 것에 대한 거부로 이어질 수 있다.

남성 창조주체가 남성 소비주체에게로 가는 커뮤니케이션 회로의 매개점이 여성의 몸이 되고 있는 게임의 세계. 이를 두고 한 연구자는 이를 남성 동성 연대적 가상공간에서 이루어지는 남성 중심적 콘텐츠라고 비판한다⁸²⁾. 디지털 게임의 세계는 남성 중심적인 공간으로 성별화된 게임 콘텐츠가 발달 되어 있으며 성별 이분화가 매우 공고한 동시에 성별 역할 역시 매우 다르게 형성되어 있는 세계라는 것이다. 화면에 드러나는 이미지의 재현과 게임 스토리텔링 모두 남성적 가치가 우선되는,

80) 심정순, 『섹슈얼리티와 대중문화』, 16, 서울: 동인, 1999.

81) 권도경, “한국 게임에 나타난 여성캐릭터의 형상과 그 특성”, 122, 부경대학교 인문사회과학연구소 12권 2호, 2011.

82) 안선영, “디지털게임 가상공간의 변화와 여성주의 실천에 대한 연구”, 페미니즘연구소 10권 2호, 131, 2010.

남성만이 주체로 존재하는 세계가 게임의 세계라는 것이 그의 분석이다⁸³⁾.

그런 만큼 게임의 세계의 법칙과 인물들, 그리고 세계관 등은 물리적인 현실 세계와 정말로 동떨어져 있는 것이 되어가고 있다. 성평등이 주장되고, 여성들이 유리 천장을 뚫으려 시도하고 있으며, 각종 국가고시 등에서 여성이 우위를 선점하고 있는 오늘날의 현실에 비하면 게임의 세계는 남성들의 욕망만이 철저하게 투사되어 구성되어지는 세계이다. 더욱 더 풍만하게, 더욱 더 잘록하게, 더욱 더 섹시하게, 더욱 더 청순하면서도 순종적으로 그려지는 여성 캐릭터들의 세계에서 생활하는 남성 게이머들에게 일반적인 여성들이 자신의 목소리를 내고 주체적으로 행동하려고 노력하는 이 현실 세계는 악몽이 아닐까 싶을 정도이다.

필자는 여기에서 두 가지를 지적하고자 한다.

그 하나는 이렇게 구성되어진 세계에서 생활하거나 성장한 남성들이 물리적인 현실 세계에 대한 적응성이 떨어질 수 있다는 것이다. 인간과 함께 생활한다는 것, 그 중의 반은 여성인 이 사회에서 생활한다는 것은 주체로서의 다른 이- 여성-를 인정하고 공감하며 상호작용하는 관계 속에서 살아간다는 것을 뜻한다. 남성 게이머들의 욕망만이 투사되고 반영되어진 게임의 세계를 먼저 접하고 그 안에서 성장하는 남자 청소년이 과연 여성과 어떠한 관계를 맺을 것인가, 그것이 진정으로 상호주체적인 관계로 기능할 수 있을 것인가 하는 의문을 사회적으로 던져야 할 때이다. 성적인 자극을 극대화하기 위해 기획되고 유통되는 동영상물, 속칭 야동이라고 하는 것에 지나치게 탐닉하며 성장한 남자들이 결혼 후 배우자와의 성관계에 트러블이 많이 생긴다는 것은 이미 알려진 사실이다⁸⁴⁾. 이와 유사한 일이 게임을 통해서도 일어날 수 있다.

성적인 대상화와 종속적 소외화된 여성들이 존재하는 게임의 세계에서 인지 구조와 정서적인 것들을 터득한 남성들은 물리적인 현실 세계에서도 이를 어느 정도 기대할 것이다. 게임을 수행하고 즐기면서 구성된 인식 그대로 행위하고자 할 것이기 때문이다. 고정적인 성역할에 익숙해진 남성들이 물리적 세계의 여성들과 동일한 관계를 형성하고자 할 때, 그것이 가능하지 않음을 알게 된다면 현실 여성들에 대한 박탈감이나 적대감 등이 커질 수 있으며, 이러한 좌절감이 심화될 때 이는 현실 여성들에 대한 혐오나 분노 등으로 비화될 수 있다. 소극적이고 조력자이며 완벽한 성적 파타지를 충족시켜주는 게임 속의 여성에 비해 현실 속의 여성은 보다 적극적이고 능동적이며, 대상이 아니라 주체적인 행위자이기 때문에 남성의 환상이나 욕구를 충족시켜 주지 않고 거절할 수 있다. 이 때 게임 속의 여성 행위나 역할에 익숙해진 청소년들이 게임 안에서 구성된 인지 방식과 행위 양식을 그대로 현실에 적용하지 못할 때 오는 좌절감이 폭력성으로 나타날 수 있다. 남성들만을 위하여 구현되어진 게임 속의 여성들이 수행하고 있는 성역할은 이러한 점에서 극도로 심각한 면을 가지며, 신속히 해체되어지고 재구성되어야 한다.

한 기사에서는 2016년 5월 강남역 여성 살인사건이 도화선이 되어 터져 나온 여성들의 저항과 분노가 ‘안티페미 집회’ 등 ‘백래시’(반격, backlash)에 부딪친 이유를 남성들의 제한된 경험에서 나오는 여성 혐오 때문이라고 분석하였다.⁸⁵⁾ 안티페미니즘의 선봉에 서서 시위를 하고 집단을 만들면서 정부의 통계나 정책 등에 대해 반대하는 목소리를 높이는 것이 주로 20-30대 초반의 젊은 남자들인 이유를 그들의 제한된 경험에서 찾는 것이다. 기사는 현재 한국의 안티 페미니즘 현상의 이유를 고등교육까지는 그다지 남성과 여성의 차별이 없으나 사회에 나오면 확연히 달라지는데, 그것은 들여다보지 못하고 자신이 지금까지 살아오고 경험한 교육 시스템 상의 평등만을 주요 경험으로 삼아 세상을 해석하는 젊은 남성들에게서 찾고 있다.⁸⁶⁾ 게임의 세계에서의 경험을 주요 경험으로 삼아

83) 앞의 글, 141-142.

84) 동아일보, “야동 탐닉 이혼사유?…야동, 부부관계 순기능 vs 역기능 ‘시끌’”, 2014. 9. 25.

<http://news.donga.com/3/all/20140925/66704790/2#csidxb7ba8520fb1b096baecd685a96556b7>

85) 수전 팔루디, 황성원 역, 『백래시』, 아르테, 2017.

성장할 가능성이 있는 청소년들을 위해서라도 시급히 게임 속 여성 캐릭터의 다양화와 보다 현실에 가까운 역할로의 전이가 필요한 이유이다.

지금 게임 세계에서 여성을 재현하는 방식은 남성들의 왜곡된 성의식을 방조하거나 더욱 확대시킬 뿐이다. 그렇게 성장한 남성은 건강한 성 역할을 구성하지 못하고 살아가야 하며, 결국 이는 개인적으로도 사회적으로도 문제의 소지를 키우는 결과를 낳게 될 것이다. 이는 남성과 여성 모두에게 불행한 일이 될 것이라고 단언할 수 있다. 보편적인 기준의 사회적 성역할이나 육체적 성에 대한 개념들 특히 여성의 대상화, 타자화, 상품화 등은 해체되어져야 한다. 특히 게임 산업 영역에 대한 여성주의적인 관찰의 목소리를 높여서 게임 산업 기획자들과 제작자들이 비판적으로 성찰할 기회를 주어야 한다.

우리는 이러한 방식이 변화를 가져 온 사례를 이미 목격하였다. 대중 미디어 콘텐츠의 여성 구현 방식에 대해 지속적으로 여성주의적 목소리를 높여 온 결과, 지나치게 마른 모델이 퇴출되고, 현실적인 바비 인형이 출시되며, 장애가 있거나 나이가 많은 모델들이 런웨이에 서고, sns에는 여드름이 있어도, 뱃살이 있어도 아름다울 수 있다는 슬로건이 공유되고 있다⁸⁷⁾. 아직도 일부이긴 하지만, 그동안 지속적으로 외쳐 온 값진 결과이다. 대중 미디어들은 소비자들의 구미에 맞는 상품을 생산해내는 것이 일차적인 목적이며, 세상의 반이 여성이라는 사실을 생각할 때 게임의 여성 캐릭터에 대한 여성주의적 요구가 지속된다면 상업적 이익을 위해서라도 게임 제작자들의 시각이 수정될 수 있을 것이라는 기대가 생기는 이유이다.

두 번째로는, 게임 세계에서의 다양한 여성의 구현 방식과 역할의 부여가 나아가서는 게임 산업 전체에 여성 게이머들을 끌어들일 수 있는 새로운 사업 기회가 될 수 있다는 것을 지적하고 싶다. 남성들의 대다수를 이루고 있던 게임에 여성 게이머들의 참여 비율이 확대되고 있다⁸⁸⁾. 이는 특히 1인칭 슈팅 게임이나 퍼즐 게임 등에서 관찰되고 있으며, 심스 같은 사회적 관계를 중심으로 하는 게임에서도 관찰된다. 즉, 여성들은 게임 자체를 싫어하는 것이 아니다. 이는 몇 년 전에 중년 여성들을 중심으로 일어났던 ‘애니팡’ 붐에서도 잘 알 수 있다.

이를 한 연구자는 여성의 대상화가 비교적 덜 한 게임 형식이기 때문에 그렇다고 지적하였다.⁸⁹⁾ 퍼즐 게임 등은 말할 것도 없고, 여성이 스스로 주인공이 되어 수행하는 1인칭 슈팅 게임 등에서 구현되어지는 여성은 남성 중심적인 시선으로 구현되어지는 MMORPG의 여성과는 상당히 다른 외모와 역할을 가지고 있다. 대부분의 게임 세계에서 여성들은 부차적인 존재로 인식되거나 배제되는 반면,

86) 한겨례21, “페미니즘, 반격을 맞다”,

http://h21.hani.co.kr/arti/special/special_general/44633.html, 2017. 12. 20.

87) 코메디 닷컴, “여드름이 있다고 아름답지 않은 건 아니죠”,

http://www.kormedi.com/news/article/1225580_2892.html, 2017. 12. 22; 기존의 바비 인형과 소셜 크라우드 펜딩을 통해 제작된 현실적인 래밀리 인형

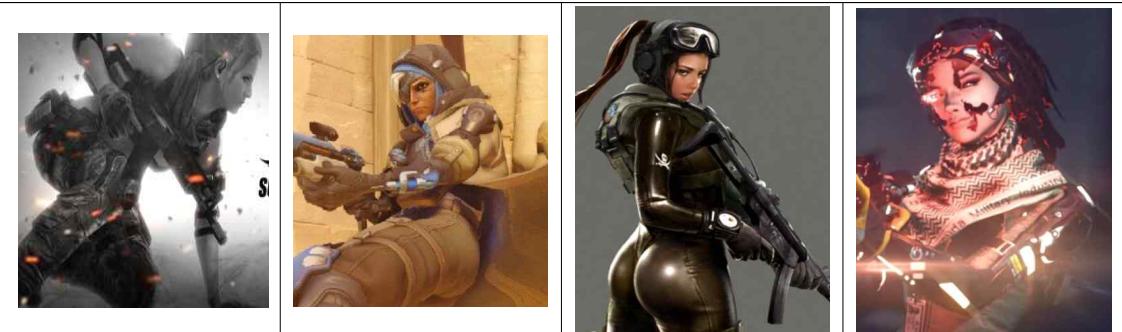


88) 게임동아, “한국 게이머들, 하루 평균 49분 스마트폰 게임 즐긴다”,

<http://v.media.daum.net/v/20170905111203782?f=o>, 2017. 9. 5.

89) 권도경, “한국 게임에 나타난 여성캐릭터의 형상과 그 특성”, 125.

1인칭 슈팅 게임의 여성 캐릭터들은 비교적 그 개성이 풍부하고 기능이 뚜렷하기 때문에 여성들이 보다 자신과 동일시하기 용이하도록 구현되어 있는 것이다. 심지어 오버워치라는 1인칭 슈팅 게임에 등장하는 “아나”라는 여성 캐릭터는 설정 상 오버워치의 창립 멤버이자 가장 뛰어난 스나이퍼인데, 60세이다. 물론 아래의 표에서 보다시피, 여성의 신체에 대한 욕망을 남성들이 완전히 포기한 것은 아니다. 그러나 적어도, 대부분의 여성 캐릭터는 전투에 적합한 복장을 갖추고 전투를 수행한다. MMORPG의 여성 캐릭터들 역시 전투에 투입되는 인력들이 대부분임에도 노출이 굉장히 심한 복장인 것과는 대조적이라 할 수 있다.



1인칭 슈팅 게임에 나오는 여성 캐릭터들

현 MMORPG에서 구현되어지고 있는 성역할은 행위의 주체로서의 남성과 객체로서의 여성이며 남성/여성, 능동적/수동적, 주체/객체, 동일성/타자성의 이항 대립의 재생산에 불과하다. 우리는 다양한 영역에서 남성 중심적인 사회가 강조하는 시각적 전략들을 거부하고 이러한 요소들을 제거시키고 재구축해야 한다. 여성의 몸은 남성 예술가 혹은 기획자 혹은 사용자들을 위해 형식이 주어지는 물질이자 대상이 아니다. 이 과정을 지켜보는 여성들은 은연적으로 성적 수치심을 느끼게 되며, 이것이 MMORPG에 여성 게이머들이 적은 이유가 된다. 여성들에게 지속적인 복종을 요구하는 성적 판타지의 구현이 MMORPG의 중심 전략에 있는 이상, 게임 제작자들이 바라는 시장 성장은 한계가 있을 수밖에 없다.

한 기사는 이렇게 지적한다.

“하루에만 수십 건의 신작 홍보 즉 대외용 선전을 목적으로 제작된 게임 이미지들을 보고 있노라면 이들이 겨냥하고 있는 소비자에 '여성'이 설 자리는 거의 없다고 느낀다. '오빠'라고 외치는 걸그룹이나 레이싱모델이 게임 홍보 이미지에 박혀 있을 뿐 게임의 내용과는 전혀 관계 없이 전시되는 여성은 철저히 소비 당하는 '트로피걸'로 존재한다.⁹⁰⁾”

'2015 대한민국 게임백서'의 게임 유저 성별 분포 자료에 따르면 온라인게임의 경우 남자 63.1%, 여자 36.9%, 모바일게임의 경우 남자 51.6%, 여자 48.4%인데 상당한 비중을 차지하고 있는 여성 소비자들을 소비자로 인정하고 있지 않는 현 게임 시장의 경향은 게임 산업을 위해서라도 바람직하지 않다는 것이다. 새로운 소비자를 찾고 게이머들을 불러들여야 하는 상업적 이익을 위해

90) 게임포커스, “존재하지만 존재하지 않는 소비자, 여성 게이머는 어디에 있나”, <http://gamefocus.co.kr/detail.php?number=56520>, 2016. 2.11.

서라도 여성 게이머들이 들어오고 싶어할 만한 게임 세계를 구축하는 것은 필요하다. 여성이 보다 주체적인 역할을 할 수 있는 세계관의 도입이 시도되지 않는 이상, 성평등이나 인권 등에 대한 인식을 논외로 하더라도 이익을 극대화하고자 하는 기업의 생리라는 측면에서도 여성 캐릭터의 구현은 새롭게 고민되어야 할 문제이다. 기존의 남성 게이머 중심적인 시선으로만 구축된 게임의 세계는 새로운 소비자들이 될 수 있는 여성의 외면을 벗어날 수 없을 것이다.

물론 기업들이 여성의 중요성을 온전히 외면하고 있는 것은 아니다. 다양한 게임 분야들 속에서 공통적으로 여성 게이머들의 비율이 증가하기 시작하면서 남성 중심적으로 구성되고 운영되던 게임 산업계 역시 조금씩 여성 게이머들을 영입할 방법을 찾고 있다. 특정한 대상을 목적으로 하기 보다는 누구나 즐길 수 있는 게임이 수익 달성을 면에서 유리하다는 인식 아래, 남성과 여성 게이머들을 위한 요소들을 각각 추가하거나 기존의 남성 게이머 중심의 게임 인터페이스의 수정 등을 하기 시작한 것이다. 게임 서비스사의 한 관계자는 ‘최근 들어 특정 유저층을 공략하기 위한 마케팅 프로모션은 감소한 것이 사실’이라며 ‘과거, 여성 유저만을 대상으로 진행하는 프로모션 보다 현재의 일반 프로모션이 더 효과적이며 널리 사용되고 있다’고 밝혔다. 또한, 마케팅 정책의 변화와 함께 게임 내적인 변화에 대해서도 ‘여성 편향적인 게임 디자인보다는 범용성에 중점을 둔 쉬운 인터페이스로 변화되는 것이 최근의 추세’라며 게임 내적인 요소의 범용화에 대해서 설명했다. 즉, 게임 세계에서의 여성 캐릭터는 기업의 이익과 남성 게이머들의 건강한 성 인식 양자 모두를 위해서 새롭게 구축되어야만 한다.

IV. 더 이상 여성을 소비하지 않는 세계를 위하여

이원화된 세계, 여성을 소비하고 전시하는 세계는 우리에게 익숙한 세계이다. 우리는 그 안에서 성장하고 살아가고 있으며, 일부분 동조하고 있기까지 하다. 더욱 더 젊고 아름다워지기 위하여 하는 모든 행위들, 성별화된 몸과 역할 등은 많은 이들을 소외시키고 비인간화시키고 있다. 연대를 통한 새로운 대안적 세계가 생겨야만 한다는 사실에 동감하는 이들이 많으며, 그동안의 노력으로 조금씩의 변화가 생기기 시작한 것도 사실이다. 그러나 현대의 과학기술은 그러한 노력들이 따라잡기 힘들 정도로 새로운 것들을 만들어내고 있다. 이제 성인비디오물이 아니라 섹스 로봇, 그것도 아름다운 여성형 로봇이 절대 다수인 기계들이 만들어 지고 있으며 심지어 캐나다에서는 아동 성애자가 여아의 모습을 한 섹스 로봇을 만들어 이슈가 되었다. 현대의 중요한 과학 기술은 ‘남성들에 의해, 남성들을 위해’ 만들어지고 있다고 쿼츠는 지적한다⁹¹⁾.

세상은 남성 중심적이었고, 앞으로도 당분간은 그럴 것이다. 하지만 그 공고화를 그대로 방치해서는 안 될 것이다. 여성들은 여전히 약자이고, 곳곳에서 소비되고, 전시되고 있지만 이에 대한 비판적 성찰의 목소리를 높이고 이를 공유하고 공감하며 조금씩이라도 변화를 일으켜야 한다. 곳곳에서 연대를 통한 여성주의 게임 문학가 형성되고 있는 모습 역시 관찰된다. 적극적이고 생산적으로 새롭게 생겨나는 기술과 문학의 세계에 참여하며 살아갈 때이다.

91) 예를 들어 대형의 스마트폰 신제품은 손이 작은 여성들에게는 불편하며, 자동차 역시 남성들의 안전을 위해 설계됐다고 지적한다. 자동차 안전벨트나 에어백은 여성 보다는 남성에 더 안전하도록 설계되었다는 것. 인공심장은 86%의 남성에게 적합하지만 여성에게는 20% 정도만 적합하다는 조사 결과도 있다. 새로운 테크놀로지를 채택한 제품을 개발하는 업체도 여성에 적합한 제품 개발에 소홀하다. 수년간의 투자가 필요하고 관련 인력도 투입해야 하기 때문이다. 로봇 신문, “섹스 로봇, 성적인 편견 조장한다”, <http://www.irobotnews.com/news/articleView.html?idxno=11553>, 2017. 8. 29.

참고문헌

단행본

- 김양은, 『새로운 세대의 등장, 게임 제너레이션』, 37-38, 서울: 커뮤니케이션북스, 2014.
- 로라 멀비, 서인숙 역, “시각적 쾌락과 내러티브 시네마”, 11, 유지나 외, 『페미니즘 여성 영화』, 서울: 여성사, 1993.
- 수전 팔루디, 황성원 역, 『백래시』, 아르테, 2017.
- 심정순, 『섹슈얼리티와 대중문화』, 16, 서울: 동인, 1999.
- 윤형섭 외, 『한국 게임의 역사』, 13, 서울: 북코리아, 2012.
- 이정엽, 『디지털게임, 상상력의 새로운 영토』, 서울: 살림, 2017.
- 전경란, 『디지털 게임의 미학』, 서울: 살림, 2005.
- Casey Man Kong Lum, 이동후 역, 『미디어 생태학 사상』, 19, 서울: 한나래, 2008.
- Marshall McLuhan, The Gutenberg Galaxy: the Making of Typographic Man, 175, New York: New American Library, 1962.
- T. W. Malone, “Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction”, Cognitive Science 5권 4호, 333-369, 1981.
- Walter Lippman, Public Opinion, Nuvision Publications, 2009.

논문

- 권도경, “한국 게임에 나타난 여성캐릭터의 형상과 그 특성”, 부경대학교 인문사회과학연구소 12권 2호, 2011.
- 안선영, “디지털게임 가상공간의 변화와 여성주의 실천에 대한 연구”, 페미니즘연구소 10권 2호, 2010.
- 이주아, 김미혜, “청소년 자아정체성 형성을 위한 종교 지혜 내러티브 기반의 심리 기능성게임 시나리오”, 디지털융복합연구 13권 1호, 496-497. 한국디지털정책학회, 2015.
- Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E, “Experts at play: Understanding skilled expertise”. Games and Culture, Vol. 4, No. 3, 205-227, 2009.
- Stein, G. H & J. H. Bryan, “The effect of a Television upon Rule Adoption Behavior of Children”, Child Development, 43, 268-273, 1972.

인터넷

- 게임동아, “한국 게이머들, 하루 평균 49분 스마트폰 게임 즐긴다”, <http://v.media.daum.net/v/20170905111203782?f=o>, 2017. 9. 5.
- 게임포커스, “존재하지만 존재하지 않는 소비자, 여성 게이머는 어디에 있나”, <http://gamefocus.co.kr/detail.php?number=56520>, 2016. 2.11.
- [네이버 지식백과] 창세기전 - 한국RPG의 여명 (게임대백과)
- <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3576149&cid=58773&categoryId=58777>, 2018. 1. 22.
- 동아닷컴, “게임업계 콜라보 열풍..인기 특화 콘텐츠로 게이머 '유혹'", <http://news.donga.com/3/all/20171130/87530357/1>, 2017. 11. 30.
- 동아일보, “아이덴티티모바일의 최정해 팀장 “파판14의 서비스 뚝심 있게 이어가겠습니다”

<http://news.donga.com/3/all/20160309/76908835/1>, 2016. 3. 9.

동아일보, “야동 탐닉 이혼사유?…야동, 부부관계 순기능 vs 역기능 ‘시끌’”, 2014. 9. 25.

<http://news.donga.com/3/all/20140925/66704790/2#csidxb7ba8520fb1b096baecd685a96556b>

7

로봇 신문, “섹스 로봇, 성적인 편견 조장한다”,

<http://www.irobotnews.com/news/articleView.html?idxno=11553>, 2017. 8. 29.

한겨레21, “페미니즘, 반격을 맞다”,

http://h21.hani.co.kr/arti/special/special_general/44633.html, 2017. 12. 20.

한국일보, “선정적 코피노 캐릭터, 해도 너무한 게임”,

<http://www.hankookilbo.com/v/21e4d65938c04c50bc99037372a1c554>, 2017. 9. 16.

한국콘텐츠진흥원/ 2014 해외콘텐츠 시장 동향조사,

http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000152/1823804.do?searchCnd=&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useAt=&menuNo=200910&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&insNo=0&questionTp=&uf_Setting=&recovery=&pageIndex=1,

코메디 닷컴, “여드름이 있다고 아름답지 않은 건 아니죠”,

http://www.kormedi.com/news/article/1225580_2892.html, 2017. 12. 22

TTA정보통신용어사전 <http://100.daum.net/encyclopedia/view/55XXXXX98242>, 2017. 12. 25.

2부 정 기 총 회

사회: 이숙진 회장

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. 회원성수 보고 | 김희선 부서기 |
| 2. 개회 선언 | 이숙진 회장 |
| 3. 사업 보고 | 송진순 총무 |
| 4. 서기 보고 | 박지은 서기 |
| 5. 편집위원회 보고 | 최순양 편집위원장 |
| 6. 회계 보고 | 이주아 회계 |
| 7. 임월선거 | 이숙진 회장 |
| 8. 임기종료 선언 | 이숙진 회장 |
| 9. 기타 안건 | 신임 회장 |
| 10. 폐회 선언 | 신임 회장 |

총회 자료

1. 사업 보고

- 보고: 송진순 총무, 작성: 박지은 서기

본 학회는 26기 임원회기 동안(2016년 5월 21일~2018년 5월 12일) 6회의 정기학술세미나 개최, 2회의 한국기독교학회 참석 및 발표, 1회의 간담회 및 3번의 성명서 발표, 1번의 국제컨퍼런스 협력, 그리고 여성신학사상 제12집 『혐오와 여성신학』을 출간하였습니다. 26기 임원회기 동안 개최, 공동개최, 참석/참여한 사업은 다음과 같습니다.

1. 2016년 학술세미나

1) 45차 한국기독교학회 정기학술대회 참석 및 발표

- 일시: 2016년 10월 21일(금)-10월 22일(토)
- 장소: 소망수양관
- 주제: 종교개혁과 후마니타스: "기독교는 헬조선 시대에 희망이 될 수 있는가?"
- 여성신학회 분과발표:

자유발표: 이숙진, "말하는 주체의 탄생과 신여성 - 박인덕의 강연활동을 중심으로"

논찬: 신혜진

지정발표: 최순양, "한국사회의 여성에 대한 인식과 성폭력 그리고 한국교회"

논찬: 김명실

2) 여성신학회 12월 정기학술세미나

- 일시: 2016년 12월 3일(토) 오전 10시
- 장소: 경동교회 장공채플
- 주제: 여성혐오 너머의 세상
- 발표: 이경숙, "광야에서 희망의 땅으로: 아시아 성서해석의 현재와 미래"
최영실, "성서가 여성을 죽여?"
최란, "2016년 한국사회와 여성혐오 - 반성폭력 운동의 현장"

2. 2017년 학술세미나, 간담회 및 성명서 발표(및 참여)

1) 여성신학회 3월 신진학자 정기학술세미나

- 일시: 2017년 3월 11일(토) 오전 10시
- 장소: 이화여자대학교 대학교회 소예배실
- 발표: 김영수, "평신도 그리스도인들이 기도를 배우는 방법에 대한 질적 연구"
이효주, "기독교 (목회)상담과 비혼여성"

이정은, "Puzzle of Anger: Two Objects of Anger in the Thought of Aquinas"

신혜진, "악의 평범성과 근본 악에 대하여 -아렌트와 칸트를 중심으로"

2) 여성신학회 5월 정기학술세미나

- 일시: 2017년 5월 13일(토) 오전 10시

- 장소: 이화여자대학교 대학교회 소예배실
- 주제: “주디스 버틀러, 신학으로 읽기”
- 발표: 최순양, “주디스 버틀러의 신학적 적용”
 - 김혜령, “주디스 버틀러의 ‘얼굴의 정치윤리학’”
 - 강호숙, “보수교단 내 성차별적 설교에 대한 여성신학적 고찰”

3) 45차 한국기독교학회 정기학술대회 참석 및 발표

- 일시: 2017년 10월 20일(금)-21일(토)
- 장소: 소망수양관
- 주제: 종교개혁과 오늘의 한국교회
- 여성신학회 분과발표:
 - 지정발표: 정미현, “여성신학적 신 인식론-츠빙글리 신학의 현대적 재적용”
 - 논찬: 박유미

4) 여성신학회 12월 정기학술세미나

- 일시: 2017년 12월 2일(토) 오전 10시
- 장소: 이화여자대학교 대학교회 소예배실
- 주제: 여성신학자의 눈으로 본 세월호
- 발표 및 예배: 오현선

5) 2017년 간담회 및 성명서 공동발표(한국여신학자 협의회와 공동발표)

- 일시: 2017년 9월 28일(목) 오전 10:30
- 장소: 기독교회관 에이레네홀
- 주제: 동성애 문제에 대한 긴급간담회 및 성명서 발표
- 발표: 박경미, 최형묵, 임보라, 윤관

6) 한국연구재단 후원 국제 컨퍼런스 협력

- 일시: 2017년 10월 24일(목) 오후 4시
- 장소: 장로회신학대학교 세계교회협력센터 2층 새문안홀
- 주제: 신학과 페미니즘의 대화
- 발표: Catherine E. Keller, “Intersection and Intercarnation: Toward a Theology of Planetary Salim(살림)”
 - 최순양, “Intercarnations and Transfeminism: Reflecting on Korean Feminist Theology”
 - 박일준, “I'm Not a Man either: the entanglement of sex and gender”

7) “낙태죄폐지에 찬성하는 생명의료윤리 연구자모임” 성명서 협력발표

- 일시: 2017년 12월 11일

3. 2018년 학술세미나 및 성명서 발표

1) “서지현 검사를 지지하며” 성명서 발표(한국여성연구학회협의회와 공동발표)

- 일시: 2018년 1월 31일(수)

2) 여성신학회 3월 신진학자 정기학술세미나

- 일시: 2018년 3월 10일(토) 오전 10시

- 장소: 이화여자대학교 대학교회 소예배실

- 발표: 강현미, “바람, 물, 땅”의 생태여성적 삼위일체 하나님 모델: 풍수우주론으로부터

생태여성주의적 시각에서 재해석한 삼위일체론”

강희수, “현대 사회와 한국교회여성 죄의식 관계성연구-기독교 원죄론을 중심으로”

정복희, “요한공동체 식사의 기능 : 기독론, 정체성, 계층성을 중심으로(요 6:1-71)”

3) 여성신학회 5월 정기학술세미나

- 일시: 2018년 5월 12일(토) 오전 10시

- 장소: 이화여자대학교 대학교회 소예배실

- 발표: 최유진, “정(情), 혐오에 대한 저항과 환대의 공간 -스피박의 폐제와 전지구적 사랑을 중심으로-”

이주아, “게임에 나타나는 여성의 성성 -남성의 시선에 포획된 여성의 몸-”

4. 여성신학사상 제12집 『혐오와 여성신학』 출간 (2018. 5. 12)

- 편집위원장: 최순양, 부편집장: 김혜령

- 출판사: 도서출판 동연

총회 자료

2. 서기 보고(임원회의)

■ 보고 및 작성: 박지은 서기

1. 2016년 제26기 한국여성 신학회 제1차 임원회의록

▪ 일 시	2016년 5월 21일(토요일) 오후 2:00
▪ 장 소	페라
▪ 참석자	김혜령, 김희선, 박지은, 송진순, 이숙진, 이주아

1) 신임 임원진 보고

회장: 이숙진, 총무: 송진순, 서기: 박지은, 부서기: 김희선, 회계: 이주아, 부회계: 김태연

편집위원장: 최순양, 부편집장: 김혜령

감사: 김판임, 이윤경

2) 논의 사항

(1) 한국여성신학회 회칙 제7조(조직) 2항과 3항⁹²⁾에 따라 편집위원장 명칭 및 감사 2인 선정에 대한 논의

① 2016년 12월에 임시 총회를 개최하여 편집위원장/부편집장 및 학술세미나 명칭변경을 건의한다.

② 또한 학회 진행 형식에 관하여 아래와 같은 제안을 건의하기로 결정하다.

- 기수 마지막 5월 발표시에만 2명으로 하고, 일반 발표는 4명으로 하되 10시에 학회를 시작하여 11시 20분까지 4명이 발표하기로 한다.

- 발표 후 1시간 동안 토론을 한 후 12시 30분에 학회를 끝낸다. 미리 원고를 모든 회원에게 보내어 원활한 토론이 진행될 수 있도록 한다.

③ 김판임, 이윤경 전임원을 감사로 결정하다.

(2) 신, 구 임원 인수인계 및 제2차 임원회의를 2016년 6월 4일 12시 이대후문 예반에서 하기로 결정하다(전임원 연락은 박지은, 장소 예약은 김희선)

(3) 원로 회원에게는 회비를 받지 말자는 안건이 나오다. 여러 의견을 취합하여 결정하기로 한다(의견취합은 이숙진).

(4) 여성신학회 조교는 이전 조교(최지영, 김경선) 의견을 타진하여 결정하기로 한다.

(연락은 송진순, 조교 업무를 계속하기로 *결정되다)*
밑줄은 추후 연락 후 확정된 사항

3) 한국여성신학회 사업 계획(2016. 5 ~ 2018. 5)

(1) 정기학술사업

92) 제7조 (조직)

제1항 (임원) 우리 회는 총회의 위임사항과 우리 회의 활성화를 위하여 다음의 임원을 두며, 임원의 임기는 재선에 한한다.

임원 : 회장, 총무, 서기, 부서기, 회계, 부회계 (총무: 실무운영을 담당한다).

제2항 (부서) 우리 회는 원활한 운영을 위해 다음과 같은 부장을 둘 수 있다.

부서 : 편집부장, 연구부장, 홍보부장 등

제3항 (감사) 전 임원진 중 감사 2인을 두기로 한다.

2016년	10월	한국기독교학회 정기학술대회 (2016년 제45차, 공동주제 학회발표) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 일시: 2016년 10월 21일(금)-22일(토) ▪ 장소: 온누리 교회 수양관 ▪ 사회: 미정 ▪ 발표: 최순양(이화여대, 조직신학) ▪ 논찬: 김명실(영남신대, 예배학)
	12월	12월 학술세미나 및 송년모임 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 일시 및 주제 등에 대한 전반적 논의 요망
2017년	3월	3월 신진학자 학술세미나 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 발표: 김영수(한신대, 실천신학) 확정 김기동(평택대, 구약학), 박애란(백석대) 논의 중
		5월 5월 정기학술대회: 손은실(장신대) 미정
	10월	한국기독교학회 정기학술대회 (2017년 제46차, 공동주제 학회발표)
	12월	12월 학술세미나 및 송년모임
2018년	3월	3월 신진학자 학술세미나
	5월	5월 정기학술대회 및 정기총회

- (2) 논의 사항: 2016년 12월 학술세미나 및 송년모임 기획 → 아래와 같은 토의가 있었고 확정은 6월 4일 신, 구임원 인수인계 후 2차 임원회의를 통해서 결정하기로 하다.
- 주제: (가제) 앞으로의 30년 “여성신학에 바란다”
 - 강연자: 다양한 분야의 사람들을 초청하여(학생, 남성, 주부 여성신학자, 교회여성, 청어람, 조현숙 등) 패널형식으로 진행하며, 기조발제와 사회는 백소영(송진순 섭외하에 [확정되다](#)). 추후 임원 카톡방에서(백소영 포함) 함께 논의하기로 결정하다.
 - 일시 및 장소: 12월 3일, 대학교회 지하(장소가 허전하여 벽면에 사진 등으로 장식하기로 결정하다).
 - 예상인원: 50-60명 정도
 - 홍보 방안: 포스터 제작은 최지영에게 부탁하는 것으로 논의가 있었으나 6월 4일에 확정하기로 결정하다.

* 비고: 통상 3월, 5월 정기학술대회 발표자 4명, 기수 마지막 5월 발표자 2명
⇒ 2017년 3월 신진학자 학술세미나에 대한 자세한 것은 10월에 결정하기로 하다.

4) 출판사업

- (1) 편집위원 선정: 필진을 편집위원으로 선정하자는 의견이 있었고 6월 4일 2차 회의에서 편집부와 함께 의논하기로 결정하다.
- (2) 출판 전체 일정(책 주제, 원고청탁 및 마감 일정, 출간일)
- ① 책 주제에 대한 의견: - 교재로 쓸 수 있는 책(김혜령 제안), 10집이 교재였기에 이후 회기에 교재에 관한 것을 출간하자는 의견(이숙진 제안),
 - 트랜스휴머니즘과 여성신학(이주아 제안),
 - 지원서를 받아 1-2, 3명이 집중적으로 한 권의 책을 출간(총서시리즈, 김혜령 제안),
- ② 6월 4일에 구체적으로 논의하기로 결정하고 이 날 모임에서 각자 주제 하나씩 생각해 오기로 하다.
- (3) 그 외 논의 사항: 11집, 『위험사회와 여성신학』 배포건
- ① 조교를 선정하여 보내는 일까지 함께 하기로 결정하다(송진순 섭외, 최지영, 김경선 조교가 하기로 [결정하다](#))

- ② 감사편지(박지은 작성), 보낼 곳 리스트(송진순, 도서관 리스트 추리는 것은 이숙진)를 작성하여 5월 말경에 보내기로 결정하다(송진순, 이주아)
- ③ 리스트 우선순위
- 저자 3권(김엘리, 김은혜, 이은선, 정애성 발송 필요, 다른 저자들은 수령해감), 편집위원장 1권(김정숙, 미국에 있는 관계로 제외) 및 보관용
 - 후원교회(능동교회는 김판임, 경동교회는 김판임, 이숙진, 이대교회는 이숙진 방문하여 직접 전달하기로 추후에 결정하다. 초동교회만 우편발송),
 - 도서관 및 여성신학회 회원이 속한 학교,
 - 원로 회원분들(김윤옥, 안상님, 이경숙, 정숙자, 최만자)
- ④ 정기총회에서 책 배포시 저자는 무료, 참석자는 만원에 판매하되 자료집 5,000원은 받지 않는다(지난 회기에 결정된 사항)
- 5) 한국여성신학회 예산안: 내용은 다음 카페 임원방 회의록 보관에 있는 26기 한국여성신학회 파일참조(20160521), 예산안이나 후원교회 편지, 예상 후원단체 명단 등은 6월 4일에 결정하기로 하다.
- 6) 임원 역할분담: 회의록 보관에 있는 26기 한국여성신학회 파일참조(20160521)
- 7) 기타 안건
- (1) 여성신학회 임원진 연락 방안: 온라인 모임은 카카오톡으로 논의, 오프라인 모임 및 횟수 (학술회의 끝나고 진행하기로 결정하다).
 - (2) 전체 사업에 대한 점검 및 기타 사항
 - ① 책 옮길 장소와 여성신학회 가방을 둘 장소는 여성신학 연구소에게 묻기로 결정(이숙진)
 - ② 신임원 소개(인사 및 다음카페 홍보, 회비에 대한 전체공지)는 6월 4일 임원 교체 후 발송하기로 결정하다.
 - ③ 주차권은 개인용으로 마련하여 사용한다.

2. 2016년 제26기 한국여성신학회 2차 임원 회의록

▪ 일 시	2016년 6월 4일(토요일) 오후 1:30
▪ 장 소	여성신학연구소
▪ 참 석 자	김태연, 김혜령, 김희선, 박지은, 송진순, 이숙진, 이주아, 최순양

1) 지난 회의 논의 사항 점검

- (1) 한국여성신학회 회칙 제7조(조직) 2항과 3항에 따라 편집위원장 명칭 및 감사 2인 선정에 대한 논의

- ① 12월 임시총회를 개최하여 편집위원장/부편집장 및 학술세미나 명칭변경 건의
- ② 학회 진행 형식: 학술제에 대한 변경사항은 아래 회의안건 참고

- 10:00-11:20, 발표 4인(3인으로 재결정), 11:30-12:30, 전체 질의응답,
- 12:30 이후, 광고 및 사진 촬영, 식사

*비교: 단, 기수 마지막 5월 총회 발표는 2인, 원활한 토론위해 발표 자료 카페에 미리 공지, 식사 후 임원회의

- (2) 사업 계획

① 정기학술사업

2016년	10월	한국기독교학회 정기학술대회 (2016년 제45차, 공동주제 학회발표) ■ 일시: 2016년 10월 21일(금)-22일(토) ■ 장소: 온누리 교회 수양관 ■ 사회: 이숙진(이화여대, 윤리학)-확정함 ■ 발표: 최순양(이화여대, 조직신학) ■ 논찬: 김명실(영남신대, 예배학)
	12월	12월 학술세미나 및 송년모임(일시 및 주제 등 논의 요망)
2017년	3월	3월 신진학자 학술세미나 ■ 발표: 김영수(한신대, 실천신학) 김기동(평택대, 구약학) 확정 박애란(백석대) 논의 중
	5월	5월 정기학술대회: 손은실(장신대) 미정

② 2016년 12월 학술세미나 및 송년모임 기획 가안

- 주제: (가제) 앞으로의 30년 “여성신학에 바란다”
- 강연자: 다양한 분야의 사람들을 초청(학생, 남성, 주부 여성신학자, 교회여성, 청어람, 조현숙 등) 패널형식으로 진행
- 기조발제와 사회는 백소영(송진순 섭외 확정됨)
- 일시 및 장소: 12월 3일, 대학교회 지하(벽면 사진 전시?)
- 예상인원: 50-60명 정도
- 홍보 방안: 포스터, 이메일, 우편발송

2) 출판사업: 다음 출판 사업은 아래 참조

- (1) 여성신학사상 11집, 『위험사회와 여성신학』 배포 건: 5월 27일(금) 10:00 송진순, 최지영, 김경선 조교와 발송, * 발송사항 자료는 카페 참조
- (2) 정기총회 책 배포 시: 저자 3권 무료, 판매용 만 원, 책 구입 시 자료집 무상 제공

3) 회의 안건

- (1) 26기 여성신학회의 방향과 목표: 타 여성학회와의 교류를 논의함(예, 여성철학회 등)
 한국여성연구학회협의회에 소속되어 있음
- (2) 12월 학술세미나 송년모임
 - ① 주제: 주제는 확정하지 않고 지난 회의에서 나온 주제를 어떻게 진행할 것인지 일부를 결정하다(자세한 것은 방학 중 모여 확정하기로 결정하다).
 - ② 일시 및 장소: 2016. 12. 3(토) 10시, 대학교회 B101호
 - ③ 전체 구성 및 연사 섭외
 - 강연: 백소영(섭외 OK), 기획이 다 되면 그때부터 함께 하는 것으로 의견을 주다.
 - 전체구성: 전임회장 중 이경숙, 최영실, 이은선 세 분을 미리 녹화형식으로(3분 정도) ‘여성신학에 바란다’는 비디오를 만들어 현장에서 보여주기로 결정하다.
 - 패널형식이기에 자유로운 분위기로 진행을 하며, 6명 정도를 초청하여 차비형식 5만원을 지급하기로 한다(금액은 미리 이야기하는 것으로 한다).
 - ④ 홍보: 포스터, 이메일, 우편, 문자- 주소록 업데이트

(3) 출판사업

- ① 편집위원: 임원은 모두 편집위원으로 참여하며, 필진이 결정되면 필진 중에 추가로 편집위원을 구성하기로 결정하다.
- ② 주제: 포스트휴머니즘 시대 여성신학의 동향(가제, 책이 완성된 후 제목은 수정할 수 있음을 이야기하다)

- 지난 번 나온 주제를 가지고 보충논의를 하면서, 교재로 기획했던 10집이 실용적으로 많이 사용이 되었기 때문에(최순양) 이번에도 동일한 형식으로 12집을 출판하기로 결정하다.
 - 트랜스휴머니즘을 포함하여 포스트휴머니즘과 관련한 다양한 여성신학자 혹은 주제를 신학적 의의를 포함하여 원고를 작성하는 것으로 결정하다.
- ③ 출간일: 2018년 3월(적어도 2017년 겨울방학까지는 원고가 완성되는 것으로 하다)
- ④ 원고청탁 및 마감일
- 필진은 기본적으로 임원단을 포함하여 12명 정도로 결정하다(지난번 회의에서 1-3명 정도가 집중적으로 연구하여 책을 출판하자는 의견도 있었으나, 현실적으로 12명 정도가 적합하다는 의견이 받아들여져서 공식적인 전체공지를 통해 필진을 확정하기로 결정하다).
 - 편집부장(최순양)은 청탁서를 작성하여 전체공지를 통해 필진을 확보하기로 결정하다. 전체 공지시 마감일은 7월 5일까지 하기로 결정하다.
 - 원고편집 시 조교에게 부탁하는 것보다는 교차방식의 원고읽기를 통해 원고를 교정하기로 결정하다.

4) 12월 임시총회 실시 여부

(1) 회칙 변경에 따른 임시총회 실시 여부 - 임원명칭, 학술사업명

- ① 임원명칭은 임원회의에서 결정하여 사용하기로 하며, 12월 임시총회는 하지 않기로 하다.
- ② 여성신학회에 등록하기를 원하는 남성의 경우 임원회의를 거쳐서 특별회원으로 하기로 결정하다. 12월 학술제에서 보고형식으로 긴급동의를 구하기로 결정하다.
- ③ 학술제에 대한 몇 가지 변경사항
 - 발표는 3인이 하는 것으로 하고, 일정은 1페이지 학회 진행형식을 참고하여 학회를 진행해 본 후 수정할 부분은 재논의를 거쳐 변경하기로 하다.
 - 정기학술제 이외에 월례포럼이나 다른 형식으로 토요일이 아닌 날 모임을 진행하자는 의견(김혜령)을 발전시켜, 집담회(이숙진)를 하기로 결정하다. 학기 중에는 어려우니 방학 중(송진순) 대학원 석사나 교회에서 활동하는 분들을 초청하는 등 1-2명의 발제를 듣고 토론을 자유로운 분위기에서 하는 모임을 진행하기로 하다.
 - 명칭은 '집담회', 날짜는 6월 마지막 주, 1월 둘째 주 목요일로 하여 내년 1월부터 시행하기로 하다.

(2) 26기 한국여성신학회 임원진 소개 및 정기총회 공지

- ① 발송 일자 2016. 06.26: 6월 말 안으로 회장 취임인사 및 임원단 공지를 메일로 하기로 결정하다 공지 시 여성신학회 모임(10/12/1/3/5/6월)도 함께 공지하기로 결정하다.
- ② 발송 형식 이메일, 우편
- ③ 발송문 구성: 회장 취임문구/ 정기총회 결과/ 연회비 독려/ 다음 카페 홍보

3. 2016년 제26기 한국여성신학회 3차 임원 회의록

▪ 일 시	2016년 7월 15일(금요일) 오전 11:00
▪ 장 소	여성신학연구소
▪ 참석자	박지은, 송진순, 이숙진, 이주아, 최순양

1) 회의 안건: 12월 학회 및 송년모임

- (1) 작년에 이미 비슷한 행사로 12월 학회 및 송년모임을 진행했기에, 발표형식으로 12월 학회를 진

행하기로 결정하다.

- (2) 성서를 주제로 하여 이경숙, 최영실 두 분의 발표와 (각 20분), 현장에 계신 분 한 분(여연, 30분)을 섭외하여 세 명의 발표로 12월 학회 및 송년모임을 하기로 결정하다.
- (3) 1부는 이경숙(이번 여름에 한국에서 개최된 (SABS)에서 강연하신 원고와 관련하여 후학들에게 광야를 어떻게 적용할 수 있을지 등에 대한 내용 부탁), 최영실(여성혐오와 관련한 발표), 2부는 실천의 장에서 여성혐오 등에 대한 현황 등을 부탁하기로 하다.
- (4) 사회: 백소영, 발표자 섭외: 이경숙(이숙진, 송진순), 최영실(이숙진), 여연(이숙진, 섭외시 강사료는 미리 언급하기로 하다). 섭외완료는 7월 말까지 하기로 하며, 섭외가 안 될 경우 8월 15일경에서 다시 논의하여 8월말까지 확정하기로 하다.
- (5) 장소: 대학교회 소예배실, 식사는 외부(장소는 미정), 포스터: 이주아(10월 말), 이메일 연락은 11월 초 두 번 이상 보내기로 하다.

2) 여성신학사상 제12집 편집회의

- (1) 트랜스 휴머니즘의 주제로 할 경우 필진구하기의 어려움이 있을 듯하며, 현재 여성혐오로 일어나는 사건들이 많기 때문에 주제를 “혐오와 여성신학”(가제)으로 변경하다.
- (2) 전체회원에게 공지하여 필진을 구성하기로 하다(최순양 작성, 송진순 메일보내기). 8월 15일까지 응답하도록 메일로 공지하여 9월 초(9월 11, 12일 경) 심사 및 보충을 통해 9월 12일까지 최종 섭외를 마치기로 하다
- (3) 원고초안은 2017년 2월까지 초안, 신청자가 많은 경우 임원들은 필진에서 제외, 최종 출판 일은 메일 공지시 알리지 않는 것으로 한다. 책에 글이 실릴 경우 점수에 가산되는 부분도 공지하며, 필자에게 원고료는 주지 않기로 하다.

4. 2016년 제26기 한국여성신학회 4차 임원 회의록

▪ 일 시	2016년 12월 03일(토요일) 송년학술제 후
▪ 장 소	경동교회 부근
▪ 참 석 자	김태연, 김혜령, 김희선, 송진순, 이숙진, 이주아(기록: 김희선, 송진순)

1) 송년 학술제 평가 및 보고

- (1) 장소: 경동교회 장공채플과 점심 식당(헤리테지 호텔)은 모두 분위기가 좋았다고 평가함. 앞으로 송년 학술제는 이화여대가 아닌 곳에서 개최하는 것도 의미가 있으며, 장공채플에서 또다시 개최하는 것도 좋을 듯함
- (2) 송년 학술제 홍보에 대한 평가: 이메일, 문자 발송 및 제3 시대 홍보가 외부인들 참석을 독려하는데 도움이 되었음
- (3) 참가인원 및 취재: 총 30명 참가하였고 국민일보와 뉴스앤조이에서 취재하여 기사화됨
- (4) 후원 및 기증: 경동교회에서 50만원 후원, 최만자 선생님 20만원, 이경숙/최영실 선생님 각 10만 원씩 후원하심. 이경숙 선생님이 책을 기증하심. 점심식사 후 김혜령 편집부서기의 퀴즈를 통해 기증받은 책을 배포함. 내년 송년 학술제에도 재활용 가능한 책을 기증받아 분위기를 만드는 것도 좋을 듯함
- (5) 기타: 방명록 새로 만들어 기재하기. 주소록 업데이트, 이름표 다시 제작

2) 회의 안건

- (1) 3월 신진 학자 모임 및 5월 정기학술대회: 신진 학술제 발표자들 연락중(송진순)
 (2) 1월 편집부 주최 집담회
 ① 저자 중심으로 각자 내용 공유 후 전체적 톤을 맞추기로 하다(강사: 박일준,
 ECC 장소예약: 이주아)
 ② 날짜는 1월 17일(화) 혹은 19일(목) 중 확정하여 회의를 소집(최순양 책임)

5. 2017년 제26기 한국여성신학회 5차 임원 회의록

▪ 일 시	2017년 1월 19일(목요일) 오후 2:00
▪ 장 소	찌루시 커피숍
▪ 참 석 자	김태연, 김혜령, 김희선, 박지은, 송진순, 이숙진, 최순양

회의 안건

- 1) 3월 신진학자 학술발표회
 (1) 일시: 3월 11일(토) 10:00 이화여대 대학교회 소예배실(장소 섭외: 김희선, 예약완료)
 (2) 발표자(섭외 완료): 김기동(구약학, 평택대), 김영수(영성, 실천신학, 랑캐스터) 이정은(기독교 윤리, 노트르담): 영어원본이 자료집에 한글로 들어가지 않을 경우 다음 기회에 발표하는 것으로 정하다(연락: 송진순), 신혜진(기독교 윤리, 이화여대)
 (3) 사회: 이윤경(연락: 송진순, 확정되다)
 (4) 장소 예약(확정), 밥집 예약하기(예약: 김태연)
 (5) 홍보: 2월 15일, 2월 28일 이메일 홍보 / 3월 7일 문자 홍보
- 2) 5월 정기 학술제: 5월 13일(토), 10시
 (1) 사회자: 이인경(연락: 이숙진, 확정되다)
 (2) 주제 선정 및 발표자 선정: 1부(가제: 쥬디스 버틀러 신학으로 읽기, 발표: 김혜령, 최순양), 2부(미정)
 (3) 장소 확정: 대학교회 소예배실 확정, 식당은 차후 정하기로 함
- 3) 10월 공동학회 여성신학회 안건
 (1) 중앙회 회장단 회의 2월 4일: 여성신학회 모임시간 조정을 건의하기로 함(이숙진)
 (2) 여성신학회 분과 발표 횟수와 시간 안배
 (3) 발표자 선정 건: 정미현(발표 원함, 다른 사람이 없을 경우는 발표자로 선정하기로 하다)
 주제: 여성신학이 추구하는 정의를 쓰빙글리와 관련하여 발표하기로 함

6. 2017년 제26기 한국여성신학회 6차 임원 회의록

▪ 일 시	2017년 3월 11일(토요일) 오후 2:00
▪ 장 소	페라
▪ 참 석 자	김태연, 김희선, 박지은, 송진순, 이주아

- 1) 지난 회의 결정사항에서 변경된 부분: 3월 신진학자 발표 사회는 최우혁. 신진 학자 중 김기동(이

민)에서 이효주(목회상담, 목원대)로 변경되어 진행되었음.

2) 회의 안건

(1) 5월 정기 학술제: 5월 13일(토), 10시(사회: 이인경, 계명대)

① 주제: 주디스 버틀러, 신학으로 읽기

② 1부 발표: 김혜령(이화여대, 기독교 윤리학), 최순양(이화여대, 조직신학)

③ 2부 발표: 강호숙 (총신대, 여성신학)

④ 장소: 대학교회 소예배실, 식당: 예소원

(2) 10월 공동학회 여성신학회(10월 20일-21일): (사회: 이인경, 계명대학교)

① 발표자: 정미현(연세대학교): “여성신학이 추구하는 정의-츠빙글리의 정의론과 연관하여”
논찬: 박유미(안양대학교)

② 건의사항: 여성신학회 회원은 자기 전공 소속회원이자 여성신학회의 회원이기에 공동 학회 발표 시, 다른 학회의 지정발표시간과 차별화된 시간에 논문 발표할 수 있도록 건의

-> 여성신학분과 발표 저녁에 따로 배치 (3.5 김정준 총무 답변)

3) 논집 회의: 7월, 8월 날짜 및 준비사항(후에 결정하기로 함)

4) 12월 송년학술제: 아래 논의를 5월에 결정하기로 하다

(1) 방향 설정: 두 가지 의견으로 첫째는, 종교개혁과 여성신학(그러나 뒤늦은 감이 있고 공동학회에서 이미 다루었기에 다른 주제로 하기로 함), 둘째는, 한국정치와 여성신학(?): 5월 대선이후 구체적인 주제를 결정하기로 함(2017년 다양한 사건들을 정리할 필요성?)

(2) 발표자: 신학자 + 현장 활동가. 기타 발표 후보자) 강남순, 정현경(시기가 맞을지?)

(3) 장소: 경동교회 장공채플(안될 경우: 대학교회 소예배실)

(4) 식당: 작년 12월 장소(호텔)→ 없어질 경우(대안으로 순두부 집)

5) 기타: 신진학자(임현진, 강희수, 정완 외), 여성신학회 참여 활성화, 특히 인력풀 문제

7. 2017년 제26기 한국여성신학회 7차 임원 회의록

• 일 시	2017년 5월 13일(토요일) 오후 2:00
• 장 소	투 체어스
• 참 석 자	김혜령, 김희선, 박지은, 송진순, 이숙진, 이주아, 최순양

1) 5월 정기 학술제 평가

(1) 참가인원(64명): 주제에 대한 흥미와 홍보 결과로 참석수가 많았다고 평가하다.

(2) 5월 학술제의 경우 여성 이론(특정 주제/혹은 학자)을 중심으로 학술제를 진행하기로 하다
(단 5월 정기총회가 개최되는 경우는 고려해야 함).

(3) 피드백 중 좀 더 심도 깊은 논의와 질문을 위해 주제별/학자 중심으로 진행할 경우는 발표자를 두 명으로 하는 것을 논의하다

(4) 오늘 2부 주제는 1부와 동떨어진 느낌이 있었다는 평가도 있었으나, 다양한 여성의 목소리를 들을 수 있는 기회이며 소위 보수적인 교단에서 여성문제로 씨름하는 회원들에게 지지와 격려가

될 수 있다는 긍정적인 평가도 이야기하다.

2) 회의 안건

- (1) 10월 공동학회 여성신학회 분과 발표 확인: 10월 20일-21일
- (2) 좌장: 이인경 (계명대학교) * 못 올 경우는 임원 중에서 좌장을 하기로 하다.
발표: 정미현 (연세대학교): “여성신학이 추구하는 정의-츠빙글리의 정의론과 연관하여”
논찬: 박유미 (안양대학교)
- 3) 10월 23-27일 여성신학자 캐서린 캠러(Catherine Keller) 방문: 장신대 강연 예정, 여성신학회와 함께 진행 제안(김은혜). 박일준(혹은 김은혜)의 연락으로 날짜와 장소가 확정이 되면 어떻게 공동으로 진행할지 결정하기로 하다.
- 4) 논집 회의: 7월, 8월 날짜 및 준비사항(후에 결정하기로 함)
- 7월말까지 초안을 받고 8월 초에 함께 모여 나누는 시간을 갖기로 하다. 필진들로 구성된 카톡방을 만들어 날짜와 시간을 정하기로 하다(담당: 최순양).
- 5) 12월 송년학술제 주제와 방향 설정
(1) 주제: 세월호 이후 진행과정 및 상처 치유 등에 대한 발표를 현장의 목소리로 들은 후 치유의 예배로 마무리하기로 하다(불가능할 경우, “상처받은 기독교 여성을 위하여”)
(2) 발표자: 오현선 (호남신대), 안선희(이화여대, 예배인도) 문의, 연락 담당: 이숙진
⇒ 오현선 교수가 발표 및 예배도 주관하기로 확정된다. 날짜는 12월 2일
① 장소: 이화여대 소예배실(신대원 학사일정 확인: 송진순)
② 식당: 소예배실 지하에서 뷔페로 하기로 하다.
- 6) 한국여성신학회와 한국여성학협의회(이하 여연협) 회의 참석 및 홈페이지 협업 구축
한국여성신학회와 여연협 소속 기관으로 매년 회장단 회의 참석 및 금번 홈페이지 구축 협회 소개의 글을 올리다. 한국여성연구학회협의회 (Korean Women's Studies Research Council, KWSRC) <http://www.kwsrc.or.kr> 2017년 9월 30일

8. 2018년 제26기 한국여성신학회 8차 임원 회의록

• 일 시	2018년 3월 10일(토요일) 오후 2:00
• 장 소	페라
• 참 석 자	김태연, 김혜령, 김희선, 박지은, 송진순, 이숙진

- 1) 회의 안건: 5월 정기 총회 및 정기 학술제: 2018년 5월 12일(이대 대학교회 소예배실)
 - (1) 순서: 1부 정기학술제(사회: 최순양)
 - (2) 발표: 이은애(불가능, 이주아로 확정), 최유진(연락: 송진순)
 - (3) 2부 정기총회 (회의 및 사회: 이숙진)
 - (4) 회계 보고: 정기총회 전에 감사를 받아야 하기에 4월 말까지 정리하여 감사에게 넘기도록 한다.
 - (5) 서기 보고: 4월 말까지 행사별 정리를 하여 송진순, 이숙진에게 전달하여 누락사항이 있는지 확인

인한다.

(6) 3부 점심

(7) 준비사항: 이메일 홍보/ 연회비, 참가비 홍보/논집 홍보: 송진순, 기타: 꽃 준비.

2) 여성신학논집

출판사와 연락하여 4월 초까지 1차 교정지 나오려면 언제까지 원고 넘겨야하는지 미리 알아보기: 3월 15일까지 원고마감. 현재 제출하신 분들 원고는 조교를 통해 편집 중.

3) 다음 임원진 상견례 및 인수인계(전체 식사): 신진 임원 확정 후 4월 중순 경(날짜 미정)

4) 기타: 한국여성연구학회협의회 정기회의 두 가지 보고(이숙진)

여연협은 모두 15개 학회로 구성되었는데, 각 학회가 돌아가면서 1년 간 임원(학회)을 맡겠습니다. 임원은 회장, 부회장, 총무이사입니다. 2018년은 회장(학회)은 여성체육학회, 부회장 여성사학회, 총무이사 여성철학회입니다. 우리 학회는 2019년도에 총무이사를 맡기로 했습니다. 연차적으로 총무이사 → 부회장 → 회장 순으로 맡게 됩니다.

■ 그 외 여성신학회의 학술대회와 성명서 발표 및 편집위원회 활동에 대해서는 온라인(임원 카카오톡방 개설)을 통해 수시로 논의되었으며 결정된 사항들을 바탕으로 학회 사업을 진행했음을 알립니다.

총회 자료

3. 편집위원회 보고

■ 보고 및 작성: 최순양 편집위원장

여성신학논집 제12집, <혐오와 여성신학> 출판 경과보고

1. 2016. 8.17 <여성신학 논집 제12집 원고 모집 안내문 1차 발송>
"여성혐오와 여성신학"(가제) 하에 9월 9일까지 원고 모집을 공고하다. 원고마감일은 2017년 2월 28일이며, 신청자는 a. 논문 제목, b. 논문 개요 c. 이름, 연락처를 편집위원장에게 발송한다.
2. 2016. 8.31 <여성신학 논집 제12집 원고 모집 안내문 2차 발송>
기존의 논집 필진에게 지급되었던 소정의 원고비는 제공되지 않는다고 공지하다.(학술진흥재단의 규정 변경으로 공동저서 출판이 개인연구실적으로 산정되는 것을 감안함)
3. 2016. 9. 24 <논집 필진을 위한 안내문 발송>
논집 필진은 10월 21일(금) 한국기독교학회에 참여하여 원고에 대해 상세 논의를 하기로 하다.
4. 2017. 1. 19 <1차 편집회의: 이화여대 ECC B136호>
 - 1) 필진은 하단의 책을 읽고 논집의 학문적 전제를 공유하기로 하다.
 - 우에노 치즈코 <여성 혐오를 혐오한다> 은행나무, 2012.
 - 쥬디스 버틀러 <혐오 발언> 알렙, 2016.
 - 2) 박일준 박사가 "I am not a man either"를 발표하고 주제에 대해 논의하다.
 - 3) 각자 원고 개요를 읽고, 논집의 구성에 대해(성서, 실천, 현실적 내용, 게임과 여성혐오, 이주민 여성, 여성의 자기 혐오 등) 계획하다.
5. 2017. 8. 10 <2차 편집회의: 이대 대학교회 108호>
8명의 필진이 각자 원고(5-7페이지)를 공유하고 수정이나 보완할 부분에 대해 이야기 나누다.
6. 2017. 12. 27 <3차 편집회의: 이대 대학교회 108호>
10명의 필진이 각자 원고를 심화하여 공유하고 수정이나 보완할 부분에 대해 이야기 나누다.
7. 2018. 2. 20 <원고 마감>
원고 제출이 어려운 필진 대신 2명의 필진을 섭외하여 총 10개의 원고를 논집에싣기로 하다.
(필진: 이은애, 박지은, 송진순, 김진호, 박진경, 최유진, 박재형, 장영주, 이주아. 최순양 *직함생략)
8. 2018. 3. 5 <원고 교정 및 출판사>
이세라 조교(이대대학원)가 1차 원고 교정 후 편집하다. 이후 편집위원장, 부편집장, 회계가 2차 원고 교정 후 4월 초 동연출판사에 원고를 보내다. 4월 26일 임원투표를 거쳐 표지 시안결정하다.

총회 자료

4. 회계사업 보고

■ 보고 및 작성: 이주아 회계

■ 수입액: 20,473,211원 ■ 지출액: 9,815,730원 ■ 잔 액: 10,657,481원

회계기간: 2016. 6. 1 ~ 2018. 5. 4 작성일: 2018. 5. 4 단위: 원

수입부	내 역	상 세 항 목	수입 금액	비고
	전년도 이월금	전년도 이월금: 12,536,313원 주차권 이월금: 6,000원	12,542,313	
	후 원 금 및 지 원 금	경동교회 일시 후원: 500,000원 능동교회 정기 후원: 850,000원 대학교회 정기 후원: 2,300,000원 개인 후원: 1,000,000원 2016년도 기독교학회지원: 500,000원 2017년도 기독교학회지원: 500,000원	5,650,000	* 능동교회후원 2017.11종료 * 개인후원 박경미, 배현주, 이경숙, 이숙진, 이은정, 정희성, 최만자, 최영실
	회 원 회 비	개인회원: 2,100,000원 학회 참가비: 150,000원	2,250,000	
	논집 판매	-	10,000	
	결 산 이 자	*이자세금 공제액 포함	20,898	
		수 입 총 액	20,473,211	

지출부	내 역	상 세 항 목	지출 금액	비고
	학회 활동 -정기학술대회 -신진학자발표회 -송년학술제 -간담회	발표자 및 사회자 사례	3,080,000	
		조교 인건비	330,000	1. 사례비 좌장(5만원), 발표(10만원), 조교(3만원)
		학술대회 식대	1,216,500	2. 식사, 다과
		학술대회 다과	435,700	3. 교통비 등
		학술대회 자료집	733,000	기타 항목 포함
		문구류 및 기타	561,730	
		간담회 여신협 공동지원	100,000	
여성신학논집 <혐오와여성신학>		출판비(동연 출판사)	2,000,000	
		편집비(원고교정: 이세라 조교 외 편집부)	750,000	* 논집발송추후 결산 예정
		* 논집발송비	0	
기타비	임원회의	신·구 임원모임, 학회준비 및 평가회의 7회	328,800	
		한국여성학협의회 회비 (매년10만원)	200,000	
		경조사	80,000	
		지 출 총 액	9,815,730	
		잔 액(2018년 이월금)	10,657,481	

* 연회비 납부자 명단

평생회원	이경숙, 김판임
2016년 (29명)	백소영, 이숙진, 최혜영, 이주아, 박은정, 김영수, 김태연, 안상님, 김순영, 정미현, 김신애, 박인희, 박지은, 박옥란, 김희선, 최우혁, 임효명, 윤혜경, 조현숙, 송진순, 김현정, 최영실, 신혜진, 이은애, 이은선, 박경미, 김혜령, 김혜진, 김현정
2017년 (27명)	박지은, 이숙진, 이정은, 김영수, 최우혁, 신혜진, 박은정, 강희수, 정미현, 이효주, 장윤재, 정완, 배현주, 박진경, 이주아, 김혜진, 강호숙, 김태연, 김혜령, 최혜영, 이인경, 김인옥, 이윤경, 유연희, 백은미, 임현진, 강현미
2018년 (14명)	이숙진, 김혜령, 강현미, 유연희, 김혜진, 정복희, 김민정, 최우혁, 강희수, 김인옥, 김태연, 이주아, 송진순, 박지은

감사보고서

2016년 6월 1일부터 2018년 5월 4일까지 한국여성신학회 회계 관련 자료를 확인하며 감사한 결과를 아래와 같이 보고합니다.

- 아래 -

1. 일시: 2018년 5월 10일 목요일 오후 2:30

2. 장소: 폐라 이대정문점

3. 감사내역(2016.6.1. ~ 2018.5.4.)

- 1) 회계결산서(총괄내역 및 수입·지출 상세 내역)
- 2) 통장내역서
- 3) 학회활동비 내역 증빙자료

4. 감사결과:

학회 활동을 위한 각종 명목의 수입과 각종 학회 모임과 학술대회, 그리고 편집 위원을 비롯한 학회 운영을 위한 지출의 집행이 적절하게 이루어졌음을 회계 기록과 증빙 자료들을 통하여 확인하였습니다.

2018년 5월 10일

보고자: 감사 김판임 

감사보고서

2016년 6월 1일부터 2018년 5월 4일까지 한국여성신학회 회계 관련 자료를 확인하며 감사한 결과를 아래와 같이 보고합니다.

- 아래 -

1. 일시: 2018년 5월 8일 화요일 오후 10:00
2. 장소: 연구년 관계로 이메일로 감사내역에 관한 파일 확인
3. 감사내역(2016.6.1. ~ 2018.5.4.)
 - 1) 회계결산서(총괄내역 및 수입·지출 상세 내역)
 - 2) 통장내역서
 - 3) 학회활동비 내역 증빙자료
4. 감사결과:

학회 활동을 위한 각종 명목의 수입과 각종 학회 모임과 학술대회, 그리고 편집 위원을 비롯한 학회 운영을 위한 지출의 집행이 적절하게 이루어졌음을 회계 기록과 증빙 자료들을 통하여 확인하였습니다.

2018년 5월 8일

보고자: 감사 이윤경

