

제19회[2019-4] 노동 권익포럼

서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 노동실태와 권익개선방안

일시 | 2019년 11월 28일(목) 14:00~16:30
장소 | 전태일기념관 4층 교육실

^^^
서울노동권익센터

www.labors.or.kr

서울특별시 종로구 창계천로 105 전태일기념관 5층
대표전화 02-6925-4349 Fax 070-8250-4349

프로그램 안내

사회 : 이 철 (서울노동권익센터 정책기획국장)

시 간(150분)	주 요 내 용
14:00~14:10 (10분)	개회 및 인사 문종찬 (서울노동권익센터 소장)
	[발표1] 서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 노동실태 - 신태중 (서울노동권익센터 정책연구팀장)
14:10~15:00 (50분)	[발표2] 서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서 노동문제 진단과 대안 모색 - 이주환 (한국노동사회연구소 연구위원)
	[발표3] 서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서 권익보호를 위한 서울시 지원방안 - 이종수 (노무법인 화평 대표노무사, 경영학 박사)
	[토론1] 이썬정석 (뮤지션유니온 위원장)
	[토론2] 홍태화 (전국영화산업노동조합 사무국장)
15:00~16:00 (60분)	[토론3] 김희경 (전국여성노조 디지털콘텐츠 창작노동자지회장)
	[토론4] 주우 (한국방송연기자노동조합 사무국장)
	[토론5] 남희승 (한국예술인복지재단 사회보험팀장)
16:00~16:30 (30분)	청중 토론, 질의/응답
16:30	폐회

▷▷자료집 목차◁◁

제 목	쪽
▶ 발표1 : 서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서 노동실태 신태중(서울노동권익센터 정책연구팀장)	3
▶ 발표2 : 서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서 노동문제 진단과 대안 모색 이주환(한국노동사회연구소 연구위원)	59
▶ 발표3 : 서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서 권익보호를 위한 서울시 지원방안 이종수(노무법인 화평 대표노무사)	87
▶ 토론1 이싸정석(뮤지션유니온 위원장)	103
▶ 토론2 홍태화(전국영화산업노동조합 사무국장)	107
▶ 토론3 김희경(전국여성노조 디지털콘텐츠 창작노동자지회장)	111
▶ 토론4 주우(한국방송연기자노동조합 사무국장)	117
▶ 토론5 남희승(한국예술인복지재단 사회보험팀장)	119

발표문

서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 노동실태

신태중 (서울노동권익센터 정책연구팀장)

1. 조사개요

서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 노동실태를 파악하기 위해 2019년 7월 30일부터 10월 4일까지 약 2개월간 설문조사를 진행하였다. 설문조사는 전문조사기관인 (주)오감리서치에서 진행하였으며, 대면 면접조사와 온라인 조사를 병행하였다. 조사대상은 서울지역 문화예술 및 콘텐츠 분야에서 일하는 종사자 중에서 근로기준법 등 노동관계법의 적용을 받지 않고, 계약의 형식과 무관하게 일정한 기업이나 조직에 소속되지 않은 채, 자유계약에 의해서 일을 하는 프리랜서였다. 프리랜서만을 조사하기 위해 설문조사시 사전에 1) 회사 소속의 노동자인지 여부, 2) 피고용인을 두고 있는지 여부를 확인하여 노동자와 자영업자가 아닌 자를 대상으로만 실시하였다. 또한 각 분야별 프리랜서 직업을 예시로 제시하여, 조사대상을 명확히 하였다. 2개월간 설문조사를 실시한 결과, 대면면접조사 540부, 온라인 조사 42부 등 총 582부가 수거되었다. 원활한 조사를 위해 문화예술, 콘텐츠 분야의 단체, 협회, 노조 등의 협조를 구하였으며, 한국예술인복지재단과 서울문화재단의 뉴스레터를 활용하여 조사 참여를 홍보하였다.

<표> 주요 설문조사 문항

구성 영역	주요 문항(예시)
직업과 경력	- 주 활동분야, 직업, 업무 내용 - 프리랜서 경력, 입문 동기, 입문 경로, 교육 경험
노동조건	- 일감 확보 경로, 일감 선택시 고려사항 - 계약 : 서면계약, 표준계약서 사용, 계약상대방, 계약기간 - 보수 : 연간 수입, 보수결정기준, 보수지급방식, 소득수준 인식 - 노동시간 : 주당 작업일 수, 주당 노동시간, 야간 작업시간 - 안전망 : 사회보험 가입, 사회보험 인식, 민간보험 가입, 산업재해 등
일자리 특성	- 일하는 방식에 대한 인식 - 일하는 환경에 대한 인식 - 종사상 지위에 대한 인식 - 종속성 : 다수 고객, 일하는 장소, 업무지시/감독, 규칙 적용, 자재와 재료 부담, 대체가능성 등
이직과 부업	- 프리랜서 활동 이유, 애로사항 - 이직 : 이직의향, 이직사유, 이직분야, 이직노력 등 - 부업 : 부업여부, 부업내용, 부업이유 등
부당한 대우	- 부당한 대우 경험 : 계약 및 이행, 보수, 저작권, 인권침해 등 - 부당한 대우 인식 : 계약 및 이행, 보수, 인권침해 등 - 부당한 대우 처리방식과 지원기관 이용
이해대변	- 이해대변 조직 : 유무, 가입 이유, 필요성 등
정책수요	- 교육·공간·상담 수요 등

서울지역 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 응답자 특성을 살펴보면, 먼저 성별은 남성 43.1%, 여성 56.9%였으며, 연령별로는 20대 이하 24.2%, 30대 52.2%, 40대 이상 23.5%였다. 평균연령은 35.1세였다. 학력별로는 고졸 이하 6.0%, 대학중퇴 12.9%, 대졸 76.6%, 대학원 이상 4.5%로 응답자의 81.1%는 대졸 이상이었다. 주 활동분야는 출판·언론분야 10.5%, 음악 11.3%, 영화 11.9%, 방송 15.6%, 만화 13.1%, 게임·애니메이션·캐릭터 분야 19.2%, 기타(사진·무용·모델·국악·건축·체육 등) 분야가 18.4%였다. 해당 분야에서 주 활동유형은 창작활동 응답자가 63.6%로 과반 이상이었으며, 실연 17.7%, 지원 및 기획이 18.7%였다.

〈표〉 응답자 특성

구분		사례수	%
전체		(582)	100.0
성별	남	(251)	43.1
	녀	(331)	56.9
연령	20대 이하	(141)	24.2
	30대	(304)	52.2
	40대 이상	(137)	23.5
학력	고졸이하	(35)	6.0
	대학중퇴	(75)	12.9
	대졸 이상	(446)	76.6
	대학원 이상	(26)	4.5
주 활동분야	출판/언론	(61)	10.5
	음악	(66)	11.3
	영화	(69)	11.9
	방송	(91)	15.6
	만화	(76)	13.1
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	19.2
	기타	(107)	18.4
주 활동유형	창작	(370)	63.6
	실연	(103)	17.7
	기술지원/기획	(109)	18.7

2. 직업과 경력

1) 활동분야와 직업

설문조사 응답자들의 활동분야를 세부적으로 살펴보면, 방송분야가 15.6%로 가장 많았으며, 다음으로 만화 13.1%, 영화 11.9%, 음악 11.3%, 출판·언론 10.5%, 애니메이션 9.1%, 게임 6.0% 순이었다. 연극(4.8%), 캐릭터(4.1%), 미술(3.1%), 사진(2.9%), 국악(2.7%) 등 분야에서 활동하는 응답자도 있어, 매우 다양한 분야의 프리랜서가 설문조사에 참여하였다.

〈표〉 주 활동분야

분야	퍼센트	분야	퍼센트
방송	15.6	미술	3.1
만화	13.1	사진	2.9
영화	11.9	국악	2.7
음악	11.3	디자인	1.7
출판/언론	10.5	무용	1.4
애니메이션	9.3	모델	0.7
게임	6.0	건축	0.7
연극	4.8	기타	0.4
캐릭터	4.1		

프리랜서로 활동하는 분야가 다양한 만큼, 직업도 매우 다양하였다. 방송·연예분야 주요 직업은 PD, 배우, 드라마작가, 시나리오작가, 방송작가, FD, 그래픽디자이너, 촬영감독, 공연기획자, 무대연출자, 방송진행자, 디지털콘텐츠개발자 등이었으며, 영화분야는 PD, 감독, 배우, 시나리오작가, 그래픽 디자이너, 영화편집, 동시녹음, 번역가 등이, 만화분야는 애니메이션 작가, 만화가, 만화가 보조, 일러스트작가, 그래픽디자이너, 시나리오작가 등이 설문에 참여했다. 음악분야에서는 가수와 작곡가가 주로 설문에 참여했으며, 공연기획자, 작곡가, 연주자, 음악PD 등의 직업을 가진 응답자도 설문에 참여하였다.

〈표〉 주 활동분야별 주요 직업

분야	주요 직업
출판/언론	출판번역가, 작가, 출판편집자, 디자이너, 출판기획자 등
만화	애니메이션 작가, 만화가, 만화가 보조, 일러스트작가, 그래픽디자이너, 시나리오 작가 등
애니메이션	스토리보드 작가, 애니메이션 작가, 웹툰작가, 애니메이션 제작 및 모션, 애니메이션 디자인, 시나리오 작가, 캐릭터 상품 제작 등
게임	게임기획자, 게임디자이너, 2D/3D 아티스트, 원화, UI디자이너, 프로그래머(개발자) 등
영화	PD, 감독, 배우, 시나리오 작가, 그래픽 디자이너, 영화편집, 동시녹음, 번역 등
방송/연예	배우, 드라마작가, 시나리오작가, 방송작가, PD, FD, 그래픽디자이너, 촬영, 공연기획자, 무대연출, 방송진행자, 디지털콘텐츠개발자 등
음악	공연기획자, 가수, 작곡가, 연주자, 음악PD 등
기타	건축가, 사진가, 연극배우, 화가, 디자이너(일러스트레이터), 국악, 모델, 미술사, 미용사 등

〈표〉 직업별 응답자 분포

직업	퍼센트	직업	퍼센트	직업	퍼센트
애니메이션작가	7.7	일러스트 작가	1.0	연주자(기타)	0.3

웹툰작가	7.0	방송FD	0.9	인테리어디자이너	0.3
캐릭터디자이너	6.2	무대연출가	0.9	출판편집자	0.3
배우	5.7	안무가	0.9	캘리크라퍼	0.3
작곡가	5.0	음향기사	0.9	VJ	0.2
만화가	4.8	기타 디자이너	0.7	게임웹제작자	0.2
디자이너(그래픽)	4.0	모델	0.7	노인체육지도자	0.2
방송PD	3.8	연주가(바이올린)	0.7	도서관사서	0.2
게임프로그래머	3.8	음악PD	0.7	방송인	0.2
작가	3.6	화가	0.7	방송진행자	0.2
방송작가	3.3	무용가	0.5	소품담당자	0.2
영화감독	3.3	분장사	0.5	시스템엔지니어	0.2
출판번역가	3.3	연주가(기타악기)	0.5	아트디렉터	0.2
연극배우	3.1	연주가(피아노)	0.5	액세서리 디자이너	0.2
가수	2.9	영상편집가	0.5	오케스트라 단원	0.2
국악인	2.9	영화스크립터	0.5	음악치료사	0.2
촬영기사	2.7	콘티작가	0.5	출판디자이너	0.2
사진작가	2.6	건축가	0.3	출판기획자	0.2
시나리오작가	2.6	디자이너(브랜드로고)	0.3	타투이스트	0.2
공연기획자	1.7	디지털콘텐츠개발자	0.3	플로리스트	0.2
만화가 보조	1.4	방송편성제작자	0.3		
출판편집자	1.4	액션스크립터	0.3		

2) 입문과 경력

(1) 입문 동기

현재 활동하는 분야에 관심을 가지고 입문하게 된 배경에 대한 설문조사 결과(복수응답), ‘활동 분야에 열정이 있어서’ 45.9%, ‘재능이 있어서’ 29.6%, ‘관련 학과나 학원 등을 다녀서’ 25.8%, ‘취미생활을 하다가 해당 분야에 입문’ 20.1%, ‘전문지식 및 기술이 있어서’ 17.0% 순으로 나타났다. ‘활동분야의 전망이 좋아서’는 2.7%로 매우 낮았다. 즉, 활동하는 분야에 대한 열정과 관심, 재능과 지식·기술 습득에 따라 현재 활동분야에 들어온 것이라 할 수 있다. 학력에 따라 다소 차이가 있는데, 고졸이하와 대학중퇴자의 경우, 상대적으로 대졸이상자 보다 ‘취미생활을 하다가 입문’한 경우가 많았다. 고졸과 대학중퇴 학력자일수록 학교 및 학원교육이 아닌 취미생활로 활동하다가 직업으로 연결된 경우가 많았다. 또한 주 활동분야별로 보면, 열정·재능·기술과 지식이 있어서 입문한 비율이 영화, 만화, 게임·애니메이션·캐릭터 분야에서 높게 나타났으며, 만화, 게임·애니메이션·캐릭터, 출판·언론 분야는 취미생활을 하다가 입문한 경우도 상대적으로 높았다.

〈표〉 주 활동분야 입문 동기

		사례수	활동 분야에 대한 열정이 있어서	관련 학과 및 학원 등을 다녀서	관련 재능이 있어서	전문지식 및 기술이 있어서	취미생활을 하다가 입문	활동 분야의 전망이 좋아서	기타
전체		(582)	45.9	25.8	29.6	17.0	20.1	2.7	0.7
성별	남	(251)	47.4	24.3	25.1	17.9	18.7	4.0	0.4
	녀	(331)	44.7	26.9	32.9	16.3	21.1	1.8	0.9
연령	20대 이하	(141)	44.7	35.5	29.8	7.8	23.4	0.7	2.1
	30대	(304)	43.8	23.0	27.6	20.7	22.7	4.3	0.3
	40대 이상	(137)	51.8	21.9	33.6	18.2	10.9	1.5	0.0
학력	고졸이하	(35)	51.4	8.6	34.3	0.0	34.3	2.9	0.0
	대학중퇴	(75)	50.7	6.7	42.7	16.0	33.3	1.3	4.0
	대졸 이상	(446)	45.1	28.3	28.0	17.9	17.5	3.1	0.2
	대학원 이상	(26)	38.5	61.5	11.5	26.9	7.7	0.0	0.0
주 활동 분야	출판/언론	(61)	37.7	27.9	23.0	24.6	27.9	1.6	0.0
	음악	(66)	33.3	30.3	43.9	3.0	19.7	0.0	0.0
	영화	(69)	50.7	26.1	24.6	29.0	8.7	0.0	0.0
	방송	(91)	61.5	28.6	15.4	8.8	8.8	3.3	1.1
	만화	(76)	44.7	21.1	46.1	7.9	34.2	2.6	2.6
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	44.6	17.9	31.3	32.1	27.7	7.1	0.0
	기타	(107)	43.9	30.8	26.2	11.2	15.0	1.9	0.9
주 활동 유형	창작	(370)	47.0	23.8	30.8	15.1	24.1	3.2	1.1
	실연	(103)	50.5	27.2	31.1	8.7	13.6	1.0	0.0
	기술지원/기획	(109)	37.6	31.2	23.9	31.2	12.8	2.8	0.0

(2) 입문 경로

처음 입문하게 된 경로를 살펴보면, ‘이는 사람을 통해’ 44.5%, ‘스스로 찾아서’ 41.1%로 절대 다수였다. 온·오프라인 공고를 통해 입문한 경우는 13.4%에 불과했다. 활동분야별로 차이가 있는데, 게임·애니메이션·캐릭터 분야는 ‘온·오프라인 공고를 통해서’ 처음 입문한 경우가 상대적으로 높다는 게 특징이다. 이 분야의 프리랜서 직업은 애니메이션 작가, 캐릭터 디자이너, 게임 프로그래머, 게임 캐릭터 디자이너 등으로 디지털미디어 환경의 변화로 산업의 성장과 온라인 플랫폼을 활용한 활동이 증가하면서 구인·구직 활동이 인맥과 함께 모집·채용공고를 통해서 이뤄지는 경우가 상대적으로 많은 것으로 보인다.

〈표〉 주 활동분야 입문 경로

		사례수	이는 사람을 통해	온라인 공고를 통해서	오프라인 공고를 통해서	스스로 찾아서	기타	계
전체		(582)	44.5	7.9	5.5	41.1	1.0	100.0
성별	남	(251)	37.5	8.8	4.4	49.4	0.0	100.0
	녀	(331)	49.8	7.3	6.3	34.7	1.8	100.0

연령	20대 이하	(141)	44.0	10.6	4.3	40.4	0.7	100.0
	30대	(304)	46.4	6.9	5.9	39.1	1.6	100.0
	40대 이상	(137)	40.9	7.3	5.8	46.0	0.0	100.0
학력	고졸이하	(35)	48.6	11.4	0.0	40.0	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	50.7	9.3	2.7	37.3	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	43.3	7.4	6.1	42.6	0.7	100.0
주 활동분야	대학원 이상	(26)	42.3	7.7	11.5	26.9	11.5	100.0
	출판/언론	(61)	54.1	8.2	4.9	32.8	0.0	100.0
	음악	(66)	50.0	1.5	1.5	47.0	0.0	100.0
	영화	(69)	55.1	7.2	4.3	33.3	0.0	100.0
	방송	(91)	36.3	7.7	2.2	53.8	0.0	100.0
	만화	(76)	39.5	6.6	9.2	42.1	2.6	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	42.0	15.2	12.5	29.5	0.9	100.0
주 활동유형	기타	(107)	42.1	5.6	1.9	47.7	2.8	100.0
	창작	(370)	46.5	6.8	5.9	39.5	1.4	100.0
	실연	(103)	43.7	5.8	2.9	46.6	1.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	38.5	13.8	6.4	41.3	0.0	100.0

(3) 교육 경험

대학 중퇴 이상의 학력을 가진 응답자를 대상으로, 대학에서의 전공이 현재 활동분야와 직업과 어느 정도 관련이 있는지 설문조사한 결과, 모두 관련성이 높은 것으로 나타났다. 전공과 활동분야와의 관련성은 5점 척도 기준 3.8이었으며, 전공과 직업과 관련성도 3.8로 높은 편이었다. 특히 영화분야 응답자가 전공과의 관련성이 상대적으로 높다고 인식하고 있었다.

〈표〉 전공과 활동분야 및 직업과의 관련성

		사례수	① 전혀 관련 없음	② 별로 관련 없음	③ 보통	④ 관련 있는 편	⑤ 매우 관련 있음	평균
전공과 활동분 야 관련성	전체	(547)	5.7	12.8	8.2	45.7	27.6	3.77
	출판/언론	(58)	8.6	17.2	5.2	39.7	29.3	3.64
	음악	(63)	7.9	7.9	14.3	47.6	22.2	3.68
	영화	(63)	6.3	7.9	0.0	49.2	36.5	4.02
	방송	(84)	4.8	21.4	9.5	45.2	19.0	3.52
	만화	(68)	4.4	10.3	19.1	42.6	23.5	3.71
	게임/애니메이션/캐릭터	(110)	6.4	9.1	6.4	58.2	20.0	3.76
전공과 직업 관련성	기타	(101)	3.0	14.9	5.0	34.7	42.6	3.99
	전체	(547)	6.8	11.0	8.4	46.3	27.6	3.77
	출판/언론	(58)	15.5	8.6	6.9	34.5	34.5	3.64
	음악	(63)	4.8	9.5	14.3	54.0	17.5	3.70
	영화	(63)	3.2	4.8	12.7	44.4	34.9	4.03
	방송	(84)	6.0	21.4	6.0	50.0	16.7	3.50
	만화	(68)	4.4	13.2	16.2	38.2	27.9	3.72
게임/애니메이션/캐릭터	(110)	7.3	8.2	4.5	59.1	20.9	3.78	
기타	(101)	6.9	9.9	4.0	37.6	41.6	3.97	

정규 교육과정외 다른 교육경험이 있는지 설문조사한 결과, 전체 응답자의 45.5%는 학교 교육 외 다른 교육을 받은 경험이 있었다. 구체적으로 도제 또는 개인지도 경험 비율은 14.4%, 학원 및 아카데미 수강 31.8%, 해외유학 및 연수 3.8%, 인턴 5.5% 등으로 나타났다. 활동분야에 따라 차이가 있는데, 음악분야는 도제 및 개인지도 경험 30.3% 학원·아카데미 수강 21.2%였다. 만화와 게임·애니메이션·캐릭터 분야는 학원 수강 비율이 높았는데, 각각 48.7%, 45.5%로 응답자의 절반 가까이가 학원 수강 경험이 있었다. 반면에 프리랜서 특성상 인턴쉽 경험 비율은 매우 낮았다.

<표> 정규 교육과정 외 다른 교육 경험

		도제/개인지도	학원/아카데미	해외유학/연수	인턴쉽	기타
전체		14.4	31.8	3.8	5.5	2.6
주 활동분야	출판/언론	6.6	11.5	9.8	4.9	3.3
	음악	30.3	21.2	3.0	1.5	0.0
	영화	7.2	24.6	1.4	8.7	0.0
	방송	3.3	27.5	3.3	6.6	3.3
	만화	17.1	48.7	5.3	5.3	3.9
	게임/애니메이션/캐릭터	17.0	45.5	1.8	8.0	2.7
	기타	18.7	31.8	3.7	2.8	3.7
주 활동유형	창작	17.6	36.2	4.1	3.0	3.2
	실연	12.6	29.1	1.9	2.9	1.0
	기술지원/기획	5.5	19.3	4.6	16.5	1.8

3) 경력과 2018년 활동

(1) 프리랜서 경력

프리랜서로 처음 입문한 평균연령은 29.8세였으며, 프리랜서 평균경력은 5.2년으로 길지 않은 편이었다. 남성(5.4년)이 여성(5.0년)보다 경력이 조금 더 길었으며, 연령이 높을수록 프리랜서 경력이 길었다. 학력에서는 고졸이 6.1년으로 다른 학력보다 긴 프리랜서 경력을 가지고 있었다. 분야에 따라서도 차이가 있는데, 영화(6.8년)와 기타 분야(5.7년)의 응답자가 다른 분야보다 다소 경력이 길게 나타났다.

〈표〉 프리랜서 경력

		사례수	1년 이하	1년 초과-3 년	3년 초과-5 년	5년 초과-1 0년	10년 초과	계	평균 (단위: 개월)
전체		(582)	2.7	26.6	33.3	28.5	8.8	100.0	61.96
성별	남	(251)	2.8	22.7	35.5	27.5	11.6	100.0	65.04
	녀	(331)	2.7	29.6	31.7	29.3	6.6	100.0	59.63
연령	20대 이하	(141)	5.0	48.9	38.3	7.8	0.0	100.0	36.43
	30대	(304)	2.0	22.0	36.8	34.5	4.6	100.0	58.98
	40대 이상	(137)	2.2	13.9	20.4	36.5	27.0	100.0	94.85
학력	고졸이하	(35)	2.9	22.9	25.7	31.4	17.1	100.0	73.20
	대학중퇴	(75)	4.0	34.7	32.0	25.3	4.0	100.0	51.24
	대졸 이상	(446)	2.5	25.8	34.8	27.6	9.4	100.0	62.90
	대학원 이상	(26)	3.8	23.1	23.1	50.0	0.0	100.0	61.65
주 활동분야	출판/언론	(61)	4.9	29.5	34.4	27.9	3.3	100.0	50.70
	음악	(66)	3.0	34.8	30.3	25.8	6.1	100.0	53.83
	영화	(69)	0.0	15.9	26.1	39.1	18.8	100.0	81.78
	방송	(91)	3.3	33.0	31.9	20.9	11.0	100.0	62.05
	만화	(76)	3.9	27.6	27.6	31.6	9.2	100.0	63.84
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	2.7	22.3	47.3	25.9	1.8	100.0	53.17
주 활동유형	기타	(107)	1.9	25.2	29.9	30.8	12.1	100.0	68.41
	창작	(370)	2.7	25.7	34.9	29.5	7.3	100.0	61.44
	실연	(103)	1.9	27.2	26.2	31.1	13.6	100.0	67.88
	기술지원/기획	(109)	3.7	29.4	34.9	22.9	9.2	100.0	58.15

(2) 2018년 활동실적

2018년 한 해 동안 활동실적을 살펴보면, 활동분야 및 직업에 따라 매우 상이하다. 음악분야의 평균 활동 실적이 18.2회로 가장 높았는데, 이는 음악분야 주 응답자가 가수와 연주자여서 공연 회수를 기준으로 응답하여 활동실적이 높은 것으로 보인다. 다음으로 방송 9.6회, 출판·언론 9.3회, 영화 7.3회 등이었다. 활동유형에서는 실연활동이 24.3회였으며, 기술지원/기획 22.9회, 창작 13.8회였다. 하지만, 활동실적은 활동분야보다 응답자의 직업에 따라 활동실적이 다를 수 있다. 예를 들어, 음악분야의 가수 직업은 연간 평균 활동실적이 42.8회로 매우 높게 나타나고 있다. 연간 무대에 오르는 회수를 활동 실적으로 기입하였기에 매우 높은 것으로 보인다. 반면에 만화가의 연간 활동실적은 평균 4.0회로 연간 작품 출간 회수를 기준으로 했을 가능성이 높아 활동실적이 낮게 나타나고 있다. 마찬가지로 연극배우, 애니메이션 작가, 웹툰 작가들도 연간 연극무대에 오르거나, 완성한 작품 수를 기준으로 할 가능성이 높아 연간활동실적 평균이 5~6회였다. 시나리오 작가는 작업한 시나리오를 기준으로 답변할 가능성이 커서 연간 평균 활동실적이 3회에 미치지 못하였다. 직업간 활동 형태가 상이하기에 연간 활동 실적이 차이나는 것은 물론, 프리랜서의 특성상 직업 내에서의 편차도 매우 크게 나타나고 있다.

〈표〉 2018년 활동 실적

		전체	주 활동분야							주 활동유형		
			출판/언론	음악	영화	방송	만화	게임/에니메이션/캐릭터	기타	창작	실연	기술지원/기획
참여 프로젝트 수	사례수	(582)	(61)	(66)	(69)	(91)	(76)	(112)	(107)	(370)	(103)	(109)
	2건 이하(%)	20.3	21.3	9.1	37.7	16.5	25.0	24.1	11.2	21.6	15.5	20.2
	3건-5건(%)	33.5	23.0	24.2	26.1	27.5	46.1	44.6	34.6	33.2	30.1	37.6
	6건-10건(%)	28.9	37.7	42.4	21.7	26.4	25.0	21.4	32.7	31.4	30.1	19.3
	11건 이상(%)	17.4	18.0	24.2	14.5	29.7	3.9	9.8	21.5	13.8	24.3	22.9
	계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	평균(건)	9.60	9.26	18.15	7.32	9.59	4.68	5.56	13.74	7.52	17.36	9.35

(3) 수입이 없던 공백기간

2018년 1년간 프리랜서로 활동하면서 수입 없이 생활해야 했던 달이 있었던 응답자는 77.1%로, 상당수의 프리랜서가 수입 없는 기간이 있는 것으로 나타났다. 매월 수입이 있었다는 응답자는 22.9%였으며, 수입 없는 달이 1개월이었던 응답자는 6.5%, 2개월은 19.4%, 3개월은 23.9%, 4개월 이상 27.3%로 나타났다. 수입이 없었던 응답자의 평균 수입 없는 달은 3.3개월로, 연간 1/4은 새로운 수입없이 기존 소득으로 생활하고 있었다. 30대 이상, 대학원 이상의 학력을 가진 응답자의 평균 수입공백기간이 길었으며, 분야별로는 영화분야 프리랜서의 수입공백기간이 4.1개월로 가장 길었다. 특히 주된 생계책임자의 75.8%가 소득이 없던 달이 있었으며, 이 중 27.9%는 4개월 이상 소득이 없다고 응답하여 임금생활자보다 불안정한 생계를 이어가는 것으로 보인다.

수입이 없는 달이 길수록 당연히 연간소득이 적었으며, 경력에 의한 차이는 크지 않지만, 오히려 경력자일수록 수입이 없는 기간이 조금 더 길게 나타났다. 경력자일수록 연간소득이 높긴 하지만, 수입이 없는 달도 상대적으로 긴 특징을 가지고 있었다.

〈표〉 2018년 중 수입이 없었던 기간

		사례수	없음	1개월	2개월	3개월	4개월 이상	전체	전체 평균(단위:개월)	전체 평균(없음 응답 제외)(단위:개월)
전체		(582)	22.9	6.5	19.4	23.9	27.3	100.0	2.55	3.31
성별	남	(251)	23.1	5.2	20.3	21.9	29.5	100.0	2.60	3.38
	녀	(331)	22.7	7.6	18.7	25.4	25.7	100.0	2.52	3.26
연령	20대 이하	(141)	28.4	5.7	18.4	28.4	19.1	100.0	2.18	3.04
	30대	(304)	22.4	7.2	20.4	21.4	28.6	100.0	2.58	3.32
	40대 이상	(137)	18.2	5.8	18.2	24.8	32.8	100.0	2.89	3.54
학력	고졸이하	(35)	22.9	2.9	31.4	14.3	28.6	100.0	2.51	3.26
	대학중퇴	(75)	16.0	2.7	13.3	32.0	36.0	100.0	2.95	3.51
	대졸 이상	(446)	23.8	7.6	20.2	23.1	25.3	100.0	2.47	3.24

	대학원 이상	(26)	26.9	3.8	7.7	26.9	34.6	100.0	2.88	3.95
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	18.6	7.8	24.2	20.3	29.0	100.0	2.66	3.27
	홀벌이	(351)	25.6	5.7	16.2	26.2	26.2	100.0	2.48	3.34
주된 생계책임자	본인	(244)	26.2	6.1	20.1	19.7	27.9	100.0	2.46	3.34
	아니오	(338)	20.4	6.8	18.9	26.9	26.9	100.0	2.62	3.29
주 활동분야	출판/언론	(61)	39.3	3.3	16.4	14.8	26.2	100.0	2.11	3.49
	음악	(66)	25.8	1.5	13.6	47.0	12.1	100.0	2.27	3.06
	영화	(69)	4.3	1.4	18.8	21.7	53.6	100.0	3.91	4.09
	방송	(91)	26.4	6.6	25.3	20.9	20.9	100.0	2.42	3.28
	만화	(76)	30.3	5.3	18.4	19.7	26.3	100.0	2.41	3.45
	게임/에이션/캐릭터	(112)	23.2	17.9	14.3	21.4	23.2	100.0	2.06	2.69
	기타	(107)	15.0	3.7	26.2	24.3	30.8	100.0	2.83	3.33
주 활동유형	창작	(370)	21.9	8.6	20.3	21.6	27.6	100.0	2.59	3.31
	실연	(103)	23.3	1.0	16.5	31.1	28.2	100.0	2.64	3.44
	기술지원/기획	(109)	25.7	4.6	19.3	24.8	25.7	100.0	2.36	3.17
경력	3년 이하	(171)	29.2	6.4	18.7	27.5	18.1	100.0	2.23	3.15
	3년 초과~5년	(194)	19.6	6.2	18.6	28.4	27.3	100.0	2.59	3.22
	5년 초과~10년	(166)	18.7	7.8	21.7	19.3	32.5	100.0	2.77	3.40
	10년 초과	(51)	27.5	3.9	17.6	9.8	41.2	100.0	2.80	3.86
소득수준	1,000만원 이하	(54)	13.0	0.0	7.4	22.2	57.4	100.0	4.06	4.66
	1,000만원 초과~2,000만 원 이하	(166)	21.1	3.0	15.1	28.3	32.5	100.0	2.80	3.55
	2,000만원 초과~3,000만 원 이하	(186)	30.1	8.6	23.1	20.4	17.7	100.0	2.06	2.95
	3,000만원 초과	(175)	19.4	9.7	23.4	24.0	23.4	100.0	2.39	2.97

3. 노동실태

1) 일감 확보

프리랜서는 고용되어 있지 않기에 가장 중요한 일은 일감을 구하는 일이다. 회사에서 일하는 것처럼 자신의 할 일이 다른 사람 혹은 조직으로부터 주어지는 것이 아니라 스스로 찾아서 구해야 하기 때문이다. 일감을 구하는 경로에 대한 설문조사 결과, ‘지인 추천’이 42.6%로 가장 많았으며, 다음으로 ‘기존 거래업체 소개’ 19.1%, ‘온라인 커뮤니티’ 13.2%, ‘잡 포털 사이트’ 9.1%, ‘에이전시’ 7.9% 순으로 나타났다. 입문경로도 ‘아는 사람을 통해’가 44.5%로 가장 높았고, 일감 확보도 ‘지인 추천’과 ‘기존 거래업체 소개’가 높은 것으로 보아, 평판과 인적 네트워크를 통해 일을 시작하고, 일감을 확보하는 것으로 보인다.

지인과 기존거래 업체 등 인적네트워크 관계에 의한 일감확보가 모든 활동분야에서 모두 높긴 하지만, 출판분야, 만화분야, 게임·애니메이션·캐릭터분야는 일정한 구인·구직시장에서 일거리

를 확보하는 비율이 상대적으로 높은 게 특징이다. 또한 경력자일수록 인적네트워크를 통한 일감 확보 비율이 상대적으로 높은 것도 특징인데, 10년 이상 경력자는 70.6%였으며, 그 미만 응답자는 57.9%~62.4%로 차이가 있었다. 즉, 경력이 쌓일수록 작업 결과에 따른 평가를 중심으로 하는 업무상 네트워크가 확대되기에 인적네트워크에 의한 일감 확보가 용이한 것으로 보인다.

〈표〉 일감을 구하는 경로

		사례수	잡 포털 사이트	온라인 커뮤니티	지인 추천	기존 거래업체 소개	온라인 중개 사이트	본인이 속한 단체의 소개	에이전 시	기타
전체		(582)	9.1	13.2	42.6	19.1	1.2	5.2	7.9	1.7
성별	남	(251)	9.6	15.1	41.8	19.1	0.4	4.8	7.6	1.6
	녀	(331)	8.8	11.8	43.2	19.0	1.8	5.4	8.2	1.8
연령	20대 이하	(141)	7.1	10.6	44.0	17.7	0.7	10.6	8.5	0.7
	30대	(304)	11.5	16.4	37.5	21.1	1.3	3.3	6.9	2.0
	40대 이상	(137)	5.8	8.8	52.6	16.1	1.5	3.6	9.5	2.2
학력	고졸이하	(35)	2.9	11.4	20.0	22.9	0.0	22.9	17.1	2.9
	대학중퇴	(75)	8.0	16.0	45.3	17.3	0.0	4.0	8.0	1.3
	대졸 이상	(446)	10.3	12.3	44.2	19.1	1.6	3.6	7.4	1.6
	대학원 이상	(26)	0.0	23.1	38.5	19.2	0.0	11.5	3.8	3.8
주 활동분야	출판/언론	(61)	21.3	13.1	34.4	18.0	0.0	0.0	6.6	6.6
	음악	(66)	12.1	3.0	56.1	15.2	1.5	7.6	4.5	0.0
	영화	(69)	0.0	15.9	50.7	14.5	2.9	4.3	11.6	0.0
	방송	(91)	7.7	9.9	58.2	8.8	0.0	11.0	4.4	0.0
	만화	(76)	11.8	18.4	23.7	22.4	0.0	1.3	17.1	5.3
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	12.5	23.2	28.6	29.5	1.8	0.9	3.6	0.0
	기타	(107)	1.9	6.5	48.6	20.6	1.9	9.3	9.3	1.9
주 활동유형	창작	(370)	10.8	14.6	42.2	19.7	0.8	2.7	6.5	2.7
	실연	(103)	3.9	5.8	37.9	18.4	2.9	15.5	15.5	0.0
	기술지원/기획	(109)	8.3	15.6	48.6	17.4	0.9	3.7	5.5	0.0
주 활동유형	3년 이하	(171)	11.1	15.8	40.4	17.5	1.8	4.1	6.4	2.9
	3년 초과 - 5년	(194)	11.9	12.4	44.8	17.5	0.5	6.2	6.2	0.5
	5년 초과 - 10년	(166)	6.0	12.7	38.0	24.1	1.8	3.6	12.0	1.8
	10년 초과	(51)	2.0	9.8	56.9	13.7	0.0	9.8	5.9	2.0

일감을 구할 때 가장 중요하게 생각하는 점에 대한 설문조사 결과(복수응답), 보수가 69.6%로 가장 높았으며, 작업내용 34.2%, 작업기간 30.8%, 경력 도움 정도 12.4%, 거래처 12.2% 순이었다. 분야별로 특징이 있는데, 영화와 방송분야는 ‘경력도움 정도’와 ‘거래업체와의 관계유지’가 상대적으로 높게 나타났다.

〈표〉 일감 선택시 고려사항(복수응답)

		사례수	작업 기간	보수	거래처	업무 내용	경력 도움 정도	거래업체와 관계유지	기타
전체		(582)	30.8	69.6	12.2	34.2	12.4	9.6	0.9
성별	남	(251)	35.1	64.5	12.0	36.7	12.0	9.6	0.8

	녀	(331)	27.5	73.4	12.4	32.3	12.7	9.7	0.9
연령	20대 이하	(141)	31.2	71.6	8.5	38.3	7.8	8.5	0.7
	30대	(304)	31.9	67.4	13.2	33.2	13.5	7.6	1.0
	40대 이상	(137)	27.7	72.3	13.9	32.1	14.6	15.3	0.7
학력	고졸이하	(35)	42.9	74.3	20.0	34.3	0.0	0.0	0.0
	대학중퇴	(75)	22.7	65.3	25.3	37.3	10.7	14.7	2.7
	대졸 이상	(446)	31.6	71.1	9.9	33.4	13.2	9.2	0.7
	대학원 이상	(26)	23.1	50.0	3.8	38.5	19.2	15.4	0.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	32.8	59.0	11.5	34.4	11.5	9.8	1.6
	음악	(66)	40.9	66.7	4.5	42.4	6.1	6.1	0.0
	영화	(69)	33.3	75.4	4.3	34.8	26.1	10.1	0.0
	방송	(91)	31.9	68.1	15.4	24.2	18.7	20.9	1.1
	만화	(76)	25.0	76.3	27.6	22.4	1.3	6.6	2.6
	게임/애니메이션 캐릭터	(112)	22.3	66.1	12.5	41.1	11.6	8.9	0.0
주 활동유형	기타	(107)	33.6	73.8	8.4	38.3	11.2	4.7	0.9
	창작	(370)	25.9	70.3	12.7	36.2	14.6	7.0	0.8
	실연	(103)	43.7	67.0	6.8	36.9	8.7	4.9	1.9
	기술지원/기획	(109)	34.9	69.7	15.6	24.8	8.3	22.9	0.0

2) 계약

(1) 서면계약서

프리랜서로 활동하면서 서면계약서 작성 비율을 살펴보면, ‘반드시 작성한다’ 47.1%, ‘작성할 때도 있다’ 40.5%, ‘구두계약으로 진행한다’ 11.2, ‘구두계약도 하지 않는다’ 1.2% 등으로 나타났다. 서면계약 체결 경험이 87.6%로 비교적 높은 편이었다. 특히 만화분야 96.1%, 영화분야 95.7%로 상대적으로 높았다.

〈표〉 서면계약서 작성

		사례수	반드시 작성한다	작성할 때도 있다	구두계약으 로 진행한다	구두계약도 하지 않는다	계
전체		(582)	47.1	40.5	11.2	1.2	100.0
성별	남	(251)	45.4	43.4	10.4	0.8	100.0
	녀	(331)	48.3	38.4	11.8	1.5	100.0
연령	20대 이하	(141)	39.7	44.0	12.1	4.3	100.0
	30대	(304)	49.7	41.8	8.6	0.0	100.0
	40대 이상	(137)	48.9	34.3	16.1	0.7	100.0
학력	고졸이하	(35)	40.0	42.9	14.3	2.9	100.0
	대학중퇴	(75)	38.7	45.3	16.0	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	49.8	39.5	9.4	1.3	100.0
	대학원 이상	(26)	34.6	42.3	23.1	0.0	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	47.5	45.9	6.6	0.0	100.0
	음악	(66)	31.8	48.5	19.7	0.0	100.0
	영화	(69)	50.7	44.9	4.3	0.0	100.0
	방송	(91)	33.0	39.6	24.2	3.3	100.0

주 활동유형	만화	(76)	72.4	23.7	3.9	0.0	100.0
	게임/애니메이션 /캐릭터	(112)	64.3	30.4	5.4	0.0	100.0
	기타	(107)	29.9	53.3	13.1	3.7	100.0
	창작	(370)	52.2	37.6	9.2	1.1	100.0
	실연	(103)	25.2	62.1	10.7	1.9	100.0
	기술지원/기획	(109)	50.5	30.3	18.3	0.9	100.0

하지만, 계약기간에 따라 서면계약 체결률은 차이가 난다. 1개월 미만 계약의 경우에는 서면계약 비율이 43.5%였으며, 1개월 이상~3개월 미만 계약은 64.3%, 3개월 이상 계약은 74.9%로, 계약기간이 길수록 서면계약 체결 비율이 높았다.

〈표〉 계약기간에 따른 계약형태

계약기간	서면계약	구두계약	계약없음
1개월 미만	43.45	33.44	23.12
1개월 이상~3개월 미만	64.30	21.02	14.68
3개월 이상	74.90	15.74	9.36

또한, 서면계약서 체결 경험이 많다고 하더라도 정부 표준계약서 작성 경험은 낮았다. 서면계약서를 작성한 경험이 있는 응답자를 대상으로, 정부 표준계약서로 계약한 경우가 어느 정도인지 설문조사한 결과, 전혀 없다 17.9%, 거의 없다 22.0%, 보통 34.4%, 종종 15.9%, 항상 9.6%였다. 5점 척도 기준으로 보통(3.0) 이하인 2.8%였다. 분야별로는 영화가 3.1로 상대적으로 높은 편이었으며, 출판·언론, 게임·애니메이션·캐릭터 분야가 2.5로 낮았다.

〈표〉 정부 표준계약서 작성

		사례 수	① 전혀 없다	② 거의 없다	③ 보통	④ 종종	⑤ 항상	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
전체		(508)	17.9	22.0	34.4	15.9	9.6	40.0	34.4	25.6	100.0	2.77
성별	남	(221)	15.8	22.2	35.7	16.3	10.0	38.0	35.7	26.2	100.0	2.82
	녀	(287)	19.5	22.0	33.4	15.7	9.4	41.5	33.4	25.1	100.0	2.74
연령	20대 이하	(117)	17.1	22.2	39.3	14.5	6.8	39.3	39.3	21.4	100.0	2.72
	30대	(278)	19.8	20.5	35.6	15.1	9.0	40.3	35.6	24.1	100.0	2.73
	40대 이상	(113)	14.2	25.7	26.5	19.5	14.2	39.8	26.5	33.6	100.0	2.94
학력	고졸이하	(29)	6.9	17.2	44.8	20.7	10.3	24.1	44.8	31.0	100.0	3.10
	대학중퇴	(61)	23.0	44.3	23.0	3.3	6.6	67.2	23.0	9.8	100.0	2.26
	대졸 이상	(398)	18.8	19.6	35.9	16.1	9.5	38.4	35.9	25.6	100.0	2.78
	대학원 이상	(20)	0.0	10.0	25.0	45.0	20.0	10.0	25.0	65.0	100.0	3.75
주 활동분 야	출판/언론	(57)	24.6	29.8	26.3	14.0	5.3	54.4	26.3	19.3	100.0	2.46
	음악	(51)	11.8	29.4	43.1	9.8	5.9	41.2	43.1	15.7	100.0	2.69
	영화	(66)	9.1	16.7	43.9	19.7	10.6	25.8	43.9	30.3	100.0	3.06
	방송	(67)	17.9	11.9	35.8	25.4	9.0	29.9	35.8	34.3	100.0	2.96
	만화	(73)	24.7	30.1	23.3	4.1	17.8	54.8	23.3	21.9	100.0	2.60
	게임/애니메이션/캐릭터	(105)	21.9	28.6	32.4	12.4	4.8	50.5	32.4	17.1	100.0	2.50
기타	(89)	13.5	10.1	38.2	24.7	13.5	23.6	38.2	38.2	100.0	3.15	

주 활동유 형	창작	(331)	21.5	20.8	31.4	15.7	10.6	42.3	31.4	26.3	100.0	2.73
	실연	(89)	10.1	20.2	41.6	18.0	10.1	30.3	41.6	28.1	100.0	2.98
	기술지원/기획	(88)	12.5	28.4	38.6	14.8	5.7	40.9	38.6	20.5	100.0	2.73

정부 표준계약서에 대한 인지와 사용 경험을 살펴보면, 알고 있고 사용한 적이 있는 비율 31.8%였으며, 알고 있지만 사용해본 적이 없는 비율은 39.7%, 알지도 못하고 사용한 적도 없는 경우는 28.5%였다. 전체적으로 정부 표준계약서 인지율은 71.5%로 높기는 하지만, 실제 사용 경험은 31.8%로 높지 않은 편이었다.

〈표〉 정부 표준계약서 인지도와 사용율

		사례수	예, 알고 있고 사용한 적이 있다	예, 알고는 있지만 사용해본 적은 없다	아니오, 모르고 있고 사용한 적도 없다
전체		(582)	31.8	39.7	28.5
성별	남	(251)	27.5	45.0	27.5
	녀	(331)	35.0	35.6	29.3
연령	20대 이하	(141)	24.8	41.8	33.3
	30대	(304)	35.5	36.5	28.0
	40대 이상	(137)	30.7	44.5	24.8
학력	고졸이하	(35)	42.9	28.6	28.6
	대학중퇴	(75)	10.7	65.3	24.0
	대졸 이상	(446)	33.6	36.8	29.6
	대학원 이상	(26)	46.2	30.8	23.1
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	33.3	39.0	27.7
	홀벌이	(351)	30.8	40.2	29.1
주된 생계책임자	본인	(244)	35.7	42.2	22.1
	아니오	(338)	29.0	37.9	33.1
주 활동분야	출판/언론	(61)	27.9	29.5	42.6
	음악	(66)	21.2	42.4	36.4
	영화	(69)	33.3	47.8	18.8
	방송	(91)	33.0	38.5	28.6
	만화	(76)	40.8	40.8	18.4
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	35.7	33.9	30.4
	기타	(107)	28.0	44.9	27.1
주 활동유형	창작	(370)	34.3	36.5	29.2
	실연	(103)	26.2	41.7	32.0
	기술지원/기획	(109)	28.4	48.6	22.9

표준계약서 사용 경험이 높지 않지만, 표준계약서의 보급과 활용 필요성에 대해서는 높게 나타났다. 5점 척도 기준으로 4.0이었으며, 모든 분야에서 사용 필요성을 높게 인식하고 있었다.

〈표〉 정부 표준계약서 보급과 활용 필요성

	사례수	① 전혀 필요 없음	② 필요 하지 않은 편	③ 보통	④ 필요 한 편	⑤ 매우 필요 함	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
전체	(582)	0.3	0.9	16.2	62.4	20.3	1.2	16.2	82.6	100.0	4.01

성별	남	(251)	0.0	1.2	19.1	56.2	23.5	1.2	19.1	79.7	100.0	4.02
	녀	(331)	0.6	0.6	13.9	67.1	17.8	1.2	13.9	84.9	100.0	4.01
연령	20대 이하	(141)	0.0	1.4	15.6	65.2	17.7	1.4	15.6	83.0	100.0	3.99
	30대	(304)	0.3	0.7	18.1	61.5	19.4	1.0	18.1	80.9	100.0	3.99
	40대 이상	(137)	0.7	0.7	12.4	61.3	24.8	1.5	12.4	86.1	100.0	4.09
학력	고졸이하	(35)	0.0	0.0	14.3	71.4	14.3	0.0	14.3	85.7	100.0	4.00
	대학중퇴	(75)	0.0	1.3	20.0	65.3	13.3	1.3	20.0	78.7	100.0	3.91
	대졸 이상	(446)	0.4	0.9	15.2	61.0	22.4	1.3	15.2	83.4	100.0	4.04
	대학원 이상	(26)	0.0	0.0	23.1	65.4	11.5	0.0	23.1	76.9	100.0	3.88
주 활동분 야	출판/언론	(61)	3.3	0.0	21.3	60.7	14.8	3.3	21.3	75.4	100.0	3.84
	음악	(66)	0.0	1.5	6.1	72.7	19.7	1.5	6.1	92.4	100.0	4.11
	영화	(69)	0.0	0.0	23.2	49.3	27.5	0.0	23.2	76.8	100.0	4.04
	방송	(91)	0.0	0.0	15.4	65.9	18.7	0.0	15.4	84.6	100.0	4.03
	만화	(76)	0.0	1.3	9.2	67.1	22.4	1.3	9.2	89.5	100.0	4.11
	게임/애니메이 션/캐릭터	(112)	0.0	0.9	10.7	70.5	17.9	0.9	10.7	88.4	100.0	4.05
	기타	(107)	0.0	1.9	26.2	50.5	21.5	1.9	26.2	72.0	100.0	3.92
주 활동유 형	창작	(370)	0.0	0.8	13.8	63.0	22.4	0.8	13.8	85.4	100.0	4.07
	실연	(103)	0.0	1.9	20.4	63.1	14.6	1.9	20.4	77.7	100.0	3.90
	기술지원/기획	(109)	1.8	0.0	20.2	59.6	18.3	1.8	20.2	78.0	100.0	3.93

서면계약을 체결한 응답자를 대상으로 계약서의 명칭을 조사한 결과, 용역계약 43.3%, 위임/위탁 계약 23.2%, 근로계약 19.9% 순이었다. 프리랜서로 활동하더라도 근로계약서 명칭을 사용한 비율이 19.9%인 점이 특징이다. 또한 방송과 영화분야의 근로계약 비율이 각각 37.3%, 25.8%로 높게 나타난 특징이 있다.

〈표〉 서면계약서의 명칭

		사례 수	근로 계약	용역 계약	위임/ 위탁 계약	하도 급계약	잘 모름	저작 물 판권 계약서	저작 권 계약서	배타 적발 행권 계약서	출판 계약서	계
전체		(508)	19.9	43.3	23.2	5.9	6.7	0.2	0.2	0.4	0.2	100.0
성별	남	(221)	21.3	41.2	25.3	6.8	5.0	0.0	0.0	0.0	0.5	100.0
	녀	(287)	18.8	44.9	21.6	5.2	8.0	0.3	0.3	0.7	0.0	100.0
연령	20대 이하	(117)	28.2	36.8	20.5	7.7	6.0	0.0	0.0	0.9	0.0	100.0
	30대	(278)	15.1	46.0	24.5	5.8	7.2	0.4	0.4	0.4	0.4	100.0
	40대 이상	(113)	23.0	43.4	23.0	4.4	6.2	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
학력	고졸이하	(29)	37.9	27.6	20.7	0.0	10.3	0.0	0.0	3.4	0.0	100.0
	대학중퇴	(61)	14.8	27.9	27.9	14.8	14.8	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	대졸 이상	(398)	19.3	47.0	22.1	5.0	5.5	0.3	0.3	0.3	0.3	100.0
	대학원 이상	(20)	20.0	40.0	35.0	5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
주 활동분 야	출판/언론	(57)	5.3	45.6	28.1	5.3	12.3	0.0	0.0	1.8	1.8	100.0
	음악	(51)	17.6	37.3	25.5	11.8	7.8	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	영화	(66)	25.8	36.4	30.3	1.5	6.1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	방송	(67)	37.3	44.8	10.4	4.5	3.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	만화	(73)	9.6	49.3	21.9	2.7	12.3	1.4	1.4	1.4	0.0	100.0
	게임/애니메이 션/캐릭터	(105)	17.1	46.7	21.9	10.5	3.8	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	기타	(89)	24.7	40.4	25.8	4.5	4.5	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
주 활동유 형	창작	(331)	13.6	48.6	23.9	6.3	6.0	0.3	0.3	0.6	0.3	100.0
	실연	(89)	30.3	30.3	28.1	3.4	7.9	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	기술지원/기획	(88)	33.0	36.4	15.9	6.8	8.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

(2) 계약상대방

계약시 계약상대방은 거래업체 대표 47.6%, 거래업체 실무자 24.9%, 거래업체 관리자 19.4% 등이었다. 거래업체로부터 위탁받은 업체는 7.7%였다. 출판·언론, 영화분야는 상대적으로 거래업체 대표자와 계약한 비율이 각각 60.7%, 60.9%로 높게 나타났으며, 음악과 방송, 만화분야는 거래업체 실무자와 계약을 체결한 비율이 높았다.

〈표〉 계약상대방

		사례수	거래업체 대표	거래업체 관리자	거래업체 실무자	거래업체로부터 위탁받은 업체	모름	계
전체		(582)	47.6	19.4	24.9	7.7	0.3	100.0
성별	남	(251)	49.8	14.3	28.7	7.2	0.0	100.0
	녀	(331)	45.9	23.3	22.1	8.2	0.6	100.0
연령	20대 이하	(141)	40.4	22.7	28.4	7.1	1.4	100.0
	30대	(304)	50.3	16.8	23.7	9.2	0.0	100.0
	40대 이상	(137)	48.9	21.9	24.1	5.1	0.0	100.0
학력	고졸이하	(35)	31.4	20.0	31.4	17.1	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	41.3	8.0	30.7	20.0	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	49.8	21.5	23.5	4.7	0.4	100.0
	대학원 이상	(26)	50.0	15.4	23.1	11.5	0.0	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	60.7	13.1	16.4	9.8	0.0	100.0
	음악	(66)	51.5	16.7	30.3	1.5	0.0	100.0
	영화	(69)	60.9	5.8	20.3	13.0	0.0	100.0
	방송	(91)	39.6	22.0	30.8	5.5	2.2	100.0
	만화	(76)	39.5	13.2	28.9	18.4	0.0	100.0
	게임/애니메이션 /캐릭터	(112)	53.6	28.6	15.2	2.7	0.0	100.0
	기타	(107)	35.5	26.2	31.8	6.5	0.0	100.0
주 활동유형	창작	(370)	49.2	19.2	23.2	7.8	0.5	100.0
	실연	(103)	31.1	29.1	28.2	11.7	0.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	57.8	11.0	27.5	3.7	0.0	100.0

(3) 계약기간

프리랜서의 계약기간을 정하는 방식은 특정 기간을 정한다는 비율이 35.4%, 기간보다는 일이 완성되는 시기를 정한다는 비율이 64.3%였다. 활동분야에 따른 차이는 크지 않았으며, 대체적으로 일정기간을 정한 경우가 약 30%~40%대이고, 일의 완성 등 프로젝트 종료시로 정한 경우가 60%~70%대로 대동소이했다.

〈표〉 계약기간

		사례수	일, 월, 분기 등 기간을 특정함	기간을 특정하지 않으며 프로젝트	모름	계

				종료시까지 지로 함		
전체		(582)	35.4	64.3	0.3	100.0
성별	남	(251)	39.4	60.6	0.0	100.0
	녀	(331)	32.3	67.1	0.6	100.0
연령	20대 이하	(141)	25.5	73.0	1.4	100.0
	30대	(304)	38.2	61.8	0.0	100.0
	40대 이상	(137)	39.4	60.6	0.0	100.0
학력	고졸이하	(35)	34.3	65.7	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	24.0	76.0	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	38.1	61.4	0.4	100.0
	대학원 이상	(26)	23.1	76.9	0.0	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	41.0	59.0	0.0	100.0
	음악	(66)	36.4	63.6	0.0	100.0
	영화	(69)	43.5	56.5	0.0	100.0
	방송	(91)	34.1	63.7	2.2	100.0
	만화	(76)	28.9	71.1	0.0	100.0
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	33.9	66.1	0.0	100.0
	기타	(107)	33.6	66.4	0.0	100.0
주 활동유형	창작	(370)	37.0	62.4	0.5	100.0
	실연	(103)	30.1	69.9	0.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	34.9	65.1	0.0	100.0

3) 보수와 소득

(1) 보수결정기준

보수를 결정하는 기준은 ‘투입시간에 비례하여’ 25.1%, ‘작업량에 비례하여’ 43.0%, ‘프로젝트 베이스로’ 28.0%, 기타 4.0%였다. 프리랜서의 보수는 작업에 소요되는 시간을 기준으로 산정하기보다는 해당 작업 결과물의 양에 따라 산정하는 방식이 더 많았다. 이를테면, 출연 및 공연 회수, 연재 회수 등 작업 결과물의 양과 질이 보수결정기준이 되는 식이다.

〈표〉 보수결정기준

		사례수	투입시간에 비례하여	작업량에 비례하여	프로젝트 베이스로	기타
전체		(582)	25.1	43.0	28.0	4.0
성별	남	(251)	21.9	42.2	31.5	4.4
	녀	(331)	27.5	43.5	25.4	3.6
연령	20대 이하	(141)	31.9	53.2	11.3	3.5
	30대	(304)	23.0	38.5	33.9	4.6
	40대 이상	(137)	22.6	42.3	32.1	2.9
학력	고졸이하	(35)	42.9	37.1	11.4	8.6
	대학중퇴	(75)	28.0	42.7	29.3	0.0
	대졸 이상	(446)	22.4	44.8	28.3	4.5
	대학원 이상	(26)	38.5	19.2	42.3	0.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	21.3	41.0	27.9	9.8
	음악	(66)	50.0	31.8	15.2	3.0
	영화	(69)	23.2	29.0	47.8	0.0
	방송	(91)	28.6	44.0	24.2	3.3
	만화	(76)	22.4	52.6	15.8	9.2

주 활동유형	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	14.3	45.5	40.2	0.0
	기타	(107)	23.4	49.5	22.4	4.7
	창작	(370)	20.0	42.7	31.4	5.9
	실연	(103)	33.0	50.5	16.5	0.0
	기술지원/기획	(109)	34.9	36.7	27.5	0.9

(2) 보수지급방식

보수를 지급하는 방식은 ‘작업완료 후 약정금액 전액 지급’ 47.4%, ‘착수금, 중도금, 잔금 등 일정하게 분배하여 지급’ 21.1%, ‘정기적 지급’ 18.4%, ‘작업 완료 후 발생한 수익의 일정비율 분배’ 12.2%, ‘작업 전 전액 지급’ 0.5%, 기타 0.3% 등이었다. 응답자의 절반 가까이는 작업이 완료되어야 보수를 지급받고 있으며, 사전에 전액 지급받는 경우는 0.5%에 불과했다. 작업완료 후 보수를 지급받는 방식은 작업기간 중 소득이 없는 문제는 물론 작업 완료 후 보수를 떼일 가능성이 크다는 점에서 문제이다. 또한 일이 중간에 중단되거나 취소되는 경우, 그 기간동안 투입된 작업에 대한 보수를 지급받지 못하는 등 분쟁의 소지가 발생한다는 점에서도 개선될 필요가 있다.

<표> 보수지급방식

	사례수	작업 완료 후 약정한 금액을 전액 지급받음	작업 완료 후 결과물로 발생한 수익의 일정 비율을 분배 받음	착수금, 중도금, 잔금 등으로 나눠서 받음	매 단위 정기적으로 지급 받음	작업 시작 전 전액을 지급 받음	기타	
전체	(582)	47.4	12.2	21.1	18.4	0.5	0.3	
성별	남	(251)	54.2	9.2	19.9	16.3	0.0	0.4
	녀	(331)	42.3	14.5	22.1	19.9	0.9	0.3
연령	20대 이하	(141)	53.2	7.8	19.9	19.1	0.0	0.0
	30대	(304)	48.0	13.5	18.4	18.4	1.0	0.7
	40대 이상	(137)	40.1	13.9	28.5	17.5	0.0	0.0
학력	고졸이하	(35)	57.1	11.4	5.7	22.9	0.0	2.9
	대학중퇴	(75)	48.0	9.3	22.7	20.0	0.0	0.0
	대졸 이상	(446)	46.4	12.3	22.2	18.2	0.7	0.2
	대학원 이상	(26)	50.0	19.2	19.2	11.5	0.0	0.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	39.3	14.8	19.7	24.6	0.0	1.6
	음악	(66)	57.6	12.1	9.1	19.7	1.5	0.0
	영화	(69)	42.0	7.2	43.5	7.2	0.0	0.0
	방송	(91)	51.6	4.4	15.4	28.6	0.0	0.0
	만화	(76)	18.4	18.4	21.1	40.8	0.0	1.3
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	42.9	21.4	24.1	9.8	1.8	0.0
	기타	(107)	71.0	6.5	16.8	5.6	0.0	0.0
주 활동유형	창작	(370)	41.1	12.2	24.9	20.8	0.5	0.5
	실연	(103)	64.1	12.6	13.6	8.7	1.0	0.0
	기술지원/기획	(109)	53.2	11.9	15.6	19.3	0.0	0.0

(3) 작업완료 후, 보수지급기간

프리랜서로 활동하면서 작업완료 후, 지급받은 경우, 어느 정도 기간이 지난 뒤에 보수를 지급받는지 설문조사한 결과, 평균 약 한 달이 지난 뒤에 지급받고 있었다. 일주일 이내 지급받는 경우 20.4%, 1개월 이내 62.5% 등 응답자의 82.5%는 1개월 이내에 지급받고 있었지만 17.2%는 일이 끝난지 1개월이 넘어서 지급받고 있어 신속하게 지급받지 못하는 경우도 있는 편이었다.

〈표〉 작업완료 후, 보수지급기간

		사례수	일주일 이내	1개월 이내	3개월 이내	3개월 초과	작업 시작전 전액지 급	계	평균 (단위:일)
전체		(582)	20.4	62.5	15.8	0.9	0.3	100.0	29.22
성별	남	(251)	25.1	57.4	16.3	1.2	0.0	100.0	29.21
	녀	(331)	16.9	66.5	15.4	0.6	0.6	100.0	29.23
연령	20대 이하	(141)	29.8	63.8	6.4	0.0	0.0	100.0	22.22
	30대	(304)	16.8	63.8	18.1	0.7	0.7	100.0	30.70
	40대 이상	(137)	19.0	58.4	20.4	2.2	0.0	100.0	33.18
학력	고졸이하	(35)	28.6	54.3	17.1	0.0	0.0	100.0	28.29
	대학중퇴	(75)	17.3	48.0	34.7	0.0	0.0	100.0	36.25
	대졸 이상	(446)	20.2	65.7	12.6	1.1	0.4	100.0	28.33
	대학원 이상	(26)	23.1	61.5	15.4	0.0	0.0	100.0	25.50
주 활동분야	출판/언론	(61)	16.4	63.9	19.7	0.0	0.0	100.0	30.79
	음악	(66)	37.9	51.5	10.6	0.0	0.0	100.0	20.95
	영화	(69)	18.8	52.2	23.2	5.8	0.0	100.0	38.62
	방송	(91)	17.6	68.1	14.3	0.0	0.0	100.0	28.15
	만화	(76)	6.6	75.0	17.1	1.3	0.0	100.0	35.63
	게임/애니메이션 /캐릭터	(112)	14.3	65.2	18.8	0.0	1.8	100.0	31.00
	기타	(107)	31.8	58.9	9.3	0.0	0.0	100.0	21.90
주 활동유형	창작	(370)	17.6	67.8	13.8	0.3	0.5	100.0	28.60
	실연	(103)	30.1	54.4	13.6	1.9	0.0	100.0	25.05
	기술지원/기획	(109)	21.1	52.3	24.8	1.8	0.0	100.0	35.27

(4) 연간소득

주 활동분야에서의 연간소득을 보면, 1,000만원 이하 9.3%, 1,000만원~2,000만원 28.5%, 2,000만원~3,000만원 32.0%, 3,000만원 초과 30.1%였으며, 연간 평균소득은 2,656만원이었다. 월 평균 221만원 수준으로, 각종 작업에 소요되는 비용과 세금, 수수료 등을 감안하면 실 소득은 월 200만원 내외일 것으로 보인다.

남성이 여성보다 다소 소득이 높았으며, 연령이 높을수록, 경력이 길수록, 맞벌이, 주된 생계책임자일수록 평균소득이 높았다. 분야별로는 만화와 게임·애니메이션·캐릭터 분야의 평균소득이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

〈표〉 본업(프리랜서 활동)에 의한 연간소득

	사례수	1,000만원 이하	1,000만원 초과,2,000 만원 이하	2,000만원 초과,3,000 만원 이하	3,000만원 초과	계	평균 (단위:만원)

전체		(582)	9.3	28.5	32.0	30.1	100.0	2,656.53
성별	남	(251)	8.8	21.9	33.1	36.3	100.0	2,730.84
	녀	(331)	9.7	33.5	31.1	25.4	100.0	2,600.02
연령	20대 이하	(141)	12.8	40.4	35.5	11.3	100.0	2,235.96
	30대	(304)	7.9	24.0	33.9	33.9	100.0	2,757.84
	40대 이상	(137)	8.8	26.3	24.1	40.9	100.0	2,865.33
학력	고졸이하	(35)	8.6	48.6	25.7	17.1	100.0	2,469.86
	대학중퇴	(75)	5.3	32.0	26.7	36.0	100.0	2,546.13
	대졸 이상	(446)	9.2	26.0	34.8	29.8	100.0	2,710.99
	대학원 이상	(26)	23.1	34.6	7.7	34.6	100.0	2,294.23
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	7.4	26.4	29.0	37.2	100.0	2,796.34
	홀벌이	(351)	10.5	29.9	33.9	25.4	100.0	2,564.26
주된 생계책임자	본인	(244)	8.6	21.7	29.9	39.3	100.0	2,843.09
	아니오	(338)	9.8	33.4	33.4	23.4	100.0	2,522.41
주 활동분야	출판/언론	(61)	9.8	19.7	39.3	31.1	100.0	2,691.89
	음악	(66)	7.6	42.4	15.2	34.8	100.0	2,499.39
	영화	(69)	15.9	26.1	23.2	34.8	100.0	2,692.17
	방송	(91)	8.8	26.4	36.3	28.6	100.0	2,536.92
	만화	(76)	2.6	34.2	38.2	23.7	100.0	2,957.07
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	0.0	31.3	39.3	29.5	100.0	2,862.95
	기타	(107)	20.6	21.5	28.0	29.9	100.0	2,385.33
	창작	(370)	8.1	25.7	34.9	31.1	100.0	2,756.98
주 활동유형	실연	(103)	19.4	43.7	23.3	13.6	100.0	1,978.25
	기술지원/기획	(109)	3.7	23.9	30.3	42.2	100.0	2,957.43
경력	3년 이하	(171)	7.6	36.3	40.4	15.8	100.0	2,414.94
	3년 초과 - 5년	(194)	9.3	27.8	34.0	28.9	100.0	2,624.07
	5년 초과 - 10년	(166)	10.8	24.1	21.7	42.8	100.0	2,774.48
	10년 초과	(51)	9.8	19.6	29.4	41.2	100.0	3,208.43

주 활동분야에서의 소득이 높지 않기에, 부업을 하는 경우가 있는데, 이번 조사에서의 부업비율이 15.5%였으며, 연간 부업소득 평균 1,054만원으로 월 평균 88만원 정도였다. 본업과 부업을 합한 연간 총소득 평균은 2,862만원이었으며, 월 평균 약 238만원 수준으로 본업과 부업의 합계 소득도 그다지 높은 편이 아니었다.

〈표〉 부업에 의한 연간소득

	사례수	500만원 이하	500만원 초과 1,000만원 이하	1,000만원 초과	계	평균 (단위:만원)
전체	(91)	23.1	41.8	35.2	100.0	1,053.96

〈표〉 본업 및 부업 전체의 연간소득

	사례수	1000만원 이하	1000만원 초과 20	2000만원 초과 30	3000만원 초과	계	평균 (단위:만원)
--	-----	-----------	--------------	--------------	-----------	---	------------

				00만원 이하	00만원 이하			
전체		(582)	6.4	23.4	35.7	34.4	100.0	2,861.87
성별	남	(251)	6.0	17.9	34.3	41.8	100.0	2,928.53
	녀	(331)	6.6	27.5	36.9	28.7	100.0	2,811.17
연령	20대 이하	(141)	10.6	34.8	40.4	14.2	100.0	2,373.33
	30대	(304)	4.3	19.1	37.8	38.5	100.0	2,970.48
	40대 이상	(137)	6.6	21.2	26.3	46.0	100.0	3,124.45
학력	고졸이하	(35)	8.6	31.4	42.9	17.1	100.0	2,635.57
	대학중퇴	(75)	4.0	28.0	29.3	38.7	100.0	2,646.00
	대졸 이상	(446)	6.1	22.0	37.0	34.8	100.0	2,922.67
	대학원 이상	(26)	15.4	23.1	23.1	38.5	100.0	2,748.46
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	4.8	23.4	31.6	40.3	100.0	2,974.70
	홀벌이	(351)	7.4	23.4	38.5	30.5	100.0	2,787.40
주된 생계책임자	본인	(244)	5.7	14.8	33.2	45.9	100.0	3,105.43
	아니오	(338)	6.8	29.6	37.6	26.0	100.0	2,686.76
주 활동분야	출판/언론	(61)	4.9	18.0	42.6	34.4	100.0	2,837.13
	음악	(66)	4.5	31.8	22.7	40.9	100.0	2,735.76
	영화	(69)	13.0	17.4	33.3	36.2	100.0	2,853.04
	방송	(91)	3.3	18.7	47.3	30.8	100.0	2,869.89
	만화	(76)	1.3	28.9	38.2	30.3	100.0	3,269.33
	게임/에니메이션/ 캐릭터	(112)	0.0	27.7	40.2	32.1	100.0	2,935.27
	기타	(107)	16.8	20.6	25.2	37.4	100.0	2,590.19
주 활동유형	창작	(370)	5.4	22.7	36.5	35.1	100.0	2,928.36
	실연	(103)	14.6	30.1	34.0	21.4	100.0	2,319.51
	기술지원/기획	(109)	1.8	19.3	34.9	44.0	100.0	3,149.27

객관적인 소득수준이 높지 않기에 주관적으로 인식하는 소득수준도 낮게 나타나고 있다. 현재 활동분야에서 프리랜서로 일하면서 얻는 자신의 소준 수준이 어떠한지에 대해 5점 척도로 설문조사한 결과, 2.4로 매우 낮게 나타났다. 구체적으로 매우 적다 7.6%, 적은 편 49.1%, 보통 38.3%, 많은 편 5.0%였으며, 매우 많다는 응답자는 없었다. 보통을 제외하고 많은 편과 적은 편 비율이 각각 5.0%와 56.7%로 객관적인 소득 수준과 함께 주관적인 소득수준 인식도 낮게 나타나고 있다.

〈표〉 주관적 소득수준 인식

		사례수	① 매주 적다	② 적은 편	③ 보통	④ 많은 편	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
전체		(582)	7.6	49.1	38.3	5.0	56.7	38.3	5.0	100.0	2.41
성별	남	(251)	4.8	53.0	35.1	7.2	57.8	35.1	7.2	100.0	2.45
	녀	(331)	9.7	46.2	40.8	3.3	55.9	40.8	3.3	100.0	2.38
연령	20대 이하	(141)	9.2	49.6	34.0	7.1	58.9	34.0	7.1	100.0	2.39
	30대	(304)	6.3	49.7	39.5	4.6	55.9	39.5	4.6	100.0	2.42
	40대 이상	(137)	8.8	47.4	40.1	3.6	56.2	40.1	3.6	100.0	2.39
학력	고졸이하	(35)	2.9	54.3	40.0	2.9	57.1	40.0	2.9	100.0	2.43
	대학중퇴	(75)	10.7	54.7	34.7	0.0	65.3	34.7	0.0	100.0	2.24
	대졸 이상	(446)	7.0	48.7	38.8	5.6	55.6	38.8	5.6	100.0	2.43
	대학원 이상	(26)	15.4	34.6	38.5	11.5	50.0	38.5	11.5	100.0	2.46
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	5.6	44.6	45.0	4.8	50.2	45.0	4.8	100.0	2.49
	홀벌이	(351)	8.8	52.1	33.9	5.1	61.0	33.9	5.1	100.0	2.35
주된	본인	(244)	7.4	48.4	38.5	5.7	55.7	38.5	5.7	100.0	2.43

생계책임자	아니오	(338)	7.7	49.7	38.2	4.4	57.4	38.2	4.4	100.0	2.39
주 활동분야	출판/언론	(61)	6.6	47.5	42.6	3.3	54.1	42.6	3.3	100.0	2.43
	음악	(66)	7.6	50.0	33.3	9.1	57.6	33.3	9.1	100.0	2.44
	영화	(69)	10.1	59.4	27.5	2.9	69.6	27.5	2.9	100.0	2.23
	방송	(91)	9.9	45.1	42.9	2.2	54.9	42.9	2.2	100.0	2.37
	만화	(76)	9.2	53.9	34.2	2.6	63.2	34.2	2.6	100.0	2.30
	게임/애니메이션/ 캐릭터	(112)	4.5	46.4	44.6	4.5	50.9	44.6	4.5	100.0	2.49
	기타	(107)	6.5	45.8	38.3	9.3	52.3	38.3	9.3	100.0	2.50
주 활동유형	창작	(370)	6.8	48.4	38.4	6.5	55.1	38.4	6.5	100.0	2.45
	실연	(103)	12.6	54.4	32.0	1.0	67.0	32.0	1.0	100.0	2.21
	기술지원/기획	(109)	5.5	46.8	44.0	3.7	52.3	44.0	3.7	100.0	2.46
경력	3년 이하	(171)	7.6	55.6	31.6	5.3	63.2	31.6	5.3	100.0	2.35
	3년 초과 - 5년	(194)	6.7	49.5	36.6	7.2	56.2	36.6	7.2	100.0	2.44
	5년 초과 - 10년	(166)	9.0	44.6	42.8	3.6	53.6	42.8	3.6	100.0	2.41
	10년 초과	(51)	5.9	41.2	52.9	0.0	47.1	52.9	0.0	100.0	2.47

4) 작업일과 작업시간

(1) 주당 평균 작업일 수

주당 평균 작업일 수는 평균 5일이었다. 3일 이하 11.3%, 4일-5일 57.9%, 6일 이상 30.5%였다. 성별, 연령, 학력, 활동분야에 따른 차이는 크지 않았지만, 경력과 소득에 따른 차이는 있었다. 경력이 3년 이하의 경우 주당 평균 작업일 수는 4.8인데 반해, 10년 초과는 5.3일로 경력이 오래될수록 주당 일하는 일 수가 많았다. 소득수준에 따라서도 차이가 있는데, 1,000만원 미만자는 4.5일이었지만, 3천만원 초과자는 5.2일로 차이가 있었다.

〈표〉 주당 평균 작업일 수

		사례수	3일 이하	4일-5일 이하	6일 이상	무응답	계	평균 (단위:일/ 주)
전체		(582)	11.3	57.9	30.6	0.2	100.0	4.96
성별	남	(251)	11.6	56.6	31.9	0.0	100.0	4.97
	녀	(331)	11.2	58.9	29.6	0.3	100.0	4.95
연령	20대 이하	(141)	12.1	61.7	26.2	0.0	100.0	4.89
	30대	(304)	10.9	59.5	29.3	0.3	100.0	4.98
	40대 이상	(137)	11.7	50.4	38.0	0.0	100.0	5.00
학력	고졸이하	(35)	8.6	42.9	48.6	0.0	100.0	5.26
	대학중퇴	(75)	16.0	61.3	21.3	1.3	100.0	4.72
	대졸 이상	(446)	11.0	58.7	30.3	0.0	100.0	4.97
	대학원 이상	(26)	7.7	53.8	38.5	0.0	100.0	5.12
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	11.3	59.3	29.0	0.4	100.0	4.94
	홀벌이	(351)	11.4	57.0	31.6	0.0	100.0	4.97
주된 생계책임자	본인	(244)	7.8	53.7	38.1	0.4	100.0	5.11
주 활동분야	아니오	(338)	13.9	60.9	25.1	0.0	100.0	4.85
	출판/언론	(61)	9.8	60.7	27.9	1.6	100.0	4.97
	음악	(66)	16.7	57.6	25.8	0.0	100.0	4.82
	영화	(69)	7.2	50.7	42.0	0.0	100.0	5.25
	방송	(91)	6.6	57.1	36.3	0.0	100.0	5.00

주 활동유형	만화	(76)	9.2	47.4	43.4	0.0	100.0	5.32
	게임/애니메이션 /캐릭터	(112)	5.4	75.0	19.6	0.0	100.0	4.95
	기타	(107)	23.4	51.4	25.2	0.0	100.0	4.59
	창작	(370)	9.2	57.3	33.2	0.3	100.0	5.08
	실연	(103)	26.2	52.4	21.4	0.0	100.0	4.47
	기술지원/기획	(109)	4.6	65.1	30.3	0.0	100.0	5.04
경력	3년 이하	(171)	15.8	59.1	25.1	0.0	100.0	4.80
	3년 초과 - 5년	(194)	9.8	63.9	25.8	0.5	100.0	4.96
	5년 초과 - 10년	(166)	10.2	52.4	37.3	0.0	100.0	5.02
	10년 초과	(51)	5.9	49.0	45.1	0.0	100.0	5.29
연간 소득	1000만원 이하	(54)	29.6	40.7	29.6	0.0	100.0	4.46
	1000만원 초과 - 2000만원 이하	(166)	18.7	54.8	25.9	0.6	100.0	4.71
	2000만원 초과 - 3000만원 이하	(186)	7.5	58.6	33.9	0.0	100.0	5.14
	3000만원 초과	(175)	2.9	65.7	31.4	0.0	100.0	5.15

(2) 주당 평균 작업시간

주당 평균 작업시간은 평균 40.6시간이었다. 15시간 미만 9.8%, 15시간-40시간 46.6%, 40시간-52시간 24.9%, 52시간 초과 18.6%였다. 주당 평균 작업일 수와 마찬가지로 경력이 길수록, 연간소득이 높을수록 주당 작업시간도 긴 편이었다.

<표> 주당 평균 작업시간

		사례수	15시간 이하	15시간 초과-40 시간 이하	40시간 초과-52 시간 이하	52시간 초과	무응답	계	평균 (단위:시 간/주)
전체		(582)	9.8	46.6	24.9	18.6	0.2	100.0	40.59
성별	남	(251)	8.8	42.2	25.5	23.5	0.0	100.0	42.09
	녀	(331)	10.6	49.8	24.5	14.8	0.3	100.0	39.46
연령	20대 이하	(141)	12.1	46.8	24.8	16.3	0.0	100.0	38.79
	30대	(304)	8.2	47.0	27.0	17.4	0.3	100.0	41.23
	40대 이상	(137)	10.9	45.3	20.4	23.4	0.0	100.0	41.04
학력	고졸이하	(35)	14.3	37.1	22.9	25.7	0.0	100.0	42.63
	대학중퇴	(75)	14.7	38.7	29.3	16.0	1.3	100.0	38.95
	대졸 이상	(446)	8.5	48.2	24.9	18.4	0.0	100.0	40.92
맞벌이 여부	대학원 이상	(26)	11.5	53.8	15.4	19.2	0.0	100.0	36.88
	맞벌이	(231)	7.8	48.1	23.4	20.3	0.4	100.0	41.99
주된 생계책임자	출벌이	(351)	11.1	45.6	25.9	17.4	0.0	100.0	39.68
	본인	(244)	10.7	40.2	27.0	21.7	0.4	100.0	41.83
주 활동분야	아니오	(338)	9.2	51.2	23.4	16.3	0.0	100.0	39.70
	출판/언론	(61)	4.9	39.3	37.7	16.4	1.6	100.0	42.98
	음악	(66)	10.6	54.5	15.2	19.7	0.0	100.0	39.11
	영화	(69)	8.7	33.3	18.8	39.1	0.0	100.0	46.65
	방송	(91)	12.1	41.8	28.6	17.6	0.0	100.0	39.64
	만화	(76)	13.2	28.9	32.9	25.0	0.0	100.0	44.76
	게임/애니메이션 /캐릭터	(112)	2.7	57.1	33.0	7.1	0.0	100.0	40.76

주 활동유형	기타	(107)	15.9	59.8	10.3	14.0	0.0	100.0	33.94
	창작	(370)	8.9	43.2	27.6	20.0	0.3	100.0	42.29
	실연	(103)	17.5	60.2	10.7	11.7	0.0	100.0	31.87
	기술지원/기획	(109)	5.5	45.0	29.4	20.2	0.0	100.0	43.08
경력	3년 이하	(171)	13.5	46.8	31.0	8.8	0.0	100.0	37.15
	3년 초과 - 5년	(194)	7.2	52.1	21.1	19.1	0.5	100.0	41.90
	5년 초과 - 10년	(166)	7.2	44.6	22.3	25.9	0.0	100.0	42.38
	10년 초과	(51)	15.7	31.4	27.5	25.5	0.0	100.0	41.37
연간소득	1000만원 이하	(54)	35.2	46.3	9.3	9.3	0.0	100.0	26.57
	1000만원 초과 - 2000만원 이하	(166)	14.5	53.6	23.5	7.8	0.6	100.0	34.14
	2000만원 초과 - 3000만원 이하	(186)	4.8	45.7	28.5	21.0	0.0	100.0	44.27
	3000만원 초과	(175)	2.9	41.1	27.4	28.6	0.0	100.0	46.85

(3) 주당 평균 야간작업시간

프리랜서를 대상으로 밤 10시부터 다음날 오전 6시까지 사이의 주당 평균 야간작업시간을 조사한 결과, 3.8시간으로 나타났다. 야간작업시간이 없다는 응답자는 35.7%였으며, 5시간 이하 41.9%, 5시간-10시간 16.8%, 10시간 초과 5.0%였다. 야간작업을 하는 응답자의 주당 평균 야간작업시간은 5.9시간이었다. 특히 만화분야의 야간작업시간이 매우 긴 것이 특징으로 주당 평균 10.4시간 야간작업을 하는 것으로 나타났다.

<주당 평균 야간작업시간>

		사례수	없음	5시간 이하	5시간 초과 - 10시간 이하	10시간 초과	무응답	계	전체 평균 (단위:시간/주)	야간노동평균 (단위:시간/주)
전체		(582)	35.7	41.9	16.8	5.0	0.5	100.0	3.76	5.87
성별	남	(251)	32.7	44.2	19.1	3.6	0.4	100.0	3.56	5.30
	녀	(331)	38.1	40.2	15.1	6.0	0.6	100.0	3.91	6.33
연령	20대 이하	(141)	34.0	46.8	15.6	3.5	0.0	100.0	3.52	5.34
	30대	(304)	38.2	36.2	19.4	5.9	0.3	100.0	3.97	6.43
	40대 이상	(137)	32.1	49.6	12.4	4.4	1.5	100.0	3.54	5.25
학력	고졸이하	(35)	34.3	45.7	8.6	11.4	0.0	100.0	4.71	7.17
	대학중퇴	(75)	38.7	34.7	20.0	6.7	0.0	100.0	4.09	6.67
	대졸 이상	(446)	34.5	43.5	17.5	3.8	0.7	100.0	3.60	5.52
	대학원 이상	(26)	50.0	30.8	7.7	11.5	0.0	100.0	4.23	8.46
주 활동분야	출판/언론	(61)	39.3	41.0	16.4	1.6	1.6	100.0	2.82	4.69
	음악	(66)	37.9	34.8	21.2	6.1	0.0	100.0	4.24	6.83
	영화	(69)	23.2	55.1	15.9	4.3	1.4	100.0	3.57	4.67
	방송	(91)	22.0	51.6	23.1	3.3	0.0	100.0	4.27	5.48
	만화	(76)	30.3	32.9	19.7	17.1	0.0	100.0	7.22	10.36
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	44.6	39.3	13.4	2.7	0.0	100.0	2.64	4.77
주 활동유형	기타	(107)	46.7	39.3	11.2	1.9	0.9	100.0	2.37	4.48
	창작	(370)	34.9	40.3	18.9	5.7	0.3	100.0	4.06	6.25
	실연	(103)	47.6	38.8	8.7	2.9	1.9	100.0	2.48	4.81
	기술지원/기획	(109)	27.5	50.5	17.4	4.6	0.0	100.0	3.93	5.42

5) 사회적 안전망

(1) 사회보험 가입

사회보험 가입율을 보면, 직장가입자는 6.2%에 불과했으며, 직장가입자 36명중 본업에 의한 가입자 28명, 부업에 의한 가입자도 8명 있었다. 93.3%는 지역가입자였으며, 가입형태를 모른다는 응답자는 0.5%였다. 영화분야의 직장가입자 비율(13.0%)이 상대적으로 높게 나타난 게 특징이다.

〈표〉 사회보험 직장가입자 비율

		사례수	직장가입	직장미가입	모름	계
전체		(582)	6.2	93.3	0.5	100.0
성별	남	(251)	7.2	91.6	1.2	100.0
	녀	(331)	5.4	94.6	0.0	100.0
연령	20대 이하	(141)	3.5	95.0	1.4	100.0
	30대	(304)	8.2	91.4	0.3	100.0
	40대 이상	(137)	4.4	95.6	0.0	100.0
학력	고졸이하	(35)	5.7	94.3	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	13.3	85.3	1.3	100.0
	대졸 이상	(446)	5.2	94.4	0.4	100.0
	대학원 이상	(26)	3.8	96.2	0.0	100.0
주 활동분 야	출판/언론	(61)	9.8	90.2	0.0	100.0
	음악	(66)	4.5	93.9	1.5	100.0
	영화	(69)	13.0	87.0	0.0	100.0
	방송	(91)	7.7	91.2	1.1	100.0
	만화	(76)	2.6	97.4	0.0	100.0
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	5.4	94.6	0.0	100.0
주 활동유 형	기타	(107)	2.8	96.3	0.9	100.0
	창작	(370)	5.9	93.5	0.5	100.0
	실연	(103)	3.9	95.1	1.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	9.2	90.8	0.0	100.0

직장가입자가 아닌 응답자의 사회보험 가입율을 살펴보면, 국민연금 가입 39.2%, 건강보험 가입 98.0%, 고용보험 가입 0.7%, 산재보험 가입 0.2%로 나타나, 건강보험을 제외한 사회보험 가입율이 매우 낮은 것을 알 수 있다.

〈표〉 직장가입자 외 응답자의 사회보험 가입율

		사례수	국민	건강	고용	산재
전체		(546)	39.2	98.0	0.7	0.2
성별	남	(233)	38.2	97.4	1.7	0.4
	녀	(313)	39.9	98.4	0.0	0.0
연령	20대 이하	(136)	33.8	95.6	0.0	0.0
	30대	(279)	40.1	98.6	1.4	0.4
	40대 이상	(131)	42.7	99.2	0.0	0.0
학력	고졸이하	(33)	36.4	93.9	0.0	0.0
	대학중퇴	(65)	20.0	93.8	0.0	0.0
	대졸 이상	(423)	41.1	99.1	0.9	0.2
	대학원 이상	(25)	60.0	96.0	0.0	0.0
주 활동분야	출판/언론	(55)	43.6	98.2	0.0	0.0
	음악	(63)	27.0	100.0	0.0	0.0

	영화	(60)	40.0	100.0	0.0	0.0
	방송	(84)	35.7	95.2	0.0	0.0
	만화	(74)	37.8	94.6	1.4	0.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(106)	50.0	100.0	2.8	0.9
	기타	(104)	36.5	98.1	0.0	0.0
주 활동유형	창작	(348)	42.0	97.7	1.1	0.3
	실연	(99)	27.3	99.0	0.0	0.0
	기술지원/기획	(99)	41.4	98.0	0.0	0.0
경력	3년 이하	(161)	28.0	96.3	0.0	0.0
	3년 초과 - 5년	(184)	38.6	97.3	2.2	0.5
	5년 초과 - 10년	(153)	45.1	100.0	0.0	0.0
	10년 초과	(48)	60.4	100.0	0.0	0.0
연간소득	1000만원 이하	(51)	21.6	94.1	0.0	0.0
	1000만원 초과 - 2000만원 이하	(159)	35.2	95.6	0.0	0.0
	2000만원 초과 - 3000만원 이하	(178)	39.9	99.4	2.2	0.6
	3000만원 초과	(157)	47.8	100.0	0.0	0.0
	거절	(1)	100.0	100.0	0.0	0.0

(2) 민간보험 가입

낮은 사회보험 가입을 보완하기 위해 개인적으로 민간보험에 가입했는지 여부를 설문조사한 결과 상해와 질병에 의한 의료비 보장 보험 가입률은 79.7%였으며, 사망시 보장 보험인 생명보험 가입률은 45.7%, 연금보험 가입률은 7.7%로 나타났다.

(3) 사회보험 인식

프리랜서는 사회보험에 직장가입자로 가입하기 어렵고, 지역가입자 가입시 높은 보험료가 부담일 수 있다. 이에 사회보험 가입에 대한 인식을 5점 척도로 조사한 결과, ‘사회보험료 납부가 부담된다’ 4.0, ‘사회보험료가 부담되어 가입을 꺼리게 된다’ 3.9, ‘일정 소득 이하 프리랜서에게 사회보험료 지원이 필요하다’ 4.2, ‘사회보험료 지원시 고용 및 산재보험 가입 의향이 있다’ 3.9 등으로 나타났다. 불안정한 수입과 높지 않은 소득 등으로 사회보험을 꺼리지만, 사회보험료 지원이 있다면 가입할 의사는 높은 것이다.

〈표〉 사회보험에 대한 인식

	사례 수	① 전혀 그렇지 않음	② 그렇지 않은 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그러함	①+ ② BOT 2	③ MID	④+ ⑤ TOP 2	계	평균
프리랜서로서 사회보험료 납부가 부담된다	(582)	0.3	2.4	15.3	60.8	21.1	2.7	15.3	82.0	100.0	4.00
사회보험료가 부담되어 가입을 꺼리게 된다	(582)	0.5	6.9	18.9	49.5	24.2	7.4	18.9	73.7	100.0	3.90
일정 소득 이하 프리랜서에게 사회보험료 지원이 필요하다	(582)	0.0	0.7	11.2	51.2	36.9	0.7	11.2	88.1	100.0	4.24
사회보험료가 지원된다면 고용보험 및 산재보험에 가입할 의향이 있다	(582)	0.7	2.7	20.8	61.7	14.1	3.4	20.8	75.8	100.0	3.86

(4) 보험료 지원 경험

한국예술인복지재단은 낮은 소득으로 보험료가 부담되는 예술인을 대상으로 사회보험료 지원사업을 하고 있다. 표준계약서로 계약을 체결하여 활동하는 예술인 및 문화예술단체(사업자)가 부담하는 국민연금과 고용보험의 50%를 지원하며, 프리랜서 예술인의 산재보험료 50%~90%를 지원한다. 이에 이번 조사에서 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 지원받은 경험을 조사한 결과, 지원받은 경험이 있는 응답자는 3.8%였으며, 지원받은 경험이 없는 응답자는 74.2%, 지원대상이 아니라는 응답자는 22.0%로, 지원받은 경우가 많지는 않았다. 지원대상이지만, 지원사업을 신청하지 않는 이유는 ‘정보가 없어서’ 65%, ‘신청 및 지원절차가 까다로워서’ 26.2%로 신청하지 않는 응답자의 90%가 모르고 있거나 절차가 까다롭다고 느껴서 신청을 못한 경우였다.

〈표〉 사회보험료 지원 미신청 사유

	사례수	정보가 없어서	신청 및 지원절차가 까다로워서	사회보험 가입이 꺼려져서	표준계약서대로 계약해주지 않아서	필요성이 없어서	시간이 없어서	계
전체	(432)	65.0	26.2	7.4	0.5	0.5	0.5	100.0

(5) 산업재해

문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 산업재해 현황을 파악하기 위해, 2018년 1년 동안 해당 분야 프리랜서 일하면서 다친 경험에 대해 조사한 결과, 응답자의 4.6%가 다친 경험이 있다고 응답하였으며, 영화(5.8%), 방송(8.8%), 만화(9.2%) 분야 응답자의 산재 경험이 높게 나타났다. 산재 경험이 있는 응답자의 연간 평균 산재 경험은 2회였으며, 산재시 처리방식은 거래업체에서 처리해 준 경우 11.1%, 개인이 치료비 등을 부담한 경우 88.9%로, 일하다 다친 경우 개인이 비용을 부담하는 방식이었다.

〈표〉 2018년 1년간 산업재해 경험

		사례수	예. 다친 경험 있음	아니오, 다친 경험 없음	계
전체		(582)	4.6	95.4	100.0
성별	남	(251)	5.6	94.4	100.0
	녀	(331)	3.9	96.1	100.0
연령	20대 이하	(141)	4.3	95.7	100.0
	30대	(304)	5.3	94.7	100.0
	40대 이상	(137)	3.6	96.4	100.0
학력	고졸이하	(35)	8.6	91.4	100.0
	대학중퇴	(75)	6.7	93.3	100.0
	대졸 이상	(446)	4.0	96.0	100.0
	대학원 이상	(26)	3.8	96.2	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	1.6	98.4	100.0
	음악	(66)	1.5	98.5	100.0
	영화	(69)	5.8	94.2	100.0
	방송	(91)	8.8	91.2	100.0
	만화	(76)	9.2	90.8	100.0

주 활동유형	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	0.9	99.1	100.0
	기타	(107)	4.7	95.3	100.0
	창작	(370)	3.5	96.5	100.0
	실연	(103)	3.9	96.1	100.0
	기술지원 및 기획	(109)	9.2	90.8	100.0

4. 일의 특성

1) 프리랜서 일 특성

〈표〉 프리랜서 일하는 특성 인식

	사례 수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
일 진행방향과 속도 자율적 결정	(582)	2.2	14.6	21.8	53.3	8.1	16.8	21.8	61.3	100.0	3.50
일 처리방식 스스로 판단 결정	(582)	0.9	8.1	23.9	49.1	18.0	8.9	23.9	67.2	100.0	3.75
개인의 기술과 실력에 따른 결과물 차이가 큼	(582)	0.2	1.0	17.4	50.9	30.6	1.2	17.4	81.4	100.0	4.11
유사 업무 노동자에 비해 전문성과 창의성이 더 필요	(582)	0.2	1.0	15.5	57.0	26.3	1.2	15.5	83.3	100.0	4.08

프리랜서의 일의 특성을 확인하기 위해 4개 문항에 대해 5점 척도로 설문조사를 실시하였다. 먼저 ‘개인이 일의 진행 방향과 속도를 자율적으로 결정할 수 있다’에 대해서는 평균 3.5로 보통이 상으로 나타났다. 활동분야에 따라 차이가 있는데, 방송(3.0), 영화(3.4)분야 응답자가 ‘일 진행의 자율성’을 상대적으로 낮게 평가했다. 또한 종사상 지위 인식에 따라 차이가 있는데, 노동자로 인식하는 응답자의 평균은 3.4인데 비해, 노동자가 아니라고 인식하는 응답자 평균은 3.8로 차이가 있었다. 즉 노동자로 인식하는 응답자일수록 일 추진의 자율성이 떨어진다고 평가한 것이다. 마찬가지로, 자영업자로 인식하는 응답자는 자율성을 3.7로 평가한데 비해, 자영업자가 아닌 편이라는 응답자는 3.3으로 상대적으로 낮았다.

〈표〉 일의 진행방향과 속도 자율적으로 결정에 대한 인식

	사례 수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT 2	③ MID	④+⑤ TOP 2	계	평균	
전체	(582)	2.2	14.6	21.8	53.3	8.1	16.8	21.8	61.3	100.0	3.50	
주 활동분야	출판/언론	(61)	1.6	14.8	18.0	59.0	6.6	16.4	18.0	65.6	100.0	3.54
	음악	(66)	1.5	10.6	28.8	43.9	15.2	12.1	28.8	59.1	100.0	3.61
	영화	(69)	1.4	17.4	29.0	46.4	5.8	18.8	29.0	52.2	100.0	3.38
	방송	(91)	7.7	28.6	24.2	33.0	6.6	36.3	24.2	39.6	100.0	3.02
	만화	(76)	2.6	13.2	22.4	56.6	5.3	15.8	22.4	61.8	100.0	3.49
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	0.0	5.4	22.3	66.1	6.3	5.4	22.3	72.3	100.0	3.73

주 활동유형	기타	(107)	0.9	14.0	12.1	61.7	11.2	15.0	12.1	72.9	100.0	3.68
	창작	(370)	1.9	11.6	24.1	52.7	9.7	13.5	24.1	62.4	100.0	3.57
	실연	(103)	4.9	20.4	14.6	53.4	6.8	25.2	14.6	60.2	100.0	3.37
	기술지원 및 기획	(109)	0.9	19.3	21.1	55.0	3.7	20.2	21.1	58.7	100.0	3.41
노동자 인식	그런 편	(290)	3.4	16.6	22.4	54.1	3.4	20.0	22.4	57.6	100.0	3.38
	보통	(106)	2.8	10.4	36.8	48.1	1.9	13.2	36.8	50.0	100.0	3.36
	아닌 편	(186)	0.0	14.0	12.4	54.8	18.8	14.0	12.4	73.7	100.0	3.78
자영업자 인식	그런 편	(239)	2.1	6.7	20.5	61.1	9.6	8.8	20.5	70.7	100.0	3.69
	보통	(172)	1.7	16.3	24.4	48.8	8.7	18.0	24.4	57.6	100.0	3.47
	아닌 편	(171)	2.9	24.0	21.1	46.8	5.3	26.9	21.1	52.0	100.0	3.27

‘일을 어떻게 처리해야 할지 내가 스스로 판단하여 결정할 수 있다’에 대해서는 평균 3.8로 나타났다. 상대적으로 방송(3.3)분야 응답자일수록 ‘일 처리방식의 자율성’을 낮게 평가했다. 마찬가지로, 노동자로 인식할수록 ‘일 처리방식의 자율성’이 낮다고 인식하였으며, 자영업자로 인식할수록 높다고 평가하였다.

〈표〉 일 처리방식 스스로 결정에 대한 인식

		사례 수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+ ② BOT 2	③ MID	④+ ⑤ TOP 2	계	평균
전체		(582)	0.9	8.1	23.9	49.1	18.0	8.9	23.9	67.2	100.0	3.75
주 활동분야	출판/언론	(61)	1.6	1.6	27.9	37.7	31.1	3.3	27.9	68.9	100.0	3.95
	음악	(66)	0.0	7.6	25.8	48.5	18.2	7.6	25.8	66.7	100.0	3.77
	영화	(69)	1.4	13.0	23.2	42.0	20.3	14.5	23.2	62.3	100.0	3.67
	방송	(91)	2.2	15.4	41.8	27.5	13.2	17.6	41.8	40.7	100.0	3.34
	만화	(76)	1.3	3.9	15.8	59.2	19.7	5.3	15.8	78.9	100.0	3.92
	게임/에니메이션/ 캐릭터	(112)	0.0	5.4	17.0	64.3	13.4	5.4	17.0	77.7	100.0	3.86
	기타	(107)	0.0	8.4	18.7	56.1	16.8	8.4	18.7	72.9	100.0	3.81
주 활동유형	창작	(370)	0.8	7.6	21.6	51.6	18.4	8.4	21.6	70.0	100.0	3.79
	실연	(103)	1.0	12.6	25.2	47.6	13.6	13.6	25.2	61.2	100.0	3.60
	기술지원 및 기획	(109)	0.9	5.5	30.3	42.2	21.1	6.4	30.3	63.3	100.0	3.77
노동자 인식	그런 편	(290)	1.4	7.6	30.0	48.6	12.4	9.0	30.0	61.0	100.0	3.63
	보통	(106)	0.9	8.5	21.7	58.5	10.4	9.4	21.7	68.9	100.0	3.69
	아닌 편	(186)	0.0	8.6	15.6	44.6	31.2	8.6	15.6	75.8	100.0	3.98
자영업자 인식	그런 편	(239)	0.8	0.8	21.3	54.8	22.2	1.7	21.3	77.0	100.0	3.97
	보통	(172)	0.6	8.1	29.1	47.1	15.1	8.7	29.1	62.2	100.0	3.68
	아닌 편	(171)	1.2	18.1	22.2	43.3	15.2	19.3	22.2	58.5	100.0	3.53

‘개인의 기술과 실력에 따라 결과물의 질적 차이가 크다’에 대해서는 평균 4.1로 매우 높게 나타났다. 프리랜서 개인이 보유한 기술과 숙련 수준에 따라 작업 결과물에 차이가 있고, 이에 따른 보수도 상이한 프리랜서 노동시장의 특성을 보여준다 하겠다.

〈표〉 개인의 기술과 실력에 따른 결과물 차이에 대한 인식

		사례 수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+ ② BOT 2	③ MID	④+ ⑤ TOP 2	계	평균
--	--	------	----------	--------	------	--------	----------	---------------	-------	---------------	---	----

	전체	(582)	0.2	1.0	17.4	50.9	30.6	1.2	17.4	81.4	100.0	4.11
주 활동분야	출판/언론	(61)	0.0	1.6	9.8	52.5	36.1	1.6	9.8	88.5	100.0	4.23
	음악	(66)	0.0	0.0	19.7	56.1	24.2	0.0	19.7	80.3	100.0	4.05
	영화	(69)	0.0	1.4	26.1	49.3	23.2	1.4	26.1	72.5	100.0	3.94
	방송	(91)	1.1	2.2	19.8	52.7	24.2	3.3	19.8	76.9	100.0	3.97
	만화	(76)	0.0	1.3	11.8	47.4	39.5	1.3	11.8	86.8	100.0	4.25
	게임/에니메이션/ 캐릭터	(112)	0.0	0.0	22.3	50.9	26.8	0.0	22.3	77.7	100.0	4.04
	기타	(107)	0.0	0.9	11.2	48.6	39.3	0.9	11.2	87.9	100.0	4.26
주 활동유형	창작	(370)	0.0	0.5	15.7	49.5	34.3	0.5	15.7	83.8	100.0	4.18
	실연	(103)	0.0	1.9	17.5	56.3	24.3	1.9	17.5	80.6	100.0	4.03
	기술지원 및 기획	(109)	0.9	1.8	22.9	50.5	23.9	2.8	22.9	74.3	100.0	3.94
노동자 인식	그런 편	(290)	0.3	1.4	20.0	52.1	26.2	1.7	20.0	78.3	100.0	4.02
	보통	(106)	0.0	0.0	12.3	66.0	21.7	0.0	12.3	87.7	100.0	4.09
	아닌 편	(186)	0.0	1.1	16.1	40.3	42.5	1.1	16.1	82.8	100.0	4.24
자영업자 인식	그런 편	(239)	0.0	0.0	14.6	52.3	33.1	0.0	14.6	85.4	100.0	4.18
	보통	(172)	0.0	0.0	18.0	48.3	33.7	0.0	18.0	82.0	100.0	4.16
	아닌 편	(171)	0.6	3.5	20.5	51.5	24.0	4.1	20.5	75.4	100.0	3.95

‘유사한 업무의 노동자들에 비해 전문성과 창의성이 필요하다’에 대해서도 평균 4.1로 매우 높게 나타났다. 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 일의 특징이 높은 전문성과 창의성을 필요로 한다고 인식하고 있었다. 이번 조사 대상 프리랜서의 다양한 직업을 살펴보다도, 이들의 일은 참신하고 새로운 접근을 시도해야 하는 특징을 가지고 있기에 높은 전문성과 창의성을 필요로 한다고 하겠다.

〈표〉 유사 업무 노동자에 비해 전문성과 창의성 필요에 대한 인식

	사례 수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+ ② BOT 2	③ MID	④+ ⑤ TOP 2	계	평균	
전체	(582)	0.2	1.0	15.5	57.0	26.3	1.2	15.5	83.3	100.0	4.08	
주 활동분야	출판/언론	(61)	0.0	0.0	8.2	67.2	24.6	0.0	8.2	91.8	100.0	4.16
	음악	(66)	0.0	1.5	33.3	39.4	25.8	1.5	33.3	65.2	100.0	3.89
	영화	(69)	0.0	1.4	8.7	56.5	33.3	1.4	8.7	89.9	100.0	4.22
	방송	(91)	1.1	2.2	22.0	54.9	19.8	3.3	22.0	74.7	100.0	3.90
	만화	(76)	0.0	0.0	9.2	67.1	23.7	0.0	9.2	90.8	100.0	4.14
	게임/에니메이션/ 캐릭터	(112)	0.0	0.0	19.6	63.4	17.0	0.0	19.6	80.4	100.0	3.97
	기타	(107)	0.0	1.9	7.5	50.5	40.2	1.9	7.5	90.7	100.0	4.29
주 활동유형	창작	(370)	0.0	0.8	15.7	57.0	26.5	0.8	15.7	83.5	100.0	4.09
	실연	(103)	0.0	1.0	13.6	58.3	27.2	1.0	13.6	85.4	100.0	4.12
	기술지원 및 기획	(109)	0.9	1.8	16.5	56.0	24.8	2.8	16.5	80.7	100.0	4.02
노동자 인식	그런 편	(290)	0.3	0.7	17.2	65.2	16.6	1.0	17.2	81.7	100.0	3.97
	보통	(106)	0.0	1.9	20.8	55.7	21.7	1.9	20.8	77.4	100.0	3.97
	아닌 편	(186)	0.0	1.1	9.7	45.2	44.1	1.1	9.7	89.2	100.0	4.32
자영업자 인식	그런 편	(239)	0.0	0.0	10.9	64.4	24.7	0.0	10.9	89.1	100.0	4.14
	보통	(172)	0.0	0.0	19.8	52.3	27.9	0.0	19.8	80.2	100.0	4.08
	아닌 편	(171)	0.6	3.5	17.5	51.5	26.9	4.1	17.5	78.4	100.0	4.01

2) 일하는 환경 특성

	사례 수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
업무강도가 적당하다	(582)	3.1	24.1	30.2	40.4	2.2	27.1	30.2	42.6	100.0	3.15
업무일정을 스스로 결정할 수 있다	(582)	6.5	19.4	22.3	38.5	13.2	25.9	22.3	51.7	100.0	3.32
업무 스트레스가 적거나 적당하다	(582)	11.7	33.8	33.5	20.1	0.9	45.5	33.5	21.0	100.0	2.65
업무 중 상해(재해) 위험이 낮다	(582)	2.7	7.4	31.1	45.9	12.9	10.1	31.1	58.8	100.0	3.59

전문성과 창의성이 요구되며, 개인의 실력에 따라 결과물이 다른 노동의 특성을 가진 문화예술, 콘텐츠 분야의 프리랜서의 업무환경에 대해서도 4개 문항으로 조사하였다. 먼저 업무강도에 대해 조사한 결과, 업무강도가 적당한 편이라는 응답이 42.6%, 보통 30.2%, 적당하지 않은 편 27.1%였으며, 5점 척도 기준 3.2로 나타났다. 영화, 방송, 만화 분야의 응답자가 상대적으로 업무강도가 적당하다는데 낮은 평가를 하고 있다.

<표> 적당한 업무강도에 대한 인식

	사례 수	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않은 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT 2	③ MID	④+⑤ TOP 2	계	평균	
전체	(582)	3.1	24.1	30.2	40.4	2.2	27.1	30.2	42.6	100.0	3.15	
주 활동분야	출판/언론	(61)	1.6	21.3	27.9	49.2	0.0	23.0	27.9	49.2	100.0	3.25
	음악	(66)	0.0	24.2	33.3	42.4	0.0	24.2	33.3	42.4	100.0	3.18
	영화	(69)	2.9	31.9	27.5	37.7	0.0	34.8	27.5	37.7	100.0	3.00
	방송	(91)	2.2	29.7	44.0	23.1	1.1	31.9	44.0	24.2	100.0	2.91
	만화	(76)	15.8	28.9	14.5	28.9	11.8	44.7	14.5	40.8	100.0	2.92
	게임/에니메이션/ 캐릭터	(112)	0.0	11.6	25.0	61.6	1.8	11.6	25.0	63.4	100.0	3.54
	기타	(107)	0.9	25.2	36.4	36.4	0.9	26.2	36.4	37.4	100.0	3.11
주 활동유형	창작	(370)	4.6	24.9	29.2	37.8	3.5	29.5	29.2	41.4	100.0	3.11
	실연	(103)	0.0	28.2	27.2	44.7	0.0	28.2	27.2	44.7	100.0	3.17
	기술지원 및 기획	(109)	0.9	17.4	36.7	45.0	0.0	18.3	36.7	45.0	100.0	3.26
노동자 인식	그런 편	(290)	6.2	21.0	24.8	44.8	3.1	27.2	24.8	47.9	100.0	3.18
	보통	(106)	0.0	13.2	34.9	50.9	0.9	13.2	34.9	51.9	100.0	3.40
	아닌 편	(186)	0.0	34.9	36.0	27.4	1.6	34.9	36.0	29.0	100.0	2.96
자영업자 인식	그런 편	(239)	3.8	15.1	30.5	46.0	4.6	18.8	30.5	50.6	100.0	3.33
	보통	(172)	1.7	18.0	37.2	41.9	1.2	19.8	37.2	43.0	100.0	3.23
	아닌 편	(171)	3.5	42.7	22.8	31.0	0.0	46.2	22.8	31.0	100.0	2.81

업무일정을 스스로 결정할 수 있는지에 대해서는 평균 3.3이었으며, 영화, 방송, 만화 분야 응답자가 낮게 평가했다. 마찬가지로 노동자로 인식하는 응답자일수록 업무일정의 자율성이 낮다고 응답하였다.

〈표〉 업무일정을 스스로 결정할 수 있는지에 대한 인식

		사례 수	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않은 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT 2	③ MID	④+⑤ TOP 2	계	평균
전체		(582)	6.5	19.4	22.3	38.5	13.2	25.9	22.3	51.7	100.0	3.32
주 활동분야	출판/언론	(61)	1.6	16.4	23.0	45.9	13.1	18.0	23.0	59.0	100.0	3.52
	음악	(66)	4.5	12.1	16.7	45.5	21.2	16.7	16.7	66.7	100.0	3.67
	영화	(69)	4.3	29.0	23.2	31.9	11.6	33.3	23.2	43.5	100.0	3.17
	방송	(91)	16.5	27.5	20.9	28.6	6.6	44.0	20.9	35.2	100.0	2.81
	만화	(76)	9.2	18.4	34.2	30.3	7.9	27.6	34.2	38.2	100.0	3.09
	게임/애니메이션/ 캐릭터	(112)	2.7	9.8	25.0	50.0	12.5	12.5	25.0	62.5	100.0	3.60
	기타	(107)	5.6	23.4	15.0	36.4	19.6	29.0	15.0	56.1	100.0	3.41
주 활동유형	창작	(370)	4.9	15.9	22.2	41.6	15.4	20.8	22.2	57.0	100.0	3.47
	실연	(103)	8.7	33.0	17.5	31.1	9.7	41.7	17.5	40.8	100.0	3.00
	기술지원 및 기획	(109)	10.1	18.3	27.5	34.9	9.2	28.4	27.5	44.0	100.0	3.15
노동자 인식	그런 편	(290)	8.6	20.7	25.2	37.2	8.3	29.3	25.2	45.5	100.0	3.16
	보통	(106)	1.9	17.9	22.6	46.2	11.3	19.8	22.6	57.5	100.0	3.47
	아닌 편	(186)	5.9	18.3	17.7	36.0	22.0	24.2	17.7	58.1	100.0	3.50
자영업자 인식	그런 편	(239)	2.9	15.9	25.1	43.1	13.0	18.8	25.1	56.1	100.0	3.47
	보통	(172)	7.0	16.9	24.4	37.2	14.5	23.8	24.4	51.7	100.0	3.35
	아닌 편	(171)	11.1	26.9	16.4	33.3	12.3	38.0	16.4	45.6	100.0	3.09

업무스트레스가 적거나 적당하다에 대해서는 매우 낮게 나타났다. 전문성과 창의성이 요구되는 업무 특성상 업무스트레스가 큰 것을 알 수 있다.

〈표〉 업무스트레스가 적당한지에 대한 인식

		사례 수	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않은 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT 2	③ MID	④+⑤ TOP 2	계	평균
전체		(582)	11.7	33.8	33.5	20.1	0.9	45.5	33.5	21.0	100.0	2.65
주 활동분야	출판/언론	(61)	18.0	36.1	26.2	16.4	3.3	54.1	26.2	19.7	100.0	2.51
	음악	(66)	4.5	28.8	42.4	22.7	1.5	33.3	42.4	24.2	100.0	2.88
	영화	(69)	7.2	40.6	27.5	24.6	0.0	47.8	27.5	24.6	100.0	2.70
	방송	(91)	14.3	41.8	28.6	15.4	0.0	56.0	28.6	15.4	100.0	2.45
	만화	(76)	19.7	28.9	27.6	23.7	0.0	48.7	27.6	23.7	100.0	2.55
	게임/애니메이션/ 캐릭터	(112)	8.9	25.0	44.6	19.6	1.8	33.9	44.6	21.4	100.0	2.80
	기타	(107)	10.3	37.4	32.7	19.6	0.0	47.7	32.7	19.6	100.0	2.62
주 활동유형	창작	(370)	11.4	35.7	32.7	19.2	1.1	47.0	32.7	20.3	100.0	2.63
	실연	(103)	8.7	32.0	35.9	22.3	1.0	40.8	35.9	23.3	100.0	2.75
	기술지원 및 기획	(109)	15.6	29.4	33.9	21.1	0.0	45.0	33.9	21.1	100.0	2.61
노동자 인식	그런 편	(290)	9.3	33.8	34.1	22.4	0.3	43.1	34.1	22.8	100.0	2.71
	보통	(106)	2.8	23.6	43.4	29.2	0.9	26.4	43.4	30.2	100.0	3.02
	아닌 편	(186)	20.4	39.8	26.9	11.3	1.6	60.2	26.9	12.9	100.0	2.34
자영업자 인식	그런 편	(239)	8.4	28.9	38.1	24.3	0.4	37.2	38.1	24.7	100.0	2.79
	보통	(172)	4.1	42.4	31.4	20.3	1.7	46.5	31.4	22.1	100.0	2.73
	아닌 편	(171)	24.0	32.2	29.2	14.0	0.6	56.1	29.2	14.6	100.0	2.35

작업 중 산재 위험성이 낮은지에 대해서는 3.59로, 위험성이 높지 않은 것으로 인식하고 있었다. 다만 방송분야 응답자는 다른 분야보다 조금 더 산재 위험성에 대해 높게 평가하였으나, 전반적으로 산재위험성을 크게 인식하지는 않고 있었다.

〈표〉 산재 위험성이 낮다는데 대한 인식

	사례 수	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않은 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT 2	③ MID	④+⑤ TOP 2	계	평균	
전체	(582)	2.7	7.4	31.1	45.9	12.9	10.1	31.1	58.8	100.0	3.59	
주 활동분야	출판/언론	(61)	3.3	4.9	27.9	47.5	16.4	8.2	27.9	63.9	100.0	3.69
	음악	(66)	0.0	1.5	33.3	56.1	9.1	1.5	33.3	65.2	100.0	3.73
	영화	(69)	1.4	8.7	39.1	46.4	4.3	10.1	39.1	50.7	100.0	3.43
	방송	(91)	11.0	9.9	38.5	35.2	5.5	20.9	38.5	40.7	100.0	3.14
	만화	(76)	1.3	13.2	31.6	42.1	11.8	14.5	31.6	53.9	100.0	3.50
	게임/에니메이션/ 캐릭터	(112)	0.9	3.6	16.1	61.6	17.9	4.5	16.1	79.5	100.0	3.92
	기타	(107)	0.9	9.3	35.5	33.6	20.6	10.3	35.5	54.2	100.0	3.64
주 활동유형	창작	(370)	1.4	7.8	30.0	44.9	15.9	9.2	30.0	60.8	100.0	3.66
	실연	(103)	0.0	4.9	40.8	49.5	4.9	4.9	40.8	54.4	100.0	3.54
	기술지원 및 기획	(109)	10.1	8.3	25.7	45.9	10.1	18.3	25.7	56.0	100.0	3.38
노동자 인식	그런 편	(290)	5.2	8.6	30.3	45.9	10.0	13.8	30.3	55.9	100.0	3.47
	보통	(106)	0.0	7.5	38.7	46.2	7.5	7.5	38.7	53.8	100.0	3.54
	아닌 편	(186)	0.5	5.4	28.0	45.7	20.4	5.9	28.0	66.1	100.0	3.80
자영업자 인식	그런 편	(239)	1.7	9.6	32.2	49.0	7.5	11.3	32.2	56.5	100.0	3.51
	보통	(172)	5.2	5.8	32.6	42.4	14.0	11.0	32.6	56.4	100.0	3.54
	아닌 편	(171)	1.8	5.8	28.1	45.0	19.3	7.6	28.1	64.3	100.0	3.74

3) 종사상 지위 인식

프리랜서는 자신의 종사상 지위에 대해 어떻게 인식하고 있는지 설문조사를 실시하였다. 먼저 ‘나는 노동자이다’에 대해 5점 척도로 조사한 결과, 평균 3.2이었으며, 음악(2.6)과 기타(2.8) 분야 응답자가 상대적으로 낮게 나타났다. 같은 방식으로 ‘나는 자영업자이다’에 대해서는 평균 3.1이었으며, 마찬가지로 음악분야가 2.8로 가장 낮게 나타나, 음악 분야 프리랜서는 노동자와 자영업자도 아닌 다른 형태의 종사자로 인식하는 경향이 강했다.

〈표〉 노동자 인식

	사례 수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균	
전체	(582)	7.7	24.2	18.2	39.2	10.7	32.0	18.2	49.8	100.0	3.21	
성별	남	(251)	8.4	26.3	17.1	37.1	11.2	34.7	17.1	48.2	100.0	3.16
	녀	(331)	7.3	22.7	19.0	40.8	10.3	29.9	19.0	51.1	100.0	3.24
연령	20대 이하	(141)	7.8	19.1	17.7	46.8	8.5	27.0	17.7	55.3	100.0	3.29
	30대	(304)	7.6	23.4	16.8	39.1	13.2	30.9	16.8	52.3	100.0	3.27

학력	40대 이상	(137)	8.0	31.4	21.9	31.4	7.3	39.4	21.9	38.7	100.0	2.99
	고졸이하	(35)	5.7	20.0	14.3	45.7	14.3	25.7	14.3	60.0	100.0	3.43
	대학중퇴	(75)	4.0	30.7	20.0	32.0	13.3	34.7	20.0	45.3	100.0	3.20
	대졸 이상	(446)	8.7	23.8	17.3	39.7	10.5	32.5	17.3	50.2	100.0	3.20
주 활동분야	대학원 이상	(26)	3.8	19.2	34.6	42.3	0.0	23.1	34.6	42.3	100.0	3.15
	출판/언론	(61)	0.0	27.9	14.8	37.7	19.7	27.9	14.8	57.4	100.0	3.49
	음악	(66)	18.2	28.8	27.3	24.2	1.5	47.0	27.3	25.8	100.0	2.62
	영화	(69)	4.3	26.1	15.9	42.0	11.6	30.4	15.9	53.6	100.0	3.30
	방송	(91)	5.5	17.6	14.3	51.6	11.0	23.1	14.3	62.6	100.0	3.45
	만화	(76)	3.9	21.1	7.9	40.8	26.3	25.0	7.9	67.1	100.0	3.64
주 활동유형	게임/애니메이 션/캐릭터	(112)	5.4	25.0	18.8	46.4	4.5	30.4	18.8	50.9	100.0	3.20
	기타	(107)	15.0	25.2	26.2	28.0	5.6	40.2	26.2	33.6	100.0	2.84
	창작	(370)	8.4	20.5	19.5	39.2	12.4	28.9	19.5	51.6	100.0	3.27
	실연	(103)	10.7	34.0	19.4	33.0	2.9	44.7	19.4	35.9	100.0	2.83
	기술지원/기획	(109)	2.8	27.5	12.8	45.0	11.9	30.3	12.8	56.9	100.0	3.36

〈표〉 자영업자 인식

		사례수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
전체		(582)	10.0	19.4	29.6	33.0	8.1	29.4	29.6	41.1	100.0	3.10
성별	남	(251)	6.8	19.9	31.5	35.5	6.4	26.7	31.5	41.8	100.0	3.15
	녀	(331)	12.4	19.0	28.1	31.1	9.4	31.4	28.1	40.5	100.0	3.06
연령	20대 이하	(141)	8.5	20.6	35.5	29.1	6.4	29.1	35.5	35.5	100.0	3.04
	30대	(304)	10.9	16.4	28.6	33.9	10.2	27.3	28.6	44.1	100.0	3.16
	40대 이상	(137)	9.5	24.8	25.5	35.0	5.1	34.3	25.5	40.1	100.0	3.01
학력	고졸이하	(35)	5.7	22.9	17.1	31.4	22.9	28.6	17.1	54.3	100.0	3.43
	대학중퇴	(75)	8.0	20.0	25.3	40.0	6.7	28.0	25.3	46.7	100.0	3.17
	대졸 이상	(446)	11.0	19.3	31.4	30.9	7.4	30.3	31.4	38.3	100.0	3.04
	대학원 이상	(26)	3.8	15.4	26.9	50.0	3.8	19.2	26.9	53.8	100.0	3.35
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	10.0	19.9	24.7	37.2	8.2	29.9	24.7	45.5	100.0	3.14
	홀벌이	(351)	10.0	19.1	32.8	30.2	8.0	29.1	32.8	38.2	100.0	3.07
주된 생계책 임자	본인	(244)	8.6	21.3	28.7	33.6	7.8	29.9	28.7	41.4	100.0	3.11
	아니오	(338)	10.9	18.0	30.2	32.5	8.3	29.0	30.2	40.8	100.0	3.09
주 활동분 야	출판/언론	(61)	11.5	16.4	19.7	36.1	16.4	27.9	19.7	52.5	100.0	3.30
	음악	(66)	12.1	27.3	34.8	24.2	1.5	39.4	34.8	25.8	100.0	2.76
	영화	(69)	8.7	29.0	20.3	36.2	5.8	37.7	20.3	42.0	100.0	3.01
	방송	(91)	9.9	20.9	40.7	22.0	6.6	30.8	40.7	28.6	100.0	2.95
	만화	(76)	9.2	17.1	19.7	36.8	17.1	26.3	19.7	53.9	100.0	3.36
	게임/애니메이 션/캐릭터	(112)	5.4	13.4	33.0	39.3	8.9	18.8	33.0	48.2	100.0	3.33
주 활동유 형	기타	(107)	14.0	16.8	31.8	34.6	2.8	30.8	31.8	37.4	100.0	2.95
	창작	(370)	9.2	16.2	30.0	34.3	10.3	25.4	30.0	44.6	100.0	3.20
	실연	(103)	12.6	29.1	30.1	28.2	0.0	41.7	30.1	28.2	100.0	2.74
	기술지원/기획	(109)	10.1	21.1	27.5	33.0	8.3	31.2	27.5	41.3	100.0	3.08

노동자와 자영업자 인식을 좀 더 자세히 확인하기 위해, 2개 문항을 활용하여 노동자라고 인식하는 응답자와, 자영업자라고 인식하는 응답자, 그리고 자영업자와 노동자가 혼재된 응답자로 재분류하여 분석하였다. 이를테면 노동자라는 인식하는 응답자는 ‘나는 노동자이다’ 문항에서 ‘그런 편이다’와 ‘매우 그렇다’라고 응답하면서 ‘나는 자영업자이다’ 문항에서는 ‘전혀 아니다’

와 ‘아닌 편이다’ 그리고 ‘보통이다’ 고 응답한 경우이다. 자영업자라고 인식하는 응답자는 ‘나는 자영업자이다’ 문항에서 ‘그런 편이다’ 와 ‘매우 그렇다’ 라고 응답하면서, ‘나는 노동자이다’ 문항에서는 ‘전혀 아니다’ 와 ‘아닌 편이다’ 그리고 ‘보통이다’ 고 응답한 경우이다. 나머지는 노동자도 자영업자도 아닌 다른 형태의 종사자로 인식하지 않는 응답자로 분류하였다. 예를 들어, ‘나는 노동자이다’ 에서 ‘아닌 편이다’ 고 응답하면서 ‘나는 자영업자이다’ 문항에서도 ‘아닌 편이다’ 등으로 응답한 경우이다.

전체 응답자 중 노동자로 인식하는 응답자 비율은 26.3%였으며, 자영업자로 인식하는 응답자는 17.5%, 자영업자도 노동자도 아닌 것으로 인식하는 응답자는 56.2%였다. 방송분야는 노동자라는 인식이 다른 분야보다 높게 나타나고 있는데, 노동자로 인식하는 응답 비율이 47.3%로 응답자의 절반 가까이었다.

〈표〉 종사상 지위 인식

		사례수	노동자	자영업자	모호	전체
전체		(582)	26.3	17.5	56.2	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	26.2	21.3	52.5	100.0
	음악	(66)	16.7	16.7	66.7	100.0
	영화	(69)	24.6	13.0	62.3	100.0
	방송	(91)	47.3	13.2	39.6	100.0
	만화	(76)	25.0	11.8	63.2	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	25.9	23.2	50.9	100.0
	기타	(107)	16.8	20.6	62.6	100.0
주 활동유형	창작	(370)	25.7	18.6	55.7	100.0
	실연	(103)	21.4	13.6	65.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	33.0	17.4	49.5	100.0

4) 종속성 인식

일정한 소속 없이 자유롭게 일하는 프리랜서이지만, 업무수행과 관련해서 어느 정도 종속적이라고 인식하는지 6개 문항으로 조사하였다. 먼저 여러 명의 고객을 위해 자유롭게 일할 수 있는지 확인하였다. 프리랜서라면 한 명의 고객을 상대하던, 여러 명의 고객을 상대하던 프리랜서가 결정할 수 있어야 하기 때문이다. 특정기간 동안 일하면서 몇 명의 고객을 대상으로 일을 수행하는지 조사한 결과, ‘상황에 따라 다름’ 55.7%, ‘하나의 고객을 위해 일함’ 27.4%, ‘둘 이상의 고객을 위해 일함’ 16.8%로 나타났다. 하나의 고객을 위해서 일하거나 상황에 따라 다르다는 응답이 83%로 매우 높은 것을 알 수 있다. 개인으로 활동하는 프리랜서가 여러 고객을 위해 일하는 경우가 많지 않은 것으로 나타나, 일정기간 특정 고객을 상대로 전속적으로 일하는 경우가 적지 않은 것으로 보인다.

〈표〉 복수의 고객

		사례수	일정기간에 하나의 고객을 위해 일함	일정기간에 둘 이상 고객을 위해 일함	상황에 따라 다름	계
전체		(582)	27.4	16.8	55.7	100.0
성별	남	(251)	27.9	16.3	55.8	100.0

	녀	(331)	27.2	17.2	55.6	100.0
연령	20대 이하	(141)	17.7	12.8	69.5	100.0
	30대	(304)	31.3	16.8	52.0	100.0
	40대 이상	(137)	29.2	21.2	49.6	100.0
학력	고졸이하	(35)	40	14.3	45.7	100.0
	대학중퇴	(75)	25.3	21.3	53.3	100.0
	대졸 이상	(446)	27.1	15.2	57.6	100.0
	대학원 이상	(26)	23.1	34.6	42.3	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	26.4	17.7	55.8	100.0
	홀벌이	(351)	28.2	16.2	55.6	100.0
주된 생계책임자	본인	(244)	24.6	21.7	53.7	100.0
	아니오	(338)	29.6	13.3	57.1	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	32.7	16.4	50.8	100.0
	음악	(66)	16.7	19.7	63.6	100.0
	영화	(69)	44.9	8.7	46.4	100.0
	방송	(91)	20.9	23.1	56.0	100.0
	만화	(76)	39.5	18.4	42.1	100.0
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	27.7	11.6	60.7	100.0
	기타	(107)	16.8	19.6	63.6	100.0
주 활동유형	창작	(370)	27.8	14.9	57.3	100.0
	실연	(103)	27.2	15.5	57.3	100.0
	기술지원/기획	(109)	26.6	24.8	48.6	100.0

업무수행 장소 결정방식에 대해서는 ‘상황 또는 일정에 따라 거래업체가 정한 장소에서 일한다’ 43.3%, ‘내가 원하는 장소를 정하여 일한다’ 41.1%, ‘주로 거래업체 사무실에서 일한다’ 15.1%, ‘집이나 개인작업실에서 일한다’ 0.5%로 나타났다. 거래업체의 사무실이나 거래업체가 지정한 장소에서 일하는 비율이 58.4%로, 상당수 프리랜서의 일하는 장소가 고객에 의해 결정되는 것을 알 수 있다.

〈표〉 업무수행 장소 결정

	사례수	내가 원하는 장소를 정하여 일한다	주로 거래업체의 사무실에서 일한다	상황 또는 일정에 따라 거래업체가 정한 장소에서 일한다	집에서 일한다	개인작업실에서 일한다	계	
전체	(582)	41.1	15.1	43.3	0.3	0.2	100.0	
성별	남	(251)	40.6	8.8	50.2	0.4	0.0	100.0
	녀	(331)	41.4	19.9	38.1	0.3	0.3	100.0
연령	20대 이하	(141)	36.9	21.3	41.8	0.0	0.0	100.0
	30대	(304)	41.1	14.1	43.8	0.7	0.3	100.0
	40대 이상	(137)	45.3	10.9	43.8	0.0	0.0	100.0
학력	고졸이하	(35)	40.0	17.1	42.9	0.0	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	33.3	10.7	54.7	1.3	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	42.2	15.9	41.5	0.2	0.2	100.0
	대학원 이상	(26)	46.2	11.5	42.3	0.0	0.0	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	44.2	13.0	42.4	0.4	0.0	100.0
	홀벌이	(351)	39.0	16.5	43.9	0.3	0.3	100.0
주된	본인	(244)	36.5	12.7	49.6	0.8	0.4	100.0

주 활동분야	생계책임자	아니오	(338)	44.4	16.9	38.8	0.0	0.0	100.0
		출판/언론	(61)	70.5	14.8	14.8	0.0	0.0	100.0
		음악	(66)	27.3	33.3	39.4	0.0	0.0	100.0
		영화	(69)	27.5	7.2	65.2	0.0	0.0	100.0
		방송	(91)	18.7	22.0	59.3	0.0	0.0	100.0
		만화	(76)	72.4	7.9	17.1	1.3	1.3	100.0
		게임/애니메이션/캐릭터	(112)	44.6	11.6	42.9	0.9	0.0	100.0
주 활동유형		기타	(107)	34.6	12.1	53.3	0.0	0.0	100.0
		창작	(370)	53.8	14.6	31.1	0.3	0.3	100.0
		실연	(103)	15.5	19.4	65.0	0.0	0.0	100.0
		기술지원/기획	(109)	22.0	12.8	64.2	0.9	0.0	100.0

업무수행과정에서 지시 또는 감독을 누가하는지 조사한 결과, 별도의 지시나 감독없이 독립적으로 일한다는 비율이 39.3%로 가장 높았다. 다음으로 거래업체 관리자 23.4%, 프리랜서 팀 관리자 20.3%, 거래업체의 위탁업체 12.5%, 자회사 및 계열사 관리자 4.1% 등이었다. 지시나 감독없이 일하는 응답자가 많긴 하지만, 업무수행과정에서 지시와 감독을 받는다고 응답 비율이 60%로 실제 업무과정에서는 구체적인 지시와 감독을 받고 있다고 인식하였다.

〈표〉 업무수행과정 지시/감독

		사례수	거래업체 관리자	거래업체 자회사/계열사 관리자	프리랜서 팀 관리자	거래업체로부터 위탁받은 업체	별도의 지시나 감독 없이 독립적으로 일함	기타	계
전체		(582)	23.4	4.1	20.3	12.5	39.3	0.3	100.0
성별	남	(251)	24.7	4.4	21.1	14.3	35.1	0.4	100.0
	녀	(331)	22.4	3.9	19.6	11.2	42.6	0.3	100.0
연령	20대 이하	(141)	24.1	4.3	19.1	12.8	39.7	0.0	100.0
	30대	(304)	21.1	4.3	21.7	15.1	37.5	0.3	100.0
	40대 이상	(137)	27.7	3.6	18.2	6.6	43.1	0.7	100.0
학력	고졸이하	(35)	17.1	2.9	20.0	20.0	40.0	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	26.7	6.7	30.7	14.7	21.3	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	22.6	3.6	18.8	12.3	42.4	0.2	100.0
	대학원 이상	(26)	34.6	7.7	15.4	0.0	38.5	3.8	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	20.8	4.8	17.3	10.8	46.3	0.0	100.0
	홀벌이	(351)	25.1	3.7	22.2	13.7	34.8	0.6	100.0
주된 생계책임자	본인	(244)	26.6	3.3	21.3	12.3	36.1	0.4	100.0
	아니오	(338)	21.0	4.7	19.5	12.7	41.7	0.3	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	21.3	3.3	11.5	21.3	41.0	1.6	100.0
	음악	(66)	16.7	4.5	1.5	7.6	69.7	0.0	100.0
	영화	(69)	23.2	0.0	37.7	14.5	24.6	0.0	100.0
	방송	(91)	36.3	3.3	22.0	14.3	24.2	0.0	100.0
	만화	(76)	11.8	3.9	21.1	14.5	48.7	0.0	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	25.9	8.0	17.9	12.5	35.7	0.0	100.0
	기타	(107)	23.4	3.7	26.2	6.5	39.3	0.9	100.0
주 활동유형	창작	(370)	21.9	3.8	16.5	13.8	43.5	0.5	100.0
	실연	(103)	20.4	4.9	25.2	17.5	32.0	0.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	31.2	4.6	28.4	3.7	32.1	0.0	100.0

업무관련 수칙이 프리랜서에게도 적용되는지 조사한 결과, ‘아무런 규정이나 규칙이 없다’가 58.9%로 가장 많았으며, 거래업체 규정 또는 동료간 정한 규정이 있다는 응답비율도 41%로 나타났다. 특히 27.3%는 거래업체 및 관리자가 정한 규정이 있다고 응답하여 업무관련 규칙이 프리랜서에게도 일정하게 적용되고 있었다.

〈표〉 취업규칙 또는 업무관련 수칙 적용

		사례수	계약을 맺는 회사, 관리자 등이 정한 규정이 있다	동료들끼리 정한 규칙이 있다	아무런 규칙이나 규정이 없다	계
전체		(582)	27.3	13.7	58.9	100.0
성별	남	(251)	31.9	12.0	56.2	100.0
	녀	(331)	23.9	15.1	61.0	100.0
연령	20대 이하	(141)	24.1	15.6	60.3	100.0
	30대	(304)	26.3	14.8	58.9	100.0
	40대 이상	(137)	32.8	9.5	57.7	100.0
학력	고졸이하	(35)	28.6	2.9	68.6	100.0
	대학중퇴	(75)	33.3	18.7	48.0	100.0
	대졸 이상	(446)	26.0	13.5	60.5	100.0
	대학원 이상	(26)	30.8	19.2	50.0	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	22.9	13.9	63.2	100.0
	홀벌이	(351)	30.2	13.7	56.1	100.0
주된 생계책임자	본인	(244)	31.6	11.9	56.6	100.0
	아니오	(338)	24.3	15.1	60.7	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	14.8	13.1	72.1	100.0
	음악	(66)	18.2	12.1	69.7	100.0
	영화	(69)	39.1	8.7	52.2	100.0
	방송	(91)	33.0	14.3	52.7	100.0
	만화	(76)	11.8	13.2	75.0	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	30.4	17.9	51.8	100.0
	기타	(107)	35.5	14.0	50.5	100.0
주 활동유형	창작	(370)	23.0	13.5	63.5	100.0
	실연	(103)	39.8	15.5	44.7	100.0
	기술지원/기획	(109)	30.3	12.8	56.9	100.0

업무수행에 필요한 자재나 재료를 누가 부담하는지도 종속성을 살펴볼 수 있는 항목 중 하나로, ‘본인이 부담한다’는 49.8%였으며, ‘거래업체가 부담한다’ 33.0%, ‘거래업체와 프리랜서가 공동으로 부담한다’ 16.8%로 나타났다. 작업에 필요한 자재의 업체부담(33.0%) 및 공동부담(16.8%) 등 업체 지원 비율이 49.8%로 매우 높은 편이었다.

〈표〉 업무수행에 필요한 자재/재료 부담

		사례수	거래업체가 부담	내가 부담	거래업체와 내가 부담	기타	계
전체		(582)	33.0	49.8	16.8	0.3	100.0
성별	남	(251)	35.5	44.2	20.3	0.0	100.0
	녀	(331)	31.1	54.1	14.2	0.6	100.0

연령	20대 이하	(141)	42.6	41.8	14.9	0.7	100.0
	30대	(304)	32.9	51.6	15.5	0.0	100.0
	40대 이상	(137)	23.4	54.0	21.9	0.7	100.0
학력	고졸이하	(35)	31.4	42.9	25.7	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	46.7	36.0	17.3	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	29.8	53.1	16.6	0.4	100.0
	대학원 이상	(26)	50.0	42.3	7.7	0.0	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	26.4	54.1	19.5	0.0	100.0
	홀벌이	(351)	37.3	47.0	15.1	0.6	100.0
주된 생계책임자	본인	(244)	32.4	45.9	21.3	0.4	100.0
	아니오	(338)	33.4	52.7	13.6	0.3	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	26.2	63.9	8.2	1.6	100.0
	음악	(66)	22.7	59.1	18.2	0.0	100.0
	영화	(69)	42.0	40.6	17.4	0.0	100.0
	방송	(91)	38.5	28.6	33.0	0.0	100.0
	만화	(76)	19.7	75.0	5.3	0.0	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	39.3	54.5	6.3	0.0	100.0
	기타	(107)	35.5	37.4	26.2	0.9	100.0
주 활동유형	창작	(370)	25.4	60.0	14.3	0.3	100.0
	실연	(103)	40.8	41.7	16.5	1.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	51.4	22.9	25.7	0.0	100.0

마지막으로 제3자에게 업무를 재위탁하거나 대체할 수 있는지 조사한 결과, ‘업무특성상 불가능’ 51.2%, ‘제한이 없으며 가능’ 30.4%, ‘가능하지만 계약에 따라 불가능’ 17.7%, ‘상황에 따라 다름’ 0.5% 등으로 나타났다. 업무특성상 제3자에게 업무대체가 불가능하다는 응답이 과반 이상으로 프리랜서이지만 자신의 일감을 자유로이 제3자에게 넘길 수 없는 상황이었다.

<표> 제3자에게 재위탁 또는 대체 가능성

		사례수	업무특성 상 재위탁 불가능	업무특성 상 재위탁 가능하나 계약에 따라 불가능	특별히 제한이 없으며 가능	상황에 따라 다름	없다	계
전체		(582)	51.2	17.7	30.4	0.5	0.2	100.0
성별	남	(251)	52.2	16.7	30.3	0.4	0.4	100.0
	녀	(331)	50.5	18.4	30.5	0.6	0.0	100.0
연령	20대 이하	(141)	46.1	20.6	32.6	0.7	0.0	100.0
	30대	(304)	52.6	17.4	28.9	0.7	0.3	100.0
	40대 이상	(137)	53.3	15.3	31.4	0.0	0.0	100.0
학력	고졸이하	(35)	51.4	28.6	20.0	0.0	0.0	100.0
	대학중퇴	(75)	45.3	25.3	29.3	0.0	0.0	100.0
	대졸 이상	(446)	52.2	15.5	31.6	0.4	0.2	100.0
	대학원 이상	(26)	50.0	19.2	26.9	3.8	0.0	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	48.5	17.7	32.9	0.9	0.0	100.0
	홀벌이	(351)	53.0	17.7	28.8	0.3	0.3	100.0
주된 생계책임자	본인	(244)	45.9	21.7	31.1	0.8	0.4	100.0
	아니오	(338)	55.0	14.8	29.9	0.3	0.0	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	63.9	14.8	19.7	0.0	1.6	100.0
	음악	(66)	39.4	18.2	42.4	0.0	0.0	100.0

주 활동유형	영화	(69)	63.8	18.8	17.4	0.0	0.0	100.0
	방송	(91)	44.0	13.2	41.8	1.1	0.0	100.0
	만화	(76)	59.2	18.4	22.4	0.0	0.0	100.0
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	50.9	20.5	28.6	0.0	0.0	100.0
	기타	(107)	43.9	18.7	35.5	1.9	0.0	100.0
	창작	(370)	50.8	17.0	31.4	0.5	0.3	100.0
	실연	(103)	56.3	19.4	23.3	1.0	0.0	100.0
	기술지원/기획	(109)	47.7	18.3	33.9	0.0	0.0	100.0

5. 이직과 부업

1) 프리랜서 이유와 어려움

프리랜서로 일하게 된 주된 이유에 대해 1순위와 2순위 합계 결과를 살펴보면, ‘시간에 구애받지 않고 일하기 위해서’ 71.5%, ‘활동분야 특성상 프리랜서 일자리 형태가 대부분이어서’ 55.0%, ‘조직생활이 맞지 않아서’ 27.5% 등의 순이었다. ‘회사에서 보상이 충분치 않아서’ 14.9%, ‘직장에서 일하고 싶으나 일자리가 없어서’ 12.0%였다. 특정 조직 소속의 활동보다는 시간에 구애받지 않는 활동을 선호해서라는 응답이 많기는 하였으나, 한편으로 문화예술, 콘텐츠 분야 특성이 프리랜서 외에 선택할 수 있는 일자리가 많지 않은 현실이고, 회사 소속으로 일하고 싶어도 그러한 일자리는 많지 않은 특성으로 인해 프리랜서로 활동할 수 밖에 없는 특징도 있었다.

<표> 프리랜서 일하는 주된 이유 (1+2순위)

	사례수	시간에 구애받지 않고 일하기 위해서	조직 생활이 잘 안 맞아서	분야 특성상 프리랜서 형식의 일자리가 대부분이어서	회사에서 나의 능력과 노력에 대한 보상이 충분치 않아서	직장에 소속되어 일하고 싶으나 일자리가 없어서	출산·육아	여러 가지 일을 하려고	상대적으로 고소득을 올릴 수 있어서	회사가 아닌 나의 작품을 하고 싶어서	예술인으로서 가치관을 정립을 위해	정규직 전환이 어려워서	즐거워서 일하기 위해
전체	(582)	71.5	27.5	55.0	14.9	12.0	3.6	5.0	6.7	0.3	0.2	0.2	0.5
성별	남	(251)	75.3	31.5	51.4	14.7	10.4	1.2	4.0	8.8	0.0	0.4	0.0
	녀	(331)	68.6	24.5	57.7	15.1	13.3	5.4	5.7	5.1	0.6	0.0	0.9
연령	20대 이하	(141)	75.2	27.0	48.9	15.6	8.5	1.4	10.6	8.5	1.4	0.7	0.7
	30대	(304)	70.1	29.9	55.9	17.8	9.9	4.3	2.0	6.9	0.0	0.0	0.7
	40대 이상	(137)	70.8	22.6	59.1	8.0	20.4	4.4	5.8	4.4	0.0	0.0	0.0
학력	고졸이하	(35)	80.0	25.7	42.9	22.9	2.9	5.7	11.4	8.6	0.0	0.0	0.0
	대학중퇴	(75)	73.3	26.7	54.7	16.0	12.0	5.3	2.7	4.0	1.3	1.3	0.0
	대졸 이상	(446)	70.6	28.3	56.3	14.1	13.0	2.2	4.5	7.2	0.2	0.0	0.7
	대학원 이상	(26)	69.2	19.2	50.0	15.4	7.7	19.2	11.5	3.8	0.0	0.0	0.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	69.7	25.5	58.9	13.9	12.1	7.8	3.5	5.2	0.0	0.0	0.4
	홀벌이	(351)	72.6	28.8	52.4	15.7	12.0	0.9	6.0	7.7	0.6	0.3	0.6
주된	본인	(244)	70.1	28.3	57.8	11.1	13.5	0.8	5.7	7.8	0.0	0.0	0.4

생계책임자	아니오	(338)	72.5	26.9	53.0	17.8	10.9	5.6	4.4	5.9	0.6	0.3	0.0	0.3
주 활동분야	출판/언론	(61)	72.1	27.9	45.9	23.0	13.1	4.9	3.3	8.2	0.0	0.0	0.0	0.0
	음악	(66)	69.7	33.3	56.1	3.0	7.6	1.5	7.6	16.7	0.0	1.5	0.0	0.0
	영화	(69)	65.2	18.8	62.3	23.2	21.7	0.0	0.0	0.0	1.4	0.0	0.0	0.0
	방송	(91)	72.5	17.6	52.7	9.9	20.9	5.5	8.8	5.5	0.0	0.0	1.1	2.2
	만화	(76)	61.8	23.7	76.3	15.8	10.5	3.9	3.9	1.3	1.3	0.0	0.0	1.3
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	71.4	42.9	53.6	15.2	8.0	1.8	0.9	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0
주 활동유형	기타	(107)	82.2	24.3	43.0	15.9	5.6	6.5	9.3	9.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	창작	(370)	70.3	30.3	55.7	17.8	10.3	3.0	4.1	5.9	0.3	0.0	0.0	0.5
	실연	(103)	69.9	21.4	58.3	10.7	16.5	3.9	5.8	6.8	1.0	1.0	0.0	1.0
	기술지원/기획	(109)	77.1	23.9	49.5	9.2	13.8	5.5	7.3	9.2	0.0	0.0	0.9	0.0

시간에 구애받지 않고 자유롭게 일하고 싶은 프리랜서이지만, 응답자의 83%는 프리랜서로 활동하면서 어려움을 겪은 적이 있으며, 특히 가장 어려운 점(복수응답)으로는 ‘낮은 작업단가’ 50.5%, ‘일감구하기’ 42.0%, ‘보수 미지급·지연 지급’ 21.1%, ‘업체의 잦은 변경 요구’ 20.7%, ‘일방적 계약 해지’ 14.7% 등으로 나타났다. 고용되어 있지 않기에 스스로 일감을 구해야 하고, 일감을 구하더라도 작업단가가 낮아 특히 어려움을 겪는 것으로 보인다.

〈표〉 프리랜서로 활동하면서 느낀 어려움 여부

		사례수	예	아니오	계
전체		(582)	83.0	17.0	100.0
성별	남	(251)	80.9	19.1	100.0
	녀	(331)	84.6	15.4	100.0
연령	20대 이하	(141)	83.0	17.0	100.0
	30대	(304)	79.6	20.4	100.0
	40대 이상	(137)	90.5	9.5	100.0
학력	고졸이하	(35)	91.4	8.6	100.0
	대학중퇴	(75)	90.7	9.3	100.0
	대졸 이상	(446)	80.9	19.1	100.0
	대학원 이상	(26)	84.6	15.4	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	85.3	14.7	100.0
	홀벌이	(351)	81.5	18.5	100.0
주된 생계책임자	본인	(244)	82.8	17.2	100.0
	아니오	(338)	83.1	16.9	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	82.0	18.0	100.0
	음악	(66)	78.8	21.2	100.0
	영화	(69)	81.2	18.8	100.0
	방송	(91)	87.9	12.1	100.0
	만화	(76)	89.5	10.5	100.0
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	81.3	18.8	100.0
	기타	(107)	80.4	19.6	100.0
주 활동유형	창작	(370)	82.7	17.3	100.0
	실연	(103)	86.4	13.6	100.0
	기술지원/기획	(109)	80.7	19.3	100.0

〈표〉 프리랜서로 가장 어려운 점(복수응답)

	사례수	일감 구하기	일방적 계약 해지	낮은 작업 단가	보수 미지급 / 지연 지급	업체의 잦은 요구 변경	무리한 일정	장시간의 과도한 노동	기타
전체	(483)	42.0	14.7	50.5	21.1	20.7	12.8	11.0	1.2
성별	남 (203)	44.8	13.3	44.3	24.1	21.7	11.8	10.8	1.0
	녀 (280)	40.0	15.7	55.0	18.9	20.0	13.6	11.1	1.4
연령	20대 이하 (117)	42.7	12.0	52.1	19.7	18.8	12.8	13.7	0.9
	30대 (242)	38.4	16.1	52.9	19.4	24.0	10.7	9.1	1.2
	40대 이상 (124)	48.4	14.5	44.4	25.8	16.1	16.9	12.1	1.6
학력	고졸이하 (32)	56.3	15.6	59.4	12.5	0.0	0.0	6.3	6.3
	대학중퇴 (68)	38.2	19.1	48.5	17.6	29.4	17.6	13.2	0.0
	대졸 이상 (361)	40.4	14.7	50.7	23.0	21.3	13.3	11.4	0.6
	대학원 이상 (22)	59.1	0.0	40.9	13.6	13.6	9.1	4.5	9.1
맞벌이 여부	맞벌이 (197)	44.7	12.7	48.7	22.3	21.8	17.3	10.7	1.5
	홀벌이 (286)	40.2	16.1	51.7	20.3	19.9	9.8	11.2	1.0
주된 생계책임자	본인 (202)	42.1	15.3	47.0	22.8	15.8	12.4	14.9	2.0
	아니오 (281)	42.0	14.2	53.0	19.9	24.2	13.2	8.2	0.7
주 활동분야	출판/언론 (50)	52.0	22.0	56.0	6.0	20.0	4.0	12.0	4.0
	음악 (52)	53.8	11.5	46.2	25.0	7.7	9.6	1.9	0.0
	영화 (56)	44.6	10.7	48.2	19.6	7.1	14.3	16.1	0.0
	방송 (80)	52.5	11.3	43.8	21.3	21.3	11.3	13.8	1.3
	만화 (68)	25.0	35.3	45.6	14.7	20.6	13.2	26.5	1.5
	게임/에니메이션/캐릭터 (91)	30.8	11.0	56.0	28.6	37.4	17.6	1.1	0.0
	기타 (86)	43.0	5.8	55.8	25.6	19.8	15.1	8.1	2.3
주 활동유형	창작 (306)	37.6	16.0	51.6	21.6	25.2	11.4	12.1	1.3
	실연 (89)	55.1	10.1	49.4	22.5	10.1	6.7	5.6	2.2
	기술지원/기획 (88)	44.3	14.8	47.7	18.2	15.9	23.9	12.5	0.0

2) 이직의사와 이유

프리랜서로 활동하면서 여러 가지 어려움을 겪기에 이직을 생각하는 프리랜서도 많은 것으로 나타났다. 응답자의 1/4이 이직의향이 있었으며, 특히 만화분야 응답자의 40.8%가 이직하고 싶다고 응답하였다.

〈표〉 이직 의향

		예	아니오	계	
전체		(582)	24.9	75.1	100.0
성별	남	(251)	22.7	77.3	100.0
	녀	(331)	26.6	73.4	100.0
연령	20대 이하	(141)	25.5	74.5	100.0
	30대	(304)	22.0	78.0	100.0
	40대 이상	(137)	30.7	69.3	100.0
학력	고졸이하	(35)	20.0	80.0	100.0
	대학중퇴	(75)	36.0	64.0	100.0
	대졸 이상	(446)	23.8	76.2	100.0
	대학원 이상	(26)	19.2	80.8	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	26.4	73.6	100.0
	홀벌이	(351)	23.9	76.1	100.0

주된 생계책임자	본인	(244)	24.6	75.4	100.0
	아니오	(338)	25.1	74.9	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	23.0	77.0	100.0
	음악	(66)	22.7	77.3	100.0
	영화	(69)	20.3	79.7	100.0
	방송	(91)	26.4	73.6	100.0
	만화	(76)	40.8	59.2	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	25.0	75.0	100.0
	기타	(107)	17.8	82.2	100.0
주 활동유형	창작	(370)	27.6	72.4	100.0
	실연	(103)	11.7	88.3	100.0
	기술지원/기획	(109)	28.4	71.6	100.0
경력	3년 이하	(171)	24.6	75.4	100.0
	3년 초과 - 5년	(194)	26.8	73.2	100.0
	5년 초과 - 10년	(166)	22.3	77.7	100.0
	10년 초과	(51)	27.5	72.5	100.0
연간소득	1000만원 이하	(54)	25.9	74.1	100.0
	1000만원 초과 - 2000만원 이하	(166)	35.5	64.5	100.0
	2000만원 초과 - 3000만원 이하	(186)	21.0	79.0	100.0

이직하고자 하는 이유를 설문조사한 결과(복수응답), 개인 보다는 일의 특성 때문에 이직의사가 높은 것으로 나타났다. 개인 사정으로 이직하고 싶다는 전체 59.4%였지만, 업무 특성 때문은 이직 이유로 든 비율은 162.0%로 차이가 있었다. 개별 항목별로 보면, ‘보수가 적어서’ 52.4%였으며, ‘과도한 작업량’ 37.9%, ‘불안정한 직업’ 31.7%, ‘작업물량 감소’ 24.1% 등으로, 일자리 특성을 이유로 일을 그만두고 싶어했다.

〈표〉 이직 이유(복수응답)

개인사유(%)		업무특성(%)	
건강상의 이유로	13.8	대체로 보수가 적어서	52.4
업무가 적성에 맞지 않아서	3.4	과도한 작업량	37.9
기술 또는 기능 수준이 맞지 않아서	7.6	작업 물량의 감소	24.1
일할 때 인간관계의 어려움	12.4	근무환경이 열악해서	9.0
현재 일에 보람을 느끼지 못해서	6.9	직업의 불안정	31.7
집안 사정 때문에	7.6	전망이 없어서	6.9
창의적인 일을 하고 싶어서	0.7		
업종전환을 위해	2.1		
금전적 사정이 생겨서	2.8		
카드개설 및 대출등의 불리한 조건 때문에	0.7		
나이가 들어서	0.7		
자신감 결여로	0.7		

이직한다면, 이직하고 싶은 분야를 조사한 결과, ‘현재 분야에서 다른 일을 하고 싶다’ 47.6%, ‘현재의 지식과 기술을 활용할 수 있는 일을 하고 싶다’ 29.0%, ‘전혀 다른 일을 하고 싶다’ 21.4%였다. 응답자의 76.6%는 현재 활동하고 있는 분야나 아니면 자신이 그동안 쌓아온 지식과 기술을 활용할 수 있는 일을 하고 싶은 것으로 나타나, 전혀 새로운 일로의 이직보다는 현재 일과 관련성이 높은 일자리에 활동하길 희망하고 있었다.

〈표〉 이직 분야

현재 하는 일과 동일한 분야에서 다른 일을 하고 싶음	현재의 지식과 기술을 활용할 수 있는 분야에서 일하고 싶음	전혀 다른 분야에서 일하고 싶음	기타
47.6	29.0	21.4	2.0

이직시 희망하는 일자리 형태는 정규직이 76.6%였으며, 프리랜서 9.7%, 자영업 7.6%, 기간제/계약직 3.4%, 고용주와 파트타임이 각각 1.4 순이었다. 프리랜서의 불안정한 일자리에서 정규직의 안정적인 일자리로의 전환을 선호하고 있었다.

〈표〉 이직시 원하는 일자리의 종사상 지위

고용주	정규직	기간제/계약직	파트타임/시간제	프리랜서	자영업
1.4	76.6	3.4	1.4	9.7	7.6

이직을 위해 어떠한 노력을 했고 현재 하고 있는지 조사한 결과(복수응답), IT 등 컴퓨터 교육 40.0%, 지인에게 취업부탁 17.9%, 취업사이트 구직 등록 15.9%, 외국어공부 13.1%, 창업준비 11.7% 등으로 나타났다. 이직의사가 있는 프리랜서가 구체적으로 이직을 위해 여러 활동을 준비하는 것을 알 수 있다.

〈표〉 이직을 위한 노력(복수응답)

외국어 공부	IT, 컴퓨터 관련 교육	취업훈련 교육	공공취업 알선 기관 구직등록 또는 상담원 상담	민간취업 알선 사이트에 구직 등록	취업박람회 참여	친인적, 지인 등에게 취업 부탁	자격증 취득	점포물색, 인허가 취득 등 창업준비	기타	없음
13.1	40.0	0.7	6.9	15.9	5.5	17.9	9.0	11.7	4.8	14.5

3) 부업

일감을 구하기 어렵고, 이에 따라 수입이 적어 생활의 불안을 겪을 수 밖에 없는 프리랜서는 부업을 하는 경우도 많은데, 이번 설문조사에는 15.6% 부업을 하는 것으로 나타났다. 연간소득이 낮을수록 부업을 하는 경우가 많은데, 연소득 1,000만원 미만자는 40.7%, 1,000만원~2,000만원 29.5%, 2,000만원~3,000만원 8.6%, 3,000만원 초과 2.3%로 나타났다.

〈표〉 부업 여부

		사례수	예	아니오	계
전체		(582)	15.6	84.4	100.0
성별	남	(251)	15.5	84.5	100.0
	녀	(331)	15.7	84.3	100.0
연령	20대 이하	(141)	16.3	83.7	100.0
	30대	(304)	16.1	83.9	100.0
	40대 이상	(137)	13.9	86.1	100.0
학력	고졸이하	(35)	25.7	74.3	100.0
	대학중퇴	(75)	9.3	90.7	100.0
	대졸 이상	(446)	14.6	85.4	100.0
	대학원 이상	(26)	38.5	61.5	100.0
맞벌이 여부	맞벌이	(231)	11.7	88.3	100.0
	홀벌이	(351)	18.2	81.8	100.0
주된 생계책임자	본인	(244)	19.7	80.3	100.0
	아니오	(338)	12.7	87.3	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	11.5	88.5	100.0
	음악	(66)	21.2	78.8	100.0
	영화	(69)	14.5	85.5	100.0
	방송	(91)	18.7	81.3	100.0
	만화	(76)	15.8	84.2	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	9.8	90.2	100.0
	기타	(107)	18.7	81.3	100.0
주 활동유형	창작	(370)	12.4	87.6	100.0
	실연	(103)	31.1	68.9	100.0
	기술지원/기획	(109)	11.9	88.1	100.0
경력	3년 이하	(171)	17.5	82.5	100.0
	3년 초과 - 5년	(194)	12.4	87.6	100.0
	5년 초과 - 10년	(166)	16.9	83.1	100.0
	10년 초과	(51)	17.6	82.4	100.0
연간소득	1000만원 이하	(54)	40.7	59.3	100.0
	1000만원 초과 - 2000만원 이하	(166)	29.5	70.5	100.0
	2000만원 초과 - 3000만원 이하	(186)	8.6	91.4	100.0
	3000만원 초과	(175)	2.3	97.7	100.0

주된 부업활동은 카페, 편의점, 식당 등의 아르바이트나 대리운전·배달·일용직이 45.1%로 가장 많았으며, 계약형태는 파트타임이나 시간제가 56.0%였다. 일부는 개인지도, 강사 등 자신의 활동과 관련된 부업도 있었다. 부업을 하고 있는 프리랜서의 부업경력은 4.5년이었으며, 주당 평균 부업일수는 3.3일, 주당 평균부업시간은 15.6시간이었다.

부업의 주된 이유는 경제적 사정 때문으로, 불규칙하고 낮은 소득으로 부업을 하고 있었다. 불규칙한 소득 47.3%, 낮은 소득 41.8%, 불안정한 고용 5.5%, 낮은 전망 2.2% 등으로 응답자 10명 중 9명은 불규칙적이고 낮은 소득에 의한 생계 곤란으로 부업을 병행하고 있었다.

〈표〉 부업 이유

	사례수	현재 활동분야에서의 낮은 소득	현재 활동분야에서의 불규칙한 소득	현재 활동분야에서의 고용 불안정	현재 활동분야에 전망이 없어서	업무 광고를 하면서 얻게된 노하우를 활용한 추가소득	평생할 수 없는 일이라서	다른 직업에 대한 흥미를 갖게 되어서
전체	(91)	41.8	47.3	5.5	2.2	1.1	1.1	1.1

4) 만족도

프리랜서 일자리에 대한 만족도를 조사한 결과, 보수, 직업안정성, 일과 생활의 균형 항목은 보통(3.0) 이하로 나타나, 불안정한 일자리와 불규칙적인 수입과 낮은 소득 등에 대한 만족도가 낮았다. 또한 자유로이 일하는 프리랜서이지만, 작업 일정에 따라 일과 생활의 경계가 모호하기에 일·생활균형 측면에서도 낮은 만족도를 보였다. 하지만, 열정과 관심, 재능과 지식·기술 습득에 따라 현재 활동분야에 들어온 만큼, 활동내용(3.4)이나 적성·흥미 일치도(3.7), 일에 대한 전반적 만족도(3.5), 자율성과 권한(3.5) 등은 상대적으로 높게 나타나고 있다. 즉, 프리랜서 일 자체에 대한 만족도는 상대적으로 높으나, 이 일을 통한 생활가능성, 활동의 지속가능성에 대한 불안감을 높은 것으로 보인다.

〈표〉 만족도

	사례수	⑥ 매우만족	④ 만족하는 편	③ 보통	② 불만족하는 편	① 매우 불만족	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
1. 보수 또는 소득	(582)	0.0	11.5	35.4	46.9	6.2	53.1	35.4	11.5	100.0	2.52
2. 직업 안정성	(582)	0.0	8.2	33.2	46.7	11.9	58.6	33.2	8.2	100.0	2.38
3. 활동(작업) 시간	(582)	3.3	28.5	38.5	24.6	5.2	29.7	38.5	31.8	100.0	3.00
4. 활동(작업) 내용	(582)	5.7	42.1	36.6	14.8	0.9	15.6	36.6	47.8	100.0	3.37
5. 일하는 환경(시설, 안전, 위생 등)	(582)	4.1	30.6	45.5	18.4	1.4	19.8	45.5	34.7	100.0	3.18
6. 일과 생활의 균형	(582)	1.4	20.3	46.7	24.9	6.7	31.6	46.7	21.6	100.0	2.85
7. 개인의 발전가능성(역량, 기술 등)	(582)	4.1	39.3	39.9	12.9	3.8	16.7	39.9	43.5	100.0	3.27
8. 하는 일에 대한 사회적 평판	(582)	4.5	33.7	47.3	12.7	1.9	14.6	47.3	38.1	100.0	3.26
9. 하고 있는 일에 대한 자율성과 권한	(582)	9.3	44.5	36.6	8.9	0.7	9.6	36.6	53.8	100.0	3.53
10. 하는 일과 나의 적성·흥미 일치도	(582)	11.2	56.2	25.3	6.9	0.5	7.4	25.3	67.4	100.0	3.71
11. 하는 일에 대한 교육훈련	(582)	3.4	24.4	55.5	15.6	1.0	16.7	55.5	27.8	100.0	3.14
12. 프리랜서에 대한 전반적 만족도	(582)	3.1	33.7	48.6	13.4	1.2	14.6	48.6	36.8	100.0	3.24
13. 하는 일에 대한 전반적 만족도	(582)	5.0	41.8	46.9	5.7	0.7	6.4	46.9	46.7	100.0	3.45

6. 부당한 대우와 정책수요

1) 부당한 대우

자신의 활동분야에서 일하면서 부당한 대우 경험에 대한 설문조사 결과, 매우 다양한 형태의 부당한 대우 경험이 있는 것으로 나타났다. 계약부분에서는 ‘작업내용 변경 요구’ 49.7%, ‘부당한 지속적 수정요구’ 32.3%, ‘기간의 일방적 연장’ 30.8%, ‘계약조건 외 작업 요구’ 30.1%, ‘일방적 계약해지’ 25.9%, ‘불공정 계약조건 강요’ 20.1% 순이었다. 보수 지급과 관련해서는 ‘보수 지연 지급’ 48.5%, ‘일방적 보수 삭감’ 21.5%, ‘보수 미지급’ 21.3% ‘정산자료 미공개’ 17.0% 순이었다. 응답자 절반은 보수를 제때 받지 못하고 있으며, 21%는 떼인 경험도 있는 것으로 나타나고 있다. 저작권 부분에서는 ‘저작권 포괄적 양도 요구’ 11.7%, ‘저작권 불인정’ 11.3%, ‘2차 저작물 침해’ 4.6% 등이었다. 인권침해 부분에서는 9.1%가 ‘거래업체 임직원에 의한 폭언’을 경험한 것으로 나타났으며, ‘이용자에 의한 인권침해’ 6.4%, ‘거래업체 임직원의 성희롱과 괴롭힘’도 각각 3.6%, 3.3%로 나타나, 프리랜서로 일하면서 다양한 인권침해를 겪고 있었다.

〈표〉 부당한 대우 경험

		사례수	예	아니오	해당 없음
계약	불공정 계약조건 강요	(582)	20.1	74.4	5.5
	계약조건 외의 작업 요구	(582)	30.1	66.2	3.8
	작업내용 변경 요구	(582)	49.7	47.8	2.6
	부당한 지속적 수정 요구	(582)	32.3	63.9	3.8
	기간 일방적 연장	(582)	30.8	66.3	2.9
	일방적 계약 해지	(582)	25.9	69.6	4.5
보수 지급	보수 미지급	(582)	21.3	74.2	4.5
	보수 지연 지급	(582)	48.5	48.3	3.3
	보수 일방적 삭감	(582)	21.5	74.9	3.6
	저작권 관련 로열티 미지급	(582)	9.6	66.2	24.2
	계약종료 후 로열티 미지급	(582)	5.2	69.4	25.4
	과도한 손해배상 요구	(582)	4.3	77.8	17.9
	정산자료 미공개	(582)	17.0	68.7	14.3
저작권	저작권 불인정	(582)	11.3	69.8	18.9
	저작권 포괄적 양도 요구	(582)	11.7	69.2	19.1
	2차 저작물 침해	(582)	4.6	74.6	20.8
인권침해	거래업체 임직원 성희롱	(582)	3.6	87.8	8.6
	거래업체 임직원에 의한 성폭력	(582)	1.9	90.5	7.6
	거래업체 임직원에 의한 폭언	(582)	9.1	84.5	6.4
	거래업체 임직원에 의한 폭행	(582)	2.4	91.1	6.5
	거래업체 임직원에 의한 그 밖에 괴롭힘	(582)	3.3	90.7	6.0
	고객(이용자)에 의한 인권 침해	(582)	6.4	87.5	6.2

부당한 행위가 해당 분야에서 얼마나 자주 일어나고 있는지 설문조사한 결과, 자주 있는 편(자주 있는 편+매우 자주)만 살펴보면, 작업내용 일방적 변경 43.1%, ‘보수미지급/지연지급’ 이 41.9%,

‘기간의 일방적 연장’ 31.4%, ‘보수 일방적 삭감’ 24.4%, ‘계약의 일방적 해지’ 23.0% 등 순이었다. ‘거래업체와 이용자에 의한 인권침해’도 11.9%~16.5%가 자주 있는 편이라고 응답하여 적지 않게 발생하고 있다고 인식하고 있었다.

〈표〉 부당한 상황 발생에 대한 인식

	사례 수	① 매우 드문 일이다	② 흔하지 않는 편이다	③ 보통 수준이다	④ 자주 있는 편이다	⑤ 매우 자주 있는 일이다	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
보수 미지급/지연지급	(582)	6.2	21.8	30.1	35.4	6.5	28.0	30.1	41.9	100.0	3.14
보수 일방적 삭감	(582)	10.8	37.1	27.7	21.3	3.1	47.9	27.7	24.4	100.0	2.69
작업내용의 일방적 변경	(582)	6.2	19.6	31.1	33.7	9.5	25.8	31.1	43.1	100.0	3.21
기간의 일방적 연장	(582)	9.5	25.6	33.5	26.6	4.8	35.1	33.5	31.4	100.0	2.92
계약의 일방적 해지	(582)	17.5	33.2	26.3	18.6	4.5	50.7	26.3	23.0	100.0	2.59
거래업체 임직원의 성희롱/성폭력	(582)	31.4	38.8	17.9	9.8	2.1	70.3	17.9	11.9	100.0	2.12
거래업체 임직원의 폭언/폭행	(582)	29.4	38.7	18.7	10.7	2.6	68.0	18.7	13.2	100.0	2.18
고객(이용자)의 인권침해	(582)	26.5	39.3	17.7	12.7	3.8	65.8	17.7	16.5	100.0	2.28

하지만 이러한 다양한 부당한 행위에 대한 처리방식은 ‘개인적으로 처리한다’ 54.1%, ‘참고 견딘다’ 35.9%, ‘관련단체나 협회의 도움을 받는다’ 6.7%, ‘공적기관의 도움을 받는다’ 3.3%로 주변의 도움을 받아 처리하는 경우는 10%에 불과했다.

〈표〉 부당한 행위 발생시 처리방식

	사례수	참고 견딘다	개인적으로 처리한다	관련 단체나 협회의 도움을 받는다	공적기관의 도움을 받는다	계
전체	(582)	35.9	54.1	6.7	3.3	100.0

부당한 행위를 지원해 줄 기관의 필요성에 대해 5점 척도 기준으로 4.0으로 매우 높게 나타났지만, 이미 서울시가 문화예술분야나 프리랜서가 겪는 불공정행위에 대한 피해구제기관을 설립하고 운영중임에도 이를 알고 있거나 이용한 경험이 있는 응답자 비율은 낮았다. ‘알고 있고 이용해본 적이 있다’ 1.5%에 불과했으며, ‘알고 있지만 이용해 본 적 없다’ 35.6%, ‘알지도 못하고 이용해 본 적도 없다’ 62.9%였다. 알고 있지만 이용해 본 적이 없다는 응답자를 대상으로 이용하지 않는 이유에 대해 조사한 결과, ‘상담받을 만한 사건이 당장 없어서’가 44.4%로 가장 높기는 했지만, ‘별로 도움이 되지 않을 거라 생각해서’ 32.4%, ‘절차가 번거로워서’ 13.0% 등도 주요 이유로 꼽았다.

알지도 못하고 이용해본 적도 없는 응답자를 대상으로, 향후 서울시 프리랜서 지원기관을 이용할 의사가 있는지 조사한 결과, 71.9%가 적극적으로 이용할 것이라고 응답하여 적극적 홍보를 통해 이용률을 높일 수 있을 것으로 보인다.

〈표〉 프리랜서 지원기관 필요성

	사례수	② 필요하지 않은 편	③ 보통	④ 필요한 편	⑤ 매우 필요함	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
전체	(582)	3.8	13.1	63.7	19.4	3.8	13.1	83.2	100.0	3.99

〈표〉 서울시 프리랜서 지원기관 인식

	사례수	예, 알고 있고 이용해본 적이 있다	예, 알고 있지만 이용해 본 적은 없다	아니오, 알지도 못하고 이용해 본 적도 없다	계
전체	(582)	1.5	35.6	62.9	100.0

〈표〉 서울시 프리랜서 지원기관을 알고 있지만 이용하지 않는 이유

	사례수	상담센터 이용 절차가 번거로워서	별로 도움이 안 될 거라 생각해서	상담센터 이용하는 게 귀찮아서	예술인복지재단 등 다른 기관의 도움을 받을 수 있어서	협회, 단체, 동료의 도움을 받고 있어서	상담 받을 만한 사건이 없어서	계
전체	(207)	13.0	32.4	3.4	1.0	5.8	44.4	100.0

〈표〉 향후 서울시 프리랜서 지원기관 이용 의향

	사례수	예, 적극적으로 이용할 것이다	아니오, 별로 이용하지 않을 것이다	계
전체	(366)	71.9	28.1	100.0

2) 정책수요

(1) 교육지원 수요

프리랜서로 활동하면서 재교육이 필요한지에 대해, ‘필요한 편’ 이라는 응답이 40.4%, ‘필요하지 않은 편’ 이라는 응답이 29.2%로 필요하다는 응답이 더 높게 나왔다. 5점 척도 기준으로 3.1이었다. 영화, 만화, 게임/애니메이션/캐릭터 분야의 응답자일수록 높게 나타났다. 기술발전에 따른 현장의 변화가 빠른 산업분야이기에 재교육 필요성이 높게 나타난 것으로 보인다. 또한 재교육을 경험한 응답자일수록 재교육의 필요성도 4.0으로 평균(3.1)보다 높게 나타나고 있다.

〈표〉 재교육 필요성

		사례수	① 전혀 필요 없음	② 필요하지 않은 편	③ 보통	④ 필요한 편	⑤ 매우 필요함	평균
전체		(582)	4.6	24.6	30.4	35.1	5.3	3.12
성별	남	(251)	6.0	26.7	29.9	32.3	5.2	3.04
	녀	(331)	3.6	23.0	30.8	37.2	5.4	3.18
연령	20대 이하	(141)	6.4	22.7	31.9	33.3	5.7	3.09
	30대	(304)	3.6	25.7	29.6	35.2	5.9	3.14

	40대 이상	(137)	5.1	24.1	30.7	36.5	3.6	3.09
학력	고졸이하	(35)	5.7	17.1	22.9	48.6	5.7	3.31
	대학중퇴	(75)	1.3	30.7	33.3	29.3	5.3	3.07
	대졸 이상	(446)	5.4	23.5	29.8	35.9	5.4	3.12
	대학원 이상	(26)	0.0	34.6	42.3	19.2	3.8	2.92
주 활동분야	출판/언론	(61)	1.6	44.3	31.1	18.0	4.9	2.80
	음악	(66)	9.1	16.7	43.9	28.8	1.5	2.97
	영화	(69)	2.9	11.6	20.3	55.1	10.1	3.58
	방송	(91)	2.2	38.5	28.6	30.8	0.0	2.88
	만화	(76)	5.3	18.4	27.6	40.8	7.9	3.28
	게임/애니메이 션/캐릭터	(112)	3.6	20.5	31.3	40.2	4.5	3.21
	기타	(107)	7.5	23.4	30.8	29.9	8.4	3.08
주 활동유형	창작	(370)	5.7	21.6	27.8	38.4	6.5	3.18
	실연	(103)	1.9	26.2	42.7	23.3	5.8	3.05
	기술지원/기획	(109)	3.7	33.0	27.5	34.9	0.9	2.96
재교육 경험	예	(99)	0.0	0.0	14.1	70.7	15.2	4.01
	아니오	(483)	5.6	29.6	33.7	27.7	3.3	2.94

해당 분야에서 프리랜서로 일하면서 재교육을 받은 경험이 있는지 설문조사한 결과, 응답자의 17%가 재교육 경험이 있었으며 연령이 높을수록, 대학원 이상 학력자일수록 재교육 경험이 높았다. 분야별로는, 영화, 만화, 게임·애니메이션·캐릭터 분야에서 재교육 경험자가 많았다. 재교육을 받지 않은 응답자를 대상으로 그 이유를 조사한 결과(복수응답), ‘재교육이 필요하지 않아서’ 37.7%, ‘원하는 교육이 없어서’ 25.9%, ‘교육비가 부담되어서’ 20.5%, ‘교육기간 중 수입감소’ 14.5%, ‘교육시간의 불편함’ 13.3%, ‘교육정보가 부족해서’ 10.6% 등으로 나타났다. 필요로 하는 교육과정 개설과 비용 지원, 소득 보전이 뒷받침 된다면 본인 직무의 지식과 기술 축적을 위한 교육훈련에 참여할 여지가 있는 것으로 보인다.

〈표〉 재교육 경험

		사례수	예	아니오	계
전체		(582)	17.0	83.0	100.0
성별	남	(251)	14.3	85.7	100.0
	녀	(331)	19.0	81.0	100.0
연령	20대 이하	(141)	12.8	87.2	100.0
	30대	(304)	17.4	82.6	100.0
	40대 이상	(137)	20.4	79.6	100.0
학력	고졸이하	(35)	14.3	85.7	100.0
	대학중퇴	(75)	10.7	89.3	100.0
	대졸 이상	(446)	17.5	82.5	100.0
	대학원 이상	(26)	30.8	69.2	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	8.2	91.8	100.0
	음악	(66)	4.5	95.5	100.0
	영화	(69)	23.2	76.8	100.0
	방송	(91)	7.7	92.3	100.0
	만화	(76)	26.3	73.7	100.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(112)	30.4	69.6	100.0
	기타	(107)	13.1	86.9	100.0
주 활동유형	창작	(370)	22.7	77.3	100.0
	실연	(103)	4.9	95.1	100.0
	기술지원/기획	(109)	9.2	90.8	100.0

〈표〉 재교육 미경험자의 사유(복수응답)

	사례수	원하는 교육이 없어서	교육기간 중 수업 감소	교육비 부담	교육시간의 불편함	교육장소의 불편함	개인적 이유	교육정보에 대한 부족	재교육이 필요하지 않아서	시간이 없어서	전공학과 입학후 바로 현장에서 활동해서	
전체	(483)	25.9	14.5	20.5	13.3	2.5	5.2	10.6	37.7	0.4	0.2	
성별	남	(215)	26.5	18.1	19.1	14.4	1.4	3.3	13.0	36.3	0.0	0.0
	녀	(268)	25.4	11.6	21.6	12.3	3.4	6.7	8.6	38.8	0.7	0.4
연령	20대 이하	(123)	25.2	9.8	21.1	15.4	1.6	5.7	11.4	39.8	0.8	0.8
	30대	(251)	26.3	18.3	16.7	11.6	2.4	5.6	10.8	37.1	0.4	0.0
	40대 이상	(109)	25.7	11.0	28.4	14.7	3.7	3.7	9.2	36.7	0.0	0.0
학력	고졸이하	(30)	10.0	6.7	16.7	13.3	3.3	6.7	13.3	53.3	0.0	0.0
	대학중퇴	(67)	17.9	11.9	26.9	14.9	3.0	7.5	9.0	41.8	0.0	0.0
	대졸 이상	(368)	28.8	16.0	19.8	13.3	2.4	4.3	10.6	35.3	0.5	0.0
	대학원 이상	(18)	22.2	5.6	16.7	5.6	0.0	11.1	11.1	44.4	0.0	5.6
주 활동분야	출판/언론	(56)	32.1	12.5	12.5	19.6	5.4	5.4	14.3	42.9	0.0	0.0
	음악	(63)	36.5	4.8	20.6	11.1	0.0	4.8	9.5	34.9	0.0	0.0
	영화	(53)	18.9	26.4	30.2	11.3	0.0	5.7	11.3	26.4	0.0	0.0
	방송	(84)	21.4	14.3	17.9	14.3	4.8	6.0	9.5	41.7	0.0	0.0
	만화	(56)	23.2	12.5	28.6	10.7	5.4	3.6	7.1	42.9	3.6	0.0
	게임/애니메이션/캐릭터	(78)	28.2	10.3	11.5	14.1	2.6	2.6	15.4	38.5	0.0	0.0
	기타	(93)	22.6	20.4	24.7	11.8	0.0	7.5	7.5	35.5	0.0	1.1
주 활동유형	창작	(286)	24.8	16.4	17.8	15.4	1.7	6.3	12.6	37.8	0.7	0.0
	실연	(98)	33.7	10.2	34.7	8.2	0.0	3.1	6.1	30.6	0.0	1.0
	기술지원/기획	(99)	21.2	13.1	14.1	12.1	7.1	4.0	9.1	44.4	0.0	0.0

프리랜서가 필요로 하는 교육에 대한 수요조사 결과, ‘계약관련 교육’ 4.1, ‘저작권 관련 교육’ 4.0, ‘불공정행위 예방 및 구제 교육’ 3.9, ‘직종별 직무수행능력 향상 교육’ 3.8 순이었으며, ‘노동권익교육’, ‘세무회계 교육’, ‘프리랜서 기본역량 교육’도 3.7로 높게 나타났다. 문화예술단체, 한국예술인복지재단 등에서 관련 교육을 적극적으로 진행하고 있지만, 수요가 높은 만큼 더욱 확대 지원할 필요가 있다.

〈표〉 교육 필요성

노동권익	세무/회계	프리랜서 기본 역량	직종별 직무수행능력	저작권	계약	불공정행위	성희롱예방
3.70	3.72	3.70	3.81	3.99	4.05	3.91	3.39

(2) 공간지원 수요

프리랜서의 작업을 위해 정부와 지자체가 지원하는 공간을 사용한 경험이 있는지에 대해 설문조사한 결과, 응답자의 10.1%만 공간 사용 경험이 있었으며, 특히 영화분야 응답자는 30.4%로 다른 분야 응답자에 비해 사용 경험 비율이 매우 높게 나타난 게 특징이다. 또한 40대 이상, 대학원 이상 학력자의 지원 공간 사용 경험 비율이 높았다.

〈표〉 정부 및 지자체 지원 공간 사용 경험

		사례수	있음	없음	계
전체		(582)	10.1	89.9	100.0
성별	남	(251)	13.1	86.9	100.0
	녀	(331)	7.9	92.1	100.0
연령	20대 이하	(141)	2.1	97.9	100.0
	30대	(304)	9.9	90.1	100.0
	40대 이상	(137)	19.0	81.0	100.0
학력	고졸이하	(35)	2.9	97.1	100.0
	대학중퇴	(75)	6.7	93.3	100.0
	대졸 이상	(446)	10.5	89.5	100.0
	대학원 이상	(26)	23.1	76.9	100.0
주 활동분야	출판/언론	(61)	6.6	93.4	100.0
	음악	(66)	3.0	97.0	100.0
	영화	(69)	30.4	69.6	100.0
	방송	(91)	7.7	92.3	100.0
	만화	(76)	2.6	97.4	100.0
	게임/에니메이션/캐릭터	(112)	9.8	90.2	100.0
	기타	(107)	11.2	88.8	100.0
주 활동유형	창작	(370)	10.8	89.2	100.0
	실연	(103)	9.7	90.3	100.0
	기술지원/기획	(109)	8.3	91.7	100.0

정부와 지자체의 공간지원에 대한 인식 조사를 보면, 6개 문항 모두에서 높게 나타나고 있다. ‘공간지원의 필요성’ 4.0, ‘접근성을 고려한 여러 곳 설치’ 4.2, ‘사용비용 최소화’ 4.2, ‘프리랜서 작업 완성도 기여’ 4.1, ‘프리랜서간 상호교류 촉진’ 4.1, ‘프리랜서 모임 결성 유인’ 4.0 등이었다. 정부가 마련한 프리랜서 공간이 지원되면, 프리랜서 개인에게 도움이 되는 것은 물론 프리랜서 집단에도 도움이 될 것으로 인식하고 있었다. 개인의 작업 완성도는 물론 프리랜서간 교류와 협력, 모임 결성 등이 활발해질 것으로 기대하고 있었다.

〈표〉 정부 및 지자체 공간 지원에 대한 인식

	사례수	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않은 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT2	③ MD	④+⑤ TOP2	계	평균
공간 지원 필요성	(582)	0.3	1.5	15.3	65.1	17.7	1.9	15.3	82.8	100.0	3.98
접근성을 고려하여 여러 곳 마련	(582)	0.3	1.0	10.7	52.9	35.1	1.4	10.7	88.0	100.0	4.21
비용 최소화	(582)	0.2	0.7	15.8	47.8	35.6	0.9	15.8	83.3	100.0	4.18
프리랜서 작업완성도 기여	(582)	0.0	1.5	14.9	60.7	22.9	1.5	14.9	83.5	100.0	4.05
상호 교류 촉진	(582)	0.2	1.5	14.9	59.8	23.5	1.7	14.9	83.3	100.0	4.05
프리랜서 모임 결성 도움	(582)	0.0	1.0	12.5	68.0	18.4	1.0	12.5	86.4	100.0	4.04

(3) 상담지원 수요

교육과 공간 외에, 프리랜서가 필요로 하는 상담수요에 대한 설문조사 결과, 공간지원 수요보다는 낮지만, 모두 보통(3.0) 이상으로 나타났다. 상대적으로 금융상담(3.8), 법률상담(3.8), 노동상담(3.7) 수요가 높았으며, 심리상담 수요도 3.6으로 비교적 높게 나타났다.

〈표〉 프리랜서 상담 지원 필요성

	사례수	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않은 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
법률상담	(582)	0.0	10.0	24.6	44.7	20.8	10.0	24.6	65.5	100.0	3.76
금융상담	(582)	0.0	7.4	24.7	45.0	22.9	7.4	24.7	67.9	100.0	3.83
주거상담	(582)	0.0	13.6	42.1	31.3	13.1	13.6	42.1	44.3	100.0	3.44
노동상담	(582)	2.2	5.7	27.3	47.3	17.5	7.9	27.3	64.8	100.0	3.72
건강상담	(582)	2.1	10.1	42.6	32.5	12.7	12.2	42.6	45.2	100.0	3.44
심리상담	(582)	2.1	5.8	36.3	42.4	13.4	7.9	36.3	55.8	100.0	3.59

3) 이해대변 조직

이해대변 조직이 있는지에 대한 설문조사 결과(복수응답), ‘이해대변해 줄 조직이 없다’ 62.5%, ‘협회’ 18.2%, ‘자조모임’ 10.1%, ‘노조’ 10.0% 순으로 나타났다. 노조나 단체를 결성 가입한 응답자를 대상으로 그 이유를 조사한 결과(복수응답), ‘친목도보’ 36.4%, ‘해당분야 종사자 권익보호’ 35.0%, ‘업무의 분업과 협업’ 23.0%, ‘거래업체 부당한 행위 대응’ 22.1% 등이었다. 개인으로 일하는 프리랜서간의 권익보호와 부당행위 대응을 위해 결성한 비율이 57.1%로 가장 높았으며, 37.8%는 협업을 통한 효율적이고 효과적인 일의 수행을 위해 가입, 결성하였다고 응답하여 프리랜서 단체가 공동의 사업수행을 위해서 활용되는 측면도 큰 것으로 나타났다.

이해대변 조직의 필요성에 대해서는 5점 척도 기준 4.0점으로 매우 높았으며, 노조가 결성되면 가입할 의향이 있다는 이보다 낮은 3.4였다. 또한 노조가 아닌 프리랜서 조합을 결성할 수 있어야 한다에 대해서는 3.8이었으며, 노조 형태가 아닌 프리랜서 조합도 사업자에 대해 단체교섭권을 행사할 수 있어야 한다에 대해 3.8로 높게 나타나고 있다. 노조가 아니더라도 프리랜서 조합을 결성 하길 기대하고, 결성된 프리랜서 조합이 일정 정도 노조와 같은 권리를 행사할 수 있기를 기대하고 있었다.

〈표〉 이해대변 조직 유무(복수응답)

	사례수	노동조합이 있다	협회가 있다	자조모임이 있다	대변해 줄 조직이 없다	정당	작업을 하고 있을때 극단
전체	(582)	10.0	18.2	10.1	62.5	0.2	0.2

〈표〉 단체 결성, 가입 이유(복수응답)

	사례수	친목 도모	마케팅과 영업의 필요	업무의 분업과 협업	거래업체의 부당한 행위 대응	해당 분야 종사자 권익보호	사무실 임대료 등 경비 절감	없다
전체	(217)	36.4	15.7	23.0	22.1	35.0	4.1	0.5

〈표〉 이해대변 조직 인식

	사례수	① 전혀 아니다	② 아닌 편	③ 보통	④ 그런 편	⑤ 매우 그렇다	①+② BOT2	③ MID	④+⑤ TOP2	계	평균
이해대변 조직 필요성	(582)	0.2	1.7	17.7	59.8	20.6	1.9	17.7	80.4	100.0	3.99
노조 결성시 가입 의향	(582)	2.6	14.4	33.2	37.5	12.4	17.0	33.2	49.8	100.0	3.43
노조 아닌 프리랜서 조합 결성	(582)	0.5	1.7	29.2	53.3	15.3	2.2	29.2	68.6	100.0	3.81
프리랜서 조합의 단체교섭권 행사	(582)	0.2	4.5	24.9	56.5	13.9	4.6	24.9	70.4	100.0	3.80

5. 소결

설문조사 결과 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서의 노동실태를 요약하고, 주요한 시사점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 정기적 실태조사의 필요성이다. 프리랜서는 활동분야, 직업, 숙련수준 등에 따라 작업량, 보수, 노동시간 등에 큰 차이가 있다. 같은 활동분야라고 하더라도 직업에 따라 차이가 있으며, 같은 직업이라 하더라도 개인이 보유한 기술과 전문성에 따라 큰 편차가 있다. 전반적인 실태조사에 따른 모든 프리랜서가 필요로 하는 공통의 정책수요를 발굴하는 것과 함께, 특정 분야 및 직업에 대한 노동실태를 정기적으로 확인하여 각 분야별 맞춤형 정책수요를 제시할 필요가 있다.

둘째, 프리랜서의 안정적 생활 지원이 중요하다. 이번 설문조사에서 응답자의 77.1%는 1개월 이상 수입 없이 생활하고 있으며, 수입이 없는 달이 응답자의 연간 평균 수입 없는 달 수는 3개월이었다. 특히 3개월 이상 수입없이 생활하는 응답자가 전체의 51.2%로 절반 이상이었으며, 소득이 낮은 1천만원 미만 소득자의 소득이 없는 달이 거의 5개월에 육박했다. 또한 연 평균 소득은 2,657만원으로 각종 비용을 제외할 경우, 월 평균 소득은 200만원 내외일 것으로 보인다. 낮은 소득으로 인해 부업하는 비율이 15.5%였으며, 1천만원 미만 소득자는 40.7%가 부업을 하고 있었다. 자신의 활동과 관련이 있는 분야에서 부업을 하는 경우도 있지만, 응답자의 상당수는 카페나 편의점, 식당 등에서의 아르바이트나 대리운전, 배달, 일용직 형태의 부업이 45.1%였다. 파트타임이나 시간제 형태의 부업 비율이 56%로 매우 높았다. 이러한 점을 고려하면 문화예술, 콘텐츠 분야의 프리랜서의 안정적 생활을 위한 지원방안이 마련될 필요가 있다.

셋째, 직업훈련 필요성이다. 문화예술, 콘텐츠 분야 종사자의 상당수는 정규교육 과정 외 별도의 교육 경험이 45.5%로 높게 나타나고 있으며, 재교육 필요성에 대해서도 5점 척도 기준 3.1로 보통(3.0) 이상이었다. 특히 재교육 경험이 있는 응답자가 그렇지 않은 응답자보다 재교육의 효과와 필요성을 더 크게 느끼고 있었다. 재교육 경험이 없는 응답자도 교육기간 중 수입 감소나 교육비 부담, 원하는 교육의 부재 등을 이유로 재교육을 받지 못했다고 응답하여 이 부분에 대한 보완을 통해 직업훈련이 가능토록 할 필요가 있다. 영화산업처럼 직업훈련 실시에 필요한 재정적 지원과 합

계 직업훈련에 참여한 프리랜서에게는 직업훈련수당을 지급함으로써 비용과 소득감소를 이유로 재교육훈련을 받지 못하는 프리랜서를 지원하는 방안을 마련할 필요가 있다.

넷째, 직업훈련 외의 다양한 교육 프로그램 제공도 활성화할 필요가 있다. 이번 설문조사에서 노동권의 교육, 세무회계 교육, 프리랜서 기본역량 교육, 저작권 교육, 계약 관련 교육, 불공정행위 관련 교육, 성희롱 예방 교육 등의 필요성을 확인한 결과, 5점 척도로 3.4~4.1로 높게 나타났다. 한국예술인복지재단과 관련 당사자 조직 등에서 필요한 교육을 진행하고 있지만, 서울시의 재정적 지원을 통해 보다 많은 프리랜서들이 필요한 교육을 수강할 수 있도록 할 필요가 있다.

다섯째, 표준계약서 보급 확대와 최저보수기준 마련이 필요하다. 이번 조사에서 표준계약서에 대한 인지율은 71.5%로 높게 나타나고 있지만, 사용률은 31.8%로 낮게 나타나고 있다. 그리고 표준계약서의 보급과 활용 필요성도 5점 척도 기준 4.0으로 높게 나타났다. 이에 서울시 차원에서 우선적으로 프리랜서와 계약시 표준계약서를 작성토록 의무화하고, 민간부문에 확산되도록 홍보하고 권장할 필요가 있다. 또한 프리랜서로서 가장 어려운 점으로 50.5%가 낮은 작업단가를 꼽았다. 작업 수준과 양에 따른 적절한 보수 지급이 필요하다는 것이다. 그래서 먼저 서울시의 프리랜서 활용실태와 보수 등 계약 현황을 파악함으로써 프리랜서 작업별 최저보수기준을 검토할 필요가 있다.

여섯째, 서울시 공정거래지원센터 홍보 및 강화 필요성이다. 서울시는 문화예술 및 프리랜서 지원을 위해 눈물그만상담센터를 설치하여 민생침해 10대 분야 중 하나로 문화예술, 프리랜서의 불공정행위 고충 상담과 피해구제를 지원하고 있다. 이번 조사에서도 문화예술, 콘텐츠 분야 프리랜서는 다양한 부당한 대우를 경험하고 있지만, 개인적으로 처리하거나 참고 견디는 등의 방식으로 대응하고 있었다. 서울시의 프리랜서 지원기관에 대해 알지 못하는 비율이 62.9%로 상당수의 프리랜서가 잘 모르고 있지만, 알게 된다면 적극적으로 이용할 의사가 있는 응답 비율이 71.9%로 높게 나타나 적극적으로 홍보할 필요가 있다. 또한 계약서 및 불공정피해 법률상담과 함께 세무, 노무 등 프리랜서 상담 수요가 높은 분야도 확대할 필요가 있다.

서울지역 문화예술콘텐츠 분야 프리랜서 노동자 면접조사 분석결과

이주환 (한국노동사회연구소 연구위원)

제1절 들어가며

프리랜서 노동자란 일정한 소속이 없이 노동법상 근로계약이 아닌 민법상 도급계약이나 위임계약 등을 맺고, 자신이 보유한 특수한 지식과 기술에 기초하여 결과물을 만들어내는 일을 하는 사람들이다. 프리랜서는 근로자와 마찬가지로 개인의 노동력을 기초로 결과물을 생산하고 그 대가로서 보수를 지급받지만, 근로자와 달리 보수를 제공하는 계약 상대방에게 전속되어 지휘·명령을 받지 않는다. 그러한 이유로 인해 근로기준법은 이들을 적용 대상에서 배제한다. 동시에 프리랜서 노동자들은 대부분 자신의 개인적인 역량을 상당한 시간 동안 투입하여야 계약 상대방이 원하는 결과물을 제공할 수 있는 조건에 있다. 때문에 사업경영과 관련된 경험이 부족하고, (개인)사업자에게 적용되는 제도적 규제를 잘 알지 못하거나 적절하게 활용하지 못하는 경우가 많다. 요컨대 상당수의 프리랜서 노동자들은 법제도적 틀의 틈새 혹은 사각지대에 존재하며, 사회적 위험의 충격을 막기 위해 필요한 법제도적 보호를 적절하게 적용받지 못할 가능성이 상대적으로 높은 편이다.

최근 경제구조와 노동시장 관행이 변화하면서 프리랜서로 분류될 수 있는 노동자들이 규모가 지속적으로 증가하고 있다. 특히 서울 같은 대도시에는 문화·예술·콘텐츠 분야 등 이른바 창조산업(creative industries)에 속하는 프리랜서 노동자들이 집중하고 있다. 이들은 시민들의 풍요로운 정신적 삶과 사회적 인식의 발전을 위한 역할을 하고 있는 바, 그 생태계의 육성 및 관리에는 공공부문의 책임도 일부 있다 할 것이다. 그런 한편, 앞에서 언급했듯 근로자와 사업자의 경계선에 있는 이들에 대한 법제도적 보호 장치는 여전히 미비한 실정이다. 이 글에서는 서울지역의 문화·예술·콘텐츠 분야 프리랜서 노동자들의 초점집단면접조사 내용에 대한 질적 내용 분석에 기초하여, 이러한 문제 상황에 대한 당사자들의 집합적 인식을 재구성해 제시할 것이다. 이를 바탕으로 상당수 프리랜서 노동자들을 문제 상황으로 밀어 넣고 있는 맥락과 조건, 그리고 메커니즘에 대한 이해를 심화하고, 서울특별시가 지방자치단체 수준에서 프리랜서 노동자들의 보호를 위해 취할 수 있는 정책의 방향을 모색하는 데 기여할 것이다.

이 글의 구성은 다음과 같다. 제2절에서는 면접조사의 대상과 내용, 그리고 분석의 방법과 절차에 대해서 기술한다. 제3절에서는 면접조사 자료를 분석한 결과를 제시한다. 먼저, 프리랜서 노동의 기본적인 특징을 살펴보고, 다음으로, 그러한 특징으로 인해 발생하는 문제 상황들의 맥락과 메커니즘 등을 명료화할 것이다. 마지막으로, 프리랜서 노동자들이 문제 상황을 개선하기 위해 필요하다고 인식하는 정책 개선 방향과 과제들을 제시할 것이다. 제4절 소결에서는 앞에서 제시된 내용을 요약하고, 그것이 정책적으로 함의하는 바를 검토할 것이다. 이 글에서 제시하는 서울지역 문화·예술·콘텐츠 분야 프리랜서 노동자들의 인식세계에 대한 분석 결과는 서울시 등이 보다 적합하고 효과적인 프리랜서 노동자 보호 정책을 보다 발전시켜 나가는 데 있어 준거점 중의 하나로

활용될 수 있을 것이다.

제2절 조사 내용과 분석 절차

1. 조사 대상과 내용

이 글에서는 서울지역에서 거주하면서 활동하고 있는 문화·예술·컨텐츠 분야 프리랜서 노동자들, 그리고 그러한 노동자들의 이해관계를 대표하기 위해 만들어진 조직의 활동가들에 대한 초점집단면접조사를 통해 획득된 자료를 질적 내용 분석으로 재구성한 결과를 제시한다. 초점집단면접조사는 2019년 5월28일부터 8월 12일까지 총 4회 진행됐으며, 매회 3~4명씩 모두 13명의 대상자들이(여성 7명, 남성 6명) 참여했다. 프리랜서 이해대변 조직의 활동가는 대부분 그 자신이 프리랜서이기도 했다. 면접조사는 매회 약 2시간에서 2시간 30분가량 진행됐고, 3회는 서울노동권익센터의 회의실에서 1회는 성미산마을회관 교육장에서 실시됐다. 면접조사 대상자들은 서울노동권익센터의 네트워크를 통해 프리랜서 이해대변 조직 활동가들을 처음 모집한 이후, 그들과 연구진의 관계망을 따라 눈덩이표집(snowball sampling)을 통해 확대해 갔다. 대상자를 선택할 때는 가능한 문화·예술·컨텐츠 분야의 다양한 업종의 프리랜서 노동자들을 포괄하고자 의도하였다. 초점집단면접조사의 개요는 다음 <표>와 같다.

<표> 서울지역 문화·예술·컨텐츠 분야 프리랜서 노동자 초점집단면접조사 개요

구분	면접 날짜	성별 구성	조사 대상자	비고
1집단	2019년 5월28일	여성 2명, 남성 1명	음악가(전통음악), 협동조합 실무자, 홍보컨텐츠 제작자	대상자들이 프리랜서 대변 조직 활동가 겸임
2집단	2019년 6월13일	여성 1명, 남성 2명	경영기획자, 출판편집자, 비영리단체 활동가	대상자들이 프리랜서 대변 조직 활동가 겸임
3집단	2019년 8월2일	여성 2명, 남성 1명	방송연기자, 음악가(대중음악), 웹툰작가	-
4집단	2019년 8월13일	여성 2명, 남성 2명	시각예술가, 북디자이너, 영화촬영감독, 극작가	-

면접조사에 응한 프리랜서 노동자들과 활동가들은 프리랜서 노동현장에 대한 심층적인 지식을 체화하고 있으며, 이에 따라 자신들이 겪고 있는 문제 상황의 원인과 결과, 조건과 맥락, 그리고 개선 방향과 과제 등에 대해서 풍부한 의견을 제공할 수 있는 ‘현장 특수적 전문가’로서 간주되었다. 면접조사는 기존 연구와 실태조사 자료 등에 기초하여, 주로 거래관계와 노동과정, 사회적 안전망 등의 주제에 초점을 두고 작성된 반구조화된 질문지(semi-structured questionnaires)를 기초로 진행됐다. 연구자가 질문을 하고 대상자들이 돌아가며 응답하는 방식으로 시작하되, 다양한 의견이 제시될 수 있도록 사이사이 대상자들의 상호 질문과 토의를 유도하는 등 상대적으로 개방적으로 진행됐다. 면접조사의 내용은 대상자들의 허락을 얻고 모두 녹음되었고, 사후에 필사하여 녹취록을 작성했다. 면접조사 질문의 핵심 내용은 다음의 <표>와 같다.

〈표〉 프리랜서 노동자 초점집단면접조사 질문의 핵심 내용

구분	내용
○ 기본사항	본인을 간단하게 소개해주세요. 이름, 나이, 가족관계 등은 어떻게 되십니까?
○ 직업경력	프리랜서로 일하기 전에는 어떠한 일자리들을 경험하셨습니다? 프리랜서는 언제부터 어떤 상황을 계기로 시작하시게 됐습니까? 프리랜서로 일하게 된 데는 영향을 미친 주관적 요인은 무엇입니까?
○ 노동과정	하루 일을 시작해서 마무리할 때까지 주로 어떻게 보내세요? 전형적인 날의 노동과정을 예로 들어서 말씀해주세요. 앞에서 말씀해주신 전형적인 노동과정은 주기적으로 반복되나요? 일주일 단위로 봤을 때, 그리고 한 달 단위로 봤을 때 조금씩 바뀌는 부분은 없나요? : 유사한 일을 하는 다른 프리랜서 / 근로자와 비교
○ 사회적 위험 및 안전망	4대 보험에는 어떤 방식으로 가입하고 계십니까? 4대 보험 이외에 사회적 위험으로부터 보호받기 위한 안전망에 적용을 받고 있다면 어떤 것들이 있습니까? : 기업이나 재단, 상조회 등의 지원 / 종합보험 등 프리랜서로서 4대 보험, 그 외 지원제도, 보험 등에 대해서 각각 어떻게 평가하십니까? 개인의 일과 삶의 균형이라는 측면에서 프리랜서로 일하는 것의 장점과 단점을 꼽는다면 어떻게 말할 수 있을까요? 프리랜서로서 자신의 미래의 삶에 대해서 어떠한 생각을 갖고 있습니까?
○ 계약관계	프리랜서로서 당신은 주로 누구와 어떤 방식으로 계약을 맺고 일을 합니까? : 에이전시 / 사업고용협동조합 등 동업자단체 / 구두 계약 프리랜서로서 당신이 맺은 계약의 내용은 상호 잘 준수되는 편입니까? 계약관계에서 에이전시나 ‘갑’으로부터 차별이나 불평등, 불공정 등한 상황을 경험한 적이 있다면 소개해주시고. 그러한 문제가 발생하면 주로 어떠한 방식으로 해결을 시도하십니까? : 공정거래위원회-공정관리국 / 법원 소송 / 사적인 관계 당신은 개인사업자등록을 했습니까? 개인사업자등록을 하기 전과 하고 난 후 계약관계에서 가장 크게 달라진 점은 무엇입니까?
○ 애로 및 소망 사항	프리랜서로서의 현재의 삶에 대해서 얼마나 만족하십니까? 프리랜서의 권익이 보호되기 위해서는 어떠한 개선 과정이 필요하다고 생각하십니까? : 산업 차원 / 중앙-지방정부 차원 / 프리랜서 당사자
○ 기타	연구진에게 마지막으로 하고 싶은 말씀이 있다면 해주십시오.

2 분석의 방법과 절차

면접조사를 통해 획득된 프리랜서 노동자들의 녹취록은 ‘질적 내용 분석(qualitative content analysis)’ 방법을 통해 분석됐다. 질적 내용 분석이란 다양한 출처를 통해 획득된 자료들로부터 종합적이고 타당한 추론을 이끌어내기 위해 오랫동안 사용되어 온 사회과학의 질적 연구방법 중 하나다(Weber 1985; 글래저·라우넬 2012; 최성호·정정훈·정상원 2016 등). 질적 내용 분석의 세부적인 절차는 학자 집단에 따라 다양하게 발전했다(최성호·정정훈·정상원 2016). 여기에서는 ‘주제별 코딩(thematic coding)’ 절차에 기초하여 분석을 진행했다. 주제별 코딩이란 수집된 자료에 대해서 지식을 가진 연구자의 해석을 통해 자료의 의미를 밝혀내고, 이러한 의미들을 보다 상위 개념으로 범주화 및 추상화하는 과정을 거쳐 의미들을 가로지르는 핵심적인 주제들을 중심으로 자료를 재구성하고 이론적, 실천적 함의를 이끌어내는 작업이다(김진우 2012). 질적 자료로부터 발견된 의미를 ‘코드(code)’라 칭하고, 이를 발견하고 보다 상위 개념으로 묶고 추상화해 나가는 행

위를 ‘코딩(coding)’ 이라 한다.

구체적인 분석 절차는 다음과 같았다. 먼저, 연구자는 프리랜서 노동자들의 면접조사 녹취록을 개방적으로 읽고 해석해 나가면서, 연구 주제와 관련된 아이디어들을 모두 찾아내고자 시도하였다. 즉, 녹취록을 집중하여 천천히 읽으면서, 연구 질문들과 관련된다고 생각되는 이슈들, 그와 관련해서 자유롭게 떠오르는 생각들을 놓치지 않고 메모하였다. 다음으로, 면접조사 녹취록을 한 줄 한 줄 다시 읽으면서, 녹취록의 한 문장 또는 한 문단이 의미하는 바에 대해 각각 이름을 붙이는 코딩(coding) 작업을 실시했다. 이후 이러한 코딩 작업을 통해 획득된 구체적인 의미 코드(code)들을 유사한 것들끼리 무리를 만들고 점진적으로 통합하는 범주화 및 추상화 단계를 진행했다. 마지막으로, 최종적으로 획득된 추상적 개념들을 상호 연결 짓는 가설들을 창안하고, 다양한 2차 자료를 통해 그 가설들의 타당성을 검토했다. 제3절에서는 이런 과정을 거쳐 도출된 분석결과를 제시한다.

제3절 분석결과: 프리랜서 노동자들의 문제 진단과 대안 모색

1. 프리랜서 노동의 기본 특징

프리랜서는 일반적으로 “일정한 소속이 없이 자유 계약으로 일하는 사람”¹⁾으로 칭해지며, 근로계약의 사용종속관계에 따라 일하는 근로자에 비해 상대적으로 ‘자유재량(discretion)’을 누리는 것으로 인식된다. 그런 한편으로, 프리랜서의 자유재량은 이미 확립된 특정한 관행과 규칙, 제도 등의 구속을 받는다. 면접조사를 분석한 결과 프리랜서 노동자들에게는 다음과 같은 기본 특징들이 공통적으로 적용되고 있는 것으로 나타났다.

첫째, 프리랜서 노동자들은 상대적으로 특수한 숙련에 기초하여 결과물을 생산한다. 이를테면 대부분의 프리랜서 노동자들은 기업이나 조직이 일상적으로 필요로 하는 ‘일반 분야 숙련 인력(generalist)’이 아니라, 특정한 시기나 비정기적인 활동을 진행할 때 필요로 하는 ‘특수 분야 숙련 인력(specialist)’이다. 둘째, 일반적으로 프리랜서들이 일하는 방식은 기간이 정해진 프로젝트를 혼자서 혹은 소수의 동료들과 협업을 통해 완수하는 것이다. 그리고 프리랜서들의 보수는 결과물을 만들어내기 위해 투여한 시간보다는 완성된 결과물의 질을 기준으로 결정되는 경우가 많다. 그러나 구체적인 지급 방식은 다양하며, 결과물을 통해 형성되는 미래 수익의 일부분을 지급받는 소수의 경우도 있다. 셋째, 프리랜서 노동의 거래관계는 노동법상의 근로계약이 아닌 민법상의 도급계약이나 위임계약 등을 통해 보증되며, 에이전시 구조 혹은 다단계 하도급 구조에 기초하여 관리된다. 협업을 통해 결과물을 생산할 때는 하도급 구조를 적용받는 경우가, 단독으로 결과물을 생산할 때는 에이전시 구조를 적용받는 경우가 상대적으로 많다. 때로는 협동조합이나 노동조합, 각종 협회 등의 프리랜서 조직이 에이전시나 하도급 구조를 대체하는 경우도 있다. 이상의 기본적인 특징들은 개별 프리랜서 혹은 특정한 업종이 처해 있는 현실의 조건과 맥락에 다양하게 얽혀있다. 면접조사

1) 표준국어대사전, <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/e42bb39cdf3e44b2a980403255db736f>, 2019년 11월 검색.

에 응한 프리랜서들의 목소리로 제시하면 다음과 같다.

1) 특수한 기술과 지식을 보유한 숙련인력

‘자신의 책임 아래 결과물을 만들어내는 특수 분야 숙련인력’이라는 경제구조 내의 위치는 프리랜서 노동자 정체성의 심층적인 근간을 형성한다. 프리랜서 노동자로 인정받기 위해서는 동료들과 구매자들, 즉 시장으로부터 해당 분야에서 요구하는 직업적인 지식과 기술의 일정 수준을 갖추고 있다고 인정을 받아야 한다. 당사자들도 이를 중요시 한다. 여기서 말하는 프리랜서 노동자의 ‘직업능력’이란 정규 교육과정의 전공 학습이나 해당 분야의 별도 교육 프로그램을 통해 습득된 관련 분야에 대한 지식과 기술, 그리고 일정 기간의 현장훈련을 통해 체화된 ‘고용가능성 기술(employ-ability skill)’²⁾의 종합적인 구성물이다. 요컨대 프리랜서로서 시장에서 영향력을 확대해나가기 위해서는 구매자가 필요로 하는 결과물을 생산할 수 있는 능력뿐만 아니라, 그것을 적절하게 영업할 수 있는 능력, 기술이나 사회의 변화에 맞출 수 있도록 지속적으로 자기 주도적 학습을 추진하는 능력 등이 요구된다. 그런 직업능력을 통해 수익을 창출할 수 있을 때 프리랜서로서 인정된다.

저희 같은 경우는 두 가지 루트[=해당 분야의 프리랜서로 인정받는 경로]가 있는데, 예를 들면 독립영화판이란 영화학교를 다니면서 돈 안 되는 작업을 쪽 하다가 우연치 않게 그 감독이 데뷔할 때 같이 하는 경우. 또 하나는 영화현장에서 처음부터 짐부터 드는 걸로 시작해서 단계, 단계 올라가서…… 저희가 직급이 있거든요, 처음에 가면 ‘4조수’부터 시작해서 ‘1조수’까지 올라가는데…… 몇 작품을 하면은 한 단계씩 올라갈 수가 있어요. 그렇게 올라가서 마지막에 제1조수가 되어서 열심히 하다가 제작사나 감독의 눈에 띄어서 데뷔하는 경우가 있고……. 이런 과정을 거치는 사람 중에서도 대략 3분의 1은 데뷔를 못 합니다.

그런 한편으로, 본인의 의지와 상관없이 내부 노동시장의 근로자에서 외부 노동시장의 프리랜서로 ‘밀려나는’ 경우도 존재한다. 오늘날 한국의 일부 기업들은 내부 노동시장의 근로계약관계를 맺고 있는 특정 분야 숙련 노동자들 중 일부를 리스크 관리를 위해 적극적으로 외부화하고 있다. 그런 경향의 대상이 되는 것은 주로 출판편집이나 디자인 등 단독으로 작업이 가능한 분야에서 일하며, 임신과 출산, 육아 등으로 인해 지속적인 장시간 노동을 감당하기 어려운 여성 노동자들이다. 한국의 상당수 기업들은 거래비용 내지는 관리비용을 최소화하기 위해 산업화 시기부터 장시간노동체계를 구축해왔는데, 최근에는 여기서 더 나아가 과거에는 내부 노동시장을 통해 관리했던 숙련인력 중 일부를 외부화하고 있는 것이다.

2) 고용가능성(employability)은 인도의 학자이자 교육자인 Sumantra Ghoshal가 발전시킨 경영철학 개념이다. 이는 고용과 시장의 성과는, 단지 경영진의 지혜만이 아니라, 모든 노동자들의 주도성, 창의력, 역량 등으로부터 도출된다는 전제에서 출발한다. 이 경영철학에 따르면, 고용주는 직원들의 전문성 신장을 촉진할 수 있는 경영환경을 조성해야 할 책임이 있으며, 노동자들은 불확실성이 지배하고 끊임없이 변화하는 환경에 대응하여 학습과 자기개발을 지속해야 한다. 개인의 고용가능성을 증대시키는 요소로는 지식과 기술, 태도 등 개인의 자질과 더불어, 자신을 표현하는 능력, 자신의 자질을 적합하게 활용하는 능력 등이 제기된다. 고용가능성은 프리랜서 노동자들에게만 적용되는 것은 아니지만, 일반적인 근로자에 비해 프리랜서 노동자들에게 상대적으로 더욱 직접적으로 요구되는 요소인 것으로 보인다.

이 바닥에서 적어도 10년은 해야지 혼자 일을 따서 할 수 있는 능력이 되는 건데…… 저는 그때 어쩔 수 없이 그렇게 됐던[=프리랜서로 독립했던] 거거든요. …… 출판 같은 경우는 디자이너들이 그래서 독립을 안 해요. 그냥 차라리 적은 금액으로라도 출판사에 붙어 있어요. …… 교육이, 재교육이 이루어지는 게 있어야 하는데 소모만 되고 충전이 안 되니까. 저 도 항상 그게 있거든요.

홍보대행사에서 굉장히 적은 월급을 주면서 쥐어짜는 구조가 너무 심하거든요. …… 건강이 나빠져서 퇴사를 하는 경우도 많고. …… 어차피 이렇게 쥐어짜질 거 그냥 나 혼자 나와서 대행을 하는 게 낫지 않을까 라고 해서 [프리랜서를] 하는 경우도 있고요. …… 야근도 너무 많고 노동 강도가 굉장히 강해서 아이를 낳고 나면 이 회사를 다닐 수가 없는 거예요. 다시 돌아갈 수가 없는 거예요. 이쪽에 육아휴직제도가 그렇게 잘 되어있는 것도 아니고. …… 애가 조금 크고 나니까 돈도 좀 더 벌어야 하겠고, 그런데 다시 홍보대행사에서, 진짜 나인 투 나인으로 일할 순 없고……. 그래서 프리랜서로 일하게 되는 기혼 여성들이 있는 것 같아요.

한편, 사회적으로 희소한 지식과 기술, 혹은 자신의 ‘실력’에 기초하여 노동과 생계를 꾸려간다는 점은 프리랜서 노동자들이 느끼는 만족감과 불안감의 근원이기도 하다. 대부분의 프리랜서들은 기본적으로 ‘실력주의’의 신봉자들이다. 즉, 자기 분야에서 개인의 실력이 궁극적으로 시장에서 가치 인정으로 이어진다고 믿는다. 프리랜서로 생계를 이어간다는 것은 실력이 있다는 뜻이라고 생각한다. 그래서 실력 이외의 것들, 예컨대 연출 등이 거래에 개입할 때 분노한다. 동시에 일부 프리랜서들은 다양한 요소들로 인해 발생하는 시장의 교란 상황을 자신의 실력에 대한 의심으로 치환하는 경향을 갖게 되기도 한다. 이는 상당수 프리랜서가 공유하는 심리적인 고립감 혹은 인간관계 단절의 원인 중 하나가 된다.

[프리랜서 통역가가 되는 것은] 통번역 대학원이 있으니까. 졸업 했다, 안 했다고 딱 나눠지니까. 졸업하지 못한 사람은 통역시장에 거의 진입이 불가능한…… 번역은 좀 애매해요. …… 공식 단가는 있지만…… 고객이 [협동조합 소속의 특정] 번역가를 지정했을 경우에는, 나는 저 사람한테 번역을 맡기고 싶다고 하면 가격이 좀 더 있습니다. …… [가격 차이를 결정하는 요소는] 실력입니다. 저희는 명확하게 실력…… 실력은 고객이 판단하죠. …… [고객이 판단하는 내용이] 대부분 맞습니다.

제가 음악을 어렸을 때부터 했으니까. 되게 길게…… 도제 시스템이고 선생님 말이 무조건 법이고…… 누구누구 선생님한테 배워야 더 좋은데 가서 큰 상을 탈 수 있고, 실력보다는. 좀 그런 것들에 대한 불만이 계속 쌓여있었고…… 연주활동을 해야 하는데 이것들이 전부 학연이나 지연이나 그런 것들로 연결되어 있고…… 선생님 아래에 있어야 뭐라도 먹고 살수 있다는 걸 절실하게 깨달으면서…… 아이를 낳고 보니까 이게 정말 할 수 있는 일이 더 작아지는 거예요. …… 일할 수 있는 시간도 적고, 애기 엄마라서 사실 고용해주는 데도 별로 없어요.

[이유 없이 불안해하다가] 결국은 항상 마침표를 찍는 건 내가 실력이 부족하고 내가 뭔가가 인간관계에서…… 내가 그때 그 사람한테 말 한마디라도 잘 할 걸, 그럼 밉보이지 않았을 텐데, 결국은 내 부족함을 자꾸 되짚게 되는 방향들이 오는 게 더 괴롭더라고요. …… 예전에는 내가 경력이 짧아서, 어리니까 했는데 이제 마흔이 넘어가서 부터는 내 이름과 내 나이에 책임져야 할 만한 결과물들을 만들어야 되는 거예요. …… 저랑 일할 때 이만큼만이라도 괜찮아, 라고 했던 사람들 [입장에서]…… 더 감각 있고 말 잘 듣는 친구들 일 시키는 게 일하기가 수월하거든요.

2) 재량껏 프로젝트를 수행하고 그 결과를 기준으로 보수를 받음

기업이나 기관이 내세우는 보편적인 임무와 목표, 그리고 전망 등에 대한 동의를 기초로 ‘장기 고용(employment)’ 이 되는 정규직 노동자들과 달리, 프리랜서 노동자들은 기업이나 기관이 특정한 상황과 시기에 필요로 하는 특수한 사업들을 완수하기 위해 ‘단기 고용(hiring)’ 이 된다. 이를테면 프리랜서 노동자들은 그들의 거래 상대방 혹은 사용자가 요구하는 성과 목표를 일정 기간 내에 만들기 위한 세부적인 사업계획, 즉 프로젝트(project)에 기초하여 일한다. 프리랜서 노동자들의 사용자가 요구하는 것은 프로젝트의 결과물이기 때문에, 프리랜서 노동자들은 일반적인 근로자들에 비해 일을 진행하는 과정에서 상대적으로 큰 자유재량을 갖게 된다. 요컨대 프리랜서 노동자들은 사용자의 지휘와 명령이 아니라, 자신이 보유한 특수한 지식과 기술에 기초한 자유재량에 따라, 혼자서 혹은 소수의 동료들과 협업하여 프로젝트의 목표를 완수하기 위해 일한다. 그리고 이러한 관행과 규칙에 기초하여 보수를 지급받는다.

말하자면 프리랜서 노동자들이 지급받는 보수는 사용자 혹은 거래 상대방이 요구하는 프로젝트의 완수를 전제로 하는 것이다. 그래서 상대적으로 단기간 진행되는 프로젝트의 경우에는 프로젝트가 완료되고 결과물이 제출된 후에 비로소 지급이 되는 경향이 있다. 상대적으로 기간이 긴 프로젝트의 경우에는 보다 다양한 방식으로 보수가 지급된다. 계약 기간 동안 분할해서 약정된 금액을 지급하기도 하고, 프로젝트를 진행되는 과정에서 수행되는 개별 행위들에 대해서 지급이 되는 경우도 있다. 드물게는 프로젝트의 결과물을 통해 발생하는 수익에 대해 일정부분을 분배받기도 한다. 방식들이 뒤섞여 있는 경우도 있다. 일반화할 수는 없지만, 면접조사에 응한 프리랜서 노동자들의 다수는 프로젝트가 진행되는 과정에서 일정 금액이 안정적으로 지급되는 것이 더 좋다고 응답했다. 또한 프리랜서 노동자들이 결과물을 생산하기 위해 투입한 ‘노동시간’의 양은 보수 지급 기준으로 고려되지 않는 경향에 대해서 불만을 표했다. 그런 한편으로, 구매자의 요구가 아니라 전적으로 작가의 자유재량에 따라 프로젝트의 결과물을 생산하며, 그렇게 만들어진 작품에 대한 거래가 활발하지 않은 ‘순수예술’의 분야에서는 보수를 지급받는 경우 자체가 상대적으로 매우 적다는 응답도 제기됐다.

오프라인으로 회의를 하는 것도 굉장히 시간이 소요되고 노동의 관점으로 봐야 되는 데……. 예를 들어 [계약서상에] 단서를 하나 더 다는 거예요. ‘필요 시 상시로 회의를 할 수 있음.’ 이런 식으로 어떻게든, 유연하게…… 언제든 널 부를 수 있다는 조항을 보통 넣는 경우가 많이 있더라고요. …… 보통 고용된 직장인은, 이 사람 ‘시간’을 사는 개념이잖아요,

몇 시부터 몇 시까지 일을 한다. 근데 프리랜서에게 돈을 주는 경우는 ‘결과’를 산다고 생각을 하는 것 같아요. …… 그 프로젝트에 얼마만큼 시간이 소요되고 이런 것에 대해서… 이렇게 하면 시간이 더 소요되니까 돈을 더 주셔야 합니다, 라는 개념을 이해를 못하시는 거죠.

[웹툰 분야에서 사용되고 있는 미니멈개런티(Minimum Guarantee) 방식은] [예상되는 최소] 수익을 먼저 [구매자 혹은 플랫폼이 프리랜서에게] 입금을 해줄 테니까 [수익이 발생하면] 이걸 갚아라 하는 개념인데요. …… 내가 일을 하고 원고를 보냈는데 여기에 대한 대가가 없는 거 아닌가? 콘텐츠를 제공했는데 왜 콘텐츠 사용에 대한 대가 자체가 아예 없이 이거를 앞으로 장래에 생길지도 모르는 수익을 주니까 이걸 갚아라 라는 식으로 말하는 지 이해가 잘 안 됐었어요. 근데 저도 막상 데뷔할 때는 그런 계약서를 받았고, 그때는 데뷔를 하고 싶은 마음이 크니까 감내하고 사인을 했죠.

포털사이트들은 웹툰 보수가 [미니멈개런티가 아니라 완성된 원고에 대해서 보수를 지급하는] 원고료제도입니다. 원고료가 높은 건 아니지만 [수익에 따라 불확정적으로 배분되는] 미니멈개런티가 아니라 [작품에 대해 일정하게 지급되는] 원고료고. …… 거기에 더해서 유료 수익이라든지 광고 수익 같은 게 일정 분배가 되는 거고. 그래서 [웹툰 작가들이] 다들 포털을 가고 싶어 하고요.

[순수예술 작업은] 분명히 노동이긴 한데 대가[=정해진 보수]가 없는 노동…… 출판일을 하든, 촬영을 하든, 노동을 하는 것에 대한 인정[=일정한 금전적 보상]이 있는데…… 예술작업이라고 하는 거는 노는 걸로 보는…… [주변 사람들이] 저 사람은 놀고 있구나(웃음). 뭘 만들어도 그것은 그냥 놀았다고 생각하지 노동했다고 아무도 봐주지 않죠, 사회에서. …… 특별한 경우를 빼면 작품이 팔린 소수만이 약간의 보상을 받는 거고. …… [예술가들] 대부분은 뭐 근로를 했다는 증거 자체를 잡을 수 없는 거죠.

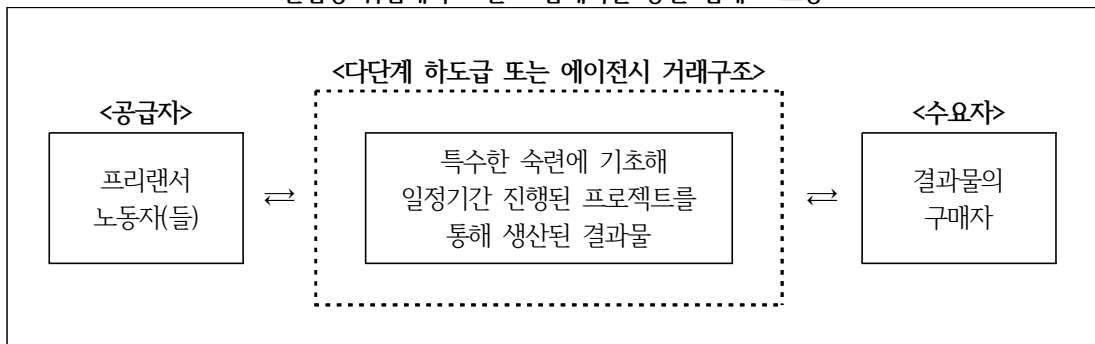
3) 민법상 계약을 맺는 개인사업자

프리랜서 노동자들은 근로기준법을 적용받지 못한다. 법률에 따르면, 프리랜서 노동자들은 프로젝트의 결과물을 매개로 거래하는 (개인)사업자로 분류되기 때문이다. 이에 따라 프리랜서 노동자들의 거래관계는 민법상의 도급계약이나 위임계약 등을 통해 보증되며, 에이전시 구조 혹은 단단계 하도급 구조를 통해 진행된다(〈그림 1〉 참조). 그런데 프리랜서 노동자들이 결과물을 생산하기 위해서는 본인의 개인적인 노동을 상당한 시간 동안 투입해야 한다. 때문에 결과물을 생산하기 위한 직업능력 이외에 사업자에게 필요한 경영능력이나 관리능력까지 미처 확보하기 어려운 경우가 많다. 이러한 부분을 보완하기 위해서 에이전시나 하도급 구조에게 비용을 지급하고 필요한 관리서비스를 제공받지만, 면접조사에 따르면 이에 대한 만족도는 매우 낮았다. 또한 근로자에게는 적용되는 법제도적 사회안전망에서 배제돼 있음으로 인해, 사회적 위험에 보다 크게 노출되어 있고 불안정성을 느끼고 있었다.

면접조사 결과에 따르면, 영화 촬영팀 등 일반적으로 동료들과 협업관계를 이루고 일하는 프리

랜서 노동자들은 하도급 구조 속에서 일하는 경우가 상대적으로 많고, 배우나 작가 등 개인적으로 일하는 프리랜서들은 에이전시를 통해서 일감을 획득하는 경우가 많은 것으로 추측된다. 그러나 에이전시나 하도급 구조를 통하지 않고 인맥 등을 통해 구매자와 직업 거래하는 경우도 여전히 많다. 또한 최근에는 프리랜서 노동자들과 결과물을 구매하길 원하는 수요자들을 연결해주는 온라인 플랫폼이 빠르게 성장하고 있기도 하다. 그러나 정보통신기술 부문을 제외하면 아직까지는 그렇게 활용이 많이 되고 있지는 않은 것으로 보인다.

<그림> 프리랜서 노동의 일반적인 거래 관계
<민법상 위임계약 또는 도급계약을 통한 법제도 보증>



고용[=근로계약 체결]이 되었다는 표현이 되게 어색한 거예요. 고용이 되어 본 적이 없고. 고용이 됐다고 해서 아까 그 [방송국에 소속된] 전속 작가로도 저도 일은 해봤지만…… ○○ ○ 방송국이 주최하는 [작품] 공모에 [당선이] 돼서 전속 작가로 일을 한다고 했을 때도 한 시적인 거예요. 1년 동안이라든지, 특정 프로젝트에 한해서. …… [전속 작가라는 지위는] 그냥 ○○○ 방송국 일만 한다는 약속 인 거고…… 거기에 소속이 되어서 제가 뭐 4대 보험 받아본 적도 없고…… 그러면 저는 고용이 된 적은 사실 한 번도 없는 거죠.

영화사는 [설립하기 위해서는] 누구나 신고만 하면 되는…… [그래서 영세한 영화제작사들이 난립해 있어요.] …… 뭐 내가 어떤 영화사에 들어간다고 했을 때는 프로젝트성이예요. 프로젝트 성격으로 모였다가 헤어져요. 그리고 그 회사가 예를 들어서 망했다, 하면 폐업시키면 되는 곳이에요. 구조가. …… 방송 안에서도…… 계약직들이 있고, 계약직 외에도 외주가 있습니다. 방송이 더 복잡한데, 방송은 방송 정직원, 방송국 안에서의 계약직, 방송국 외주에 회사가 있고…… 노가다랑 똑같아요, 그 외주가 또 외주를 주는 하청업체가 있어요.

에이전시와 유사한 역할을 하는 온라인 플랫폼이 최근에 많이 늘어나긴 했어요. …… [프리랜서가 자기 경력을 올리면] 기업이 보고 이쪽에 의뢰를 하면은 작업하는 방식. …… 근데이게[=프리랜서 플랫폼을 통해 의뢰가 오는 작업] 건당 비용이 너무 작다보니까…… 그것을 또 따기 위해서 영업활동을 하고 또 수수료를 떼는 게 너무 피곤해서 프리랜서들이 거의 안 쓰는 편인 것 같아요. …… 아이티[=정보통신기술 분야]는 그런 프리랜서 플랫폼 쪽으로 [오래 전부터] 발달을 했잖아요, 그쪽에서는 플랫폼이 아무래도 좀 큰 프로젝트가 많이 올라오니깐 좀 괜찮게 하는 경우도 있더라고요. [아이티 말고 다른 업종은 대부분 온라인 플랫폼을

통해 일하면] 대학생들이 알바 하는 수준으로 [단가를] 올리다보니까 정말 전문성이 있는 프리랜서들의 단가가 후려쳐지는 그런 플랫폼을 웬만하면 피하게 되는…….

2. 프리랜서 노동자들의 주요 문제 상황

앞에서 살펴본 것처럼 프리랜서 노동자들은 시장의 관행과 민법의 규범을 적용받는 (개인)사업자 신분이며, 특수한 지식과 기술을 바탕으로 자신의 노동을 투입하여 만들어낸 결과물을 두고 구매 수요자와 거래관계를 형성한다. 프리랜서들은 사업자지만 대부분이 ‘개인’이다. 때문에 자기에게 요구되는 결과물을 생산하기 위한 지식과 기술 이외에 사업을 경영하고 관리하기 위한 역량, 그리고 거기에 투입할 시간이 상대적으로 적다. 그로 인해 공급자로서 프리랜서들은 주로 기업이나 기관인 수요자에 비해 거래관계에서 협상력이 상대적으로 약한 위치에 있을 가능성이 높다. 또한 근로기준법의 보호로부터는 배제되면서, 사업자에게 적용되는 법제도적 보호 역시 적극적으로 활용하지 못하는 경우가 많다. 이로 인해 구매자가 함께 부담해야 할 거래비용을 전담하게 되고, 노동시간이나 보수 지급, 계약 체결, 권익 보호 등에 있어 여러 가지 문제 상황들에 직면하게 된다. 프리랜서 노동자들에게 상대적으로 일반화되어 있는 개인주의 및 실력주의 이데올로기는 때로는 이러한 상황에 대한 집단적, 제도적 해결 방법의 추진에 있어 부정적인 영향을 미치기도 한다.

면접조사를 통해 확인된 프리랜서 노동자들 상당수가 겪게 되는 문제 상황들은 다음과 같았다. 첫째, 불명확한 조건의 구두계약 관계를 관행이라며 수용하고 있다. 둘째, 프리랜서 노동자들의 상당수가 유연하고 장시간 노동 관행으로 인해 일-생활의 불균형과 불안정한 소득 상황에 놓여 있다. 셋째, 인간관계가 단절되어 고립되거나, 다양한 사회적 위험에 무방비로 노출되기 쉽다. 넷째, 거래관계에서 불법적인 불공정 거래와 권익 침해를 겪어도 법제도적 수단을 통해 구제받거나 보호받기 어렵다. 이상의 내용을 프리랜서 노동자들의 목소리를 통해 구체적으로 확인하면 다음과 같다.

1) 불명확한 조건의 구두계약 체결 관행

일반적으로 프리랜서 노동자들은 일 년에 여러 건의 프로젝트들을 수행한다. 면접조사에 따르면, 상대적으로 예산 규모가 크거나 장기간 수행해야 하는 등의 상황에서는 거래 상대방과 조건에 대해서 협의하고 문서로 계약을 체결하는 경우가 많으나, 상대적으로 예산 규모가 작거나 기간이 짧은 경우에는 이른바 구두계약 혹은 단순계약을 맺고 프로젝트를 진행하는 것이 거의 모든 업종과 분야에서 관행화되어 있다.

프리랜서 노동자들의 입장에서도 프로젝트를 맡게 될 때마다 매번 계약서를 쓰고 관리하는 것이 번거롭고, 또 자신들의 재량에 따라 일하는 내용을 계약사항으로 명확히 하는 것에 어려움을 느껴 구두계약을 선호하는 경우도 있다. 그러나 조건이 불명확한 구두계약을 맺는 관행은 특히 시장에 진입한 지 얼마 안 되는 초보 프리랜서 노동자들에게 불합리한 조건을 강제적으로 수용하도록 만드는 메커니즘으로 작동하고 있다. 일부 구매자들은 다수의 프로젝트들을 수행하여 형성된 ‘경력’이 곧 실력에 대한 평판을 입증하는 증거가 되는 프리랜서 노동자들의 처지를 악용한다. 면접

조사에서는 △금액을 구체적으로 통보하지 않고 프로젝트를 수행하게 한 후 완료되면 최저 수준 이하의 보수를 지급하는 경우 △경력이 낮을 때 약정한 보수를 경력이 쌓인 후에도 변경하지 않고 지급하는 경우 △일단 프로젝트에 돌입한 이후에 계약 조건 이상의 부조리한 것들을 요구하는 경우 등이 대표적으로 악용 사례들로 지적됐다.

또한 구두계약 관행은 경력과 상관없이 프리랜서 노동자들이 불공정 거래와 권익 침해에 쉽게 노출되도록 하는 요인이기도 하다. 법률적으로 구두계약은 서면계약과 동일한 효력을 갖긴 하나, 거래 상대방이 계약의 내용을 달리 주장할 경우 입증하기가 어렵기 때문이다. 개인사업자로서 프리랜서들은 그러한 상황에 능동적으로 대처할 준비가 되어 있지 않은 경우가 대부분이다. 다만 경험을 통해 축적된 현장 특수적 지식에 근거하여, 불합리한 관계가 될 가능성이 높다고 판단되는 구매자가 제안하는 거래를 회피하는 방식으로 대응하기도 한다. 한편, 협동조합 등으로 자기 조직화된 경우에는 서면계약까지는 아니더라도 계약을 체결하기 이전에 약정한 조건을 입증할 수 있는 ‘증거’를 수집하는 절차를 관행하고 있는 경우가 많다. 거래명세서, 사업자등록증 등을 주고받는 절차를 의무화하는 것이다. 요컨대 같은 구두계약 관행이라도 초보 프리랜서, 경력이 많은 프리랜서, 조직된 프리랜서 단체 등에게 적용될 때 그 실효성에서 차이가 있다. 일반적으로 개인 프리랜서에 비해 프리랜서 조직들은 구두계약 체결 관행의 문제점들에 효과적으로 대응하기 위한 나름의 방식을 갖추고 있다.

저도 여러 가지 일의 종류 중에서 원고료를 받는, 한 건의 원고에 대해서 의뢰를 받게 되면 거의 계약서를 써본 적이 없는 것 같아요. 원고를 다 털고 나면, 이제 돈 줄 테니까 서명해주세요, 그런 확인서 있잖아요. …… 원고나 공연 이런 일회성 작업은 사전에 계약서를 대부분은 [안 쓰는 것 같아요.]

드라마를 예를 들면, [어느 정도 비중이 있는] 고정 출연 연기자다, 그러면 계약서를 써요. …… 단역이다, 그러면 전체 20편에서 5편은 나와도…… 계약서를 따로 안 쓰고, 제작사와 계약을 하는 게 아니라 제작사가 고용한 에이전시, 캐스팅 디렉터와 계약관계를 맺거든요. 거기는 계약서가 존재하지 않죠. 계약서가 없고 소개료로 일반적으로 출연료의 30%를 떼 가는데…… [경력이 적은 배우에게는 출연 기회 자체가 중요하니까] 출연료 이상의 것[= 부조리한 상납 등]을 요구하는 캐스팅 디렉터도 있고…… [서면]계약서가 없으니까 불이익이 정말 많을 수밖에 없어요.

대부분 얼마 주겠다 약속을 [사전에] 하기보다는 공연을 하는 게 더 중요한…… 물론 유명하면 유명할수록 그 페이도 커지고 계약서를 쓸 확률도 높아지겠죠. 그런데 유명하지 않거나 음악을 시작한지 얼마 안 됐거나 하는 뮤지션들은 사실상 공연을 하는 것만으로도 되게 감사한 일이기 때문에 사실 자기가 페이가 얼마인지도 모르고 하는 경우가 많고요. …… 그게 경력이 된다고 믿으니까.

프리랜서가 생명이 언제 끊기냐, 경력단절이에요. …… 여성이면은 출산과 육아가 경력단절인거고 남성들은 나이가 많아지고 단가가 올라가면 다 쓴 사람을 쓰려고 하니까…… 2년 정도를 쉬면 내가 경력이 빵꾸가 딱 나기 때문에…… 이 사람은 그 사이에 한 게 없네, 원

가가 문제가 있나보다, 일을 못하는 거예요. …… 왜 불합리한 구조 안에서도 말 못하면서도 일을 할 수밖에 없냐, 그동안 나의 포트폴리오가 쌓여져 있어야지 내가 다음 일을 할 수가 있기 때문에…….

보통 이 바닥에서 적어도 10년은 해야지 혼자 [양질의] 일을 따서 할 수 있는 능력이 되는 건데…… [초보나 경력이 짧은 프리랜서는] 꿩고 들어가는 거예요. 예를 들어 백만 원짜리 프로젝트면…… [업체에서] 먼저 제안을 해요, 나 이거 70-80만 원 밖에 못 주는데…… 나는 이것밖에 못 준다, 이렇게 [제안을 하고] 들어와요. 다른 사람들한테는 백만 원 주면서. …… 속으로는 되게 자존심 상하고 짜증나지만 이거라도 벌어야 커리어가 생기고…… 울며 겨자 먹기로 하는 거예요. …… 그런데 그게 나중에 단가를 올리기가 너무 힘든 거예요. 너 저번엔 나한테 70-80만 원에 해주고 왜 이제 와서 백만 원 달라 그래…… 그럼 올릴 수가 없는 거예요.

정말 [서면으로] 계약서를 작성하고 딱딱 [도장] 찍는 게 계약서라면 [프리랜서 협동조합에서 하는 전체 작업의] 0.5%일 텐데 …… 저희는 이제 [작업 의뢰를 받으면] [협동]조합에서 공식 견적서를 보내고 그쪽에서 사업자등록증을 받거든요. [사업자등록증을] 받고, 세금계산서를 발행하고. 그런 식으로 [거래의 증거를 남기는 거죠.] …… [서면으로 된 증거를 주고받으며 진행하는 거래를 포함하면] 그렇다고 하면은 저희는 뭐 거의 90%는 [실효성 있는] 계약인 거죠.

2) ‘자유로움’ 으로 포장된 장시간의 유연 노동: 일-생활의 불균형과 불안정한 소득

많은 사람들이 프리랜서 노동자들은 시간을 자유롭게 사용할 것이라고 인식한다. 이를테면 프리랜서 노동자들에게는 자신의 역량과 선호에 따라 프로젝트를 선택하고 있고, 프로젝트를 수행하는 과정에서 자유재량이 보장되고 있다고 생각한다. 어떤 면에서는 타당하다고 볼 수도 있지만, 그러나 현실에서는 그러한 인식에 확실하게 부합하는 경우는 상대적으로 소수다. 면접조사에 따르면, 많은 ‘프리’ 랜서 노동자들은 경력단절과 자신의 실력에 대한 부정적인 평판을 두려워하면서 조건에 크게 구애받지 않고 들어오는 프로젝트 제안을 대부분 수용한다. 또한 프로젝트를 진행하는 과정에서 구매자 측으로부터 제기되는 요구들 역시 마찬가지로 이유로 대부분 수용한다. 그러다 보면 노동시간이 길어지고 유연해진다. 일이 많을 때는 일하는 시간을 늘리고 일이 적을 때는 일하는 시간을 줄이는 ‘유연근무시간제도’ 가 자연스럽게 체화되는 것이다. 표면적으로는 프리랜서 노동자들의 유연한 노동시간 사용을 결정하는 것은 거래 상대방의 요구를 수용한 자기 자신이다. 그러나 시장에서의 권력관계를 고려한다면 프리랜서 노동자의 노동시간 사용에 더 큰 영향력을 행사하는 것은 구매자의 요구다. 마감 기한 등 프로젝트의 기본 틀을 결정하는 것은 결국 구매자의 판단이다.

다수의 다른 노동자들도 마찬가지로 하지만, 프리랜서 노동자들의 ‘일하지 않는 시간’ 은 온전한 휴식시간이 아니다. 프로젝트를 수행하지 않는 시기에는 새로운 프로젝트를 따내기 위해서 모색하고 대기하는 시간이고, 프로젝트를 수행하는 시기에는 언제 올지 모르는 구매자 측의 연락을 대기해야 하는 시간이다. 즉, 대부분의 프리랜서 노동자들은 일하지 않는 시간에도 긴장과 경계심을

놓지 못한다. 또한 거래 상대방의 갑작스런 요구로 인해 노동시간이 생활시간을 침범하는 상황에 제대로 대응하지 못한다. 기업이나 기관에서 일하는 노동자들의 경우 법률이나 취업규칙 등을 근거로 일과 생활의 균형을 보호를 받을 수 있지만, 근로기준법의 노동시간 규제를 적용받지 않는 프리랜서 노동자들은 그렇지 못하다. 노동과정의 조건을 명확하게 설정하지 않는 구두계약의 관행은 이러한 상황을 더욱 부채질 한다. 요컨대 대부분의 경우 프리랜서에게는 주말이나 심야에 연락을 해서 제기하는 거래처의 요구를 마땅히 거절할 규범적 근거가 없다. 거절은 온전히 개인의 책임이고 영업에 부정적 영향을 줄 수 있다. 그런 경험이 쌓이다 보면 쉬는 시간이 쉬는 시간이 아니게 되고, 노동시간이 생활시간을 잠식한다.

한편, 장시간 노동은 프리랜서 노동자들을 불안정하고 낮은 소득 상황으로 밀어 넣는 메커니즘이기도 하다. 동일한 프로젝트이지만 투입되는 노동시간이 제각각이고, 또한 예상보다 더 많이 투입되어야 하는 상황이 늘어나면 당연하게도 시간당 평균소득이 줄어든다. 연간 수행할 수 있는 프로젝트 수도 줄어든다. 수행하는 프로젝트가 변동성이 커지면 프리랜서 노동자들의 소득은 줄어들고 불안정해진다.

프리랜서에 대한 잘못된 인식 중에 하나가 되게 프리랜서가 [직장인들에 비해] 시간을 자유롭게 쓴다……. 평일에 놀고 새벽에 일하고 주말에도 시도 때도 없이 일한다는 인식이 있어서…… 저는 토요일 밤 11시에도 [거래처에서] 연락을 받아 봤거든요. …… 프리랜서한테는 아무 시간에 연락해도 되는 줄 아는……. 그래서 프리랜서는 맘 편히 휴가도 못 가는 상황이 되는 거예요. …… 주말에는 연락 안했으면 좋겠습니다, 해버리면 확실히 거래처 입장에서 불편하니까 다음에 같이 일을 안 해야겠다, 생각을 해버리니까 [주말 작업 요구 등을] 받아줄 수밖에 없는…….

대다수의 작가나 비슷한 일을 하시는 분들은 [경력을 시작한] 초반에 모든 에너지가 가고 [=자신이 가진 에너지를 집중하고] [노동]시간도 그렇고……. [작품을 만드는 과정에서] 우리에게 보이는 건 일부고 사실 그 밑에 엄청나게 시간과 노력과 이런 것들이 들어간 거거든요. …… 자기 이름을 걸고 저작권 확보가 되는 작가가 된 경우에는 그 인고의 시간과 그런 것들이 나중에 보상으로 돌아오지만 그 외에 서브 작가라든지 데뷔하기 전까지는 사실은 보상도 없는 거죠. 막연한 기다림인 거죠, 막막한…….

[웹툰 작가의 거래 상대방인 플랫폼에서 요구하는] 주간 연재는 [작가 입장에서는] 실질적으로 과노동입니다. …… 거의 저 같은 경우도 주 6일 정도 하루에 14시간 이렇게 일을 하고요. 그렇게 하지 않으면 맞추지 못하는 시스템이에요.

나와 보니까 정말 [같이 일하는 동료] 울타리가 있는 것과 없는 건 너무 다르더라고요. …… 알음알음으로 일감이 들어와요. 1십만 원짜리부터 1백만 원, 5백만 원짜리까지 들어와요. …… 처음에는 많이 버는 것처럼 느껴지는 거예요. 개인 생활도 있는 것 같고. 근데 이게 한 달만 지내보면 알아요. 개인생활이 없어요. 정말 회사 시스템 안에서 했던 것과 혼자 나와서 하는 건 정말 다르거든요. 그래서 오히려 더 쉬는 시간이 없고, 일정관리나 이런 게…….

단거나 비용[에 비해 노동시간이 길어서]이 굉장히 좀 소모적인 경우가 많아요. 디자인도 결국엔 노동이라곤 하지만…… 창작, 새로운 걸 만들어 내야 하거든요. …… 어떤 거래처에서는 단행본 하나 만드는데 2백만 원을 줄게 했는데…… 수월하게 잘 풀리는 경우는 정말 땀땀 [만들 때마다 달라요.]…… 여기서 3백만 원을 준다고 해서 오, 하고 받았어요. 정말 근데 5백만 원 이상의 노동을 원하는 데가 있단 말이에요. …… [같은 가격을 받아도] 한 달 안에 끝나는 작업이 있는가 하면 [어떤 경우에는] 1년씩 해요 …… [보수를 작업과정에 들어간] 시간 대비로 하면, 뭐 최저임금도 안 나오는 일들도 많거든요 사실은. 어떻게 보면 시간 대비 일을 하고 싶은 거예요[=노동시간에 따라 일정하게 보수를 받고 싶은 거예요].

3) 고립과 단절, 그리고 사회적 위험에 대한 무방비 노출

프리랜서 노동자들은 특수한 분야 숙련인력으로서 주로 혼자 일하거나 소수의 동료들과 일한다. 요컨대 주변에 노동의 문제로 소통이 가능한 사람들이 일반적으로 적은 편이다. 그런 한편으로, 앞에서 살펴봤듯 상당수 프리랜서 노동자들은 장시간 노동과 일-생활의 불균형, 그리고 불안정한 소득 상황 등에 처해 있다. 많은 프리랜서 노동자들의 내면에 자리 잡은 실력주의 프레임은 당사자가 이러한 문제 상황을 결국 개인 스스로의 힘으로 뚫고 나가야 한다는 처방에 힘을 싣도록 만든다. 이러한 조건으로 인해 프리랜서 노동자들은 인간관계 단절이나 심리적 고립을 경험할 가능성이 상대적으로 높은 편인 것으로 추측된다.

면접조사 결과에서도 이러한 추측에 부합하는 의견들이 다수 제시됐다. 이들이 겪는 심리적 고립감은 한편으로는 프리랜서 노동자들의 상황을 이해하지 못하는 주변 사람들과 분리되어 소통하기 위해서 노력하는 것에 대해서 반감을 가지는 경향으로 표현되었고, 다른 한편으로는 동료 프리랜서 노동자들을 경쟁자로 인식하게 되어 진솔한 소통을 두려워하게 되는 경향으로 표현되기도 했다. 이로 인해 일부 프리랜서 노동자들은 결국에는 가장 밀착해 있는 일부의 사람들 이외에는 인간관계가 점차 단절되고, 집단적인 유대감보다는 개인적인 소외감에 더 익숙해지는 극히 위험한 상황에 처하게 된다.

한편, 프리랜서 노동자들이 느끼는 인간관계 단절과 심리적 고립 상황에는 앞에서 언급한 문제들뿐만 아니라, 자신들을 지켜줄 법제도적 보호가 거의 부재하다는 경험이 야기하는 근원적인 불안감 역시 영향을 주는 것으로 보인다. 지속적으로 언급했듯 프리랜서 노동자들은 노동법을 적용받지 못한다. 동시에 자신의 특수 분야가 아닌 일반적인 사업경영에 대해서는 상대적으로 지식과 기술이 부족하기 때문에 사업자에게 적용되는 다양한 법제도를 적극적으로 활용하는 경우가 많지 않다. 요컨대 프리랜서 노동자들의 상당수는 법제도적 보호의 틈새에 존재한다. 질병 및 출산과 육아, 빈곤과 실업 등 사회적 위험으로부터 프리랜서 노동자들을 보호해주는 맞춤형 정책은 부재하다. 제작사의 파산으로 인한 실업과 체불, 출산과 육아 등의 생애주기상의 위험에 노출될 수밖에 없는 상황 등의 충격은 4대 보험을 적용받는 근로기준법상 근로자에 비해 프리랜서 노동자들에게 더 크게 다가온다. 근로자라면 고용노동지청이나 노동위원회 제소를 해서 해결할 수 있는 문제를 해결하기 위해 프리랜서는 비용과 시간, 감정 소모가 더 큰 방식을 사용해야 한다. 임신, 출산과 육아의 과정에서 맞춤형 정책과 소속 조직의 지원받는 근로자와 달리, 프리랜서 노동자들은 그로 인한 비용과 경력

단절의 영향을 본인이 온전히 감당해야 한다. 프리랜서로 지속적으로 노동하는 것은 제법 어려운 일이다.

예술인, 문화, 미술, 영화를 하는 대부분의 사람들은 사람만나는 걸 안 좋아해요. …… [직종에 대한 이해가 없는 사람들을] 그냥 그 사람을 붙잡고 떠든다고 해결되는 건 아무 것도 없고 오히려 자괴감이 많이 들어요. …… 결혼하지 않고 작업만 하는 선배들이 오히려 더 우울감이 크고 그들은 더 꼬집어내기 힘들어요. …… 재교육이나 그런 거에 대해 관심이 없어요. 왜냐면 나가면 자기가 더 혼자라는 사실에 어떻게 할 줄 못해 하더라도요.

[프리랜서로 일하는 동료들과] 자기 밥그릇 챙기기 바빠서 [일하면서 겪는 고충에 대한] 얘기를 할 수 있는 경우가 많지 않았어요. …… [고충에 대해서 동료들과] 말 하고 나면은 뭔가 뻗긴 기분, 내 약간 약점을 뻗긴 기분이고, 들킨 기분에다가…… 뭔가가 이 선배랑 나랑 거래처가 오묘하게 겹치면 말을 못해요. [거래처에 대한 불만을 토로한] 말을 (거래처한테) 할 수도 있고…….

[프리랜서 예술가로] 활동을 하시다가 주변에 연락을 끊는 경우가 제일 위험한 것 같더라고요. 징후가 보통은 안 그랬던 사람이 연락이 끊기는 경우? 그럴 때는 누군가와 컨택이 되는 게 중요한 것 같아요. 그게 그런 경우는 자존심 같은 것 때문인지, 주변 지인들한테는 일부러 연락을 끊는 거거든요. 그럴 때는 다른 루트에서 누군가가 접근을 해주는 게 필요한 것 같아요. 그런, 좀 더 약자라든가, 좀 더 힘드신 분들이거나. …… 몇 명이 혜택을 받는지가 중요한 게 아니라 [자살 등의 직접적인] 위험에 처한 분들이 계시기 때문에.

[소규모 영세 제작사가 많은] 연극 같은 경우는…… 이제 한 달 반 정도 연습을 하고 한 달 정도 공연을 했는데…… 만약에 수익을 못 봤으면 제작사를 파산을 시키고 없애버리는 거예요. 그러면 [배우와 스태프는] 돈을 못 받잖아요. …… [파산한 제작사의 사장은] 다시 다른 회사를 차려서 또 연극을 제작을 하고…… 파산 하고 다른 작품을 만든다고 그러면 소문이 나잖아요. …… 과격하게 내 출연료 내놔라 그러는 배우가 있다고 그러면 구슬려서 조금씩 얼마를 주겠다, 조금만 기다려 달라, 이 작품을 통해서 수익이 생기면 너 먼저 주겠다, 이런 식으로…….

제가 이백만 원을 떼었어요. …… 그때 처음 알았어요, 아 ‘고용노동부가 보호해주지 않는 노동자[=프리랜서]’가 저구나, 라는 것을…… 나는 사업자가 아니라 노동자의 형태로 일하고 있는데 나의 노동을 보호해주는 곳이 없구나. …… 소송을 했어요. …… 강제집행 명령이 떨어지고 승소도 했는데 이미 이곳이 이제 폐업을 했기 때문에 돈을 받을 수 없는 상황이었던 거예요. …… 직원들에게 임금체불과 그런 그 퇴직금을 주지 못했기 때문에 형사처벌이 되지만 저에게 지은 죄는, 단죄 받지 않는 상황이 된 거예요. …… 고용노동부에 뭐가 없나 라고 봤더니 고용되지 않은 노동자를 위한 어떤 것들은 전혀 찾아볼 수 없더라고요.

프리랜서의 특징들은 ‘프리’하기 때문에 [자신의 본업이] 언제든지 다른 일에, 우선순위에 서 밀릴 수가 있거든요. 특히 근데 여자이고 주부이고 또 아이 엄마가 됐을 때는 프리랜서

란 직업이 사실은…… 저도 언제 어디서든 일할 수 있으니까 아이 키우면서 할 수 있겠지 했는데 그거는 착각이었던 거죠. 그러면 지원이 필요한 거예요. 프리랜서도 일할 시간을 확보할 수 있게 자기 일을 지킬 수 있게.

4) 빈번하게 발생하는 불공정 거래와 권익 침해

이른바 시장에서의 협상력이 거래 상대방에 비해 약하다는 점, 다단계 하도급 혹은 에이전시 구조의 적용을 받는다는 점, 그리고 맞춤형 법제도적 보호가 부재하다는 점 등 프리랜서 노동자들이 처한 구조적 조건의 영향이 가장 극명하게 나타나는 부분은 빈번하게 발생하는 불공정 거래와 권익 침해 경향이라고 할 수 있을 것이다. 이러한 범주에 대한 불만과 개선 요구는 프리랜서 노동자들에 대한 면접조사에서 가장 강하게 제기됐다. 일반적인 프리랜서 노동자들이 자주 겪는 불공정 거래와 권익 침해의 유형은 △보수의 지연 또는 삭감 지급과 체불 △계약사항 이외의 노무 제공 요구 △불합리한 유사 중간착취 등이었다. 면접조사 결과에 따르면 이러한 불공정 거래와 권익 침해 상황에는 다음과 같은 조건과 맥락이 작용했다.

첫째, 보수의 지연 또는 삭감 지급과 체불은 거래 상대방에 의해 발생하며, 주로 상대적으로 예산 규모가 작은 프로젝트에서 빈번하다. 이러한 경향이 소액 거래에 집중되는 이유는 그런 경우에 프리랜서 노동자들이 문제를 해결하기 위해서 민사소송이나 공정거래위원회 제소 등 시간과 비용이 들고 감정소모가 큰 법적 절차를 활용하지 않을 것이라는 점을 거래 상대방도 잘 알고 있기 때문이다. 한편, 일부 구매자들은 보수의 지연 지급을 프리랜서 노동자들에게 낮은 금액으로 지속적으로 일을 맡기기 위한 메커니즘으로 활용하기도 했다. 이미 완료된 프로젝트에 대해 보수를 지급하지 않고, 유사한 다음 프로젝트를 또 다시 낮은 금액으로 강제하기 위한 협상 카드로 이를 활용하는 경우도 있다는 것이다.

둘째, 계약사항 이외의 노무 요구 역시 일반적으로 거래 상대방에 의해 발생하며, 이는 주로 상대적으로 예산 규모가 큰 프로젝트에서 빈번하다. 규모가 큰 프로젝트의 경우 구매자 측에서 지속적으로 관리 및 감독을 한다. 때문에 보수 지급에서는 지연또는 삭감되거나 체불될 가능성이 적지만, 대신에 프리랜서 노동자들에게 계약사항에 없는 것들을 추가적으로 요청하는 경우가 종종 있다는 것이다. 여기에는 프리랜서 노동자가 거래관계에서 약자라는 점, 그리고 사전에 세부사항을 서면계약을 통해 약정하지 않는 경향이 관행화되어 있다는 점 등이 영향을 미치는 것으로 추측된다.

셋째, 불합리한 유사 중간착취는 다단계 하도급 및 에이전시 구조로 인해 발생하며, 프로젝트의 예산 규모를 가리지 않는다. 이러한 범주의 불공정 거래 및 권익 침해는 사실 법적 기준을 위반하는 행위가 아니다. 이는 프리랜서 노동시장에 구조화된 거래관계 질서에 의해 야기되는 일반적인 경향이다. 이를테면 표면적으로는 하도급 혹은 에이전시 구조가 프리랜서 노동자에게 일감을 제공하고 관리서비스를 지원하면서 수수료를 받는 것은 근로기준법에서 금지하는 중간착취, 즉 ‘취업(일감 제공)에 개입하여 계속·반복적으로 중간이득을 취하는 행위’가 아니다. 프리랜서 노동자는 근로자가 아니고, 자기 선택에 의해 수수료를 내는 것이며, 일감을 제공하는 거래 상대방이 지속적으로 바뀌기 때문이다. 그러나 스스로를 노동자라 여기는 프리랜서 입장에서는 하도급 또는 에이전시 구조를 통해 일감을 제공받을 때마다 수수료를 떼이므로, 근대적인 노동법이 금지하는 중간착취와 유사한 경험을 하고 있다고 느낄 가능성이 높다. 또한 대부분의 프리랜서 노동자들은 수수료 기

준 결정에 어떠한 개입도 할 수 없는 상황이고, 제공받는 서비스에 대해서도 만족하지 못하고 있다. 때문에 현재의 하도급 및 에이전시 구조 자체를 ‘불합리한’ 관행과 질서로 여길 가능성이 높다.

실제로 일부 프리랜서 노동자들은 협동조합이나 협회를 결성하여 에이전시의 기능을 대체하고 있다. 이 경우 기존 에이전시보다 훨씬 적은 수수료를 받음에도 운영이 가능하다. 에이전시 혹은 하도급 구조는 프리랜서 노동자들에 상대적으로 부족한 사업경영 및 관리서비스를 지원하는 기능을 한다는 점에서 산업생태계가 활성화되기 위해서 필요한 존재다. 그러나 프리랜서 노동자들이 속한 현재의 산업구조와 질서는 이해당사자 간의 교섭과 적합한 제도의 적용을 통해 상생이 가능하도록 개선될 필요가 있다.

몇 백만 원 단위 이상 프로젝트는 매일 일이 사실 잘 없어요. …… 금액을 책정할 때에 이게 돈이 주는 무게감이라는 게 있기 때문에, [금액이 크면] 돈을 잘 줘야 되고 조금 늦더라도 최대한 빨리 줘야하고 늦게 되면 확실하게 얘기해줘야 되고 이런 게 있는데…… 몇 십만 원짜리는 사실은 이게 좀 기다리거나 말거나 좀 뭐 어때 나중에 줄게 이렇게 되는 경우가 많아서…… 고용주들도 알아요. 내가 5십만 원 안 준다고 애네들[=프리랜서 노동자들]이 법적인 조치를 취하지 않을 거니까…….

[상대적으로 소규모 업체에서] 간혹 좀 악질인 사장을 만날 경우 비용을 정말 처음에 얘기한 것과 달리 막 후려쳐요. 이정도 노동을 했으니까 당연히 단가를 받아야 되는데 그것보다 훨씬 적게 주고 우겨요. …… 그럼 내용증명 보내고 이럴 수는 있어요. 근데 [소액 때문에 시간과 소송을 진행하는 것이] 너무 지저분해 지는 거예요. …… 감정 소모를 하기 싫은 거예요. 이거를 싸우고 있으면 나머지 걸 못하니까 그럼 나머지 업체의 신뢰를 잃는 거예요. …… 포기를 하거나 덮어버려요.

[상대적으로 큰] 거래처는 계약금을 먼저 줘요. 10% 주는 사람이 있고 3분의 1정도를 주는 거래처가 있어요. 그런 경우에는 대게 큰 업체기 때문에 거의 가는데…… 큰 업체 같은 경우는 간혹 개인 외주자한테 굉장히 갑질을 해요. …… 약간 심리적으로 처참하다는 느낌을 받을 정도로. 어쩔 때는 이렇게 큰 데 거는 안 하고 싶다, 아주 그냥 뼈골을 빼먹는 느낌? 그런 게 좀 있죠.

[어떤 강연에서] 한국 대리운전을 말씀하시면서 그분들이 30%의 수수료가 많아서 [권리 찾기 투쟁을 하고 있다는] 그걸, 그 말씀을 듣고…… [번역가들은 계약금액에서 에이전시 수수료로] 50%를 떼는데, 그게 나는 아무 문제없다고 생각했는데, 대리운전하시는 분들을 30%가 많다고 생각해서 자기들의 권리를 위해 싸운다고 그러는 거예요. 눈이 번쩍 하는…… 지금 저희 협동조합은 통역은 수수료가 15%, 번역은 30%…….

[에이전시나 플랫폼에서 떼는] 수수료 같은 경우에…… 사실 일을 잘 해주면 가져 갈수도 있을 거라고 생각해요. …… [온라인 플랫폼에] 작품이 수백 개, 수천 개 있는데 그 중에 어떤 작품이 있는지 독자들도 알아야 볼 거 아니에요. 플랫폼 메인 화면에 배너를 띄워주는 이런 프로모션이 굉장히 중요해요 근데 이런 프로모션이 공정하게 주어지지 않아요. 이게 무

조건 공정하게 한 명씩 올라가야 된다고 주장하는 것까지는 아니지만…… 차별적으로 적용되고 전혀 프로모션을 받지 못하는 작가들도 있어요. 근데 그런 경우에도 수수료는 똑같은 거죠. …… 수수료를 떼어간다면 작가에 대한 관리, 훈련, 육성 이런 게 분명히 있어야 되는 데…… 그런 식의 케어라든지 프로모션 이런 거에 대한 관리가 되어 있지 않은데, 수수료의 비율이 이렇게 높다면 솔직히 부당하지 않나…….

CF 제작은 예를 들면 [다단계 하도급 구조에서 갑의 위치인] ○○전자가 있으면, ○○전자가 [하도급 구조에서 을의 위치인] ○○기획에 일을 맡기면, ○○기획 밑에 제작진행을 하는 회사가 있고 제작진행 회사가 또 하청을 줍니다. …… 또 하청을 주고. 그래서 구조가 ○○전자가 십역을 줬으면 맨 아래 단계로 왔을 때는 일역이나 오천에 찍는 거죠.

3. 프리랜서 노동 보호를 위한 방향과 과제

지금까지 살펴본 것처럼, 상당수의 프리랜서 노동자들은 △불명확한 조건의 구두계약 관행 △‘자유로움’으로 포장된 장시간의 유연한 노동 △사회적 위험에 대한 무방비 노출 △불공정 거래와 권익 침해 빈발 등의 문제 상황들로 인해 어려움을 겪고 있다. 또한 이러한 문제 상황이 구성되는 데는 △시장과 거래관계에서 약자라는 구조적 위치 △이해당사자 간 교섭과 제도적 규율을 거치지 않은 다단계 산업구조 △맞춤한 법제도적 보호의 부재 △실력주의 및 개인주의 이데올로기의 내면화 등의 조건과 맥락이 작용하여 영향을 미치는 것으로 보인다. 면접조사에 응한 프리랜서 노동자들은 이러한 조건과 맥락, 그리고 문제 상황을 복합적으로 고려했을 때 어떠한 대안적 방향과 해결책을 추구할 수 있을지 다양한 의견들을 제시했다. 특징적인 것 중에 하나는 영화산업의 경우를 벤치마킹할 필요가 있다는 의견이 다른 산업의 프리랜서 노동자들에게서도 상당수 제기됐다는 점이다.

면접조사에서 프리랜서 노동 문제의 해결을 위한 정책 방향 및 과제와 관련해 제기된 의견들을 정리하여 제시하면 다음과 같다. 첫째, 우선적으로 프리랜서 노동자들의 시장 교섭력을 강화해야 한다. 이를 위해서는 프리랜서 노동시장의 실태에 대한 분석이 정기적으로 이루어지고, 효과적으로 적용될 수 있는 표준적인 기준이 확산되어 의무적으로 적용되어야 하며, 프리랜서 노동자들의 자기조직화와 의사소통이 활성화하기 위한 정책이 필요하다. 둘째, 다단계 분배구조의 불합리성을 규율해야 한다. 이를 위해서는 산업별로 이해 당사자들이 상생을 위해 논의할 수 있는 틀이 마련되어야 하고, 상대적으로 권력관계에서 우위에 있는 기업이나 기관, 플랫폼 등의 불공정 거래와 권익 침해를 감시·감독할 수 있는 기구가 마련되어야 하며, 공공부문에서부터 문화·예술·컨텐츠 분야 프리랜서 노동자들에게 공정한 노동기준을 적용하는 정책을 도입해야 한다. 셋째, 프리랜서 노동자들을 법제도적 보호의 틈새로부터 끌어내야 한다. 이를 위해서는 프리랜서 노동자들 중에서 ‘위장된 사업자’로서 근로자성이 명확한 이들에게는 근로기준법이 적용되도록 하고, 소득이 낮은 개인사업자들에게 근로자에게 적용되는 것에 버금가는 사회 안전망이 제공되도록 해야 하며, 상업화하기 어려운 결과물을 생산하는 예술인 프리랜서들에게는 지속적 활동을 지원하기 위해 최저생계 보장을 위한 금전을 지역화폐로 지원하는 방안을 모색해볼 수 있다. 넷째, 프리랜서 노동자들을 더욱 위험

한 상황으로 몰아넣을 수 있는 인간관계 단절과 심리적 고립 문제에 대응해야 한다. 이를 위해서는 프리랜서 노동자들이 지역사회활동이나 연결망에 참여할 수 있도록 능동적으로 지원하고, 작업공간이나 교육훈련 프로그램 지원 등을 매개로 선후배 프리랜서들의 관계 형성을 지원하며, 권익 침해 상담과 심리 상담을 연계하난 방안 등이 필요하다.

1) 시장 교섭력 강화: 간소화된 표준계약서 공급, 자기 조직화 및 소통의 지원

프리랜서 노동자들은 시장과 거래관계에서 계약 상대방이나 에이전시 등에 비해 상대적으로 약한 위치에 놓여 있다. 이로 인해 다수의 프리랜서 노동자들이 불명확한 조건의 구두계약 관행을 수용할 것을 강요받았고, 일부에서는 장시간 노동으로 인한 불안정한 소득, 일과 생활의 불균형 등으로 인해 고통을 겪고 있기도 하다. 이러한 상황을 변화시키기 위해서는 시장에서의 정보 비대칭 개선, 간소하게 활용될 수 있고 실효적으로 적용될 수 있는 표준노동기준의 마련, 프리랜서 노동자들 간의 의사소통과 자기 조직화 활성화 등이 이루어져야 한다. 이와 관련해 면접조사 대상자들이 특히 주목한 정책 방안은 표준계약서와 자기 조직화였다.

먼저, 면접조사에 참여한 프리랜서 노동자들은 ‘산업별 표준계약서’ 도입과 확산의 중요성을 특히 강조했다. 그런 한편으로, 다수는 공공기관에서 형식적으로 작성하여 공개하는 표준계약서는 효과성이 약할 수밖에 없다는 의견을 제시했다. 표준계약서가 효과성을 갖기 위해서는 먼저, 산업 실태에 대한 조사분석을 통해 실제로 적용되는 최저 또는 평균적인 보수의 수준이 계약서 내용에 구체적으로 담겨야 하고, 다음으로, 법률이나 조례에 근거하여 최소한 공공부문에서라도 의무적으로 적용될 수 있도록 해야 하며, 마지막으로 이를 간소하게 사용할 수 있는 전자적 프로세스, 이를테면 ‘모바일 어플’ 등을 공적으로 지원해야 한다는 의견들이 제기됐다. 그러한 조건을 갖췄을 때 표준계약서의 조항들이 시장에서 관행으로 자리 잡아 나갈 수 있고, 프리랜서 노동자들의 시장 교섭력 강화에 실제적으로 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 또한 이를 위해서 프리랜서 노동자들의 이력과 경력 데이터베이스가 장기적으로 구축되어 거래 쌍방 간 신뢰가 형성될 필요가 있다는 의견이 제시되기도 했다.

○○협회랑 문체부랑 해서 발표한 표준계약서가 있긴 합니다. 그것도 사실 여러 가지로 미비한 부분이 있는데……. 표준계약서가 있어도 회사에서는 이 표준계약서를 써주지 않아요. …… [힘이 불균등한 관계인] 개인과 회사 간의 계약이니까요. …… [정부는 표준계약서 사용을] 그냥 권고만 하는 거잖아요. 그러면 사실 있어도 아무 소용이 없거든요. 회사에서 쓰지 않으니깐.

[정부가 할 수 있는 일은] 미니멈[=최저비용기준]이 뭔지를 잘 파악해서 미니멈을 잘 [지키도록] 만들어주는 것…… 그 이상의 경쟁력은 사실 [프리랜서 노동자] 본인이 알아서 만드는 거예요. …… 미니멈이 뭔지에 대한 정확한 조사가 필요하고, 그 미니멈에 대한[=최저보수 기준을 준수하는] 이제 구체적인 기준과 시장이 공정하게 돌아가는 방안을 만드는 게 사실 중요한 거죠.

영화판에서 표준계약서가 도입됐을 때 가장 큰 힘이 됐던 건 이걸 안 쓰면 뭐 어쨌든 제작사한테 벌금이 내려지는 것들이 [제도화]되면서 분위기가 바뀐 거거든요. …… 지방자치단체가 영상 관련 하청을 많이 주고 책자라든가 출판 관련 일을 많이 하잖아요. …… [프리랜서에게 외주 시] 표준계약서 안 쓰는 업체는 구청이나 시의 일을 못하게 하는 방향으로 가야 …… 계약서가 있으면 내가 [불공정 거래나 권리 침해에 대해] 싸울 수 있는 근거가 되는데 계약서가 없는 상태에서는 끊임없이 일을 못할 거라는 두려움 때문에 …… 시나 구에서 …… 입찰을 할 때, 조건이 그런 [표준]계약서 사용이 명시돼야 하지 않을까 해요.

이 일을 하면 그냥 서울시 어플 같은 게 있었으면 좋겠어요. 계약서 어플. 그런 계약서 딱. 너 이름 뭐, 나 이름 뭐. 너 얼마, 조건 적고 …….

계약서를 쓰고 선금을 주면 바뀔까? …… 음악페스티벌 같은 경우도 선금을 받았으면, 그게 이제 그걸로 위약금 삼으면 되는 거거든요. [페스티벌이] 취소가 되면 돌려주는 건 없다, 그런 식으로 …… 결국에는 계약서를 반드시 쓰고, 선금을 반드시 제시하고 일을 줘라, 이렇게 하면은 그게 가장 효과적이지 않겠나 …… 국가에서 좀 정리를 해서 그런 계약을 [간편하게] 할 수 있는 전자계약시스템을 만들 수도 있고.

다음으로, 협동조합이나 노동조합, 각종 협회 등을 통한 자기 조직화, 그리고 이에 기초한 의사소통 및 연결망 형성과 활성화가 프리랜서 노동자들의 시장 교섭력을 강화하고 거래 관계에서의 정보 비대칭을 개선할 수 있다는 데 다수의 프리랜서 노동자들이 공감했다. 면접조사 대상자들 중에서는 출판편집 분야나 통번역 분야의 프리랜서 노동자들이 이와 관련된 경험을 풍부하게 갖고 있었는데, 이들은 자기 조직화와 의사소통 활성화가 어떤 효과를 갖는지 구체적인 예시를 통해 설명했다. 이들의 설명에 따르면, 이러한 자기 조직화는 특히 프리랜서 시장에 진입한 지 얼마 안 되는 초보 노동자들에게 필수적인 정보를 제공하고, 개인들이 감당하기 어려운 관리서비스나 경영서비스를 지원하는 데 유용하다.

저희가 [프리랜서 모임을 만든 후에] 가장 먼저 한 게 …… 외주작업 [표준]계약서를 저희가 [자체적으로] 만들었어요. 그전에는 편집이나 교정교열하는 사람들이 받는 비용이 다 제각각인 거예요. …… [최저선 역할을 하는] 기준을 만들고 그 다음에 뭐 처음에 계약할 때 계약금의 50% 내고 …… 기준이 있으니까 그래도 좀 낫죠. …… 새로 [시작]하거나 이런 사람들? 특히 지방에 있는 분들이 그 정보가 너무 없는 거예요. 그런 분들이 보니까 어, 이걸 과감하게 요구하지를 못하는 거예요. [그런 분들에게 표준계약서가 일종의 정보와 가이드라인을 제공하는 역할을 해요.]

저희는 이제 [프리랜서 모임 온라인 카페 안에] Q&A 게시판이 …… [시작한 지 얼마 되지 않은 사람들이] 일을 하는데 [범위를 얼마만큼 하고 비용을 얼마나 받아야 하는지] 기준이 애매한 거예요. …… [작업과 관련해 아주] 구체적인 질문을 할 때가 있어요. …… 그러면 작업을 많이 한 사람들은 기준을 가지고 있으니까 거기에 이제 얘기를 해주는 게 굉장히 큰 도움이 되는 거예요. 어떤 공식적인 통로보다도 오히려 이제 그 선배, 애들한테 의존하는 게 더 많아요.

저는 에이전시가 [크게 두 가지 이유 때문에] 필요하다고 보는데…… 첫째는 결국은 사람이 하는 일이라서 매출을 높이려면 사람을 만나야 돼요. 그리고 [둘째는] 내가 몇 프로를 내더라도 진상 고객을 걸러달라는 [프리랜서] 조합원들도 있어요. 그런 두 가지 [역할을 에이전시가 한다는 측면에서 저는 필요하다고 생각해요. …… 기존 에이전시보다는 협동조합이 이런 서비스를 훨씬 잘 제공할 수 있어요.

2) 다단계 산업구조 개선: 상담·신고센터 설치, 공공·플랫폼 주도로 공정한 노동기준 확산

프리랜서 노동자들은 일반적으로 현재의 하도급 및 에이전시 구조를 통한 분배관계가 불공정하고 불합리하다는 인식을 갖고 있다. 이러한 구조 자체가 일부 기업이나 기관, 에이전시 등이 불공정 행위와 유사 중간착취를 방조하도록 만들고, 프리랜서 노동자들에 대한 권익 침해가 빈번하게 발생할 있도록 하는 토양이라는 것이다. 이러한 상황을 변화시키기 위해서는 장기적으로 산업발전과 이해당사자들 간 상생을 위해 대표자들 간 논의를 할 수 있는 노사정 협의체가 구축되어 다양한 방안들을 모색하고 협력적으로 실천해야 한다. 단기 혹은 중기적으로는 상대적으로 권력관계에서 우위에 있는 기업이나 기관, 플랫폼 등의 불공정 거래와 권익 침해를 감시할 수 있는 공적 기구가 마련되어야 하며, 공공부문이나 플랫폼에서부터 문화·예술·컨텐츠 분야 프리랜서 노동자들에게 공정한 노동기준을 적용하도록 유도해야 한다.

면접조사 대상자들은 이와 관련하여 프리랜서 노동자들이 경험하는 불공정 거래와 권익 침해 문제에 대해서 정보를 제공하고 다양한 형태로 대응을 지원해주는 공적 기구가 필요하다는 점을 특히 강조했다. 이러한 목소리들은 특히 2004년 공식 출범한 ‘영화인신문고’에 대한 긍정적인 평가에 기초해 있었다. 그런 한편으로, 프리랜서 노동자들을 위한 상담·신고센터를 설치할 때는 다음 두 가지 사항에 대해서 중요하게 고려해야 한다는 의견들이 제기되기도 했다. 첫째, 프리랜서 노동자들이 보수 지급과 관련해 겪는 권익 침해는 주로 소액 프로젝트에 집중돼 있다. 이는 비용과 시간이 많이 드는 본격적인 민사소송이나 공정거래위원회 제소를 통해 해결을 추진하기가 현실적으로 어렵다. 프리랜서 상담·신고센터가 만들어진다면, ‘지급명령’ 등 상대적으로 적은 비용으로 신속하게 채무이행을 독촉할 수 있는 기존 제도를 활용하는 프로세스를 구체화해야 한다. 둘째, 불공정 거래와 권익 침해를 경험하는 프리랜서 노동자들 중 일부는 그 과정에서 강한 스트레스, 나아가 트라우마를 겪게 될 수도 있다. 또한 분쟁 상황을 해결하기 위해서는 노동권익 이외의 다양한 측면에서 법적 지원을 필요로 할 수 있다. 지자체 수준의 프리랜서 상담·신고센터가 만들어진다면 예술인 복지재단의 다양한 서비스, 지역정신보건센터의 심리상담 등과 연계할 필요가 있다.

불공정 거래, 계약서 같은 거를 그 상담할 수 있는 119센터…… 이를테면 ‘프리랜서 플랫폼 노동센터’ 같은 거를 만들면 어떨까 싶어요. 그런 것들에 한번 관심 가져주시면 어떨까.

[영화인]신문고 같은 기관이 꼭 필요합니다, 꼭 필요한데, 생각보다 그것들이 많이 해결해주지 못했거든요, 근데 그거를 없애면 안 될 것 같아요. 있어야지 버티고는 있으니까. [상징적이 차원이긴 하지만] 시나 국가가 신문고를 만들어야 되는 것 같고, 또 심리상담센터도 만

들어야 되는 것 같고.

[계약금 지급이 지연되거나 안 되더라도] 법적인 분쟁으로 끌고 갈 수 있는 사람은 정말 전체 프리랜서 중에서 몇 퍼센트도 안 될 거예요. …… 이게 단순히 갑을관계를 떠나서 이거를 실제로 분쟁으로 만들 수 있는 여유나 여지 자체도 없고, 이걸 어디서 어떻게 시작해야 될 지도 모르는 거예요. 그리고 꽤 많은 부분이 노동법으로 커버가 안 돼서…… 이거는 내가 사비를 들여서 변호사를 고용을 해가지고…… 제가 돈을 8십만 원 정도 못 받았는데요, 이걸 어떻게 해주세요, 하면은…… 이미 거기서 배보다 배꼽이 큰 상황이 발생하니까. …… 떼이면 떼이는 거거나, 늦게 주면 늦게 받는 거거나 이럴 수밖에 없는 상황이 너무 많은 거예요.

[불공정 거래나 권리 침해를 경험하면서] 멘탈이 털리면 다음 일을 진행하기가 되게 힘들어요. 다른 거래처 일을 할 때도 내가 뭐지 라는 생각이 드는 거예요. 너무 감정소모가 심해지니까. 이게 아무리 멘탈이 강한 사람도 다음 작업을 할 때 다시 집중을 해서 일을 해야 하는데, 이 감정 정리가 안 되어서 어쩔 때는 아 이쪽 업계에 대한 마음 상담을 받을 수 있는 그게 필요하다는 생각을 했어요.

한편, 플랫폼에 대한 노동기준의 적용 방안 모색이 장기적으로 필요하다는 의견이 제시되기도 했다. 앞에서 살펴봤듯, 온라인 플랫폼은 정보통신기술 분야나 웹툰이나 웹소설 등 상대적으로 소수의 분야에서만 활성화되어 있다. 그러나 최근 급속도로 성장하고 있고, 이러한 추세는 앞으로도 지속될 것으로 예측된다. 플랫폼을 통해 일감을 찾거나 결과물을 소비자에게 제공하는 서비스를 프리랜서 노동자들이 보호받을 수 있도록, 플랫폼의 자기 책임을 구체화할 필요가 있다. 플랫폼은 해당 분야 산업생태계의 발전과 상생에 책임이 있는 유력한 당사자이기 때문이다. 이와 관련하여 면접조사에서는 플랫폼에서 프리랜서의 노동시간이나 휴일에 대한 기준을 자체적으로 정하도록 유도하여 노동조건을 보호하자는 의견이 아이디어 차원에서 제시되기도 했다.

웹툰이나 웹소설 이런 디지털 콘텐츠 쪽은 주간 연재를 하잖아요, 매주 한 화씩 작품이 올라가는데…… 설 연휴든 추석 연휴든 작품은 계속 올라갑니다. 그럼 저희는 쉴 수가 없어요. 저희는 계속 일을 해요. …… 그 전에 세이브를 쌓아놓고 그 기간에 쉴 수도 있겠지만……. 휴가 제도가 도입이 된다면 이 부분을 어느 정도 회사에서 보조해줄 수 있는 방향이 있으면 좋겠다는 생각이 있습니다.

3) 맞춤형 사회 안전망: 지역화폐를 통한 활동지원, 기존 복지정책 대상 확대 및 기준 현실화

프리랜서 노동자들은 근로자에게 적용되는 사회 안전망과 노동기준을 적용받지 못한다. 또한 프리랜서 노동자들의 다수는 개인사업자로서, 전문적인 사업경영자 수준의 자원을 갖고 있지 않다. 요컨대 프리랜서 노동자들의 상당수는 생애주기 변화나 실업 등으로 인해 비롯되는 사회적 위험의 충격으로부터 자신을 보호해줄 법제도적 안전망과 자원을 확보하고 있지 못하다. 예술인복지재단 등을 통해 일부 분야 프리랜서 노동자들에게 다양한 복지서비스가 지원되고 있지만, 지원 대상이나

기준에 대해서 확대 및 개선이 요구되고 있다. 미비한 제도적 보호로 인해 상당수의 프리랜서 노동자들이 해당 분야에서 이탈하거나 부업으로 생계를 이어나가고 있다. 프리랜서 노동자들은 특수 분야 숙련인력으로서 육성되기 위해서는 상대적으로 긴 시간과 비용이 필요하다는 점에서, 이러한 경향은 사회적으로도 낭비라고 할 수 있다. 이를 개선하기 위해서는 프리랜서 노동자들에게 맞춤형 사회적 안전망이 마련되고 확대되어야 한다. 우선 프리랜서 노동자들 중에서 근로자성이 명확한 이들에게는 근로기준법상의 사회 안전망이 적용될 수 있도록 해야 하고, 다음으로, 예술인복지재단 등의 기존 정책의 대상을 확대하여 일정한 기준을 갖춘 인사업자들에게도 서비스를 제공해야 하며, 마지막으로, 특히 상업화하기 어려운 결과물을 생산하는 특정 분야 예술인 프리랜서들에게 특히 진입 초기에 최저생계를 지원하여 일정 기간의 활동을 안정적으로 보장하는 방안을 장기적으로 모색할 필요가 있다.

면접조사에 참여한 일부 프리랜서 노동자들은 예술 분야 프리랜서 노동자들의 기본생활 보장을 위한 보편적 지원이 우선적으로 도입되어야 한다는 의견을 강하게 제기했다. 예술인 프리랜서들은 온전히 자기 주도의 프로젝트를 통해 상업화 가능성이 미지수인 결과물을 생산하는 사람들이다. 이들이 생산하는 결과물들 중 다수는 상업화되지 못하지만, 시민들의 정신적 삶을 풍부하게 하고 사회적 인식을 발전시키는 데 기여할 수 있다. 특히 서울에는 예술 노동자들의 다수가 집중돼 있기 때문에 지방자치단체 차원의 지원 방안도 모색해 볼 필요가 있다는 주장이다. 특히 서울시는 이미 청년실업 문제에 대한 대응 정책으로 청년수당을 도입한 바, 이와 유사한 정책을 예술 분야의 신진 프리랜서 노동자들을 위해 적용해볼 수 있다는 것이다. 면접조사 대상자들 중 일부는 이와 관련하여 서울의 지역화폐인 제로페이를 활용한다면, 지역사회와 경제의 활성화에도 기여할 수 있을 것이라 주장했다.

예술인 증명이 됐으면 [기본생계를 일부] 지원할 수 있어야 되는 게 아닌가…… 농민들 직불금 받듯이…… 농사 지으면, 아 이거 경쟁력이 없어, 그런데 이거는 사회에서는 분명 필요해요, 곡식을 만든다는 일은 필요한 일인데 경쟁력이 없어요. 그러니까 그걸 지원해주는 거잖아요. …… 순수 미술이라는 것도 돈이 될 수 있는 구조가 전혀 없어요. 이 사회에서 그렇다고 필요 없는 건 아니거든요. 이 사회에 필요한 일을 이 사람들이 하고 있는데…… 아무도 그걸 구매해 주지 않는 구조이면…… [농민에게 지원되는] 직불금처럼 [예술인에게] 지원을 해줘야 된다고 봐요.

예를 들면 지역화폐 같은 걸…… [예술인 프리랜서 보호를 위해 가장 필요한 건] 구체적인 금전적 지원인 거죠. 예술이라는 행위가 사실은 …… 공산품이 아니니까 인풋 아웃풋이 항상 있는 게 아니잖아요. 그러면 안정적으로 그들이 작업을 할 수 있게끔 작더라도 꾸준히 지원하는 게 필요한데…… 서울시 지역화폐라든가, 아니면 어떤 복지나 작업에 [필요한 것들의 구매에] 쓸 수 있는 어떤 [카드나 화폐]…… 이런 식의 것들을 등록한 사람한테, 등록 절차가 복잡하지 않게 꾸준히 지원하는 정책들. 이런 게 제가 볼 때는 가장 실질적인 효용인 것 같고. …… 청년지원금[=서울시의 청년수당 등]처럼. 뭔가 지속적으로 작업하고 생활을 할 수 있게끔.

대부분의 프리랜서들은 자기 [작업]공간이 필요한데…… 서울시도 상암동에다가 [프리랜서

를 위한 작업) 공간들을 주긴 주는데…… 거기 왔다 갔다 하는 [시간과] 비용보다는 [지역화 폐를 통해] 차라리 내 동네 근처에서 지역에 있는 작은 카페라든가 그런 데서 작업을 할 수 있으면…… 뭐 집안일 하다가도 뭘 할 수 있는 여지가 생기고. 예를 들면 저쪽 성수동에만 들어놓고 있고, 상암동에 있고. 저쪽에 송파에 있는 사람들은 올 수가 없잖아요.

한편, 면접조사 대상자들의 다수는 현재 정부가 수행하고 있는 예술인 프리랜서 노동자들 지원 정책에 대해서 개선이 필요하다는 의견을 제시했다. 이와 관련하여 특히 △프리랜서들은 기본적으로 개인사업자 등록을 해야만 상업 활동을 할 수 있음에도 개인사업자 등록을 한 이들을 일부 서비스 지원 대상에서 배제하는 것은 모순된다는 주장 △예술인 지원금을 받기 위해서 예술인으로서 자격뿐만 아니라 ‘가난’을 증명해야 하는 것은 부조리하다는 주장 △예술인 지원정책이 인건비 기준을 까다롭게 하여 예술인의 생계활동 보장에 기여하지 못하는 것은 그 목적에 부합하지 않는다는 주장 등이 집중적으로 제기됐다. 또한 이와 관련해 독립영화지원정책을 벤치마킹할 필요가 있다는 지적이 제기되기도 했다.

이제 지역건강보험료가 비싸서 [예술인복지재단에서 제공하는] 그 지원이라도 받으려고 했는데 사업자[등록증] 있으면 안 된다고 해서 못 받았어요. …… 진짜 문화기획 쪽은 대부분 어떤 비영리단체여도 사업자[등록증] 있는데, 그런 사업자가 있으면 아예 안 되는 조건도 좀 있더라고요.

예술인복지재단에서 창작지원금 3백만원, 2년에 한 번씩 받을 수 있거든요. …… 창작지원금인데. 매월 얼마 뭐 썼는지에 대해서 증빙을 해야 하는 [것에 대한 거부감 때문에 지원 안 하는 경우도 있어요]……. 그거 넣는 거까지는 어렵지 않은데, 우리 집이 얼마나 못 살고 우리 가족들이 이것밖에 못 버니까, 나 좀 지원해달라고 하는 건데. …… 우리 가족이 얼마나 벌든, 내가 창작을 하기 때문에 달라고 하는 거잖아요. 제가 느끼는 거죠. 결국에는. 내가 이만큼 밖에 못 번다는 걸 제가 이 서류를 뺏으면서 느끼게 해준다는 거죠, 나라에서.

독립영화하는 분들이, 영진위, 국가랑 싸워서[=개선 요구를 지속적으로 관철시켜서]…… 독립영화 쪽으로 [영화진흥위원회 등의 제도적] 지원금이 굉장히 많습니다. …… 거기는 공무원 마인드가 달라요. 영진위 쪽에서 돈을 지급하는 공무원 마인드가 한국문화예술위원회라든가, 서울문화재단이라든가 이런 데랑 다르고. …… 서울시 안에서도 영상위원회에서 제작비를 지원하는 공무원 마인드도 [다른 부문 지원하는 공무원들과] 달라요. …… 특히 다큐멘터리 만드는 감독들 같은 경우는 제작지원금이 생활비라는 개념을 갖고 있어요. 그래서 그 안에 인건비라는 거를 높게 책정하게 되어 있어요. …… 내 인건비도 책정할 수 있어요. …… 나의 노동이 쓸데없지 않다…… [결과의 질을] 평가할 필요는 없어요, 이쪽은 그게 영화제 안가도 되고 그냥 결과만 나와도 돼요.

4) 지역사회 참여와 동료 간 유대관계 형성 지원

프리랜서 노동자들은 특수한 지식과 기술을 바탕으로 혼자서 혹은 소수와 함께 장시간 일한다.

그로 인해 실력주의나 개인주의 성향을 내면화하고 있을 가능성이 상대적으로 높은 편이다. 그리고 법제도적 보호로부터 배제되어 사회적 위험에 상대적으로 무방비로 노출되어 있다. 이러한 조건들은 프리랜서 노동자들 중 상당수가 인간관계 단절이나 심리적 고립을 경험할 가능성을 높인다. 한편, 단절과 고립의 경험은 사회적 위험에 대한 충격을 더욱 강화한다. 면접조사 대상자들은 이러한 악순환을 개선하기 위해서는 같은 대응 과제들을 실현할 필요가 있다고 제기했다. 먼저, 프리랜서 노동자들이 지역사회활동이나 연결망에 참여할 수 있도록 능동적으로 지원해야 한다. 특히 프리랜서 노동자들의 자기 조직화는 지역시민사회와 프리랜서 노동자들의 결합을 강화하는 매개가 될 수 있다. 다음으로, 지자체가 작업공간이나 교육훈련 프로그램 지원 등을 매개로 선후배 프리랜서들의 관계 형성을 지원하며, 권익 침해 상담과 심리 상담을 연계하는 방안 등을 모색해 볼 수 있다. 프리랜서들을 위한 작업공간과 재교육프로그램 지원 등은 이미 인프라가 잘 갖춰져 있는 바, 이를 어떻게 효과적으로 활용할 수 있을지 모색이 필요하다. 이와 관련해서 면접조사에 참여한 프리랜서 노동자들은 막 진입한 프리랜서 노동자들에게 주목할 필요가 있으며, 경력이 있는 프리랜서 노동자들도 멘토-멘티 관계 형성에 대한 수요가 존재한다는 점을 활용할 필요가 있다고 지적했다.

프리랜서들이 자신의 권익을 위해서 뭔가 좀 스스로 할 수 있는 방법은…… 저는 프리랜서라고 해서 계속 [혼자서] 프리하게 다니지 말고 저는 지역으로 가야 한다고 생각해요. 자기가 속해있는 지역에서 [다양한 사람들과 어울릴 수 있는] 작은 모임부터 시작해서 그니까 자영업을 하든 직장을 다니든 프리랜서로 일하는 나를 [지역사회 비취]보고. …… 저희는 이제 협동조합으로 시작했으니까 그럴 기회가 있었는데 저도 이제 6년 정도 버티다보니까 [프리랜서] 청년들을 만날 기회가 많은데 마지막에 하는 말은 꼭 그겁니다. 너무 떠다니지 말고, 지역으로 가라. 거기서 재밌게 지내라, 라고.

젊은 친구들이…… [사회적 관계망에 대한 요구가 강한 것] 같아요. …… 그 친구들은 항상 내가 지금은 힘들지만 조금 버티고 올라가면 어느 위치에 올라갈 수 있다는 꿈이 있잖아요. 근데 그 친구들이 가장 궁금해 하는 거는 어떻게 하면 그렇게 올라갈 수 있을까 라는 거기 때문에, 그들에게는 끊임없이 [특히 선배 프리랜서와 정보 및 지식을 교류할 수 있는] 네트워크가 필요하다는 걸 강하게 요구하거든요.

콘텐츠진흥원이나 그런 곳에서 보면…… 소재 개발 워크숍이라든지, 이 시대의 동향을 들을 수 있거나 장르별로 이런 전문가를 모셔서 강의 같은 걸 하면 들으러 가요. 실질적으로 나한테 도움이 되니까. …… 아직 데뷔 이전인 신진 작가들을 대상으로 한 강좌들이 있고. 또 이런 경력이 있지만 한동안 작업을 못 하신 분들, 그런 분들을 위한 것들도 있고. 챗터별로 있거든요. 실질적인 도움을 줘요. …… 그 안에서 저절로 네트워킹이 이루어지고 그 다음에 업계에서 어쨌든 일하는 사람, 비슷한 사람 만나면서 교류하면서 그 중에서 몇 명하고만 지속적인 관계로 발전해도 그 사람은 또 다른 활력을 얻는 거거든요.

[프리랜서 예술인들에게 공간 등을 지원하는] 창작지원센터 이런 거 있는데…… 일단은 진입장벽이 너무 높아요. …… [안정적인 작업 공간이나 지원이] 정말 필요한 이제 막 시작하는 아티스트들, 이제 시작하는 사람들을 위해서 그 공간, 세금들을 써야 할 것 같은데. ……

실제로 창작지원센터에서 음악인들이 가장 필요로 하는 게 뭐냐면요, 디자인, 홍보, 뮤직비디오 촬영 이 정도 될 것 같습니다.

어쨌든 워크숍이라든지 이런 것도 프로그램, [프리랜서 협회의] 1년 예산에 그런 것도 책정이 되어있고…… 확실히 도움을 주죠. 작가들은 특히 자기 자리에서 안 나오고 세상 밖으로 안 나오는 사람들인 거잖아요. 근데 그렇게 불러내는 거죠. 불러내서 도움 되는 얘기도 듣고, 또 왕성하게 활동하는 사람들 얘기도 듣고. 또 어쨌든 그렇게 다른 작가들하고 네트워킹도 만들어지고.

제4절 소결: 요약 및 함의

이 글에서는 서울지역에서 거주하면서 활동하고 있는 문화·예술·컨텐츠 분야 프리랜서 노동자들, 그리고 그러한 노동자들의 이해관계를 대표하기 위해 만들어진 조직의 활동가들에 대한 면접조사 내용을 분석하여 주제별로 재구성한 결과를 제시했다. 프리랜서 노동자들의 기본 특성, 문제 상황을 형성하는 맥락과 조건, 문제 해결의 방향과 과제 등의 주제별로 제기된 의견들을 정리하면 요약하면 다음과 같다.

오늘날 한국의 자본주의 경제체계 내에서 프리랜서 노동자들은 일반적으로 다음과 같은 조건들을 공유하고 있다. 첫째, 프리랜서 노동자들은 상대적으로 특수한 숙련에 기초하여 결과물을 생산한다. 이를테면 프리랜서 노동자들은 ‘일반 분야 숙련인력(generalist)’ 이 아니라, ‘특수 분야 숙련인력(specialist)’ 이다. 둘째, 일반적으로 프리랜서들이 일하는 방식은 기간이 정해진 프로젝트를 혼자서 혹은 소수의 동료들과 협업을 통해 완수하는 것이다. 그리고 프리랜서들의 보수는 결과물을 만들어내기 위해 투여한 시간보다는 완성된 결과물의 질을 기준으로 결정되는 경우가 많다. 셋째, 프리랜서 노동의 거래관계는 노동법상의 근로계약이 아닌 민법상의 도급계약이나 위임계약 등을 통해 보증되며, 에이전시 구조 혹은 다단계 하도급 구조에 기초하여 관리된다. 협업을 통해 결과물을 생산할 때는 하도급 구조를 적용받는 경우가, 단독으로 결과물을 생산할 때는 에이전시 구조를 적용받는 경우가 상대적으로 많다. 때로는 협동조합이나 노동조합, 각종 협회 등의 프리랜서 조직이 에이전시나 하도급 구조를 대체하는 경우도 있다. 요컨대 프리랜서 노동자들은 시장의 관행과 민법의 규범을 적용받는 (개인)사업자 신분이며, 특수한 지식과 기술을 바탕으로 자신의 노동을 투입하여 만들어낸 결과물을 두고 구매 수요자와 거래관계를 형성한다.

한편, 프리랜서들은 사업자지만 대부분이 ‘개인’ 이다. 때문에 자기에게 요구되는 결과물을 생산하기 위한 지식과 기술 이외에 사업을 경영하고 관리하기 위한 역량, 그리고 거기에 투입할 시간이 상대적으로 적다. 그로 인해 공급자로서 프리랜서들은 주로 기업이나 기관인 수요자에 비해 거래관계에서 협상력이 상대적으로 약한 위치에 있을 가능성이 높다. 이를테면 근로기준법의 보호로부터는 배제되면서, 사업자에게 적용되는 법제도적 보호 역시 적극적으로 활용하지 못하는 경우가 많다. 이로 인해 노동시간이나 보수 지급, 계약 체결, 권익 보호 등에 있어 여러 가지 문제 상황들에 직면하게 된다. 프리랜서 노동자들에게 상대적으로 일반화되어 있는 개인주의 및 실력주의 이데올로기는 때로는 이러한 상황에 대한 집단적, 제도적 해결 방법의 추진에 있어 부정적인 영향을 미

치기도 한다. 면접조사를 통해 확인된 프리랜서 노동자들 상당수가 겪게 되는 문제 상황들은 다음과 같았다. 첫째, 불명확한 조건의 구두계약 관계를 관행이라며 수용하고 있다. 둘째, 프리랜서 노동자들의 상당수가 유연하고 장시간 노동 관행으로 인해 일-생활의 불균형과 불안정한 소득 상황에 놓여 있다. 셋째, 인간관계가 단절되어 고립되거나, 다양한 사회적 위험에 무방비로 노출되기 쉽다. 넷째, 거래관계에서 불법적인 불공정 거래와 권익 침해로 겪어도 법제도적 수단을 통해 구제받거나 보호받기 어렵다.

요컨대 프리랜서 노동자들은 △불명확한 조건의 구두계약 관행 △‘자유로움’으로 포장된 장시간의 유연 노동 △사회적 위험에 대한 무방비 노출 △불공정 거래와 권익 침해 빈발 등의 문제 상황들로 인해 어려움을 겪고 있다. 이러한 문제 상황이 구성되는 데는 △시장과 거래관계에서 약자라는 구조적 위치 △이해당사자 간 교섭과 제도적 규율을 거치지 않은 다단계 산업구조 △맞춤한 법제도적 보호의 부재 △실력주의 및 개인주의의 이데올로기의 내면화 등의 조건과 맥락이 작용하여 영향을 미치는 것으로 보인다. 면접조사에 응한 프리랜서 노동자들은 이러한 조건과 맥락, 그리고 문제 상황을 복합적으로 고려했을 때 다음과 같은 개선 방향과 과제가 정책적으로 추구될 필요가 있다고 응답했다. 첫째, 우선적으로 프리랜서 노동자들의 시장 교섭력을 강화해야 한다. 이를 위해서는 프리랜서 노동시장의 실태에 대한 분석이 정기적으로 이루어지고, 효과적으로 적용될 수 있는 표준적인 기준이 확산되어 의무적으로 적용되어야 하며, 프리랜서 노동자들의 자기 조직화와 의사소통이 활성화하기 위한 정책이 필요하다. 둘째, 다단계 분배구조의 불합리성을 규율해야 한다. 이를 위해서는 산업별로 이해 당사자들이 상생을 위해 논의할 수 있는 틀이 마련되어야 하고, 상대적으로 권력관계에서 우위에 있는 기업이나 기관, 플랫폼 등의 불공정 거래와 권익 침해를 감시·감독할 수 있는 기구가 마련되어야 하며, 공공부문에서부터 문화·예술·컨텐츠 분야 프리랜서 노동자들에게 공정한 노동기준을 적용하는 정책을 도입해야 한다. 셋째, 프리랜서 노동자들에게 맞춤형 법제도적 보호가 도입되어야 한다. 이와 관련해서는 프리랜서 노동자들 중에서 ‘위장된 사업자’로서 근로자성이 명확한 이들에게는 근로기준법이 적용되도록 하고, 소득이 낮은 개인사업자들에게 근로자에게 적용되는 것에 버금가는 사회 안전망이 제공되도록 해야 하며, 상업화하기 어려운 결과물을 생산하는 예술인 프리랜서들에게는 지속적 활동을 지원하기 위해 최저생계 보장을 위한 금전을 지역화폐로 지원하는 방안을 모색해볼 수 있다. 넷째, 프리랜서 노동자들을 더욱 위험한 상황으로 몰아넣을 수 있는 인간관계 단절과 심리적 고립 문제에 대응해야 한다. 이를 위해서는 프리랜서 노동자들이 지역사회활동이나 연결망에 참여할 수 있도록 능동적으로 지원하고, 작업공간이나 교육 훈련 프로그램 지원 등을 매개로 선후배 프리랜서들의 관계 형성을 지원하며, 권익 침해 상담과 심리 상담을 연계하난 방안 등이 필요하다.

〈그림〉 문화·예술·컨텐츠 분야 프리랜서 노동자들이 말하는 기본 특성, 문제 진단, 대안 모색

기본 특성	주요 문제 상황	문제 해결 방향
<ul style="list-style-type: none"> - 시장과 거래관계에서 약자라는 구조적 위치 - 이해당사자 간 교섭과 제도적 규율을 거치지 않은 다단계 산업구조 - 노동법으로부터 배제, 경제법의 부분적인 적용: 맞춤형 법제도적 보호의 부재 - 실력주의 및 개인주의 이데올로기의 내면화 	<ul style="list-style-type: none"> - 불명확한 조건의 구두계약 관행 보편화 - '자유로움'으로 포장된 장시간의 유연 노동: 일/삶의 불균형과 불안정한 소득 - 고립과 다절, 그리고 사회적 위험에 대한 무방비 노출 - 불공정 거래와 권익 침해 빈발, 시정제도의 비효과성 	<ul style="list-style-type: none"> - 시장 교섭력 강화: 간소화된 표준계약서 공급, 자기 조직화 및 소통의 지원 - 다단계 산업구조 개혁: 상담·신고센터 설치, 공공·플랫폼 주도로 공정한 노동기준 확산 - 맞춤형 사회 안전망: 지역화 페를 통한 활동지원, 기존 복지정책 대상 확대 및 기준 현실화 - 지역사회 참여와 동료 간 유대관계 형성 지원

서울지역 프리랜서 권익보호를 위한 서울시 지원방안

이종수 (노무법인 화평 대표노무사, 경영학 박사)

1. 프리랜서 보호 및 지원 필요성

1) 프리랜서 유형화

프리랜서는 영세한 1인 사업자이며 별도의 점포나 생산수단을 소유한 것도 아니므로 경제활동과 계약관계에서 약자의 지위에 놓이게 된다. 또한 프리랜서는 특고와 유사하게 자신의 노동력제공을 통해 생계를 유지하면서도 근로자성이 인정되지 않기 때문에 노동관계법을 통한 법적 보호도 어렵다.

실제로 본 연구의 조사결과 프리랜서들은 ‘일감구하기’, ‘낮은 작업단가’로 인한 고충이 가장 큰 것으로 나타났다. 일감을 구하기도 어렵지만, 일감을 구하더라도 낮은 작업단가로 인해 경제생활에 어려움이 크다는 것이다. 또한 이직을 고려하는 경우 그 이유는 건강(13.8%), 적성(3.4%) 등 개인사정보다는 업무특성에 기인하는 바가 컸고, 특히 ‘보수가 적어서’ (52.4%), ‘과도한 작업량’ (37.9%), ‘직업의 불안정성’ (31.7%)을 꼽는 비율이 높게 나타났다.

프리랜서는 여러 부류가 존재하기 때문에 어떤 프리랜서는 자신의 전문적 능력을 갖추고 발주자들과 동등한 협상능력을 갖고서 원하는 금액과 원하는 작업방식으로 노동을 제공하는 경우가 있을 수 있다. 그러나 반대로 프로젝트를 기반으로 도급계약을 체결하며 발주자와 협상에서 약자의 지위에 서고 발주가 원하는 금액과 방식으로 노동을 제공해야 하는 경우도 상당수 존재하는 것으로 보인다. 아마도 이들중 상당수는 실질적으로 도급관계가 아닌 근로관계임이 분명한데도 사용자가 사회적·경제적 부담을 회피하기 위해 프로젝트를 기반으로 하는 도급계약을 이들에게 남용함으로써 발생하는 위장프리랜서로 볼 수 있다(황준욱, 2009). 그러나 현실에서 위장프리랜서와 진성프리랜서를 구분하는 것이 어렵기 때문에, 일단 사용자, 관행, 노동부 근로감독 등에서 ‘프리랜서’로 낙인이 찍힐 경우, 해당 종사자들은 원하던 원하지 않든 손쉽게 노동법의 적용대상에 제외되는 경우가 많다. 따라서 위장프리랜서와 진성프리랜서를 아울러서 소위 프리랜서로 통칭되는 종사자들의 보호에 있어서 근로자성을 적극적으로 판단하고, 가급적 열악한 지위의 종사자들이 노동법의 사각지대에 남아 있지 않도록 하는 것이 중요하다. 예컨대 고용노동부는 2018년과 2019.7월 방송드라마 제작현장 근로감독 결과를 발표하면서 현장 방송스태프들이 근로기준법상 근로자에 해당한다고 발표하였다. 노동부는 2018년 근로감독에서 3개 드라마 제작현장 스태프 157명에 대해 근로기준법상 근로자성을 인정한 바 있고, 2019년 근로감독에서도 드라마 제작현장 스태프 137명에 대해 근로기준법상 근로자성을 인정하였다. 그러나 노동부는 이 발표에서 스스로 현장 스태프들의 노동조건이 그동안 열악한 상태가 지속되어 왔고, 특히 불명확한 계약 관계로 인해 이른바 ‘자유계약자(프리랜서)’라는 이름으로 근로자로서의 법적 지위를 인정받지 못하는 문제가 있어 왔다고 밝혔다. 결

국 고용노동부 스스로 ‘위장 프리랜서’ 라는 불법적 지위를 수십년간 방치해 왔음을 인정한 것이다. 그럼에도 고용노동부는 이번 발표에서 제작사와 토크계약을 체결한 팀장급 스태프들의 경우 근로자성을 인정하지 않았고, 앞으로 팀장급 스태프의 근로자성을 둘러싼 법적 다툼은 계속될 전망이다.

따라서 프리랜서 보호정책을 입안할 때, ‘근로자성’ 또는 ‘위장 프리랜서’ 여부를 검증하고, 근로자 판단에 문제가 없도록 하는 것이 무엇보다 중요하다. 근로자성 검증절차를 통해 근로자로 보기 어려운 경우에 한하여 소위 ‘프리랜서’의 지위를 부여할 수 있는데, 이 경우에도 일정한 기준을 통해 정책대상이 되는 프리랜서의 범위를 명확히 해야 한다. 정책대상으로서 프리랜서 인정기준이 불명확할 경우 자영업자, 특수형태근로종사자의 구분이 모호하여 정책대상이 무한정 증가할 수 있기 때문이다.

또한 프리랜서 보호정책의 목표와 방향도 살펴보아야 한다. 시장에서 자유롭고 공정한 계약관행이 정착되도록 촉진하는 역할, 열악한 지위의 프리랜서를 선별하여 생계비지원과 같은 적극적 보호정책 등 다양한 형태의 보호정책을 검토할 필요가 있다. 프리랜서 보호정책은 프리랜서 유형화와 연결되며, 대상 집단을 적절하게 구분하고 유형화하는 것이 정책대상 집단을 구분하고 정책을 세분화하는데 무엇보다 중요하다.

선행연구에서는 작업방식을 개별적-팀단위로 구분하고 다시 완결작업(팀협업)-모듈작업으로 구분하여 4가지로 유형화하였으며, 노동자 숙련수준을 중저숙련과 고숙련으로 나누어 아래표와 같이 5개의 프리랜서 집단을 유형화하였다(황준욱, 2009). 그러나 선행연구에서 제시한 아래표는 몇가지 문제점이 확인된다. 우선 팀단위작업-중저숙련 형(IV유형)은 모두 팀장을 중심으로 하는 위계구조에서 팀장의 지시를 받아 작업이 이루어지기 때문에 근로자성이 매우 높다. 최근 대법원은 영화스태프의 근로자성을 인정한 바 있고(대법원 2019.10.17. 선고 2019도9688판결), 최근들어 SI개발자들이 SW개발 프로젝트에 투입될 때 대부분 기간제근로계약을 체결하는 등, 팀단위-중저숙련 유형에 속하는 종사자들을 근로자 보는 경향이 두드러져서 프리랜서로 유형화하는 것이 적절하지 않다. 또한 아래표에서 I유형(위계적 독립 아웃소싱형)과 같이 개별적 작업이 이루어지는 경우도, 저숙련 종사자의 경우 위계에 의한 통제가 이루어지기 때문에(막내작가, SI개발자 등) 근로자성이 높다고 볼 수 있다. 한편 III유형(네트워크 기반 프로젝트형)은 높은 수준의 자율성과 독립성을 갖게 되지만 여전히 팀내 위계의 영향권에 속하기 때문에 근로자성을 완전히 부인하기 어렵다. 아래표에서 예시한 영화감독이나 각 부서 팀장급 스태프(헤드 스태프)의 경우에도 근로자성이 매우 높다는 연구결과가 발표된 바 있다. 2005년 한국노동연구원은 팀원급 스태프와 팀장·감독급 스태프를 대상으로 8개 항목별 근로자성을 계량적으로 측정하는 바 있으며, 그 결과 가장 직급이 높은 감독급의 경우에 스태프 전체 평균과 비교하더라도 근로자성이 낮다고 평가하기 어렵다고 보고한 바 있다. 이 연구에서 헤드 스태프는 규정적용, 고용·근로계약, 업무지시, 업무대행불가 등 4개 항목에서 스태프 전체 평균 값보다 근로자성 점수가 높게 나타났고, 나머지 전속성, 근무시간 구속, 근무장소 구속, 작업 도구 측면에서 전체 평균보다 낮으나, 절대값은 상당히 높은 수준으로 나타났다.(문무기 외, 2005).

〈표〉 프리랜서 분류 및 유형화

		노동자 숙련 수준별	
		중-저숙련	고숙련
작업방식 특성	개별적 완결 작업 (individual based whole production)	I. 위계적 독립 아웃소싱형 예 : 저숙련 웹일러스트레이터, 작가보조	II. 사업자형 예 : 시나리오 작가, 고숙련 웹일러스트레이터
	개별적 모듈작업 (individual based modular production)	I. 위계적 독립 아웃소싱형 예 : SI업체 개발자	
	팀단위 협업 (team based whole production)	IV. 수직적 원하청 기반 프로젝트형 예 : SW개발팀, 저숙련 영화스태프	III. 네트워크 기반 프로젝트형 (일차 직종노동시장, 유연노동) 예 : 고숙련 영화제작스태프
	팀단위 모듈작업 (team based modular production)		

자료 : 황준욱(2009).

결국 위 표에서 개별적 완결작업-고숙련을 특징으로 하는 ‘II.사업자형’ 이 프리랜서로서 가장 대표적 특성을 갖는다고 볼 수 있다. 다만 시나리오작가, 웹일러스트레이터의 경우에도 저숙련으로 진입한 종사자들이 존재할 수 있기 때문에 사업자형을 고숙련에만 포함하는 것은 적절하지 않고 저숙련-고숙련으로 나누어 유형화할 수 있다. 또한 프리랜서를 구분하는 또 다른 척도로서 ‘작업방식 특성(개별적-팀단위)’ 는 팀단위 작업자들 대부분 근로자성이 높다고 볼 수 있으므로 적절한 구분기준이 될 수 없다. 오히려 프리랜서를 자유계약자로 개념화할 경우에 고객의 종류를 구분기준으로 고려할 수 있다. 프리랜서에게 직접 보수를 지급하는 계약상대방의 불특정 다수인지, 아니면 특정할 수 있는 소수인지에 따라서 계약과 거래관행에 차이를 보이고, 지원대책도 다를 필요가 있다. 종사자 숙련수준을 저숙련-고숙련으로 구분하고, 계약상대방의 수를 불특정 다수-특정소수로 구분한 후, 프리랜서를 분류하면, 아래 표와 같다. 아래 표에서 공정거래 촉진 정책은 주로 IV유형과 III유형, 적극적 보호정책 및 초기정착을 위한 지원은 I유형과 IV유형, 단체구성과 협상력 강화정책은 II유형과 III유형 등이 필요할 것이다.

〈표〉 프리랜서의 새로운 유형화

구분		노동자 숙련 수준별	
		중-저숙련	고숙련
계약 상대방	불특정 다수	I유형 : 번역가, 외주 편집자, 웹디자이너	II유형 : 번역가, 외주편집자, 배우, 성우, 웹디자이너
	특정 소수	IV유형 : 시나리오작가, 기자, 디자이너	III유형 : 시나리오작가, 방송작가, 기자, 디자이너

2) 보호방안에 대한 이론적 검토

(1) 사회보장의 확대

경제적으로 취약한 프리랜서를 보호하는 방안은 사회보장 강화와 공정거래 등 두가지 방향에서 찾을 수 있다. 다만 우리나라는 국민연금과 건강보험의 경우 모든 국민에서 의무적으로 가입하도록 법제화 되어 있으므로, 특히 프리랜서 보호방안에서 문제가 되는 것은 고용보험과 산재보험이다.

이승렬 외(2013)는 소득의 불안정성이라는 위험이 늘 상존하는 프리랜서에게 고용보험은 반드시 필요하다고 보며, 소득의 불안정성에 대한 대책임과 더불어 직업능력개발사업 수혜를 통하여 프리랜서 개인의 전문성도 강화할 수 있기 때문에 고용보험 가입 확대가 필요하다는 것이다. 프리랜서는 자영업자로서 사업자등록이 되어 있다면 기본적으로 고용보험에 가입을 할 수 있으나, 프리랜서가 사업자등록을 한 경우가 많지 않을 것이므로, 실제 고용보험 가입율은 낮을 것으로 본다. 이에 대한 대안으로서 사업자등록을 하지 않은 프리랜서의 경우도 계약서 확인으로 가입을 할 수 있도록 하는 방법도 가능하다. 아울러 프리랜서가 국세청에 제출한 소득신고서를 활용하는 방안도 생각해 볼 수 있다. 아울러 한국의 경우 ‘두루누리 사회보험지원제도’가 시행되고 있다. 근로자 10인 미만 사업장의 월 평균 보수 210만원(초과근무수당 20만원을 추가할 경우 230만원) 미만 근로자와 사업주의 고용보험·국민연금 보험료를 국가에서 50% 지원하는 제도로서 이는 2012년 7월부터 실시되었다. 하지만 이 제도의 적용도 고용보험 가입을 전제로 하기 때문에 고용보험 가입율 확대가 중요하며, 각종 중사자협회 등을 통해 사회보험제도 구축을 강화하는 방안이 필요하다.

조형찬(2016)은 우리나라에서는 예술인에게 고용보험의 혜택을 받게 할 것인지에 대해 지속적으로 논란이 있었는데, 일단 고용계약을 맺은 경우와 그러하지 않은 경우로 나누고 후자를 자영업자로 봄으로써 단계적인 범주화를 할 필요가 있고, ①고용예술인의 경우에는 4대 보험을 모두 적용받도록 하고, ② 자영예술인의 경우에는 형식적으로 고용계약을 통한 소속은 없지만 간헐적이더라도 일정 주기에 따라 예술활동을 할 경우에는 최종 기간의 시기와 종기를 산정하여 해당 기간만큼 고용보험의 혜택을 받게 하면 될 것으로 본다. 그러한 일정 주기마저 산정이 불가능한 자영예술인은 국민연금과 지역가입자 형태의 건강보험의 혜택만 받도록 하되 만약 고용예술인이었다가 자영예술인으로 지위가 바뀐 경우에는 실업급여의 혜택도 받을 수 있게 하면 될 것이다. 다만 위 세 경우 모두 현행 「예술인 복지법」 제7조의 산재보험의 혜택을 누리는 것은 당연히 전제돼야 한다는 것이다.

(2) 공정거래 강화

프리랜서의 거래는 서면계약에 의하기도 하지만 구두계약으로 이루어지는 경우도 많다. 특히 기업·기관과 프리랜서간 관계가 종속성이 있는 경우에는 프리랜서가 적극적으로 서면계약을 요구하기 어려운 측면도 있다. 또한 서면계약을 체결하는 경우도 기업·기관 등 ‘갑’의 이익에 부합하거나 ‘갑’의 권리가 강조되는 내용만 포함될 경우에는 서면계약의 의미가 사라질 수 있다. 따라서 공정거래위원회나 해당 부처(문화체육부, 산업통상자원부, 고용노동부 등) 또는 지방자치단체에서 프리랜서 계약서를 최대한 확보하여 점검함으로써 프리랜서에게 불리한 계약관행을 개선할 수 있도록 하여야 한다(이승렬 외, 2013). 더 나아가서 정부나 지방자치단체가 앞장서서 표준계약서를 확대 보급한다면 불공정한 계약관행을 개선하는데 도움이 될 것이다.

(3) 협동조합의 확대

장종익(2019)은 프리랜서 유형에 따라 프리랜서의 직업상의 애로요인에 차이가 있을 수 있음을 전제로 네가지 프리랜서 애로요인을 정리한 바 있다. 첫째, 프로젝트의 수주를 확보하기 한 노력과 관련된 애로요인이다. 프리랜서들이 프로젝트를 개인적으로 확보하려면 많은 시간이 소요되고 특히 네트워크 구축을 둘러싼 프리랜서 개인간 경쟁이 사회적 낭비일 수 있다. 둘째, 수주되거나 수주될 것으로 기대되는 프로젝트의 이행에 소요되는 시간의 양과 프리랜서 개인이 갖고 있는 시간의 양의 불일치에서 발생하는 소득의 변동성 문제이다. 이 문제는 프리랜서들이 고립 분산으로 일을 수행하게 되면 피할 수 없는 문제이다. 셋째, 프리랜서가 프로젝트를 수주하고 일을 수행하며, 프로젝트의 완성 후 결제 과정에서 큰 조직규모의 클라이언트에 비하여 낮은 협상력과 정보력으로 인하여 겪게 되는 부당한 대우나 간섭에 노출되어 있다는 점이다. 마지막으로 대부분의 나라에서 프리랜서들은 임금노동자와 달리 사회보장의 혜택에 포함되지 않고 있는 문제이다(전병유 외, 2017). 이에 따라 한국에서도 2012년 협동조합기본법 시행과 함께 프리랜서 협동조합이 나타나기 시작하였고, 2015년 기준으로 신설 협동조합 중에서 프리랜서들이 설립한 협동조합은 약 23%에 해당하는 것으로 보았다. 따라서 정부가 프리랜서 협동조합을 소비자 협동조합, 사업자 협동조합, 노동자(직원) 협동조합과 더불어 중요한 일반협동조합의 한 세부 유형으로 설정하여 프리랜서들의 경제적 애로를 해결하는 데 기여하는 중요한 경제조직으로 인정하고 이의 발전방안을 지속적으로 모색할 필요가 있다는 것이다.

2. 프리랜서 보호 및 지원 정책의 방향

1) 서울시 정책 현황

서울시는 2018.4.26. ‘프리랜서 권익보호 및 지원을 위한 추진계획’을 수립한 바 있다. 이에 따르면, ‘프리랜서는 근로자도 자영업자도 아닌 모호한 특성을 가져 법적·제도적 보호의 사각지대가 존재하여 대책 마련이 시급’하다고 전제하고, 실태조사를 실시하였고(2018.2월-4월), 프리랜서 정책토론회를 개최하여 실태조사 결과발표와 프리랜서 권익보호 토론회를 통한 프리랜서 문제 공론화 및 종합대책 수립을 위한 의견수렴 절차를 진행하였다(2018.4.11.). 이 자리에서 서울시장은 ①뉴욕시와 같은 프리랜서 지원 조례 마련 및 프리랜서 지원센터 설립·운영, ②프리랜서 노동 관련 차별조사단 운영 및 사회보험 지원 위한 제도적 방안 마련, ③정보공유 및 공동대응을 위한 프리랜서 협동조합 등 단체 설립 지원·육성 등의 정책방향을 제시하였다. 이에 따라 서울시는 ④전문 분야별 상담지원 및 근무여건 개선을 위한 체계적 지원 시스템 구축, ⑤프리랜서 권익개선 및 정보공유를 위한 단체 설립 지원 및 육성, ⑥지속적인 프리랜서 지원 및 보호 정책 추진을 위한 제도개선 방안 모색, ⑦관련부서 TF 및 부서 협업체계 구축을 통한 전담 조직 운영 등 4개의 추진방향을 발표하였다.

현행 서울시 프리랜서권익보호 및 지원을 위한 조례(시행 2019.3.28., 이하 ‘프리랜서조례’)를 보면, 프리랜서조례의 적용대상은 ‘서울특별시에 거주하거나 서울특별시에 소재한 공공기관, 민간기업, 협회 또는 단체 등에게 용역을 제공하는 프리랜서’로 규정한다. 따라서 서울시에 거주하는 프리랜서 외에 타 지역에 거주하더라도 서울시 소재의 기관, 기업, 협회 등에 용역을 제공하는 경

우에는 조례의 적용을 받을 수 있다.

한편 서울시는 프리랜서가 부당하고 불공정한 계약관계에 놓이는 것을 방지해야 하고, 프리랜서가 권익을 보호하고 안정적으로 활동할 수 있는 제도와 환경을 조성하기 위해 노력해야 한다(제4조). 이를 위해 시장은 ‘프리랜서 권익보호 및 지원 기본계획’을 5년마다 수립·시행하여야 하고, 기본계획 안에 ①프리랜서 보호 및 지원을 위한 기본방향 및 추진목표, ②업종별 프리랜서 보호 및 지원을 위한 대책, ③기본계획의 실행을 위한 자원 조달 방안, ④프리랜서 피해 예방 및 구제를 위한 교육·홍보, ⑤프리랜서 보호 및 지원을 위한 법·제도 개선사항, ⑥그 밖에 프리랜서 권익 보호 및 지원을 위하여 필요한 사항이 포함되어야 한다(제6조). 또 기본계획에 근거하여 매년 ‘프리랜서 권익보호 및 지원을 위한 시행계획’을 수립·시행해야 한다(제7조). 프리랜서 보호 및 지원을 위한 정책으로 서울시는 실태조사(제8조), 공정거래지침의 개발 및 보급(제9조), 공정거래지원센터 설치·운영(제10조), 기관 및 단체에 대한 행정적·재정적 지원(제12조)사업을 시행할 수 있다.

2018년 서울시장이 제시한 정책방향과 서울시의 추진계획, 2019년 제정된 프리랜서 조례 등을 종합하면, 지금까지 서울시 프리랜서 보호 및 지원사업은 아래 표와 같이 요약된다. 다만 사업추진 근거마련에 비해 지원 및 보호사업은 여전히 미흡하며, 지속적인 실태조사와 인식조사에 기반하여 현실성 있는 사업들을 발굴하고 운영할 필요가 있다.

〈표〉 서울시 프리랜서 보호 및 지원 사업 체계

구분		주요 내용	비고
사업 추진 근거 마련	조례 제정 및 운영	기본계획 및 시행계획 수립, 각종 지원사업 근거 마련	제정완료
	정기적 실태조사	프리랜서 기본현황, 불공정피해사례 등 조사	시행중
	전담 부서(조직) 운영	프리랜서 정책 총괄기능	
	공정거래 지원센터 운영	분야별 상담, 직업교육, 교육과 홍보	
지원 사업	공정거래지침의 개발 및 보급	표준계약서, 표준보수단가 등의 보급	
	기관 및 단체에 대한 지원	프리랜서 협동조합 및 단체 설립지원 및 육성 정보공유 사회보험 지원	
보호 사업	차별조사단 운영	프리랜서 고충처리기구, 공정거래지원센터와 연계	

2) 관련 사례

(1) 경기도 사례

경기도는 2019.8.6. ‘경기도 프리랜서 지원 조례’ 를 제정하였으며, 동 조례에서 프리랜서의 사회적 보호와 권리에 대해 규정하고 있다. 즉 프리랜서는 갑을관계가 아닌 동등한 계약 당사자로서의 권리를 가지며, 부당 대우와 불공정 거래 관행으로부터 보호 받을 권리가 있다고 규정하고 있다(제4조). 또한 경기도지사는 프리랜서가 계약상 부당 대우와 불공정 거래 관행으로부터 보호받을 수 있는 사회적 보호 조치를 적극 추진하여야 하고, 프리랜서를 대등한 계약당사자로 존중하고 공공기관 등의 장이 프리랜서를 정당하게 대우하도록 조치하여야 한다(제5조). 경기도가 5년마다 수립·시행하는 종합계획에는 ①프리랜서 지원을 위한 기본방향 및 추진 목표, ②프리랜서 보호 및 지원 대책, ③프리랜서 피해 예방 및 구제를 위한 교육·홍보, ④경기도 프리랜서 지원센터의 운영 계획 및 평가, ⑤프리랜서 지원 사업 추진에 필요한 예산, ⑥그밖에 도지사가 필요하다고 인정하는 사항이 포함되도록 하고 있다.

조례에 포함되는 지원사업으로는 실태조사(제7조), 표준계약서 제작 및 적용(제8조), 법률지원(제9조), 연합단체 지원(제10조), 지원센터의 설치 및 운영(제11조) 등이 있다. 서울시 프리랜서조례에서 실태조사, 공정거래지침의 개발 및 보급, 공정거래 지원센터 설치·운영, 기관 및 단체에 대한 행정적·재정적 지원사업을 규정하는 것과 비교된다. 경기도 조례에서 규정하는 지원사업에 표준계약서 제작 및 적용과 법률지원사업이 포함되며 이는 서울시 조례에 포함되지 않은 것이다.

〈표〉 경기도 프리랜서 지원 사업 체계

구분		주요 내용	비고
추진 근거	종합계획 수립	프리랜서 지원을 위한 기본방향과 지원대책	
	실태조사	계약실태, 계약조건, 노동환경 등에 관한 실태 조사를 실시	
지원 사업	지원센터 설치 및 운영	프리랜서가 많은 지역을 대상으로 단위 센터를 우선적으로 설치·운영	
	표준계약서 제작 및 적용	업종별 표준계약서를 제작. 단, 업종은 대분류, 중분류, 소분류 등으로 나눔 공공기관은 프리랜서와 표준계약서 작성. 도지사는 민간부문에 확산되도록 홍보하고 권장	
	연합단체 지원	연합단체 중 도에 비영리민간단체로 등록된 경우에, 프리랜서 경력관리 및 구직활동, 경력개발을 위한 교육·훈련 등을 지원함	
보호 사업	법률지원	프리랜서의 세무상담, 노무상담 또는 계약상 분쟁 등에 관한 권리구제를 위해 법률상담서비스를 제공	

(2) 영화산업 사례

영화산업의 영화제작스태프는 2005년 노동조합 설립이후, 단체협약체결, 표준근로계약서 도입 등을 통해 근로자로서 지위를 확보하였고, 2015년 영화및비디오물진흥법 개정을 통해 스태프(영화근로자)의 법적지위와 각종 지원·보호 사업을 위한 법적 근거를 마련하였다. 영화제작스태프는 프로젝트단위로 고용과 실업이 반복되는 특성을 갖고 있고, 스태프 고용과정에 통계약(팀계약)이 오

랜 관행으로 지속되다보니 불과 10여년전까지 프리랜서로 인식되는 경우가 있었으나 현재는 표준 근로계약서 작성 등을 통해 2018년 영화스태프의 4대보험(고용보험) 가입율은 73.1%(설문조사) 또는 89.7%(급여자료)로 나타나는 등 노동관계법 적용에 있어서 많은 개선이 이루어졌다(이종수 외, 2019)

동 법에 따르면, 우선 영화근로자조합과 영화업자(제작사) 또는 영화업자단체(사용자단체로 제작가협회와 프로듀서협회가 있음) 및 정부를 대표하는 자(영화진흥위원회와 문화체육관광부)는 영화산업의 진흥과 영화근로자의 근로환경 개선을 위하여 영화노사정협의회를 구성할 수 있도록 하고 있다(제3조의2).

둘째 문화체육관광부장관은 영화노사정협의회와 협의하여 영화근로자의 표준보수(보수란 영화근로자가 역무를 제공하는 반대급부로 지급받는 모든 대가를 의미한다)에 관한 지침을 마련하고, 이를 보급·권장하도록 하고 있는데(제3조의3), 이는 저임금의 문제를 해결하기 위한 방안으로 도입되었다.

셋째 영화업자는 영화근로자와 계약을 체결할 때 영화근로자의 임금, 근로시간 및 그 밖의 근로조건을 구체적으로 밝혀야 하며(제3조의4) 이를 위반한 경우 500만원 이하 벌금에 처하도록 하고 있다. 최근 검찰은 영화제작사가 스태프를 고용하는 과정에 근로시간을 명확히 정하지 아니한 사안에서 제작사대표를 동법 위반으로 벌금형에 처한바 있고, 법원은 사용자의 정식재판과 항소를 모두 기각하였다(대법원 2019.10.18. 선고 2019도10091 판결). 동법 제정후 최초 적용된 이 사건이 유죄로 확정됨에 따라서 앞으로 제작현장에서 스태프에 대한 근로조건 서면명시의무 이행이 더욱 확대·개선될 것으로 보인다. 물론 영화스태프는 근로자성이 인정되고 있어서 근로기준법과 기간제법에 따른 근로조건서면명시의무가 적용되고 있으나, 동법에서도 같은 의무와 형사벌을 규정함으로써 중첩적으로 권리가 보호받고 있는 것이다.

넷째 문화체육관광부장관은 영화업자 또는 영화업자단체에 표준계약서의 작성 및 사용을 권장할 수 있다(제3조의5). 문화체육관광부장관과 영화진흥위원회는 표준계약서를 사용하는 영화업자 또는 영화업자단체에 대하여 영화발전기금 지원 등 영화·비디오물산업에 관한 재정지원에 있어 우대할 수 있다. 현재 2015년에 노사합의한 표준근로계약서가 통용되고 있으며, 최근 개정된 근로기준법 등을 반영하는 새로운 표준계약서를 영화산업노사정협의회가 검토하고 있다.

다섯째 영화업자는 영화 촬영 중에 발생하는 안전사고로부터 영화근로자를 보호하기 위한 적절한 조치를 취하여야 하고(제3조의6), 국가는 필요한 조치를 위하여 예산의 범위에서 필요한 지원을 할 수 있다. 영화제작현장은 추락, 화재, 분진, 냉기와 고열 등 다양한 위해요인에 노출되어 있으며, 이법 시행에 따라 산업안전에 관한 관심과 실태조사 등이 진행되고 있다. 특히 영화진흥위원회는 제작현장에 앰블런스를 보내주는 응급의료지원사업을 시행하고 있다.

여섯째 문화체육관광부장관은 직업훈련을 희망하는 영화근로자에게 직업훈련을 실시할 수 있다(제3조의7). 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 직업훈련의 효율성을 높이기 위하여 직업교육훈련기관 또는 직업교육훈련을 실시할 능력이 있는 자에게 직업훈련의 실시를 위탁할 수 있다. 이 경우 직업훈련의 위탁 등에 필요한 사항은 「직업교육훈련 촉진법」을 준용한다. 국가는 제1항에 따른 직업훈련의 실시에 필요한 재정적 지원을 할 수 있으며, 직업훈련에 참여하는 영화근로자에게 예산의 범위에서 직업훈련수당을 지급할 수 있다.

일곱째 문화체육관광부장관과 영화진흥위원회는 영화업자가 영화 제작기간 동안 영화근로자에 대한 임금을 체불하거나 제3조의4를 위반한 경우 또는 제3조의5제1항의 표준계약을 사용하지 아니한 경우에 제23조에 따른 영화발전기금 지원 등 영화·비디오물산업에 관한 재정지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 같은 법상의 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 대한 투자를 포함한다)으로 수행되는 사업에서 배제할 수 있다(제3조의8).

여덟째 위와 같은 법적 제도의외에 영화진흥위원회는 매년 영화스태프의 근로환경실태를 조사하여 공표하고 있다. 실태조사에는 종사자 일반정보, 고용형태, 임금과 수입에 관한 사항, 근로시간, 4대 보험 등 복지제도, 각종 부당행위 경험, 교육훈련과 경력사항, 표준보수제 설계방안 등에 대한 인식을 조사한다. 또 동법 제3조의3(표준보수에 관한 지침) 제3항에 근거하여 제작사로부터 급여자료를 제출받아 분석하고 있으며, 이는 최신 시장임금정보를 분석함으로써 표준보수지침 개발에 필요한 정보를 얻기 위한 것이다. 그러나 이러한 객관적인 임금정보가 공개됨으로써 노동시장에서 스태프의 임금조건이 개선되는 효과도 얻고 있다.

아홉째 영화 스태프들은 제작사의 임금체불과 각종 부당행위에 대응하여, 2002년에 ‘영화인 신문고’를 만들어서 제작사의 임금체불에 집단적으로 대처하기 시작하였다. ‘영화인 신문고’는 2005년 노동조합 설립과 함께 사업운영이 노동조합으로 이관되었고, 2011년부터 노사정 3자합의체 방식으로 운영되고 있다. 2013년 노사정이행협약에서는 노사정 3자외에 대기업(투자·배급·상영), 정부부문과 국회 등이 참여하여 영화인신문고가 확인하는 임금체불 등 분쟁중인 업체에 대해 투자·배급·상영을 금지하거나 각종 재정지원을 제한하기로 합의한 바 있다. 이같은 조치는 제작사의 경영권을 상당부분 제약한다는 점에서 매우 강력한 제재수단이라고 평가할 수 있다. 이런 강력한 조치가 제도화된 배경은 영화산업에 만연되어 있는 임금체불과 각종 부당행위를 예방하고, 해당 업체를 실질적으로 제재함으로써 재발을 막기 위한 것이다. 영화인신문고는 임금체불과 같은 불법행위에 대해 실질적인 감독권을 행사하고 있고, 노사정 3자 방식으로 운영된다는 점에서 특기할 만하다. 비록 영화인신문고가 동법에 명문화되지 않았지만 제3조의8(임금체불 등에 관한 제재)은 영화인신문고제도를 전제로 도입되었다(이종수, 2019).

〈표〉 영화스태프 지원 사업 체계

구분		주요 내용	비고
추진 근거	영화비디오법 개정	영화노사정협의회, 표준보수지침, 근로조건 명시, 표준계약서 사용, 직업훈련 실시 등에 대한 근거를 마련	
	영화노사정협의회	영화산업 노사정협의체 운영	
	영화진흥위원회의 활동	영화산업진흥기구로서 스태프 처우개선을 위한 활동을 전개	
	근로환경 실태조사	매년 정기적으로 스태프의 고용, 임금, 노동시간 등 조사하고 결과를 공개	
지원 사업	장관의 표준보수지침 보급·권장	임금의 공정성 제고를 위해 표준보수지침을 보급	영화비디오법 제3조의3
	표준계약서 사용 권장	표준계약서 사용 사업주에 대한 재정지원상 우대조치	
	직업훈련의 실시	직업훈련을 희망하는 스태프에게 실시	
보호	영화인신문고 제도	영화산업 고충기구로서, 임금체불 분쟁에 대	

사업		한 중재기구로 역할	
	근로조건명시의무 (벌칙 규정)	영화근로자의 임금, 근로시간 및 그 밖의 근로조건을 구체적으로 밝혀야 하며 위반시 벌금형을 규정	
	임금체불에 대한 제재	임금체불 사업주에 대한 재정지원사업에서 배제	
	직업훈련수당 지급	영화스태프가 직업훈련에 참가하는 경우에 실업부조로서 지급	

(3) 프랑스 사례

프랑스에서 독립노동자에 대한 의료보장체계는 1969년에 만들어졌고 RSI(Régime Social des Indépendants, 독립노동자 사회보장 체계)이라는 기관에 의해 통합적으로 운영되고 있다. 실업보험은 임금근로자에게만 적용되며, 비임금근로자인 독립노동자들에게는 적용되지 않는다. 2011년 말을 기준으로 할 때 RSI에는 2,700천 명이 가입해 있으며, 가입자 중 36%는 공인, 41%는 상인, 23%는 자유직업인이다. 프랑스 프리랜서의 퇴직 및 은퇴보장을 위한 노령연금은 직종을 중심으로 구성되어 있다. 다양한 직종에 따라 가입해야 하는 연금 체계가 다르다. 건축가 등 200여 개가 넘는 직종의 자유직업인들이 퇴직연금을 수급하기 위해서는 CIPAV의 기초연금과 보충연금에 의무적으로 가입하여야 한다. 참고로 의사들은 CARMF, 약사들은 CAVP, 공증인들은 CRN이라는 체계에 가입해야 한다. CIPAV의 퇴직연금 체계는 기초와 보충연금과 장애·사망으로 나누어진다. 기초연금 보험료 납부는 2단계로 이루어지며 1차로 소득을 예상하여 납부하고 2차로 실제 소득을 기준으로 정산한다(황준욱, 2013).

한편 프랑스의 공연예술인 지원을 위한 프로그램으로 앵페르미땅(Intermittents 2du spectacle, 이하 앵페르미땅) 제도를 살펴볼 필요가 있다. ‘앵페르미땅’은 영화나 TV 산업뿐 만 아니라 그 외 음악, 무용 또는 연극 등의 공연을 아우르는 예술산업에 종사하는 단속적 기간제 근로자를 모두 일컫는 말이다. 또한 앵페르미땅은 장비나 설비를 다루는 근로자들, 즉 이른바 ‘스텝’ 뿐만 아니라 실제로 연기나 공연을 하는 배우나 연주자도 포함하는 말이다. 우리나라도 유사하지만 영화 및 TV 산업에 종사하는 근로자들은 단속적인 프로젝트형 고용형태를 보이기 때문에 일반적인 근로자들을 대상으로 하는 실업보험체제로 포섭하는데 어려움이 있다. 프랑스의 비정규직 공연예술가를 위한 앵페르미땅은 공연 및 영상분야에 종사하는 예술인 및 기술지원 인력만을 대상으로 한 특별 실업보험 체계로, 불안정한 고용환경에 처할 수밖에 없는 예술인을 제도적으로 보호하기 위한 제도이다. 앵페르미땅의 근로조건과 관련해서는, 이들의 근로취업과 실업을 반복하는 단속적 근로이기 때문에, 실업기간동안 소득을 보전해 줄 수 있는 실업급여의 수급문제가 가장 핵심적인 문제로 논의된다. 프랑스의 실업보험제도는 국가가 만든 제도가 아니라 노사가 협약으로 만든 것이다. 실업보험의 보험료와 부담금을 징수하고 실업급여를 지급하는 기관을 ASSEDIC이라고 하는데, 이것은 단체협약에 의하여 설립된 사법상의 기관이며 노사가 그 운영을 맡고 있다. 기본적인 내용은 입법적으로 반영되어 현재 노동법전에 규정되어 있지만 여전히 핵심적인 사항, 특히 실업급여의 수급요건과 그 액수에 관한 사항은 노사의 단체협약에 의하여 정해진다(박제성, 2005). 실업급여의 자격요건은 스태프의 경우 지난 10개월간 최소 507시간 근로이며, 배우·연주자 등 예술인의 경우 지난 10.5개월중 최소 507시간 근로이다(김휘정, 2011).

(4) 룩셈부르크의 네덜란드의 예술인 최저생활보장제도

룩셈부르크의 예술인 최저생활보장제도는 1999년 관계법률을 제정하면서 시작되었다. 대상은 자영예술가와 기간제(비정규직) 예술인이며, 예술활동을 통한 소득수준이 법률에 정한 최저임금에 미치지 못 하는 기간 동안 자영 예술가들과 기간제 예술인들은 최저생활보장제도를 통한 지원 요청이 가능하다. 재원은 연방정부가 출연한 문화예술 사회보장기금(Cultural Social Fund)이다. 프랑스의 앙페르미땅 제도를 모델로 하고 있으나 룩셈부르크 모델은 프랑스처럼 근로시간이 아니라 ‘소득’을 기준으로 하고 있다는 점에서 차이가 있다(김휘정, 2011).

네덜란드는 예술인들이 생계 유지의 어려움 때문에 예술활동에 전념하지 못하는 상황을 해소하기 위해 최저생활보장제도(WIK)를 도입하고 있다. 1999년에 특별법(Artists' Work and Income Scheme Act)이 제정 되고, 2004년에 개정되었으며, 대상은 미술가, 작가, 공연예술인 등이다. 재원은 지역별 사회보장금고이며, 불충분한 소득을 얻는 예술인들의 생존을 보장할 수 있도록 10년의 기간 동안 최대 4년간 보충 소득을 얻을 수 있는 기회를 부여하는 것이다. 급여수준은 국민연금 급여의 70% 수준이다. WIK수당이 매달 지급되는 형태로 먼저 만들어진 이후, 건강보험과 장애보험이 추가되었다. 수당 수급년도를 기준으로 예술활동 관련 소득이 연차별로 증가하고 있다는 사실에 대한 증명이 필요하며, 1차 년도에는 예술활동을 통한 추가소득이 1,200유로 이상, 2차 년도에는 4,400유로, 3차연도에는 6,000유로 이상 증가해야 한다. 그러나, 예술인이 일단 법정 최저선 이상의 소득을 얻게 되면 수당지급은 중지된다(김휘정, 2011).

3. 정책적 시사점

1) 프리랜서 업종별 사회적합의기구 설립의 지원

(1) 배경과 필요성

헌법은 근로자의 자주적인 결사와 교섭을 통해 근로조건을 향상시킬 수 있도록 노동3권과 단체 교섭제도를 도입하고 있으나, 근로자 아닌 프리랜서의 경우 이같은 교섭제도의 이용이 어렵다. 따라서 법률로써 노동조건을 설정하지 않는 한 단체를 설립하거나 계약상대방인 사업주단체와 협상을 통한 집단적인 처우개선을 실현하기 어렵다. 한편 프리랜서들이 업종별로 종사자 단체를 구성하여 단가나 거래조건 등을 정하고 이를 일방적으로 시행할 수도 있으나, 이는 독점규제 및 공정거래법에 위반될 소지가 있다.

따라서 프리랜서 업종별 단체가 다른 사업자단체와 공정거래에 관한 협약을 맺고, 일정하게 거래조건을 개선할 수 있는 방안을 도출할 수 있는 협의체 또는 합의기구 구성이 필요하다.

(2) 도입방안

프리랜서의 업종별 사회적합의기구 설립을 촉진하기 위한 구체적인 방안, 예산지원에 관한 사항이 서울시 조례에서 규정될 필요가 있다. 구체적인 방안에는 프리랜서 업종별 참여 단체의 종류, 단체의 구성방법, 합의기구의 위원 선임과 운영방법(인원, 위원장 선임, 의결정족수 등), 기구의 권

한(협의, 의결 등)에 관한 사항이 포함될 것이다. 예산지원에 관한 사항에는 회의운영에 필요한 경비뿐 아니라, 기구의 의결사항을 준수할 수 있도록 기업 등에 제공하는 재정지원 등 인센티브도 포함될 수 있다.

2) 주요 업종에서 산업진흥기구 설치(위탁)

(1) 배경과 필요성

프리랜서의 업종별 사회적합의기구 설치를 위해서는 정부의 역할을 할 수 있는 중간지원조직으로서 기관 또는 단체가 필요하다. 업종별 지원기관은 사회적합의기구를 구성·운영하는데 있어서 정부(서울시)를 대표할 뿐 아니라, 사업주 및 종사자에 대한 지원업무를 담당하게 된다.

(2) 도입방안

프리랜서가 분포하는 업종 중에 일부이긴 하지만 업종을 대표하는 산업진흥기구와 유사한 역할을 하는 기관이 존재하는 경우가 있다. 예컨대 영화와 방송산업의 경우 각 지역별로 영상위원회가 구성되어 있다. 업종을 방송·영화, 문화·예술 등으로 구분할 경우, 기존의 업종별 지원기관 또는 새로운 민간위탁기관이 정부를 대표하는 기관으로 역할을 할 수 있도록 조례 개정, 서울시와 양해각서 체결, 위탁계약 등이 필요할 것이다.

3) 업종별 표준계약서 제정·보급

(1) 배경과 필요성

프리랜서는 고객과 도급 또는 위탁계약의 형식으로 계약을 체결하게 되며, 노동관계법 적용이 전면 배제되기 때문에, 계약에 있어서 매우 열악한 지위에 처하게 된다. 또한 불공정한 거래관행이 프리랜서들의 정당한 권리마저 박탈하게 만든다. 따라서 조례에 따라 만들어진 공정거래지침과 관련 법령이 실제 계약서에 포함되도록 표준계약서를 개발 및 보급할 필요가 있다.

(2) 도입방안

경기도 프리랜서지원조례에 따르면 ‘프리랜서가 서면계약을 체결해 계약상 권리를 보장받을 수 있도록 업종별 표준계약서를 제작’ 하도록 하고 있다. 따라서 서울시의 프리랜서 표준계약서 도입을 위해 우선 조례를 개정하여 시장의 표준계약서 보급에 관한 근거를 만들 필요가 있다. 아울러 업종별로 특성을 반영하는 표준계약서를 개발할 필요가 있다. 현재 예술인복지재단이 공개하고 있는 공연예술분야 표준계약서를 보면, 저작물에 대한 이용허락의 범위, 공연이용권의 존속기간, 저작물의 사용료 및 지급방법, 저작권 등에 관해 규정하고 있다.

4) 프리랜서 인증 시스템 구축·운영

(1) 배경과 필요성

지금까지 프리랜서 규모는 정확히 파악되지 않고 있으며, 이에 따라 지원 또는 보호정책을 수립하는데 있어서 한계가 있다. 프리랜서의 전반적 규모를 파악하기 어려울 뿐 아니라, 누가 프리랜서 인지를 특정할 수 없기 때문에 사실상 구체적인 지원 및 보호사업을 추진하기 어렵다.

(2) 도입방안

한국예술인복지재단이 운영하는 ‘예술인경력정보시스템’에 의하면 예술인은 시스템 등록을 위해 예술분야를 선택하고, 해당 분야에서 실적이나 자료를 제출하여 예술활동증명을 받을 수 있다. 프리랜서는 예술분야에 한정되는 것은 아니므로, 별도의 시스템을 구축하여, 프리랜서로서 경력을 증명하도록 하고, 지속적으로 프리랜서의 경력 정보를 업데이트함으로써 프리랜서 지원사업에 활용될 뿐 아니라, 공식적인 경력인증시스템으로 활용할 수 있다.

5) 프리랜서 분쟁중재기구 구성·운영

(1) 배경과 필요성

프리랜서는 여러 유형의 거래상 피해를 당할 수 있고, 특히 근로자들과 유사하게 보수의 체불, 재해발생, 저작권분쟁, 성희롱 등에 노출되어 있다. 그럼에도 고용노동부와 같이 임금체불이나 각종 노동관계법 위반을 사법적으로 조사하고 권리를 구제해주는 기관이 존재하지 않는다. 서울시가 나서서 프리랜서 권리를 보호하지 않는다면 결국 프리랜서들은 법원에 소송을 제기하는 것이 유일한 권리구제수단이 될 것이며, 소송하는 게 어렵다면 권리를 포기할 수 밖에 없다.

(2) 도입방안

프리랜서의 각종 권리침해가 발생했을 때, 가해자가 계약상 당사자 또는 그 당사자의 소속 직원이라면, 프리랜서가 서울시 분쟁중재기구에 구제신청을 제기함으로써 서울시가 사실관계의 조사, 중재판정 등 방법으로 권리를 구제할 수 있다. 다만 계약상대방으로 하여금 분쟁중재기구 조사와 판정회의에 응하게 하려면, 사전에 표준계약서에 중재조항을 포함할 필요가 있다.

서울시 분쟁중재기구는 노동권익센터에 두되 독립적으로 운영하도록 할 필요가 있다. 중재판정부는 업종 특성, 분쟁유형 등을 고려하여 충분한 수의 중재위원으로 구성하고, 사실관계 조사를 위한 조사관을 둘 필요가 있다.

〈표〉 서울시 프리랜서 지원 사업 체계 개선안

구분		주요 내용	비고
추진 근거 / 인프	조례 제정 및 운영	기본계획 및 시행계획 수립, 각종 지원 사업 근거 마련	제정완료
	업종별 사회적협약기구 설립	조례에서 업종별 사회적협약기구 설립 근거 마련	

라	정기적 실태조사	프리랜서 기본현황, 불공정피해사례 등 조사	시행중
	프리랜서 인증 시스템 구축	프리랜서 종사자 파악, 프리랜서 지원카드 발급	
	전담 부서(조직) 운영	프리랜서 정책 총괄기능	
	주요 업종별 산업진흥기구 설치(위탁)	주요 프리랜서 업종의 진흥계획을 총괄할 수 있는 기구의 설치. 노사정협의회에 참여	
지원사업	공정거래지침의 개발 및 보급	공정거래지침 및 표준보수단가 등의 보급	
	표준계약서 개발 및 보급	관련 법령과 공정거래지침을 반영한 표준계약서 개발 및 보급	
	공정거래 지원센터 운영	분야별 상담, 직업교육, 교육과 홍보	
	기관 및 단체에 대한 지원	프리랜서 협동조합 및 단체 설립지원 및 육성 정보공유 사회보험 지원	
	작업공간 지원	수요를 파악하고, 인증시스템을 갖추어 시행	
보호사업	프리랜서 분쟁중재기구 구성·운영	프리랜서 고충처리기구. - 차별 및 분쟁사건 조사관 운영	
	체불 피해자에 대한 구제사업	소송지원, 대출사업, 공제사업 등이며 법률구조공단과 연계 가능	
	직업훈련과 연계한 실업부조사업	직업훈련과 연계한 실업부조사업	

참 고 문 헌

- 김휘정(2011), 「기초예술인 복지지원현황 및 해외사례」, 국회입법조사처.
- 문무기 외(2005), 「영화·TV 스태프 근로조건 실태 및 관련제도 연구」, 한국노동연구원.
- 박제성(2005), “프랑스 영화 및 TV 산업 종사자의 근로조건”, 「국제노동브리프」(v.3 no.12), pp.26-34.
- 안주엽·황준욱(2014), 「예술인 고용보험 적용을 위한 연구」, 한국노동연구원.
- 이승렬 외(2013), 「프리랜서의 노동과 위험: 프리랜서 사회안전망 구축을 위한 정책과제」, 한국노동연구원.
- 이종수 외(2019), 「영화스태프 근로환경 및 제작인건비 실태조사」, 영화진흥위원회.
- 이종수(2019), 「영화산업 임금체불사건 중재기구의 성과와 시사점」, KLSI이슈페이퍼(제114호), 한국노동사회연구소.
- 장종익(2019), “프리랜서들의 경제조직으로서 협동조합의 발전 가능성 분석과 정책적 함의”, 「노동정책연구」(제19권제1호), pp.29-58.
- 조형찬(2016), “예술인복지법상 사회보장규정에 대한 비판적 검토”, 「원광법학」(제32권제1호), 35-66면.
- 황준욱(2009), “프리랜서 노동특성과 정책대응”, 「노동리뷰」(2019.6월호), pp.55-66.
- 황준욱(2013), “프랑스 프리랜서의 사회보장”, 「국제노동브리프」(2013.12월호), pp.3-15.

목 록

뮤지션들의 현실에서 건져 올린 몇 가지 제안

이원정석 (뮤지션유니온 위원장)

1. 계약의 문제는 에스크로 시스템의 도입이 대안이 될 수 있지 않을까?

뮤지션들이 접하는 계약서들 중에서 저작권신탁기관과 맺는 저작권신탁계약, 음원이나 음반 유통 과정에서 기획사 혹은 플랫폼과 체결하는 음반/음원 유통계약, 매니지먼트 기획사들과 맺는 전속활동계약 등은 주로 서면으로 작성합니다. 영화나 드라마제작에 사용되는 음악저작물 이용 동의 역시 서면으로 작성되는게 보통입니다. 공연의 경우에도, 관급행사(정부, 지자체 등이 후원하거나 직접 기획하는)의 경우에 계약서를 작성하는 사례가 점차 늘고 있습니다. 그러나 단속적인 일회성 공연의 경우와 중소기업의 음악제작과정에서 작/편곡과 세션의 경우 별도의 계약서를 거의 작성하지 않고 구두로 진행되는 게 아직까지는 일반적입니다. 계약서를 요구하기도, 작성하기도 번거롭고 불편하다는 이유 때문입니다.

계약서를 요구하고 작성하는 게 불편하다면 단속적이거나 일회적인 경우에 대해 “언제 어떤 형태의 예술노동을 어떻게 제공하고 얼마의 보수를 어떻게 받을 건지” 정도의 내용이라도 문자로 주고받아 이를 상호간 간이계약의 근거로 공인해주는 공적 체계가 작동하면 어떨까 상상해봅니다. 덧붙여 이 증빙의 공적체계가 의미있게 작동하려면 지급받을 것에 대한 확인에 따라 예술노동자에게 대금을 지급해주고, 예술노무를 제공받은 원천에게 지급 대금을 청구하는 ‘에스크로 시스템’ 까지 검토해볼 수 있을 것입니다. 공적체제로 ‘에스크로 시스템’ 이 도입된다면 단속적이고 일회적인 활동에 대한 상호 신뢰를 제3의 기관에서 매개해주며 계약에 대한 불편함을 다소 해소할 것이며, 얼마에 언제 어떤 문화예술노동을 제공하고 얼마의 보수를 받는지에 대한 통계적 접근도 용이해 이 부분에 대한 정책적 대안 마련에 용이할 것입니다.

2. 뮤지션들이 이해하기 복잡한 세금과 부담스러운 4대보험 그리고, 서류들의 문제는 협동조합, 노동조합 등 네트워크 조직들이 풀어줄 수 있지 않을까?

프리랜서들은 약속한 보수에서 기타소득(현재 8.8%)과 사업소득(3.3%)으로 원천징수의무자가 납부하는 방식으로 원천세를 제하고 지급받습니다. 사업자들이 VAT(부가세)를 별도로 요구하는 관행에 비교해볼 때 공연비나 강사비로 받는 10~20만원에서 10%에 이르는 세금을 떼고 지급받으면 단돈 천원 만원이 아쉬운 가난한 예술인들은 박탈감을 토로합니다. 다음해 5월 종합소득세 신고를 통해 소득에 따라 어느 정도 환급받을 수 있다고 하지만 절차에 대한 두려움으로 이 또한 포기하는

이들이 많습니다.

건강보험은 지역가입자로 분류되어 일반 직장인에 비해 더 많은 보험료를 내고 있다는 상실감이 큼니다. 고용보험은 개인사업자 계정으로 가입할 수 있다고는 하지만 누구 하나 가입하려고 하지 않습니다. 개인사업자 실업급여는 폐업을 해야만 받을 수 있다는데 프리랜서에게 ‘폐업’이 있기는 할까요? 고용보험위원회 결정으로 정부가 ‘예술인고용보험 도입’을 2018년 공표하였지만 관련 법률안이 20대 국회에서 통과하지 못해 이번 정부 임기 내에는 시행하기 어려워 보입니다. 우리나라 사회복지 안전망에 들어가지 못하고 있는 예술인들을 비롯한 프리랜서들의 현실을 개선해보자는 노력에 생짜를 놓고 반대만 하는 제1야당도 문제지만 정부도 여당도 책임지지 않는 태도에 불만입니다.

예술활동에 집중하기도 시간이 아까운 이들에게 세무나 관련 행정처리, 심지어 입법을 위한 정치활동까지 요구하는 것은 부당해보이지만 당연히 필요한 일입니다. 보통 매니지먼트 전속계약이나 법무 대행 계약 등 그 일을 대신할 사람을 고용하거나 전속관계로 위탁해왔습니다. 그런데, 그만큼의 돈을 벌어야 가능하기에 ‘상업적 예술시장’에서 통하는 연예인들이 아니면 스스로 알아서 해야만 해서 결국 ‘상업적 성공’을 향한 예술이 아니면 버티기 힘듭니다. 정부나 지자체에서 공모하는 문화예술 사업들도 마찬가지입니다. 인맥과 학맥 등 문화예술계 권력 관계에서 우위를 가진 이들은 손쉽게 접근할 수 있는 몇 억원 단위 프로젝트를 두고도 아무리 훌륭한 아이디어를 가진 예술가라도 듣보잡 개인이라면 공모에 참여할 서류조차 엄두를 낼 수 없습니다.

상업적 성공을 위한 음악 산업의 규모와 경영적 접근만이 아닌, 음악 생태계에서 소소한 음악활동으로 우리 사회에 기여하는 이들을 위한 문서, 행정, 교육, 교섭, 연구 등의 협업적 활동모델이 절실하다고 볼 수 있습니다. 기존 문화예술 기획이 산업적 맥락이 아니면 정부/지자체 공모지원에 대한 접근 수준으로만 진행되어왔는지 돌아보아야 할 것입니다. 예술인 커뮤니티 조직화와 예술인들의 협력체계를 통해 지속가능한 문화예술 생태계 조성을 도모해야 하지 않을까요? 예술인노동조합, 예술인협동조합 등의 다양한 사회적 교섭이나 협업을 위한 네트워크 모델이 창출되어야 합니다.

3. 음원 플랫폼 독과점과 문화예술 수익 소수집중 현상의 문제는 공공 문화예술공간 (온/오프라인)에 대한 개방형 거버넌스의 형성으로 풀어갈 수 있지 않을까?

아무도 모르게 유명회사를 만들어 자신들의 주머니를 채우던 ‘멜론’의 알뜰한 사기가 10년만에 드러난 상황에 당황했습니다. 정말 아무도 모르고 넘어갈 수 있었던 완전범죄가 될 뻔 했던 이 사건은 음악시장의 정보를 독점하고 있는 음원플랫폼의 지위를 보여주고 있습니다. 2018년 음원분배율조정으로 저작권리자의 몫이 늘었다고 하지만 여전히 35%나 되는 지분을 가져가는 플랫폼들로 인해 발생하는 문제가 많습니다. 대표적인 것이 플랫폼이 제공하는 Top100 리스트입니다. 상위 100위 안에 노출될수록 더 많은 수익을 내는 음원시장의 성격 때문에 최근 또다시 음원 사재기 논란이 터지기도 했습니다. 마치 베스트셀러 책의 순위를 올리기 위해 출판사들이 자신들이 출판한 책을 사재던 것과 다르지 않지요.

이런 문제들이 터지는 여러 이유 중에 하나는 음악시장이 음원스트리밍 중심으로 전변되고 음반 시장은 아이돌들의 굿즈 유통구조로 기능하고 있는데서 찾아 볼 수 있습니다. 일단 과거와 같은 수용자들이 음악저장매체 소유방식이 아니어서 음원스트리밍가격이 너무나 싸입니다. 30년 전 명동거리에서 20여곡을 녹음해 싸게 팔던 불법복제 테이프가 1000원이었던 것을 떠올려보세요. 수용자들에게 음반을 판매해 자신들의 음악을 소개하며 차비와 밥값을 벌던 홍대의 인디뮤지션들의 음반이 30년 전에도 만원, 현재도 만원입니다. 최근, 온라인 e-Book의 스트리밍 시장에서도 비슷한 현상이 나타나고 있습니다. 한권의 책을 읽는데 1원 정도의 저작권료를 분배하겠다는 거지요. 디지털 콘텐츠에 대한 분배요율에 대한 제도적 검토와 예술인들의 현실에 적절한 접근이 필요합니다.

문학과 책은 공공성을 어느 정도 인정받아 ‘도서관’ 들이 만들어져 다양한 책들이 그곳으로 팔려가 비치되어 있습니다. 지역커뮤니티들이 작은 공간을 임대하거나 공공시설물, 주민센터의 유휴 공간에 작은도서관들이 만들어져 운영되는 것을 보면 음악이나 공연예술도 비슷한 공간적 장치가 필요해 수많은 지자체들의 문화예술회관에 있는 공연시설이 만들어져 있습니다. 그 공간들은 너무 큰 공연장들만 있기에 아쉬움이 있지만 이들 시설을 이용하는 것도 하나의 방법이 될 수 있습니다.

정부나 서울시, 지자체 수준에서 충분히 진행할 수 있는 것들입니다. 이 공간들에 예술인 네트워크나 협동조합/노동조합들이 위치하며 협업 활동을 도모할 수 있도록 더 많이 열어주어야 하겠지요. 공적인 공간으로 작은 공연장들이 더 많아지도록 유도해야 합니다. 물리적 공간만이 아니라 온라인에서의 기능도 마찬가지입니다. 음악저작물은 거의 디지털음원의 스트리밍으로 유통되고 있는 현실에 비추어 국가전산망에 한번 업로드하고 도서관에서 자료 검색하듯이 찾아들을 수 있는 방식으로 전환되어야 합니다. 음원 플랫폼의 수익 독점을 왜 내버려 두는 건지 이해할 수 없어요.

문화예술 프리랜서 지원에 대한 침언

홍태화 (전국영화산업노동조합 사무국장)

프리랜서는 근로계약 상의 노동자가 사용자의 지휘·명령에 따라 종속되어 노동을 제공하는 것과는 달리, 자기의 능력과 여건에 따라 독립적으로 업무를 처리할 수 있는 것으로 보고 있다.

이렇듯 지시감독도 받지 않고 독자적으로 업무를 처리하기 때문에 원칙적으로 노동법의 적용대상에서 제외될 수 밖에 없다. 결국 급여나 업무조건에 대한 분쟁이 발생하면 법적으로 대등한 당사자 관계를 배경으로 하는 민법의 규정에 따라 권리와 의무를 판단할 수 밖에 없다.

그러나 문화예술산업내 우리가 접하는 현실은 이상의 이론적 상황과는 많이 다르다. 형식적으로는 프리랜서 계약을 맺고 있지만 실질적으로는 근로계약을 한 노동자와 다름없는 환경 속에서 업무를 수행하는 경우가 많다.

실상 문화예술인 중 전업예술인 중 프리랜서 비율 76.0%, 겸업 예술인 중 프리랜서 비율은 67.9%에 달하고 있다.

분야별 프리랜서 비율(단위: %, 2018 예술인실태조사_문체부)

분야	문학	미술	공예	사진	건축	음악	국악
전업예술인	73.1	78.1	58.8	62.4	7.8	67.5	69.4
겸업예술인	57.1	77.9	51.2	35.2	33.0	69.7	69.5
분야	대중음악	방송연예	무용	연극	영화	만화	기타
전업예술인	92.0	82.4	71.8	82.6	85.7	96.5	58.1
겸업예술인	79.7	72.5	77.7	72.5	84.9	67.2	57.6

산업재해보상보험법 제125조에 따르는 특수형태근로종사자는 “계약의 형식에 관계없이 근로자와 유사하게 노무를 제공함에도 「근로기준법」 등이 적용되지 아니하여 업무상의 재해로부터 보호할 필요가 있는 자” 로 규정하여 보호하고 있다.

동법 시행령 제122조에서는 “「예술인 복지법」 제2조에 따른 예술인으로서 예술활동의 제공 대가로 보수를 받을 목적으로 체결된 계약에 따라 활동하는 사람”, 즉 문화예술인은 특고가 아닌 “중·소기업 사업주” 의 범주에 포함되어 있다.

노동관계법령이 그러하듯 산업재해보상보험법도 그 적용관계설정을 위해 엄격한 전속성을 요구하고 있으며, 그나마 어느 정도 뚜렷하게 전속성이 드러나는 4개 업종(보험설계사, 레미콘기사, 학습지교사, 골프장캐디)이 2008.7. 산업재해보상보험법 특례제도 최초 적용받게 된 반면, 예술인은

예술인복지법이 2011.11.17. 제정되면서 ‘예술인의 업무상 재해에 대한 보호’를 위해 산업재해보상보험법 시행령이 2012.11.12. 개정되면서 적용받게 되었다.

이렇듯 76%에 달하는 문화예술 프리랜서는 일정한 소속이 없이 자유 계약으로 일하면서 전통적인 임금노동자도 아니고, 비록 자영업자의 종사상 지위를 가질 수 있으나 그렇다고 완전한 자영업자도 특고도 될 수 없어 노동법령의 사각지대에 위치해 있다.

다만, 문화예술 프리랜서는 사회보험제도 중 자유의사에 따라 중소기업 사업주로서 “산재보험”과 자영업자로서 “고용보험”에 가입할 수 있을 뿐이다.

해당 보고서에서 “2018년 1년간 프리랜서로 활동하면서 수입 없이 생활해야 했던 달이 있었던 응답자는 77.1% 수입이 없었던 응답자의 평균 수입 없는 달은 3.3개월로, 연간 1/4은 새로운 수입 없이 기존 소득으로 생활하고 있었다.” 라고 밝히고 있는 만큼, 문화예술 프리랜서에서 매우 요원한 것은 해당 연구보고서에도 밝히고 있는 것과 마찬가지로 현 법제도상 고용보험사업 중 “실업급여”라고 생각한다.

하지만, 생계비조차 걱정해야 하는 문화예술프리랜서에게 온전한 자기부담의 자영업자로서 고용보험에 가입할 수 있을까?

이러한 고민으로 ‘프랑스 앵페르미땅 제도 도입하겠다’라는 이전 여러 정부에서도 주요 과제로 발표해 왔듯, 문재인정부 역시 국정과제로 “예술인 고용보험제도 도입”을 발표된 바 있다.

이에 2017년 임의가입의 자영업자 고용보험제도 도입으로 계획되었던 것을 실효성 있는 제도 도입의 염원과 정책결정의 여러 과정에 문화예술인이 직접 참여하면서 ‘당연가입’의 예술인고용보험제도가 구체화되었다.

이렇게 구체화된 내용을 담아 2018. 11월 한정에 의원이 고용보험개정안을 대표 발의되었으나, 20대 국회가 얼마 남지 않는 현재까지 논의에 진전이 되지 못하고 있다.

이는 예술인복지법 제정함에 있어 예술인의 근로자의제를 통해 고용/산재보험의 가입을 하려했음에도 불구하고, 산재보험만 남은 반쪽짜리 예술인복지법이 되었을 때와 같이, ‘근로기준법상 노동자에게만 고용보험 의무가입이 가능하다’라는 전통적인 임금노동자 전제에서 헤어나오지 못한 결과이다.

따라서 충남 태안화력발전소에서 일어난 김용균 씨 사망 사고이후 전면 개정된 산업안전보건법(일명 김용균법)에서 적용대상자가 ‘근로자’에서 ‘노무제공자’로 확대된 것과 같이, 노동관계 법령 적용 전제가 근로기준법상 노동자라는 틀에서 벗어나야, 예술인고용보험을 비롯한 프리랜서의 법적보호로 가능할 것이다.

다만 이러한 변화가 쉽지 않은 만큼, 정부 및 지자체 기금을 전제로 문화예술 공제회를 마련하여 문화예술 계약체결함에 있어 일부 기금을 납입하게 하는 등의 방법으로 각종 복지증진을 도모하도록 하는 방법도 있다(기존 예술인공제회 등 문화예술계내 공제회 연구사업이 진행된 바 있음).

또한 고용보험의 실업급여를 받지 못하는 저소득층 구직자에게 소정의 취업 프로그램에 참여하는 것을 조건으로 실업부조제도를 계획할 수 있다(예제, 영비법상 훈련인센티브제도).

법제도가 마련되지 못한 상황에서 문화예술 프리랜서가 체감할 수 있는 고용보험(실업급여 제도) 및 산재보험에 편입할 수 있도록 다각적인 지원이 필요하다. 이에 정부·지방자치단체 그리고 지원기관들은 사업함에 있어 지원받은 자(사용자 또는 발주자)가 고용보험과 산재보험의 가입할 수 있도록 지원금에 보험료를 추가 지원하는 방안도 있다.

최근 영화스태프 근로자성에 대한 2심 법원에서는 이례적으로 “표준계약서 등을 활용해 근로기준법 적용을 전제로 고용 계약이 이뤄지는 경우가 늘고 있어” 라고 밝히고 있다.

여러 근로자성 요건과 더불어 “표준계약서 사용 흐름 고려되었다” 라는 것이다.

이렇듯 법원에서 시대의 흐름을 반영하여 근로자성을 판단을 고려하고 있는 만큼, 정부·지방자치단체 그리고 지원기관들은 사업함에 있어 계약내용상 근로기준법상 서면요건을 전제로 한 노동의제를 반영한 서면계약 작성을 전제하게 된다면, 노동환경 개선은 물론 불명확한 계약 관계로 인해 이른바 ‘자유계약자(프리랜서)’ 라는 이름으로 노동자로서의 법적 지위를 인정받지 못하는 문제도 해소될 수 있을 것이다.

무엇보다도 문화예술계내 다양한 장르의 특성을 고려하지 않고 하나의 문화예술로 묶여 논의하거나 연구되어 방식은 심층적인 연구결과가 나올 수 없는 만큼, 성북구에서 문화예술 장르별 특성을 고려하여 특정 장르단위로 연구사업을 시행하고 있는 것과 같이 문화예술 장르별 다양성/특성을 고려하여 각 단위 장르별로 연구사업이 진행되었으면 한다.

심층적인 정책연구사업이 장르별 다양한 복지 방향을 마련하는 토대가 되리라 본다.

전국여성노조 디지털창작노동자지회 토론문

김희경 (전국여성노조 디지털콘텐츠 창작노동자지회장)

1. 웹툰/웹소설/일러스트 분야 현황 및 문제점

- 불공정

- 플랫폼 콘텐츠 무료정책

- ✓ 콘텐츠 가치 하락
- ✓ 이벤트 무료 분량 정산이 없는 경우, 특히 작업자에게 부담 과중

- 낮은 단가

- ✓ 낮은 단가 저작권 양도 계약 요구
- ✓ 최소 단가표 및 단가 상승 필요
- ✓ 표준/최저/적정 고료, 단가 미비
 - 일러스트레이터의 자구책인 자체 단가표는 공정거래법 제 19조 법령 위반 의 소지가 있음 -산그림 단가표 : <http://picturebook-illustr.com/pdf/20170323.pdf>

- 대금 지급

- ✓ 해외업체/원청/중간 업체 부도, 파업 및 폐업에 의한 대금 체불 해결 필요
- ✓ 업체의 변심에 의해 중도취소, 미사용 후 100%지급 아닌 일부 지급, 미지급
- ✓ 중간 업체의 불투명한 정산, 예산 미공개로 인한 불이익
 - 예: 총 예산 천만원 > 중간업체 수수료 >작업자 백만원만 지급
- ✓ 인세 계약시 불투명한 정산
- ✓ 상품 발매 후 지급으로, 지급 전 기간동안 생활고.

- 고료 없이 수익 배분 지급만 있는 MG 제도/선인세 제도 개선 필요

- ✓ MG제도 :미니멈 개런티, 배분 수익 선지급만으로 작품 운용,
- ✓ 장기 연재물 선작업 준비 기간동안 생활고

- 총 매출의 30~50%인 과도한 플랫폼 수수료, 작업자의 낮은 효율

- ✓ 플랫폼+출판사 수수료 제한 후의 매출이 작가 수입, 익익월 지급. 낮은 효율 개선 필요

- 일체의 홍보, 지원 없는 플랫폼 독점
 - ✓ 웹소설 수익이 최고조인 첫 한달을 계약 플랫폼 한 곳이 독점, 이후 수익 미미함에도 지원 미미

- 블랙리스트 운용
 - ✓ 게임 일러스트레이터 사상검증과 직업적 배제
 - 일러스트레이터 개인의 발언과 성향을 이유로 수행한 작업물을 내리고, 내리지 않더라도 작업자임을 밝히지 말라는 요구로 저작권권을 침해. 후속의뢰 또한 전무.
 - 실제 2019년 11월 18일 한 업체는 공지를 통해 블랙리스트 존재를 언급해 언론에 보도되기도 함.
 - ✓ 유통사와 플랫폼이 프로모션을 무기로 행사, 암묵적인 블랙리스트 운용
 - 좋은 프로모션을 해주는 대가로 유통사가 출판사에 턱 없이 낮은 금액의 “매절”을 강요하거나, 수수료 50%를 요구함. 출판사는 이를 거부할 힘이 없어 손해가 작가에게 고스란히 전가됨
 - SNS에 유통사의 횡포나 갑질을 간접적으로 언급한 작가는 플랫폼이 약속된 프로모션을 취소하거나, 작품을 런칭일을 임의로 딜레이함
 - 작업자는 홍보에서 제외되는 불이익을 우려해 여타 불공정을 더욱 말하지 못함.

- 공모전 요강 문제
 - ✓ 웹소설의 경우, 응모만으로도 출판작의 저작권이 귀속되거나, 선인세를 상금으로 포함해 개최하는 공모전이 점점 더 늘어나는 추세. 응모자에게 불리한 조건은 감추거나 불친절한 안내가 대형플랫폼에서 횡행

- 과도한 수정요구
 - ✓ 연재 전 장기 준비시 미계약/무보수, 업체의 과도한 요구, 변덕으로 연재 딜레이/중도 파기
 - ✓ 작가에게 과도한 수정을 요구하며, 한 작품을 1~2년씩 수정 요구하는 사례도 빈번. 이를 거부하면 계약을 일방적으로 파기해버렸다고 작가를 압박하는 경우가 있음

- 플랫폼, 출판사 폐업, 줄속 종료 후 미정산
 - ✓ 유럽의 경우처럼 국가에서 업체에게 일정금액을 받아두고 업체 도산 후 작가에게 지급
 - ✓ 출판사가 폐업신고 후, 2~3달치의 정산을 지급 거부하고 잠적하는 사례가 빈번

- 남녀 고료 차별
 - ✓ 2016 서울시 문화예술불공정 실태조사 및 다양한 실태조사에서 확인 가능
 - ✓ 웹툰, 일러스트 뿐 아닌 웹소설에서의 조사 또한 필요.

2. 정책 제언

• 표준계약서 반영안

- 표준계약서의 권장 사용 아닌 의무사용
 - ✓ 표준계약서 제정권한은 문체부에 있으므로, 문체부와의 협력 필요.
 - ✓ 보급 후 후속 조치 : 보급 후, 실제 사용되는지 정기적인 후속 리서치. 사용 업체 및 미사용 업체의 홈페이지 게시 여부
 - ✓ 미적용 시 패널티 부과 여부 : 표준계약서 사용 사업주에 있어서의 우대 뿐 아니라, 표준계약서 및 공정거래지침 미적용의 경우에 서울시 차원에서 패널티 부과가 가능한지, 관련기관 및 진흥기구 협약을 통한 지원사업 제약 등 패널티 부과로 보다 적극적인 집행력이 동반되어야 함.

- 플랫폼(혹은 원청) /에이전시/작업자 간 계약사항 공개
 - ✓ 플랫폼>에이전시>작업자 삼자 계약시 에이전시 비율을 제한 금액만을 작업자에게 공개, 이로인한 중간업체 대금횡령의 위험성
 - ✓ 계약기간 / 요율 / 원장부 정산내역 공개

- 저작권 조항
 - ✓ 낮은 단가 저작권 양도 계약 지양, 사용권 계약 필요
 - ✓ 낮은 매절 계약 지양, 일러스트 분야에도 장기 작업 시 수익배분 계약 필요
 - ✓ 표절, 불법복제 보호와 책임 명시
 - ✓ 2차 저작권 분리 계약 (해외계약 / 캐터 디자인 부분)

- 계약금/ 중도금 /납품기한/사용기한/사용범위/시안비/수정비/수정제한/재 작업비 명시
 - ✓ 계약금 / 중도금, 장기 기한 작업 시 필요
 - ✓ 수정 n회 초과 / 컨펌 딜레이 n일 시 추가 지급 등
 - ✓ 사용범위 외 사용시 ‘사용 합의 후 추가금’ 명시 (예: 출판/영상/기타 상품화/해외 사용)

- 일방적으로 작업자에게 불리한 조항, 관행 개선 필요
 - ✓ 업체의 컨펌에 의한 지체 후 추가금 명시
 - ✓ 업체의 일방적 기간 연장/중도 취소 시, 작업자 작업기간 할당에 대해서도 배상
 - ✓ 자동 계약 연장 시, 쌍방 간 사전 알림 필요.
 - ✓ 업체 발주서 상 유사품을 중용했음에도 표절 책임은 작업자에게 있는 점 개선 필요.
 - ✓ 업체 측에만 유리한 조항으로, 편의에 따른 협의/합의 개념 배치 지양

- 연재 계약
 - ✓ 다년간 연재 계약시, 고료 협상/인상 조건 명시 필요
 - ✓ 업체의 일방적인 독점연재 계약 파기 시 후속 조치 명시
 - ✓ 연재 계약기간 동안 최소 몇 회 이상 홍보 의무 제도화 필요
 - ✓ ‘연재의 시작과 종료, 홍보, 이벤트’ 등 진행사항, 업체와 작업자간 합의진행 조항

• **복지, 직업환경 개선관련**

- 정기 휴재 필요
- 실업 급여 지급
 - ✓ 업체 일방 조치로 연재 조기 종결시 등
- 한 주마다의 짧은 연재 주기로 인한 과도한 노동량. 연재 주기 개선 필요
 - ✓ 실제 작업자들은 과도한 노동에 의한 불면증/우울증/각종 암 등 질병에 시달림
- 신체/정신 건강 검진
- 프리랜서를 위한 세금 제도 필요
 - ✓ 작업관련 지출내역 종소세 반영, 작업장이 자택일 경우 세금 공제 혜택 부여
- 프리랜서는 지역의료보험 의무 가입제 개선 필요
 - ✓ 수익이 불규칙한 사항을 매번 입증하기 어려움, 프리랜서 등록제와 병행하여 입증 편의성 부여
- 프리랜서의 대출이나 신용카드 신청을 보증해주는 등의 제도
 - ✓ 수입과 상관없이 신용도가 낮기에 은행 대출이나 신용카드 신청에서 불이익이 있음

• **정책 개선안**

- 서울시 프리랜서 분쟁중재기구 구성·운영 개선안
 - ✓ 중재위원에 법률전문가는 물론, 각 분야 현업 종사자 위원 및 조사관을 배치하여, 법에 소외받는 프리랜서 업종의 다양한 문제를 포용하는 것이 필요.
 - ✓ 서울시 분쟁조정이 실질적으로 플랫폼등에 실효 있을 방안으로 구성 필요
 - 예 : 대기업 A업체 관련한 분쟁 건에 서울시 산하 기구에 조정을 신청하여 진행 하였으나, A업체는 조정에 응하지 않음. 서울시 산하 조정기구는 사법기관이 아닌 바 강제성이 없어 집행력이 따르지 않는 상황. 관련 기관과의 공조가 필요.

- 단가 개선을 위한 단가표 수립과 제시

- ✓ 일러스트레이터 자체 단가표는 공정거래법 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제19조 - 사업자가 계약, 협정, 결의 기타 어떠한 방법으로도 다른 사업자와 공동으로 일정한 거래분야에서 부당하게 경쟁을 제한하는 행위를 할 것을 합의하는 행위 (일명 '담합'이라 함) - 저촉 소지가 있음
- ✓ 서울시 차원으로 협회, 진흥원 등에 위탁하여 단가표 수립과 제시등이 필요.
- ✓ 소프트웨어 협회 노임표 실행 사례
<https://www.sw.or.kr/site/sw/ex/board/List.do?cbldx=304>
- ✓ 미국의 경우, 프리랜서 고료 공유 사이트가 존재. 작가 Manjula Martin이 오픈 <http://whopayswriters.com> 서울시 차원으로 협회, 진흥원등에 위탁하여 단가 공유사이트 운영을 제안

- 사상검증 및 블랙리스트 대응

- ✓ 블랙리스트 운용을 금지하는 표준계약서 상 방지 조항 필요.
2018년 11월 1일 피해당사자 6인이 각각 국가인권위원회, 한국콘텐츠진흥원에 진정, 신고하였으나 국가인권위원회는1년 째 조사중인 상황으로 조사 촉구가 필요하며, 진흥원에서는 2019년 2월 28일 권고 조치되었으나 사법기관이 아닌 바 강제성이 없어 실패는 크게 바뀌지 않아 관련한 추가 대응 정책 - 관련 게임 업체에게 지원 사업 패널티 부과 등 - 이 필요.

- 저작권법 개정안

- 예술인고용보험

[토론 4]

토론문

주우 (한국방송연기자노동조합 사무국장)

[토론 5]

토론문

남희승 (한국예술인복지재단 사회보험팀장)

MEMO

MEMO

MEMO

MEMO