

미국 게임 산업의 노동 문제와 이에 대한 대응 및 전망

International Labor Trends

국제노동동향 ① - 미국

박동우 (미국 코넬대학교 노사관계대학원 박사과정)

■ 머리말

2022년 1월 18일 마이크로소프트 사는 액티비전 블리자드를 687억 달러에 인수하기로 결정했음을 공식적으로 발표했다.¹⁾ 이는 게임 산업뿐만 아니라 마이크로소프트 역사상 최대 규모의 M&A이기도 하다. 궁극적으로 액티비전 블리자드는 마이크로소프트 게이밍 산하의 회사로 편입되며, 현재 액티비전 블리자드의 바비 코틱(Bobby Kotick) 최고경영자(CEO)는 인수가 마무리되는 대로 경영에서 물러날 예정이다. 전문가들은 마이크로소프트가 이와 같은 결정을 내리게 된 데에 최근 떠오르고 있는 메타버스 구축에 대한 IT 기업들 간의 주도권 경쟁을 주요 배경으로 꼽고 있다.²⁾

물론 빅테크 기업들 간의 패권다툼은 그 자체로 흥미로운 주제가 될 수 있다. 그러나 필자는 이러한 분쟁의 이면 중 하나인 게임 산업 내 노동 문제에 주목하고 싶다. 게임 산업의 노동 환경은 소위 “사람을 갈아 넣는다.”라는 표현이 어울릴 정도로 착취적이라고 알려져 있다. 하지만 액티비전 블리자드가 지난 2021년 7월 22일, 성차별 등의 혐의로 캘리포니아 주정부에 고소를 당하면서, 그동안 드러나지 않았던 다른 젠더 이슈까지 수면 위로 나타나게 되었다.

1) Bass, D. and N. Lanxon(2022), “Microsoft Buys Scandal-tainted Activision in Bet on Metaverse”, *Bloomberg*, January 18, <https://www.bloomberg.com/> (검색일 : 2021.2.15).

2) Chen, B. X.(2022), “What’s All the Hype About the Metaverse?”, *The New York Times*, January 18, <http://nytimes.com/> (검색일 : 2021.2.15).

이에 게임 노동자들은 미국 각지에서 캠페인을 펼치며 그간 우리의 시야에 제대로 포착되지 않았던 여러 가지 이슈들을 공론화하고 있다. 중요한 것은, 액티비전 블리자드가 한 가지 사례에 불과할 뿐이며, 상기한 문제들은 산업 전반에 걸쳐 팽배해 있다는 것이다.

이 글은 액티비전 블리자드와 주변 기업들의 사례를 통해서 게임 산업 내 노동 문제들, 특히 사내 성차별과 성희롱 그리고 “크런치(Crunch) 문화”에 대해서 집중적으로 조명한다. 더 나아가 게임 산업 노동자들이 이러한 문제들에 대해 어떻게 대응해왔는지를 살펴보고 향후 전망에 대해 논해본다.

■ 사내 성차별, 성희롱

캘리포니아 공정고용주택국(California Department of Fair Employment and Housing: DFEH)은 2년간 자체 조사를 펼친 끝에 2021년 7월 20일 액티비전 블리자드 사례 여성 직원에 대한 차별적 대우와 지속적인 성희롱 혐의로 소송을 제기했다. DFEH 측이 L.A. 고등 법원에 제출한 고소장에 따르면, 액티비전 블리자드의 여성 직원들은 지난 몇 년간 임금, 승진 등의 인사 전반에 걸쳐 불이익을 받았으며, 심지어 이에 문제 제기를 하는 직원들은 각종 보복 행위에 노출되어왔음에도 불구하고 회사 측에서는 어떠한 조치도 취하지 않았다. 2021년 9월 미국 고용평등기회위원회(EEOC)에서도 액티비전 블리자드를 성희롱, 임신부에 대한 차별, 그 외 기타 보복 행위들로 고소했고, 회사는 합의를 위해 1,800만 달러를 지불해야 했다.³⁾

DFEH는 이러한 문제의 근간에 액티비전 블리자드가 그간 조성해온 소위 “프랫 보이(frat boy)” 직장 문화가 있다고 보고 있다. 프랫 보이란 영미권 국가에서 볼 수 있는 대학생들의 사교 단체인 “프래터니티(fraternities)”에 소속된 남학생들을 의미하는데, 이들은 주로 남성 성이 강하고 과음을 일삼으며 성적으로 문란한 행동을 서슴지 않는다고 영미권 사회에서 인

3) Browning, K.(2021), “Activision to Pay \$18 Million Settlement Over Workplace Misconduct”, *The New York Times*, September 27, <https://www.nytimes.com/> (검색일 : 2022.2.15).

식되어 있다. 즉 이들이 대학생 시절 익혔던 습관 또는 문화가 그들이 사회로 진출한 이후에도 지속되며, 이것이 구체적으로는 여직원에게 대한 차별적 혹은 왜곡된 젠더 인식으로 나타난다는 것이다. 최근 포춘, 워싱턴 포스트 등과 같은 매체에서 보도한 바에 따르면,⁴⁾ 이러한 차별적 인식에는 사내 성희롱, 음담패설, 여성 직원의 누드 사진 유포, 업무 떠넘기기 등을 포함하여 심지어 수유 중인 여성 직원을 쫓아내고 회의실을 강제로 차지하거나 유치원에 자녀를 데리러 가는 여성 직원을 공개적으로 비난하는 등의 수없이 많은 사례들이 포함되었다.⁵⁾

이러한 게임 산업의 프랫 보이 문화는 조직 및 업계의 인구학적 특성과 사회경제적 배경을 그대로 반영하는 거울이다. 언론 보도에 따르면 액티비전 블리자드 사의 여성 직원 비율은 20%에 지나지 않는다.⁶⁾ 사실 게임 업계 전반을 보더라도, 게임 개발자를 비롯하여 업계에 종사하는 인력 대부분이 중산층 이성애자-백인 남성이다. 게임 산업 연구자들은 이러한 프랫 보이 문화가 단순히 사내 성차별, 성희롱 문제에 국한되지 않는다고 본다. 예를 들어, 최근 문제시되고 있는 게임 콘텐츠 내의 노골적인 성적 묘사 역시 이들 특정 그룹이 가진 가치관과 무관하지 않다.⁷⁾

일각에서는 액티비전 블리자드가 처한 곤경이 최근 마이크로소프트의 인수 결정과 독립적이지 않다고 보고 있다. 월스트리트 저널의 보도에 따르면, 바비 코틱 최고경영자는 수년간 사내 성차별, 성희롱 등의 내부 사건들에 대해서 충분히 인지하고 있었음에도 불구하고 이를 이사회에 알리지 않았다고 한다.⁸⁾ 또한 그는 본사 소속의 한 게임 스튜디오 직원이 보고한 사내 강간 사건에 대해서도 적절한 조치를 취하지 않았을 뿐만 아니라 심지어 가해자를 보호하

4) Rubin, C.(2022), "Activision Blizzard was Their Dream Job. The Workplace was a Nightmare", *Fortune*, February 9, <https://fortune.com/> (검색일 : 2022.2.15).

5) Lao, S.(2021), "At Blizzard, Groping, Free-flowing Booze and Fear of Retaliation Tainted 'Magical' Workplace", *The Washington Post*, August 6, <https://www.washingtonpost.com/> (검색일 : 2022.2.15).

6) Paul, K.(2021), "Activision Blizzard Scandal a 'Watershed Moment' for Women in the Gaming Industry", *The Guardian*, August 8, <https://www.theguardian.com/> (검색일 : 2022.2.15).

7) Bulut, E.(2020), *A Precarious Game : The illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*, Ithaca, NY : Cornell University Press.

8) Grind, K., Fritz, B., and S. E. Needleman(2021), "Activision CEO Bobby Kotick Knew for Years About Sexual-misconduct Allegations at Videogame Giant", *The Wall Street Journal*, November 16, <https://www.wsj.com/> (검색일 : 2022.2.15).

기도 했으며, 그 자신 역시 여직원을 희롱하고 때로는 살해위협까지 가했다는 혐의를 받고 있다.⁹⁾ 코틱 스스로도 사실 회사를 이 시점에 매각할 의도가 특별히 없었으며, 마이크로소프트 외에 더 나은 인수 조건을 제안해오는 회사를 기다릴 계획이었으나, 이러한 혐의들로 인해 그가 이사회에 대응하여 제대로 발언권을 가질 수 없었다는 것이다.¹⁰⁾

위 사건들은 우리에게 미투운동의 사각지대에 대해 생각하게 한다. 전 세계적으로 사내 성희롱, 성차별 등에 대한 폭로가 잦아지고 있다. 이는 실제로 연루된 기업의 평판과 이미지에 큰 손상을 가한 적도 있었으며, CEO의 사임을 이끌어내기도 했다. 하지만 여전히 어떤 기업에서, 넓게는 어떤 산업에서 특정 계층이 지배적인 지위를 점유하고 있는지에 따라 미투 운동의 목소리는 여전히 억압될 수 있다는 점을 액티비전 블리자드의 사례는 보여주고 있다. 특히 화이트칼라 노동시장의 경우, 근로계약 체결 당시에 담보된 강제중재조항(mandatory arbitration) 혹은 기밀 유지협약 등과 같은 조항들로 인해 업계 내부의 일들이 밖으로 노출되기가 힘들다. 이러한 이유로 드러나지 않은 문제들을 인지한 많은 노동법, 노사관계 학자들은 강제중재조항을 철폐해야 한다고 주장한다.

■ 크런치 모드

IT 업계, 특히 게임 업계에 몸담은 사람이라면 크런치 문화에 대해서 모를 수가 없다. 이는 보통 신작 출시를 앞두고 기한을 맞추기 위해 야근 및 주말 근무를 포함한 강도 높은 마무리 근무 체제에 들어가는 것을 뜻하는 업계 용어다. 업계의 오랜 관행으로 알려져 있지만, 이에 대해 게임 제작진들이 극심한 피로를 호소하고, 나아가 이들의 정신건강 악화에 주범이 되고 있는 것도 사실이다.¹¹⁾

9) Feuer, W.(2021), “Activision Blizzard CEO Once Threatened to Have His Assistant Killed: Report”, *New York Post*, November 16, <https://nypost.com/> (검색일: 2022.2.15).

10) Bass, D. and N. Lanxon(2022), “Microsoft Buys Scandal-tainted Activision in Bet on Metaverse”, *Bloomberg*, January 18, <https://www.bloomberg.com/> (검색일: 2021.2.15).

11) Cote, A. C. and B. C. Harris(2021), “The Cruel Optimism of “Good Crunch”: How Game Industry Discourses Perpetuate Unsustainable Labor Practices”, *New Media & Society*.

대중들이 크런치 모드에 더욱 관심을 갖게 된 계기로는 2021년 CD 프로젝트 레드(CD Projekt Red)가 2021년에 출시한 사이버펑크 2077이 있다. CD 프로젝트 레드는 더 위쳐(The Witcher) 시리즈로 이미 유명한 회사였기에, 신작 역시 출시되기 전부터 이미 최고의 기대작이었으며 각종 게임상을 거머쥌 것이라는 관심을 받았다. 그러나 출시 이후에 전혀 기대에 미치지 못하는 퀄리티로 팬들에게 큰 실망감을 안겼으며, 심지어 이는 출시일이 몇 차례 연기가 된 이후였다. 많은 이들은 게임의 부진이 크런치 모드와 무관하지 않다고 보고 있다. 게임 저널리스트들의 보도에 따르면, CD 프로젝트 레드는 사이버펑크 2077 프로젝트로 인해 2018년부터 주기적으로 크런치 모드에 돌입했으며¹²⁾ 일부 개발자들은 이를 일 년 넘게 유지하기도 했다.¹³⁾ 출시일 압박으로 인해 착취적인 근무 스케줄을 감당할 수밖에 없는 환경에서 개발된 게임의 품질이 결코 좋을 수가 없다는 것이 많은 사람들의 시각이다. 이는 언차티드(Uncharted) 등의 시리즈를 출시한 게임 회사 너티독(Naughty Dog)의 경우에도 마찬가지였다.¹⁴⁾ 너티독의 조나단 쿠퍼(Jonathan Cooper) 전직 애니메이터는 자신의 회사가 과도한 크런치로 이미 업계에서 악명이 높으며, 이로 인해 우수한 인재들이 더 이상 이 회사와 일하지 않으려고 한다고 트위터에서 공개적으로 비판하기도 했다.¹⁵⁾

이러한 게임 업계의 오랜 관행을 어떻게 뿌리 뽑을 수 있을지 확실치 않다. 사실 게임 산업은 대기업보다는 중소기업에 속한 경우가 많은데 중소기업 특성상 시장의 흐름에 굉장히 탄력적으로 반응하게 되고 이에 따라 목직한 중장기 플랜이 세워지기 어렵다. 또한 일반적으로 프로젝트당 예산이 그렇게 크지 않아 이윤의 상당 부분이 착취에서 나올 수밖에 없는 환경에 처해 있다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은 바로 게임 노동자들의 정체성이다. 이곳엔 애초에 “게임”이라는 요소가 가진 매력에 이끌려 온 인재들이 많다. 즉 이들은 자신이 스스로 게임을 만들 수 있다는 것에 일종의 자부심, 심지어 예술혼마저 느끼기 때문에, 노동 과정과

12) Schreier, J.(2020), “In World of Video Game Development, Chronic Overtime is Endemic”, *Bloomberg*, September 30, <https://www.bloomberg.com/> (검색일 : 2022.2.15).

13) Hall, C.(2020), “Cyberpunk 2077 Has Involved Months of Crunch, Despite Past Promises”, *Polygon*, December 4, <https://www.polygon.com/> (검색일 : 2022.2.15).

14) Sinclair, B.(2021), “Naughty Dog Co-presidents on Crunch, Unionization”, *Gameindustry.biz*, August 30, <https://www.gamesindustry.biz/> (검색일 : 2022.2.15).

15) Jonathan Cooper, [@GameAnim]. (2020), Twitter에서 발췌, <https://twitter.com/gameanim/status/1238199325781413888?lang=ko/>.

유희가 엄밀하게 구분되지 않는다. 이러한 맥락에서 일부 게임 개발자들은 “좋은 크런치”와 “나쁜 크런치”를 구분하기도 한다. 다시 말해, 타이틀 발매 스케줄과 같은 외인적 요소에 의해 강제된 것은 나쁜 크런치, 자신이 좋아하는 것을 위해 스스로 예술적인 헌신을 보일 수 있는 것은 좋은 크런치라는 것이다. 만약 이러한 논리가 업계에 팽배해 있다면, 크런치 문화는 결국 영구적으로 존재할 수밖에 없을 것이다.¹⁶⁾

여기서 간과하지 말아야 할 것은 이러한 크런치 모드가 게임 개발자들의 가족에게도 영향을 준다는 점이다. 문화와 커뮤니케이션을 연구하는 엘긴 불룻(Ergin Bulut)은 게임 산업에 대한 자신의 저서 “불안정 게임: 비디오 게임 산업의 꿈의 직장에 대한 환상(A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry)”에서 게임 개발자들의 가족, 특히 배우자가 겪는 어려움에 대해 비중 있게 다루고 있다. 심층 인터뷰 결과, 배우자들은 게임 개발자 남편이 크런치 모드에 돌입하게 되면 남편을 제대로 만나지도 못하는 것은 다반사이고 모든 집안일을 떠안아야 한다면서 고충을 토로했다. 저자는 게임 산업의 크런치 문화는 이들의 헌신 없이는 작동할 수 없다고 조명한다. 하지만 게임 개발자들의 가족이 부담하는 가사노동은 게임 업계에서 배제되고 있다는 것이 그의 주장이다.

■ ABK Worker Alliance, Game Workers Alliance와 그 외 대응들

게임 노동자들은 게임 산업 내에 존재하는 노동 문제에 대응하는 움직임을 보이고 있다. 앞서 언급한 액티비전 블리자드의 성차별, 성희롱 문제에 관하여 직원들 100여 명은 CEO의 사임을 요구하며 파업을 일으켰다. 이는 결과적으로 ABK Worker Alliance(the Activision Blizzard King Workers' Alliance)라는 단체가 조직되는 바탕이 되었다. 유비소프트와 같은 동종업계 기업도 파업 지지 선언을 보냈다. 그들의 요구 사항은 다음과 같다.

1. 강제중재조항을 근로계약에서 제외할 것

16) Cote, A. C. and B. C. Harris(2021), “The Cruel Optimism of “Good Crunch”: How Game Industry Discourses Perpetuate Unsustainable Labor Practices”, *New Media & Society*.

2. 신입 사원 모집, 면접, 고용, 승진과 같은 인사 전 단계에서 다양성을 제고할 것
3. 모든 성별, 인종 집단에 대한 급여, 승진율, 임금 범주 등의 정보를 공개할 것
4. 전사적인 태스크포스를 형성하여 다양성, 형평성, 포용성을 평가하고 제3자를 통해서 액티비전 블리자드의 보고 체계, 인사팀, 이사진 등을 감사할 것¹⁷⁾

이들은 마이크로소프트의 액티비전 블리자드 인수 계획 발표 후에도 “우리의 목표는 변하지 않는다. 누가 경제적으로 회사를 통제하고 있든지 우리는 여전히 사업장 개선, 직원들의 권리 증진에 헌신할 것이다.”라고 밝혔다.¹⁸⁾ 여파는 생각보다 컸다. 동종업계인 유비소프트의 직원들 역시 파업 지지를 선언했고 그 흐름은 게임 산업 전반으로 이어졌다.

레이븐(Raven)이라는 한 게임 스튜디오에 소속된 테스터들의 움직임 역시 주목해볼 필요가 있다. 레이븐은 주로 콜 오브 듀티(Call of Duty) 시리즈를 담당하는 액티비전 블리자드의 자회사이다. 이곳의 테스터들은 주로 게임의 오류나 버그를 잡아내는 일을 하는데, 게임의 품질 향상을 위해서 이들의 역할은 매우 중요하다. 하지만 이들의 업무는 게임 산업에 처음 진입하고자 하는 젊은층이 주로 택하는, 숙련도가 낮은 직종으로 인식된다. 따라서 이 직종은 주로 계약직이며 임금 수준도 낮고 노동 환경도 열악하다. 지난 12월부터 레이븐의 테스터들은 사측의 일시해고, 초과 근로, 저임금에 대항하여 장기간 파업에 돌입했으며, 기금은 고펀드미(GoFundMe)를 통해 조성했다. 결국 이들은 게임 노동자 연합(the Game Workers Alliance)이라는 노동조합을 결성하기에 이르는데, 이는 추후 다른 게임 회사의 노동자들이 참여할 가능성을 열어둔 것이다.¹⁹⁾

이 모든 조직화 흐름 속에는 기존 노동조합들의 역할이 있다. 미국 통신산업 노조(The Communications Workers of America : CWA)는 지난 2020년 1월 Campaign to Organize

17) ABetterABK♡ABK Workers Alliance, [@ABetterABK]. (2021), Twitter에서 발췌, <https://twitter.com/ABetterABK/status/1421307644749369348/>.

18) Allsup, Maeve(2022), “Microsoft Deal Throws Obstacles in Path of Activision Organizers”, *Bloomberg Law*, January 24, <https://news.bloomberglaw.com/> (검색일 : 2022.2.15).

19) Liao, S.(2022), “Activision Blizzard Employees at Raven Software Ask Management to Recognize New Union”, *The Washington Post*, January 21, <https://www.washingtonpost.com/> (검색일 : 2022.2.15).

Digital Employees(CODE)를 발표하며 게임 산업 조직화에 자원을 투입할 것임을 밝혔다.²⁰⁾ 앞서 언급한 액티비전 블리자드의 게임 노동자 연합 역시 CWA를 통해 사측에 자발적 승인 및 단체교섭 실시를 요청했지만 현재 사측은 공식적인 대응을 회피하고 있다.²¹⁾²²⁾ CWA는 다른 게임 기업의 노조 조직화 활동 역시 돕고 있다. 그중 하나가 바로 보데오 게임즈(Vodeo Games)이다. 2021년 12월 보데오 게임즈는 직원과 독립 계약자들로 구성된 노동조합인 보데오 노동자 연합(Vodeo Workers United)을 자발적으로 승인했으며 이 과정에 CWA는 중요한 전략적 지원을 했다. 이는 게임 산업에서 공식적으로 승인된 최초의 노동조합이다.

■ 맺음말

게임 산업은 각종 법적·제도적 환경뿐만 아니라 게임 노동자들 특유의 노동에 대한 태도와 정체성으로 인해 그간 노동운동의 불모지로 여겨졌다. 하지만 근래 들어 회사의 불공정한 처우에 적극적으로 목소리를 내는 움직임들이 포착되고 있으며 언론 인터뷰 등을 통해 수많은 내부 고발들이 보도되고 있다.²³⁾ 이는 게임 업계에서 만연했던 성차별 등의 문제가 이제 통제 영역 속에 있지 않다는 이야기이기도 하다.

크런치 모드에 대해서 게임 업계의 일부에서는 혁신적인 대응을 하고 있다. 대표적으로 일본의 게임 기업인 닌텐도 아메리카 더그 바우저(Doug Bowser) 사장은 공식 석상에서 게임 개발자들의 과로를 피하기 위해 때때로 출시일을 연기할 필요가 있다고 언급했다.²⁴⁾ 또한 재

20) Shanley, P.(2020), "Game Makers Stare Down Major Union Drive", *The Hollywood Reporter*, January 16, <https://www.hollywoodreporter.com/> (검색일 : 2022.2.15).

21) Parrish, A.(2022), "Employees at Activision Studio Raven Software Formally Organize Union", *The Verge*, January 21, <https://www.theverge.com/> (검색일 : 2022.2.15).

22) Liao, S.(2022), "Raven Software Union Moves to Vote Absent Activision Blizzard Recognition", *The Washington Post*, January 25, <https://www.washingtonpost.com/> (검색일 : 2022.2.15).

23) Ghaffary, S.(2021), "Big Tech's Employees are One of the Biggest Checks on its Power", *Vox*, December 29, <http://www.vox.com/> (검색일 : 2022.2.15).

24) McAloon, A.(2019), "New Nintendo of America President Doug Bowser Speaks against Crunch", *Game Developer*, June 11, <https://www.gamedeveloper.com/> (검색일 : 2022.2.15).

택근무를 도입하면서 게임 제작진들로 하여금 일-가정 양립에 성공할 수 있도록 돕는 경우도 있다.²⁵⁾ 블랙버드 인터랙티브(Blackbird Interactive)라는 스튜디오는 주 4일 근무를 모든 프로젝트를 대상으로 도입하기로 했다. 최근 게임 산업이 대규모 인수 합병과 구인난으로 시달리는 와중에 이러한 정책은 여러 마리 토끼를 한 번에 잡을 수 있다는 것이 취지이다.²⁶⁾

다만 게임 산업 내 노동운동의 미래에 대해서 확실한 진단을 내리기는 어렵다. 몇 해 전 구글(google)에서 노조 조직화를 시도한 직원들이 해고된 사례를 통해서 알 수 있듯이,²⁷⁾ 실리콘 벨리의 기업들은 노동운동에 그리 호의적이지 않다. 만약 게임 기업들이 이러한 거대 IT 기업에 인수합병되는 흐름이 가속화될 경우, 노조 탄압은 더 거세질 가능성이 있다. 물론 CWA와 같은 전통적인 노조가 소위 화이트칼라 계층의 조직화에 자원을 전략적으로 투입하고 있고, 실제로 가시적인 성과를 거두는 사례도 있다. 뿐만 아니라 IT 업계에서는 기존 노조의 테두리를 벗어나 소수 노조 혹은 연대 노조라는 이름으로 단체교섭이 아닌 로비나 미디어를 통한 압박과 같은 방식으로 기업의 정책에 영향을 주는 모습도 발견된다.²⁸⁾ 이처럼 노동자들의 발언권을 강화하고자 하는 다양한 형태의 조직적인 대응들이 발견되고 있다. 이처럼 게임 산업의 역동성은 콘텐츠뿐만 아니라 노사관계에서도 발견되고 있으며 이는 연구자들에게 더할 나위 없이 흥미로운 주제이다. 

25) Gordon, L.(2021), "These are the Video Game Studios Leading the Charge for a Four-day Workweek", *The Verge*, January 12, <https://www.theverge.com/> (검색일 : 2022.2.15).

26) Grayson, N.(2022), "A Video Game Studio Moved to a Four-day Workweek. It 'Saved Us', Employees Say", *The Washington Post*, February 10, <https://www.washingtonpost.com/> (검색일 : 2022.2.15).

27) Conger, K. and D. Wakabayashi(2019), "Google Fires 4 Workers Active in Labor Organizing", *The New York Times*, November 25, <https://www.nytimes.com/> (검색일 : 2022.2.15).

28) Conger, K.(2021), "Hundreds of Google Employees Unionize, Culminating Years of Activism", *The New York Times*, January 4, <https://www.nytimes.com/> (검색일 : 2022.2.15).