

## 성소수자의 행동 변화와 기독교 윤리적 함의: 게임이론을 바탕으로

조성철 (한국해양대학교)\* · 함승애 (고신대학교)\*\*

### I. 들어가는 말

### II. 게임이론의 용어

### III. 게임이론과 성소수자의 행동 선택

1. 성소수자의 개인행동
2. 성소수자의 집단행동
3. 사회적 갈등 회피성향과 성소수자의 자기표현

### IV. 기독교 윤리적 함의

### V. 나가는 말

DOI: <http://dx.doi.org/10.21050/CSE.2016.36.07>

\* 한국해양대학교 해운경영학부, 제1저자

\*\* 고신대학교 학부대학, 교신저자

---

• ABSTRACT •

---

Behavioral Changes of Sexual Minority and a Christian Ethics  
Implication: Based on Game Theory

Prof. Cho, Seong-Cheol (Korea Maritime and Ocean University)  
Prof. Ham, Seung-Ae (Kosin University)

Korean society has recently been observing distinct behavioral changes of sexual minority groups. This paper analyzes the behavioral changes of the sexual minority using game theory, and interprets them from the traditional viewpoint of Christian ethics on sexual orientation. A hypothetical game model is developed and analyzed. The concept of critical rate for accepting the sexual orientations of the minority is suggested and discussed regarding the society's propensity to avoid social conflicts. The critical rate provides a decision making criterion for the intelligent sexual minority to alter their group behaviors. Since a society with greater freedom of expression has also a smaller value of critical rate, it could be important to keep the society's acceptance rate of the minority's sexual orientations below the critical rate. In this light, an honesty practice is asserted for casual conversations that one should express plainly one's belief in traditional Christian ethics on sexual orientation. Continual and extended practices of this honesty conceive hope for a society where the biblical sexual ethics are invariably respected without harming the freedom of expression for sexual minority.

**Key words:** Sexual Minority, Game Theory, Nash Equilibrium, Expected Payoff, Christian Ethics

---

## I. 들어가는 말

최근 성소수자에 대한 사회적 관심이 증가하고 있다. 2000년도 이전까지는 없었던 한국의 퀴어문화축제(Korea Queer Culture Festival)는 오늘날 서울과 대구에서 이미 연례행사가 되었다. 지난 세기까지는 한국 사회에서 표면화되지 않았던 성소수자의 집단행동이 점점 더 분명하게 가시화되는 현상이다. 이에 관련된 사회적 찬반 여론이 공존하며, 성소수자를 포함한 차별금지법의 제정 가능성에 대한 논란도 진행 중이다.<sup>1)</sup> 아직은 사회적 논란이 많은 행사임에도 불구하고, 지난 2016년 6월 11일의 퀴어문화축제에는 마크 리퍼트(Mark W. Lippert) 주한 미국대사가 서구 여러 나라들의 외교관들과 함께 이 행사에 참석하여 공개 지지를 표명하기도 했다.<sup>2)</sup> 이러한 행보는 함께 참석한 외교관 해당 국가들의 다수 가치를 대변하는 것일 수 있지만, 아직은 한국 사회 다수의 비수용적 분위기와<sup>3)</sup> 어울리지 않는 행보로 보인다. 많은 서구 사회가 성소수자의 성적 지향(sexual orientation)을 수용하는 사회로 변동되는 중요 이유 중 하나는 동성애가 유전적 원인에 기인하므로 윤리적 판단의 대상이 아니라는 전제에 바탕을 두고 있는 것 같다. 그러나 동성애가 유전된다고 판단한 이전의 연구들이 최근의 과학적 연구에 의해서 다수 부정되었는데, 이에 대한 폭 넓은 요약이 최근 길원평 등에 의해 보고되었다.<sup>4)</sup>

1) '미국엔 매튜 셰퍼드 법, 한국엔 차별금지법', 『한국일보』 2016년 6월 20일자.

<http://www.hankookilbo.com/v/9964ef94aa2a48d9a2d4c3749cdecfdac>

2) '퀴어축제 찾은 리퍼트 미 대사', 『경향신문』, 2016년 6월 11일자.

[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201606111556001](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201606111556001)

3) '한국, OECD 국가 중 동성애자 배척하는 분위기 가장 강해', 『한국일보』 2014년 6월 23일자. 한국이 OECD 회원국가 중 이슬람 문화권에 속한 터키 이외에 동성애자에 대한 수용 비율이 19.5%로 가장 낮은 국가라는 OECD의 통계가 보도된 바 있다.

[http://hankookilbo.com/v\\_print.aspx?id=7570a9fd908d4e1e89d86cd165c43b67](http://hankookilbo.com/v_print.aspx?id=7570a9fd908d4e1e89d86cd165c43b67)

성소수자에 대한 대화는 아직 한국 사회에서는 대립적 논란이 있는 대화로 보인다. 이런 대화의 내용은 자신과 상대방의 의견 불일치에 기인하는 심리적 갈등의 인지 정도에 따라 달라진다. 이 논문은 이러한 상황을 설명하기에 적합한 사회과학 이론인 게임이론(game theory)<sup>5)</sup>을 활용하여 우선 합리적 의사결정자로서 성소수자의 행동 변화에 대하여 분석한다. 이를 통해 쿼어문화축제를 포함하여 우리 사회에 분명한 변화로 관찰되는 성소수자의 집단행동 가시화 현상은 합리적 의사결정의 자연적 귀결임을 설명하고자 한다.

게임이론은 윤리와 무관한 의사결정의 합리성을 다룬다. 그러나 게임의 합리적 결과로 도출되는 사회적 변화는 사회적 다수가 공유하는 가치관이 있는 경우 이와 관련하여 윤리적 평가의 대상이 될 수 있다고 본다. 이러한 관점에서 게임의 결과에 대한 기독교 윤리적 함의와 실천을 논의하고자 한다. 필연적으로 이러한 윤리적 논의는 이의 바탕이 되는 성경해석이 전제된다. 성소수자의 주요 성적 지향인 동성애의 윤리적 평가에 대해서는 현재 서로 상반된 두 가지의 성경해석 관점을 토대로 다양한 연구가 있는 것으로 보인다. 하나는 전통적인 관점으로 성소수자의 성적 지향이 신약과<sup>6)</sup> 구약<sup>7)</sup> 모두에서 거부된다는 해석이다. 이에 반해서 성소수자의 성적 지향 자체는 죄가 아니라는 관점의 연구가 있다. 이러한 연구에서는 어떤 성적 지향이든 그 자체는 죄가 아니고, 이성애이든 동성애이든 성적 행동이 남용되어 인권을 침해하거나 사회적 해악이 되는 경우만 죄라는 견해를 취한다.<sup>8)</sup> 이 논문은 성적 지향 자체로서 이성애의 성적

4) 김원평·도명술·이명진·이세일·임완기·정병갑, 『동성애 과연 타고나는 것일까? 동성애 유발요인에 대한 과학적 탐구』 (서울: 라온누리, 2016), 139-144.

5) Steven Tadelis, *Game Theory, An Introduction* (Princeton: Princeton University Press, 2013), 43-126.

6) 이경직, “신약에 나타난 동성애,” 『기독교사회윤리』 제5호(2002), 179-207.

7) 이경직, “구약에 나타난 동성애,” 『기독교신학저널』 제2호(2002), 307-336.

지향만을 수용하는 전통적인 성경해석 관점을 견지한다. 전통적 기독교의 성윤리는 사회적으로 훼손되지 않고 존중되어야 할 중요한 가치라는 입장에서 윤리적 함의를 논하고자 한다.

사회적 다수인 이성애자는 성소수자의 성적 지향에 대해 대체로 어떤 내면적 태도를 가지고 있을까? 이 논문에서는 윤리적 논의를 위한 또 하나의 전제로 사회적 다수자인 이성애자가 내면적으로는 성소수자의 성적 지향에 반대한다고 가정하였다. 이미 다수가 성소수자의 성적 지향을 수용하는 것으로 보이는 서구 사회의 입장에서는 이러한 가정에 의문을 제기할 수 있을 것이다. 그러나 한국의 경우 2013년의 한 통계조사에 의하면<sup>9)</sup> 우리나라 성인 남녀 중 78.5%가 동성애자에 대해 거부감을 느끼는 것으로 보고된 바 있다. 이는 성소수자의 비율에 대한 별도의 신뢰할 만한 통계가 없는 상황에서도<sup>10)</sup> 사회적 다수인 이성애자 10명 중 평균적으로 8명 정도가 표면적으로 성소수자의 성적 지향을 거부하는 것으로 해석할 수 있다. 각종 매체를 통해 성소수자의 성적 지향에 대해 긍정적인 정보들이 지배적인 사회적 상황을 고려하면 실제 통계조사에서는 성소수자에 대한 우호적 방향의 응답편이(response bias)를<sup>11)</sup> 예상할 수 있다. 이점을 고려하면 실제로 내면적으로 거부감을 느끼는 비율은 이보다도

---

8) 김희수, “동성애에 대한 윤리적 고찰: 동성애는 죄인가?,” 『기독교사회윤리』 제13호 (2007), 121-142.

9) ‘2013 한국인 의식조사,’ 『동아일보』 2013년 10월 31일자. 동아일보와 아산정책연구원 이 20세 이상의 전국 남녀 1,500명을 대상으로 실시한 국민의식조사 통계이다. <http://news.donga.com/3/03/20131031/58578866/1>

10) 김원평 · 도명술 · 이명진 · 이세일 · 임완기 · 정병갑, 『동성애 과연 타고나는 것일까? 동성애 유발요인에 대한 과학적 탐구』, 28. 성소수자의 다수를 차지하는 동성애자의 인구비율을 2011년 한국성과학연구소의 조사 이외에 기존의 다양한 관련 통계들을 근거로 0.13%로 추정하고 있다.

11) Dawn Willoughby, *An Essential Guide to Business Statistics*, 권세혁, 『비즈니스 통계학』 (서울: 시그마프레스, 2016), 28. 응답편이란 통계조사에서 응답자가 다양한 요인의 영향으로 자신의 의견과 다른 응답을 나타내는 현상이다.

다소 크다고 추정할 수 있으며,<sup>12)</sup> 이성애자의 내면적 거부감에 대한 이 논문의 전제는 현재의 한국 사회 현실과 크게 다르지 않은 것으로 볼 수 있다.

우선 이 논문에서 제시된 모형 설명을 위한 게임이론의 기본적인 개념과 용어를 소개한 후, 성적 지향에 대한 일상적인 대화의 상황을 대변하는 예시적 게임모형을 제시한다. 제시된 게임모형을 통해 성소수자의 합리적 행동 선택을 개인적 의견표현과 집단행동의 두 측면에서 분석한다. 기독교 윤리적 해석은 성소수자의 집단행동 변화, 즉, 사회에 가시적으로 영향을 주는 사회적 행동 변화를 대상으로 시도한다. 이를 통해 전통적인 성경의 성윤리가 지속적으로 존중될 수 있는 사회를 지향한다는 입장에서 기독교 윤리적 함의를 도출해 본다.

## II. 게임이론의 용어

게임이론은 개인이나 공동체의 의사결정을 다루는 사회과학 이론의 한 분야이다. 의사결정은 의사결정자가 택할 수 있는 여러 의사결정 대안 중 하나를 선택함으로써 이루어진다. 그런데 게임이론은 마치 바둑이나 장기처럼 한 개인의 선택 자체로 의사결정의 결과가 결정되지 않고 상대방의 선택에 영향을 받아 최종적으로 결과가 결정되는 상황을 다양하게 다룬다. 일상생활에서도 이러한 게임 상황은 얼마든지 발생한다. 예를 들어 한 운전자가 도로에서 끼어들기를 하는 상황은 다른 운전자의 행동에 의해 결정적으로 영향을 받는다. 이 장에서는 다음 장에서의 분석을 위하여 게임이론에 관한 기초적인 개념과 용어를 소개한다.

12) 이러한 응답편이 현상은 연구자가 한국 사회에서 경험한 일상적인 대화들을 통해서도 자주 추론될 수 있었다. 성소수자의 성적 지향이 사회적으로 존중되어야 한다는 의견을 표출하면서도, 자신의 가족이나 친구 중에는 그런 성적 지향이 없기를 바란다는 입장을 동시에 가지고 있을 때가 많았다.

게임이론에서는 관련된 의사결정 주체가 개인이든 집단이든 의사결정자를 일반적으로 게임참가자(player)<sup>13)</sup> 또는 간략히 참가자라고 부른다. 게임참가자는 얼마든지 많을 수 있으나, 이 논문에서는 참가자가 들인 2인 게임을 활용하여 분석한다. 개별적인 게임참가자를 참가자 1, 참가자 2 등으로 구분하여 말하기도 한다. 각 게임참가자는 자신이 택할 수 있는 의사결정 대안 중 하나를 선택하여 게임에 참가하는데, 참가자가 선택하는 의사결정 대안을 전략(strategy)<sup>14)</sup>이라고 정의한다.

각 게임참가자가 자신의 전략을 선택하면 이의 결과로서 각 참가자의 의사결정 결과가 결정되는데 이를 성과(payoff)라고 한다. 단순한 한 예로 한 운전자의 끼어들기를 참가자 1이 선택한 전략이라고 해보자. 옆 차선에 있는 다른 운전자는 참가자 2로서 양보와 방해 둘 중 한 전략을 선택할 수가 있는데, 이에 따라 참가자 1의 성과가 성공 또는 실패로 결정될 수 있음을 상상할 수 있다. 게임참가자는 합리적 의사결정자로서 자신이 택할 수 있는 전략의 성과를 비교하여 가장 좋은 성과를 주는 전략을 선택하게 된다. 각 참가자가 가장 좋은 전략을 선택하는 것이 가능할 경우 이러한 전략의 조합을 아래와 같이 내쉬균형(Nash equilibrium)<sup>15)</sup>이라고 정의한다.

(내쉬균형의 정의) 모든 게임참가자가 각각 자신의 전략을 선택했다고 하자. 만일 각 참가자가 현재 선택한 전략이 다른 모든 참가자의 전략이 변하지 않을 경우에 가장 좋은 전략이라면, 이 때 각 참가자가 선택한 전략들을 게임의 내쉬균형이라고 한다.<sup>16)</sup>

13) 홍성필, 『경영과학 제2판』 (서울: 율곡출판사, 2016), 359.

14) 위의 책, 360.

15) 위의 책, 369. 게임이론을 확정한 존 내쉬 (John F. Nash)의 이름을 인용하여 이렇게 정의한다.

16) 기호를 사용하여 보다 구체적으로 설명하면 다음과 같다. 게임참가자의 수가  $n$ 이고 참가자  $i$ 가 전략  $s_i$ 를 선택한다고 하자. 만일 각 참가자  $i$ 의 전략  $s_i$ 가 모든 다른

위의 내쉬균형이 각 참가자의 전략으로 선택되면 다른 참가자가 전략을 바꾸지 않을 경우 합리적 의사결정자인 각 참가자는 자신의 전략을 바꾸지 않는다는 것이 분명하다. 이런 의미에서 내쉬균형은 하나의 균형 상태인 것이다.

앞의 운전자의 사례와 같이 게임참가자는 다른 참가자와 사전 협의 없이 다른 참가자가 택한 전략에 따른 대응으로 자신의 전략을 선택하게 되는 상황이 많은데, 이 논문에서는 이러한 비협조적 게임(non-cooperative game)을<sup>17)</sup> 분석의 틀로 활용한다. 게임참가자가 동시에 자신의 전략을 제시하는 게임을 동시게임(simultaneous game)이라고 하고, 바둑에서 한수 한수를 순차적으로 진행하듯이 순차적으로 참가자들이 자신의 전략을 택하는 게임을 순차적 게임(sequential game)이라고 한다. 이 논문은 동시게임의 틀을 활용한다.

내쉬균형의 존재 증명을 통해<sup>18)</sup> 게임이론이 일반적으로 확정되기 전에, 이미 1940년대에 제한적인 게임이론이 폰노이만(John von Neumann) 등에 의해 개발되고 그 균형이 증명된 바 있다.<sup>19)</sup> 이 게임은 별도로 제로섬게임(zero-sum game)이라고 하는데, 그 이유는 각 게임참가자의 성과의 합이 항상 개념적으로 0이 되는 상황만을 대상으로 하기 때문이다. 게임참가자가 서로 협력하여 전체적인 성과를 높이는 것은 불가능하고 오직 배타적 경쟁만이 존재하는 상황에 적합하다. 예를 들어 2인 제로섬 게임에서는 참가자 1의 성과가 100이면, 참가자 2의 성과는 항상 -100이 된다.

---

참가자  $j$ 의 ( $j \neq i$ ) 전략이  $s_j$ 일 경우에 가장 좋은 전략이면, 이  $n$ 개의 전략  $s_1, s_2, \dots, s_n$ 을 게임의 내쉬균형이라고 정의한다.

17) Steven Tadelis, *Game Theory, An Introduction*, 55.

18) Nash, J., "Non-cooperative games," *Annals of Mathematics*, 54(1950), 286-295.

19) John von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior* (Princeton: Princeton University Press, 1944), 143-168.

게임이론은 1950년대 기본 이론이 확립된 후 다양한 이론적 발전과 적용 분야의 확대가 있었다. 기본적으로 경영학과 경제학에서 중요한 분석 도구가 되었으며, 다양한 인간 행동을 설명하는 사회과학의 범위를 넘어, 생물학의 진화적 안정전략(evolutionary stable strategy)의 개념 개발에<sup>20)</sup> 활용되기도 하였다.

게임이론은 합리적 의사결정자로서의 게임참가자를 전제하지만, 각 참가자의 전략 선택은 역설적으로 합리성이 깨어지는 경우가 있다. 그 대표적인 사례가 오늘날 죄수의 딜레마(prisoner's dilemma)로 널리 알려져 있는데, 이는 한 개인의 독립적 의사결정과는 달리 다수가 함께 하는 의사결정에는 완전한 합리성이 불가능한 한 단면을 보여주고 있다. 특히 죄수의 딜레마는 이 논문에서 중요한 게임참가자의 심리적 갈등을 내포하고 있는 사례이므로 아래와 같이 구체적으로 소개하고자 한다.

(죄수의 딜레마)<sup>21)</sup> 두 범죄 용의자가 모두 범죄를 자백하지 않고 있는데, 보다 확실한 증거 확보를 위해 자백을 받을 필요가 있는 상황이다. 만일 두 용의자가 모두 끝까지 자백을 거부하면 증거 불충분으로 두 용의자는 각각 2년 이상의 징역형은 받지 않을 것으로 예상된다. 만일 두 사람 모두 자백하면 증거는 더 확보되지만 두 사람 모두 수사에 협조한 것이 참작되어 형량은 4년이 된다. 그러나 한 사람만 자백하는 경우는 자백한 사람의 형량은 법에 의해 1년으로 줄어들지만 자백을 거부한 사람은 7년이 구형된다.<sup>22)</sup> 이와 같은 상황이 각 용의자를 격리시킨 후 각각에게 전달된다. 그러면 두 용의자는 자백할 것인가 아니면 묵비권을 계속 행사할 것인가? 임의의 한 용의자 입장에서 설명해 보자. 먼저 다른 용의자가

20) Smith, J. M. & Price, G. R., "The Logic of Animal Conflict," *Nature*, 246(1973), 15-18.

21) Steven Tadelis, *Game Theory, An Introduction*, 59-61.

22) 죄수의 딜레마에 나타나는 역설적 결과를 설명하기 위한 형량은 다양하게 예시될 수 있다. 여기서의 형량도 연구자가 적절히 값을 부여한 것이다.

자백하는 경우는 자신만 자백하지 않는 것(7년 형량)보다는 함께 자백하여 모두 4년의 형을 받는 것이 낫다. 또한 다른 용의자가 자백하지 않는 경우도 자신이 자백하면 형을 2년에서 1년으로 줄일 수 있다. 따라서 어떤 경우를 상정해도 자백이 좋은 전략이므로 합리적 의사결정자인 각 용의자는 모두 자백의 전략을 선택하게 된다. 그러나 이 경우 각각의 형량은 4년으로 확정되며, 모두 묵비권을 행사할 경우의 형량인 2년 보다 두 배나 긴 형을 받게 되는 역설적 결과에 봉착하게 된다.

### III. 게임이론과 성소수자의 행동 선택

게임참가자가 2인이고 각 게임참가자의 전략이 유한개로 한정되는 2인 동시게임은 일반적으로 표의 형태로 표현되는 성과행렬(payoff matrix)로<sup>23)</sup> 나타낸다. 성과행렬의  $i$ 번째 행(row)과  $j$ 번째 열(column)은 하나의 순서쌍  $(a_{ij}, b_{ij})$ 으로 표현되며,  $a_{ij}$ 는 참가자 1,  $b_{ij}$ 는 참가자 2의 성과를 의미한다. 아래의 표 1은 각 참가자에게 두 개의 전략(참가자 1은  $s_1$  과  $s_2$ , 참가자 2는  $t_1$  과  $t_2$ 의 전략)이 가능할 경우의 성과행렬을 예시하고 있다.

		참가자 2	
		$t_1$	$t_2$
참가자 1	$s_1$	$(a_{11}, b_{11})$	$(a_{12}, b_{12})$
	$s_2$	$(a_{21}, b_{21})$	$(a_{22}, b_{22})$

표 1. 성과행렬의 예

23) 홍성필, 『경영과학 제2판』, 401.

## 1. 성소수자의 개인행동

이 장에서는 성적 지향에 대한 개인 간의 대화 상황을 단순화한 예시적 게임모형을 통해 성소수자의 자기의견 표출에 대해 분석하고자 한다. 개인 간의 우연한 대화를 게임으로 하며 게임참가자는 2인, 참가자 1은 성적다수자인 이성애자, 참가자 2는 성소수자로 가정하자. 상대방의 성적 정체성에 대해서 확인하지 않은 채 일상적인 대화의 주제로 성소수자의 성적 지향에 대한 대화는 얼마든지 가능하다. 이렇게 우연하고 의도하지 않은 개인 간 대화의 상황이 이 게임모형이 상정하는 게임의 상황이다.

성소수자의 성적 지향에 대해 두 참가자 모두 전략 1은 ‘찬성’, 전략 2는 ‘반대’라고 단순화해보자. 내면적으로 이성애자(참가자 1)는 성소수자의 성적 지향에 반대하며, 성소수자(참가자 2)는 찬성한다고 가정한다. 다만 대화의 전반적인 분위기를 인지하면서 각 참가자는 찬성과 반대 중 자신의 내면적 생각과 다를 수도 있는 하나를 자신의 전략으로 선택하여 표출한다. 실제의 대화에서 참가자 1의 찬성과, 참가자 2의 반대는 소극적 표현으로 나타날 것이다. 이성애자의 찬성은 단지 대화를 위해 성소수자의 성적 지향을 수용하는 것으로, 역으로 성소수자의 반대는 자신의 내면적 의견을 표출하지 않는 침묵의 형태로 관찰될 수 있을 것이다.

이 게임의 성과는 게임참가자의 심리적 만족을 나타내는 수치로<sup>24)</sup> 다음과 같이 가정한다. 각 참가자는 자신의 내면적 확신과 같은 표현을 전략으로 선택할 경우 자기만족을 얻으며 1의 성과를 얻는다. 그러나 자신의 생각과 다른 표현을 선택하면 내면적 갈등을 경험하며, 내면적 만족과 같은 정도의 반대 성과로 -1의 성과를 얻는다. 각 참가자가 상대방과

---

24) 김세현, 『현대경영과학 제7판』 (서울: 무역경영사, 2013), 336-341. 이러한 의사결정자의 심리적 만족을 경제학에서는 효용(utility)이라고 하고, 이의 수치화를 효용함수라고 한다. 따라서 여기서 게임의 성과는 각 참가자의 효용함수 값이라고 할 수 있다.

다른 의견을 표출할 경우에는 사회적 갈등을 경험한다. 내면적 갈등은 밖으로 드러나지 않지만, 서로 다른 견해의 노출로 인한 사회적 갈등은 관찰된다는 점에서 각 참가자는 내면적 갈등보다 사회적 갈등을 더 심각하게 여긴다. 이 장의 마지막 절에서는 다양한 성과 값을 이러한 사회적 갈등의 경험과 연계하여 분석하게 되지만, 여기서는 우선 단순한 예시적 모형 개발을 위해 각 참가자가 다른 참가자와 다른 의견을 표현할 경우 경험하게 되는 사회적 갈등을 -2의 성과로 가정한다. 즉, 사회적 갈등을 내면적 갈등의 두 배 정도로 심각하게 생각하고 있다고 가정하는 셈이다. 각 참가자가 다른 참가자와 같은 의견을 표출하게 되는 경우는 사회적 갈등을 경험하지 않게 된다. 이 경우의 만족은 내면적 확신과 같은 의견을 표출하는 경우의 만족과 같은 1의 성과로 가정해 보자.

이와 같은 가정들을 종합하면 참가자 1(이성애자)과 2(성소수자)가 성소수자의 성적 지향에 대해 모두 '찬성'의 전략을 선택할 경우 각 참가자의 성과는 다음과 같이 계산된다.

참가자 1(이성애자)의 성과: 자신의 내면적 생각과 다른 것을 표출하므로 -1의 성과를 얻지만, 반면 다른 사람과 같은 의견을 표출하므로 1의 성과를 얻게 되어 최종적으로  $(-1)+1=0$ 의 성과를 얻게 된다.

참가자 2(성소수자)의 성과: 자신의 내면적 생각과 일치할 뿐 아니라(1의 성과), 다른 참가자와의 의견과도 일치하므로(1의 성과) 합하여  $1+1=2$ 의 성과를 얻는다.

반면 참가자 1은 '찬성', 참가자 2는 '반대'의 전략을 선택할 경우의 성과는 다음과 같이 계산된다.

참가자 1(이성애자)의 성과: 자신의 내면과 다른 의견 표출로 내면적 갈등을 경험하므로 -1, 다른 참가자와도 사회적 갈등을 경험하므로 -2, 따라서 이를 합하면  $(-1)+(-2)=-3$ 의 성과를 얻는다.

참가자 2(성소수자)의 성과: 자신의 생각과 다른 의견을 표출하여 내면적 갈등을 경험할 뿐 아니라(-1), 다른 참가자와의 사회적 갈등도 경험하므로(-2), 역시 동일한 값인  $(-1) + (-2) = -3$ 의 성과를 얻는다.

위와 같은 추론을 각 참가자의 ‘찬성’과 ‘반대’ 전략 조합인 4가지 경우에 모두 계산하면 아래의 표 2와 같은 성과행렬을 얻는다.

		성소수자	
		찬성	반대
이성애자	찬성	(0, 2)	(-3, -3)
	반대	(-1, -1)	(2, 0)

표 2. 대화 게임의 성과행렬

전장에서 소개한 내쉬균형의 정의에 의하면 모두가 ‘찬성’의 전략을 선택하는 경우와 모두가 ‘반대’의 전략을 선택하는 두 경우가 모두 내쉬균형을 발견할 수가 있다.

모두가 성소수자의 성적 지향에 대해 찬성하는 경우가 내쉬균형인 이유를 보다 자세히 설명하면 다음과 같다. 먼저 성소수자의 경우 참가자 1이 찬성하면 자신 역시 내면의 생각과 같게 찬성하는 경우가 (2의 성과), 자신의 생각과 달리 반대하는 경우보다(-3의 성과) 성과가 높기 때문에 찬성의 전략을 선택하게 된다. 비슷하게 참가자 2가 찬성의 전략을 유지하면, 이성애자는 내면적으로는 동의하지 않아도 반대를 표출하는 것 보다는(-1의 성과), 표면적이거나 찬성(수용)의 의견을(0의 성과) 표현하는 것이 성과가 높음을 알 수 있다. 모두가 ‘반대’의 전략을 선택하는 경우도 비슷하게 내쉬균형임이 설명된다.

지금까지 설명한 2인 게임모형의 내쉬균형으로부터 일상적인 대화에서 성소수자의 개인적인 자기의견 표현을 예측할 수가 있다. 즉, 합리적

의사결정자인 성소수자 개인은 대화의 상대방이(참가자 1) 성소수자의 성적 지향에 대해 거부 의견을 분명히 할 경우는 자신의 내면적 생각과는 다르지만 단지 만족스러운 대화를 위해(더 높은 게임 성과를 위해) 소극적 침묵의 표출로 예상되는 ‘반대’의 전략을 선택하게 된다. 상대방이 찬성을 표면화하는 경우도 역시 게임의 성과를 높이기 위해 자신의 생각과 일치하는 ‘찬성’을 표현하게 된다.

다음 절에서는 표 2로 제시된 게임모형을 바탕으로 최근 성소수자의 집단적 자기표현이 증가하는 현상을 기대성과(expected payoff)의<sup>25)</sup> 개념을 통해 설명하게 된다.

## 2. 성소수자의 집단행동

이제 성소수자가 집단적인 의사표현을 한다고 가정해 보자. 집단적인 의사표현은 개인 간의 대화와는 달리 사회 구성원 다수에 대해 전략을 선택하는 것을 의미한다. 따라서 집단적인 전략에 대한 성과도 대응하는 다수의 전략을 종합한 것이어야 할 것이다. 성소수자의 집단적인 의사표현 전략으로 전절과 같은 맥락의 ‘찬성’과 ‘반대’ 두 가지 전략을 생각해 보자. 예를 들어 최근 사회적 논쟁이 되고 있는 퀴어문화축제의 개최는 성소수자 집단이 선택하는 공개적인 찬성 전략의 사례로, 과거 성소수자 집단의 침묵은 사회적 갈등을 피하기 위한 소극적 반대 전략으로 해석될 수 있다.

사회적 다수자인 이성애자 중 성소수자의 성적 지향을 수용하는 사람

25) Steven Tadelis, *Game Theory, An Introduction*, 19-21. 한 의사결정 대안에 대해 예상되는 성과가 둘 이상일 때 각 성과와 이 성과의 확률을 곱하여 합한 것을 기대성과라고 한다. 예를 들어 3과 2 둘 중 한 성과가 예상되고 두 성과가 모두 0.5의 확률을 가지면 기대성과는  $3 \times 0.5 + 2 \times 0.5 = 2.5$ 로 계산된다. 합리적인 의사결정자는 기대성과가 가장 높은 대안을 자신의 전략으로 선택하게 된다.

들의 비율, 즉 찬성의 전략을 선택하는 이성애자의 비율을  $p$ 라고 하자.<sup>26)</sup> 이 비율  $p$ 는 성소수자 입장에서는 성소수자의 성적 지향을 사회적 다수가 수용하는 비율로 해석될 수 있으므로 이를 성소수자의 성적 지향에 대한 **사회적 수용률**로 정의하도록 하자. 이 사회적 수용률  $p$ 는 확률 개념으로 만일 앞 절에서 설명한 게임이 현실에서 100번 수행되면 참가자 1(이성애자) 100명 중 평균적으로  $100 \times p$ 명이 성소수자의 성적 지향을 '찬성'하는 의견을 표출한다는 의미한다. 이러한 사회적 수용률의 증가는 성소수자의 성적 지향을 수용하는 사회적 분위기가 성장함을 의미할 것이다.

사회적 수용률이  $p$ 일 경우 성소수자 집단이 '찬성'의 전략을 선택하면 기대성과는  $3 \times p - 1$ 로 계산된다.<sup>27)</sup> 성소수자 집단이 '반대'의 전략을 선택할 경우의 기대성과도 같은 계산 방법으로  $(-3) \times p$ 로 계산된다.<sup>28)</sup> 따라서 찬성과 반대 두 전략의 기대성과가 같게 되는 사회적 수용률은  $p^* = \frac{1}{6}$ 로 계산된다.<sup>29)</sup> 또한 사회적 수용률  $p$ 가  $p^* = \frac{1}{6}$ 보다 크게 되면 찬성의 기대성과가 반대의 기대성과 보다 크게 되고,  $\frac{1}{6}$ 보다 작으면 반대의 기대성과가 찬성의 기대성과보다 크게 됨을 알 수 있다. 이런 의미에서  $p^*$ 는 성소수자 집단의 사회적 행동 전략 변화의 분기점이라고 할 수 있다. 이러한 분기점에 해당하는 사회적 수용률  $p^*$ 를 해당 사회의 **임계 수용률**이라고 부르기로 하자. 그림 1은 임계 수용률을 분기점으로 하는 기대성과의 변화를 그래프(graph)로 보여준다. 이러한 분석을 토대로 합리적 의사결정자 집단인 성소수자 집단의 사회적 행동 변화에 대해 아래와 같은 추론을 할 수 있다.

26) 여기서 비율  $p$ 는 확률이므로 0과 1사이의 값을 갖는다. ( $0 \leq p \leq 1$ )

27) 기대성과의 계산 방법에 의해 기대성과는  $2 \times p + (-1)(1-p) = 3 \times p - 1$ 로 계산된다.

28) 위와 같은 계산 방법으로  $(-3) \times p + 0 \times (1-p) = (-3) \times p$ 가 계산된다.

29) 확률방정식  $3 \times p^* - 1 = (-3) \times p^*$ 의 계산 결과이다.

- ① 이성애자 6명 중 1명 이상이 성소수자의 견해에 대해 찬성을 표명하면 (즉, 사회적 수용률이 임계 수용률인  $\frac{1}{6}$  이상이면), 성소수자 집단은 찬성의 기대성과가 반대의 기대성과 이상인 것을 인지하므로, 자신의 주장을 적극적으로 사회에 표출하는 집단행동을 보이게 된다.
- ② 사회적 수용률이 임계 수용률보다 작으면 (이성애자 6명 중 성소수자의 성적 지향 수용을 표명하는 수가 1명도 되지 않으면) 성소수자 집단은 표면적으로 자신의 의견에 대해 침묵하는 것(반대의 전략)이 보다 기대성과가 큰 것을 인지하므로 집단적인 자기표현 행동을 하지 않게 된다.

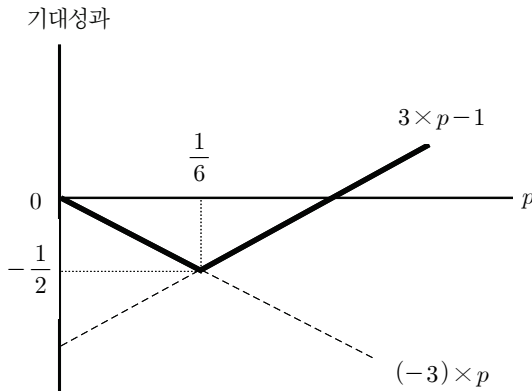


그림 1. 임계 수용률( $\frac{1}{6}$ )과 기대성과

지금까지의 논의에서는 각 참가자가 서로 다른 의견을 표출하여 경험하게 되는 사회적 갈등의 평가를 고정된 상수(constant)인  $-2$ 의 성과로 가정하였다. 다음 절에서는 이러한 평가를 상수가 아닌 다양한 성과의 값을 표현할 수 있는 변수(variable)로 도입하여 분석한다. 이를 통해 각

게임참가자가 소속 된 사회의 사회적 갈등 회피성향 정도와 성소수자의 집단 의견 표출의 관계를 분석해 보고자 한다.

### 3. 사회적 갈등 회피성향과 성소수자의 자기표현

게임의 각 참가자가 성소수자의 성적 지향에 대해 서로 다른 의견을 표출할 때 경험하게 되는 사회적 갈등을  $-f$ 의 성과로 평가한다고 가정해 보자. 지금까지의 논의와 함께 각 참가자가 사회적 갈등을 자신의 내면적 갈등보다 심각하게 평가한다면  $f > 1$ 이다.<sup>30)</sup> 특히 게임참가자의 사회가 전통을 중시하는 보수적 문화가 강하거나 제도적으로 개인의 자유가 제한된 사회일수록 사회적 갈등을 심각하게 평가하게 될 것이므로, 이런 사회의 게임참가자는 더 큰  $f$  값을 갖게 될 것이다. 이런 의미에서  $f$ 를 게임참가자가 공유하는 **사회적 갈등 회피성향**으로 정의하고 이를 게임의 성과에 반영할 경우 성과행렬은 표 3과 같이 수정된다. 실제로 표 2는 사회적 갈등 회피성향이 2인 ( $f = 2$ ), 표 3의 한 사례에 해당함을 알 수 있다.

		성소수자	
		찬성	반대
이성애자	찬성	(0, 2)	(-1-f, -1-f)
	반대	(1-f, 1-f)	(2, 0)

표 3. 사회적 갈등 회피성향  $f$ 와 성과행렬

30)  $f \leq 1$ 의 가정은 실생활의 일상적인 경험과 부합하지 않는다는 점을 주목할 필요가 있다. 실제로 이를 가정하고 표 3의 성과행렬로부터 각 참가자의 성과를 계산하면 참가자 1은 항상 '반대'의 전략이, 참가자 2는 '찬성'의 전략이 언제나 각 참가자에게 최대의 성과를 보장하는 것을 알 수 있다. 이러한 전략을 게임이론에서는 우위전략(dominant strategy)이라고 하는데, 우위전략이 있을 경우 게임의 균형은 항상 우위전략에서 생긴다. 그러나 이는 대화 상대방의 의견과 관련 없이 항상 자기의 주장만을 하게 된다는 의미이므로 일상적인 대화의 경험과 부합하지 않는다.

표 3의 성과행렬을 활용하여 성소수자의 집단행동 분기점이 되는 임계 수용률  $p^*$ 를 전 절에서와 같은 추론을 통해 계산할 수 있다. 사회적 수용률이  $p$ 일 때 우선 성소수자 집단이 '찬성'의 전략을 선택하면 기대성과는  $(1+f) \times p + 1 - f$ 로 계산된다.<sup>31)</sup> 반면 성소수자 집단의 전략이 '반대', 즉, 소극적 침묵인 경우의 기대성과는  $-(1+f) \times p$ 가 된다.<sup>32)</sup> 따라서 두 기대성과가 같은 값에서 도출되는 임계 수용률  $p^*$ 는 다음과 같다.<sup>33)</sup>

$$p^* = \frac{1}{2} - \frac{1}{1+f}$$

우선  $f$ 가 매우 큰, 따라서 사회적 갈등 회피성향이 매우 강한 사회의 경우부터 분석하여 보자. 이 경우 임계 수용률  $p^*$ 는  $\frac{1}{2}$ 과 매우 가까운 값을 갖게 된다. 따라서 사회적 다수인 이성애자의 과반 정도가 성소수자를 수용하는 사회적 분위기가 관찰될 때에야 비로소 성소수자는 집단적인 자기표현을 하게 됨을 알 수 있다. 그러나  $f$ 가 매우 큰 사회에서 사회적 다수인 이성애자의 과반이 성소수자의 성적 지향을 수용하게 되는 상황은 매우 기대하기 힘든 것이다. 예를 들어 이슬람 사회나 최근까지 동성애 반대에 대한 전통적인 견해가 매우 강한 러시아의 경우는 사회적 갈등 회피성향  $f$ 가 매우 큰 사회로 볼 수 있고, 따라서  $p^*$ 가 크다고 예상된다. 또한 이들 사회에서는 구성원 대다수가 성소수자의 성적 지향을 수용하지 않는 것으로, 즉, 사회적 수용률이 매우 작은 값으로( $p < p^*$ ) 관찰되므로 성소수자의 집단적인 자기표현은 거의 불가능하다는 것이 설명된다.

31) 기대성과의 계산 방법에 따라  $2 \times p + (1-f) \times (1-p) = (1+f) \times p + 1 - f$ 가 계산된다.

32) 같은 계산 방법을 적용하여  $(-1-f) \times p + 0 \times (1-p) = -(1+f) \times p$ 가 계산된다.

33) 각주 29)와 같은 확률방정식의 계산결과이다.

그런데  $f$ 가 매우 큰 사회, 즉 사회적 갈등 회피성향이 큰 사회는 기독교적 이상과 거리가 먼 사회로 보인다. 무엇보다  $f$ 가 매우 큰 사회는 타인과 다른 자신의 의견을 자발적으로 표현하기 어려운 사회이고 신약성경에 의하면 이는 기독교가 추구하는 복음적 자유의 가치<sup>34)</sup>와 상충되는 사회로 보인다. 특히 로마서 14장에서 음식이나 날의 선택을 다루는 문제에 대해, 타인에게 침해 받지 않는 개인의 자유로운 선택을 강조하는 바울의 지침은<sup>35)</sup>  $f$  값이 작은 사회를 더 옹호하는 것으로 보인다. 이렇게 볼 때  $f$  값이 큰 사회보다는 작은 사회가 기독교적 이상에 더 가까운 사회라는 생각을 할 수 있다. 그런데 사회적 갈등 회피성향( $f$ )이 더 작은 사회일수록 이 장에서 도출한 임계 수용률( $p^*$ )도<sup>36)</sup> 더 작게 된다. 예를 들어  $f = 1.2$  라고 가정하면 임계 수용률은  $p^* = 0.045$ 로 매우 작은 값이 된다. 즉, 사회적 다수 중 지극히 일부가 성소수자의 성적 지향을 표면적으로 동의하는 경우에도 성소수자의 집단적인 자기표현이 관찰되는 사회가 됨을 의미한다.<sup>37)</sup>

#### IV. 기독교 윤리적 함의

한국 사회가 성경적으로 바람직한 사회적 갈등 회피성향이 낮은 사회

---

34) 특히 바울서신인 로마서와 갈라디아서에서 율법주의를 반대하는 관점에서 이 주제가 많이 강조되는 것으로 보인다. 단적으로 율법주의 논쟁의 핵심인 할례를 거부하며 “굳건하게 서서 다시는 종의 멍에를 매지 말라”(갈라디아서 5:1절, 개역개정)고 강하게 언급되기도 하였다.

35) 바울은 로마서 14장 전체를 통해 날과 음식 등에 대한 개인적 선택의 자유를 강조한다. 스스로 믿음을 가지고 ‘각각 자기 마음으로 확정(로마서 14:5절, 개역개정)’하는 개별 선택이 존중되어야 한다는 지침이다.

36) 임계 수용률이  $p^* = \frac{1}{2} - \frac{1}{1+f}$ 이므로  $f$ 의 변화에 따라 추론되는 결과이다.

37) 임계 수용률( $p^*$ )이 0.045(4.5%)이면 이성애자 100명 중 평균적으로 5명 정도만 성소수자의 성적 지향 수용을 표명하여도 집단행동의 변화가 관찰될 수 있다.

로 변하고 있다면, 성소수자의 사회적 수용에 대한 임계 수용률 역시 작은 값을 갖는 사회로 변하고 있음을 의미한다. 오늘날 서구의 여러 나라에서 성소수자의 집단적 의사 표현이 증가하고, 이를 넘어 성소수자 차별 금지가 법제화되는 현상은, 서구 사회가 전반적으로 사회적 갈등 회피성향이 매우 낮게 된 결과라고 볼 수 있다. 개인의 인권과 자기표현의 자유가 강화되는 사회적 변화는 사회적 갈등 회피성향을 줄이고 성소수자의 성적 지향에 대한 임계 수용률을 낮게 만들었다. 따라서 사회적 수용률이 임계 수용률을 쉽게 초과하게 되고 성소수자의 합리적 선택에 의해 집단적 자기표현이 빈번하게 가시화된 결과라고 해석할 수 있는 것이다. 우리나라에서 금세기 들어 정례 행사가 된 퀴어문화축제 등 성소수자의 집단 표현이 뚜렷하게 가시화된 것도 같은 맥락에서 해석이 가능할 것이다. 이러한 사회적 행동 변화는 만일 성소수자의 성적 지향이 사회의 다수가 공유하는 성윤리 인식과 큰 차이가 없다면 비교적 쉽게 사회적으로 수용이 될 것이다. 그러나 이러한 변화에 대해 한국 사회는 아직까지 대립적 갈등을 표출하는 것으로 보인다.

성소수자의 성적 지향에 대한 한국 교회들의 윤리적 판단도 서로 상반된 두 가지 성경해석에 근거하여 일치를 보이지 못하고 있는 실정이다. 하나는 전통적인 해석으로 이성애와 다른 성소수자의 성적 지향 자체를 죄로 보는 견해이다.<sup>38)</sup> 다른 하나는 성소수자의 성적 지향 자체는 죄가 아니므로 윤리적 차별 대상이 될 수가 없다는 견해이다. 성적 지향에 관련 없이 성적 행동이 남용되어 사회적 해악이 된 경우가 죄에 해당한다고 주장한다.<sup>39)</sup> 전자는 창세기 1:27-28과 2:24절이 이성애적 결합과 종족 재생산을 범문화적으로 규정한다고 해석하고, 후자는 이 구절을 비롯한 많

38) 이경직, “신약에 나타난 동성애,” 179-207.

39) 김희수, “동성애에 대한 윤리적 고찰: 동성애는 죄인가?,” 121-142.

은 성적 결합에 관한 기록을 기록된 당시의 문화적 특수 표현이라고 해석한다.<sup>40)</sup> 전자에 의하면 동성결혼은 종족 재생산의 목적에 반하는 이기적이며 잘못된 것이고,<sup>41)</sup> 후자에 의하면 동성결혼도 사회적으로 존중되어야 할 선택이다.<sup>42)</sup> 이처럼 다양한 논쟁이 있는 성소수자의 성적 지향에 대한 심도 깊은 성경해석과 논의는 또 다른 연구의 주제라고 할 수 있을 것이다. 이 논문에서는 이미 언급했듯이 이성애 이외의 성적 지향 자체를 거부하는 전통적인 성경해석이 한국 교회의 다수와 부합한다고 보고 이를 전제로 윤리적 함의를 시도한다. 이런 전제 하에서는 성경에 부합하는 전통적 성윤리가 사회에서 지속적으로 존중 받아야 한다는 것이 중요할 것이다.

사회적 갈등 회피성향이 작은 사회가 큰 사회보다 성경적으로 보다 바람직한 사회임을 이미 논의한 바 있다. 또한 개인 간의 대화를 상징하는 첫 번째 게임모형에서 성소수자는 얼마든지 자신의 성적 지향에 대해 찬성하는 입장을 표현함으로써 게임의 균형에 도달할 수 있다. 성경적 윤리와 반대가 되는 의견도 자신의 내적 확신에 부합한다면 이를 개인적으로 자유로이 표출하는 것이 게임의 균형일 수 있다는 것이다.<sup>43)</sup> 이는 또한 믿음에 근거한 개인 선택의 자유를 강조하는 성경적 가치와 모순되지 않는다. 그러나 성소수자의 집단행동의 선택은 게임모형의 합리적 의사결정에 의한 필연적 귀결이라고 하더라도 전통적인 기독교의 성윤리와 관련하여 고찰이 필요한 것으로 보인다. 성소수자가 성경적 성윤리와 배치

40) 신웅철, “바라보기·해석하기를 너머 수용하기로서의 다문화 현상-동성애에 대한 기독교계의 찬·반 논쟁을 중심으로,” 『철학탐구』 제23호(2008), 286-295. 이 논문은 동성애 찬성과 반대에 대해 쟁점의 대상이 되는 주요 성경 본문들을 중심으로 양쪽의 해석을 비교 설명하고 있다.

41) 맹용길, “기독교 가정의 기독교윤리학적 기초,” 장로회신학대학 다원화목회연구원 편저, 『기독교 가족상담』 (서울: 한국장로교출판사, 1994), 162.

42) 김희수, “동성애에 대한 윤리적 고찰: 동성애는 죄인가?,” 136-137.

43) 표 2의 게임모형을 통해 두 참가자가 함께 ‘찬성’하는 경우와, 함께 ‘반대’를 표하는 경우가 모두 내쉬균형임이 설명되었다.

되는 의견을 집단행동을 통해 자주 사회 전체에 표출할 수 있게 된다면 이는 우리 사회에서 이미 관찰 되었듯이 사회적 갈등을 야기할 수 있기 때문이다. 또한 지속적으로 존중되어야 할 성경적 성윤리가 많은 서구 사회가 경험하였듯이 사회적 차원에서 매우 약화되거나 무시될 수 있기 때문이다. 그러나 만일 한국 사회가 사회적 갈등 회피성향이 매우 큰 경직된 사회라면 이런 변화에 대한 실천적 차원에서의 기독교 윤리적 논의는 거의 불필요할 것이다. 큰 사회적 갈등 회피성향은 높은 임계 수용률을 의미하므로, 이슬람 사회의 예처럼 성소수자에 대한 사회적 수용률이 임계 수용률을 초과할 가능성은 거의 없을 것이기 때문이다. 그러나 많은 서구 사회에서와 비슷하게 한국 사회도 사회적 갈등 회피성향이 작은 사회라면, 사회적 수용률을 임계 수용률 이하로 유지하는 실천적 노력은 중요한 의미를 갖는다.

개인의 자유로운 선택도, 동시에 성경적 성윤리의 사회적 보존도 대단히 중요한 주제라면 어떻게 이런 사회를 기대할 수 있을까? 지금까지의 논의에서 이를 위한 기독교 윤리적 함의를 하나 제안할 수 있는 것으로 보인다. 일상적인 대화에서 내면적 확신을 그대로 표출하는 정직윤리의 실천이다. 만일 성소수자의 성적 지향에 대해 윤리적으로 거부하는 내면적 확신을 가지고 있다면 이러한 확신을 오해의 가능성 없이 그대로 전달 하자는 것이다. 이렇게 함으로써 인지되는 사회적 수용률이 임계 수용률 보다 낮게 유지되면, 일상적 대화에서 성소수자 개인의 자유로운 의견 표현과는 별개로, 합리적 의사결정으로서 성소수자의 집단적 의견표출은 기대하기 어렵게 된다.

이 논문에서는 개인 간 대화의 게임에서 사회적 다수인 이성애자들이 표면적으로는 다른 전략을 선택할 수 있어도 내면적으로는 성소수자의 성적 지향에 대해 반대한다고 가정하였다. 이것이 한국 사회의 현실에

대체로 타당한 가정이라면 개인적이고 일상적인 대화에서 사회적 다수가 자신의 내면적 확신을 항상 그대로 표현하는 것이 중요하다. 특히 바울은 이러한 종류의 내면적 확신에 대한 일관성 있는 표출을 대단히 중요하게 여긴 것으로 보인다. 단적인 사례로 이방인과의 식탁 교제에 대해 베드로가 상황에 따라 이중적으로 행동하는 것을 공개적으로 책망한 사건들<sup>44)</sup> 들 수 있을 것이다. 또한 자신의 믿음과 관련 없이 상황에 따라 확신이 결여된 행동을 하는 것을 죄라고 지적하기도 하였다.<sup>45)</sup>

성소수자의 성적 지향을 거부하는 내면적 확신에 대한 정직윤리의 실천은 일상적인 개인 대화가 그 자리가 되어야 한다는 것 또한 매우 중요하다 할 수 있다. 이를 넘어서 교회의 사회적 집단행동으로 성소수자의 성적 지향에 반대를 표명하는 것은 지양되어야 한다. 이러한 가시적 표출은 사회 내에 반 기독교적 오해와 갈등을 야기하여 성소수자를 복음 밖으로 배척할 가능성이 있다. 이러한 배척은 로마서 1:16-17절에 나타난 보편적 복음의 초대와 반대됨이 분명하다. 실제로 다수의 한국 교회는 성소수자의 성적 지향을 반대하는 입장만을 표명하여 사회적 비난의 대상이 되어 왔지만,<sup>46)</sup> 성소수자를 초대하는 구체적 활동은 매우 빈약하다는 문제를 가지고 있다.<sup>47)</sup> 그러나 전통적 성윤리의 사회적 보존과 보편적 복음의 초대는 실천에서 서로 모순 없이 병행되어야 한다.<sup>48)</sup> 이기심, 미움,

---

44) 이방인과 한 식탁에서 식사를 하다가 율법주의적 성격이 강한 것으로 추측되는 ‘야고보에게서 온 사람들’이 나타나자 자리를 피한 사건을 말한다. 바울은 이를 ‘복음의 진리를 따라 바르게 행하지 아니함’이라고 책망한다. (갈라디아서 2:11-14절, 개역개정)

45) ‘의심하고 먹는 자는 정죄되었나니’와 ‘믿음을 따라 하지 아니하는 것은 다 죄’라는 언급으로 실제로는 음식의 선택에 관한 것이지만, 개인적 확신을 실천하는 일반적 행동의 맥락에서도 적용 가능한 언급으로 본다. (로마서 14:22-23절, 개역개정)

46) 박종원, “로잔운동을 통한 동성애 이해와 선교적 고찰,” 『복음과 선교』 제33호(2016), 34. 이 논문은 2010년 로잔운동 케이프타운 대회의 문서들을 근거로 동성애자들에 대한 선교적 방향을 모색하고 있다.

47) 위의 논문, 16-17.

48) 이경직, “신약에 나타난 동성애,” 201. “따라서 동성애를 죄라고 선언하는 것과 동성애

탐심 등 성적 지향 이외의 많은 죄의 문제가 있는 누구에게나 보여 온 사랑의 지평을 구체적으로 넓혀야 한다. 이를 통해 기독교적 성윤리의 존중과 보편적 복음 초대의 가치가 함께 유지되는 사회를 지향하여야 한다. 개인적 대화의 자리에서 정직윤리를 지속적으로 실천함과 동시에 모든 사회적 만남의 자리에서 성소수자를 품는 교회의 노력이 구체화 되어야 한다. 이렇게 개인적 삶의 자리와 사회적 공론의 자리를 구분하지는 것은 새로운 제안이 아니다. 실제로 교회는 지금까지 전통적으로 그렇게 해온 것으로 볼 수 있다. 예를 들어 무신론이 죄라는 것을 그리스도인 개인의 삶을 통해 자주 이야기하지만 사회적 집단행동을 통해 무신론을 배척하지는 않는다. 이러한 구분은 마태복음 10:16절의 ‘뱀 같은 지혜’로 ‘비둘기 같은 순결’을 유지하는 일반적인 실천 지침일 수 있다.

정직윤리의 실천으로 성소수자의 성적 지향에 대한 사회적 수용률을 낮게 유지하는 노력은 성소수자의 선택을 강제하는 일이 아니다. 사회적 수용률과 관계없이 성소수자 개인의 자유로운 자기표현은 항상 개인 간 대화의 균형이 될 수 있다. 다만 낮은 사회적 수용률이 유지되면 성소수자의 합리적인 의사결정 선택의 결과로서 집단적 표현이 자제되는 사회적 분위기가 형성될 수 있음을 설명한 것이다. 이런 맥락에서 성경적 성윤리가 지속적으로 존중되는 사회를 지향하기 위해 내면적 확신에 대한 지속적인 정직윤리의 실천을 제안하는 것이다. 그리스도인 개인의 삶에서 지속되는 성경적 성윤리의 확신에 대한 정직윤리의 실천이 산상수훈의 교훈처럼 전체 사회에 확산되는 것을<sup>49)</sup> 기대할 수 있다. 이를 통해 서구 사회의 경험과는 달리 개인의 자유로운 선택이 존중되면서도 동시

---

자를 공동체 안에 받아들여 따뜻하게 품는 일은 서로 모순되지 않는다.”

49) John Stott, *New Issues Facing Christians Today*, 정옥배, 『현대 사회 문제와 그리스도인의 책임』 (서울: 한국기독교학생회 출판부, 2005), 111-115. 존 스토틀은 ‘너희는 세상의 소금과 ‘빛’이라는(마 5:13-16, 개역개정) 가르침이 이러한 윤리적 확산의 가능성을 뒷받침한다고 해석한다.

에 성경적 성윤리의 가치가 훼손되지 않고 보존되는 사회에 대한 기대를 가져본다.

## V. 나가는 말

더불어 살아가는 사회에서 개인이나 집단의 의사결정 결과는 그 자체로서가 아니라 다른 개인이나 집단의 대응에 의해 결정될 때가 많다. 이런 측면을 설명하는데 적절한 이론인 게임이론을 활용하여 이 논문에서는 오늘날 한국 사회의 중요한 주제인 성소수자의 자기 의견표현에 대해 분석하였다. 개인 간 대화로서의 게임에서는 성소수자의 성적 지향에 대해 이성애자와 성소수자가 모두 긍정적으로 반응(찬성)하거나, 부정적으로 반응(반대)하는 것이 게임의 균형임을 설명하였다. 성소수자의 집단행동에 대해서는 사회적 다수인 이성애자 중 표면적으로 성소수자의 성적 지향을 수용하는 사회적 수용률이 중요한 역할을 하였다. 사회적 수용률이 임계 수용률을 초과하게 되면, 합리적 의사결정자인 성소수자는 집단행동을 통해 자신들의 의견을 표출하게 된다는 점을 설명하였다.

사회적 행동 변화의 분기점이 되는 임계 수용률은 사회가 공유하는 사회적 갈등 회피성향이 클수록 높은 값을 갖게 된다. 따라서 사회적 갈등 회피성향이 큰 사회에서는 성소수자의 집단행동이 표면화될 가능성이 적지만, 성경적으로 보다 바람직한 사회적 갈등 회피성향이 작은 사회에서는 사회적 수용률의 작은 증가에도 성소수자의 집단행동이 표면화되기 쉽다. 이러한 분석 결과를 토대로 성적 지향에 대한 전통적인 성경해석의 입장에서 사회적 갈등 회피성향이 작은 사회에서의 기독교 윤리적 함의와 실천을 논하였다. 지금까지 존중하여 온 성경적 성윤리에 대한 내면적 확신을 오해의 가능성 없이 그대로 표출하자는 정적윤리의 실천이 그 내용이다. 이러한 실천의 지속과 확산이 사회적 수용률을 임계 수용률 이하

로 유지할 수 있다면 전통적 성윤리가 지속적으로 존중되는 사회를 지향할 수 있다는 의미이다. 그러나 이러한 정직윤리의 실천의 자리는 사회적 공론의 장이 아니라 개인적 삶의 자리여야 함을 강조하였다.

이 논문은 성소수자의 행동 변화를 분석 대상으로 했다. 그러나 게임이론을 활용한 유사한 분석을 다양한 사회적 소수자 행동에 대해서도 시도할 수 있는 것으로 보이며 이는 별도의 연구가 필요할 것이다.

이성에 이외의 성적 지향을 거부하는 것이 바른 성경적 성윤리이며 사회에서 지속적으로 존중되어야 할 가치라면, 이를 위해 그리스도인이 사회적 책임을 실천하는 것은 매우 중요할 것이다. 존 스토틀(John Stott)의 지적처럼 모든 영예로운 일들에 ‘신과 인간의 합작’<sup>50)</sup>이 적용되는 것이라면, 성경적 성윤리가 변함없이 존중되는 사회를 지향하기 위해서는 사람편에서의 구체적 노력이 필수 불가결한 요소이다. 이러한 노력은 필연적으로 그리스도인에게 성소수자를 포함한 많은 사회 구성원들과의 구체적 사귀를 요청한다.<sup>51)</sup> 성적 지향의 수용에 대해서는 논쟁이 계속될 수 있지만, 성소수자와의 복음적 사귀의 수용에 대해서는 논쟁이 있을 수 없다. 제한 없이 복음적 사랑을 나누지만, 동시에 성경적 가치관이 존중되는 사회를 함께 지향하는 사귀의 요청이다. 그러므로 성경적 진리에 근거한 그리스도인의 내면적 확신에 대해서는 누구와 사귀를 나누든 “바른말을 해주는 것이 참된 우정이다.”<sup>52)</sup>

50) 위의 책, 254-262.

51) 특히 바울은 고린도전서 5:9-11절에서 이러한 사귀가 불가피하게 많은 부도덕한 사람들을 포함하고 있음을 말한다.

52) 잠언 24:26절의 표준새번역을 인용하였다. 개역개정에는 “적당한 말로 대답함은 입맞춤과 같으니라”로 번역되어 있다. 그런데 여기서 ‘적당한’은 히브리어 형용사 ‘חָכָן’ (nakoach)의 번역이므로 개역개정의 ‘적당한 말’ 보다는 표준새번역의 ‘바른말’이 더 적절한 번역으로 보인다.

## 참고문헌

- 길원평 · 도명술 · 이명진 · 이세일 · 임완기 · 정병갑. 『동성에 과연 타고나는 것일까? 동성에 유발요인에 대한 과학적 탐구』. 서울: 라온누리, 2016.
- 김세현. 『현대경영과학 제7판』. 서울: 무역경영사, 2013.
- 김희수. “동성애에 대한 윤리적 고찰: 동성애는 죄인가?.” 『기독교사회윤리』 제13집(2007), 121-142.
- 맹용길. “기독교 가정의 기독교윤리학적 기초.” 『기독교 가족상담』 (서울: 한국장로교출판사, 1994), 149-178.
- 박종원. “로잔운동을 통한 동성애 이해와 선교적 고찰.” 『복음과 선교』 제33집 (2016), 13-53.
- 신용철. “바라보기· 해석하기를 너머 수용하기로서의 다문화 현상-동성애에 대한 기독교계의 찬· 반 논쟁을 중심으로.” 『철학탐구』 제23집(2008), 286-295.
- 이경직. “구약에 나타난 동성애.” 『기독교신학저널』 제2집(2002), 307-336.
- 이경직. “신약에 나타난 동성애.” 『기독교사회윤리』 제5집(2002), 179-207.
- 홍성필. 『경영과학 제2판』. 서울: 율곡출판사, 2016.
- Willoughby, Dawn/ 권세혁 역. 『비즈니스 통계학』. 서울: 시그마프레스, 2016.
- Stott, John/ 정옥배 역. 『현대 사회 문제와 그리스도인의 책임』. 서울: 한국기독교학 생회 출판부, 2005.
- Nash, J. “Non-cooperative games.” *Annals of Mathematics* 54(1950), 286-295.
- Smith, J. M. & Price, G. R. “The logic of animal conflict.” *Nature* 246(1973), 15-18.
- Tadelis, Steven. *Game Theory. An Introduction*. Princeton: Princeton University Press, 2013.
- Von Neumann, J. & Morgenstern, O. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press, 1944.
- 경향신문 2016년 6월 11일자.
- 동아일보 2013년 10월 31일자.
- 한국일보 2016년 6월 20일자.

240 『기독교사회윤리』 제36집

한국일보 2014년 6월 23일자.

논문투고일: 2016년 10월 06일

심사개시일: 2016년 11월 15일

게재확정일: 2016년 12월 19일

---

• 국 문 초 록 •

---

금세기 들어 한국 사회는 명백한 성소수자의 사회적 행동 변화를 경험하고 있다. 이 논문은 게임이론을 활용하여 성소수자의 행동 변화에 대해 분석하고, 분석결과에 대하여 성적 지향에 관한 전통적인 성경해석의 관점에서 윤리적 함의를 논하였다. 성적 지향에 대한 개인 간의 대화를 상정하는 게임모형을 제안하였고, 이성애자와 성소수자가 서로 같은 의견을 표출하는 것이 게임의 균형임을 설명하였다. 이 게임모형은 또한 사회적 다수가 성소수자의 성적 지향을 표면적으로 수용하는 비율인 사회적 수용률이 특정 수준을 초과하게 되면 합리적 의사결정자인 성소수자가 집단행동을 통해 자신들의 의견을 사회에 표출하게 됨을 설명한다. 이 특정 수준의 사회적 수용률을 임계 수용률로 정의하였다. 이 임계 수용률은 사회적 갈등 회피성향이 작은 성경적으로 바람직한 사회일수록 보다 낮은 값을 갖게 된다. 따라서 이런 사회에서 전통적 성윤리가 약화되지 않고 존중되려면 사회적 수용률이 보다 더 낮게 유지되어야 한다. 이런 분석을 토대로 성경적 성윤리의 내면적 확산에 대한 정직윤리의 실천이라는 기독교 윤리적 함의가 도출되었다. 그러나 이러한 정직윤리 실천의 자리는 사회적 공론의 장이 아니라 개인적 삶의 자리라는 점을 강조하였다. 그리스도인 개인의 삶에 지속되는 정직윤리 실천이 산상수훈의 교훈처럼 사회에 확산되는 것을 기대해 본다. 이를 통해 지금까지의 서구 사회의 경험과는 다르게 성소수자 개인의 자유로운 자기표현과 함께 성경적 성윤리가 지속적으로 존중되는 사회를 바라볼 수 있게 된다.

**주제어:** 성소수자, 게임이론, 내쉬균형, 기대성과, 기독교 윤리

---