

한국 남녀 청년 게이머의 플레이 취향과 성차 및 성 고정관념

송두현* · 박소진 · 양승원 · 양윤정 · 원교현

Gender Differences and Gender Stereotype in Play Style among Young Korean Gamers

Doo Heon Song* · Sojin Park · Seung Won Yang · Yunjung Yang · Kyohyun Won

Department of Computer Games, Yong-in SongDam College, Yong-in 17145, Korea

요 약

흔히 여성 게이머는 아기자기하고 쉬운 게임을 선호하고 게임의 숙련도가 낮아 파티 구성 등에서 승리를 원하면 여성 게이머를 기피해야 한다고 믿는 경향이 있다. 문제는 이런 핑크 게임 이론은 요즘처럼 온라인 게임과 모바일 게임이 성행하기 전의 연구 결과들이라는 것이다. 최근의 외국 연구 결과들도 게임의 숙련 수준에서 성차가 전보다 현저히 줄어들었다는 보고도 있지만 한국의 남녀 게이머의 특성에 대한 연구는 2007년 이후 별로 이루어지고 있지 않다. 이에 본 연구는 10대 후반부터 30대에 이르는 88명의 남성 게이머와 151명의 여성 게이머를 대상으로 설문 조사를 한 바, 심각한 성 고정관념에 의한 행동과 인식의 괴리를 발견한다. 여전히 여러 부분에서 성차는 발견되지만 이전에 성차가 있던 부분이 약화되거나 없는 경우도 많았다. 게임 산업의 블루 오션인 여성 게이머의 증대를 위한 게임 기획은 이처럼 성별 게임 문화 차이를 제대로 인식하는 데서부터 출발해야 할 것이다.

ABSTRACT

There is a common misbelief that female gamers prefers simple cute easy games so that they are incompetent if higher skill level is required or disqualified to be a winning party member in MMORPG. This pink game theories are the results of video game analysis done in US and Europe way before online games and mobile games become popular thus. there are many evidences that such misconceptions do not hold anymore. However, researches on gender game culture and gender preferences have not been seriously conducted since 2007 in Korea. Thus, in this paper, we surveyed 88 male and 151 female gamers from their late teens to 30s and found a gap between behavior and perception due to serious gender stereotypes. Gender differences are still found in several areas, but the degree of differences were weakened or in different direction from 2007. The game design to attract female gamers should understand such gender gaming culture and gender difference.

키워드 : 게임, 게임 취향, 성차, 성 고정관념

Key word : Game, Game Preference, Gender Difference, Gender Stereotype

Received 09 November 2016, Revised 13 November 2016, Accepted 30 November 2016

* Corresponding Author Doo Heon Song(E-mail:dsong@ysc.ac.kr, Tel:+8 2-31-330-9231)

Department of Computer Games, Yong-in SongDam College, Yong-in 17145, Korea

Open Access <http://doi.org/10.6109/jkice.2017.21.1.72>

print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

©This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
Copyright © The Korea Institute of Information and Communication Engineering.

I. 서론

컴퓨터 게임 분야에서 여성 게이머에 대한 인식은 긍정적이라기보다는 부정적 요소가 많았다. 여성 게이머들은 자기자기하고 쉬운 게임을 선호하고 MMORPG 같은 난이도 있는 게임의 숙련도가 대체로 낮아 파티 구성 등에서 승리를 원하면 여성 게이머를 기피해야 한다고 믿는 경향이 구체적인 근거 없이 통용되어 왔다. 이는 사실 유럽과 미국에서의 오래 전의 비디오 게임 연구[1, 2]에서 여성들은 일정 연령이 되면 더 이상 게임을 하지 않으며 하더라도 Sims2나 GoSupermodel 같은 사회적 역할론으로 볼 때, 여성 취향 게임이라 설명할 수 있는 소위 핑크 게임을 하지[3] 전투와 경쟁이 중심인 (핑크 게임과 대비하여 Green-brown 게임으로 불리기도 하는) 남성 취향게임은 하지 않을 것이라는 연구들에서 온 통설일 가능성이 높다. 기실 이 핑크 게임 이론들도 게임 인구가 남성 위주일 때 분석된 것이어서 성공적인 핑크 게임에 대한 분석조차 제대로 되지 않았다는 반성도 최근에는 있다[4].

그러나 온라인 또는 모바일 게임을 주로 즐기는 한국 컴퓨터 게이머에게 있어 위의 비디오 게임 기반의 핑크 게임 이론은 맞지 않을 수 있다. 심지어 외국에서도 지난 10년간 온라인 및 모바일 게임 등 사용 플랫폼의 변화가 가져 온 게이머 인구통계학적 변화는 괄목할 만하다. 10년 전만 해도 컴퓨터 게임은 남성 사용자가 대부분이었지만 최근의 각종 조사는 그 격차가 한국도 미국도 매우 줄어들고 있다는 것을 보여준다[5, 6].

구체적으로 외국 연구에서도 온라인 환경에서는 게임 인구 자체도 여성의 수가 무시 못 할 수준이 되었으며[6] MMORPG 같은 장르에서 미국이나 유럽을 벗어나 중국을 포함한 연구로 가면 여성 게이머가 그 수는 상대적으로 적지만 (로그 결과 기반으로 20~25%) 수행 숙련도나 성취에 있어서는 남성에 비해 뒤지지 않는다는 최근 보고가 있다[7].

특히 게임 숙련도 면에 있어 최근에는 질적인 차이가 미약하다는 보고가 많다. 예를 들어 여성 게이머 자체를 포럼 등에서 게시글을 중심으로 분석하면 소셜 액티비티에 더 중점을 두는 것처럼 보이지만 [8] 오버워치 같은 새로운 게임에 대한 접근도 및 숙련도를 보았을 때 사용자 비율은 임의 조사 시 남성이 72% 여성이 28% 정도였으나 플레이 레벨은 약간의 차이 (플래티넘

급 이상 남자 55% 여자 40%)만을 보일 뿐이었다[9].

여성 게이머들의 특징 혹은 성차 조사에 대한 국내의 연구를 돌아보면 여성 게이머에 대한 연구를 위해 여성만을 표집해 분석하는 방법을 많이 사용했는데 심신애와 정형원의 연구[10]는 300명의 20대 여성 게이머에 대한 설문 조사를 통해 여성 게이머의 게임 몰입도에 미치는 영향 변인이 시각적 요소(캐릭터와 그래픽), 커스토마이징 특성, 스토리, 사회적 상호작용등은 통계적으로 유의함이 확인되었지만 조작 편의성에 대해서는 영향을 미치지 않는다고 보고하였다. 다만 이 연구는 남성 게이머와의 성차를 본 것이 아니기 때문에 ‘여성 게이머만의 특성’이라고 확장하기 어렵다.

김민규, 홍유진, 이지영의 연구[11]는 남녀간 게임 장르 및 분위기 선택에 성차가 존재한다고 보고하였으며 플레이어 캐릭터 선정에 있어 다양한 취향이 젠더별로 차이가 있을 수 있다는 보고가 있었으나[12-14] 온라인 게임의 특성상 젠더 스와핑 혹은 정체성 숨기기에 의한 왜곡일 수도 있다[14]는 점이 선험 선호도나 취향의 성차를 인정하기 어려운 점이 있다. 이러한 현상은 외국에서도 보고되었으며[8, 15] 국내에서도 전경란의 연구[16]는 고레벨 여성 유저를 대상으로 한 심층 면접 조사를 통해 온라인에서의 여성 사용자에게 대한 남성 사용자의 공격적 태도가 성 정체성을 숨기는 원인일 수 있다고 보고하였다.

더불어 국내 연구 중 상대적으로 분명하게 통계적인 성차를 보여 준 연구들이 2007년 발표이거나[11, 12] 최근 논문에 수록되었더라도[10] 아주 오래 전 연구[17]를 무비판적으로 수용했기에 2016년에도 그 유효성을 인정받을 수 있을지 의문이다. 이 시기의 문헌들을 근거로 중국 게임 시장의 동향에 입각해 여성 취향적 장르와 액티비티에 근거한 게임 설계를 제안한 연구[18]도 있지만 게임의 장르 구분보다는 장르 교배가 횡행하는 최근의 게임 시장에서 얼마만큼의 정당성을 얻을 수 있을 지 의문이다.

2005~2007년의 한국 게임 시장을 돌이켜 보면 장르적 특성이 강했고 2D에서 3D로 전환되는 시점에 있어 게임의 난이도가 급격히 상승하는 시기였다는 점도 10년 전 연구를 다른 눈으로 보게 되는 원인이다. 또한 세계적으로도 온라인 게임이 불과 5% 정도의 점유율을 보이던 시기가 2005년 정도였으나 지금은 온라인과 모바일을 합하면 50% 이상의 게임 시장 점유율을 나타내

고 있으며 미국 게임 인구 중 40% 이상이 여성이라는 보고[6]도 있다. 이처럼 10년 전의 게임 산업 환경과 지금의 환경은 사뭇 다르며 우리 게이머들도 달라졌을 것이다.

세계 게임 산업계의 미래 과제는 언제나 “여성을 매료시키는 게임”에 대한 기획이었다. 이것은 비디오 게임 기획 시절의 핑크 게임 이론들[1-3]에서도 그러하였으나 게임 산업 자체가 제작진이 남성의 수가 많고 [19] 그러다 보니 여성의 취향과 의견이 제대로 반영되지 않고 있으며[20] 여성 게이머의 특성과 취향을 특정 장르와 액티비티 중심으로 한정짓는 성차별적 요소가 있다는 보고도 있다[15]. 따라서 여성 사용자를 매료시킬 수 있는 게임을 기획하고자 한다면 과연 여성만의 게임 문화가 존재하는지 여부와 남성과 여성 간의 게임 플레이 및 취향의 차이점이 어디에 있는지를 확실하게 먼저 인지해야 할 것이다.

이에 본 연구는 게임을 즐기는 집단, 즉 게이머라고 우리가 통칭하는 사람들 사이에서 2016년에 과연 남성 게이머와 여성 게이머가 어떤 문화적 이질성 혹은 취향의 차이를 갖고 있는가를 살펴보고자 하였다. 주 연구 대상은 한국 게임 시장을 이끌어가고 있는 십대 후반부터 30대 초반의 청년층이며 이들이 보는 ‘여성 취향’ 및 “남성 취향”의 게임이 무엇인지, 여성 게이머의 특성이 무엇인지 처음부터 다시 알아보하고자 한다.

그 과정에서 우리는 심각한 성 고정관념(Gender Stereotype) 이 한국 청년 게이머들 사이에 존재함을 발견하였음도 보고한다. 성 고정관념이란 성별에 따른 신체적, 심리적 또는 사회적 특성이 뚜렷한 실체인 것으로 착각 또는 오인하면서 남자는 이렇고 여자는 저렇다고 확일적으로 규정해버리는 태도나 자세를 일컫는 말인데 우리 게임 환경에서 특히나 여성 게이머에 대한 부정적 인식은 이런 성 고정관념의 존재에서부터 오지 않았을까 하며 외국에서도 최근 3년간 그런 연구들이 많이 보고되고 있음[21]을 또한 알리고자 한다.

II. 파일럿 조사와 피험자의 성격

2.1. 파일럿 스터디 - 여성 게이머에 대한 인식

여성 게이머에 대한 오래 인식을 알아보기 위해 상대적으로 헤비 게이머여서 여성 게이머를 온라인에서 접

할 기회가 많았다고 생각되는 용인송담대학교 컴퓨터 게임과 2학년 학생들에게 2016년 9월 첫 주에 사전 정보 없이 ‘여성 게이머에 대해 떠오르는 단어 5개씩 적도록 하였다. 자유 기입 방식이므로 다양한 반응이 나왔으나 이를 긍정적 가치, 부정적 가치, 중립적 가치를 지닌 단어로 나눠 비교해 본 결과는 다음과 같았다.

Table. 1 Words associated with Female Gamers (by number of words)

	P	N	Ne	T	PosR	NegR
M	55	58	15	128	43.0%	45.3%
F	21	9	2	32	65.6%	28.1%
T	75	68	17	160	46.9%	42.5%

M : Male F: Female T: Total P : positive
N: negative Ne: neutral
PosR: Positive Rate NegR: Negative Rate

그런데 이를 응답한 학생 별로 조사하여 긍정적 단어 수와 부정적 단어 수 중 어느 쪽이 많았는가에 따라 인적 태도 분류를 한 결과인 표 2는 표 1과는 달랐다.

Table. 2 Perception of Female Gamers (by number of people's Total attitude)

	P	N	Ne	T	PosR	NegR
M	12	17	3	32	37.5%	53.1%
F	4	3	0	7	57.1%	42.9%
T	16	20	3	39	41.0%	51.3%

남학생의 경우 부정적인 단어 중에는 ‘실력 부족’ ‘쉬운 게임만 한다’ ‘인식이 그냥 나쁘다’가 상위 3개였으며 긍정적인 단어는 섬세하다 아기자기하다 잘 꾸민다 등이 상위 3개였다. 단어 수로 볼 때는 남학생이 긍정/부정이 반반 여학생은 압도적으로 긍정적이었으나 사람별로 재분류한 결과는 남성은 부정이 우세했고 여학생 자신의 경우에도 긍정/부정 비율이 비슷했으나 표집이 7명 뿐이라서 여학생 부분은 큰 의미는 없다. 다만 헤비 게이머인 컴퓨터 게임 전공자들에 있어서도 여성 게이머에 대한 인식은 편견이 존재함을 보여 주었다.

2.2. 본조사의 성격

이 조사는 2016년 10월 2일부터 11월 7일 사이에 이

루어졌으며 설문지 배부를 통해 용인송담대학 1학년 재학생 (인문계열 및 시각디자인 전공자 남 48 여 45)과 온라인 구글 폼으로 네이버 카페 ‘여성 게이머들의 모임’, 파이널 판타지14, 메이플 스토리1, 오버워치, 마비노기 영웅전, 에오스 등의 전문 웹진이나 커뮤니티를 통해 154명 (남 44 여 110)에 대해 실시하였으며 불성실 답변자를 제외하고 총 239명 (남 88 여 151명)의 결과를 취합하였다. 그 결과는 표3에 정리되어 있다.

Table. 3 Characteristics of Subjects

Level	Male	Rate	Female	Rate
Heavy	52	59.1%	79	52.3%
Middle	19	21.6%	42	27.8%
Light	17	19.3%	30	19.9%
Total	88	100%	151	100%

헤비 사용자는 주중 하루 3시간 이상 플레이하는 게이머고 라이트 그룹은 하루 1시간 미만 사용자이다. 2015 게임 백서[5]에 따르면 우리나라 게이머들은 온라인 게임과 모바일 게임을 포함해 하루 평균 2시간을 약간 상회하는 사용 시간을 보여주고 있으므로 위의 분류는 타당하다고 본다. 그리고 그 결과, 게이머들의 수행 수준 분포는 남녀 간에 차이가 없었다. 따라서 향후 성차분석에서 개인의 수행 수준은 통제된 것으로 보아도 무방하다. 연령은 남녀 모두 88%가 20대 혹은 10대였으며 40대 이상은 1명이어서 대부분이 대학생이었으나 여성의 25%는 직장인이었다. 조사 대상 중 30대의 비율은 12%, 10대 중고생은 5~8%여서 본 조사가 20대 게이머를 주로 대변함을 말할 수 있다.

III. 게임 취향과 성 고정관념의 존재

3.1. 장르의 선호도/비선호도

가장 기본적인 취향 분석은 장르의 선택에서부터일 것이다. 2007년 이전 연구에서 주로 여러 가지로 물어 보았으며 성차가 발견된다고 보고한 바 있다[10,11]. 물론 그 당시의 설문보다 장르의 구분이나 설문 양식에는 시대의 변화에 따라 차이가 있으므로 어떻게 다른가 보다는 성차가 발견되는가 유무만이 주 관심사라 하겠다. 설문 결과는 표 4와 표 5에 정리되어 있다.

설문: 선호하는(선호하지 않는) 게임의 장르는 무엇 인가요?(다중 선택 가능)

- ① FPS
- ② TPS
- ③ AOS
- ④ MMORPG/RPG
- ⑤ 캐주얼
- ⑥ 공포/호러
- ⑦ 웹보드게임
- ⑧ 스포츠
- ⑨ 어드벤처

Table. 4 Favorite Game Genre by Gender

Genre	M	Rate	F	Rate
FPS	30	34.1%	21	13.9%
TPS	15	17.0%	7	4.6%
AOS	30	34.1%	14	9.3%
MMORPG	59	67.0%	118	78.1%
Casual	9	10.2%	52	34.4%
Horror	3	3.4%	21	13.9%
WebBorad	6	6.8%	12	7.9%
Sports	19	21.6%	4	2.6%
Adventure	11	12.5%	69	45.7%
Others	4	4.5%	34	22.5%
Responses	88	2.11	151	2.33

Table. 5 Disfavorite Game Genre by Gender

Genre	M	Rate	F	Rate
FPS	25	28.4%	72	47.7%
TPS	11	12.5%	20	13.2%
AOS	24	27.3%	32	21.2%
MMORPG	5	5.7%	6	4.0%
Casual	23	26.1%	3	2.0%
Horror	17	19.3%	51	33.8%
WebBorad	24	27.3%	22	14.6%
Sports	33	37.5%	82	54.3%
Adventure	7	8.0%	2	1.3%
Others	0	0.0%	1	0.7%
Responses	88	1.92	151	1.93

두 분야 모두 제1 선호/제1 비선호 장르는 성차가 없었고 2위, 3위로 들어가면 차이가 있었다. 선호 장르는

MMORPG, 비선호장르는 스포츠 장르인데 MMORPG가 지난 10년간 한국에서 가장 많이 발전한 장르라는 면에서 이 장르의 남초현상을 보여주었던 2007년 조사와는 다른 양상을 보여 준다. 다만 선호도 2-3위가 남성은 FPS/AOS, 여성은 어드벤처/캐주얼이라는 점에서 2007년 조사에서 나타났던 성별에 따른 취향 차이가 약하게 유지되고 있다 할 것이다. 비선호 장르에서도 남성은 2위를 특정하기 어려울 정도로 고른 분포를 보이지만 여성은 FPS를 압도적 2위로 공포물을 압도적 3위로 꼽는 것을 보면 역시 성차는 존재하지만 2007년 당시만큼 뚜렷하지는 않다 할 것이다. 중복 답변을 할 수 있었지만 평균 응답 수에서 성차는 나타나지 않았다.

3.2. 게임 스타일 취향과 성 고정관념의 존재

요즘처럼 장기간 서버 시스템 교배가 빈번한 상황에서 장르별 성차를 이야기하는 것은 사실 의미가 적다. 그보다는 선호하는 스타일을 각각도로 물어보았는데 즉, 남성 취향, 여성 취향의 게임이 무엇인지 물어 보고 실제 남성(여성)이 스스로 선호 혹은 비선호하는 게임 스타일과 그 인식이 일치하는가를 본 것이다.

설문: 좋아하는(싫어하는/남성 취향의/여성취향의) 게임의 스타일은 무엇인가요?(다중 선택 가능)

- ① 스토리가 짜임새 있는 게임(싫어하는 스타일 설문에서는 워딩이 ‘스토리 중심인 게임’)
- ② 그래픽이 화려한 게임
- ③ 쉽고 누구나 간단하게 할 수 있는 게임
- ④ 아기자기하고 한눈에 들어오는 게임
- ⑤ 무섭고 공포스러운 게임
- ⑥ 친목도모용 게임
- ⑦ PVP 모드의 전쟁 위주 게임
- ⑧ 커스터마이징/육성 요소가 강한 게임

Table. 6 Male's Favorite Game view by Gender

Rank	Male thinks males favor	Rate
1	Splendid Graphics	67.0%
2	War-mode PvP	59.1%
3	Well Structured Story	36.4%
Rank	Female thinks males favor	
1	War-mode PvP	77.5%

2	Horror	37.7%
3	Social Game	33.1%
Rank	Male actually favors	
1	Well Structured Story	62.5%
2	Splendid Graphics	54.5%
3	Customizing/Nurturing	47.7%
Rank	Male actually disfavors	
1	Horror	40.9%
2	War-mode PvP	36.4%
3	Cute Games	27.3%
3	Social Game	27.3%

사실 놀랍게도 선호하는 게임 스타일에 성차는 없었다. 상위 3위까지 정확하게 일치하였다. 그럼에도 불구하고 피험자들은 PvP(Player vs Player)가 남성적 특성이라고 남녀 모두 답했다. 현실은 남성 게이머 중 오직 28.4% (8개 중 5위) 만이 선호했고 무려 36.4%가 선호하지 않는 스타일로 그것을 꼽는다. 또한 커스터마이징 같은 기능은 주로 여성 게이머들이 선호한다고 여겨졌으나 남성들 역시 선호하는 기능이였다. 즉, 남성 게이머들에게도 강요된 남성성이 존재한다고 하겠다.

Table. 7 Female's Favorite Game view by Gender

Rank	Female thinks females favor	Rate
1	Well Structured Story	64.2%
2	Cute Games	61.6%
3	Customizing/Nurturing	53.0%
Rank	Male thinks females favor	
1	Simple & Easy	61.4%
2	Well Structured Story	53.4%
3	Social Game	51.1%
Rank	Female actually favors	
1	Well Structured Story	78.8%
2	Splendid Graphics	57.6%
3	Customizing/Nurturing	51.0%
Rank	Female actually disfavors	
1	War-mode PvP	71.5%
2	Horror	40.4%
3	Splendid Graphics	31.8%

여성 취향에 대해서는 여성 자신은 비교적 맞게 인식하는 반면 남성들은 여성들이 쉬운 게임과 친목 도모형

을 즐길 것이라고 착각한다. 현실은 오직 여성의 4%만이 그 스타일을 선호(8개 중 8위)했고 25%가 선호하지 않는다고 답했다.

표 6과 표 7에서 나타나는 인식과 행동의 괴리는 게이머들 사이에서 성 고정관념이 팽배하다고 볼 수 있는 조사 결과인데 서로 대면하지 않는 가운데서 상대방의 성을 어떻게 추측하는가 하는 점이 이런 행동/인식의 괴리에 한 몫 할 것이다. 몇몇 피험자들은 음성 채팅이나 오프라인 만남에서 확인했다고 하지만 그 경우 상당수가 ‘남자인 줄 알았는데 여자’ 혹은 ‘여자인 줄 알았는데 남자’ 였다고도 했다.

설문: 캐릭터를 생성할 때, 현실과 동일한 성의 캐릭터를 생성하시나요?

- ① 그렇다
- ② 아니다
- ③ 때마다 다르다

사실 이렇게 성차에 의한 기대 행동과 실제 행동 간의 차이가 일어난 원인 중 큰 요소는 이 설문 결과(표 8)가 나타낸다고 보겠다.

Table. 8 Game Character's Gender vs Real Gender

Gender/Char Agreement	M	Rate	F	Rate
Yes	23	26.1%	44	29.1%
No	25	28.4%	31	20.5%
Depends on the Game	40	45.5%	76	50.3%
Total	88		151	

즉, 캐릭터의 선택에 있어 젠더 스와핑 비율이 상당히 높다는 것이다. 하드 게이머 학생들의 개인적 소견도 비슷한데 여성 게이머라고 알게 되는 경우 (오프 모임 혹은 음성 확인 등으로) 게임 내의 행동으로 성별을 판단하는 것이 실은 틀릴 경우가 많았다고 말한다.

IV. 성차가 나타난 게임 취향들

여러 설문에서 남녀 간의 차이도 발견되었다. 해당 설문과 결과가 표 9, 10, 11에 정리되어 있다.

설문. 게임을 할 때 어떤 목적으로 게임을 하는 것 같나요?

- ① 다른 사람과의 경쟁
- ② 레벨업
- ③ 승리
- ④ 길드 or 클랜 or 파티와 같은 사회적인 관계
- ⑤ 온라인 상이 아닌 현실의 친구들과의 사회적인 관계
- ⑥ Other :

Table. 9 Goal of Game Playing

Goal of Game Play	F	Rate	M	Rate
Competition	14	9.3%	23	26.1%
Level Up	42	27.8%	19	21.6%
Win	17	11.3%	23	26.1%
Socializing with Guild/party	8	5.3%	8	9.1%
Real World Friendship	6	4.0%	9	10.2%
Other	80	53.0%	15	17.0%
Total	167		97	

남성들은 승리와 경쟁이 게임 플레이의 목적이지만 여성들은 달랐다. 레벨업(27%)이 가장 높았고 기타에 매우 다양한 답변을 적었는데 그것을 재분류해 보면 스스로의 만족(13%), 시나리오 감상(10%)가 많았고 승리나 경쟁은 포함 20% 였다.

설문. 현재 하고 있는 게임을 접하게 된 동기는 무엇 인가요?

- ① TV속 CF
- ② 인터넷 광고
- ③ 신문 기사
- ④ 가족
- ⑤ 친구
- ⑥ Other :

Table. 10 How do you know the game you are playing?

Game Access	F	Rate	M	Rate
CF in TV	3	2.0%	4	4.5%
Internet advertisement	36	23.8%	23	26.1%

Newspaper	1	0.7%	2	2.3%
Family	10	6.6%	3	3.4%
Friend	44	29.1%	23	26.1%
Other	54	35.8%	14	15.9%
Total	148	98.0%	69	78.4%

응답한 결과만 보면 비슷하지만 여성은 ‘기타’가 많았는데 그 안에는 직접 검색, 인벤, 입소문, 리뷰 글 등 타인의 평판을 중시함을 알 수 있다.

설문: 게임의 분위기가 웅장하며 진지하고 무거운 (아기자기하며 밝고 가벼운) 게임을 선호하시나요?

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 다소 그렇지 않다
- ③ 대체로 그렇다
- ④ 매우 그렇다

Table. 11 Do you favor cute-mood game over serious game?

Favor Cute?	F	Rate	M	Rate
Absolutely No	63	41.7%	16	18.2%
Weakly Negative	29	19.2%	33	37.5%
Weakly Favor	36	23.8%	36	40.9%
Strongly Favor	20	13.2%	3	3.4%
Total	148	98.0%	88	100.0%

여성 게이머가 게임 분위기에 민감하고 웅장한 게임보다 아기자기하고 가벼운 게임을 즐긴다는 오해의 근원은 비교적 최근인 2014년의 연구[10]가 무비판적으로 수용한 2005년 연구[17]에 기인하는 것 같고 그 2014년 연구는 여성 게이머만을 설문 대상으로 하여 성차는 보지 못했다. 표 11이 말하는 바, 웅장한 게임의 선호도에서는 성차가 나오지 않았고 아기자기한 분위기의 게임에 대해서는 오히려 여성이 거부하고 남성쪽이 선호도가 높다는 결과가 나온다. 2005년과 2016년의 차이는 명확하다.

그 외의 설문에서 유의할 만한 성차가 나타난 것은 부캐릭터 선정시 주캐릭터와의 차이 (남자는 공격력 여자는 디자인) 정도일 뿐, 놀라게도 장르 선택, 게임 난이도 취향 (남녀 모두 상관없다), 자신이 선택하는 캐릭터 유형(모두 직업에 따라), 캐릭터 선정 호감도 이유 (디

자인) 등에서 성차가 없었고 이들은 모두 10년 전 연구 결과와는 배치되는 것이다 [10,12].

Table. 12 Questions that show no gender difference

Question	Answer	Male	Female
Favorite Platform	PC	81.8%	45.0%
Favor Fantasy based Game?	Game includes Fantasy	60.2%	55.0%
Easy or Hard Game?	No Favorite	58.0%	58.9%
Character Selection Criteria	Job	58.0%	62.3%
Character attachment Croteria	Design	67.0%	82.8%
Cash Investment on Character Outfit	Yes	44.3%	45.1%
Character Outfit Customizing	Positive Rate	45.5%	50.4%

표 12에 설문 중 성차가 나타나지 않은 것을 모아 보았다. 이들 중 상당수는 10년 전에는 성차가 나왔던 것이기도 한데 다만 선호 플랫폼에서 성차가 있는데 남성은 PC 선호도가 매우 높고 (남 82% 여 45%) 모바일은 서로 비슷한데(남 25% 여 23%) 여성이 Playstation를 남성에 비해 많이(26% 대 5%) 선호한다. 이 결과 역시 10년 전과는 판이하게 다르다 [11]. 캐릭터 선정 기준에서도 1위는 차이가 없었으나 2위는 남자는 능력 여자는 외모를 꼽았다. 이는 이전 연구[12,13]에서 1위이던 여성의 외모 집착성이 약화되며 보다 진지하게 게임성을 추구하지만(직업을 제1선호) 2차적으로는 외모 꾸미기의 선호도가 남아있음을 나타낸다.

V. 게임 플레이 중의 성차별

전경란의 이전 연구[16]는 고레벨 여성 유저들과의 심층 면접을 통해 게임 플레이 중 채팅 등을 통해 남성 유저가 여성 유저에게 폭력적이거나 차별적인 언행을 보임을 보고한 바 있는데 이는 외국에서도 마찬가지며 여러 가지 유형이 보고되어 있다[22]. 따라서 본 연구도 설문을 마련하였다.

설문: 귀하는 게임 안에서 성별에 대한 차별로 인해 피해를 보신 적이 있나요?(차별을 해본 경험이 있나요?)

- ① 있다(있으면 설명)
- ② 없다

Table. 13 Sexual Harassment in Game Play

Sexually Harassed	Male	Rate	Female	Rate
Yes	4	4.5%	54	34.8%
No	84	95.5%	100	64.5%
No Response	0	0.0%	1	0.6%
Total	88		155	
Acted Sexually Violent	Male	Rate	Female	Rate
Yes	6	6.8%	11	7.1%
No	82	93.2%	141	91.0%
No Response	0	0.0%	3	1.9%
Total	88		155	

표 13에 정리되었듯이 남성은 성 차별을 한 적이 6.8%에 불과하지만 여성이 피해라고 느낀 경우는 34.8%나 된다. 가해자가 된 경험에는 성차가 별로 없지만 피해자로 느끼는 비율은 여성이 8배나 높다.

구체적으로 여성 게이머들은 피해 사례를 40건 정도 기술했는데 그 중 대표적인 몇 가지가 표 14에 정리되어 있다.

Table. 14 Sexual Harassment Cases

	Category	Example
1	Comments about appearance	Big Boobs?
2	Swearing	Fuck/Loser/Troll
3	Comments about players' abilities	Girls don't play right/Can you really do it?
4	Intelligence remarks	retard, idiot, stupid,
5	Expressed unsolicited affection	Give me phone number
6	Sexist comments or insults	Go to Kitchen

모든 차별은 피해자를 기준으로 보아야 하므로 이런 요소가 게임 내에서 행동을 오히려 여성은 남성인 것처럼 위장하고, 관심을 받고 싶은 남성이 여성으로 위장하는 경우도 있으므로 많은 오해가 있어 왔다 할 것이다. 이로 인한 부정적 인식이 본 설문에서 보듯이 여성 게이머에 대한 대중적 편견을 낳은 원인이라 하겠다. 또한 대부분 여성 게이머에 대한 차별적 행동이 '수행 능력 부족에 대한 비난' (개중 일부는 못할 것이라는 예측에 의한 차별)과 '성적 접근'에 집중되어 있다.

VI. 결 론

이번 연구가 갖는 의미는 게이머뿐 아니라 게이머 연구자들 또한 여성 게이머에 대한 성 고정관념을 갖고 있었거나 10년 전 결과를 무비판적으로 수용하고 있었다는 점을 드러낸 것이다.

특히 남성 취향 혹은 여성 취향 게임에 대한 설문조사 성 고정관념의 존재는 심각하게 후속 연구를 진행해야 할 것으로 보인다. 또 대략 35%의 여성 게이머가 여러 형태의 성차별/성희롱을 당한 경험을 이야기하는 바 이 문제가 게임 제작 등 게임 문화 내의 문제인지 아니면 사회 교육적 결과인지에 대해 보다 다양한 접근이 필요하다.

여성 게임 인구의 증가는 한국 게임 산업의 블루 오션이라 할 수 있다. 또 실제로 여성 게이머는 증가 추세이며 그 수준도 남성 게이머의 숙련도에 크게 뒤지지 않는다. 그럼에도 학문적 연구도 게임 기업의 현실에서도 성별 게임 문화의 차이가 정말 어디에 있는지, 여성 취향의 게임 기획의 성공 포인트가 무엇인지 등에 대해 그 동안 심각하게 다루지 않았다. 이 논문은 비교적 간단한 설문을 통해 지난 10년간 여성 게이머의 특성에 대해 많은 오해가 있었으며 성 고정관념의 문제와 성차별 문제에 보다 적극적으로 대처해야 할 필요성을 제기하는 데에 그 의의가 있다 할 것이다.

REFERENCES

[1] J. Cassell and H. Jenkins, "Chess for girls? Feminism and computer games," In J.A. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games* Cambridge, USA, Francis, London: The MIT Press, pp. 2-45, 1998.

[2] J. Jansz, C. Avis, and M. Vosmeer, "Playing the Sims2: An exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play," *New Media & Society*, vol. 12, no. 2, pp. 235-251, March 2010.

[3] E. A. Konijn, M. N. Bijvank, and B. J. Bushman, "I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys," *Developmental Psychology*, vol. 43, no. 4, pp. 1038-1044, July 2007.

- [4] E.A. Van Reijmersdal, J. Jansz, P. Peters, and G. Van Noord, "Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations," *Computers in Human Behavior*, vol. 29, no. 6, pp. 2640-2649, November 2013.
- [5] Korea Creative Content Agency, *Game Analyst Report 2015*, 2015.
- [6] Entertainment Software Association. *2012 sales, demographic and usage data: Essential facts about the computer and video game industry*. Washington, DC: 2012.
- [7] C. Shen, R. Ratan, YD Cai, and A. Leavitt. "Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games," *Journal of Computer Mediated Communication*. vol. 21, no. 4, pp. 312-329, July 2016
- [8] I. McLean, and M. D. Griffiths, "Female gamers: A thematic analysis of their gaming experience," *International Journal of Games-Based Learning*, vol. 3, no. 3, pp. 54-71, July 2013.
- [9] H. Park and D. H. Song, "Young Korean Overwatch Game Users Survey," in *Proceeding of the 2016 Fall Conference of Korea Game Society, Busan, Korea*, pp. 285-288, 2016.
- [10] S.A. Shim and H. W. Jung, "A study on the characteristics of female gamers - Focusing on women in 20's," *Journal of Korean Society for Computer Games*, vol. 27 no. 1, pp. 43-54, March 2014.
- [11] M. Kim, Y. Hong, and K. Lee, "An Analysis of the Patterns and Preferences on Online Games by Gender and Genres," on *Proceedings of Annual Conference on HCI 2007*, pp.645-650, 2007.
- [12] Y. Yu and K. Park, "Attraction Impact on Selecting Female Characters in Online Game - With case of World of Warcraft," in *Proceedings of Annual Conference on HCI 2007*, pp.278-285, 2007.
- [13] J. H. Park and C. H. Paik, "Research on the self-presentation desire of decorating in-game space in Social Network Games," *Journal of Korea Game Society*, vol. 15, no. 4, pp. 7-18, 2015.
- [14] C. H. Paik, "Study on Player Attitudes Regarding Gender in the MMORPG Customization Process," *Journal of Korea Game Society*, vol. 12, no. 1, pp.91-101, March 2012.
- [15] J. Fox, and E. Y. Tang, "Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation," *Computers in Human Behavior*, vol. 33, pp.314-320, April 2014.
- [16] G. Jeon, "A study of Women in Digital Games and Their Gaming," *Journal of Cyber Communication Society*, vol. 22, pp.83-117, June 2007.
- [17] H. Oh, "A Study on Efficient Development plan for Various Game Contents Demand Status," in *Proceedings of Annual conference of Korea contents Society*, pp. 149-152, 2005.
- [18] L. L. Shui, W. Lee, "Designing female-oriented computer games : Emotional expression," *Cartoon & Animation Studies*, vol. 20, pp. 75-86, September 2010.
- [19] Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, and J. Y. Sun, *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- [20] D. Williams, N. Martins, M. Consalvo, and J. D. Ivory, "The virtual census: Representations of gender, race and age in video games," *New Media and Society*, vol. 11, no. 5, pp. 815-834, August 2009.
- [21] L. Vermeulen and J. Van Looy, " 'I Play So I Am?' A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. Apr 2, vol. 60 no. 2, pp. 286-304. May 2016.
- [22] W. Y. Tang. (2016, June) Sexual harassment in online videogames: What we found so far. [Internet] Available : http://www.gamasutra.com/blogs/WaiYenTang/20160418/270538/Sexual_harassment_in_online_videogames_What_we_found_so_far.php.



송두헌(Doo Heon Song)

서울대 계산통계학과 및 KAIST 전산학과 졸업, 미국 UC Irvine 전산학(인공지능) 박사 수료. 1997년부터 용인송담대학 교수 재직. 한국 멀티미디어 학회, 한국 모바일학회 부회장 및 한국특허학회 감사 역임. 게임물관리위원회 기술특별자문위원, 현 한국정보통신학회 부회장 및 Journal of Information Hiding and Multimedia Signal Processing(SCOPUS/EI) Editor
 ※관심분야 : 인공지능, 기계학습, 의료 영상 해석, 컴퓨터 게임 기획, ITS



박소진(Sojin Park)

용인송담대학교 컴퓨터게임과 재학 중
※관심분야 : 게임 기획, 게임 테스트



양승원(Seung Won Yang)

용인송담대학교 컴퓨터게임과 재학 중
※관심분야 : 게임 기획, 게임 테스트



양윤정(Yunjung Yang)

용인송담대학교 컴퓨터게임과 재학 중
※관심분야 : 게임 기획, 게임 테스트



원교현(Kyohyun Won)

용인송담대학교 컴퓨터게임과 재학 중
※관심분야 : 게임 기획, 게임 테스트