



컴퓨터 게임 내 성차별과 여성 혐오에 관한 세계적 연구 동향

송 두 헌*

*용인송담대학교 컴퓨터게임과

목 차

- | | |
|---------------------------------|-----------------|
| I. 서론 | IV. 세계의 연구 동향 |
| II. 한국 컴퓨터 게임문화에서의 여성 차별과 혐오 사례 | V. 향후 연구 과제와 제언 |
| III. 관련 이론들 | |

I. 서 론

한국 문화 콘텐츠 진흥원의 게임 백서에 의하면 2015년에 한국 게임 시장의 크기는 10조원을 넘어섰으며 세계적으로도 미국, 중국, 일본과 함께 빅 4를 형성하고 있다. 그런데 이 보고서에서 보여 주는 많은 통계 자료 중에는 여성 게임 사용자 비율이 급속도로 증가하고 있으며 10대와 20대로 한정해 보면 플레이 시간 등에서 남녀 성차가 별로 두드러지지 않는다는 것이 있다. 10대(13 ~ 19세)에서는 남성이 주중 74분 주말 107분인데 비해 여성은 주중 71분 주말 102분을 나타낸다. 하지만 20대의 경우는 오히려 여성이 주중 119분 주말 86분으로 남성보다 오히려 하루 평균 3분 정도 더 플레이한다. 물론 이 차이는 10대건 20대건 통계적으로는 유의하지 않다. 즉, 게임을 즐기는 인구는 남성이 더 많긴 하지만 양적인 면에서 즐기는 시간이 남성이 더 길지 않다. 이러한 결과는 미국의 결과[2]와도 일맥상통하는데 미국 ESA의 통계는 여성 사용자가 전체의 40%에 이른다고 하며 유럽의 2012년 조사 연구[3]도 비슷한 패턴을 보여 준다.

하지만 컴퓨터 게임 분야는 오랜 시간 동안 남성 우위인 분야(시장성으로나 종사자 수로나)로 여겨졌으며 이는 특히 1980년대의 성역할 이론[4]이나 1990년대 말에서 2000년대 초에 이루어졌던 미국의 비디오 게임 연구[5] 등에서 장르나 스킬 특성에서 성차가 발견된다

는 보고가 있어 왔으며 특히 여성의 경우 초기 청소년기 때 더 이상 게임을 하지 않는 시기가 있고 나중에 다시 플레이를 재개하더라도 전투와 경쟁 위주의 장르 보다는 요리나 육성 시뮬레이션 같은 장르를 주로 한다는 현상이 보고되었는데(gender rift [6]) 대만에서도 2007년에 비슷한 현상이 보고된 바 있다[7].

이에 따라 게임 산업 내부 혹은 그 사용자 층에서 컴퓨터 게임 분야에 있어서의 남성 우월성 및 여성 게이머의 주변화 현상이 지속되어 왔고 이는 필연적으로 부정적인 성 고정관념(gender stereotype)을 낳게 되었다. 문제는 여성 사용자들이 급증한 최근의 대략 10년 사이에 여성 게이머에 대한 이러한 부정적인 인식과 여성 사용자/개발자들의 자아가 충돌하며 몇 가지 사회적 이슈를 만들게 된다.

2014년 소위 게이머게이트(#GamerGate)라고 일컬어지는 온라인 혐오 전쟁이 벌어지는데 개인 게임개발자인 여성 조이 퀴이 2013년 2월에 발표한 Depression Quest 라는 게임이 게임 비평가들에게는 호평을 얻고 있었으나 사용자들 사이에서는 호불호가 갈리고 있었다. 공교롭게도 조이 퀴이와 결별한 남자친구가 2014년 8월 자신의 블로그에 조이 퀴이의 사생활에 대해 까발리며 게임 업계의 상층부와 유착관계가 있는 것처럼 묘사하면서(나중에 전면 낭설로 밝혀짐) 온라인에서는 Depression Quest가 부적절한 과정을 거쳐 대중에게 소개되었다는 추측을 기반으로 페미니즘 논쟁과 게임

업계 혹은 사용자들 간의 여성 혐오(misogyny)로 발전한다.[8]

이 문제는 한 여성 게임 개발자의 문제에서 여성학자와 유명 남성 연예인까지 가세해 페미니즘 및 남성 보수주의 논쟁, 그리고 사이버 신상 털이 및 명예훼손(조이 퀸은 악성 영상 및 게시 글 유포자를 고소했다.)이 되고 급기야 FBI가 수사에 나서기에 이르렀다. 그 과정에서 온라인 비난의 정도는 우리나라에서는 상상하기조차 힘든 “페미니스트에 대한 강간 위협”과 여러 형태의 성희롱이 난무하였다.

2015년 미국의 12살 소녀 매들린 메서는 워싱턴포스트에 모바일 게임의 캐릭터 과금 정책에 있어서의 성차별에 대해 기고해 엄청난 화제를 불러 일으켰다 [9]. 미국의 동년배 여자 아이들이 즐기는 템플 런 게임을 비롯한 수많은 모바일 게임이 남성 캐릭터는 무상으로 제공하면서 여성 캐릭터에는 과금을 하기 때문에 여성들도 남성 캐릭터를 사용하게 되는 점에 기인해 부모의 도움을 받아 인기 있는 50 종류의 모바일 게임의 유료/무료 캐릭터를 조사한 바, 여성 캐릭터는 37종의 게임에서 유료였으나 남성은 불과 5종만이 유료였다는 것이다. 문제가 된 템플 런 게임의 여성 개발자가 공식 사과를 하며 모든 캐릭터를 무상으로 제공하게 된 이 사건은 디즈니 등 다른 게임 개발사도 성별에 따른 과금 차이를 없애는 계기가 되었다.

세계적으로 볼 때 이러한 여성에 대한 편견과 차별, 그리고 혐오 현상을 가져온 이유는 표면적으로는 게임 개발자들에 있어서 여성이 매우 소수(22%) [10]라는 것에도 기인하지만 많은 사회학자와 심리학자들은 다양한 사회학적 이론으로 이 현상을 설명하려 한다. 즉, 이러한 게임 내에서 여성에 대한 부정적인 고정관념의 형성이 게이머게이트와 같은 사회적 폭력현상으로 발전할 수 있다는 것에 최근 5년간 세계의 많은 학자들이 다양한 연구를 발표하고 있다.

요즘의 게임에서는 플레이어들은 공통의 목표를 위해 한 팀을 이루어 협동하며 소통해야 한다. 이들은 길드라고 불리는 하나의 조직을 구성해 게임 내의 목표 달성을 위한 관계를 형성하며 이러한 사회적 상호작용과 게임 내의 개인의 능력 혹은 성과가 그 온라인 조직 내의 개인의 자산 가치를 형성한다. [11] 익명성에 가려진 이러한 온라인 상호작용은 온라인 탈억제 효과(online disinhibition effect)를 보이기 때문에 대면 상

호작용보다 사회적 표준을 벗어나는 적대적인 환경을 조성하기 쉽다는 보고가 있어 왔다.[12, 13] 이러한 경우 몰개성화 효과의 사회적 자아 모형(SIDE: social identity model of deindividuation effects [14])이론에 따르면 팀 작업에서 열등한 성과를 거두는 팀원에 대해 고정관념화하고 대면상태라면 하지 않았을 심한 비난이나 팀 내 고립(통념적인 왕따)을 조성하게 되는데 컴퓨터 게임의 경우 대체로 경쟁적이고 전투 중심인 게임 장르에서 이러한 온라인 조직 혹은 팀 작업이 이루어지면서 남성성과 공격성이 강조된다는 보고가 미국에서도 있어 왔고[15,16] 국내에서도 흔히 여성 게이머는 아기자기하고 쉬운 게임을 선호하고 게임의 숙련도가 낮아 파티 구성 등에서 승리를 원하면 여성 게이머를 기피해야 한다고 믿는 경향이 있다고 보고되었다[17].

필자의 2016년 연구[17] 진행 과정에서 발견된 것은 국내 연구자들이 이 컴퓨터 게임의 사회문화적 특성에 대해 유럽 혹은 미국에 비해 그간 관심을 거의 두지 않았다는 것이다. 그 연구는 원래 게임 플레이 스타일에 있어 남녀 성차가 있는지, 있다면 어떤 형태로 나타나는지에 대한 것이었는데 주로 2005년부터 2009년 사이에 출판되었던 기존의 한국 연구들의 상당수가 2016년에는 맞지 않는다는 것이 발견되었다. 하지만 우리의 관심은 단순한 ‘성차 분석’을 넘어서 위에서 언급한 게이머게이트나 매들린 메서 케이스와 같은 문제가 하시라도 일어날 수 있는 환경 하에 우리 게임 산업과 게임 커뮤니티가 처해 있다는 것에 대한 자각이라 하겠다.

아마도 한국에서 이러한 연구가 성행하지 않았던 것은 사회학 혹은 심리학에서 접근해야 하는 영역이 있는데 그 영역의 연구자들은 컴퓨터 게임의 체제와 게이머 문화에 대해 지식이 부족하고 컴퓨터 게임 연구자들은 사회 심리학적 지식 기반이 약한 때문이 아니었을까 한다. 또한 많은 문제가 여성에 대한 내재적 혹은 명시적 차별과 혐오의 형태로 나타나다 보니 여성 문제에 대한 지식이 남성 연구자들은 부족하고 여성 연구자들은 자칫 페미니즘 연구로 오도될 위험 요소 때문에 적극적이지 않았을 수도 있다.

이에 필자는 보다 많은 연구자들이 이 문제에 대해 관심을 가져 달라는 뜻에서 2장에서 우리 게임 산업과 게이머 문화에서 나타나는 여성에 대한 부정적 태도와 현상에 대해 살펴보고, 3장에서 외국의 관련 연구가 언급하고 있는 주요 사회학 이론들을 간략히 설명하며 4

장에서 미국과 유럽의 연구자들이 행한 최근 연구들을 중심으로 무엇이 연구 대상이 되는지를 말하고자 한다. 그리고 향후 우리 게임 산업 또는 게임 연구자들이 연구해야 할 다양한 주제와 방향에 대해 제언이라는 형식으로 말하고자 한다.

II. 한국 컴퓨터 게임 문화에서의 여성 차별과 혐오 사례

본 장에서는 우리 게임 산업 문화에서 나타난 여성 차별과 혐오 그리고 성 고정 관념 사례에 대해 살펴본다.

2.1 서든 어택2의 성 상품화 논란

2016년 7월 6일에 출시한 넥슨이 개발한 FPS(Forst person shooting) 게임인 서든 어택2는 자사가 2005년에 개발하여 크게 히트했던 서든 어택의 후속작으로 2012년부터 개발에 착수, 총 300억의 개발비를 투자한 대작으로 2016년의 세계적 히트작인 오버워치와 쌍벽을 이룰 것으로 소개되었던 작품이다. 하지만 불과 3주 만인 7월 29일에 서비스 종료 선언(실제 종료는 9월 29일)을 할 만큼 커다란 실패작이 되었는데 FPS 게이머가 아닌 대중에게도 알려진 선정적인 여성 캐릭터의 게임 내 움직임과 자세 등(Fig. 1 참조)은 TV에도 소개되어 전 국민적인 질타를 받았다. 물론, 서든 어택2의 실패가 이런 몇몇 캐릭터의 그래픽 때문만은 아니며 전작의 단



Fig. 1 Removed Female Character from Sudden attack2

점을 보완하지도 않았고 게임성이 경쟁자인 오버워치 등과 비교해 한심한 수준이었기 때문이지만 그림 1의 캐릭터는 출시 불과 8일만 인 7월 14일에 넥슨 CEO가 직접 사과문을 올리며 삭제할 만큼 사회적으로 부정적인 논쟁을 낳고 말았다.[18]

2.2 만연한 성적 언어폭력과 여성 혐오

2016년 PC방 점유율 1위 양강체제를 구축하고 있는 리그 오브 레전드와 오버워치, 그리고 오래 상위 랭킹을 점하고 있는 사이퍼즈 등의 전투형 게임에서는 여성 게이머들에게 대한 언어 폭력이 일상화되어 있다고 들 한다. Fig. 2는 그런 사례 중 하나로써 여성 게이머인 아이디 [미녀꽃]은 [랜선여친구함]이라는 아이디에게 일방적으로 언어폭력을 당하는데 이러한 언어폭력의 이유는 단순히 여자가 이런 팀 베이스 전투 게임을 한다는 데에 있다.

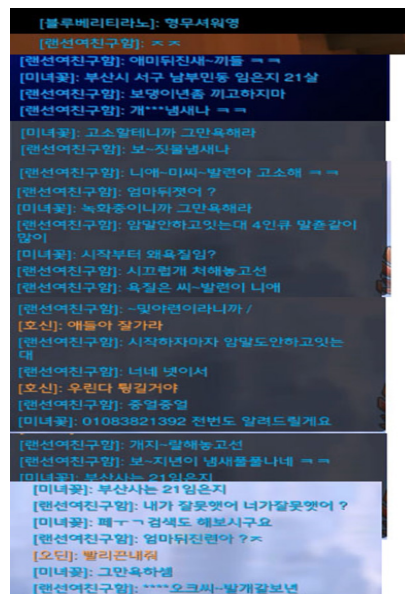


Fig. 2 Sexual Harassment Comments in Game Chatting Situation

2.3 여왕벌 케이스

많은 남성 유저들은 자신들의 이러한 여성 게이머 비난이 속칭 여왕벌 노릇을 하는 여성들 때문이라고 한다. Fig. 3에 나타난 아이디 [공치성]은 사이퍼즈 게

임 내에서 유명한 여왕벌 아이디로 캡처된 채팅 내용을 살펴보면 소위 고수 아이디와 함께 하며 자신의 아이디로 고수가 게임을 하면서 필요한 고가의 아이템을 얻거나 재력 등 게임 외적 요소를 강조하곤 한다. 사실 이런 여왕벌 아이디가 실제 여성인지도 확실하지 않다. 필자의 2016년 연구 [17] 에 보고된 두 건의 여왕벌 케이스 중 하나는 여자로 위장한 남자였다고도 한다. 다만 게임 중에 이런 편법을 사용하는 아이디를 발견하는 경우 대체로 이들이 자신이 여성임을 과시하기 때문에 이것이 일반화되어 음성 채팅 등을 통해 여성 게이머로 어떤 아이디가 확인되면 ‘여왕벌일 것’으로 고정관념화 하는 사례가 많으며 그 경우, Fig. 2같은 무차별 언어폭력이 될 소지가 많다.

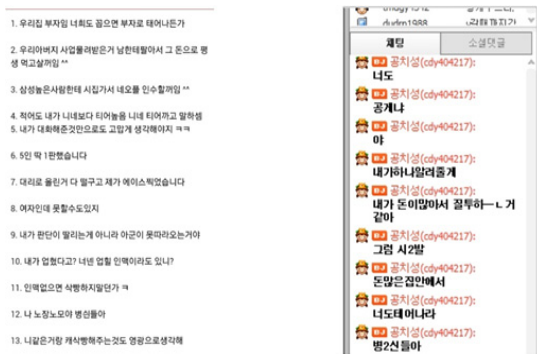


Fig. 3 Queen Bee Case in the Game

2.4 확인된 성 고정관념 ([17]에서 재인용)

원래 이 연구는 “여성 취향의 게임 스타일이란 무엇인가?”를 알고자 하였고 이전 연구들이 대부분 여성만을 대상으로 설문 조사를 했던 것을 남성과의 차이를 어디에서 나타나는가를 보고자 했던 연구이다. 그런데 그 과정에서 우리는 특히 한국의 20대 남성 게이머들에게서 심각한 생각과 행동의 괴리가 나타나는 것을 발견했으며 오히려 남녀 간 게임 스타일의 차이는 나타나지 않았다는 것을 보고했다.

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 1. 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 커스토마이징 같은 기능은 주로 여성 게이머들이 선호한다고 여겨졌으나 남성들 역시 선호하는 기능이었다. 즉, 남성 게이머들에게 강요된 남성성이 존재한다고 하겠다.

Table 2. 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 도모형을 즐길 것이라고 착각한다. 현실은 오직 여성의 4%만이 그 스타일을 선호(8개 중 8위)했고 25%가 선호하지 않는다고 답했다.

표 1과 표 2에서 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. 표 3은 게이머들이 자신과 캐릭터의 성을 일치시키는 비율이 불과 남녀 모두 25% 정도에 그친다는 것을 보여주고 있다. 이런 젠더 스와핑의 이유에 대해 심층적 인터뷰에 응한 이들의 경우 남성은 '관심을 끌려고' 가 많았고 여성은 '남자인 척 하는 것이 편해서'라고 답했는데 이는 한국 여성 게이머에 대한 최초의 의미 있는 심층 연구[19] (비록 인터뷰어가 12명밖에 되지 않아 통계적 의미는

크지 않지만) 에서도 보고되었다.

Table 3. 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	

사실 국내 연구로는 이 연구[17]가 이전의 성 역할 이론에 기반한 장르 선택 등의 취향의 성별 차이를 당연시 여기던 것들을 최초로 반박한 것이지만 세계적 추세로 보면 유럽에서도 미국에서도 비슷한 사례가 최근 5년 사이에 많이 보고되었다. [20,21]

III. 관련 이론들

여기에서는 이러한 게임 내 성차별적인 혹은 여성 혐오적인 행동을 설명할 수 있는, 혹은 설명하는 데 사용된 몇 가지 사회학 혹은 사회심리학적 이론들을 설명한다.

3.1 기대 상태 이론(Expectation Status Theory [22])

성별(sex)같은 널리 각인된 상태 변수가 문화적 표준을 형성하고 그 표준이 사회적 상호작용에서 행동의 기대치의 범위와 한계를 설정한다는 이론으로 성별의 경우 남성은 수학적이고 논리적인 면에서 우수하고 리더의 성격을 가졌으며 여성은 그렇지 못하다는 통념을 형성하는데 약자 그룹(여성)이 그 한계를 넘는 행동을 할 경우 사회적으로 공격을 당한다는 이론이다. 컴퓨터 게임의 경우 남성이 주류를 형성하고 여성이 소수였기 때문에 여성이 남성을 리드하는 상황에 이르면 자연스럽게 온라인에서 그 여성 게이머에 대한 공격성이 증가한다는 것이다. 실제로 MMORPG 게임의 경우 여성 게이머의 역할을 힐러 등 특정 역할군으로 규정하고자 하는 경우가 많이 포착되며 이를 벗어나고자 하는 여성 게이머에 대해 근거 없는 비난이 보이기도 한다.[23]

하드코어 게임의 경우 남성이 수적으로 우세하다 보니 남성 게이머가 다른 남성 게이머와 교류하게 되는 경우가 더 많고 따라서 남성들이 갖고 있는 '남성성에 대한 표준'이 더 강화될 가능성이 있다. 특히 여성과의 사회적 소통 경험이 상대적으로 적거나 서투른 청소년기 혹은 20대 남성들이 주 게임 사용자이다 보면 이런 상황이 강화되어 여성에 대해 차별적이고 공격적인 행동을 보이기 쉽다는 보고가 있다.[24] 실제로 남성성이 강하다고 자평하는 남성들이 성적 공격성(sexual harassment)을 더 보인다는 보고[25]가 있지만 게임 영역으로 한정된 연구에서는 부분적으로 이 이론이 입증되었다[16].

3.2 몰개성화 효과의 사회적 자아 모형(SIDE: social identity model of deindividuation effects [14])

이 모형에 따르면 온라인의 익명성에서 사용자들은 개인의 자아 주도적 행동보다 주류 의견에 동조하려는 경향이 있다고 한다. 따라서 남성이 주류고 아바타 역시 남성이 다수인 환경에서는 실제 자아보다도 더 남성성에 기인해 여성 게이머에게 공격적일 수 있다는 이론이다.

3.3 사회 지배적 성향 (Social Dominance Orientation) [26]

사회 지배성 성향(SDO)은 개인의 사회;정치적 성향을 예측 설명하는 도구로써 개발된 개인의 성격적 기질을 측정하는 척도로써 사회심리학 및 성격심리학에서 자주 사용된다. SDO는 개인의 성향이 특정 그룹이 다른 그룹에 대해 우월성을 갖는 것에 대한 반응을 통하여 사회 시스템 내의 위계 질서에 대한 개인의 성향을 측정하는데 특히 성(sex)적 차이에 대해 보통 강하게 반응하는 것으로 알려져 있으며 감정 이입이나 공감(empathy)와는 반비례하고 사회정치적으로 극우 성향 혹은 권위주의적 성향을 가지면 SDO가 높다고 알려져 있다.

Fox & Tang의 연구[16]은 성적 공격적 차별성에 있어 가장 크게 작용한 요인은 바로 이 SDO 였다고 한다.

3.4 사회 성역할 이론(Social Role Theory)[4, 27]

이 이론은 남녀 간 행동 특성의 차이가 남자와 여자가 어떻게 행동하는가에 대한 사회적 교육의 결과로써의 문화적 고정 관념화하여 그러한 사회적 역할의 차이가 교육을 통해 대물림 된다는 이론이다. 말하자면 역사적으로 여성은 아이를 돌보는 역할이 주 임무로 주어지고 남자는 식량을 구하는 임무를 맡게 되면서 고정 관념화한다는 이론이다. 따라서 여성의 역할은 많은 문화적 콘텐츠 혹은 놀이에 있어 지나치게 비서, 미용사, 보모, 간호사, 요리사 등의 역할로 나타난다.

IV. 최근의 세계적 연구 동향

전통적이라고 말할 수 있는 성 역할 이론에 따른 여성 취향의 게임을 핑크 게임이라고 부르기도 한다. 서론에서 잠깐 언급한 성별 간극(gender rift) 현상은 2000년대 초에는 나타났을 수 있지만 지금은 그렇지 않다는 보고가 많다. 그런 중에 Van Reijmersdal 등의 연구 [28]는 2006년부터 2016년까지 10년간 장수했던 여성 사용자가 다수인 온라인 게임인 GoSupermodel 사용자 연구를 통해 핑크 게임류의 어떤 점이 여성 게이머들을 끌어당겼는지 조사하였다.

무려 2,261명의 여성 사용자들을 대상으로 한 설문 조사에서 그들은 이 게임의 게임성이 어디에 있는가를 검증하였는데 중요한 것은 이 피험자의 40%가 초등학교생이었으며 피험자들의 연령은 10세부터 17세였다. 따라서 이 조사는 매우 한정적인 여성 연령층에 관한 것이기도 하지만 캐릭터의 자기동일시(Identification)은 저연령에서는 나타나지만 십대 중반 이후로 가면 나타나지 않았다. 이는 전투 위주 게임에서 남성 게이머들의 자기 동일시가 강하게 나타나는 것과 대비되었다. 결국 GoSupermodel 같은 육성 게임의 경우 여성 사용자들을 견인한 것은 채팅과 게시판 등을 통한 상호작용이 가장 중요했으며 현실 도피(Escapism)도 약하게 나타났고 과제 도전은 가장 d의미가 적은 요인으로 나타났다. 게다가 이들 연구자들은 이런 현상마저도 실은 서구에서의 성 역할 이론에 충실할 뿐이며 다른 지역에 맞는다는 보장이 없음도 분명히 했다. 이 현상은 2009년의 동일 연구팀의 발견[29]과도 배치되는데 그

만큼 요즘의 여성 게이머의 특징은 2010년 이전과는 다른 양상을 나타낸다고 할 것이다.

특히 Paaßen 등의 연구[21]은 이러한 전통적인 성 역할 이론에 입각한 성 고정관념의 대부분이 최근에는 성립하지 않거나 약화되었음을 보여주었는데 더 이상 게이머 사회에서 남성이 압도적으로 숫자가 많지도 않고, 사용 시간도 비슷하며 스킬 등에서 극명한 차이를 보이기도 않는다는 점을 강조한다. 리그 오브 레전드 게임의 18,000명 사용자의 스킬의 성별 차이를 조사한 연구[30]는 매우 시사적인데 통념적으로 평균적인 남성 게이머가 평균적인 여성 게이머보다 스킬이 높다고 알려졌지만 이 통계는 매우 고수준의 사용자들 사이에서만 남성 게이머의 스킬이 높을 뿐 일반화할 수 없음을 보여 준다. 이 결과는 다른 게임 (오버워치 등)에서 다른 지역(한국, 중국)에서 발견된 현상과 일치한다. [17, 31, 32] 오히려 Kaye 등[33]은 “여자는 게임 잘 못해” 같은 고정관념의 전파가 여성 게이머의 스킬 수준이 낮다고 생각하게 만든다고 주장하며 스킬의 차이는 오직 최고 수준의 플레이어들 사이에서만 나타남을 제시하였다.

결국 여성 게이머의 수행 정도에 대한 부정적 고정관념화와 그것의 전파가 문제의 핵심으로 관심을 받게 되는데 그것은 한국에서도 여성 게이머에 대한 연관 단어를 제시하러 했을 때 가장 많은 대답이 ‘못한다.’였음과도 일맥상통한다. [17]

문제는 이러한 현상이 단순히 여성 게이머에 대한 비난 혹은 패배에 대한 책임 전가에 그치지 않고 언어 폭력에서 강간 위협과 같은 물리적 위협으로 발전하게 된다는 점 [13]이며 서론에서 언급한 게이머게이트 사태는 그것이 현실화한 것이라 할 수 있다. 이러한 게임 내 언어 성폭력은 피해자에게 감정적 고통, 자존감 저하, 수면 장애, 분노와 좌절감 및 외상 증후군을 유발할 수도 있다. [34] 아래에 실제로 연구자들에게 보고된 피해자의 호소를 실는다[35].

A character started following me around, badgering me for nude pictures and sex and things. When I refused and said I had a boyfriend, he started "yelling" about what a tease I was for playing video games and having a female avatar, and how I want special treatment

for being a woman and it just wasn't fair to him

어떤 캐릭터가 즐창 나를 따라다니며 누드 사진을 달라고 하거나 같이 섹스하자고 즐랐다. 남자 친구가 있다고 거절하자 내가 여자 캐릭터를 활용해 이득을 취하려 한다고 비난하며 나보고 불공정하다고 한다.

이런 측면에서 주목할 만한 연구는 미국 오하이오 주립대학 연구자들이 2013년부터 꾸준히 발표하고 있는 연구들이다.[16,35,36,37,38] 이들은 Fox & Tang의 2014 연구[16]에서 사용된 301명의 피험자(Reddit을 이용한 인터뷰)의 행동 양식에서 근거를 찾은 뒤 성적 공격성에 집중하여 425명의 남성과 293명의 여성 게임 사용자를 대상으로 게임 내 성차별 혹은 이성혐오 케이스를 수집한 뒤 아래와 같이 3개 카테고리의 22개 유형으로 나누었다.[35]

일반적 위협:

1. 욕하기 (e.g., "fuck"; 남녀 모두)*
2. 비난하기 (e.g., "troll, loser, jerk"; 남녀 모두)*
3. 지적인 면 지적 (e.g., "retard, idiot, stupid, downs syndrome" ; 남녀 모두)
4. 게임 수행 능력 (e.g., "noob, camper, scrub"; 남녀 모두)
5. 게임 중단 요구 (e.g., "uninstall the game"; 남녀 모두)*
6. 물리적 위협 (e.g., "get [insert disease name], kill yourself"; 여성에게만)
7. 상대방의 지인에 대한 위협 (e.g., "hope your [insert someone you know] get [insert disease name]"; 여성에게만)
8. 게임 운영자에게 신고한다는 위협 (e.g., "kick you out of the game, report you or ban you"; 여성에게만)
9. 게임 내 위협 (e.g., "blocked, cornered, followed or killed your avatar using his avatar", teabagged you or made his avatar enact a sexual act on your avatar; 여성에게만)

*이 현상들은 다른 연구자들의 결과와도 일치한다.[39, 30]

성적 위협(Sexual harassment):

1. 성적인 언어 또는 비난 (e.g., "get back in the kitchen"; 남녀 모두)*
2. 외모/체중에 대한 언급 (e.g., fat, ugly, dressed like a whore, have bedroom or sexy eyes; 남녀 모두)*
3. 여왕벌 의심 (e.g., "you're getting special treatment or free stuff because you were a girl"; 남녀 모두)*
4. 성에 따른 게임 수행 능력 비하 (e.g., "girls can't play" "could not believe that he lost to a girl"; 여성에게만)*
5. 뜬금없는 이성적 호감 표시 (e.g., "asked you to be his girlfriend"; 남녀 모두)*
6. 성별 표시 요구 (e.g., "are you a girl?" "Grill?"; 여성에게만)
7. 성적인 요구 (e.g., "asked for your nude pictures, solicited sexual acts, sent pictures of his genitalia"; 여성에게만).
8. 공간 농담 또는 위협 (남녀 모두)

*이 현상들은 다른 연구자들의 결과와도 일치한다.[39,40]

기타 행동:

1. 동성애 언급 (e.g., "faggot, dyke, lezzie, homo, gay, cocksucker")
2. 인종 차별적 언급 (e.g., "gold farmer, go back to your country, ni**ger")*
3. 부정행위자 또는 해커라고 비난
4. 남성적 위협 (e.g., "brony, virgin, kid, man baby, little dick, preb, pussy")
5. 그냥 재미있자고 한 행동이라 포장함 (e.g., "just teasing you", "it was light-hearted fun", "it's just part of the game")

*이 현상들은 다른 연구자들의 결과와도 일치한다.[41]

우리나라의 경우 성적인 욕설 같은 패턴은 유사한 면이 있지만 인종 차별적 요소 같은 경우는 드물며 성적 공격의 패턴 역시 위 미국의 예처럼 표현이 과도하

게 직접적이거나 노골적인 경우는 많지 않다. 동성애적 관점에 대한 비난 역시 미국의 보고보다 현저히 낮다.

따라서 우리나라의 경우라면 아래의 5가지 패턴 정도로 분류해 볼 수 있을 것이다.

- 1) 일반적인 욕
- 2) 성기 또는 성적인 표현이 들어간 욕
- 3) 용모와 관련된 반응(예: 너 예뻐? 똥보지?)
- 4) 들이대기 (사귀자. 전번 줘. 사진 줘봐, 만날래? 등)
- 5) 위협 (그따위로 하려면 꺼져, 죽인다, 뒤져라 등)

이들의 2016년 연구[36]는 이런 경우를 당한 여성들의 사후 행동 양식에 대한 조사였는데 5가지 패턴 중 부정 (그런 일이 없었던 것처럼 행동 또는 그런 따위 나한테 안 통해 등)이 가장 많았고, 회피(채팅 안 함 혹은 싱글 플레이로 전환 또는 게임 중단), 타인/타 유저에게 도움 요청, 젠더 스와핑(남성인 것처럼 행동), 자기 비하/비난 등의 순서였으며 5점 척도에서 최고 3.3 최하 1.98로 나타났다.

오하이오 대학 연구자들은 이러한 성적 공격에 대한 설명으로 기대 상태 이론, 몰개성화 효과의 사회적 자아 모형, 사회 지배적 성향 등의 모형을 검증했는데 [16,36] 사회 지배적 성향이 가장 좋은 설명을 한다고 주장하였다. 그들은 이어진 연구[37, 38]에서 개인의 성격적 특성이 게임 내의 성적 위협과 폭력성에 관련이 있다고 주장했는데 사회 지배적 성향과 배타적 색시즘 (sexism)이 중요한 유의 변인으로 제시되었다. 반면 게임을 단순히 오래 또는 자주 한다거나 하는 것은 일반적 위협은 강화하는 효과가 있지만 성적 위협과는 유의한 관련성을 갖지 않는다고 주장한다.

결국 오하이오 대학 연구자들은 개인의 성격적 특성이 이러한 빛나간 행동을 예견할 수 있는 척도로 기능할 수 있음을 보임으로써 이러한 여성에 대한 폭력적 공격 성향이 만연하는 것에 대한 게임 회사들의 적극적인 조치가 필요함을 말하고 있다.

V. 향후 연구 방향과 제언

살펴본 것과 같이 게임 문화와 관련해 불과 최근 10년 사이에 격동적 변화가 오고 있음을 알 수 있다. 혼

자 플레이하던 패키지 게임 시대에서 네트워크로 개인이 연결되고 팀으로 공통의 목적을 갖고 전략적 플레이를 하는 시대로 넘어가면서 게임 내에서의 플레이어와 아바타 간의 상호작용 뿐 아니라 게이머들 간의 사회적 소통과 상호작용도 중요해졌다. 아마도 2010년 이전만 해도 남성이 압도적 다수의 사용자 층을 구성했기 때문에 이 문제가 단순한 성역할 이론 정도로 취급되었으나 모바일 플랫폼의 보편화와 여성 게이머의 급성장은 게임이라는 가상 세계 내에서의 남성적 우월성이 더는 당연시되지 않는 상태에 이르렀다.

문제는 이러한 폭력성이 FPS 같은 특정 장르를 중심으로 급속도로 확산되고 있고 게이머게이트 같은 물리적 위협 사태까지 발생하는 단계에서 우리나라 게임 문화 역시 그러한 세계적 경향에서 멀리 떨어져 있다고 볼 수 없다.

더구나 게임 같은 문화적 콘텐츠는 서구의 경우가 그대로 우리에게 적용되는 것도 아니어서 우리만의 자체 연구가 꼭 필요하다. 실제로 오하이오 대학 연구팀이 개발한 게임 내 성적 폭력성 척도를 이용해 우리나라 게이머를 최근 조사하려 했지만 오히려 비교군인 여성 게이머들이 제시된 문항의 표현의 직접성에 거부감을 갖고 있어 조사에 어려움을 느끼고 있다.

우리나라 게임 산업과 학계는 이 문제에 관해 지금까지 두드러진 연구 결과가 전무한 실정이며 심리학적 척도 역시 제대로 개발된 것이 거의 없다. 따라서 이 문제는 결국 이러한 게임 내의 폭력성이 증가 추세인 여성 게이머의 게임 의지를 약하게 하거나 떠나게 하는 요인으로 작용할 수 있다는 점에서 게임 기업이 학계와 손을 잡고 게임 전공자와 사회학, 사회심리학 전공자들과 함께 공동연구를 통해 좁게는 여성 캐릭터(아바타)들의 외모와 역할의 주변화와 외모지상주의(대부분의 사용자가 남성 캐릭터는 중년도 있지만 여성 캐릭터는 모두가 나이보다 어리게 표현된다고 말한다.)의 개선을 도모하고 넓게는 게임 문화에서 그러한 폭력성을 제거하거나 약화하여 부정적 사회 인식을 만들지 않아야 할 것이다. 그저 신고 된 사용자의 계정을 중지하는 것(그나마 신고한 양의 극히 일부만 제재가 되는 것이 현실이다.) 정도로는 이러한 폭력성의 만연을 피할 수 없다.

그런 면에서 이 줄고는 문제의 종료가 아니라 문제의 시작을 알리는 신호라 할 것이다.

참고문헌

- [1] Korea Creative Content Agency, *Game Analyst Report 2015*
- [2] Entertainment Software Association, 2014 sales, demographic and usage data: Essential facts about the computer and video game industry. Washington, DC: Entertainment Software Association; 2014
- [3] Interactive Software Federation of Europe. Videogames in europe: consumer study. 2012 Available: <http://www.isfe.eu/videogameseurope-2012-consumer-study>
- [4] A. Eagly, Sex differences in social behavior: A social-role interpretation, Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1987
- [5] J. Cassell and H. Jenkins, "Chess for girls? Feminism and computer games." In J.A. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Combat: Gender and computer games* Cambridge, USA, Francis, London: The MIT Press, pp 2-45, 1998
- [6] D. Agosto, "Girls and gaming. A summary of the research with implications for practice," *Teacher Librarian: TL Magazine*, vol. 31 no. 3, pp 1 - 8 (online). 2004.
- [7] C. Chou, and M. J. Tsai, "Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing," *Computers in Human Behavior*, vol. 23 no. 1, pp 812-824. 2007.
- [8] The sexist crusade to destroy game developer Zoe Quinn, *The Daily Dot*, Available: <https://www.dailydot.com/parsec/zoe-quinn-depression-quest-gaming-sex-scandal/>
- [9] Madlene Messer, I'm a 12-year-old girl. Why don't the characters in my apps look like me?, *Washingtonpost*, Available: : https://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2015/03/04/im-a-12-year-old-girl-why-dont-the-characters-in-my-apps-look-like-me/?utm_term=.eead1f341f95
- [10] R. Borison, REPORT: 22% Of Game Developers

- Are Female Available : <http://www.businessinsider.com/report-22-of-game-developers-are-female-2014-6>
- [11] N. Yee, *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us-and how they don't*. Yale University, Yale University Press; 2014 .
- [12] J. Suler, "Online disinhibition effect." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. vol. 7, no. 3 pp 321-326, March. 2004
- [13] A. Barak, "Sexual harassment on the Internet," *Social Science Computer Review*. vol. 23, no. 1, pp 77-92, Feb. 2005
- [14] M. Lea , and R. Spears, "Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making," *International Journal of Man-Machine Studies*. vol. 34, no. 2, pp283-291, Feb. 1991
- [15] B. Conmy, G. Tenenbaum, R. Eklund , and A. Roehrig, "Trash talk in a competitive setting: Impact on self efficacy and affect," *Journal of Applied Social Psychology*. vol. 43, no. 5, pp 1002-1014, May 2013
- [16] J. Fox and W. 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
- [17] D. H. Song, S. Park, S. W. Yang, Y. Yang, and K. Won, " Gender Differences and Gender Stereotype in Play Style among Young Korean Gamers", *Journal of the Korea Institute of Information and Communication Engineering*, vol. 21, no. 1 pp 72 - 81, Jan. 2017
- [18] Pozzle, Sudden Attack 2 - Female characters to be removed for inappropriate poses, July 14, 2016 Available: <http://n4g.com/news/1934772/sudden-attack-2-female-characters-to-be-removed-for-inappropriate-poses>
- [19] G. Jeon, "A study of Women in Digital Games and Their Gaming". *Journal of Cyber communication*, Vol. 22, pp.83-117. 2007
- [20] N. Veltri, H. Krasnova, A. Baumann, and N. Kalayamthanam, N., Gender differences in online gaming: A literature review. Paper presented at the Twentieth Americas Conference on Information Systems, Savannah, GA. 2014
- [21] B. Paaßen, T. Morgenroth, and M. Stratemeyer, M. "What is a true gamer? the male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture," *Sex Roles*, vol. 76 no.(7-8), pp 421-435. April 2017.
- [22] J. Berger, H. Fisek, R. Norman, and M. Zelditch, Status characteristics and social interaction. New York: Elsevier; 1977
- [23] A. Salter, and B. Blodgett, "Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public," *Journal of broadcasting & electronic media*. vol. 56 no. 3 pp 401-416. July 2012
- [24] J. Jansz, "The emotional appeal of violent video games for adolescent males," *Communication theory*. vol. 15, no. 3, pp 219-241, Aug. 2005
- [25] J. B. Pryor, "Sexual harassment proclivities in men," *Sex Roles*, vol. 17 no. 5, pp 269-290, May 1987
- [26] J. Sidanius, and F. Pratto, Social Dominance: An Intergroup Theory of Social Hierarchy and Oppression. Cambridge: Cambridge University Press. 2001
- [27] A. M. Koenig, and A. H. Eagly, "Evidence for the social role theory of stereotype content: Observations of groups' roles shape stereotypes," *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 107 no. 3, pp 371-392. 2014.
- [28] E. A. Van Reijmersdal, J. Jansz, O. Peters, and G. Van Noort. "Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations,". *Computers in Human Behavior*. vol. 29 no. 6:pp 2640-2649 Nov. 2013 Nov
- [29] J. Jansz, and M. Vosmeer, "Girls as serious gamers: Pitfalls and possibilities," In U.Ritterfeld, M.Cody, and P.Vorderer(Eds.), Seriousgames: Mechanismsandeffects pp. 236 - 248. London: Routledge, Taylor & Francis. 2009.

- [30] R. A. Ratan, N. Taylor, J. Hogan, T. Kennedy, and D. Williams, "Stand by your man: An examination of gender disparity in league of legends," *Games and Culture*, vol. 10 no. 5, pp 438 - 462. May 2015
- [31] 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 April 2016.
- [32] 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. 81-84, Nov. 2016.
- [33] I. K. Kaye, and C. R. Pennington, "girls can't play": The effects of stereotype threat on females' gaming performance," *Computers in Human Behavior*, vol. 59, pp 202 - 209.2016.
- [34] S. E. Larsen and Fitzgerald, " PTSD symptoms and sexual harassment: The role of attributions and perceived control," *Journal of Interpersonal Violence* vol. 26 no. 13 pp:2555-2567. July 2011
- [35] W. Y. Tang, Sexual harassment in online videogames: What we found so far. Age. Available : http://www.gamasutra.com/blogs/WaiYenTang/20160418/270538/Sexual_harassment_in_online_videogames_What_we_found_so_far.php
- [36] J. Fox and W. Y. Tang, 'Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies," *New media & Society*. vol. 18, March 2016
- [37] W. Y. Tang and K. Fox, "Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors," *Aggressive behavior*. vol. 42 no. 6, pp 513 - 521, 2016.
- [38] R. J. Lee-Won, W. Y. Tang, and M. R. Kibbe, "When Virtual Muscularity Enhances Physical Endurance: Masculinity Threat and Compensatory Avatar Customization Among Young Male Adults," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. vol. 20, no. 1 pp 10-16, Jan. 2017
- [39] A. L. Brehm, "Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in world of warcraft," *Frontiers in Psychology*, 4 (online) 2013.
- [40] M. E. Ballard and K. M. Welch, "Virtual warfare: Cyberbullying and cybervictimization in MMOG play," *Games & Culture*. vol. 10 (online) 2015
- [41] K. L. Gray, "Intersecting oppressions and online communities. Information", *Communication and Society*, vol. 15, pp 411 - 428 2012.



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.
 2007 ~ 2016 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