

게임 내 이성 혐오 가해자와 피해자의 성격 패턴 분석

송두현*

Analysis of Korean Gamers' Personality Patterns with respect to the Victim/ Attacker of the Misogyny and the Misandry in Game Playing

Doo Heon Song*

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

요 약

컴퓨터 게임 플레이 중에 발생하는 여성 혐오 현상도, 그에 대한 대응으로 발생하는 남성 혐오 행동도 여성 게이머의 증가와 함께 크게 증가하고 있다. 미국에서 벌어진 #Gamergate 사건이나 우리나라에서 벌어진 갓건배 사건 등은 이런 게임 내 성적 차별/혐오 행동이 직접적인 물리적 폭력의 위협으로 발전할 수 있음을 보여 준 위험한 사례이다. 이 논문에서 우리는 우리 청년 게이머들 중 그러한 성차별/혐오 행동의 가해자 군과 피해자 군, 그리고 일반 게이머 군 사이에 어떤 차이가 있는지를 색시즘 발현 척도를 통해 조사하고 분석하였다. 그 결과 성별로 유의한 색시즘 차이가 존재하고 남성 그룹 중에도 세부 그룹들이 독특한 행동 패턴을 보이며 여성 가해자 그룹이 가장 높은 색시즘 척도를 보이는 등 여러 가지 걱정스러운 현상을 감지하였다. 또한 Big-5 성격 요인 검사를 통해 이들 그룹 구성원들이 가진 성격 특성이 가해/피해 그룹 간에 차이가 있는지를 검사했는데 그 부분에서는 발생한 차이가 내재적 성격 특성인지 피해에 대한 상호작용의 결과인지는 분명하지 않았다. 결국 잘못된 성 고정관념이나 색시즘 발현은 사회문화적 젠더 인식 교육이 청소년기에 적극적으로 이루어져야 개선될 것이라 생각한다.

ABSTRACT

As female gamers are rapidly increasing, the misogyny and the misandry in game playing situation are also increasing. Recent #Gamergate and GodGunbae incident exhibit that such discriminative/hate behaviour in game playing can be developed into real physical threat or crime. In this paper, we investigate and analyze young Korean game players on how the attackers group, victims group, and gender-issue-indifferent group behave differently in game playing through survey. We found that male gamers had high hostile sexism against female gamers especially on females' game attitude and stereotyped hatred with respect to the gender x group interaction. In big-5 personality test, however, it is not clear if attackers and victims had a noticeable different personality patterns. In result, we verify that there exist gender stereotype and high hostile sexism among young Korean gamers. Active gender-equality education on their adolescent period is necessary to avoid such destructive hatred in game playing.

키워드: 이성 혐오, 색시즘, Big-5 성격 검사, 성 고정관념, 게임 플레이

Key word: Misogyny, Misandry, Big-5 personality test, Sexism Gender stereotype, Game play.

Received 28 July 2018, Revised 6 August 2018, Accepted 21 August 2018

* Corresponding Author Doo Heon Song(E-mail:dsong@ysc.ac.kr, Tel:+82-31-330-9231 Fax +82-31-330-9239)

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

Open Access <http://doi.org/10.6109/jkiice.2018.22.11.1481>

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. 서 론

한국 문화 콘텐츠 진흥원의 2015년 게임 백서에 의하면 여성 게임 사용자 비율이 급속도로 증가하고 있으며 10대와 20대로 한정해 보면 플레이 시간 등에서 남녀 성차가 통계적으로 유의하지 않다[1]. 미국과 유럽의 최근 통계 역시 여성 사용자가 전체의 40%에 이른다고 하며 모바일 플랫폼에서는 남성 사용자보다 더 많다는 보고도 있다[2,3]. 문제는 컴퓨터 게임 분야가 전통적으로 남성 위주의 제작 환경 하에서 남성 취향 중심으로 만들어 지던 것이어서인지 주로 FPS나 AOS, MMORPG 장르에서 남녀 게임 플레이어 간에 성 차별을 넘어 자주 이성 혐오가 발생한다는 점이다.

2014년 미국에서 벌어진 게이머게이트(#GamerGate) 온라인 혐오 전쟁은 조이 퀸이라는 한 여성 개인 게임 개발자의 히트 게임이 그녀의 부적절한 사생활과 관련하여 부당하게 비평가의 고평가를 받았다는 전 남자친구의 허구의 폭로로 시작되었다. 이후 여성학자와 유명 남성 연예인이 온라인에서 논쟁에 가세하면서 페미니스트 그룹과 여성 혐오(misogyny) 게임 사용자들 간의 온라인 설전이 격화된다[4]. 문제는 시간이 지나며 온라인 논쟁은 무분별한 상대방에 대한 신상 털이에서 실제 살해 위협 및 명예훼손 소송으로 발전, 급기야 FBI가 수사에 나서기에 이르렀다. 그 과정에서 나온 비난의 정도는 우리나라에서는 상상하기조차 힘든 “페미니스트에 대한 실제 강간 위협” 등 성폭력이 난무하였다.

현재 우리나라에서도 최근 갓건배 사건[5] 이라고 불리는 유사 사례가 발생하였다. 이 경우는 거꾸로 여성 오버워치 게이머가 유튜브 영상을 통해 적극적으로 남성 혐오(Misandry)를 표출하고 이에 반발하는 남성 게이머들과 갓건배의 옹호자들이 온라인에서 논쟁을 넘어 신상털이 및 강간 등의 물리적 피해 위협까지 일으킴에 따라 공권력의 개입까지 나오게 된 사건이다.

물론, 그 빈도나 정도를 고려하면 남성 혐오보다 여성 혐오 혹은 성희롱이 우리 게임 플레이 상에서 압도적으로 많다. 우리나라 청년 게이머들 간에 널리 만연되어 있는 여성 게이머에 대한 부정적 인식은 주로 수행 정도가 남성들에게 미치지 못해 길드나 그룹 대전에서 여성의 참여가 승률의 저하 원인이 된다는 인식[6]인데 실제로는 18,000명의 리그 오브 레전드 플레이어를 대상으로 한 조사에서 수행 정도의 성차는 오직 최상위 1% 플

레이어에게만 나타났으며 그들을 제외하면 스킬이나 플레이 수준의 성차는 통계적으로 유의하지 않았다[7].

문제는 이러한 잘못된 근거에 의한 성 고정관념[4,6]이 혐오 행동으로까지 발전한다는 것인데 흔한 오해 중 하나였던 게임을 장기간 플레이하는 사람들이 일상생활에서 폭력성/공격성이 증가한다는 식의 주장은 이후 여러 연구에서 부정되었고 성격적 공격성에 있어 성역할 정체감은 단지 간접적 매개 요인으로 작용할 뿐이고 [8] 게임과 관련해서는 플레이어의 성(sex)이 아니라 플레이어 캐릭터가 남성일 때 플레이어의 실제 성과 무관하게 45%나 공격성이 증가했다는 보고[9]가 있다.

섹시즘에 있어서도 최근 3년간의 중단연구에 따르면 컴퓨터 게임에 노출된 시간의 다과가 개인의 섹시즘 성향에 영향을 끼치지 않는다는 결과가 있는데[10] 즉, 과다 게임 노출이 섹시즘을 장기적으로 강화하는 것이 아니라 단기간의 측정에서 나온 이전 결과들 [11,12]을 뒤집는 것이기도 하다.

성 고정관념의 존재 역시 이런 이성 혐오와 밀접한 관계가 있다. 게임 스타일 상의 여성 취향과 남성 취향이 어떻게 다른가를 보고자했던 연구[6]에서 특기할 것은 한국의 20대 남성 게이머들에게서 성 고정관념과 관련해 심각한 생각과 행동의 괴리가 나타나는 것을 발견했으며 오히려 남녀 간 실제 게임 플레이 스타일의 차이는 나타나지 않았다는 것이다. 즉, 양성 모두 실제로는 스토리, 그래픽, 성장/커스토마이징 순으로 선호했지만 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 기능은 주로 여성 게이머들이 선호한다고 여겨졌으나 남성들 역시 비슷하게 선호했고, 남성들이 여성들의 선호도가 높을 것으로 예상했던 친목 도모형 게임은 오히려 여성 게이머들 사이에서 선호도가 가장 낮았다. 이처럼 특히 남성 게이머들에게 여성 게이머에 대한 잘못된 성 고정관념과 스스로에게는 강요된 남성성이 존재한다고 하겠다. 이는 2007년 무렵에 주로 행해졌던 한국 내 연구들과는 배치되지만[6] 여성 게이머가 늘어난 모바일 플랫폼의 보편화 시기 이후의 외국 연구[13]와는 놀랍도록 일치한다. 즉, 게임 환경과 성별 분포는 바뀌었지만 여성 게이머에 대한 문화적 차별과 고정관념, 그리고 이에 따른 혐오 행동의 가능성은 상존한다는 것이다[13].

이처럼 게임 내의 이성 혐오 및 관련 행동 분석은 단순하지 않으며 여성 게이머의 증가에 따라 게이머 간 혐오 행동에 대해 다양한 연구가 시작되어야 한다. 외국의 경우, MMORPG 게임에서 여성 게이머의 역할을 힐러 등 특정 역할 군으로 규정하고자 하는 것을 기대상태이론(Expectation Status Theory [14])으로 설명하기도 하고[15], 상대적 소수인 여성 게이머에 대한 과도한 공격을 몰개성화 효과의 사회적 자아 모형(SIDE: Social Identity model of Deindividuation Effects [16])으로 설명하기도 한다.

하지만 그러한 거시적 사회학적 모형보다도 개인의 성격적 특성이 게임 내의 성적 위협과 폭력성에 관련이 있다고 실증하는 연구들이 있다.[17,18] 이들 연구에서는 사회 지배적 성향과 배타적 섹시즘(sexism)이 중요한 성적 차이를 드러내는 유의 변인으로 제시되었다. 반면 게임을 단순히 오래 또는 자주 하는 것은 일반적 위협은 강화하는 효과가 있지만 성적 위협과는 유의한 관련성을 갖지 않는다고 주장한다.

본 논문은 이와 같은 사회 현상의 변화에 따라 우리 청년 게이머들 중 그러한 성차별/혐오 행동을 해 본 적이 있다는 가해자 군과 당해본 적이 있다는 피해자 군, 그리고 이런 행동과 무관했다는 일반 게이머 군 사이에 어떤 성격적 패턴이 있는가를 Big5 성격 요인 검사[19]에 의한 성격 패턴과 게임 내 섹시즘 발현 척도[18]를 통해 조사하고 분석하였다.

II. 이성 혐오 그룹별 성격 특질 조사

2.1. 가해자/피해자의 정의 및 조사 방법

설문은 2017년 5월~6월에 사이퍼즈/오버워치 등의 FPS 커뮤니티, 라테일 공식 팬카페인 라테일 시아와 라테일피디아, 리듬 게임 사용자 커뮤니티 등 서로 다른 장르 플레이어들을 포괄하여 이루어졌으며 그 과정에서 Tang[20]의 35가지 게임 내 차별행동 유형을 재분류하여 인종 차별이나 동성애 관련 등 우리 사회와 관계성이 덜한 항목을 제거하고 단순화한 표 1의 지표를 사용했다. 그 결과 조사 대상은 표 1의 1번을 제외한 나머지 행동을 했거나(가해자) 당해 보았거나(피해자), 일반적인 욕 외에는 경험한 적이 없다는 게이머(무관자), 가해자와 피해자 모두 되어 보았다는 쌍방그룹으로 분류되

었다.

Table. 1 Taxonomy of in-game language threat

Type	Contents
1	Swearing
2	Sexist comments or insults with genital expression
3	Comments about appearance or weight
4	Asked for sexual favors or affection towards players
5	Threats on ability based on gender

Table. 2 Gender, Age Distribution of Subjects

Group	10~19	20~29	30~	Total
AM	9	2	0	11
BM	1	4	0	5
VM	4	4	1	9
IM	6	17	0	23
Male	20	27	1	48
AF	0	6	0	6
BF	0	2	0	2
VF	4	19	0	23
IF	3	13	0	16
Female	7	40	0	47

A; Attacker B: Both V: Victim I: Indifferent M: Male F: Female

표 2에 이렇게 분류된 피해자들의 그룹별 연령별 분리를 나타내었다. 가해자 그룹은 남성 11 여성 6명이었고 피해자 그룹은 남성 9 여성 23명이었으며 남성 5명과 여성 2명은 쌍방향으로 분류되었다. 총 남자 48명과 여자 47명이 조사에 참여하였다.

2.2. 섹시즘의 발현 정도

Fox와 Tang 이 개발한 게임 내 섹시즘 발현 설문[18]은 리커트 5점 척도(1 : 매우 반대 ~ 5: 매우 동의)로 아래와 같이 4개 카테고리에 각 4문항 씩 총 16문항으로 구성되었는데 문맥은 우리 실정에 맞게 약간 순화하였다.

1) 수행 정도(P:Performance)

- 게임 하는 여자들은 실은 게임 스킬은 별로다.
- 여자들은 게임에서 승부보다 채팅에 더 신경 쓴다.
- 여자들은 캐릭터 커스토마이징하고 꾸미는 데 플레이 자체보다 더 시간을 들인다.

- 여자들은 뭔가를 성취하거나 몬스터 잡으려고 또는 이기려고 게임하는 게 아니고 다른 이유로 게임한다.

2) 게임 태도(At: Attitude)

- 게임 하는 여자들은 주로 남자친구들이 하나까 자기들도 한다고 본다.
- 게임하는 여자들은 대체로 여왕벌 행세를 하며 남자들에게 꽤 얻어내려 한다.
- 게임하는 여자들은 대체로 남자들의 관심을 받으려고 게임 플레이한다.
- 게임을 좀 하는 여자들은 자기들이 특별취급 받아야 한다고 생각하는 경향이 있다.

3) 게임 중 행동(Ac: Activity)

- 여자들은 게임 하는 도중에 너무 쉽게 별 것 아닌 일로 빠진다.
- 여자들은 게임 하는 도중에 좀 야한 말이 나오면 쉽게 화를 낸다.
- 게임하는 동안 장난으로 남녀 누드 사진을 돌리거나 야한 농담할 때가 있는데 여자들이 너무 민감하다.
- 게임하는 도중에 간간이 욕하고 썰 푸는 걸 남자들은 잘 넘기는데 여자들은 못 그린다.

4) 일반 혐오(H: Hatred)

- 팀전에 여자가 끼면 플레이 질이 낮아진다.
- 팀전이나 길드전에서 여자 멤버가 있으면 거기가 구멍이다.
- 게임할 때 여자가 끼면 재수 없다.
- 컴퓨터 게임은 남성스러운 것이어서 여자 게이머는 없어도 된다.

다소 질문의 범위가 겹치는 측면도 없지 않지만 2)의 게임 태도는 승부 외적인 요소를 중심으로 보고자 하였고 3)은 남성 표준(norm)에 대한 여성 반응에 대한 것이며 4)는 이유 없는 혐오가 그 질문의 본의라 할 것이다.

Table. 3 Degree of Sexism by Gender(G)

#	G	Total	P	At	Ac	H
48	M	2.19*	2.46*	2.18*	2.48	1.65*
47	F	1.97	2.19	1.79	2.39	1.50

#: Number of Subjects

표 3에 이 섹시즘 척도에 대한 남녀 차이를 먼저 살펴 보았다. 분포 특성은 90%가 20대 이하고 70%가 학생이

다. 여성은 대부분 학생이었다. 전 항목에서 남성의 섹시즘 정도가 Tukey test에 의해 통계적으로 유의하게 높았다.($p < 0.05$) 남성은 평균 2.19에 표준편차 0.34, 여성은 평균 1.97에 표준편차 0.35였다. 다만 행동 부분은 차이가 유의하지 않았다. 사실 절대적 수치가 5점 척도 상으로 보자면 양성 모두 높다고 할 수 없으나, 이는 질문의 성격상 피험자들이 대체로 소극적으로 임했기 때문으로 보이며 실험자들이 일부 피험자들과의 채팅 등에서 ‘사실대로 말하기 창피해서’라는 등의 반응을 확인하였다. 그럼에도 불구하고 평균적 추세가 유지되고 있다.

문제는 표 4와 표 5에 나타난 가해자, 피해자 그룹별 성별 섹시즘 차이로 하겠다.

Table. 4 Degree of Sexism by Group(Likert 5 point)

#	Group	Sexism
17	Attacker	2.56*
7	Both	2.03
32	Victim	2.02
39	Indifferent	1.91

Scheffe 사후 검증에 의한 그룹 간 차이 검증에서 가해자 그룹은 다른 그룹에 비해 유의하게 높은 섹시즘 정도($p < 0.05$)를 보여 주었다.

Table. 5 Analysis of Sexism by Gender & Group

#	Group	Avg.	P	At	Ac	H
11	A	2.36	2.43	2.57	2.55	1.89
5	B	2.19	2.65	1.85*	2.60	1.65
9	V	2.35	2.50	2.47	2.83	1.61
23	I	2.02*	2.35*	1.91*	2.24	1.57
48	M	2.19	2.46	2.18	2.48	1.65
#	Group	Avg.	P	At	Ac	H
6	A	2.93	2.75	2.92	3.54	2.50
2	B	1.63*	1.88*	1.50*	2.00*	1.13*
23	V	1.89	2.13	1.77	2.23	1.41
16	I	1.76	2.09	1.42*	2.23	1.30
47	F	1.97	2.19	1.79	2.39	1.50

이들을 다시 성별 그룹별로 나누어 보았을 때(표 5) 특이한 결과가 나온다. 남자들 중 가해자들이 전체적으로 높지만 특히 태도와 일반 혐오 부분에서 타 그룹보다

유의하게 높았다. 표 2에서 보듯 남성 가해자 그룹은 11명 중 9명이 10대인데 여성 게이머에 대한 선입견(여왕벌, 남자의 관심)과 무조건적인 혐오가 나타난다.

이에 비해 같은 남성 그룹 중 피해자 그룹도 전체적으로 가해자 그룹만큼 섹시즘 정도가 높았으며 비슷한 패턴을 보이되 무조건적 혐오는 낮고 대신 게임 중 행동(남성 표준으로 설계된) 부분에서 가장 높은 수치를 나타내는 그룹이다. 피해남자 그룹은 10대와 20대가 각 4명 30대가 1명이었는데 이들은 실제로는 무의식적인 자신들의 편견적인 행위(게임 내 여성 행동에 대해 부정적)에 대한 여성들의 대응 행동을 자신들이 ‘피해를 입었다’고 생각했을 가능성이 크다. 그에 비해 실제 자신들이 가해도 피해도 경험했다고 인지하는 쌍방향 그룹(10대 1명 20대 4명)은 여성들의 게임 태도에는 별 관심이 없으나 수행 정도에 대해 불만이 많으며 그로 인한 상호 공격을 경험한 것으로 보인다. 즉, 이 그룹의 특징은 특히 팀플레이에서의 패배 혹은 팀원 구성시의 여성 멤버에 대해 강한 불만 또는 피해의식을 가지는데 심층 인터뷰에서 이렇게 이야기한다.

- 오버워치 랭크 게임 중 여성유저를 포함한 다인 파티가 정치질을 하면서 여성유저를 감싸고 다른 플레이어들을 비방했을 때 화가 났고 조합을 맞추기 위해 어쩔 수 없이 힐러를 하고 있었음에도 자기 쿼의 다른 힐러가 힐 금메달이 아니면 게임을 하지 말라고 비방을 함: 본인이 공격적인 행위를 하면서 여성유저를 비롯한 그룹원들이 되레 공격을 하면서 비방을 하고 게임이 끝나고도 진 이유에 대해 계속 남 탓을 함:(16세 남성)
- 최근에 페미니스트 갓건배 사건 이후로 혐오를 하게 되었고 게임에서 패배할 때 짜증을 내는 게 듣기 싫어졌음: 여성유저 5인 파티가 남자 플레이어한테 저것도 못 죽이냐는 등 남자가 하는 게 없다는 등 비방을 함: 공격적인 언행을 했을 때 오히려 정치로 돌아오는 게 너무 싫음. (15세 남성)

피해자도 가해자도 아닌 무관 그룹은 거의 모든 척도에서 유의하게 낮은 섹시즘 정도를 보였다.

여성 게이머 그룹 중에는 가해자 그룹이 매우 특이하다. 피조사자 중 6명 전원이 20대인 이 그룹은 모든 그룹 중에서 가장 높은 섹시즘 척도를 보인다. 이 설문은 미

국에서 여성을 피해자로 보고 작성된 것임에도 불구하고 여성 게이머들의 태도가 덜 진지하고 수행 정도도 낮다고 생각하는 특이성이 있는데 불행히도 이 그룹에서 심층 인터뷰에 응한 피조사자는 없었다.

여성 가해자 그룹과 정 반대의 특이성을 보여 준 그룹이 여성 쌍방향 그룹인데 사례 수가 적어(2명) 일반화에 한계가 있지만 모든 항목에서 유의하게 낮은 섹시즘 정도를 보인다. 즉, 이들은 자신들이 피해를 본 만큼 되갚아 주지만 이는 여성 게이머에 대한 편견에 대한 대응이라고 생각하는 것 같다. 여성 피해자 그룹은 무관자 그룹과 비슷한 섹시즘 패턴을 보여 주는 바 이는 피해자가 되는 여성이 특이한 것이 아니라는 증거일 것이다. 즉, 여성 게이머가 여성 혐오의 대상이 되는 것은 자신의 행동 때문이 아니라 상대방의 태도에 달려있다 볼 수 있다.

2.3. 그룹별 Big5 성격 요인의 패턴 비교

Big 5 성격 요인 검사는 개인의 성격이 특정 직무 수행이나 가족, 친구 등 인간적 관계, 사회정치적 성향이나 범죄 행동 등에 예측 모델로 유용하다고 알려져 있다 [21]. 이 조사에서는 이성 혐오 행동의 예측이 아니라 앞에서 나눈 그룹 간에 성격 요인의 패턴에 차이가 있는가를 보고자 한다. 이성 혐오 행동 자체는 개인의 기질에 사회문화적 외부 요인이 개입하기에 개인의 성격 특질로만 결과를 규정할 수 없을 것이다.

검사는 5개 하위 요인 - 신경증적 기질(N: Neuroticism), 외향성(E: Extraversion), 경험 개방성(O: Openness to experience), 친화성(Ag: Agreeableness), 성실성(C: Conscientiousness) - 에 각 12문항씩 총 60개 문항으로 이루어졌다[22]. 리커트 5점 척도에 의한 조사에서 일단 가해자, 피해자, 쌍방, 무관자 4개 그룹을 비교하는데 앞의 섹시즘 척도 조사 때 조사 문항의 표현이 불편하다고 섹시즘 조사는 거부하고 성격 검사만 응한 그룹이 있다. 바로 비공포 생존 게임 사용자들인데 예를 들면 Don't Starve Together, 마인크래프트, 아스트로니아, 러스트 등, 전투보다는 환경 적응과 한정된 자원의 보존과 활용을 통하여 생존을 목적으로 하는 게임 장르다. 이 그룹은 남자 18명 여자 41명이 응답하였다.

Table. 6 Big 5 Personality Patterns by Group

Group	N	E	O	Ag	C
A	2.90	3.39	3.33	3.22	3.37
B	2.79	3.36	3.73*	3.33	3.61*
V	3.29*	2.88	3.32	3.23	3.15
I	2.94	2.84	3.35	3.50*	3.39
Sur.	3.27	2.78	3.52	3.36	3.27
SurM	3.20	2.88	3.36	3.44	3.45
SurF	3.30	2.76	3.60	3.32	3.19

* Sur: Survival Game

비공포 생존 게임 응답자를 제외한 4개 그룹만 비교해보면 신경증적 기질은 피해자 그룹이, 개방성과 성실성에서는 쌍방인 그룹이 가장 높았다. 무관자 그룹은 친화성이 높았으며 피해자 그룹은 가해자 그룹과 비교할 때 외향성이 낮고 성실성도 낮았다. 쌍방 그룹은 성격 기질적으로는 전반적으로 가해자와 비슷하나 개방성과 성실성에서 더 높았다.

이를 해석하자면 피해자 그룹은 상대방의 공격에 대한 대처에서 더 감정적이고(신경증적 기질이 높음) 게임 플레이 상에서는 성과 지향성이 낮게(성실성 낮음) 나타나는데 같은 피해를 입고도 공격도 감행하는 쌍방 그룹이 더 외향적(자기표현이 강하고 이야기하기를 좋아함)임을 시사하는 바가 있다고 할 것이다. 사실 친화성(상대방에게 호의적이거나 존중하는 성향)에서는 무관자 그룹 외는 차이가 없다. 즉, 가해자 그룹의 성격적 특질은 다른 그룹보다 외향적이라는 것 말고는 특이 사항이 없다는 데 주목할 필요가 있다.

여기서 섹시즘 조사를 거부했던 생존 그룹(Sur.)을 살펴보면(표 6 하단부) 전반적으로 피해자 그룹의 성격적 특성과 유사한 것을 볼 수 있다. 아마도 이 장르를 즐기는 게이머는 과거에 이성 혐오적 괴롭힘을 당해 전투 성향이 덜하고 승리가 아니라 생존이 목적이어서 게이머 간 정보 공유나 협동이 가능한 이 장르로 피신했을 가능성이 있다. 이 그룹 내의 남녀 성차는 여성이 더 개방적이고 남성이 더 성실한 것 외에는 유사했다.

종합하면 개인의 성격적 특질 자체로는 가해자와 피해자 무관자 간 차이가 특별하지 않다고 할 수 있다. 차이는 상대방의 공격에 누가 더 감정적으로 대처하느냐와 게임을 즐기는 데 있어 성과지향성이 높으나 정도인데 이는 팀 전투의 경우 패배에 대한 책임 공방에 대한 대처에서 소극적인 사람들이 피해자가 되기 쉽다고 할

수 있을 것이다. 다만 이런 혐오 행동의 가해자는 빅5 검사로는 특이 사항을 예측하기 어려우며 2.2 절의 섹시즘 조사가 더 높은 관련성을 갖고 있다 할 것이다.

III. 결론

본 논문에서는 게임 플레이 상에서 벌어지는 이성 혐오 현상에 대해 섹시즘과 성격적 특질의 관점에서 조사 연구를 시행하였다. 미국에서 조사된 35가지 차별적 행위[20]를 재분류하며 5가지 종류의 성적 차별 행동 유형을 구성하고 이에 따라 가해자, 피해자, 무관자, 가해자 겸 피해자(쌍방향) 그룹으로 나눈 후, 역시 미국에서 개발된 16문항 섹시즘 발현 척도[18]를 통해 섹시즘의 정도를 전체적인 면과 4가지 부분적 유형에 대해 조사, 비교하였다. 1명의 30대를 제외하면 전원이 10대 혹은 20대인 남자 48명과 여자 47명이 조사에 참여하였고 일부 가해자는 심층 인터뷰에도 응하였다.

조사 결과, 다양한 행동 패턴이 성별 그룹별로 나타났다. 전체적으로 남성이 여성보다, 가해자 그룹이 타 그룹보다 섹시즘 정도가 유의하게 높지만 세부적으로 성별, 그룹별 특성 조사를 해 보면 단순하지 않은 그룹별 섹시즘 행동 형태가 나타난다. 특히 여성 가해자 그룹이 전 그룹 중 가장 섹시즘 정도가 높았다든가 남성 가해자 그룹은 특히 무조건적인 여성 혐오가 높았다든가 하는 그룹별 행동 특성이 나타났다.

헌데 흔히 어떤 과제의 수행이나 인간적 관계를 예측하는 성격적 모형으로 널리 이용되어 온 Big5 성격 요인 검사에서는 가해자와 피해자 간에 약간의 특성 차이가 발견되었지만 이는 내재적 특질일 수도 혹은 빈번한 피해에 대한 상호작용일 수도 있어 선부른 판단은 어렵다 할 것이다. 특히 섹시즘 조사를 거부했던 비공포 생존 게임 사용자의 성격적 특질이 피해자의 그것과 유사한 패턴으로 나타났다는 점은 생각할 여지가 있다.

이런 연구가 중요한 이유 중에는 컴퓨터 게임 내의 공격성이 일반 행위에 끼칠 수 있는 영향력 때문인데 Beck 등의 연구[23]에 의하면 게임 플레이 시간 같은 요소가 여성에 대한 부정적 입장을 강화시키는 것이 아니라 게임 내에서 여성을 성적 대상화하거나 폭력적 태도를 보였을 경우, 성폭력 가해자 등에서 나타나는 강간통념수용척도의 상승이 남성 사용자에게서 증가한다는 것이

다. 따라서 본 논문에서 보인 섹시즘의 그룹별 행동 패턴은 보다 심층적 연구를 통해 게임 자체의 폭력성이 아니라 게임 문화의 폭력성에서 개선의 방향을 찾아야 할 것이다. 최근 미국의 #Gamergate 사건과 우리나라의 갓건배 사건에서 나타난 이성 혐오와 폭력적 위협은 그래서 단순하게 지나갈 일이 아니라고 생각한다.

이번 조사에서 나타난 특이점 중 하나가 가해자 그룹 중 10대 남성이 많다는 것인데 이들 그룹이 가진 무조건적인 여성 혐오 태도를 주목할 필요가 있다. 이 시기의 성교육은 현재 생물학적인 성(sex)의 신체적 차이 정도만을 다루고 있는데 교육의 형식과 내용이 다 부실하다. 이 시기에는 남성스러움이나 여성스러움을 강조하는 성 역할론적 태도가 아니라 젠더 인식, 즉, 사회 문화적 성에 대한 존중 교육이 양성 모두에게 필요하다. 즉, 게임 내에서 발견되는 섹시즘과 성차별, 언어적 성폭력은 게임 때문에 생성되거나 강화되었다 라기 보다는 사회 교육적인 측면에서 이미 형성된 적대적 섹시즘이 게임에 투영된 것으로 보아야 한다[6-10,13].

관련하여 양가적 섹시즘 이론(Ambivalent sexism theory)[24]에 의하면 여성에 대한 편견은 모순된 두 가지 이념으로 구성되어 있다. 적대적 섹시즘은 여성을 무능하고 지나치게 감정적이며 남성을 조작하여 권력을 잡으려는 존재라고 보며, 반면에 자비로운 섹시즘은 남성의 힘을 유지하면서 여성들을 섬세하고 순수하며 남성의 보호와 보살핌이 필요한 존재로 인식하는 것을 말한다. 본 논문에서 살펴 본 바로는 현재 우리 게임 사용자 간에 나타나고 있는 현상은 적대적 섹시즘이다. 다만 최근의 연구에 따르면 남성의 여성에 대한 적대적 섹시즘은 연령 증가에 따라 U-곡선을 그린다. 즉, 청소년기에 가장 높았다가 중년에 최저가 되고 노년에 이르러 다시 상승한다[25]. 하지만 종단적 연구를 시행했을 때 보면 나이가 들어감에 따라 전반적으로 섹시즘의 크기는 줄어든다. 이는 양성 평등 지수가 상대적으로 높다고 알려진 뉴질랜드의 사례고 미국에서도 그와 유사한 맥락에서 여성 게이머가 급속히 증가하고 스스로 여성임을 적극적으로 드러내면서 남자 청소년들의 적대적 섹시즘이 감소하는 경향을 보인다고 한다[13].

다만 문제를 우리나라의 현실로 가져 오면 양성 평등 지수가 높은 미국이나 뉴질랜드와는 양상이 좀 다르다.

2015년 메르스 사태에서, 최초 의심 환자가 홍콩에서 여행을 즐기다 귀국한 여성이라는 근거 없는 소문이 디

시 인사이드에서 제기되고 무책임한 언론과 SNS가 이를 증폭시키면서 여성 혐오와 비난이 표면화하게 된다. 결국 이 상황이 사실이 아니었으며 최초 환자도 남자임이 드러나며 여성 네티즌의 분노가 터져 나오고 남성이 여성을 조롱하고 비하한 것을 그대로 갚아 주겠다는 미러링이 인터넷 상에서 일어나다가 결국 2016년 메갈리아(www.megalian.com)라는 여성의 미러링 섹시즘 사이트가 생성된다[26]. 다만, 메갈리아는 각종 페미니즘 이슈로 내부에서 여러 차례 분화로 인해 지금은 활동이 거의 없다. 그러나 2017년 2월 강남역 여성 살해 사건을 계기로 보다 투쟁적이고 타자와 연대를 거부하는, 워마드(WOMAD: www.womad.me)가 독립하여[27] 온-오프라인을 결합한 남성 혐오 사이트가 되었다.

이러한 이성 혐오는 간간히 게임 사이트에서 문제를 일으켜 2018년 6월에는 인벤(<http://www.inven.co.kr/webzine/>)에서 다수 사용자가 탈퇴하는 일도 일어났다[28]. 따라서 이러한 게임 내 이성 혐오 문제에 게임 개발 기업이나 유통 시장의 책임 또한 없지 않다. 앞으로 많은 게임 학자들이 이 문제에 관심을 갖고 긍정적인 게임 문화를 청년 게이머들이 형성할 수 있도록 지속적으로 연구해야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Korea Creative Contents Agency, *White Paper on Korean Games*, 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.
- [4] Rimano, A., "The sexist crusade to destroy game developer Zoe Quinn", *The Daily Dot*, 2014/8/14
- [5] Namuwiki, "The incident of GodGunbae,"[Internet] Available; <https://namu.wiki/w/갓건배/사건사고>
- [6] 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.
- [7] 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.
- [8] H. R. Choi, “Parental Attachment, Automatic Thoughts, Gender Role Identity as Variables Affecting Adolescent Aggression,” *The Korean Journal of Counseling and Psychology*, vol. 17, no. 3, pp. 599-616, Aug. 2005.
- [9] G. S. Yang, L. R. Huesmann, and B.J. Bushman, “Effects of playing a violent video game as male versus female avatar on subsequent aggression in male and female players,” *Aggressive behavior*, vol. 40, no. 6, pp. 537-541. June 2014.
- [10] Breuer J, Kowert R, Festl R, and Quandt T., “Sexist games= sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes,” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 18, no. 4, pp. 197-202, April 2015.
- [11] S. P. Stermer, M. Burkley, “SeX-Box: exposure to sexist video games predicts benevolent sexism,” *Psychology of Popular Media Culture*, vol. 4, no. 1, pp. 47-55, Jan. 2015.
- [12] K. E. Dill, B. P. Brown and M. A. Collins, “Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment,” *Journal of Experimental Social Psychology*, vol. 44, no. 5, pp. 1402 - 1408, Sep. 2008.
- [13] 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.
- [14] J. Berger, H. Fisek, R. Norman, and M. Zelditch, Status characteristics and social interaction. New York: Elsevier, 1977.
- [15] A. Salter, 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.
- [16] M. Lea , R. Spears, “Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making,” *International Journal of Man-Machine Studies*. vol. 34, no. 2, pp. 283-291, Feb. 1991.
- [17] W. Y. Tang, K. Fox, “Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors,” *Aggressive behavior*, vol. 42, no. 6, pp. 513 - 521, June 2016.
- [18] J. Fox, 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, no.4, pp. 314-320, April 2014.
- [19] Goldberg, L. R., Big 5 test item pool, [Internet] Available: <http://ipip.ori.org/>.
- [20] W. Y. Tang, "Sexual harassment in online videogames: What we found so far," 2016.04.18., Available : http://www.gamasutra.com/blogs/WaiYenTang/20160418/270538/Sexual_harassment_in_online_videogames_What_we_found_so_far.php.
- [21] D.J. Ozer, V. Benet-Martinez, “Personality and the prediction of consequential outcomes,” *Annual Review of Psychology*, vol. 57, pp. 401-21, Jan. 2006.
- [22] T. S. Park, E. C. Kim, “Factors influencing quality of Life for individuals and Korean society: Indigenous psychological analysis across different generations,” *Korean Journal of Psychological and Social Issues*, vol. 12, no.1, pp. 161-95, Feb. 2006.
- [23] V. S. Beck, S. Boys, C. Rose E. Beck, “Violence against women in video games: A prequel or sequel to rape myth acceptance?,” *Journal of interpersonal violence*, vol. 27, no. 15, pp. 3016-31, Oct. 2012.
- [24] P. Glick, S. T. Fiske, “The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism,” *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 70, pp. 491-512. DOI: 10.1037//0022-3514.70.3.491, 2012.
- [25] M. D. Hammond, P. Milojev, Y. Huang, C. G. Sibley. “Benevolent sexism and hostile sexism across the ages,” *Social Psychological and Personality Science*. vol. 9, no. 7, pp 863-874, Sep. 2018, first published Aug. 2017.
- [26] M. N. Park, 'Hate against hate : the gender discourse in Korea through internet community 'Megaliam' M. A. Thesis, Korea University, Feb. 2016.
- [27] B. Goh, “Defining ‘Women’ through the Denial of Solidarity: the Case Study of the WOMAD and TERF after the Split of the Megalia,” M. S. Thesis, Ewha Women's University, Feb. 2018.
- [28] Namuwiki, Inven: On Controversy of Biased Management by Megalian, [Internet] Available: <https://namu.wiki/w/%EC%9D%B8%EB%B2%A4%20%EB%A9%94%EA%B0%88%EB%A6%AC%EC%95%84%20%ED%8E%B8%ED%8C%8C%20%EC%9A%B4%EC%98%81%20%EB%85%BC%EB%9E%80>.



송두현(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 기술특별전문위원 역임. 현 한국정보통신학회 부회장 및 Journal of Information Hiding and Multimedia Signal Processing(SCOPUS/EI) Editor, Journal of Information and Communication Convergence Engineering(SCOPUS) Associate Editor
 ※관심분야: 인공지능, 기계학습, 의료 영상 해석, 컴퓨터 게임 기획, ITS