

디지털 게임에서의 성적 괴롭힘 피해 경험에 대한 질적 연구 : 근거이론을 적용하여

김지연

서울사이버대학교 상담심리학과
jeeyeonkim@iscu.ac.kr

Qualitative Study on Sexual Harassment in Digital Games : Applying the Grounded Theory

Jee Yeon Kim

Dept. of Counseling Psychology, Seoul Cyber University

요 약

본 연구의 목적은 디지털 게임 내 성적 괴롭힘 경험의 내용과 과정을 심층적으로 탐색하는 것이다. 이를 위해 여성 게이머 12명을 심층면접하고 근거이론방법으로 분석하였다. 페러다임 모형을 구성한 결과, 중심현상은 심리적 혼란과 영향이었고 인과적 조건은 성적 괴롭힘 경험과 이에 대한 인지였다. 맥락적 조건은 성적 괴롭힘에 대한 리터러시 부족 등으로 나타났고 중재적 조건은 신고시스템에 대한 불신 등이었다. 작용/상호작용 전략은 직접적, 수동적 대응, 분노 표출 등이고, 결과로 게임의 가치 부여 중지 등이 확인되었다. 본 연구는 디지털 게임 내 성적 괴롭힘에 대한 실제적 경험의 내용과 과정을 체계적으로 밝혔다는데 의의가 있다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to explore the contents and process of sexual harassment experience in digital games. We interviewed 12 Female gamers and analyzed their experiences through grounded theory. In the paradigm model, the core phenomenon was psychological confusion and influence. Various causal, contextual and interventional conditions have been identified. The strategies were 'direct and passive action', and 'anger expression'. The consequences were 'decreasing the value of game' and 'negative perception of Korean society and men'.

Keywords : Digital game(디지털 게임), Sexual harassment(성적 괴롭힘), Grounded theory(근거이론)

Received: Nov. 11. 2019 Revised: Dec. 06. 2019
Accepted: Dec. 10. 2019
Corresponding Author: Jee Yeon Kim(Seoul Cyber University)
E-mail: jeeyeonkim@iscu.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. 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.

1. 서론

디지털 게임은 아동, 청소년뿐만 아니라 성인들에게 있어서도 주요 여가 및 놀이 활동이 되어가고 있다. 한국콘텐츠진흥원의 조사에 따르면 2018년 현재 만 10~65세 국민의 67.2%가 디지털 게임을 이용하고 있으며, PC 게임의 이용 시간은 주중 하루 평균 96.4분, 주말 하루 평균 162.9분에 달하고 있다[1].

이렇듯 디지털 게임 이용이 일상적인 활동이 되고 있는 상황에서 최근 들어 디지털 게임 내 성적 괴롭힘이 국내외적으로 중요 이슈가 되고 있다[1]. 성적 괴롭힘(sexual 또는 sex-based harassment)¹⁾은 사회적 장면에서 개인의 성에 근거하여 그 사람을 비하하거나 폄하하거나 모욕하는 행동을 의미하는 것으로[2], 선정적이거나 차별적인 발언에서부터 성적인 행위를 강요하는 것에 이르기까지 다양한 방식으로 이루어진다[3,4]. 이러한 성적 괴롭힘에 대한 연구는 대부분 직장, 학교, 군대와 같은 조직 내 성적 괴롭힘을 대상으로 이루어졌는데, 디지털 게임 내 성적 괴롭힘은 이러한 조직 내 성적 괴롭힘과 유사한 부분이 많다.

Fox와 Tang(2016)은 여러 연구들을 인용하며 조직 내 성적 괴롭힘과 디지털 게임 내 성적 괴롭힘의 유사성을 언급하고 있다. 그들에 따르면 여러 연구들에서 디지털 게임 공간을 여가 활동이 근로의 의미를 갖게 되는 공간으로 개념화하고 있다[5,6,7,8]. 이러한 연구들에 의하면 게임 제작자는 계층 구조의 최상위에 있고, 게임 유저들은 참여를 통해 게임사의 자본을 창출한다[5]. 게임 유저는 게임 안팎에서 상당한 시간과 노력을 투자하며[7,8], 게임 경험과 레벨 또는 타이틀을 얻음으로써 게임 속에서 사회적 자본을 얻고 게임 내 신분을 상승시키게 된다[5,9]. 이러한 맥락에서 디지털 게임은 전통적인 조직 환경과 유사하다고 할 수 있다[10].

이러한 관점에서 디지털 게임 내 성적 괴롭힘은 조직 내 성적 괴롭힘과 마찬가지로 3가지 하위유

형으로 구분할 수 있다[11]. 첫 번째 유형인 젠더 괴롭힘(gender harassment)은 성별에 근거한 모욕적이고 적대적이며 비하하는 태도를 전달하는 광범위한 언어 및 비언어적 행동을 의미한다[12]. 디지털 게임 내 젠더 괴롭힘의 예로, ‘집에서 설거지나 해라’라는 식의 여성혐오적인 발언이나 ‘~년’과 같은 여성을 비하하는 욕설 등이 있다. 두 번째 유형인 원하지 않는 성적인 관심(unwanted sexual attention)은 받는 사람이 원하지 않는 상황에서 발생하는 일방적이고 불쾌감을 주는 성적 관심의 표현을 의미한다. 예를 들어 보이스 채팅을 통해 여성 유저에게 애교를 요구하거나 오프라인에서의 데이트나 성행위를 제안하는 등의 행동이 이에 해당된다. 세 번째 유형은 성적 강압(sexual coercion)이다. 조직 내 성적 강압은 가해자의 성적 요구를 피해자가 수용하도록 신체적, 정신적, 업무적으로 압력을 가하는 행위이다[13]. 디지털 게임 내에서는 여성 유저에게 힐러와 같은 특정 역할을 하도록 강요하거나 ‘애교 안 해주면 힐을 주지 않겠다’와 같이 성적 요구를 거절했을 때 협박하는 행위 등이 해당된다.

이렇듯 디지털 게임 내 성적 괴롭힘은 조직 내 성적 괴롭힘과 유사성을 가지고 있지만, 동시에 디지털 게임은 디지털 미디어이며 가상 환경이자 놀이 장면이라는 측면에서 오프라인에서의 성적 괴롭힘과는 다른 측면을 가지고 있다[14]. 첫째, 온라인 공간에서 게임 유저들은 익명성을 가지게 되며, 이러한 익명성은 일탈 행동에 대해 탈 억제력을 일으킬 수 있다. 즉 자신이 누구인지가 분명히 드러나지 않고 직접적인 면대면 장면이 아니기 때문에 오프라인에 비해 온라인 공간, 즉 게임 공간에서 성적 괴롭힘과 같은 일탈행동이 더 쉽게 발생할 수 있다는 것이다. 둘째, 디지털 게임 내에도 게임 유저에 대한 행동 규범이 존재하지만 이를 강제할

1) 국내에서는 성적 괴롭힘(sexual harassment)을 성희롱이라는 용어로 사용하지만, 이 경우 선정적이거나 차별적인 발언을 의미하는 혐의로 이해될 소지가 있고, 성별에 따라 특정 역할에서 배제되는 등의 성차별 부분을 포함하지 않는 것으로 오해될 수 있어 본 연구에서는 성적 괴롭힘이라는 용어를 사용하고자 한다.

수 있는 권위 있는 주체와 실제적인 제재가 없거나 부족하다는 점이다. 디지털 게임 장면은 게임 유저의 관점에서 놀이 장면이고, 게임사의 입장에서 게임 유저들은 자사의 고객에 해당된다. 따라서 오프라인의 법, 제도처럼 게임 유저들의 부정적인 행동을 강제하거나 적극적으로 규제하기가 어렵다. 마지막으로 디지털 게임 공간은 온라인상에 존재하는 가상 세계라는 점이다. 때문에 게임사나 게임 관련 정책 입안자, 심지어 가해와 피해 당사자인 게임 유저들도 디지털 게임 내 성적 괴롭힘이 실제 사람들에게 영향을 미치지 않거나 또는 오프라인에서의 성적 괴롭힘보다는 그 영향이 매우 작을 것이라고 믿는다는 점이다. 이러한 이유로 그동안 디지털 게임 내 성적 괴롭힘은 그 심각성이 간과 되어왔던 것이 사실이다.

대표적인 예로 「오버워치」는 아동, 청소년들에게 매우 인기 있는 게임이다. 이러한 「오버워치」를 대상으로 청년참여연대가 실시한 조사에 따르면, 전체 응답자의 96.2%가 성차별 문제에 대해 인식하고 있었고, 71%는 직접 성적 괴롭힘을 경험한 적이 있다고 응답하였다[15]. 이렇듯 「오버워치」를 시작으로 온라인 게임 내 성희롱과 성차별 문제가 2016~2017년에 걸쳐 연일 언론에 보도되었지만[16,17], 이와 관련된 체계적이고 포괄적인 실태조사나 심리학적, 사회학적 연구는 거의 찾아보기 힘든 실정이다[18]. 또한 게임사들은 성적 괴롭힘을 예방, 제재하기 위해 관련 방침을 정하고 신고시스템 등을 운영하고 있지만 피해자들의 신고에 의존하는 수동적 방식과 신고시스템에 대한 홍보 부족, 그리고 낮은 수위의 처벌 방식 등으로 인해 실제적 효과를 거두지 못하고 있다. 이러한 상황에서 성적 괴롭힘의 피해자들에 대한 적절한 개입이나 치유는 전무한 상태이고 성적 괴롭힘을 행하는 게임 유저들에 대한 효과적인 제재는 이루어지지 않고 있어, 디지털 게임 내 성적 괴롭힘의 폐해는 점차 심화되고 있다. 특히 「월드 오브 워크래프트」의 레이드와 같이 게임 유저 간 공동, 협동 활동과 상호작용이 게임 내 핵심 활동이 되고

[8], 「오버워치」나 「리그 오브 레전드」와 같이 팀 간 경쟁이나 대결 형식의 게임이 인기를 끌면서 채팅이나 보이스 채팅(팀보이스), 그 외 다양한 방식을 통한 성적 괴롭힘이 지속적으로 증가되고 있다. 더욱이 디지털 게임 내 성적 괴롭힘은 미국의 게이머게이트 사건과 우리나라의 갯간배 사례 등에서 보듯이 오프라인에서의 강간, 살해 위협으로까지 확대되는 양상을 보이고 있다. 디지털 게임 상의 성적 괴롭힘의 폐해도 심각하지만 디지털 게임에서 경험한 성 또는 성별과 관련된 부정적인 상호작용과 성별 갈등은 디지털 게임 세계를 넘어 일상생활에서 이성에 대한 고정관념과 편견, 그리고 공격성을 촉진시킬 수 있다는 문제점이 있다. 특히 디지털 게임 내 성적 괴롭힘이 아동, 청소년들이 많이 이용하는 여러 게임 상에서 일상적으로 벌어지고 있기 때문에 아동, 청소년들의 성 인식 발달에 부정적이고 장기적인 영향을 미칠 가능성이 크다.

디지털 게임 내 성적 괴롭힘을 감소시키고 피해자들의 피해를 최소화하며 잠재적 피해자들을 효과적으로 보호하기 위한 방안을 도출하기 위해서는 우선적으로 디지털 게임에서 발생하는 성적 괴롭힘의 내용과 함께 그 피해를 입은 게임 유저들의 경험의 내용과 과정을 면밀히 들여다볼 필요가 있다. 이를 통해 디지털 게임 내 성적 괴롭힘의 내용과 피해의 심각성을 이해할 수 있을 뿐만 아니라, 현재 피해 유저들이 사용하고 있는 대처 행동의 내용과 게임 유저들에게 미치는 장기적인 영향을 파악함으로써 보다 효과적인 예방 및 보호방안을 제안할 수 있을 것이다.

이에 본 연구에서는 질적 연구방법인 근거이론 방법을 통해 디지털 게임에서 성적 괴롭힘을 경험한 게임 유저들의 경험의 내용과 과정, 디지털 게임 내 성적 괴롭힘에 대한 대처 행동과 그 결과 및 효과를 탐색하고자 한다. 또한 디지털 게임 내 성적 괴롭힘의 피해 경험에 대한 깊이 있는 과정적 탐색을 통해 디지털 게임 내 성적 괴롭힘으로 인한 심리적 피해를 예방, 치유하고 좀 더 효과적으로 대처할 수 있는 방안이 무엇인지를 제안하고자 한다. 이

를 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 디지털 게임 내 성적 괴롭힘 피해 경험의 내용과 과정은 어떻게 구성되는가?

연구문제 2. 디지털 게임에서 성적 괴롭힘의 피해를 입은 게임 유저들의 대처 방식과 결과 및 영향은 어떠한가?

연구문제 3. 디지털 게임 내 성적 괴롭힘의 피해를 예방, 치유할 수 있는 방안은 무엇인가?

2. 방법

2.1 연구참여자

본 연구의 연구참여자는 근거이론에서의 이론을 발전시키는데 적합한 대상자를 인위적으로 표집하는 유의적 표본 추출로 선정되었다. 본 연구참여자들은 다양한 디지털 게임에서 보이스 채팅(팁보이스)이나 채팅, 그 외 다양한 방식으로 성희롱 및 성차별을 경험한 여성 게임 유저들이다. 디지털 게임에서 남성 유저들에 대한 성적 괴롭힘도 존재하지만, 디지털 게임 내 성희롱, 성차별의 주요 피해 대상이 대부분 여성 유저이기 때문에 본 연구에서는 우선적으로 여성 유저들을 연구참여자로 선정하였다. 연구참여자는 다음의 방법으로 선정되었다. 먼저 서울 시내에 소재하는 대학들의 게임 관련 동아리에 연구참여자를 모집하는 온라인 공고문을 송부하였다. 온라인 공고문에는 본 연구의 취지 및 목적과 내용, 인터뷰 방식 등에 대한 내용이 포함되었다. 온라인 공고문을 보고 연구 참여 의사를 밝힌 연구참여자들은 SMS와 인스턴트 메시지를 통해 피해 경험 유무, 집단인터뷰와 개인인터뷰 중 선호하는 인터뷰 형식 등에 대한 사전 인터뷰를 진행하였고, 이 과정을 통해 최종적으로 연구참여자를 선정하였다. 연구참여자의 수는 제한하지 않았으며, 자료에서 새로운 개념과 범주가 더 이상 생성되지 않는 이론적 포화 상태가 충족될 때까지 연구참여자 수를 늘려나갔다. 결과적으로 본 연구의 연구참여자 수는 12명이었다. 연구참여자들의

평균 연령은 22.92세(SD=1.51)였고, 주당 평균 게임 일수와 1회 평균 게임 플레이 시간은 각각 5.00 일/주(SD=2.00)과 4.92시간/회(SD=1.83)이었다. 연구참여자들의 특성은 [Table 1]과 같다.

[Table 1] Characteristics of Research Participants

No	age	average game play days per week	average game play time per day	mainly used online game
1	23	4	5	Overwatch
2	24	7	3	LOL
3	21	2	4	Overwatch
4	23	7	7	Lostark, Starcraft, Suddenattack
5	25	3	3	LOL
6	22	7	9	Overwatch, Battlegrounds, LOL, Rainbow Six Siege
7	23	4	4	Overwatch
8	20	3	4	Overwatch
9	22	7	5	LOL, Battlegrounds
10	24	7	7	WOW, Overwatch, Heroes of the Storm
11	23	6	4	Kartrider, LOL, Overwatch, Fortnite, OSU, crazyarcade
12	25	3	4	Overwatch, Bubblefighter

2.2 자료수집

자료 수집은 2019년 9월, 한 달간 이루어졌다. 본 연구는 질적 연구 자료 수집에 대한 필수적 절차[19]에 따라 진행되었다. 인터뷰에 앞서 연구참여자들에게 연구의 배경과 필요성, 연구목적과 주제, 연구절차, 연구 참여에 따른 위험성과 이익, 참여자의 권리와 중도 탈락의 자유, 개인 정보 및 사생활 보호에 대한 연구자의 의무사항 등에 대해 상세히 기술된 설명문을 배포하고 동시에 구두로 설명하였

다. 이후 연구에 자발적으로 참여하겠다는 의사를 확인하고 연구참여자의 동의서를 수령하였다.

인터뷰는 연구자가 직접 반구조화된 질문지를 바탕으로 개방형으로 질문을 하였고, 최소 1시간에서 최대 2시간까지, 회당 평균 1시간 30분 동안 진행되었다. 인터뷰 질문은 디지털 게임에서 경험한 성희롱 및 성차별 경험의 내용과 과정, 성희롱 및 성차별 경험의 빈도, 그로 인한 피해의 내용과 정도, 피해 경험에 대한 대처 방식과 그 결과였고, 디지털 게임에서의 성희롱 및 성차별 피해 경험의 과정과 결과에 대해 중점적으로 질문하였다. 연구참여자들의 경험을 있는 그대로 이해하기 위해 참여자의 동의하에 인터뷰 내용은 모두 녹음되었고, 녹음된 내용 그대로 축어록을 작성하였다. 반구조화된 질문지를 바탕으로 인터뷰를 진행하였으나, 연구참여자의 이야기에 따라 질문의 내용과 순서는 유연하게 진행하였으며, 연구참여자들이 편안하게 자신들의 경험에 대해 이야기할 수 있도록 유도하였다.

근거이론 연구방법에서는 자료 수집과 동시에 분석을 실시하여 그 결과를 후속 인터뷰에 적용하는 지속적 비교방법을 취한다. 이에 따라 본 연구에서도 각 인터뷰가 끝난 후 바로 녹음된 내용을 축어록으로 필사하였고, 축어록을 분석하여 현상의 개념화를 시도하였다. 이 방법을 통해 선행 인터뷰의 분석 결과가 다음 연구참여자에 대한 인터뷰에 반영되도록 하였으며, 선행 인터뷰에서 나타난 개념과 범주가 후속 인터뷰에서도 나타나는지를 확인하고, 추가 이해가 필요한 부분들을 보완하였다.

2.3 자료분석

근거이론에서는 연구자가 연구참여자들의 입장에서 그들의 경험을 탐구하고 이해하는 것이 중요하다. 따라서 연구자의 이론적 민감성이 중시된다 [20]. 연구자의 이론적 민감성을 향상시키기 위해 본 연구에서는 국내외의 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘에 대한 언론 기사와 선행 연구들을 검토하였다. 그러나 국내외의 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘에 대한 이론적, 경험적 연구들이 매우 부족하

였기 때문에 범위를 넓혀 조직 내 성희롱 및 성차별에 대한 언론 기사 및 선행 연구들까지 포함하여 문헌연구를 진행하였다.

연구참여자에 대한 인터뷰 후 작성된 축어록은 근거이론 방법에 따라 개방코딩, 축코딩 과정을 거쳐 범주화되었다. 개방코딩 단계는 원자료를 개념으로 정리하고 범주화하는 과정으로, 축어록을 한 줄씩 읽어가며 의미를 해석하고 그 현상에 대한 개념을 명명하는 작업이다. 이 과정에서 지속적 비교방법[21]을 통해 개념들을 분류, 비교, 유사한 현상끼리 묶어 관련된 개념들을 하위 범주로 묶었다. 축코딩 단계에서는 분석된 범주들이 근거이론의 패러다임 모형에 의해 재구조화된다[19]. 패러다임에 의한 범주화 과정에 따라 현상의 원인이 되는 인과적 조건, 중심현상, 맥락적 조건, 중재적 조건, 상호작용 전략과 결과를 구체화하였다.

분석된 내용은 신뢰도와 타당도를 확보하기 위해 첫째, 연구참여자들에게 분석 내용을 송부하여 내용 이해의 정확성과 범주화의 타당성에 대한 확인과 동의를 구하였다. 둘째, 디지털 게임 사용자 연구를 다수 진행하였고, 질적 연구 경험이 있는 박사급 연구자 2인을 통해 분석 결과의 타당성에 대한 평가를 진행하였다

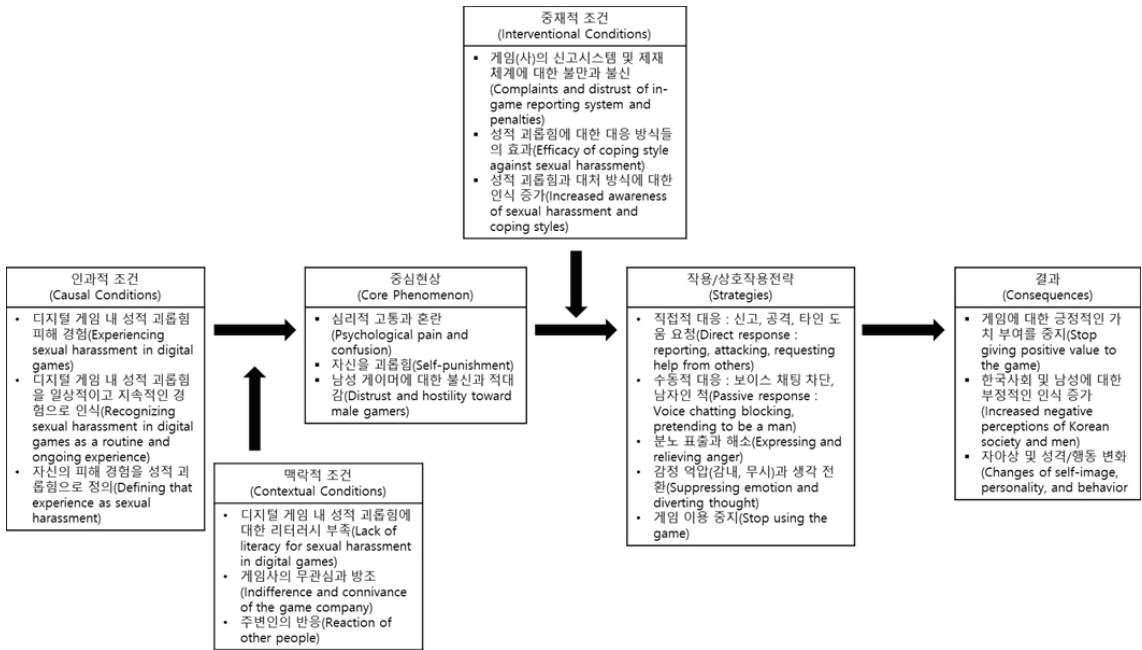
3. 결 과

3.1 근거 자료의 범주화

연구참여자들의 근거자료를 분석한 결과 96개의 개념들이 나타났다. 이를 다시 유사한 것으로 범주화한 결과 45개의 하위범주로 나타났으며, 이를 다시 범주화 작업을 통해 20개의 상위범주로 구분하였다. 이를 정리하면 [부록]과 같다.

3.2 패러다임에 의한 범주 분석

본 연구에서는 근거자료의 범주화 자료를 기초로 [Fig. 1]의 패러다임 모형을 도출하였다. 디지털



[Fig. 1] Paradigm Model for Sexual Harassment Experience in Digital Games

게임에서의 성적 괴롭힘 경험 과정의 중심현상은 디지털 게임에서 성희롱과 성차별을 경험함으로써 발생하는 심리적 고통과 혼란, 자신을 괴롭힘, 남성 유저에 대한 불신과 적대감이었다. 이러한 중심현상의 원인 또는 조건을 설명해주는 인과적 조건은 디지털 게임 내 성적 괴롭힘을 직접 경험하는 것, 성적 괴롭힘 경험을 일회성이 아닌 일상적이고 지속적인 경험으로 인식하는 것, 그리고 자신의 피해 경험을 성적 괴롭힘으로 정의하는 것이었다. 중심현상이 발생하는 구조적 장으로서 작용/상호작용 전략이 취해지는 일련의 조건인 맥락적 조건은 디지털 게임 내 성적 괴롭힘에 대한 리터러시 부족과 게임사의 무관심과 방조, 그리고 성적 괴롭힘 발생 시 주변인의 반응이었다.

다음으로 주어진 상황 또는 맥락적 조건 속에서 작용/상호작용 전략을 촉진하거나 억제하는 조건을 의미하는 중재적 조건은 게임(사)의 신고시스템 및 제재 체계에 대한 불만과 불신, 성적 괴롭힘에 대한 대응 방식들의 효과, 성적 괴롭힘과 대처 방식에 대한 인식 증가였다. 중심현상을 다루고, 조절

하며, 반응하는 데 사용되는 작용/상호작용 전략은 신고나 공격과 같은 직접적 대응, 보이스 채팅이나 채팅창 차단과 같은 간접적 대응, 분노 표출과 해소, 감정 억압과 생각 전환, 게임 이용 중지를 통한 성적 괴롭힘 경험에 대한 회피였다. 마지막으로 작용/상호작용 전략을 통하여 중심현상이 조절되면서 나타나는 결과는 게임에 대해 가지고 있던 긍정적인 가치 부여를 중지하는 것, 한국사회 및 남성성에 대한 부정적인 인식의 증가, 자아상 및 성격/행동의 변화였다.

3.2.1 인과적 조건

가. 디지털 게임 내 성적 괴롭힘 피해를 경험

디지털 게임 내 성적 괴롭힘 피해 경험은 성차별 경험과 성희롱 경험으로 구분되었다. 성차별 경험에는 여성이기 때문에 이유 없이 경험하게 되는 욕설, 편견, 차별 등과 함께 게임 실력에 대해 정당하게 평가, 인정받지 못한 경험이 포함되었다.

성희롱 경험은 직접적 성희롱 경험과 간접적 성희롱 경험으로 구분되었는데, 직접적 성희롱 경험은 “너의 목소리가 나오는 야동이 보고 싶다”와 같은 직접적인 성희롱 발언이나 여성 성기를 지칭하는 단어가 포함된 용어를 사용하는 것 등의 성희롱과 함께 애교나 신음소리 등을 요구하는 성적 요구, “힐 주면 나랑 사귄래요?”와 같은 성적 강압 등이 포함되었다. 간접적 성희롱은 공개된 채팅창에서 음담패설을 목격하거나 다른 유저에 대한 성희롱을 목격하는 것, 그리고 게임 상에서 또는 사설방 등에서 이루어지는 게임 캐릭터(NPC)에 대한 성추행을 목격하는 것 등이 포함되었다.

나. 디지털 게임 내 성적 괴롭힘 경험을 일회성이 아닌 일상적이고 지속적인 경험으로 인식

연구참여자들은 여러 게임에서, 일상적이고 반복적으로 성적 괴롭힘을 경험함으로써 게임 내 성적 괴롭힘이 일회성의 기분 나쁜 경험이 아닌 게임 세계와 게임 유저 간에 만연된 문제임을 인식하게 되었고 이로 인해 지속적인 심리적 피해를 입게 되었다.

다. 자신의 피해 경험을 성적 괴롭힘으로 정의

연구참여자들은 성적 괴롭힘을 처음 경험하였을 때 자신의 피해 경험을 성적 괴롭힘으로 개념화하지 못하는 경우가 많았다. 이후 연령이 증가하고 언론 매체나 학습 등을 통해 성적 괴롭힘 개념을 접한 뒤 비로소 과거의 또는 현재의 자신의 피해 경험을 성적 괴롭힘으로 정의할 수 있었다.

“오빠 한 번만 해주세요”나 애교를 요구하는 게 그때는 불편한 건 줄 몰랐어요. 그냥 오빠 소리가 그렇게 듣고 싶나하고 넘어갔는데, 이제야 여성 차별이라는 걸 알게 된 거죠.”<23세 연구참여자>

3.2.2 맥락적 조건

가. 디지털 게임 내 성적 괴롭힘에 대한 리터러시 부족

연구참여자들은 자신이 게임 내에서 성적 괴롭힘을 당할 수 있다는 사실을 사전에 인지하지 못한 채 성적 괴롭힘을 당함으로써, 성적 괴롭힘이 발생했을 때 더 큰 심리적 피해를 입게 되는 것으로 확인되었다.

“저는 제가 그런 말을 들을 거라고는 생각도 못했어요. 왜냐하면 저는 그런 욕을 들을만한 사람이 아니거든요.”<21세 연구참여자>

또한 예상치 못하게 게임 내 성적 괴롭힘을 경험한 연구참여자들은 그에 대한 대처 방식도 안내, 교육받지 못했기 때문에, 성적 괴롭힘 상황에 적절히 대응하거나 자신을 효과적으로 보호하지 못했던 것으로 확인되었다.

나. 게임사의 무관심과 방조

미비한 신고시스템과 신고 자체가 불가능한 상황(보이스 채팅을 통한 성희롱) 등은 게임사나 시스템에 대한 실망과 성적 괴롭힘 피해 상황에 대한 통제감을 상실하게 함으로써 성적 괴롭힘으로 인한 심리적 고통과 혼란을 더욱 가중시키고 있었다.

다. 성적 괴롭힘 발생 시 주변인의 반응

성적 괴롭힘을 경험했을 때 함께 게임을 하고 있던 친구들이나 다른 유저들이 피해를 가볍게 여기거나 방관하고, 더불어 피해 유저가 항의 또는 대응하지 않도록 억압하는 등의 모습을 보이는 것은 연구참여자들이 더욱 큰 심리적 혼란과 무력감을 경험하도록 하는 요소가 되었다.

“(게임을 같이 하던) 남친이 ‘그냥 무시하지 그랬냐.’ 이러는 거예요. ‘그런 상황에서 일단 무시를 해야지. 어떻게 하겠냐. 갑자기 나갈 수도 없고. 일단 게임은 해야 되는데 어떻게 하겠냐’ 그러는 거예요. 그게 너무 억울하다는 생각이 컸던 것 같아요.”<24세 연구참여자>

3.2.3 중심현상 : 성적 괴롭힘 피해 경험

가. 심리적 고통과 혼란

연구참여자들은 게임 내 성적 괴롭힘으로 인해 충격, 당황, 혼란, 긴장, 불안, 위축, 분노, 짜증, 스트레스, 우울, 슬픔, 억울함, 소외감으로 인해 힘들어하고, 오랜 시간동안 피해 경험에 대한 생각을 떨쳐내지 못하였다.

“(성적 괴롭힘을 반복해서 경험하다보니) 자꾸 제가 좀 작아지는 것 같고, 사람이 위축된다고 해야 하나, 심적으로. 그 전까지는 제 외모에 대해 아무 생각이 없었는데 제가 좀 왜소해 보이는 것 같아요.”<21세 연구참여자>

특히 위의 언급처럼 반복적으로 발생하는 높은 강도의 성적 괴롭힘은 연구참여자들의 자아존중감을 저하시키고 자아상에도 부정적인 영향을 미치고 있었다.

“내가 여자라서, 그냥 여자인 거 때문에 또 이렇게 욕을 먹게 되는구나. 그냥 자포자기.. 내가 (게임을) 접거나 남자가 되어야겠다. 여자로서는 게임을 못하겠다’ 이런 생각이 많이 들었어요”<23세, 24세 연구참여자>

또한 연구참여자들이 경험하는 소외감은 매우 큰 것으로 확인되었다. 연구참여자들은 게임 안에서 남성 유저들과 동일한 사람이 아닌 무시해도

되는 대상으로 치부되는 기분을 자주 경험하였고, 남성 중심의 게임 세계에서 주변인으로 배제되는 소외감을 크게 경험하였다.

연구참여자들은 이러한 성적 괴롭힘의 피해에 오랜 기간 동안 지속적으로 영향을 받는 것으로 확인되었다.

“3년 전 일을 이야기하면서도 아직도 분노하고 아직도 슬픈 거를 보면 3년이 지나도 영향을 끼친다는 게 될 거 같아요.”<23세 연구참여자>

나. 자신을 괴롭힘

성적 괴롭힘의 피해는 자기비난이나 자책, 자신에 대한 의심 등으로도 나타났다.

“ ‘내가 너무 예민한가’, ‘그냥 내가 무시를 했어야 했나’, 약간 피해의식같은 것도 생기고.” <23세 연구참여자>

다. 남성 유저에 대한 불신과 적대감

성적 괴롭힘으로 인한 심리적 고통과 혼란은 결국 성적 괴롭힘을 행한 남성 유저에 대한 적대감을 넘어 연구참여자들이 남성 게임 유저 전반에 대해 불신과 적대감으로 확대하도록 하였다.

3.2.4 중재적 조건

가. 게임(사)의 신고시스템 및 제재 체계에 대한 불만과 불신

게임 내 신고시스템에 대한 불신과 처벌 수위에 대한 불만은 성적 괴롭힘에 대한 공격적이고 시스템적인 대처보다는 공격과 같은 사적이고 직접적인 대응 전략을 사용하도록 하거나 보이시 채팅이나 채팅창 차단과 같은 수동적이고 회피적인 대응 전략을 사용하도록 촉진하는 요인이 되고 있었다.

나. 성적 괴롭힘에 대한 대응 방식들의 효과

성적 괴롭힘에 대한 각각의 대응 전략들이 가지는 효과성은 해당 대응 전략의 사용을 강화하거나 감소시키는 역할을 하였다. 예를 들어, 게임을 포함한 남자친구의 도움으로 성적 괴롭힘이 중단된 경험을 한 연구참여자는 이후에 성적 괴롭힘이 발생하였을 때도 주변인들에게 도움을 청하는 대응 전략을 더 많이 사용하였다. 반면, 성적 괴롭힘 상황에서 자신을 도와준 다른 유저가 오히려 욕설이나 성희롱 피해를 입는 상황을 보게 된 연구참여자는 이후 주변 사람에게 도움을 요청하기 보다는 혼자 해결하려는 행동 패턴을 보였다. 또한 성적 괴롭힘에 항의하였다가 ‘페미’나 ‘메갈’ 등으로 매도된 경험을 한 연구참여자들은 성적 괴롭힘에 대해 직접적으로 대응하기 보다는 보이스 채팅이나 채팅창 차단, 게임 이용 중지와 같은 수동적이고 회피적인 대응 전략들을 더 많이 사용하게 되는 것으로 확인되었다.

다. 성적 괴롭힘과 대처 방식에 대한 인식 증가

성적 괴롭힘에 대한 개념을 이해하고 다양한 대처 방식을 알게 되는 것은 연구참여자들이 즉각적으로, 그리고 다양하고 조금 더 효과적인 방식으로 성적 괴롭힘에 대해 대응하는데 도움이 되는 것으로 확인되었다.

3.2.5 작용/상호작용 전략

가. 직접적 대응

연구참여자들은 성적 괴롭힘을 경험했을 때 신고시스템에 신고하는 등의 시스템적 접근과 함께 욕설, 미러링, 트롤링과 같은 공격적 맞대응, 논리적으로 따지거나 주변 사람에게 도움을 요청하는 등의 다양한 직접적 대응 방법을 사용하는 것으로 확인되었다.

나. 간접적 대응

성적 괴롭힘에 대해 직접적으로 대응하는 경우도 있었지만, 대부분의 연구참여자들은 직접적으로 맞대응하기 보다는 보이스 채팅이나 채팅창을 차단하거나 남성 유저인 척 하거나 게임을 중간에 나가버리는 등, 성적 괴롭힘 상황을 회피하거나 수동적으로 대응하는 방식을 더 많이 사용하는 것으로 확인되었다.

다. 분노 표출과 해소

성적 괴롭힘으로 인해 발생한 심리적 고통과 혼란을 해소하기 위해 연구참여자들은 직, 간접적인 방법으로 분노를 표출하고 감정을 해결하였다. 그러나 이러한 분노 표출과 감정 해결은 성적 괴롭힘의 가해 유저에 대해 이루어지지 않고 피해 유저 혼자 화를 풀거나 남성 혐오 개인방송이나 글을 보는 등, 수동적이고 간접적인 방식으로 이루어지고 있었다.

라. 감정 억압과 생각 전환

연구참여자들은 성적 괴롭힘 피해를 직접적으로 해결하기 보다는 성적 괴롭힘으로 인한 피해 경험 자체를 애써 잊으려 하거나 성적 괴롭힘에 대한 생각 자체를 바꿈으로써 대처하려는 행동도 보였다. 즉 성적 괴롭힘 경험으로 인해 심리적으로 괴롭지만 이를 애써 잊거나 자신의 고통을 무시하는 등의 행동을 보였다. 한편으로는 “(성적 괴롭힘에 대해 마음을) 쓰는 것은 내 손해다”라고 생각하거나 보이스나 채팅을 차단한 뒤 “여기 있는 게이머들은 모두 다 나처럼 그냥 게임하러 온 사람들이다”라고 생각하는 등 성적 괴롭힘 피해에 대한 생각을 전환함으로써 심리적 고통과 혼란에서 벗어나려 하였다.

마. 게임 이용 중지를 통한 성적 괴롭힘 경험에 대한 회피

게임 이용을 중지하는 것도 성적 괴롭힘 피해에 대한 대처 전략 중 하나였는데, 연구참여자들은 성적 괴롭힘을 경험한 게임 이용을 일정 기간 동안 중지함으로써 성적 괴롭힘 경험을 차단하고 심리적 고통과 혼란을 해결하려는 모습을 보였다.

3.2.6 결과

가. 게임에 대해 부여했던 긍정적인 가치와 의미를 철회

연구참여자들은 성적 괴롭힘의 피해를 경험하고 다양한 방식의 성적 괴롭힘의 피해에 대한 대처 전략이 실패하면서 결과적으로 게임에 대한 흥미가 떨어지고, 게임에 부여하던 가치와 의미를 철회하게 되었다고 이야기했다.

“(성적 괴롭힘 경험으로 게임 이용을 중단했다가) 다시 게임을 돌아와서 오랜만에 쳐보니까 참 이게 별 게 아닌 거예요. 끄면 사라지는 건데. 없어질 세상인데 내가 여기에 이렇게 스트레스 받고 열 내고 한 게 제 손해 같은 거예요.”<21세 연구 참여자>

“(게임에 대한 마음이 떠나서) 나에게 정말 중요했던 취미 생활이 없어졌다는 점 때문에 조금 슬퍼요”<23세 연구 참여자>

나. 한국사회 및 남성에 대한 부정적인 인식의 증가

게임 내 성적 괴롭힘 경험으로 인해 게임 세계를 넘어 한국 사회와 남성에 대한 연구참여자들의 부정적인 인식이 뚜렷하게 증가한 것으로 나타났다.

“지하철을 타든 어디를 가든 남자들이 많잖아요. 근데 저 사람도 게임 속에서 나를 만나면 그렇게 말을 할까? 저 사람도 그런 사람일까? 그 생각이 진짜 계속 들어요.”<24세 연구 참여자>

“내가 (한국사회에서) 여자로서 존중받을 수 있을까?”<24세 연구 참여자>

다. 자아상 및 성격/행동의 변화

성적 괴롭힘으로 인한 피해 경험과 그에 대한 여러 대처 전략의 성공과 실패 경험은 결과적으로 연구참여자들의 자아상과 성격, 행동상의 변화를 유도하였다. 연구참여자들은 그 과정에서 언행이 거칠어지거나 자괴감을 느끼는 등의 부정적인 결과도 경험했지만 강한 여성상에 대해 추구하거나 자기주장이 강해지거나 여성의 지위와 권리에 대해 공부하게 되는 등의 성격과 행동상의 변화를 경험하기도 하였다.

4. 논 의

본 연구는 디지털 게임 상에서 발생하는 성적 괴롭힘의 피해 경험과 과정을 이해하고 다양한 대처 방식과 그 결과를 설명하기 위해 수행되었다. 이를 위하여 다양한 디지털 게임에서 성적 괴롭힘의 피해를 입은 여성 유저 12명을 심층 인터뷰하였고, 근거이론 연구방법을 통해 결과를 분석하였다. 주요 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 근거이론 연구방법의 절차를 통해 자료를 수집하고 분석한 결과, 96개의 개념과 45개의 하위 범주, 20개의 상위범주가 확인되었다. 이들 개념과 범주들은 시계열적 전개에 따라 인과적으로 상호 긴밀하게 연결되어 있었다. 둘째, 패러다임 모형을 구성한 결과, 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘 경험의 중심현상은 성적 괴롭힘 경험으로 인한 심리적 고통과 혼란, 자신을 괴롭힘, 남성 유저에 대한 불

신과 적대감이었다. 중심현상의 원인 또는 조건이 되는 인과적 조건은 성적 괴롭힘을 경험하는 것과 이를 일상적이고 지속적인 경험으로 인지하는 것, 그리고 자신의 피해 경험을 성적 괴롭힘으로 정의하는 것이었다. 즉 성적 괴롭힘을 경험하는 것만이 성적 괴롭힘의 피해를 발생시키는 것이 아니고, 이를 피해를 경험한 유저 스스로 지속적이고 반복적인 성적 괴롭힘으로 인지하고 정의하는 과정을 통해 심리적 고통과 혼란, 부정적인 영향이 발생하는 것으로 확인되었다.

맥락적 조건은 디지털 게임 내 성적 괴롭힘에 대한 리터러시 부족과 게임사의 무관심과 방조, 성적 괴롭힘 발생 시 주변인의 반응이었다. 즉 자신이 게임에서 성적 괴롭힘을 당할 수 있다는 사실을 사전에 인식하지 못했던 경우 중심현상인 심리적 고통과 혼란이 더 크게 발생되었고, 성적 괴롭힘에 대한 대처 방식에 대한 지식과 정보 부족이 이를 더욱 촉진하는 것으로 확인되었다. 또한 게임사의 무관심과 방조는 피해 유저들의 무력감과 분노를 더욱 촉진하였으며, 특히 믿었던 주변인의 방관이나 무관심이나 가볍게 여김 등은 피해 유저들의 심리적 고통과 혼란을 가중시키는 것으로 나타났다.

다음으로 중재적 조건은 게임(사)의 신고시스템 및 제재 체계에 대한 불만과 불신, 성적 괴롭힘에 대한 대응 방식들의 효과, 성적 괴롭힘과 대처 방식에 대한 인식 증가였는데, 이 중 게임 내 신고시스템 및 제재 체계에 대한 불만과 불신은 중심현상인 심리적 고통과 혼란을 가중시키는 동시에, 게임 세계와 남성 유저에 대한 적대감을 불러일으키는 역할을 하였다.

작용/상호작용 전략은 신고나 공격과 같은 직접적 대응, 보이스 채팅이나 채팅창 차단과 같은 간접적 대응, 분노 표출과 해소, 감정 억압과 생각 전환, 게임 이용 중지를 통한 성적 괴롭힘 경험에 대한 회피였다. 안타까운 점은 현재의 작용/상호작용 전략 중 신고 시스템을 제외하고는 성적 괴롭힘을 직접적으로 줄이거나 가해 유저의 행동을 제

재하는 방식의 효과적인 대처 방안이 없다는 점이다. 또한 신고 시스템마저도 효용성이 거의 없어 실질적으로 작동하는 공적인, 그리고 가해 유저를 대상으로 한 대처 방안은 없는 것으로 확인되었다.

이러한 상황은 결국 긍정적이지 못한 결과로 나타났다는데, 작용/상호작용 전략의 결과는 게임에 대해 부여했던 긍정적인 가치와 의미를 철회하는 것, 한국사회 및 남성에 대한 부정적인 인식의 증가, 자아상 및 성격/행동의 변화였다. 이러한 결과는 성적 괴롭힘에 대한 작용/상호작용 전략의 성공과 실패에 의해 긍정적인 결과와 부정적인 결과로 구분될 수 있는데, 우선 부정적인 결과로 게임에 대한 흥미가 감소되고 게임에 대한 긍정적인 가치와 의미 부여가 철회됨으로써 결과적으로 여성 유저들이 게임에서 이탈되도록 만드는 요소가 되고 있었다. 또 다른 부정적인 결과로 모든 연구참여자들이 공통적으로 한국사회와 남성에 대해 실망과 불신이 생겼다고 언급하였는데, 이는 디지털 게임에서의 부정적인 경험이 게임을 넘어 우리 사회 전반과 남성 전체에 대한 부정적이고 다소 편향된 인식을 형성하게 하는 계기가 되고 있음을 보여주었다.

특히 주목할 점은 여성상에 대한 변화와 여성의 지위와 권리에 대해 공부하게 되었다는 긍정적인 결과가 다소 나타나기는 했지만, 실질적으로 이 과정에서 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘에 대한 치유 경험이나 이를 통한 성장은 발견하기 어려웠다는 점이다. 실제 많은 연구참여자들이 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘 경험에 의해 오랜 시간동안 부정적인 영향을 받고 있었고 그 강도도 매우 높은 것으로 확인되었다. 이에 대해 연구참여자에게 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘 경험이 어떤 이유로 오랜 기간 동안, 그리고 강하게 자신에게 영향을 미치는지를 물어본 결과, 연구참여자들은 성적 괴롭힘 자체의 강도를 그 이유로 꼽았다. 즉 오프라인에서 일어나는 성희롱이나 성차별은 우회적이고, 간접적이며, 내용 역시 강도가 세지 않은 경우가 많은 편이나, 온라인 공간에서는 오프라인에서는 접하기 어려운 수위의 성희롱이나 성차별적

발언이 여과없이 행해지기 때문에 심리적 영향이 더 강하게, 오래 지속되는 것 같다고 언급하였다.

이러한 연구 결과들을 바탕으로 디지털 게임 내 성적 괴롭힘 피해를 예방, 치유할 수 있는 방안과 시사점을 제안하면 다음과 같다. 첫째, 성적 괴롭힘에 대한 게임사의 적극적이고 실제적인 제재 방안이 마련되어야 한다. 연구 결과에서도 보듯이, 현재의 신고 시스템과 처벌 수위는 게임 상에서 발생하는 성적 괴롭힘을 줄이는데 도움이 되지 않으며, 부적절한 처벌 수위는 오히려 성적 괴롭힘을 조장하거나 성적 괴롭힘의 피해를 입은 유저들의 실망과 불신을 불러일으킬 수 있다. 따라서 게임사는 성적 괴롭힘 가해 유저들의 행동을 충분히 예방하거나 제재할 수 있는 수준의 처벌 방법과 시스템을 마련할 필요가 있다. 특히 가장 문제가 되는 성적 괴롭힘의 채널인 보이싱 채팅(팀 보이싱)은 녹음 기능이 지원되지 않아 증거 확보 및 신고가 불가능한 상황이므로, 이에 대한 시스템 개선도 필요할 것으로 사료된다. 인터뷰 과정에서 연구참여자들은 게임사에 대한 부정적인 인식과 더불어 게임 이용을 중지할 의사도 강한 것으로 나타났다. 자사의 제품을 구매하고 이용하는 고객이라는 관점에서 게임사들은 고객을 보호하고 안전하게 제품을 소비할 수 있는 고객의 권리를 보장하기 위해서 게임 내 성적 괴롭힘에 대한 실질적이고 효과적인 해결 방안을 적극적으로 모색해야만 할 것이다.

둘째, 디지털 게임 내 성적 괴롭힘과 관련된 게임 리터러시 교육이 필요하다. 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘은 현재 특정한 소수의 게임 유저의 문제를 넘어, 다양한 연령층의 수많은 게임 유저들에 의해 행해지고, 또 수많은 게임 유저들이 일상적으로 그 피해를 경험하고 있는 일반화된 문제가 되어가고 있다. 따라서 게임 유저들 전반에 대한 예방적이고 실제적인 개입이 필요하다. 우선적으로 게임 유저들에게 디지털 게임도 사람들이 상호작용하는 실제적인 공간이며, 디지털 게임에서의 경험들이 사람들에게 직접적인 영향을 줄 수 있음을 이해시키고, 성적 괴롭힘의 피해에 대해 충분히 알

리고 성적 괴롭힘을 하지 않도록 교육시킬 필요가 있다. 이와 동시에 성적 괴롭힘이 발생하였을 때 자신을 보호하고 치유할 수 있는 효과적인 대처 방법들에 대해 충분히 안내할 필요가 있다. 또한 장기적으로는 양성 평등 인식과 건강한 성 인식과 태도를 가질 수 있도록 교육할 필요가 있다.

셋째, 성적 괴롭힘의 피해를 경험한 게임 유저들 간의 상호 지지와 연대가 필요할 것으로 사료된다. 앞서 언급하였듯이, 현재 디지털 게임에서 성적 괴롭힘을 경험한 유저들 대부분이 그 경험을 치유하거나 극복하지 못하고, 보이싱 채팅이나 채팅창을 차단하는 등 다소 소극적이고 회피적인 방식으로 성적 괴롭힘에 대처하고 있는 것을 확인할 수 있었다. 보다 효과적으로 성적 괴롭힘 경험을 치유, 극복하고, 더 나아가서 재발을 효과적으로 예방하기 위해서는 피해를 경험한 또는 목격한 게임 유저들 간의 상호 지지와 협력이 필요할 것으로 생각된다.

마지막으로, 디지털 게임 내 성적 괴롭힘을 예방하고 감소시키기 위해서는 이 문제를 공론화하고, 부모, 교사, 게임 관련 정책 입안자, 게임 유저들이 모두 이 문제에 대해 관심을 가질 필요가 있다. 최근 들어 언론 등을 통해 온라인 게임 내 성적 괴롭힘에 대해 알려진 바 있지만, 여전히 사회적 인식은 매우 부족한 것이 사실이다. 게임 유저들을 안전하게 보호하고 건전한 게임 문화를 조성하기 위해서는 학계뿐만 아니라 다양한 이해 당사자들이 온라인 게임에서의 성적 괴롭힘 문제에 대해 관심을 가지고 다방면에서 논의할 필요가 있다.

본 연구는 실제 디지털 게임에서 성적 괴롭힘을 경험한 게임 유저들의 목소리를 통해 그들의 경험의 내용과 과정, 그리고 결과를 확인하였다는데 그 의의가 있다. 또한 성적 괴롭힘과 관련된 인과적, 맥락적, 중재적 조건들을 확인하고 피해를 증가시키거나 감소시키는 관련 요소들을 탐색하였다는데 의의가 있다. 반면, 본 연구는 몇 가지 제한점을 가지고 있는데, 첫째, 디지털 게임 내 성적 괴롭힘의 피해 관점에서만 현상을 탐색하였다는 것이다.

디지털 게임 내 성적 괴롭힘 현상을 온전히 이해하고, 효과적인 해결 방안을 모색하기 위해서는 디지털 게임 내 성적 괴롭힘의 가해 경험과 맥락에 대해서도 심도 깊은 탐색이 필요할 것이다. 둘째, 본 연구의 참여자들은 모두 20대 여성 대학생들로 구성되어 있었다. 어린 청소년을 대상으로 성적 괴롭힘 연구를 수행할 경우 발생할 수 있는 위험성과 연구참여자 모집의 편의성을 위해 20대의 여성 대학생들을 중심으로 연구참여자를 모집하였으나, 연구의 타당성과 포괄성을 확보하기 위해서는 다양한 연령대의, 그리고 남성 유저를 포함하여 연구를 진행할 필요가 있다. 마지막으로 본 연구에서는 디지털 게임 내 성적 괴롭힘 피해 경험의 내용과 과정, 결과를 질적으로 탐색하였기 때문에, 발생 빈도나 피해 또는 가해 경험의 비율, 성적 괴롭힘의 유형과 환경적, 상황적 위험요인과 보호요인, 그리고 성적 괴롭힘 피해에 대한 중재요인들을 밝히고 이를 바탕으로 디지털 게임 내 성적 괴롭힘을 예방하고 해결할 수 있는 대처 방안을 제안하기 위해서는 대규모의 양적 연구가 수반되어야 할 것이다. 또한 이러한 대규모 양적 연구를 통해 본 연구에서 밝혀진 연구 결과들을 확인, 검증하는 과정도 수행되어야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Korea Creative Content Agency, "2018 White Paper on Korean Games", Korea Creative Content Agency, 2019.
- [2] Berdahl, J. L., "Harassment based on sex: Protecting social status in the context of gender hierarchy", *Academy of Management Review*, Vol. 32, No. 2, pp. 641-658, 2007.
- [3] Pina, A., Gannon, T. A., & Saunders, B., "An overview of the literature on sexual harassment: Perpetrator, theory, and treatment issues", *Aggression & Violent Behavior*, Vol. 14, No. 2, pp. 126-138, 2009.
- [4] Tangri, S. S., & Hayes, S. M., "Theories of sexual harassment", In W. O'Donohue (Ed.), *Sexual harassment: Theory, research, and treatment*, MA: Allyn & Bacon, 1996.
- [5] Castronova, E., "Synthetic worlds: The business and culture of online games", Chicago: University of Chicago, 2008.
- [6] Nakamura, L., "Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft", *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 26, No. 2, pp. 128-144, 2009.
- [7] Taylor, N., Bergstrom, K., Jenson, J., & de Castell, S., "Alienated playbour relations of production in EVE Online", *Games & Culture*, Vol. 10, No. 4, pp. 365-388, 2015.
- [8] Yee, N., "The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us and how they don't", CT: Yale University Press, 2014.
- [9] Shen, C., Monge, P., & Williams, D., "Virtual brokerage and closure: Network structure and social capital in a massively multiplayer online game", *Communication Research*, Vol. 41, No. 4, pp. 459-480, 2014.
- [10] Fox, J., & Tang, W. Y., "Womens experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies", *New Media & Society*, <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>, 2016.
- [11] Barak, A., "Sexual harassment on the Internet", *Social Science Computer Review*, Vol. 23, No. 1, pp. 77-92, 2005.
- [12] Fitzgerald, L. F., Drasgow, F., Hulin, C. L., Gelfand, M. J., & Magley, V. J., "Sexual harassment in organisations: A test of an integrated model", *Journal of Applied Psychology*, Vol. 82, No. 4, pp. 578-589, 1997.
- [13] Leskinen, E. A., Cortina, L. M., & Kabat, D. B., "Gender harassment: Broadening our understanding of sex-based harassment at work", *Law and Human Behavior*, Vol. 36, No. 1, pp. 25-39, 2010.
- [14] Suler, J., "The online disinhibition effect", *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 7, pp. 321-326, 2004.
- [15] OhmyNews, "Did you level up in an

- inappropriate way? Because you are a woman, you will always be blamed”, Press article of March 6, 2017.
- [16] DongA.com, “Overwatch is rampant for the hate against women and sexual harassment, Blizzard pretended not to know”, Press article of April 3, 2017.
- [17] NewsTomato, “(On site)Blizzard’s ‘Overwatch’, where the hate against women is rampant”, Press article of April 7, 2017.
- [18] Song Doo Heon, “Trends in global research on gender discrimination and aversion to women in computer games”, Magazine of KIICE, Vol. 18, No. 1, pp. 25-35, 2017.
- [19] Mason, J., “Qualitative researching”, 1996.
- [20] Kim So Seon, “Theory : Grounded theory”, Korean Journal of Nursing Query, Vol. 12, No. 1, pp. 69-80, 2003.
- [21] Strauss, A., & Corbin, J., “Basics of qualitative research(2nd de.): Grounded theory procedures and techniques”, Newbury Park: Sage, 1998.



김 지 연 (Kim, Jee Yeon)

약 력 : 2003-2009 연세대학교 철학박사(심리학 전공)
2011-현재 서울사이버대학교 상담심리학과 교수

관심분야 : 게임행동, 게임과몰입, 게임문화, 게임 내 성적 괴롭힘

[부록] 온라인 게임에서의 성적 괴롭힘 피해경험 개념의 범주화

패러다임	개념	하위범주	상위범주
인과적 조건	여성이기 때문에 이유 없이 욕설 들음(9)	게임 내 성차별 경험	디지털 게임 내 성적 괴롭힘 피해 경험
	여성이 (남성이 해야 할) 특정 캐릭터나 역할을 한다고 욕설이나 시비를 당함(9)		
	여성이라는 이유로 게임 활동에서 차별받음(4)		
	여성이 있으면 무조건 진다는 식으로 배제됨(3)		
	여성 유저에 대한 편견 경험(여왕벌, 버스탄다 등)(5)		
	여성 유저가 게임을 망하게 한다는 식의 배타적 태도 경험(2)		
	여성 유저는 특정 캐릭터나 역할만 한다는 편견 경험(8)		
	게임 실력을 평가 절하 당함(여자치고 잘하네 등)(6)		
	여성 유저의 실수를 남성 유저의 실수보다 더욱 크게 비난함(9)		
	여자 유저의 좋은 실력을 왜곡 또는 인정하지 않음(핵 사용, 대리 게임)(7)		
	여성 자체를 남성보다 비하하는 발언(남성에게도 ‘넌’이라는 욕을 사용)(6)		
	성행위 언급 등의 성희롱 발언(5)	게임 내 성희롱 경험	
	성희롱(성적 요구)(2)		
	성희롱이 포함된 용어 사용(여성 성기를 뜻하는 단어가 포함된 용어)(8)		
	성희롱(애교요구)(7)		
	성적 강압(요구)(4)		
	여성을 게임 활동 유인책으로 사용(2)		
	간접적 성희롱(채팅창 등에서 음담패설 등을 목격)(11)		
	간접적 성희롱(성희롱적, 여성혐오적 닉네임 목격)(11)		
간접적 성희롱(pc방 등에서 음담패설 등을 목격)(3)			
다른 유저에 대한 성적 괴롭힘 목격(4)			
캐릭터에 대한 성희롱과 성추행 목격(4)			
반복적 성적 괴롭힘 경험(10)	성적 괴롭힘이 계속 될 것이라는 것을 인지함	디지털 게임 내 성적 괴롭힘을 일회적인 경험이 아닌 일상적이고 지속적인 경험으로 인식	
피해 경험을 성적 괴롭힘으로 정의, 인지(6)	자신의 피해 경험을 성적 괴롭힘으로 정의(인지)	자신의 피해 경험을 성적 괴롭힘으로 정의(인지)	
맥락적 조건	게임 안에서 자신이 성적 괴롭힘을 당할 수 있다는 것을 사전에 인지하지 못함(4)	성적 괴롭힘에 대한 인식 부족	디지털 게임 내 성적 괴롭힘에 대한 리터러시 부족
	신고방법이나 대처방식을 알지 못함(4)	성적 괴롭힘 대처 방식에 대한 지식 부족	
	신고시스템 미비나 부재로 신고를 할 수 없음(게임사의 방관)(9)	게임사의 무관심과 방조	게임사의 무관심과 방조
	주변인이 피해 경험을 가볍게 여김(11)	주변인의 무관심	
	주변인이 피해 경험을 무시하고 계속 게임을 할 것	주변인에 의한 압박	주변인의 반응

	을 중용함(2)		
	주변인의 방관(9)	주변인의 방관	
중심현상	충격, 멍해짐(12)	충격, 당황, 혼란	고통과 혼란
	당황(12)		
	혼란(상황 이해 어려움)(12)		
	의아함(12)		
	긴장, 불안(12)	긴장, 불안, 위축	
	위축됨(12)	분노, 짜증, 스트레스	
	스트레스(8)		
	분노, 화, 짜증(12)		
	게임사에 대한 분노와 실망(12)	우울, 슬픔, 억울함	
	슬픔, 서러움(8)		
억울함(12)	소외감		
게임 안에서 같은 사람이 아닌 대상화된 느낌(4)			
남성 중심의 게임 세계에서 배제되는 느낌과 남성이 없었다면 피해를 입지 않았을 텐데 등의 생각(10)	계속해서 피해 경험이 떠오름		
피해 경험에 대한 생각을 떨쳐내기 힘들(5)	자기비난과 자책	자신을 괴롭힘	
자기를 괴롭힘, 피해의식(6)			
자신에게 문제가 있나 라는 자기비난(4)	남성 게이머에 대한 불신과 적대감	남성 게이머에 대한 불신과 적대감	
남성 게이머에 대한 불신과 적대감(10)			
남성 게이머를 피하고 싶음, 여성들과만 게임하고 싶음(5)			
중재적 조건	게임 내 처벌 수위가 너무 낮음을 인식(10)	신고기시스템에 대한 불신과 게임 내 제재 수준에 대한 실망	게임(사)의 신고기시스템 및 제재 체계에 대한 불만과 불신
	맞대응 시 자신도 처벌받음(4)		
	신고기기준의 부적절성 인식(2)	대응 시 성적 괴롭힘이 감소	성적 괴롭힘에 대한 대응 방식들의 효과성 심화되거나 피해가 확산
	신고기시스템이 도움이 되지 않음을 인식(10)		
	맞대응 시 성적 괴롭힘이 줄어들(4)		
	주변인의 도움으로 성적 괴롭힘이 줄거나 중단됨(4)		
도움을 준 주변인이나 다른 유저가 피해 입음(7)	대응 시 성적 괴롭힘이 심화되거나 피해가 확산		
직접 맞대응 시 얻는 이득이 없음(12)			
맞대응 시 성적 괴롭힘이 심화됨(5)	기존의 자신의 대처방식에 대한 자기반성에 대한 자기반성	성적 괴롭힘과 대처 방식에 대한 인식 증가	
맞대응 시 여성우월주의자로 매도됨(5)			
기존의 대처방식의 부적절함에 대한 자기반성(4)	성적 괴롭힘에 대한 인식이 증가		
성적 괴롭힘에 대한 인식이 증가(8)			
작용/상호 작용 전략	게임 내 신고시스템에 신고(11)	시스템적 접근	직접적 대응
	경찰사이버수사대에 수사 의뢰(1)	직접적 맞대응	
	공격(욕설)(7)		
	공격(성희롱, 미러링)(2)		
	공격(트롤링)(3)		타인에게 도움 요청
	따짐(6)		
	주변인에게 도움을 요청(2)		
	보이스 채팅이나 마이크 사용하지 않음(12)	성적 괴롭힘의 채널을 차단	
채팅창 차단(9)			
(채팅 시 말투나 내용으로)남자인 척 함(5)	남성인 척 함	수동적 대응	
남자 닉네임 사용(12)			
남성적 캐릭터 사용(6)			

	여성들과만 게임함(8)	여성 게이머들의 지지 추구	
	여성 게이머를 포함하여 게임 진행(5)		
	게임 끄고 나감(4)	성적 괴롭힘 장면 회피	
	마음껏 화냄(분노 표출)(10)	직, 간접적 분노 표출과 해소	분노 표출과 해소
	남성 유저들을 욕하는 개인방송이나 글을 봄(5)	해소	
	감내함(그냥 참기)(8)	피해경험 감내	
	무시(5)	피해경험 무시	감정 억압과 생각 전환
	잊으려고 애씀(2)	생각 전환	
	가볍게 생각하기(생각을 내려놓음)(4)	생각 전환	
	게임 이용 중지(4)	게임 이용 중지	게임 이용 중지
	게임 이용의 감소(5)	게임 이용의 감소	
	게임 이용에 대한 허탈감(7)	게임에 대한 실망과 게임에 대한 부정적인 가치를 갖게 됨	게임에 대한 긍정적인 가치 부여를 증진
	게임에 대한 실망(10)	게임 내 성적 괴롭힘에 대한 자포자기	
	성적 괴롭힘에 대한 맞대응을 중지함(자포자기)(3)	남성에 대한 불신	
	일상생활에서 남성에 대한 불신과 실망감(12)	남성들과의 관계 단절	한국사회 및 남성에 대한 부정적인 인식 증가
	일상생활에서 남성들과의 대인관계 단절(5)	한국 사회 전반에 대한 불신	
	여성들과만 관계를 맺고 싶게 됨(4)	행동 변화	
	한국 사회 전반에 대한 불신(4)	자아상 변화	자아상 및 성격/행동 변화
	한국 사회에서 여성으로 살아가는 것에 대한 체념(5)	성격 변화	
	언행이 거칠어짐(4)	여성의 권리에 대한 인식 증진	
	자신에 대한 실망(자괴감)(3)		
	강함에 대한 동경(4)		
	자기주장이 강해짐(3)		
	여성인권과 권리에 대해 공부하게 됨(2)		

