

## 팀 기반 전투형 게임에서 여성 게이머가 선호하는 여성 캐릭터에 대한 실증적 조사 연구

송두현\*

### Empirical Study on Female Characters in Team based Battle Games Preferred by Female Gamers

Doo Heon Song\*

\*Professor, Department of Computer Games, Yongin SongDam College, 17145 Korea

#### 요 약

최근 조사에서 30세 미만 게임 사용자들 간에는 그 수와 플레이 시간 등에서 성차가 거의 없다. 그러나 전투형 게임은 캐릭터의 설정 등에서 성 고정관념이 팽배하며 특히 여성 캐릭터의 성 도구화 문제가 대두되기도 했고 여성 게이머 관련 연구도 거의 없다. 본 논문은 여성 참여도가 높은 팀 기반 전투형 게임인 오버워치와 사이퍼즈의 여성 캐릭터에 대한 여성 게이머들의 선호도와 그 이유를 조사해 보았다. 총 231명이 응답한 오버워치 설문 조사에서는 성적 매력과는 거리가 있는 60대의 아나가 2위로, 걸 크러쉬형 캐릭터를 선호하는 캐릭터 인지 패턴이 나타났다. 반면 전사형 캐릭터가 없는 사이퍼즈의 경우에는 선호한 여성 캐릭터들은 외형적 매력이 영향을 미쳤는데 그 캐릭터들은 실제 플레이에는 제대로 사용되지 않음을 발견하였다. 즉, 외형적 매력은 캐릭터의 선호도는 높지만 수행 능력이 따라 오지 않는다면 실제 게임에서 활용하지 않는다는 실리적 선택이 보이는데 이는 남성 게이머들과 차이가 없다.

#### ABSTRACT

While there is no apparent gender difference on the number of game players and playing time in market survey especially if the age group is under 30, there still exists a strong gender stereotype on female characters with sexual objectification especially in team based battle games. Furthermore, there seldom exists any research on female gamers in this genre. In this paper, we investigate the preference of female characters and reasons of their choice among female gamers with *Overwatch* and *Cypers* which are recognized as having enough female players. In *Overwatch* with 231 responses, subjects prefer 'girl-crush' characters such as non-sexual Ana who age is in 60s. However, in *Cypers* that does not have female warrior character, subjects' preference is more affected by appearance but those characters with less functional ability are not frequently used in playing. Such practical avatar choice is often discovered among male players thus there is no gender difference in this case.

**키워드** : 캐릭터 선호도, 성차, 전투형 게임, 걸 크러쉬, 외형

**Keywords** : Character preference, Gender difference, Battle game, Girl crush, Appearance

Received 13 October 2020, Revised 20 October 2020, Accepted 25 February 2021

\* Corresponding Author Doo Heon Song (E-mail: dsong@ysc.ac.kr, Tel: +82-31-330-9231)  
Professor, Department of Computer Games, Yongin SongDam College, Yongin, 17145 Korea

Open Access <http://doi.org/10.6109/jkiice.2021.25.3.403>

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

최근 한국 콘텐츠 진흥원의 보고에 따르면 2019년 30세 미만의 여성 게임 이용률은 82%로 남성의 93%에 비해 다소 적지만 모바일 플랫폼으로 한정하면 75% 대 79%로 거의 대등하다[1]. 또 이용시간 등에 있어서 거의 차이가 없다[2]. 이러한 여성 게임 사용자의 증가는 2012년 이후 미국과 유럽에서도 유사하게 보고된 바 있다[3,4]. 그러나 현실적으로 게임 커뮤니티 내부 혹은 게임 플레이 중에서의 게임 문화는 여전히 남성 중심적이며 FPS(First Person Shooter)나 경쟁이 심한 게임에는 여성 게이머를 적절하지 않은 존재로 여기는 부정적인 고정관념이 한국과 외국에서 모두 일어나고 있다[5,6]. 이러한 현상의 한 원인으로는 게임 개발자 중 여성이 20~22%로 절대 소수인 점을 들 수 있다[7,8]. 또 여성 게이머의 취향과 실력에 대한 몰이해도 원인의 하나로 지적되고 있다 [9,10].

게임의 제작과 기획이 남성 중심으로 이루어지면서 나타나는 현상 중 하나는 게임 내 여성 캐릭터에 대한 역할의 한정 또는 외형의 왜곡이라고 할 수 있다. 게임 내에서 여성 캐릭터의 역할은 성적 대상화(Sexual Objectification) 또는 보조적 역할로 규정되곤 했다 [11]. 예를 들어 게임 내에서 여성 캐릭터의 몸매는 현실에서 보기 어려운 가녀린, 그러나 여성성이 강조된 몸매로 표현되거나[12], 특정한 역할에 맞게끔 기본 능력이 주어지곤 한다[13,14]. 이러한 전통적인 성 역할론에 입각한 게임 내에서의 여성 캐릭터 표현은 여성 게이머의 자존감을 낮추고, 여성 게이머를 게임 문화에서 차별 받는 피해자 그룹으로 만들 수도 있다[15].

게임에서 여성 캐릭터의 영웅화가 전혀 없었던 것은 아니다. 그러나 나중에 실사 영화로도 만들어진 톰 레이더(Tomb Raider) 게임의 여주인공 전사 캐릭터인 라라 크로프트(Lara Croft)로 대표되는 여성 영웅은 처음과는 달리 시리즈가 계속되면서 남성의 욕망과 가부장적 질서에 부응하여 ‘남성 영웅’ 혹은 ‘구원받는 처녀’의 이중 정체성을 획득하였다고도 일부에서 주장한다[16]. 또 여성 게이머의 게임 플레이 선호도에 있어서도 성차는 일부 있지만 대체로 가장 중요한 부분은 성차가 없고, 2차적 3차적 요소에서는 취향의 차이가 있다고 보고되고 있다[5].

본 논문에서 우리는 팀 기반 전투형 게임을 즐기는 여

성들의 여성 캐릭터 선호 취향을 살펴보고자 한다. 전투형 게임은 2000년대 초 까지는 남성의 영역처럼 여겨졌지만 [17] 모바일 플랫폼이 활성화 된 최근에는 여성 사용자가 많이 증가하였다[18]. 팀 기반 게임에서는 팀 내 역할군을 놓고 서로 분쟁이 있거나 성 차별을 보이기도 하는데[19] 예전보다 여성 게이머가 증가하면서 이 장르에서도 여성의 취향은 존중되어야 할 사안이라고 본다.

관련 연구로 여성 게이머의 캐릭터 취향 등에 있어서는 남성 게이머가 섹시즘적 시각에서 여성 캐릭터를 바라보던 관행을 미러링한 것 같은 관련 연구[20,21]들이 있으나 여성 게이머의 취향을 객관적으로 본 연구는 아니라고 판단한다.

따라서 본 논문에서는 여성 게이머가 최근 상당한 비중을 차지하는 것으로 알려진 두 개의 팀 기반 전투 중심 게임 - 오버워치와 사이퍼즈 - 사용자들의 여성 플레이 캐릭터 선정 기준을 설문 조사함으로써 전투형 게임에서의 여성 게이머에 대한 이해를 보다 높이고자 하는 데 이 연구의 목적이 있다.

## II. 연구 방법

조사 대상이 된 게임은 오버워치(Overwatch)와 사이퍼즈(Cypers)이다.

오버워치는 팀 기반 슈팅 게임으로 장르 분류로는 하이퍼 FPS 장르에 속한다. 2016년 5월 24일에 정식 출시가 된 후 수년간 게임 순위 1위를 유지하던 LoL(League of Legends: 리그 오브 레전드)를 제치며 한동안 패 인기를 끌었으나 핵 유저와 유저 간의 갈등 등으로 인해 현재는 PC 방 점유율 3위권을 유지 중이다. 그러나 초창기와는 달리 요즘은 PC방에서 여성 사용자들이 오버워치를 많이 즐기는 장면을 볼 수가 있다. 여성 게이머들이 본격적으로 FPS 장르 게임에 발을 들이게 된 시발점이 오버워치인 경우가 많아 조사 대상으로 적합하다고 보았다.

사이퍼즈는 AOS(Aeon of Strife)형식을 바탕으로 한 3인칭 슈팅 게임(Third Person Shooter) 장르의 액션 게임이다. 던전 앤 파이터를 개발한 네오플사에서 개발하고 2011년 6월 정식 서비스를 시작했으며 빅슨이 서비스하고 있다. 한때는 PC방 순위 10위 안팎을 맴돌며 많은 여성 유저들을 보유한 게임이었으나 잦은 사건 사고와 운영 문제 등으로 인해 현재 PC방 순위 20위권 정도

인 게임이다. 타 게임에 비해 캐릭터에 대한 2차 창작이 많으며 대부분의 사용자가 느끼기에 성비가 6(남) : 4(여)일 정도로 여성 사용자가 많은 게임에 속한다. 사이퍼즈에서 오버워치로 넘어간 사용자들도 많으므로 오버워치와 함께 분석대상에 포함시켰다.

오버워치의 경우 조사 시점인 2019년 6월을 기준으로 영웅들의 역할별 성별 분포는 표 1과 같으며 표 2에 여성 캐릭터들의 역할별 국적 분류가 정리되어 있다.

**Table. 1** Heroes' Gender and Roles

Role	Male	Female	Non-gender	Total
Dealer	8	7	1	16
Tanker	5	2	1	8
Healer	2	4	1	7
Total	15	13	3	31

**Table. 2** Female Heroes with Nationality

Role	Hero	Nationality
Dealer	Mei	China
Dealer	Sombra	Mexico
Dealer	Symetra	India
Dealer	Ahe	USA
Dealer	Widowmaker	France
Dealer	Tracer	England
Dealer	Phara	Egypt
Tanker	D.Va	Korea
Tanker	Zarya	Russia
Healer	Mercy	Swiss
Healer	Moira	Ireland
Healer	Brigitte	Sweden
Healer	Ana	Nepal

역할군은 딜러는 공격군으로서 적을 공격하여 대미지를 입히는 포지션으로 대체로 사용자들의 선호도가 가장 높다. 주어진 능력에 따라 원거리 딜러, 근거리 딜러로 나뉘기도 한다. 탱커는 높은 체력을 바탕으로 팀원을 대신해 적의 공격을 대신 맞아주거나 팀원을 보호하는 포지션으로 희생정신이 필요하고 힐러는 공격당해 체력이 깎인 팀원들의 능력을 회복시키며 뒤에서 팀을 서포트해주는 포지션이라서 선호도가 낮은 편이나 팀 대항전의 경우 승패에 직접적인 영향을 주는 중요 포지션이기도 하다.

오버워치에서 특이한 점은 최근 한국 국적의 D.Va가 추가되어 아무래도 한국 사용자들의 선호 캐릭터가 된다는 점을 참고로 한다. 사이퍼즈의 경우는 조사 시점에서 총 63명의 캐릭터 중 여성이 30명, 남성이 33명이었다. 역할별로 보자면 근거리 딜러에는 여성 캐릭터가 12명, 원거리 딜러에 18명이 배치되어 있다.

### III. 설문 조사

설문 조사는 그 대상을 여성으로 한정하였기에 2019년 5~7월 사이에 여성 사용자가 많은 인스티즈 등의 커뮤니티를 통해 조사하였다. 설문은 구글 닥스 형태로 다음과 같은 형태로 구성되어 있다.

Q1: 해당 게임에서 가장 좋아하는 여성 캐릭터

Q2: 해당 캐릭터를 좋아하는 이유

Q3: 본인이 생각하는 해당 캐릭터의 유형

Q4: 실제로 가장 많이 플레이 하는 캐릭터(성별불문)

Q5: Q4의 답변 이유

Q6: 게임 플레이 시 본인이 주로 하는 포지션

Q3,Q4는 2개까지의 중복 응답을 허용했고 나머지는 ‘주로’ 또는 ‘가장’이라는 표현으로 단일 응답을 유도했지만 일부 피조사자는 하나를 선택한 후 ‘기타’에 다른 이유를 적은 경우가 있어 이 경우 2개의 응답으로 분류했다. Q3,Q4의 중복 응답 허용은 실제로 게임 플레이에서 2번째 캐릭터를 만들어 같이 운영하는 경우가 많기 때문이다.

#### 3.1. 오버워치 여성 캐릭터 선호도 조사

설문 응답자들의 연령별 분포는 표 3과 같다.

**Table. 3** Age Distribution of Subjects

Age	Subjects	Rate
~19	31	13.4%
20~24	178	77.1%
25~29	21	9.1%
30~	1	0.4%
Total	231	

표 4에 이 논문의 주 조사 내용인 가장 선호하는 캐릭터의 분포가 있다.

**Table. 4** Most Favorite Female Character

Favorite	Subjects	Rate
D.Va	60	26.0%
Ana	47	20.3%
Widowmaker	29	12.6%
Merci	29	12.6%
Tracer	20	8.7%
Ashe	17	7.4%
Mei	13	5.6%
Sombra	12	5.2%
Brigitte	10	4.3%
Zarya	9	3.9%
Moria	9	3.9%
Phara	7	3.0%
Total	262	113%

예상대로 한국 국적인 D.Va의 선호도가 높으며, 2위인 아나는 일반적인 전투 게임에서 흔하게 볼 수는 없는 60대 노년 여성 저격형 힐러이다. 보통 힐러라 하면 운용이 쉬워서 하는 경우가 많은데 아나는 저격을 통해 요원을 회복시키고 공격적인 행동을 취하다 보니 초보자가 다루기에는 난이도가 있다. 그럼에도 불구하고 이번 조사자 뿐 아니라 글로벌 사용자 지표인 오버로그의 픽률에서도 전체 1위가 아나 다[22]. 글로벌 지표에서는 탱커 포지션인 D.Va의 선택 비율이 떨어지지만, 이번 조사자들에게는 D.Va의 국적이 선호도 1위의 원인일 것이다.

**Table. 5** Reason of Choosing Favorite(multiple up to 2)

Reason	Subjects	Rate
Skill/Performance	150	65%
Appearance	127	55%
Characteristics	97	42%
Voice	86	37%
Background Story	55	24%
Others	12	5%
Total	527	228%

**Table. 6** Types of Favorite Characters (multiple)

Type	Subjects	Rate
Girl-Crush	102	44%
Warrior	67	29%
Cute	60	26%
Genius	53	23%
Pretty	43	19%
Sexy	39	17%
Others	19	8%
Total	383	166%

표 5에서 응답자들은 캐릭터 선호 이유가 일단 캐릭터의 성능 때문이라고 했지만 외형에 대한 선호도 높다. 현대 표 6을 보면 응답자들은 자신의 캐릭터를 ‘걸 크러쉬’ 캐릭터로 인지하는 비율이 가장 높으며 그 다음이 전사형이다. 이 부분은 외형적 아름다움에 대한 인지 유형을 귀여움/예쁨/섹시로 세부적으로 나누었기 때문일 수도 있다. 실제로 귀여움과 예쁨을 하나로 묶는다면 응답자 수가 90으로 전체 2위에 해당한다. 다만 섹시형은 여성 게이머의 선호도 순위에서 호응도가 낮았다.

여기서 ‘걸 크러쉬’는 최근 김연아, 김연경 등 여성 스포츠 스타에게 미디어가 사용했는데 여성이 여성에게 환호하고 적극적으로 지지하는 마음이나 그러한 현상으로 쓰이는 단어로 동성애적 의미가 아니라 여성이 여성에게 존경, 찬양, 이상화하는 경우를 뜻한다[23].

**Table. 7** Main Playing Character(All Heroes)

Main PC	Subjects	Rate
Ana	57	25%
Merci	40	17%
D.Va	34	15%
<b>Lucio</b>	27	12%
Zarya	24	10%
<b>Zenyatta</b>	23	10%
Widowmaker	13	6%
Moira	11	5%
Tracer	9	4%
<b>Junkrat</b>	9	4%
Total	302	131%

**Table. 8** Reasons of Table 7 Choice

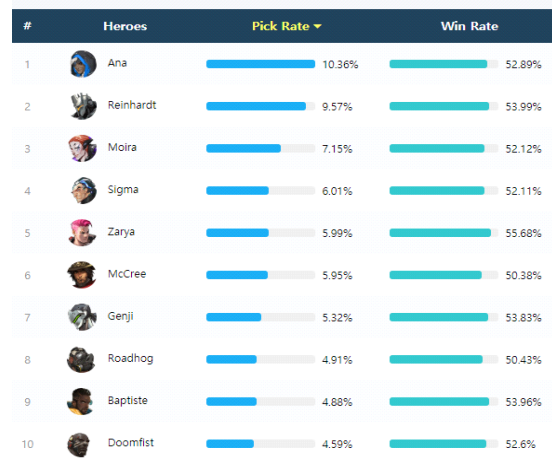
Reasons	Subject	Rate
My Favorite	61	26%
Good Mobility	51	22%
Attack Power	35	15%
Great Ability	23	10%
Good Defence	20	9%
Wide Area Skills	19	8%
Good Voice	14	6%
Visual Skill Effects	10	4%
Others	107	46%
Total	340	1.47

**Table. 9** Close Look at 'Others' of Table 8

Others	Subjects	Rate
I like healer	27	29%
Interesting	18	19%
In order to make a team	15	16%
Good Skill	11	12%
I am used to	11	12%
Not familiar with other char	6	6%
Easy to handle	6	6%
	94	

이번에는 성별을 불문하고 실제로 가장 많이 플레이에서 선택하는 캐릭터를 물어보았는데 표 7에 정리된 Top 10 응답 중 7개가 여성 캐릭터였다. 선택의 이유로는 표 8에 나타난 바, 캐릭터 자체에 대한 선호도를 가장 높게 들었는데 기타가 의외로 많아 그 부분을 표 9에서 재분류해 본 결과 ‘힐러가 좋아서’라는 답변과 ‘팀 조합을 맞추기 위해서’라는 대답이 많았다. 이는 여성 게이머에게 힐러를 선택하도록 유도하는 게임내의 경향성이 있음을 확인할 수 있다[19]. 이는 또 표 4와 표 7을 비교한 결과 가장 선호하는 여성 캐릭터를 실제로 가장 많이 플레이하는 비율이 불과 37%로 나타나 개인적인 선호도와 팀에서 플레이할 때의 캐릭터/역할 사이에 간극이 있음을 보여준다. 이러한 괴리를 볼 수 있는 하나의 자료가 그림 1에 있다.

오버워치의 모든 영웅들의 선택 비율(Pick Rate)은 글로벌 오버로그 사이트에서 추출할 수 있다. 2019년 12월 말의 결과를 그림 1에 표시했는데 이것과 이번 조사



**Fig. 1** Global Hero Choice by Overlog [22]

자, 즉 한국 30대 미만 여성 사용자의 취향인 표 7을 비교하면 1위 아나, 3위 모이라, 5위 자리야만이 여성임을 알 수 있고 탱커인 모이라 외의 두 Top 10 선호 캐릭터는 힐러다. 따라서 팀의 조합(보통 딜러-탱커-힐러가 2-2-2)을 위한 선택의 제한이 있다고 볼 수 있고 이번 조사의 1위 여성 캐릭터 D.Va는 그 캐릭터가 한국인 여성으로 나타났기 때문이라 할 수 있다.

**Table. 10** Main Position in the Team

Main Position	Subject	Rate
Healer	92	40%
Allrounder	53	23%
Long Distance Dealer	32	14%
Tanker	27	12%
Supporter	15	6%
Short Distance Dealer	12	5%
Total	231	

오버워치는 팀 게임이므로 자신이 원하지 않는 역할을 할 경우도 있다. 이번 설문에 응답한 여성 게이머들은 표 10에 나타난 것처럼 실제로 힐러 플레이 비율이 높았다. 다만, 전 세계 통계인 오버로그의 픽률을 보면 탑 10 안에 아나 등 4개 만이 힐러 역할을 하고 있는데 그중 이번 조사자들의 조사에서 나타난 캐릭터는 아나 뿐이라는 점에서 이번 조사 응답자 혹은 한국 여성 게이머의 힐러 선택 비율이 국제 추세와 다를 수 있다는 점은 유의해야 한다.

3.2. 사이퍼즈 여성 캐릭터 선호도 조사

설문 응답자들의 연령별 분포는 표 11과 같다.

Table. 11 Age Distribution of Subjects

Age	Subject	Rate
~19	7	11.5%
20~24	51	83.6%
25~29	2	3.3%
30~	1	1.6%
Total	61	

오버워치에서도 20대 초반이 압도적(77%) 이었는데 사이퍼즈는 20대 초반의 비율이 더 높았다.

Table. 12 Most Favorite Female Character

Hero	Subject	Rate	Role
Tanya	9	15%	LDD
Richell	8	13%	SDD
Challotte	7	11%	LDD
Sydney	6	10%	Supporter
Eli	6	10%	LDD
Lisa	3	5%	Supporter
Clare	3	5%	LDD
Carrol	3	5%	LDD
Total	63	103%	

LDD: Long Distance Dealer

SDD : Short Distance Dealer

Table. 13 Reason of Choosing Favorite

Reason	Subject	Rate
Appearance	46	75%
Characteristics	39	64%
Skill/Performance	29	48%
Voice	24	39%
Background Story	17	28%
Others	5	8%
Total	160	262%

표 12와 표 13을 통해 보면 제한적인 숫자(61명)의 조사자 때문에 30개의 여성 캐릭터 중 3표 이상을 받은 경우는 8개에 불과하다. 그리고 선택 이유를 보면 오버워치와 달리 캐릭터의 외형이 1위이고 성능은 3위다.

Table. 14 Types of Favorite Characters (multiple)

Type	Subject	Rate
Cute	25	41%
Girl-Crush	18	30%
Pretty	18	30%
Sexy	11	18%
Genius	9	15%
Warrior	4	7%
Other	12	20%
Total	97	159%

Table. 15 Main Playing Character(All Heroes)

Main PC	Subject	Rate
Eli	10	16%
Richell	6	10%
Marlene	4	7%
Thomas	4	7%
Challotte	3	5%
Martin	3	5%
Harang	3	5%
Sydney	3	5%
Tanya	1	2%
Total	72	118%

Table. 16 Reasons of Table 15 Choice

Reason	Subject	Rate
My Favorite	28	46%
Voice	12	20%
Attack Power	11	18%
Good Mobility	9	15%
Wide Area Skill	7	11%
Great Skill Effect	6	10%
Great Ability	4	7%
Good Defence	2	3%
Other	22	36%
Total	101	166%

사이퍼즈의 경우에는 표 14에서 보듯이 선호 캐릭터 유형 인지에서도 외형적인 매력이 주가 됨을 알 수 있다. 이는 이 게임이 여성 전사형 캐릭터가 별로 없다는 점이 작용했다고 보인다. 재미있는 것은 사이퍼즈의 경우, 실제 주로 사용하는 캐릭터가 선호하는 여성 캐릭터와 큰

차이를 보였다는 점이다. 표 15에서 여성 캐릭터 선호도 1위였던 탄야를 주 캐릭터로 선정한 응답자는 불과 1명이었다. 탄야는 가장 좋아하는 이유로 외형, 목소리, 성격의 요소가 가장 높게 나왔는데 탄야는 독을 사용하는 능력을 가진 캐릭터로, 사이퍼즈 세계관 설정상 헌터라는 직업을 가지고 있으며 사실상 악역이다. 탄야의 목소리를 담당한 성우는 친진한 성격의 소녀 미아와 같은 성우인 김도영 성우이다. 이 게임은 성우의 역할이 표 16에서 보듯 꽤 중요하다. 탄야는 강력한 공격을 가지고 있고 회피기술 또한 좋지만 회피기술의 하향과 쓰기 힘든 궁극기, 독으로 인한 디버프 대미지를 계산하면서 플레이해야 하기 때문에 원거리 딜러 캐릭터치고 상당한 난이도가 있는 캐릭터이다. 때문에 여성 사용자들이 차라리 더 쉽게 플레이 할 수 있는 다른 캐릭터들을 선호하는 것으로 보인다. 그 증거로 가장 좋아하는 캐릭터로 탄야를 뽑았던 사람들이 실제 가장 많이 플레이하는 캐릭터에는 엘리나 미아, 릭과 같은 다른 원거리 딜러 캐릭터들로 응답을 하였다. 캐릭터 선호도 자체와 관계없이 이러한 성능 중심 아바타 선택 경향은 남성 사용자들의 전투 게임 플레이 성향과 유사하다[24].

그림 2에 이번 조사에서 상위 선호도를 기록한 캐릭터의 외형을 표시했는데 오버워치에 비해서는 여성성이 강조된 모습이다.

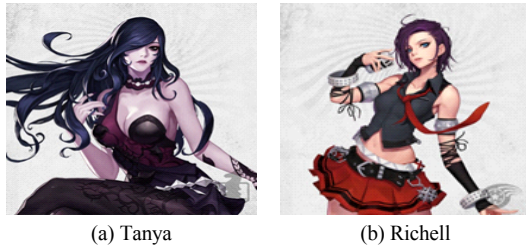


Fig. 2 Characters in Cypers

자신이 선호하는 캐릭터를 실제로 가장 많이 플레이 하는 비율은 36%로 오버워치와 비슷했다. 다만 주 캐릭터 선택 이유에서 기타가 많긴 했지만 오버워치의 힐러 선호 혹은 팀 구성 관련처럼 확실한 패턴은 없었다.

Table. 17 Main Position in the Team

Position	Subject	Rate
Long Distance Dealer	32	52%
Allrounder	8	13%

Position	Subject	Rate
Supporter	8	13%
Tanker	7	11%
Short Distance Dealer	4	7%
Healer	2	3%
Total	61	100%

응답자들은 실제 게임에서는 압도적으로 원거리 딜러를 선호했다. 오버워치와 달리 팀에서 요구하는 대로 힐러를 선택한다거나 하는 일은 거의 없었으며 대체로 공격적인 성향을 나타냈다.

#### IV. 결론

본 연구에서는 두 개의 전투형 게임에 대하여 이 게임을 플레이하는 여성 게이머들이 선호하는 여성 캐릭터의 유형과 이유를 조사해 보았다.

231명의 응답자가 참여한 오버워치의 경우에는 여성 캐릭터 중 한국 국적이 있기에 그 캐릭터에 대한 선호도가 가장 높은 것은 당연해 보인다. 다만, 60대인 아나가 2위를 기록했고 이 캐릭터는 글로벌 통계에서도 전체 선호도 1위라는 점에서 게이머가 이러한 캐릭터를 어떤 유형으로 인지하는가가 중요하다. 오버워치 응답자들은 걸크러쉬가 가장 높은 선호 이유였다. 또 전사형 캐릭터 선호도 역시 높았다. 이 부분에서 섹시 컨셉은 매우 낮은 선호 비율을 보인다.

반면 61명의 응답자가 참여한 사이퍼즈는 전사형 캐릭터가 별로 없는 것이 영향을 주었다. 오버워치와 비교할 때, 가장 선호하는 여성 캐릭터인 탄야가 실제 플레이에는 별로 선택되지 않는다. 여성 캐릭터를 선호하는 이유도 외형적 요소가 추가 된다.

두 게임 모두에서 사용자들은 캐릭터 포지션으로 보면 일치하는 편이지만 세부 캐릭터로 보면 일치하지 않는 모습을 보인다. 팀 기반 게임이기 때문에 특히 오버워치에서는 팀 구성을 이유로 힐러를 플레이해야 하는 경우가 나타났다. 그래서 선호도와 관계없이 실제 플레이 캐릭터 선정에서 성능이 중시되는 경향이 사이퍼즈에서 더 높게 나타났는데 이는 사이퍼즈의 선호도가 ‘외형 지향적’으로 나타났던 것과 관계가 있어 보인다.

최근의 게임 백서 등을 통해 보면 여성 게이머 비율은

30대 이하에서 거의 남성과 그 양과 질에서 차이가 없다. 그럼에도 불구하고 특히 전투형 게임에서는 남성 위주의 게임 설계나 운영이 많아 한국 게임 커뮤니티 내 성차별 현상의 온상이 되고 있다. 본 연구는 여성 게이머가 선호하는 여성 캐릭터의 속성을 실증적 조사로 밝힘으로써 여성 캐릭터의 설정 등에 있어 보다 양성 평등적인 게임 기획 및 제작에 기여하기를 기대한다. 다만 이 논문은 여성 게이머만을 대상으로 했고 피조사자가 거의 20대라는 제한점이 있어 향후 전투형 게임으로 한정했을 때 성별 취향 차이 등을 더 분석할 이유가 있다고 하겠다.

## REFERENCES

- [ 1 ] Korea Creative Contents Agency, "Game User Survey," Tech. Report, Jul. 2019.
- [ 2 ] Korea Creative Contents Agency, *2019 White Page in Korea Games*, Feb. 2020.
- [ 3 ] Entertainment Software Association, *2014 sales, demographic and usage data: Essential facts about the computer and video game industry*. Washington, DC: Entertainment Software Association, 2014.
- [ 4 ] Interactive Software Federation of Europe. Videogames in europe: consumer study, 2012. [Internet]. Available: <https://enterprise.gov.ie/en/Consultations/Consultations-files/Interactive-Software-Federation-of-Europe-ISFE.pdf>.
- [ 5 ] 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.
- [ 6 ] B. Paaßen, T. Morgenroth, and M. Stratemeyer, "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, Aug. 2017.
- [ 7 ] R. Borison, "REPORT: 22% Of Game Developers Are Female," [Internet]. Available : <http://www.businessinsider.com/report-22-of-game-developers-are-female-2014-6>.
- [ 8 ] Korea Statistical Information Service(KOSIS), Gender and Employment Status by Employment Type in the Game Industry, 2019. [Internet]. Available: [http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=113&tblId=DT\\_113\\_STBL\\_1025806](http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=113&tblId=DT_113_STBL_1025806).
- [ 9 ] G. Jeon, "A study of Women in Digital Games and Their Gaming," *Journal of Cyber communication*, vol. 22, pp. 83-117, Jan. 2007.
- [10] 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.
- [11] T. Lynch, J. Tompkins, I. I. van Driel, and N. Fritz, "Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years," *Journal of Communication*, vol. 66, no. 4, pp. 564-584, Apr. 2016.
- [12] N. Martins, D. Williams, K. Harrison, and R. A. Ratan. "A content analysis of female body imagery in video games," *Sex roles*, vol. 61, no. 11-12, pp. 824-831, Dec. 2009.
- [13] H-W Han, S-Ye Kim, and H-I Koo, "Analysis of Gender Identity of On-line Game Character - focused on <League of Legends> -," *Journal of Korea Game Society*, vol. 14, no. 5, pp. 147-160, Oct. 2014.
- [14] S. Han, "Glass Ceilinging in Videogames-Unequal gender status in Pokémon Series," *Journal of Korea Game Society*, vol. 17, no. 6, pp.173-188, Dec. 2017.
- [15] 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, Apr. 2014.
- [16] S. Song, "A Study on Gender Identity of Female Hero Characters in Video Games," M.A. Thesis, Ehwa Women's University, 2016.
- [17] 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.
- [18] 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.
- [19] D. H. Song, H. K. Rhee, and J. H. Kim, "Gender stereotype and hostile sexism among young korean gamers based on teammate selection strategy and game style preferences," *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, vol. 19, no. 3, pp. 1512-1518, Sep. 2020.
- [20] M. Chang and T. Yoon, "A Study on Female Players who Play Indie/Dongin Games," *Media, Gender and Culture*, vol. 19, pp. 145-177, Jul. 2011.
- [21] K-H Lee and C-H Paik, "Analysis of Male Character Design's Stereotype through Otome Game - Focusing on Ensemble Stars," *Journal of Korea Game Society*, vol. 17, no. 2, pp. 45-54, Apr. 2017.
- [22] Overlog, [Internet]. Available: <https://www.overlog.gg/heroes/global>



- [23] Girl crush, [Internet] Available:  
<https://idioms.thefreedictionary.com/girl+crush>
- [24] H. S. Shin and D. H. Song, "Avatar-Player Attachment Relationship with respect to the Roles of First Person Shooter: Case of Rainbow Six Siege," In *Proceedings of the 2019 Fall Conference of Korea Game Society*, Seoul, Korea, pp. 89-93, Oct. 2019.



**송두현(Doo Heon Song)**

서울대학교 계산통계학과 졸업, KAIST 전산학과 졸업, 미국 UC Irvine 전산학(인공지능) 박사 수료  
2006 ~ 2010 한국 멀티미디어 학회 부회장, 2011 ~ 2015 한국 모바일학회 부회장, 2003 ~ 2010 한국특허학회 감사 역임,  
2007 ~ 2015 게임물관리위원회 기술특별자문위원 역임. 현 한국정보통신학회 부회장.  
1997 ~ 용인송담대학 교수 재직  
2009 ~ Journal of Information Hiding and Multimedia Signal Processing(SCOPUS/EI) Editor,  
2018 ~ Journal of Information and Communication Convergence Engineering(SCOPUS) Associate Editor  
※ 관심분야 : 기획, 게임 분석, 인공지능