



게임 스트리밍 공간의 여성 스트리머 경험 연구

심층인터뷰를 중심으로

이동후 인천대학교 신문방송학과 교수
홍남희 서울시립대학교 도시인문학연구소 연구교수
이설희 용인대학교 문화콘텐츠학과 조교수

Women's experiences in game streaming space

An in-depth interview *

Dong-hoo, Lee**

(Incheon National University, Professor)

Namhee, Hong***

(University of Seoul, Research Professor)

Seul-hi, Lee****

(Yongin University, Assistant Professor)

This study attempts to look at how women become game streamers, how they build their identity as streamers, and how those practices are shaped by the social-technical affordances of streaming platforms and gendered culture. For this investigation, in-depth interviews were conducted with women game streamers. The findings show that platforms' affordances, in conjunction with existing gendered conventions, affect the ways in which women game streamers present themselves and have relationships with their viewers. Webcam's visualism induces women to be concerned about their looks and femininity, and platforms' social affordances facilitate their performativity to vie for viewers' attention, which tends to make them vulnerable to gender discriminatory and toxic culture. In addition, women game streamers constantly negotiate with the revenue affordances of platforms that allow their affective labor to be monetized, and try to pave their way for self-employed entrepreneurship, but only with short-term visions. Based on their experiences, the study shows that women game streamers have limited autonomy and that their entrepreneurial practices are

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea(NRF-2019S1A5C2A02082683)(이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2019S1A5C2A02082683))

** donghoo2@gmail.com, 제1저자

*** namheehong777@gmail.com

**** seulhi@gmail.com, 교신저자

constrained by the given social-technological affordances.

Keywords: game streaming platforms, women game streamers, social-technical affordances, in-depth

1. 들어가며

오늘날 게임은 많은 사람들이 즐기는 대표적인 여가 문화의 하나로 2019년 현재 전세계적으로 1,864억 9,100만 달러 규모를 갖는 거대 산업이다. 한국의 게임 시장도 2010년부터 2019년까지 연평균 9%에 달하는 높은 성장률을 보여 왔다. 콘솔 중심의 비디오 게임에서 PC, 모바일 등 기기 다양화와 트위치, 유튜브와 같은 게임 스트리밍 플랫폼의 대중화로 게임은 이전보다 더욱 쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠가 되었다. 이러한 게임의 대중화는 10대, 20대 청년 남성 중심으로 인식되던 ‘게이머’의 범위 또한 넓혀 왔다. 2020년 한국콘텐츠진흥원 조사에서 남성 응답자의 73.6%, 여성 응답자의 67.3%가 게임을 한다고 답해 성별 차이가 미미한 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2020).

게임 인구의 증가와 함께 ‘게임 보기’ 또한 일상의 문화로 자리 잡아 왔다(강신규·원용진·채다희, 2019; 정서현·박주연, 2019). 한국에서는 프로게이머들의 전략적인 게임플레이를 스펙터클로 매개하는 e스포츠 산업이 케이블 TV를 중심으로 발전해 왔고(이수엽·채다희·박근서, 2016) 아프리카 TV를 비롯해 글로벌 스트리밍 플랫폼인 트위치, 유튜브 등에서 가장 먼저 자리 잡은 주요 콘텐츠 또한 ‘게임’이다(심성우, 2014). 트위치(TwitchTV)의 경우 2007년 시작된 저스틴 티브이(Justin.tv)에서 게임 스트리밍 서비스를 특화한 플랫폼으로 재탄생했는데, 2014년 아마존의 자회사가 된 이래 2021년 현재 매달 평균 930만 명의 스트리머가 활동하고 있는 것으로 알려져 있다. 이같이 온라인 플랫폼의 대중화와 라이브 스트리밍이 가능해진 기술적 조건은 보통 사람들의 게임플레이를 ‘함께 보는’ 문화로 확산해 왔으며(Taylor, 2018), 게임 문화가 청(소)년 남성만으로 구성된 것이 아니라는 점을 가시화한 계기가 되었다.

실제로 온라인 게임 스트리밍 플랫폼의 빠른 성장과 함께 여성 게임 스트리머의 수 또한 증가해 왔다. 트위치의 경우 이용자의 45%가량이 여성이며, 스트리머로 활동하는 여성의 비율도 약 35%로 나타난다.¹⁾ 남성 게이머를 주류 집단으로 전제하는 전통적인 게임 공간이 여성 게이머에게 매우 남성중심적이고 성차별적인 공간으로 지적되어 왔다면(김지윤, 2020; 석승혜·이지영, 2007; 전경란, 2007; 이현준·박지훈, 2021; Cote, 2020; Gray et al., 2017). 게임 스트리밍의 공간에서 여성 게임 스트리머의 가시적 증가는 기존의 남성중심적 젠더 질서에 어떠한 변화를 일으키고 있는지를 알아볼 필요가 있다.

따라서, 이 연구는 트위치 등의 게임 스트리밍 플랫폼²⁾을 중심으로 활동하는 여성 게임 스

1) <https://twitchtracker.com/statistics>

트리머들에 초점을 맞춰, 이들이 게임 스트리밍을 수행하며 겪는 다양한 경험과 정체성의 구성 과정을 알아보고자 한다. 이러한 과정에서 온라인 플랫폼의 기술적 구조와 젠더 문화라는 사회적 맥락이 어떻게 교차하고 있는지를 주목할 것이다. 이를 위해, 이 연구는 먼저 게임 스트리밍 플랫폼의 기술적 구조와 젠더화된 게임문화의 관계를 이론적으로 검토해보고, 여성 게임 스트리머와의 심층 인터뷰를 통해 이러한 관계가 어떻게 구체화 되고 있는지를 분석하고자 한다.

2. 이론적 배경

1) 게임 스트리밍 플랫폼과 정동 노동

스트리밍은 기술적으로 “원격 서버에 저장 및 처리되는 디지털 콘텐츠의 전송과 검색”을 가능하게 하는 것으로 1980년대 이후 디지털 네트워크 기술의 발달과 함께 미디어 콘텐츠 유통에 큰 변화를 가져왔다(Spilker & Colbjørnsen, 2020, p. 1211). 기술 및 미디어 산업의 변화와 함께 진화해온 스트리밍은 단순히 데이터 전송의 기술적 해법이라기보다는 다양한 측면을 가진 미디어 문화적 현상을 포괄하는 의미를 갖게 된다. 스피커와 콜비욘슨(Spilker & Colbjørnsen, 2020)은 스트리밍 서비스가 진화하는 과정에 다섯 차원의 스트리밍 형태, 즉 전문가나 이용자 제작 스트리밍, 법적 혹은 불법적 스트리밍, 온-디맨드나 라이브 스트리밍, 집중적 혹은 다중적 목적의 플랫폼 스트리밍, 특정 수용자(niche audience)나 일반 수용자를 대상으로 한 스트리밍 등을 찾아볼 수 있다고 말한다. 게임 스트리밍은 온라인 영상 콘텐츠를 실시간으로 방송하는 라이브 스트리밍 차원과 이용자 제작 스트리밍 차원이 특정 수용자를 소구하는 비디오 게임 문화와 결합해 형성된 스트리밍으로서, 현재 트위치, 아프리카 TV 등 국내외 디지털 영상 콘텐츠 공유 플랫폼을 통해 구현되고 있다.

플랫폼은 “소비자, 광고업자, 서비스제공자, 제작자, 공급자, 심지어 물리적 객체까지 서로

2) 트위치와 같이 e스포츠 대회나 개인의 게임플레이, 게임 관련 토크쇼 등 게임 관련 콘텐츠를 전문적으로 스트리밍하기 위해 시작되었던 플랫폼조차 현재는 채팅, 예술, 먹방, 음악, 뷰티, 과학, 여행 등 게임 외 콘텐츠를 포괄하고 있어 게임 스트리밍만을 위한 플랫폼으로 규정되기 어렵다. 트위치는 게임 스트리밍 플랫폼이었지만 플랫폼을 디자인하는 사람과 이용자 집단의 다양한 요구가 상호작용하며 ‘공동 대본(co-scripting)’을 만들어가면서 스트리밍 플랫폼의 외연이 확장되었고 좀 더 일반적인 플랫폼으로 진화해왔다(Ask et al., 2019). 따라서 이 글에서 게임 스트리밍 플랫폼이라는 용어는 게임 스트리밍만을 다루며 이에 특화된 플랫폼이라는 의미보다는 게임 스트리밍을 주요 콘텐츠로 다루는 플랫폼이라는 의미로 정의된다. 이 글은 게임 관련 주제로 스트리밍이 이루어지거나 게임 스트리머들이 활동하는 플랫폼과 이 공간에서의 문화적 현상을 주의 깊게 살펴보고자 한다.

다른 이용자를 만나게 하는 매개자”로서, “몇 가지 사용자 도구를 제공해 그들 스스로 제품, 서비스, 시장을 구축하게” 하는 디지털 인프라 구조라고 할 수 있다(Srnicsek, 2017/2020, pp. 49-50). 여기서 “사용자 도구”는 단순한 기술적 연장이 아닌 사회기술적 어포던스(socio-technical affordances)로, 즉 이용자 스스로 생산과 소비 혹은 서비스와 시장 공간을 만들 수 있도록 “효력을 갖게 하거나 형성하게 해주는(potentiating or shaping)” 기술적 구조로 이해할 필요가 있다(Postigo, 2016, p.4). 사회기술적 어포던스 개념은 사회, 문화, 경제적 구조와 교차되는 기술적 형식이 가능하게 하는 실천의 조건들과 여기서 구현되는 행위를 살펴볼 수 있다. 이러한 사회기술적 어포던스 개념을 통해 우리는 이용자의 실천을 가능하게 하는 플랫폼 특유의 기술 환경적 조건과 그것과의 관계 속에서 생성되는 게임 스트리밍 문화의 동학을 살펴볼 수 있다. 게임 스트리밍 플랫폼의 사회기술적 어포던스를 구체적으로 알아보기 위해서는 이것의 다면적 측면을 살펴볼 필요가 있다. 특히 우리는 게임플레이를 재매개하면서 이용자의 커뮤니케이션 실천과 사회적 상호작용을 특정 방식으로 가능하게 해주는 “사회적 어포던스”와 상업적 수익 활동이나 경제적 보상 체계를 구성해주는 “수익 어포던스”의 측면을 주목하면서 이들의 유기적 관계가 구성하는 사회기술적 어포던스의 특성을 이해해볼 수 있다(Sjöblom et al., 2019). 게임 스트리밍 플랫폼의 사회적 어포던스와 수익 어포던스는 이용자들이 게임플레이를 중심으로 다양한 실시간 영상 콘텐츠를 송출하거나 소비하는 과정과 이들의 실천이 시장과 연결되는 과정의 구조적 여건을 구성하면서 스트리머 문화의 동학이 형성되는 환경을 구축한다.

게임 스트리밍 플랫폼의 사회적 어포던스는 이용자가 게임과 관련된 스트리밍을 하거나 시청하면서 다른 이용자와 사회적 상호작용을 할 수 있게 해준다. 글로벌 게임 스트리밍 플랫폼인 트위치는 개인 이용자가 전 세계 이용자를 대상으로 ‘실시간’ 게임을 하며 자신의 게임플레이 하는 모습을 스트리밍할 수 있게 해주고 이런 콘텐츠에 관심을 가진 이용자들을 연결해준다. 스트리머 채널에는 스트리머의 게임플레이 화면에 스트리머를 보여주는 웹캠이 배치되고, 시청자와 상호작용할 수 있는 채팅 상자, 스트리머 관련 정보와 소셜 미디어 계정 링크, 구독 및 후원 정보 등이 포함되어 있어, 진행 중인 게임플레이 장면뿐만 아니라 스트리머와 시청자들의 현존 및 반응이 실시간 가시적으로 재현될 수 있다. 스트리머는 자기의 게임플레이 모습을 적극적으로 방송하며 오락적 시청 대상으로 만들 수 있고(Taylor, 2018), 시청자들은 게임플레이를 보는 관중일 뿐만 아니라 채팅이나 영상, 음성, 그래픽 형식의 후원 및 구독 메시지 등을 통해 피드백을 주는 수행자로서 스트리밍 콘텐츠의 일부를 구성할 수 있다. 트위치와 같은 게임 스트리밍 플랫폼의 소셜 어포던스는 스트리밍의 잠재적 수용자를 대상으로 공개적으로 게임플레이를 하고 콘텐츠를 제공하는 “수행성”, 스트리머와 시청자 간 다양한 수준의 “상호작용”, 그리고 이러한 활

동이 실시간 같이 일어나는 “동시성(synchrony)” 등을 가능하게 하며 스트리머와 시청자가 ‘협력적으로’ 스트리밍 경험을 구성해갈 수 있게 해준다(Lin et al., 2019). 국내 라이브 스트리밍 플랫폼 아프리카 TV도 실시간 스트리밍을 통해 스트리머인 ‘BJ(Broadcasting Jockey)’와 시청자들이 실시간 상호작용하며 사적인 대화의 맥락에서부터 공적인 커뮤니케이션 맥락에 이르는 다양한 사회적 맥락을 가질 수 있고 게임플레이에 기반한 “장소 초월적 커뮤니티”(Drucker & Gumpert, 2013, p.5)의 문화를 만들 수 있게 해준다. 이러한 실시간 중심 스트리밍 플랫폼의 소셜 어포던스는 사회적 요소를 강화하면서 스트리머와 시청자 사이에 “새로운 직접성과 (인지된) 친밀성”(Johnson & Woodcock, 2019a, p. 342), 그리고 협력적 공(共)구성자로서의 관계를 가능하게 한다. 플랫폼을 통해 서로 모르는 낯선 이들이 디지털적으로 공존하며 접촉하는 사회적 삶의 새로운 ‘상황적 지형’이 만들어지면서(Meyrowitz, 1986/2018), 스트리머와 시청자들은 의미를 공유하고 사회적 애착을 만드는 “상호작용의 의례”(Jodén & Strandell, 2021)를 만들어가고, 비공식적인 공동체를 형성하는 ‘가상적 제3의 장소’(Hamilton et al., 2014)를 구축할 수 있게 된다. 그런 의미에서 게임 스트리밍 플랫폼의 시청 양식은 주로 녹화 편집된 비디오 콘텐츠가 게시되는 유튜브와 같은 동영상 공유 플랫폼의 비동기적 시청 양식이나 케이블 텔레비전과 같은 전통적 매체를 통한 e스포츠 방송의 시청 양식보다 참여적이고 서로의 사회적 반응에 민감하며 표현적이다(Spilker, et al., 2020).

한편, 게임스트리밍 플랫폼의 수익 어포던스는 이용자들의 상호작용적 수행 과정을 상품화하며 스트리밍이 경제적 이익 창출의 잠재력을 가질 수 있도록 해준다. 개인 스트리머는 자신의 실시간 콘텐츠를 통해 이용자와 상호 소통하면서 이들의 구독이나 후원 혹은 광고나 홍보 활동 등을 통해 돈을 벌 수 있다. 트위치는 자신이 좋아하는 스트리머에게 매달 일정 금액을 후원하는 채널 정기구독이나 자체 후원 기능, 트위치 투네이션이라는 외부 시스템을 이용한 후원, 그리고 채널에 재생된 광고 등을 통해 수익이 발생할 수 있게 하고, 아프리카 TV는 별풍선이라는 후원 시스템을 중심으로, 스폰서, 정기구독, 광고 등을 통해 BJ가 수입을 얻을 수 있게 해준다. 이러한 수익 어포던스는 사회적 어포던스와 긴밀하게 연결된 보상 체계를 구축하면서, 스트리밍 활동을 수익 창출을 위한 ‘정동 노동(affective labor)’으로 전환하게 한다(Johnson & Woodcock, 2019a). 게임플레이는 즐거움 추구 활동일뿐 아니라 플랫폼 생태계에서 주목을 중심으로 가치를 생산하고 축적하는 핵심적 원료가 되는 활동으로(신현우, 2019), 게임 스트리밍 플랫폼은 누구나 스트리밍 채널을 열 수 있게 해주지만, 스트리머의 전문성이나 경쟁력을 평가하는 기준(예를 들어, 방송 시간, 방송일수, 평균 시청자 수)을 제시하며 등급을 나누고, 특정 등급에 속한 스트리머에게 더 많은 경제적 보상을 해주는 시스템을 운영한다. 트위치는 제휴 스트리머와 파트너

스트리머, 아프리카 TV는 베스트와 파트너 BJ 등의 등급 체계를 통해, 더 많은 시청자를 대상으로 꾸준히 스트리밍하는 스트리머가 더 많은 기술적 혜택(예. 맞춤 배지와 이모티콘, VOD 보관 기간 연장, 재방송과 최신 동영상 공개, 채널의 화질 옵션 우선 선택권, 생방송 지연 서비스 등)과 금전적 혜택(예. 광고, 구독, 후원 수익 등)을 누릴 수 있게 해준다.³⁾ 이러한 수익 어포던스는 놀이와 여가활동으로서의 게임플레이와 대화를 경제적 교환 가치를 생산하는 정동 노동으로 만든다.

스트리머들은 자신의 게임플레이 능력과 개성을 기반으로 시청자를 소구하는 감정적 전사와 표현을 해야 하고, 더 나아가 시청자의 호응을 유도하고 긍정적 관계를 유지하기 위해 지속적인 노력을 기울이는 “사회적으로 능동적이고 정서적으로 반응적인” 정동 노동을 하게 된다(Woodcock & Johnson, 2019, p. 820). 이들은 자신의 커뮤니케이션 실천을 경제적 가치로 측정되고 환원 가능한 대상으로 바라보면서, 수익과 직결된 시청자의 정서적 관여와 후원을 유도하기 위해 끊임없이 애쓰고 시청자를 포용하기 위한 다양한 전략을 구사하게 된다(Johnson & Woodcock, 2019b). 소셜 미디어의 미시 유명인들(micro-celebrities)이 자신의 상품성을 높이기 위해 수용자들에게 서로 친숙하고 가깝게 연결되었다는 감각을 갖게 하는 ‘친밀성 노동’을 수행하는 것처럼(Abidin, 2016), 스트리머는 실제 관계 같은 편안함과 친밀성을 주기 위해 “반아들여질 만하고, 재미있으며, 호감이 가고, 개성이 있는 존재가 되는 노동”을 하게 된다(이동후 이설희, 2017; 임명빈·김수정, 2018; Woodcock & Johnson, 2019, p. 820). 대부분의 스트리머들은 성공하기 전까지 비가시적이고 돈을 벌지 못하지만, 이들의 정동 노동은 미래지향적이고 기업가적인 수행을 하는 ‘출세 지향적(aspirational labor)’ 노동의 성격을 띠는 경향이 있다(Duffy, 2016; Johnson et al., 2019). 이들은 이용자와의 사회적 관계를 구축하고 유지하기

3) 트위치의 경우, 제휴 스트리머가 되기 위해서는 팔로워 50명과 최근 30일간 방송 시간 8시간, 방송일수 7일, 평균 동시 시청자수 3명을 달성해야 하고, 파트너 스트리머가 되기 위해서는 최근 30일간 방송 시간 25시간, 방송일수 12일, 평균 동시 시청자수 75명을 달성해야 한다. 파트너 스트리머는 일반 스트리머나 제휴 스트리머에 비해 더 많은 혜택을 누릴 수 있는데, 예를 들어, 맞춤 채팅 배지와 이모티콘을 사용할 수 있고, 제휴 스트리머가 16일간 할 수 있는 VOD 저장을 60일간 할 수 있으며, 항상 최우선으로 채널의 화질 옵션 선택권을 보장받을 수 있고, 생방송을 최대 15분간 지연시킬 수 있으며, 더 유리한 구독 수익분할을 받을 수 있다. 아프리카TV의 경우에는, 베스트BJ가 되기 위해서는 방송시간 500시간 이상, 애청자 1000명 이상, 최근 3개월 내 방송일수 60일 이상을 달성해야 하고, 최근 3개월 내 정지 기록이 없으며, 아프리카TV BJ교육 5개 이상 수강해야 한다. 또한, 베스트 BJ의 자격을 유지하기 위해 한달 5일 15시간 이상 방송을 해야 한다. 베스트 BJ의 자격을 얻으면, 별풍선 환전 우대, 킥뷰 30일 선물권, 시그니처 풍선 기본 3개 등록 등의 혜택이 주어진다. 한편, 아프리카TV는 개별 협의를 통해 계약을 맺는 파트너BJ를 둔다. 파트너BJ는 타플랫폼에 라이브 스트리밍을 할 수 없지만, 베스트BJ에 비해 별풍선 환전 시 약간의 우대를 받으며, 스톡옵션 등의 혜택을 받는다.

위한 지속적 정동 노동이 자신의 경력 개발에 도움을 주고 언젠가 미래에 많은 이의 주목을 받게 되면 충분한 보상이 주어질 것으로 생각한다. 누구에게나 개방되어 있지만, 소수의 유명 스트리머에게 부와 권력을 집중시키는 스트리밍 플랫폼의 사회기술적 어포던스는 많은 스트리머들에게 유명인이 되고 싶은 욕망을 부추기고 이를 삶의 기획으로 삼게 유도한다.

2) 게임 스트리밍 문화와 젠더

오늘날 게임은 일상의 일부로 자리하고 있으며, 특히 게임하는 개인의 사적 일상이 가시화되는 라이브 스트리밍 공간의 적극적인 개척자들 다수가 게이머였다. 이러한 사실은 트위치와 같은 스트리밍 플랫폼이 게임을 통해 입지를 다질 수 있었다는 점에서도 알 수 있다. 게임 문화는 미디어, 스포츠와 마찬가지로 젠더, 인종, 섹슈얼리티, 사회적 정체성 및 규범 등과 밀접하게 관련되었고, 게임 문화를 흡수한 스트리밍 공간에서도 이러한 특성이 드러난다. 게임 스트리밍 공간에서 여성 게임 스트리머에 대한 인식이나 이들 경험의 사회문화적 맥락을 살펴보기 위해서는, 기존 게임 문화의 남성중심주의와 라이브 스트리밍의 특성이 결합하는 방식에 주목할 필요가 있다.

게임은 오랫동안 남성 놀이 문화로 인식되어왔다. 비디오 게임은 그 부상에서부터 소년의 놀이 문화로 그 정체성이 부여되었으며(Kocurek, 2015), 배타적인 남성적 문화 공간에서 여성 게이머는 개별적이고 한정적인 전략⁴⁾으로 생존해 왔다(Cote, 2020). 여성 게이머의 증가와 페미니스트들의 활동으로 게임 문화에 여성이 가시화되기 시작했고 소녀 게임 개발(Green & Adam, 1998)도 이뤄졌으나, 이러한 '여성용', '핑크' 게임의 개발이 오히려 성별 고정관념을 강화한다는 비판에 직면하기도 했으며, 여성에게는 게임 문화의 주변부 자리만 허용되는 한계를 가져왔다(Paul, 2018; Shaw, 2014). 새로운 세대의 출현으로 ICT 및 게임 문화에 성별 차이가 거의 없고 게임 문화가 대중화된 현실은 여성 게이머에 대한 편견과 고정관념을 벗어나게 하는 다양한 사례들을 보여주고 있다. 예를 들어, 여성도 공격적, 폭력적 성향의 소위 '주류 게임(core game)'을 주도적으로 몰입하여 플레이하고 승리를 열망하며 많은 시간을 투자해 고레벨을 달성하고자 하며(전경란, 2007), 남성형 게임으로 알려진 1인칭 슈팅 게임(FPS)이나 롤플레이게임(RPG)을 플레이하면서 다양한 즐거움을 얻기도 한다(김지윤, 2020). 하지만 게임 산업은 여전히 남성을 게임의 주류 집단으로 설정하고 있어 여성들은 캐릭터 선택이나 몸의 움직임뿐만 아니

4) 코트(Cote, 2020)는 여성이 게이머로 정체화하기 위해, 남성 주체 위치를 체화하거나 남성에 비해 수동적이고 공손한 여성 주체 위치의 선택, 또는 강력하고 적극적인 여성 페르소나를 선택하는 세 가지 선택지를 가지고 있다고 제시하고 있다.

라(김지윤, 2020; 전경란, 2007) 자신들을 향한 독성문화(toxic culture)에 대한 대응에서도 구조적 한계를 경험한다(맹옥재 외, 2018). 남성 중심의 게임 공간에서 게임 문화와 잘 맞지 않는다고 여겨지는 사람이나 집단을 조롱, 배제하는 독성문화는 특히 네트워크화된 게임 공간에서 여성을 대상으로 한 성차별적 혐오표현이나 성희롱적이고 폭력적인 발언, 괴롭힘 등의 형태로 만연해져 왔다(김지연, 2019; 김지윤, 2020; 범유경 외, 2017; 송두현 외, 2017; 이현준·박훈, 2021). 독성문화는 남성성 헤게모니를 바탕으로 한 게임 생산, 게임 기술, 게임과 게이머의 문화적 위치짓기 등 세 가지 영역에서 지속적으로 발생해 왔으며, 명백한(overt) 혹은 암시적인(inferential) 성차별주의를 통해 유지되어왔다(Cote, 2020, p.57).⁵⁾

게임 문화의 남성중심주의는 공정성이나 실력에 관한 능력주의 서사와도 결합해 왔다. 1958년 마이클 영에 의해 제시된 능력주의(meritocracy) 담론은 재능 있고 열심히 노력한 사람이 큰 보상을 받을 자격이 있다는 서사로, 사람들 사이의 불평등을 가리고 구조적인 문제를 개인의 것으로 치환한다는 비판과도 관련된다(Young, 1958/2020). 이러한 능력주의는 시간과 노력을 들인 만큼 보상을 받도록 기획되는 게임의 경쟁 시스템에서 게임 실력을 당연한 보상 체계로 인식하게 하면서 더욱 강화된다. 경쟁 모드는 그에 부합되지 못한 사람들에게 대해 비난과 반사회적 행동을 유발하는 상황을 만들기도 한다는 점에서 독성이라는 부산물을 낳는다(Paul, 2018). 팀 게임에서 게임 못하는 팀원을 여성으로 전제해 비난하거나 여성으로 드러난 팀원에 대한 비난이 대표적인 사례다.⁶⁾ 게임상 부정적 행위나 적대적 언어는 ‘공정하게’ 게임하는 남성(성)을 기준으로 ‘자격 없는’, ‘가짜의(fake)’ 여성 게이머를 대상으로 행해진다. 다시 말해 능력주의 서사는 오랜 시간 노력과 실력을 키워왔다고 믿어지는 게임하는 남성에게 권한과 정당성을 부여해 왔고, 남성보다는 여성이 게임을 더 못할 것이라는 편견과 고정관념을 바탕으로 하며, 여성의 성과가 게임 실력이 아닌 외모나 성적 매력 등을 통해 남성에게 기대어 얻어진 것이라고 여기게 한다. 이는 부당한 것으로 여겨지며 여성 게이머 전반에 대한 혐오 문화를 형성하는데 기여

5) 코트(2020, p.67)는 스텔트 홀의 명백한/암시적 인종주의 개념을 적용해 남성적 게임 문화에서 명백한/암시적 성차별주의를 구분한다. 전자는 여성 캐릭터 수의 부족, 여성 캐릭터의 초성애화, 여성 플레이어에 대한 직접적인 괴롭힘 등으로 비판받아 왔다. 하지만 후자 역시 여성 게이머에게 좌절스러운 경험일 수 있다. 이는 게임과 컴퓨터 기술을 남성(성)과 등치시켜 여성(성)을 보조적인 역할 혹은 관객으로 제한시키는 식으로 자연화되어 왔으며, 게임 공간에서 여성들이 더 많은 지식을 탐색해야 하는 상황을 만들고, 모순적인 주제 위치를 수용하게 하며, ‘피함의 정서(a mentality of avoidance)’를 발전시키도록 해 왔다.

6) 폴(Paul, 2018)은 대표적으로 리그 오브 레전드와 같은 네트워크 기반 RPG 게임에서 팀 중심의 협력 플레이와 팀 캐릭터의 레벨업을 목표로 패배에 원인을 제공했다고 여겨지는 팀원을 비난하는 ‘독성(toxicity)’ 문화가 형성돼 왔다고 언급한다. 신고로 특정 계정에 대한 일시 및 영구정지, 채팅 차단 등의 조치를 취할 수 있다고 해도 이는 문제를 근절할 수 없는 단편적 해결책일 뿐이다.

해왔다(김지윤, 2020; 석승혜·이지영, 2007; 이현준·박지훈, 2021).

이러한 독성문화는 게임 라이브 스트리밍 공간에서도 매우 유사하게 나타나고 있다. 개인방송 공간에서 젠더 차별적 혐오 발언이 개인 방송인의 수익과 정적인 관계를 가질 정도로(김지수, 윤석민, 2019) '놀이'를 가장한 독성문화는 개인방송 시장에 만연해 있다(김수진, 2017). 게임 라이브 스트리밍 공간에서도 독성문화는 여성에 대한 성희롱 및 폭력적, 성적 위협, 증오 표현, 개인정보 공개, 플레이밍(flaming) 등을 포함한다. 이러한 여성을 대상으로 한 괴롭힘은 비디오 게임 역사뿐만 아니라 라이브 스트리밍 역사를 통틀어 문제가 되어왔다(Gray, Buyukozturk & Hill, 2017; Roberg, Cullen & Brewster, 2019).

게임에서의 능력주의와 젠더 역학은 가시성(visibility)을 기반으로 하는 게임 라이브 스트리밍 고유의 특성과 연결되어 있다(Ruberg, Cullen & Brewster, 2019). 자신을 상품화하게 되는 스트리머는 플랫폼의 보상 체계에 취약할 수밖에 없고, 팬덤과 친밀함에 기반한 정동 경제가 이루어지고 있는 라이브 스트리밍 공간에서 남성중심적 사고는 이러한 보상 체계와 여성적 특성을 깊이 연결시킨다. 여성 스트리머에게 부여되는 모욕적인 용어들('여캠', cam girl, boobie streamer, thot, titty streamer 등)(Alexander, 2018.06.27.; Hernandez, 2013.02.06.; Ruberg et al., 2019), 2014년 트위치 스트리머 복장 규정을 둘러싼 논쟁 등(Taylor, 2018, p.233)⁷⁾은 이 공간에 자연화되어 있는 성차별적 인식을 확인하게 하고 정체성과 얼굴을 드러내는 여성 스트리머에 문화적 의미를 부여한다. 여성 게임 스트리머와 관련하여 '몸을 상품화하는', '여성임을 드러내고 이용하는', '쉽게 돈 버는', '게임 못 하지만 예쁜', '남성에 기생하는' 등의 인식은 게임 스트리밍 공간에서 파생되었다. 여기서 활동하는 여성 게임 스트리머에게는 게임 실력보다 외모, 개성 등이 중요시된다(Ruberg et al., 2019; Taylor, 2018). 고정/재방문 시청자를 끌어들이기 위해 여성 게임 스트리머는 이러한 환경과의 상호 연결 속에서 자신의 인상을 관리하는 실천의 방식을 만들어내는데, 이 방식은 개인의 수익과 직결되는 (남성) 시청자 집단의 주목과 독성 문화 내에서의 성희롱, 성애화의 대상으로서 원치 않는 주목 사이에서의 신중한 관리를 통해 이뤄질 수밖에 없다. 인상 관리의 어려움 속에서 문화 취향을 소재로 활동하고 있는

7) 메그 터니(Meg Turney)라는 유명 여성 스트리머는 비키니 탑과 반바지 차림의 프로필을 1주 안에 삭제하지 않으면 채널이 정지된다는 공지를 트위치 측에서 받았다고 트위터에 게시했다. 이러한 복장 규정은 트위치 상에서 플레이되는 성적인 주제 게임이나 성폭력 재현 장면이 등장하는 게임 규제보다도 주로 '여성' 스트리머들의 복장을 규제하는 방식이라는 점에서 비판받았다(Mitchell, 2014). 또, 트위치에 증가하고 있는 여성 게임 스트리머를 게임 공간에서의 순수성을 해치는 "fake gamer girl"로 보는 담론은 여성이 섹슈얼리티를 이용해 이득을 본다는 오랜 인식과 연관된다(Taylor, 2018).

여성 게임 스트리머는 SNS상의 유명인처럼 “상품 소비적 여성성”(김애라, 2016, p.98)을 체화하고 있을 수 있다.

이와 같이 기존 연구를 통해 게임 문화의 남성 중심성과 능력주의 서사, 그리고 이에 따른 독성문화가 스트리밍 공간에도 이어지고 있음을 확인할 수 있다. 이러한 연구들은 플랫폼 공간에서 성차별적 구조의 문제가 현재 진행형의 문제임을 알려준다. 이 연구는 여성 게임 스트리머들의 증가와 스트리밍 플랫폼의 진화 및 대중화 상황에서 여성 게임 스트리머들이 구체적으로 무엇을 어떻게 경험하고 있는지를 알아보려고 한다. 이들의 경험은 플랫폼의 사회기술적 어포던스에 의해 가능해진 경험의 기회와 기존 게임 스트리밍의 젠더 문화가 결합하면서 나온 산물이자 현재의 게임 스트리밍 문화를 구성하는 행위성을 갖기도 한다. 이 연구에서는 게임 스트리밍 플랫폼의 사회기술적 어포던스가 구체화되는 과정, 즉 여성 스트리머들이 이것의 기술적 실체의 가능성을 지각하고 적용해가는 과정을 살펴보고, 이러한 수용 및 실천 과정에서 형성된 젠더 문화와의 긴장 관계를 주목해보고자 한다.⁸⁾

3. 연구 문제 및 방법

이 연구는 여성 게임 스트리머들이 게임 스트리밍 플랫폼의 사회기술적 어포던스를 통해 가능한 활동을 인식하고 수행해가면서 어떠한 경험을 하는지를 구체적으로 살펴보고자 한다. 사회기술적 어포던스는 사회적 어포던스와 수익 어포던스가 유기적으로 연결되어 구성된 것으로 여성들이 게임 스트리머로서 자리를 잡아가는 조건을 제공하는 동시에 스트리밍 공간에서의 젠더 문화와 교차한다. 이 연구는 사회기술적 어포던스의 이중적 측면이 어떻게 젠더 문화와 결합하며 여성 게임 스트리머의 수행성에 작동하는지를 알아보기 위해 다음과 같은 연구 문제를 갖는다. 첫 번째는 여성 게임 스트리머가 사회적 어포던스를 수용하면서 스트리머로서의 정체성을 구성하는 과정을 살펴본다. 두 번째는 수익 어포던스가 이들의 스트리밍 수행과 어떻게 결합하는지를 구체화한다. 이를 통해 이 연구는 오늘날 플랫폼의 기술적·경제적 구조와 젠더 문화의 동학 속에 여

8) 내기와 네프(Nagy & Neff, 2015)는 이러한 구체화 과정을 ‘상상된 어포던스(imagined affordances)’ 개념으로 설명한다. 이들은 이용자들이 자신이 이용하는 기술이 무엇을 가능하게 해주는지에 대해 인지하고 기대하는 정서적인 과정을 거쳐 실제 이용이 이루어진다고 말한다. 이 연구는 여성 스트리머들이 플랫폼의 사회기술적 어포던스를 받아들일면서 어떻게 기술의 잠재력과 효과를 의식하고 적용하며 자신의 커뮤니케이션 실천을 특정 방식으로 구성해가는지를 주목하고자 한다.

성 게임 스트리머들의 경험과 실천이 어떻게 형성되고 있는지를 탐색해보고 이러한 수행과정이 갖는 함의를 논의해보고자 한다.

이를 위해 이 연구는 대표적인 스트리밍 플랫폼인 트위치와 아프리카 TV에서 '게임'을 주요 콘텐츠로 활동하고 있는 20대 중 후반의 여성 게임 스트리머들을 대상으로 심층 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰 참여자는 지인의 소개로부터 시작하여 눈덩이 표집 방법으로 확장하였으나, 연결되지 않는 경우도 많았다. 따라서 메일을 통한 자원자 모집 방법을 추가하여 인터뷰 참여자를 모집하였다. 인터뷰는 2020년 8월부터 2021년 6월까지 총 12명의 여성 게임 스트리머를 대상으로 수행되었다. 코로나19로 인한 대면 인터뷰의 어려움과 인터뷰 참여자들의 시간적, 심리적 부담을 줄이기 위해 인터뷰는 줌(zoom)을 통한 비대면 온라인으로 진행되었다. 인터뷰 참여자 중 3명(F, G, L)은 얼굴 노출을 꺼려 음성만으로 진행하였다. 인터뷰는 2시간~2시간 30분가량의 시간이 소요되었으며, 녹음된 내용은 녹취록으로 작성되었다. 인터뷰를 위해 반(半)구조화된 질문지를 작성하였지만, 인터뷰는 대화 중심으로 자유롭게 진행되었다.

20대 이후 게임을 시작했다고 대답한 2명을 제외하고, 나머지 인터뷰 참여자들은 어릴 때부터 남성 가족 혹은 친구에 의해 게임 문화에 노출되었고 일상에서 게임 문화를 자연스럽게 받아들였다. 인터뷰 참여자 중 1명을 제외하고는 중상 이상의 게임 실력을 가지고 있다고 스스로 인식하고 있었으며, '게임하기' 뿐만 아니라 인터넷 스트리밍이나 e스포츠 등을 통한 '게임보기'도 자연스럽게 이루어지고 있었다. 인터뷰 참여자들 대부분의 스트리밍 시작 계기는 게임에 대한 관심에서 자연스럽게 혹은 주변의 권유였지만, 게임 그 자체보다 방송에 대한 관심에서 시작한 경우도 있었다(I, H). 이들의 게임 스트리머 경력은 1년 미만에서 8년 이상까지 다양했으며, 구독자 수, 팔로워 수, 조회 수 등 게임 스트리밍 플랫폼에서 차지하는 위치 또한 10명 미만에서 10만 명 이상까지 다양했다. 게임 및 게임 스트리밍 시작과 계기, 플랫폼 및 (여성) 스트리머에 대한 인식, 게임 스트리밍 과정에서의 여성으로서의 경험, 스트리밍 수행과정, 직업으로서의 스트리머의 미래 전망 등을 중심으로 이들의 공유된 경험과 차이들에 주목하였다. 이를 통해 기존의 재현 및 담론 연구에 국한된 게임과 젠더 관련 연구의 추상성을 극복하고, 이들의 구체적이고 생생한 경험을 토대로 플랫폼의 사회 기술적 맥락, 젠더 문화, 그리고 스트리머 수행성과의 상호적 관계를 드러내고자 했다.

Table 1. List of Interview Participants

	Age	Streaming Career	When one started gaming	Platforms
A	26	more than 8 years	in middle school	AfreecaTV, Twitch
B	29	4 years	in middle school	Twitch, AfreecaTV
C	25	less than 1 year	after 20s	Twitch, AfreecaTV
D	26	less than 1 year	before elementary school	Twitch
E	27	3 years	in middle school	Twitch
F	26	2 years	in elementary school	Twitch
G	25	less than 1 year	before elementary school	Twitch
H	29	3 years	after 20s	AfreecaTV
I	26	less than 1 year	in elementary school	AfreecaTV
J	26	2 years	in elementary school	Twitch
K	28	8 years	before elementary school	AfreecaTV, Twitch
L	26	3 years	in elementary school	Twitch

4. 사회적 어포던스와 여성 게임 스트리머의 수행

1) 게이머에서 게임스트리머로

게임 스트리밍 플랫폼의 사회적 어포던스는 네트워크의 연결성을 통해 스트리머가 자신의 게임 플레이를 보여주며 시청자와 실시간 사회적 상호작용을 할 수 있는 커뮤니케이션 환경을 제공한다. 스트리머는 플랫폼의 사회적 어포던스가 갖는 잠재력을 나름대로 이해하고 활용해나가면서, 시청자의 관심을 끄는 사회적 자아를 만들기 위한 자아 연출을 수행해가고자 한다. 대부분의 인터뷰 참여자들은 게임하기의 연장선에서 게임 스트리밍을 고려하였고 따라서 스트리밍 시작에 상대적으로 부담을 적게 느꼈다. 이들은 평소 즐기던 익숙한 놀이가 게임이었기 때문에 게임 스트리밍이 어색하거나 낯설지 않았다. 또 게임 자체가 스트리밍을 즐기는 사람들에게 인기 있는 콘텐츠 가운데 하나이고, 게임 스트리밍 플랫폼이 게임을 좋아하는 사람들이 게임플레이를 중심으로 모이는 공간이라고 보았다. 자신이 즐겁게 하는 것을 다른 사람들도 같이 즐겨워할 수 있고 (C, F), 캡을 컷을 때 시청자가 없더라도 혼자 게임을 하며 시간을 채울 수 있으며, 시청자가 있으면 함께 게임을 하는 것도 방송 내용이 될 수 있다고 보았다(I). 또 새로운 게임이 지속적으로 출시되고 있어 방송 소재가 고갈될 염려가 없다는 점도 게임 스트리밍에 수월하게 접근할 수 있게 해주었다.

하지만 인터뷰 참여자들은 게임 스트리밍이 자신이 잘하거나 좋아하는 게임플레이를 단순

히 재현하는 것과는 다르다는 점을 경험하게 된다. 이들은 게임 스트리밍이 게임을 풀어나가는 자신의 모습을 보여주는 “방송 진행”이라는 점, 시청자의 유입과 참여가 중요하다는 점, “방송 보는 사람들의 심리”를 헤아릴 필요가 있다는 점 등을 인식하게 된다. 플랫폼을 통해 게임플레이 스크린이 사회적 커뮤니케이션 요소와 결합된 방식으로 재매개되면서 이들은 스트리밍 과정에서 이루어지는 자기 연출, 시청자와의 상호작용, 오락성 등을 중요하게 고려하게 되고, 시청자를 염두에 둔 게임플레이의 선택과 진행을 해나가게 된다.⁹⁾

게임에서는 게임 실력이 요구되고 게임을 잘하는 게이머가 우대를 받는다면, 게임 스트리밍에서는 본인의 게임 수준 그 자체가 대표성을 가질 수 있다. 게임을 잘 못하는 사람의 서툰고 어설플른 모습이 방송 재미가 될 수도 있고, 취미로 즐기는 정도의 게임 실력 수준에 맞는 전략을 보여줄 수 있는가 하면, 특정 게임에서 높은 실력을 갖추고도 새로운 게임에 도전하는 모습 자체가 방송 소재가 될 수 있다. 인터뷰 참여자들은 기존의 ‘실력’ 중심 게임 문화를 개인적으로 전유하면서 게임플레이를 전시하는 과정에 자기 연출의 가능성과 스트리머로서의 브랜드성을 보게 된다.

G: 처음 방송 시작할 때는 시장조사를 하나도 안 하고 들어가서 뭔가 컨셉을 짜야한다 자기만의 캐릭터를 구축한다 이런 생각 하나도 없이 그냥 게임을 켜어요 (게임은) 너무 못하지도 너무 잘하지도 않는 정도고 저는 게임을 할 때 실력으로 남한테 비빈다, 야 애가 압도적으로 잘해서 경쟁력이 있다해서 이 방송을 보자 보다는 게임을 풀어나가는 능력이 좋다고 생각하거든요. 스토리 풀어나갈 때 이런 식으로 풀어나가고 이런 식으로 얘기하고 하면서 보면서 영화처럼 재미를 준다고 생각을 하고, 그런 쪽으로 재능있다 생각해서 그런 쪽으로 스트리밍 하는 게 낫다고 생각해요. 게임 완전 잘한다. 보고 있으면 대박이다. 이런 거는 아주 멀다 생각합니다. 여성 스트리머 분들 중에 롤 하는 분이 많으나 하면 롤이 연어처럼 새로운 게임이 나와도 계속해서 다른 사람들은 게임 잠깐 맛봤다가 결국은 롤로 돌아와요. 제일 시장이 커요. 좋아하고 하시는 분들이 많기 때문에 당연히 그 부분이 여성분들도 모일 수밖에 없다고 생각해요.

9) 자신이 게임플레이하는 모습을 보여주고자 시작한 게임 스트리밍이 점차 “시청자들이 참여해서 같이 게임을 하게 되는 그 위주”(E)로 진행되거나 게임플레이에 몰두하느라 “방송진행이 안되어서 카드 게임이나 스토리 게임이나 유행하는 공포 게임”(A)과 같은 시청자 중심의 게임 장르로 변화하기도 한다.

간돌피(Gandolfi, 2016)는 경쟁적 게임을 다루는 전문적 능력에 집중하는 ‘도전형’, 오락성과 수행성에 중점을 둔 ‘전시형’, 시청자와의 사회적, 정서적 연결을 우선 고려하는 ‘교류형’ 등 다양한 스타일의 게임 스트리머 유형을 발견할 수 있다고 말하는데, 대부분의 인터뷰 참여자들은 게임 실력에 따라 차이는 있지만, 특정 게임이나 유형의 스타일보다는 시청자들의 호응에 따라 취사선택하는 큐레이션을 해나간다. 2000년대 이후 웹캠의 등장과 함께 여성 이용자가 자신의 콘텐츠를 제작하고 공유하는 온라인 수행성을 통해 자신을 드러내고 ‘나라는 브랜드’를 만들며 소위 ‘미시-유명인’이 되는 ‘캠걸(cam girl)’ 현상이 나타나듯이(Senft, 2008), 인터뷰 참여자들은 게임 스트리밍 공간에서 자신의 개성을 표현하고 시청자와 상호작용하면서 여성 게임 스트리머로서의 브랜드를 형성해간다. 이들은 미리 짜여진 기획에 따라 자신을 보여주기보다는, 스트리밍 과정에서 시청자를 소구하는 방식을 발견하고, 시청자와의 관계 속에서 자신의 정체성을 유연하게 구성해가는 ‘사회적으로 매개된 페르소나’를 갖게 된다. 즉, 사회기술적 어포던스가 개인 정체성 수행의 기본 조건으로 작동하면서 개인은 이러한 기술적 조건과 결합한 사회화 과정을 기반으로 페르소나를 구축해간다. 이들에게 게임 스트리밍 공간은 시청자와 스트리머가 상호소통하며 즐거움을 느끼는 “완-완”의 공간(G)이자 시청자의 주목을 끄는 자기 연출을 통해 공적 가시성과 미시 유명인으로서의 가능성을 갖게 하는 자기 브랜드의 공간(H)으로 체화되고 있었다.

2) 젠더 정체성의 수행

인터뷰 참여자들이 여성 스트리머로서 정체성을 구축하고 수행하는 과정은 기존 스트리밍 문화에 내재된 남성중심적 시선과 게임 스트리밍 플랫폼의 어포던스와의 관계 속에서 이루어졌다. 우선 이들이 스트리머로서의 자기 정체성을 만들어가는 데 기존에 인식된 ‘여성 게이머나 스트리머에 대한 스테레오 타입이 의식적, 무의식적 참조의 대상으로 깊이 개입했다. 이들이 보기에 사회적으로 게임하는 여성은 소수이며, 특별한 존재로 대우받는다. 게임 공간에서 여성 게이머는 점점 자연스러워지고는 있지만(A, H), 여전히 사회적 공간에서는 특별한 존재로 취급받는다(H). 이러한 소수성은 여성 게이머를 추상화하고 이들에 대한 편견과 불평등을 낳고 있으며 인터뷰 참여자 모두 이러한 인식을 접해 본 경험이 있다. 게임 잘하는 ‘놀라운’ 여성으로 추앙받기도 했으며, ‘버스 타거너¹⁰⁾ ‘헤지라는 비하적 평가를 받으며¹¹⁾ 자신의 실력을 인정받지 못한 경험도 있다.

10) 게임에서의 승리를 위해 남성 이용자의 도움을 받는 경우를 의미한다(이현준·박지훈, 2021, 27쪽).

11) ‘헤지’는 <리그 오브 레전드>를 중심으로 게임 공간에서 여성 게이머들을 비하하는 노골적인 용어로 1) 게임 실력이 뛰어난 남성에게 의존해 쉽게 승리를 얻는 여성 이용자 2) 게임 내에서 아군을 보조하는 역할군의 여성 챔피언(캐릭터) 또는 그런 챔피언을 플레이하는 것을 선호하는 여성 이용자 3) 전투에 적극적이지 않고 팀에 도움이 되지 않는 이기적인

H: 아...그 게임하는 여자에 대한 고정관념을 전 어디서 느끼냐면 방송할 때는 못 느끼거든요. 제가 제 사람들하고 있을 때는 못 느끼는데 이게 현실사회에 나가면 느껴요... 막 엄청 독특하고 특이할 거라 생각하고 왜 게임을 좋아하게 됐을까 라는 그 배경에 대한 의구심을 다들 갖고 저를 바라보고 어...특히 게임을 안 하시는 분들은 저를 되게 다른 부류라고 생각하는 거 같아요.

그럼에도 이들 대부분은 여성이 남성보다 게임 실력이 낮다고 인지하고 있었으며, 이러한 실력 차이의 원인에 대해서는 입장 차이가 있었다. 생물학적 특성이 차이를 만든다고 인식하는 경우도 있었지만(B), 대부분의 인터뷰 참여자는 게임이 남성 놀이문화로 오랫동안 지속되어 왔다는 점을 성별 실력 차이의 원인으로 연결지었다(A, D, G).

이와 같이 대부분 인터뷰 참여자들은 여성 게이머에 관한 고정관념이 존재하고 게임 문화가 남성중심적이라는 점을 인정하면서 게임 스트리밍을 하고 있다. 또 이들의 여성 스트리머에 대한 인식은 여성 게이머에 대한 것보다 복잡한 성격을 가지며, 정체성 형성과 수행에 더 직접적인 영향을 미치고 있다. 우선 유튜브와 라이브 스트리밍의 '성공 담론'은 스트리머에 대한 긍정적 인식을 확산시켰고, 이에 따라 인터뷰 참여자들은 부모님을 비롯한 주변인들의 적극적 추천을 받아 스트리밍을 시작하기도 했다. 그러나 다른 한편으로 스트리밍 공간의 선정적, 폭력적 이미지는 여성 스트리머에 대한 부정적인 '위험 담론'을 확산시키면서 스트리밍 활동을 "괜히 걱정할까 봐" 숨겨야 하는 어떤 일로 만들기도 했으며(D), 여성 게이머 자체가 소수라는 인식은 게임을 소재로 하는 스트리밍 활동을 "엄청 독특하고 특이"한 일로 보이게끔 했다(H). 이에 따라 인터뷰 참여자들은 게임 스트리밍 활동에 상대적으로 더 많은 책임감을 갖는 동시에 스트리밍 활동에 대한 나름의 이유와 변명, 혹은 자기 정당화 논리를 가지기도 한다.

선정적이거나 자극적인 영상으로 사회적 물의를 일으키는 것으로 담론화되는 소위 '여캠' 방송에 대한 이들의 입장은 부정적인 사회적 인식과 복합적인 해석을 야기하는 하나의 예가 될 수 있다. 한편으로는 '여캠'을 "성적으로 어필해서" 돈을 벌고 있는 사람들(G), "홀딱 벗고 방송을 하는", "야한 걸 강조해서 남자 시청자들을 끌어들이는" '아프리카 TV의 BJ'(I)라고 정의하고 이를 부정적으로 인식하면서 자신과 차별화하는가 하면, 부정적인 사회적 의미를 인식하면서도 '여캠'을 '캠을 이용하여 자신의 재능을 발휘하는 여성'이라는 확장된 의미로 수용하는 경우도 많았다(A, I, F). 더 나아가 이러한 사회적 고정관념 자체를 신경 쓰지 않고 "동종업자의 느낌"으로

태도로 게임을 플레이하는 여성 이용자로 설명된다(이현준, 박지훈, 2021, 18쪽).

받아들이는 경우도 있었다(K).

I: 여캠이라 하면 훌쩍 벗고 방송을 하는... 너 뭐 여캠하나? 이렇게 물어보면 아니, 난 게임 BJ... 이렇게 다르게... 저는 여자이고 BJ지만 나는 스스로 여캠으로 생각하지 않는 다라고 생각을 제가 하고 있기는 한데요.

K: 사실 저도 여캠을 굉장히 많이 보는 시청자로서. 저는 약간 여성향을 좋아해요 ...그냥 열심히 잘 살고 계시는구나 그냥 같은 동종업자의 느낌? 아, 열심히 잘 살고 계시는구나. 뭐 고정관념은 딱히 생각 안 하는 거 같아요 저는...

이들은 여성 게이머와 여성 게임 스트리머에 대한 사회적 평가를 인식하고, 기존 여성 게임 스트리머의 게임방송을 시청하거나 벤치마킹해보는 경험을 갖는다. '시청 순'이나 '트위치 추천 채널', 혹은 자신과 같이 처음 시작하는 여성 게임 스트리머의 채널에 들어가 이들의 활동을 보면서 이 공간의 문화를 이해하는 기준으로 삼는다. 기존 여성 게임 스트리머의 수행성은 실천을 위한 일종의 실전 모델이자 교과서로서, 인터뷰 참여자들은 이들에 대한 리뷰 과정을 통해 스트리밍 플랫폼 공간에서의 여성 게임 스트리머에 대한 기대, 소구력 있는 수행의 특성과 범위에 대해 학습하게 된다.

인터뷰 참여자들은 여성 게임 스트리머에게는 실력보다는 여성적 특성이 요구된다고 보았다. 이는 게임 스트리밍 공간이 남성 이용자 중심의 공간으로서 '게임하는 여성', 특히 실제로 실력이 좋은 여성 게임 스트리머가 남성에게 비해 적기에(A, F), 여성 스트리머에게는 게임보다 '여성성'에 대한 기대감이 크고, 여성 게임 스트리머가 "그냥 얼굴만 보여줘도 좋아하는 사람들이 많다는 것"을 경험적으로 인식하게 된다(K, I, J). 시청자가 많은 '성공한' 여성 게임 스트리머의 경우 외모가 출중할 경우가 많으며, 폭력적이거나 과격하기보다는 '순하고 귀여운' 모습으로 드러나는 경향이 있다. 남성에게는 거친 언행이 허용되지만, 여성에게는 "그렇게 하면 안 좋은 시선으로 일단" 보는 젠더 차별적 규범이 여성 게임 스트리머의 수행을 제한하기도 한다(B). 인터뷰 참여자들은 기존 여성 게임 스트리머를 돌아보며 성차별이나 성적 대상화와 같은 문제가 일정 정도 있다는 것을 인정하면서도 '여기서는 그래야 성공할 수 있다는' 인식을 잠재적으로 갖게 되는 것으로 보인다. "이 공간은 원래 그런가 보다"(D)라는 언급은 이들이 게임 스트리밍 문화를 어느 정도는 받아들여야만 하는 것으로 인식하고 내면화하고 있음을 암시한다.

인터뷰 참여자들은 자기 정체성을 만들어가는 과정 중에 기존 여성 게임 스트리머 문화뿐

만 아니라 웹캠의 시각 중심적 어포던스를 고려하면서, 남성 중심의 관습적 시선 양식과 결합된 자기 이미지를 연출하는 경향을 보인다. 개인의 모습을 드러내지 않고 게임플레이를 스트리밍하는데 집중하는 G, F, L을 제외한 인터뷰 참여자들은 비슷한 지향의 군중으로부터 눈에 띄는 것이 점점 어려워지는 환경에서 웹캠 이미지가 자신의 경쟁력이라고 생각하며 시각 중심적인 이미지를 연출하기 위해 노력한다. 일부 인터뷰 참여자들은 전시 대상으로서의 여성 이미지를 연출하는 관습적 방식의 썸네일 이미지를 제시하며 첫 유입을 유도하고자 한다. 자신의 얼굴이나 몸매를 강조해줄 수 있는 방식의 기술적 이용(화면 보정 등)은 물론 상투적인 노출 방식(예를 들어 어깨를 노출하는 의상 등)을 통해 시각적 현저성을 갖고자 한다. 대부분의 인터뷰 참여자들은 시각적 효과가 높은 고품질의 스트리밍을 위해 고급 사양의 기기와 소프트웨어가 중요하다는 점을 인식하면서 웹캠에 잘 나오는 이미지를 얻기 위해 조명의 개수를 늘리는 등(B) 소위 '캠발'을 갖추기 위해 노력한다(I). 일상적 화장이 아닌 방송용 '진한' 화장을 하고, 좀 더 아름다워 보이기 위해 보톡스를 맞기도 한다. 일상적-정기적 방송과 이벤트성-비정기적 방송의 시각적 변주를 위해 의상에 신경 쓰고, 일종의 시청자 서비스로 코스프레를 제공한다. 이러한 이들의 노력은 카메라가 제공하는 시각적 즐거움의 방식을 구조화하고, 시각적 표면성 자체가 주목을 끄는 콘텐츠 요소가 되게 한다. 웹캠으로 매개되는 자기 이미지를 구축하는 과정에 시청자들이 '보여지는 걸 보고 들어온다'라는 인식이 크게 작용하면서 외모에 집중하게 되고, 선(先)인지된 시청자들의 기대에 부응하려고 한다. 이때 시청자들이 주로 남성 시청자일 것이라고 가정되면서 이들이 즐거워할 수 있는 모습, 즉 남성중심적 시선과 결합된 시각성을 추구하게 된다.

I: 보여지는 걸 처음에 보고 사람들이 들어오니까 외모적으로도 신경이 되게 많이 쓰였던 거 같아요...근데 저는 좀 더 카메라에서 더 이렇게 부하게 나오는 편이니까... 계속 외모에 집착을 하게 되고, 이거할까 저거할까 고민하다가 '그래, 보톡스나 한번 더 맞자' 보톡스도 맞고...화장을 더 진하게 하게 되고.. 조명도 막 세팅을 하게 되고 막 그런 식으로 외모, 얼굴이 더 이쁘게 보일까 라는 것과 옷을 좀 어떤 걸 입어야 할까 약간 이런 고민을 많이 했던 거 같아요.

좋아하는 게임을 하면서 스트리밍을 하고 싶다는 욕망에 여성 스트리머에 대한 기존 스테레오 타입(남초 시청자의 기대감)과 플랫폼의 시각중심성이 결합되고, 이는 다시 자신의 여성 정체성을 어떻게 어느 정도 드러내고 감출 것인가, 성적인 이미지를 얼마나 가져갈 것인가 등을 결정하는 조건을 구성하게 된다. 게임 스트리밍 공간에서 스트리머가 여성이라는 점만으로도 관심

을 끌 수 있는 상황이기에, 여성 게임 스트리머에게 자신의 여성성 관리가 정체성 수행에 있어 중요해진다.

물론 인터뷰 참여자들은 게임 스트리밍 공간의 남성중심적 문화를 인정하면서도, 이러한 문화가 요구하는 전형적 여성성에 무조건 순응하지는 않는다. 오히려 이러한 기존 전형성에 대비된 이미지를 어떻게 구축하는가, 다시 말해, 이것에 대한 저항이나 전복, 의도적 은폐를 시도하는가 혹은 어떠한 방식으로 순응하는가가 개인의 개성 혹은 ‘자기 브랜드’를 드러내는 방식이 되고 있다.

먼저, 몇몇 인터뷰 참여자들은 기존 전형성에 대한 저항/전복/의도적 은폐와 같이 다양한 방식으로 대응한다. ‘털털한 남자 초딩’, ‘동네 형님’과 같은 태도, 섹시 댄스 대신 망가지는 모습의 재현, 노출 의상이 아닌 츄리닝과 같은 일상복 입기를 시도한다(A, K, E). 또한 ‘그런 소리 안 듣는’ 정도의 게임 실력을 갖추거나 공인된 직업을 드러내는 등 ‘인정의 공식’을 갖추기도 한다(H, K, L). 이러한 모습들은 여성에 대한 성적 대상화나 순응적인 이미지 등 전형적인 여성 이미지 공식에 저항하는 동시에, 이를 변형하고 전복하려는 시도기도 하다. 그런가 하면, 게임 플레이를 할 때 의도적으로 남성 의존적인 캐릭터를 선택하지 않거나(G), 웹캠을 사용하지 않고 음성을 변조하거나 성별 구분이 모호한 목소리만으로 스트리밍을 진행하면서(F) 여성에게 가해지는 부당하고 피곤한 논쟁을 피하는 의도적 은폐를 시도한다. 이는 여성적인 게임 캐릭터나 시각적 여성 이미지가 여성 정체성과 자동적으로 연결되는 관습을 의도적으로 깨려는 시도로 볼 수 있다.

G : 방송 자체는 아예 그냥 재네들이 어차피 내가 여자인 거 아니까 굳이 내가 여자인 걸 가리려고 거칠게 말할 필요는 없다고 생각하고요. 아예 씨앗을 안 심는 거죠 아예 채팅창이 뭐야? 재 여왕벌이네.. 이런 소리 듣기 싫어서, 그런 류의 캐릭터들을 플레이하지 않는 정도로 타협을 합니다. 그 정도 하면 채팅창에 여왕벌이나 다른 애들한테 버스를 타네 이런 얘기를 안 들으니까.

그런데 이러한 저항, 전복, 의도적 은폐로 대응하는 이들을 포함해서 대부분의 인터뷰 참여자들은 앞서 제기했듯이 시각 중심적인 자기 연출을 하고 있다. 웹캠이 매개하는 시각성은 성별과 관계없이 모든 스트리머에게 영향을 미치지만, 젠더화된 공간에서 여성에게 부과되는 힘은 훨씬 크다. 예를 들어, 노출 의상을 입거나 섹시 댄스를 추는 등 전형화된 여성의 이미지를 강조한 특정 이벤트에 시청자 수가 급격히 올라가는 경험을 하게 되면서 이러한 전형적 여성성의 연출을

고민하게 되고, 가끔씩이라도 연출하게 된다.

D: 레벨이 낮아도 엄청 예쁘거나 말을 엄청 웃기게 잘하거나 레벨이 높은 사람들은 얼굴을 보통 공개를 안하더라고요그래서 차별화는 좀 더 예쁘게 해야겠다 생각했.. 그런데 그게 웃긴 게 뭐냐면 제가 제일 많은 사람들이 본 영상이 뭐였냐면..제가 바다에 갔을 때 수영복을 입고 있었는데 그 영상이 제일 많은 시청 수, 뷰를 보이더라구요.. 물론 진짜 제가 좋아하는 건 게임인데..

물론 인터뷰 참여자의 여성성 관리는 전형성에의 저항/전복/의도적 은폐나 순응이라는 방식으로 단순하게 구분할 수 없는, 개인에 따른 다양한 분화와 탈주가 나타나기도 한다. 여성 스트리머가 게임으로 방송할 수 있는 것 자체가 기존 남성 중심 게임 스트리밍 공간의 정경을 바꾸고 있고 이들의 변주된 여성성 이미지는 기존 전형성에 균열을 낼 수 있는 기회가 될 수 있다. 다른 여성 스트리머와 차별화하는 과정에서 '미친 텐션'과 같은 자기만의 고유한 특성을 발견하는가 하면, 기존의 부정적 '여캠'의 범주에서 의도적으로 벗어난 이미지를 제시하기도 한다. 하지만, 이러한 정체성 수행의 선택도 기본적으로는 시청자들의 요구를 받아들이며 자신의 채널을 차별화하기는 전략적 과정에서 이루어진 타협의 결과로 볼 수 있다.

3) 독성 문화 속 친밀성 관리

실시간 스트리밍을 한다는 것은 관심 있는 시청자와 연결되어 상호작용할 수 있는 새로운 기회를 갖게 하지만, 동시에 시청자의 관여를 유지하면서 방송을 지속적으로 진행해야 하는 도전 과제이기도 하다. 스트리머는 실시간 방송에서 우발적으로 일어날 수 있는 문제에 유연하게 대처해야 하고, 끊임없이 스트리밍 시장의 동향을 살펴며 시청자가 좋아할 만한 이미지를 만들어가야 한다. 라이브 스트리밍에서 시청자는 스트리머의 게임플레이를 보는 관람자이자 피드백을 주며 대인적으로 관여하는 참여자가 될 수 있다. 시청자들의 존재(시청자수)만으로 스트리밍 수행에 영향을 미칠 수 있고, 이들의 반응이 시청각적 요소로 가시화되면서, 스트리밍 내용을 함께 구성할 수 있다. 스트리머는 게임 하는 모습을 단순히 보여주기보다는 시청자와 함께 게임을 하거나 소통을 하는데 그 과정에서 시청자의 개입이 자연스럽게 이루어진다. 특히 초보 스트리머의 경우 시청자들이 스트리머의 개성을 발견해주거나 방송을 위한 제언을 해주는 등 스트리머로서의 정체성을 만드는 데 영향을 미친다. F의 경우 스트리머로 활동하는 사람이 자신에게 "감정이입 되게 잘하신다고 엄청 하이텐션이라고 이야기"해주며 자기 방송의 오락적 요소를 짚어주었고, 본인

역시 “웃음 바이러스, 활력소 같은” 스트리밍 진행을 해가면서 더 많은 시청자가 유입되는 것을 경험하게 된다. 시청자들이 관심을 가질 만하도록 채널의 분위기를 만들고, 시청자들과 정서적 유대를 쌓아가는 과정이 스트리머로서 성공할 수 있는 밑거름이 되면서, 인터뷰 참여자들은 이러한 사회적 상호작용이 일어날 수 있도록 노력하게 된다.

게임 스트리밍 플랫폼 공간은 스트리머와 시청자가 매개된 현존의 형태로 실시간 상호작용을 하면서 정서적 관계를 만들어 가고 친밀성을 느끼게 해주며, 이러한 친밀성의 감각은 채널의 (재)방문을 유도하게 된다(이정학 외, 2020). 스트리머에 대한 친밀감을 형성하는 주요 요소 중 하나는 사적 삶의 모습 드러내기과 공감하기다. 사적/공적 삶의 사회적 지형을 변화시키는 네트워크의 공간적 특성에 게임에 대한 선호도와 오타쿠적 기질에의 공감대가 더해지고 이 공간의 편안함이 만들어지면서 스트리머는 자신을 드러내기 쉽게 된다. 방송 중 사적 개인으로서의 스트리머에 대한 시청자의 실시간 질문이 자연스럽게 이루어지면서 스트리머의 사적인 삶이 드러나고 친밀한 관계가 형성된다. 특히 누나, 형과 같은 친밀한 호칭의 사용은 서로를 ‘우리’의 범주로 포함시키고 ‘연기’가 아닌 “제 자신 그대로”의 솔직함으로 진정성을 강조하게 된다(H, G). 이러한 진정성은 방송 이전에 게임하던 모습 그대로를 카메라에 드러내면서 획득되기도 하지만(G), 스트리밍을 오래 지속하는 과정에서 자연스럽게 드러나는 ‘본연의 모습’이기도 하다(J).

J: 아 네. 저는 제 방송에 정적이 흐르는 걸 되게 싫어해서 진짜 쉬지 않고 말을 해요 ... 사실 맨날 맨날 다른 이야기를 해주면 너무 좋죠 근데 저도 지금 방송을 한 지 3년 정도 돼서 그리고 제가 방송한 3년 동안 살면서 겪어온 모든 재밌었던 일 힘든 일 슬픈 일들을 다 이야기했거든요...그래서 더 이상 할 이야기가 없는 게 고민이에요.

물론 인터뷰 참여자들은 친밀성을 수행하는 사회적 자아가 실제 자아와 동일하다고 보지는 않는다. 자신의 모습을 그대로 보여준다고 응답하는 경우라도 시청자의 주의를 끌기 위한 자기 연출로 이모티콘을 사용하거나 실생활과 다른 과장된 리액션을 하기도 하며, 자기 비하나, 자책, 자백 ‘드립’과 같은 자기 희화화의 과정이 포함되기도 한다. 연출된 자아와 실제 자아 간의 차이가 크다고 인식하는 경우에는 ‘억지 텐션’을 유지하는 과정이 힘들다고 느끼거나(L), “모순된” 정체성에 혼란스러워 하기도 했다(J).

D: 음... 실생활이랑 다른 게...아...뭐 리액션을 해야하는 거, 뭐 얼마를 받았을 때 리액션을 하거나...근데 실생활에서 제가 그렇게 막 그런 거 추고 그러진 않거든요 그런 걸

(시청자들이) 좋아하니까 하고 아 뭐 제가 막 애교가 엄청 많고 그런 건 아닌데 거기서는 손 하트 이런 거 한다거나 그런 거 있어요

한편 이러한 친밀성의 수행과정에 스트리밍 공간의 성차별적 독성문화가 결합되면서 친밀함을 위한 여성 스트리머의 다양한 수행이 언어폭력으로 돌아오거나 사적 관계에 대한 욕망을 부추기는 행위로 오인받기도 한다. “시청자가 적은 여자 게임 BJ를 노리는 시청자”들은 방송을 이제 막 시작한 여성 게임 스트리머에게 의도적으로 접근해서 게임신청을 하기도 한다. 이때 실력이 담보되지 않고 유명하지 않은 여성 게임 스트리머는 바로 성희롱의 대상이 되기도 한다. “게임할 시간에 밥이나 해라”(C)와 같은 성차별적 발언뿐만 아니라 “사적으로 연락하길 바라면서 방송 끄고 게임”(I)하자는 제안을 받기도 한다. 뿐만 아니라, 이 공간에 ‘익숙해지는 단계’를 가르치고 ‘여성 게임 스트리머’로서 해야 하는 것이 무엇인지를 알려주려는 남성 시청자들의 ‘권능의 행사’, ‘맨스플레인(mansplain)’이 자주 일어난다. 신입 스트리머 방에 들어 온 남성 시청자들은 여성 스트리머가 “당연히 준비할”(I) “섹시 댄스”와 같이, (이와) “관련된 요구는 무조건 시작”(H)한다. 또 여성 스트리머에 대한 “얼굴 평가, 몸매 평가” 역시 “무조건” 이루어진다(H). 그런가 하면 여성 스트리머를 ‘보호’한다는 명목하에 과도한 개입과 요구가 이루어지기도 한다(C). 게임 공간과 유사한 스트리밍 공간의 독성문화에서 여성은 약자이며, “키보드 뒤에 숨어” 관찰하는 시청자와 사적인 삶을 노출하는 스트리머의 관계에서도 이들은 약자이다. 이러한 환경에 노출된 여성 스트리머는 ‘자신감이 줄어들면서 주눅이’ 들거나, 평가에 대한 두려움에 캠 앞에 서는 것을 불안해하고, 친밀성 수행과정에서 시청자와의 관계에 대한 극심한 스트레스를 받기도 한다.

H: 음... 여성이기 때문에 오는 편견과 선입견은 확실히 있어요. 예를 들어서 처음에 이제 신규 시청자분들이 유입이 됐을 때 얼굴 평가, 몸매 평가, 관련된 요구...는 무조건 시작해요. 그거를 일단 깔고 들어 가야 돼요. 그걸 이제 감수하고 들어가요

이 공간의 독성문화는 이들이 ‘피함의 정서’(Cote, 2020, p.67)를 체화하게 한다. 스트리밍을 할 때 얼굴을 비공개하거나, 최대한 사적인 것을 노출하지 않으려는 노력, 적극적 대응의 포기 및 무시 등으로 이어지는 것이다. 그러나 독성문화가 조심하는 것만으로 줄어들거나 사라지는 것은 아니다. 지속적인 성희롱이나 스토킹에도 플랫폼이나 공적 기관에의 신고로 문제가 해결되기 어렵다는 것을 여러 차례 경험하면서 이들은 적극적 대응을 포기하게 된다. 친밀성을 지향하는 공간에서 여성혐오적 독성문화에 대응하는 과정으로 인해 다른 시청자들을 신경 쓰지 못하

고 감정 소모적 언행으로 이어질 수 있기에 ‘무시’라는 소극적인 방식으로 대응할 수밖에 없다 (J). 독성문화의 문제를 회피하는 방식은 스트리밍의 지속이나 생존을 위한 불가피한 선택이다.

5. 플랫폼의 수익 어포던스와 기업가적 자아 구현

1) 게임 스트리밍 공간에 대한 인식

인터뷰 참여자들의 게임 스트리밍 공간에 대한 인식은 이 공간에서 어떤 가능성, 특히 어떤 경제적 가치를 발견하고 스트리밍 수행을 실천하는지와 관계한다. 이 공간에 대한 이들의 인식을 먼저 시간-관리의 개념으로 접근할 수 있는데, 두 가지 방식으로 가능하다. 첫째, 이들이 보기에 이 공간은 ‘버리는’ 시간을 ‘생산의’ 시간으로 대체해 줄 기능성의 공간이다. 여성 게이머는 자신의 게이밍에 “방어적”이다(Cote, 2020). 이들은 게임하는 것에 죄책감을 느끼고 게임에 대한 부정적인 시선과 규범에 맞서 자신의 취미를 옹호해야 했다. 사회적으로 부정당해왔던 이들의 게임 시간은 캠을 켜는 순간부터 생산적 활동을 위한 준비 시간으로 대체되며, 수익을 올리기 시작하면 적극적인 생산적 노동의 시간이 된다. 인터뷰 참여자들 대부분은 게임을 하는 행위에 대한 부정적 시선 아래 불편함을 경험한 적이 있으며, 사회적으로 의미 없는 시간이 생산/수익 행위로서의 게임 스트리밍 시간으로 전환되는 데 편안함을 느끼거나 주변의 인정 경험을 하게 된다.

B: 다 취업 준비하는데 저는 이제 PC방에 맨날 있었는데 그때 친구들이 좀 안 좋게 보더라고요. 게임할 때는 제 나이 말할 건 아니라 상관없는데 게임한다 하면 아직도 게임하나? 주변에서 묻기는 하죠 그래서 이제 이걸로 나는 방송할 거다 (웃음) 게임으로 직업할 거다 이런.. 그런 친구들도 제가 좋아하는 걸 알아갖고 처음엔 이해 못 했는데 제가 게임 경기까지 막 보러 다니고 하니까 이제는 이해 잘 해줘요.

둘째, 이 공간은 시간 관리를 자기 주도적으로 할 수 있는 자율적 공간이다. 시작과 끝, 그리고 스트리밍 지속 기간 등이 개인의 의지에 따라 결정된다는 점, 하루 24시간 중 언제 스트리밍할지가 자유롭다는 점에서 그러하다. 특히 글로벌 플랫폼인 트위치에서 이러한 경향이 두드러지는데, 국내 시청자들이 많기 때문에 늦은 밤시간에 방송할 수도 있지만, 낮시간 대에도 게임 방송을 보는 일정 수의 사람들이 있고(B, J, K), 서로 다른 시간대에 있는 해외유입 팬들의 존재가 스트리머의 시간 관리 자율성을 높일 뿐만 아니라 틈새-시장 전략을 가능하게 한다. 이는

‘여기’와 ‘저기’라는 비동시적인 장소를 동시에 있게 하는 네트워크 연결성의 일상적 실천이 구현 되는 방식이기도 하다.

다른 한편으로, 인터뷰 참여자들은 젠더 차별적 게임 스트리밍 공간이 여성에게는 위험 공간인 동시에 기회의 공간이라고 인식한다. 남성적 게임문화와 연장선에 있는 게임 스트리밍 공간은 앞서 살펴본 것과 같이 독성 문화가 두드러지는 공간이다. 따라서 여성임을 드러내는 순간부터 다양한 위험에 노출되지만 게임하는 여성이 소수라고 인식되고 여성에 대한 관심이 높다는 점에서 경쟁력이 있다. 성공으로 가는 과정이 불균등한 스트리밍 공간에서 주목을 받을 수 있는 성별만으로도 출발에서 앞설 수 있다고 인식했다.

이들이 인식하는 게임 스트리밍 플랫폼의 특징은 이러한 공간에서 이들이 어떻게 수행해나갈 것인지를 결정하게 한다. “다양한 사람들이 다양한 방송을 하는”(H) 아프리카TV에는 소위 “큰손분들이 몇천만, 몇억”(G)을 쓰기도 하며 “옛날부터 (별풍선) 백개, 이백개는 흔한” “어느 정도 벌이가 되는 직장인들”(A)이 모여있다. 게다가 아프리카TV의 별풍선 제도는 후원금액이 “곧 이곧대로 떠서” “내가 많이 줬구나”라고 생각하게 만드는 트위치보다 후원금액 자체가 높게 책정되어있는 “문화”와 “분위기”가 있다(A). 따라서 “어리고 게임 좋아하는”(A) 사람들이 모여있는 트위치에 비해 “아프리카에서 하면 돈을 많이 번다”(D). 그러나 아프리카의 별풍선은 “줬으면 내내 말을 들어야”(H) 한다는 분위기를 만들고, 시청자를 후원금액에 따라 차별화하면서 별풍선 금액에 걸맞은 “리액션을 보”여 주어야 한다(A). 실제로 “그렇게 하는 여캠”들이 있어서 “안 좋은 말로 소위 별창”이라는 별칭까지도 스트리머에게 덧씌워져 있다(H). 또한 아프리카는 분위기상 “말을 험하게 하는 사람들이 많아서” “좀 더 순한 사람들”이 모여있는 트위치와는 다르다고 인식했다. 이들은 국내 플랫폼인 아프리카TV가 제도적 차원에서 신고에 대한 조치가 트위치에 비해 강하다고 인식했다. 강퇴 등의 조치에도 이름을 바꿔서 얼마든지 지속적인 스톡킹을 가능하게 하는 트위치와는 달리 아프리카TV에서는 적어도 몇 개월에서 영구 강퇴까지의 조치가 이루어진다. 이러한 차이를 인식하면서 인터뷰 참여자들은 자신이 스트리밍을 지속할 플랫폼을 선택한다. 때로는 “돈 때문에 (아프리카로) 이적을 하는 경우”도 있으며(I), 지나친 대가성 서비스의 요구나 독성 문화로 트위치를 스트리밍 공간으로 선택하기도 한다(B).

2) 경제적 보상 메커니즘과 수행성

게임 스트리밍 플랫폼의 수익 어포던스는 시청자 수나 이들의 관여 정도에 따라 스트리머에게 경제적 보상을 해주고, 이는 스트리머들이 스스로 기업가적 자아를 만들어가도록 유도하는 토대가 된다. 왜냐하면 스트리머들의 정동 노동은 미래지향적이고 기업가적인 수행을 하는 ‘출세 지향적’ 노동의 성향을 가지고 있고(Duffy, 2016; Johnson et al., 2019), 수익을 위해 더 많은 시청자 수를 확보해야 하는 플랫폼의 수익 구조는 기업가적 능력에 응답하는 자아의 구축을 필요로 하기 때문이다. 스트리머는 시청자들과의 관계가 갖는 경제적 가치를 인식하며 이들을 끌어들이고 ‘고정’ 시청자로 만들기 위해 노력하게 된다. 시청자 수를 늘리는 것이 목적이 되다 보니 이들의 관심을 끌기 위한 다양한 시도가 이루어지고 이들의 반응에 따라 채널의 성격을 만들어간다. 예를 들어 C는 자신의 게임에 시청자 참여 방식으로 스트리밍을 시작했지만 시청자 수의 확장에 한계를 느끼면서 시청자들의 추천 게임을 플레이하게 된다. 이 변화는 시청자들의 장비 지원으로 까지 이어지고, 이후 이를 기반으로 다양한 게임플레이가 시도된다.

스트리머와 시청자의 상호작용 및 관계 형성에 중요한 매개 요인인 플랫폼의 경제적 이익 창출 체계는 서로를 인식하고 기대하는 방식에도 영향을 미치게 된다. 스트리머에게 시청자들은 자신이 “이렇게 성장하는 걸 보고 싶어 하는” 사람들이자(D), 동시에 “밥줄을 좌우”하는 사람들이다(G). 따라서 자신을 정서적, 금전적으로 지원하는 시청자들에게, 특히 수익 활동에 직접적인 영향을 미치는 후원하는 사람들에게 말 이상의 “뭔가를 해야” 한다는 생각이 들고(D) 이들이 원하는 것을 보여줄 필요를 느끼게 된다(C). 또한 시청자들이 원하면 “망가지”기도 하며(C), 후원자들의 “채팅은 웬만하면 읽어”주는 노력을 하게 된다(G).

G: 아무래도 대부분의 스트리머라면, 그렇게 한분 한분이, 특정 몇 분이 내 밥줄을 좌우한다면 좀 더 신경쓰고 싶고 그런게 있긴 하죠

D: 뭐 이렇게 받았을 때는 그냥 감사합니다 이렇게 할 수 없으니까 뭔가 해야하는거 아냐

인터뷰 참여자들은 시청자와의 상호작용이나 유대 방식이 경제적 수익 활동의 가능성을 높이는 시청자 수의 증가나 실제적 금전 보상으로 이어지는 것을 경험하면서, 경제적 가치가 만들어질 수 있는 순간들에 관심을 기울이게 되고 이를 토대로 다양한 전략들을 끊임없이 고민하게 된다. 예를 들어, 플랫폼 공간의 동향에 대한 지속적인 관찰을 통해 플랫폼별 게임 장르에 관한

관심의 차이 혹은 시간대에 따른 스트리밍 상황과 채널 경쟁력 등 자신의 채널 운영 및 시청자 확보에 도움이 될만한 정보를 파악하거나(F, K), 시청자들이 스트리머를 “놀리는 순간”을 즐기고(G) 특정한 이벤트에 관심을 기울이는 시청자가 많다는 것을 인지하게 되는 등 스트리밍 내에서의 경험을 반추하는 작업을 포함한다.

이를 토대로 인터뷰 참여자들은 좀 더 자신의 스트리밍 스타일에 어울리는 플랫폼에 자리를 잡고, 가장 경쟁력이 있다고 생각하는 시간에 꾸준히 스트리밍하고 있다. 또한 시청자의 관심 유발을 위해 코스프레나 웃음을 유발하는 춤을 선보이기도 하며, 좀 더 자연스럽게 수익과 연결하는 방식으로 도박성 배팅이나 시청자들이 보기를 원하는 혹은 제안하는 선택사항을 적은 룰렛 등의 게임적 요소를 활용한다(B, E). 이러한 과정에서 여성 스트리머는 의도적으로 여성성에 기반한 이벤트나 룰렛시스템을 만들어 남초 환경에서 시청자들의 환심을 끌고 수익을 추구하기도 한다. 예를 들어, 시청자들에 대한 소구력과 이들의 관여도를 높이기 위해 사용되는 룰렛 시스템의 구성 내용에는 여성 게임 스트리머의 다양한 전략들이 압축되어 있다. 이에 게임 내기에서부터 여성 스트리머에게만 해당하는 애교, (섹시) 댄스, 애니/게임 캐릭터 코스프레나 비키니 입기까지 포함된다. 이러한 장치들은 채널 내 시청자들이 결집하고 공유할 수 있는 관심사를 제공하면서 반응과 후원을 유도하고 채널에 대한 공동체적 감각을 형성하는 상호작용의 의례를 만든다. 이들은 시청자들의 제안이나 요구 사항을 수용하면서 주로 남성중심적 시선에서 여성 스트리머들에게 기대되는 전형적 행위를 포함하게 되고 이를 다시 집단적 참여와 후원을 유도하는 기제로 삼게 된다. 이처럼 사회적 어포던스와 수익 어포던스가 긴밀하게 연결된 플랫폼의 구조 속에서 앞서 살펴보았던 여성 스트리머의 사회적 수행은 상업적 수익의 측면과도 자연스럽게 연결된다. 다시 말해, 플랫폼에서 강력하게 작동하고 있는 남성 중심적인 시선과 기준은 여성 수행성 뿐만 아니라 이들의 수익 창출로도 직결된다.

B: 요새는 룰렛시스템이라고 룰렛으로 만들어서 확률을 딱 넣어요 확률을 넣어서 애교는 10%로 되게 그거를 돈을 주고 무조건 돌리는 거예요...그렇게 많이 해요 거의 다 이제 하니까 해야 할 거 같더라고요 그냥 게임만 할 순 없으니까..

이들은 리액션이 수익과 연결된다고 의식적/무의식적으로 인식한다. 시청자들이 원하거나 수익으로 연결되는 리액션의 정도를 받아들이는 과정에는 끊임없는 반추의 과정이 포함된다. 시청자가 원하는 것이 무엇인지 질문하고, 실시간으로 시청자의 의견을 받으면서 자기도 모르던 소구력을 발견하기도 한다(D). 인터뷰 참여자들은 이러한 과정을 통해 시청자에게 최적화된 퍼포

먼스를 만들어갔다. 이들은 수익 및 시청자 숫자의 확장 과정에서 이루어지는 리액션 및 전략의 수행들이 스트리밍 공간의 자연스러운 문화의 일부이자 자신의 채널을 지원해주는 시청자들에게 대한 애정이나 감사를 표현하는 개인적 보상 행위라고 본다. 이들은 이러한 행위가 “돈에 끌려” 이루어진 계산적 행위거나 일방적으로 요구된 행위라기보다는 상호교류와 정서적 관계를 위한 행위라고 보면서, 이를 돈으로 살 수 있는 상품으로 보는 시각이나 수위를 넘는 과도한 일방적 요구를 거부하기도 한다. 스트리밍의 경제적 가치의 형성이 시청자들을 위한 스트리머의 행위와 밀접하게 연관된 플랫폼 구조 속에서 인터뷰 참여자들은 자신들의 행위와 수익추구 방식에 대한 나름대로의 기준과 범위를 가지려고 하고, ‘내가 할 수 있는 정도’에 대해 헤아리게 된다.

B: 뭐라 해야 하지 이제 그..트위치나 아프리카는 그 수익을 바로바로 주잖아요 시청자 분이. 그럼 이제 요새는 무조건 리액션같은 걸 해주는 게 약간 법칙처럼 됐단 말이에요 그래서 이제 어느 정도 수위의 정도는 할 수 있는데 이제 과하게 하는 사람은 과하게 하는 분들도 있어가지고 어우, 나는 그 정도는 못할 거 같은데

수익의 발생은 임의적이며, 불안정한 플랫폼 구조에서 성공은 모두에게 균등하게 배분되지 않는다. 예를 들어, 이미 온라인에서 인지도가 있으면 스트리밍을 시작하는 출발점부터 앞설 수 있다(A, C, K). C는 친구의 스트리밍에 게스트 출연한 경험으로 소수라도 기꺼이 지원해줄 팬을 이미 확보하고 있었으며, A와 K는 어렸을 때부터 오랫동안 여러 플랫폼에서 활동한 경험이 있다. 또한, 유명인과 연결되거나(A), 기존의 유명 스트리머의 탐방/합방 기회를 얻어 호스팅을 받거나(D, F), 추천 채널로 소개될(L) 경우 채널의 성장이 훨씬 수월하게 이루어진다. 이러한 기회를 갖지 못한 신입 여자 스트리머에게 소수의 시청자는 큰 힘을 가질 수 있다. 이들은 어떠한 방송을 만들어갈지에 대한 조언과 제언, 질적으로 더 나은 영상 만들기에 필요한 장비 구입 등을 지원하면서 스트리머가 채널을 키우거나 지속할 수 있도록 도움을 준다. 그런데 이러한 기회들은 여성 게임 스트리머가 남성 중심적 관습이나 남성 시청자의 지원에 의존하게 하는 것과 연계된다. 예를 들어, 유명 남성 스트리머가 자신의 시청자들과 함께 신입 여성 게임 스트리머 채널을 “탐방”하는 ‘레이드’¹²⁾를 하면서, 여성 게임 스트리머는 남성 스트리머가 “자기 뷰어를 저한테 쏘는 기능”으로 시청자 규모를 늘리는 기회를 가질 수 있다(D, F). 또 여성 스트리머는 자

12) ‘레이드’는 스트리머가 시청자에게 새로운 채널을 소개한 뒤, 자신의 채널에 있는 시청자들을(스트리머 포함) 해당 채널로 옮기는 기능이다.

주 남성 게임 스트리머로부터 “합방” 제의를 받으며 채널의 인지도를 높일 기회를 얻기도 한다. 이러한 기회는 주로 인지도 높은 남성 스트리머가 상대적으로 인지도가 낮은 여성 스트리머를 대상으로 해서 만들어지는 것으로, 여성 스트리머들은 남성의 도움을 받는 수혜자의 입장이 된다. 이러한 도움을 빌미로 사적인 만남을 요구받거나, 남성 스트리머 및 시청자들에 의한 집단적인 희롱, 괴롭힘으로 나타나는 경우도 있다.

D: (자신과 합방한 남성 스트리머의 채널에서) 재 예쁘지도 않은데... 이렇게 하고 그래서 그때 충격을 받아서 그래서 아 이런 게 문화구나 여기... 그래서 앞으로 다른 사람이랑 하지 말아야겠다. 그래 가지고 (합방 제안이 왔을 때) 저번처럼 내가 충격 먹을 수도 있겠다, 아니면 욕먹을 수도 있겠다 싶어서 안 했어요.

인터뷰 참여자들 모두는 스트리머의 직업 가능성을 생각하고 있지만, 그 정도는 다르게 나타난다. 이들은 존슨과 우드콕의 연구 사례처럼(Johnson & Woodcock, 2019a), 스트리밍에 풀타임 전념하면서 소득을 얻는 사람(A, B, C, E, G, H), 파트타임으로 스트리밍하면서 장차 풀타임 스트리머가 되고 싶어 하는 사람(D, J, K, L), 스트리밍 활동을 단지 여가활동으로 여기며 부가 소득원으로 생각하는 사람(F, I) 등 다양한 입장을 보여준다. 인터뷰 참여자들은 스트리밍을 통해 수익을 얻기 시작하면서 직업으로서의 “새로운 길”의 가능성을 생각하게 되었고(G), 이를 전업으로 하거나, 앞으로 전업할 생각을 하게 된다(Taylor, 2018). 이들이 스트리머를 직업으로 삼기 위해 전제하는 몇 가지 사안들이 있다. 직업으로 삼는다는 것은 일정 금액 이상의 수입을 기대하는 일이다. 이를 위해서 시청자에 대한 리액션/이벤트의 범위가 넓어져야 하며(A,B), 정기적으로 꾸준히 방송을 해야 하는 동시에 방송시간의 횟수를 늘려야 한다고 인식하고 있다(K, F).

하지만 이들은 이 공간에서의 수입이 “월급처럼 고정적이지 않아 언제는 요만큼 벌고 언제는 저만큼 벌고” “보시는 시청자분들 숫자에 상관없이... 큰 손 분이 새로 오시나에 따라 수익이 판가름 나는” 불안정성을 경험하게 된다(G). 이들은 스트리밍 공간에서 후원자들의 유입과 퇴장에 대한 통제가 이루어질 수 없을 뿐만 아니라 ‘후원할 여력이 있는’ 고정 후원자를 확보하는 것이 어렵다고 본다. J의 경우, 처음 스트리밍을 시작했을 때는 후원이 많이 들어왔으나 3년이 지난 지금은 고정 시청자가 늘어난 데 비해 “잡은 물고기한테 먹이를 안 주는 느낌으로” 혹은 “어차피 방송을 길 건데 굳이 내가 후원해줘야 하나 이런 느낌으로” 시청자들로부터 후원을 오히려 잘 받지 못하고 있었다. 이와 같이 인터뷰 참여자들은 스트리밍을 직업으로 고려하면서 이 공간이

경제적 수익 기반이 불안정하다는 것을 지속적으로 경험하게 되고, 스트리머로서의 직업을 갖고 유지하기 위해 시청자들의 요구에 즉각적이고 끊임없는 응대를 하며 독성문화까지도 감내해야 하는 정동 노동을 해야 한다는 점을 인식했다. 수입의 불안정성, 끊임없는 정동 노동, 여성으로서의 취약성 등을 인식하고 취미로서의 게임과 그것의 공유라는 목적을 잃지 않기 위해 본래의 직업을 유지하고 있는 경우도 있었다.¹³⁾ 또, 여성성과 외모, 젊음의 시기가 지나면 할 수 없는 직업일 것이라 인식하고 자기 브랜드를 만들고자 하는 시도도 있었다. 스트리밍 외의 본래 직업이 있고 스트리밍이 주 수입원이 아닌 사람의 경우에는 수익 활동을 위해 요구되는 정동 노동에 조금 거리를 두며 자유로울 수도 있지만¹⁴⁾, 이러한 예외적인 경우를 제외하고 대부분 정동 노동에서 자유로울 수 없었다.

3) 여성 게임 스트리머 능력의 양가성

전업 스트리머로 일정한 수입을 받을 수 있는 전문성을 갖는다는 것은 규칙적으로 일정 시간 이상의 반복적 스트리밍과 이용자 관리를 통해 시청자가 좋아할 만한 것들을 관찰하고 이를 토대로 새로운 즐거움 요소를 자기 방송에 끊임없이 적용하는 노동의 과정이다. 그러나 타자의 시선에 의존하는 스트리밍 공간에서 이러한 노력의 결과는 누구도 확인할 수 없다. 따라서 스트리머들은 개인의 직간접적인 경험으로 이 공간에서의 최선이 무엇인지에 대한 끝없는 고민을 반복하고 있다. 인터뷰 참여자들이 보기에 여성 게임 스트리머로 자리를 잡거나 이를 직업으로 가져가기 위해서는 우선 '꾸준한 방송'을 할 필요가 있다. 규칙적인 방송은 시청자와의 약속을 지키는 성실함을 통해 일정 수 이상의 시청자 확보에 중요하기 때문에 인터뷰 참여자들은 가능한 이를 지키려 노력하고 있다.

또한, '게임 실력'에 관한 고민도 함께 이루어졌다. 게임 실력은 다양한 시청자 취향에 맞출 수 있는 다양한 장르의 게임을 콘텐츠에 능동적으로 포함시킬 수 있다는 이점을 갖게 하고, 더 나아가 '게임 잘하는 여성'이라는 희귀성이 수많은 채널 가운데 관심을 끌게 하는 경쟁력을 갖게 한다. 그런데, 인터뷰 참여자들은 더 나은 게임 실력을 갖기를 바라긴 하지만, 게임 실력이 게임

13) F: 처음에는 방송을 내 주 직업으로 삼을까 생각을 했었는데 생각해보니까 어떻게 보면 유튜브가 대박이 나면 대박이 나고 쪽박차면 쪽박 차는 극과 극인 직업이잖아요...아 이거를 주 직업으로 삼으려 하면 힘들 거 감수하고 틈틈이 알바를 할 거 감수하면서 해야되는 직업이구나 생각을 했기 때문에 제가 봤을 때 주 직업으로 하기에는 위험도가 있지 않나 싶긴 해요.

14) 본 직업이 있는 경우 논란이 될 여지가 있거나 과한 요구로 이어질 수 있는 고액의 후원을 거부하면서 후원 상한선을 만들어 놓기도 한다.

스트리밍 공간에서의 ‘성공’을 보장하는 것은 아니라고 본다. 오히려 게임 실력 위주의 스트리밍을 진행할 때, 여성의 게임 실력을 의문시하는 게임 문화의 성차별적 능력주의 담론에 부딪히게 된다. 게임 문화에서는 능력주의 문화와 남성중심적 성차별적 문화가 결합되면서 실력 있는 여성 게이머에 대한 폄하나 평가절하가 있어 왔는데,¹⁵⁾ 이러한 문화가 게임 스트리밍 공간으로 이어지며 여성 스트리머에 영향을 미치고 있다. K처럼 여성 게임 스트리머가 높은 게임 실력을 보여줬을 때, “여자가 이런 높은 점수?”라는 의심의 시선과 “프로그램으로 인원수를 늘리는” “뷰봇”의 흑도 받아야 했다. 반면, 게임 실력이 부족할 경우, “역시 여자니까” 못한다는 이야기나 게임에 대한 “시청자의 훈수”를 들어야만 했다. 시청자들로부터 여성 게이머에 대한 편견이나 부정적 평가를 받는 것이 두렵고 불편해 컴퓨터를 “끄고 매일 연습”을 하면서 게임 실력을 높이려 하거나, 정작 스트리밍을 켜는 것을 꺼리게 되는 경우도 있다(C). 또한 스트리밍에서는 ‘버스’나 ‘해지’와 같은 논쟁이 될 수 있는 캐릭터를 플레이하지 않으며 게임 문화의 성차별적 논란을 피해하려고 한다(G). 인터뷰 참여자들은 게임을 지속하기 위해 스트리밍을 시작했고, 게임 스트리밍을 해나가면서 이것이 단순히 게임플레이를 재현하는 것이 아니라 “방송 스킬”이 중요하다는 것을 경험적으로 인지하게 된다.¹⁶⁾ 하지만 게임하는 여성에 대한 편견과 독설에 일상적으로 부딪히며 게임 실력에 대한 강박관념을 은연중에 갖게 되고, 여성 게이머 관련 부정적 담론이나 공격에 얽히지 않기 위해 늘 조심하게 된다.

C: 요즘은 제가 방송도 키기가 싫어요. 켜도 제가 게임을 안 하거든요. 왜냐면 못해서 못 보여주겠는 거예요. 그런데 시청자 분들이 살아있는지 만이라도 원하니까 일단 키고 그냥 떠들다가 끄는데 끄고 매일 연습을 해요. 저도 얼른 게임을 어느 정도 다시 하고 싶는데...그런 거 자존심이 좀 있어서... 제대로 하기 시작하니까 더 무서운 거 같아요. 사람들이 훈수를 많이 들까봐 좀만 못해도 뭐라 할까봐 좀만 못해도 그게 좀 더 여자라서 괜히 걱정되는 것도 있는 거 같고 역시 그렇지 뭐... 이런 식으로 말할까봐 어차피 기대도 안했을까봐.

15) 예를 들어, 오버와치 리그의 여성 선수 ‘게구리’는 프로 선수권 대회에서 월등한 실력을 보여주었음에도 불법 프로그램 이용 의혹을 받고, 블리자드로부터의 확인 과정까지 받아야만 했다. 이 과정에서 게구리는 일부 네티즌으로부터 인신모독과 성적모욕도 받아야만 했으며, 이후 자신의 실력을 스스로 입증해야만 하는 과정도 거쳤다(Paul, 2018).

16) 프로게이머급의 실력을 갖추고 있는 L은 게임 스트리밍의 구독자를 늘리기 위해 말을 잘하고 자신을 드러내야 한다고 생각하는데, “아직은 넓은 세상에 나를 보여주고 싶지 않다. 좀 약간 부끄럽다. 아직 그런 게 있어” 구독자 확장에 힘을 쓰지 않는다고 말한다.

여성 게임 스트리머의 수익 메커니즘은 게임 실력을 중심으로 하는 게이머 정체성과는 다르게 작동한다. 즉 게이머보다는 여성 스트리머로서의 정체성이 좀 더 강하게 작용한다. 게임 스트리밍 공간에서 ‘게임 실력’을 보기 원하는 시청자들은 여성 스트리머보다 남성 스트리머의 채널을 찾아보는 경향이 있고, 여성 스트리머는 게임 실력만으로는 “잘 안 뜨고” “성장이 잘 안되며” “사람들이 잘 안보” 경향이 있다는 것을 경험하게 된다(E). 그나마 오랫동안 게임 스트리머를 지속하면서 게임 잘하는 스트리머로 알려져 있는 경우에도, 게임 실력만으로 방송을 지속하거나 자신이 좋아하고 잘하는 게임 중심으로 방송을 진행하는 경우 수입이 낮은 경향이 있었다¹⁷⁾. 여성 스트리머들이 게임 스트리밍을 통해 자신의 생계를 모두 책임질 정도의 수익을 올리기 위해서는 시청자의 요구에 맞출 필요가 있다. 캠을 켜는 것을 시작으로, 하나의 게임보다는 시청자들이 원하거나 좋아하는 또는 그 시기에 유행하는 게임을 하는 ‘종합게임’ 스트리머가 되거나, 게임플레이 외에 시청자들이 좋아할 만한 것을 발굴하고 이들의 요구와 타협해야 한다.

K: (어떤 방송을 할지) 그런 생각을 해야 원래 정상인데 그냥 키고 싶어서 키는 수준이 있어 가지고 아직 오버워치(상위 0.1%까지 찍은)만 하고 있기만 한데... 제가 지각하면 벌칙을 자발적으로 만들었어요 지각하면 공포게임하는 걸로..그래서 공포게임 몇 번 했었죠 (...) 일단 제가 피로워하는 걸 좋아하시는 거 같아요 그러니까 그냥 시청자들이 원하는 거 피드백 받으면서 천천히 조율해 나가면서 아.. 뭐 00님 뭐 좀 더 웃어주셨으면 좋겠어요 좀 더 멘트 좀 더 쳐줬으면 좋겠어요 이렇게 의견수렴하면서 점점 나아가는 거죠 굳이 딱히 짜여진 거 없어도..

무엇보다 여성 게임 스트리머의 성공에 주요하게 작용하는 것은 외모를 포함한 여성적 매력이라는 점은 모두가 동의한다. 이들은 남성중심적 게임스트리밍 공간에서 “캠을 켜고 얼굴을 보여주면서 사람들과 같이 어울리며” “티키타카” 하는 가운데(L), 여성적 매력을 어필하거나 이와 관련된 시도를 하는 게 여성 게임 스트리머의 경쟁력이라고 본다. 실제 웹캠을 켜지 않은 사람을 제외한 대부분의 인터뷰 참여자들은 시각적으로 소구할 만한 ‘웹캠 이미지’를 만들기 위해 장치 구매에서 외모 꾸미기까지 많은 시간과 노력을 투자한다. 하지만 외모나 여성성을 시청자의

17) 인터뷰 참여자들 중 최상위 게임 실력을 가지고 있는 경우가 K(0.1% 최상위권)와 L(프로 게임팀 경력)이었다. 그런데 이들의 게임 스트리머 수입은 “월세와 관리비 별 정도” 이하인 것으로 보였고, 둘 다 수익을 더 올리기 위해서는 방송에 적합한 다른 방식의 접근이 필요하다고 인식하고 있었다.

시선을 끄는 전략적 요소로 활용하고자 할 때, 여성 게임 스트리머는 자기 모순적 딜레마를 경험하게 된다. 이들은 게임 실력도 없이 외모로 쉽게 돈 버는 부정적 여캠 이미지와 엮이고 싶지 않으면서도, 여성의 외모가 스트리머로서의 성공을 위해 가장 확실한 요인이라는 점을 부정하지 않는다. 여성 게임 스트리머가 외모와 게임 실력을 다 갖추면 좋겠지만, 적어도 외모는 있어야 성공할 수 있다고 본다. 또한 외모는 타고난 것도 있지만, 꾸밈을 통해 보완이 가능하다고 보고, 이러한 과정에 큰 노력이 필요하다고 본다(D). 이들은 스트리밍 공간에 여성성이 소비되는 방식에 늘 신경을 쓰면서 “시청자가 원한다면” “여성스러운” 스타일의 옷 혹은 자신이 “선호하지 않는 스타일이라든지 그런 거를 입을 수”도 있고 노출 여부도 고민해 본다(E). 여성 게임 스트리머는 시청자를 소구하는 ‘보여지는 부분’을 만들기 위해 보이지 않는 많은 노력을 기울여야 한다. 그리고 이러한 노력의 과정에는 늘 외모 평가 및 성희롱이 동반된다. 이러한 어려움에도 불구하고 이들의 성공은 ‘쉬운 방식’이라고 폄하되곤 한다.¹⁸⁾

A: 게임을 하러 온 게 아니라 얼굴로서 온 건가? 이렇게 생각하시는 분들이 좀 계세요.
 ...나는 얼굴로 온 게 아니라 얼굴도 왔고 실력으로도 온거다 라는 걸 보여주고 싶어서 노력을 많이 해요

D: (여캠이라는 게) 그게 쉽게 버는 게 아니라는 거를 제가 실제로 해보니까 진짜 일하는 것처럼 시간도 세워서 해야 하고 그렇게 하려면 또 노력도 해야 해요

인터뷰 참여자 대부분은 스트리밍을 위한 정동 노동을 하면서, 특히 전업 스트리머로 전문화되는 과정에서 정신적, 신체적 스트레스를 경험하게 된다. 이들은 이러한 스트레스를 버티며 당연한 것으로 받아들이고자 하지만, ‘멘탈 관리’는 쉽지 않다고 느낀다. 스트리밍을 하면서 겪는 모든 정동 노동의 스트레스를 “다 견디면 큰돈이 생기는 거니까 그걸 다 감수하면서” 이 일을 지속하려는 사람들이 많지만, “정신적으로 되게 많이 힘들고 몸도 나빠지고 웬만한 나쁠 수 있는 건 다 갖”추고 있는 것이 여성 게임 스트리머의 현실이다(A).

그럼에도 인터뷰 참여자들 대부분은 지금의 일을 현재로서는 지속할 계획이다. 아직은 20

18) 여성은 트위치에서 성별로 더 쉽게 돈을 벌 수 있다고 오인되고는 하지만, 실제 상위 트위터 중 여성의 수는 매우 적으며, 이들도 우리 사회의 규범 내에서 “아름다운 여성”들이다(Hatchet, 2017.9.22.)

<https://towardsdatascience.com/do-girls-have-it-easier-on-twitch-209f77e0808f>

대인 이들은 자신이 좋아하는 게임을 하면서도 사람들과 소통하고, 주목받고, 수익을 얻을 수 있다는 점에서 이 분야를 탐색할 의향을 가지고 있다. 하지만 게임 실력과 외모가 중시되는 스트리밍 환경에서 이를 지속할 수 있는 기간은 길지 않다고 생각한다. 인터뷰 참여자들 대부분은 30대를 넘겨서 이 일을 지속하기는 쉽지 않을 것이라고 예상했는데, “20대까지가 마지노선”(A)으로 30대가 넘으면 게임 실력이 떨어지면서 경쟁력이 떨어진다는 점, 그리고 사람들이 주목하는 외모에는 ‘젊음’이라는 “연예인들처럼 반짝하고 잠깐 타올랐다가 꺼지는”(G) 한정된 기간이 포함되어 있다는 것을 인식하고 있었다. 따라서 이들은 ‘젊고 예쁜 게임 잘하는 여성 스트리머’라는 현재의 상품성을 최대한 높여서 그 이후의 삶을 준비하기도 한다. 이 일을 통해 자기 브랜드를 만들어 좀 더 안정적인 일자리를 희망하거나(H, D), 짧은 기간 목돈을 마련해서 자기사업을 시작할 수 있기를 희망하고 있다(A, C, E, G).

여성 스트리머의 젊음과 외모가 단기에 많은 돈을 벌 수 있는 자기 자본이라는 점을 인터뷰 참여자들은 의식적/무의식적으로 인식하고 있다. 또한 이들은 좀 더 ‘안정적’으로 자기 브랜드를 이용할 수 있는 직업인 혹은 사업가를 꿈꾸고 있다. 이들이 꿈꾸는 ‘안정성’은 정규직/비정규직과 같은 직업의 ‘지속성’으로 확보되는 것이 아니라 시청자에 대한 의존도에서 벗어날 정도의 자본을 통해 획득할 수 있는 자율성이다. 이들은 자신의 놀이 혹은 취미를 살려 쉽게 스트리머로 입문하였으나, 스트리머로서 자기 정체성을 만들어가는 과정에서 한정된 기간 내에 자신의 거의 모든 시간과 신체 자본을 집중적으로 투입하고 있다. 이는 확실하지 않은 미래의 성공을 담보로 플랫폼 수익화 논리에 자신을 적극적으로 맞춰가는 모습이다.

6. 결론 및 논의

이 연구는 여성 게임 스트리머와의 심층 인터뷰를 통해 온라인 플랫폼의 기술적 구조, 게임 스트리밍 공간의 젠더 문화, 여성 게임 스트리머의 수행이 어떻게 교차하는지 살펴보았다. 그 결과, 여성 게임 스트리머가 플랫폼의 사회기술적 어포던스에 자신의 수행성을 최적화시켜 가는 과정에 기존 젠더 문화의 관습이 영향을 미치고 있다는 점을 발견할 수 있었다. 웹캠의 시각중심성과 외모 중심의 여성성이 만나면서 젠더정체성에 기반한 친밀성 수행이 나타나고 이 과정은 ‘여성’을 향한 독성문화와의 관계 속에서 여성 게임 스트리머를 취약하게 만들고 있었다. 또한 여성 게임 스트리머는 플랫폼의 수익 구조와 끊임없이 타협하며 자본으로 치환될 수 있는 정동 노동을 수행하였고, 이러한 과정에서 여성 게임 스트리머의 자율성은 제한된 선택지를 갖게 된다.

이러한 노동과 수행성의 과정에서 여성 스트리머는 '취약한' 위치에 놓여있다. 먼저, 보이는 대상으로서의 스트리머는 시각적 평가 대상이 된다는 점에서 취약한데, 스트리머의 외모와 체형은 끊임없이 평가될 뿐만 아니라 비판과 혐오의 대상이 되기도 한다. 두 번째로 시청자와의 관계에서 정보의 노출이 균등하지 않다는 점에서 취약하다. 웹캠 앞에서 지속적으로 자신을 이야기해야 하고 이와 함께 자신을 둘러싼 공간을 노출할 수밖에 없는 여성 게임 스트리머는 어떤 식으로든 쉽게 사적 정보가 노출될 수 있다는 위험을 가지고 있다. 따라서 개인의 프라이버시가 보장되지 않을 뿐만 아니라, 경우에 따라서는 스토킹과 같은 범죄의 대상이 될 수 있다. 세 번째로 남성적 문화, 특히 기술적 측면에서 우위에 있다고 여겨지는 젠더 인식하에서 여성 게임 스트리머는 'ICT 기술에' 혹은 '게임에' 약한 존재로 간주되고 지속적으로 맨스플레인의 대상이 되고 있다. 이에 따라 항상 남성 문화의 기준에 비춰 자신의 인식과 태도를 반추한다는 점에서 제한적 자율성을 갖는다. 이와 더불어 사회의 불안정한 취업 환경도 여성 게임 스트리머가 기술적, 젠더 문화적 구조의 힘에 강력하게 대응하는 것을 어렵게 만들면서 이들의 노동과 수행성의 성격을 만드는 데 영향을 미치고 있다. 실제로 기술적, 젠더 문화적 측면에서의 구조적 힘은 개인의 자율적 선택의 방향성을 만드는데 일정 부분 영향을 미치고 있었다. 이러한 여성 스트리머의 정동 노동에 작동하는 구조적 힘은 이들뿐만 아니라 디지털 소셜 미디어에서의 정동 노동 과정 전반에서 발견될 수 있을 것이다. 왜냐하면 플랫폼의 사회기술적인 어포던스와 젠더 체계가 결합되어 정동 노동을 수행하는 기본 조건을 구성하고 있기 때문이다.

구조와의 부딪침 과정에서 개인은 자신의 수행을 남성 중심의 시각성과 수익 지향의 플랫폼 구조 안에서 '일반적'이고 '당연한' 선택으로 인식하는 자기 정당화의 과정을 만들었고 경제적 수익을 추구해왔다. 물론 이들의 수행과정은 구조 내에 단순하게 포섭되지 않는 다양한 결에서의 저항이나 타협과 같은 복합적인 변주로 나타나는 측면이 있었다. 전통적인 여성적 이미지 공식에 저항하거나, 의도적으로 여성적 정체성을 은폐하면서 전복을 시도하기도 했다. 이처럼 게임 스트리밍 공간은 기존의 사회시스템, 게임 문화, 플랫폼의 구조 속에서 여성이 취약할 수밖에 없는 구조적인 조건을 가지고 있지만, 개인에게 자신의 목소리를 내면서 다양한 수행성을 구현할 수 있는 기회를 갖게 해주는 장소가 되기도 한다. 구조적 조건에서의 취약성이 역설적으로 여성 게임 스트리머에게 다양한 정체성을 실험하고 새로운 주체성을 구축하는 가능성과 연관될 수 있다. 여성 게임 스트리머들이 플랫폼의 사회기술적 어포던스를 나름대로 이해하며 가치를 창출하려는 수행과정에서 우리는 기술 경제적 구조의 매개화 과정과 동시에 행위성을 발견할 수 있기에, 이들이 수행하는 모습의 진화 과정을 지속적으로 탐구하는 것은 의미가 있다.

지금까지 다양한 개인의 재능과 능력을 보여줄 수 있다고 여겨지는 '창의적' 플랫폼의 기능

성이 제시되어 왔다. 모든 사람에게 개방되어 있어서 누구든지 창의적 문화 조성에 기여할 수 있다는 이용자 참여 플랫폼의 기능성, 그리고 게임 스트리밍과 같이 놀이문화를 즐기면서 수익까지 얻을 수 있다는 가능성이 젊은 세대를 끊임없이 게임 스트리머로 이끌고 있다. 그러나 실제 여성 게임 스트리머의 수행성 과정이 보여주는 것은 플랫폼 문화의 창발성과 다양성의 비전에 역행되는 결과를 갖는 부분도 있다. 이들의 선택이 제한된 자율성 속에서 이루어지고 있기 때문이다. 또 이들은 독성문화를 개인적으로 감내해야 하는 것으로 여기고 있다. 독성문화와 이로 인한 취약성을 보완해 줄 수 있는 플랫폼의 제도(예. 강퇴, 신고 등)가 실질적 효력을 갖는 대응 방안이 될 수 없는 가운데 오히려 여성 게임 스트리머들은 무력감만을 느끼고 있었다. 이와 같은 현실의 개선을 위해서는 플랫폼의 디자인을 비롯한 현장에 대한 구체적인 이해가 지속적으로 이루어져야 한다. 플랫폼 기획이나 제도에서의 문제를 개선하기 위한 생산 영역에서의 연구, 제도적 차원에서의 보완점에 대한 연구, 여성 스트리머 뿐 아니라 (여성) 시청자 문화에 대한 구체적 연구도 필요하다. 특히 이러한 다양한 지점들이 어떻게 상호연결되어 있는지에 대한 지속적인 고찰이 필요해 보인다.

References

- Abidin, C. (2016). *Please subscribe!: Influencers, social media, and the commodification of everyday life*. Doctoral dissertation, University of Western Australia.
- Alexander, J. (2018, June 27). Streamer Amouranth is latest example of ‘Twitch thot’ harassment problem. Polygon. Retrieved from <https://www.polygon.com/2018/6/27/17506414/amouranthtwitch-thot-streamer-cosplayer-alinity-backlash>
- Ask, K., Spilker, H. S., & Hansen, M. (2019). The politics of user-platform relationships: Co-scripting live-streaming on Twitch.tv. *First Monday*, 24(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v24i7.9648>
- Beom, Y. K., Lee, B. H., & Lee, Y. S. (2017). <Overwatch>, in Different Voices.-An Analysis of Violent Speeches toward Female Game Players in <Overwatch>. *Public Interest & Human Rights*, 17, 283-337.
- Cote, A. C. (2020). *Gaming Sexism : Gender and Identity in the era of Casual Video Games*. NYU.
- Drucker, S. J. & Gumpert, G. “Introduction: Thoughts on Social Media, Law and Ethics”, Drucker, S. J. & Gumpert, G. ed., *Regulating Social Media: Legal and Ethical Considerations*. pp.1~20. NY: Peter Lang Publishing, 2013.
- Duffy, B. E. (2016). The romance of work: Gender and aspirational labour in the digital culture industries. *International journal of cultural studies*, 19(4), 441-457.
- Gandolfi, E. (2016). To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays, and audiences. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 8(1), 63–82.
- Gray, K. L., Buyukozturk, B. & Hill, Z.G. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11(3), 1-8.
- Green, E. & Adam, A. (1998). On line leisure: gender and ICTs in the home. *Information Communication & Society*, 1(3), 291-312.
- Hamilton, W. A., Garreston, O. & Kerne, A., Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. In *Proceedings of the 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI)*, pp. 1315~1324, ACM, Toronto, 2014.
- Hatchet, S. (2017, 09, 22) *Do women have it easier on Twitch?*. Toward Data Science. <https://towardsdatascience>.

com/do-girls-have-it-easier-on-twitch-209f77e0808f

- Hernandez, P. (2013, February 6). They're attractive, they're women, and they play games live on the Internet. But they're not 'camwhores'. Kotaku. Retrieved from <https://kotaku.com/theyre-attractive-theyre-women-and-they-play-games-li-5982137>
- Im, M. B. & Kim, S. J. (2018). The Self-Branding Practices of the Internet BJ and the Construction of Intimacy between. *Journal of Social Science*, 29(3), 105-130.
- Jeon, K. R. (2007). A study of Women in Digital Games and Their Gaming. *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 22, 83-117
- Jodén, H., & Strandell, J. (2021). Building viewer engagement through interaction rituals on Twitch. tv. *Information, Communication & Society*. DOI: 10.1080/1369118X.2021.1913211.
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019a). 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch. tv. *Information, Communication & Society*, 22(3), 336-351.
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019b). "And today's top donator is": How live streamers on Twitch. tv monetize and gamify their broadcasts. *Social Media+ Society*, 5(4), 1-11.
- Johnson, M. R., Carrigan, M., & Brock, T. (2019). The imperative to be seen: The moral economy of celebrity video game streaming on Twitch. tv. *First Monday*, 24(8).
- Jung, S. H., & Park, J. Y. (2019). A Study on the motivation and characteristics of watching internet game broadcasting: Based on in-depth interviews with users of Internet game broadcasting. *Information Society & Media*, 20(3), 1-29.
- Kang, S. K., Won Y. J., & Chae D. H. (2019). Game Viewing as a Meta/Game: From Viewing Arcade Game To Viewing Internet Game Broadcasting. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 33(1), 5-43.
- Kim, S. J. (2017). The Monsters Born in AfreecaTV': The Research of Concurrent Dualities in Internet Livestreaming. *Cross-Cultural Studies*, 23(1), 79-124.
- Kim, A. R. (2016). A Critical Review of Gendered Digital Labor: Facebook Star Womens Precarious Digital Labor. *Media & Society*, 24(4), 98-145.
- Kim, J. S., & Yoon, S. M. (2019). How does Hate Speech become a Business in Internet Personal Broadcasting?: Focusing on a Talk/CamcorderGenre Broadcast on YouTube and Afreeca TV. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 33(3), 45-79.
- Kim, J. Y. (2019). Qualitative Study on Sexual Harassment in Digital Games : Applying the Grounded

- Theory. *Journal of Korea Game Society*, 19(6), 133-150.
- Kim, J. Y. (2020). Can the Female Gamer Shoot? : A Phenomenological study of FPS Games and Female Body. *Korean Journal of Communication & Information*, 103, 48-82.
- Kocurek, C. A. (2015). *Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY (2020). *WHITE PAPER ON KOREAN GAMES*.
- Lee, D. H. & Lee, S. H. (2017). Exploring the BJs Labor Process : The Case of AfreecaTV. *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 61(2), 127-156.
- Lee, S. Y., Chae, D. H., & Park, K. S. (2016). Changes of a Game Space and Playing Games : Focused on Amusement Arcade, Internet Cafe, and Spaces of Mobile Phone Game. *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 33(1), 89-137.
- Lee, J. H., Kim, J. H., & Lee, E. J. (2020). The effects of BJ attributes of e-Sports contents on viewers' satisfaction, immersion and re-viewing intention. *Korean Journal of Sports Science*, 29(3), 461-473.
- Lee, H. J. & Park, J. H. (2021). "Hyeji" as a discourse of preferential treatment of women and reverse discrimination against men : How does young male online gamers' emphasis on fairness lead to Misogyny?. *Broadcasting & Communication*, 22(1), 5-40.
- Lin, J. H. T., Bowman, N., Lin, S. F., & Chen, Y. S. (2019). Setting the digital stage: Defining game streaming as an entertainment experience. *Entertainment Computing*, 31, 100309.
- Maeng, W. J., Kim, H, Woo, J. H., Huh, Y. J., Lee, S. Y., Choi, J. W., Lee, S. W., Eun J. S., Lee, K. J. & Lee, J. H. (2018). Implications for the Design of Sexual Harassment Prevention System for Online Games, *The HCI Society of Korea*, 470-475.
- Meyrowitz, J. (1986). *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior*. Oxford University Press.
- Mitchell, F. (2014). Twitch wants to be your moral police, and that's a problem. Daily Dot, *October*, 30.
<http://www.dailydot.com/esports/dota-2-prize-distribution-players/>.
- Nagy, P., & Neff, G. (2015). Imagined affordance: Reconstructing a keyword for communication theory. *Social Media+Society*, 1(2), 1-9.
- Paul, Christopher A. (2018). *The Toxic Meritocracy of Video Games*. London: University of Minnesota Press.
- Postigo, H. (2016). The socio-technical architecture of digital labor: Converting play into YouTube money. *New media & society*, 18(2), 332-349.

- Ruberg, B., Cullen, A. L., & Brewster, K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: Legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466-481.
- Senft, T. M. (2008). *Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks*. New York, NY: Pater Lang Publishing.
- Seok, S. H. & Lee, J. Y. (2007). The Analysis of Woman User Behavior Pattern in Online Games. *The HCI Society of Korea*, 1773-1784.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shin, H. W. (2019). A Theoretical Study on ‘Playbour’ in Digital Games: Critique of Political Economy in Machinic Enslavement of Play. *Korean Journal of Communication & Information*, 97, 7-36.
- Sim, S. W. (2004). Articles : Internet Game Webcasting and Copyright: Focusing on AfreecaTV. *Yonsei Medica, Science Technology & Law*, 5(2), 1-51.
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2019). The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, 92, 20-28.
- Song, D. H., Park, S. J., Yang S. W., Yang Y. J., & Won K. H. (2017). Gender Differences and Gender Stereotype in Play Style among YoungKorean Gamers. *Journal of the Korea Institute of Information and Communication Engineering*, 21(1), 72-81.
- Spilker, H. S., Ask, K., & Hansen, M. (2020). The new practices and infrastructures of participation: How the popularity of Twitch. tv challenges old and new ideas about television viewing. *Information, Communication & Society*, 23(4), 605-620.
- Spilker, H. S., & Colbjørnsen, T. (2020). The dimensions of streaming: toward a typology of an evolving concept. *Media, Culture & Society*, 42(7-8), 1210-1225.
- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. John Wiley & Sons.
- Taylor, T.L. (2018). *Watch Me Play : Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton and Oxford: Princeton University press.
- Twitch Statistics & Charts: Twitch Tracker. (n.d.) Retrieved from 26/10/21 <https://twitchtracker.com/statistics>
- Woodcock, J., & Johnson, M. R. (2019). The affective labor and performance of live streaming on Twitch. *tv. Television & New Media*, 20(8), 813-823.
- Young, M. (1958). *The Rise of the Meritocracy*. Routledge. <https://twitchtracker.com/statistics>

최초 투고일 2021년 8월 10일
게재 확정일 2021년 9월 28일
논문 수정일 2021년 10월 07일

부록. 참고문헌

- 강신규·원용진·채다희 (2019). 메타/게임(meta/game)으로서의 '게임보기'. <한국방송학보>, 33권 1호, 5-43.
- 김수진 (2017). '아프리카 TV 가 낳은 괴물들: 인터넷방송의 동시적 이중성에 관한 연구. 비교문화 연구, 23권 1호, 79-124.
- 김애라 (2016). 디지털 노동의 성별성에 관한 비판적 고찰 : 여성 폐북스타의 디지털 노동을 중심으로. <언론과 사회>, 24(4), 98-145.
- 김지수·윤석민 (2019). 인터넷 개인방송에서 혐오발언은 어떻게 비즈니스가 되는가? : 유튜브 및 아프리카 토크/캠방 방송에서의 여성혐오발언을 중심으로. <한국방송학보>, 33권 3호, 45-79.
- 김지연 (2019). 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘 피해 경험에 대한 질적 연구 : 근거이론을 적용하여. <한국 게임학회 논문지>, 19권 6호, 133-150.
- 김지윤 (2020). 여성 게이머는 총을 쏠 수 있는가? : FPS 게임을 플레이하는 여성의 몸에 대한 현상학적 연구. <한국언론정보학보>, 통권 103호, 48-82.
- 맹옥재·김혁·우준희·허영진·이서영·최지원·이상욱·은진수·이경진·이준환 (2018). 온라인 게임내 성차별 실태 조사 및 제재 시스템 디자인 연구. 한국HCI학회 학술대회. 470-475.
- 범유경·이병호·이예슬 (2017). <오버워치>, 그리고 다른 목소리: 게임 <오버워치> 내 여성 게이머에 대한 폭력적 발화 분석. <공익과 인권>, 17권, 283-337.
- 송두현·박소진·양승원·양윤정·원교현 (2017). 한국 남녀 청년 게이머의 플레이 취향과 성차 및 성 고정 관념. <한국정보통신학회논문지>, 21권 1호, 72-81.
- 석승혜·이지영 (2007). 여성 유저의 온라인게임 이용 행태에 관한 연구. 한국HCI학회 학술대회. 1773-1784.
- 심성우 (2014). 인터넷 개인 게임방송과 저작권: 아프리카 TV 사례를 중심으로. <연세 의료·과학기술과 법>, 5권 2호, 1-51.
- 신현우 (2019). 디지털 게임에서의 '플레이노동'에 대한 이론적 연구: 플레이어의 '기계적 예속'의 정치경제학 비판. <한국언론정보학보>, 통권 97호, 7-36.
- 이동후·이설희 (2017). 인터넷 개인방송 BJ의 노동 과정에 대한 탐색. <한국언론학보> 61권 2호, 127-156.
- 이수엽·채다희·박근서 (2016). 게임 공간과 게임 플레이어의 변화: 전자오락실, PC 방, 모바일 게임 공간을 중심으로. <사이버커뮤니케이션학보>, 33권 1호, 89-137.

- 이정학·김재혁·이은정 (2020). e-Sports 방송 BJ 속성이 시청 만족, 시청 몰입 및 재시청 의도에 미치는 영향. <한국체육과학회지>, 29권 3호, 461-473.
- 이현준·박지훈 (2021). '헤지'가 구성하는 여성에 대한 특혜와 남성 역차별 : 공정성에 대한 남성 온라인 게임 이용자들의 열망은 어떻게 여성혐오로 이어지는가? <방송과 커뮤니케이션>, 22권 1호, 5-40.
- 임명빈·김수정 (2018). 셀프 브랜딩 실천과 친밀성의 구성. <사회과학연구>, 29권 3호, 105-130.
- 전경란 (2007). 여성 게이머의 게임하기와 그 문화적 의미에 대한 연구 : 고 레벨 여성 게이머의 게임하기를 중심으로. <사이버커뮤니케이션학보>, 통권 22호, 83-117.
- 정서현·박주연 (2019). 1인 미디어 게임방송 이용 동기 및 이용 특성에 관한 탐색적 연구: 인터넷 게임방송 이용자 심층 인터뷰를 중심으로. <정보사회와 미디어>, 20권 3호, 1-29.
- 한국콘텐츠진흥원 (2020). <대한민국 게임백서>.

게임 스트리밍 공간의 여성 스트리머 경험 연구 심층인터뷰를 중심으로

이동후

(인천대학교 신문방송학과 교수)

홍남희

(서울시립대학교 도시인문학연구소 연구교수)

이설희

(용인대학교 문화콘텐츠학과 조교수)

이 연구는 게임 스트리밍 플랫폼을 중심으로 활동하는 여성 게임 스트리머들에 주목하여, 이들이 게임 스트리밍을 수행하며 겪는 다양한 경험과 정체성의 구성 과정을 살펴보았다. 이를 위해 여성 게임 스트리머와의 심층 인터뷰를 실시했다. 그 결과, 여성 게임 스트리머가 플랫폼의 사회기술적 어포던스에 자신의 수행성을 최적화시켜 가는 과정에 기존 젠더 문화의 관습이 영향을 미치고 있다는 점을 발견할 수 있었다. 웹캠의 시각중심성과 외모 중심의 여성성이 만나면서 젠더 정체성에 기반한 친밀성 수행이 나타나고, 이 과정은 '여성'을 향한 독성문화(toxic culture)와의 관계 속에서 여성 게임 스트리머를 취약하게 만들고 있었다. 또한 여성 게임 스트리머는 플랫폼의 수익 구조와 끊임없이 협상하며 자본으로 치환될 수 있는 정동 노동을 수행하였고, 이러한 과정에서 여성 게임 스트리머의 자율성과 이들의 기업가적 실천은 주어진 사회기술적 어포던스에 의해 제한된 선택지를 갖게 된다는 것을 발견할 수 있었다.

핵심어 : 게임 스트리밍 플랫폼, 여성 게임 스트리머, 사회기술적 어포던스, 심층 인터뷰, 능력주의