



청소년들의 온라인 게임 이용에 따른 성차별 및 성역할 고정관념 인식과 성역할 순응의도

롤플레이팅 게임과 1인칭 슈팅게임 이용자들의 경험을 중심으로

오현정 차의과학대학교 의료홍보미디어학과 조교수

Adolescents' Experience of Sexism and Gender Stereotypes in Online Game Environment*

Hyun Jung Oh**

(Assistant Professor, Department of Health & Strategic Communication, CHA University)

The present study examines how adolescent online game players develop gender-role identity, and how their experience of sexism in online game environment influences their perception and internalization of sexism and gender stereotypes. The results of an online survey conducted from 500 adolescent participants show that adolescents' experience of sexism in the online game significantly influenced their sexist attitude, which then enhanced their intention to comply with gender stereotypes in the game. Gender stereotypes in the online game significantly influenced sexism and gender-role compliance in the game. Adolescents' gender-based perceptions and behavioral intentions in the game were closely linked with their perceptions and behavioral intentions in real world. This study also found that male and female adolescents have different perceptions of sexism and gender-role stereotypes, and varying levels of intentions to comply with gender stereotypes. The findings from this study contribute to advancing our knowledge on how online game environment influences the process of adolescents' development of gender identity and internalization of gender stereotypes.

Keywords: Adolescent, Online Game, Gender Stereotype, Sexism, Gender Stereotype Compliance

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea, NRF-2019S1A5A8034072 (이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임, NRF-2019S1A5A8034072).

** hyoh@cha.ac.kr

1. 서론

청소년기의 사회문화적 환경은 자아정체성을 확립하고 사회적으로 바람직한 역할행동을 습득하는 데 매우 중요하다. 청소년 시기에 접하는 미디어는 강력한 문화 학습의 도구로 작용하며 (Brehm, 2013), 미디어가 묘사하는 남성과 여성의 외모, 관계, 역할 등에 대한 담론들은 청소년들의 성정체성과 성역할 규범을 형성하는 데 핵심적인 역할을 담당한다(Dill & Thill, 2007). 게임은 전통적으로 이용자 간의 경쟁을 통한 승리와 패배의 속성을 기반으로 젊은 남성들의 전유물로 여겨져 왔다(전경란, 2007). 그러나 최근 게임의 유형이 다양화되고 e스포츠로서 위상이 올라가면서 게임을 하는 인구가 점차 다양화되고 있다. 특히, 게임을 즐기는 여성의 비율이 과거보다 크게 증가하였다. 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 2020년 게임이용자 실태보고서에 따르면 전체 여성의 게임 이용률은 약 67.3%로 남성(73.6%)보다는 낮지만 과거보다 매우 높은 수준이다. 또한 청소년의 경우 남성(92.8%)과 여성(90.0%)의 게임 이용률은 거의 유사하며, 모바일 게임의 경우 오히려 여성의 이용률(64.7%)이 남성(63.7%)을 앞서고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020).

게임을 이용하는 여성들이 늘면서 점차 온라인상에서는 여성 게임 이용자들의 존재감이 증가하고 있다. 예를 들면, 넥슨의 대표적 롤플레이팅 게임(RPG)인 '마비노기'와 카카오키즈의 모바일 게임 '음양사'의 경우, 여성 이용자를 겨냥한 마케팅 전략을 통해 직접적으로 여성 이용자의 유입을 늘리고 이를 수익 창출의 핵심으로 보고 있다(박상준·맹하경, 2018). 또한 '오버워치'라는 1인칭 슈팅 게임 내(FPS)에는 '전국디바협회', '옹치하는 여자들'과 같은 여성중심 단체들이 결성되어 여성 이용자들의 목소리를 대변하고 있다(손해용, 2018).

이러한 게임 이용자 프로필의 다양성은 과거 젊은 남성중심의 게임 사회를 다채로운 양상으로 변모시키고 있다. 특히 게임 커뮤니티에서의 여성 이용자의 증가는 오프라인 상에서의 고질적 사회 문제 중 하나인 성적 괴롭힘 및 성차별주의(sexism)를 온라인 맥락으로 확장시켰다. 게임 이용자들의 다양성과는 다르게, 대부분의 게임들은 아직도 캐릭터의 외모나 역할 등의 측면에서 전형적인 성규범을 따르고 있다. 주요 캐릭터들은 젊고 힘이 센 남성으로 표현되며, 여성의 경우 외모적으로 왜곡된 신체 이미지로 묘사되는 경우가 많아, 과거의 성역할과 연령규범을 그대로 답습하는 경우가 빈번하다(Bertozzi, 2008; Burgess, Sterner, & Burgess, 2007; Salter & Blodgett, 2012; Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, 2009). 또한 게임 내에서도 여성 이용자들은 상대적으로 자신의 성별을 숨기거나, 성별을 노출하더라도 전형적인 성역할을 벗어나려하지 않아 기존의 오프라인 성규범이 온라인에도 그대로 적용되고 있다

(Ivory, Fox, Waddell, & Ivory, 2014; Salter & Blodgett, 2012).

이렇듯 국내 게임 산업에 여성 소비자의 역할이 커지고 있는 상황에서 과거 남성 중심 온라인 게임 사회가 변화하는 양상을 살펴보는 것은 매우 중요하다. 비록 표면적으로는 여성의 게임 진출이 활발해지고, 여성 이용자를 타깃으로 한 맞춤형 마케팅이나 게임 인터페이스가 증가하고 있으나, 실제로 온라인 게임 내부의 모습을 들여다보면, 아직도 남성 중심의 이데올로기가 지배적이며 게임 내에서 여성을 대상으로 한 성희롱 및 언어적 폭력이 심각한 수준이다(윤상문, 2019). 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 2020년 게임이용자 실태조사 결과에 따르면, 게임 이용자의 16.7%가 게임 내에서 성희롱이나 성차별 경험을 하였으며, 그중 전체의 70.9%가 문자의 형태로 성적 욕설이나 공격을 받은 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2020).

이러한 온라인 게임 내 남녀 간 갈등 및 여성을 대상으로 한 성차별은 이미 해외 문헌에서는 온라인 게임이 등장한 이래부터 중요한 이슈로 학계와 업계에서 무겁게 다루어지고 있다(e.g., Brehm, 2013; Fox & Tang, 2014; Salter & Blodgett, 2012). 하지만 국내에서는 관련 연구나 논의가 상대적으로 매우 부족하고 산발적으로 이루어지고 있는 실정이다. 최근에는 관련 문제에 대한 사회적 심각성을 인식하고 그 실태를 파악하기 위한 현상적 연구들이 이루어지고 있으나(e.g., 맹옥재 외, 2018), 아직까지는 국내의 온라인 게임에서의 흔히 발견되는 성적 표상화, 남녀 이용자 간의 갈등, 성차별주의, 언어적 폭력 등이 갖는 사회적 함의를 도출하기에는 체계적이고 학술적인 연구가 미진한 실정이다.

본 연구는 온라인 게임을 즐겨하는 청소년들의 게임 이용 경험과 인식을 살펴봄으로써 10대들의 온라인 게임 내 성차별 및 성규범 실태를 파악하고, 아직 성역할 규범이 완전하게 자리 잡지 않은 청소년들의 성역할 정체성과 고정관념을 고착화 하는데 온라인 게임이 기여하고 있는가를 살펴보고자 한다. 청소년기는 성별에 따른 신체적 변화와 더불어 자아 개념이 급격하게 발달하는 시기이며, 이 시기에 올바른 성역할 정체성을 확립하는 것은 이후 생애 전반에 걸쳐 안정적으로 자아 정체성을 확립하고 높은 자아 존중감을 갖는 데 매우 중요하다(김혜래, 2006; 유가호, 1994). 그러나 청소년들을 대상으로는 한 기존의 연구는 대부분 가족 환경, 교우 관계, 스트레스 등의 이용 요인을 바탕으로 게임의 폭력성, 중독성 등의 결과에 주목한 연구들이 대부분이며, 온라인 게임 환경이 청소년들의 성역할 고정관념(gender stereotype) 및 성차별적 사고를 강화하는 과정에 대한 연구는 거의 없다(이강진, 2020).

따라서 본 연구는 청소년들의 성역할 고정관념 고착화 및 성차별주의의 심화에 온라인 게임이 기여하는 바를 학술적으로 밝히고자 한다. 그리고 그 메커니즘을 성역할 고정관념에 관한 기존 이론을 바탕으로 논의함으로써 청소년들의 온라인 게임 이용을 둘러싼 다양한 사회적 현상

에 대한 학술적 이해를 돕고자 한다. 온라인 게임의 여성 이용자가 증가하는 시점에서 온라인 게임 상에서 발생하는 남녀 간 갈등의 본질을 이해하고 이를 해소하는 것은 온라인 게임을 제작하는 업계는 물론 사회적 통합의 차원에서도 매우 중요한 문제이다. 따라서 본 연구가 온라인 게임 시스템 보안을 위한 지침을 제공함은 물론 관련 문제에 대한 사회적 인식을 높이고, 온라인 게임과 관련하여 과거에 주로 논의되어왔던 청소년 게임 중독과 폭력성 이슈 외에도 그 내부의 집단 갈등과 성적 고정관념 고착화의 문제 등에 대한 사회적 논의를 촉발시키고 해결점을 모색하기 위한 방향성을 제공하길 기대한다.

2. 이론적 배경

1) 온라인 게임을 통한 청소년들의 성역할 정체성 형성

성역할 정체성은 그 사회에서 특별한 성별에 대해 바람직한 행동이라고 고정관념화된 기준을 개인이 내면화시킨 결과로 개인의 성별에 따른 특징적 행동을 결정한다(김혜래, 2006). 성적 정체성이 스스로의 성별에 따라 다르게 나타나는 신체적 특징을 인지하는 생물학적 과정인 것과는 반대로 성역할에 대한 정체성은 생물학적, 신체적 요인이 그 시대의 사회문화적 환경에서 개인이 경험한 바와 결합하여 서로 상호작용하며 발전한다(Gale-Ross, Baird, & Towson, 2009). 즉, 성역할 정체성의 확립은 스스로의 생물학적 성에 대한 인지를 기반으로 사회적으로 바람직한 성역할에 대해 인지하고 이를 내면화하여 순응해가는 과정이라고 볼 수 있다.

청소년들은 아직 자아가 완전하게 정착하지 않은 시기에 다양한 신체, 정서, 심리적 변화를 경험하면서 점차 성숙한 자아를 가진 성인이 되어간다(김혜래, 2006). 특히 성별에 따라 다양한 신체적 변화를 경험하게 되면서 스스로의 성에 따른 정체성을 확립해 나가며, 이 시기에 확립된 성역할 정체성은 안정된 자아정체성 확립과 자아 존중감 강화에 중요한 역할을 한다(유가호, 1994). 또한 청소년기는 사회가 청소년의 성별에 따라 상이한 역할을 요구하기 시작하는 시기이다. 청소년들은 그 사회가 여성과 남성에게 기대하는 성적 고정관념을 본격적으로 학습하고, 성평등 의식이 감소하며, 성별에 따른 희망 진로의 차이가 생기기 시작한다(곽삼근·조혜선·윤혜경, 2005). 따라서 청소년기에 가정, 학교 등 주변 환경에서 경험하고 학습하는 성역할은 청소년들의 내면에 강력하게 고착되어 생애주기 전반에 걸쳐 지대한 영향을 미치게 된다.

과거 우리 사회는 공격적이고 권력지향적인 남성을, 순종적이며 호감을 주는 여성을 전형적인 남성성 및 여성성으로 규정해왔다(Dill, Brown, & Collins, 2008). 기대 지위 이론

(Expectation States Theory, Berger Flsek, Norman, & Zelditch, 1977)에 따르면 사람들이 사회적 상호작용에서 상대에게 기대하는 적절한 행동은 그 대상의 지위에 따라 달라진다고 한다. 이 이론에 따르면 남성은 전형적으로 여성보다 능력 있고 높은 지위를 가질 것으로 기대되어지며, 그 결과로 상대적으로 리더십을 갖거나 권위적으로 행동할 것으로 예측된다. 반대로, 여성은 주로 종속적인 역할이 기대되어지는데, 이러한 기대감이 실제의 상호작용에서 충족되지 않을 경우 상대에 대한 강한 반감과 혐오가 발생하며, 상대 행동의 정당성에 의문을 갖게 할 수도 있다(Ridgeway & Bourg, 2004).

비록 온라인 게임을 즐기는 여성 이용자들은 지속적으로 증가하고 있지만, 전통적으로 게임은 남성을 위한 남성애 의한 남성의 공간으로 여겨져 왔다(Fox & Tang, 2014). 상대적으로 게임 공간에서 여성은 남성보다 잘 드러나지 않으며, 등장하는 캐릭터들은 남성에게 매력적인 전형적인 여성의 모습으로 구현된다. 전통적인 성역할의 구분은 온라인 게임 사회에도 적용되어져 왔다(Malpas, 2009). 특히 게임 속 캐릭터들의 모습은 실제보다 종종 과장되고 왜곡된다. 여성 캐릭터들은 신체적 이미지나 의상에서 성적 매력을 극대화 하는 형태로 디자인되며(Burges et al., 2007; Salter & Blodgett, 2012; Williams et al., 2009), 남성 캐릭터들은 근육질의 영웅으로 묘사되는 반면(Bertozzi, 2008), 성적 욕구의 대상으로는 거의 등장하지 않는다(Dohnt & Tiggermann, 2006).

온라인 게임 상에서 남성과 여성 이용자에게 기대되어지는 역할 또한 상이하다. 여성은 주로 도움이 필요하고 경험이 부족하며 종속적인 역할을 수행하는 반면, 남성들은 이러한 여성을 도와주는 기사의 역할을 수행한다(Brehm, 2013). 그리고 이러한 암묵적 역할의 규정은 게임 상에서 여성을 무해한 존재로 만듦으로써 남성중심의 경쟁의 대상에서 제외시키고, 게임에 위협이 되지 않는 존재로 유지시킨다(Eklund, 2011). 그리고 이러한 기대 역할을 벗어난 여성들은 다양한 형태의 작-간접적 처벌을 경험하게 된다(Salter & Blodgett, 2012).

온라인 게임 상에서의 남성성 또한 현실 사회보다 더욱 과장된 형태로 드러난다(Parrot & Zeichner, 2008). 이러한 남성성의 과잉(Hypermascularity)은 종종 남성의 폭력성을 증폭시키고 여성성에 대한 반감을 심화시키는 남성 규범으로 드러난다. 이러한 남성 규범을 따르지 않는 남성 이용자들은 자아 개념의 혼란을 경험하기도 한다(Parrot & Zeichner, 2008). 온라인 상에서의 남성 이용자들은 언어적 폭력과 여성에 대한 비하적 발언을 통해 남성다움을 표출하고 남성으로서의 자아 개념을 유지하게 되며, 이러한 커뮤니케이션 양상은 주로 남성과의 상호작용이 지배적인 네트워크에서 더욱 두드러지게 나타난다(Fox & Tang, 2014; Mahalik et al., 2003). 남성성의 과잉 표출과 여성성에 대한 억압은 온라인 게임 안에서의 사회적 상호작용을

통해 발현됨으로써 게임 내에서의 남성중심의 헤게모니를 정당화 한다(Kendall, 2000). 실제로 기존 연구들은 여성성을 강조한 비디오 게임이 한 번의 노출만으로도 성역할 고정관념 학습에 즉각적인 영향을 준다고 보고하였다(Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Yao, Mahood, & Linz, 2010). 고정관념에 영향을 미치는 미디어 효과에 대한 연구들은 노출이 빈번할수록 즉, 헤비 유저일수록 고정관념이 더욱 강력해진다고 주장한다(e.g., Kobach & Potter, 2013; Lee et al., 2009). 따라서 본 연구는 온라인 게임을 많이 하는 청소년일수록 전통적인 성역할에 대한 강한 고정관념을 가지게 될 것이라고 보았다. 온라인 게임 이용량과 게임 내 성역할 고정관념 인식에 대해 직접적으로 다룬 연구는 없으나, 온라인 게임의 구조가 전통적 성역할을 과장하고 있으며(Parrot & Zeichner, 2008), 단순 노출만으로도 성역할 고정관념이 학습되고(Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Yao, Mahood, & Linz, 2010), 미디어 이용량이 고정관념에 영향을 미친다(e.g., Kobach & Potter, 2013; Lee et al., 2009)는 기존의 연구들은 다음의 가설을 간접적으로 뒷받침한다.

가설 1. 온라인 게임 이용량이 많은 청소년일수록 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식이 높을 것이다.

청소년들이 특히 기존 문화 또는 또래 집단에 편입되지 못하는 것을 가장 두려워한다. 그리고 그 결과 사회적으로 가장 저항이 낮은 전형적인 성역할, 즉 기존에 보유한 성역할에 대한 고정관념을 따르는 행동을 고수한다(Burn, 1996). 성역할에 대한 고정관념은 이를 인식하는 개인에게 일종의 규범으로 작용하여 순응을 강제하는 역할을 한다. 이러한 성역할 고정관념의 영향은 게임과 같은 익명의 공간에서 더욱 두드러진다. 탈개인화에 대한 사회 정체성 모델(Social Identity Model of Deindividuation, SIDE)에 따르면, 익명성이 강한 공간에서 개인은 스스로의 개성보다는 그 공간에서의 현저한 사회적 규범에 순응한다(Postmes, Spears, Sakhel, & Groot, 2001). 게임 이용자들은 대부분 유사한 캐릭터를 이용하는데, 이러한 경우 탈개인화가 더욱 강해진다(Kim & Park, 2011). 즉, 게임 이용자들은 플레이어 개인의 차이에 주목하기보다는 이용자가 속한 집단이 기대하는 고정관념에 더욱 취약해질 가능성이 높다. 이는 온라인 게임 안에서 전형적 성역할에 대한 고정관념이 강할수록 주어진 성별에 걸맞은 성역할에 순응하고자 할 것이라는 추론을 가능하게 한다. 따라서 본 연구는 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식이 강할수록 온라인 게임 내 성역할 순응의도가 높을 것이라고 보고 다음의 가설을 제시한다.

가설 2. 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식이 강할수록 온라인 게임 내 성역할 순응의도가 높을 것이다.

그리고 온라인 게임 상에서의 성역할 고정관념 인식, 그리고 온라인 게임 상에서의 성역할 순응의도가 남성 청소년과 여성 청소년 간에 상이한가를 규명하고자 한다. 성역할에 관한 기존 연구들은 성역할 인식, 고정관념, 순응에 대한 태도가 남녀에 따라 다르다고 보고해왔다(e.g., 유가호, 1994; 이윤정·성소영, 2013). 따라서 본 연구는 여성 이용자와 남성 이용자 간에 온라인 게임 상에서의 성역할에 대한 민감도가 다를 것이라고 보고 이를 탐색적으로 살펴보았다.

연구문제 1. 온라인 게임 이용 청소년의 성별에 따라 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식과 온라인 게임 내 성역할 순응 의도가 다른가?

2) 온라인 게임 내 성차별주의

온라인 게임 환경은 특정 이용자들에게는 매우 적대적일 수 있다(Gray, 2012; Kuznekoff & Rose, 2013; Yee, 2006). 기존 문헌들은 온라인 게임 환경 및 그 내부의 이용자 문화가 특정 인종, 성별, 연령대에게 노골적으로 차별적이며, 온라인 게임이 구현한 가상 사회는 그 어떤 사회보다 이러한 집단 차별주의가 만연하고 있고 또 정당화 되는 공간이라고 지적해왔다(Fox & Potocki, 2016; McKernan, 2015). 전형적으로 온라인 게임의 제작자 집단은 젊은 백인 남성의 비중이 지배적이다. 따라서 그들의 생각, 가치관, 선호 등이 게임 시스템 안에 깊게 뿌리박혀 있을 수밖에 없다. 본 연구는 온라인 게임에서 관찰되는 다양한 집단 차별주의 현상 중에서도 성별에 초점을 맞추고 온라인 게임 내 성차별주의가 이용자들의 게임 경험에 영향을 미치는 과정과 그로 인해 발생할 수 있는 사회적 결과에 대해 논의해 보고자 한다.

온라인 게임의 시스템이 근본적으로 남성 중심적인 형태를 띠고 있으나 실제로 여성의 온라인 게임 이용을 저해하는 요인은, 게임 시스템보다는 게임 문화라는 주장이 지배적이다(Yee, 2008). 특히, 노골적인 성차별주의(sexism)는 온라인 게임의 중독성이나 폭력성 문제와 함께 가장 빈번하게 제기되어온 문제 중 하나이다(Brehm, 2013). 성차별주의는 여성에 대한 남성의 적대감, 괘시 등을 포괄하는 다차원적 개념으로 여성에 대한 남성들의 무시, 공격 등의 적대적이거나 배려, 보호 등의 부성주의적 행동으로 발현된다(Glick & Fiske, 1996). 온라인 게임의 등장 초창기부터 이용자들이 온라인상에서 여성을 대상으로 한 성적 농담이나 언어적 폭력을 과도하게 사용하는 경향이 있다는 지적은 널리 이루어져 왔다(e.g., Brehm, 2013; Herring,

1999; King, Miles, & Kniska, 1991; Salter & Blodgett, 2012).

게임 안에서 여성들은 종종 성차별적 피드백을 경험한다. 예컨대, 헤일로3(Halo 3)이라는 1인칭 슈팅 게임(First-Person Shooter, FPS)을 대상으로 한 실험 연구는 여성 음성을 가진 플레이어에 대한 다른 플레이어들의 코멘트가 남성 음성의 플레이어보다 더 부정적인 것을 발견했다(Kuznekoff & Rose, 2012). 그리고 이러한 코멘트의 차이는 플레이어의 실제 게임 실력과는 상관없이 성별에 따라서만 유의미하게 나타났다. 이 외에도 여성 이용자의 성별에 대한 단서가 노출될 경우, 여성 이용자들은 남성 이용자들의 무시나 괴롭힘과 같은 부정적 경험을 하거나 배려와 도움과 같은 우호적 보살핌을 받아왔다(Fox & Tang, 2014; Gray, 2012). 비록 국내에서는 관련 연구가 상대적으로 미비하지만 최근에 수행된 맹옥재 외(2018)의 질적 연구에서 여성 게임 이용자들은 대부분 성차별 경험이 있었고, 이에 대해 같이 욕설을 퍼붓는 등 공격적이고 감정적으로 대응하거나, 대응을 하지 않고 오히려 여자임을 사과하는 등 개인적 차원에서 이를 해결하려고 하였으며, 그 과정에서 자신의 여성으로서의 정체성을 희생당하는 느낌을 받는다고 응답하였다.

이렇듯 해외의 문헌과 국내의 연구는 온라인 게임 안에서 만연하고 있는 성차별에 대해 보고하고 있다. 따라서 본 연구는 온라인 게임을 많이 이용하는 청소년들일수록 성차별을 경험할 가능성이 높을 것이라고 보았고, 성역할 고정관념이 강하거나 성차별을 당한 경험이 많을수록 이를 내면화하여 성차별주의 인식이 높아지고 성역할에 순응할 의도도 높아질 것이라고 보았다. 실제로 폭스와 탕(Fox & Tang, 2014)은 비디오 게임 이용량이 많을수록 여성에 대한 성차별적 태도가 강하다는 사실을 발견하였으며, 폭스와 포토키(Fox & Potocki, 2015) 또한 게임 이용량과 성차별적 태도 및 행동 간에 밀접한 관계에 있음을 발견하였다. 한 설문 조사 연구는 게임에 대한 관여도가 높을수록 즉, 게임 이용에 몰두하는 헤비 유저일수록 성차별적 행동을 보일 가능성이 높다고 주장하였다(Tang & Fox, 2016). 비록 게임 이용량과 성차별 경험의 관계에 대해 직접적으로 밝힌 연구는 없으나, 온라인 게임에서 만연하는 성차별(e.g., Brehm, 2013; Herring, 1999; King, Miles, & Kniska, 1991; Salter & Blodgett, 2012)과 게임 이용량과 성차별 행동의 상관관계(Tang & Fox, 2016)에 대한 기존 연구의 결과들은 온라인 게임을 하는 시간이 길어질수록 관련 경험을 할 가능성이 높아질 수 있다는 개연성을 시사하고 있다. 따라서 본 연구는 온라인 게임 이용량과 성차별 경험 간의 정적 관계를 다음과 같이 제안하였다.

가설 3. 온라인 게임 이용량이 많은 청소년일수록 온라인 게임 내 성차별 경험이 많을 것이다.

성차별적 경험은 성차별주의 인식과 깊은 상관관계를 갖는다. 반복되는 성차별적 피드백을 경험한 여성들은 성차별주의적 사고를 내면화하고(Bearman, Koroboc, & Thorne, 2009) 스스로에 대한 비하, 수치심 등을 경험하게 된다(이성희 외, 2019). 남성들 또한 직간접적으로 성차별 경험을 반복함으로써 이를 정당화하고 성차별주의적 신념을 강화하게 된다(Seo, Oh, & Kil, 2021). 따라서 본 연구는 성차별의 경험이 남녀 청소년 모두의 성차별주의적 인식을 강화한다고 보고 다음의 가설을 제안하였다.

가설 4. 온라인 게임 내 성차별 경험이 많은 청소년일수록 온라인 게임 내 성차별주의 인식이 강할 것이다.

또한 본 연구는 성역할 고정관념과 성차별주의적 인식 간의 관계를 살펴보고자 한다. 고정관념과 차별은 서로 밀접하게 관련되어있다. 특정 지역, 연령, 인종 등 소외되거나 낮은 지위를 가진 집단에 대한 다수의 고정관념과 편견은 그 집단 구성원에 대한 차별주의적 사고를 야기한다(김혜숙, 1999). 특히 성역할에 대한 고정관념은 성차별의 강력한 심리적 기제중 하나이다(정경아, 2001). 예컨대, 성윤희(2002)는 가부장적 가정환경이 성역할 고정관념을 매개하여 대학생들의 성차별주의적 사고에 영향을 미친다는 점을 발견하였다. 따라서 본 연구는 청소년들의 온라인 게임 내 성역할 고정관념과 성차별주의 인식 간의 정적 관계를 다음과 같이 제안한다.

가설 5. 온라인 게임 내 성역할 고정관념이 강한 청소년일수록 온라인 게임 내 성차별주의 인식이 강할 것이다.

청소년들의 성차별주의 인식은 결국 그들의 성역할 순응의도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 즉, 청소년들이 남녀 간의 차별을 정당화하는 요인에 대해 동의할수록 그러한 요인에 기반을 둔 성역할에 충실하려는 의도는 강해질 것이다. 비디오 게임 맥락에서 이용자들을 대상으로 실시한 설문조사 연구는 이용자들의 성차별주의적 사고와 남성적 성역할 순응 간에 유의미한 관계가 있음을 발견하였다(Fox & Tang, 2014). 이는 비록 남성을 대상으로만 수행된 연구이나 성차별에 동의할수록 자신에게 주어진 성역할에 순응할 것이라는 추론을 가능하게 한다.

가설 6. 온라인 게임 내 성차별주의 인식이 강한 청소년일수록 온라인 게임 내 성역할 순응의도가 강할 것이다.

본 연구는 온라인 게임을 이용하는 청소년들의 성별에 따라 게임 상에서의 성차별 경험과 성차별주의 인식이 다를 것인가를 살펴보고자 한다. 청소년들의 게임 내 성차별 경험을 직접적으로 다룬 학술적 연구는 부족한 실정이지만 성인들을 대상으로 한 학술 연구(맹옥재 외, 2018; 송두현 외, 2017)들은 일관되게 여성 게임 이용자들이 남성 게임 이용자들보다 성차별 경험을 더 빈번하게 한다고 보고하고 있다. 또한 성차별에 대한 인식 역시 남녀 간에 차이가 있음을 밝힌 바 있다(유주연·안현의, 2020). 따라서 본 연구는 아직 성역할 정체성이 완전하게 확립되지 않은 청소년들에게서도 이러한 현상이 나타나는가를 다음의 연구문제를 통해 탐색하고자 한다.

연구문제 2. 온라인 게임 이용 청소년의 성별에 따라 온라인 게임에서의 성차별 경험과 성차별주의 인식이 다른가?

3) 온라인 게임 내 성역할 및 성차별주의 인식이 현실 세계 인식에 미치는 영향

미디어가 한 사회에 주류의 문화와 규범을 확산하는 매개체로서의 강력한 효과를 미친다는 것은 더 이상 새로운 사실이 아니다. 특히 미성숙한 청소년들에게 미디어는 강력한 문화적 학습의 도구로 작용한다(Brehm, 2013). 사회 학습 이론(Social Learning Theory, Bandura, 1965)에 따르면 어릴수록 특정 성역할을 주로 간접적으로 학습하게 되는데, 이러한 간접 학습의 채널로 TV나 비디오 게임과 같은 미디어가 중요한 역할을 담당한다(Basley & Standley, 2002). 거브너의 배양 이론(Cultivation Theory, Gerbner, 1998) 역시 미디어 이용이 증대할수록 이용자는 현실보다 미디어에서 보여지는 왜곡된 현실을 실제로 받아들이며, 그에 상응하는 태도와 행동, 그리고 세계관을 형성한다고 본다. 이러한 이론들은 일관되게 게임이 묘사하는 남성 캐릭터와 여성 캐릭터의 외모, 관계, 그리고 그 안의 성적 담론들이 이용자들의 오프라인 세계관에 중요한 영향을 미친다고 주장한다(Dill & Thill, 2007).

앞서 언급하였듯이 여성들은 종종 게임과 관련하여 주연이 아닌 조연의 역할을 담당한다. 게임 이벤트에서 여성들은 종종 치어리더의 역할을 담당하거나(Taylor et al., 2009), 게임 내에서 남성 캐릭터를 서포트하는 역할을 수행해 왔다(Bryce & Rutter, 2003; Salter & Blodgett, 2012). 반면, 남성 캐릭터들은 게임 내에서 핵심 역할을 수행하고 적과의 싸움과 경쟁에서 앞장선다(Beasley & Standley, 2002; Bryce & Rutter, 2003; Eklund, 2011). 온라인 게임 상에서도 남성과 여성 이용자는 각자 자신의 성역할에 충실한 형태로 게임에 참여하게 된다. 그리고 이러한 전형적인 성역할의 반복되는 경험을 통해 남성과 여성 이용자 모두 남성 중심의 이데올로기를 내면화하고, 남성들은 더욱 남성답고 거칠게, 반면 여성들은 더욱 소극적이

고 성적 성규범을 수용하고 재생산하게 된다(Gray, 2012).

성역할 고정관념에 관한 기존의 연구들은 대부분 미국이나 영국과 같은 서구 사회를 배경으로 진행되었으나, 동양 사회에서도 이러한 양상은 유사하게 나타날 것으로 짐작된다. 그러나 국내 학계에서는 그동안 온라인 게임 상에서의 암묵적으로 합의된 남성과 여성의 성역할과 성규범의 차이, 그리고 온라인 게임 상에서 반복되어지는 기존 성역할의 답습이 가져오는 사회문화적 영향력에 크게 주목하지 않았다. 따라서 본 연구는 이러한 기존 연구의 한계를 보완하기 위해 국내 온라인 게임 이용자들의 온라인 게임 경험이 그들의 성역할 내면화에 미치는 영향력을 규명하고자 한다. 특히, 온라인 게임에서 경험한 성역할이 전통적인 성역할을 고착화시키는 데 기여할 것이라고 보았다. 보다 구체적으로는 온라인 게임 내 성역할 고정관념이 현실사회에서의 성역할 고정관념을 강화한다는 가설(가설7)과 온라인 게임 내 성역할 순응의도가 현실 사회에서의 성역할 순응의도에 반영된다는 가설(가설8)을 통해 온라인 게임에서 청소년들이 경험하고 학습하는 성역할이 그들의 현실 세계에 투영될 것이라고 주장한다.

가설 7. 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식이 강한 청소년일수록 현실 사회에서의 성역할 고정관념 인식이 강할 것이다.

가설 8. 온라인 게임 내 성역할 순응의도가 높은 청소년일수록 현실 사회에서의 성역할 순응의도가 높을 것이다.

앞서 주장한 논리와 마찬가지로 본 연구는 집단 규범에 민감한 청소년들의 특성 상, 사회가 기대하는 성역할에 대한 고정관념이 강할수록 이에 순응하고자 하는 의도가 강할 것이라고 보고 다음의 가설을 제안하였다.

가설 9. 현실 사회에서의 성역할 고정관념이 강한 청소년일수록 현실 사회에서의 성역할 순응의도가 높을 것이다.

한편 기존의 연구들은 지나치게 전형적으로 묘사된 여성 캐릭터가 등장하는 게임에 노출된 남성일수록 여성에 대한 성적 괴롭힘을 정당화하거나 실제로 관련 행동을 수행할 가능성이 높다고 지적한다(Dill et al., 2008). 여성 또한 이러한 게임을 통해 자아 효능감이 감소되고(Behm-Morawitz & Mastro, 2009) 스스로를 객체화(Self-Objectification)함으로써 여성

차별주의와 여성에 대한 혐오를 암묵적으로 내면화하고 받아들이게 된다(Fox, Ralston, Cooper, & Jones, 2015). 온라인 게임 상에서 여성 이용자에게 기대되어지는 역할에서 벗어난 여성 이용자들은 종종 남성 이용자들의 공격의 대상이 되어왔다(맹옥재 외, 2018; Salter & Blodgett, 2012). 이러한 경험의 축적을 통해 게임 이용자들은 점차 성차별주의 인식을 내면화하고 전형적인 성역할과 성규범에 순응하게 될 것이며, 나아가서는 온라인 게임 상에서 반복되어 지던 성역할과 성차별의 경험이 오프라인에서의 성차별주의 인식과 성역할 순응행동으로 확장되어질 것이다. 따라서 본 연구는 온라인 게임 내 성차별주의 인식과 성역할 고정관념이 결국 현실 사회에서의 성차별주의를 통해 성역할 순응의도를 증가시킬 것이라고 보고, 이러한 과정을 반영한 일련의 가설들을 제안한다. 먼저 온라인 게임 내 성차별주의 인식이 현실사회에 반영될 것이라는 가설을 다음과 같이 설정하였다.

가설 10. 온라인 게임 내 성차별주의 인식이 강한 청소년일수록 현실 사회에서의 성차별주의 인식이 강할 것이다.

그리고 앞선 온라인 게임 맥락과 동일하게 고정관념과 차별의 밀접한 관계를 밝힌 기존의 연구 결과(e. g., 김혜숙, 1999; 성윤희, 2002; 정경아, 2001)를 반영하여 본 연구는 청소년들이 갖는 현실 세계에서의 성역할 고정관념이 그들의 성차별주의 인식을 강화할 것이라고 보고 다음의 가설을 설정하였다.

가설 11. 현실 사회에서의 성역할 고정관념이 강한 청소년일수록 현실 사회에서의 성차별주의 인식이 강할 것이다.

마지막으로 본 연구는 현실사회에서 청소년들이 갖는 성차별주의 인식과 성역할 순응의도 간의 관계를 규명한다. 기존의 연구들은 성차별주의적 사고가 성역할 순응과 성역할 규범 강화에 중요한 영향 요인임을 보고해왔다(e.g., Curun, Taysi, & Orcan, 2017; Zhang & Su, 2021). 본 연구 역시 성차별의 근거가 되는 남녀 간의 기질, 능력, 태도 등의 차이를 강하게 지각하는 청소년일수록 주어진 성에 기대되는 역할을 정당화하고 이에 순응하는 행동으로 이어진다고 주장한다. 따라서 다음의 가설을 제안한다.

가설 12. 현실 사회에서의 성차별주의 인식이 강한 청소년일수록 현실 사회에서의 성역할 순응의도가 높을 것이다.

4) 연구 모형

앞선 논의와 그로 인해 도출된 12개의 가설을 바탕으로 본 연구는 <Figure 1>과 같은 논리적 연구 모형을 설정하였다.

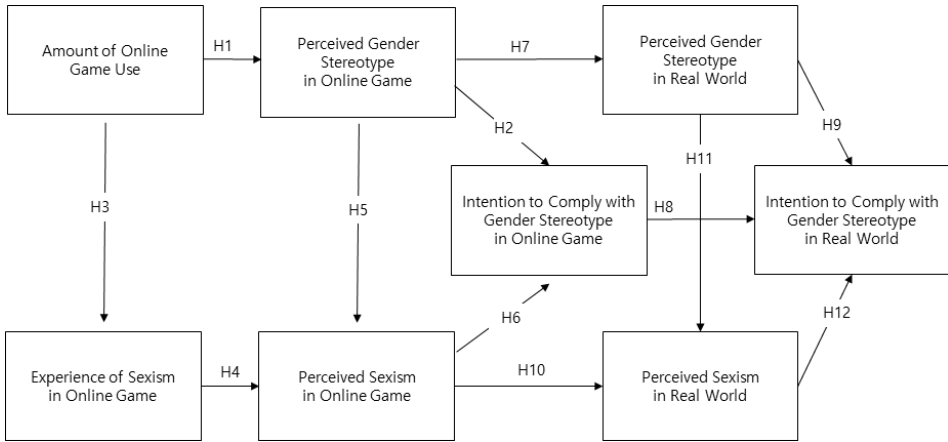


Figure 1. Proposed research model

또한 청소년의 성별과 가정환경에 따라 청소년들의 성 관련 인식과 경험이 달라진다는 기존의 연구 결과를 반영하여(이중화, 2008), 본 연구에서는 이 두 변수를 통제 변인으로 모형에 투입하였다. 이를 통해 두 가지 요인이 앞선 12개의 가설을 통해 제안한 변인들 간의 관계에 미치는 영향력을 통계적으로 제거하고자 하였다.

3. 연구 방법

1) 자료 수집

본 연구는 국내 리서치 회사가 보유한 온라인 패널 대상 온라인 설문을 통해 진행되었다. 연구 대상은 게임을 가장 많이 하며 성규범 및 성정체성이 완전하게 확립되지 않은 16~19세의 청소년 500명으로 설정하였다. 그중에서도 온라인 게임을 최소 일주일에 한 번 이상 접속하는 이용자를 선별하여 설문 조사를 실시하였다. 연구의 목적에 따라 성별과 연령 쿼터의 비율을 임의로 동일하게 유지하는 Boosting Sampling 방법을 통해 집단별 비교를 수행하였으며, 그 외의 인

구통계적 속성(지역, 소득 등)은 모집단인 국내 전체 인구 비율의 쿼터를 따름으로써 결과의 일반화 가능성을 최대화하고자 하였다. <Table 1>은 응답자의 특성을 요약 기술하고 있다. 응답자 전체의 52.0%가 남성이었으며 평균 연령은 약 18세였다($M=17.78$, $SD=1.10$). 선호하는 게임은 FPS 장르인 배틀 그라운드(27.0%)와 오버워치(23.0%)가 가장 많은 비중을 차지하였으며, RPG 장르에서는 메이플 스토리(21.8%)가 가장 인기가 높았다. 선호하는 응답자의 수가 10명 미만인 게임은 기타로 분류하였다. 응답자들이 선택한 게임을 이용해온 기간은 평균 약 42개월($SD = 37.3$)이었으며, 일주일 게임 이용시간은 평균적으로 약 7.9시간($SD = 9.1$)이었다. 많은 응답자들이 주로 친구(62.0%)와 함께 게임을 즐기는 것으로 나타났으며, 게임을 하는 장소는 주로 집(63.2%)이었다.

Table 1. Characteristics of Participants

	Characteristics	n	%
Sex	Male	260	52.0%
	Female	240	48.0%
Age	16	83	16.6%
	17	120	24.0%
	18	119	23.8%
	19	178	35.6%
Favorite Online Game	Battle Ground (FPS)	135	27.0%
	Overwatch (FPS)	115	23.0%
	Maple Storu (RPG)	109	21.8%
	Valorant (FPS)	37	7.4%
	Other	104	20.8%
Co-Player	Friends	310	62.0%
	None (Alone)	169	33.8%
	Family	13	2.6%
	Other	8	1.6%
Place	Home	316	63.2%
	PC-Game Room	184	36.8%

2) 연구 맥락

본 연구는 온라인 게임의 일반적 효과에 대해 논의하고 있으나, 세부적으로는 온라인 게임의 장르와 세부 구성 요소가 그 결과에 영향을 미칠 수 있을 것이라고 본다. 따라서 본 연구는 가장 대표적인 온라인 게임의 두 가지 장르, 롤플레이 게임(Role-Playing Game, 이후 RPG로 통일)¹⁾과 1인칭 슈팅 게임(First Person Shooter, 이후 FPS로 통일)²⁾에 집중하고자 한다. 이

는 본 연구의 결과를 일반화하는 데 한계를 유발할 수 있으나, 연구의 내적 타당도와 신뢰도를 높일 수 있다. 또한 두 장르는 2020년도 기준으로 10대 청소년들이 가장 선호하는 게임 장르이기도 하다.³⁾ 이는 두 게임 장르가 가진 사회적 영향력이 다른 장르에 비해 현저하게 높다는 것을 의미한다. 마지막으로 두 장르 모두 남성지배적인 경쟁과 승리의 구도로 이루어진 게임이기 때문에 본 연구의 주제와 가장 적합하다고 할 수 있다.

3) 측정 도구

본 연구의 주요 변인은 온라인 게임 이용량, 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식, 성차별 경험, 성차별주의 인식, 성역할 순응의도와 현실에서 성역할 고정관념 인식, 성차별주의 인식, 성역할 순응의도이다. 모든 변인들은 크롬바흐 알파(Cronbach's Alpha) 계수를 통해 신뢰도를 검증하였으며, 다차원 척도로 구성된 변인은 확인적 요인분석(Confirmatory Factor Analysis)을 통해 구성 타당도를 검증하였다. <Table 2>는 각 변인의 기술통계치와 신뢰도 분석 결과를 요약하고 있다.⁴⁾

먼저 온라인 게임 이용량은 이용자가 주로 플레이 하는 RPG 혹은 FPS게임을 선정하도록 한 후 해당 게임을 일주일에 얼마나 오래 이용하는 가에 대한 이용시간을 측정하여 변인화 하였다.

온라인 게임 내에서의 성차별 경험은 탕과 폭스(Tang & Fox, 2016)가 비디오 게임의 맥락에서 개발한 게임 내 괴롭힘(Game Harassment) 항목들을 온라인 게임 및 성차별적 맥락에 맞도록 변환하여 활용하였다. 해당 척도는 '나와 성별이 다른 유저로부터 욕설이나 악담을 들은 적이 있다', '나와 성별이 다른 유저로부터 모욕을 당한 적이 있다' 등 총 10개의 문항으로 구성되어 있으며, 각각의 항목에 대한 피해의 경험이 '전혀 없다(1)'에서 '항상 그렇다(5)'의 5점 척도로 측정하였다. 해당 척도의 신뢰도는 .959로 나타났다. 본 연구에서는 10개 항목의 평균을 산출하

1) RPG는 플레이어가 다양한 역할을 수행하는 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 선정하여 다른 캐릭터와 상호작용하면서 캐릭터를 육성하고 게임 내의 퀘스트를 수행하거나 던전을 탐험하는 등의 시나리오를 즐기는 게임으로 게임 내 다른 이용자와 가상의 캐릭터를 이용하여 협업을 하거나 경쟁을 하는 등의 사회적 상호작용을 하는 것이 특징이다.

2) FPS게임은 가상의 3차원 공간에서 컴퓨터 혹은 상대 플레이어를 대상으로 총격전을 벌이는 게임으로, 1인칭 시점으로 게임에 참여하기 때문에 이용자가 주인공 캐릭터를 볼 수 없는 대신 실제로 총격전을 경험하는 듯한 생생함이 장점이다.

3) 콘텐츠진흥원의 2020 게임이용자 실태조사에 따르면 10대 PC 이용자들이 주로 이용하는 게임 장르는 슈팅(56.4%), MOBA(33.9%), 그리고 롤플레이팅(27.3%)의 순서였다. MOBA(다중사용자 온라인 전투 아레나, Multiplayer Online Battle Arena)는 게임 장르이기 보다는 기존 게임 안에 존재하는 파생 게임 형태이기 때문에 본 연구에서는 제외하였다.

4) 각 변인의 측정 도구와 개별 항목들의 기술 통계치는 주저자에게 요청시 제공 가능.

여 모형에 투입하였다.

성역할 고정관념은 한국 성역할 검사 척도(정진경, 1990)의 남성성과 여성성에 대한 항목 중 본 연구 맥락에 적합한 20개의 항목(남성성 10개, 여성성 10개)을 추출하여 게임 속 남성 혹은 여성 이용자에 대한 응답자의 생각을 온라인 성역할 고정관념으로 척도화 하였으며, 응답자가 주변에서 만나는 같은 또래의 남성 혹은 여성에 대한 응답자의 생각을 현실 사회 성역할 고정관념으로 척도화 하였다. 남성의 성역할 고정관념의 예시로는 '박력이 있다', '추진력이 있다', '모험심이 강하다' 등이 있으며, 여성의 성역할 고정관념의 예시로는 '애교가 있다', '민감하다', '순종적이다' 등이 있다. 신뢰도는 남성 성역할의 경우 게임이 .939, 현실 사회가 .958로 나타났으며, 여성 성역할은 각각 게임과 현실 사회의 신뢰도가 .900과 .928로 높게 나타났다. 본 연구에서는 여성의 성역할 고정관념과 남성의 성역할 고정관념을 구분하지 않고 20개 항목들의 평균을 산출하여 이를 각각 게임 내 성역할 고정관념과 현실사회 성역할 고정관념 변인으로 합친 후 가설 검증에 활용하였다.

성차별주의 인식(Online Game Sexism)은 글리크와 피스케(Glick & Fiske, 1996)가 개발한 양면적 성차별주의 척도(Ambivalent Sexism Scale)를 한국형으로 변환한 안상수, 김혜숙, 안미영(2005)의 한국형 양가적 성차별주의 척도(K-ASI)를 활용하여 측정하였다. 해당 척도는 지배적 남성주의, 경쟁적 성분화, 적대적 이성애, 보호적 남성주의, 보완적 성분화, 친밀한 이성애의 6개 하위차원으로 구성되어있다. 본 연구에서는 온라인 게임의 맥락에 어울리지 않는 항목들을 제외한 후, 총 18개 항목들에 대해 개별 항목의 표현을 수정하여 온라인 게임 내 성차별주의 인식 척도로 구성하고, 개별 항목들을 다시 현실 사회 맥락에서의 성차별주의 인식 척도로 변환하여 활용하였다. 예컨대, 온라인 게임 내 성차별주의 인식에서 '대체로 온라인 게임 내에서 팀의 리더는 남자가 맡는 것이 좋다(지배적 남성주의)'는 항목은 '대체로 모임의 리더는 남성이 맡는 것이 좋다'라는 항목으로 변환되었다. '여성들은 공정한 게임에서 지면 성차별이라고 불평한다(경쟁적 성분화)' 항목의 경우, '여성들은 공정한 남녀 간 경쟁에서 지면 성차별이라고 불평한다'로 변환되었다. '게임을 할 때는 남자가 여자를 리드해 주어야 한다(보호적 남성주의)'는 '늦은 밤에는 남자가 여자를 집까지 바래다주어야 한다'로 변환되었다. '게임을 할 때 여자들은 남자들에게 애교를 부려서 원하는 바를 얻으려고 한다(적대적 이성애)'는 '여성들은 남성에게 애교를 부려서 자신이 원하는 바를 얻으려고 한다.'로 변환되었다. 또한 '여자들은 남자들보다 섬세하고 세심하게 게임을 한다(보완적 성분화)'는 '여성은 주변을 돌보는 섬세함을 지니고 있다.'로 '남자들은 여자와 함께 플레이하는 것을 좋아한다(친밀한 이성애)'는 '남자는 자신을 믿고 알아주는 여성이 있어야 행복할 수 있다.'로 변환되었다.

본 척도는 6개의 하위 차원으로 구성되어 있는 다차원 척도인 바, 가설 검증을 진행하기 전 확인적 요인분석을 통해 척도의 구성 타당성을 검증하는 절차를 거쳤다. 확인적 요인분석의 구체적인 결과는 <부록 II>에 제시되어 있다. 온라인 맥락과 오프라인 맥락에서의 성차별주의를 통합하여 살펴본 결과, 12개 하위 차원으로 구성된 척도의 적합도가 높은 것으로 나타났다 ($\chi^2(120) = 389.259$, CFI=.969, TLI=.960, SRMR=.036, RMSEA=.067). 현실 사회 맥락에서의 성차별주의의 경우에도 6개 하위 차원으로 구성된 척도의 적합도가 높게 나타났다 ($\chi^2(120) = 371.719$, CFI=.937, TLI=.920, SRMR=.044, RMSEA=.090). 본 연구에서는 하위 차원의 상이한 영향력 보다는 성차별주의 인식 전체의 영향력을 규명하고자 하였기 때문에, 하위 차원을 따로 나누지 않고 게임 내 혹은 현실사회에서의 성차별주의 변인으로 통합하여 분석에 활용하였다. 다만 변인을 통합하는 과정에서 각 하위 차원의 점수를 구성할 때, 각 항목의 평균을 일괄적으로 산출한 것이 아닌 개별 항목을 요인 적재치에 따라 가중치를 두어 평균을 산출하였다.

마지막으로 성역할 순응의도는 성역할 고정관념을 측정하기 위해 활용한 20개 항목에 대해 스스로가 얼마나 해당 역할을 순응하고자 하는가에 대해 '전혀 동의하지 않는다(1)' 부터 '매우 동의한다(5)'의 5점 척도로 측정하였다. 예컨대 '박력이 있다'라는 고정관념에 대한 순응의도의 경우 '나는 다른 유저들에게 박력 있는 유저가 되고 싶다'라는 항목으로 구성하였고, '순종적이다'라는 고정관념에 대한 순응 의도는 '나는 리더의 지시를 잘 따르는 순종적인 유저가 되고 싶다'라는 항목으로 변환하였다. 신뢰도는 남성 성역할에 대한 순응의도의 경우 게임에서의 순응의도가 .919, 현실 사회에서의 순응의도가 .945로 나타났으며, 여성 성역할 순응의도는 게임이 .896, 현실 사회가 .906으로 나타났다. 본 연구에서는 성별에 따라 성역할 순응의도를 달리 적용하였다. 남성의 경우, 게임과 현실사회에서의 남성 성역할 순응의도에 해당하는 10개 항목들의 평균을 산출하여 변인 값으로 활용하였고, 반대로 여성은 여성 성역할 순응의도에 해당하는 10개 항목들의 평균을 산출하여 활용하였다.

그 외 응답자의 가부장적 가정환경이 측정되어 이후 연구 모델의 통제 및 그룹화 변인으로 활용되었다. 해당 변인은 신동준(2011)의 '부모의 가부장적 태도' 척도를 활용하였다. 해당 척도는 '우리 부모님은 아들을 딸보다 더 중요하게 여기신다', '우리 집에서 좋은 것은 남자가 우선이다' 등 7개의 항목으로 구성되어있다. 본 연구에서는 각각의 항목에 대해 '전혀 그렇지 않다(1)'에서부터 '매우 그렇다(5)'의 5점 척도로 측정하였으며, 척도의 신뢰도는 .929로 매우 높게 나타났다. 본 연구에서는 각 항목들의 평균을 산출하여 '가부장적 가정환경' 변인으로 설정하고, 이를 이후 경로 분석의 통제 변인으로 활용하였다.

Table 2. Descriptive Statistics and Reliability Scores of the Key Variables

Variable	n of item	Mean	SD	Cronbach's Alpha
Amount of Online Game Use	1	7.85	9.10	-
Experience of Sexism in Online Game	10	2.01	1.25	.959
Gender Stereotype in Online Game (Total)	20	2.85	1.12	.944
Male Stereotype	10	2.92	1.14	.939
Female Stereotype	10	2.77	1.10	.900
Gender Stereotype in Real World (Total)	20	2.87	1.09	.962
Male Stereotype	10	2.86	1.09	.958
Female Stereotype	10	2.87	1.08	.928
Intention to Comply with Gender Stereotype in Online Game (Total)	20	2.95	1.21	.934
Male Stereotype Compliance	10	3.12	1.18	.931
Female Stereotype Compliance	10	2.77	1.23	.874
Intention to Comply with Gender Stereotype in Real World (Total)	20	3.11	1.21	.948
Male Stereotype Compliance	10	3.36	1.17	.956
Female Stereotype Compliance	10	2.86	1.24	.871
Perceived Sexism in Online Game (Total)	18	2.39	1.04	.955
Authoritarian Paternalism	3	2.07	1.08	.917
Competitive Gender Differentiation	3	1.91	1.03	.886
Heterosexual Hostility	3	1.88	1.03	.884
Protective Paternalism	3	1.89	1.02	.872
Complimentary Gender Differentiation	3	2.10	1.05	.873
Heterosexual Intimacy	3	2.42	1.21	.852
Perceived Sexism in Real World (Total)	18	2.65	1.09	.962
Authoritarian Paternalism	3	2.04	1.02	.941
Competitive Gender Differentiation	3	2.50	1.21	.904
Heterosexual Hostility	3	2.15	1.05	.881
Protective Paternalism	3	2.23	1.00	.807
Complimentary Gender Differentiation	3	2.36	1.05	.881
Heterosexual Intimacy	3	2.26	1.18	.918
Family Environment	7	1.87	.96	.929

4) 자료 분석

본 연구는 1차적으로 경로 모형(Path Model)을 통해 핵심 가설을 검증하였다. 한편, 연구문제 1과 연구문제 2는 성별에 변인의 차이를 논의하고 있는 바, 이를 분석하기 위해 독립 표본 T-Test를 실시하였다. 확인적 요인 분석과 경로 모형 분석은 AMOS 22.0 버전을 활용하여 수행하였으며, 기술통계, 신뢰도 분석, 주요 변인 간 상관관계, 집단 간 평균 비교(연구문제 1, 2)는 SPSS 22.0 버전을 활용하여 수행하였다. 모든 결과의 검증은 신뢰수준 95%에서 양방 검증으로 이루어졌다.

4. 연구 결과

1) 모형 검증 결과

가설 검증을 위해 본 연구는 경로 모형을 활용하였으며, 경로 모형 검증에 앞서 본 연구에서 분석한 통제 변인과 핵심 변인들 간의 상관관계 분석을 실시하였다. <Table 3>는 주요 변인 간 상관관계를 요약한 것이다.

온라인 게임 이용량은 게임 내 성역할 고정관념($r = .09, p < .05$), 성차별주의($r = .10, p < .05$), 성역할 순응의도($r = .12, p < .01$), 그리고 오프라인 성차별주의($r = .10, p < .05$)와 유의미한 상관관계에 있었다. 게임 내 성차별 경험은 게임 내 성차별주의($r = .29, p < .01$)와 성역할 순응의도($r = .13, p < .01$)와 유의미한 상관관계에 있었다. 게임 내 성역할 고정관념은 게임 내 성차별주의($r = .55, p < .01$), 성역할 순응의도($r = .55, p < .01$), 현실 사회에서의 성역할 고정관념($r = .83, p < .05$), 성차별주의($r = .61, p < .01$), 그리고 성역할 순응의도($r = .55, p < .05$)와 유의미한 상관관계를 보였다. 게임 내 성차별주의는 게임 내 성역할 순응의도($r = .41, p < .01$), 현실 사회에서의 성역할 고정관념($r = .51, p < .05$), 성차별주의($r = .64, p < .05$), 그리고 성역할 순응의도($r = .33, p < .01$)와 유의미한 상관관계를 보였다. 게임 내 성역할 순응의도는 현실사회 성역할 고정관념($r = .53, p < .01$), 성차별주의($r = .47, p < .01$), 성역할 순응의도($r = .74, p < .01$)와 유의미한 상관관계를 보였다. 마지막으로 현실 사회에서의 성역할 고정관념은 성역할 고정관념($r = .53, p < .01$)과 성역할 순응의도($r = .47, p < .01$)에 유의미한 상관관계를 보였으며, 현실 사회에서의 성차별주의와 성역할 순응의도 간에도 유의미한 상관관계가 관측되었다($r = .45, p < .01$).

Table 3. Zero-Order Pearson Correlations among Key Variables

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Sex ^a	1									
2. Family Environment	-.10*	1								
3. Amount of Game Use	-.10*	.00	1							
4. Experience of Sexism in Online Game	.24**	.22**	.08	1						
5. Gender Stereotype (Game)	-.28**	.23**	.09*	.03	1					
6. Perceived Sexism (Game)	-.28**	.30**	.10*	.29**	.55**	1				
7. Gender Stereotype Compliance (Game)	-.19**	.19**	.12**	.13**	.55**	.41**	1			
8. Gender Stereotype (Real)	-.27**	.19**	.07	.02	.83*	.51*	.53**	1		
9. Perceived Sexism (Real)	-.41**	.34**	.10*	.01	.61**	.64*	.47**	.63**	1	
10. Gender Stereotype Compliance (Real)	-.20**	.10*	.07	.05	.55*	.33**	.74**	.58*	.45**	1

Note. a. Dummy variable (0: female, 1: male). * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

첫 번째 모형에서는 성별과 가부장적 가족 성규범이 통제 변인으로 투입되어, 성별과 가부장적 가족 성규범으로부터 모형에 투입된 8개의 핵심 변인 모두에게 연결되는 경로가 설정되었다. 5) 본 연구의 주요 변인 8개는 모두 내생 변인으로 투입되었으며 12개의 가설 검증을 위해 다음과 같이 변인 간 경로가 설정되었다. 먼저 온라인 게임 이용량으로부터 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식(H1)과 온라인 게임에서의 성차별 경험(H3)으로의 경로가 설정되었으며, 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식은 온라인 게임 내 성역할 순응 의도(H2), 온라인 게임 내 성차별주의 인식(H5), 그리고 현실사회 성역할 고정관념 인식(H7)으로 연결되었으며, 현실사회 성역할 고정관념 인식은 현실사회 성차별주의 인식으로 연결되었다(H10). 온라인 게임에서의 성차별 경험은 온라인 게임 내 성차별주의 인식(H4)으로 연결되었으며, 온라인 게임 내 성차별주의 인식은 온라인 게임 내 성역할 순응의도(H6)와 현실사회 성차별주의 인식(H9)으로 연결되었다. 온라인 게임 내 성역할 순응의도(H8)는 현실사회 성역할 순응의도로 연결되었으며 현실사회 성역할 고정관념 인식과 현실사회 성차별주의 인식은 현실사회 성역할 순응의도(H11, H12)로 연결되었다. 제안한 경로 모형은 적절한 모형 적합도를 보여주었으며($\chi^2(17) = 86.821$, CFI = .967, TLI = .912, RMSEA = .091, SRMR = .040), 최종 종속 변인인 현실사회 성역할 순응의도를 약 58.8% 설명하였다.

2) 가설 검증 결과

경로 모형을 통한 12개의 가설 검증 결과는 <Table 4>와 같다. 본 연구에서 제안한 12개의 가설 중 총 10개의 가설이 채택되었고, 2개의 가설이 기각되었다.

5) 연구 결과의 간명한 기술을 위해 통제변인으로부터 내생변인으로 연결된 경로들의 추정치들은 따로 기술되지 않았다.

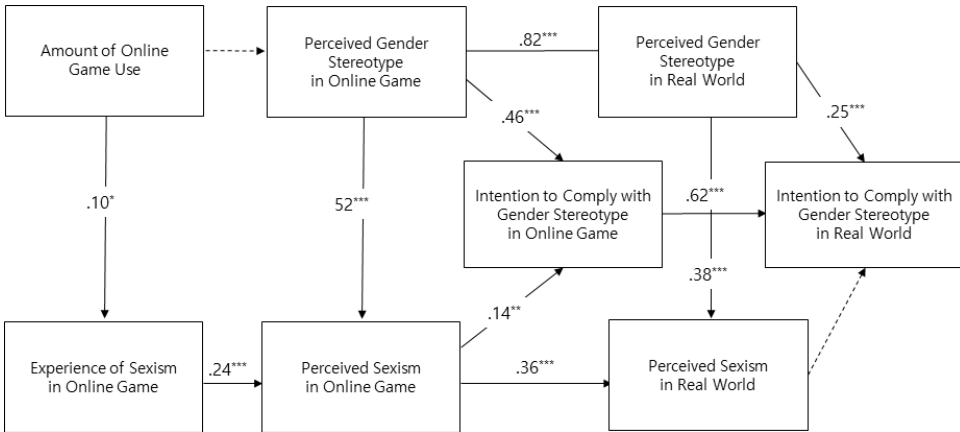
Table 4. Result of Testing Hypotheses

	Path		Std. Coef.	S.E.	Result	
H1	Amount of Game Use	→	Perceived Gender Stereotype (Game)	.07	.00	Rejected
H2	Perceived Gender Stereotype (Game)	→	Gender Stereotype Compliance (Game)	.46***	.05	Supported
H3	Amount of Game Use	→	Experience of Sexism (Game)	.10*	.01	Supported
H4	Experience of Sexism (Game)	→	Perceived Sexism (Game)	.24***	.04	Supported
H5	Perceived Gender Stereotype (Game)	→	Perceived Sexism (Game)	.52***	.05	Supported
H6	Perceived Sexism (Game)	→	Gender Stereotype Compliance (Game)	.14**	.04	Supported
H7	Perceived Gender Stereotype (Game)	→	Perceived Gender Stereotype (Real)	.82***	.03	Supported
H8	Gender Stereotype Compliance (Game)	→	Gender Stereotype Compliance (Real)	.62***	.03	Supported
H9	Perceived Sexism (Game)	→	Perceived Sexism (Real)	.36***	.04	Supported
H10	Perceived Gender Stereotype (Real)	→	Perceived Sexism (Real)	.38***	.04	Supported
H11	Perceived Gender Stereotype (Real)	→	Gender Stereotype Compliance (Real)	.25***	.04	Supported
H12	Perceived Sexism (Real)	→	Gender Stereotype Compliance (Real)	.03	.04	Rejected

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

먼저 온라인 게임 이용량이 많을수록 게임 내 성역할 고정관념이 강할 것이라는 가설1은 기각되었다($\beta = .07, p > .05$). 게임 내 성역할 고정관념이 높을수록 게임 내 성역할 순응의도가 증가하였으며(가설2, $\beta = .46, p < .001$), 게임 이용량이 많을수록 게임 안에서 성차별을 당한 경험이 높았다(가설3, $\beta = .10, p < .05$). 게임 내 성차별 경험은 게임 내 성차별주의에 유의미한 정적 영향을 주었으며(가설4, $\beta = .24, p < .001$), 이는 게임 내 성역할 순응의도를 증가시켰다(가설6, $\beta = .14, p < .01$). 또한 게임 내 성역할 고정관념 또한 게임 내 성차별주의를 증가시켰고(가설5, $\beta = .52, p < .001$), 현실 사회에서의 성역할 고정관념 또한 증가시켰다(가설7, $\beta = .82, p < .001$). 현실 사회 성역할 고정관념은 현실 사회 성역할 순응의도에 유의미한 영향을 미쳤다(가설11, $\beta = .25, p < .001$). 현실사회에서의 성차별주의는 게임 내 성차별주의((가설9, $\beta = .36, p < .01$)와 현실사회 성역할 고정관념(가설10, $\beta = .38, p < .001$)

과 유의미한 정적 관계에 있었으나 현실사회 성역할 순응의도에는 유의미한 영향을 미치지 않았다(가설12, $\beta = .03, p > .05$). 〈Figure 2〉는 유의미한 관계만을 따로 표시하고 있다.



* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Figure 2. Result of path model analysis

3) 연구문제 분석 결과

연구문제 1은 온라인 게임 내 성역할 고정관념 인식과 온라인 게임 내 성역할 순응의도가 온라인 게임을 이용하는 청소년들의 성별에 따라 달라지는가에 대한 것이었다. 이를 좀더 세분화하여 분석하기 위해 전체 성역할과 성별에 따른 성역할을 구분하여 분석을 실시하였다. 독립표본 t-검증을 실시한 결과는 〈Table 5〉와 같다. 먼저 게임 내 성역할 고정관념 인식은 남성 청소년들에게서 전반적으로 높게 나타났으며(남성: $M = 3.06, SD = .72$; 여성: $M = 2.62, SD = .79$), 이는 통계적으로도 유의미하게 나타났다($t = 6.504, p < .001$). 성별을 구분하여 살펴본 결과에서도 남성 청소년들의 남성 성역할 고정관념($M = 3.14, SD = .83$)과 여성 성역할 고정관념($M = 2.97, SD = .76$)이 여성 청소년들의 남성 성역할 고정관념($M = 2.68, SD = .95$)과 여성 성역할 고정관념($M = 2.56, SD = .79$)보다 높게 나타났고, 이는 각각 통계적으로도 유의미하게 나타났다($t = 5.788, p < .001$; $t = 5.996, p < .001$).

한편, 게임 내에서의 성역할 순응의도는 남성들의 남성 성역할 순응의도($M = 3.12, SD = .93$)가 여성들의 여성 성역할 순응의도($M = 2.77, SD = .84$)보다 높았다($t = 4.355, p < .001$). 그러나 이를 남성 성역할과 여성 성역할로 구분하여 살펴본 결과는 반대로 나타났는데,

남성들은 여성보다 여성 성역할 순응의도가 높게 나타났으며(남성: $M = 2.95$, $SD = .88$; 여성: $M = 2.77$, $SD = .84$), 여성들은 반대로 남성보다 남성 성역할 순응의도가 높게 나타났다(남성: $M = 3.12$, $SD = .93$; 여성: $M = 3.33$, $SD = .87$). 그리고 해당 차이는 각각 통계적으로도 유의미하게 나타났다($t = 2.345$, $p < .05$; $t = -2.656$, $p < .01$).

Table 5. Perceived Gender Stereotype and Intention to Comply with Gender Stereotype of Male and Female Adolescents

	Male (n = 260)		Female (n = 240)		t-value
	Mean	Std. Dev	Mean	Std. Dev	
Perceived Gender Stereotype (Total)	3.06	0.72	2.62	0.79	6.504***
Perceived Male Stereotype	3.14	0.83	2.68	0.95	5.788***
Perceived Female Stereotype	2.97	0.76	2.56	0.79	5.996***
Intention to Comply with Gender Stereotype (Total) ^a	3.12	0.93	2.77	0.84	4.355***
Intention to Comply with Male Stereotype	3.12	0.93	3.33	0.87	-2.656**
Intention to Comply with Female Stereotype	2.95	0.88	2.77	0.84	2.345*

Note. a. Male stereotypes were used for male participants and female stereotypes were used for female participants.

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

연구문제 2는 성별에 따른 온라인 게임에서의 성차별 경험과 성차별주의 인식의 차이에 대한 것이었다. 이를 검증하기 위해 독립표본 t -검증을 실시한 결과는 <Table 6>에 요약되어 있다. 먼저 성차별 경험의 경우, 여성들의 성차별 경험($M = 2.28$, $SD = 1.13$)이 남성($M = 1.77$, $SD = .96$)보다 높게 나타났다($t = -5.542$, $p < .001$). 게임 내 성차별주의 인식의 경우, 반대로 남성 청소년들의 성차별주의 인식($M = 2.67$, $SD = 1.08$)이 여성 청소년들의 성차별주의 인식($M = 2.09$, $SD = .92$)보다 높게 나타났다($t = 6.50$, $p < .001$). 6개의 하위 차원을 구분하여 비교해본 결과에서도 정도의 차이는 있었으나 모두 남성들의 성차별주의 인식이 여성보다 높게 나타났다.

Table 6. Experience of Sexism and Perceived Sexism in Online Game of Male and Female Adolescents

	Male (n=260)		Female (n=240)		t-value
	Mean	Std. Dev	Mean	Std. Dev	
Experience of Sexism in Game	1.77	0.96	2.28	1.13	-5.542***
Perceived Sexism in Game (Total)	2.67	1.08	2.09	.92	6.495***
Authoritarian Paternalism	2.31	1.11	1.81	1.00	5.234***
Competitive Gender Differentiation	2.16	1.08	1.63	.90	5.982***
Heterosexual Hostility	2.16	1.08	1.58	.89	6.500***
Protective Paternalism	2.18	1.09	1.58	.82	6.943***
Complimentary Gender Differentiation	2.26	1.02	1.93	1.06	3.536***
Heterosexual Intimacy	2.72	1.23	2.09	1.10	6.013***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

5. 논의 및 결론

1) 결과 요약 및 논의

본 연구는 청소년들의 온라인 게임 이용이 청소년들의 성역할 고정관념 및 성차별주의 인식과 성역할 순응의도에 미치는 영향력을 경험적으로 규명하기 위한 목적으로 진행되었다. 특히 온라인 게임 상에서의 성역할 및 성차별주의 인식이 현실 사회에서의 성역할과 성차별주의와 얼마나 연관되어 있는지, 그리고 각 성별에 맞는 성역할에 순응하고자 하는 의도에 얼마나 영향을 미치는가에 대해 살펴보기 위해 경로 분석을 실시하였다. 또한 성역할 및 성차별주의 인식이 청소년들의 성별에 따라 달라지는가를 탐색적으로 살펴보았다.

먼저 온라인 게임 이용이 성차별 경험, 성역할 고정관념 인식에 미치는 영향력을 살펴본 결과 온라인 게임 이용량이 많을수록 게임 상에서의 성차별 경험은 증가하였으나, 성역할 고정관념은 유의미하게 증가하지 않았다. 흥미로운 것은 성별과 가부장적 가정환경을 통제하지 않은 상관관계의 경우, 결과가 반대로 나타났다는 점이다. 상세한 분석을 위해 남성과 여성을 나누어 상관관계를 분석한 결과, 남성은 게임 이용량이 증가할수록 성역할 고정관념이 증가하였으며($r = .122$, $p < .05$), 반대로 여성은 게임 이용량이 증가할수록 성차별 경험이 증가하였다($r = .168$, $p < .01$). 이는 여성에 대한 언어적 폭력이 온라인 게임 상에서 빈번하게 나타나고 있다는 기존 문헌(Brehm, 2013; Herring, 1999; King et al., 1991; Salter & Blodgett, 2012)의 결과와도 유사하다. 본 연구에서도 여성 청소년들은 남성 청소년들보다 스스로가 게임 내에서 남성들로부터 성적 공격이나 놀림의 대상이 되는 경우 많다고 인식하고 있었다. 물론 이

는 실질적인 차별의 경험이 아닌 여성 청소년들의 주관적 인식을 반영한 것이기 때문에 이를 현상적으로 논의하는 데에는 한계가 있다. 그러나 적어도 여성 청소년들은 남성 청소년들로부터 온라인 게임 안에서 불합리한 대우나 공격을 받는다고 인지하고 있었으며, 게임 내 남녀 관계에서 남성 청소년들보다 불편함을 경험하고 있었다는 것을 알 수 있다.

한편, 남성 청소년들은 게임 이용량이 많을수록 게임 내에서의 성역할 고정관념이 증가하는 경향을 보였다. 즉, 게임을 많이 하는 남성 청소년들이 그렇지 않은 남성 청소년들보다 성별에 따른 게임 내 역할을 강하게 구분하여 내면화하고 있었다. 이는 남성들의 전통적인 성역할 학습에 온라인 게임이 중요한 역할을 한다는 점을 시사하는 결과이다. 특히 온라인 게임을 지배하는 남성적인 캐릭터들과 게임 상에서 표출되는 과잉된 남성성(Bertozzi, 2008; Parrot & Zeichner, 2008), 그리고 경쟁, 공격, 권력 등 남성적인 가치관이 지배하는 게임의 세계관이 여성 청소년들보다 남성 청소년들이 스스로의 성역할에 대한 고정관념을 강화하는 데 더 강한 영향을 미친다고도 볼 수 있다.

온라인 게임을 성역할의 차원에서 다룬 기준의 연구들은 대부분 여성 이용자들의 관점에서 차별이나 불평등에 초점을 맞추고 있으나(e.g., Brehm, 2013; Herring, 1999; King, Miles, & Kniska, 1991; Kuznekoff & Rose, 2012; Salter & Blodgett, 2012), 온라인 게임은 아직 남성성이 완전히 자리 잡지 않은 남성 청소년들에게 강한 남성성을 요구하고 여성성을 억압함으로써 이에 부합하지 못하는 남성들에게는 도리어 자아의 혼란과 자아 존중감의 하락을 야기할 수 있다(Parrot & Zeichner, 2008). 또한 경쟁지향적 남성성에 대한 집착은 높은 스트레스와 현실에 대한 만족감 저하와 같은 부정적 결과를 초래할 수 있으며(Sharpe & Heppner, 1991), 현실 사회에까지 고착화된 고정관념은 인생 전반에 걸쳐 남성들에게 성공, 권력과 같은 소수만이 성취할 수 있는 목표를 강요하고, 자신이 실패나 좌절을 경험하거나 남성답지 못한 나약한 모습을 보일 때 부정적 자아 개념을 발달시킬 가능성이 높다(O'Neil, 1981)는 점에서 엄중히 보아야한다.

한편, 게임 내 성차별 경험과 게임 내 성역할 고정관념은 게임 내 성차별주의에 유의미한 정적 영향을 주었으며, 게임 내 성역할 고정관념 인식과 성차별주의 인식은 게임 내 성역할 순응 의도를 증가시켰다. 기존 문헌들은 온라인 게임 내 요소와 그 안의 지배적인 문화가 남성 이용자와 여성 이용자에게 암묵적으로 상이한 역할을 기대한다고 보았다(Brehm, 2013). 그리고 성별에 따라 적절한 역할이 다르다는 인식이 강할수록 남성과 여성 모두 해당 역할에서 벗어나고자 할 때 다양한 심리적, 사회적 저항을 경험한다(Parrot & Zeichner, 2008; Salter & Blodgett, 2012). 본 연구의 결과는 기존의 산재된 연구 결과들을 하나의 모형 안에서 통합적

으로 검증한 것이라고 볼 수 있다. 즉, 본 연구는 온라인 게임에서의 성역할 순응 기제를 성역할에 대한 고정관념과 성차별주의에서 찾았다. 성별에 따라 적절한 역할이 있다고 믿는 성역할 고정관념의 증가는 성역할 순응의도를 직접적으로 증가시키거나 성차별주의 인식을 높임으로써 간접적으로 성역할 순응의지를 높였다.⁶⁾ 즉, 성별에 관계없이 온라인 게임 상에서의 성역할을 강하게 구분할수록 전통적인 남성성이 요구되는 온라인 게임 안에서 여성의 존재나 역할을 무시하거나 비하하는 차별주의가 강하게 나타났으며, 이는 성역할에 순응하도록 만들었다.

또한 본 연구는 청소년들의 성별에 따라 온라인 게임 및 현실 사회에서의 성역할과 성차별주의 인식이 어떻게 달라질 것인가에 대해 살펴보았다. 먼저 성역할 고정관념 인식은 남성 청소년들에게서 전반적으로 높게 나타났으며 이는 남성 성역할과 여성 성역할을 구분한 결과에서도 동일하게 나타났다. 기존의 성역할에 관한 연구들은 주로 여성의 억압된 성역할과 차별에 주목하여 성역할에 대한 논의를 성차별에 대한 논의와 연결하고자 하였다(e.g., Jost & Kay, 2005; Swim, Hyers, Cohen, & Ferguson, 2001). 본 연구에 참여한 남성 청소년들은 게임 상에서의 여성과 남성의 역할에 대해 강한 고정관념을 가지고 있었으며, 특히 게임 안에서 자신감을 가지고 다른 이용자들을 주도하고 통솔하며 무언가를 성취해야 한다는 등 전통적인 남성 성역할을 강하게 지각하고 있었다. 반면, 여성 청소년들은 남성과 여성의 성역할을 크게 구분하여 지각하지 않았으며, 성역할 고정관념 인식이 남성보다 낮았다. 그리고 게임 내에서의 성역할 순응의도 또한 남성들의 성역할 순응의도가 여성들의 성역할 순응의도보다 높게 나타났다. 여성들은 전통적인 성역할에 순응하고자 하는 의도가 낮았던 반면, 남성적인 행동을 하고자 하는 의도는 남성 청소년보다 더 높게 나타났다. 즉, 여성 청소년들은 게임 상에서 여성적인 역할을 강하게 거부했으며, 전통적인 남성들의 역할을 수행함으로써 오히려 게임을 리드하고 다른 이용자들을 통솔하기를 원했다.

성역할에 대한 기존의 연구들은 바람직한 성역할에 대해 다양한 관점을 가지고 접근해왔으며, 그 흐름을 살펴보면 전통적으로 남성은 남성의 성역할을 수행하고 여성은 여성의 성역할을 수행할 때 바람직한 성적 정체성을 확립할 수 있다고 보는 성역할 일치모형(Congruence Model)에서, 여성의 특성과 남성의 특성이 조화롭게 결합된 양성적 정체성을 가지는 것이 심리적 안정에 가장 적합하다고 주장한 양성성 모형(Androgyny Model, Bem, 1974)을 거쳐 최근에는 성별에 관계없이 남성적 정체성을 갖는 것이 바람직하다고 보는 관점도 늘어나고 있다

6) 성차별주의의 매개역할을 검증하기 위해 실시한 Sobel Test에서도 성역할 고정관념이 성차별주의를 통해 성역할 순응의도에 영향을 미치는 간접 효과가 유의미하게 나타났다($z = 3.01, p = .\langle 01$).

(Masculinity Model, Whitley, 1983). 이는 성역할이 사회문화적으로 구성된다는 점을 감안 하였을 때 전통적으로 남성우월주의가 강하던 시기에 남성의 특성이라고 규정지어졌던 것이 더 이상 남성만의 특성이 아닌 인류 보편적으로 바람직한 특성으로 규정되어간다고도 해석할 수 있다. 따라서 여성들이 여성성을 거부하고 남성성을 추구하는 것을 성역할에 국한하여 논의하기 보다는 우리가 살고 있는 지금 이 시대가 원하는 사회적 역할을 추구한다는 의미로 보는 것이 더 적절할 것이다.

그러나 이는 남성 청소년들이 기대하는 여성의 역할과는 거리가 먼 것처럼 보인다. 본 연구에서는 여성보다 남성 청소년의 게임 내 성차별주의 인식이 더욱 강하게 나타났는데, 남성이 여성을 지배하고 보호해야한다는 부성주의적 인식, 여성에 대한 경쟁심 및 적대심, 그리고 여성에 대한 이성애 등 모든 차원에서 남성 청소년들이 여성 청소년들보다 차별주의적 태도를 더 강하게 드러냈다. 즉, 남성들은 여성과 함께 게임을 하면서 여성을 보호하고 리드하는 것은 선호하지만 반대로 게임 안에서 여성들이 주도적인 역할을 하거나 남성을 제압하려는 여성에게는 불편함을 느꼈다. 이는 상대 이성의 게임 내 역할에 대한 남성과 여성의 기대 차이가 분명히 존재한다는 점을 시사하며, 이러한 기대의 차이는 게임 내 남녀 간 갈등의 요인이 될 수 있다. 기대 지위 이론은 상대에 대한 기대감이 실제의 상호작용에서 충족되지 않을 경우 상대에 대한 강한 반감과 혐오가 발생한다고 본다(Berger et al., 1977). 즉, 여성들이 여성에게 남성들이 기대하는 종속적인 역할을 수행하지 않을 때, 남성은 여성에게 강한 반감을 드러낼 수 있고, 혐오적 태도와 행동으로 이어질 수 있다는 의미이다. 실제로 본 연구에서 여성 청소년들의 성차별 경험이 남성들보다 높게 나타났다는 점은 이러한 논의를 뒷받침하는 결과라고 볼 수 있다.

마지막으로 청소년들이 게임 안에서 인식한 성역할 고정관념, 성차별주의, 그리고 성역할 순응의도는 현실 사회에서의 성역할 고정관념, 성차별주의, 성역할 순응의도와 각각 유의미한 관계를 보였다. 이는 게임 상에서의 성차별적 경험과 인식이 게임 내 성적 신념과 태도를 매개하여 현실 사회에 발현된다는 것을 시사한다. 물론 본 연구를 통해 정확한 인과관계를 규명하기는 어려우나, 적어도 청소년들에게 게임 사회와 현실 사회 경험이 분리되기 보다는 동일한 연장선상에서 이해되고 있다는 점을 보여준다. 기존 연구들은 미성숙한 청소년들에게 특히 미디어가 강력한 문화 학습의 도구로 사용된다고 보았으며(Brehm, 2013), 게임을 많이 하면 할수록 게임 내 세계관을 현실 세계에 강하게 적용한다고 주장하였다(Dill & Thill, 2007) 본 연구에서도 게임 안에서의 경험이 현실 사회 규범에 대한 학습에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 온라인 게임 이용량이 많은 청소년들이 온라인 게임 안에서 경험하고 습득한 다양한 성역할과 성적 불평등이 그들의 성역할 정체성을 발달시키는 데 매우 중요한 역할을 할 것이라는 추론을 가능하

게 한다.

현재 우리 사회는 매우 급격한 성역할의 변화를 경험하고 있다. 탈산업화, 인구 구조의 변화, 여성의 사회적 진출, 전통적 가족관의 붕괴, 교육 및 의식 수준의 진보화 등 다양한 사회문화적 요인으로 인해 전통적인 성역할 고정관념이 하나씩 무너지면서 성평등의 개념이 점차 확산되고 있다. 그 과정에서 급진적 페미니즘 대두, 남녀 간 혐오와 갈등 심화 등 여러 가지 부작용도 발견되고 있다. 특히 지금 시대의 청소년들은 전통적 성역할이 새로운 성역할로 변화하는 과도기를 경험하고 있으며, 매우 극단적인 남녀 간의 폭력과 혐오에 무방비로 노출되어 있다(김미향·황보연, 2016). 안정적인 성 정체성을 확립해야 하는 시기에 가정, 학교, 사회, 미디어 등에서 성역할에 대한 상호모순적이고 때로는 왜곡된 메시지를 지속적으로 제공한다면 성에 대한 청소년들의 혼란은 가중될 수 밖에 없다.

그리고 학교나 가정과 같은 현실 사회와 다르게 온라인 게임 안에는 청소년을 위한 교실이나 울타리가 없다. 온라인 게임에서 청소년들은 성인 제작자들이 디자인한 강한 남성과 아름다운 여성의 전형적인 성역할 모델에 쉽게 동화되며, 그 안에서 성인 이용자들이 규정한 성적 고정관념과 성차별주의를 경험하고 모방하면서 그 안에서 자신만의 성적 정체성을 발전시켜 나간다. 그리고 게임 안에서 경험하고 내면화한 성적 정체성, 성역할 규범, 성차별주의는 그들의 현실 세계에 반영되고 시간이 지남에 따라 점점 그들 자신의 성정체성으로 고착화된다.

최근 게임 이용 인구가 증가함에 따라 게임 내 젠더 이슈에 대한 사회적 관심도 함께 증가하고 있다. 그에 따라 다양한 연구와 관련 보고서들이 출간되고는 있으나(e.g., 여성가족부, 2018), 대부분은 일반 성인들을 대상으로 한 연구들로 온라인 게임 이용이 청소년들의 성 관련 학습과 정체성 발달에 미치는 영향에 대해서는 상대적으로 사회적 관심이 부족하다. 본 연구는 청소년들의 온라인 게임 이용이 그들의 성역할 고정관념과 성차별적 사고를 강화하는 데 유의미한 영향을 미치고 있음을 경험적으로 검증함으로써 청소년들의 온라인 게임 이용 문제를 성역할에 대한 차원으로 확장시켰다는 점에서 의의를 갖는다. 앞으로도 다양한 관점에서 청소년들의 온라인 게임 이용이 청소년들의 성역할 정체성과 성차별주의 인식, 그리고 궁극적으로 우리 사회에 만연하고 있는 남녀 간 갈등에 미치는 영향력을 규명하는 연구들이 이어지고, 이를 해소하기 위한 학계, 업계, 그리고 사회적 차원의 건설적인 논의가 계속되길 기대한다.

2) 한계 및 후속 연구

첫째, 본 연구의 경로 모형을 통해 규명한 것은 각 변인 간의 관계성이지만 그 관계가 반드시 인과 관계를 의미한다고는 볼 수 없다. 예컨대, 게임 내 성역할 고정관념과 현실 사회에서의 성역할

고정관념이 상호 연관성이 있다는 것은 밝혔으나, 횡단 조사의 특성상 그 결과를 통해 변인 간 인과관계를 규명하는 것은 불가능하다. 따라서 후속 연구는 실험 연구 혹은 종단 연구를 통해 좀 더 면밀하게 인과 관계를 살펴볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 구조방정식 모형이 아닌 경로 모형을 통해 연구가설과 연구문제를 분석하였다. 확인적 요인분석을 실시한 성차별주의 변인 또한 온라인과 현실사회에서의 성차별주의에 대한 분석을 독립적으로 수행하였다. 이는 측정 항목들의 타당도를 통합적으로 규명하기 위해 필요한 표본수가 충분히 확보되지 못하였기 때문이며, 본 연구의 한계라고 볼 수 있다. 후속 연구에서는 충분한 표본 수를 확보함으로써 연구 모형의 구조와 관계를 통합적으로 살펴볼 필요가 있다.

셋째, 본 연구는 현실적인 여건상 16세 이상의 청소년들을 대상으로 연구를 진행하였다. 그러나 실제로 청소년들의 성역할이 발전하는 시기는 초등학교 고학년 시기부터라는 점을 감안하였을 때, 설문 대상이 된 청소년들은 성역할이 어느 정도 확립된 시기에 있다고도 볼 수 있다. 따라서 후속 연구는 청소년기 혹은 아동기로 표본의 연령을 확장하여 성적 정체성이 보다 미숙한 시기에 있을 때 온라인 게임이 미치는 영향력을 살펴볼 필요가 있다. 또한 반대로 성역할 규범이 이미 견고하게 자리 잡은 성인과의 비교연구도 수행할 필요가 있다.

넷째, 본 연구에서는 성역할 고정관념과 성차별주의 형성에 영향을 주는 구체적인 게임 내 요인을 밝히지 못했다. 본 연구에서는 게임 이용량이나 게임 내 성차별 경험과 같은 일반적인 질문을 바탕으로 성역할 고정관념, 성차별주의 등과의 관계를 살펴보고자 하였다. 후속 연구에서는 캐릭터, 스토리, 이용자 간 상호작용 등 좀 더 구체적인 게임 내 요소들을 바탕으로 이용자의 온라인 게임 경험을 구체화하길 추천한다.

마지막으로 본 연구는 게임에 대한 몰입도와 게임 내 상호작용의 밀도 등을 고려하여 온라인 게임의 맥락에서 수행이 되었으나, 실제로 최근의 통계 자료를 보면 많은 수의 청소년들 특히 여성 청소년들의 모바일 게임 이용률이 매우 높은 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2020). 따라서 본 연구의 결과가 모바일 게임 맥락으로 확장되어질 필요가 있다.

References

- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1(6), 589-595.
- Beasley, B., & Collins Standley, T. (2002). Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5(3), 279-293.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61(11-12), 808-823.
- Bem, S. L. 1974. The Measurement of psychological androgyny. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42, 155-162.
- Berger, J., Flsek, H., Norman, R., & Zelditch, M. (1977). *Status characteristics and social interaction*. New York, NY: Elsevier.
- Bertozi, E. (2008). 'You Play Like a Girl!' Cross-gender competition and the uneven playing field. *Convergence*, 14(4), 473-487.
- Braithwaite, A. (2014). 'Seriously, get out': Feminists on the forums and the War (craft) on women. *New Media & Society*, 16(5), 703-718.
- Brehm, A. (2013). Navigating the feminine in massively multiplayer online games: Gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology*, 4, 903.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2003). Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. *Leisure Studies*, 22(1), 1-15.
- Burgess, M. C., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57(5-6), 419-433.
- Burn, S. M. 1996. *The social psychology of gender*. N. Y. Mc Graw-Hill.
- Cook, E. P. 1985. *Psychological androgyny*. New York: Pergamon Press.
- Curun, F., Taysi, E. ve Orcan, F. (2017). Ambivalent sexism as a mediator for sex role orientation and gender stereotypes in romantic relationships: a study in Turkey. *Interpersona: An International Journal on Personal Relationships*. 11(1), 55-69.
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.

- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles, 57*(11-12), 851-864.
- Dohnt, H., & Tiggemann, M. (2006). The contribution of peer and media influences to the development of body satisfaction and self-esteem in young girls: A prospective study. *Developmental Psychology, 42*(5), 929.
- Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence, 17*(3), 323-342.
- Fox, J., & Potocki, B. (2016). Lifetime video game consumption, interpersonal aggression, hostile sexism, and rape myth acceptance: A cultivation perspective. *Journal of Interpersonal Violence, 31*(10), 1912-1931.
- Fox, J., Ralston, R. A., Cooper, C. K., & Jones, K. A. (2015). Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly, 39*(3), 349-362.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior, 33*, 314-320.
- Gerbner, G. (1998). Cultivation analysis: An overview. *Mass communication and society, 1*(3-4), 175-194.
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology, 70*(3), 491-512.
- Gale-Ross, R., Baird, A., & Towson, S. (2009). Gender role, life satisfaction, and wellness: androgyny in a southwestern Ontario sample. *Canadian Journal on Aging, 28*(2), 135-146.
- Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. *New Review of Hypermedia and Multimedia, 18*(4), 261-276.
- Herring, S. C. (1999). The rhetorical dynamics of gender harassment on-line. *The Information Society, 15*(3), 151-167.
- Ivory, A. H., Fox, J., Waddell, T. F., & Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior, 35*, 148-156.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication theory, 15*(3), 219-241.
- Jeon, K. R. (2007). Mobility and playability: A study on the female mobile phone gamers. *Korean Journal of*

Broadcasting, 21(6), 536-573.

- Jost, J. T., & Kay, A. C. (2005). Exposure to benevolent sexism and complementary gender stereotypes: consequences for specific and diffuse forms of system justification. *Journal of Personality and Social Psychology*, 88(3), 498.
- Kendall, L. (2000). "Oh no! I'm a nerd!" Hegemonic masculinity on an online forum. *Gender & Society*, 14(2), 256-274.
- Kim, M. H., & Hwang, B. Y. (2016, May 25). Teen learn to hate women through 'Ilbe-nori'. Hankyoreh. Retrieved from http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/745322.html
- Kim, H. R. (2006). Developing adolescents gender-role identity scale. *Social Research*, 7, 135-152.
- Kim, J., & Park, H. S. (2011). The effect of uniform virtual appearance on conformity intention: Social identity model of deindividuation effects and optimal distinctiveness theory. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1223-1230.
- King, W. C., Miles, E. W., & Kniska, J. (1991). Boys will be boys (and girls will be girls): The attribution of gender role stereotypes in a gaming situation. *Sex roles*, 25(11-12), 607-623.
- Kobach, M. J., & Potter, R. F. (2013). The role of mediated sports programming on implicit racial stereotypes. *Sport in Society*, 16(10), 1414-1428.
- Korea Creative Content Agency. (2017). *Trend Research of Game Users in 2017*.
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556.
- Kwak, S. G., Cho, H. S., & Yoon, H. G. (2005). The perceived experiences of gender-role development and conflicts at each life stage. *Journal of Korean Women's Studies*, 21(2), 147-179.
- Lea, M., & Spears, R. (1991). Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making. *International journal of man-machine studies*, 34(2), 283-301.
- Lee, J. H. (2008). A study on female adolescents' gender role identity according to home environmental variables. *Journal of Korean Academy of Community Health Nursing*, 19(3), 450-458.
- Lee, K. J. (2020). Trend of academic research on youth game users. *Social Welfare Policy*, 47(2), 175-201.
- Lee, M. J., Bichard, S. L., Ireys, M. S., Walt, H. M., & Carlson, A. J. (2009). Television viewing and ethnic stereotypes: Do college students form stereotypical perceptions of ethnic groups as a result of heavy television consumption?. *The Howard Journal of Communications*, 20(1), 95-110.
- Lee, S.-J., Quigley, B. M., Nesler, M. S., Corbett, A. B., & Tedeschi, J. T. (1999). Development of a

- self-presentation tactics scale. *Personality and Individual Differences*, 26(4), 701-722.
- Lee, S. H., Kim, D. H., Kim, S. H., Kim, S. L., Moon, H. Y., Park, J. W., Lee, S. H., Cho, H. A., Choi, Y. M., & Nam, Y. J. (2019). The Influence of sexual discrimination in online game, interpersonal competence on internalized shame in female college students. *The Journal of Kyungpook Nursing Science*, 23(1), 28-39.
- Lee, Y.-J., & Sung, S.-Y. (2013). Relationships among mothers' sex-role awareness, their children's sex-role stereotype and leadership by gender. *Korean Journal of Child Education and Care*, 13(1), 113-132.
- Mahalik, J. R., Locke, B. D., Ludlow, L. H., Diemer, M. A., Scott, R. P., Gottfried, M., & Freitas, G. (2003). Development of the conformity to masculine norms inventory. *Psychology of Men & Masculinity*, 4(1), 3-25.
- Malpas, J. (2009). On the non-autonomy of the virtual. *Convergence*, 15(2), 135-139.
- McKernan, B. (2015). The meaning of a game: Stereotypes, video game commentary and color-blind racism. *American Journal of Cultural Sociology*, 3(2), 224-253.
- Meng, W. J., Kim, H., Woo, J. H., Huh, Y. J. ... & Lee, J. H. (2008). Implications for the design of sexual harassment prevention system for online games. *Proceedings of HCI Korea 2018*, 470-475.
- Ministry of Gender Equality and Family. (2018). *Evaluation of gender bias in game industry*. Policy Report.
- O'Neil, J. M. (1981). Patterns of gender role conflict and strain: Sexism and fear of femininity in men's lives. *Personnel and Guidance Journal*, 60, 203-210
- Park, S. J., & Meng, H. K. (2018, Feb 28). 'Masculine' brands are now targeting women. Hankookilbo, Retrieved from <http://www.hankookilbo.com/News/Read/201802280449824686>
- Parrott, D. J., & Zeichner, A. (2008). Determinants of anger and physical aggression based on sexual orientation: An experimental examination of hypermasculinity and exposure to male gender role violations. *Archives of Sexual Behavior*, 37(6), 891-901.
- Postmes, T., Spears, R., Sakhel, K., & Groot, D. D. (2001). Social influence in computer-mediated communication: The effects of anonymity on group behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27, 1243-1254.
- Ridgeway, C. L., & Bourg, C. (2004). Gender as status: An expectation states theory approach. In A. H. Eagly, A. E. Beall, & R. J. Sternberg (Eds.), *The psychology of gender* (2nd ed., pp. 217-241). New York, NY: Guilford.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the

- new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401-416.
- Seo, Y. N., Oh, P., & Kil, W. Y. (2021). Into the wolves' den: an investigation of predictors of sexism in online games. *Behaviour & Information Technology*, 1-15.
- Sharpe, M. J., Heppner, P. P., & Dixon, W. A. (1995). Gender role conflict, instrumentality, expressiveness, and well-being in adult men. *Sex Roles*, 33(1-2), 1-18.
- Son, H. Y. (2018, March 18). Game industry is rocking with the increase of female players. Joongangilbo. Retrieved from <http://news.joins.com/article/22450399>.
- Song, D. H., Park, S. J., Yang, S. W., & Won, K. H. (2017). Gender differences and gender stereotype in play style among young Korean gamers. *Journal of the Korea Institute of Information and Communication Engineering*, 21(1), 72-81.
- Swim, J. K., Hyers, L. L., Cohen, L. L., & Ferguson, M. J. (2001). Everyday sexism: Evidence for its incidence, nature, and psychological impact from three daily diary studies. *Journal of Social Issues*, 57(1), 31-53.
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive behavior*, 42(6), 513-521.
- Taylor, T. L. (2009). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: Mit Press.
- Wang, C.-C., & Wang, C.-H. (2008). Helping others in online games: Prosocial behavior in cyberspace. *CyberPsychology & Behavior*, 11(3), 344-346.
- Whitley, B. E. (1983). Sex role orientation and self-esteem: A critical meta-analytic review. *Journal of Personality and Social psychology*, 44(4), 765.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834.
- Yao, M. Z., Mahood, C., and Linz, D. (2010). Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: examining the cognitive effects of playing a sexually-explicit video game. *Sex Roles* 62, 77-88.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329.
- Yee, N. (2008). Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, 83-96.
- Yoon, S. M. (2019, February 10). Sexual harrasment and hoarse in online games. MBC News. Retrieved 21/1/

30 from http://imnews.imbc.com/replay/2019/nwdesk/article/5158391_24634.html?menuid=nwdesk.

You, G. H. (1994). Sex-role development in late childhood and adolescence : Relationships among sex-role stereotypes , sex-role ideology , sex-role identity , and self-esteem. *Korean Journal of Child Studies*, 15(1), 127-144.

You, J., & Ahn, H. (2020). Types of meta-perception of sexism among Korean young adults : Group differences in gender role conflict, distance from other gender, and support for gender discrimination issues. *Korean Journal of Culture and Social Issues*, 26(4), 351-378.

Zhang, X., & Su, C. C. (2021). Transnational media consumption dissonance and ambivalent sexism: How American and Korean television drama consumption shapes Chinese audiences' gender-role values. *International Communication Gazette*, 83(5), 428–450.

최초 투고일 2021년 2월 05일

게재 확정일 2021년 9월 28일

논문 수정일 2021년 10월 07일

부록 I. 국내 참고문헌

- 김혜숙 (1999). 집단범주에 대한 고정관념, 감정과 편견. <한국심리학회지: 사회 및 성격>, 13권 1호, 1-33.
- 곽삼근·조혜선·윤혜경 (2005). 생애주기별 성역할 발달 및 갈등. <한국여성학>, 21권 2호, 147-179.
- 김미향·황보연 (2016, 5, 25). '일베놀이'하며 '여혐' 배우는 10대들. <한겨레>. URL: http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/745322.html
- 김혜래 (2006). 청소년의 성역할정체성 척도 개발에 관한 연구. 사회연구, 7, 135-152.
- 맹옥재·김혁·우준희·허영진·이서영·최지원·이상욱·은진수·이경진·이준환 (2008). 온라인 게임내 성차별 실태 조사 및 제재 시스템 디자인 연구. HCI Korea 2018 학술대회 Proceeding, 470-475.
- 박상준·맹하경 (2018, 2, 28). '마초'브랜드, 여성에게 구애하다. <한국일보>. URL: <http://www.hankookilbo.com/News/Read/201802280449824686>
- 성윤희 (2020). 가부장적 가정환경과 대학생의 양가적 성차별주의의 관계: 성역할 고정관념을 통한 성별의 조절된 매개효과 검증. <인간발달연구>, 27권 4호, 1-19.
- 손해용 (2018, 3, 18). 여성 게임 이용자 늘어나니...게임 관련 산업 '잘나가네'. <중앙일보>. URL: <http://news.joins.com/article/22450399>
- 송두현·박소진·양승원·양윤정·원교현 (2017). 한국 남녀 청년 게이머의 플레이 취향과 성차 및 고정관념. <한국정보통신학회논문지>, 21권 1호, 72-81.
- 여성가족부 (2018). 게임문화산업 특정성별영향평가. 정책연구 보고서.
- 유가호 (1994). 아동 후기에서 청소년기에 이르는 성역할발달에 관한 연구: 성역할 고정관념, 성역할 이데올로기, 성역할 정체감, 자아존중감간의 관계를 중심으로. <아동학회지>, 15권 1호, 127-144.
- 유주연·안현의 (2020). 성인초기 남녀의 성차별 메타-인식에 대한 잠재프로파일 분석과 유형별 성역할갈등, 이성과의 거리감, 성차별 논쟁에 대한 지지도 차이. <한국심리학회지: 문화 및 사회문제>, 26권 4호, 351-378.
- 윤상문 (2019, 2, 10). 게임하다 "교태 좀 부려봐"...특하면 성희롱에 욕설. <MBC 뉴스>. URL: http://imnews.imbc.com/replay/2019/nwdesk/article/5158391_24634.html?menuid=nwdesk
- 이강진 (2020). 청소년 게임이용자에 대한 학술연구동향. <사회복지정책>, 47권 2호, 175-201.

- 이성희·김다혜·김소희·김세림· 문혜윤·박주완·이수현·조현아· 최유미·남여정 (2019). 여자 대학생의 온라인 게임 내 성차별과 대인관계 유능성이 내면화된 수치심에 미치는 영향. <경북간호과학지>, 23권 1호, 28-39.
- 이윤정·성소영 (2013). 유아의 성별에 따른 어머니 성역할 인식과 유아의 성역할 고정관념 및 리더십의 관계. <한국보육학회지>, 13권 1호, 113-132.
- 이종화 (2008). 가정환경변인에 따른 여자청소년의 성역할정체성. <지역사회간호학회지>, 19권 3호, 450-458.
- 전경란 (2007). 모바일 게임과 이동성의 성별화 - 여성의 이동전화 게임하기에 대한 탐색적 고찰. <한국방송학보>, 21권 6호, 536-573.
- 정경아 (2001). 차별의 심리적 기제로서의 성 고정관념 연구: 농협 사내부부 여성해고사건을 중심으로. <한국심리학회지: 여성>, 6권 3호, 69-85.
- 한국콘텐츠진흥원 (2017). 2017 게이미용자 실태조사 보고서.

부록 II. Result of Confirmatory Factor Analysis

	Online Sexism				Offline Sexism			
	St. Estimate	S.E.	AVE	CR	St. Estimate	S.E.	AVE	CR
AP1	0.91				0.85			
AP2	0.95	0.04	0.97	0.99	0.94	0.04	0.98	0.99
AP3	0.89	0.04			0.88	0.04		
CPGD1	0.79				0.73			
CPGD2	0.83	0.07	0.96	0.99	0.88	0.06	0.97	0.99
CPGD3	0.88	0.07			0.94	0.07		
HH1	0.86				0.92			
HH2	0.81	0.06	0.96	0.99	0.92	0.03	0.98	0.99
HH3	0.89	0.05			0.93	0.03		
PP1	0.85				0.841			
PP2	0.76	0.06	0.95	0.98	0.932	0.04	0.98	0.99
PP3	0.77	0.06			0.933	0.04		
CLGD1	0.86				0.88			
CLGD2	0.81	0.06	0.97	0.99	0.82	0.05	0.97	0.99
CLGD3	0.85	0.06			0.81	0.04		
HI1	0.87				0.65			
HI2	0.89	0.06	0.96	0.99	0.92	0.08	0.97	0.99
HI3	0.80	0.06			0.89	0.08		

Note. AP: Authoritarian Paternalism, CPGD: Competitive Gender Differentiation, HH: Heterosexual Hostility, PP: Protective Paternalism, CLGD: Complimentary Gender Differentiation, HI: Heterosexual Intimac

청소년들의 온라인 게임 이용에 따른 성차별 및 성역할 고정관념 인식과 성역할 순응의도

롤플레이팅 게임과 1인칭 슈팅게임 이용자들의 경험을 중심으로

오현정

(조교수, 차의과학대학교)

본 연구는 청소년들의 온라인 게임 이용이 그들의 성역할 고정관념, 성차별주의 인식, 그리고 성역할 순응의도에 미치는 영향력을 규명하기 위해 실시되었다. 보다 구체적으로는 온라인 게임에서의 성역할 및 성차별주의 인식이 현실 사회에서의 성역할 고정관념, 성차별주의, 그리고 성역할 순응의도에 미치는 영향력을 경로모형을 통해 규명하였다. 온라인 서베이를 활용하여 500명의 청소년들을 대상으로 진행한 연구의 결과는 다음과 같다. 먼저 청소년들의 온라인 게임 내 성차별의 경험은 그들의 게임 내 성차별주의 인식에 유의미한 영향을 주었으며, 게임 내 성차별주의 인식은 게임 내 성역할 순응의도를 증가시켰다. 한편 게임 내 성역할 고정관념은 게임 내 성차별주의와 성역할 순응의도에 유의미한 영향을 주었다. 그리고 청소년들의 온라인 게임 내 성역할 고정관념, 성차별주의, 성역할 순응행동은 현실에도 반영되어 현실사회에서의 성역할 고정관념, 성차별주의, 그리고 성역할 순응의도를 강화시켰다. 또한 성별에 따른 성역할 고정관념, 성차별주의, 성역할 순응의도의 차이가 나타났다. 본 연구는 온라인 게임 환경이 청소년들의 성역할 발달과 성역할 고정관념 내면화에 미치는 영향력 및 그 과정을 규명하였다는 점에서 의의를 갖는다.

핵심어 : 청소년, 온라인 게임, 성역할 고정관념, 성차별주의, 성역할 순응