

# 아동 및 청소년의 도덕성 향상을 위한 게임 도덕시스템 연구

하우현, 이동엽, 이완복, 경병표, 유석호, 이동열  
공주대학교 게임디자인학과

## A Study on Game Moral System Plan for the Moral Improvement of the Children and Teenagers

Yu-Xuan He, Dong-Yeop Lee, Wan-Bok Lee,  
Byung-Pyo Kyung, Seuc-Ho Ryu, Dong-lyeor Lee  
Dept. of Game Design, Kongju National University

**요약** 과거 2003년 중국 평위에서 처음으로 게임이 원인이 된 살해 사건이 발생하였다. 가해자는 무사 캐릭터를 현실에서 모방하여 20살 미만의 청소년 17명을 무참히 살해하였다. 이 사건은 대중들로 하여금 게임에 대한 경각심을 심어주는 계기가 되어 청소년들의 심리상태의 변화와 도덕성에 주목하게 된다. 이런 형식의 유사한 사건이 지속적으로 발생하자 온라인 게임을 디자인하는 과정에서 감정적인 부분이 문제로 지적되어 조사에 들어가 보니 게임 디자이너들은 게임 제작에 대부분 도덕적인 요소를 고려하지 않고 게임을 제작하였다. 이에 본 논문에서는 비도덕적 게임이 청소년들에게 어떠한 영향을 주는지에 대한 연구사례를 바탕으로 분석 및 참고하여 온라인 게임의 도덕적 요소들을 시스템화 시켜 새로운 형식의 ‘도덕 시스템’ 설계를 목표로 한다. 이를 통해 온라인 게임에 도덕 시스템을 도입하여 청소년들이 온라인 게임을 하는데 있어 도덕적인 태도 및 가치관을 형성시켜 도덕적 성향 형성에 도움이 되는 효과를 기대한다.

**주제어** : 게임 디자인, 청소년건강, 도덕교육, 도덕시스템, 도덕지수

**Abstract** In Pingyu, China, 2003, murders caused by the game occurred. The perpetrator murdered 17 people under 20 years old by imitating the character of warrior of the game in the real world. This event was to draw the public's attention to a change of mentality and morality of the youth from the game. People have pointed to the problem of emotional design in the process of designing online games. Game designers have not considered making the game in the most ethical component. The moral element of the game design is a very important factor in forming the psychological changes and outlook on life and values of gamers. Therefore, to understand the rational moral standards is an important part of the online game design. This paper aims the design of a "moral system" role, contents and tasks settings and community game design elements of the game by using a systematic process of the moral element in online gaming. Hence the result is the formation of moral attitudes and values to the user of the online game allows the gamers to introduce a moral system in online games.

**Key Words** : Game Design, Adolescent Health, Moral Education, Moral System, Moral Index

Received 22 October 2015, Revised 26 November 2015  
Accepted 20 December 2015  
Corresponding Author: Dong-Yeop Lee  
(Game Design, Kongju National University)  
Email: popodean@kongju.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

최근 온라인 게임과 관련된 아동과 청소년 범죄 사건들이 빈번히 발생하고 있다. 예를 들면 게임과 현실을 구분하지 못하게 되면 게임에서의 행동을 그대로 현실에서도 똑같이 하게 된다[1]. 특히 내가 한 부정적인 행동이 ‘합리적이다’라는 생각이 인식되어 부정적인 행동들이 머릿속에는 합리적이라 인식하여 사기, 절도, 심지어 타인에 대한 폭력까지 실생활에서 발생하기도 한다. 이렇게 온라인 게임 대부분은 “폭력, 범죄, 사행” 등 자극적인 내용들이 담고 있고, 이로 인해 아동과 청소년에게 많은 착각과 비도덕적인 관념이 생기는 등 게임의 영향력은 매우 크다. 이에 아동과 청소년을 보호하기 위해 게임 도덕성에 의해 연구할 필요성이 있다.

게임에는 폭력을 동반한 범죄, 선정성, 언어의 부적절성, 사해성 등 여러 가지 내용들은 청소년에게 많은 영향을 주며, 이러한 악영향을 방지하는 도덕적인 게임 환경을 위해 도덕 시스템이 필요하다. 본 논문에서는 아동과 청소년을 위한 도덕적인 게임 환경을 유지하기 위해 도덕 시스템을 제안하고자 한다.

본 논문에서는 온라인 게임 범죄 사건을 예로 분석하고 게임 내 도덕성의 영향을 증명하기 위해 다음과 연구 가설을 전제로 하여 분석하고자 한다.

1. 폭력 게임은 청소년에게 나쁜 영향을 준다.
2. 도덕 시스템을 도입하면 플레이어 도덕성에게 좋은 영향을 줄 수 있다.

## 2. 아동 및 청소년의 도덕성 관련 연구

### 2.1 아동 및 청소년의 규정

교육법에서는 만 6세~만 12세까지를 초등학교 의무 교육을 받아야 할 학력 아동으로 규정하고 있다. 또 아동기는 신체적·사회적·정서적·지적 발달의 속도가 매우 현저하므로, 이를 다시 아동 전기와 아동 후기로 나누기도 한다. 즉 6~8세까지를 아동 전기 9~12세까지를 아동 후기로 하여 발달단계를 구분한다. 아동기의 앞을 유아기(3~5세), 아동기 이후를 청소년 전기(12~14세)로 구분한다[2].

청소년은 성년(청년)과 어린이의 중간 시기이다. 흔히

‘청소년’이라 하면 만 13세 이상 19세 미만의 사람을 말하며, 통상 중학교와 고등학교의 시기에 해당된다[3].

### 2.2 아동 및 청소년의 신체적·심리적 특성

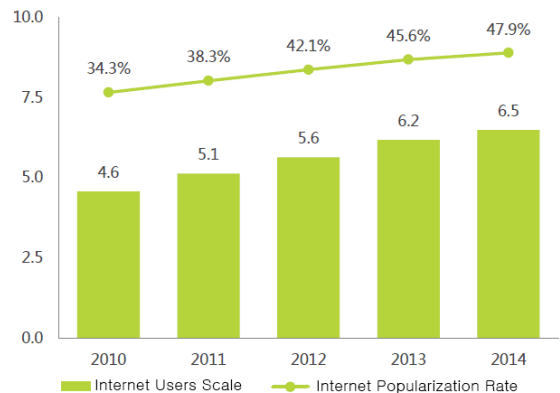
온라인 게임으로 인해 게이머의 학습 흥미와 주의력을 집중시키고 감성적 설계를 하기 위해서 학습자의 나이 차이에 따라 어느 정도의 구별이 필요하지 구분해 보았다. 6~7세 이하의 아동은 인식 운동 단계로 학습능력은 대부분 모방을 하여 표현한다. 그렇기에 아동을 겨냥한 게임 내용은 활발하고 귀여우며 적극적인 부분이 있어야 하며 모든 직관적인 현상을 피해야 한다[4]. 8~12세 아동들은 구체적인 시범단계로 이미 일정한 논리를 판단할 수 있는 능력을 가지고 있다. 12~15세 청소년들은 형식 시범단계로 성숙한 부분이 많아 사고능력이 이미 사물의 구체적인 내용 혹은 사물을 인식한다[5].

### 2.3 도덕성 관련 온라인게임 사용 현황

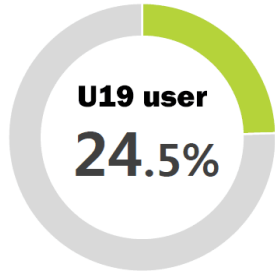
#### 2.3.1 온라인 게임의 동향

<Table 1>은 CNNIC (중국 인터넷 정보 센터)의 35번째, 중국 인터넷 발전 현황 보고서를 보면 최근 인터넷을 사용하는 사람이 점차 늘어나고 있으며 <Table 2>에서 2015년 1월 조사에 따르면 청소년이 24.5%로 전체 비중의 1/4를 차지하고 있다[6]. 이렇게 청소년들이 일찍이 인터넷 세계를 알아가고 있다는 것을 알 수 있다.

<Table 1> Chinese Internet Users Scale and Internet Popularization Rate

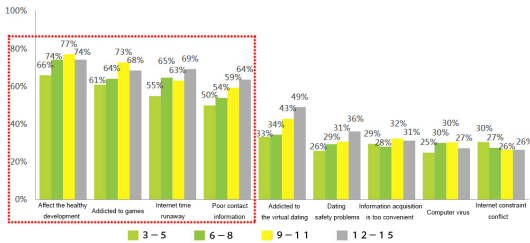


<Table 2> Age Distribution of Chinese Internet Users



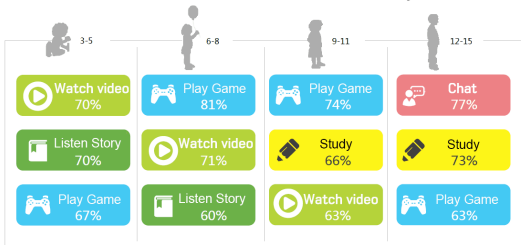
<Table 3>표를 보면 중국의 부모들은 자녀들이 인터넷 사용을 하는 행동을 많이 걱정한다[6]. 넓은 의미의 4가지로 구분해 보면 ①정상적인 발육이 되지 않고, ②게임으로 인한 중독성 ③폭력적인 성향 ④불량한 정보 습득 등으로 구분되어 있다.

<Table 3> Chinese Parents Who Worry About Their Children's Online Behavior in May 2015



<Table 4>을 보면 청소년과 아동의 인터넷 사용 비중이 높아지는 이유 중 하나로 게임 사용량이 차지하는 비중이 높은 것을 볼 수 있다[6]. 이렇게 게임이 청소년들과 아동들에게 비도덕적인 영역이 자연스럽게 인식되어 청소년들의 몸과 마음에 영향을 가져다줄 것이다.

<Table 4> Top 3 Uses of Internet among China Youth and Children in May 2015



2.3.2 도덕성 관련 온라인게임 문제점

1) 중국의 사례

과거 2003년 11월 27일 <시공 연결>(時空連線) 프로그램에서 방송한 <핑위 대형 살인사건에 대하여>(透視平興特大殺人案)[7]에서는 29살 범죄 용의자 황용‘黃勇’이 17명의 중학교 남학생을 유인하여 살해하였다고 보도하였다. 암전하고 착실한 남자가 잔혹한 방법으로 계획한 연쇄 살인 사건은 세계를 놀라게 하였다. 황용‘黃勇’은 자신의 범행을 저지른 의도로서 “어릴 때 게임 와 비디오 속의 ‘무사’ 이미지를 그대로 배우고 실현하기 위해서”라고 말하였다. 그리고 살인을 할 때 쓰인 방법은 대부분 게임 내에서 사용하는 방식을 모방하였다고 하였다. 그는 게임을 플레이하면서 자신이 키우고 있는 캐릭터 킬러가 점차 멋있어 보이기 시작하자 자신도 모르게 마음속 이미지로 형상하여 게임 내 플레이어들을 무참히 살해하였다. 또한 2001년 여름, 그는 게임 내에서의 살인에 만족하지 못하고 게임에서 행동했던 [Fig. 1]이런 수단 그대로 복면을 쓰고 PC방과 오락실 등 곳곳에서 만난 청년들을 2년 동안 황용‘黃勇’은 16번이나 게임 속 모방 범죄를 실행하였으며 그중 17명을 살해하고 부상을 입혔다. 피해자의 나이는 15상에서 22살 사이의 미성년자를 주 대상으로 하였다[8].



[Fig. 1] Learn the Killing Methods and Tools of Game

2) 한국의 사례

[Fig. 2]은 과거 2013년 “KBS NEWS“ 통하여 청소년 게임중독이 극단적 범죄에까지 일어나는 일이 발생하였[9]. 이 범죄는 PC방에서 인터넷 게임을 플레이 한 15세 이 씨가 게임에서 연속적으로 패배를 하자 경남의 한 아파트 주차장에 불을 질러 2억 원 상당의 재산 피해를 일으키게 된 사건으로 게임중독으로 인한 범죄 사실이 크게 보도되어 큰 이슈가 된 사건이다.



[Fig. 2] Concern about Children and Games in Korean News

### 3) 영국의 사례

2004년 7월에 영국의 17세 소년 워런 르브론(Warren lebron)이 맨 헌터 게임의 살인 방식대로 14살의 친구 스테판(Stephan)을 살인했으며[10] 결국 현지 법정에 의해 살인죄로 중신형을 받았고 피해자 가족들은 이 게임이 살인사건의 동기를 부여하였다고 말하였다. 이 게임의 플레이 방식을 보면 실생활에서 쉽게 볼 수 있는 갈고리, 톱, 유리조각 등으로 사람을 죽일 수 있는 도구들을 사용하였다. 이러한 메커니즘은 청소년들의 심리건강에 아주 큰 해를 끼치므로 도덕 체계를 확립하여 규범을 강화하여야 한다.

[Fig. 3] 와 같은 살인사건이 인터넷 세계에서 현실세계로 전이되어 청소년들이 폭력 게임에 깊이 빠져 자신의 사랑하는 가족과 친구들을 아무 거리낌 없이 살해하는 것을 보면 우리는 온라인 게임이 청소년들에게 미치는 영향을 파악하여 고려해야 할 것이다.



[Fig. 3] Manhunt game play screen

이렇듯 최근 청소년들은 도덕적 관념과 태도 형성의 시기에 있다. 이는 심리적 발전이 아직 완숙되지 않아, 사회경험과 이성적인 판단이 정립되어 있지 않기에 도덕교

육의 지도가 필요한 시기이다. 만약 우리가 온라인 게임이 가지고 있는 재미가 청소년들이 도덕성에 미치는 영향을 과학적으로 연구하고, 개발하게 된다면 효율적으로 청소년기의 도덕성 정착을 유도하고 흥미가 없는 도덕 학습보다 좋은 학습방법이 될 수 있을 것이다.

그럼 가설로 온라인게임의 비도덕적 게임은 청소년들에게 어떠한 영향을 줄 수 있는가에 대한 게임 속 도덕적 설계를 제안하고자 한다.

## 3.도덕시스템의 설계

### 3.1 온라인 게임의 도덕시스템 디자인

#### 3.1.1 도덕적 교육의 필요성

현대 미디어의 대부인 마셜 매클루언 (Marshall McLuhan)은 “게임은 한 가지의 미디어로서 사회문화를 전파하는 기능을 짊어지고 있다. 이는 사회의 도덕 가치 관념을 집약시켰고, 설계자가 가공하고 정리하는 과정에서 대중들이 즐겨 보고 즐겨 듣는 게임 예술 형식으로 대중들에게 전파한다. 모든 게임 미디어가 필연적으로 구비하는 사회 기능이다[11].”라고 말하였다.

이렇게 온라인 게임 미디어는 시간이 갈수록 어린이, 청소년, 성인들의 이르기까지 중요한 삶의 요소 중 하나로 자리 잡고 있다. 하지만 비도덕적인 게임들의 활성화로 인해 많은 문제점들이 게임 미디어의 악영향을 끼치고 있어 사회적으로 심각하게 거론되는 것을 보면 도덕적 교육은 꼭 필요로 하는 게임 속 필요 요소이다.

#### 3.1.2 도덕시스템 적용한 사례

유럽 RPG의 도덕 체계 발전은 오늘까지 40여 년이 되었다. 최초 던전 앤 드래건 (Dungeons & Dragons) 은 진형(陣容) 설정에 따라 적군과 아군 캐릭터가 결정되도록 영향을 끼친다. 던전 앤 드래건 유럽 RPG 게임은 도덕 시스템을 도입하여 게이머의 행위를 자제한다. 엄격한 징벌을 통해 게임 머가 자신의 마음대로 게임을 플레이할 수 없지만 도덕적으로 올바르게 행동한 플레이어들에게는 표창을 주어 게이머들이 임무를 완수함에 따라 보상을 준다.

발데스 게이트 (Baldur's Gate) 게임 중 도덕 시스템이 게이머가 게임 과정에서 아주 큰 영향을 받고 있다.

장비 레벨과 풍족 정도가 게이머에게 영향을 끼친다. 만약에 도덕에서 점수가 낮다면 도구를 구매했을 때 가격이 높고, 게임 머가 죄가 없는 사람을 공격하면 교역을 할 수 없게 되어 팀 구성 중에서도 거절을 당할 수 있다.

플레이인 스케이프 : 토먼트 (Planescape : Torment) 게임 중에서 착한 진용에는 특별하게 보살펴준다. 값비싼 장비는 착한 게이머에게만 사용 가능하다. 어떤 사건은 착한 게이머에게만 이벤트를 무여한다.

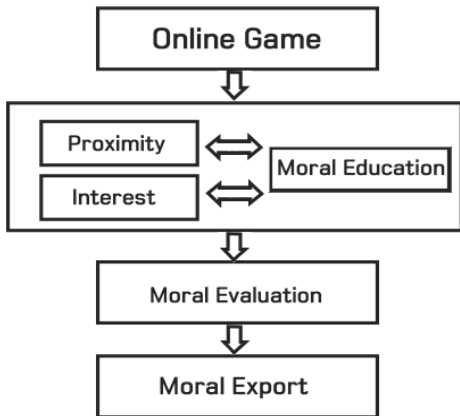
울티마 IV (Ultima IV) 게임 머가 나쁜 일을 하면 NPC가 게임 머가 이후에 아주 난감한 상황에 빠지고 이러한 요소가 게임의 승부를 결정한다[12].

리그 오브 레전드 (League of Legends)는 게임 중 욕하는 것과 탈주하는 행위를 신고하면 게임 플레이에 제한을 준다. 이것은 도덕 시스템의 존재방식이라고 할 수 있다. 이렇게 도덕 시스템의 작용은 강해지고 게이머들의 교류뿐만 아니라 청소년의 어린 시기의 양호한 게임 환경이 될 수 있으며, 좋은 자료들도 될 수 있다.

### 3.1.3 도덕시스템의 효과

온라인 게임은 전통 방식의 게임보다 독특한 방식을 가지고 있다. <Table 5>에서는 온라인 게임에서 접근성과 체감성의 경험은 전체 과정에서 중요하게 작용되는 것을 볼 수 있다. 이는 온라인 게임에 도덕교육 요소를 첨부하여 청소년들이 사회에 적용할 수 있도록 도덕적 이해를 배양한다. 이를 통해 게임 학습 동기를 유발하여 주동적으로 도덕 학습에 참여하고 양호한 성과를 거두게 된다[13].

<Table 5> Process of Online Games Moral Education



## 3.2 도덕 시스템 설계

### 3.2.1 RPG 게임 도덕 시스템 설계

게임의 경험치는 유저들의 성장을 유지시키기 위해 반드시 필요한 것이다. 게임에 도덕 지수를 경험치와 같은 형태로 도입한다면 다음과 같은 고찰 및 형태를 제시할 수 있다.

현실 사회의 경우 도덕은 눈으로 볼 수 없는 것으로 게임에서는 스텔스(隱形) 지수로 설정할 수 있고, 이 지수를 캐릭터의 외형에서 확인할 수 있게 하며, 만약에 구체적인 수치를 알고 싶을 경우 NPC를 통해 조희가 가능 한데 조희하면 일정한 도덕 수치가 공개되도록 한다. 게이머가 도덕 지수를 알고자 하는 행위 자체가 비도덕적인 요소로 보기 때문이다.

도덕 지수의 증가는 게임에서 NPC를 통한 적절한 도덕 임무를 추가하여 이 임무를 완성하면 경험치 혜택을 받을 수 있고 도덕 지수를 얻을 수 있다. 예를 들면 제자를 두거나, 타인에게 도움을 주는 이런 스토리를 추가하여 게이머로 하여 서로 돕는 가운데서 도덕의 가치를 가지게 한다. 이렇게 게이머의 심리를 파악해 도덕적 게임 환경을 마련하여 재미를 제공하고 비도덕적인 문제가 발생하지 않게 한다. 그리고 도덕 체계를 무시하고 건강 한 게임 환경을 파괴하는 무고한 유저를 PK 하는 게이머에 대해서는 도덕 지수는 감소한다. 구체적인 지수 설정 방안은 <Table 6>과 같다.

<Table 6> Formulating Plan of Moral Index Increase and Decrease

Moral index	Conditions of index change
Increase	Specific plot task , take apprentices and newcomers, make charity and help, etc.
Decrease	Maliciously murder, reported to speak rudely, chicanery , query moral values, use plug-in programs

하지만 게이머들이 PK를 하지 못하게 하는 것은 아니다. 그렇게 되면 게임의 매력을 잃게 되기 때문인데 게임에 지정된 영역을 만들어 게이머가 마음껏 PK를 할 수 있도록 한다. 단 PK 장소가 아닌 장소에서는 게임 환경의 준칙을 지켜 등급이 낮은 게이머가 손해를 보지 않도록 하여야 한다. 만약 규칙을 위반을 하였다면 아이디 색갈이 적색으로 변화되어 ‘카오!’ 로서 많은 불이익을 받

1) 게임 속에서 다른 캐릭터를 죽인 사람.

게 된다. 예를 들어 카오가 되어 수배를 받게 되면 다른 게이머들의 “공격”을 받아 죽었을 경우 도덕 등급 수치가 하락하고 장비 능력치가 다운되며 일정 기간 동안 게임이 정지되어하지 못하는 많은 불이익을 당하게 될 것이다. 하지만 도덕규범을 지키는 플레이어들과 클랜(Clan) 및 길드(Guild)에 대해서는 많은 혜택을 준다. 캐릭터 외형의 일정한 차이를 주어 이를 토대로 도덕적 플레이어들과 비도덕적 플레이어로 구별되게 한다. 예를 들어 특별한 스킨과 아이디어가 오색으로 변하며 몸에서 오색 빛 형태로 뚜렷해지면서 능력치가 올라가는 형태가 도덕적 성향의 플레이어들이며 도덕 지수가 낮은 경우에는 몸에서 빛이 나지 않으며 몸이 검은 안개에 둘러싸이게 된다. 도덕 지수의 구체적인 변화 내용은 <Table 7>와 같다.

<Table 7> Change Plan of Moral Index in Image

Moral Index	Change of game role image
High	Special skin, gorgeous name, halo on the head, colorful light in body.
Low	Evil face, ignore god in the eyes, filled with miasma.

일부 고귀한 장비는 도덕 지수가 높은 게이머에게만 제공되며, 도덕 지수가 높을수록 더욱 강한 장비를 얻을 수 있게 한다. 그리고 일부 특정 임무를 완성하면 속성(屬性) 상의 혜택을 준다. 게임 배역의 레벨 상승, 타이틀, 강화 등이 모두 도덕 지수의 영향을 받게 되며 높은 도덕 지수가 있어야 팀 구성과 리더 역할을 할 수 있게 한다. 만약 도덕 지수가 만족 되지 못하면 팀 구성이 허용되지 않게 하며, 팀원의 지위도 도덕 지수의 높고 낮음에 따라 결정되게 하여 도덕 지수가 높아야만 높은 직급을 할 수 있게 한다. 도덕 지수가 낮은 플레이어의 캐릭터 외형은 시력이 부족하여 물체를 잘 알아보지 못하고 체력이 부족해 환자 모양으로 제작하여 호연지기의 영웅 모습과는 많은 차이를 갖게 만든다. 또한 기능상에서도 도덕이 건전한 게이머와 선명한 차이가 나게 한다.

도덕 지수의 기능상 구체적인 변화는 <Table 8>과 같다.

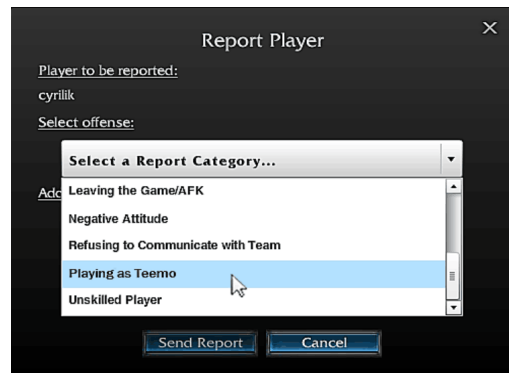
<Table 8> Change Plan of Moral Index in Skill

Moral index	Change of game role ability
High	Blood add, can wear designated equipment, have specific skills, build unions, qualified for the post
Low	Vision decreases, can't see the target object, physical endurance is not long, <sup>2)</sup> account is controlled

또한, 팀원의 지위도 도덕 지수의 등급에 따라 얻어지게 높은 지위에 오르려면 도덕 지수가 높아야만 한다. 길드(Guild)의 총 도덕 지수가 일정한 수치에 도달하면 게임 속성이 높아져 길드(Guild) 전투의 가장 중요한 요인으로 작용할 수 있기에 게이머에게는 높은 도덕 지수가 필요하다. 이런 방법을 통하여 게이머의 도덕관념을 점차 규범화 시켜 시간이 흐름에 따라 자연스러운 도덕관념을 지니게 한다. 이로 하여금 청소년들의 몸과 마음의 건강하게 하며 도덕 양성을 위해 도덕적 분위기를 조성한다.

### 3.2.2 AOS 게임 도덕 시스템 감성적 설계

[Fig. 4]에서는 《League of Legends》[14]중의 Tribunal 시스템, Riot Games 회사에서 인공지능기술을 사용했다고 발표 한 후 백만 가지의 악성 언론을 가려낼 수 있다. 이 시스템을 활용하여 92%의 비도덕 게이머의 습관을 바로잡았다[15].



[Fig. 4] Tribunal System of 《League of Legend》

게임 중 로그아웃이나 자리를 비우는 경우, 즉:

1. 2분 내에 움직임이 없는 경우.
2. 2분 안에 경험을 얻지 못 하는 경우.

게임에서 게이머가 자리 비운 경우 10분이 경과되면 시스템에서 자동으로 팀 행복 투표 창이 뜬다. 동의를 하게 되면 게임을 종료할 수 있고 상대방은 승리로 기록되고 행복 팀은 대전 기록이 기록되지 않는다.

무 처벌, 무기록으로 게임이 끝난 후 자리를 비운 게이머를 Tribunal 시스템을 이용하여 신고하여 비도덕적인

2) 투옥시켜 교도 받음, 게임시간제한, 접속 금지.

게임 행위를 즉각 심사하게 된다. 이에 신고를 당한 플레이어는 The Summoner's Code 창으로 이동되어 5분 동안 멈춰 있게 된다. 또한 “도덕적인 행위를 유지하고 준수한다.”라는 문서창을 읽고 동의해야 한다. 그리고 계속 이런 일이 생길 경우 게임 ID를 일정 시간 동안 차단하여 5분에서 10분간 접속 대기시간을 늘려준다.

게임 중에서 욕을 하는 행위나 적극적으로 게임을 하지 않는 게이머들은 1분 발언이 과도하다고 경고를 해준다. 게이머가 처음으로 잘못을 했으면 게임이 종료 후 시스템에서 경고를 준다. 그리고 “올바른 용어를 사용한다는 내용의 팝업창을 생성시키고, 이를 읽고 동의해주면 된다. 만약에 또 욕설을 하면 게이머의 발언권을 줄이는 제재를 가한다. 그래도 계속 비도덕적인 용어를 쓰면 게임 ID 등록을 차단한다. 하지만 이번 일이 오프라인 것을 확인하면 징벌을 취소해 줄 수 있다. 그리고 오랫동안 표현이 양호한 게이머에 대해 시스템에서 작은 이벤트를 준비한다. 예를 들면, [Fig. 5]처럼 도덕 점수, 소환자 아이콘, 특수 챔피언 스킨 등을 지급하여 도덕적인 게임 환경을 유지하기 위해 특별한 보상을 준다.



[Fig. 5] Exclusive Moral Rune Essence of Award

#### 4. 결론

본 논문에서는 온라인 게임으로 인해 발생한 사례들을 비교 분석하여 비도덕적 게임이 청소년들에게 어떠한 영향을 주는지에 대한 조사를 진행하였다. 이에 온라인 게임의 도덕적 요소들로 시스템화 시키기 위하여 게임의 역할, 내용 및 임무 설정, 커뮤니티 등을 이용한 새로운 형식의 게임 시스템 ‘도덕시스템’ 등 설계 구현 방안을 설

명하였다. 이를 통해 도덕적 게임 시스템을 도입하여 도덕적인 태도 및 가치관을 형성시켜 모든 사용자들의 도덕적인 성향 형성에 도움이 되는 효과를 기대한다.

앞서 보여준 중국, 한국, 영국 청소년들의 범죄 사건의 조사 분석을 보면 온라인 게임에는 폭력, 살인 등 도덕적 문제가 존재하고 있다. 이렇게 자극적인 내용은 그들의 도덕적 이해를 희미하게 만들고 가상 게임 세상과 현실의 차이에 대한 인지력을 약화시킨다. 하지만 한편으로는 게임의 체감성과 접근성을 이용하여 중국 전통 도덕 사상과 풍부한 역사 배경을 도입하여 합리적으로 사용하도록 청소년들의 도덕적 교육에 대한 연구를 진행하여야 한다. 또한 청소년 도덕적 사상에 대한 여론을 강화하여 게임 제작자들이 더 철저하게 탐구와 연구를 진행할 수 있도록 청소년들의 도덕 성향 형성에 온라인 게임이 적극적으로 도덕성 시스템 도입을 진행해야 한다. 또한 온라인 게임 개발의 도덕적 체계에 대한 참고 및 연구 자료를 제공하여 보다 도덕적인 사회를 만들기 위하여 노력하여야 한다.

#### REFERENCES

- [1] Chi won, Study the ethical problems of online games, Huazhong University, 2010.
- [2] NAVER, <http://terms.naver.com/>
- [3] Wikipedia, <https://ko.wikipedia.org/wiki/>
- [4] Piaget stage of children's cognitive development theory, <http://wenku.baidu.com/view/80db0ff07c1cfa66195fa73f.html>
- [5] Mental development of adolescence, <http://www.doc88.com/p-7065825375216.html>
- [6] Iresearch, China Youth and Children's Internet use Status Report, 2015, <http://www.iresearch.com.cn/report/2383.html>
- [7] Sina News, <CCTV- Construction Connection> <About pingwi Large murder> broadcasting the program, 2003. 12. 09, <http://news.sina.com.cn/>
- [8] Wechat Platform, Criminal micro class, <【 case review 】 Huang Yong "smart Trojan" serial killing>, 2015.10.04,
- [9] KBS NEWS, Youth addiction, to extreme crime, 2013.
- [10] Tencent News, British teenagers imitate computer

games dagger with a hammer to kill 14-year-old friend, 2004, <http://news.qq.com/>

- [11] Ren jiangdong, "Analysis of the online gaming's moral resource", school of Humanities, Law and Economics, BUPT, Beijing, 10087, China.
- [12] dagoupz, "Game moral spectrum analysis", 2008 <http://www.docin.com/p-230363539.html>
- [13] Gye-Il Lee, A Study on the Characteristic of Edutainment Animation: Focusing on TV Series Animation, pp5-6, 2008.
- [14] Google, League of Legend Report Players, <http://www.leaguegag.com/content/uploads/images>
- [15] Net Nase News, <http://www.candou.com/esports/607476.shtml>

**하 우 현(He, Yu Xuan)**



- 2013년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 대학원
- 관심분야 : 게임 디자인, 교육용 게임, 멀티미디어
- E-Mail : yuxuan@kongju.ac.kr

**이 동 엽(Lee, Dong Yeop)**



- 2002년 10월 : De Montfort University (Master of Arts)
- 2013년 8월 : 상명대학교 감성공학과 (감성공학박사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임 디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임 디자인, 게임 모델링, 멀티미디어
- E-Mail : popodean@kongju.ac.kr

**이 완 북(Lee, Wan Bok)**



- 2004년 2월 : KAIST 전자전산학과 전기 및 전자공학전공(공학박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임 디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임 프로그래밍, 시뮬레이션, 이산사건시스템
- E-Mail : wblee@kongju.ac.kr

**경 병 표(Kyung, Byung Pyo)**



- 1994년 3월 : 일본 규슈 예술 공과 대학예술 공학과 정보 전달 전공 (예술 공학 석사)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임 디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임 디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어
- E-Mail : kyungbp@kongju.ac.kr

**유 석 호(Ryu, Seuc Ho)**



- 1997년 2월 : 뉴욕공대 커뮤니케이션 아트 졸업 공학 석사
- 2003년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임 디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임 디자인, 멀티미디어
- E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr

**이 동 열(Lee, Dong Lyeor)**



- 2000년 3월 : 일본 규슈 예술 공과 대학예술 공학과 정보 전달 전공 (예술 공학 석사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임 디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임 캐릭터 디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어
- E-Mail : ezer@kongju.ac.kr