

게임 이용시간과 개인 내적 요인 그리고 게임의 폭력성 유무가 청소년의 도덕성에 미치는 영향

이승제, 이대영, 정의준
건국대학교

rmlfslpvm@naver.com, tailer20@empal.com, stevejeong@gmail.com

The Effects of game play, Personal psychological factors and game
violence type on Adolescents' morality

Seungje Lee, Daeyoung Lee, Euijun Jeong
Konkuk University

요 약

본 연구는 폭력적 게임 이용이 청소년 도덕성에 악영향을 미칠 것이라는 사회적인 우려가 사실인지 검증하기 위해 실시되었다. 이를 위해 자기통제, 자존감, 공격성과 같은 개인 내적 요인들과 함께 폭력적 게임 유무에 따른 청소년들의 게임 이용시간을 측정하고 이를 바탕으로 분석을 실시하였다. 분석 결과 심리적 요인인 자존감과 자기통제는 도덕성과 정적인 관계를 보였지만 공격성은 도덕성과 부적 관계를 보였다. 반면 폭력성, 비폭력성 여부와 무관하게 게임 이용시간은 도덕성과 관계가 없는 것으로 나타났다. 해당 연구는 기존의 통념과 다르게 게임 이용이 청소년의 도덕적 해이와 무관하다는 사실과 함께 게임이 단순히 폭력적인 성향을 띤다고 해서 도덕성에 부정적인 영향이 발생하는 것이 아님을 밝혔다는 점에서 의의가 있다.

ABSTRACT

This study started for the verification of the worry in the relationship within violent game use and youth moral. The survey was conducted and analyze some personal factor: self control, self esteem, aggression and game time. Self control and self esteem show positive relationship with moral, but aggression shows negative relationship. The other side, game use time doesn't show any relationship with moral whether the game is aggressive or not. It is significant for the game has no relations about a laxity of moral fiber of youth and the aggression of the game doesn't show any negative influence on moral.

Keywords : morality(도덕성), Adolescents(청소년), violence game play(폭력성 게임 이용)

Received: Nov. 10. 2015 Revised: Dec. 11. 2015
Corresponding Author: Eui-jun jeong(Konkuk university)
E-mail: stevejeong@gmail.com

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

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

오늘날 청소년에게 가장 친숙한 여가문화 중 하나를 꼽으라면 빠질 수 없는 것이 바로 게임이다.[1] 게임이 청소년에게 주요한 여가 활동으로 자리매김 할 수 있었던 요인에는 첫째, 스마트폰 및 휴대기기의 발달로 시공간적인 제약을 초월해 언제 어디서든 여가의 기회를 제공받을 수 있게 되었다는 점[2] 그리고 둘째, 사회적 기능을 바탕으로, 게임이 또래 집단에 언제나 소속되고 인정받기를 바라는 청소년들의 사회적 욕구를 충족시켜 주고 있다는 점을 들 수 있다[3,4].

그러나 게임과 관련된 부정적인 영향과 게임중독 현상이 심각한 사회 문제로 인식되기 시작하면서 게임이 모든 문제의 원인이라는 전제에 입각한 [5] 각종 규제 방안과 연구들이 진행되고 있는 실정이다.

예컨대 주이창과 박대근의 연구는 폭력성 인터넷 게임이 초등학교 저학년의 반사회적인 행동을 부추킨다는 사실을 나타내고 있으며,[6] 이숙정과 육은희는 실험을 통해 온라인 FPS 게임에서 나타나는 도덕적 이탈의 단서와 즐거움 그리고 집단 이용이 도덕적 인지 왜곡을 발생시킨다고 주장하였다[7].

위와 같은 연구에 따르면 폭력적 게임 이용은 청소년들의 폭력성과 반사회적 행동 즉 비행에 유발하는 요인이 되며, 이러한 관점을 통해 볼 때 게임은 마치 청소년들의 도덕성 발달에 유해한 매체인 것처럼 보이게 된다. 그러나 청소년의 비행과 도덕성은 엄연히 다른 개념이다. 비행은 여러 가지 환경적 요인과 상황에 훨씬 더 민감하게 반응할 뿐 더러 도덕적, 윤리적, 사회적, 법률적으로 옳지 못한 행동을 가리키는[8] 현상적인 의미가 강하지만, 도덕성은 일상생활에서 무엇이 옳으며 가치 있는가를 알려주는 당위 및 형식으로써[9], 보다 추상적이고 본질적인 내적 요인을 가리키기 때문이다. 이러한 차이는 비행과 도덕성에 대한 서로 다른 접근의 필요성을 보여준다. 도덕성이 가지는 함

의와 중요성에도 불구하고 청소년의 게임 이용과 도덕성의 관계를 다룬 연구가 실질적으로 이루어진 바가 거의 없었다. 다시 말해 게임중독을 비롯한 부정적 프레임 속에서 게임을 통한 폭력적 행위와 반사회적인 행동들을 측정된 연구는 많았지만, 게임 이용이 실제 청소년 도덕성과 어떤 관계에 있는지에 관한 연구는 미흡했다고 할 수 있다.

이에 본고는 청소년들의 게임이용이 도덕성에 어떠한 영향을 주는 요인이 무엇인지 살펴보고자 했다. 이를 위해 첫째, 본고에서는 도덕성에 영향을 주는 것으로 보고된 자기통제, 자존감, 공격성과 같은 개인 내적 요인들을 함께 고려하여 그 관계를 측정했다. 둘째, 해당 연구에는 폭력적 게임이 반사회적인 행동을 유발한다는 선행 연구가 [6][7] 사실인지 확인하기 위해 청소년들의 게임 유형을 폭력적, 비폭력적 게임을 구분하고 각기 서로 다른 폭력성 유형에 따른 게임 이용이 도덕성에 어떤 차이를 보이는지 측정하였다.

마지막으로 해당 연구를 통해 나타난 결과를 바탕으로 청소년들의 도덕성에 영향을 미치는 요인을 확인하고 청소년 게임 이용의 도덕적 가능성에 대한 고찰과 함께 한계 및 추후 연구 제안을 실시하였다. 이 연구는 그동안 다소 미흡했던 청소년의 게임 이용과 도덕성에 대한 연구의 필요성을 강조하고 이에 관한 균형 잡힌 조망에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

2. 이론적 배경

2.1 도덕성

도덕성에 대한 가장 전통적인 시각은 도덕적 추론 능력을 중심으로 한 정의 윤리이다. 정의 윤리는 공정성과 옳고 그름에 대한 판단과 비판적 검토를 도덕성의 핵심으로 간주하고 있지만, 도덕적 이성이 도덕적 행동을 담보하지 않는다는 점과 도덕적 태도와 정서를 간과하고 있다는 한계를 가지고 있다.[10] 이에 대한 비판으로 부상한 것이

바로 배려 윤리이다. 배려 윤리는 어떤 규칙이나 결정 절차에 따른 이성적 규정보다 도덕적 태도와 동기를 도덕성의 핵심적 요인으로 제시하고 있다[11]. 그러므로 이타심은 도덕성을 구성하는 중요한 요인이라고 할 수 있다. 이타적 행동은 외적 보상을 바라지 않고 정의에 대한 도덕적 확신을 가지고 행하는 의도적 행동인 동시에 가장 높은 수준의 자발적 행동이라고 할 수 있다[12]. 이 때문에 조학래는 이타성을 타인에게 이로움을 주려는 대인간의 수준에서의 도덕성으로 간주하고 있다. 그럼에도 불구하고 이타심이 도덕성 전체를 설명할 순 없다. 만약 이타심이라는 도덕적 동기가 도덕성의 전부라면 직접 관계를 맺고 있는 대상과의 개인윤리에서 벗어난 문제, 곧 공적이거나 사회적인 윤리 문제 측면에서 필연적으로 취약해질 수밖에 없어지기 때문이다. 이는 공적·사회적 책임이 없다면 도덕적 의사결정의 공정성을 보장하는데 문제가 생길 수 있음을 의미한다[10]. 따라서 사회적 책임과 같은 정의적 요인 역시 도덕성을 구성하는 중요한 요인이라고 할 수 있다. 특히 사회적 책임은 곤경에 처한 사람을 도와야 한다는 협의적인 의미에서부터 사회적 복지에 관한 적극적인 관심까지를 아우르는 개념으로써[13] 사회 질서의 준수와 사회 복지의 유지와 같은 정의적 성격뿐만 아니라 사회에 대한 헌신, 개인적·문화적 차이에 대한 인내 등 개인 상호간의 배려와 책임의 성격이 포함된 개념이라고 할 수 있다[12].

본고에서는 조학래가 Wrightsman의 이타성 척도와 Harris 사회적 책임성 태도 척도, Berkowitz, Lutterman 사회적 책임성 척도 그리고 Zalusky의 사회적 관심 척도를 번안하고 이를 활용하여 창안한 도덕성 조사도구의 총 16문항을 해당 변수 측정에 사용하였다. 이타성 문항에는 ‘일반적으로 나는 곤란한 상황에 처한 사람들을 돕는데 적극적이다.’ 등의 문항이, 사회적 책임성 문항에서는 ‘불우이웃돕기나 환경 정리 같은 행사에 적극 참여한다.’ 등의 문항이, 마지막으로 사회적 관심 척도에는 ‘기아에 처한 다른 나라들의 상황이 아무리 비참하

다 하더라도 나는 그들의 문제에 우리가 관심을 가질 필요는 없다고 생각한다.’ 등의 문항이 포함되었다.

2.2 자기통제

자기통제(Self-control)는 자신의 충동적 욕구와 행동을 조절할 수 있는 능력을 의미한다. 도덕적 가치와 인격 교육의 중요성을 주장한 Lickona는 도덕적 감정 영역의 하위 구성요소로 자기통제를 포함시키고 있으며[14] 고요한은 Lickona의 자기통제를 ‘이성을 압도하는 감정을 통제하는 힘. 자기 파괴, 자기탐닉을 제어하여 우리의 행동을 윤리적인 방향으로 인도하게 만드는 힘’으로 소개한 뒤 자기통제와 같은 도덕적 감정이 인간을 도덕적으로 동기화하는 중요한 원천임을 밝히고 있다[15].

송근혜와 조규관은 대학생들을 대상으로 한 실험을 통해 높은 자기 통제 수준이 타인에 대한 정서적인 공감을 통해 개인의 도덕적 행동을 유도한다는 사실을 밝혀냈으며[16] 반면 낮은 수준의 자기통제는 경비행에서 타인에 대한 실질적인 위해가 포함된 중비행으로의 변화에 정적 영향을 주는 것으로 나타났다[17].

게임 연구에 있어 개인 내적 요인은 주로 게임이 가져오는 부정적 영향, 예컨대 게임중독 현상 등을 설명하기 위해 활용되어져 왔다. 단적인 예로 게임중독을 게임에 대한 자기통제력의 상실로 여겨기는 경우가 포함될 수 있으며[18] 위와 같은 맥락에서 장관영과 조미현은 초등학생들을 대상으로 한 연구를 통해 자기 통제력이 낮을수록 게임중독의 가능성이 높다는 사실을 나타낸 바 있다[19].

선행 연구에 비춰볼 때 자기통제는 청소년의 도덕성에 긍정적인 영향을 줄 것으로 기대된다. 본고에서는 자기통제를 측정하기 위해 Tangney와 그 연구진이 제시한 BSCS(The Brief Self Control Scale) 척도 13문항을 활용하였다[20].

H.1. 폭력적 게임 이용에서 자기통제는 도덕성에 정적인 영향을 미칠 것이다.

2.3 자존감

자아존중감(Self-esteem)이란 자신에 대한 애정이나 긍정적인 평가의 정도를 나타낸다[21]

Licokona는 도덕적 감정 영역의 하위 요인으로 자긍심 곧 긍정적 자존감을 들고 있다[13]. 다시 말해 높은 자존감이 타인에게 도움을 주는 이타적 행위에 대한 동기를 제공하는[22] 도덕적 동기화의 기능을 하고 있는 것이다. 이와 반대로 서수균은 대학생을 대상으로 한 실험을 통해 낮은 자존감은 오히려 적대감과 신체적 공격행동에 영향을 준다는 사실을 밝히고 있다[23].

게임 관련 연구에 있어 자존감 역시 주로 게임 중독을 설명하는 중요한 변인으로 활용되어 왔다. 이는 낮은 자존감을 가진 사람일수록 스스로의 부정적인 평가와 대인관계의 스트레스에서 도피하기 위해 특정 객체를 몰입하여 이용할 가능성이 높기 때문이다[24]. 이와 같은 맥락에서 서민영과 임은미는 남자 고등학생을 대상으로 한 연구를 통해 자아존중감이 낮을수록 게임중독 가능성이 높다는 사실과 함께 자아존중감이 인터넷 게임중독 하위요인들을 모두 설명하는 강력한 변인이라는 사실을 밝혀냈다[25].

이를 볼 때 자존감은 청소년들의 도덕성에 정적인 영향을 줄 것으로 기대된다.

본고에서는 자존감 측정을 위해 Rosenberg의 RSES(The Rosenberg Self Esteem Scale) 척도 10문항을 사용하였다[20].

H.2. 폭력적 게임 이용에서 자존감은 도덕성에 정적인 영향을 미칠 것이다.

2.4 공격성

공격성(Aggression)은 어떤 갈등 상황에서 자신의 목적을 달성하고자 하는 의도로 물리적, 언어적 힘을 사용하는 것을 가리킨다[26]. 타인에 대한 위해를 전제로 한다는 점에서 공격성은 타인에 대한 배려와 책임을 전제로 하는 도덕성과 대척점에 놓

인 변수라고 할 수 있다.

이에 대해 정영호는 컴퓨터 게임 이용과 공격성 그리고 청소년의 비행의 관계를 조사한 연구를 통해 공격성과 누적적 게임 이용 사이에 정적인 관련이 있다는 사실과 초기 공격성이 청소년의 비행과 정적 관계가 있음을 나타냈다[27].

해당 논의를 종합해볼 때 높은 공격성은 청소년의 도덕성에 부적 영향을 미칠 것으로 예측된다. 본고에서는 공격성 측정을 위해 Diamond, Wang, & Buffington-Vollum(2005)의 BPAQ-SF(The Short-Form Buss-Perry Aggression Questionnaire) 척도 16문항을 활용하였다[28].

H.3. 폭력적 게임 이용에서 공격성은 도덕성에 부적적인 영향을 미칠 것이다.

3. 자료 수집 및 분석

3.1 자료수집

본 연구는 초등학생부터 고등학생까지의 남자 청소년 1031명, 여자 청소년 982명 총 2013명을 대상으로 설문 조사를 실시하여 데이터를 수집하였다. 또한 폭력성 게임이 청소년의 반사회적인 행동을 유발한다는 선행 연구를 확인하기 위해[6,7] 폭력적 게임 이용 그룹과 비폭력적 게임 이용 그룹을 나눈 뒤 게임 이용시간의 영향을 파악하고자 했다.

H.4. 폭력적 게임 이용에서 게임 이용시간은 도덕성과 부적 영향을 보일 것이다.

폭력성 변별의 기준은 기본적으로 게임물관리위원회의 등급 분류결정 확인 중 폭력성 유무를 기반으로 하되 해당 목록에 등록되지 않은 모바일 게임은 구글플레이의 자체 규정에 따라 책정된 ‘낮은 폭력성’ 이상의 게임들을 폭력성 게임으로 설정하였다. 이렇게 수집된 자료는 SPSS WIN 20.0프

로그래를 활용하였으며 사용된 통계 방법은 신뢰성 분석, 상관분석, Multiple regression을 실시하였다.

3.2 신뢰성 분석

데이터 항목에 대한 신뢰도 측정을 위해 Cronbach's Alpha 계수를 이용한 내적 일관성 방법을 활용하였다.

그 결과는 다음 [Table 1,2,3,4]과 같으며 신뢰성 검정 결과, 모두 .700 이상의 값을 보여 신뢰성에 큰 문제가 없는 것으로 나타났다.

[Table 1] Reliability Statistics - morality

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.954	16

[Table 2] Reliability Statistics - Self-control

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.751	13

[Table 3] Reliability Statistics - Self-esteem

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.954	10

[Table 4] Reliability Statistics - Aggression

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.954	12

3.3 상관관계분석

회귀분석에 앞서 [Table 5]에서처럼 먼저 상관 분석 관계를 살펴보았다. 상관관계 분석 결과 청소년의 도덕성과 자존감, 자기통제, 공격성과 같은 내적 요인들은 모두 상관관계가 있는 것으로 나타났다며 폭력적 게임 유무와 게임이용 시간 역시 도덕성과 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

[Table 5] Correlations

	Moral
Game play time	-.148**
Aggression	-.250**
Self-esteem	.126**
Self-control	.324**
sex	.069**
age	-.071**
Game violence type	-.102**

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

3.4 가설 검증

제안된 연구 가설을 검증하기 위해 본고에서는 [Table 6]에서처럼 Multiple regression 방법을 활용하였다. 종속변수는 도덕성으로 설정하였으며 독립변수는 자존감, 자기통제, 공격성과 같은 개인 내적 요인과 함께 일반적 게임 이용과 문제적 게임 이용에 따라 구분된 게임 이용시간으로 설정하였다.

[Table 6] Multiple regression

	Predictor	β	T	P
Nonviolence	Self-control	.243	8.023	.000***
	game play time	-.048	-1.797	.073
	aggression	-.150	-5.078	.000***
	self-esteem	.133	5.168	.000***
	sex	-.005	-.185	.853
	age	.008	.291	.771
R square = .369 (p<.001), *p<.05, **p<.01, ***p<.001				
Violence	Self-control	.278	6.389	.000***
	game play time	-.055	-1.471	.142
	aggression	-.088	-2.104	.036*
	self-esteem	.176	4.807	.000***
	sex	.053	1.472	.142
	age	.033	.888	.375
R square = .375 (p<.001), *p<.05, **p<.01, ***p<.001				

먼저 비폭력적 게임 이용 그룹에서 성별 (t=-.185, P>.05)과 연령(t=.291, P>.05)은 도덕성에 큰 영향을 미치지 못했다. 그러나 자존감

($t=5.168$, $p<.05$), 자기통제($t=8.023$, $p<.05$), 공격성($t=-5.078$, $p<.05$)은 청소년의 도덕성에 유의미한 정적 영향을 나타냈다. 이러한 개인 내적 요인과 도덕성의 관계는 선행 연구와도 일치하는 결과이다. 그러나 여기에서 게임 이용은 청소년의 도덕성과 아무런 관련이 없는 것으로 나타났다. ($t=-1.797$, $p>.05$) 이는 폭력적 콘텐츠가 없는 게임 이용의 정도가 청소년의 도덕성에 아무런 영향을 주지 못한다는 의미로 해석할 수 있다.

폭력적 게임 이용 그룹에서 역시 성별($t=1.472$, $p>.05$)과 연령($t=.888$, $p>.05$)은 도덕성에 유의미한 영향을 나타내지 못했다. 그러나 개인 내적 요인은 비폭력 게임 이용 그룹과 마찬가지로 모두 유의미한 값을 나타냈다.

먼저 자기통제는 폭력적 게임 이용에 있어서도 도덕성과 높은 정적 관계를 나타내었다. 이는 단순히 게임 내에 있는 폭력적 콘텐츠들을 인식한다고 해서 자기통제의 영향력이 상실되진 않음을 의미한다. 따라서 H.1.은 채택될 수 있다. ($t=6.386$, $p<.05$)

폭력적 게임 이용 그룹 내에서 자존감 역시 도덕성과 높은 정적 관계를 보였다. 이 역시 자기통제와 마찬가지로 게임 내 폭력성 콘텐츠를 이용한다고 해서 자존감이 하락하지는 않음을 나타내는 결과라고 할 수 있다. 따라서 H.2. 역시 채택 가능하다. ($t=4.807$, $p<.05$)

반면 폭력적 게임 이용 그룹에서 공격성은 비폭력적 게임 이용 그룹과 마찬가지로 도덕성에 부적 영향을 나타내고 있었다. ($t=2.104$, $p<.05$) 이는 비폭력적 게임 콘텐츠에서 나타나는 결과와 일치하며, 게임 콘텐츠에서 나타나는 폭력성 유무와 무관하게 도덕성에 부적 영향을 미치고 있다고 해석할 수 있다. 그러므로 H.3. 역시 채택 가능하다.

반면 폭력적 게임 이용 그룹에 있어서 게임 이용 시간은 도덕성에 아무런 영향을 주지 않았다. ($t=-1.471$, $p>.05$) 이는 폭력적 게임 이용이 반사회적 행동과 도덕적 문제를 야기한다는 선행 연구와 기존의 사회 통념과 상반되는 결과라는 점에서

흥미롭다. 이는 비폭력적 게임 이용 그룹에서 게임 이용 시간과 도덕성이 아무런 영향 관계가 나타나지 않았던 것과 일치하는 결과로, 게임 내의 폭력적 콘텐츠 노출 여부와 무관하게 게임 이용시간은 청소년의 도덕성과 아무런 영향을 가지지 않음을 나타낸다. 해당 결과를 통해 알 수 있듯이 기존의 선행 연구를 바탕으로 제시된 가설 H.4.은 채택될 수 없다.

4. 결론

4.1 연구 요약 및 시사점

본 연구는 폭력적 게임 이용이 청소년들의 도덕성 발달에 악영향을 미칠 것이라는 사회적인 우려와 선행 연구가 사실 여부를 검증하기 위해 진행되었다. 게임과 부정적 영향 특히, 비행과 중독과 같은 부정적 현상에 관한 연구는 활발히 진행된 반면 정작 게임과 청소년의 도덕성에 관한 연구는 거의 진행된 바가 없었기 때문이었다. 이에 본고에서는 그 영향력을 검증하기 위해 설문조사 방식을 활용, 도덕성에 영향을 미치는 개인 내적 요인인 자존감, 자기통제, 공격성과 함께 게임의 폭력성 유무에 따른 게임 이용시간이 청소년들의 도덕성에 어떤 영향을 미치고 있는지 분석을 실시하였다.

분석 결과, 선행 연구대로 자존감, 자기통제는 도덕성에 정적인 영향을 있는 것으로 나타난 반면 공격성은 도덕성과 부적 영향이 있는 것으로 나타났으며 해당 결과는 게임의 폭력성 유무와 무관하게 똑같이 나타났다. 반면 게임 이용시간은 기존의 선행연구를 바탕으로 한 예측과 사회적 통념과 다르게 청소년의 도덕성에 아무런 영향을 미치지 않았다. 이는 일부에서 제기되고 있는 게임에 대한 강박적 부정성을 재고하는 결과로써 다음과 같은 시사점을 제공해준다.

첫째, 게임 이용은 청소년의 도덕성에 아무런 영향을 주지 못한다는 점이다. 이는 많은 사회적 우

려와 달리 게임이 도덕적 하자가 없는 청소년의 여가 향유 형태라는 사실을 의미한다. 따라서 청소년 게임 문화와 게임 이용이 청소년의 도덕성에 부정적일 것이라는 편견은 해소될 필요가 있다.

둘째, 게임의 도덕적 기능과 가능성에 관한 논의가 활발하게 이루어져야 한다. 본 연구 결과, 비폭력적 게임 이용뿐만 아니라 폭력적 게임 이용에서도 게임 이용시간은 도덕성에 아무런 영향을 주지 못했다. 즉, 타인에 대한 폭력과 위해를 전제로 한 폭력적 콘텐츠를 향유하면서도 실제 도덕성에는 별다른 영향을 미치지 못했다는 사실이다. 이는 게임 세계에서 일어나는 비도덕적 행위의 영역과 실제 생활수준에서의 도덕적 영역이 서로 다를 수 있다는 사실을 암시한다. 나아가 만약 게임이 가진 도덕적 논점을 발굴하고 실제 활용할 수만 있다면 게임 역시 문학이나 영화를 비롯한 다른 매체에서처럼 도덕 교육 측면에서 유용한 도구가 될 수 있음을 나타낸다[29].

4.2 연구의 한계점 및 후속 연구 제안

해당 연구는 다음과 같은 점에 몇 가지 한계를 가지고 있다.

첫째, 본 연구는 도덕성과 밀접한 연관을 가진 개인 내적 요인으로부터 출발했지만, 청소년 문화 연구에 있어 핵심적인 측면이라고 할 수 있는 또래요인과 부모요인들을 고려하지 않았다는 한계를 가지고 있다. 특히 또래 집단에 의해 게임 이용과 과몰입이 증대한다는 선행 연구를 감안할 때[4], 또래집단이 게임을 어떻게 이해하고 있는지 그리고 또래집단과의 집단적 게임 이용에 있어 청소년이 자신을 어떻게 평가하고 있는지 등 다양한 또래요인들을 반영하여 도덕성과 어떤 영향이 있는지를 파악해볼 필요가 있다.

둘째, 도덕성을 바탕으로 한 여러 변인들과 게임 이용 간의 관계를 장기적인 연구로 파악하지 못했다는 한계가 있다. 특정 시점에서의 결과와 누적적 데이터를 통한 결과는 다소 상이한 양상을 나타낼 수 있기 때문이다.

셋째, 학자에 따라 도덕성에 관한 정의와 도덕성 측정 도구가 다르게 나타난다는 점을 고려할 때 해당 연구는 다양한 도덕성의 측면을 모두 포괄하지는 못했다는 한계를 가지고 있다.

이에 본고에서는 첫째, 도덕성 및 게임 이용과 연관되어 있는 다양한 심리적 변인들을 추가로 발굴하는 것뿐만 아니라 사회적, 환경적 변인을 고려한 후속 연구를 제안하며 둘째, 누적적 데이터 및 실험을 통한 게임과 도덕적 관계성에 관한 더 정밀한 방법론의 적용 그리고 셋째, 본 실험의 결과를 바탕으로 게임의 도덕적 기능과 가능성에 관한 추가적인 논의를 제안하는 바이다.

REFERENCES

- [1] National Youth Policy Institute, 「The survey on rights of the children & youths」. 2015.10.10.<http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=402&tblId=DT_NYPI_40201Y2012Q95&conn_path=I2>, 2013.
- [2] Seuc-Ho Ryu, Wan-bok Lee, "Social function of game as a leisure activity". JOURNAL OF DIGITAL CONVERGENCE. Vol.10, No.7, PP246-247, 2012.
- [3] Sohei Lim, Younha Cho, "Parents' and Peers' Mediation Effects on Adolescents' Game Play", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol.28, No.4, 2011
- [4] Ji-hun Lee, "A Study On the Effects of Game Players' Environment on their Game Experience and Overindulgence in Games", Journal of Korea Game Society, Vol.15, No.1, 2015.
- [5] Hyung-won Jung, Chang-wook Lim, Baik-soon Seong, "A Study on the Explorational Factor of Addiction in Online Game", Journal of Korean Society For Computer Game, Vol.25, No.3, 2012.
- [6] Joo-Yi Chang, Dae-Guen park, "The Effects of Violent Internet Games on Anti-Social Behavior of Elementary School Low Grade Students", Korean Society for History Education, Vol.11, No.2, 2007.

- [7] Sook-jung Lee, Eun-hee Youk, "Moral disengagement cues in violent online games : The effects of revenge information and co-play on moral disengagement", *Studies on Korea Youth*, Vol.24, No.1, 2004.
- [8] Won-Hee Lee, A-mi Cho, "The Differences of Smoking, Drinking, Stress and Social Support among Three Categories of Youth", *Journal of Adolescent Welfare*, Vol.9, No.1, 2007.
- [9] Ji-Eun Sim, "A Study of the Effect of Mother's Parenting Attitude Based on the TA Personality Traits on the Infant's Moral Judgement", Ph.D, Dissertation, Pai Chai university, 2013.
- [10] Sung-Min Jo, "An Integral Approach to Education of Ethics of Justice and Care", *Journal of Ethics and Philosophy Education*, Vol.14, pp. 21-26, 2010.
- [11] Jin Kim, "Can be Justice incompatible with care as moral principles?", *Journal of the Daedong*, Vol.57, 2011.
- [12] Hak-Lae Cho, "The influence of volunteer service activity on the development of self-identity and morality of adolescents" M.S.W, Dissertation, Yonsei University, 1999.
- [13] Greenberger, E, "Education and acquisition of psychosocial maturity", In D.C. McClland (Ed), *The development of social maturity*, New York: Irvington, 1982.
- [14] Lickona, T, "Education for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility", New York: Bantam Books, 1992.
- [15] Yo-Han Go, "Pedagogical Study on Lickona's Theory of Character Education", *The Journal of Saramdaum Education*, Vol.7, No2, P21, 2013.
- [16] Geun-Hea Song, Gyu-Pan Cho, "Analysis of the Structural Relationship among Moral Self, Self-Control, Empathy and Moral Behavior of University Students", *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol.13, No.3, 2013.
- [17] Hyun-Soo Park, "The Influential Factors Affecting Juvenile Development of Delinquency, with a Special Focus on the Effects of Delinquent Peer and Self-Control", *Studies on Korean Youth*, Vol.20, No.3, 2009.
- [18] Jeong Hwa Lee, Chong Nak Son, "The Effects of the Group Cognitive Behavioral Therapy on Game Addiction Level, Depression and Self-Control of the High School Students with Internet Game Addiction", *The Korean journal of stress research*, Vol.16, No.4, 2009.
- [19] Gwanyoung Jang, Miheon Jo, "The Current Status of Elementary School Students' Computer Game Addiction and the Relationship of Computer Game Addiction with Self Control and Adjustment to School Life", *Journal of The Korean Association of Information Education*, Vol.12, No.4, 2008.
- [20] Tangney, J. P. Baumeister, R. F. & Boone, A. L, "High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success", *Journal of Personality*, Vol.72, No.2, 2004.
- [21] Rosenberg, M, "Society and the Adolescent Self-Image", Princeton University Press, 1965.
- [22] Seung-jo Lee, "Impact of Self-esteem and Massage Framing on Responses toward the International Relife Campaign", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.57, No.5, 2013.
- [23] Su-Gyun Seo, "Relations of Self-esteem and Narcissism with Aggressiveness", Seok-Man Kwon, *The Korean journal of clinical psychology*, Vol.21, No.4, 2002.
- [24] Hyung-Jin Woo, "A Study on the Influence of Mobile Phone Users' Self-Traits on Mobile Phone Addiction - Focusing on Self-Esteem, Self-Efficacy, and Self-Control", *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol. 21, No.2, 2007.
- [25] Min-Young Seo, Eun-Mi Lim, "The Relationships among High School Boys' Internet Using Behaviors, Self-Control, Self-Esteem, Aggression and Internet Game Addiction", *Journal of Family and Counseling*, Vol.2, No.2, 2001.
- [26] Me-Young Ko, "Aggression in Childhood and Adolescence: Theories and Current practices" *Mental Health & Social Work*, Vol.6, 1998.

- [27] Young-ho Jung, "Early Adolescents' Changes in Aggression and Delinquency According to Using Computer Games; Latent Growth Curve Modeling", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol.28, No.1, 2011.
- [28] Diamond, P. M., Wang, E. W. and Buffington-Vollum, J., "Factor structure of the Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) with mentally ill male prisoners", Criminal Justice and Behavior, Vol.32, No.5, 2005.
- [29] Kay-Youn Ahn, Tack Woo, "A Study on moral Functionalites of Digital Game as an Art Form", Journal of Korea Game Society, Vol.11, No.6, 2011.



이 승 제(Lee, Seung je)

약 력 : 2015 건국대학교 문화콘텐츠학과 석사 재학

관심분야 : 게임 문화, 게임 인문학, 게임 사회



이 대 영(Lee, Dae Young)

약 력 : 2014 시라큐스대학교 M.I.N.D. Lab 연구원
2011 건국대학교 문화콘텐츠 학과 박사 수료

관심분야 : 기능성 게임, 디지털 게임, 게이미피케이션



정 의 준(Jeong, Eui Jun)

약 력 : 2012- 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수
2011 미시건주립대 Telecommunication 박사

관심분야 : 디지털게임, 소셜미디어, 문화기술

— 게임 이용시간과 개인 내적 요인 그리고 게임의 폭력성 유무가 청소년의 도덕성에 미치는 영향 —