

# 사행성 게임 이용이 청소년의 도덕성에 미치는 영향 - 개인 내적 요인을 중심으로

이승제, 이대영, 정의준  
건국대학교

rmflsdpvm@naver.com, tailer20@empal.com, stevejeong@gamil.com

The Effects of Gambling Game Play on Adolescents' Morality  
- Focus on the Personal Trait

Seungje Lee, Daeyoung Lee, Eui Jun Jeong  
Konkuk University\*

## 요 약

본 연구는 사행성 게임의 이용이 청소년 도덕성에 어떤 영향을 미치는가를 파악하기 위해 실시되었다. 이를 위해 청소년들의 선호 게임을 조사하여 사행성 게임과 비사행성 게임 집단을 구분한 뒤, 게임 이용 시간이 개인 내적 요인과 함께 6개월 뒤의 도덕성에 어떤 영향을 미치는지를 1,331명의 청소년 설문조사를 통해 분석하였다. 그 결과, 게임 이용 시간은 비사행성 게임 집단에서 도덕성에 영향을 미치지 않은 반면 사행성 게임 집단에서는 부적 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 뿐만 아니라 자존감은 비사행성 게임 집단에서 정적 영향력을 보였지만 사행성 게임 집단에서는 그 영향력이 상실되는 것을 관찰할 수 있었다. 이후 분석 결과를 논의한 후 후속 연구에 대한 제언했다.

## ABSTRACT

The purpose of the study was the defining of gambling game using effect to adolescent's' morality. We conducted the survey on 1,331 students about adolescents' favorite game and made two groups, gambling and non-gambling game, and we checked the effects of game using time with personal psychological and social factors on the morality that was surveyed 6 months later. The study showed gambling game using time showed negative effect the morality but non-gambling game using time didn't show any relationship with morality. This means preferring gambling cause decrease of the morality, not game contents playing. And we proposed the follow-up study through the result.

**Keywords** : morality(도덕성), random reward items game (확률형 아이템 게임), self-esteem(자존감)

Received: Mar, 10, 2016 Revised: Apr, 8, 2016  
Accepted: Apr, 19, 2016  
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

컴퓨터 게임은 오늘날 현대 사회의 여가 문화를 논함에 있어 빠질 수 없는 대표적인 활동 중 하나로 부상했다. 게임 산업의 성장과 더불어 게임의 긍정적 가능성에 관한 논의가 활발히 일어나고 있지만, 각종 사행성 거래 및 사기 피해처럼 게임의 역기능에 대한 논의도 덩달아 대두되고 있다[1]. 그 중에서도 확률형 아이템 게임이 이용자의 사행심을 조장하고 있다는 주장이 제기되면서 게임의 사행심 조장에 대한 관심이 뜨거워지고 있다. 특히 게임 문화를 가장 주도적으로 향유하는 주체가 바로 청소년들이라는 점을 감안할 때, 게임의 사행성 문제는 사회적인 관심과 각별한 노력이 필요한 심각한 문제이다.

특히 청소년 시기는 도덕적 신념 및 가치관 확립에 많은 혼란을 겪는 시기로서, 성인보다 사행 요인에 쉽게 영향을 받을 수 있다. 이에 대해 청소년 시기에서의 사행 요인 노출이 비합리적 도박 신념의 체화[2]뿐만 아니라 장래의 지속적인 도박 행위 등으로 이어지기 쉽다는 연구가 진행된 바 있다[3,4]. 또한 청소년기의 과도한 사행적 게임 행동은 또래 관계 상실, 가족 구성원과의 단절, 학습 실패와 비행 행위 등 부정적 결과를 야기할 뿐만 아니라[5], 도박 중독으로 심화될 경우 사회적 윤리의식의 저해, 범법행위 유발, 일탈적 삶에 대한 지향을 부추기는 등[4] 비도덕적 가치관이 형성되기 쉽다는 점에서 게임의 사행성 조장 문제는 보다 면밀하게 검토될 필요가 있다.

그러나 그 중요성에도 불구하고 청소년의 사행성 게임 이용과 관련된 연구는 턱없이 부족한 상황이며[6] 여전히 많은 연구들이 오프라인 도박 행위 및 온라인 불법 도박, 사행성 등급 판정 게임 등으로 연구 범위를 제한하고 있는 실정이다. 하지만 RPG 게임을 비롯한 일반적인 게임 유형도 청소년들의 문제적 사행성 게임 행동을 야기할 수 있다는 점을 감안할 때[7], 제한된 범위 내에서의 연구는 청소년들이 실질적으로 이용하고 있는 게임

의 사행적 영향력을 포착하기 힘들다는 한계를 가진다고 말할 수 있다.

이러한 관점에서 확률형 아이템 시스템은 게임의 사행성 논란을 검토함에 있어 함께 고려될 필요가 있다. 특히 확률형 아이템 시스템은 청소년들의 사행성을 조장하고 불필요하게 많은 투입을 유도한다는 지적을 받고 있음에도 불구하고[8,9], 비교적 최근에 자리 잡은 비즈니스 모델인 탓에 해당 시스템을 차용한 게임들이 실질적으로 청소년에게 어떤 영향을 미치는지에 관한 연구가 거의 전무한 상태이며 사행성 등급 판정 기준에서도 완전히 제외된 상황이다.

이에 본 연구는 확률형 아이템과 같은 사행성을 띤 게임 이용이 청소년의 도덕성에 어떤 영향을 미치는지를 파악하고자 했다. 이를 위해 게임 이용과 도덕성사이에 유의미한 관련성이 입증된 자기통제(Self-control), 자존감(Self-esteem)[10] 뿐만 아니라 고독(loneliness), 불안(Anxiety)과 같은 개인 내적 요인들과 함께 게임 이용 시간과 개인 내적 요인이 어떻게 6개월 뒤의 도덕성에 영향을 미치는가를 관찰하였다. 이 연구는 그간 전무했던 사행성 게임 이용과 청소년의 도덕성 사이의 영향을 규명함으로써, 게임의 사행성 문제에 대한 보다 다양한 인식과 관심을 불러일으키는데 기여하리라고 기대된다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 사행성 게임

사행성 게임을 판단하는 국내 기준은 금전적 투입과 우연성의 존재 여부, 보상의 환가성 세 가지를 꼽을 수 있다[11]. 즉, 세 가지 요건 중 하나라도 충족되지 못할 경우 엄밀하게 말해 사행성 게임이라고는 말할 수 없다. 그러나 환경과 자극에 쉽게 자극을 받는 청소년의 지위적 특수성을 감안하여 현재 게임물 등급 분류위원회에서는 사행성 조장의 우려가 있는 콘텐츠 혹은 사행적 묘사가

나타나는 게임에 대해 그 정도에 따라 사행성 등급 표기 의무화 및 이용연령을 제한하고 있는 상황이다.[9] 그러나 전술한 바 있듯 현재 실시되고 있는 등급물 판정 기준은 확률형 아이템 게임에 대한 논의가 완전히 배제되어 있는 상황이다. 확률형 아이템이란 우연에 따르는 확률에 기하여 보상으로 획득되는 아이템을 의미하며 그 확률이 게임 플레이나 이용자의 노력과 무관하게 발생하는 것을 가리킨다.[8] 즉, 확률형 아이템은 이용자의 노력이나 성취에 대한 결과로 주어지는 것이 아니라 시스템화된 확률이라는 외부 요인에 의해 획득 여부가 결정된다. 확률형 아이템 시스템은 상당한 시간과 노력을 투자해야만 얻을 수 있는 고가의 아이템을 마치 약간의 운과 투자만 있으면 얻을 수 있는 것처럼 나타난다는 점에서, 현재 청소년들에게 법적 판매가 금지되어 있는 복권과 그 매커니즘이 유사하다고 할 수 있다[8]. 뿐만 아니라 확률형 아이템 시스템은 이용자로 하여금 현금 결제를 유도하고 재산상 손익을 발생시킨다는 점에서 현재 등급물 판정 기준의 최고 판정 등급기준을 초과할 정도로[9] 그 사행성 조장의 정도가 심각하다고 할 수 있다. 그럼에도 현재로서는 확률형 아이템 시스템을 제재할 법적 근거가 딱히 없어 청소년의 접근이 무분별하게 이뤄지고 있는 상황이다.

이에 본고는 게임물 등급 분류위원회에 의해 사행성 등급 판정을 받은 게임과 함께 황승음과 신영수의 연구[8]를 참고하여 뽑기형, 강화형, 열쇠형 등 확률형 아이템 시스템을 상시 운용하는 게임들을 추가로 선정한 뒤 이를 사행성(확률형 아이템) 게임 집단에 포함시켰다. 여기에는 피파 온라인, 던전&파이터 등의 온라인 게임과 함께 모두의 마블과 같은 모바일 게임이 포함되었다.

## 2.2 도덕성

도덕성은 도덕적 인지와 정의 그리고 행동을 종합하는 개념으로써[12], 개인의 도덕적 인지뿐만 아니라 도덕적인 책임 및 판단 등을 전반적으로 아우르고 있는 개념이라고 할 수 있다. 도덕에 대

한 상이한 관점들만큼이나 도덕성에 관한 정의도 다양하지만[13], 일반적인 의미에서 도덕성은 타인의 이익을 생각하고 배려하는 이타적 요인과 이를 보다 더 많은 사람들 나아가 사회로 확장시키고자 하는 사회적 요인으로 구성되어 있다고 볼 수 있다. 이에 대해 조학래는 도덕성의 최소개념을 요약하여 도덕성을 배려와 정의가 결합된 개념이라고 정의 내린 바 있다[14].

게임과 도덕성의 관계에 대한 연구는 주로 게임의 폭력성을 중심으로 이루어지는 경우가 많았다. 예컨대 폭력적 게임이 폭력적 행위에 대한 민감성을 둔화시킨다거나[15] 반대로 폭력적 게임 이용은 청소년의 도덕성과 무관하다는 연구[10] 등이 진행되어 왔다. 그러나 사행적 성향의 게임 이용이 청소년의 도덕성에 미치는 연구는 현재로서는 극히 드문 편이며 다만 사행성 게임 이용과 도박 중독과 같은 문제적 행위를 다룬 연구는 어느 정도 진척된 상태이다[2,3,7].

본고에서는 도덕성 측정을 위해 조학래가 Wrightsman의 이타성 척도와 Harris 사회적 책임성 태도 척도, Berkowitz, Lutterman 사회적 책임성 척도 그리고 Zalusky의 사회적 관심 척도를 번안 후 장안한 도덕성 조사도구 16문항을 활용했다.

## 2.3 자존감

자존감은 자기 자신에 대한 애정을 인지하는 정도 혹은 자기 자신을 긍정적으로 평가하는 정도를 가리키는 개념이다[16]. 특히 Lickona는 자존감을 도덕적 감정의 하위 영역 중 하나로 지목하면서 높은 자존감이 타인을 향한 존중으로 이어질 수 있음을 주장하였으며[17] 이러한 그의 주장은 자존감이 이타적 행위와[18] 도덕성에[10] 정적 영향을 준다는 일련의 연구 결과에 의해 뒷받침되고 있는 상황이다. 그러나 Lickona는 주장에 덧붙여 높은 자존감 자체가 훌륭한 인격을 보장할 순 없으며 책임, 정직, 친절과 같은 인격적인 토대에 근거한 긍정적인 자존감을 갖게 하는 것이 중요하다고 강조했다. 즉 재물, 우연, 외모와 같은 외부·환경적

요인에 근거한 자존감은 도덕성에 영향을 줄 수 없으며 긍정적인 자기 성취 및 타인과의 긍정적 상호 관계에 근거한 자존감만이 도덕성에 유의미한 영향을 주는 것이다.

본 연구에서는 자존감 측정을 위해서 일반적으로 가장 많이 쓰이는 Rosenberg의 RSES(The Rosenberg Self Esteem Scale) 척도 중 10문항을 활용하였다[19].

## 2.4 자기통제

자기통제는 특정한 목표를 위해 스스로의 인지와 정서, 행동을 조절하는 능력을 의미한다.[20] 또한 자기통제는 스스로에 대한 통제력의 상실을 의미하는 충동성과 대적점에 있는 개념으로써[21] 도박을 비롯한 문제 행동을 억제하는 강력한 요인으로도 잘 알려져 있다[22]. 뿐만 아니라 자기통제는 비윤리적인 유혹을 감내하고 이겨내는 능력으로서, 도덕적 발달에 있어서도 중요한 요인으로 지목받고 있다[17]. 달리 말하자면 자기통제가 낮을수록 보다 공격적 성향[23]이나 청소년 비행[24]과 같은 문제들이 쉽게 야기된다고 말할 수 있다. 선행 연구로 미루어 짐작해볼 때 자기통제는 도덕성에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대되며, 본고에서는 이를 측정하기 위해 Tangney와 Baumeister 그리고 Boone가 제시한 BSCS(The Brief Self Control Scale) 척도[25] 중 13문항을 활용하였다.

## 2.5 고독

고독감은 타인과의 교류 부족에서 오는 만족스럽지 못하고 불안정한 심리를 가리킨다[26]. 윤리가 인격과 인격의 만남을 전제로 발생한다는 점을 감안할 때[27] 타인과의 교류 단절 및 거부를 의미하는 고독은 비도덕적 행동, 말하자면 범죄나 자살과 같은 문제행동을 예견하는[28] 중요한 요인이라고 말할 수 있다. 이에 대해 김진경은 아동과 청소년을 대상으로 한 연구를 통해 고독감이 타인에 대한 언어적 공격과 대인공격, 분노표출과 유의미한

정적 관계가 있음을 밝혀냈으며[29] Jiao와 Wang는 고독한 사람이 덜 고독한 사람보다 공감 능력이 떨어지며 도덕적 판단 능력도 떨어진다는 사실을 밝혀냈다[30].

해당 연구에서는 고독감을 측정하기 위해 UCLA loneliness scale을 사용하였다[31].

## 2.6 불안

불안은 특정한 목적 및 대상에 대한 불분명한 인지에서 오는 위협이나 이에 대한 적절하지 못한 대응으로 유발되는 심리적 상태를 가리키며[32] 심리적 동요와 공포를 유발한다는 점에서, 심리적 안정의 선행요건인 자아존중감에 대한 중대한 위협으로 해석되기도 한다[33].

선행 연구에 따르면 높은 수준의 불안은 청소년의 문제적 도박 행동 및 약물남용 등의 문제를 야기할 뿐만 아니라[34] 청소년들의 폭력적인 행동과[35] 비행 행위[36,7]를 예측하는 강력한 변인으로 작용하는 것으로 나타났다.

본고에서는 불안을 측정하기 위해 Spitzer, Kroenke, Williams & Lowe가 개발한 The GAD-7(The Generalized anxiety disorder) 중 7문항을 활용하였다[38].

## 3. 자료 수집 및 분석

### 3.1 자료수집

본 연구는 설문조사를 활용하여 사행성 게임 이용이 비사행성 게임 이용 집단과의 비교를 통해 개인 내적 요인과 함께 6개월 뒤의 도덕성에 어떤 영향을 미치는지를 규명하고자 했다. 이를 위해 초등학교에서 고등학교까지의 청소년 중 남자 708명, 여자 623명 총 1331명을 대상으로 설문조사를 실시했다. 이후 선호 게임을 조사한 후 성격에 따라 집단을 분류하였으며 그 결과 비사행성 게임 집단이 843명, 사행성 게임 집단이 488명인 것으로 나

타났다. 게임 이용에 따른 변화를 측정하기 위해 약 6개월 뒤에 도덕성을 다시 측정하였다. 수집된 자료는 SPSS WIN 22.0 프로그램을 통해 분석을 실시하였다.

### 3.2 신뢰성 분석

수집한 데이터에 대한 신뢰도 측정을 위해 Cronbach's Alpha 계수를 이용한 내적 일관성 측정을 실시하였으며 그 결과는 다음 [Table 1]과 같다. 신뢰성 검정을 실시한 결과 모두 [Table 1] 이상의 값을 보여 신뢰성에 큰 하자가 없음이 확인되었다.

[Table 1] Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha	N of Items
Morality	.954	16
Self-esteem	.954	10
Self-control	.751	13
Loneliness	.892	10
Anxiety	.895	6

### 3.3 상관관계분석

도덕성과 사행성 게임 시간 및 여러 심리적 독립변인들의 관계를 상관분석을 통해 확인해 보았으며 그 결과는 [Table 2]와 같다. 도덕과 관련성이 나타난 요인은 게임시간, 자기통제, 고독, 불안으로

나타났다. 특히 사행성 게임시간( $r=-.178, p=.000$ )은 도덕성에 부정적인 영향력을 행사하고 있는 것으로 나타나 사행성 게임 이용이 많을수록 6개월 후의 도덕성이 낮아지고 있음이 확인되었다. 이 외에 자기통제의 경우( $r=.279, p=.000$ )는 도덕성과 긍정적 관계를, 고독( $r=.328, p=.000$ ), 불안( $r=-.181, p=.000$ )은 부정적 관계를 나타내어 선행 연구 결과에서 나타난 도덕성과 심리요인들 간의 관계를 확인할 수 있었다.

### 3.4 집단에 따른 영향 비교

앞선 상관관계분석에서 사행성 게임이 도덕성에 영향력을 미치고 있는지를 확인하였으나 이것이 개인의 심리적 요인들을 반영한 종합적인 영향력인지를 검증할 필요가 있다. 또한 기존 비사행성 게임의 도덕성 영향력과의 비교를 통해 사행성 게임의 문제인지를 확인하기 위해 사행성 게임과 비사행성 게임인 경우를 나누어 각각 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 [Table 3]과 같다. 또한 게임 콘텐츠 이용이 학교 간 또래들 간의 문화 트렌드를 반영한다는 특수성을 감안하여 연령대 대신 학년별 구분을 추가하였다.

회귀 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 사행성 게임 이용 그룹과 비사행성 게임 이용 그룹 양쪽에서 모두 자기통제가 도덕성에 정적 영향을, 고독이 부적 영향을 미치는 것으로 나

[Table 2] Correlations in Gambling Game

	Moral	Gametime	Selfcontrol	Loneliness	Selfesteem	Anxiety	Sex	School
Moral		-.178**	.279**	-.328**	-.022	-.181**	.035	-.109*
Gametime			-.144**	.069	.029	.065	-.234**	.107*
Selfesteem				-.401**	-.092*	-.393**	-.052	-.286**
Selfcontrol					.059	.417**	.094*	.097*
Loneliness						.067	.110*	.044
Leadership							.006	.174**
Sex								.025
School								1

$p^* < .05, p^{**} < .01, p^{***} < .001$

[Table 3] Relations between Morality and Game using time

Predictor	$\beta$							$\Delta R^2$	F
	Gametime	Selfcontrol	Loneliness	Selfesteem	Anxiety	Sex	School		
Non-Gambling	-.059	.173***	-.191***	.134***	.057	.065	-.042	.110	12.908***
Gambling	-.129**	.154**	-.264***	.005	-.010	.047	-.025	.144	10.735***

Dependent Variable: Morality

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

타나 선행 연구와 일치하는 결과를 보여주었다. 다만 성별과 학년별 차이는 모두 유의미한 영향을 주지 않는 것으로 확인되었으며 불안 또한 양쪽 집단에서 영향이 없는 것으로 나타났다. 이는 게임 이용 상황에 있어 불안은 도덕성에 장기적으로 아무런 영향을 주지 못한다는 사실을 의미한다.

둘째, 자존감의 경우 비사행성 게임 집단에서는 도덕성에 정적 영향을 미치는 것으로 나타났지만 사행성 게임 집단에서는 그 영향력이 사라지는 것으로 확인되었다. 전술하였듯 리코나는 자신에 대한 긍정적인 인식과 성취와 같은 인격적 요인에 의한 자존감이 도덕적 발달에 영향을 미친다고 언급한 바 있다. 리듬 액션 게임을 비롯한 비사행성 게임은 주요 콘텐츠가 도전 과제 수료 및 경쟁으로써, 긍정적인 자존감을 획득할 여지가 충분하며[39] 이 때문에 자존감이 도덕성에 미치는 영향이 어느 정도 유효하다고 추측할 수 있다. 반면 사행성 게임 역시 도전 및 경쟁 콘텐츠가 완전히 배제되어 있다고 말할 순 없지만, 게임 내 주요 기능 특히 이용자의 성장에 영향을 끼치는 상당수의 콘텐츠가 이용자 개인의 노력에 의해 성취되기보다 외부적인 운과 확률에 의해 성공 여부가 결정되게끔 구성되어 있는 것이 사실이다. 예컨대 최고 수준의 장비나 용병을 얻기 위해서는 반드시 시스템적 확률에 기대어야 하고 실패에 따른 리스크를 회피하기 위해선 반드시 현금 결제를 해야만 하는 경우가 여기에 속한다고 할 수 있다. 리코나의 관점에서 보면 이는 인격적, 도덕적 요인에 의한 긍정적 자존감 형성이 아니라 외부 환경적인 요행에 의존하는 자존감으로써, 도덕성에 긍정적 영향을

줄 수 없는 형태의 자존감이 된다. 즉, 사행성 게임에서 획득되는 자존감은 도덕성에 줄 수 없는 것이다.

셋째, 게임 이용 시간도 집단에 따른 차이를 보였다. 비사행성 게임 집단에서 게임 이용 시간은 도덕성에 아무런 영향을 주지 못한 반면 사행성 게임 집단에서 게임 이용 시간은 도덕성에 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이는 앞선 논의에서처럼 긍정적 자존감 형성의 방해로부터 원인을 찾을 수도 있을 것이며, 청소년이라는 특수한 지위에서도 원인을 찾을 수 있을 것이다. 일반적으로 청소년들은 부모에 대한 재정 의존도가 높아 게임에 투자할 수 있는 금액이 제한되어 있다. 그러나 사행성 게임은 확률, 강화 등을 명목으로 청소년들로 하여금 지속적으로 과금을 유도하고, 이 과정에서 청소년들은 스스로 만족할 만한 결과를 얻을 때까지 무리하게 자금 조달을 시도하게 될 수 있다. 즉 사행성 게임에 투자하기 위한 돈을 무리하게 마련하는 과정에서 거짓말, 절도, 금품 요구 등과 같은 도덕적 규범 위반이 발생하기 쉽다는 것이다[9,40].

결과적으로 사행성 게임의 지속적인 이용은 자존감의 정적 영향력을 유실케 하는 등 청소년 도덕성에 부정적 영향을 미친다고 할 수 있다.

#### 4. 결 론

본고는 오늘날 게임의 사행성 조장 문제에 있어 가장 큰 화두로 떠오른 사행성 게임 이용이 청소년

년들의 개인 내적 요인과 도덕성에 어떤 영향을 미치는지를 확인하고자 하였다.

그 결과를 요약하면 다음과 같다. 먼저 자기통제와 고독은 모든 집단에서 각각 도덕성에 정적 영향과 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 성별, 학년별 차이, 불안은 도덕성에 아무런 영향을 미치지 못했다. 다음으로 자존감은 비사행성 게임 집단에서 도덕성에 정적 영향을 미치는 것으로 나타났지만 사행성 게임 집단에서는 그 영향력이 사라지는 것으로 나타났다. 마지막으로 게임 이용 시간은 비사행성 게임 집단에서 도덕성에 아무런 영향도 주지 않았지만 사행성 게임 집단에서는 부정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 사행성 게임 이용이 청소년의 도덕성에 부정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

그러나 확률형 아이템 시스템이나 게임 내 사행적 묘사를 단순 철폐하는 것은 결코 바람직한 방안이 아니다. 오히려 게임에 대한 규제 만능적 접근은 게임 본연의 재미와 다양성을 해치기 때문이다. 이를 해결하기 위해서는 학계-산업계-정부가 연계하여 사행성 게임이 청소년에게 미치는 부정적 영향을 최소화하면서 동시에 게임 본연의 흥미 요소를 유지시킬 수 있는 현실적인 대안을 고민해야만 한다. 유사한 맥락에서 현재 의안 심사 단계에 있는 이른바 '확률형 아이템 게임 규제법'[41]은 확률형 아이템 시스템을 통해 얻는 결과물에 대해 그 종류와 구성비, 획득확률을 고시토록 규정함으로써 청소년 보호 차원에서 어느 정도 설득력 있는 대안인 것으로 보인다. 다만 아직 법안이 심사 단계에 있을 뿐이며 현재 자율적 규제 방안을 구동 중인 게임 산업계와의 조율 문제가 남아있다는 점, 그리고 추가적인 대안, 예컨대 게임의 사행성 그 자체보다는 게임의 결과물에 환가성을 부여하여 거래의 대상으로 삼는 '게임의 사행적 이용'을 규제해야 한다는 등 다양한 의견이 제기되고 있는 상황이기 때문에[11] 해당 의안도 결코 완벽한 대안이라고는 말할 수 없다.

마지막으로 본고는 사행성 게임의 영향력을 다

각적으로 분석하기 위해 첫째, 보다 다양한 심리사회적 변수들을 활용할 것과 둘째, 청소년들이 가정 및 학교 환경에 많은 영향을 받는다는 점에 착안, 사회관계적 변수들을 활용한 후속 연구를 제안하는 바이다.

## REFERENCES

- [1] Jea-ok Chang, Ju-Hyun Park, "Several Legal Issues and Conditions of China Regarding Game item Exchange", *The Journal of Sports and Law*, Vol.17, No.1, pp.245 - 280, 2014.
- [2] Hwang-Gun Ryu, Yi-soon Choi, Hyo-Kang Jang, Jeong-Eun Kim, "A Study on the Characteristics of Youth Gambling Addiction", *The Korean Journal of Health Service Management*, Vol.6, No.1, PP.153-161, 2012.
- [3] Young-Hwa Kim, Sung-man Shin, Hye Joo Lee, "Descriptive Study of Teenagers' Internet Gambling Behaviors and the Relationship with Psychological Characteristics". *The Korean journal of health psychology*, Vol.17, No.4, PP.927 - 941, 2012.
- [4] Min-Jung Ha, So-Youn Park, "A Study about Youth Gambling Addiction Process : Based on Verbal Statements That Adults Experienced Gambling Addiction During Adolescence", *Mental Health & Social Work*, Vol.43, No.3, PP.220-249, 2015.
- [5] Gupta, R., & Derevensky, J. "Familial and Social Influences on Juvenile Gambling Behavior". *Journal of Gambling Studies*, Vol.13, No.3, PP. 179 - 192, 1997.
- [6] Na Ji-young & Jung Hyung won, "study on teenagers' motivation of speculative game use", *Korean Society For Computer Game*, Vol.28, No.4, PP.113 - 124, 2015.
- [7] Jung-Yeon Chang, "Types of Gambling and Factor Influencing Adolescent Gamebling Behavior". *Mental Health & Social Work*, Vol.37, PP.348 - 381, 2011.
- [8] Seung-Heum Hwang, "Young-Su Shin, A

- Study on the Regulatory Approaches on the Stochastic Game Items(Comp-Gacha)", *The Journal of Sports and Law*, Vol.17, No.2, PP.239 - 266, 2014.
- [9] Jong-Hwan Kim, Kwang-kyun Oh, Han-byul Jang, "The Reasonable Regulation of Random Reward Items for the Juvenile Protection". *Inha Law Review The Institute of Legal Studies Inha University*, Vol.15, No.3, PP.211 - 239, 2012.
- [10] Seung-je Lee, Dae-young Lee, Eui-jun Jeong, "The Effect of game play, Personal psychological factors and game violence type on Adolescents' morality", *Journal of Korea game society*, Vol.15, No.6, PP.55-64, 2015.
- [11] Sung-gi Hwang, "A Study on the Constitutional Limits of the Regulations of Gambling Style Online Weboard Game". *Journal of Law & Economic Relation*, Vol.4, No.2, pp.41 - 59, 2011.
- [12] Young-Jin Yoon "The Direction of Moral Education Subject Evaluation in Reflection of The Conceptual Expansion of Morality", *Journal of Ethics and Philosophy Education*, Vol.18, pp. 101-121, 2013.
- [13] James Rachels, "The Elements of Moral Philosophy", 4ed, translated by Hye-ryeon Noh, Gi-duck Kim, Park so young, Press of Sharing House, 2013
- [14] 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.
- [15] Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J., "The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence". *Journal of Experimental Psychology*, Vol.43, pp 489 - 496, 2007.
- [16] Brown, J. D., Dutton, K. A., & Cook, K. E., "From the top down: Self-esteem and self-evaluation", *Cognition and Emotion*, Vol.15, No.5, pp. 615-631, 2001.
- [17] Lickona, T., "Education for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility". New York: Bantam Books. 1991
- [18] Seung-jo Lee, "Impact of Self-esteem and Message Framing on Responses toward the International Relife Campaign", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.57, No.5, 2013.
- [19] Rosenberg, M, "Society and the Adolescent Self-Image", Princeton University Press, 1965.
- [20] 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.
- [21] Mi-Young Yeon, "The Influences of Impulsivity, Family' Gambling Activity and the Distance from Adolescence's home to the Gambling Facilities Area on adolescents' gambling activity, gambling belief and gambling motivation in the future", *Korean journal of culture and social issues*, Vol.12, No.1, PP. 1 - 14, 2006.
- [22] Yoon In-no, Jang Jung-im, Kim Sung-bong, "Study on the Effect of University Students' Gambling Motive and Self-Control Ability on Gambling Addiction", *Journal of Adolescent Welfare*, Vol.16, No.3, PP. 237-256, 2014.
- [23] Young-Ki cho. "Analysis of the Factors that Influence Effective Use Online Games of Adolescents". *Journal of Cybercommunication Academic Society*, Vol.26, No. 4, pp.151 - 193, 2009.
- [24] 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.
- [25] 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.
- [26] Peplau, L. A., Perlman, D., "Perspectives on loneliness. Loneliness: A sourcebook of current theory", research and therapy, 1982.
- [27] Emmanuel Levinas, "Ethique et Infini", Myeong-su yang trans, DasanGeulBang: Seoul, 2000.
- [28] Jordaan, J., & le Roux, A., "Morality as a predictor of loneliness: a cross-cultural



- study". *Curationis*; Vol.27, No.4, PP.81-93, 2004
- [29] Jin-Kyung Kim, "The Mediation Effect of Life Satisfaction Between Aggression and Loneliness in Children and Adolescents", *JOURNAL OF KOREAN MANAGEMENT ASSOCIATION*, Vol.30, No.1, 2012.
- [30] Jiao, J. J., & Wang, J. A., "Loneliness and Moral Judgment Does Loneliness Make Moral Judgment More Permissible?", *Advances in Consumer Research*, Vol.41, 2013.
- [31] Knight, R. G., Chisholm, B. J., Marsh, N. V., & Godfrey, H. P., "Some normative, reliability, and factor analytic data for the revised UCLA Loneliness Scale", *Journal of Clinical Psychology*, Vol.44, No.2, 1988.
- [32] Seon-hee Park., Hyun-Joo Park, "Coping as a Mediator between Career-related Stress and Career Decision-Making in College Students". *Korean journal of school psychology*, Vol.6, No.1, PP.67 - 81. 2009.
- [33] Greenberg, J., & Pyszczynski, T., "Persistent high self-focus after failure and low self-focus after success: The depressive self-focusing style", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.50, PP.1039-1044, 1986.
- [34] Chantal ste-marie. Rina Gupta, & Jeffrey L. Derevensky. "Anxiety and Social Stress Related to Adolescent Gambling Behavior and Substance Use", *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, Vol.15, No.4, PP.55 - 74, 2006.
- [35] Chang, Dong-San Lee, Kil-Hong & Min, Byung-kun, "An interrelationship between adolescent delinquency and their depressive and trends", *Chungang Journal of Medicine*, Vol.10, PP.405-422, 1985.
- [36] Slopen, N. Fitzmaurice, G. M. & Williams, D. R., & Gilman, S. E., "Common patterns of violence experiences and depression and anxiety among adolescents", *Comprehensive Psychiatry*, Vol.52, No.6, PP.14-15, 2011
- [37] Eun-joo Kim, "The Effect of Depression, Anxiety, Stress on Self-Esteem and Delinquency Mediated Internet Game Addiction of Elementary Students", *The Journal of Elementary Education*, Vol.28, No.3, PP.95 - 122, 2015.
- [38] Spitzer RL, Kroenke K, Williams JBW, Lowe B., "A brief measure for assessing generalized anxiety disorder". *Arch Intern Med*, Vol.166, PP.1092-1097, 2006.
- [39] Tea-suk Kihl, Seok-jin Chang, "A Analysis on Effect of Rhythm Action Game for Improvement of Geriatric Depression and Self-esteem of Elderly Patients", *Korean Society For Computer Game*, Vol.25, No.3, PP.93 - 103. 2012.
- [40] Song Byoung II, study on juvenile delinquency in on-line games in Korea, LL.M, Dissertation, Yonsei University, 2004.
- [41] [http://likms.assembly.go.kr/bill/jsp/BillIDetail.jsp?bill\\_id=PRC\\_X1P5K0Y3X0G9J1D7N2V6J0Z1V4W7Z1](http://likms.assembly.go.kr/bill/jsp/BillIDetail.jsp?bill_id=PRC_X1P5K0Y3X0G9J1D7N2V6J0Z1V4W7Z1)



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 현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수

2011 미시건주립대 Telecommunication 박사

관심분야 : 디지털게임, 소셜미디어, 문화기술

---