

게임중독의 질병코드 규정과 게임 기업의 죄악주 분류에 관한 연구

A Study on the Code of Disease of Game Addiction and the Classification of Sin Stocks for Game Companies

이창섭*, 이현정**, 허광복***

세종대학교 경영학부*, 중앙대학교 융합교양학부**, 동덕여자대학교 경영학과***

Chang Seop Rhee(crhee2@sejong.ac.kr)*, Hyunjung Rhee(bonoanimi@cau.ac.kr)**,
Kwangbok Hue(kbhur@dongduk.ac.kr)***

요약

국제보건기구(WHO)는 게임중독을 질병으로 분류하는 제11차 국제 질병분류체계(ICD-11)를 2018년에 발표하였다. 죄악주 기업은 부정적인 중독성을 갖고 있으며, 사회적 비용에 따른 세금이 부과되는 기업으로 정의된다. 우리나라에서도 질병분류체계에 게임중독을 질병으로서 등재한다면, 국내 게임 기업은 게임중독이라는 질병과 게임중독세라는 사회적 비용을 유발하는 죄악주 기업으로 인식될 가능성이 높다. 이는 게임 산업이 죄악주 범위에 새롭게 포함되어, 산업적 확장 및 발전에 제동이 걸릴 수 있다는 가능성을 내포한다. 이에 본 연구에서는 죄악주 기업의 국민적 인식을 확인해보고자, 국내 게임 기업이 죄악주에 포함되는 것이 게임 기업의 취업선호도에 미치는 영향을 조사하였다. 연구결과, 게임 기업의 죄악주화에 대해서는 반대하는 의견이 높게 나타났으며, 게임 기업이 죄악주로서 분류되는 것에 대한 원인으로서는 높은 중독성과 사행성이 제시되었다. 또한, 게임 기업이 죄악주로 분류될 경우 기업 가치와 취업선호도는 낮아지는 것으로 관찰되었다. 본 연구는 최근 사회적 이슈로 떠오른 게임장애의 질병코드 규정에 따른 게임 기업의 죄악주화에 대한 가능성을 제시하였다는 데 의의가 있다. 또한, 본 연구에서는 게임 기업의 죄악주화가 게임 기업에 대한 취업선호도에 미치는 효과를 통계적으로 보고함으로써 학계와 시장참여자에게 공헌할 것이다.

■ 중심어 : | 죄악주 | 국제보건기구 | 게임중독 | 게임기업 | 질병코드 규정 |

Abstract

The World Health Organization (WHO) announced the 11th International Classification System (ICD-11), which classifies game addiction as a disease in 2018. Sin stocks are defined as the companies that have negative addictive properties and are taxed on social costs. If a game disorder is listed in the disease classification system in Korea, it is highly likely that Korean game companies may be considered as sin stocks that causes negative addictive properties and social costs such as the game addiction and the game addiction tax. This suggests that game companies could be newly included in the scope of sin stocks in Korea. In this study, we examine the effect of the inclusion of game companies in the scope of sin stocks on the job preferences of game companies. We found that there is a high level of opposition to the opinion of the listing sin stocks of game companies, and a high degree of addiction and gambling was suggested as the cause of the game companies being classified as sin stocks. We also found that firm value and job preference would be decrease if a game company was classified as sin stocks. The study is meaningful in that it suggests that game companies can be perceived negatively as sin stocks due to the disease code of game disorder, which has recently emerged as a social issue. Also, this study will contribute to the academia and market participants by reporting statistically the effect of the classification of sin stocks in game companies on job preferences for game companies.

■ keyword : | Sin Stocks | World Health Organization | Gaming Addiction | Game Companies | Code of Disease |

I. 서론

최악주(sin stock)는 반사회적이나 적대감을 가지게 하는 상품이나 서비스를 제공하는 기업의 주식을 의미한다[1][2]. 일반적으로 술(alcohol), 담배(tobacco), 도박(gambling), 성(sex) 산업에 관련된 기업들이 최악주 기업으로 분류되는데, 최근에는 무기 판매업(weapons), 원자력발전 관련 기업(nuclear power), 생명유전공학 관련 기업(biotech alterations), 공해유발 기업(pollution), 인권침해 기업(human right violation), 패스트푸드 기업(fast food) 등과 같이 다양한 산업으로 그 개념의 범위가 확장되고 있다. 변중국(2014)의 연구에서는 최악주에 대한 정의를 부정적인 중독성을 갖고 있으며, 사회적 비용에 따른 세금이 부과되는 상품과 서비스를 제공하는 기업으로 정의하였다[2].

국제보건기구(WHO)는 게임중독을 질병으로 분류하는 내용을 포함한 제 11차 국제 질병분류체계(ICD-11)를 2018년에 발표하였다[3]. ICD는 질병과 건강에 대한 국제적 지표를 나타내며, 대부분의 국가들은 ICD를 고려하여 공공보건 전략이나 정책을 수립하고 있다. 이에, 우리나라에서도 게임중독을 질병으로 규정해야 하는 가에 대한 찬반 의견이 첨예하게 대립하고 있는 상황이다[4][5].

특히, 우리나라 중앙행정기관인 보건복지부와 문화체육관광부의 입장이 서로 상반된 입장을 갖고 있다. 보건복지부는 게임중독이 질병코드로 규정된다면 앞으로 게임중독 실태를 보다 쉽게 파악할 수 있기 때문에 게임중독을 예방하고 게임중독자를 위한 치료가 가능하다고 주장하고 있는 반면, 문화체육관광부는 게임중독이 질병이라는 과학적 검증이 미비한 상황에서 게임중독의 KCD 등재는 게임이용자의 문화적·예술적 생활참여에 대한 권리가 박탈될 수 있다고 주장하고 있다. WHO의 게임중독에 대한 입장에 따라 국내 질병분류 체계에 게임장애가 등재된다면 국내 게임 기업은 게임중독이라는 부정적인 중독성과 게임중독세(game addiction tax)라는 사회적 비용을 야기하는 기업으로서 최악주 기업의 요건을 갖추게 된다. 즉, 게임장애의 질병코드의 국내 질병분류체계 등재는 결과적으로 계

임 기업이 최악주화를 이룰 것으로 예측된다.

이에 본 연구에서는 게임 기업의 최악주 분류에 따른 찬반 의견과 영향력을 설문조사를 통해 살펴보았다. 나아가, 게임 기업의 최악주화가 게임 기업에 대한 취업 선호도에 유의미한 영향을 미칠 수 있는 지 통계적으로 검증하였다. 본 연구에서는 최악주 기업의 범위가 확장되고 있음을 설명하고, 최근 사회적 이슈로 떠오른 게임장애의 질병코드 규정에 따른 게임 기업의 최악주화에 대한 가능성을 제시하였다는 데 공헌점이 있다. 아울러, 게임 기업의 최악주 분류가 게임 기업에 대한 취업 선호도에 미치는 효과를 통계적으로 검증함으로써 자본시장과 학계에 공헌할 수 있을 것으로 기대된다. 특히, 본 연구는 국내 게임 산업 및 기업이 게임중독의 질병코드와 같은 국제 보건정책의 변화로 인해 최악주로서 고려되어질 수 있음을 제시하였다는 기존 최악주 관련 선행연구와의 차별성을 갖는다.

본 연구는 총 5장으로 구성되어 있다. 제2장에서는 최악주와 게임중독의 질병분류에 대한 이론적 배경과 선행연구를 살펴본다. 제3장에서는 연구방법론을 설명하고, 제4장에서는 연구결과를 제시한다. 마지막으로 제5장에서는 본 논문의 결과요약 및 결론을 제시한다.

II. 이론적 배경 및 관련 선행연구

1. 최악주

최악주는 사람들에게 순간적인 즐거움을 주지만 정신적·육체적으로 부정적인 영향을 주는 상품을 생산하는 기업의 주식을 의미한다[1][6]. 대표적인 최악주로서 술, 담배, 도박, 성 관련 산업관련 기업을 꼽을 수 있으며, 사회 전반에 최악주 기업의 상품이 확산될수록 이에 대한 부작용을 제한하기 위한 사회적 비용이 요구되기도 한다[7].

최악주 관련 기업은 자본시장에서 부정적인 인식을 지니고 있으므로 일반적으로 최악주 기업 가치는 자본 시장에서 낮게 평가 되어 있는 경우가 많다[8]. 기업 가치가 저평가된 경우 해당 기업은 초과수익률을 낼 수 있기 때문에, 최악주 기업은 비최악주 기업에 비해 높은 초과수익률을 가진다고 알려진다[9]. 이에 대한 실증

근거로서, Fabozzi, Ma, and Oliphant(2008)과 Hong and Kacperczyk(2009)의 연구에서는 죄악주 기업의 수익률을 이용하여 죄악주 기업이 비죄악주 기업에 비해 높은 초과수익률이 창출되고 있음을 실증적으로 검증하였다[10][11].

최근에는 기업의 사회적 책임활동과 기업 내 노동자 권리에 대한 관심이 높아짐에 따라 심각한 공해를 유발하는 기업이나 노동자 보호제도가 소홀한 기업들도 죄악주에 포함되고 있다[12]. 이처럼 죄악주에 해당되는 기업의 범위는 사람에게 부정적인 영향을 미칠 수 있는 산업이 다양해짐에 따라 점차 확장되는 추세이다.

Fabozzi et al.(2008)은 무기 및 생명공학 관련 기업이 사회적 기준에서 윤리적인 문제가 있다고 판단하여 기존 죄악주 기업에 대한 범위를(술, 담배, 도박, 성 관련 기업)에 이들 기업을 포함시켰으며, Shank, Manullang, Hill(2005)과 Ahrens (2004)는 죄악주 기업 목록에 패스트푸드 기업을 추가적으로 포함하였다[10][13][14]. Lobe and Walkshausl(2016)의 연구에서는 무기생산 기업과 원자력 발전 관련 기업도 죄악주 기업으로서 정의함으로써 죄악주 기업에 대한 범위는 산업의 발달에 따라 점차 늘어나고 있다[15][16].

2. 게임중독의 질병분류

2018년 국제보건기구(WHO)는 게임장애를 질병으로 분류한다는 내용을 포함한 제 11차 개정 국제 질병 분류체계(ICD-11, International Classification of Diseases 11th Revision)를 발표하였다[17]. ICD는 질병과 건강에 대한 국제적 지표를 나타내며, 대부분의 국가들은 ICD를 고려하여 공공보건 전략이나 정책을 수립하고 있다.

최근 우리나라에서는 ICD-11를 토대로 국내질병분류체계인 한국표준 질병·사인분류(KCD) 개정안에 게임중독을 질병으로 등재하는 것이 사회적 이슈로 떠올랐다[18]. 특히, 우리나라 중앙행정기관인 보건복지부와 문화체육관광부의 입장이 서로 상반되어 게임중독의 질병코드 부여에 대한 찬반 의견이 첨예하게 대립하고 있는 상황이다[19].

[표 1]에서 보건복지부는 게임중독이 질병코드로 규정된다면 앞으로 게임중독 실태를 보다 쉽게 파악할 수

있기 때문에 게임중독을 예방하고 게임중독자를 위한 치료가 가능하다고 주장하였다. 이를 통해 궁극적으로 게임 산업을 발전시킬 수 있으므로 보건복지부는 게임중독의 KCD에 등재를 찬성하는 입장이다.

반면, 문화체육관광부는 게임중독이 질병이라는 과학적 검증이 미비한 상황에서 게임중독의 KCD 등재는 게임이용자의 문화적·예술적 생활참여에 대한 권리가 박탈될 수 있음을 제시하였다. 나아가 게임중독의 KCD 등재는 게임 산업을 저해시킬 것이라고 주장하며, 반대의 입장을 보이고 있다.

표 1. 게임중독 질병 분류에 대한 기관별 입장 및 의견

기관	입장	의견
보건복지부	찬성	게임중독 실태를 쉽게 파악하여, 게임중독을 예방하고 치료할 수 있다. 게임중독에 대한 진단기준을 명확하게 규정함으로써 게임 산업 발전에 도움을 줄 수 있다.
문화체육관광부	반대	게임중독이 질병이라는 과학적 검증이 미비하다. 문화적·예술적 생활참여에 대한 권리가 박탈될 수 있다. 부정적 인식으로 인해 게임 산업 발전을 저해시킨다.

변종국(2014)에서 죄악주로 구분되는 기업은 소비자에게 부정적인 중독성을 일으키며 사회적 비용을 발생시킨다고 설명하였는데, 게임중독이 우리나라에서 공식적인 질병으로 규정된다면, 국내 게임 기업은 죄악주에 포함될 가능성이 높다[2]. 특히, 2019년 5월 21일에 방영된 'MBC 100분토론'에서는 게임중독의 질병분류가 게임중독세라는 사회적 비용을 야기할 수 있음을 언급하였다[20].

본 연구에서는 게임중독의 질병 규정에 대한 논란이 커지고 있는 상황에서, 국내 게임 기업이 죄악주 범위에 포함되는 것에 대한 찬반 의견을 조사하고 게임 기업의 죄악주 분류가 취업선호도에 유의미한 영향을 줄 수 있는지 검증하고자 한다.

III. 연구방법론

1. 연구방법

본 연구에서는 게임 기업이 죄악주로 분류되는 경우

취업자의 게임기업에 대한 취업선호도 변화를 검증하고자 한다. 이를 위하여, 졸업 후 취업을 계획하는 대학생 92명을 대상으로 설문조사를 수행하였다.

우선 국내 게임기업이 죄악주로 분류되는 것에 대한 대학생들의 의견과 인식을 살펴보고 위해 크게 다음 세 가지 질문에 대하여 응답을 요청하였다.

- ① 게임 기업이 죄악주에 해당된다고 생각하는가?
- ② 게임 기업이 죄악주로 분류된다면, 가장 큰 원인은 무엇이라고 생각하는가?
- ③ 게임 기업이 죄악주로 분류된다면, 기업가치에 어떻게 영향을 미칠 것으로 생각하는가?

다음으로 게임 기업이 죄악주로 분류되었을 경우 게임기업에 대한 취업선호도 변화를 검증하기 위해, 게임 기업의 죄악주 분류 이전과 이후의 취업선호도에 관하여 다음과 같이 질문하였다.

- ④ 게임 기업에 취업하는 것을 어느 수준으로 선호하는가?
- ⑤ 게임 기업이 죄악주로 분류되었다면, 게임 기업에 취업하는 것을 어느 수준으로 선호하는가?

취업선호도는 5점 척도로 구분하여, 다음과 같이 설정하였다. 1점: 매우 비선호, 2점: 다소 비선호, 3점: 중립, 4점: 다소 선호, 5점: 매우 선호.

취업선호도에 대하여 중립적인 의견이 3점이므로 전체 설문참여자의 평균을 산출하여 3점 미만이면 취업선호가 부정적이라고 해석하는 반면 3점 초과이면 취업선호가 긍정적이라고 해석하였다. 또한, 게임 기업의 죄악주 분류 이전과 이후의 취업선호도 설문결과를 SPSS 25를 사용하여 대응표본 분석을 수행하였다. 이로부터 게임 기업에 대한 취업선호도가 죄악주 분류 이전과 이후에 따라 통계적으로 유의하게 변화되는 지를 검증한다.

2. 연구대상과 표본분포

[표 2]와 [표 3]은 설문참여자의 성별·나이별 표본 분포도이다. [표 2]에서 전체표본 중 남녀비율은 약 55대 44로서, 남녀구성 비율의 차이가 크지 않으므로, 연구 분석 시 성비차이로 인한 영향력은 크지 않을 것

로 판단된다. [표 3]의 나이별 표본분포도에서는 20세부터 25세까지의 비율이 12.0%에서 18.5%로서 표본이 고르게 퍼져있는 편이므로 연구결과에 나이차이로 인한 효과는 크지 않을 것으로 판단된다.

표 2. 설문참여자의 성별 표본분포도

구 분	빈도수	비율(%)
남	51	55.4
여	41	44.6
전 체	92	100.0

표 3. 설문참여자의 나이별 표본분포도

구 분	빈도수	비율(%)
20세 이하	11	12.0
21세	17	18.5
22세	13	14.1
23세	17	18.5
24세	17	18.5
25세 이상	17	18.5
전 체	92	100.0

IV. 연구 결과

1. 게임 기업의 죄악주 분류에 대한 찬반 의견

[표 4]는 게임 기업의 죄악주 분류에 대한 설문참여자의 의견을 살펴보기 위한 질문인 “① 게임 기업이 죄악주에 해당된다고 생각하는가?”의 결과이다. 게임 기업이 죄악주로 분류되는 것에 대하여 전체 표본의 32.07%(매우 아니다: 21.74% + 다소 아니다: 42.39%)가 반대 의견을 나타냈다. 반면, 게임 기업이 죄악주로 분류되는 것에 찬성하는 입장은 전체 표본의 16.30%(매우 그렇다: 1.09% + 다소 그렇다: 15.22%)로 상대적으로 낮게 나타났다. 결과적으로 게임 기업의 죄악주 분류에 대해서는 반대 의견이 찬성 의견보다 높았으며, 이는 게임 기업이 죄악주로 분류될 만큼 게임 기업에 대한 사회적 인식이 부정적이지 않다는 것을 의미한다.

표 4. 게임 기업의 죄악주 분류에 대한 찬반 의견 결과

응 답	빈도수	비율(%)	의견 구분(%)
1: 매우 아니다	20	21.74	반대(32.07)
2: 다소 아니다	39	42.39	
3: 중립	18	19.57	찬성(16.30)
4: 다소 그렇다	14	15.22	
5: 매우 그렇다	1	1.09	
전 체	92	100.00	반대 > 찬성

2. 게임 기업의 죄악주 분류에 대한 원인

[표 5]는 게임 기업이 죄악주로 분류된다면 그 원인 무엇인가를 살펴보기 위한 질문인 “② 게임 기업이 죄악주로 분류된다면, 가장 큰 원인은 무엇이라고 생각하는가?”의 결과이다. 전체 설문참여자의 51.09%가 게임 이용자의 게임중독이라고 대답하였다. 이는 앞선 연구 결과에서 게임 기업의 죄악주 분류를 대부분 반대하지만, 이후 죄악주로 분류된다면 그 주요 원인은 게임콘텐츠의 높은 중독성이라고 응답하였다.

다음 응답으로서 전체 설문참여자의 32.61%가 게임콘텐츠의 높은 사행성이 게임 기업을 죄악주로 분류시킬 수 있는 원인이라고 응답하였다. 특히, PC 및 휴대폰 게임의 과도한 과금 형태는 게임이용자에게 큰 부담을 주고 있으며, 청소년 게임이용자의 무분별한 결제가 사회적 문제로 인식되어 과금 상한제(PC게임 결제 시 개별 주민등록번호 당 상한선을 두는 제도)가 2003년에 도입되기도 하였다[21].

반면, 게임 기업의 죄악주 분류 원인으로서는 게임콘텐츠의 과도한 성적표현, 게임이용자의 사회적 단절, 게임기업내부의 열악한 근무환경에 대한 응답률은 높게 나타나지 않았다. 이와 같이, 대부분의 설문참여자들은 게임콘텐츠의 중독성과 사행성에 대해 부정적인 인식을 갖고 있기 때문에, 게임 업체는 게임콘텐츠 개발 시 이러한 문제점을 고려해야 할 필요가 있다.

표 5. 게임 기업의 죄악주 분류에 대한 원인 결과

응답	빈도수	비율(%)
1: 높은 중독성	47	51.09
2: 높은 사행성	30	32.61
3: 열악한 근무환경	1	1.09
4: 과도한 성적표현	7	7.61
5: 사회적 단절	7	7.61
전체	92	100.00

3. 죄악주 분류에 따른 게임 기업가치 영향

[표 6]은 게임 기업이 죄악주로 분류될 경우, 게임기업의 가치에 어떠한 영향을 미칠 수 있는지를 살펴보기 위한 질문인 “③ 게임 기업이 죄악주로 분류된다면, 기업 가치에 어떻게 영향을 미칠 것으로 생각하는가?”의 결과이다. 전체 설문참여자의 81.52%(매우 부정적: 29.35% + 다소 부정적: 52.17%)가 게임 기업이 죄악

주로 분류되는 것은 기업 가치에 부정적인 영향을 줄 것이라고 응답하였다.

반면, 게임 기업의 죄악주 분류가 기업 가치에 긍정적인 영향을 줄 것이라고 대답한 비율은 전체 설문참여자의 1.09%였다. 전체 설문참여자의 17.39%는 게임 기업의 죄악주 분류는 기업 가치에 유의한 영향을 주지 못할 것으로 판단하였다. 요약하면, 게임 기업이 죄악주로서 분류된다면 기업가치가 떨어질 것이라는 의견이 압도적으로 높았으며, 이에 따라 죄악주 분류가 게임기업의 취업선호도에 영향을 미칠 수 있을 것으로 판단된다.

표 6. 죄악주 분류에 따른 게임 기업가치 영향 결과

응답	빈도수	비율(%)	의견 구분(%)
1: 매우 부정적	27	29.35	부정적(81.52)
2: 다소 부정적	48	52.17	
3: 영향 없음	16	17.39	영향 없음(17.39)
4: 다소 긍정적	1	1.09	긍정적(1.09)
5: 매우 긍정적	0	0.00	
전체	92	100.00	부정적 > 긍정적

1

4. 죄악주 분류에 따른 취업선호도 변화

게임 기업의 죄악주 분류에 따른 취업선호도 변화를 검증하기 위해 죄악주 분류 이전과 이후의 취업선호도를 조사하였다. [표 7]은 게임 기업의 죄악주 분류 이전의 취업선호도를 묻는 “④ 게임 기업에 취업하는 것을 어느 수준으로 선호하는가?”의 결과이다. 게임 기업 취업을 선호하는 비율과 그렇지 않은 비율이 약 59 대 41로서 설문참여자의 과반수가 게임 기업에 취업하는 것에 긍정적이라고 응답하였다. 게임 기업에 취업하기를 선호하지 않는 비율은 전체의 11.96%로 조사되었다.

표 7. 죄악주 분류 이전 게임기업 취업선호도 결과

응답	빈도수	비율(%)	의견 구분(%)
1: 매우 비선호	2	2.17	비선호(11.96)
2: 다소 비선호	9	9.78	
3: 중립	27	29.35	중립(29.35)
4: 다소 선호	35	38.04	선호(58.70)
5: 매우 선호	19	20.65	
합계	92	100.00	선호 > 비선호

[그림 1]은 [표 7]의 죄악주 분류 이전 게임기업 취업선호도 빈도를 그래프로 나타낸 것이다. 정규분포의 형태를 보이며, '3: 중립'의 답변을 기준으로 우편향되어

있음을 확인할 수 있다. 즉, 죄악주 분류 이전 게임기업의 취업선호가 높다는 것을 의미한다.

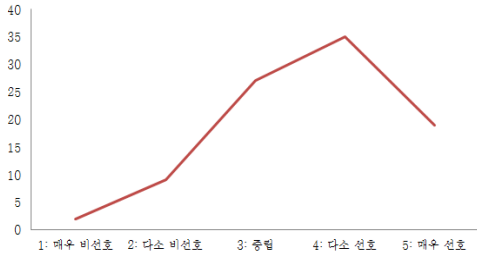


그림 1. 죄악주 분류 이전 게임기업의 취업선호도 빈도

[표 8]은 게임 기업의 죄악주 분류 이후의 취업선호도를 묻는 “⑤ 게임 기업이 죄악주로 분류되었다면, 게임 기업에 취업하는 것을 어느 수준으로 선호하는가?”의 결과이다. 죄악주 분류 이후 게임 기업 취업을 선호하는 비율과 그렇지 않은 비율은 약 17 대 83으로서 설문참여자의 80%이상이 게임 기업에 취업하는 것을 선호하지 않는다고 대답하였다. 특히, 게임 기업이 죄악주에 해당된다면 취업하지 않겠다는 비율은 47.83%(매우 비선호: 14.13% + 다소 비선호: 33.70%)로 높게 나타났다. 이러한 게임 기업 취업선호도 조사결과는 죄악주 분류 이전의 결과와 매우 상반되며, 죄악주 분류 여부가 취업선호도에 매우 큰 영향을 미칠 수 있음을 의미한다.

표 8. 죄악주 분류 이후 게임기업 취업선호도 결과

응답	빈도수	비율(%)	의견 구분(%)
1: 매우 비선호	13	14.13	비선호(47.83)
2: 다소 비선호	31	33.70	
3: 중립	32	34.78	중립(34.78)
4: 다소 선호	14	15.22	선호(17.39)
5: 매우 선호	2	2.17	
전체	92	100.00	비선호 > 선호

[그림 2]은 [표 8]의 죄악주 분류 이후 게임기업 취업선호도 빈도를 그래프로 나타낸 것이다. 정규분포의 형태를 보이며, ‘3: 중립’의 답변을 기준으로 좌편향되어 있음을 확인할 수 있다. [그림 1]과 [그림 2]를 비교함으로써 게임기업의 취업선호도는 죄악주 분류 이후 감소되었다는 것을 확인할 수 있다.

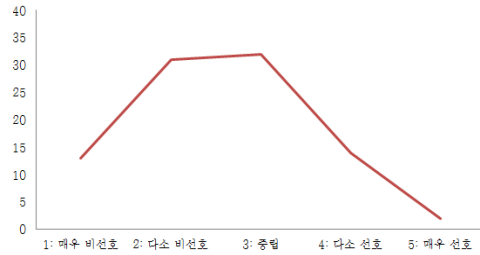


그림 2. 죄악주 분류 이후 게임기업의 취업선호도 빈도

5. 죄악주 분류 전후의 취업선호도 차이 분석

본 연구에서는 게임 기업의 죄악주 분류여부가 설문 참여자의 취업선호도에 유의미한 영향을 미쳤는지를 검증하기 위해 죄악주 분류 이전과 이후의 설문결과를 이용하여 대응표본 분석을 수행하였다. [표 9]는 게임기업의 죄악주 분류 이전과 이후의 대응표본 통계량 결과이다. 죄악주 분류 이전의 평균값은 3.65로서 중립 응답 값인 3.00보다 높게 나왔다. 이는 게임 기업이 죄악주로 분류되지 않는 경우, 게임 기업에 취업하기는 선호한다는 것을 의미한다. 반면, 죄악주 분류 이후의 평균값은 2.58로서 중립 응답 값인 3.00보다 낮게 나왔다. 이는 게임 기업이 죄악주로 분류될 경우, 게임 기업에 취업하는 것을 선호하지 않는다는 것을 의미한다.

표 9. 죄악주 분류 이전과 이후 대응표본 통계량 결과

대응변수	평균	빈도	표준화 편차	표준오차 평균
분류 이전	3.65	92	0.988	0.103
분류 이후	2.58	92	0.986	0.103

대응표본 검정은 설문참여자의 게임 기업의 죄악주 분류 이전과 이후 취업선호도 값을 일일이 대응하여 유의한 차이점이 발생하였는지를 검증하는 것으로, 게임기업의 죄악주 분류가 취업선호도의 변화에 통계적으로 유의한 영향을 미쳤는지 확인할 수 있다. [표 10]는 게임 기업의 죄악주 분류 이전과 이후 설문참여자의 취업선호도에 대한 대응표본 검정 결과이다. t값과 양측 유의확률은 각각 7.586과 0.000으로서, 게임 기업의 죄악주 분류 이전과 이후에 따라 취업선호도에서 유의한 차이가 있음이 통계적으로 검증되었다.

표 10. 죄악주 분류 이전과 이후 대응표본 검정 결과

평균	표준화 편차	표준 오차 평균	차이의 95% 신뢰구간		t 값	유의 확률 (양측)
			하한	상한		
1.076	1.361	0.142	0.794	1.358	7.586	0.000

V. 결론

국내 게임 기업은 WHO가 게임중독을 질병으로 규정함에 따라 향후 사회적으로 부정적인 영향을 미치는 상품과 서비스를 제공하는 죄악주 기업의 범위에 포함될 가능성이 높다. 이에 본 연구에서는 국내 게임 기업의 죄악주 분류에 대한 찬반 의견과 주요 원인을 살펴본 후, 죄악주 분류가 게임 기업의 기업가치와 취업선호도에 미치는 영향을 검증하였다.

연구결과는 다음과 같다. 첫째, 국내 게임 기업의 죄악주 분류에 대하여 반대하는 의견이 찬성하는 의견보다 높게 나왔다. 이는, 게임 기업이 죄악주로 분류되기 위한 조건인 부정적인 중독성과 사회적 비용을 야기할 정도로 게임 기업에 대한 부정적인 인식은 높지 않은 것으로 판단된다. 둘째, 국내 게임 기업이 죄악주로 분류되는 것에 있어 주요 원인으로, 게임콘텐츠의 높은 중독성과 사해성이 제시되었다. 반면, 게임 기업 내부적 열악한 근무환경에 대해서는 응답률이 높지 않았다. 이에 따라 게임 기업의 부정적인 인식은 게임 기업의 내부에서 발생하기 보다는 게임 콘텐츠 측면에서 발생하기 때문에, 게임 콘텐츠 개발 시 이를 고려할 필요가 있을 것이다. 셋째, 국내 게임 기업의 죄악주 분류가 기업가치에 미치는 영향에 대해서 설문참여자의 약 82%가 부정적일 것으로 응답한 반면, 나머지 18%는 국내 게임 기업이 죄악주로 분류되는 것이 기업가치에 긍정적이거나 아무런 영향을 미치지 못할 것으로 응답하였다. 이는 죄악주 기업에 대하여 부정적인 인식이 크게 작용하여, 기업이미지에도 타격을 줄 수 있음을 의미한다. 마지막으로 국내 게임기업이 죄악주로 분류되지 않은 상황에서는 게임 기업에 취업하는 것을 선호한다는 응답이 전체의 58.7%였으나, 죄악주로 분류된다면 게임 기업의 취업선호도는 17.39%로 급감하였다. 반면, 국내 게임 기업에 취업하는 것을 선호하지 않는 응답은 죄악주 분류 이전에는 11.96%였으나 죄악주 분류 이후

에는 47.83%로 급격하게 증가하였다. 이에 대한 대응표본 분석을 수행한 결과, 죄악주 분류 여부에 따라 국내 게임기업의 취업선호도에서 통계적으로 유의한 차이가 있음이 보고되었다.

본 연구는 최근 사회적 이슈로 떠오른 게임장애의 질병코드 규정에 따른 게임 기업의 죄악주 분류에 대한 가능성과 시사점을 제시하였다는 데 게임관련 학문연구와 게임시장에 공헌할 것으로 기대된다. 아울러, 게임 기업의 죄악주화가 게임 기업에 대한 취업선호도에 미치는 효과를 통계적으로 검증함으로써 죄악주 기업에 대한 국민적 인식을 일부 확인하였다는 데 추가적인 공헌점이 있을 것이다.

참고문헌

- [1] D. Blitz and F. Fabozzi, "Sin Stocks Revisited: Resolving the Sin Stock Anomaly," *The Journal of Portfolio Management*, Vol.44, No.1, pp.105-111, 2017.
- [2] 변중국, "아시아 주요시장에서 죄악주식의 투자성과에 대한 실증분석," *무역연구*, 제10권, 제1호, pp.557-579, 2014.
- [3] <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- [4] 송두현, "게임 장애/중독 연구에 대한 비판적 분석 - 뇌 사진, 판단 척도 및 연구 절차를 중심으로," *한국게임학회 논문지*, 제19권, 제1호, pp.135-145, 2019.
- [5] http://cnews.getnews.co.kr/view.php?ud=2019052815093422287f7a2feaf6_16
- [6] <https://news.joins.com/article/23208399>
- [7] 이정우, "사회관습이 죄악주식의 주가수익률에 미치는 영향: 종교와 지리적 위치를 중심으로," *무역연구*, 제12권, 제5호, pp.383-400, 2016.
- [8] 김윤오, 한승호, *Sin Industry*, 신영증권 Industry Report, pp.1-46, 2016.
- [9] F. Fabozzi, A. Lamba, T. Nishikawa, R. Rao, and K. Ma, "Does the Corporate Bond Market Overvalue Bonds of Sin Companies?," *Finance Research Letter*, Vol.28, pp.165-170, 2019.
- [10] F. Fabozzi, K. Ma, and B. Oliphant, "Sin Stock

Returns,” The Journal of Portfolio Management, Vol.35, No.1, pp.82-94, 2008.

[11] H. Hong and M. Kacperczyk, “The Price of Sin: The Effects of Social Norms on Markets,” Journal of Financial Economics, Vol.93, pp.15-35, 2009.

[12] <http://moneys.mt.co.kr/news/mwView.php?type=1&no=2013052314478098861&outlink=1>

[13] T. Shank, D. Manullang, and R. Hill, “Is It Better to be Naughty or Nice?,” Journal of Investing, Vol.14, No.3, pp.82-87, 2005.

[14] D. Ahrens, *Investing in Vice*, St Marin’s Press, New York, 2004.

[15] S. Lobe and C. Walkshausl, “Vice versus Virtue Investing around the World,” Review of Managerial Science, Vol.10, No.2, pp.303-344, 2016.

[16] P. Phillips, “Sin Stocks in Self Managed Superannuation Funds,” Australasian Accounting Business and Finance Journal, Vol.5, Vol.2, pp.39-51, 2011.

[17] Y. Wang and C. Lin, “Game addiction is Included in Mental Illness and Medical Care is A Challenge: Textual and Discourse analysis,” Fortune Journal of Health Science, Vol.1, No.2, pp.26-30, 2018.

[18] 정영훈, *WHO, 게임장애 등이 포함된 새로운 국제질병사인분류(ICD-11) 발표*, 한국소비자원 정책연구실 정책개발팀, 2018.

[18] <http://www.joongdo.co.kr/main/view.php?key=20190527010010460>

[19] <http://research-paper.co.kr/news/view/120450>

[20] <http://www.news1.kr/articles/?2877845>

저 자 소 개

이 창 섭(Chang Seop Rhee)

정회원



- 2007년 5월 : University of Illinois at Urbana-Champaign 회계학 학사
 - 2008년 5월 : University of Illinois at Urbana-Champaign 회계학 석사
 - 2015년 2월 : 고려대학교 경영학 박사(회계학)
 - 2015년 3월 ~ 현재 : 세종대학교 경영대학 경영학부 부교수
- 〈관심분야〉 : 재무회계, 관리회계, 콘텐츠경영, 융합교육

이 현 정(Hyunjung Rhee)

정회원



- 2005년 12월 : Academy of Art University 예술학 학사
 - 2009년 5월 : University of Southern California 예술학 석사
 - 2014년 8월 : 중앙대학교 경영학 박사(문화예술경영)
 - 2016년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 창의ICT공과대학 융합교양학부 조교수
- 〈관심분야〉 : 산업생태계, 플랫폼 비즈니스, 인공지능

허 광 복(Kwangbok Hue)

정회원



- 1996년 2월 : 고려대학교 경영학과 경영학 학사
 - 1999년 2월 : 고려대학교 경영학과 경영학 석사
 - 2006년 8월 : 고려대학교 경영학과 경영학 박사
 - 2010년 9월 ~ 현재 : 동덕여자대학교 사회과학대학 경영학과 부교수
- 〈관심분야〉 : 재무회계, 세무회계, 게임산업