

게임 내 비도덕적 행동에 대한 영향 요인 연구

- 이용자 정체성, 게임규칙 인식 및 도덕적 포지셔닝을 중심으로

이승제, 박미영, 정의준
건국대학교 문화콘텐츠학과

rmflsdpvm@naver.com, {piaomeiying514, stevejeong}@gmail.com

What Factors Influence on Immoral Behavior in Games? - Focused on user identity, moral perception toward in-game rules, and moral positioning

Sung Je Lee, Mei Ying Piao, and Eui Jun Jeong
Dept. of Digital Culture & Contents, Konkuk University

요 약

최근 게임 시장에서는 플레이밍(flaming), 트롤링(trolling) 및 불법 프로그램 활용과 같은 비도덕적 게임행동에 대한 우려가 급증하고 있다. 이러한 게임행동이 게임산업에 미치는 부정적 영향이 적지 않지만, 관련 연구는 여전히 부족한 상황이다. 본고는 게임추론 가설을 통해 비도덕적 게임 행동 양상을 정리하고, 연관요인으로 이용자의 게임규칙 인식과 공정성 지각, 사회적 정체성 및 도덕적 정체성, 도덕적 포지셔닝 등에 대해 209명의 <리그 오브 레전드> 이용자 데이터를 분석하였다. 분석 결과, 도덕적 정체성과 형식적 규칙 인지는 비도덕적 게임 행동에 부정적 영향력을 미친 반면, 도덕적 포지셔닝과 사회정체성은 비도덕적 게임 행동에 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 도덕적 정체성과 도덕적 포지셔닝은 상호작용 효과를 보였다.

ABSTRACT

Recently in the gaming market, immoral game behaviors such as flaming, trolling, and illegal program use have drawn attention as serious problems. With 209 gamers of <League of Legend>, this study analyzed the effects of perception toward in-game rules, social identity, moral identity, and moral positioning with control of gender and gaming time. Results showed that moral identity and formal moral perception toward in-game rules had positive effects while moral positioning and social identity had negative effects on immoral behavior. Notably, moral identity had interaction effect with moral positioning.

Keywords : Immoral game behavior(비도덕적 게임 행동), Social Identity(사회정체성), Moral Identity(도덕적 정체성), Perception of game rule(게임규칙인식), Moral positioning(도덕적 포지셔닝)

Received: Jan. 11. 2021. Revised: Feb. 08. 2021.
Accepted: Feb. 11. 2021.
Corresponding Author: Eui Jun Jeong(Konkuk University)
E-mail: stevejeong@gmail.com
ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 서론

최근 디지털 게임 내에서 발생하는 욕설, 악의적 게임 진행 방해, 버그 악용 및 불법 아이템 거래 등과 같은 비도덕적 게임 행동에 관한 우려가 고조되고 있다. 이러한 게임 행동들은 이용자의 실제 정서에 부정적인 영향을 미칠 수 있을 뿐만 아니라[1] 쾌적한 온라인 게임 환경을 해치기도 한다. 특히 악의적 행동이나 불법 프로그램 악용, 불법 계정 거래 등이 만연할 때, 이용자들은 쾌적한 게임 환경을 유지해야 할 의무가 있는 개발사에게 강력한 불만을 표출하기도 한다[2]. 이에 게임 개발사들은 내외적 방법을 통해 비도덕적 게임 행동을 규제하고자 노력 중에 있지만 트롤링(Trolling)을 비롯한 비도덕적 게임 행동의 발생 빈도와 강도는 점점 더 강해지고 있는 실정이다[3,4].

셸즈와 브레데미어(Shields & Bredemeier)는 게임 추론(Game reasoning) 가설을 통해 스포츠 세계의 독특한 도덕적 특징을 규명하고자 한 바 있다[5,6]. 게임 추론에 따르면 스포츠 공간은 실제 세계와 구분되는 독특한 도덕적 지형을 갖고 있으며, 경쟁 구도에서 발생하는 자기중심적 추론을 합법적으로 승인되는 것으로 간주한다. 그러나 참여자의 특정한 행동이 스포츠 세계에 의해 지지되는 합법화된 퇴행(Legitimated regression)의 범주를 넘어설 때, 그 행동은 도덕적 지탄의 대상이 될 수 있다고 보고 있다. 디지털 게임과 스포츠의 구조적 유사성을 감안한다면, 게임 추론은 비도덕적 게임 행동을 설명하는 과정에도 유용하게 활용될 수 있을 것이다. 이에 본고에서는 비도덕적 게임 행동이 합법화된 퇴행 범위를 벗어나는 행동이라는 가정 하에 이를 유형화하여 분석하고자 한다.

게임 추론에 비추어 본다면, 게임 규칙과 그 공정한 집행은 비도덕적 게임 행동의 억제에 중요한 영향을 미칠 수 있다. 게임 규칙은 게임 세계를 구축하는 근본적인 요인인 동시에 게임 내에서 어떤 행동이 승인될 수 있는지를 알려주는 지표이다. 다시 말해 게임 규칙은 가상 세계에 도덕적 질서를

부여하며 그 과정에서 불특정 다수가 합법적 퇴행의 승인 범위를 판별할 수 있도록 돕는 역할을 맡는다. 예를 들어 욕설에 대한 처벌 규칙은, 욕설이 합법적 퇴행의 승인 범위로부터 벗어났음을 설명해 준다. 이 맥락에서 도덕적 게임 규칙과 그 공정한 집행은 비도덕적 게임 행동을 억제하는 주요 요인으로 작용할 수 있다.

이와 함께 중요하게 살펴보아야 할 것이 바로 게이머의 정체성 문제이다. 개인의 사회적·도덕적 정체성은 도덕적 혹은 비도덕적 행동을 유발하는데 직접적인 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 선행 연구에 따르면 익명적 게임 집단에 대한 사회정체성은 온라인 비행이나 욕설과 긴밀한 관련이 있는 것으로 보고되고 있다[7]. 이와 반대로 이용자의 도덕적 정체성은 친사회적인 행동을 유발하는 한편 반사회적인 행동을 억제하는 중요한 변인으로 보고되고 있으며[8,9], 이용자가 게임 내에서 갖게 되는 도덕적 특성도 게임 내 행동에 영향을 미칠 수 있다고 제시된 바 있다[10,11,12].

이에 본고는 게임 규칙 인지와 규칙의 공정성 지각 그리고 게이머의 정체성 변수들이 도덕적 게임 행동에 미치는 영향을 분석하도록 한다. 본고는 <리그 오브 레전드>(League of Legends) 이용자 209명의 설문조사 데이터를 활용, 연구를 위해 회귀분석과 상호작용 분석을 실시했다. 또한 결과는 이론적 논의 및 요인분석 결과에 따라, 불공정한 경쟁 행위(핵, 버그 악용)와 파괴적 게임 행동(플레이밍, 트롤링)으로 나눠 분석하였다.

2. 이론적 배경

2.1 비도덕적 게임 행동 : 게임추론 가설

셸즈와 브레데미어의 게임 추론은 디지털 게임의 독특한 윤리적 지형을 설명하는데 중요한 실마리를 제공한다. 일각에서는 디지털 게임에서 묘사되는 비도덕적 행위와 구조, 예컨대 전쟁 묘사, 살육 체험 등이 현실 세계에서의 도덕 문제와 유리될 수 없음을 지적한다[13,14,15]. 그러나 셸즈와

브레데미어는 첫째, 스포츠가 깃발, 경기 규칙 등과 같은 매직서클을 통해 현실과 구별되는 예외적인 상황을 조성한다는 점[5,16], 둘째, 예외적 규범이 통용되는 공간에서는 일상세계의 도덕규범이 그대로 투사되지 않을 수 있다는 점[17,18]을 들어 비판적 입장을 견지한다. 게임 추론에 따르면 스포츠 상황은 현실과 다른 도덕적 지형을 가지고 있으며, 규칙이 허가하는 범위 내에서의 경쟁 행위는 합법화된 퇴행의 범주로 승인된다.

게임 추론의 가정은 경쟁성과 놀이성 그리고 규칙성의 특징을 공유하는 디지털 게임 상황에서도 발견된다. 가령 디지털 게임은 스크린 또는 입출력 장치와 같은 물리적 경계 지표를 통해 현실과 구별되는 놀이적 공간을 형성한다[19]. 그리고 매직서클 속에서 통용되는 게임 규칙은 타인과의 경쟁과 비밀상적 행동을 정당화하며, 일상 규범과 게임 상황에서의 도덕적 접근을 분리시킨다. 물론 이러한 유사점에도 불구하고 여전히 게임과 스포츠 사이에는 신체적 탁월성의 입증 그리고 제도화된 규칙의 유무라는 차별점이 존재한다. 그럼에도 불구하고 게임 추론은 예외적 공간에서 발생하는 도덕적 추론의 변화와 특성을 다룬다는 점에서 여전히 비도덕적 게임 행동을 이해하는데 유용하게 활용될 수 있을 것이다.

쉴즈와 브레데미어는 도덕적 추론의 퇴행이 문화적으로 승인될 수 있는 이유를 스포츠의 경쟁 보호 구조 특성과 스포츠의 놀이적 특성을 바탕으로 분석하고 있다[5]. 이를 디지털 게임에 알맞게 재해석하면 크게 두 가지로 나타낼 수 있다. 단 이러한 구분이 항상 독립적으로 구별되진 않으며, 때로 여러 형태로 중층적으로 나타날 수도 있다.

첫째, 규칙에 의해 보호되는 스포츠 특유의 경쟁 구조를 들 수 있다. 일반적으로 스포츠는 ‘승리’라는 분명한 목적을 두고 있으며, 자기이익을 추구하는 서로 다른 경쟁 상대를 전제로 한다. 결과적으로 스포츠는 참가자들의 필연적인 자기 이익 추구를 전제로 하고 있으며, 스포츠가 유지되기 위해서는 정당한 경쟁이 보호될 필요가 있다.

둘째, 스포츠 구성 요인을 향한 도덕적 책임감의 부분적 전이(Transference)는 합법적 도덕 퇴행을 승인하는 환경을 제공한다[5]. 즉 관리자, 코치의 지시, 전략, 고유문화 등 스포츠의 구성 요인에 의해 도덕적 책임감은 분산될 수 있으며, 이 과정에서 참가자의 자기중심적 행동과 승리 추구 행위는 합법적 도덕 퇴행에 의해 승인될 수 있다. 곧 참여자는 오로지 전술과 용인된 경쟁 방식을 통해 경쟁심을 분출해야 하며, 욕설이나 폭력과 같은 반스포츠적 행위(Unsporting behavior) 또는 승리에만 집착하여 경쟁의 윤리적 측면을 좌시하는 게임즈맨십(Gamesmanship)은 지양해야 한다. 상대에 대한 존중이 건전한 경쟁과 페어플레이 정신의 필수전제라는 점을 감안하면[20,21], 상기한 행동은 중대한 비도덕적 게임 행동으로 간주될 수 있다.

이러한 논의를 바탕으로 쉴즈와 브레데미어는 불법적 퇴행의 주요한 예시로 스포츠와 게임의 경쟁 보호 구조를 뒤흔드는 것과, 게임의 범위를 벗어난 비도덕적 행위 두 가지를 제시하였다[5]. 이는 각각 불법 약물 투여 및 승부조작(Match Fixing), 그리고 상대를 모욕하거나 부당하게 가격하는 행위 등에 해당한다. 현재까지의 논의를 디지털 게임에 적용한다면 다음과 같이 정리될 수 있을 것이다[22]. 첫째, 불법 프로그램 사용(Cheating), 버그 악용(Glitching), 대리 경쟁(Elo boosting) 등은 게임 경쟁의 공정성을 위협하므로 비도덕적 게임 행동이라고 할 수 있다. ‘불공정한 경쟁’ 행동은 게임 규칙에 관한 이용자 간의 합의와 탁월성의 입증이라는 경쟁의 윤리적 조건을 파괴하는 행위이다[13]. 즉 상기한 행위는 공정한 경쟁을 위한 게임의 구조적 요건을 위협하는 것이므로 비도덕적 게임 행동에 해당한다.

둘째, 개인적 수준에서의 도덕규범 위반을 의미하는 ‘파괴적 게임 행동’을 제시할 수 있다[22,23]. 파괴적 게임 행동이란 악의적인 협력 거부이나 트롤링, 그리핑(Griefing)과 같은 비신사적 행동과 플레이밍이나 혐오발언과 같은 모욕적 언사를 광범위하게 일컫는 개념이다[23]. 스포츠와 마찬가지로

디지털 게임도 시스템 요소(스킬, 일반 공격, 감정 표현, 도발모션 등), 플레이어 리더와 암묵적 규칙 등 다양한 윤리적 전이 환경을 갖추고 있다. 만약 이용자가 플레이밍이나 트롤링(고의적 태만 및 경기 방해) 등 잘못된 방식으로 분노를 표출한다면, 이는 합법적 도덕 퇴행에 의해 승인받지 못한다. 상기한 행동은 오로지 공격적 감정을 분출하거나 힘의 우위를 과시하기 위한 목적으로만 이루어질 뿐이며, 규칙과 규범에 의해 허용되지 않기 때문이다.

2.2 게임 도덕적 규칙과 공정성 지각

규칙은 게임의 근원적 요소 중 하나이다[19]. 게임 규칙에는 게임의 진행 과정을 설명하는 운영적 규칙과 기초적 작동 원리를 포함하는 구성적 규칙 그리고 이용자들이 의해 형성되는 암묵적 교칙이 존재한다. 이 중에서도 운영적 규칙과 구성적 규칙은 게임의 형식적 정체성을 결정한다는 점에서 중요한 역할을 한다[13]. 특히 형식적 도덕 규칙들은 불특정 다수의 이용자가 인지하기 쉽다는 점에서 비도덕적 게임 행동을 억제하기 위한 주요 기준으로 작용한다. 예컨대 ‘욕설을 한 이용자는 채팅 금지 조치에 취한다’와 같은 도덕적 게임 규칙은 어떤 행동이 게임 진행 과정에서 용인될 수 없는지를 보여주는 기초적인 지표로 작용한다.

한편 이용자의 형식적 도덕 규칙 지각과 함께 중요하게 다뤄야 하는 것이 바로 규칙에 대한 공정성 지각이다. 스포츠에 있어 공정성(Fairness)과 정의(Justice)의 문제는 윤리적 측면에서 매우 핵심적인 요소이며[20], 이는 디지털 게임의 영역에도 마찬가지로 적용된다. 즉 형식적 규칙은 이용자들에게 합리적이고 공정하게 집행되어야 하며, 규칙의 공정한 절차와 분배는 차후 이용자의 행동에 지속적으로 영향을 미칠 수 있다[24]. 예를 들어 규칙을 성실하게 지킨 사람에게 불공정한 제재를 가한다면 그것은 도덕적 게임 규칙의 분배가 불공정하게 이루어졌다고 볼 수 있다. 반면 그 처분과정이 합당한 기준이나 일관성을 갖고 있지 않다면,

절차적 공정성에 문제가 있다고 볼 수 있다[26]. 상기한 논의를 검토해보면, 형식적 규칙의 지각과 높은 수준의 공정성 지각은 비도덕적 게임 행동을 억제할 수 있을 것으로 기대된다.

2.3 게이머의 정체성 요인

디지털 게임 행동은 이용자의 여러 정체성 요인에 의해 영향을 받을 수 있다. 이는 게임이 현실과 가상의 중첩을 통해 구축되며, 그 교차점에서 개인은 다양한 역할과 정체성을 부여받기 때문이다.

사회 정체성은 문화 규범에 대한 개인의 태도와 행동을 설명하는 중요한 변수로 지목된다. 사회정체성이란 특정 사회적 집단에 속하였다는 인식과 더불어 해당 집단의 구성원(Membership)임에 대한 감정적, 가치적 의미가 함께 수반되는 것을 가리킨다[26]. Henry와 Guerra 외 연구자들은 사회정체성이 특정 집단의 규범 수용에 영향을 미친다는 사실을 밝힌 바 있다[27]. 해당 연구에 따르면 공격적인 규범 집단에 소속된 학생들은 이를 개인적 신념으로 더 쉽게 수용했으며 더 공격적으로 행동하게 되는 경향을 보였다. 디지털 게임 이용자 집단의 익명성이 비도덕적 게임 행동과 연관되어 있다는 선행연구를 감안한다면[1,3], 익명성 게이머 집단에 대한 이용자의 사회정체성은 비도덕적 게임 행동에 영향을 미칠 것으로 추측된다.

이와 함께 비도덕적 게임 행동에 영향을 미칠 것으로 보이는 중요한 변수가 도덕적 정체성(Moral identity)이다. 도덕적 정체성은 도덕적 기질, 감정, 행동 등으로 구성된 자기 개념이다[28]. 도덕적 판단이 필요한 상황에 직면하게 될 때, 개인은 실제적 자아(Real self)와 도덕적인 이상적 자아(Ideal self)를 일치시키고자 하는 자기일치(Self-consistency) 욕구를 갖는다[29]. 곧 스스로를 도덕적이라고 여기고 대외적으로도 도덕적인 사람으로 비취지고 싶어 하는 사람일수록 내외적인 자아 일치를 위해 더 자주 도덕적으로 행동하게 된다[30]. 이는 도덕적 정체성이 기부와 같은 도덕적 행동을 유발하는 반면[8] 기질적인 분노 성향에

따른 인터넷비행(Cyber-bullying) 행위를 억제하는 중요한 요인이라는 보고에 의해 뒷받침 된다[9].

2.4 게임 도덕적 포지셔닝

도덕적 포지셔닝은 사람들이 의미, 혹은 주체와 객체 사이의 갈등에 도덕적 패턴을 부여하고 활용하는 것이다[21]. 토마스 아스트롬(Thomas Astrom)에 따르면 개인은 도덕적 갈등 상황에 대해 선-악-희생자(Good-Evil-Victim) 등의 정체성을 부여한다. 그리고 개인은 타인 혹은 자신에게 부여된 도덕적 위치에 알맞은 태도를 취하려고 노력한다. 흥미로운 것은 도덕적인 패턴의 부여가 실제 대상의 도덕적 성질과 무관하게 발생한다는 점이다. 즉 실제 개인이 높은 도덕적 정체성을 가지고 있더라도, 개별적인 맥락이나 환경에 따라 개인은 스스로를 도덕적 방관자로 인식하거나 악당이나 희생자로 여길 수도 있는 것이다. 예컨대 경찰놀이에서 도둑 역할을 담당하는 아이는 실제로 악하진 않더라도, 게임의 맥락 속에서는 스스로를 악하다고 여기고 이에 맞게 행동할 수 있다.

비도덕적인 행동에 대한 긍정적 태도는 도덕적으로 모호한 갈등 상황에서 개인으로 하여금 폭력적인 행동을 선택하도록 유도할 수 있다[31]. 이러한 논의를 참고하여 스테파노와 그 외 연구자들(Stefano Triberti, Daniela Villani & Giuseppe Riva)은 최초로 도덕적 포지셔닝을 디지털 게임 연구에 접목하였다. 상기한 연구자들은 도덕적으로 악한 맥락이나 선택, 캐릭터 등에 관한 선호와 역할 몰입이 개인의 공격적 기질과 긴밀하게 연관되어 있을 것으로 추측하였다. 연구 결과에 따르면 악한 도덕적 포지셔닝은 높은 공격성과 낮은 공감 능력에 유의미한 관련성을 띠는 것으로 나타났다[12]. 이러한 맥락에서, 악한 도덕적 포지셔닝은 비도덕적 게임 행동에 정적 영향을 미칠 것으로 예상된다.

3. 연구 설계 및 결과

3.1 연구 설계와 설문 구성

본고에서는 연구를 위해 온라인 설문조사 데이터를 수집하였다. 연구 대상은 온라인 팀 경쟁 게임인 <리그 오브 레전드> 이용자로 제한되었으며, 모집은 리그 오브 레전드 인벤(<http://lol.inven.co.kr>) 등 게임 관련 커뮤니티들을 통해 이뤄졌다. 2009년 서비스를 시작한 <리그 오브 레전드>는 MOBA 장르 특유의 전략성과 지속성을 앞세워 국내뿐만 아니라 세계적으로도 많은 인기를 누리고 있다. 해당 게임의 궁극적인 목표는 상대방의 기지(넥서스)를 파괴하여 승리하는 것이다. 이때 일부 이용자는 경쟁을 손쉽게 달성하기 위한 목적으로 불법 프로그램을 활용하거나, 경쟁 패배로 인한 좌절감을 해소하려는 목적으로 파괴적 게임 행동을 하기도 한다. 이러한 점에 착안하여 본 연구에서는 경쟁 특성이 강조되고 대중적 접근성이 높은 <리그 오브 레전드>를 대상 게임으로 선정하였다. 온라인 설문 플랫폼으로는 서베이몽키(SurveyMonkey)를 활용하였으며, 분석은 SPSS 22를 통해 진행되었다.

수집 결과 총 267명의 데이터가 확보되었으며 중도 포기자와 함정질의 응답자를 제외한 209명의 데이터가 최종적으로 선정됐다. 응답자 성별 분포는 남성 178명(85%), 여성 31명(15%)이었으며 연령 분포는 19세 이하가 45명(21%), 20대가 138명(66%), 20대 이상이 26명(13%)로 나타났다.

비도덕적 게임 행동을 측정하기 위해 본고에서는 이론적 논의를 바탕으로 직접 설문 척도를 제작하였다. 해당 척도는 총 11항목으로 구성되었으며 리커트 5점 척도에 따라 응답하도록 구성되었다. 보다 구체적으로 첫째, 부정행위(치트 프로그램, 버그 악용 등 $\alpha=.909$)는 총 5문항으로 구성되었으며 ‘나는 헬퍼나 악성 버그를 활용하는 것을 나쁘게 생각하지 않는다.’, ‘나는 대리 게임 사이트를 찾아보거나 의뢰한 적이 있다.’ 등의 문항으로 이루어졌다. 둘째, 파괴적 게임 행동(플레이밍 및 트롤링, $\alpha=.902$)은 총 6문항으로 구성되었으며 ‘나는 다른 플레이어의 기분을 나쁘게 하기 위해 그

를 저주하거나 조롱하곤 한다.’, ‘나는 다른 사람의 기분을 나쁘게 하기 위해 자리를 비우거나 의도적으로 적에게 죽여주곤 한다.’ 등으로 이루어졌다.

이용자의 형식적 도덕 규칙 인지를 측정하기 위해 본고는 ‘나는 게임 내에서 발생한 욕설, 불법 프로그램 사용, 비매너 행동들을 신고할 수 있는 시스템이 있음을 알고 있다’, ‘나는 게임이 욕설, 불법 프로그램 사용, 승부조작에 대한 규제하고 있음을 알고 있다.’ 등 총 5문항을 활용하였다. 각 문항은 리커트 5점 척도에 따라 응답하도록 구성되었다($\alpha=.909$).

형식적 도덕 규칙에 대한 이용자의 공정성 지각을 측정하기 위해 본고에서는 Colquitt와 Leventhal의 공정성 지각 척도를 <리그 오브 레전드> 상황에 맞게 수정하여 활용했다[32]. 문항은 리커트 5점 척도로 구성되었으며 분재적 공정성 2 문항, 절차적 공정성 4문항으로 이루어졌다($\alpha=.767$).

이용자의 온라인 사회정체성을 측정하기 위해 Kim, Zheng & Gupta가 제시한 온라인 정체성 척도를 활용하였다[33]. 척도는 ‘누군가 내가 자주 하

는 게임을 칭찬한다면, 마치 내가 칭찬받는 느낌이 든다.’를 비롯해 총 3문항으로 구성되었으며 리커트 5점 척도로 이루어졌다.

이용자의 도덕적 행동에 영향을 주는 것으로 보고되고 있는 도덕적 정체성을 측정하기 위해 Aquino와 Reed의 도덕적 정체성 척도를 활용하였다[28]. 해당 척도는 총 10문항이며 리커트 7점 척도로 응답하도록 구성되었다($\alpha=.810$). 도덕적 정체성 척도는 배려, 동정심, 공정성, 친절, 관대함, 정직함과 같은 도덕적 특성과 이와 관련된 안내 문구를 먼저 제시한 뒤 질문에 응답하도록 설계되어 있으며, ‘나는 이러한 특징을 가지길 매우 바라고 있다.’ 등과 같은 질문으로 구성되어 있다.

도덕적 포지셔닝 척도는 스테파노와 그 외 연구자들이 활용한 척도를 수정 보완하여 활용하였다[12]. 해당 척도는 총 4문항에 리커트 5점 척도로 응답하도록 구성되어 있다. 그러나 본고는 악한 역할군 수행 과정에 논의가 미흡하다고 판단하여 ‘나는 게임 내에서 악한 역할을 맡는 것을 좋아한다.’와 ‘나는 적들을 직접 공격하거나 무자비한 역할의 캐릭터를 플레이 하는 것이 더 재밌다.’ 두 문항

[Table 1] Relations between factors of immoral behavior in games and user identity, moral perception toward in-game rules, moral positioning

	Study 1		Study 2	
	B	β	B	β
Gender	.095	.037	-.239	-.086
Age	-.000	-.002	.006	.036
Gaming time	-.048	-.068	.020	.026
Formal moral perception toward in-game rules	-.289	-.262***	-.176	-.148*
Perception toward rule justice	.152	.129	-.023	-.108
Social identity	.044	.050	.173	.183**
Game moral positioning	.288	.322***	.334	.346***
Moral identity	-.203	-.218***	-.208	-.208**
Game moral positioning * Moral identity	-.111	-.163*	-.089	-.121*
N	209		209	
F	13.312		19.173	
Adjusted R ²	.348		.440	

1) Study 1: Unfair competition: Cheating, Glitching & Elo boosting

2) Study 2: Disruptive behaviors: Flaming & Trolling

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

을 추가하였다($\alpha=.906$).

3.2 연구 결과

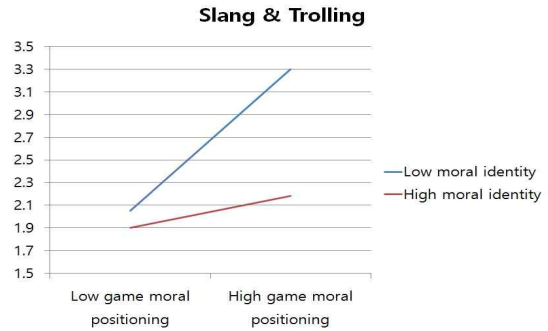
먼저 상관 분석을 통해 각 변수들 간의 상관관계를 검토하고자 했다. 그 결과 모든 비도덕적 게임 행동의 유형들은 공통적으로 형식적 게임 규칙, 공정성 지각, 사회정체성, 게임 도덕적 포지셔닝, 도덕적 정체성에 모두 영향을 받는 것으로 나타났다. 그 중에서 불공정한 경쟁과 가장 큰 정적 상관을 보인 요인은 도덕적 포지셔닝($r=.416, p=.000$), 가장 큰 부적 상관을 나타낸 요인은 도덕적 정체성으로 나타났다($r=-.437, p=.000$) 이와 마찬가지로 파괴적 게임 행동도 도덕적 포지셔닝($r=.623, p=.000$)과 가장 큰 정적 상관을 보였으며 도덕적 정체성이 가장 큰 부적 상관을 보이는 요인이었다($r=-.409, p=.000$)

상관 분석 이후 비도덕적 게임 행동에 영향을 미치는 규칙 특성과 정체성 요인에 대한 회귀 분석을 실시하였다. 그 결과는 [Table 1]와 같다.

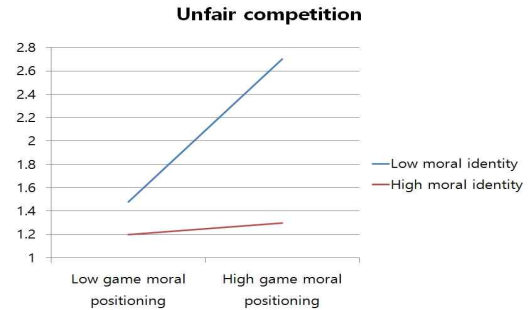
분석 결과 성별, 연령, 게임 시간, 공정성 지각은 모든 비도덕적 게임 행동 유형에 유의미한 영향력을 나타내지 않았다. 불공정한 경쟁은 도덕적 포지셔닝에 정적 영향을 받는 것으로 나타났으나, 형식적 규칙 인지와 도덕적 정체성은 부적 영향을 받는 것으로 확인되었다. 반면 파괴적 게임 행동은 도덕적 포지셔닝 그리고 사회 정체성과 정적 관련을 보였다. 이는 익명성 게임 환경과 트롤링 행동의 관계에 관한 선행 연구와 일치하는 결과이다 [1,3]. 반면 형식적 도덕 규칙 인지와 도덕적 정체성은 파괴적 게임 행동에 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다.

분석 결과에 따르면 도덕적 포지셔닝과 도덕적 정체성은 모든 비도덕적 게임 행동 유형에 지속적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 결과를 바탕으로, 본고는 비도덕적 게임 행동에 대한 두 요인의 상호작용 효과 검토를 실시하였다. 그 결과는 각각 [Figure. 1][Figure. 2]와 같다. 분석 결과, 불공정한 경쟁($R^2=.280, F=17.914, p<.01$), 파괴적 게임

행동($R^2=.325, F=10.755, p<.05$) 등 모든 유형에서 상호작용 효과가 유의미하게 나타났다.



[Fig. 1] Disruptive behaviors



[Fig. 2] Unfair competition

4. 결론 및 함의

본고는 게임 추론 가설을 바탕으로 비도덕적 게임 행동을 유형화하고자 하였다. 그 결과 비도덕적 게임 행동은 불공정한 경쟁과 파괴적 게임 행동으로 구분될 수 있는 것으로 나타났다. 이후 본고는 게임 규칙, 게이머의 정체성과 도덕적 포지셔닝이 각 유형에 어떤 영향을 미치는지 실증적으로 분석해보았다.

그 결과 첫째, 게임 시간은 비도덕적 게임 행동에 아무런 영향을 미치지 않았다. 이는 게임을 많이 한다고 해서 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 게임 내의 반사회적 행동, 규칙 파괴 행동 등이 발생한다는 것은 아님을 확인시켜주는 결과이다.

둘째, 불공정한 경쟁은 도덕적 포지셔닝에 의해 정적 영향을 받지만 사회정체성에는 영향을 받지 않는 것으로 나타났다. 이러한 차이는 행위의 모방 가능성, 게임 문화의 특성, 충동성인 공격성과 같은 개인의 기질적 특성 등을 고루 감안하여 해석될 필요가 있다. 그러나 본 연구에서는 이러한 요인들을 모두 다루지 못했기에 결정적인 원인을 명확하게 설명하기는 어렵다. 다만, 두 유형의 특성을 감안한다면, 불공정한 경쟁 행위는 사회적 압력과 맥락보다 이용자의 동기에 더 많은 영향을 받기 때문이라고 추측할 수 있다. 가령 파괴적 게임 행동은 미숙한 게임 실력을 가진 아군의 결정적 실수나 적의 도발에 관한 대응 등 다양한 사회적 상호작용의 맥락 속에서 충동적으로 나타날 수 있다. 또한 플레이밍과 트롤링이 일상적으로 이루어지고 있다는 이용자의 비판적 인식이나 게이머 집단의 암묵적 인식도 행위에 직간접적인 영향을 미칠 수 있다. 반면 불공정한 경쟁은 경쟁 승리 추구라는 개인적 욕망을 실현하기 위해 의도적으로 실행되는 경우가 많다. 즉, 불공정한 경쟁은 사회적 압력에 의한 충동성 발생이나 집단 규범에 의한 무비판적 채택보다 개인의 동기나 기질적 특성에 더 큰 영향을 받을 수 있다.

셋째, 파괴적 게임 행동은 도덕적 포지셔닝과 사회 정체성에 영향을 받는 것으로 나타났다. 특히 해당 유형은 불공정한 경쟁보다 도덕적 포지셔닝의 영향력이 가장 큰 것으로 나타났다. 일반적으로 적대적 언행은 집단적 규범 문화에 쉽게 영향을 받는 것으로 알려져 있다[1,3,27]. 이러한 사실들은 파괴적 게임 행동이 익명적 게이머 집단에 대한 소속감과 정체성 동화에 영향을 받는다는 사실을 지지한다. 결과에 따르면 파괴적 게임 행동은 악당으로 게임에 임하고자 하는 이용자의 역동적인 도덕적 태도에 영향을 받는 것으로 나타났다. 이용자는 남들을 괴롭히거나 거친 역할 혹은 서사에 스스로를 위치시킴으로써, 자신의 도덕적 역할과 일치하는 행동을 수행하는데 몰입할 수 있다.

넷째, 형식적 규칙 인지는 불공정한 경쟁이나 파

괴적 게임 행동에 부적 영향을 미쳤다. 이는 제재 규칙이 부적절한 게임 행동을 억제하거나 예방을 위한 인식 확산에 도움이 될 수 있다는 사실을 지지하는 결과이다.

마지막으로 본고는 도덕적 포지셔닝과 도덕적 정체성의 상호작용 효과를 분석하였다. 상호작용 효과 검증 결과 모든 비도덕적 게임 행동에서 유사한 결과가 나타났다. 분석 결과는 낮은 도덕적 정체성을 가진 게이머가 높은 도덕적 포지셔닝을 가지게 되는 경우, 비도덕적 게임 행동이 두드러지게 나타날 수 있음을 나타낸다.

또한 본 연구는 비교적 산발적으로 진행되어 오던 비도덕적 게임 행동들을 게임 추론 가설을 바탕으로 유형화하여 정리하였다는 점에서 의의를 갖는다. 이러한 작업 해당 행위들이 어떤 점에서 규제되어야 하는지를 설명해줄 뿐만 아니라 게임 운영 및 이용자 경험에 악영향을 미칠 수 있는 행위에 대한 차후 연구에도 요긴하게 활용될 것으로 기대된다. 다만 이러한 유형 분류는 이론적 접근을 위한 거시적인 틀에 가깝기 때문에, 게임 이용 현실에서 관찰되고 있는 비도덕적 게임 행동의 수많은 하위 행태를 설명하기 위해선 추가적 보완이 필요할 것으로 보인다.

이와 함께 본고는 게임 내 행동(In-game behavior) 연구에 있어 상대적으로 덜 활용되었던 게임 규칙 변수와 도덕적 정체성, 도덕적 포지셔닝과 같은 변수의 중요성을 논하고 이를 분석에 활용하였다. 그 결과 비도덕적 게임 행동의 유형은 도덕적 포지셔닝과 도덕적 정체성과 같은 정체성 요인에 상당한 영향을 받는다는 점을 발견했으며, 형식적 도덕 규칙이 비도덕적 게임 행동의 억제에 효과적이라는 사실을 확인하였다. 해당 결과는 차후 연구뿐만 아니라 시스템 디자인 및 운영 측면에서도 의미 있는 영향을 미칠 것으로 보인다.

본고의 연구는 비도덕적 게임 행동 연구를 위한 기초 연구로써 몇 가지 한계를 지니고 있다. 첫째, 본 연구는 스포츠를 전제로 만들어진 게임 추론 가설이 디지털 게임에도 적용 가능하다는 것을 가

정하고 논의를 전개하였다. 그러나 디지털 게임, 특히 온라인 게임은 스포츠와 달리 무신체성과 익명성의 특징을 갖고 있으며 상대적으로 더 '놀이'로 인식되는 경향이 강하다. 이러한 차이는 도덕적 추론의 변화에도 다소 영향을 미칠 수 있다. 따라서 차후 연구에서는 도덕적 추론 가설을 게임 상황에 적용하기 위한 보다 섬세한 분석이 진행될 필요가 있다. 둘째, 본 연구는 디지털 게임의 도덕적 특징에 기반한 기초연구로서, 다양한 심리적 변수와 환경적 변수들을 활용하지 못했다는 한계를 가지고 있다. 예를 들어 공격성과 같은 기질적 요인이나 경쟁 불안과 같은 심리적 압력은 비도덕적 게임 행동에 많은 영향을 미칠 수 있을 것으로 보인다. 본 연구에서는 다양한 심리적 변수를 다루지 못했다. 셋째, 일부 척도를 게임 상황에 맞게 보다 엄정하게 수정 보완해야 할 것으로 보인다. 예컨대 공정성 지각은 이론적 중요성에도 불구하고 유의미한 값이 나오지 않았다. 마지막으로 넷째, 본 연구는 익명적 게이머 집단에 관한 사회정체성은 측정하였으나, 게임 이용 시 체감하는 익명성의 정도와 사회자본의 개입을 고려하진 않았다. 그러나 비도덕적 게임 행동이 익명성의 체감 여부나 온라인·오프라인 지인과의 게임 활동 등에 의해 조절될 수 있음을 감안한다면 차후 연구에서는 이러한 요소가 함께 고려될 필요가 있다. 에 이에 본고는 일부 문항의 직관성 개선 등 척도의 개선과 함께 다양한 심리적 변수들을 측정에 활용할 것을 제안하는 바이다.

ACKNOWLEDGMENTS

본 논문은 제1저자 석사논문을 보완·발전시켜 작성하였음.

REFERENCES

- [1] Kwak, H., Blackburn, J., Han, S, "Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games", Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, pp.3319 - 3328, 2015.
- [2] <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=153732&isikin=esports>. 2017.11.09.
- [3] Seong-Eun Seo, Chi-Yo Kim, "Recognition of the Type and Cause of < League Of Leagend > Trolling", Journal of Korea Game Society, Vol.15, No.4, pp. 93 - 110, 2015.
- [4] Lee Jun Myong., Na Jung Hwan., Doh Young Yim, "The Relationship between Players ' Characteristics and Trolling Behavior : Focused on <League of Legends>", Journal of Korea Game Society, Vol.16, No.1, pp. 63 - 72, 2016.
- [5] Bredemeier, B. J., Shields, D. L., "Character Psychology and Character Education", translated by Jung chang woo. Ingansarang. 2008.
- [6] Bredemeier, B. J., Shields, D. L., "Game Reasoning and Interactional Morality". The Journal of Genetic Psychology, Vol.147, No.2, pp. 257-275, 1986.
- [7] Suh, Ayoung, "The Factors Affecting Individuals' Flaming Behavior in Virtual Communities : Theoretical Exploration and Empirical Analysis", The e-Business Studies, Vol.13, No.1, p. 97, 2012.
- [8] Winterich, Karen P., Vikas Mittal, William T. Ross JR, "Donation Behavior toward In-Groups and Out-Groups: The Role of Gender and Moral Identity", Journal of consumer research, 36, pp. 199-214, 2009.
- [9] Wang, X., Yang, L., Yang, J., Wang, P., & Lei, L., "Trait anger and cyberbullying among young adults: A moderated mediation model of moral disengagement and moral identity", Computers in Human Behavior, Vol.73, pp. 519 - 526, 2017.
- [10] Happ, C., Melzer, A., Steffgen, G, "Superman vs. BAD man? The effects of empathy and game character in violent video games", Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, Vol.16, pp. 774-778, 2013.
- [11] Hollingdale, J., & Greitemeyer, T, "The changing face of aggression: The effect of personalized avatars in a violent video game on levels of aggressive behavior", Journal of

- Applied Social Psychology, Vol.43, pp. 1862 - 1868, 2013.
- [12] Triberti, S., Villani, D., & Riva, G., “Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension”, *Computers in Human Behavior*, Vol.50, pp. 1-8, 2015.
- [13] Ren Reynold, “Playing a Good Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games”, *International game developers association*, pp. 1-12, 2002.
- [14] McCormick, M, “Is it wrong to play violent video games?”, *Ethics and Information Technology*, Vol.3, No.4, pp. 277 - 287, 2001.
- [15] Young, G. A., “meta-ethical approach to single-player gamespace: introducing constructive ecumenical expressivism as a means of explaining why moral consensus is not forthcoming”, *Ethics and Information Technology*, Vol.16, No.2, pp. 91 - 102, 2014.
- [16] Schmitz, K. “Sport and play: Suspension of the ordinary”, In M. Hart (Ed.), *Sport in the sociocultural process*, Dubuque, IA : W.C. brown,1976.
- [17] Kohlberg, L., Hickey, J., Scharf, P, “The justice structure of the prison: A theory and intervention”, *Prison Journal*, Vol.51, pp. 3-14, 1972.
- [18] Power, F. C., Higgins, A., Kohlberg, L. “Lawrence Kohlberg’s approach to moral education”, New York: Columbia University Press, 1989.
- [19] Jesper Juul, “Half-real:video games between real rules and fictional worlds?”, translated by Jang sung jin, *Viz&Biz*, pp. 35-37, 2014.
- [20] Sigmund Loland, (2002), “Fair play in sport : A moral norm system”, Translated by Sohn Hwan, *Cheonhak Gwa Hyunsil*, 2008.
- [21] Gergardt, V, “Fairness and Fair Play”, Gerhardt, M. Lammer(Eds.), *St Augustin:Akademia*, 1993.
- [22] Lee, S. J., “Study on Immoral game behavior : Focus on moral rule feature and moral positioning in <League of Legends>”, *Konkuk University*, 2017
- [23] Lee, S. J., Jeong, E. J., & Jeon, J. H., “Disruptive behaviors in online games : Effects of moral positioning , competitive motivation , and aggression in ‘League of Legends’”. *Social Behavior & Personality: An International Journal*, 47(2), pp. 1 - 9, 2019
- [24] Rawls, J, “A Theory of justice”, translated by Hwang Kyung-Seek, *ehakas*, 2003.
- [25] Thibaut, J Walker, K., “Procedural justice: A psychological analysis”, Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 1975.
- [26] Tajfel, H, “Social identity and intergroup behaviour”, *Social Science Information*, Vol.13, No.2, pp. 65-93, 1974.
- [27] Henry, D., Guerra, N., Huesmann, R., Tolan, P., VanAcker, R., & Eron, L. “Normative Influences on Aggression in Urban Elementary School Classrooms”, *American Journal of Community Psychology*, Vol.28, No.1, pp. 59-81, 2000.
- [28] Aquino, K., & Reed, A. II. “The self-importance of moral identity”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.83, No.6, pp. 1423 - 1440, 2002.
- [29] Lapsley, D. K., “Moral psychology”, translated by Moon Yong-lin, *Jungangjeoksung Publishing*, 2000
- [30] Hardy, S. A., Bhattacharjee, A., Reed II, A., Aquino, K. “Moral identity and psychological distance: the case of adolescent parental socialization”, *Journal of Adolescence*, Vol.33, No.1, pp.111 - 23, 2010.
- [31] Velicer, W. F., Huckel, L. H., Hansen, C. E., “A measurement model for measuring attitudes toward violence”, *Personality and Social Psychology Bulletin*, Vol.15, No.3, pp. 349-364, 1989.
- [32] Coquilutt, J. A., Conlon, D. E., Wesson, M. J., Poter C.O.L. H., Ng, N, Y., “Justice at the Millennium: A Meta-Analytic Review of 25 Years of. *Organizational Justice Research*”, *Journal of Applied Psychology*, Vol.86, pp. 425-445, 2001.
- [33] Kim, Hee Woong., Zheng, J. R., Gupta, S., “Examining knowledge contribution from the perspective of an online identity in blogging communities”, *Computers in Human Behavior*. Vol.27, No.5, pp. 1760-1770, 2011.



이 승 제 (Lee, Sung Je)

약 력 : 2020-현재 건국대학교 산학협력단 연구원
2020 건국대학교 문학 박사

관심분야 : 게임 비평, 게임 기획



박 미 영 (Piao, Mei Ying)

약 력 : 2017-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 박사
수료

관심분야 : 소셜미디어, 게임 문화, 한류 문화



정 의 준 (Jeong, Eui Jun)

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

관심분야 : 디지털게임, 소셜미디어, 문화기술

— 게임 내 비도덕적 행동에 대한 영향 요인 연구
- 이용자 정체성, 게임규칙 인식 및 도덕적 포지셔닝을 중심으로 —