

온라인 게임세계에서 형성된 청소년의 사회적 지위와 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과

The Effects of both Social Class of Adolescents Formed in Online Game World and Gaming Time on the Acceptance of Moral Issues

이국희

경기대학교 융합교양대학 교양학부

Guk-Hee Lee(leegh1983@kyonggi.ac.kr)

요약

본 연구는 온라인 게임세계에서 지위가 높은 청소년(자신이 조종하는 캐릭터의 레벨 객관적 혹은 상대적으로 높음)들과 낮은 청소년들(자신이 조종하는 캐릭터의 레벨 객관적 혹은 상대적으로 낮음)의 도덕적 문제 수용에 차이가 있는지 확인하기 위해 이루어졌다. 또한 청소년들이 하루에 수행하는 게임 시간에 따라 게임세계에서의 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 효과가 조절되는 상호작용이 있는지 검증해보았다. 결과적으로 지위가 낮은 청소년들의 도덕적 문제 수용도가 지위가 높은 청소년들의 도덕적 문제 수용도보다 높았다. 또한 지위가 낮고 게임 시간이 길수록 이러한 현상이 강해지는 상호작용이 나타났다. 본 연구는 가상세계에서의 지위가 현실 세계에서의 도덕적 판단에 미치는 효과를 검증한 드문 연구라는 점에서 풍부한 시사점을 가진다.

■ 중심어 : | 가상세계 | 온라인 게임 | 청소년 | 사회적 지위 | 도덕적 판단 |

Abstract

This study was carried out to verify whether there were any differences in accepting moral issues between adolescents who played using characters of high status (either objectively or subjectively highly ranked within a game) in the online game world and those who played using characters of low status (either objectively or subjectively lowly ranked). It also investigated whether there were moderating interactional effects for the amount of time spent on playing games and the influence of adolescents' social statuses in games over accepting moral issues. Results showed that, overall, adolescents who played using a lower-ranking character in the game world displayed a higher acceptance of moral issues than those who played using characters of the two other categories (equal to average level or higher). Furthermore, interactional effects were observed for those who played using a low-ranking character and spent longer hours playing games, as they were more likely to accept moral issues. This study is significant in that it offers many implications, as a rare study that verified the effects of cyberspace status on moral judgements made in the real world.

■ keyword : | Cyberspace | Online Game | Adolescent | Social Class | Moral Judgement |

I. 서론

1. 문제제기

수렵과 채집으로 생존하던 시대의 인간은 맹수 혹은 덩치 큰 동물들에 비해 신체적으로 연약했다[1]. 연약한 인간이 생존할 수 있는 방법은 협력이었으며, 협력에 필수적인 요소는 공동체 구성원에 대한 신뢰였다[2]. 협력과 신뢰의 중요성은 농경 사회에서도 크게 달라지지 않았다[3]. 공동체 구성원들에게 계속 신뢰 있는 모습을 보여주는 사람은 도덕적인 사람으로 좋은 평판을 얻었고, 협력을 통해 얻은 이익을 나눌 때 더 많은 배분을 획득할 수 있었다[4]. 그러나 공동체 구성원들의 신뢰를 배신한 사람은 부도덕한 사람으로 처벌을 받았고 협력을 통해 얻은 이익을 받지 못하거나, 가진 것도 빼앗겼다.

그러나 연약하고 가난할 때는 신뢰 있는 모습을 보이고 이타적으로 행동하던 사람이 부자가 되고 권력을 얻게 되자 달라지기 시작했다[5]. 부자이자 권력자인 이 사람에게 더 이상 공동체 구성원들의 신뢰와 협력이 필요하지 않았다. 그래서 이 사람은 더 이상 공동체에 협력하지 않았고, 신뢰를 저버렸으며, 이기적으로 행동했고, 부도덕한 모습을 보였다[6]. 사회적 지위가 낮을 때는 이타적이고, 도덕적이던 사람이 사회적 지위가 높아지자 이기적이고, 부도덕한 사람이 된 것이다.

현대 사회에서도 이런 양상이 나타난다[7]. 성인들의 사회적 지위와 도덕성의 관계를 확인한 많은 연구들이 사회적 지위가 높을수록 도덕성이 낮아지는 것을 확인하였다. 몇 억을 주어야 살 수 있는 고급 자동차를 타고 다니는 사회적 지위가 높은 사람은 횡단보도 앞에 신호등이 노란불에서 빨간불로 바뀔 때, 멈추지 않고 오히려 더 속도를 내서 지나간다[8]. 사회적 지위가 높은 고소득자(억대 연봉인 사람), 직업상 직위가 높은 사람(관리자급), 일시적으로 사회적 지위가 높은 것처럼 느끼게 된 사람(고급 책상과 의자, 소파가 있는 넓은 방에서 과제를 수행하는 사람)들은 그렇지 않은 사람들보다 도덕적 문제 상황(회사의 A4용지를 훔쳐가거나, 아르바이트생이 주인 몰래 공짜 음식을 먹는 것 등)에 관대해지고, 그럴 수도 있다고 반응한다[8].

이처럼 선행연구들은 사회적 지위가 도덕적 행동 혹

은 판단을 예측할 수 있는 변인임을 다양한 측면에서 보여주었다. 그러나 이러한 선행연구에도 몇 가지 한계가 존재한다. 첫째, 선행연구들은 성인들을 대상으로 하였으며, 청소년을 대상으로 하지 않았다. 둘째, 선행연구들은 서양 문화권의 사람들을 대상으로 하였으며, 한국과 같은 동양문화권 사람들을 대상으로 하지 않았다. 셋째, 선행연구들은 현실에서의 사회적 지위만 다루었으며, 현대인들의 많은 시간을 투자하는 가상세계에서의 사회적 지위는 다루지 않았다.

2. 연구의 목적과 필요성

이러한 배경에서 시작한 본 연구는 선행연구의 한계를 보완하면서, 사회적 지위에 대한 연구의 영역을 가상세계로 넓혀보고자 한다. 구체적으로 현 연구는 청소년들을 대상으로 가상세계에서의 사회적 지위를 조작한 후, 사회적 지위가 높고 낮음에 따라 도덕적 문제 상황에 대한 수용도가 어떻게 달라지는지 확인할 것이다. 또한 본 연구에서 가상세계는 온라인 게임으로 정의할 것이고, 가상세계에서의 사회적 지위는 온라인 게임에서의 자신이 조종하는 캐릭터의 레벨로 정의하고자 한다.

본 연구는 청소년들의 사회적 지위가 도덕적 판단에 미치는 영향을 확인한 드문 연구라는 점에서 참신하다. 더하여 현대인, 그 중에서도 현대 청소년들이 하루 평균 4시간 30분을 투자하는 게임에서의 지위가 현실에서의 도덕적 판단에 미치는 영향을 확인한다는 점에서 다양한 시사점을 줄 수 있다[9][10]. 설명하자면, 본 연구를 통해 온라인 게임 캐릭터의 레벨에 따라 현실의 도덕적 문제 상황 수용도가 달라지는 것을 확인할 수 있다면, 가상세계에서의 지위가 현실 세계에서의 판단이나 행동에 영향을 줄 수 있음을 보여줄 수 있다.

추가적으로 본 연구는 청소년들이 게임을 하는 시간을 독립 변수로 다루어보고자 한다. 이는 게임 시간이 길수록 그 청소년의 삶에서 게임이 중요한 요소일 것이라는 연구자의 추론에 따른 것이다. 이것이 사실이라면, 게임이 청소년의 삶에서 중요할수록 게임 세계에서의 사회적 지위가 도덕적 판단에 미치는 효과도 커질 것이라는 예측이 가능해진다. 반대로 게임 시간이 짧은 청소년, 즉 게임이 삶에서 크게 중요하지 않은 청소년은

게임이라는 가상공간에서의 지위가 도덕적 판단에 미치는 효과가 상대적으로 작을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 현실에서의 사회적 지위와 도덕적 판단

사회적 지위란 한 개인이 공동체 구성원들로부터 얼마나 가치 있는 사람이라고 인정받는지를 의미한다[11]. 전통적으로 사회적 지위는 개인의 소득 수준 혹은 교육 수준을 통해 측정하여 왔다[12][13]. 쉽게 말해, 개인의 소득 수준 혹은 교육 수준이 높을수록 사회적 지위가 높은 것으로 간주하였다. 이는 개인의 소득 수준과 교육 수준사이의 상관관계가 높다는 과학적 사실에 근거한다[12].

이처럼 소득과 교육수준으로 측정되어 온 사회적 지위는 개인의 판단, 그 중에서도 도덕적 판단에 영향을 미치는 중요한 변수 중 하나이다[8][14]. 예를 들어, '당신은 지금 다리 위에서 있다. 다리 아래에는 전차가 다는 선로이다. 저 멀리 전차가 다가오고 있는데, 자세히 보니 기관사가 얼굴을 내밀고 다급히 소리를 지르는 것이 보인다. 브레이크가 고장 났으니 대피하라는 소리다. 그런데 전차가 가는 길 앞으로 고장 난 전차가 다가오는 줄 모르고 선로에서 작업을 하고 있는 5명의 일꾼들이 있다. 그들은 작업에 몰두하느라 기관사의 다급한 외침도 들리지 않는 듯하다. 전차가 다리 밑에 지나면 곧 저들을 덮칠 것인데 큰일이 아닐 수 없다. 그때 다리 위에 있던 당신은 다리 위에서 있는 또 다른 사람을 보게 된다. 덩치가 큰 사람으로 저 사람을 다리에서 떨어뜨리면, 전차의 선로를 이탈하게 하여 5명의 일꾼을 살릴 수 있다는 확신이 든다. 덩치 큰 사람은 지금 다리 난간에서 아래를 보고 있으며, 살짝만 밀어도 떨어뜨릴 수 있다. 당신은 5명의 일꾼을 살리기 위해 덩치 큰 사람을 희생시키겠는가?'라는 도덕적 딜레마 상황에서 사회적 지위가 높은 사람들은 사회적 지위가 낮은 사람들보다 덩치 큰 사람을 희생시켜 더 많은 희생을 막겠다는 의견을 표현하는 비율이 높다[14]. 또한 사회적 지위가 높은 사람들은 낮은 사람들에 비해 자신의 이익을 위해 타인을 속이는 행위를 수용하는 경향을 보이기도

한다[8]. 이러한 선행연구는 사회적 지위가 높을수록 개인의 도덕성이 낮아질 가능성이 있음을 시사한다[8][14].

2. 가상세계에서의 사회적 지위와 도덕적 판단

현실에서의 사회적 지위가 현실에서의 도덕적 판단에 미치는 영향과 관련된 선행연구들은 가상세계에서의 사회적 지위가 현실에서의 도덕적 판단에 미치는 효과를 예측할 수 있는 토대를 제공한다. 만약 가상세계에서의 사회적 지위도 현실에서의 사회적 지위와 동일하게 작용한다면, 온라인 게임과 같은 가상세계에서 지위가 높은 사람은 지위가 낮은 사람보다 도덕성이 낮아질 것이다[8][14]. 그러나 이러한 가정에 대한 경험적 검증이 이루어지지 않았기 때문에 본 연구를 통해 검증해볼 필요가 있다.

3. 청소년과 가상세계에서의 지위

청소년들은 자신의 부모의 사회적 지위를 토대로 자신의 사회적 지위를 추론할 수 있다. 즉 부모의 사회적 지위가 높을수록 청소년 자신의 사회적 지위를 높게 생각하는 경향을 보인다[15]. 또한 현대의 청소년들은 온라인에서 이루어지는 사회적 상호작용과 그 상호작용에서 드러나는 온라인상에서의 지위도 중요하게 생각하는 것으로 보인다[16][17]. 이는 게임과 같은 온라인 세계에서의 사회적 지위가 청소년들의 도덕적 판단에 영향을 미칠 가능성이 있음을 시사한다.

이러한 선행연구들에 근거하여 본 연구는 세 가지 연구문제를 도출하였고, 이에 대한 탐색적 연구를 진행하였다.

연구문제1: 온라인 게임세계에서 형성된 청소년의 객관적 지위가 높을수록 청소년의 도덕성이 낮아지는가?

연구문제1은 실험 1을 통해 검증할 것이다.

연구문제2: 온라인 게임세계에서 형성된 청소년의 상대적 지위가 높을수록 청소년의 도덕성이 낮아지는가?

연구문제2는 실험 2를 통해 검증할 것이다.

연구문제3: 온라인 게임세계에서 형성된 청소년의 객관적 지위와 상대적 지위가 다를 때 청소년은 어느 지위에 영향을 받아 도덕적 판단을 하는가?

연구문제3은 실험 3을 통해 검증할 것이다.

III. 실험 1: 게임세계에서의 객관적 지위

실험 1은 온라인 게임세계에서 형성된 청소년의 객관적 지위와 하루 당 온라인 게임 시간의 상호작용이 현실의 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 영향을 확인하기 위해 이루어졌다. 도덕적 문제 상황 수용도가 높을수록 도덕성이 낮고, 도덕성 문제 상황 수용도가 낮을수록 도덕성이 높다고 판단할 수 있다[11][12].

1. 방법

1.1 설계 및 참가자

실험 1은 청소년의 온라인 게임 내 객관적 지위 3(레벨이 플레이어 평균보다 낮음 vs. 레벨이 플레이어 평균과 같음 vs. 레벨이 플레이어 평균보다 높음) × 게임 시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과를 확인하기 위한 것이며, 참가자간 요인설계(between-subjects design)를 채택하여 수행하였다. 실험 1을 위해 대규모 다중 접속자 온라인 역할 수행 게임(massively multiplayer online role-playing game, 이하 MMORPG)을 수행한 경험이 있는 13세부터 15세까지(Mean Age = 13.84, SD = .89)의 한국 소재 중학생 251명(남 106, 여 145)이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로진학 수업교사로부터 연구에 대한 안내를 받았고, 자발적 의사로 참여하였고, 특별한 보상은 주어지지 않았다.

1.2 재료

실험 1을 위해 온라인 게임 내 객관적 지위 시나리오

와 도덕적 문제 상황 시나리오를 준비하였다[8, 14]. 먼저 게임 내 객관적 지위는 온라인 게임이라는 가상현실 상황에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨을 통해 조작하였다. 구체적으로 객관적 지위가 낮은 조건은 [내가 하는 온라인 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '10'이다]라고 제시되었다. 객관적 지위가 높은 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '90'이다]라고 제시되었다. 객관적 지위가 평균과 같은 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '50'이다]라고 제시되었다.

도덕적 문제 상황을 제시하기 위해 네 가지 시나리오를 사용하였다. 첫 번째는 스크래블 상황으로 [실험실에서 생긴 일입니다. 실험 참가자들에게 스크래블(sbea)을 base로 바꾸는 철자 맞추기 퍼즐]을 주고 풀도록 하였습니다. 10분 동안 최대한 많이 푸는 것이 목표였고, 한 문제 당 1달러를 받기로 약속되어 있었지요. 제한 시간 10분이 흘렀고, 참가자들은 각자 몇 문제를 풀었는지 보고하도록 되어 있었습니다. 그런데 참가자들이 볼 때 여기에 약간의 허점이 있었습니다. 이 실험 담당자가 몇 문제를 풀었는지 제대로 확인하지 않고, 참가자의 말만 듣고 그에 해당하는 돈을 준다는 것이었습니다. 심지어 참가자들이 제출한 스크래블 시험지를 받자마자 세단기(종이를 잘게 갈아 버리는 기계)에 넣어버리는 것이었습니다. 이것을 본 실험 참가자들은 자신이 실제로 푼 스크래블 갯수를 부풀리기 시작했습니다. 7개를 풀었는데, 11개 풀었다고 하는가 하면, 6개를 풀었는데 10개를 맞췄다고 하는 사람도 있었습니다. 당신은 이러한 행동을 얼마나 수용할 수 있나요?라고 제시되었다.

두 번째는 프로젝트 인센티브 상황으로 [이 대리과정 대리가 있습니다. 둘은 협동해서 프로젝트를 진행하고 있으며, 동일한 양의 일을 했습니다. 이것을 좋게 본 김 부장님이 이 대리에게 10만원을 주면서 정 대리와 나눠 가지라고 했습니다. 그런데 이 대리는 정 대리에게 거짓말을 해서 김 부장님이 5만원 주었는데, 반씩 나눠 가지라고 했다면서 정 대리에게 2만 5천원 주고,

표 1. 성별, 연령, 도덕적 문제 상황 수용도^a, 그리고 게임시간 요약(실험 1)

	성별	N	도덕적 문제 상황 수용도($\alpha = .88$)				상황전체 수용도 (SD)	게임 시간 (SD)
			상황1: 스크래블 (SD)	상황2: 인센티브 (SD)	상황3: 허리케인 (SD)	상황4: 아이디어 (SD)		
	남	106	-.57 (1.71)	-.95 (1.72)	-.46 (1.71)	-.85 (1.80)	-.71 (1.47)	4.12 (2.53)
	여	145	-.70 (1.71)	-1.45 ^b (1.87)	-.88 (1.75)	-1.41 ^c (1.86)	-1.11 ^d (1.55)	2.10 ^e (2.44)
	연령 (학년)	13 (중1)	-.84 (1.71)	-1.43 (1.85)	-1.02 (1.75)	-1.45 (1.87)	-1.19 (1.54)	2.77 (2.86)
	14 (중2)	47	-.15 (1.56)	-.81 (1.87)	-.02 (1.71)	-.49 (1.82)	-.37 (1.48)	3.60 (2.68)
	15 (중3)	82	-.63 (1.75)	-1.20 (1.72)	-.62 ^f (1.63)	-1.15 ^g (1.76)	-.90 ^h (1.46)	2.85 (2.32)
	계	251	-.64 (1.71)	-1.24 (1.82)	-.71 (1.74)	-1.17 (1.85)	-.94 (1.53)	2.95 (2.67)

^a: 도덕적 판단은 -3점(결코 수용할 수 없다)부터 +3점(전적으로 수용할 수 있다)까지의 7점 척도로 평정되었다(0점은 잘 모르겠다).
^b: 직장 동료의 인센티브를 가로챈 상황에 대한 수용도에 있어 남녀 차이가 유의하였다($p = .033$).
^c: 직장 동료의 아이디어를 가로챈 상황에 대한 수용도에 있어 남녀 차이가 유의하였다($p = .018$).
^d: 도덕적 문제 상황 수용도 전체 지표값에서 남녀 차이가 통계적으로 유의하였다($p = .040$).
^e: 하루 평균 게임시간에서 남녀 차이가 통계적으로 유의하였다($p < .001$).
^f: 허리케인 피해 주민에게 폭리를 취한 상황에 대한 수용도에 있어 연령 차이가 유의하였다($p = .003$).
^g: 직장 동료의 아이디어를 가로챈 상황에 대한 수용도에 있어 연령 차이가 유의하였다($p = .010$).
^h: 도덕적 문제 상황 수용도 전체 지표값에 있어 연령 차이가 유의하였다($p = .007$).

자신이 7만 5천원을 쟁겼습니다. 당신은 이 대리의 이러한 행동을 얼마나 용납할 수 있나요?라고 제시되었다.

세 번째는 허리케인 상황으로 [역대급 허리케인 카트리나로 인해 캘리포니아의 한 지역이 초토화되었습니다. 지하에 물이 찬 집들도 많아서 집집마다 물을 퍼 올려 밖으로 배출하는 전동 펌프가 필요했습니다. 이 사실을 안 전동 펌프 판매자는 평소 20만원에 판매하던 전동 펌프의 가격을 40만원으로 올려서 판매하였습니다. 침수 피해에서 빨리 벗어나야 하는 지역 주민들은 이 가격에 전동 펌프를 살 수 밖에 없었습니다. 당신은 전동 펌프 판매자의 행동은 얼마나 수용할 수 있나요?라고 제시되었다.

네 번째는 신제품 아이디어 상황으로 [박 차장과 허 차장은 회사 동료입니다. 어느 날 허 차장이 박 차장과 커피를 마시면서 신제품 개발에 대한 아이디어를 이야기 하였습니다. 그리고 다음에 있는 회의에서 이 아이디어를 이야기해보면 어떻겠냐고 물어보았습니다. 박 차장은 그 아이디어를 듣고, 참신하고 좋은 아이디어이기는 하나 조금 더 다듬는 과정이 필요할 것 같다고 말했습니다. 더하여 박 차장은 돌아오는 회의에서 이 아

이디어를 바로 이야기 하는 것은 좋지 않을 것 같으니, 다음 회의에서 발표하라고 말해주었습니다. 허 차장은 박 차장에게 고맙다고 말했습니다. 그리고 회의 시간이 돌아왔습니다. 회의를 주관하는 조 부장님이 차장님들 중에 새로운 아이디어가 있으면 말해보라고 하였습니다. 허 차장은 다음에 이야기를 하겠다고 했습니다. 그런데 이게 무슨 일인지, 박 차장이 갑자기 자신에게 새로운 아이디어가 있다고 하면서 발표를 하는 것 아니겠어요. 그리고 발표를 들던 허 차장은 큰 분노를 느낄 수 밖에 없었습니다. 박 차장의 그 발표가 일전에 커피를 마시면서 자신이 했던 그 아이디어였던 것입니다. 박 차장은 마치 그 아이디어가 자신의 원래 아이디어인 것처럼 발표를 한 것이죠. 발표를 마친 박 차장은 동료들로부터 칭찬을 받았고, 이를 들은 조 부장님도 역시 박 차장이라면 칭찬을 하였습니다. 당신은 박 차장의 행동을 얼마나 수용할 수 있나요?라고 제시되었다.

1.3 절차

실험 1은 구글 설문지를 통해 진행되었다. 참가자들은 조건에 따라 게임세계에서의 객관적 지위 시나리오를 읽었다. 시나리오를 읽은 참가자들은 도덕적 문제를

표 2. 청소년의 게임 내 객관적 지위, 게임시간, 그리고 도덕적 문제 상황 수용도 요약(실험 1)

	청소년의 게임 내 객관적 지위											전체 (N=251)	
	평균보다 낮음(N=81)			평균과 같음(N=82)			평균보다 높음(N=88)			게임시간			
	게임시간			게임시간			게임시간			짧음	김		
	짧음 (N=45)	김 (N=36)	계	짧음 (N=38)	김 (N=44)	계	짧음 (N=41)	김 (N=47)	계	짧음 (N=124)	김 (N=127)		
도덕적 문제 수용도	스크래블 (SD)	-.69 (1.66)	.69 (1.67)	-.07 (1.79)	-1.00 (1.71)	-.73 (1.73)	-.85 (1.72)	-.88 (1.47)	-1.04 (1.53)	-.97 (1.50)	-.85 (1.61)	-.44 (1.79)	-.64 (1.71)
	프로젝트 (SD)	-.89 (1.95)	.78 (1.76)	-.15 (2.03)	-2.16 (1.33)	-1.32 (1.80)	-1.71 (1.64)	-2.00 (1.10)	-1.64 (1.37)	-1.81 (1.26)	-1.65 (1.61)	-.84 (1.93)	-1.24 (1.82)
	허리케인 (SD)	-.76 (1.69)	.78 (1.44)	-.07 (1.75)	-1.29 (1.66)	-.64 (1.53)	-.94 (1.61)	-1.00 (1.75)	-1.13 (1.68)	-1.07 (1.70)	-1.00 (1.70)	-.42 (1.73)	-.71 (1.74)
	아이디어 (SD)	-.84 (1.85)	.72 (1.81)	-.15 (1.98)	-1.97 (1.44)	-1.30 (1.80)	-1.61 (1.67)	-1.59 (1.53)	-1.81 (1.44)	-1.70 (1.48)	-1.44 (1.68)	-.91 (1.97)	-1.17 (1.85)
	상황전체 (SD)	-.79 (1.67)	.74 (1.47)	-.11 (1.75)	-1.61 (1.19)	-.99 (1.48)	-1.28 (1.38)	-1.37 (1.05)	-1.40 (1.10)	-1.39 (1.07)	-1.23 (1.38)	-.65 (1.61)	-.94 (1.53)

상황 수용도 측정 과제를 수행하였다. 참가자들은 네 가지 도덕적 문제 상황을 읽었고, 각 상황에 대해 얼마나 수용할 수 있는지 7점 척도로 평정하였다(-3: 결코 수용할 수 없다, 0: 잘 모르겠다, +3: 전적으로 수용할 수 있다). 끝으로 하루에 온라인 게임을 몇 시간 정도 하는지 측정하였다. 참가자들이 모든 과제를 수행하는데 걸린 시간은 약 10분이었다.

2. 결과 및 논의

본격적인 분석에 앞에 네 가지 도덕적 문제 상황에 대한 참가자들의 수용도에 일관성이 있는지 확인하기 위해 Cronbach's α 분석을 수행하였다. 결과적으로 네 가지 도덕적 문제 상황 수용도에 대한 참가자 응답의 α 값은 .88이었다. 이는 네 가지 시나리오에 대한 참가자들의 응답이 높은 수준의 내적 일관성을 가질 뿐 아니라, 신뢰할 수 있음을 보여준다. 이후의 분석은 네 가지 시나리오 각각에 대한 참가자들의 응답 평균을 도덕적 문제 상황 수용도 지표값으로 변환하여 이루어졌다.

또한 게임 시간이 짧은 집단과 긴 집단을 구분하기 위해 참가자들의 하루 평균 게임 시간을 도출한 후, 이 평균보다 게임을 짧게 하는 집단을 게임 시간이 짧은 집단으로, 평균보다 게임을 오래 하는 집단을 게임 시간이 긴 집단으로 분류하였다(Mean split). 참가자들의 하루 게임 시간 평균은 2.95시간($SD = 2.67$)인 것으로

나타났다. 이에 따라 게임을 하루 3시간 이상 하는 집단은 평소 게임을 길게 하는 집단으로 분류하였고($N = 127$), 3시간미만 하는 집단은 평소 게임을 짧게 하는 집단으로 분류하였다($N = 124$).

2.1 성별

성별이 게임세계에서의 객관적 지위 조건에 따른 도덕적 문제 상황 수용도, 게임 시간에 미치는 효과를 확인하기 위해 각각에 대한 일원변량분석(one-way ANOVA)을 수행하였다. [표 1]은 성별과 변인들과의 관련성을 요약 정리한 것이다. 결과적으로 성별이 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과가 관찰되었다($F(1, 249) = 4.283, p = .040$). 즉 여성 청소년($M = -1.11, SD = 1.55$)이 남성 청소년($M = -.71, SD = 1.47$)보다 도덕적으로 문제가 있는 상황에 대한 수용도가 낮았다.

상황별로는 프로젝트 인센티브 상황(남: $M = -.95, SD = 1.72$ vs. 여: $M = -1.45, SD = 1.87$)과 신제품 아이디어 상황(남: $M = -.85, SD = 1.80$ vs. 여: $M = -1.41, SD = 1.86$)에서 남녀의 차이가 유의하였으며(인센티브: $p = .033$, 아이디어: $p = .018$), 여성 청소년이 남성 청소년보다 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮은 것으로 나타났다. 허리케인 상황에 대한 남녀 차이는 제한적인 수준에서 유의하였고($p = .058$), 여성 청소년($M = -.46, SD = 1.71$)이 남성 청소년($M = -.88, SD = 1.75$)보다 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮은 것

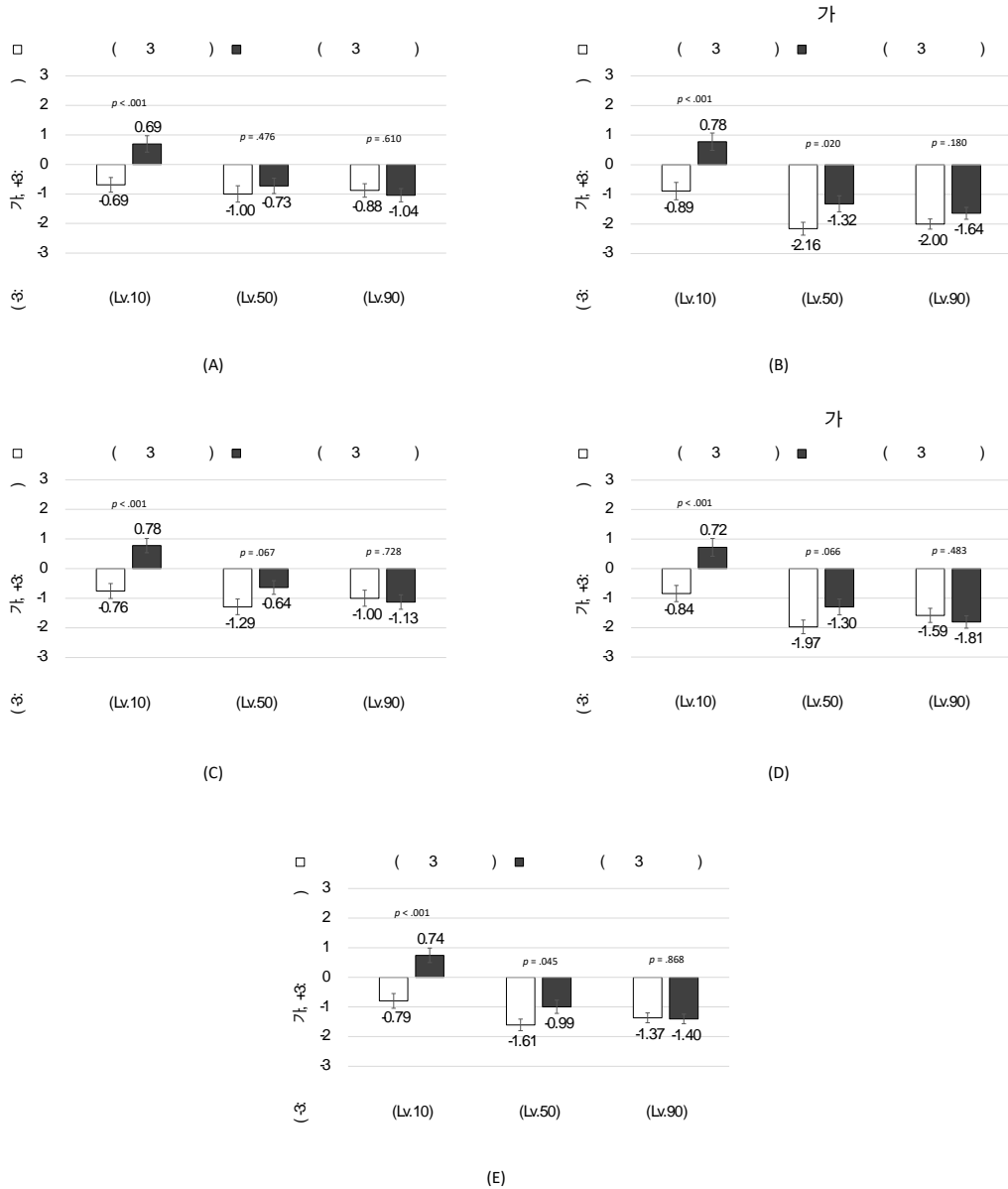


그림 1. 청소년의 온라인 게임 내 객관적 지위와 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과(실험 1). (A)는 스크래블 맞춘 개수 조작 상황이다. (B)는 직장 동료 인센티브를 가로챈 상황이다. (C)는 허리케인 피해 복구 주민들에게 폭리를 취하는 상황이다. (D)는 직장 동료의 아이디어를 가로챈 상황이다. (E)는 전체 상황에 대한 평균이다. Lv.는 게임레벨(Level)의 약자다. 오차막대는 평균의 표준오차를 의미한다.

으로 나타났다. 더하여 남성의 하루 평균 게임시간(M = 4.12, SD = 2.53)이 여성의 하루 평균 게임 시간(M = 2.10, SD = 2.44)보다 긴 것으로 나타났다(F(1, 249)

= 41.015, p < .001).

허리케인 상황에 제한적인 수준으로 남녀 청소년 간 차이가 나타난 것은 허리케인이 한국에서 발생하지 않

기 때문에 허리케인 피해 상황에 대한 적절한 상상이 이루어지지 않았을 가능성이 있다. 더하여 스크래블 상황은 남녀 청소년 간 차이가 없을 뿐 아니라, 다른 도덕적 문제 상황들에 비해 수용도가 높은 편이었다.

여성 청소년이 남성 청소년보다 도덕적 문제 상황 수용도가 낮은 것은 여성이 남성보다 아동학대 같은 도덕적인 문제의 심각성을 강하게 지각한다는 선행연구의 결과와 연관성이 있어 보인다[18]. 남성 청소년의 게임 시간이 여성 청소년 보다 긴 것은 선행연구의 발견들과 일치하는 결과이다[19-21].

2.2 연령

연령(학년)이 온라인 게임세계에서의 객관적 지위 조건에 따른 도덕적 문제 상황 수용도, 게임 시간에 미치는 효과를 확인하기 위해 각각에 대한 일원변량분석(one-way ANOVA)을 수행하였다. [표 1]은 연령과 변인들과의 관련성을 요약하여 보여준다. 결과적으로 연령이 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과가 관찰되었다($F(2, 248) = 5.092, p = .007$). 즉 14세($M = -.37, SD = 1.48$) 청소년(중2)이 13세($M = -1.19, SD = 1.54$) 청소년(중1) 및 15세($M = -.90, SD = 1.46$) 청소년(중3)보다 도덕적으로 문제가 있는 상황에 대한 수용도가 높았다.

시나리오별로 보면 허리케인 피해를 이용해 폭리를 취하는 상황에 대한 14세($M = -.02, SD = 1.71$) 청소년의 수용도가 13세($M = -1.02, SD = 1.75$)와 15세($M = -.62, SD = 1.63$) 청소년의 수용도보다 높게 나타났다($p = .003$). 또한 다른 사람의 신제품 아이디어를 가로채기 하는 상황에 대한 14세($M = -.49, SD = 1.82$) 청소년의 수용도가 13세($M = -1.45, SD = 1.87$)와 15세($M = -1.15, SD = 1.76$) 청소년의 수용도보다 높았다($p = .010$).

스크래블 문제 정답수를 다른 사람이 보지 않을 때 조작하는 상황에 대한 14세($M = -.15, SD = 1.56$) 청소년의 수용도가 13세($M = -.84, SD = 1.71$)와 15세($M = -.63, SD = 1.75$) 청소년의 수용도보다 제한적인 수준에서 높게 나타났다($p = .064$). 프로젝트 인센티브 가로채기 상황에 대해서는 13세($M = -1.43, SD = 1.85$), 14세($M = -.81, SD = 1.87$), 15세($M = -1.20,$

$SD = 1.71$) 연령에 따른 통계적인 차이가 없었다($p = .130$). 그럼에도 불구하고 14세 청소년의 도덕적 문제 상황 수용도가 가장 높은 경향성은 확인할 수 있었다.

14세 청소년, 즉 중학교 2학년 학생의 도덕적 문제 상황 수용도가 다른 연령(학년)에 비해 높다는 것은 중학교 2학년 전후로 도덕적 추론(Moral reasoning)과 관련된 발달상의 변화가 일어남을 암시하는 것으로 보인다[22][23]. 이 현상은 10세에서 14세까지는 도덕적으로 문제가 있는 상황에 대한 수용도가 증가하다가 이후 다시 감소한다는 선행연구의 결과와 일맥상통한다[24].

2.3 게임 캐릭터의 객관적 지위와 게임 시간

본 연구의 핵심인 청소년의 게임 내 객관적 지위 3(레벨이 플레이어 평균보다 낮음 vs. 레벨이 플레이어 평균과 같음 vs. 레벨이 플레이어 평균보다 높음) × 게임 시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과를 확인하기 위해 성별과 연령(학년)을 공변량으로 통제한 후, 이원공변량분석(two-way ANCOVA)을 수행하였다. [표 2]는 청소년의 게임 내 객관적 지위와 게임 시간이 기분 예측 및 도덕적 문제 수용도에 미치는 효과를 요약한 것이다.

청소년의 게임 내 객관적 지위가 도덕적 문제 수용도에 미치는 주효과가 관찰되었다($F(2, 243) = 26.507, p < .001$). 구체적으로 게임 내 지위가 평균보다 높은 집단($M = -1.39, SD = 1.07$)의 도덕적 문제 수용도가 전반적으로 가장 낮았고, 게임 내 지위가 평균보다 낮은 집단($M = -.11, SD = 1.75$)의 도덕적 문제 수용도가 가장 높았다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오에서 모두 유사하게 나타났다.

다음으로 게임 시간이 도덕적 문제 수용도에 미치는 주효과가 관찰되었다($F(1, 243) = 10.760, p = .001$). 즉 하루 당 게임시간이 짧은 집단($M = -1.23, SD = 1.38$)의 도덕적 문제 수용도가 전반적으로 낮았고, 하루 당 게임시간이 긴 집단($M = -.65, SD = 1.61$)의 도덕적 문제 수용도가 높았다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오에서 모두 유사하게 나타났다.

더하여 청소년의 게임 내 객관적 지위와 게임시간의 이원상호작용이 도덕적 문제 수용도가 미치는 효과를

표 3. 연령, 도덕적 문제 상황 수용도^a, 그리고 게임시간 요약(실험 2)

	N	도덕적 문제 상황 수용도($\alpha = .82$)				상황전체 수용도 (SD)	게임 시간 (SD)	
		상황1: 스크래블 (SD)	상황2: 인센티브 (SD)	상황3: 허리케인 (SD)	상황4: 아이디어 (SD)			
연령 (학년)	13 (중1)	122	-.34 (1.78)	-1.01 (2.02)	-.79 (1.66)	-.90 (1.99)	-.76 (1.47)	2.70 (2.37)
	14 (중2)	108	-.69 (1.73)	-.78 (1.90)	-.95 (1.68)	-.90 (1.84)	-.83 (1.47)	2.98 (2.01)
계	230		-.51 (1.76)	-.90 (1.97)	-.87 (1.67)	-.90 (1.92)	-.79 (1.47)	2.83 (2.21)

^a: 도덕적 판단은 -3점(결코 수용할 수 없다)부터 +3점(전적으로 수용할 수 있다)까지의 7점 척도로 평정되었다(0점은 잘 모르겠다).

관찰할 수 있었다($F(2, 243) = 7.588, p = .001$). [그림 1]은 이러한 상호작용을 보여준다. 먼저 게임 내 지위가 평균보다 낮은 조건일 때, 게임 시간이 긴 집단($M = .74, SD = 1.47$)은 도덕적 문제 상황을 수용할 수 있다고 응답한 반면, 게임 시간이 짧은 집단($M = -.79, SD = 1.67$)은 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없다고 응답하였다($t(79) = 4.348, p < .001$). 반면 게임 내 지위가 평균보다 높은 조건 일 때는 게임 시간이 길고($M = -1.40, SD = 1.10$), 짧은 것($M = -1.37, SD = 1.05$)과 관계없이 전반적으로 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없다고 응답하였다($t(86) = .166, p = .868$). 또한 게임 내 지위가 평균과 같은 조건에서는 전반적으로 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없다고 응답하였는데, 그 정도가 게임이 시간이 짧을 때($M = -1.61, SD = 1.19$) 더 강했고, 게임 시간이 길 때($M = -.99, SD = 1.48$)는 약했다($t(80) = 2.034, p = .045$). 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오에서 모두 유사하게 나타났다.

실험 1의 이러한 결과는 청소년은 온라인 게임세계에서의 객관적 지위에 따라 현실에서의 도덕적 판단이 달라질 수 있음을 보여준다. 설명하자면, 청소년들은 게임이라는 가상세계에서 지위가 평균보다 높으면 도덕 문제에 엄격해지는 반면, 게임세계에서의 지위가 평균보다 낮으면 도덕 문제에 관대해질 가능성이 있다. 이러한 경향성은 게임세계에서의 객관적 지위가 평균보다 낮고, 게임 시간이 긴 청소년일수록 두드러진다. 다른 말로 하면, 게임 내에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨이 평균보다 낮은 청소년이 게임이 많이 할수록 현실에서 마주치는 도덕적 문제를 별일 아니라고 판단할 수 있다.

IV. 실험 2: 게임세계에서의 상대적 지위

실험 1은 온라인 게임 플레이어들이 조종하는 캐릭터들의 평균 레벨을 '50'이라고 제시한 후, 그것보다 낮은 높은지로 사회적 지위를 제시하였다. 즉 참가자들은 레벨 '50'이라는 객관적 기준에 근거하여 사회적 지위의 높고 낮음을 지각하였다. 그러나 현실에서 청소년들이 MMORPG를 할 때, 게임 캐릭터들의 평균 레벨이라는 객관적 기준을 언제나 확인할 수 있는 건 아니다. 또한 현실에서 평균연봉을 모든 사람이 알고 있는 것은 아니듯, 게임세계에서의 평균적 지위를 모든 플레이어가 알고 있을 가능성은 낮다.

이는 실험 1에서 관찰한 결과가 청소년들이 게임세계에서 직면하는 실제 현실과 다르다는 잠재적 비판에 직면할 수 있음을 보여준다. 이어지는 실험 2는 이러한 잠재적 제한점을 보완하기 위해 이루어졌다. 구체적으로 실험 2는 게임세계에서의 사회적 지위에 대한 객관적 기준 정보를 제거한 후, 참가자들에게 게임세계에서의 상대적 지위 차이만 인식하게 했을 때도 실험 1과 유사한 현상이 관찰되는지 확인하기 위해 수행되었다.

1. 방법

1.1 설계 및 참가자

실험 2는 청소년의 게임 내 상대적 지위 2(지인보다 낮음 vs. 지인보다 높음) × 게임 시간 2(적음 vs. 많음)가 청소년의 도덕적 판단에 미치는 효과를 확인하기 위한 것이며, 참가자간 요인설계(between-subjects design)를 채택하여 수행하였다. 실험 2를 위해

표 4. 청소년의 게임 내 상대적 지위, 게임시간, 그리고 도덕적 문제 상황 수용도 요약(실험 2)

	청소년이 조종하는 게임 캐릭터의 상대적 지위						게임시간		전체 (N=230)	
	아는 친구보다 레벨 낮음 (N=128)			아는 친구보다 레벨 높음 (N=102)						
	게임시간			게임시간						
	짧음 (N=70)	김 (N=58)	계	짧음 (N=44)	김 (N=58)	계	짧음 (N=114)	김 (N=116)		
도덕적 문제 수용도	스크래블 (SD)	-.66 (1.61)	1.07 (1.47)	.13 (1.77)	-1.50 (1.09)	-1.16 (1.58)	-1.30 (1.39)	-.98 (1.49)	-.04 (1.89)	-.51 (1.76)
	프로젝트 (SD)	-1.23 (1.70)	.93 (1.80)	-.25 (2.05)	-1.82 (1.48)	-1.64 (1.54)	-1.72 (1.52)	-1.46 (1.64)	-.35 (2.11)	-.90 (1.97)
	허리케인 (SD)	-1.11 (1.59)	.47 (1.39)	-.40 (1.70)	-1.00 (1.61)	-1.79 (1.20)	-1.45 (1.44)	-1.07 (1.60)	-.66 (1.72)	-.87 (1.67)
	아이디어 (SD)	-1.11 (1.83)	.90 (1.65)	-.20 (2.01)	-2.23 (1.22)	-1.43 (1.38)	-1.77 (1.36)	-1.54 (1.70)	-.27 (1.91)	-.90 (1.92)
	상황전체 (SD)	-1.03 (1.17)	.84 (1.31)	-.18 (1.55)	-1.64 (.91)	-1.50 (.90)	-1.56 (.90)	-1.26 (1.11)	-.33 (1.63)	-.79 (1.47)

MMORPG를 수행한 경험이 있는 13세부터 14세까지 (Mean age = 13.47, SD = .50)의 한국 소재 중학교 남학생 230명이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로진학 수업 교사로부터 연구에 대한 안내를 받았고, 자발적으로 참여하였으며, 특별한 보상은 주어지지 않았다.

1.2 재료 및 절차

실험 2를 위해 게임 내 상대적 지위 시나리오와 도덕적 문제 상황 시나리오를 준비하였다. 먼저 게임세계에서의 상대적 지위는 온라인 게임이라는 가상현실 상황에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨을 통해 조작하였다. 구체적으로 지인보다 낮음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계)에서 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '40'이다. 그리고 내가 알고 지내는 친구가 다루는 캐릭터의 레벨은 '80'이다]라고 제시되었다. 지인보다 높음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계)에서 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '80'이다. 그리고 내가 알고 지내는 친구가 다루는 캐릭터의 레벨은 '40'이다.]라고 제시되었다. 도덕적 문제 수용 과제는 실험 1과 동일하였다. 실험 2는 구글 설문지를 통해 진행되었고, 전반적인 실험 절차는 실험 1과 동일하였다. 참가자들이 모든 과제를 수행하는데 걸린 시간은 약 10분이었다.

2. 결과 및 논의

본격적인 분석에 앞에 네 가지 도덕적 문제 상황에 대한 참가자들의 수용도에 일관성이 있는지 확인하기 위해 Cronbach's α 분석을 수행하였다. 결과적으로 네 가지 도덕적 문제 상황 수용도에 대한 참가자 응답의 α 값은 .82이었다. 이는 네 가지 시나리오에 대한 참가자들의 응답이 높은 수준의 내적 일관성을 가질 뿐 아니라, 신뢰할 수 있음을 보여준다. 이후의 분석은 네 가지 시나리오 각각에 대한 참가자들의 응답 평균을 도덕적 문제 상황 수용도 지표값으로 변환하여 이루어졌다.

또한 게임 시간이 짧은 집단과 긴 집단을 구분하기 위해 참가자들의 하루 평균 게임 시간을 도출한 후, 이 평균보다 게임을 짧게 하는 집단을 게임 시간이 짧은 집단으로, 평균보다 게임을 오래 하는 집단을 게임 시간이 긴 집단으로 분류하였다(Mean split). 참가자들의 하루 게임 시간 평균은 2.83시간(SD = 2.21)인 것으로 나타났다. 이에 따라 게임을 하루 3시간 이상 하는 집단은 평소 게임을 길게 하는 집단으로 분류하였고(N = 116), 3시간미만 하는 집단은 평소 게임을 짧게 하는 집단으로 분류하였다(N = 114).

2.1 연령

연령이 기본 예측에 미치는 효과($F(1, 228) = 2.557$, $p = .111$), 스크래블 문제 맞춘 개수 조작 상황 수용($F(1, 228) = 2.280$, $p = .132$), 직장 동료의 인센티브를 가로채는 상황 수용($F(1, 228) = .787$, $p = .376$),

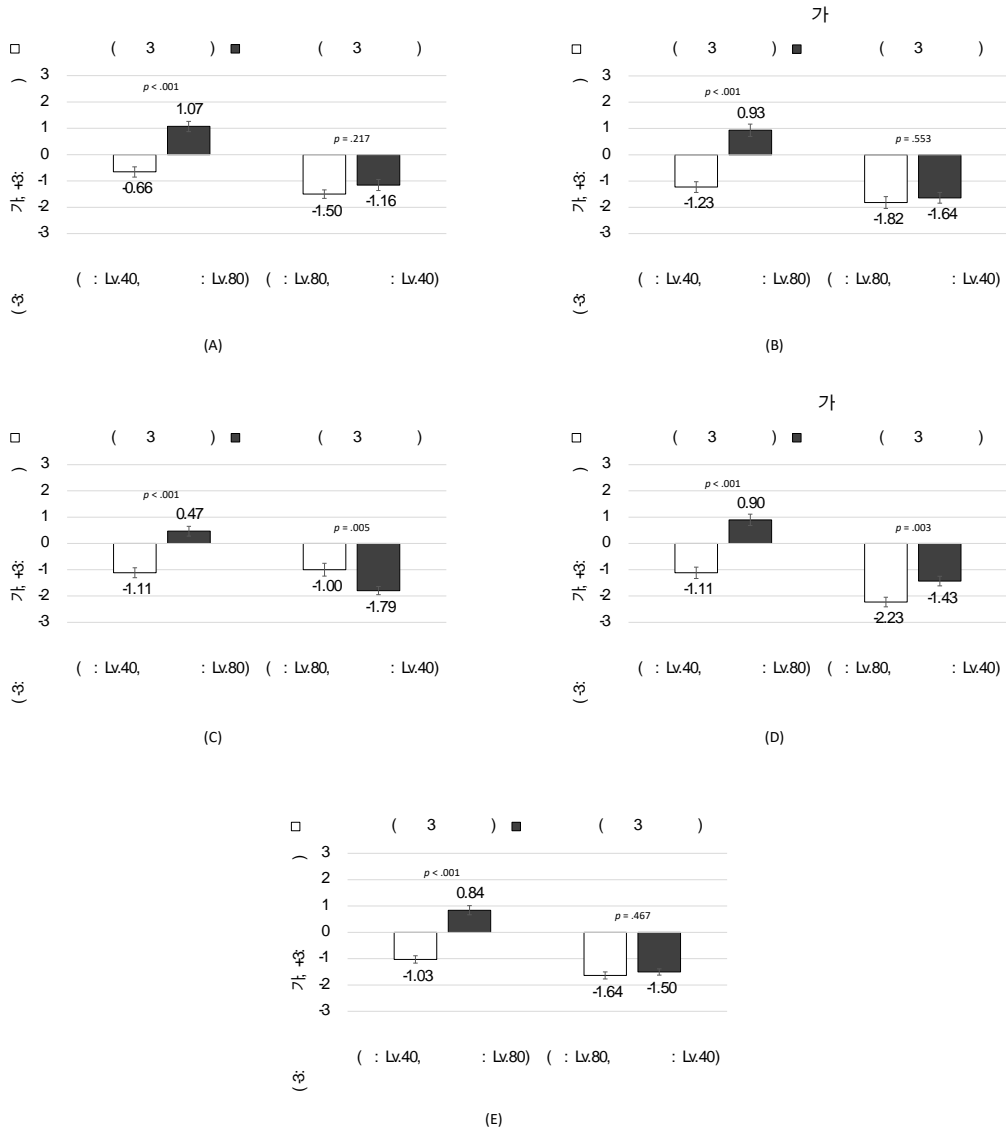


그림 2. 청소년의 게임 내 상대적 지위와 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과(실험 2). (A)는 스크래블 맞춘 개수 조작 상황이다. (B)는 직장 동료 인센티브를 가로챈 상황이다. (C)는 허리케인 피해 복구 주민들에게 폭리를 취하는 상황이다. (D)는 직장 동료의 아이디어를 가로챈 상황이다. (E)는 전체 상황에 대한 평균이다. Lv.는 게임레벨(Level)의 약자다. 오차막대는 평균의 표준오차를 의미한다.

허리케인 피해 주민에게 폭리를 취하는 상황 수용($F(1, 228) = .572, p = .450$), 직장 동료의 아이디어를 가로채는 상황 수용($F(1, 228) < .001, p = .989$), 도덕적 문제 상황 전체 수용($F(1, 228) = .132, p = .716$), 하루 당 게임 시간에 미치는 효과($F(1, 228) = .899, p =$

.344)는 모두 나타나지 않았다. [표 3]은 연령에 따른 다른 종속변수들의 평균값을 요약한 것이다.

2.2 게임 캐릭터의 상대적 지위와 게임시간

청소년의 게임 내 상대적 지위 2(아는 친구보다 낮음 vs. 아는 친구보다 높음) × 게임시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과를 확인하기 위해 이원변량분석(two-way ANOVA)을 수행하였다. [표 4]는 청소년의 게임 내 상대적 지위와 게임 시간이 도덕적 문제 수용도에 미치는 효과를 요약한 것이다.

청소년의 게임 내 상대적 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 주효과가 관찰되었다($F(1, 226) = 100.201, p < .001$). 설명하자면, 게임 내 지위가 아는 친구보다 낮은 집단의 도덕적 문제 수용도($M = -.18, SD = 1.55$)가 게임 내 지위가 아는 친구보다 높은 집단의 도덕적 문제 수용도($M = -1.56, SD = .90$)보다 높았다($t(228) = 7.986, p < .001$). 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오에서 모두 유사하게 나타났다.

다음으로 하루 당 게임시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 주효과가 나타났다($F(1, 226) = 46.027, p < .001$). 즉 전반적으로 하루 당 게임시간이 긴 집단(하루 3시간 이상)의 도덕적 문제 수용도($M = -.33, SD = 1.63$)가 하루 당 게임시간이 짧은 집단(하루 3시간 미만)의 도덕적 문제 수용도($M = -1.26, SD = 1.11$)보다 높았다($t(228) = 5.058, p < .001$). 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오에서 모두 유사하게 나타났다.

더하여 청소년의 게임 내 상대적 지위와 하루 게임 시간의 이원상호작용이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과가 관찰되었다($F(1, 226) = 34.680, p < .001$). [그림 2]는 이 상호작용을 보여준다. 구체적으로 게임세계에서의 지위가 아는 친구보다 낮은 상황에서 게임 시간이 짧은 청소년($M = -1.03, SD = 1.17$)은 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없다고 판단하였지만, 같은 상황에서 게임 시간이 긴 청소년($M = .84, SD = 1.32$)은 해당 상황을 수용할 수 있다고 판단하였다($t(126) = 8.505, p < .001$). 반면 게임세계의 지위가 아는 친구보다 높은 상황에서는 게임 시간이 짧은 청소년($M = -1.63, SD = .91$)과 긴 청소년($M = -1.50, SD = .90$) 모두 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없다고 판단하였으며, 두 집단사이에 통계적인 차이가 없었다($t(100) = .729, p = .467$).

실험 2의 이러한 결과는 실험 1에서 관찰한 결과와

전반적으로 유사하다. 또한 게임이라는 가상세계 플레이어와의 상대적 레벨의 효과를 검증한 실험 2는 평균 레벨보다 높은지 낮은지라는 객관적 지위의 효과를 다루었던 실험 1의 일반화 가능성을 확장하였다고 평가할 수 있다. 구체적으로 실험 2는 게임세계에서 상대적 지위를 낮게 인식한 청소년일수록 현실에서의 도덕성이 낮아지고, 게임세계에서 상대적 지위를 높게 인식한 청소년일수록 현실에서의 도덕성이 높아질 수 있음을 재확인하였다. 또한 게임 시간이 긴 청소년일수록 현실에서의 도덕성이 낮아지고, 게임 시간이 짧은 청소년일수록 현실에서의 도덕성이 높아질 가능성이 있다는 것도 다시 한 번 검증하였다. 아울러 게임 내 지위가 아는 친구보다 높은 청소년은 게임 시간과 관계없이 전반적으로 도덕성이 높지만, 게임 내 지위가 아는 친구보다 낮은 청소년은 게임 시간이 짧을 때만 도덕성이 높고, 게임 시간이 길 때는 도덕성이 낮아지는 상호작용이 존재함을 재관찰하였다.

V. 실험 3: 객관적 지위와 상대적 지위의 공존

실험 2는 온라인 게임세계에서 타인이 조종하는 캐릭터의 사회적 지위와 내가 조종하는 캐릭터의 사회적 지위가 상대적으로 차이를 보일 때, 이것이 기분 예측과 도덕적 문제 수용도에 미치는 효과를 확인한 것이다. 그러나 현실에서 실험 2와 같은 상황만 존재하는 것은 아니다. 현실에서는 객관적 지위가 높음에도 불구하고 상대적 지위는 낮을 때도 있고, 객관적 지위가 낮음에도 불구하고 상대적 지위는 높을 때도 있다[25][26].

실험 3은 게임 내의 객관적 지위와 상대적 지위가 공존하는 상황에서 청소년들의 기분 예측과 도덕적 문제 수용도가 어떻게 달라지는지 확인하기 위해 이루어졌다. 구체적으로 게임세계에서의 내가 조종하는 캐릭터의 사회적 지위가 객관적으로 높지만 지인은 더 높은 조건(내 게임 캐릭터의 객관적 지위는 높지만 상대적 지위는 낮음) 그리고 내가 조종하는 캐릭터의 사회적 지위가 객관적으로 낮지만 지인은 더 낮은 조건(내 게임 캐릭터의 객관적 지위는 낮지만 상대적 지위는 높음)을 설정한 후, 도덕적 문제 수용도를 측정해볼 것이

표 5. 성별, 연령, 도덕적 문제 상황 수용도^a, 그리고 게임시간 요약(실험 3)

		N	도덕적 문제 상황 수용도($\alpha = .88$)				상황전체 수용도 (SD)	게임 시간 (SD)
			상황1: 스크래블 (SD)	상황2: 인센티브 (SD)	상황3: 허리케인 (SD)	상황4: 아이디어 (SD)		
성별	남	196	-.59 (1.88)	-.59 (2.03)	-.44 (1.91)	-.79 (2.01)	-.60 (1.70)	3.16 (2.14)
	여	204	-.68 (1.58)	-1.07 ^b (1.97)	-.80 ^c (1.73)	-1.20 ^d (1.91)	-.94 ^e (1.52)	2.43 ^f (2.15)
연령 (학년)	13 (중1)	254	-.65 (1.83)	-.79 (2.16)	-.66 (1.90)	-1.00 (2.12)	-.77 (1.76)	2.60 (2.06)
	14 (중2)	146	-.60 (1.54)	-.92 (1.73)	-.55 (1.71)	-.99 (1.68)	-.77 (1.34)	3.12 ^g (2.33)
계		400	-.64 (1.73)	-.84 (2.01)	-.62 (1.83)	-1.00 (1.97)	-.77 (1.62)	2.79 (2.17)

^a: 도덕적 판단은 -3점(결코 수용할 수 없다)부터 +3점(전적으로 수용할 수 있다)까지의 7점 척도로 평정되었다(0점은 잘 모르겠다).
^b: 인센티브 상황에 대한 수용도에 있어 남녀 차이가 유의하였다($p = .016$).
^c: 허리케인 상황에 대한 수용도에 있어 남녀 차이가 유의하였다($p = .049$).
^d: 아이디어 상황에 대한 수용도에 있어 남녀 차이가 유의하였다($p = .037$).
^e: 도덕적 문제 상황전체에 대한 수용도에 있어 남녀 차이가 유의하였다($p = .037$).
^f: 하루 당 게임 시간에 있어 남녀 차이가 유의하였다($p = .001$).
^g: 하루 당 게임 시간에 있어 연령 차이가 유의하였다($p = .020$).

다. 더하여 하루 당 게임시간이 이러한 게임세계에서의 지위와 상호작용하는 효과가 있는지도 확인해보고자 한다.

1. 방법

1.1 설계 및 참가자

실험 3은 청소년의 게임 내 객관적 및 상대적 지위(평균보다 낮음; 지인 정보 없음 vs. 평균보다 낮음; 지인 더 낮음 vs. 평균보다 높음; 지인 정보 없음 vs. 평균보다 높음; 지인 더 높음) × 게임 시간 2(적음 vs. 많음)가 청소년의 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 확인하기 위한 것이며, 참가자간 요인설계 (between-subjects design)를 채택하여 수행하였다. 실험 3을 위해 MMORPG를 해본 적 있는 13세부터 14세까지(Mean age = 13.37, SD = .48)의 한국 소재 중학생 400명(남 196, 여 204)이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로진학 교사로부터 실험 안내를 받았고, 자발적으로 참여하였으며, 특별한 보상은 주어지지 않았다.

1.2 재료 및 절차

실험 3을 위해 게임 내 객관적 및 상대적 지위 시나

리오와 도덕적 판단 시나리오를 준비하였다. 먼저 게임 세계에서의 사회적 지위는 온라인 게임이라는 가상현실 상황에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨을 통해 조작하였다. 구체적으로 아는 사람의 지위 정보 없이 나의 레벨이 낮은 조건(낮음-동료 정보 없음)은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '10'이다]라고 제시되었다. 나도 낮는데, 지인은 더 낮은 조건(낮음-동료 더 낮음)은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '10'이다. 그리고 내가 아는 친구의 레벨은 '5'이다]라고 제시되었다.

더하여 아는 사람의 지위 정보 없이 나의 레벨이 높은 조건(높음-동료 정보 없음)은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '90'이다]라고 제시되었다. 나도 높은데, 지인은 더 높은 조건(높음-동료 더 높음)은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '90'이다. 그리고 내가 아는 친구가 다루는 캐릭터의 레벨은 '95'이다]라고 제시되었다. 도덕적 문제 시나리오는 실험 1과 동일하였다. 실험 3은 구글 설문지를 통해 진행되었고, 전반적인 실험 절차는 실험 1과 동일하였다. 참가자들이 모든 과제를 수행하

표 6. 청소년이 조종하는 게임 캐릭터의 객관적 및 상대적 지위, 게임시간, 그리고 도덕적 문제 수용도(실험 3)

	청소년의 게임 내 객관적 및 상대적 지위														게임시간	전체 (N=400)	
	평균보다 낮음; 지인 정보 없음 (N=100)			평균보다 낮음; 지인 더 낮음 (N=100)			평균보다 높음; 지인 정보 없음 (N=100)			평균보다 높음; 지인 더 높음 (N=100)			계	짧음 (N=204)			김 (N=196)
	게임시간		계	게임시간		계	게임시간		계	게임시간		계					
	짧음 (N=62)	김 (N=38)		짧음 (N=46)	김 (N=54)		짧음 (N=44)	김 (N=56)		짧음 (N=52)	김 (N=48)						
도덕적 문제 수용도	스크래블 (SD)	-.71 (1.68)	.74 (1.57)	-.16 (1.79)	-1.22 (1.30)	-1.46 (1.40)	-1.35 (1.35)	-1.50 (1.09)	-.48 (1.63)	-.93 (1.50)	-1.19 (1.59)	1.08 (1.53)	-1.10 (1.93)	-1.12 (1.48)	-.13 (1.83)	-.64 (1.73)	
	프로젝트 (SD)	-1.23 (1.73)	.92 (1.70)	-.41 (2.01)	-1.91 (1.15)	-1.74 (1.14)	-1.82 (1.14)	-1.82 (1.48)	-.29 (1.93)	-.96 (1.90)	-1.38 (1.96)	1.17 (2.11)	-1.16 (2.39)	-1.55 (1.65)	-.10 (2.09)	-.84 (2.01)	
	허리케인 (SD)	-1.29 (1.56)	.58 (1.39)	-.58 (1.75)	-1.13 (1.77)	-1.56 (1.45)	-1.36 (1.61)	-1.00 (1.61)	-.30 (1.71)	-.61 (1.69)	-1.23 (1.64)	1.46 (1.22)	.06 (2.00)	-1.18 (1.63)	-.05 (1.84)	-.62 (1.83)	
	아이디어 (SD)	-1.06 (1.85)	.55 (1.57)	-.45 (1.91)	-1.83 (1.42)	-2.07 (1.20)	-1.96 (1.30)	-2.23 (1.22)	-.48 (1.75)	-1.25 (1.76)	-1.77 (1.46)	1.25 (2.04)	-.32 (2.32)	-1.67 (1.58)	-.30 (2.08)	-1.00 (1.97)	
	상황전제 (SD)	-1.07 (1.16)	.70 (1.40)	-.40 (1.52)	-1.52 (1.11)	-1.71 (.97)	-1.62 (1.03)	-1.64 (.91)	-.39 (1.55)	-.94 (1.45)	-1.39 (1.39)	1.24 (1.45)	-.13 (1.94)	-1.38 (1.18)	-.14 (1.77)	-.77 (1.62)	

는데 걸린 시간은 약 10분이었다.

2. 결과 및 논의

본격적인 분석에 앞에 네 가지 도덕적 문제 상황에 대한 참가자들의 수용도에 일관성이 있는지 확인하기 위해 Cronbach's α 분석을 수행하였다. 결과적으로 네 가지 도덕적 문제 상황 수용도에 대한 참가자 응답의 α 값은 .88이었다. 이는 네 가지 시나리오에 대한 참가자들의 응답이 높은 수준의 내적 일관성을 가질 뿐만 아니라, 신뢰할 수 있음을 보여준다. 이후의 분석은 네 가지 시나리오 각각에 대한 참가자들의 응답 평균을 도덕적 문제 상황 수용도 지표값으로 변환하여 이루어졌다.

또한 게임 시간이 짧은 집단과 긴 집단을 구분하기 위해 참가자들의 하루 평균 게임 시간을 도출한 후, 이 평균보다 게임을 짧게 하는 집단을 게임 시간이 짧은 집단으로, 평균보다 게임을 오래 하는 집단을 게임 시간이 긴 집단으로 분류하였다(Mean split). 참가자들의 하루 게임 시간 평균은 2.79시간(SD = 2.17)인 것으로 나타났다. 이에 따라 게임을 하루 3시간 이상 하는 집단은 평소 게임을 길게 하는 집단으로 분류하였고(N = 196), 3시간미만 하는 집단은 평소 게임을 짧게 하는 집단으로 분류하였다(N = 204).

2.1 성별과 연령(학년)

성별이 도덕적 문제 상황 수용, 게임 시간에 미치는

효과를 확인하기 위해 각각에 대한 일원변량분석(one-way ANOVA)을 시행하였다. 먼저 여성 청소년(M = -.94, SD = 1.52)이 남성 청소년보다 전반적(M = -.60, SD = 1.70)으로 도덕적 문제 상황에 대한 수용도가 낮음을 관찰하였다($F(1, 398) = 4.375, p = .037$). 이 현상은 전반적으로 여성이 남성보다 공감능력이 높은 특성을 보이며(Hoffman, 1977), 이런 특성이 4세라는 이른 시기부터 나타난다는 고전적 연구의 결과와 관련성이 있어 보인다(Hoffman & Levine, 1976). 아울러 여성 청소년(M = 2.43, SD = 2.15)이 남성 청소년(M = 3.16, SD = 2.14)보다 하루 당 게임 시간이 짧았다($F(1, 398) = 11.678, p = .001$). 이는 남성이 여성보다 게임을 오래 한다는 선행연구들과 일치하는 결과이다[19-21].

이어서 연령이 도덕적 문제 상황 수용, 게임 시간에 미치는 효과를 확인하기 위해 각각에 대한 일원변량분석(one-way ANOVA)을 시행하였다. 결과적으로 13세(중1) 청소년(M = 2.60, SD = 2.06)의 하루 당 게임 시간보다 14세(중2) 청소년(M = 3.12, SD = 2.33)의 하루 당 게임 시간이 더 길다는 확인할 수 있었다($F(1, 398) = 5.486, p = .020$). 다른 요인들에서는 연령(학년) 간 차이가 관찰되지 않았다($ps > .05$). [표 5]는 성별과 연령이 도덕적 문제 상황 수용, 게임 시간에 미치는 효과를 보여준다.

2.2 객관적 및 상대적 지위의 공존과 게임시간

청소년의 게임 내 객관적 및 상대적 지위 4(평균보다 낮음; 지인 정보 없음 vs. 평균보다 낮음; 지인 더 낮음 vs. 평균보다 높음; 지인 정보 없음 vs. 평균보다 높음; 지인 더 높음) × 게임시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과를 확인하기 위해 성별과 연령(학년)을 공변량으로 통제된 후, 이원공변량분석(two-way ANCOVA)을 수행하였다. [표 6]은 청소년의 게임 내 객관적 및 상대적 지위와 게임시간이 도덕적 문제 수용도에 미치는 효과를 요약한 것이다.

청소년의 게임 내 객관적 및 상대적 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 주효과를 관찰할 수 있었다($F(3, 390) = 31.980, p < .001$). 구체적으로 내 게임 캐릭터의 지위도 낮지만 지인은 더 낮을 때($M = -1.62, SD = 1.03$) 청소년들은 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없다고 판단하였다. 내 게임 캐릭터의 지위가 높고 지인의 정보는 없을 때($M = -.94, SD = 1.45$) 청소년들은 도덕적 문제 상황 수용도가 다소 낮았다. 내 게임 캐릭터의 지위가 높는데 지인은 더 높은 상황($M = -.13, SD = 1.94$)과 내 게임 캐릭터의 지위가 높고 지인 정보가 없는 상황($M = -.40, SD = 1.52$)에서 청소년들은 도덕적 문제 상황 수용도가 상대적으로 높은 편이었다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하게 나타났다($ps < .05$).

게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 주효과도 있었다($F(1, 390) = 110.271, p < .001$). 즉 게임 시간이 짧은 청소년($M = -1.38, SD = 1.18$)이 긴 청소년($M = -.14, SD = 1.77$)보다 도덕적 문제 상황 수용도가 낮았다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하게 나타났다($ps < .05$).

다음으로 청소년의 게임 내 객관적 및 상대적 지위와 하루 당 게임 시간의 이원상호작용 효과를 관찰하였다($F(3, 390) = 21.553, p < .001$). [그림 3]은 이 상호작용을 보여준다. 먼저 내 게임 캐릭터의 사회적 지위가 낮고 지인 정보가 없는 상황에서 게임 시간이 짧은 청소년($M = -1.07, SD = 1.16$)은 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없다고 판단했지만, 게임 시간이 긴 청소년($M = .70, SD = 1.40$)은 도덕적 문제 상황을 수용할 수 있다고 판단하였다($t(98) = 6.824, p < .001$). 다음으로 내 게임 캐릭터의 사회적 지위가 낮는데, 지인은 더 낮

은 경우에는 게임 시간이 짧은 청소년($M = -1.52, SD = 1.11$)과 게임 시간이 긴 청소년($M = -1.71, SD = .97$) 모두 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답하였다($t(98) = .900, p = .370$).

이어서 내 게임 캐릭터의 사회적 지위가 높고, 지인 정보가 없는 상황에서 게임 시간이 짧은 청소년($M = -1.64, SD = .91$)은 도덕적 문제를 강하게 수용할 수 없다고 했지만, 게임 시간이 긴 청소년($M = -.39, SD = 1.55$)은 도덕적 문제 상황을 수용할 수 없는 정도가 약했다($t(98) = 4.724, p < .001$). 한편 내 게임 캐릭터의 사회적 지위가 높지만, 지인은 더 높은 상황에서 게임 시간이 짧은 청소년($M = -1.39, SD = 1.39$)은 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답하였다. 그러나 같은 상황에서 게임 시간이 긴 청소년($M = 1.24, SD = 1.45$)은 도덕적 문제를 수용할 수 있다고 응답하였다($t(98) = 9.265, p < .001$). 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하게 나타났다($ps < .05$).

실험 3의 이러한 결과는 게임 안에서의 객관적 혹은 상대적 사회적 지위가 높을 때 청소년들은 도덕적 문제 상황에 대한 판단을 더 엄격하게 한다는 것을 보여준다. 다른 말로 하면 청소년들은 지인이 조종하는 게임 캐릭터에 대한 레벨 정보 없이 내 캐릭터의 레벨이 평균보다 높은 상황이나, 내 게임 캐릭터의 레벨이 평균보다 낮지만 지인의 캐릭터보다는 높은 상황에서 도덕적인 판단을 한다. 또한 실험 3은 평균보다 레벨이 낮고 지인 정보가 없거나, 평균보다 높지만 지인보다는 낮은 조건에 참여한 청소년이라고 해서 모두가 도덕적 문제 상황을 수용하는 것은 아니며, 오직 게임시간이 긴 청소년만 도덕적 문제 상황을 강하게 수용하는 경향을 보인다는 것을 확인하였다. 즉 게임 시간이 긴 청소년들은 내 게임 캐릭터의 지위가 낮은 상황에서 도덕적 문제 상황을 수용하려는 경향이 강해진다. 이러한 결과는 게임 시간이 긴 청소년일수록 게임세계에서의 상대적 지위 차이를 중요하게 생각한다는 것을 보여준다.

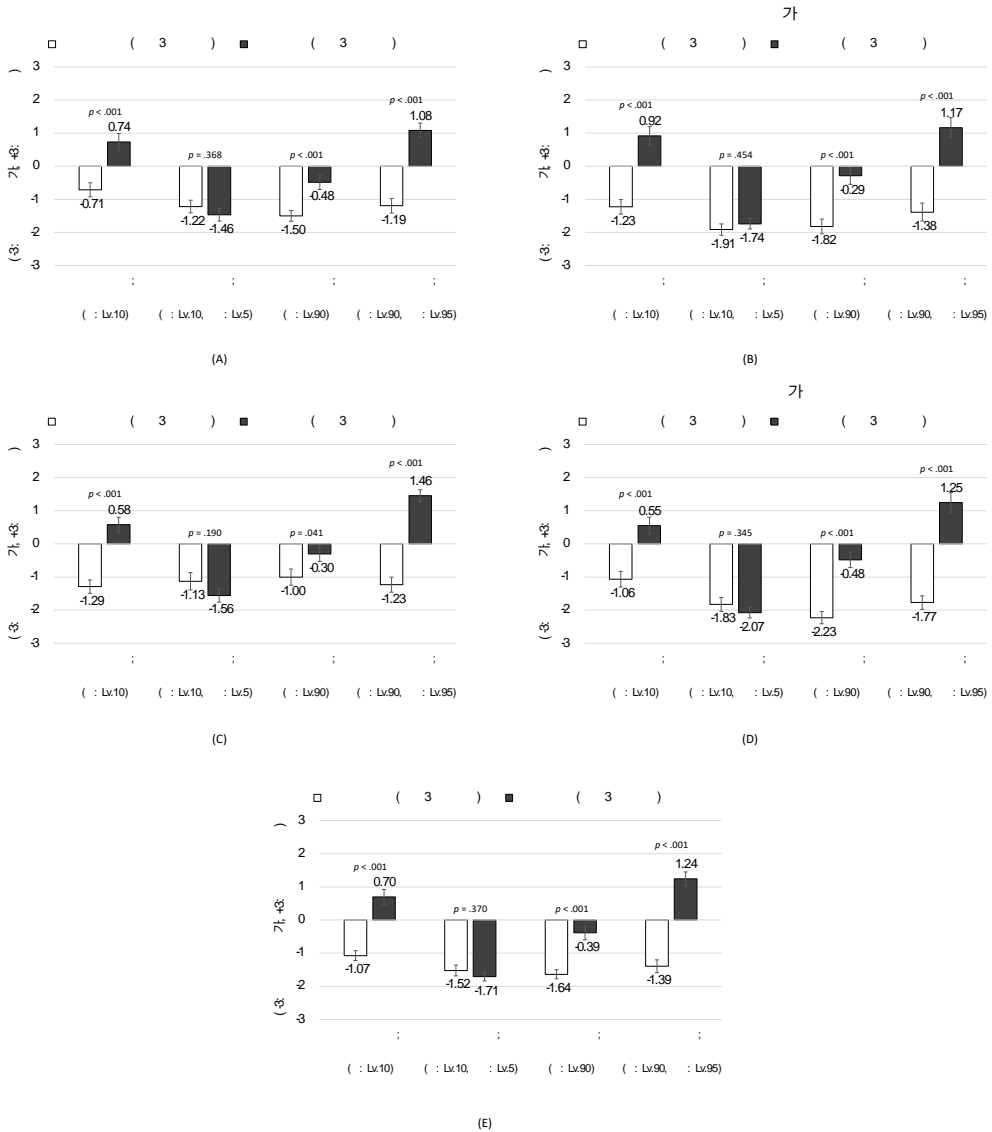


그림 3. 청소년의 게임 내 객관적 및 상대적 지위와 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과(실험 3). (A)는 스크래블 맞추는 개수 조작 상황이다. (B)는 직장 동료 인센티브를 가로챈 상황이다. (C)는 허리케인 피해 복구 주민들에게 폭리를 취하는 상황이다. (D)는 직장 동료의 아이디어를 가로챈 상황이다. (E)는 전체 상황에 대한 평균이다. Lv.는 게임레벨(Level)의 약자다. 오차막대는 평균의 표준오차를 의미한다.

VI. 종합논의

1. 요약 및 해설

현 연구는 청소년의 온라인 게임 내 사회적 지위(온

라인 게임 레벨의 객관적 지위와 상대적 지위)와 청소년의 온라인 게임 시간이 이들의 도덕적 문제 수용도에 미치는 효과를 검증하기 위해 진행되었다. 이를 확인하기 위한 실험 1은 MMORPG를 해본 청소년들을 대상으로 지위에 대한 객관적 기준을 제시한 후(게임 플레

이러 평균 레벨이 50이다), 이 기준보다 낮은 지위일 때(레벨 10)와 높은 지위일 때(레벨 90) 기본 예측, 도덕적 문제 수용도, 하루 당 게임시간을 측정하였다. 실험 2는 MMORPG를 해본 청소년들을 대상으로 사회적 지위가 상대적으로 낮은지(내 레벨 40, 아는 친구 레벨 80), 높은지(내 레벨 80, 아는 친구 레벨 40)를 제시한 후, 도덕적 문제 수용도, 하루 당 게임시간을 측정하였다. 실험 3은 MMORPG를 해본 청소년들을 대상으로 객관적 지위와 상대적 지위를 다르게 제시한 후(객관적으로 낮고 지인 정보 없음 vs. 객관적으로 낮지만 상대적으로 높음: 내 레벨 낮지만 지인은 더 낮음 vs. 객관적으로 높고 지인 정보 없음 vs. 객관적으로 높지만 상대적으로 낮음: 내 레벨 높지만 지인은 더 높음), 도덕적 문제 수용도, 하루 당 게임시간을 측정하였다.

청소년의 게임 내 사회적 지위와 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과는 네 가지로 요약할 수 있다 ([그림 1], [그림 2], [그림 3]): 첫째, 청소년들은 게임세계에서 객관적 지위나 상대적 지위가 낮을 때 도덕적 문제에 대한 수용도가 높아지고, 지위가 높을 때 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮아진다(실험 1, 실험 2, 실험 3). 둘째, 게임 시간이 짧은 청소년들이 긴 청소년보다 전반적으로 도덕적 문제 수용도가 낮다(실험 1, 실험 2, 실험 3). 셋째, 게임 시간이 길고, 게임 내 사회적 지위가 낮은 청소년들이 도덕적 문제 수용도가 가장 높다(실험 1, 실험 2, 실험 3). 넷째, 게임세계에서의 객관적 사회적 지위보다 상대적 사회적 지위가 청소년들의 도덕적 문제 수용도가 더 강하게 영향을 미친다(실험 3). 다른 말로 하면, 한 청소년의 게임 내 캐릭터가 객관적으로 높은 레벨을 가졌더라도(레벨 90), 그보다 더 높은 레벨(레벨 95)이 있어서 상대적 레벨이 낮다고 인식하면, 사회적 지위가 낮을 때의 반응(도덕적 문제 수용도가 높아짐)이 나타난다. 반대로 한 청소년의 게임 내 캐릭터가 객관적으로 낮은 레벨을 가졌더라도(레벨 10), 그보다 더 낮은 레벨(레벨 5)이 있어서 상대적 레벨이 높다고 인식하면, 사회적 지위가 높을 때의 반응(도덕적 문제 수용도가 낮아짐)이 나타난다.

더하여 현 연구는 하루 3시간 이상 게임을 길게 즐기는 청소년들이 하루 3시간미만으로 짧게 게임을 즐기는 청소년보다 도덕성이 낮을 가능성이 있음을 나타낸

다. 이는 청소년들이 수행하는 게임이 도덕적 판단에 필요한 인내심과 자제력을 고갈시키기 때문이라고 추측해볼 수 있다[27]. 또한 게임을 많이 할수록 청소년들에게 요구되는 학교 교과목 학습시간이 적어지게 될 가능성이 높고, 이런 상황은 청소년으로 하여금 게임을 하고 싶은 욕망과 공부를 해야 하는 욕망 사이에 갈등을 유발할 수 있는데, 이렇게 내적 갈등이 있을수록 도덕적 판단에 필요한 인내심과 자제력은 고갈된다[28].

2. 시사점

본 연구는 MMORPG와 같은 가상세계를 경험하는 청소년의 사회적 지위(예: 대규모 다중 캐릭터 온라인 롤플레이 게임에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨)가 현실에서의 도덕성에 영향을 줄 수 있음을 확인하였다. 이는 청소년이 경험하는 가상세계가 청소년이 경험하는 현실세계에서의 판단과 의사결정에 영향을 미칠 수 있음을 보여준다는 측면에서 중요하다. 즉 청소년들은 가상세계에서 어떤 사회적 지위를 경험했는지에 따라 현실에서 보다 도덕적 판단을 내릴 수도 있고, 비도덕적 판단을 내릴 수도 있는 것으로 보인다.

본 연구는 사회적 지위가 높다고 인식하는 20세 이상 성인들이 낮은 성인들보다 도덕적이지 못하다는 것을 발견한 선행연구들과 정반대의 결과를 획득했다는 측면에서 이론적으로 중요하다[8][14]. 즉 선행연구에 따르면 사회적 지위가 높다고 인식할수록 도덕적 문제에 대한 수용도가 높아야 하는데, 현 연구에서는 사회적 지위가 높다고 인식할수록 오히려 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮아지는 현상을 관찰하였다. 이러한 차이가 발생한 이유를 설명하는 것에는 선행연구와 본 연구의 차이를 언급하는 것이 도움이 될 것으로 보인다. 1) 선행연구는 현실의 사회적 지위를 다룬 반면 본 연구는 게임이라는 가상세계에서의 사회적 지위를 조작하였다. 2) 선행연구는 20세 이상 성인을 대상으로 한 반면, 본 연구는 13세부터 15세 사이의 중학생이었다. 3) 또한 선행연구의 문화적 배경은 미국이라는 서양 문화권이었지만, 현 연구의 문화적 배경은 한국이라는 동양 문화권이다.

만약 이러한 차이로 인해 사회적 지위가 도덕적 추론 내지 도덕적 판단에 미치는 효과가 달라진 것이라면 본

연구는 몇 가지 이론적 시사점을 가진다. 첫째, 본 연구는 가상세계에서의 사회적 지위의 효과와 현실세계에서의 사회적 지위의 효과가 전혀 다른 양상으로 나타날 수 있음을 보여준다. 구체적으로 가상세계 사회적 지위에 영향을 더 많이 받는 사람인지, 현실세계 사회적 지위에 영향을 더 많이 받는 사람인지에 따라 도덕적 추론과 판단에 차이를 보일 수 있다는 의미일 수 있다.

둘째, 현 연구는 13-15세 청소년의 도덕적 추론 혹은 판단에 사회적 지위가 미치는 효과와 20세 이상 성인의 도덕적 추론 혹은 판단에 사회적 지위가 미치는 효과가 다를 수 있음을 시사한다. 또한 청소년기에는 사회적 지위가 높을수록 도덕적 문제에 대한 수용도가 약하다가, 성인이 되면 사회적 지위가 높을수록 도덕적 문제에 대한 수용도가 강해지는 변화가 발생할 가능성도 있어 보인다.

셋째, 현 연구는 동양 문화권과 서양 문화권에서 사회적 지위가 도덕적 추론에 미치는 효과가 다를 수 있음을 함의한다. 세부적으로 선행연구가 이루어진 서양 문화권에서는 사회적 지위가 높을수록 윤리적 문제에 관대해져서 윤리적 문제를 별 문제 아닌 것으로 여기게 되지만, 현 연구가 이루어진 동양 문화권에서는 사회적 지위가 높을수록 윤리적 문제에 민감해지고, 윤리적 문제를 수용하지 않는 입장을 가질 가능성이 높아질 수 있다.

본 연구는 실무적으로도 시사점을 가진다. 먼저 온라인 게임에서 형성된 청소년의 사회적 지위가 청소년의 도덕성에 영향을 미칠 수 있음을 보여준 본 연구는 현실에서 도덕적 행동 문제를 가진 청소년들을 상담할 때, 해당 청소년이 온라인 게임세계에서 어느 정도 사회적 지위를 가지는지 파악할 필요가 있음을 보여준다. 특히 그 청소년의 다른 요인들에서 도덕적 행동에 문제 발생할 만한 이유가 없는데, 지속적으로 도덕적 혹은 윤리적 문제가 발생한다면, 그 원인은 온라인 세계의 사회적 지위에 있을 가능성이 있다.

둘째, 본 연구는 온라인 게임에 과몰입하거나 온라인 게임 중독 경향을 보이는 청소년들이 게임 자체에 중독되었다기 보다 게임에 투자하는 시간이 주는 보상인 게임내 사회적 지위 향상에 중독되었을 가능성을 시사한다. 특히 본 연구는 게임 시간이 길고, 사회적 지위가

낮을수록 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮아지는 것을 확인했는데, 이는 게임 시간이 긴 청소년들일수록 게임 세계에서의 높은 사회적 지위에 더 민감하게 반응함을 보여주는 것으로 해석할 수 있다. 이 또한 청소년 상담가와 임상가들이 주목해야 하는 부분이다.

3. 한계 및 제언

본 연구는 다양한 시사점에도 불구하고, 몇 가지 한계가 있으며, 이에 대한 후속 연구가 이어져야 할 것이다. 먼저 현 연구는 한국 청소년들은 사회적 지위의 높을수록 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮아지는 것을 확인하였는데, 이는 미국 성인을 대상으로 한 선행연구와 정반대의 현상이다. 따라서 향후 한국 성인을 대상으로 같은 연구를 진행한다면, 본 연구와 선행연구의 차이가 연령에 따른 인지발달의 차이 때문인지, 문화적 차이 때문인지, 아니면 가상세계 사회적 지위와 현실세계 사회적 지위의 차이 때문인지를 더 명확히 하는 것에 기여할 수 있을 것이다.

본 연구는 MMORPG 게임 내에서의 사회적 지위를 다루었다. 그러나 가상세계에서의 사회적 지위가 게임 레벨만으로 결정되는 것은 아닐 것이다. 페이스북(Facebook), 유튜브(Youtube), 인스타그램(Instagram) 같은 온라인 사회 관계망 서비스(SNS, Social Network Service)에서 내가 관리하는 페이지를 팔로우한 사람과 친구는 몇 명인지, 내 페이지나 내 채널 구독자는 몇 명인지, 내가 게시한 영상이나 글, 사진에 '좋아요'는 몇 개가 달렸으며, 조회 수는 얼마나 되는지도 가상세계의 사회적 지위라고 볼 수 있다. 아울러 가상세계에서 좋은 아이템을 가지고 있다든지, 가상세계에서 경제적 부를 축적했다든지, 가상세계에서 최고급 스포츠카를 가지고 있는 것과 같은 상황도 가정해 볼 수 있겠다. 향후 이러한 요소들이 도덕적 판단에 미치는 영향에 대해서도 연구가 필요할 것이다.

참고 문헌

- [1] E. Hoffman, K. A. McCabe, and V. L. Smith, "Behavioral foundations of reciprocity:

- Experimental economics and evolutionary psychology," *Economic Inquiry*, Vol.36, No.3, pp.335-352, 1998.
- [2] L. Cosmides and J. Tooby, "Evolutionary psychology, moral heuristics, and the law," Dahlem workshop reports, *Heuristics and the law*, pp.175-205, MIT Press, 2006.
- [3] J. M. Doris(Ed.), *The moral psychology handbook*, Oxford University Press, 2010.
- [4] D. L. Krebs, "The evolution of morality," *The handbook of evolutionary psychology*, pp.747-771, John Wiley & Sons, Inc. 2005.
- [5] R. Hamilton, "The Darwinian cage: Evolutionary psychology as moral science," *Theory, Culture & Society*, Vol.25, No.2, pp.105-125, 2008.
- [6] D. L. Krebs, "Morality: An evolutionary account," *Perspectives on Psychological Science*, Vol.3, No.3, pp.149-172, 2008.
- [7] D. DeSteno, *The truth about trust: How it determines success in life, love, learning, and more*, Penguin, 2014.
- [8] P. K. Piff, D. M. Stancato, S. Côté, R. Mendoza-Denton, and D. Keltner, "Higher social class predicts increased unethical behavior," *Proceedings of the National Academy of Sciences*, Vol.109, No.11, pp.4086-4091, 2012.
- [9] S. M. Chang and S. S. Lin, "Online gaming motive profiles in late adolescence and the related longitudinal development of stress, depression, and problematic internet use," *Computers & Education*, No.135, pp.123-137, 2019.
- [10] M. D. Griffiths and N. Hunt, "Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators," *Journal of Community & Applied Social Psychology*, Vol.5, No.3, pp.189-193, 1995.
- [11] M. Sauder, F. Lynn, and J. M. Podolny, "Status: Insights from organizational sociology," *Annual Review of Sociology*, Vol.38, pp.267-283, 2012.
- [12] 이옥진, "노인의 주관적 건강상태 관련 요인에 대한 메타분석: 사회경제적 지위, 심리사회적 요인 중심으로," *한국콘텐츠학회논문지*, 제17권, 제4호, pp.424-433, 2017.
- [13] S. R. Sirin, "Socioeconomic status and academic achievement: A meta-analytic review of research," *Review of Educational Research*, Vol.75, No.3, pp.417-453, 2005.
- [14] S. Côté, P. K. Piff, and R. Willer, "For whom do the ends justify the means? Social class and utilitarian moral judgment," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.104, No.3, pp.490-503, 2013.
- [15] E. Goodman, N. E. Adler, I. Kawachi, A. L. Frazier, B. Huang, and G. A. Colditz, "Adolescents' perceptions of social status: development and evaluation of a new indicator," *Pediatrics*, Vol.108, No.2, pp.E31-E31, 2001.
- [16] 옥경영, 홍재원, "청소년의 사회적 네트워크에서의 지위(social standing)가 온라인 사회적 활동 (social activity)에 미치는 영향 연구," *한국콘텐츠학회논문지*, Vol.12, No.5, pp.370-379, 2012.
- [17] 백경민, 유미현, 강혜연, 조문석, "사회적 관계가 게임 이용 행태에 미치는 영향: 게임 선택 정도와 게임 과몰입을 중심으로," *한국콘텐츠학회논문지*, 제20권, 제4호, pp.77-85, 2020.
- [18] 고혜인, 김성봉, "아동학대 신고의도에 영향을 미치는 요인 탐색: 학대유형과 성별의 상호작용, 아동학대 신고에 대한 해석수준," *감성과학*, 제22권, 제2호, pp.3-16, 2019.
- [19] 김경미, 염유식, "청소년의 게임이용과 학교생활: 성별 차이와 사회적 관계의 조절효과," *한국콘텐츠학회논문지*, 제16권, 제1호, pp.753-765, 2016.
- [20] 은기수, "한국 중학생의 성별 학습시간과 부모의 교육수준: 2014년 생활시간조사 자료를 바탕으로," *한국인구학*, 제42권, 제1호, pp.33-58, 2019.
- [21] 장문경, 백현미, 김성철, "청소년들의 삶의 만족도, 사회자본, 게임 효능감이 게임 절제력에 미치는 영향: 성별의 조절효과를 중심으로," *정보사회와 미디어*, 제20권, 제2호, pp.123-144, 2019.
- [22] V. Chiasson, E. Vera-Estay, G. Lalonde, J. J. Dooley, and M. H. Beauchamp, "Assessing social cognition: Age-related changes in moral

reasoning in childhood and adolescence,” The Clinical Neuropsychologist, Vol.31, No.3, pp.515-530, 2017.

- [23] B. Garrigan, A. L. Adlam, and P. E. Langdon, “Moral decision-making and moral development: Toward an integrative framework,” Developmental Review, No.49, pp.80-100, 2018.
- [24] L. Nucci, E. Turiel, and A. D. Roded, “Continuities and discontinuities in the development of moral judgments,” Human Development, Vol.60, No.6, pp.279-341, 2017.
- [25] 이국희, “사회적 비교와 주관적 행복의 상호작용이 직장인의 여가의도에 미치는 효과,” 여가학연구, 제17권, 제3호, pp.1-21, 2019.
- [26] S. Lyubomirsky, and L. Ross, “Hedonic consequences of social comparison: A contrast of happy and unhappy people,” Journal of Personality and Social Psychology, Vol.73, No.6, pp.1141-1157, 1997.
- [27] S. E. Ainsworth, R. F. Baumeister, D. Ariely, and K. D. Vohs, “Ego depletion decreases trust in economic decision making,” Journal of Experimental Social Psychology, No.54, pp.40-49, 2014.
- [28] W. Hofmann, R. F. Baumeister, G. Förster, and K. D. Vohs, “Everyday temptations: An experience sampling study of desire, conflict, and self-control,” Journal of Personality and Social Psychology, Vol.102, No.6, pp.1318-1335, 2012.

저 자 소 개

이 국 희(Guk-Hee Lee)

정회원



- 2007년 2월 : 선문대학교 국제경제학과(경제학사)
- 2016년 2월 : 광운대학교 산업심리학과(심리학박사: 석박사통합학위)
- 2018년 3월 ~ 현재 : 경기대학교 교양학부 조교수

〈관심분야〉 : 가상세계의 사회적 지위, 가상세계의 사회적 배제, 도덕적 판단과 행동