

# 온라인 게임 캐릭터의 지위, 성장, 게임 시간, 그리고 청소년의 도덕적 문제 수용

이 국 회†

경기대학교

성인들을 대상으로 한 선행연구들은 현실에서 높은 사회적 지위를 가진 사람일수록 도덕성이 낮음을 확인하였다. 그러나 청소년들을 대상으로 온라인 게임에서 형성된 지위가 도덕성에 미치는 영향에 대한 연구는 드물었다. 또한 청소년들의 도덕성이 지위의 성장에 영향을 받는지 지위 그 자체에 영향을 받는지에 대한 연구도 찾기 힘들며, 게임을 많이 하는 청소년과 그렇지 않은 청소년의 도덕성에 차이가 생기지도 알려지지 않았다. 본 연구는 가상세계의 지위를 온라인 게임 캐릭터의 레벨로 정의한 후, 선행연구의 한계를 보완할 뿐 아니라 한 걸음 나아가기 위해 두 가지 실험을 진행하였다. 실험 1은 청소년들로 하여금 자신이 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 레벨이 최근 한 달 간 '30' 성장했지만, 여전히 게임세계 평균보다 지위가 낮은지, 성장함으로써 게임세계 평균과 같아졌는지, 성장을 통해 게임세계 평균보다 높아졌는지라는 상황을 상상하게 한 후, 하루 평균 게임 시간이 긴지 짧은지에 따라 도덕적 문제 상황(예: 정답수 조작; 인센티브 가로채기; 폭리 취하기; 아이디어 가로채기)에 대한 수용도가 달라지는지 판단하였다. 청소년들의 상황 수용도가 낮을수록 도덕성이 높다고 볼 수 있고, 높을수록 도덕성이 낮다고 해석할 수 있다. 실험 2는 청소년들로 하여금 자신이 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 최근 한 달간 타인의 캐릭터보다 많이 성장했지만, 여전히 지위는 낮은 상황 혹은 최근 한 달간 타인의 캐릭터보다 적게 성장했지만, 여전히 지위는 높은 상황을 상상하게 한 후, 도덕적 문제 상황 수용도를 측정하였다. 결과적으로 실험 1과 실험 2 모두에서 지위가 낮을 때는 도덕적 문제 상황 수용도가 높아지고, 지위가 높을 때는 이것이 낮아지는 현상을 관찰하였다. 또한 게임 시간이 길수록(하루 평균 3시간 이상) 이러한 경향성이 더 강해지는 상호작용을 확인하였다. 이는 청소년들의 도덕적 판단이 게임 캐릭터의 성장에 영향을 받기보다 최종적 지위에 영향을 받는다는 것을 보여준다. 본 연구는 현대 청소년들의 도덕적 판단 혹은 행동에 가상세계에서 형성된 사회적 지위가 영향을 미칠 수 있음을 보여주었다는 점에서 중요하다.

**주요어:** 온라인 게임, 청소년, 도덕적 판단, 사회적 지위, 가상세계

† 단독저자 : 이국회, 경기대학교 진성애교양대학 교양학부 조교수, 경기도 수원시 영통구 광고산로 154-42 (이의동) 경기대학교 성신관 2205호, E-mail : leegh1983@gmail.com

■ 최초투고일 : 2021년 2월 13일 ■ 심사마감일 : 2021년 10월 5일 ■ 게재확정일 : 2021년 10월 21일

## 1. 서론

한국어의 일상적 표현 중에 ‘있는 사람들이 더 해’라는 말이 있다. 부자들 혹은 권력을 가진 사람들이 더 이기적이고, 베풀 줄 모르며, 때로는 부도덕하다는 의미로 쓰인다. 비슷한 맥락에서 ‘부자가 되기 전까지는 그렇게 착하던 사람이 부자가 된 후에 변했다’라고 말하는 사람이 있는가 하면, ‘높은 지위에 오르시기 전까지는 그렇게 상냥하고 친절하던 직장 상사가 높은 지위에 오른 후에 나쁜 사람으로 변했다’라는 말을 하는 직장인도 있다.

물론 모든 사람이 이러한 말에 동의 않을 수 있다. 하지만 사회적 지위와 도덕성의 관계에 대해 과학적으로 연구한 결과들은 위에서 언급한 표현들을 지지하는 것으로 보인다. 한 연구는 사회적 지위가 높은 사람일수록 공동체 구성원을 신뢰하지 않으며, 그에 따라 타인을 믿고 베푸는 것이 최종적으로 자신에게 이득인 상황에서 조차 베풀지 않는 현상을 관찰하였다(Piff, Kraus, Côté, Cheng, & Keltner, 2010). 같은 연구에서 사회적 지위가 높은 사람들과 사회적 지위가 낮은 사람들의 1년 지출 내역을 비교한 결과, 전자가 후자보다 이타적 목적으로 지출하는 비율이 낮은 것을 확인하기도 했다(기부, 타인을 위한 선물 등).

다른 연구에서는 사회적 지위가 높은 사람과 낮은 사람에게 최상의 결과를 얻기 위해 비윤리적 수단을 동원하는 것을 수용할 수 있는지 물었다(Côté, Piff, & Willer, 2013). 결과적으로 전자가 후자보다 비윤리적 수단에 대한 수용도가 강한 것으로 나타났다. 또 다른 연구는 사회적 지위가 높은 사람들과 낮은 사람들에게 구직자를 채용하는 사장의 역할을 하게 한 후, 구직자가 채용을 거부할 만한 정보(채용하는 직위가 6개월 후에 사라짐)가 있는데 그것을 면접 과정에서 이야기해주겠는지 안하겠는지 물었다(Piff, Stancato, Côté,

Mendoza-Denton, & Keltner, 2012). 이 연구에서도 전자는 이야기하지 않겠다고 응답하면서 비윤리적으로 행동한 반면, 후자는 이야기하겠다고 응답하면서 윤리적인 모습을 보였다.

이처럼 사회적 지위와 도덕성의 관련성을 확인한 선행연구들은 사회적 지위가 높을수록 도덕성이 낮고, 사회적 지위가 낮을수록 도덕성이 높다는 것을 일관성 있게 확인하였다. 그러나 이러한 선행연구를 통해 사회적 지위와 도덕성의 관계에 대한 모든 의문을 해소할 수 있는 것은 아니다. 먼저 선행연구는 20세 이상의 성인을 대상으로 연구를 진행하였고, 청소년을 대상으로 한 연구는 찾아보기 어렵다. 그러나 연구 결과의 일반화 가능성을 높이기 위해서는 10대 청소년을 대상으로도 유사한 경향성을 확인할 수 있어야 할 것이다. 또한 10대 청소년들은 20세 이상 성인들과 다른 경향성을 보일 수 있기에 추가적인 연구가 필요하다.

둘째, 선행연구는 현실 세계에서의 소득이나 직업적 지위를 통해 사회적 지위를 정의하였으며, 온라인 게임 세계의 레벨과 같이 청소년들이 관심을 가질 법한 가상 세계에서의 지위와 도덕성의 관계에 대해서는 보여주지 못했다. 그러나 청소년들은 게임 세계에서 의사소통하면서 관계를 맺고, 게임 세계 안의 미션을 해결하기 위해 서로 협력하거나 배신하는 일들이 경험하기 때문에 가상 세계에서의 지위가 도덕성에 미치는 영향을 확인해볼 필요가 있다(Verheijen, Stoltz, van den Berg, & Cillessen, 2019).

셋째, 선행연구는 지위의 높고 낮음만 조건으로 사용하였고, 같은 기간 동안 다른 사람에 비해 지위가 얼마나 성장했는지에 대한 정보를 제공하지 않았다. 즉 사람들의 도덕성이 단순히 타인보다 더 높은 지위에 있는지 낮은 지위에 있는지에 따라 달라지는지, 아니면 동일 기간 동안 타인보다 더 많은 성취를 했는지 더 적은 성취를 했는지에 반응하

는지 확인한 연구는 찾기 힘들다. 특히 청소년들이 과연 지위 자체의 높고 낮음에 따라 도덕성이 달라질지, 아니면 동일한 기간 동안 지위가 더 많이 성장했는지 더 적게 성장했는지에 따라 도덕성이 달라질지 확인하는 것은 중요하다. 왜냐하면, 지위에 따라 도덕성이 달라진다는 것은 청소년들이 과정보다는 최종적인 결과만 중요하게 여긴다는 의미이지만, 반대로 성장 수준에 따라 도덕성이 달라진다는 것은 청소년들이 결과보다 과정을 중요하게 여긴다는 의미이기 때문이다.

넷째, 선행연구들은 온라인 게임을 수행하는 시간이 길수록 게임 공간에서 형성된 지위가 도덕성에 미치는 효과가 강해지는데 대해 확인하지 못했다. 그러나 게임 시간이 길다는 것은 관여도가 높다는 의미로 해석할 수 있고, 게임 시간이 길수록 자신이 조종하는 게임 캐릭터에 대한 애착이 강하다고 볼 수 있기에 게임 시간의 효과를 확인할 필요가 있다. 또한 게임 시간이 길어 게임 캐릭터에 대한 애착이 강하다는 것은 게임 캐릭터에게 자기 자신의 정체성을 확장했다는 의미일 수 있기에 게임 시간을 변수로 포함하는 것이 필요하다.

이러한 배경에서 이루어진 본 연구는 사회적 지위와 도덕성의 관계를 살펴본 선행연구들의 한계를 보완할 뿐 아니라, 한 걸음 더 나아갈 것이다. 구체적으로 본 연구는 온라인 게임에서 형성된 청소년들의 사회적 지위(게임 캐릭터의 레벨)가 도덕적 문제 수용도에 미치는 효과에 대해 살펴볼 것이다. 이는 가상세계에서의 사회적

## 2. 이론적 배경

### 1) 현실에서의 사회적 지위와 도덕적 판단

사회적 지위란 ‘한 개인이 공동체 안에서 얼마

나 가치 있는 사람인지에 대한 평가’를 의미한다 (Smith, 1984). 한 개인의 사회적 지위는 소득이나 교육 수준과 같은 객관적 기준에 의해 측정되기도 하지만(김선숙, 고대영, 김혜원, 조요셉, 최성은, 민기채, 2020; Kraus, Piff, Mendoza-Denton, Rheinschmidt, & Keltner, 2012), 자기 스스로 어느 정도 사회적 지위를 가진다고 생각하는지 주관적으로 평가하는 경우도 있다(박선숙, 2018; Adler, Epel, Castellazzo, & Ickovics, 2000; Singh-Manoux, Adler, & Marmot, 2003).

사회적 지위와 관련된 사회심리적 연구들은 도덕적 판단이나 행동에 있어 사회적 지위가 어떤 영향을 미치는지에 주목해왔다(Piff et al., 2010). 구체적으로 객관적 사회적 지위가 높거나(소득이 많음) 주관적 사회적 지위를 높게 지각한 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 이기적으로 행동한다(Piff et al., 2012). 또한 사회적 지위가 높은 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 어떤 성취를 이루는 과정의 정당성보다 성취 자체에 관심을 가진다(Côté et al., 2013). 선행연구들은 사회적 지위가 높은 사람은 낮은 사람보다 도덕성이 낮다는 일관성 있는 결과를 보여주고 있다.

### 2) 가상세계에서의 사회적 지위와 청소년의 도덕성

현대의 청소년들은 가상세계에서도 인간관계를 형성하고, 공동체 구성원들과 상호작용한다(Shapka, 2019). 가상세계에서 이루어지는 청소년들의 상호작용은 필연적으로 가상세계에서의 사회적 지위라는 개념을 형성하고 있다(Zingora, Stark, & Flache, 2020). 실제로 현대의 청소년들은 가상세계에서 누가 더 유명하고, 누가 더 뛰어나고, 누가 더 가치 있는 존재인지에 관심을 가진다(Zingora et al., 2020).

현실에서의 사회적 지위와 도덕성의 관계에 대한 연구결과에 비춰볼 때, 이렇게 형성된 가상세계에서의 사회적 지위는 청소년들의 도덕적 판단에 영향을 미칠 가능성이 있다(이국희, 2021). 실제로 청소년들이 지각한 사회적 지위와 도덕적 행동에 대한 몇몇 연구들은 사회적 지위를 높게 인식한 청소년들이수록 이기적으로 행동하고, 도덕성이 저하되는 경향을 관찰한 바 있다(Hui, Ngai, Qiu, & Koo, 2020; Longobardi, Iotti, Jungert, & Settanni, 2018).

### 3) 현 연구

현 연구는 사회적 지위와 청소년의 도덕성과 관련된 선행연구들로부터 한 걸음 더 나아가려고 한다. 구체적으로 본 연구는 현실이 아닌 가상세계에서의 사회적 지위도 도덕적 판단에 영향을 미치는지 확인할 것이다. 또한 가상세계에서 최근 사회적 지위가 얼마나 성장했는지도 도덕적 판단에 영향을 미치는지 아니면 오직 결과적인 사회적 지위만 도덕적 판단에 영향을 미치는지에 대해서도 경험적으로 검증해볼 것이다. 또한 본 연구는 가상세계에서의 사회적 지위를 온라인 게임세계에서 자신이 조종하는 캐릭터의 레벨이라고 조작적 정의한 후, 연구를 수행하고자 한다.

본 연구의 문제는 두 가지로 요약할 수 있다.

- 연구문제 1: 온라인 게임세계에서 형성된 사회적 지위 그 자체가 청소년의 도덕적 판단에 영향을 미치는가? 아니면 온라인 게임세계에서의 사회적 지위 성장이 청소년의 도덕적 판단에 영향을 미치는가?

연구문제 1은 실험 1을 통해 검증할 것이다.

- 연구문제 2: 온라인 게임세계에서 형성된 사회적 지위는 높지만, 최근 사회적 지위의 성장 수준은 낮다면, 둘 중 어떤 요인에 의해 청소년의 도덕적 판단이 달라질 것인가? 반대로 온라인 게임세계에서 형성된 사회적 지위는 낮지만, 최근 사회적 지위의 성장 수준은 높다면, 둘 중 둘 중 어떤 요인에 의해 청소년의 도덕적 판단이 달라질 것인가?

연구문제 2는 실험 2를 통해 검증할 것이다.

## 3. 실험 1

실험 1은 최근 1달 동안 온라인 게임 캐릭터의 레벨이 30 성장한 상황에서 청소년들이 성장 자체에 영향을 받아 도덕적 판단을 하는지, 아니면 온라인 캐릭터의 최종적인 지위가 타인보다 높고 낮은지에 영향을 받아 도덕적 판단을 하는지 확인하기 위해 이루어졌다(연구문제 1). 만약 참가자들이 온라인 게임 캐릭터의 성장에 영향을 받아 도덕적 판단을 한다면, 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 효과는 나타나지 않을 것이다. 그러나 참가자들이 온라인 게임 캐릭터의 지위에 영향을 받아 도덕적 판단을 한다면, 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 효과가 나타날 가능성이 있다. 더하여 하루에 게임을 몇 시간이나 하는지(하루 평균 게임 시간)가 게임 캐릭터의 사회적 지위 비교와 상호작용하여 도덕적 문제 수용에 영향을 미칠 가능성도 탐색해볼 것이다.

### 1) 방법

#### (1) 설계 및 참가자

실험 1은 온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위 3

(성장했지만 타인보다 레벨 낮음 vs. 성장 후 타인과 레벨 동일 vs. 성장 후 타인보다 레벨 높음) × 게임 시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 수용에 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)를 해본 적 있는 15세부터 16세까지 (*Mean age* = 15.35, *SD* = .48)의 한국 소재 청소년 320명(남 145, 여 175)이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로진학 담당교사의 안내를 통해 자발적으로 참여하였다.

## (2) 재료

실험 1을 위해 온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위 시나리오와 도덕적 문제 시나리오를 준비하였다. 먼저 게임세계에서 청소년의 사회적 지위는 온라인 게임이라는 가상현실 상황에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨을 통해 조작하였다. 모든 상황에서 내 게임 캐릭터는 레벨이 '30' 성장하지만, 성장한 후 다른 게임 플레이어들의 캐릭터보다 레벨이 동일한지, 높은지, 낮은지가 다르다. 구체적으로 성장했지만 타인보다 지위 낮음 조건은 [나는 MMORPG를 다른 사람들보다 조금 늦게 시작했다. 한 달 전 내 게임 캐릭터의 레벨은 '10'이었다. 나보다 먼저 게임을 시작한 사람들의 캐릭터는 레벨은 대부분 '50'이었다. 나는 한 달 동안 내 캐릭터의 레벨을 꾸준히 성장시켜서 '40'이 되었다. 살펴보니, 한 달 동안 다른 캐릭터들의 레벨은 달라진 게 없어 보인다. 즉 내 캐릭터의 레벨은 여전히 다른 사람들에 미치지 못한다.]라고 제시되었다.

성장 후 타인과 지위 동일 조건은 [나는 MMORPG

를 다른 사람들보다 조금 늦게 시작했다. 한 달 전 내 게임 캐릭터의 레벨은 '20'이었다. 나보다 먼저 게임을 시작한 사람들의 캐릭터는 레벨은 대부분 '50'이다. 나는 한 달 동안 내 캐릭터의 레벨을 꾸준히 성장시켜서 '50'이 되었다. 살펴보니, 한 달 동안 다른 캐릭터들의 레벨은 달라진 게 없어 보인다. 즉 내 캐릭터와 다른 사람들 캐릭터의 레벨이 동일해졌다.]라고 제시되었다.

성장 후 타인보다 지위 높음 조건은 [나는 MMORPG를 다른 사람들보다 조금 늦게 시작했다. 한 달 전 내 게임 캐릭터의 레벨은 '30'이었다. 나보다 먼저 게임을 시작한 사람들의 캐릭터는 레벨은 대부분 '50'이었다. 나는 한 달 동안 내 캐릭터의 레벨을 꾸준히 성장시켜서 '60'이 되었다. 살펴보니, 한 달 동안 다른 캐릭터들의 레벨은 달라진 게 없어 보인다. 즉 내 캐릭터의 레벨이 다른 사람들보다 높아졌다.]라고 제시되었다.

도덕적 문제 수용도 과제는 Piff와 동료들(2012)을 참고하여 구성된 네 가지 시나리오가 사용되었다. 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 받아마자 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 상황으로 [이 대리 와 정 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 거저말을 해서 김 부장님이 5만원 주었는데, 반씩 나눠 가지라고 했다면서 정 대리에게 2만 5천원 주고, 자신이 7만 5천원을 챙겼습니다. 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 퍼올려 밖으로 배출하는 전동 펌프가 필요해졌습니다. 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 개발 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 아이디어를 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 듣던 허 차장은 큰 분노를 느낄 수밖에 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 차장을 칭찬 하였습니다. 당신은 박 차장의 행동을 얼마나 수용할 수 있나요?]라고 제시되었다.

### (3) 절차

실험 1은 구글 설문지를 통해 진행되었다. 참가자들은 조건에 따라 게임 레벨 성장 후 사회비교 상황 시나리오를 읽었다. 곧 이어 참가자들은 네 가지 도덕적 문제 시나리오를 하나 씩 읽으면서 각 상황을 얼마나 수용할 수 있는지 7점 척도로 응답하였다(-3: 결코 수용할 수 없다, 0: 잘 모르겠다, +3: 전적으로 수용할 수 있다). 끝으로 하루에 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  $\alpha$  분석을 수행하였다. 결과적으로 네 가지 도덕적 문제 상황 수용도에

대한 참가자 응답의  $\alpha$  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 지표값(index score)으로 변환하여 이루어졌다.

또한 게임 시간이 짧은 집단과 긴 집단을 구분하기 위해 참가자들의 하루 평균 게임 시간을 산출한 후, 이 평균보다 게임을 짧게 하는 집단을 게임 시간이 짧은 집단으로, 평균보다 게임을 길게 하는 집단을 게임 시간이 긴 집단으로 분류하였다(Mean split). 참가자들의 하루 평균 게임 시간 평균은 2.44시간( $SD = 2.86$ )인 것으로 나타났다. 이에 따라 게임을 매일 3시간 이상 하는 집단은 게임을 길게 하는 집단으로 분류하였고( $N = 115$ ),

매일 게임을 3시간 미만 하는 집단은 게임을 짧게 하는 집단으로 분류하였다( $N = 205$ ).

**(1) 성별과 연령**

청소년의 성별과 연령이 게임 캐릭터의 성장과 지위에 따른 도덕적 문제 상황 수용도, 게임시간에 미치는 효과를 확인하기 위해 각각에 대한 일원변량분석(one-way ANOVA)을 수행하였다. <표 1>은 성별과 연령이 각 변인에 미치는 효과를 요약한 것이다. 결과적으로 성별이 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과가 관찰되었다( $F(1, 318) = 16.402, p < .001$ ). 즉 여성 청소년( $M = -1.50, SD = 1.20$ )이 남성 청소년( $M = -.92, SD = 1.36$ )보다 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮았다. 이런 경향은 네 가지 도덕적 문제 시나리오에서 동일하였다( $ps < .05$ ).

<표 1> 청소년의 성별, 연령, 도덕적 문제 수용도, 그리고 하루 평균 게임 시간 요약(실험 1)

		N	도덕적 문제 수용도( $\alpha = .82$ )				상황전체 수용도 (SD)	하루 평균 게임시간 (SD)
			상황1: 정답수 조작 (SD)	상황2: 인센티브 가로채기 (SD)	상황3: 폭리 취하기 (SD)	상황4: 아이디어 가로채기 (SD)		
성별	남	145	-.57 (1.51)	-1.18 (1.74)	-.64 (1.61)	-1.30 (1.75)	-.92 (1.36)	3.37 (2.85)
	여	175	-.98 <sup>b</sup> (1.59)	-1.79 <sup>c</sup> (1.50)	-1.10 <sup>d</sup> (1.61)	-2.13 <sup>e</sup> (1.41)	-1.50 <sup>f</sup> (1.20)	1.67 <sup>g</sup> (2.64)
연령	15	209	-.86 (1.55)	-1.48 (1.66)	-.88 (1.61)	-1.79 (1.61)	-1.25 (1.29)	2.32 (3.00)
	16	111	-.67 (1.59)	-1.58 (1.60)	-.91 (1.65)	-1.68 (1.65)	-1.21 (1.33)	2.68 (2.57)
계		320	-.79 (1.57)	-1.52 (1.64)	-.89 (1.62)	-1.75 (1.62)	-1.24 (1.30)	2.44 (2.86)

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

<sup>b</sup> 여성이 남성보다 스크래블 맞춘 개수 조작 상황에 대한 수용도가 낮았다( $p = .019$ ).

<sup>c</sup> 여성이 남성보다 직장 동료의 인센티브를 가로챈 상황에 대한 수용도가 낮았다( $p = .001$ ).

<sup>d</sup> 여성이 남성보다 허리케인 피해 주민에게 폭리를 취한 상황에 대한 수용도가 낮았다( $p = .012$ ).

<sup>e</sup> 여성이 남성보다 직장 동료의 아이디어를 가로챈 상황에 대한 수용도가 낮았다( $p < .001$ ).

<sup>f</sup> 여성이 남성보다 도덕적 문제 상황 전체에 대한 수용도가 낮았다( $p < .001$ ).

<sup>g</sup> 여성이 남성보다 하루 평균 게임 시간이 짧았다( $p < .001$ ).

이러한 현상은 남성이 여성보다 도덕적 문제의 심각성을 강하게 지각한다는 것을 관찰한 선행연구와 일맥상통한다(고혜인, 김성봉, 2019). 또한 여성이 남성보다 도덕적 문제로 인해 피해를 입은 사람에게 강하게 공감한다는 것을 관찰한 선행연구와 관련성이 있어 보인다(Endresen & Olweus, 2001). 비교적 최근의 연구는 여성이 남성보다 도덕적 문제에 대한 공감을 강하게 표현한다는 것을 발견하기도 하였다(Baez et al., 2017).

추가적으로 성별이 게임 시간에 미치는 효과가 있었다( $F(1, 318) = 30.253, p < .001$ ). 남성 청소년( $M = 3.37, SD = 2.85$ )의 하루 평균 게임 시간이 여성 청소년( $M = 1.67, SD = 2.64$ )의 하루 평균 게임 시간보다 길었다. 이는 관련 선행연구에서 관찰한 현상에 부합하는 결과이다(김경미, 염유식, 2016; 은기수, 2019; 장문경, 백현미, 김성철, 2019). 이어서 연령의 효과가 있는지 확인해보았다. 결과적으로 연령이 도덕적 문제 상황 수용에 미치는 효과는 없었고( $F(1, 318) = .091, p = .763$ ), 연령이 하루 평균 게임 시간에 미치는 효과도 없었다( $F(1, 318) = 1.148, p = .285$ ).

## (2) 게임 캐릭터의 성장, 그 지위, 그리고 하루 평균 게임 시간

실험 1의 핵심인 온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위 3(성장했지만 타인보다 지위 낮음 vs. 성장 후 타인과 지위 동일 vs. 성장 후 타인보다 지위 높음) × 게임 시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 확인하기 위해 성별과 연령을 공변량으로 통제한 후, 이원공변량 분석(two-way ANCOVA)을 수행하였다. <표 2>는 청소년의 게임 레벨 성장과 지위 및 하루 평균 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 요약한 것이다.

온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위가 청소년의

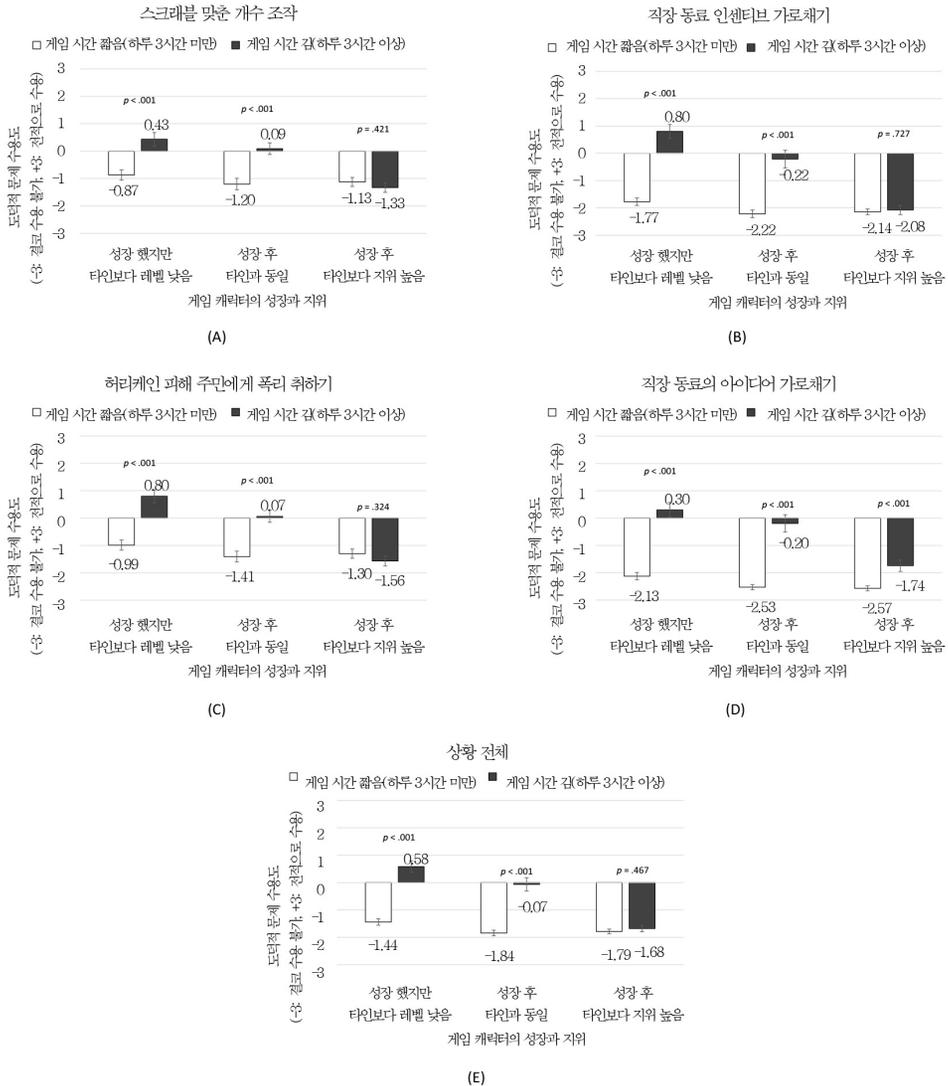
도덕적 문제 수용에 미치는 주효과가 관찰되었다( $F(2, 312) = 36.579, p < .001, \eta_p^2 = .19$ ). 구체적으로 온라인 게임세계에서 사회적 지위가 성장했지만 여전히 타인보다 지위가 낮은 집단( $M = -.84, SD = 1.39$ )의 도덕적 문제 수용도가 가장 높았고, 게임세계에서 사회적 지위가 성장한 후 타인과 지위가 동일해진 집단( $M = -1.10, SD = 1.50$ )의 도덕적 문제 수용도는 두 번째로 높았다. 게임세계에서 사회적 지위가 성장한 후, 타인보다 지위가 높아진 집단( $M = -1.75, SD = .73$ )의 도덕적 문제 수용도는 가장 낮았다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하였다( $ps < .01$ ). 이 결과는 게임 캐릭터의 성장보다 게임 캐릭터의 상대적 지위가 청소년들의 도덕적 판단에 미치는 효과가 더 강함을 시사한다.

다음으로 하루 평균 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 주효과를 관찰하였다( $F(1, 312) = 99.609, p < .001, \eta_p^2 = .24$ ). 살펴보면, 하루 평균 게임 시간이 짧은 집단( $M = -1.68, SD = .86$ )의 도덕적 문제 수용도가 하루 평균 게임 시간이 긴 집단( $M = -.44, SD = 1.57$ )의 도덕적 문제 수용도보다 낮았다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하였다( $ps < .01$ ). 이 결과는 게임을 오래하는 청소년일수록 현실에서의 도덕성이 낮아질 가능성이 있음을 보여준다.

더하여 게임 캐릭터의 성장과 지위 및 하루 평균 게임 시간의 이원상호작용이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 관찰하였다( $F(2, 312) = 24.738, p < .001, \eta_p^2 = .14$ ). <그림 1>은 이 상호작용을 보여준다. 구체적으로 성장한 게임 캐릭터의 지위가 타인보다 낮은 상황에서는 하루 평균 게임 시간이 짧은 청소년( $M = -1.44, SD = .99$ )은 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답했지만, 하루 평균 게임 시간이 긴 청소년( $M = .58, SD = 1.15$ )은 도덕적 문제를 수용할 수 있다고 응답하였다( $t(99)$

<표 2> 게임 캐릭터의 성장과 지위, 하루 평균 게임 시간, 그리고 도덕적 문제 수용 요약(실험 1)

		게임 캐릭터의 성장과 지위									하루 평균 게임 시간		전체 (N = 320)
		성장했지만, 타인보다 레벨 낮음 (N = 101)			성장 후, 타인과 레벨 동일 (N = 110)			성장 후, 타인보다 레벨 높음 (N = 109)					
		하루 평균 게임시간			하루 평균 게임시간			하루 평균 게임시간					
		짧음 (N = 71)	김 (N = 30)	계	짧음 (N = 64)	김 (N = 46)	계	짧음 (N = 70)	김 (N = 39)	계	짧음 (N = 205)	김 (N = 115)	
도덕적 문제 수용도	정답수 조작하기 (SD)	-0.87 (1.59)	.43 (1.33)	-0.49 (1.63)	-1.20 (1.66)	.09 (1.44)	-0.66 (1.69)	-1.13 (1.36)	-1.33 (1.08)	-1.20 (1.27)	-1.06 (1.54)	-.30 (1.49)	-.79 (1.57)
	인센티브 가로채기 (SD)	-1.77 (1.15)	.80 (1.40)	-1.01 (1.70)	-2.22 (1.12)	-.22 (2.21)	-1.38 (1.93)	-2.14 (.89)	-2.08 (1.04)	-2.12 (.94)	-2.04 (1.07)	-.58 (2.03)	-1.52 (1.64)
	폭리 취하기 (SD)	-.99 (1.56)	.80 (1.30)	-.46 (1.69)	-1.41 (1.56)	.07 (1.51)	-.79 (1.70)	-1.30 (1.43)	-1.56 (1.14)	-1.39 (1.33)	-1.22 (1.52)	-.30 (1.64)	-.89 (1.62)
	아이디어 가로채기 (SD)	-2.13 (1.15)	.30 (1.49)	-1.41 (1.67)	-2.53 (.76)	-.20 (2.18)	-1.55 (1.90)	-2.57 (.75)	-1.74 (1.29)	-2.28 (1.05)	-2.40 (.93)	-.59 (1.93)	-1.75 (1.62)
	상황전체 (SD)	-1.44 (.99)	.58 (1.15)	-.84 (1.39)	-1.84 (.79)	-.07 (1.65)	-1.10 (1.50)	-1.79 (.72)	-1.68 (.75)	-1.75 (.73)	-1.68 (.86)	-.44 (1.57)	-1.24 (1.30)



<그림 1> 온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위 그리고 게임 시간이 청소년의 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. 오차막대는 평균의 표준오차를 의미한다.

= 8.950,  $p < .001$ ). 성장한 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균과 같은 상황에서는 하루 평균 게임 시간이 짧은 청소년( $M = -1.84, SD = .79$ )은 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답했고 그 강도가 강했지만, 하루 평균 게임 시간이 긴 청소년

( $M = -.07, SD = 1.65$ )이 도덕적 문제를 수용할 수 없다는 응답의 강도가 매우 약하였다( $t(108) = 7.505, p < .001$ ).

게임 캐릭터의 지위가 평균보다 높은 상황에서는 하루 평균 게임 시간이 짧은 청소년( $M = -1.79,$

$SD = .72$ )과 긴 청소년( $M = -1.68, SD = .75$ ) 모두 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답하였고, 그 강도도 강한 편이었다( $t(107) = .730, p = .467$ ). 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하였다( $p_s < .01$ ). 게임 캐릭터의 지위와 하루 평균 게임 시간의 이러한 상호작용은 결과는 게임 시간이 길수록 게임세계에서의 사회적 지위가 청소년의 도덕적 판단에 미치는 효과가 더 커짐을 시사한다.

## 4. 실험 2

실험 1은 청소년들의 도덕적 문제 수용에 게임 캐릭터의 성장의 영향은 존재하지 않으며, 게임 캐릭터의 사회적 지위의 영향을 존재함을 확인하였다. 또한 게임 시간이 짧을 때는 사회적 지위 비교의 영향이 약해지고, 게임 시간이 길수록 사회적 지위 비교의 영향이 강해지는 현상도 관찰할 수 있었다. 그러나 실험 1이 청소년들이 일상에서 경험하는 사회적 지위 상황을 모두 반영하는 것은 아니다. 청소년들은 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위뿐 아니라, 해당 캐릭터가 같은 기간 동안 얼마나 성장했는지 비교할 수 있는데, 실험 1만으로는 이러한 성장에 대한 비교가 효과가 있는지 없는지 알기 어렵다. 또한 실험 1은 온라인 캐릭터의 성장에 대한 정보와 사회적 지위에 대한 정보 중 청소년의 도덕적 문제 수용에 더 강하게 영향을 미치는 요인이 무엇인지에 대해서도 알려주지 못한다.

실험 2는 이러한 실험 1의 잠재적 한계를 보완하고 본 연구의 일반화 가능성을 증진하기 위해 이루어졌다. 구체적으로 실험 2는 게임 캐릭터의 성장 정보를 확인하는 것이 청소년의 도덕적 문제 수용도에 미치는 영향이 더 큰지, 아니면 게임

캐릭터의 최종적 지위 정보 그 자체가 청소년의 도덕적 문제 수용도에 미치는 영향이 더 큰지 확인하려는 목적을 가진다.

이를 위해 실험 2는 한 달이라는 기간 동안 내가 조종하는 게임 캐릭터가 타인보다 적게 성장했지만, 해당 캐릭터의 지위는 타인이 조종하는 캐릭터보다 높은 조건을 구성하였고, 반대로 내가 조종하는 게임 캐릭터가 타인보다 많이 성장했지만, 해당 캐릭터의 지위는 타인이 조종하는 캐릭터보다 낮은 조건을 구성한 후, 이 두 조건에서 청소년들의 도덕적 문제 수용이 어떻게 달라지는지 관찰해 보았다(연구문제 2). 또한 하루 평균 게임 시간이 청소년들의 응답 경향성에 미치는 효과가 있는지, 게임 캐릭터의 성장과 지위 및 게임 시간의 상호작용 효과가 있는지 확인하였다.

만약 게임 캐릭터의 성장이 청소년의 도덕적 문제 수용에 더 큰 영향을 미친다면, 타인보다 적게 성장한 조건에서는 도덕적 문제 수용도가 강해지고, 타인보다 많이 성장한 조건에서는 도덕적 문제 수용도가 약해질 것이다. 그러나 게임 캐릭터의 사회적 지위 자체가 청소년의 도덕적 문제 수용에 더 큰 영향을 미친다면, 내가 조종하는 캐릭터의 현재 지위(레벨)가 낮을 때는 도덕적 문제 수용도가 강해지고, 높을 때는 도덕적 문제 수용도가 약해질 것이다.

## 1) 방법

### (1) 설계 및 참가자

실험 2는 게임 캐릭터의 성장과 지위 2(타인보다 적은 성장-높은 지위 vs. 타인보다 많은 성장-낮은 지위) × 게임 시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 확인하기 위한 것이며, 참가자간 요인설계(between-subjects design)를 채택하여 수행하였다. 실험 2를 위해 (실

험 1에 참여하지 않았고) MMORPG를 해본 적 있는 16세의 한국 소재 청소년 242명(남 104, 여 138)이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국 이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로지도 교사의 안내에 따라 자발적으로 참여하였다.

## (2) 재료 및 절차

실험 2를 위해 게임 캐릭터의 성장 비교 대 지위 비교 시나리오와 도덕적 문제 시나리오를 준비하였다. 먼저 가상세계의 사회적 지위는 온라인 게임이라는 가상현실 상황에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨을 통해 조작하였다. 구체적으로 타인보다 적은 성장-높은 지위 조건은 [한 달 전까지 내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에서 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '50'이었다. 그리고 내 캐릭터는 한 달 동안 레벨을 '10' 올려서 레벨 '60'이 되었다. 같은 게임을 하는 어떤 사람의 캐릭터는 한 달 전에 레벨이 '20'이었다. 그런데 한 달 동안 레벨을 '35' 올려서 '55'가 되었다.]라고 제시되었다.

타인보다 많은 성장-낮은 지위 조건은 [한 달 전까지 내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에서 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '20'이었다. 그리고 내 캐릭터는 한 달 동안 레벨을 '35' 올려서 레벨 '55'가 되었다. 같은 게임을 하는 어떤 사람의 캐릭터는 한 달 전에 레벨이 '50'이었다. 그런데 한 달 동안 레벨을 '10' 올려서 '60'이 되었다.]라고 제시되었다. 도덕적 문제 수용도 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 상

황에 대한 참가자들의 수용도에 일관성이 있는지 확인하기 위해 Cronbach's  $\alpha$  분석을 수행하였다. 결과적으로 네 가지 도덕적 문제 상황 수용도에 대한 참가자 응답의  $\alpha$  값은 .92이었다. 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 지표값(index score)으로 변환하여 이루어졌다.

또한 게임 시간이 짧은 집단과 긴 집단을 구분하기 위해 참가자들의 하루 평균 게임 시간을 산출한 후, 이 평균보다 게임을 짧게 하는 집단을 게임 시간이 짧은 집단으로, 평균보다 게임을 길게 하는 집단을 게임 시간이 긴 집단으로 분류하였다(Mean split). 참가자들의 하루 평균 게임 시간 평균은 1.36시간( $SD = 1.49$ )인 것으로 나타났다. 이에 따라 게임을 매일 2시간 이상 하는 집단은 게임을 길게 하는 집단으로 분류하였고( $N = 90$ ), 매일 게임을 2시간 미만 하는 집단은 게임을 짧게 하는 집단으로 분류하였다( $N = 152$ ).

## (1) 성별

청소년의 성별이 성장한 게임 캐릭터의 사회적 지위 비교에 따른 도덕적 문제 상황 수용도, 게임 시간에 미치는 효과를 확인하기 위해 일원변량분석(one-way ANOVA)을 수행하였다. <표 3>은 성별이 각 변인에 미치는 효과를 요약한 것이다. 결과적으로 성별이 도덕적 문제 상황 수용도에 미치는 효과가 관찰되었다( $F(1, 240) = 3.900, p = .049$ ). 즉 여성 청소년( $M = -1.26, SD = 1.46$ )이 남성 청소년( $M = -.86, SD = 1.67$ )보다 도덕적 문제에 대한 수용도가 낮았다. 이러한 경향성은 실험 1의 분석결과와도 일맥상통한다(<표 1> 참조). 추가적으로 성별이 게임 시간에 미치는 효과

<표 3> 청소년의 성별, 도덕적 문제 수용도, 그리고 하루 평균 게임 시간 요약(실험 2)

		N	도덕적 문제 수용도( $\alpha = .85$ )				상황전체 수용도 (SD)	하루 평균 게임시간 (SD)
			상황1: 정답수 조작 (SD)	상황2: 인센티브 가로채기 (SD)	상황3: 폭리 취하기 (SD)	상황4: 아이디어 가로채기 (SD)		
성별	남	104	- .69 (1.76)	-1.07 (1.79)	- .55 (1.74)	-1.13 (1.91)	-.86 (1.67)	1.79 (1.51)
	여	138	-.71 (1.52)	-1.42 (1.70)	-1.09 <sup>b</sup> (1.61)	-1.82 <sup>c</sup> (1.83)	-1.26 <sup>d</sup> (1.46)	1.04 <sup>e</sup> (1.39)
계		242	-.70 (1.63)	-1.27 (1.74)	-.86 (1.69)	-1.52 (1.89)	-1.09 (1.56)	1.36 (1.49)

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

<sup>b</sup> 여성이 남성보다 허리케인 피해 주민에게 폭리를 취한 상황에 대한 수용도가 낮았다( $p = .014$ ).

<sup>c</sup> 여성이 남성보다 직장 동료의 아이디어를 가로챈 상황에 대한 수용도가 낮았다( $p = .005$ ).

<sup>d</sup> 여성이 남성보다 도덕적 문제 상황 전체에 대한 수용도가 낮았다( $p = .049$ ).

<sup>e</sup> 여성이 남성보다 하루 평균 게임 시간이 짧았다( $p < .001$ ).

가 있었다( $F(1, 240) = 15.828, p < .001$ ). 남성 청소년( $M = 1.79, SD = 1.51$ )의 하루 평균 게임 시간이 여성 청소년( $M = 1.04, SD = 1.39$ )의 하루 평균 게임 시간보다 길었다. 실험 1에서도 동일한 결과를 확인한 바 있다(<표 1> 참조).

## (2) 게임 캐릭터의 성장, 그 지위, 그리고 하루 평균 게임 시간

실험 2의 핵심인 온라인 게임 캐릭터의 성장과 비교 2(타인보다 적은 성장-높은 지위 vs. 타인보다 많은 성장-낮은 지위) × 게임 시간 2(짧음 vs. 김)가 청소년의 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 확인하기 위해 성별을 공변량으로 통제한 후, 이원공변량분석(two-way ANCOVA)을 수행하였다. <표 4>는 청소년의 온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위 및 하루 평균 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 요약한 것이다.

온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위가 청소년의 도덕적 문제 수용에 미치는 주효과가 관찰되었다( $F(1, 237) = 53.340, p < .001, \eta_p^2 = .18$ ). 구체

적으로 타인보다 적게 성장했지만 높은 지위를 가지는 상황을 상상한 집단( $M = -1.73, SD = .85$ )이 타인보다 많이 성장했지만 낮은 지위를 가지는 상황을 상상한 집단( $M = -.56, SD = 1.81$ )보다 도덕적 문제 수용도가 낮았다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하였다( $ps < .001$ ). 이러한 현상은 실험 1에서 관찰한 게임 캐릭터의 지위 비교 효과와 유사하다. 또한 게임 캐릭터의 성장 비교보다 게임 캐릭터의 지위 비교가 청소년들의 도덕적 판단에 미치는 효과가 더 강함을 시사한다.

다음으로 하루 평균 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 주효과를 관찰하였다( $F(1, 237) = 22.223, p < .001, \eta_p^2 = .09$ ). 살펴보면, 하루 평균 게임 시간이 짧은 집단( $M = -1.42, SD = 1.39$ )의 도덕적 문제 수용도가 하루 평균 게임 시간이 긴 집단( $M = -.53, SD = 1.68$ )의 도덕적 문제 수용도보다 낮았다. 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하였다( $ps < .01$ ). 이 결과는 게임 시간이 긴 청소년일수록 도덕성이

<표 4> 게임 캐릭터의 성장과 지위, 하루 평균 게임 시간, 그리고 도덕적 문제 수용 요약(실험 2)

		게임 캐릭터의 성장과 지위						하루 평균 게임시간		전체 (N=242)
		타인보다 적은 성장- 높은 지위 (N=110)			타인보다 많은 성장- 낮은 지위 (N=132)					
		하루 평균 게임시간			하루 평균 게임시간			짧음 (N=152)	김 (N=90)	
		짧음 (N=66)	김 (N=44)	계	짧음 (N=86)	김 (N=46)	계			
도덕적 문제 수용도	정답수 조작하기 (SD)	-1.27 (1.43)	-1.02 (1.05)	-1.17 (1.29)	-0.70 (1.66)	.41 (1.76)	-0.31 (1.77)	-0.95 (1.59)	-0.29 (1.62)	-0.70 (1.63)
	인센티브 가로채기 (SD)	-2.15 (.90)	-1.66 (.91)	-1.95 (.93)	-1.26 (1.88)	.35 (1.91)	-0.70 (2.03)	-1.64 (1.59)	-0.63 (1.81)	-1.27 (1.74)
	폭리 취하기 (SD)	-1.74 (1.33)	-1.23 (1.14)	-1.47 (1.27)	-0.76 (1.71)	.43 (1.79)	-0.34 (1.82)	-1.14 (1.61)	-0.38 (1.71)	-0.86 (1.69)
	아이디어 가로채기 (SD)	-2.58 (.90)	-1.89 (1.08)	-2.30 (1.03)	-1.48 (1.98)	.24 (2.13)	-0.88 (2.19)	-1.95 (1.69)	-0.80 (2.00)	-1.52 (1.89)
	상황전체 (SD)	-1.91 (.79)	-1.45 (.88)	-1.73 (.85)	-1.05 (1.63)	.36 (1.79)	-0.56 (1.81)	-1.42 (1.39)	-0.53 (1.68)	-1.09 (1.56)

낮아질 가능성이 있음을 보여주며, 실험 1에서 관찰한 결과와 일맥상통한다.

더하여 게임 캐릭터의 성장과 지위 및 하루 평균 게임 시간의 이원상호작용이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 관찰하였다( $F(1, 237) = 7.422, p = .007, \eta_p^2 = .03$ ). <그림 2>는 이 상호작용을 보여준다. 구체적으로 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 타인보다 적은 성장-높은 지위인 상황에서는 하루 평균 게임 시간이 짧은 청소년( $M = -1.91, SD = .79$ )의 도덕적 문제 수용도가 하루 평균 게임 시간이 긴 청소년( $M = -1.44, SD = .88$ )보다 낮았다( $t(108) = 2.863, p = .005$ ).

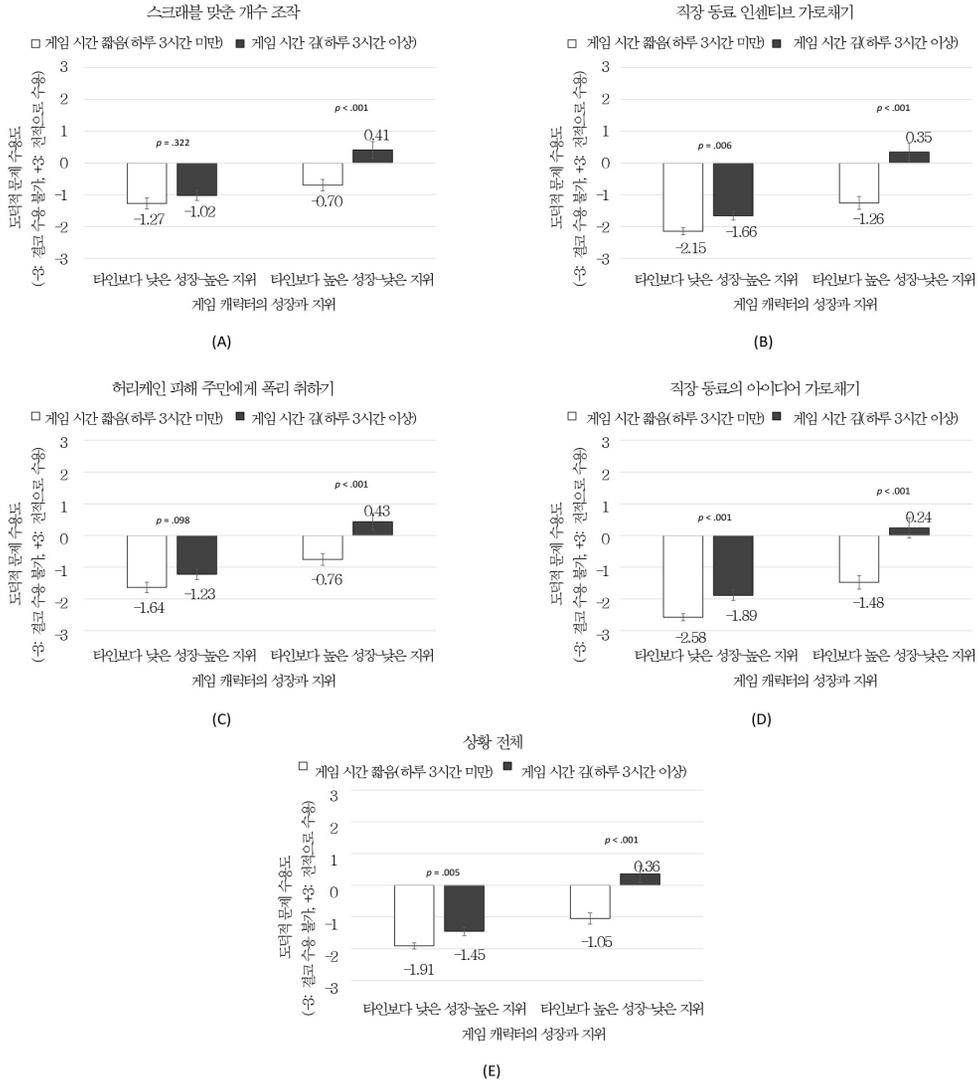
내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 타인보다 많은 성장-낮은 지위인 상황에서는 하루 평균 게임 시간이 짧은 청소년( $M = -1.04, SD = 1.63$ )은 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답했지만,

하루 평균 게임 시간이 긴 청소년( $M = .36, SD = 1.79$ )이 도덕적 문제를 수용할 수 있다고 응답하였다( $t(130) = 4.568, p < .001$ ). 이러한 경향성은 네 가지 도덕적 문제 시나리오 모두에서 동일하였다( $ps < .05$ ). 이러한 상호작용은 게임 시간이 길수록 게임세계에서의 성장을 비교하기보다 지위를 비교하는 성향이 강해지며, 게임세계에서의 지위 비교가 청소년의 도덕적 판단에 미치는 효과가 있음을 시사한다.

## 5. 종합논의

### 1) 요약 및 해설

현 연구는 온라인 게임이라는 가상세계에서 형



<그림 2> 온라인 게임 캐릭터의 성장과 지위 시간이 청소년의 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. 오차막대는 평균의 표준오차를 의미한다.

성된 청소년들의 사회적 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 효과를 확인하기 위한 것이었다. 또한 이러한 효과가 가상세계에 얼마나 많이 참여하고 있는지에 따라 달라지는지 탐색해보고자 했다. 이를 위해 연구자는 온라인 게임을 가상세계

로, 사회적 지위를 자신이 조종하는 온라인 게임 캐릭터 레벨의 성장과 최종 지위로, 가상세계 참여 수준은 하루 당 게임 시간으로 규정한 후 두 가지 실험을 진행하였다.

실험 1은 자신의 온라인 게임 캐릭터가 한 달

동안 성장한 수준은 동일하고, 현재 지위(레벨)만 다른 세 가지 조건을 구성하였다. 구체적으로 실험 1은 성장했지만 지위는 낮은 조건, 성장 후 지위가 동일해진 조건, 성장 후 지위가 높아진 조건에서 참가자들의 도덕적 문제 수용도를 관찰하였다. 또한 만약 참가자들이 성장에 주안점을 두고 도덕적 문제를 수용한다면, 참가자들의 응답에 통계적인 차이가 없을 것이지만, 지위에 주안점을 두고 도덕적 문제를 수용한다면, 참가자들의 응답에 차이가 있을 것이라고 예상하였다. 결과적으로 실험 1은 참가자들은 온라인 게임 캐릭터가 성장하지 아닌, 온라인 게임 캐릭터의 현 지위에 기초하여 도덕적 문제를 판단함을 확인할 수 있었다. 이는 참가자들이 성장했지만 지위는 낮을 때는 도덕적 문제를 수용할 수 있다고 응답한 반면, 성장 후 지위가 높아졌을 때는 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답한 것에서 나타난다.

실험 2는 자신이 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 최근 한 달 간 적게 성장했지만, 지위가 높은 조건 및 많이 성장했지만 지위가 낮은 조건을 구성한 후, 각 조건 참가자들의 도덕적 문제 수용도를 측정하였다. 만약 참가자들이 성장에 주의를 기울여 비교한다면, 온라인 게임 캐릭터의 성장이 적은지 많은지에 따라 실험 1과 유사한 현상이 관찰될 것이지만, 참가자들이 지위에 주의를 기울여 비교한다면, 온라인 게임 캐릭터의 지위 수준이 낮은 것과 높은 것에 따라 실험 1과 유사한 현상이 관찰될 것이라고 추론하였다. 실험 2의 결과는 후자의 추론을 지지하였다. 즉 참가자들은 온라인 게임 캐릭터의 성장보다는 지위에 주의를 기울여 비교하였고, 결과적으로 온라인 게임 캐릭터가 적게 성장했지만 지위가 높을 때 도덕적 문제를 수용할 수 없다고 응답하였다. 반면 온라인 게임 캐릭터가 많이 성장했지만 지위가 낮을 때는 도덕적 문제를 수용할 수 있다고 응답하였다.

아울러 실험 1과 실험 2 모두에서 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위와 평소 게임 시간이 상호작용하여 도덕적 문제 수용에 미치는 효과가 있음을 확인하였다. 먼저 게임 시간이 짧은 청소년은 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 효과가 적었지만, 게임 시간이 긴 청소년은 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 도덕적 문제 수용에 미치는 효과가 컸다.

본 연구의 결과는 사회적 지위가 높을수록 도덕성이 낮아지고(도덕적 문제 수용도가 높아지고), 사회적 지위가 낮을수록 도덕성이 높아진다는(도덕적 문제 수용도가 낮아진다는) 것을 보여준 선행연구의 결과들에 부합하지 않는다(Côté et al., 2013; Piff et al., 2010; 2012). 본 연구가 선행연구와 상반된 결과를 보인 것에 대해서는 몇 가지 가능성이 존재한다. 첫째, 청소년과 성인이 도덕적 판단을 수행하는 인지적 기제 자체가 다를 가능성이 있다. 부연하면 도덕적 판단을 수행하는 전두엽은 청소년기에 완성되지 않고, 20세가 될 때까지 지속적으로 발달하며, 이에 따라 도덕적 판단이 연령에 따라 조금씩 달라지는데, 이러한 이유로 본 연구와 선행연구에서 전혀 다른 결과가 도출되었을 수 있다(Chiasson, Vera-Estay, Lalonde, Dooley, & Beauchamp, 2017).

둘째, 현 연구와 선행연구가 이루어진 배경에 존재하는 문화적 차이로 인해 본 연구와 선행연구에서 전혀 다른 결과가 도출되었을 가능성이 존재한다(Gibbs, Basinger, Grime, & Snarey, 2007). 쉽게 말해 본 연구의 연구문제를 도출하는데 기여한 선행연구들은 서양문화권에서 이루어졌지만, 본 연구는 동양문화권에서 이루어졌는데, 이러한 차이가 선행연구와 현 연구의 결과 차이에 기여했을 수 있다. 특히 동양의 경우 사회적 지위가 상승할수록 겸손할 것이 요구되는 경우가 많은데, 청소년의 도덕적 문제 수용에 이러한 문

화적 특성이 반영되었을 가능성이 있다(Miller & Bersoff, 1992; Moon, 1986).

셋째, 가상세계에서의 사회적 지위, 그 중에서도 게임세계에서의 사회적 지위와 현실에서의 사회적 지위 사이의 질적 차이가 존재할 가능성이 있다. 세부적으로 본 연구는 게임세계에서 자신이 조종하는 캐릭터의 레벨을 사회적 지위로 조작적 정의하였는데, 현실에서의 사회적 지위와 관련된 연구들은 현실에서의 소득 수준이나 교육 수준을 통해 사회적 지위를 조작적 정의하였다(Côté et al., 2013; Piff et al., 2010; 2012). 그리고 이러한 조작적 정의의 차이는 실제로 전혀 다른 심리적 요소와 관련이 있을 가능성이 있으며, 알려지지 않은 그 요인이 본 연구와 선행연구와의 결과 차이를 만들었을 수 있다.

## 2) 시사점

본 연구는 청소년들이 성장형 마인드셋을 가지기보다 고정형 마인드셋을 가지고 있을 가능성을 시사한다. 마인드셋 이론(Mind-set theory)에 따르면, 재능과 능력은 노력에 따라 얼마든지 성장할 수 있다는 신념을 가진 사람이 있는가 하면, 재능과 능력은 고정불변하며 노력해도 변경할 수 없다는 신념을 가진 사람이 존재한다(Dweck & Yeager, 2019). 전자를 성장형 마인드셋을 가진 사람이라고 부르고, 후자를 고정형 마인드셋을 가진 사람이라고 부른다(Bernecker & Job, 2019). 마인드셋 관련 기존 연구들은 성장형 마인드셋을 가진 사람은 타인과의 지위를 비교하기보다 자신의 성장에 관심을 가지고, 고정형 마인드셋을 가진 사람은 타인과의 지위를 끊임없이 비교한다는 것을 확인하여왔다(Dweck, 2017; Dweck & Yeager, 2019; Haimovitz & Dweck, 2017).

성장형 마인드셋을 가진 사람은 포기하지 않고

도전하기에 목표를 달성할 가능성도 더 높지만, 고정형 마인드셋을 가진 사람은 중간에 포기하는 경우가 많아 결국 목표를 달성하지 못하게 될 확률이 높다(Dweck, 2017; Dweck & Yeager, 2019; Haimovitz & Dweck, 2017). 심지어 성장형 마인드셋을 가진 사람은 고정형 마인드셋을 가진 사람보다 소득이 더 높다(Dweck, 2017; Dweck & Yeager, 2019; Haimovitz & Dweck, 2017). 본 연구에 참여한 청소년들이 지위의 성장보다 지위 자체에 관심을 가지고 도덕적 판단을 했다는 측면에서 고정형 마인드셋을 가지고 있다고 볼 수 있는데, 성인이 되었을 때의 성취나 소득 등으로 미루어볼 때, 성장형 마인드셋을 가질 수 있도록 안내할 필요가 있어 보인다(Schroder, 2020).

본 연구는 청소년들이 온라인 게임 캐릭터의 성장보다는 결과적 우월성에 주의를 기울이는 현상을 관찰하였다. 이는 청소년들이 게임세계에서 레벨이 상승한 것과 비슷하거나, 때에 따라 그 이상의 결과를 가져오는 게임 아이템을 구매하기 위해 고액을 지불하는 현상을 설명해줄 수 있는 것으로 보인다(위정현, 김은비, 2019; 이지현, 김한구, 2019). 또한 청소년들이 가지고 싶은 만한 아이템을 보유하고 있다가, 원하는 아이템 구매자가 나타났을 때 높은 가격을 요구하여 차익을 챙기는 사람들이 등장하는 이유도 일부 설명해주는 것으로 보인다(이지현, 김한구, 2018; 최동욱, 장근영, 2020).

본 연구는 하루 당 게임 시간이 길고 게임에서의 낮은 지위를 상상할 때는 도덕적 문제를 수용 가능하다고 응답하는 경향을 확인했고, 하루 당 게임 시간이 길고 게임에서의 높은 지위를 상상했을 때는 도덕적 문제를 수용하지 않겠다고 응답하는 경향을 확인했다. 이는 온라인 게임이라는 과업에 대한 관여도가 높을수록 관여도가 높은 과업 내에서 타인보다 우월한지 아닌지를 많이 비교하

게 된다는 것을 시사한다.

### 3) 한계 및 제언

본 연구는 다양한 시사점에도 불구하고 몇 가지 한계가 있으며, 이에 대한 후속 연구들이 진행될 필요가 있다. 먼저 본 연구는 청소년들이 성장 과정보다 결과적 성취에 더 관심이 있어 보인다는 것을 확인하였다. 그러나 이런 경향성이 온라인 게임 세계에서만 나타나는 것인지, 실제 현실에서도 나타나는 것인지에 대한 연구는 드물다. 향후에 청소년들이 현실에서도 성장 과정보다 결과적 성취를 더 비교하는지, 관련하여 노력보다 재능을 더 비교하는지 등을 살펴볼 수 있다면, 현대의 청소년이자 미래의 성인들에 대한 이해를 심화할 수 있을 것이다.

더하여 본 연구의 도덕적 문제 수용 시나리오는 직장 생활의 문제와 한국에서 경험할 수 없는 허리케인 피해에 대한 내용을 포함하고 있다. 이에

대해 누군가는 청소년들이 이해하기 어렵고, 한국 문화에 부합하지 않는 시나리오라는 지적할 수도 있겠다. 향후 허리케인을 태풍으로 변경하거나, 직장 생활의 문제는 학교생활의 문제로 전환한 후, 본 연구와 동일한 결과가 나오는지 확인할 필요가 있다.

또한 현 연구는 청소년들이 현실에서의 사회적 지위와 가상적 사회적 지위 중 어느 것의 영향이 더 강한지에 대해서는 정보를 제공할 수 없다. 또한 현실세계에서 청소년의 사회적 지위에 영향을 미치는 다양한 요소들 중 가장 영향이 큰 것이 무엇이며, 작은 것이 무엇인지에 대해서도 본 연구는 답을 제시하지 못한다. 향후 연구에서 청소년들이 가계 소득에 영향을 받는지, 또래들의 평판이나 인기에 영향을 받는지, 학업적 성취도에 영향을 받는지 아니면 이러한 요소들이 상호작용하여 도덕적 판단에 영향을 미치는지에 대해 확인할 수 있어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 고혜인·김성봉 (2019). 아동학대 신고의도에 영향을 미치는 요인 탐색: 학대유형과 성별의 상호작용, 아동학대 신고에 대한 해석수준. <감성과학>, 22(2), 3-16.
- 김경미·염유식 (2016). 청소년의 게임이용과 학교생활: 성별 차이와 사회적 관계의 조절효과. <한국콘텐츠학회논문지>, 16(1), 753-765.
- 김선숙·고대영·김혜원·조요셉·최정은·민기채 (2020). 결혼이주여성의 한국어 능력이 생활만족도와 우울에 미치는 영향: 주관적 계층의식의 매개효과 검증. <사회과학연구>, 31(3), 59-78.
- 박선숙 (2018). 노인의 삶의 만족도 결정요인에 관한 연구: 의사결정트리모형을 이용하여. <사회과학연구>, 29(3), 39-57.
- 위정현·김은비 (2019). 온라인 게임 아이템 특성과 이용자 특성의 관계 분석. <한국게임학회 논문지>, 19(6), 113-121.
- 은기수 (2019). 한국 중학생의 성별 학습시간과 부모의 교육수준: 2014 년 생활시간조사 자료를 바탕으로. <한국인구학>, 42(1), 33-58.

- 이국희 (2021). 온라인 게임세계에서 형성된 청소년의 사회적 지위와 게임 시간이 도덕적 문제 수용에 미치는 효과. <한국콘텐츠학회논문지>, 21(6), 759-778.
- 이지현 · 김한구 (2018). 경쟁동기 및 자아향상동기가 행동적 적응과 플로우를 통해 SNG 내의 유료아이템 구매의도에 미치는 영향. <인터넷전자상거래연구>, 18(3), 245-263.
- 이지현 · 김한구 (2019). 게임 이용자의 마인드셋이 유료아이템 구매의도에 미치는 영향: 경쟁심의 조절효과와 사회적 현존감의 매개효과를 중심으로. <소비자학연구>, 30(4), 217-238.
- 장문경 · 백현미 · 김성철 (2019). 청소년들의 삶의 만족도, 사회자본, 게임 효능감이 게임 절제력에 미치는 영향: 성별의 조절효과를 중심으로. <정보사회와 미디어>, 20(2), 123-144.
- 최동욱 · 장근영 (2020). 확률형 아이템 구매 확률과 지출액에 대한 실증연구: 성인과 청소년의 차이를 중심으로. <한국게임학회 논문지>, 20(2), 123-137.
- Adler, N. E., Epel, E. S., Castellazzo, G., & Ickovics, J. R. (2000). Relationship of subjective and objective social status with psychological and physiological functioning: Preliminary data in healthy, White women. *Health Psychology*, 19(6), 586-592.
- Baez, S., Flichtentrei, D., Prats, M., Mastandueno, R., García, A. M., Cetkovich, M., & Ibáñez, A. (2017). Men, women... who cares? A population-based study on sex differences and gender roles in empathy and moral cognition. *PLoS one*, 12(6), e0179336.
- Bernecker, K., & Job, V. (2019). Mindset theory. In *Social Psychology in Action* (pp. 179-191). Springer, Cham.
- Chiasson, V., Vera-Estay, E., Lalonde, G., Dooley, J. J., & Beauchamp, M. H. (2017). Assessing social cognition: age-related changes in moral reasoning in childhood and adolescence. *The Clinical Neuropsychologist*, 31(3), 515-530.
- Côté, S., Piff, P. K., & Willer, R. (2013). For whom do the ends justify the means? Social class and utilitarian moral judgment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 104(3), 490-503.
- Dweck, C. S. (2017). The journey to children's mindsets – and beyond. *Child Development Perspectives*, 11(2), 139-144.
- Dweck, C. S., & Yeager, D. S. (2019). Mindsets: A view from two eras. *Perspectives on Psychological Science*, 14(3), 481-496.
- Endresen, I. M., & Olweus, D. (2001). Self-reported empathy in Norwegian adolescents: Sex differences, age trends, and relationship to bullying. In A. C. Bohart & D. J. Stipek (Eds.), *Constructive & destructive behavior: Implications for family, school, & society* (pp. 147-165). American Psychological Association.
- Gibbs, J. C., Basinger, K. S., Grime, R. L., & Snarey, J. R. (2007). Moral judgment development across cultures: Revisiting Kohlberg's universality claims. *Developmental Review*, 27(4), 443-500.
- Haimovitz, K., & Dweck, C. S. (2017). The origins of children's growth and fixed mindsets: New research and a new proposal. *Child development*, 88(6), 1849-1859.

- Hui, B. P., Ngai, P., Qiu, J. L., & Koo, A. (2020). Having less but giving more: Work experience and prosocial behavior of Chinese working-class youth. *Youth & Society*, 52(8), 1582-1601.
- Kraus, M. W., Piff, P. K., Mendoza-Denton, R., Rheinschmidt, M. L., & Keltner, D. (2012). Social class, solipsism, and contextualism: How the rich are different from the poor. *Psychological Review*, 119(3), 546-572.
- Longobardi, C., Iotti, N. O., Jungert, T., & Settanni, M. (2018). Student-teacher relationships and bullying: the role of student social status. *Journal of Adolescence*, 63, 1-10.
- Miller, J. G., & Bersoff, D. M. (1992). Culture and moral judgment: How are conflicts between justice and interpersonal responsibilities resolved? *Journal of Personality and Social Psychology*, 62(4), 541-554.
- Moon, Y. L. (1986). A review of cross-cultural studies on moral judgment development using the Defining Issues Test. *Behavior Science Research*, 20(1-4), 147-177.
- Piff, P. K., Kraus, M. W., Côté, S., Cheng, B. H., & Keltner, D. (2010). Having less, giving more: The influence of social class on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 99(5), 771-784.
- Piff, P. K., Stancato, D. M., Côté, S., Mendoza-Denton, R., & Keltner, D. (2012). Higher social class predicts increased unethical behavior. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 109(11), 4086-4091.
- Schroder, H. S. (2020). Mindsets in the clinic: Applying mindset theory to clinical psychology. *Clinical Psychology Review*, 83, 101957-101957.
- Shapka, J. D. (2019). Adolescent technology engagement: It is more complicated than a lack of self-control. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 103-110.
- Singh-Manoux, A., Adler, N. E., & Marmot, M. G. (2003). Subjective social status: its determinants and its association with measures of ill-health in the Whitehall II study. *Social Science & Medicine*, 56(6), 1321-1333.
- Smith, R. T. (1984). Anthropology and the Concept of Social Class. *Annual Review of Anthropology*, 13(1), 467-494.
- Verheijen, G. P., Stoltz, S. E., van den Berg, Y. H., & Cillessen, A. H. (2019). The influence of competitive and cooperative video games on behavior during play and friendship quality in adolescence. *Computers in Human Behavior*, 91, 297-304.
- Zingora, T., Stark, T. H., & Flache, A. (2020). Who is most influential? Adolescents' intergroup attitudes and peer influence within a social network. *Group Processes & Intergroup Relations*, 23(5), 684-709.

## The Status, Growth, and Gaming Time of Online Game Characters and Adolescent Acceptance of Moral Problems

Guk-Hee Lee

Kyonggi University

Previous studies on adults have confirmed that people with higher social status have a lower sense of morality. On the other hand, few studies have examined the influence of status attained in online games on adolescent morality. Moreover, it is difficult to find studies on whether adolescent morality is affected by their online status growth or the status itself. Further, it is unknown if there is a difference in the sense of morality between adolescents who play games frequently and those who do not. After defining the individual's status in the virtual world through their game character's level, this study compensated for the limitations of prior research by conducting two experiments. Experiment 1 had adolescents imagine that their game character's level went up by 30 in the past month. Their level was below, equal to, or higher than the game average after their level went up. This study then determined whether their acceptance of morally problematic situations (e.g., Manipulating the number of correct answers, Intercepting incentives, Taking profit, and Intercepting Ideas) varied according to the average gaming time per day. A lower acceptance level of the situation appears to indicate a higher level of morality. Conversely, a higher acceptance level appears to indicate a lower level of morality. Experiment 2 had adolescents imagine that their game character grew more than others in the past month but still had a low status, or that their character grew less than others in the past month but still had a high status. They were measured for their acceptance of morally problematic situations. In Experiments 1 and 2, the acceptance level of morally problematic situations increased when the status was low and decreased when it was high. Furthermore, this tendency increased with a longer gaming time (average of three hours per day or more). This shows that adolescents' moral judgments are influenced by their final status rather than their game characters' growth. This study is important because it showed that social status formed in the virtual world could affect modern adolescents' moral judgment or behavior.

*Keywords: Online game, Adolescent, Moral judgment, Social class, Cyberspace*