

폭력적 온라인 게임의 도덕적 이탈 단서 : FPS 게임의 사살 정보와 집단 이용을 중심으로*

이숙정** · 육은희***

초 록

본 연구는 폭력적 온라인 게임과 도덕적 이탈 간의 관계를 살펴보고자 하였다. 폭력적 게임의 도덕적 이탈의 단서로서 FPS 게임의 사살 정보와 집단 이용이 반사회적 행위에 대한 도덕적 판단의 왜곡, 즉 도덕적 이탈에 영향을 주는지를 살펴보고, 이들 관계가 즐거움이라는 정서적 변인에 의해 매개되는지 살펴보고자 하였다. 이를 위해 대학생 집단 중 남성 이용자들만을 대상으로 2×2 피험자간 설계로 실험연구를 진행하였다. 실험 결과, 집단이용의 주효과 발견되었다. 즉 혼자서 게임을 하는 경우보다 같은 공간에서 같은 팀에 소속되어 게임을 하는 집단 이용자의 경우에 도덕적 이탈 수준이 높았다. 한편 사살정보의 주효과는 발견되지 않았으나 상호작용효과가 나타났다. 사살정보에 노출된 개인 이용자는 사살정보에 노출되지 않은 개인 이용자보다 도덕적 이탈 수준이 높았다. 사살 정보와 집단 이용은 즐거움에 영향을 주지는 않았다. 즉 즐거움을 위한 장치로서 인식되었던 게임의 사살 정보와 집단적 이용이 실제 이용자의 즐거움을 증가시키지 않았다. 그러나 즐거움이라는 정서적 변인은 도덕적 이탈을 증가시키는 것으로 나타났다. 본 연구는 폭력적 게임의 집단 이용, 사살 정보, 게임의 즐거움이 이용자들의 도덕적 판단을 왜곡시키는 부정적인 결과를 초래할 수 있음을 논의하였다.

주제어 : 도덕적 이탈, 폭력적 온라인 게임, FPS, 사살 정보, 집단적 이용, 즐거움

* 이 논문은 2011년도 중앙대학교 연구장학기금 지원에 의한 것임.

** 중앙대학교 신문방송학과 조교수, 교신저자, sjleecom@cau.ac.kr

*** 중앙대학교 신문방송학과 석사과정

I. 서 론

대한민국게임백서(한국콘텐츠진흥원, 2012a)에 따르면 게임 이용자들의 PC방 이용률은 62.5%로 게임 유저들의 절반 이상이 PC방을 찾고 있으며 그 중 60~70%가 15세~39세로 젊은 연령층에 집중되어 있다고 한다. PC방을 찾는 이유로는 가정용 PC보다 7~8배 정도 빠른 네트워크 성능과 질 높은 그래픽 등을 꼽았는데 특히 ‘친구들과 어울리기 위해’ PC방을 찾는다는 응답이 51.5%로 나타나(한국콘텐츠진흥원, 2012b), 상당수의 게임 이용자들이 PC방이라는 공간에서 동료, 친구들과 함께 집단적 게임이용을 하고 있음을 알 수 있다. 이들이 주로 이용하는 게임은 〈스페셜 포스〉, 〈서든 어택〉, 〈카오스 스트라이크〉 등과 같은 1인칭 슈팅 게임(First-Person Shooter: FPS)이다. 게임 접속 순위를 보면(김형근, 2012), 상위 30위 안에는 FPS 게임, PK(Player Killing)게임, 전략전쟁 게임과 같은 폭력성이 내포된 게임이 50%를 차지한다.

폭력적 미디어 노출의 부정적 효과는 둔감화(desensitization), 문화계발이론(cultivation), 사회학습이론(social learning theory), 점화이론(priming), 흥분전이(excitation transfer theory), 일반공격모델(general aggression model) 등으로 설명되어 왔다(나은영, 1995; Weber, Ritterfeld & Kostygina, 2006). 기존의 이론을 통합한 것으로 평가되는 일반공격모델은 폭력적 게임이라는 상황적 변인이 공격적 기질이라는 개인적 변인과 결합하여 적대적인 생각, 기억들을 점화시키고, 정서적으로 적대감, 분노를 증가하여, 개인이 접한 상황이나 내적 상태에 대한 평가에 따라 공격적 행위를 하는 과정을 설명한다(Anderson & Bushman, 2002). Anderson et al.(2010)의 메타분석에 따르면, 폭력적 비디오 게임은 공격적 인지, 공격적 정서, 공격적 행위를 증가시키고, 공감과 친사회적 행위를 감소시키는 것으로 나타났다. 이러한 이론과 연구들은 폭력적 내용에 대한 노출, 점화, 전이, 학습의 결과로서 공격적 인지, 정서, 행위를 설명한다.

그러나 FPS와 같은 온라인 게임에서 이용자는 폭력물에 일방적으로 노출되기보다, 상호작용성을 기반으로 총쏘기, 전투, 전쟁과 같은 공격적 상황에 능동적으로 참여하여 다른 이용자를 공격하는 행위의 주체가 된다. 그리하여 공격적 행위의 주체로서 이용자들이 그들의 공격적 행위를 어떻게 인식하고 평가하는지, 그리고 폭력적 온라인 게임 행위가 일상에서의 도덕적 판단에 어떤 영향을 미치는지에 대한 문제가 새롭게 제기되고 있다(Hartmann, Toz & Brandon, 2010; Hartmann & Vorderer, 2010).

가상공간에서의 폭력적 행위와 그로부터 느끼는 즐거움은 폭력에 대한 도덕적 판단을 왜곡시키고, 나아가 왜곡된 도덕적 판단 기준은 일상에서의 반사회적 · 비도덕적 · 공격적 행위에 영향을 줄 수 있기 때문이다.

따라서 본 연구는 온라인 게임 이용자의 도덕적 판단을 왜곡시키는, 즉 도덕적 이탈을 유발하는 단서들에 주목하고자 한다. 폭력적 온라인 게임과 죄의식 또는 도덕적 이탈과의 관계에 주목한 기존 연구들은 폭력적 게임의 이용량(Gabbiadini, Adrighetto & Volpato, 2012), 공감능력과 같은 개인의 성향(Hartmann et al., 2010), 게임 내에서 가상 상대의 비인간적 형상(Hartmann & Vorderer, 2010) 등이 도덕적 이탈을 유발하는 요인이 될 수 있음을 언급하였다. 본 연구는 FPS 온라인 게임에서 게이머의 공격적 행위를 정당화시키는 사살 정보와 책임 회피와 책임 분산을 조장하는 집단 이용이 도덕적 이탈을 유발하는 단서가 될 수 있다고 본다. 사살 정보와 집단 이용은 게이머들의 즐거움을 증가시키는 한편, 직접적으로 또는 즐거움을 통해 간접적으로 도덕적 이탈을 유발할 것이라고 가정한다. 본 연구는 실험연구를 통해 사살 정보와 집단 이용이라는 두 독립변인이 즐거움과 도덕적 이탈에 미치는 주효과와 상호작용효과를 분석하고자 한다.

II. 이론적 논의

1. 도덕적 이탈

도덕적 이탈(moral disengagement)이란 자기조절 과정에서 발생하는 인지적 왜곡의 결과로 도덕적 기준에 위배되는 행동에 대한 “도덕적 면책 수용(acceptance of moral exonerations)”을 의미한다(Bandura, Barbaranelli, Caprara & Pastorelli, 1996, p. 367). Bandura(1991)에 의하면, 인간의 능력에는 인지적 능력, 대리학습능력, 자기조절능력, 자기반성능력이 있다. 그 중 자기조절능력은 자신의 행위를 관찰하고, 내적 외적 기준에 근거하여 그 행위를 판단한 후, 보상적 또는 제재적 자기 반응 과정을 활성화시킴으로써 나타난다. 인간의 자기조절능력은 (비)도덕적 행위에도 적용될 수

있는데, 인간은 내적 도덕적 기준에 근거하여 자신의 비도덕적 행위를 부정적으로 평가하고, 제재적 반응을 함으로써, 자신의 비도덕적 행위를 조절해 나간다는 것이다. 그러나 자신의 비도덕적 행위에 대한 자기 조절이 활성화되지 않는 경우가 있다. 즉 비도덕적 행위를 재해석하는 인지적 왜곡 과정을 통해 자기 처벌적 반응을 회피하는 것이다. 이를 도덕적 이탈이라고 한다(Bandura et al., 1996; Bandura, 2002).

Bandura(1996, 2002)는 도덕적 이탈이 다음과 같은 기제를 통해서 일어난다고 설명한다. 비난받을 만한 행동에 대해 명예나 대의라는 명분으로 정당성을 부여함으로써(moral judgement), 완곡한 언어표현으로 실제 행위의 심각성을 감소시킴으로써(euphemistic language), 더 비난받을 만한 행위와 비교함으로써(advantageous comparison) 도덕적 이탈이 발생한다. 또한 도덕적 이탈은 자신의 행위를 사회적 압력에 의해서 이루어진 것으로 해석하여 책임을 전이시킴으로써(displacement of responsibility), 집단의 일원으로서 자신의 행위를 집단적 결정에 따른 것으로 해석함으로써(diffusion of responsibility) 발생하기도 한다. 또 다른 기제는 비난받을 만한 행동으로 인해 발생할 수 있는 부정적 결과를 무시하거나 왜곡하는 것(disregarding or distorting the consequences of action), 피해자를 인간적 속성이 부족한 것으로 비인간화시키는 것(dehumanization), 비난의 원인을 상대방, 제3의 인물, 상황의 탓으로 돌리는 것(attribution of blame)으로 자기 면책을 한다는 것이다.

도덕적 이탈에 관한 선행 연구들은 도덕적 이탈이 아동, 청소년, 성인들의 반사회적 행위를 증가시킬 수 있음을 보고해 왔다(곽금주, 1998; 박영신, 김의철, 김영희, 2007; Bandura et al., 1996; Detert, Treviño & Sweizer, 2008). 예를 들어, 도덕적 이탈은 성인의 도박행위(Barnes, Welte, Hoffman & Dintcheff, 2005), 사형제도에 대한 태도(Osofsky, Bandura & Zimbardo, 2005), 비윤리적인 결정(Detert et al., 2008), 청소년 비행과 공격적 행위와 관련이 있었다(Bandura, 1991; Mulford, 2004). 도덕적 이탈과 청소년의 반사회적 행위 간의 관계는 한국 청소년에서도 나타났다(곽금주, 1998; 박영신 외, 2007).

도덕적 이탈에 영향을 주는 요인으로는 개인의 특성을 들 수 있다. 예를 들어 Deter et al.(2008)은 개인의 공감능력, 냉소주의적 성향, 외적 우연 통제 소재, 도덕적 정체성이 도덕적 이탈과 관계있음을 보여준다. 즉, 공감 능력이 낮을수록, 냉소주의적 성향이 높을수록, 통제 소재를 외적인 우연으로 돌리는 경향이 높을수록, 도덕적

정체성이 낮을수록 도덕적 이탈이 높았다. Hyde, Shaw and Moilanen(2010)의 중단 연구는 유아기의 부모의 거부적 양육태도가 12세 전후 자녀의 공감능력에 부정적인 영향을 주고, 15세 전후 자녀들의 도덕적 이탈을 증가시키며, 나아가 16세 전후 청소년의 비행을 증가시킬 수 있음을 보여준다.

한편, Shu, Gino and Bazerman(2011)은 개인의 특성보다 상황적 단서의 중요성을 강조한다. 인간은 인지된 상황 속에서 특정 행동을 하게 되고 그 행동에 대한 자기 평가를 한다. 그 행동이 자신의 내적 기준과 일치되지 않을 경우에, 자신의 행동을 바꾸거나 또는 믿음 체계를 바꿈으로써 인지적 부조화를 감소시킨다(Elkin & Leippe, 1986). 비난받을만한 행위에 대해서는 도덕적 판단의 왜곡 과정을 통해 믿음 체계를 바꾸어 인지 부조화를 감소시킨다고 볼 수 있다(Bandura et al., 1996; Shu et al., 2011). Shu et al.(2011)의 실험연구 결과, 다른 사람의 속임수 행위보다 자신의 속임수 행위에 대해서 도덕적 이탈 정도가 높았고, 속임수의 가능성이 있는 시나리오에 노출된 집단과 규칙 준수에 대한 정보가 없는 조건에 노출된 집단에서 속임수 행위의 가능성과 도덕적 이탈의 정도가 높게 나타났다. 이들의 연구는 반사회적 행위를 허용하는 상황적 단서가 비도덕적 행위를 증가시키고, 그 결과로서 도덕적 이탈이 발생함을 있음을 강조한다.

종합적으로, 도덕적 이탈은 반사회적 행위에 대한 자기 판단의 왜곡으로서, 이러한 인지적 왜곡은 추후의 반사회적 행위를 유발하는 요인이 될 수 있다. 도덕적 이탈은 발달 과정에서 부모의 거부적 양육태도가 공감능력 발달을 저해함으로써 그리고 통제 소재를 외부로 돌리는 경향에 의해서 발생한다. 한편, 가족 환경, 또래 집단, 미디어 환경 등으로부터 반사회적 행위를 허용하는 상황적 단서를 인지할수록 행위자는 반사회적 행위를 할 가능성이 증가하게 되고, 반사회적 행위로 인한 인지적 부조화를 해결하기 위한 전략으로 도덕적 이탈이 발생하기도 한다. 이러한 과정은 폭력적 게임에도 적용될 수 있다.

2. FPS 온라인 게임의 도덕적 이탈 단서

도덕적 이탈을 유발하는 상황적 단서는 FPS(First-Person Shooter)와 같은 폭력적 온라인 게임 이용에서도 나타난다. FPS 게임은 총, 수류탄, 폭약 등을 이용하여 적을 사살하는 형태의 컴퓨터·비디오 게임으로(주영역, 김상훈, 2011), 주로 전쟁 상황을 배경으로 한다는 점에서 전쟁게임이라 불리기도 한다(Phillip, 2011). 대부분의 FPS 게임은 자연스러운 전투 환경을 조성하기 위해 침략, 탈취, 점령 등의 미션을 포함하고 있다. 좀 더 구체적인 내러티브로 ‘침략당한 기지의 탈환’, ‘중요한 전투정보 탈취’, ‘유리한 전투기지 점령’ 등의 미션을 제시한다. 모든 게임은 데스매치¹⁾ 방식으로 이루어지기 때문에 게임의 주된 목표는 또 다른 캐릭터에 대한 사살이 되며 상대방을 사살하지 못할 경우 아군은 게임에서 패배함과 동시에 사살 당하게 된다. 결과적으로 FPS 게임의 내러티브와 경쟁방식은 ‘아군의 목숨을 지키기 위해 상대 캐릭터를 사살해야 한다’는 정당화된 폭력 상황을 제공하는데, 미션 정보의 내러티브는 폭력적 게임에서의 폭력을 정당화시키는 기제로 작동할 수 있다. 예를 들어, Hartmann와 Vorderer (2010)의 연구에서 전투 상황에 대한 내러티브로 ‘침략당한 기지의 회복’ 프레임에 노출된 집단은 ‘무차별적 학살’ 프레임에 노출된 집단에 비해 죄책감 및 부정적 정서(근심, 위협, 적대감, 위협)를 덜 느끼는 것으로 나타났다. 폭력 상황에 대한 내러티브의 제시하는 이유 있는 폭력이라는 정당성을 부여함으로써 도덕적 이탈이 발생한다고 볼 수 있다.

둘째, FPS에서의 캐릭터 또한 도덕적 이탈 기제를 발생시키는 상황적 단서가 될 수 있다(Bandura, 2002; Hartmann & Vorderer, 2010). FPS 게임에서 캐릭터의 모습은 크게 두 가지 형태로 나타나는데, 첫째는 블루팀과 레드팀²⁾으로 분류되는 군사집단이다. 이 경우 캐릭터의 성별, 인종, 옷차림새는 게이머의 선택에 따라 달라지지만 기본적으로 모든 캐릭터는 사람의 모습으로 묘사된다. 반면 두 번째 경우는 ‘좀비맵’이라고 불리는 게임모드로(김진수, 2012) 여기서의 사살목표는 상대 캐릭터가 아닌 좀비가 되며 두 개의 팀 중 좀비를 더 많이 사살하는 팀이 승리를 거둔다. 폭력 대상

1) 주로 FPS 게임에서 볼 수 있는 경쟁방식으로 또 다른 게임 캐릭터를 사살함으로써 승리하는 방식을 말한다.

2) 〈서든어택〉의 경우 모든 게임은 블루팀 대 레드팀의 대결로 이루어지며 게이머들은 두 개의 팀 중 하나의 팀에 반드시 소속되어야 한다.

으로서 좀비의 모습은 도덕적 이탈에서 설명하는 ‘이득이 되는 비교’ 또는 ‘비인간화’와 연결될 수 있다. 이득이 되는 비교의 경우 ‘사람에게 폭력을 가하는 것 보다 사악한 대상(좀비)에게 폭력을 가하는 것이 덜 비도덕적이다’라고 생각하는 정당화 기제로, 비인간화의 경우 ‘폭력과 관련하여 인간 이하(좀비)의 대상은 보호받을 가치가 없다’라고 여기는 책임의 귀인으로 나타날 수 있다(곽금주, 1998). 즉 폭력의 대상이 어떠한 모습으로 묘사되는지에 따라 도덕적 이탈 기제의 발생여부가 달라진다는 것이다. 이론적 설명과는 달리, 폭력적 게임에서 상대 캐릭터의 비인간적 형상과 이용자가 느끼는 죄책감을 실증적으로 분석한 실험연구에서 이들 간의 관계는 무의미한 것으로 나타났다(Hartmann & Vorderer, 2010). 그러나 상대 캐릭터를 사회적 존재로 인식하게 하기 위한 사진, 이름, 직업 등의 정보 제공은 이용자의 공감 능력과 상호작용하여 이용자의 죄책감에 영향을 주는 것으로 나타났다(Hartmann et al., 2010).

셋째, FPS 게임은 전투 관련 정보를 제공한다. 전투 관련 정보는 사살 정보, 총기 정보, 아군 또는 적군의 위치 및 실적 정보 등으로 게임 인터페이스 또는 특정 단축키를 통해 게이머에게 전달된다. 모든 정보는 게임이 진행되는 동안 실시간으로 업데이트 되는데 즉각적으로 전송되는 정보들은 전략적 게임운영을 가능하게 하는 단서로 FPS 게임의 중요한 부분을 차지하고 있다. 〈스페셜 포스〉, 〈서든어택〉, 〈카운터 스트라이크〉 등은 업그레이드 된 버전을 통해 게이머의 흥미와 즐거움을 자극하고자 한다. 그 예로 〈서든어택〉, 〈카운터 스트라이크〉, 〈아바〉 등은 사살 정보의 위치를 화면 정중앙에 추가 구성하였으며 〈머큐리: 레드〉는 자신을 죽인 상대를 쉽게 알아볼 수 있도록 하는 ‘리벤지 시스템’³⁾을 도입하기도 하였다(김한준, 2011). 이외에도 〈스페셜 포스 2〉는 적에서 사살되었을 때 자신을 가격한 상대의 시점으로 화면을 전환시키는 ‘플래시백’ 시스템을 구성하여 ‘누가, 어떻게’ 자신을 사살했는지 확인할 수 있도록 하였다(디스이즈게임, 2011). 이처럼 복수를 가능하게 한다는 점에서 게임유저들은 사살 정보를 복수 정보라 명칭하기도 하는데, 이러한 정보는 복수라는 명목으로 게이머의 공격행위에 대한 정당성을 부여할 수 있다.

넷째, 도덕적 이탈과 관련된 폭력적 게임의 또 다른 특징은 네트워크를 기반으로 하여 집단적 형태로 이루어진다는 것이다. 게임 내 집단은 길드, 혈맹, 클랜과 같은

3) 자신의 캐릭터를 죽인 상대에게 부여되는 표식으로 상대 캐릭터의 머리 위에 위치하며, 리벤지 마크가 떠 있는 상대를 사살할 경우 리벤지 판정을 받게 되어 더 큰 점수를 획득할 수 있다.

온라인 공동체로 나타나거나 친구 또는 동료 집단이 함께 참여하는 오프라인 기반의 공동체로 나타날 수 있다. 게임을 하는 상황이 게이머의 즐거움에 영향을 줄 수 있는데, 혼자 하는 게임이나 매개된 상대방과 하는 게임보다 같은 공간에서 함께 집단적으로 게임을 할 경우 더욱 즐거움을 느낀다고 한다(Gajadhar, Kort & IJsselstein, 2008). 폭력적 온라인 게임을 물리적으로 같은 공간에서 함께 하는 집단적 이용은 게임의 즐거움을 상승시키는 한편, 도덕적 이탈 기제로 작용할 수 있다. 즉 집단 내 개인의 공격적 행위는 가상이 아니라 현실적으로 지각되는 우리 팀의 승리를 위한 집단적 행위에 동조하는 것으로 해석될 수 있고, 이것은 도덕적 정당화와 책임 분산 기제로서 도덕적 이탈이 발생한다고 볼 수 있다.

요약하자면, 도덕적 이탈과 관련된 폭력적 게임의 상황적 단서에는 미션 정보의 내러티브, 게임 상대의 캐릭터, 사살 정보, 집단 이용 등이 포함된다. 이 중에서, FPS 미션 정보는 아군을 구하기 위해 적을 사살해야 한다는 서사구조로 거의 모든 FPS 게임에 동일하게 나타나고 있다. 그리고 게임 상대 캐릭터의 인간적 형상은 도덕적 이탈에 주효과가 없는 것으로 보고되고 있다(Hartmann & Vorderer, 2010). 따라서 본 연구는 사살 정보와 집단 이용에 주목하고자 한다. 또한 도덕적 이탈과 관련된 폭력적 게임의 상황적 단서가 이용자들의 즐거움을 증가시키기 위한 장치라고 할 때, 도덕적 이탈이 게임행위의 즐거움을 매개로 하여 나타나는지 살펴보하고자 한다.

3. 즐거움의 매개효과

본 연구에서 도덕적 이탈 단서로 주목하는 사살정보와 집단적 이용은 이용자들의 게임의 즐거움을 증가시키고, 폭력적 게임을 하는 동안 느꼈던 즐거운 감정은 폭력에 대한 도덕적 판단을 왜곡시킬 가능성이 있다고 가정한다. 도덕적 이탈이 자신의 행동에 대한 인지적 부조화를 해결하기 위한 인지적 왜곡이라고 할 때(Shu et al., 2011), 이러한 인지적 왜곡 과정은 폭력적 게임에서 유발되는 즐거움이라는 감정에 매개되어 나타난다고 볼 수 있다.

Raney(2004)는 Zillman과 Cantor(1972)의 정서적 성향 이론(Affective disposition theory)을 발전시키는 논의에서, 감정적 선호가 도덕적 평가를 선행한다고 주장한다. 정서적 성향 이론 또는 선호 경향 이론은 시청자들이 미디어로부터 즐거움을 얻는 것

은 시청자들이 등장인물이나 등장인물의 행동에 대해서 정서적 선호를 형성하기 때문이라고 가정한다(Zillman & Cantor, 1972). 시청자들은 즐거움을 유지하기 위해 행동이나 동기가 도덕적으로 옳다고 생각하는 등장인물을 좋아하고, 그 행동과 동기가 도덕적으로 부적절하다고 판단되는 등장인물을 싫어하게 된다. 또 한편으로는 시청자는 자신이 좋아하는 등장인물의 행동은 도덕적으로 적절한 것으로, 자신이 좋아하지 않는 등장인물의 행동은 부적절한 것으로 판단하는 경향이 있다는 것이다. 이처럼, 시청자들이 드라마에 몰입하는 과정에는 정서적 선호와 도덕적 판단이 서로 뒤얹혀 있다. 여기서 도덕적 직관과 도덕적 평가 또는 정당화는 구분되어야 하는데, 도덕적 직관은 정서적 선호를 선행할 수 있으나, 도덕적 평가 및 정당화는 정서적 선호에 대한 태도 유지 전략으로 볼 수 있다는 것이다 (Raney, 2004).

이러한 정서적 선호와 도덕적 판단의 관계는 폭력적 온라인 게임에도 적용될 수 있는데, 게임에서 즐거움을 느낄수록 폭력적 행위에 대한 도덕적 정당화가 발생하게 될 것으로 보인다. Richmond와 Wilson(2008)은 도덕적 이탈이라는 인지적 왜곡이 폭력적 게임의 즐거움과 이용 빈도를 매개하는지를 분석한 결과, 폭력적 게임에서 즐거움을 느낄수록 도덕적 이탈이 증가하였고, 그 결과 이용 빈도가 증가하는 것을 발견하였다.

이상의 선행연구 검토를 바탕으로, 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

연구가설 1 : 사살정보에 노출된 집단은 그렇지 않은 집단보다 도덕적 이탈수준이 높을 것이다.

연구가설 2 : 집단에 소속되어 게임을 한 이용자는 개인 이용자보다 도덕적 이탈 수준이 높을 것이다.

연구가설 3 : 사살정보에 노출된 집단은 그렇지 않은 집단보다 게임의 즐거움을 더 느낄 것이다.

연구가설 4 : 집단에 소속되어 게임을 한 이용자는 개인 이용자보다 게임의 즐거움을 더 느낄 것이다.

연구가설 5 : 사살정보 노출과 집단적 이용은 게임의 즐거움을 증가시키고, 이는 도덕적 이탈 수준을 높일 것이다.

III. 연구방법

1. 실험참가자와 실험 절차

본 연구를 위해 사살정보의 유무와 집단·개인 이용이라는 2×2 피험자 간 요인 설계로 실험을 구성하였고, 서울의 4년제 대학교에 재학 중인 남학생들을 학교 온라인 게시판과 포스터 공고를 통해 모집하였다. 성별은 게임 이용 및 효과에서 가장 큰 설명력을 갖는 변인 중 하나로, 성별의 간섭 효과(confounding effect)를 통제하기 위해 남학생만을 대상으로 실험을 하였다(Eastin & Griffiths, 2006). 실험참여자는 총 122명으로, 20세부터 27세까지 분포되었으며, 평균 연령은 22.9세($SD = 1.73$)였다.

실험은 지정된 실험실에서 2012년 11월 6일부터 11월 23일까지 총 9회에 걸쳐 진행되었다. 한 세션 당 최소 12명에서 최대 16명이 참여하였고 모든 세션 참여자들은 15분 단위의 게임에 3번, 총 45분 간 게임에 노출되었다. 실험참가자들에게 ‘게임 인터페이스와 게임 이용능력’에 관한 연구라고 간략하게 설명하고 실험을 실시하였다. 먼저 실험참가자들은 인터페이스와 관련한 어떠한 설정도 변경하지 않을 것을 요청받은 후 게임에 임하였다. 모든 게임이 끝난 직후 참가자들은 설문지를 작성하였으며 실험참여에 대한 보상으로 소정의 상품권을 지급받았다. 실험조건별로 보면, 4개의 실험조건 중 <사살정보 유 + 집단이용>에 33명, <사살정보 유 + 개인이용>에 30명, <사살정보 무 + 집단이용>에 30명, <사살정보 무 + 개인이용>에 29명이 무작위로 배치되었다.

2. 실험처치물

실험참가자들이 이용한 게임은 <서든어택>으로, 이는 국내 FPS 게임 중 가장 높은 인기를 얻고 있을 뿐만 아니라 실험처치물의 구성이 용이하다는 점에서 실험 처치물로 적절하다고 판단되었다. 실험처치물은 첫 번째 독립변인인 사살정보의 경우 <서든어택>에서 제공하고 있는 HUD(head up display) 서비스를 이용하였다. HUD 서비스는 키보드의 ‘F6’키를 이용하여 설정 가능한 것으로 ‘F6’키를 클릭하면 게임 화면에 있는

사살정보가 사라지며 다시 'F6'키를 클릭하면 사살정보가 나타나는 형식을 갖추고 있다. 두 번째 독립변인인 집단 이용은 12-16명의 피험자들을 즉석에서 두 개의 팀으로 나눈 뒤 팀원끼리의 간단한 인사, 소개, 아이디 정보 공유 등에 대해 대화할 수 있게 하였고 팀 간 대결이라는 점을 지속적으로 상기시킴으로써 집단의식을 형성시키고자 하였다. 두 팀으로 분리된 피험자들은 블루팀과 레드팀으로 배치되었고 블루팀은 실험 실내 두 개 구역(좌/우) 중 좌측, 레드팀은 우측 구역에서 게임을 이용하도록 하였다. 집단 이용과의 차별성을 두기 위해 개인적 이용의 경우 피험자들 간 대화를 금지시켰으며 다른 피험자들의 소속팀, 아이디 등 어떠한 정보도 알 수 없게 하였다. 모든 게이머들은 〈서든어택〉의 맵 중 하나인 '웨어하우스'를 이용하였고 게임방에 비밀번호를 부여하여 실험참가자 외 다른 외부 이용자들이 출입하지 못하도록 통제하였다.

3. 측정 변인

1) 도덕적 이탈

도덕적 이탈은 Bandura(1991, 2002)가 사용한 도덕적 이탈 척도 중 실험처지상황과 관련되는 '도덕적 정당화 (4문항)'와 '책임의 분산 (3문항)', '이득이 되는 비교 (3문항)'에 해당하는 문항을 추출하여 본 연구에 사용하였다. 설문문항은 '친구를 보호하기 위해 싸우는 것은 괜찮다', '우리 가족에 대해 나쁜 말을 하는 사람을 때리는 것은 괜찮다', '친구의 문제를 해결해주기 위해 거짓말을 하는 것은 괜찮다', '내가 속한 집단의 위신이 떨어지거나 도전을 받았을 때 싸우는 것은 괜찮다', '친구의 압력에 못 이겨 나쁜 행동을 했다면 그 아이를 탓할 수는 없다', '주위 친구들을 따라 나쁜 말을 한 아이를 비난할 수는 없다', '친구들과 함께 내린 결정이 남에게 피해를 준다면, 그것은 나의 책임이 아니다', '남의 물건을 부수는 것은 남을 때리는 것에 비해 그렇게 나쁜 일은 아니다', '남을 때리는 것이 더 나쁘기 때문에, 남을 놀리는 것 정도는 괜찮다', '거짓말은 남을 정말로 해치는 것이 아니기 때문에 괜찮다'로 총 10개 문항으로 구성되었다. 각 문항은 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다 -5점: 매우 그렇다)로 측정되었으며 설문 문항 간 신뢰도 계수(Cronbach α)는 .97이었다($M = 2.92$, $SD = 1.26$).

2) 즐거움

즐거움 척도는 Hartmann과 Vorderer(2010)가 게임 상황에서의 ‘즐거움’을 측정하기 위해 사용한 척도를 사용하였다. 설문문항은 총 5개로 ‘매우 흥미로웠다’, ‘지루했다(역코딩)’, ‘즐거웠다’, ‘시간 낭비였다(역코딩)’, ‘재미있었다’ 등 이었으며 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다 - 5점: 매우 그렇다)로 측정되었다. 설문문항 간 신뢰도 계수(Cronbach α)는 .90으로 나타났다($M = 3.17$, $SD = 1.25$).

3) 공변인

(1) 게임 이용 경험

게임 경험은 실험참가자들의 게임 이용량을 측정하기 위한 것으로 Jeong, Biocca and Bohil(2012)의 연구에서 사용한 ‘이전의 게임 경험’을 묻는 척도를 수정하여 사용하였다. 설문 문항은 ‘지난 3개월 간 하루 평균 FPS 게임을 몇 시간 이용하셨습니다?’와 같은 내용으로 ‘전혀 이용하지 않았다’, ‘30분 미만’, ‘30분-1시간’, ‘1-2시간’, ‘2-3시간’, ‘3-4시간’, ‘4-5시간’, ‘5시간 이상’ 중 하나의 항목을 선택하도록 하였다($M = 2.50$, $SD = 0.95$).

(2) 게임 이후 승패에 대한 인식

승패여부는 게임의 승패가 종속변인에 미치는 영향을 통제하기 위한 것으로 게임에서의 성과를 개인과 팀 차원으로 나누어 질문하였다. 설문문항은 ‘오늘 게임에서 자신의 팀이 얼마나 승리했다고 생각하십니까?’와 ‘오늘 게임에서 자신이 얼마나 게임을 잘 했다고 생각하십니까?’ 등 2개로 구성되었으며 7점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다 - 7점: 매우 그렇다)로 측정되었다. 설문 문항 간 신뢰도 계수(Cronbach α)는 .71이었다($M = 4.01$, $SD = 1.43$).

4. 분석방법

실험참가자들의 FPS 게임에 대한 이전 경험과 게임 이후 승패에 대한 인식이 실험 결과에 영향을 줄 수 있기 때문에, 이 두 공변인에 대해서 4개 실험 집단 간 차이가 있는지를 살펴보았다. 그 결과, 승패에 대한 인식에 대해서는 집단 간 차이가 없었다, $F(3, 118) = 1.81, p = .15$. 그러나 게임에 대한 이전 경험에 대해서는 집단 간 차이를 보였다, $F(3, 118) = 3.11, p = .03$. 따라서 게임에 대한 이전 경험 변인의 영향을 통제하고 사살 정보와 집단 이용의 효과를 분석하기 위해 공변량분석을 실시하였다. 즐거움의 매개 효과를 살펴보기 위해서 다변인 회귀분석과 경로분석을 실시하였다.

IV. 연구결과

1. 사살 정보와 집단 이용이 도덕적 이탈에 미치는 효과

가설 1은 사살 정보가 도덕적 이탈에 미치는 효과에 관한 것이다. 분석 결과, 사살 정보의 주효과는 없는 것으로 나타났다. 사살정보에 노출된 집단의 도덕적 이탈 수준($M = 3.02, SD = 1.39$)과 사살정보에 노출되지 않은 집단의 도덕적 이탈 수준($M = 2.82, SD = 1.13$)은 통계적으로 유의미하지 않았다, $F(1, 117) = .77, p = .382$.

가설 2는 도덕적 이탈에 대한 집단 이용의 효과에 관한 것이다. 분석 결과, 집단 이용의 주효과가 발견되었다. 개인적으로 게임을 한 경우($M = 2.61, SD = 1.09$)보다 게임을 집단으로 이용한 경우($M = 3.21, SD = 1.35$)에 도덕적 이탈 수준이 높은 것으로 나타났다, $F(1, 117) = 6.46, p = .012$.

표 1

도덕적 이탈에 대한 실험집단별 평균과 표준편차

독립변인	평균(표준편차)		
	집단 이용	개인 이용	전체
사실정보 유	3.10(1.41)	2.92(1.36)	3.02(1.39)
사실정보 무	3.33(1.29)	2.28(0.56)	2.81(1.13)
전체	3.21(1.35)	2.61(1.09)	

표 2

사실 정보와 집단 이용과 도덕적 이탈에 미치는 효과에 대한 변량분석

독립변인	제곱합	자유도	평균제곱	<i>F</i>	<i>p</i>
사실정보	1.15	1	1.15	.77	.382
집단이용	9.68	1	9.68	6.46	.012
사실정보*집단이용	5.80	1	5.80	3.87	.052

한편, 사실 정보와 집단 이용 간의 상호작용 효과가 발견되었다, $F(1, 117) = 3.87$, $p = .052$. 개인적 이용에 대한 공변량분석 결과, 사실 정보에 노출되지 않았을 때($M = 2.28$, $SD = 0.57$)보다 사실 정보에 노출되었을 때($M = 2.92$, $SD = 1.37$) 도덕적 이탈 수준이 높은 것으로 나타났다, $F(1, 56) = 5.33$, $p = .025$. 집단 이용에 대한 공변량분석에서는 사실정보에 의한 도덕적 이탈 수준의 차이가 발생하지 않았다, $F(1, 60) = .37$, $p = .547$. 즉, 사실정보의 주효과는 없었으나, 개인이용과 상호작용하여 혼자 이용하면서 사실정보에 노출될 경우 도덕적 이탈 수준이 높아지는 것으로 나타났다.

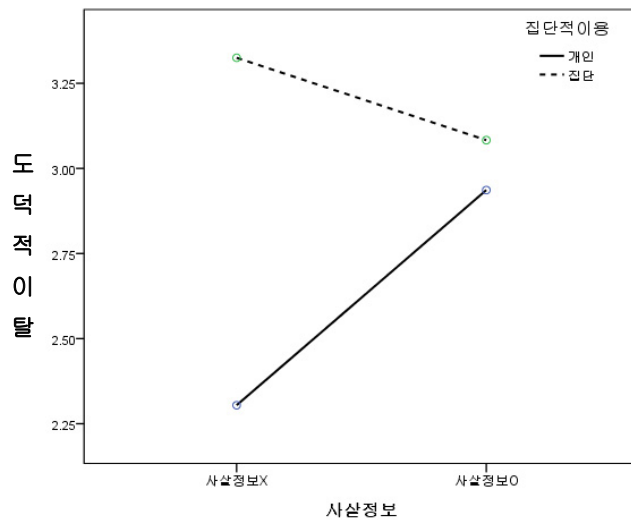


그림 1. 도덕적 이탈에 대한 사실 정보와 집단 이용의 상호작용 효과

2. 사실 정보와 집단 이용이 즐거움에 미치는 효과

가설 3은 사실 정보가 게임의 즐거움에 미치는 효과에 관한 것이다. 분석 결과, 사실 정보의 주효과는 없는 것으로 나타났다, $F(1, 117) = 1.90, p = .170$. 가설 3은 기각되었다. 한편 집단 이용이 게임의 즐거움에 미치는 효과에 관한 가설 4도 기각되었다, $F(1, 117) = .13, p = .720$. 사실 정보와 집단 이용의 상호작용 효과 또한 발견되지 않았다.

표 3

게임의 즐거움에 대한 실험집단별 평균과 표준편차

독립변인	평균(표준편차)		
	집단 이용	개인 이용	전체
사실정보 유	3.42(1.19)	3.23(1.56)	3.33(1.37)
사실정보 무	3.03(1.38)	2.97(0.75)	3.00(1.10)
전체	3.24(1.29)	3.11(1.23)	

표 4

사살 정보와 집단 이용과 즐거움에 미치는 효과에 대한 변량분석

독립변인	제곱합	자유도	평균제곱	<i>F</i>	<i>p</i>
사살정보	3.02	1	3.02	1.90	.170
집단이용	.21	1	.21	.13	.720
사살정보*집단이용	.10	1	.10	0.62	.804

3. 즐거움과 도덕적 이탈 간의 관계

연구가설 5는 사살 정보와 집단 이용이 도덕적 이탈에 미치는 효과가 즐거움을 매개로하여 나타나는 지에 관한 것이다. 그러나 사살 정보와 집단 이용이 즐거움에 미치는 효과에 관한 가설 3과 가설 4가 기각되었기 때문에 매개효과는 발생하지 않았다고 할 수 있다. 따라서 즐거움과 도덕적 이탈 간의 관계를 살펴보기 위해, 이전 게임 경험을 통제변인으로, 사살 정보, 집단 이용, 즐거움을 독립변인으로 하여 도덕적 이탈에 대한 회귀분석을 실시하였다. 회귀모형은 도덕적 이탈 변량의 22%를 설명하였다, $R^2 = .22$, $F(4, 117) = 8.24$, $p = .000$. 게임의 즐거움과 도덕적 이탈 간의 관계는 유의미한 것으로 나타났다, $\beta = .40$, $t(117) = 4.82$, $p = .000$. 즉 FPS 게임을 하는 것이 즐거웠다고 평가할수록 도덕적 이탈 수준이 높아지는 것으로 나타났다.

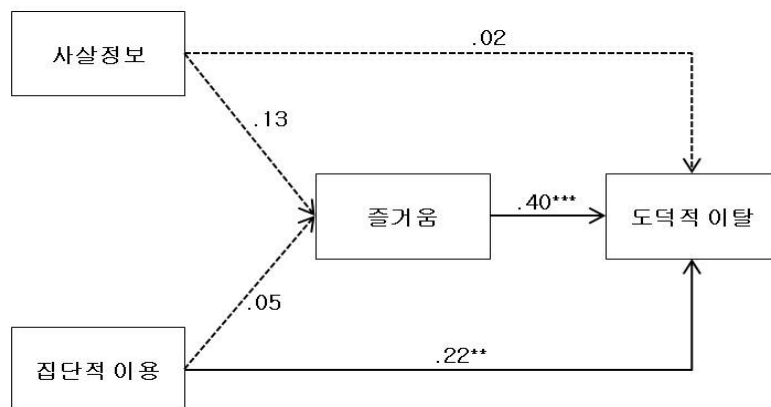


그림 1. 사살정보와 집단이용, 즐거움, 도덕적 이탈에 대한 경로분석

V. 결론

본 연구는 폭력적 온라인 게임과 도덕적 이탈 간의 관계를 살펴보고자 하였다. 도덕적 이탈을 유발하는 상황적 단서로서 사살 정보와 집단 이용에 주목하였으며, 대학생들을 대상으로 실험연구를 통해 검증해보고자 하였다. 실험결과, 물리적으로 같은 공간에서 팀을 이루어 집단적으로 게임을 할 경우에 이용자들의 도덕적 이탈 수준이 높아지는 것으로 나타났다. 이는 행위자 개개인이 드러나지 않는 집단적 행동에서 자신의 행동에 대한 도덕적 판단이 왜곡되고, 따돌림과 같은 반사회적 행동이 증가한다는 선행연구들과 일치하는 결과이다(Bandura, 2002; Pozzoli, Gini & Vieno, 2012). 집단 이용은 사살정보의 유무에 상관없이 개인 이용보다 높은 도덕적 이탈 수준을 보였다. 한편 도덕적 이탈에 대한 사살 정보의 주효과는 나타나지 않았으나, 흥미롭게도 혼자 게임을 했던 이용자들 내에서 사살 정보는 도덕적 이탈에 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 사살 정보에 노출된 개인 이용자는 사살 정보에 노출되지 않은 개인 이용자보다 더 높은 도덕적 이탈 수준을 보였다.

이러한 연구결과는 폭력적 온라인 게임에서 집단 이용은 팀의 승리를 위한 공격적 행위라는 도덕적 정당화, 개인이 드러나지 않는 집단적 행위에 대한 책임 분산 기제 등으로 현실에서의 반사회적 행위에 대해서도 도덕적 판단을 왜곡시킬 수 있음을 보여준다. 또한 또래들과 게임을 같이 하지 않고 혼자 할지라도, 게임 인터페이스에서 제공되는 사살 정보는 게이머들이 복수 정보라고 부르는 것에서도 나타나듯이 상대방의 공격에 대한 복수라는 차원에서 정당성을 부여하게 되고, 이는 현실에서의 반사회적 행위에 대한 도덕적 판단에도 영향을 줄 수 있음을 보여준다. 한편, 즐거움과 도덕적 이탈 간의 관계에 대한 연구결과는 폭력적 게임 이후 게임 이용자가 즐거움을 느낄수록 자신의 공격적 행위에 대한 인지적 부조화가 많이 발생하고, 인지적 부조화를 감소하기 위한 인지적 전략으로서 도덕적 판단에 대한 왜곡이 증가할 수 있음을 시사한다.

폭력적 게임의 효과에 관한 기존 연구는 이용자가 폭력적 장면에 노출됨에 따라, 각성, 점화, 학습, 모방을 통해서 인지적, 정서적, 행위적 공격성이 증가한다고 설명해왔다(Anderson & Bushman, 2002; Weber, Ritterfeld & Kostygina, 2006). 그러나 본 연구는 게임 이용자가 직접 공격적 행위에 참여하는 행위 주체라는 사실에 주목하고

자 하였다. 인간은 도덕적 주체로서 폭력 등 반사회적 행위에 대해 판단을 하고, 그 판단을 근거로 하여 반사회적 행동을 조절해 나간다. 그러나 반사회적 행동을 허용하는 상황적 단서들은 행위자의 인지적 왜곡을 유발하며 도덕적 판단이 제대로 활성화 되지 못하게 한다. 특히 다른 사람의 반사회적 행위보다 자신의 행위에 대해 도덕적 이탈이 높아지는 경향이 있는데(Hyde et al., 2010), 이는 프로그램 속 등장인물의 폭력적 행위를 바라보는 관찰자 입장에서 폭력행위를 도덕적으로 판단하는 것과 폭력적 행위의 주체가 되어 폭력행위를 판단하는 것에는 차이가 있음을 시사한다. 따라서 기존의 폭력물에 대한 노출의 효과의 메커니즘과 가상 공간에서의 폭력적 행위를 유발하는 메커니즘은 다를 수 있다는 것이다. 본 연구는 가상 공간에서의 폭력적 행위에 대한 도덕적 정당성 부여가 현실에서의 반사회적 행위에 대한 도덕적 판단을 왜곡시킬 수 있음을 보여준다.

이러한 의미에도 불구하고, 본 연구는 다음과 같은 한계점을 가진다. 첫째, 실험 참여자들은 대학교에 재학 중인 남학생이다. 따라서 탐색적 연구로서 본 연구 결과는 20대 초 남성 게임 이용자로 한정되어 해석되어야 한다. 추후 연구에서는 성별과 발달적 특성을 고려한 다양한 표본을 통해서 본 연구 가설을 검증해 볼 필요가 있다. 둘째, 무작위 배치에도 불구하고, 표본의 수가 적어서 실험집단들이 동일하다는 가정을 충족시키기 어려울 수 있다. 성별의 간섭효과를 배제하기 위해 남학생만을 대상으로 하고, 종속변인에 영향을 줄 것으로 생각되는 변인들을 공변인으로 통제하였다. 그러나 그 외의 특성에서 집단 간 차이가 있을 수 있다. 셋째, 본 연구는 상황적 단서에 초점을 두고 연구를 진행했으나 개인적 특성 간의 상호작용효과가 있을 수 있음을 추후 연구에서는 검증해보고자 한다. 예를 들어 공감능력이 부족하거나 외적 통제소재의 경향을 보이는 이용자의 경우에, 폭력적 게임의 도덕적 이탈 단서 효과는 증가할 수 있다. 넷째, 본 연구는 즐거움의 매개효과를 살펴보고자 하였으나, 사실 정보와 집단적 이용이 이용자의 즐거움에 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 즐거움이 게임 이후에 측정됨으로써, 게임 중에 느꼈던 감정이 제대로 측정되지 못했을 가능성이 있다. 그러나 이용자들이 게임을 즐거웠다고 평가할수록 도덕적 이탈 수준이 높아졌다는 것은, 특정 행위에 대한 정서적 평가가 도덕적 평가에 영향을 줄 수 있음을 시사한다.

본 연구는 폭력적 온라인 게임의 효과를 도덕적 이탈의 관점에서 살펴보고자 하였

다. 폭력적 게임에 관한 기존 연구들이 공격성을 중심으로 한 인지적, 정서적, 행위적 차원의 분석에 중점을 두었다면, 본 연구는 폭력적 게임이 제공하는 상황적 단서들이 공격적 행위에 대한 이용자들의 도덕적 판단 능력에도 영향을 줄 수 있음을 발견했다. 수동적으로 노출되는 폭력물의 효과가 아니라 행위자로서 참여하는 폭력적 게임의 효과를 살펴보고자 했다는데 의의가 있다.

참고문헌

- 곽금주 (1998). 자기효능감과 도덕적 이탈: 연령에 따른 변화. **한국심리학회지 발달**, 11(1), 1-11.
- 김진수 (2012.09.27). 무료 언리얼 엔진 3 게임, 캄뱃암즈: 좀비. 디스이즈게임 웹사이트 <http://www.thisisgame.com/board/view.php?id=1296649&category=102>에서 2012년 10월 7일 인출.
- 김한준 (2011.12.19). 스타일 FPS ‘머큐리: 레드’ 리미티드 서버 오픈 프리뷰. 게임동아 웹사이트 <http://game.donga.com/60171/>에서 2012년 10월 22일 인출.
- 김형근 (2012.10.16). 간장온라인, 동시접속자 1만 돌파 채조 속 67계단 경창. 게임동아 웹사이트 <http://game.donga.com/64194/>에서 2012년 12월 1일 인출.
- 나은영 (1995). 미디어 폭력이 청소년에게 미치는 심리적 효과. **한국방송학보**, 6, 41-77.
- 디스이즈게임 (2011.08.11). 스페셜포스2, 오픈 베타테스트 시작. <http://www.thisisgame.com/board/view.php?id=735157&category=101>에서 2012년 11월 5일 인출.
- 박영신, 김의철, 김영희 (2007). 한국 청소년의 일탈행동 형성과정에 대한 종단 분석: 심리적, 관계적, 그리고 사회적 접근. **한국심리학회지**, 13(1), 1-41.
- 주영혁, 김상훈 (2011). CJ인터넷 서든어택의 공격 및 방어전략. **경영교육연구**, 14(3), 31-57.
- 한국콘텐츠진흥원 (2012a). **대한민국 게임백서**. 서울: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2012b). **2012 게임이용자 조사보고서**. 서울: 한국콘텐츠진흥원.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Edward, L., Bushman, B. J. et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Theories of Cognitive Self-Regulation*, 50(2), 248-287.

- Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Moral Education*, 31(2), 101-119.
- Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V., & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(2), 364-374.
- Barnes, G. A., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (2005). Shared predictors of youthful gambling, substance use, and delinquency. *Psychology of Addictive Behavior*, 19(2), 165-174.
- Detert, J. R., Treviño, L. K., & Sweitzer, V. L. (2008). Moral disengagement in ethical decision making: A study of antecedents and outcomes. *Journal of Applied Psychology*, 93(2), 374-391.
- Eastin, M. S., & Griffiths, R. P. (2006). Beyond the shooter game: Examining presence and hostile outcomes among male game players. *Communication Research*, 33(6), 448-466.
- Elkin, R. A., & Leippe, M. R. (1986). Physiological arousal, dissonance, and attitude change: Evidence for a dissonance arousal link and a "don't remind me" effect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51, 55-65.
- Gabbiadini, A., Andrighetto, A., & Volpato, C. (2012). Moral disengagement among adolescents?. *Journal of Adolescence*, 35(5), 1403-1406.
- Gajadhar, B. J., Kort, Y. A. W., & IJsselstein, W. A. (2008). Shared fun is doubled fun: Player enjoyment as a function of social setting. *Fun and Games*, 5294, 106-117.
- Hartmann, T., Toz, E., & Brandon, M. (2010). Just a game? unjustified virtual violence produces guilt in empathetic players. *Media Psychology*, 13, 339-363.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60(1), 94-119.
- Hyde, L. W., Shaw, D. S., & Moilanen, K. L. (2010). Developmental precursors

- of moral disengagement and the role of moral disengagement in the development of antisocial behavior. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(2), 197-209.
- Jeong, E. J., Biocca, F. A., & Bohil, C. J. (2012). Sensory realism and mediated aggression in video games. *Computers in Human Behavior*, 28, 1840-1848.
- Mulford, C. F. (2004). Restorative justice and the development of empathy, remorse and moral disengagement in adolescent offenders. *Dissertation Abstracts International*, 64, 5256.
- Osofsky, M. J., Bandura, A., & Zimbardo, P. G. (2005). The role of moral disengagement in the execution process. *Law and Human Behavior*, 29(4), 371-393.
- Philip, L. (2011). *Mediating conflicts: A study of the war-themed first-person shooter gamers*. Mansfield College, Oxford, United kingdom.
- Pozzoli, T., Gini, G., & Vieno, A. (2012). Individual and class moral disengagement in bullying among elementary school children. *Aggressive Behavior*, 38(5), 378-388.
- Raney, A. A. (2004). Expanding disposition theory: Reconsidering character liking, moral evaluations, and enjoyment. *Communication Theory*, 14(4), 348-369.
- Richmond, J., & Wilson J. C. (2008). Are graphic media violence, aggression and moral disengagement related?. *Psychiatry, Psychology and Law*, 15(2), 350-357.
- Shu, L. L., Gino, F., & Bazerman, M. H. (2011). Dishonest deed, clear conscience: When cheating leads to moral disengagement and motivated forgetting. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 37(3), 330-349.
- Weber, R., Ritterfeld, U., & Kostygina, A. (2006). Aggression and violence as effects of playing violent video games?. In P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.), *Playing video games* (pp. 347-362). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Zillmann, D., & Cantor, J. (1972). Directionality of transitory dominance as a communication variable affecting humor appreciation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24, 191-198.

ABSTRACT

Moral disengagement cues in violent online games : The effects of revenge information and co-play on moral disengagement

Lee, Sookjung* · Youk, Eunhee**

The present experiment investigated the effect of violent online games on moral disengagement. This study focused on revenge information and co-located co-play as moral disengagement cues in violent online games. The hypotheses involved players who would be exposed to revenge information and would play with co-located peers would be more likely to disengage morally and begin to exhibit antisocial behaviors. This relationship would be mediated by the enjoyment which players would experience. Male participants were randomly assigned to four conditions. The results indicated that the participants who played with co-located peers indicated higher levels of moral disengagement. Among the participants who played by themselves, physically alone, and those who were exposed to revenge information showed higher levels of moral disengagement. This study suggests that situational cues in violent online games which justify players' aggressive behaviors might distort their moral judgment, which in turn may lead them towards antisocial behaviors.

투고일 : 12월 10일, 심사일 : 12월 24일, 심사완료일 : 1월 21일

* Assistant Professor, Dept. of Mass Communication, Chung-Ang University.

** Graduate Student, Dept. of Mass Communication, Chung-Ang University.

