

청년기의 자아정체감과 가상성에 대한 인식
-아바타 캐릭터와 사용자를 중심으로-

Self-Awareness for Virtuality and Self-Concept of Adolescence
Based on the User and Avatara Characters in the Cyberspace

주저자: 이향재(Lee, Hyang Jai)

백석대학교

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구배경 및 연구목적
2. 연구범위 및 연구방법

II. 이론적 배경

1. 청년기의 자아정체감
2. 자아개념
 - 2.1 자기의식
 - 2.2 자아상
 - 2.3 자아존중감
3. 아바타의식

III. 조사방법 및 분석

1. 조사목적
2. 조사대상 및 조사방법
3. 측정도구
4. 자료처리 및 분석
5. 분석결과

IV. 결론

참고문헌

(Keyword)

self-identity, avatar-awareness, adolescence

논문요약

이 연구는 청년기의 아바타 사용자들에 대한 현실적 자기와 사용자의 분신으로 알려지고 있는 아바타 캐릭터의 가상성에 대한 자아상과의 관계를 분석하였다. 가상의 지각공간으로 인하여 급속히 변화되고 있는 청년기 자아 정체성의 현상을 이해하고자 함이다. 연구방법은 현실의 자기에 대한 자아특성으로 자기의식, 자아상, 자아 존중감, 그리고 가상성에 대한 특성으로는 아바타 의식을 분석하였다. 연구결과에 따르면 가상공간의 가상성에 대한 그들의 자아의식은 현실의 자기개념과 동일시하기보다는 가상현실에서 또 다른 자아정체감을 형성하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 자아구성의 형태는 인간의 자아와 의식의 확장으로 볼 수 있으며, 인간의 주체성과 사회성에도 큰 변화를 가져다주고 있다. 이것은 청년기의 변화된 지각체험과 인식 구조가 테크놀로지적인 새로운 인간 환경을 창조한다는 것으로 이해할 수 있을 것이다.

Abstract

The purpose of this thesis is an attempt to comprehend the self-identity between 'Avatara' which has been appreciated as the incarnation of a user and the self-identity of adolescence. This can be an attempt to understand the phenomenon of self-identity of adolescence that has been rapidly changed by the virtual world of perception. As for research methods, this study examined, the users' perception to avatars and self-awareness, self-image, self-esteem of self-concept. According to the result of the research, user can be explained that virtual to the self can be perceived as an existential form of things and it indicates that the sensitive structure of consciousness about the free will, self consciousness and the concept of quantity in time and space. These phenomena can be

explained as enlargement of the self and consciousness of men in the concept of the study. In addition, it has given the great change to the human subjectiveness and the society. experience and the structure of cognition of the adolescence make it possible to create the new technological human environm

1. 서론

1. 연구배경 및 연구목적

인간의 감성을 자극하는 가상공간 구축은 영상그래픽은 물론 공간구성의 배열도 물리적 세계와는 다른 기능적인 유용성을 갖고 있다. 그러나 유용성을 강조하기보다는 좀 더 환상적이고 추상적이며 접속자의 감성을 자극할 수 있는 상상적인 시각적 이미지를 창출하는 데 주력하고 있다. 이 공간에서 커뮤니케이션을 이루고 있는 사람들 또한 단순한 접속자라기보다는 시각적 영상 이미지인 아바타 캐릭터를 통하여 현실과 유사한 모습으로 현실기능을 강화하고 있다. 가상공간에서의 활동 역시 인간 행동의 하나이며 이러한 행동에 참여하고 몰입하는 것은 가상공간에서 자아정체감을 형성하기 때문으로 본다.

이러한 배경에서 본 연구는 아바타 사용자들의 현실적 자기에 대한 자기개념과 가상성에 대한 자기의식을 분석하고자하는데 그 목적이 있다. 가상의 지각공간으로 인하여 급속히 변화되고 있는 청년기의 자아정체성을 이해하려는 의도이다. 이를 통하여 가상성인 아바타를 사용하는 청년기의 사용자들에게서 관찰되는 행동, 정서 및 사고의 장애가 어떤 자아정체성에서 비롯된 것인지를 밝혀보고자 한다.

2. 연구범위 및 연구방법

연구범위는 현실적 자아관련 특성으로 자기개념의 자기인식, 자아상, 자아존중감과 그리고 가상적 자아관련 특성으로 아바타에 대한 자기의식과 대인관계의식을 논하고자 한다. 피 연구자는 집단 간의 동질성을 고려하여 아바타를 사용하고 있는 사람을 대상으로 유의 표집 하였다. 본 연구에서 다루고자하는 가상성으로는 아바타캐릭터를 대상으로 하며 이 캐릭터는 온라인 커뮤니티 게임에서 사용자의 의식이 내포되어있으며 그

대리자 역할을 하는 아바타로 한정한다. 설문조사 방법은 사전조사에서 선정된 아바타 사용자 10대와 20대의 770명을 대상으로 온라인의 설문에 응답하게 하여 아바타 사용자의 자기개념과 아바타의식을 사회심리학적 측면에 분석하였다. 연구결과의 확실성을 위하여 피 연구자는 게임 사이트 회원으로만 선정하여 커뮤니티 게임 사이트에 접속하여 온라인으로 실시간 수행하였다

II. 이론적 배경

1. 청년기의 자아정체감

청년기는 신체적인 성숙이나 정신적인 발달, 사회생활의 전개 및 자아개념 형성 등 심신양면에 걸쳐 급격히 변화하여 어린이에서 성인(成人)으로 전환하는 시기를 말한다. 청년을 의미하는 adolescence의 원래 의미는 '성장하다'로서 청년기가 신체적으로, 심리적으로, 그리고 사회적으로 커다란 발달이 이루어지는 독특한 시기임을 시사한다. 청년기가 구체적으로 언제인가는 민족이나 문화 및 기후풍토 등에 따라 차이가 나므로 학자에 따라 다소 다르지만, 대체로 13·14세부터 22·24세에 걸치는 시기를 가리킨다. 문화에 따라서 청년기가 짧을 수도 있고 길수도 있기 때문에 청년기의 시작과 끝이라는 시기를 정확하게 단정하기란 쉽지 않다. 예를 들어 우리나라에서는 일종의 성인식이 있는 것처럼 각기 그 나라 고유의 문화의식에 따른 사회적 통념으로 성인기를 구분하기도 한다. 일반적으로 청년기는 심신의 발달이나 사회적 관계의 변화양상이 현저하게 특이적이기 때문에 이를 전기(前期)와 후기(後期)로 2분하기도 하고, 전기·중기·후기로 3분하기도 한다¹⁾.

Bühler는 17세를 경계로 하여 심신의 격심한 변동을 볼 수 있는 전기를 사춘기(Pubertae), 성인에 가까워져서 안정되어가는 후기를 성숙기(Adoleszenz)로 2분하였고, Kroh는 현실도피나 불안·부정의 시기, 건설에 대한 충동이나 자기주장이 강한 시기, 가치의 추구나 이상과 현실 사이에서 조화를 찾으려고 하는 시기 등 3기로 나누고 있다.

Tumlirz는 새로이 나타나는 충동을 억제하지 못하여 자타(自他)를 부정하는 시기를 반항기(Trotzalter:13~

1) 최윤미의 공저, 현대청년심리학, 학문사, 2000. p.14.

14세), 자기는 긍정하지만 외계(外界)는 자기의 욕망이나 활동을 방해하는 것으로 부정하는 시기를 성숙기(Reifjahre:4~17세), 성숙이 완료되는 시기를 청년·처녀기(Junglings bzw.Jungfrauenalter:17~22·23세)로 구분하였다. 소년에서 청년으로 변환하려는 시기로 사고력의 발달에 따라 종래에 부정해온 외계를 긍정하고 자타의 가치를 인정하여 내외(内外)의 조화나 균형을 얻는 시기로 정의하고 있다. 청년기에 대한 이론은 학자마다 약간의 차이를 나타내지만 공통점은 청년기 동안의 신체 성장이 갖는 신체 및 심리적 중요성에서 신체 발달의 심리사회적 의미를 청년기 발달에 중요한 초점으로 나누고 있음을 알 수 있다²⁾

2. 자아개념

자아개념은 영아기에 가족과의 관계에서 형성되기 시작해서 청년기에 이르러 자아정체성을 형성하게 된다. 자아정체성은 나는 누구인가, 나는 어디로 가고 있는 것인가 라는 의문에 대한 해답을 찾는 것으로, 무엇이 가치 있는가를 결정하고 자신의 행동과 타인의 행동을 평가하는 기준을 설정하는 것이다. 자기개념의 형성과 발달에는 특정한 인지발달 수준이 요구될 뿐 만 아니라 사회적 경험이 필요하다. 즉, 자아개념 혹은 자아 이미지란 사람들이 자신의 신체적 특징, 심리적 특성, 습관, 가치관, 능력 등에 대해 가지게 되는 자기 자신만의 개념이다. 따라서 자기개념은 ‘나’에 관한 정보를 저장하고 있는 기억체계로서 매우 복잡한 인지적 구조를 가지고 있다. 어떤 학자들은 자아존중감과 자아개념을 동일개념으로 취급하며 또 다른 학자들은 자아 존중감을 자아개념의 하위개념이나 부분개념으로 간주한다. 본 연구에서는 자아개념에 대한 하위개념으로, 자기의식 자아 존중감, 자아상 등으로 구성하고 다음과 같은 영역별로 세분화하여 살펴보고자 한다.

2.1 자기의식

자기의식이란 인지적 입장에서 ‘자기’란 내가 ‘나’ 자신을 표상하고 그것을 개념화하는 것이다. 의식이란 자기의 사상과 감정과 행동에 대한 인간의 인식으로 규정 될 수 있다. 즉 자기의식은 개인의 성향에 해당

하는 자기의 의식정도를 말한다. 자기의식은 사교성을 포함해서 관계 형성을 할 수 있는 그 능력 특히 친구나 동료관계 등을 포함한 모든 인간관계 능력을 의미하며 사회적응력과 직접 관계가 있다. 자기개념은 “나는 나다”로 생각하는 자기에 대한 개념에서 자기의식은 자기동일성으로의 인식이다. 사회심리적인 측면에서 자기인식은 개인의 성향에 해당하는 것으로 개인이 자신에게 주위의 초점을 맞추는 정도를 재는 것이다.

2.2 자아상

자아상은 자기가 자기를 볼 때의 이미지로서 자기를 긍정적인 이미지로 보는지, 부정적인 이미지로 보는지를 의미한다. 자아상은 자기개념과 밀접한 관계가 있으나, 자기개념은 자기를 어떻게 생각하는지 생각, 또는 개념이라면, 자아상은 자기에 대한 개념에서 자기에 대한 이미지라는 점에서 차이가 있다고 볼 수 있다. 사회적 수용(social acceptance)은 친구와의 사회적 상호작용의 측면에서 자신이 사회적으로 받아들여지고 있는지에 대한 본인의 지각정도를 측정한다.

2.3 자아존중감

자아 존중감(self-esteem)이란 한 개인으로서 자신의 가치에 대한 전체적인 평가를 말한다(Hamachk, 1978). 이것은 매우 중요한 자기-개념적 요소이다. 자기개념이 발달되면서 자기 자신에 대한 평가와 더불어 자신에 대한 정서적 반응이 나타나게 된다. 자아 존중감은 자기개념을 구성하고 있는 속성에 대한 평가의 결과로 나타나는 감정으로서 이러한 속성이 긍정적인가 부정적인가에 따라 자아 존중감의 고저가 결정된다. 인간은 의식적이든 무의식적이든 생활경험에 근거하여 자기개념의 요소들을 끊임없이 평가한다. 그 평가결과는 자아 존중감의 기초가 된다. 나는 나다 로 생각하는 자기에 대한 개념에서 자아존중감은 자기만족을 의미한다. 자신에 대한 평가가 긍정적일 때는 만족과 기쁨을 느끼지만 부정적일 때는 불만과 좌절감을 경험하게 된다. 특히 자신이 중요하다고 생각하는 자기요소에 부정적 평가가 내려질 때 심한 좌절감을 느끼게 된다. ‘전반적 자기 가치’(global self-worth)는 한 사람의 인간으로서 자신을

2) <http://kr.dic.yahoo.com/search/enc/result.htm>

얼마나 좋아하는지에 대한 구체적 판단을 측정하는 것으로 전체 인간으로서의 가치와 자존감에 대한 측정이다.

3. 아바타의식

의식은 개체가 현실에서 체험하는 모든 정신작용과 그 내용을 포함하는 일체의 경험 또는 현상을 말한다. 심리·경험·현상 등과 같은 의미로 자주 사용되기도 하며 또 '깨어 있는 상태'와 동일시된다. 본 장에서 논의하고자 하는 아바타 의식은 자신에게 주위의 초점을 맞추는 정도를 재는 것으로 자기에 대한 의식과 가상성에 대한 의식은 같은 맥락이다. 자기인식이란 자신을 있는 그대로 객관적으로 바라보는 것이다. 자기인식의 근원들은 어린 시절의 환경적 요인이 자기 인식에 결정적 영향을 끼칠 수 있는 외부세계와 신체적 조건 등이 결정적 영향을 끼칠 수 있는 내면의 세계가 있다. 그러나 이것은 어디까지나 주관적 판단이기 때문에 열등감을 느끼거나 우월감을 느끼는 기준치가 사람마다 다를 수 있다. Rogers(1951)는 자기개념이 현실적 자기(real self)와 이상적 자기(ideal self)라는 두 차원으로 나누어질 수 있음을 주장하였다. 현실적 자기는 현재 있는 그대로 자신의 상태에 대한 지각을 의미하며, 이상적 자기는 자신이 바라는 이상적 모습이나 상태를 의미한다. 이러한 현실적 자기와 이상적 자기의 불일치도가 개인의 심리적 고통을 초래한다고 주장한다. 자기의식은 대상에 대해 전적으로 부정적으로 관계하는 것이 아니라, 대상 속에서 또 다른 자기의식, 즉 자기 자신을 발견함으로써 참된 자립성을 획득하게 된다. 따라서 본 연구에서 아바타의식은 현재 아바타를 직접 경험하고 있는 사용자의 심적 현상을 말한다. 그리고 아바타 의식에 대한 정의는 자기의식을 기반으로 아바타는 이상적 자기로, 사용자 자신은 현실적 자기를 의미한다

III. 조사방법 및 분석

1. 조사목적

본 설문 조사목적은 이론적 배경에서 추론된 내용들이 실제의 유저들에게 어느 정도 근접해 있는지를 조사한다. 물리적인 현실사회의 자아정체감과 가상환

경의 아바타를 이용한 쌍방향 커뮤니티에서 사용자의 의식, 잠재의식 등 의식 속에 내재되어 있는 감정들은 개인의 특성에 따라 다를 수도 있기 때문이다. 이에 가상환경의 주체인 아바타에 대한 사용자의식과 현실세계의 자기개념에 대한 현황을 분석하고자 한다.

2. 조사대상 및 조사방법

본 연구의 조사 대상은 인터넷 사용자 중에서 아바타 사용자만을 선정하고 연령은 10대와 20대의 770명을 표본으로 하였다. 선정이유는 청년기가 신체적으로, 정신적으로, 그리고 사회적으로 자아개념 형성 등을 형성하면서 어린이에서 성인(成人)으로 전환하는 시기이기 때문이다. 또한 안켈로비치의 조사에 따르면 30세 이하의 성인은 전체 인구의 26%인데 반하여 네트워크 사용자의 경우 30세 이하 성인이 38%를 차지함으로써 젊을수록 많이 사용하는 것으로 나타났다.³⁾ 조사방법은 웹상의 온라인 커뮤니티 게임 사이트에 설문지를 게시하여 게임회원들에게 응답하도록 하였다. 안내문에는 연구의 목적, 이 설문을 작성해야 하는 피 연구자의 조건(성별, 나이, 학력) 및 보상방법을 포함하였다. 응답자의 수고비와 게임 사이트상의 설문비용을 지불하는 조건으로 게임업체의 가상 커뮤니티 사이트에 게시를 의뢰하여 아바타를 사용하는 회원만 설문에 응답하도록 하였다. 물론 각 피 연구자는 익명이 보장되며 설문지는 온라인으로 자동수거 하였다.

구분	연령	성별		전체
		남	여	
나이	10	112	261	373
	20	110	287	397
전체		222	548	770

[표 1] 조사대상자

3. 측정도구

많은 학자들이 측정기법 또는 척도를 개발하고 있는데 몇 가지 예를 들면, 자아존중척도(Self-esteem Scale)가 다양하게 개발되었고, 자아의 복잡성을 진단하는 자아복잡성척도(Self-complexity Scale), 그리

3) 백육인, wipapk@sobaok.kornet21.net

고 자아진단척도(Self-monitoring Scale) 등이 소개되고 있다. 이러한 척도들은 현실적 자기와 이상적 자기와의 커뮤니케이션 사이에 존재하는 하나의 매개변인으로 활용될 수 있을 것이다. 본 연구에서는 자기개념을 설명하는 변인들을 여러 요인으로 구성된 다차원적 성격으로 보고, 자아 존중감, 자기의식, 자아상 등을 자아개념에 대한 하위개념으로 구성한다. ‘나는 나다’로 생각하는 자기개념에서 자기의식은 자기동일성으로의 인식, 자아상은 자기에 대한 이미지, 자아존중감은 자기만족 등으로 정의하였다.

자기개념에서 개인적인 자기의식 척도(Private Self-Consciousness)는 개인이 자신에게 주위의 초점을 맞추는 정도를 재는 것으로서 이 척도에서 높은 점수를 얻는 사람은 자신의 사고, 감정, 태도, 기분, 신체적 상태, 등에 주의를 많이 기울이는 사람이다. 대중적인 자기의식척도는 자신이 외부사람들에 의해 어떻게 관찰되는가에 관심을 기울이는 것을 재는 것으로서 외부 사람들이 관찰 가능한 요소들로서 언행, 표정, 자세등이 주위의 초점이 된다. 사회적인 불안척도는 다른 사람들의 관찰대상으로서 초점을 받을 때 나타나는 반응을 재는 것이다. 이 사회적 불안척도는 대중적인 자기의식의 결과일 수도 있다. 대중적인 자기의식의 성향이 높을수록 자신을 사회적 상황에서 지각하는 성향이 높을 것이고 또 이것이 사회적 불안을 일으킬 수 있는 경향이 있기 때문이다. 또한 아바타의식에 대한 측정도구는 자기의식도구를 참고로 본 측정도구에 맞게 수정하여 아바타를 통한 대인관계의식과 자기관계의식의 2가지 하위 변인으로 구성하였다. 이상과 같은 측정도구를 이용하여 피 연구자들이 각자 자기 자신에 대해 갖고 있는 자기개념을 평가하고 이를 통하여 청년기의 가상성에 대한 의식과 자아관련 특성의 관계를 측정함으로써 그들의 내면적인 문제를 민감하게 탐지해 보고자 한다.

4. 자료처리 및 분석

4.1 통계분석 방법

설문조사 결과를 분석하기 위해서 SPSS (Statistical Package for the Social Science)를 이용하였다. 첫째, 요인에 대해서 빈도 분석을 시행하였고 둘째, 측정문

항의 영역별 신뢰도를 산출하기 위하여 신뢰도 분석을 시행하였고 셋째, 각 영역에 대해 성별, 연령별 차이가 있는지를 알아보기 위해 t-test를 시행하였다.

4.2 인구통계학적 요인에 대한 실태분석

응답자들에 대한 빈도분석 결과는 [표 2]에 제시한 바와 같다.

요인	구분	Frequency	Percent	Cumulative Ppercent
성 별	남	222	28.8	28.8
	여	548	71.2	100.0
	total	770	100.0	
연 령	10대	373	48.4	48.4
	20대	397	51.6	100.0
	total	770	100.0	

[표 2] 응답자에 대한 빈도분석

인구 통계적 요인에 대한 빈도 분석 결과, 연령 에서는 10대가 48.4%, 20대가 51.6%로 비슷한 비율이었고, 성별에서는 여자가 71.2%로 남자 28.8%보다 많았다.

4.3 측정개념의 신뢰도 분석

통계 분석을 하기에 앞서 측정하고자 하는 구성개념에 대하여 영역별로 문항 간 내적 합치도를 알아보기 위해 크론바 알파(Cronbach's Alpha)값을 산출해 보았다. 신뢰도 분석 결과 영역별 문항 간 내적 일치도는 대체적으로 0.6에서 0.8에 걸쳐 나왔다. 이는 영역별로 응답에 내적 일관성이 있다고 판단되었다. 산출된 신뢰도는 다음의 [표 3]과 같다.

영역	신뢰도 계수(Cronbach의 알파)
대인관계	0.689
자기관계	0.571
자아상	0.875
자아존중	0.828
자기의식	0.869

[표 3] 내적 일치도

4.4 측정개념의 기술통계량

각각의 측정개념에 대한 기초통계량은 [표 4]와 같다.

요인	관측수	최소값	최대값	평균	표준편차
대인관계	770	1.00	3.00	1.53	0.30
자기관계	770	1.00	3.00	1.70	0.27
자아상	770	1.00	5.00	3.39	0.66
자아존중	770	1.43	5.00	3.38	0.63
자기의식	770	1.00	5.00	3.52	0.63

[표 4] 측정요인의 기초 통계량

아바타의식의 대인관계와 자기관계 에서는 응답의 경향성이 낮은 편이었고, 자기개념의 자아상, 자기존중, 자기의식에서는 3점대로 고르게 분포하고 있음을 알 수 있다. 응답자들의 다양한 성향이 평균화로 표현되어 비슷한 양상을 보이고 있으며 전반적으로 자기개념의 표준 편차가 넓은 것으로 보아 응답의 분포가 다양하게 이루어져 있음을 알 수 있다. 성별에 대한 측정개념의 기초통계량은 [표 5]에 제시되어 있는 바와 같다.

요인	성별	최대값	최소값	평균	표준편차	빈도
대인관계	여자	3.00	1.00	1.52	0.30	548
	남자	2.67	1.00	1.56	0.30	222
자기관계	여자	3.00	1.00	1.72	0.28	548
	남자	2.50	1.00	1.70	0.31	222
자아상	여자	5.00	1.00	3.38	0.67	548
	남자	5.00	2.00	3.39	0.64	222
자아존중	여자	5.00	1.43	3.36	0.64	548
	남자	4.93	1.93	3.43	0.58	222
자기의식	여자	5.00	1.00	3.50	0.60	548
	남자	5.00	1.00	3.60	0.70	222

[표 5] 성별에 따른 측정요인의 기초 통계량

기초통계량을 살펴보면 여성과 남성의 대인관계와 자기관계의 응답경향성이 낮은 것으로 나타났으며, 또 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식에서는 편향이 없이 응답의 경향성이 넓게 분포되어 있음을 알 수 있다. 또 성별의 표준편차 값이 비슷한 것으로 보아 성별에 따른 개념 측정 차이는 미세하다는 것을 알 수 있다. 또한 연령에 따른 측정개념의 기술 통계량은 [표 6]에 제시되어 있는 바와 같다.

요인	연령	최대값	최소값	평균	표준편차	빈도
대인관계	10대	2.50	1.00	1.53	.27	373
	20대	3.00	1.00	1.54	.32	397
자기관계	10대	2.42	1.00	1.69	.27	373
	20대	3.00	1.00	1.74	.30	397
자아상	10대	5.00	1.67	3.38	.66	373
	20대	5.00	1.00	3.40	.66	397
자아존중	10대	4.93	1.64	3.38	.64	373
	20대	5.00	1.43	3.38	.61	397
자기의식	10대	5.00	1.20	3.5	.60	373
	20대	5.00	1.00	3.35	.70	397

[표 6] 연령에 따른 측정요인의 기초 통계량

기초통계량을 살펴보면 10대와 20대의 아바타의식의 대인관계와 자기관계의 평균은 1점대 중후반이었고, 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식에서는 3점대를 중심으로 분포하고 있다. 또 표준편차 값이 비슷한 것으로 보아 성별에 따른 개념 측정 차이는 미세하다는 것을 알 수 있다.

4.5 차이검증

4.5.1 성별에 따른 차이검증

아바타를 사용하는 응답자중 여성과 남성에게 대하여 각 측정 개념들의 응답평균에 유의미한 차이가 있는지 알아보기 위하여 독립표본 t-test를 이용하였다. 결과는 [표 7]에 제시된 바와 같다.

요인	항목	N	Mean	Std. Deviation	t (p value)
대인관계	여자	548	1.52	0.30	1.504
	남자	222	1.56	0.30	(0.133)
자기관계	여자	548	1.70	0.28	0.186
	남자	222	1.70	0.31	(0.852)
자아상	여자	548	3.38	0.67	0.174
	남자	222	3.39	0.64	(0.862)
자아존중	여자	548	3.36	0.64	1.401
	남자	222	3.43	0.58	(0.162)
자기의식	여자	548	3.50	0.60	1.083
	남자	222	3.60	0.70	(0.279)

[표 7] 각 요인별 성별에 대한 차이 분석

남성과 여성 즉, 성별에 따른 아바타의식의 대인관계, 자기관계 자아상, 자아존중, 자기의식에서 유의확률이 모두 0.05보다 크므로 차이가 별로 나타나지 않았다.

4.5.2 연령에 따른 차이검증

아바타를 사용하는 응답자중 연령에 대하여 각 측정 개념들의 응답평균에 유의미한 차이가 있는지 알아보기 위하여 독립표본 t-test를 이용하였다. 결과는 [표 8]에 제시된 바와 같다.

요인	항목	N	Mean	Std. Deviation	t (p value)
대인관계	10대	373	1.53	0.27	-0.250
	20대	397	1.54	.32	(0.803)
자기관계	10대	373	1.69	0.27	-0.853
	20대	397	1.71	.30	(0.394)
자아상	10대	373	3.38	.66	-0.441
	20대	397	3.40	.66	(0.659)
자아존중	10대	373	3.38	.64	0.048
	20대	397	3.38	.61	(0.962)
자기의식	10대	373	3.50	.60	0.924
	20대	397	3.50	.70	(0.356)

[표 8] 각 요인별 연령에 대한 차이 분석

10대와 20대의 성별에 따른 아바타의식의 대인관계, 자기관계와 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식에서 유의확률이 모두 0.05보다 크므로 차이가 별로 나타나지 않았다.

4.6 각 개념들 간의 상관분석

각 개념들이 서로 어떠한 연관성이 있는가 알아보기 위하여 상관분석을 실시하였다. 아바타의식과 자기개념들 간에 어떠한 관련이 있는지를 상호연관성 탐색을 위하여 개념들 간에 상관계수를 산출하여 연관성 정도를 알아보았다.

요인	대인관계	자기관계	자아상	자아존중	자기의식
대인관계	1	.521**	-.159**	-.111**	-.166**
자기관계	.521**	1	-.272**	-.249**	-.276**
자아상	-.159**	-.272**	1	.731**	.651**
자아존중	-.111**	-.249**	.731**	1	.636**
자기의식	-.166**	-.276**	.651**	.636**	1

[표 9] 각 영역들 간 상관행렬 ** 상관계수는 0.0수준(양쪽)에서 유의

각 개념들 간의 상관 결과를 보면 우선 아바타의식의 대인관계와 자기관계가 높은 상관성이 있음을 알 수 있고, 자기개념의 자아존중, 자기의식 자아상 역시 서로 높은 상관관계가 있음을 알 수 있다. 거의 대부분의 상관계수가 신뢰수준 0.01에서 유의하게 나타났다.

4.7 회귀분석

앞의 상관분석에서 아바타의식의 대인관계 의식과 자기관계 의식은 자기개념들 즉 자아상이나 자아존중 그리고 자기의식과 음의 상관관계를 가지는 것을 알 수 있었다. 하지만 상관분석은 연관성의 방향과 강도만 알 수 있을 뿐이어서 좀 더 구체적인 분석을 위해 회귀계수 산출을 통한 회귀분석을 실시함으로써 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식과 아바타의식의 자기관계 의식과 대인관계의식의 선형관계를 알아보았다.

4.7.1 아바타의식의 대인관계의식과 자기개념 관계

아바타의식의 대인관계 의식과 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식과의 관계를 살펴보기 위하여 다중 회귀분석의 방법을 사용하여 아바타를 통한 대인관계 의식과 자아상, 자아존중, 자기의식의 관련성을 살펴보았다. 회귀분석의 결과는 [표 10]에 제시하였다

종속변인	독립변인	R^2	F	T	
자아상			-0.118	-1.128*	
자아존중	대인관계 의식	0.033	0.662	0.053	0.974
자기의식			-0.123	-2.490**	

[표 10] 아바타에 대한 대인관계 의식과 자기개념의 회귀분석

* R^2 은 설명력, 는 표준화된 회귀계수, *** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$

회귀분석 결과 가상공간에서 아바타의식의 대인관계 의식은 자기개념의 자아상과 자기의식의 영향을 받을 수 있다. 3가지 요인의 대인관계 의식에 대한 설명력은 3.3% 정도 된다. 즉 자아상에 대한 회귀계수가 -0.118 으로 자아상이 1단위 증가할 때 대인관계 의식은 -0.118만큼 증가하며 자기의식이 1단위 증가할 때 대인관계의식은 -0.123만큼 증가하는 것을 알 수 있다.

4.7.2 아바타의식의 자기관계의식과 자기개념 관계

아바타의식의 자기관계 의식과 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식과의 관계를 살펴보기 위하여 다중 회귀분석의 방법을 사용하여 아바타를 통한 자기관계의식에 대한 자아상, 자아존중, 자기의식의 관련성을 살펴보았다. 회귀분석의 결과는 [표 11]에 제시하였다.

종속변인	독립변인	R^2	F	T	
자아상				-0.132	-2.453**
자아존중	자기관계 의식	0.092	9.299***	-0.053	-0.995
자기의식				-0.156	-3.269***

[표 11] 아바타의식의 자기관계 의식과 자기개념과의 회귀분석

* R^2 은 설명력, 는 표준화된 회귀계수,*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$

회귀분석 결과 가상공간에서 아바타에 대한 자기관

계 의식은 자아상과 자기의식의 영향을 받을 수 있다. 회귀분석의 모형은 F-통계량이 9.299로 유의수준 0.001에서도 유의함을 알 수 있고, 3가지 요인에 의한 자기관계 의식에 대한 설명력은 9.2% 정도 된다. 즉, 자아상에 대한 회귀계수가 -0.132 으로 자아상이 1단위 증가할 때 자기관계 의식은 -0.132만큼 증가하며 자기의식이 1단위 증가할 때 자기관계의식은 -0.156만큼 증가하는 것을 알 수 있다

5. 분석 결과

본 연구를 수행함에 있어서 조사 대상의 모집단은 연구 결과의 일반화 가능성과 동질성을 제고시키기 위하여 웹상의 가상현실게임 사이트에서 회원으로 활동하며 자기의 아바타를 가지고 있는 사람 중에 10대와 20대 770명을 선정하였다. 따라서 자기개념의 각 요인에 대하여 응답자들의 다양한 성향이 평균화로 표현되어 비슷한 양상을 보이고 있으며 전반적으로 각 요인의 표준편차가 크지 않은 것으로 보아 응답의 분포가 크게 이루어져 있지 않고 성별에 따른 측정개념의 차이는 또한 크지 않았다.

성별에 대하여 T-검정과 연령별 분산분석(ANOVA)을 실시한 결과 측정개념의 전반적으로 각 요인의 표준편차가 많이 크지 않은 것으로 보아 역시 같은 가상현실게임에서 아바타를 사용하고 있는 대상자만을 표본으로 선정하였기 때문에 일반적인 인식에 커다란 차이가 없었을 것으로 여겨진다.

이상의 통계분석을 통하여 나타난 결과를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 아바타를 사용하는 사람들의 아바타에 대한 인식은 성별과 연령대에 대해서는 각각 요인의 평균 간에 유의미한 결과가 나타나지 않았다. 둘째, 구성개념들 간의 상관분석 결과 아바타에 대한 인식 내에서는 대인관계와 자기관계 사이에서 높은 양의 상관관계를 나타내었고, 자기개념을 구성하고 있는 자아상, 자아존중, 자기의식 간 역시 서로 높은 양의 상관관계가 있었다.

회귀분석 결과 가상공간에서 아바타의식의 대인관계 의식은 자기개념의 자아상과 자기의식의 영향을 받을 수 있었다. 즉 자아상에 대한 회귀계수가 1단위 증가할 때 대인관계 의식은 -0.118만큼 증가하며 자기의식이 1단위 증가할 때 대인관계의식은

-0.123만큼 증가하는 것으로 나타났다. 아바타의식의 자기관계 의식은 자아상과 자기의식의 영향을 받을 수 있었다. 즉 자아상이 1단위 증가할 때 자기관계 의식은 -0.132만큼 증가하며 자기의식이 1단위 증가할 때 자기관계의식은 -0.156만큼 증가하는 것으로 나타났다. 따라서 아바타의 대인관계 의식과 자기관계 의식을 통해서 분석해 본 가상공간에서의 자기개념은 현실적 자기개념의 자아상과 자기의식의 영향을 받고 있었으므로 본 연구의 피 연구자들은 가상공간에서 그들의 정체감을 형성하고 있는 것으로 보여진다. 또한 이들이 가상공간의 자아 정체성을 형성하는데 있어서 현실적 자아개념중의 자아존중감 보다는 자아상과 자기의식의 영향을 더 받고 있음을 알 수 있었다

IV. 결론

지금까지 가상의 지각공간으로 인하여 급속히 변화되고 있는 청년기의 자아 정체성을 이해하려는 의도로 청년기의 현실적 자기개념과 가상적 자기개념이 갖는 추상적 현상을 알아보았다. 본 연구에서 밝혀보고자 했던 청년기의 자아정체감과 가상성에 대한 인식은 아바타의 가상성에 대한 사용자의 인식과 물리적 현실세계의 자기에 대한 인식이다.

이러한 인식 측면에서 논의 한 결과 가상공간의 가상성에 대한 그들의 자아의식은 현실의 자기개념과 동일시하기보다는 별도의 이중자아를 형성하고 있는 것으로 나타났다. 즉 가상공간상의 아바타 캐릭터에 대하여 자기와 동일시하면서도 별도의 자아를 확립하는 이중자아로서 현실과 가상의 구분을 명확히 인식하지 못할 수 있는 자아동일성과는 차이가 나타나고 있음을 알 수 있었다.

이러한 결과는 청년기의 아바타 사용자는 가상성을 사물(事物)의 존재 양식으로 인식하게 되고 자유의식과 자기의식 및 시·공간적 양의 개념에 민감한 의식구조가 형성되었다고 볼 수 있겠다. 따라서 청년기 사용자들의 자아의 구성 형태는 가상성인 아바타를 매개로 현실과 가상을 넘나들면서 다양한 스펙트럼을 형성하고 있는 것으로 유추된다. 아바타캐릭터 사용자에게 관한 이러한 행위 모델은 단순히 '정보화 사회' 또는 '가상문화'라는 서술적 용어를 넘어 현재의

가상에 대한 인식의 변화를 탐구하고 대응할 수 있는 연구가 지속적으로 이루어져야 한다고 본다.

제 언

21세기의 정보사회 구조가 다원화되면서 아바타 소비자의 의식구조도 개성을 중심으로 자신을 표출하고 자기만족을 지향하는 사고로 전환되었다. 이에 따른 디지털 기술은 실시간 정보에 따라 음성과 그래픽이 변화하는 3차원 그래픽 제작이 가능한 솔루션들의 개발로 인간과 점점 닮은꼴의 인공 지능적인 3차원의 인물 캐릭터가 속속 등장하고 있다. 따라서 본 연구에서 도출된 사용자의 내적인 가치를 반영한 요소들의 활용을 통해 아바타 캐릭터의 크리에이티브를 증진시키고 소비자들의 미적 가치를 형성시킬 수 있는 디자인 방향을 제시하는 상호체계를 수립하는데 다소나마 활용가치가 있을 것으로 본다.

참고문헌

- 1) 김기정 편역. 『자아의 발달』, 문음사, 1995.
- 2) 김호경. 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 아바타에 대한 자아개념에 관한 연구, 연세대 대학원, 석사논문, 2001.
- 3) 권기돈 역. 『현대성과 자아 정체성』, 새물결, 1997.
- 4) 송인섭. 『인간의 자아개념 탐구』, 학지사, 1998.
- 5) 이계원. 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구, 이화여대 대학원, 박사논문, 2001.
- 6) 이만갑. 자기와 자기의식, 도서출판 소화, 2002.
- 7) 이향재. 가상공간의 아바타와 자아동일성, 홍익대학교 석사논문, 2000.
- 8) _____. 생리적 반응측정을 통한 사이버매체의 아바타 인식과 몰입특성, 홍익대학교 박사논문, 2005.
- 9) 최소인. “자기의식-자아의 분리와 통일에 대한 의식”, 『인문과학』, 제81집(연세대학교 인문과학연구소), 1999.
- 10) 최윤미외 공저. 『현대 청년심리학』, 학문사, 2000.
- 11) Ellen Ullman., Out of Time: Reflections on the Programming Life in Resisting the Virtual Life, Sna Francisco, City Lights, 1995.

- 12) Giddens Anthony, Modernity and Self-Identity : Self and Society in the Late Modern Age Cambridge, Polity Press, 1991.

