

# 성격 5요인이 메타버스의 사용자에게 미치는 영향

이승환<sup>o</sup>

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: wasd@ck.ac.kr<sup>o</sup>

## Effects of Personality 5 Factors on Users of Metaverse

SeungHwan Lee<sup>o</sup>

<sup>o</sup>Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

### ● 요약 ●

본 연구는 메타버스 플랫폼에서 사용자 간의 커뮤니티 사회성을 형성해 가는 과정에서 성격의 5요인이 미치는 영향에 대하여 살펴보고 상호 간에 유의미한 특성을 살펴보고자 한다. 성격 5요인의 특성으로는 신경성, 외향성, 우호성, 성실성, 개방성의 다섯 가지 요소가 있으며 이는 메타버스 가상공간에서 사용자 간의 통합 및 경쟁, 게임과 같은 시스템을 통하여 사회 형성에 많은 영향을 미칠 것이다. 성격 5요인과 반대적 성격 5요인은 메타버스 사용에서 개인의 성격을 강화하거나 약화시킬 수 있고 사용시간, 참여율, 만족도 면에서도 다른 결과를 보여줄 것이다. 소통을 중요시하는 메타버스에서 사용자의 성격에 따른 섬세한 콘텐츠 제시는 분명 더 나은 콘텐츠로 시장에 경쟁력이 있을 것이다. 본 논문에서는 메타버스의 사용이 개인의 성격에 미치는 영향을 이해하는 데 도움이 될 것이며, 메타버스 내에서 사용자 성격 5요인 성향을 정립하고 이를 통해 차세대 플랫폼 구축 및 개발에 도움이 되고자 한다.

**키워드:** 메타버스(Metaverse), 성격 5요인, 외향성, 성실성, 신경성, 우호성, 개방성

### I. Introduction

현재의 메타버스는 게임, 교육, 업무, 커뮤니케이션 등 다양한 분야에서 활용되고 있는 현실과 가상 세계를 결합한 새로운 디지털 환경이다. 메타버스는 아직 초기 단계이지만 빠르게 성장하고 있으며, 앞으로 우리의 삶에 크고 작은 영향을 주고 있다.

각각의 분야에서 메타버스를 이용하는 사용자는 플레이하면서 개인의 성격이 가상의 공간에도 같은 영향을 미칠 수 있다. 이런 성격은 개인의 고유한 특성으로, 행동, 생각, 감정을 결정하는 큰 요인이 되고 다섯 가지로 분류할 수 있는데 외향성, 성실성, 신경성, 우호성, 개방성의 특성을 나타낸다. 성격 5요인은 메타버스 사용에 영향을 미치고 또한 메타버스 사용은 성격 5요인에 영향을 줄 수 있다.

이 연구는 성격 5요인과 메타버스의 사용 빈도, 만족도, 사용에 대한 태도와의 상관관계를 조사하여 개인의 성격이 메타버스 사용에 미치는 영향을 살펴보고 메타버스를 설계하고 제작하는 데 도움이 될 방법을 제안함에 있다.

### II. The Main Subject

본 연구는 성격 5요인의 특성을 살펴보고 메타버스 상에서 성격 5요인과 각각의 반대 성격을 가진 사용자가 행할 성향을 예측할 수 있다.

• 성격 5요인의 특성 (Big Five personality traits)

신경성, 외향성, 친화성, 성실성, 경험에 대한 개방성의 다섯 가지 요소가 있으며, 폴 코스타 주니어(Paul Costa Jr.)와 로버트 맥크래 (Robert McCrae)에 의해서 집대성된 모델로 다양한 나라들에서 그 유효성이 확인된 바 있다. 현대 심리학에서 가장 널리 인정받고 있는 요인분석에 기반한 성격 이론 및 특성이론이다. 많은 선행연구 결과 성격 5요인 이론은 개인의 신체적, 정신적인 행복 만족감뿐만 아니라 사람 간의 관계에서도 각종 요소를 잘 예측한다는 것이 밝혀졌다.

Table 1. 성격 5요인 특성 (Big Five personality traits)

개방성 (Openness to experience)	상상력, 호기심, 모험심, 예술적 감각 등으로 보수주의에 반대하는 성향
성실성 (Conscientiousness)	목표를 성취하기 위해 성실하게 노력하는 성향
외향성 (Extraversion)	다른 사람과의 사교, 자극과 활력을 추구하는 성향
우호성 (Agreeableness)	타인에게 반항적이지 않은 협조적인 태도를 보이는 성향
신경성 (Neuroticism)	분노, 우울함, 불안감과 같은 불쾌한 정서를 쉽게 느끼는 성향

연구 모형으로는 독립변수는 외향성, 성실성, 신경성, 우호성, 개방성의 성격 5요인이고, 종속변수는 메타버스 사용시간, 참여도, 만족도에 미치는 영향이다.

이는 사용자 성향으로 분류하여 가정해 볼 수 있다.

외향적인 사람은 메타버스에서 다른 사람들과 소통하는 것에 익숙하다. 새로운 사람들을 만나고, 친구를 사귀고, 관계를 구축함을 즐길 수 있다. 반면에, 내향적인 사람은 메타버스에서 혼자 있는 것을 선호한다. 다른 사람들과 소통하는 것을 피하고, 임무 참여에도 묵묵하게 혼자만의 퀘스트를 수행할 확률이 높다.

성실한 사람은 메타버스에서 정해진 규칙을 따르고 책임감 있게 행동할 수 있다. 다른 사람들과 협력하고, 프로젝트를 완료함에 보람을 느낀다. 반면에, 성실하지 않은 사람은 메타버스에서 규칙을 어기고 책임감 없이 행동할 수 있다. 다른 사람들에게 프로젝트에 관심이 없고 독단적으로 행동할 확률이 높고, 주어진 임무를 완료하지 못할 수 있다.

신경질적인 사람은 메타버스에서 스트레스를 받거나 불안감을 느낄 수 있다. 새로운 환경에 적응 실패하여 메타버스의 사용시간 참여도, 만족도가 안 좋을 수 있다. 반면에, 신경질적이지 않은 사람은 메타버스에서 편안하고 즐겁게 자낼 수 있다. 다른 사람들과 소통하고, 새로운 경험을 시도하면서 빠르게 적응해 갈 수 있다.

우호적인 사람은 메타버스에서 다른 사람들과 친밀한 관계를 형성할 수 있다. 조직에서 협력하고, 서로 소통하며 책임감 있게 행동할 수 있다. 반면에, 우호적이지 않은 사람은 메타버스에서 다른 사람들과 거리를 두고 싶어 할 수 있다. 다른 사람들에게 적대시하고, 의심하며 조직에서의 임무를 실패할 수 있다.

하지만 우호적인 것은 개인적인 스트레스가 없다는 뜻은 아니다.

개방적인 사람은 메타버스에서 새로운 경험을 시도하고 싶어 할 수 있다. 새로운 환경에 빠르게 적응하고, 새로운 기술을 배우고, 처음 경험하는 것들을 쉽게 시도할 수 있다. 반면에, 개방적이지 않은 사람은 메타버스에서 기존의 경험에 머물고 싶어 할 수 있다. 따라서 새로운 환경보다 익숙한 과거의 배경적 모습을 선호하며 기존의 이미 알던 조직에서의 임무만 수행할 확률이 높다.

### III. Conclusions

위와 같이 성격 5요인은 메타버스에 미치는 큰 영향을 가질 수 있다. 메타버스를 이용할 때는 자신의 성격을 고려하여 경험해야 더 많은 즐거움을 얻을 수 있다. 가설로서 성격의 5요인 중 개방성, 성실성, 외향성은 메타버스에서 사용자 경험에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상된다. 신경성은 메타버스에서 사용자 경험에 부정적인 영향을 미칠 것이다. 우호성은 메타버스에서 사용자 경험에 유의미한 영향을 미치지 않으리라고 예상된다. 조직의 방향과 협력에서 긍정적이지만 사용자 개인에게는 즐거움 또는 스트레스로 다가오는지는 확인할 수 없을 것이다.

향후 연구에서는 큰 표본 크기를 사용하여 본 논문의 가설 결과를 검증할 필요가 있다. 또한, 사용자 경험에 따른 메타버스의 특정 기능이나 콘텐츠에 관한 연구가 필요하다. 그러나 성격 5요인 모델은 몇 가지 단점도 있다. 성격을 단순화시키고 있고 성격의 변화를 설명할 수도 없다. 향후 연구에서는 이러한 단점을 고려하여 메타버스를 설계하고 개발하면 사용자의 경험을 향상하게 시키고, 메타버스의 성공 가능성을 높일 수 있다. 또한, 사용자의 사용시간, 참여도, 만족도를 충족시키기 위한 다각적인 재미 요소 콘텐츠를 분류할 수 있다. 실증적 연구를 통하여 메타버스 내에서 사용자 성격 5요인 성향을 정립하고 이를 통해 차세대 플랫폼 구축 및 개발에 도움이 되고자 한다.

### REFERENCES

- [1] Big Five personality traits From Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Big\\_Five\\_personality\\_traits](https://en.wikipedia.org/wiki/Big_Five_personality_traits)
- [2] Ji-Young Park. Analysis of Relationship between Big-five Personality Factors and Creativity Convergence Competency of Undergraduate Students. Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society, 20(8), 371-380, 2019.
- [3] Eun-Mo Yeon, Hyo-Sik Choi. The Structural Relationship among Employees' Big Five Personality Traits, Self-esteem, Job Satisfaction, and Life Satisfaction : Focusing on Gender Differences. Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society, 20(3), 306-317. 2019.
- [4] Lee, Dong-Yeop. Big Five Personality in Discriminating the Groups by the Level of Social Sims. Cartoon and Animation Studies, (), 129-149. 2012.