
청소년의 자아존중감과 웹 사이버문화 -온라인 게임의 아바타 사용자 중심으로-

Self-esteem of Adolescents and Web Cyber Culture Style
- the Users' Avatars of Online Game -

이향재*, 한지숙**

백석대학교 디자인영상학부*, 극동대학교 디자인학부**

Hyang-Jai Lee(hjlee@bu.ac.kr)*, Ji-Sook Han(jisook_h@hanmail.net)**

요약

본 연구는 청소년의 현실적 자아존중감과 아바타에 대한 그들의 의식을 연구하였다. 청소년들의 웹 가상문화에 대한 독특한 삶의 방식을 근본적인 측면에서 이해하려는 의도이다. 청소년기는 자아존중감 형성에 중요한 시점으로 웹 문화가 청소년의 심리적 작용에 영향을 미치는 중요한 요인으로 작용하고 있기 때문이다. 연구방법은 유저의 자존감과 아바타에 대한 호감도 그리고 타인의 아바타에 대한 의식을 분석하여 그들의 심리 사회적 성숙도를 알아보았다. 연구결과는 청소년의 현실적 자아존중감이 높을수록 웹 사이버문화의 아바타에 대한 호감도가 높게 상승하고 타인의 아바타를 인식하는 태도도 상승하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 청소년들은 자기소유의 아바타에도 자기에 못지않은 자존감을 형성하고 있는 것으로 볼 수 있다. 따라서 청소년의 자존감 형성과 수준 여하에 따라 건전한 웹 사이버문화가 형성될 수 있는 심리적 성숙면의 자아정체감(self identity)의 중요성이 인식된다.

■ 중심어 : | 사이버문화 | 아바타 | 자아존중감 |

Abstract

This study aims to examine the realistic self-esteem of adolescents and perception of adolescents toward avatar in an attempt to understand basic aspects of their distinctive lifestyle fundamentally relative to the cyber culture on the web, given that the adolescent which is significant in forming self-esteem period plays an important role in the psychological aspect of adolescents.

As for method of research, this study analyzed the self-esteem of users, their preference for avatar, and the perception toward avatar, in order to understand their psychological and social maturity. The result of study indicated that the increased self-esteem in reality among the adolescents led to the increased preference for avatar relative to the cyber culture on the web, which in turn increased the recognition of others' avatars. Those findings suggest that adolescents tend to assign self-esteem to avatar as great as themselves. Thus, it may be important to help adolescents form their self identity from the perspective psychological maturity, so that a sound and healthy web culture can be formed depending on the formation and level of self-esteem among adolescents.

■ keyword : | Cyber Culture | Self-esteem | Avatar |

I. 서론

인간은 자신의 자아정체에 대한 심도 깊은 질문을 통해 그리고 사이버 공간이라는 공간의 특수성이 주는 색다른 경험으로 스스로를 자유롭게 조정하고 탐색하게 되었다[1]. 특히, 현대사회를 살아가고 있는 청소년들은 다양한 내외적 변화에 적지 않은 스트레스를 받으며 여러 가지 갈등 속에서 성장하고 있다. 자아존중감(self-esteem)의 형성과 발달은 인생의 전 과정을 걸쳐 진행되지만 청소년기는 자아존중감 형성에 중요한 시점으로 청소년의 심리적 적응에 영향을 주는 중요한 요인으로 작용한다고 볼 수 있다. 청소년들의 독특한 삶의 방식을 근본적인 측면에서 이해하는데 무엇보다 선행되어야 할 것은 가상공간 속에서 형성되는 그들만의 독특한 표현 양식에 대하여 적절하게 파악하는데서 출발할 필요가 있다고 본다. 가상공간을 통해 전자적으로 매개된 형태의 아바타를 이용해 자신을 표현하고 있으며, 또한 이를 바탕으로 가상세계를 형성하고 있기 때문이다.

본 연구에서 웹 문화에 대한 청소년기의 자존감 형성과 변화에 관심을 두는 이유는 그것이 청소년 개인의 심리적, 사회적, 성적 성숙과 정신 건강에 매우 밀접한 관련이 있는 핵심요인이기 때문이다. 따라서 청소년의 현실적 자아존중감과 아바타에 대한 그들의 의식에는 어떠한 차이가 있는가 라는 의문이 제기된다. 이러한 문제를 탐구하기 위하여 본 연구에서는 유저의 자존감과 아바타에 대한 호감도, 유저의 자존감과 타인의 아바타에 대한 의식을 분석하고자 한다. 이 분석을 통하여 웹 문화에 대한 그들의 심리 사회적 성숙도를 알아 보려 함이 본 연구목적이다.

II. 이론적 검토

1. 웹 사이버문화와 청소년

인간들은 자신들의 커뮤니케이션 방법을 여러 가지 방법으로 외형화해 왔다. 문자를 발명하기 전에는 상징적인 부호를 사용하여 자신들을 표현했고, 그 후 기술

이 발달함에 따라 문자와 그림을 저장하는 능력으로 외부적인 매체를 이용하게 되었다.

텔레비전과 라디오 그리고 전화기의 전파 매체는 거리의 감각을 좁혔고, 컴퓨터는 외부의 기억장치기술로 기존의 표현 수단을 다양한 방법으로 변화시키고 있다. 이러한 외형화의 가속도를 보면, 5,000년 전에는 문자가 사용됐고, 500년 전에는 기계적인 인쇄술이 사용됐고, 그리고 50년 전에는 시청각 기술과 컴퓨터가 도입됐고, 5년 전부터는 상업적인 네트워크의 디지털 시대가 열렸다[2]. 그리고 지금 정보통신 인프라와 인터넷 망을 통해서 파급되는 디지털 혁명과 전파 속도는 놀라울 정도의 빠른 속도로 30년 만에 전 세계로 확산되었다. 그 결과 사이버공간(cyber space), 사이버 공동체(cyber community), 가상현실(virtual reality)과 같은 유형의 사회공간이 등장하는 등 대 변혁이 일어났다. 이러한 변화의 중심은 기성세대가 아닌 청소년들로서 아마도 인류역사 속에서 청소년들은 기성세대에 저항하며 항상 새로운 것을 추구해 왔기 때문일 것이다. 21세기 접어들어 인터넷은 청소년들에게 이미 익숙한 도구가 되었고, 그 들만의 웹 문화를 형성하고 있다. 웹 문화의 매체적 특성을 살펴보면, 웹 사이버공간에서 대면적 상호작용에서 발견되는 단서나 기호의 많은 것이 탈각됨으로써 익명성의 유지가 가능해진다. 신체가 직접적으로 드러나지 않은 사이버 공간은 탈 체현(disembodiment)과 정체의 비가시성(invisibility)의 특징을 갖는다[3].

웹 사이버문화(cyber culture)는 청소년이 중심이 되고 있으며, 기존의 문화와 상호 충돌하는 모습을 보이기도 한다. 청소년을 중심으로 한 웹 사이버 문화의 핵심은 상호작용성이며 청소년은 관람객인 동시에 참여자로서 존재한다. 수평적인 웹 커뮤니케이션을 통해서 그들의 욕구를 충족할 수 있는 훌륭한 환경을 제공받으며, 그들만의 사이버 문화를 형성하며, 기존의 문화와 상호 충돌하는 모습이 보이기도 한다.

Tapscott[4]는 청소년의 사이버 문화의 특징을 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 강한 독립심과 적극성을 지니고 있다. 둘째, 청소년들은 감성적, 지적 개방성을 지니고 있다. 익명을 사용하여 자신이 원치 않는 표현

은 피하기도 하며, 필요하다면 열린 공간을 통하여 자신들을 자유롭게 노출하기도 한다. 셋째, 사회적 포용성을 지니고 있다. 인터넷을 통해 다양한 문화를 접할 수 있고, 다른 나라 사람들과의 대화가 가능해지면서, 인종적 편견이나 문화적 차별의식을 극복해 판단과 편견을 배제한 채 어울릴 수 있다. 넷째, 자유로운 표현의지와 뚜렷한 주관을 갖고 있다. 사이버공간에서 그들은 많은 정보를 얻을 뿐만 아니라 자신에 대해 표현하고 그것에 대해 피드백을 원한다. 다섯째, 새로운 것과 끊임없이 더 나은 것을 추구한다. 여섯째, 새로운 기술에 대해 그것의 작동원리(how to work)를 이해하기 보다는 실제로 그것을 어떻게 움직이게 하는지(how to work in)를 알고 싶어 한다. 일곱째, 즉각성이다(immediacy)이다. 여덟째, 사실 확인과 신뢰를 원한다. 사이버 공간에서의 익명성, 접근 가능성, 다양성과 편제의 특성 때문에 청소년들은 그들이 인터넷에서 보고 들은 것에 대해 끊임 없이 검증하고자 한다.

사이버문화가 사이버공간이나 현실공간에 미치는 영향은 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 동시에 가진다. 사이버문화의 익명성과 자기의 신체를 드러내지 않을 수 있는 점은 자유로운 의사표현을 할 수 있게 하지만 무책임성과 무절제를 조장하기도 한다. 또한 개방성과 다양성은 그 자체로는 가치 있고 평등한 대화 상황을 형성하고 참여의 기회를 확대하는 등의 긍정적인 측면을 포함하고 있지만, 집단의 경계가 개방됨으로써 개인 행위에 대한 집단규범의 영향력이 약화될 수도 있다. 이처럼 사이버문화의 영향은 긍정적인 면과 부정적인 면을 동시에 가지고 있다. 중요한 점은 사이버공간에서 드러나는 많은 반사회적 행위는 결국 현실공간의 사회 문제를 반영한다는 것이다.

2. 청소년기의 자아존중감

청소년기는 아동에서 성인기로 옮겨가는 과도기로서 이 시기의 청년은 어린이도 아니고, 어른도 아닌 어중간한 상태에서 불안정과 불균형으로 인한 심한 긴장과 혼란을 경험하게 된다. 청소년이란 라틴어로 동사 *adescere*에서 유래했으며 ‘성장하다’, 또는 ‘성숙에 이른다’란 의미로서 이 시기가 신체적, 심리적, 사회적 성장

이 급속하게 진행된다는 전환기적 의미를 암시하고 있다. 이 때문에 청소년기를 흔히 ‘질풍노도의 시기’, ‘주변기’, ‘제2의 탄생기’라고 불리는 시기이다. 또한 청소년기를 보통 사춘기라고 하는데 이 시기에 ‘나는 누구인가’라는 질문으로 자아정체성을 확립해 나가기 시작한다[5]. 또한, 다른 시기에 비해 신체적, 심리적, 사회적 발달이 급속히 이루어지며, 정서적 격동기로 여러 가지 갈등 속에서 자아개념을 확립하게 되며 감수성이 예민하고 모험적이고 호기심이 강하며 많은 것을 하고자 하는 의욕이 넘치는 시기이다. 청소년들의 자아존중감(self-esteem) 발달 정도는 자신의 역할을 얼마나 성공적으로 수행하는가에 대한 자기평가의 결과와 타인들의 동기여부에 의해 형성된다.

Coopersmith[6]는 자아존중감이란 개인이 자기 자신에 대해 형성하고 유지하는 평가로서 긍정적이거나 부정적인 태도로 표현되며, 자신이 중요하고 유능하며, 성공적이고 가치롭다고 보는 정도를 나타낸다. 즉 자아존중감은 개인이 자신에 대해 갖는 태도 속에 나타나는 자신에 대한 가치의 판단이다. 또한, 자아존중감형성에 기여하는 중요한 4가지 요인으로 첫째, 의미 있는 타인을 들 수 있다. 한 개인의 삶 속에서 그에게 의미 있는 타인으로부터 받는 존경과 인정 그리고 관심 있는 대우는 그의 자아존중감 형성에 큰 영향을 미친다는 것이다. 둘째 요인은 사회적 성공이 현실속에서 자아존중감을 기초를 형성하게 된다는 것이다. 그러나 이들 성공의 지표는 모든 사람들에게 똑같은 것은 아니며 한 개인이 자신에게 의미 있는 것으로 간주하는 영역 내에서의 열망에 한한다. 셋째요인은 한 개인이 자신에게 의미 있는 것으로 간주하는 영역 내의 열망으로, 성공·승인 등의 경험은 개인의 목표와 가치가 그 가치 영역 내의 열망을 통해 여과되어 재구성되고 해석된다. 넷째는 자아존중감 손상에 대처하기 위한 방법으로 통제(control)와 방어(defense)가 있는데 능력은 불안, 무기력감 등의 경험을 줄일 수 있고 개인적인 평정을 유지하는데 도움을 준다. 자아존중감이 높은 사람일수록 자기 자신에 대해서 긍정적이고 자기가 가치 있고 보람 있는 삶을 영위한다고 생각하며, 자신감을 가지고 행동하게 된다. 자아존중감이 낮은 사람은 자기평가에 대해

서 회의적이며 자기를 무가치한 인물로 보며 자주 불안을 느끼고 우울해지며 불행하다고 느낀다[7]. 인간 발달과정상 청소년기의 자존감 형성과 변화에 관심을 두는 이유는 그것이 청소년 개인의 심리적, 사회적, 성적 성숙과 정신 건강에 매우 밀접한 관련이 있는 핵심요인이기 때문이다. 건전한 자존감의 형성 여부, 수준 여하에 따라 청소년의 심리적 성숙면에서 자기효능감(self-efficacy), 정서적 안정성(emotional stability), 자아정체감(self identity), 등의 발달에 직접 영향을 주게 된다[8]. 자아존중감이 높은 청소년들의 행동특성은 위에서 언급한 바와 같이 자신이 중요하고 가치 있다고 생각하며 모든 생활에서 보람을 느끼고 적극적으로 행동하기 때문에 긍정적, 개방적이며 자기표현이 분명하고 다른 사람과 원만한 인간관계를 유지하는 반면에 낮은 자아존중감을 가진 청소년들은 자신을 쓸모없고 가치 없다고 생각하며 우울, 불안 등의 정서장애와 낮은 성취율을 보이며, 대인관계가 원만하지 못하여 다른 사람과 관계를 맺는데 서투르며 이를 회피함으로써 고립되고 불안한 심리상태와 소극적인 생활태도를 갖게 된다[9].

3. 청소년과 아바타

Suler[10]는 청소년들이 가상공간을 이용하는 이유를 4가지로 분류하였다. 자아정체감 탐색과 실험, 친밀감과 소속감의 형성, 부모와 가족으로부터의 분리와 독립, 좌절감의 분출구를 위해서 가상공간을 이용한다고 하였다. 또 다른 이유는 청소년들의 심리적인 특성과 관련이 있다. 청소년기가 자아정체감의 획득이라고 할 때 가상공간은 추상적 사고와 상상만으로 자아를 탐색하는 것보다 훨씬 현실감 있게 다양한 역할을 경험할 수 있으며, 즉각적인 의사소통을 통한 피드백을 받음으로써 또 다른 자신을 발견, 통합하는 것을 가능하게 한다. 가상이라고 하지만 현실과 유사한 환경의 가상현실에서 아바타(avatar)¹ 사용자들은 아바타를 통하여 실제 자신의 모습을 반영해서 보여주거나 자신이 원하는 스

타일로 꾸며놓고 자신의 신분을 노출시키지 않은 채 활동하고 있다. 이러한 활동은 가상공간에 대한 몰입도가 클수록, 그리고 사회적 규정으로부터 자유스러울수록 새로운 정체성의 개연성이 높은 것으로 나타났다. 또한 이러한 환경에서의 자아표현은 10대가 가장 높은 것으로 나타나 있다[11]. 특히, 가상공간은 익명적이고 비공개적인 성격을 띠기에 온라인에서 이용자는 현실속 자신의 모습이 비쳐지지 않는 컴퓨터 화면을 통해 타인을 만나게 되고 그런 환경에서 현실의 나란 존재는 이미 다중성을 내포할 수 있는 여지를 남긴다. 이에 따라 각 개인은 가상공간에서만 존재하는 자신의 또 다른 모습을 만들기도 한다. 슈디스 교수는 가상사회에서도 신원 파악을 위한 일종의 단서가 존재하며 신원에 신용을 부여한다고 지적한다[12]. 즉, 나의 몸은 현실에 존재하지만, 사이버공간에도 아바타를 통해 나의 존재가 이중적으로 생겨나게 된다. 아바타 사용자는 자기 노출에 대한 결정권을 스스로 가지게 되고, 자신의 자유의지에 따라 사이버상에 자유롭게 존재하며 현실의 나를 대변하는 또 다른 자신의 모습을 만든다. 아바타는 사이버공간에 자신을 대신하는 2차원, 3차원 애니메이션 캐릭터로서 ID로는 생각할 수 없는 생동감을 느끼게 하여 채팅이나 3차원 쇼핑몰, 가상도시, 가상교육, 가상 오피스 등에서 살아있는 자아처럼 행동할 수 있게 한다[13]. 이러한 ‘아바타’는 사이버공간에서 접속자의 분신 역할을 하는 가상의 캐릭터로 현실에서 물리적인 육체의 신원을 드러내지 않고도 가상현실에서 다양한 형태로 존재가 가능하며, 가상공간에서 익명성과, 다양성, 복수성 및 다수성이 인정된, 탈 육체화된 ‘전자적 화신’으로 그 정체를 구축하고 있다[14]. Balsamo Anne는 그의 저서에서 “전자적 화신”이라는 용어로 표현했으며, 디지털이라는 엄청난 힘을 소유한 죽음을 초월한 가상의 인물로 묘사되어 있다. 물론 텍스트 위주의 가상공간에서는 육체적인 신원을 나타낼 수 없지만 그래픽 환경의 가상현실 프로그램에서는 어떤 형태로든 자신을 나타낼 수 있는 그래픽 개체가 가능하기 때문이다. 이러한 가상적 육체에 사용자의 의식이 내포되어 있으면 나의 분신이라고 할 수 있고 이 가상의 신원을 우리는 ‘아바타’라고 부르고 있다. 아바타는 인터넷상에서 사용자의 분신, 또

1. 힌두사상의 화신인 ‘아바타라’의 영어식 표기, 아바타(Avatar)는 산스크리트어의 ava(내려오다, 통과하다)와 terr(땅, 아래)의 합성어에서 유래한 말로 신이 화신(化身)하여 세상에 내려오는 일을 가리킨다.

다른 ‘자아’를 나타내는 그래픽 개체로서 다른 사이버 캐릭터와는 다른 성격을 지닌 즉 사용자의 의식이 내포되어 있는 사이버애니메이션 캐릭터를 말한다[15].

III. 연구 분석

1. 조사대상자 및 연구방법

조사대상자는 현실세계와 유사한 온라인 커뮤니티 게임 회원 중에 10-20대 청소년기의 아바타 사용자만을 대상으로 하였으며, 직업에 관계없이 폭넓게 선정 하였다. 본 연구의 배경이 되는 온라인 커뮤니티 게임 환경은 현실을 가상으로 구현해 놓은 시뮬레이션 프로그램이다.² 아바타를 체험하는 동안은 사이버매체의 시뮬레이션에 존재하면서 마음 뿐 아니라 신체적으로도 실제적인 존재의 느낌을 갖게 하는 공간이다.

이 연구에서 다루고자 하는 아바타는 온라인 커뮤니티 게임에 존재하는 ‘사용자 분신으로 존재하는 시각적 이미지 형상’으로서 사용자들은 자기의 분신으로 존재하는 아바타를 통해서만이 커뮤니케이션 할 수 있다. 따라서 인터넷상에서 이메일(E-mail)에 첨부되는 아바타 및 연예인 또는 일부 유명인사 등의 사이버 캐릭터는 배제하고 사용자의 분신 역할을 하는 아바타 캐릭터만을 선정하였다.

연구방법은 온라인 커뮤니티 게임사이트에 자기개념 및 아바타의식에 대한 설문지를 3일동안 게시하여 위 대상으로 하여금 온라인 커뮤니티 게임사이트 상에서 온라인으로 설문에 응답하게 하였다. 안내문에는 연구의 목적과 이 설문을 작성하기 위한 연구 참여자의 조건(성별, 나이) 및 보상방법이 포함된다. 응답자의 수고비와 게임사이트 상에 설문지를 게시하는 비용을 지불하는 조건으로 온라인 커뮤니티 게임 사이트를 운영하는 H사에 의뢰하였다. 설문지 구성은 현실 자기개념과 아바타에 대한 사용자의 의식에 대한 1차 설문을 거쳐 자아존중감 26문항, 호감도 9문항, 타인의 아바타에 대한 인식 9문항으로 구성되었으며, 설문지는 자동으로

수거됨에 따라 100% 회수되었다.

2. 조사대상자 분석

조사대상자의 인구 통계적 요인에 대한 빈도분석을 실시하였다.

표 1. 조사대상자 일반적 특징

구분	연령	성별		전체
		여성	남성	
나이	10대	171	77	248
	20대	178	74	252
전체		349	151	500

표 2. 인구 통계적 요인에 대한 빈도분석

특성	구분	빈도 (명)	비율 (%)	Cumulative Percent
연령	10대	248	49.6	49.6
	20대	252	50.4	100.0
	Total	500	100.0	
성별	여자	349	69.8	69.8
	남자	151	30.2	100.0
	Total	500	100.0	

[표 1]과 [표 2]에서 처럼 연령에서는 10대가 248(49.6%)이고 20대가 252(50.4%)로 나타났다. 성별로는 여자가 349(69.8%)로 남자 151(30.2%)보다 많았다.

통계분석에 앞서 측정하고자 하는 구성개념에 대하여 문항간 내적 합치도를 알아보기 위해 크론바 알파(Cronbach's Alpha)값을 산출해보았다.

표 3. 측정개념의 신뢰도 분석

측정항목	문항구성	신뢰도 (Cronbach's Alpha)
자아존중감	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	0.8922
호감도	2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 19	0.6965
타인의 아바타에 대한 의식	5, 8, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 20	0.6279

2. <http://www.happycity.co.kr>, <http://www.cafe9.com> 등과 같은 온라인 커뮤니티게임을 말함

[표 3]에서 처럼 신뢰도 분석 결과 문항간 내적 합치도를 저해하는 문항은 분석에서 제외하였고 결과는 자아존중감, 호감도, 타인의 아바타에 대한 의식에 대한 Cronbach's α 는 각각 0.8922, 0.6965, 0.6279의 신뢰도를 나타내었다.

3. 측정요인의 기초통계량

신뢰도 분석을 거친 문항들을 이용하여 측정개념을 구성하였다.

표 4. 측정요인의 기술 통계량

	N	최소값	최대값	평균	표준편차
자아존중감	500	1.2	4.5	3.14	0.59
호감도	500	1.0	3.0	2.45	0.33
타인의 아바타에 대한 의식	500	1.1	2.9	2.45	0.31
전체	500				

[표 4]에서 처럼 각각의 측정개념에 대한 기초통계량을 보면 자아존중감의 평균과 표준편차는 각각 3.14, 0.59이고 호감도의 평균과 표준편차는 2.47, 0.30이다. 또 타인의 아바타에 대한 의식의 평균과 표준편차는 2.45, 0.31임을 볼 수 있다. 호감도와 타인의 아바타에 대한 의식은 전반적으로 응답의 경향성이 2점으로 크게 분포하고 자아존중감은 3.14으로 가장 높은 값을 가지고 있음을 볼 수 있다.

3. 각 개념들간의 상관분석

각 개념들이 서로 어떠한 연관성이 있는지 살펴보기 위하여 상관분석을 실시하였다.

표 5. 측정개념의 상관관계

	자아존중감	호감도	타인의 아바타에 대한 인식
자아존중감	1.0000	-	-
호감도	0.2783***	1.0000	-
타인의 아바타에 대한 인식	0.1849***	0.6197***	1.0000

[표 5]에서 처럼 자아존중감이 호감도와 타인의 아바

타에 대한 인식에 어떠한 관련이 있는지 개념들간의 상호연관성 탐색을 위해 측정 개념간에 상관계수를 산출하여 연관성 정도를 파악하였다. 각 개념간 상관의 결과를 보면 자아존중감과 호감도가 $r=0.2783$ 이고 통계적으로 매우 유의적으로 나타나 두 변수간의 연관성이 있음을 알 수 있고, 자아존중감과 타인의 아바타에 대한 인식 또한 $r=0.1849$ 로 통계적으로 유의하게 나타나 두 변수간의 연관성이 있음을 알 수 있다

4. 인구 사회학적 차이검증

아바타를 사용하는 응답자 중 남성과 여성에 대하여 각 측정 개념들 사이에 응답 평균에 유의미한 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t-test를 이용하여 검증하였다.

표 6. 성별에 따른 측정개념의 t-검증

	성별	N	min	max	mean	Std Deviation	t (p-value)
자아존중감	남성	151	1.84	4.52	3.17	0.56	0.73 (0.4642)
	여성	349	1.20	4.56	3.13	0.60	
호감도	남성	151	1.10	2.90	2.39	0.33	-2.49 (0.0133)
	여성	349	1.00	3.00	2.47	0.33	
타인의 아바타에 대한 인식	남성	151	1.50	2.90	2.43	0.31	-1.30 (0.1959)
	여성	349	1.10	2.90	2.46	0.30	

[표 6]에서 처럼 자아존중감의 평균과 표준편차를 보면 남성(3.17,0.56), 여성(3.13,0.60)으로 t-값이 0.73이고 이에 대응하는 p-값이 0.4642이므로 유의수준 0.05하에 통계적으로 유의하지 않게 나타났다. 호감도의 평균과 표준편차를 보면 남성(2.39,0.33), 여성(2.47,0.33)로 t-값이 -2.49이고 이에 대응하는 p-값이 0.0133이므로 유의수준 0.05하에 통계적으로 유의하게 나타나 호감도는 성별에 따라 차이가 있음을 볼 수 있다. 타인의 아바타에 대한 인식의 평균과 표준편차를 보면 남성(2.43,0.31), 여성(2.46,0.30)로 t-값이 -1.30이고 이에 대응하는 p-값이 0.1959이므로 유의수준 0.05하에 통계적으로 유의하지 않게 나타났다.

아바타를 사용하는 응답자 중 10대와 20대에 대하여 각 측정 개념들 사이에 응답 평균에 유의미한 차이가

있는지 알아보기 위해 독립표본 t-test를 이용하여 검증하였다

표 7. 연령에 따른 측정개념의 t-검증

	연령대	N	min	max	mean	Std Deviation	t (p-value)
자아 존중감	10대	248	1.20	4.56	3.17	0.61	1.05 (0.2965)
	20대	252	1.28	4.44	3.11	0.56	
호감도	10대	248	1.56	3.00	2.46	0.32	0.53 (0.5967)
	20대	252	1.00	3.00	2.44	0.34	
타인의 아바타에 대한 인식	10대	248	1.50	2.90	2.46	0.28	0.79 (0.4276)
	20대	252	1.10	2.90	2.44	0.33	

[표 7]에서 처럼 자아존중감의 평균과 표준편차를 보면 10대(3.17, 0.616), 20대(3.11, 0.56)로 t-값이 1.05이기에 대응하는 p-값이 0.2965이므로 유의수준 0.05하에 통계적으로 유의하지 않게 나타났다. 호감도의 평균과 표준편차를 보면 10대(2.46, 0.32), 20대(2.44, 0.34)로 t-값이 0.53이기에 대응하는 p-값이 0.5967이므로 유의수준 0.05하에 통계적으로 유의하지 않게 나타났다. 타인의 아바타에 대한 인식의 평균과 표준편차를 보면 10대(2.46, 0.28), 20대(2.44, 0.33)로 t-값이 0.79이기에 대응하는 p-값이 0.4276이므로 유의수준 0.05하에 통계적으로 유의하지 않게 나타났다. 즉, 각 측정개념에서 p-value값이 유의수준 0.05하에서 통계적으로 유의하지 않아, 측정개념들이 연령에 따라 차이가 없다고 말할 수 있다.

5. 회귀분석

회귀계수 산출을 통한 회귀분석을 실시함으로써 본 연구의 가설을 검증해보았다.

표 8. 아바타 호감도의 단순 회귀분석

종속변인	독립변인	R ²	F	β	T
호감도	자아존중감	0.08	41.81***	0.50	6.47***

R²은 설명력, β 는 회귀계수, ***p<.001, **p<.01, *p<.05

[표 8]은 자아존중감에 대한 아바타호감도의 회귀분석을 보여주고 있다. 자아존중감은 아바타의 호감도에

통계적으로 유의한 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 회귀분석의 모형은 F-통계량이 41.81로 유의수준 0.001에서도 통계적으로 유의함을 알 수 있다. 표준화 계수가 0.50로 자아존중감이 1단위 상승할 때 아바타의 호감도는 0.50만큼 올라간다는 것을 알 수 있고 회귀계수에 대한 검정 값인 t-통계량도 매우 유의미하다고 할 수 있다. 또한 자아존중감은 아바타의 호감도의 개념을 0.8% 정도 설명하고 있음을 알 수 있다.

자아존중감에 대한 타인의 아바타인식 단순 회귀분석을 실시하였다.

표 9. 타인에 대한 아바타인식 단순 회귀분석

종속변인	독립변인	R ²	F	β	T
타인에 대한 아바타 인식	자아존중감	0.03	17.63***	0.36	4.20***

[표 9]에서 처럼 자아존중감은 타인에 대한 아바타인식에 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 회귀분석의 모형은 F-통계량이 17.63로 유의수준 0.001에서도 통계적으로 유의함을 알 수 있다. 표준화 계수가 0.36로 자아존중감이 1단위 상승할 때 타인에 대한 아바타 인식은 0.36만큼 올라간다는 것을 알 수 있고 회귀계수에 대한 검정 값인 t-통계량도 통계적으로 유의미하다고 할 수 있다. 또한 자아존중감은 타인의 아바타에 대한 인식 개념을 3% 정도 설명하고 있음을 알 수 있다.

IV. 결론

지금까지의 연구를 통해서 청소년의 현실적 자아존중감과 웹상의 아바타와의 관계를 살펴보았다. 분석결과 청소년의 자아존중감과 아바타에 대한 호감도는 성별에 따라 차이가 있었고 타인의 아바타에 대한 인식은 통계적으로 유의하지 않아 차이가 없는 것으로 유추해 볼 수 있다. 10-20대의 연령 분석에서는 자아존중감과 두 변수간에 반응평균간 유의미한 차이가 거의 없었다. 또한 사용자의 현실적 자아존중감에 따른 각각의 측정개념들 즉, 호기심, 타인의 아바타에 대한 의식 등의 개

넘과는 높은 상관관계를 보여주었다. 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 회귀분석을 통하여 연구해본 결과는 청소년의 현실적 자아존중감과 아바타에 대한 호감도는 통계적으로 매우 유의하게 나오고, 타인의 아바타에 대한 의식 또한 유의한 것으로 나타났다. 이와 같은 현상은 자아존중감이 높을수록 두 변수도 상승하는 것으로 분석되었다.

이상과 같이 청소년기의 아바타 사용자들을 대상으로 자아존중감과 호감도, 그리고 타인의 아바타에 대한 의식 등의 3가지 요소를 대상으로 연구 분석한 결과 다음과 같은 결론을 추론해 볼 수 있다. 청소년의 현실적 자아존중감이 높을수록 웹 사이버문화의 아바타에 대한 호감도가 높게 상승하는 것은 자기에 못지않게 아바타에도 자존감을 형성하고 있는 것으로 볼 수 있고 그로인하여 타인의 아바타를 인식하는데도 적지 않은 영향을 미치고 있음이 본 실증연구를 통하여 입증되었다. 이 같은 결과는 청년기의 현실적 자존감이 웹 사이버문화의 형성에도 적지 않은 영향을 미치고 있는 것이므로 이에 대한 인식의 변화를 탐구하고 대응할 수 있는 연구가 지속적으로 이루어져야 한다고 본다.

참 고 문 헌

[1] 김호경, “컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 아바타에 대한 자아개념에 관한 연구”, 연세대학교 석사학위논문, 2001.

[2] 클라우스 슈밥 위음, 장대환 감역, 21세기 예측, 매일경제신문사, 2000.

[3] 조동기, 사이버문화의 특성과 사회적 영향, 정보통신정책연구원 연구보고, 2001.

[4] Tapscott and Don, "Growing up Digital: the Rise of Net Generation," McGraw-Hill, 1998.

[5] 이종혁, “청소년자살에 대한 상담학적 연구”, 충신대학교 석사학위논문, pp.5-6, 2001.

[6] Coopersmith, "The Antecedent of self-esteem California," Consulting Psychologist press Inc., 1981.

[7] 김종래, “청소년의 소외와 자아존중감 자기통제

력이 인터넷 중독에 미치는 영향”, 대전대학교 교육대학교 석사학위논문, 2003.

[8] 김홍규, 교육환경의 패러다임을 바꾸자, 인하뉴스레터, 제18호, 인하대학교 교육대학원, pp.20-28, 2005.

[9] 장혜숙, “청소년의 자아존중감, 대인관계 성향 및 예절수행에 관한 연구”, 성신여자대학교 석사학위논문, pp.13-15, 2006.

[10] Suler and John, "Adolescents in Cyberspace," Psychology of Cyberspace, 2000.

[11] 김유정, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션, 서울:커뮤니케이션 북스, 2001.

[12] <http://www.web3d.pe.kr/av~av.html>

[13] 황상민, 사이버공간에 또 다른 내가 있다, 서울:김영사, 2000.

[14] 이향재, “가상공간의 아바타라 캐릭터와 자아 동일성에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위논문, 2000.

저 자 소 개

이 향 재(Hyang-Jai Lee)

정회원



- 2005년 2월 : 홍익대학교 광고홍보학과(문학박사)
- 2001년 2월 : 동해대학교 멀티미디어영상학과 조교수 역임
- 2008년 11월 ~ 현재 : 백석대학교 디자인영상학부 조교수

<관심분야> : 멀티미디어디자인, 디지털 콘텐츠

한 지 숙(Ji-Sook Han)

정회원



- 2000년 8월 : 홍익대학교 광고홍보대학원(문학석사)
- 2001년 9월 ~ 2007년 8월 : 안양과학대학 컴퓨터정보학부 겸임교수 역임
- 2008년 현재 : 극동대학교 디자인학부 겸임교수

<관심분야> : 멀티미디어디자인, 디지털 콘텐츠