

## 미소인가? 조소인가?: 온라인 게임에서 지위가 높은 청소년과 낮은 청소년의 웃음 이모티콘 긍정성 이해 차이

Is it a Smile or Ridicule? Understanding the Positivity of Smile Emoticons between High and Low Status Teenagers in Online Games

이국희<sup>†</sup>

Guk-Hee Lee<sup>†</sup>

### Abstract

Studies have found that people with higher social status pay little attention to other people's emotions and facial expressions. However, only a few studies have made similar observations on adolescents with high cyberspace social status. Therefore, this study sought to identify how adolescents with different online game character social statuses interpreted the smile emoticons in negative and positive situations, that is, did they perceive the emoticon to be positive (smile, encouragement, and consolation) or negative (derision, ridicule, and sarcasm). In Experiment 1, the participants were separated into three groups; those who had a lower than global average online game character status, those who had the same as the global average, and those who had higher than the global average. The participants were then asked to judge the meaning of the smile emoticon received in various positive or negative situations. In Experiment 2, the game character levels of the participants were set to be either higher or lower than the others' characters, and they were again asked to judge the meaning of the smile emoticon received in the positive or negative situations. In Experiment 3, the participants were separated into four groups; lower level than the average game character status (no information on the level of acquaintance's game character), lower than the average but higher than the character of the other, higher than the average status (no information on the other's character level), and higher than the average but lower than the character of the other, and asked to judge the meaning of the smile emoticon in positive or negative situations. It was found that when participants had a lower-level character compared to the average, had a lower-level character than the other, and had higher than the average but lower than the other's character, they interpreted the smile emoticon as derision, ridicule, or sarcasm. However, participants with higher level characters, higher than that of the other, and lower than the average but higher than the other interpreted the emoticon as a smile or consolation. This study was significant because it demonstrated the impact of an adolescent's social cyberspace status on their online communication.

**Key words:** Youth, Social status, Online games, Emoticon, Game level, Communication

### 요약

현실에서 사회적 지위가 높은 사람은 낮은 사람보다 타인의 정서나 표정에 주의를 기울이지 않는다는 연구들에는 진전이 있었다. 그러나 가상 세계에서 사회적 지위가 높은 사람, 그 중에서도 청소년에게 유사한 현상이 나타나는지에 대한 연구는 드물었다. 본 연구는 게임이라는 가상 세계에서 지위가 높은 청소년과 낮은 청소년이 긍정적인 상황에서 수신한 웃음 이모티콘(^^)과 부정적인 상황에서 수신한 동일 이모티콘의 의미를 긍정적으로 해석하는지(미소나 격려,

<sup>†</sup> (교신저자) 이국희: 경기대학교 진성예교양대학 교양학부 조교수 / E-mail : leegh1983@gmail.com / TEL : 031-249-1494

위로) 아니면 부정적으로 해석하는지(조소, 조롱, 비아냥거림)를 확인함으로써 선행연구의 한계를 보완하고자 이루어졌다. 이를 위해 실험 1은 참가자들이 조종하는 게임 캐릭터의 지위가 게임 세계 평균보다 낮은 조건, 같은 조건, 높은 조건으로 구분한 후, 긍정적 혹은 부정적 상황에서 수신한 웃음 이모티콘의 긍정성을 판단하게 하였다. 실험 2는 참가자들이 조종하는 게임 캐릭터의 지위를 아는 사람보다 낮게 혹은 높게 설정한 후, 긍정적 혹은 부정적 상황에서 수신한 웃음 이모티콘의 긍정성을 판단하게 하였다. 실험 3은 참가자들이 조종하는 게임 캐릭터의 지위를 평균보다 낮음(아는 사람 정보는 없음), 평균보다 낮는데 아는 사람은 더 낮음, 평균보다 높음(아는 사람 정보는 없음), 평균보다 높는데 아는 사람은 더 높음으로 구분한 후, 긍정적 혹은 부정적 상황에서 수신한 웃음 이모티콘의 긍정성을 판단하게 하였다. 결과적으로 참가자들은 평균적으로 지위가 낮을 때, 아는 사람보다 지위가 낮을 때, 평균적으로 지위가 높지만 아는 사람은 더 높을 때 웃음 이모티콘의 의미를 조소, 조롱, 비아냥거림으로 해석하는 경향을 확인할 수 있었다. 그러나 평균적으로 지위가 높거나, 아는 사람보다 지위가 높거나, 평균적으로 지위가 낮지만 아는 사람은 더 낮은 참가자들은 웃음 이모티콘의 의미를 미소나 위로로 해석하였다. 본 연구는 가상세계에서 형성된 청소년의 지위가 온라인 의사소통에 미치는 영향을 확인한 드문 연구로서 중요하다.

**주제어:** 청소년, 사회적 지위, 온라인 게임, 이모티콘, 게임 레벨, 의사소통

## 1. 서론

세상에는 공동체 구성원들에게 부탁할 것이 많고, 공동체 안에서 긍정적 평판을 유지하는 것이 중요한 사람들이 있다(Kraus et al., 2012). 반면 공동체 구성원들에게 부탁할 것이 거의 없고, 공동체 안에서 긍정적 평판을 유지하는 것에 큰 관심을 기울이지 않는 사람들도 있다. 전자의 사람들은 공동체 구성원들에게 협력하는 이타적인 모습을 보이지만, 후자의 사람들은 다소 이기적인 모습을 보인다(DeSteno, 2014). 전자의 사람들은 공동체 구성원들 앞에서 신뢰를 얻기 위해 윤리적이고 도덕적으로 행동하지만, 후자의 사람들은 그렇지 않다(Piff et al., 2012).

다양한 선행연구들은 전자와 같은 특성을 가지는 집단의 사회적 지위가 낮음을 확인해왔고, 후자의 경우에는 사회적 지위가 높음을 확인해왔다(Kraus et al., 2012; Manstead, 2018). 소득, 교육 수준, 직업적 지위 등이 낮은 전자는 자급자족하는 것이 어렵고, 결과적으로 공동체에 의존하고 협력할 때 생존력을 높일 수 있다(Axelrod & Hamilton, 1981). 그러나 소득, 교육 수준, 직업적 지위 등이 높은 후자는 자급자족이 가능하기에 공동체에 협력할 필요가 없고, 때론 공동체에 협력하는 것이 자신에게 손해가 될 때도 있다(Axelrod & Dion, 1988). 요약하면, 사회적 지위가 낮은 사람은 공동체 중심적인 판단과 의사결정을 하지만, 사회적 지위가 높

은 사람은 자기중심적인 판단과 의사결정을 한다.

사회적 지위가 높은 사람은 공동체의 목표보다 자신의 목표를 우선하고, 공동체 구성원들 대다수의 선택이 아니라 자신만의 특별한 선택을 중요하게 생각하며, 상황과 맥락에 관계없이 자신의 평소 소신에 따른 의사결정을 한다(Kraus et al., 2012; Nowak, 2006). 그러나 사회적 지위가 낮은 사람은 공동체 전체의 목표를 자신의 목표보다 우선하고, 공동체 구성원 대다수의 선택을 자신의 선택이 되도록 하며, 자신의 본래 태도에 따른 의사결정을 하지 않고 상황, 맥락, 분위기에 따라 다른 의사결정을 한다(DeSteno & Valdesolo, 2011).

더하여 사회적 지위가 낮은 사람은 자기 자신을 표현할 때 상호의존적인 자아를 드러낸다(Manstead, 2018). 구체적으로 이들은 자기 자신이 어디에 소속된 사람인지, 자신이 누구랑 친한지, 자신이 아는 사람 중에 유명한 사람이 누구인지를 통해 자신을 표현하려고 한다(Carolan & Bell, 2003). 그러나 사회적 지위가 높은 사람은 다르다. 이들은 자기 자신을 표현할 때 독립적인 자아를 드러낸다. 내가 좋아하는 게 무엇인지, 내가 잘 하는 게 무엇인지, 나의 목표는 무엇인지, 지금은 무엇을 하고 있는지로 자신을 표현한다.

이처럼 현실세계에서 사회적 지위가 높은 사람과 낮은 사람은 다양한 판단과 의사결정, 자기표현 등에서 차이를 보인다. 그러나 온라인 게임과 같은 가상세계에서 사회적 지위가 높은 사람과 낮은 사람도 비슷한 차

이가 있을까? 아쉽게도 이러한 질문에 대한 연구는 거의 찾아보기 힘들다. 이러한 동기에서 시작한 본 연구는 어떤 상황을 판단하고 해석하는 것에 있어 가상세계에서의 사회적 지위 높은 사람과 낮은 사람 간에 어떤 차이가 있는지 살펴보고자 한다. 특히 다양한 상황 중에서도 스마트폰으로 문자 메시지 수신 기능을 통해 웃음 특수문자 이모티콘(^)(이하 웃음 이모티콘)이 포함된 문자를 받았을 때, 해당 이모티콘을 긍정적으로(미소) 판단하는지, 부정적으로(조소) 판단하는지에 주목해볼 것이다. 더하여 본 연구는 온라인 게임이라는 가상세계에 노출되는 빈도가 높은 청소년들을 대상으로 하여 연구를 진행하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 사회적 지위와 감정 해석

사회적 지위가 낮은 사람과 높은 사람의 이러한 차이는 타인의 정서나 표정을 파악하는 능력에서도 나타난다. 사회적 지위가 높은 사람은 타인의 정서 표현에 크게 신경을 쓰지 않지만, 사회적 지위가 낮은 사람은 타인이 지금 무슨 생각하고 있는지를 파악하기 위해 주의를 집중한다고 보고되었다(Dietze & Knowles, 2020). 사회적 지위가 낮은 사람들은 타인이 처한 상황이나 타인의 감정을 헤아리려는 노력을 많이 하지만, 지위가 높은 사람들은 타인이 처한 상황이나 타인의 감정을 이해하려는 노력을 거의 하지 않는다고 알려져 있다(Talaifar et al., 2020).

사회적 지위가 높을수록 공감 능력 척도에서 점수가 낮고, 사회적 지위가 낮을수록 공감 능력 척도에서 점수가 높게 나오는 것으로 알려져 있다(Kraus et al., 2010). 이와 함께 사회적 지위가 높을수록 타인의 표정이 긍정적인 의미인지 부정적인 의미인지 알아보지 못하지만(Kraus et al., 2010), 사회적 지위가 낮을수록 타인의 표정이 긍정적인 의미인지 부정적인 의미인지를 정확하게 파악할 수 있으며, 특히 부정적인 정서를 정확하게 파악한다는 연구들이 있었다(see also, Deveney et al., 2018).

### 2.2. 현 연구

그러나 이렇게 사회적 지위가 정서 및 표정 판단에 미치는 효과와 관련된 선행연구들에 진전이 있었음에도 불구하고, 몇 가지 부분에서는 한계가 있으며 이를 보완할 수 있는 연구가 필요하다. 첫째, 이 선행연구들은 20세 이상의 성인들을 대상으로 하였고, 10대 청소년들을 대상으로 하지 않았다. 그러나 선행연구의 결과가 적용되는 영역을 확장하기 위해서는 청소년들을 대상으로 한 연구가 반드시 필요하다. 또한 뇌 발달이 성인 수준에 이르지 않은 청소년들에게는 전혀 다른 경향이 나타날 수 있기에 청소년들을 대상으로 연구할 필요가 있다(Stiles & Jernigan, 2010).

둘째, 청소년들이 많은 시간을 투자하는 가상현실 세계에서의 지위가 정서나 표정 판단에 미치는 효과에 대한 연구는 찾아보기 힘들다. 특히 한국 청소년들은 하루 평균 2시간 이상 온라인 게임을 하고 있고(Choi et al., 2018), 온라인 게임을 하는 시간이 계속 증가하는 추세이기에 온라인 게임 세계에서 형성된 청소년의 지위가 정서나 표정 판단에 영향을 미칠 가능성이 충분히 높음에도 불구하고(Ha, 2017), 관련된 연구가 없었다(see also, Lee et al., 2020).

셋째, 전자기기에 표현된 정서나 표정에 대한 청소년들의 해석을 전문적으로 다룬 연구가 드물었다. 청소년들은 하루 평균 7시간 30분 이상 스마트폰 혹은 컴퓨터를 사용하며, 이러한 기기들을 통해 온라인으로 의사소통을 한다(Fobian et al., 2016). 즉 현대 청소년들은 실제 얼굴을 대면해서(face-to-face) 누군가의 정서나 표정을 판단하는 경우보다 누군가가 전자기기를 통해 전달된 메시지 혹은 이모티콘(emoticon)을 보게 되는 경우가 더 많다. 이는 전자기기를 통해 전달된 정서와 표정의 의미를 파악하는 것이 청소년들에게 중요함을 시사한다(Derks et al., 2008).

이러한 배경에서 시작한 본 연구는 온라인 게임에서 형성된 청소년의 지위가 스마트폰 문자 메시지 송수신 기능을 통해 전달된 웃음 이모티콘 판단에 미치는 영향을 검증하기 위해 세 가지 연구문제에 대한 경험적 검증을 시도하였다. 첫째, 온라인 게임에서 형성된 청소년의 지위는 게임의 레벨로 정의할 것이고, 객관적으로 지위가 높은지 낮은지(온라인 게임을 하는 사람들

## 6 이국희

이 조종하는 캐릭터들의 평균적인 지위-레벨-보다 높은지 낮은지)가 웃음 이모티콘 판단이 어떻게 달라지는지 확인할 것이다(실험 1).

연구문제1: 온라인 게임에서 객관적 지위가 높은 청소년과 낮은 청소년의 웃음 이모티콘 긍정성 해석은 어떻게 다른가?

둘째, 온라인 게임에서 상대적인 지위가 높은지 낮은지(아는 사람보다 레벨이 높은지 낮은지)에 따라 웃음 이모티콘 판단이 어떻게 달라지는지 확인할 것이다(실험 2).

연구문제2: 온라인 게임에서 상대적 지위가 높은 청소년과 낮은 청소년의 웃음 이모티콘 긍정성 해석은 어떻게 다른가?

셋째, 객관적인 지위와 상대적인 지위를 동시에 조합함에 따라 웃음 이모티콘 판단이 어떻게 달라지는지 확인할 것이다(실험 3).

연구문제3: 온라인 게임에서 객관적 지위와 상대적 지위가 다를 때, 청소년들은 어떤 지위를 기준으로 웃음 이모티콘의 긍정성을 해석할 것인가?

더하여 긍정적인 경험이 있는 후에 받은 웃음 이모티콘인지 아니면 부정적인 경험이 있는 후에 받은 웃음 이모티콘인지와 온라인 게임 세계에서 형성된 사회적 지위가 상호작용하여 웃음 이모티콘 판단이 달라지는지도 탐색해볼 것이다.

연구문제4: 온라인 게임에서의 사회적 지위와 청소년 긍정적 대 부정적 경험이 상호작용하여 웃음 이모티콘의 긍정성 해석에 영향을 주는가?

### 3. 실험 1

실험 1은 자신이 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지

위가 해당 게임 평균보다 낮은지, 평균과 같은지, 평균보다 높은지에 따라 긍정적 상황에 대한 웃음 이모티콘(^)과 부정적 상황에 대한 웃음 이모티콘에 대한 긍정성 판단이 달라지는 확인하기 위해 이루어졌다.

#### 3.1. 방법

##### 3.1.1. 설계 및 참가자

실험 1은 온라인 게임 캐릭터의 지위 3(참가자간: 평균보다 낮음 vs. 평균과 같음 vs. 평균보다 높음) × 웃음 이모티콘(^) 상황 2(참가자내: 부정 vs. 긍정)가 웃음 이모티콘(^)의 긍정성 판단에 미치는 효과를 확인하기 위해 혼합요인설계(mixed design)를 채택하여 이루어졌다. 실험 1을 위해 대규모 다중 접속자 온라인 역할 수행 게임(massively multiplayer online role-playing game, 이하 MMORPG)를 해본 적 있는 14세부터 18세(*Mean age* = 15.80, *SD* = .91)까지의 한국 소재 청소년 400명(남 243, 여 157)이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로수업 교사로부터 실험에 대한 안내를 받았고, 자발적으로 참여하였으며, 특별한 보상은 주어지지 않았다.

##### 3.1.2. 재료

실험 1을 위해 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 조작 시나리오와 웃음 이모티콘(^)의 긍정성 판단 시나리오를 준비하였다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위는 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 레벨이 온라인 게임 전체 평균에 비해 낮은지(평균보다 낮음), 같은지(평균과 같음), 높은지(평균보다 높음)로 조작하였다. 구체적으로 평균보다 낮음 조건은 [내가 하는 온라인 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '10'이다]라고 제시되었다. 평균과 같음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '50'이다]라고 제시되었다. 평균보다 높음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '90'이다]라고 제시되었다.

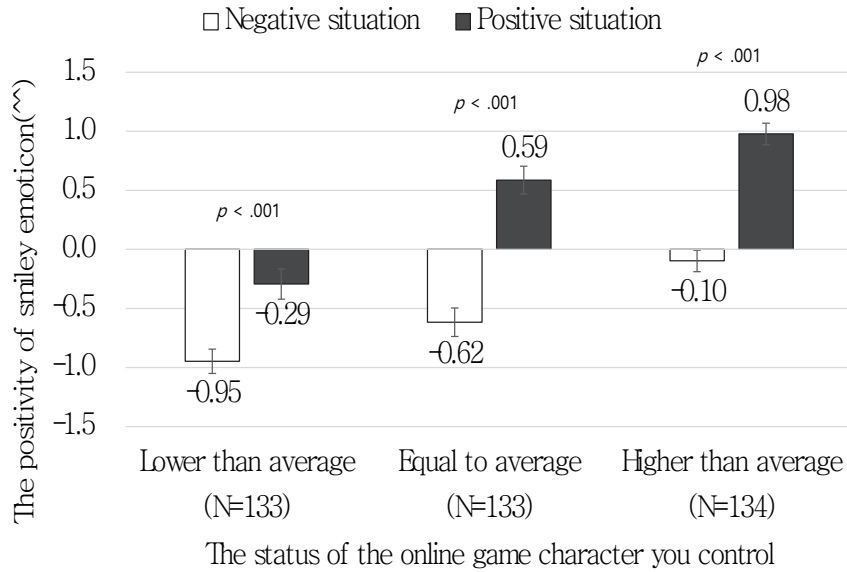


Fig. 1. (Expt. 1). Error bars show the standard error of the mean

다음으로 웃음 이모티콘(^)의 긍정성을 판단을 위한 시나리오를 준비하였다. 먼저 부정적 상황 시나리오는 [다음 일을 상상해봅시다. 오늘 같은 반 친구들과 함께 있다가 큰 실수를 저질렀습니다. 나는 무척 부끄러웠습니다. 1시간 후, 나의 실수를 알고 있는 같은 반 친구로부터 다음과 같은 문자 메시지가 왔습니다. ‘뭐함? ^^’ 이 문자 메시지에 있는 ^^은 좋은 의미(반가움의 표시, 상냥한 미소)일까요? 나쁜 의미(조롱이나 조소) 일까요?]

긍정적 상황 시나리오는 [다음 일을 상상해봅시다. 오늘 같은 반 친구들에게 멋진 모습을 보여주었습니다. 나는 무척 자랑스러웠습니다. 1시간 후, 나의 멋진 모습을 본 같은 반 친구로부터 다음과 같은 문자 메시지가 왔습니다. ‘뭐함? ^^’ 이 문자 메시지에 있는 ^^은 좋은 의미(반가움의 표시, 상냥한 미소)일까요? 나쁜 의미(조롱이나 조소) 일까요?]

### 3.1.3. 절차

실험 1은 구글 설문지 링크를 통해 진행되었다. 먼저 참가자들은 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 조건에 대한 시나리오를 읽었다. 이어서 참가자들은 긍정적 상황 혹은 부정적 상황이 있는 후에 수신한 지인의 문자 메시지에 웃음 이모티콘(^)이 첨부되어 있을 때 이것의 의미가 긍정적인지 부정적인지 7점 척도로 판단하

였다(-3: 매우 나쁜 의미이다, 0: 특별한 의미가 없다, +3: 매우 좋은 의미이다). 순서의 효과를 제거하기 위해 참가자 중 절반에게는 긍정적 상황을 먼저 제시한 후, 부정적 상황을 제시하였고, 남은 절반은 반대의 순서로 제시하였다. 참가자들이 모든 과제를 수행하는데 걸린 시간은 약 5분이었다.

### 3.2. 결과 및 논의

온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 3(참가자간: 평균보다 낮음 vs. 평균과 같음 vs. 평균보다 높음) × 웃음 이모티콘(^) 상황 2(참가자내: 부정 vs. 긍정)가 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 효과를 확인하기 위해 혼합변량분석(mixed ANOVA)을 수행하였다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 주효과를 확인할 수 있었다( $F(2, 397) = 39.255, p < .001$ ). 구체적으로 온라인 게임 캐릭터의 지위가 평균보다 낮은 조건( $M = -.62, SD = 1.10$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 부정적 의미로 평가하였고, 지위가 평균과 같은 조건( $M = -.02, SD = 1.05$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 특별한 의미가 없는 것으로 평가하였으며, 지위가 평균보다 높은 조건( $M = .44, SD = .77$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 긍정적 의미로 평가하는 경향을 보였다. 이러한 현상은 온

라인 게임 캐릭터의 지위가 평균보다 낮은 청소년은 웃음 이모티콘의 의미를 부정적으로 해석하고, 온라인 게임 캐릭터의 지위가 평균보다 높은 청소년은 웃음 이모티콘의 의미를 긍정적으로 해석하는 경향이 있음을 보여준다.

다음으로 웃음 이모티콘 상황이 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 주효과를 확인하였다( $F(1, 397) = 149.731, p < .001$ ). 즉 부정적 상황( $M = -.55, SD = 1.26$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 부정적으로 해석하는 경향을 보였고, 긍정적 상황( $M = .43, SD = 1.41$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 긍정적으로 해석하는 경향을 보였다. 이는 웃음 이모티콘이 제시된 상황에 대한 조작이 적절하였음을 보여준다.

이어서 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위와 웃음 이모티콘 상황의 이원상호작용이 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 효과를 관찰하였다( $F(2, 397) = 4.299, p = .014$ ). 그림 1은 이 상호작용을 보여준다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 낮은 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = -.95, SD = 1.19$ )에서 제시된 웃음 이모티콘과 긍정적 상황( $M = -.29, SD = 1.48$ )에서 제시된 웃음 이모티콘 모두 부정적 의미로 판단하였고, 전자를 부정적 의미로 해석하는 경향이 후자보다 강했다( $t(132) = 4.875, p < .001$ ).

온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균과 같은 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = -.62, SD = 1.39$ )에서 제시된 웃음 이모티콘은 부정적 의미로 판단하였고, 긍정적 상황( $M = .59, SD = 1.36$ )에서 제시된 웃음 이모티콘 긍정적 의미로 판단하였다( $t(132) = 7.820, p < .001$ ). 한편 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 높은 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = -.10, SD = 1.05$ )에서 제시된 웃음 이모티콘은 특별한 의미가 없는 것으로 판단하였고, 긍정적 상황( $M = .98, SD = 1.06$ )에서 제시된 웃음 이모티콘 긍정적 의미로 판단하였다( $t(133) = 8.554, p < .001$ ).

이러한 상호작용은 온라인 게임 캐릭터의 지위가 낮은 청소년은 긍정적 상황에서 제시된 웃음 이모티콘도 부정적으로 해석할 수 있음을 시사한다. 반대로 온라인 게임 캐릭터의 지위가 높은 청소년은 부정적 상황에서 제시된 웃음 이모티콘에 특별한 의미를 부여하지 않았다. 온라인 게임 캐릭터의 지위가 평균적인 청소년은

상황이 부정적일 때는 웃음 특수문자도 부정적으로 해석하고, 긍정적일 때는 긍정적으로 해석하면서 상황의 영향을 받는 경향을 보였다. 실험 1의 결과는 현실에서 사회적 지위가 낮은 사람일수록 부정 정서에 더 민감하다는 선행연구의 결과와 연관성을 가진다(Kraus et al., 2010; Deveney et al., 2018).

## 4. 실험 2

실험 1은 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위를 게임 세계 지위의 객관적 기준이라고 할 수 있는 평균레벨 50보다 낮은지, 같은지 높은지와 비교하게 하면서 사회적 지위를 구분하였다. 그러나 사회적 지위에는 객관적 지위만 존재하는 것이 아니며, 개인이 주관적으로 지각하는 상대적 지위가 존재한다(Park & Sohn, 2018). 실험 2는 이러한 객관적 기준이 없는 상태에서 상대적 지위 차이만 제시했을 때도 실험 1과 유사한 현상이 관찰되는지 확인하기 위해 수행하였다. 구체적으로 실험 2는 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 지인보다 낮은지 혹은 높은지로 조작한 후, 이것이 긍정적 상황에서 제시되는 웃음 이모티콘(^)과 부정적 상황에서 제시되는 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 효과를 검증해보고자 했다.

### 4.1. 방법

#### 4.1.1. 설계 및 참가자

실험 2는 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 2(참가자간: 지인보다 낮음 vs. 지인보다 높음) × 웃음 이모티콘(^) 상황 2(참가자내: 부정 vs. 긍정)가 웃음 이모티콘(^)의 긍정성 판단에 미치는 효과를 확인하기 위한 것이며, 혼합요인설계(mixed design)를 채택하여 수행하였다. 실험 2를 위해 13세부터 16세까지(Mean age = 13.99, SD = .68)의 한국 소재 청소년 260명(남 206, 여 54)이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로수업 교사로 부터 실험에 대한 안내를 받았고, 자발적으로 참여하였으며, 특별한 보상은 주어지지 않았다.

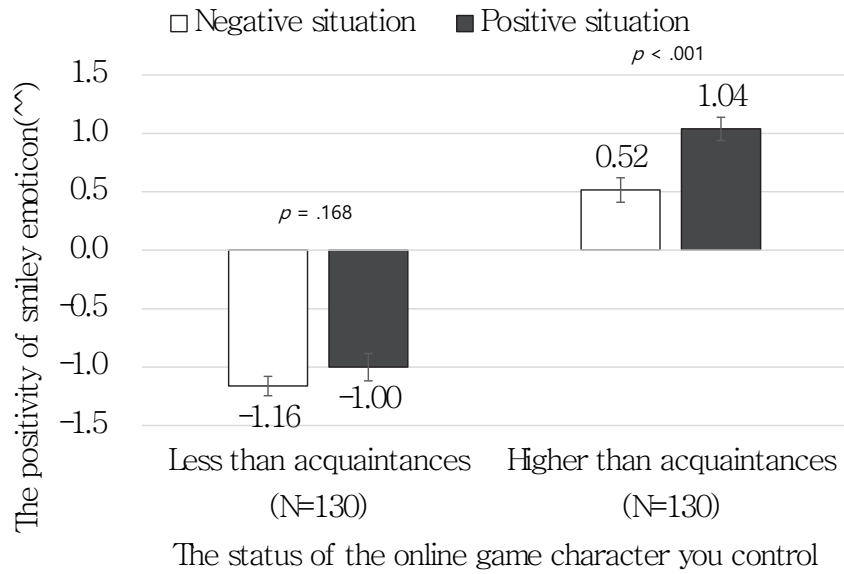


Fig. 2. (Expt. 2). Error bars show the standard error of the mean

4.1.2. 재료 및 절차

실험 2를 위해 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 조작 시나리오와 웃음 이모티콘(^)의 긍정성 판단 과제를 준비하였다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위는 온라인 게임이라는 가상현실 상황에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨을 통해 조작하였다. 구체적으로 지인보다 낮음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계)에서 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘40’이다. 그리고 내 친구가 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘80’이다]라고 제시되었다. 지인보다 높음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계)에서 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘80’이다. 그리고 내 친구가 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘40’이다.]라고 제시되었다. 웃음 이모티콘(^)의 긍정성 판단 도구는 실험 1과 동일하였다. 실험 2는 구글 설문지를 통해 진행되었고, 전반적인 실험 절차는 실험 1과 동일하였다. 참가자들이 모든 과제를 수행하는데 걸린 시간은 약 5분이었다.

4.2. 결과 및 논의

온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 2(참가자간: 지인보다 낮음 vs. 지인보다 높음) × 웃음 이모티콘(^) 상황 2(참가자내: 부정 vs. 긍정)가 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 효과를 확인하기 위해 혼합변량분석

(mixed ANOVA)을 수행하였다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 주효과를 확인할 수 있었다( $F(1, 258) = 242.217, p < .001$ ). 구체적으로 온라인 게임 캐릭터의 지위가 지인보다 낮은 조건( $M = -1.08, SD = .95$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 부정적 의미로 평가하였고, 지인보다 높은 조건( $M = .78, SD = .98$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 긍정적 의미로 평가하는 경향을 보였다. 이러한 현상은 온라인 게임 캐릭터의 지위가 지인보다 낮은 청소년은 웃음 이모티콘의 의미를 부정적으로 해석하고, 온라인 게임 캐릭터의 지위가 지인보다 높은 청소년은 웃음 이모티콘의 의미를 긍정적으로 해석하는 경향이 있음을 보여준다.

다음으로 웃음 이모티콘 상황이 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 주효과를 확인하였다( $F(1, 258) = 18.109, p < .001$ ). 즉 부정적 상황( $M = -.32, SD = 1.36$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 부정적으로 해석하는 경향을 보였고, 긍정적 상황( $M = .02, SD = 1.61$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 특별한 의미가 없는 것으로 해석하는 경향을 보였다. 이는 웃음 이모티콘이 제시된 상황에 대한 조작이 적절하였음을 보여준다.

더불어 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위와 웃음 이모티콘 상황의 이원상호작용이 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 효과를 관찰하였다( $F(1, 258) =$

5.050,  $p = .025$ ). 그림 2는 이 상호작용을 보여준다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 낮은 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = -1.16$ ,  $SD = .94$ )에서 제시된 웃음 이모티콘과 긍정적 상황( $M = -1.00$ ,  $SD = 1.34$ )에서 제시된 웃음 이모티콘 모두 부정적 의미로 판단하였고, 전자와 후자 사이에 유의한 차이가 없었다( $t(129) = 1.387$ ,  $p = .168$ ).

온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 지인보다 높은 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = .52$ ,  $SD = 1.20$ )에서 제시된 웃음 이모티콘과 긍정적 상황( $M = 1.04$ ,  $SD = 1.13$ )에서 제시된 웃음 이모티콘 모두를 긍정적 의미로 판단하였고, 후자를 전자보다 더 긍정적인 의미로 판단하였다( $t(129) = 4.715$ ,  $p < .001$ ). 이러한 상호작용은 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 지인보다 낮은 청소년들은 긍정적 상황에서 수신한 웃음 이모티콘 조차도 부정적으로 평가함을 시사한다. 반면 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 지인보다 높은 청소년들은 부정적 상황에서 수신한 웃음 이모티콘 조차 긍정적으로 평가한다는 것을 보여준다. 실험 2의 결과는 현실에서 사회적 지위가 낮은 사람일수록 부정적 상황에 더 예민하게 반응한다는 선행연구의 결과와 일맥상통한다 (Kraus et al., 2010; Deveney et al., 2018).

## 5. 실험 3

실험 2는 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 지인보다 낮은지 높은지에 따라 웃음 이모티콘(^)의 긍정성 판단이 어떻게 달라지는지 확인하였다. 실험 3은 사회적 지위를 조금 다른 방식으로 조작하면서 실험 2에서 발견한 현상에 대한 논의를 확장해보고자 한다. 구체적으로 실험 3은 실험 1처럼 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 낮은지 혹은 높은지와 함께 지인이 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지위가 나보다 낮은지 높은지에 대한 정보도 제시할 것이다. 부연하자면, 실험 3은 평균보다 지위가 낮을 때(평균보다 낮음-지인 정보 없음)와 높을 때(평균보다 높음-지인 정보 없음), 평균보다 지위가 낮지만 지인은 더 낮을 때(평균보다 낮음-지인은 더 낮음), 평균보다 지위가 높지만 지인은 더 높을 때(평균보다 높음-지인은 더 높음)라는 네 가지 사회적 지위 상황에서 청소년들의 웃음 이모

티콘을 어떻게 해석하는지 관찰해보고자 한다.

만약 실험 3에서 청소년들이 평균적 지위에 근거하여 웃음 이모티콘을 판단한다면, 지인의 지위 정보와 관계없이 평균적 지위가 낮을 때는 웃음 이모티콘을 부정적으로 평가하고, 평균적 지위가 높을 때는 웃음 이모티콘을 긍정적으로 평가하는 경향성을 보일 것이다. 그러나 청소년들이 지인의 지위에 근거하여 평가한다면, 지인의 지위가 나보다 낮을 때는 웃음 이모티콘에 대한 판단이 전반적으로 긍정적이 될 가능성이 있고, 지인의 지위가 나보다 높을 때는 웃음 이모티콘에 대한 판단이 전반적으로 부정적이 될 가능성이 있다.

### 5.1. 방법

#### 5.1.1. 설계 및 참가자

실험 3은 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 4(참가자간: 평균보다 낮음-지인 정보 없음 vs. 평균보다 낮음-지인은 더 낮음 vs. 평균보다 높음-지인 정보 없음 vs. 평균보다 높음-지인 더 높음) × 웃음 이모티콘(^) 상황 2(참가자내: 부정 vs. 긍정)가 웃음 이모티콘(^)의 긍정성 판단에 미치는 효과를 확인하기 위한 것이며, 혼합요인설계(mixed design)를 채택하여 수행하였다. 실험 3을 위해 13세부터 16세(Mean age = 13.76,  $SD = .69$ )까지의 한국 소재 청소년 500명(남 429, 여 71)이 참여하였다. 참가자들의 국적은 모두 한국이었고, 모국어는 한국어였다. 참가자들은 진로 수업 교사에게 실험에 대한 안내를 받아 자발적으로 참여하였고, 특별한 보상은 주어지지 않았다.

#### 5.1.2. 재료 및 절차

실험 3을 위해 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 조작 시나리오와 주관적 행복 측정 도구를 준비하였다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위는 온라인 게임이라는 가상현실 상황에서 내가 조종하는 캐릭터의 레벨을 통해 조작하였다. 구체적으로 평균보다 낮음-지인 정보 없음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 '50'이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 '10'이다]라고 제시되었다. 평균보다 낮음-지인은 더 낮음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨



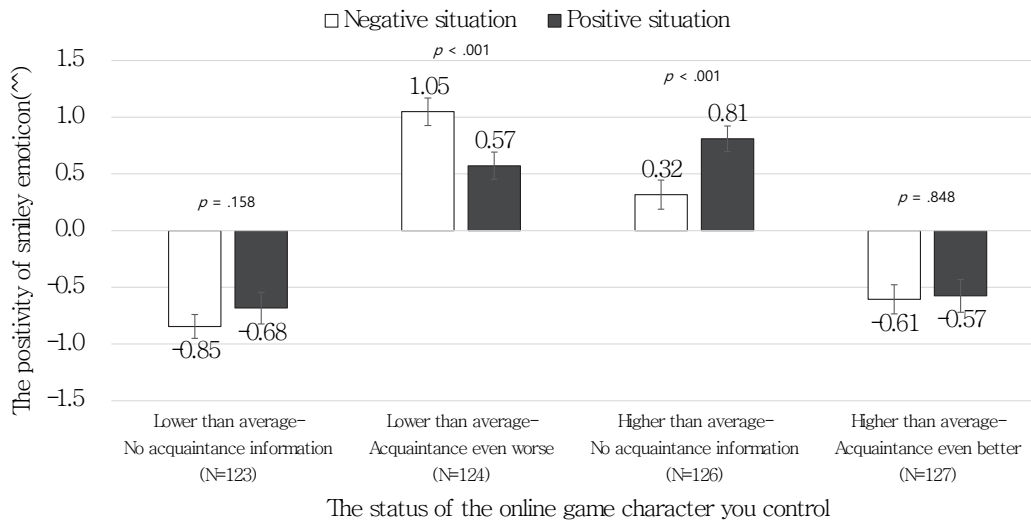


Fig. 3. (Expt. 3). Error bars show the standard error of the mean

은 ‘50’이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘10’이다. 그리고 내가 아는 사람이 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘5’이다]라고 제시되었다.

더하여 평균보다 높음-지인 정보 없음 조건은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 ‘50’이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘90’이다]라고 제시되었다. 평균보다 높음-지인은 더 높음은 [내가 하는 게임 공간(게임세계) 안에 있는 캐릭터들의 평균 레벨은 ‘50’이다. 그런데 내가 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘90’이다. 그리고 내가 아는 사람이 다루는 캐릭터의 레벨은 ‘95’이다]라고 제시되었다. 웃음 이모티콘(^^)의 긍정성 판단 도구는 실험 1과 동일하였다. 실험 3은 구글 설문지를 통해 진행되었고, 전반적인 실험 절차는 실험 1과 동일하였다. 참가자들이 모든 과제를 수행하는데 걸린 시간은 약 5분이었다.

## 5.2. 결과 및 논의

온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 4(참가자간: 평균보다 낮음-지인 정보 없음 vs. 평균보다 낮음-지인은 더 낮음 vs. 평균보다 높음-지인 정보 없음 vs. 평균보다 높음-지인 더 높음) × 웃음 이모티콘(^^) 상황 2(참가자 내: 부정 vs. 긍정)가 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 효과를 확인하기 위해 혼합변량분석(mixed ANOVA)을 수행하였다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의

사회적 지위가 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 주효과를 확인할 수 있었다( $F(3, 496) = 54.392, p < .001$ ).

구체적으로 온라인 게임 캐릭터의 지위가 평균보다 낮음-지인 정보 없음 조건( $M = -.76, SD = 1.22$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 부정적 의미로 평가하였고, 평균보다 낮음-지인은 더 낮음 조건( $M = .81, SD = 1.20$ )에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 긍정적 의미로 평가하는 경향을 보였다. 평균보다 높음-지인 정보 없음 조건( $M = .12, SD = 1.24$ )의 청소년들은 웃음 이모티콘을 별 의미가 없는 것으로 판단한 반면, 평균보다 높음-지인은 더 높음 조건( $M = -.59, SD = 1.23$ )의 청소년들은 웃음 이모티콘을 부정적 의미를 가진 것으로 평가하였다. 이러한 현상은 청소년들은 온라인 게임 세계 안의 평균적 지위와 아는 사람들과 비교한 상대적 지위 모두가 웃음 이모티콘 판단에 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 또한 청소년들은 온라인 게임 세계 안의 평균적 지위 정보와 아는 사람들과의 상대적 지위 정보가 동시에 존재할 때는 지인들과의 상대적 지위 비교 정보의 영향을 더 크게 받을 수 있음을 보여준다. 다음으로 웃음 이모티콘 상황이 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 주효과는 없었다( $F(1, 496) = .672, p = .413$ ). 즉 부정적 상황( $M = -.02, SD = 1.55$ )과 긍정적 상황( $M = .03, SD = 1.59$ ) 모두에서 청소년들은 웃음 이모티콘을 특별한 의미가 없는 것으로 해석하는 경향

을 보였다.

더하여 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위와 웃음 이모티콘 상황의 이원상호작용이 웃음 이모티콘의 긍정성 판단에 미치는 효과를 관찰하였다( $F(3, 496) = 54.191, p < .001$ ). 그림 3은 이 상호작용을 보여준다. 먼저 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 낮고 지인 정보가 없는 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = -.85, SD = 1.17$ )에서 제시된 웃음 이모티콘과 긍정적 상황( $M = -.68, SD = 1.55$ ) 제시된 웃음 이모티콘 모두 부정적 의미로 판단하였고, 전자와 후자 사이에 유의한 차이가 없었다( $t(122) = 1.420, p = .158$ ). 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 낮지만 지인은 더 낮은 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = 1.05, SD = 1.35$ )에서 제시된 웃음 이모티콘과 긍정적 상황( $M = .57, SD = 1.33$ ) 제시된 웃음 이모티콘 모두를 긍정적 의미로 판단하였고, 전자를 후자보다 더 긍정적인 의미로 판단하였다( $t(123) = 4.469, p < .001$ ).

온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 높고 지인 정보가 없는 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = .32, SD = 1.44$ )에서 제시된 웃음 이모티콘과 긍정적 상황( $M = .81, SD = 1.26$ ) 제시된 웃음 이모티콘 모두 긍정적 의미로 판단하였고, 후자를 전자보다 더 긍정적으로 평가하였다( $t(125) = 4.131, p < .001$ ). 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 평균보다 높지만 지인은 더 높은 조건의 청소년들은 부정적 상황( $M = -.61, SD = 1.44$ )에서 제시된 웃음 이모티콘과 긍정적 상황( $M = -.57, SD = 1.63$ ) 제시된 웃음 이모티콘 모두 부정적 의미로 판단하였다( $t(126) = .193, p = .848$ ).

이러한 상호작용은 온라인 게임 캐릭터의 평균적 지위만 알고 있는 청소년들은 웃음 이모티콘의 의미를 판단할 때, 상황이 긍정적인지 부정적인지에 근거하여 판단함을 보여준다. 하지만 온라인 게임 캐릭터의 평균적 지위뿐 아니라 아는 사람들과의 상대적 지위 차이도 함께 알고 있는 청소년들은 상대적 지위에 근거하여 웃음 이모티콘의 의미를 판단한다는 것을 보여준다. 다른 말로하면 평균이라는 객관적 지위 정보만 제시될 때는 해당 정보에 영향을 받지만, 객관적 지위 정보와 상대적 지위 정보가 함께 제시될 때는 상대적 지위 정보의 영향력이 객관적 지위 정보보다 커짐을 암시한다. 이는 현실에서 지각된 주관적 사회적 지위도 객관적

지위만큼 영향이 있다는 연구의 결과와 연관성을 가진다(Park & Sohn, 2018).

## 6. 종합 논의

### 6.1. 요약 및 해설

본 연구는 청소년들이 경험하는 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 긍정적 및 부정적 상황에서 제시되는 웃음 이모티콘 판단에 미치는 효과를 확인하기 위해 이루어졌다. 이를 위한 실험 1은 청소년들이 경험하는 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위를 게임 세계 안의 평균적 지위보다 낮은지, 같은지, 높은지를 통해 조작하였다. 실험 2는 게임 세계에서 아는 사람이 조종하는 캐릭터와 비교할 때 내가 조종하는 캐릭터의 지위가 낮은지, 높은지를 통해 청소년들이 경험하는 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위를 조작하였다. 실험 3은 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지위가 게임 세계의 평균적 지위보다 낮고 지인의 지위와의 비교가 없을 때, 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지위가 게임 세계의 평균적 지위보다 낮지만 지인은 더 낮다는 것을 알 때, 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지위가 게임 세계의 평균적 지위보다 높고 지인의 지위와의 비교가 없을 때, 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지위가 게임 세계의 평균적 지위보다 높으나 지인은 더 높다는 것을 알 때라는 네 가지 시나리오를 통해 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위를 조작하였다.

온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위 조작 후에는 웃음 이모티콘의 의미를 판단하는 과제를 두 가지로 제시하였다. 하나는 큰 실수를 저질러 창피하고 부끄러운 부정적 상황에 이어서 받은 친구의 문자 메시지에 첨부된 웃음 이모티콘의 의미가 부정적인지, 긍정적인지 판단하는 것이었고, 다른 하나는 자랑스러운 일을 한 긍정적 상황에 이어서 받은 문자 메시지에 첨부된 웃음 이모티콘의 의미가 긍정에 가까운지, 부정에 가까운지 판단하는 것이었다.

결과적으로 본 연구 전체적으로 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위와 웃음 이모티콘이 제시되는 상황이 긍정적인지 부정적인지가 이원상호작용하여 웃음 이

모티콘의 긍정성 판단에 영향을 미친다는 것을 확인할 수 있었다. 하나 씩 살펴보면, 실험 1은 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 평균보다 낮은 지위를 가졌다고 상상한 청소년은 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘의 의미를 부정적으로 판단할 뿐 아니라 긍정적 상황 이후 받은 웃음 이모티콘의 의미까지도 부정적으로 판단하는 현상을 관찰하였다(연구문제1). 한편 실험 1에서 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지위가 평균보다 높다고 상상한 청소년은 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘이 특별한 의미가 없다고 판단하는 경향성을 보였다.

실험 2는 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 지인이 조종하는 캐릭터보다 낮은 지위를 가졌다고 상상한 청소년은 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘의 의미를 부정적으로 판단할 뿐 아니라 긍정적 상황 이후 받은 웃음 이모티콘의 의미까지도 부정적으로 판단하는 현상을 관찰하였다(연구문제2, 연구문제4). 한편 실험 2에서 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터의 지위가 지인이 조종하는 캐릭터보다 높다고 상상한 청소년은 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘도 긍정적 의미라고 판단하는 경향성을 확인하였다(연구문제2, 연구문제4).

실험 3은 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 평균보다 낮은 지위를 가진 것만(지인 정보 없음) 상상한 청소년은 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘의 의미를 부정적으로 판단할 뿐 아니라 긍정적 상황 이후 받은 웃음 이모티콘의 의미까지도 부정적으로 판단하였다(연구문제3, 연구문제4). 반면 실험 3에서 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 평균보다 높은 지위를 가진 것만(지인 정보 없음) 상상한 청소년은 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘과 긍정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘 모두 긍정적으로 판단하는 경향성을 보였으며, 후자를 전자보다 조금 더 긍정적인 의미로 평가하였다(연구문제3, 연구문제4).

그러나 실험 3에서 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 평균보다 지위가 낮지만 지인은 더 낮다는 정보(평균보다 낮음-지인은 더 낮음)를 받은 청소년은 긍정적 상황에서 받은 웃음 이모티콘을 긍정적으로 판단할 뿐 아니라, 부정적 상황에서 받은 웃음 이모티콘까지 긍정적으로 판단하면서 마치 온라인 게임 캐릭터의 사

회적 지위가 높은 사람처럼 판단하였다. 심지어 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘의 긍정성을 긍정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘의 긍정성보다 더 강하게 판단하는 경향성도 보였다(연구문제3, 연구문제4).

이와는 다르게 실험 3에서 내가 조종하는 온라인 게임 캐릭터가 평균보다 지위가 높지만 지인은 더 높다는 정보(평균보다 높음-지인은 더 높음)를 받은 청소년은 부정적 상황에서 받은 웃음 이모티콘과 긍정적 상황에서 받은 웃음 이모티콘을 모두 부정적으로 평가하면서 마치 온라인 게임 캐릭터의 사회적 지위가 낮은 사람처럼 판단하였다. 게다가 긍정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘의 부정성을 부정적 상황 이후에 받은 웃음 이모티콘과 동등하게 판단하는 경향성까지 나타났다(연구문제3, 연구문제4).

이처럼 본 연구는 온라인 게임이라는 가상세계에서 사회적 지위가 높은 청소년들은 웃음 이모티콘을 긍정적으로 평가하고, 지위가 낮은 청소년들은 같은 이모티콘을 부정적으로 평가한다는 것을 세 가지 실험을 통해 일관성 있게 확인하였다. 이러한 본 연구의 결과는 현실에서 사회적 지위가 낮을수록 부정적 상황이나 부정 정서에 민감하게 반응하고(Lee, 2021; DeSteno & Valdesolo, 2011; Sachs et al., 2004), 때로는 중립적인 상황조차도 부정적으로 해석할 가능성이 높으며(Lee, 2021; DeSteno, 2014; Rode, 2010), 타인의 부정적 감정에 예민하다는 선행연구의 결과와 밀접한 관련성을 가진다(Carolan & Bell, 2003; Kraus et al., 2010; Deveney et al., 2018). 즉 현실에서 사회적 지위가 높은 사람과 낮은 사람에 따라 달라지는 감정 인식 경향성은 온라인게임과 같은 가상세계 지위의 높은 사람과 낮은 사람에게도 유사하게 나타난다.

## 6.2. 시사점

본 연구의 결과는 청소년들이 온라인 게임이라는 가상공간에서의 사회적 지위에 영향을 받아 현실에서 주고받는 문자 메시지에 포함된 웃음 이모티콘을 다르게 해석할 수 있음을 보여준다. 구체적으로 온라인 게임 세계에서 평균적 지위가 낮거나(실험 1), 상대적 지위가 낮을 때(실험 2)는 웃음 이모티콘에 대한 해석이 조롱이나 조소가 될 가능성이 있다. 반면 온라인 게임 세

계에서 평균적 지위가 높거나(실험 2), 상대적 지위가 높을 때(실험 2)는 웃음 이모티콘에 대한 해석이 응원이나 미소가 될 가능성이 높다.

본 연구의 실험 3은 온라인 게임 캐릭터의 평균적 지위(객관적 지위)보다 지인들과의 비교를 통한 상대적 지위가 청소년들의 웃음 이모티콘 의미 판단에 더 강한 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 청소년들은 평균적 지위가 높더라도 지위가 더 높은 지인이 있으면, 자신의 지위가 낮다고 생각하고, 이에 따라 평균적 지위가 낮은 사람과 유사하게 웃음 이모티콘을 판단할 수 있다(긍정적 상황에서 수신한 웃음 이모티콘을 부정적으로 평가). 반면 청소년들은 평균적 지위가 낮더라도 지위가 더 낮은 지인이 있으면, 자신의 지위가 높다고 생각하고, 이에 따라 평균적 지위가 높은 사람과 유사하게 웃음 이모티콘을 평가할 수 있다(부정적 상황에서 수신한 웃음 이모티콘을 긍정적으로 평가).

본 연구는 가상공간에서 형성된 청소년들의 사회적 지위가 현실에서 이루어지는 청소년들의 문자 메시지 해석과 그에 기초한 관계 형성에 영향을 미칠 수 있다는 점을 확인하였다는 측면에서도 중요하다(Lee, 2021). 문자 메시지는 청소년들이 관계를 형성하기 위해 사용하는 핵심적인 의사소통 수단이다(Höflich & Gebhardt, 2005; Leung, 2007). 청소년들은 문자 메시지를 통해 지인들에 대한 긍정적 인상을 받을 수도 있고, 부정적 인상을 받을 수도 있으며, 이러한 인상이 실제 관계를 긍정적으로 견인할 수도 있고, 부정적으로 견인할 수도 있다(Ehrenreich et al., 2014).

구체적으로 가상공간에서 지위가 높은 청소년들은 문자 메시지를 긍정적으로 판단할 가능성이 높기에 문자 메시지 자체나 문자에 담긴 감정표현에 대한 해석으로 인해 관계의 문제로 발전할 일이 거의 없을 것이다. 그러나 가상공간에서 지위가 낮은 청소년들은 문자 메시지를 조소나 조롱으로 판단할 가능성이 높고, 이렇게 상대방의 메시지를 부정적으로 판단하는 것은 관계의 문제로 발전할 가능성이 있다.

본 연구는 부정적 상황에 처한 청소년에게 위로나 응원의 문자 메시지를 보내고 싶을 때 긍정적 이모티콘이 삽입된 문자 메시지를 보내는 것이 언제나 적절한 것은 아닐 수 있음을 시사한다. 부정적 상황에 처한 청소년의 사회적 지위가 높다면 이를 위로의 메시지

로 받을 수 있겠으나, 사회적 지위가 낮다면 조소나 조롱으로 받아들일 수 있기에 주의가 필요하다. 부정적 상황에 처한 청소년에게 위로나 응원의 메시지를 보내고 싶다면, 이모티콘을 사용하지 않거나, 사용하더라도 중립적인 이모티콘을 사용하는 것이 바람직할 수 있으며, 내용적으로도 감정 표현을 최대한 절제하는 것이 나을 수 있다.

게다가 본 연구는 가상세계에서의 사회적 지위가 타인에 대한 판단과 상황 인지에 영향을 미칠 수 있다는 것을 보여주었다는 점에서도 중요하다. 본 연구의 결과에 근거하여 설명하자면, 가상세계에서 우월적 지위를 가진 사람은 타인이나 상황을 긍정적으로 인식할 가능성이 높지만, 상대적으로 열등한 지위를 가진 사람은 타인이나 상황을 부정적으로 판단할 가능성이 높다. 이는 또 다른 판단과 의사결정의 문제로 이어진다. 구체적으로 타인을 긍정적으로 판단한 지위 높은 사람은 그 사람을 신뢰하고 협력할 가능성도 증가하겠지만, 타인을 부정적으로 판단한 지위 낮은 사람은 그 사람을 의심하고 배신할 가능성도 증가할 수 있다. 마찬가지로 상황을 긍정적으로 판단한 지위 높은 사람은 해당 상황에 적극적으로 개입하고 문제를 해결하려고 시도할 가능성이 높지만, 상황을 부정적으로 판단한 지위 낮은 사람은 해당 상황에 소극적인 태도를 보이거나 회피하려고 할 것이다.

### 6.3. 한계 및 제언

본 연구는 다양한 시사점에도 불구하고 몇 가지 한계가 있으며, 이를 보완할 수 있는 후속 연구가 진행되어야 할 것이다. 먼저 본 연구는 웃음 이모티콘(^)에 한정하여 청소년들의 반응을 살펴보았다. 그러나 웃음 이모티콘의 구성 방식이 본 연구에서 사용하는 것만 있는 것은 아니다. 또한 페이스북, 카카오톡 등의 온라인 사회 관계망 서비스들은 웃음의 정도에 차등(강한 웃음, 약한 웃음, 적당한 웃음 등)을 둔 이모티콘을 제공하기도 한다. 향후에는 이러한 사회 관계망 서비스에서 사용하는 이모티콘을 사용하면서 웃음의 강도를 다르게 했을 때, 가상공간에서의 사회적 지위에 따라 의미 해석이 어떻게 달라지는지 확인할 수 있어야 할 것이다.

다음으로 본 연구는 웃음이라는 긍정 정서 이모티콘만 다루었지만, 향후에는 슬픔이나 짜증, 분노와 같은 부정 정서 이모티콘을 다루는 것도 필요하겠다. 이 연구가 이루어진다면, 가상공간에서의 사회적 지위에 따라 긍정 정서와 부정 정서에 대한 해석이 어떤 차이가 있는지 확인할 수 있을 것이다. 더하여 본 연구는 청소년이 경험한 가상공간에서의 사회적 지위가 이모티콘 해석에 미치는 영향을 관찰하였을 뿐, 이러한 현상의 근본에 어떤 심리적 기제들이 작용하였는지에 대해서는 확인하지 못하였다. 후속 연구에서 본 연구가 관찰한 현상의 근본 기제들을 확인할 수 있다면, 가상공간에서의 사회적 지위가 청소년의 이모티콘 해석에 미치는 효과에 대한 이해를 심화할 수 있을 것이다.

끝으로 본 연구는 가상세계의 사회적 지위를 다루었으며, 현실세계의 사회적 지위를 다룬 것은 아니다. 후속 연구에서 현실세계에서의 사회적 지위의 영향을 확인하고, 더 나아가 가상세계의 사회적 지위와 현실세계의 사회적 지위 중 어느 것의 영향력이 더 강한지 확인할 수 있다면 사회적 지위가 인간의 판단과 의사결정에 미치는 효과에 대한 지식을 확장할 수 있을 것이다.

## REFERENCES

- Axelrod, R., & Hamilton, W. D. (1981). The evolution of cooperation. *Science*, 211(4489), 1390-1396. DOI: 10.1126/science.7466396
- Axelrod, R., & Dion, D. (1988). The further evolution of cooperation. *Science*, 242(4884), 1385-1390. DOI: 10.1126/science.242.4884.1385
- Carolan, M. S., & Bell, M. M. (2003). In truth we trust: Discourse, phenomenology, and the social relations of knowledge in an environmental dispute. *Environmental Values*, 12(2), 225-245. DOI: 10.3197/096327103129341306
- Choi, J., Cho, H., Lee, S., Kim, J., & Park, E. C. (2018). Effect of the online game shutdown policy on internet use, internet addiction, and sleeping hours in Korean adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 62(5), 548-555. DOI: 10.1016/j.jadohealth.2017.11.291
- Derks, D., Bos, A. E., & Von Grumbkow, J. (2008). Emoticons and online message interpretation. *Social Science Computer Review*, 26(3), 379-388. DOI: 10.1016/j.chb.2004.11.013
- DeSteno, D., & Valdesolo, P. (2011). *Out of character: Surprising truths about the liar, cheat, sinner (and saint) lurking in all of us*. Crown Publishing Group/Random House.
- DeSteno, D. (2014). *The truth about trust: How it determines success in life, love, learning, and more*. Penguin.
- Deveney, C. M., Chen, S. H., Wilmer, J. B., Zhao, V., Schmidt, H. B., & Germine, L. (2018). How generalizable is the inverse relationship between social class and emotion perception? *PloS One*, 13(10), e0205949. DOI: 10.1371/journal.pone.0205949
- Dietze, P., & Knowles, E. D. (2020). Social class predicts emotion perception and perspective-taking performance in adults. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 47(1), 42-56. DOI: 10.1177/0146167220914116
- Ehrenreich, S. E., Underwood, M. K., & Ackerman, R. A. (2014). Adolescents' text message communication and growth in antisocial behavior across the first year of high school. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 42(2), 251-264. DOI: 10.1007/s10802-013-9783-3
- Fobian, A. D., Avis, K., & Schwebel, D. C. (2016). Impact of media use on adolescent sleep efficiency. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 37(1), 9-14. DOI: 10.1097%2FDBP.0000000000000239
- Ha, M. (2017). The relationship between the trajectory of a life time of adolescents, family environment and emotional behavioral problems. *Korean Journal of Youth Studies*, 24(3), 25-59. DOI: 10.21509/KJYS.2017.03.24.3.25
- Höflich, J. R., & Gebhardt, J. (2005). Changing cultures of written communication: Letter-e-mail-sms. In *The Inside Text* (pp. 9-31). Springer, Dordrecht. DOI: 10.1007/1-4020-3060-6\_2
- Kraus, M. W., Côté, S., & Keltner, D. (2010). Social class, contextualism, and empathic accuracy. *Psychological Science*, 21(11), 1716-1723. DOI: 10.1177/0956797610387613
- 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. DOI: 10.1037/a0028756
- Lee, E., Kang, J., Kim, J., Ahn, J., Kang, K. G., Kim, J., Lee, S., Jo, S., & Nam, K. (2020). The effects of video games on aggression, sociality, and affect: A meta-analytic study. *Science of Emotion & Sensibility*, 23(4), 41-60. DOI: 10.14695/KJSOS.2020.23.4.41
- Lee, G. (2019). The effect of interaction between subjective happiness and tendency to social comparison on the leisure intention of workers. *Journal of Leisure Studies*, 17(3), 1-21.
- Lee, G. (2021). Which of the two, status and growth in online game, influences the adolescents' positivity judgment of smiley emoticon? *Journal of the HCI Society of Korea*, 16(2), 5-12. DOI: 10.17210/jhsk.2021.06.16.2.5
- Leung, L. (2007). Unwillingness-to-communicate and college students' motives in SMS mobile messaging. *Telematics and Informatics*, 24(2), 115-129. DOI: 10.1016/j.tele.2006.01.002
- Manstead, A. S. (2018). The psychology of social class: How socioeconomic status impacts thought, feelings, and behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 57(2), 267-291. DOI: 10.1111/bjso.12251
- Nowak, M. A. (2006). Five rules for the evolution of cooperation. *Science*, 314(5805), 1560-1563. DOI: 10.1126/science.1133755
- Park, J., & Sohn, Y. W. (2018). Effects of subjective social status on meaning of work. *Science of Emotion & Sensibility*, 21(2), 43-60. DOI: 10.14695/KJSOS.2018.21.2.43
- 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. DOI: 10.1073/pnas.1118373109
- Rode, J. (2010). Truth and trust in communication: Experiments on the effect of a competitive context. *Games and Economic Behavior*, 68(1), 325-338. DOI: 10.1016/j.geb.2009.05.008
- Sachs, J. L., Mueller, U. G., Wilcox, T. P., & Bull, J. J. (2004). The evolution of cooperation. *The Quarterly Review of Biology*, 79(2), 135-160. DOI: 10.1086/383541
- Stiles, J., & Jernigan, T. L. (2010). The basics of brain development. *Neuropsychology Review*, 20(4), 327-348. DOI: 10.1007/s11065-010-9148-4
- Talaifar, S., Buhrmester, M. D., Ayduk, Ö., & Swann Jr, W. B. (2020). Asymmetries in mutual understanding: People with low status, power, and self-esteem understand better than they are understood. *Perspectives on Psychological Science*, 1745691620958003. DOI: 10.1177/1745691620958003

원고접수: 2021.02.10

수정접수: 2021.05.19

게재확정: 2021.06.04