https://doi.org/10.5392/JKCA.2022.22.09.375

사회적 성향과 행동 양상에 따른 현실과 메타버스 내 관계 맺기에 대한 태도 차이 탐구

Exploring Differences in the Way of Dealing with Social Relationships in Metaverse and Reality according to Social Inclinations and Behavioral Aspect

이현정
중앙대학교 다빈치교양대학

Hyunjung Rhee(bonoanimi@cau.ac.kr)

요약

팬데믹으로 인해 장기간 지속되어 온 사회적 거리두기는 진지한 사회적 관계 맺기의 장소로서 온라인 공간의 가능성을 높였다. 특히 메타버스 플랫폼은 사용자들이 온라인에서 다양한 이벤트를 제공하고 여러 새로운 경험을 하도록 기능을 확장해나가며 가상공간의 실재성을 더하고 있다. 본 연구는 현실과 메타버스 내 사회적 관계를 사회적 성향과 행동 양상의 관점에서 살펴보고자 하였다. 본 연구의 결과 평소 관계에서 열등감이 높은 그룹과 사회적 교류 만족도가 낮은 그룹은 현실과 메타버스 내 관계 모두 비슷한 수준에서 비교적 높은 불편함을 느꼈고, 열등감이 낮은 그룹과 사회적 교류 만족도가 높은 그룹은 현실보다 메타버스 관계에서 불편함을 높게 느꼈다. 또한 메타버스와 현실에서 보이는 모습이 다르거나 동일함의 여부는 메타버스와 현실에서의 태도 차이에 큰 영향을 미치지 않았으나, 다른 모습을 보일 경우, 그에 대한 만족도가 높았을 때 사회적 관계에 높은 친밀감을 느끼는 것으로 확인되었다. 본 연구의 결과는 메타버스 시대, 사회적 관계 발전을 위해 필요한 노력에 대한 시사점을 제시한다.

■ 중심어 : | 메타버스 | 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 | 사회적 관계 | 사회적 성향 |

Abstract

During the pandemic, social distancing continued for a long period of time, and as a result, this situation raised the possibility of the online space as a place for serious social relationships. In particular, metaverse platforms are adding to the reality of virtual space by expanding their functions so that users can provide various online events and have a variety of new experiences. This study attempted to examine the social relationship between reality and the metaverse according to social inclinations and behavior patterns. As a result of this study, the group with a high sense of inferiority in their usual relationship and the group with low satisfaction with their usual social interaction felt high discomfort at a similar level in both real and metaverse relationships. The group with the opposite inclination felt more uncomfortable in the metaverse relationship than in reality. In addition, whether the behavior patterns in the metaverse and in reality were different or same did not significantly affect the difference in attidudes between the metaverse and reality. In the case of group with different behavior patterns, however, if they were satisfied with how they look in the metaverse, their intimacy with social relationships was also high. This results implicate that we need to make an special effort for the development of social relationships in the metaverse era.

■ keyword : | Metaverse | Computer-Mediated Communication | Social Relationship | Social Inclination |

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A6A3A01078538)
* 본 논문은 한국콘텐츠학회 2022 종합학술대회 우수논문입니다.

접수일자 : 2022년 08월 09일
수정일자 : 2022년 09월 13일
심사완료일 : 2022년 09월 15일
교신저자 : 이현정, e-mail : bonoanimi@cau.ac.kr

I. 서 론

2019년 유행이 시작된 감염병의 장기화로 급작스럽게 도입된 온라인 업무환경과 재택중심 생활은 초반의 혼란과는 달리, 우리 일상에 자연스럽게 녹아들었다. 최근 조사된 선호도 관련 자료에 의하면 재택근무와 실내 문화생활에 대해 긍정적으로 평가하는 사람들의 비중이 높게 나타나고 있다[1]. 특히 가상공간에 이용자가 다양한 즐길 거리를 자유롭게 만들어 내고 사회적 만남도 가능한 메타버스는 10대들의 놀이터라는 인식에서 벗어나 세계 미래 디지털 경제 전략의 핵심으로 부상하고 있다[2]. 이는 미래 인류에게 메타버스에 내 활동이 현실 공간에 버금갈 만큼 많은 영향력을 가지게 되리라는 추측을 자아낸다.

이러한 상황에서 메타버스의 발전 방향에 대한 길잡이로서 그 가치와 역할에 대한 논의는 무엇보다 먼저 이루어져야 한다. 그리고 그 가치와 역할은 반드시 현실과 연결되어 구상될 필요가 있다. 예를 들어, 현재의 메타버스 이용자들의 주요 목적인 엔터테이닝과 소셜 네트워크 중심을 바탕으로 역할을 생각해본다면, 메타버스는 호모루덴스로서 인간이 현실에서 더 즐겁게 놀 수 있도록 도움을 주는 '즐거움의 촉진제'가 되어야 하며, 사회적 동물로서 인간이 현실에서 더 활발히 교류하도록 도움이 되는 '현실 공간의 보조제'가 되어야 한다. 그렇지 않다면 메타버스에 빠져 현실을 외면하는 양상이 만들어질 수도 있고, 메타버스 내에서 비 인류적이고 비뚤어진 가치관이 형성되어 현실에 부정적인 영향으로 작용할 수도 있기 때문이다.

메타버스의 역할과 가치에 대한 논의가 구체적으로 이루어지기 위해서는 다양한 가능성을 살펴볼 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 메타버스의 사회적 역할에 집중하여, 실증분석을 통해 현재를 진단하고 미래의 가능성을 예측해보고자 한다. 이에 메타버스 내 관계 맺기는 현실의 관계 맺기와 어떤 면에서 차이가 있는지 세부적인 부분을 탐구해볼 필요가 있다고 판단하여, 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

연구 문제 1. 메타버스와 현실의 관계 맺기는 성향에 따라 태도 면에서 어떤 차이를 보이는가

1-1. 현실 관계 맺기 적극성에 따른 차이

1-2 현실 관계 맺기 만족도에 따른 차이

연구 문제 2. 메타버스와 현실에서 보이는 모습의 동일성 여부에 따라 태도 차이가 있는가

2-1. 동일한 모습을 보이는 경우, 태도의 차이

2-2. 다른 모습을 보이는 경우, 태도의 차이

2-3. 다른 모습에 대한 만족도에 따른 태도의 차이

본 연구는 개인이 사회적 관계를 맺는 성향과 행동양상에 따라 현실과 메타버스 내 사회적 관계의 친밀감을 어떻게 인식하는지 탐구하는 것을 목표로 하였는데, 특정 성향을 유형화하기보다, 현실에서 개인이 느끼는 관계 맺기에 대한 만족이나 신뢰수준을 바탕으로 분석을 진행하고자 하였다. 이는 연구 결과가 개인의 성향에 대한 잘못된 고정관념을 고착화할 수도 있음을 고려한 것이다. 본 연구는 메타버스의 현실 세계에 대한 '보조적' 역할에 집중하여 제안점을 제시하는 것을 궁극적 목적으로 두었다.

II. 선행연구

1. 사회적 관계 맺기의 중요성

아리스토텔레스가 〈정치학〉에서 언급한 "인간은 사회적 동물"이라는 문구는 긴 인류의 역사 속에서 진리와 같이 받아들여지고 있다. 실제로 인간은 개인차가 있기는 하지만, 사회적 결핍을 느끼면 본능적으로 외로움이나 우울감, 고립감 등과 같은 심리적 통증이 반응하는데, 이 반응은 인간의 정신적 건강뿐 아니라 신체적 건강도 위협한다. 특히 외로움이 스트레스를 증가시키고, 스트레스가 높은 상태가 오랜 기간 지속된다면 우리의 신체 기관은 각종 질환에 노출될 수 있다는 사실은 여러 의학 관련 연구를 통해 증명된 바 있다[3-5]. 이는 우리가 인간으로 존재하는 이상, 사회적 관계를 맺는 일은 우리의 건강한 삶을 위해 꼭 필요하다는 것을 설명한다.

그러나 모든 사회적 관계 맺기가 심리적 통증 해소에 도움이 되는 것은 아니다. 1980년대 초반 진행되었던

여러 연구에서는 개인이 맺는 사회적 네트워크 규모나 사회적 상호작용 횟수, 친구 수 등이 외로움과는 연관성이 없음을 밝혔다[6-8]. 그뿐만 아니라 사회적 배척과 관련된 연구는 사회적 교류의 과정에서 거절, 무시, 따돌림 등을 경험한다면 심리적 통증은 심각해질 수 있음을 강조한다[9].

외로움은 상황이나 시대 가치 등에 따라 영향을 미치는 요소와 강도가 다를 수 있어 이를 해소하는 사회적 관계 맺기의 질적 특성이 무엇인지 명확히 설명하는 것은 어렵다. 그러나 다수의 연구는 외로움을 개인의 성향과 연결하여 설명하고 있다. 즉, 사회적 교류 과정에서 다른 정서적 스트레스를 얻게 되는 위험이 있더라도 외로움을 극복하기 위해서는 우선 관계 속에 뛰어들 필요가 있지만, 일부 개인의 성향이 이를 방해할 수 있다는 것이다. 앞서 외로움과 네트워크 규모나 상호작용 횟수 등은 연관성이 없다는 연구와는 달리, 이후 수행된 Vaux의 연구에서는 이 요소들이 유의한 영향을 미친다는 결과를 제시했다[10]. 그러나 이 요소들은 외로움에 직접적인 영향을 주는 것이라기보다는, 사회적 상호작용과 친밀한 관계로의 발전 등을 억제하는 개인의 성향에 조절 효과로써 의미가 있었다. 외로움을 측정하는 UCLA Loneliness Scale이나 SELSA(Social and Emotional Loneliness Scale for Adults)와 같은 척도에도 개인적 성향을 고려하고 있다[11][12]. 이들 척도는 개인의 성향이 사회적 관계 맺기에 대한 적극성과 관련 있을 뿐 아니라, 사회적 배척으로부터 얻게 될 고통을 최소화하기 위한 자기방어 기재로써 작동한다는 의미를 반영한다.

건강한 사회적 관계 맺기는 타인과 교류하는 과정에서 자아존중감을 충분히 성취할 때 가능하다[13]. 자아존중감은 사회 속에서 '나'의 인간적인 가치를 인정받는 것이며, 다시 말해 내 주변이 나에게 호의적임을 느끼는 것이다. 카네기는 저서 〈인간관계론〉에서 "타인이 나를 좋아하기를 원한다면, 우선 내가 그를 아낌없이 칭찬해주는 등 호감을 충분히 보여야" 한다고 충고한다[14]. 이처럼 내가 사회 속에서 자아존중감을 느끼려면 그에 앞서 나는 우선 주변에 호의적인 태도를 보여야 한다. 그런데 우리는 현실의 사회에서 나와 다른 가치관과 문화를 가진 사람들을 부대끼며, 때로는 관계 속에서 무력감이나 좌절을 경험하며, 관계 속에서 수많은 좌절을 경험한 자아는 공격적인 반응을 하게 될 가능성이 크다[15]. 따라서 원활한 사회적 관계를 위해서는 사회학습을 통해 공격적 행동을 자제하도록 판단하는 능력을 강화해야 한다[16].

2. 메타버스 플랫폼과 확장 가능성

메타버스라는 단어는 1992년 작, 〈Snow Crash〉라는 SF 소설에서 3D 가상세계를 이르는 명칭으로 처음 사용되어, 2007년 ASF(Accerleration Studies Foundation)에 의해 그 개념이 구체화되었다[17]. ASF는 두 축으로 이루어진 기술적 스펙트럼에 의해 구분된 시나리오 방식에 따라 메타버스를 네 가지 구성요소로 구분하였는데, 현재의 메타버스 플랫폼은 이 네 가지를 플랫폼 성격에 따라 적절하게 혼합한 형태다. [표 1]에서는 2022년 현재 높은 이용자 수를 보유한 네 가지 메타버스 플랫폼 서비스의 특징을 비교하였다. 각 플랫폼은 소셜 네트워크 중심, 게임 중심, 회의나 행사 중심 등 플랫폼 고유의 성격을 바탕으로 적합한 기능과 도구를 제공하고 있다. 그러나 이들 플랫폼은 계속적인 기술 투자와 발전 중에 있어, 앞으로 플랫폼의 성격이나 제공 서비스의 범주는 이보다 훨씬 넓어질 가능성이 있다.

표 1. 메타버스 플랫폼 특징 비교

	제페토	로블록스	게더타운	포트나이트
제작사	네이버Z	Roblox Corp.	Gather Presence	Epic Games
구동 디바이스	PC. Mobile (부분지원)	PC. Mobile, Xbox	PC. Mobile (부분지원)	PC, Mobile, Xbox, Nintendo Switch, PS5
특징	• 아바타를 통한 체험 및 소통 • 라이브방송,월드,아이템 등 제작 가능 • 화면공유 불가	• 게임 기반 (게임, 소프트웨어 개발에 특화) • 소통, 공연 등 공간역할 수행	• 화상회의 • 문서 및 화면 공규 가능 • 화상캠 사용 • 가상오피스로 최적화	• 3인칭 슈팅게임 • 게임 내에서 공연, 영화 시사회 등 개최
제공기능	음성채팅, 셀카촬영, 아이템 제작	3D 모델링, 협업, 게임/애니 콘텐츠 제작	화상, 채팅, 음성, 화면공유	채팅, 음성, 전투/건설조작, 터치 콘트롤

더불어 앞으로의 메타버스는 현실과 연결된 자본을 생산·소비·거래할 수도 있고, 고도화된 AI 도입으로 더 다양한 경험과 맞춤화 서비스가 제공되는 방향으로 발전을 꾀하고 있다[18]. [표 2]에서는 메타버스 구현에

대한 네 가지 기술 방향성에 대해 정리하였다. 현재의 메타버스는 시청각 중심의 가상세계를 구현하고 있으나, 미래 메타버스에서의 경험은 청각, 촉각 등 감각의 확장을 기대하고 있다. 이러한 상황에서 앞으로의 주요 CMC 매체로서 메타버스가 현실의 사회에 미치게 될 영향은 누구도 예측하기 어렵다. 그러나 분명한 것은 메타버스는 인위적으로 만들어진 디지털 공간이라는 사실이다. 따라서 이 공간이 어떤 방향으로 디자인될 것인가에 따라 그곳을 경험하는 사람들의 가치관이나 관점도 달라질 수 있다.

표 2. 메타버스 구현 기술 방향성(Ahn Lab 콘텐츠 재구성[19])

VR (가상현실)	• 컴퓨터로 구현한 가상환경 또는 기술 그 자체 • 고글형태의 기기를 착용하고 가상세계를 체험하는 방식
AR (증강현실)	• 위치, 중력 정보 시스템을 바탕으로 현실세계에 물체나 정보가 합성되어 현실과 가상현실이 상호작용 • 예: 포켓몬 게임, 구글 글라스 등
XR (확장현실)	• 현실-가상세계의 결합 + 인간-기계 상호작용 • 현실공간에 배치된 가상의 물체를 만질 수도 있으며, 보조장치 없이 가상세계를 경험할 수도 있음
MR (혼합현실)	• 현실과 가상의 정보를 융합, 진화된 가상세계 구현 • 청각, 촉각 등 인간의 오감을 접목시킬 수 있음

3. 매체에 따른 CMC 특성 변화와 메타버스

인터넷의 보급과 함께 인간의 소통방식은 다양해졌다. PC, 모바일 기기 등 컴퓨팅 디바이스 화면을 통해 소통하는 CMC(Computer Mediated Communication)는 자연스러운 삶의 일부분이 되었다. CMC는 소통의 과정에서 상대방에게 전달되는 정보 일부가 CMC 플랫폼에 의해 제한된다는 특성을 가진다. CMC 관련 연구들은 이런 제한점에 의해 만들어지는 소통의 특징에 주목해왔다. 텍스트 중심의 CMC가 대상이었던 초반의 연구에서는 CMC가 감정을 배제한 정보전달에 유용하지만 매체의 제한된 정보전달력으로 인해 복잡한 의사소통에는 적합하지 않다는 점에 주목하였다[20][21]. 이후 이메일, 문자, 메신저 등의 활용성의 증가와 이모티콘 등을 활용한 감정표현 방식은 CMC의 사회적 현존감[1]을 높였다[22]. 그러나 이모티콘을 통한 상호작용은 여전히 오역의 가능성으로 인해 소통방식으로서 한계점이 지적되었다[23]. 한편 CMC에서 일부 정보가 제한되는 면은 오히려 사회적 현존감을 강화하는 데 좋은 도구가 되기도 한다는 것을 강조하는 연구들도 있었다. 이 연구들에서는 CMC는 현실의 사회가 주는 억압감을 덜어주기도 하며, 프라이버시가 보장되는 느낌을 준다는 점을 부각했다[24]. 이런 장점은 CMC가 일의 효율성, 친밀감, 학습 효과 등에 긍정적으로 작용했다[25-27]. 물론 그 점이 어떤 이들에게는 반사회적인 면을 드러내도록 부추기는 작용을 한다는 주장도 있다[21].

모바일 시대로 들어서며 이용자가 폭발적으로 증가한 소셜 네트워크 플랫폼은 CMC의 대상을 개인과 개인에서 개인과 집단 사이의 교류로 확장시켰다[28]. 소셜 네트워크 플랫폼은 오픈된 정보를 바탕으로 교류 대상 리스트를 자유롭게 추가, 접합할 수 있어, 대인관계의 범위를 대폭 확장하였다[30]. 소셜 네트워크는 오프라인에서는 교류가 많지 않아 소원해질 수 있는 관계를 지속해서 연결해주는 장점이 있기도 하다[22][31]. 그러나 소셜 네트워크에서는 연결된 친구의 수가 그 사람을 판단하는 기준이 되기도 해 사용자들에게 부담을 주기도 한다[32]. 이는 무의미한 사람과도 친구를 맺는 선택으로 이어지도록 만들며, 결국 관계의 유대성을 해칠 수도 있음이 지적된다[33].

그리고 현재 '메타버스'로 칭해지는 플랫폼은 CMC 소통형식 대부분을 통합하는 시스템으로 구성되었으며, 이용자들이 선택적으로 활용할 수 있도록 기능을 제공한다. 메타버스에서는 기본적으로 이용자들이 자신을 표현하는 아바타를 통해 다른 아바타들과 소통하도록 하는데, 필요에 따라 음성기능이나 화면공유 기능을 활용할 수도 있고, 채팅창을 통해 텍스트로만 대화도 가능하다. 특히 메타버스는 이용자가 디지털 공간 속에서 자신만의 건축물을 세울 수 있게 하거나, 게임이나 기타 다양한 활동을 개발 및 참여할 수 있게 하여 이용자들의 자발적인 커뮤니티 활성화를 유도하는 특징을 가진다. 한병철은 인공적으로 친밀함을 만드는 디지털 사회 공간에 대해 "참여자에게 마음에 드는 세계의 단면만을 제공하며, 그럼으로써 공론장, 공적 영역, 비판적 의식을 해체하고 세계를 사적인 장소로 만들어버린다"라고 설명했다[34]. 이와 같은 맥락에서 메타버스는 현실도피처가 될 가능성에 대한 우려를 낳고 있기도 하다[35]. 또한 디지털 공간은 감정적이고 자극적인 텍스트가 빠르게 퍼지는 성질을 가진다[36]. 이는 메타버스에

1 사회적 현존감은 소통의 과정에서 상대방과 함께 있는 것과 같이 감정을 공유하는 것을 의미한다[29].

혐오와 극단적 생각이 만연한 집단들이 생성된다면 인간 존엄성을 위협하게 될 수도 있음을 시사한다. [표 3]에서는 매체에 따른 CMC 특징 및 장단점을 정리하였다.

표 3. 매체별 CMC 특징 및 장단점

매체	이메일, 메신저 등	소셜 네트워크	메타버스
CMC 특징	Text + 이모티콘 등	1:다수 상호작용	아바타를 통한 소통
장점	• 사회적 억압감 감소 • 프라이버시를 일부 보호받는 느낌	• 인간관계 확장 • 소원해진 관계를 지속해서 연결	• 플랫폼별 소통방식 선택적 사용 • 자아 다양화
한계점	• 정보의 오역 가능성 • 반사회적 행동 가능성 향상	• 무의미한 사람들과 관계 맺기 가능성 • 관계 유대성 약화	• 현실 도피처 가능성 • 인간 존엄성 위협 가능성

CMC가 가진 제한점은 현시대의 소통문화와 사회적 관계 맺기 방식에 큰 변화를 가져왔다. 예를 들어, 전통적인 소통이 대화 상대가 이야기를 마칠 때까지 기다리는 시간이 필요하지만, 메신저와 같은 텍스트 소통은 자신이 전달하고자 하는 내용이 있다면 언제든 얼마나 많은 내용이건 크게 개의치 않고 전송할 수 있다[37]. 이런 문화가 익숙한 세대 사이에서는 상대방의 반응에 즉각적으로 응대해야 하는 음성 통화에 공포감을 느끼는 '콜 포비아(call phobia)'라는 신조어가 생겨나기도 했다[38]. 이런 맥락으로 소통방식별로 플랫폼 이용자 간 암묵적으로 지켜야 하는 예의도 합의되는 등 새로운 문화는 계속해서 생성되고 변화되어가고 있다.

4. 메타버스 관련 사회과학 연구 동향

메타버스라는 개념 자체가 첨단기술과 높은 연관성이 있는 만큼 메타버스 관련 연구는 공학 분야에서 가장 활발히 진행되었다. 그러나 역사 속에서 기술의 발전과 사회·경제·문화는 서로 영향을 주고받으며 변혁을 이루어왔다. 이에 메타버스 관련 사회과학 연구도 현재 급격히 증가하는 추세다. [표 4]와 같이 2022년 9월 기준, Web of Science 색인 학술지에 'Metaverse'를 키워드로 한 사회과학 분야 연구는 총 137편이었으며, 이 중 2009년과 2010년을 제외하고, 2019년까지 연 0~4편이 게재되는 수준이었다[39]. 그러나 2020년 5편, 2021년 10편, 그리고 2022년 무려 70편의 연구가 게재된 것으로 조사되었다. 2009년과 2010년에는 각 7편의 연구가 진행되었는데 대부분 〈Second Life〉 플랫폼과 관련된 주제를 담고 있었다. 〈Second Life〉는 2005년경부터 경제적인 주목을 받으며 성장세를 이어가다 페이스북 등 소셜미디어의 출현과 함께 위기를 맞았는데, 2009-10년의 관련 연구 증가는 이에 대한 영향을 보여주는 것으로 유추된다[40].

Web of Science 색인에서 분류한 사회과학연구 분야별 메타버스 관련 연구물의 수와 비중은 표 4와 같다. 가장 높은 비중을 차지하는 분야는 경영·경제(총 37편) 및 커뮤니케이션(총 32편) 관련 분야로, 메타버스의 미래 경제적 효용 및 소통 플랫폼으로서 영향력을 반영하는 듯하다. 커뮤니케이션 관련 연구의 경우, 대부분 메타버스를 소통의 도구로 보는 관점에서 진행되었으며, 특정 플랫폼에 대한 평가 및 가능성 등을 주로 다루었는데, 이는 메타버스의 사회적 영향력이 아직은 낮고, 아직은 미래 확장 가능성을 예측하는 단계인 이유가 크다.

표 4. 사회과학 분야별 연구 편수 및 비율(Web of Science)[39]

연구 분야	편수	비율(%)
Business	21	15.3
Telecommunications	19	13.9
Education Educational Research	15	10.9
Communication	13	9.5
Management	11	8.0
Information Science Library Science	10	7.3
Environmental Studies	9	6.6
Education Scientific Disciplines	6	4.4
Psychology Multidisciplinary	6	4.4
Business Finance	4	2.9
기타 (총 12개 분야, 1~3편)	27	19.7
Total	137	100

색인 학술지 목록 중 Information Science Library Science 분야의 2022년 게재된 Opinion paper에서는 세계의 31명으로 구성된 다양한 학문적 배경을 가진 전문가들의 관점을 담아 메타버스의 미래 연구 의제를 제시한다[41]. 해당 연구는 전문가별 총 20개의 영역에서 메타버스를 정의하고 변혁적인 영향과 관련 연구 가능성에 대한 담론을 담고 있다. 이 중 사회적 상호작용 및 커뮤니케이션 관련 담론에서는 현실 세계에서와는 달리 메타버스 내에서 발현하는 인간의 잠재적 성향이 가진 위험을 지적하는 한편, 메타버스 내 상호작용은 사용자에게 더 의미 있고 긍정적인 경험을 제공해 줄 수 있음을 설명하였다. 본 연구는 메타버스를 통해 형성된 관계의 특징을 분석적으로 바라봄으로써 사용

자들의 경험적 특징을 통해 메타버스 공간이 관계 맺기에 수용에 어떠한 영향을 미칠 수 있는지 관찰함으로써, 아직 예측단계의 주제를 실증적으로 접근한 면에서 차별성을 가진다.

III. 연구 방법

본 연구는 사회적인 관점에서 메타버스가 현실의 자아에 긍정적인 역할이 되기 위해서는 개인의 입맛에 맞는 현실과 거리감 있는 사회를 제공해주는 것이 아니라 현실의 사회에서 더 큰 즐거움을 느낄 수 있게 보조적인 역할이 될 수 있어야 한다고 보았다. 이에 본 연구는 메타버스가 사회학습의 공간으로써의 가능성을 살펴보고자 현실과 메타버스 내 관계에 대한 이용자들의 성향에 따른 태도에 주목하고자 하였다. 여기서 언급하는 '성향'이란 개인의 성격보다는, 자신-주변 간 관계와 자신-자신의 관계에서 얼마나 기대와 만족을 느끼는지를 바탕으로 설정했다. Buss와 Briggs는 개인의 사회적 상호작용에서 표현되는 자아를 다층적인 차원에 설명했다[42]. 그들은 겉으로 드러난 행동이나 가면 뒤에는 은폐하거나 억제된 내면적 요소 등이 가려져 있음을 주장하며, 개인의 성격이나 성향을 겉으로 드러난 면모로만 판단하는 것의 문제점을 지적하였다. 이에 본 연구에서는 특정하게 분류화된 성향을 바탕으로 분석을 진행하는 것이 아닌 개인의 기질과 성격, 상황 등이 작용하여 최종적으로 드러난 행동 양상을 성향으로 보고자 하였다. 특히 본 연구에서는 사회적 관계 참여에 대한 적극성과 사회적 관계에서 자신을 드러내는 방식에 대해 초점을 두고 분석을 진행하고자 하였다.

1. 조사 대상

본 연구의 조사 대상은 일주일에 적어도 1회 이상 주기적으로 메타버스 플랫폼을 이용하는 이용자들로 설정하였고, 총 550명의 설문이 분석에 활용되었다. 분석 대상자의 성비는 남 272명 여 278명으로 약 5:5의 비율을 구성하였고, 이 중 10대는 총 168명(30.5%), 2~30대는 204명(37.1%) 40대 이상은 178명(32.4%)이다. 설문 대상의 메타버스 플랫폼 이용 빈도는 주 1~2일이 281명(51.1%)으로 가장 많고, 주 3~4일은 166명(30.2%)으로 그다음으로 많았으며, 주 5일 이상은 103(18.7%)명으로 구성되었다.

2. 연구 도구

본 연구는 CMC를 통한 인간관계의 특성을 살펴보기 위해 김관규가 개발한 도구를 활용했다[43]. 해당 도구는 인간관계에 대한 친밀도를 질문하는 21문항과 인간관계 역기능을 질문하는 8문항으로 구성되었다. 김관규의 연구에서는 이 도구를 활용하여 CMC를 통해 형성된 인간관계가 현실공간의 인간관계와 비교하여 어떤 차이가 있는지를 확인하였다. 그는 친밀도 관련 문항의 경우 평균 4.0 이상은 매우 높은 수준, 3.0 이상은 높은 수준, 3.0 이하는 낮은 수준으로 평가하였다. 연구 결과, CMC 인간관계는 현실에 비해 발전정도는 낮지만, 안정적이며, 역기능은 현실과 비슷하거나 적은 수준을 보였다. 그는 대응표본 t검정을 통해 문항별 현실과 CMC 인간관계의 사이 유의한 차이를 확인하고, 각 문항의 내용을 토대로 관계 맺기의 성격을 해석하였다.

본 연구에서도 동일한 설문지를 바탕으로 인간관계의 특성을 살펴보았다. 본 연구는 설문 대상자들에게는 메타버스에서 친하게 지내는 사람들과 현실에서 친하게 지내는 사람들과의 관계에 대해 각각 같은 29개 문항들에 대입하여 대답하도록 하였다. 인구통계 관련 문항을 제외한 모든 문항은 '1: 전혀 그렇지 않다 ~ 3: 보통 ~ 5: 매우 그렇다'로 구성된 5점 리커트 척도를 활용하였다[44].

또한 본 연구는 개인의 성향과 행동 양상에 따른 현실과 메타버스 공간에서 친하게 지내는 사람들에 대한 태도의 차이를 살펴보기 위해 추가 문항을 구성하였다. 본 연구는 개인의 관계 맺기의 특징을 다음 두 가지 차원으로 분류하였다. 첫째는 개인적 성향이 현실과 메타버스에서의 사회적 관계를 대하는 태도에 영향을 미친 경우고, 둘째는 현실과 메타버스에서 다르거나 같은 모습을 연기하는 경우다. 추가 문항 역시 5점 리커트 척도로 구성되었는데, 원활한 그룹핑을 위해 3점을 선택한 응답자의 데이터를 제외한 뒤, 문항별로 4, 5점을 선택한 그룹과 1, 2점을 선택한 그룹으로 분류하였다.

IV. 연구결과

현실과 메타버스에서의 태도에 대한 데이터는 대응표본 t-검정의 방식으로 비교하였다. [표 5]에서 보는 바와 같이 문 1 ~ 문 21은 친밀도와 관련한 문항이고, 문 22 ~ 29는 역기능과 관련한 문항으로 구성되었다. [표 1]는 전체 표본인 550명을 대상으로 현실과 메타버스에서의 사회적 관계에 대한 태도를 측정한 것이다. 전체 표본을 바탕으로 현실의 사회적 관계와 메타버스 내 사회적 관계에 대한 태도를 비교해보았을 때, 유의한 수준에서 현실의 사회적 관계에 대한 친밀도가 메타버스보다 높은 것으로 나타났다. 역기능과 관련한 문항은 문 23, 24, 25를 제외하고는 두 사회에 대한 평균차가 유의하지 않은 것으로 도출되었다.

표 5. 전체 표본의 현실과 메타버스 내 관계에 대한 태도 비교

측정문항 (n=550)	현실평균 (표준편차)	메타버스 평균 (표준편차)	t-value
문1.생각이나 행동에 많은 영향을 주고받음	3.61(.82)	2.95(.97)	13.39***
문2. 많은 도움을 주고받음	3.64(.83)	3.03(1.01)	12.52***
문3. 다양한 주제에 관하여 대화	3.76(.87)	3.13(1.08)	11.85***
문4. 개인적인 비밀까지 공유함	2.88(1.11)	2.33(1.18)	9.25***
문5. 신뢰함	3.43(.91)	2.69(1.05)	13.77***
문6. 생각이나 행동이 많이 닮음	3.34(.92)	2.78(1.06)	11.05***
문7. 아주 친함	3.58(.98)	2.83(1.09)	13.29***
문8. 많은 정보와 의견을 교환함	3.65(.88)	3.09(1.07)	10.75***
문9. 쉽게 의견이 일치	3.38(.84)	3.01(1.03)	7.44***
문10. 특별한 용건이 없어도 자주 연락	3.38(1.02)	2.66(1.15)	12.52***
문11. 신상에 관해 잘 알고 있음	3.31(1.04)	2.43(1.15)	14.20***
문12. 우리가 친하다는 것을 다른 사람들이 앎	3.56(1.01)	2.57(1.16)	15.59***
문13. 상대방의 생각이나 행동을 쉽게 예측	3.47(.93)	2.70(1.10)	14.02***
문14. 상대방과의 관계를 유지하기 위해 노력	3.63(.88)	2.82(1.10)	14.83***
문15. 서로 친구를 많이 소개해 주고받음	3.15(1.00)	2.73(1.14)	8.02***
문16. 상대방과의 교류가 고독감을 없애줌	3.52(.93)	2.95(1.09)	11.20***
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.85(1.07)	2.69(1.16)	3.27**
문18. 많은 관심거리를 공유	3.54(1.10)	2.98(1.07)	10.56***
문19. 관계가 오랫동안 지속될 것으로 생각	3.64(1.01)	2.75(1.10)	15.56***
문20. 대화하면 재미있음	3.86(1.12)	3.33(1.01)	10.97***
문21. 자신의 기분이나 감정도 서슴없이 공유함	3.54(1.06)	2.91(1.12)	11.22***
문22. 교류가 귀찮게 여겨질 때가 있음	3.00(1.01)	3.05(1.06)	-0.91
문23. 교류가 유익하지 않음	2.52(.99)	2.81(1.01)	-6.53***
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.70(1.10)	2.89(1.12)	-3.84***
문25. 교류가 나의 사생활을 침해함	2.51(1.03)	2.53(1.06)	-0.28
문26. 종종 다툼이 일어남	2.58(1.06)	2.63(1.10)	-1.02
문27. 관계에서 열등감을 느낌	2.35(1.09)	2.27(1.08)	1.82
문28. 타인과의 관계에 지장을 줌	2.34(1.09)	2.32(1.06)	0.56
문29. 관계를 쉽게 단절할 수 있음	2.55(1.11)	3.08(1.17)	-8.88***

* p<.05 ** p<.01, *** p<.001

1. 성향에 따른 현실과 메타버스 내 관계 맺기

사회적 관계 맺기와 관련된 개인의 성향은 다양하겠지만, 성향에 의한 결과는 기본적으로 타인과 마주하는 것에 대한 적극성으로 나타난다. 이에 본 연구에서는 새로운 사람과의 만남을 즐기는 성향으로 자신을 평가한 그룹과 전혀 또는 거의 그렇지 않은 것으로 평가한 그룹을 비교해보았다. 우선 친밀감과 관련한 전반적인 항목에서 즐기는 그룹의 평균이 그렇지 않은 편보다 메타버스와 현실 모두에서 높은 것으로 측정되었는데, 역기능과 관련한 평균 역시 즐기는 그룹이 높게 측정되었다. [표 6]은 이들 사이 현실과 메타버스에서의 태도 변화에 차이가 있는 문항들을 정리한 것이다. 문 17에서 즐기지 않는 그룹이 반대 그룹에 비해 평균이 낮으나, 현실과 메타버스 간 유의한 차이를 나타냈다. 또한 역기능 항목인 문 24에서는 즐기는 그룹이 메타버스에서 느끼는 불쾌감이 유의한 수준에서 높은 것으로 나타났다.

표 6. 관계 맺기 적극성에 따라 태도 변화에 차이가 있는 문항

새로운 사람을 만나는 것을 즐기는 성향	즐기지 않는편(n=116)			즐기는 편(n=245)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.50 (1.05)	2.13 (1.07)	3.13**	3.07 (1.11)	2.98 (1.23)	1.25
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.59 (1.08)	2.75 (1.19)	-1.18	2.75 (1.21)	2.93 (1.18)	-2.36*

* p<.05 ** p<.01, *** p<.001

다음으로 개인이 자신-자신 간 관계와 자신-사회 간 관계가 긍정적인 편인 그룹과 부정적인 편인 그룹 차이를 살펴보았다. 자신-자신 간의 관계는 열등감 수준을 근거로 하였는데, 열등감은 자신을 부정적으로 바라보는 관점에서 비롯된 것이기 때문이다[45]. 그리고 자신-사회 간 관계는 사회적 교류에 대해 만족감을 느끼는지 여부를 바탕으로 긍·부정성을 판단하였다. 측정 결과, 전반적인 친밀감 평균은 열등감이 낮은 그룹과 사회 교류 만족도가 높은 그룹의 평균이 그렇지 않은 그룹보다 높았고, 역기능 평균은 낮았다. [표 7]은 이들 사이 현실과 메타버스에서 태도 변화에 차이가 있는 문항들을 정리한 것이다. 표에서 제시된 문항 모두 자신-자신, 자신-사회 간 관계가 긍정적인 그룹에서 현실과 메타버스 간 유의한 차이가 있고, 부정적인 그룹에서 차이가 유의하지 않게 나타났다.

표 7. 관계 맺기 만족도에 따라 태도 변화에 차이가 있는 문항

평소 느끼는 열등감 (자신-자신 간 관계)	열등감 높음(n=86)			열등감 낮음(n=319)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.63 (1.05)	2.66 (1.13)	-.286	2.88 (1.08)	2.71 (1.18)	2.501*
문22. 교류가 귀찮게 여겨질 때가 있음	3.73 (.85)	3.64 (.81)	.71	2.68 (.98)	3.32 (.86)	-8.71***
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	3.74 (.99)	3.85 (.98)	-.69	2.23 (.99)	3.33 (.95)	-13.78***
문25. 교류가 나의 사생활을 침해함	3.53 (1.01)	3.41 (1.12)	.79	2.03 (.84)	2.89 (1.01)	-10.87***
문26. 종종 다툼이 일어남	3.60 (1.00)	3.36 (1.15)	1.61	2.14 (.91)	2.91 (1.02)	-10.20***
문29. 관계를 쉽게 단절할 수 있음	3.50 (1.11)	3.80 (1.01)	-1.75	2.08 (.95)	3.36 (1.00)	-16.37***
평소 사회 교류 만족도 (자신-사회 간 관계)	만족도 낮음(n=93)			만족도 높음(n=286)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.70 (1.07)	2.70 (1.15)	.000	2.89 (1.08)	2.70 (1.17)	2.66**
문22. 교류가 귀찮게 여겨질 때가 있음	3.72 (.81)	3.66 (.78)	.46	2.59 (.97)	3.23 (.87)	-8.06***
문23. 교류가 유익하지 않음	3.75 (.85)	3.84 (.96)	-.73	2.07 (.90)	3.31 (.97)	-16.30***
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	3.51 (.89)	3.36 (1.12)	.96	1.94 (.80)	2.93 (1.02)	-13.11***
문25. 교류가 나의 사생활을 침해함	3.52 (.96)	3.33 (1.14)	1.26	2.13 (.92)	2.94 (1.01)	-9.75***

* p<.05 ** p<.01, *** p<.001

2. 현실과 메타버스에서의 모습에 대한 동일성

이번에는 메타버스에서 현실과는 다른 교류방식을 추구하는 그룹과 그렇지 않은 그룹을 비교해보았다. 우선 메타버스에서와 현실에서 보여주는 전반적 모습의 차이와 교류 대상의 차이를 비교하였는데, 대체로 현실과 다른 모습을 보이는 그룹과 메타버스에서 현실과 다른 사람들과 주로 교류하는 그룹의 평균이 친밀감, 역기능 모두 낮게 나타났다. [표 8]은 이들의 현실과 메타버스에서 태도 변화에 차이가 있는 문항들을 정리한 것이다. 메타버스와 현실 간 큰 차이가 없는 그룹과 현실 지인과 주로 교류하는 그룹은 메타버스 내 교류에서 귀찮음과 불쾌감을 더 강하게 느끼는 것으로 나타났다. 메타버스에서 주로 현실과 다른 이들과 교류하는 그룹의 경우, 문 17에서 유의한 차이를 보였다.

표 8. 모습의 동일성에 따라 태도 변화에 차이가 있는 문항

메타버스에서의 나와 현실의 나는 차이가 없다	차이가 있는편(n=119)			차이가 없는 편(n=222)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문22. 교류가 귀찮게 여겨질 때가 있음	2.97 (.99)	2.85 (1.13)	1.14	3.01 (1.12)	3.24 (1.14)	-2.53*
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.62 (1.07)	2.72 (1.16)	-.89	2.73 (1.25)	3.04 (1.20)	-3.46**
메타버스에서 주로 현실 지인과 교류한다	그렇지 않은편(n=149)			그러한 편(n=227)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.58 (1.02)	2.24 (1.04)	3.90***	2.95 (1.12)	2.80 (1.25)	1.72
문22. 교류가 귀찮게 여겨질 때가 있음	2.88 (1.03)	2.76 (1.10)	1.23	3.05 (1.07)	3.31 (1.06)	-3.08**
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.46 (1.02)	2.61 (1.10)	-1.58	2.78 (1.18)	3.15 (1.12)	-4.41***

* p<.05 ** p<.01, *** p<.001

다음으로 메타버스에서 현실과 다른 면모를 보이는 사람들과 그렇지 않은 사람들을 비교해보았다. 메타버스에서 숨겨진 면모를 보이는 사람과 그렇지 않은 사람들 간 친밀감에 대한 현실 평균은 큰 차이가 없었지만, 메타버스 평균은 숨겨진 면모를 보이는 그룹의 평균이 전반적으로 높게 측정되었다. 역기능의 경우, 숨겨진 면모를 보이는 그룹의 평균값이 현실과 메타버스에서 모두 더 높게 측정되었다. [표 9] 상단은 이들의 현실과 메타버스 내 관계에 대한 태도의 차이를 비교한 것이다. 문 17과 28에서 숨겨진 면모를 보이지 않는 그룹에서는 유의한 결과가, 보이는 그룹에서는 유의하지 않은 결과가 나왔고 두 문항 모두 그렇지 않은 그룹의 평균이 매우 낮은 것을 확인할 수 있다. [표 9] 하단은 숨겨진 면모를 보인다고 응답한 사람 중 그 모습에 만족한다고 답변한 응답자와 불만족하다고 답변한 응답자를 비교한 것이다. 총 8개의 친밀감 관련 문항과 2개의 역기능 문항에서 유의한 차이를 보였다. 역기능 문항의 경우, 문 27에서 만족하는 그룹에서 현실과 메타버스 사이 유의한 차이를 보이는데, 대부분의 역기능 질문에서 메타버스 사회에 대한 태도에 높은 평균을 보인 것과 달리, 현실의 평균값이 더 높게 도출되었다.

표 9. 메타버스 모습 만족도에 따라 태도 변화 차이가 있는 문항 1

메타버스에서 현실과 다른 숨겨진 면모를 보임	그렇지 않은 편 (n=183)			그러한 편 (n=185)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.58 (1.07)	2.20 (1.16)	4.13***	3.12 (1.10)	3.09 (1.15)	.39
문28. 타인과의 관계에 지장을 줌	**1.86 (.93)**	**1.72 (.86)**	**2.05***	2.69 (1.17)	2.70 (1.07)	-.15
메타버스에서 숨겨진 면모를 보이는 편(n-185)	**그 모습에 만족 (n=24)**			**그 모습에 족 (n=108)**		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문3. 다양한 주제에 관하여 대화	4.46 (.66)	3.29 (1.30)	4.07***	3.76 (.88)	3.65 (.94)	1.18
문4. 개인적인 비밀까지 공유함	3.17 (1.17)	2.08 (1.14)	3.68**	3.13 (1.22)	3.00 (1.25)	.94
문6. 생각이나 행동이 많이 닮음	3.83 (.87)	2.42 (1.02)	4.81***	3.51 (.92)	3.34 (1.03)	1.67
문9. 쉽게 의견이 일치	3.63 (.88)	3.04 (.86)	2.36*	3.52 (.92)	3.45 (.92)	.63
문15. 서로 친구를 많이 소개해 주고받음	3.33 (1.13)	2.50 (.98)	2.91**	3.36 (.97)	3.28 (1.09)	.72
문16. 상대방과의 교류가 고독감을 없애줌	4.04 (.69)	3.13 (1.36)	3.50**	3.68 (.87)	3.55 (.93)	1.42
문18. 많은 관심거리를 공유	3.96 (.75)	3.04 (1.30)	2.99**	3.56 (.92)	3.47 (.93)	.95
문21. 자신의 기분이나 감정도 서슴없이 공유함	3.96 (1.04)	3.04 (1.16)	2.54*	3.71 (.90)	3.63 (.85)	.80
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.83 (1.46)	3.54 (1.18)	-2.13*	3.02 (1.08)	3.09 (1.19)	-.81
문27. 관계에서 열등감을 느낌	2.21 (1.25)	2.33 (1.27)	-.41	**2.87 (1.15)**	**2.66 (1.24)**	**2.41***

* p<.05 ** p<.01, *** p<.001

[표 10]과 [표 11]에서는 조금 더 세부적으로 메타버스에서 현실보다 과감한 행동을 하는 사람과 그렇지 않은 사람, 그리고 현실보다 과격한 언어를 사용하는 사람과 그렇지 않은 사람을 비교해보았다. 먼저 현실의 평균값은 현실보다 과감한 행동을 하는 그룹과 그렇지 않은 그룹 간 큰 차이를 보이지 않았지만, 과감한 행동을 보이는 그룹의 메타버스 평균값은 친밀감과 역기능 모두 그렇지 않은 그룹보다 대체로 높게 측정되었다. 현실보다 과격한 언어를 사용하는 사람의 현실과 메타버스 평균값은 모든 문항에서 그렇지 않은 사람들의 평균값보다 높게 측정되었다. 특히 메타버스 평균값의 차이 폭은 친밀감 문항의 경우, 현실 평균값 차이 폭보다 넓게 벌어졌다. 역기능 문항의 경우, 그렇지 않은 사람들의 메타버스 평균이 현실 평균보다 대체로 낮게 측정되었다. [표 10]과 [표 11] 하단에는 메타버스에서 현실보다 과감한 행동을 하는 부류와 과격한 언어를 사용하는 부류의 만족 여부에 따라 그룹을 나누어 비교해보았다. 두 부류 모두 다수의 친밀감 관련 문항에서 그룹 간 차이를 보였다. 두 부류 모두 불만족 그룹에서 친밀감과 역기능에 대한 현실과 메타버스 사이 차이가 유의한 수준으로 도출되었다.

표 10. 메타버스 모습 만족도에 따라 태도 변화 차이가 있는 문항 2

메타버스에서 현실보다 과감한 행동을 한다	그렇지 않은 편 (n=159)			그러한 편 (n=212)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.63 (1.07)	2.31 (1.18)	3.39**	2.93 (1.14)	2.88 (1.22)	.55
문22. 교류가 귀찮게 여겨질 때가 있음	2.65 (1.06)	2.87 (1.17)	-2.31*	3.15 (.99)	3.22 (1.07)	-.82
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.39 (1.10)	2.52 (1.16)	-1.27	2.83 (1.19)	3.14 (1.18)	-3.56***
메타버스 모습이 현실보다 과감한 편(n=212)	**그 모습에 불만족 (n=77)**			**그 모습에 만족 (n=104)**		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문1.생각이나 행동에 많은 영향을 주고받음	3.57 (.88)	2.69 (.91)	6.39***	3.66 (.87)	3.52 (.84)	1.703
문3. 다양한 주제에 관하여 대화	3.88 (.81)	2.90 (1.11)	6.75***	3.80 (.87)	3.63 (.92)	1.879
문4. 개인적인 비밀까지 공유함	2.95 (1.16)	2.14 (1.14)	4.78***	3.01 (1.20)	2.85 (1.25)	1.167
문8. 많은 정보와 의견을 교환함	3.74 (.94)	2.99 (1.09)	5.01***	3.69 (.88)	3.50 (.91)	1.863
문9. 쉽게 의견이 일치	3.58 (.80)	2.88 (1.10)	4.85***	3.45 (.91)	3.39 (.92)	0.550
문10. 특별한 용건이 없어도 자주 연락	3.43 (1.12)	2.38 (1.15)	6.86***	3.38 (1.04)	3.15 (1.14)	1.909
문15. 서로 친구를 많이 소개해 주고받음	3.12 (.99)	2.51 (1.15)	4.15***	3.24 (1.00)	3.26 (1.11)	-0.160
문21. 자신의 기분이나 감정도 서슴없이 공유함	3.53 (1.06)	2.78 (1.23)	4.44***	3.74 (.89)	3.60 (.92)	1.369
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.48 (1.07)	3.08 (1.11)	-2.91**	2.93 (1.18)	3.12 (1.19)	-1.73
문25. 교류가 나의 사생활을 침해함	2.36 (.96)	2.82 (1.17)	-2.44*	2.76 (1.12)	2.79 (1.09)	-0.27

* p<.05 ** p<.01, *** p<.001

표 11. 메타버스 모습 만족도에 따라 태도 변화 차이가 있는 문항 3

메타버스에서 현실보다 과격한 언어를 사용한다	그렇지 않은 편 (n=253)			그러한 편 (n=143)		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문17. 우리들만이 통하는 비밀스런 용어를 사용	2.64 (1.07)	2.34 (1.16)	3.95***	3.22 (1.10)	3.13 (1.19)	.91
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.47 (1.09)	2.61 (1.12)	-1.86	2.93 (1.17)	3.24 (1.12)	-3.04**
문27. 관계에서 열등감을 느낌	**2.09 (1.05)**	**1.89 (.95)**	**2.78****	2.65 (1.16)	2.71 (1.18)	-.79
문28. 타인과의 관계에 지장을 줌	**2.05 (.99)**	**1.92 (.95)**	**2.13***	2.66 (1.23)	2.73 (1.14)	-.74
메타버스에서 과격 언어 사용하는 편(n=143)	**그 모습에 불만족 (n=32)**			**그 모습에 만족 (n=77)**		
	현실	메타버스	t-value	현실	메타버스	t-value
문1.생각이나 행동에 많은 영향을 주고받음	4.06 (.67)	3.00 (1.02)	4.74***	3.74 (.78)	3.58 (.80)	1.65

문2. 많은 도움을 주고받음	4.09 (.59)	2.97 (1.15)	5.04***	3.77 (.74)	3.60 (.92)	1.81
문3. 다양한 주제에 관하여 대화	4.41 (.67)	3.13 (1.29)	5.11***	3.75 (.91)	3.64 (.94)	1.14
문4. 개인적인 비밀까지 공유함	3.19 (1.20)	2.00 (1.19)	3.76**	3.23 (1.16)	3.18 (1.25)	.34
문5. 신뢰함	3.78 (.94)	2.72 (1.14)	4.06***	3.47 (.84)	3.30 (1.06)	1.42
문6. 생각이나 행동이 많이 닮음	3.50 (.95)	2.53 (1.14)	4.12***	3.62 (.86)	3.55 (.93)	.71
문9. 쉽게 의견이 일치	3.53 (.80)	2.94 (1.01)	2.97**	3.53 (.90)	3.52 (.91)	.13
문10. 특별한 용건 없이도 자주 연락	3.66 (1.00)	2.38 (1.18)	5.11***	3.42 (1.03)	3.35 (1.06)	.52
문15. 서로 친구를 많이 소개해 주고받음	3.22 (1.13)	2.72 (1.20)	2.07*	3.49 (.90)	3.43 (1.16)	.47
문18. 많은 관심거리를 공유	3.94 (.76)	3.03 (1.28)	3.49**	3.62 (.87)	3.49 (.93)	1.08
문20. 대화하면 재미있음	4.34 (.75)	3.22 (1.31)	4.94***	3.95 (.71)	3.78 (.93)	1.68
문21. 자신의 기분이나 감정도 서슴없이 공유함	3.81 (1.09)	3.13 (1.18)	2.38*	3.73 (.91)	3.69 (.86)	.37
문22. 교류가 귀찮게 여겨질 때가 있음	2.78 (1.07)	3.31 (1.00)	−2.32*	3.38 (.99)	3.34 (1.08)	.32
문23. 교류가 유익하지 않음	2.06 (1.01)	3.03 (1.18)	−4.36***	2.95 (1.01)	3.12 (1.03)	−1.68
문24. 교류가 종종 불쾌감을 유발함	2.47 (1.22)	3.38 (1.13)	−3.44**	3.12 (1.14)	3.22 (1.20)	−.88
문25. 교류가 나의 사생활을 침해함	2.09 (1.12)	2.69 (1.15)	−2.60*	3.03 (1.09)	3.01 (1.12)	.11
문26. 종종 다툼이 일어남	2.44 (1.08)	3.09 (1.20)	−3.22**	3.26 (1.14)	3.18 (1.02)	.64

* p<.05 ** p<.01, *** p<.001

V. 결론 및 시사점

본 연구에서는 현실에서 사회적 관계에 대한 적극성과 만족도가 나타내는 성향에 따라 메타버스와 현실의 관계 맺기 태도 차이를 비교해보고자 하였다. 그 결과, 사회적 관계에 적극적인 성향과 그렇지 않은 성향은 현실과 메타버스 간 차이가 두 문항을 제외하고 거의 비슷한 양상을 보였다. 그러나 평소 관계에서 느끼는 열등감이 높은 그룹과 낮은 그룹, 사회적 교류 만족도가 높은 그룹과 낮은 그룹 사이 역기능 문항 다수에서 눈에 띄게 다른 양상을 나타냈다. 열등감이 높은 그룹, 사회적 교류 만족도가 낮은 그룹은 현실과 메타버스 교류에서 평균 3.0 이상의 높은 수준의 불편을 표현했다. 반대로 열등감이 낮은 그룹, 사회적 교류 만족도가 높은 그룹은 현실의 관계에서 평균 3.0 이하의 낮은 불편함을 보였지만, 메타버스에서는 유의한 수준에서 불편함이 더 높았다. 다시 말해, 자신과 자신, 자신과 사회 사이 관계에 대해 긍정적인 태도를 보이는 경우, 메타버스 사회가 가지는 한계를 크게 느낄 수도 있으나, 부정적 태도를 가진 이들에게는 이 한계가 큰 영향을 미치지 않았다. 이 결과는 현실이나 메타버스를 논하기 이전, 사회적인 교류를 향상시키기 위해서는 우선 자신이 자신을 대하는 태도와 사회를 대하는 태도를 긍정적으로 바꿀 수 있어야 함을 시사한다.

다음으로 본 연구에서는 메타버스와 현실에서 보이는 모습의 동일성 여부에 따라 메타버스와 현실의 관계 맺기 태도 차이를 비교하였다. 우선 메타버스에서 현실과 다른 면모를 보이는가 그렇지 않은지 여부는 현실과 메타버스 태도 차이 양상에 큰 영향을 미치지 않았다. 그러나 숨겨진 면모를 보인다고 응답한 사람들을 대상으로 그 모습에 만족하는가에 대해 질문한 결과는 친근함 문항 다수에서 다른 양상을 보였다. 메타버스에서 현실보다 과감한 행동을 보이는지, 과격한 언어를 사용하는지의 여부 역시 현실과 메타버스 태도 차이 양상에 큰 영향을 미치지 않았다. 그러나 메타버스에서의 모습이 현실보다 과감하고, 더 과격한 언어를 사용하는 경우, 그 모습에 만족하는 지 여부에 따라 다수의 친근함 문항에서 다른 양상이 나타남을 확인했다. 이는 메타버스에서 숨겨진 면모를 보이거나 현실과 다른 행동을 하는 것 자체보다 그 모습에 만족감을 느끼는 것이 사회적 관계에 긍정적인 영향으로 작용할 수 있다는 것을 보여준다. 이 연구 결과는 사회적 관계에서 다양한 면모를 보여주는 것에서 나아가, 그에 대한 만족감을 느낄 수 있도록 유도하는 교육프로그램 개발의 필요성을 제기한다.

본 연구는 현실과 메타버스에서 보이는 성향과 행동 양상을 바탕으로 메타버스의 보조적 역할 가능성을 탐구하는 것을 목표로 하였다. 그러나 한정된 성향과 행동 양상을 바탕으로 조사를 진행했다는 점에서 아쉬움이 있다. 또한 본 연구는 설문을 토대로 양적 접근을 수행했기 때문에, 결과의 이유를 자세하게 도출하는 데는 한계를 가졌다. 이에 추후 연구에서는 다양한 성향과 행동 양상을 조사하고, 인터뷰 등 질적인 접근도 고려해보고자 한다. 본 연구의 결과는 이용자들이 메타버스 내 사회적 만족을 높일 방안을 마련하기 위한 참고자료로써 산업적 기여점을 가진다. 본 연구가 제시한 시사점을 바탕으로 앞으로 메타버스 이용자 교육과 관련한

프로그램 개발 등 학술적, 실용적 연구가 다양하게 제시되길 기대한다.

참 고 문 헌

[1] https://magazine.hankyung.com/business/article/202205118962b

[2] https://www.etnews.com/20220704000002

[3] N. Eisenberger, M. Lieberman, and K. Williams, "Does rejection hurt? An fMRI study of social exclusion," Science, Vol.302, No.5643, pp.290-292, 2003.

[4] R. Mushtaq, S. Shoib, T. Shah, and S. Mushtag "Relationship between lonliness, psychiatric disorders and physical health? A review on the psychological aspects of loneliness," Journal of clinical and diagnostic research: JCDR, Vol.8, No.9, WE01, 2014.

[5] L. Quadt, G. Esposito, H. Critchley, and S. Garfinkel, "Brain-body interactions underlying the association of loneliness with mental and physical health," Neuroscience & Biobehavioral Reviews, No.116, pp.283-300, 2020.

[6] W. Jones, "Loneliness and social contact," Journal of Social Psychology, No.113, pp.295-296, 1981.

[7] J. Williams and C. Solano, "The social reality of feeling lonely: Friendship and reciprocation," Personality and Social Psychology Bulletin, No.9, pp.237-242, 1983.

[8] J. Stokes, "The relation of social network and individual difference variables and loneliness," Journal of Personality and Social Psychology, No.48, pp.981-990, 1985.

[9] 신현지, 신고은, 장근영, 전우영, "인간관계와 사회시스템이 심리적 통증에 미치는 영향," 한국심리학회지: 건강, Vol.25, No.5, pp.1041-1058, 2020.

[10] A. Vaux, "Social and personal factors in loneliness," Journal of Social and Clinical Psychology, Vol.6, No.3/4, pp.462-471, 1988.

[11] E. DiTommaso and B. Spinner, "The development and initial validation of the Social and Emotional Loneliness Scale for Adults (SELSA)," Personality and individual differences, Vol.14, No.1, pp.127-134, 1993

[12] D. Russell, "UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure," Journal of personality assessment, Vol.66, No.1, pp.20-40, 1996.

[13] 노리나 허츠, *고립의 시대*(원제: T*he Lonely Century*, 2020; 홍정인 역), 웅진지식하우스, 2021.

[14] 데일 카네기, *데일 카네기 인간관계론*(원제: *How to Win Freinds & Influence People*, 1936; 임상훈 역), 현대지성, 2019.

[15] R. Barker, T. Dembo, and K. Lewin, *Frustration and aggression: An experiment with young children,* University of Iowa Studies: Child Welfare, 1941.

[16] 엘리어트 애런슨, *인간, 사회적 동물*(원제: *The Social Animal*, 2012; 박재호 역), 탐구당, 2014.

[17] https://www.metaverseroadmap.org/overview/

[18] https://zdnet.co.kr/view/?no=20220120174413

[19] https://www.ahnlab.com/kr/site/securityinfo/secunews/secuNewsView.do?seq=29885

[20] R. Spears and M. Lea, *Social influence and the influence of the 'social' in computer-mediated communication*, Harvester Wheatsheaf, 1992

[21] L. Sproull and S. Kiesler, "Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication," Management science, Vol.32, No.11, pp.1492-1512, 1986.

[22] C. Coyle and H. Vaughn, "Social networking: Communication revolution or evolution?," Bell Labs Technical Journal, Vol.13, No.2, pp.13-18, 2008.

[23] V. Rivera, T. Clackson, S. Natesan, R. Pollock, J. Amara, T. Keenan, and D. Holt, "A humanized system for pharmacologic control of gene expression," Nature medicine, Vol.2, No.9, pp.1028-1032, 1996.

[24] L. Sproull and S. Kiesler, "Computers, networks and work, Scientific American," Vol.265, No.3, pp.116-123, 1991.

[25] P. O'Sullivan, "Masterclass. Lumbar segmental 'instability': clinical presentation and specific stabilizing exercise management," Manual therapy, Vol.5, No.1, pp.2-12, 2000.

[26] J. Burgoon, J. Bonito, B. Bengtsson, C. Cederberg, M. Ludenberg, and L. Allspach, "Interactivity in human-computer interaction: A study of credibility, understanding, and influence," Computers in human behavior, Vol.16, No.6, pp.553-574, 2000.

[27] D. Brandon and A. Hollingshead, "Collaborative learning and computer-supported groups," Communication Education, Vol.48, No.2, pp.109-126, 1999.

[28] L. Kimball and H. Rheingold, *How online social networks benefit organizations,* Rheingold Associates, 2000.

[29] J. Short, E. Williams, and B. Christie, *The Social Psychology of Telecommunications,* John Wiley and Sons Ltd, 1976.

[30] D. Boyd and N. Ellison, "Social networking sited: Definition, history, and scholarship," Journal of Computer-Mediated Communication, Vol.13, No.1, article 11. 2007.

[31] P. Hoffman, *"But Are We Really Friends?": Online Social Networking and Community in Undergraduate Students,* Ph. D Thesis, University of Akron, 2008.

[32] C. Kleck, C. Reese, D. Behnken, and S. Sundar, "The company you keep and the image you project: Putting your best face forward in online social networks," Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, 2007 May.

[33] D. Boyd, "Error: You must be someone's friend to comment on them," Paper presented at the annual conference of International Communication Association, San Francisco, May. 2007.

[34] 한병철, *투명사회*(원제: *Trans Parenz Gesell Schaft,* 2013; 김태환 역), 문학과지성사, 2014

[35] https://www.joongang.co.kr/article/25072940

[36] W. Brady, J. Willis, J. Jost, J. Tucker, and J. Van Bavel, "Emotion shapes the diffusion of moralized content in social networks," PNAS, Vol.114, No.28, pp.7313-7318, 2017.

[37] 최명원, "SNS 기반 온라인 메신저 의사소통의 특징적 현상 연구-한국 대학생의 단문형식 메신저(SMS) 사용에 대한 설문을 바탕으로," 독어학, No.31, pp.145-172, 2015.

[38] https://www.hankyung.com/it/article/202206244168g

[39] https://webofscience.com

[40] https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=33193651&memberNo=24985926&vType=VERTICAL

[41] Y. Dwivedi, L. Hughes, A. Baabdullah, S. Ribeiro-Navarrete, M. Giannakis, M. Al-Debei, D. Dennehy, B. Metri, D. Buhalis, C. Cheung, K. Conboy, R. Doyle, R. Dubey, V. Dutot, R. Felix, D. Goyal, A. Gustafsson, C. Hinsch, I. Jebabli, M. Janssen, Y. Kim, J. Kim, S. Koos, D. Kreps, N. Kshetri, V. Kumar, K. Ooi, S. Papagiannidis, I. Pappas, A. Polyviou, S. Park, N. Pandey, M. Queiroz, R. Raman, P. Rauschnabel, A. Shirish, M. Sigala, K. Spanaki, G. Tan, M. Tiwari, G. Viglia, and S. Wamba, "Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy," International Journal of Information Management, Vol.66, pp.1-55, 2022.

[42] A. Buss and S. Briggs, "Drama and the Self in Social Interaction," Journal of Personality and Social Psychology, Vol.47, No.6, pp.1310-1324, 1984.

[43] 김관규, "Computer-Mediated Communication을 통한 인간관계와 현실공간 인간 관계의 비교," 한국방송학보, 제16권, 제1호, pp.73-109, 2002.

[44] R. Likert, "A technique for the mesurements of attitudes," Archives of psychology, Vol.140, No.22, pp.5-55, 1932.

[45] D. Strano and J. Petrovelli, "A Preliminary Examination of the Role of Inferiority Feelings

in the Academic Achievement of College Students," Journal of individual psychology, Vol.61, No.1, pp.80-89, 2005.

저 자 소 개

이 현 정(Hyunjung Rhee) 종신회원

- 2005년 12월 : Academy of Art University 예술학 학사
- 2009년 5월 : University of Southern California 예술학 석사
- 2014년 8월 : 중앙대학교 경영학 박사(문화예술경영)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 다빈치교양대학 교양학부 부교수

〈관심분야〉 : 공감, 플랫폼 비즈니스, 인공지능