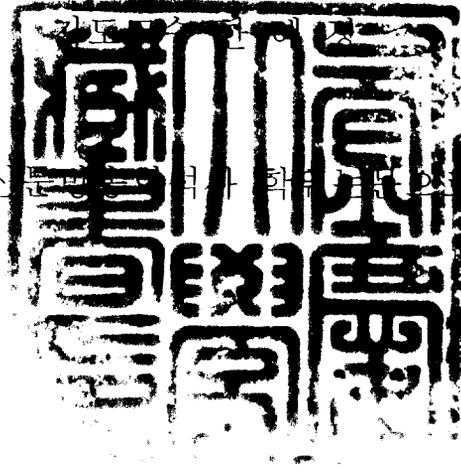


신문방송학석사 학위논문

현실공간과 가상공간의 정체성에 관한 연구:  
다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자를  
중심으로

이 논문을 신문방송학과 석사 학위논문으로 제출함



2006년 2월

부경대학교 대학원

신문방송학과

김 주 희

김주희의 신문방송학석사 학위논문을  
인준함

2006년 2월 일

주 심 문학박사 남 인 용



위 원 문학박사 이 상 기



위 원 정치학박사 한 혜 경



# 목 차

## Abstract

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 문제의 제기 및 연구목적 .....	1
2. 연구문제 및 방법 .....	6
1) 연구문제 .....	6
2) 연구방법 .....	9
<b>II. 이론적 논의</b> .....	10
1. 정체성 .....	10
1) 현실정체성 .....	10
(1) 정체성(Identity) .....	11
(2) 정체성의 측정 .....	13
2) 가상공간의 정체성 .....	15
(1) 가상공간과 가상현실 .....	15
(2) 가상공간의 정체성 .....	19
(3) 온라인 게임공간의 정체성 .....	21
3) 현실의 정체성과 가상공간 정체성의 관계 .....	23
2. 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG)과 이용자의 특성 .....	27
1) 다사용자 온라인 롤 플레이 게임 .....	27
2) 다사용자 온라인 롤 플레이 게임 이용자의 게임 중독과 부적응 .....	30
(1) 중독 .....	30
(2) 부적응 .....	32

<b>III. 연구방법</b> .....	36
1. 표본 .....	36
2. 변인측정 .....	37
1) 정체성 .....	37
2) 이용자 집단 유형화 .....	40
3) 중독 .....	41
4) 부적응 .....	42
5) 기타 변인 .....	44
3. 통계방법 .....	45
<b>IV. 연구의 결과</b> .....	46
1. MMORPG 이용자의 현실정체성과 가상정체성의 관계 .....	46
1) 이용자 특성 .....	46
2) 현실정체성과 가상정체성의 관계 .....	47
3) 이용자의 유형화 .....	49
2. 유형화한 MMORPG 이용자의 집단별 특성 .....	52
1) 유형화한 집단별 특성 .....	52
2) 중독 .....	60
3) 부적응 증상- 우울과 대인예민성 .....	61
<b>V. 결론 및 제언</b> .....	68
1. 결과의 논의 .....	68
2. 연구의 의의와 한계 .....	72
참고문헌 .....	74
별첨 .....	82

## 표 목 차

<표1> 각 게임 형식의 비교 .....	28
<표2> 정체성 척도의 신뢰도 검증 .....	40
<표3> 현실정체성 요소와 가상정체성 요소의 T-검정 .....	47
<표4> 현실정체성과 가상정체성의 T-검정 .....	48
<표5> 정체성 차이에 따른 4개 집단 분류 .....	50
<표6> 집단별 자아정체성의 평균 값 .....	51
<표7> 집단별 성별 특성 .....	52
<표8> 집단별 연령의 평균치 .....	53
<표9> 이용자 유형화에 따른 연령의 분석 결과 .....	54
<표10> 집단별 일주일 평균 이용시간의 평균치 .....	55
<표11> 이용자 유형화에 따른 일주일 평균 이용시간의 분석 결과 .....	55
<표12> 집단별 캐릭터 수의 평균치 .....	56
<표13> 집단별 게임이용 스타일 비교 .....	57
<표14> 집단별 게임이용 이유 비교 .....	59
<표15> 집단별 중독수준의 차이 .....	60
<표16> 집단별 우울의 평균치 .....	62
<표17> 이용자 유형화에 따른 우울의 분석 결과 .....	63
<표18> 집단별 대인예민성의 평균치 .....	64
<표19> 이용자 유형화에 따른 대인예민성의 분석 결과 .....	65

A Study on Identity between Real Space and Virtual Space:  
Focused on the User of Massive Multiplayer Online Role Playing Game

Kim, Joo-Hee

Department of Mass Communication

The Graduate School

Pukyong National University

### **ABSTRACT**

The emergence of virtual space provides us new questions about self-identity defined in real space. The virtual space which is formed by online service emerges as another real space and gives us the chance to test our identity and explore new identity.

Today, identity experience in virtual space is an important issue because the domestic increase of online game has brought about various social phenomena. Therefore, any research on identity and online game should include not only identity in real space but also identity in virtual space.

This study attempted to explore relationship between MMORPG user's real identity and virtual identity and to reveal the user's virtual identity experience in MMORPG. With data collected in survey from 230 MMORPG users, the study measured user's real identity and virtual identity separately, and analyzed the data with using SPSS 10.0 statistics program. First of all, users are categorized into four groups by the relationship between their real identity and virtual identity: social group, amusement group, confusion group, and retirement group.

The results are as follows.

The user's real identity has direct or indirect effects on the virtual identity and the user's virtual identity is not independent from his real identity. Each group has distinct characteristics in the level of addiction, depression, and interpersonal sensitivity, as well as time and reason in playing game. The characteristic of each group shows that users experience a variety of virtual identity in virtual space.

The user's virtual identity is related to time in playing game. When the user's real identity is strong, there are no social negative phenomena regardless of the user's virtual identity. However, when user's real identity is weak, users may have the problem such as game addiction, depression, and interpersonal sensitivity by both strength and weakness of virtual identity.

In conclusion, we should not regard social phenomena related to online game and virtual spaces as only a matter of the structure and the characteristic of online game and apply the same standard to all users. To comprehend online game rightly, we will have to be interested in online game users. This study may serve as a direction to understand better how the online game users experience virtual identity in MMORPG and how we know relationship of identity between real space and virtual space.

**Key words:** real spaces, virtual spaces, real identity, virtual identity, MMORPG, addiction, depression, interpersonal sensitivity

# I. 서론

## 1. 문제의 제기 및 연구목적

웹의 등장에 따른 인터넷의 급속한 확산은 21세기 우리 생활에 많은 변화를 가져왔다. 특히 인터넷은 우리에게 '제2의 삶'<sup>1)</sup>을 가능하게 하는 가상공간을 제공해 주었고, 우리는 그 속에서 새로운 문화를 형성하게 되었다. 이와 함께 우리 생활에서 정보적 측면에서 뿐만 아니라 오락적 측면에서 인터넷의 역할이 확대되면서 나타난 가상공간의 게임 환경은 새로운 놀이로서 '게임문화'를 만들었다. 특히, 컴퓨터를 상대로 진행되던 이전의 컴퓨터 게임과는 달리, 가상공간을 통해 다른 사람들과 새로운 사회적 경험을 할 수 있는 온라인 게임은 새로운 형태의 오락물로서 국내에서 많은 인기를 모으며 새로운 산업이자 문화로서 사회적 관심을 모으고 있다. 문화관광부와 한국게임산업개발원의 조사에 따르면 온라인 게임 시장은 2년 연속 65%이상의 성장을 기록했고, 2004년에도 45%가 성장한 1조 9백 35억원 규모의 매출이 예상되는 한국의 대표적 문화산업으로 정착해 가고 있다<sup>2)</sup>.

이러한 인기와 함께 온라인 게임은 게임을 통해 알고 지내던 두 사람이 '게임 열애' 끝에 실제 결혼을 하는가 하면, 또 한편으로는 게임에 몰입한 사람들이 게임 속에서 통용되는 아이템이나 사이버 머니를 팔기 위해 폭력, 살인, 불법행위 등을 저지르기도 하고, 게임 속에서 상대 캐릭터를 죽

---

1) Moltenbrey, Karen(2004). Life or Something like it. *Computer Graphics World*, Vol. 27, Issue 7

2) 뉴스위크 한국판(2004). *Special Report: 온라인 게임 천국 '아, 대한민국'*. 뉴스위크 한국판 2004년 10월 13일, p.32-35

이는 행위(PK)에 대한 보복으로 현실에서 복수를 하는 일들이 일어나고 있다. 이러한 사건들에서 보듯이, 온라인 게임 이용자들은 온라인 게임 가상공간을 경험하게 됨으로써, 그리고 온라인 게임공간과 현실공간을 넘나들게 되면서 두 공간 사이에서 혼란을 경험하게 되었고, 이와 관련하여 정체성의 문제를 제기해 볼 수 있다. 이제 온라인 게임 가상공간은 현실에 혼란을 초래하거나 영향을 주고받을 수 있는 새로운 삶의 공간으로 중요한 의미를 가지게 된 것이다.

온라인 공간은 자신이 창조하는 자기가 행위의 주체가 된다는 점에서 기존의 면대면 정체성과는 ‘생성’부터 다른 정체성의 가능성을 열어 놓으며, 사람들 간의 새로운 관계를 엮어내고, 면대면과는 다른 상호작용을 하도록 하여 그 과정 속에서 사람들을 변화시키기 때문에 온라인 공간에서의 정체성이 문제가 된다(정민승, 2000). 황상민(2000)은 현실세계와 사이버 공간의 차이를 사람들이 자신을 표현하는 방식과 자신을 다르게 변화시킬 수 있는 가능성에서 찾는다. 그래서 사회적 역할이나 위치를 무한정 변화시킬 수 있다고 느끼는 사이버 공간에서 개인은 현실과는 전혀 다른 사회적 역할을 수행할 뿐 아니라, 새로운 인간관계를 형성한다고 말한다. 더 나아가, 가상공간에서 자기 정체성을 위장하고 다른 인격체로 활동할 수 있기 때문에 개인적으로 자기를 위장하여 다른 인격체가 되는데 쾌감을 느낄 수 있지만, 반복적으로 자기 가장이 지속되는 동안에 그 가장이 반복된 자기 기만으로 작용하여 자기 정체성의 혼란을 겪을 가능성도 이야기 한다(이순형, 2002). 그리고 이영균(2001)은 가상공간 내에서는 공동체를 구성하는 방식, 개인 속성의 의도적 변화가 가능하기 때문에 가상공간에서의 정체성은 실제공간에서의 정체성과 차이를 보인다고 하며, 가상공간에서 개인은 구성적 정체성 놀이를 통해 가상공간 내에서 새로운 정체성을 만들어 낸다고 말한다. 이처럼 가상공간은 현실공간과는 다른 공

간적 특성을 가지며, 그 특성으로 인해 가상공간 속에서 사람들은 또 다른 정체성을 경험하게 되었고 현실과 가상공간 사이에서 정체성의 문제를 제기할 수 있다. 따라서 본 연구는 온라인 게임이라는 새로운 매체를 이해하기 위해서는 온라인 게임의 특성과 그 속에서 형성되는 이용자의 정체성에 대한 이해가 먼저 이루어져야 한다는 관점에서 출발하고자 한다.

일반적으로 정체성은 다른 사람들과 구분되는 자기 자신에 대한 인식으로서, 다양한 사회·문화 속에서 형성되는 개인의 물리적, 사회적, 심리적 모습의 총체로 정의된다. 다시 말해 정체성은 다양한 사회·문화적 특성 속에서 지니는 자신의 독특성에 대한 자각 또는 내면의 주관적 감각과 같이 주로 자기 자신에 대한 인식으로 이해되어진다. 새로운 사회·문화로서 온라인 가상공간을 이해하기 위해서는 그 속에서 형성되는 정체성에 대한 이해가 선행되어야 할 것이며, 가상공간에서 구성하는 이용자들의 여러 가지 행동을 이해하기 위해서는 행동의 이면에 있는 심리적인 측면이 중요시 되어야 할 것이다. 그러나 기존의 가상정체성과 관련한 연구들에서는 이용자들의 총체적인 자기 인식의 측면을 중심으로 한 분석보다 성별, 연령과 같은 사회적, 물리적 요소들의 변화 가능성, 가상공간과 현실공간과의 사회적·물리적 요소들의 차이 등에 대한 분석이 대부분이었으며, 비교적 최근의 연구들도 병리학적 관점에서 가상공간의 경험이 현실정체성에 미치는 영향을 지적하는 연구들이다. 이처럼 정체성에 대한 연구들의 대부분이 현실의 정체성을 중심으로 이루어졌으며, 가상공간에서 형성되는 정체성을 측정하거나 현실의 정체성과 가상공간의 정체성을 직접 비교한 연구는 찾아보기 어려웠다.

본 연구는 현실과 가상을 구분하지 않고 '자아정체성'으로 가상공간에 접근한 기존의 연구들과는 달리, 가상공간을 현실과 대등한 또 다른 공간으로 보고 각각의 공간에서 형성되는 정체성들 간의 관계를 연구해 보고

자 한다. 가상공간 정체성에 대한 많은 연구들이 온라인 공간의 구조 및 특성을 바탕으로 가상공간에서의 새로운 정체성을 이야기하지만, 이러한 가상공간 정체성에 대한 연구들이 대부분 이론적 또는 철학적 차원에서 이루어졌으며, 또한 모든 온라인 이용자들에게 새로운 정체성의 형성에 대한 논의를 동일하게 적용시키면서 이용자들의 차이를 고려하지 않고 있다. 그 결과, 기존의 연구들에서는 온라인 이용자들이 가상공간에서 어떻게 정체성을 형성하는지 그리고 이용자들이 따라 어떤 차이를 보이는지에 대한 경험적 검증이 거의 이루어지지 않고 있다.

따라서 본 연구는 온라인 공간의 정체성 연구를 목적으로, 정체성의 측정기준을 마련하여 온라인 게임을 즐기는 이용자들이 현실공간에서 그리고 게임공간에서 자기 자신에 대해 어떤 인식을 가지고 있는지를 살펴볼 것이며, 게임공간의 정체성이 현실의 정체성과 어떤 관계를 가지는지를 경험적 방법으로 검증해보고자 한다. 다시 말해 구체적인 측정척도를 이용하여 이용자들의 현실과 가상의 정체성을 직접 측정해보고, 통계분석을 통해 정체성의 각 요소들 간의 관계의 검증을 시도해 본다. 현실의 정체성은 여러 학자들의 정의에 따른 다양한 측정방법으로 측정이 가능하지만, 가상공간의 정체성에 이러한 척도들이 적용되거나 실제로 가상정체성을 측정하는 연구는 미비한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 현실정체성의 측정척도를 가상공간에 적용하여 동일한 기준으로 현실과 가상의 정체성을 각각 측정하고 비교·분석해 보고자 한다.

또한 본 연구에서는 가상공간 정체성 경험에 대한 이용자들의 차이를 반영하기 위해 이용자들의 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 이용자를 유형화하고, 이러한 유형별 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 이용자들의 중독과 부적응을 살펴보고자 한다. 먼저, 온라인 게임 가상공간과 관련하여 주요하게 지적되고 있는 문제이자 현상

으로서 '중독'의 정도가 이용자 유형화와 관계가 있는지를 살펴볼 것이다. 다음으로, 유형화된 이용자들의 특성을 검토하기 위해 가상공간 경험으로 인한 현실의 부적응 증상으로서 우울과 대인예민성의 정도가 유형화에 따라 어떤 차이를 보이는지 살펴볼 것이다. 기존의 정체성 관련 연구들에서는 이용시간·이용빈도·지출비용 등 주로 양적인 차원에서의 접근 또는 이용자들의 중독과 그에 따른 정체성의 관계에 대한 연구가 주로 이루어졌지만, 본 연구에서는 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 중독과 부적응 증상이 각각 어떻게 나타나는지를 검토하고자 한다.

게임 공간에서 나타나는 게임공간에서의 정체성과 현실공간에서의 이용자 정체성의 관계를 알아보기 위해 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG)을 중심으로 연구를 진행하였다. 게임공간이 끊임없이 유지되고, 그 공간 속에서 이용자들이 캐릭터를 통해 새로운 역사와 문화를 형성해 나가는 것을 특징으로 하는 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG)은 가상공간과 정체성 연구자들이 제시하는 이론에 가장 가까운 가상사회, 가상현실을 구성하고 있다고 볼 수 있다. 또, 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG)은 이용자들이 캐릭터를 통해 특정 게임공간에 실시간으로 참여하고 직접 역할을 수행하면서 그 속에서 상호작용을 하기 때문에 강한 몰입현상으로 인한 새로운 정체성 경험이 가장 잘 나타날 것이라 판단되었다.

온라인 게임이 우리 생활에서 차지하는 비중이 커지고 있는 만큼, 게임 이용자들의 현실 정체성과 온라인 게임공간에서의 가상 정체성의 차이를 알아보고 그 관계를 살펴보는 것은 가상 정체성에 대한 이해를 돕는 것과 동시에 온라인 게임 이용자들의 게임공간 경험을 이해하는 하나의 틀이 될 수도 있을 것이라 기대한다.

## 2. 연구문제 및 방법

### 1) 연구문제

본 연구에서는 기존의 논의들에서 이야기하는 것처럼 실제로 이용자들이 가상공간에서 현실과 다른 정체성을 형성하는지, 그리고 가상공간의 정체성은 현실의 정체성과 어떻게 다른지를 경험적 방법으로 검증해 보고자 한다. 연구를 위해서는 현실의 정체성과 가상공간 정체성의 측정방법과 두 정체성의 비교기준이 마련되어야 하는데, 먼저 현실공간과 가상공간에서 정체성이 어떻게 구성되는지를 살펴봄으로써 각 정체성의 구성요소와 특징을 연구해 보고, 두 정체성의 비교기준 또는 척도를 마련하고자 한다. 따라서 아래의 <연구문제1>을 설정하고, 이론적 논의를 구성한다.

#### <연구문제1> 현실공간과 가상공간의 자아정체성은 어떤 요소들로 구성되는가?

그리고 현실 정체성과 가상공간 정체성이 측정된다면, 이 두 정체성이 어떤 관계를 가지는지를 살펴보아야 할 것이다. 만약 실재공간과의 연결을 고려하지 않고 가상공간을 독립된 하나의 공간 또는 세계로 본다면 그 세계 속에서 나타나는 ‘나’는 어떠한 모습이든 그 자체로 하나의 정체성으로 인정될 수 있다. 예를 들면, 어떤 사람이 평소에 소극적이지만 가상공간에서 활달하다고 할 때, 현실공간을 배제하고 가상공간만을 기준으로 본다면 가상공간에서의 활달한 ‘나’는 그대로 하나의 정체성으로 인정될 수 있다. 그러나 문제는 현실공간과 연결시켰을 때 현실공간의 나와 가상공간의 나가 다르다는 것이다.

현실의 자아는 자신의 신체와 관련되고, 신체에 의해 제한되어지며, 신체를 통해 수행하는 역할에 따라 각각의 자아가 나타난다. 그리고 이러한 자아들은 하나의 신체에서 통합되어 한 사람의 정체성을 형성하게 된다. 그러나 다사용자 온라인 롤 플레이 게임에서 내가 수행하는 역할은 기사, 마법사 등인데, 이것은 가상의 역할로 현실공간에서 경험되지 않는 역할이다. 이때는 물리적 신체의 제약이 없으며 이용자들은 별개의 캐릭터인 기사, 마법사 등의 역할을 자신의 의지대로 선택해서 수행할 수 있고, 또 모두 경험해 볼 수도 있다. 게임공간에서의 자아들은 이들을 통합해 주는 중심의 신체가 없기 때문에 각 자아들 간의 연결, 집합, 동일성이 존재하지 않는다. 그리고 게임의 중세시대의 환경 설정과 같은 가상의 배경 속에서 기사, 마법사 등 실재공간에서는 불가능한 역할을 수행함으로써 실재공간의 자아와는 동질성을 찾기 힘든 별개의 자아를 형성하며, 이러한 자아의 역할을 지속적으로 수행함으로써 게임공간에서 정체성을 형성하게 될 것이다. 다시 말해, 실재공간의 정체성에 가상공간의 정체성이 동질적인 것으로 통합될 수도 있지만, 어떤 경우에는 통합될 수 없는 이질적인 것으로 존재할 수도 있다는 것이다. 따라서 본 연구에서는 가상공간 정체성이 현실의 정체성과 실제로 차이가 있는지, 그리고 이용자들의 현실정체성과 어떠한 관계를 가지는지를 알아보기 위해 다음과 같은 <연구문제 2>를 설정한다.

**<연구문제2> 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자들은 현실정체성과 게임공간에서의 정체성의 관계에 따라 어떻게 유형화 되는가?**

기존의 연구들은 모든 온라인 이용자들에게 새로운 정체성의 형성에 대한 논의를 동일하게 적용시키면서 이용자들의 차이를 고려하지 않고 있다. 그 결과, 기존의 연구들에서는 가상공간 정체성이 이용자에게 따라 어떤 차이를 보이는지에 대한 검증이 거의 이루어지지 않고 있다. 본 연구에서는 이용자에 따라 가상공간에서 정체성을 어떻게 형성하고 경험하며, 그러한 가상공간 정체성의 특성에 따른 이용자들의 유형화가 가능한지를 살펴볼 것이다. 다시 말해, 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 이용자를 유형화 하고, 유형화한 집단을 중심으로 이용자들의 특성을 연구해보고, 이러한 유형화가 의미있는 분류인지를 검토해 보고자 한다.

따라서 <연구문제2>의 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따른 유형화가 실제로 의미있는 분류인가를 알아보기 위해 유형별 MMORPG 이용자들의 중독과 부적응을 살펴볼 것이다. 온라인 게임 가상공간과 관련하여 주요하게 지적되고 있는 현상으로서 '중독'과 가상공간 경험으로 인한 현실의 부적응 증상(우울, 대인예민성)을 중심으로 유형화된 이용자들의 특성을 검토할 것이며, 따라서 <연구문제3>을 설정하였다.

### **<연구문제3> 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 유형화한 이용자 집단의 심리특성에는 어떤 차이가 있는가?**

<연구문제3-1> 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자의 중독 정도는 유형화된 집단에 따라 차이가 있는가?

<연구문제3-2> 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자의 현실 부적응 정도는 유형화된 집단에 따라 차이가 있는가?

<연구문제3-2-1> 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자의  
우울의 정도는 유형화된 집단에 따라 차이가 있는가?

<연구문제3-2-2> 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자의  
대인예민성의 정도는 유형화된 집단에 따라 차이가 있는가?

## 2) 연구방법

<연구문제1>은 문헌 연구를 통해 정체성과 가상공간 정체성의 개념정의와 정체성의 측정방법을 모색해 볼 것이다. <연구문제2>는 <연구문제1>을 통해 만들어진 측정척도를 기준으로 설문조사를 실시하고, 설문을 통해 수집된 데이터를 SPSS 10.0 프로그램을 이용해 분석하고, 그 결과를 토대로 이용자들을 유형화 할 것이다. <연구문제3>은 구체적인 분석방법으로써 이원변량분석(Two-way ANOVA)를 이용해 연구문제를 검증해 볼 것이다.

## II. 이론적 논의

### 1. 정체성

#### 1) 현실의 정체성

“아이덴티티와 아이덴티티의 위기는 일반적 및 과학적인 관용에서 때로는 너무나 크고 또한 너무나도 자명적으로 보이는 것을 감싸고 있어 정의를 요구하는 것이 쓸모없는 듯이 보일 때도 있고, 때로는 측정을 위한 목적으로서 너무나도 협의한 그 무엇을 지칭하는 까닭에 전체적인 포괄적 의미가 상실되어, 차라리 다른 용어가 이를 묘사하는데 더 적절하게 보일 때도 있다”라고 하는 Erikson(1982, p.205)의 말처럼, 추상적인 개념인 정체성은 수많은 학자들에 의해 오랜 기간 동안 연구되었음에도 불구하고 한 가지로 통합된 결론이 없으며 많은 연구자들의 다양한 관점에 따라 여러 측면에서 정의되어 왔다.

정체성에 대한 조작적 정의를 시도하는 많은 연구자들은 1) 자기정의(self-definition)의 명백한 감각, 2) 목표, 가치관 및 신념에 관한 관여(commitment), 3) 관여의 적용에의 직접적 활동의 실재(존재여부), 4) 아이덴티티 선택의 다양한 범위에 대한 고려, 5) 자아수용의 확장, 6) 개인적 독자성 감각, 7) 개인 장래에 대한 확신감의 측면에 초점을 맞추어 연구해 오고 있다(박아칭, 1990, p.81).

본 연구에서는 정체성 즉, ‘자아정체성’에 초점을 맞추어 연구를 진행할 것이며, ‘자아’와 ‘정체성’에 대한 여러 학자들의 정의와 개념을 정리해 보고, 정체성의 구성요소와 측정방법을 이론적 논의를 통해 검토해 보고자 한다.

## (1) 정체성(Identity)

보통 한 사람의 정체성은 '나는 누구인가'라는 물음에 대한 답이라고 볼 수 있는데, Howard(2000)는 '내가 누구인가'라고 할 때, 이것은 우리 자신과 관련된 성격, 선호, 가치관 그리고 행동패턴을 포함한다고 하며, 이만갑(2002)은 한 개인의 정체성은 그가 위치한 사회적 맥락과 문화적 특성, 그리고 그 속에서 갖는 의식에 따라 다양할 수 있다고 말한다.

Giddens는 자아정체성을 '사람에 의해 그녀 또는 그의 전기의 견지에서 성찰적으로 이해되는 것으로서의 자아'이며, 한 사람의 정체성은 어떤 특정한 서사를 계속 진행시킬 수 있는 능력 속에서 찾을 수 있다고 한다(Giddens, 2001, p.110). 이때 자아는 자신이 다른 사람과 분리되는 하나의 개체라는 경험이고, 개인이 시간이나 공간의 변화 속에서도 비교적 지속적인 모습으로 자신을 인식할 수 있게 하는 자기참조(self-reference)의 개념으로 사용되며, 자아 개념이 한 개인에게서 지속적인 모습으로 나타나는 것이 바로 정체성(identity) 또는 자아정체성(self-identity)으로 표현된다(황상민, 2000). 또, 자아정체성(ego identity)은 개인의 자아를 어떤 연속적이고 동일성을 갖는 것으로 경험하고, 또 그렇게 행하도록 하는 능력을 제공하는 것으로(Erikson, 1997), 인간이 성장하면서 갖게 되는 대인관계 속에서 자신의 역할, 인생목표, 가치관 또는 이념 등에서 자기가 지니는 독특성에 대한 자각(자기의식)과 이에 부합되는 자기 통합성과 일관성을 유지해 나가려는 의식적, 무의식적 노력이다(박아청, 1998, p.418-422)라고 정의되기도 한다. 이처럼 정체성은 개인의 주관적 감각이 강조되는 포괄적인 의미의 자아개념으로 정리된다.

일반적으로 자아는 타인과 구별되는 고유한 자신을 의미하며, 자아개념이란 개인이 가지고 있는 자기 자신에 대한 견해나 신념 혹은 자신에 대

한 총체적인 자각이라고 할 수 있다(김호경, 2001, p.13). 한편, 학자들은 다양한 용어로 자아를 기술하는데, 자아(self), 자신(ego), 자아지식(self-knowledge), 자아정체(self-identity), 자기이해(self-understanding), 자아상(self-image), 자아존중감(self-seteem), 현상적 자아(phenomenal self) 등은 자아와 동의어로 볼 수 있다(송인섭, 1998, p.18).

Mead에 의하면 자아는 사회적 경험과 활동의 과정에서 나타나는 것으로, 사회경험을 벗어나서 나타나는 자아를 생각하는 것은 불가능하다는 주장을 통해 다른 사람과의 관계 속에서 자아의 의미를 강조한다(Mead, 1934, p.135-140). 또, James는 그의 저서 'Principle of Psychology'에서 자아를 '한 사람의 자아는 그 사람이 자기 것이라고 말할 수 있는 모든 것'이라고 정의하기도 한다(James, 1980, p.291-330). 자아에 대한 개념은 신체적 특징, 개인적 기술, 특성, 가치관, 희망, 역할, 사회적 신분 등을 포함한 '나'는 누구이며, 무엇인가를 깨닫는 것이며, 자신은 독특하고 타인과 구별되는 분리된 실체라고 인식하는 데서 시작된다(조복희·정옥분·유가효, 1997, p.337). 이러한 자아개념은 자신의 육체적·사회적·심리적 속성에 대한 서술뿐만 아니라 이에 대한 감정적 평가를 동반하기 때문에 주로 부정-긍정의 연속성상에서 이해되고 있다(한국언론학회, 1994, p.85-86).

이와 같이 자아는 대상으로서의 내가 어떻게 인지되는가를 뜻하며, 개인과 사회의 관련 속에서 자신과 타인의 구별을 의미한다. 즉, 자아는 자신이 속한 환경 또는 상황 속에서 자신에 대한 인지적 지각을 강조하는 추상적인 개념이며, 이러한 개념이 한 개인에게서 지속적으로 나타나는 것이 정체성이라는 것이다. 다시 말해, 정체성은 자아의 지속성, 연속성, 동일성을 전제로 하며, 이에 따른 자기 통합성과 일관성을 유지하려는 노력이 정체성으로 표현되는 것으로, 자아의 지속성·연속성·동일성과 자기 통합성·일관성의 결과로 주어지는 것이 아니라 이것을 지속하고 유지

하려는 노력의 과정에서 만들어지는 것이라 정의해 볼 수 있다. 결론적으로 정체성은 다양한 사회적, 문화적 특성을 반영하며, 그 속에서 자기가 지니는 독특성에 대한 자각 또는 내면의 주관적인 감각의 측면이 강조되는 개념이다.

## (2) 정체성의 측정

본 연구에서는 앞서 살펴본 ‘자기인식’이라는 정체성의 개념을 중심으로 정체성을 측정하고, 이를 바탕으로 가상정체성의 측정척도를 마련하여 두 공간의 정체성을 경험적으로 측정, 비교, 분석하고자 한다. 이러한 정체성을 연구하기 위해 먼저 여러 학자들의 정체성 측정방법을 검토해 보기로 한다.

앞서 살펴본 대로, 추상적 개념인 정체성은 많은 학자들에 의해 연구되어지고 있으며, 학자들 나름대로의 측정방법으로 정체성을 측정하고 있다.

Dignan이 1965년 개발한 척도는 우리나라에 가장 먼저 소개된 정체감 측정방법으로, Erikson의 저서와 자아정체감 내용을 검토한 후 그 하위영역으로 ‘자기감각’, ‘독특성’, ‘자기수용’, ‘대인역할기대’, ‘안정성’, ‘목표지향성’, ‘대인관계’의 7개를 설정하였다. 그리고 1975년 서봉연은 Dignan의 검사에 ‘자기주장’이라는 하위 영역을 새로 설정하여 총 8개 영역에 64문항을 배정, 질문지를 제작하였다. 그 후 주로 학위논문으로 보고된 정체감에 대한 연구들은 그 측정방법이 서봉연이 개발한 Dignan 검사를 활용한 것으로 연구에 따라서는 Dignan이 제시한 하위영역을 몇 개 바꾸거나 또는 다른 영역을 추가한 것이었다(박아청, 1998, p.498-508).

한편, 미국의 정신분석학자 Erikson의 자아정체감 발달이론은 유아기에서 성인기에 이르기까지 모두 8개의 발달단계로 구성되어 있는데

(Erikson, 1997), Erikson의 발달이론에 근거해서 Marcia는 정체감의 발달 유형을 자아정체감의 성취수준에 따라 ‘정체감 성취’, ‘정체감 유예’, ‘정체감 유실’, ‘정체감 혼미’의 네 가지로 분류하여 정체감을 측정하였다(이훈표, 1996, p.17-19). 최근에는 이순형(2002)이 Marcia의 정체성 구분을 각 유형별로 구체화 하여 새로운 설문을 구성하는 방법으로 정체성을 측정했는데, 자아정체성을 총체적 개념으로 보고 이를 조사해서 Marcia의 유형에 따라 분류하고, 자아정체성의 구성 하위 정체성 측면을 성, 혼인, 가족 관계, 직업에 대한 정체성으로 분석을 실시한 바 있다.

박아청(1998)은 각 연령대의 정체감 특성을 포괄적으로 다룰 수 있고, 정체감의 다차원적인 측면을 측정할 수 있는 검사의 필요성을 제기하였고, 지금까지 사용하고 있는 자아정체감 검사의 내용분석을 통해 ‘주체성’, ‘자기수용성’, ‘미래확신성’, ‘목표지향성’, ‘주도성’, ‘친밀성’, ‘정체감 유예’, ‘정체감 혼미’의 8개의 하위영역으로 구성된 한국형 자아정체감 척도를 개발하였다. 김연미(1998)는 ‘진로탐색 집단상담 프로그램이 중학생의 자아정체감과 진로성숙도에 미치는 효과’의 연구를 위해 한국형 자아정체감 검사를 사용하였고, 그 결과로 자아정체감이 진로탐색 프로그램 이후 더 높아진다는 사실을 밝혔다.

## 2) 가상공간의 정체성

### (1) 가상공간과 가상현실

사이버스페이스(cyberspace)는 1984년 출판된 윌리엄 깁슨의 소설 「Neuromancer」 속에서 만들어진 신조어로, 인공두뇌학(cybernetics)의 cyber와 공간(space)의 합성어이다. 소설 속에서는 사이버스페이스를 다음과 같이 묘사한다.

“사이버스페이스<sup>3)</sup>. 여러 나라의 수십 억에 이르는 정규 기사와 수학 개념을 배우는 어린이들이 매일 경험하는 공감각적 환상……. 인간 조직 속에 들어있는 모든 컴퓨터 뱅크로부터 끌어낸 데이터의 시각적 재현. 상상을 뛰어넘는 복잡성. 정신 속의 공간 아닌 공간을 꿰뚫는 혹은 데이터의 성군과 성단 사이를 배회하는 광선들. 시가지의 불빛과 같이 멀어져 가는….”(William Gibson 저/ 노혜경 역 (1996). 「뉴로맨서」. p.80)

소설 속에서 묘사하듯이, 사이버스페이스는 정보로 구축된 네트, 매트릭스, 메타버스(metaverse), 그리고 보편적으로는 장소(place)로 개념화되며, 사이버스페이스의 장소는 물리적으로 분리된 개인이 만나는 곳이므로 비-장소(non-place)로 나타난다(Jordan, 2000). 이러한 가상공간은 이제 소설 속의 이야기가 아니다. 컴퓨터의 광범위한 보급과 기술의 발달, 인터넷의 확산에 따라 우리의 생활 속에서 실제로 가상공간을 체험하게 되었고,

---

3) 소설 속에서 사이버스페이스는 현실이 아니라 두뇌 속에 펼쳐지는 또 다른 우주를 뜻한다. 그의 '사이버스페이스' 개념으로부터 과학자들은 영감을 받고 '가상현실'이라는 새로운 장을 개발하게 되었다. 이때의 가상현실은 '컴퓨터에 연결된 고글과 이어폰을 착용함으로써 또 다른 감각의 세계를 돌아다니는 듯한 환상을 체험하게 해주는 것'이다.

가상공간의 경험도 증가해 가고 있다. 이제 가상공간은 현실공간과는 다른 특성을 갖는, 그리고 우리가 경험하는 또 하나의 공간이 된 것이다.

Pierre Levy(2000)는 사이버스페이스를 '컴퓨터와 정보 기억 장치들의 전지구적 상호 연결에 의해 펼쳐지는 개방된 커뮤니케이션 공간'으로 정의한다. 성동규·라도삼(2000)은 가상공간을 컴퓨터 네트워크를 따라 변해가는 현실의 공간이자 현실의 문화이며, 물리적 공간과 대비되는 컴퓨터 네트워크로 재구성되는 현실의 시공간으로 개념 짓는다.

컴퓨터를 매개로 구성되는 현실의 공간으로서 가상공간은 실제 공간의 대면상황과는 다른 상황을 만든다. CMC<sup>4)</sup>에서는 익명성을 전제로 하며, 물리적인 직접 접촉 없이 컴퓨터 화면에 나타나는 텍스트에 주로 의존하기 때문에, 대화가 이루어지는 방, 앉는 위치, 옷차림 등의 상황적 맥락과 자세, 표정, 몸짓, 시선 등의 비언어적인 행위가 전달되지 않음으로써 사람들의 지위, 권력, 명성 등을 추론할 수 있는 단서들이 전달되지 않는다(한혜경·박혜진, 2000). 또, 사이버 공간의 초고속성, 탈공간성, 익명성의 특성으로 인해 개인은 사이버 공간 속에서 정보원 확장, 인간관계 확장, 가상경험 확장 등 여러 가지 대인관계의 변화를 경험할 수 있다(이순형, 2002).

김선희는 물리적 공간과 비교할 때 사이버공간이 갖는 특성 중의 하나로 사이버공간에서 다중자아 현상이 빈번하게 발생한다는 사실을 지적하고, 사이버공간이 다중자아 현상을 지원하고 강화하는 존재론적 구조가 있다고 본다. 물리적 세계<sup>5)</sup>와 대비되는 사이버 공간의 존재론적 특성을

---

4) 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템을 이용해서 커뮤니케이터들이 물리적인 직접 접촉 없이 디지털화된 정보와 의견을 동시적 또는 비동시적으로 생산하고 교환하는 것을 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(computer-mediated communication: CMC)이라 한다: 한혜경·박혜진, 2000

5) 물리적 세계는 개별자존재론의 세계로서, 개체와 속성의 구분이 존재하며, 개별자의 경계가 유지되고, 개별적인 몸을 가진 주체들이 물리적이고 생물학적인 제약을 받는 세계이다: 김선희, 2003, p.178

‘속성존재론’으로 규정하며, 사이버공간이 개별자존재론이 유지되지 않는 속성존재론적 세계라는 사실에 대한 존재론적으로 중요한 몇 가지 함축을 다음과 같이 설명한다(김선희, 2003).

첫째, 사이버공간에서는 개별자/개체와 속성의 구분이 유지되지 않는다는 점이다. 사이버 공간의 모든 존재자들은 속성이거나 속성의 다발이며, 개체로 표상되는 것도 속성의 구성물에 불과하다. 여기서는 유형적 존재만이 아니라 고유명사의 역할을 하는 대상이나 심지어 나 자신조차도 정보라는 속성의 다발일 뿐이다. 이름(혹은 ID)은 더 이상 특정 개체를 지시하지 않으며, 임의적으로 구성된 속성이나 성격의 집합을 가리킬 따름이다. 또한 사이버공간에서 나를 표상하는 아바타 역시 개별적인 형상을 했지만 나의 개별적 몸에 대응하는 것이 아니라, 내가 구성해 낸 특정 속성들을 표상한다는 점에서 속성의 다발에 불과하다.

둘째, 사이버공간에서는 개체의 경계가 존재하지 않는다. 한 개체로서의 물리적인 몸(자연인)이 정보로 변환되면서 개체로서의 자신의 경계가 사라지기 시작하고, 그 결과 한 개인이 여러 개의 인격으로 분리되거나 여러 개인의 특성들이 한 개인 안에서 구현되기도 한다. 자아와 타자의 분리와 융합이 자유자재로 이루어지며, 개체들 간의 속성들은 개체의 경계를 넘어 자유로이 결합되고 재구성될 수 있다.

셋째, 사이버 세계에서는 물리적인 개별적 몸의 제약을 받지 않는다. 그리하여 사이버 자아들은 육체적 한계와 물리적인 제약을 초월하여 행위할 수 있으며, 또한 몸을 가진 인간의 실존적 특성을 초월할 수 있다. 즉, 사이버공간에서는 죽음에서 살아날 수도 있고, 과거의 행위를 되돌이킬 수도 있으며, 물리적 신체의 고통을 느끼지도 않는다.

넷째, 상상(가능성)과 현실의 구분이 사라진다. 개별자의 물리적 경계가 사라질 때, 속성들은 자유롭게 혼합되고 결합된다. 속성들의 결합 가능성

은 무궁무진하며, 원하는 존재들은 무엇이든 구성할 수 있고, 상상의 세계를 사이버공간에서 구체적인 모습으로 실현할 수도 있다.

이처럼 온라인은 사용하고 끝나는 '도구'가 아니라 거주하는 이들을 특정한 문화양식으로 변모시키는 '장소'로서의 의미를 가지는데, 온라인에서 사람들은 키보드를 통해 '내가 누구인가'라는 정체성을 스스로 형성하며, 그에 근거해 상호작용하면서 '장소'를 형성해 나간다(정민승, 2000). 온라인의 가상공간이 이용자들의 도구이기 보다 이용자들을 변화시킬 수 있는 장소라는 점에서 볼 때, 가상공간의 환경은 일부 개인들의 문제가 아니라, 가상공간에 참여하는 모든 사람에게 영향을 미칠 것이다. 실제로 가상공간에서는 실제세계에서 당연히 여기는 평범한 심리원칙들이 존재하지 않거나 전혀 다르게 작동한다. 이러한 가상공간의 가상현실에 대해 Weimann은 현실접촉의 결여, 육화와 탈육화, 가짜신분, 탈집중화된 자아, 다중인격과 같은 문제를 지적한다(Weimann, 2003, p.430-434).

① 현실접촉: 가상현실 경험의 중요한 특징은 현실접촉의 결여이다. 가상현실은 일종의 환각상태를 생산하기 위해 감각을 의도적으로 조작하는 것이다.

② 육화와 탈육화: 가상현실의 가장 두드러진 특성 중의 하나는 실제의 신체를 떨쳐버리고, 새롭고 전혀 다른 신체를 얻는다는 점이다. 탈육화는 실제세계를 이탈하는데 필요하다. 탈육화(disembodiment)와 가상신체(virtual body)로의 재물질화(rematerialization)는 모든 사이버공간의 방문에 필요한 것은 아니다. 그러나 어떤 유형의 게임, 행동, 춤, 신체 활동은 가상신체를 요구하고 때로는 다른 감각, 근력이나 능력까지 요구한다. 가상현실 내에서 사람들에게 새롭고 더 나은 신체를 제공하는 것은 잠재적 문제를 야기한다.

③ 가짜신분: 가상세계에서는 실제세계에서의 속성(예: 연령, 외모, 직

업, 성별)을 유지할 필요도 없고 기대하는 사람도 없다. 결과적으로 가상 세계는 실험과 탐색의 장소가 된다. 자신의 다른 측면을 탐구하고, 자신의 정체성을 검토할 수 있다.

④ 탈집중화된 자아: 자신을 전자적으로 가상신체에 투영하거나 실제 신체를 넘어서 가상공간을 기대하는 것은 전혀 새로운 현상이다.

⑤ 다중인격: 가상세계에서 가짜신분, 탈육화, 성전환, 자아의 탈집중, 다른 인격의 가정이 가능하다면, 동시에 하나 이상의 인격들을 갖는 것도 가능할 것이다.

이와 같이 온라인을 통하여 매개되는 경험은 자아정체성에 대해 영향을 미칠 가능성을 가지며, 특히 가상공간 경험의 증가는 개인의 정체성과 관련하여 중요한 의미를 지니고 있다고 볼 수 있다.

## (2) 가상공간의 정체성

실제 특징들(물리적이고 개인적인)이 다른 사람들에게 직접 증명되지 않는 새로운 가상 커뮤니티에 들어가는 것은 정체성을 생성하고, 보여주고, 결정하는 새로운 방법을 함축하는 의사소통의 한 방법이다(Talamo · Ligorio, 2001). 사이버공간에서는 자신의 모습이나 역할을 마치 거울 인간들처럼 변형시킬 수 있으므로 정체성이 가변적인 속성을 가지게 된다(황상민, 2000). Jordan(2000)은 가상공간에서의 정체성의 변화 가능성, 다시 말해 가상의 삶이 갖는 하나의 사실로서 ‘정체성의 유동성’을 이야기한다.

사이버스페이스에서 정체성의 구축은 그 환경 내에서 제공되는 기회와 상호작용의 본질과 직접적으로 관련이 있다. CVEs(collaborative Virtual Environments)<sup>6)</sup>는 1) 그들의 실제 이름과 다른 닉네임을 선택함으로써,

2) 구현이 가능한 다른 모조품(simulacra)을 입는 것으로써(아바타), 그리고 3) 사용자들이 실제공간에서 보여지기 원하는 정체성에 대해 이야기하고, 토론하고, 협상하는 것으로써 그들의 정체성을 구축하는 것을 허용한다. 이때, 사용자들은 일반적으로 그들이 속하게 될 사이버 커뮤니티의 경향에 따라 그들의 진짜 이름을 유지할 수도 있고, 그들이 새로운 이름을 만들 수도 있다. 닉네임은 자기(비록 실재하지 않을지라도)의 어떤 특징을 표현하기 때문에 닉네임의 선택은 사용자들이 그 커뮤니티에 속에서 하는 첫 번째 전략이다. 그리고 아바타<sup>7)</sup>는 어떤 시각적인 측면이 강조되거나 다른 부분들을 감추는 것으로 보여질 수 있고, 파티에서 쓰는 마스크와 비슷하다. 여러 유형의 아바타는 사이버 커뮤니티에서 사용자가 선택할 수 있고, 사용자들의 가상세계와의 접촉유지 뿐만 아니라 사용자들 사이의 상호작용을 촉진하고 자극하기도 한다(Talamo · Ligorio, 2001). 이러한 특징을 가진 온라인 공간은 중요한 사회적 실험장이 되며, 사람들은 이 공간에 들어가서 자신을 재구성하고 가상현실의 세계에서 자기 스스로를 창조한다(Turkle, p.180).

물리적 세계의 인간들이 몸을 갖듯이 사이버세계의 행위자들은 사이버 신체를 가질 수 있는데, 사이버공간에서 행위 할 때 몸의 형상을 지닌 아바타를 대리자아로 내세워 행위 할 수 있다. 아바타는 나의 의도와 명령, 조종대로 움직여 행위를 대신하기도 하고, 때로는 일정한 범위에서 자율성을 부여받아 스스로 알아서 행위 할 수도 있다(김선희, 2004, p.246). 이와 같이 가상공간에서 자신을 대신하는 아바타를 자신의 의도대로 만들

---

6) CVE(collaborative Virtual Environments)는 사용자-컴퓨터 상호작용보다 사회적 행위자들 사이의 커뮤니케이션과 상호작용을 촉진하는 특별한 환경이다.

7) 아바타(avatar)라는 말은 인도 문화에서 전해진 것으로 '환생(reincarnation)'을 의미하는데, 이것은 여러 개의 다른 얼굴을 통해 자신을 다시 태어나게 할 수 있는 능력을 가진 신을 말한다. 인터넷에서 아바타는 이용자를 재현하는 '대상'을 묘사하는 것으로 사용되고, 2차원 또는 3차원적 사진, 디자인, 그림 또는 애니메이션이 될 수 있다.

수 있고, 또 여러 개의 아바타를 만들고 각각의 역할을 수행할 수 있다는 점에서 가상공간의 정체성은 다중자아의 개념으로 이해되기도 한다.

박성희도 아바타를 네티즌을 대리하여 각종 행위를 사이버상에서 수행하는 대리자아로 기능하는 것으로 본다. 대리자아란 현실 세계의 본래자아의 주체성이 강조된 개념으로, 본래자아가 구성하고 기능을 부여한 대상이 아바타로 구현된다는 의미를 담고 있는데, 본래의 자아를 부정하거나 자아가 분열되는 양상에 대한 개연성을 내포한 다중자아와는 달리, 대리자아란 본래자아와 가상공간의 자아와의 경계를 보다 확실하게 구분 지으며 본래자아의 능동적인 역할을 부각시켰다고 말한다(박성희, 2004, p.378).

이와 같이 정체성은 가상공간에서 새로운 정체성의 형성 가능성과 유동성을 특징으로 하며, 현실의 자신을 가상공간에서 대신해 줄 수 있는 것, 즉 아바타를 통해 정체성을 표현한다고 정리해 볼 수 있다.

### (3) 온라인 게임공간의 정체성

온라인 게임은 컴퓨터와 '내'가 별이는 게임이 아니라, 온라인을 통해 나와 동시에 접속해 있는 다른 사람과 대결하는 것이며, '길드'나 '혈맹'과 같은 조직을 만들거나 그 속에 내가 참여해서 내가 속한 조직과 다른 조직들이 전투를 하는 것이다.

이런 점에서 온라인 게임공간은 하나의 사회이며, 게임 이용자들은 게임공간을 통해 인간관계 또는 사회를 경험하게 된다고 볼 수 있다. 라도삼은 게임은 하나의 사회를 구성하고 있고, 그들은 그 사회의 방식에 맞추어 살아간다. 다른 점이 있다면 현실의 사회가 이미 존재하는 '선형적'인 텍스트 내에 있었다면, 가상의 사회는 게임 제공자가 '임의로' 만들어

놓은 텍스트 속에서 살아간다는 것이라고 말한다(라도삼, 2000). 라도삼의 말처럼 온라인 게임공간은 게임 이용자들에게 인간관계와 사회를 경험하게 하지만 현실의 사회와는 다른 특징들을 가진다. Poster에 의하면 게임공간에서 게임자들은 자신의 성별과는 상관없이 아무 성(性)이나 선택할 수 있으며, 또 그것이 허구적 역할에 따라 게임 과정에서 바뀌기도 하는데, 이는 고착화된 양성(兩性)으로 이루어진 지배 문화의 성 시스템을 철저히 의문에 빠뜨린다고 한다. 그리고 적어도 허구적인 게임을 하는 동안 개인들은 다른 사람들과 커뮤니케이션을 하면서 상상적인 주체 위치를 탐험한다고 주장한다(Poster, 1998, p.55). 이처럼 온라인 게임공간에서는 새로운 정체성이 게임 이용자의 의지에 따라 만들어지고, 그러한 정체성으로 게임을 진행하면서 경험하는 온라인 게임공간의 사회는 이용자에 대해 영향력을 가지는 새로운 공간으로 존재한다고 볼 수 있다. 가상현실과 가상공동체라는 화두로 주목받았던 MUD<sup>8)</sup>게임은 가상공간에서 참여자들이 자신의 정체성을 만들고 또 바꿀 수 있다는 것을 보여주는 대표적인 사례이다.

정체성은 MUD에서 당신이 만드는 첫 번째 것이다. 당신은 당신의 대리 정체성의 이름- 다른 머드 참가자들이 당신의 캐릭터를 부르는 것-을 결정해야 한다. 그리고 동일한 머드에 있는 다른 사람들을 위해 당신은 이 캐릭터가 누구인지를 설명해야 한다. 당신의 정체성을 만드는 것으로써 당신은 세계를 만드는 것을 돕는다. 당신의 캐릭터의 역할과 당신과 함께 플레이하는 사람들의 역할은 머드에 있는 모든 사람들이 성의 마법사나 우주선의 항해자가 된다는 환상을 지지하는 믿음의 구조물의 부분이다: 이런 역할들은 사람들에게 새로운 정체성을 실험하는 새로운 무대를 제공하고, 그들의 새로운 정체성들은 시나리오의 실재를 확인하는 것이다

---

8) Multi User Dimension 또는 Multi-User Dungeon의 줄임말: 컴퓨터 네트워크를 통해 여러 사람들이 텍스트 기반 채팅으로 게임을 진행하는 방식

(Rheingold, 1993).

게임공간의 정체성에 관한 여러 논의들을 다음과 같이 정리해 볼 수 있다. 온라인 게임공간에서 정체성은 사이버 캐릭터 ‘아바타’를 통해 표현되며, 이를 통해 ‘혈맹’, ‘길드’와 같은 사이버 커뮤니티를 공유한다. 이때, 온라인 게임공간의 정체성은 가상공간의 정체성의 특성을 가지는 동시에 게임공간의 특성을 반영한다. 모든 게임은 각 게임만의 운영방식과 규칙들이 있으며, 이용자는 자신이 어떤 게임을 하는지에 따라 그러한 게임공간의 영향을 받게 될 것이다. 그러나 게임공간에서도 여전히 정체성의 창조, 변화, 소멸의 가능성은 존재하며, 현실로부터 유리된 세계인 게임공간의 가상공동체에서의 정체성은 여전히 이용자의 의지에 달려있다.

### 3) 현실의 정체성과 가상공간 정체성의 관계

개인의 정체성은 사이버 공간에서 지켜지지 않을 수도 있다. 엄밀히 말하면 온라인 상에서만 통용되는 인격을 창조하는 일 자체나 혹은 그것이 그 사람의 인성에 미치는 사회 심리적 영향에 관해서는 뚜렷히 밝혀진 바가 없다(Barnes, 2001). 그러나 가상공간의 정체성과 현실 정체성의 관계를 이야기하는 연구들을 살펴보면 크게 두 가지로 연구자들의 입장을 정리해 볼 수 있다.

먼저, 가상공간에서 형성되는 정체성은 현실의 연장선상에서 이해되어야 한다는 것이다. Jordan(2000)은 가상공간 정체성이 ‘온라인 정체성이 창조되도록 하는 여러 가지 자원이 있다는 것’과 ‘오프라인 정체성과 온라인 정체성은 탄력적으로 연결된다는 것’의 두 가지 요소를 가지며, 사람들은 이 두 가지 자원을 가지고 온라인 삶 속에 잠재되어 있는 유동적 정체성과 협상한다는 주장을 통해 현실정체성과 가상정체성의 지속적인 연결

을 언급한다.

이 관점에서 보면, 가상공간에서 새로운 정체성이 형성된다고 하더라도 결국 그 정체성을 만드는 것은 실재공간의 '나'이다. 가상공간에서 어떤 정체성을 형성할지는 전적으로 실재공간의 '나'의 의지에 달려 있으며, 가상공간에서의 '나'를 이야기 할 때 어떠한 방식으로든 개입이 된다. 예를 들어, 동물캐릭터로 아바타를 만들어 가상공간에 참여했다고 생각해 보자. 내가 '강아지' 캐릭터로 대화에 참여하고 사람들이 나를 강아지로 본다고 하더라도 사람들은 그 캐릭터의 이면에 '사람'이 있을 것이라고 생각하며, 자신이 동물과 커뮤니케이션을 하고 있다고는 생각하지 않을 것이다. 결국, 가상공간에서 어떠한 형태로 정체성을 표현하고 변화시킨다고 하더라도 현실과의 연결을 배제할 수 없는 것이다.

다른 한편으로, 가상공간에서 이용자들이 새로운 정체성을 구성한다는 관점은 현실의 정체성과는 다른 가상공간에서의 독립된 정체성을 주장한다. 가상공간에서 새로운 정체성의 구축을 말하는 Turkle(2003)은 현실세계를 컴퓨터 화면의 여러 가지 창들과 나란한 또 하나의 윈도우로 설명하며, 현실공간과 가상공간을 모두 스크린 위의 나란한 윈도우 창으로 보고, 스크린 위에서 병렬로 유지되는 복수의 정체성을 이야기한다. 또, 이영균(2001)은 가상공간에서 개인은 경험의 발달단계에 따라 초기에는 실재공간의 정체성이 거의 그대로 가상공간에서 반영된다고 볼 수 있지만, 가상공간의 구성적 정체성 놀이를 통해 개인은 가상공간 내에서 독립적인 정체성을 만들어 낼 가능성이 있다고 말한다. 이와 같이 가상공간의 독립적인 정체성 형성을 말하는 연구들은 새롭게 형성된 가상공간 정체성의 반복적 경험이 현실의 정체성에 영향을 미칠 가능성, 즉 정체성 혼란의 가능성도 제시한다.

제2의 현실로서 가상공간의 출현은 정체성의 정의에 새로운 문제를 제

기한다. 현실과 가상공간은 다른 공간이지만 우리는 이 두 공간을 넘나들고 있으며, 심리현상으로서 정체성은 혼란을 겪게 되었다. 가상공간은 현실의 욕구를 실현하는 공간으로 존재하며, 자신의 정체성을 실험하고 새로운 정체성을 탐색할 수 있는 기회를 제공하는 새로운 공간이다. 따라서 오늘날의 정체성에 대한 논의는 온라인 게임이용자들의 현실의 정체성뿐만 아니라 가상공간 정체성에 대한 이해도 포함할 필요가 있다.

그러나 기존의 가상정체성과 관련한 많은 연구들에서는 성별, 연령과 같은 사회적, 물리적 요소들의 변화 가능성과 현실과의 차이 등에 대한 분석을 시도해 왔으며, 자기 인식의 측면에 있어서의 정체성 연구는 찾아보기 어려웠다. 즉, 기존의 연구들에서는 성별 바꾸기, 아바타(캐릭터)의 형성 등 주로 외형적인 부분에서의 분석이 대부분이었으며, 자신에 대한 인식이라는 주관적 감각의 개념에 기초한 정체성 연구는 거의 이루어지지 않고 있다는 것이다. 또, 심리적 부분에서 정체성과 가상공간의 관계를 논하는 최근의 연구들도 현실과 가상공간 정체성을 측정하여 비교한 경험적 연구는 이루어지지 않고 있다.

정체성 개념의 핵심이 자기 자신에 대한 총체적 인식이라면, 가상공간에서 자신에 대한 인식이 가상공간 정체성의 핵심개념이 될 것이다. 그러나 현실의 정체성에 대해서는 여러 학자들의 다양한 정의와 측정이 이루어지고 있지만 가상공간에서 이용자들이 자신을 어떻게 인식하는지 즉, 가상공간의 정체성에 대해서는 정체성 측정이 이루어진 경우를 찾아보기 어려웠다. 가상공간이 또 하나의 현실공간, 제2의 사회로 존재한다면, 이러한 새로운 공간에서의 정체성은 현실의 정체성과 대등한 위치에서 측정되고 연구되어질 필요가 있다. 현실정체성의 측정척도를 가상공간에 맞게 변형하여 두 정체성을 각각 측정하고 동일한 기준으로 비교·분석함으로써 현실정체성과 가상정체성의 관계를 새로운 측면에서 검증해 볼 수 있

을 것이다.

따라서 본 연구에서는 앞서 살펴본 정체성의 정의를 바탕으로 현실의 정체성뿐만 아니라 가상공간의 정체성에 대한 연구를 진행할 것이며, '자기인식'이라는 정체성의 개념을 중심으로 정체성을 측정할 것이다. 이를 바탕으로 가상정체성의 측정척도를 마련하여 두 공간의 정체성을 경험적으로 측정, 비교, 분석해 볼 것이며, 현실 정체성과 가상 정체성이 서로 관계가 있는지 아니면 가상 정체성이 현실 정체성으로부터 독립된 것인지를 검증해 보려고 한다. 그리고 가상정체성과 현실정체성의 관계에 대한 검증과 함께 이용자들의 개인차에 따라 두 정체성의 관계가 어떻게 다른지를 검증하며, 가상정체성과 현실정체성의 관계에 따른 이용자의 유형화를 통해 집단간 차이를 고려한 연구를 해보고자 한다. 가상정체성과 그 관계의 경험적 검증은 가상정체성에 대한 새로운 접근방법으로서도 의미가 있을 것이다.

## 2. 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG)과 이용자의 특성

### 1) 다사용자 온라인 롤 플레이 게임

컴퓨터 게임은 게임 산업계와 여러 연구자들이 제시하는 기준에 따라 다양하게 분류되고 있다. 게임의 장르에 따라서는 액션, 어드벤처, 전략시물레이션, 롤 플레이 게임 등으로, 그리고 플랫폼에 따라서는 아케이드, 콘솔게임, PC게임, 모바일 게임 등으로 분류한다. 그 외에 횡스크롤 게임, 평면 스크롤게임, 일인칭 시점게임, 3인칭 시점게임 등 게임 속 이용자의 시점에 따라서 또는 게임에 이용되는 기술에 따라 2D와 3D게임으로 분류하기도 한다.

또, 사용자의 인터페이스의 관점에서 특히 게임에 참여하는 주체의 유형에 따라 스탠드 얼론 게임(Stand alone game)과 멀티플레이 게임(Multi-play Game), 그리고 온라인 다중 사용자 롤 플레이 게임(Online Multiplayer RPG)으로 구분할 수 있다(장근영, 2003, P.12).

본 연구에서는 MMORPG 공간을 이용자들이 정체성을 구성하는 제2의 사회로 보고, 그 속에서 형성되는 가상정체성과 현실에서의 정체성의 관계를 살펴보고자 하므로 아래의 <표1>과 같은 분류기준이 연구에 적합하다고 판단하였다.

<표1> 각 게임 형식의 비교

	Stand Alone Game	Multi-play Game	MMORPG
인터페이스	게이머 대 프로그램	게이머 대 게이머	게이머 대 사회
분석단위	개인	일대일, 일대다수	문화, 생활방식
원형	상호작용이 가능한 소설 (Interactive Novel)	포커게임	현실 세계의 삶
주요 요소	게임 난이도, 보상체계, 시나리오 다양성, 디테일...	게임 난이도, 캐릭터간 균형, 배경의 다양성...	정체성 표현, 공동체, 빈부격차, 사회정의, 사회문화적 차이...
예	슈퍼마리오, 갤러 그, 삼국지 등. 혼자서 하는 PC게 임이나 콘솔게임	스타크래프트, 카운 터스트라이크, 로그 스피어 등. 최대 수십여명의 게 이머들이 일시적으 로 연결되어 함께 하는 게임	리니지, 에버퀘스 트, 울티마온라인, 라그나로크 등. 수천-수만명의 사 용자가 지속적으로 연결되어 계속하는 게임

\* 콘솔게임(Console Game): <Play Station>이나 <X Box>, <Game Cube> 같은 게임전용 기기를 이용해 작동되는 게임을 의미함.

\* 출처: 장근영(2003), '온라인게임에서 발현되는 라이프스타일의 탐색연구', 연세대학교 대학원 심리학과 박사학위논문, P.13

역할수행게임(RPG)은 게이머가 주어진 하나의 역할을 맡아 임무나 목적을 달성해 나가는 형식으로, 게이머는 자신에게 주어진 역할에 따라 다양한 방식으로 게임에 참여하게 된다. 이 게임의 특징은 자유도가 높고, 게이머의 성장도를 나타내는 수치화가 존재한다는 점, 시작과 끝이 없이 자신의 목적에 따라 삶을 살아간다는 것이다(이재현, 2001, p.26-27). 롤플레이팅 게임은 컴퓨터 혹은 비디오 게임기의 고사양화에 따른 그래픽과 음향기술, 그리고 인터페이스(interface)의 발전과 더불어 크게 발전하였

다. 또한 통신기술의 발달로 인해 네트워크와 결합됨으로써 온라인 롤 플레이 게임이 등장하게 되었고, 온라인 롤 플레이 게임의 등장으로 더 이상 인간과 NPC 사이의 상호작용이 아닌 인간과 인간이 상호작용하는 형태로 발전하게 되었다(박명건, 2003, p.20-21). MMORPG는 이러한 컴퓨터의 고사양화, 인터페이스의 발달과 초고속 인터넷망의 보급으로 온라인 롤 플레이 게임 접속자 수가 증가하면서 multiplayer라는 개념에 massive라는 뜻이 더해진 개념이다. 이러한 다수의 이용자들은 끊임없이 유지되는 MMORPG 공간 속에서 캐릭터를 통해 새로운 역사와 문화를 형성해 나가고 있다.

Role Playing Game(RPG)에서 Play는 게임을 한다는 뜻(playing a game)과 배우가 극에서 어떤 역할을 맡아 연기를 한다는 뜻(playing a role)을 모두 갖는다. 영어 Play 뒤에 게임 대신 어떤 역할이 온다면, 자신이 그 역할을 맡은 듯한 상황을 제시하는 셈이다(류현주, 2003, p.184). MMORPG에서 '나'는 기본적으로 설정된 캐릭터의 특성을 기반으로 이용자들이 선택하게 되는데, 현실공간에서의 자신을 대신해 게임공간에서 존재하는 캐릭터는 현실의 '나'와 유사할 수도 있지만 완전히 다른 모습으로 표현될 수도 있다. 왜냐하면 현실에서의 정체성은 본래 주어진 것이었지만 가상공간에서는 자신의 의지나 선호에 따라 스스로 만들 수 있기 때문에 이용자들은 다양한 '나'를 만들고 경험할 수 있는 것이다. 결국 MMORPG 이용자들은 게임 공간에서 새로운 역할을 설정하고 수행하면서, 그 역할을 맡은 상황 속에서 새로운 정체성을 형성하게 될 것이다.

이용자들의 의도대로 만들어진 캐릭터를 통해 제2의 공간, 제2의 사회인 MMORPG 가상공간에 참여하는 것은 이용자들이 게임 공간의 구조 속에서 현실과 다른 정체성을 형성하게 하며, 그러한 가상현실에서의 몰입은 현실과 가상공간 정체성의 관계를 혼란스럽게 만든다. 결국, 현실과는

다른 배경 속에서 현실에는 존재하지 않는 새로운 역할을 수행하고, 이렇게 형성되는 정체성이 현실의 정체성과 일치하는 것이 아니라면 가상공간에서 형성된 정체성은 현실의 정체성과 어떠한 관계를 가지는지가 문제가 될 것이다.

## 2) 다사용자 온라인 롤 플레이 게임 이용자의 게임중독과 부적응

본 연구에서는 MMORPG 이용자의 현실정체성과 가상정체성의 관계가 실제로 의미있는 관계인지를 알아보기 위해 두 정체성의 관계에 따라 이용자의 심리특성의 차이를 연구해 볼 것이다. 온라인 게임 가상공간과 관련하여 주요하게 지적되는 현상으로서 ‘중독’을 살펴보고, 가상공간 경험으로 인한 현실에서의 혼란 즉, 부적응 증상으로서 ‘우울과 대인예민성’이 이용자의 정체성 차이와 어떤 관계를 가지는지 검토해 보고자 한다.

### (1) 중독

온라인 게임은 새로운 놀이문화를 형성했지만, 이와 동시에 온라인 게임공간으로의 과도한 몰입으로 인해 ‘게임중독’이라는 사회적 현상도 나타났다. 특히, MMORPG는 제2의 사회공간으로서 중독적 이용에 따른 많은 사회적 문제를 초래하는 것으로 지적되고 있다.

게임중독에 대해 우려하는 입장에서는 약물중독과 마찬가지로 게임에서의 중독도 현실의 삶 자체를 대체하거나, 그로부터의 도피로 사용하는 즉 현실로부터의 도피로서의 게임의 사용이라고 할 수 있다. 결국 온라인 게임중독에 대한 논의에서 핵심적인 것은 온라인 게임이 제공하는 가상현실 경험에 빠져서 게임이용의 통제력을 상실하고 현실과 가상을 구분하지 못

하는 현실의 부적용이라고 할 수 있다(김홍천, 2003, p.19). MMORPG는 이용자들이 캐릭터를 통해 가상공간 속에서 직접 역할을 수행하고 사회생활을 영위하도록 함으로써 이용자들이 가상공간에 실제로 존재하는 것과 같은 느낌을 가지도록 하며, 이러한 느낌은 더욱더 이용자들이 가상공간에 참여하도록 만든다. 즉, MMORPG라는 제2의 사회 속에서 이용자들은 자신의 캐릭터가 수행하는 역할과 캐릭터들 간의 사회적 관계, 가상공간 내에서 행해지는 활동 등이 실제 자신에게 일어나는 일로 받아들이며 그 공간 속으로의 몰입을 경험하게 된다.

온라인 게임의 몰입체험은 게임 속에 존재한다고 느끼는 텔레프레즌스, 게임 텍스트 알고리즘의 탐색, 게임 속 대상에 대한 조종과 상황에 대한 통제, 실제 사람들 간의 상호작용, 네트워크로 연결된 사람들 간의 공유된 경험 등을 통해 물리적 현실사회의 특징을 모의함으로써 형성된다(김미라, 2002, p.73). MMORPG 가상현실로의 몰입은 이용자들의 욕구를 충족시켜주는 다양한 캐릭터를 통한 정체성 형성과 관련된다. 황상민(2000)은 사람들이 가상의 캐릭터나 아바타를 만들고 자신의 정체성을 실험하며, 다양한 정체성의 조작이나 가상의 캐릭터를 만들고 통제할 수 있다는 느낌과 경험은 인간에게 중독적일 정도로 강한 몰입을 유도한다고 말한다. 그리고 이러한 사이버 공간은 컴퓨터로 이루어지는 물질공간이 아니라, 인간의 내면적 욕구가 발산되는 심리적 공간이라고 정의한다. 성취, 경쟁, 소속감은 인간의 보편적인 삶의 동기임을 볼 때, 게임 속 가상세계에서 성취와 성장의 원천인 레벨, 아이템, 돈과 같은 게임 속 재산에 대한 강한 욕구와 게임 세계에서 강한 경쟁성향, 게임 속 자신이 속한 공동체에 대한 강한 충성도와 소속감 같이 게임에 몰입한다는 것은 가상의 현실을 자신의 삶의 일부로 인식한다는 것으로 해석할 수 있다(김홍천, 2003).

새로운 캐릭터 역할 속으로의 정신적인 몰입은 대인관계와 가정기능에

부정적인 영향을 미치며(Young, 1997), 과도한 게임 사용은 아동과 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 과도하게 몰입하게 되면 자기 통제에 어려움을 겪어 충동적이 되고, 가상의 세계에 혼자 있는 시간이 많아져서 대인관계와 일상생활에서 부딪치게 되는 다양한 문제 상황을 해결할 수 있는 기술과 능력이 저하될 수 있다(김정효·박성혜, 2001, p.120).

김성벽(2005)은 웹미디어의 중독적 이용과 개인의 자아정체성에 관한 연구에서 웹미디어에 대한 중독적 이용경험의 정도가 상대적으로 높은 대상자들의 자아정체성이 다른 집단에 비해 상대적으로 낮은 것으로 입증했다. 그리고 인간의 심리적인 부분으로서 자아정체성은 이용시간이나 접속도, 지출되는 비용 등의 양적인 차원보다는 미디어에 대한 중독적 몰입이나 그에 따른 심리적 요소와 더 큰 관련성을 갖고 있음을 단적으로 보여준다고 한다.

이상의 논의들을 살펴볼 때, 온라인 가상공간으로의 중독적 몰입 즉, 중독은 이용자들의 정체성과 관련이 있음을 알 수 있다. 따라서 본 연구는 중독의 정도가 이용자가 경험하는 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 차이가 있는지를 살펴볼 것이다.

## (2) 부적응

온라인 게임은 이용자들에게 있어서는 단순한 게임이 아니라 제2의 현실이며, 그 속에서 일어나는 개인적인 사건들은 모두 제2의 인생과도 같은 의미를 지닌다. 이러한 현상은 온라인 게임 속의 세계는 오프라인 세계의 일상생활과 거의 유사한 활동을 재현할 수 있는 가상공간이며, 이것을 단순한 게임으로 간주하기 보다는 새로운 사회활동의 공간으로 보는

것이 더 적절함을 시사한다. MMORPG로 불리는 온라인 게임공간 안에서 사람들은 공동체, 정체성, 심리적·경제적 가치를 만들어 내고 있으며, 이런 활동들은 오프라인의 현실과도 연결되면서 인간이 경험할 수 있는 심리적 영역을 확장시키고 있다(장근영, 2003, p.21-22, 36).

MMORPG 이용자들은 확장된 심리공간으로서 가상공간과 물리적 현실의 공간을 모두 경험하고, 또 두 공간을 넘나들게 되면서 심리적인 혼란을 경험할 수 있다. 이러한 이용자들의 심리적 혼란은 현실에서의 부적응 행동을 보일 가능성을 가지게 된다.

류주현(2003)은 이용자들이 자신의 캐릭터를 통해 역할을 맡고, 가상세계를 경험하는 역할수행게임의 근원을 어린이들의 놀이에서 찾기도 한다. 즉, 아이는 놀이를 통해 현실에서 벗어나 판타지를 꿈꾸는 것이 아니라 판타지의 세계에서 현실의 세계로 옮겨가는 경험을 하고, 그 놀이는 곧 판타지에서 현실로 그리고 또다시 현실에서 판타지로 바뀌어 가는 ‘전환의 공간(transitional space)’이며, 이 공간은 판타지와 현실의 구분이 모호해 지는 곳으로, 아이의 놀이와 창조적 행위 과정에서 몰입은 판타지이므로 현실이 아니라고 엄격하게 구분하지 않는다는 것이다.

웹미디어의 사이버 공간에서 자신의 가상적 자아와 정체성을 경험하면서 복합정체성을 경험하게 되는 개인들이 겪게 될 위험성은 마치 정신분열증 환자가 경험하는 혼란과 관련이 있다. 때문에 단일적인 속성을 지녔다고 믿는 개인이 사이버 공간에서 다면적인 자아를 드러낼 때 심리적인 혼란을 경험하거나 현실세계에서는 보이지 않는 여러 일탈적 행동을 보일 것이라고 우려할 수 있는 것이다(김성벽, 2005, p.15-16).

한상철(2000)은 많은 청소년들은 현실적 자아와 사이버 공간에서의 자아(이상적 자아)간의 혼동을 경험하게 되며, 장기적인 혼동상태를 겪게 되면서 부정적 정체감(negative identity)을 형성하거나 정신적 장애 즉, 자

기과피나 존재감 상실, 무력감과 우울, 자살 충동 등을 경험하게 될 것이라고 말한다. 그리고 혼자서 컴퓨터라는 기계에 마주하고 있는 시간이 사람을 마주하고 있는 시간보다 월등히 많아지게 되면 CMC가 또 다른 사회생활이기는 하지만 대부분이 접속하는 시간 이외에 실제로 이어지는 인간관계는 아니기 때문에, 현실의 인간관계는 그만큼 소홀해지고 양적으로도 적어질 수 밖에 없게 된다. 그리고 이런 경우 대인관계가 결핍된 현실에서의 도피로 인해 다시 친구들을 사이버 공간에서 찾게 되고, 그러는 동안 더욱더 실생활에서의 적응에는 실패하게 된다. 이러한 과정에서 정서적으로도 부적절감이나 분노, 우울과 같은 부정적 정서를 체험하게 될 수 있으며, 가상공간에 장시간 빠져들게 되면서 실제 사회생활이나 대인관계에 어려움이 생길 가능성이 있다(임효정, 1999, p.25).

본 연구에서는 현실과 가상공간에서의 심리적 혼란의 경험을 우울과 대인예민성과 같은 부적응 증상으로 보고 현실정체성과 가상정체성의 차이에 따라 이러한 혼란 즉, 부적응의 정도가 차이가 있는지를 검토해 볼 것이다. 인터넷과 관련한 많은 연구들에서 인터넷 이용과 우울성향의 관계를 연구하였으며(박정환·공은희·차형수, 2000; 이석범·이경규·백기청 외, 2001), 인터넷 중독 및 우울과 관련된 대인관계의 특성(김광웅·유미숙·이지향, 2004; 김은정·권정혜, 1998; 양돈규, 2003; 엄미경, 2002; 임효정, 1999)을 연구하였다. 이상의 연구들에서는 가상공간과 관련한 현상으로서 몰입을 주요하게 다루고 있으며, 심리특성으로는 우울증과 대인관계의 문제를 주로 지적한다.

본 연구의 목적은 현실정체성과 가상정체성의 관계를 살펴보고 그 관계에 따라 유형화된 이용자 집단의 심리특성을 살펴보고자 하는 것이므로, 중독과 부적응 증상(우울, 대인예민성)을 각각 정체성의 차이와 관련된 변인으로 다룰 것이다. 다시 말해 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따른

이용자의 유형화를 독립변인으로 하고 부적응 증상인 우울과 대인예민성을 각각 종속변인으로 해서 분석해 보고, 유형화된 집단별로 중독수준의 분포를 살펴보고자 한다. 따라서 본 연구에서는 가상공간과 관련된 여러 연구들에서 다루고 있는 중독 그리고 우울과 대인관계와 같은 이용자의 심리특성이 현실정체성과 가상정체성의 차이에 따라 유형화한 집단에서 어떻게 나타나며, 각 집단별로 유의미한 차이를 나타내는지를 검증해 볼 것이다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 표본

연구문제들에 대한 답을 구하기 위해 정체성, 가상공간 정체성과 관련된 문헌의 연구를 통해 설문지를 제작하고, 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자를 중심으로 2005년 4월 19일부터 4월 22일까지 4일 동안 설문조사를 실시하였다. 설문조사는 부경대학교 학생들을 대상으로 4개 교양강의(대중문화의 이해, 현대사회와 매스컴, 정보통신과 뉴미디어 2개강의) 시간과 학생회관, 도서관 등 캠퍼스 내에서 이루어졌다. 교양 수업에 참가한 MMORPG를 이용하는 학생과 이용하지 않는 학생 모두에게 설문을 실시하고 설문지를 거둬들인 후, 'MMORPG 이용'과 '비이용'으로 설문지를 분류하였으며, 'MMORPG'를 이용하는 학생들의 설문을 분석하였다. 본 설문은 연구의 목적에 따라 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG)라는 특정 게임의 이용자들이 응답한 설문을 분석해야 한다는 제한점으로 인해 적절한 설문대상자들이 응답한 설문지를 회수하기가 쉽지 않았다. 그래서 교양강의시간의 설문조사와 함께 부경대 캠퍼스 내에서 MMORPG를 이용하는 학생들을 대상으로 설문을 실시하였다.

회수된 설문지는 불성실한 응답, 측정문항에 대한 응답을 포기하거나 일부 문항에 대해 응답을 하지 않은 경우를 제외시켰고, 최종적으로 230부의 설문지가 분석에 이용되었다.

## 2. 변인측정

### 1) 정체성

이론적 논의에서 살펴보았듯이, 추상적 개념으로서 정체성은 많은 학자들이 조작적 정의를 시도해 왔고, 또 그러한 정의들을 통해서 학자들 나름대로의 측정방법으로 정체감을 측정하고 있다.

여러 정체감 검사 중 박아청은 각 연령대의 정체감 특성을 포괄적으로 다룰 수 있고, 정체감의 다차원적인 측면을 측정할 수 있는 다면적인 자아정체감 검사로서 ‘한국형 정체감 검사’를 개발하였다. 한국형 자아정체감 검사 역시 다른 정체감 검사와 비슷하지만 정체감 하위척도의 영역별로 조금씩 상이한 측면을 측정하며, 다른 정체감 검사에 비해 타당성이 비교적 높다고 말한다(박아청, 1998, p.503-508). 한국형 정체감 검사는 주체성, 자기수용성, 미래확신성, 목표지향성, 주도성, 친밀성, 정체감 유예, 정체감 혼미의 8개의 하위영역에서 각 8개 문항으로 구성되어 있으며, 5점 척도법을 사용한다.

본 연구에서는 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용자의 실제 정체성과 게임공간의 정체성이 어떤 차이가 있는지 알아보기 위해 박아청의 ‘한국형 자아정체감 측정 척도’의 하위8가지 척도 중 주체성, 자기수용성, 목표지향성, 주도성, 친밀성의 다섯 가지 항목을 실제 정체성과 가상공간에서의 정체성을 측정하고 비교하는 척도로 이용했다.

먼저, ‘한국형 정체감 검사’ 각 문항의 일관성 정도를 알아보기 위한 신뢰도 분석에서 8개의 하위척도 가운데 ‘정체감 혼미’가 낮은 신뢰도를 보이기 때문에(박아청, 1998, p.503-504), 본 연구에서는 ‘정체감 혼미’를 제외시켰다. 다음으로, ‘정체감 유예’는 어릴 적 학습한 것에 대한 융통성의

부여 여부를 측정하는 것으로, 현실에서는 존재하지 않는 가상의 배경과 상황이 설정되어 있는 온라인 게임 공간에서 현실에서의 학습 경험의 적용과 비교는 적절하지 않다고 판단되어 이 척도를 제외하였다. 그리고 '미래 확신성'은 시간의 경과에 대한 희망의 정도를 측정하는데, 실재공간과 게임공간의 시간은 동일한 기준으로 측정할 수 없기 때문에 이 척도들을 제외하였다.

본 연구에서 사용하는 자아정체감 하위척도 5가지가 측정하는 내용은 다음과 같다.

- (1) 주체성: ① 있는 그대로의 자신의 능력과 재능을 받아들이고 영향을 줄 수 있다는 느낌의 정도  
           ② 자신의 연속성과 자기가 누구인지를 알고 있는가?
- (2) 자기수용성: ① 있는 그대로의 자신의 능력과 재능을 그대로 받아들이고 있는가?  
           ② 자신감을 갖고 자신에 대한 신뢰의 정도
- (3) 목표지향성: ① 장래의 자아상을 파악하고 자기 스스로 목표를 지향하는 방향을 신뢰하고 있는가?  
           ② 주어진 과업을 수행 또는 실현하려는 의지의 정도
- (4) 주도성: ① 자신 주변의 일을 스스로가 주도적으로 실행하려고 하는가?  
           ② 자신의 역할에 대한 인지능력의 정도
- (5) 친밀성: ① 타인들과의 친밀한 관계를 유지하기 위해서 융통성을 갖고 있으며, 주체적인 관계를 유지하고 있는가?

현실의 자아정체감 검사는 박아청이 제작한 '한국형 정체감 척도'를 사용하여 측정하였고, 가상공간 정체성의 검사를 위해 리니지 이용자를 대상으로 예비조사를 한 후 그 결과를 토대로 측정척도를 재구성하여 설문 조사를 하였다. 가상정체성의 설문문항은 현실과 가상의 비교를 위해 현

실정체성과 동일한 항목으로 구성되었고, 각 문항들은 가상공간의 상황에 맞추어 수정하였다. 예를 들면, '나는 내 일을 잘 처리할 수 있다'라는 현실정체성의 측정문항을 '나는 게임을 잘 진행할 수 있다'라고 수정하여 가상정체성의 설문문항을 만들었다. 이렇게 만들어진 현실정체성과 가상정체성을 측정하는 설문지를 이용해 다사용자 온라인 롤 플레이 게임 이용자 22명을 대상으로 예비연구를 실시하였으며, 예비연구를 통해 설문 응답자들의 의견을 수렴하여 설문문항을 재검토·수정하였다. 본 연구에 앞서 이루어진 예비연구의 결과를 통해 정체성 측정 항목의 타당성을 확인해 볼 수 있었다. 그리고 예비연구 후 실시된 본 연구에서는 설문조사를 통해 수집된 데이터를 통계 분석하여 현실정체성과 게임공간 정체성의 차이와 관계를 검증해 보았다.

본 연구에서 현실정체성과 가상정체성은 각각 주체성, 자기수용성, 목표지향성, 주도성, 친밀성의 5항목으로 측정하였고, 각 항목들은 8문항으로 구성되었다. 설문에서 현실정체성과 가상정체성은 각 40문항씩 전체 80문항으로 구성되었으며, 각 문항은 5점 척도법을 사용하였다.

현실정체성과 가상정체성의 하위척도 5가지 각각에 대한 신뢰도 검증에서 신뢰도를 떨어뜨리는 측정항목을 제외하고 신뢰도를 구하였다. 일반적으로 Cronbach's  $\alpha$ 값이 0.6이상이면 신뢰성을 가지는 것으로 판단한다.<sup>9)</sup> 현실정체성과 가상정체성 하위척도들의 Cronbach's  $\alpha$ 값은 다음과 같다.

---

9) 일반적으로 신뢰도의 척도인 크론바하 알파 계수가 0.6이상이면 신뢰성이 있다고 보며, 전체 변수(항목)를 하나의 척도로 종합하여 분석할 수 있다는 것이다(노형진, 2001, p.553-556).

<표2> 정체성 척도의 신뢰도 검증

정체성 하위척도	현실정체성		가상정체성	
	문항 수	Cronbach's $\alpha$	문항 수	Cronbach's $\alpha$
주체성	7	0.75	7	0.71
자기수용성	8	0.82	8	0.74
목표지향성	6	0.76	6	0.64
주도성	6	0.80	6	0.79
친밀성	7	0.80	7	0.71

정체성의 총 문항 수는 현실정체성과 가상정체성 각각 34문항씩이며, 각 문항의 선택된 점수를 하위척도별로 합산하여 정체성의 점수로 했다. 정체성은 최저점수 7점- 최고점수 35점, 자기수용성은 최저점수 8점- 최고점수 40점, 목표지향성은 최저점수 6점- 최고점수 30점, 주도성은 최저점수 6점- 최고점수 30점, 친밀성은 최저점수 7점- 최고점수 35점 사이에서 측정되며, 정체성의 평균값은 최저점수 34점- 최고점수 170점 사이에서 측정되었다.

## 2) 이용자 집단 유형화

이용자들은 크게 4개 집단으로 분류하였다. 먼저, 현실정체성의 평균(121.21)과 가상정체성의 평균(123.73)을 구하고, 두 정체성의 평균인 122.47을 기준으로 각 정체성을 2개 수준(High-Low)으로 나누었다.

그리고 현실정체성과 가상정체성의 관계를 고려하여, 현실정체성과 가상정체성이 모두 높은 집단(RH-VH), 현실정체성은 높고 가상정체성은 낮은 집단(RH-VL), 현실정체성은 낮고 가상정체성이 높은 집단(RL-VH), 현실정체성과 가상정체성이 모두 낮은 집단(RL-VL)으로 분류하였다.

### 3) 중독

앞서 살펴본 논의들에서 보듯이, 다사용자 온라인 롤 플레이 게임 속에서 이용자들은 자신의 캐릭터가 수행하는 역할과 캐릭터들 간의 사회적 관계, 가상공간 내에서 행해지는 활동 등을 실제 자신에게 일어난 일로 받아들이며 그 공간 속으로의 몰입을 경험하게 된다. 온라인 게임 속의 배경과 가상현실로의 몰입은 이용자들의 욕구를 충족시켜 주는 다양한 캐릭터들, 즉 정체성 형성과 관련된다. 온라인 게임 이용자들은 현실과 다른 배경 속에서 현실에는 존재하지 않는 새로운 역할을 수행하고, 게임 공간의 구조 속에서 현실과 다른 정체성을 형성하게 되며, 이러한 가상현실에서의 몰입은 현실의 정체성과 가상의 정체성의 관계에 중요한 영향을 미칠 것이다.

다시 말해 몰입으로 인해 다사용자 온라인 롤 플레이 게임 이용자들은 게임공간 속에서 이용자들 간의 상호작용과 사회, 경제, 심리적 관계를 현실로 인식하게 되며, 중독적 몰입은 게임공간에서의 정체성 형성에 영향을 미치는 중요한 변인으로 작용할 것이라 판단되었다. 따라서 온라인 게임에 대한 이용자의 중독을 이용자들이 현실 정체성과 게임공간의 정체성의 차이를 보이는데 대한 주요한 변인으로 설정하고 측정해 보았다.

리니지2 이용자들의 게임 중독 수준은 장근영(2003)이 그의 논문에서 K. Young의 인터넷 중독 척도(Internet Addiction Test)를 온라인 게임용으로 변안하여 사용했던 척도로 측정하였다. Young의 인터넷 중독척도는 전체 20문항으로 구성되어있으며, 각 문항은 5점 척도법을 사용한다. 이 척도에서는 총점이 20점-49점까지는 정상적인 온라인 이용자로 보고, 50점-79점까지를 온라인 중독 가능자로 보며, 80점-100점까지는 온라인 중독자로 진단한다.

중독의 측정척도 신뢰도 검증에서 Cronbach's  $\alpha$ 값이 0.90으로 높은 신뢰성을 가지는 것으로 나타났다.

#### 4) 부적응 증상- 우울과 대인예민성

제2의 현실로서 가상공간의 출현은 기존의 정체성의 정의에 새로운 문제를 제기하게 되었다. 가상공간은 현실의 욕구를 실현하는 공간으로 존재하며, 자신의 정체성을 실험하고 새로운 정체성을 탐색할 수 있는 기회를 제공하는 새로운 공간이다. 현실과 가상공간은 다른 공간이지만 우리는 이 두 공간을 넘나들고 있으며, 두 공간 사이의 구분이 명확하지 않을 경우 정체성은 혼란을 겪게 되는 것이다. 다시 말해, 자기에 대한 주관적 인식으로서 정체성은 새로운 배경과 새로운 역할을 수행하는 가상공간에서 이용자들에게 현실과는 다르게 인식될 것이며, 이러한 인식의 차이는 두 공간 사이에서 이용자들의 심리상태와 관련이 있을 것이라 판단되었다.

가상공간에의 몰입으로 인한 부정적인 결과들이 여러 방면에 걸쳐 나타나고, 그 중에서 인터넷 중독과 함께 우울과 대인관계 문제가 주요하게 지적되고 있다. 따라서 앞서 이론적 논의를 토대로 정체성 측정척도를 마련해서 현실정체성과 가상정체성을 측정하고, 이용자의 현실정체성과 가상정체성 간의 차이에 따라 이용자들을 유형화 할 수 있다면, 그리고 이렇게 유형화된 집단이 유의미한 차이를 보인다면 각 집단에 따라 우울과 대인예민성에서도 차이를 나타낼 것이라 생각하고 측정해 보았다.

우울과 대인예민성의 측정을 위해 L. R. Derogatis와 K. Rickels, A. F. Rock(1976)에 의해 개발된 자기보고식 다차원 증상목록(multidimensional self-report symptom inventory)검사를 한양대학교 정신건강연구소에서

한국 실정에 맞게 번안하여 재표준화한 간이정신진단검사(Symptom Checklist -90- Revision)를 사용하였다. 이 검사는 9개의 증상차원(신체화, 강박증, 대인예민성, 우울, 불안, 적대감, 공포 불안, 적대감, 편집증, 정신증)으로 구분되며, 각각 1개의 심리적 증상을 대표하는 90개의 문항으로 구성되어있다. 응답자는 오늘을 포함해서 지난 7일동안 경험한 증상의 정도에 따라 '전혀 없다-1점', '약간 있다-2점', '웬만큼 있다-3점', '좀 심하다-4점', '아주 심하다-5점'의 5점 평점을 하게 되어있다.

본 연구에서는 정체성 관련 변인으로 우울과 대인관계의 문제를 설정하고, 이 두 가지 심리증상에 주된 관심을 가지고 연구를 하고자 하며, 따라서 9개의 증상차원 중 '우울'과 '대인예민성'을 측정하는 문항을 선별하여 살펴보았다.

본 연구에서 사용하는 우울과 대인예민성의 하위척도가 측정하는 내용은 다음과 같다.

- (1) 우울: 기분이나 감정이 저조되어 있고 매사에 흥미를 잃어버리고 의욕이 없어지고 희망을 잃은 상태를 나타냄으로써 임상적으로 우울증 환자의 특성을 반영한다
- (2) 대인예민성: 타인과의 관계에서 나타나는 자격지심, 불편감 및 열등감 등을 측정한다

본 연구의 설문에서 '우울'은 13개 항목, '대인예민성'은 9개 항목으로 총 22개 항목으로 구성되었고, 증상의 정도에 따라 '전혀 없다-①', '약간 있다-②', '웬만큼 있다-③', '좀 심하다-④', '아주 심하다-⑤'의 5점 척도로 응답하도록 하였다. 이 척도에서 부적응 증상의 점수는 최소 22점-최고 110점 사이에 분포하며, 점수가 높을수록 부적응 정도가 심한 것으로 진단한다.

부적응 증상으로서 우울과 대인예민성 측정척도들의 신뢰도 검증에서 Cronbach's  $\alpha$ 값이 우울= 0.92, 대인예민성= 0.86으로 모두 높은 신뢰성을 가지는 것으로 나타났다.

## 5) 기타 변인

인구통계학적 속성으로서 성별과 연령을 살펴보고, 게임이용 관련 특성으로 게임 이용시간, 캐릭터의 수, 게임이용 스타일, 게임이용 이유를 살펴보았다. 게임의 이용 시간은 MMORPG의 일주일 평균 이용시간으로 조사하였고, 이용시간과 캐릭터의 수는 응답자가 직접 설문지에 숫자로 기입하도록 했다. 게임이용 스타일은 '혼자 한다'와 '다른 이용자와 함께 한다' 중에서 선택되었고, 게임이용 이유는 '현실에서 벗어나기 위해', '새로운 사회의 경험', '스릴이나 흥분과 같은 자극', '다른 이용자와의 상호작용', '시간을 보내기 위해', '기타' 중에서 선택되었다.

### 3. 통계방법

설문 응답은 SPSS WIN 10.0 통계 프로그램으로 분석하였다. 각 측정 척도들의 신뢰도를 검증하기 위해서 우울, 대인예민성, 중독과 같은 변인들의 내적 일관성을 Cronbach's  $\alpha$ 값을 이용해 살펴보았다. 현실정체성과 가상정체성의 측정에 대한 검증으로 정체성의 다섯 가지 요소(주체성, 자기수용성, 목표지향성, 주도성, 친밀성) 각각에 대하여 신뢰도 분석을 실시하고 신뢰도를 떨어뜨리는 항목을 제외하고 Cronbach's  $\alpha$ 값을 구하였다.

그 외에 구체적인 통계방법으로, 현실정체성과 가상정체성의 관계는 T-test, 상관관계를 통해 살펴보았다. 또, 두 정체성의 차이에 따라 이용자들을 유형화하여 집단을 구분하고, 이용자 유형화에 따라 구분된 집단과 성별, 연령, 게임이용시간, 캐릭터 수, 우울, 대인예민성과의 관계는 교차분석과 이원변량분석(Two-way ANOVA)을 이용해서 검토해 보았다.

## IV. 연구의 결과

### 1. MMORPG 이용자의 현실정체성과 가상정체성의 관계

#### 1) 이용자 특성

본 연구에서 분석한 설문 응답자들은 전체 230명이며, 남성이 201명으로 87.4%, 여성은 29명으로 12.6%를 차지했다. MMORPG라는 특정한 형식의 게임을 남성들이 주로 이용한다는 것을 감안할 때 성비의 불균형은 불가피한 결과였다.

설문 분석결과 응답자들의 평균 연령은 22.56세이고, 1주일 평균 12.81시간 정도 MMORPG를 이용하며, 평균적으로 2.52개의 게임 캐릭터를 가지고 있었다.

MMORPG 이용 이유는 '다른 이용자와의 상호작용' 때문이라고 대답한 응답자가 63명(27.4%)으로 가장 많았고, '시간을 보내기 위해'가 58명(25.2%), '스릴이나 흥분과 같은 자극'이 41명(17.8%), '새로운 사회의 경험'이 22명(9.6%), '현실에서 벗어나기 위해'가 9명(3.9%)의 응답분포를 보였다. '기타'는 37명(16.1%)으로 '그냥 재미있어서'라는 이유였다.

게임의 이용 스타일은 '다른 이용자와 함께 한다'고 응답한 사례가 161명(70.0%)이었고, '혼자한다'는 69명(30.0%)을 차지했다.

주로 이용하는 MMORPG는 'World of Warcraft(WOW)'이용이 57명(24.8%)으로 가장 많았고, 뒤를 이어 '리니지2'의 이용이 32명(13.9%), '리니지'가 26명(11.3%), '라그나로크' 16명(7.0%)을 차지했다. '기타'의 응답이 99명(43.0%)을 차지했는데, MMORPG 이용자들은 앞서 언급한 게임 이외에 뮤, 아크로드, 릴 온라인, 군주 온라인, 메이플스토리, 바람의 나라, 프

리스톤데일, 천상비, 이터널시티 등 다양한 게임을 이용하고 있었다.

## 2) 현실정체성과 가상정체성의 관계

이용자들의 현실정체성과 가상정체성의 관계를 살펴보기 위해 두 정체성에 대한 T-검증과 상관관계를 분석하였다.

현실정체성과 가상정체성의 차이를 살펴보면, 각 요소들 간의 검증에서 자기수용성, 주도성 그리고 친밀성이  $p < .001$  수준에서 평균 차이가 유의미하다고 나타났으며, 주체성과 목표지향성에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다(표3 참조).

<표3> 현실정체성 요소와 가상정체성 요소의 T-검정

	현실정체성		가상정체성		t
	M	SD	M	SD	
주체성	26.39	4.02	26.23	4.27	0.49
자기수용성	32.10	5.22	29.45	4.95	7.62***
목표지향성	19.25	4.60	19.69	4.36	-1.34
주도성	20.00	4.47	22.00	4.45	-6.07***
친밀성	23.47	5.53	26.36	4.61	-8.72***

\*\*\* $p < .001$

이러한 결과로 볼 때, 이용자들의 현실정체성과 가상정체성의 평균 차이는 자기수용성, 주도성, 친밀성이 주도하는 것이라 볼 수 있다. 그리고 자기수용성은 가상공간에서 보다 현실에서 높은 점수로 나타났고, 주도성과 친밀성은 가상공간에서 더 높은 점수를 나타냈다.

자기수용성은 있는 그대로의 자신의 능력과 재능을 그대로 받아들이고 있는가와 자신에 대한 신뢰의 정도를 측정하는 척도이다. 따라서 이용자의 현실 자기수용성( $M=32.10$ ,  $SD=5.22$ )이 가상 자기수용성( $M=29.45$ ,

SD=4.95)보다 높게 나타났다는 것은 이용자들이 가상공간에서 보다 현실에서 자신을 더 신뢰하고 있는 것이라 볼 수 있다.

주도성은 자신 주변의 일을 스스로가 주도적으로 실행하려고 하는가와 자신의 역할에 대한 인지능력의 정도를 측정하는 척도이고, 친밀성은 타인들과의 친밀한 관계를 유지하기 위해 융통성을 갖고 있으며, 주체적인 관계를 유지하는지를 측정하는 척도이다. 본 연구에서는 가상의 주도성(M=22.00, SD=4.45)과 친밀성(M=26.36, SD=4.61)이 현실의 주도성(M=20.00, SD=4.47)과 친밀성(M=23.47, SD=5.53)보다 높게 나타났으므로, 이용자들이 현실에서보다 가상에서 자신의 역할에 대한 인지능력이 높고, 가상공간에서 다른 이용자와 더 친밀한 관계를 유지하는 것이라 볼 수 있다.

다음으로, 정체성의 요소들을 각각 합하여 현실정체성과 가상정체성을 비교해 보았다. 이용자들의 현실정체성과 가상정체성의 T-검증에서 두 정체성의 평균 간에도 유의미한 차이가 나타났다(표4 참조). 현실정체성의 평균은 121.21(SD=18.84), 가상정체성의 평균은 123.73(SD=17.83)으로 가상정체성의 평균이 현실정체성 평균보다 높게 나타났으며, 두 정체성간의 차이는 통계적으로 유의미하다( $t = -2.14, p < .05$ ).

<표4> 현실정체성과 가상정체성의 T-검정

현실정체성		가상정체성		t
M	SD	M	SD	
121.21	18.84	123.73	17.83	-2.14*

\* $p < .05$

그리고 이용자들의 현실정체성과 가상정체성의 상관계수는 0.53으로  $p < .001$  수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 또한 상관계수가 양의 값을 가

지므로 현실정체성과 가상정체성은 정적 상관관계가 있다는 것을 알 수 있다. 또한 현실정체성과 가상정체성의 구성요소들 간의 상관계수는 주체성(0.33), 자기수용성(0.46), 목표지향성(0.38), 주도성(0.37), 친밀성(0.52)의 다섯 가지 요소 모두가 양의 상관관계를 가지며 모두  $p < .001$ 수준에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

이상의 결과를 보면, 이용자들의 현실정체성과 가상정체성이 정적 상관관계를 가지고, 두 정체성 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 이용자들이 경험하는 가상공간의 정체성은 현실의 정체성과 관계가 있지만 현실정체성과는 차이가 있는 것이라 볼 수 있다.

그러나 이 결과는 전체 평균의 결과이며, 실질적으로 각각의 이용자들이마다 현실정체성과 가상정체성의 점수가 다양하게 분포하고 있었다. 각각의 이용자들의 정체성을 전체로서 분석할 때는 중간지점에서 평균이 만들어지지만, 이 평균을 모든 이용자들에게 동일하게 적용하는 것은 개인차를 고려하지 않은 연구라고 판단되며, 따라서 이용자들을 비슷한 유형의 집단으로 분류하여 각 집단의 차이를 살펴보고자 한다.

### 3) 이용자의 유형화

이용자들의 유형은 크게 4개 집단으로 분류하였다(표5 참조).

먼저, 현실정체성의 평균(121.21)과 가상정체성의 평균(123.73)을 구하고, 두 정체성의 평균인 122.47을 기준으로 각 정체성을 2개 수준(High-Low)으로 나누었다. 현실정체성이 높은 이용자는 108명으로 전체이용자의 46.90%를 차지했고, 현실정체성이 낮은 이용자는 122명으로 전체이용자의 53.10%를 차지했다. 가상정체성이 높은 이용자는 124명으로 전체 이용자의 53.90%를 차지했고, 가상정체성이 낮은 이용자는 106명으로 전체 이용자의 46.10%를 차지했다.

<표5> 정체성 차이에 따른 4개 집단 분류

	가상정체성 높음 (Virtual Identity High) VH	가상정체성 낮음 (Virtual Identity Low) VL	계(N)
현실정체성 높음 (Real Identity High) RH	RH-VH/ 76	RH-VL/ 32	108(46.90%)
현실정체성 낮음 (Real Identity Low) RL	RL-VH/ 48	RL-VL/ 74	122(53.10%)
계(N)	124(53.90%)	106(46.10%)	230(100%)

현실정체성과 가상정체성의 관계를 고려하여, 현실정체성과 가상정체성이 모두 높은 집단(RH-VH), 현실정체성은 높고 가상정체성은 낮은 집단(RH-VL), 현실정체성은 낮고 가상정체성이 높은 집단(RL-VH), 현실정체성과 가상정체성이 모두 낮은 집단(RL-VL)으로 분류하였다.

정체성 차이에 따라 이용자들을 4개 집단으로 분류할 때, 각 집단의 현실정체성과 가상정체성의 평균 값은 다음과 같이 제시되었다(표6 참조).

<표6> 집단별 자아정체성의 평균 값

이용자 유형화	현실정체성		가상정체성	
	M	SD	M	SD
RH-VH	138.57	11.15	140.12	11.94
RH-VL	134.09	11.62	112.00	9.95
RL-VH	110.52	10.29	130.63	6.55
RL-VL	104.76	11.13	107.49	11.92

위의 표에서 보듯이, 유형화된 집단의 현실정체성의 평균은 RH-VH집단이 138.57로 가장 높았고, 다음으로 RH-VL집단이 134.09, RL-VH집단 110.52, RL-VL집단 104.76으로 나타났다. 가상정체성의 평균은 RH-VH집단이 140.12로 가장 높았고, 다음으로 RL-VH집단이 130.63, RH-VL집단이 112.00, RL-VL집단이 107.49로 나타났다.

## 2. 유형화한 MMORPG 이용자의 집단별 특성

### 1) 유형화한 집단별 특성

MMORPG 이용자들을 유형화한 집단과 인구통계학적 특성으로서 성별과 연령, 게임이용관련 특성으로서 게임이용시간과 캐릭터의 수가 어떠한 관계에 있는지를 살펴보았다.

우선, 이용자 집단 유형화와 성별의 관계에 대하여 교차분석을 시도하였다(표7 참조). 성별의 분포에서 남성과 여성의 비율이 균형을 이루지 못하고 있지만, MMORPG라는 특정한 형식의 게임을 남성들이 주로 이용하는 것을 감안할 때, 이러한 성별분포는 불가피한 결과였다. 분석결과, 현실정체성과 가상정체성의 차이에 의한 집단구분에 대해 이용자의 성별요인은 의미있는 차이를 나타내지 않았다.

<표7> 집단별 성별 특성

		성별		전체	$\chi^2$
		남성	여성		
이용자 유형화	RH-VH	70 (92.1%) (66.4)	6 (7.9%) (9.6)	76 (100%) (76.0)	2.569
	RH-VL	27 (84.4%) (28.0)	5 (15.6%) (4.0)	32 (100%) (32.0)	
	RL-VH	40 (83.3%) (41.9)	8 (16.7%) (6.1)	48 (100%) (48.0)	
	RL-VL	64 (86.5%) (64.7)	10 (13.5%) (9.3)	74 (100%) (74.0)	
전체		201 (87.4%) (201.0)	29 (12.6%) (29.0)	230 (100.0%) (230.0)	

연령, 이용시간, 캐릭터의 수는 이원변량분석을 통해 분석하였으며, 현실정체성(High/Low)과 가상정체성(High/Low)의 2×2의 요인설계를 하였다. 각 변량의 평균들이 동질성을 가지고 있지 않을 가능성에 대해 Levene 검증을 실시하였다.<sup>10)</sup> 그 결과, 연령( $F=1.824, p> .05$ ), 이용시간( $F=0.982, p> .05$ ), 캐릭터의 수( $F=1.217, p> .05$ )는 모두 ‘여러 집단이 추출된 모집단이 같다’는 영가설이 받아들여짐으로써 변량의 동질성이 검증되었다.

먼저, 이용자 유형화에 대한 연령의 차이를 이원변량분석을 통하여 검증해 보았다. 그 결과, RH-VH집단의 평균 연령이 23.32세로 가장 높았고, 다음으로 RH-VL집단이 23.13세, RL-VL집단이 22.05세, RL-VH집단 21.77세의 순으로 나타났다. 그리고 RH-VH집단(23.32세)과 RH-VL집단(23.13세)의 평균 연령이 RL-VH집단(21.77세)과 RL-VL집단(22.05세)의 평균 연령보다 높게 나타났다(표8 참조).

<표8> 집단별 ‘연령’의 평균치

	VH (n=124)	VL (n=106)	전체
RH (n=108)	RH-VH 23.32	RH-VL 23.13	23.26
RL (n=122)	RL-VH 21.77	RL-VL 22.05	21.94
전체	22.72	22.38	22.56

10) 등변량 가정(Assumption of Equal Variances): T-검증과 마찬가지로, 일원변량분석도 각 집단의 점수들이 거의 동일한 변량을 가지고 있다는 가정에 기초되어 있다. 만약 각 집단의 점수 개수가 동일하다면, 연구자는 이러한 가정을 검증할 필요는 없다. 만약 각 집단이 동일한 피험자 수를 포함하고 있지 않다면, 연구자는 등변량 가정을 검증하여야 한다(민윤기, 2004, p.62).

위와 같은 집단별 연령의 평균에 대한 Two-way ANOVA 결과 (표9 참조), 현실정체성이 높은 이용자 집단과 현실정체성이 낮은 이용자 집단 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $F=12.016, p<.01$ ). 즉, 현실정체성이 높은 이용자 집단이 현실정체성이 낮은 이용자 집단보다 더 높은 평균연령을 보여주었다. 가상정체성이 높은 이용자 집단과 가상정체성이 낮은 이용자 집단간에는 유의한 차이가 나타나지 않았으며, 현실정체성과 가상정체성간에도 유의한 상호작용이 나타나지 않았다.

그러나 본 연구의 설문이 대학(원)생이라는 비교적 비슷한 연령대의 이용자들을 대상으로 이루어졌기 때문에 현실정체성과 연령의 관계에 대한 결과에 대해 뚜렷한 의미의 해석이 어렵다고 판단된다.

<표9> 이용자 유형화에 따른 연령의 분석 결과

변인	SS	df	MS	F
현실정체성	86.899	1	86.899	12.016**
가상정체성	0.108	1	0.108	0.015
현실정체성*가상정체성	2.853	1	2.853	0.395
오차	1634.184	226	7.231	
합계	118805.0	230		

\*\* $p<.01$

RL-VH집단의 일주일 평균 MMORPG 이용시간이 15.00시간으로 가장 높은 평균을 보였고, 다음으로 RH-VH집단이 14.38시간, RL-VL집단이 10.93시간, RH-VL집단이 10.16시간의 순으로 나타났다. 그리고 이용자 유형화에 대한 일주일 평균 이용시간의 차이의 검증에서, RH-VH집단(14.38시간)과 RL-VH집단(15.00시간)의 평균 시간이 RH-VL집단(10.16시간)과 RL-VL집단(10.93시간)의 평균 시간보다 높게 나타났다(표10 참조).

<표10> 집단별 '일주일 평균 이용시간'의 평균치

	VH (n=124)	VL (n=106)	전체
RH (n=108)	RH-VH 14.38	RH-VL 10.16	13.13
RL (n=122)	RL-VH 15.00	RL-VL 10.93	12.53
전체	14.62	10.70	12.81

게임이용관련 특성으로서 MMORPG의 일주일 평균 이용시간을 검토한 결과, 가상정체성이 높은 이용자 집단과 가상정체성이 낮은 이용자 집단 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $F=4.944, p<.05$ ). 즉, 가상정체성이 높은 이용자 집단이 가상정체성이 낮은 이용자 집단보다 일주일 평균 MMORPG 이용시간이 많다는 것을 보여주었다. 그리고 현실정체성이 높은 이용자 집단과 현실정체성이 낮은 이용자 집단간에는 유의한 차이가 나타나지 않았으며, 현실정체성과 가상정체성간에도 유의한 상호작용이 나타나지 않았다(표11 참조).

<표11> 이용자 유형화에 따른 일주일 평균 이용시간의 분석 결과

변인	SS	df	MS	F
현실정체성	24.696	1	24.696	0.140
가상정체성	873.244	1	873.244	4.944*
현실정체성*가상정체성	0.316	1	0.316	0.002
오차	39916.815	226	176.623	
합계	78581.000	230		

\* $p<.05$

위의 결과로 볼 때, 가상정체성이 높은 이용자 집단이 가상정체성이 낮은 이용자 집단에 비해 더 오랜 시간 동안 MMORPG를 이용한다고 볼

수 있으며, 반대로 MMORPG를 오랜 시간 이용함으로써 게임공간에서 가상정체성을 강하게 형성하게 되는 것이라고 추측해 볼 수 있다.

이용자 유형화에 대한 캐릭터 수의 차이 분석 결과, 평균 캐릭터의 수는 RL-VH집단(2.85개)이 가장 높았으며, 다음으로 RL-VL집단(2.52개), RH-VH집단(2.45개), RH-VL집단(2.03개)의 순으로 나타났다(표12참조).

<표12> 집단별 '캐릭터 수'의 평균치

	VH (n=124)	VL (n=106)	전체
RH (n=108)	RH-VH 2.45	RH-VL 2.03	2.32
RL (n=122)	RL-VH 2.85	RL-VL 2.59	2.70
전체	2.60	2.42	2.52

게임이용관련 특성으로서 특정 MMORPG에서 이용하는 캐릭터의 수를 검토한 결과, 현실정체성이 높은 이용자 집단과 현실정체성이 낮은 이용자 집단간에 유의한 차이가 나타나지 않았으며( $F=2.603, p>.05$ ), 가상정체성이 높은 이용자 집단과 가상정체성이 낮은 이용자 집단간에도 유의한 차이가 나타나지 않았다( $F=1.263, p>.05$ ). 또, 현실정체성과 가상정체성간에도 유의한 상호작용이 나타나지 않았다( $F=0.068, p>.05$ ). 이와 같은 결과로 볼 때, 캐릭터 수는 MMORPG 이용자들의 현실정체성과 가상정체성 모두와 관련이 없는 요소라고 볼 수 있다.

게임이용 스타일에 따라서 유형화한 집단을 살펴본 결과는 다음과 같다(표13 참조).

MMORPG 이용자들이 다른 이용자와 함께 게임을 하는 비율은 RH-VH집단이 76.3%로 가장 높았고, 다음으로 RL-VH집단이 75.0%,

RH-VL집단이 68.8%, RL-VL집단이 60.8%의 순서였다. 이용자들이 혼자 게임을 하는 비율은 RL-VL집단이 39.2%로 가장 높았고, 다음으로 RH-VL집단이 31.3%, RL-VH집단이 25.0% 그리고 RH-VH집단이 23.7%의 순서였다.

<표 13> 집단별 게임이용 스타일 비교

	RH-VH	RH-VL	RL-VH	RL-VL	계
혼자한다	18 (23.7%)	10 (31.3%)	12 (25.0%)	29 (39.2%)	69 (30%)
다른 이용자와 함께 한다	58 (76.3%)	22 (68.8%)	36 (75.0%)	45 (60.8%)	161 (70%)
계	76 (100%)	32 (100%)	48 (100%)	74 (100%)	230 (100%)

전체적으로 4집단 모두 혼자 게임을 하기보다 다른 이용자와 함께 게임을 한다는 이용자의 비율이 높은 것으로 나타났다. 그리고 다른 이용자와 함께 게임을 한다는 응답은 가상정체성이 강한 집단(RH-VH집단=76.3%와 RL-VH집단=75.0%)이 높은 비율로 나타났으며, 반대로 가상정체성이 약한 집단(RL-VL집단=39.2%와 RH-VL집단=31.3%)은 게임을 혼자 한다는 이용자의 비율이 다른 집단에 비해 높은 것으로 나타났다( $x^2= 4.320$ ,  $p< .05$ ).

가상정체성이 강한 집단(RH-VH집단과 RL-VH집단)의 이용자들은 대부분 가상공간에서 다른 이용자와 상호작용을 하면서 게임가상공간에서 새로운 사회를 경험하는 것으로 추정된다. 따라서 MMORPG 이용자들은 가상공간에서 다른 이용자와의 상호작용을 통해 가상공간 속에서 높은 정체성을 경험하는 것이라 볼 수 있다.

집단별로 MMORPG 이용이유를 살펴본 결과는 다음과 같은 결과가 나타났다(표14 참조).

먼저, RH-VH집단은 '다른 이용자와의 상호작용'이 36.8%로 가장 높은 비율을 보였고, '기타: 재미있어서'라는 응답이 23.7%, '시간을 보내기 위해'는 17.1%, '스릴이나 흥분과 같은 자극'이 15.8%, '새로운 사회의 경험'은 2.9%, '현실에서 벗어나기 위해'는 2.6%의 순서였다.

RH-VL집단은 '시간을 보내기 위해'라는 이유와 '스릴이나 흥분과 같은 자극'이 25.0%, '다른 이용자와의 상호작용' 21.9%, '기타'가 18.8%, '새로운 사회의 경험'이 6.3%, '현실에서 벗어나기 위해'는 3.1%의 순으로 나타났다.

RL-VH집단은 '시간을 보내기 위해'가 29.2%, '다른 이용자와의 상호작용'이 27.1%, '스릴이나 흥분과 같은 자극' 18.8%, '새로운 사회의 경험'이 12.5%, '기타'가 10.4%, '현실에서 벗어나기 위해'가 2.1%의 순서였다.

RL-VL집단은 '시간을 보내기 위해'가 31.1%, '다른 이용자와의 상호작용'이 20.3%, '새로운 사회의 경험'이 14.9%, '스릴이나 흥분과 같은 자극' 16.2%, '기타'가 10.8%, 그리고 '현실에서 벗어나기 위해'가 6.8%의 순서로 나타났다.

<표 14> 집단별 게임이용 이유 비교

	RH-VH	RH-VL	RL-VH	RL-VL	계
현실에서 벗어나기 위해	2 (2.6%)	1 (3.1%)	1 (2.1%)	5 (6.8%)	9 (3.9%)
새로운 사회의 경험	3 (3.9%)	2 (6.3%)	6 (12.5%)	11 (14.9%)	22 (9.6%)
스릴이나 흥분과 같은 자극	12 (15.8%)	8 (25.0%)	9 (18.8%)	12 (16.2%)	41 (17.8%)
다른 이용자와의 상호작용	28 (36.8%)	7 (21.9%)	13 (27.1%)	15 (20.3%)	63 (27.4%)
시간을 보내기 위해	13 (17.1%)	8 (25.0%)	14 (29.2%)	23 (31.1%)	58 (25.2%)
기타	18 (23.7%)	6 (18.8%)	5 (10.4%)	8 (10.8%)	37 (16.1%)
계	76 (100%)	32 (100%)	48 (100%)	74 (100%)	230 (100%)

결과적으로, 가상정체성이 강한 집단(RH-VH집단과 RL-VH집단)이 '다른 이용자와의 상호작용'을 중요한 게임이용 이유로 응답했으며, 가상정체성이 약한 집단(RH-VL집단과 RL-VL집단)은 '시간을 보내기 위해'와 '스릴이나 흥분과 같은 자극'을 중요한 게임이용 이유로 응답했다.

또, '현실에서 벗어나기 위해'라는 이유는 RL-VL집단이 6.8%의 비율로, 다른 집단에 비해 높은 응답률을 보였고, '새로운 사회의 경험'은 현실정체성이 약한 집단(RL-VH집단과 RL-VL집단)이 현실정체성이 강한 집단(RH-VH집단과 RH-VL집단)에 비해 높은 비율을 나타냈다. 집단별 게임이용이유에 있어서는 대체적으로 현실정체성이 강한 집단과 현실정체성이 약한 집단 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $\chi^2 = 15.236, p < .01$ ).

그리고 '스릴이나 흥분과 같은 자극'은 현실과 가상의 정체성을 다르게 경험하는 집단(RH-VL집단과 RL-VH집단)에서 높은 비율을 보였는데, 이것은 가상공간에서 이용자들이 새로운 경험을 추구하는 것으로 추측된다.

## 2) 중독

MMORPG 가상공간에 이용자들이 얼마나 깊이 몰입하고 있는지를 K.Young의 인터넷 중독척도를 온라인 게임 상황에 맞춰 변안한 게임중독 척도를 사용하여 측정해 보았다. Young의 중독 진단 기준에 따라 이용자들을 정상, 중독 가능자, 중독자로 구분하였다.

이용자 유형화와 중독수준의 관계에 대해 교차분석을 실시한 결과, 현실정체성과 가상정체성의 차이에 의한 집단구분에 대해 이용자의 중독수준은 통계적으로 유의미한 차이를 나타내었다( $x^2 = 25.046, p < .001$ ).

<표15> 집단별 중독수준의 차이

	RH-VH	RH-VL	RL-VH	RL-VL	계
정상	41 (53.9%)	10 (31.3%)	12 (25.0%)	14 (18.9%)	77 (33.5%)
중독 가능자	33 (43.4%)	21 (65.6%)	31 (64.6%)	54 (73.0%)	139 (60.4%)
중독자	2 (2.6%)	1 (3.1%)	5 (10.4%)	6 (8.1%)	14 (6.1%)
계	76 (100%)	32 (100%)	48 (100%)	74 (100%)	230 (100%)

위의 <표15>에서 보듯이, 중독자는 RL-VH집단이 10.4%로 가장 많았고, RL-VL집단이 8.1%, RH-VL집단이 3.1%, RH-VH집단이 2.6%의 순서로 나타났다. 정상적인 이용자 비율은 RH-VH집단이 53.9%로 가장 높았고, RH-VL집단 31.3%, RL-VH집단 25.0%, RL-VL집단 18.9%의 순서였다.

현실정체성이 높은 집단은 정상 이용자의 비율이 높았으며(RH-VH집단=53.9%, RH-VL집단=31.3%), 현실정체성이 낮은 집단은 현실정체성이 높은 집단에 비해 정상 이용자의 비율이 낮게 나타났다(RL-VH집단=25.0%,

RL-VL집단=18.9%). 이와 반대로 중독자는 현실정체성이 낮은 집단이 높은 비율을 보였으며 (RL-VH집단=10.4%, RL-VL집단=8.1%), 현실정체성이 높은 집단은 중독자의 비율이 낮게 나타났다(RH-VL집단=3.1%, RH-VH집단=2.6%).

현실정체성이 강한 이용자들은 가상정체성이 강하고 약함에 따라 정도의 차이는 있으나 대체적으로 중독증상을 보이는 이용자가 적고, 현실정체성이 약한 이용자들은 중독과 중독가능자의 비율이 정상보다 훨씬 높았다. 현실정체성이 약해서 중독이 되는지, 중독이 되어 현실정체성인 약한 것인지에 대한 선후관계를 알 수는 없지만, MMORPG의 중독적 이용은 이용자들의 현실정체성과 관련이 있음이 입증되었다.

이것은 달리 말하면, 현실정체성이 강할 경우는 이용자들이 가상정체성을 강하게 경험하더라도 중독과 중독가능자의 비율이 낮고 정상인의 비율이 높게 나타나는 것과 같이 문제가 되지 않지만, 현실정체성이 약할 경우는 이용자들이 가상정체성을 강하게 경험하면 높은 중독자의 비율을 보이고 정상인의 비율이 낮게 나타나는 것과 같이 중독의 문제를 가지는 것으로 볼 수 있다. 이와 마찬가지로, 가상정체성이 낮아도 현실정체성이 강하면 중독자의 비율이 낮고, 현실정체성이 약하면 중독자와 중독가능자의 비율이 높게 나타나는 것을 알 수 있다.

### 3) 부적응 증상- 우울과 대인예민성

현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 유형화된 이용자 집단이 '우울'과 '대인예민성'과 같은 부적응 증상과도 관계를 가지는지 즉, 집단유형화가 실제로 유의미한 구분인지를 검토해 보기 위해 집단유형화에 따라 부적응 증상의 정도가 어떻게 나타나는가를 살펴보았다. 부적응 증상으로서

우울과 대인예민성의 집단별 차이를 검증하기 위해 본 연구는 현실정체성(High/Low)과 가상정체성(High/Low)의 2×2의 요인설계를 하였다.

우울과 대인예민성은 변량분석에 앞서 각 변량의 평균들이 동질성을 가지고 있지 않을 가능성에 대해 Levene 검증을 실시하였다. 그 결과, 우울(F=1.830, p> .05)과 대인예민성(F=0.690, p> .05) 모두 '여러 집단이 추출된 모집단이 같다'는 영가설이 받아들여짐으로써 변량의 동질성이 검증되었다.

먼저, 우울의 정도는 RH-VH집단=23.32, RH-VL집단=25.03, RL-VH집단=27.50, RL-VL집단=30.27의 순으로 강하게 나타났다(표16 참조). 현실의 정체성이 RH-VH집단(138.57)에서 RH-VL집단(134.09), RL-VH집단(110.52), RL-VL집단(104.76)의 순으로 낮아지는 것과 관련해 볼 때, 현실정체성이 높으면 우울의 정도가 약하게 나타나고 현실정체성이 낮으면 우울의 정도가 강하게 나타나는 것이라 보여진다.

<표 16> 집단별 '우울'의 평균치

	VH (n=124)	VL (n=106)	전체
RH (n=108)	RH-VH 23.32	RH-VL 25.03	23.82
RL (n=122)	RL-VH 27.50	RL-VL 30.27	29.18
전체	24.94	28.67	26.67

그리고 <표17>에서 보듯이, 현실정체성이 강한 이용자 집단과 현실정체성이 약한 이용자 집단간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=10.357, p< .01). 즉, 현실정체성이 강한 이용자 집단이 현실정체성이 약한 이용자 집단보다 우울의 정도가 약하다는 것을 보여주었다. 가상정

체성이 강한 이용자 집단과 가상정체성이 약한 이용자 집단간에는 유의한 차이가 나타나지 않았으며, 현실정체성과 가상정체성간에도 유의한 상호작용이 나타나지 않았다.

<표 17> 이용자 유형화에 따른 우울의 분석 결과

변인	SS	df	MS	F
현실정체성	1127.517	1	1127.517	10.357**
가상정체성	255.499	1	255.499	2.347
현실정체성*가상정체성	14.128	1	14.128	0.130
오차	24603.984	226	108.867	
합계	190075.0	230		

\*\*p < .01

결과적으로, 우울의 정도는 4개 집단간에 유의한 차이를 나타내지 않았으며, 이용자들의 현실정체성이 우울과 관련되는 것으로 나타났다. 즉, 우울은 가상정체성의 강하고 약함이나 현실정체성과 가상정체성간의 관계에 의한 것이라기보다 현실에서 이용자들의 정체성이 어떠한지에 따라 나타나는 것이다. 따라서 우울은 MMORPG 이용과 가상정체성에 의해 나타나는 문제라기보다 이용자들의 현실정체성을 우선적으로 고려해야 할 문제로 볼 수 있다.

다음으로, 대인예민성의 정도는 RH-VH집단=16.79, RH-VL집단=17.97, RL-VH집단=20.21, RL-VL집단=22.14의 순으로 강하게 나타났다(표18 참조). 현실정체성의 평균이 RH-VH집단(138.57)에서 RH-VL집단(134.09), RL-VH집단(110.52), RL-VL집단(104.76)의 순으로 낮아지는 것과 관련해 볼 때, 현실정체성이 강하면 대인예민성의 정도가 약하게 나타나고 현실정체성이 약하면 대인예민성의 정도가 강하게 나타나는 것이라 볼 수 있다.

<표18> 집단별 '대인예민성'의 평균치

	VH (n=124)	VL (n=106)	전체
RH (n=108)	RH-VH 16.79	RH-VL 17.97	17.14
RL (n=122)	RL-VH 20.21	RL-VL 22.14	21.38
전체	18.11	20.88	19.39

그리고 <표19>에서 보듯이, 현실정체성이 강한 이용자 집단과 현실정체성이 약한 이용자 집단간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다 ( $F=12.016, p < .01$ ). 즉, 현실정체성이 강한 이용자가 현실정체성이 약한 이용자 집단보다 대인예민성의 정도가 약한 것을 보여주었다. 가상정체성이 강한 이용자와 가상정체성이 약한 이용자 집단간에는 유의한 차이가 나타나지 않았으며, 현실정체성과 가상정체성간에도 유의한 상호작용이 나타나지 않았다.

<표 19> 이용자 유형화에 따른 대인예민성의 분석 결과

변인	SS	df	MS	F
현실정체성	730.571	1	730.571	15.597***
가상정체성	122.503	1	122.503	2.615
현실정체성*가상정체성	7.095	1	7.095	0.151
오차	10586.166	226	46.841	
합계	98201.000	230		

\*\*\*p< .001

결과적으로, 대인예민의 정도는 4개 집단간에 유의한 차이를 나타내지 않았으며, 이용자들의 현실정체성이 대인예민성과 관련되는 것으로 나타났다. 즉, 대인예민성은 가상정체성의 강하고 약함이나 현실정체성과 가상정체성간의 관계에 의한 것이라기보다 현실에서 이용자들의 정체성이 어떠한지에 따라 나타나는 것이다. 따라서 대인예민성은 MMORPG 이용과 가상정체성에 의해 나타나는 문제라기보다 이용자들의 현실정체성을 우선적으로 고려해야 할 문제로 볼 수 있다.

이상의 결과를 종합해서 각 집단별 특성을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, RH-VH 집단은 현실과 가상에서 모두 강한 정체성을 경험하는 집단이다. 이 유형의 이용자들은 주로 다른 이용자와 함께 게임을 하며, 다른 이용자와의 상호작용과 재미를 주요한 게임이용 이유라고 답하였다. 또, 중독수준에서도 정상의 비율이 가장 높았고, 반대로 중독자의 비율이 가장 낮은 집단이며, 우울과 대인예민성의 평균에서도 가장 낮은 값을 보여주었다. 다른 집단과 비교해 볼 때, 이 집단의 이용자들은 현실과 가상공간 사이에서 혼란을 경험하기보다 두 공간 모두에서 강한 정체성을 가지며, 현실과 가상공간 모두에서 다른 이용자와의 상호작용을 중요시하는 집단이다. 따라서 이 집단을 사교형 집단(RH-VH)으로 명명하고자 한다.

둘째, RH-VL집단은 현실의 정체성은 강하지만 가상공간에서는 약한 정체성을 경험하는 집단이다. 이 유형의 이용자들은 ‘스릴이나 흥분과 같은 자극’과 ‘시간을 보내기 위해’ 주로 게임을 이용한다고 응답하였으며, 중독수준에서 중독자의 비율은 낮지만 중독가능자의 비율이 높은 편이다. 그러나 우울과 대인예민성의 평균값이 전체 평균보다 낮은 값을 보여주어 비교적 부적응 증상이 약하게 나타난다. 따라서 이 집단은 현실과 가상공간에서 정체성을 다르게 경험하지만 그에 따른 중독이나 부적응 증상의 문제가 나타나지 않는 집단으로, 단지 시간을 보내거나 자극을 추구하기 위해 게임을 즐기는 집단으로 추측된다. 따라서 이 집단을 유희형 집단(RH-VL)으로 명명하고자 한다.

셋째, RL-VH집단은 가상공간에서의 정체성이 강하고 현실에서 약한 정체성을 경험하는 집단이다. 다른 이용자와 함께 게임을 하고, 게임 이용이유에 있어서 다른 이용자와의 상호작용을 중요시하면서 ‘시간을 보내기 위해’와 ‘스릴이나 흥분과 같은 자극’도 다른 집단에 비해 비교적 높은 비율을 가진다. 이 유형의 이용자들은 중독자의 비율이 가장 높았으며, 중독 가능자의 비율도 비교적 높은 편이다. 부적응 증상인 우울과 대인예민성의 평균값도 전체 평균보다 높게 나타난다. 이 집단은 게임으로 시간을 보내면서 가상공간에서의 새로운 자극을 추구하고, 그럼으로써 현실보다 가상공간에서 더 강한 정체성을 가지는 집단으로, 이 유형의 이용자들은 게임에 대한 중독에 가장 많이 노출되어 있으며, 현실보다 가상공간에 더욱 의미를 부여하는 것으로 해석할 수 있다. 따라서 이 집단을 흥미형 집단(RL-VH)으로 명명하고자 한다.

넷째, RL-VL집단은 현실정체성과 가상정체성을 모두 약하게 경험하는 집단이다. 게임을 혼자한다는 비율이 다른 집단에 비해 가장 높았으며, 게임 이용에 있어서도 ‘현실에서 벗어나기 위해’와 ‘새로운 사회의 경험’에

대한 응답율이 높았다. 이 유형의 이용자들은 중독자의 비율도 높은 편이며, 중독 가능자의 비율이 가장 높고 정상 이용자의 비율이 가장 낮았다. 또한 우울과 대인예민성 모두 네 집단 중 가장 높은 평균값을 가지는 것으로 나타났다. 이 집단의 이용자들은 게임 가상공간에서 현실에서 벗어나거나 현실과는 다른 사회를 경험하기를 기대하고, 게임이용에 의한 중독 가능성이 높으며, 현실부적응과 같은 현실과 가상공간 사이에서의 혼란을 경험하는 것으로 추측된다. 그리고 다른 이용자와 함께 게임을 하기보다 주로 혼자 게임을 즐기며, 현실에서 벗어나려는 성향이 다른 집단보다 강하고, 시간을 보내기 위해 게임을 한다는 비율이 높은 것으로 보아 현실에 부적응 하는 집단으로 보여진다. 따라서 이 집단을 은둔형 집단(RL-VL)으로 명명하고자 한다.

이러한 결과는 MMORPG 공간에서의 정체성 경험이 모든 이용자들에게 동일하지 않다는 것을 말하며, 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 이용자들이 MMORPG에 대해 각각 다른 특성을 나타내는 것을 보여준다.

## V. 결론 및 제언

### 1. 결과의 논의

제2의 현실로서 가상공간의 출현은 현실공간에서 정의되던 ‘자아정체성’의 개념에 새로운 문제를 제기하게 되었다. 온라인상에서 구현되는 가상공간은 또 하나의 현실공간으로 존재하며, 자신의 정체성을 실험하고 새로운 정체성을 탐색할 수 있는 기회를 제공하는 새로운 공간이다. 이제 사람들은 현실과 가상이라는 두 공간을 동시에 넘나들게 되면서 정체성에 대한 새로운 혼란을 경험하게 된 것이다. 따라서 오늘날 ‘정체성’에 대한 논의는 현실정체성 뿐만 아니라 가상공간의 정체성에 대한 이해도 포함할 필요가 있다.

본 연구에서는 가상공간과 정체성 연구자들이 제시하는 이론에 가장 가까운 가상사회와 가상현실을 구성하고 있다고 볼 수 있는 MMORPG의 이용자를 중심으로 현실과 게임가상공간에서의 정체성의 관계와 가상정체성에 대한 이용자 경험에 대해 연구해 보았다.

먼저, <연구문제1>을 살펴보기 위해 자아정체성과 가상공간의 정체성에 대한 문헌연구를 통해 현실과 가상의 자아정체성에 대한 연구문제를 설정하고, 두 정체성의 측정방법을 모색해 보았다. 현실정체성과 게임공간에서의 정체성 측정은 박아청의 ‘한국형 정체감 척도’의 재구성을 통해 이용자들을 대상으로 설문지에 직접 답하는 방법으로 측정되었다. 추상적 개념으로서 정체성은 많은 학자들이 조작적 정의를 시도해 왔고, 또 그러한 정의들을 통해서 학자들 나름대로의 측정방법으로 정체감을 측정하고 있으며, 본 연구 또한 이론적 논의가 아닌 구체적인 측정척도를 이용해 정체성을 측정할 수 있었다.

그리고 현실정체성과 가상정체성을 각각 측정하고 분석함으로써 MMORPG 이용자들의 현실정체성과 가상정체성의 관계를 확인하였다. 분석 결과로 볼 때, 이용자들의 현실정체성과 가상정체성이 정적 상관관계를 가지고, 두 정체성 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 이용자들이 경험하는 가상공간의 정체성은 현실의 정체성과 관계가 있지만 현실과는 동일하지 않은 정체성을 경험하는 것이라 볼 수 있다. 이러한 결과는 가상정체성이 현실정체성의 영향을 받는 것이라 추측해 볼 수 있으며, 가상정체성이 현실정체성의 영향을 받는다는 것은 가상정체성이 현실정체성으로부터 독립적이지 않다는 것을 보여주는 것이다. 이것은 앞서 현실정체성과 가상정체성의 관계에 관한 기존 연구자들의 두 가지 입장 중에서 가상공간에서 현실의 정체성으로부터 독립된 정체성을 형성한다는 주장과는 다르게, 가상공간에서 경험하는 정체성과 현실정체성과의 연결을 배제할 수 없다는 주장과 일치하는 결과이다. 그러나 가상의 정체성이 가상공간에서 현실과 분리된 것으로 보일만큼 현실정체성과 다르게 나타나기도 한다는 것을 감안할 때, 가상정체성을 현실정체성과의 단순한 연결 정도로 보는 것 또한 옳지 않을 것이다.

이에 더 나아가 본 연구에서는 <연구문제2>를 통해 이용자를 유형화시켜 이용자 집단 간의 차이를 살펴보고자 하였다. 먼저, MMORPG 이용자들 간의 차이를 반영하기 위해 현실정체성과 가상정체성의 관계에 따라 이용자들을 유형화 하였다. 이용자들의 현실정체성과 가상정체성을 전체로서 분석할 때는 중간지점에서 평균을 살펴보았지만, 실질적으로 각 이용자들마다 현실정체성과 가상정체성의 점수가 다양하게 분포하고 있었다. 따라서 이용자들 간의 차이를 반영하기 위해 두 정체성이 비슷한 경향의 관계를 나타내는 이용자들끼리 분류하여 4개 집단으로 유형화 하고, 유형화된 이용자들의 특성을 살펴보았다.

<연구문제3>에 대한 연구의 결과로써, 유형별 이용자 집단의 인구통계학적·게임이용관련 특성에서 성별과 캐릭터의 수는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났으나, 연령은 현실정체성과 관련이 있었고 게임이용시간은 가상정체성과 관련이 있는 것으로 나타났다. 그리고 집단에 따라 게임스타일과 게임 이용이유를 검토해 보았다. 중독과 부적응 증상에 있어서는 유형화한 4개 집단에 대해 차이를 나타내지 않았고, 현실의 정체성과의 관련성을 확인했다.

그 결과, 이용자들은 현실정체성과 가상정체성이 모두 강한 사교형 집단(RH-VH), 현실정체성은 강하고 가상정체성은 약한 유희형 집단(RH-VL), 현실정체성은 약하고 가상정체성은 강한 흥미형 집단(RL-VH), 현실정체성과 가상정체성이 모두 약한 은둔형 집단(RL-VL)의 4개 집단으로 유형화되었다. 현실정체성이 강한 집단인 사교형 집단과 유희형 집단은 가상정체성 경험을 제공하는 온라인 게임을 건전하게 즐기는 반면, 현실정체성이 약한 집단인 흥미형 집단과 은둔형 집단은 게임가상공간의 경험과 관련하여 현실적 혼란을 경험하고 중독과 같은 부정적 영향이 있는 것으로 판단된다. 특히, 가상공간의 이용시간과 가상공간의 정체성이 관계가 있는 것으로 나타났다. 이것은 현실정체성과 관계없이 게임의 이용시간이 길면 강한 가상정체성을 경험하는 것이라 볼 수 있다. 그리고 현실정체성이 강할 경우는 이용시간이 길고 그 속에서 강한 가상정체성을 경험해도 게임을 즐기며 시간을 보내는 등 별다른 문제가 나타나지 않지만, 현실정체성이 약할 경우에 이용시간이 길고 강한 가상정체성을 경험하면 게임에 중독 될 가능성이 높고, 우울과 대인예민성의 정도가 강하게 나타나는 등 이용자에게 부정적 영향이 있는 것으로 보여진다. 즉, 흥미형 집단(RL-VH)과 은둔형 집단(RL-VL)은 우울과 대인예민성 그리고 중독에서 그 정도가 비교적 심한 경향을 보이며, 이 두 집단이 MMORPG와

관련한 사회문제를 경험하는 집단이라 추측된다.

이러한 결과로 볼 때, 이용자들이 게임 가상공간에서 경험하게 되는 정체성은 가상의 환경과 가상공간 속의 다른 이용자와의 상호작용 과정에서 생겨나는 것으로, 흔히 온라인 게임과 관련한 사회적 문제로 지적되고 있는 중독, 우울, 대인예민성 등의 증상과는 직접적인 관련이 없는 것으로 보여진다. 다시 말해, 이러한 증상들은 주로 현실정체성의 문제이며, 궁극적으로 현실정체성이 MMORPG와 관련한 중독, 우울, 대인예민성의 문제와 관련된다는 것이다. 즉, 가상공간의 경험은 이용자들의 현실의 정체성과 관련이 있으며, 게임 가상공간 속에서 이용자들은 자신들의 현실정체성을 바탕으로 각각 다른 목적을 추구하고, 그 속에서 경험하는 가상정체성은 현실정체성과 차이를 보이는 것이다. 따라서 이용자들의 가상정체성은 현실의 정체성과 분리될 수 없고, 독립적인 것이 아니며, 현실의 연장선상에서 이해되어야 할 것이다. 결론적으로, 두 정체성을 직접 측정함으로써 그리고 두 정체성의 관계에 따른 이용자의 유형화를 통해 MMORPG 이용자들의 가상정체성 경험과 현실정체성과의 관계는 모든 이용자들이 동일하지 않다는 것을 확인할 수 있었다.

새로운 문화로서 온라인 게임은 새로운 놀이라는 긍정적인 측면보다 폭력성, 선정성, 중독성 등 사회문제의 측면에서 더 많은 관심을 모으고 있으며, 그에 대한 우려의 목소리도 높아지고 있다. 그러나 온라인 게임의 문제는 게임구조와 특성의 문제만으로 보아서는 안되며, 또한 모든 이용자들에게 동일한 기준을 적용하는 것도 타당하지 않다. 사람들이 공유하고 있는 현실의 사회에서도 현실을 긍정적으로 보고 건전한 삶을 살아가는 사람도 있고, 현실을 부정적·절망적으로 보고 일탈된 행동을 하는 사람도 있다. 이렇게 동일한 현실에 대해서 개인에 따라 다른 감정과 인식을 가지듯이, MMORPG 가상공간도 이용자에 따라 오락의 공간이 될

수도 있고, 어떤 경우에는 현실도피의 장소가 될 수도 있는 것이다. 결국, 새로운 사회현상이자 문화로서 온라인 게임문화를 올바르게 이해하기 위해서는 게임구조나 게임환경에 대한 관심에 앞서 게임 이용자들에 대한 이해가 선행되어야 하며, 이용자들의 다양성에 기초하여 게임의 영향력을 판단하는 것이 게임이용과 이용자들에 대한 보다 정확한 이해를 가능하게 할 것이다. 또, 특정 온라인 게임의 특성과 문제점을 이야기하기 전에 이용자들의 특성을 이해하고, 이용자들이 어떻게 게임을 이용하고 있는지, 온라인 게임 속에서 어떤 정체성을 경험하고 어떠한 행동을 하는지를 연구하는 것이 사회현상으로서 온라인 게임을 이해하는데 더욱 의미가 있을 것이다.

## 2. 연구의 의의와 한계

본 연구는 MMORPG 이용자의 현실정체성과 가상정체성의 관계에 대한 연구를 수행하고자 새로운 접근과 연구방법을 시도하였다. 그러나 본 연구는 다음과 같은 한계점으로 인하여 신중하게 해석되어야 할 것이다.

첫째, 피험자의 대표성의 한계이다. 캠퍼스 내에서 학생들을 대상으로 설문을 실시함으로써 인해 피험자들에 다양한 연령층이 포함되지 못하였고 특정 연령층에 편중되어 있다는 것이다. 또, MMORPG라는 특정한 형식의 게임을 남성들이 주로 이용한다는 것을 감안할 때 성비의 불균형은 불가피한 결과였으나, 표집에 있어서 성별의 불균형이 크다는 것은 결과의 일반화에 있어서 고려해야 할 문제이다.

둘째, 가상 정체성과 관련한 이론적 논의를 규명하기 위해 경험적 접근을 통해 분석을 시도하였으나, 본 연구에서 제시한 결과분석은 모두 평균값의 분포경향을 근거로 추정하고 있다는 것이다.

셋째, 본 연구의 설문은 현실공간과 가상공간 각각의 상황에서 이루어진 것이 아니라, 현실공간에서 현실정체성과 가상정체성을 설문조사 하였기 때문에 현실 중심의 응답이 나왔을 가능성이 크다는 것이다.

이러한 한계점들은 본 연구의 결과 해석과 일반화에 신중하게 고려되어야 할 것이다.

본 연구는 MMORPG에 대한 정체성 연구가 아직 많이 이루어지지 않음으로 인해 몇몇 선행연구에 많이 의존하는 경향이 있다. 가상공간과 다중이용자 온라인 볼 플레이 게임은 정체성과 관련한 중요한 화두로서 앞으로 이론적 논의들을 규명하고 뒷받침 할 수 있는 많은 후속연구들이 이루어질 것을 기대해 본다.

< 국내문헌 >

\* 단행본

- 김선희(2004). 「사이버시대의 인격과 몸」. 아카넷.
- 김의준(1999). 「디지털 영상학 개론」. 집문당.
- 김현택·김교현·김미리혜(2004). 「현대 심리학 이해」. 학지사.
- 김훈순·박동숙·유세경 외(2002). 「영상 콘텐츠 연구」. 커뮤니케이션북스.
- 노형진(2001). 「한글 SPSS 10.0에 의한 조사방법 및 통계분석」. 형설출판사.
- 류현주(2003). 「컴퓨터 게임과 내러티브」. (주)현암사.
- 민윤기(2004). 「사회과학 연구법과 결과해석」. 시그마프레스(주).
- 박아청(1990). 「아이덴티티의 세계」. 교육과학사.
- 박아청(1998). 「자기의 탐색」. 교육과학사.
- 성동규·라도삼(2000). 「인터넷과 커뮤니케이션」. 도서출판 한울.
- 송인섭(1998). 「人間의 자아개념 탐구」. 서울: 학지사.
- 윤영민(2004). 「사이버공간의 사회」. 한양대학교 출판부.
- 이만갑(2002). 「자기와 자기의식」. 도서출판 소화.
- 이재현(2000). 「인터넷과 사이버사회」. 커뮤니케이션북스.
- 이재현(2001). 「인터넷과 온라인게임」. 커뮤니케이션북스.
- 임은모(2001). 「문화 콘텐츠 비즈니스론」. 진한도서.
- 조복희·정옥분·유가효(1997). 「인간발달: 발달 심리적 접근」. 교문사.

- 홍기선(2002). 「인간 커뮤니케이션」. 나남출판.
- 황상민(2000). 「사이버 공간에 또 다른 내가 있다」. 김영사.
- 한국언론학회 편(1994). 「언론학 원론(상)」. 범우사.

#### \* 연구논문

- 강재연·이수원(1996). 역태도 역할놀이가 태도의 구조변화에 미치는 효과. *한국심리학회지, Vol. 10, No. 1*, p.85-97.
- 김광웅·유미숙·이지향(2004). 인터넷중독 여부에 따른 온라인 대인관계 성향과 대면대인관계 성향의 차이. *야동학회지 제25권 2호*, p.109-120.
- 김미라(2002). 「온라인 게임의 몰입요인에 관한 연구- Lineage 내러티브와 상호작용을 중심으로」. 이화여자대학교 정보과학대학원 멀티미디어학과 석사학위논문.
- 김선희(2003). 사이버 공간이 다중자아 현상을 일으키는 존재론적 구조. *한국분석철학회 발표문*.
- 김성벽(2005). 웹미디어의 중독적 이용 경험과 개인의 자아정체성에 관한 연구. *한국언론정보학보 2005년 봄 통권 28호*, p.7-41.
- 김연미(1998). 진로탐색 집단상담 프로그램이 중학생의 자아정체감과 진로성숙도에 미치는 효과. *인간이해 제 19권, 서강대학교 학생생활상담연구소*.
- 김유정·조수선(2000). 가상공간에서의 젠더 논의: 컴퓨터 매개 커뮤니케이션을 중심으로. 「사이버 문화와 여성」. 한나래.

- 김은정·권정혜(1998). 우울증상과 관련된 대인관계 특성. *한국심리학회지 Vol.17, NO.1*, p.139-153.
- 김재윤(2001). 「온라인 롤 플레이 게임에 관한 연구: 가상세계의 재현과 사용자의 정체성 경험을 중심으로」. 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 김정효·박성혜(2001). 컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성의 관계. *교육과학 연구 제32집 제2호*, p.119-139.
- 김호경(2001). 「컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 아바타에 대한 자아개념에 관한 연구- 아바타 채팅 사이트'세이클립'을 중심으로」. 연세대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 김홍천(2003). 「온라인 게임 이용자의 중독적 이용에 관한 연구」. 연세대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 구자순(1999). 사이버 스페이스에서 성 정체성과 의사소통형태. *사이버커뮤니케이션학보 통권 제4호 1999-1*, pp.5~40.
- 라도삼(2000). 가상공간의 전경과 삶의 단편들: '리니지'를 중심으로. *한국언론정보학보 2000년 봄 통권 14호*.
- 문부갑(2001). 「Augustinus의 자아 정체성 형성 관련요인 분석 및 교육적 시사점」. 순천대학교 교육대학원 교육심리전공 석사학위논문.
- 박근서(2003). 컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구: RPG의 내러티브 구성을 중심으로. *한국언론학보 제47권 3호*.
- 박동숙·전경란(2001). 상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구. *한국언론학보 제45-3호*.
- 박명건(2003). 「다사용자 온라인 롤플레이 게임의 공간적 특성과 정체성 경험에 관한 연구」. 경희대학교대학원 신문방송학과 석사학위논문.

- 박성희(2004). 사이버 공간의 대리자아 아바타의 역할 유형 분석. *한국언론학보* 48권 5호, p.375-423.
- 박아청(1993). 청소년 상담이론 모형으로서의 자아정체성 이론. 1993년 한양대학교 학생생활연구소 제6차 학술세미나 '청소년 상담이론 모형의 모색' 발표문.
- 박정환·공은희·차형수(2000). 인터넷 사용자들의 우울성향. *가정의학회지* 제21권 2호, p.203-210.
- 박태순(2002). 「스타크래프트에 관한 기호학적 분석」. 연세대학교 영산대학원 멀티미디어 저널리즘 석사학위논문.
- 박혜진(2000). 「컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 성 정체성 구성」. 연세대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 성윤숙(2003). 청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구. *The Korea Journal of Youth Counseling, Vol.11, No.1*, p.96-115.
- 송인섭(1997). 자아개념의 발달경향 분석. *교육심리연구 Vol. 11, No. 1*, pp.121-156.
- 신민섭·오경자(1993). 청소년기의 자아정체감 혼란과 부적응 행동. *Journal of Student Guidance Research Vol. XI, 한양대학교*.
- 양돈규(2003). 청소년의 인터넷중독경향에 따른 대인관계활동 및 만족도의 차이. *청소년학연구* 제10권 제3호, p.481-500.
- 엄미경(2002). 초등학생의 컴퓨터게임 이용실태 및 게임중독정도와 정신건강과의 관계. *한국학교보건학회지* 제15권 제1호, p.21-30.
- 이순형(2002). 사이버공간과 실공간에서의 자아 정체성의 불일치. *대한가정학회지* 제40권 4호, p.59-71.
- 이영균(2001). 「가상공간에서의 자아정체성 형성에 관한 연구」. 연세대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.

- 이진우(2000). 「다중참여 컴퓨터게임의 상호작용성에 관한 연구 -창조적 태도, 문제해결 능력, 공감성을 중심으로-」. 연세대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 이희경·김재환(1992). 대학생의 자아정체성 형성과 역할 혼란. *대학생활 연구 제10호*, 한양대학교 학생생활연구소.
- 장근영(2003). 「온라인 게임에서 발견되는 라이프스타일의 탐색연구」. 연세대학교 대학원 심리학과 박사학위논문.
- 전현민·노명래(1991). 자아개념과 정신건강과의 관계에 대한 탐색적 조망. *한국심리학회지, Vol. 10, No. 1*, p.114-125.
- 정만수(1991). 커뮤니케이션과 자아개념에 대한 일 연구. *커뮤니케이션 과학 Vol. 13, No. 1*, pp.101-114.
- 정민승(2000). 온라인에서의 자아정체성. *한국교육인류학회 교육인류학연구 제3권 3호*, pp.141~162.
- 정석환(2001). 후기 현대사회와 자아 정체성의 문제. *현대와 신학 26권 1호*, 연세대학교 연합신학대학원.
- 정희진(2001). 가상공간에 나타난 아바타 유형에 관한 사례 연구. *서울디자인포럼학회 디자인학연구집 7권 1호*, p.321-331.
- 조동기(1996). 정보화사회에서의 개인의 정체성과 프라이버시에 관한 연구. *사회과학과 정책연구 18권 3호*, 서울대학교 사회과학연구소.
- 최지영(2003). 「온라인 게임의 게이머 상호작용에 관한 연구」. 충남대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 한상철(2000). 청소년의 사이버공간 몰입현상과 자아 정체성과의 관계. *경산대학교 논문집 18*.
- 한혜경·박혜진(2000). 성별에 따른 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 패턴. 「사이버 문화와 여성」. 한나래.

< 외국문헌 >

- Allen, Robert C. 편/ 김훈순 역(1992). 「텔레비전과 현대비평」. 나남.
- Austin, John L.(1975). *How to do Things with Words*. Cambridge: Harvard Univ. Press/ 김영진 역(1992). 「말과 행위」. 서광사.
- Barnes, Susan B.(2001). *Online Connections: Internet Interpersonal Relationships*/ 이동후·김은미 역(2002). 「온라인 커넥션: 새로운 커뮤니케이션의 공간」. 한나래.
- Donath, Judith S. 저/ Marc A. Smith and Peter Kollock 편(1999). *Communities in Cyberspace*/ 조동기 역(2003). 「가상공동체에서의 정체성과 기만」, 「사이버공간과 공동체」. 나남출판.
- Erikson, Erik H. 저/ 윤진·김인경 역(1997). 「아동기와 사회」. 중앙적성출판사.
- Erikson, Erik H. 저/ 조대경 역(1982). 「아이덴티티」. 삼성출판사.
- Giddens, Anthony(1991), *Modernity and Self Identity*/ 권기돈 역(1995). 「현대성과 자아정체성」. 새물결 출판사.
- Gibson, William(1984). *NEUROMANCER*/ 노혜경 역(1996). 「뉴로맨서」. 열음사.
- Howard, Judith(2000). Social Psychology of Identities. *Annual Review of Sociology, Vol. 26*, p.367-393.
- James, William(1890). *The Principles of Psychology*. NY: Dover Publications, Inc.
- Jordan, Tim(1999). *CyberPower*/ 사이버문화연구소 역(2000). 「사이버파워」. 현실문화연구.
- Kushner, David(2004). My Avatar, My Self. *Technology Review, Vol.*

- 107, Issue 3, p50, 6p.
- Levy, Pierre 저/ 김동윤 · 조준형 역(2000). 「사이버 문화」. 문예출판사
- Mead, George H.(1934). *Mind, Self, & Society*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Moltenbrey, Karen(2004). LIFE OR SOMETHING LIKE IT. *Computer Graphics World, Vol. 27, Issue 7*, p30, 3p, 2c.
- Morse, Margaret(1998). 「VIRTUALITIES: television, media art, and cyberculture」. Indiana University Press.
- Poster, Mark 저/ 이미옥 · 김준기 역(1998). 「제2미디어 시대」. 민음사
- Rheingold, Howard(1993). *The Virtual Community: Multi-User Dungeons and Alternate Identities*.  
<http://www.rheingold.com/vc/book/5.html> <online>
- Rheingold, Howard 저/ 신동훈 역(1993). 「가상현실과 새로운 산업」. 다  
 음세대.
- Shapiro, Andrew(1999). The Net that Binds: Using Cyberspace to Create Real Communities. *The Nation, Vol. 268, No. 23*, p.11-15.
- Shilling, Chris(1993). *The Body and Social Theory*/ 임인숙 역(2003). 「몸의 사회학」. 나남출판.
- Suler, J(2004). Computer and Cyberspace Addiction.  
<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>
- Talamo, Alessandra · Ligorio, Beatrice(2001). Strategic Identities in Cyberspace. *CyberPsychology & Behavior, Vol. 4, No. 1*, p.109-123.
- Turkle, Sherry(1995). *Life on the Screen*/ 최유식 역(2003). 「스크린 위의 삶」. 민음사.

- Wallace, Patricia M. (1999). *The Psychology of the Internet*/ 황상민 역  
(2001). 「인터넷 심리학」. 에코리브르
- Weimann, Gabriel(2000). *Communicating Unreality: Mordern Media  
and the Reconstruction of Reality*/ 김용호 역(2003). 「매체의 현실  
구성론: 현대 미디어와 현실의 재구성」. 커뮤니케이션북스
- Young, K. S.(1997). What Makes the Internet Addictive.  
<http://netaddiction.com/articles/habitforming.htm>

#### < 인터넷 사이트 >

- 한국게임산업개발원 [www.gameinfinity.or.kr](http://www.gameinfinity.or.kr)  
한국첨단게임산업협회 [www.game.or.kr](http://www.game.or.kr)  
온라인중독센터 (The Center for On-line Addiction)  
[http://netaddiction.com/resources/internet\\_addiction\\_test.htm](http://netaddiction.com/resources/internet_addiction_test.htm)

#### < 기타 >

- 뉴스위크 한국판(2004). *Special Report: 온라인 게임 천국 '아, 대한민국'*.  
뉴스위크 한국판 2004년 10월 13일, p.32-35

(별첨)

설문지

안녕하세요? 저는 부경대학교 대학원 신문방송학과 석사과정에 재학 중인 학생입니다. 본 설문은 논문 연구에 필요한 자료를 구하고자 하는 목적으로 진행되는 것이며, 논문 연구 이외의 다른 목적으로 사용하지 않을 것을 약속드립니다. 수고스러우시더라도 모든 문항에 대해 여러분의 생각과 경험을 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

※ 아래의 문장을 읽어가면서 각 문항의 내용이 자신에게 매우 많이 해당이 된다고 생각되면 ①, 조금 해당된다고 생각되면②, 어느 쪽도 아니라고 생각되면 ③, 별로 해당되지 않는다고 생각되면 ④, 전혀 해당되지 않는다고 생각되면 ⑤에 표시를 해주시기 바랍니다.

- | (예) 나는 가치관에 대해서 생각을 많이 한다 -----       | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
|---------------------------------------|----------------------|----------------|---------------------|---------------------------|---------------------------|
|                                       | 매우<br>많이<br>해당<br>된다 | 조금<br>해당<br>된다 | 어느<br>쪽도<br>아니<br>다 | 별로<br>해당<br>되지<br>않는<br>다 | 전혀<br>해당<br>되지<br>않는<br>다 |
| 1. 나는 내 일을 잘 처리할 수 있다 -----           | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 2. 나는 이 세상에 있으나마나 한 존재이다 -----        | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 3. 시작할 때는 열성을 보이거나 그것이 오래가지 못한다 ----- | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 4. 나는 다른 사람의 충고를 무턱대고 따르는 편이다 -----   | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 5. 모임에 나가면 가급적 사람이 적은 곳이나 구석에 앉는다 --- | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 6. 누가 시키지 않아도 내 일은 내가 알아서 한다 -----    | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 7. 내가 보잘 것 없는 존재라고 생각할 때가 많다 -----    | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 8. 나는 꾸준히 한 가지 일에 몰두하지 못한다 -----      | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 9. 나는 다른 사람들이 하자는 대로 잘 이끌린다 -----     | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 10. 나는 낯선 사람을 만나는 것을 꺼려한다 -----       | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 11. 나의 일은 내 스스로 처리한다 -----            | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 12. 우리 집안에서 나는 꼭 필요한 존재이다 -----       | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 13. 한 가지 일에 집중하기가 어렵다 -----           | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 14. 대다수 사람들이 하는대로 그저 따라가는 것이 최선이다 --- | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 15. 나는 여러 사람과 함께 있을 때에 마음이 불편하다 ----- | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 16. 나는 내 판단에 자신이 있다 -----             | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 17. 나는 믿을 만한 가치가 없는 사람이다 -----        | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 18. 나는 계획한 대로 일을 끝까지 실행하지 못한다 -----   | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 19. 나는 혼자서는 어떤 일을 결정하기가 어렵다 -----     | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |
| 20. 여러 사람이 있는 곳에는 앞에 나서기가 두렵다 -----   | ①                    | ②              | ③                   | ④                         | ⑤                         |

- (예) 나는 가치관에 대해서 생각을 많이 한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤  
매우 조금 어느 별로 전혀  
많이 해당 쪽도 해당 해당  
해당 된다 아니 되지 되지  
된다 다 않는 않는  
다 다
21. 나는 하루 하루를 열심히 살아간다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
22. 이 세상일은 결국 허무한 일이라고 생각한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
23. 나는 빈둥거리며 많은 시간을 허송하는 편이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
24. 나는 다른 사람을 이끌기보다는 따라가는 편이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
25. 할 말이 있어도 하지 못하고 그냥 넘어가는 때가 많다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
26. 나는 내 모습 이대로를 자랑스럽게 생각한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
27. 나는 이 세상을 잘 살아갈 것 같지 않다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
28. 나는 일하기를 별로 좋아하지 않는다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
29. 나는 결단력이 부족하다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
30. 나는 여러 사람들 중에서 유별나게 보이는 것을 두려워한다 - ① ② ③ ④ ⑤
31. 나는 나의 목적을 달성하기 위해서 열심히 노력한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
32. 나는 다른 사람들보다 무능하다고 생각한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
33. 나는 어렵거나 힘든 일은 피하는 편이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
34. 스스로 생각하기 보다는 남들의 좋은 생각을 기다린다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
35. 나는 모임에서 지도자 역할을 기꺼이 맡는다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
36. 나는 일단 시작한 일은 기어코 끝내야야 한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
37. 나는 근본적으로 무능하다고 생각한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
38. 나는 남달리 잘하는 일이 별로 없다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
39. 남의 말을 잘 받아들이고 타인의 언동에 영향받기 쉽다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
40. 나는 낯선 곳이나 새로운 일을 두려워한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤

※ 다음은 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG) 이용에 관한 질문입니다.  
아래의 문항을 읽고 솔직하게 답해 주십시오. (다사용자 온라인 롤 플레이 게임을 하지 않으시는  
분은 6페이지의 문항으로 바로 이동하여 답해 주십시오)

1. 귀하가 주로 이용하는 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(MMORPG)은 무엇입니까?  
1)리니지 I 2)리니지II 3)월드 오브 워크래프트(WOW) 4)라그나로크 5)기타( )
2. 귀하가 주로 이용하는 온라인 게임(MMORPG)에서 몇 개의 캐릭터를 가지고 있습니까?  
( 개)
3. 주로 이용하는 온라인 게임(MMORPG)의 평균 이용시간은 얼마나 되십니까?  
( 시간/1일) ( 시간/1주일)

4. 온라인 게임(MMORPG) 이용시 귀하의 주된 게임 플레이 스타일은 어떻습니까?

- 1) 혼자 한다
- 2) 다른 이용자와 함께 한다

5. 귀하가 온라인 게임을 이용하는 주된 이유는 무엇입니까?

- 1) 현실에서 벗어나기 위해
- 2) 새로운 사회의 경험
- 3) 스틸이나 흥분과 같은 자극
- 4) 다른 이용자와의 상호작용
- 5) 시간을 보내기 위해
- 6) 기타( )

\* 다음 문항은 자신의 게임경험을 중심으로 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

각 문항을 읽어가면서 각 문항의 내용이 자신에게 매우 많이 해당 된다고 생각되면 ①, 조금 해당 된다고 생각되면 ②, 어느 쪽도 아니라고 생각되면 ③, 별로 해당되지 않는다고 생각되면 ④, 전혀 해당되지 않는다고 생각되면 ⑤에 표시를 해주시기 바랍니다.

(예) 나는 가치관에 대해서 생각을 많이 한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤  
 매우 조금 어느 별로 전혀  
 많이 해당 쪽도 해당 해당  
 해당 된다 아니 되지 되지  
 된다 다 않는 않는  
 다 다

- 1. 나는 게임을 잘 진행할 수 있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 2. 게임 속에서 나는 있으나마나 한 존재이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 3. 게임을 시작할 때 열성을 보이지만 오래가지 못한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 4. 다른 게이머의 이야기를 무턱대고 따르는 편이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 5. 게임을 시작하면 가급적 다른 게이머들이 적은 곳을 찾는다 -- ① ② ③ ④ ⑤
- 6. 게임을 할 때 다른 게이머들이 도와주지 않아도 알아서 한다 - ① ② ③ ④ ⑤
- 7. 게임 속에서 내가 초라하다고 생각할 때가 많다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 8. 게임에서 꾸준히 한가지 역할에 몰두하지 못한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 9. 다른 게이머들이 하자는 대로 잘 이끈다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 10. 다른 게이머들과 함께 게임을 하는 것을 꺼려한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 11. 게임 속에서 내가 할 일은 내 스스로 처리한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 12. 내가 가입된 혈맹에서 나는 꼭 필요한 존재이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 13. 한 사냥터에서만 게임을 하는 것이 답답하다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
- 14. 다른 게이머들이 하는 대로 그저 따라가는 것이 최선이다 ---- ① ② ③ ④ ⑤
- 15. 여러 게이머들과 함께 게임을 진행하는 것이 불편하다 ----- ① ② ③ ④ ⑤

(예) 나는 가치관에 대해서 생각을 많이 한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤  
 매우 조금 어느 별로 전혀  
 많이 해당 쪽도 해당 해당  
 해당 된다 아니 되지 되지  
 된다 다 않는 않는  
 다 다

16. 게임 속에서 나의 역할 판단에 자신이 있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
17. 게임 속에서 나는 믿을만한 가치가 없는 사람이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
18. 게임을 시작할 때 계획한 레벨을 끝까지 달성하지 못한다 -- ① ② ③ ④ ⑤
19. 게임을 할 때 혼자서 게임을 수행하기가 어렵다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
20. 게임 속에서 여러 게이머들이 있는 곳에는 나서기가 두렵다- ① ② ③ ④ ⑤
21. 나는 매 게임에 열심히 임한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
22. 게임에서 수행하는 일들은 결국 허무한 일이라고 생각한다 - ① ② ③ ④ ⑤
23. 게임 도중에 두리번거리며 많은 시간을 허송하는 편이다 --- ① ② ③ ④ ⑤
24. 다른 게이머를 돕기보다 도움을 받는 편이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
25. 다른 게이머로부터 피해를 입어도 그냥 넘어가는 때가 많다 ① ② ③ ④ ⑤
26. 나는 게임 속의 내 모습 그대로를 자랑스럽게 생각한다 ---- ① ② ③ ④ ⑤
27. 내가 게임을 잘 수행할 것 같지 않다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
28. 사냥이나 아이템 수집을 좋아하지 않는다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
29. 게임을 할 때 결단력이 부족하다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
30. 게임 속에서 내가 유별나게 보이는 것을 두려워한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
31. 나는 게임에서 목적을 달성하기 위해 열심히 게임을 한다 -- ① ② ③ ④ ⑤
32. 내가 다른 게이머들보다 게임플레이 능력이 떨어진다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
33. 게임에서 어렵거나 힘든 과제는 피하는 편이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
34. 내 판단으로 게임을 하기보다 다른게이머의 도움을 기다린다 ① ② ③ ④ ⑤
35. 나는 게임에서 지도자의 역할을 기꺼이 맡는다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
36. 한번 게임을 시작하면 계획한 레벨을 달성하고야 만다 ---- ① ② ③ ④ ⑤
37. 게임에서 나의 기본 능력치는 원래 좋지 않았다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
38. 난만의 뛰어난 게임플레이 능력이 별로 없다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
39. 다른 게이머의 행동에 영향을 받기 쉽다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
40. 게임에서 나는 새로운 장소나 새로운 역할을 두려워한다 --- ① ② ③ ④ ⑤

\* 아래의 문장을 읽고 자신이 그와 같은 경험을 얼마나 하는지에 따라 응답해 주십시오.

(예) 나는 가치관에 대해서 생각을 많이 한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤  
 매우 조금 어느 별로 전혀  
 많이 해당 쪽도 해당 해당  
 해당 된다 아니 되지 되지  
 된다 다 않는 않는  
 다 다

1. 처음 생각했던 것 보다 더 오래 게임을 하게 된다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
2. 게임을 하느라고 가족과 이야기하는 시간이 줄어들었다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
3. 현실 친구보다 게임에서 만난 친구에게 더 친한 느낌이 든다 --- ① ② ③ ④ ⑤
4. 게임에서 새 친구를 사귄 적이 있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
5. 게임을 너무 오래 한다고 주변 사람들에게 지적을 받은 적이 있다 ① ② ③ ④ ⑤
6. 게임 하는데 시간을 너무 많이 써서 성적이 떨어지거나 업무수행  
에 문제가 생긴 적이 있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
7. 다른 할 일보다 먼저 게임부터 한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
8. 게임 때문에 해야 할 일(공부, 업무 등)을 제대로 못하는 것 같다 ① ② ③ ④ ⑤
9. 주위 사람들에게 실제보다 적게 게임을 하는 것처럼 말한 적이  
있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
10. 게임 속에 들어가면 세상살이 걱정을 잊게 된다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
11. 게임을 할 수 없는 상황에 있을 때, 언제 다시 게임을 할 수 있  
는지를 생각한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
12. 게임을 할 수 없다면 세상은 너무나 따분하고 재미없다는 생각이  
든다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
13. 게임을 하고 있을 때 옆에서 귀찮게 하면 심하게 화를 낸 적이  
있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
14. 게임을 하느라고 잠을 제대로 자지 못한 적이 있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
15. 평소에도 마치 게임을 하고 있는 느낌이 들 때가 있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
16. 게임을 하는 도중 '이제 그만 일어나야지' 생각하면서도 계속 하  
게 된다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
17. 게임하는 시간을 줄이려고 해도 잘 안된다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
18. 게임을 얼마나 오래 했는지를 남에게 숨긴 적이 있다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
19. 다른 사람들과 놀러나가기 보다는 혼자 게임하는 것이 더 좋다 - ① ② ③ ④ ⑤
20. 기분이 좋지 않다가도 게임을 하면 기분이 나아진다 ----- ① ② ③ ④ ⑤

\* 다음 문항들은 우리에게 때때로 나타나는 문제들입니다. 귀하의 경우는 이런 문제들을 얼마나 경험했는지를 다음의 다섯가지 보기에서 하나만 골라 답안지에 표시해 주시기 바랍니다.

<보 기>

전혀 없다 (1)	약간 있다 (2)	웬만큼 있다 (3)	좀 심하다 (4)	아주 심하다 (5)
--------------	--------------	---------------	--------------	---------------

1. 나는 성적 충동을 느끼지 않는다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
2. 나는 다른 사람들이 못마땅하게 보인다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
3. 나는 기운이 없고 침체된 기분이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
4. 나는 죽고 싶은 생각이 든다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
5. 나는 울기를 잘한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
6. 나는 이성을 대하면 어색하거나 부끄럽다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
7. 내가 어떤 함정에 빠져 있어서 헤어날 수 없는 기분이 든다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
8. 나는 자책을 잘한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
9. 나는 외롭다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
10. 나는 기분이 울적이다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
11. 나는 매사에 걱정이 많다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
12. 나는 매사에 관심과 흥미가 없다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
13. 나는 쉽게 기분이 상한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
14. 다른 사람들이 나를 이해 못하는 것 같다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
15. 다른 사람들이 나를 싫어하거나 불친절하다고 생각한다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
16. 내가 남보다 못한 것 같다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
17. 나는 장래 희망이 없는 것 같다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
18. 남들이 나를 쳐다보거나 나에게 관해서 이야기 할 때에는 거북해 진다 ① ② ③ ④ ⑤
19. 다른 사람들과 함께 있을 때에는 나의 언행에 신경을 쓰게 된다 -- ① ② ③ ④ ⑤
20. 나는 매사가 힘들다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
21. 나는 여러사람이 있는 곳에서 먹고 마시기가 거북하다 ----- ① ② ③ ④ ⑤
22. 나는 허무한 느낌이 든다 ----- ① ② ③ ④ ⑤

\* 본 설문에 응답해 주셔서 감사합니다. 마지막으로 다음 문항에 대답해 주십시오.

1. 귀하의 성별은 어떻게 되십니까? 1) 남성 2) 여성
2. 귀하의 연령은 어떻게 되십니까? (        세)

- 감 사 합 니 다 -