

메타버스를 이용한 상담실습 효과성 검증

허 묘 연*

서울사이버대학교

팬데믹 기간 동안 다양한 기술과 방법이 개발되어 온라인 수업의 효율성과 효과를 경험할 수 있게 되었고 이후에도 계속해서 교육에 온라인 방식을 적용하고 활용하는 것에 대한 요구가 계속되고 있다. 본 연구는 온라인 방식이 단순한 강의형 수업뿐만 아니라 개인 간의 상호작용이 매우 중요한 상담실습에도 효과적으로 적용될 수 있는지를 알아보려고 하였다. 상담실습은 자기이해를 위한 개인 및 집단상담, 특강, 그룹스터디, 슈퍼비전으로 구성되었다. 참여자에는 심리학과 학부 4학년생이 포함되었으며, 이들은 전통적인 대면 방식과 메타버스 공간에서의 비대면 방식의 두 그룹으로 나누었다. 메타버스 심리상담센터는 개더타운 플랫폼을 활용하여 개발되었으며, 물리적 심리상담센터를 그대로 구현하도록 설계된 공간이었으며, 여기에서 전통적인 대면실습과 동일한 내용의 상담실습을 실시하였다. 메타버스 공간에서 참가자들의 동의하에 캐릭터나 아바타를 통한 소통이 아닌 개인의 이미지를 사용한 줌 형식의 화상회의를 통해 소통하였다. 연구 결과, 두 그룹 모두 상담실습을 전반적으로 매우 만족스럽고 효과적인 것으로 평가하였으며, 그룹 간의 차이는 유의미하지 않았다. 연구의 시사점은 메타버스 공간을 활용한 비대면 방식이 상담현장 및 현장실습에서도 성공적으로 활용될 수 있음을 시사한다. 또한, 비대면 방식을 사용하여 비용 면에서 효율적인 상담 서비스 및 교육을 제공할 수 있을 뿐만 아니라, 장애가 있거나 격오지에 거주하는 내담자들이 보다 쉽게 상담장면에 접근할 수 있는 방식으로서의 가능성을 시사한다.

주요어 : 메타버스, 개더타운, 상담, 상담실습, 효과성

* 주저자: 허묘연/서울사이버대학교 상담심리학과 정교수/서울시 강북구 솔매로49길 60
/Tel: 02-944-5022/E-mail: moy23@iscu.ac.kr

I. 서론

1. 연구의 필요성

COVID-19가 시작된 이후 사회적 거리두기 정책으로 인해 대면으로 이루어지던 다양한 모임, 회의, 교육, 행사 등이 전면 제한되었고, 이는 온라인 방식의 원격시스템을 이용한 활동이 크게 확장, 발전하는 계기가 되었다. 줌, 스카이프, 구글미트 등의 온라인 화상회의 플랫폼 뿐 아니라, 제페토, 로블록스, 게더타운, 이프랜드, 스페이셜과 같은 가상 세계 기반의 다양한 메타버스 플랫폼들이 등장하였고, 사회 전반에 걸쳐 필요성과 편의성에 대한 경험을 바탕으로 온라인 매체에 대한 친숙도가 증가되면서 사회, 교육, 의료, 스포츠까지 다양한 산업분야로 활용 범위가 확대되고 있다(한송이, 김태중, 2021). COVID-19 종식 후에 대부분 대면 방식으로 다시 돌아갔지만, 이미 온라인 방식의 편리함과 접근성, 효과성에 대한 경험을 바탕으로 교육, 상담, 의료 등의 분야에서 온라인 방식을 오프라인과 접목한 블렌딩 방식이 활성화되고 있다.

특히 상담분야에서 그간 다양한 온라인 화상회의 플랫폼을 활용한 비대면 상담이 보편화되었고, 개인상담 뿐 아니라 집단상담, 교육훈련 등 여러 영역에서 화상회의 플랫폼이 활용되고 있다. 대면상담과 비교하여 유사한 정도의 상담 효과성 뿐 아니라 내담자의 높은 상담 만족도와 물리적 공간의 제약을 넘어서 비대면 상담의 확장 가능성, 이와 더불어 비약적인 기술의 발전으로 인해 온라인 방식을 활용한 상담이 꾸준히 증가하고 있다(김동일, 이정인, 김기현, 유훈, 2021; Fernandez, Woldgabreal, Day, Pham, Gleich, & Aboujaoude, 2021; McClellan, Osbaldiston, Wu, Yeager, Monroe, McQueen, & Dunlap, 2021).

최근 들어서는 화상회의 방식 외에 메타버스를 활용한 상담에 관한 관심도 높아졌다. 과거에는 메

타버스가 주로 게임이나 엔터테인먼트에 활용되었으나, 기술의 발전과 더불어 현실공간과 가상공간의 경계를 허무는 초월적 공간 확장성, 편이성, 상호작용 방식에서의 혁신적인 변화를 이끌어, 의료, 건축, 교육 등 다양한 영역에 활용될 수 있는 메타버스 플랫폼들이 개발되었다(이혜은, 2023). 특히, 비대면 화상회의 플랫폼의 한계와 문제점들이 보고되면서, 대안으로서 메타버스 플랫폼에 대한 관심이 더욱 높아졌고 이를 상담에 활용하려는 시도들이 증가되고 있다(강민수, 김건우, 신예은, 김대권, 2022; 박상준, 2021). 메타버스에서 상담을 진행하는 경우, 아바타를 통해 소통하므로 익명성이 신분 노출에 대한 불안감을 덜어주고, 더 진솔하고 솔직한 마음을 이야기할 수 있도록 하는 장점이 있어서 상담에의 심리적 진입장벽을 낮추는 것으로 보고되고 있어서(김상균, 신병호, 2021), 불안치료나 트라우마 관련 치료, 스트레스 관리에 VR을 활용한 인지치료 보조 방식으로 많이 활용되고 있다(김지연, 이윤희, 2021; 이동훈, 김주연, 김진주, 2015).

메타버스 방식의 편리성과 효과성에도 불구하고, 상담자-내담자 간에 예민한 비언어적 소통과 이를 바탕으로 한 치료적 동맹관계 형성이 매우 중요한 개인상담이나 집단상담의 경우에는, 아직까지 아바타의 비언어적 소통의 기술적 한계로 인해 제한된 수준에서 진행되고 있다(조수현, 이성찬, 강지은, Han Xinhui, 이상민, 2022). 또한 메타버스 공간 내 아바타간 소통을 위한 특수장비 착용의 문제나 상담 중에 연결이 원활하지 못하거나 사용법에 익숙하지 않은 것은 상담 진행에 중요한 문제를 일으킬 수 있으므로 기술적인 문제 및 기술교육 관련 문제에 대한 개선이나 대책 마련이 요구되는 상황이다.

이에 본 연구에서는 화상회의 및 메타버스의 장점을 활용하고, 단점을 보완할 수 있도록 두 가지 방식이 접목된 게더타운 플랫폼 기반의 메타버스를 개발하고, 이를 학부 심리현장실습에 적용하였다. 이를 통해 메타버스 기반 상담 및 상담교육의 만족

도와 실습효과를 분석함으로써, 상담 및 상담교육 분야에 메타버스의 적용 가능성과 보완점을 심층적으로 분석하고자 시도되었다.

2. 이론적 배경

상담 및 상담교육 분야에 줌, 스카이프, 구글미트, 등의 온라인 화상회의 플랫폼 등의 온라인 방식을 활용하면서 이와 관련된 효과성 및 문제점에 대한 연구들이 진행되어 왔다. 연구는 주로 상담의 효과성 분석과 함께, 상담자 및 내담자의 화상상담 경험, 기술적, 윤리적 문제들과 관련된 것이다.

상담자는 대면에 비해 화상회의 방식이 비언어적 소통의 한계와 치료적 동맹관계 형성의 어려움, 통제할 수 없는 상황에서의 무력감 등으로 인해 만족도나 효과성이 떨어지는 것으로 보고하는 반면(박주영, 김시은, 허현영, 2022; 최미림, 2022; 홍지선, 박은정, 박민선, 2021), 내담자는 비대면 환경이 주는 심리적 안정감과 시·공간적 편리성 등으로 인해 상당히 높은 만족도와 재이용 의사를 보고하였다(이성원, 정은선, 하정희, 2023; 정애리, 2022; 홍지선, 최지선, 김희경, 2021).

단점으로는 기술 문제로 인한 안정적 상담 진행 어려움, 안전한 상담 공간 확보, 비언어적 표현의 전달과 상호작용의 어려움, 친밀감 형성의 한계가 문제점으로 보고되고 있다(김은하, 이은설, 조예지, 2021; 오윤석, 조은숙, 2020). 가장 많이 활용되는 화상회의 플랫폼인 줌(zoom)의 경우 내담자에 대한 비언어적 정보 획득의 어려움으로 인해 상담자에게 피로감을 유발하고, 상담에의 몰입을 방해한다고 보고되고 있다(Bennett, Campion, Keeler, & Keener, 2021). 특히 교육과 상담에서 매우 중요한 요소인 몰입감을 주기 어려워서 상담자와의 치료적 동맹관계 형성이 대면상담에 비해 제한적인 것으로 보고되었다(홍지선, 박은정, 박민선, 2021).

이에 비해 메타버스는 현실과 연결된 가상세계에

서 아바타를 통해 공간이동 및 다양한 소통이 가능한 공간이라는 특징을 가지고 있어서(송원철, 정동훈, 2021), 상담의 중요한 요소 중 하나인 실재감(presence)을 메타버스 공간 안에서 경험할 수 있고 이는 상담에의 몰입을 촉진하는 것으로 보고되고 있다(김제현, 오석희, 2021). 따라서 메타버스가 가진 이러한 실재감과 몰입감 등의 장점을 AI의 기술적인 혁신과 접목한다면 메타버스 기반의 심리상담 분야가 크게 발전할 것으로 기대된다. 국내에서도 스페이셜(Spatial)(이혜은, 2023), AR 기반 디지털가면을 활용한 화상상담(조은숙, 장은희, 오윤석, 2022) 플랫폼이 이용되고 있으며, 상담 영역에 특화되어 아바타로 상담을 진행하는 메타버스 플랫폼인 메타포레스트(www.metaforest.us)가 개발되는 등 다양한 시도들이 이루어지고 있다(강인영, 이현호, 황유정, 이경용, 2022; 조수현 외, 2022). 이는 섭식장애, 불안과 공포증, 외상후스트레스 장애, 스트레스 관리 등 다양한 정신건강 문제를 치료하는 데에 활용되고 있다(김지연, 이윤희, 2021).

반면, 메타버스의 문제점으로 원활한 화면전환이나 아바타 이동을 원하는 속도로 조작하기 어렵고(김경록, 박혜영, 2022), 상담의 치료적 동맹관계 형성에 중요한 내담자의 얼굴표정이나 자세 등의 비언어적 표현과 관련된 정보를 예민하게 인지하기 어렵고, 내담자의 반응을 때로는 목소리로만 파악해야 하는 어려움이 보고되었다(조수현 외, 2022). 또한 상담시에 내담자와 상담자는 아바타 움직임을 위해 VR안경과 같은 특수장비를 착용하고 심리상담을 진행하게 되는데, 이 경우 특수장비 착용의 불편함 뿐 아니라 이용자의 기술이 상담 진행에 체계적인 영향을 미칠 수 있다는 것이 문제점으로 지적되고 있다(조수현 외, 2022). 이와 더불어 상담 분야는 내담자와 상담자의 개인정보 보호가 중요한 요소이기 때문에 메타버스를 상담 장면에 도입할 때, 많은 윤리적 이슈들이 예상되며 이에 대한 다양한 기술적 시도를 바탕으로 한 심층 논의 및 경험적

연구가 이루어져야 할 것이다(배지석, 최아론, 2023). 이러한 이유로 아직까지 심리상담 분야에서 메타버스 적용 수준은 시작 단계로 볼 수 있다. 그러나 상담 분야도 온라인 매체 활용에 대한 사회적 인 요구가 매우 높아지고 있고 AI 관련 기술적인 혁신이 눈부신 현 시점에, 화상상담 이외에 다양한 테크놀로지를 접목한 여러 방식을 시도해 보고 그 효과성을 검증하는 것과 상담자 교육에서 IT 역량을 갖추는 것은 미래의 상담자 양성에 중요한 이슈라 할 수 있다(황매향, 유성경, 정인숙, 유주희, 2023).

그 시도의 하나로 본 연구는 심리상담 및 상담교육을 위한 게이미피케이션 메타버스 플랫폼을 개발하여 그 활용가능성을 검토해 보고자 하였다. 게이미피케이션은 2D기반의 메타버스 플랫폼으로서 교육적 활용도가 매우 높은 메타버스 플랫폼이다(장지영, 2021). 게이미피케이션은 3인칭 뷰를 사용하고 있는데, 이는 자신이 현재 있는 가상공간을 전체적으로 위에서 내려다보는 방식이므로 전체 상황이나 진행요소를 한눈에 파악할 수 있다는 장점을 가지고 있다(안상우, 2023). 가상현실로 분류할 수 있지만, 완벽한 아바타 세상은 아니고 카메라와 스피커를 통해 본인의 실제 모습을 보여준다는 측면에서 거울세계와 가상현실 세계를 접목하였으며, 상대 아바타가 근처에 있으면 자동으로 대화가 활성화되는 기술을 활용하여 쌍방향 소통이 가능하며, 유연하게 대화를 시작할 수 있으므로 실제의 공간에서 함께 있고 쉽게 대화할 수 있다는 느낌을 받을 수 있다(장지영, 2021). 게이미피케이션 내에서의 아바타는 사용자와 동기화하여 움직이므로 사용자의 공간적 실재감과 더불어 타인과 함께 소통하고 있다는 사회적 존재감과 몰입도를 높이는 것으로 볼 수 있다(김제현 외, 2021) 이러한 공간적 실재감과 사회적 존재감과 몰입도는 교육효과와 만족도에 있어서 가장 주된 요소로 꼽히고 있고(강민수, 김진우, 신예은, 김대권, 2022), 상담장면에서도 절대적으로 요구되는 요소이므로 충분히 상담장면에 활용될 수 있는 메타버스

플랫폼이라 할 수 있다. 특히 게이미피케이션은 화상회의 시스템을 일부 소통에 활용함으로써 아바타간 비언어적 소통의 한계를 보완할 수 있으며, 별도의 특수장비를 사용하지 않아도 되고 편리하게 개인 디지털 기기로 접근이 가능한 플랫폼이며, 비교적 저렴한 비용으로 개발할 수 있으므로 누구나 쉽게 개발, 적용할 수 있다는 것도 장점이다(안상우, 2023).

이에 본 연구는 화상회의 및 메타버스의 장점을 활용, 단점을 보완하고 두 가지 기술이 접목된 게이미피케이션 플랫폼 기반의 메타버스를 개발하고, 이를 학부 심리현장실습과 심리상담에 적용하여 메타버스 기반 상담 및 상담교육의 만족도와 실습 효과를 분석함으로써 그 적용 가능성을 탐색해보고자 한다.

II. 연구방법

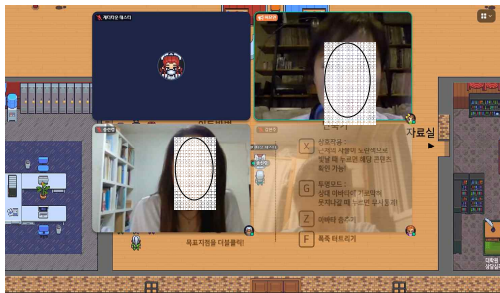
1. 게이미피케이션 메타버스 심리상담센터

본 연구를 위해 게이미피케이션 플랫폼을 이용한 메타버스 심리상담센터를 개발하였다. 메타버스 심리상담센터는 상담심리학과 학부생을 위한 심리현장실습을 위한 것으로서, 기존에 진행하던 대면 방식의 전통적 심리상담센터와 동일한 공간감을 가질 수 있도록 구성, 배치하였다. 전체 배치도는 <그림 1>에 제시하였다.



<그림 1> 메타버스 심리상담센터 전체 배치도

본 연구에서 개발된 메타버스 심리상담센터는 가운데 편안한 느낌을 주는 로비를 중심으로 심리학 관련 교육 및 강의를 진행할 수 있는 대형 강의실과 중형 강의실이 있고, 개인상담실과 집단상담실, 심리검사실, 자료실 그리고, 실습생이 이용할 수 있는 사무실과 센터장실로 배치되어 있다. 화면을 확대하거나 축소하여 전체 위치를 확인하거나 자신이 현재 위치해 있는 곳의 시설들을 자세히 보며 이용할 수 있다. 메타버스 심리상담센터에 들어온 사람들은 자유롭게 메타버스 내 공간을 돌아다닐 수 있으며, 일정 거리 내에 서로 근접한 사람들은 서로 대화나 문자를 통해 소통할 수 있다<그림 2>.



<그림 2> 메타버스 내의 화상회의 장면



<그림 3> 메타버스 심리상담센터의 자료실

로비와 실습생 사무실에는 안내판을 설치하여 각종 교육 일정과 내용, 강의자료들을 탑재할 수 있고 다운받아 활용할 수 있도록 하였다. 자료실에서는 실습생들이 주로 활용하고 실습 진행에 도움이 되는 사이트들이 연결된 컴퓨터를 배치하여 이에 접

근하면 바로 해당 사이트로 이동하여 필요한 자료에 접근할 수 있다<그림 3>. 개인상담실과 집단상담실 안에 있는 의자에 앉으면 화면이 공유되어 서로의 얼굴을 볼 수도 있고 대화할 수 있으며, 자리가 차면 자동으로 다른 사람이 방 안에 들어올 수 없도록 하여, 상담이 진행되는 동안 다른 사람으로부터 방해받지 않도록 하였다. 개인상담과 집단상담의 경우에는 줌(Zoom) 형식의 화상회의 시스템을 사용하여 상담을 진행하게 된다.

2. 연구 대상 및 절차

본 연구는 S대학교에 재학하는 상담심리 전공생으로 심리학현장실습 수업에 참여하는 4학년 학생을 대상으로 하였다. 연구에 참여한 실습생은 전체 40명(대면=19명, 메타버스=21명)으로서 남자 6명, 여자 34명이 참여하였고, 연령 평균은 약 43세였다.

S대학교는 서울, 분당, 인천, 대구, 광주의 5개 심리상담센터를 운영하고 있으며, 각 센터에 지리적으로 가까운 학생들이 신청하도록 하여 전통적인 대면방식의 심리학현장실습 수업을 진행하고 있다. 심리학현장실습 수업은 상담현장에서 상담, 심리검사를 실습하고 슈퍼비전 받음으로써, 교육과정에서 습득한 이론과 지식, 기술을 활용하여 상담자로서의 역할을 익히는 것이며, 이를 통해 상담자의 진로에 대해 뚜렷한 인식을 가지고, 자신에 대한 이해 및 한계 인식을 바탕으로 보다 성숙한 상담자로 성장하는 것을 목표로 하고 있다(허묘연 2022). 각 지역의 실습운영/담당자는 상담/임상심리사 1급 소지자로서 10명 내외의 학생을 대상으로 실습프로그램을 현장에서 운영하며, 담당교수 역시 상담/임상심리사 1급 자격증 소지자로서 전체 실습과정을 계획, 관리, 감독하고, 2회의 집단 슈퍼비전을 제공한다. 1학기 동안 95시간 이상의 실습으로 진행되며, 실습내용으로는 자기이해를 위한 심리검사와 개인상담, 집단상담에서의 내담자 경험 및 상담실제와 관련된

내용을 심화하기 위한 특강, 그룹스터디, 슈퍼비전을 포함하고 있다(허효연, 2022).

본 연구에서는 메타버스의 효과를 비교 연구하기 위해 서울과 분당 심리상담센터는 기존과 같은 대면 방식의 전통적인 실습을 1학기 동안 진행하도록 하였고, 인천, 대구, 광주 지역의 심리상담센터는 같은 기간 동안에 본 연구를 위해 개발된 메타버스 심리상담센터에서 실습이 이루어지도록 하였다. 실습이 진행되는 방식이 대면과 메타버스를 이용한 비대면 방식이라는 점 외에 교육의 내용은 모두 일치되도록 설계되었다. 또한 메타버스 플랫폼에서 실습이 이루어지는 세 개 지역은 실습담당자 및 실습생을 대상으로 실습 전에 메타버스 매뉴얼을 나누어주고 2시간의 오리엔테이션을 통해 함께 실행해 보면서 사용법을 충분히 익히도록 하였다.

3. 평가 도구

대면과 비대면의 방식으로 진행된 실습의 효과를 비교하기 위해 ‘실습프로그램이 전반적으로 얼마나 효과적이었는지’와 ‘자기이해 및 성장에의 도움 정도’, ‘학업적 성취에 도움 정도’, ‘진로계획에의 도움 정도’, ‘진로결정자기효능감 증진에의 도움 정도’를 평가하도록 하였으며, 세부 프로그램별 진행방식에 따른 만족도에 대해 5점 Likert 척도로 평정하도록 하였다. 이와 더불어 주관식 질문을 통해 메타버스로 진행된 실습집단에게 ‘메타버스로 진행되었던 심리학현장실습의 잇점이나 장점’과 ‘메타버스로 진행되었던 심리학현장실습의 문제점이나 개선점’을 주관식으로 기술하도록 하였다.

심리학 현장실습의 목표인 진로인식 증진 정도를 평가하기 위해 다음의 두 척도를 사용하였다. 먼저 진로탐색활동을 측정하기 위한 도구로 이은진(2002)이 사용한 척도를 사용했다. 진로탐색 활동을 얼마나 자주 하는가를 묻는 5개 문항으로 구성되어 있으며, 각 활동은 5점 Likert 척도로 측정하였다. 이

은진의 연구에서 Cronbach's α 는 .77이었으며, 본 연구에서는 사전검사 .78, 사후검사 .73이었다.

진로관련 효능감을 측정하기 위한 척도로는 Betz와 Klein, Taylor(1996)가 개발하고 이기학과 이학주(2000)가 타당화한 진로결정자기효능감-단축형척도(CDMSE-SF: Career Decision Making Self-Efficacy -Short Form)를 사용하였다. Likert 5점 척도로 평가하였으며, 점수가 높을수록 진로결정에 요구되는 과제들을 성공적으로 완수할 수 있다는 개인의 신념 정도가 높음을 의미한다(이기학 외, 2000). 본 척도의 Cronbach's α 는 이기학과 이학주의 연구에서는 .92이었으며, 본 연구에서는 사전검사 .93, 사후검사 .93이었다.

4. 분석 방법

실습에 대한 만족도와 효과성은 전통적인 비대면 실습집단과 메타버스 실습집단 간에 t-test를 통해 비교하였다. 또한 실습 전과 후에 실시한 결과를 대응표본 t-test를 이용하여 비교하였으며, 자료분석에 SPSS Ver. 27을 활용하였다.

III. 결과

대면과 비대면(메타버스) 방식으로 진행된 실습의 효과성을 비교한 결과는 <표 1>에 제시하였다. 먼저 프로그램의 효과성과 관련하여 ‘이번 학기에 진행한 현장실습 프로그램이 전반적으로 얼마나 효과적이었습니까?’의 문항에 대해 대면집단과 메타버스 집단 모두 4점 이상의 높은 효과성을 보고하였고, 대면집단에 비해 메타버스 집단이 다소 더 높은 효과성을 보고하였으나, 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지는 않았다($t=-1.83, p>.05$). 이와 더불어 심리학현장실습 프로그램에 참가한 것이 ‘자기이해 및 성장’, ‘학업적 성취’, 그리고 ‘진로결정을 위한 진로계획’에 얼마나 도움이 되었는지를 알아

본 결과, 두 집단 모두 모든 항목에서 4점 이상으로 상당한 수준의 도움을 받은 것으로 보고하였다. 이 역시 ‘자기이해 및 성장’($t=-1.26, p>.05$), ‘학업적 성취’($t=-1.53, p>.05$), 그리고 ‘진로결정을 위한 진로계획’($t=-1.47, p>.05$)의 모든 항목에서 메타버스 집단이 다소 더 많은 도움을 받은 것으로 보고하였으나, 통계적으로는 유의미하지 않았다. 따라서 본 연구에서 진행한 심리학 현장실습 프로그램은 대면과 메타버스 집단 모두 효과적이었고, 자기이해 및 학업성취, 진로계획에 도움이 된 것으로 나타났으며, 메타버스 집단이 오히려 조금 더 도움이 되었다고 평가한 것으로 나타났다.

<표 1> 대면-메타버스 방식에 따른 상담실습 효과 비교

	대면	메타버스	t-value
	M(SD)	M(SD)	
전반적 실습 효과	4.16 (1.12)	4.67 (.48)	-1.83
자기이해 및 성장	4.37 (1.36)	4.76 (.54)	-1.26
학업성취에 도움	4.21 (1.18)	4.67 (.58)	-1.53
진로결정에 도움	4.21 (1.27)	4.67 (.48)	-1.47
실습내용별 만족도			
심리평가	4.37 (.60)	4.48 (1.24)	-.42
개인상담	4.16 (1.26)	4.38 (.87)	-.66
집단상담	3.89 (1.24)	4.71 (.46)	-2.71*
그룹스터디	3.74 (1.15)	4.62 (.67)	-3.01**
슈퍼비전	4.05 (1.31)	4.48 (.60)	-1.29
특강	4.00 (1.05)	4.62 (.50)	-2.34*

* $p<.05$, ** $p<.01$

이와 더불어 진행된 실습 프로그램의 내용별로 도움이 된 정도를 평가하도록 한 결과, 심리평가와 개인상담, 교수의 슈퍼비전, 특강이 두 가지 방식 모두 4점 이상으로 자신에게 큰 도움이 되었다고 평가하였다. 다만 집단상담과 그룹스터디의 경우에

는 메타버스 집단이 4.6을 상회하는 큰 도움을 받은 것으로 평가한 반면에, 대면집단의 경우 다소 낮아서 4점 이하로 평가하였다. 집단 상담($t=-2.71, p<.05$)과 그룹스터디($t=-3.01, p<.01$)의 경우에는 대면집단이 메타버스 집단에 비해 통계적으로 유의미하게 낮은 도움을 받았다고 평가하였다. 또한 각 센터에서 진행하는 특강이 도움이 된 정도는 메타버스 집단이 대면 집단에 비해 통계적으로 유의미하게 큰 도움을 받았다고 평가하였다($t=-2.34, p<.05$). 그 외에 개인상담과, 슈퍼비전의 경우에는 진행방식에 따른 통계적으로 유의미한 차이가 없었고, 메타버스 집단이 도움이 된 정도를 약간 더 높게 평가한 것으로 나타났다. 따라서 대면집단과 메타버스 집단은 둘다 모든 실습내용에 대해 높은 만족도를 보였고, 특히 집단상담과 그룹스터디, 특강의 경우 대면집단에 비해 메타버스 집단에서 더 높은 만족도를 나타내었다.

실습 후에 진로계획 및 진로결정효능감의 변화를 알아본 결과는 <표 2>에 제시하였다.

<표 2> 실습 전후의 진로 계획 및 진로결정효능감 비교

	실습 전	실습 후	t-value
	M(SD)	M(SD)	
대면 집단			
진로탐색활동	10.62 (2.99)	12.54 (3.36)	-2.64*
진로결정효능감	96.29 (10.26)	102.93 (10.94)	-2.43*
메타버스 집단			
진로탐색활동	8.56 (2.13)	10.50 (2.71)	-3.85*
진로결정효능감	90.05 (12.75)	94.74 (13.37)	-1.27

* $p<.05$

진로탐색활동 및 진로결정효능감의 경우에는 메타버스 집단에 비해 대면집단이 실습 전부터 진로탐색활동과 진로결정자기효능감이 다소 높은 수준이었다. 실습경험 후에 변화의 정도를 비교한 결과,

대면 집단의 경우에는 실습 후에 진로탐색활동($t=-2.64, p<.05$)과 진로결정효능감($t=-2.43, p<.05$) 모두 유의미하게 상승한 것으로 평가하였다. 비대면 방식으로 메타버스에서 상담실습을 진행한 집단은, 실습 후에 진로탐색활동($t=-3.85, p<.01$)이 유의미하게 증가하였고, 이와 더불어 진로결정효능감($t=-1.27, p>.05$)은 통계적으로 유의미하지는 않았으나 다소 증가한 것으로 나타났다.

이와 더불어, 메타버스 실습 참가자들에게 ‘메타버스로 진행되었던 심리학현장실습의 이점이나 장점’과 ‘메타버스로 진행되었던 심리학현장실습의 문제점이나 개선점’을 주관식으로 기술하도록 하였는데, 가장 큰 장점으로 공간적 접근성과 시간 활용의 효율성을 꼽았다(‘장소, 시간, 교통 등의 문제는 굉장히 효율적인 부분이 많았습니다. 이동에 따른 시간을 절약할 수 있고 지방에 멀리 계신 분들도 언제든지 부담없이 참여할 수 있는 것은 정말 좋은 장점이었습니다.’). 또한 메타버스의 실제감과 몰입도와 관련된 언급도 있었는데, 아바타 및 화상으로 진행되는 실습에 대한 효율성과 몰입도에 대한 긍정적인 반응을 보였다(‘메타버스에서 캐릭터를 이동하여 상담실과 강의실을 찾아가는 과정이 온라인이라 하더라도 내 의지로 약속된 시간에 이동하는 느낌을 주어 온라인이지만 오프라인에서 임하는 마음의 태도에서 멀어지지 않았다고 느낍니다.’). 또한 실습 및 상담진행과 관련하여 빠른 개방성과 시간 관리 및 반복학습 등의 장점을 언급하기도 하였다(‘오프라인에서 친해지기 어색한 시간의 절약이 있는 것 같습니다. 온라인에서는 좀더 오픈되고 개방된 감정을 빨리 오픈하고 나눌 수 있는 장점이 있는 것 같습니다.’, ‘낮을 가리는 편이라 아바타로 만나는 점이 부담이 적기도 했습니다.’, ‘집단상담이나 스터디 후에 늘어서는 시간없이 깔끔한 시간관리도 굉장히 큰 장점이라고 생각합니다.’, ‘화상으로 서로 표정을 직접 화면으로 볼 수 있어서 현장이나 별 차이를 느끼지 못했습니다. 강의와 함께 영상도 울

려주셔서 반복하여 들을 수 있어 도움이 많이 되었습니다.’).

다만, 실습 전에 오리엔테이션을 통해 사용법에 대한 실습이 이루어졌음에도 불구하고 아직까지는 메타버스 사용법에 익숙해지는데 시간이 필요한 점과 기술적인 문제를 개선점으로 들고 있는 것으로 보아(‘저에게겐 신선하고 새로운 경험이 되었지만 처음 사용해보는 것이니만큼 이용법을 알아가는데 약간의 해매기도 하였습니다. 더군다나 나이가 있으신 분들은 더욱 어려움을 느끼셨으리라 생각합니다. 그런 면에서 이용법에 대해 더욱 세심한 설명과 안내 및 연습의 시간이 이루어졌으면 합니다’, ‘입장이 안 되거나, 인터넷의 불안정으로 원활한 진행이 안되었던 경우가 있었고, 메타버스 진행에 문제가 생겼을 때 도움받을 수도 없어서 난감할 때도 있었습니다’) 문제가 발생하거나 도움이 필요할 때 즉각적으로 기술적 지원을 해줄 수 있는 부분과 사용자의 디지털 리터러시에 따른 메타버스 사용법에 대한 교육시간 보충이 필요해 보인다. 이외에도 ‘집단상담경험에서 비대면임에도 자신의 경험을 나누거나 상호작용에는 큰 어려움이 없었지만 서로의 역동을 피부로 느끼기에는 아주조금 아쉬움이 있었다’, ‘직접 센터 방문의 시간을 통해서 센터경험이나 스터디의 오프모임이 몇 번 있었으면 더 좋았을 것 같다는 생각을 했습니다’의 반응을 볼 때 메타버스 실습의 효율성과 함께 대면실습이 일부 병행되는 것이 여러 실습프로그램 진행에 도움이 될 수 있다고 느끼고 있는 것으로 보인다.

IV. 논의

본 연구는 화상회의 및 메타버스의 장점을 활용하고, 단점을 보완할 수 있도록 두 가지 방식이 접목된 게더타운 플랫폼 기반의 메타버스를 개발하였고, 이를 학부 심리학현장실습과 심리상담에 적용하여 만족도와 실습효과를 분석함으로써 메타버스 기

반 상담 및 상담교육의 적용 가능성을 알아보고자 시도되었다.

대면과 메타버스 비대면 방식으로 진행된 실습의 효과를 비교한 결과, 실습생들은 대면집단과 메타버스 집단 모두 매우 효과적이었다고 보고하였고, 통계적으로 유의미하지는 않았으나 메타버스 집단이 다소 더 높은 효과성을 보고하였다. 유사하게 대면 집단과 메타버스 집단 모두 자기이해 및 성장, 학업적 성취, 그리고 진로결정을 위한 진로계획에 4점 이상으로 평정하여 높은 수준의 도움을 받은 것으로 나타났고, 통계적으로 유의미하지는 않았으나 메타버스 집단이 다소 더 높은 도움을 받은 것으로 나타났다. 진행된 실습 프로그램 내용별로 살펴보면, 심리평가와 개인상담, 교수의 수퍼비전, 특강과 관련하여 대면집단과 메타버스 집단 모두 자신에게 큰 도움이 되었다고 평가하였고, 대면집단에 비해 메타버스 집단이 약간 더 상회하는 만족도를 나타내었다. 더 세부적으로 메타버스 방식의 공간적 접근성과 시간 활용의 효율성을 가장 큰 장점으로 꼽았고(임은미, 김지은, 이영선, 2001), 메타버스의 실재감과 몰입도와 관련해서도 대면과 유사한 경험을 한 것으로 보고하였으며(강민수 외, 2022), 반복학습이 가능한 점과 상담 및 프로그램 시간관리의 효율성, 화상으로 상담을 진행함으로써 서로 소통하는데 어려움이나 대면 실습과의 큰 차이는 없었고 특히 온라인으로 진행되어 더 자기개방이 쉬웠다는 점(홍지선 외, 2021)은 이전의 연구결과와 일치된 것이다. 또한 진로탐색활동 및 진로결정효능감의 경우에는 실습을 진행한 후에 대면과 메타버스 집단 모두 진로탐색활동과 진로결정 자기효능감이 증가한 것으로 나타나 진행방식은 크게 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 게더타운을 활용한 심리상담 및 상담교육의 효과성과 가능성을 확인하는 의미있는 결과로 볼 수 있다.

메타버스 상담 및 실습교육과 관련된 문제점으로는 역시 기술적인 지원 및 참여자의 사용법 훈련의

필요성이 지적되었다. 특히 메타버스는 새로운 환경이고, 플랫폼마다 지원하는 체계나 기법 등이 다르므로 상담이나 교육의 원활한 진행을 위해서는 참여자의 디지털 리터러시에 따라 상당한 노력과 시간을 들여 사전에 메타버스 사용법을 익히는 것이 필요하며, 이와 더불어 어려움을 겪거나 기술적인 문제가 있을 때 원활히 참여를 이어갈 수 있는 기술지원 인력의 필요성을 시사하는 결과로 보인다. 이는 상담을 받는 내담자나 실습생은 물론 이를 운영하는 상담자에게도 매우 중요한 요소로서, 상담에 온라인 매체 활용에 대한 사회적 요구가 매우 높아지고 있는 상황에서 상담자 교육에서 IT 기술 관련 상담역량을 갖추는 것의 중요성을 지적하는 연구결과와도 일치되는 것으로 보인다(황매향 외, 2023).

본 연구는 연구 대상의 구성에 있어서 한계점을 가진다. 참여자들은 온라인 대학 재학생으로서 학생들이 온라인 시스템에 대한 친숙도와 수용성이 높고, 서울 뿐 아니라 전국, 간혹 해외에 거주하고 있으므로 메타버스를 활용한 상담실습 참여에 매우 긍정적이었던 것으로 보인다. 더욱이 대부분이 직장생활과 가정, 학업을 병행하는 성인학습자여서 메타버스에 대해 더 효율적으로 느끼고 반응도 더 긍정적으로 한 것으로 볼 수 있다. 또한 다소 의외의 결과로 특강과 집단상담, 그룹스터디의 경우 메타버스 집단이 통계적으로 유의미한 수준으로 대면집단에 비해 메타버스 집단이 더 도움을 받은 것으로 평정하였는데, 이것이 메타버스의 탁월한 효과성을 반영하는 것인지에 대해 분석하였다. 실습을 대면으로 진행한 것은 2개 지역이었으며, 집단상담과 그룹스터디, 특강의 경우에 이 중 한 지역에서 현저하게 낮게 평가하여 대면집단 전체의 평균을 낮춘 것으로 확인되었다. 이는 대면-비대면의 진행방식의 효과라기보다는 특정 지역상담센터의 실습운영 담당자 효과 및 실습생 구성의 이질성에 기인하는 것으로 추정해 볼 수 있다. 마찬가지로, 메타버스 집단

에 비해 대면집단이 실습 전부터 이미 진로탐색활동과 진로결정자기효능감이 높은 수준이어서 이와 관련된 실습의 효과를 명확히 분석하기 어려웠다. 따라서 이와 관련해서 향후 학생들을 자발적으로 집단을 선택하게 하기보다는, 동질적으로 구성, 배치하고 각 센터 실습운영 담당자의 훈련에 더 주의를 기울일 필요가 있음을 시사한다.

본 연구에서 개발한 게이미피케이션 메타버스 플랫폼은 상담 및 상담교육에 효과적임은 검증되었다고 볼 수 있으며, 향후 상담전공생의 훈련과정이나 상담장면에 충분히 활용 가능함을 시사한다. 특히 대면교육에 비교해도 그 만족도와 효과가 다르지 않거나 더 높다는 것이 매우 고무적이다. 향후에 본 연구에서 제시한 문제점들을 보완한 메타버스 상담을 운영한다면, 상담자의 입장에서 보다 저렴한 비용으로 심리상담센터를 운영할 수 있으며, 내담자의 입장에서는 시간과 공간적 접근성 및 저렴한 비용으로 상담장면에 더 쉽게 접근하게 될 것이다. 격오지에 근무, 거주하거나 신체장애로 이동이 어려운 학생이나 내담자에게도 혜택이 돌아갈 것으로 기대해 볼 수 있다. 특히 MZ세대라 불리는 젊은 연령층은 온라인 상호작용에 더 익숙하고, 비대면 상황에서 더 편안하게 자신을 개방할 수도 있으므로 메타버스 활용 가능성은 더 높아질 것으로 여겨지며, AI 및 아바타 구현 기술이 급격히 발전해가고 있으므로 향후에 발전된 기술을 적용한다면 더욱 효율적이고 효과적으로 메타버스 심리상담을 진행할 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 강민수, 김전우, 신예은, 김대권 (2022). 메타버스 플랫폼 게이미피케이션을 활용한 교육대학원 수업에서 학습자의 학습실재감과 몰입감이 학습만족도에 미치는 영향. *교육문제연구*, 35(1), 83-116.
- 강인영, 이현호, 황유정, 이경용 (2022). Unity를 활용한 메타버스 비대면 상담 비즈니스 플랫폼 개발 기술. *ACK 2022 학술발표대회 논문집*, 29(2), 866-868.
- 김경록, 박혜영 (2022). 메타버스 공간에서의 아바타 활용 치료적 음악활동에 관한 예비연구. *한국예술연구*, 38, 203-228.
- 김경미 (2018). 상담전공 학부생의 진로스트레스와 학과만족도 및 행복의 관계: 진로결정자기효능감의 매개효과. *상담학연구*, 19(4), 27-45.
- 김동일, 이정인, 김기현, 유훈 (2021). 코로나 일상시대 대학학생상담기관의 기능과 역할: 비대면 기반 학생상담센터 운영사례를 중심으로. *상담학연구*, 6(1), 47-63.
- 김상균, 신병호 (2021). 메타버스 새로운 기회. 서울: 베가북스.
- 김은하, 이은설, 조예지 (2021). 대학상담센터 내담자들의 비대면 심리상담 경험에 대한 질적 연구. *상담학연구*, 22(2), 85-110.
- 김제현, 오석희 (2021). 메타버스 기반의 가상 현실 공간 상담 서비스 플랫폼 연구 및 개발. *반도체 디스플레이기술학회지*, 20(4), 130-133.
- 김지연, 이윤희 (2021). 비대면 상담심리치료 연구 동향과 과제: 학회지 논문을 중심으로 (2010~2020.6). *학습자중심교과교육연구*, 21(1), 775-805.
- 박상준 (2021). 미래 사회에서 메타버스 교육의 방향. *미래융합교육*, 2(1), 61-81.
- 박주영, 김시은, 허현영 (2022). 청소년상담사의 화상상담에 관한 경험 연구. *청소년학연구*, 29(2), 89-120.
- 배지석, 최아론 (2023). 메타버스 플랫폼을 활용한 가상현실 심리상담 활성화 방안에 관한 연구. *동서정신과학*, 26(2), 89-102.
- 송원철, 정동훈 (2021). 메타버스 해석과 합리적 개념화. *정보화정책*, 28(3), 3-22.
- 안상우, 송지성 (2023). 게이미피케이션 UX 디자인 분석

- 을 통한 메타버스 공간 사용성 개선방안 연구. 한국디자인리서치, 8(1), 137-149.
- 오윤석, 조은숙 (2020). 화상회의방식을 활용한 이야기치료 온라인 집단상담의 효과와 특성연구 : 대면 집단상담과의 비교를 중심으로. 문화기술의 융합, 6(4), 401 - 409.
- 이기학, 이학주 (2000). 대학생의 진로 태도 성숙 정도에 대한 예언변인으로서의 자기-효능감 효과 검증에 대한 연구. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 12(1), 127-136.
- 이동훈, 김주연, 김진주 (2015). 온라인심리치료의 가능성과 한계에 대한 탐색적 연구. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 27(3), 543-582.
- 이성원, 정은진, 하정희, 조인경 (2023). 화상상담 내담자의 상담 성과 탐색을 위한 합의적 질적 연구. 학습자중심교과교육연구, 23(15), 773-791.
- 이은진 (2002). 다재다능한 대학생을 위한 진로 집단상담 프로그램의 효과. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 14(3), 621-636.
- 이혜은 (2023). Z세대를 위한 메타버스(Metaverse) 기반 상담교육 프로그램 개발에 대한 실행 연구. 상담학연구: 사례 및 실제, 8(2), 77-108.
- 임은미, 김지은, 이영선 (2001). 문자채팅상담 성과의 요인 분석. 상담학연구, 2(1), 113-127.
- 장지영 (2021). 메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 말하기 수업 방안 연구 -게더타운(Gather.town)을 중심으로-. 한국어교육, 32(4), 279-301.
- 정애리 (2022). 대학생의 비대면 화상상담 경험에 대한 현상학적 연구. 교육혁신연구, 32(1), 331-355.
- 조수현, 이성찬, 강지은, HAN XINHUI, 이상민 (2022). 메타버스 플랫폼을 활용한 심리상담 서비스 과정 및 성과 예비 연구. 교육치료연구, 14(2), 287-312.
- 조은숙, 장은희, 오윤석 (2022). 디지털가면을 활용한 화상상담에 대한 상담자들의 상담 경험 연구. 문화기술의 융합, 8(6), 67-77.
- 최미림 (2022). 심리상담사의 화상상담 경험에 관한 현상학적 탐구. 한국기독교상담학회지, 33(2), 169-206.
- 한국상담학회 (2023). 2023년 (사)한국상담학회 전문상담사 자격검정 수련요건심사 - 온라인 원격 화상 수련 인정기준 및 시행공고.
- 한송이, 김태중 (2021). 메타버스 뉴스 빅데이터 분석: 토픽 모델링 분석을 중심으로. 한국디지털콘텐츠학회논문지, 22(7), 1091-1099.
- 허효연 (2022). 학부생의 상담실습모델 연구: 블렌디드 방식. 차세대컨버전스정보서비스기술논문지, 11(3), 263-274.
- 홍지선, 박은정, 박민선 (2021). 코로나19 이후, 비대면 상담에 대한 상담자 경험 연구. 상담심리교육복지, 8(5), 21-50
- 홍지선, 최지선, 김희경 (2021). 코로나19 이후, 비대면 상담에 대한 내담자 경험 연구. 상담심리교육복지, 8(4), 261-290.
- 황매향, 유성경, 정인숙, 유주희 (2023). 상담자 훈련과 테크놀로지의 접목 가능성 탐색. 상담학연구, 24(3), 1-28.
- Bennett, A. A., Champion, E. D., Keeler, K. R., & Keener, S. K. (2021). Videoconference fatigue? Exploring changes in fatigue after video-conference meetings during COVID-19. *Journal of Applied Psychology, 106*(3), 330-343.
- Betz, N. E., Klein, K. L., Taylor, & K. M. (1996). Evaluation of a short form of the Career Decision-Making Self-Efficacy Scale. *Journal of Career Assessment, 4*(1), 47-57
- Fernandez, E., Woldgabreal, Y., Day, A., Pham, T., Gleich, B., & Aboujaoude, E. (2021). Live psychotherapy by video versus in person: A meta analysis of efficacy and its relationship to types and targets of treatment. *Clinical*

Psychology & Psychotherapy, 28(6), 1535-1549.
McClellan, M. J., Osbaldiston, R., Wu, R., Yeager, R., Monroe, A. D., McQueen, T., & Dunlap, M. H. (2021). The effectiveness of telepsychology with veterans: A meta-analysis of services delivered by videoconference and phone. Psychological services. *Advance online publication*.

투고일자: 2024. 4. 29.
심사일자: 2024. 5. 13.
게재확정일자: 2024. 5. 22.

Metaverse Counseling Practicum: An Effectiveness Study

Myo-Yeon Huh

Seoul Cyber University

Various technologies and methods were developed and made available for online classes during the COVID-19 pandemic, enabling individuals to experience the efficiency and effectiveness of online classes. Even in the post-pandemic era, the application and utilization of online education methods persists, given that it is the path forward. This study examined whether online methods can be applied effectively to simple lecture-type classes and counseling practicums in which interactions between individuals are very important. This study's counseling practicum included individual and group counseling for self-understanding, special lectures, group studies, and supervision. The sample comprised senior-year undergraduate students majoring in psychology, who were divided into two groups: traditional face-to-face and non-face-to-face methods in a metaverse space that was developed to implement the counseling practicum using the same strategies as the face-to-face group. The Metaverse Psychological Counseling Center was developed using the Gather Town platform and was designed to simulate a physical psychological counseling center. In the Metaverse space, the participants consented to communicate via video conferencing in a Zoom format rather than communicating through a character or avatar. The results indicated that both groups evaluated the counseling practicums as satisfactory and highly effective, and the differences between the groups were not significant. These results suggest that non-face-to-face methods using metaverse spaces can be used effectively, even in counseling settings and field practicums. Furthermore, this study offers insights into the possibilities of providing cost-effective counseling services and education using non-face-to-face methods, as well as making them more accessible to students with disabilities or those living in remote areas.

Keywords: Metaverse, Gather Town, Counseling, Counseling Practicum, Effectiveness