* **아바타의 역사와 의미, 유리도시**

아바타를 국어사전에서 찾아보면 **아바타는 분신(分身)·화신(化身)**을 뜻하는 말로,사이버 공간에서 사용자의 역할을 대신하는 애니메이션 캐릭터이다.

**아바타**는 고대 인도에선 땅으로 내려온 신의 화신을 지칭하는 말이었으나,인터넷시대가 열리면서 3차원이나 **가상현실게임 또는 웹에서의 채팅 등에서 자기 자신을 나타내는 그래픽 아이콘**을 가리킨다.고 나와 있다.

**아바타**란 **가상사회**에서의 자기 정체성을 확인시켜주는 이미지정도로 해석하면 크게 틀리지 않을 것이다. 대면 상황의 현실세계와는 다른 온라인 공간에서 아바타는 구체화 된 자기정체성의 상징이라는 중요한 의미를 지니게 된다.

최근의 프리챌이라는 사이트에서 벌어지는 일련의 일들을 살펴 보아도 아바타가 얼마나 중요한 요소인가를 알 수 있다.이 사이트는 조합형 아바타를 도입하는 시스템업그레이드 과정에서 예전의 아바타를 회원 동의 없이 사라지게 해 버리자 이에 분개한 회원들이 수 많은 항의의 글들을 올린 것이다.

아바타의 역사는 꽤 오래 전으로 거슬러 올라 간다. **최초의 인간 형태의 2D 그래픽 이미지가 출현한 Multimedia Chat은 Habitat였다.** Habitat는 1985년 AOL의 전신인 QuantumLink의 의뢰로 만들어졌는데 이것을 기획한 사람은 **스타워즈의 조지 루카스였다.**



Habitat은 Vernor Vinge의 판타지 소설, True Names에서 영감을 얻었다고 한다. Habitat은 Commodore 64에 맞춰 프로그래밍 되었는데 대단히 진보적인 프로그램이란 것을 알 수 있다.2001년 현재 세이클럽이나 프리챌에서 파는 다양한 기능들은 물론,현실 세계에서 볼 수 있는 다양한 사물들을 구현해 내고 있음을 알 수 있다.

**Habitat는 전설적인 온라인 커뮤니티인 WorldsAway를 탄생**시키는데 결정적인 공헌을 한다. WorldsAway는 Habitat를 좀 더 정교하고 화려한 그래픽으로 진화시키고 여기에 엔터테인먼트 요소를 강화시켰는데 예를 들면 머리를 360도로 회전시킨다거나 얼굴 색깔을 변화시키고 심지어 얼굴을 떼어내어 서로 교환할 수도 있었다!

**“WorldsAway를 그대로 옮겨온 것이 국내의 유리도시다.“**

WorldsAway에는 정말 엄청난 숫자의 아바타들이 존재했다. 사람 형상 뿐만 아니라 동물,악마,심지어 냄비그릇 같은 아바타도 있었다. 이 아바타들은 각기 개성과 크리에이티브를 함축하고 있었는데 참가자들은 자신의 아바타를 공들여 가꾸는 열정을 보였으며 그 결과 수 많은 WorldsAway 관련 홈페이지들이 나타나기도 했다.

이제 아바타는 거의 모든 온라인 커뮤니티들이 갖추어야 할 필수항목이 되다시피 했다.그러나 여기서 주의할 점은 아바타를 새로운 돈벌이 수단으로만 치부해서는 안 된다는 점이다.갈수록 가상사회에서의 자기정체성은 현실세계에서의 자기정체성만큼이나 복잡하고 미묘한 심리상태를 포함하게 될 것이기 때문이다.