

초등학생 인터넷 중독경향성에 미치는 모애착, 친구관계, 아바타 이미지 표현욕구 및 아바타 동일시의 영향*

The Effects of Attachment, Friendship, Avatars Image Decoration Needs, and Avatars Identification on Internet Addiction Tendency among Elementary School Children*

곽태은(Tae-Eun Kawk)¹⁾

전효정(Hyo Jeong Jeon)²⁾

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the characteristics of internet usage among 5th and 6th grade of elementary school children and to elucidate the path model and the relative effects of various factors on internet addiction in the internet addiction tendency group. According to our results, the normal internet user group exhibit higher educational levels in fathers, secure attachment to mother, and warm friendship when compared to the internet addiction tendency group. At the same time, internet addiction group exhibit longer internet use time, a greater numbers of avatars in use, and higher avatars decoration costs. The research model suggested here was supported by the results. Attachment to mother appears to affect friendship which in turn affects avatars image decoration needs and avatars identification which in turn then has an impact upon internet addiction tendency. These results were then discussed in relation to previous research and theories.

Key Words : 인터넷 중독경향성(internet addiction tendency), 모애착(attachment to mother), 친구관계(friendship), 아바타 이미지표현욕구(avatars image decoration needs), 아바타 동일시(avatars identification).

* 본 논문은 동아대학교 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음.

본 논문은 2009년 동아대학교 석사학위논문의 일부임.

¹⁾ 동아대학교 생활과학연구소 특별연구원, 김해 삼성아동발달센터 놀이치료사

²⁾ 동아대학교 아동가족학과 교수

Corresponding Author : Hyo Jeong Jeon, Dept. of Child & Family Studies Dong-A University, 840 Hadan2-dong Saha-gu, Busan 604-714, Korea
E-mail : hjeon@dau.ac.kr

I. 서 론

1990년대 이후 우리 사회에 컴퓨터가 보편적으로 보급되면서 정보화 시대가 열리게 되었다. 정보화 시대는 공간을 뛰어넘어 전 세계가 하나의 시간과 공간으로 연결이 됨으로써 정보 확산과 공유가 무엇보다 용이한 인터넷 세상을 만들었다. 이러한 인터넷 세상은 컴퓨터를 매개로 하여 사이버 세계에서 교류하며, 현실과 구분되는 독특한 특징을 가지는 공간으로 사회전반의 생활태도와 관념을 변화시키고 있다. 이 가상공간은 개인의 여가 활동, 쇼핑, 기업의 활동, 정부의 역할에 이르기까지 이전에는 시도하지 못했던 것을 실현하는 공간이며, 현실의 한계를 넘어 또 다른 자신의 욕구를 창출하는 공간이 되고 있다(최문희, 2005).

과거 인터넷 세상이 성인들을 위한 공간이었다면 오늘날에는 점차 인터넷 사용 연령이 낮아지고 있는 추세이다. 한국인터넷진흥원(2007)에서 발표한 “유아 및 초등학생의 인터넷 이용 실태 분석” 보고서에 따르면 초등학생의 98.1%가 인터넷 이용자인 것으로 나타났다. 또한 초등학생이 처음으로 인터넷을 접하게 된 계기는 주로 ‘호기심이나 재미로(59.3%)’ 혹은 ‘학교 과제를 위해서(24.3%)’였으며, 인터넷의 이용 용도는 커뮤니케이션(94.5%), 여가(91.9%) 그리고 교육·학습(55.2%) 등의 순으로 분석되었다. 실제 인터넷은 손쉽게 찾을 수 있는 다양한 정보와 게임, 채팅, 영화, 음악 등 놀이와 흥미를 제공해 주며, 홈페이지와 메일을 통하여 손쉽게 정보를 교환할 수 있다. 그러나 인터넷이 주는 긍정적 기능 이외에도 인터넷을 이른 시기에 접하므로써 인터넷 중독이라는 역기능이 나타나고 있다. Brenner (1997)는 초등시기의 인터넷 중독은 아직 정체성을 확립하지 못한 아동에게 폭력물 및 성충동,

가상 세계와 현실 세계의 혼란, 통신 언어 등을 무차별로 접하게 됨에 따라 성인보다 훨씬 더 큰 후유증을 앓게 된다고 밝힌바 있다. 2007년 우리나라 성인 및 청소년, 아동을 대상으로 한 인터넷 중독률 조사에서 고위험사용자군은 1.7%, 잠재적위험사용자군은 7.4%, 일반사용자군은 91%로 나타났으며, 고중독자들 중 성인이 1.4%, 만9~12세의 아동이 1.5%, 만13~16세 청소년이 2.6%로 나타났다. 현재로서는 고위험사용자군의 비율이 성인이 높지만, 잠재적 위험군은 성인 5%, 9~12세 아동이 11%로 성인의 두 배인 수치이다(인터넷 중독예방상담센터, 2007). 이것은 잠재적 위험군인 아동이 성장하여 청년기와 성인기에 이르러 이후 인터넷 중독자가 될 수 있는 가능성을 시사하며, 특별한 중재가 없는 한 인터넷 중독자가 더욱 증가할 수 있음을 예측해 볼 수 있다.

인터넷 중독에 대한 선행연구는 청소년을 대상으로 하는 연구가 대부분이며, 중독 경향성 집단이 비중독 경향성 집단보다 부모와의 관계의 만족도가 낮고, 가족 간의 대화 부족, 사회적 능력이 부족하며(박명순·박성은, 2004), 자기통제력과 친구관계와 교사와의 관계도 낮다고 보고하고 있다. 또한 애착유형이 인터넷 중독과 관련이 있음을 보고 하는 연구가 있다. 회피형 집단이 안정형과 불안-저항애착 유형자에 비해 인터넷 중독 수준이 높으며(전효정, 2006), 이는 대면관계가 원활하지 않아 사이버 공간에서 대리충족하며, 이로 인해 현실에서 고립감과 외로움을 경험한다(이현아, 2004; Suler, 1996)고 해석할 수 있다. 이러한 인터넷 중독의 특징은 성인, 청소년, 아동에 따라 나타나는 문제들이 다를 것으로 예상되나 감수성이 예민하고 신체적으로나, 심리적 발달 과정에 있는 초등학생시기의 아동에게 오히려 더 큰 영향을 미칠 수 있는 요인

으로써 충분한 근거가 될 수 있다. 그러나 인터넷 중독의 원인은 한 가지 원인에 의해서만 일어나는 것이 아니라 복합적인 영향요인의 상호작용에 의해서 일어난다. 무엇보다 초등학교 고학년 아동의 경우 신체적·심리적으로 급격히 발달하는 청소년기를 앞두고 있어 인터넷 중독으로 일어나는 문제점을 사전에 예방할 수 있는 시기라는 점에서 이러한 영향요인들의 상호관계를 밝히는 것이 매우 중요하며 시급하다.

초등학교 시기의 아동은 발달에 있어서 신체적, 환경적, 심리적으로 많은 변화를 경험하며 전생애를 통하여 기초를 다지는 시기이다. 이 시기는 부모 및 친구관계가 주된 사회적 관계로서 성격의 형성 및 사회성의 발달에 중요한 경험을 하는 시기이다. 많은 연구들이 부모와의 관계, 특히 애착이 발달에 영향을 준다는 것을 지지한다. 부모와 불안정한 애착을 형성한 아동은 품행장애, 성적문제, 우울, 약물남용, 자살과 같은 행동문제나 정신 병리에 취약하며, 안정적 애착은 스트레스를 경험하는 상황에서 정신 병리에 완충 작용을 하는 것으로 나타났다(Crittenden, 1995). 또한 아동기 불안정 애착 관계는 아동의 비정상적인 공격 행동 발달의 원인이 되며, 안정적 애착관계를 형성 할수록 또래 관계에서 유능감이 높고, 내재화 행동이 낮고, 일탈 행위가 낮다고 하였다. 친구관계의 중요성을 주장하는 설리반(Sullivan, 1953)은 청소년 이전기(preadolescence)에서는 또래집단의 필요성을 많이 느끼며 대인관계에서 친밀감(Intimacy)의 욕구가 특히 높다고 하였다. 초등시기 아동들은 직접적인 경험을 통하여 또래관계를 형성하는 것이 중요한데 반해 요즘 시기 아동들은 컴퓨터를 통한 가상공간을 통해 많은 관계를 맺으므로 인터넷 중독이라는 부작용이 나타나고 있다. 선행연구들은 인터넷 중독 아동은 우울과 불안(윤재희, 1998; 임효정, 1999; Young &

Rodgers, 1998)을 보이며, 학업 어려움과, 일상생활 부적응 및 대인관계 장애를 보이며, 정서적으로 불안정하고, 자존감이 낮았다고 보고 하였다. 즉 부모와 안정되지 못한 애착을 형성하거나 친구관계가 원만하지 못했을 때 일어나는 문제와 유사한 반응을 보이므로 인터넷 중독과 아동의 심리적 문제와의 관계를 밝히는 것이 필요하다.

아동이 심리적인 문제들로 인해서 인터넷에 몰입한다면 현실에서는 충족되지 못한 어떠한 것이 인터넷 공간에서 충족되는 지 알아보는 것이 중요할 것이다. 아동의 인터넷 사용 특성 중 인터넷을 가장 많이 사용하는 곳이 온라인 게임이라는 선행연구의 결과가 게임 속 가상공간에서 매체의 중요성을 제시한다. 가상공간에서의 매체인 ‘아바타’는 나를 표현하는 존재로 자신의 존재를 마음껏 표출하기도 하고, 현실세계에서 만족하지 못한 욕구를 충족시킨다. 이러한 가상의 존재는 신체적·심리적 표현에 있어 소극성을 가진 초등시기의 아동에게 자신의 이상적인 자아를 표현할 수 있어 매우 매력적인 존재이다. 또한 인터넷 공간의 구성원들은 관심과 흥미를 중심으로 모이는 특성을 가지고 있는데 그러한 구성원들은 서로에게서 정서적인 친밀감을 느끼는 관계로 발전하고 가상의 존재로서 친구관계를 형성하기도 하며, 로맨틱 파트너를 만들기도 하고 심지어 결혼관계를 이루기도 한다. 이처럼 가상공간 속에 현실세계와 관계를 맺고 있다. 그것은 가상의 존재인 아바타를 통하여 가능하게 되며 아바타를 통해 자신을 동일시하고 애착을 느끼며 현실세계에서와 다른 자아를 형성한다. 이러한 현상은 아동들에게 현실세계의 애착 대상인 친구나 부모에게서 받지 못한 긍정적 피드백을 가상공간에서 충족시키고 있다. 이들은 사이버 공간에서 ‘또 다른 나’인 아바타에게 애착

을 가지고 강한 동일시를 느끼게 된다. 한 초등학생이 인터넷 게임을 통하여 가상의 커플관계를 혼돈해 가출한 기사는 현실에서의 관계가 아바타의 동일시에 어떠한 영향을 미칠지 매우 흥미로운 연구가 될 것을 시사한다(2008. 7. 12 동아일보).

이처럼 인터넷에서 아바타 사용은 가상공간에서 자신과 다른 자아표현과 그에 따른 심리적 문제들을 일으키기도 한다. 안광호·유창조와 김수현(2004)의 연구에서 아바타를 이상적인 자아 이미지로 꾸미는 집단은 아바타에 대한 강한 애착으로 동일시를 느끼며 이것은 인터넷 사이트 충성도 및 태도에 관계가 있다고 밝히고 있다. 충성도란 미래에 지속적으로 선호하는 제품이나 서비스를 재구매하거나 혹은 다시 단골이 될 만큼 상당히 깊은 몰입을 가지고 있어 상황적인 영향 혹은 전환행동의 잠재적인 영향에도 불구하고 동일한 브랜드를 반복적으로 구매하는 것으로 정의할 수 있다(Oliver, 1997). 이러한 사이트 충성도와 태도는 인터넷 중독과 관련이 높으며, 또 다른 연구에서는 아바타를 통한 인터넷 공간에서의 사회적 지지는 인터넷에 더욱 몰입하게 만드는 요소로 작용한다고 밝히고 있다(박유진·김재휘, 2005). 가상공간에서의 사회적 지지는 현실에서 제공되는 사회적 지지와 차이가 있다. 하지만 아직 어린 아동들에게는 가상의 공간과 현실세계의 공간을 뚜렷이 구분하는 인지적 능력이 부족하며, 아동에게 있어서 ‘가상이냐? 현실이냐?’라는 측면보다는 자신에게 긍정적 피드백을 주는 공간이 더 중요한 심리적 인식처가 될 수 있다. 따라서 현실에서의 어떤 심리적 요인이 아동을 가상공간으로 끌어들이는 원인이 되며, 가상공간에서 어떤 매력이 그들을 붙잡아 인터넷 중독으로 이어지는지를 밝히고,

그들이 어떠한 경로를 통해 영향을 미치는가를 밝히는 것이 중요할 것이다. 인터넷 중독과 관련한 선행연구들은 가족, 친구관계, 학교, 또는 개인의 심리적 변인들과 관련한 연구들이 주를 이루고 있으나, 가상공간속의 매체인 아바타와 관련한 연구는 부족한 실정이다. 또한 아바타에 관한 연구는 주로 마케팅이나 경영학에서 이루어진 논문이 다수이며, 초등학생을 대상으로 아바타와 관련한 논문은 초등학생들의 아바타 이미지 유형과 신체만족도와와의 관계(박영희 2005), 아바타가 학급 홈페이지 몰입 및 초등학생의 사이버 자아에 미치는 영향에 관한 연구(김성원 2005)정도로 인터넷 중독과 아바타와 관련한 논문은 거의 없는 실정이다. 게임과 학습, 미니홈피, 핸드폰에 이르기까지 초등학생의 아바타 이용의 폭은 넓으며, 가상공간에서 현실세계와 유사하지만 또 다른 집단을 형성하고 그곳에서 학습하며, 놀이하고, 관계를 맺을 수 있는 즐거움을 추구하는 장으로, 그 중요성이 증가하고 있다는 점에서 가상세계의 아바타와 그곳에 몰입하는 인터넷 중독에 관한 연구는 기존 인터넷 중독연구와 다른 차원의 원인을 밝히는 중요한 자료가 될 것이다.

이를 위해 본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 초등학생 인터넷 비중독경향 집단과 중독경향 집단에 따른 인터넷 사용특성 및 심리적 특성은 차이가 있는가?

<연구문제 2> 초등학생 인터넷 중독경향집단에서 인터넷 중독에 대한 모태착, 친구관계, 아바타 이미지 표현 욕구, 아바타 동일시의 경로모형과 인과효과는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 부산시 1개교와 양산시 2개교의 초등학교 3곳에 재학 중인 5, 6학년생 임의 표집 하여 연구를 진행하였다. 최종분석대상은 총 495명이며 남학생 260명, 여학생 235명이다. 선행연구를 바탕으로 중독점수 39점 이하는 인터넷 비중독경향 집단, 40점 이상은 인터넷 중독경향 집단으로 분류하였다. 인터넷 비중독경향 집단은 전체 68.3%를 차지했으며, 인터넷 중독경향 집단은 31.7%를 차지하였다.

연구대상의 일반적 특성을 살펴보면, 남학생 52.5%, 여학생 47.5%이며, 학년은 5학년 42%, 6학년이 58%로 6학년 학생이 16% 많았다. 부모의 학력은 아버지는 대학교 졸업이 51.3%를 차지했으며, 어머니의 경우도 대학교 졸업이 49.5%를 나타냈다. 인터넷 사용특성 중 주중 인터넷 사용시간을 살펴보면 1~2시간 미만이 27.7%로 가장 많았으며, 30분~1시간 미만도 20.4%로 나타났다. 주말인터넷 사용시간을 살펴보면 역시 1~2시간 미만 30.5%로 가장 많았으며, 30분~1시간 미만이 18.2%로 그 다음으로 나타났다. 2시간 이상 인터넷을 사용하는 경우 주중은 전체 18.7%였으며, 주말시간은 33.2%로 주말 인터넷 사용시간이 더욱 많은 것으로 나타났다.

아바타 보유수는 4~5개가 34.3%로 가장 많았고, 6개 이상도 17.6%로 나타났으며, 이 중 자주 사용하는 아바타 수는 2~3개가 39.6%, 4~5개가 33.5%를 차지했다. 아바타 꾸미는데 사용하는 비용은 월0원이 63.4%로 절반이상을 차지했으며, 1000원 9.5%, 1000~3000원 이하가 10.1%, 3000~5000원 이하가 8.9%, 5000원 이상 7.9%로 아바타 꾸미는데 초등학생의 36.4%가 아바타

꾸미는데 비용을 지출한다고 나타났다. 아바타를 자주 사용하는 사이트는 인터넷 게임 사이트로 57%를 차지했으며, 다음으로 검색사이트가 11.7%를 차지했다.

2. 조사도구

1) 인터넷 중독 척도

본 연구에서 사용한 인터넷 중독 척도는 Young (1996)의 온라인 중독센터에서 인터넷 중독 여부를 가리기 위해 20문항으로 구성된 인터넷 중독 척도를 김주연(2002)이 초등학생이 이해하기 쉽게 수정한 척도를 일부 사용하였다. 본 연구에서는 문항 중 초등학생에게 적합하지 않은 문항을 알맞게 수정, 보완하여 사용하였으며, 전체 문항의 신뢰도는 Cronbach α .93으로 높은 수준을 보였다. Young이 제시한 본 척도의 점수별 등급기준은 일반사용자가 20~39점으로 평균적인 온라인 이용자로 온라인 이용을 자신이 통제할 수 있는 상태에 있다. 잠재적사용자는 40~69점으로 인터넷 때문에 문제가 있었던 적이 많은 집단이다. 마지막으로 고위험사용자는 70~100점으로 인터넷 때문에 생활에 중대한 문제가 발생하고 있으며 당장 이 문제를 다루고 해결해야 하는 집단이다. 그러나 본 연구에서는 과도한 인터넷 사용으로 인하여 문제를 겪는 초등시기의 아동의 상태를 '인터넷 중독경향성'으로 표현하고자 한다. '중독경향'이란 절대적이거나 병리적인 중독 상태에 있는 초등시기의 아동의 상태를 의미하는 것이 아니라 컴퓨터에 대한 의존행동이 상대적으로 빈번하게 나타나 컴퓨터 사용시간 통제의 어려움과 이로 인한 일상생활에서의 문제를 경험하는 정도가 높은 초등시기의 아동으로서 컴퓨터를 장시간 이용하고 의존하는 우리나라 아동들이 이에 해당한다고 할 수 있다

(최수미·강진구, 2000 재인용). 그러므로 선행연구를 바탕으로 본 연구에서는 40점 이상을 인터넷 중독경향 집단으로 분류하였다(박정화, 2005; 김지형, 2002),

2) 모애착 척도

현재 아동의 어머니와의 애착유형을 파악하기 위하여 Hazan과 Shaver(1987)가 개발한 5가지 문항으로 구성된 아동기 애착도구를 Jeon(1992)이 번안하여 사용한 것을 이후 전효정과 이귀옥(2000)이 한국판 애착도구로 수정 보완하여 아동기 어머니 애착, 아버지 애착 도구로 개발하였다. 본 연구에서는 어머니 애착 척도를 사용하여, 현재 어머니와 애착유형을 안정형, 불안-저항형, 그리고 회피형으로 분류하였다. 최종 문항에서 본인과 가장 유사하다고 생각되는 유형을 선택하도록 하여 애착 유형을 직접 선택하도록 구성하였다.

3) 친구관계 척도

친구관계 척도는 장휘숙(2008)의 선행연구를 토대로 개발한 척도를 사용하였다(Carbery & Buhmester, 1998; Shrman, Lamsford, & Volling, 2006). 장휘숙의 친구관계 척도는 친구관계가 온정과 갈등을 포함하는 사회적 관계로 정의하고, 12개의 온정문항과 10개의 갈등문항으로 척도를 구성하였다. 질문은 가장 친한 친구를 떠올리게 하고, 그 친구를 생각하면서 응답하게 하였으며, 온정문항에서의 높은 점수는 친구들과 애정적이고 긍정적인 관계를 형성한다는 의미이고, 갈등문항에서의 높은 점수는 친구들과 갈등적이고 부정적인 관계를 형성한다는 의미이다. 온정문항의 신뢰도는 Cronbach α .89, 갈등문항의 신뢰도는 Cronbach α .71 친구관계 척도의 총 신뢰도는 Cronbach α .76으로 나타났다.

4) 아바타 이미지 표현 욕구 척도

본 연구에서 허태정(2002)이 아바타 이미지를 알기위해 개발한 도구를 안광호 등(2004)이 수정·보완하여 실제적 자아 이미지 표현 욕구, 이상적 자아 이미지 표현 욕구로 바꾸어 사용한 도구로 측정 하였다. 아바타 이미지 표현 욕구는 실제적 자아 이미지 표현 욕구와 이상적 자아 이미지 표현 욕구로 나뉜다. 정. 아바타를 통해 가상의 공간에서 자신을 표현 할 때, 실제적 자아 이미지 표현 욕구는 현실의 나의 모습을 반영하여 현실세계에서 자신의 이미지와 일치하는 방향으로 이상적 자아 이미지 표현 욕구 일치하는 자신의 희망사항, 자신이 추구하는 이상형의 모습과 선망의 대상의 이미지로 일치하는 것이다. 각 이미지별로 5점으로 리커트 척도 3 문항으로 측정하였으며, 실제적 자아 이미지 표현 욕구의 신뢰도는 Cronbach α .86이며, 이상적 자아 이미지 표현 욕구는 Cronbach α .66 으로 나타났다. 전체적인 신뢰도는 Cronbach α .76으로 나타났다.

5) 아바타동일시 척도

아바타에 대한 동일시는 아바타와 응답자의 자아개념과 일치정도를 의미하며, 본 연구에서는 안광호 등(2004)이 사용한 설문지를 사용하였다. 이 설문지는 Meal, F. A., & Ashforth, B. E.(1992)의 연구에서 사회적 일체감에 관하여 제시한 6가지 측정항목 중 3가지 항목을 수정하여 사용한 척도에 추가적으로 아바타와 이용자 간의 동일시에 관하여 아바타와 자신이 동일한지와, 아바타를 자신의 분신으로 여기는 지에 관하여 직접 물어보는 2개의 문항을 추가하였다. 본 연구에서는 문항을 초등학교에 알맞게 수정하여 사용하였으며, 척도의 신뢰도는 Cronbach α .86으로 나타났다.

3. 연구절차

측정도구의 문항 이해도와 측정도구의 적합성을 위해 초등학생 10명을 대상으로 예비조사를 실시하여 각 측정도구의 문항 중 초등학생이 이해하기 어려운 단어를 변경하여 설문지를 구성하였다. 본 조사는 부산시와 양산시에 소재한 초등학교 3개교를 대상으로 각 학교의 담임교사에게 연구의 목적과 조사방법을 설명하고 배부하였다. 모두 600부 설문지 중 회수된 자료에서 응답이 누락되었거나 부실 기재된 자료를 제외한 495부만 최종적인 분석 자료로 사용되었다. 수집된 자료는 SPSS WIN14.0의 통계 프로그램을 사용하여 대상 초등학생과 그들의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석과 백분율을 구하였고, 연구도구의 신뢰도를 검증하기 위하여 Cronbach α 계수를 산출하였다. 연구문제에 따

라 Pearson의 적률상관분석, t -test를 실시하였으며, Pearson의 적률상관계수를 검토하여 변수간의 colinearity 확인 후 경로분석을 위하여 위계적 중다회귀분석을 실시하였다. 경로분석을 실시하여 연구모형을 검증하였다.

III 결과분석

1. 초등학생 인터넷 비중독경향 집단과 중독경향 집단에 따른 인터넷 사용특성 및 심리적 특성

초등학생의 전체 집단 중 인터넷 중독 척도 점수가 39점 이하를 인터넷 비중독경향 집단, 40점 이상을 중독경향 집단으로 분류하였다. 인터넷 비중독경향 집단은 전체68.3%, 인터넷 중독경향

<표 1> 초등학생 중독 경향성에 따른 인터넷 사용특성 및 심리적 특성

	M(SD)		t값
	비중독경향집단(N=339)	중독경향집단(N=156)	
주중인터넷 사용시간	3.78(1.58)	4.85(1.80)	-6.580***
주말인터넷 사용시간	4.42(1.52)	5.74(1.70)	-8.449***
보유하는 아바타수	3.19(1.14)	3.81(1.23)	-5.142***
사용하는 아바타수	2.30(.90)	2.78(1.08)	-5.008***
아바타꾸미는데 사용하는비용	1.60(1.08)	2.42(1.58)	-6.615***
아버지학력	3.72(.99)	3.50(1.00)	2.183***
어머니학력	3.43(1.03)	3.34(1.00)	.823
모안정애착	4.49(.96)	4.26(.95)	2.294**
모불안애착	1.77(1.05)	2.38(1.17)	-5.523***
모회피애착	1.16(.57)	1.55(.93)	-5.435***
온정적친구관계	45.93(9.09)	41.15(9.66)	5.095***
갈등적친구관계	20.57(5.36)	24.89(6.15)	-7.614***
실제적이미지 표현욕구	5.74(2.86)	6.42(3.08)	-2.351***
이상적이미지 표현욕구	6.42(2.76)	8.09(2.77)	-6.055***
아바타동일시	7.91(3.73)	10.83(4.46)	-7.367***

* $p < .05$ ** $p < .005$ *** $p < .001$

집단은 31.7%를 차지하였다. 인터넷 중독경향성으로 분류하여 인터넷 사용특성과 모애착, 친구관계, 아바타 이미지 표현 욕구, 아바타 동일시 등의 심리적 특성에 따른 차이를 알아보기 위해 t-검증을 한 결과가 <표 1>에 제시되었다. 비중독경향 집단의 경우 아버지 학력, 모안정애착, 온정적 친구관계가 인터넷 중독경향 집단보다 더 높게 나타났다. 인터넷 중독경향 집단의 경우 주중인터넷 사용시간, 주말인터넷 사용시간, 보유하고 있는 아바타수, 사용하는 아바타수, 아바타 꾸미는데 사용하는 비용, 모불안애착, 모회피애착, 갈등적 친구관계, 실제적 이미지 표현 욕구, 이상적 이미지 표현 욕구, 아바타 동일시가 일반 집단에 비해 높게 나타났다.

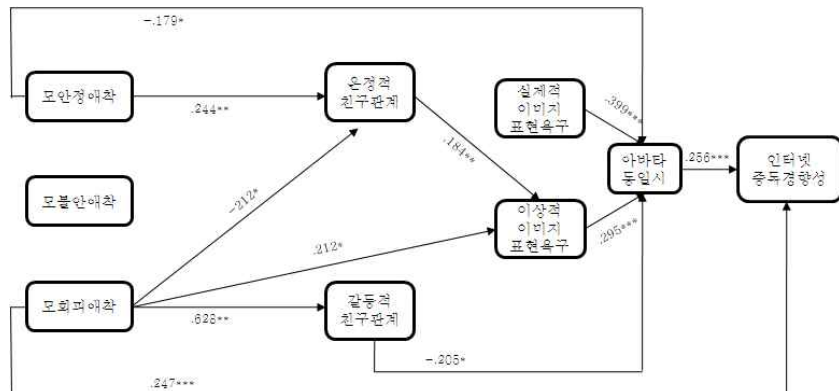
2. 인터넷 중독경향 집단의 인터넷 중독경향성에 대한 경로 모형 및 인과효과

초등학생의 인터넷 중독경향 집단의 인터넷 중독경향성에 대한 모애착, 친구관계, 아바타 이미지 표현 욕구, 아바타 동일시와 어떠한 관련이 있으며 각 변인들 간의 인과관계에 영향을 주는 지 살펴보기 위해 본 연구에서 설정한 연구모형에 따라 각 변인들을 종속변인과 독립변인으로

구분하고, 각각의 종속변인에 대하여 영향을 미치는 독립변인을 투입하여 인터넷 중독경향 집단의 회귀분석을 실시하였다. <표 2>에 의하면 인터넷 중독경향성 집단의 친구관계에 있어 온정적 친구관계에 모안정애착($\beta=.244, p<.005$), 모회피애착($\beta=-.212, p<.05$)이 유의미한 영향이 있는 것으로 나타났으며, 이는 전체 변량 중 18%의 설명력이 있었다. 즉, 모안정애착이 높고, 모회피애착이 낮을수록 온정적 친구관계는 높게 나타났다. 한편, 갈등적 친구관계에 모회피애착($\beta=.628, p<.005$)이 유의미한 영향이 있는 것으로 나타났으며, 이는 전체 변량 중 7%를 설명하였다. 즉, 모회피애착이 높을수록 갈등적 친구관계는 높게 나타났다.

인터넷 중독경향 집단의 아바타 꾸밈욕구에서, 실제적 이미지 표현 욕구는 독립변인들과 유의미한 영향이 나타나지 않았다. 반면, 이상적 이미지 표현 욕구에 모회피애착($\beta=.212, p<.05$), 온정적 친구관계($\beta=.184, p<.05$)가 유의미한 영향이 있는 것으로 나타났으며, 이는 전체 변량 중 7%를 설명하였다. 즉, 모회피애착이 높고, 온정적 친구관계가 높을수록 이상적 이미지 표현 욕구는 높게 나타났다.

아바타 동일시에 대한 모안정애착($\beta=-.179,$



<그림 1> 인터넷 중독경향성 집단의 인터넷 중독경향성에 대한 경로모형

<표 2> 인터넷 중독경향 집단의 인터넷 중독경향성에 영향을 미치는 변인들의 회귀분석

	친구관계				아바타 이미지 표현 욕구				아바타동일시		인터넷 중독경향성	
	온정적 친구관계		갈등적 친구관계		실제적이미지 표현욕구		이상적이미지 표현욕구		B	β	B	β
	B	β	B	β	B	β	B	β				
모안정애착	2.448	.244*	.961	.546	-.097	-.030	.102	.036	-.808	-.179*	-1.827	-.146
모불안애착	-1.082	-.130	.343	.486	.219	.084	.156	.066	.217	.058	-.495	-.048
모회피애착	-2.242	-.212*	1.851	.628**	.135	.040	.637	.212*	-.505	-.104	3.316	.247***
온정적친구관계					.016	.051	.053	.184*	.007	.015	-.033	-.027
갈등적친구관계					.054	.108	.036	.079	.116	.165*	.269	.138
실제적자아 표현욕구									.556	.399***	.510	.132
이상적자아 표현욕구									.471	.295***	.164	.037
아바타동일시											.710	.256***
상수	34.531		22.171		4.097		4.694		3.997		34.884	
R ²	.183		.068		.029		.068		.359		.235	
F	15.011***		4.339*		.741		4.791*		37.24***		26.53***	

* $p < .05$ ** $p < .005$ *** $p < .001$

$p < .05$), 갈등적 친구관계($\beta = .165, p < .05$), 실제적 이미지 표현 욕구($\beta = .399, p < .001$), 이상적 이미지 표현 욕구($\beta = .295, p < .001$)가 유의미한 영향이 있는 것으로 나타났으며, 이는 전체 변량 중 36%를 설명하였다. 즉, 모안정애착이 낮고 갈등적 친구관계가 높으며 실제적 이미지 표현 욕구와 이상적 이미지 표현 욕구가 높을수록 아바타 동일시가 높게 나타났다.

최종 종속변인인 인터넷 중독경향성에 있어 모회피애착($\beta = .247, p < .001$)과 아바타동일시($\beta = .256, p < .001$)가 유의미한 영향이 있는 것으로 나타났으며, 이는 전체 변량 중 24%의 설명력이 있었다. 즉, 모회피애착이 높고, 아바타 동일시가 높을수록 인터넷 중독경향성은 높게 나타난다고 하겠다.

인터넷 중독경향 집단의 인터넷 중독경향성에 대한 모애착, 친구관계, 아바타 이미지 욕구, 아바타 동일시가 어떠한 경로를 통하여 영향을 주는 지 확인하기 위해 실시한 위 회귀분석 결과를

바탕으로 통계적으로 유의미한 변인과 경로계수로 경로분석 모형을 <그림 1>에 제시하였다.

<그림 1>에 의하면 아바타 동일시와 모회피애착이 최종 종속변인인 인터넷 중독경향성에 직접적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 모회피애착은 인터넷 중독경향성에 직접적인 영향을 줄 뿐만 아니라 온정적 친구관계와 이상적 이미지 표현욕구 및 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독 경향성에 간접적인 영향을 주며, 갈등적 친구관계와 아바타 동일시를 통하여서도 인터넷 중독경향성에 간접적인 영향을 주었다. 또한 이상적 이미지 표현 욕구와 아바타 동일시를 통해서도 간접적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

모애착유형의 영향을 살펴보면, 모불안애착은 유의한 영향이 없었으며, 모안정애착은 직접적인 영향은 없으며, 온정적 친구관계와 이상적 이미지 표현욕구 및 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 간접적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 또한 아바타 동일시를 통하여 인터넷

<표 3> 인터넷 중독 경향성에 미치는 직·간접 효과 및 총 효과

인터넷 중독경향성			
독립변인	직접 효과	간접 효과	총 효과
모안정애착	-	-.043	-.043
모불안애착	-	-	-
모회피애착	.247	.040	.287
온정적친구관계	-	.014	.014
갈등적친구관계	-	.042	.042
실제적이미지 표현욕구	-	.102	.102
이상적이미지 표현욕구	-	.080	.080
아바타동일시	.256	-	.256

중독에 간접적인 영향을 주었다. 친구관계는 인터넷 중독경향성에 직접적인 영향은 없었으며, 온정적 친구관계는 이상적 이미지 표현 욕구와 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 간접적인 영향을 주었으며, 갈등적 친구관계는 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 간접적 영향을 주는 요인으로 나타났다. 아바타 꾸밈욕구에서 실제적 이미지 표현 욕구와 이상적 이미지 표현 욕구는 직접적인 영향은 없었으며, 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 간접적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

연구모형에서 제시한 바와 같이 애착이 친구관계에 영향을 주고, 이것이 아바타 이미지 꾸밈욕구와 아바타 동일시를 통해서 인터넷 중독 경향성에 영향을 준다고 하겠다. 일부 하위 변인들 간의 경로가 유의하지 않게 나타난 부분이 있지만 전반적으로 연구모형을 지지한다.

경로분석 결과를 요약하여 제시한 <표 3>에 의하면 인터넷 중독경향 집단의 인터넷 중독경향성에 미치는 총 효과에 대하여 모회피애착이 가장 큰 효과가 나타났으며, 그 다음으로 아바타 동일시, 실제적 이미지 표현욕구, 이상적 이미지 표현욕구, 모안정애착, 갈등적 친구관계, 온정적

친구관계 순으로 인과효과가 나타났다. 즉, 인터넷 중독경향성에 있어 모회피애착과 아바타동일시가 가장 영향력이 큰 변인으로 모회피애착이 높을수록 아바타 동일시가 클수록 인터넷 중독 경향이 높아진다고 하겠다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에 나타난 주요 결과를 논의하고 결론을 내리면 다음과 같다. 첫째, 초등학교 인터넷 비중독경향 집단과 인터넷 중독경향 집단에 따른 인터넷 사용특성, 모애착, 친구관계, 아바타 이미지 표현 욕구, 아바타 동일시에 따른 차이를 검증한 결과 인터넷 비중독경향 집단의 경우 부학력, 모안정애착, 온정적 친구관계가 인터넷 중독경향 집단보다 높게 나타났다. 이것은 부모와의 의사소통과 양육태도, 교우관계가 비중독경향 집단과 중독경향 집단 간 차이가 있다는 연구와 일치한다(임미란·고병오, 2006).

반면 주중·주말 인터넷 사용시간, 아바타 수와 비용, 모불안애착, 모회피애착, 갈등적 친구관계, 아바타 이미지 표현 욕구, 아바타 동일시는 인터넷 중독경향 집단이 유의하게 높게 나타났다. 이것은 인터넷 중독이 인터넷 이용시간에 영향을 준다는 연구결과와 일치하며(신경선·조미현, 2002, 박명순·박성은, 2004, 이승희·정진원, 2005, 이숙·남윤주, 2004), 인터넷 사용시간이 길수록 인터넷 중독이 될 가능성이 높다는 것을 보여준다. 한편 실제의 생활공간보다 가상의 공간에서 오래있게 될수록 자신을 가상공간에서 더욱 돋보이게 하고자 하는 욕구가 커지기 마련이고, 또한 아바타 수와 비용에 있어서 유의미한 차이가 나타난 것은 자주 사용하는 아바타를 꾸미는데 비용을 아끼지 않는다는 것이

다. 이는 선행연구에서 아바타를 꾸미는 집단의 특성으로 자신을 이상적 이미지로 표현하려는 성향이 상대적으로 강하고, 아바타 동일시에 유의한 영향을 미친다는 연구결과와 유사하다(안광호·유창조·김수현, 2004). 또한 10대의 경우 가상공간에 있는 상상적 청중을 의식해서 자신이 가상공간에서 어떻게 보여 지는 지에 대해 지나치게 의식하며, 현금이 부족하여 자신의 아바타를 꾸미고 싶은데도 꾸미지 못하고 있다(김호경, 2001)는 연구가 이를 뒷받침해 준다.

인터넷 중독경향성 집단이 어머니와의 애착 관계가 불안정적으로 나타난 것은 어머니와의 관계가 불만족한 경우 인터넷 중독이 될 가능성이 높다는 연구결과와 유사하다(신경선·조미현; 2002, 손현미; 2006, 지희정, 2004). 또한 친구들과 갈등이 심한 집단이 인터넷 중독 점수가 높으며(이숙, 남윤주, 2004), 아바타를 꾸미는 정도가 높고, 아바타에 대한 자아 동일시 수준이 높을수록 인터넷 사이트에 대한 충성도가 높다는 연구와 맥을 같이한다(안광호·유창조·김수현, 2004).

인터넷 중독경향 아동이 어머니와 애착이 안정적이지 못하고, 갈등적 친구관계에 있다는 것은 애착 유형이 부정적일수록 대인관계에 어려움이 나타나며, 부정적 애착 유형은 사회적 고립으로 어려움을 겪는다(김한규, 2005)는 결과와 유사하다. 아동기의 부정적인 애착관계는 고립감의 연속으로 이어질 수 있으며, 또한 불안정 애착 집단이 외로움, 적개심, 우울, 불안, 정신질환 및 신체질환의 수준이 높다는 연구결과(Hazan & Shaver, 1990) 이후의 그들의 신체적·심리적 발달에 있어서도 부정적 영향력이 있을 것이라 추측해 볼 수 있다.

배경변인들 중에서 부모학력의 경우 모학력과 는 유의미한 차이가 나타나지 않았으나 부학력

과는 유의미한 차이가 나타났는데 이것은 인터넷 중독 아동의 가족특성 중 부모학력이 유의미한 영향이 있다는 선행연구와 일부 일치한다(조미현·신경선, 2004). 본 연구에서 부학력만이 유의미한 차이가 나타난 것은 가정의 경제력과 상관성이 있을 것으로 해석할 수 있다. 인터넷 중독경향 집단에서 아바타 이미지 표현 욕구와 아바타 동일시가 유의미하게 높게 나타났는데, 이와 관련한 선행연구는 없는 실정이다. 하지만 컴퓨터 게임과 몰입기체에 관한 연구에서 현장감, 환상감, 도전감, 만족감이 게임몰입에 영향을 준다는 결과는(강경석, 2000) 가상공간에서 아바타를 통해 자신이 그 공간속에 있다는 느낌을 가지게 되면, 게임에 더욱 몰입하게 만든다는 것을 보여준다. 즉, 이러한 게임 몰입은 인터넷 중독 경향과 매우 유사하다 할 수 있다. 이와 같은 연구결과를 토대로 학교에서는 초등학생을 대상으로 한 인터넷 사용 교육이 필요하며, 가정에서는 아동이 주양육자인 어머니와 안정적 애착 관계를 형성하고, 친구관계 개선을 위한 노력한다면 인터넷 중독을 예방할 수 있을 것이다.

인터넷 중독 경향집단의 모애착, 친구관계, 아바타 이미지 표현 욕구, 아바타 동일시가 인터넷 중독경향성에 어떤 경로로 영향을 미치는지 분석한 결과에 의하면, 아바타 동일시와 모회피애착이 인터넷 중독에 가장 큰 직접적인 영향을 미쳤다. 위와 같은 결과는 부모의 지지가 낮은 중학생들이 인터넷 중독 성향이 높으며(김교현, 2001; 장재홍, 2003, 재인용), 부모로부터 심리적 거부나 상처를 받은 청소년들이 더욱 더 인터넷에 몰입한다(안석, 2000)는 결과와 일치한다. 이들은 청소년이지만 그들보다 연령이 낮으며, 애착 관계에 있어 더욱 중요한 초등시기의 아동에게 있어서 어머니와 애착의 질이 얼마나 중요한 것인가를 보여주는 연구결과이다. 아동에게 애

착관계의 기여는 긍정적 피드백을 줄 수 있는 다른 대상을 찾게 만들고, 대상의 기여가 인터넷 공간 속의 아바타 동일시로 이어진다고 예측해 볼 수 있다. 이것은 인터넷 사용특성 연구에서 아바타를 가장 자주 사용하는 사이트가 게임 사이트이며(고진희, 2007), 인터넷 게임을 하면서 소속욕구가 높게 나타났는데, 이는 게임을 통하여 행동적 몰입과 인터넷 게임 속에 빠져드는 심리적 몰입을 한다는 연구결과와 유사하다(이화진, 2007). 또한 박유진과 김재휘(2005)는 인터넷 속에서의 사회적 지지가 인터넷에 더욱 몰입하게 만드는 강화제 역할을 한다고 하였다. 이러한 결과는 자신의 아바타를 통해 대리만족을 느낄 수 있으며 더욱 더 가상공간에서 자신과 아바타를 동일시하게 되어, 인터넷 공간 속에 빠져들게 하는 요인으로 작용한다고 할 수 있다. 모안정애착은 온정적 친구관계와 이상적 이미지 표현욕구, 아바타동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 간접영향을 미치며, 아바타 동일시를 통하여서도 간접영향을 미치는 것으로 나타났다. 이것은 부모와 안정된 애착을 형성할수록 사회적 지지를 높게 인식 하는 경향이 있다는 연구(김수진, 2000, 재인용)결과와 일치한다. 한편 온정적 친구관계가 이상적 이미지 표현 욕구에 영향이 나타났으며, 이는 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 영향을 미쳤다. 또한 갈등적 친구관계는 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 영향이 나타났다. 이와 같은 친구관계에 대한 상반된 결과가 나타난 것은 본 분석 대상이 인터넷 중독경향성 집단을 대상으로 하였으며, 이들의 온정적 친구관계는 가상공간에서의 친구관계까지 포함되어 있을 것으로 예상되어진다. 즉, 인터넷 중독 경향성집단은 가상공간에서 자신을 더욱 이상적인 이미지로 표현했을 것이며, 이것은 가상공간에서 친구관계가 더욱

온정적일 것으로 예측할 수 있다. 그러므로 인터넷 중독경향성 집단의 실제공간에서의 친구관계와 가상공간에서의 친구관계특성에 대한 비교연구가 필요할 것이다. 인터넷 공간은 자신과 잘 맞는 집단을 스스로 선택할 수 있으며 관심과 성향이 비슷한 집단으로 하여금 더욱 따뜻한 지지를 받음으로 부모나 친구와의 관계가 잘 형성되지 못한 경우 정서적 안정감을 가질 수 있는 더할 나위 없이 좋은 공간이 될 수 있으나 지나칠 경우 인터넷 중독으로 이어질 수 있다. 즉, 초등시기의 아동에게 맞는 인터넷 사용 방법 및 효과적인 친구관계 맺기와 관계회복에 관한 프로그램이 개발된다면 인터넷 중독예방에 긍정적 효과를 기대 할 수 있을 것이다.

초등학생의 인터넷 중독경향 집단의 인터넷 중독에 대한 모애착, 친구관계, 아바타관련변인의 상대적인 영향을 살펴 본 결과 모회피애착이 인터넷 중독 경향성에 가장 영향력이 큰 것으로 나타났다. 이러한 결과는 거부형 애착유형이 인터넷 게임 중독정도가 가장 높은 것으로 나타난 연구와(김한규, 2005) 인터넷 중독에 미치는 영향력 중 모애착이 가장 영향력이 크다는 김휘정(2007)의 연구 결과와 일치한다. 이는 인터넷 중독에 있어서 어머니의 애착의 중요성을 시사해 주고 있다. 또한 아바타동일시는 인터넷 중독에 직접적인 영향을 미치는 요인으로서 인터넷 매체인 아바타를 자신의 의지대로 움직이게 되면 그 공간에 몰입하게 된다는(서해립, 2003) 연구와 부분적으로 일치한다. 이와 같은 결과는 아바타동일시가 인터넷 중독의 위험요인이 됨을 예측할 수 있다. 인터넷 중독경향 집단에서 갈등적 친구관계가 인터넷 중독에 간접적인 인과효과가 있다는 것을 알 수 있는데 이것은 인터넷 몰입정도가 높은 초등학교 아동들은 몰입정도가 낮은 아동들에 비해 상대적으로 친구의 수가 적고,

친구들과 어울리는 정도가 낮았다는 연구(박명순·박성은, 2004)결과가 이를 뒷받침 해준다. 현대의 아동은 놀잇감과 장소의 부족으로 긍정적인 친구관계를 맺을 수 있는 기회의 부재가 더욱 인터넷에 몰입하게 만들며 이것이 중독으로 이어진다고 할 수 있으며, 앞서 논의한 바와 같이 친구관계의 개선을 위한 프로그램이 필요하다 하겠다. 아바타의 실제적 이미지 표현욕구와 이상적 이미지 표현욕구가 인터넷 중독 경향성에 간접적 인과 효과가 있는 것으로 나타났는데 이것은 선행연구와 비일관적 결과이다. 안광호 등(2004)의 연구에서는 실제적 자아 이미지를 표현하는 집단보다는 이상적 이미지로 표현하는 집단이 아바타 동일시에 높은 영향을 미치며, 이러한 아바타 동일시는 사이트 충성도를 높여 준다고 한 반면, 본 연구에서는 실제적 이미지 표현 욕구가 조금 더 높게 나타났는데 이러한 결과의 차이는 초등학생의 경우 아바타를 꾸미는 비용적인 면이나 성차 또는 연령 차이가 있을 것으로 예상되어지므로 보다 체계적인 후속 연구가 요청된다.

연구모형과 같이 모애착이 친구관계에 영향을 주고, 다시 친구관계는 아바타 이미지 표현욕구와 아바타 동일시에 영향을 미치며, 이들은 인터넷 중독경향성에 영향을 미칠 것이라는 가설적 경로모형을 바탕으로 한 연구결과를 종합해 보면 모안정애착과 모회피애착은 안정적 친구관계와 갈등적 친구관계에 영향을 주었으며, 이는 실제적 이미지 표현욕구와 아바타 동일시를 통하여 인터넷 중독경향성에 직접·간접적인 영향을 주었다. 이는 일부를 제외한 가설적 경로모형과 일치하는 결과가 나타났다. 즉 이와 같은 결과를 바탕으로 인터넷 중독경향성에 영향을 미치는 변인 중 실제공간에서는 모회피애착이 가장 인터넷 중독경향성에 영향을 미치는 변인이

있으며, 가상공간에서는 아바타 동일시가 인터넷 중독경향성에 가장 크게 영향을 주는 변인임을 알 수 있었다.

이를 토대로 본 연구를 일반화하기 위해 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 초등학생을 대상으로 하였으나, 본 연구가 일반화되기 위해서는 청소년과 성인을 대상으로 한 비교 연구가 필요하다. 둘째, 본 연구에서 아바타 이미지 표현 욕구, 아바타동일시, 인터넷 중독을 자기보고에 의존하였다. 하지만 실제 인터넷 가상공간 속에서의 아바타를 이용할 때와 실제 생활로 돌아왔을 때 애착, 친구관계에 대한 비교연구를 한다면 더욱 의미 있는 연구가 이루어 질 것이라 생각된다. 셋째, 인터넷 중독에 영향을 미치는 변인들의 설명력이 35%로 낮은 것은 이후 본 연구에서 제시한 변인 이외에도 다른 요인들의 영향이 있을 것이라 예상되므로 다른 변인들을 추가한 후속 연구가 요청된다.

참 고 문 헌

- 강경석(2000). 컴퓨터 게임의 몰입기제에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 고진희(2007). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 또래관계에 관한 연구. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김교현(2001). 청소년들의 컴퓨터 사용 실태와 컴퓨터 중독. **학생생활연구**, 28, 41-62.
- 김성원·정인기(2005). 아바타가 학습 홈페이지 몰입 및 초등학생의 사이버 자아에 미치는 영향에 관한 연구. **한국정보교육학회**, 9(3), 473-482.
- 김수진(2000). 애착수준에 따른 사회적지지, 스트레스 대처 유형에 관한 연구. **학생생활연구**, 13, 149-170.
- 김주연(2002). 초등학생의 인터넷 중독 경향과 관련요인 연구. 서울대학교 보건대학원 석사학위논문.

- 김지형(2002). 청소년의 인터넷중독경향에 따른 부모 양육태도 및 사회적지지에 대한 지각 비교. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김한규(2005). 애착이 중학생의 대인관계 및 인터넷 중독에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김호경(2001). 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 아바타에 대한 자아개념에 관한 연구 : 아바타 채팅 사이트 '세이클럽'을 중심으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김휘정(2007). 청소년의 애착 및 방어기제와 인터넷 중독간의 관계. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 박명순 · 박성은(2004). 초등학교 아동의 인터넷 몰입과 사회능력 및 행동발달의 관계. **교육심리학회지**, **18**(1), 313-327.
- 박영희(2005). 초등학교생들의 아바타 이미지 유형과 신체만족도와와의 관계. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박유진 · 김재휘(2005). 인터넷 커뮤니티의 사회적 지지가 커뮤니티 몰입과 동일시 및 개인의 자아존중감에 미치는 영향. **한국심리학회지**, **19**(1), 13-25.
- 박정화(2005). 인터넷 중독 경향성이 사회적응력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 서해람(2003). 디지털 매체 몰입 경험에 관한 연구 : 게임 플레이어들을 중심으로. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 손현미(2006). 게임중독과 부모 · 자녀 애착. 부산대학교 석사학위논문.
- 신경선 · 조미현(2002). 초등 고학년 학생의 인터넷 중독 실태 및 원인 분석. **한국정보교육학회지**, **7**(3), 31-329.
- 안광호 · 유창조 · 김수현(2004). 아바타에 대한 꾸밈욕구, 아바타 동일시 및 사이트 태도와 충성도에 관한 구조적 모형에 관한 연구. **소비자학 연구**, **15**(2), 19-38.
- 안 석(2000). 인터넷의 중독적 사용에 관한 연구 : 서울소재 중학생 대상으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이숙 · 남윤주(2004). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용에 따른 인터넷 중독. **대한가정학회지**, **42**(3), 1-16.
- 이승희 · 정진원(2005). 인터넷 쇼핑 중독구매에 관한 연구모형 : 인터넷 중독의 매개효과를 중심으로. **한국의류학회지**, **29**(1), 167-176.
- 이화진(2007). 게임 이용자의 게임을 통한 충족욕구와 몰입에 관한 연구 : 리니지2를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 인터넷중독예방상담센터(2007). 인터넷 이용 특성 분석 연구. 한국정보문화 진흥원
- 임미란 · 고병오(2006). 초등학교 고학년 학생의 인터넷 중독 실태와 중독 요인 연구. **한국정보교육학회**, **10**(1), 801-811.
- 임효정(1999). 사이버 의존 집단과 비 의존 집단 간의 심리적 특성연구 : 대인예민성과 우울을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 장재홍 · 신호정(2003). 청소년 인터넷 중독 예방프로그램의 효과. **한국심리학회지**, **15**(4), 651-672.
- 장휘숙(2008). 기질과 애착이 형제자매와 친구관계에 미치는 영향. **한국심리학회지**, **21**(1), 69-87.
- 전효정 · 이귀옥(2000). 유아기 부모와의 애착이 청소년기 애착전이와 외로움에 미치는 영향 : 애착전이모형 검증을 중심으로. **대한가정학회지**, **38**(1), 185-198.
- 전효정(2006). 대학생의 인터넷 중독에 따른 애착유형과 심리적 특성. **청소년학 연구**, **13**(3), 137-159.
- 조미현 · 신경선(2004). 초등학교생의 인터넷 중독 현황 및 원인. **한국컴퓨터교육학회 논문집**, **7**(5), 45-56.
- 지희정(2004). 청소년의 인터넷 중독 관련요인 분석. 목포대학교 대학원 석사학위논문.
- 최문희(2005). 사이버 심리의 중요성과 역할. **감성과학**, **8**(1), 75-83.
- 한국인터넷진흥원(2007). 유아 및 초등학교생의 인터넷 이용실태 분석.

- 한복희(2001). 인터넷 중독정도가 청소년에게 미치는 심리·사회적 역기능에 관한 연구. 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 허태정(2002). 아바타 이용자의 자아개념과 아바타 이미지에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use : XL VII. Parameters of internet Use, Abuse and Addiction : The first 90 days of Internet Usage survey. *Psychological Reports, 80*, 879-882.
- Crittenden, P. (1995). Attachment and psychopathology. In Goldberg S, Muir R, Kerr J (Eds). *Attachment Theory : Social, developmental, and clinical perspectives* (pp.367-406). New York : The Analytic Press.
- Hazan, c., & Shaver, P. R. (1987). Romantic love conceptualized as an attachment process. *Journal of Personality and Social Psychology, 59*, 511-524.
- Hazan, C., & Shaver, P. R. (1990). Love and Work : An attachment theoretical perspective. *Journal of Personality and Social Psychology, 59*, 270-280.
- Mael F. A., & Ashforth. B. E. (1992). Alumni and their alma mater : A Partial test of the reformulated model of organizational identification. *Journal of Organizational Behavior, 13*, 103-123.
- Shrman, A. M., Lansford, J. E., & Volling, B. L. (2006). Sibling relationships and best friendships in young adulthood; Warmth, conflict, and well-being. *Personal Relationships, 13*, 151-165.
- Sullivan, H. S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry*. New York : Norton.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use : XL. Addictive use of the internet : A case that Breaks the Stereotype. *Psychological Reports, 79*, 899-902.
- Young, K. S., & Rodgers, R. (1998). The relationship between depression and Internet addiction. *Cyber psychology and Behavior, 1*(1), 25-28.
- 동아일보(2008. 7. 12). '사이버남편' 따라 가출한 초등생. <[http : //www.donga.com/fbin/output?n=200807120148](http://www.donga.com/fbin/output?n=200807120148)>

2009년 10월 30일 투고, 2010년 3월 24일 수정
2010년 3월 26일 채택