Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society
Vol. 17, No. 2 pp. 75-86, 2016

http://dx.doi.org/10.5762/KAIS.2016.17.2.75
ISSN 1975-4701 / eISSN 2288-4688

남자 중·고등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향요인 비교 연구

권 진[1], 박지은[2], 오지영[3*]
김포대학교 보건행정과[1], 연세대학교 의료복지연구소[2], 한국폴리텍대학 의료정보과[3*]

The Study of the Comparison on Factors Influencing Internet Game Addiction among Male Middle and High school students

Jin Kwon[1], Jee-Eun Park[2], Ji-Young Oh[3*]
[1]**Department of Public Health Administration, Kimpo University**
[2]**Yonsei Institute of Health and Welfare, Wonju**
[3]**Department of Healthcare Informatics, Korea Polytechnic Colleges Kangseo**

요 약 본 연구의 목적은 남자 중·고등학생의 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 요인을 분석 및 비교하고자 하였다. 본 연구는 한국청소년정책연구원에서 수행한 「2009년 한국 아동·청소년 온라인 게임 및 가족여가활동 실태 조사」를 분석자료로 사용하였다. 분석결과, 남자 중학생과 고등학생의 경우 공통적으로 평일 평균 게임시간과 일요일 및 공휴일 및 게임시간이 3시간 이상인 경우, 여가 장애 수준이 높을수록 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 부모와의 의사소통 변수 또한 게임중독 수준에 영향을 미치는 것으로 나타났으나, 중학생의 경우 어머니와 문제형 의사소통이, 고등학생의 경우 아버지와 문제형 의사소통과 어머니와 개방형 의사소통이 영향을 미치는 것으로 차이를 보였다. 본 연구결과를 토대로 올바른 인터넷 사용법 및 인터넷 게임 예방 교육 프로그램과 부모와의 원활한 의사소통을 위한 학부모 교육 프로그램을 개발 및 실시할 것을 제언하고자 한다.

Abstract The aim of this study was to compare the factors influencing internet game addiction among middle and high school boys. The data was analysed from 「Survey on the Online and Game and Family Leisure Activities of Youth and Children in 2009」 conducted by the Korean Youth Policy Institute. According to the results, the average time on the weekends and average time on the holidays, and the leisure constraints had a significant effect on the internet game addiction both groups. On the other hand, there were significant differences in the communication with parents between middle and high school boys. Accordingly, this study suggests a preventive internet game addiction program be developed. In addition, it is important to improve efficient communication skills between children and parents.

Keywords : internet game addiction, leisure, family function, communication with parents, male middle school student, male high school student

1. 서론

오늘날 정보통신기술(information and communication technology, ICT)의 확산에 따라 인터넷 활용이 보편화되면서 인터넷 중독문제는 사회적 문제가 되고 있다. 인터넷의 과도한 사용을 일컫는 "인터넷 중독"은 일상생활은 물론 학계 뿐 아니라 뉴스와 신문 등 다양한 매스 미디어에서도 많은 관심을 모으고 있다[1].

2014년 인터넷중독 실태조사에 따르면 인터넷 중독 위험군은 유아동, 청소년, 성인 등 전체 인터넷 이용자(3

본 논문은 2015학년도 김포대학교의 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음
*Corresponding Author : Ji-Young Oh(Korea Polytechnic Colleges Kangseo)
Tel : +82-2-2186-5897 email : ohjy@kopo.ac.kr
Received October 8, 2015 Revised (1st November 10, 2015, 2nd November 26, 2015)
Accepted February 4, 2016 Published February 29, 2016

~59세)의 6.9%(인구수 2,621천명)로 전년(7.0%) 대비 0.1% 감소하였다. 하지만 연령대별로 살펴보면 청소년이 12.5%로 유아동(5.6%)이나 성인(5.8%)에 비하여 인터넷 중독 위험이 가장 높았다. 또한 유아동과 성인의 중독위험군 비율은 전년대비 0.8%, 0.1%로 모두 감소하였는데, 청소년의 중독 위험군 비율은 전년(11.8%) 대비 0.8% 상승하여 최근 3년 연속 증가추이를 보이고 있다[2].

청소년의 인터넷 중독은 핵가족, 맞벌이 부부의 증가, 입시위주의 교육환경, 놀이문화의 부재 등과 같은 사회환경적 요인이 작용한다[1]. 또한 Young(1998)의 연구에서는 청소년 인터넷 중독의 관련요인으로 가족의 환경특성, 학교 및 또래의 환경요인, 개인적 문제행동이라고 하였다[3]. 가족은 청소년기의 성장과 발달을 위한 다양한 과업을 달성하는데 중요한 역할을 수행하기에 가족의 응집력이나 적응력 같은 가족기능 요인과 부모와의 의사소통이 중요하다. 또한 가족 기능의 강화를 위해서는 가족이 함께 즐기는 여가활동이나, 청소년 자신의 여가활동이 청소년기에 요구되는 사회적 목표 성취와 자율성 함양 및 정체성을 형성하는데 도움이 된다[4]. 청소년의 여가활동은 일부분 부모와 가정환경의 영향을 받기는 하지만 독립적 인격체로서 스스로 선택하는 여가의 주체이다. 하지만 과도한 입시경쟁과 공교육의 부실화, 가정의 교육적 기능 약화 등으로 청소년이 참여할 수 있는 여가활동은 제한된 게 사실이다[5]. 따라서 오프라인 여가활동 참여를 방해하는 여가제약 요인들을 체험하는 청소년일수록 대체 여가활동으로 인터넷 게임에 빠져들 가능성이 크다[6]. 청소년기의 인터넷 게임중독은 그 자체로도 문제가 되지만, 근래에 들어서는 그로 인해 파생되는 부작용이나 문제행동이 더욱 심각한 문제로 받아들여지고 있다[1]. 이에 조기에 체계적인 교육을 실시할 필요가 있다.

현재 인터넷 게임중독에 대한 교육은 학교현장에서 일부 교과에서만 개념위주의 원론적인 내용으로 구성되어 있어 학생들에게 흥미를 유발시키기 못하고, 실생활에 도움이 되지 못하고 있다. 게다가 교육내용과 방법이 구체적이고 체계적이지 못한 실정이다[7]. 또한 단기간의 집단상담 형식의 프로그램이거나 예방을 위한 심리교육 프로그램이 주를 이루고 있다[8]. 따라서 청소년의 인터넷 게임중독을 예방할 수 있는 체계적인 교육과정의 구안을 위해 중·고등학생의 게임중독에 어떠한 요인이 영향을 미치는지 살펴볼 필요가 있다.

청소년의 게임중독에 대한 국내연구는 게임중독의 원인에 대한 연구가 가장 많은 수를 차지하고 있으며, 주로 가족 혹은 본인의 심리사회적 변인을 중심으로 이루어져 왔다[9]. 또한 연구대상에서 학교급별로 나누어 비교 분석하기보다는 중·고등학생 전체를 대상으로 청소년의 게임중독에 영향을 주는 요인 분석이 다수를 이루고 있다. 최근 청소년의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 요인으로는 가족관련 요인으로 부모의 의사소통과 양육행동[9][10][11][12]. 여가관련요인으로 여가장애와 여가만족도[11][12][13], 게임관련요인으로 게임빈도와 시간이 원인요인으로 집약될 수 있다[12][13]. 이 이외에 인구학적 변인인 성별이나 저학년이 게임중독에 영향을 주는 요인으로 나타났다. 특히, 성별로는 남학생이 여학생보다 인터넷 게임중독이 높은 것으로 밝혀졌다[6][13][14].

따라서 인터넷 게임중독에 노출될 위험성이 높은 남자 중·고등학생을 대상으로 학교급별로 나누어 게임중독에 어떠한 요인이 영향을 미치는지 가족 환경적 특성과 여가요인 및 게임관련 특성을 중심으로 비교하고자 한다. 이를 통하여 학교급별로 인터넷 게임중독을 관리하고 예방할 수 있는 교육과정을 개발하는데 기초자료를 제공하고자 한다. 따라서 다음과 같은 연구문제를 선정하였다.

연구문제 1. 인구사회학적 특성과 게임관련 특성에 따라 남자 중·고등학생간 게임중독에 차이가 있는가?

연구문제 2. 남자 중·고등학생간 게임중독, 여가요인, 가족환경요인에 차이가 있는가?

연구문제 3. 남자 중·고등학생의 게임중독에 학교급별로 영향을 미치는 요인은 무엇인가?

2. 본론

2.1 연구방법

2.1.1 연구대상

본 연구는 한국청소년정책연구원에서 진행되었던 '청소년 게임중독과 가족여가활동 실태조사(2009)' 자료를 활용하였다. 개방된 공공데이터인 이 자료의 설문조사는 제주도를 제외한 전국 중·고교에서 실시되었다. 조사기간은 2009년 6월 30일부터 7월 24일까지였고, 누락부분에 대한 추가조사는 8월 17일부터 8월 28일까지 이루어졌다. 한국청소년정책연구원에서 마련한 표본절차에 따라 표본 추출 후, 조사원이 표본으로 선정된 학교를 직접

방문하여 구조화된 설문지를 이용한 설문조사를 실시하였다. 전국지역 중·고등학생 6,499명을 대상으로 실시하였으며, 본 연구에서는 이 중 남자중학생 1,681명과 고등학생 1,812명 총 3,493명을 대상으로 분석하였다.

2.2 연구변수

2.2.1 게임중독

본 연구의 종속변수는 게임중독이다. 척도는 한국정보문화진흥원(2006)에서 개발한 것으로 우리나라 만 13세 이상의 청소년들에게 보편적으로 쓰이는 도구이다[15]. 게임중독은 게임지향적 생활(5문항), 내성과 통제력 상실(8문항), 금단과 정서경험(7문항)의 총 20문항으로 구성되어 있으며, '전혀 그렇지 않다(1점)'에서부터 '항상 그렇다(4점)'까지 리커트식 4점 척도이다. 학교급별로 하위요인별 신뢰도계수는 .688～.904로 나타났다[16]. 게임중독 변수는 20문항의 평균점수를 의미하며, 1점부터 4점까지의 범위로 합산한 점수가 높을수록 게임중독 수준이 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서 신뢰도 계수인 Cronbach's α값은 .918으로 나타났다.

2.2.2 독립변수

2.2.2.1 여가요인

여가요인은 여가활동 장애에 대한 인식을 측정하기 위한 것이다. 이는 Crawford와 Godbey(1987)의 모델과 Iso-Ahola와 Mannell(1985)의 여가장애 척도 모델을 이용하여 박상호가 개발한 것으로 '주관적, 심리적 장애 6문항'과 '여가선호와 참여관계에 따른 장애 7문항'으로 구성된다. '주관적, 심리적 장애'의 신뢰도계수는 .69～.82이고, '여가선호와 참여관계에 따른 장애'의 신뢰도계수는 .73～.85로 나타났다[16]. 여가 장애는 '주관적, 심리적 장애' 6문항과 '여가선호와 참여관계에 따른 장애' 7문항 총 13문항으로 구성되어 있으며, '전혀 그렇지 않다(1점)'에서부터 '매우 그렇다(5점)'까지 리커트식 5점 척도이다. 여가장애 변수는 13문항의 평균점수로 산출하였으며, 점수가 높을수록 장애수준이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도는 .839으로 나타났다.

여가만족은 Beard와 Ragheb(1980)가 개발한 여가만족 척도를 국내 연구자 원형중이 번안한 것으로 총 20문항이며, '전혀 그렇지 않다(1점)'에서부터 '매우 그렇다(5점)'까지 리커트식 5점 척도이다. 여가만족 변수는 20문항의 평균점수로 산출하였으며, 점수가 높을수록 만족수준이 높은 것을 의미한다. 신뢰도 계수는 .93으로 나타났다[16]. 본 연구에서는 신뢰도 계수인 Cronbach's α값이 .945로 나타났다.

2.2.2.2 가족환경요인

가족기능으로 가족응집력과 가족적응력은 이경호(1999)가 수정·보안한 것을 측정도구로 사용하였다. 이는 Olson등(1985)에 의해 제작된 FACE Ⅲ(Family Adaptability and Cohesion Evaluation Scale Ⅲ)를 김윤희(1990)가 번안한 것이다. 총 20문항으로 '가족응집력 10문항', '가족적응력 10문항'으로 구성되어 있으며, '전혀 그렇지 않다(1점)'에서부터 '매우 그렇다(5점)'까지 리커트식 5점 척도이다. 점수가 높을수록 가족응집력과 적응력이 높음을 의미한다. 학교급별로 분석한 신뢰도계수는 가족응집력 .87～.88, 가족적응력은 .83～.84로 나타났다[16]. '가족응집력'은 가족 구성원들이 서로에게 가지는 정서적 유대와 한 개인이 가족체계 내에서 경험하는 개인적인 자율성의 정도를 의미하고, '가족적응력'은 상황적, 발달적 스트레스에 대응하여 권력구조, 역할관계, 그리고 관계규칙을 융통성있게 변화시킬 수 있는 능력으로 정의된다. 가족기능은 '가족응집력'과 '가족적응력' 총 20문항의 평균점수를 의미하며, 신뢰도 계수인 Cronbach's α값이 .917로 나타났다.

부모와의 의사소통 측정도구는 PACI(Parent-Adolescent Communication Inventory)를 사용하였으며, 이 중 개방형 의사소통과 문제형 의사소통은 각각 부모별로 10문항씩 구성되었으며, '전혀 그렇지 않다(1점)'에서부터 '매우 그렇다(5점)'까지 리커트식 5점 척도이다. 합계가 높을수록 개방형 의사소통 척도는 의사소통의 질이 높고, 문제형 의사소통 척도는 의사소통의 질이 낮은 것으로 나타내었다. 학교급별로 분석한 '부모-자녀' 의사소통의 신뢰도계수는 아버지의 경우 개방형 의사소통 요인 .92～.93, 문제형 의사소통 요인 .84-.86, 어머니의 경우 개방형 의사소통 요인 .93-.94, 문제형 의사소통 요인 .85～.87로 나타났다[16]. 본 연구에서는 신뢰도 계수인 Cronbach's α값이 '아버지와의 개방형 의사소통'이 .914, '아버지와의 문제형 의사소통'이 .818, '어머니와의 개방형 의사소통'이 .927, '어머니와의 문제형 의사소통'이 .826으로 나타났다.

독립변수의 각 척도를 측정하기 위한 문항들은 "매우 그렇다(5점)"에서 "전혀 그렇지 않다(1점)"까지 5개의

범주를 갖는 리커트식 5점 척도로 측정하였으며, 변수들은 문항들의 평균값으로 모두 동일하게 최하 1점에서 5점까지의 범위를 가진다. 통제변수인 거주지, 학년, 부모의 학력은 범주형의 형태를 가지는 변수이므로 가변수(dummy) 처리하여 분석하였고, 성적, 경제적 수준은 연속변수로 처리하였다.

2.2.2.3 게임관련요인

본 연구에서 게임관련 변수로 평일 및 일요일과 공휴일의 하루 평균 게임시간과 주당 게임빈도, 게임장소, PC방 이용빈도에 대하여 측정하였다. 평일 및 일요일과 공휴일의 평균 게임시간은 '전혀 안함', '1시간 미만', '1~2시간', '2~3시간', '3시간 이상'으로 측정하였다. 또한 주당 게임빈도는 '매일', '일주일에 5~6회', '일주일에 3~4회', '일주일에 1~2회', '기타', '하지 않음'으로 측정하였다. 게임 장소는 우리집, PC방, 기타로 측정하였고, PC방 이용빈도는 '일주일에 3~4회', '일주일에 1~2회', '기타', '가지 않음'으로 측정하였다.

2.3 통계 분석

통계분석은 SPSS 20을 이용하였다. 1단계에서는 남자 중·고등학생간 일반적 특성과 게임관련 요인에 차이가 있는지를 살펴보기 위해 Chi-square test를 실시하였다. 2단계에서는 중·고등학생간 게임중독, 여가요인, 가족환경요인에 차이가 있는지 t-test를 실시하였다. 마지막 3단계에서는 중·고등학생의 게임중독에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위하여 위계적 중다회귀분석(Hierarchical Multiple Regression Analysis)을 실시하였다.

2.4 연구 결과

2.4.1 남자 중 · 고등학생간 일반적 특성의 차이

설문조사 대상자인 남자 중·고등학생간 일반적 특성의 차이를 살펴본 결과는 <표 1>과 같다. 일반적 특성으

Table 1. Socio-Demographic Characteristics of Middle and High School Boy's

Unit : case (%)

Item		School		X^2
		Middle school	High school	
Residence type	Seoul	267 (15.9)	303 (16.7)	16.70***
	Metropolice	593 (35.3)	745 (41.1)	
	Rural area	821 (48.8)	764 (42.2)	
	Total	1,681 (100.0)	1,812 (100.0)	
Year	1st	533 (31.7)	651 (35.9)	18.38***
	2nd	587 (34.9)	675 (37.3)	
	3rd	561 (33.4)	486 (26.8)	
	Total	1,681 (100.0)	1,812 (100.0)	
Grade	High	300 (18.8)	149 (9.0)	86.60***
	Middle	611 (38.3)	580 (35.0)	
	Low	685 (42.9)	926 (56.0)	
	Total	1,596 (100.0)	1,655 (100.0)	
Economic status	High	644 (40.1)	489 (27.7)	101.20***
	Middle	746 (45.0)	796 (45.0)	
	Low	246 (14.9)	482 (27.3)	
	Total	1,656 (100.0)	1,767 (100.0)	
Father's education	≤High school	730 (45.3)	962 (55.6)	35.77***
	≥University	883 (54.7)	768 (44.4)	
	Total	1,613 (100.0)	1,730 (100.0)	
Mother's education	≤High school	895 (56.4)	1170 (67.7)	45.09***
	≥University	691 (43.6)	557 (32.3)	
	Total	1,586 (100.0)	1,727 (100.0)	
Father's job	Yes	1608 (97.4)	1689 (96.1)	4.33*
	No	43 (2.6)	68 (3.9)	
	Total	1,651 (100.0)	1,757 (100.0)	
Mother's job	Yes	1206 (73.6)	1258 (71.3)	2.26
	No	433 (26.4)	507 (28.7)	
	Total	1,639 (100.0)	1,765 (100.0)	

Note) No Responses were excluded
***p<.001, **p<.01, *p<.05

로는 거주지, 학년, 성적, 경제적 수준, 아버지 학력, 어머니 학력, 아버지 직업, 어머니 직업을 살펴보았다. 통계분석 결과, 중·고등학생간 거주지, 학년, 성적, 경제적 수준, 아버지 학력, 어머니 학력, 아버지 직업에 있어서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 거주지의 경우 중·고등학생 모두 시·군·구, 광역시, 서울 순으로 나타났으나 중학생이 고등학생에 비해 시·군·구의 분포가 높은 것으로 나타났다. 학년별 분포를 보면 중학생은 2학년, 3학년, 1학년 순으로 나타났고, 고등학생은 2학년, 1학년, 3학년 순으로 나타났다.

성적별로는 중·고등학생 모두 '하', '중', '상' 순으로 나타났지만, 고등학생이 중학생에 비해 '하'라고 응답한 경우가 많았다. 경제적 수준은 '중'이라고 응답한 경우가 가장 많았고, 그 다음으로는 '상', '하' 순으로 나타났다. 아버지의 학력을 살펴보면, 중학생의 경우 대졸 이상이 고졸 이하에 비해 높은 것으로 나타났으나, 고등학생의 경우 고졸 이하가 대졸 이상보다 높은 것으로 나타났다. 어머니의 학력은 중·고등학생 모두 고졸 이하가 가장 많은 것으로 나타났다. 아버지의 직업을 살펴보면 중·고등학생 모두 대부분 직업을 가지고 있는 것으로 나타났다.

2.4.2 남자 중 · 고등학생간 게임관련 특성의 차이

남자 중·고등학생간 게임관련요인의 차이를 살펴본 결과는 <표 2>와 같다. 게임관련요인으로는 평일 평균 게임시간, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간, 게임빈도, 게임장소, PC방 이용빈도를 살펴보았다. 통계분석결과, 평일 평균 게임시간, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간, 게임빈도, 게임장소, PC방 이용빈도에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

평일 평균 게임시간을 살펴보면, 중학생은 '1-2시간'이라고 응답한 경우가 가장 많았으며, '1시간 미만', '전혀 안함', '2-3시간', '3시간 이상' 순으로 나타난 반면,

Table 2. Difference of Game Factors Among Middle and High School Boy's

Unit : case (%)

Item		School		X^2
		Middle school (N=1,681)	High school (N=1,812)	
Average time on weekdays	Less than 1hours	442 (26.3)	424 (23.4)	117.69***
	1-2hours	598 (35.6)	446 (24.6)	
	2-3hours	200 (11.9)	170 (9.4)	
	3 and more	139 (8.3)	188 (10.4)	
	Not at all	300 (17.9)	582 (32.2)	
	Total	1,679 (100.0)	1,810 (100.0)	
Average time on holidays	Less than 1hours	198 (11.8)	229 (12.7)	69.72***
	1-2hours	468 (27.9)	418 (23.2)	
	2-3hours	385 (23.0)	338 (18.7)	
	3 and more	526 (31.4)	572 (31.7)	
	Not at all	98 (5.9)	247 (13.7)	
	Total	1,675 (100.0)	1,804 (100.0)	
Frequency of game	Everyday	309 (18.5)	259 (14.4)	116.12***
	5-6 per week	384 (22.9)	280 (15.5)	
	3-4 per week	441 (26.3)	411 (22.8)	
	1-2 per week	403 (24.1)	530 (29.4)	
	Others	20 (1.2)	22 (1.2)	
	Not at all	117 (7.0)	302 (16.7)	
	Total	1,674 (100.0)	1,804 (100.0)	
Place of game	Home	1,299 (84.1)	1,133 (75.9)	32.30***
	PC room	230 (14.9)	341 (22.9)	
	Others	15 (1.0)	18 (1.2)	
	Total	1,544 (100.0)	1,492 (100.0)	
Frequency of PC room	3-4 per week	246 (14.7)	222 (12.4)	18.57***
	1-2 per week	663 (39.7)	677 (37.8)	
	Others	266 (15.9)	244 (13.6)	
	Not go	496 (29.7)	649 (36.2)	
	Total	1,671 (100.0)	1,792 (100.0)	

Note) No Responses were excluded
***p<.001, **p<.01, *p<.05

고등학생은 ‘전혀 안함’, ‘1-2시간’, ‘1시간 미만’, ‘3시간 이상’, ‘2-3시간’ 순으로 나타났다. 일요일 및 공휴일 평균 게임시간을 살펴보면, 중·고등학생 모두 ‘3시간 이상’이라고 응답한 경우가 가장 많았으나 중학생은 ‘1-2시간’, ‘2-3시간’, ‘1시간 미만’, ‘전혀 안함’ 순으로 나타났고, 고등학생은 ‘1-2시간’, ‘2-3시간’ ‘전혀 안함’, ‘1시간 미만’ 순으로 나타났다.

게임빈도를 살펴보면 중학생의 경우 ‘일주일에 3-4회’라는 응답이 가장 많았고, ‘일주일에 1-2회’, ‘일주일에 5-6회’, ‘매일’, ‘하지 않음’ 순으로 나타났고, 고등학생의 경우 ‘일주일에 1-2회’, ‘일주일에 3-4회’, ‘하지 않음’, ‘일주일에 5-6회’, ‘매일’ 순으로 나타났다.

게임장소를 살펴보면, 중·고등학생 모두 ‘우리집’이라는 응답이 가장 많은 것으로 나타났다. PC방 이용빈도를 살펴보면 중·고등학생 모두 ‘일주일에 1-2회’라는 응답이 가장 많았고, ‘가지 않음’, ‘기타’, ‘일주일에 3-4회’순으로 나타났다.

2.4.3 남자 중 · 고등학생간 평균 비교

남자 중·고등학생간 게임 중독, 여가 요인, 가족환경 요인의 차이를 살펴보기 위해 t-test를 실시하였다<표 3>. 종속변수인 게임 중독의 경우 중학생이 고등학생보다 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났으며 이는 통계적으로 유의하였다. 여가 요인을 살펴보면, 고등학생이 중학생에 비해 여가 장애 수준이 높은 것으로 나타났으며, 중학생이 고등학생에 비해 여가 만족도가 높은 것으로 나타났다. 가족환경요인을 살펴보면, 중학생이 고등학생에 비해 가족 응집력과 적응력이 높다고 인식하고 있었다. 아버지와의 의사소통에 있어서는 중학생이 고등학생에 비해 아버지와 개방형 의사소통이 높은 것으로 나타났고, 고등학생이 중학생에 비해 아버지와 문제형 의사소통을 하는 것으로 나타났다. 어머니와의 의사소통 행태에 있어서는 고등학생이 중학생에 비해 어머니와 문제형 의사소통을 하는 것으로 나타났으며, 어머니와 개방형 의사소통 변수는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다.

2.4.4 남자 중학생의 게임중독에 영향을 미치는 요인

남자 중학생의 게임중독에 영향을 미치는 요인을 살펴보기 위하여 위계적 중다회귀분석(Hierarchical Multiple Regression Analysis)을 실시하였다<표 4>. 1단계에서는 일반적 특성으로 거주지(서울=1), 학년(3학년=1), 성적, 경제적수준, 아버지 학력(고졸이하=1), 어머니 학력(고졸이하=1), 아버지 직업(유=1), 어머니 직업(유=1)을 독립변수로 한 회귀분석을 실시하였다.

2단계에서는 게임관련요인으로 평일 평균 게임시간(3시간 이상=1), 일요일 및 공휴일 평균 게임시간(3시간 이상=1)을 회귀식에 추가하였다. 3단계에서는 여가 요인으로 여가 장애와 여가 만족을 추가하였다. 마지막 4단

Table 3. Mean Difference Analysis Among Middle and High School Boy's

(Unit : Average±S.D)

Item	School		t
	Middle school (N=1,681)	High school (N=1,812)	
Dependent Variable			
Game addiction	1.48±0.43	1.44±0.44	2.72**
Leisure factors			
Leisure constraints	2.27±0.70	2.58±0.70	-13.39***
Leisure satisfaction	3.30±0.82	3.21±0.79	3.31**
Family environment factors			
Family Adaptation	3.21±0.73	3.13±0.72	3.09**
Open communication with father	3.13±0.91	3.01±0.87	4.16***
Closed communication with father	2.73±0.74	2.82±0.72	-3.78***
Open communication with mother	3.45±0.91	3.44±0.90	0.27
Closed communication with mother	2.63±0.76	2.70±0.71	-2.63**

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

Table 4. Factors Affecting on Internet Game Addiction of Middle School Boy's

(N=1,681)

Item	Model 1 β	Model 2 β	Model 3 β	Model 4 β
General characteristic				
Residence (seoul=1)	0.03	0.02	0.03	0.03
Year (3rd=1)	0.03	0.01	-0.03	-0.03
Grade	-0.09**	-0.05	-0.06*	-0.05
Economic status	-0.04	-0.03	0.01	0.02
Father's education (≤high school=1)	-0.02	-0.05	-0.04	-0.03
Mother's education (≤high school=1)	-0.01	-0.02	-0.02	-0.01
Father's job (yes=1)	0.01	0.01	0.01	-0.00
Mother's job (yes=1)	0.02	0.00	-0.01	-0.00
Game factors				
Average time on weekdays (3 hours and more=1)		0.21***	0.20***	0.20***
Average time on holiday (3 hours and more=1)		0.20***	0.19***	0.19***
Leisure factors				
Leisure constraints			0.31***	0.28***
Leisure satisfaction			-0.04	-0.03
Family environment factors				
Family Adaptation				0.00
Open communication with father				-0.06
Closed communication with father				0.02
Open communication with mother				-0.01
Closed communication with mother				0.08*
R^2	0.013	0.127	0.223	0.235
R^2 Change	-	0.114	0.096	0.012
F	2.18*	18.63***	31.53***	22.91***

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

계에서는 가족환경요인으로 가족기능, 아버지와 개방형 의사소통, 아버지와 폐쇄형 의사소통, 어머니와 개방형 의사소통, 어머니와 폐쇄형 의사소통을 추가하였다.

먼저 1단계에서는 일반적 특성 중 성적이 낮을수록 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 2단계에서는 게임 관련 요인을 회귀식에 추가하였으며, 결정계수는 0.114 증가하였다. 1단계에서 유의했던 성적 변수의 유의성은 사라졌으나, 평일 평균 게임시간, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간 변수가 유의하게 나타났다. 평일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 3단계에서는 여가요인을 회귀식에 추가하였으며, 결정계수는 0.096 증가하였다. 1단계에서 유의했던 성적 변수가 다시 유의한 것으로 나타났으며, 게임 관련 요인들은 계속 유의성을 유지하였다. 추가된 투입된 여가 요인 변수 중 여가 장애 변수가 통계학적으로 유의한 것으로 나타났다. 성적이 낮을수록, 평일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 여가 장애 수준이 높을수록 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다.

마지막 4단계에서는 가족환경요인을 투입하였으며, 결정계수는 0.012 정도 증가하였다. 전단계에서 유의했던 성적 변수의 유의성은 사라졌으며, 게임 관련 요인, 여가 장애 변수는 유의성을 유지하였다.

2.4.5 남자 고등학생의 게임중독에 영향을 미치는 요인

남자 고등학생의 게임중독에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위하여 위계적 회귀분석을 실시하였다<표 5>.

앞의 <표 4>와 마찬가지로 1단계에서는 일반적 특성을 독립변수로 한 회귀분석을 실시하였고, 2단계에서는 게임 관련 요인을 회귀식에 추가하였으며, 3단계에서는 여가 요인을 추가하였다. 마지막 4단계에서는 가족환경요인을 회귀식에 추가하였다.

먼저, 1단계에서는 거주지(서울=1), 학년(3학년=1), 경제적 수준 변수가 통계적으로 유의한 영향을 미치는

Table 5. Factors Affecting on Internet Game Addiction of High School Boy's

(N=1,812)

Item	Model 1 β	Model 2 β	Model 3 β	Model 4 β
General characteristic				
Residence (seoul=1)	-0.07**	-0.05*	-0.04	-0.04
Year (3rd=1)	-0.08**	-0.06*	-0.08**	-0.08**
Grade	-0.05	-0.02	-0.01	-0.00
Economic status	-0.06*	-0.03	-0.01	-0.00
Father's education (≤high school=1)	-0.02	-0.06	-0.05	-0.04
Mother's education (≤high school=1)	-0.02	-0.01	-0.01	-0.01
Father's job (yes=1)	0.01	0.02	0.01	0.01
Mother's job (yes=1)	0.00	-0.02	-0.02	-0.03
Game factors				
Average time on weekdays (3 hours and more=1)		0.12***	0.14***	0.14***
Average time on holiday (3 hours and more=1)		0.31***	0.29***	0.28***
Leisure factors				
Leisure constraints			0.24***	0.22***
Leisure satisfaction			-0.08**	-0.08**
Family environment factors				
Family Adaptation				-0.04
Open communication with father				0.06
Closed communication with father				0.11***
Open communication with mother				-0.07*
Closed communication with mother				-0.01
R^2	0.017	0.156	0.224	0.236
R^2 Change	-	0.139	0.068	0.012
F	2.90**	25.31***	32.81***	24.74***

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

것으로 나타났다. 광역시, 시·군·구에 거주하는 경우, 1, 2학년인 경우, 경제적 수준이 낮을수록 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 2단계에서는 게임 관련 요인을 회귀식에 추가하였으며, 결정계수는 0.139 증가하였다. 1단계에서 유의했던 거주지와 학년 변수는 계속 유의성을 유지하였고, 경제적 수준의 유의성은 사라졌다. 평일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우 게임 중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 3단계에서는 여가 요인 변수를 회귀식에 추가하였으며, 결정계수는 0.068 증가하였다. 전단계에서 유의했던 학년(3학년=1), 게임 관련 요인은 유의성을 계속 유지하였지만, 거주지(서울=1)의 유의성은 사라졌다. 추가로 투입된 여가 요인은 통계학적으로 유의한 것으로 나타났다.

1, 2학년인 경우, 평일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 여가 장애 수준이 높을수록, 여가 만족도가 낮을수록 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 마지막으로 4단계에서 가족환경요인을 회귀식에 추가하였으며, 결정계수는 0.012 증가하였다. 전단계에서 유의했던 학년(3학년=1), 게임 관련 요인, 여가 요인은 계속 유의성을 유지하였고, 추가로 투입된 가족환경요인 중 아버지와 문제형 의사소통, 어머니와 개방형 의사소통 변수가 통계학적으로 유의한 것으로 나타났다.

전체적으로 보면, 고등학교 1, 2학년인 경우, 평일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 일요일 및 공휴일 평균 게임시간이 3시간 이상인 경우, 여가 장애 수준이 높을수록, 여가 만족도가 낮을수록, 아버지와의 문제형 의

사소통이 높을수록, 어머니와의 개방형 의사소통이 낮을수록 게임중독수준이 높은 것으로 나타났다.

이 분석에서 독립변수로 사용된 변수들은 종속변수의 변이를 23.6% 설명하는 것로 나타났으며, 결정계수를 살펴보면 게임 관련 요인의 설명력이 13.9%로 가장 높았다.

3. 결론

OECD가 세계 64개국 15세 학생 약 2800만명을 대상으로 조사한 국제학업성취도평가(PISA) 자료를 인용해 발표한 바에 따르면, 남학생이 여학생보다 공부를 못하는 이유는 남학생이 온라인 게임 및 인터넷 서핑에 많은 시간을 할애하기 때문이라고 한다[17]. 인터넷의 과다한 사용은 현실 생활에 신체적, 정신적 지장을 줄 수 있고, 인터넷 중독은 게임, 채팅, 음란물, 인터넷도박, 정보검색, 인터넷쇼핑 중독 등 다양한 형태로 나타난다. 특히 청소년의 게임중독은 가장 광범위하고 심각한 문제로 지목되고 있다[1]. 이에 본 연구에서는 한국청소년정책연구원에서 수행한 '청소년 게임중독과 가족여가활동 실태조사(2009)' 자료를 이용하여 남자 중학생과 고등학생 3,493명을 대상으로 분석을 실시하였다. 본 연구는 청소년의 인터넷 중독 예방을 위해 중·고 학급별로 게임중독에 영향을 미치는 요인을 파악하여 학급별 특성을 고려한 예방교육 및 정책개발에 필요한 기초자료를 제공하고자 한다.

남자 중·고등학생 간 게임관련요인의 차이 분석에서는 평일 및 휴일 게임시간, 게임빈도, 게임장소, PC방 이용빈도인 게임관련 요인 모든 변수들에서 게임중독에 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 고등학생의 경우, 평일 평균게임시간에 대한 응답에 '전혀 안한다'가 32.2%의 비율을 보여 평일에는 중학생보다 게임을 하지 않는 비율이 높았다. 그러나 평일보다는 휴일에 중학생과 고등학생 모두 3시간 이상의 시간을 게임에 할애하고 있는 것으로 나타났다. 이정화(2008)의 연구에서도 남자 고등학생들의 하루 평균게임 이용시간은 3시간 정도인 것으로 나타났으며, 게임을 이용하는 시간이 많을수록 중독률이 높게 나타났다[18]. 이러한 결과는 게임이용시간이 증가할수록 자기통제상실 등의 강한 게임중독 성향을 갖는다는 연구결과와도 일치한다[3]. 게임빈도는 중학생이 고등학생보다 이용 빈도의 비율이 더 높았다. 게임빈도와 게임중독간에 유의한 관계가 있다는 것은 게임을 이용할수록 중독 가능성이 높다라고 예측할 수 있기 때문에 청소년들의 게임문화에 대한 우려를 반영하고 있다[18].

남자 중·고등학생 간 게임중독, 여가요인, 가족환경요인의 평균차이 분석에서는 게임중독, 여가요인, 가족기능, 부모와 문제형 의사소통, 부의 개방형 의사소통이 유의한 차이를 보였다. 게임중독 수준은 중학생이 고등학생보다 높은 것으로 나타났는데 이는 2014년 인터넷 중독 실태조사 결과에서도 학령별로는 중학생 중독위험군이 13.2%로 가장 높게 나타난 것과 일치한다[19]. 여가요인에서 고등학생은 중학생에 비하여 여가장애가 높고, 여가만족이 낮은 것으로 나타났다. 여가의 장애는 적극적인 여가활동을 통해 얻을 수 있는 만족감을 떨어뜨리고, 궁극적으로는 삶의 질까지 저하시킨다[20]. 청소년기의 다양한 여가체험은 중요하지만, 한국의 청소년은 과도한 입시경쟁과 공교육의 부실화, 가정의 교육적 기능 약화 등으로 여가활동이 제한되어 있는 현실이다[21]. 따라서 오프라인 여가활동 참여를 방해하는 여러 제약 요인들을 체험하는 청소년일수록 대체 여가활동으로 인터넷 게임에 빠져들 가능성이 크다[6]. 이에 고등학생이 재미있게 체험할 수 있는 다양한 문화활동이나 여가 프로그램의 보급이 필요하다. 가족 환경요인에서 고등학생은 중학생보다 가족의 응집력과 적응력이 낮고, 부모와의 의사소통이 원활히 이루어지지 않는 것으로 나타났다. 부모와의 의사소통을 통한 자녀의 사회화기능은 자녀의 교육적 측면에서 매우 중요한데, 최근 국내에서는 부모와 청소년간의 의사소통 시간이 대단히 적은 것으로 확인되었다. 청소년 종합실태조사(2011)에서는 13-24세의 청소년들의 경우 어머니와 전혀 대화하지 않는 청소년이 2.3%에 이르고, 하루 30분 미만인 경우가 25.1%에 이른다. 아버지와의 대화는 이보다 더 심각하여 아버지와 전혀 대화를 하지 않는 청소년이 전체의 7.2%에 이른다. 또한 하루 30분 미만으로 대화하는 경우가 44.8%로 나타났다[22]. 가족구성원이 변화하고 맞벌이 가정이 증가하는 현 시대 상황속에서 자녀와의 대화와 소통이 매우 중요하다고 할 수 있다.

남자 중· 고등학생의 게임중독에 영향을 미치는 요인을 위계적 중다회귀분석으로 살펴보았다. 게임관련요인에서는 중·고등학생 모두 평일 및 휴일의 평균게임시간이 3시간 이상인 경우 게임중독 수준이 높은 것으로 나

타났다. 2014년 인터넷 중독 실태조사 결과에 따르면, 청소년의 주중 일일 평균 인터넷 이용시간은 138.6분이며, 중독위험군은 189.1분, 특히 고위험군은 225.1분으로 조사되었다. 주말이나 공휴일은 이용시간이 더 길게 나타나 일반사용자군은 136.6분, 중독위험군은 202.2분이였다[2]. 이는 본 연구결과와 일치되는 결과로 평균게임시간이 3시간 이상이면 중독위험군이라고 분류될 수 있다. 또한 여가요인에서는 중·고등학생 모두 여가장애가 높을수록 게임중독 수준이 높아졌으며, 특히 고등학생은 여가만족도가 낮을수록 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 이는 청소년의 여가장애가 게임중독 수준에 정(+)적인 관계를 보여준 선행연구와도 일치하는 것으로 실내·외 여가활동 참여에 강한 제약을 지각하는 청소년일수록 '게임중독 위험군'으로 분류될 확률이 높았다[6]. 통계청(2013)은 13세이상 19세 청소년들을 대상으로 시간적, 경제적 여유가 생긴다면 여가시간에 가장 하고 싶은 여가활동이 무엇인지 설문조사를 실시하였다. 그 결과 여행이 41.6%, 문화예술 관람이 36.8%, 스포츠활동이 25.6%, 자기개발이 25.0%로 나타났다[23]. 따라서 중·고등학생 학교급별 맞춤식 여가 프로그램을 학교 교육과정에 개발하여 연계시키고 활성화시켜야 한다.

가족환경요인에서 중학생은 어머니와 문제형 의사소통이 높을수록 게임중독 수준이 높게 나타났고, 고등학생은 아버지와 문제형 의사소통이 높을수록, 어머니와 개방형 의사소통이 낮을수록 게임중독 수준이 높게 나타났다. 부모-청소년 의사소통과 게임중독과의 선행연구는 다양한 연구결과를 보여준다. 아버지의 문제형 의사소통이 중·고 청소년의 게임중독에 가장 높은 영향력을 미친다고 하였고[9], 중학생을 대상으로 한 연구에서도 아버지의 문제형 의사소통이 게임중독에 가장 큰 영향력을 주었다[13]. 그러나 다른 선행 연구에서는 아버지와의 의사소통 유형은 게임중독에 영향을 미치지 않고, 어머니와의 문제형 의사소통이 게임중독에 영향을 준다고 하였다[21]. 또 다른 연구에서는 부모와의 역기능적 즉, 문제형 의사소통이 게임중독 수준에 유의미한 영향력을 행사한다고 하였다[14]. 청소년 인터넷중독 위험군은 부모님의 이해도나 믿음, 고민의논, 경청정도, 관심 등 가족관계 친밀도에서 일반사용자군보다 낮게 나타났고, 부모님과의 대화에서도 37.8%가 일반사용자군(28.6%)과 달리 의사소통이 잘 이루어지지 않는다고 응답하였다[19]. 따라서 부모와 자녀간의 의사소통을 비롯한 가족문화의 차이가 게임중독 수준에 영향을 미치게 된다는 것을 알 수 있다.

최근 정부주도로 추진된 인터넷 중독 관련 과제에서는 건강하고 행복한 인터넷 이용생활 구현을 비전으로 인터넷 중독 예방에 대한 추진 방향을 제시하였다. 특히, 예방교육에 중점을 두어 초·중학생을 대상으로 올바른 게임이용법 및 게임과 몰입 예방교육 지원을 확대하였다. 또한 고위험군의 청소년을 발굴하여 병원치료를 연계, 지원하고자 한다[19]. 정부의 적극적인 인터넷 중독 예방에 대한 지원정책은 매우 바람직하며, 학교급별로 또는 중독 수준별로 차별화된 예방 보건교육이 실시되어야 한다.

이상의 연구 결과와 논의를 바탕으로 제언은 다음과 같다.

첫째, 중학생은 고등학생보다 게임중독 수준이 더 높은 것으로 나타났으므로 학교에서 올바른 인터넷 사용법 또는 인터넷게임 중독 예방 교육 프로그램을 흥미있고 체계적으로 개발하여 게임중독의 위험성으로부터 보호하는 것이 필요하다. 둘째, 중학생은 어머니와, 고등학생은 부모와의 원활하지 못한 의사소통이 게임중독의 수준을 높이므로 부모가 적극적으로 게임중독의 심각성을 이해하고 예방할 수 있도록 학부모 교육도 학교차원에서 이루어져야 하겠다. 인터넷 중독 예방을 위해 정부주도의 사업들은 이루어지고 있으나, 인터넷 중독 예방, 치유를 위해 특정시간대에 청소년에게 인터넷게임 제공을 일률적으로 금지하는 셧다운제는 2014년 4월 헌법재판소의 합헌 결정에도 불구하고 여전히 논의되고 있다. 이에 대한 합리적인 규제를 모색해야 할 것이다.

본 연구의 제한점은 첫째, 자료의 한계이다. 본 조사가 2차 자료이므로 청소년들의 게임중독에 영향을 주는 심리 사회적 변수들이 부족하여 변인들간의 인과관계를 충분히 설명할 수 없었다. 이에 변수들을 추가로 찾아내어 검증하는 연구가 필요할 것이다. 둘째, 통합적인 연구모형을 설정하지 못하였다. 추후 연구에서는 게임중독과 이론적 관련 변수들 사이에 구조적인 인과관계를 구조방정식을 통해 검증해 볼 것을 제안하는 바이다.

References

[1] National Information Society Agency, A study on the trend of Internet Addiction and Legislation, 2008.

[2] Ministry of Science ICT and Future Planning, A survey on the internet addiction in 2014, 2015.

[3] K. S. Young. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction? anda Winning Strategy for Recovery(Hardcover-Feb 27), New York: John Wiley and Sons., 1998.

[4] W. R. Gordon, M. L. Caltabiano. Urban-rural differences in adolescent self-esteem, leisure boredom and sensation-seeking as predictors of leisure-time usage and satisfaction, Adolescence, Vol. 31, No. 124, pp. 883-902, 1996.

[5] J. H. Oh, C, W. Kim. A Study on Structure of Adolescents' Leisure Constraints Negotiation Process: Focused on Vocational High School Students, The Korea Academic Society of Tourism and Leisure, Vol. 23, No. 7, pp. 511-530, 2011.

[6] S. O. Yu, H. Lee. The Influences of Leisure Constraints on Adolescents' Internet Game Addition, The Korea Academic Society of Tourism and Leisure, Vol. 25, No. 4, pp. 299-305, 2013.

[7] J. H. Park. A study on the status and improvement of high school students' information and communication ethics education, Korea National University of Korea, Cheong Ju, 2009.

[8] S. M. Park, C. D. Kim, M. J. Chun. The Trends and Issues of Adolescent's Internet Addiction Research in Korea, Korea Journal of Youth Counseling, Vol. 13, No. 2, pp. 3-14, 2005.

[9] H. J. Kim. Tendencies toward Game Addiction in the Group of Adolescents with Highly-educated Parents, International Journal of Contents, Vol. 13, No. 3, pp. 184-197, 2013.
DOI: http://dx.doi.org/10.5392/jkca.2013.13.03.184

[10] G. S. Jang. The Influence of the Types of Parent Communication on Children's Game Addiction, Korean Society For Computer Game, Vol. 27, No. 1, pp. 181-188, 2014.

[11] S. H. Kim. Analysis on the family-environmental factors of game addiction among adolescents : focusing on economic, cultural, and social capital, Korea University, Seoul, 2013.

[12] J. Y. Oh, S. H. Kim. Determinants of Game Addition among Middle School Boys, The Journal of Korean Society for School and Community Health Education, Vol. 16, No.1, pp. 39-50, 2015.

[13] M. S. Yun, N. H. Kim, W. K. Park. The Effects of Game, Leisure, Family Factors on the Internet Game Addiction in Middle School Students, Korea Youth Research Association, Vol. 21, No.4, pp. 309-337, 2014.

[14] H. J. Lee, H. J. Ko. The Influence of Family Factors on Overindulgence of Youths' Internet Games, Journal of Cyber society & Culture, Vol. 3, No.1, pp. 85-114, 2012.

[15] National Information Society Agency, A Study of the Development of Internet Game Addiction Scale for Children and Adolescents, 2006.

[16] National Youth Policy Institute, The Study on the Development of Leisure Program for Game Addition of Adolescents, 2009.

[17] J. M. Ha. Male students enjoy online game than female students, http://news.donga.com/3/all/20150307/69994119/1, 2015.

[18] J. H. Lee, C. N. Son. A Survey on Commercial High School Male Students' Internet Game Addiction Tendency, The Korean Society of Stress Medicine, Vol. 16, No.4, pp. 419-426, 2008.

[19] Ministry of Science ICT and Future Planning, Internet Addiction Prevention and Planning, 2014.

[20] Y. S. Kim. A Study of Developing The 'Leisure Participation Condition Type' for Integrating Leisure Constraints and Facilitators, The Korea Academic Society of Tourism and Leisure, Vol. 23, No. 2, pp. 261-277, 2011.

[21] J. K. Kim. An Effect of the parent-children communication on Internet Game addiction, Catholic University of Daegu, 2012.

[22] Ministry of Gender Equality and Family, A Research on Adolescence, 2012.

[23] e-National Indicator, Survey on Adolescence's Leisure Activity, http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=2695

권 진(Jin Kwon) **[정회원]**

- 1995년 2월 : 연세대학교 보건대학원 (보건학석사)
- 2010년 2월 : 가천대학교 의료경영학과 (보건학박사)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 김포대학교 보건행정과 조교수

<관심분야>
병원경영, 재무관리, 원무관리, 병원서비스마케팅

박 지 은(Jee-Eun Park) **[정회원]**

- 2002년 2월 : 이화여자대학교 보건교육학과 (보건학석사)
- 2010년 8월 : 연세대학교 보건행정학과 (보건학박사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 연세대학교 의료복지연구소 연구원

<관심분야>
보건교육, 건강증진, 보건커뮤니케이션

오 지 영(Ji-Young Oh) **[정회원]**

- 2001년 2월 : 연세대학교 보건행정학과(보건학석사)
- 2008년 8월 : 연세대학교 보건행정학과(보건학박사)
- 2015년 12월 ~ 현재 : 한국폴리텍대학 의료정보과 조교수

<관심분야>
의무기록, 보험심사청구, 의료의 질 관리