

청소년의 게임이용과 학교생활 - 성별 차이와 사회적 관계의 조절효과

Game Use and School Life of Korean Adolescents: Gender Difference and Moderating Effects of Social Relationship

김경미*, 염유식**

연세대학교 사회발전연구소*, 연세대학교 사회학과**

Kyungmi Kim(ywomen@yonsei.ac.kr)*, Yoosik Youm(yoosik@yonsei.ac.kr)**

요약

본 연구는 청소년의 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향을 분석하고, 그 영향을 조절하는 변인을 살펴보았다. 성별 집단으로 구분해 다중회귀분석을 실시했으며, 주요 분석결과는 다음과 같다. 먼저, 게임중독 변인은 여학생과 남학생 집단 모두에서 학교생활 성실도에 부(-) 방향의 영향을 미쳤다. 한편 게임시간은 남학생 집단에서만 부 방향으로 영향을 미쳤는데 이는 선호 게임유형이나 게임이용 방식에 젠더 차이가 존재하는 측면을 반영한다. 또한, 사회적 관계 변인은 게임이용의 부정적 효과를 조절하는 것으로 나타났다. 남학생 집단에서는 아버지와의 관계가 게임시간의 부적 효과를 조절했으며, 여학생은 어머니와의 관계가 게임중독의 부적 영향을 완화하는 것으로 밝혀졌다. 한편, 남학생의 경우 사회적 관계 변인이 게임중독의 부정적 영향을 조절하지 못했다. 본 연구는 게임이용의 효과에서 나타나는 성별 차이를 밝힘으로써 게임연구에서 젠더 특화적인 접근이 필요하다는 주장을 뒷받침했다.

■ 중심어 : | 게임이용 | 학교생활 | 사회적 관계 | 젠더 차이 | 조절효과 |

Abstract

This study examines links between Korean adolescents' uses of games and their school lives. A gender-based analysis was conducted and moderating effects of social relationship variables were tested. The major findings are as follows. First, some gender differences were found in impacts of game use. For example, although a game addiction variable appeared to influence both male and female adolescents negatively on the school-related conscientiousness, only male students displayed a negative impact of game time. It represents a gender difference in the preferred game genres and ways of using them. Second, the analysis showed that variables of social relationship could moderate the negative effects of game use. While the relationship with father appeared to moderate the negative effects of game time in male adolescents, the relationship with mother turned out to relieve the negative impacts of game addiction in female ones. In the case of male adolescents, however, the relationship with the parents did not show any moderating effect on game addiction. This study supports the claim that it is necessary to take a gendered approach in studying gaming.

■ keyword : | Game Use | School Life | Social Relationship | Gender Difference | Moderating Effect |

I. 서론

본 연구는 다음과 같은 두 가지 문제의식을 배경으로 한다. 먼저, 게임이 남성영역이라는 사회적 인식에 대한 도전이다. 게임시장이 아케이드에서 콘솔기, 최근에는 모바일 게임 기반으로 변화하면서 게임하는 여성이 빠른 속도로 증가하고 있다. 실제로, 미국에서는 여성이 전체 게임인구의 48%를 차지하고 있으며[1], 한국 청소년의 경우에도 여학생의 게임경험 비율이 87.5%에 이른 것으로 나타난다[2]. 이러한 여성 게임인구의 급증은 여성을 배제하거나 통제변인으로 간주해온 연구관행에서 벗어날 필요성을 보여준다.

또한, 무수한 규제담론에서 엿볼 수 있는 게임이용 효과에 대한 선협적 판단이다. 물론, 선행연구는 대부분 청소년이 게임을 과도하게 이용함으로써 발생하는 부정적 효과를 뒷받침하고 있지만, 최근에는 스트레스 해소, 자신감 및 집중력 향상 등과 같은 긍정적 효과도 새롭게 조명되고 있다[3-6]. 게임이용의 효과는 이처럼 단일한 것이 아니며, “누가 어떤 환경에서 어떤 방식으로 이용하는지”에 따라 달라질 수 있다[6]. 따라서, 게임이용의 효과가 어떠한 환경에서 다르게 나타나고, 강화되거나 완화되는지를 분석하는 구체적인 경험연구가 필요하다.

위의 논의에서 볼 수 있듯, 향후 게임연구는 여성을 주요 분석대상으로 다루고, 게임이용이 미치는 영향을 다각도로 분석하는 방향으로 진행될 필요가 있다. 여기서 여성이 게임연구의 대상이 된다는 것은 여성 게임인구가 양적으로 급성장했을 뿐만 아니라 게임이용 관행에서 성별 차이가 나타나는 점을 함축한다. 선행연구에 따르면 남성과 여성은 게임이용 시간이나 방식 등에서 차이를 보였다[10-14]. 게임이용 관행에서 젠더 차이를 보인다면 게임이용이 미치는 영향 역시 성별에 따라 다르게 나타날 수 있다. 이 점이 바로 게임연구에서 젠더 특화적인 접근이 필요한 이유이다.

본 연구는 이러한 문제의식을 배경으로 청소년의 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향을 성별로 분석하고, 게임이용의 부정적 효과를 조절하는 변인을 살펴본다.

II. 선행연구 검토

1. 젠더와 게임이용

게임은 그동안 남성의 영역으로 간주돼왔다. 게임 콘텐츠를 형성한 경쟁, 폭력 등이 전통적인 여성성과 상반된다는 인식 때문이었으며, 실제로 여러 연구는 게임이 “남성을 위한, 남성에 의한 콘텐츠”라는 점을 보여준다[7][8].

하지만, 게임시장이 아케이드에서 콘솔기, 최근에는 모바일 게임 기반으로 변화하면서 이러한 인식에 도전하는 현상이 나타나고 있다. 게임하는 여성이 급속도로 증가하고 있기 때문이다. 미국에서는 스마트폰 캐주얼 게임의 인기를 배경으로 여성이 전체 게임인구의 48%를 차지하고 있으며[1], 한국의 경우에도 중·고등학교 여학생 중 87.5%가 게임이용 경험이 있는 것으로 나타났다[2].

이러한 여성 게임인구의 성장은 학계 연구 방향에 함축하는 바가 크다. 그동안 학계 연구는 게임을 남성 중심적 장르로 간주해 여성이 배제되는 상황에 초점을 맞춰왔지만[7], 변화된 현실은 게임을 일상적으로 즐기는 여성 인구에 주목할 필요성을 보여준다.

사실, 선행연구는 게임연구에서 젠더 접근이 필요한 측면을 보여준다[9]. 남학생은 여학생과 비교해 게임을 더 많이, 더 자주 이용할 뿐 아니라 상이한 게임유형을 선호한다[10]. 또한 여성과 남성은 게임이용 태도도 매우 상이한 것으로 나타난다[11].

예를 들면, 카이저가족재단(Kaiser Family Foundation)이 수행한 대규모 서베이에 따르면 휴대용 콘솔 게임기를 보유한 아동 비율은 남아 대 여아가 63% 대 48%로 차이가 났으며, 게임 이용시간에서도 성별 차이가 나타났다[12]. 게임중독을 경험한 비율도 남성이 크게 높았다[13]. 또한, 여성은 게임인식 측면에서도 남성과 달리, 게임이 가족 및 친구와 함께 즐기고, 새로운 사람을 만날 수 있는 사회화 수단이 된다고 생각했다[14].

다시 말해, 게임이용 비율의 성차는 점차 좁혀지고 있지만, 게임이용 시간이나 유형, 방식에서 유의미한 성별 차이가 발견된다. 이러한 차이가 나타나는 이유에

대해서는 아직까지 충분한 논의가 진행되지 않고 있다. 지금까지는 전통적인 남성성과 관련된 게임구조와 규칙에서 그 배경을 찾고자 하는 시도가 있으며[15]¹, 젠더역할이론을 도입해 젠더에 대한 사회문화적 기대를 내면화하는 측면을 강조하는 논의도 있다[17]².

게임이용 시간이나 유형, 방식 등에서 성별 차이가 나타난다면 게임이용이 미치는 영향 역시 성별에 따라 상이하게 나타날 가능성이 있다. 하지만, 이러한 측면에 주목한 연구는 찾아보기 어렵다.

요컨대, 일상화된 모바일 게임이용 환경에서는 게임 이용이 미치는 영향을 실질적으로 파악하고, 정책적 의의를 실효성 있게 이끌기 위해 남성과 여성 집단을 구분해 분석할 필요가 있다.

2. 게임이용과 학교생활, 그리고 사회적 관계

청소년의 게임이용은 일반적으로 학교생활에 부정적인 영향을 미치는 것으로 가정된다. 게임이용이 학업에 대한 관심과 성적을 저하시키고, 학교적응을 어렵게 할 수 있기 때문이다. 선행연구 결과도 대부분 이러한 가정을 뒷받침한다. 인터넷 게임 이용 수준이 높은 집단일수록 학교생활 적응력이 낮았으며[18], 게임을 많이 이용하는 집단의 학업성적이 그렇지 않은 집단에 비해 낮았고[19], 게임기를 보유한 아동이 학업장애를 더 많이 경험했다[20].

하지만, 최근에는 게임이용의 긍정적 효과를 보여주는 연구결과도 발표되고 있다[3][4]. 게임이용은 스트레스를 해소하고, 자신감 및 집중력을 향상시키는 등 정신건강과 학교생활에 긍정적 영향을 미칠 수 있는 것으로 나타난다[21][22].

이처럼 상반된 연구결과에서 볼 수 있듯, 게임이용의 효과는 단일하지 않고, “누가 어떤 환경에서 어떤 방식으로 이용하는지”에 따라 달라질 수 있다[6]. 다시 말해,

게임이용의 효과가 어떤 환경에서 다르게 나타나는지, 또는 강화되거나 완화되는지에 대한 구체적인 경험연구가 필요하다.

본 연구는 이러한 맥락에서 사회적 관계에 주목한다. 사람들은 누구나 다양한 사회적 관계를 맺으며 살아가는데 이러한 관계가 정서적 지지를 제공하는 ‘자원’이 될 수 있기 때문이다[23]. 청소년의 경우에는 가족, 친구, 교사 등이 사회적 지지를 제공해주는 주요 집단이다. 특히 학교생활 적응 측면에서는 기능적 관계인 동시에 정서적 지지를 제공하는 교사와의 관계가 중요하다[24].

선행연구도 사회적 관계가 청소년의 학교생활 적응에 중요한 영향을 미치는 점을 보여준다. 사회적 지지는 학교생활 적응과 정(+)적 관계에 있으며[25], 특히 교사와의 관계가 학교생활 적응에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다[24]. 다시 말해, 학교생활 적응에 정적 영향을 미치는 사회적 관계 변인이 게임이용의 부정적 효과를 조절하는 변인이 될 수 있다.

본 연구는 이러한 논의를 배경으로 다음과 같은 연구문제와 가설을 설정한다.

연구문제 1. 청소년의 게임이용이 학교생활에 어떤 영향을 미치는가?

연구가설 1-1. 게임이용시간이 증가할수록 학교생활 성실도가 줄어들 것이다.

연구가설 1-2. 게임중독수준이 높을수록 학교생활 성실도가 감소할 것이다.

연구문제 2. 게임이용이 학교생활에 미치는 영향이 성별에 따라 차이를 보이는가?

연구가설 2-1. 게임이용시간이 학교생활 성실도에 미치는 영향이 성별에 따라 다르게 나타날 것이다.

연구가설 2-2. 게임중독수준이 학교생활 성실도에 미치는 영향이 성별에 따라 다르게 나타날 것이다.

연구문제 3. 사회적 관계 변인이 게임이용의 부

1 비디오 게임은 대부분 경쟁, 명확한 역할규정, 분명한 목표를 지니는

데 이러한 요소는 남성이 선호하는 게임에서 강하게 나타난다[16].

2 사회적 역할이론에 따르면 여자는 양육자인 어머니와의 분리를 경험하지 못하고, 자신의 어머니를 역할모델로 삼아 사회화되면서 사교성, 공감 및 돌봄 능력을 갖게 된다. 한편 남자는 어머니와의 분리 경험을 통해 독립적이고 성과 추구적인 성향을 갖게 된다. 즉 남아와 여아가 이러한 문화적 기대를 내면화하기 때문에 게임이용에서 젠더 차이가 나타난다고 본다[17].

정적 영향을 조절할 수 있는가?

연구가설 3-1. 아버지와의 관계가 좋을수록 게임 이용시간과 중독수준이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향은 감소할 것이다.

연구가설 3-2. 어머니와의 관계가 좋을수록 게임 이용시간과 중독수준이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향은 감소할 것이다.

연구가설 3-3. 선생님과의 관계가 좋을수록 게임 이용시간과 중독수준이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향은 감소할 것이다.

III. 연구방법

1. 자료수집

본 연구는 연세대 사회발전연구소가 2014년 4월 제도를 제외한 전국 초등학교 4학년~고등학교 3학년 학생을 대상으로 실시한 설문조사 자료를 사용했다. 이 조사에서 표본은 통계청 자료를 기초로, 학급을 표집단위로 삼아 지역 규모, 성별 등을 고려해 비례할당 방식으로 추출됐다. 학급을 표집단위로 삼았기 때문에 지역 규모나 성별 비율이 실제 학생 수를 기준으로 한 비율과 차이가 나는 점을 고려해 가중치를 적용했다. 전체 유효표본 수는 6,946명이며, 여기서는 중학생과 고등학교 5,220명의 자료만 사용했다.

2. 변수구성 및 측정

2.1 종속변인

본 연구는 종속변인으로 학교생활 성실도를 사용했다. 학교생활 성실도는 탐과 우(Tam & Wu) 연구[26]에서 사용된 3개 항목-“학교에 등교하지 않을 수 있는 핏계가 있을 때에도 매일 학교에 가려고 노력한다”, “학교 숙제나 시험을 위해 좋아하지 않는 과목까지도 최선을 다한다”, “시간이 많이 걸리는 숙제 등 모든 숙제를 하기 위해 최대한 시간을 들여 최선을 다한다”-을 이용

해 측정했다. 이들 문항은 4점 척도(1: 전혀 그렇지 않다~4: 항상 그런 편이다)로 구성돼 있으며, 항목간 신뢰도는 .671이다. 3개 항목을 합산한 점수(3점~12점)를 사용했으며, 점수가 클수록 학교생활과 관련된 성실도가 높은 것을 의미한다.

2.2 독립변인

게임이용 변인을 독립변인으로 사용했다. 게임 변인은 이용시간과 중독지수로 구성했다. 게임이용시간은 지난 6개월 동안 하루에 게임(컴퓨터 게임, 비디오 게임, 핸드폰 게임 등)을 얼마나 했는지 묻는 문항을 이용했다. 응답 구간은 1시간 미만, 1~2시간 미만, 2~3시간 미만, 3~4시간 미만, 4시간 이상으로 구성돼 있으며, 각 구간에 따라 1점~5점을 부여했다. 한편, 게임중독 변인은 한국콘텐츠진흥원이 개발한 ‘게임행동 종합진단 척도’를 사용했다. 구체적으로, 강박적 사용, 과도한 시간소비, 금단, 내성, 일상생활 장애에 각각 해당하는 5개 항목을 측정했다. 각 항목은 5점 척도로 구성돼 있으며, 항목간 신뢰도는 .888이다. 5개 항목을 합산한 평균 점수(1점~5점)를 사용했으며, 점수가 클수록 중독수준이 높은 것으로 판단했다.

2.3 조절변인

부모 및 교사와의 관계 수준을 나타내는 변인을 조절변인으로 사용했다. 어머니관계 변인은 4개 항목-“어머니는 나와 사이가 좋은 편이다”, “어머니는 나와 많은 시간을 함께 보내려고 노력하는 편이다”, “어머니와 나는 서로를 잘 이해하는 편이다”, “나는 어떤 문제든지 어머니에게 이야기할 수 있다”-으로 측정했으며, 아버지관계도 위와 동일한 문항으로 측정했다. 각 항목은 5점 척도(전혀 그렇지 않다~매우 그렇다)로 구성돼 있으며, 항목간 신뢰도는 어머니관계 변인이 .873, 아버지관계 변인은 .893이다. 어머니관계와 아버지관계 변인은 각각 4개 항목을 합산한 평균 점수(1점~5점)를 사용했으며, 점수가 높을수록 어머니 또는 아버지와의 관계가 좋은 것을 의미한다.

한편, 교사관계는 “나는 학교선생님과 사이가 좋은 편이다”, “나는 학교선생님께 내 고민을 털어놓고 이야

기 할 수 있다”로 측정했다. 각 항목은 5점 척도(전혀 그렇지 않다~매우 그렇다)로 구성돼 있으며, 항목간 신뢰도는 .766이다. 2개 항목을 합산한 평균 점수(1점~5점)를 사용했으며, 점수가 클수록 교사와의 관계가 좋은 것을 의미한다.

2.4 기타변인

교급, 계층, 학교성적, 거주지 규모, 음주 및 흡연경험, 건강인식을 통제변인으로 사용했다. 교급은 중학생을 기준으로 가변수 처리했다. 계층 변인은 “자신이 생각하기에 우리 집의 생활형편이 어느 정도인 것 같나요?” 문항을 이용해 구성했다. 이 문항에 대한 응답은 원래 6단계로 구성돼 있는데 여기서는 3단계-상, 중의 상, 중의 하 이하-로 재구성해 사용했다. 학교성적 변인은 2013년 2학기 기말 기준으로 자신의 성적을 묻는 문항을 이용해 3개 범주로 구분했으며, 대도시 변인은 거주지 규모를 묻는 문항을 이용해 가변수(대도시=1) 처리했다.

한편, 음주경험은 “지금까지 두 번 이상 음주를 한 적

이 있나요?” 문항을 이용해 가변수(있다=1)로 구성했으며, 흡연경험도 “일주일에 적어도 한 번 이상 흡연을 하나요?” 문항을 이용해 가변수(있다=1) 처리했다. 건강인식 변인은 “나는 건강하다고 생각한다” 문항에 긍정적(“다소 그렇다”와 “매우 그렇다”)으로 응답한 사람을 기준으로 가변수 처리했다.

3. 분석방법

연구대상의 일반적 특성을 성별로 살펴보기 위해 빈도분석, 카이제곱 검정, t검정 등을 실시했다. 통계 프로그램은 SPSS(버전 21.0)을 사용했다.

또한, 연구문제를 해결하기 위해 회귀분석 방법을 사용했다. 구체적으로, 청소년의 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향과 사회적 관계 변인의 조절효과를 성별로 분석하기 위해 4개 모형을 구성했다. 모형 1은 통제변인인 인구·사회학적 변인만 포함시켜 학교생활 성실도에 미치는 영향을 분석하며, 모형 2는 독립변인인 게임이용을 추가해 학교생활 성실도에 미치는 효과

표 1. 연구대상의 일반적 특성

변수	구분	남학생(2782명)		여학생(2438명)		비고	
		빈도(명)	비율(%)	빈도(명)	비율(%)		
교급	중학생	1342	48.2	1230	50.5	$\chi^2 = 2.633$	
	고등학생	1441	51.8	1207	49.5		
학교성적	상	454	18.4	437	21.0	$\chi^2 = 4.656$	
	중	1442	58.6	1187	57.0		
	하	566	23.0	459	22.0		
계층인식	상	459	16.8	236	9.8	$\chi^2 = 54.483^{***}$	
	중상	1212	44.4	1128	46.9		
	중하 이하	1059	38.8	1042	43.3		
대도시 거주	해당	1440	51.7	1215	49.8	$\chi^2 = 1.891$	
흡연경험	해당	238	8.6	47	2.0	$\chi^2 = 108.132^{***}$	
음주경험	해당	697	25.1	354	14.8	$\chi^2 = 84.841^{***}$	
건강인식	긍정적	2082	74.9	1699	69.7	$\chi^2 = 17.435^{***}$	
	이용경험	2668	95.9	2132	87.5		$\chi^2 = 123.818^{***}$
게임	이용 시간	1시간 미만	549	20.7	1336	63.0	
		1~2시간	869	32.7	412	19.4	
		2~3시간	658	24.8	194	9.1	
		3~4시간	347	13.1	101	4.8	
		4시간 이상	235	8.8	79	3.7	
사회관계+	중독지수+	2.16(.82)		1.54(.69)		t=28.674***	
	아버지관계	3.82(1.00)		3.63(.99)		t=6.785***	
	어머니관계	4.15(.85)		4.16(.84)		t=-.044	
	교사관계	3.49(.97)		3.47(.91)		t=.912	
학교생활+	성실도	8.77(1.82)		8.79(1.79)		t=-.338	

주 : * p<.05, ** p<.01, *** p<.001
+ 평균(표준편차)

를 살펴본다. 모형 3에서는 조절변인인 사회적 관계를 추가하며, 모형 4는 게임이용과 사회적 관계 변인의 상호작용항을 포함시켜 조절효과를 분석한다. 즉, 여학생과 남학생 집단으로 구분해 4개 모형에 대한 다중 회귀 분석을 실시했다.

IV. 분석결과

1. 연구대상의 일반적 특성

연구대상의 일반적 특성을 성별로 살펴보면 [표 1]과 같다. 먼저, 교육급별 비율에서는 성별로 유의한 차이를 보이지 않았다. 여학생의 경우 중학생 비율이 50.5%로 소폭 높았고, 남학생은 고등학생 비율이 51.8%로 다소 높았다. 학교성적 역시 성별로 유의한 차이를 보이지 않았으며, 남학생과 여학생 집단에서 중간 수준이 60%에 가까운 비율을 차지했다. 또한, 대도시 거주 비율도 유의한 성차를 보이지 않았다.

한편, 계층인식에서는 유의한 성별 차이가 나타났다. 특히, 자신이 상층에 속한다고 응답한 비율에서 남학생이 16.8%로 여학생(9.8%)에 비해 두 배 가까이 높았다. 흡연경험, 음주경험, 건강인식에서도 통계적으로 유의한 성별 차이가 발견되었다. 흡연경험 비율은 남학생이 8.6%로 여학생(2.0%)보다 약 4배 높았고, 음주경험 비율도 남학생이 25.1%로 여학생(14.8%)보다 크게 높았다. 자신이 건강하다고 생각하는 비율도 남학생이 74.9%로 여학생(69.7%)보다 높았다.

게임이용 경험에서도 유의한 성차가 나타났다. 게임이용 경험 비율은 남학생이 95.9%로 여학생(87.5%)보다 통계적으로 유의하게 높았고, 게임이용 시간도 성별로 유의한 차이를 보였다. 게임이용 시간이 하루 평균 1시간 미만인 경우 여학생이 63.0%로 남학생에 비해 약 3배 높은 한편 1시간 이상 시간대에서는 남학생 비율이 전반적으로 약 1.5배~3배 높게 나타났다. 게임중독지수도 남학생 평균이 2.16점으로 여학생(1.54점)에 비해 통계적으로 유의하게 높았다.

사회적 관계 변인 중에서는 아버지와의 관계만 성별로 유의한 차이를 보였다. 아버지관계 수준은 남학생이 3.82점으로 여학생(3.63점)에 비해 유의하게 높았으며, 어머

니관계와 교사관계는 유의한 성차를 보이지 않았다.

한편, 학교생활 성실도에서는 성별에 따라 유의한 차이가 나타나지 않았다.

2. 남학생 : 게임이용과 학교생활, 사회적 관계의 조절효과

위에서 설정한 연구문제를 해결하기 위해 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향과 사회적 관계의 조절효과를 성별 집단으로 구분해 분석했다.

모형 1에서는 인구·사회학적 변인만 포함시켜 학교생활 성실도에 미치는 영향을 분석했으며, 모형 2는 독립변인인 게임이용을 포함시켰고, 모형 3은 조절변인인 사회적 관계를 추가했으며, 모형 4는 독립변인과 조절변인의 상호작용 효과를 살펴보기 위해 게임이용과 사회적 관계 변인을 곱한 항을 포함시켰다. [표 2]는 남학생 집단을 대상으로 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향과 사회적 관계의 조절효과를 분석한 결과를 보여 준다.

먼저, 인구·사회학적 변인을 살펴보면 교육, 학교성적, 계층인식, 흡연 및 음주경험, 건강인식이 학교생활 성실도에 유의한 영향을 미쳤다<모형 1 참조>. 학교성적, 계층 및 건강인식은 정(+)적 방향으로, 교육과 흡연 및 음주경험은 부(-)적 방향으로 학교생활 성실도에 영향을 미쳤다. 즉 학교성적과 계층 및 건강인식이 높을수록 학교생활 성실도는 증가한 한편 중학생이 고등학생에 비해 학교생활 성실도가 낮았고, 흡연 및 음주경험이 있는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 학교생활 성실도가 낮은 것으로 나타났다. 교육, 학교성적, 계층, 흡연경험, 건강 변인의 효과는 모형 2와 모형 3에서 각각 게임이용과 사회적 관계 변인을 포함했을 때도 유효했지만, 음주경험 변인의 효과는 게임이용 변인을 추가했을 때 유의하지 않게 변했다.

게임변인 중에서는 이용시간과 중독지수 모두 학교생활 성실도에 부적 방향으로 유의한 영향을 미쳤다. 즉 남학생의 경우 게임이용시간이 증가하고 게임중독지수가 높을수록 학교생활 성실도가 유의하게 감소하는 것으로 나타났다<가설 1-1, 1-2 채택>.

또한, 사회적 관계 수준도 학교생활 성실도에 유의한

영향을 미쳤다. 모형 3에서 볼 수 있듯, 어머니관계 및 교사관계 수준이 학교생활 성실도에 정적으로 유의한 영향을 미친 한편, 아버지관계 수준은 유의한 영향을 미치지 못했다. 어머니 및 교사와의 관계 수준이 높을 수록 학교생활 성실도가 높았으며, 이중 교사와의 관계가 어머니와의 관계보다 더 큰 영향을 미쳤다.

한편, 게임이용과 사회적 관계 변인의 상호작용 효과 분석에서는 게임시간과 아버지관계의 상호작용항만이 통계적으로 유의한 효과를 보였다<모형 4 참조>. 분석 결과, 아버지와의 관계 수준이 높을수록 게임시간이 학교생활 성실도에 미치는 부의 영향은 작아지는 것으로 나타났다<가설 3-1 일부 채택, 3-2와 3-3 기각>. 이러한 상호작용 패턴을 보다 구체적으로 파악하기 위해 아버지와의 관계 수준을 중앙값 기준으로 상·하 집단으로 구분해 살펴보았다.

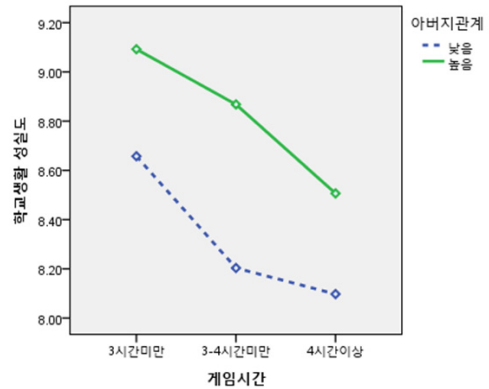


그림 1. 남학생 : 게임시간과 아버지관계

흥미롭게도, [그림 1]에서 볼 수 있듯 게임시간과 아버지관계의 상호작용 효과는 게임이용시간에 따라 다소 상이한 양상을 보였다. 아버지관계 수준이 높은 집단의 경우 학교생활 성실도가 전반적으로 높게 형성돼

표 2. 남학생 : 게임이용과 학교생활, 사회적 관계의 조절효과 분석

	모형1		모형2		모형3		모형4	
	β	p	β	p	β	p	β	p
교급(중학생=1)	-.057	**	-.051	*	-.040	*	-.043	*
학교성적	.298	***	.277	***	.256	***	.259	***
계층인식	.095	***	.078	***	.053	**	.054	**
대도시 거주	.035		.033		.029		.031	
흡연경험	-.083	***	-.076	***	-.066	**	-.062	**
음주경험	-.045	*	-.033		-.032		-.032	
건강인식	.127	***	.103	***	.046	*	.047	*
게임시간			-.083	***	-.074	***	-.070	**
게임중독			-.182	***	-.147	***	-.150	***
아버지관계					.026		-.083	
어머니관계					.110	***	.112	
교사관계					.170	***	.178	***
게임시간							.120	*
* 아버지관계								
게임시간							-.004	
* 어머니관계								
게임시간							-.012	
* 교사관계								
게임중독							-.049	
* 아버지관계								
게임중독							.032	
* 어머니관계								
게임중독							-.038	
* 교사관계								
R ²	.155		.204		.254		.258	
F값	55.385***		59.776***		59.497***		40.493***	
ΔR ² / ΔF	-		.048/63.617***		.050/46.922***		.004/2.109*	

주 : * p<.05, ** p<.01, *** p<.001
 종속변인 : 학교생활 성실도

있으며, 특히 게임이용시간이 3시간 미만에서 3시간 이상-4시간 미만으로 증가할 때 아버지관계 수준이 낮은 집단과 비교해 학교생활 성실도가 완만하게 감소하는 것으로 나타났다. 반면, 게임이용시간이 3시간 이상-4시간 미만에서 4시간 이상으로 증가할 때는 아버지관계 수준이 높은 집단의 학교생활 성실도가 그렇지 않은 집단보다 더 큰 폭으로 감소했다. 이 결과는 남학생의 경우 아버지관계의 조절효과가 게임이용시간에 따라 상이하게 나타날 가능성을 보여준다.

3. 여학생 : 게임이용과 학교생활, 사회적 관계의 조절효과

다음으로, 여학생 집단을 대상으로 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향과 사회적 관계의 조절효과를 분석했다. 모형 1은 인구·사회학적 변인이 학교생활 성실도에 미치는 영향을 분석했고, 모형 2는 독립변인인 게임이용을 포함시켰으며, 모형 3에서는 조절변인인 사회적 관계를 추가했고, 모형 4는 독립변인과 조절변인의 상호작용항을 포함시켜 분석했다. [표 3]은 여학생 집단을 대상으로 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향과 사회적 관계의 조절효과를 분석한 결과를 보여준다.

먼저, 사회·인구학적 변인을 살펴보면 학교성적, 계층 인식, 대도시 거주, 음주 및 흡연 경험, 건강인식이 학교생활 성실도에 유의한 영향을 미쳤다<모형 1 참조>. 학교성적, 계층 및 건강인식, 대도시 거주는 학교생활 성실도에 정적 영향을 미친 한편, 흡연 및 음주경험은 부적 영향을 미쳤다. 다시 말해, 여학생 집단에서는 학교성적과 계층 및 건강인식이 높을수록 학교생활 성실도가 증가했으며, 대도시에 거주하는 여학생이 그렇지 않은 경우보다 학교생활 성실도가 높았다. 한편 음주 및 흡연경험이 있는 집단은 그렇지 않은 집단과 비교해 학교생활 성실도가 낮은 것으로 나타났다. 학교성적, 흡연경험, 건강인식의 효과는 모형 2와 모형 3에서 각각 게임이용과 사회적 관계 변인을 추가했을 때도 여전히 유의한 한편, 대도시 거주 변인과 계층 및 음주경험 효과는 모형 2나 모형 3에서 유의하지 않게 변했다.

게임이용 변인 분석에서는 남학생 집단과 다른 차이가 발견되었다. 즉 남학생의 경우 게임이용시간과 게임

중독지수 모두 학교생활 성실도에 유의한 영향을 미친 한편 여학생 집단에서는 게임중독지수만 학교생활 성실도에 유의한 영향을 미쳤다. 여학생의 경우, 게임중독 지수가 높을수록 학교생활 성실도가 유의하게 감소하는 것으로 나타났다<가설 1-1 기각, 1-2 채택>.

사회적 관계 분석에서도 남학생 집단과 다른 차이가 나타났다. 남학생의 경우 어머니관계와 교사관계만이 유의한 효과를 보인 한편 여학생 집단에서는 어머니관계, 아버지관계, 교사관계 모두 학교생활 성실도에 정적으로 유의한 영향을 미쳤다<모형 3 참조>. 여학생 집단에서도 사회적 관계 변인 중 교사관계가 학교생활 성실도에 가장 큰 영향을 미쳤다.

또한, 게임이용과 사회적 관계 변인의 상호작용 분석에서는 게임중독과 아버지관계, 게임중독과 어머니관계의 상호작용항이 유의한 효과를 보였다. 흥미롭게도, 게임중독의 영향을 조절하는 어머니관계와 아버지관계의 효과는 상반된 양상을 보였다. 어머니관계는 게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향을 정적으로 조절하는 한편 아버지관계는 게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향을 부적으로 조절했다. 즉 어머니관계 수준이 높을수록 게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향은 줄어든 한편 아버지관계의 경우 이 수준이 높을수록 게임중독이 학교생활에 미치는 부정적 영향은 증가했다<가설 3-2 일부 채택, 3-1과 3-3 기각>.

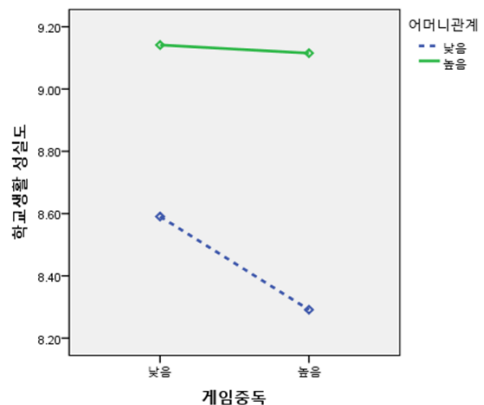


그림 2. 여학생 : 게임중독과 어머니관계

표 3. 여학생 : 게임이용과 학교생활, 사회적 관계의 조절효과 분석

	모형1		모형2		모형3		모형4	
	β	p	β	p	β	p	β	p
교급(중학생=1)	-.043		-.038		-.031		-.030	
학교성적	.335	***	.326	***	.300	***	.302	***
계층인식	.098	***	.088	***	.034		.033	
대도시 거주	.045	*	.043		.035		.035	
흡연경험	-.059	*	-.058	*	-.051	*	-.052	*
음주경험	-.059	*	-.050	*	-.032		-.031	
건강인식	.150	***	.140	***	.075	**	.074	**
게임시간			-.020		-.021		-.024	
게임중독			-.106	***	-.081	**	-.079	**
아버지관계					.083	**	.097	
어머니관계					.092	**	.103	
교사관계					.143	***	.206	***
게임시간 * 아버지관계							-.021	
게임시간 * 어머니관계							-.016	
게임시간 * 교사관계							-.075	
게임중독 * 아버지관계							-.064	*
게임중독 * 어머니관계							.086	*
게임중독 * 교사관계							-.014	
R ²	.188		.201		.247		.254	
F값	53.367		45.006		44.059		30.361	
ΔR ² / ΔF	-		.013/12.973***		.047/33.141***		.007/2.479*	

주 : * p<.05, ** p<.01, *** p<.001
 종속변인 : 학교생활 성실도

게임중독과 부모관계의 상호작용 패턴을 보다 구체적으로 파악하기 위해 어머니관계와 아버지관계 수준을 중앙값 기준으로 상·하 집단으로 구분해 살펴보았다. [그림 2]는 어머니관계 수준을 두 범주로 구분할 때 게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 영향이 어떤 양상을 보이는지 그래프를 통해 보여준다.

게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 영향은 어머니관계 수준에 따라 차이를 보였다. 어머니관계 수준이 높은 집단에서는 학교생활 성실도가 게임중독 수준이 증가할 때도 거의 일정하게 유지됐지만, 어머니관계 수준이 낮은 집단은 게임중독 수준이 증가할 때 학교생활 성실도가 감소했다. 다시 말해, 여학생의 경우 어머니와

의 관계가 좋다면 게임중독이 학교생활에 별다른 영향을 미치지 못했다.

한편, 여학생 집단에서 게임중독과 아버지관계의 상호작용 패턴은 어머니관계와는 다른 양상을 보였다. [그림 3]에서 볼 수 있듯, 아버지와의 관계 질이 높은 집단에서 학교생활 성실도가 전반적으로 높고, 게임중독 범주에 따른 학교생활 성실도의 변화도 더 두드러지게 나타났다. 아버지와의 관계 질이 낮은 집단은 학교생활 성실도가 전반적으로 낮게 형성돼 있으며, 게임중독 범주에 따른 학교생활 성실도 변화도 완만했다. 다시 말해, 아버지와의 관계가 좋은 집단의 학교생활 성실도가 게임중독 수준에 관계없이 그렇지 않은 집단보다 크게

높았지만, 게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향은 아버지와의 관계가 좋은 집단에서 더 강하게 나타났다.

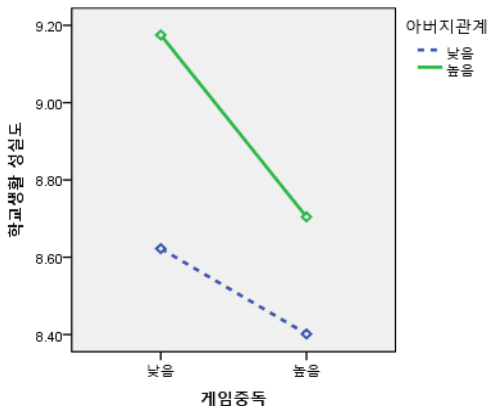


그림 3. 여학생 : 게임중독과 아버지관계

V. 토론 및 결론

본 연구는 청소년의 게임이용이 학교생활 성실도에 미치는 영향에 대한 성별 차이와 사회적 관계의 조절효과에 초점을 맞췄다. 구체적으로, 남학생과 여학생 집단으로 구분해 게임시간과 중독수준이 학교생활 성실도에 미치는 영향을 분석하고, 부모 및 교사와의 관계가 이러한 영향을 조절하는지 살펴보았다.

먼저, 게임이용 변인이 학교생활 성실도에 미치는 영향은 성별로 상이한 양상을 보였다. 게임중독수준은 여학생과 남학생 집단에서 부정적 방향의 영향을 미친 한편 게임이용시간은 남학생 집단에서만 부정적 영향을 미쳤다<가설 2-1 채택, 2-2 기각>. 여학생 분석에서는 게임시간이 학교생활 성실도에 영향을 미치지 못했는데 이는 선호 게임유형이나 게임이용 방식에 성차가 존재하는 측면을 보여준 것으로 해석된다[27]. 예를 들면, 여성들은 남성과 달리, 대부분 쉽고 간편한 일상적인 게임을 즐기고[1], 게임 행위도 친한 사람과 함께 즐기거나 새로운 사람을 만나는 사회화 수단으로 인식한다[14]. 또한, 여학생이 남학생보다 더 적은 시간동안 계

임을 하는 등 게임시간에서도 성별 차이를 보인다. 다시 말해 이 결과는 남학생도 여학생과 같은 방식으로 게임을 한다면 게임시간이 학교생활 성실도에 별다른 영향을 미치지 않을 가능성을 시사한다.

또한, 사회적 관계 변인이 학교생활에 미치는 영향도 성별에 따라 차이를 보였다. 어머니관계와 교사관계는 성별에 관계없이 학교생활 성실도에 유의한 영향을 미친 한편, 아버지관계는 여학생 집단에서만 유의한 영향을 미쳤다. 흥미롭게도, 아버지와의 관계 수준에 대한 인식은 남학생이 여학생보다 높았지만, 아버지관계가 학교생활에 미치는 영향은 여학생 집단에서만 유의했다.

게임이용과 사회적 관계 변인의 상호작용 분석에서도 성별로 상이한 양상이 나타났다. 남학생 집단에서는 게임시간과 아버지관계 변인이 유의하게 상호작용한 한편 여학생의 경우 게임중독과 어머니관계, 게임중독과 아버지관계 변인이 유의한 수준에서 상호작용했다. 교사와의 관계는 사회적 관계 변인 중에서 학교생활 성실도에 가장 큰 영향을 미쳤지만, 게임이용 변인과의 상호작용 분석에서는 유의한 효과를 나타내지 못했다.

구체적으로, 남학생 집단에서는 아버지와의 관계가 게임시간의 영향을 정적으로 조절하는 효과를 보였다. 게임시간이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향은 아버지와의 관계가 좋을수록 감소했다. 한편, 게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향에 대해서는 부모관계나 교사관계 모두 조절효과를 나타내지 못했다.

여학생 분석에서는 어머니 및 아버지관계 모두 게임중독의 영향을 조절했지만, 그 방향은 상반되게 나타났다. 어머니관계는 게임중독의 영향을 정적 방향으로 조절한 한편, 아버지관계는 이를 부정적 방향으로 조절했다. 다시 말해, 어머니와의 관계 질이 높을수록 게임중독이 학교생활 성실도에 미치는 부정적 영향은 감소했지만, 아버지관계의 경우 이 수준이 높을수록 게임중독이 학교생활에 미치는 부정적 영향은 오히려 증가했다. 이 결과는 여학생의 경우 아버지관계 수준이 남학생 집단과 비교해 유의하게 낮은 점과 관련된 것으로 보인다. 아버지와의 관계 수준이 상대적으로 낮게 형성된 맥락에서 게임중독의 영향력이 강하게 부각된 것으로 해석된다.

특히, 아버지관계와 게임중독 수준을 상·하 두 범주로 구분해 분석했을 때 아버지관계 질이 높은 집단에서 게임중독 범주에 따른 학교생활 성실도의 변화가 강하게 나타났으며, 아버지관계 수준이 낮은 집단에서는 이러한 변화가 상대적으로 완만했다. 아버지관계가 낮은 집단의 경우 학교생활 성실도가 전반적으로 낮게 형성돼 있어 게임중독 범주에 따른 학교생활 성실도의 변화 폭이 크지 않은 것으로 보인다.

이러한 논의를 바탕으로, 본 연구가 지닌 의의를 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 청소년 게임연구에서는 찾아보기 힘든 전국 규모의 자료를 사용한 점이다. 선행연구는 대부분 특정 지역을 대상으로 진행되어 일반화 문제를 드러냈지만, 본 연구는 이와는 달리 표본 대표성이 높은 자료를 사용했다.

또한, 게임이용의 효과를 성별로 분석한 점도 지적하고 싶다. 그동안 게임이용 관행의 성별 차이를 다룬 연구가 발표돼 왔지만, 게임이용의 영향을 성별로 분석한 연구는 국내외적으로 찾아보기 어렵다. 본 연구는 게임이용의 영향에 대한 성별 차이를 밝힘으로써 여성을 통제변인으로 간주해온 기존연구 관행에서 벗어날 필요가 있음을 강조했다. 다시 말해, 게임이용이 미치는 영향을 실질적으로 파악하고, 정책적 논의를 실효성 있게 이끌기 위해서도 젠더 특화적인 접근이 필요하다.

게임이용의 부정적 효과를 조절하는 변인을 살펴본 점에서도 의의가 있다. 게임이용이 학교생활에 부정적 영향을 미친다면 그 효과를 완화하는 변인을 탐색할 필요가 있는데 여기서는 부모관계와 교사관계가 청소년의 게임이용 효과를 조절하는지 살펴보았다. 분석결과, 남학생은 아버지와의 관계가 게임이용시간의 부정적 효과를 조절했으며, 여학생은 어머니와의 관계가 게임중독의 부정적 효과를 완화하는 것으로 밝혀졌다.

끝으로, 본 연구가 지닌 한계를 지적하고자 한다. 먼저, 게임이용 변인을 포괄적으로 다루지 못한 점을 들 수 있다. 즉 게임 이용시간과 중독지수만 다루고, 게임 이용 유형을 변수화하지 못했다. 선호 게임유형에서 성별 차이가 나는 점에 주목해볼 때 게임이용의 성별 효과가 단순히 게임유형에 대한 성별 차이를 반영한 것인지 밝히기 위해서도 게임유형을 분석모델에 포함시킬

필요가 있다.

또한, 본 연구에서 사용된 주요 변인, 학교생활 성실도, 게임중독, 사회적 관계(부모 및 교사관계) 등이 주관적인 자기기입식 방법으로 측정됐기 때문에 응답편의(response bias)가 나타날 수 있는 한계도 있다.

마지막으로, 게임이용 관행에서 성별 차이가 나타나는 이유에 대해 충분히 설명하지 못한 점도 지적하고 싶다. 본 연구에서는 사회화 과정의 성차가 게임이용의 성차로 연결된다고 언급했지만[17], 이러한 연결고리에 대한 논의는 앞으로 이론 및 경험연구를 통해 보다 심도 있게 진행될 필요가 있다.

참고 문헌

- [1] 이데일리, “美, 스마트폰 보급에 여성 게임 유저 급증”, 2014(8월 20일자, <http://www.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?SCD=JH51&newsid=03375126606189288&DCD=A00805&OutLnkChk=Y>)
- [2] 연세대 사회발전연구소, 2014년도 한국 어린이·청소년 행복지수 구축: OECD 국제비교연구보고서, 2014.
- [3] T. Y. Kim, N. Choi, and S. H. Yi, “What are Computer Games for Adolescents?,” Journal of Korea Game Society, Vol.13, No.3, pp.105-120, 2013.
- [4] 임소혜, 조연하, “부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향”, 사이버커뮤니케이션학보, 제28권, 제4호, pp.173-218, 2011.
- [5] 조영기, “청소년의 온라인 게임 이용효과에 미치는 영향요인 분석”, 사이버커뮤니케이션학보, 제26권, 제4호, pp.151-193, 2009.
- [6] 최훈석, 용정순, 김교현, “청소년 게임이용에 대한 학부모의 인식 조사 연구”, 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 제17권, 제4호, pp.435-459, 2011.
- [7] 전경란, “모바일 게임과 이동성의 성별화”, 한국방송학보, 제21권, 제6호, pp.536-573, 2007.

- [8] J. Bryce and J. Rutter, "Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility," *Computer Games and Digital Culture Conferences*, 2002.
- [9] J. Bourgonjon, M. Valcke, R. Soetaert, and T. Schellens, "Students' perceptions about the use of video games in the classroom," *Computers & Education*, Vol.54, No.4, pp.1145-1156, 2010.
- [10] P. Bonanno and P. A. M. Kommers, "Gender differences and styles in the use of digital games," *Educational Psychology*, Vol.25, No.1, pp.13-41, 2005.
- [11] P. Bonanno and P. A. M. Kommers, "Exploring the influence of gender and gaming competence on attitudes towards using instructional games," *British Journal of Educational Technology*, Vol.39, No.1, pp.97-109, 2008.
- [12] J. Jenson and S. De Castell, "Gender, simulation, and gaming: Research review and redirections," *Simulation & Gaming*, Vol.41, No.1, pp.51-71, 2010.
- [13] 권영란, 박명숙, "초등학교 고학년 학생의 학교 적응력이 인터넷게임중독에 미치는 영향: 성별차이를 중심으로," *정신간호학회지*, 제21권, 제2호, pp.99-107, 2012.
- [14] P. Royse, J. Lee, B. Undrahbuyan, M. Hopson, and M. Consalvo, "Women and games: technologies of the gendered self," *New Media & Society*, Vol.9, No.4, pp.555-576, 2007.
- [15] K. Lucas and J. L. Sherry, "Sex differences in video game play: A communication-based explanation," *Communication Research*, Vol.31, No.5, pp.499-523, 2004.
- [16] B. S. Greenberg, J. Sherry, K. Lachlan, K. Lucas, and A. Holmstrom, "Orientations to video games among gender and age groups," *Simulation and Gaming*, Vol.41, No.2, pp.238-259, 2010.
- [17] D. Williams, M. Consalvo, S. Caplan, and N. Yee, "Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers," *Journal of communication*, Vol.59, No.4, pp.700-725, 2009.
- [18] 김태연, 이순형, "아동, 청소년의 인터넷 게임을 통한 성취, 자기효능감, 학교적응과 삶의 만족도," *한국게임학회논문지*, 제11권, 제4호, pp.151-162, 2011.
- [19] C. A. Anderson, D. A. Gentile, and K. E. Buckley, *Violent video game effects on children and adolescents*, New York: Oxford University Press, 2007.
- [20] R. Weis and B. C. Cerankosky, "Effects of Video-Game Ownership on Young Boys' Academic and Behavioral Functioning: A Randomized, Controlled Study," *Psychological Science*, Vol.21, No.4, pp.463-470, 2010.
- [21] 임소혜, 박노일, "다사용자 온라인 롤플레이 게임(MMORPG) 이용 동기와 오프라인 리더십 영향 연구," *한국언론학보*, 제51권, 제6호, pp.322-345, 2007.
- [22] T. Greitemeyer and S. Osswald, "Effects of prosocial video games on prosocial behavior," *Journal of personality and social psychology*, Vol.98, No.2, pp.211-221, 2010.
- [23] R. D. Putnam, *Bowling alone: The collapse and revival of American community*, Simon and Schuster, 2000.
- [24] 김두환, 김지혜, "부모·친구·교사와의 사회적 관계와 고등학생의 학교생활만족도," *한국사회학*, 제45권, 제4호, pp.128-168, 2011.
- [25] 이성대, 염동문, "청소년의 게임중독성이 학교적응에 미치는 영향," *한국콘텐츠학회논문지*, 제13권, 제8호, pp.229-239, 2013.
- [26] T. Tam and H. F. Wu, "Noncognitive traits as fundamental causes of health inequality: Baseline findings from urban China," *Chinese*

Sociological Review, Vol.46, No.2, pp.32-62, 2013.

[27] 김민규, 홍유진, 이지영, “성별 및 게임장르별 게임 이용방식과 선호요인 비교 분석,” 한국HCI학회 학술대회, pp.1725-1730, 2007.

저 자 소 개

김 경 미(Kyungmi Kim)

정회원



- 1991년 2월 : 연세대학교 영어영문학과(학사)
- 1993년 8월 : 연세대학교 사회학과(석사)
- 2004년 8월 : 연세대학교 사회학과(박사)

▪ 2004년 9월 ~ 현재 : 연세대학교 사회발전연구소 전문연구원

<관심분야> : 정보·인터넷, 시민참여, 여성 및 청소년

염 유 식(Yoosik Youm)

정회원



- 1987년 8월 : 연세대학교 경영학과(학사)
- 1990년 8월 : 연세대학교 경영학과(석사)
- 2000년 8월 : 미국 시카고대학 사회학과(박사)

▪ 2005년 8월 : 미국 시카고대학 사회학과 조교수

▪ 2005년 9월 ~ 현재 : 연세대학교 사회학과 교수

<관심분야> : 의료사회, 네트워크, 노인 및 청소년