

모든 국민의 마음이 행복해지는 연구
정신건강연구데이터



정신건강연구데이터
누리집

본 연구는
국립정신건강센터 연구개발사업(MHIR22A02)의
지원을 받아 수행된 연구임

연구데이터 분야

인터넷·게임·스마트폰 사용자 코호트

국립정신건강센터 정신건강연구소



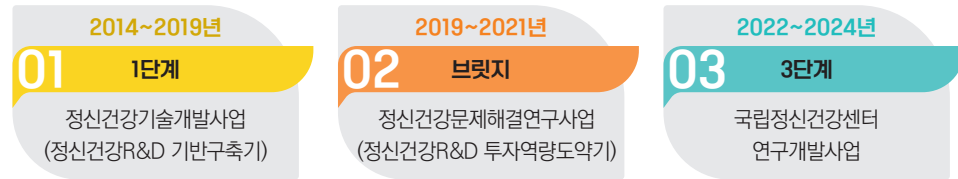
정신건강연구데이터 분양 연구의 시작

02

01 < 정신건강연구데이터란? >

- 정신건강연구개발사업을 통해 구축된 데이터를 **공공의 목적으로 공동활용**하기 위해 만들어진 데이터
- 연구데이터의 범위를 넘어 정신장애 예방 및 정신건강증진 등으로 확대
- 국립정신건강센터에서 **인터넷·게임·스마트폰 사용자 코호트 데이터 첫 제공 시작**
- 앞으로도 국립정신건강센터에서는 정신건강과 관련한 **공공데이터를 추가적으로 공개 예정**
- 정신건강 분야에 관심 있는 연구자들의 신청 및 활용 가능

02 < 정신건강연구개발사업이란? >



공개목적 — 정신건강R&D 사업의 일환으로 구축된 연구데이터 활용을 통해 정신건강 학술 연구 활성화

추진근거 — **정신건강 증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률 제16조(정신건강연구기관 설치·운영)**
 4. 정신질환과 관련된 정보, 통계의 수집, 분석 및 제공
국가연구개발혁신법 제5조(정부의 책무) | 7. 연구개발 정보의 공개를 통한 개방형 혁신의 확산 유도 및 연구개발성과의 활용·사업화 촉진
제6조(연구개발기관의 책임과 역할) | 5. 소유하고 있는 연구개발성과가 경제적·사회적으로 널리 활용 될 수 있도록 노력할 것

기대효과 — **정신건강연구데이터 활용 및 확산**
 • 정신건강분야 연구 활성화 및 연구 발전에 기여

인터넷·게임·스마트폰 사용자 코호트 데이터 분양 받기

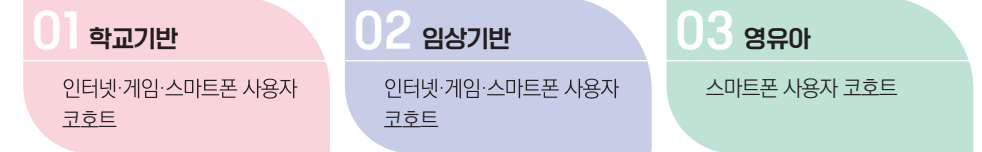
03

01 < 인터넷·게임·스마트폰 사용자 코호트란? >

- 보건복지부 정신건강기술개발사업(2014년 12월 ~ 2019년 8월)을 통해 가톨릭대학교 산학협력단에서 수행한 「인터넷·게임, 스마트폰 중독 발생기전 및 위험요인 규명을 위한 전향적 코호트 연구」 데이터입니다.
- 데이터의 논리적 오류 및 이상치를 제거하고 비식별처리가 완료된 데이터를 분양받아 연구할 수 있습니다.

02 < 어떤 데이터가 있나요? >

• 현재 국립정신건강센터에서는 다음과 같은 데이터를 제공합니다.



• 조사 대상, 조사 방법 및 조사 항목 등 데이터에 대한 자세한 설명은 5p~7p 각 코호트별 설명을 참고해주세요.

03 < 어디서 분양 관련 정보를 찾을 수 있나요? >

- 국립정신건강센터 정신건강연구소 누리집의 '정신건강연구데이터' 페이지를 통해 다운받을 수 있습니다.
- 누리집 바로가기
<https://www.ncmh.go.kr/research/main.do>



인터넷·게임·스마트폰 사용자 코호트 데이터 분양 받기

04

04 < 어떻게 분양 받나요? >

자료제공 심의위원회 운영

- 자료제공** — • 격월 1회 정규심의를 실시합니다.
- 심의 일정** — • 심의일은 격월 마지막주 화요일(변동 가능)
• 수정 후 신속심의를 매월 1~7일 신청

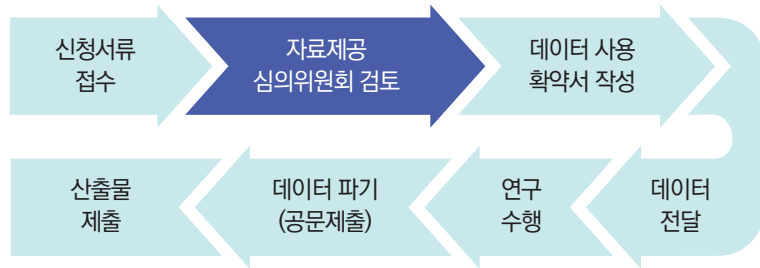
- 제1차** • 2월 1일~2월 14일
- 제2차** • 4월 1일~4월 14일
- 제3차** • 6월 1일~6월 14일
- 제4차** • 8월 1일~8월 14일
- 제5차** • 10월 1일~10월 14일
- 제6차** • 12월 1일~12월 14일



공지사항 바로가기

- 자세한 일정은 정신건강연구데이터 누리집 공지사항에 사전 공지

자료제공 심의 절차



- 제출 서식 및 신청 방법** — • 마이크로데이터 이용 신청서(연구자료) 및 계획서
• IRB연구 계획서 및 승인 통보서
• 이용자 동의서 등

- 서류제출: ncmhcohort@korea.kr 이메일로 제출

* 제출 서식 및 신청 방법에 대한 자세한 사항은 정신건강연구데이터 누리집 [이용안내]에서 확인 가능



이용안내 바로가기

코호트 자세히 살펴보기

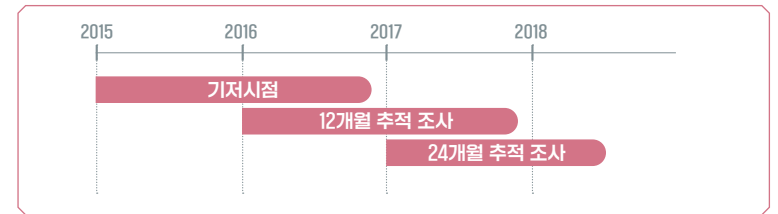
05

01 < 학교기반 인터넷·게임·스마트폰 사용자 코호트 >

조사목적 — • 아동청소년 인터넷 게임 이용 시간 및 게임 중독 추적 관찰, 인터넷 게임 중독의 위험요인 및 보호요인 규명

조사대상 — • 초등학교 3, 4학년, 중학교 1학년 아동청소년 2,294명

조사기간 — • 2015년~2018년까지 1년 주기 추적 조사 시행



조사항목

기본변수 성별, 출생년도, 부모의 학력 및 직업, 결혼상태, 생활 수준	디지털 미디어 노출 인터넷 최초 이용, 인터넷 콘텐츠 이용, 디지털 미디어 이용 시간 및 이용 장소	정신 건강 평가 인터넷, 인터넷 게임, 스마트폰 중독 평가, 우울, 불안, 자살성 평가, 정신 질환
사회 심리적 요인 온라인 친구 유무, 학교 따돌림, 자아존중감, 자기통제력, 사회적지지 등	건강 행태 신체적 질환, 건강 행동	학부모 조사 인구사회학적 특성, 양육 및 정신건강

조사방법 — • 일 대 일 면접조사 및 PC, 태블릿 등을 통한 자가보고식 조사

코호트 자세히 살펴보기

06

02 < 임상기반 인터넷·게임·스마트폰 사용자 코호트

조사목적 — 인터넷 게임장애 및 게임장애로 진단받은 아동청소년의 인터넷·게임·스마트폰 중독 특성과 임상경과, 예후요인 규명

조사대상 — 초등학교 1학년(7세)~고등학교 3학년(18세) 학생 184명

조사기간 — 2015년~2018년까지 전체 기간에 걸쳐 대상자 등록 및 추적 조사 시행



조사항목

기본변수

성별, 출생년도

인터넷, 인터넷게임, 휴대전화 이용 실태

최초 이용 시기, 인터넷 이용, 인터넷 게임 이용, 이동전화 이용

정신 건강 평가

정신질환 진단, 정신건강 관련 임상평가, 정신 질환 과거력, 정신건강 평가

건강 행태 조사

인터넷·스마트폰 중독, 알코올 사용장애, 흡연, 도박, 신체계측 및 근골격계 증상, 수면, 생활습관

치료동기 및 회복요인

자아존중감 척도, 삶의 질 척도, 가족 적응력 및 응집력 척도, 인터넷 문제에 대한 변화 준비도 등

조사방법 — 일 대 일 면접조사 및 PC, 태블릿 등을 통한 자가보고식 조사

코호트 자세히 살펴보기

07

03 < 영유아 스마트폰 사용자 코호트

조사목적 — 영유아 및 아동의 스마트폰 사용 실태, 스마트기기 노출 관찰, 스마트폰 중독의 위험요인 및 보호요인 규명

조사대상 — 2~5세의 영유아(부모) 400명

조사기간 — 2015년~2017년까지 1년 주기 추적 조사 시행



조사항목

기본변수

자녀 성별, 자녀 나이, 부모 출생년도, 부모 직업, 부모 학력, 가정 내 월 평균 소득 등

영유아 요인

스마트기기 및 미디어매체 이용, 발달특성, 아동행동평가, 사회적 의사소통, 수면 양상, 건강 및 신체적 발육 상태, 신체활동

부모 및 가족 요인

스마트기기 및 미디어매체 이용 정책, 가정생활, 마음 상태, 가정환경, 건강행위, 임신과 출산

조사방법 — 일 대 일 면접조사 및 자가보고식 조사

