creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000266422

2017년 8월
교육학석사(체육교육)학위논문

중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원
체육교육전공
전 영 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향

The effect on participation type in sports by the type of e-sports participation of middle school students

2017년 8월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

전 영 진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향

지도교수 백 승 헌

이 논문을 교육학석사(체육교육)학위 청구논문으로 제출함.

2017년 4월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

전 영 진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

전영진의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 정 홍 용 인

심사위원 조선대학교 교수 김 민 철 인

심사위원 조선대학교 교수 백 승 헌 인

2017년 6월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1. 연구의 필요성 ····· 1
2. 연구의 목적 ····· 4
3. 연구 모형 ····· 5
4. 연구의 가설 ····· 6
5. 연구의 제한점 ····· 13

Ⅱ. 연구방법 ····· 14

1. 연구 대상 ····· 14
2. 조사 도구 ····· 16
   1) 인구 통계적 특성 ····· 17
   2) e-스포츠 참가유형 ····· 17
   3) e-스포츠 참가형태 ····· 17
3. 자료 처리 ····· 18
4. 설문지의 타당도 및 신뢰도 검증 ····· 19
   1) 탐색적 요인 분석 ····· 19
   2) 신뢰도 분석 ····· 22
   3) e-스포츠 참가유형과 스포츠 참가형태의 상관관계분석 ····· 24

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구결과 ····· **25**

1. 인구 통계적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····· 25

1) 학년에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····· 25

2) 주 횟수에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····· 27

3) 1회 이용 시 평균시간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····· 29

4) 총 참여기간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····· 31

2. e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태 간의 인과관계 ····· 33

1) e-스포츠 참가유형이 간접참여에 미치는 영향 ····· 33

2) e-스포츠 참가유형이 직접참여에 미치는 영향 ····· 34

Ⅳ. 논 의 ····· **35**

1. 인구 통계적 특성에 따라 e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태의 차이 ····· 35

2. e-스포츠 참가유형에 따른 스포츠 참가형태의 차이 ····· 36

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· **37**

1. 결론 ····· 37

2. 제언 ····· 38

참고문헌 ····· **39**

부록(설문지) ····· **43**

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 1> 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 관계모형 5
<표 2> e-스포츠 종목 ····7
<표 3> 온라인 게임 참가유형 분류 ····8
<표 4> e-스포츠 참가유형 분류 ····9
<표 5> 청소년들의 e-스포츠 참가특성 분류 ····10
<표 6> 스포츠 참여 양식과 역할의 종류 ····11
<표 7> 인구 통계적 특성 ····15
<표 8> 설문지 요인별 구성 ····16
<표 9> e-스포츠 참가유형의 타당도 검증 ····20
<표 10> 스포츠 참가형태의 타당도 검증 ····21
<표 11> e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태의 신뢰도분석 ····22
<표 12> 최종 설문 문항 ····23
<표 13> e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태 상관관계분석 ····24
<표 14> 학년에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····26
<표 15> 주 횟수에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····28
<표 16> 1회 이용 시 평균시간에 따른 참가유형의 차이 ····30
<표 17> 총 참여기간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이 ····32
<표 18> e-스포츠 참가유형이 간접참여에 미치는 영향 ····33
<표 19> e-스포츠 참가유형이 직접참여에 미치는 영향 ····34

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

The Effect on Participation Type in Sports by the Type of E-Sports Participation of Middle School Students

Jeon Young-Jin
Advisor: Prof. Seung Hun Back
Major in Physical Education
Graduate School of Education, Chosun University

The subjects of this study were middle school students in Dong-gu, Seo-gu, Buk-gu, Nam-gu, and Gwangsan-gu in G Metropolitan City who were experienced in e-sports. 300 questionnaires were distributed and self-administration was used. 240 effective samples were used. According to the purpose of data analysis, one way ANOVA, exploratory factor analysis, Cronbach's α, correlation analysis, and multiple regression analysis were used. The following results were obtained.

First, there was a partially significant difference in e-sports participation types according to demographic characteristics. For the school year, imitation, social, and ostentation had a high average in the 3rd year and achievement had a high average in the 2nd year in the sub-factors of e-sports participation types. For the weekly frequency, imitation, social, ostentation, and achievement all were highly perceived in the group of more than four times per week. For the average time for one time use, imitation, social, ostentation, and achievement were highly perceived in the group of more than two hours. For the total participation period, imitation, social, ostentation, and achievement were highly perceived in the group of more than

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

three years.

Second, e-sports participation types had an effect on sports participation types. High perception of imitation(t=5.563***) in e-sports participation types had a positive effect on indirect participation in sports participation types. Also, high perception of imitation(t=3.124**) and achievement(t=2.080*) in e-sports participation types had a positive effect on direct participation in sports participation types.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성

현대사회에서 컴퓨터와 인터넷의 발달은 과학기술과 정보통신의 발달을 불러왔으며, 생활수준의 향상과 편리함을 가져와 이제는 없어서는 안 되는 생활필수품이 되었다. 우리나라도 1990년대 중반부터 본격적으로 정보화 사회에 진입 하였으며, 그 후 인터넷 사용자는 꾸준히 증가하여 전체 가구의 80%이상이 초고속 인터넷을 사용하고 있다(방송통신윤리위원회·한국인터넷진흥원, 2009). 2009년 국제전기통신연합(ITU: Internationl Terecommunication Union)의 발표에 따르면 우리나라는 정보통신 발전지수(ICT Development Index)에서 전 세계 154개국 중 2위를 차지할 정도로 세계 최고 수준의 인터넷 인프라 기반을 구축한 IT 강국이 되었다(이영선, 2009). 2016년 세계 이동통신 사업자협회(GSMA)의 모바일 회선에서 스마트폰이 차지하는 비중을 조사한 결과, 우리나라 국민의 85%가 스마트폰을 사용하고 있는 것으로 조사 될 정도로 스마트폰 보급이 크게 확산 되었으며, 그로 인해 인터넷의 영향력이 더욱 커져가고 있다. 인터넷의 발전은 사회, 문화, 경제, 정치 등 우리의 생활 전체에 큰 영향을 주고 있는데 이는 청소년에게도 마찬가지이다. 현재 우리나라 청소년 인구 중 90%이상이 인터넷을 사용하고 있으며, 청소년들은 인터넷을 학습, 여가, 오락의 도구로 사용할 뿐만 아니라 새로운 문화를 경험, 창출하는 매체로 활용하기까지 한다(주석진, 2011).

또한 오늘 날 우리나라의 청소년들은 과도한 학업 부담과 학업 경쟁으로 인해 신체활동 시간이 부족한 실정이다. 이로 인해 신체적 성장 발달 불균형, 심리적 불안감에 따른 폭력적인 행동으로 인해 학교 폭력이 점점 사회적 문제로 야기 되고 있다. 또 지나친 학업 경쟁은 대인관계 형성에도 부정적인 영향을 끼치게 된다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 청소년들의 건전한 여가활동과 다양한 여가 프로그램을 즐길 수 있는 여건을 조성해 주어야 한다. 특히 체육의 역할이 증대

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

되고 있다. 스포츠 참가를 통해 학생들은 스포츠맨십, 페어플레이, 성취감, 참여를 통한 공동체의 즐거움 등 단체 속에서 책임감을 느끼게 된다. 스포츠를 통해 신체적, 정신적, 사회적으로 한 단계 성장할 수 있게 된다.

2016년 한국콘텐츠 진흥원의 조사에 의하면 청소년들의 인터넷 접속 시 이용하는 기기로는 스마트폰 93.2%, PC 72.6%, 노트북/넷북 52.7%, 테블릿PC 25.7% 순으로 나타났다. 주로 인터넷을 이용하는 목적으로는 온라인게임 77.4%, 동영상 감상 61.9%, 음악 감상 61.2%, e메일 사용 58%, 교육 및 학습 56.2%, 정보검색 51.2%, 메신저 사용 50%, SNS 사용 49.7% 순으로 조사 되었다. 조사와 같이 과거 단순 정보검색 기능에 국한되던 인터넷은 이제 PC와 주변기기의 발달로 자료정보 검색뿐만 아니라 학습강의, SNS, 쇼핑, 영화감상, 음악 감상, 동호회활동, 스포츠경기 시청, 각종정보검색, 게임 등 다양한 기능이 가능하게 되었다. 이러한 기능은 우리의 일상생활에 편리함과 큰 변화를 가지고 왔으며 정보통신 산업의 큰 발전을 불러 일으켰다.

문화관광부는 1998년을 기점으로 청소년들로부터 인터넷게임이 큰 인기를 얻으면서 게임시장이 성장함에 따라, 정부에서는 게임 산업을 육성코자 이미 정책을 수립한 바 있으며, 게임 산업 육성정책과 육성방향을 제시하면서 정부의 게임 산업 지원의지를 밝힌 바 있다(이수명 2000).

이러한 정부의 산업정책으로 2000년대 이후 게임 산업은 급속도로 발전하였다. 스타크래프트, 피파온라인 등 인기 있는 게임의 이벤트성 대회가 성공리에 개최되기 시작하였고, e-스포츠 게임 리그나 대회를 시청자들에게 중계해주는 게임전문 방송사가 만들어지고, 정보통신 대기업들이 프로게임단을 창단하면서 선수, 구단, 스폰서, 미디어, 관중 등 프로스포츠 산업의 틀을 갖추게 되었다. 시장규모는 2004년 267억 원, 2005년 395억 원, 2007년 774억 원, 2010년에는 1,200억 원에 이르렀고, 2016년에는 전년대비 51.7%가 성장한 5,814억 원에 이르렀다. 2020년에는 미국의 인기 스포츠인 프로농구(NBA), 아이스하키(NHL)의 시장규모를 넘어서며 약1조2930억 원의 시장규모로 성장 할 것으로 예상했다(컨슈머타임즈, 2016). 이러한 e-스포츠는 문화체육관광부의 문화산업 정책에서도 중요한 위치를 차지하고 있으며, 세계적인 e-스포츠 대회에서 우리나라의 프로팀이나 프로게이머의 좋은

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

성적을 바탕으로 한류열풍을 타고 중국, 일본, 동남아시아, 미국, 유럽까지 e-스포츠의 인기를 전파 하고 있다.

컴퓨터를 이용한 스포츠 참여가 어떠한 상태에 있는지 알아보면, Kenyon(1969)의 분류에 따른 광의의 의미로 볼 때, 컴퓨터를 통해 다양한 스포츠 참여가 이루어지고 있다(박태희, 2006). 인터넷을 통한 카페, 블로그, SNS를 통해 다양한 동호회가 운영되고 있고, 포털사이트를 통해 스포츠에 관한 다양한 정보의 전달이 이루어지고 있다. 그 예로 유명 스포츠 스타의 SNS, 프로 팀이 운영하는 홈페이지, 포털사이트를 통해 다양한 스포츠의 정보가 전달되고 있으며, 커뮤니티를 형성하여 대중들의 직/간접적인 스포츠 참여를 돕고 있다. 청소년들 사이에서 선풍적인 인기를 얻고 있는 온라인게임 중 스포츠게임은 실제 스포츠와 유사한 점이 많다. 최근 출시되고 있는 대부분의 스포츠게임들은 스포츠 현장에서 쓰이고 있는 운동기술이나 전술, 선수들의 프로필(profile)까지 현실세계에서 일어나는 자료들과 똑같이 입력되어 있으므로 가상의 게임 내용이 현실로 전이될 가능성이 높아졌다(이연주, 2002). 그러므로 스포츠게임을 통해 대중들은 각종 스포츠 정보를 전달받고, 스포츠 스타들의 플레이를 모방하여 실제 스포츠 참여로 이끄는 매개체 역할을 할 수 있다. 이러한 관점에서 본 연구는 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 실제 스포츠 참가에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 한다.

현재 e-스포츠에 대한 연구들이 매우 부족한 실정이다. 그 이유를 알아보면, 첫째, 컴퓨터 게임 그 자체가 그럴듯한 연구대상으로 인정받고 있지 않다. 둘째, 연령의 문제로 연구자들이 컴퓨터게임이라는 문화에 익숙하지 못 하다. 셋째, 컴퓨터 게임 텍스트의 복잡성과 그에 따른 방법론적 어려움 등이다(이재현, 2001). 그러나 최근에는 컴퓨터 게임이 e-스포츠라는 새로운 스포츠 영역으로 발전하고 대중들의 관심이 증가함에 따라 관련 연구와 논문이 점차 증가하고 있다.

이러한 관점에서 본 연구는 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 실제 스포츠 참가에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 연구의 목적

본 연구는 e-스포츠 참가 경험이 있는 중학생들을 대상으로 이들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향을 규명하는데 목적이 있다. 따라서 연구목적을 달성하기 위해 다음과 같이 연구목적을 설정하였다.

첫째, 인구 통계적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형에 차이가 있을 것이다.
둘째, e-스포츠 참가유형은 스포츠 참가형태와 인과관계가 있을 것이다.

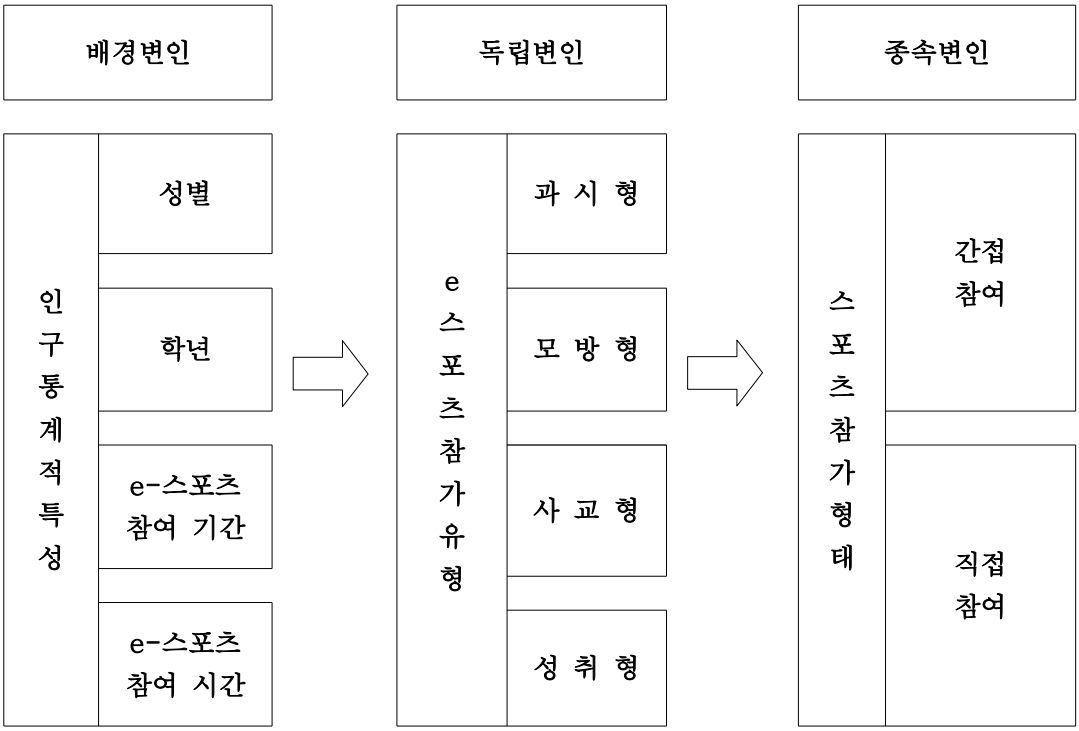
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 연구모형

본 연구는 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다음과 같은 연구모형을 설정하였다. 연구모형은 <표 1>과 같다.

표 1. 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 관계모형



Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 연구의 가설

본 연구의 목적을 달성하기 위해 가설을 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

1) 인구 통계적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태

인구 통계적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태의 가설은 e-스포츠 특성을 고려하여 e-스포츠 관련 논문자료를 바탕으로 구성하였다.

청소년의 e-스포츠 참가 특성과 스포츠 태도 및 참가의 관계(박현욱, 2009). 고등학생의 e-스포츠 게임 참가가 스포츠 참여에 미치는 영향(박태희, 2006). 중학생의 e-스포츠게임 참가와 스포츠 태도의 관계(김원동, 2010). 중학생들의 e-스포츠 참여에 대한 의미 연구에서 인구 통계적 특성(김재천, 2012).을 구분하는 근거자료로 사용하였으며, 본 연구에서의 인구 통계적 특성은 성별, 학년, e-스포츠 참여 기간, e-스포츠 참여 시간 등으로 구성하였다. 이러한 구성요인들은 e-스포츠 참가 학생들의 어떠한 인구 통계적 특성이 e-스포츠 참가에 영향을 미치는가를 알아보는데 중요한 요인이라 판단되어 연구가설을 설정하게 되었다.

컴퓨터의 발달로 컴퓨터의 보급이 일상생활 되자 사람들은 컴퓨터 게임을 즐기기 시작했다. 인터넷의 발달과 함께 등장한 온라인 게임은 90년대 후반 선풍적인 인기를 이끌어 냈던 스타크래프트를 통해 게임 대회의 리그제와 지원조직의 구성을 갖춘 프로게임 리그를 만들어 냈다(조은상, 2012).

e-스포츠 종목 선정 기관인 한국 e-스포츠협회(2015)에서는 e-스포츠는 「게임산업진흥에 관한 법률」제2조 제1호의 “게임물”로 규정을 활용하여, “게임물을 매개로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동”이라 정의된다. 또, e-스포츠는 e-스포츠 선수가 경기 활동인 “전문 e-스포츠”와 여가와 친목 도모를 위해 실시하는 자발적이고 일상적인 e-스포츠 활동인 “생활 e-스포츠”로 구분된다. 우리나라 e-스포츠는 정식종목과 시범종목으로 구분되어 있으며, 정식종목은 전문종목과 일반종목으로 또 구분된다. 전문종목은 정식종목 중에서 지속적인 투자를 통해 직업선수가 활동 할 수 있는 대회가 있거나, 리그구조

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

를 구축 할 수 있는 저변이 충분하다고 인정받는 종목이며, 현재 피파온라인3, 리그오브레전드, 스타크래프트2 등 3개 종목이 있다. 일반종목은 정식종목 중에서 직업선수로의 활동은 부족하지만, 종목사에서 투자계획이 명확하게 있으며, 지속적인 육성을 통해 발전 가능성이 있다고 여겨지는 종목이며, 히어로즈오브더스톰, 하드스톤, 스타크래프트1, 카트라이더 등 4개 종목이 지정되어 있다. 시범종목은 e-스포츠의 적격성은 인정받았으나 현재 저변 및 환경이 미비하여 향후 정식종목으로 선정되기 위해 일정기간 평가 후 재심의를 받아야 하는 종목으로, 스페셜포스가 이에 해당된다(한국e스포츠협회, 2015).

표 2. e-스포츠 종목

전문 종목(3종목)	일반 종목(4종목)	시범 종목(1종목)
피파 온라인3 리그 오브 레전드(lol) 스타크래프트2	히어로즈 오브 더 스톰 하드스톤 스타크래프트1 카트라이더	스페셜 포스

한국e스포츠협회(2015)e스포츠진흥법의거e스포츠종목선정〈www.e-sports.or.kr〉

오늘 날 우리나라의 청소년들은 온라인에서 활발한 활동을 하고 있다. IT강국인 우리나라에서 컴퓨터와 핸드폰을 이용해 인터넷을 언제 어디서든 자유롭고, 편리하게 이용 할 수 있게 되었다. 2016년 한국 콘텐츠 진흥원의 조사에 따르면, 청소년들의 인터넷 활용 1순위가 온라인게임으로 다양한 유형에 따라 참가가 이루어지고 있으며, 다중사용자온라인게임(MMOG) 이용자들을 대상으로 이루어진 연구에서 동일한 온라인 게임 이용자들에게도 다양한 게임이용 패턴이 나타남을 발견하였다(장근영, 2003). 이 연구에서는 〈표 3〉에 제시된 바와 같이 온라인 게임 참가유형을 분류하였다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

표 3. 온라인 게임 참가유형 분류(장근영, 2003)

유형	내용
싱글플레이어	게임 속에서 성취를 별로 중시하지 않고, 공동체에 소속 될 필요도 별로 느끼지 않는 성향을 나타내며, 타인에게 무관심하지만 피해를 주지 않고 간섭받기도 싫어하는 개인주의적 유형
공동체지향 게이머	사회지향성과 성취지향성, 수의적 집단주의 성향이 높고, 성·연령차별이나 게임지상주의, 반사회적 성향은 낮은 타입 이며, 게임 속에서 위계질서와 동질 주의적 유대감을 추구하고 높은 사회성을 발휘하는 유형
탈사회적 게이머	반사회적 성향이 높고, 게임 지상주의 가치관 및 물질주의와 수직적이며 개인주의적인 성향, 그리고 집단주의적 가치관이나 성·연령차별과 같은 봉건적 도덕개념이 높은 유형

이러한 구성요인들은 e-스포츠 참가 학생들의 어떠한 인구 통계적 특성이 e-스포츠 참가에 영향을 미치는가를 알아보는데 중요한 요인이라 판단되어 연구가설을 설정하게 되었다.

가설1. 중학생들의 인구 통계적 특성에 따라 e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태에 차이가 있을 것이다.

1-1. 학년에 따라 e-스포츠참가 유형에는 차이가 있을 것이다.
1-2. 주 횟수에 따라 e-스포츠 참가유형에는 차이가 있을 것이다.
1-3. 1회 참여시 평균시간에 따라 e-스포츠 참가유형에는 차이가 있을 것이다
1-4. 총 참여기간에 따라 e-스포츠 참가유형에는 차이가 있을 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) e-스포츠 참가유형에 따른 스포츠 참가형태에 미치는 영향

한국 e-스포츠협회 홈페이지에서는 e-스포츠를 “실제 세계와 유사하게 구현된 가상의 전자 환경에서 정신적, 신체적 능력을 활용하여 승부를 겨루는 여가활동을 통틀어 이르는 말로서, 대회 꼬는 리그의 현장으로의 참여를 비롯해 전파를 통해 전달되는 중계의 관전을 포함하며, 이와 관계되는 커뮤니티 활동 등의 사이버 문화 전반 또는 e-스포츠 활동에 속 한다”(한국e스포츠협회, 2007). 라고 정의하였다. e-스포츠를 즐기는 사람들의 유형을 〈표 4〉에 제시된 바와 같이 직접참가형, 관람형, 커뮤니티형 등 3가지 유형으로 구분하였다(이효례, 2006).

표 4. e-스포츠 참가유형 분류(이효례, 2006)

유형	내용
직접참가형	전자매체가 구축한 가상적인 환경에서 경쟁과 유희를 즐기는 유행으로서 정신적 능력과 신체적인 기술을 활용하여 e-스포츠 활동에 참가하는 유형
관람형	승부를 겨루는 여가활동이 이루어지는 경기 또는 대회의 현장에 직접 참가하거나 전자매체를 통해 전달되는 e-스포츠를 관람하는 유형
커뮤니티형	승부를 겨루거나 관람하는 여가활동과 관계되어 있는 온・오프라인 커뮤니티 등에 참여함으로서 e-스포츠를 즐기는 유형

e-스포츠 참가자의 이용 동기나 욕구에 따라 다양한 참가유형 나타나는 가운데 박현욱(2009)은 청소년들의 e-스포츠 참가특성을 〈표 5〉에 제시된 바와 같이 3가지 유형으로 분류하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 5. 청소년들의 e-스포츠 참가특성 분류(박현욱, 2009)

유형	내용
과시형	자신의 게임실력을 자랑하고, 인정받기 위한 목적으로 e-스포츠에 참가하는 유형
사교형	친교의 목적으로 게임안의 채팅, 커뮤니티 기능을 충분히 활용하기 위해 e-스포츠에 참가하는 유형
성취형	게임 안에서 일정한 목표를 달성하기 위한 목적으로 e-스포츠에 참가하는 유형

이상과 같이 온라인 게임 공간에서 게임 소비자들이 형성하는 문화를 이해하고 분석하기 위해 참가유형을 파악하는 것은 각각의 유형에 따라 선호하는 가치나 행동이 어떻게 다른지를 살펴보고, 나아가 온라인상에서 나타나는 문화적 현상을 이해하는 유용한 틀로서 제공될 수 있다. 이러한 의미에서 e-스포츠 참가유형은 게임 소비자들의 행동특성을 파악하는데 필요한 매우 중요한 요인이라고 할 수 있다(박현욱, 2009). 스포츠 참여 형태를 인간의 내면적·외면적 행동과 관련되어 참여 내용의 성질에 따라 인지적 참가, 정의적 참가, 행동적 참가로 구분 하였다(kenyon, 1969). 또, 스포츠 참여 역할의 종류를 참여자, 생산자, 소비자 3종류로 〈표 6〉과 같이 세분화 하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 6. 스포츠 참여 양식과 역할의 종류(kenyon, 1969)

양식	1차적 참여	2차적 참여				
		소비자		생산자		
		직접적	간접적	지도자	중재자	기업주
역할	경쟁자 운동선수 경기자	관람자	시청자 청취자 독자	강사 코치 감독 흥행자	스포츠통제기구 경기규칙위원회 주심, 부심, 기록원 기타 공무원	스포츠 용품제조업자 판촉인 도매상 소매상

첫째, 인지적 참가는 학교, 사회, 기관, 매스컴, 대화 등을 통하여 스포츠에 관한 일정 정보를 수용함으로써 이루어지는 참가이다.

둘째, 정의적 참가는 실제 스포츠에 직접 참가하지는 않지만 간접적이나마 어떤 특정 선수나 팀에 대하여 감정적 태도 성향을 표출하는 참가라 할 수 있다(문한식, 2009).

셋째, 행동적 참가란 직접 관람자 등 운동자이나 체육관 등과 같은 경기 현장에 가서 직접 스포츠를 관람하는 경우를 의미하며 간접 관람자는 매스컴이나 대화를 통하여 스포츠와 관계를 맺는 참가이다(이에리사, 2004).

스포츠 참가는 직접참가와 간접참가로 구분 할 수 있는데, 직접참가는 행동적 참가를 의미한다고 하였다. 행동적 참가는 스포츠의 역할과 스포츠 활동을 통해 일차적 참가와 이차적 참가로 나눌 수 있다. 일차적 참가는 게임이나 스포츠에 신체활동을 수단으로 하여 참가하는 경기자 자신에 의한 활동이다(이동현, 2013). 일차적 역할의 형태를 세분화 하면 승자, 패자, 선수, 스타 등이 이에 포함 된다. 즉 행동적 참가는 대중이 스포츠라는 맥락과 관련된 다양한 지위와 규범을 이행함으로서 스포츠에 참가하는 것을 의미한다(김이영, 2010). 이차적 참가는 선수로서의 참여 이외에 스포츠 생산과 소비 과정에 포함되는 참여이다(박종현, 2000). 생

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

산자는 직접 생산자와 간접 참여자로, 소비자는 직접 소비자와 간접 소비자로 구분된다(이동현 2013). 직접 생산자는 스포츠 경기에서 선수로서의 역할을 하지는 않지만 게임의 결과에 직접적인 영향을 미치는 지도자, 조정자, 건강 관리원등의 역할을 담당하는 사람들이며, 간접 생산자는 실제로 스포츠 상황에 참여는 생산자의 활동이 경기 결과에 직접적인 영향을 미치지 않는 기업가, 기술요원 서비스요원 등의 역할을 담당하는 사람들이다(임번장, 1986). 간접참가는 인지적·정의적 참가를 포함하며 TV, 인터넷 등의 미디어 스포츠를 통한 참가가 대표적이며, 인지적 참가는 학교, 사회에서 이루어지는 대화와 미디어 등을 통하여 얻을 수 있는 스포츠에 관한 정보를 간접적으로 이루어지는 참가이다. 스포츠와 관련된 지식이란 스포츠의 구조, 스포츠에 관한 역사, 규칙, 전략, 특성 등을 말하며, 스포츠와 관련된 사실이란 선수의 생산, 기록, 성격, 경기성적, 팀의 수준 등에 관한 내용을 의미한다(이용진, 2006). 이러한 지식과 사실의 정도는 상호 밀접한 관련을 갖게 된다. 즉, 행동적 참가가 높을수록 인지적 참가의 정도가 높게 나타난다(최동윤, 1996). 정의적 참가는 사람들이 실제로 스포츠에 개입하지 않고도 감정적으로 스포츠에 깊이 참여함을 말한다. 정의적 참가는 실제로 스포츠 상황에 직접적으로 참여하지는 않지만 개인적으로 선호하는 특정한 선수나 팀에 대하여 감정적 태도, 성향을 나타내는 간접적인 참여라 할 수 있다(류근림, 1988).

따라서 e-스포츠의 참가유형과 스포츠 참가형태에 영향을 미치는 하위요들을 파악하는데 의미 있는 연구가 될 것이라 판단된다.

가설2. e-스포츠 참가유형은 스포츠 참가형태에 영향을 미칠 것이다.

2-1. e-스포츠 참가유형은 스포츠 간접참여에 영향을 미칠 것이다.

2-2. e-스포츠 참가유형은 스포츠 직접참여에 영향을 미칠 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 연구의 제한점

본 연구를 일반화함에 있어 나타나는 대상자, 연구변인, 연구모형을 통한 문제점을 다음과 같이 제한하였다.

1) 연구대상을 G지역 소재 중학교의 중학생을 대상으로 한정 하였으므로 본 연구의 결과를 전국의 중학생으로 일반화하기에는 다소 무리가 있다.

2) 본 연구에서는 e-스포츠 참가유형과 스포츠 참가형태의 관계에 있어서 e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태를 설명변인으로 설정하였으며, 스포츠 참가형태에 영향을 미칠 수 있는 다른 외생 변인은 통제하지 못 하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 연구 방법

본 연구는 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향을 규명하기 위하여 연구방법, 연구대상, 측정도구, 조사절차, 자료처리로 구성하였으며, 이에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

1. 연구 대상

본 연구는 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향을 분석하기 위한 연구이며, 연구대상으로 G광역시 동구, 서구, 남구, 북구, 광산구 소재의 중학교에 재학 중이며 e-스포츠를 경험한 중학생들을 연구 집단으로 선정하였다.

설문조사의 표본은 편의표본추출법(convenience sampling method)을 이용하였으며, 설문지 작성은 자기평가기입법(self administration method)을 활용하였다. 또한 설문지 구성은 박사학위 소지자 2명과 석사학위 소지자 2명의 전문가 회의를 통하여 구성하였으며, 각 변인에 대한 하위요인은 선행 연구 분석과 예비조사를 바탕으로 추출하였다.

설문지 조사는 과거 설문 조사 경험이 있고, 학교체육에 종사하고 있으며, e-스포츠에 관심이 많고 사전에 설문 조사방법에 대해 충분히 교육받은 조사원 2명과 중학교를 직접 방문하여 연구목적과 설문지 내용을 자세하게 설명한 후 설문조사를 실시하였다. 최초 사용된 설문지는 총 300부이며, 그 중 e-스포츠 경험이 없거나 불성실하게 응답한 60부를 제외한 240부를 사용하였다. 연구대상의 인구 통계적 특성은 <표 7>와 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 7. 인구통계적특성

구분		빈도	%
학년	1학년	73	30.4
	2학년	88	36.7
	3학년	79	32.9
주 횟수	주1회	81	33.8
	주2회	68	28.3
	주3회	50	20.8
	주4회	41	17.1
1회 참여시 평균시간	30분 미만	29	12.1
	30분이상-1시간미만	74	30.8
	1시간이상-2시간미만	95	39.6
	2시간이상	42	17.5
이용기간	6개월미만	63	26.3
	6개월이상-1년미만	46	19.2
	1년이상-2년미만	57	23.8
	2년이상-3년미만	32	13.3
	3년이상	42	17.5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 조사 도구

본 연구에 사용된 조사도구는 설문지로 인구 통계적 특성, e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태의 2개 영역으로 구성하였으며, 인구 통계적 특성 (학년, 주횟수, 1회 참여시 평균시간, 참여기간) 5문항, 참가유형(사교형, 과시형, 성취형, 모방형)12문항, 스포츠 참가형태(직접참여, 간접참여) 8문항 총 25문항으로 구성하였다. 또한 각 변인의 측정은 리커트(Likert scale) '5점' 척도를 사용하였으며, 구체적인 설문지의 구성은 <표 8>과 같다.

표 8. 설문지 요인별 구성

구성지표	구성내용	문항수	선행연구
인구 통계적 특성	학년 주횟수 1회 이용시 평균시간 참여기간	5문항	선건영(2008) 이승권(2014)
e-스포츠 참가유형	사교형	3문항	박현욱(2009) 박재천(2012) 윤세은(2014) 최정엽(2010) 최영재(2010)
	과시형	3문항	
	성취형	2문항	
	모방형	4문항	
스포츠 참가형태	간접참여	5문항	박현욱(2009) 박태희(2005) 서승범(2009)
	직접참여	3문항	
총 문항 수		25문항	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1) 인구 통계적 특성

인구 통계적 특성 설문지는 선건영(2008), 이승권(2014)의 연구를 토대로 본 연구의 특성에 맞게 재구성하였다. 조사 대상자의 인구 통계적 특성을 파악하기 위하여 성별, 학년, e-스포츠 참여기간, e-스포츠 참여시간 등의 총5문항으로 구성하였다.

2) e-스포츠 참가유형

e-스포츠 참가유형의 설문지는 박현욱(2009), 박재천(2012), 윤세은(2014), 최정엽(2010), 최영재(2010)의 연구를 토대로 본 연구의 특성에 맞게 재구성하였다. e-스포츠 참가유형 척도는 '과시형' 3문항, '사교형' 3문항, '성취형' 2문항, '모방형' 4문항 총12문항으로 구성하였다.

3) 스포츠 참가형태

스포츠 참가형태 설문지는 박현욱(2009), 박태희(2005), 서승범(2009)에 의해 사용된 설문지를 본 연구의 특성에 맞게 재구성하였다. 스포츠 참가형태는 '간접 참여' 5문항 '직접 참여' 3문항, 총 8문항으로 구성하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 자료처리

본 연구의 자료처리는 SPSS Ver. 23.0의 통계프로그램을 이용하여 자료 분석의 목적에 부합하도록 전산처리를 하였으며, 본 연구에 적용된 통계 방법은 다음과 같다.

첫째, e-스포츠에 참여하는 중학생들의 인구통계적 특성을 분석하기 위해 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였다.

둘째, 학년, 주 횟수, 1회 참여시 평균시간, 총 참여기간 별 차이를 알아보기 위해 일원분산분석(one way ANOVA)을 실시하였다. 또한 일원분산분석 결과 유의한 차이가 나타날 경우 사후분석을 실시하였다.

셋째, e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태의 설문문항의 타당도와 신뢰도를 분석하기 위해 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)과 신뢰도분석(Cronbach's α)을 실시하였다.

넷째, e-스포츠 참가유형과 스포츠 참가형태의 요인 간 연관성과 다중공선성의 문제를 점검하기 위해 상관관계분석(correlation analysis)을 실시하였다.

다섯째, e-스포츠 참가유형과 스포츠 참가형태도의 인과관계를 알아보기 위해 중다회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 설문지의 타당도 및 신뢰도 검증

1) 탐색적 요인분석

탐색적요인 분석은 일반적으로 사회과학 연구에서 타당성을 입증하기 위해 사용되는 측정 도구로서, 여러 요인간의 상호관계로부터 공통 변량을 구하고, 측정치의 중복치를 찾아내어, 몇 개의 요인으로 추출 되었는가를 알아보기 위한 기법이다(김기탁, 2015).

(1) e-스포츠 참가유형에 대한 타당도 검증

<표 9>의 e-스포츠 참가유형의 타당도검증에 대한 분석결과를 보면 12개의 문항이 4개의 하위요인(모방형, 과시형, 사교형, 성취형)으로 분류되었다.

요인분석을 실시한 결과를 보면, 타당성과 적절성면에서 통계적으로 유의(KMO=.875, BTS= 1424.520, p<.000)한 것으로 나타났고, 설명력은 72.910%로 나타나 e-스포츠 참가유형의 요인들이 설문에 적용하는데 적합한 결과 값이 도출 되었다는 것을 알 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 9. e-스포츠 참가유형의 타당도 검증

	모방형	과시형	사교형	성취형
모방형4	.806	.271	.166	.131
모방형5	.781	.253	.093	.076
모방형3	.765	.128	.243	.183
모방형2	.741	.152	.244	.227
과시형3	.189	.820	.107	.215
과시형1	.238	.789	.280	.228
과시형2	.352	.785	.293	.156
사교형1	.178	.037	.807	.123
사교형2	.180	.279	.716	.127
사교형3	.243	.387	.645	.020
성취형5	.220	.152	.131	.819
성취형2	.157	.253	.092	.818
합계	2.807	2.405	1.936	1.601
분산	23.392	20.040	16.134	13.345
누적	23.392	43.432	59.566	72.910
KMO= .875, BTS= 1424.520, Sig= .000				

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 스포츠 참가형태에 대한 타당도 검증

<표 10>의 스포츠 참가형태의 타당도 검증에 대한 결과를 보면 8개의 문항이 2개의 하위요인(간접참여, 직접참여)으로 분류되었다. 타당성과 적절성면에서 통계적으로 유의(KMO= .876 BTS= 1221.804, p<.000)한 것으로 나타났고, 설명력은 75.354%로 나타나 설문에 적절한 결과 값이 도출되었다는 것을 알 수 있다.

표 10. 스포츠 참가형태의 타당도 검증

	간접참여	직접참여
간접참여3	.878	.158
간접참여4	.845	.152
간접참여2	.826	.318
간접참여5	.738	.373
간접참여1	.710	.445
직접참여4	.187	.876
직접참여5	.235	.833
직접참여3	.345	.810
합계	3.425	2.604
분산	42.808	32.546
누적	42.808	75.354
KMO= .876 BTS= 1221.804, Sig= .000		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2)신뢰도 분석

(1) 신뢰도 분석

신뢰도를 검증하기 위해서 Cronbach’s a계수를 산출하여 문항 간 내적 일치도를 측정하였다.

e-스포츠 참가유형에 따른 스포츠 참가형태에 미치는 영향의 요인별 신뢰도 분석결과는 <표11>과 같다. 본 연구의 모든 문항의 결과 값이 .06이상이 도출되어 내적 일관성이 확보된 것으로 나타났으며, 일반적으로 cronbach’s a계수가 .06이상이 도출되었을 때 수용 가능 한 것으로 여겨진다.

표 11. e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태의 신뢰도분석

요인		항목	Cronbach’s a	
e-스포츠 참가유형	사교형	사교형(1,2,3)	.711	.894
	과시형	과시형(1,2,3)	.884	
	성취형	성취형(2,5)	.695	
	모방형	모방형(2,3,4,5)	.855	
스포츠 참가형태	간접참여	간접참여(1,2,3,4,5)	.905	.904
	직접참여	직접참여(3,4,5)	.852	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 최종 문항

본 연구에 사용한 설문지의 최종문항은 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향 분석을 통해 산출된 결과 값으로 최종문항을 선정하였다. <표 12>는 변인들 간의 상관이나 연관성이 높거나 의미를 부여 할 수 없다고 판단되고, 변인을 구성하는 하위요인으로서 공통성이 없다고 판단되는 문항을 제외대상으로 선정하였다. 최종문항 선정과정은 전문가 회의를 거쳐 진행되었으며, 본 연구에 지장이 없다고 판단된 문항을 제거하였다.

표 12. 최종 설문 문항

요 인		최초문항	제외문항	최종문항
e-스포츠 참가유형	사교형	1,2,3,4,5	4,5	1,2,3
	과시형	1,2,3,4,5	4,5	1,2,3
	성취형	1,2,3,4,5	1,3,4	2,5
	모방형	1,2,3,4,5	1	2,3,4,5
스포츠 참가형태	간접참여	1,2,3,4,5	·	1,2,3,4,5
	직접참여	1,2,3,4,5	1,2	3,4,5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) e-스포츠 참가유형과 스포츠 참가형태의 상관관계분석

본 연구에서는 각 요인별 연관성 및 판별타당성을 확인하기 위해 상관관계를 실시하여 <표13>과 같이 제시하였다. <표 13>에 의하면 요인간의 관계 중 모방형, 사교형, 과시형, 성취형, 간접참여, 직접참여에서 정(+)의 상관관계를 나타내고 있다. Pearson의 상관계수를 보면 모든 상관계수는 .8이하의 값으로 나타나 다중공선성의 문제가 없는 것으로 판단된다.

표 13. e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태 상관관계분석

	모방형	사교형	과시형	성취형	간접참여	직접참여
모방형	1					
사교형	.527**	1				
과시형	.578**	.573**	1			
성취형	.454**	.354**	.494**	1		
간접참여	.409**	.219**	.173**	.227**	1	
직접참여	.249**	.128*	.081	.202**	.589**	1

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

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구 결과

1. 인구 통계적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

1) 학년에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

학년에 따른 중학생의 e-스포츠 참가유형 차이를 일원분산분석를 이용하여 분석한 결과는 <표 14>와 같다. e-스포츠게임 참가유형의 하위요인인 모방형(M=3.180)3학년, 사교형(M=2.620), 과시형(M=3.165)에서 3학년의 평균이 높은 것으로 나타났고, 성취형(M=4.068)요인에서는 2학년의 평균이 높은 것으로 나타났다. 또한 학년에 따라서 유의한 차이는 나타나지 않았다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 14. 학년에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

			N	M	Sd	F	P	post-hoc
학년	모방형	1학년	73	2.843	1.212	1.689	.187	
		2학년	88	2.946	1.230			
		3학년	79	3.180	1.055			
	사교형	1학년	73	2.498	1.100	.316	.730	
		2학년	88	2.614	.981			
		3학년	79	2.620	1.132			
	과시형	1학년	73	2.822	1.193	2.147	.119	
		2학년	88	2.841	1.167			
		3학년	79	3.165	1.148			
	성취형	1학년	73	3.918	.882	.505	.604	
		2학년	88	4.068	1.040			
		3학년	79	4.013	.902			

$^{***}p<.001$, $^{**}p<.01$, $^{*}p<.05$

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 주 횟수에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

주 횟수에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이를 일원분산분석을 이용하여 분석한 결과는 <표 15>와 같다. e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형(M=3.659), 사교형(M=3.106), 과시형(M=3.488), 성취형(M=4.402) 모두 주4회 이상의 집단의 평균이 높은 것으로 나타났다. 또한 주 횟수에 따라 하위요인 모두 유의한 차이가 나타났으며, 모방형은 주1회(a)집단과 주2회(b)집단이 주4회이상(d)집단과 유의한 차이가 나타났으며, 사교형은 주1회집단(a)과 주2회(b), 주3회(c), 주4회이상(d)집단과 모두 유의한 차이가 있었다. 또한 과시형과 성취형에서는 주1회(a)집단이 주3회(c),주4회이상(d)집단과 차이가 있었으며, 주2회(b)집단과 주4회이상(d)집단 사이에서도 유의한 차이가 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 15. 주 횟수에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

			N	M	Sd	F	P	post-hoc
주 횟수	모방형	주1회(a)	81	2.642	1.176	8.130***	.000	a,b-d
		주2회(b)	68	2.871	1.022			
		주3회(c)	50	3.175	1.171			
		주4회이상(d)	41	3.659	1.122			
	사교형	주1회(a)	81	2.119	.955	10.324***	.000	a-b,c,d
		주2회(b)	68	2.642	.991			
		주3회(c)	50	2.813	1.065			
		주4회이상(d)	41	3.106	1.068			
	과시형	주1회(a)	81	2.572	1.169	8.353***	.000	a-c,d b-d
		주2회(b)	68	2.784	1.051			
		주3회(c)	50	3.307	1.158			
		주4회이상(d)	41	3.488	1.106			
	성취형	주1회(a)	81	3.728	1.084	6.604***	.000	a-c,d b-d
		주2회(b)	68	3.904	.856			
		주3회(c)	50	4.260	.870			
		주4회이상(d)	41	4.402	.664			

$^{***}p<.001$, $^{**}p<.01$, $^{*}p<.05$

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 1회 이용 시 평균시간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

1회 이용 시 평균시간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이를 일원분산분석을 이용하여 분석한 결과는 <표 16>과 같다. 각 집단의 평균은 e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형(M=3.571), 사교형(M=3.016), 과시형(M=3.500), 성취형(M=4.524) 모두 2시간이상의 집단이 높았으며, 사후검정결과 모방형에서 30분미만(a)집단과 30분이상-1시가미만(b)집단이 1시간이상-2시간미만(c)과 2시간이상(d)과 두드러진 차이가 나타났다. 사교형과 과시형에서는 30분미만(a)집단과 1시간이상-2시간미만(b)집단, 2시간이상(d)집단, 30분이상-1시간미만(b)집단과 2시간이상(d)집단에서 두드러진 차이가 나타났다. 성취형은 30분미만(a)집단이 30분이상-1시간미만(b), 1시간이상-2시간미만(c), 2시간이상(d) 집단모두와 차이가 나타났으며, 또한 1시간이상-2시간미만(b)와 2시간이상(d)집단 간에서도 차이가 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 16. 1회 이용 시 평균시간에 따른 참가유형의 차이

			N	M	Sd	F	P	post-hoc
1회 참여시 평균시간	모방형	30분미만(a)	29	2.362	1.283	10.267***	.000	a-c,d b-c,d
		30분이상-1시간미만(b)	74	2.652	1.039			
		1시간이상-2시간미만(c)	95	3.192	1.070			
		2시간이상(d)	42	3.571	1.192			
	사교형	30분미만(a)	29	1.885	.905	8.381***	.000	a-c,d b-d
		30분이상-1시간미만(b)	74	2.414	.926			
		1시간이상-2시간미만(c)	95	2.730	1.098			
		2시간이상(d)	42	3.016	1.064			
	과시형	30분미만(a)	29	2.241	1.221	8.612***	.000	a-c,d b-d
		30분이상-1시간미만(b)	74	2.725	1.096			
		1시간이상-2시간미만(c)	95	3.077	1.029			
		2시간이상(d)	42	3.500	1.290			
	성취형	30분미만(a)	29	3.207	1.243	14.700***	.000	a-b,c,d b-d
		30분이상-1시간미만(b)	74	3.838	.944			
		1시간이상-2시간미만(c)	95	4.147	.812			
		2시간이상(d)	42	4.524	.505			

$^{***}p<.001$, $^{**}p<.01$, $^{*}p<.05$

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4) 총 참여기간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

총 참여기간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이를 분석한 결과는 <표 17>과 같다. e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형(M=3.560), 사교형(M=3.214) 과시형(M=3.548), 성취형(M=4.405)의 평균은 3년 이상의 집단에서 높게 나타났다. 또한 집단 간 유의한 차이가 나타나 사후검정을 실시한 결과, 모방형은 6개월미만(a)집단과 1년이상-2년미만(c)집단간 유의한 차이가 나타났고, 사교형은 6개월미만(a)집단과 6개월이상-1년미만(b), 1년이상-2년미만(c), 2년이상-3년미만(d), 3년이상(e) 집단과 유의한 차이가 나타났다. 과시형은 6개월미만(a)집단과 1년이상-2년미만(c), 3년이상(e)집단과 차이가 있었으며, 6개월이상-1년미만(b)집단과 2년이상-3년미만(d) 집단 간 차이도 나타났다. 성취형에서는 6개월미만(a)집단과 1년이상-2년미만(c),3년이상(e) 집단과 차이가 나타났으며, 6개월이상-1년미만(b)집단과 3년이상(e)집단 사이에서도 차이가 있는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 17. 총 참여기간에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이

			N	M	Sd	F	P	post-hoc
참여기간	모방형	6개월미만(a)	63	2.544	1.188	5.512**	.000	a-e
		6개월이상-1년미만(b)	46	2.870	1.068			
		1년이상-2년미만(c)	57	3.140	1.120			
		2년이상-3년미만(d)	32	3.039	1.181			
		3년이상(e)	42	3.560	1.086			
	사교형	6개월미만	63	1.963	.964	10.899***	.000	a-b,c,d,e
		6개월이상-1년미만	46	2.601	.952			
		1년이상-2년미만	57	2.737	1.005			
		2년이상-3년미만	32	2.656	.989			
		3년이상	42	3.214	1.033			
	과시형	6개월미만	63	2.487	1.137	6.982**	.000	a-c,e b-d
		6개월이상-1년미만	46	2.696	1.137			
		1년이상-2년미만	57	3.199	1.015			
		2년이상-3년미만	32	2.938	1.086			
		3년이상	42	3.548	1.229			
	성취형	6개월미만	63	3.524	1.083	9.203**	.000	a-c,e b-e
		6개월이상-1년미만	46	3.815	.915			
		1년이상-2년미만	57	4.316	.794			
		2년이상-3년미만	32	4.141	.927			
		3년이상	42	4.405	.566			

*** $p<.001$, ** $p<.01$, * $p<0.05$

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태 간의 인과관계

1) e-스포츠 참가유형이 간접참여에 미치는 영향

e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형, 사교형, 과시형, 성취형이 간접참여에 미치는 영향을 분석한 결과는 <표 18>와 같다. 모방형(t=5.563***)요인을 높게 인식 할수록 간접참여를 높게 인식하고 있다. e-스포츠 참가유형 4개의 독립변인은 간접참여의 전체변량에 16.7%를 설명해 주고 있다.

표 18. e-스포츠 참가유형이 간접참여에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수		
	B	표준오차	베타	*t*	*p*
(상수)	2.360	.268		8.802	.000
모방형	.372	.067	.429	5.536***	.000
사교형	.042	.072	.044	.590	.556
과시형	-.125	.071	-.145	-1.765	.079
성취형	.094	.075	.088	1.258	.210
R^2 = .167 F = 12.936					
종속변수 = 간접참여					

$^{***}p<.001$, $^{**}p<.01$, $^{*}p<.05$

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) e-스포츠 참가유형이 직접참여에 미치는 영향

e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형, 사교형, 과시형, 성취형이 직접참여에 미치는 영향을 분석한 결과는 <표 19>와 같다. 모방형(t=3.124**), 성취형(t=2.080*) 요인을 높게 인식할수록 직접참여가 높은 것으로 나타났다. 참여동기는 지속참여의도의 전체변량에 7%를 설명해 주고 있다.

표 19. e-스포츠 참가유형이 직접참여에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수		
	B	표준오차	베타	*t*	*p*
(상수)	3.044	.277		11.007	.000
모방형	.217	.069	.256	3.124**	.002
사교형	.028	.074	.030	.382	.703
과시형	-.135	.073	-.160	-1.851	.065
성취형	.161	.077	.154	2.080*	.039
R^2 = .070 F = 5.503					
종속변수 = 직접참여					

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

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 논 의

본 연구는 중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향을 규명하는데 연구의 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해 관련된 가설을 설정하고, 연구방법과 처리절차에 따라 분석하였으며 이에 따른 결과를 도출하였다.

이러한 연구목적 달성을 위해 본 장에서는 가설의 검증결과를 기초로 e-스포츠 인식변화 및 중학생들의 스포츠 참가 확대방안을 제시하고자 한다.

1. 중학생들의 인구 통계적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형, 스포츠 참가형태의 차이

중학생들의 인구 통계적 특성에 따라 e-스포츠 참가유형의 차이가 부분적으로 유의한 차이가 나타났다. 학년에 따라 e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형, 사교형, 과시형은 3학년의 평균이 높으며, 성취형은 2학년의 평균이 높게 나타났다. 이러한 결과는 1, 2학년에 비해 3학년들이 e-스포츠 참가 시 온라인상에서 다른 유저들과 활발한 상호작용을 하고 있으며, 인터넷과 게임채널을 통해 e-스포츠 경기를 관심 있게 관찰 하고 있다고 볼 수 있다. 2학년의 경우 e-스포츠를 일정한 목표를 세우고 목표를 이루기 위해 e-스포츠에 참가하는 경향이 높다고 볼 수 있다. 주 횟수에 따라서는 모방형, 사교형, 과시형, 성취형 모두 e-스포츠에 주4회 이상 참가하는 학생들이 높게 인식하고 있었으며, 1회 이용 시 평균시간은 모방형, 사교형, 과시형, 성취형 모두 2시간이상 e-스포츠에 참가하는 학생들이 높게 인식하였다. 또한, 총 참여기간에 따라서는 모방형, 사교형, 과시형, 성취형 모두 3년 이상 e-스포츠에 참가했던 학생들이 높게 인식하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 e-스포츠를 오랜 시간에 걸쳐 참가한 중학생들의 인구 통계적 특성에 따라 e-스포츠 참가유형의 차이가 부분적으로 유의한 차이가 나타났다. 이는 개인적 특성은 e-스포츠 참가특성, 스포츠 태도 및 참가에 영향을 미친다고 주장한 박현욱(2009)의 연구결과와 부분적으로 일치한 결과가 나타났다. 또 인구 통계학적 특성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

에 따른 e-스포츠게임 참가, PC게임 영향력, 스포츠 참여에 유의한 차이가 있다고 주장한 박태희(2005)의 연구결과와 부분적으로 일치하는 연구 결과를 나타냈다.

2. e-스포츠 참가유형에 따른 스포츠 참가형태의 차이

e-스포츠 참가유형은 스포츠 참가형태에 영향을 미치는 것으로 나타났다. e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형 요인을 높게 인식 할수록 스포츠 참가형태의 하위요인인 간접참여에 정적영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형, 성취형 요인을 높게 인식할수록 스포츠 참가형태의 하위요인인 직접참여에 정적영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 PC 스포츠 게임 참가가 실제 스포츠 참가에 영향을 미친다는 선행연구(김민효, 2003; 김종화 2007; 박근양, 2007 선건영, 2007; 이성민, 2004; 이연주, 2002; 박현욱, 2009).의 결과에 의해 지지되고 있다. 이러한 결과에 비추어 볼 때, 중학생들의 e-스포츠 참가는 실제 스포츠 종목이 온라인상에 실제와 같이 발전된 그래픽을 바탕으로 선수의 모습, 경기장, 유니폼, 운동기술 등 재현되어 있어 가상의 공간에서 e-스포츠를 즐기던 학생들이 실제 스포츠에 참가할 가능성이 높기 때문에 결국, 실제 스포츠 참가로 이어 질 수 있다고 추론 할 수 있다. 따라서 중학생들의 e-스포츠 참가를 부정적인 시선으로만 바라볼게 아니라, 긍정적인 새로운 시각으로 바라 볼 필요가 있다. 많은 전문가들은 e-스포츠가 앞으로 무궁무진하게 발전할 것으로 전망하고 있고, 2020년에는 현재 인기스포츠인 미국프로농구(NBA), 미국프로아이스하키(NHL) 시장을 넘어 설 것으로 전망하고 있다. 또, 2018년 인도네시아의 자카르타 아시안 게임 시범 종목으로 채택 되었고, 2022년 중국 항저우 아시안게임에서는 e-스포츠가 정식 종목으로 채택 되었다. 이미 청소년들의 여가 생활로 자리 잡고 있는 e-스포츠를 부정적인 시선으로 바라보아 e-스포츠의 참가를 막거나 청소년들의 사이버 문화를 변화 시키는 것 보다 새롭고, 다양한 e-스포츠 게임을 개발하고 확대하여 청소년이 e-스포츠를 통해 신체적, 정신적 건강을 건강하게 유지하고 증진 시킬 수 있는 e-스포츠 환경을 조성하여 e-스포츠를 통해 사

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이버 상에서 행해졌던 스포츠 플레이를 실제 스포츠 참가로 이어지게 하는 건강한 사회를 만드는데 노력해야 한다.

Ⅴ. 결론 및 제언

1. 결 론

본 연구의 연구대상은 G광역시 동구, 서구, 남구, 북구, 광산구 소재의 중학교에 재학 중인 학생들을 대상으로 e-스포츠를 경험한 중학생들을 모집단으로 선정하였으며, 자기평가기입법을 이용하여 총 300부의 설문지를 배부하여 유효표본 240부를 사용하였다. 또한 자료 분석의 목적에 따라 빈도분석, 일원분산분석(one way ANOVA), 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis), 신뢰도분석(Cronbach's α), 상관관계분석(correlation analysis), 중다회귀분석(multiple regression analysis)을 이용하였으며, 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 인구 통계적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이에는 부분적으로 유의한 차이가 나타났다. 학년에 따라서는 e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형, 사교형, 과시형은 3학년의 평균이 높으며, 성취형에서는 2학년의 평균이 높게 나타났다. 주 횟수에 따라서는 모방형, 사교형, 과시형, 성취형 모두 주4회 이상의 집단이 높게 인식하고 있었으며, 1회 이용시 평균시간 모방형, 사교형, 과시형, 성취형 2시간이상의 집단이 높게 인식하였고, 총 참여기간에 따라서는 모방형, 사교형, 과시형, 성취형 3년 이상의 집단이 높게 인식하는 것으로 나타났다.

둘째, e-스포츠 참가유형은 스포츠 참가형태에 영향을 미치는 것으로 나타났다. e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형(t=5.563***)요인을 높게 인식 할수록 스포츠 참가형태의 하위요인인 간접참여에 정적영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 e-스포츠 참가유형의 하위요인인 모방형(t=3.124**), 성취형(t=2.080*) 요인을 높

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

게 인식할수록 스포츠 참가형태의 하위요인인 직접참여에 정적영향을 미치는 것으로 나타났다.

2. 제 언

본 연구의 목적을 규명하는데 있어 한계점과 보완해야 할 사항을 바탕으로 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 연구대상 있어 본 연구에서는 G지역 소재 중학생을 대상으로 연구를 실시하였기 때문에 일반화시키기에는 다소 무리가 있다. 따라서 후속 연구에서는 조사지역을 전국적으로 확대해서 연구해야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 연구대상을 중학생을 대상으로 조사를 실시하였다. 따라서 후속 연구에서는 중학생을 포함한 초등학생에서 대학생까지의 청소년 전체로 조사대상을 확대해서 연구해야 할 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

국제전기통신연합(2009). 정보통신 발전지수조사.

김기탁(2015). 골프장 선택속성, IMC활동, 서비스 관계의 질, 참여지속의도의 관계. 미간행박사학위논문. 조선대학교 대학원.

김민규(2004). 스포츠형 PC게임 참여가 운동수행능력에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 진주교육대학교 교육대학원.

김민효(2003). PC스포츠게임이 초등학생의 스포츠 참여에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 서울교육대학교.

김원동(2010). 중학생의 e-스포츠 게임 참가와 스포츠 태도의 관계. 미간행석사학위논문. 수원대학교 교육대학원.

김이영(2010). 미디어 스포츠 접촉 동기, 스포츠 가치관 및 참가의 관계. 미간행박사학위논문. 전북대학교 대학원.

김재천(2012). 중학생들의 e-스포츠 참여에 대한 의미연구. 미간행석사학위논문. 전남대학교 교육대학원.

김종화(2007). 사이버스포츠 게임을 통한 스포츠 참여 인과 모형 연구. 미간행박사학위논문. 국민대학교 대학원.

김형천(1999). 중학생의 컴퓨터 게임 이용실태와 생활변화에 관한 분석적 연구. 미간행석사학위논문. 동아대학교.

류근림(1988). 운동선수의 사회화 과정에 관한 연구. 미간행박사학위논문. 한양대학교대학원.

문한식(2009). 대학생들의 e-스포츠 게임 참여가 여가만족도에 미치는 영향. 한국여가레크레이션학회지.

박근양(2007). 중학생의 PC 스포츠 게임 참가와 스포츠 참여의 관계. 미간행석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.

박종현(2000). 초등학생의 스포츠 참가형태에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 부산대학교 교육대학원.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

박태희(2006). 고등학생의 e-스포츠 게임 참가가 스포츠 참여에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 국민대학교 교육대학원.

박현욱(2009). 청소년의 e-스포츠 참가 특성과 스포츠 태도 및 참가의 관계. 미간행박사학위논문. 한양대학교 대학원.

서승범(2009). e-스포츠의 스포츠화에 대한 인식도 조사. 미간행석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.

서은희(2000). 폭력적 PC게임이 청소년의 공격행동에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 충남대학교.

선건영(2007). 대학생의 e-스포츠 게임 참가와 스포츠 참가의 관계. 미간행석사학위논문. 단국대학교 대학원.

세계이동통신사업자협회(2016). 모바일 회선에서 스마트폰이 차지하는 비중조사.

손찬호(2007). e-스포츠 경기장 방문객 특성연구: 라이프스타일을 중심으로. 미간행석사학위논문. 중앙대학교 대학원.

유경문(2001). 온라인게임 몰입수준에 미치는 영향요인에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 한양대학교.

윤세은(2014). 학교스포츠클럽 종목 유형별 참가자의 참여 동기가 만족도에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 한양대학교 대학원.

이동현(2013). 미디어스포츠의 시청동기와 수용태도에 따른 스포츠 참가 및 스포츠 83-91가치관의 관계. 미간행박사학위논문. 경기대학교 대학원.

이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 미간행석사학위논문. 서울여자대학교 대학원.

이수명(2000). 정부의 게임산업 육성정책. 정보화사회. 5월호, 17-20.

이승권(2014). 중학생의 e-스포츠 이용 동기와 심리적 웰빙과의 관계. 미간행석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.

이연주(2002). 고등학생들의 PC 스포츠게임 참가와 스포츠 참여의 관계. 미간행석사학위논문. 서울대학교 대학원.

이영선(2009). 정보화 통계조사 및 동향분석에 관한 연구. 서울: 한국정보문화진흥원.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이용식(2006). e-스포츠가 청소년 체육활동에 미치는 영향. 체육과학연구원.

이용진(2006). TV가 중고생의 스포츠 참여에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 서강대학교 교육대학원.

이장주(2005). 가족여가로서의 e-스포츠. 한국게임산업개발원.

이재현(2001). 게임산업의 새로운 주역 온라인게임. 서울: 커뮤니케이션북스.

이효례(2006). e-스포츠 스폰서십의 이벤트태도와 기업태도에 관한 태도. 미간행석사학위논문. 홍익대학교 대학원.

임번장(1998). 스포츠사회학개론. 서울 : 동화문화사.

장근영(2003). 온라인 게임에서 발현되는 라이프스타일의 탐색연구. 미간행박사학위논문. 연세대학교 대학원.

조은상(2006). 대학생의 e-스포츠 몰입도와 스포츠 참여 및 태도에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.

주석진(2011). 청소년의 인터넷 중독을 결정짓는 위험요인과 보호요인에 관한 요인. 미간행박사학위논문. 숭실대학교 대학원.

최동윤(1996). 초등학교 교사의 스포츠 참가와 체육교과 목표 인지도. 미간행석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.

최영재(2010). e-스포츠 방송시청과 게임중독에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 한양대학교 언론정보대학원.

최정엽(2010). 대학생 스포츠 참가가 특성에 따른 스포츠 목표성향, 참여동기, 운동정서. 미간행석사학위논문. 영남대학교 교육대학원.

천수정(2005). 레저스포츠 웹사이트 관여도와 스포츠 참여의 관계. 미간행박사학위논문. 경기대학교 대학원.

컨슈머타임즈(2016. 11. 12). 블리자·드라이엇, e-스포츠로 PC방 재부흥 이끈다 (www.cstimes.com).

한국인터넷진흥원(2009). 2009년 인터넷이용실태조사.

한국콘텐츠진흥원(2016). 게임이용자 실태조사 보고서.

한국e스포츠협회(2016). 홈페이지. http://www.e-sport.or.kr

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Kenyon, G. S(1969). Sport Involvement : A Conceptual go and some consequences there of In G. S. Kenyon(ED). Sociology of Sport. Chicago : Athletic Insttute. pp. 77-100.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부 록>

설 문 지

안녕하십니까!
먼저 스포츠와 e-스포츠를 사랑하는 여러분께 진심으로 감사의 말씀을 드리며, 앞으로도 스포츠와 e-스포츠를 통해 즐거운 여가 활동을 보내시길 바랍니다.

본 설문지는 **중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 태도에 미치는 영향**을 알아보기 위한 것입니다.

여러분이 답변하신 내용은 학교 성적과는 무관하며 정답이 없습니다. 귀하께서 응답해주신 내용은 연구목적 이외 다른 용도로 절대 사용되지 않을 것을 약속드리며, 개인에 대한 정보도 절대 보장됨을 알려드립니다.

잠시만 시간 내어 협조해 주시기 바랍니다.
감사합니다.

2017. 조선대학교 교육대학원 석사과정 체육교육전공 전영진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다음은 귀하의 개인적인 사항에 대한 질문과 평소 즐겨 하는 e-스포츠 게임 **(피파온라인3)**에 관한 질문입니다. 해당하는 란에 √를 해주시기 바랍니다.

1. 성별은 무엇입니까?

① 남자 ② 여자

2. 귀하의 학년은?

① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

3. 귀하가 <u>평소에 주로 많이하는 e-스포츠 게임이</u> 피파온라인3가 맞습니까?

(만약, 피파온라인3를 전혀 하지 않을 경우 '27'번 문항으로 바로 가십시오.)

① 예 ② 아니요

4. 귀하는 e-스포츠 게임(피파온라인3)을 일주일에 보통 몇 번 정도 합니까?

① 주 1회 ② 주 2회 ③ 주 3회 ④ 주 4회 ⑤ 주 5회 이상

5. e-스포츠 게임(피파온라인3)을 할 때, 귀하는 1회 참여 시 평균 몇 시간 정도 합니까?

① 30분 미만 ② 30분 이상 - 1시간 미만 ③ 1시간 이상 - 2시간 미만
④ 2시간 이상 - 3시간 미만 ⑤ 3시간 이상

6. 주로 많이하는 e-스포츠 게임(피파온라인3)에 참여한 기간은 지금까지 총 얼마나 되었습니까?

① 6개월 미만 ② 6개월 이상 - 1년 미만 ③ 1년 이상 - 2년 미만
④ 2년 이상 - 3년 미만 ⑤ 3년 이상

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다음은 귀하가 평소에 주로 많이 하는 e-스포츠 게임**(피파온라인3)**에 참가 유형에 관한 질문입니다. 귀하의 생각과 가장 일치하는 번호에 "√" 표 해주시기 바랍니다.

문항내용		매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
사교형	7. 나는 피파온라인3 카페(동호회)에 가입 되어 있다.	①	②	③	④	⑤
	8. 나는 게임 안에서 상대 유저와 채팅을 자주 한다.	①	②	③	④	⑤
	9. 나는 타인에게 피파온라인 게임 방법을 잘 알려준다.	①	②	③	④	⑤
	10. 나는 친구(지인)들과 함께 피파온라인3를 함께 하는 것을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
	11. 나는 친구(지인)들과 함께 피파온라인3에 대한 이야기를 많이 한다.	①	②	③	④	⑤
과시형	12. 나는 상대 유저를 이기기 위해 피파온라인3를 한다.	①	②	③	④	⑤
	13. 나는 타인에게 실력을 인정받기 위해 피파온라인3를 한다.	①	②	③	④	⑤
	14. 나는 승률, 레벨을 높이기 위해 피파온라인3를 한다.	①	②	③	④	⑤
	15. 친구(지인)들이 나의 선수(캐릭터)를 부러워한다.	①	②	③	④	⑤
	16. 나는 다른 유저보다 잘하기 위해 캐쉬를 충전한다.	①	②	③	④	⑤

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

성취형	17. 나는 일정한 승률, 레벨을 목표로 삼고 피파온라인3를 한다.	①	②	③	④	⑤
	18. 나는 상대 유저를 이기면 기분이 좋다.	①	②	③	④	⑤
	19. 나는 상대 유저를 이기기 위해 피파온라인3를 한다.	①	②	③	④	⑤
	20. 나는 좋은 선수(캐릭터) 영입을 하기 위해 피파온라인3를 한다.	①	②	③	④	⑤
	21. 나는 선수(캐릭터)의 강화를 한다.	①	②	③	④	⑤
모방형	22. 나는 친구(지인)가 피파온라인3를 하기 때문에 나도 한다.	①	②	③	④	⑤
	23. 나는 게임채널이나 인터넷 등을 통해 피파온라인3를 시청한다.	①	②	③	④	⑤
	24. 나는 좋아하는 피파온라인3 게이머가 있다.	①	②	③	④	⑤
	25. 나보다 잘하는 유저의 피파온라인3 플레이를 잘 관찰한다.	①	②	③	④	⑤
	26. 나는 친구(지인)가 하는 피파온라인3 플레이를 잘 관찰한다.	①	②	③	④	⑤

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다음은 귀하의 **스포츠 참가형태(간접, 직접)에** 관한 질문입니다. 귀하의 생각과 가장 일치하는 번호에 "√"표 해주시기 바랍니다.

문항내용		매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
간접참여	27. 나는 TV에서 중계해주는 스포츠 경기를 시청한다.	①	②	③	④	⑤
	28. 나는 스포츠 관련 소식이나 정보를 습득하기 위해 인터넷 검색을 한다.	①	②	③	④	⑤
	29. 나는 신문(인터넷기사)에서 스포츠 관련 기사를 관심 있게 읽는다.	①	②	③	④	⑤
	30. 나는 TV에서 스포츠 뉴스를 꼭 보는 편이다.	①	②	③	④	⑤
	31. 나는 친구(지인)들과 스포츠에 관한 대화를 자주 한다.	①	②	③	④	⑤
직접참여	32. 나는 스포츠 경기장에 가서 스포츠 경기를 직접 관람한다.	①	②	③	④	⑤
	33. 나는 스포츠 경기장에 가서 좋아하는 팀이나 선수를 응원한다.	①	②	③	④	⑤
	34. 나는 주 2-3회 스포츠 활동에 규칙적으로 참여한다.	①	②	③	④	⑤
	35. 나는 스포츠 활동에 직접 참가할 경우 30분 이상 참가한다.	①	②	③	④	⑤
	36. 나는 평소 참가하는 스포츠 종목을 시작한지 3개월 이상 되었다.	①	②	③	④	⑤

Collection @ chosun