



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](#)

2020년 2월

교육학석사(체육교육)학위논문

# 중학생 e-스포츠 참가유형과 중독성향이 학교적응에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

최 종 영

# 중학생 e-스포츠 참가유형과 중독성향이 학교적응에 미치는 영향

Effects of Middle School Students' E-Sport  
Participation Types and Addiction on School Adaptation

2020년 2월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

최 종 영

# 중학생 e-스포츠 참가유형과 중독성향이 학교적응에 미치는 영향

지도교수 김 옥 주

이 논문을 교육학석사(체육교육)학위 청구논문으로 제출함.

2019년 10월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

최 종 영

## 최종영의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 전 현 수 인

심사위원 조선대학교 교수 홍 완 기 인

심사위원 조선대학교 교수 김 옥 주 인

2020년 2월

조선대학교 교육대학원

## 목 차

### ABSTRACT

<b>I. 서 론</b> .....	1
1. 연구의 필요성과 목적 .....	1
2. 연구 문제 .....	4
3. 연구의 제한점 .....	5
4. 용어의 정의 .....	6
<b>II. 선행연구의 고찰</b> .....	8
1. e-스포츠 참가유형 관련 연구 .....	8
2. 게임중독 관련 연구 .....	9
3. 학교생활적응 관련 연구 .....	11
<b>III. 연구 방법</b> .....	13
1. 연구대상 .....	13
2. 조사도구 .....	14
가. 조사도구의 타당도와 신뢰도 검증 .....	15
3. 자료분석 .....	22
<b>IV. 연구 결과</b> .....	23
1. 인구통계학적 특성에 따른 e-sport를 경험한 중학생의 참가유형, 게임중독, 학교생활적응의 차이 검증 .....	23

2. 상관분석 .....	50
<b>V. 논 의 .....</b>	<b>52</b>
1. e-스포츠를 경험한 중학생의 인구통계학적 특성에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응의 차이 결과 .....	52
가. 인구통계학적 특성에 따른 참가유형의 차이 .....	52
나. 인구통계학적 특성에 따른 게임중독의 차이 .....	53
다. 인구통계학적 특성에 따른 학교생활적응의 차이 .....	54
<b>VI. 결 론 및 제 언 .....</b>	<b>56</b>
1. 결론 .....	56
2. 제언 .....	57
<b>참고문헌 .....</b>	<b>58</b>
<b>&lt;부록&gt; 설문지 사본 .....</b>	<b>62</b>

## 표 목 차

〈표 1〉 연구대상자의 인구통계학적 특징.....	13
〈표 2〉 조사도구의 요인별 구성내용 및 문항 수.....	15
〈표 3〉 참가유형의 타당도 및 신뢰도.....	17
〈표 4〉 게임중독의 타당도와 신뢰도.....	18
〈표 5〉 학교생활적응의 타당도와 신뢰도.....	20
〈표 6〉 성별에 따른 차이 검증 결과.....	23
〈표 7〉 학년에 따른 차이 검증 결과.....	26
〈표 8〉 참여횟수에 따른 차이 검증 결과.....	28
〈표 9〉 참여시간에 따른 차이 검증 결과.....	32
〈표 10〉 참여기간에 따른 차이 검증 결과.....	36
〈표 11〉 학업성적에 따른 차이 검증 결과.....	40
〈표 12〉 참여경로에 따른 차이 검증 결과.....	43
〈표 13〉 게임장르에 따른 차이 검증 결과.....	46
〈표 14〉 변인 간 상관관계 분석 결과.....	51



## ABSTRACT

### Effects of Middle School Students' E-Sport Participation Types and Addiction on School Adaptation

Choi Jong – Young

Advisor : Prof. Kim, Ok–Ju Ph.D.

Major in Physical Education,

Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to investigate how e-sport participation type of middle school students affect the addiction to games and adaptation to school life and empirically verify the relationship between demographic characteristics and three factors of middle school students who experience e-sports.

To this end, the research was conducted through self-administration method with 352 male and female students in a certain middle school in G metropolitan city who had experienced e-sports and valid samples were extracted.

Collected data were processed with SPSS Statistics Version 25.0 program. Out of responses in the questionnaires collected in the course of the research, ones that are considered an unreliable responses, such as incomplete entry, duplicated entry, and non-entry, are excluded from the analysis. And then data with high reliability was subject to frequency analysis and exploratory factor analysis (EFA). In addition, the mean and

standard deviation were calculated with one-way ANOVA and then Scheffe's post hoc verification was performed on the factors with significant differences. The findings of the study are summarized as follows.

First, students who had participated at less frequently, and fewer hours, and periods spent for e-sports showed better adaptation to school life and sociality than those who had more and longer participated in.

Second, the lower the academic achievement of middle school students, the more likely they were to participate in e-sports and addicted to games, whereas the higher the academic achievement, the smoother they adapted to school life.

Third, the result indicated that PC game store was most widely selected where students could enjoy e-sports with friends, without being noticed by parents.

Lastly, the most popular e-sports game genre among middle school students are strategic games such as Battle Ground, StarCraft, and Roll, followed by simulation and sports games.

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성과 목적

우리나라 사회에서의 인터넷 문화와 게임문화가 청소년들의 일상에서 매우 중요한 부분으로 청소년 일상에 중요한 영향을 주고 있으며, 일상 속 손쉽게 접근할 수 있는 e-스포츠의 이용자가 대부분 청소년이고 특히 최근 들어 청소년들의 e-스포츠 이용이 매우 급증하고 있다.

인터넷과 미디어의 급속한 발달로 인해 우리의 생활에는 많은 변화가 찾아왔다. 인터넷을 통하여 물건을 쉽게 구매 할 수 있고, 여러 나라 사람들과 얼굴을 마주보고 인터넷을 통하여 쉽게 접촉이 가능해 졌고 번거롭고 불편했던 일들이 간단하게 처리가 가능하다. 그 중 청소년들에게 사이버 공간은 생활이자 문화이며 자신을 표현하는 소통의 공간으로 작용하고 있다(박현욱, 2009).

청소년보호위원회(2018)에 따르면 10대 청소년의 인터넷 이용시간이 하루 평균 2시간 32분에 달하는 것으로 조사됐다. 조사 결과 청소년들은 일주일에 평균 17시간 48분 동안 인터넷을 이용하며 커뮤니케이션(메신저, SNS, 이메일), 여가 활동(음악듣기, 영화시청, 온라인게임), 정보획득을 목적으로 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 뿐만 아니라, 우리나라 청소년의 86.5%는 e-스포츠를 해본 경험이 있고, 매일 e-스포츠를 하는 청소년은 26.2%이며, 게임 1회당 평균적으로 이용 시간은 1시간 50분에 달하는 것으로 조사되었다. 16세 미만에 해당되는 청소년에게 12시 이후에는 인터넷 게임사용 시간을 제한하는 썬 다운제, 밤 10시 이후 피시방 청소년 이용금지와 학교, 학원에서 보내는 시간, 부모님의 게임 시간 관리를 고려하면 다른 연령대에 비해 심리적, 시간적, 경제적 제한이 많다고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 많은 청소년들이 온라인 게임을 자주 이용한다는 것은 자신들의 제한된 시간의 대부분을 e-스포츠를 위해 시간을 보내기 때문이라고 볼 수 있으며, 이렇듯 온라인 게임은 청소년들에게 한 부분을 차지하고 있

다(김동천, 2016).

이와 같이 청소년들의 e-스포츠 이용시간, 빈도, 횟수가 증가함에 따라서 긍정적 측면보다 부정적 측면의 현상이 나타나고 있어 올바른 인터넷, 게임문화의 가치관 확립이 요구된다.

게임 산업의 지속적인 확장으로 인해 온라인 게임은 호기심이 왕성하고, 감수성이 예민한 청소년들에게 지대한 영향을 미치며 새로운 놀이문화로 되어가고 있다(이송선, 2000). 온라인 게임 산업의 확장은 오늘날의 e-스포츠 게임에도 큰 영향을 미치며 e-스포츠를 즐기는 인구가 점차적으로 늘어나게 되었다. 이렇게 게임에 대하여 관심과 수요가 늘어나자 청소년들이 선호하는 직업으로 프로 게이머가 등장하고, 기업은 게임구단을 양성, 채용하고 스포츠리그와 같은 게임 리그를 개최하며 e-스포츠라는 새로운 문화산업으로서 자리를 잡아갔다.

한국 e-스포츠협회(2015)는 실제 세계와 유사한 가상의 세계에서 정신적, 신체적 능력을 이용하여 승패를 겨루는 여가활동으로 정의되며, e-스포츠 경기관람, 매체를 통한 중계방송 시청, 이와 관계되는 커뮤니케이션 활동도 포함한 의미에서 e-스포츠로 볼 수 있으며, 온라인을 기반으로 하는 e-스포츠의 가장 큰 특징은 이용자들이 온라인으로 연결된 다른 이용자와 실시간으로 상호작용할 수 있다는 것이며, 이전의 게임이 게임기나 컴퓨터와의 대결 혹은 소수 이용자와의 상호작용만이 가능했다면 온라인 환경에서의 e-스포츠는 기계와의 상호작용을 넘어 온라인에 연결된 무수한 유저들과의 상호작용이 가능하다.(한국여가문화협회, 2010). e-스포츠 참가자는 이러한 상호 작용성을 기반으로 현실에서 억압되었던 소통욕구나 타인에게 인정받고자 하는 욕구를 대리만족 할 수 있다고 하였다(성윤숙, 2002).

이와 같이 청소년들의 일상에서 e-스포츠의 중독을 촉진시키는 역할을 하였다. 그러므로 중독에 의해 청소년들의 학교적응에도 많은 영향을 끼친다.

하지만 이러한 e-스포츠의 발전이 청소년에게 하나의 문화로 자리매김 하였지만 온라인 게임의 내용이 대체로 폭력적이고 공격적인 인성을 형성한다는 단점이 있다(송원임, 2001; Cooper & Mackie, 1986).

한국콘텐츠진흥원이 2007년 9월1일부터 2017년 9월30일까지 ‘게임’ ‘중독’ 등 키워드로 보도 646건을 분석한 결과 부정적인 기사는 58.2%인 반면 긍정적인 기사는 8.8%에 그쳤다(미디어오늘, 2019). 매일 새벽 4시까지 게임을 하고, 학교에서는 수업 시간 내내내 잠만 자 학교생활을 전혀 할 수 없는 중학교 1학년인 한 학생은 4학년 때부터 인터넷 게임에 깊게 빠졌고 6학년 때는 두 달간 방에 틀어박혀 온라인 게임만 하였으며 당시 자신의 캐릭터가 죽으면 본인 자신을 가해하는 모습을 보였다고 한다. 이런 증상을 보이기까지 본인의 게임 중독에 대한 문제점도 있지만 이를 가만히 지켜만 보고 방관한 부모님의 무관심이 더 큰 문제였다. 그 학생의 부모는 매달 자녀의 인터넷 게임 결제 비용을 지불해 주면서 방관해 왔다. 이처럼 게임의 부작용실태는 실로 엄청나다는 것에 대해 우리 사회에 큰 충격을 주고 있다(김재천, 2012).

또한, 전국 만10세-65세 남녀(3037명)의 65.7%가 최근 1년 내 게임을 즐긴 경험이 있다고 응답하였는데 연령대별로 게임이용자는 10대 90.8%, 20대 85.2%, 30대 82.0%, 40대 53.4%, 50대 50.7%, 60-65세 30.5% 순으로 조사됐고, 성별로는 남성이용자(69.9%) 비율이 여성(61.3%)보다 높았다(한국콘텐츠진흥원, 게임이용자 실태조사, 2019).

이처럼 청소년들은 인터넷이 주는 가상세계라는 새로운 이상세계 안에서 현실 세계보다 더 많은 시간을 보내고 있고, 현실세계 속의 모순된 메시지를 가상세계 안에서 자신의 분신 아바타를 만들어 타인과 사회적 활동을 하고 있으며, 그들에게 가상세계는 현실의 어려움을 피하고 더욱 더 몰입하게 되므로 정상적인 현실 세계에서 사회적 단절을 가져오는 중독 적 행동을 하게한다(김재천, 2012).

이러한 청소년들의 게임중독은 일상이나 학교적응에 부정적 영향을 준다. 학업 성적, 교우관계, 교사관계 등 청소년기의 생활에서 많은 문제점이 나타나고 정상적인 생활이 어렵다고 나타난다.

학업성적과 게임중독과 관련된 연구를 살펴보면 인터넷게임에 빠진 청소년들은 학업성적이 떨어지면서 학교생활에 흥미를 잃고 가상세계에 몰두함으로써 부모와 교우관계 교사관계에 갈등을 일으키고 공격적이거나 우울 증세를 보이기도

하며(김미정, 2003), 게임의 몰입이 학급 내 등수와 연관이 있다고 보고 하였는데 이는 게임을 많이 할수록 학업시간이 줄어들고 학습시간에 집중 할 수 없기 때문이다(정경아, 2001). 임영희(2003)에서도 “학업 성적이 낮을수록 인터넷게임 중독 정도가 심하다고 하였고 게임중독 청소년이 비 중독 청소년보다 학교생활 전반에 흥미가 없으며 학업성적도 낮다.”라고 보고 하였다.

최근 세계보건기구(WHO) 총회에서 ‘게임중독(Gaming Disorder)’을 질병으로 지정한 국제질병분류 개정안이 통과(2019.5)되어 2022년 발효가 확정됨에 따라 국내에서도 대책마련 및 게임중독 개념을 정립하고 현재의 게임중독 상태의 현황 파악과 구체적 진단기준 등 체계적인 관리와 기반마련을 위한 방안이 추진 중이다.

따라서 본 연구는 중학생 e-스포츠 참가유형에 따른 중독성향과 학교적응에 미치는 영향을 분석하여 중학생들의 올바른 e-스포츠 문화인식 성립이 목적이며 e-스포츠 참가유형이 중독성향과 학교적응에 어떠한 영향을 끼치는지에 대한 필요한 기초자료를 제공하고자 한다.

## 2. 연구 문제

본 연구에서는 e-스포츠를 즐겨하는 중학생의 e-스포츠 참가유형과 중독성향이 학교적응에 어떠한 영향을 미치는지 규명하는데 그 목적이 있다. 이와 같은 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같이 구체적으로 연구문제를 설정하였다.

1. 인구통계학적 특성과 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
  - 1-1. 성별에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
  - 1-2. 학년에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이

다.

- 1-3. 참여횟수에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
- 1-4. 참여시간에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
- 1-5. 참여기간에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
- 1-6. 학업성적에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
- 1-7. 참여경로에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
- 1-8. 게임장르에 따라 e-스포츠 참가유형, 게임중독, 학교적응에 영향을 미칠 것이다.
- 2. 중학생 e-sport 참가유형, 중독성향, 학교적응의 상관이 있을 것이다.

### 3. 연구의 제한점

본 연구는 이론적 배경 및 선행연구에 근거하여 중학생의 e-스포츠와 참가유형과 중독성향이 학교적응에 영향을 미치는 다양한 요인을 규명하려는 연구이나 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구의 대상을 G광역시 중학생을 대상으로 선정하였기에 초등학생, 고등학생 청소년으로 일반화하는데 무리가 있다.

둘째, 본 연구에서는 e-스포츠와 참가유형과 중독성향, 학교적응을 설명변인으로 설정하였으며 다른 외생변인은 통제하지 못하였다.

## 4. 용어의 정의

본 연구에서 사용 된 용어에 대한 정의는 다음과 같다.

### 가. e-스포츠

'Electronicsports' 의 약자를 의미하며, e-스포츠를 전자매체를 이용한 동등한 조건에서 시작과 끝이 있는 경쟁(정동배, 장우현, 2006) 즉, 조직이고 경쟁인 전자게임(한국 e스포츠협회, 2006a)으로 규정한다. 즉, 'e'의 개념과 스포츠의 개념을 동시에 규정함으로써 e-스포츠의 개념을 보다 명확하게 제시하였으며, e-스포츠는 온라인상에서 컴퓨터를 매개로 하는 스포츠(Computer Medited Sports)로서 스포츠 경험을 확장시켜주고 있다고 볼 수 있다(송해룡, 2005).

본 연구에서는 e-스포츠는 실제 세계와 유사하게 꾸며진 가상의 환경에서 승부를 겨루는 여가활동, 경쟁적 게임을 통틀어 이르는 말로서 현장 참여와 전과를 통해 관전을 포함하여 정신적, 지적, 신체적 능력이 필요한 사이버 문화 전반이 포함된다고 정의하고자 한다.

### 나. 게임 중독

게임 중독이란 과도한 게임사용으로 인하여 일상생활에 부정적인 영향을 미치며 특정한 정서와 금단증상을 경험하고 대인관계에 부정적인 결과를 초래하는 상태를 의미하며, 중독의 핵심요인으로 금단, 갈등, 재발, 행동적 현저성이 이에 포함된다고 설명하고 있다(권현숙, 2014).

김석환(2013)은 인터넷 중독이란, “잘못된 인터넷의 사용으로 가족간의 문제가 야기되는 현상으로 정의한 내용에 비추어 볼 때, 온라인 게임중독은 인터넷을 이



용한 게임의 과도한 사용으로 가족 간의 문제를 초래하는 현상이다”라고 말하고 있다.

본 연구에서는 게임중독에 대하여 “온라인 상 게임에 대한 의존도가 높아 통제력 상실, 일상생활 문제 유발 상태”라고 하고자 한다.

## 다. 학교적응

학교생활 적응을 학생의 모든 행동이 학교환경과의 상호작용에서 잘 조화되고 성공적인 관계를 형성시킴으로써 교사, 다른 학생 등 의미 있는 타인들과 원만한 인간관계를 유지해가며 학교 수업에 적극적이고 학교규범에 순응하여 독립된 한 개인으로서 역할을 수행해 가는 것으로 정의하였다(주현정, 1998).

김태화(2012)는 학교적응이란 “학교환경에서 청소년이 욕구를 충족하기 위하여 물리적, 심리적 환경에 알맞게 자신을 변화시키거나 학교환경을 변화시키는 역동적인 상호작용의 과정으로, 개인과 학교환경 간에 조화로운 관계를 유지하고, 성장, 발전해 나가는 과정이다”라고 정의하였다.

## II. 선행연구의 고찰

현재 청소년 e-스포츠에 대한 연구가 많이 미흡한 상태이다. 청소년의 게임중독과 학교적응간의 관계에 관한 연구는 다양하게 이루어지고 있다. 따라서 청소년의 참가유형에 따른 게임중독과 학교적응에 관한 선행연구를 고찰 하였다.

### 1. e-스포츠 참가유형 관련 연구

연구결과에 의하면 청소년들의 개인적 특성과 e-스포츠 참가특성의 관계를 알아보기 위하여 개인적 특성과 e-스포츠 참가유형의 관계를 분석한 결과, 개인적 특성에 따라 과시형, 사교형, 성취형 등의 하위요인으로 구성된 e-스포츠 참가유형은 차이가 있는 것으로 밝혀졌고(박현욱, 2009), 학교수준에 따라 e-스포츠 참가유형은 차이가 있으며, 중학생은 고등학생에 비해 사교적이고, 성취적인 유형으로 참가하는 경향이 높은 것으로 나타났다고 하였다.

이와 같은 관점에서 볼 때, 온라인상에서의 e-스포츠 참가는 단일한 특성이 아닌 그 자체가 다양한 특성을 가진 활동으로 간주할 수 있으며, 어떤 방식으로 e-스포츠에 참가하느냐에 따라 그 적응 결과도 다르게 나타날 것이라는 가정이 가능하다(장근영, 2003). 또한, 인터넷이 이미 단일한 매체가 아니라 일종의 생활공간으로 변화됐다는 사이버공간 연구자들의 주장(Tukle, 1995)을 고려할 때, 인터넷이나 온라인 게임이 일종의 활동공간이라면, 거기서 활동했다는 것이 중요한 게 아니라 무슨 활동을 어떻게 했느냐가 더 중요한 변인이 될 것이라 하였다.

이와 관련하여 다중사용자 온라인 게임(MMOG) 이용자들을 대상으로 한 연구에서 동일한 온라인게임 이용자들에게도 다양한 게임이용 패턴이 나타남을 발견하였는데 이는 게임 이용자들이 같은 게임을 하더라도 서로 다른 방식으로 이용하며, 그에 따라 심리적, 사회적 문제들을 접하게 된다는 사실을 밝혔다(장근영, 2003).

## 2. 게임중독 관련 연구

지금까지 사회과학 분야에서 이루어진 게임중독 연구가 대부분 중독현상의 원인을 게임을 이용하는 청소년들의 심리적 특성에서 찾고 있으며, 게임의 시나리오나 메커니즘이 반영된 중독연구가 미흡하다고 지적하였다(성윤숙, 2002).

일반적으로 중독이란 어떤 행위에 참여해야 한다는 강한 강박적 집착, 문제행위에 대한 통제력이 상실된 상태, 행위를 중단했을 때 느끼는 불편함, 문제의 행위가 해롭다는 분명한 증거가 있음에도 계속 같은 행동을 함으로써 만족을 얻는 상태를 말한다(김수겸, 2006; Gossop, 1989). 청소년의 인터넷 게임중독에 통계적으로 유의하게 많은 영향을 미치는 변수는 매스미디어 영향과 혼자 있는 시간이며, 매개하는 변수로는 자기효능감이었고, 추가적으로 인터넷 게임중독에 유의한 영향을 미치는 매개변수로 사회성임을 확인하였다(권윤희, 2005).

학교 친구들에 대한 부정적인 시각과 경험은 벗어나고 싶은 현실로 도출되어, 지속기간이 일시적일수록 혼란과 충동을 다스리는데 도움이 되는 것으로 나타났으며, 이것은 인터넷 게임중독 청소년의 회복을 위해 학교 내 또래관계를 비롯한 대인관계 능력을 높일 수 있는 교육프로그램의 개입이 필요함을 느낀다고 하였다(장하림, 2015). 또한 인터넷 게임을 한동안 사용하지 않으면 우울하거나 초조함, 답답함을 느끼고 다른 이유로 이런 불쾌한 기분을 갖게 되었을 때에도 게임을 해야만 기분이 풀리는 등, 인터넷 게임에 중독된 청소년들은 게임에 대한 강박적 집착을 보인다(이봉건, 1999). 따라서 인터넷 게임중독 청소년들에게서 이와 같은 특성이 나타나는 것은 게임을 중독적으로 하는 학생들이 현실에서의 활동보다 게임을 통한 가상에서의 놀이 활동에 관심을 갖고 더 많은 시간을 허비함으로써 빚어진 결과라고 볼 수 있고, 또한 부족한 수면으로 인한 피로는 수업 시간에 졸게 되거나 학습에 대한 집중력을 떨어뜨리는 원인이 되며, 게임에 대한 과도한 집착은 친구들과 어울리는 시간을 빼앗아 또래문화로부터 점점 멀어지게 되는 결과를 초래한다(고영우, 2005).

이윤희(2015)의 청소년의 게임이용과 중독경향은 “게임중독 청소년들은 인터넷 과다 사용으로 발생하는 부작용으로 경제적 측면의 비용소모, 이러한 비용을 마련하기 위한 사회적 범죄 등으로 이뤄질 가능성이 있고, 정상적이지 못한 생활로 인해 수면부족, 신경쇠약, 과도한 긴장과 스트레스로 인한 건강악화 문제, 시간부족과 집중력 저하 등으로 인한 학업저하와 학교생활 파괴, 게임의 몰입과 집착으로 인한 게임이 갖고 있는 특성으로 인해 폭력성과 공격성 그리고 성적인 음란성으로 인한 혼란스러운 변화를 겪는다.”라고 하였다.

이형초(2001)는 “게임중독 경향이 높은 청소년들의 게임행동을 일시적으로 나타나는 행동상의 문제로 단순히 취급해서는 안되며, 게임으로 인한 심각한 심리적인 문제들이 동반될 수 있음을 시사한다. 따라서 인터넷 게임에 과다하게 몰입하면 임상적인 중독의 준거와 유사한 증상이 발현될 수 있다고 생각된다.”라고 하였다.

잠재적 위험사용자와 고위험사용자는 일반사용자에 비해 온라인게임 특성과 온라인게임 중독과의 관계에서 상관정도가 높게 나타났으며, 잠재적 위험사용자와 고위험사용자는 일반사용자에 비해 온라인게임의 특성을 경험할수록 온라인게임 중독에 이를 수 있는 성향이 더 높다는 것을 의미한다(유우경, 2010).

황성신(2016)은 “폭력적인 인터넷게임을 자주 이용하였던 일부 참여자는 실제로 폭력행동에 가담하였고, 인터넷게임사용에 따른 폭력적인 문제해결 경험이 현실에서 폭력적 문제해결방법을 쉽게 선택하도록 영향을 미칠 수 있다는 구체적인 사실을 보여준다. 그러나 일부 참여자들은 폭력적인 인터넷게임을 즐기지 않았음에도 불구하고 인터넷게임 공간이나 실생활에서 공격적인 방법으로 문제를 해결해 나갔다. 연구에서 인터넷게임중독 청소년들이 끊임없는 기대충족에 대한 열망으로 인터넷게임행동을 추구하지만 채워지지 않는 심리적 공허함을 짜증과 분노로 표출하게 된다는 점을 밝혀주었다.”고 하였다.

게임 중독으로 가장 많이 연구된 컴퓨터 게임의 중독은 컴퓨터 게임이 자신의 생활에 큰 비중을 차지하고 있으며, 목적에 의한 행위로서의 사용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리 잡고 있는 상태이며, 컴퓨터 게임에 대한 통제력을

상실하여 게임에 대한 자체를 인식하면서도 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태를 말한다(어기준, 2000).

전은희(2006)는 “인터넷망의 보급, 확산과 고성능 컴퓨터를 보유하는 가정이 늘고, 청소년들에게 완전히 개방되어 있는 PC방이 늘어나 있으며 가상공간에서의 쌍방향성으로 인하여 불특정 다수와의 게임으로 지루함을 느끼지 못하며 끝이 없는 경쟁 심리를 자극 하고 있다. 또한 익명의 ID를 이용하여 현실사회에서는 불가능했던 여러 가지 일들을 자유자제로 할 수 있어서 현실에서 억압하고 표출하지 못한 욕구들과 행동들이 표출되는 통로가 되기 때문이라고 하였다.”라고 하였다.

이와 같이 청소년들의 게임중독은 사회전반적인 측면에서 부정적 영향을 미치고 있으며, 점차 이용인구가 증가함에 따라 e-스포츠 산업이 확대되고 있어 게임중독에 대한 문제점이 크게 나타나고 있다.

### 3. 학교생활적응 관련 연구

교육이 이루어지는 장을 크게 가정, 학교, 사회로 나누어 볼 수 있는데 그 중에서 학교에서 청소년들이 받는 모든 교육적 영향과 포괄적으로 비교육적인 영향도 학교생활이라고 할 수 있다(교육학대사전, 1992).

인터넷 게임에 중독된 청소년들이 지나친 피로감을 보이며, 자기 통제력을 상실하여 학교수업에 결석과 지각이 잦고 성적이 떨어지며, 반항하고 불복종이 일어나므로 학교생활에서 부적응 문제를 나타내는 것이라고 하였다(김희경, 2002).

청소년의 총체적 학교생활 적응에 가장 큰 영향을 미치는 변수는 자아존중감인 것으로 밝혀졌으며, 이러한 결과를 통해 자아존중감이 높은 청소년은 학교생활적응을 잘 하지만, 반대로 자아존중감이 낮은 청소년들은 학교생활에 부적응하게 됨을 알 수 있고, 자아존중감은 발달측면에서 개인의 학습이나 경험을 통해 변화될 수 있으며, 부모나 친구와 같은 의미 있는 타인들이 발달에 큰 영향을 미

치며 그들의 격려, 지원, 성공적인 인간관계 등을 통해 발달된다고 하였다(이재남, 2004).

학교적응을 정의하기 해서는 적응, 학교적응, 부적응, 학교부적응이란 개념을 먼저 살펴볼 필요가 있으며, 적응이란 개인과 환경과의 관계를 나타내는 것으로 개인이 대인관계에 있어서나 사회의 규범에 대하여 적절하고 조화 있는 행위를 하며, 정상적인 사회생활을 하고 자기 자신도 만족하는 경우라고 말하였다(김기태 외, 1996). 학교적응이란 학생이 학교생활의 제반여건을 자신의 욕구와 적절히 조절하고 수용하여 여러 상황을 효과적으로 처리해 나가는 과정을 의미한다고 하였다(여정숙, 이수연, 2007). 유인선(2011)은 학교 적응이란, “단편적인 또래관계나 학업성취 정도만이 아니라 한 개인이 학교생활을 하며 맺게 되는 대인관계와 학교환경 학업성취에 순응하는 등 총체적인 학교에 대한 학생의 노력 또는 상호작용의 정도를 의미한다고 하였고, 또한, 청소년에게 있어서 학교는 가장 많은 시간을 보내는 사회 환경적인 공간이다. 사회가 끊임없이 변하면서 사회 환경에 바르게 적응할 수 있는 힘을 길러 줄 수 있는 중요한 기관이 학교라 할 때 학교생활에 잘 적응 하는 것은 청소년에게 중요한 일 중의 하나이다. 현재 우리나라의 교육의 대부분을 학교가 담당하고 있는 현실로 학교에서 학생들은 교과 활동 및 특별 활동, 운동회, 소풍, 학생 자치회 등 여러 활동을 하면서 학교 생활을 하게 된다”라고 하였다. 따라서 학생들이 교과 활동, 학급활동, 특별활동, 기타 행사 등에서 자기 욕구를 합리적으로 해결하여 만족감을 느끼고 조화로운 관계를 유지하며 교사 및 학생들과의 관계가 잘 조화되어 만족스러운 상태에 있을 때 학교생활 적응이 잘 되었다고 말할 수 있다고 하였다(김순희, 2002).

이처럼 청소년기에 대부분의 시간을 보내고 여러 관계 형성이 이루어지는 학교에서의 생활적응은 가장 중요한 부분이라 할 수 있다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 참여대상은 G광역시 중학교에 소재한 e-스포츠를 경험한 중학생 352명을 대상으로 하였으며, 이들을 자기평가기입법(self-administration method)을 통하여 추출하였다. 본 연구대상자의 인구통계학적 특징은 <표 1>과 같다.

표 1. 연구대상자의 인구통계학적 특징

구 분		빈도수(명)	비율(%)	누적(%)
성별	남자	298	84.7	84.7
	여자	54	15.3	100.0
학년	1학년	221	62.8	62.8
	2학년	85	24.1	86.9
	3학년	46	13.1	100.0
참여횟수	주 1회	64	18.2	18.2
	주 2회	46	13.1	31.3
	주 3회	78	22.2	53.4
	주 4회	37	10.5	63.9
	주 5회 이상	127	36.1	100.0
참여기간	6개월 미만	66	18.8	18.8
	6개월이상- 1년미만	31	8.8	27.6

	1년 이상- 2년미만	73	20.7	48.3
	2년 이상- 3년미만	40	11.4	59.7
	3년 이상	142	40.3	100.0
학업성적	상	109	31.0	31.0
	중	191	54.3	85.2
	하	52	14.8	100.0
참여경로	모바일(스마트폰)	131	37.2	37.2
	피시방	96	27.3	64.5
	집(개인PC)	119	33.8	98.3
	기타	6	1.7	100.0
게임장르	액션/아케이드게임	115	32.7	32.7
	전략게임	94	26.7	59.4
	롤플레이팅게임	31	8.8	68.2
	어드벤처게임	21	6.0	74.1
	시뮬레이션게임	6	1.7	75.9
	스포츠게임	58	16.5	92.3
	기타	27	7.7	100.0

## 2. 조사 도구

연구목적을 달성하기 위해 사용하는 조사도구는 설문지이다. 조사내용의 올바른 적합성과 적용가능성을 확보하기 위해 선행연구에서 검증되었던 조사도구의 내용을 기본바탕으로 전문가의 타당도 검증과 예비조사를 통하여 최종 설문지를



완성하였다. 모든 문항은 전혀 그렇지 않다(1점)에서 매우 그렇다(5점)에 5점 리커트(Likert) 척도를 통하여 측정하였다. <표 2>

표 2. 조사도구의 요인별 구성내용 및 문항 수

구성지표	문항내용	문항수
개인 특성	성별, 학년, 참여횟수, 참여시간, 참여기간, 학업성적, 참여경로, 게임장르	8
참가 유형	사교형(5문항), 과시형(5문항), 성취형(5문항), 모방형(5문항)	20
게임 중독	일상생활장애(12문항), 금단(5문항), 일탈행동(7문항), 내성(5문항)	29
학교생활적응	교사관계(5문항), 교우관계(9문항), 신체적만족(5문항), 학교수업(5문항), 학교규칙(5문항)	25
총 문항		82

### 가. 조사도구의 타당도와 신뢰도 검증

본 연구에서는 조사도구의 타당성 검증을 통한 탐색적 요인분석과 확인적 요인 분석을 검증하였다. 탐색적 요인분석을 통하여 내용타당도와 구성타당도를 확보

하였고, 확인적 요인분석을 통하여 선행연구의 해당 개념을 구성하는 요인들에 대하여 내용이 타당한가를 확인하였다.

또한 질문지 타당도 및 신뢰도를 세밀하게 검증하기 위하여 구성타당도 (Construct validity)의 탐색적 요인분석을 세부적으로 실시하였으며, 주성분 분석(Principal Components Analysis)의 직교회전방식 중 베리맥스(varimax)을 사용하였고, 신뢰도 검증방법은 각 문항 간에 내적일관성(internal consistency)을 확인하기 위한 Cronbach's  $\alpha$  계수를 산출하였다.

## (1) 참가유형

참가유형은 전영진(2017)이 사용한 설문지를 수정 보완하여 사용하였다. 참가 유형 문항은 어떠한 특성 및 형태로 e-스포츠에 참여하는지에 관한 질문으로서, 사교형 5문항, 과시형 5문항, 성취형 5문항, 모방형 5문항으로 최초 25문항으로 구성하였으나 신뢰도 및 개념적으로 불일치되어 사교형 1문항, 과시형 2문항, 성취형 3문항, 모방형 2문항을 제거하였으며 고유값(eigen value)으로 1.0이상 나타난 4개 요인을 최종적으로 추출하였다.

변수들 간의 상관성을 나타내는 KMO지수가 .873으로 나타나 요인분석에 따른 변수 선정이 매우 적절하였음이 밝혀졌다. Bartlett의 구형성검정( $\chi^2=1701.711$ ,  $p<.001$ )에도 의미있게 나타남에 따라 상관행렬이 단위행렬이라는 귀무가설이 기각되어 요인분석이 적합하였음을 알 수 있었다. 또한 각 문항들이 3개의 요인으로 적절하게 묶여지는 것으로 나타나 참가유형의 척도들이 타당함을 알 수 있다. 또한 참가유형 4개 요인을 설명하는 누적비율은 70.512로 나타났으며, 각 요인별 Cronbach's  $\alpha$ 은 사교형 .832, 모방형 .668, 과시형.665, 성취형 .768로 나타나 타당성과 신뢰성을 확보하고 있는 것으로 나타났다.<표 3>

표 3. 참가유형의 타당도 및 신뢰도

문 항	사교형	모방형	과시형	성취형
나는 친구들과 함께 게임하는 것을 좋아한다.	.877	.054	.081	.095
나는 친구들과 함께 게임에 대한 이야기를 많이 한다.	.718	.357	.240	.131
나는 타인에게 게임 방법을 잘 알려준다.	.624	.487	.106	.094
나는 게임 안에서 상대 유저와 채팅을 자주 한다.	.583	.480	.275	.033
나는 좋아하는 프로게이머가 있다.	.170	.792	.178	-.070
나는 친구가 하는 게임 플레이를 잘 관찰한다.	.235	.644	.131	.265
나는 게임채널, 핸드폰, 인터넷 등을 통해 게임을 시청한다.	.432	.516	.189	.187
나는 상대 유저를 이기기 위하여 게임을 한다.	.271	-.003	.831	.141
나는 남에게 실력을 인정받기 위해 게임을 한다.	.185	.268	.801	.086
나는 승률, 레벨을 높이기 위해 게임을 한다.	-.013	.328	.691	.337
나는 게임 캐릭터(선수)를 강화한다.	.203	-.035	.111	.890
나는 좋은 캐릭터(선수)영입을 하기 위해 게임을 한다.	.024	.233	.265	.824
Cronbach's $\alpha$	.832	.668	.665	.768
고유치	2.434	2.142	2.128	1.758
분산(%)	20.283	17.848	17.733	14.649
누적(%)	20.283	38.130	55.863	70.512

KMO=.873,  $\chi^2=1701.711$  df=66, sig=.000

## (2) 게임중독

본 연구에서는 김동준(2011)이 사용한 설문지를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 문항 구성은 일상생활장애 12문항, 금단 5문항, 일탈행동 7문항, 내성 5문항으로 최초 29문항을 구성하였으나 신뢰도 및 개념적으로 불일치되어 일상생활장애 7문항, 내성 1문항, 일탈행동 3문항, 금단 2문항을 제거하였으며 고유값(eigen value)으로 1.0이상 나타난 4개 요인을 최종적으로 추출하였다. 구체적인 게임중독의 탐색적 요인분석과 신뢰도 검증의 결과는 <표 4>와 같다.

표 4. 게임중독의 타당도와 신뢰도

문 항	일상생활 장애	내성	일탈 행동	금단
게임으로 인해서 학교 성적이 떨어졌다.	.742	.262	.084	.083
게임으로 인해서 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	.726	.147	-.087	.334
게임을 하느라고 피곤하여 수업시간에 잠을 자기도 한다.	.726	.118	.237	.085
게임을 너무 사용해서 머리가 아프다.	.702	.147	.123	.051
게임으로 인해서 생활이 불규칙해졌다.	.664	.313	.224	.166
게임을 진행하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	.155	.747	.280	.162
게임을 한번 시작하면 마음먹는 것보다 오랜 시간을 보내게 된다.	.284	.726	.209	.080
게임사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	.229	.663	.118	.380
게임사용 시간을 줄여야 한다는 마음이 끊임없이 들곤 한다.	.310	.645	-.218	.288
게임을 하기 위해 부모님을 속인다.	.119	.019	.726	.298
게임에서 무엇을 하였는지 숨기려고 한 적이 있다.	-.030	.295	.700	.189
게임을 하느라고 수업시간을 빠진 적이 있다.	.338	-.062	.633	.194

게임으로 인하여 돈을 더 많이 쓰게 된다.	.186	.452	.584	-.020
게임을 하지 못하면 마음이 안절부절 못하고 초조해진다.	.204	.129	.273	.810
게임을 다시 할 수 없다면 견디기 힘들 것이다.	.158	.324	.178	.710
게임을 하고 있지 않아도 게임 생각이 자꾸 떠오른다.	.145	.221	.441	.587
Cronbach's α	.825	.802	.712	.762
고유치	3.043	2.629	2.379	2.083
분산(%)	19.016	16.429	14.870	13.017
누적(%)	19.016	35.445	50.315	63.332

KMO=.892,  $\chi^2=2273.646$  df=120, sig=.000

모집단의 정규분포성 및 자료의 적합성을 구체적으로 알아보기 위해 변인별 Bartlett의 단위행렬 검정 및 표준적합도 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)를 검증하였다. KMO 지수가 .892로 높게 나타나 요인분석을 통한 변수 선정이 적절하게 이루어졌음이 밝혀졌다. Bartlett의 구형성검정( $\chi^2=2273.646$ ,  $p<.001$ )에도 의미 있게 나타나 상관행렬이 단위행렬이라는 귀무가설이 기각되어 요인분석 역시 적합함을 알 수 있었다. 또한 각 요인별 Cronbach's α은 일상생활장애 .825, 내성 .802, 일탈행동 .712, 금단 .762로 나타나 타당성과 신뢰성을 확보하고 있는 것으로 나타났다.

### (3) 학교생활적응

학교생활적응 척도는 [학업동기 표준화연구]에서 제작하고 신푸름(2015)이 사

용한 설문지를 수정·보완하여 사용하였다. 학교생활적응의 구성은 신체적 만족 5 문항, 교사관계 5문항, 교우관계 5문항, 학교규칙 5문항, 학교수업 5문항으로 최초 25문항으로 구성하였으나, 신뢰도 및 개념적으로 불일치되어 교우관계 1문항, 학교규칙 1문항, 학교수업 1문항을 제거하였으며 고유값(eigen value)으로 1.0이상 나타난 4개 요인을 최종적으로 추출하였다. 구체적인 게임중독의 탐색적 요인분석과 신뢰도 검증의 결과는 <표 5>와 같다.

표 5. 학교생활적응 타당도와 신뢰도

문 항	신체적 만족	교사 관계	교우 관계	학교 규칙	학교 수업
내가 하고 있는 여가활동은 건강을 지켜준다.	.897	.078	.137	.145	.117
내가 하고 있는 여가활동을 통해 체력을 증진시킬 수 있다.	.884	.103	.132	.092	.100
나는 여가활동을 통해 내 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다.	.857	.184	.116	.139	.068
내가 하고 있는 여가활동을 통해 신체적인 활력을 되찾게 해준다.	.827	.082	.121	.227	.138
나는 여가활동을 통해 신체(체중, 신장)를 조절한다.	.821	.201	.105	.143	.016
나를 인정하고 이해해주는 선생님이 한분이라도 계신다.	.067	.765	.163	.075	.128
선생님들은 나를 귀엽게 여기신다.	.004	.762	.138	.125	.122
나는 선생님과과의 관계는 좋은 편이다.	.106	.757	.205	.153	.139
선생님을 길에서 만나면 반가워서 인사를 한다.	.237	.702	.077	.065	.159
나는 선생님들과 자유롭게 편한 대화를 나눌 수 있다.	.250	.691	.257	.000	.104
학교에서 터놓고 이야기 할 친구가 많다.	.106	.154	.881	.126	.027
학교에서 친구들과 잘 어울려 생활한다.	.145	.195	.840	.164	.070

내가 어려운 상황에 처할 때 나를 도와줄 친구가 많다.	.117	.178	.830	.097	.093
학급에서 친구들과 간에 인기가 있다.	.228	.360	.614	.026	.068
나는 학교의 시설물을 조심해서 사용한다.	.141	.095	.048	.856	.113
나는 쓰레기와 휴지를 함부로 버리지 않는다.	.158	.085	.091	.809	.079
화장실과 수도를 사용할 때 질서를 지킨다.	.139	.092	.064	.780	.133
나는 당번활동을 열심히 한다.	.150	.083	.165	.711	.034
수업시간에 배우는 것은 재미있는 것이 많다.	.153	.155	.047	.041	.872
수업시간에 공부하는 내용이 유익하다고 생각한다.	.016	.034	.123	.154	.777
나는 학교생활 중 수업시간이 아주 즐겁다.	.047	.250	-.113	.037	.695
나는 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해한다.	.147	.147	.180	.125	.694
Cronbach's $\alpha$	.936	.841	.868	.836	.797
고유치	4.043	3.171	2.889	2.766	2.520
분산(%)	18.377	14.41 2	13.13 1	12.57 5	11.45 6
누적(%)	18.377	32.78 9	45.92 1	58.49 5	69.95 1

KMO=.867,  $\chi^2=4647.343$  df=231, sig=.000

모집단의 정규분포성 및 자료의 적합성을 확인하기 위하여 변인별 Bartlett의 단위행렬 검정 및 표준적합도 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)에 대하여 검증하였다. KMO 지수가 .867로 높게 나타나 요인분석을 위한 변수 선정이 적절했음이 밝

혀졌다. Bartlett의 구형성검정( $\chi^2=4647.343$ ,  $p<.001$ )에도 의미있게 나타나 상관행렬이 단위행렬이라는 귀무가설이 기각으로 나타나 요인분석이 적합함을 알 수 있었다. 또한 각 요인별 Cronbach's  $\alpha$ 은 신체적 만족 .936, 교사관계 .841, 교우관계 .868, 학교규칙 .836, 학교규칙 .797로 나타나 타당성과 신뢰성을 확보하고 있는 것으로 나타났다.

### 3. 자료분석

본 연구의 자료처리는 IBM SPSS Statistics Version 25.0 통계프로그램을 이용하였으며 연구과정에서 회수된 질문지 가운데 불성실 하게 기입, 이중기입, 무기입 등 신뢰성이 없다고 판단되는 자료는 자료 분석대상에서 제외하고 신뢰성이 명확한 자료를 빈도분석(frequency Analysis)과 탐색적 요인분석(Exploratory Factor Analysis: EFA)을 실시하였다. 또한 일원변량분석(One-way ANOVA)을 활용하여 평균과 표준편차를 산출한 뒤 의미있는 차이가 있는 요인에 대하여 Scheffe의 사후검정을 실시하였다.



## IV. 연구결과

### 1. 인구통계학적 특성에 따른 e-sport를 경험한 중학생의 참가유형, 게임중독, 학교생활적응의 차이 검증

본 연구문제에서 e-sport를 경험한 중학생의 인구통계학적 특성에 따른 참가 유형, 게임중독, 학교생활적응의 차이를 검증하기 위하여 실시되었다. 이를 위해 인구통계학적 특성을 독립변인으로 하고 일원변량분석(One-way ANOVA)을 활용하여, 통계적으로 의미있는 차이가 나타나는 요인에 대하여는 Scheffe의 사후 검정을 실시하였다.

#### 가. 성별에 따른 차이 검증

성별에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량 분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 6>으로 제시한다.

표 6. 성별에 따른 차이 검증 결과

구 분		N	Mean	SD	t	p	
참가유형	사교형	남자	298	3.696	0.941	64.767	.000
		여자	54	2.560	1.027		
	모방형	남자	298	3.132	1.037	22.097	.000
		여자	54	2.401	1.126		
	과시형	남자	298	2.916	1.036	14.516	.000
		여자	54	2.327	1.094		

	성취형	남자	298	2.943	1.210	21.185	.000
		여자	54	2.130	1.104		
	일상생활 장애	남자	298	1.930	0.729	16.380	.000
		여자	54	1.500	0.652		
게임중독	내성	남자	298	2.440	0.899	36.924	.000
		여자	54	1.644	0.814		
	일탈행동	남자	298	1.561	0.661	20.243	.000
		여자	54	1.148	0.305		
	금단	남자	298	1.878	0.785	22.378	.000
		여자	54	1.352	0.528		
	신체적 만족	남자	298	3.743	0.943	1.722	.190
		여자	54	3.556	1.081		
	교사관계	남자	298	3.497	0.786	.220	.639
		여자	54	3.441	0.907		
학교생활 적응	교우관계	남자	298	3.909	0.779	.001	.982
		여자	54	3.912	0.745		
	학교규칙	남자	298	3.952	0.723	.057	.812
		여자	54	3.926	0.863		
	학교수업	남자	298	3.274	0.843	1.491	.223
		여자	54	3.120	0.875		

\*\*\*  $p < .001$

먼저 참가유형의 하위 요인별로 살펴보면 사교형은 남자(M=3.696)가 여자(M=2.560)에 비해 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 모방형도 남자(M=3.132)가 여자(M=2.401)에 비해 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 과시형은 남자(M=2.916)가 여자(M=2.327)에 비해 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 성취형은 남자(M=2.943)가 여자(M=2.130)에 비해 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ).

게임중독의 하위 요인별로 살펴보면 일상생활은 남자(M=1.930)가 여자(M=1.500)에 비해 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 내성도 남자(M=2.440)가 여자(M=1.644) 보다 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 일탈행동은 남자(M=1.561)가 여자(M=1.148)에 비해 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 금단도 남자(M=1.878)가 여자(M=1.352)에 비해 높게 보였으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 일탈행동과 금단에서 학교생활적응의 하위 요인별로 살펴보면 신체적 만족은 남자(M=3.743)가 여자(M=3.556)에 비해 높게 나타났고, 교사관계도 남자(M=3.497)가 여자(M=3.441)보다 높게 나타났다. 교우관계는 여자(M=3.912)가 남자(M=3.909)보다 높게 나타났으며 학교규칙은 남자(M=3.952)가 여자(M=3.926)보다 높게 나타났고 학교수업도 남자(M=3.274)가 여자(M=3.120)에 비해 높게 나타났다. 신체적만족, 교사관계, 교우관계, 학교규칙, 학교수업 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다.

## 나. 학년에 따른 차이 검증

학년에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 7>과 같다.

표 7. 학년에 따른 차이 검증 결과

구 분		N	Mean	SD	F	p	post-hoc	
사교형	1학년	221	3.575	1.065	.888	.413		
	2학년	85	3.400	1.048				
	3학년	46	3.495	0.870				
모방형	1학년	221	3.018	1.135	.014	.987		
	2학년	85	3.012	1.045				
	3학년	46	3.044	0.893				
참가유형	1학년	221	2.846	1.089	.116	.890		
	과시형	2학년	85	2.800				1.072
	3학년	46	2.775	0.951				
성취형	1학년	221	2.774	1.235	.400	.671		
	2학년	85	2.906	1.236				
	3학년	46	2.870	1.199				
일상생활 장애	1학년	221	1.875	0.705	1.182	.308		
	2학년	85	1.774	0.762				
	3학년	46	1.974	0.806				
게임중독	1학년	221	2.295	0.927	1.294	.276		
	내성	2학년	85	2.268				0.989
	3학년	46	2.522	0.826				
일탈행동	1학년	221	1.484	0.632	2.191	.113		

	2학년	85	1.438	0.618			
	3학년	46	1.674	0.681			
	1학년	221	1.790	0.743			
금단	2학년	85	1.694	0.789	2.720	.067	
	3학년	46	2.022	0.865			
	1학년	221	3.742	0.951			
신체적 만족	2학년	85	3.838	0.920	4.082	.018*** (a),(b)>(c)	
	3학년	46	3.352	1.058			
	1학년	221	3.433	0.828			
교사관계	2학년	85	3.584	0.806	1.415	.244	
	3학년	46	3.578	0.674			
	1학년	221	3.930	0.800			
학교생활 적응	교우관계	2학년	85	3.847	0.753	.368	.693
	3학년	46	3.929	0.684			
	1학년	221	4.001	0.773			
학교규칙	2학년	85	3.847	0.715	1.537	.217	
	3학년	46	3.880	0.645			
	1학년	221	3.389	0.824			
학교수업	2학년	85	3.012	0.884	8.322	.000*** (a)>(b),(c)	
	3학년	46	3.022	0.760			

\*\*\* $p < .001$

위 검증을 구체적으로 살펴보면 참가유형의 사교형(F=.888), 모방형(F=.014), 과시형(F=.116), 성취형(F=.400)에서는 유의한 차이가 나지 않았다.

또한 게임중독의 일상생활장애, 내성, 일탈행동, 금단에서도 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다.

학교생활적응에서는 신체적 만족(F=4.082,  $p<.001$ )과 학교수업(F=8.322),  $p<.001$ )에서 유의한 차이가 나타났으며, 교사관계, 교우관계, 학교규칙에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 사후검증 결과 신체적만족에서는 1학년, 2학년이 3학년보다 높게 나타났으며 학교수업의 경우 1학년이 2학년, 3학년보다 높게 나타났다. 이는 1학년, 2학년 3학년 순으로 높은 참가유형을 보이고 있다고 보도한 연구 결과를 부분적으로 지지하고 있다.

#### 다. 참여횟수에 따른 차이 검증 결과

참여횟수에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 8>과 같다.

표 8. 참여횟수에 따른 차이 검증 결과

구 분	N	Mean	SD	F	p	사후검증 post-hoc
참가유형	주1회	64	2.559	1.130	24.323 .000***	(b),(c),(d),(e)> (a)
	주2회	46	3.554	0.797		
	주3회	78	3.657	0.833		
	주4회	37	3.446	0.780		
	주5회이상	127	3.935	0.938		
모방형	주1회	64	2.156	1.018	20.402 .000***	(c),(d),(e)> (a),(b)
	주2회	46	2.739	0.999		
	주3회	78	3.158	0.887		
	주4회	37	3.036	0.932		

	주5회이상	127	3.467	1.019			
	주1회	64	2.214	1.151			
	주2회	46	2.906	0.988			
과시형	주3회	78	2.966	0.999	7.574	.000***	(b),(e)>(a)
	주4회	37	2.748	0.876			
	주5회이상	127	3.042	1.033			
	주1회	64	2.273	1.253			
	주2회	46	2.478	1.269			
성취형	주3회	78	3.058	1.168	6.322	.000***	(c),(e)>(a)
	주4회	37	2.865	0.969			
	주5회이상	127	3.055	1.207			
	주1회	64	1.450	0.670			
	주2회	46	1.717	0.791			
일상생활 장애	주3회	78	2.033	0.720	8.581	.000***	(c),(e)>(a)
	주4회	37	1.897	0.561			
	주5회이상	127	2.011	0.712			
	주1회	64	1.609	0.770			
	주2회	46	2.304	0.975			
내성	주3회	78	2.385	0.778	14.520	.000***	(b),(c),(e)>(a)
	주4회	37	2.426	0.766			
	주5회이상	127	2.608	0.946			
	주1회	64	1.223	0.428			
	주2회	46	1.451	0.670			
일탈행동	주3회	78	1.631	0.616	4.512	.001***	(c),(e)>(a)
	주4회	37	1.493	0.495			
	주5회이상	127	1.573	0.723			
	주1회	64	1.406	0.696			
금단	주2회	46	1.710	0.742	6.274	.000***	(c),(e)>(a)

		주3회	78	1.940	0.710		
		주4회	37	1.802	0.541		
		주5회이상	127	1.937	0.853		
		주1회	64	3.838	0.992		
		주2회	46	3.444	1.261		
	신체적 만족	주3회	78	3.839	0.814	1.537	.191
		주4회	37	3.681	0.812		
		주5회이상	127	3.684	0.951		
		주1회	64	3.572	0.827		
		주2회	46	3.613	0.884		
	교사관계	주3회	78	3.456	0.801	.657	.622
		주4회	37	3.422	0.779		
		주5회이상	127	3.439	0.778		
		주1회	64	3.992	0.718		
		주2회	46	3.967	0.795		
	교우관계	주3회	78	3.801	0.767	.964	.427
		주4회	37	3.784	0.724		
		주5회이상	127	3.951	0.809		
		주1회	64	4.098	0.742		
		주2회	46	3.891	0.819		
	학교규칙	주3회	78	3.833	0.740	1.291	.273
		주4회	37	3.892	0.602		
		주5회이상	127	3.980	0.754		
		주1회	64	3.367	0.895		
		주2회	46	3.212	0.855		
	학교수업	주3회	78	3.183	0.826	.799	.527
		주4회	37	3.392	0.841		
		주5회이상	127	3.205	0.840		

\*\*\*  $p < .001$



이를 구체적으로 살펴보면 참가유형의 사교형( $F=.24.323, p<.001$ ), 모방형( $F=.20.402, p<.001$ ), 과시형( $F=7.574, p<.001$ ), 성취형( $F=6.332, p<.001$ )에서 유의한 차이가 나타났다. 사후검증 한 결과 사교형에서는 주2회 집단, 주3회 집단, 주4회 집단, 주5회 이상 집단이 주 1회 집단보다 높게 나타났으며, 모방형에서는 주3회 집단, 주4회 집단, 주5회 이상 집단이 주1회 집단, 주2회 집단보다 높게 나타났다. 과시형에서는 주 2회 집단, 주 5회 이상 집단이 주 1회 집단보다 높게 나타났으며 성취형에서는 주 3회 집단, 주 5회 이상 집단이 주 1회 집단보다 높게 나타났다.

또한 게임중독의 일상생활장애( $F=8.581, p<.001$ ), 내성( $F=14.520, p<.001$ ), 일탈행동( $F=4.512, p<.001$ ) 금단( $F=6.274, p<.001$ )에서도 모두 유의한 차이가 나타났다. 결과를 토대로 사후검증 한 결과 일상생활장애에서는 주3회 집단, 주 5회 이상 집단이 주1회 집단보다 높게 나타났으며 내성에서는 주2회 집단, 주3회 집단, 주 5회 이상 집단이 주 1회 집단보다 높게 나타났다. 일탈행동에서는 주3회 집단, 주5회 이상 집단이 주 1회 집단보다 높게 나타났으며 금단에서도 주3회 집단, 주5회 이상 집단이 주 1회 집단보다 높게 나타났다.

학교생활적응에서는 신체적만족, 학교수업, 교사관계, 교우관계, 학교규칙 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다.

## 라. 참여시간에 따른 차이 검증

참여시간에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 9>와 같다.

표 9. 참여시간에 따른 차이 검증 결과

구 분		N	Mean	SD	F	p	사후검증 post-hoc
사고형	1시간미만	71	2.570	1.149	26.633	.000***	(b),(c),(d),(e) > (a)
	1시간-2시간	124	3.581	0.855			
	2시간-3시간	87	3.871	0.825			
	3시간-4시간	38	3.862	0.811			
	4시간이상	32	4.055	0.882			
모방형	1시간미만	71	2.117	1.017	20.801	.000***	(b),(c),(d),(e) > (a)
	1시간-2시간	124	3.102	0.971			
	2시간-3시간	87	3.307	0.918			
	3시간-4시간	38	3.290	1.011			
	4시간이상	32	3.604	1.028			
참가유형	1시간미만	71	2.258	1.080	10.628	.000***	(b),(c),(d),(e) > (a) (e) > (b),(c)
	1시간-2시간	124	2.828	0.976			
	2시간-3시간	87	2.923	0.929			
	3시간-4시간	38	3.018	1.139			
	4시간이상	32	3.583	1.044			
성취형	1시간미만	71	2.437	1.259	3.451	.009**	(e) > (a)
	1시간-2시간	124	2.847	1.174			
	2시간-3시간	87	2.891	1.197			
	3시간-4시간	38	2.816	1.176			
	4시간이상	32	3.359	1.327			
게임중독	일상생활	71	1.501	0.699	8.679	.000***	(b),(c),(d),(e) > (a)
	장애	124	1.837	0.650			

		2시간-3시간	87	1.938	0.688			
		3시간-4시간	38	2.174	0.738			
		4시간이상	32	2.200	0.886			
		1시간미만	71	1.775	0.898			
		1시간-2시간	124	2.280	0.820			(b),(c),(d),(e) >
	내성	2시간-3시간	87	2.385	0.844	14.702	.000***	(a)
		3시간-4시간	38	3.026	0.850			(d) > (b),(c)
		4시간이상	32	2.648	1.033			
		1시간미만	71	1.187	0.377			
		1시간-2시간	124	1.490	0.626			(b),(c),(d),(e) >
	일탈행동	2시간-3시간	87	1.491	0.545	10.273	.000***	(a)
		3시간-4시간	38	1.888	0.815			(d) > (b),(c)
		4시간이상	32	1.773	0.789			
		1시간미만	71	1.441	0.601			
		1시간-2시간	124	1.755	0.702			(c),(d),(e) >
	금단	2시간-3시간	87	1.812	0.685	10.717	.000***	(a)
		3시간-4시간	38	2.360	0.960			(d) > (b),(c)
		4시간이상	32	2.042	0.934			
		1시간미만(a)	71	3.806	1.044			
		1시간-2시간(b)	124	3.708	0.886			
	신체적 만족	2시간-3시간(c)	87	3.703	1.012	.381	.822	
		3시간-4시간(d)	38	3.568	0.896			
		4시간이상(e)	32	3.738	1.078			
	학교생활 적응	교사관계	1시간미만(a)	71	3.547	0.811	.600	.663

	1시간-2시간(b)	124	3.402	0.870		
	2시간-3시간(c)	87	3.538	0.784		
	3시간-4시간(d)	38	3.484	0.738		
	4시간이상(e)	32	3.563	0.669		
	1시간미만(a)	71	3.975	0.782		
	1시간-2시간(b)	124	3.855	0.763		
교우관계	2시간-3시간(c)	87	3.928	0.780	.315	.868
	3시간-4시간(d)	38	3.895	0.723		
	4시간이상(e)	32	3.945	0.861		
	1시간미만(a)	71	4.063	0.785		
	1시간-2시간(b)	124	3.893	0.741		
학교규칙	2시간-3시간(c)	87	4.046	0.711	1.696	.150
	3시간-4시간(d)	38	3.855	0.697		
	4시간이상(e)	32	3.750	0.783		
	1시간미만(a)	71	3.370	0.925		
	1시간-2시간(b)	124	3.307	0.828		
학교수업	2시간-3시간(c)	87	3.170	0.823	1.100	.357
	3시간-4시간(d)	38	3.086	0.843		
	4시간이상(e)	32	3.180	0.819		

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

위 검증을 구체적으로 살펴보면 참가유형의 사교형( $F=26.633, p<.001$ ), 모방형( $F=20.801, p<.001$ ), 과시형( $F=10.628, p<.001$ ), 성취형( $F=3.459, p<.01$ )에서 유의한 차이가 났다. 사후검증 한 결과 사교형에서는 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단, 3시간-4시간 집단, 4시간 이상 집단 모두 1시간미만 집단보다 높게 나타났으며 모방형에서도 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단, 3시간-4시간 집단, 4시간 이상 집단이 1시간미만 집단보다 높게 나타났다. 과시형에서는 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단, 3시간-4시간 집단, 4시간 이상 집단 모두 1시간미만 집단보다 높게 나타났으며 4시간 이상 집단은 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단보다 높게 나타났다. 성취형에서는 4시간 이상 집단이 1시간미만 집단보다 높게 나타난 것으로 보여 진다.

또한 게임중독의 일상생활장애( $F=8.679, p<.001$ ), 내성( $F=14.702, p<.001$ ), 일탈행동( $F=10.273, p<.001$ ) 금단( $F=10.717, p<.001$ )에서도 모두 유의한 차이가 나타났다. 결과를 토대로 사후검증 한 결과 일상생활장애에서는 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단, 3시간-4시간 집단, 4시간 이상 집단 모두 1시간미만 집단보다 높게 나타났으며 내성에서도 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단, 3시간-4시간 집단, 4시간 이상 집단 모두 1시간미만 집단보다 높게 나타났으며 3시간-4시간 집단은 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단보다 높게 나타났다. 일탈행동에서도 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단, 3시간-4시간 집단, 4시간 이상 집단이 1시간미만 집단보다 높게 나타났으며 3시간-4시간 집단이 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단보다 높게 나타난 것으로 보여 진다. 금단에서는 2시간-3시간 집단, 3시간-4시간 집단, 4시간 이상 집단이 1시간미만 집단보다 높게 나타났으며 3시간-4시간 집단이 1시간-2시간 집단, 2시간-3시간 집단보다 높게 나타난 것으로 보여 진다.

학교생활적응에서는 신체적만족, 학교수업, 교사관계, 교우관계, 학교규칙 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다.

## 마. 참여 기간에 따른 차이 검증

참여기간에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 10>과 같다.

표 10. 참여기간에 따른 차이 검증 결과

구 분		N	Mean	SD	F	p	사후검증 post-hoc
사교형	6개월미만	66	2.708	1.157	17.437	.000***	(b),(c),(d), (e) > (a)
	6개월이상-1년미만	31	3.452	0.893			
	1년이상-2년미만	73	3.480	0.939			
	2년이상-3년미만	40	3.794	0.840			
	3년이상	142	3.861	0.894			
참가유형 모방형	6개월미만	66	2.333	0.961	10.705	.000***	(b),(c),(d), (e) > (a)
	6개월이상-1년미만	31	3.000	1.109			
	1년이상-2년미만	73	2.964	1.036			
	2년이상-3년미만	40	3.267	0.982			
	3년이상	142	3.303	1.046			
과시형	6개월미만	66	2.096	1.000	11.805	.000***	(b),(c),(d), (e) > (a)
	6개월이상-1년미만	31	2.882	0.893			
	1년이상-2년미만	73	2.813	0.891			
	2년이상-3년미만	40	3.042	1.105			
	3년이상	142	3.099	1.055			
성취형	6개월미만	66	2.349	1.237	6.312	.000***	

		6개월이상-1년미만	31	2.887	1.352		
		1년이상-2년미만	73	2.514	1.054		
		2년이상-3년미만	40	3.050	1.165		(e)>(a),(c)
		3년이상	142	3.113	1.211		
		6개월미만	66	1.691	0.789		
	일상생활 장애	6개월이상-1년미만	31	1.852	0.738		
		1년이상-2년미만	73	1.827	0.612	2.419	.048* (e)>(a)
		2년이상-3년미만	40	1.750	0.653		
		3년이상	142	1.997	0.768		
		6개월미만	66	1.947	0.952		
	내성	6개월이상-1년미만	31	2.210	0.852		
게임중독		1년이상-2년미만	73	2.137	0.855	6.797	.000*** (e)>(a),(c)
		2년이상-3년미만	40	2.406	0.831		
		3년이상	142	2.583	0.930		
		6개월미만	66	1.273	0.540		
	일탈행동	6개월이상-1년미만	31	1.484	0.612		
		1년이상-2년미만	73	1.490	0.509	3.021	.018*** (e)>(a)
		2년이상-3년미만	40	1.619	0.762		
		3년이상	142	1.576	0.686		
	금단	6개월미만	66	1.566	0.661	3.441	.009**

	6개월이상-1년미만	31	1.688	0.564			
	1년이상-2년미만	73	1.722	0.648			
	2년이상-3년미만	40	1.833	0.900		(e)>(a)	
	3년이상	142	1.958	0.854			
	6개월미만	66	3.752	1.044			
	6개월이상-1년미만	31	3.781	0.828			
신체적 만족	1년이상-2년미만	73	3.669	0.889	1.774	.133	
	2년이상-3년미만	40	4.055	0.784			
	3년이상	142	3.610	1.028			
	6개월미만	66	3.512	0.890			
	6개월이상-1년미만	31	3.361	0.965			
학교생활 적응	교사관계	1년이상-2년미만	73	3.573	0.670	1.668	.157
		2년이상-3년미만	40	3.715	0.851		
		3년이상	142	3.397	0.768		
	6개월미만	66	3.867	0.839			
	6개월이상-1년미만	31	3.831	0.812			
교우관계	1년이상-2년미만	73	3.918	0.681	.561	.691	
		2년이상-3년미만	40	4.069			0.740
		3년이상	142	3.898			0.791
	6개월미만	66	4.049	0.824			
학교규칙	6개월이상-1년미만	31	3.911	0.666	2.821	.025*	(d)>(e)



	1년이상-2년미만	73	3.949	0.633		
	2년이상-3년미만	40	4.238	0.643		
	3년이상	142	3.828	0.782		
	6개월미만	66	3.458	0.939		
	6개월이상-1년미만	31	3.161	0.900		
학교수업	1년이상-2년미만	73	3.363	0.794	3.553	.007** (a)>(e)
	2년이상-3년미만	40	3.419	0.680		
	3년이상	142	3.067	0.832		

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

위 검증을 구체적으로 살펴보면 참가유형의 사교형( $F=17.437$ ,  $p < .001$ ), 모방형( $F=10.705$ ,  $p < .001$ ), 과시형( $F=11.805$ ,  $p < .001$ ), 성취형( $F=6.312$ ,  $p < .001$ )에서 유의한 차이가 나타났다. 사후검증 한 결과 사교형에서는 6개월이상-1년미만, 1년이상-2년미만 및 2년이상-3년미만, 3년이상 모두 6개월 미만보다 높게 나타났으며 모방형에서도 6개월이상-1년미만, 1년이상-2년미만, 2년이상-3년미만, 3년이상 모두 6개월 미만보다 높게 나타났다. 과시형에서는 6개월이상-1년미만, 1년이상-2년미만 및 2년이상-3년미만, 3년이상 모두 6개월 미만보다 높게 나타났으며 성취형에서는 3년 이상이 6개월미만, 1년이상- 2년미만 보다 높게 나타났다.

또한 게임중독의 일상생활장애( $F=2.419$ ,  $p < .05$ ), 내성( $F=6.797$ ,  $p < .001$ ), 일탈행동( $F=3.021$ ,  $p < .001$ ) 금단( $F=3.441$ ,  $p < .01$ )에서도 모두 유의한 차이가 나타났다. 결과를 토대로 사후검증 한 결과 일상생활장애에서는 3년 이상이 6개월 미만보다 높게 나타났으며 내성에서는 3년 이상이 6개월미만, 1년이상-2년미만 보다 높게 나타났다. 일탈행동에서는 3년 이상이 6개월 미만보다 높게 나타났으며 금단에서도 3년 이상이 6개월 미만보다 높게 나타났다.

학교생활적응에서는 신체적만족, 교사관계, 교우관계에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으며 학교수업(F=2.419, p<.01), 학교규칙(F=2.419, p<.05) 모두 유의한 차이가 나타났다. 결과를 토대로 사후검증 한 결과 학교수업에서는 6개월 미만이 3년 이상보다 높게 나타났으며 학교규칙에서는 2년이상-3년미만이 3년 이상보다 높게 나타났다.

### 바. 학업성적에 따른 차이 검증

학업성적에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 11>과 같다.

표 11. 학업성적에 따른 차이 검증 결과

구 분	N	Mean	SD	F	p	사후검증 post-hoc
사교형	상	109	3.514	1.222	.587	.557
	중	191	3.488	0.962		
	하	52	3.664	0.881		
모방형	상	109	2.908	1.217	1.409	.246
	중	191	3.031	1.032		
	하	52	3.212	0.945		
과시형	상	109	2.703	1.139	2.036	.132
	중	191	2.831	1.041		
	하	52	3.064	0.968		
성취형	상	109	2.706	1.295	3.428	.034*
	중	191	2.772	1.171		

	하	52	3.221	1.238			
일상생활 장애	상	109	1.587	0.568			
	중	191	1.896	0.701	20.131	.000***	(c)>(a),(b)
	하	52	2.323	0.896			
	상	109	2.119	0.925			
게임중독	중	191	2.298	0.916	10.230	.000***	(c)>(a),(b)
	하	52	2.808	0.834			
	상	109	1.450	0.647			
	중	191	1.490	0.614	1.447	.237	
일탈행동	하	52	1.630	0.694			
	상	109	1.749	0.803			
	중	191	1.737	0.747	5.498	.004***	(c)>(a),(b)
	하	52	2.122	0.750			
신체적 만족	상	109	3.984	0.866			
	중	191	3.638	0.963	7.318	.001***	(a)>(b),(c)
	하	52	3.431	1.063			
	상	109	3.655	0.762			
학교생활 적응	중	191	3.486	0.747	7.288	.001***	(a),(b)>(c)
	하	52	3.146	0.985			
	상	109	4.073	0.798			
	중	191	3.890	0.736	5.838	.003**	(a)>(c)
학교규칙	하	52	3.639	0.783			
	상	109	4.069	0.799	4.967	.007**	(a)>(c)
	중	191	3.953	0.674			

	하	52	3.678	0.817			
	상	109	3.587	0.851			
학교수업	중	191	3.182	0.776	18.422	.000***	(a)>(b),(c)
	하	52	2.793	0.840			

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

위 검증을 구체적으로 살펴보면 참가유형의 사교형, 모방형, 과시형에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으며 성취형( $F=3.428$ ,  $p < .05$ )에서 유의한 차이가 났다. 사후검증 한 결과 성취형에서는 하 집단이 상 집단보다 높게 나타났다.

또한 게임중독의 일탈행동에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으며 일상생활장애( $F=20.131$ ,  $p < .001$ ), 내성( $F=10.230$ ,  $p < .001$ ), 금단( $F=5.498$ ,  $p < .001$ )에서는 모두 유의한 차이가 나타났다. 결과를 토대로 사후검증 한 결과 일상생활장애에서는 하집단이 중집단, 상집단보다 높게 나타났으며 내성에서도 하집단이 중집단, 상집단보다 높게 나타났다. 금단에서도 하집단이 중집단, 상집단보다 높게 나타난 것으로 보여 진다.

학교생활적응에서는 신체적 만족( $F=7.318$ ,  $p < .001$ ), 교사관계( $F=7.288$ ,  $p < .001$ ), 교우관계( $F=5.838$ ,  $p < .01$ ), 학교수업( $F=18.422$ ,  $p < .001$ ), 학교규칙( $F=4.967$ ,  $p < .01$ ) 모두 의미있는 차이가 나타났다. 결과를 토대로 사후검증 한 결과 신체적 만족에서는 상집단이 중집단, 하집단보다 높게 나타났으며 교사관계에서는 상집단, 중집단이 하집단보다 높게 나타났다. 교우관계에서는 상집단이 하집단보다 높게 나타났으며 학교규칙에서도 상집단이 하집단보다 높게 나타났다. 학교수업에서는 상집단이 중집단, 하집단보다 높게 나타났다.

## 사. 참여경로에 따른 차이 검증

참여경로에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 12>와 같다.

표 12. 참여경로에 따른 차이 검증 결과

구 분		N	Mean	SD	F	p	사후검증 post-hoc	
참가유형	모바일(스마트폰)	131	3.061	1.062	16.23 8	.000***	(b),(c)>(a)	
	피시방	96	3.732	0.890				
	집(개인PC)	119	3.868	0.930				
	기타	6	3.375	1.232				
참가유형	모바일(스마트폰)	131	2.616	1.010	13.29 1	.000***	(b),(c)>(a)	
	피시방	96	3.274	1.055				
	집(개인PC)	119	3.305	1.013				
	기타	6	2.111	1.377				
참가유형	모바일(스마트폰)	131	2.557	1.017	6.858	.000***	(c)>(a)	
	피시방	96	2.875	1.125				
	집(개인PC)	119	3.115	0.991				
	기타	6	2.167	1.027				
참가유형	모바일(스마트폰)	131	2.798	1.263	.103	.958		
	피시방	96	2.844	1.225				
	집(개인PC)	119	2.832	1.215				
	기타	6	2.583	1.021				
게임중독	일상생활 장애	모바일(스마트폰)	131	1.817	0.792	.383	.765	
		피시방	96	1.915	0.786			
		집(개인PC)	119	1.879	0.624			

	기타	6	1.767	0.599		
내성	모바일(스마트폰)	131	2.260	0.998	.322	.810
	피시방	96	2.375	0.837		
	집(개인PC)	119	2.332	0.924		
	기타	6	2.417	1.147		
	모바일(스마트폰)	131	1.372	0.545		
일탈행동	피시방	96	1.646	0.727	3.804	.010** (b)>(a)
	집(개인PC)	119	1.527	0.639		
	기타	6	1.292	0.459		
	모바일(스마트폰)	131	1.687	0.759		
	피시방	96	1.903	0.796		
금단	집(개인PC)	119	1.852	0.767	2.107	.099
	기타	6	1.444	0.689		
	모바일(스마트폰)	131	3.696	0.961		
	피시방	96	3.835	0.926		
	집(개인PC)	119	3.617	1.004		
신체적 만족	기타	6	4.100	0.910	1.242	.294
	모바일(스마트폰)	131	3.348	0.860		
	피시방	96	3.558	0.747		
	집(개인PC)	119	3.565	0.763		
	기타	6	3.900	0.978		
학교생활 적응	모바일(스마트폰)	131	3.802	0.823	2.478	.061
	피시방	96	3.990	0.703		
	집(개인PC)	119	3.971	0.758		
	기타	6	3.792	0.928		
	교우관계	119	3.971	0.758		

학교규칙	모바일(스마트폰)	131	3.964	0.758	1.384	.247
	피시방	96	3.917	0.759		
	집(개인PC)	119	3.927	0.725		
	기타	6	4.542	0.431		
학교수업	모바일(스마트폰)	131	3.282	0.827	.993	.396
	피시방	96	3.125	0.909		
	집(개인PC)	119	3.309	0.824		
	기타	6	3.375	0.771		

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

위 검증을 구체적으로 살펴보면 참가유형의 성취형에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으며 사교형( $F=16.238$ ,  $p < .001$ )에서 모방형( $F=13.291$ ,  $p < .001$ ), 과시형( $F=6.858$ ,  $p < .001$ )에서는 유의한 차이가 났다. 사후검증 한 결과 사교형에서는 피시방, 집(개인PC)집단이 모바일(스마트폰)집단보다 높게 나타났으며 모방형에서도 피시방, 집(개인PC)집단이 모바일(스마트폰)집단보다 높게 나타났다. 과시형에서는 집(개인PC)집단이 모바일(스마트폰)집단보다 높게 나타났다.

또한 게임중독의 일상생활장애, 내성, 금단에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으며 일탈행동( $F=3.804$ ,  $p < .01$ )에서는 유의한 차이가 나타났다. 결과를 토대로 사후검증 한 결과 일탈행동에서는 피시방 집단이 모바일(스마트폰)집단보다 높게 나타났다.

학교생활적응에서는 신체적만족, 학교수업, 교사관계, 교우관계, 학교규칙 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다.

## 아. 게임장르에 따른 차이 검증

게임장르에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응 차이 확인을 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)를 검증한 결과는 <표 13>과 같다.

표 13. 게임장르에 따른 차이 검증 결과

구 분		N	Mean	SD	F	p	사후검증 post-hoc
사교형	액션/아케이드게임	115	3.557	1.047	1.006	.421	
	전략게임	94	3.668	0.998			
	롤플레이게임	31	3.444	0.980			
	어드벤처게임	21	3.286	1.338			
	시뮬레이션게임	6	3.042	1.346			
	스포츠게임	58	3.509	0.986			
	기타	27	3.278	0.979			
	참가유형	액션/아케이드게임	115	3.052			
전략게임		94	3.085	1.064			
롤플레이게임		31	3.065	1.045			
어드벤처게임		21	2.841	0.941			
시뮬레이션게임		6	3.167	1.312			
스포츠게임		58	2.937	1.077			
기타		27	2.889	1.125			
과시형		액션/아케이드게임	115	2.684	1.032	1.631	.138
	전략게임	94	3.092	1.124			
	롤플레이게임	31	2.763	1.051			
	어드벤처게임	21	2.921	1.173			
	시뮬레이션게임	6	2.389	0.905			
	스포츠게임	58	2.776	1.025			
	기타	27	2.704	0.958			
	성취형	액션/아케이드게임	115	2.730	1.172		



	전략게임	94	2.564	1.208		
	롤플레이팅게임	31	2.694	1.346		
	어드벤처게임	21	3.095	1.190		
	시뮬레이션게임	6	2.000	1.140		
	스포츠게임	58	3.578	1.131		
	기타	27	2.556	1.022		
일상생활 장애	액션/아케이드게임	115	1.859	0.701	.978	.440
	전략게임	94	1.957	0.813		
	롤플레이팅게임	31	1.845	0.659		
	어드벤처게임	21	1.991	0.838		
	시뮬레이션게임	6	1.400	0.438		
	스포츠게임	58	1.779	0.672		
	기타	27	1.763	0.740		
게임중독 내성	액션/아케이드게임	115	2.350	0.891	.668	.676
	전략게임	94	2.415	0.933		
	롤플레이팅게임	31	2.145	0.806		
	어드벤처게임	21	2.345	0.954		
	시뮬레이션게임	6	1.875	1.242		
	스포츠게임	58	2.272	1.060		
	기타	27	2.222	0.875		
일탈행동	액션/아케이드게임	115	1.433	0.559	1.568	.155
	전략게임	94	1.649	0.733		
	롤플레이팅게임	31	1.516	0.636		
	어드벤처게임	21	1.464	0.759		
	시뮬레이션게임	6	1.458	0.641		

	스포츠게임	58	1.483	0.626		
	기타	27	1.296	0.450		
	액션/아케이드게임	115	1.754	0.736		
	전략게임	94	1.979	0.771		
	롤플레이팅게임	31	1.871	0.851		
금단	어드벤처게임	21	1.857	0.975	1.855	.088
	시뮬레이션게임	6	1.389	0.612		
	스포츠게임	58	1.638	0.758		
	기타	27	1.654	0.670		
	액션/아케이드게임	115	3.765	0.902		
	전략게임	94	3.653	1.032		
	롤플레이팅게임	31	3.568	0.988		
신체적 만족	어드벤처게임	21	3.648	0.982	1.908	.079
	시뮬레이션게임	6	3.733	1.178		
	스포츠게임	58	4.000	0.864		
	기타	27	3.311	1.029		
학교생활 적응	액션/아케이드게임	115	3.428	0.803		
	전략게임	94	3.481	0.735		
	롤플레이팅게임	31	3.510	0.728		
교사관계	어드벤처게임	21	3.467	0.813	2.530	.021
	시뮬레이션게임	6	4.033	0.731		
	스포츠게임	58	3.735	0.784		
	기타	27	3.111	1.025		
교우관계	액션/아케이드게임	115	4.004	0.693	2.137	.049

	전략게임	94	3.803	0.842		
	롤플레이팅게임	31	3.718	0.558		
	어드벤처게임	21	3.655	1.026		
	시뮬레이션게임	6	4.167	0.665		
	스포츠게임	58	4.108	0.727		
	기타	27	3.815	0.854		
	액션/아케이드게임	115	3.889	0.767		
	전략게임	94	3.984	0.773		
	롤플레이팅게임	31	3.919	0.630		
학교규칙	어드벤처게임	21	4.179	0.633	.586	.742
	시뮬레이션게임	6	3.750	0.987		
	스포츠게임	58	3.974	0.668		
	기타	27	3.917	0.872		
	액션/아케이드게임	115	3.215	0.941		
	전략게임	94	3.338	0.808		
	롤플레이팅게임	31	3.403	0.760		
학교수업	어드벤처게임	21	3.238	0.664	1.348	.235
	시뮬레이션게임	6	3.792	0.872		
	스포츠게임	58	3.172	0.806		
	기타	27	2.972	0.836		

\*\*\* $p < .001$

이를 구체적으로 살펴보면 참가유형의 사교형, 모방형, 과시형에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으며 성취형( $F=5.779, p<.001$ )에서 유의한 차이가 나타났다. 사후검증 한 결과 성취형에서는 스포츠게임이 액션/아케이드 게임 집단, 전략게임집단, 기타 집단보다 높게 나타났다.

게임중독의 일상생활장애, 내성, 일탈행동, 금단에서는 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다.

학교생활적응에서도 신체적 만족, 학교수업, 교사관계, 교우관계, 학교규칙에서는 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다.

## 2. 상관관계 분석

본 연구에서는 단일성 차원이 검증된 각 하위요인별 척도들에 대하여 서로의 연관성 및 판별타당성을 확인하기 위하여 상관관계분석을 활용하여 <표 14>와 같은 결과가 나타났다.

<표 14>에 제시된 바와 같이 요인간의 관계 중 사교형, 모방형, 과시형, 성취형, 일상생활장애, 내성, 일탈행동, 금단에서 정(+)의 상관관계를 나타내고 있다. Pearson의 상관계수를 통하여 상관관계 분석 결과를 구체적 요인별로 살펴보면  $-0.028 \sim .673$ 으로 다중공선성의 기준  $.80$ 보다 작아 다중공선성에 문제가 없는 것으로 나타났다.

표 14. 중학생 e-sport 참가유형, 중독성향, 학교적응의 상관관계 분석

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	1												
2	.673**	1											
3	.477**	.492**	1										
4	.305**	.311**	.442**	1									
5	.296**	.306**	.280**	.267**	1								
6	.320**	.341**	.365**	.296**	.567**	1							
7	.263**	.224**	.313**	.144**	.421**	.460**	1						
8	.309**	.274**	.300**	.238**	.470**	.556**	.569**	1					
9	.078	.041	.106*	.133*	-.136*	-.110*	-.119*	-.102	1				
10	.106*	.106*	.017	.088	-.033	-.078	-.025	-.136*	.361**	1			
11	.171**	.080	-.028	.077	-.141**	-.124*	-.208**	-.165**	.361**	.490**	1		
12	.062	.046	-.044	.006	-.176**	-.189**	-.212**	-.126*	.373**	.275**	.291**	1	
13	.018	.007	-.076	.004	-.152**	-.142**	-.141**	-.179**	.260**	.380**	.223**	.262**	1

1. 사교형, 2. 모방형, 3. 과시형, 4. 성취형, 5. 일상생활장애, 6. 내성, 7. 일탈행동, 8. 금단, 9. 신체적만족, 10. 교사관계, 11. 교우관계, 12. 학교규칙, 13. 학교수업

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

## V. 논 의

본 연구에서 검증하고자 하는 중학생들의 e-스포츠 참가유형, 게임중독이 학교생활적응에 미치는 영향을 검증하는데 연구의 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 연관된 가설을 미리 설정하고, 연구방법과 자료처리 절차에 따라 분석하였으며 검증의 결과가 시사하는 바는 다음과 같다.

### 1. e-스포츠를 경험한 중학생의 인구통계학적 특성에 따른 참가유형, 게임중독, 학교생활적응의 차이 결과

#### 가. e-스포츠를 경험한 중학생의 인구통계학적 특성에 따른 참가유형의 차이

인구 통계학적 특성에 따른 e-스포츠 참가유형의 차이에는 부분적으로 유의한 차이가 나타났다. 학년에서는 e-스포츠 참가유형의 하위요인인 사교형, 과시형은 1학년의 평균이 높았고, 성취형에서는 2학년의 평균이 높게 나타났고 모방형에서는 3학년의 평균이 높게 나타났다. 이러한 결과는 e-스포츠를 이용하는 중학생의 학년 상관없이 온라인상에서 다른 유저들과 즐겁고 활발한 상호작용을 하고 있다고 볼 수 있다. 참여횟수에 따라서는 사교형, 모방형, 과시형에서는 주 5회 이상 집단의 평균이 높으며 성취형에서는 주 3회 집단의 평균이 높게 나타났다. 참여시간에서는 사교형, 모방형, 과시형, 성취형 모두 4시간이상 집단의 평균이 높게 나타났다. 참여기간에서도 사교형, 모방형, 과시형, 성취형 모두 3년이상 집단의 평균이 높게 나타났다. 이는 개인적 특성은 e-스포츠 참가특성, 스포츠 태도 및 참가에 영향을 미친다고 주장한 연구결과와 부분적으로 일치한 결과가 나타났다(박현욱, 2009). 학업성적에서는 사교형, 모

방형, 과시형, 성취형 모두 하 집단의 평균이 높게 나타났으며 참여경로에서는 사교형, 모방형, 과시형은 집(개인PC) 집단이 높게 나타났고 성취형은 피시방 집단의 평균이 높게 나타났다. 게임장르에서는 사교형, 모방형, 과시형은 전략 게임집단의 평균이 높게 나타났고 성취형에서는 스포츠게임 집단이 높게 인식하는 것으로 나타났다. 이러한 결과로 전략게임의 경우 친구들과 여럿이 같이 할 수 있다는 점과 친구들과 간단한 내기를 할 때에 사용할 수 있어 선호한다. 이는 또한 중학생들의 e-스포츠 참여에 대하여 의미연구를 주장한 김재천(2012)의 연구와 인구 통계학적 특성에 따른 e-스포츠게임 참가 및 PC게임 영향력과 스포츠 참여에 의미있는 차이가 있다고 주장한 연구결과와 부분적으로 일치하는 것으로 나타났다(박태희(2005)).

## 나. e-스포츠를 경험한 중학생의 인구통계학적 특성에 따른 게임중독의 차이

인구 통계학적 특성에 따른 e-스포츠 게임중독의 차이에는 부분적으로 유의한 차이가 나타났다. 학년에 따라서는 e-스포츠 게임중독의 하위요인인 일상생활장애, 내성, 일탈행동, 금단 모두 3학년의 평균이 높게 나타났다. 참여횟수에서는 일상생활장애, 일탈행동, 금단은 주 3회 집단의 평균이 높게 나타나며 내성은 주 5회 이상 집단의 평균이 높게 나타났다. 참여시간에서는 내성, 일탈행동 금단은 3시간-4시간 집단의 평균이 높게 나타났고 일상생활장애는 4시간 이상 집단의 평균이 높게 나타났다. 참여기간에서는 일상생활장애, 내성, 금단은 3년이상 집단의 평균이 높으며 일탈행동은 2년이상-3년미만 집단의 평균이 높게 나타났다. 학업성적에서는 일상생활장애, 내성, 일탈행동, 금단 모두 하 집단의 평균이 높게 나타났으며 참여경로에서도 일상생활장애, 내성, 일탈행동, 금단 모두 피시방 집단의 평균이 높게 나타났다. 게임장르에서는 일상생활장애, 내성, 일탈행동 금단 모두 전략게임 집단이 높게 인식하는 것으로 나타났다.

대부분의 청소년들의 일상생활에서 e-스포츠는 생활 일부분으로 자리 잡고 있으며 학업부담, 스트레스 해소, 여가생활, 친구와의 관계 형성 그리고 현실에서 이를 수 없는, 해결 할 수 없는 것들을 온라인상에서 해결하고자 하는 도피 수단으로 e-스포츠에 더욱 몰입하고 결국 게임중독 현상까지 겪고 있다. 위 연구에서 참여횟수, 시간 기간이 길수록 게임중독 요인과의 관계가 높고 학업 성적도 낮은 학생들의 요인들이 높은 것으로 보아 청소년들의 게임중독 현상은 학업성적에 부정적인 영향이 있다고 주장한 윤미선, 이영옥(2005), Young(1996)의 연구와도 부분적으로 일치하고 있다.

#### 다. e-스포츠를 경험한 중학생의 인구통계학적 특성에 따른 학교생활적응의 차이

e-스포츠 학교생활적응의 차이에는 부분적으로 유의한 차이가 나타났다. 학년에 따라서는 e-스포츠 학교생활적응의 하위요인인 신체적만족, 교사관계는 2학년의 평균이 높으며 교우관계, 학교규칙, 학교수업은 1학년의 평균이 높게 나타났다. 참여횟수에서는 신체적만족은 주3회의 평균이 교사관계는 주 2회의 평균이 학교수업은 주4회의 평균이 교우관계, 학교규칙은 주 1회의 평균이 높게 나타났다. 참여시간에서는 신체적만족, 교사관계는 4시간 이상 집단의 평균이 높게 나타나며 교우관계, 학교규칙, 학교수업은 1시간미만 집단의 평균이 높게 나타났다. 참여기간에서는 신체적만족, 교사관계, 교우관계, 학교규칙, 학교수업 모두 2년이상-3년미만 집단이 높게 나타났으며 학업성적에서는 신체적만족, 교사관계, 교우관계, 학교규칙, 학교수업 모두 상 집단의 평균이 높게 나타났다. 참여경로에서는 신체적만족, 교사관계, 학교규칙, 학교수업은 기타집단의 평균이 높으며 교우관계는 피시방집단의 평균이 높게 나타났다. 게임장르에서는 신체적만족은 스포츠게임의 평균이 높으며 학교규칙은 어드벤처게임의 평균이 높고 교사관계, 교우관계, 학교수업에서는 시뮬레이션 게임이 높게 인식하는 것으로 나타났다.



청소년의 인성 형성은 가정이라는 울타리를 벗어나 부모뿐만 아니라 친구, 교우, 교사 등 다양한 대인관계를 통해 형성되는 것이 특징이다(한유진, 2005). 결과로 보아 e-스포츠를 즐기는 시간, 기간이 적은 학생들이 학교생활적응과 사회 발달이 원활한 것으로 나타났다. 청소년의 원만한 학교생활적응을 위해서는 중학생들이 e-스포츠를 즐기며 생활할 때 가정과 학교에서 관심을 가지고 게임에 대한 올바른 교육을 시킨다면 건전하고 과하지 않은 게임을 즐길 수 있는 문화가 조성될 것이다.

## VI. 결론 및 제언

### 1. 결론

본 연구의 분석자료인 G광역시 소재한 중학교에 재학하고 있는 학생들을 대상으로 e-스포츠를 실제 경험한 중학생들을 모집단으로 선정하였다. 또한 자기평가기입법을 이용하여 총 380부의 설문지를 배부하여 유효표본 352부를 사용하였다. 또한 자료 분석유형의 목적에 따라 일원분산분석(one way ANOVA), 신뢰도분석(Cronbach's  $\alpha$ ), 빈도분석, 상관관계분석(correlation analysis), 탐색적요인분석(exploratory factor analysis), t-검정(t-test)을 이용하였으며, 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, e-스포츠를 참여하는 횟수, 시간, 기간이 적은 학생들이 많은 학생들보다 학교생활 적응과 사회성이 원활한 것으로 나타났다.

둘째, e-스포츠를 이용하는 중학생들의 학업 성적은 학업 성적이 낮은 학생들이 참가유형(사교형, 과시형, 성취형, 모방형)과, 게임중독(일상생활, 금단, 일탈 행동, 내성) 현상이 나타날 가능성이 높으며 학업 성적이 좋은 학생들은 학업 성적이 낮은 학생들에 비해 학교생활 적응이 원활한 것으로 나타났다.

셋째, e-스포츠의 참여 장소는 모바일(스마트폰) 가장 많이 활용된 것으로 나타났다. 그 다음으로 집(개인pc방)은 친구들과 함께 게임을 즐길 수 있는 공간으로 활용되었으며, 집에서는 부모님의 통제 등 눈치가 보여 그 밖의 장소로 pc방을 많이 활용하는 것으로 나타났다.

넷째, 주로 이용하는 e-스포츠 게임장르는 액션/아케이드게임, 전략적인 게임

을 선호하는 것으로 나타났으며 그 뒤로는 스포츠게임, 롤플레이팅게임 순서로 선호하는 것으로 나타났다.

## 2. 제언

본 연구는 e-스포츠를 경험한 중학생들의 참가유형, 게임중독이 학교생활적응에 미치는 영향력을 연구하였다. 연구를 통해 나타난 결과를 바탕으로 한계점과 보완해야 할 사항과 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 G광역시에 거주하는 중학생을 연구 대상으로 실시하였기 때문에 일반화시키기에는 일정한 한계를 가지고 있다. 따라서 향후 연구는 조사지역을 전국적으로 확대해서 폭넓게 비교할 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 연구 관련 대상을 중학생을 대상으로 한정시켰다. 따라서 후속 연구에서는 중학생을 포함한 고등학생, 대학생까지의 조사 대상을 확대해서 연구할 필요가 있을 것이다.

셋째, 본 연구 결과를 바탕으로 중학생들이 e-스포츠를 참여하는 데 있어 다양한 범위의 e-스포츠를 구체적으로 연구해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 고영우(2005). **중고등학생의 인터넷 중독 경향성과 컴퓨터 사용 환경 및 개인적 특성의 관계**. 미간행 석사학위논문, 충남대학교 대학원.
- 김동준(2011). **청소년의 스포츠 참가와 인터넷게임중독성향 및 공격성향의 관계**. 미간행 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.
- 교육학 대사전(1992). **교육학사전편찬위원회**. 서울 : 대한교육연합회.
- 김기태 외(1996). **학교 부적응 문제를 가진 청소년들을 위한 문제해결 프로그램 연구**, 사회복지연구 : 6, 부산대학교 사회복지연구소
- 김동천(2016). **중학생의 온라인 스포츠 게임 참여와 게임유형에 따른 공격성과 사회성의 차이**. 미간행 석사학위논문, 서강대학교 대학원.
- 김미정(2003). **청소년의 인터넷 이용실태에 관한 연구조사: 서울소재 중학생을 대상으로**. 미간행 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 김희경(2002). **인터넷 중독 수준에 따른 자아존중감과 학교적응 비교**. 미간행 석사학위논문, 명지대학교 대학원.
- 김석환(2013). **게임중독에 영향을 미치는 청소년의 가정환경요인분석**. 박사학위 논문, 고려대학교 대학원.
- 김수겸(2006). **생활체육참여자의 운동몰입, 심리적 행복감, 운동중독의 관계연구**. 한국스포츠리서치. 17(6), 451-460.
- 김순희(2002). **초등학생의 인터넷 중독과 자기 효능감 및 학교 생활적응과의 관계**. 미간행 석사학위논문, 경성대학교 교육대학원.
- 김재천(2012). **중학생들의 e-스포츠 참여에 대한 의미연구**. 미간행 석사학위 논문, 전남대학교 교육대학원.
- 김태화(2012). **청소년의 학교적응 영향요인 연구**. 박사학위 논문, 원광대학교 대학원
- 권윤희(2005). **청소년의 인터넷 게임중독 예측모형 구축**. 박사학위 논문, 계명대

- 학교 대학원.
- 권현숙(2014). 청소년 인터넷 게임 관여와 중독차원에 따른 중독의 발달단계 연구. 석사학위 논문, 광운대학교 상담복지정책대학원.
- 문화일보(2019). ‘게임중독은 질병’ 여파. 게이머2년째 줄었다. <http://www.munhwa.com/>.
- 미디어오늘(2019). 누가 게임을 사회악으로 만들었나. (<http://www.mediatoday.co.kr>).
- 박태희(2005). 고등학생의 e-스포츠 게임 참가가 스포츠 참여에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원.
- 박현욱(2009). 청소년의 e-스포츠 참가특성과 스포츠 태도 및 참가의 관계. 미간행 석사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 성운숙(2002). 게임방 청소년의 사이버일탈 과정과 사회복지적 함의. 박사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 송원임(2001). 컴퓨터게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 어기준(2000). 청소년의 PC중독의 이해. 청소년 상담문제 연구보고서. 39.9-29.
- 여정숙, 이수연(2007). 인터넷 중독 개입프로그램이 청소년의 자아 존중감과 학교 적응에 미치는 효과. 청소년학연구 : 제14권 2호 , 27-48쪽.
- 유우경(2010). 온라인게임 특성이 청소년의 온라인게임 몰입과 중독에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문, 명지대학교 대학원.
- 유인선(2011). 청소년의 학교적응요인 메타분석. 미간행 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 윤미선, 이영옥(2005). 남, 여 중학생의 사회적지지 지각, 컴퓨터게임중독, 학업성적간 관계모형 비교. 교육방법연구, 17(2), 183-197.
- 이봉건(1999). 사이버공간에서의 중독: 통신, 인터넷 중독증의 증상과 예방, 사이버공간의 심리. 박영사.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 미간행 석사

- 학위논문, 서울여자대학교 대학원.
- 이윤희(2015). **상담자가 인식한 청소년의 인터넷중독 증상: 개념도 방법을 중심으로**. 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 이재남(2004). **심성계발 프로그램이 초등학생의 자아존중감 향상 및 교우관계 형성에 미치는 효과**. 미간행 석사학위논문, 동아대학교 대학원.
- 이형초(2001). **인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과**. 박사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 임영희(2003). **중학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응 및 민주시민의식과의 관계**. 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 장근영(2003). **온라인 게임에서 발견되는 라이프스타일의 탐색연구**. 미간행 박사학위논문, 연세대학교 대학원.
- 송해룡(2005). **e-스포츠 성장과 기업커뮤니케이션 전략**. 한국게임산업개발원.
- 신푸름(2015). **인터넷 게임중독 예방 프로그램이 다문화 아동의 게임중독 및 자아탄력성과 학교생활적응에 미치는 효과**. 미간행 석사학위논문, 남서울대학교 대학원.
- 장하림(2015). **인터넷 게임중독 청소년의 회복과장 연구**. 박사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 전영진(2017). **중학생들의 e-스포츠 참가유형이 스포츠 참가형태에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 조선대학교 대학원.
- 전은희(2006). **인터넷 게임 중독이 초등학생의 학교생활에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 수원대학교 대학원.
- 정경아(2001). **게임 중독 청소년의 특성분석**. 미간행 석사학위논문, 전남대학교 대학원.
- 정동배, 장우현(2006). **e-Sports배울수록 즐겁다**. 서울 : 디지털아트연구소(CAT).
- 주현정(1998). **고등학생의 학교생활 적응에 영향을 미치는 요인에 관한 연구 : 사회적 지지를 중심으로**. 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.

- 청소년보호위원회(2018). 2019년 청소년 인터넷 이용 실태조사 보고서.
- 한국 e스포츠협회(2006a). 스포츠 e-스포츠 비교분석. 2006e-sports연구.
- 한유진(2005). 아동의 정서조절 능력과 공격성 및 또래 관계의 질. 아동학회지, 26(4), 85-100.
- 황성신(2016). 학업중단 청소년의 인터넷 게임중독 경험 연구. 박사학위논문, 백석대학교 기독교전문대학원.
- Gossop, M.(1989). Relapse and addiction behaviors. The adoring audience. London: Routledge.
- Tukle, S.(1995). Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet.

## <부록> 설문지

### 중학생 e-sports 참여유형에 관한 연구

안녕하십니까?

중학생의 e-Sports 참여유형에 따른 영향을 연구하기 위하여 다음과 같이 설문조사를 하고자 합니다. 귀하의 응답 내용은 통계처리 되므로 비밀이 보장되며, 연구 목적만을 위해 사용될 것입니다.

귀하의 성실한 응답은 연구나 정책수립에 큰 도움이 될 것이므로, 성의있게 빠짐없이 응답해 주시기를 부탁드립니다.

정답이 있는 것이 아니므로, 귀하께서 느끼신 대로 솔직하게 답변해 주시면 감사하겠습니다.

귀한 시간을 내어 주셔서 진심으로 감사합니다.

조선대학교 교육대학원 체육교육전공

지도교수 : 김옥주

석사과정 : 최종영

조선대학교 교육대학원



\* 다음은 귀하의 인구통계학적 특성을 알아보기 위한 문항들입니다. 해당 번호에 “√” 표기해 주시기 바랍니다.

1. 귀하의 성별은?

- ① 남자                                  ② 여자

2. 귀하의 학년은?

- ① 1학년                                  ② 2학년                                  ③ 3학년

3. 귀하는 e-Sports 게임을 일주일에 보통 몇 번 정도 합니까?

- ① 주 1회      ② 주 2회      ③ 주 3회      ④ 주 4회      ⑤ 주 5회 이상

4. e-Sports 게임을 할 때, 귀하는 1일 평균 몇 시간 정도 합니까?

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

5. e-Sports 게임에 참여한 기간은 얼마나 되었습니까?

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

6. 귀하의 학업 성적은 어떻게 됩니까?

- ① 상                  ② 중                  ③ 하

7. 평소 e-Sports를 어떤 경로를 통해 참여합니까?

- ① 모바일(스마트폰)      ② 피시방      ③ 집(개인PC)      ④ 기타

8. 귀하가 주로 이용하는 e-Sports 게임 장르는?

- ① 액션/아케이드게임      ② 전략게임      ③ 롤플레이팅게임      ④ 어드벤처게임  
⑤ 시뮬레이션게임      ⑥ 스포츠게임      ⑦ 기타

1. 다음 문항들은 e-스포츠 참가 유형에 관한 질문입니다. 귀하의 생각에 해당하는 곳에 체크(✓)하여 주시기 바랍니다.

참가 유형		매우 그렇 다	그렇 다	보통 이다	그렇 지 않다	전혀 그렇 지 않다
사교형	1. 나는 e-Sports 커뮤니티에 가입 되어 있다.	⑤	④	③	②	①
	2. 나는 게임 안에서 상대 유저와 채팅을 자주 한다.	⑤	④	③	②	①
	3. 나는 타인에게 게임 방법을 잘 알려준다.	⑤	④	③	②	①
	4. 나는 친구들과 함께 게임하는 것을 좋아한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 친구들과 함께 게임에 대한 이야기를 많이 한다.	⑤	④	③	②	①
과시형	1. 나는 상대 유저를 이기기 위해 게임을 한다.	⑤	④	③	②	①
	2. 나는 남에게 실력을 인정받기 위해 게임을 한다.	⑤	④	③	②	①
	3. 나는 승률, 레벨을 높이기 위해 게임을 한다.	⑤	④	③	②	①
	4. 친구들이 나의 캐릭터(선수)를 부러워한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 다른 유저보다 잘하기 위해 캐쉬를 충전한다.	⑤	④	③	②	①
성취형	1. 나는 일정한 승률, 레벨을 목표로 삼고 게임을 한다.	⑤	④	③	②	①
	2. 나는 상대 유저를 이기면 기분이 좋다.	⑤	④	③	②	①
	3. 나는 상대 유저를 이기기 위해 게임을 한다.	⑤	④	③	②	①
	4. 나는 좋은 캐릭터(선수) 영입을 하기 위해 게임을 한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 게임 캐릭터(선수)를 강화 한다.	⑤	④	③	②	①
모방형	1. 나는 친구가 게임하기 때문에 나도 한다.	⑤	④	③	②	①
	2. 나는 게임채널, 핸드폰, 인터넷 등을 통해 게임을 시청한다.	⑤	④	③	②	①
	3. 나는 좋아하는 프로게이머가 있다.	⑤	④	③	②	①
	4. 나보다 잘하는 유저의 게임 플레이를 잘 관찰한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 친구가 하는 게임 플레이를 잘 관찰한다.	⑤	④	③	②	①

II. 다음 문항들은 게임중독에 관한 질문입니다. 귀하의 생각에 해당하는 곳에 체크(✓)하여 주시기 바랍니다.

게임중독		매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
일상 생활 장애	1. 게임으로 인해서 생활이 불규칙해졌다.	⑤	④	③	②	①
	2. 게임으로 인해서 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	⑤	④	③	②	①
	3. 게임으로 인해서 학교 성적이 떨어졌다.	⑤	④	③	②	①
	4. 게임을 너무 사용해서 머리가 아프다.	⑤	④	③	②	①
	5. 게임을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	⑤	④	③	②	①
	6. 게임을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	⑤	④	③	②	①
	7. 다른 할 일이 많을 때에도 게임을 하게 된다.	⑤	④	③	②	①
	8. 게임으로 인해 가족들과 마찰이 있다.	⑤	④	③	②	①
	9. 게임을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀 적이 있다.	⑤	④	③	②	①
	10. 게임을 하고 있지 않을 때에도 게임에서 나오는 소리가 들리고 인터넷을 하는 꿈을 꾸다.	⑤	④	③	②	①
	11. 게임 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 된다.	⑤	④	③	②	①
	12. 게임을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미가 없다.	⑤	④	③	②	①
금단	1. 게임을 다시 할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.	⑤	④	③	②	①
	2. 게임을 하지 못하면 안절부절 못하고 초조해진다.	⑤	④	③	②	①
	3. 게임을 하고 있지 않을 때에도 게임 생각이 자주 떠오른다.	⑤	④	③	②	①
	4. 게임 때문에 실생활에서 문제가 생기더라도 게임사용을 그만 두지 못한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 게임을 할 때 누군가 방해를 하면 짜증스럽고 화가 난다.	⑤	④	③	②	①
일탈 행동	1. 실제 생활에서도 게임에서 하는 것처럼 하고 해보고 싶다.	⑤	④	③	②	①
	2. 게임 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	⑤	④	③	②	①
	3. 게임을 하느라고 수업에 빠진 적이 있다.	⑤	④	③	②	①
	4. 게임을 하기 위해 부모님을 속인다.	⑤	④	③	②	①
	5. 게임 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	⑤	④	③	②	①
	6. 게임에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있다.	⑤	④	③	②	①
	7. 게임에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속을 어긴 적이 있다.	⑤	④	③	②	①
내성	1. 게임을 한번 시작하면 생각했던 것보다 오랜 시간을 보내게 된다.	⑤	④	③	②	①
	2. 게임을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	⑤	④	③	②	①
	3. 게임사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	⑤	④	③	②	①
	4. 게임사용 시간을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 주위 사람들이 내가 게임을 너무 많이 한다고 지적한다.	⑤	④	③	②	①

III. 다음 문항들은 학교생활적응에 관한 질문입니다. 귀하의 생각에 해당하는 곳에 체크(✓)하여 주시기 바랍니다.

학교생활적응		매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
교사 관계	1. 나는 선생님들과 자유롭게 대화를 나눌 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	2. 선생님을 길어서 만나면 반가워서 달려가 인사를 한다.	⑤	④	③	②	①
	3. 선생님들은 나를 귀엽게 여기신다.	⑤	④	③	②	①
	4. 나를 이해하고 인정해주는 선생님이 한분이라도 계신다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 선생님과의 관계는 좋은 편이다.	⑤	④	③	②	①
교우 관계	1. 학교에서 친구들과 잘 어울려 생활한다.	⑤	④	③	②	①
	2. 학교에서 터놓고 이야기 할 친구가 많다.	⑤	④	③	②	①
	3. 내가 어려울 때 나를 도와줄 친구가 많다.	⑤	④	③	②	①
	4. 학급에서 친구들과 간에 인기가 있다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 같은 반 친구들과로부터 따돌림을 당하고 있다는 느낌을 받을 때가 있다.	⑤	④	③	②	①
신체 적 만족	1. 내가 하고 있는 여가활동은 체력을 증진시킬 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	2. 내가 하고 있는 여가활동은 건강을 지켜준다.	⑤	④	③	②	①
	3. 나는 여가활동을 통해 내 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	4. 나는 여가활동을 통해 신체(체중, 신장)를 조절한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 내가 하고 있는 여가활동은 신체적인 활력을 되찾게 해준다.	⑤	④	③	②	①
학교 수업	1. 나는 학교생활 중 수업시간이 가장 즐겁다.	⑤	④	③	②	①
	2. 나는 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해한다.	⑤	④	③	②	①
	3. 수업시간에 배우는 것들은 재미있는 것이 많다.	⑤	④	③	②	①
	4. 수업시간에 공부하는 내용이 유익하다고 생각한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 수업시간에 다른 생각을 많이 한다.	⑤	④	③	②	①
학교 규칙	1. 나는 당번활동을 열심히 한다.	⑤	④	③	②	①
	2. 나는 휴지나 쓰레기를 함부로 버리지 않는다.	⑤	④	③	②	①
	3. 나는 학교의 시설물을 조심해서 사용한다.	⑤	④	③	②	①
	4. 화장실이나 수도를 사용할 때 질서를 지킨다.	⑤	④	③	②	①
	5. 나는 등교시간을 잘 지킨다.	⑤	④	③	②	①

♣ 끝까지 응답해 주셔서 진심으로 감사합니다.