



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](#)

2021학년도 8월

교육학석사(체육교육) 학위논문

e-sports의 학교체육수업 적용가능성에 대한 연구

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

박지환

e-sports의 학교체육수업 적용가능성에 대한 연구

A Study on the Applicability of E-sports to School
Physical Education

2021년 08월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

박지환

e-sports의 학교체육수업 적용가능성에 대한 연구

지도교수 김 현 우

이 논문을 교육학석사(체육교육)학위 청구논문으로 제출함.

2021년 04월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

박 지 환

박지환의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 안 용 덕 인

심사위원 조선대학교 교수 김 옥 주 인

심사위원 조선대학교 교수 김 현 우 인

2021년 06월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구 목적	3
3. 연구의 제한점	3
4. 용어의 정의	4
II. 선행연구 고찰	5
1. e-sports 수업시 효과	5
2. 학교체육수업 관련 연구	6
III. 이론적 배경	8
1. 학교체육수업의 실태	8
2. 온라인수업 적용 실태	10
1) 타교과 온라인수업	10
2) 온라인 체육수업에 대한 관심도 및 태도 인식	13
3) 온라인 체육수업의 교사역할	14
3. e-sports의 실태	16
1) e-sports의 종류	17
2) e-sports 참여에 관한 빈도	20
IV. 연구 방법	22
1. 연구 설계	22
2. 연구 대상	23

3. 자료 수집	24
4. 자료 분석	24
5. 연구의 진실성 및 윤리성	24
V. 연구 결과 및 논의	26
1. 심층 면담 결과	26
1) e-sports가 학교체육수업에 미치는 영향	26
2. e-sports가 학교체육수업 적용	29
1) e-sports 적용시 긍정적측면	29
2) e-sports 적용시 부정적측면	35
3) e-sports의 체육수업 적용 방향	39
VIII. 결론 및 제언	43
1. 결론	43
2. 제언	44
참고문헌	45
부록	49

표 목 차

<표 1> e-sports 체육수업 적용 시 긍정적 효과	27
<표 2> e-sports 체육수업 적용 시 부정적 효과	28

그림 목 차

<그림 1> 연구대상	23
-------------------	----

ABSTRACT

A Study on the Applicability of E-sports to School Physical Education

Park ji hwan

Adviser : Prof. KIM Hyun Woo

Major in Physical Education,

Graduate School of Education, Chosun University

This study was based on doubts that e-sports could be applied to sports classes according to moves to preemptively plan and promote future sports classes for various situations due to increased problems such as current yellow dust, fine dust, irregular weather, and Corona 19. The categories of sports are expanding through the convergence of culture, sports, art and ICT, and social changes such as the development of the sports industry due to digital technology of the Fourth Industrial Revolution, the evolution of mobile sports appreciation, and the development of digital sports (feeling play). Nevertheless, physical education classes are not keeping up with this trend. As a result, we would like to learn about the applicability of e-sports to secondary and high school physical education classes. Based on the opinions of field sports teachers, it is intended to identify the advantages and disadvantages of the introduction of e-sports in sports classes and explore the direction of application

qualitatively. To achieve the purpose of the study, 10 teachers with diverse experience were recruited. The effects of the application of e-sports as a result of this study are as follows:

Affirmative effects include improvements in cultural aspects, social and mental aspects, overcoming space-time constraints, personal differences, and improvement in learning skills. Therefore, most teachers evaluated the applicability of e-sports as being more positive than negative. In addition, e-sports were presented as follows based on the opinions of teachers to apply them to the field of physical education. It is a class of introductory e-sports with theoretical classes, partial application in terms of competition (application) based on connectivity to face-to-face classes, and general e-sports. Partial application shall take into account the connection with face-to-face classes, shall not be far from the target subject, and shall be organized together with the basic understanding of the students.

Therefore, e-sports seems to be highly applicable to sports classes as a new method of education to future societies, and above all, teachers are interested in and improved classes through e-sports, expecting endless growth and development of e-sports.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

현대에 들어 인간의 삶에 가장 큰 영향을 주고 있는 요인은 컴퓨터와 인터넷을 활용하는 것이다. 현대 사회는 정보화 사회로 급격하게 변화해나가고 있으며, 현대인들은 기쁨과 편리함을 주는 정보 커뮤니케이션을 선호하고 이용함으로써 삶의 질을 증진시키고, 일상생활에서의 다양한 변화를 가져오게 된다(송원임, 2001, 재인용). 이러한 흐름에 따라 스포츠에서도 변화가 나타나게 된다. 스포츠도 컴퓨터가 접목되어 활용되기 시작한 것이다. 컴퓨터를 활용한 스포츠 참여가 현재 어떻게 적용되어 있는지 알아보면, kenyon의 분류에 따른 광의의 의미의 스포츠 참여를 들 수 있다(Kenyon, 1969, 재인용), 다양한 스포츠 참여가 컴퓨터를 통해 이루어지고 있다. 수많은 동호회가 인터넷상의 사이버공간에서 결성되어 운영되고 있으며, 개인과 상업조직에 의해 만들어진 홈페이지를 통해 스포츠 정보를 전달하고 커뮤니티를 형성하여 스포츠 참여 및 스포츠 교육을 돕고 있다. 더불어 찾고자 하거나 배우고자하는 기타의 스포츠 정보를 인터넷에서 쉽게 접할 수 있게 되었다(Wenner, 1998, 재인용). 이러한 흐름에 따라 스포츠를 활용한 게임들이 쏟아져 나오기 시작한다. 스포츠게임은 남녀노소 누구에게나 인기가 많은 게임 분야이다. 스포츠게임은 현실에 존재하는 스포츠에 기반을 두고 있기 때문에 가상세계의 성격이 강한 다른 게임들과는 다르게 현실세계와 깊은 관계를 가지고 있다. 출시되고 있는 대부분의 스포츠게임들은 스포츠 현장에서 사용되고 있는 운동기술이나 전술, 규칙 등은 현실세계에서 발생하는 현상이나 자료들과 비슷하게 입력되어 있으므로 가상공간의 게임내용이 현실로 전이될 수 있는 가능성이 높아졌다(이연주, 2002, 재인용). 따라서 대중들에게 다양한 스포츠 정보를 전달하는 역할을 스포츠게임이 하게 되었다.

한편, 현재의 체육수업은 황사, 미세먼지, 불규칙한 날씨, 코로나 19등과 같은 감염병 등에 문제들이 많아지면서 다양한 상황들을 대비한 미래형 체육수업을

선제적으로 기획하고 본격적으로 추진하려는 움직임들이 많아졌다. 즉, 지구적 환경 변화로 인한 원격수업 증대되면서 미래의 체육수업 역할 변화가 일어나고 있다는 것이다. 문화, 스포츠, 예술, ICT 등의 융합을 통한 스포츠의 범주가 확장되어가고 있고 4차 산업혁명의 디지털 기술로 인한 스포츠산업의 발전, 모바일 스포츠 감상의 진화, IT와 게임화 기술로 탄생한 디지로그 스포츠발전(체감형 놀이) 등의 사회적 변화에 발맞추어 교육 또한 흐름에 맞춰 변화해 가고 있다.

이러한 변화는 교육부의 움직임을 통해서도 볼 수 있다. 교육부는 스마트스포츠 환경 조성과 관련된 것으로 교사의 스마트스포츠 수업 운영을 위해서 이에 맞는 교사의 역량을 향상시켜야할 필요성이 있다고 강조하고 있다. 교사의 개인별 체육수업 활용 플랫폼과 콘텐츠를 정리하고 교사들끼리 상호 공유를 바탕으로 부족한 부분을 해소할 수 있게 하여 활용 가치를 높이고 더 나아가 원격 체육수업 영역도 포함하여 현장연구가 활발하게 진행되도록 지원하고 있다. 그리고 단위학교별 교실을 조사해 체육교사가 스마트스포츠를 운영할 수 있는 시설을 지원하도록 하고, 비어있는 폐교를 활용한 스마트스포츠 경기장을 조성해 학생들이 스마트스포츠를 체험하는 장을 마련하도록 노력하고 있다. 비대면 스포츠환경 조성에 대해서는 스마트스포츠대회를 개최함으로써 학생들의 꿈과 소질을 펼칠 수 있는 e-sports대회를 개최하고 가상스포츠교실이 설치된 학교를 중심으로 온라인스포츠 경기대회를 운영할 계획을 세우고 있다. 이러한 비대면 스마트스포츠 경기의 계획은 경기 자체만의 흥미를 가져올 뿐만 아니라, e-sports라는 매개체를 통해서 개인별 진로 교육을 함께 유발할 수 있는 교육적 효과를 거둘 것으로 기대하고 있는 것이다.

또한, 체육수업 사례 발표대회를 개최하고 학교체육연구대회에 스마트스포츠 영역을 확대하여, 우수한 체육교사들이 다양한 연구를 진행할 수 있도록 기반을 조성하고 있다. 스마트스포츠 활성화를 통해 아이들의 체육수업 흥미를 높이고, ICT 기반의 가상현실 공간 활동을 통해 체육수업과 진로교육에 도움이 되도록 하겠다는 것이다(경상남도 교육청, 2021).

이러한 흐름에 발맞춰 e-sports 게임을 학교체육수업에 도입한다면 현재의 교육부가 추구하고자 하는 학교스포츠클럽 활성화, 선진형 학교운동부 운영, 학교

육체육 네트워크 및 스마트스포츠 환경 등을 완성하는 방안이 될 수 있을 것이다. 따라서 e-sports는 학교체육수업에 적용시킬 수 있는 가능성을 내포하고 있다고 보여짐에 따라 본 연구의 필요성이 강조되고 있다.

2. 연구 목적

본 연구는 e-sports 게임이 학교체육 수업에서 수업의 한 방식으로 적용되어 교육의 기능을 담당할 수 있으며 활용할 수 있는지에 대한 가능성을 규명하는데 목적이 있다. 이와 같은 연구 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫 번째, e-sports 게임 참가가 스포츠 참여에 어떠한 영향을 미치는가?

두 번째, e-sports 게임 참가는 학생들의 흥미를 유발할 수 있는가?

세 번째, e-sports 게임 참가가 체육교육으로서 어떠한 영향을 미치는가?

네 번째, e-sports 게임을 체육수업으로 도입할 수 있는가?

다섯 번째, e-sports 게임 참가로 달성하고자 하는 체육수업의 목적을 달성할 수 있는가?

3. 연구의 제한점

본 연구는 연구대상, 관계설정, 학교체육수업 상황, e-sports 게임의 상황 등에서 나타나는 문제로 인하여 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫 번째, 광주 소재 체육교사를 대상으로 한다.

두 번째, 배경요인의 학교 실태, 수업형태, 학교 재정 등 이외의 요인은 배제한다.

4. 용어의 정의

본 연구에서 중요하게 사용되는 용어의 조작적 정의는 다음과 같다.

1. e-sports - 컴퓨터의 인터넷상에서 이루어지는 게임의 종류를 말하며 상호 간에 커뮤니케이션을 할 수 있는 스포츠 형태를 갖는 게임을 말한다.
2. 스포츠게임 - 체육 스포츠를 소재로 하여 만든 게임을 통틀어 이르는 말. 야구, 축구, 농구 등 구기 종목에서부터 카레이싱, 격투기, 육상 따위에 이르기까지 모든 스포츠 종목을 포괄한다.
3. 온라인 수업 - 컴퓨터를 이용한 수업의 참여 형태를 말한다. 스마트 기기나 전자기기 등 인터넷을 활용한 수업은 다 포함한다.
4. 컴퓨터 게임 - pc만을 일컫는 것이 아니라 정보 처리 능력을 가진 장치로서의 컴퓨터라는 하드웨어 상에서 흥미를 유발하는 내용물이 어떤 규칙에 의거한 선택 결정 과정을 통해 진행되어 나가도록 컴퓨터 프로그램에 의하여 제작된 것을 의미한다(김창배, 1999).

II. 선행연구 고찰

현대에 들어서면서 e-sports에 대한 관심이 높아지면서 e-sports에 관한 연구가 진행되고 있지만 아직까지는 다른 연구들보다 학술적인 연구가 많이 부족한 실정이다. 따라서 본 연구에 들어가기 전에 비슷한 선행연구에 대해 살펴보고자 한다. e-sports와 새로운 형태의 체육수업에 대한 선행연구는 많지 않으며 특히 스포츠게임을 수업에 적용한 연구는 드물다고 할 수 있다.

몇몇 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

1. e-sports 수업시 효과

e-sports는 디지털 문화를 선도하여 새로운 산업을 일으키는 성장 잠재력을 가진 차세대 스포츠다. 다른 나라에 비해 우리나라는 e-sports의 중주국으로서 떠오르고 있으며 지금까지 주요 거점으로 지목되어 왔으나 전체 e-sports 시장에서 차지하는 비중은 조금씩 줄어들고 있다. 이는 우리나라 시장 경쟁력이 약화되고 있다는 것을 방증한다. 따라서 한국 e-sports 현 상황을 분석하고 앞으로의 나아갈 방향을 제시하고 있다(윤아름, 2020). 이처럼 e-sports의 시장은 전 세계적으로 보았을 때 전망이 밝다. 즉, e-sports를 주도하는 국가가 미래의 시장을 선도한다는 것이다. 이에 따라 본 연구에서는 e-sports를 교육에 적용시켜 보고자 한다. e-sports를 교육에 적용시키기 위해 온라인게임의 효과와 학년군에 따른 효과를 선행연구를 통해 알아보고 참고하고자 한다.

온라인게임은 뛰어난 상호작용성과 재미, 가상 공동체들의 커뮤니티 형성을 통하여 플레이어를 몰입하게 하는데 이와 같은 온라인 게임의 과정은 문제해결학습의 전략과 유사함을 알 수 있다. 이런 점들에 착안하여 온라인게임에서 2가지의 과제수행방식 즉, 협동적인 과제수행방식과 개별적인 과제수행방식으로 나누어 진행하였을 때 학생들의 사회성과 관련하여 사회적 문제해결력에 얼마만큼의

영향력을 미치는지를 알아보고자 연구를 진행하였다(전진옥, 2007).

e-sports 참여를 통해서 중학생들이 느끼는 참여 의미와 가치에 대하여 e-sports를 참여하게 된 동기, 실제 스포츠와 다른 점, 다른 영역별 가치 등으로 어떤 것이 있으며 결과적으로 e-sports 참여에 대한 의미와 가치를 위한 기초자료를 광주광역시에 소재한 “M” 중학교 학생들 중 최소 3년 이상 e-sports에 참여하고 있는 14~16세 중학생들의 생각을 개방형 설문지를 통해 수집하여 연구 분석하였다(김재천, 2012).

고등학생의 e-sports 게임이 스포츠참여에 미치는 영향을 규명하는데 목적이 있다. 이와 같은 연구 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다. 인구통계학적 특성에 따른 e-sports 게임참가, PC게임 영향력, 스포츠 참여에 차이, 스포츠참여 상관관계, PC게임의 영향력이 스포츠 참여에 미치는 영향, e-sports 게임 참가에 따른 PC게임 영향력, 스포츠 참여의 관계를 연구 문제로 설정하고 규명하였다(박태희, 2006).

2. 학교체육수업 관련 연구

기계문명의 발달로 인하여 정신적, 사회적, 신체적으로 허약해져만 가는 현대 사회에 있어서 체육활동을 통한 인간의 심신변화는 성장기에 있는 청소년에게 매우 필요하다. 그러므로 완전한 인간형성을 추구하고 심신의 조화와 발달에 이바지하고 있는 학교체육의 현황을 살펴보고 문제점을 고찰하는 것은 이러한 필요성을 증명하는 것이라 볼 수 있다. 따라서 학교체육 현장에서 이루어지고 있는 학습지도 내용과 그 운영실태를 파악하고자 한다(최용운, 2003). 더하여 최근에 이슈가 되고 있는 코로나-19(COVID-19)시대를 맞아 교육의 형태가 변화가 요구되고 있다.

코로나-19(COVID-19)시대를 맞아 중등학교의 체육교육현장이 오프라인 수업에서 비대면 온라인 수업으로 전환됨에 따라, 현장의 중등체육 교사들이 어떤 어려움을 겪었으며 이를 어떻게 극복하여 온라인 수업을 실천하려고

했는지 알아보는 것이다. 이를 위해 두 가지 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 중등 체육 교사가 오프라인 수업을 온라인 수업으로 전환하는 과정에서 겪는 어려움은 무엇인가.

둘째, 중등 체육 교사의 온라인 수업을 위한 교육과정 재구성과 실천사례는 어떻게 나타나는가로 구성하여 알아보고자 하였다(서봉교, 2021).

이와 더불어 현재 체육교사로 나아가기 위해 준비하고 있는 예비교사들의 e-sports에 대한 인식을 통해 e-sports의 전망을 알아보고자 한다.

예비체육 교사들을 대상으로 온라인 체육수업에 대한 인식을 규명하여 온라인 체육수업에 대한 올바른 이해와 인식을 갖춘 전문화된 인재 양성을 필요로 하는 교육현장에 기초자료를 제공하는데 목적이 있다(전성은, 2021).

III. 이론적 배경

1. 학교체육수업의 실태

우리나라 중학교의 체육수업은 문제점을 보완하면서 많은 발전을 이루어 왔다. 체육은 다른 과목에 비해 과목의 특수성을 지니고 있기 때문에 과거 체육교육의 문제가 있음에도 불구하고 경시되어 왔다. 현대에 들어서 과학과 기술이 발전함에 따라 자연스럽게 체육에도 변화의 조짐이 불어오기 시작했다. 체육교육이 주목을 받기 시작하면서 변화가 일어나기 시작했는데 가장 큰 변화는 바로 교육과정이 점차적으로 개편되기 시작했다. 실질적인 변화는 2007년에 체육 및 교육에 대한 관심이 증대되면서 나타났다. 2007년 교육과정은 체육과 교육과정 개정을 둘러싸고 있는 국가적, 사회적 요구와 체육과 내부의 요구를 종합적으로 평가하여, 발전된 국가수준 체육과 교육과정으로 도약할 수 있는 기반을 마련하였다(유정애, 2012). 개정방안을 살펴보자면, 2007년 개정 체육과 교육과정에서는 교육과정의 재개념화를 통해 축구, 농구, 배구 등과 같은 제한적인 스포츠 종목에 국한시키지 않고 학교와 체육교사의 교육과정 운영 자율권을 강화하였는데, 체육교사들이 체육 교육과정을 직접 개발하고 운영할 수 있는 ‘진정한 교육과정 개발자 및 운영자로서의 참여 기회’를 극대화할 수 있게 되었다(유정애, 2005). 더하여 2007년 개정 체육과 교육과정에서는 성격, 목표, 내용, 방법, 평가의 연계성을 확보하고 각 항목의 의미와 방향성을 명료화하여 제시하였으며 체육과 교육과정 항목 간의 연계성을 강화하기 위해 개정 내용을 초등학교 3학년부터 고등학교 1학년까지 체육과 교육과정 내용 영역을 5가지(건강 활동, 도전 활동, 경쟁 활동, 표현 활동, 여가활동)로 일원화하였다(박성민, 2014). 이 5가지 신체 활동 가치 영역은 신체 활동의 수행 목적을 기준으로 시대성을 고려하여 설정하였으며, 내용 영역의 일원화를 통해 교육 내용의 적정화도 함께 도모하였고 교육 내용의 계열성을 강조함으로써

초, 중등학교에서 모두 동일한 신체 활동 가치 영역을 지도하며, 초등학교에서는 신체활동 가치의 기초 교육을 담당하고, 중학교에서는 신체활동 가치의 심화교육 담당을 제시하였다(박성민, 2014). 즉, 내용이 반복되는 것을 최대한 줄여나가고 계열성을 확보하면서 각 영역들간의 통합을 제시한 것이다. 이후 우리나라 교육과정이 추구해 온 이념과 인간상을 바탕으로, 미래 사회가 요구하는 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 창의, 융합형 인재를 양성하는데 중점을 둔 2015 교육과정이 개정되게 된다(최신지, 2019). 2015 개정 체육과 교육과정은 신체 활동이 가지고 있는 다양한 가치 요소를 종합적으로 체험하여 신체 활동의 가치를 내면화하고 이를 삶 속에서 실천 할 수 있는 인간상을 추구하며 체육과의 역량은 신체 활동을 체험하고 그 가치를 내면화하는 과정을 통해 습득되는 지식, 기능, 태도를 포괄하는 총체적 능력이며, 신체 움직임을 바탕으로 형성되는 건강관리 능력, 신체 수련 능력, 경기 수행능력, 신체 표현 능력으로 구성된다(김예은, 2018). 즉, 추구하고자 하는 방향을 살펴보자면 미래 사회가 요구하는 핵심역량을 함양시키기 위해 체육교육을 통해 창의, 융합형 인재를 양성하는 것이다.

교육과정 개편이 진행되는 데는 다양한 요인이 있겠지만 현대의 과학과 기술의 발전으로 수업에서 컴퓨터와 인터넷 도입의 영향을 빼놓을 수 없다. 컴퓨터와 인터넷의 발전은 학교수업의 형태를 바꿔놓았다고 해도 과언이 아닐만큼 수업에 미치는 영향이 크다. 다른 과목에 비해 체육은 이러한 변화의 흐름을 가장 잘 받아들일 수 있는 과목이다. 체육의 특성상 날씨, 미세먼지, 바이러스(집단감염 한정)등 돌발상황에 대비하여 이론수업을 대체수업으로 실시하여야 한다. 이론수업에서 컴퓨터와 인터넷은 교사가 해야 하는 일을 대체하거나 동기유발, 흥미성, 시각화 등의 보조교사가 되기도 한다. 이제는 이러한 간략한 활용에서 더 나아가 e-sports를 활용함으로써 미래형 체육수업을 발전시키기 위한 발판을 마련해나갈 필요성이 증대되고 있다.

2. 온라인수업 적용 실태

e-sports를 체육수업에 적용시키기 위해 현재 진행되고 있는 온라인 수업의 형태를 파악하고 활용하고자 한다. 온라인 수업은 컴퓨터가 등장하고 보급될 시점부터 과목의 특성에 맞게 변형되어 적용되어 왔다. 이러한 온라인 수업형태의 활용은 수업의 질을 한층 더 높였다고 평가받고 있으며 학생들에게 다양한 측면의 경험 제공, 현실에서 불가능하거나 기타 등등의 제약으로 인해 시도하지 못했던 수업의 방식들을 가능하게 하였다. 온라인 수업 초창기 대부분의 형태는 부분적인 도입의 형태로 이루어졌다. 동영상 시청, 게임활용, 간단한 시청각 자료 등의 수업의 보조 자료로서 활용되거나 학생들의 이해를 돕기 위한 짧은 시간의 도입이 전부였다. 시간이 지남에 따라 컴퓨터가 발전을 이루면서 스마트폰, 태블릿pc등의 전자기기들이 생겨나기 시작하였고 이러한 발전은 온라인 수업의 형태에 많은 부분의 변화를 유도하였다. 전반적인 수업의 형태를 온라인수업의 형식으로 구성하거나 심지어는 한 학기의 수업을 변화시켰다. 학교를 등교하지 않고 집에서 진행하는 형태의 수업까지 등장한 것이다. 이러한 변화는 체육수업에 e-sports를 도입해야 되는 이유를 설명해준다.

현재 진행되고 있는 온라인 수업 형태를 파악하여 e-sports의 도입형태를 파악하는데 참고하고자 한다.

1) 타 교과 온라인 수업

컴퓨터의 발전은 교육에도 큰 변화를 가져왔다. 교사들은 학교 현장수업에서 컴퓨터를 활용한 수업을 실시함으로써 학생들에게 다양한 교수학습 제공, 이해를 돕기 위한 온라인 기반의 자료를 통해 동기유발 용이, 녹음 및 인터넷을 활용한 자기주도적 학습능력 향상 등의 이점을 적극적으로 활용해 나가는 추세이다.

온라인 수업형태를 활용한 다양한 수업들은 다음과 같다.

(1) 영어과 온라인 수업

영어 학습에 멀티미디어 등 정보통신매체를 활용, 적용하고자 하는 시도는 다른 과목에 비해 비교적 이른 1980년대부터 시작되었다(박현정, 2020). 영어를 학습하기 위해 온라인 수업을 활용한 수업은 영어의 언어형태 때문이다. 언어 형태를 잘 전달하기 위해서는 교과서와 같은 경직된 언어 형태가 아닌 실제 원어민이 사용하는 형태거나 현장에서 활용할 수 있는 발음의 형식이여야 한다. 이러한 목적을 달성하기에 온라인에서 제공하는 인터넷상의 자연스러운 언어는 자연스럽게 교사들의 관심을 가져오고 추후에 온라인 수업에 활용하기 위해 연구하게 된다.

엄익성(2001)은 음성언어-상호작용 프로그램으로 학생에게 단어, 구, 문장을 발음하게 하고 그 발음을 녹음하여 원어민 발음과의 차이를 통해 발음의 오류를 알아냈고, 학습자에게 각각의 오류 유형을 알려주고 정확한 발음으로 말할 수 있을 때까지 반복하여 발음을 연습할 수 있는데 도움이 되었다고 보고했다(정혜선, 2010).

Relan과 Gillani(1997)는 온라인 영어 읽기 학습의 효과를 전통적인 수업과 비교하여 수업 전략의 측면에서 설명하였다. 하지만 영어의 온라인 수업이 활용되기 시작하면서 점차적으로 단점도 드러나기 시작한다. 첫 번째는, 시간적인 측면이다. 영어는 언어의 요소로서 타인과의 의사소통을 하기 위한 목적이 있다. 하지만 온라인 수업은 보고 따라하며 개인적으로 익히기 때문에 직접 말하는 의사소통이 아닌 학습을 할 때 모든 것을 타자로 쳐야하는 학습으로 변모하기 시작한다는 것이다. 따라서 현장에서 수업을 듣는 것과 다르게 시간 소요가 많아 학습자는 학습을 하기 위해서 새로운 기술을 익혀야 한다는 부담감과 자신만의 방식으로 변형되어 영어의 전달방식에서 변형이 올 수 있다는 단점이 있다. 이에 온라인수업에 영어를 활용하기 위해 영어 읽기교수-학습 과정을 활성화하기 위한 방안에 초점을 두고 다양한 온라인 수업의 방안들을 연구하고 있다.

(2) 수학과 온라인 수업

수학은 학생들이 가장 어려워하고 힘들어하는 과목중의 하나이다. 때문에 교사들은 동기유발 및 학생들의 흥미를 이끌어내기 위해 교수방법에 많은 노력을 기울였다. 컴퓨터가 등장하면서 수학교사들의 관심을 이끌어내기에 충분하였고 컴퓨터와 수학을 접목하기 시작했다. 컴퓨터를 사용하여 상호작용적인 게임이나 퍼즐 등을 활용하면서 학습자의 흥미를 이끌어내기 수월해졌으며 수 개념 및 대응의 논리와 수학적 개념을 학습할 수 있도록 프로그램들을 구성하였다. 처음에는 간단한 산수를 계산할 수 있는 형태의 프로그램부터 점차적으로 수리영역의 전체를 다루는 프로그램들이 구성되었으며 학생들의 이해도를 돕기 위한 간단한 영상 제작을 시작으로 인터넷 강의를 제작함으로써 학생들이 수업에서 놓치거나 이해하지 못하는 부분들을 자기주도적으로 학습할 수 있도록 발전해 나갔다. 이러한 온라인 형태의 강의는 흥미도에는 영향을 미치지 못했지만 학업 성취도에는 긍정적인 영향을 미쳤다. 이는 수학이라는 과목의 특성에 있는데 암기가 아닌 이해가 주를 이루기 때문에 선행학습과 보충학습의 필요를 해결해주었으며 다시 보기 및 일시 정지 기능이 있어 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 도움을 줌으로써 수학 성취도에 뛰어난 효과를 보였다.

(3) 미술과 온라인 수업

미술수업에 컴퓨터를 활용하기 시작하면서 처음에는 단지 간단한 정보나 예술가 설명 등의 작품들과 설명을 이해시키는데에 사용하였다. 점차적으로 컴퓨터가 발달함으로써 지식이 아닌 현실과 동일한 입체감, 실재감 및 생생함 등을 제공할 수 있게 되었으며 부분적이고 세세한 설명들을 확대 및 축소의 기능을 사용하여 보여줌으로써 학습자의 이해를 촉진 시킬 수 있었다. 최근에는 컴퓨터 내에서 작업이 가능하게 하여 수업 시에 활용도가 높아졌으며 즉각적인 수정 및 보완, 필요한 자료들의 공급이 가능해지게 되어 즉시(just-in-time) 학습을 가능하게 해주었다(강인애, 2006). 또한 청소년이 온라인 공간을 통하여

새로운 예술 표현 수단을 확장하거나, 예술 작품의 내용과 표현 방식을 풍부하게 만들었다고 설명하였다(이다희, 김미남, 2018). 컴퓨터는 일반적인 교육환경에서 이루어지는 미술수업의 한계를 극복할 수 있게 해주었다. 현장 수업에서의 한정된 지면과 움직임이 없는 정적인 사진으로 수업을 하기 때문에 학생들에게 이해도를 이끌어내기에는 부족하였고 새로운 대안으로 제시된 컴퓨터의 활용은 다양한 형태의 자료들과 실제로 현장에서 보는 것과 비슷한 생동감 있는 동적인 형태의 작품들을 사용함으로써 수업의 질을 높여 주었다. 즉, 컴퓨터를 활용한 미술교육은 학습동기가 지속되도록 유발하는데에 도움을 주었으며, 시, 공간적 한계를 넘어섬으로써 교사와 학습자간의 상호교류가 활발하게 이루어질 수 있도록 하였다. 더하여 컴퓨터를 활용한 수업은 학습자가 자신의 수준에 맞는 학습을 선택할 수 있게 함으로써 교육의 효과를 높이는데 기여하였다.

2) 온라인 체육수업에 대한 관심도 및 태도 인식

본 연구에서 온라인 체육수업에 대한 예비체육교사들의 관심도는 높은 것으로 나타났다. 특히 온라인 수업을 활용한 체육교육의 적용 가능성에 대한 논의 희망 정도 인식이 가장 높았다. 이와 같은 결과로 볼 때, 온라인 체육수업이 미래에 어떤 변화를 가져올 것인지 궁금해 하고 있으며, 현재 온라인 개학으로 인해 진행되는 있는 온라인 체육수업의 구체적인 변화 모습 및 적용 기술에 대한 정보가 부족하여 보다 자세하게 알고 싶어 하는 것으로 해석할 수 있다. 이는 김승환·천성민(2020)의 연구에서 현재 온라인 수업을 진행하고 있는 체육교사들이 배움과 노력, 도전을 통해 온라인 강의 운영능력을 채워가며 적극적으로 대처하고 끊임없이 도전하고자 하는 의지를 가지고 있다고 보고하여 본 연구의 결과를 일부 뒷받침하여 준다. 본 연구에서 온라인 체육수업에 대한 예비체육교사들의 저항도는 대체적으로 높은 것으로 나타났다. 특히 기존의 교육방법을 고수할 것이라는 문항의 예비교사 응답 평균이 다른 항목에 비해 높았다. 체육교과는 신체 활동과 지적 활동을 동시에 요구하는 매우 세밀하고 정밀한 교과이므로, 예비체

육교사들은 온라인으로 체육수업을 운영하는데 어려움이 있다는 것을 인식하고 있다고 해석할 수 있다. 체육과 수업을 준비할 때 인터넷을 활용한 학습자료 준비 시 원하는 자료가 없거나 원하는 자료를 찾기에 시간이 오래 걸리기 때문에 온라인에서의 체육과 학습자료 검색 및 활용이 만족스럽지 않다는 김수현(2020)의 연구 결과가 본 연구의 결과를 일부 뒷받침 하여 준다. 온라인 체육수업에 대한 예비체육교사들의 불안도는 대체적으로 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 온라인 체육수업 수용과정에서 온라인 수업에 대한 통일되지 않은 플랫폼과 검증되지 체육의 본질적 가치구현으로 인해 어려움을 경험하고 있고(이의 재 외, 2020), 체육교사들이 온라인 수업을 운영하면서 익숙하지 않은 프로그램의 사용, 영상 촬영 및 편집 미숙, 단조로운 콘텐츠 등으로 온라인수업의 준비와 진행에 어려움과 부담감을 느낀다는 김승환·천성민(2020)의 연구 결과를 뒷받침하여 준다. 미래 4차 산업혁명과 포스트 코로나 시대에 걸맞도록 다양한 방면에서의 교육 개선과 개발이 필요하다. 따라서 현장에 나가 체육교과를 지도해야 하는 예비교사들에 온라인 체육수업과 같은 여러 체육교육 방법에 대한 인식을 파악하고, 전문적 지식을 함양하는 일은 교원양성교육기관의 목적이자 매우 중요한 일이 될 것이다. 아무리 교육환경이 개선되고 효과적인 교육방법들이 개발된다고 하여도 학생들을 지도하는 교사의 자질에 의해 교육의 성패가 결정된다고 볼 수 있다. 교육의 진정한 변화와 발전을 위하여 교육의 주체인 교사가 올바른 교육관과 전문성을 갖추 수 있도록 해야 한다. 그런 의미에서 비추어 볼 때, 본 연구에서 온라인 체육수업에 대한 예비체육 교사들의 인식을 알아보는 것은 체육교육의 미래를 전망해 볼 수 있는 기초자료가 될 수 있으며, 예비교사를 양성하는 교육기관에 중요한 시사점을 줄 수 있을 것이라 판단된다.

3) 온라인 체육수업 교사 역할

온라인 수업에서는 보편적으로 학습자와 교수자가 같은 장소에서 직접적인 대면을 하지 않아 교사의 역할이 별로 중요하지 않다고 인식할 수 있다. 하지만 온라인 수업에서도 교사는 학습자와 학생 간 상호작용, 학습자와 학습자 간

의 상호관계가 학습경험 활동 및 자아 개념 형성에 주요한 영향을 제공하기 때문에 교사의 역할이 보다 필요하다. 온라인 수업에서 교사에게서 학습을 잘 받았다고 학습자가 인식하면 교사에게 언제든지 수업에 대한 도움을 요청할 수 있는 교수 실재감(teaching presence)이 학습자들의 친밀감과 공동체를 형성하는데 영향을 제공하며 깊이 있는 지식과 학습을 구성하는데 영향을 제공한다. 하지만 온라인 수업에서 교사의 역할과 오프라인에서 교사의 역할은 다르다고 할 수 있다(정광희 외, 2018). 온라인 수업에서 교사의 역할은 학습활동을 설계하고, 학습자를 배려와 보살필 수 있는 학습환경을 조성하며, 학습자와 학부모와의 대화를 촉진 시키는 역할을 한다. 또한, 학습자에게 일대일 학습활동을 제공하고, 학습활동에 참여할 수 있는 동기를 부여하며, 학습자의 행동 및 학습을 관리 감독하는 역할을 수행한다. 더욱이 온라인 수업에서 교사의 역할은 학습자의 의사소통을 촉진하는 역할이 강조된다고 할 수 있다. 온라인 수업에서 좀 더 다양한 콘텐츠를 활용함으로써 학습자가 효과적인 콘텐츠 활용에 어려움을 겪을 수 있고, 교사와 같은 공간에 존재하지 않고 가상의 공간에서 수업이 진행됨으로 인하여 거리감을 느낄 수 있어 교사의 의사소통을 촉진하는 역할이 중요하다(주영주 김서령, 2006). 그러므로 온라인 체육수업에서의 교사의 역할은 가상의 공간의 공간에서 진행되는 수업에서 학습자가 어려움을 겪지 않도록 학습자와 교수자 간의 상호작용을 통하여 학습자가 체육수업에 참여할 수 있는 동기를 마련하고, 학습활동의 관리·감독을 통하여 학습 효과가 향상될 수 있도록 역할 수행한다.

2015 개정 체육과 교육과정에서 신체활동은 체육교과의 본질이자 도구라 하였다(교육부, 2015). 이에 체육의 본질로써 탐구 가능한 개념들을 신체활동, 운동, 신체 운동, 경쟁을 나열하면서 신체활동, 운동, 신체 운동, 경쟁의 교집합인 ‘경쟁적 신체 운동을 체육의 정체성으로 제안하였다(장정수, 2005). 교육과정에 제시된 경쟁 활동, 표현 활동, 건강 활동, 도전 활동, 여가 활동의 전 영역을 대상으로 균형있게 온라인 체육수업을 하며, 교사는 결과 위주의 평가가 아닌 학생과 상호작용하는 과정 중심의 평가가 이루어져야 한다(정완섭·주혁수, 2012). 또한, 학습자의 체육 학습영역으로 심동적, 인지적, 정의적 영역이 잘 융합되는

수업을 해야 한다. 온라인 체육수업은 강압적인 분위기에서 형성되는 학습자와 교수자의 상호작용 관계는 긍정적인 결과와 비교하여 부정적인 결과가 더욱 높은 것으로 나타났다(이아름, 2017). 그러므로 온라인 체육수업에서 요구되는 교사의 역할로는 학생들이 강압적인 분위기보다 자율적으로 학습자들의 의견과 생각을 존중해 줄 수 있는 교사의 역할이 중요하므로 절대로 있어서는 안 될 것이다(김남희, 2019).

3. e-sports의 실태

e-sports를 용어대로 단순하게 정의하면 “일렉트로닉sports(ElectronicSports)”를 줄여서 부르는 말로, 인터넷과 같은 네트워크 장비를 갖춘 컴퓨터, 콘솔기기, 스마트폰을 통해 온라인상에서 실행되는 경쟁 및 대전을 의미한다(윤아름, 2020). e-sports는 스포츠와 더불어 영역이 더욱 확장되고 다양해지면서 점차적으로 발전되기 시작했다. 건강에 대한 관심은 스포츠에 대한 관심으로 이어졌고 이에 따라 스포츠에 대한 관심과 대한 사회적인 가치가 높아짐에 따라 스포츠를 다루는 미디어도 함께 발달해 서로 공생적인 관계를 유지하게 된다. 또한 방송과 인터넷을 통해 중계되면서 스포츠는 콘텐츠로서 기능하고 디지털 TV와 인터넷 방송에서는 재원적 가치가 되고 있다. 스포츠 채널, 골프 채널, 축구 채널과 같은 국내 스포츠전문채널들을 통해 시청자들은 예전에 비해 적극적으로 스포츠에 참여하게 된다. 그 중 새로운 스포츠의 생성과 발전 속에서 게임으로 즐기는 스포츠가 최근에 부각되기 시작했고 사회적 관심과 함께 미디어의 주체로서 한 자리를 차지하게 되었다.(최현정, 2004).

이처럼 최근 게임 산업의 확장은 청소년들에게 큰 영향을 미치고 있다. 비디오 게임이나 컴퓨터 게임의 교류가 활발하게 일어나고 문화를 만들어가고 있다. 특히, 청소년들은 PC방의 등장으로 온라인게임과 접촉을 왕성하게 가질 수 있게 되었고, 게임기술의 발달로 인한 게임의 세계는 호기심 많고 감수성 예민한 많은 청소년들에게 새 놀이문화로 자리 잡고 있다(이송선, 2000, 재인용).

한편, 게임의 장르로 청소년에게 인기가 많은 스포츠 게임은 여타 많은 게임들처럼 가상세계의 성격보다 실제 스포츠 현장에서 사용되고 있는 선수들의 정보나 기술, 특기 등 현실자료와 같이 입력되어 있으므로 가상게임 내용이 현실로 전이될 가능성이 높아졌다(이연주, 2002, 재인용). 이와 같이 현실성 높은 스포츠게임은 게임을 이용하는 대중들에게 각종 스포츠의 정보를 전달하는 역할도 하게 되었다. 본 연구는 이러한 관점에서의 스포츠게임을 스포츠 매체의 한 영역으로 간주한다. 대중매체를 통한 스포츠의 간접참여가 직접 활동참여로 이르는 동기를 유발시키고 청소년들의 활동참여에 강한 욕구를 보이는 것으로 보고하고 있다(김수희, 2000, 재인용).

가상현실과 스포츠 활동이 접목한 것을 보여주는 스포츠 게임(sports game)은 가상공간에서 자신이 실제로 스포츠를 하는 것 같은 느낌을 제공해 주기 때문에 오감을 자극하는 정보기술을 활용하고 있다(김중화, 2007). 스포츠 게임(sports game)은 스포츠의 인기종목을 중심으로 발전하기 시작한다. 대표적인 예로는 축구를 접목한 게임인 ‘피파’시리즈와 ‘위닝일레븐’시리즈, 농구게임인 ‘NBA Live’시리즈와 야구게임 ‘MVPBaseball’시리즈, 골프게임 ‘타이거우즈 PGA투어’ 시리즈 등이 대표적인 스포츠게임이라 할 수 있다(김중화, 2007).

더하여 자신의 체력진단, 평가, 처방을 가상공간에서 제공받아 거주 공간에서 수행하는 사이버 휘트니스(cyberfitness), 필요한 기술을 지도 받는 사이버 스포츠 레슨(cybersports lesson)등도 이루어지고 있다(송해룡, 2001, 재인용).

1) e-sports의 종류

e-sports는 컴퓨터와 인터넷이 확산되고 일반적인 게임들을 매개로 스포츠와 같은 형식의 게임대회가 나타나면서 자연스럽게 e-sports가 정착되기 시작했다. 1990년대 후반, 스타크래프트(starcraft) 게임의 출현은 e-sports가 폭발적으로 성장하는 계기를 마련하였고, 2000년대가 시작되면서 케이블 TV에 게임 전문방송이 출현, 운영되기 시작하였다. 정기적인 대회가 지속적으로 개최되기 시작하여, e-sports의 상업적인 가치도 증대되기 시작하였다(한국콘텐츠진흥

원, 재인용. 2017). 이러한 흐름 속에서 e-sports 진흥에 관한 법률이 제정되었고, 문화체육관광부는 2014년 12월 한국e스포츠협회를 ‘e-sports 종목 선정 기관’과 ‘e-sports산업지원센터’로 지정하였다. 한국e-sports협회는 국내에 유통되는 게임 중에서도 적합한 종목을 선정하기 위해 합리적인 기준과 절차를 마련하고 적정한 심의를 하여 종목을 선정하고 지원을 하는 근거를 마련하는 주요 역할을 담당하고 있다(한국e스포츠협회, 재인용. 2015). 현재 e스포츠 게임의 종류로는 FPS(First-person shooting) 게임, RTS(Real-time strategy) 게임, MOBA(Multiplayer online battle arena) 게임, 스포츠 게임(야구, 축구, 농구 등) 등 크게 4가지로 분류할 수 있다. 본 연구에서는 스포츠게임을 중점적으로 알아보려고 한다.

(1) FPS(First-person shooting) 게임

FPS 게임은 First-person shooting의 약자로 게임 플레이어가 1인칭 주인공 시점이 되어 게임을 플레이하는 슈팅 게임이다. 이 슈팅게임은 게임 화면이 진행되는 동안 자기가 직접 게임을 하고 있다는 상상을 하게 해주는 게임 장르를 말한다. 대표적인 예로는 Counter-Strike Online, Sudden Attack online이 있다.

(2) RTS(Real-time strategy) 게임

RTS 게임은 Real-time strategy의 약자로 플레이어가 자원을 통해 생산한 병력으로 다른 경쟁자를 섬멸시키는 게임이다. 자신의 순서에만 움직이는 턴 방식과는 다르게 실시간으로 전략을 세우거나 수정할 수 있다. 흥미를 더해주고 승리 시 짜릿한 쾌감을 느끼게 해주는 게임이다.

(3) MOBA(Multiplayer online battle arena) 게임

MOBA 게임은 (Multiplayer online battle arena)의 약자로 ARTS(Action real-time strategy) 게임, AOS(Aeon Of Strife) 게임이라고도 불린다. 일반

적으로 다른 게임들을 보면 장르 명칭이 게임의 특징을 대변하는 경우가 많다. 하지만 AOS는 예외다. 장르명만으로는 대체 어떤 게임인지 무슨 특징을 가지고 있는지 알 수 없다. 대표적인 예로는 League of Legends, Dota2가 있다.

(4) 스포츠 게임(야구, 축구, 농구 등)

스포츠 게임은 실제 스포츠현장에서 진행되는 운동경기를 기반으로 제작한 게임으로 공을 활용하여 하는 운동 경기를 비롯하여 다양한 운동경기가 게임으로 제작된 것을 말한다. 선수를 조종하는 방식뿐만 아니라 팀 전체 조정, 전략 시뮬레이션도 포함되어 있다. 컴퓨터 게임의 한 장르에 속하는 PC 스포츠게임은 청소년과 대학생들에게 인기가 많은 게임분야로, PC스포츠게임의 축구게임 프로그램 'FIFA 2005', 야구게임 프로그램 '마구 마구', 농구게임 프로그램 '프리스트타일'은 게임 인기순위에서 상위권에 항상 들어있으며 대학생들 역시 많은 스포츠게임을 하고 있는 것으로 스포츠게임 문화가 자리를 잡았다(안찬우, 2006 재인용). 이 스포츠게임들은 다른 장르의 게임들과는 달리 현실세계의 스포츠 현상을 가상화 한 내용들이며, 가상세계가 현실로 전이될 가능성이 매우 높기 때문에, 대학생들의 스포츠게임이 현실과의 연관성이 얼마나 있는지에 관하여 연구해 볼 가치가 있는 것이다(이연주, 2002 재인용). 현재에는 스포츠게임들이 가상의 세계임에도 불구하고, 현실세계와 거의 같은 그래픽환경을 재현함으로써, 스포츠 현장에서 쓰이고 있는 기술뿐만 아니라 선수들의 프로필(profile)까지 현실세계에서 일어나는 자료들이 똑같이 입력되어 있으므로 가상의 PC 스포츠게임 내용은 현실감이 높아져있다. 이러한 관점에서 본 연구는 PC 스포츠게임을 스포츠 매체의 한 영역으로 간주되고 있다(이연주, 2003). 또한, 게임 기술의 발달로 인한 다양하고 화려한 컴퓨터게임의 세계는 감수성이 예민하고 호기심이 많고, 새로운 문화를 빨리 접하는 대학생들에게는 새로운 놀이문화로 자리 잡고 있다(이송선, 2000). 대표적인 예로는 FIFA online4, 프리스타일 풋볼z, 슬러거, 프리스타일 2등이 있다.

2) e-sports의 참여에 관한 빈도

e-sports는 남녀노소 불문하고 누구나 참여할 수 있다. e-sports는 발전을 거듭하며 많은 종류의 형태로 분화되었으며 참여자들은 각자의 개성이나 관심어부에 따라 선택하고 즐길 수 있는 시대가 되었다. e-sports는 누구나 쉽게 접할 수 있어 남녀노소 가릴 것 없이 참여하지만 그 중에서도 청소년들의 참여율이 높다. 청소년들의 e-sports 참여 종목을 살펴보면 스포츠 관련 형태의 게임이 다른 형태의 게임보다 참여율이 높게 나타난다. 더하여 스포츠 참가 종목에서 다른 종목보다 축구가 월등히 높게 나타났다.

e-sports에 대한 참여빈도에 대해 다음과 같은 통계가 나타났다(최광선, 2012) e-sports 참여종목에는 RTS실시간 전략시뮬레이션, FPS 1인칭시점, 스포츠, 3D/2D, 레이싱 중 스포츠가 가장 많은 참여율을 보였으며 그 뒤로 FPS 1인칭시점, RTS실시간 전략시뮬레이션 순으로 참여율을 보였다.

e-sports 참여 정도는 주 5회 이상, 주 4회, 주3회, 주2회, 주1회로 구분하였다. 주5회 이상 참여한다가 가장 높게 나타났으며 그 뒤로 주3회, 주 2회 순으로 나타났다.

e-sports 참여시간은 30분미만, 30분~1시간 미만, 1~2시간 미만, 2~3시간 미만, 3시간 이상으로 구분하였다. 1~2시간 미만이 가장 높게 나타났으며 그 뒤로 2~3시간 미만, 30분~1시간 미만 순으로 높게 나타났다.

e-sports 참여기간은 6개월 미만, 6개월~1년 미만, 1~2년 미만, 2~3년 미만, 3년 이상으로 구분하였다. 3년이상이가 가장 높게 나타났으며 그 뒤로 1~2년 미만, 6개월~1년 미만 순으로 높게 나타났다.

e-sports 참여동기는 스포츠를 좋아해서, e-sports가 좋아서, 컴퓨터에 설치되어서, 친구들과 어울림에 의해, 그냥 호기심에, 기타 등으로 구분하였다. 친구들과 어울림에 의한 참여동기가 가장 높았으며 그 뒤로 E-sports가 좋아서, 스포츠를 좋아해서 참여율이 높게 나타났다.

e-sports를 참여하는 빈도는 스포츠게임을 학생들이 가장 많이 참여하고 즐기고 있으며 게임을 하는 학생들은 대부분 5회 이상, 참여기간은 3년 이상이

가장 높게 나타난 것으로 보아 게임을 시작하면 중독의 가능성도 있다는 것을 알 수 있기에 주의를 기울여야 하는 것으로 보인다. 참여동기는 친구들과 어울림에 의한 참여가 가장 높은 것으로 보아 e-sports를 통해 대인관계 및 사회성에도 많은 도움이 될 것으로 보인다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 설계

심층면담 조사기법은 질적 연구 방법 중 하나로, 대상자의 경험과 견해를 직접 사용하는 방법으로 주로 인류학, 심리학, 사회학 등의 분야에서 사용되며, 특정 주제에 대해 깊이 있고 구체적인 분석 시 매우 효과적인 방법으로 알려져 있다. 양적 연구 방법은 자연 과학적 방법에 기초한 연구 방법으로 연구자가 가설의 타당성을 검증하고자 하는 반면, 질적 연구는 인터뷰 등을 활용한 서술적 접근으로 개인의 역동적 현상을 심층 분석 할 때 또는 민감하고 정서적으로 깊이 있는 주제를 연구하는 경우, 연구 참여자의 살아있는 경험에 대한 이해를 얻고자 하는 경우에 적합한 연구 방법이라고 보고되고 있다. 질적 연구가 꼭 필요한 때는 독자적인 정체성을 지닌 특정한 집단을 연구하려 하거나 주 변화 된 존재로서 침묵 속에 있는 목소리를 들으려 할 때이며 이들을 설명하는 이론과 지식들은 기존 문헌이나 선행연구에서 나타난 정보 또는 결과물에서 찾지 못하는 경우가 많기 때문에 하나의 현상을 통하여 나타나는 경험의 본질을 새롭게 탐색해야 하는 경우가 발생한다. 심층면담을 통한 질적 연구를 수행하기 위해서는 연구하고자 하는 문제에 대한 투철한 헌신이 필요하고 많은 시간과 노력이 소요된다. 심층면담을 통한 연구는 가장 엄격한 양적 연구와 훌륭한 동반관계를 이루는 것으로, ‘통계적’ 또는 양적 연구에 대한 손쉬운 대체방법으로 인식해서는 안 된다 (John W. Creswell, (2008). 재인용). 본 연구에서는 심층면담을 바탕으로 구성하였다. 심층면담에서도 참여관찰의 일부로 질문의 내용과 방식을 사전계획하지 않고 면담의 유동적 상황을 최대한 고려한 열린 형태의 비구조적 면담형태를 사용하였다. 현직 체육교사들의 집단의 생활 체계 속에서 참여관찰을 통하여 얻게 되는 그 사람들의 가치, 지식, 기술을 전수받고자 노력하였다. 따라서 풍부하고 다양한 답변을 획득하고 답변의 의도와 깊이를 확인 하는 것에 중점을 두었으며 초기 기초적, 기술적 분석적 질문에서 후기 대조적, 평가적, 종합적 질문방

식의 형태로 진행하였다. 이를 통해 중학교에서 이루어지는 학교체육수업의 실태를 파악하고 e-sports를 체육 수업에서 활용할 때 나타나는 긍정적 측면과 부정적 측면을 파악하여 학교체육수업에서 e-sports의 적용가능성을 알아보고자 한다.

2. 연구 대상

본 연구는 광주광역시 및 전라남도 중학교에서 현장 근무경력이 있는 체육 교사 10명을 대상으로 심층면담을 진행하였다. 심층면담에는 개인적인 주관과 심리적 고충들이 포함되어 있어 개인신상정보는 미공개를 원칙으로 한다.

연구대상자 선정은 지인의 소개를 받아 중학교에 근무하는 체육교사를 대상으로 선정하였다. 심층면담은 반 구조화된 질문지를 활용하여 이루어졌다.

	소재지	비고	성함	
A	광주	체육교사	임OO	
B	광주	체육교사	강OO	
C	광주	체육교사	임OO	
D	광주	체육교사	김OO	
E	광주	체육교사	박OO	
F	광주	체육교사	임OO	
G	광주	체육교사	전OO	
H	광주	체육교사	장OO	
I	광주	체육교사	이OO	
J	광주	체육교사	한OO	

<그림 - 1> 연구대상

3. 자료 수집

본 연구는 자료를 수집하기 위해서 약 5개월 동안 연구대상자와 면담장소를 정하여 심층면담을 실시하였다. 심층면담은 비구조화 된 형식의 면담 기법을 사용하였다. 주요 면담내용은 e-sports에 대한 긍정적 측면이나 부정적 측면에 대한 생각과 현재 운영되고 있는 수업에서 e-sports를 체육 교과과정에 연계할 수 있는지 등을 총괄하였다. 사전에 미리 연구 대상자에게 개인정보, 면담자료 활용, 정보 공개 등에 관한 내용은 충분한 설명을 진행한 후 동의를 얻었다. 더하여 연구내용에 대해 설명한 후 심층면담을 진행하였다. 심층면담은 연구대상자가 있는 학교에서 진행하거나 협의를 통해 상담장소를 결정한 후 진행하였다. 일대일 면담을 원칙으로 하였으며 모든 자료는 사전에 동의를 얻어 녹취하거나 기록하였다.

4. 자료 분석

본 연구에서는 면담(인터뷰)을 주된 수집 자료로 사용하였다. 연구자 자신이 원하는 결과만을 얻도록 하는 집단 구성은 피했다(박우란, 2013, 재인용). 더하여 자료분석 시 연구 대상자의 경험, 가치관 등을 최대한 반영하여 분석할 수 있도록 편한 시간과 장소에서 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰에서 수집된 기록물과 녹취록을 바탕으로 세밀하게 분석하여 반복되거나 핵심적인 문장과 용어를 중심으로 자료를 재분류하여 구조화하였다.

5. 연구의 진실성 및 윤리성

본 연구에서는 연구 시작 전 개인정보의 활용 동의서와 구두로 참여자에게 연구 과정을 충분히 설명함으로써 연구에 관한 것을 인지시켰다. 연구 참여자들로

부터 동의를 얻을 때 중점을 두었던 요소들은 연구의 목적과 절차, 절차와 관련된 질문에 대한 응답, 자발적인 연구참여 등이다. 더하여 신뢰도를 확보하기 위해서 사전에 양해를 구하고 녹음을 진행하고 녹취함으로써 자세한 현장기록을 남길 수 있도록 하였다. 신뢰도 확보는 심층면담에 대한 내용을 연구 참여자의 입장에서 내면을 얼마나 정확하게 표현했는지 고민해 보았고, 녹취된 것을 바탕으로 면담내용을 세밀하게 분석한 후 내용에 대한 결과가 연구 대상자의 의도와 일치하는지 알아보기 위해 심층면담 참가자에게 직접 확인하여 신뢰도를 확보하였다.

IV. 연구 결과 및 논의

1. 심층 면담 결과

본 연구에서는 e-sports가 학교체육수업에 적용가능성이 있는지를 알아보기 위해 현재 학교 현장에서 근무하는 체육교사들을 대상으로 적절성 여부를 파악하기 위해 심층면담을 실시하였다. 그리고 e-sports가 생소할 수가 있어 사전에 미리 설명을 통해 충분한 이해가 된 후 면담을 실시하여 비언어적인 행동에서부터 기타 발생할 수 있는 상황 및 면담 내용의 세부적인 내용 분석까지 치밀하게 분석하였다.

1) e-sports가 학교체육수업에 미치는 영향

e-sports가 학교체육수업에 도입이 필요한 이유는 체육의 과목의 특성 때문이다. 체육은 다른 과목들과는 다르게 신체활동을 통해 수업이 이루어진다. 따라서 가능한 운동장에서 수업이 이루어지며 필요한 경우에도 강당에서 수업이 이루어진다. 하지만 최근에 들어서면서 미세먼지등의 환경문제, 코로나 19등과 같은 바이러스 및 기타 상황 발생이 빈번하게 일어나면서 부득이하게 온라인 수업을 실시하게 되어 체육교사들의 수업에 대한 고민이 늘어나고 있는 추세이다. 따라서 본 연구에서는 이러한 측면들을 고려해 체육수업에 e-sports의 도입의 영향이 어떠한 것들이 있는 파악하고자 하였고 미치는 영향은 다음과 같다.

<표 - 1> e-sports 체육수업에 적용 시 긍정적 효과

e-sports를 체육수업에 적용시 긍정적인 효과		
소영역	중영역	대영역
규칙 습득	문화적 측면의 향상	간접적인 습득
규정 습득		
스포츠 언어의 습득		
스포츠의 배경지식 습득		
다양한 문화 이해		
성별간 문화 이해		
흥미 유발	사회성 및 정신적인 측면의 향상	
응집력		
스트레스 해소		
자신감 회복		
협동력		
책임감 증진		
교우관계 발달		
우울증 개선		
무기력 감소	시공간의 제약이 없다	접근성
리더십의 발달		
시간의 자유		
공간의 자유		
기상의 영향이 없다		
용기구의 제약이 없다	개인차가 없다	
인원수의 제한이 없다		
성별 특성		
능력차	학습능력 향상	교육
장애차이		
자기주도적 학습		
목표의식		
경쟁의식		
높은 집중력 발달		
대처능력 발달		
피드백 증가		
질문 증가		
창의력과 표현력 향상		

<표 - 2> e-sports 체육수업에 적용 시 부정적 효과

e-sports를 체육수업에 적용시 부정적인 효과			
소영역	중영역	대영역	
안구건조증	건강적 측면	간접적인 영향	
척추질환			
거북목증후군			
손목터널증후군			
전자파 문제			
비만			
조울증			
ADHD			
아스퍼거 증후군			
질병위험			
과도한 승부욕	게임의 중독성	간접적인 영향	
중독증상			
폭력적 성향			
도박성			
운동습관변화			
성취에 대한 집중			
리셋증후군			
자제력			
외래문화의 침투 및 문화종속	특성적 한계		내면적 한계
부정행위 습득			
환경조성			
학습태도 파악여부 한계			
종목한정			
심동적 영역의 부족			
인간미(정,관계의 부족)			
컴퓨터의 결함	생활수준노출		
인식의 문제			
장비차이			
환경차이			
경제력 노출			

2. e-sports 학교체육수업 적용

e-sports의 도입을 통한 체육수업은 미래지향적 수업으로 나아가는 현대에 절대적으로 필요하다. 더군다나 현재 문제가 되고 있는 감염 예방 및 확산 방지를 위해서 안전한 학교를 구성하기 위해 필요성이 증대되고 있다. 즉, e-sports는 안전한 환경을 확보하기 위해서라도 필요하다. 체육수업에 e-sports를 적용하기 위해서는 e-sports의 적용 시 장단점에 대해 교사가 숙지하고 교과내용을 구성해야 한다. 본 연구에서는 e-sports 적용 시에 나타날 수 있는 장단점을 파악하고자 인터뷰를 통해 연구를 진행하였다.

1) e-sports 적용시 긍정적 측면

디지털시대의 발전에 따라 사회의 모든 부분은 근본적인 변화의 양상을 보이고 있으며(박선애, 2005), 이러한 변화에 교육도 예외일 수는 없다. e-sports 체육수업 도입의 필요성은 빠르게 변화하는 흐름에 맞추어 진행할 수 있는 교수 방법으로 논의되어 왔고, 교육적 효과 측면에서 볼 때, e-sports는 구체적이거나 새로운 동작기술을 간접적인 경험을 할 수 있게 해줌으로써 그간 인지하지 못했던 동작들을 분석하고 재학습하는 기회를 줄 수 있다.(조규청, 2018, 재인용.), 더하여 e-sports는 녹화기능을 함께 사용한다면 영상분석 기능을 활용해 학생들에게 반복적 학습을 가능하게 하고 부족한 부분은 교사에게 피드백을 받을 수 있다, 또한 e-sports는 수업에 대한 흥미와 집중력을 높여주어 학생들의 동기유발 측면과 교육적측면의 결합된 수업이라고 할 수 있다. e-sports를 통한 체육수업의 장점들은 크게 간접적인 습득, 접근성, 교육측면으로 분류되어 진다.

(1) 간접적인 습득

첫 번째, 문화적 측면의 향상이다. e-sports의 도입으로 학생들은 문화적 측면을 자연스럽게 습득할 수 있을 것으로 보인다. 스포츠에 대한 기본적인 지식

없거나 생소하더라도 게임을 하면서 스포츠에 대한 문화를 간접적으로 접하게 되면서 스포츠의 규칙 및 규정, 스포츠의 언어, 스포츠의 배경지식, 종목에 대한 이해 등이 간접적으로 습득이 일어나게 되면서 스포츠에 대한 지식이 향상 되며, 다양한 나라의 문화들을 스포츠를 통해 접하면서 문화들을 이해하게 될 뿐만 아니라 여학생들이 남학생들의 게임문화를 같이 접하다 보면서 성별간 문화의 간격도 좁혀질 것으로 보인다.

“저는 개인적으로 체육수업을 할 때 인기종목임에도 불구하고 생각보다 많은 학생들이 종목에 대한 규칙이나 배경지식이 부족하다는 것을 느꼈습니다. 학생들에게 어떻게 하면 좀 더 접근이 쉽도록 할 수 있을지에 대한 고민이 많았었습니다. e-sports가 도입된다면 이러한 부분을 해소할 수 있을거라 기대가 됩니다(B 교사).”

“요즘에는 여학생들의 게임 참여도가 높아지면서 그 전보다 교류가 많아진 것을 보고 놀라기도 합니다. 더불어 각 나라의 문화들을 게임과 접목하여 학생들끼리 이야기하는 모습을 보면 흐뭇합니다. 저 또한 게임에 대한 인식이 변해가고 있는 것 같습니다(A 교사).”

두 번째, 사회성 및 정신적인 측면의 향상이다. e-sports를 수업에 도입하면 정신적 측면에 향상을 가져올 것으로 바라보고 있다. 학생들은 국, 영, 수 중심의 이론수업 등 학교 하교 후에도 학원에 가서 공부하고 습득에 시간을 소모하기 때문에 스트레스 관리하는 시간을 마련하기가 쉽지 않다. 하지만 학생들이 흥미를 가지고 있는 체육수업에 e-sports를 도입함으로써 게임의 장점을 살려 흥미를 유발하고 스트레스 부분을 해소하는데에 큰 영향을 끼칠 것으로 보고 있다. 이는 이미 증명된 바가 있는데 특히 여학생의 경우에는 교우관계가 발달되고 자신감 회복과 책임감 증진 등의 적극적인 변화가 일어났으며 우울증이 개선되고 무기력이 감소하였다. 더하여 공동체의식이 자연스럽게 형성되면서 응집력과 협동력의 향상이 나타났다. 남학생과 달리 여학생은 정신적인 측면에서도 긍정적인 반응이 나타났다. 교우관계가 원만해지고 적극적으로 변화하는 향상이 나타났다. 친구들과 함께 있다 보니 자연스럽게 더 가까워 졌고 게임을 통해 목표를 이루어 자신감과 리더십이 생겼다고 답변하였다. 또한 “전보다 발표하는데 있어 목소리가 커지고 조리 있게 말을 잘할 수 있게 되었다”라고

답변하였다. 대인관계에 있어서도 의사소통하는데 있어 활기를 되찾게 되었다고 답하였다. 한 여학생의 경우 “전에는 사람들 앞에서 말을 잘못하였는데 e-sports에 참여한 후 대중공포증이 사라져 당당하게 이야기 할 수 있다”라고 답하였다.(김재천, 2012). 이러한 답변들을 볼 때 e-sports는 사회적, 정신적으로 긍정적 영향을 끼치는 것으로 해석된다.

“성격이 소심하여 모든 활동에 소극적이고 체육시간에도 열의를 자주하던 학생이 있었습니다. 그 학생 반 분위기가 마구마구를 하던 학생들이 많아 야구에 대한 열정이 넘치는 반이었습니다. 소심한 학생도 반 분위기와 친구들의 권유에 따라 친구들과 마구마구라는 게임을 배우게 되면서 체육 활동에 흥미를 가지게 되고 수업도 적극적으로 따라오던 학생이 되는 것을 보았습니다. 그 후 성인이 되어서까지도 동호회에 들어 야구를 지속하고 운동을 지속하면서 성격도 적극적으로 변해가더군요. e-sports에 대해 부정적인 생각이 많았는데 긍정적인 측면이 많다는 인식을 저에게 심어준 계기였던 것 같습니다(F 교사).”

“자기중심적인 성향이 강해 친구들과의 문제나 싸우는 일이 빈번해서 학급 내에서 관심을 가지고 지켜보던 학생이 있었습니다. 이 학생은 방과 후 RPG게임을 주로 즐겨하였습니다. 학생과의 상담시간에 친구들과 같이 어울릴 수 있는 스포츠게임을 하면 좋겠다 라고 농담 반 진담 반으로 권유했었습니다. e-sports를 하게 되면 RPG게임 보다는 친구들과 어울릴 수 있는 시간이 조금이라도 있겠지라는 마음으로 기대를 하지 않고 말한 것 이었습니다. 그런데 그 후 스포츠게임 관련 이야기를 조금씩 친구들과 하더니 어느 덧 자기중심적인 성향도 조금씩 없어지고 오히려 친구들을 배려하는 모습을 관찰할 수 있었습니다(J 교사).”

(2) 접근성

첫 번째, 시공간의 제약이 없다. 다른 과목들은 비교적 공간의 제약을 받지 않지만 유독 체육은 과목의 특성 때문에 공간의 제약을 받는다. 수업을 하려는 운동장이나 강당을 누가 사용하고 있거나 날씨 등의 기상의 이유로 제약을 받는 경우이다. 더하여 용기구, 인원수의 제약, 시간의 제약에서도 자유롭다. 체육수업은 대부분 수업관리시간을 줄이는 전략이 필요하다. 수업관리시간은 실제학습시간으로 나타나기 때문에 체육교사들은 항상 이 부분에 신경을 쓰고 고민을 하고 있다. e-sports는 이러한 변수들을 해결해준다.

“최근 코로나와 미세먼지 등 다양한 문제들이 겹치면서 체육교사들도 비상이 걸렸습니
 다. 다른 과목의 교사들은 온라인수업에 대한 경험이 어느정도 갖추어져 있어 수월하게 진행
 하지만 저희 체육교사들은 고민이 되고 곤란점을 많이 겪습니다. e-sports를 통해 수업을
 진행하여 하루 빨리 이러한 고민들을 해결할 수 있도록 기대해봅니다(E 교사).”

두 번째, 개인차 등의 특성차가 없다.

e-sports는 특성상 성별이나 개인차에 상관없이 스포츠에 대한 지식이나 능
 력을 기를 수 있다는 것이다. 체육 수업을 구성할 때 체육교사가 제일 고민을 가
 지는 부분이 성별과 개인차를 고려한 수업을 구성하는 것이다. e-sports는 남녀
 노소 누구나 손가락만 있다면 수업을 진행할 수 있기 때문에 특성에 따른 문제
 가 해결되게 된다. 즉, 장애가 있거나 신체의 부상등의 이유로 문제가 발생한 학
 생들에게도 공평하게 학습기회가 제공이 되며 여학생이나 능력차이 및 기타차이
 등이 있어도 학습이 가능하게 해준다는 장점이 있다.

“체육수업을 진행하다 보면 학년별 또는 학급별로 수준차이가 발생합니다. 이에 따라 심화
 학습을 진행하는 것을 생각만으로 그치는 경우가 많았습니다. 축구로 예를 들자면 인사이드
 패스와 아웃사이드 패스, 인사이드 드리블, 아웃사이드 드리블, 슛 등의 수업을 진행하여 충분
 히 학습되게 한 후 게임에 들어가게 되면 기본적인 사항만 학생들이 모방하고 연습했기 때문
 에 잘하지만 전략적인 부분이나 흐름, 상황등을 분석하는 부분이 부족하다는 생각이 들었습니
 다. 이러한 부분을 학습하기 위해서 다양한 스타일의 수업을 적용해보고 시도하였지만 만족스
 러운 결과를 얻지는 못했던 것 같습니다. e-sports가 도입이 된다면 이러한 부분들의 고민을
 해결해 줄 수 있을거라고 기대합니다(D 교사).”

(3) 교육적인 측면

교육은 교사와 학생의 상호작용으로 이루어진다. 때문에 뛰어난 교사라고 하더
 라도 학생의 주도적인 학습이 없다면 제대로 된 교육이 이루어지지 않는다. 어떠
 한 과목이라도 교육을 할 때에는 가장 중요한 목적이 학생들의 적극적인 참여를
 이끌어내야 한다. e-sports는 이러한 학습능력 향상에 특화되어 있다. 가장 먼
 저 목표의식을 가지게 해주고 자기주도적 학습을 이끌어 준다. 체육수업 현장에

서 이루어지는 수업은 아무래도 어느 정도의 틀이 잡혀진 상태에서 진행되며 학생은 수행자의 입장에서 수업이 이루어진다. 하지만 e-sports의 유형은 교사가 과제를 제시하더라도 자기주도적으로 학습해야 하는 부분들이 생기게 되므로 자기주도적 학습능력을 기를 수 있도록 한다. 피드백의 방식에도 변화가 생길 수 있다. 본래의 체육수업은 소심한 학생들이나 주변상황에 의해 질문을 꺼리는 경우가 종종 있다. e-sports는 1:1상황의 질문, 피드백의 환경이 만들어지므로 학습능력 향상에 많은 도움이 될 것으로 보인다.

“대부분의 학생들이 입시위주의 교육에 맞추어 국, 영, 수 중심으로 자기주도 학습이 일어나집니다. 체육은 수업 이후 자기 주도 학습이 이루어지기에는 제약이 많은데 e-sports는 학생들이 수업 후 주도적으로 학습이 이루어 질 것 같아 긍정적으로 생각이 됩니다(H 교사).”

“1학년 때부터 또래에 비해 덩치가 작고 운동신경이 조금 부족하여 운동을 좋아하지만 노력에 비해 향상도가 낮아 저에게 찾아온 학생이 있었습니다. 열정가득한 눈으로 체육을 잘하고 싶다는 학생에게 저는 열심히 하면 늘거라는 형식적인 답변밖에 못하겠더군요. 그런데 그 후 농구게임에 빠지면서 연습과 동반하더니 농구만큼은 또래보다 월등한 실력을 가지게 되더군요. 그 학생 이후에 저는 학생들이 전략부분에 관련된 부분을 물어보면 게임과 관련지어 소통을 하고 게임에서 해보라고 권유하고는 합니다(G 교사).”

“학교에서 근무를 하다 보면 남학생들이 하는 이야기를 종종 듣게 됩니다. 남학생들은 대부분 축구나 농구 등 인기종목들의 전략에 관한 이야기를 하거나 스포츠게임인 피파온라인, 마구마구 등으로 이루어집니다. 그러던 어느날 평소 친하게 지내던 학생이 와서 질문을 하였는데 질문내용은 “선생님 오프사이트가 선언되는 경우는 언제인가요” 이었습니다. 제가 대답을 하려던 찰나에 옆에 있던 학생들이 질문한 학생에게 누가 먼저랄 것도 없이 답변을 해주는 모습을 봤습니다. 분명 축구수업을 할 때 가르친 적이 없었는데 더군다나 심화된 내용이라고 생각했었던 부분이라 집에 돌아가 곰곰이 고민해봤던 기억이 납니다. 다음날까지 의문을 풀지 못하고 그 때 답변했던 학생들에게 물어봤습니다. 학생들은 게임을 통해서 습득을 하며 그걸 모르면 게임에서 지는 경우도 있기에 자신들이 주도적으로 공부하거나 혹은 자신도 모르게 습득이 된다고 답변을 했습니다. 이후 e-sports도 교육으로 활용이 된다는 것을 알고 교육 과정에 맞는 방식을 고려해 보고 있습니다(I 교사).”

“수업을 진행하다보면 상황에 의해서나 부끄러워서 질문을 못하고 넘어가게 되어 추후에

따로 찾아오거나 넘어가는 경우가 종종 보입니다. e-sports는 이러한 피드백의 방식에 많은 변화가 올 것으로 예상됩니다(C 교사).“

높은 집중력 발달에도 도움을 준다. 예전부터 학습의 의미는 모르는 것은 알아가는 것의 의미로 사용되어왔다. 하지만 딱딱한 이론 글이나 교재로 인해 학생들에게 알고자하는 의미가 아닌 지식 전달의 한 측면으로만 인식되어왔다. 그렇기에 학생들은 지루함을 느끼거나 부정적인 태도를 보인다. 즐거움을 유발하여 동기를 발생시키는 것만큼 학습의 효과가 큰 것은 없다. 즐거움에 의해 학습이 되어진 지식은 오래 지속되게 마련이다. 더군다나 청소년기에는 주의 집중이 부족하기 쉽기 때문에 e-sports를 도입함으로써 집중력과 지속력을 기를 수 있다.

“학생들 중 게임으로 스트레스를 해소하는 학생들이 많다. 하지만 학교 하교 후에 후 국어, 영어, 수학 등의 입시과목에 맞는 학원과 과외를 해야 하고 장시간 공부에만 집중하다보니 학생들이 많이 지쳐 보입니다. 집에 들어가 몸도 마음도 지친 상태를 해소할 곳이 필요한데 e-sports가 수업에 도입이 된다면 수업에서 해소할 수 있고 학생들에게 흥미를 유발시키기 때문에 수업의 집중도가 높아질 것 같다고 합니다(A 교사).”

대처능력 발달에도 도움이 된다. 게임이 등장하기 전만 해도 자신의 대처능력을 기르기 위해서는 현실상황에서 경험에 의한 습득, 책을 통한 습득 등의 습득할수 있는 수단은 한정적이였다. 복잡한 게임 규칙, 불규칙적으로 변하는 상황에 대처하는 능력을 기르는 수단으로 e-sports가 작용하는 것이다. e-sports는 인간으로 하여금 혁신적인 사고와 대처능력을 기를 수 있는 기회를 제공한다.

“수업을 하다보면 복잡한 규칙이나 심화된 전략을 설명할 때 학생들을 이해시키기 어려운 측면이 많았습니다. 하지만 요즘은 간접적으로 집에서 스포츠게임을 통해 접해 오다보니 제가 가르치기도 수월해지고 심지어는 가르치기 전에도 자연스럽게 습득이 되어있더군요(B 교사).”

창의력과 표현력이 발달에도 도움이 된다. 현실에서의 체육수업의 방식은 학생들의 운동신경이나 신체적인 조건에 영향을 많이 받는다. 때문에 학생들은 동일

한 방식의 교수방법에 따라 학습을 하더라도 수준의 격차는 나게 되며 교사는 이러한 격차를 줄일 수 있는 수업방식을 고안해야 한다. e-sports는 이러한 부분을 보완할 수 있는 수업방식이다. 학생들이 현실에서는 적용할 수 없는 부분을 간접적으로 실시함으로써 자신의 창의적인 사고를 스포츠 상황에서 적용할 수 있으며 개인의 능력을 상황에 적용하여 표현력을 기를 수 있다.

“체육교사로서 수업을 진행하다보면 제가 생각하지도 못했던 부분을 학생들이 보여주고는 합니다. 하지만 그 창의력을 표현하고 증진시킬 수업을 계획하기가 어려워 고민이 많았습니다. e-sports를 통한 수업이 이러한 고민을 해결해 줄거라 기대합니다(J 교사).”

2) e-sports의 적용시 부정적 측면

e-sports는 다양한 장점들을 통해 수업에 적용시킬 수 있지만 그에 따라 문제점들을 극복해야 되는 과제가 남아 있다. 이러한 단점은 e-sports의 세부적인 특성인 게임의 특성에서 나오는 단점이므로 교사는 단점들을 숙지하고 고려하여 수업내용을 구성해야 한다. e-sports를 체육수업에 적용 시 단점은 크게 간접적인 영향, 내면적 한계로 분류되어 진다.

(1) 간접적인 영향

첫 번째, 건강적 측면이다. 아무래도 신체활동이 대부분으로 이루어지는 체육수업에 비해 e-sports는 신체의 움직임이 한정적이기 때문에 장시간 진행시 건강상에 적신호가 찾아올 수 있다. 척추질환인 허리디스크나 눈에 지속적인 가해를 가하면서 안구건조증, 거북목 증후군, 손목터널 증후군, 전자파문제, 비만, 조울증, ADHD, 아스퍼거 증후군, 기타 질병 등의 위협이 올 수 있기 때문에 주의해야 한다. 따라서 교사는 중간에 스트레칭을 넣는다거나 조울할 수 있는 방법을 찾아 수업을 진행해야한다. 여학생의 경우에는 소수의 인원을 제외하고 남학생들보다 e-sports에 과도한 몰입을 하지 않아 괜찮지만 남학생들이나 소수의 여학생

들이 문제가 된다. 잘못된 자세를 취해 e-sports를 참여하는 학생들도 문제가 된다. 잘못된 자세는 척추디스크, 다리저림 등의 문제가 발생 할 수 있기 때문에 e-sports를 할 때에는 교사의 주의가 필요해 보인다.

“e-sports를 도입한 수업은 다양한 장점들이 많아 큰 도움이 되겠지만 수업의 특성상 학생들의 불량한 자세나 행동들을 저지할 방법이 없어 염려가 됩니다. 실제로 수업을 진행하다 보면 컴퓨터로 인한 학생들의 거북목, 허리디스크 등의 문제로 고통을 겪는 학생들을 보게 되는데 이러한 부분의 문제점을 해결할 수 있는 수업을 계획했으면 좋겠습니다(G 교사).”

두 번째, 게임의 중독성이다. e-sports는 게임의 일종이기 때문에 스포츠를 다루는 교육적인 측면으로 실시한다고 하더라도 중독성의 위험요소로 작용한다. 실제 현대사회에서는 많은 청소년들뿐만 아니라 성인 등의 남녀노소 불문하고 게임중독에 빠진 사람이 많다. 적당한 사용은 도움이 되지만 지나친 게임은 과도한 승부욕에 치우치게 된다. 더하여 스포츠게임에 들어가 있는 도박성, 폭력적인 행동들을 간접적으로 계속 접하게 되면서 자제력을 잃고 폭력적 성향이 습득이 될 수 있으며 현실과 가상을 구분하기 어려운 수준에 이르러 현실에서도 다시 되돌릴 수 있다는 믿음을 가지게 되는 리셋증후군이 발생하게 된다. 이러한 단계에 도달하게 되면 본인이 후회하면서도 끊어내지 못하고 일주일 중 4일 이상 장시간 게임을 하거나 거의 매일 게임을 하는 중독현상으로 빠지게 된다. 중독이란 충동을 억제하지 못한다는 것인데 이 부분을 교사가 염두에 두고 고려를 하여 수업을 구성해야 한다.

“학급을 지도하다 보면 각 반에 1~2명 정도는 게임중독을 경험하고 있습니다. 문제는 학생들이 이러한 부분의 심각성을 모르고 지속한다는 것입니다. 자칫 e-sports의 도입이 이러한 부분을 증폭시키는 것은 아닌지 염려가 됩니다(C 교사).”

(2) 내면적 한계

첫 번째, 특성적 한계이다. 모든 것에는 내면적인 한계가 존재한다. e-sports도 마찬가지이다. e-sports가 자체적으로 가지고 있는 부정행위습득, 컴퓨터의

결함, 인간미(교사와 학생의 관계의 부족), 부정적인 인식의 문제 등의 한계점들이 있는데 이 부분을 줄이거나 장점으로 승화하는 역할이 필요하다. 가장 먼저 e-sports를 통한 외래문화의 침투 및 문화 종속이다. e-sports는 청소년의 생활 문화를 외국의 생활 문화에 종속시키는 결과를 가져올 수 있다고 보는 것이다. 이 부분은 e-sports에서만 나타나는 특성이 아니라 다른 부분의 게임에서도 나타나는 특성이다. 그러한 이유는 현재 청소년들에게 보급되어 지고 있는 대부분의 컴퓨터 게임이 미국, 유럽 등과 같이 외국에서 제작된 게임들을 수용하고 있기 때문이다. 외국에서 제작되는 게임들은 문화 수용의 조화를 통해 긍정적인 부분으로 영향을 미치기도 하지만 자칫 잘못하면 청소년이 외국 문화를 과도하게 선호 하거나 맹신하는 결과를 조장할 수 있다. 더하여 자각하지 못한채로 자연스럽게 스며들어 외국의 문화나 사고방식이 우리의 생활 방식에 여과과정이 없이 받아들여지게 되는 결과를 가져올 수 있게 된다. 따라서 교사는 청소년들에게 사전에 교육을 한다거나 우리나라의 자긍심을 불어 넣어 자국에 대한 문화적인 열등감과 왜곡 현상이 수반되지 않도록 수업을 구성해야 한다.

“e-sports를 도입하게 되면 좋으나 아직 게임에 대한 부정적인 인식이 남아있어 문제가 될 것 같습니다. 더하여 대면수업보다는 교사와 학생의 관계가 소홀해 질수 있지는 않을까하는 걱정이 됩니다.(G교사),”

“요즘 학생들이 인기종목의 게임들로 인하여 간접적으로 외국문화와 사고방식을 습득하는 경우가 많습니다. 이러한 부분들이 가지는 장점도 있으나 여과과정 없이 무분별한 외국문화의 도입으로 학생들이 부정적인 영향을 받지는 않을까 걱정이 됩니다(I 교사).”

학습태도 파악여부도 힘들다. 학생들이 수업 시간에 출석은 하지만 학생자신이 직접적으로 하고 있는지와 중간 중간에 다른행동을 하면서 수업에 참여한다고 해도 교사는 모든 부분을 통제하기가 어렵다는 것이다. 학생이 정말로 듣고 있는지 없는지 확인할 수 없기 때문에 통제 방식의 개선은 이루어져야 한다.

“온라인수업을 진행하다보면 가장 큰 고민이 되는 부분이 학생들이 수업을 듣고 있는지에 대한 여부입니다. 아무래도 교사의 통제가 없다보니 수업만 틀어놓고 딴짓거리를 하거나 심지어

어는 게임을 하는 학생도 있었습니다. e-sports를 도입한 수업에 가장 큰 걸림돌이 될거라고 생각을 합니다(E 교사).”

e-sports의 종목이 한정되는 것도 문제가 된다. 현재 시중에 나와 있는 스포츠를 게임에 적용시킨 스포츠 종목들이 인기종목이나 주류 종목으로 한정되어 있다는 것이다. 활용하기 위해서는 체계적으로 짜여진 게임이 필요한데 비주류 종목들을 통해 학생들에게 전달하고 싶어도 게임을 만들거나 새로운 유형의 게임이 나오기를 기다리는 방법밖에 없기 때문에 어려움을 겪는다.

“최근에 들어 체육교사들이 수업에 뉴스포츠를 도입하고 있습니다. 이는 인기종목에 치우쳐 학생들이 특정 종목만을 습득하는 것에 대한 한계점으로 나온 대안입니다. e-sports의 게임들을 보면 인기종목들로 구성되어 있어 비주류 종목들이 다시 외면되는 현상이 발생하지 않을까 걱정이 됩니다(J 교사).”

가장 고질적인 한계는 심동적 영역의 부족이다. e-sports 특성상 예로부터 논란이 많이 되어온 부분이다. e-sports를 두고 스포츠이냐 게임이냐로 논란이 많았는데 스포츠로는 인정을 받고 있지만 여전히 인지적 영역이나 정의적 영역으로 치우쳐져 있는 형태를 가지고 있다. 따라서 교사는 이러한 부분을 보완할 부분을 함께 수업을 구성할 필요가 있다.

“저는 체육은 신체활동이 동반되어야 한다고 봅니다. 따라서 e-sports를 스포츠로 보아야 하는지에 대해 아직도 의문이 들기는 합니다. 전인육성을 목표로 체육수업을 구성하는 입장으로 보면 e-sports는 심동적영역이 부족하다고 느껴지는데 이 부분의 대처방안을 찾거나 e-sports수업과 다른 방식의 수업을 결합하여 진행된다면 도입이 가능하다고 생각합니다(C 교사).”

두 번째, 생활수준 노출이다. 사회에서 항상 이슈가 되고 있는 부분이 빈부격차이다. 이러한 빈부격차는 교육에 많은 영향을 미치기 때문에 예로부터 논란이 되어 왔고 현재에도 해결해야 할 방안으로 자리 잡았다. e-sports도 마찬가지이다. e-sports를 체육수업에 도입하면서 기존의 수업방식보다는 격차를 줄여 평등한

학습기회를 제공할 수 있지만 여전히 남아있다. 문제점은 다음과 같다. 가장 먼저 경제력 노출이다. 부모의 경제력이 e-sports의 그대로 도입되어 학생들에게 게임 내에서 사용할 수 있는 여러 여건들의 수준차이를 발생시키며 학생들이 사용하는 장비인 마우스, 키보드 등의 차이로 인한 격차가 발생할 수 있기 때문이다. 더하여 학생들이 수업 이외의 학습을 진행할 때에도 제공되는 환경여건에 차이가 발생할 수 있다. 교사는 이러한 부분들이 관여할 수 있는 조건들을 최대한 줄여 평등한 학습기회를 제공하기 위해 노력해야 한다.

“학생들의 이야기를 듣고 있다 보면 장비빨이라는 말을 종종 듣게 됩니다. 마우스나, 키보드 등의 장비들 뿐만 아니라 게임 내에서 이루어지는 아이템 등의 차이를 학생들이 인식하고 있는 것을 보게 되면 e-sports가 체육수업에 도입 시에 학생들이 실력을 키우기보다는 장비나 아이템을 사는데에 관심을 가지게 될까 걱정이 되며, 더하여 이러한 수준차이가 부모의 경제력이 그대로 노출되어 피해를 보는 학생이 나오게 되지는 않을까 염려가 됩니다(F 교사).”

3) e-sports의 체육수업 적용 방향

본 연구에서는 e-sports를 통해 체육수업에 적용할 수 있는 효과들과 가능성들을 알아보기 위해 인터뷰를 진행하였다. 이에 따라 긍정적 측면과 부정적 측면들이 나타났는데 이를 바탕으로 교사들의 의견들을 더하여 적용 시 수업방향을 제시하고자 한다. e-sports를 체육수업에 적용방향은 크게 세 가지 방식으로 도입가능성이 있다.

첫 번째, 이론수업을 동반한 도입부분의 e-sports를 부분적 적용

학교현장에서 이루어지는 체육수업 전에 항상 이론 수업을 통해 학생들의 종목에 대한 전반적인 이해, 규칙, 목표 등을 전달 한 후에 실질적인 수업에 들어간다. 이처럼 체육수업을 진행하기 위해서는 수업 전 전달의 단계가 필요하다. 수업을 계획할 때 교사들은 이 전달 단계에 많은 고민과 노력을 쏟는다. 전달 단계에서 전달이 제대로 이루어지지 않으면 수업의 전반적인 흐름이 무너질 뿐만 아

나라 교육이 아닌 훈련이 될 가능성이 높기 때문이다. 하지만 대부분의 학생들은 이 단계에서 지루함을 느끼거나 흥미나 동기유발이 용이하지 않아 교사들은 많은 어려움을 겪는다. 따라서 이 단계에 e-sports를 활용함으로써 학생들의 전반적인 이해와 규칙, 목표를 인식할 수 있도록 하는 것이다. e-sports는 경기 전 기초적인 부분을 교사와 의사소통하면서 규칙과 기본적인 동작들을 게임 내의 연습 상황인 가상 시뮬레이션 기능을 사용해 조작을 하면서 설명을 듣게 된다. 그렇게 되면 학생들은 들으면서 실제하는 것과 같은 효과를 나타내고 학습효과는 극대화가 될 것이다. 더불어 컴퓨터라는 수단 자체가 쉬운 조작과 간략한 설명을 동반하기 때문에 교사의 단계에 따른 설명을 들으면서 진행하게 되면 시너지 효과를 얻게 된다. 따라서 e-sports를 수업 초기 단계에 적용함으로써 수업의 질을 한 단계 높이고 가장 중요한 종목에 대한 학생들의 흥미와 관심을 끌게 하여 수업의 내용을 전반적으로 좌우할 수 있을 것으로 보인다.

“체육수업에서 학생들이 가장 지루해하는 부분이 이론수업단계입니다. 학기초에 학생들이 가장 많은 요구가 이론수업을 생략해 달라는 것이었습니다. 하지만 꼭 필요한 부분이다 보니 진행은 하지만 많은 부분을 생략하는 것이 당연하게 되어 버렸습니다. 학생들에게 꼭 전달해야 하는 부분들은 수업을 할 필요가 있다고 생각하면서도 흥미있는 수업이 어려워 e-sports를 통한 수업을 바탕으로 이론수업단계에서 학생들에게 흥미와 집중을 유발하는 수업을 계획한다면 많은 도움이 될 것 같습니다(A 교사).”

두 번째, 대면수업과의 연계성을 바탕으로 한 경기(적용)측면에서의 부분적 적용이다. 현재 우리나라 교육과정에서는 미래융합형 인재를 육성하고 있다. 창의적 사고력 증진과 현대 교육과정의 문제점을 인식하고 개선해 나가는 것이 합쳐진 것을 미래융합형 인재라고 한다. 체육수업을 통해 창의적 사고력을 증진시키는 교수전략 중에는 모의게임, 실제상황과 비슷한 연습게임, 간략한 단축게임 등으로 한정되어 있다. 하지만 학생들의 수준에 따라 효과는 다르게 나타나는 문제점을 가지고 있다. 바로 이러한 부분을 보완할 수 있는 방식이 e-sports를 적용시키는 것이다.

e-sports는 현실에서 이루어지는 스포츠 방식을 그대로 적용시켜 다양한 변

수와 상황에 따른 판단력을 요구한다. 때문에 학생들은 실제상황에서 운동신경이 부족해 실시하지 못하거나 기타 다른 변수들의 의해 하지 못했던 것을 시도할 수 있게 된다. 더하여 다른 학생들의 플레이를 보면서 간접적으로 영향을 받게 된다. 즉, 보고 배우고 실천함으로써 자연스러운 습득이 이루어지고 자신의 생각을 바로 적용해봄으로써 가능한 것과 불가능한 것, 개인의 특성에 맞는 창의적 사고를 할 수 있는 발판을 마련하게 되고 대처방법 또한 자연스럽게 기를 수 있게 된다. 더하여 다양한 변수들이 존재하는 상황들을 간접적으로 마주하게 됨으로써 스포츠 종목에 대한 이해도는 한 층더 높아질 수 있다.

“체육수업 진행 시 부상이나 타박상 등 기타 부득이한 상황들이 발생빈도가 높습니다. 때문에 항상 수업에 들어갈 때 긴장을 하고 예민합니다. 이러한 부분들을 신경쓰다 보니 경기나 게임을 통해 기초능력 기른 후 실제상황에 맞게 적용단계를 거쳐야 하는데 부상이 걱정되어 생략하는 경우도 많습니다. e-sports를 게임단계에 적용하여 간접경험을 하게 한다면 많은 도움이 될 것 같습니다(F 교사).”

세 번째, 전반적인 e-sports의 수업

현재 코로나 바이러스 등이나 다양한 경로를 통해 다른 수업들보다도 체육수업은 큰 타격을 입고 있다. 이러한 현상은 체육수업이 현장에서 실시하는 특성 때문에 발생한다. 때문에 체육교사들은 자율학습을 시키거나 이론수업으로 대체 하고는 하는데 이 때 실시하는 대체 수업은 준비가 되어있지 않기 때문에 시간 때우기 용으로 실시하는 경우가 많다. 이러한 상황을 대처하기 위해 체육교사들에 의해 교실에서 할 수 있는 새로운 수업방식의 수업들이 등장하기 시작한다. 저글링, 스테킹 등이 그 예다. 하지만 이러한 수업방식들은 한정적이라는 한계를 가지고 있다. 전반적인 한 학기의 수업으로 구성하기에는 내용이 단순하고 한정적이라는 것이다. 이러한 문제점을 보완 할 수 있는 대체 수업의 방식으로 e-sports가 있다. e-sports는 공간, 시간, 환경의 영향을 받지 않는다. 더불어 남녀노소 누구나 쉽게 접할 수 있으며 신체조건, 운동신경, 용기구 및 인원의 제약을 받지 않기 때문에 체육수업에 적용하기 위한 최적의 조건이라고 볼 수 있다. 체육수업에 적용 방식은 간략하게 세단계로 구성된다.

첫 번째, 튜토리얼 단계에서 학생들에게 규칙과 사용법에 대한 간략한 설명을 실시함으로써 종목에 대한 이해도를 높인다.

두 번째, 기본적인 패스, 샷 등의 기본적인 능력들을 교사의 설명과 함께 연습 상황을 통해 학생들은 간단한 조작을 하면서 동작에 대한 이해와 기술을 익힌다.

세 번째, 전반적인 기술에 대한 이해가 되었을 때 실제 상황과 비슷한 게임에 적용하여 개인 또는 2명으로 구성하여 다양한 전략들과 변수들에 대처하는 방법과 전략적 이해를 기른다.

“요즘 가장 큰 고민이 온라인수업을 계획하는 것입니다. 한 학기 동안의 온라인수업을 계획하다보니 다양한 형태의 온라인수업을 참고하지만 마땅한 방식이 없어 걱정하고 있습니다. 다른 과목의 경우 예전부터 온라인 수업을 실시하다 보니 저마다의 노하우와 수업방식이 존재하지만 체육수업의 특성상 미비할 수 밖에 없어 새로운 형태의 수업방식이 필요해 보입니다. e-sports의 도입을 통한 수업이 다른 교과와 대적할만한 방안이 되었으면 좋겠습니다(F교사).”

본 연구에서는 인터뷰를 통한 교사들의 의견을 바탕으로 3가지의 적용방식을 구성하였지만 이외에도 다양한 방식으로의 e-sports를 체육수업에 적용할 수 있다. 미래융합형 인재를 육성하는 현재의 교육과정에 따라 e-sports는 적절한 대안이 될 수 있으며 심동적 영역의 보완이나 몇 가지의 개선점을 보완한다면 뉴 스포츠처럼 새로운 체육수업으로 떠오를 수 있는 전망을 보이고 있다.

V. 결론 및 제언

1. 결 론

본 연구는 현재의 황사, 미세먼지, 불규칙한 날씨, 코로나 19등과 같은 감염병 등에 문제들이 많아지면서 다양한 상황들을 대비한 미래형 체육수업을 선제적으로 기획하고 본격적으로 추진하려는 움직임들에 따라 e-sports를 체육수업에 적용해볼 수 있지 않을까라는 의구심에서 비롯되었다. 문화, 스포츠, 예술, ICT 등의 융합을 통한 스포츠의 범주가 확장되어가고 있고 4차 산업혁명의 디지털 기술로 인한 스포츠산업의 발전, 모바일 스포츠 감상의 진화, IT와 게임화 기술로 탄생한 디지로그 스포츠발전(체감형 놀이) 등의 사회적 변화가 일어나고 있다. 그럼에도 불구하고 체육수업은 이러한 흐름에 발맞추어 따라가지 못하고 있다. 이에 따라 중고등학교 체육수업 현장에 e-sports의 적용 가능성에 대해 알아보고자 한다. 현장 체육교사들의 의견을 바탕으로 체육수업에 e-sports의 도입 시에 발생하는 장, 단점을 파악하여 적용방향에 대해 질적으로 탐색하고자 한다. 연구의 목적을 달성하기 위해서 10명의 다양한 경력의 교사를 섭외하였다. 본연구의 결과에서 나타나는 e-sports의 적용시 나타날 수 있는 영향은 다음과 같다.

긍정적 측면의 영향으로는 문화적 측면의 향상, 사회성 및 정신적인 측면의 향상, 시공간의 제약 극복, 개인차 극복, 학습능력 향상에 이 점들로 인해 기존 체육수업의 한계점들을 극복 가능한 대안으로서 e-sports를 체육수업에 적용시킬 수 있을 것으로 보이며 부정적측면의 영향은 건강적측면의 한계와 게임의 중독성, 특성적 한계, 생활수준 노출 등의 한계점이 나타나 e-sports를 체육수업에 적용시키기 전에 대비책을 마련하거나 극복해나갈 수 있는 방안을 적용시킨 후 설계를 해야 할 것으로 보인다. 따라서 e-sports의 적용가능성에 대해 부정적인 측면보다 긍정적인 측면이 많은 것으로 대부분의 교사들이 평가하였다. 더불어 e-sports를 체육수업 현장에 적용할 수 있도록 교사들의 의견을 바탕으로 아래

와 같이 제시하였다. 이론수업을 동반한 도입부분의 e-sports를 부분적 적용, 대면수업과의 연계성을 바탕으로 한 경기(적용)측면에서의 부분적 적용, 전반적인 e-sports의 수업이다. 부분적인 적용은 대면수업과의 연계성을 고려하여야 하며 목표한 주제와 동떨어져서는 안되며 학생들의 기본적인 이해를 동반한 수업을 함께 구성하여야 한다.

따라서 e-sports는 미래 사회에 새로운 교육방식으로서 체육수업에 적용가능성이 높은 것으로 보이며 무엇보다도 교사들이 e-sports를 통한 수업에 관심을 가지고 개선하여 e-sports의 무궁무진한 성장과 발전을 기대한다.

2. 제 언

본 연구는 ‘e-sports를 통한 체육수업’이라는 생소한 분야가 체육수업에 적용되는 가능성을 알아보고 현장의 교사들이 e-sports를 체육수업에 적용 시 고려해야 할 부분과 극복방안을 찾아보는 것에 그 목적이 있었으며 차후의 연구를 위해 다음과 같이 제언을 하고자 한다.

첫 번째, 한정된 지역과 인원을 대상으로 e-sports 체육수업 가능성의 적용가능성과, 체육수업의 구성 시 고려해야 할 요소에 대해 알아보았다. 차후의 연구에는 여러 지역의 다양한 체육 교사들을 대상으로 할 필요가 있겠다.

두 번째, 이 연구는 중학교와 고등학교를 대상으로 하였으나 차후에는 초등학교와 대학교까지 확대하여 연구할 필요가 있다.

세 번째, 이 연구에서는 e-sports 체육수업의 적절한 방안에 대한 내용이 부족하다. 연구가 이루어진 기간 동안 가능성만 알아보았지 적절한 방안에 대한 연구는 부족했기 때문이다. 따라서 e-sports를 통한 체육수업 교육의 모든 과정에 대한 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 김재천(2012). **중학생들의 e-스포츠 참여에 대한 의미연구**, 미간행 석사학위 논문, 전남대학교 교육 대학원.
- 신휘제(2019). **e스포츠의 신체관에 관한 연구**, 미간행 석사학위논문, 동아대학교 대학원.
- 정영수(2019). **한국 e스포츠 현황의 특성 연구**. **한국e스포츠학회지**, 1(1), 47-57.
- 최용운(2003). **중학교 체육수업 실태에 관한 조사 연구**. 미간행 석사학위논문, 안양대학교 경영행정대학원.
- 박태희(2006). **고등학생의 E-스포츠 게임 참가가 스포츠참여에 미치는 영향**, 미간행 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원.
- 전성은(2021). **온라인 체육수업에 대한 예비체육교사의 인식 분석**, 미간행 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원.
- 서봉교(2021). **중등학교 온라인 체육 수업 실천 사례와 교육적 의미에 대한 질적 탐색**, 미간행 석사학위논문, 공주대학교 일반대학원.
- 윤아름(2020). **한국 e스포츠 산업 현황 및 발전방안 연구**. 미간행 석사학위 논문, 광운대학교 대학원.
- 전진욱(2007). **온라인게임에서 과제수행방식이 학습자의 사회성수준에 따라 사회적 문제해결력에 미치는 효과**, 미간행 석사학위 논문, 한국교원대학교 대학원.
- 남기덕(2020). **e스포츠의 구성요소에 대한 연구**. **한국e스포츠학회지**, 2.1, 17-27.
- 최현정(2004). **국내 e-스포츠의 생성과 발전에 관한 연구**, 미간행 석사학위논문, 성균관대학교 언론정보대학원.
- 김원동(2011). **중학생의 e-스포츠게임 참가와 스포츠 태도의 관계**, 미간행 석사학위논문, 수원대학교 교육대학원.

- 김재구,소재무(2007). e-스포츠게임 참가 경험이 스포츠참여에 미치는 영향. **한국스포츠학회지**, 5.2, 27-38.
- 김종화(2007). **사이버스포츠 게임을 통한 스포츠 참여 인과 모형 연구**, 미간행 박사학위논문, 국민대학교 대학원.
- 진상호(2020). **중학교 체육교과과정과 학교스포츠 클럽과의 연계성 연구**, 미간행 석사학위논문, 조선대학교 교육대학원.
- 이선근(2008). **대학생의 PC-스포츠게임 참가와 스포츠 참여의 관계**, 미간행 석사학위논문, 목포대학교 교육대학원.
- 김지훈(2019). **미디어스포츠 산업으로서 e스포츠 경쟁력 제고 방안**, 미간행 박사학위논문, 연세대학교 대학원.
- 최광선(2012). **청소년들의 e-sports 참여 특성에 따른 스포츠참가에 관한 연구**, 미간행 석사학위논문, 전북대학교 교육대학원.
- 한준택, 오수일, 황향희(2006). 청소년의 e-Sports 참여정도가 몰입경험 및 스포츠가치관에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 30(2), 241-253.
- 권아연(2021). **온라인 체육수업 학습분석을 통한 학습자 맞춤형 온라인 수업체제 탐색**, 미간행 박사학위논문, 조선대학교 대학원.
- 이경현(2021). **코로나19 시대의 중·고등학교 온라인 체육수업 실태 조사**, 미간행 석사학위논문, 인하대학교 교육대학원.
- 김미선(2014). **체육교사의 스마트교육 적용 사례연구**, 미간행 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 이경진(2009). **e스포츠 비즈니스의 주요 성공요인과 이용에 관한 실증연구**, 미간행 석사학위논문, 영남대학교 경영대학원.
- 이상호(2019). e스포츠의 역사와 과정. **한국e스포츠학회지**, 1.1, 1-27.
- 조은상(2012). **대학생의 e-스포츠 몰입도가 스포츠 참여 및 태도에 미치는 영향**, 미간행 석사학위논문, 경희대학교.
- 이승권(2014). **중학생의 e-스포츠 이용 동기와 심리적 웰빙과의 관계**, 미간행 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.

- 김창배(1999). 21C 게임 패러다임, 서울: 지원미디어.
- 강인애(2006). 디지털 시대의 학습 테크놀로지, 서울: 문음사
- 김승환, 천성민(2020). 코로나 19에 따른 대학 교양체육 실기수업의 온라인 수업 운영과 강사의 어려움에 대한 질적 사례 연구. **한국사회체육학회지**, 81, 9-26
- 박선애(2005). **중등미술교육에서 온라인매체 활용에 관한 연구**, 미간행 석사학위 논문, 대구대학교.
- 박현정(2020). **온라인으로 진행된 초등학교 정규 영어 수업에 대한 학습자의 만족도 분석**, 미간행 석사학위논문, 가천대학교 교육대학원.
- 엄익성(2001). 음성언어-상호작용: 자연대화 인터페이스 활용과 새로운 CALL 패러다임. **The Journal of Multimedia-Assisted Language Learning**, 3(2), 140-174.
- 이다희, 김미남(2018). SNS 기반 여중생 그림모임 “유기농팜” 활동의 교육적 의미에 관한 질적 사례연구. **미술과 교육**, 19(2), 135-171.
- 이의재, 제성준, 윤현수(2020). 코로나 19 펜데믹(pandemic) 상황에서 고등학교 경력 체육 교사가 겪는 온라인 수업 실천의 어려움과 극복 전략 탐색, **학습자중심교과교육연구**, 20, 339-362
- 정광희, 장혜승, 손찬희, 김은영, 서재영, 이쌍철, 김지현(2018). **중등교육 온라인 개방형 교육체제 구축 방안 (RR2018-15)**, [KEDI] 연구보고서, 1-321.
- 조규청(2018). 이러닝 교육을 통한 운동학습 사례분석 소고. **한국체육과학회지**, 27(5), 949-963.
- 이송선(2000). **청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계**, 미간행 석사학위논문, 서울여자대학교 대학원
- 이연주(2002). **고등학생들의 PC 스포츠게임 참가와 스포츠 참여의 관계**, 미간행 석사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 안찬우(2006). **청소년의 사이버스포츠 게임 활동 참가를 통한 신체활동 소비의 전이과정에 대한 연구**, 미간행 박사학위논문. 한국체육대학교 대학원.

- 교육부(2021). 경상남도 교육청_스마트스포츠 활성화 계획. **교육부**.
- 송원임(2001). **컴퓨터 게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향**, 미간행 석사학위논문. 한국교육대학교.
- 송해룡(2001). 디지털 커뮤니케이션, **서울 :한울아카데미**.
- 한국콘텐츠진흥원(2017). 2017 e스포츠 실태조사, **한국콘텐츠진흥원**.
- 김남희(2019). **중학생들의 신체 표현활동 수업이 수업 만족도 및 신체적 자기 효능감에 미치는 영향**, 미간행 석사학위논문, 영남대학교 대학원.
- 교육부(2015). 2015년 개정 교육 과정. **교육부**.
- 이아름(2017). **초등학생의 방과 후 표현 활동영역 참여에 따른 신체적 자기 효능감 및 체육수업 만족도에 미치는 영향**, 미간행 석사학위논문, 서강대학교 대학원.
- 장정수(2005). **유비쿼터스 컴퓨팅을 위한 RFID응용 서비스 아키텍처에 관한 연구**, 미간행 석사학위논문, 배재대학교 대학원.
- 정완섭, 주혁수(2012). 다양한 과제수행평가를 통한 동기유발 및 학습 효과 증진 수업방안, **전국체육교사모임**, 2012(82),54-64.
- 박우란(2013). **교과교사에서 상담교사로 전직한 교사들의 동기와 상담활동에 대한 인식 연구**, 미간행 석사학위논문 동국대학교, 2013. 서울
- John W. Creswell.(2008). Qualitative Inquiry and Research Design, 조홍식 외 3명 공역, 학지사.
- Wenner, L. A.(1998). MediaSport. London: Routledge. 266-267.
- Kenyon, G. S.(1969). Sport Involvement: A Conceptual go and some consequences thereof. **chicago: Athletic institute**. 77-100.

<부록1. 연구 참여자 동의서>

안녕하십니까?

저는 조선대학교 교육대학원 석사과정에 재학중인 체육교육 대학원생 박지환입니다. 귀중한 시간을 저에게 할애해 주신 점 진심으로 감사드립니다.

체육수업 현장에 e-sports를 도입하여 수업에 대한 질을 높이고자 선생님들의 소중한 의견을 심층면담을 통해서 듣고자 합니다. 심층면담을 통해 이루어지는 내용이나 정보는 비공개로 처리되며, 본 연구에서 사용할 목적으로만 사용되고 다른 내용들은 비밀이 보장됩니다. 체육수업 현장에서 느끼신 부분을 그대로 답변해 주시면 감사하겠습니다.

바쁘신 중에도 선생님들의 귀중한 시간을 면담에 할애해주셔서 다시 한번 감사드립니다.

2021년 월 일

연구자 : 조선대학교 교육대학원 체육교육과 석사과정 박지환

참가자 : (서명)

<부록2. 심층면접 질문지>

심층면접 질문지

1. 현재 학교 체육수업은 어떻게 진행하고 계시나요?
2. 온라인 수업방식으로 체육수업은 어떻게 진행하셨나요?
3. 스포츠로 e-sports가 떠오르고 있습니다. e-sports에 대해서 어떻게 생각하시나요?
4. e-sports가 체육수업에 적용되는 것에 어떻게 생각하십니까?
5. e-sports를 적용한다면 수업진행방식은 어떻게 진행하시겠습니까?
6. e-sports 수업시 각종 피드백은 어떻게 진행하시겠습니까?
7. e-sports를 적용시 성별이나 개인차에 대한 차이에 대한 수준차는 어떻게 생각하십니까?
8. e-sports 수업 특성상 상규적인행동은 어떻게 규제하실 생각이십니까?
9. e-sports 수업을 부분적으로 도입하는 것에 대해 어떻게 생각하시나요?
10. e-sports 수업을 한다면 수업 후 평가의 진행은 어떤 방식을 추구시겠습니까?