

초등학생의 e-스포츠 참가가 게임중독 및 공격성에 미치는 영향

최경범

호서대학교

Kyong-bum Choi

Hoseo Univ

요약

본 연구는 초등학생의 e-스포츠참가가 게임중독 및 공격성에 미치는 영향을 규명하고자 한다. 이를 위해 이 연구는 서울소재 초등학교에 재학중인 5, 6학년 남학생을 대상으로 유의표집법을 활용하여 5학년 90명, 6학년 90명 등 총 180명을 추출하였다. 통계분석은 SPSSWIN 17.0을 이용하여 신뢰도분석과 회귀분석을 활용하였다. 이상과 같은 연구방법 및 절차를 통해 도출한 결론은 다음과 같다. 첫째, 초등학생의 e-스포츠참가는 게임중독에 영향을 미친다. 즉, 참가정도가 높을수록 게임중독은 심해진다. 둘째, 초등학생의 e-스포츠참가는 공격성에 영향을 미친다. 즉, 참가정도가 높을수록 공격성은 강화된다. 셋째, e-스포츠참가 초등학생의 게임중독은 공격성에 영향을 미친다. 즉, 게임중독이 심할수록 공격성은 강화된다.

I. 서론

e-스포츠와 관련된 주제들은 선행연구(김인형, 2009)의 결과에서도 나타나듯이 기존 게임중독과 관련되어 나타난 사회적 문제가 e-스포츠에서도 나타날 수 있다는 가정과 그 가능성에 대해 주목하지 못한데서 비롯된 것이라 할 수 있다. 그 이유는 아무리 e-스포츠가 게임과 구별짓기를 하고 있다고 하더라도 현재의 e-스포츠는 과거의 게임 형식을 그대로 유지하고 있을 뿐만 아니라, e-스포츠 역시 게임과 마찬가지로 중독이라는 위험요소에 노출되어 있기 때문이다. 따라서 e-스포츠가 게임과 구별되는 어떤 긍정적인 요소를 내포하고 있는지를 검증하기 위해서는 반대로 게임중독과 관련된 논의가 e-스포츠 영역에서도 보다 구체적으로 이루어져야 할 것이다.

이에 본 연구는 e-스포츠의 게임중독에 주목하고 e-스포츠참가가 게임중독 및 공격성에 어떠한 영향을 미치는지 규명하고자 한다. 구체적으로는 e-스포츠 참가가 게임중독 및 공격성에 미치는 영향을 규명하고, 게임중독이 공격성에 미치는 영향을 분석하는데 목적을 두고 있다.

II. 연구의 방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 2009년 서울소재 초등학교에 재학중인 5, 6학년 남학생을 모집단으로 선정된 후 유의표집(purposive) 방법을 이용하여 표본을 수집하였다. 본 연구에서 남학생만을 조사대상으로 선정한 이유는 강서지역 초등학교 5학년 2개 반, 6학년 2개 반 남녀 모든 학생들을 대상으로 사전 설문조사를 한 결과 여학생의 경우 대다수 학생이 e-스포츠참가 경험이 없는 것으로 나타났기 때문이다. 구체적인 표집방법으로는 먼저, 모집단의 대표성을 확보하기 위하여 서울지역을 강동, 강남, 강북, 강서 4지역으로 나누는 다음, 해당 지역 마다 임의로 1개교씩 모두 4개의 초등학교를 선정하였다. 지역마다 선정된 학교는 다시 임의로 5학년 2개 반, 6학년 2개 반을 선정하고 이들 중 남학생만을 표본으로 수집하였다. 수집된 자료 중 무응답 자료와 e-스포츠 참여 경험이 없어 본 연구에서 사용할 수 없는 자료는 분석에서 제외하였다. 본 연구의 최종 분석에 사용된 표본 수는 5학년 90명, 6학년 90명 등 총 180명이다.

2. 연구도구

설문지는 크게 e-스포츠참가, 게임중독, 공격성으로 구성되었다. 먼저, e-스포츠참가는 참가빈도, 참가기간, 참가강도로 측정되었다. 참가빈도는 주 몇회정도 참가하는지를 측정하며, 참가기간은 언제부터 참가해왔는지를 측정하였다. 그리고 참가강도는 1회 참가시 몇 시간 몇 분정도 참가하는지를 측정하였다. 게임중독 문항은 이용식(2006)과 박현욱(2009) 등이 사용한 설문지를 본 연구에 맞게 재구성하였다. e-스포츠 게임중독 문항은 '일상 생활장애' 9문항, '금단' 5문항, '내성' 4문항 등 총 18개 문항으로 구성되었다. 공격성 문항은 Buss와 Perry(1992)가 개발한 공격성 설문지를 서수균·권석만(2002)이 번안한 한국판 공격성 설문지를 토대로 본 연구에 맞게 재구성하였다. 공격성 문항은 신체적 공격성 8문항, 언어적 공격성 3문항, 분노감 2문항, 적대감 8문항 등 총 21문항으로 구성되었다. e-스포츠 게임중독, 공격성은 모두 '전혀 그렇지 않다(1점) ~ 매우 그렇다(5점)'까지 5점 척도의 리커트 척도로 구성되었다.

3. 설문지의 타당도 및 신뢰도

설문지의 타당도를 검증하기 위하여 본 연구에서는 확인적 요인분석을 실시하여 최종 타당도를 검증하였다. 그리고 이 연구에서는 신뢰도분석을 통하여 설문지의 신뢰도를 검증하였다. 확인적 요인분석 결과, 요인적 재치(추정치)는 .40이상으로 나타났으며, 신뢰도는 .60 이상으로 비교적 양호한 것으로 나타났다.

4. 조사절차 및 자료처리

설문지 조사는 사전에 설문지에 관하여 교육을 받은 보조 조사원이 해당 초등학교에 방문하여 피면접자의 협조를 받은 다음 실시하였다. 입력된 자료는 SPSSWIN 17.0 프로그램을 활용하여 자료분석의 목적에 따라 전산처리하였다. 자료처리 방법은 신뢰도분석과 회귀분석 등의 통계기법이 활용되었다.

Ⅲ. 결과분석

1. e-스포츠참가와 게임중독의 관계

〈표 1〉은 e-스포츠참가가 게임중독에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과이다.

표 1. e-스포츠참가와 게임중독의 관계에 대한 회귀분석

독립변수	B	SE	β	t	유의도
상수	.888	.130		6.828	.000
참가빈도	.183	.044	.265	4.179	.000
참가강도	.177	.059	.193	2.973	.003
참가기간	.066	.028	.151	2.393	.018

$R^2 = .193$

〈표 1〉에 의하면, e-스포츠참가 가운데 참가빈도($\beta = .265$), 참가기간($\beta = .193$), 참가강도($\beta = .151$)는 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이의 설명력은 19.3%로 나타났다.

2. e-스포츠참가와 공격성의 관계

〈표 2〉는 e-스포츠참가가 공격성에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과이다.

표 2. e-스포츠참가와 공격성의 관계에 대한 회귀분석

독립변수	B	SE	β	t	유의도
상수	.1,425	.137		10.416	.000
참가빈도	.085	.046	.125	1.850	.066
참가강도	.146	.062	.161	2.339	.020
참가기간	.057	.029	.131	1.962	.051

$R^2 = .089$

〈표 2〉에 의하면, e-스포츠참가 가운데 참가강도($\beta = .161$)는 공격성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이의 설명력은 8.9%로 나타났다.

3. 게임중독과 공격성의 관계

〈표 3〉은 게임중독이 공격성에 미치는 영향에 관한 회

귀분석 결과이다.

표 3. 게임중독과 공격성의 관계에 대한 회귀분석

독립변수	B	SE	β	t	유의도
상수	1.127	.115		9.789	.000
참가빈도	.304	.094	.279	3.236	.001
참가강도	.059	.075	.066	.789	.431
참가기간	.147	.066	.203	2.238	.026

$R^2 = .244$

<표 3>에 의하면, e-스포츠참가 가운데 참가기간($\beta = .279$)과 강도($\beta = .203$)는 공격성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이의 설명력은 24.4%로 나타났다

IV. 결론

이상과 같은 연구방법 및 절차를 통해 도출한 결론은 다음과 같다.

첫째, 초등학교생의 e-스포츠참가는 게임중독에 영향을 미친다. 즉, 참가정도가 높을수록 게임중독은 심해진다.

둘째, 초등학교생의 e-스포츠참가는 공격성에 영향을 미친다. 즉, 참가정도가 높을수록 공격성은 강화된다.

셋째, e-스포츠참가 초등학교생의 게임중독은 공격성에 영향을 미친다. 즉, 게임중독이 심할수록 공격성은 강화된다.

종합하면, 초등학교생의 e-스포츠참가는 순기능보다는 게임중독이나 공격성과 같은 역기능 문제를 초래하고 있음을 알 수 있다. 따라서 정부나 관련기관에서는 초등학교생의 무분별한, 그리고 지나친 e-스포츠참가를 제한하는 동시에, 바람직한 e-스포츠참가문화를 조성하도록 관련 정책을 마련해야 할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

[1] 김인형(2009). 중학생의 e-스포츠게임 이용동기가 사이버 공간의 몰입과 사회적 행동에 미치는 영향. 한국체육학회지, 48(5), 115-125.
 [2] 박현욱(2009). 청소년의 e-스포츠 참가특성과 스포츠 태도 및 참가의 관계. 박사학위논문, 한양대학교 대학원.

[3] 서수균·권석만(2002). 한국판 공격성 질문지의 타당화 연구. 한국심리학회지, 21(2), 487-501.
 [4] 이용식(2006). e-스포츠가 청소년 체육활동에 미치는 영향. 체육과학연구원.
 [5] Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology 63, 452-459.