



통합체육에서 e스포츠 연구의 동향과 과제*

이 학 준** · 김 영 선*** · 김 용 욱****

Tasks and Current Status of eSports Research in Inclusive Physical Education*

Lee, Hak-Jun** · Kim, Young-Sun*** · Kim, Yong-Wook****

ABSTRACT

[Purpose] The purpose of this study was to inquire into the tasks and current status of eSports research in inclusive physical education. **[Method]** To this end, 11 academic journal papers on eSports conducted in inclusive physical education in Korea were analyzed. **[Result]** The results are as follows. First, the subjects of the study were the disabled, others, special teachers, and students with disabilities. Second, regarding research topic, the majority of studies were concerned with the differences in how the disabled are viewed in eSports, while the remaining studies considered experience, policy, and implication of eSports. Third, as for the research method, quantitative research was used more than any other research methods. Future research should include the development and application of eSports education programs based on the following universal design for learning, the development of eSports events linked to school curriculum, teacher participation and student participation, facilities, organizations, competitions, education, promotion, and research and development. **[Conclusion]** The analysis of eSports research status in inclusive physical education serves as the basic for investigating the utility and application of eSports. Currently, in inclusive physical education, eSports research using various approaches is required for successful inclusive physical education.

Key Words : eSports, Inclusive physical education, Research topic, Research object, Research method

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2019S1A5B809920)

** 제 1저자, 대구대학교 한국특수교육문제연구소 연구교수
Research Professor, Research Institute of the Korea Special Education, Daegu University.

*** 교신저자, 경성대학교 e스포츠연구소 연구교수(yauman@hanmail.net)
Research Professor, eSport Research Center, Kyungsung University

**** 공동저자, 대구대학교 특수교육학과 명예교수
Emeritus Professor, Dept. of Special Education, Daegu University

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나 팬데믹은 4차 혁명을 촉진하며, 우리 사회 곳곳에 큰 변화를 일으키고 있다. 코로나 이전과 이후는 차이가 있으며 코로나 이전 사회로 돌아갈 수 없다. 분명한 것은 이전과 이후의 삶의 변화가 있다는 것이다. 특히 사물인터넷, 인공지능, 빅데이터, 로봇공학 등이 초연결사회를 형성하고 있다. 학교 또한 코로나19의 영향으로 비대면 수업, 온라인 수업이 새로운 표준이 되고 있으며 온라인 수업은 일반적인 수업 형태로 자리를 잡아가고 있다(김용섭, 2020; 이경상, 2020; 최재천 외, 2020; 홍유진 역, 2020; 한국경제신문 코로나 특별취재팀, 2020). 이러한 환경변화 안에서 e스포츠에 관한 관심은 비장애인들 뿐 아니라 최근 장애인에게도 사회문화적 소통의 도구 이면서 재활 운동의 하나로 그 가치가 높게 평가되고 있다(국립특수교육원, 2016). 왜냐하면 디지털 환경의 컴퓨터와 인터넷에서 시공간의 제약 없이 누구와도 물리적 장애를 넘을 수 있는 활동으로서 e스포츠 활동이 장애인들에게 여가활동의 가치를 가지고 있기 때문이다.

코로나 확산에 따른 스포츠 영역의 이슈는 프로스포츠 리그 중단 및 무관중경기, 정부·지자체·학교 온라인 콘텐츠 활성화, 도쿄올림픽 개최 연기, 정부의 스포츠시설 행정조치, 야외 및 온라인 스포츠 수요 증가, 아마추어 대회개최 연기 및 취소 등이다(윤효준 외, 2021). e스포츠에 대한 시선은 과거에는 게임으로 인식되어 두 가지 상반된 관점이 있었다. 하나는 부정적 인식으로 게임중독, 과몰입, 시간 낭비, 폭력조장 등으로 비난을 받아 왔다. 반면에 다른 하나는 긍정적 인식으로 스트레스 해소, 집중력 향상, 온라인 공간에서 만남과 소통으로 팀워크(사회성 형성)를 형성한다는 평가를 받고 있다. 이러한 맥락에서 우리는 통합체육에서 e스포츠를 어떻게 긍정적으로 활용할 수 있는가에 대한 가능성을 발견할 수 있다. 즉, 장애인과 장애학생이 e스포츠에 관심이 높다는 점을 교육적 차원에서 충분히 활용할 수 있어야 할 것이다.

이미 2008년 9월 대한장애인e스포츠연맹이 창립되어, 2011년 세계장애인e스포츠 챔피언십을 개최하고, 장애인 e스포츠 심판과 지도자들을 배출하였다. 이 연맹의 창립은 장애인들에게 e스포츠의 필요성을 가시화시켜주기도 하며, 심판과 지도자 교육은 e스포츠 장애인 선수의 수요를 말해주는 것이다. 이러한 측면에서 최근 장애인과 장애학생의 e스포츠 참여가 급증하고 있으며 여가 선용의 방법으로 e스포츠 활용에 관한 연구들이 진행되었다(박성희 외, 2019; 최경환, 2021a, 2022; 최경환, 황옥철, 2021). 지금까지 통합체육 분야에서 이루어진 e스포츠 연구의 동향을 분석하면 장애인과 장애학생에게 e스포츠를 어떻게 교육적으로 활용할 것인가와 장애인 e스포츠

발전 방안을 찾을 수 있다. 따라서 통합체육에서 e스포츠 연구의 동향 분석은 통합교육의 차원에서 통합체육과 통합교육의 현안을 해결할 방법을 모색할 수 있다는 점에서 중요한 의미가 있다.

그렇다면 이 연구가 왜 필요한가. 첫째, 통합체육에서 e스포츠 연구의 동향을 파악하는 데 필요하다. 코로나19 상황에서 장애인과 장애학생의 e스포츠 인식과 참여 상태를 파악하는 것이 무엇보다 중요하다. 특히 뉴노멀시대 통합체육이 가야 할 방향을 찾기 위해서 연구 동향 분석이 중요하다. 왜냐하면 현실을 정확히 진단하고 처방을 내리는 것이 순서이기 때문이다. 따라서 통합체육에서 e스포츠 연구의 동향을 분석한 연구가 필요하다. 둘째, 뉴노멀 시대에 통합체육에서 e스포츠 활용방안을 제안하기 위해서 이 연구가 필요하다. 현재 e스포츠에 관한 관심과 참여가 많다. 이러한 맥락에서 어떻게 통합체육에서 e스포츠를 활용할 것인가를 향후 과제를 탐구하는 것이 필요하다.

2. 연구 문제

이 글의 목적은 통합체육 분야에서 e스포츠 연구의 동향과 과제를 분석하는 것이다. 연구목적을 달성하기 위한 구체적인 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 통합체육 분야에서의 e스포츠의 연구대상은 어떠한가? 둘째, 통합체육 분야에서의 e스포츠 연구주제는 어떠한가? 셋째, 통합체육 분야에서 e스포츠 연구 방법은 어떠한가? 넷째, 통합체육 분야에서 e스포츠 연구과제는 어떠한가? 이다.

II. 연구 방법

이 연구의 방법은 국내 통합체육에서 e스포츠 연구의 동향과 과제를 탐구하기 위하여 검색사이트에 ‘통합체육과 e스포츠’란 키워드 분석을 통하여 연구자료를 수집하였다. 이 연구의 분석논문은 한국연구재단 등재지, 등재후보지 논문으로 한정하였다. 연구대상 논문은 교보문고 스콜라 데이터베이스, 누리미디어, 학술정보원, 학술연구정보서비스, 학술교육원 등에 ‘통합체육과 e스포츠’라는 키워드를 검색하여 수집된 11편의 학술지 논문을 분석대상으로 하였다. 학위논문은 제외하였다. 11편을 객관적으로 분석하기 위하여 통합체육 박사 3명의 연구자가 각각 연구 동향 분류표를 기준으로 분석하였다. 분석 결과의 신뢰도 확인을 위해 3명의 평가자가 토론을 통해 일치시켜 결과분석을 이용하였다. 최종 연구 동향 범주분석에 있어 나타난 결과는

<표 1>과 같다. 이 연구의 자료 분석은 Window를 SPSS ver 18.0 프로그램을 이용하였다. 분석 방법은 등재(후보)지 논문에 발표된 논문을 대상으로 연구대상, 연구주제, 연구 방법을 교차 분석하여 빈도수와 백분율을 산출하였다.

III. 연구 결과

<Table 1> Research Status of eSport in Inclusive Physical Education

Number	Research object	Research topic	Research method
1	5	3	3
2	1	1	2
3	5	3	3
4	5	3	3
5	4	4	1
6	2	1	2
7	3	2	2
8	3	2	2
9	3	2	2
10	3	5	4
11	3	2	2

*classification: article number

1. research object: (1) special teacher (2) students with disabilities (3) people with disabilities (4) expert (5) etc.
2. research topic: (1) recognition & actual condition (2) experience (3) implication (4) policy (5) etc.
3. research method: (1) qualitative research (2) Quantitative research (3) Literature research (4) Experimental research (5) etc.

1. 연구 동향

통합체육에서 e스포츠 연구의 동향을 분석하기 위하여 분석 기준을 연구대상, 연구주제, 연구 방법으로 구분하여 분석하였다.

1) 연구대상에 대한 동향

<Table 2> Frequency of Research Object Analysis Results (%)

Classification	Special Teacher	Students with Disabilities	People with Disabilities	Specialists	etc.
number	1	1	5	1	3
Total	9%	9%	45%	9%	27%

통합체육에서 e스포츠에 관한 연구대상은 <표 2>와 같이 일반 장애인이 대부분 (45%)을 차지하고 그 외에 기타(27%)와 특수교사(9%), 장애학생(9%), 장애전문가(9%) 순으로 연구되었다. 이러한 결과는 e스포츠에 관한 연구 동향에서 연구자의 관심이 장애학생 보다는 장애인에게 집중된 것을 알 수 있다. 그 주된 이유는 코로나19라는 일종의 환경변화로 연구의 관심이 장애학생에 한정하지 않고 장애인 전체로 확산한 결과이기 때문이다. 사회적 거리 두기와 비대면이 새로운 표준으로 우리 일상을 지배하면서 온라인에서 신체활동과 e스포츠에 집중되어 나타난 결과이다.

이러한 현상은 통합체육에서 장애학생 뿐만 아니라 그 영역을 확장하여 성인교육, 평생교육 차원에서 장애인 교육에 관한 관심이 증가하고 있음을 알 수 있는 결과이다. 코로나19로 신체활동 부족을 해결할 방안은 온라인 공간에서 만남, 소통이 가능한 e스포츠에서 찾고 있음을 알 수 있다. e스포츠는 온라인 공간에서 단체로 할 수 있고 공동체를 형성할 수 있다. e스포츠는 스포츠가 아니라는 인식과 e스포츠는 게임중독을 가져온다는 부정적 인식을 불식시키고 장애학생과 장애인의 통합체육이나 특수체육 프로그램으로 e스포츠의 활용을 고려하여 활용하는 방안을 마련할 필요가 있다.

2) 연구주제에 대한 동향

<Table 3> Frequency of Research Topic Analysis Results (%)

Classification	Recognition & Actual Condition	Experience	Implications	Policy	etc.
number	2	4	3	1	1
Total	18%	36%	27%	9%	9%

통합체육에서 e스포츠 연구의 연구주제는 <표 3>과 같이 온라인 수업 경험의 의미를 파악한 연구(27%)가 대부분이었다. 그 주된 이유는 코로나19 이후 통합체육 현장에서 온라인 수업이 해결해야 할 당면한 현안이기 때문이다. 그다음으로 통합체육에서 e스포츠의 함의(27%), 장애인의 e스포츠 인식 차이(18%), e스포츠 정책 과제(9%), 기타(9%) 순으로 탐구하였다. 통합체육에서 e스포츠 연구자는 교수와 전문연구자가 많았다. 따라서 그들에 의해서 e스포츠 경험에 대한 의미를 규명하는 연구가 주류를 형성하였다. 이외에 e스포츠와 관련한 장애인 인식 차이 문제에 관한 연구가 진행되었다. 이러한 연구주제 분석을 통해서 우리는 e스포츠가 장애인의 여가선용과 스트레스 해소 차원에서 e스포츠를 하고 있다는 것을 알 수 있었다.

연구자들의 주된 관심은 장애인 e스포츠의 올바른 정책적 방향을 제시하기 위해 장애인들의 e스포츠 활동에 대한 실태와 현황을 파악하는 것이었다. 실태와 현황을

파악하기 위해 e스포츠 시작 단계, 활동 지속 단계, 만족도, 선호도 관점에서 분석하였다. 이를 통해 장애인들의 여가활동으로서의 e스포츠 활성화를 위한 기초자료를 제공하고 있다(박성희, 정이루미, 이예훈, 김보미, 2019). 또한, 장애인 e스포츠 인식 조사 및 발전 방향(최경환, 황옥철, 2021)과 청각장애인 지각하는 e스포츠 인식 및 차이 분석(최경환, 2022) 그리고 지체장애인의 e스포츠 인식 및 차이 분석(최경환, 2021)을 통해서 e스포츠에 관한 장애인의 인식과 차이를 알 수 있다. 이들 연구를 통해서 장애인들은 e스포츠를 이미 알고 있었으며 참여하고 있다는 것과 LoL(League of Legend) 중목을 가장 많이 하고 있으며 스트레스 해소가 주된 참가 이유라는 것을 알 수 있다.

3) 연구 방법에 대한 동향

<Table 4> Frequency of Research Method Analysis Results (%)

Classification	Qualitative research	Quantitative research	Literature research	Experimental research	etc.
number	1	6	3	1	-
Total	9%	54%	27%	9%	-

연구 방법은 <표 4>와 같이 연구주제가 장애인의 e스포츠 인식과 인식 차이에 관한 연구(54%)가 대부분인 것과 밀접한 관련이 있다. 이를 위하여 양적연구(6편)가 주로 이용되었다. 그다음으로 문헌 연구 3편(27%), 실험연구 1편(9%), 질적연구 1편(9%) 순서로 연구되었다. 장애인 e스포츠 현실과 발전 방안에 관한 경험 연구에 적합한 연구 방법은 질적연구이다. 이 연구는 장애인 e스포츠 관련 총 8명의 전문가와 이해관계자를 연구 참가자로 선정하여 심층 면담을 하였다. 심층 면담, 녹취 등으로 자료를 수집하고 이를 전사 및 코딩 후 질적연구 방법인 귀납적 범주분석을 통해 연구 결과를 분석하였다(박성희 외, 2019).

그동안 통합체육에서 e스포츠 연구는 대부분 장애인 e스포츠 인식실태와 현황 그리고 발전 방향에 관한 연구에 집중되었다. 반면에 체육학에서는 e스포츠의 학문적 관심이 산업, 경영, 경제적 차원에서 연구가 집중되어 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 학문적 현실은 통합체육에서 e스포츠 연구가 시작 단계라고 할 수 있다. 장애인의 e스포츠 실태 파악을 통해서 장애인에게 필요한 것이 무엇이고, 이를 어떻게 해결할 것인가에 대한 정책적 제언을 하고 있음을 알 수 있다. 한편 우리는 장애인 e스포츠에 관한 실험연구를 주목할 필요가 있다. e스포츠 중계 콘텐츠 및 게임 스트리머 콘텐츠에 대한 청각장애인들의 시청 편의성을 위해 제공되는 자막 서비스의 품질을 높이는 방안을 제시한 연구가 있다(신동환, 김정수, 2019). 현실을 개선하는 연구라고 할 수 있다.

2. 연구과제

지금까지 통합체육에서 e스포츠 연구 동향을 분석하였다. 그 결과 연구대상은 주로 장애인이 많았고, 연구주제는 장애인의 e스포츠 인식 차이와 현황 분석이 대부분이었다. 그리고 연구 방법은 양적연구를 많이 하였다. 이러한 연구 결과를 중심으로 앞의 내용을 정리하여 통합체육에서 e스포츠의 향후 연구과제는 다음과 같다.

첫째, 보편적 학습설계 기반 교육프로그램 개발과 적용이 필요하다(Hall, T. E., Meyer, A., & Rose, D. H., 2012; Nelson, 2014; 권효진, 2012; 박민정, 2014; 박주연, 2008; 2014; 황리리, 2015). 이러한 맥락에서 UDL 기반 통합체육에서 e스포츠의 효용과 활용방안을 알아보는 연구가 필요하다. e스포츠가 온라인 게임이라는 부정적 인식에서 벗어나 이제는 우리가 관심을 가지고 활용방안을 찾아야 한다. 우리 사회가 거리 두기를 한창 진행 중인 상황에서 UDL 기반 통합체육과 e스포츠 활용을 말하는 이유다(이학준, 김영선, 김용욱, 2020). e스포츠교육이 필요하다는 것을 입증하기 위해서는 e스포츠교육 프로그램의 개발과 더불어 효과가 검증되어야 한다. 또한 효과 검증을 위한 뇌파 연구가 요구된다고 하겠다. e스포츠 교육을 받기 전과 후에 어떠한 차이가 있는가. e스포츠가 뇌 활성화에 어떻게 기여할 것인가를 입증하는 연구가 필요하다. 이러한 연구를 통해서 e스포츠는 게임중독, 과몰입, 시간 낭비, 폭력성 조장 등과 부정적 인식을 개선할 수 있는 효과가 있다.

둘째, 학교 교육과정과의 연계된 e스포츠 종목의 개발 및 교사 참여와 학생 참여 활성화에 관한 연구이다(우정환, 김동규, 우이구, 2017). 특히 e스포츠 리터러시를 활용한 통합체육에 관심을 가질 필요가 있다. e스포츠 리터러시는 e스포츠를 할 수 있는 소양을 말하는 것이다. 적어도 e스포츠를 할 줄 알고 즐길 수 있도록 하는 교육이 필요하다(이학준, 권옥동, 2021). 이외에도 통합체육이나 특수체육에서 e스포츠를 활용한 장애인의 신체활동과 여가활동을 활성화하는 방안에 관한 연구가 필요하다. 어떻게 장애인, 장애학생에게 e스포츠를 하는 방법과 즐기는 방법을 가르칠 것인가에 관한 연구와 e스포츠의 효용과 활용방안에 관한 연구가 학문적 과제로 남는다.

셋째, 장애인 e스포츠 발전을 위한 시설, 조직, 대회, 교육, 홍보 후원, 연구 개발 등이 요구된다(박성희 외, 2019). 장애인 e스포츠 연구가 산업이나 경제, 경영적 효과만을 위한 연구가 아니라 장애인 e스포츠 발전을 위해 필요한 주제가 무엇인가를 발굴하고 그것에 관한 효과적인 연구가 따라주어야 한다. 장애인 e스포츠 발전을 위해 필요한 것은 시설, 지도자, 프로그램이다. 시설은 e스포츠를 할 수 있는 PC와 공간을 어떻게 확보하고 사용할 것인가에 대한 연구가 있어야 한다. 그리고 e스포츠지도자를 어떻게 양성할 것인가에 관한 연구도 요구된다. 그뿐만 아니라 e스포츠교육 프로그램 개발에 관한 연구 또한 절실한 연구주제이다. 그 외에도 e스포츠에 관한 다차원적 접근을 통해서 이론과 실천에 관한 연구가 필요하다. 장애인 e스포츠는 모든

장애인을 위한 e스포츠가 되기 위한 노력이 있어야 할 것이다.

IV. 논의 및 결론

지금까지 국내 통합체육에서 진행된 e스포츠 연구 동향을 파악하기 위하여 검색사이트에서 ‘통합체육과 e스포츠’란 키워드 검색을 통해 얻은 11편의 연구논문을 분석하였다. 통합체육에서 e스포츠 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 연구대상은 장애인, 기타, 장애학생, 특수교사 순이다. 둘째, 연구주제는 e스포츠 인식 차이 및 실태 조사에 관한 연구가 다수를 차지하였다. 그 외는 e스포츠 경험과 합의, 정책, 기타 순이다. 셋째, 연구 방법은 양적연구가 다른 연구 방법보다 많이 사용되었다. 통합체육에서 e스포츠 연구 동향 분석을 통해 나타난 사실은 통합체육에서 e스포츠를 활용한 교육프로그램 개발과 적용임을 알 수 있다. 이러한 맥락에서 우리는 통합체육에서 성공적인 통합체육을 위한 희망을 e스포츠에 찾고자 하였다.

통합체육의 희망을 e스포츠에서 찾는 이유는 코로나19로 교육환경이 급속도로 변화했기 때문이다. 따라서 통합체육은 맥락을 통한 지식 습득은 놀이와 학습의 경계를 없앴으로써 흥미 유발뿐만 아니라 살아있는 지식을 보다 오랫동안 기억하게 한다. 이러한 학습은 정해진 것만을 가르쳐야 하는 과거에는 불가능하겠지만, 최근에는 각종 교육용 콘텐츠로 가능해지고 있다(천세영 외, 2016). 교육용 콘텐츠로서 VR스포츠와 AR 스포츠를 활용한 e스포츠교육의 가능성을 확인할 수 있다.

e스포츠 교육은 형식적 통합체육의 한계를 극복하고 대안적인 차원에서 실질적 통합체육을 위해서도 중요하다. 장애인과 장애학생의 관심을 집중할 수 있는 것이 e스포츠이다. 형식적으로 함께 통합체육을 한다고 통합체육이 아니다. 팀을 구성해서 함께 하는 것이 실질적 통합체육이며 이를 가능하게 하는 것이 온라인 공간에서 할 수 있는 e스포츠이다. 이외에도 VR스포츠와 AR 스포츠를 활용한 e스포츠 교육을 생각해 볼 수 있다. 이를 통해 비장애학생의 장애인식을 개선하고 함께 통합체육을 하며 즐길 수 있는 제도적 차원의 제도개혁이 요구된다. e스포츠는 장애를 넘어서 비장애인과 함께할 수 있다는 장점이 있다. 이를 통합체육에서 교육적으로 활용할 수 있어야 한다.

통합체육에서 e스포츠 연구과제는 다음과 같다. 첫째, UDL 기반 통합체육에서 e스포츠의 효용과 활용방안을 알아보는 것이다. 모든 장애학생과 장애인을 위한 e스포츠를 위하여 필요한 것은 보편적 학습설계 기반 e스포츠 교육프로그램을 개발하고 적용하여 그 효과를 검증하는 연구이다. 둘째, 학교 교육과정과의 연계된 e스포츠

종목의 개발 및 교사 참여와 학생 참여 활성화에 관한 연구이다. 통합교육과 통합체육에서 e스포츠 참여를 통해 장애인식을 개선하는 효과가 있음을 실증하는 연구가 필요하다. 특히, e스포츠는 장애인과 비장애인이 함께하는 특성을 반영하여 온라인 공간에서 만남과 소통 그리고 팀워크(사회성 개발)를 형성하는 데 유용하다. 따라서 학교에서 e스포츠를 활용하는 교육내용의 개발과 적용 그리고 효과 검증 연구가 필요하다. 셋째, 장애인 e스포츠 발전을 위한 시설, 조직, 대회, 교육, 홍보 후원, 연구 개발 등이 요구된다. 결과적으로 통합체육에서 e스포츠를 활용하기 위해서는 e스포츠의 다차원적인 연구가 필요함을 알 수 있다.

참고문헌

- Choi Jae-chun et al. (2020). *Corona sapiens*. Seoul: Influential.
[최재천 외 (2020). **코로나 사피엔스**. 서울: 인플루엔셜.]
- Cheon, S. Y., Kim, J. S., Gye, B. G., Jeong, S. W., Jeong, G. H. (2012). *SMART education revolution*. Seoul: Book21.
[친세영, 김진숙, 계보경, 정순원, 정광훈 (2012). **스마트 교육혁명**. 서울: 21북스.]
- Hall, T. E., Meyer, A., & Rose, D. H. (2012). An introduction to universal design for learning: Questions and answers. In *Hall, Meyer, & Rose(Eds). Universal design for learning in the classroom*. New York: The Guilford Press.
- Hong, Y. J. (2020). *Covid-19: Facts we need to know*. Seoul: Open Books.
[홍유진 역 (2020). **코로나19: 우리가 알아야 할 사실들**. 서울: 열린책들.]
- Hwang, R. R. (2015). The effects of UDL-based reading instruction on the elementary students with learning disabilities. Unpublished Doctoral dissertation, Dankook University graduation school.
[황리리 (2015). **보편적 학습설계에 기반한 읽기교수가 학습자에 학생에게 미치는 효과: 학업성취, 학업기대, 수업태도를 중심으로**. 미간행 박사학위논문. 단국대학교 대학원.]
- Kim, Y. S. (2020). *Uncontact: New age evolution code for more connections*. Seoul: Publication.
[김용섭 (2020). **인컨택트: 더 많은 연결을 위한 새로운 시대 진화 코드**. 서울: 퍼블리온.]
- Korea Economic Daily Corona Special Coverage Team (2020). Corona big bang, the reverse future: Life, economy, and investment changed in Corona era. Seoul: The Korean Economic Daily.
[한국경제신문 코로나 특별취재팀 (2020). **코로나 빅뱅, 뒤바뀐 미래: 코로나 시대에 달라진 삶, 경제, 그리고 투자**. 서울: 한국경제신문.]
- Kwon, H. J. (2012). The effects of science class applied universal design for learning on science achievement and academic engagement of students with and without disabilities

- and on teacher-students performance in a general middle school. Unpublished Doctoral Dissertation, Ewha Womans University.
- [권효진 (2012). 보편적 학습설계 기반 과학수업이 중학교 장애 및 비장애학생의 과학학습 성취도, 수업참여도 및 교수, 학습활동에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문. 이화여자 대학교 대학원.]
- Lee, K. S. (2020). *The future after Covid-19: Changes after Covid-19 from professor KAIST's perspective*. Seoul: Jungwon Culture.
- [이경상 (2020). **코로나19 이후의 미래: 카이스트 교수가 바라본 코로나 이후의 변화**. 서울: 중원문화.]
- National Institute of Special Education (2016). 2016 A nationwide e-festival plan for students with disabilities. Chungnam: National Institute of Special Education
- [국립특수교육원 (2016). **2016 전국 장애학생 e페스티벌 계획**. 충남: 국립특수교육원.]
- Nelson, L. L. (2014). *Design and deliver: Planning and teaching using universal design for learning*. Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Park, M. J. (2014). The effects of inclusive physical education class applied universal design for learning disabilities attitudes and class participation students with and without disabilities in a general middle school. *Journal of Adapted Physical Activity & Exercise*, 22(3), 1-13.
- [박민정 (2014). 보편적 학습설계를 적용한 중학교 통합체육수업이 장애학생에 대한 비장애 학생의 태도와 수업참여도에 미치는 영향. **한국특수체육학회지**, 22(3), 1-13.] 사의 원격수업 경험이 갖는 교육적 의미. 학습자중심교과교육연구, 20(4), 675-704.]
- Park, J. Y. (2008). The effect of integrated visual art instruction based on universal design for learning(UDL) on learning behavior of students with autism spectrum disorders. Unpublished Doctoral dissertation, Dankook University.
- [박주연 (2008). 보편적 학습설계에 기초한 통합 미술수업이 자폐 범주성 장애학생의 학습 행동에 미치는 효과. 미간행 박사학위논문. 단국대학교 대학원.]

분석대상 논문

- Choi, K. H. (2021). eSports recognition and difference analysis for physically challenged. *esports studies*, 3(2), 24-35.
- [최경환 (2021). 지체장애인의 e스포츠 인식 및 차이 분석. **e스포츠연구: 한국e스포츠학회지**, 3(2), 24-35.]
- Choi, K. H. (2022). eSports perception and analysis of differences among deaf people. *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*, 8(1), 245-252.
- [최경환 (2022). 청각장애인이 지각하는 e스포츠 인식 및 차이 분석. *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*. 8(1), 245-252.]

- Choi, K. H., Hwan, O. C. (2021). The recognition survey and development direction of eSports for the disabled. *The Korean Society of Sports Science*, 30(6), 425-436.
[최경환, 황옥철 (2021). 장애인 e스포츠 인식조사 및 발전 방향. *한국체육과학회지*, 30(6), 425-436.]
- Lee, T. S., Yu, J. Y. (2014). The Effects of Integrated Training Program Utilizing e-Sports on General Students' Awareness on Disability and Special Education Teachers' Awareness on e-Sports Program. *Inclusive education research*, 9(1), 1-24.
[이태수, 유재연 (2014). e스포츠를 활용한 통합교육 프로그램이 일반학생의 장애인식과 특수교사의 e스포츠 프로그램 인식에 미치는 효과. *통합교육연구*, 9(1), 1-24.]
- Lee, H. J. (2021). Philosophy of Inclusive Physical Education in Korea. *Journal of Special Education: Theory and Practice*, 22(4), 1-15.
[이학준 (2021). 우리 말로 통합체육을 철학함. *특수교육저널: 이론과 실천*, 22(4), 1-15.]
- Lee, H. J., Kwon, W. D. (2021). The Direction of Inclusive Physical Education in the Context of Covid-19. *Journal of Special Education: Theory and Practice*, 22(2), 1-14.
[이학준, 권옥동 (2021). 코로나19 이후 통합체육의 방향. *특수교육저널: 이론과 실천*, 22(2), 1-14.]
- Lee, H. J., Kim, Y. Y., Kim, Y. S. (2020). Utility and Application of eSports in UDL-Based Inclusive Physical Education. *Journal of Special Education: Theory and Practice*, 21(2), 215-234.
[이학준, 김영선, 김용욱 (2020). UDL 기반 통합체육에서 e스포츠의 효용과 활용. *특수교육저널: 이론과 실천*, 21(2), 215-234.]
- Park, S. H., Jeong, L., Lee, Y. H., Kim, B. M. (2019). An Analysis of the Current Status of e-sports among People with Disability. *Journal of Korean Physical Education Association for Girls and Women*, 33(4), 147-164.
[박성희, 정이루미, 이예훈, 김보미 (2019). 장애인 e스포츠 현황 및 실태조사에 관한 연구. *한국여성체육학회지*, 33(4), 147-164.]
- Shin, D. H., Kim, J. S., Kim, C. W. (2019). A Study on subtitle synchronization calibration to enhance hearing-impaired persons' viewing convenience of e-sports contents or game streamer contents. *Journal of Korea Game Society*, 19(1), 73-83.
[신동환, 김정수 (2019). 청각장애인의 이스포츠 중계방송 및 게임 스트리머 콘텐츠 시청 편의성 증대를 위한 자막 동기화 보정 연구. *한국게임학회 논문지*, 19(1), 73-83.]
- Woo, J. H., Kim, D. G., Woo, Y. G. (2017). A Study on the Special Education Teacher's Awareness about National e-festival for Students with Disabilities. *Journal of special education & rehabilitation science*, 56(3), 169-199.
[우정환, 김동규, 우이구 (2017). 전국장애인 e페스티벌에 대한 특수교사의 인식. *특수교육재활과학연구*, 56(3), 169-199.]

<국문 초록>

통합체육에서 e스포츠 연구의 동향과 과제

이 학 준 · 김 영 선 · 김 용 욱

[목적] 이 연구의 목적은 통합체육에서 e스포츠 연구의 동향과 과제를 탐구하는 것이다. **[방법]** 이를 위하여 국내 통합체육에서 진행된 e스포츠에 관한 학술지 논문 11편을 분석하였다. **[결과]** 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 연구대상은 장애인, 기타, 특수교사, 장애 학생이 순이다. 둘째, 연구주제는 장애인의 e스포츠 인식 차이 연구가 다수를 차지하였고, 그 외는 e스포츠 경험과 인식, e스포츠 정책, e스포츠 함의, 기타 순이다. 셋째, 연구 방법은 양적연구가 다른 연구 방법보다 많았다. 향후 연구과제는 보편적 학습설계 기반 e스포츠 교육내용 개발과 적용, 학교 교육과정과의 연계된 e스포츠 종목의 개발 및 교사 참여와 학생 참여 활성화, 장애인 e스포츠 발전을 위한 시설, 조직, 대회, 교육, 홍보 후원, 연구 개발 등이다. **[결론]** 통합체육에서 e스포츠 연구현황 분석은 e스포츠 효용과 활용을 알아보는데 기초자료가 된다. 성공적인 통합체육을 위하여, 통합체육에서 다양한 접근을 통한 e스포츠 연구가 요구된다.

주제어 : e스포츠, 통합체육, 연구대상, 연구주제, 연구방법

논문 접수(Received): 2022. 02. 10. / 심사 시작(Examined): 2022. 02. 10. / 게재 확정(Accepted): 2022. 02. 15.