

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.1.245>

JCCT 2022-1-27

청각 장애인이 지각하는 e스포츠 인식 및 차이분석

eSports Perception and Analysis of Differences among Deaf

최경환*

Choi Kyung-Hwan*

요약 본 연구는 청각 장애인들을 대상으로 e스포츠 인식조사 및 발전 방향을 제시하는데 의의가 있다. 이에 청각 장애인 189명을 모집단으로 선정하였고, 자료처리방법은 SPSS 21.0, Excel 2016을 이용하여 빈도분석, t-test를 실시하여 다음과 같은 결론을 도출하였다. 첫째, 청각 장애인 모집단 189명 중 e스포츠를 67.7%는 인식하고 있는 것으로 나타났으며, 새로운 스포츠 체계로 61.4%는 인정하고 있으며, 그리고 65.6%는 e스포츠에 직,간접 참여하고 있는 것으로 나타났다. 둘째, e스포츠 참여기기로 스마트폰이 가장 많은 것으로 나타났으며, 참여종목은 카트라이더, 참여계기로는 친구의 권유로 시작했다는 답변이 가장 많은 것으로 나타났다. 셋째, e스포츠 참여 도중 가장 불편사항은 청각 장애인에 대한 e스포츠 프로그램 부족이 가장 많은 것으로 나타났으며, e스포츠 추천여부 조사결과 매우 그렇다라는 답변이 가장 많이 나타났다. 넷째, e스포츠를 새로운 스포츠로 인정하지 않는 이유로는 실제 스포츠가 아니라서 답변이 가장 많았으며, 참여하지 않는 이유로는 관심이 없다라는 답변이 가장 많은 것으로 나타났으며, 향후 참여여부 설문 결과 있다 라는 가장 많은 것으로 나타났다. 다섯 번째, 청각 장애인의 e스포츠 인식 및 인정, 참여여부는 성별에 따라 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

주요어 : e스포츠, 인식, 청각장애인

Abstract This study is significant in explaining the eSports awareness survey and future development direction of deaf people. Therefore, 189 deaf people were selected as the population, and the following conclusions were drawn by frequency analysis and t-test using SPSS 21.0 and Excel 2016. First, 67.7 percent of the 189 deaf people recognized eSports, 61.4 percent recognized it as a new sports system, and 65.6 percent participated directly or indirectly in eSports. Second, smartphones are the most common e-sports participating devices, and most of the participating events are Kartrider, which is recommended by friends. Third, the most inconvenient part of participating in eSports was the lack of eSports programs for deaf people, and the survey on whether to recommend eSports was the most likely. Fourth, the most common reason for not recognizing eSports as a new sport is that they are not actually sports, so they are not interested in participating. Fifth, there are statistically significant differences in eSports awareness, recognition and participation of deaf people by gender.

Key words : eSports, Deaf, Recognition

*정희원, 경성대학교 e스포츠연구소, 연구교수 (제1저자)
접수일: 2021년 12월 29일, 수정완료일: 2022년 1월 1일
게재확정일: 2022년 1월 8일

Received: December 29, 2021 / Revised: January 1, 2022

Accepted: January 8, 2022

*Corresponding Author: rudghks266@naver.com

Dept. of Physical education, Kyung Sung Univ, Korea

1. 서론

최근 대중들의 e스포츠 관심 및 참여는 날로 커지고 있으며 e스포츠 산업 규모 역시 매년 성장해나가고 있다. 이제 e스포츠는 단순한 게임의 분야를 넘어서 스포츠, 문화, 방송, IT기술이 융·복합된 21세기 새로운 스포츠로 자리매김하고 있다 [1].

특히, 2020년 누구도 예상할 수 없던 코로나19(COVID-19)와 같은 사회적 변화는 짧은 시간에 패션을 변화시킬 뿐만 아니라 비대면을 통한 스포츠 활동 출현을 앞당기는 환경을 제공하였다 [2]. 이에 뉴주(Newzoo)에 따르면 2021년 e스포츠 시장규모는 11억 달러에 달할 것으로 보고하였으며, 코로나19 사태 이후 가장 크게 성장하는 스포츠 종목으로 선정하였다[3].

이처럼 e스포츠 산업규모는 성장해 나가고 있고, 동시에 대중들의 관심 및 참여 역시 성장해 나가고 있다 [4]. 최근 열린 2020 리그 오브 레전드 월드 챔피언십 결승전 전 세계 시청자 수는 9,960만명으로 집계되었는데 2019 미국 슈퍼볼 결승전 관람객이 9,740만명인 것을 비교하면 e스포츠 인기가 얼마나 대단한지 실감할 수 있다 [5].

또한, 한국콘텐츠진흥원 [6] 에서 1,449명을 대상으로 e스포츠 실태조사를 실시한 결과 e스포츠를 64.5%는 인지하고 있었고, 40.4%는 e스포츠에 참여 하고 있는 것으로 나타나 실생활에 e스포츠가 얼마나 밀접하게 자리매김하고 있는지 나타내는 결과이기도 하다.

더불어 e스포츠는 산업분야 뿐만 아니라 학문적 토대 구축을 빠르게 해나가고 있는데 정영수, 김영성, 황욱철 [7] 은 e스포츠는 미래교육이며 보편적 학습설계를 해야 된다고 주장하였고, 이학준 [8] 역시 e스포츠는 포스트 코로나 시대 스포츠의 새로운 기준점이라 주장하여 e스포츠의 중요성을 강조하였다. 이처럼 e스포츠와 다양한 변인 간의 관계를 증명한 연구 [9], [10], [11]가 증명되고 있어 e스포츠는 학문적 영역 역시 산업분야처럼 영역을 빠르게 확장해 나가고 있다.

이처럼 e스포츠는 대중들의 관심 및 규모 상승, 학문적 토대 구축 등 다양한 방면에서 성장해 나가고 있지만 보편적 접근에 의거하는 장애인들을 대상으로 한 e스포츠의 관한 연구는 전무한 실정이다 [12].

통계청 발표에 따르면 현재 장애인 전체 등록 수는 약 263만명이며, 지체장애인은 126만명 청각 장애인은

약 40만명으로 집계되고 있다 [13]. 그 중 청각 장애인은 청력의 장애로 의사소통 문제, 소리를 들을 수 있는 능력이 저하되어 있거나, 전혀 들리지 않는 장애인으로 정의되고 있다 [14]. 하지만 비장애인들 시선으로 바라볼 때 지체장애인의 경우 외형에서 장애인지를 할 수 있지만 청각 장애인의 경우 비장애인과 외형이 다르지 않아 청각 장애인의 어려움이 외면당하는 경우가 많아 안타까움을 자아내고 있다 [15].

또한, 설상가상으로 현재 코로나19와 같은 사회적 변화에 따라 대면 활동이 불가능한 상황에서 청각 장애인들은 보다 코로나19 이전보다 소극적으로 행동할 수 밖에 없는데, 청각 장애인들이 건강한 삶을 영위하기 위해서는 다양한 복지혜택 및 스포츠 참여유도가 필요한 시점으로 판단된다 [16].

현재 시점으로 청각 장애인들에게 스포츠의 중요성이 강조되는 가운데 신선한 재미와 경험, 협동을 통한 사회성 증진, 미션을 통한 성취감 등 긍정적인 신념을 형성하고 사회 일원으로 복귀할 수 있는 개인적 믿음을 선사해줄 수 있는 스포츠가 바로 e스포츠인 것이다 [17]. e스포츠의 장점은 대면 스포츠와 다르게 지정된 장비, 장소, 시설이 없어도 언제 어디서나 pc, 스마트폰, 인터넷만 연결되어 있으면 참여할 수 있다는 장점을 지니고 있으며, 스포츠 중 유일하게 장애인과 비장애인이 동등한 경기를 치를 수 있다는 매우 큰 장점을 지니고 있어 장애인들에게 매우 필요한 스포츠이다 [18].

이처럼 e스포츠는 청각 장애인들에게 매우 필요한 새로운 스포츠임에도 불구하고 많은 청각 장애인들을 소통능력 부족 및 커뮤니케이션 불화 등 이유로 이러한 인식체계를 인식하고 못하고 참여하지 못하고 있는 실정이다 [19]. 과거 선행연구들을 살펴보면 청각 장애인들의 스포츠 참여는 심리적 요인과 행동적 요인에 매우 긍정적인 영향을 미친다는 연구[20], [21], [22]가 증명되어 스포츠 효과성을 증명하고 있다. 하지만 현 시점에 맞는 비대면을 통한 스포츠 참여 효과성을 증명한 연구는 미비한 실정이다.

이에 본 연구는 청각 장애인들이 e스포츠 참여함에 있어서 심리, 행동적 효과성을 증명하기 전에 e스포츠 기초조사인 인식조사 및 현황분석, 인식의 차이를 규명하여 제시해야 될 필요성이 있다고 판단된다. 현재 청각 장애인들에 대한 e스포츠 기초조사인 참여실태조사 및 인식여부에 관한 연구는 전무한 실정이다.

기초연구를 토대로 향후 청각장애인들을 위한 e스포츠 참여 유도 방안 및 발전 방향을 모색한다면 보다 실증적인 연구가 될 것으로 판단된다.

이에 본 연구는 청각 장애인들을 대상으로 e스포츠에 대한 인식 및 참여여부, 실태를 규명하고 실질적인 e스포츠 활성화 방안을 제시하는데 의의가 있다. 이러한 본 연구목적하에 연구 수행을 위한 구체적 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 청각 장애인들이 인식, 참여하고 있는 e스포츠에 대한 실태를 규명한다.

둘째, 청각 장애인들의 e스포츠 참여 계기, 방법, 종목에 대해 규명한다.

셋째, 청각 장애인들의 e스포츠 참여 여부 및 어려웠던 점을 규명한다.

넷째, 청각 장애인들이 e스포츠를 인정하지 않는 이유와 향후 여부에 대해 규명한다.

다섯째, 성별에 따른 e스포츠 인식, 인정, 참여여부 차이에 대해 규명한다.

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구는 2021년 11월 1일부터 12월 1일까지 서울 및 경기지역에 거주하는 청각 장애인들을 대상으로 진행하였으며, 편의표본추출법을 이용하여 대면 & 온라인 설문지를 병행배포 하였다.

대면 설문지 배포방법으로는 대한농아인협회 및 대한농아인스포츠연맹을 방문하여 담당자에게 본 연구의 목적 및 취지를 설명한 후에 협회 및 연맹을 방문한 청각장애인들에게 대면 설문지를 배포하였다. 또한, 온라인 설문지는 청각 장애인들에게 본 연구의 취지 및 목적을 설명한 후에 개인적 동의를 얻고 e-mail 및 SNS를 통한 온라인 설문지를 배포하였다.

총 210명에게 설문지를 배포하였고, 미회수 및 불성실 답변 설문지 21부를 제외한 189부를 최종연구에 사용하였다. 연구대상자의 인구통계학적 특성은 <표 1>과 같다.

성별을 살펴보면 남성 112명(59.3%), 여성 77명(40.7%)로 남성의 비율이 높았으며, 연령은 10대 50명(26.5%), 20대 101명(53.4%), 30대 27명(14.3%), 40대 이상 11명(5.8%)로 20대 비중이 가장 큰 것으로 나타났다.

거주지역으로는 서울 65명(34.4%), 경기도 124명(65.6%)로 나타났다. 마지막 최종학력으로는 중학교 재학 16명(8.5%), 고등학교 재학 34명(18.0%), 고등학교 졸업 72명(38.1%), 대학교 재학 56명(28.0%), 대학교 졸업 87명(5.3%), 대학원 이상 13명(2.1%)로 나타났다.

표 1. 인구통계학적 특성
 Table 1. Demographic characteristics

구분	내용	인원(명)	빈도(%)
성 별	남	112	59.3
	여	77	40.7
장애유형	청각장애	189	100
연령	10대	50	26.5
	20대	101	53.4
	30대	27	14.3
	40대이상	11	5.8
최종학력	중학교 재학	16	8.5
	고등학교재학	34	18.0
	고등학교졸업	72	38.1
	대학교 재학	56	28.0
	대학교 졸업	87	5.3
	대학원 이상	13	2.1
거주지역	서울	65	34.4
	경기도	124	65.6

2. 조사도구

현재 청각 장애인이 지각하는 e스포츠 실태조사에 관한 척도는 전혀 전무한 상황이기 때문에 비장애인들을 대상으로 진행되었던 한국콘텐츠진흥원 [6] 에서 사용된 비장애인 e스포츠 참여실태조사 19문항을 청각 장애인들에 맞게 수정·보안하여 사용하였다. 인구통계학적 5문항, e스포츠 인식 및 참여여부 관련 19문항 총 24 문항을 본 연구에 사용하였다.

3. 자료처리방법

수집된 자료분석은 Excel 2016과 SPSS 21.0 프로그램을 사용하여 실시하였다. 첫째, 연구대상자의 인구통계학적 특성 및 e스포츠에 관한 기초조사를 확인하기 위하여 빈도분석을 실시하였다. 둘째, 성별에 따른 e스포츠 참여여부, 인식여부, 새로운 스포츠로 인정여부를 확인하기 t-test를 실시하였다.

III. 연구 결과

1. 청각 장애인 e스포츠 현황

1) e스포츠 인식, 인정, 참여여부

청각 장애인이 인식하는 e스포츠를 알아보기 위해 빈도분석한 결과는 <표 2>와 같다. 분석결과, 많은 청각 장애인들이 e스포츠 인식(67.7%)과 인정(61.4%), 그리고 e스포츠에 직,간접 참여(65.6%)하고 있는 것으로 나타났다.

표 2. e스포츠 인지도
Table 2. eSports Recognition

변 수	문 항	명	%
e스포츠 인지도	알고 있다	128	67.7
	모른다	61	32.3
인정여부	인정한다	116	61.4
	아니다	73	38.6
참여여부	참여한다	124	65.6
	아니다	65	34.4

2. 청각 장애인 e스포츠 실태

1) e스포츠 참여방법

e스포츠에 참여하는 124명을 대상으로 e스포츠 참여 방법을 알아보기 위해 빈도분석한 결과는 <표 3>과 같다. 분석결과, 청각 장애인들이 e스포츠에 참여하기 위해 가장 많은 쓰이는 기기로는 스마트폰 57명(38.9%)가 가장 많은 것으로 나타났으며, 참여종목으로는 카트라이더

표 3. e스포츠 참여방법, 기기, 종목
Table 3. eSports participate, motive, event

변 수	문 항	명	%
e스포츠 참여기기	PC	33	11.6
	노트북	23	24.2
	스마트폰	57	38.9
	태블릿	11	3.2
e스포츠 참여종목	LoL	17	13.7
	피파온라인4	27	21.8
	클래시로얄	9	7.3
	배틀그라운드	15	12.1
	카트라이더	41	33.0
	오버워치	15	12.1
참여계기	친구가 해서	79	63.7
	재미있어서	13	10.5
	다른사람과 소통	20	16.1
	e스포츠 자체가 좋아서	3	2.4
	가족 및 선생님권유	9	7.3
	합 계	124	100

41명(33.0%)으로 나타났다. 마지막으로 e스포츠 참여 계기로 친구의 권유로 시작했다는 답변 79명(63.7%)이 가장 많은 것으로 나타났다.

2) e스포츠 불편사항 및 추천의도

청각 장애인이 e스포츠 불편사항 및 추천의도를 알아보기 위해 빈도분석한 결과는 <표 4>와 같다. 분석결과, 많은 청각 장애인들이 e스포츠 참여도중 가장 불편사항은 청각 장애인에 대한 e스포츠 프로그램 53명(42.7%)과 시설, 장소 부족 39명(31.5%)에 대한 답변이 가장 많은 것으로 나타났다. 또한, e스포츠 추천여부 조사결과 매우그렇다(7점)라는 답변(43.6%)가 가장 많이 나타났다.

표 4. e스포츠 불편사항 및 추천의도
Table 4. eSports Uncomfortable, Recommendation

변 수	문 항	명	%
e스포츠 불편사항	청각 장애인 e스포츠 프로그램 부족	53	42.7
	시설 및 장소부족	39	31.5
	시간 부족	2	1.6
	경제적 부담	5	4.0
	장애인 배려부족	21	17.0
	같이할 사람이 없다	4	3.2
추천의도	매우 그렇지 않다	6	4.9
	그렇지 않다	3	2.4
	조금 그렇지 않다	1	0.8
	보통이다	20	16.1
	조금 그렇다	13	10.4
	그렇다	27	21.8
	매우 그렇다	54	43.6

3. e스포츠 개선사항

1) e스포츠를 인정하지 않는 이유

e스포츠를 새로운 스포츠로 인정하지 않는 73명을 대상으로 인정하지 않는 이유를 알아보기 위해 빈도분석한 결과는 <표 5>와 같다. 분석결과, 실제 스포츠가 아니라는 답변(80.8%)가 가장 많은 것으로 나타났다.

표 5. e스포츠를 인정하지 않는 이유
Table 5. The reason why I don't accept esports

변 수	문 항	명	%
e스포츠를 인정하지 않는 이유	실제 스포츠가 아니라는	59	80.8
	체육적 특성을 지니고 있지 않아서	9	12.3
	기 타	5	6.9

2) e스포츠에 참여하지 않는 이유 및 향후참여여부 e스포츠에 참여하지 않는 65명을 대상으로 참여하지 않는 이유와 향후 참여여부를 알아보기 위해 빈도분석한 결과는 <표 6>과 같다. 분석결과, 관심이 없다(32.3%)라는 답변이 가장 많은 것으로 나타났으며, 향후 e스포츠 참여여부 설문 결과 있다(67.7%)라는 가장 많은 것으로 나타났다.

표 6. 참여하지 않는 이유 및 향후 참여여부
 Table 6. Reasons for not participating and whether or not to participate

변 수	문 항	명	%
e스포츠에 참여하지 않는 이유	관심이 없다	21	32.3
	불편하다고 생각한다	2	3.1
	재미가 없다	12	18.5
	활동적 취미를 원한다	10	15.4
	부정적 이미지다	6	9.2
	접해볼 기회가 없었다	10	15.4
	특별한 이유 없다	4	6.1
향후 참여여부	있다	44	67.7
	없다	21	32.3

4. 성별에 따른 e스포츠 인식, 인정, 참여여부 차이

성별에 따른 e스포츠 인식 및 인정, 참여여부에 대한 차이를 알아보기 t-test를 실시한 결과 <표 7>과 같다. 분석결과, 성별에 따른 인식 및 인정, 참여여부에 대해 모든 요인들이 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 7. 성별에 따른 인식, 인정, 참여여부 차이
 Table 7. Differences in perception, recognition, and participation according to gender

변 수	성 별	M(SD)	t	p
e스포츠 인식	남성	1.24 ± .429	2.947	.004
	여성	1.44 ± .499		
e스포츠 인정	남성	1.31 ± .465	2.541	.012
	여성	1.49 ± .503		
참여여부	남성	1.28 ± .453	2.043	.042
	여성	1.42 ± .498		

*p<.05

IV. 논의 및 제언

본 연구는 청각 장애인이 인식하고 있는 e스포츠 실태

연구 및 성별에 따른 인식, 인정, 참여여부 차이를 규명하기 위해 분석하였으며, 본 연구결과를 통해 다음과 같이 논의하고자 한다.

첫째, 청각 장애인이 인식하고 있는 e스포츠에 대한 연구한 결과 모집단 189명 중 128명은 e스포츠를 인식하고 있는 것으로 나타났으며, 116명은 e스포츠를 새로운 스포츠로 인정하고 있으며, 124명은 e스포츠에 직·간접 참여하고 있는 것으로 나타났다. 한국콘텐츠진흥원에서 2019년도에 발표한 이스포츠 실태조사와 비교하면 비장애인 1,449명 중 65.4%인 934명은 e스포츠를 알고 있는 것으로 나타났으며, 그 중 40.4%인 585명이 e스포츠에 직·간접 참여하고 있는 것으로 나타났는데 이러한 결과와 비교하여 살펴보면 청각 장애인들이 비장애인들보다 e스포츠에 참여율이 높다는 것을 알 수 있는 결과이다.

이러한 결과를 바탕으로 정부 및 e스포츠 관계자들은 청각 장애인들이 많이 참여하고 있는 것을 인지하여 청각 장애인들을 위한 e스포츠 프로그램을 개발 및 적용해야 될 것으로 판단된다. 청각 장애인들이 e스포츠에 참여하였을 때 보다 재미와 몰입, 오랜 시간 동안 참여유지하기 위해서는 청각에 대한 제약을 해결해야 된다고 판단되는데 해결방안이 바로 동시 자막이다.

현재 청각 장애인들을 위한 보편적 자막서비스 및 동시자막서비스에 대한 필요성을 제시한 연구[23],[24]들이 있어서 자막에 대한 필요성이 지속적으로 주장되어 왔다. 하지만 현실적으로 적용되는 사례와 실생활에서 쉽게 찾아볼 수 없는 것이 현실이다. 이에 본 연구결과를 바탕으로 청각 장애인들에 대한 e스포츠 편의성이 증진되었으면 한다.

둘째, e스포츠에 참여하는 청각 장애인 124명을 대상으로 참여기기 조사결과 스마트폰 57명(38.9%)가 가장 많았으며, 참여종목으로는 카트라이더 41명(33.0%), 마지막으로 e스포츠 참여계기로 친구의 권유로 시작했다는 답변 79명(63.7%)이 가장 많은 것으로 나타났다.

한국콘텐츠진흥원에서 2018년도에 발표한 자료에 따르면 비장애인 500명 중 50.6%가 253명은 스마트폰을 통해 e스포츠에 참여하는 결과로 나타났고, 참여종목으로는 리그오브레전드(49.8%)로 나타났다. 청각 장애인과 비장애인 둘다 스마트폰을 통해 e스포츠에 참여하는 것은 일치하였지만, 참여 종목은 다소 상이하게 나타난 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 e스포츠 성향보다는

소통 및 커뮤니케이션에 대한 문제 때문에 종목이 상이하게 나타났다고 판단된다. 카트라이더 경우 짧은 시간 안에 순위를 정하고 비교적 간단한 조작이 반면, 리그오브레전드 같은 경우 긴 시간이 소요되며 수시로 팀원끼리 소통을 통한 전략이 이루어져야 하는 경기인데 청각 장애인이 소통이 원활하지 않을뿐더러 경기운영과 채팅 삽입하는데 오랜 시간이 소요되기 때문에 점차 기피하게 되는 것으로 판단된다.

이러한 문제점을 e스포츠 관계자 및 실무자들은 청각 장애인이 e스포츠에 참여함에 있어서 이러한 불편함을 인지하고 앞서 언급한 동시자막서비스를 도입하여 활용하게 된다면 청각 장애인들이 지각하는 만족도와 자기효능감은 더욱 높아질 것으로 판단되며 더 나아가 e스포츠 활성화에 크게 기여할 것으로 판단된다.

셋째, 청각 장애인이 e스포츠에 참여함에 있어서 불편사항 및 추천의도 분석결과, 청각 장애인에 대한 e스포츠 프로그램(42.7%)과 시설, 장소 부족(31.5%)에 대한 답변이 가장 많은 것으로 나타났으며, e스포츠 추천 여부 결과 매우그렇다(7점)라는 답변(43.6%)가 가장 많이 나타나는 것으로 조사되었다. 이는 청각 장애인들이 e스포츠에 대해서는 매우 긍정적으로 지각하여 주변 지인들에게 e스포츠에 대해 매우 추천하겠다고 응답을 하였지만, 실제로 e스포츠에 참여함에 있어서 청각 장애인들을 위한 프로그램 및 장소, 시설이 부족하다고 지각하기에 이러한 결과가 나타난 것으로 판단된다. 이러한 문제점을 정부 및 e스포츠 관계자들은 인식하여 청각 장애인들이 e스포츠 참여함에 있어서 불편사항을 개선해야 할 것으로 판단된다.

현재 장애인들을 위한 장애인e스포츠 경기장은 경기도 안산에 1곳만이 존재하지만 이것도 비장애인들을 위한 경기시설과 비교하기에도 턱 없이 부족한 시설환경이다. 장애인들을 위한 시설 및 프로그램을 더욱 확충하여 청각 장애인 뿐만 아니라 다양한 장애인들이 이용할 수 있는 e스포츠 시설이 존재한다면 불편사항은 충분히 개선되고 장애인 e스포츠 활성화에 크게 기여할 것으로 판단된다.

넷째, e스포츠를 새로운 스포츠로 인정과 참여하지 않는 이유, 마지막으로 향후 참여여부 조사결과 실제 스포츠가 아니라서 답변(80.8%)과 e스포츠에 대한 관심이 없다(32.3%)와 향후 e스포츠에 대해 참여의사가 있다(67.7%)라는 가장 많은 것으로 나타났다.

이러한 결과는 청각 장애인들이 e스포츠에 대해 가지고 있는 인식을 나타내는 결과이기도 하다. e스포츠는 실제로 일어나는 스포츠체계가 아닌 디지털 플랫폼을 기반으로 가상세계에서 일어나는 새로운 스포츠이다. 사회적 변화에 따라 탄생된 새로운 스포츠이기에 아직 인식에 대한 변화가 없는 청각 장애인들이 존재하는 것은 분명한 사실이다.

하지만 e스포츠는 2018년 자카르타 팔렘방 아시안게임 시범종목으로 채택되고 연이어 2022년 항저우아시안게임에 정식종목으로 새로운 스포츠임은 분명한 사실이다. 이에 정부 및 e스포츠 관계자들은 많은 장애인들에게 이러한 사실을 홍보하고 청각 장애인들이 쉽게 할 수 있는 프로그램 및 e스포츠종목으로 유도한다면 청각 장애인들의 인식은 분명 전환될것으로 판단되고 오히려 적극적으로 참여하여 장애인 e스포츠 발전에 크게 기여할 것으로 판단된다.

다섯 번째, 성별에 따른 e스포츠 인식 및 인정, 참여여부에 대한 차이를 분석한 결과 인식, 인정, 참여여부에 대한 요인들에게 대해서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 결과를 세부적으로 살펴보면 청각 장애인 중 여성이 남성보다 평균값이 높다는 것을 알 수 있다. 문항들이 알고 있다 1점, 모른다 2점으로 측정하여 분석한 결과이기에 평균값이 여성이 남성보다 높아 e스포츠에 대해 인식 및 지각하지 못하고 있음을 알 수 있는 결과이기도 하다. 이에 본 연구결과를 바탕으로 남성 청각 장애인들에게는 참여유지 할 수 있는 방안을 제시하고 여성 청각 장애인들에게는 새롭게 참여할 수 있도록 e스포츠 참여유도 방안이 필요할 것으로 판단된다.

흔히 e스포츠는 남성의 전유물로 생각하는 경향이 존재하고 있지만 실제로 장애인 e스포츠 정식 종목에는 여성 청각 장애인들도 쉽게 참여할 수 있고 친근한 닌텐도 wii 종목이 정식종목으로 채택되어 있다. 하지만 이러한 사실이 제대로 홍보 및 인식되지 않아 e스포츠라고 하면 리그오브레전드, 피파온라인, 배틀그라운드 등 이러한 것만 떠오르게 되는데 그러지 않다는 것을 여성 청각 장애인들에게 인식시켜준다면 e스포츠 참여율이 매우 상승될 것으로 판단된다.

이에 본 연구 논의를 토대로 제한점과 후속 연구에 대한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 대한민국 장애유형 중 청각 장애인들을

대상으로 진행하였기에 모든 장애인들로 일반화하기에는 다소 무리가 있다. 따라서 후속연구에서는 다양한 장애유형 간의 e스포츠 인식을 비교하게 된다면 보다 다양한 결과가 도출될 것으로 판단된다.

둘째, 본 연구는 서울, 경기권에 거주하는 청각 장애인들을 대상으로 진행하였기에 전국에 거주하는 청각 장애인들로 일반화하기에는 다소 무리가 있다. 따라서 후속 연구에서는 전국에 거주하는 청각 장애인들로 확장하여 e스포츠 연구를 진행한다면 보다 다채로운 결과를 도출할 수 있을 것으로 판단된다.

V. 결 론

본 연구는 청각 장애인들을 대상으로 e스포츠 인식 조사 및 향후 발전 방향을 제시하는데 그 의의가 있다. 이에 청각 장애인 189명을 모집단으로 선정하였고, 자료처리방법은 SPSS 21.0, Excel 2016을 이용하여 빈도 분석, t-test를 실시하여 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 청각 장애인 모집단 189명 중 e스포츠를 67.7%는 인식하고 있는 것으로 나타났으며, 새로운 스포츠 체계로 61.4%는 인정하고 있으며, 그리고 65.6%는 e스포츠에 직,간접 참여하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, e스포츠 참여기기로 스마트폰이 가장 많은 것으로 나타났으며, 참여종목은 카트라이더, 참여계기로는 친구의 권유로 시작했다는 답변이 가장 많은 것으로 나타났다.

셋째, e스포츠 참여 도중 가장 불편사항은 청각 장애인에 대한 e스포츠 프로그램 부족이 가장 많은 것으로 나타났으며, e스포츠 추천여부 조사결과 매우 그렇다(7점)라는 답변이 가장 많이 나타났다.

넷째, e스포츠를 새로운 스포츠로 인정하지 않는 이유로는 실제 스포츠가 아니라서 답변이 가장 많았으며, 참여하지 않는 이유로는 관심이 없다라는 답변이 가장 많은 것으로 나타났으며, 향후 참여여부 설문 결과 있다 라는 가장 많은 것으로 나타났다.

다섯 번째, 청각 장애인의 e스포츠 인식 및 인정, 참여여부는 성별에 따라 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

References

[1] S.H. Lee. *Understanding of e-sports*. Seoul: Park Youngsa, 2021.

- [2] J.H. Lee, J.H. Kim., S.J. Lim., and H.K. Cho “The relationship between the perception of the characteristics of e-sports broadcasting commentators and the relationship between pseudo-human relations and viewing commitment”. *The Korea Sports Science Association*. Vol. 30, No. 3, pp. 407-420, 2021
- [3] J.W. Lee, J. W. Lee, and H. N. Kim “A study on how to revitalize e-sports through e-sports event analysis”. *Collection of academic presentations by the Korean Computer Information Society*, Vol. 29, No. 1, pp. 53-55, 2021.
- [4] H.S. Lee, and D.W. Park. “A plan to develop e-sports content using e-sports consumption propensity”. *E-Sports Research: Journal of the Korean e-Sports Association*, Vol. 3, No. 1, pp. 15-40, 2021.
- [5] Y.M. Kim “Effect of the attributes of famous e-sports professional gamers on the image and loyalty of clubs and channels”. *Advertising PR Practical Research*, Vol. 14, No. 3, pp. 7-27, 2021.
- [6] Korea Creative Content Agency. “2019 E-Sports Survey” (KOCCA Research Report pp, 63-73), 2019.
- [7] Y.S. Jeong, Y.S. Kim, and O.C. Hwang “The possibility of using e-sports education and universal learning design (UDL) as future education”. *Journal of the Korean Wellness Society*, Vol. 16, No. 2, pp. 53-62, 2021.
- [8] H.J. Lee “The new normal of post-COVID-19 sports”. *Research on Sports Anthropology*, Vol. 16, No. 1, pp. 26-36, 2021.
- [9] S. Kim “A study on how to revitalize e-sports education in the elementary education field”. *E-Sports Research: Journal of the Korean e-Sports Association*, Vol. 3, No. 1, pp. 41-64, 2021.
- [10] Y.D. Jeong “Understanding the management status of esports companies in small and medium-sized parents through financial indicator analysis and seeking ways to develop them”. *Journal of the Korean Sports Industry Management Association*, Vol. 26, No. 5, pp. 1-21, 2021.
- [11] S.H. Lee and O.C. Hwang “Understanding of esports phenomena and an interdisciplinary approach”. *Journal of the Korean Physical Education Association*, Vol. 59, No. 2, pp. 19-32, 2020.
- [12] S.H. Park, Y.R.R. Jung and Y.H. Lee “A study on the development of e-sports for the disabled”.

- Journal of the Korean Sport Association*, Vol. 27, No. 4, pp. 113-130, 2019.
- [13]Ministry of Health and Welfare, Status of registered disabled persons. Ministry of Health and Welfare, 2019.
- [14]Y.K. Seo and S.W. Ahn “The effect of self-efficacy of the hearing impaired on life satisfaction”. *Journal of Special Education: Theory and Practice*, Vol. 22, No. 2, pp. 181-201, 2021.
- [15]J.Y. Kim and D.Y. Kim “It refers to the communication difficulties of Anne with hearing impairment in her second year of COVID-19”. Oh my news.http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002766683&CMPT_CD=P0010&utm_source=naver&utm_medium=news&utm_campaign=naver_news, August, 2021.
- [16]J.H. Lee, K.H. Choi and H.K. Cho “Analysis of differences in sports attitudes and involvement of people with physical disabilities before and after sports virtual reality (VR) experience”. *Journal of the Korean Sport & Olympic Science*, Vol. 30, No. 3, pp. 667-679, 2021.
- [17]S.H. Lee “Academic understanding of e-sports fun”. E-Sports Research: *Journal of the Korean e-Sports Association*, Vol. 2, No. 2, pp. 1-20, 2020.
- [18]S.H. Park, Y.R.R. Jung, Y.H. Lee and B.M. Kim “A study on the current status and actual condition of e-sports for the disabled”. *Journal of the Korean Women’s Sports Association*, Vol. 33, No. 4, pp. 147-164, 2019.
- [19]J.H. Lee, K.H. Choi, and H.K. Cho “The effect of presence of spinal cord disabled people who have experienced sports virtual reality (VR) on immersion and sports involvement”. *Journal of the Korean Sport & Olympic Science*, Vol. 30, No. 2, pp. 665-677, 2021.
- [20]Y.A. Shin “The effect of participation in dance sports on the body composition, cardiopulmonary function, and balance ability of the hearing impaired”. *Journal of the Korean Sport Association*, Vol. 24, No. 1, pp. 41-51, 2016.
- [21]C.G. Lee, K.S. Hyun, B.J. Cho, and Y.P. Kim, Y. J. Kim “Participation in dance sports for the hearing impaired. Effect on social and emotional development”. *Journal of the Korean Sport Association*, Vol. 10, No. 2, pp. 127-134, 2002.
- [22]E.S. Lee “Effect of hearing impaired people’s participation in aerobic exercise programs on body composition”. *Korea Sports Research*, Vol. 15, No. 6, pp. 787-798, 2004.
- [23]M. A. Choi, S.H. Kim, M.A. Cho, D.Y. Park, Y. H. Kim, and J.H. Yoon “Development of an automatic speech-subtitle change system for the hearing impaired and enhancement of speech recognition rate”. *Collection of thesis at the Korean Broadcasting Engineering Association Academic Presentation Conference*, Vol. 2020, No. 7, pp. 343-346, 2020.
- [24]M.H. Kim, H.S. Kang “Implementation of a subtitle broadcasting system for the hearing impaired”. *Paper of the Korean Game Association*, Vol. 16, No. 1, pp. 103-110, 2016.

※ 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국
연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.
(NRF-2019S1A5C2A02083190)