2025 분석자료

게임리터러시 교육
종합 분석 보고서



문화체육관광부
한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
게임문화재단

결과 요약문

2025 게임리터러시교육 종합 분석



본 자료에서는 한국콘텐츠진흥원에서 2025년에 실시한 5개 교육 프로그램 참여자를 대상으로 시행한 설문조사 결과를 분석한 후에 정리하였다. 본 자료에서 분석한 설문조사에는 〈찾아가는 게임문화교실〉에 참여한 학생 7,802명(초등학생 6,380명, 중학생 1,351명, 기관 71명) 및 담당교사 293명, 협력교사 65명, 〈교사 게임리터러시〉 집합연수 프로그램에 참여한 초·중·고 교사 1,507명, 〈유아 게임리터러시〉 프로그램에 참여한 유아 지도 교사 366명(어린이집 교사 310명, 유치원 교사 56명), 그리고 〈보호자 게임리터러시〉 교육에 참여한 성인 보호자 3,664명과 고령층 1,523명, 그리고 〈교실 속 게임리터러시〉 교육에 참여(사후 조사 기준)한 교사 453명, 학생 7,526명이 응답했다. 아래에 한국콘텐츠진흥원에서 2025년에 실시한 5개 교육 프로그램별로 결과를 요약했다. 격차, 효과성 등에서 사용한 비율은 반올림하여 소수 첫째 자리까지 나타낸 값으로, 표시된 반올림 값의 차이와 최대 0.1%p 다를 수 있으며, 이로 인해 비율의 합계가 100%가 되지 않을 수 있다.

〈찾아가는 게임문화교실〉

〈찾아가는 게임문화교실〉은 게임활용코딩 교육과 게임리터러시 교육으로 구성되어 있다. 2025년 교육에 참여한 학생 7,802명(초등학생 6,380명, 중학생 1,351명, 기관 71명)을 대상으로 사전-사후 온라인 설문조사를 실시하였고, 담당교사 293명과 협력교사 65명이 별도의 만족도 조사에 응답하였다.

전체 참여자 중 게임활용코딩 교육 참여자가 80.7%를 차지하였으며, 2022년 이후 게임리터러시 비율은 꾸준히 감소하고, 게임활용코딩 비율은 계속해서 증가하는 추세가 이어지고 있다. 학년별로는 초등학교 6학년이 29.2%로 가장 큰 비중을 차지하였고, 전년(42.2%)에 비해 고학년 편중 현상이 완화되었으나, 중학생 비율은 18.4%에서 17.3%로 감소하여 초등학생 편중 현상은 다소 강화되었다.

학생들이 가장 많이 이용하는 게임 플랫폼은 스마트폰(73.1%)이었으며, PC게임(18.4%), 콘솔게임(5.3%), 보드게임(3.2%) 순으로 나타났다. 전년의 75.4%에 비해 스마트폰 편중은 소폭 완화되었고, 학교급과 학년이 높아질수록 PC게임 비중이 증가하여 중학생의 PC게임 이용률은 27.9%로 초등학생(16.4%)보다 상당히 높았다. 게임 이용 시간은 평일에는 1시간 이하가 30.4%로 가장 많았으나, 휴일에는 3시간 이상이 29.4%로 가장 많아 주말에 몰아서 하기 양상이 뚜렷하였다. 특히 중학생에서 평일 3시간 이상(16.0%) 대비 휴일 3시간 이상(42.3%) 비율의 차이가 현저하게 컸다. 게임 외 온라인 콘텐츠 이용에서는 동영상 서비스(42.3%)가 가장 많았고, SNS(13.4%), OTT(11.9%), 메신저(9.7%), 웹툰·웹소설(7.1%) 순이었다.

참여 학생들의 교육 만족도 평균은 77.5%로 나타났으며, 항목별로는 흥미도(80.9%), 유익성(77.5%), 추천 의사(74.2%) 순이었다. 학교급별로는 기관 참여자(85.4%)의 만족도가 가장 높았으며, 초등(77.5%)과 중등(77.2%)이 그 뒤를 이었다. 성별로는 남학생(80.1%)이 여학생(74.7%)보다 뚜렷이

높았으며, 특히 중학교에서 남녀 격차(9.6%p)가 컸다. 프로그램별로는 게임활용코딩 교육(77.8%)이 게임리터러시 교육(76.1%)보다 소폭 높아, 전년과 반대 양상을 보였으며, 그 원인에 대한 추가적인 검토가 필요할 것으로 판단된다.

교육 효과성 분석 결과, 8개 역량 전체 평균 향상도는 10.1%p로 전년(9.8%p) 대비 소폭 향상되었으며 모든 항목에서 긍정적인 효과가 확인되었다. 향상도가 특히 큰 항목은 시간관리 능력(+16.8%p), 게임 관련 진로 이해(+15.5%p), 보호자와의 소통 능력(+12.2%p) 순이었으며, 게임 내 금전개념(+4.5%p)이 가장 낮았다. 성별로는 남학생(+10.9%p)이 여학생(+9.3%p)보다 전반적 향상도가 높았으나, 게임 관련 진로 이해에서는 여학생(+16.7%p)이 남학생(+14.4%p)의 이해 수준을 상회하였다. 학교급별로는 기관(+19.2%p), 중등(+11.7%p), 초등(+9.7%p) 순으로, 기관에서 효과가 가장 컸다. 프로그램별로는 리터러시 참여자(+13.9%p)가 코딩 참여자(+9.2%p)보다 효과성이 높게 나타났는데, 이는 효과 측정 항목이 게임리터러시 교육의 목표에 더욱 부합한 것이 원인으로 해석된다. 코딩교육 참여자 중에서는 76.9%가 코딩 기초지식을, 66.2%가 혼자 게임을 만들 수 있게 되었다고 응답하여 전년 대비 각각 2.7%p, 13.1%p 상승하였다.

〈찾아가는 게임문화교실〉은 참여 학생 대상 만족도 조사 이외에 담당교사를 대상으로 별도의 만족도 조사를 시행하였다. 2025년 조사에 응한 담당교사 293명은 전년(253명)보다 40명 증가하였으며, 초등 74.4%, 중등 24.2%로 전년(초등 83%, 중등 15.8%) 대비 중학교 비중이 늘었다. 전체 만족도 평균은 96.4%로 전년(96.6%)과 비슷하게 높은 수준이었다. 교재 유용성(93.2%)을 제외한 모든 항목에서 95% 이상의 만족도를 기록하였으며, 강사 성실성(98.6%)과 강사 전문성(98.0%)에 대한 만족도가 특히 높았다. 전년 대비로는 교재 유용성이 –2.5%p로 가장 많이 감소하였고, 프로그램별로는 게임활용코딩(96.5%)이 게임리터러시(96.2%)보다 근소하게 높았으나, 교재 유용성 항목에서는 게임활용코딩(94.1%)이 게임리터러시(90.1%)보다 4.0%p 높게 나타나며 비교적 큰 차이를 보였다. 학교급별로 살펴보았을 때는 전체 항목의 만족도 평균이 초등학교 교사(96.7%)의 만족도가 중학교 교사(95.6%)보다 소폭 높았으며, 중학교에서 교재 유용성에 대한 만족도가 91.5%로 다른 항목에 비해 상대적으로 낮아 중학교 교재의 개선 필요성이 제기되었다. 적절한 교육 운영 시간에 대해서는 3~4차시가 46.4%로 가장 많이 선택되었고, 7~8차시가 43.7%로 그 뒤를 이었다. 단 프로그램별로는 차이가 뚜렷하여, 게임리터러시 교육 참여 교사의 88.7%가 7~8차시를, 게임활용코딩 교육 참여 교사의 58.6%가 3~4차시를 적절하다고 응답하였다.

협력교사는 65명으로 전년(114명) 대비 43% 감소하였으며, 대부분이 초등교사(95.4%)였다. 지금도 꾸준히 게임을 즐기는 교사가 43.1%로 전년(41.2%) 대비 증가하였고, 이전에 협력교사로 참여한 경험이 있는 교사가 40.0%로 가장 큰 비중을 차지하였다. 운영 프로그램은 게임리터러시 50.8%, 게임활용코딩 49.2%로 거의 균등하였다. 협력교사의 전체 만족도 평균은 97.1%로 전년(94.1%) 대비 3.0%p



상승하였으며, 주변 추천 의사(100%)에 이어 교재 유용성, 수업 흥미도, 협력교사 재참여 의사가 각각 98.5%로 특히 높았다. 운영 차시는 협력교사의 96.9%가 7~8차시로 운영하여 전년(82.5%)에 비해 7~8차시 운영이 더욱 뚜렷해졌다. 협력교사가 평가한 학생 역량은 사전 64.2점에서 사후 93.3점으로 29.1점 향상되어 교육 효과가 뚜렷하게 인식되었으며, 향상 폭이 가장 큰 항목은 시간 관리 능력(+35.1점), 게임 관련 범죄 보호 인식(+34.5점), 게임 관련 진로 인식(+31.4점) 순이었다.

분석 결과, 〈찾아가는 게임문화교실〉은 학생·담당교사·협력교사 전 집단에서 높은 만족도와 교육 효과를 거두었으나, 게임활용코딩 교육 쏠림 심화, 교재 유용성(특히 중학교) 개선, 초등 저학년 대상 수준별 콘텐츠 보완 등이 향후 과제로 제시된다.

결과 요약문 2025 게임리터러시 교육 종합 분석

〈교사 게임리터러시〉

〈교사 게임리터러시〉 사업은 게임에 대한 교사의 인식 개선과 게임리터러시 교육 역량 향상을 목적으로, 온라인과 오프라인 집합연수가 시행되었으며, 본 분석서에서는 교사 게임리터러시 오프라인 집합연수 프로그램에 참여한 교사를 대상으로 시행한 설문을 분석하였다. 2025년 연수에 참여한 교사 1,507명을 대상으로 연수 전·후 온라인 설문을 시행하여 인식 변화와 교육 효과성을 측정하였으며, 이는 전년(1,109명) 대비 398명(35.9%)이 증가한 수치이다. 학교급별로는 초등교사가 82.6%로 대다수를 차지하였으며, 전년(58.4%)과 비교해 초등교사 편중이 강화되었고, 중학교 비율은 28.8%에서 2.9%로 큰 폭으로 감소하였다. 이는 사업단 주도의 찾아가는 연수(25회, 761명 이수)가 강화되며 신청자가 초등교사에 집중되었고, 지역자체강사 활동(46회, 776명 이수)의 조건으로 오프라인 교육 강화와 온라인 연수 이수증 제출 요구가 포함되어 중등교사의 참여율이 저조해진 것이 원인으로 추정된다. 경력별로는 6~10년이 39.1%, 5년 이하가 36.2%로 10년 이하 저경력 교사가 전체의 약 75%를 차지하였다. 이는 교사 게임리터러시 사업에 저경력 교사 유입이 증가한 것으로 장기적인 교사 게임리터러시 사업의 안정적인 운영 측면에서 긍정적인 신호로 해석될 수 있다.

참여 교사들의 특성은 전년과 확연히 달랐다. 게임 경험이 거의 없는 교사 비율은 10.1%로 전년(35.2%) 대비 25.1%p 감소하였으나, 현재도 꾸준히 게임을 즐긴다고 응답한 교사의 비율은 36.2%로 전년(6.8%) 대비 약 5.3배(29.4%p) 증가하였다. 게임에 대한 사전 인식 점수 역시 4.17점으로 전년(2.69점)보다 1.48점 높았으며, 긍정적 인식(4~5점)을 가진 교사가 78.2%에 달해 게임에 대한 부정적 인식을 가진 교사가 51%였던 전년과 매우 대조적인 양상을 보였다. 게임리터러시 교육에 대한 관심도는 평균 4.25점(5점 만점)으로 응답자의 84.0%가 관심 있다고 답했으며, 이전 게임리터러시 관련 연수 경험이 있는 교사 비율도 52.2%로 처음 연수를 접하는 교사(47.8%)보다 많아져 연수의 심화·연속 수요가 확대되고 있음을 확인하였다.

교육 역량 변화에서는 모든 측정 항목에서 뚜렷한 향상이 확인되었다. 게임 구조 및 규칙 분석 능력이 사전 3.25점에서 사후 4.13점으로 가장 큰 폭(+0.88점)으로 향상되었으며, 다양한 게임 이해(3.52→4.26, +0.74점), 창의적 게임 활용(3.29→4.08, +0.79점), 새로운 게임 적응력(3.49→4.08, +0.59점)도 모두 3점대에서 4점대로 올라섰다. 게임 활용 수업 설계 역량에서는 학생의 비판적 수용지도 역량(3.81→4.27, +0.46점)과 게임 선택‧설계 역량(3.78→4.23, +0.45점), 게임의 학습 내용 이해에 대한 효과 인식(4.28→4.70, +0.42점)에서 향상 폭이 상대적으로 컸으며, 연수 이전에도 점수가 높았던 동기유발 효과 인식(4.51→4.73, +0.22점)과 수업 활용 긍정도(4.41→4.69, +0.28점) 역시 소폭 상승하였다. 연수 후 게임에 대한 인식 변화를 경험한 항목으로는 기능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할(68.3%)이 가장 많았으며, 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법(60.6%)과 다양한 게이미피케이션 기법(53.3%)이 뒤를 이었다.



교육 만족도 평균은 94.9%, 매우 만족과 만족을 합한 비율(긍정응답률)은 94.2%로 전년의 긍정응답률(97.4%)에 비해 소폭 감소하였으나, 여전히 매우 높은 수준이었다. 만족도가 소폭 감소한 것은 2024년 온라인을 중심으로 진행되던 연수가 2025년 오프라인 중심으로 변경되었고, 온라인 게임리터러시 직무연수를 추가로 이수해야 하는 조건의 추가가 원인인 것으로 판단된다. 연수 진행에 대한 만족도(97.6%)가 가장 높았고 이해도 향상(95.8%), 교육 전문성 및 실효성(95.2%), 교육 자료의 충분성(94.9%) 순이었다. 반면 프로그램 재참여 의사(92.6%)는 전년 대비 4.8%p 감소하여 감소 폭이 가장 컸으며, 이는 교육 내용 자체보다 새로운 커리큘럼 및 심화 내용에 대한 요구가 반영된 것으로 해석된다. 한편 연수 후 게이미피케이션 요소의 교육 현장 활용 의향을 밝힌 교사가 98.9%에 달하였으며, 활용 방법으로는 담당 교과 수업 활용(78.8%)이 압도적이었고 별도 게임리터러시 교육 시간 활용(47.6%), 게임리터러시 관련 교사 연수 활용(20.6%)이 그 뒤를 이어 연수 내용이 교사 집단 내에서 확산될 가능성도 확인되었다. 활용 의향이 없다고 응답한 교사(1.1%)는 그 이유로 세분화된 교육 커리큘럼의 부족(85.7%)을 가장 많이 꼽아, 게임 자신감 부족이 주된 장애 요인이었던 전년과는 달리 이제는 학년별·교과별로 특화된 구체적인 수업 모델의 부재가 현장 적용의 실질적 걸림돌로 부상하였음을 시사한다.

종합하면, 2025년 〈교사 게임리터러시〉 집합연수는 역대 최다 참여자를 기록하고 게임에 이미 우호적인 교사층을 중심으로 높은 만족도와 뚜렷한 역량 향상 효과를 거두었다. 다만 초등교사 편중 심화와 학교급·교과별 세분화된 수업 지도안 및 콘텐츠 부재는 향후 연수 설계에서 우선으로 해소가 필요한 과제이며, 적극적인 홍보 확대(66.1%)와 심화 연수 기회 제공(56.4%)에 대한 교사들의 높은 요구를 고려하여 프로그램의 다층적 심화 및 학교급별 맞춤형 전략 마련이 필요하다.

결과 요약문 2025 게임리터러시 교육 종합 분석

〈유아 게임리터러시〉

〈유아 게임리터러시〉는 유치원·어린이집 교사를 통해 만 3~5세 유아에게 게임리터러시 교육을 제공하는 수업형 프로그램이다. 2025년 교육에 참여한 유치원·어린이집 교사 366명을 대상으로 교육 만족도 및 효과성 설문을 시행하였으며, 전년(201명) 대비 응답자가 165명 증가하여 프로그램의 저변이 확대되고 있음을 확인하였다. 참여 기관은 어린이집이 84.7%로 대부분을 차지하였으며, 수도권 비중이 48.6%로 전년(66.2%) 대비 감소하여 비수도권 참여가 뚜렷이 확대되는 추세를 보였다. 담당 유아 연령은 만 3세(30.9%), 만 4세(29.0%), 만 5세(23.8%), 혼합반(16.4%) 순으로 비교적 고르게 분포하였다.

참여 교사들의 게임 경험은 전년 대비 전반적으로 증가하는 경향을 보였다. 게임 경험이 거의 없는 교사는 15.8%로 전년(22.4%) 대비 감소하였으나, 현재도 가끔 게임을 즐기는 교사가 39.9%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 꾸준히 즐기는 교사도 11.2%로 3.2%p 증가하였다. 연수 경험 측면에서도 유아 대상 게임교육 관련 연수 경험이 전혀 없는 교사가 29.8%로 전년(53.7%) 대비 23.9%p 감소하였으며, 한국콘텐츠진흥원의 유아교육 프로그램 경험이 있는 교사는 9.0%에서 21.3%로 크게 늘었다. 참여 동기에서는 원장·동료 추천이 45.4%로 여전히 가장 많지만, 전년(58.7%)에 비해 감소해 2021년 이후 처음으로 과반 이하를 기록하였다. 또한 자발적 관심(25.4%)과 게임 생활지도의 필요성 인식(29.2%)에 따른 참여가 꾸준히 증가하고 있다. 참여 교사들의 디지털 게임에 대한 태도는 전반적으로 긍정적이었다. 게임이용의 긍정적 가치에 대한 평점이 4.45점, 게임이용 교육의 필요성 이해는 4.61점으로 높게 나타났다.

2025년 교육은 2024년 프로그램을 리뉴얼한 아날로그 게임리터러시 프로그램(활동1·2)과 디지털 미디어·로봇·가상공간을 활용한 신규 프로그램(활동3~9)으로 총 9개 프로그램으로 구성되었으며, 한 학급이 하나의 프로그램만 선택하는 방식으로 운영되었다. 참여 교사들이 가장 많이 선택한 프로그램은 아날로그 기반의 〈활동1 게임약속탐정단〉(51.4%)과 〈활동2 상상카드 약속릴레이〉(21.6%)로, 두 프로그램이 전체의 73%를 차지하였다. 신규 디지털 프로그램들의 선택률은 낮았으나 효과성과 만족도에서는 더 높은 평가를 받았는데, 태블릿을 활용한 〈활동8 게임여행, 퀴즈박사〉가 효과성 4.74점·만족도 4.75점으로 가장 높았고, 가상공간을 활용한 〈활동7 지구를 지키는 환경 지킴이〉(효과성 4.69점·만족도 4.72점)과 〈활동4 질서 똑똑! 규칙 지킴이〉(효과성 4.70점·만족도 4.69점)도 높은 평가를 받았다. 반면 아날로그 프로그램인 활동1(효과성 4.48점·만족도 4.47점)과 활동2(효과성 4.40점·만족도 4.45점)의 평점이 상대적으로 낮아, 신규 디지털 기반 프로그램 개편이 효과성 측면에서 성공적이었음을 확인할 수 있다.

교육 효과성 전체 평균은 5점 만점에 4.52점으로, 전년(4.55점) 대비 소폭 감소했지만 2023년(4.21점)보다는 높은 수준이다. 항목별로는 게임이용습관 습득(4.57점)이 가장 높았고, 규칙 이해·준수(4.53점), 교육 내용의 실생활 실천(4.51점), 협동심 함양(4.46점) 순이었다. 교육 만족도 전체



평균도 4.52점으로 높았으며, 유아의 눈높이에 맞는 교육(4.58점)과 재참여 의사(4.57점), 체계적 게임이용 지도 능력 습득(4.55점)에서 높은 평가를 받았으나, 게임에 대한 긍정적 인식 증대(4.44점)가 상대적으로 낮았다. 교사들이 교육 효과를 체감하는 주된 경로는 교육 중 유아의 적극적 태도와 참여(46.2%)였으며, 보호자 피드백(28.8%)과 유아의 말·행동 변화(25.0%)가 뒤를 이었다. 전년 대비 보호자 피드백(+11.3%p)과 실제 행동 변화(+8.4%p)의 비중이 증가하여 교육 효과가 교실 밖으로 확산되는 양상이 나타났다.

기관 유형별로는 유치원 교사의 효과·만족도 평균이 어린이집보다 약 0.25~0.27점 높게 유지되었지만, 전년(0.377~0.379점)에 비해 기관 간 격차가 많이 감소하였다. 이는 2025년에 개편된 신규 프로그램들이 어린이집의 교육 환경을 잘 반영한 결과로 해석된다. 참여 동기에 따라서도 효과성과 만족도에 차이가 나타났는데, 교육의 필요성을 인식해서 자발적으로 참여한 교사(효과성 4.67점·만족도 4.68점)가 동료 추천으로 참여한 교사(효과성 4.47점·만족도 4.47점)보다 뚜렷이 높게 평가하여, 참여의 자발성이 교육 효과 인식에 미치는 영향이 확인되었다.

분석 결과, 〈유아 게임리터러시〉 교육 프로그램은 모든 항목에서 높은 효과성과 만족도를 유지하며 안정적으로 정착하고 있으나, 신규 디지털 프로그램의 낮은 선택률, 어린이집과 유치원 간 격차, 교사 연수 기회 부족(28.9%)과 관련 콘텐츠·프로그램의 부족(30.4%)이 향후 과제로 제기된다. 교사들은 프로그램 활성화를 위해 게이미피케이션 교구 제공(27.1%), 수업용 영상·자료 확충(21.7%), 교육자의 게임리터러시 인식 전환(21.0%)을 우선으로 요구하였다.

결과 요약문 2025 게임리터러시 교육 종합 분석

〈보호자 게임리터러시〉

〈보호자 게임리터러시〉는 자녀의 게임 이용을 지도하는 성인 보호자와 게임 문화에 대한 이해가 필요한 고령층을 대상으로 운영하는 교육 프로그램이다. 2025년 교육에 참여한 성인 보호자 3,664명과 고령층 1,523명, 총 5,187명을 대상으로 만족도 및 효과성 설문을 시행하였다. 전년(4,819명) 대비 참여 인원이 7.6% 증가하였으며, 고령층 비율이 22.8%에서 29.4%로 6.6%p 확대되어 고령층 대상 교육의 비중이 뚜렷이 늘어났다. 참여자의 성비는 여성 77%, 남성 23%였고, 연령별로는 40대가 34.3%로 가장 많았으며, 고령층 그룹 내에서는 70대(41.9%), 80대(35.9%), 60대(15.1%), 90대 이상(4.4%), 50대(2.8%) 순으로 분포하여(연령 문항 응답자 1,374명 기준) 고연령층 참여가 눈에 띄게 늘었다. 다만 2024년에는 보호자·대학생·고령층으로 분류하였으나, 2025년에는 성인보호자·고령층으로만 재분류하여 연도 간 수치를 직접 비교하는 데 해석의 제한이 있음을 유의해야 한다.

성인 보호자 응답자의 자녀 연령 분포는 초등학생이 33.7%로 가장 많았고, 중학생 21.3%, 성인 10.8%, 고등학생 10.3%, 영유아 6.7% 순이었으며 자녀가 없는 응답자도 17.2%를 차지하였다. 보호자들의 62%가 자녀와 충분히 대화하고 있다고 응답하였으나, 자녀의 나이가 많아질수록 대화 부족 인식이 증가하는 패턴이 확인되었다. 대화 부족 인식은 영유아 보호자 7.3%에서 초등 9.2%, 중학생 11.3%, 고등학생 13.2%로 순차적으로 증가하였으며, 특히 영유아 보호자의 대화 부족 인식이 전년도 3.4%에서 7.3%로 크게 상승하여 유·초기부터 게임 관련 소통 부담이 빠르게 형성되고 있음을 시사하였다. 자녀의 하루 게임 이용 시간은 2시간 이하가 63.3%로 다수를 차지하였으나, 2시간 이상 이용하는 자녀를 둔 보호자 비율이 전년의 30.8%에서 32.2%로 소폭 증가하였다. 특히 중학생·고등학생 자녀를 둔 보호자의 경우 자녀가 하루 2시간 이상 게임을 한다는 응답이 각각 44.3%, 44.6%에 달하였다. 자녀의 게임 이용 습관에 만족하는 보호자 비율은 32.8%로 전년(48.1%)에 비해 15.3%p 감소하였으나, 불만 비율은 22.3%에서 31.6%로 9.3%p 증가하여 자녀 게임 습관에 대한 보호자들의 문제의식이 커지는 추세가 확인되었다.

교육 참여 동기는 성인 보호자와 고령층 간 수요 차이가 뚜렷하게 나타났다. 성인 보호자는 게임 이용 지도(40.2%)가 1순위였으나, 고령층은 게임 문화에 대한 관심(54.4%)이 압도적으로 높았고 게임 이용 지도는 21.0%로 낮았다. 성별로는 남성이 게임 문화 관심(44.9%)과 게임 진로(16.5%)에 관심이 컸으며, 여성은 게임 이용 지도(38.8%)와 자녀 양육 관련 수요가 더 두드러졌다. 자녀 연령별로는 모든 학교급에서 게임 이용 지도에 대한 관심이 가장 핵심 동기였으며, 게임 상담 서비스와 진로 관심은 자녀의 나이가 많아질수록 증가하는 경향이 확인되었다.

교육 만족도 전체 평균은 100점 만점 기준 93.0점으로, 전년(89.5점) 대비 3.5점 상승하였으며 모든 항목에서 전년보다 향상되었다. 항목별로는 교육 강사 만족도가 94.0점으로 가장 높았고, 교육 재참여



의사가 91.5점으로 가장 낮았으나 모든 항목이 90점 이상의 높은 수준을 유지하였다. 성별로는 여성(92.8점)이 남성(91.4점)보다 높았으나, 그 격차는 전년의 7.80점에서 1.42점으로 대폭 감소하였으며 이는 주로 남성 참가자의 만족도 향상에 기인한다. 유형별로는 성인 보호자(93.0점)가 고령층(91.2점)보다 높았으며, 자녀 연령대별로는 모든 그룹이 90점 이상으로 영유아·성인 자녀 보호자가 94점 이상으로 가장 높고 중학생 자녀 보호자(92.4점)가 상대적으로 낮았다. 참여 동기별로는 게임 문화 관심과 게임 이용 지도 동기 집단이 각각 93.3점으로 가장 높아, 교육 내용이 두 핵심 수요를 잘 충족시킨 것으로 확인되었다.

교육 효과 평가에서는 항목 간 편차가 다소 크게 나타났다. 9개 효과 평가 문항 중 '보호자의 양육 태도 중요성 인식'에 동의한 비율이 90.8%로 가장 높았고, '게임 이용 정보 필요성'과 '자기조절능력 필요성'이 각 85.3%, '게임의 소통 도구 가치 인식' 82.5%, '게임의 긍정적 기능 인식' 78.7% 순으로 높았다. 반면 '게임 이용 지도 효능감'에 동의한 비율은 55.2%에 그쳐 전체 문항 중 가장 낮았다. 특히 '게임 이용 지도 효능감'은 중학생 자녀(40.5%)와 고등학생 자녀(43.8%)를 둔 보호자에서 50% 이하로 떨어진 반면, 성인 자녀(59.2%)와 자녀 없음(75.7%)에서는 높아, 실제 갈등이 가장 크게 발생하는 중·고생 단계에서 보호자의 지도 효능감이 가장 낮은 것으로 나타났다. 자녀가 게임을 하는 이유에 대해서는 재미(43.4%)라는 응답이 가장 많았고 친구와 어울리기(23.0%), 스트레스 해소(18.1%) 순이었으며, 2023년 이후 '대안 없음'과 '과몰입' 응답 비율이 꾸준히 증가하는 추세도 확인되었다.

고령층 1,523명을 대상으로 한 별도 분석에서는 게임의 문화적 가치 이해 평균이 90.3점, 게임의 긍정적 기능 이해 평균이 90.5점으로 모두 높은 수준을 보였다. 두 영역 모두 여성(90.8점, 91.1점)이 남성(88.4점, 88.8점)보다 각각 2.4점, 2.3점 높게 나타나 교육이 여성 고령층에게 특히 효과적인 것으로 해석되었다. 연령대별로는 50대(문화가치 95.3점, 긍정 기능 96.1점)에서 가장 높고 나이가 많아질수록 점수가 점진적으로 낮아져 90대에서 가장 낮았다. 고령층의 게임 인식 수준은 전년(2024년)과 대체로 비슷한 수준으로 유지되었다.

분석 결과, 〈보호자 게임리터러시〉 교육은 내용 이해·태도 변화·필요성 인식 측면에서 93점의 높은 만족도를 기록하며 전년 대비 뚜렷한 개선을 이루었다. 그러나 실질적인 게임 이용 지도 효능감이 절반 수준에 머물고, 특히 자녀 갈등이 큰 중·고등학생 단계에서 보호자들의 양육효능감이 가장 낮게 나타나, 구체적인 지도 기술·대화 스킬·사례 중심 프로그램의 강화가 향후 핵심 과제로 제기된다. 아울러 고령층 교육 참여 비중이 지속 확대되는 만큼, 세대 간 소통·게임 문화 이해를 중심으로 한 고령층 맞춤형 프로그램 개발도 필요한 것으로 확인되었다.

결과 요약문 2025 게임리터러시 교육 종합 분석

〈교실 속 게임리터러시〉

2025년 교실 속 게임리터러시 프로그램은 '만들면서 배우는 게임리터러시 교육(보드게임 활용 교육)'과 '게임활용 코딩교육' 두 분야로 운영되었으며, 참여 교사 1,609명, 참여 학생 32,782명을 대상으로 2025년 3월부터 12월까지 진행되었다. 사전조사에는 교사 811명(50.4%), 학생 10,934명(33.4%)이 응답했으며, 사후조사에는 교사 453명(28.2%), 학생 7,526명(23.0%)이 응답했다. 분야별로는 보드게임 활용 교육과 게임활용 코딩교육의 참여 비율이 사전 기준 38.2%와 61.8%, 사후 기준 34.4%와 65.6%로 코딩교육에 참여했다는 교사의 응답 비중이 더 높았다.

사전조사에서 교사들의 게임리터러시 교육 인지도는 '잘 알고 있다'는 응답이 28.2%에 그쳤고, '잘 모른다'와 '조금 알고 있다'는 응답이 합산 71.8%에 달했다. 그러나 이미 게임 또는 보드게임을 활용한 교육을 진행하고 있다고 답한 교사는 72.6%였으며, 게임이 학교 현장 교육 방법으로 적합하다는 긍정 응답은 84.6%(사전 평균 83.3%)로 높았고 게임 활용 교육의 교육적 효과를 기대한다는 응답도 87.5%에 달해, 참여 교사들은 이미 게임 활용 교육에 우호적인 태도를 갖추고 있었음을 확인했다. 다만 게임리터러시 지도 역량 수준은 사전 평균 69.8%(5점 만점 3.5점)로 보통 수준에 머물러 연수를 통한 역량 강화 필요성이 분명했다. 학생 사전조사에서는 게임 또는 놀이를 통한 수업에 기대된다고 답한 비율이 86.2%로, 교육 시작 전부터 높은 기대감이 형성되어 있었다.

사후조사에서 교육 효과는 교사와 학생 모두에서 뚜렷하게 나타났다. 교사의 게임리터러시 지도 역량은 사전 평균 69.8%에서 사후 86.7%로 16.9%p 상승(24.2% 향상)하여 가장 큰 변화를 보였으며, 게임리터러시 교육에 대한 이해도 역시 사전 긍정 응답 28.2%에서 사후 86.1%로 57.9%p 증대되었다. 게임 활용 수업을 통해 교육적 효과를 체감했다는 교사는 98.0%에 달했으며, 구체적 효과로는 건전게임문화 이해 및 인식 개선(36.9%)과 미래핵심역량 신장(36.0%)이 가장 높은 비중을 차지했다. 게임이 학교 교육 방법으로 적합하다는 인식도 사전 평균 83.3%에서 사후 86.0%로 2.7%p 상승했으며, 이후 게임 활용 수업을 꾸준히 운영하겠다는 교사는 99.3%, 2026년 사업에 재참여하겠다는 교사는 98.7%로 지속적인 참여 의지를 확인했다. 학생의 경우 학습자료에 대한 도움도 72.2%가 긍정적으로 평가했으며, 76.7%가 친구에게 수업을 추천하겠다고 답했고, 89.9%가 유사한 수업에 다시 참여하고 싶다고 응답했다.

프로그램 전반에 대한 교사 만족도는 96.2%(4~5점 응답 합산), 수업 지원 내용 만족도는 95.4%로 모든 항목에서 95% 이상의 높은 긍정 응답을 기록했다. 교사연수 만족도에서는 총 214명이 응답하여 강사 만족도(4.82점), 연수 만족도(4.80점), 연수 난이도(4.79점) 등 모든 항목에서 4.79점 이상(5점 만점)의 높은 수치를 기록했다.

분석 결과, 교실 속 게임리터러시 프로그램은 교사들의 게임리터러시 개념 이해와 지도 역량을 계발하는



동시에 학생들의 높은 참여 동기와 만족도를 높인 성과를 거두었다. 특히 사전에 개념 인지도가 낮았던 교사들이 교육 후 역량 향상을 뚜렷하게 체감하고 높은 재참여 의지를 보인 점은 향후 프로그램의 확산 가능성을 입증하며, 학년별·수준별로 세분화된 교재 개발과 타 교과와의 연계 수업 설계 지원이 병행된다면 더욱 폭넓은 교육적 효과를 기대할 수 있을 것으로 보인다. 다만, 전체 참여자 중 조사에 참여한 인원이 적고, 특히 사후조사 참여 비율은 25% 안팎으로 매우 적었기 때문에 분석 결과를 일반화하기에는 어려움이 있다. 따라서 이후 사업에서는 설문조사 참여율을 높이기 위한 방안이 필요하다. 또한, 〈교실 속 게임리터러시〉 사업의 분석 보고서는 다른 게임리터러시 사업과는 다른 형태를 띠고 있어 사업별 비교·분석에 어려움이 있었다. 따라서 전체 게임리터러시 사업 보고서의 분석 내용과 양식을 통일할 필요가 있다고 판단된다.

2026년 9월

(사)한국창의정보문화학회장 이 재 호

CONTENTS

2025 분석자료 게임리터러시 교육 종합 분석

01. 2025 찾아가는 게임문화교실 운영 만족도 및 교육 효과성 분석
- 학생 조사 결과 -

Ⅰ. 결과 요약 ····· **21**

Ⅱ. 조사 결과

1. 조사 개요 ····· 26
2. 응답자 특성 ····· 27
3. 교육 만족도 분석 ····· 50
4. 게임교육 효과 분석 ····· 61

Ⅲ. 부록 ····· **89**

02. 2025 찾아가는 게임문화교실 운영 만족도 및 교육 효과성 분석
- 교사 조사 결과 -

Ⅰ. 결과 요약 ····· **95**

Ⅱ. 조사 결과

1. 참여 교사 현황 ····· 100
2. 교육 참여 경로 ····· 104
3. 선택한 교육 프로그램 ····· 106
4. 교육 만족도 분석 ····· 109
5. 교사 의견 조사 ····· 120

Ⅲ. 부록 ····· **127**



03. 2025 찾아가는 게임문화교실 운영 만족도 분석
- 협력교사 조사 결과 -

Ⅰ. 결과 요약 ····· 133
Ⅱ. 조사 결과
1. 참여 교사 현황 ····· 138
2. 프로그램 운영 ····· 144
3. 교육 운영 만족도 ····· 152
4. 교육 효과 ····· 158
5. 협력교사들의 의견 및 제안 ····· 165
Ⅲ. 부록 ····· 169

04. 2025 교사 게임리터러시 연수 참여자 설문조사 결과 분석

Ⅰ. 분석 개요 ····· 173
Ⅱ. 결과 요약 ····· 181
Ⅲ. 조사 결과
1. 참여 교사들의 배경 ····· 188
2. 교육의 결과 ····· 194
3. 교육 만족도 분석 ····· 206
4. 교사들의 제언 ····· 210
5. 교사 의견 조사 ····· 316
Ⅳ. 부록 ····· 215

CONTENTS

2025 분석자료 게임리터러시 교육 종합 분석

05. 2025 유아 게임리터러시 교육 효과성 분석

Ⅰ. 요약 ····· 225

Ⅱ. 조사 개요 ····· 229

Ⅲ. 결과 분석

1. 교육 참가자 현황 ····· 236
2. 교육 경험 및 만족도 ····· 243
3. 교육 효과성 및 만족도의 변인별 분석 ····· 250
4. 교육 효과성 및 만족도의 프로그램별 세부분석 ····· 255
5. 효과성 및 만족도 관련 변인별 분석 ····· 263
6. 교육의 효과 향상을 위한 제언 ····· 267

Ⅳ. 부록 ····· 273

06. 2025 보호자 게임리터러시 교육 운영 만족도 설문조사 분석 결과

Ⅰ. 결과 요약 ····· 277

Ⅱ. 조사 결과

1. 교육 참여자 현황 ····· 286
2. 자녀 관계 현황 ····· 292
3. 교육 참여 동기 ····· 304
4. 교육 만족도 분석 ····· 307
5. 교육의 효과 평가 ····· 313
6. 고령층 응답 결과 ····· 318

Ⅲ. 부록 ····· 325



07. 2025 교실 속 게임리터러시 교육 프로그램 만족도 조사 결과

1. 사전 및 사후 만족도 조사 결과 ····· 330
2. 사전-사후 만족도 조사 결과 분석 ····· 337
3. 교사연수 만족도 조사 결과 분석 ····· 342



2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석

01

2025 찾아가는 게임문화교실 운영 만족도 및 교육 효과성 분석 - 학생 조사 결과 -

■ 장 근 영

I

결과 요약

1. 조사 참여자 현황

- 2025년도 [찾아가는 게임문화교실]에 참여한 학생들 중 설문조사에 응답한 7,802명의 교육 전(사전)- 교육 후(사후) 온라인 설문조사 결과의 요약임.

○ 사회인구학적 특성

- 학교급·성별 구성: 초등학생 81.8%, 중학생 17.3%, 기관 0.9%이며, 초등은 남·여 50.0%로 거의 동일, 중학생은 남학생 59.4%로 남학생 비중이 더 높았음.
- 초6이 29.2%(2,276명), 초5 17.9%(1,398명), 초4 14.4%(1,126명) 순이며, 초4~초6이 전체의 61.5%를 차지해 전년(74%)보다 고학년 편중은 완화되었으나, 중학생 비율은 전년의 18.4%에서 17.3%로 감소해 초등학생 편중현상은 더 강화되었음.

○ 게임문화교실에서 참여한 교육 프로그램 현황

- 코딩교육 참여 비율이 80.7%로, 전체의 약 4/5를 차지하고 게임리터러시는 19.3% 수준
- 2022년 이후 게임리터러시 비율은 꾸준히 감소하고, 게임활용코딩 비율은 지속적으로 증가해 코딩 교육 선호 추세 계속
- 학교급별로는 기관 78.9%, 초등 79.9%, 중등 85.0%가 코딩을 선택해, 중학교에서 코딩 선택이 가장 높았으며, 학년별로는 초등 2학년을 제외한 모든 학년에서 코딩 참여자가 리터러시 참여자보다 많았음.
- 코딩 참여자 중 30.5%가 초6, 18.3%가 초3, 17.2%가 초5로, 전체 코딩 참여자의 66.1%가 이 세 학년에 집중되어 있었음.

○ 학생들이 선호하는 게임플랫폼

- "가장 많이 하는 게임 플랫폼" 단일 선택에서 스마트폰 73.1%, PC 18.4%, 콘솔 5.3%, 보드게임 3.2%로 스마트폰이 압도적이지만 전년 대비 비중은 소폭 감소
- 초등학생들의 PC 선택 비율은 16.4%, 중등은 27.9%로, 학교급과 학년이 높아질수록 PC 비중이 증가했으며, 초등 2학년에서 보드게임 비중(12.9%)이 가장 높고 이후 학년이 올라가며 감소해, '저학년 시기 일시적 이용' 양상이 계속

○ 게임 이용 시간 분석 결과

- 평일 게임 시간: 평일에는 '1시간 이하'가 30.4%로 가장 많고, 1~2시간 24.5%, 2~3시간 14.7%, 게임하지 않음 17.4%로, 전년(15.1%)보다 "하지 않는다" 비율이 증가

- 휴일 게임 시간: 휴일에는 "3시간 이상"이 29.4%로 가장 많고, 게임을 안 한다는 응답은 9.0%에 불과해, 특히 중학생에서 휴일 몰아하기(평일 16.0% vs 휴일 42.3%가 3시간 이상)가 뚜렷
- 초·중 비교: 평일·휴일 모두 중학생의 게임 시간이 초등보다 길며, 초등의 평일 3시간 이상 비율은 12.4%, 휴일 26.8%로, 휴일에 2배 이상, 전년 대비 휴일 게임 이용 시간이 3시간 이상으로 과도한 그룹의 비율이 초등학교에서는 증가하고 중학교에서 감소

○ **게임 이외 콘텐츠 이용 현황 측정 결과**

- 주 1회 이상, 1시간 이상 이용 콘텐츠(복수응답)로 동영상 서비스 42.3%, SNS 13.4%, OTT 11.9%, 메신저 9.7%, 웹툰·웹소설 7.1% 순이었으며, 기타 응답이 13%로 기존 분류에 포함되지 않는 콘텐츠 소비가 상당하며, 온라인 커뮤니티 비중은 2.5%로 가장 낮았음.
- 동영상 서비스는 초등3학년에서 51.3%로 최대, 이후 학년이 올라갈수록 감소하며, SNS·웹툰/웹소설은 반대로 학년이 올라갈수록 비중이 체계적으로 증가

2. 교육 만족도

○ **참여 학생들의 만족도 전체 평균은 77.5%로 높았음**

- 참여한 교육에 대한 만족도 평균은 77.5%로, 항목별로는 흥미도 80.9%, 유익성 77.5%, 추천 의사 74.2% 순으로 높았음.
- 학교급별로는 기관 85.4%, 초등 77.5%, 중등 77.2% 순으로, 기관 참여자의 만족도가 가장 높아서 기관 대상 학생들의 교육 수요와 프로그램의 적합성이 높았음을 시사
- 성별로는 남학생 전체 만족도 80.1%, 여학생 74.7%로 남학생이 뚜렷이 높았으며, 유익성에서 6.1%p, 흥미도에서 5.8%p, 추천 의사에서 4.2%p 남학생이 더 높으며, 특히 중학교에서 남녀 격차가 컸음.

○ **참여프로그램에 따른 만족도**

- 프로그램별로는 게임리터러시 만족도(76.1%)에 비해 게임활용 코딩교육 만족도(77.8%)가 더 높았으며, 특히 중학교급에서 전체 만족도에서 6.5%p, 추천 의사에서 8.3%p, 유익성에서 5.7%p 더 높게 나타났음.

3. 교육 효과

○ 찾아가는 게임문화교실 교육의 효과

- 8개 역량 전체 평균 향상도는 10.1%p로, 전년(9.8%p) 대비 약간 증가
- 향상도가 큰 항목은 시간관리 능력(+16.8%p), 게임 진로 이해(+15.5%p), 보호자와 소통(+12.2%p)이며, 게임 내 금전개념(+4.5%p)이 가장 낮았음.
- 남학생(10.9%p)이 여학생(9.3%p)보다 전반적 향상도가 크지만, '게임 진로 이해'는 여학생 향상도(16.7%p)가 남학생(14.4%p)보다 높았음.
- 학교급별로는 초등 +9.7%p, 중등 +11.7%p, 기관 +19.2%p로 기관에서 효과가 가장 크고, 시간관리·보호자 이해 등은 초등·기관에서 기저수준이 낮았던 만큼 향상이 큼.
- 프로그램별로는 리터러시 참여자의 평균 향상도(13.9%p)가 코딩 참여자(9.2%p)보다 높고, 시간관리·보호자 소통·금전개념 등 '생활·책임' 영역에서 격차가 큼.
- 유해한 게임 기준은 교육 전·후 모두 선정성, 폭력성, 결제 요구 순이 상위이며, 교육 후 이 세 항목의 비중이 더 커지고 '기타'·사행성·일상 방해 비중은 감소하는 추세 확인

○ 게임 개발 능력

- 코딩교육 참여자 중 76.9%가 코딩 기초지식을, 66.2%가 혼자 게임을 만들 수 있게 되었다고 응답해 전년보다 각각 2.7%p, 13.1%p 상승
- 코딩 지식·게임 개발능력 모두 중학생과 기관에서 더 높았으며, 남학생이 여학생보다 특히 게임 개발능력의 자기효능감 면에서 더 높았음.

Ⅱ

조사 결과

ⅰ. 조사 개요

1) 분석 목적

- 2025년도 찾아가는 게임문화교실 참여자 만족도 및 교육 효과 분석
- 2026년도 찾아가는 게임문화교실 운영계획 수립을 위한 시사점 도출

2) 조사 대상자 및 방법

- [2025 찾아가는 게임문화교실]에 참여한 청소년을 대상으로 교육 전(사전)-교육 후(사후) 온라인 설문조사 실시
- 교육 전에 사전조사를 실시, 교육 종료 후에 사후조사를 실시하였으며 모든 참여자가 사전조사와 사후조사에 응답했음.
- 최종적으로 7,802명의 청소년 (초등학생 6,380명, 중학생 1,351명, 기관 71명)의 응답결과를 분석

3) 조사 내용

- 교육 참여자들의 사회인구학적 특성 (학년, 성별)
- 교육 참여자들의 게임 이용 및 여가 생활 현황
- 교육 참여자들의 게임 관련 역량 (지식, 기술, 태도) 사전-사후 비교
- 찾아가는 게임문화교실 교육 내용 및 방식에 대한 만족도

4) 분석 방식

- 본 데이터는 교육 참여자 중 일부 표본이 아니라 전체를 조사대상자로 하여 수집됨.
- 따라서 모집단 추정을 전제로 하는 추론통계 방법 대신, 조사 데이터 자체를 모집단으로 상정하여 기술통계 중심으로 시사점 도출
- 조사연도별 비교 : 연도별 비교가 가능하고 필요한 경우, 전년도 데이터와 비교를 통해 시사점 도출

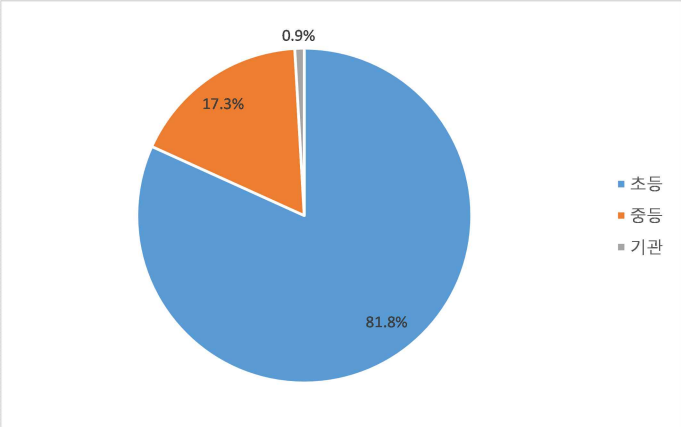
ii. 응답자 특성

1. 사회인구학적 특성

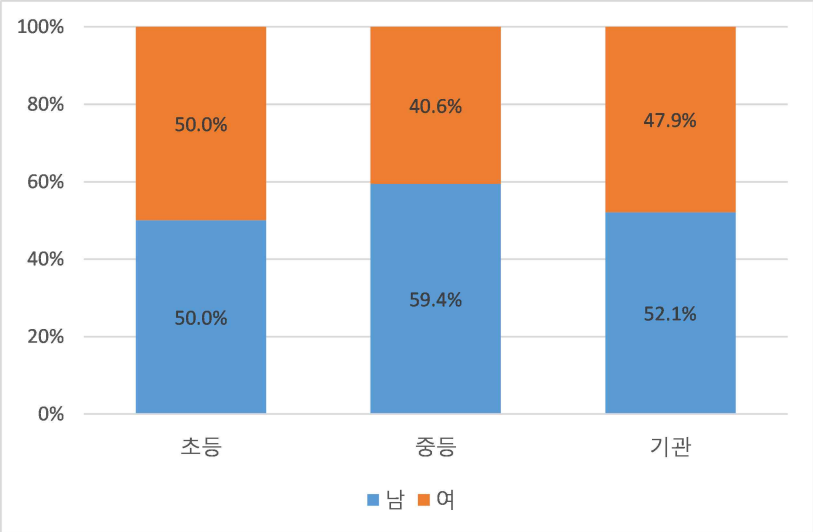
1) 설문조사 응답자 학년, 학교급 및 성별 분포

○ 학교급 분포

- 학교급별로는 초등학생이 전체의 81.8%로 대다수를 차지



- 초등학생은 남녀비율이 동일(50.0%)한 반면, 중학생 중에서는 59.4%가 남학생으로 중학교에서 남학생 비율이 더 높았음.



○ 2024년 조사와 비교

- 전년대비 참여자 분포에는 큰 변화가 없었음.
- 전체 참여자(사전 응답자)는 작년의 7427명에서 7802명으로 5% 증가했으며, 전년 대비 중학생 비중이 18.4%에서 17.3%로 소폭 감소

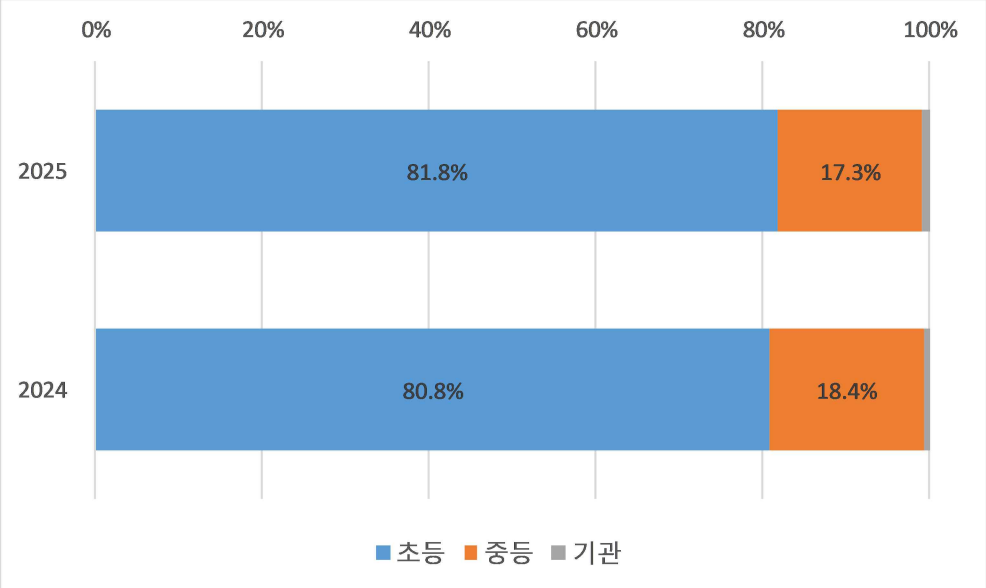


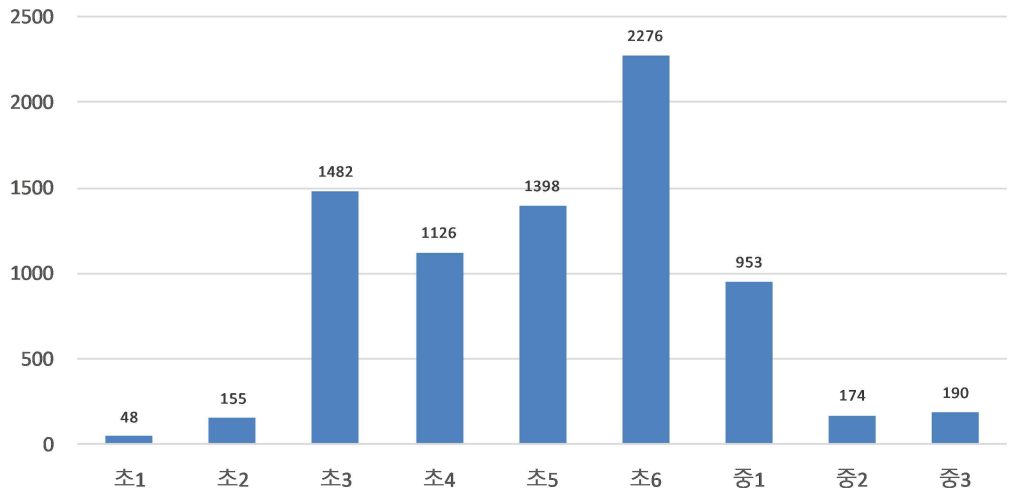
표 1 응답자 학교급 × 성비 분포 : 연도별 비교

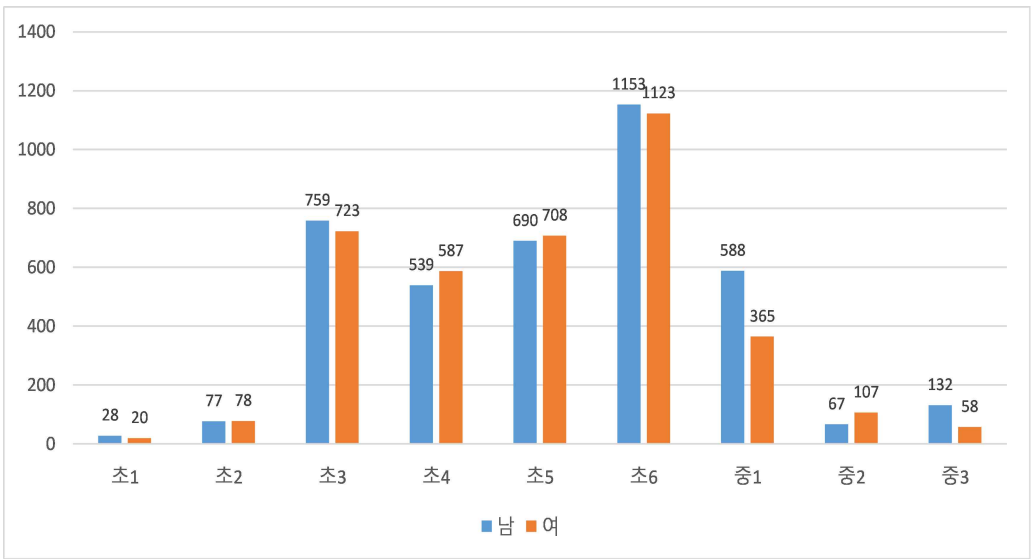
		2025			2024		
		남	여	전체	남	여	전체
초등	인원	3193	3187	6380	3089	2914	6003
	학교급%	50.0%	50.0%	100.0%	51.5%	48.5%	100.0%
	성별%	79.2%	84.6%	81.8%	79.2%	82.6%	80.8%
중등	인원	803	548	1351	774	589	1363
	학교급%	59.4%	40.6%	100.0%	56.8%	43.2%	100.0%
	성별%	19.9%	14.5%	17.3%	19.8%	16.7%	18.4%
기관	인원	37	34	71	37	24	61
	학교급%	52.1%	47.9%	100.0%	60.7%	39.3%	100.0%
	성별%	.9%	.9%	.9%	.9%	.7%	.8%
전체	인원	4033	3769	7802	3900	3527	7427
	학교급%	51.7%	48.3%	100.0%	52.5%	47.5%	100.0%
	성별%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

2) 학년별 분포

○ 사전조사 기준, 초등학교 5학년-6학년이 절대 다수 차지

- 학년별로는 초등학교 6학년이 2276명으로 전체 참여자의 29.2%을 차지, 그다음으로 초등학교 5학년(1398명, 17.9%), 초등학교 4학년(1126명, 14.4%) 순으로 나타남.
- 초등학교 4학년 ~ 6학년이 전체 참여자의 61.5%를 차지해 전년의 74%보다 감소
- 참여자가 가장 적은 학년은 초등학교 1학년(48명, 0.6%), 2학년(155명, 2.0%), 중학교 2학년(174명, 2.2%) 이었음.





○ 2024년 대비 편중 현상 소폭 완화

- 전체 참여자들 중 중학교 대비 초등학교의 편중 현상과 초등학교 6학년 편중 현상이 크게 감소
- 초등학교 6학년이 차지하는 비중이 작년의 42.2%에서 29.2%로 크게(13%p) 감소한 반면, 초등 3학년의 비율은 6.8%에서 19%로 12.1%p 증가하는 등, 중학교 2학년을 제외한 다른 학년의 비중은 상대적으로 증가해서 전년 대비 학년별 편중 현상 완화
- 단, 중학생의 비율은 2024년에 18.4%에서 16.9%로 감소해서 초등학교 편중 현상은 강화되었음.

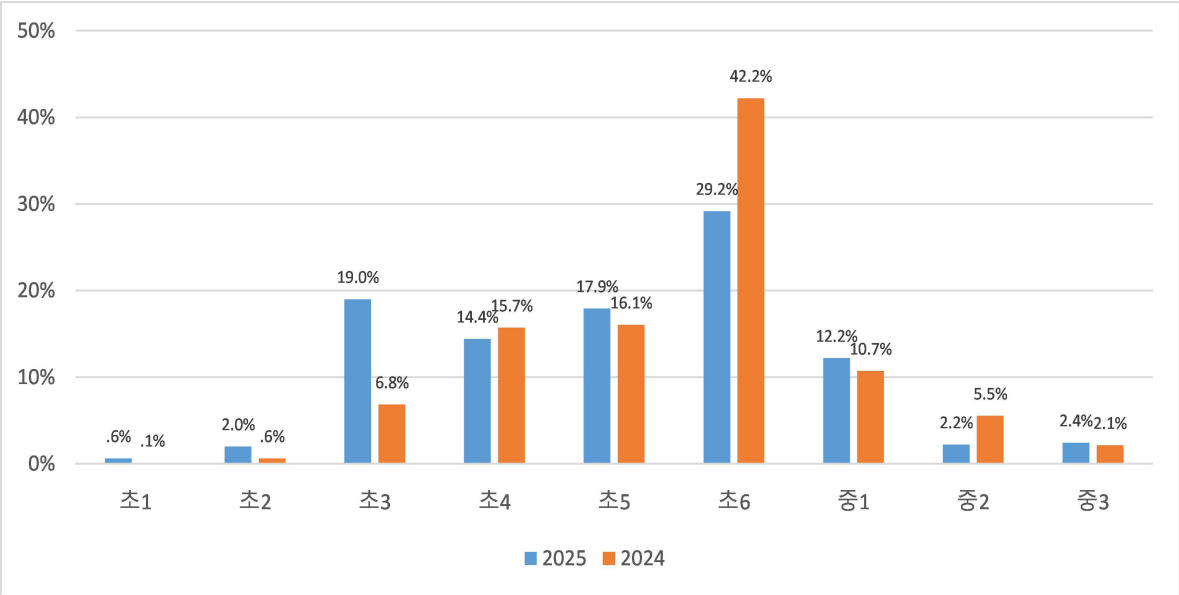


표 2 조사 응답자들의 학년 × 성별 분포

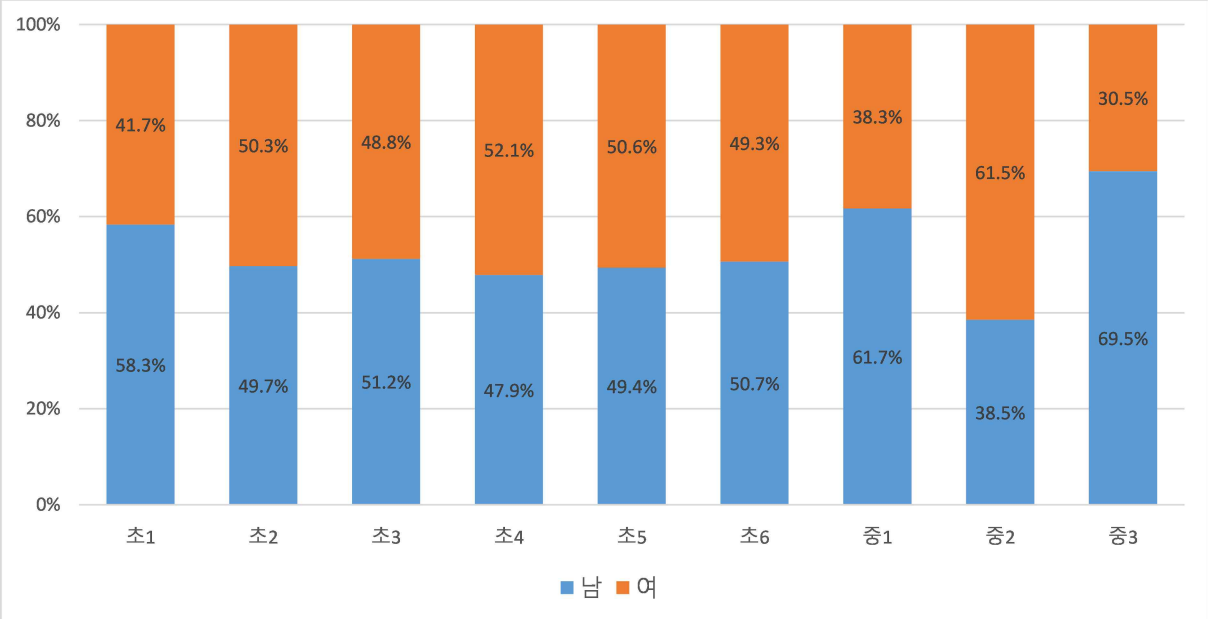
			2025			2024		
			남	여	전체	남	여	전체
초등	초1	인원	28	20	48	3	6	9
		학교급%	58.3%	41.7%	100.0%	33.3%	66.7%	100.0%
		성별%	.7%	.5%	.6%	.1%	.2%	.1%
	초2	인원	77	78	155	27	20	47
		학교급%	49.7%	50.3%	100.0%	57.4%	42.6%	100.0%
		성별%	1.9%	2.1%	2.0%	.7%	.6%	.6%
	초3	인원	759	723	1482	277	231	508
		학교급%	51.2%	48.8%	100.0%	54.5%	45.5%	100.0%
		성별%	18.8%	19.2%	19.0%	7.1%	6.6%	6.8%
	초4	인원	539	587	1126	583	583	1166
		학교급%	47.9%	52.1%	100.0%	50.0%	50.0%	100.0%
		성별%	13.4%	15.6%	14.4%	15.0%	16.5%	15.7%
	초5	인원	690	708	1398	616	575	1191
		학교급%	49.4%	50.6%	100.0%	51.7%	48.3%	100.0%
		성별%	17.1%	18.8%	17.9%	15.8%	16.3%	16.1%
	초6	인원	1153	1123	2276	1610	1521	3131
		학교급%	50.7%	49.3%	100.0%	51.4%	48.6%	100.0%
		성별%	28.6%	29.8%	29.2%	41.3%	43.2%	42.2%
중등	중1	인원	588	365	953	429	368	797
		학교급%	61.7%	38.3%	100.0%	53.8%	46.2%	100.0%
		성별%	14.6%	9.7%	12.2%	11.0%	10.4%	10.7%
	중2	인원	67	107	174	212	199	411
		학교급%	38.5%	61.5%	100.0%	51.6%	48.4%	100.0%
		성별%	1.7%	2.8%	2.2%	5.4%	5.6%	5.5%
	중3	인원	132	58	190	138	21	159
		학교급%	69.5%	30.5%	100.0%	86.8%	13.2%	100.0%
		성별%	3.3%	1.5%	2.4%	3.5%	.6%	2.1%
전체		인원	4033	3769	7802	3895	3524	7419
		학교급%	51.7%	48.3%	100.0%	52.5%	47.5%	100.0%
		성별%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

※ 사전 응답자 기준

3) 학년별 성비

○ 학년별 성비 편차 발견

- 남학생 비율은 중3(69.5%), 중1(61.7%)에서 가장 높았던 반면, 중학교 2학년에서는 여학생 비율이 61.5%로 모든 학년 중 가장 높았음.
- 단, 전년 대비 성별 편중 현상이 완화되는 추세 계속



2. 참여 프로그램

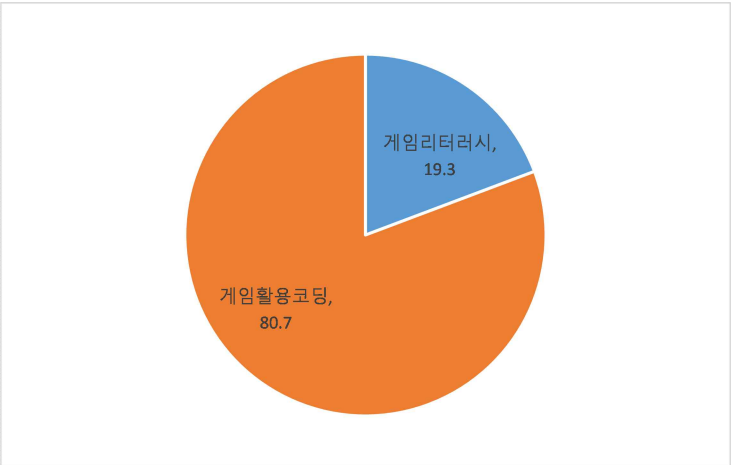
○ 게임문화교실에서 참여한 교육 프로그램에 대한 조사 문항은 아래와 같음.

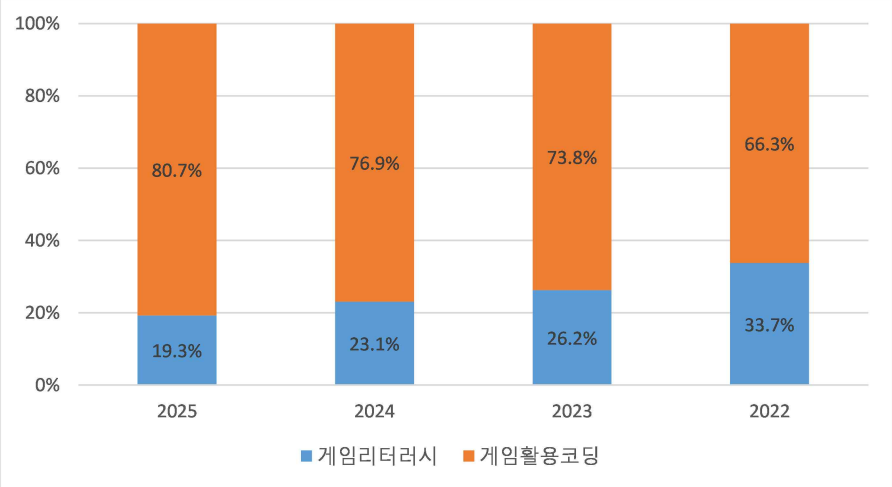
프로그램	① 게임리터러시	② 게임활용코딩

1) 참여 프로그램 전체

○ 게임활용코딩교육 선호 현상 심화

- 게임문화교실에서 선택할 수 있는 2가지 프로그램 중에서 게임활용코딩교육 참여 학생의 비율이 80.7%로 전체 참여자의 4/5를 차지
- 연도별 추세를 살펴본 결과, 게임리터러시 교육의 비중이 2022년 33.7%에서 꾸준히 감소하는 반면, 게임활용코딩 교육의 비중은 지속적으로 증가

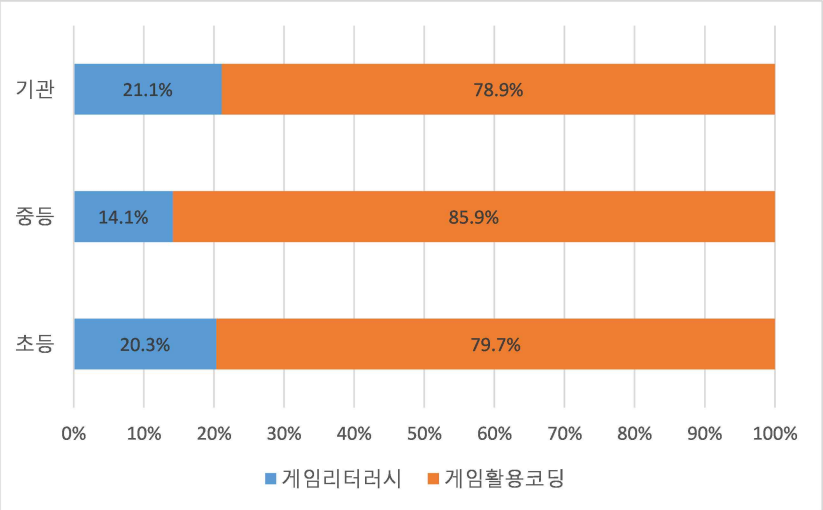




2) 학교급/학년별 참여프로그램 분포

○ 학교급별 참여프로그램 수요의 차이 발견

- 기관에서 78.9% 초등학교에서 79.7%, 중학교에서 85.9%가 게임활용 코딩에 참여한 것으로 나타나, 중학교의 게임활용코딩 교육 선택률이 가장 높았음.
- 모든 학교급에서 게임활용코딩 교육을 선호하지만, 그 중에서도 중학교급에서 가장 선호하는 것으로 나타남.



○ 학년별 참여프로그램의 편차 존재

- 초등학교 2학년을 제외한 모든 학년에서 게임활용코딩 교육 참여자가 게임리터러시 교육 참여자 보다 많았음.
- 게임리터러시 교육 참여자는 초등 2학년(51.5%)에서 가장 많았고, 초등 3학년(22.1%), 초등 5학년(22.3%)에서 비교적 많았으며, 그 외 학년에서는 20% 이하만이 선택
- 게임활용코딩 교육 참여자 비율은 중등 3학년에서 98.4%로 가장 높았고, 중등 2학년(88.5%), 중등 1학년(81.6%)이 그다음으로 높았음.

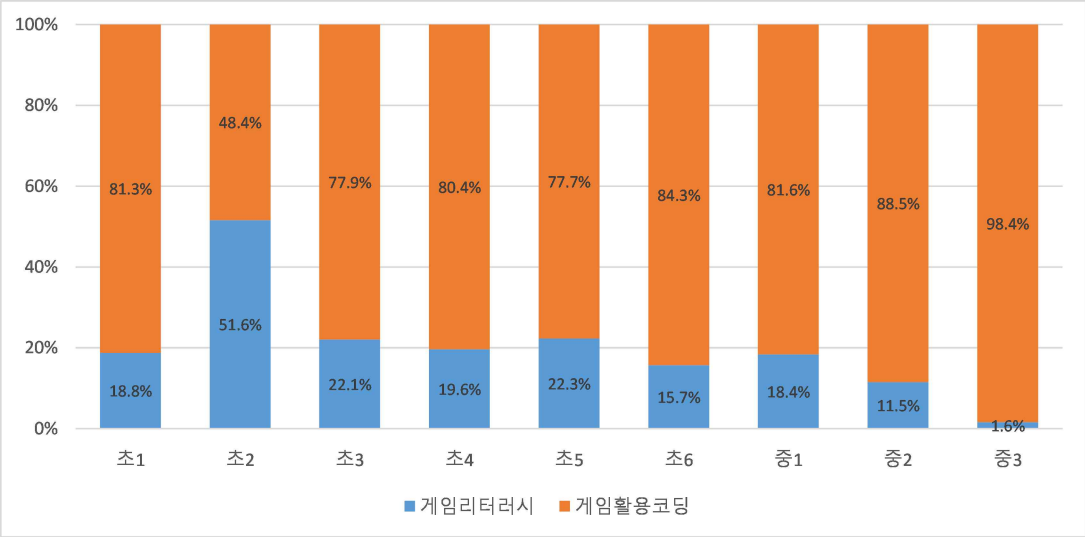


표 4. 학년별 참여프로그램 분포 : 프로그램 기준

		게임리터러시		게임활용코딩		전체	
		인원	%	인원	%	인원	%
초등	초1	9	18.8%	39	81.3%	48	100%
	초2	80	51.6%	75	48.4%	155	100%
	초3	327	22.1%	1155	77.9%	1482	100%
	초4	221	19.6%	905	80.4%	1126	100%
	초5	312	22.3%	1086	77.7%	1398	100%
	초6	357	15.7%	1919	84.3%	2276	100%
	계	1306	20.1%	5179	79.9%	6485	100%
중등	중1	175	18.4%	778	81.6%	953	100%
	중2	20	11.5%	154	88.5%	174	100%
	중3	3	1.6%	187	98.4%	190	100%
	계	198	15.0%	1119	85.0%	1317	100%
전체		1504	19.3%	6298	80.7%	7802	100%

○ 학년별 교육 프로그램 참여 인원 분포

- 전체 참여인원 대비 학생이 가장 많은 학년과 교육프로그램은 게임활용코딩 교육에 참여한 초등 6학년으로 참여자 전체의 1/4에 가까운 24.6%(1919명)를 차지, 다음은 같은 프로그램에 참여한 초등 3학년(14.8%)과 5학년(13.9%)으로, 이 3개 학년의 게임활용코딩 교육 참여자가 전체 참여자의 53.3%(4145명)를 차지.

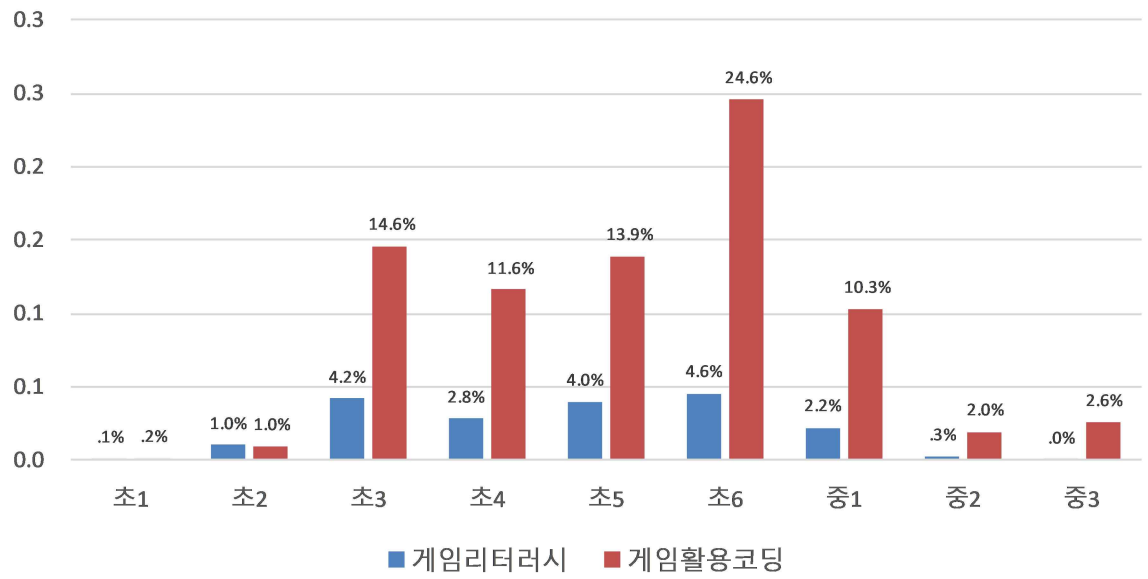
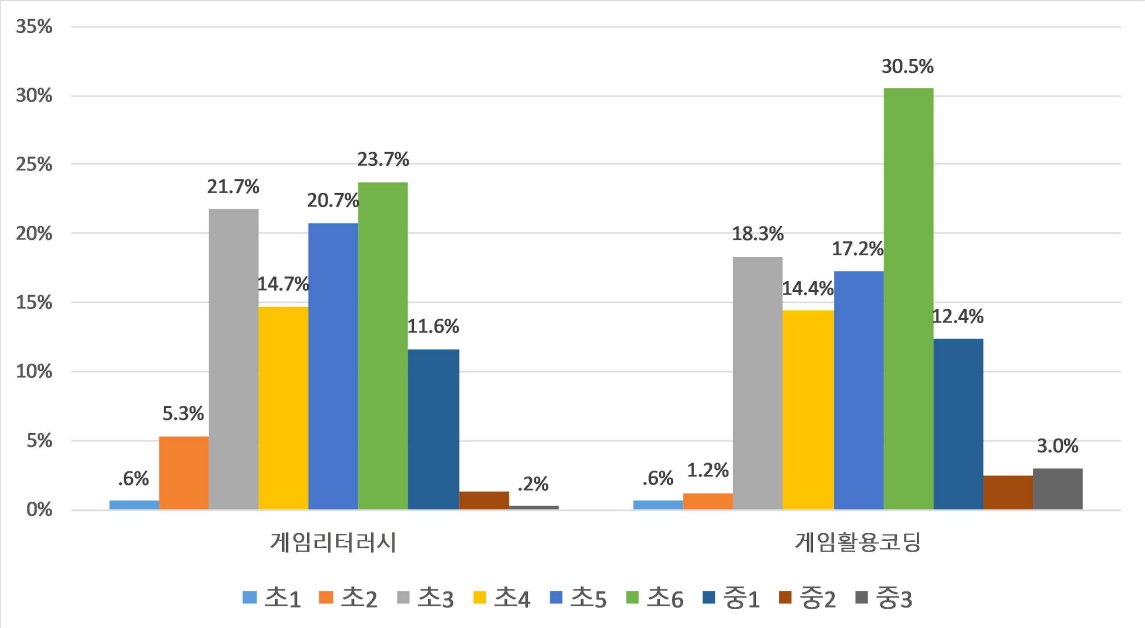


표 5 학년별 참여프로그램 분포 : 전체 교육 인원 기준

		게임리터러시		게임활용코딩		전체	
		인원	%	인원	%	인원	%
초등	초1	9	.1%	39	.5%	48	.6%
	초2	80	1.0%	75	1.0%	155	2.0%
	초3	327	4.2%	1155	14.8%	1482	19.0%
	초4	221	2.8%	905	11.6%	1126	14.4%
	초5	312	4.0%	1086	13.9%	1398	17.9%
	초6	357	4.6%	1919	24.6%	2276	29.2%
	계	1306	16.7%	5179	66.4%	6485	83.1%
중등	중1	175	2.2%	778	10.0%	953	12.2%
	중2	20	.3%	154	2.0%	174	2.2%
	중3	3	.0%	187	2.4%	190	2.4%
	계	198	2.5%	1119	14.3%	1317	16.9%
전체		1504	19.3%	6298	80.7%	7802	100.0%

○ 프로그램별 학년에 따른 참여 인원 분포

- 게임활용코딩 교육 참여자 중에서 30.5%는 초등 6학년, 18.3%는 초등 3학년, 17.2%는 초등 5학년으로 전체 교육 참여자의 66.1%가 이 3개 학년에 해당하는 학년별 편중이 뚜렷이 나타남.
- 게임리터러시 교육 참여자의 23.7%는 초등 6학년, 21.7%는 초등 3학년, 20.7%는 초등 5학년에 분포하여 학년별 편중이 상대적으로 낮은 편



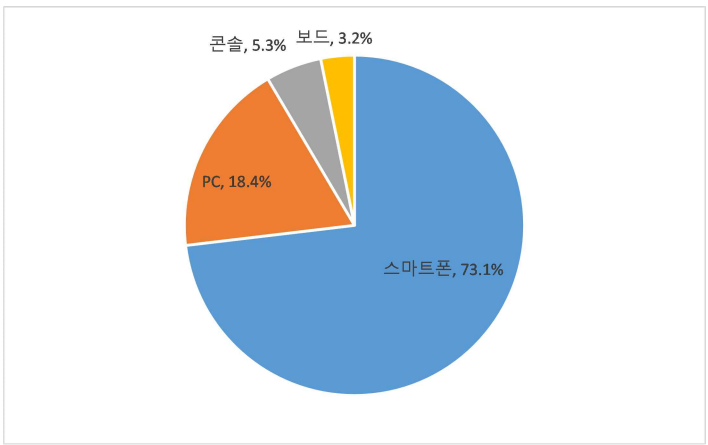
3. 가장 많이 이용하는 게임플랫폼

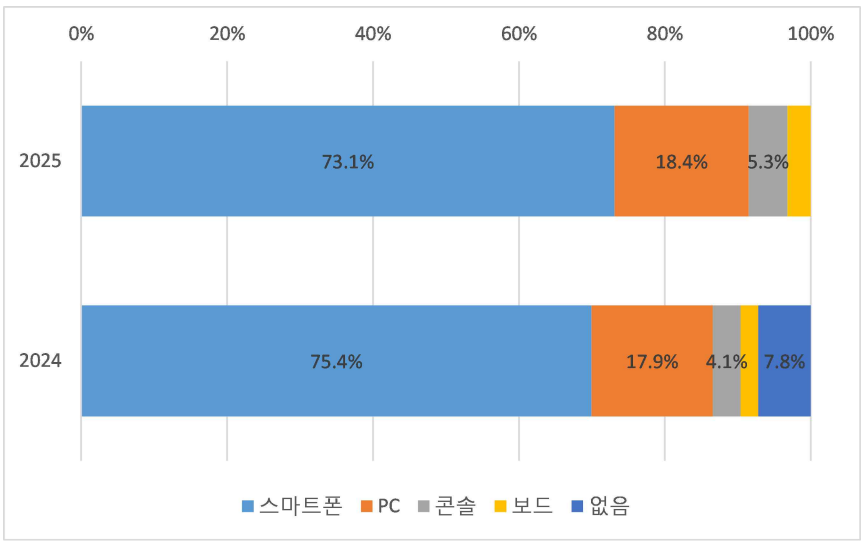
○ 게임을 할 때 가장 많이 하는 플랫폼을 1개 선택하도록 질문

1. 내가 가장 많이 하는 게임 플랫폼(기기)는?	□스마트폰 □PC □콘솔(닌텐도,플스 등) □보드

○ 위 문항의 응답 분석 결과, 스마트폰으로 게임을 하는 비율이 가장 높았음.

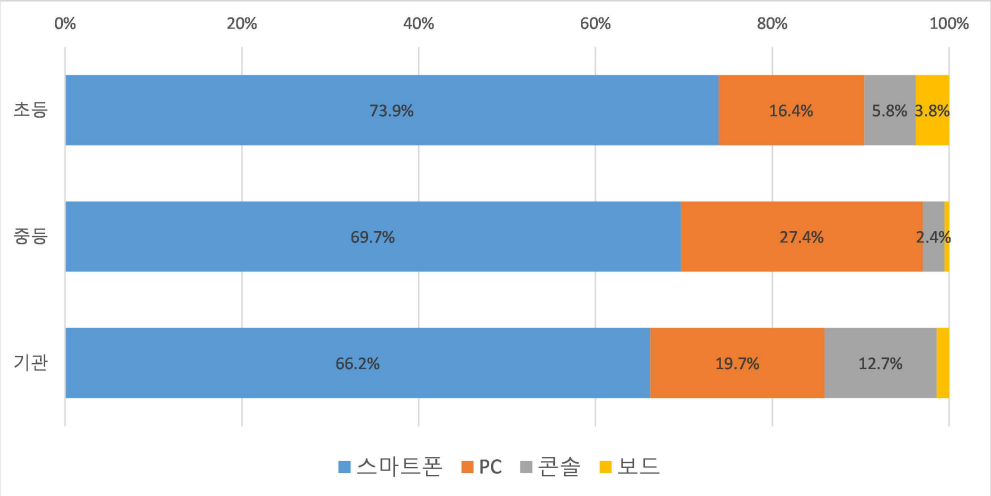
- 응답자의 73.1%는 스마트폰 게임을, 18.4%는 PC게임을 가장 많이 한다고 응답했고 콘솔게임은 5.3%, 보드게임은 3.2%를 차지
- 스마트폰 게임의 비중은 전년의 75.4%에서 2.3%p 감소, PC 게임의 비중은 17.9%에서 0.5%p 증가, 콘솔게임은 4.1%에서 1.2%p 증가, 보드게임은 2.6%에서 0.6%p 증가하면서 스마트폰 게임 편중이 소폭 감소





○ 학교급 및 학년별 선호 게임 플랫폼 차이

- 학교급이 높아질수록 PC게임 선호도가 증가해서 초등학생들은 PC게임을 선택한 비율이 16.4%인 반면, 중학생들은 같은 비율이 27.4%로 나타났음.
- 초등학생들은 부모가 바람직하다고 여기는 보드게임을 하거나 접근성이 높은 스마트폰 게임을 상대적으로 더 많이 하는 경향이 있는 것으로 해석됨.



- 학년별 비교 결과, 학년이 높아질수록 PC게임의 비중이 증가하는 추세가 확인됨.
- 보드게임은 초등 2학년에서 12.9%로 가장 많았으나 이후 감소, 해당 시기 학부모들이나 학교에서 권장함에 따라 일시적으로 이용하는 것으로 추정됨.

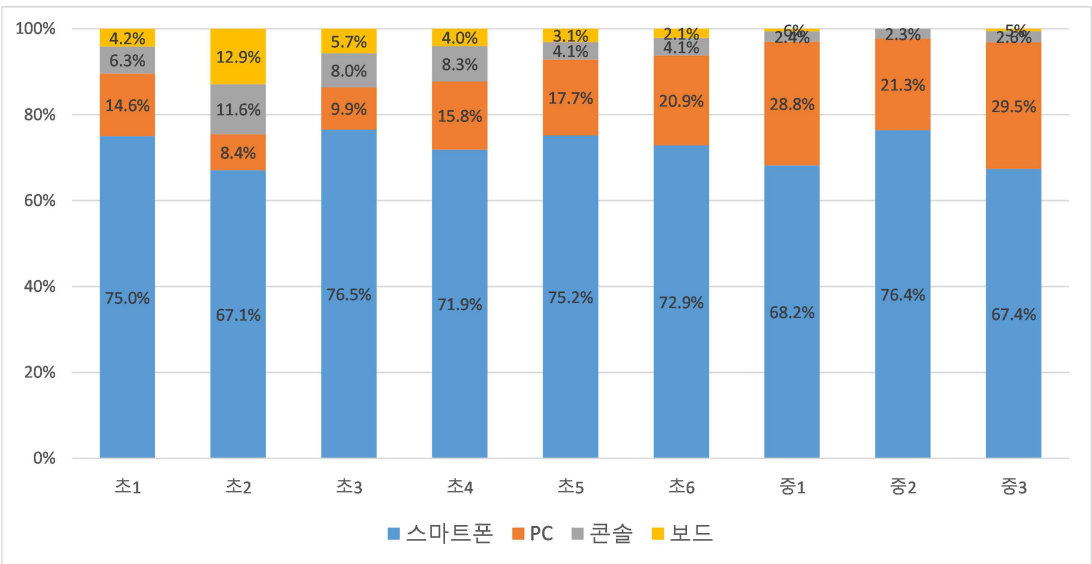


표 7 참여자들의 학년별 게임 플랫폼 선호도

			스마트폰	PC	콘솔	보드게임	전체
초등	초1	인원	36	7	3	2	48
		%	75.0%	14.6%	6.3%	4.2%	100.0%
	초2	인원	104	13	18	20	155
		%	67.1%	8.4%	11.6%	12.9%	100.0%
	초3	인원	1134	146	118	84	1482
		%	76.5%	9.9%	8.0%	5.7%	100.0%
	초4	인원	808	178	93	45	1124
		%	71.9%	15.8%	8.3%	4.0%	100.0%
	초5	인원	1051	247	57	43	1398
		%	75.2%	17.7%	4.1%	3.1%	100.0%
	초6	인원	1659	475	94	48	2276
		%	72.9%	20.9%	4.1%	2.1%	100.0%
	계	인원	4792	1066	383	242	6483
		%	73.9%	16.4%	5.9%	3.7%	100.0%
중등	중1	인원	650	274	23	6	953
		%	68.2%	28.8%	2.4%	.6%	100.0%
	중2	인원	133	37	4	0	174
		%	76.4%	21.3%	2.3%	0.0%	100.0%
	중3	인원	128	56	5	1	190
		%	67.4%	29.5%	2.6%	.5%	100.0%
	계	인원	911	367	32	7	1317
		%	69.2%	27.9%	2.4%	0.5%	100.0%
전체		인원	5703	1433	415	249	7800
		%	73.1%	18.4%	5.3%	3.2%	100.0%

※ 전체 7,802명 중 유효응답

4. 게임 이용 시간

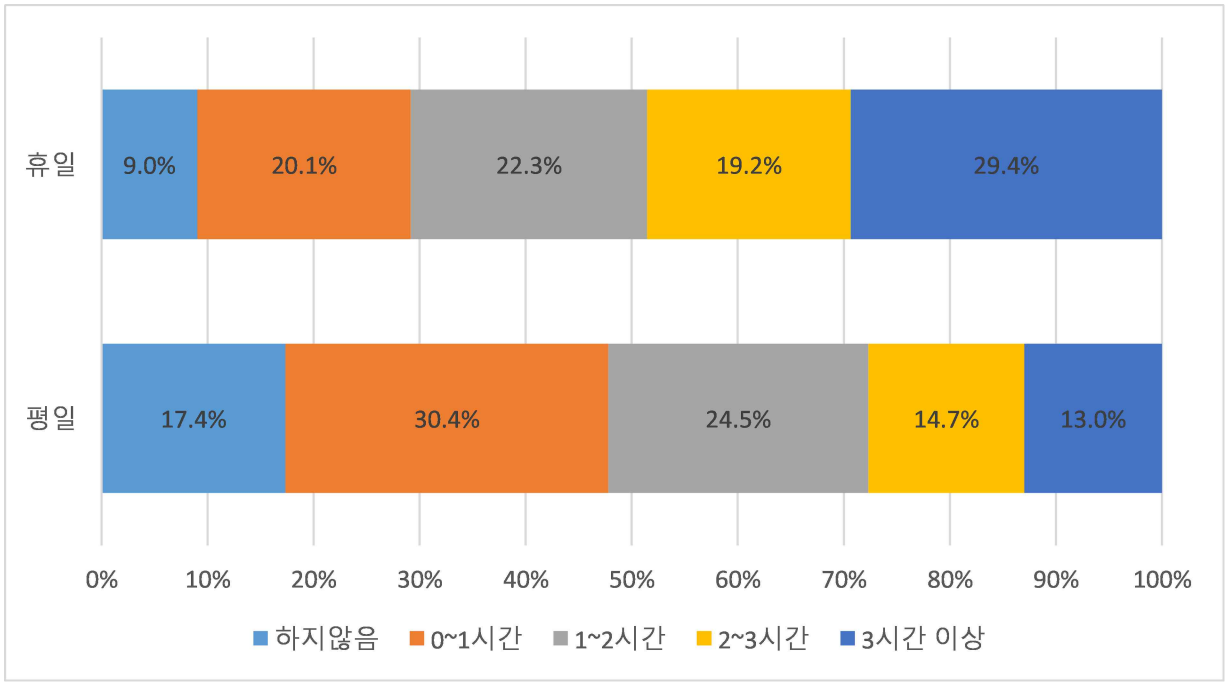
1) 게임 이용 시간 전체

○ 평일과 휴일 게임 이용 시간은 다음 문항으로 측정

2. 나의 평일 평균 게임 시간은?	□없음	□ 0~1시간	□1~2시간	□2~3시간	□3시간 이상
3. 나의 휴일 평균 게임 시간은?	□없음	□ 0~1시간	□1~2시간	□2~3시간	□3시간 이상

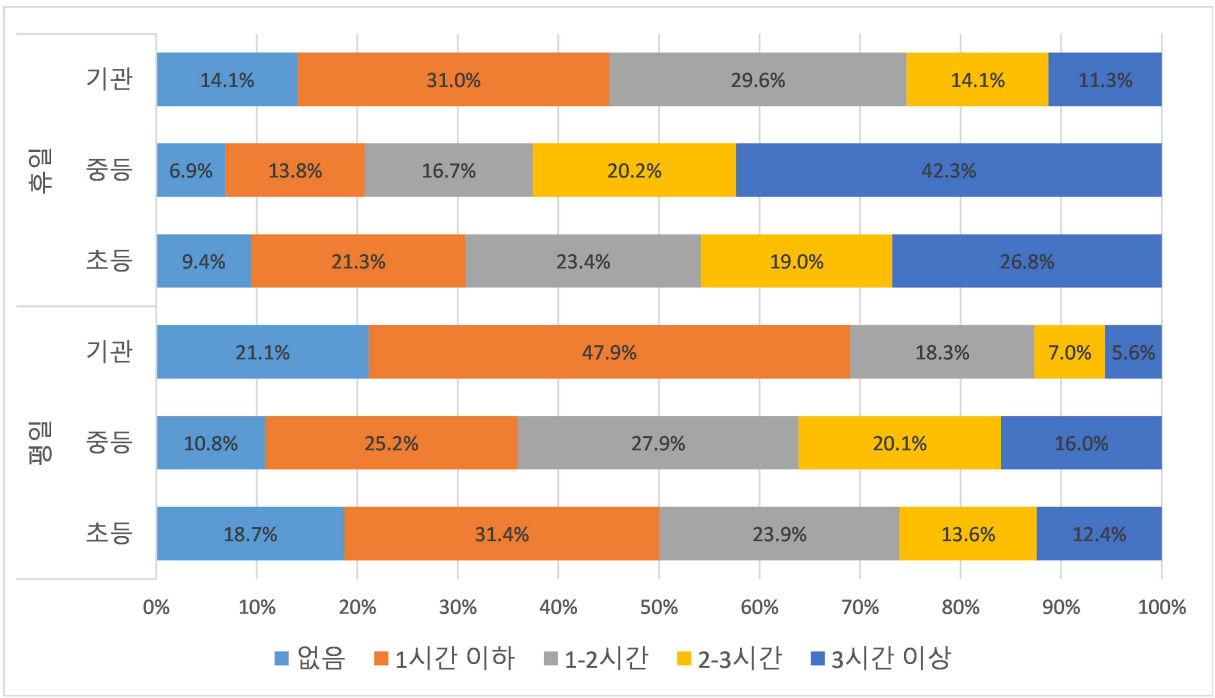
○ 평일과 휴일 게임 이용 시간 분포

- 평일 게임 이용 시간은 1시간 이하가 30.4%로 가장 많았고, 1-2시간이 24.5%, 2-3시간이 14.7% 순으로 나타났으며 평일에 게임을 하지 않는다는 비율은 17.4%로 전년의 15.1%보다 증가
- 휴일에 게임을 하지 않는다는 비율은 9.0%로 평일보다 8.4%p 낮은 반면 3시간 이상 한다는 응답은 29.4%로 가장 많아서 많은 청소년들이 주말과 휴일에 게임을 몰아서 하고 있음이 확인됨.



○ 평일과 휴일 게임 이용 시간 분포 : 학교급별 비교

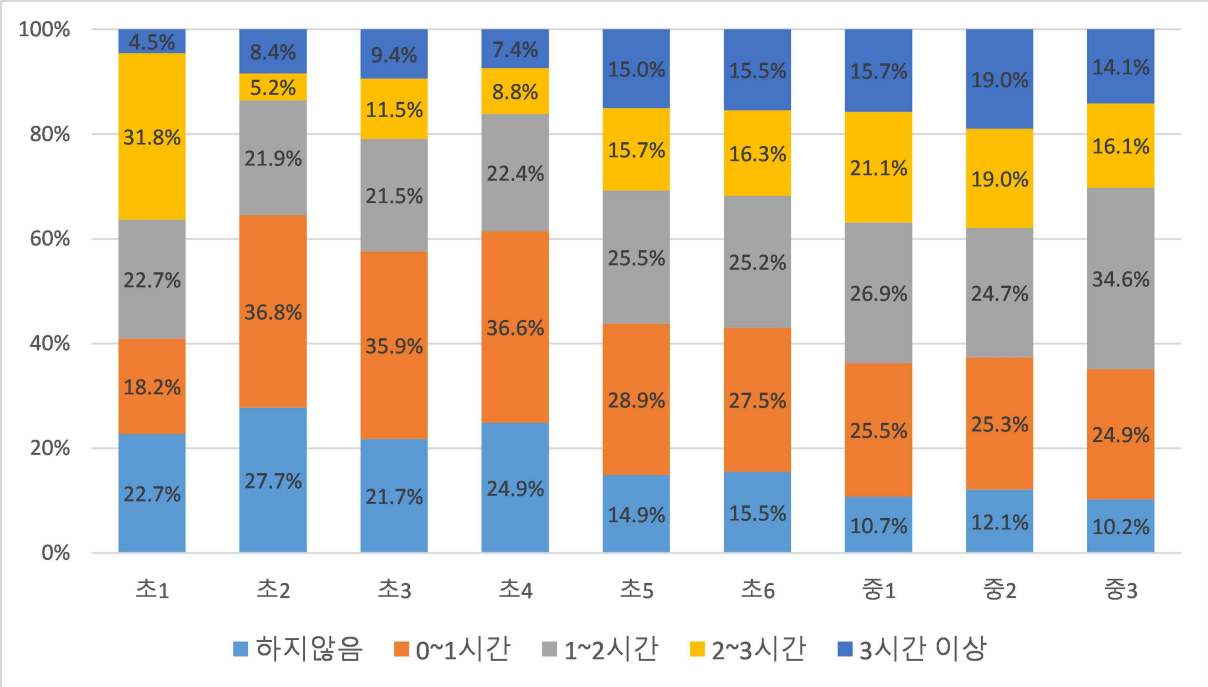
- 학교급별 평일과 휴일 게임 시간 비교 결과, 평일과 휴일 모두 초등학생보다 중학생의 게임 이용 시간이 더 길었고, 초등학생과 중학생 모두 평일보다 휴일 게임 이용 시간이 더 긴 것으로 나타남.
- 중학생들의 평일 게임 이용 시간은 1-2시간이 27.9%로 가장 많은 반면, 초등학생은 1시간 이하가 31.4%로 가장 많은 비중을 차지
- 중학생들의 경우 평일에 하루 3시간 이상 게임을 한다고 응답한 비율이 16.0%인데 비해, 휴일에는 그 2.6배인 42.3%로 나타나서 휴일에 게임을 몰아서 하는 경향이 뚜렷했음.
- 초등학생의 경우 하루 3시간 이상 게임을 한다는 비율은 평일에는 12.4%에 불과했으나 휴일에는 26.8%로 역시 평일 대비 2배 이상 많았음.



2) 평일 게임 이용 시간

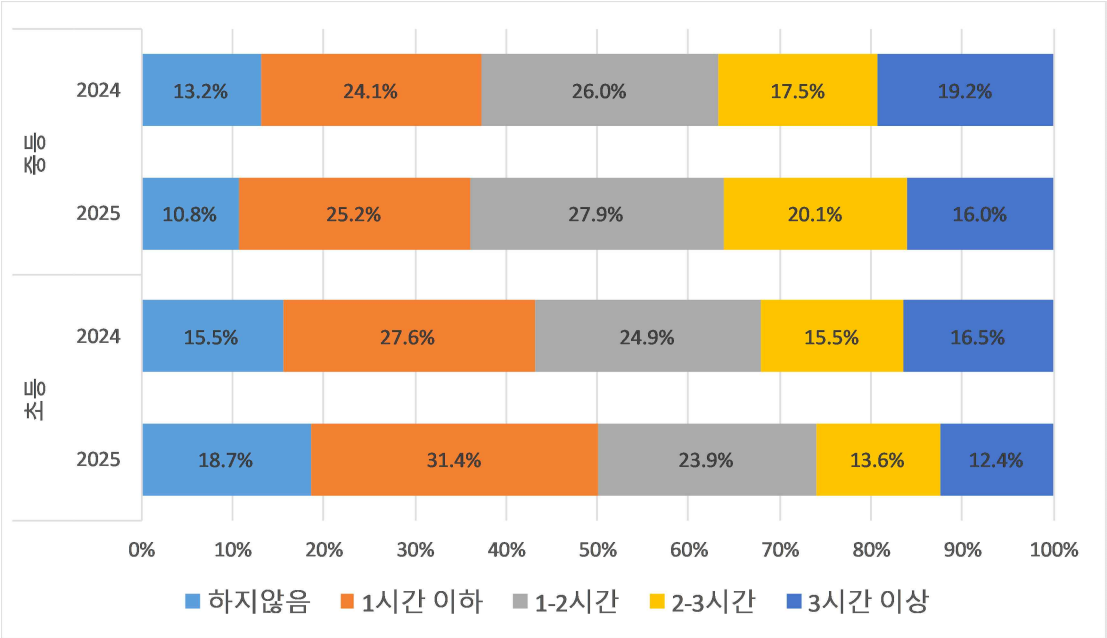
○ 평일 게임 이용 시간의 학년별 비교 결과

- 학년에 따른 평일 게임 이용 시간의 분포를 살펴본 결과, 하루 3시간 이상 게임을 한다는 응답은 중학 3학년에서 19%로 가장 많았고, 중1이 15.7%, 초등 6학년이 15.5% 순으로 나타났음.
- 반면에 게임을 전혀 하지 않는다는 응답은 초등 2학년에서 27.7%로 가장 높았고 초4학년에서 24.9%, 초1학년에서 22.7% 순으로 나타남.
- 작년에 이어 학년이 높아질 수록 전반적인 게임 이용시간이 증가하는 추세가 확인됨.



○ 평일 게임 이용 시간의 연도별 비교

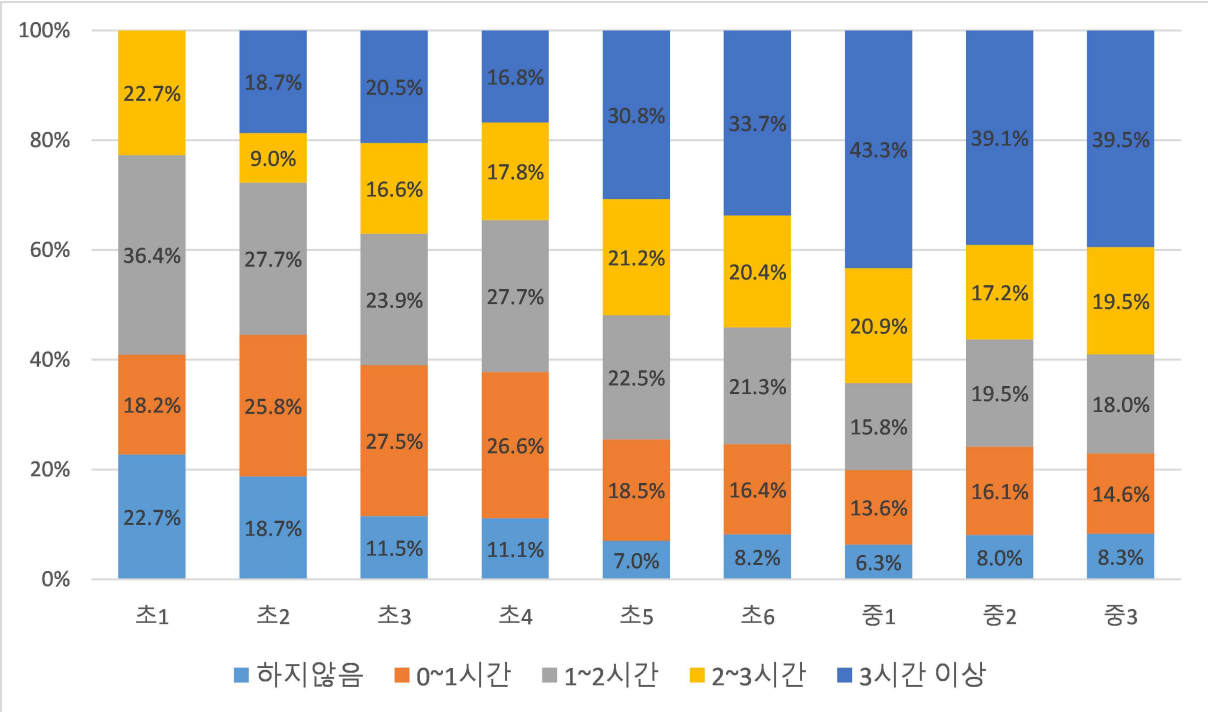
- 초등학생 그룹에서는 게임 이용시간 분포가 감소한 반면, 중학생 그룹에서는 중간 수준의 게임 이용 비율이 증가한 것으로 나타남.
- 초등학생 그룹에서는 게임하지 않는 비율이 15.5%에서 18.7%로 3.2%p 증가하고 2시간 이상 게임하는 그룹(2-3시간 + 3시간 이상)은 32%에서 26%로 크게(6%p) 감소
- 중학생 그룹에서는 평일에 하루 2시간 이내 게임을 한다고 응답한 비율(1시간 이하 + 1-2시간)이 50.1%에서 53.1%로 3.0%p 증가, 3시간 이상 게임을 한다는 그룹의 비율은 19.2%에서 16%로 뚜렷이(3.6%p) 감소



3) 휴일 게임 이용 시간

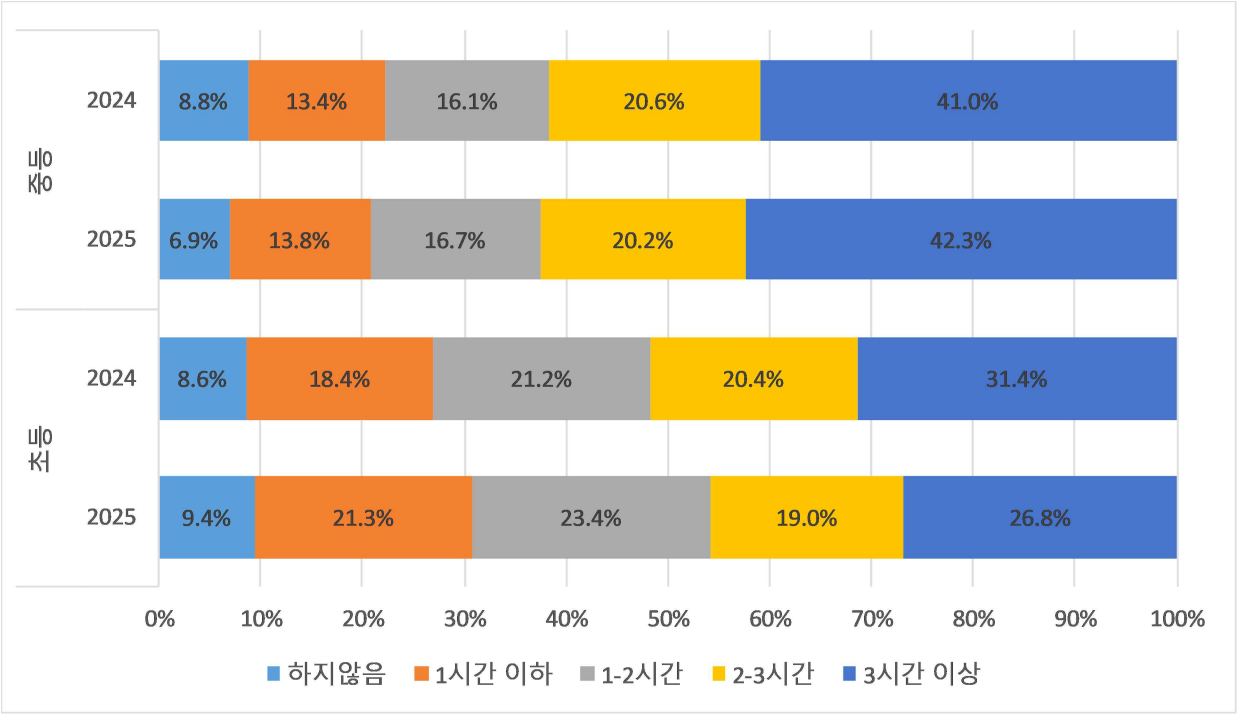
○ 학년별 휴일 게임 이용 시간 비교 결과

- 평일 게임 이용시간과 마찬가지로 휴일 게임 이용 시간 역시 학년이 높아질수록 체계적으로 증가하는 추세가 발견됨.
- 휴일 중 하루에 3시간 이상 게임을 한다는 비율은 초등 1학년에서는 0%였으나, 학년이 높아질수록 점차 증가해서 중학 1학년에서 최대 43.3%에 도달
- 반면에 휴일에 전혀 게임을 하지 않는다는 비율은 초등 1학년의 22.1%에서 초등 5학년의 7%까지 감소하다가 중학 1학년에서 6.3%로 최저치
- 많은 가정에서 평일에는 일정 범위 내에서 통제되는 게임 이용 시간이 휴일에는 그보다 훨씬 많이 허용되는 것으로 추정됨.



○ 연도별 비교결과

- 초등학생과 중학생 그룹만을 따로 떼어 작년 결과와 비교했을 때, 휴일 게임 이용 시간이 3시간 이상으로 과도한 그룹의 비율이 초등학교에서는 증가하고 중학교에서 감소
- 초등학생 그룹에서 휴일 3시간 이상 게임을 하는 비율은 전년의 31.4%에서 26.8%로 감소, 중학생 그룹에서 같은 집단의 비율은 41%에서 42.3%로 증가
- 휴일에 1시간 이하 게임을 하는 비율은 중학생에서 13.4%에서 13.8%로 증가했고, 초등학생에서는 같은 그룹이 19%에서 18.4%로 소폭 감소
- 휴일에 전혀 게임을 하지 않는다는 그룹의 비율은 초등학교에서는 9.4%에서 8.6%로 감소, 중학교에서는 9%에서 8.8%로 비슷하게 유지



5. 게임 이외 온라인 콘텐츠 이용 현황

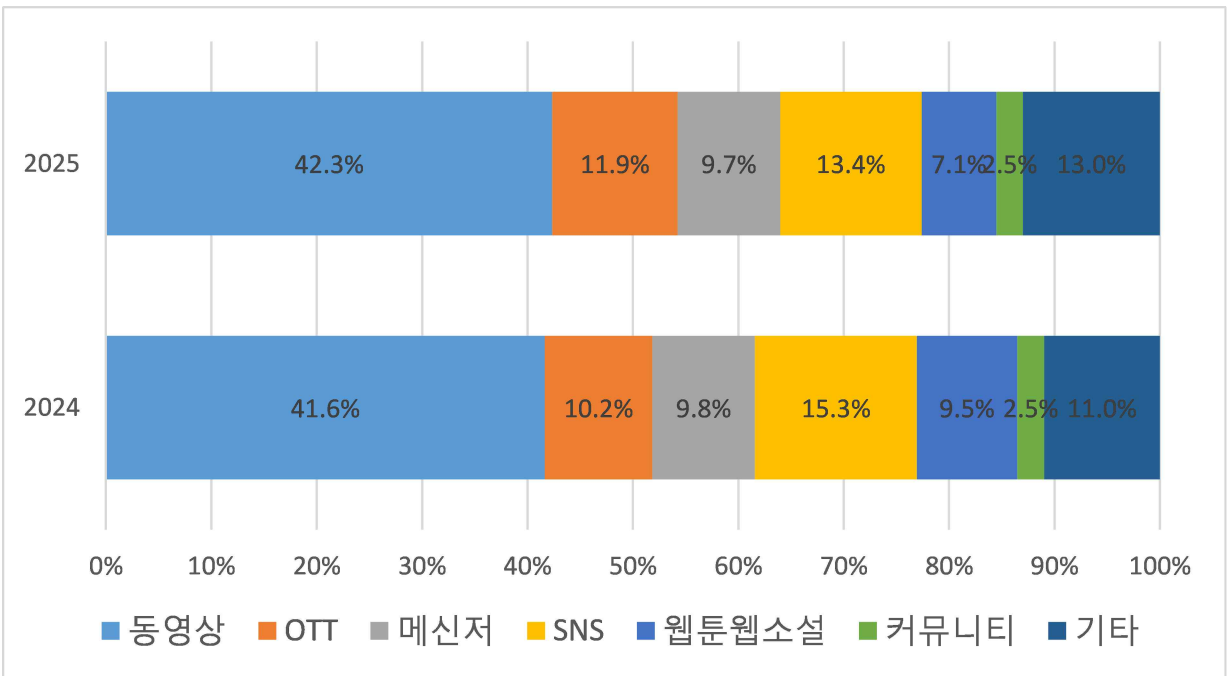
○ 게임 이외의 온라인 콘텐츠 이용 현황

- 게임 이외에 어떤 온라인 콘텐츠를 주로 이용하는지를 알아보기 위해 아래와 같은 문항을 사용했음.
- 최대 8개까지 선택 가능한 중다 응답 문항으로 상위 4개 응답까지 분석에 반영, 중다응답이므로 분석대상 응답수는 참여자 7,802명보다 많은 14,540건 이었음.

4. 나는 게임 외에, 인터넷으로 주 1회 이상, 한 번 들어가서 1시간 이상 즐기는 콘텐츠를 모두 표시해 주십시오.	☐ 동영상 서비스 (유투브 등)	☐ OTT 서비스(영화, 드라마 등)
	☐ 메신저 서비스	☐ SNS
	☐ 웹툰/웹소설	☐ 온라인 커뮤니티
	☐ 기타	☐ 없다

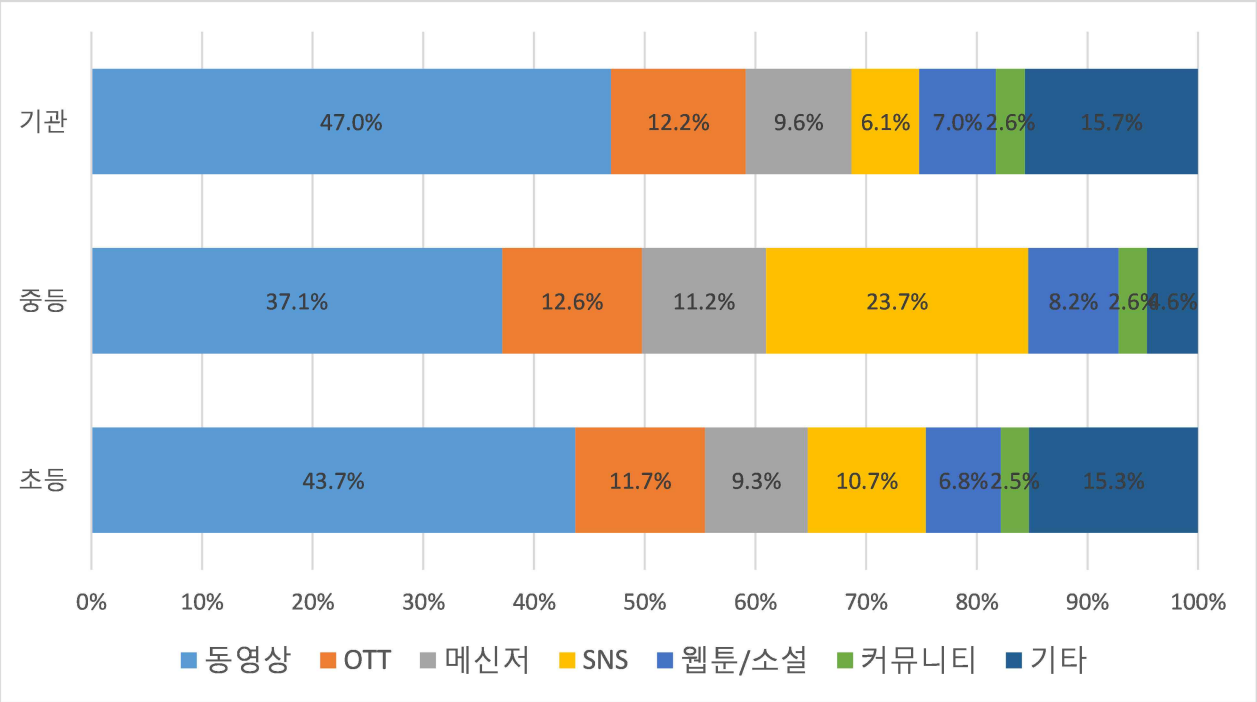
○ 게임 이외 온라인 콘텐츠 이용 현황

- 조사 결과, 게임 이외에 이용하는 온라인 콘텐츠로는 동영상 서비스가 42.3%로 가장 많았고 소셜미디어(SNS)가 13.4%, OTT가 11.9%, 메신저 9.7%, 웹툰이나 웹소설이 7.1% 순으로 나타났음.
- 가장 적은 것은 온라인 커뮤니티로 응답의 2.5%를 차지했으며, 기타 응답이 13%를 차지해서 기존의 분류에 해당하지 않은 콘텐츠 소비가 늘어나고 있음을 시사



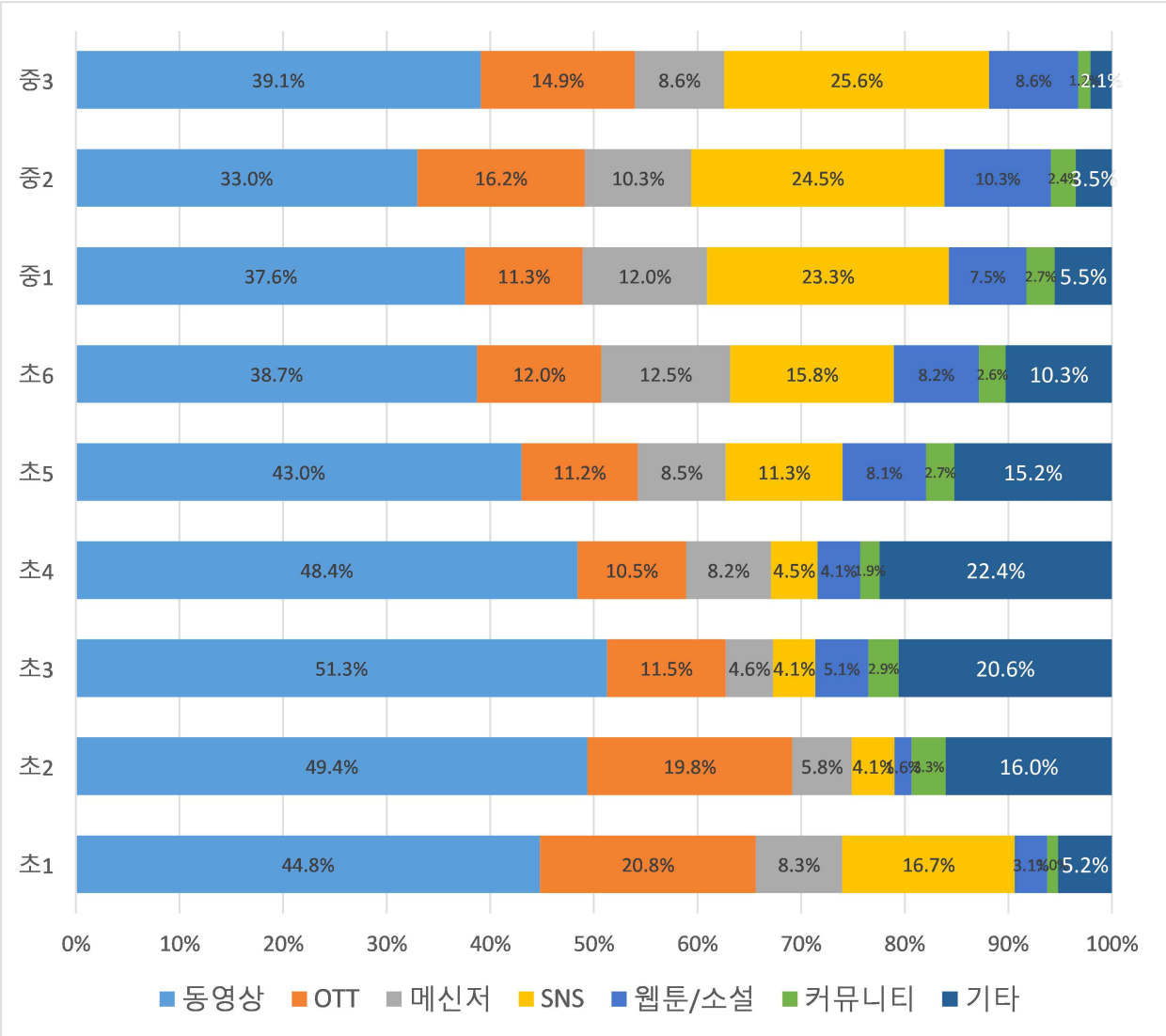
○ 게임 이외 온라인 콘텐츠 이용현황 : 학교급별 비교

- 학교급에 따른 비교 결과, 동영상 서비스 이용자의 비율은 기관에서 47%로 가장 높았고, 초등학교에서 43.2%, 중학교에서 37.1%로 가장 낮았음.
- 중학생은 초등학생에 비해 소셜미디어(23.7%) 이용율이 뚜렷이 높았으며 OTT(12.6%), 웹툰/웹소설(8.2%) 등의 이용률에서는 근소한 차이만 나타났음.
- 초등학생들은 중학생보다 동영상 서비스(43.7%), 기타(15.3%)가 상대적으로 더 많은 비중을 차지했음.



○ 게임 이외 온라인 콘텐츠 이용 현황 : 학년별 비교

- 학년별 비교 결과, 동영상 서비스 이용의 비중은 초등학교 3학년의 51.3%에서 가장 높았고, 학년이 증가함에 따라 체계적으로 감소해서 중학교 2학년에서는 33%로 가장 낮았음.
- 반면, 소셜미디어와 웹툰/웹소설 이용의 비중은 체계적으로 증가해서, 소셜미디어의 비중은 초등학교 3학년에서 4.1%에 불과했으나 중학교 3학년에서 25.6%를 차지했으며, 웹툰/웹소설의 비중 역시 초등학교 2학년의 1.6%에서 중학교 2학년에는 10.3%까지 증가
- 온라인 커뮤니티 이용의 비중은 초등학교 3학년부터 2% 내외 수준
- 초등 1학년의 16.7%가 소셜미디어를 사용한다는 응답은 소셜미디어의 개념을 카카오톡 등의 메신저와 혼동한 것으로 추정됨.



iii. 교육 만족도 분석

1. 교육 만족도 측정 방법

○ 교육의 만족도 측정 문항은 다음과 같음.

내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 교육은 흥미로웠다.	①	②	③	④	⑤
2. 교육은 내게 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
3. 게임문화교실 교육을 내 친구들에게 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤

- '교육의 흥미도'(교육은 흥미로웠다), '교육의 유익성' (교육은 내게 도움이 되었다.)는 교육의 내용 요소에 대한 만족도를 반영하며, '추천 의사' (게임리터러시 교육을 내 친구들에게 추천하고 싶다)는 포괄적 만족도를 반영

○ 만족도 측정

- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 Likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음 (⑤매우 그렇다 ④그렇다 ③보통이다 ②그렇지 않다 ①전혀 그렇지 않다)
- 이 응답 결과를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류하여 긍정에 해당하는 4,5번 응답을 만족하는 것으로, 나머지 보통(3번)과 부정(1,2번)은 만족하지 않는 것으로 설정[1)]
- 각 문항에 동의하지 않음 (0점) vs 동의함 (1점)으로 변환, 이 응답의 분포를 비교
- 동의하는 비율이 높을수록 해당 항목의 만족도가 높다고 간주할 수 있음.

1) Likert 5점 척도를 그대로 점수(1점-5점)로 변환하는 방법도 고려하였으나, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수변환을 위한 등간척도의 조건을 충족하지 못함. 점수 변환 방식은 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우(예: 동의하지 않는다 – 약간 동의한다 – 매우 동의한다)에 적절함.

2. 교육 만족도 측정 결과[2)]

1) 교육 만족도 전체

○ 응답자들의 교육 만족도 분석 결과

- 참여 학생들의 만족도 전체 평균은 77.5%로 나타났음.
- 교육이 흥미로웠다는 항목에 대한 만족도가 80.9%로 가장 높았으며, 교육의 유익성에 대한 만족도가 77.5%로 두 번째, 이 교육을 자기 친구에게 추천하겠다는 추천 의사가 74.2% 순으로 높았음.

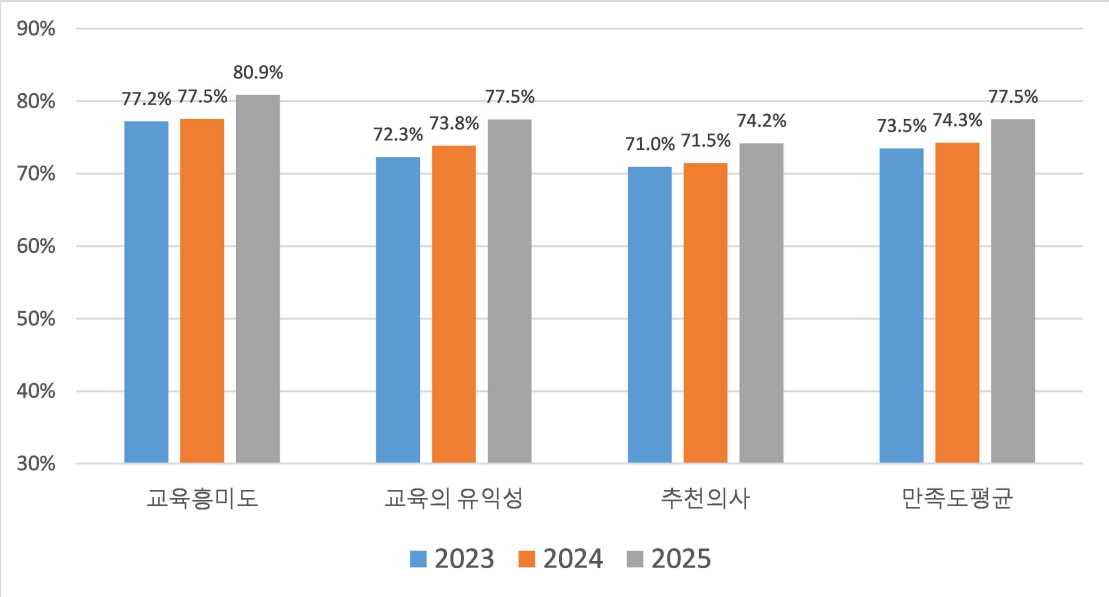


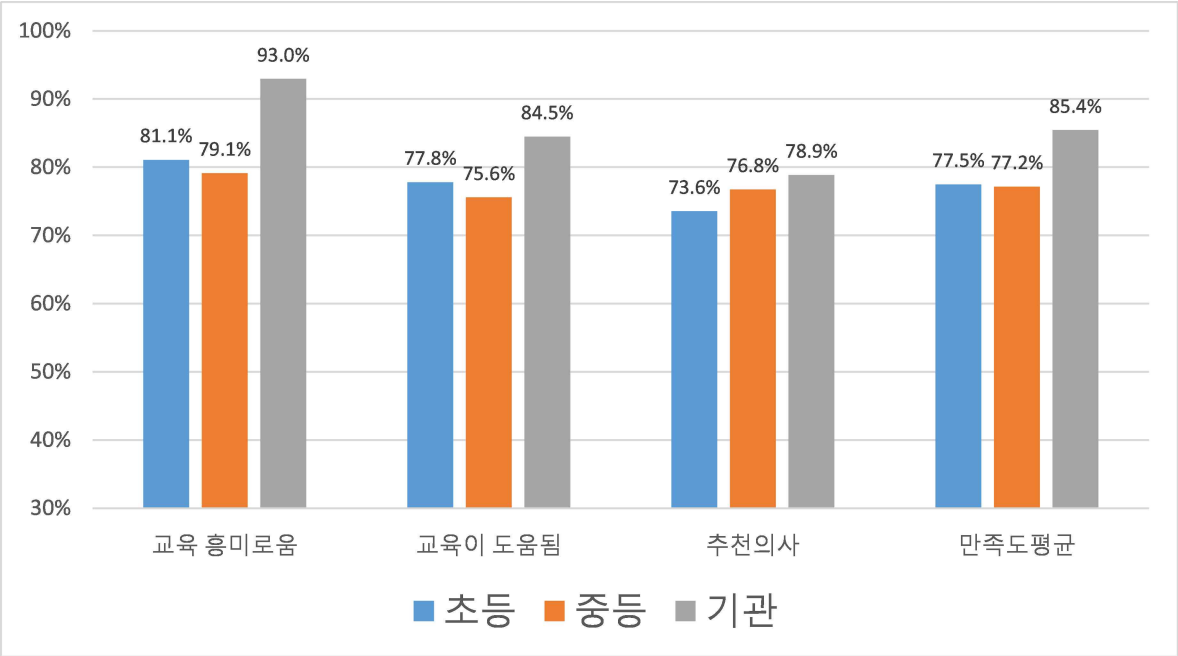
표 11. 찾아가는 게임문화교실 만족도 전체

		교육의 흥미도	교육의 유익성	주변에 추천 의사	전체
학교급	초등	81.1%	77.8%	73.6%	77.5%
	중등	79.1%	75.6%	76.8%	77.2%
	기관	93.0%	84.5%	78.9%	85.4%
성별	남	83.7%	80.4%	76.2%	80.1%
	여	77.8%	74.3%	72.0%	74.7%
전체		80.9%	77.5%	74.2%	77.5%

2) 만족도에 관한 분석은 사후 응답자를 기준으로 실시하였음.

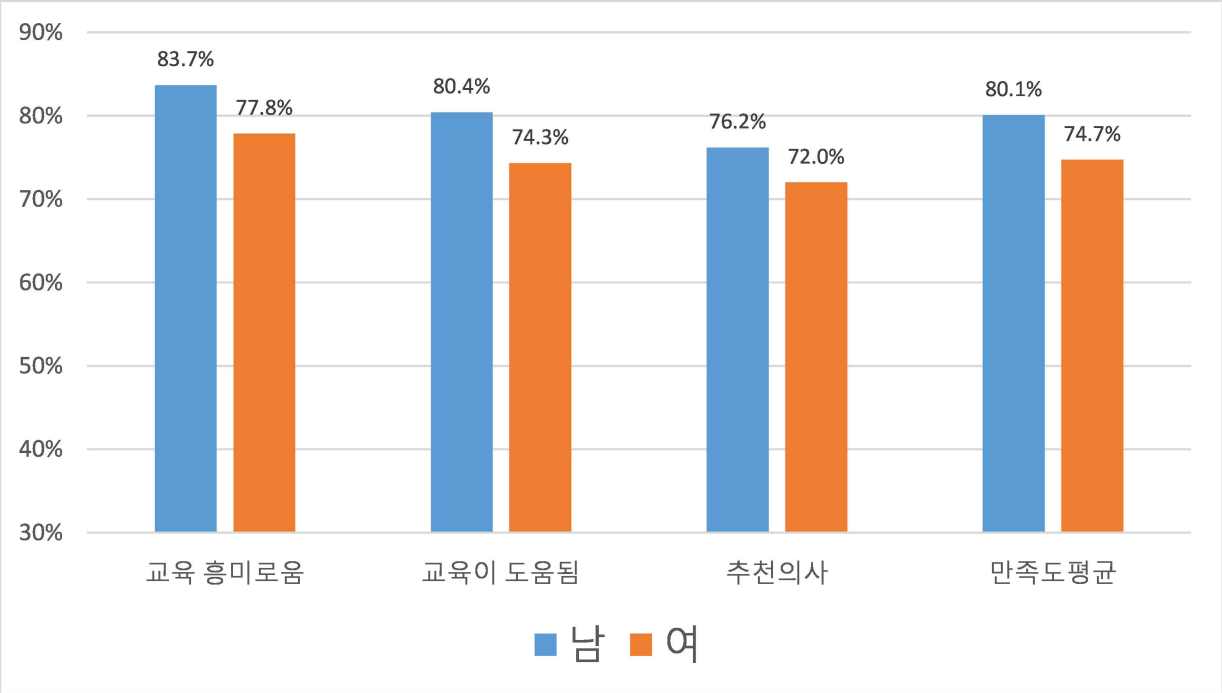
○ 학교급별 만족도 비교 결과

- 기관 참여자의 만족도가 85.4%로 가장 높았고, 초등학생의 만족도가 77.5%, 중학생이 77.2% 순으로 나타났음.
- 학교급 간 만족도를 항목별로 비교했을 때, 교육 흥미도에서 기관 참여자들이 93%로 현저히 높았으며, 이 프로그램을 친구에게 추천할 의사에서 초등학생들이 73.6%로 가장 낮았음.
- 기관 참여자들은 이 교육이 유용하다는 항목에 대해서도 84.5%로 높은 만족도를 보였고 추천의사도 78.9%로 가장 높았는데 이는 기관에 이와 같은 교육의 수요가 높았으며 본 교육이 이러한 수요를 적절히 충족시켜주었음을 시사함.



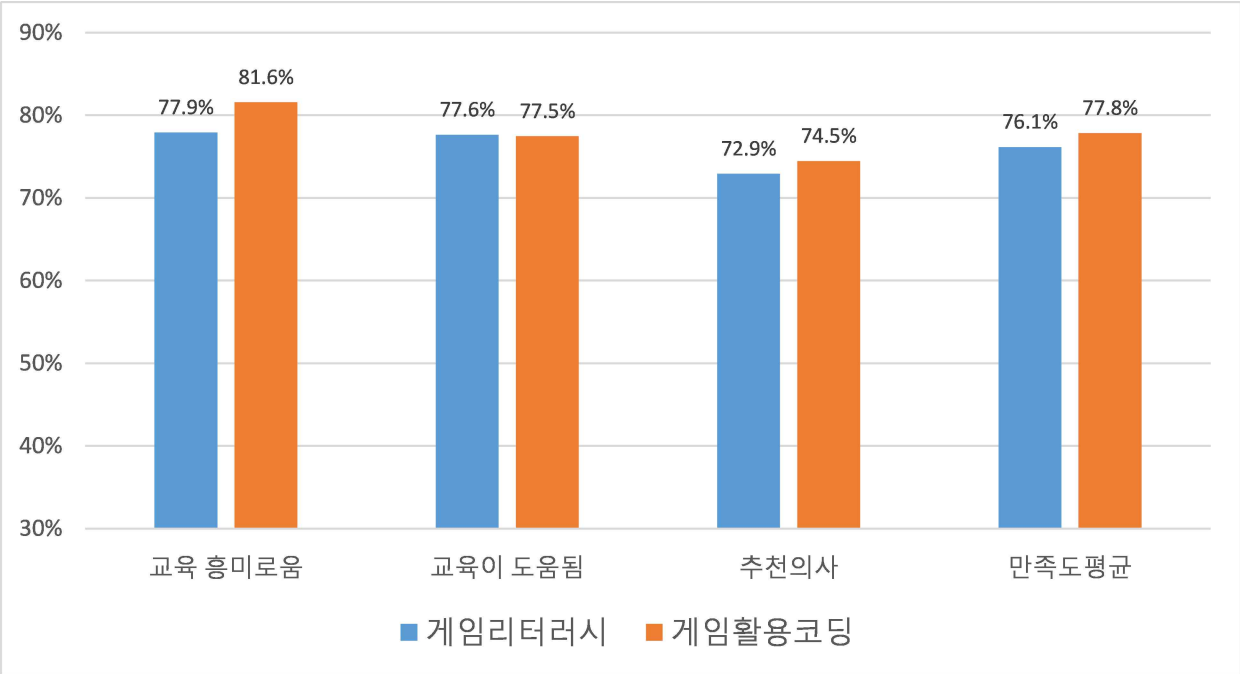
○ 성별 만족도 비교 결과

- 남학생들의 만족도 평균이 80.1%인 반면 여학생들의 평균은 74.7%로 남학생들의 만족도가 뚜렷하게 높았음.
- 남녀간 만족도 격차가 가장 큰 항목은 교육의 유익성으로 6.1%p, 가장 적은 항목은 추천의사로 4.2%p로 나타남.
- 게임에 대한 관심과 교육 수요가 남학생들에게 더 높았으며 본 교육이 이러한 수요를 적절히 충족시켜주었음을 시사함.



○ 프로그램별 만족도 비교 결과

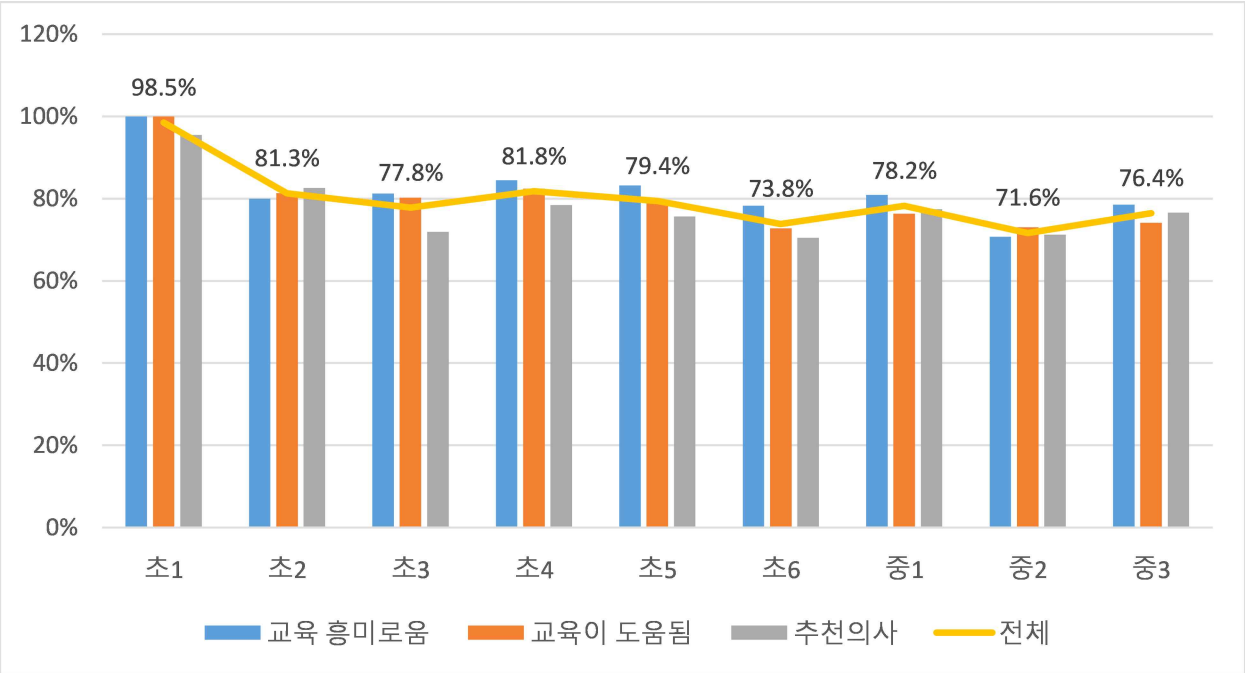
- 게임리터러시 교육 참여자의 만족도는 76.1%로 게임활용코딩 교육 참여자들의 77.8%보다 낮았음.
- 이는 게임리터러시 교육의 만족도가 높았던 작년과는 반대 양상으로 그 원인에 대해 확인해볼 필요가 있음.
- 참여프로그램에 따른 교육 만족도의 격차가 가장 큰 항목은 교육의 흥미도로 게임활용코딩 교육이 리터러시교육보다 3.7%p 더 높았으며, 추천의사에서도 게임리터러시 교육이 1.6%p 더 높았던 반면, 교육내용에 대한 흥미도에서는 게임리터러시 교육이 0.2%p 더 높았음.



2) 만족도: 학년별 비교

○ 세부 학년별 만족도 비교 결과

- 교육 만족도 전체 평균은 초등학교 1학년에서는 98.5%로 가장 높았고, 초등 4학년과 2학년에서 81.8%와 81.3%로 그다음으로 높았으며, 중학 2학년에서 71.6%로 가장 낮았음.
- 참여자 숫자가 매우 적은 초1과 중3의 결과를 제외하면, 본 교육 프로그램에 대한 만족도를 기준으로 보았을 때, 초등 6학년과 중학 2학년을 제외하고 대부분의 학년에 적절했던 것으로 볼 수 있음.
- 중학생 만족도의 분포는 학년간 편차가 커서 중학교 1학년과 3학년의 만족도는 78.2%와 76.4%로 상당히 높았던 반면, 중학교 2학년은 71.6%로 가장 낮았음.



○ 학년에 따른 만족도 항목별 비교

- 항목별 만족도 비교 결과, 초등학교 1학년부터 중학교 3학년까지 모든 항목의 만족도는 매우 높았으며, 초등 6학년과 중학교 2학년에서 낮았음.[3)]
- 이러한 결과는 <찾아가는 게임문화교실> 프로그램이 교육 대상자인 초등학교 저학년부터 중학교 3학년까지의 학생들에게 적절한 내용으로 유의미한 효과를 거두고 있음을 보여줌.
- 특히 중학생들의 만족도가 뚜렷이 낮았던 작년에 비해 중학교 1학년과 3학년의 만족도가 높아졌다는 사실은 작년 대비 교육 프로그램의 보완이 성공적이었음을 시사함.

표 12 교육 만족도의 세부 학년별 분포

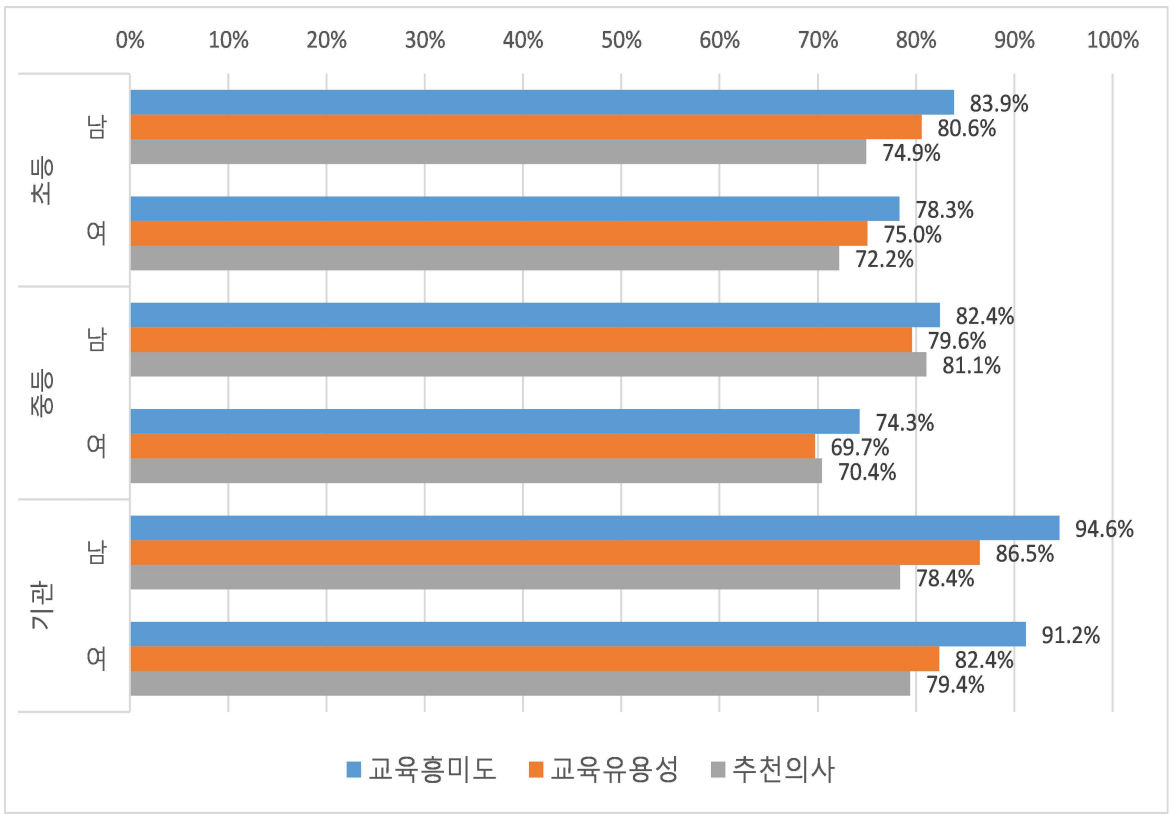
		교육의 흥미도	교육의 유익성	주변에 추천 의사	전체
초등	초1	100.0%	100.0%	95.5%	98.5%
	초2	80.0%	81.3%	82.6%	81.3%
	초3	81.2%	80.2%	71.9%	77.8%
	초4	84.5%	82.4%	78.4%	81.8%
	초5	83.2%	79.4%	75.6%	79.4%
	초6	78.3%	72.8%	70.5%	73.8%
	계	81.2%	77.9%	73.7%	77.6%
중등	중1	80.9%	76.3%	77.4%	78.2%
	중2	70.7%	73.0%	71.3%	71.6%
	중3	78.5%	74.1%	76.6%	76.4%
	계	79.2%	75.6%	76.5%	77.1%
전체		80.9%	77.5%	74.2%	77.5%

3) 초등학교 1학년(48명)과 2학년(155명), 중학교 2학년(174명) 및 3학년(190명)은 응답자 수가 적어서 학년의 특징으로 간주하기 어려운 면이 있음.

3) 만족도: 학교급 x 성별 비교

○ 학교급에 따라서 만족도의 성별 차이가 달라지는지 비교 결과

- 남학생들의 만족도가 모든 학교급에서 전반적으로 높아서 만족도의 성별 격차 추세는 학교급과 상관없이 유지됨.
- 중학교에서 성별에 따른 만족도 격차가 9.6%p로 가장 컸던 반면, 기관 참여자들의 경우는 만족도의 성별 격차가 2.2%p로 가장 낮았음.
- 기관 참여자의 경우 전체 인원이 71명으로 소수인데다 초등학생부터 중학생까지 다양한 학년들이 포함되어 있음을 고려하면, 중학교에서의 만족도 성차에 주목할 필요가 있음.



○ 중학생 참여자 만족도의 성별 차이 뚜렷

- 중학생 참여자들의 경우 남학생들의 만족도는 81%로 초등학교 남학생의 79.8% 보다 높았던 반면, 중학교 여학생들의 만족도는 71.5%로 가장 낮았음.
- 만족도의 성별 격차가 가장 컸던 항목은 타인에게 추천할 의사로 중학교 여학생들이 남학생들보다 10.6%p 낮았음.
- 이는 본 교육이 특히 중학교 남학생들의 교육 수요에 부합했던 반면, 중학교 여학생들에게는 소구하지 못했음을 시사함.

표 13. 학교급과 성별에 따른 교육 만족도 비교

		교육의 흥미도	교육의 유익성	주변에 추천의사	전체
초등	남	83.9%	80.6%	74.9%	79.8%
	여	78.3%	75.0%	72.2%	75.2%
	격차[4]	5.5%p	5.5%p	2.7%p	4.6%p
중등	남	82.4%	79.6%	81.1%	81.0%
	여	74.3%	69.7%	70.4%	71.5%
	격차	8.2%p	9.9%p	10.6%p	9.6%p
기관	남	94.6%	86.5%	78.4%	86.5%
	여	91.2%	82.4%	79.4%	84.3%
	격차	3.4%p	4.1%p	-1.0%p	2.2%p
전체	남	83.7%	80.4%	76.2%	80.1%
	여	77.8%	74.3%	72.0%	74.7%
	격차	5.8%p	6.1%p	4.2%p	5.4%p

4) 격차 = 남자 평균 – 여자 평균으로 값이 클수록 해당 항목의 남자 평균이 여자 평균보다 높음.

4) 만족도: 학교급 x 참여프로그램별 비교

○ 참여프로그램에 따른 학교급별 교육 만족도

- 참여프로그램에 따른 교육 만족도를 학교급별로 비교한 결과, 교육 프로그램에 따른 만족도 격차는 기관 참여 학생들에서 9.7%p로 가장 컸는데, 게임리터러시 교육보다 게임활용코딩 교육에서 더 만족하는 것으로 나타났음.
- 기관 참여 그룹은 게임리터러시 교육에 대한 교육 흥미도가 100%였으나, 교육 유용성 평가는 86.7%로 게임활용코딩 교육보다 높았으나, 주변에 추천할 의사는 46.7%로 게임활용코딩 교육보다 40.8%p 나 낮은 등, 항목 간 격차가 컸음.
- 중학교 학생의 교육 만족도에서 프로그램간 격차가 컸던 항목은 추천의사로 게임활용코딩 교육이 8.3%p 더 높았으며, 그다음으로 교육 유익성(5.7%p), 교육 흥미도(5.6%p)에서 게임활용코딩 교육이 높았음.
- 초등학생의 경우 격차는 최소 1.7%p (교육흥미도)에서 최대 3.6%p (추천의사)로 중학생보다 적었음.

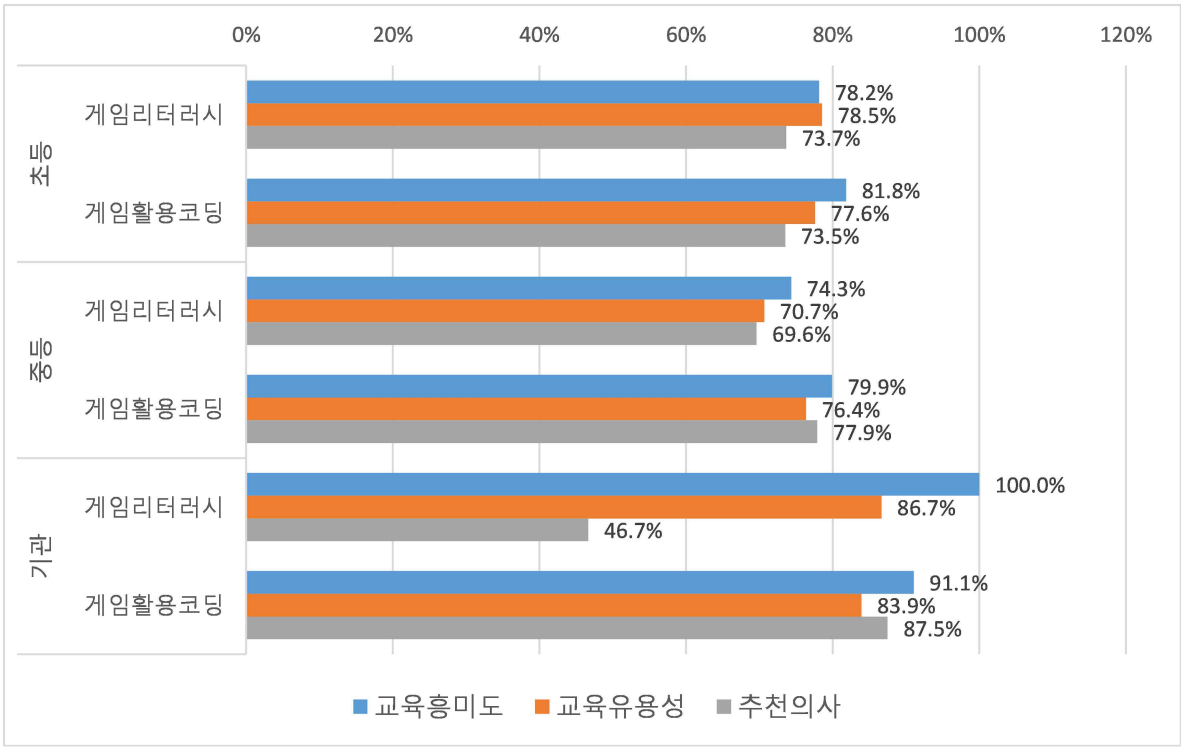


표 14. 참여프로그램과 학교급별 교육 만족도 비교

		교육흥미도	교육유익성	추천의사	전체
초등	게임리터러시	78.2%	78.5%	73.7%	76.8%
	게임활용코딩	81.8%	77.6%	73.5%	77.7%
	격차[5]	-3.7%p	0.9%p	0.2%p	-0.9%p
중등	게임리터러시	74.3%	70.7%	69.6%	71.6%
	게임활용코딩	79.9%	76.4%	77.9%	78.1%
	격차	-5.6%p	-5.7%p	-8.3%p	-6.5%p
기관	게임리터러시	100.0%	86.7%	46.7%	77.8%
	게임활용코딩	91.1%	83.9%	87.5%	87.5%
	격차	8.9%p	2.7%p	-40.8%p	-9.7%p
전체	게임리터러시	77.9%	77.6%	72.9%	76.1%
	게임활용코딩	81.6%	77.5%	74.5%	77.8%
	격차	-3.7%p	0.2%p	-1.6%p	-1.7%p

5) 격차 = 게임리터러시 교육 평균 – 게임활용코딩 교육 평균으로 값이 클수록 해당 항목의 게임리터러시 교육 만족도 평균이 게임활용코딩 교육 평균보다 높음.

iv. 게임교육 효과 분석

1. 효과 분석 개요

○ 찾아가는 게임문화교실 교육의 효과성을 확인하기 위해 다음과 같이 사전-사후 조사 문항을 구성

- 사전 조사와 사후 조사에 다음과 같은 문항을 동일하게 질문
- 각 항목은 찾아가는 게임문화교실을 통해 성취하고자 하는 교육 목표를 반영하고 있음.
- 개별 항목은 전년도 조사 문항을 기초로 게임문화재단과의 협의를 통해 구성

문항	측정 내용
1. 나는 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알고 있다.	시간 관리 중요성
2. 나는 게임 이용 시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알고 있다.	시간 관리 능력
3. 나는 게임에 대해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다.	보호자와 소통
4. 나는 부모님(보호자)께서 게임에 대해 걱정하는 이유를 알고 있다.	보호자 이해
5. 나는 왜 내 연령대에 맞는 게임을 해야 하는지 알고 있다.	연령기준 인식
6. 나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.	게임 내 금전개념
7. 나는 게임관련 범죄를 예방하고 안전하게 게임하는 법을 알고 있다.	게임 범죄 안전
8. 나는 게임 관련 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다.	게임 진로 이해

○ 성취율 측정

- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 Likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음 (①전혀그렇지 않다 ②그렇지 않다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다)
- 이 응답 결과를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류하여 긍정에 해당하는 5, 4번 응답을 동의로, 나머지 보통(3번)과 부정(1,2번)은 비동의로 설정[6)]

○ 교육에 따른 항상도 측정

- 교육하기 전에 실시한 사전 조사 문항에 대한 동의 비율 대비 교육 이후 실시한 사후 조사 문항에 대한 동의 비율의 차이를 산출
- 사후 조사에서 동의한 비율이 얼마나 높은지를 기준으로 교육에 따른 해당 항목의 효과성을 측정

예) 사전 조사에서 유해게임 식별 능력에 대한 동의율이 81.6%, 사후조사에서 같은 항목의 동의율이 87.9%이면 사전-사후 격차는 6.3%p로 이를 교육에 따른 효과성으로 간주

6) Likert 5점 척도를 그대로 점수(1점-5점)로 변환하는 방법도 고려하였으나, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수변환을 위한 등간척도의 조건을 충족하지 못함. 점수 변환 방식은 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우(예: 동의하지 않는다 – 약간 동의한다 – 매우 동의한다)에 적절함.

2. 교육의 효과성 분석 결과

1) 전체적인 효과성 측정 결과

- 사전-사후의 비교 결과 교육 효과성의 평균은 10.1%로 2024년의 9.8% 보다 0.3%p 향상된 수준
- 효과성은 모든 항목에서 확인되어 찾아가는 게임문화교실 교육이 성과를 거둔 것으로 나타났음.
- 항목별로는 시간 관리 능력 (나는 게임 이용 시간을 효과적으로 관리하게 되었다)이 16.8%p 증가해서 가장 높았고, 게임 관련 진로 이해(나는 게임과 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다)가 15.5%p 증가, 보호자와의 소통 능력(나는 게임에 대해 부모님과 대화하는 방법을 알고 있다)이 12.2%p 증가했음.
- 게임 내 금전 개념 인식 (나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.)에 대한 동의율은 4.5%p 증가해서 교육에 따른 효과성이 가장 낮았음.

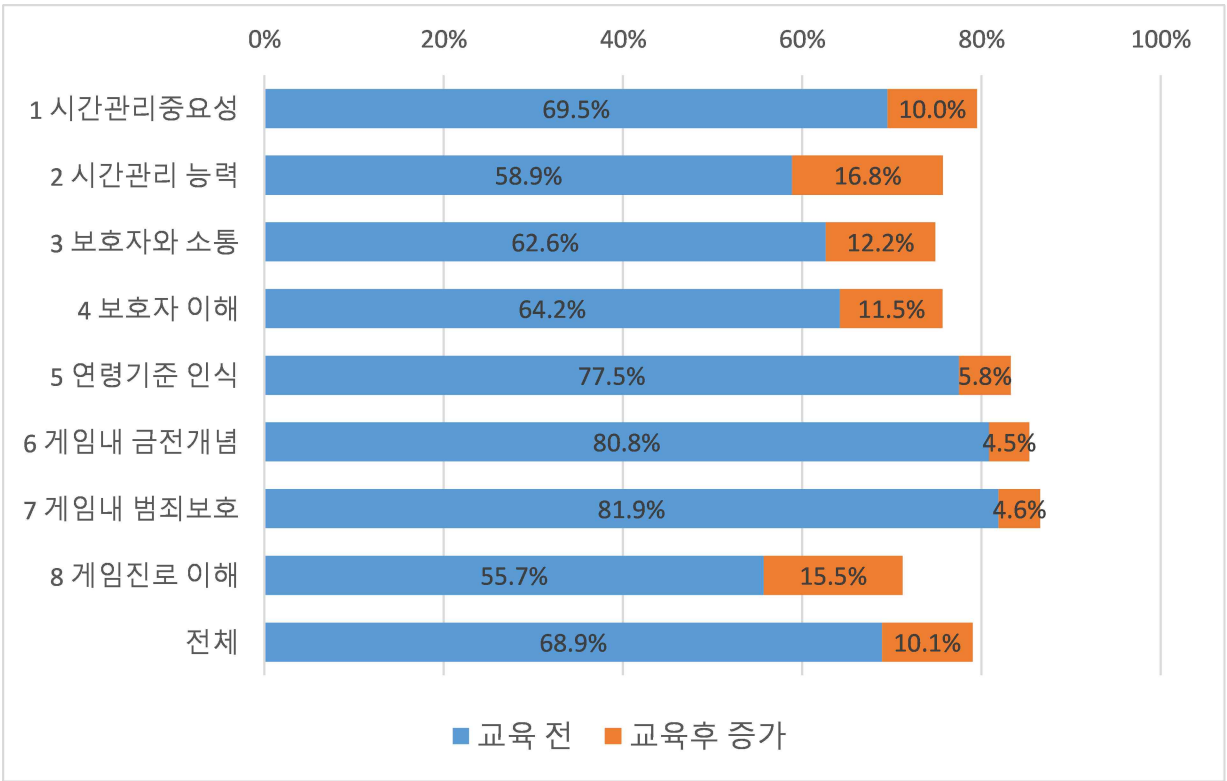


표 16 게임문화교실 교육의 성과 : 전체

항목	차이 비교		
	사전	사후	효과성*
시간관리 중요성	69.5%	79.5%	10.0%p
시간관리 능력	58.9%	75.7%	16.8%p
보호자와 소통	62.6%	74.9%	12.2%p
보호자 이해	64.2%	75.7%	11.5%p
연령기준 인식	77.5%	83.3%	5.8%p
게임내 금전개념	80.8%	85.3%	4.5%p
게임 범죄 안전	81.9%	86.5%	4.6%p
게임 진로 이해	55.7%	71.2%	15.5%p
전체	68.9%	79.0%	10.1%p

* 효과성 = 사후조사 동의율 – 사전조사 동의율

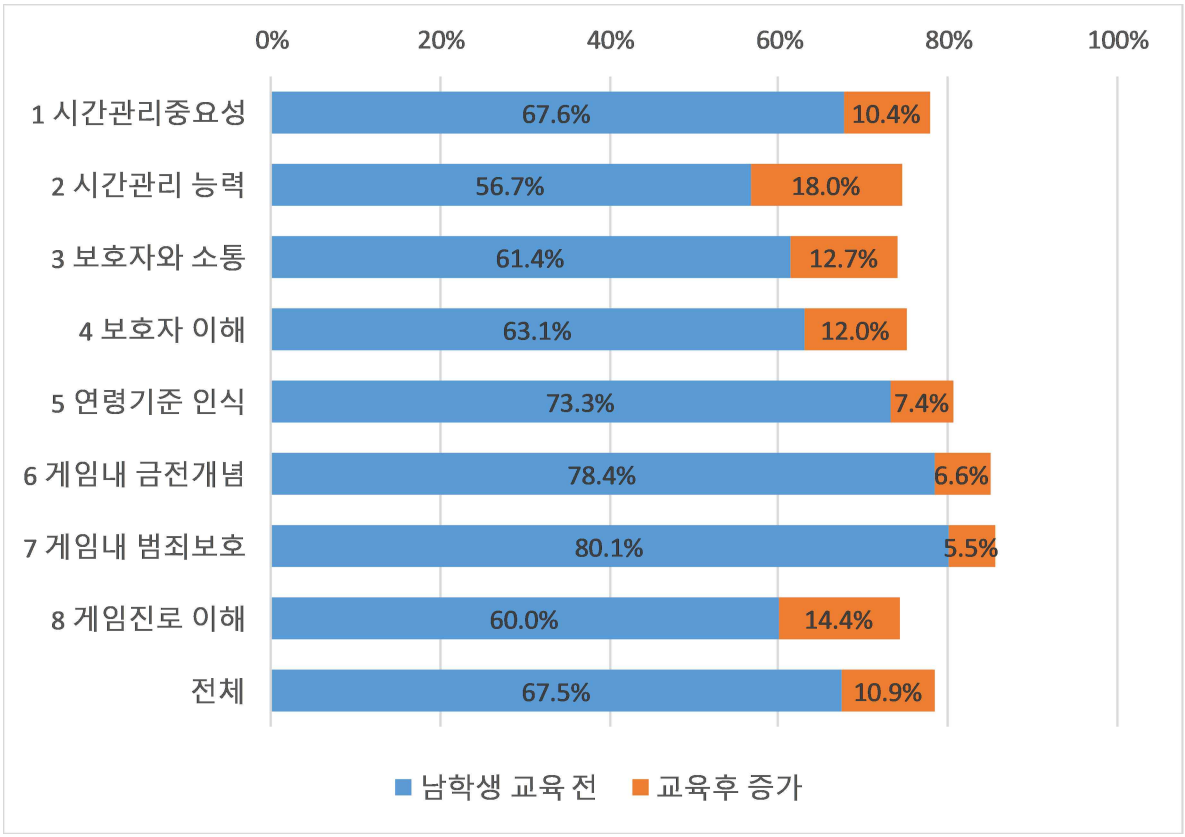
2) 항목별 효과성 : 성별 비교

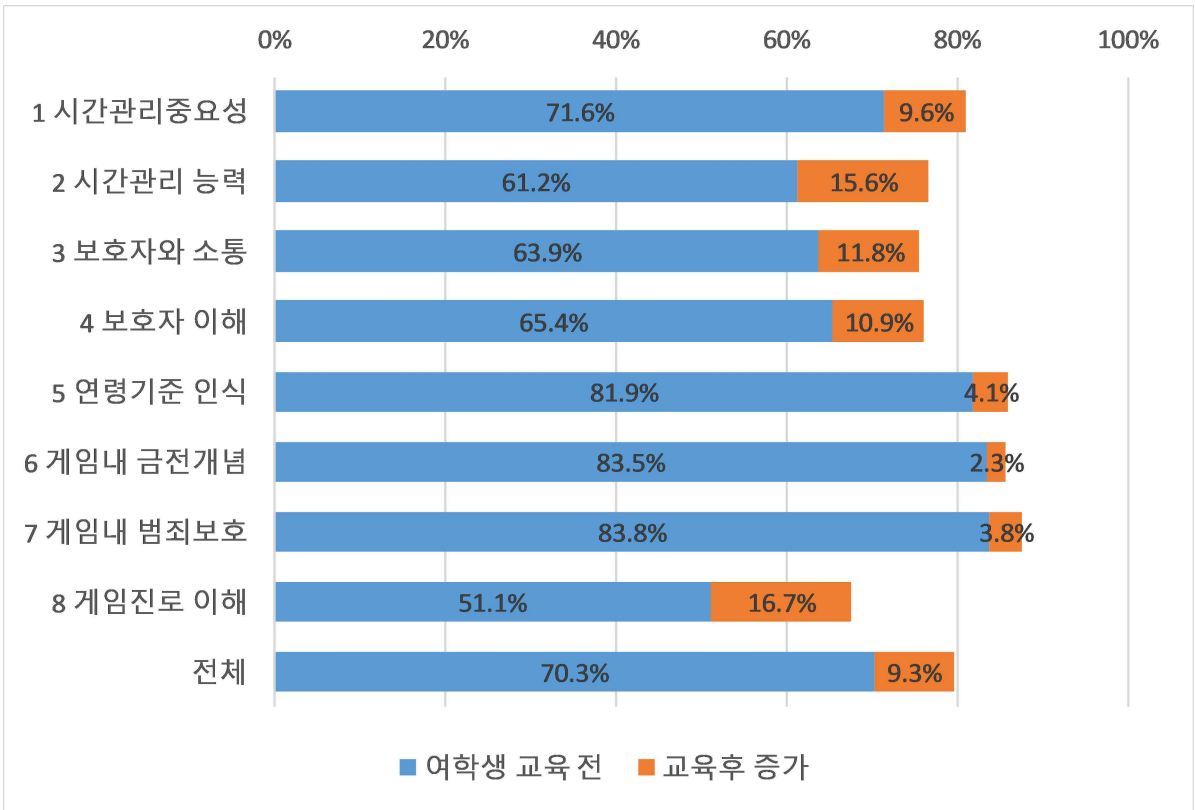
○ 성별에 따른 효과성 비교 결과

- 남녀 집단별 효과성 차이 평균은 남학생 10.9%p 대 여학생 9.3%p로 남학생이 더 높았음.
- 게임 관련 진로에 대한 지식 습득에 있어서는 여학생의 교육 효과성이 16.7%p로 남학생(14.4%p) 보다 높았음.
- 게임 진로에 대한 지식 습득을 제외한 나머지 항목에서 남학생 향상률은 여학생보다 최소 0.8%p에서 최대 4.3%p까지 더 높은 것으로 나타났음.
- 교육전 의식 수준의 차이와 참여동기, 교사와 학교의 선택 편향등의 변수를 고려하면 이 결과를 바탕으로 본 교육이 남학생들에게 특히 더 효과적이라 해석하기 보다는 남녀학생들 모두에게 유효했다고 해석하는 것이 타당

표 17 게임문화교실 교육의 항목별 성과 : 성별 차이

항목	남			여		
	사전	사후	효과성	사전	사후	효과성
시간관리 중요성	67.6%	78.0%	10.4%p	71.6%	81.2%	9.6%p
시간관리 능력	56.7%	74.6%	18.0%p	61.2%	76.8%	15.6%p
보호자와 소통	61.4%	74.1%	12.7%p	63.9%	75.7%	11.8%p
보호자 이해	63.1%	75.1%	12.0%p	65.4%	76.3%	10.9%p
연령기준 인식	73.3%	80.7%	7.4%p	81.9%	86.0%	4.1%p
게임내 금전개념	78.4%	84.9%	6.6%p	83.5%	85.7%	2.3%p
게임 범죄 안전	80.1%	85.5%	5.5%p	83.8%	87.6%	3.8%p
게임 진로 이해	60.0%	74.4%	14.4%p	51.1%	67.8%	16.7%p
전체	67.5%	78.4%	10.9%p	70.3%	79.6%	9.3%p

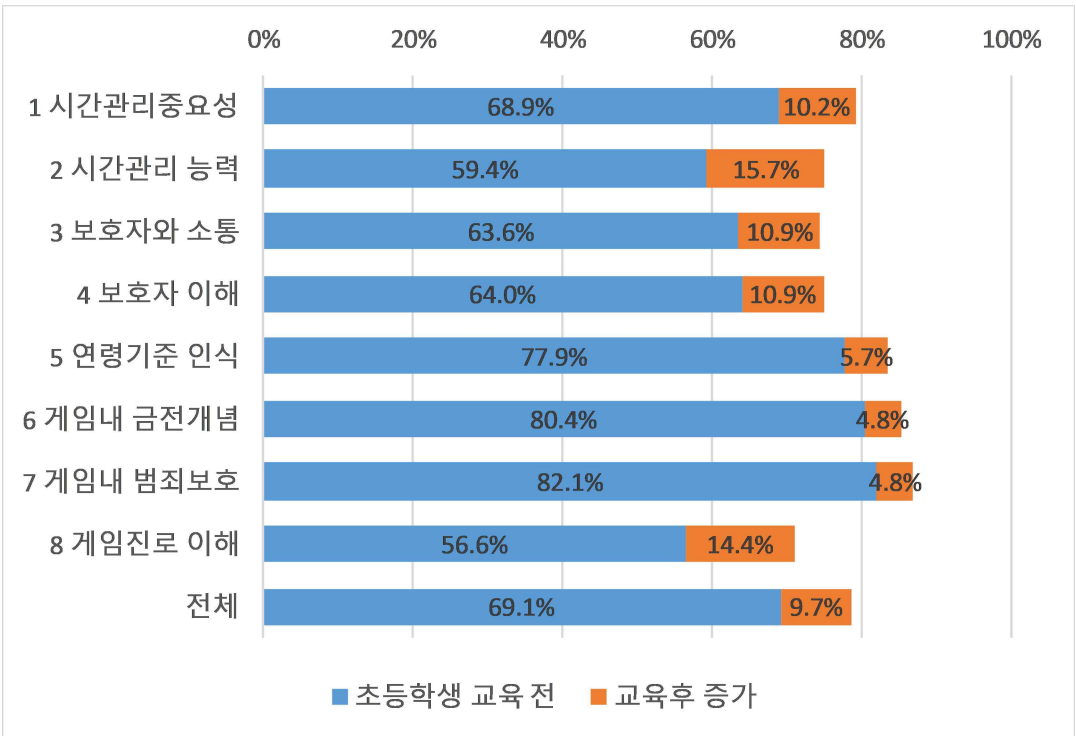

0%
20%
40%
60%
80%
100%
1 시간관리중요성
67.6%
10.4%
2 시간관리 능력
56.7%
18.0%
3 보호자와 소통
61.4%
12.7%
4 보호자 이해
63.1%
12.0%
5 연령기준 인식
73.3%
7.4%
6 게임내 금전개념
78.4%
6.6%
7 게임내 범죄보호
80.1%
5.5%
8 게임진로 이해
60.0%
14.4%
전체
67.5%
10.9%
남학생 교육 전
교육후 증가

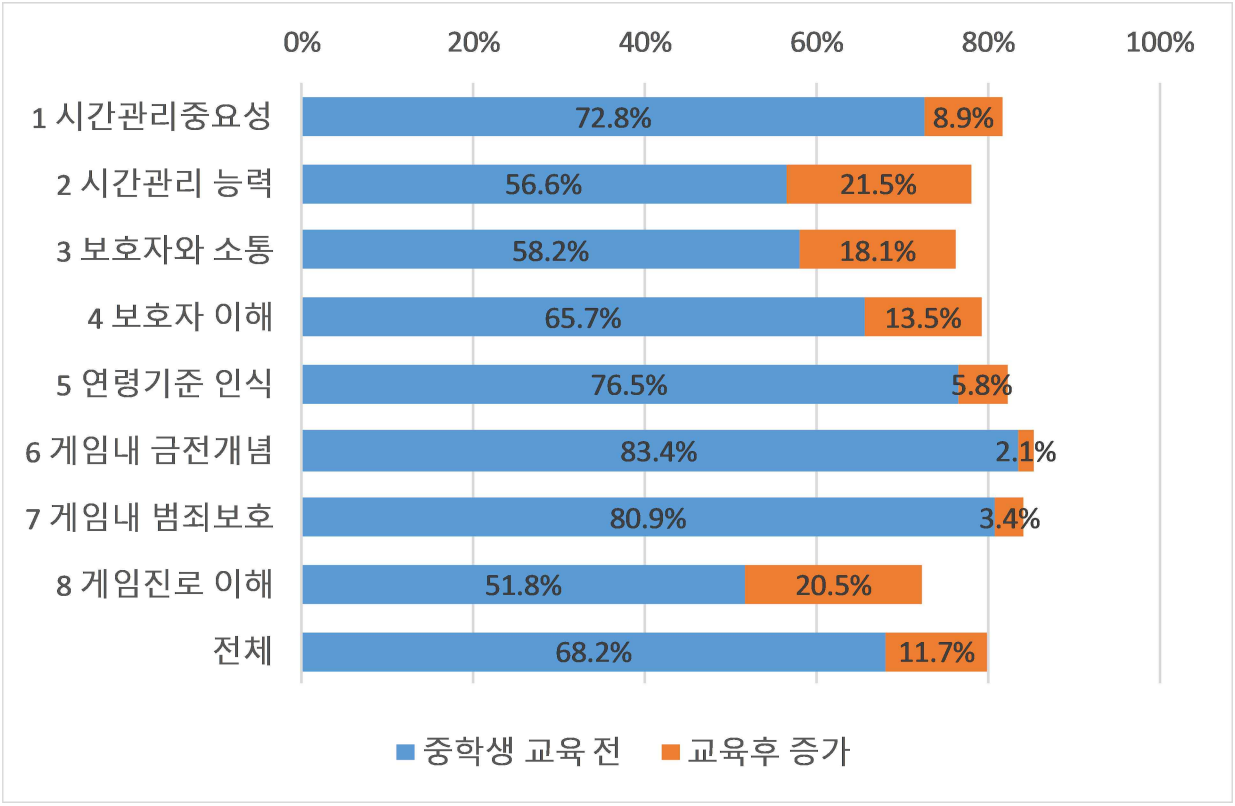

0%
20%
40%
60%
80%
100%
1 시간관리중요성
71.6%
9.6%
2 시간관리 능력
61.2%
15.6%
3 보호자와 소통
63.9%
11.8%
4 보호자 이해
65.4%
10.9%
5 연령기준 인식
81.9%
4.1%
6 게임내 금전개념
83.5%
2.3%
7 게임내 범죄보호
83.8%
3.8%
8 게임진로 이해
51.1%
16.7%
전체
70.3%
9.3%
여학생 교육 전
교육후 증가

3) 항목별 효과성 : 학교급별 비교

○ 교육에 따른 효과성의 학교급별 차이를 비교한 결과

- 중학생들의 향상률 전체 평균은 11.7%로 초등학생의 향상률 9.7%p 보다 2.0%p 높았고, 기관참여 학생들의 향상률은 19.2%로 초등학생 보다 중학생이, 중학생 보다 기관참여 학생들 대상 교육이 더 큰 성과를 거둔 것으로 나타났음.
- 학교급별 향상률의 격차가 가장 큰 항목은 시간 관리 능력으로 기관참여 학생들이 25.1%p의 향상률로 중학생들의 21.5%p 보다 4.6%p 더 높았음.
- 유해 게임 식별 능력 습득에서 초등학생의 향상률이 9.2%p 더 높았으며 시간관리 중요성 인식에서도 초등학생들이 중학생보다 8.5%p 더 많이 향상된 것으로 나타났음.
- 이 결과에는 사전조사에서 해당 영역에 대한 초등학생들의 인식이 중학생보다 더 낮았기 때문에 나타난 기저 효과(base effect)가 일부 반영되어 있으나 교육의 필요성과 효과도 초등학생들에게서 더 높았다고 볼 수 있음.
- 학교급간 교육효과의 격차가 가장 적은 항목은 시간관리의 중요성 인식이었으며 격차가 가장 큰 항목은 게임 내 금전개념에 대한 인식으로 기관 참여학생들이 중학생보다 17.6%p 더 많이 향상되었음.




0%
20%
40%
60%
80%
100%
1 시간관리중요성
72.8%
8.9%
2 시간관리 능력
56.6%
21.5%
3 보호자와 소통
58.2%
18.1%
4 보호자 이해
65.7%
13.5%
5 연령기준 인식
76.5%
5.8%
6 게임내 금전개념
83.4%
2.1%
7 게임내 범죄보호
80.9%
3.4%
8 게임진로 이해
51.8%
20.5%
전체
68.2%
11.7%
중학생 교육 전
교육후 증가

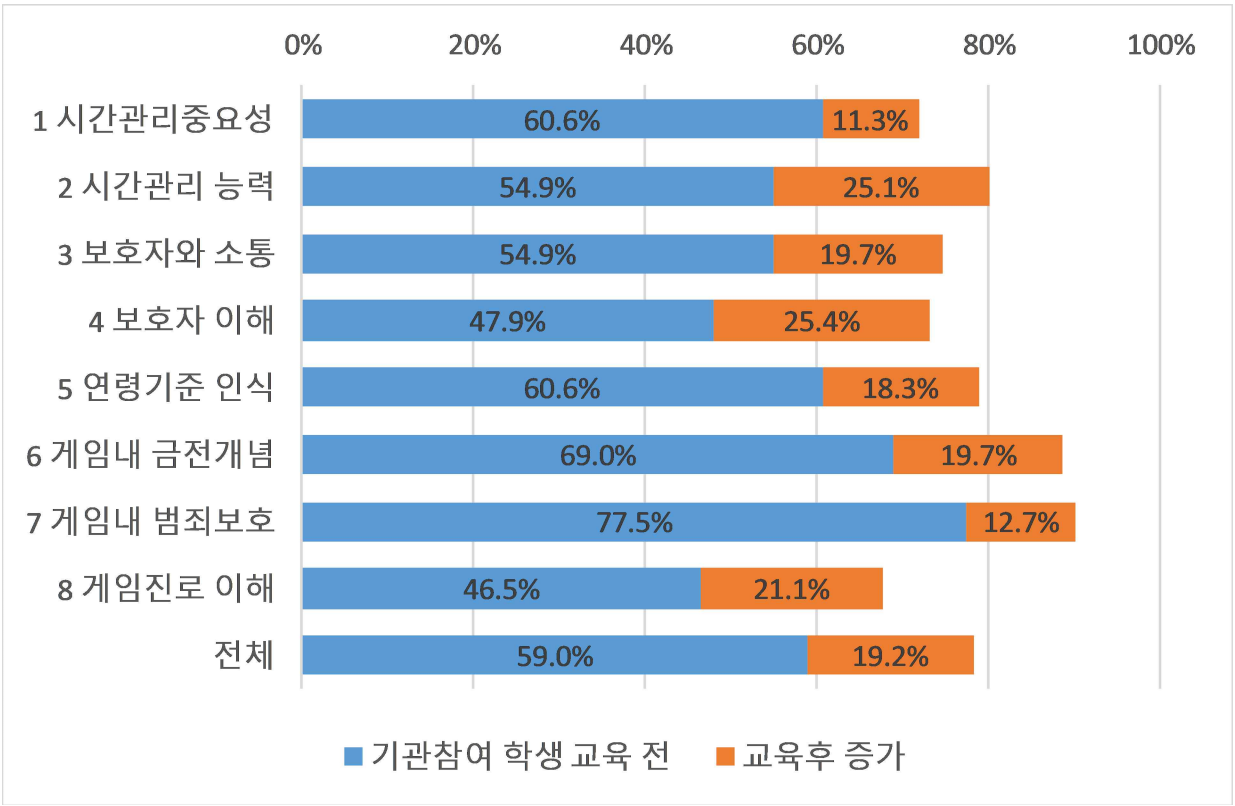

0%
20%
40%
60%
80%
100%
1 시간관리중요성
60.6%
11.3%
2 시간관리 능력
54.9%
25.1%
3 보호자와 소통
54.9%
19.7%
4 보호자 이해
47.9%
25.4%
5 연령기준 인식
60.6%
18.3%
6 게임내 금전개념
69.0%
19.7%
7 게임내 범죄보호
77.5%
12.7%
8 게임진로 이해
46.5%
21.1%
전체
59.0%
19.2%
기관참여 학생 교육 전
교육후 증가

표 18 게임문화교실 교육의 성과 : 학교급별 차이

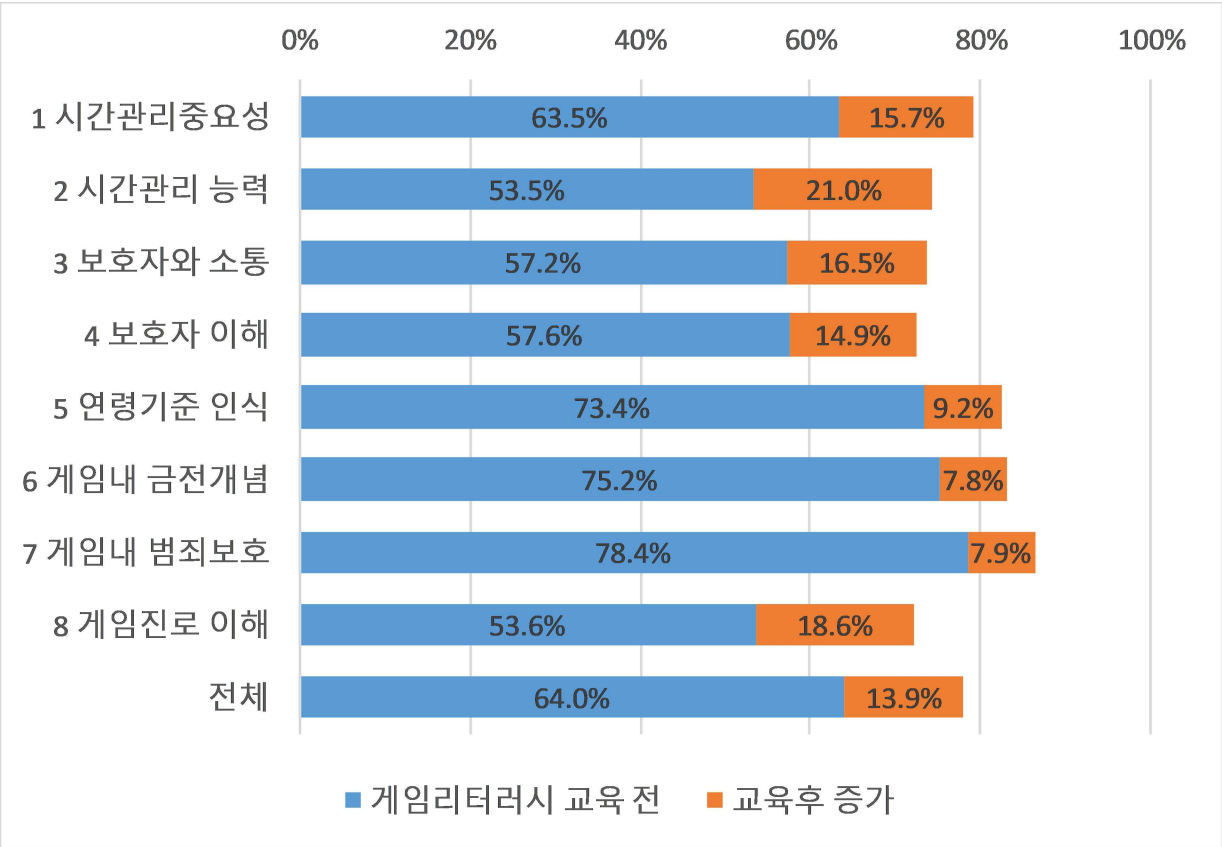
항목	초등			중등			기관		
	사전	사후	격차	사전	사후	격차	사전	사후	격차
시간관리 중요성	68.9%	79.1%	10.2%p	72.8%	81.6%	8.9%p	60.6%	71.8%	11.3%p
시간관리 능력	59.4%	75.1%	15.7%p	56.6%	78.0%	21.5%p	54.9%	80.0%	25.1%p
보호자와 소통	63.6%	74.6%	10.9%p	58.2%	76.2%	18.1%p	54.9%	74.6%	19.7%p
보호자 이해	64.0%	74.9%	10.9%p	65.7%	79.3%	13.5%p	47.9%	73.2%	25.4%p
연령기준 인식	77.9%	83.5%	5.7%p	76.5%	82.2%	5.8%p	60.6%	78.9%	18.3%p
게임내 금전개념	80.4%	85.2%	4.8%p	83.4%	85.5%	2.1%p	69.0%	88.7%	19.7%p
게임 범죄 안전	82.1%	87.0%	4.8%p	80.9%	84.3%	3.4%p	77.5%	90.1%	12.7%p
게임 진로 이해	56.6%	71.0%	14.4%p	51.8%	72.3%	20.5%p	46.5%	67.6%	21.1%p
전체	69.1%	78.8%	9.7%p	68.2%	79.9%	11.7%p	59.0%	78.1%	19.2%p

-

4) 항목별 효과성 : 프로그램별 비교

○ 참여한 교육 프로그램에 따른 향상률의 차이 비교 결과

- 게임리터러시 교육 참여자들의 향상률 전체 평균이 13.9%p로 게임활용코딩 교육 참여자들의 향상률 9.3%p 보다 4.6%p 높았으며 모든 항목에서 두 프로그램 간 격차가 일관적으로 나타났음.
- 참여 교육 프로그램 간 격차가 가장 큰 항목은 시간관리 중요성에 대한 인식으로 게임리터러시 교육 참여자들이 15.7%p 증가한 반면, 게임활용코딩교육 참여자들은 8.6%p 증가해 격차가 7.0%p 였으며, 시간관리 능력에 대한 효능감과 보호자와의 소통능력 효능감에서 5%p 내외의 향상률 격차가 있었음.
- 이와 같은 결과의 원인은, 본 성과 평가 항목들이 게임리터러시 교육의 목표에 부합하는 반면, 게임활용 코딩교육과는 비교적 무관한 것이기 때문으로 해석할 수 있음.



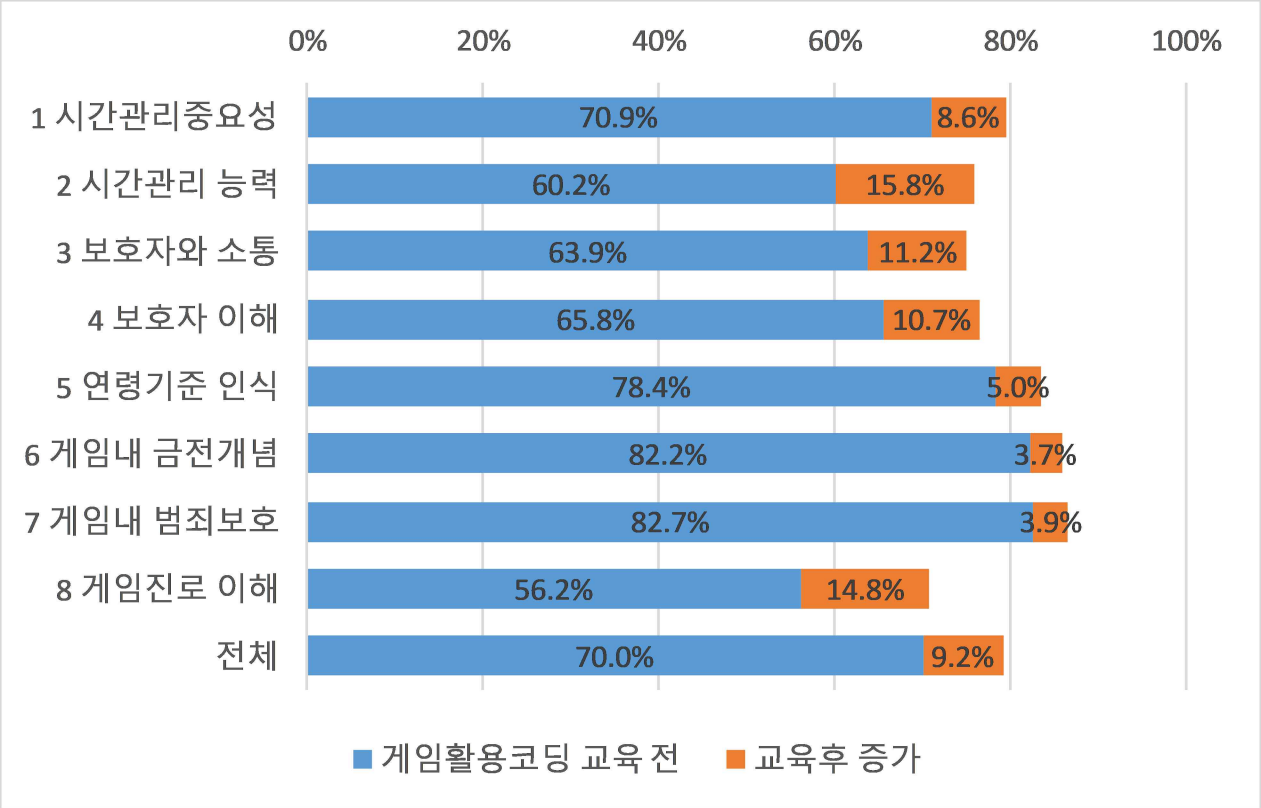


표 19 게임문화교실 교육의 성과 : 교육 프로그램별 차이

항목	게임리터러시			게임활용코딩			효과 격차[7]
	사전	사후	향상률	사전	사후	향상률	
시간관리 중요성	63.5%	79.2%	15.7%p	70.9%	79.6%	8.6%p	-7.1%p
시간관리 능력	53.5%	74.4%	21.0%p	60.2%	76.0%	15.8%p	-5.2%p
보호자와 소통	57.2%	73.7%	16.5%p	63.9%	75.1%	11.2%p	-5.3%p
보호자 이해	57.6%	72.4%	14.9%p	65.8%	76.4%	10.7%p	-4.2%p
연령기준 인식	73.4%	82.6%	9.2%p	78.4%	83.4%	5.0%p	-4.2%p
게임 내 금전개념	75.2%	83.0%	7.8%p	82.2%	85.9%	3.7%p	-4.1%p
게임 범죄 안전	78.4%	86.3%	7.9%p	82.7%	86.6%	3.9%p	-4.0%p
게임 진로 이해	53.6%	72.2%	18.6%p	56.2%	70.9%	14.8%p	-3.8%p
전체	64.0%	78.0%	13.9%p	70.0%	79.2%	9.2%p	-4.7%p

7) 효과격차 = 게임활용코딩의 향상률 - 게임리터러시의 향상률

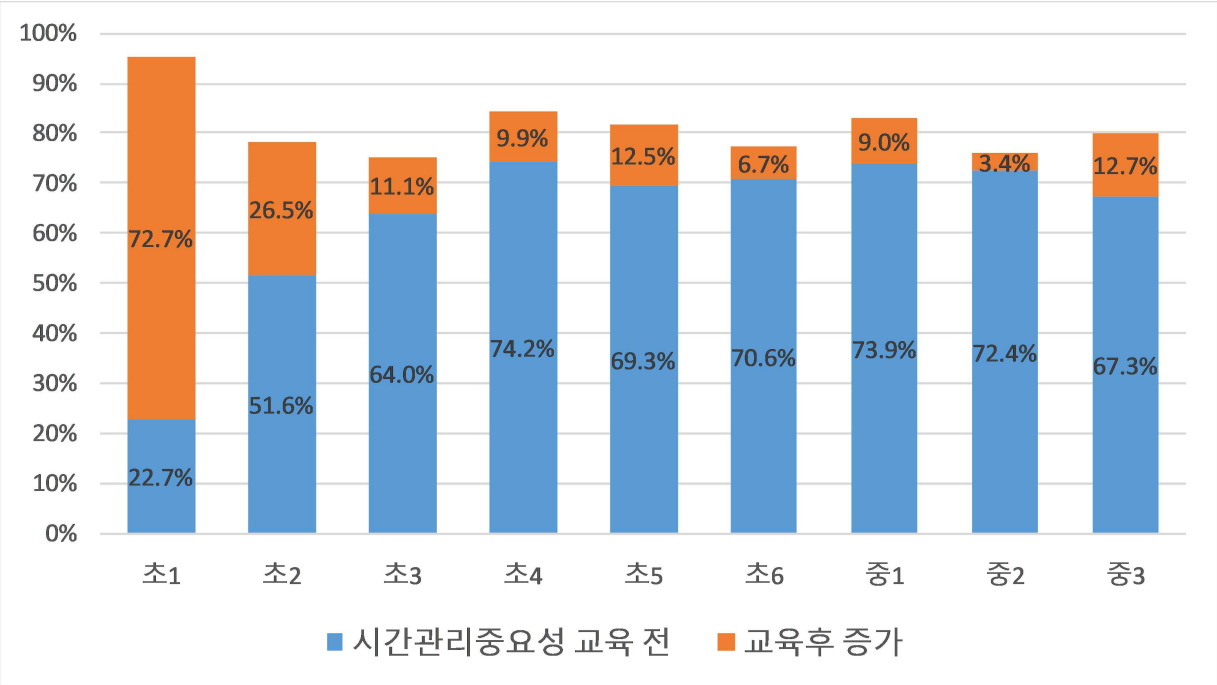
5) 항목별 효과성 : 학년별 비교

○ 항목별 향상률 비교

- 각 효과성 항목별로 학년에 따라 교육 이전 대비 교육 이후의 변화량에 차이를 비교했음.

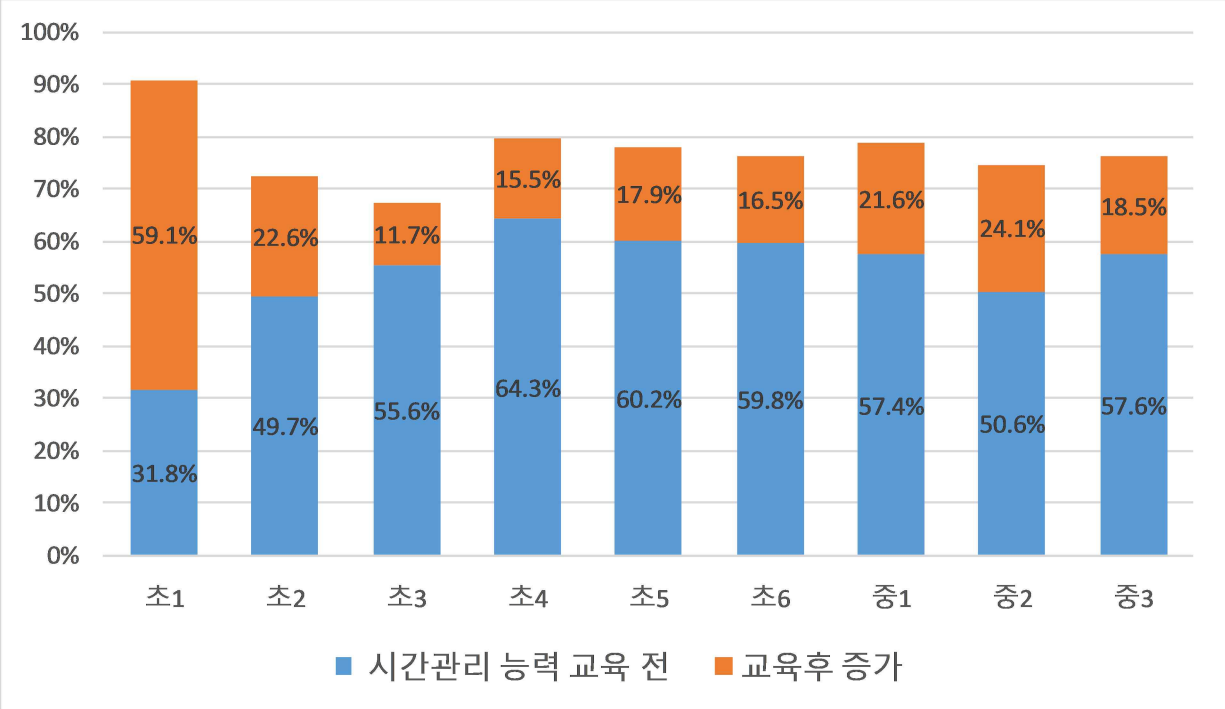
○ 시간 관리 중요성 인식의 향상률

- 시간 관리 중요성에 대한 인식은 교육 이후 모든 학년에서 향상된 것으로 나타났음.
- 향상률은 학년에 따라 최저 3.4%p에서 최대 72.7%p 까지 격차가 있었음.
- 초등학교 1학년의 경우 교육 참여 이전 결과보다 교육 참여 이후의 결괏값이 72.7%p 향상되어서 현저하게 높았으며, 중학교 2학년은 3.4%p 향상으로 가장 낮았음.
- 단, 본 조사에 참여한 초등학교 1학년생은 48명, 2학년은 155명, 중학교 2학년 역시 174명에 불과하다는 점을 고려하면 이 결과를 초등학교 저학년 전체와 중학 2학년에 일반화하기에는 제한이 있음. 구체적으로는 교육 전 해당 영역에 대한 초등학교 1학년들의 인식이 나머지 학년보다 더 낮아서 나타난 기저 효과(base effect)와 적은 사례수로 인한 과대추정의 가능성을 모두 고려할 필요가 있음.
- 이는 이후 항목의 해석에서도 고려할 필요가 있음.



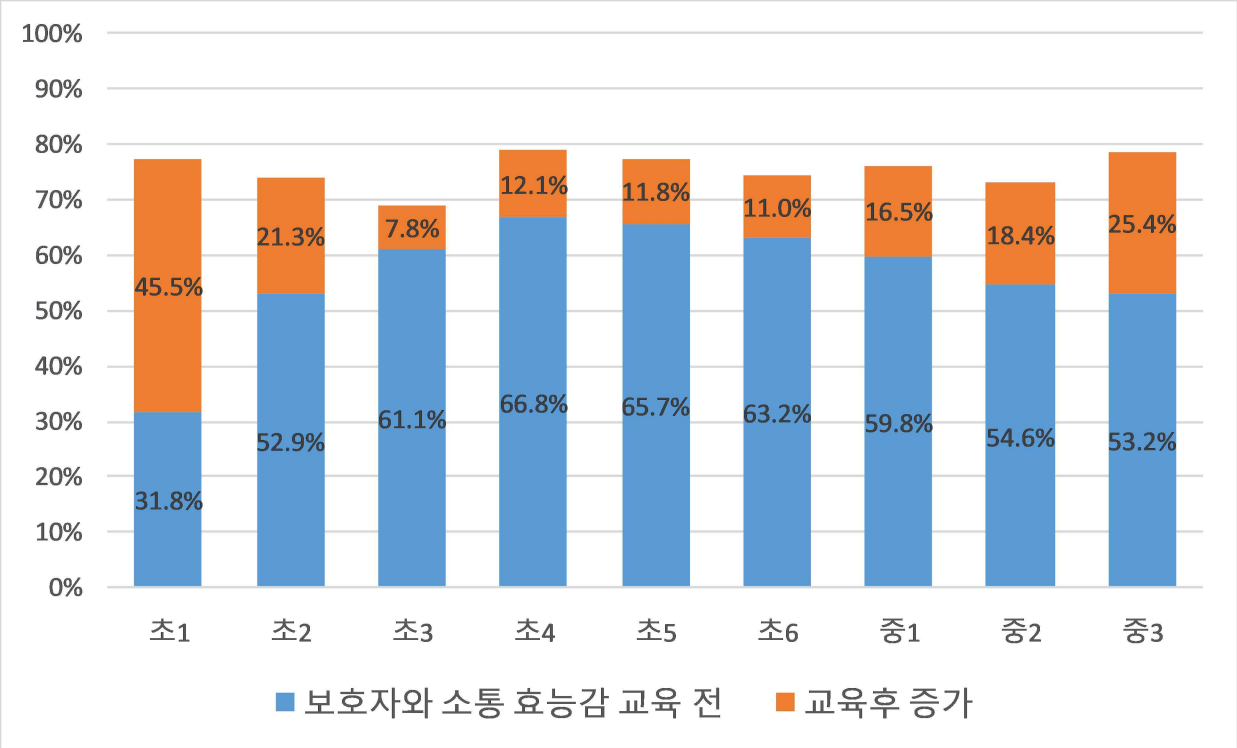
○ 시간 관리 능력에 대한 자기효능감 향상률

- 본인의 시간 관리 능력에 대한 자기 효능감 역시 교육 이후 모든 학년에서 향상된 것으로 나타났음.
- 향상률은 학년에 따라 최소 11.7%p(초등 3학년)에서 최대 59.1%p(초등 1학년) 까지 다양했으며, 초등 1학년때 59.1%로 가장 높았고, 3학년까지 감소하다가 그 이후 증가
- 향상률이 가장 낮은 학년은 초등3학년이었음.



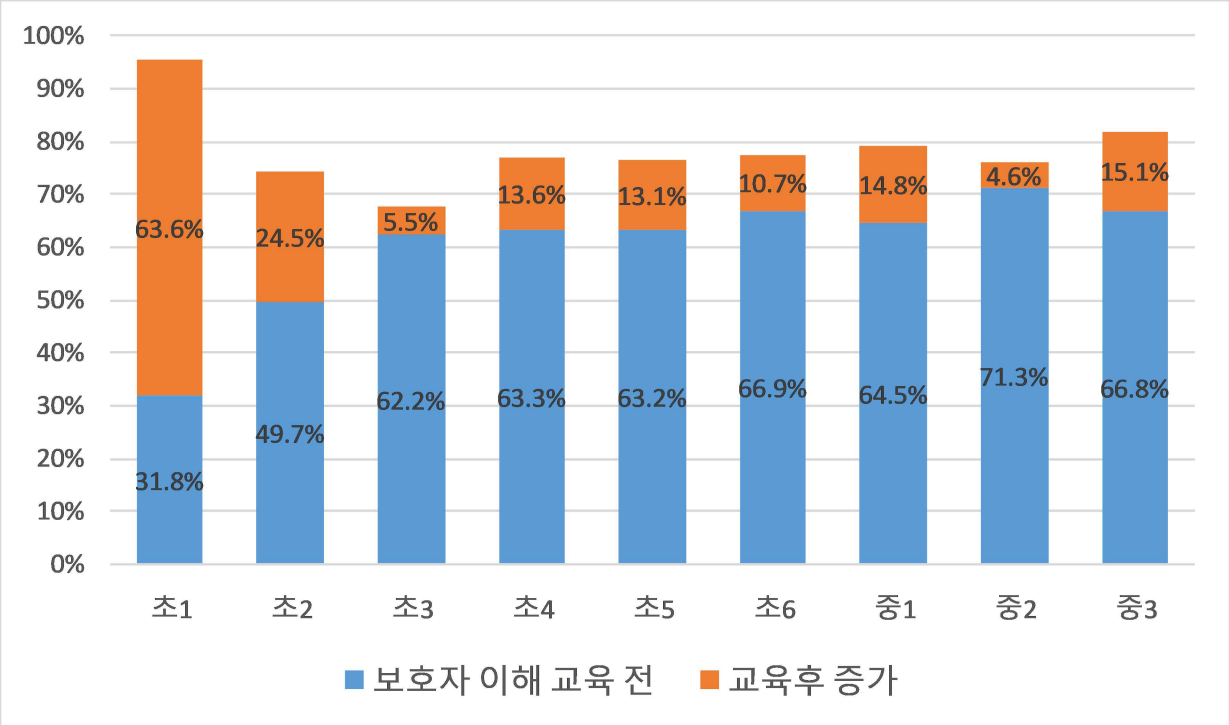
○ 보호자와의 소통 능력에 대한 자기효능감의 향상률

- 보호자와의 소통 능력에 대한 자기효능감 역시 모든 학년에서 향상된 것으로 나타났음.
- 향상률은 초등학교 1학년에서 45.5%p로 가장 높았고, 초등 3학년에서 7.8%p로 가장 낮았으며, 나머지 학년에서는 모두 10%p 이상으로 나타났음.



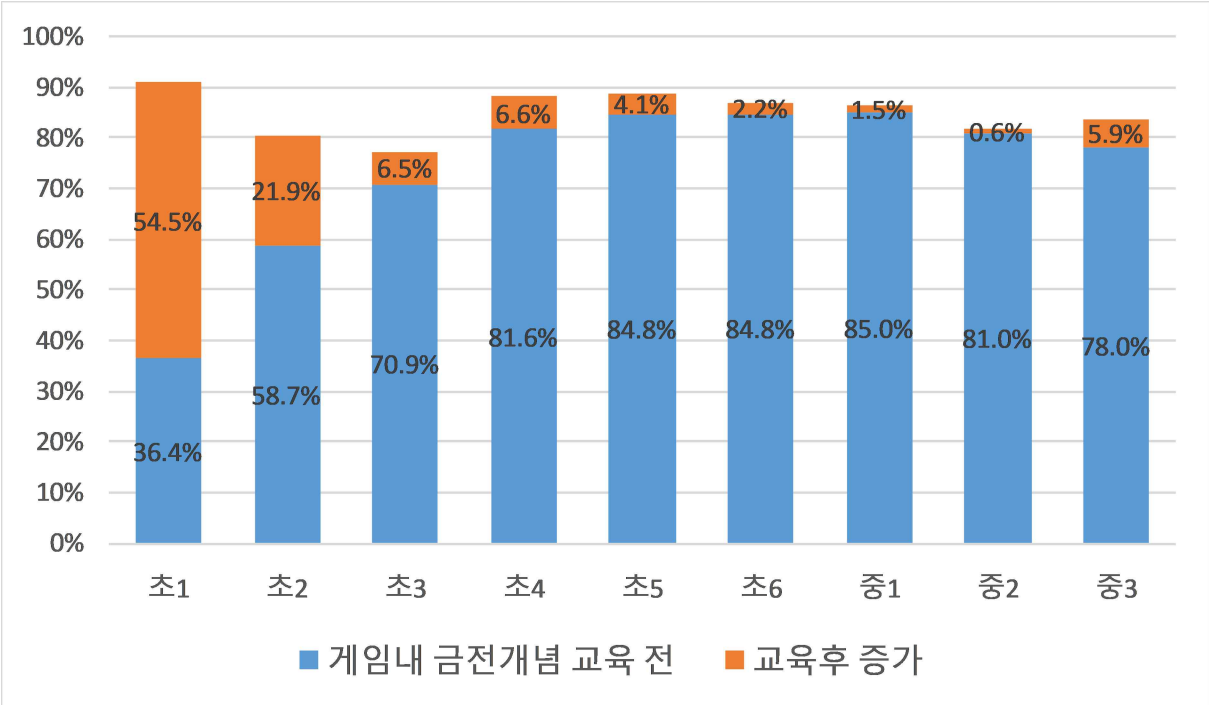
○ 보호자의 입장을 이해하는 수준 향상률

- 왜 보호자가 게임에 대해 걱정하는지를 알게 되었다는 응답의 비율 역시 교육 이전에 비해 교육 이후에 모든 학년에서 증가했음.
- 향상률은 최소 4.6%p에서 최대 63.6%p로 학년에 따른 격차가 컸음.
- 이 항목의 향상률이 가장 높은 학년은 초등 1학년으로 63.6%p 향상되었으며, 초등 2학년이 24.5%p로 두 번째로 높았음.
- 향상률은 초등 3학년에서 5.5%p, 중학 2학년에서 4.6%p로 가장 낮았음.



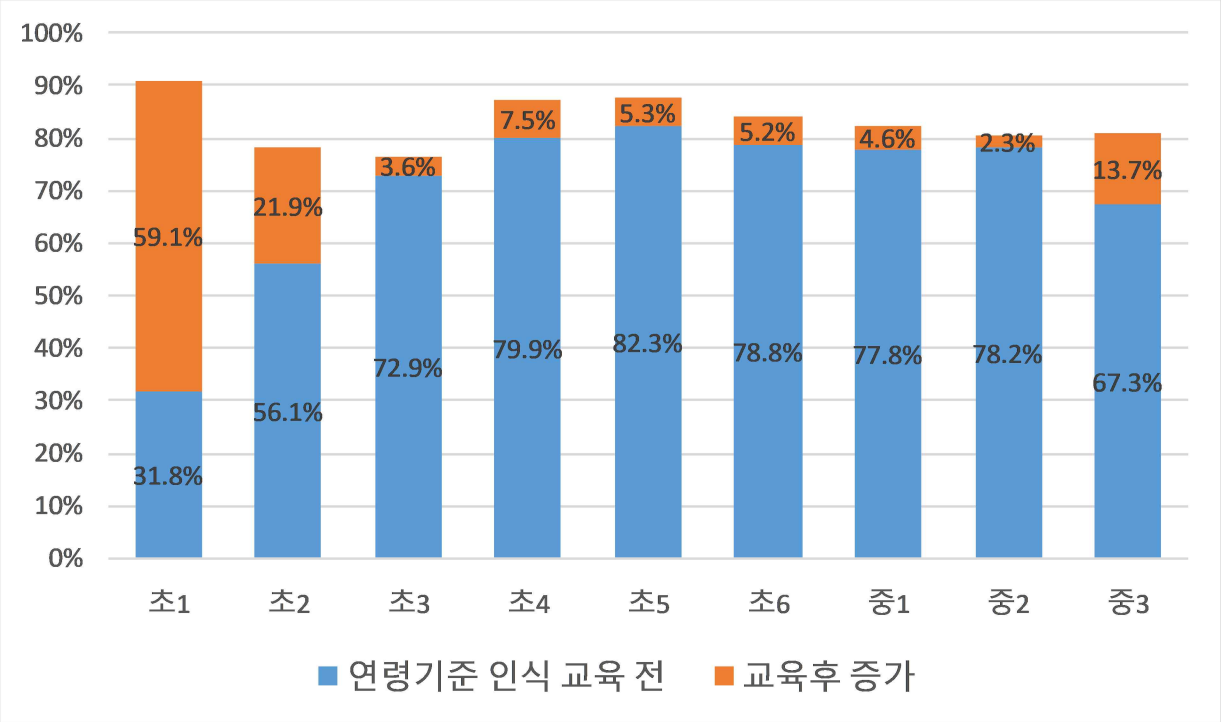
○ 게임 내 금전 개념 인식 수준의 향상률

- 게임에서 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항이 무엇인지를 알고 있다는 응답 역시 교육 이후 모든 학년에서 향상된 것으로 나타났음.
- 향상률은 초등학교 1학년에서 54.5%p로 가장 높았고, 초등 2학년에서 21.9%p로 그다음으로 높았음.
- 향상률이 가장 낮은 학년은 중학 2학년(0.6%p)으로, 초등학교 5학년에서 중학 2학년까지 향상률이 낮았음.



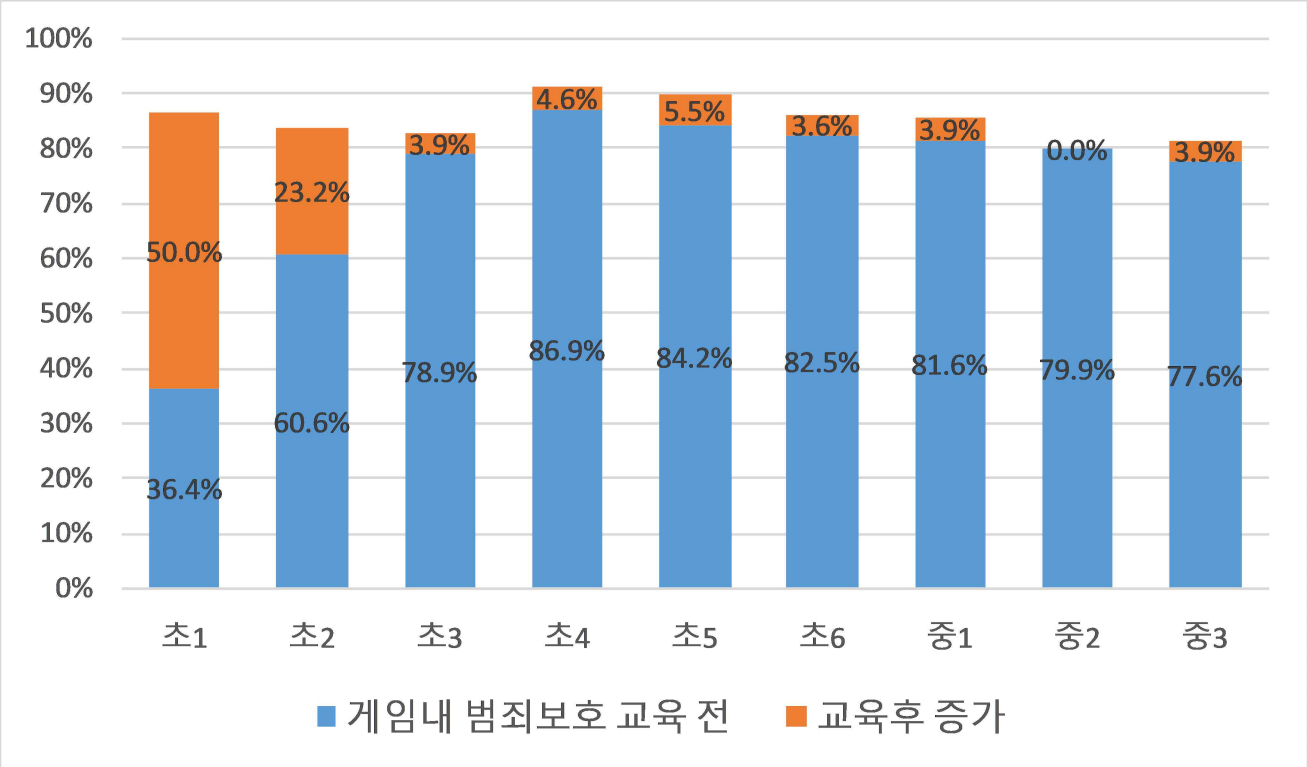
○ 게임의 연령 기준 인식 수준의 향상률

- '나는 왜 내 연령대에 맞는 게임을 해야 하는지 알고 있다'는 문항으로 측정한 게임의 연령 기준에 대한 인식 수준의 역시 교육 이후 모든 학년에서 향상된 것으로 나타났음.
- 가장 향상률이 높은 학년은 초등 1학년으로 59.1%p), 초등 2학년(21.9%p), 중 3학년(10.6%p) 순이었으며, 가장 낮은 학년은 초등 6학년(3.8%p) 이었음.



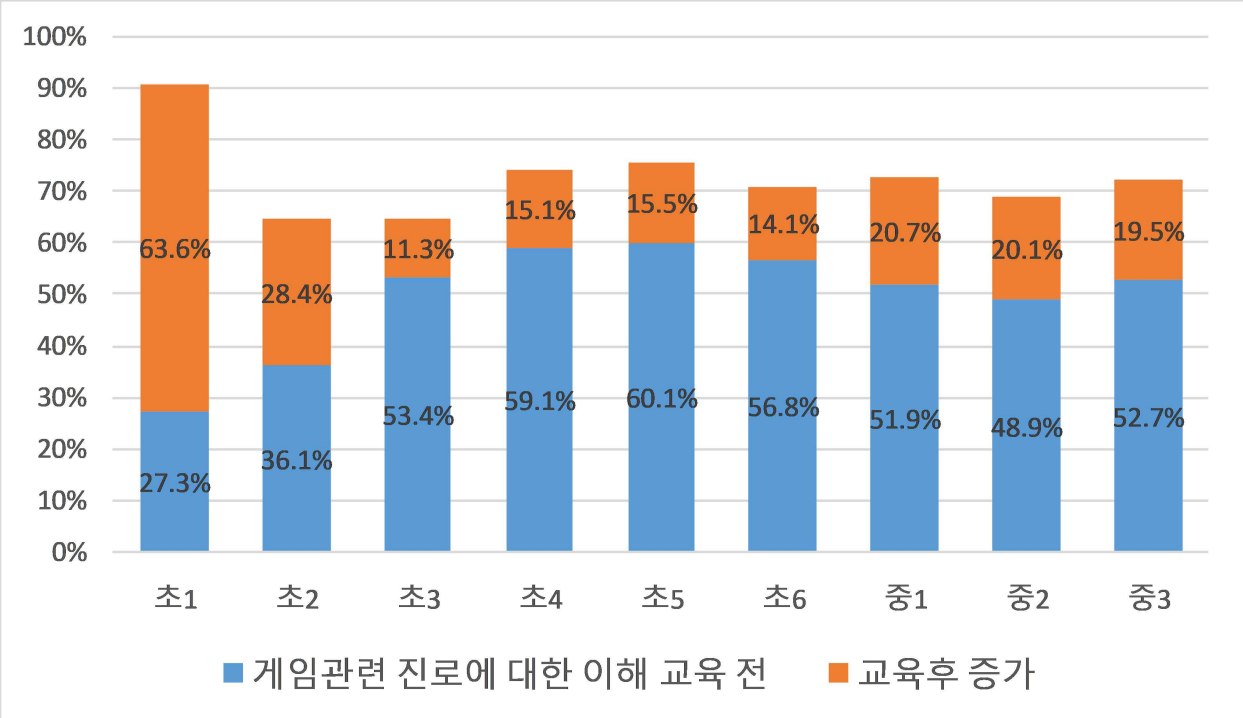
○ 게임 내 범죄 관련 안전 의식의 향상률

- '게임 관련 범죄를 예방하고 안전하게 게임을 즐기게 되었다'는 문항의 동의율은 교육 이후 중학 2학년을 제외한 모든 학년에서 증가했음.
- 교육에 따른 향상률이 가장 높은 학년은 초등학교 1학년으로 50%p 증가했으며, 그다음은 초등 2학년으로 23.2%p의 증가율을 보였음.
- 향상률이 가장 낮은 학년은 중학 2학년으로 0%p 로 나타났으며, 나머지 학년에서는 3%p에서 5%p 대의 향상률이 나타났음.



○ 게임 관련 진로에 대한 이해 수준의 향상률

- '게임에 관련된 다양한 직업과 진로를 알게 되었다'고 응답한 비율 역시 교육 이후 모든 학년에서 향상된 것으로 나타났음.
- 이 항목의 향상률은 초등학교 1학년(63.6%p 향상)과 초등 2학년(28.4%p 향상)에서 가장 높았고, 초등 3학년에서 11.3%p로 가장 낮았으며, 나머지 학년에서는 15%p 이상 향상된 것으로 나타나 학년에 상관없이 가장 교육 효과가 좋은 주제인 것으로 나타났음.



3. 유해한 게임의 기준에 대한 인식 변화

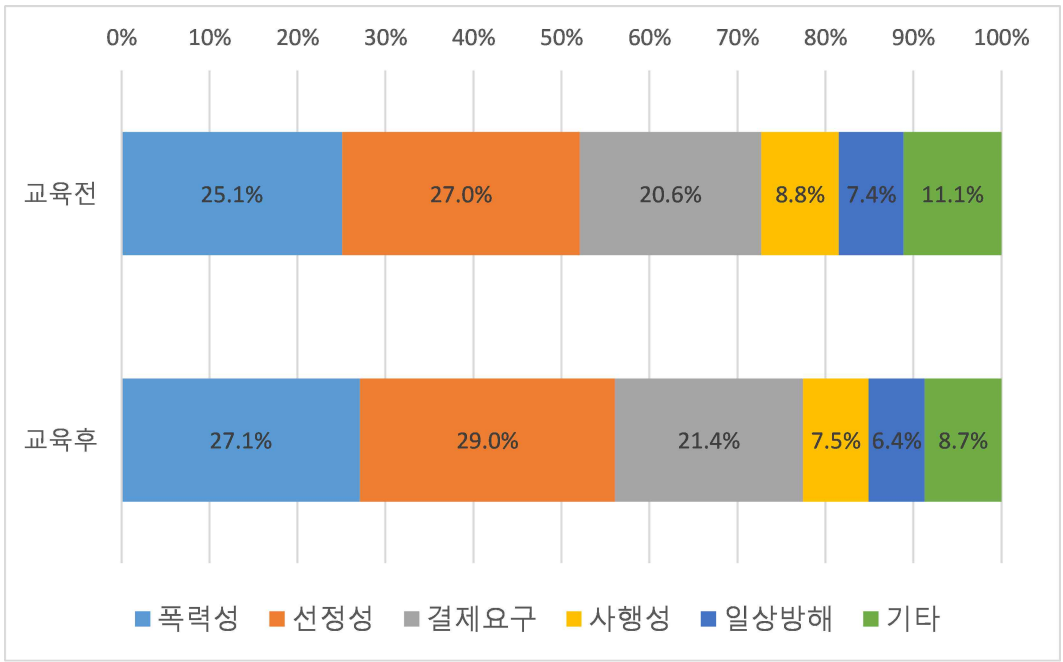
○ 참여자가 생각하는 유해한 게임의 기준의 측정 방법

- 참여자들이 유해 게임이라 판단할 때 어떤 기준을 가장 중요하게 여기는지 측정
- 최대 5개까지의 응답이 가능한 중다 응답 문항으로 상위 3개 응답까지 분석에 반영

14. 내가 생각하는 유해한 게임의 기준은?(모두 표시해주십시오) * 성을 연상시키는 요소(영상, 음향, 언어)가 있거나, 캐릭터의 노출이 직접적이고 구체적으로 묘사된 경우 선정적인 게임으로 분류합니다. ** 매우 낮은 확률로 설정된 특정 아이템/능력치를 얻기 위해 뽑기, 강화, 합성 아이템을 구매하도록 유도하는 게임을 말합니다.	
☐ 폭력적인 게임	☐ 선정적인 게임*
☐ 결제 요구가 많은 게임	☐ 사행성이 높은 게임**
☐ 일상생활에 방해되는 게임	☐ 기타

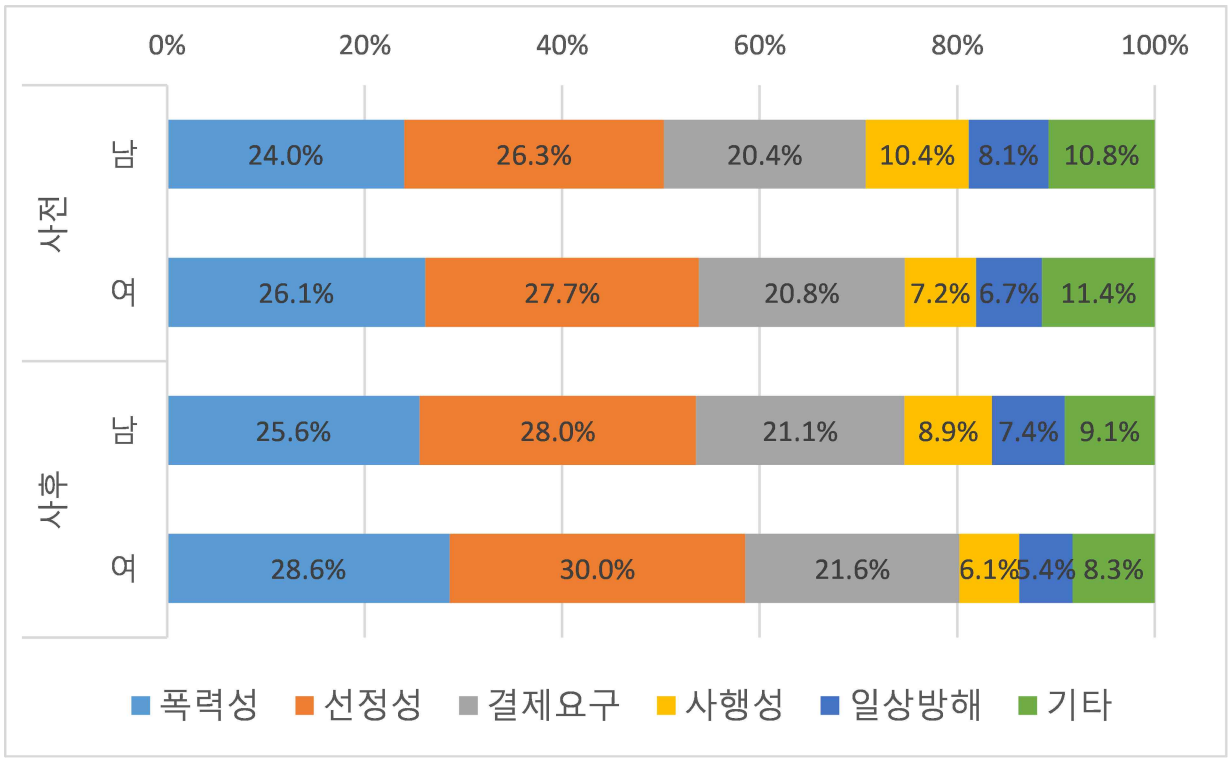
1) 응답자들이 생각하는 유해한 게임의 기준

- 교육에 참여하기 전, 학생들은 선정적인 게임(27%), 폭력적인 게임(25.1%), 결제 요구가 많은 게임(20.6%) 순으로 선택한 반면, 일상을 방해하는 게임은 7.4%로 가장 낮았으며, 사행성이 높은 게임도 8.8%로 기타(11.1%)보다 낮았음.
- 교육 받은 이후 이후 응답에서도 선정성(29%), 폭력성(27.1%), 결제요구(21.4%) 순으로 사전조사와 동일한 순서가 유지되었으며 상위 3개 항목의 선택 비율이 증가한 반면 기타 응답의 비율이 감소



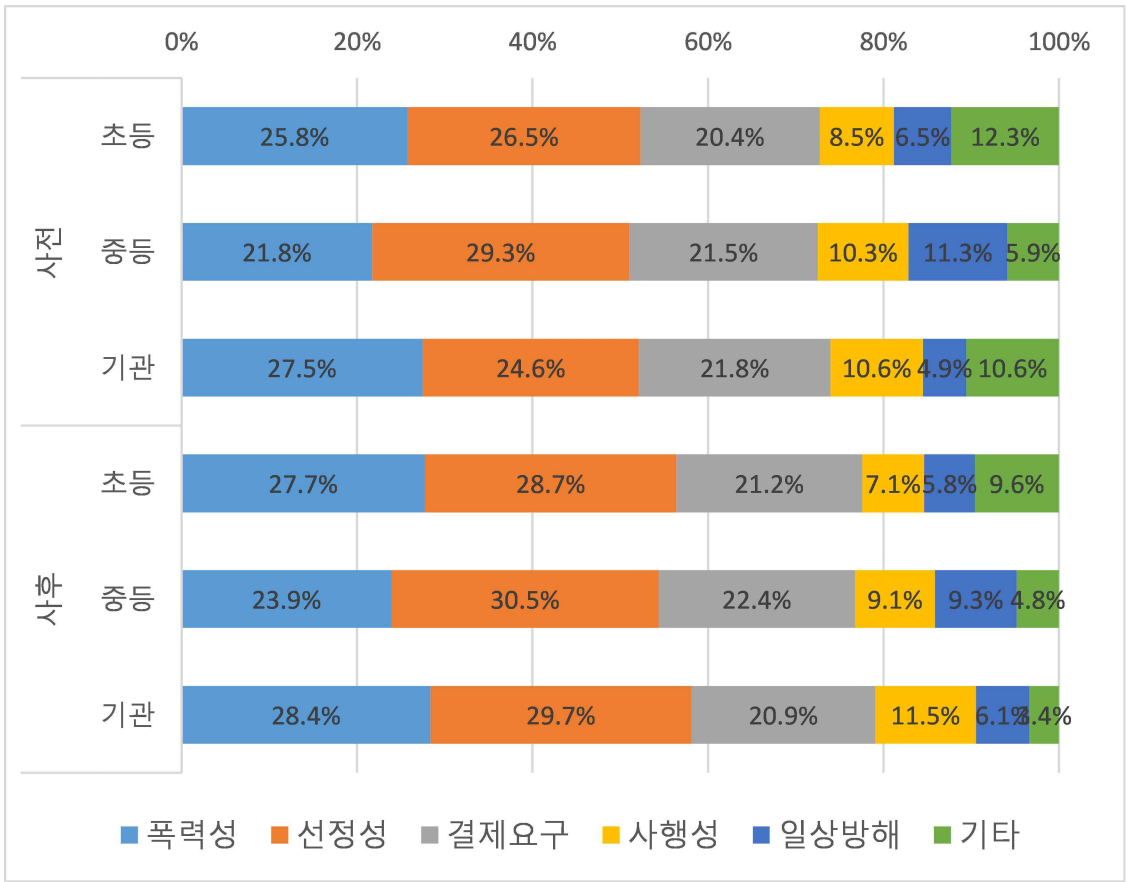
2) 성별에 따른 유해한 게임의 기준

- 교육 이전, 남학생은 10.4%가 사행성을 선택해, 8.9%를 선택한 여학생보다 높았으며, 일상을 방해하는 게임을 선택한 비율도 8.1%로 여학생의 6.7%보다 높았음.
- 여학생은 교육 이전에 선정성(27.9%), 폭력성(24.3%)을 남학생보다 더 많이 선택한 것으로 나타났음.
- 전체적으로 남성이 게임으로 인해 겪을 수 있는 실제적인 손실을 더 많이 선택한 반면, 여성은 게임 속의 표현요소를 더 중요하게 여기는 것으로 해석할 수 있음.
- 교육 이후 조사에서도 이러한 추세는 유지되었으며 남녀 모두 상위 3개 항목의 비율이 소폭 증가한 반면, 사행성과 일상 방해, 기타 항목의 비율은 감소했음.



3) 학교급에 따른 유해한 게임의 기준

- 교육 이전, 중학생들은 초등학생들에 비해 유해게임의 기준으로 선정성(29.3% vs 26.5%), 사행성(10.3% vs 8.5%), 일상생활 방해(11.3% vs 6.5%)를 더 많이 선택했으며, 기관을 통해 참여한 청소년들은 사행성은 중학생과 비슷했고, 일상방해에 대해서는 초등학생과 비슷한 양상을 보였음.
- 교육이후 모든 학교급에서 상위 3개 항목의 비율이 소폭 증가했으며, 나머지 항목은 감소한 추세
- 단, 기관참여 학생들에게서 사행성의 비율이 증가했음.



4. 게임 개발 관련 지식과 기술 습득

○ 게임문화교실 교육 과정에서 게임활용코딩 교육을 받은 학생들을 대상으로 게임 개발에 관련된 구체적인 코딩 지식과 개발 기술 습득 여부를 질문

아래 질문은 코딩 교육을 받은 학생만 작성해 주세요!

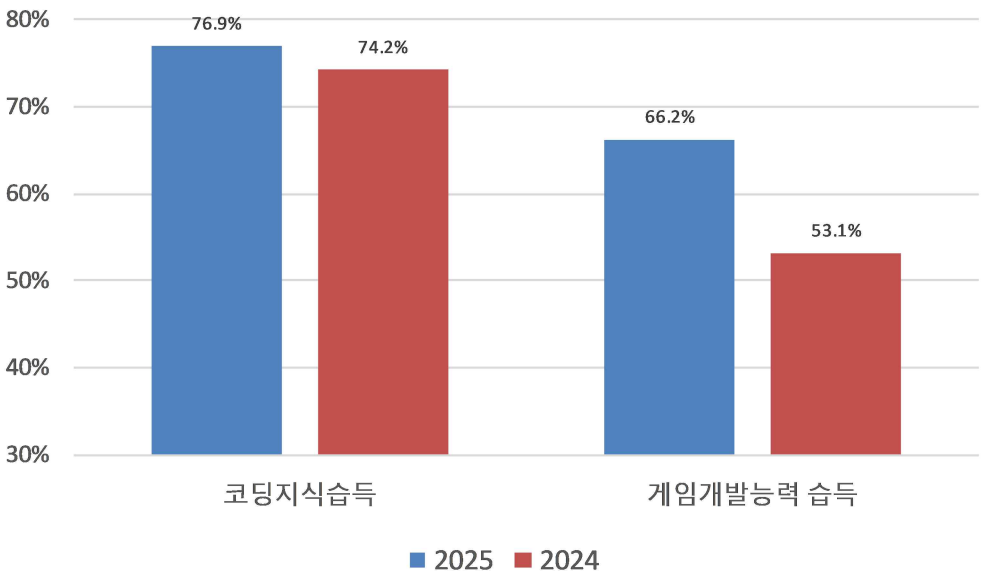
26. 코딩 관련 기초지식을 체계적으로 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
27. 학습한 내용을 바탕으로 혼자 게임을 만들 수 있게 되었다.	①	②	③	④	⑤

- 각 문항에 동의하는 정도를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류하여 긍정에 해당하는 4, 5번 응답을 동의로, 나머지 보통(3번)과 부정(1, 2번)은 비동의로 설정[8)]

1) 게임개발 관련 코딩 지식과 개발 능력 습득 현황

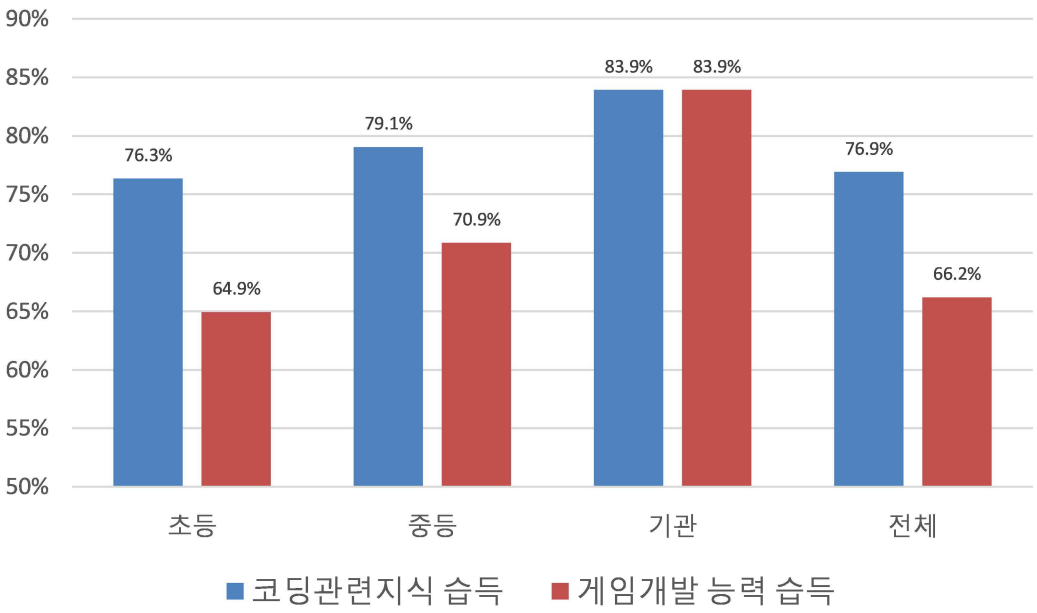
○ 조사 결과, 코딩관련 기초 지식을 습득했다고 응답한 비율은 76.9% 였고, 혼자서 게임을 만들 수 있게 되었다고 응답한 비율은 66.2%로 나타났음

○ 전년도 대비, 코딩지식을 습득했다는 비율은 2.7%p 증가했으며, 개발능력을 습득했다는 비율은 13.1%p 증가



8) Likert 5점 척도를 그대로 점수(1점-5점)로 변환하는 방법도 고려하였으나, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수변환을 위한 등간척도의 조건을 충족하지 못함. 점수 변환 방식은 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우(예: 동의하지 않는다 – 약간 동의한다 – 매우 동의한다)에 적절함.

○ 학교급별 비교 결과, 두 능력 습득의 비율은 초등학교 보다 중학교에서 더 높았고, 기관 참여자들이 83.9%로 뚜렷이 높았음.



2) 학년별 게임관련 코딩 지식과 개발 능력 습득 현황

○ 사례수가 매우 적은 초등학교 1, 2학년을 제외하고 학년별 추세를 살펴보면 초등학교 4, 5학년과 중학교 1학년에서 코딩교육을 통해 코딩지식과 개발능력에 대한 자신감을 습득한 비율이 높았으며, 초등 3학년과 초등 6학년이 가장 낮았음.

○ 모든 학년에서 게임 개발능력에 대한 자신감 습득이 코딩 지식에 대한 습득률보다 낮은 것으로 나타났음.

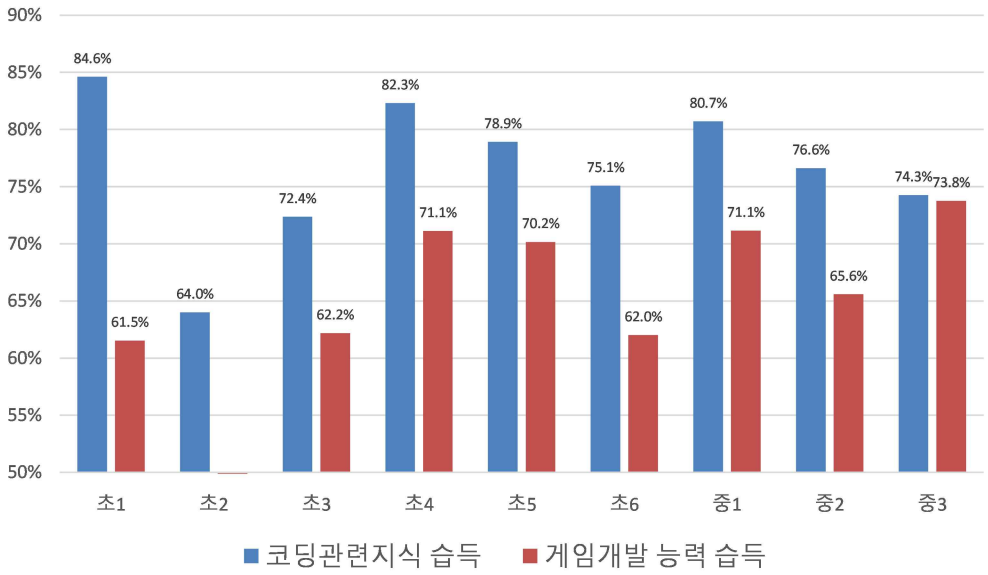


표 22. 게임활용코딩 교육 이후 코딩지식과 게임개발능력 습득 비율

	코딩 지식 습득	게임 개발능력 습득	평균
초등	76.3%	64.9%	70.6%
중등	79.1%	70.9%	75.0%
기관	83.9%	83.9%	83.9%
합계	76.9%	66.2%	71.6%

표 23. 게임활용코딩 교육 이후 코딩지식과 게임개발능력 습득 비율

	코딩 지식 습득	게임 개발능력 습득	평균
초1	84.6%	61.5%	73.1%
초2	64.0%	46.7%	55.3%
초3	72.4%	62.2%	67.3%
초4	82.3%	71.1%	76.7%
초5	78.9%	70.2%	74.5%
초6	75.1%	62.0%	68.6%
중1	80.7%	71.1%	75.9%
중2	76.6%	65.6%	71.1%
중3	74.3%	73.8%	74.0%
합계	76.9%	66.2%	71.6%

3) 학교급과 성별에 따른 게임관련 지식과 능력 습득 현황

○ 성별에 따른 차이를 살펴본 결과 전체적으로는 남학생들이 여학생보다 두 문항에 더 많이 동의한 것으로 나타났으며, 게임 개발 능력 습득에 대한 동의율에서 성별 격차가 더 뚜렷했음.

- 코딩에 대한 지식 습득에 대해 초등학교 남학생이 여학생보다 4.2%p 더 많이 동의했으며, 게임개발 능력 습득에 대해서는 초등학교 남학생이 여학생보다 9.5%p 더 많이 동의했음.
- 초등학교에서 남녀 간 격차가 비교적 큰 반면, 중학교에서는 남녀 간 격차는 비교적 적었음.

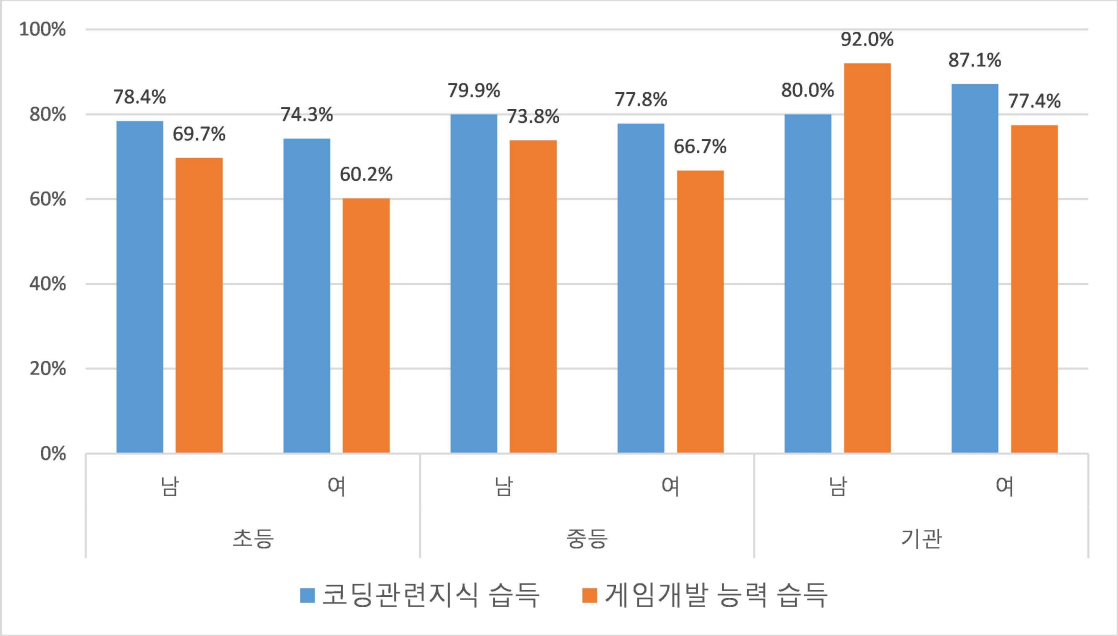


표 24. 학교급과 성별에 따른 게임관련 지식과 능력 습득 현황

			코딩 지식 습득	게임 개발능력 습득	평균
초등	성별	남	78.4%	69.7%	74.1%
		여	74.3%	60.2%	67.2%
	격차*		4.2%p	9.5%p	6.8%p
중등	성별	남	79.9%	73.8%	76.9%
		여	77.8%	66.7%	72.3%
	격차		2.1%p	7.1%p	4.6%p
기관	성별	남	80.0%	92.0%	86.0%
		여	87.1%	77.4%	82.3%
	격차		-7.1%p	14.6%p	3.7%p
전체	성별	남	78.8%	70.7%	74.7%
		여	75.0%	61.4%	68.2%
	격차		3.8%p	9.3%p	6.6%p

*격차 = 남학생 점수 – 여학생 점수, 점수가 높을수록 남학생 점수가 높음.

Ⅲ

부 록

찾아가는 게임문화교실 교육 만족도 설문지 (학생용-교육 전)

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 주최/주관하고 (재)게임문화재단이 운영하는 '**찾아가는 게임문화교실**'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 향후 교육 운영에 반영하고자 하는 목적을 가지고 있으며, 게임에 대해 어떻게 생각하는지에 대한 질문으로 정답이 없으므로 편안하게 자신이 생각한 내용을 체크해 주십시오.

※ 인적사항에 대한 질문으로 통계를 위한 목적으로 활용됩니다
※ 다음 설문을 읽고, 해당되는 곳에 ∨표하여 주십시오.

학 교 급	① 초등학교 ② 중학교	**학 교 명**	
학 년	① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년 ④ 4학년 ⑤ 5학년 ⑥ 6학년		
성 별	① 남 ② 여	**프로그램**	① 게임리터러시 ② 게임활용코딩

설문내용	응답	
5. 내가 가장 많이 하는 게임 플랫폼(기기)는?	□스마트폰 □PC □콘솔(닌텐도,플스 등) □보드	
6. 나의 평일 평균 게임 시간은?	□없음 □ 0~1시간 □1~2시간 □2~3시간 □3시간 이상	
7. 나의 휴일 평균 게임 시간은?	□없음 □ 0~1시간 □1~2시간 □2~3시간 □3시간 이상	
8. 게임 외에, 인터넷으로 주 1회 이상, 한 번 들어가서 1시간 이상 즐기는 콘텐츠를 모두 표시해 주십시오	1. 동영상서비스(유튜브 등)	2. OTT 서비스(영화, 드라마 등)
	3. 메신저 서비스	4. SNS
	5. 웹툰/웹소설	6. 온라인 커뮤니티
	7. 기타	
9. 내가 생각하는 유해한 게임의 기준은? (모두 표시해주십시오)	1. 폭력적인 게임	2. 선정적인 게임[9]
	3. 결제 요구가 많은 게임	4. 사행성이 높은 게임[10]
	5. 일상생활에 방해되는 게임	6. 기타

설문내용	응답				
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
10. 나는 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
11. 나는 게임이용시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
12. 나는 내가 즐기는 게임에 대해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
13. 나는 부모님(보호자)이 게임에 대해 걱정하는 이유를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
14. 나는 왜 내 연령대에 맞는 게임을 해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
15. 나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
16. 나는 게임 관련 범죄를 예방하고 안전하게 게임하는 법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
17. 나는 게임과 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다.	①	②	③	④	⑤

재단법인 게임문화재단

9) 성을 연상시키는 요소(영상, 음향, 언어)가 있거나, 캐릭터의 신체 노출이 직접적이고 구체적으로 묘사된 경우 선정적인 게임으로 분류합니다.
10) 매우 낮은 확률로 설정된 특정 아이템/능력치를 얻기 위해 뽑기, 강화, 합성 아이템을 구매하도록 유도하는 게임을 말합니다.

찾아가는 게임문화교실 교육 만족도 설문지 (학생용-교육 후)

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 주최/주관하고 (재)게임문화재단이 운영하는 '**찾아가는 게임문화교실**'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 향후 교육 운영에 반영하고자 하는 목적을 가지고 있으며, 게임에 대해 어떻게 생각하는지에 대한 질문으로 정답이 없으므로 편안하게 자신이 생각한 내용을 체크해 주십시오.

※ 인적사항에 대한 질문으로 통계를 위한 목적으로 활용됩니다
※ 다음 설문을 읽고, 해당되는 곳에 ∨표하여 주십시오.

학 교 급	① 초등학교 ② 중학교	**학 교 명**	
학 년	① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년 ④ 4학년 ⑤ 5학년 ⑥ 6학년		
성 별	① 남 ② 여	**프로그램**	① 게임리터러시 ② 게임활용코딩

설문내용	**응답**	
14. 내가 생각하는 유해한 게임의 기준은? (모두 표시해주십시오)	1. 폭력적인 게임	2. 선정적인 게임[11]
	3. 결제 요구가 많은 게임	4. 사행성이 높은 게임[12]
	5. 일상생활에 방해되는 게임	6. 기타

설문내용	**전혀 그렇지 않다**	**그렇지 않다**	**보통이다**	**그렇다**	**매우 그렇다**
15. 교육은 흥미로웠다.	①	②	③	④	⑤
16. 교육은 내게 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
17. 나는 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
18. 나는 게임이용시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
19. 나는 내가 즐기는 게임에 대해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
20. 부모님(보호자)께서 게임에 대해 걱정하는 이유를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
21. 나는 왜 내 연령대에 맞는 게임을 해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
22. 나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
23. 나는 게임 관련 범죄를 예방하고 안전하게 게임하는 법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
24. 나는 게임과 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다	①	②	③	④	⑤
25. 게임문화교실 교육을 내 친구들에게 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤

※코딩 교육을 받은 학생만 작성해 주세요!

26. 코딩 관련 기초지식을 체계적으로 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
27. 학습한 내용을 바탕으로 혼자 게임 아이디어를 생각하거나 만들 수 있게 되었다.	①	②	③	④	⑤

재단법인 게임문화재단

11) 성을 연상시키는 요소(영상, 음향, 언어)가 있거나, 캐릭터의 신체 노출이 직접적이고 구체적으로 묘사된 경우 선정적인 게임으로 분류합니다.
12) 매우 낮은 확률로 설정된 특정 아이템/능력치를 얻기 위해 뽑기, 강화, 합성 아이템을 구매하도록 유도하는 게임을 말합니다.



2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석

02

2025 찾아가는 게임문화교실 운영 만족도 및 교육 효과성 분석 - 교사 조사 결과 -

■ 장 근 영

I

결과 요약

1. 참여 교사 현황

○ 학교급과 지역

- 조사에 응답한 교사는 293명으로 2024년(253명)보다 40명 증가했으며, 초등 74.4%(218명), 중등 24.2%(71명), 기타 기관 1.4%(4명)으로, 전년 대비 중학교 비중이 늘고 초등 비중은 줄었음.
- 교사들의 담당 학년은 여전히 초6(20.6%)과 초5(16.5%)가 가장 크지만, 초3·초4, 중1·중2 비율이 늘어 특정 학년에 쏠리던 편중이 다소 완화
- 근무 지역은 경기·인천(47.1%)과 서울(20.8%)이 중심이며, 전년대비 경상·충청 비율은 증가, 전라 지역은 20.2%→7.2%로 크게 감소해 지역 분포가 재편되는 양상

○ 교육 활용 시간 현황

- 프로그램은 주로 교과 시간에 활용되며(전체 56.5%), 초등은 교과 활용이 62.8%로 매우 높고, 중등은 교과 외 진로(25.7%), 자유학기제(20%) 활용 비중이 컸음.

○ 교육 참여 경로 현황

- 교육 정보 입수 경로는 동료 추천이 43.3%로 처음으로 공문(38.2%)을 앞질렀고, 동료 추천+이전 참여를 합치면 52.9%로, 구전과 재참여가 참여 확산의 핵심 채널이 된 것으로 보임.
- 초등 교사는 동료 추천(50%) 비중이 가장 높고, 중등 교사는 공문(42.3%) 비중이 여전히 크며 이전 참여 경험(14.1%)도 초등(6.9%)보다 두 배 이상 높았음.

○ 선택프로그램 현황

- '게임활용코딩 교육'이 75.8%, '게임리터러시 교육'이 24.2%로, 코딩 중심 수요가 매년 증가하는 추세이며, 초·중 모두 코딩 프로그램을 더 많이 선택
- 게임리터러시 교육을 선택한 교사들은 공문을 통해 참여한 비율이 절반 이상(56.3%), 코딩 교육 참여자는 동료 추천을 통해 참여한 비율(48.2%)이 가장 커서, 게임리터러시는 공식 안내, 코딩은 현장 추천에 더 민감한 것으로 보임.

2. 교육 만족도 분석

○ 만족도 전체 현황

- 전체 만족도 평균은 96.4%로 전년(96.6%)과 유사한 '매우 높은' 수준이며, 교재 유용성(93.2%)을 제외한 모든 항목에 95% 이상 만족했음.
- 운영사무국 문의 대응·신청 절차, 강사의 전문성·수업 준비·설명 이해도·학생과의 소통, 계속 참여 의향, 교육 필요성 등 대부분 항목이 95~99% 수준으로 평가됨.

○ 전년대비 만족도 현황

- 전년 대비로는 교재 유용성이 -2.5%p로 가장 큰 폭으로 감소했고, 강사 전문성(-0.5%p), 프로그램 필요성(-0.6%p)도 약간 낮아졌으나, 운영 지원·신청 절차 만족도는 +0.7%p 상승하는 등 운영 측면은 개선된 것으로 해석됨.
- 연도별 교육 만족도 분석 결과, 강사전문성, 교재유용성, 프로그램의 필요성 항목에서 소폭 감소했으나 운영사무국 대응, 교육신청기간, 강사성실성, 강의이해도, 소통교감, 재참여의사 항목은 소폭 증가함.

○ 학교급별 만족도 현황

- 학교급별로 모두 매우 높은 만족도를 보이지만, 초등은 전반적으로 약간 하락, 중등은 일부 항목(이해도·성실성)이 뚜렷이 상승하고 교재 유용성에 대한 만족에서 하락 발견됨.
- 초등학교 교사들의 만족도는 전체 평균 96.7%로 매우 높은 수준이나, 2024년(97.0%)보다 소폭(0.3%p) 하락했으며, 강사전문성 98.2%(-0.8%p), 강사성실성 99.1%(+0.1%p), 교육내용에 대한 이해도 96.8%(-0.3%p), 소통·교감 97.7%(+0.1%p) 등으로 유지되거나 소폭 감소한 반면, 교재 유용성 93.6%(-2.6%p)과 학교 교육 필요성 95.9%(-1.7%p)에서 비교적 큰 폭으로 감소했음.
- 중학교 교사들의 만족도 전체 평균은 95.6%로 초등보다 약간 낮지만, 2024년(95.8%)과 거의 비슷한 수준으로, 교육 이해도와 강사의 성실성, 전문성에 대한 평가는 개선된 반면, 교재 유용성이 가장 큰 하락을 보여, 중학교 교재의 개선이 요구되었음.

3. 적절한 교육 운영 차시에 대한 교사 의견

○ 게임문화교실 운영시간에 대한 교사 의견

- 교사들은 대체로 현재 수업 시간이 부족하다고 느끼며, 3~4차시 또는 7~8차시 수준을 적절한 운영 시간으로 가장 많이 제시했음.
- '적절한 교육 시간' 에 대해서는 전체적으로는 3~4차시가 46.4%로 가장 많이 선택되었고, 그다음이 7~8차시 43.7%로 나타나 이 두 구간이 사실상 표준적인 적정 시간대로 인식됨.
- 자유서술 의견에서는 "차시가 짧다", "교재 내용을 다루기에는 시간이 부족하다"는 취지로 차시 확대 요구가 가장 많이 제기되었으며, 최소 14건 이상이 수업 시간 연장을 요청했으나 설문조사 결과는 3-4차시가 많이 선호되는 것으로 나타났음.

4. 게임문화교실 개선을 위한 자유 의견

○ 게임교육에 대한 만족과 감사 인사가 대부분

- 자유 의견 중 대부분은 강의에 만족한다는 감사 인사였으며, 계속 이와 같은 교육이 이루어졌으면 좋겠다는 의견도 많은 수를 차지했음.

○ 교육 시간과 내용 교육대상별 난이도 조절 요구

- 수업 구성에 대해: 수업 시간이 짧아 '따라하기' 위주가 되는 점, 난이도가 일부 학년(특히 저학년)에게는 높다는 의견과 엔트리 도입 등 난이도·도구 조정 필요성이 제기됨.
- 교재·대상별 프로그램: 저학년용·특수학급용 별도 교재 및 수준 조정 요구, 블록 힌트 외에 정답 제공 등 난이도 조절에 대한 의견이 있었음.

○ 보조강사의 필요성

- 저학년·20명 이상 학급에서 한 명의 강사로는 한계가 있으므로 보조강사 배정 필요성이 반복 제기됨.

○ 행정 및 운영 측면

- 신청 시기를 학사·인사 일정에 맞춰 3월 초로 조정해달라는 요구, 학교당 신청 학급 수 확대, 인터넷·설치 환경 개선 등에 대한 의견 나타남.

Ⅱ

조사 결과

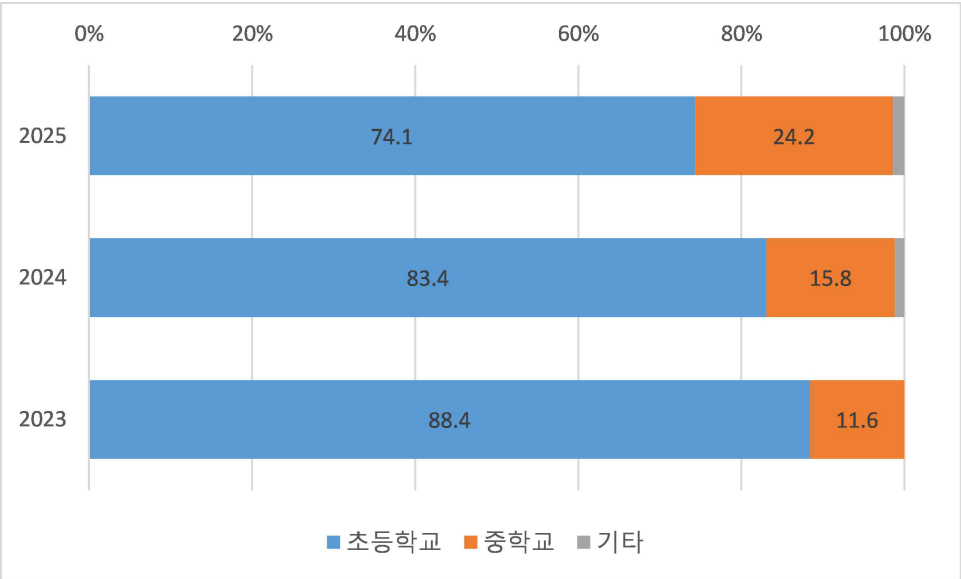
1. 참여 교사 현황

○ [2025 찾아가는 게임문화교실] 참가 후 설문에 응한 교사 293명의 사회인구학적 분포 분석 결과는 아래와 같음.

1) 참여 교사의 학교급별 분포

- 조사에 응답한 교사는 293명으로 2024년의 253명보다 40명 증가(15.8%)
- 초등학교 교사 비율은 2024년의 83%에서 74.4%로 8.6%p 감소한 반면, 중학교 교사가 40명에서 71명으로 8.4%p 증가했고 그 외에 기타 기관에서 4명의 교사가 참여

연도	초등학교	중학교	기타	전체
2025	218명 (74.4%)	71명 (24.2%)	4명(1.4%)	293명
2024	210명 (83.0%)	40명 (15.8%)	3명(1.2%)	253명
2023	168명 (88.4%)	22명 (11.6%)	-	190명

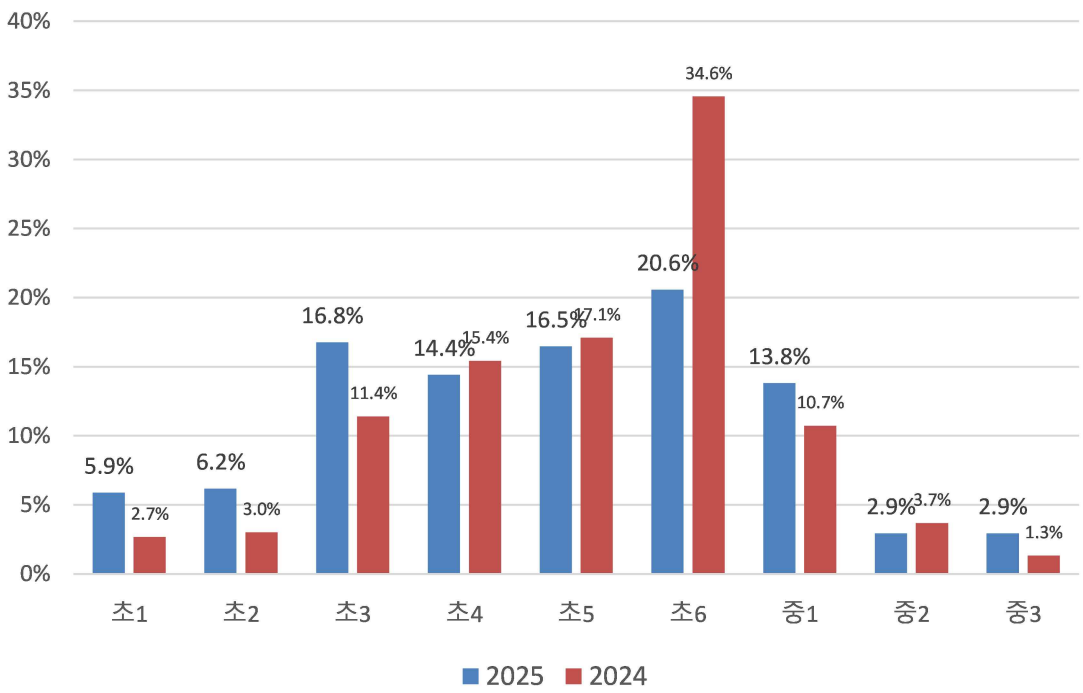


2) 참여 교사의 학년별 분포

- 작년과 마찬가지로 초등 6학년을 담당한 교사가 가장 많았으나 초등 5학년의 비율이 전년보다 감소하고 초등 3,4학년과 중학교 1,2학년의 비율이 증가하면서 학년별 분포의 편중성은 완화되었음.
- 초등학교 6학년 담당 교사들이 전체 참여자의 20.6%를 차지했으며 초 5학년(16.5%)을 포함하면 전체 참여자의 37.1%를 차지

		2025		2024	2023
		인원	%	%	%
초등	초1	20	5.9%	2.7%	2.4%
	초2	21	6.2%	3.0%	2.0%
	초3	57	16.8%	11.4%	9.0%
	초4	49	14.4%	15.4%	15.1%
	초5	56	16.5%	17.1%	22.4%
	초6	70	20.6%	34.6%	33.9%
중등	중1	47	13.8%	10.7%	9.0%
	중2	10	2.9%	3.7%	2.9%
	중3	10	2.9%	1.3%	3.3%
전체		340*	100.0%	100.0	100.0

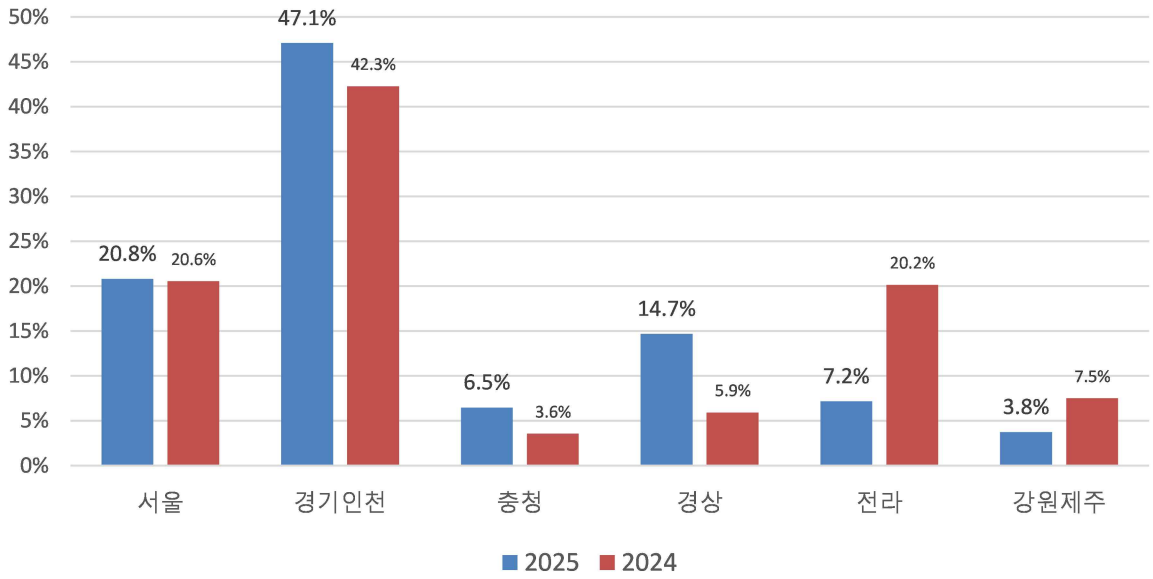
* 한 명의 교사가 여러 학년을 담당하는 경우가 포함되어 참여자 숫자보다 사례수 많음.



3) 참여 교사들의 근무 지역

- 참여 교사들의 근무 지역은 경기/인천 지역이 47.1%로 가장 많은 비율을 차지했으며, 그다음으로 서울(20.8%), 경상(14.7%), 전라(7.2%), 충청(6.5%) 지역 순
- 전년 대비 경기/인천(4.8%p), 경상(8.8%p), 충청(2.9%p) 지역 교사들의 비중이 증가했으며, 전라 지역은 20.2%에서 7.2%로 가장 많이 감소(13%p)

	서울	경기/인천	충청	경상	전라	강원/제주	전체
2025	61	138	19	43	21	11	293
	20.8%	47.1%	6.5%	14.7%	7.2%	3.8%	100%
2024	20.6%	42.3%	3.6%	5.9%	20.2%	7.5%	100%
2023	20.5%	36.3%	8.9%	18.4%	10.5%	5.3%	100%

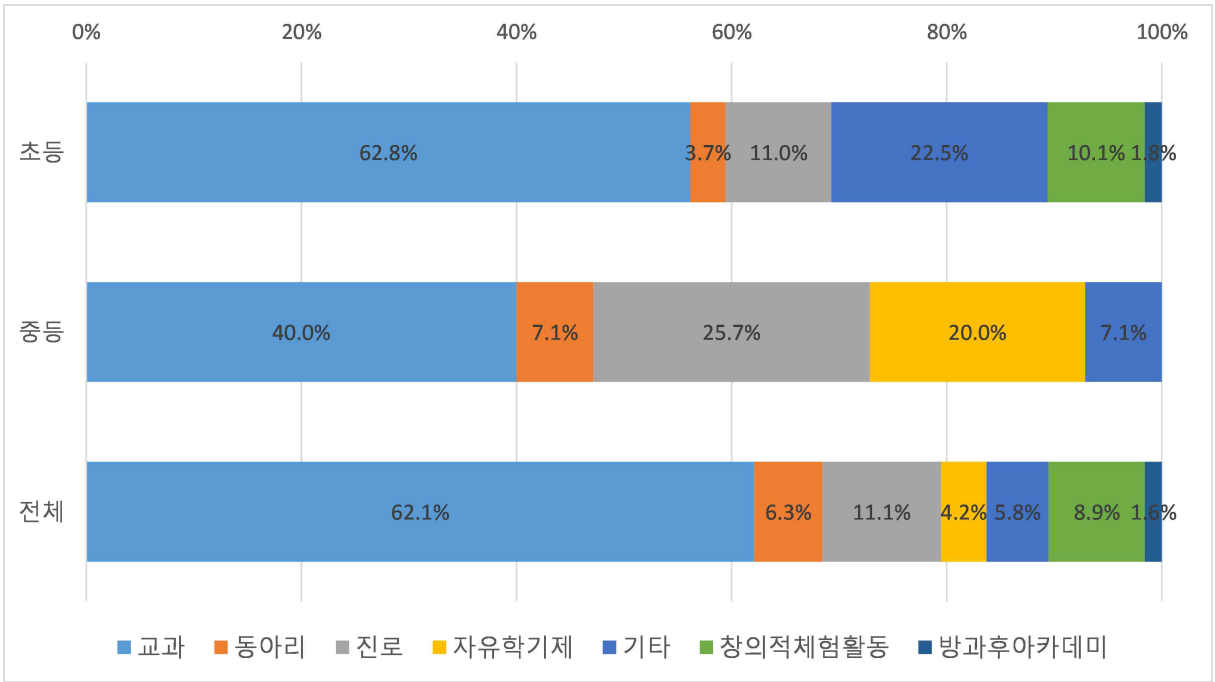


4) 교육활용 시간

- 본 교육 프로그램이 학교 현장에서 어떤 시간에 실시되는지를 살펴본 결과, 교육에 참여한 교사 중 56.5%는 본 교육을 교과 시간에 활용했다고 응답
- 그 외 기타 교육 시간이 19.2%로 2위, 진로 교육 시간이 15.1%로 3위를 차지
- 학교급별로는 초등학교와 중학교에서 모두 교과 시간 활용의 비중이 가장 높았으나 초등학교 62.8%로 중학교의 40.0%보다 매우 높았음
- 중학교에서는 교과수업 이외에 진로수업(25.7%), 자유학기제(20%) 등이 본 교육에 활용되고 있었음.

구분		학교급			전체
		초등	중등	기타	
교과	인원	137	28	0	165
	비율(%)	62.8%	40.0%	0.0%	56.5%
동아리	인원	8	5	0	13
	비율(%)	3.7%	7.1%	0.0%	4.5%
진로	인원	24	18	2	44
	비율(%)	11.0%	25.7%	50.0%	15.1%
자유학기제	인원	0	14	0	14
	비율(%)	0.0%	20.0%	0.0%	4.8%
기타	인원	49	5	2	56
	비율(%)	22.5%	7.1%	50.0%	19.2%
전체 평균		218	70	4	292*
		100%	100%	100%	100%

* 학교급에 무응답자 1명 존재하여 전체 응답자수가 293명에서 292명으로 감소

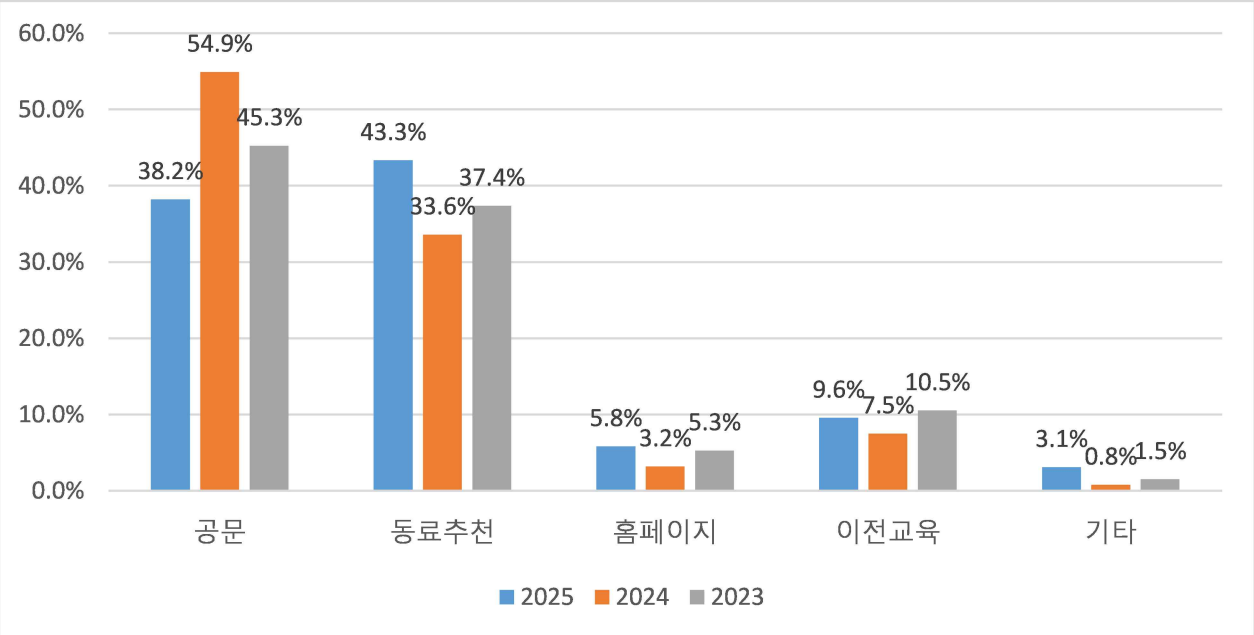


2. 교육 참여 경로

1) 교육 정보 입수경로

- 동료 추천으로 참여했다는 교사가 43.3%로 교육 안내 공문을 보고 참여했다는 교사의 38.2%보다 많았는데, 동료 추천이 안내 공문 보다 더 많은 비중을 차지한 결과는 조사 이후 처음
- 동료 추천을 통해 참여한 경우와 이전에 참여했던 교사가 다시 참여한 경우는 본 교육에 대한 긍정적 평가를 반영한 것으로 이 두 경로를 합한 비율은 52.9%로 절반을 넘었음.

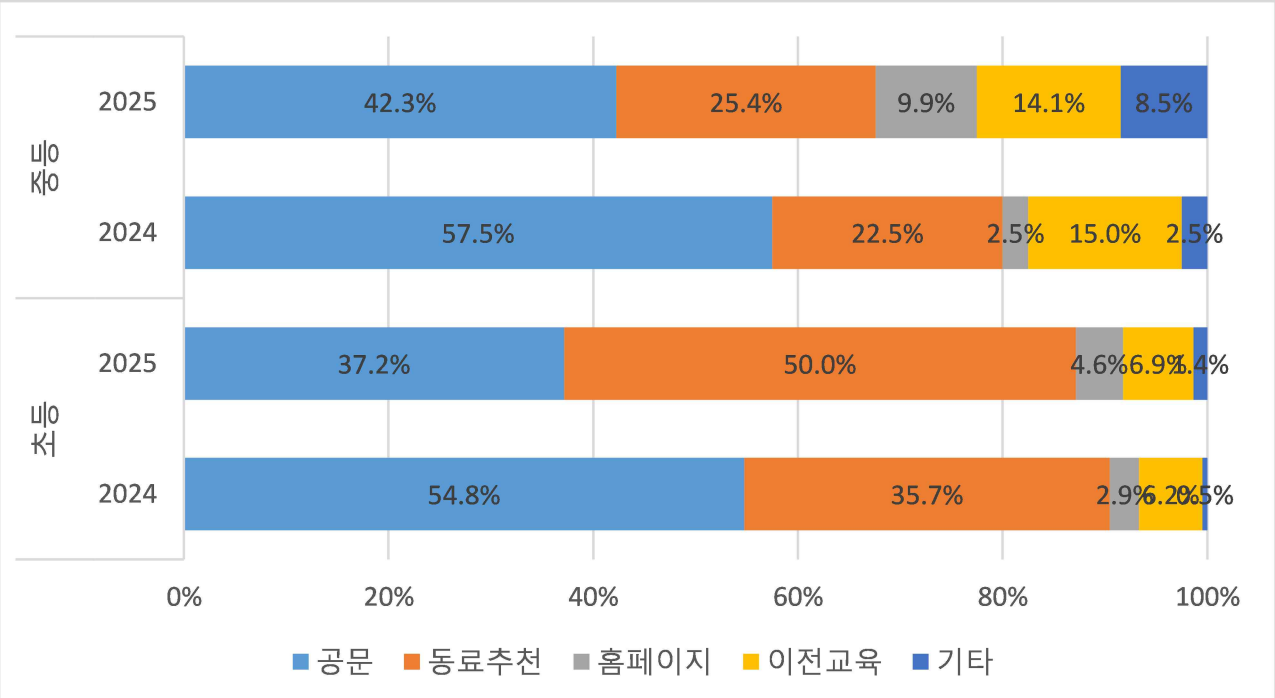
	2025		2024	2023
	인원	비율	비율	비율
공문	112	38.2%	54.9%	45.3%
동료추천	127	43.3%	33.6%	37.4%
홈페이지	17	5.8%	3.2%	5.3%
이전 참여	28	9.6%	7.5%	10.5%
기타	9	3.1%	0.8%	1.2%
전체	293	100%	100%	100%



2) 교육 정보 입수 경로의 학교급별 분포

- 초등학교 교사들은 동료의 추천으로 참여했다는 비율이 절반(50%)으로 가장 많았던 반면, 중학교 교사들은 42.3%가 공문을 보고 참여했다고 응답
- 중학교에서는 이전 교육에 참여한 경험이 있는 교사 비율이 14.1%로 초등학교의 6.9%보다 2배 이상 높아서 작년에 이어 중학교 교사들의 교육 만족도와 재참여로 이어지는 양상
- 초등학교에서 공문이 차지하는 비중이 전년의 54.8%에서 37.2%로 크게 감소했으며, 중학교에서도 57.5%에서 15.2%p 감소한 반면, 동료추천의 비중은 증가 추세

	2025						2024			2023	
	초등		중등		기타		비율			비율	
	인원	비율	인원	비율	인원	비율	초등	중등	기타	초등	중등
공문	81	37.2%	30	42.3%	1	25.0%	54.8%	57.5%	33.3%	41.1%	77.3%
동료추천	109	50.0%	18	25.4%	0	0.0%	35.7%	22.5%	33.3%	41.7%	4.5%
홈페이지	10	4.6%	7	9.9%	0	0.0%	2.9%	2.5%	33.3%	6.0%	0.0%
이전참여	15	6.9%	10	14.1%	3	75.0%	6.2%	15.0%	0.0%	10.1%	13.6%
기타	3	1.4%	6	8.5%	0	0.0%	0.5%	2.5%	0.0%	1.2%	4.5%
전체	218	100.0%	71	100.0%	4	100.0%	100%	100%	100%	100%	100%

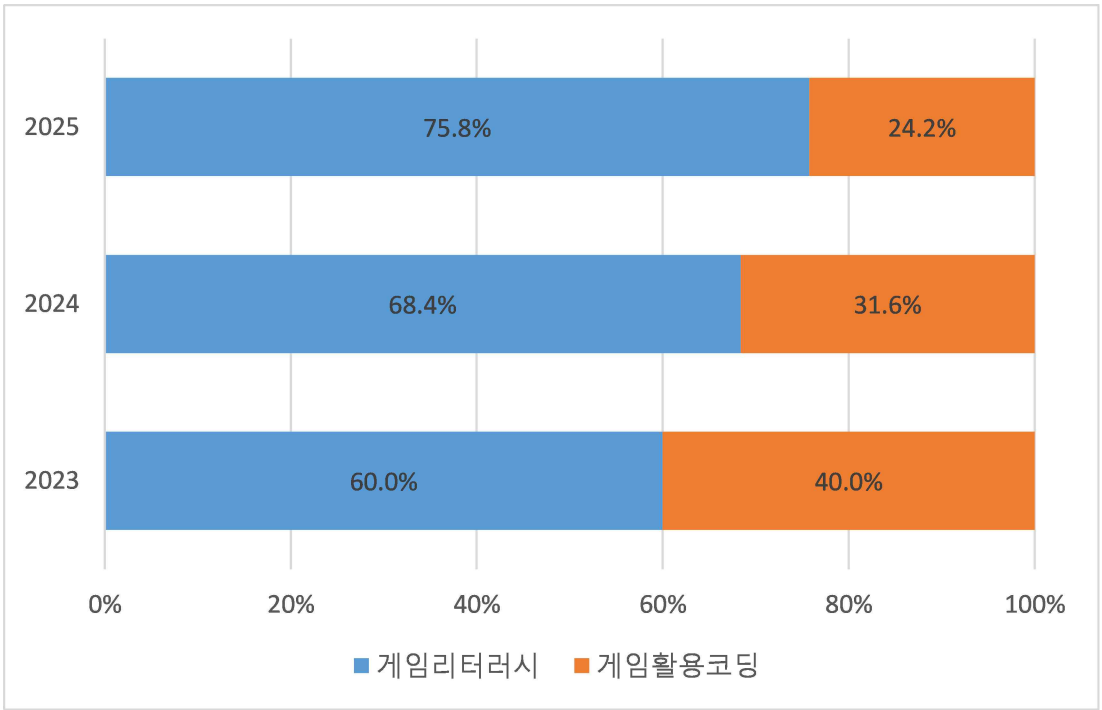


3. 선택한 교육 프로그램

1) 선택 프로그램 분포

- 게임문화교실에서 제공하는 프로그램인 '게임활용코딩 교육'과 '게임리터러시 교육' 프로그램의 선택 비율을 통해서 교사들의 교육 수요를 측정
- 게임활용코딩 프로그램의 비율은 전년의 68.4%보다 높은 75.8%로 나타남.
- 반면 게임리터러시 교육의 비중은 31.6%에서 24.2%로 감소
- 매년 게임활용 코딩교육 수요가 더 높아지는 양상이 나타남.

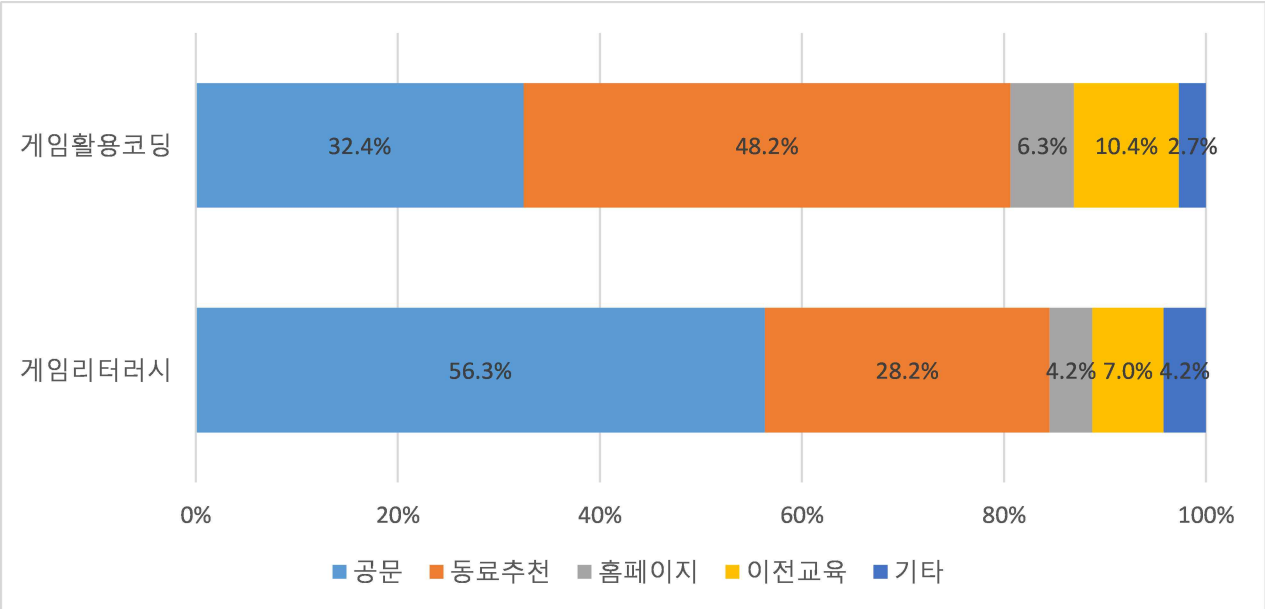
	게임활용코딩	게임리터러시	전체
2025	222	71	293
	75.8%	24.2%	100%
2024	68.4%	31.6%	100%
2023	60.0%	40.0%	100%



2) 선택 프로그램별 참여경로 분포

- 참여자들이 프로그램을 선택할 때 어떤 요인에 의해 영향을 받았는지를 추정하기 위해서 선택 프로그램에 따른 참여 경로의 분포를 비교
- 분석 결과, 게임리터러시 교육 참여자들은 공문을 보고 참여한 비율이 절반 이상(56.3%)으로 가장 많았던 반면, 게임활용코딩 교육 참여자들은 동료 추천을 받고 참여한 비율이 48.2%로 가장 많았음.
- 게임리터러시 교육의 경우 동료추천이 차지하는 비율은 28.2%로 두 번째로 많았으며, 게임활용코딩 교육 참여자들의 경우 공문을 보고 참여한 비율이 32.4%로 상당한 비중을 차지했음.
- 동료추천의 영향력이 크며, 게임활용코딩 교육 참여에 더 큰 영향을 미치고 있음을 시사

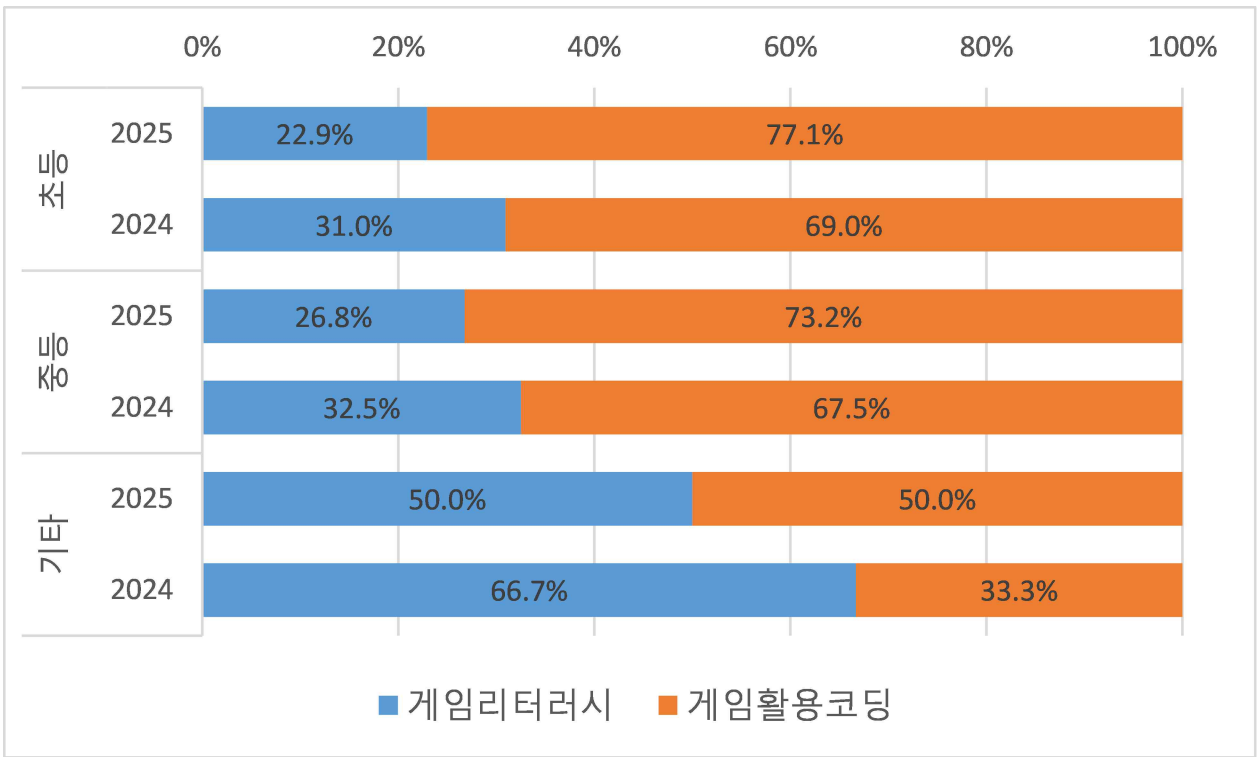
	공문	동료추천	홈페이지	이전참여	기타	전체
게임리터러시	40	20	3	5	3	71
	56.3%	28.2%	4.2%	7.0%	4.2%	100%
게임활용코딩	72	107	14	23	6	222
	32.4%	48.2%	6.3%	10.4%	2.7%	100%



3) 학교급별 선택 프로그램

- 초등학교 교사들의 77.1%와 중학교 교사의 73.2%가 게임활용코딩 교육을 선택, 기타 기관 참여 교사의 경우는 2명씩 각각의 프로그램을 선택했음.
- 초등학교와 중학교에서 모두 게임활용코딩 교육을 선호하는 것으로 나타났으며, 전년 대비 선호율 역시 더 증가한 것으로 나타났음.
- 프로그램 선호에 있어 학교급 간 차이는 작년의 3.0%p 대비 7.8%p로 증가

			게임리터러시	게임활용코딩	학교급별 계
2025	초등	인원	50	168	218
		비율	22.9%	77.1%	100.0%
	중등	인원	19	52	71
		비율	26.8%	73.2%	100.0%
	기타	인원	2	2	4
		비율	50.0%	50.0%	100.0%
	전체	인원	71	222	293
		비율	24.2%	75.8%	100.0%
2024	초등	비율	31.0%	69.0%	100.0%
	중등	비율	32.5%	67.5%	100.0%
	기타	비율	66.7%	33.3%	100.0%
	전체	비율	31.6%	68.4%	100.0%



4. 교육 만족도 분석

1) 만족도 분석 개요

○ 조사지는 총 9문항으로 게임문화교실 교육에 대한 교사들의 만족도를 측정했음.

① 운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까? (Q3)
② 운영사무국의 교육 신청 기간과 절차는 적절하였습니까? (Q4)
③ 강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까? (Q5)
④ 강사는 수업 준비를 성실히 하였습니까? (Q6)
⑤ 강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까? (Q7)
⑥ 강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까? (Q8)
⑦ 사용된 교재는 학습 활동에 도움이 되었습니까? (Q9)
⑧ 본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까? (Q10)
⑨ 본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까? (Q11)

○ 게임리터러시 교육에 대한 만족도 분석

- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 Likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음. (①매우 만족 ②만족 ③보통 ④불만 ⑤매우불만)
- 이 응답 결과를 긍정(1,2)/보통(3)/부정(4,5)로 재분류하여 긍정에 해당하는 1,2번 응답을 '만족'으로, 보통(3번)과 부정(4,5)은 만족하지 않는 것으로 설정[13)]
- 만족에 해당하는 비율을 통해 해당 항목의 만족도를 계산

13) Likert 5점 척도를 그대로 점수(1점-5점)로 변환하는 방법도 고려하였으나, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수변환을 위한 등간척도의 조건을 충족하지 못함. 점수 변환 방식은 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우(예: 동의하지 않는다 – 약간 동의한다 – 매우 동의한다)에 적절함.

2) 만족도 전체

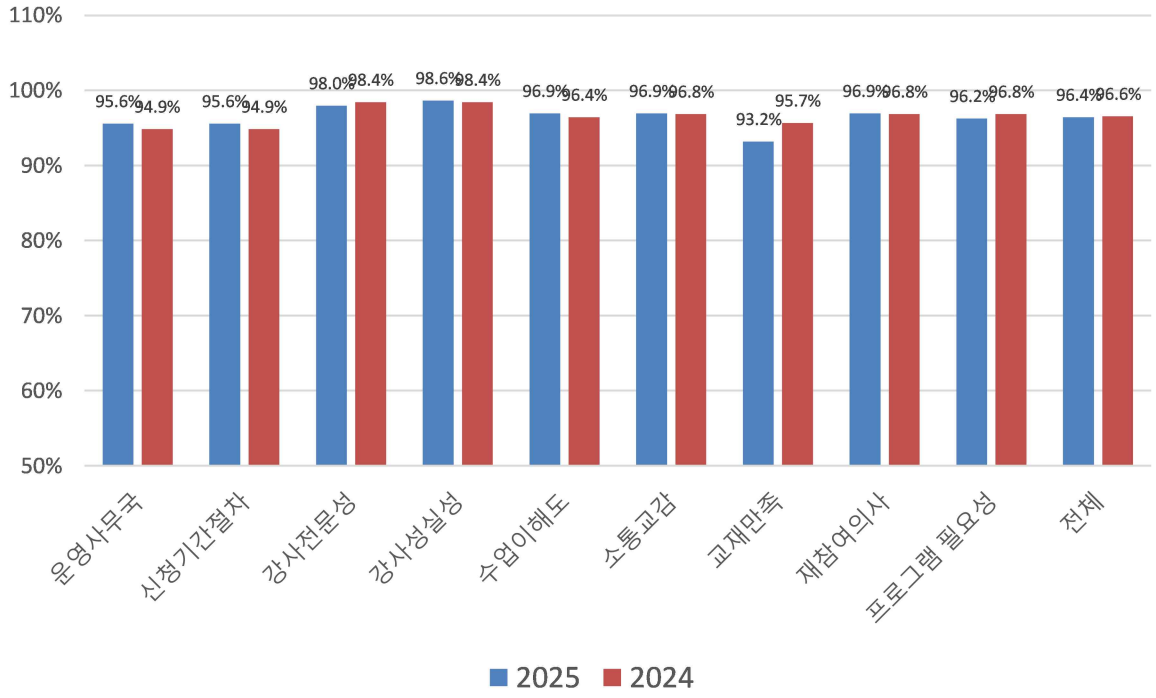
○ 교육 만족도 분석 결과

- 교육 만족도 분석 결과, 만족도 평균이 96.4%로 전년과 거의 비슷하게 매우 높은 수준으로 나타났음.
- 가장 만족도가 낮았던 교재의 유용성(93.2%)를 제외하고 나머지 모든 항목에 대해 95% 이상이 동의해서 교육에 대한 교사들의 만족도가 전반적으로 매우 높은 것으로 나타났음.

○ 2024년 결과와 비교

- 만족도 평가의 전체 평균은 96.4%로 작년의 96.6% 보다 0.2%p 감소했는데, 이는 실제 만족도의 감소라기 보다는 작년의 만족도가 더 이상 높아지기 어려운 높은 수준이었기 때문에 생긴 천정 효과(ceiling effect)로 설명할 수 있음.
- 전년 대비 교재 유용성은 2.5%p 감소해서 다른 항목들 대비 가장 크게 감소, 그외 강사의 전문성, 본 교육의 필요성 만족도는 감소했으나 나머지 모든 항목에서 증가.
- 특히 운영사무국의 교육 지원이나 교육 신청기간에 대한 만족도가 전년 대비 0.7%p 증가해서 운영 측면의 개선이 있었던 것으로 추정됨.

구분	2025	2024	격차
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	95.6%	94.9%	0.7%p
운영사무국의 교육신청 기간과 절차는 적절하였습니까?	95.6%	94.9%	0.7%p
강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까?	98.0%	98.4%	-0.5%p
강사는 수업 준비를 성실히 하였습니까?	98.6%	98.4%	0.2%p
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	96.9%	96.4%	0.5%p
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	96.9%	96.8%	0.1%p
사용된 교재는 학습 활동에 도움이 되었습니까?	93.2%	95.7%	-2.5%p
본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	96.9%	96.8%	0.1%p
본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	96.2%	96.8%	-0.6%p
전체 평균	96.4%	96.6%	-0.1%p


110%
100%
90%
80%
70%
60%
50%
95.6%
94.9%
95.6%
94.9%
98.0%
98.4%
98.6%
98.4%
96.9%
96.4%
96.9%
96.8%
93.2%
95.7%
96.9%
96.8%
96.2%
96.8%
96.4%
96.6%
운영사무국
신청기간절차
강사전문성
강사성실성
수업이해도
소통교감
교재만족
재참여의사
프로그램 필요성
전체
2025
2024

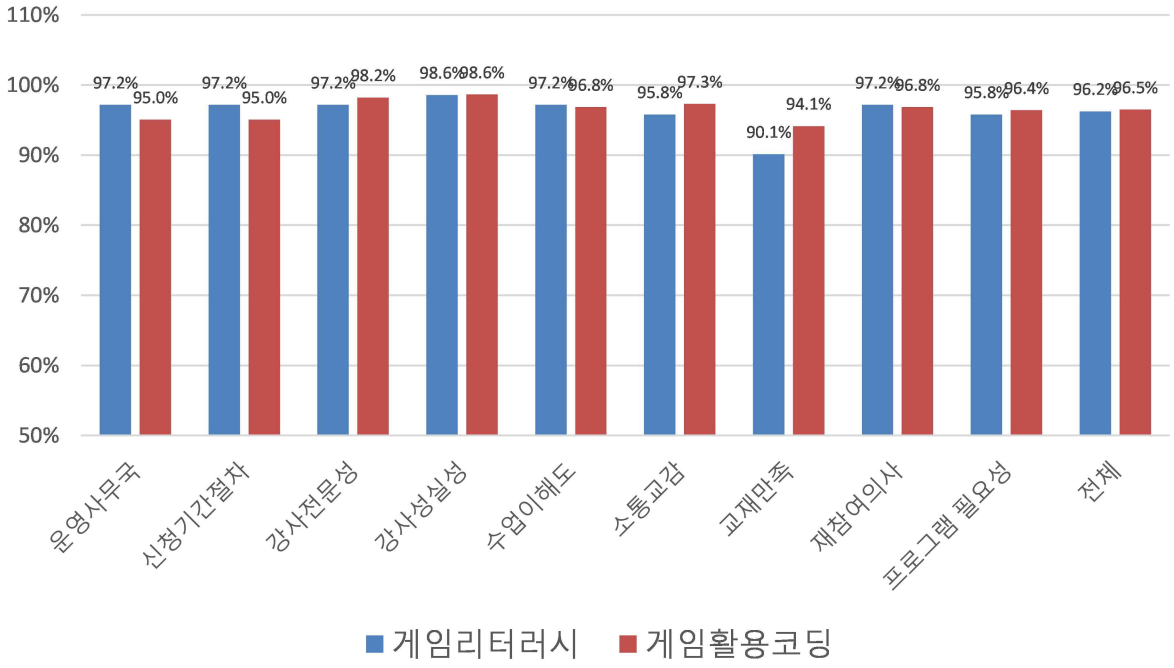
3) 선택프로그램별 만족도

○ 프로그램에 따른 교육 만족도 분석 결과

- 게임활용코딩 프로그램 참여 교사들의 만족도 평균은 96.5%로 게임리터러시 프로그램 만족도의 96.2% 대비 근소(0.3%p)하게 높았음.
- 프로그램에 따른 만족도 격차가 가장 큰 항목은 교재 유용성으로 게임활용코딩 교육 참여교사들의 만족도가 게임리터러시 교육 참여 교사보다 4%p 높았음.
- 반면 운영사무국의 대응 및 교육 운영에 대한 만족도는 게임리터러시 교육 참여교사들이 2.1%p 더 높았음.
- 프로그램간 격차가 크지 않으나, 게임리터러시 교육의 경우 교재의 개선이 필요함을 시사함.

구분	게임 리터러시	게임활용 코딩	격차*
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	97.2%	95.0%	2.1%p
운영사무국의 교육 신청 기간과 절차는 적절하였습니까?	97.2%	95.0%	2.1%p
강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까?	97.2%	98.2%	-1.0%p
강사는 수업 준비를 성실히 하였습니까?	98.6%	98.6%	-0.1%p
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	97.2%	96.8%	0.3%p
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	95.8%	97.3%	-1.5%p
사용된 교재는 학습 활동에 도움이 되었습니까?	90.1%	94.1%	-4.0%p
본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	97.2%	96.8%	0.3%p
본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	95.8%	96.4%	-0.6%p
전체 평균	96.2%	96.5%	-0.3%p

* 격차 = 게임리터러시 만족도 – 게임활용코딩 만족도, 값이 +인 경우 게임리터러시 만족도가 더 높으며, 값이 – 인 경우 게임활용코딩 만족도가 더 높음.


110%
100%
90%
80%
70%
60%
50%
97.2%
95.0%
97.2%
95.0%
97.2%
98.2%
98.6%
98.6%
97.2%
96.8%
95.8%
97.3%
90.1%
94.1%
97.2%
96.8%
95.8%
96.4%
96.2%
96.5%
운영사무국
신청기간절차
강사전문성
강사성실성
수업이해도
소통교감
교재만족
재참여의사
프로그램 필요성
전체
게임리터러시
게임활용코딩

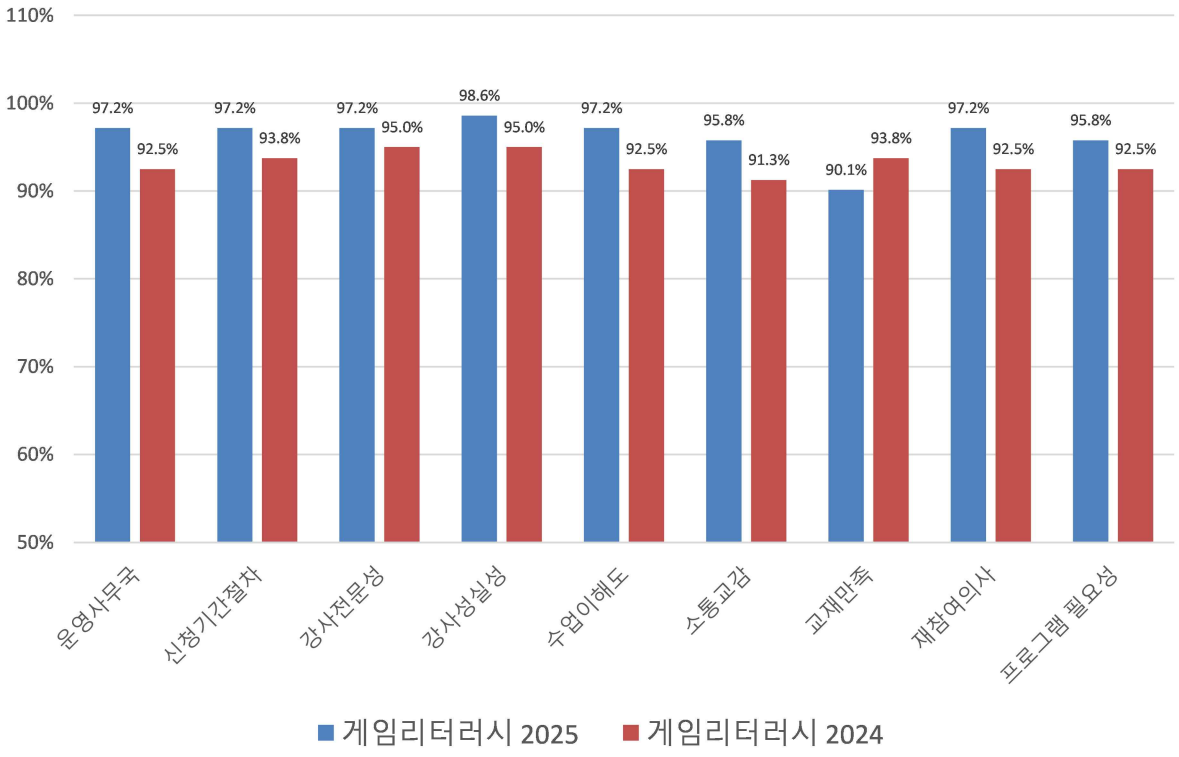
4) 선택 프로그램별 만족도의 연도별 차이

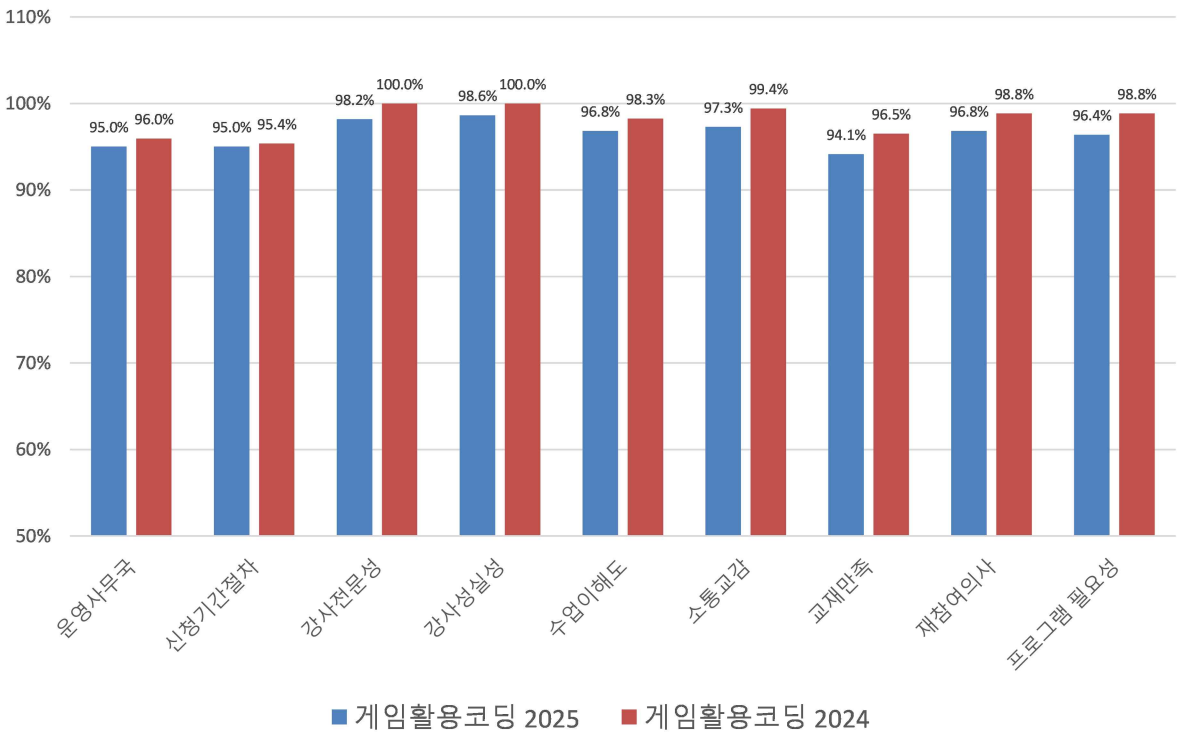
○ 게임문화교실 프로그램별 만족도의 연도별 비교 결과

- 게임리터러시 교육 프로그램의 만족도는 전년 대비 교재 유용성(3.6%p 감소)을 제외한 모든 영역에서 증가했으며, 특히 운영사무국 서비스, 학생과의 강의의 이해도 및 재참여의사(각각 4.7%p 증가)와 학생과의 소통교감(4.5%p 증가)에서 증가폭이 컸음.
- 게임활용코딩 교육 프로그램의 만족도는 전년대비 모든 항목에서 감소했으며, 특히 교재 유용성과 학교교육에의 필요성이 2.4%p로 가장 많이 감소
- 프로그램 공통적으로 교재 유용성에 대한 만족이 감소해서 교재의 업데이트가 요구됨.

구분	프로그램					
	게임리터러시			게임활용코딩		
	2025	2024	격차[14]	2025	2024	격차
운영사무국 서비스	97.2%	92.5%	4.7%p	95.0%	96.0%	-0.9%p
교육신청기간 절차	97.2%	93.8%	3.4%p	95.0%	95.4%	-0.3%p
강사 전문성	97.2%	95.0%	2.2%p	98.2%	100.0%	-1.8%p
강사 성실성	98.6%	95.0%	3.6%p	98.6%	100.0%	-1.4%p
강의 이해도	97.2%	92.5%	4.7%p	96.8%	98.3%	-1.4%p
학생과 소통교감	95.8%	91.3%	4.5%p	97.3%	99.4%	-2.1%p
교재 유용성	90.1%	93.8%	-3.6%p	94.1%	96.5%	-2.4%p
재참여의사	97.2%	92.5%	4.7%p	96.8%	98.8%	-2.0%p
학교교육 필수	95.8%	92.5%	3.3%p	96.4%	98.8%	-2.4%p
전체 평균	96.2%	93.2%	3.0%p	96.5%	98.1%	-1.6%p

14) 격차는 2025년 결과 - 2024년 결과로 산출, 작년 대비 향상되었으면 + 값, 감소했으면 - 값으로 표기


110%
100%
90%
80%
70%
60%
50%
97.2%
92.5%
97.2%
93.8%
97.2%
95.0%
98.6%
95.0%
97.2%
92.5%
95.8%
91.3%
90.1%
93.8%
97.2%
92.5%
95.8%
92.5%
운영사무국
신청기간절차
강사전문성
강사성실성
수업이해도
소통교감
교재만족
재참여의사
프로그램 필요성
게임리터러시 2025
게임리터러시 2024


110%
100%
90%
80%
70%
60%
50%
95.0%
96.0%
95.0%
95.4%
98.2%
100.0%
98.6%
100.0%
96.8%
98.3%
97.3%
99.4%
94.1%
96.5%
96.8%
98.8%
96.4%
98.8%
운영사무국
신청기간절차
강사전문성
강사성실성
수업이해도
소통교감
교재만족
재참여의사
프로그램 필요성
게임활용코딩 2025
게임활용코딩 2024

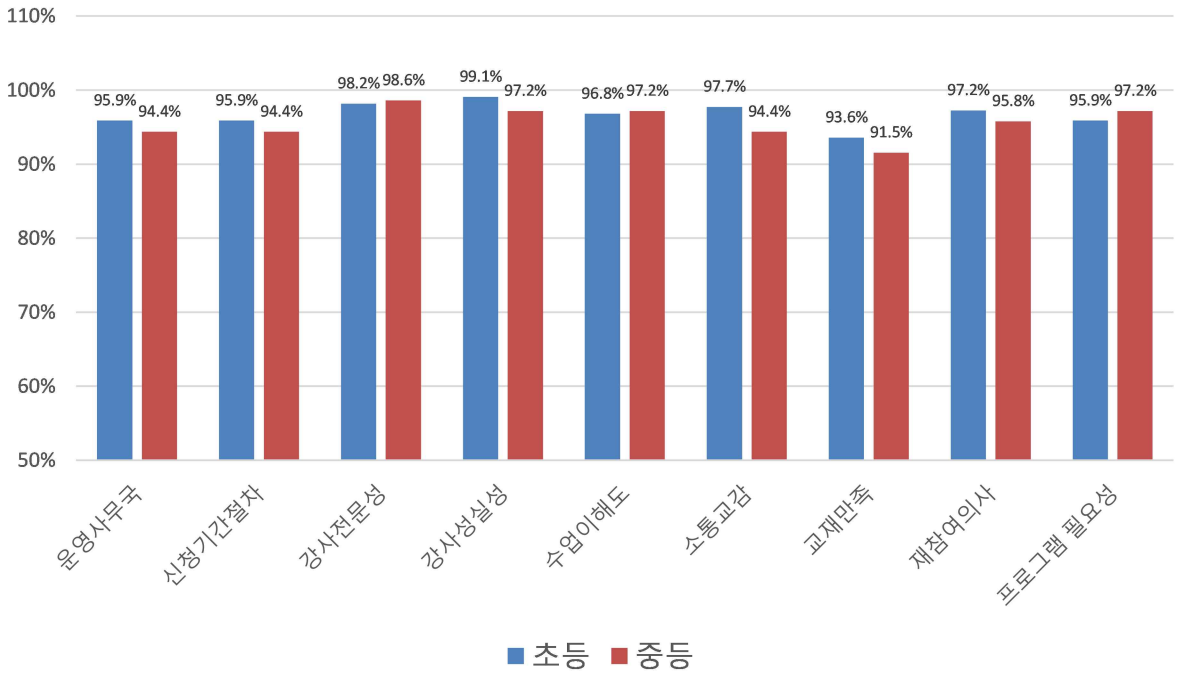
5) 학교급별 만족도

○ 학교급에 따른 교육 만족도 분석 결과

- 초등학교 교사들의 만족도 평균은 96.7%로 중학교 교사들의 만족도 평균 95.6% 보다 1.1%p 높았음.
- 중학교 교사들의 만족도는 강사전문성과 강의이해도를 제외한 나머지 항목에서 모두 초등학교 교사들보다 낮았음.
- 초등학교 교사들의 만족도는 중학교 교사들에 비해 학생들과의 소통교감(3.3%p)과 교재유용성(2.0%p)에서 가장 높았음.
- 특히 중학교 교재의 개선이 요구되는 것으로 해석됨.

구분	초등	중등	격차*	기타
운영사무국 서비스	95.9%	94.4%	-1.5%p	100.0%
교육 신청 기간 절차	95.9%	94.4%	-1.5%p	100.0%
강사 전문성	98.2%	98.6%	0.4%p	75.0%
강사 성실성	99.1%	97.2%	-1.9%p	100.0%
강의 이해도	96.8%	97.2%	0.4%p	100.0%
학생과 소통 교감	97.7%	94.4%	-3.3%p	100.0%
교재 유용성	93.6%	91.5%	-2.0%p	100.0%
재참여 의사	97.2%	95.8%	-1.5%p	100.0%
학교 교육에서 필요성	95.9%	97.2%	1.3%p	100.0%
전체 평균	96.7%	95.6%	-1.1%p	97.2%

* 학교급별 격차는 중학교 결과 - 초등학교 결과로 산출, 중학교가 더 높으면 + 값, 초등학교가 더 높으면 - 값으로 표기


110%
100%
90%
80%
70%
60%
50%
95.9%
94.4%
95.9%
94.4%
98.2%
98.6%
99.1%
97.2%
96.8%
97.2%
97.7%
94.4%
93.6%
91.5%
97.2%
95.8%
95.9%
97.2%
운영사무국
신청기간절차
강사전문성
강사성실성
수업이해도
소통교감
교재만족
재참여의사
프로그램 필요성
초등
중등

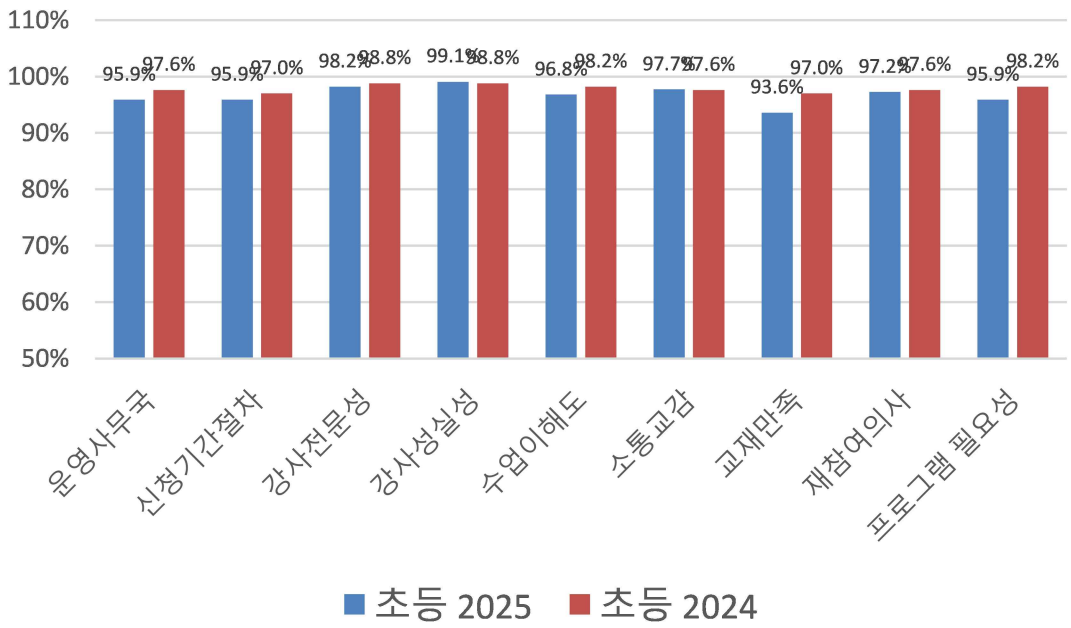
6) 학교급별 만족도의 연도별 차이

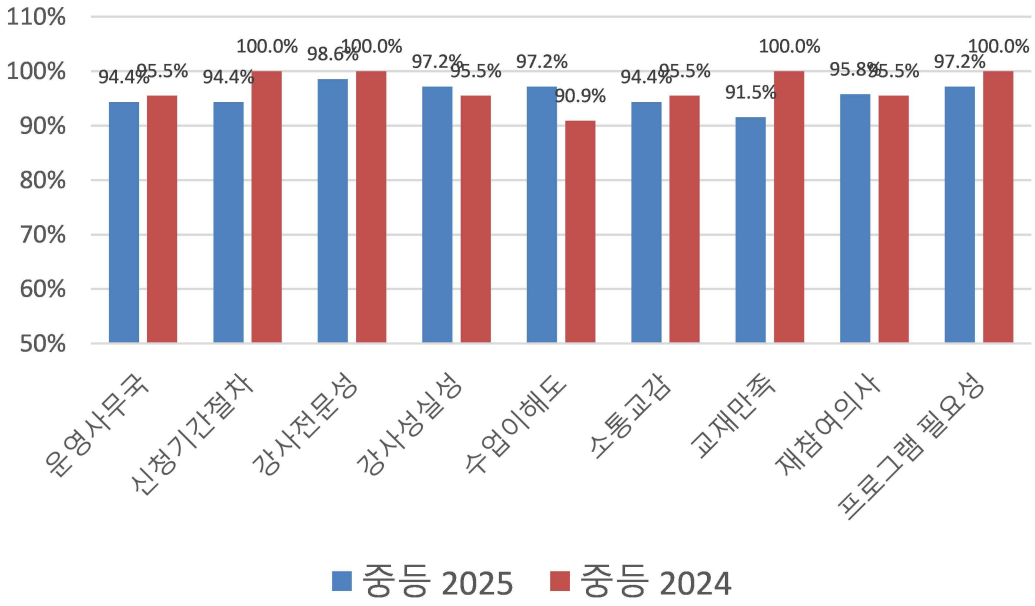
○ 게임문화교실 참여 학교급별 만족도의 연도별 비교 결과

- 전년도 대비 학교급별 만족도의 변화를 작년과 비교한 결과, 부분적인 향상과 전반적인 하락이 관찰됨.
- 초등학교 교사들의 만족도는 전년도 대비 운영사무국 서비스, 교육 신청 기간 절차, 강사 성실성, 학생과의 소통 교감 항목에서 향상되었으며, 강사전문성, 강의 이해도, 교재 유용성, 재참여 의사, 교육 필요성 항목에서는 감소하였음. 특히 교재 유용성(2.6%p) 항목의 하락이 컸음.
- 중학교 교사들의 만족도는 강사 전문성(1.1%p), 강의 이해도(2.2%p), 재참여 의사(3.3%p), 학교 교육 필수(2.2%p) 항목에서 향상되었고 나머지 항목에서는 감소했는데 특히 교재 유용성 평가가 3.5%p로 가장 크게 감소함.

구분	학교급					
	초등학교			중학교		
	2025	2024	격차*	2025	2024	격차
운영사무국 서비스	95.9%	94.3%	1.6%p	94.4%	97.5%	-3.1%p
교육 신청 기간 절차	95.9%	94.3%	1.6%p	94.4%	97.5%	-3.1%p
강사 전문성	98.2%	99.0%	-0.8%p	98.6%	97.5%	1.1%p
강사 성실성	99.1%	99.0%	0.1%p	97.2%	97.5%	-0.3%p
강의 이해도	96.8%	97.1%	-0.3%p	97.2%	95.0%	2.2%p
학생과 소통 교감	97.7%	97.6%	0.1%p	94.4%	95.0%	-0.6%p
교재 유용성	93.6%	96.2%	-2.6%p	91.5%	95.0%	-3.5%p
재참여 의사	97.2%	98.1%	-0.9%p	95.8%	92.5%	3.3%p
학교 교육 필수	95.9%	97.6%	-1.7%p	97.2%	95.0%	2.2%p
전체 평균	96.7%	97.0%	-0.3%p	95.6%	95.8%	-0.2%p

* 연도별 격차는 2025년 결과 - 2024년 결과로 산출, 작년 대비 향상되었으면 + 값, 감소했으면 - 값


110%
100%
90%
80%
70%
60%
50%
95.9%
97.6%
95.9%
97.0%
98.2%
98.8%
99.1%
98.8%
96.8%
98.2%
97.7%
97.6%
93.6%
97.0%
97.2%
97.6%
95.9%
98.2%
운영사무국
신청기간절차
강사전문성
강사성실성
수업이해도
소통교감
교재만족
재참여의사
프로그램 필요성
초등 2025
초등 2024


110%
100%
90%
80%
70%
60%
50%
94.4%
95.5%
94.4%
100.0%
98.6%
100.0%
97.2%
95.5%
97.2%
90.9%
94.4%
95.5%
91.5%
100.0%
95.8%
95.5%
97.2%
100.0%
운영사무국
신청기간절차
강사전문성
강사성실성
수업이해도
소통교감
교재만족
재참여의사
프로그램 필요성
중등 2025
중등 2024

5. 교사 의견 조사

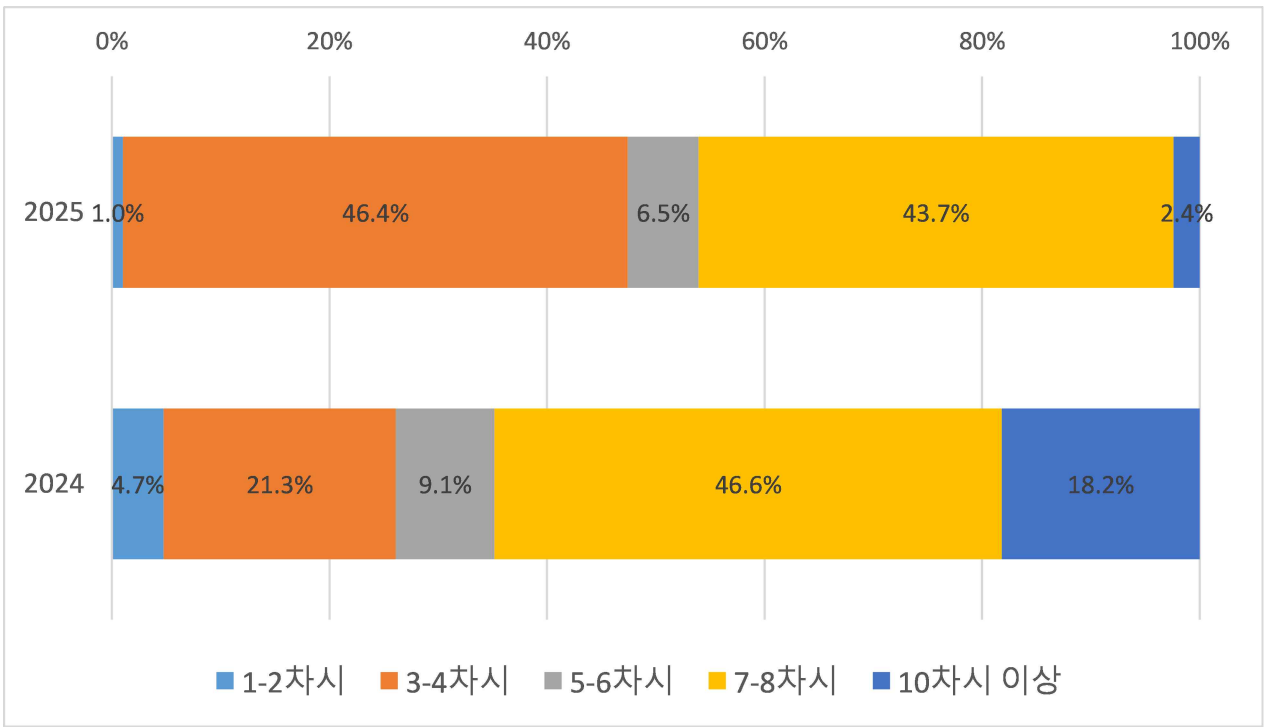
1) 교육 운영 시간(차시)에 대한 의견

○ 게임문화교실 운영 시간에 대한 교사 의견 조사

- 게임문화교실의 운영 시간 적절성을 확인하기 위해서 교사들이 생각하는 가장 적절한 운영시간을 질문하고 ① 1~2차시 ② 3~4차시 ③ 5~6차시 ④ 7~8차시 ⑤ 10차시 이상에서 선택하도록 하였음.

○ 게임문화교실 운영 시간에 대한 교사 의견

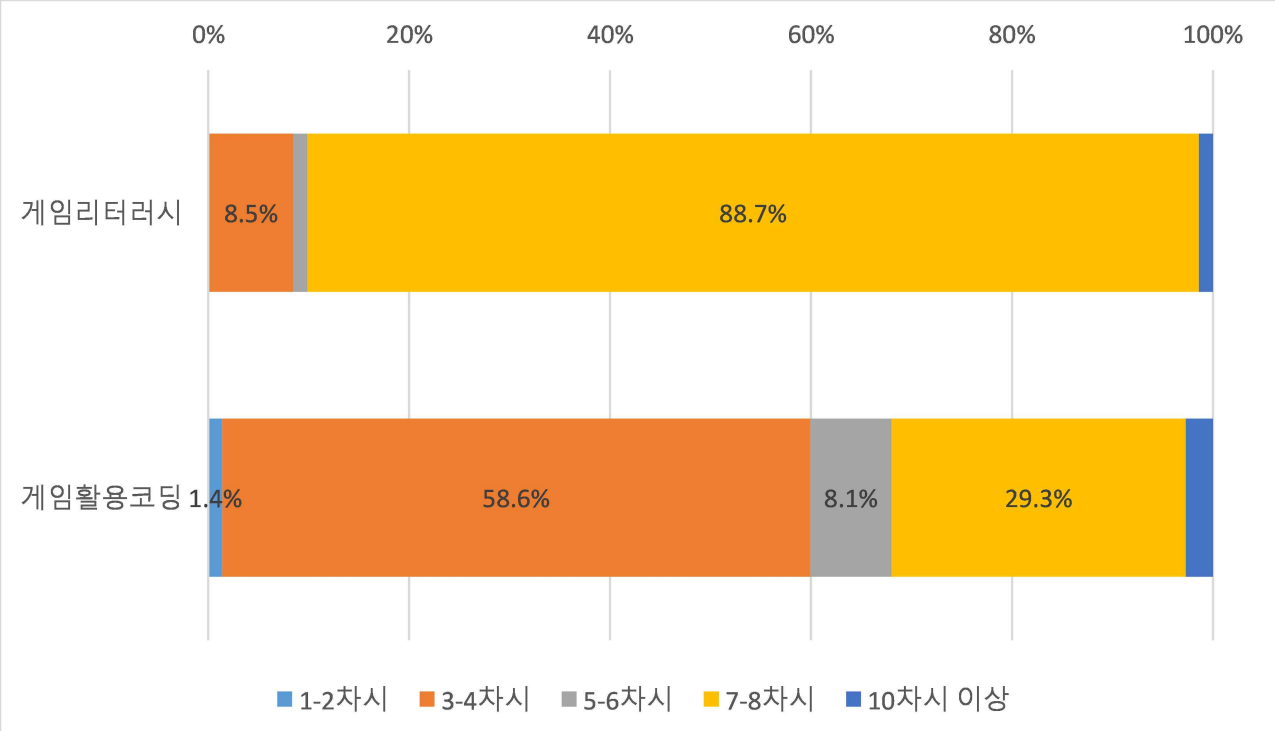
- 가장 많은 교사들이 선택한 운영 시간은 3-4차시로 전체 응답자의 46.4%가 선택, 그다음은 43.7%가 선택한 7-8차시, 5-6차시는 6.5%가 선택
- 상대적으로 짧은 교육기간과 긴 교육기간에 대한 선호로 양분된 현상



○ 참여프로그램에 따른 교육 운영 시간 의견 비교

- 프로그램에 따른 적절한 교육운영시간에 대한 의견은 뚜렷한 차이
- 게임리터러시 교육에 참여한 교사의 88.7%는 7-8차시가 적절하다고 응답한 반면, 게임활용코딩 교육에 참여한 교사의 58.6%는 3-4차시가 적절하다고 응답했으며 7-8차시를 선택한 비율은 29.3%

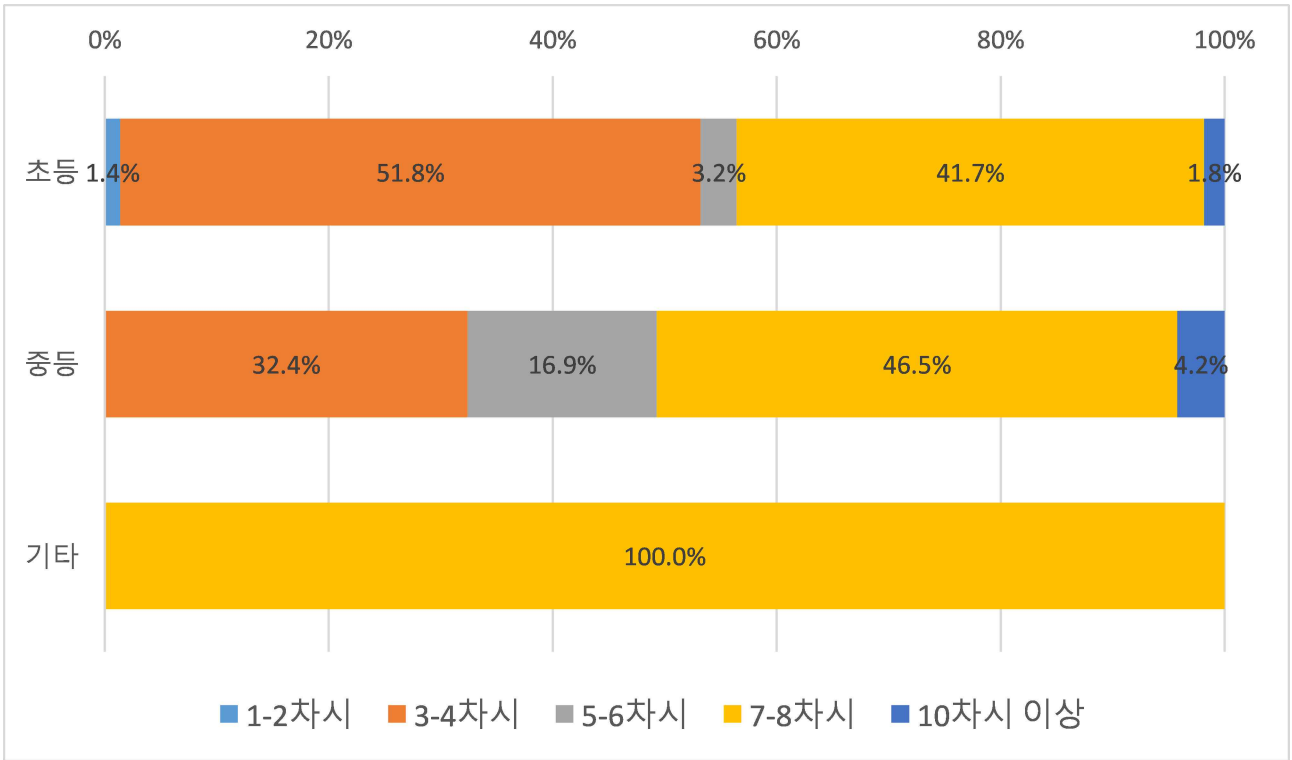
구분			참여프로그램		전체
			게임리터러시	게임활용코딩	
적절한 교육 운영 시간	1-2차시	사례수	0	3	3
		비율	0.0%	1.4%	1.0%
	3-4차시	사례수	6	130	136
		비율	8.5%	58.6%	46.4%
	5-6차시	사례수	1	18	19
		비율	1.4%	8.1%	6.5%
	7-8차시	사례수	63	65	128
		비율	88.7%	29.3%	43.7%
	10차시 이상	사례수	1	6	7
		비율	1.4%	2.7%	2.4%
전체		사례수	71	222	293
		비율	100.0%	100.0%	100.0%



○ 학교급에 따른 교육 운영시간 의견 비교

- 초등학교 교사들은 3-4차시를 선호한 반면, 중학교 교사들은 그보다 더 많은 차시를 선호
- 초등학교 교사들은 3-4차시를 가장 많이 선택(51.8%)했고, 7-8차시를 그다음으로 많이 선택(41.7%)한 반면, 중학교 교사들은 7-8차시를 가장 많이 선택(46.5%)하고 3-4차시(32.4%), 5-6차시(16.9%) 순으로 선택
- 학교급에 상관없이 7-8차시 이상을 선호했던 전년도와는 다른 결과

구분			학교급			전체
			초등학교	중학교	기타	
적절한 교육 운영 시간	1-2차시	사례 수	3	0	0	3
		비율	1.4%	0.0%	0.0%	1.0%
	3-4차시	사례 수	113	23	0	136
		비율	51.8%	32.4%	0.0%	46.4%
	5-6차시	사례 수	7	12	0	19
		비율	3.2%	16.9%	0.0%	6.5%
	7-8차시	사례 수	91	33	4	128
		비율	41.7%	46.5%	100.0%	43.7%
	10차시 이상	사례 수	4	3	0	7
		비율	1.8%	4.2%	0.0%	2.4%
전체		사례 수	218	71	4	293
		비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2) 교육과정 개선을 위한 제언

○ 마지막으로 "개선되었으면 하는 점을 적어주세요." 라는 문항을 통해 본 교육과정의 개선을 위한 교사들의 제언을 자유롭게 수집했음.

- 제언 분석 결과, 우선 전반적인 만족과 긍정 의견이 압도적으로 높았는데, 강사에 대한 긍정적인 표현과 감사 표현이 20건 이상, '너무 좋았다', '완벽했다', '좋은 수업이었다' 등의 표현 역시 15건 이상 나타났음.

강사님 자질이 출중하여 정말 유익한 수업 감사합니다.
엄온숙 선생님께서는 수업시작전 30분전에 오셔서 수업에 필요한 세팅도 마치시고, 무엇보다 학생들이 수업에 참여하기 편하도록 안내를 해주셔서 전문성이 느껴지는 수업이었습니다. 강사님에 따라서 수업의 질이 엄청 달라지는 것을 느꼈는데, 기회가 된디면 엄온숙 선생님께 다음 게임.코딩 관련 수업을 받고 싶습니다
의견 없습니다. 양정인 강사님이 너무 좋았습니다. 또 뵙고싶네요
특별한 의견 없습니다. 강사님께서 적절한 수업 난이도로 수업을 재미있게 진행해주셔서 만족합니다. 앞으로도 연계되어 할 수 있는 수업이 더 있었으면 좋겠습니다.

- 그 외에도 강사의 친절함, 전문성, 학생과의 소통 능력, 장애학생 수준에 맞춘 설명 등 수업 운영 방식에 대한 칭찬이 다수 나타났으며, 코딩수업의 기회가 주어진 것에 대해서 감사하다는 언급도 다수 발견되었음.

너무 훌륭한 강의였고 학생들의 만족도가 매우 높았습니다. 감사드립니다.
강사님께서 강의를 열정적으로 해 주시고 학생들의 반응에 세심하게 반영해 주셔서 너무 감사합니다.
강사님도 장애학생들 수준에 맞게 잘 설명해주셨습니다. 고등학교 장애학생들인데 코딩 기회를 주셔서 아주 감사합니다
아이들이 너무 좋아하고 코딩에 쉽게 다가갈 수 있는 기회여서 너무 좋았음.
코딩의 기초를 배울 수 있는 시간이라 유익했습니다.

① 교육 차시의 확대

- 소수의 자유 의견 중에서 가장 많은 비율을 차지한 의견은 수업 차시가 부족하거나 짧기 때문에 교육 차시를 확대해 달라는 의견으로 최소 14건이 있었음.
- 요구 차시는 8차시가 가장 많았고, 그 외에도 10~12차시, 32차시까지 있었음.
- 교육차시 확대 요구는 대부분 게임활용코딩 교육 프로그램 참여자들에게서 나타났음.
- 특히 참여 학급규모에 따른 운영 차시 제한이 아쉽다는 지적이 눈에 띄었음.

차시를 늘려주시면 좋을 것 같습니다. 교재 내용을 다루기에는 시간이 너무 부족하였습니다.

코딩수업시간 확대,5차시는 부족합니다)

4반까지 8차시이므로, 한 학교당 32차시 범위 안에서 해주면 좋겠습니다. 5반부터는 한 반당 4차시라 조금 더 길면 좋을거 같아요

8차시 보다는 10차시 정도로 여유있게 운영되는 것이 좋다.

스크래치 활용 코딩이라 4차시는 조금 아쉬웠습니다.

6학급이라 어쩔 수 없지만 더 많은 차시 지원이 이루어지면 좋겠습니다.

6학급 이상 학교에도 8차시 지원하면 좋겠습니다.

② 계속 사업 요구

- 두 번째로 많이 발견된 의견은 앞으로도 본 교육을 계속 확대 운영해 달라는 내용으로 최소 6건 이상이 이에 대한 언급이었음.
- 교육 프로그램의 추가나 운영 대상의 확대 요구도 명시적으로 2건 이상 언급되었음.

너무 만족스러운 수업이었습니다! 더 활성화되고 확대되었으면 좋겠습니다 :)

수업을 좀 더 많이해주셨으면 좋겠습니다.

학년별로 더 많이 참여하고 싶습니다

특수교육 대상 학생들을 위해 이런 좋은 수업이 확대되길 바랍니다. 강사님이 정말 눈높이에 맞고 쉽고 귀에 쏙쏙 들어오는 목소리로 설명해주셔서 아이들도 잘 따라가며 즐겁게 수업 받았습니다 감사합니다

③ 저학년 및 특수학급을 위한 교재와 프로그램 요구

- 저학년이나 특수학생을 위한 별도 교재나 프로그램의 필요성에 대한 언급은 14건 나타났는데, 구체적으로는 저학년용 교재의 필요성, 초등 저학년의 수준에 적합한 교재의 필요성, 특수학급을 위한 별도 교재의 필요성 등이 있었음.
- 또한 난이도가 너무 높아서 선행학습에 해당할 수 있다거나, 설명이나 설문지의 수준이 초등학교 저학년에는 적절하지 않다는 의견도 소수 있었음.

교재가 2학년에게 다소 지루합니다. 저학년용으로 따로 만들었으면 합니다.

초등2학년 수준의 교재가 필요함. 아이들이 좋아하는 수업이였습니다. 감사합니다.

특수교육대상학생들도 교재를 잘 이용할 수 있도록 별도 교재가 제작되면 좋을 것 같습니다.

어려워하는 친구가 많아서 교재에 블록 힌트 말고도 답이 포함되어 있으면 합니다.

4학년 수준에서 좀 어려웠던 것 같습니다. 난이도 조정이 필요할 것 같습니다.

④ 행정적 개선 요구

- 학교의 교육 일정 계획 시기에 맞추어 교육신청기간을 3월 초로 조정해달라는 의견이 1건 있었음.
- 그 외 학교당 학급 수 제한 규정의 개선 확대, 인터넷·설치 환경 등 수업 운영에 대한 개선 요구가 소수 발견되었음.

교육신청기간이 방학동안으로 교원인사이동 전에 이루어지기에 교육 일정을 계획하기 어렵습니다. 인사이동 확정되고 시간표가 나온 개학 후 3월 첫 주정도인 3월초에 신청할 수 있도록 해주세요. 감사합니다

학교당 4학급만 신청 제한은 5학급 이상인 학교에서는 아쉽습니다. 확대 신청 가능했으면합니다.

학교 인터넷 상황이나 프로그램 설치에 대한 대비가 이루어지길 희망함.

프로그램의 시간 자체가 부족하여 가능한 선에서 최선을 다해주지만, 아이들이 개념이나 과정을 이해할 시간이 없이 따라하기로 진행이 되어서 아쉽다. 또한 태블릿 환경 및 아이들의 연령을 고려했을 때 스크래치보다는 엔트리를 활용하는게 더 좋을 것 같다는 생각이 든다.

탭을 가지고 오면 더욱 좋겠습니다.

TV화면이 작고 안보여서 배부해 준 책을 활용하면 좋을 거 같아요.

⑤ 보조강사 필요성

- 작년에 이어 보조강사에 대한 요구가 2건 발견되었음.

> *저학년의 경우 보조 교사가 추가 배정 되었으면 좋겠다.*
>
> *학생수가 20명 이상인 경우 한 명의 강사가 모든 학생들을 케어하기에는 다소 무리가 있어보입니다. 보조강사가 있으면 더 좋을 것 같습니다.*

Ⅲ

부 록

찾아가는 게임문화교실 교육 만족도 설문지 (교사용)

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 주최/주관하고 (재)게임문화재단이 운영하는 '**찾아가는 게임문화교실**'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 교육 진행에 대한 강의의 효율성을 확인하여 향후 교육 운영에 반영하고자 하는 목적을 가지고 있으며, 정답이 없으므로 편안하게 자신이 생각한 내용을 체크해 주십시오.

※ 인적사항에 대한 질문은 교육참여자 현황 통계에 활용됩니다
※ 다음 질문을 읽고, 해당되는 곳에 ∨표하여 주십시오.

학교명		강사명	

권 역	① 서울 ② 경기/인천 ③ 충청(대전·세종) ④ 경상(부산·울산·대구) ⑤ 전라(광주) ⑥ 강원/제주		
학 교 급	① 초등학생 ② 중학생	학 년	① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년 ④ 4학년 ⑤ 5학년 ⑥ 6학년
프로그램	① 게임리터러시 ② 게임활용코딩	활용시간	① 교과 ② 동아리 ③ 진로 ④ 자유학기제 ⑤ 기타( )

구분	설문내용	응답
운영 만족도	1. 교육 프로그램에 대한 정보는 어떻게 얻으셨습니까?	① 공문 ② 동료교사 추천 ③ 홈페이지 ④ 이전 교육 참여 ⑤ 기타( )
	2. 적절한 교육 운영 시간은 몇 차시입니까?	① 1~2차시 ② 3~4차시 ③ 5~6차시 ④ 7~8차시 ⑤ 10차시 이상
	3. 운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
	4. 운영사무국의 교육 신청 기간과 절차는 적절하였습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
강사 만족도	5. 강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
	6. 강사는 수업 준비를 성실히 하였습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
	7. 강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
	8. 강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
교육 효과	9. 사용된 교재는 학습 활동에 도움이 되었습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
	10. 본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
	11. 본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
기타	12. 개선되었으면 하는 점을 적어주세요.	

재단법인 게임문화재단



2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석

03

2025 찾아가는 게임문화교실 운영 만족도 분석
- 협력교사 조사 결과 -

■ 장 근 영

I

결과 요약

1. 참여 교사 현황

○ 학교급별 현황

- 협력교사로 참여한 교사는 65명으로 그 중 초등학교 교사가 62명으로 전체의 95.4%를 차지, 중학교 교사는 3명(4.6%) 이었고, 연령은 30대 초반과 후반이 가장 많았음.
- 학년별로는 초등학교 3학년~6학년 담당 교사들이 많았고, 중학교 교사 3명은 모두 1학년과 3학년을 겸임하고 있었음.
- 지역별로는 경기/인천과 경상지역이 27%대 후반으로 가장 많고, 서울, 전라, 충청·강원/제주 순으로 분포

○ 게임이용 및 교육프로그램 운영 경험

- 지금도 꾸준히 게임을 즐기는 교사가 43.1%로 가장 많았고, 예전에는 게임을 즐겼으나 지금은 거의 하지 않는 교사가 전체의 41.5%로 그 뒤를 이었음.
- 게임관련 교사연수 경험이 있는 교사가 다수이며, 특히 이전에 같은 협력교사로 참여한 경험자가 40%로 가장 많은 비중을 차지

○ 선택프로그램 현황

- 운영 프로그램은 게임리터러시(50.8%)와 게임활용코딩(49.2%)이 거의 비슷한 비율로 선택되었고, 중학교 교사 3명은 모두 게임활용코딩을 선택함.
- 수업 시간대는 창의적 체험활동 활용이 51.6%로 가장 많고, 교과수업(32.8%), 방과후아카데미(7.8%), 동아리(6.3%), 자유학기제(1.6%) 순이었으며 진로탐색 시간 활용은 없었음.
- 수업 차시는 7-8차시 운영이 96.9%로 거의 대부분을 차지했으며, 3-4차시는 3.1%에 불과해 7-8차시를 선호하는 전년도 양상이 더욱 뚜렷하게 나타났음.

2. 교육 만족도 분석

○ 만족도 전체 현황

- 교육만족도 항목에서 '만족+매우만족' 비율이 전체 평균 97.1%로 매우 높고, '매우 불만' 응답은 없었음.
- 주변에 이 교육의 참여를 추천할 의향이 있다는 응답이 100%, 교재 유용성·수업 흥미도·협력교사 재참여 의사도 98.5% 수준으로 높았고, 교사연수 유용성과 수업 이해도가 상대적으로 낮지만 그래도 92~95% 수준
- 전년 대비 대부분 항목에서 만족도가 상승했으며, 특히 수업 흥미도, 주변 추천 의사, 교육 유용성 인식에서 상승 폭이 컸음.

○ 학교급 및 프로그램별 만족도

- 학교급·프로그램별로 보면 중학교, 게임활용코딩 집단에서 일부 항목 만족도가 더 높게 나타났으나, 전체적으로는 두 집단 모두 매우 높은 수준

3. 교육 효과 분석

○ 찾아가는 게임문화교실 교육의 효과성 분석 결과

- 교사들이 평가한 학생 수준(9개 역량)은 사전 평균 64.2점에서 사후 93.3점으로 29.1점 향상되어 교육 효과가 뚜렷하게 인식됨.
- 향상 폭이 큰 영역은 게임시간 관리 능력(+35.1점), 게임 관련 범죄로부터의 보호 인식(+34.5점), 게임 관련 진로 인식(+31.4점) 등이며, 보호자 입장 이해 영역은 +21.8점으로 상대적으로 낮은 편

○ 프로그램 및 학교급에 따른 효과성 비교 결과

- 게임리터러시와 게임활용코딩 두 프로그램 모두 비슷한 향상 폭을 보였고, 세부 항목별로 어느 프로그램이 더 큰 효과를 보이는지에 약간의 차이가 있을 뿐 전반적으로 긍정적
- 초등학교의 사전 점수와 향상 폭이 중학교보다 전반적으로 높게 나타났으나, 중학교는 일부 항목(시간관리 능력, 보호자와의 대화, 진로 인식)에서 매우 큰 향상 폭을 나타냄.

4. 게임문화교실 협력교사 운영에 대한 제안

○ 운영 만족과 확대요구

- 다수 교사는 교재·콘텐츠·지원 체계에 높은 만족을 보이며 프로그램 확대와 차시 확대, 기회 확대 언급

○ 교육내용 확대 및 개선요구

- 게임산업 진로, 일상과 연계된 게임문화, 중독 예방, 에티켓·언어 사용, 시간조절 등 리터러시·예방·진로 영역을 강화해 달라는 요구가 많음.
- 게임 개발 툴로 스크래치 외에 엔트리·메이크코드·로블록스·마인크래프트 에듀·메타버스 등 다양한 플랫폼 도입, 블록 코딩 난이도 조정, 저학년용 내용·용어 조정 등에 대한 요청
- 차시당 분량 조정, 심화·단계별 교안, 예시코드·디버깅 활동 제공, 프로젝트·경연대회·보드게임 제작, 피지컬 컴퓨팅·AI·진로 연계 확대 등 수업 구조·콘텐츠 개선 아이디어가 제안됨.

○ 운영지원 개선 요구

- 저학년 설문 이해도 문제, 학부모와의 가정 연계 활동 필요, 이전 참여교사 대상 안내 강화 등 현장 운영 지원에 대한 의견도 포함되어 있음.

Ⅱ

조사 결과

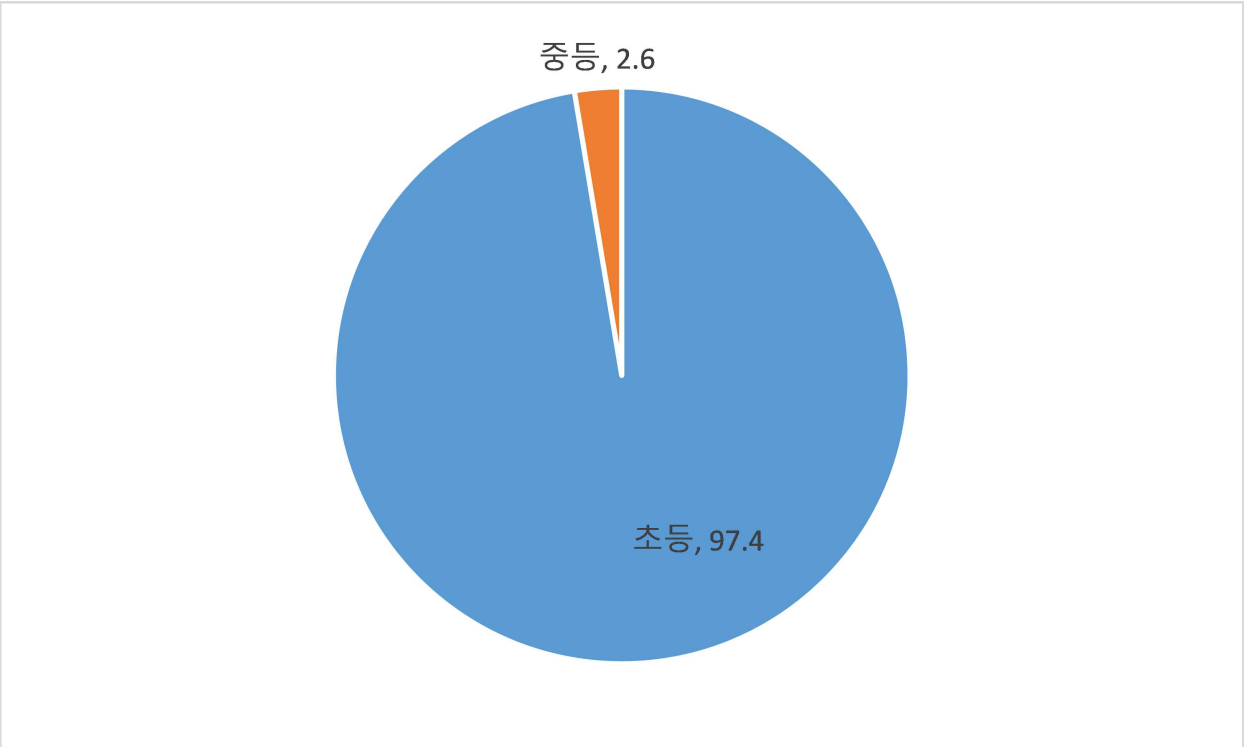
1. 참여 교사 현황

○ [2025 찾아가는 게임문화교실]에 협력교사로 직접 참여한 교사 65명의 사회인구학적 분포 분석 결과는 아래와 같음.

1) 협력 교사의 학교급별 분포

- 협력 교사 65명 중, 초등학교 교사가 62명으로 전체의 95.4%를 차지, 중학교 교사는 3명(4.6%)이었음.
- 전년 대비 협력 교사 규모가 114명에서 65명으로 43% 감소한 반면, 중학교 협력 교사는 3명으로 유지되어 상대적으로 중학교 협력 교사 비율은 증가

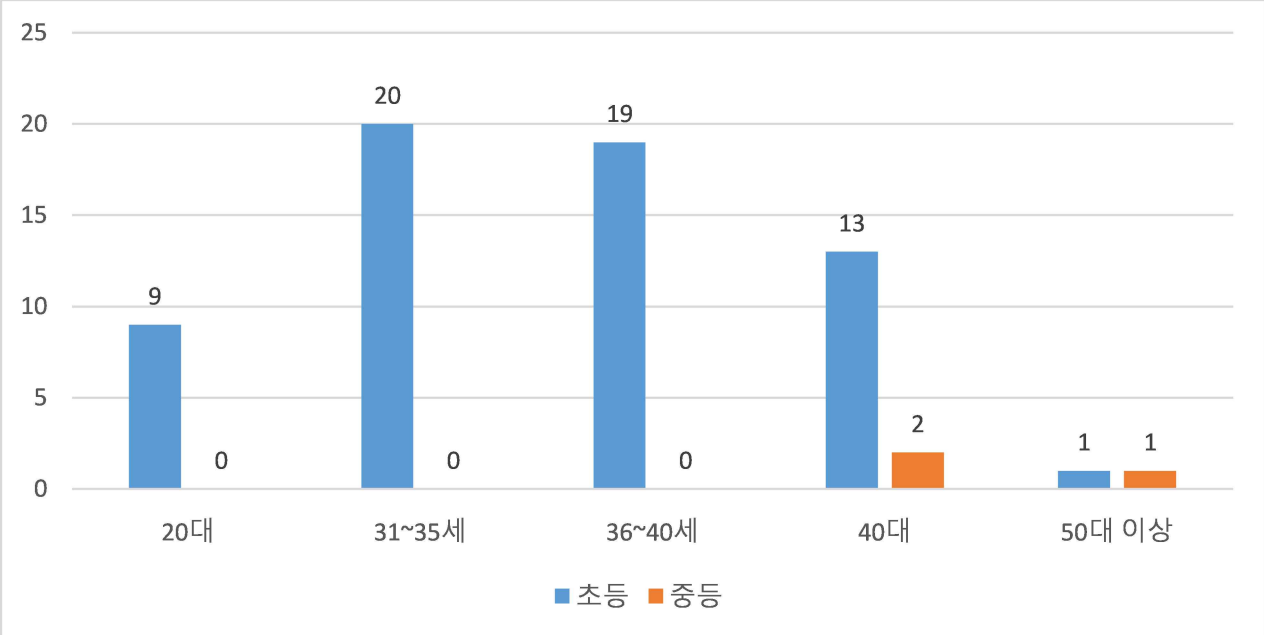
	초등학교	중학교	전체
2025	62명 (95.4%)	3명 (4.6%)	65명
2024	111명 (97.4%)	3명 (2.6%)	114명



2) 협력 교사의 연령분포

- 참여한 교사의 연령은 30대 초반이 20명(30.8%)로 가장 많았음.
- 30대 후반이 19명(29.2%), 40대가 15명(23.1%), 20대 9명(13.8%) 순
- 중학교 교사 3명 중 2명은 40대, 1명은 50대 이상 이었음.

		20대	30-35세	36-40세	40대	50대	합계
초등	인원	9	20	19	13	1	62
	%	14.5%	32.3%	30.6%	21.0%	1.6%	100.0%
중등	인원	0	0	0	2	1	3
	%	0.0%	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	100.0%
전체	인원	9	20	19	15	2	65
	%	13.8%	30.8%	29.2%	23.1%	3.1%	100.0%

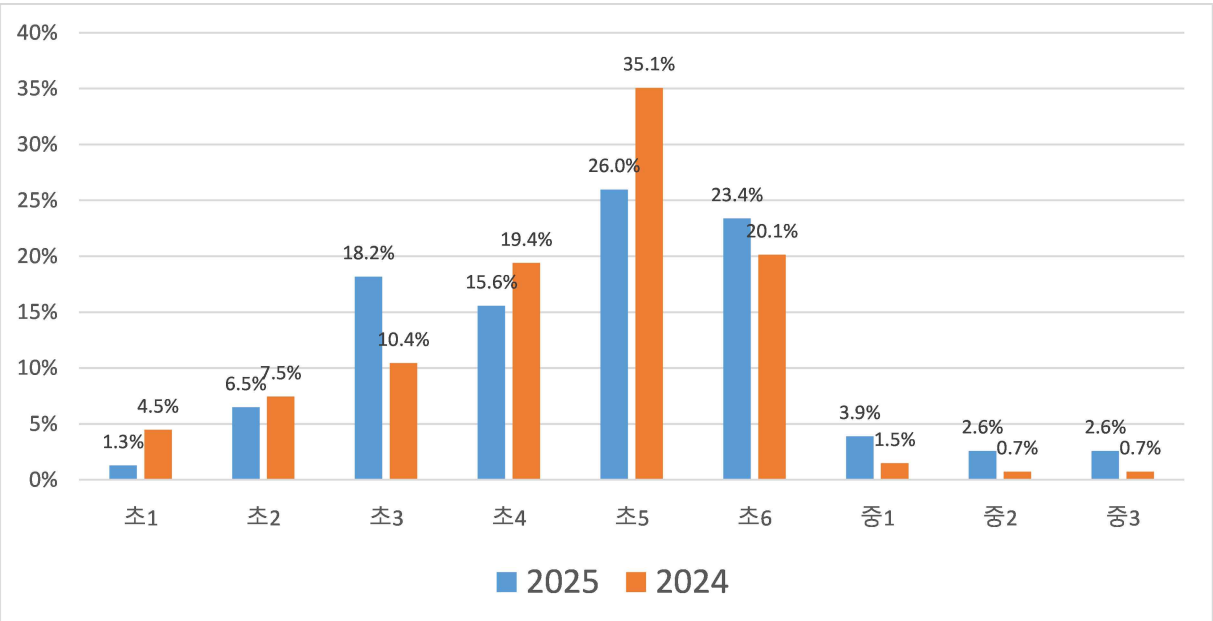


3) 협력 교사의 학년별 분포

- 협력 교사들은 여러 학년을 동시에 담당하는 경우가 많았는데, 각 교사들이 담당한 학년을 중다응답으로 조사한 결과, 초등학교 5학년이 26%로 가장 많았으며, 초등 6학년(23.4%)과 3학년(18.2%)이 그다음을 차지
- 중학교 협력 교사 3명은 모두 1학년을 담당했고, 그 중 2명은 각각 2학년과 3학년도 담당하고 있었음.
- 전년 대비 초등학교 3학년과 6학년 비율이 늘어나면서 5학년 담당 교사의 비율이 감소해 담당 학년의 편중성은 완화되었음.

		2025		2024
		인원	%	%
초등	초1	1	1.3%	4.5%
	초2	5	6.5%	7.5%
	초3	14	18.2%	10.4%
	초4	12	15.6%	19.4%
	초5	20	26.0%	35.1%
	초6	18	23.4%	20.1%
중등	중1	3	3.9%	1.5%
	중2	2	2.6%	0.7%
	중3	2	2.6%	0.7%
전체		77	100%	100%

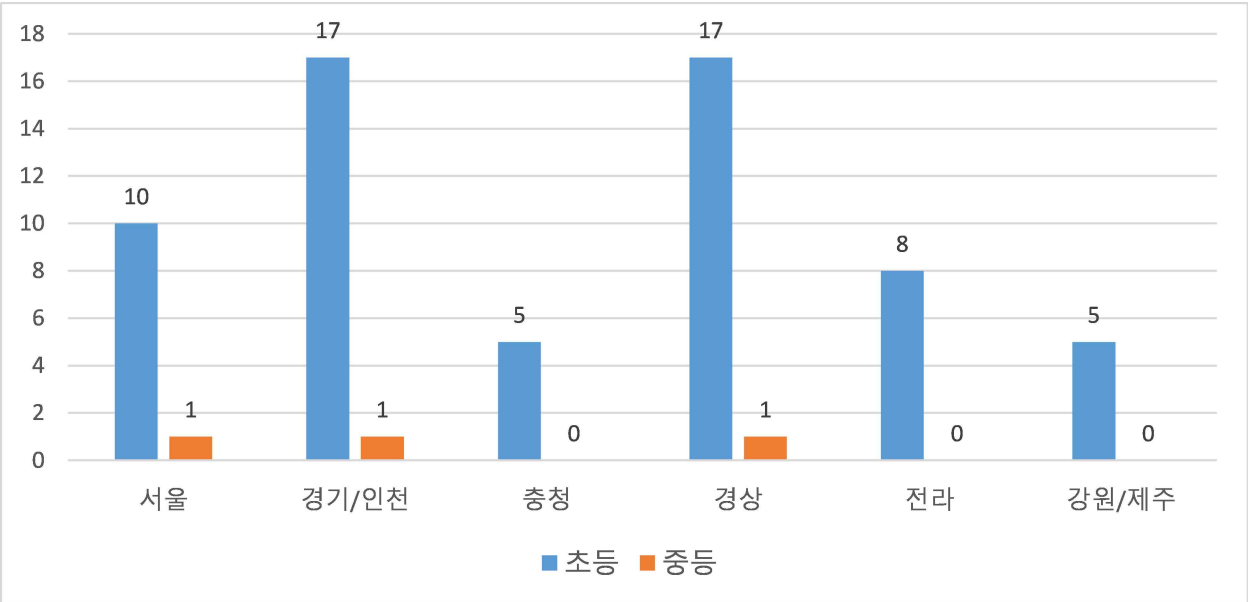
* 1명의 교사가 여러 학년을 담당하는 경우를 포함하여 실제 응답자 숫자(62명)보다 많은 77개의 사례로 나타남



4) 협력 교사들의 근무 지역

- 경기/인천 지역과 경상 지역 교사들이 각각 17명(27.4%)씩으로 가장 많았고, 서울(16.1%), 전라(12.9%), 충청과 강원/제주(각각 8.1%) 지역 순으로 나타났음.
- 중학교 협력교사 3명은 각각 서울, 경기/인천 지역, 경상 지역에서 참여했음.

			서울	경기/인천	충청	경상	전라	강원/제주	전체
2025	초등	인원	10	17	5	17	8	5	62
		%	16.1%	27.4%	8.1%	27.4%	12.9%	8.1%	100.0%
	중등	인원	1	1	0	1	0	0	3
		%	33.3%	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	100.0%
	전체	인원	11	18	5	18	8	5	65
		%	16.9%	27.7%	7.7%	27.7%	12.3%	7.7%	100%
2024	전체	%	19.3%	32.5%	5.3%	15.8%	20.2%	7.0%	100%

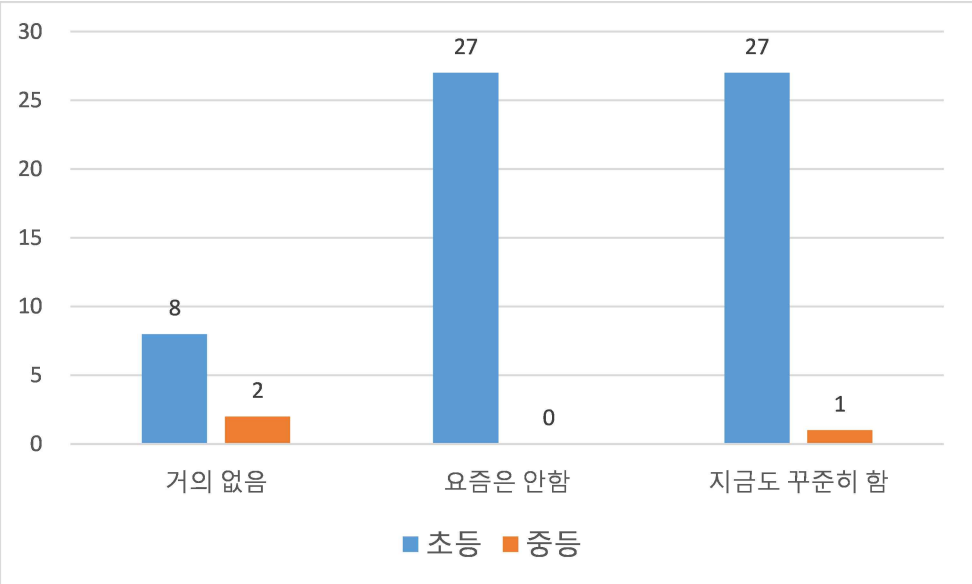


5) 협력 교사들의 게임 경험 현황

- 협력 교사들의 게임 이용 현황은 다음 문항으로 측정

선생님의 게임 경험을 말씀해 주세요.	① 게임을 해본 경험이 거의 없다. ② 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다. ③ 지금도 게임을 즐기고 있다.

- 조사 결과, 과거에 게임을 접했거나 지금도 즐기는 교사가 전체의 84.6%를 차지.
- 지금도 꾸준히 게임을 하는 교사가 43.1%로 가장 많았고, 과거에 게임을 했으나 지금은 하지 않는 교사가 41.5%, 처음부터 게임 경험이 거의 없는 교사가 15.4%로 가장 적었음.
- 중학교 교사 3명 중 2명은 게임 경험이 거의 없고, 1명은 정규적으로 하는 게이머.
- 협력교사 중에서 게임을 꾸준히 하는 교사가 가장 많은 비중을 차지한 것은 특기할 현상으로 전년도까지는 '과거에 게임을 했으나 지금은 하지 않는다'고 응답한 교사의 비율이 더 많았음.



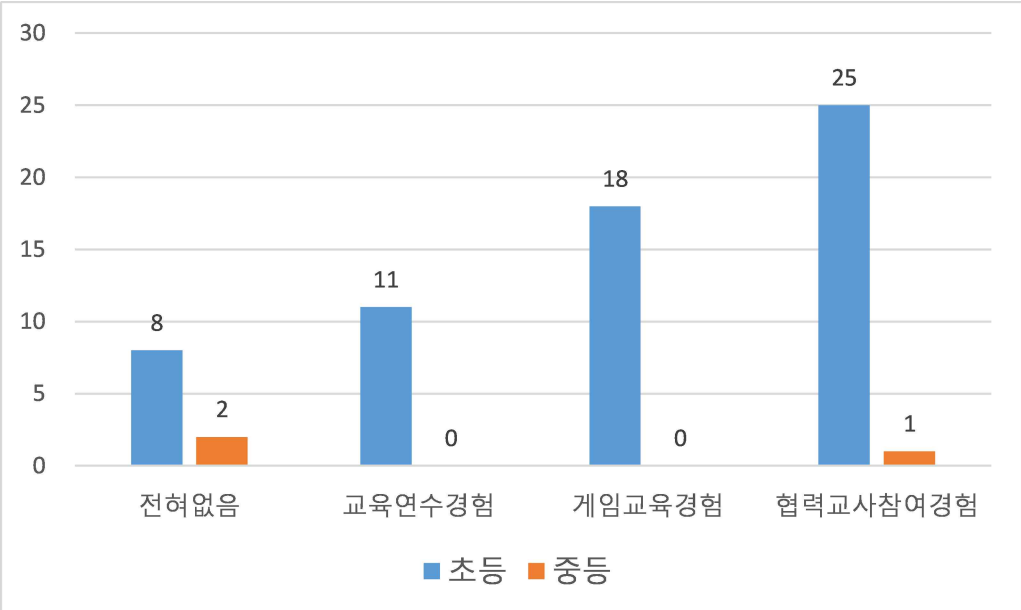
			거의 없음	요즘은 안함	꾸준히 함	전체
2025	초등	인원	8	27	27	62
		%	12.9%	43.5%	43.5%	100.0%
	중등	인원	2	0	1	3
		%	66.7%	0.0%	33.3%	100.0%
	전체	인원	10	27	28	65
		%	15.4%	41.5%	43.1%	100.0%
2024	전체	%	10.5%	48.2%	41.2%	100.0%

6) 협력 교사들의 교육 참여 경험 현황

- 협력 교사들의 교육 참여 경험 현황은 다음 문항으로 측정

이 교육 이전에 게임관련 교육에 대한 경험은 어떠신가요?	① 관련된 경험이 전혀 없다. ② 교사 연수는 받았으나 실제로 교육을 진행해본 적은 없다. ③ 이전에 게임에 관한 교육을 해본 적이 있다. ④ 이전에 찾아가는 게임문화교실 협력교사로 참여한 적이 있다.

- 조사 결과, 협력교사로 참여해본 경험이 있는 교사가 가장 많았음.
- 이전에 협력교사로 본 교육에 참여했던 교사가 26명(40%)으로 가장 많았고, 게임에 관한 교육을 해본 적 있는 교사가 전체의 27.7%, 게임관련 교사연수를 받은 적은 있으나 실제 교육을 해본 적은 없는 교사가 16.9%, 게임관련 교육이나 연수 경험이 전혀 없는 교사가 15.4%를 차지
- 중학교 교사 3명 중 2명은 관련 교육경험이 전혀 없었고, 1명은 협력교사 경험자였음.



			전혀 없음	연수 경험만있음	게임교육 경험 있음	협력교사 참여 경험	전체
2025	초등	인원	8	11	18	25	62
		%	12.9%	17.7%	29.0%	40.3%	100.0%
	중등	인원	2	0	0	1	3
		%	66.7%	0.0%	0.0%	33.3%	100.0%
	전체	인원	10	11	18	26	65
		%	15.4%	16.9%	27.7%	40.0%	100.0%
2024	전체	%	10.5%	21.9%	57.0%	10.5%	100.0%

2. 프로그램 운영

1) 운영 프로그램

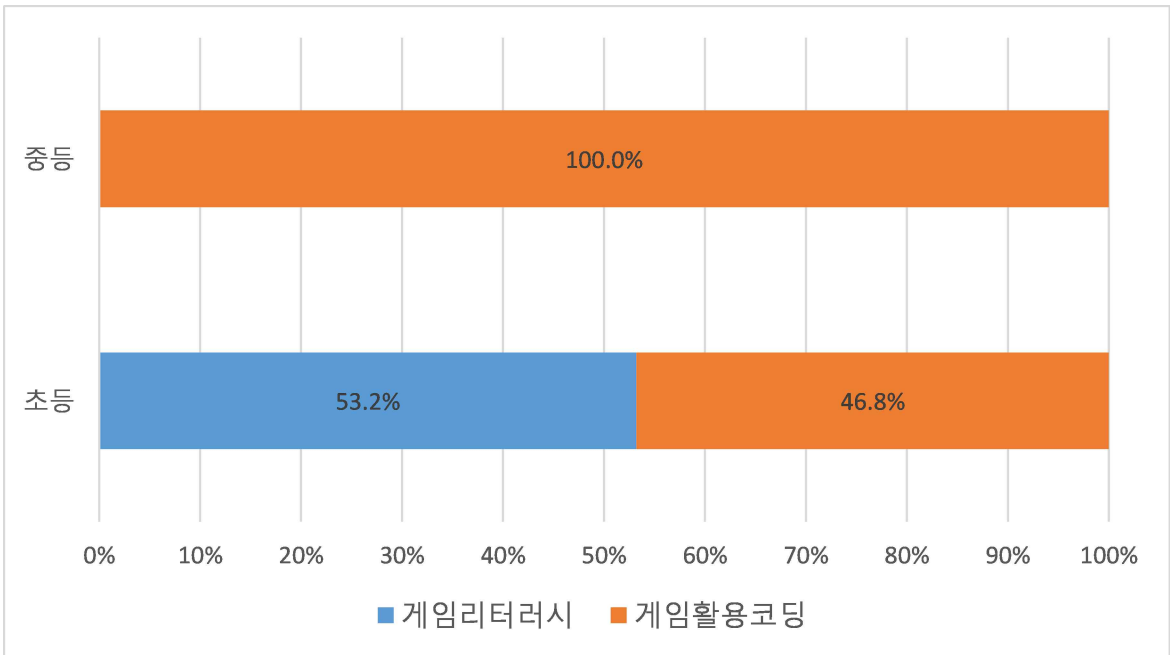
○ 운영프로그램 개요

- 협력교사들이 운영한 프로그램을 사전-사후 설문지를 통해 확인
- 분석 결과 전체 교사의 50.8%는 게임리터러시 교육을 선택했으며, 49.2%가 게임활용코딩 교육 프로그램을 선택
- 전년대비 게임활용코딩 교육을 선택한 교사의 비율이 42.1%에서 49.2%로 증가

○ 학교급별 운영프로그램 현황

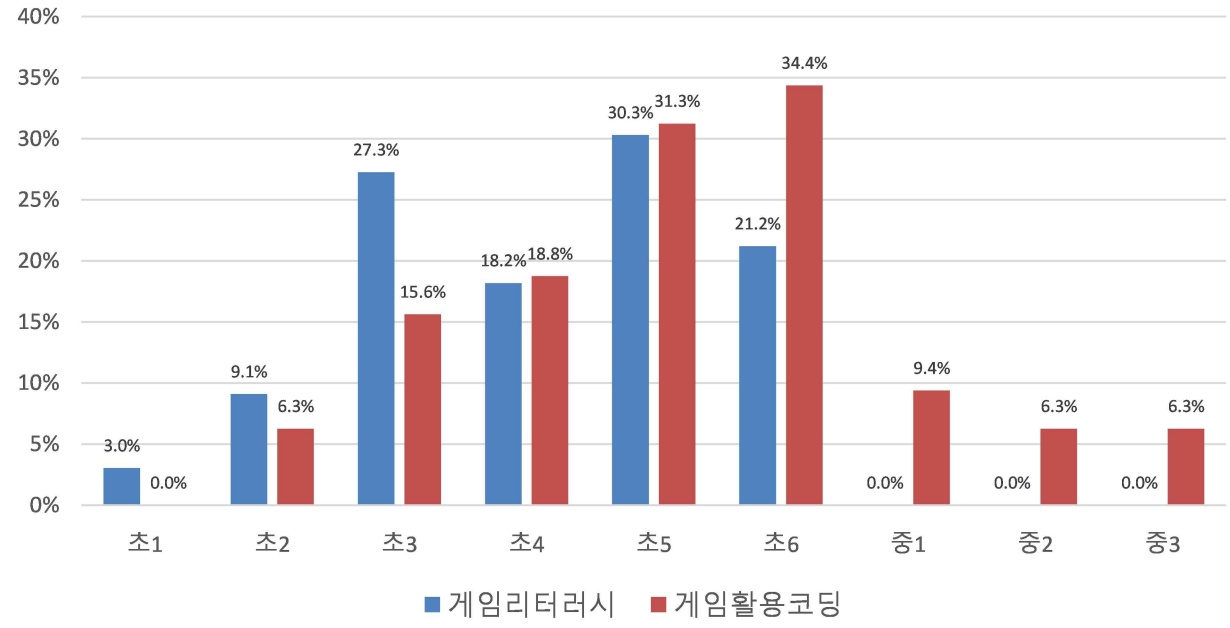
- 초등 협력교사의 53.2%가 게임리터러시 교육을, 46.8%는 게임활용코딩 교육을 선택
- 중등 협력교사 3명은 모두 게임활용코딩 교육을 선택

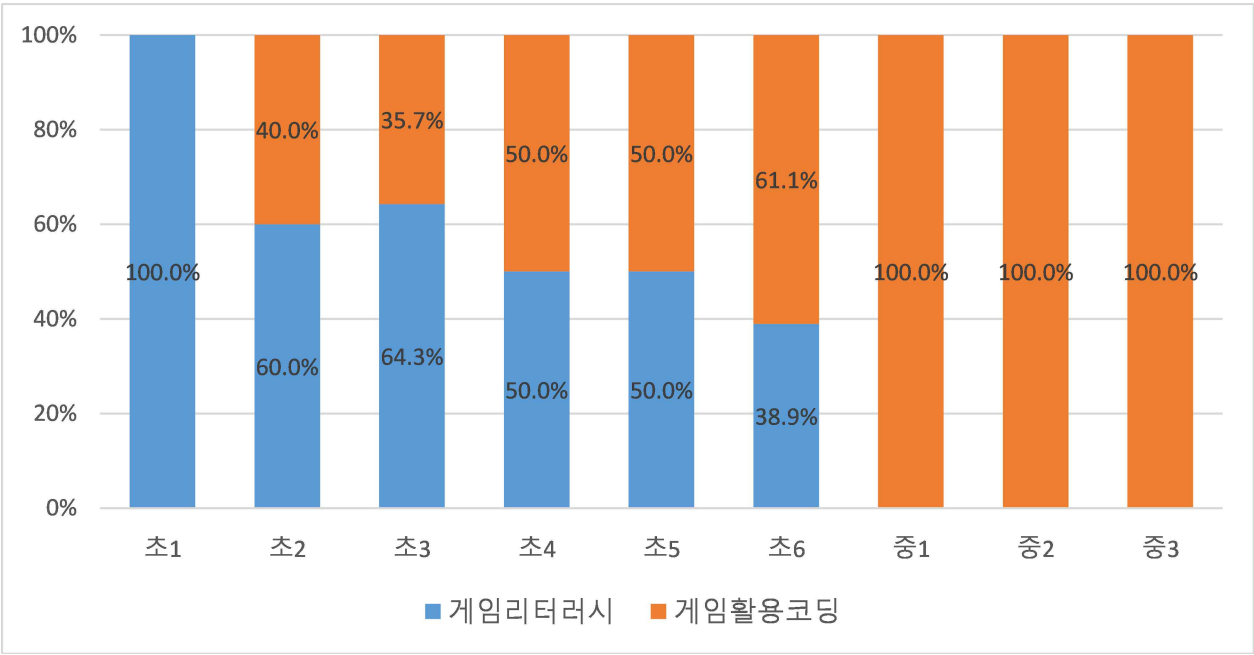
구분			프로그램		전체
			게임리터러시	게임활용코딩	
2025	초등	인원	33	29	62
		%	53.2%	46.8%	100.0%
	중등	인원	0	3	3
		%	0.0%	100.0%	100.0%
	전체	인원	33	32	65
		%	50.8%	49.2%	100.0%
2024	전체	%	57.9%	42.1%	100%



○ **학년별 운영프로그램 현황**

- 게임리터러시 교육은 초등학교 3학년부터 6학년 담당교사들에게 많이 선택되었으며, 게임활용코딩 교육을 선택한 비율은 고학년일수록 늘어났음.
- 게임활용코딩 교육은 초등학교 5학년 이후의 고학년 교실에서 선택되는 경향이 있었음.





2) 교육프로그램 활용 시간

○ **교육프로그램 활용 시간 조사 개요**

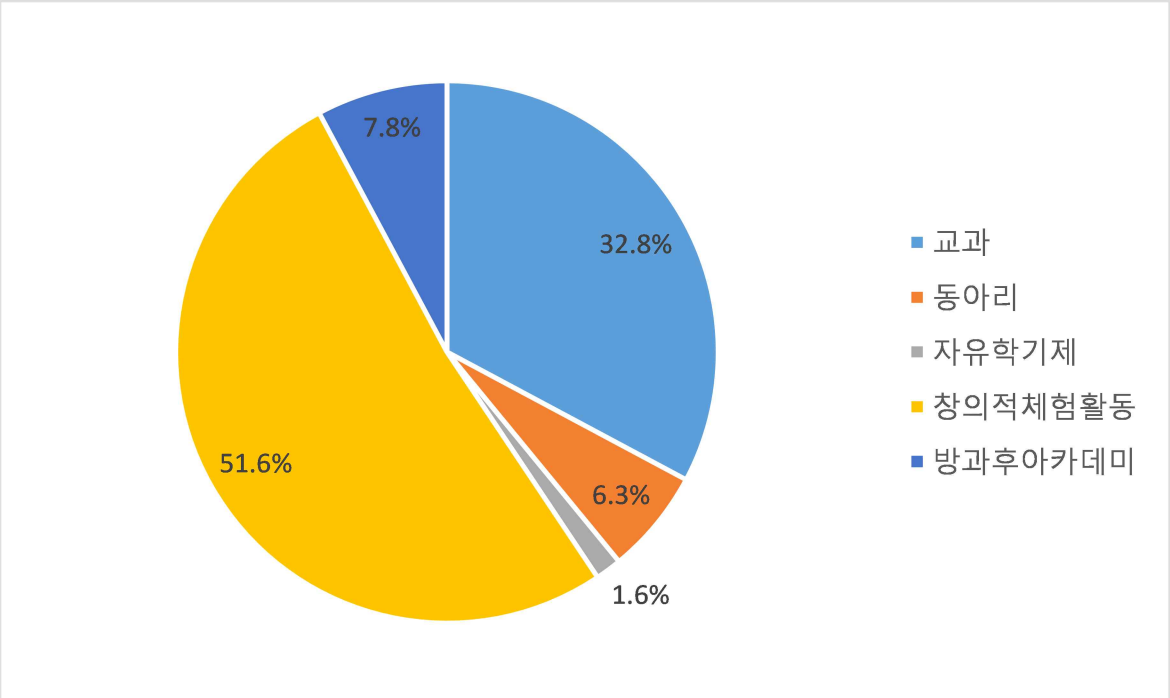
- 찾아가는 게임문화교실 교육 프로그램이 학교 현장에서 어떤 시간에 실시되는지 확인하기 위해 다음 문항으로 협력교사들이 교육 프로그램을 활용한 시간을 확인

활용 시간	① 교과 ② 동아리 ③ 진로 ④ 자유학기제 ⑤ 창체/창의적 체험활동 ⑥방과후아카데미 ⑦ 기타( )

- 조사 결과, 진로탐색 시간을 선택한 교사는 없었음. 그 외 기타 항목으로는 아침자습시간을 활용했다는 응답이 1건 있었음.

○ **교육프로그램 활용 시간 현황**

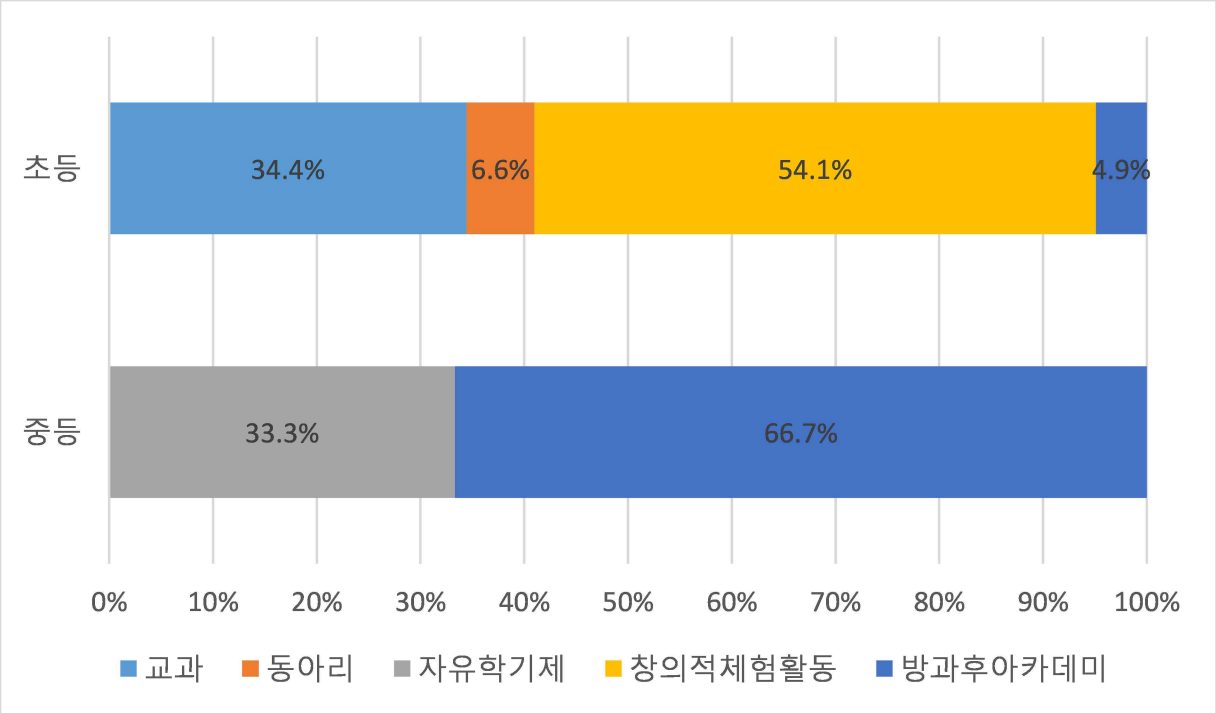
- 전체 프로그램 협력교사 중 51.6%는 창의적 체험활동 시간을 활용했으며, 교과 수업시간이 32.8%, 동아리 활동 시간이 6.3%, 방과후아카데미 시간이 7.8% 순으로 나타났음.[15)]



15) 이후 분석에서는 모두 기타응답 1건을 제외하였음

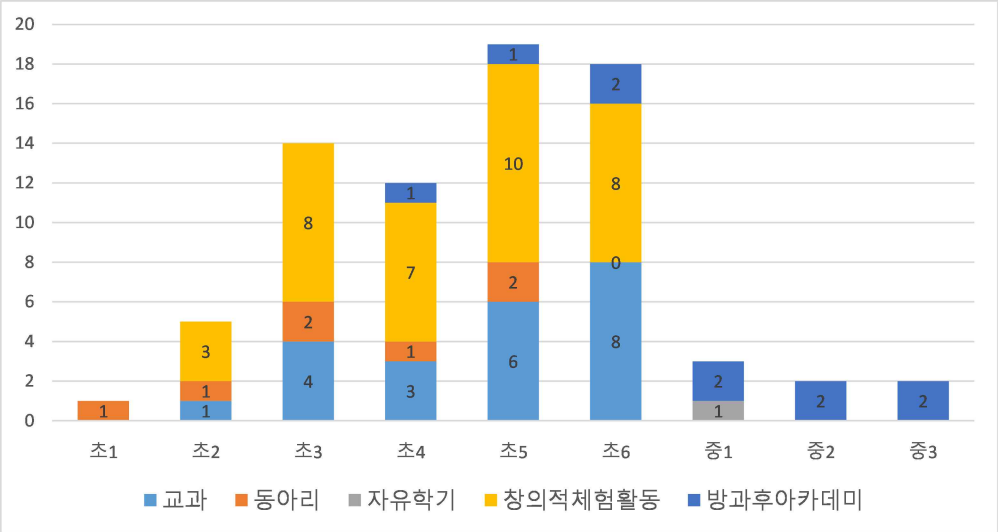
○ **학교급 및 학년별 교육프로그램 활용 시간 현황**

- 학교급별로는 초등학교 협력교사의 54.1%는 창의적 체험활동을 활용했으며, 34.4%는 교과 수업시간을 활용했음.
- 중학교 협력 교사 3명은 자유학기제 시간(1명), 방과후 아카데미 시간(2명)을 활용해서 프로그램을 운영한 것으로 나타났음.



		교과	동아리	자유학기제	창의적 체험활동	방과후 아카데미	전체
초등	인원	21	4	0	33	3	61
	%	34.4%	6.6%	0.0%	54.1%	4.9%	100.0%
중등	인원	0	0	1	0	2	3
	%	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	66.7%	100.0%
전체	인원	21	4	1	33	5	64
	%	32.8%	6.3%	1.6%	51.6%	7.8%	100.0%

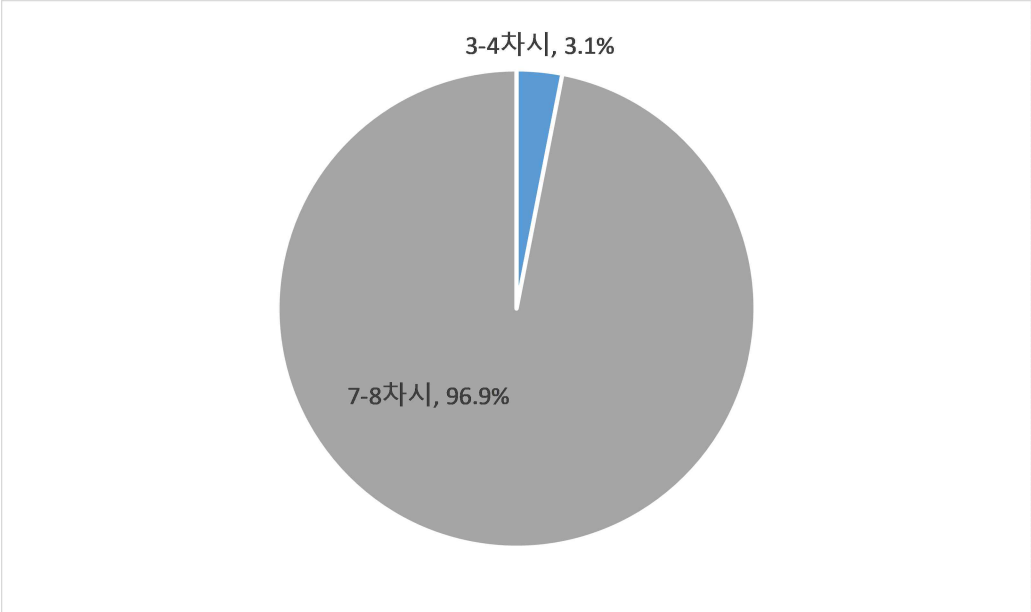
- 학년별 추세는 뚜렷하지 않았으나 초등학교에서는 2학년부터 6학년까지 창의적 체험활동 시간이 가장 많이 활용되고 있었으며, 학년이 높아질수록, 그리고 중학교에서 방과후아카데미 시간을 활용하는 비율이 높아지는 것으로 나타났음.

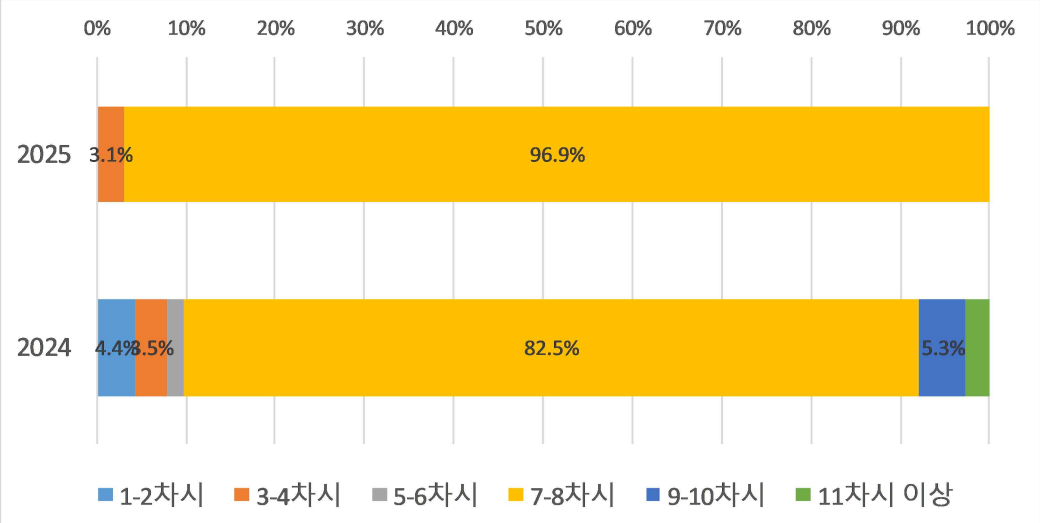


3) 수업을 운영한 시간(차시)

○ 게임문화교실 수업을 몇차시로 운영했는지

- 게임문화교실의 운영 시간을 확인하기 위해서 협력 교사들이 실제로 운영한 시간(차시)를 질문
- 가장 많은 교사들이 선택한 운영 시간은 7-8차시로 전체 협력교사의 96.9%인 63명이 이 차시를 선택했으며, 그다음으로는 2명(3.1%)이 선택한 3-4차시였음.
- 2024년에는 협력교사의 82.5%가 7-8차시로 교육을 운영하였으며 5-6차시나 9차시 이상을 선택한 교사도 일부 있었던 것에 비하면 차시 운영이 3-4차시의 단기 운영과 7-8차시의 정규운영으로 정착된 것으로 해석됨.

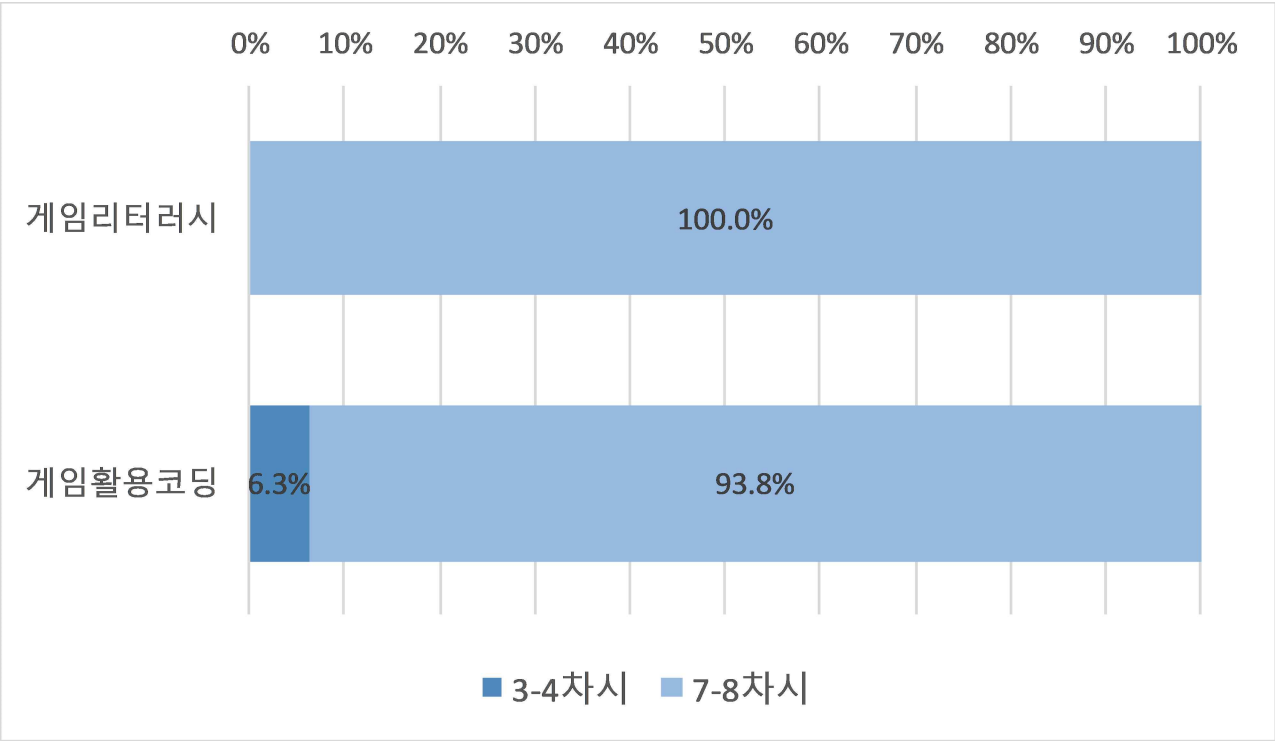




○ 운영 프로그램에 따른 교육 운영 시간

- 운영 프로그램과 무관하게 협력 교사들의 다수가 7-8차시를 선택
- 3-4차시를 선택한 교사 2명은 모두 게임활용 코딩교육 프로그램을 운영했으며, 나머지 교사는 모두 7-8차시를 선택
- 게임활용코딩 교육의 경우 목표나 내용에 따라 단기간 운영이 가능할 수 있으나 게임리터러시 교육은 7-8차시가 필요한 것으로 해석됨.

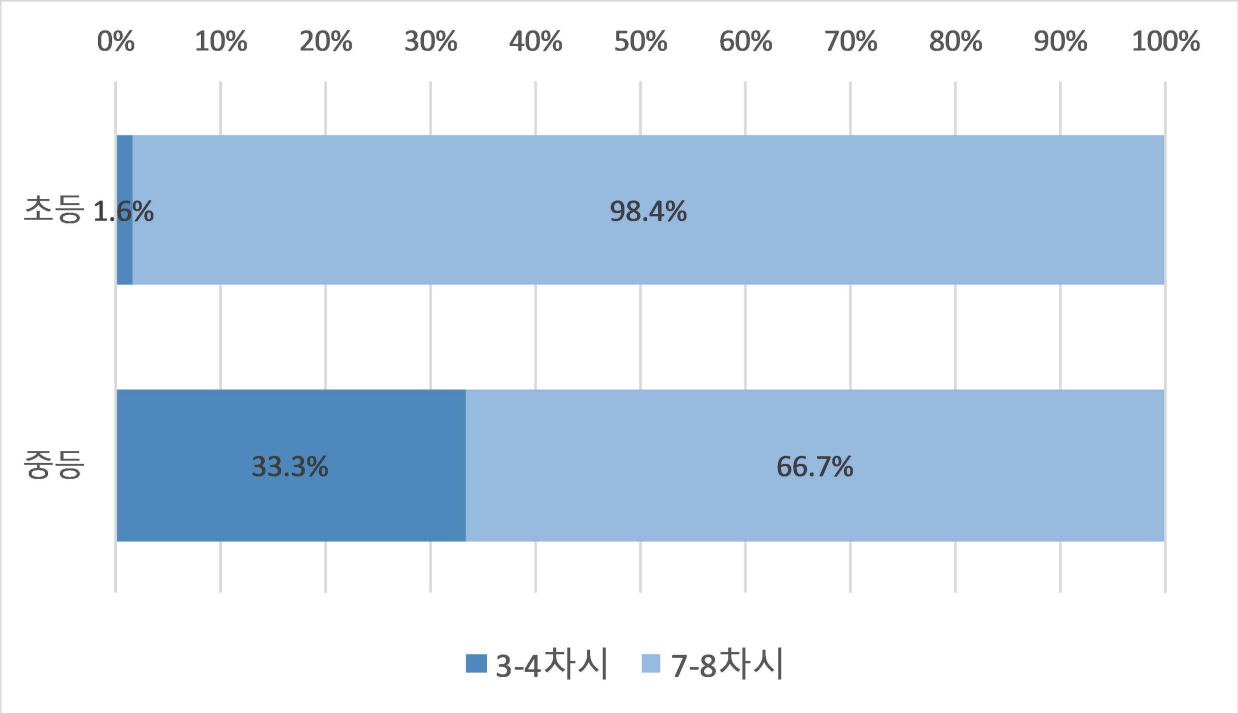
구분			참여프로그램		전체
			게임리터러시	게임활용코딩	
교육운영 시간(차시)	3-4차시	사례수	0	2	2
		비율	0.0%	6.3%	3.1%
	7-8차시	사례수	33	30	63
		비율	100.0%	93.8%	96.9%
전체		사례수	33	32	65
		비율	100.0%	100.0%	100.0%



○ 학교급에 따른 교육 운영시간

- 중학교 교사 3명 중 2명은 7-8차시를, 1명은 3-4차시를 선택
- 초등학교 교사 중에는 1명을 제외한 나머지 59명(95.2%)이 7-8차시를 선택

구분			학교급		전체
			초등	중등	
교육운영 시간(차시)	3-4차시	사례수	1	1	2
		비율	1.6%	33.3%	3.1%
	7-8차시	사례수	61	2	63
		비율	98.4%	66.7%	96.9%
전체		사례수	62	3	65
		비율	100.0%	100.0%	100.0%



3. 교육 운영 만족도

1) 만족도 분석 개요

○ 찾아가는 게임문화교실 협력 교사들의 참여 만족도 측정

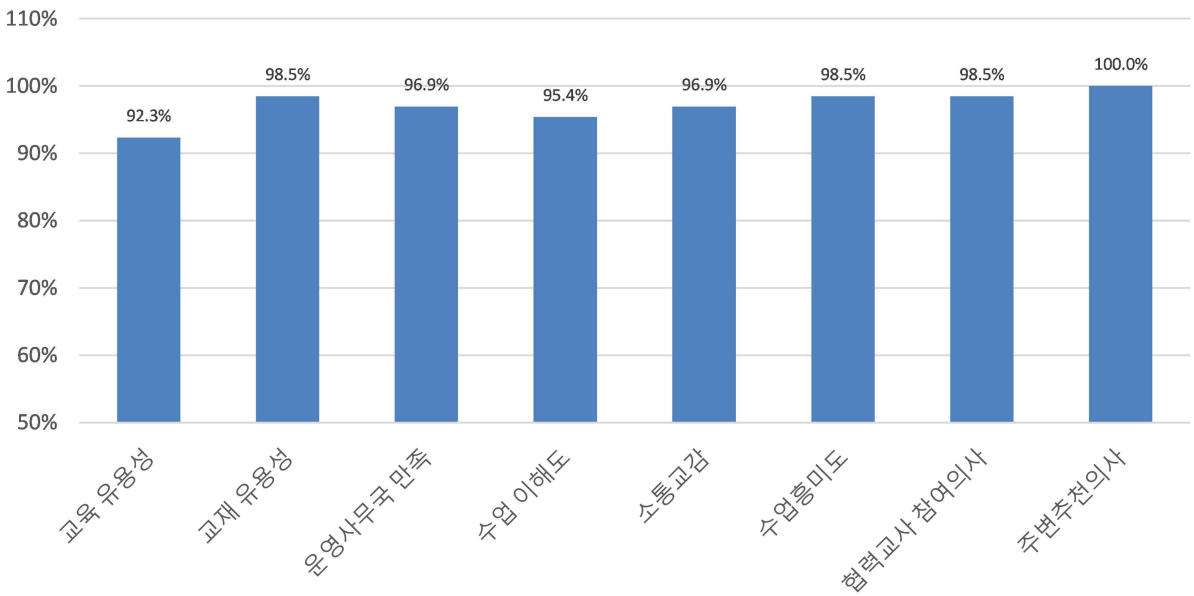
- 총 8문항으로 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 Likert 척도로 선택 (①매우 만족 ②만족 ③보통 ④불만 ⑤매우불만)

구분		문항
교사연수 유용성	Q1	교사연수가 교육을 준비하는데 충분히 도움이 되었습니까?
교재 유용성	Q2	제공된 교재와 자료는 교육에 도움이 되었습니까?
운영사무국 만족도	Q3	운영사무국의 지원은 충분하였습니까?
수업 이해도	Q4	학생들이 수업 내용을 충분히 이해했다.
소통/교감	Q5	학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌다
수업 흥미도	Q6	학생들이 수업 내용을 흥미롭게 받아들였다
협력교사 참여의사	Q16	본 교육 프로그램에 협력교사로 계속 참여할 의향이 있으십니까?
주변 추천의사	Q17	다른 교사에게 협력교사 참여를 추천하시겠습니까?

○ 게임리터러시 교육 운영에 대한 만족도 결과

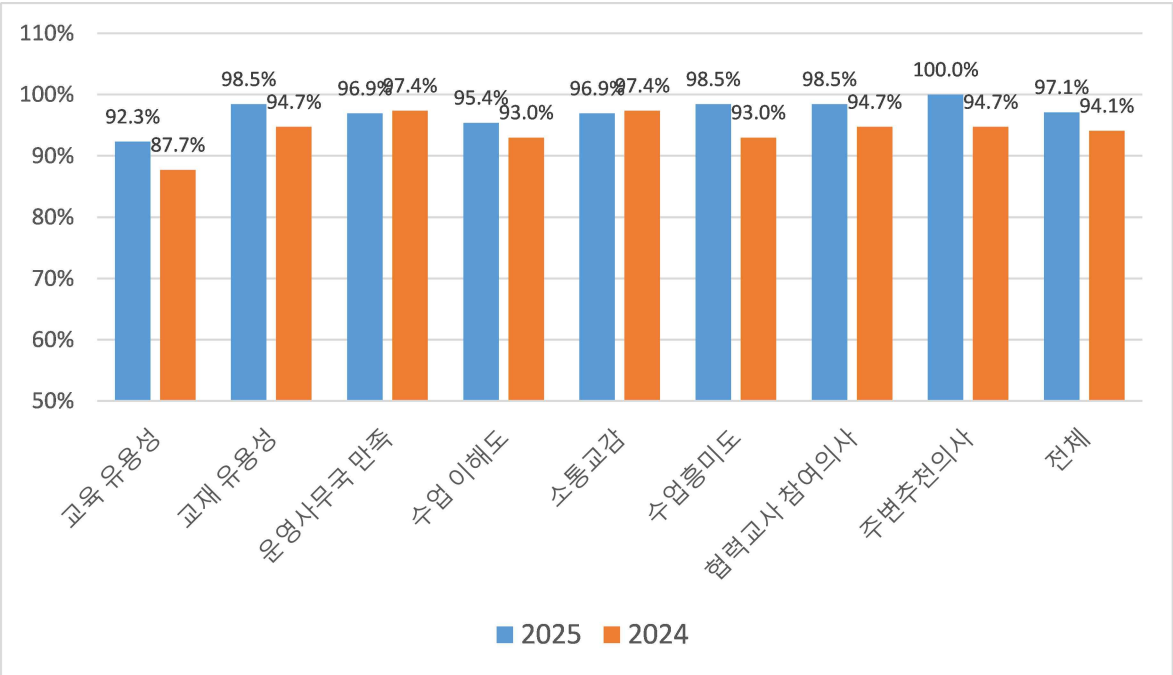
- 조사 결과 모든 항목에서 '매우 불만'이었다는 응답은 없었으며, 만족한다는 응답(만족 + 매우 만족)의 비율이 97.1%로 매우 높았음.
- 만족도가 가장 높은 문항은 주변에 추천할 의사로 참여교사 전체(100%)가 동의했으며, 교재 유용성, 수업흥미도, 협력교사로 참여할 의사에는 98.5%가 동의했음.
- 교사연수의 유용성에 대한 동의율이 92.3%로 가장 낮았고, 수업 이해도가 95.4%로 두 번째로 낮은 것으로 나타났으나, 실제 특정 항목에 대해 '불만'이라는 응답은 교재 유용성 항목에 대해 1명이 있었음.

구분	응답				만족도 통합 (만족 + 매우만족)	
	매우만족	만족	보통	불만	2025	2024
교사연수 유용성	67.7%	24.6%	7.7%	0%	92.3%	87.7%
교재 유용성	83.1%	15.4%	0%	1.5%	98.5%	94.7%
운영사무국 만족도	78.5%	18.5%	3.1%	0%	96.9%	97.4%
수업 이해도	66.2%	29.2%	4.6%	0%	95.4%	93.0%
소통/교감	80.0%	16.9%	3.1%	0%	96.9%	97.4%
수업 흥미도	87.7%	10.8%	1.5%	0%	98.5%	93.0%
협력교사 참여의사	92.3%	6.2%	1.5%	0%	98.5%	94.7%
주변 추천의사	93.8%	6.2%	0%	0%	100%	94.7%
전체 평균	81.2%	16.0%	2.7%	0.2%	97.1%	94.1%



○ 전년도 만족도와 비교 결과

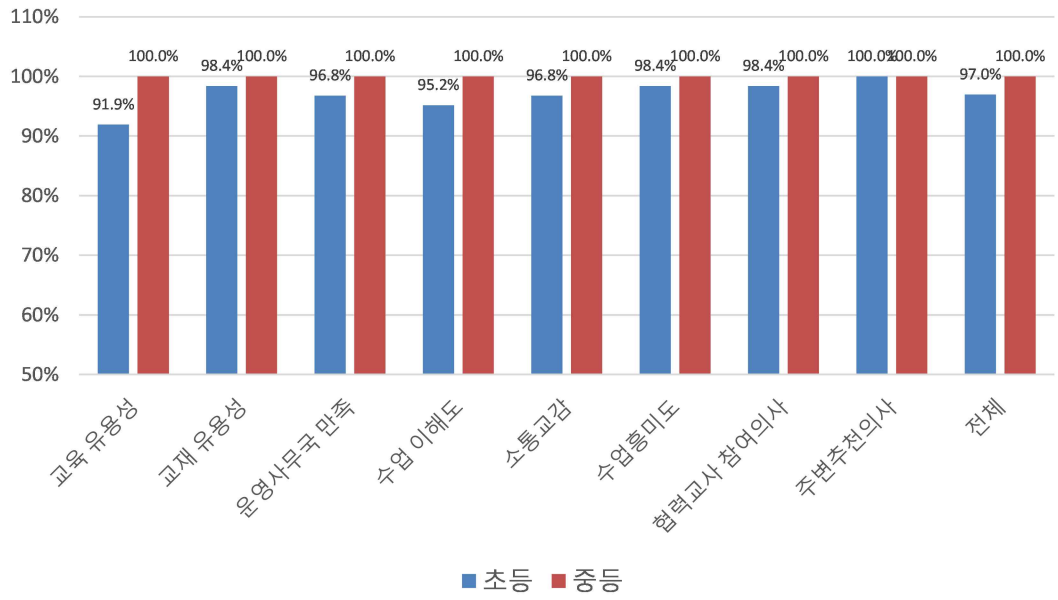
- 올해 조사 만족도 항목 전체 평균은 97.1%로, 전년도 만족도 항목 전체 평균인 94.1%에 비해 3.0%p 증가했음.
- 항목별로 비교했을 때, 전년대비 만족도 비율이 낮아진 항목은 운영사무국 만족도와 강의 중 소통교감에 대한 만족도로 -0.4%p 감소했으나, 이 두 항목은 모두 2024년 만족도가 97.4%로 매우 높았음을 고려할 필요
- 위 두 항목을 제외한 나머지 모든 항목에서 전년 대비 만족도 향상이 발견되었음.
- 가장 점수 상승폭이 높은 항목은 수업흥미도로 전년 대비 5.5%p 높아졌으며, 주변에 이 과정을 추천할 의사는 5.3%p, 교육의 유용성에 대한 동의율은 4.6%p 증가해서 그다음으로 많은 향상을 보였음. 특히 교육의 유용성에 대한 동의율은 전년도에 유일하게 90% 이하였던 항목으로 올해는 92.3%로 향상되었음.
- 전체적으로 향상된 결과는 매우 긍정적이며, 1개 항목을 제외하고 모든 만족도가 95%를 넘어서 더 이상 높아지기 어려울 것으로 예상됨.



2) 학교급별 만족도

○ 학교급별 교육 운영 만족도

- 학교급별로 만족한다는 응답(만족 + 매우 만족)의 비율을 항목별로 비교
- 중학교 참여교사들은 모든 항목에 만족한다고 응답했으며, 초등학교 교사들의 경우 교사연수의 유용성(91.9%)과 수업이해도(95.2%)을 제외한 모든 항목에서 95% 이상이 만족한다고 응답했음.



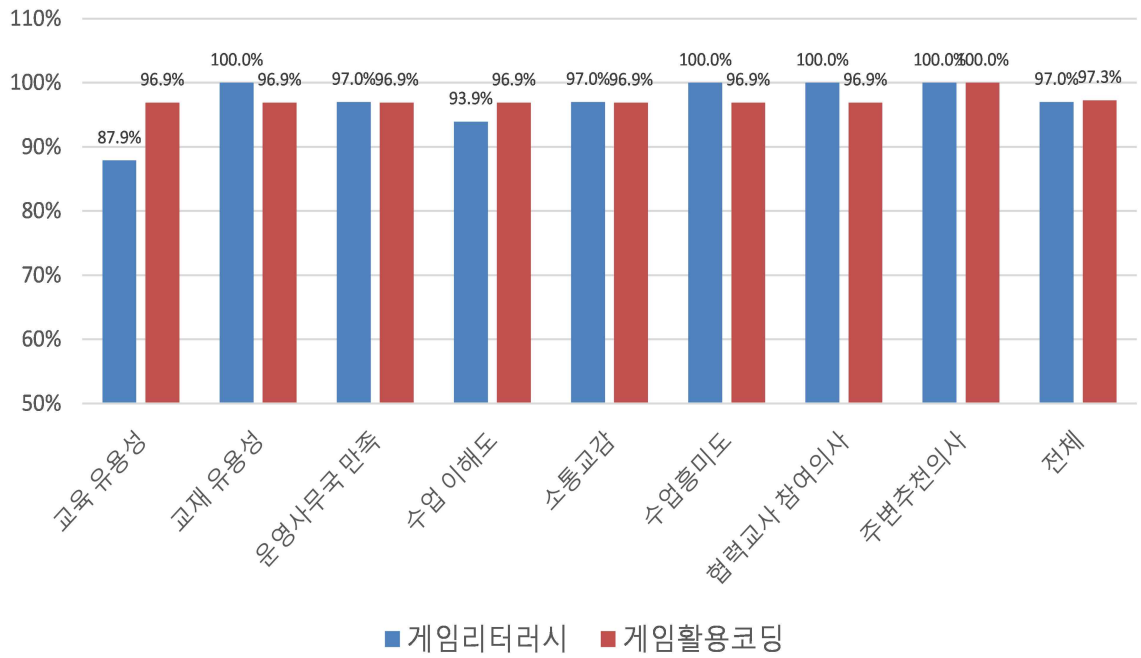
구분	학교급		전체	학교급간 격차[16]
	초등학교	중학교		
교사연수 유용성	91.9%	100.0%	92.3%	8.1%p
교재 유용성	98.4%	100.0%	98.5%	1.6%p
운영사무국 만족도	96.8%	100.0%	96.9%	3.2%p
수업 이해도	95.2%	100.0%	95.4%	4.8%p
소통/교감	96.8%	100.0%	96.9%	3.2%p
수업 흥미도	98.4%	100.0%	98.5%	1.6%p
협력교사 참여의사	98.4%	100.0%	98.5%	1.6%p
주변 추천의사	100.0%	100.0%	100.0%	0.0%p
전체	97.0%	100.0%	97.1%	3.0%p

16) 학교급간 격차는 중학교 만족도 평균 - 초등학교 만족도 평균, 점수가 +인 경우 중학생들의 만족도가 더 높고, 점수가 - 이면 초등학생들의 만족도가 높음.

3) 참여프로그램별 만족도

○ 참여 프로그램에 따른 교육 만족도

- 게임활용코딩 프로그램 참여 교사들의 만족도 평균은 97.3%로 게임리터러시 프로그램 만족도의 97.0% 보다 근소하게(0.3%p) 높았음.
- 교육의 유용성과 수업 이해도 항목에서 게임활용 코딩교육 프로그램이 게임리터러시 교육 프로그램 보다 높았으며 격차도 컸음.
- 그 외 항목에서는 게임리터러시 교육 프로그램의 만족도가 높았으나 프로그램 간 격차는 적었음.



구분	참여 프로그램		프로그램간 격차[17]
	게임리터러시	게임활용코딩	
교사연수 유용성	87.9%	96.9%	9.0%p
교재 유용성	100.0%	96.9%	-3.1%p
운영사무국 만족도	97.0%	96.9%	-0.1%p
수업 이해도	93.9%	96.9%	2.9%p
소통/교감	97.0%	96.9%	-0.1%p
수업 흥미도	100.0%	96.9%	-3.1%p
협력교사 참여의사	100.0%	96.9%	-3.1%p
주변 추천의사	100.0%	100.0%	0.0%p
전체	97.0%	97.3%	+0.3%p

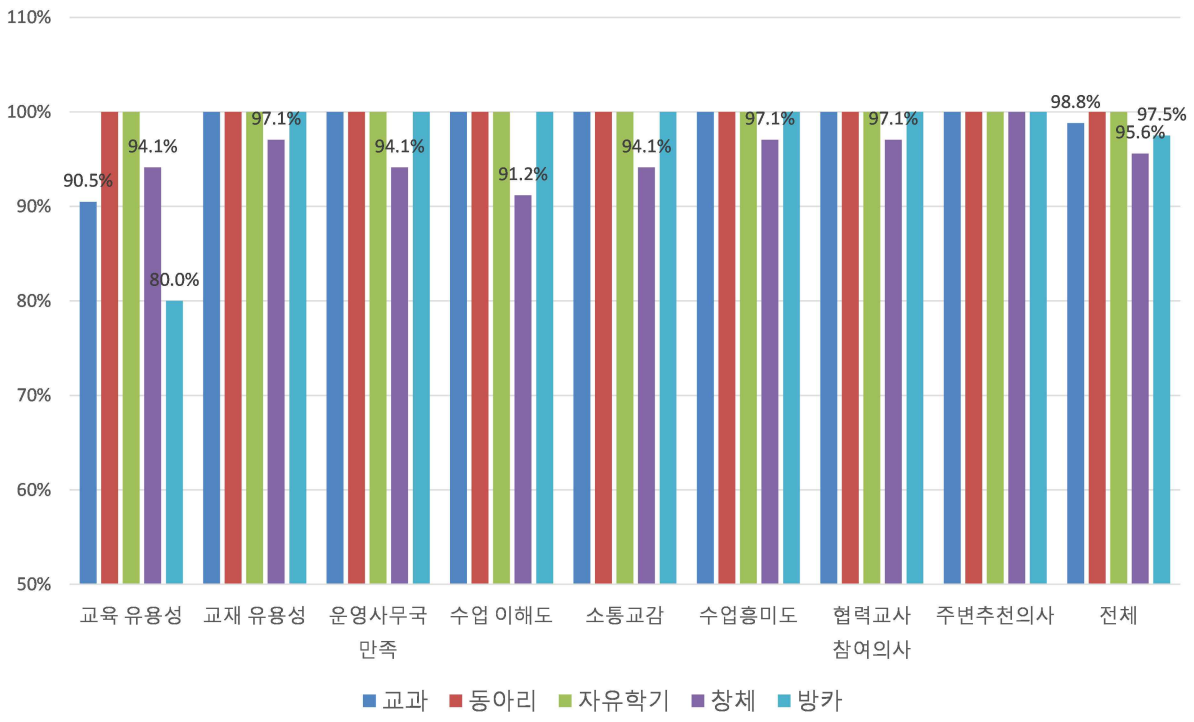
17) 프로그램간 격차는 게임활용코딩 교육 만족도 평균 - 게임리터러시 교육 만족도 평균, 점수가 +인 경우 게임활용코딩 교육의 만족도가 더 높고, 점수가 - 이면 게임리터러시 교육 만족도가 높음.

4) 운영 시간에 따른 만족도

○ 운영시간과 교육만족도

- 본 교육 프로그램을 어떤 시간에 운영했는지에 따라서 교육만족도에 차이가 있는지를 비교
- 동아리 시간과 자유학기제 시간에 운영한 경우 만족도는 100%로 가장 높았으며, 창의적 체험활동 시간에 운영한 경우에 만족도가 95.6%로 상대적으로 가장 낮았음.

구분	프로그램 운영 시간				
	교과	동아리	자유학기	창의적체험 활동	방과후 아카데미
교사연수 유용성	90.5%	100.0%	100.0%	94.1%	80.0%
교재 유용성	100.0%	100.0%	100.0%	97.1%	100.0%
운영사무국 만족도	100.0%	100.0%	100.0%	94.1%	100.0%
수업 이해도	100.0%	100.0%	100.0%	91.2%	100.0%
소통/교감	100.0%	100.0%	100.0%	94.1%	100.0%
수업 흥미도	100.0%	100.0%	100.0%	97.1%	100.0%
협력교사 참여의사	100.0%	100.0%	100.0%	97.1%	100.0%
주변 추천의사	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
전체	98.8%	100.0%	100.0%	95.6%	97.5%



4. 교육 효과

1) 교육으로 인한 효과 분석 개요

○ 찾아가는 게임문화교실 교육 효과 측정

- 교육의 효과는 찾아가는 게임문화 교실의 교육 목표를 반영한 9문항으로 측정.
- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 Likert 척도로 선택해 응답
- 5점 척도 문항을 100점 만점으로 환산하여 점수 산출 (응답점수 x 20)

구분		문항
유해게임 구별	Q1	학생들이 해로운 게임을 구별할 수 있다
시간관리 중요성 인식	Q2	학생들이 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알고 있다
시간관리 능력	Q3	학생들이 게임이용시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알고 있다
보호자와 대화 기술	Q4	학생이 게임에 관해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다
보호자 입장 이해	Q5	학생들이 부모님(보호자)께서 게임에 대해 걱정하는 이유를 알고 있다
게임연령 기준 인식	Q6	학생들이 자기 연령대에 맞는 게임을 해야 하는 이유를 알고 있다
게임 내 금전개념	Q7	학생들이 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다
게임 내 범죄 보호	Q8	학생들이 게임관련 범죄로부터 자신을 보호하는 법을 알고 있다
게임관련 진로 인식	Q9	학생들이 게임과 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다

○ 찾아가는 게임문화교실 교육에 의한 점수 상승폭

- 교육 프로그램 운영 이전의 사전 조사와 운영 후 사후 조사에서 위의 문항에 대한 평가를 반복 실시, 문항별 평가 점수의 사전-사후 차이를 점수 상승폭으로 산출.

  ※ 점수 상승폭 = 사후 조사 점수 – 사전 조사 점수
- 점수 상승폭 점수가 클수록 교육 프로그램 운영으로 인한 긍정적인 변화가 더 크게 나타난 것으로 해석

2) 찾아가는 게임문화교실 교육의 전체 효과

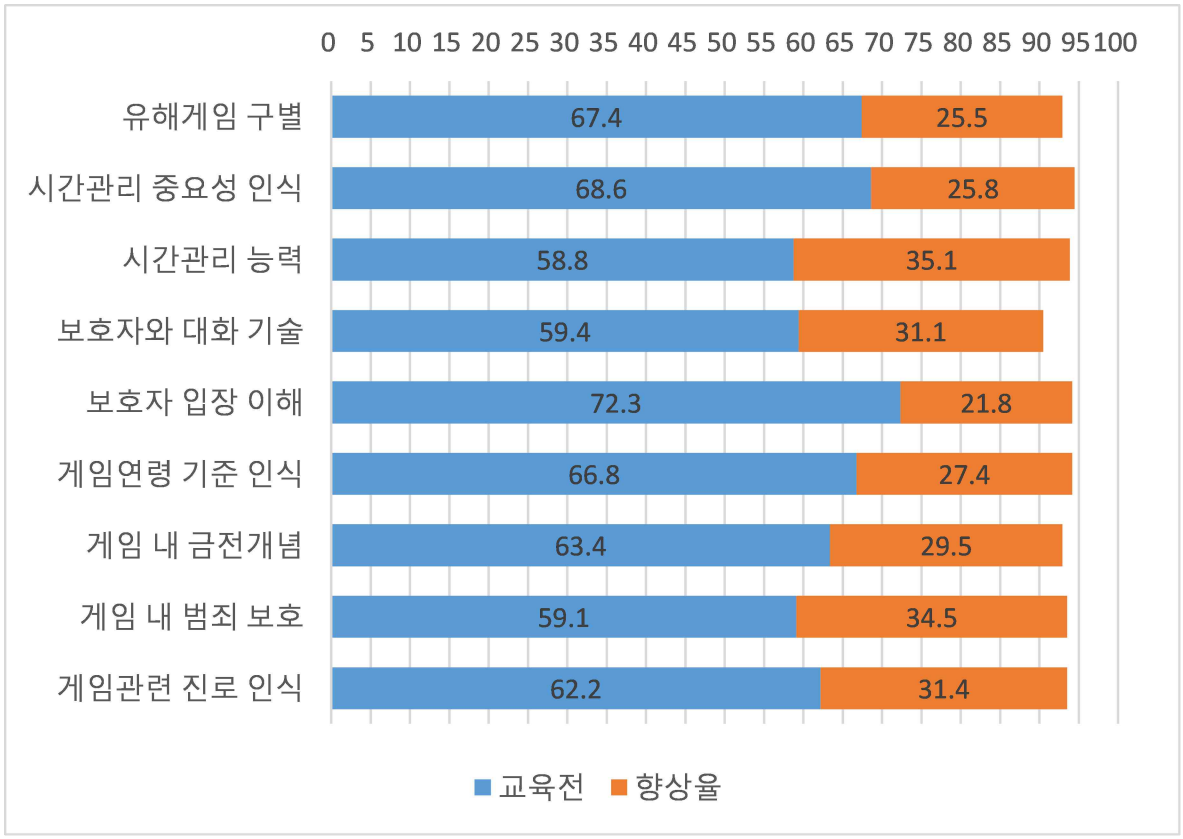
○ 찾아가는 게임문화교실 교육의 효과

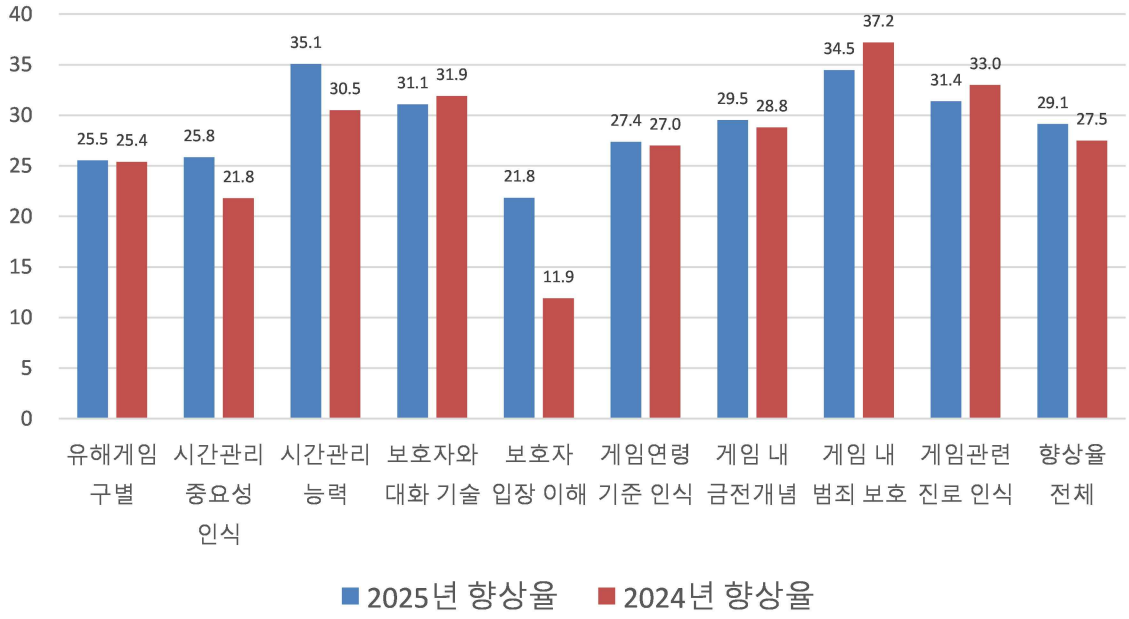
- 모든 항목에서 교사들이 교육 전에 인식한 수준보다 교육 후 수준이 높았으며, 교육이전 대비 이후의 변화량은 100점 만점 기준 29.1점으로 교사들이 느끼는 교육 프로그램 운영의 효과는 확인됨.
- 점수 상승폭이 가장 높은 항목은 시간관리 능력으로 교육전 대비 35.1점이 향상되었으며 그다음 순으로는 게임 내의 범죄로부터 자신을 보호하는 법의 인식은 34.5점, 게임관련 진로에 대한 인식 수준은 31.4점 향상되었음.
- 점수 상승폭이 가장 낮은 항목은 보호자 입장 이해로 21.8점 향상

○ 전년대비 점수 상승폭 차이

- 게임 내 범죄로부터 자신을 보호하는 법 인식의 점수 상승폭과 게임관련 진로인식, 보호자와의 대화 기술의 점수 상승폭은 전년대비 낮아졌으나 여전히 30점 이상 향상되었음.
- 나머지 항목의 점수 상승폭은 전년대비 최대 9.9점, 최소 0.1점 더 높아졌음.
- 2024년에 비해 단기 교육 운영이었음을 고려하면 교육의 효과 인식에 영향을 미치는 요인을 다시 검토할 필요성 제기

구분	평가 점수		점수 상승폭	
	사전	사후	2025	2024
유해게임 구별	67.4	92.9	25.5	25.4
시간관리 중요성 인식	68.6	94.5	25.8	21.8
시간관리 능력	58.8	93.8	35.1	30.5
보호자와 대화 기술	59.4	90.5	31.1	31.9
보호자 입장 이해	72.3	94.2	21.8	11.9
게임연령 기준 인식	66.8	94.2	27.4	27.0
게임 내 금전개념	63.4	92.9	29.5	28.8
게임 내 범죄 보호	59.1	93.5	34.5	37.2
게임관련 진로 인식	62.2	93.5	31.4	33.0
전체	64.2	93.3	29.1	27.5


0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100
유해게임 구별
67.4
25.5
시간관리 중요성 인식
68.6
25.8
시간관리 능력
58.8
35.1
보호자와 대화 기술
59.4
31.1
보호자 입장 이해
72.3
21.8
게임연령 기준 인식
66.8
27.4
게임 내 금전개념
63.4
29.5
게임 내 범죄 보호
59.1
34.5
게임관련 진로 인식
62.2
31.4
교육전
향상율

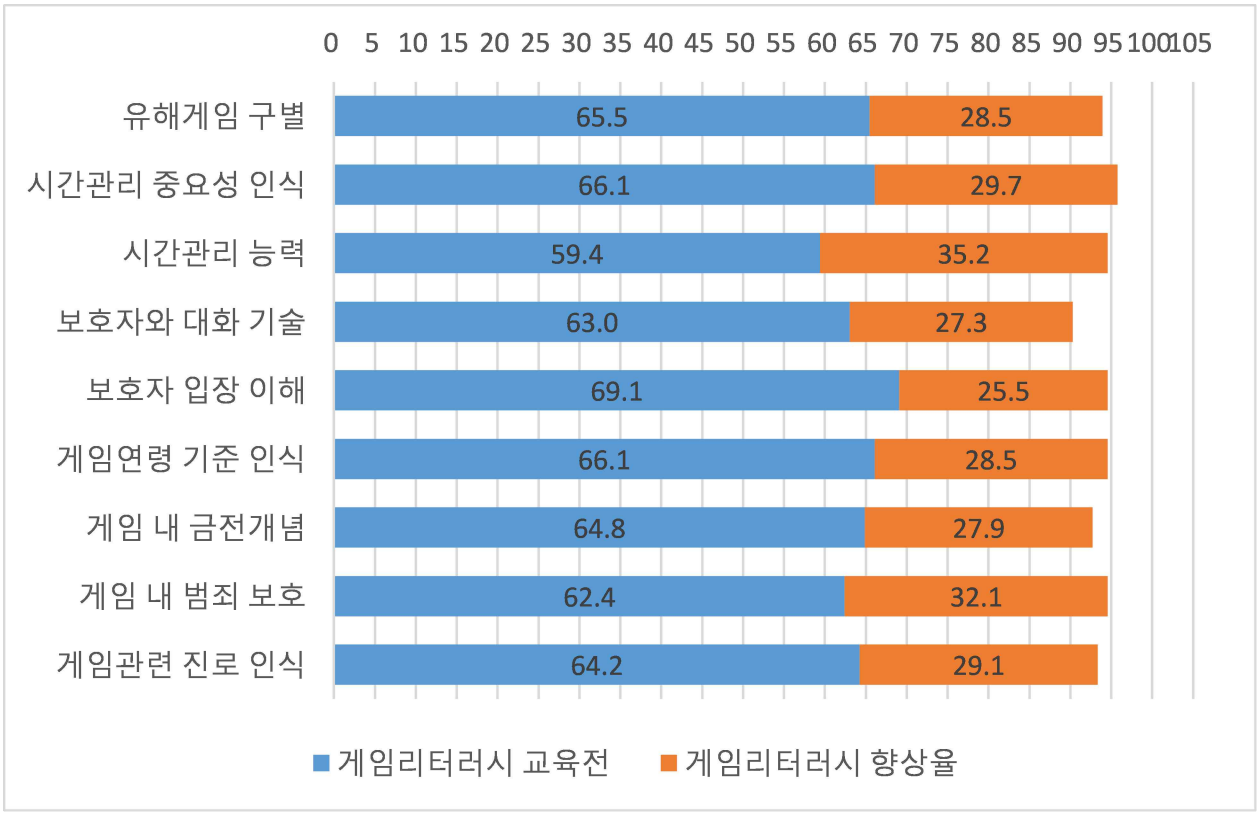

40
35
30
25
20
15
10
5
0
25.5 25.4
25.8 21.8
35.1 30.5
31.1 31.9
21.8 11.9
27.4 27.0
29.5 28.8
34.5 37.2
31.4 33.0
29.1 27.5
유해게임 구별
시간관리 중요성 인식
시간관리 능력
보호자와 대화 기술
보호자 입장 이해
게임연령 기준 인식
게임 내 금전개념
게임 내 범죄 보호
게임관련 진로 인식
향상율 전체
2025년 향상율
2024년 향상율

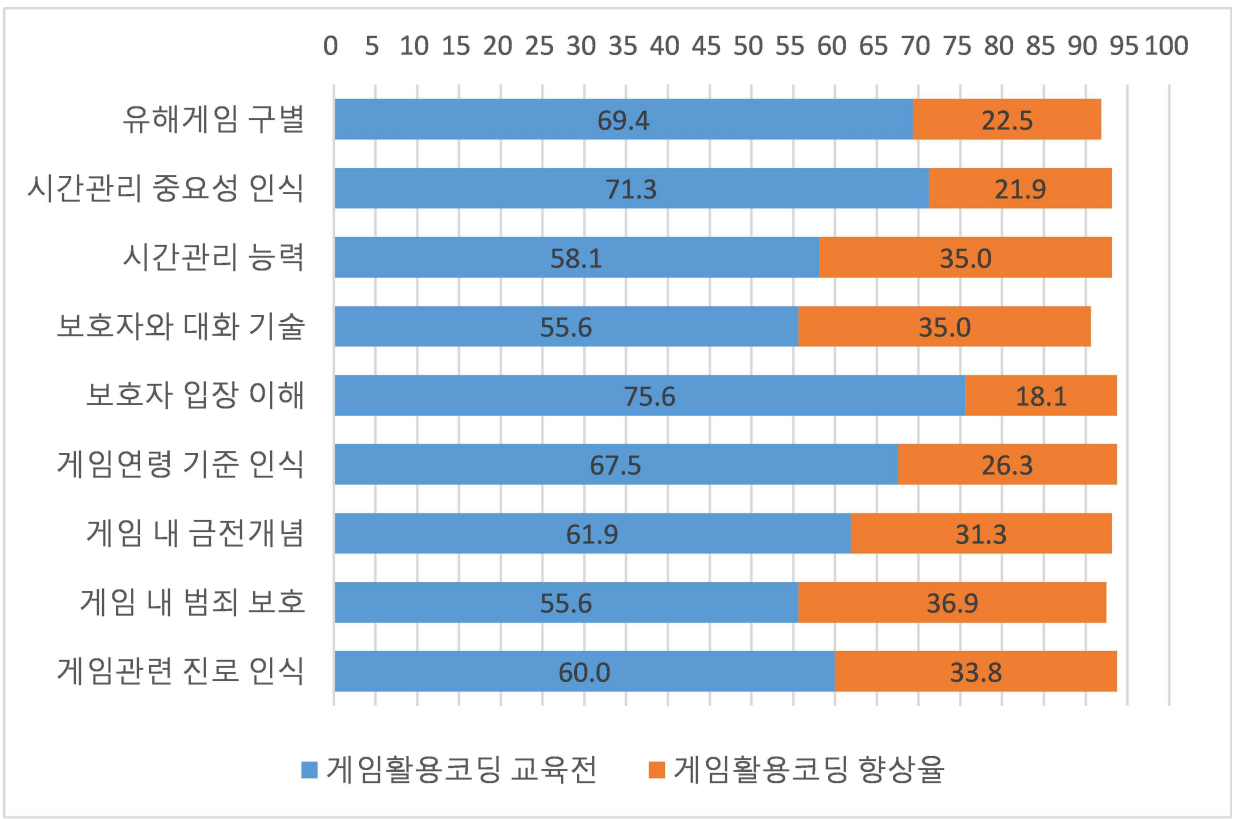
3) 찾아가는 게임문화교실 교육의 프로그램별 효과

○ 운영 프로그램에 따른 점수 상승폭 비교

- 게임리터러시 교육의 점수 상승폭과 게임활용 코딩 교육의 점수 상승폭은 비슷하게 높았음.
- 게임리터러시 교육 운영 교사들이 프로그램 운영 전에 자신이 지도하는 학생들에 대해 부여한 평점 평균은 64.5점으로 게임활용 코딩 교육의 평점 63.9점보다 낮았으나 사후 조사에서는 게임활용 코딩 교육보다 더 높은 93.8점으로 평균 29.3점이 향상됨.
- 게임리터러시 교육 참여 학생들에서 점수 상승폭이 가장 높은 항목은 시간관리 능력(+35.2점), 가장 낮은 항목은 보호자의 입장 이해(+25.5)였음.
- 게임활용 코딩 교육 참여 학생들에게서 점수 상승폭이 가장 높은 항목은 게임 내 범죄 보호(+36.9), 가장 낮은 항목은 보호자의 입장 이해(+18.1)였음.

구분	게임리터러시			게임활용코딩		
	사전	사후	점수 상승폭	사전	사후	점수 상승폭
유해게임 구별	65.5	93.9	28.5	69.4	91.9	22.5
시간관리 중요성 인식	66.1	95.8	29.7	71.3	93.1	21.9
시간관리 능력	59.4	94.5	35.2	58.1	93.1	35.0
보호자와 대화 기술	63.0	90.3	27.3	55.6	90.6	35.0
보호자 입장 이해	69.1	94.5	25.5	75.6	93.8	18.1
게임연령 기준 인식	66.1	94.5	28.5	67.5	93.8	26.3
게임 내 금전개념	64.8	92.7	27.9	61.9	93.1	31.3
게임 내 범죄 보호	62.4	94.5	32.1	55.6	92.5	36.9
게임관련 진로 인식	64.2	93.3	29.1	60.0	93.8	33.8
전체	64.5	93.8	29.3	63.9	92.8	29.0


0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105
유해게임 구별
65.5
28.5
시간관리 중요성 인식
66.1
29.7
시간관리 능력
59.4
35.2
보호자와 대화 기술
63.0
27.3
보호자 입장 이해
69.1
25.5
게임연령 기준 인식
66.1
28.5
게임 내 금전개념
64.8
27.9
게임 내 범죄 보호
62.4
32.1
게임관련 진로 인식
64.2
29.1
게임리터러시 교육전
게임리터러시 향상율

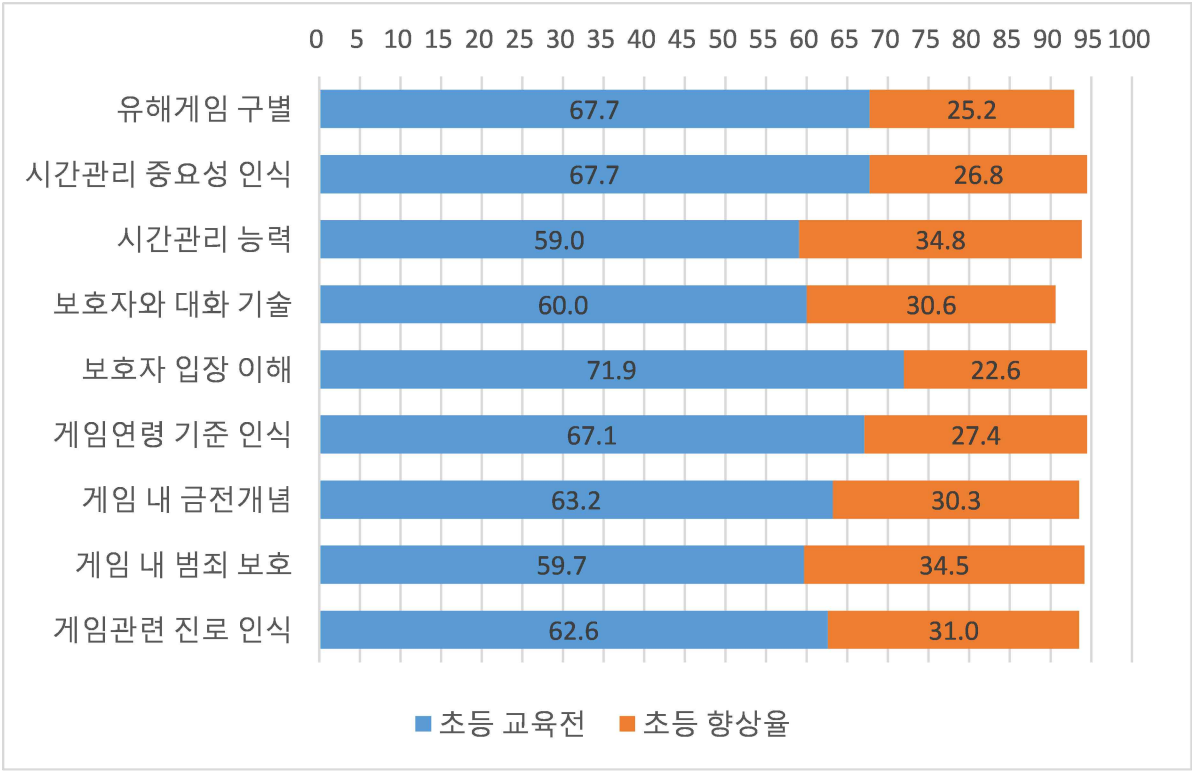

0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100
유해게임 구별
69.4
22.5
시간관리 중요성 인식
71.3
21.9
시간관리 능력
58.1
35.0
보호자와 대화 기술
55.6
35.0
보호자 입장 이해
75.6
18.1
게임연령 기준 인식
67.5
26.3
게임 내 금전개념
61.9
31.3
게임 내 범죄 보호
55.6
36.9
게임관련 진로 인식
60.0
33.8
게임활용코딩 교육전
게임활용코딩 향상율

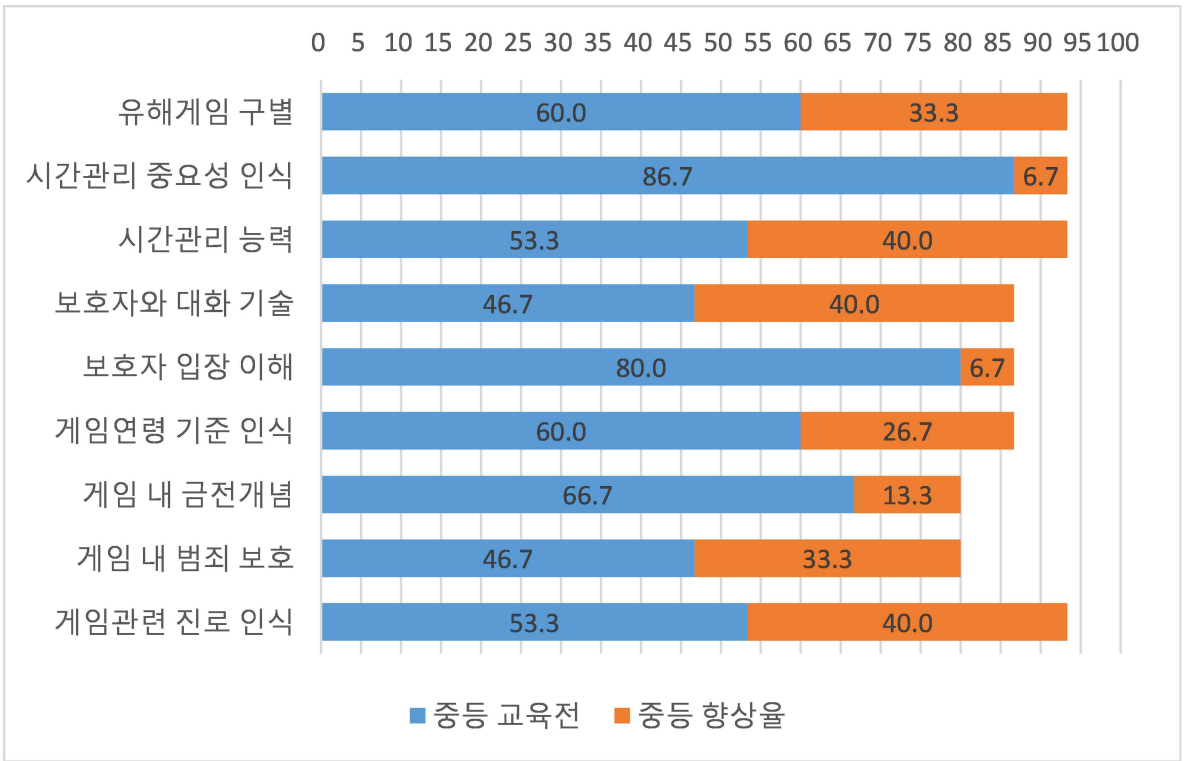
4) 찾아가는 게임문화교실 교육의 학교급별 효과

○ 학교급에 따른 점수 상승폭 비교

- 초등학생들은 사전 조사 점수와 점수 상승폭 모두 중학생보다 높았음.
- 초등학교 교사들이 프로그램 운영 전에 자신이 지도하는 학생들에 대해 부여한 평점 평균은 64.3점으로 중학교의 평점 61.5점 보다 높았으며 사후 조사에서도 93.6점으로 평균 29.2점이 향상되어 26.7점이 향상된 중학교보다 더 높았음.
- 초등학교급에서 점수 상승폭이 가장 높은 항목은 시간관리 능력(+34.8)과 게임 내 범죄로부터의 자기보호능력(+34.5), 점수 상승폭이 가장 낮은 항목은 보호자 입장 이해(+22.6)였음.
- 중학교급에서 점수 상승폭이 가장 높은 항목은 시간관리 능력, 보호자와 대화기술, 게임관련 진로인식(+40), 가장 낮은 항목은 보호자 입장 이해(+6.7)이었음.

구분	초등학교			중학교		
	사전	사후	점수 상승폭	사전	사후	점수 상승폭
유해게임 구별	67.7	92.9	25.2	60.0	93.3	33.3
시간관리 중요성 인식	67.7	94.5	26.8	86.7	93.3	6.7
시간관리 능력	59.0	93.9	34.8	53.3	93.3	40.0
보호자와 대화 기술	60.0	90.6	30.6	46.7	86.7	40.0
보호자 입장 이해	71.9	94.5	22.6	80.0	86.7	6.7
게임연령 기준 인식	67.1	94.5	27.4	60.0	86.7	26.7
게임 내 금전개념	63.2	93.5	30.3	66.7	80.0	13.3
게임 내 범죄 보호	59.7	94.2	34.5	46.7	80.0	33.3
게임관련 진로 인식	62.6	93.5	31.0	53.3	93.3	40.0
전체	64.3	93.6	29.2	61.5	88.1	26.7


0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100
유해게임 구별 67.7 25.2
시간관리 중요성 인식 67.7 26.8
시간관리 능력 59.0 34.8
보호자와 대화 기술 60.0 30.6
보호자 입장 이해 71.9 22.6
게임연령 기준 인식 67.1 27.4
게임 내 금전개념 63.2 30.3
게임 내 범죄 보호 59.7 34.5
게임관련 진로 인식 62.6 31.0
초등 교육전
초등 향상율


0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100
유해게임 구별 60.0 33.3
시간관리 중요성 인식 86.7 6.7
시간관리 능력 53.3 40.0
보호자와 대화 기술 46.7 40.0
보호자 입장 이해 80.0 6.7
게임연령 기준 인식 60.0 26.7
게임 내 금전개념 66.7 13.3
게임 내 범죄 보호 46.7 33.3
게임관련 진로 인식 53.3 40.0
중등 교육전
중등 향상율

5. 협력 교사들의 의견 및 제안

○ 교육 프로그램의 발전을 위한 교육내용과 운영방식 등에 대한 제안을 개방형 문항으로 질문한 결과, 다음과 같은 의견들이 수집되었음.

1. 프로그램 전반에 대한 만족과 확대 요구

- 다수 교사가 교재·콘텐츠·지원 체계에 대해 "훌륭하다, 건의사항 없다, 그대로 가는 게 좋다"는 긍정 평가를 남기며, 차시 확대·기회 확대·지속 운영을 희망했음.
- 남녀 모두 좋아하는 콘텐츠, 의미 있는 경험이라는 평가가 반복적으로 나타났음.

"콘텐츠와 교재가 너무 좋았습니다. 게임 리터러씨 목적에 맞았어요."(용연초)

"지금 현재 게임리터러시 괜찮습니다. 큰 줄기는 그대로 가져가는 게 좋을 것 같습니다."(인천영흥초)

"내용이 훌륭하여 추가할 것이 없음."(신어초)

"남여학생들이 모두 좋아하는 콘텐츠입니다."(진영중앙초)

"앞으로 기회가 더 확대되면 좋겠다."(수원영동초)

2. 교육 내용·주제 확장(진로, 리터러시, 예방 등)

- 게임문화교실의 취지에 맞게 게임산업관련 진로, 일상과 연계된 게임문화, 게임중독 예방, 게임 에티켓·언어 사용, 올바른 이용·시간조절 교육 등을 강화해 달라는 요구

"게임문화교실이므로 진로에 관련된 내용이나 학생의 일상과 연계한 게임문화에 대한 내용이 추가되었으면 좋겠다."(광남초)

"게임산업이 주는 긍정적인 효과를 알릴 수 있는 다양한 교육 관련 컨텐츠."(구이초)

"게임 중독 예방."(서울녹천초)

"스스로 게임시간을 조절할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 교육하는 컨텐츠."(진천삼수초)

"게임 중 언어 사용에 대한 교육."(청수초)

3. 플랫폼·도구 다양화 및 난이도 조정

- 스크래치 외에 엔트리, 메이크코드, 마이크로비트 아케이드, 로블록스·마인크래프트 에듀, 헬로 메이플, 메타버스(ZEP, 코스페이시스) 등 다양한 플랫폼 활용에 대한 요구와, 현장의 엔트리 활용 비중을 반영한 교재의 개편에 대한 요구가 있었음.
- 또한 초등 학생에게 좌표 등 스크래치 개념이 어렵다는 지적과 함께, 블록 코딩 단계 세분화·기초용 학습지 제공 등 난이도 조정에 대한 요구도 반복되었음.

"교재내용이 스크래치로되어있는데 엔트리가 적절."(금부초)

"현장에서는 블록코딩 플랫폼으로 엔트리를 주로 활용… 엔트리를 활용한 교육과정도 있으면 정말 좋겠습니다."(도이초 추가 의견)

"메이크코드를 활용한 게임제작."(인천부평서초)

"로블록스, 마인크레프트 에듀의 활용도가 높을 것으로 생각함."(회덕초)

"초등학생들에게 좌표부분(X좌표, Y좌표)이 조금 어려운 것 같아요."(대리초)

4. 수업 구조·차시 및 자료 설계 개선

- 초등학교 1교시 40분 기준으로 했을 때, 차시당 교재 분량이 많아 차시 증설 또는 활동 축소가 필요하다는 의견과 함께, "심도 있는 연구·심화 활동"을 위해 차시 확대·단계별 교안에 대한 요구가 있었음.
- 교재의 화면과 용어의 난이도가 높다는 지적도 발견됨.

"초등 40분 수업 기준으로 보았을때 교재의 차시당 분량이 많은 편이므로 차시를 증배하거나 교재의 활동을 덜어낼 필요가 있음."(대구군위초)

"게임 완성 후 코드 확인할 수 있는 예시안 제공."(삼리초)

"차라리 수업목표를 도달하기 위한 예시코딩파일을 제공하고, 해당 파일을 불러와서… 디버깅하는 등의 활동이 더욱 생생한 수업을 만들기에 좋을 것 같습니다."(광명빛가온초)

"코딩 교재에서 코딩 단계를 좀 더 세분화 하여 차근차근 안내해주면 더 쉽게 활동 가능할 것 같습니다."(금과초)

"심화 활동을 이어 할 수 있도록 다른 단계의 교안도 공유되면 좋을 것 같습니다."(인천부평서초)

5. 활동·프로젝트 및 피지컬/AI 연계 확대

- 보드게임 제작, 학급 자체 게임 개발, 작품 경연대회, 게임 비교·분석, 게임을 활용한 학습 활동처럼 프로젝트형·탐구형 활동을 확대해 달라는 요구가 많았음.
- 피지컬 컴퓨팅(네오봇·핑퐁로봇·조이스틱 등), 메타버스, 생성형 AI·AI 연계, 파이썬·모의주식 게임 등 진로·융합형 확장 콘텐츠에 대한 제안도 다수 있었음.

"학생들이 보드게임을 직접 제작하도록 하는 프로젝트형 수업이요!"(봉담초)

"아이들 작품 경연대회를 개최하여 동기부여를 부여하면 좋겠습니다."(도이초)

"실제 존재하는 여러 가지 게임들을 비교하여 장점, 단점 등을 분석하는 활동."(제주도리초)

"네오봇, 핑퐁로봇등 피지컬 컴퓨팅."(부산남천초)

"생성형 AI 등 다양한 디지털도구를 활용한 게임 개발 프로그램."(중국대련한국국제학교)

"AI와의 연계교육."(울진온정초)

6. 저학년·학부모·현장 운영 지원

- 저학년은 코딩보다는 보드게임·리터러시 중심이 효과적이라는 의견과 함께, 저학년용 난이도·용어 조정, 설문 문항의 쉬운 표현에 대한 요구가 소수 있었음.
- 학부모가 가정에서 함께 실천할 수 있는 내용, 가정 연계 활동 설계 필요성, 이전 참여교사·학교에 대한 문자·메일 알림 등 운영 지원에 대한 제안도 발견됨.

"저학년의 경우 컴퓨터 게임을 만들기 보다는 리터러시나 보드게임 위주가 제일 효과적이다."(천안용암초)

"저학년 위주의 보드게임과 같은 수업이 제일 필요합니다… 반드시 교육자료 제작시 초등교사의 의견이 필요합니다."(천안용암초 추가 의견)

"학부모가 학생과 함께 가정에서 학습하고 실천할 수 있으면 좋겠음… 학부모와 함께 실천해야 가능한 부분이라고 생각됨."(표선초)

"사전 사후 설문조사가 초등 저학년 수준에 맞게 설정 되었으면… 용어가 어려워 설문 자체를 이해 못해 너무 힘들었어요."(부천삼정초)

"이전 참여교사들에게… 안내를 이메일과 문자 등으로 안내해주시면 더 잊지 않고 참여할 수 있을 것 같습니다."(중국대련한국국제학교)

Ⅲ

부 록

찾아가는 게임문화교실 교육 만족도 설문지 (협력교사용-사전)

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 주최/주관하고 (재)게임문화재단이 운영하는 '**찾아가는 게임문화교실**'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 교육 진행에 대한 강의의 효율성을 확인하여 향후 교육 운영의 개선에 반영하고자 하는 목적을 가지고 있으며, 정답이 없으므로 편안하게 자신이 생각한 내용을 체크해 주십시오.

※ 인적사항에 대한 질문으로 통계를 위한 목적으로 활용됩니다
※ 다음 설문을 읽고, 해당되는 곳에 ∨표하여 주십시오.

학 교 명		교사명	

권 역	① 서울 ② 경기/인천 ③ 충청(대전·세종) ④ 경상(부산·울산·대구) ⑤ 전라(광주) ⑥ 강원/제주		
학 교 급	① 초등학생 ② 중학생	학 년	① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년 ④ 4학년 ⑤ 5학년 ⑥ 6학년
프 로 그 램	① 게임리터러시 ② 게임활용코딩	활용시간	① 교과 ② 동아리 ③ 진로 ④ 자유학기제 ⑤ 창체/창의적 체험활동 ⑥방과후아카데미 ⑦ 기타( )

선생님의 연령대는 어떻게 되십니까?	① 20대 ② 31~35세 ③ 36~40세 ④ 40대 ④ 50대 이상
선생님의 게임 경험을 말씀해 주세요.	① 게임을 해본 경험이 거의 없다. ② 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다. ③ 지금도 게임을 즐기고 있다.
이 교육 이전에 게임관련 교육에 대한 경험은 어떠신가요?	① 관련된 경험이 전혀 없다. ② 교사 연수는 받았으나 실제로 교육을 진행해본 적은 없다. ③ 이전에 게임에 관한 교육을 해본 적이 있다. ④ 이전에 찾아가는 게임문화교실 협력교사로 참여한 적이 있다.
본 교육에서 꼭 다루어야 할 내용을 제안하신다면 무엇이 있으십니까?	

구분	설문내용	응답				
		매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	전혀 아니다
학생평가	18. 학생들이 해로운 게임을 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	19. 학생들이 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	20. 학생들이 게임이용시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	21. 학생이 게임에 관해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	22. 학생들이 부모님(보호자)께서 게임에 대해 걱정하는 이유를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	23. 학생들이 자기 연령대에 맞는 게임을 해야 하는 이유를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	24. 학생들이 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	25. 학생들이 게임 관련 범죄로부터 자신을 보호하는 법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	26. 학생들이 게임과 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다.	①	②	③	④	⑤

재단법인 게임문화재단

찾아가는 게임문화교실 교육 만족도 설문지 (협력교사용-사후)

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 주최/주관하고 (재)게임문화재단이 운영하는 '**찾아가는 게임문화교실**'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 교육 진행에 대한 강의의 효율성을 확인하여 향후 교육 운영의 개선에 반영하고자 하는 목적을 가지고 있으며, 정답이 없으므로 편안하게 자신이 생각한 내용을 체크해 주십시오.

※ 다음 설문을 읽고, 해당되는 곳에 ∨표하여 주십시오.

학 교 명		교 사 명	

운영하신 프로그램	① 게임리터러시 ② 게임활용코딩	수업에 활용하신시간	① 교과 ② 동아리 ③ 진로 ④ 자유학기제 ⑤ 창체/창의적 체험활동 ⑥방과후아카데미 ⑦ 기타( )

구분	설문내용	응답				
		매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	전혀 아니다
운영 지원	27. 교사연수가 교육을 준비하는데 충분한 도움이 되었습니까?	①	②	③	④	⑤
	28. 제공된 교재와 자료는 교육에 도움이 되었습니까?	①	②	③	④	⑤
	29. 운영사무국의 지원은 충분하였습니까?	①	②	③	④	⑤
수업 운영	30. 학생들이 수업 내용을 충분히 이해했다.	①	②	③	④	⑤
	31. 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
	32. 학생들이 수업 내용을 흥미롭게 받아들였다.	①	②	③	④	⑤
수업 성과	33. 학생들이 유해 게임을 구별할 수 있게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	34. 학생들이 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	35. 학생들이 게임이용시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	36. 학생들이 게임에 관해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	37. 학생들이 부모님(보호자)께서 게임에 대해 걱정하는 이유를 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	38. 학생들이 자기 연령대에 맞는 게임을 해야 하는 이유를 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	39. 학생들이 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	40. 학생들이 게임 관련 범죄로부터 자신을 보호하는 법을 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	41. 학생들이 게임과 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
기타	42. 본 교육 프로그램에 협력교사로 계속 참여할 의향이 있으십니까?	①	②	③	④	⑤
	43. 다른 교사에게 협력교사 참여를 추천하시겠습니까?	①	②	③	④	⑤
	44. 수업은 몇차시로 운영하셨습니까?	① 1~2차시	② 3~4차시	③ 5~6차시		
		④ 7~8차시	⑤ 9-10차시	⑥ 11차시이상		
	45. 개선되었으면 하는 점을 적어주세요.					

재단법인 게임문화재단



2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석

04

2025 교사 게임리터러시 연수 참여자 설문조사 결과 분석

■ 이 재 호

I

분석 개요

1 분석 목적

- 2025년도 교사 게임리터러시 연수 만족도 및 교육효과 분석
- 2026년도 교사 게임리터러시 연수 커리큘럼에 반영할 결과 도출

2 교육 목적

- 교사의 게임 인식 개선 및 게이미피케이션 개념 이해 향상
- 교사의 실질 직무에서 교육내용 적용능력 향상

3 조사 설계

- 표본: [2025 교사 게임리터러시 집합연수] 참가자 1,507명
- 연수 전, 후 구글폼으로 온라인 설문을 진행하여 인식 변화 및 연수의 효과성을 측정함.

※ 본 조사는 표본조사가 아니라 모집단의 대부분을 측정한 **전수조사**로서, 본 조사 결과**에서 발견된 차이는 실제 존재하는 차이**로 해석할 수 있음.

4 응답자 현황

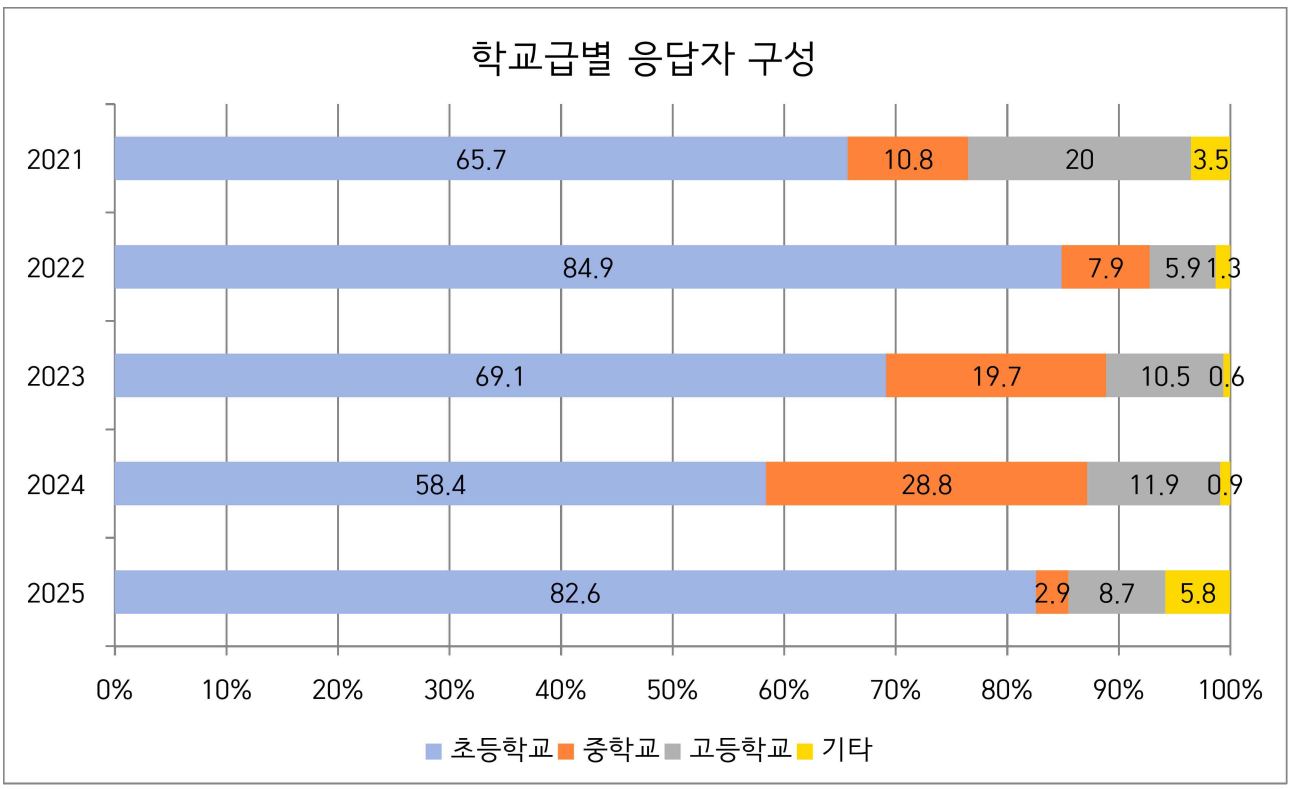
4.1 학교급별 구성

- 25년도 교육 설문에 참여한 교사는 1507명으로 전년 대비 404명 증가하여 본 교육 프로그램이 초중등 교사들의 연수프로그램으로 안정적으로 정착했음을 시사함.
- 전체 응답자의 80% 이상이 초등교사로 구성되어 게임리터러시 교육에 대한 수요와 관심이 초등 교육 현장에서 활발함을 시사함.
- 전년도에 비해 초등교사로의 쏠림이 심화되어 연수에서 중등교사를 위한 게임리터러시 사례를 확대하고 중등교사 대상의 홍보 활동을 할 필요가 제기됨.

<표 Ⅰ-1> 2021-2025년 학교급별 응답자 구성

	초등학교	중학교	고등학교	기타*	전체
2021	207명 (65.7%)	34명 (10.8%)	63명 (20%)	11명 (3.5%)	315명
2022	314명 (84.9%)	29명 (7.9%)	22명 (5.9%)	5명 (1.3%)	370명
2023	935명 (69.1%)	267명 (19.7%)	142명 (10.5%)	8명 (0.6%)	1352명
2024	648명 (58.4%)	320명 (28.8%)	132명 (11.9%)	9명 (0.9%)	1109명
2025	1245명 (82.6%)	44명 (2.9%)	131명 (8.7%)	87명 (5.8%)	1507명

* 2025년 기타 응답자는 유치원, 어린이집 교사임



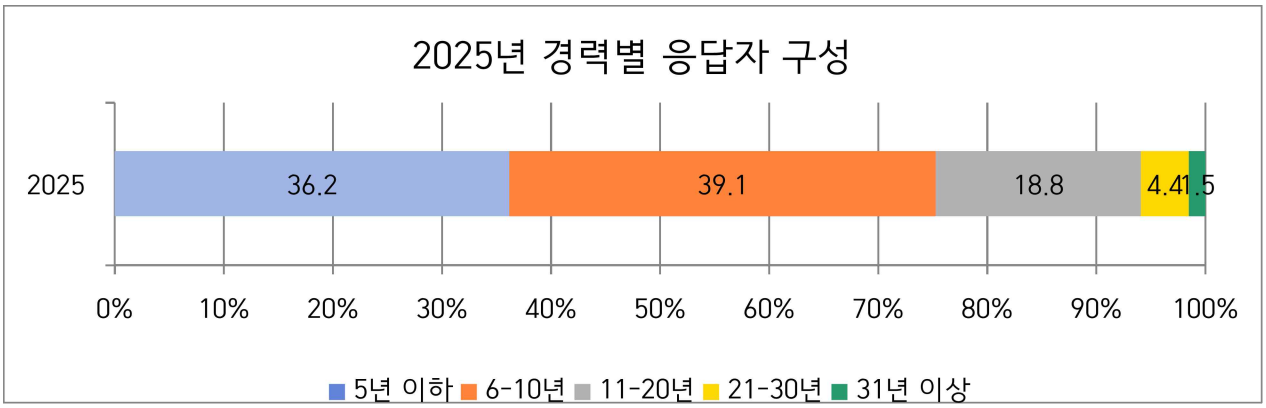
[그림 Ⅰ-1] 2021-2025년 학교급별 응답자 구성

4.2 경력별 구성

- 6~10년 경력의 교사가 39.1%로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 5년 이하 경력의 교사가 36.2%로 그 뒤를 이어 전체 응답자의 약 75% 이상이 10년 이하 경력의 교사로 구성됨.
- 연수의 주요 참여자가 저경력 교사임을 알 수 있음.

<표 Ⅰ-2> 2025년 경력별 응답자 구성

	5년 이하	6-10년	11-20년	21-30년	31년 이상
2025	546명 (36.2%)	590명 (39.1%)	284명 (18.8%)	66명 (4.4%)	21명 (1.5%)

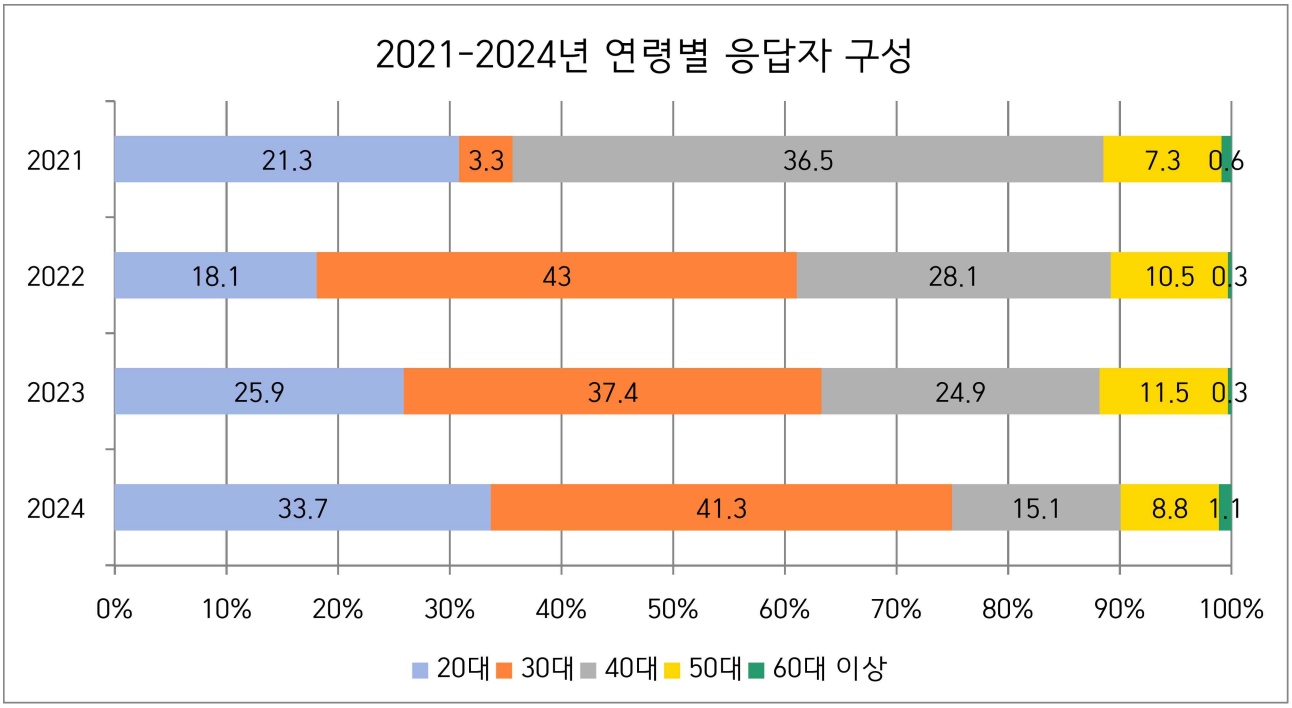


[그림 Ⅰ-2] 2025년 경력별 응답자 구성

- 연수 참여자의 경력은 2025년 신규 설문 문항으로 전년도와 직접적인 비교가 불가함. 전년도 자료 중 경력을 추정할 수 있는 자료인 연령대를 참고 자료로 제시함.
- 전년도 역시 20-30대 저경력 교사의 참여가 많은 것을 확인할 수 있음.

<표 Ⅰ-3> 2021-2024년 연령별 응답자 구성

	20대	30대	40대	50대	60대 이상
2021	67명 (21.3%)	108명 (34.3%)	115명 (36.5%)	23명 (7.3%)	2명 (0.6%)
2022	67명 (18.1%)	159명 (43.0%)	104명 (28.1%)	39명 (10.5%)	1명 (0.3%)
2023	350명 (25.9%)	505명 (37.4%)	337명 (24.9%)	156명 (11.5%)	4명 (0.3%)
2024	372명 (33.7%)	455명 (41.3%)	167명 (15.1%)	97명 (8.8%)	12명 (1.1%)



[그림 Ⅰ-3] 2021-2024년 연령별 응답자 구성

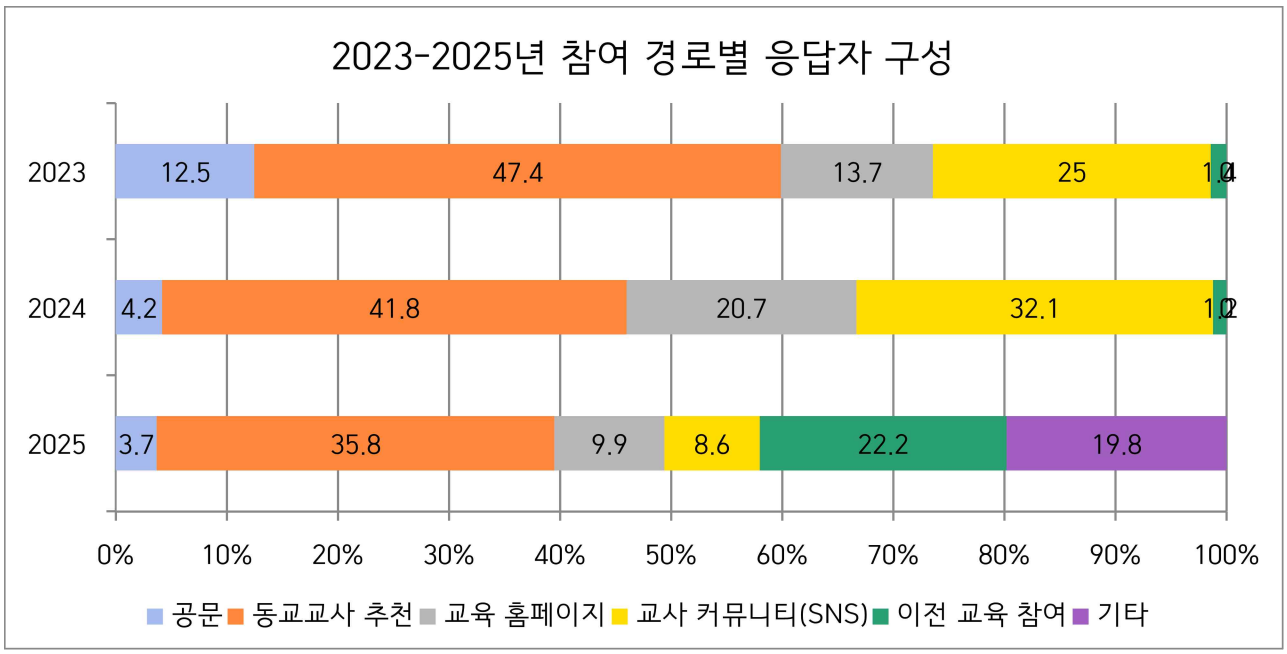
4.3 참여 경로별 인원 분포

-참여 교사들의 연수 정보 습득 경로를 분석한 결과, 동료 교사의 추천을 통해 참여하게 된 비율이 35.8%(540명)로 가장 높게 나타났으며, 이전 교육 참여 경험(22.2%, 335명)이 뒤를 이어 기존 연수 참여자들이 차기 연수에도 지속적으로 참여하는 높은 재참여율을 확인함.

<표 Ⅰ-4> 2023-2025년 참여 경로별 응답자 구성

구분	2025	2024	2023
공문	3.7%	4.2%	12.5%
동료교사 추천	35.8%	41.8%	47.4%
교육 홈페이지	9.9%	20.7%	13.7%
교사 커뮤니티(SNS)	8.6%	32.1%	25.0%
이전 교육 참여	22.2%	1.2%	1.4%
기타	19.8%	-	-
전체	100%	100%	100%

* 2025년 기타 응답은 대학원 과정 및 교수 추천 등임



[그림 Ⅰ-4] 2023-2025년 참여 경로별 응답자 구성

Ⅱ

결과 요약

1. 참여 교사들의 특성

○ 게임 경험이 거의 없는 교사의 비율은 10.1%(153명)로 전년(35.2%) 대비 25.1%p 크게 감소한 반면, 꾸준히 게임을 즐긴다고 답변한 교사의 비율은 36.2%(546명)로 전년(6.8%) 대비 약 5.3배(29.4%p) 증가함. 또한 과거에만 경험이 있던 교사의 비중(24.6%)보다 현재 게임을 즐기거나 시도하는 교사들의 비중이 높아져, 올해 참여 교사들은 전년 대비 게임에 대한 직접적인 경험과 이해도가 높은 층이 주류를 이루었음.

○ 전체 참여 교사의 78.2%(1,180명)가 긍정적인 인식(4~5점)을 보임. 이는 전년도 참여 교사의 51%가 부정적인 이미지를 가졌던 것과 비교할 때 매우 대조적인 결과로, 올해 연수 참여자들은 이미 게임의 교육적 가치나 문화적 특성에 대해 우호적인 태도를 갖춘 상태에서 연수에 참여했음을 시사함.

○ 연수 경험이 없는 교사 비율은 47.8%(721명)로 전년(69.9%) 대비 22.1%p 감소하여, 게임 리터러시 관련 교육을 처음 접하는 교사의 비중이 줄어듦. 반면, 타 기관의 게임 관련 연수 경험이 있는 교사는 37.7%(568명)로 전년(21%) 대비 16.7%p 증가했으며, 한국콘텐츠진흥원의 연수 경험이 있는 교사 또한 14.5%(218명)로 전년(9.1%) 대비 5.4%p 증가하여 연수의 연속성과 심화 교육에 대한 참여가 확대되고 있음을 확인함.

2. 교육 만족도 분석

○ 만족도 평가 결과 긍정응답률(매우 만족+만족)은 94.2%로, 작년의 97.4% 대비 소폭(3.2%p) 감소했으나 여전히 매우 높은 수준의 긍정적 평가를 유지하고 있음.

- 항목 간 격차는 최대 5.4%p 수준이며, 상대적으로 가장 평가가 높았던 항목은 연수 진행에 대한 만족도(97.6%)임.
- 상대적으로 평가가 낮은 항목은 재참여 의사(92.6%)와 교육 시간의 적절성(92.2%)이었음.

○ 게임에 대한 부정적 인식이 개선되었다고 응답한 교사들(93.1%, 1,403명)의 경우, 교육 커리큘럼의 전문성에 대해서도 95% 이상의 높은 만족도를 보여 인지적 변화가 교육 전반의 만족도를 향상한 것으로 분석됨.

○ 연수 내용을 향후 수업 등에 활용할 의향이 있다고 응답한 그룹(98.9%, 1,491명)의 전체 만족도 평균은 95.1%로 매우 높게 나타남. 활용 의향이 낮은 그룹의 만족도는 75.1%로 상대적으로 낮았으나, 이는 교육 내용의 질적 문제보다는 개인의 수업 환경이나 기술적

여건에 따른 활용 가능성 차이가 반영된 결과로 보임. 활용 의향이 높은 그룹 내에서는 '연수 진행(96.9%)'과 '교육 자료의 충분성(95.8%)'이 주요 만족 요인으로 꼽힘.

○ 교육 내용이 명확하고 이해하기 쉬웠다는 응답은 95.2%(1,434명), 실제 교육 현장에 적용 가능하다고 느낀 응답은 94.6%(1,426명)로 집계됨. 대부분의 항목의 만족도가 95% 내외를 기록하여 올해 교육 연수 프로그램의 성과는 전년도의 높은 수준을 성공적으로 계승한 것으로 평가됨.

3. 교육의 성과 분석

○ 게임에 대한 인식 개선 경험 및 구체적 변화 발견

- 연수를 통해 게임에 대한 인식이 긍정적으로 변화한 주요 사항으로 '기능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할'에 대한 인식이 바뀌었다는 응답이 32.8%로 가장 많았음. '담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법(29.1%)', '다양한 게이미피케이션 기법(25.6%)' 이 그 뒤를 이음.
- 특히 전년도에 비해 기능성 게임 활용 사례에 대한 인식 변화 비중이 높아진 것은 단순한 이론 중심의 연수를 넘어 교육 현장에서 즉각적으로 사용할 수 있는 구체적인 도구와 사례 중심의 교육이 효과적이었음을 시사함.

○ 게임 인식 변화 내용에 따른 만족도 전체 비교 결과

- '다양한 게이미피케이션 기법'에 대한 인식 변화가 있었다고 응답한 교사 그룹의 전체 만족도가 96.5%로 가장 높게 나타나 새로운 교수법의 효과를 체감한 그룹의 연수 성취도가 가장 높은 것으로 분석됨.
- '기능성 게임 활용 사례 및 교사의 역할'에 대한 변화를 느낀 그룹은 96.0%, '게임 관련 진로 이해'에 변화가 있었다고 응답한 그룹은 95.8%의 만족도를 기록함. 가장 낮은 만족도를 보인 그룹도 95.7% 이상의 높은 긍정 응답을 기록하여, 인식 변화의 종류에 관계없이 교육 내용이 참여 교사들에게 유익하게 전달되었음을 알 수 있음.

○ 연수 내용을 교육 현장에 활용하려는 이유 분석 결과

- 연수 내용을 현장에 적용하고자 하는 가장 큰 이유는 '학생들의 학습동기 부여 및 적극적인 수업 참여 유도(22.5%)'로 나타났으며, '다양한 게임 콘텐츠 및 활용 방법에 대한 습득(21.8%)'과 '새로운 수업방식 시도에 대한 의지(21.8%)'가 동일하게 높은 비중을 차지함.
- 이어 '교육 내용 이해도 향상에 도움(13.1%)', '학생들과의 소통 및 교감(10.2%)' 순으로 나타나, 전년 대비 수업 내실화(동기 부여 및 교수법 혁신)를 위해 게임리터러시를 활용하려는 실질적 교육 수요가 강화되었음을 알 수 있음.

○ 교육 연수과정에서 습득한 내용을 실제 교육현장에서 활용할 방법

- 담당 교과 수업에서 활용하겠다는 응답이 47.3%로 가장 높은 비중을 차지하여, 게임이 일반 교과의 수업 도구로 자리잡았음을 보여줌.
- '게임리터러시 교육 시 활용(28.6%)', '게임리터러시 관련 교사 연수 시 활용(12.4%)', '진로지도 및 상담 시 활용(11.4%)'이 뒤를 이어 동료 교사로의 게임리터러시 확산 가능성과 생활 지도 측면에서의 활용 가능성을 확인함.

○ 연수 내용을 교육 현장에서 활용하려고 할 때 직면하는 장애요인

- 가장 높은 비중을 차지한 답변은 '세분화된 교육 커리큘럼의 필요성(60.0%)'으로, 교과별·학년별로 특화된 구체적인 수업 모델에 대한 교사들의 요구가 매우 높음을 알 수 있음.
- 뒤를 이어 '게임에 대한 부정적 인식(10.0%)', '게이미피케이션 경험 부족(10.0%)', '수업 시간 부족(10.0%)' 등이 고르게 언급됨. 전년 대비 교사 본인보다는 콘텐츠에 대한 응답이 늘어남.

4. 교사들의 제언

○ 게임리터러시 집합연수 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소

- 교사들은 작년과 동일하게 '적극적인 홍보를 통한 참여 기회 확대(28.3%)'를 가장 중요한 요소로 꼽았으며, 이어 '게임 문화 및 게이미피케이션 관련 추가 연수 기회 제공(24.1%)'에 대한 요구가 높게 나타남.
- 또한 '학생 및 보호자 연계 교육(11.4%)'과 '교육계의 부정적 인식 개선(11.3%)'이 비슷한 비중을 차지함. 이는 전년(2024년) 대비 '적극적 홍보'에 대한 요구는 다소 감소(41%→28.3%)한 반면, 심화 교육(추가 연수) 및 보호자 연계 교육에 대한 실질적인 운영 확대 요구가 구체화되고 있음을 시사함.
- 특히 기타 의견으로 '직무연수 인정 및 지원 확대', '다문화·장애 학생 등 학습자 수준별 맞춤형 게임 콘텐츠 다각화' 등이 언급되어, 연수의 행정적 지원과 포용적 교육 설계에 대한 교사들의 관심이 높아진 것으로 분석됨.

○ 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 필요한 여건

- 실제 수업 현장에 적용하기 위한 필수 여건으로 '교과 관련 교육용 게임의 개발과 보급(25.1%)'이 1순위로 나타남. 뒤를 이어 '다양한 수업지도안 및 설계 방법 교육(17.9%)', '학생 소통형 프로그램 개발(14.7%)', '학년·교과별 구체화된 교수법 연구(14.3%)' 순으로 집계됨.
- 특히 '교육 정책 및 교육청의 관심과 지원(12.6%)'에 대한 요구가 전년(5.7%) 대비 2배 이상 증가한 점이 주목할 만함. 이는 교사 개인이 게임을 수업에 활용하려는 의지를 넘어, 학교 교육에서 게임리터러시를 안정적으로 활용할 수 있도록 제도적 뒷받침과 예산 지원(기자재 보급, 서버망 구축 등)에 대한 요구가 커졌음을 의미함.

5. 시사점

○ 만족도 지표의 안정적 유지 및 질적 내실화

- 전반적인 교육 만족도 평균이 94.9%, 긍정응답률(매우 만족+만족)이 94.2%를 기록하며 2024년 긍정응답률(97.4%)에 이어 매우 높은 수준의 만족도를 유지함.

- 특히 연수 진행(97.6%)과 이해도 향상(95.8%)의 긍정응답 비율이 높아 연수 강사진의 전문성과 교육 내용의 명확성이 참여 교사들에게 주요 강점으로 인식되었음을 확인함.
- 다만, 재참여 의사(92.6%)가 전체 평균 대비 낮게 나타난 것은 새로운 커리큘럼에 대한 요구가 반영된 것으로 보임.

○ 인식 개선을 넘어 교육 현장 활용 의지로 전환

- 2024년에는 부정적 인식 개선이 주요 성과였으나, 2025년 참여자들은 이미 사전 인식에서 긍정적(78.2%)인 태도를 보였으며 연수 후 기능성 게임 활용 사례(32.8%)와 게이미피케이션 기법(25.6%)에서 큰 인식의 변화를 경험함.
- 이는 교사들이 게임을 이해해야 할 대상에서 수업에 활용할 도구로 바라보기 시작했음을 의미하며, 만족도 분석에서도 새로운 기법을 습득한 그룹의 만족도(96.5%)가 가장 높게 나타나 실질적인 교수법 전수가 중요함을 시사함.
- 연수 내용을 담당 교과 수업에서 활용(47.3%)하겠다는 응답이 압도적으로 많으며, 활용 이유 또한 학생 동기 부여(22.5%)와 새로운 수업 방식 시도(21.8%)가 주를 이뤄 교실 수업 혁신을 위한 교사들의 의지를 확인할 수 있었음.

○ 교육 연수 활용의 주요 장애 요인

- 2024년에는 교사 개인의 게임 미숙이 주요 장애 요인이었으나, 2025년에는 세분화된 교육 커리큘럼 부족(60.0%)이라고 응답한 인원이 압도적으로 많았음.
- 이는 2025년에 게임에 대해 이미 긍정적인 인식을 갖고 있는 교사들이 연수에 참여하였기 때문에 교사 개인의 숙련도보다 학년별·교과별로 특화된 구체적인 지도안과 콘텐츠가 부족하다는 점을 더 큰 한계로 느꼈을 것으로 보임.

○ 정책적 지원 확대 및 맞춤형 연수 설계 필요성

- 교사들의 가장 큰 요구는 적극적 홍보(28.3%)와 추가 연수 기회 제공(24.1%)이었음.
- 교육청의 정책적 관심과 지원(12.6%)에 대한 요구가 전년 대비 2배 이상 증가함.
- 향후 프로그램은 교과 관련 교육용 게임의 보급과 함께 학교 현장의 행정적 지원, 서버망 등 인프라 개선이 병행되어야 하며, 초등 중심의 참여 구조를 중·고등학교로 확산하기 위한 학교급별 맞춤형 전략이 필요함.

Ⅲ

조사 결과

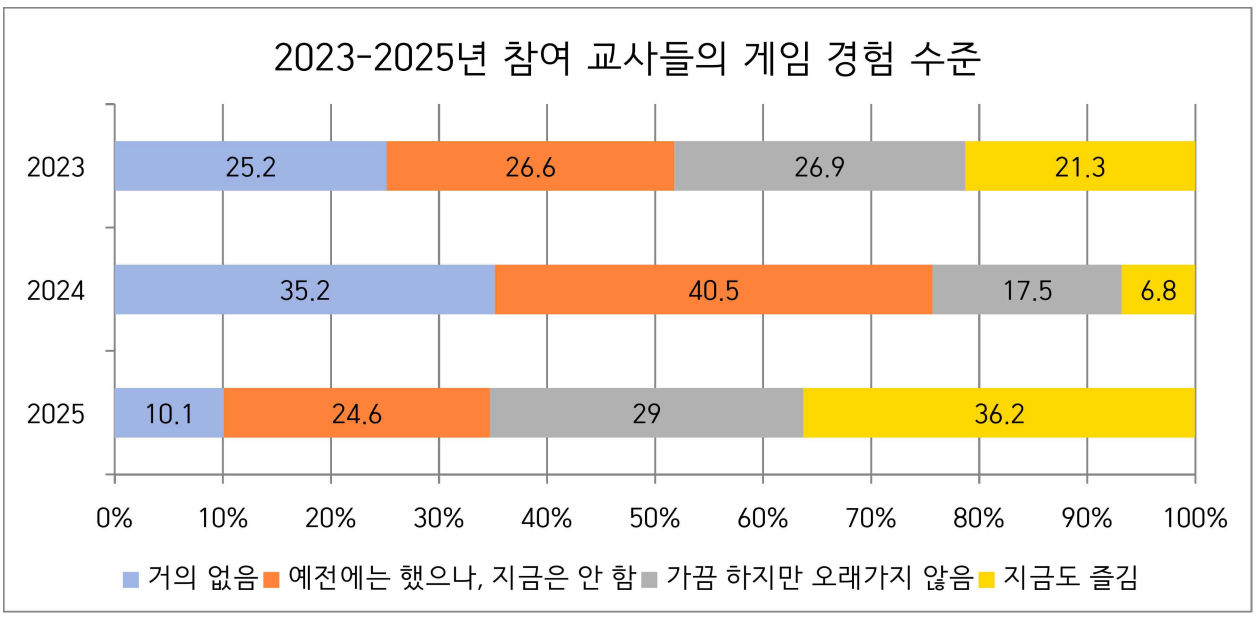
1. 참여교사들의 배경

1) 참여 교사들의 게임 경험 수준

- 게임을 해본 경험이 거의 없는 교사는 전체의 10.1%(153명)로, 전년(35.2%) 대비 25.1%p 크게 감소함. 2023년에 비해서도 15.1%p 감소한 수치임.
- 반면, 지금도 꾸준히 게임을 즐기고 있다고 응답한 교사의 비율은 36.2%(546명)로 전년(6.8%) 대비 약 5.3배(29.4%p) 증가하며 가장 높은 비중을 차지함.
- 과거에는 게임을 즐겨 했으나 지금은 거의 하지 않는다고 답변한 교사의 비율은 24.6%(371명)로 전년(40.5%) 대비 15.9%p 감소함.
- 게임 경험이 많거나 매일 즐기는 교사들의 비중이 낮았던 작년과 달리, 2025년 연수에 참여한 교사들은 현재도 꾸준히 게임을 즐기거나 과거의 경험으로 게임을 능숙하게 활용할 수 있는 교사가 대다수(약 65.2%)였음을 확인함.

<표 Ⅲ-1> 2023-2025년 참여 교사들의 게임 경험 수준

구분	2025		2024		2023	
	사례수	%	사례수	%	사례수	%
1. 게임을 해본 경험이 거의 없다	153	10.1	391	35.2	341	25.2
2. 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다	371	24.6	449	40.5	359	26.6
3. 가끔 게임을 (추천받아) 해보지만, 오래가지 않는다	437	29.0	194	17.5	364	26.9
4. 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다	546	36.2	76	6.8	288	21.3
전체	**1507**	**100**	**1110**	**100.0**	**1352**	**100**



[그림 Ⅲ-1] 2023-2025년 참여 교사들의 게임 경험 수준

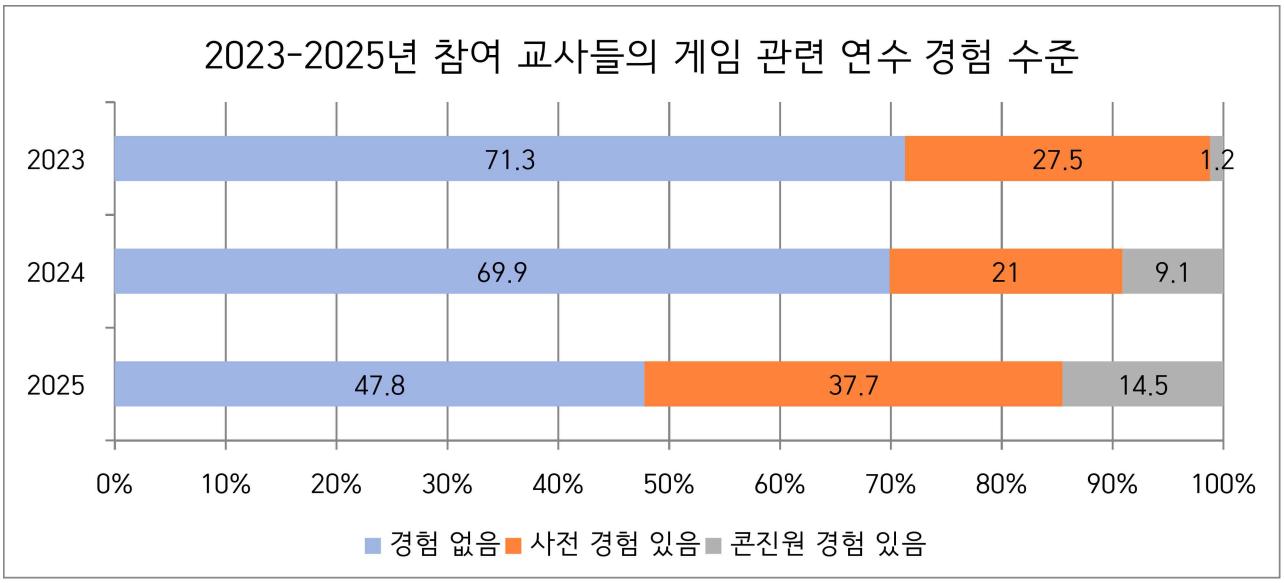
2) 본 교육 연수 참여 전 게임리터러시 관련 경험 비율

○ 게임리터러시 관련 교육 연수 경험

- 게임리터러시 관련 연수 경험이 없는 교사는 전체의 47.8%(721명)로, 전년(69.9%) 대비 22.1%p 감소함. 게임리터러시 교육을 처음 접하는 신규 유입 교사의 비중이 낮아지고 기존 교육 경험자들의 참여가 확대되고 있음을 보여줌.
- 타 기관의 게임 교육 관련 연수나 특강 경험이 있는 교사는 37.7%(568명)로 전년(21.0%) 대비 16.7%p 증가하여, 교육 현장에서 게임리터러시 관련 역량을 키운 교사들이 많아졌음을 확인할 수 있었음.
- 특히 한국콘텐츠진흥원의 연수 및 사업 참여 경험이 있는 교사가 14.5%(218명)로 전년(9.1%) 대비 5.4%p 증가하여 교사 게임리터러시 프로그램의 재참여 의지가 높음을 확인하였음.
- 교육 경험이 있는 교사(52.2%)가 경험이 없는 교사(47.8%)보다 많아짐에 따라, 연수 커리큘럼 구성 시 기초적인 개념 전달보다는 실제적인 활용 기법과 심화 사례 중심의 운영이 더욱 중요해질 것으로 보임.

<표 Ⅲ-2> 2023-2025년 참여 교사들의 게임 관련 연수 경험 수준

본 연수 전, 게임리터러시 관련 연수 경험이 있으신가요?	2025		2024		2023	
	사례수	%	사례수	%	사례수	%
연수 경험 없음 (게임 교육에 관심은 있었음)	721	47.8	776	69.9	964	71.3
게임교육 관련 연수 또는 특강 등 사전 경험 있음	568	37.7	233	21.0	372	27.5
콘진원의 게임 관련 연수 혹은 사업 참여 경험 있음	218	14.5	101	9.1	16	1.2
전체	**1507**	**100**	**1110**	**100**	**1352**	**100**



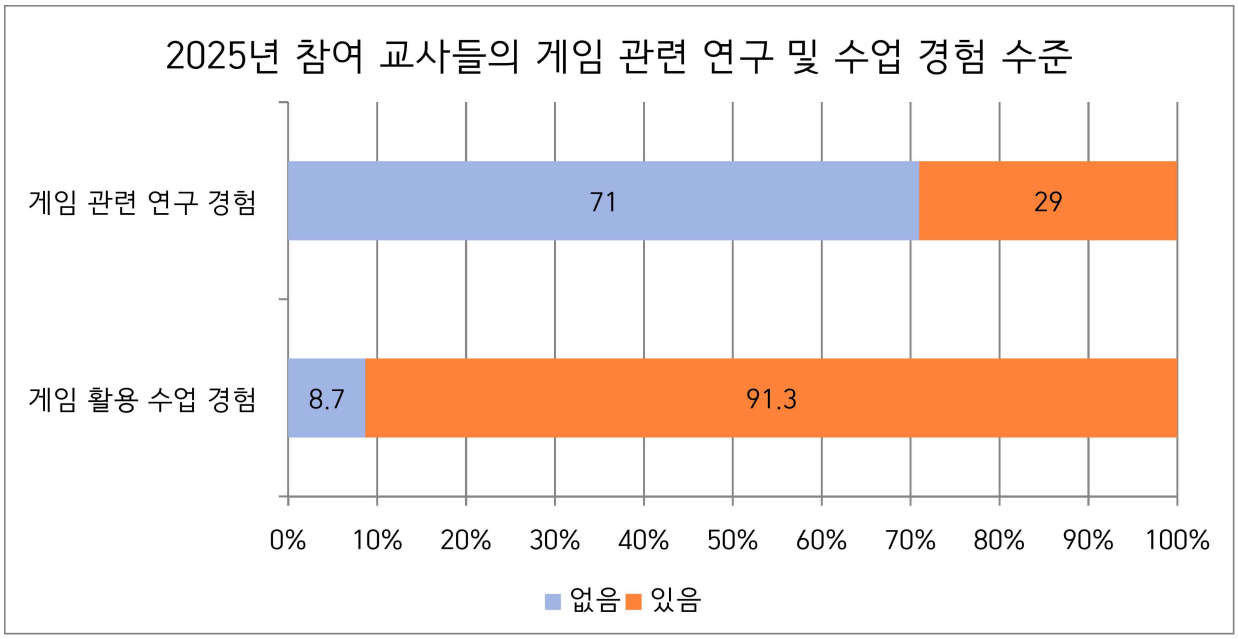
[그림 Ⅲ-2] 2023-2025년 참여 교사들의 게임 관련 연수 경험 수준

○ 게임 관련 연구 및 수업 활용 경험

- 응답자의 대다수(71.0%)가 관련 연구 경험이 없는 것으로 나타났으나, 약 30%에 가까운 인원이 연구 경험을 보유하고 있어 현장 전문가 집단의 비중이 작지 않음을 보여줌.
- 게임을 활용한 수업(보드게임, 온라인 게임, 수업 놀이 등 포함)을 진행해 본 경험이 있는 교사는 91.3%(1,376명)로 압도적인 수치를 기록함. 이는 대다수의 교사가 이미 현장에서 게임을 교육적 수단으로 활용해 본 경험이 있음을 의미하며, 연수 참여자들이 기본적인 게이미피케이션 적용 역량을 갖추고 있음을 시사함.

<표 Ⅲ-3> 2025년 참여 교사들의 게임 관련 연구 및 수업 경험 수준

2025 (신규 문항)	게임과 관련된 연구를 진행한 적이 있으신가요?	게임을 활용한 수업을 진행해보신 경험이 있으신가요? (수업놀이, 보드게임, 온라인 게임 등 모든 종류의 게임 포함)
없음	71.0%	8.7%
있음	29.0%	91.3%
전체	100%	100%



[그림 Ⅲ-3] 2025년 참여 교사들의 게임 관련 연구 및 수업 경험 수준

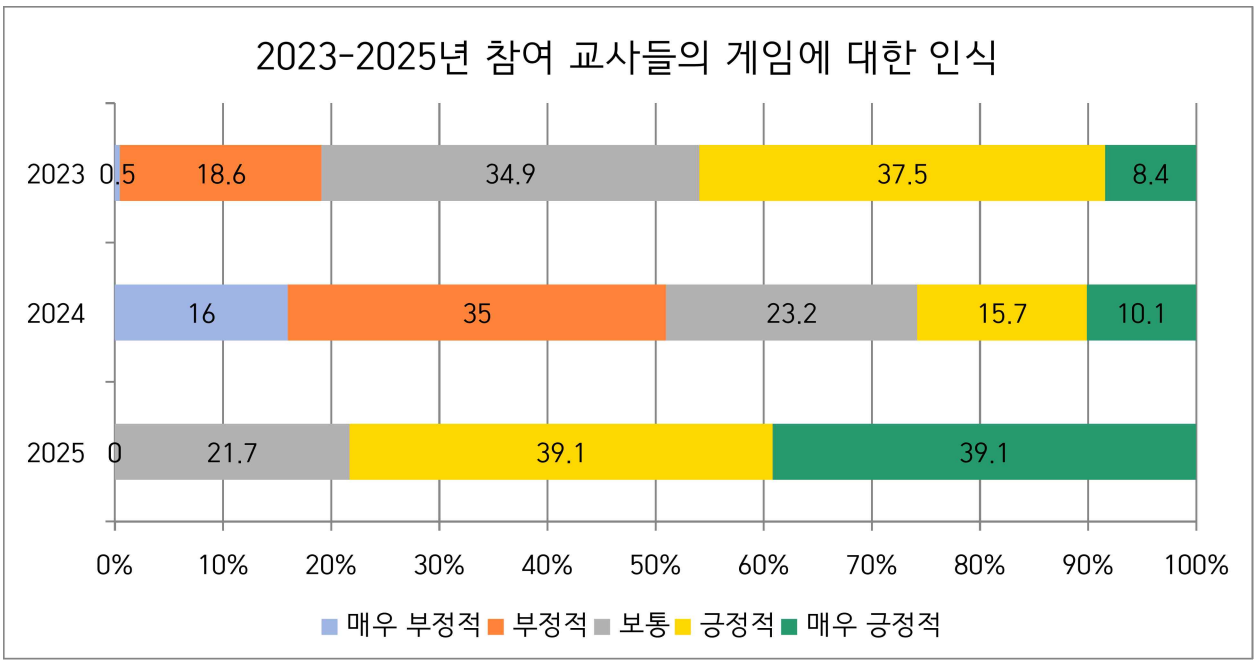
3) 참여 교사들의 게임에 대한 인식

○ 게임에 대한 긍정적인 인식 비중이 높음

- 본 연수 전 게임에 대한 기본 인식이 어땠는지를 매우 부정적(1점)에서 매우 긍정적(5점)의 5점 척도로 질문한 결과, 전년도(2.69점)에 비해 인식 점수가 1.48점 향상되어 참여자들이 게임에 대해 매우 긍정적인 인식을 갖고 있었음을 확인함.
- 게임에 대한 부정적 이미지를 갖고 있는 참여자는 0%로, 전년도 51%와 비교했을 때 올해 참여자들은 이미 게임의 가치를 높게 평가하고 있었음을 알 수 있음.
- 긍정적 인식(4~5점)을 가진 교사는 전체의 78.2%(1,180명)에 달하며, '매우 긍정적(5점)'이라고 응답한 비율도 39.1%(590명)로 높게 나타남.

<표 Ⅲ-4> 2023-2025년 참여 교사들의 게임에 대한 인식

게임에 대한 기본 인식은 어떠신가요?	2025	2024	2023
1. 매우 부정적	0%	16.0%	0.5%
2. 부정적	0%	35.0%	18.6%
3. 보통	21.7%	23.2%	34.9%
4. 긍정적	39.1%	15.7%	37.5%
5. 매우 긍정적	39.1%	10.1%	8.4%
전체	100%	100%	100%
점수(5점 만점)	**4.17**	**2.69**	**3.34**



[그림 Ⅲ-4] 2023-2025년 참여 교사들의 게임에 대한 인식

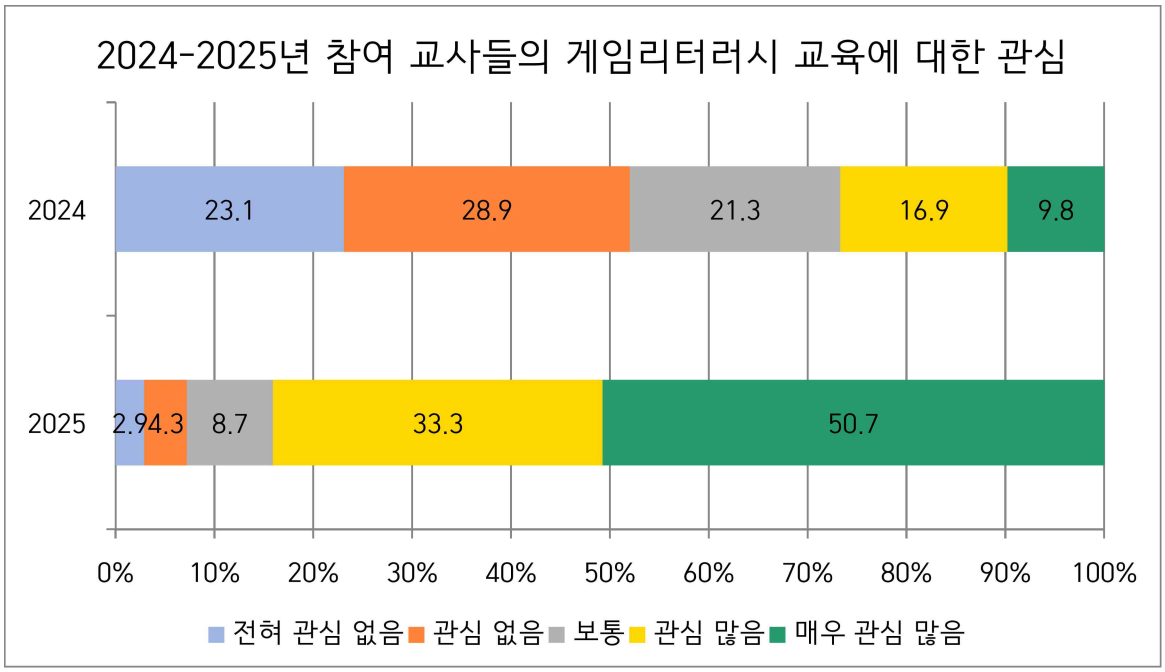
4) 본 교육 연수 참여 전 게임리터러시 교육에 대한 관심과 이해도

○ 게임리터러시 교육에 대한 관심도

- 연수 참여 전 교사들의 게임리터러시 교육에 대한 관심도는 평균 4.25점으로 전년도에 비해 매우 높게 나타남. 응답자의 84.1%(1,266명)가 관심 있다(4~5점)고 답했으며, 특히 '매우 관심 많음(5점)'에 응답한 비율이 50.7%(764명)로 과반수를 차지함.
- 이는 교사들이 게임리터러시라는 주제에 대한 교육적 필요성을 스스로 체감하고 참여했음을 시사함.

<표 Ⅲ-5> 2024-2025년 참여 교사들의 게임리터러시 교육에 대한 관심

게임리터러시 교육에 대한 관심은 어떠신가요?	2025	2024
1. 전혀 관심 없음	2.9%	23.1%
2. 관심 없음	4.3%	28.9%
3. 보통	8.7%	21.3%
4. 관심 많음	33.3%	16.9%
5. 매우 관심 많음	50.7%	9.8%
전체	100%	100%
점수(5점 만점)	**4.25**	**2.61**



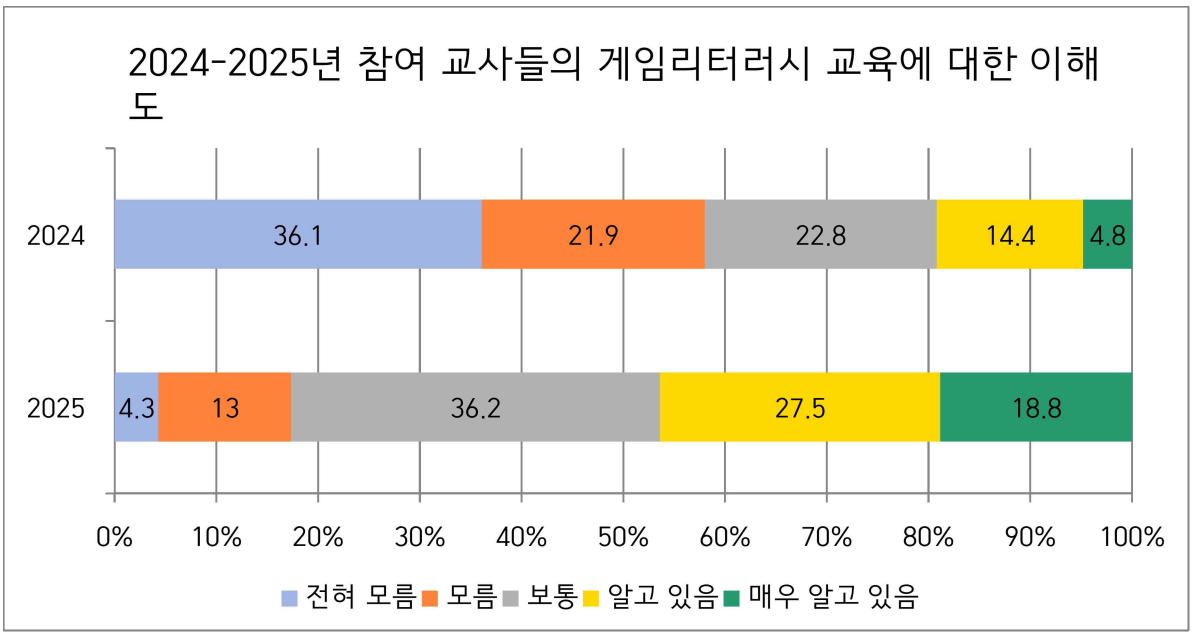
[그림 Ⅲ-5] 2024-2025년 참여 교사들의 게임리터러시 교육에 대한 관심

○ 게임리터러시 교육에 대한 사전 이해도

- 게임리터러시 교육에 대한 사전 이해도는 평균 3.43점으로 전년도와 비교했을 때는 매우 높으나, 관심도에 비해서는 상대적으로 낮음.
- 이해도에 대한 질문에서 '보통(36.2%)이라고 응답한 교사가 가장 많았으며, '낮다(1~2점)'고 응답한 비율도 17.4%(263명)로 나타남.
- 이러한 결과는 관심은 매우 높으나 구체적인 교육 방법이나 게임리터러시 개념에 대한 이해는 부족한 상태에서 연수가 시작되었음을 보여주며, 교사 게임리터러시 연수 프로그램이 기초 개념 정립과 실질적인 기법을 알려주는 역할을 해야 함을 시사함.

<표 Ⅲ-6> 2024-2025년 참여 교사들의 게임리터러시 교육에 대한 이해도

게임리터러시 교육에 대한 이해도는 어떠신가요?	2025	2024
1. 전혀 모름	4.3%	36.1%
2. 모름	13.0%	21.9%
3. 보통	36.2%	22.8%
4. 알고 있음	27.5%	14.4%
5. 매우 알고 있음	18.8%	4.8%
전체	100%	100%
점수(5점 만점)	**3.43**	**2.30**



[그림 Ⅲ-6] 2024-2025년 참여 교사들의 게임리터러시 교육에 대한 이해도

2. 교육의 결과

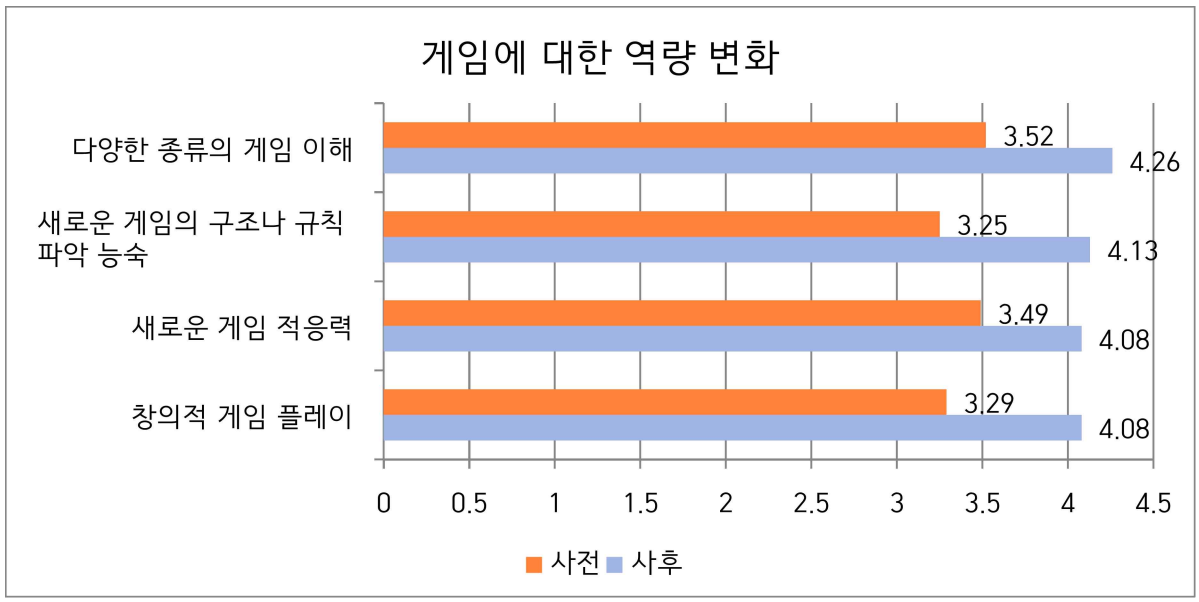
1) 게임에 대한 역량 변화

○ 게임에 대한 역량 변화 확인 방법

- 1점(전혀 그렇지 않다), 5점(매우 그렇다)으로 응답한 결과를 최저 1점 최고 5점의 리커트 척도로 환산하여 사전, 사후 점수를 비교함.
- 5점 만점으로 5점에 가까울수록 매우 긍정적인 이미지로, 점수가 낮을수록 부정적인 이미지로 해석함. 역문항의 경우 점수를 역으로 변환하여 다른 문항과 마찬가지로 5점에 가까울수록 긍정적인 응답임.

<표 Ⅲ-7> 게임에 대한 역량 변화

게임에 대한 역량	2025		
	사전	사후	증감
나는 다양한 종류의 게임(보드게임, 온라인 게임 등)을 이해하고 있다.	3.52	4.26	+0.74
나는 게임의 구조나 규칙을 파악하고 분석하는 데 능숙하다.	3.25	4.13	+0.88
나는 새로운 게임을 접했을 때 규칙을 이해하는 데 시간이 오래 걸린다. (역문항)	3.49	4.08	+0.59
나는 창의적인 방식으로 게임을 할 수 있다.	3.29	4.08	+0.79



[그림 Ⅲ-7] 게임에 대한 역량 변화

○ 게임에 대한 역량 변화 결과

- 게임 구조 분석 능력이 사전 3.25점에서 사후 4.13점으로 큰 폭으로 향상되었음. 이는 연수 과정에서 제공된 프레임워크를 활용하여 게임을 분석하고 수업에 적용하는 실습 활동을 통해 교사들이 게임을 교육적으로 해석하고 재구성하는 능력을 갖추게 되었음을 보여줌.
- 새로운 게임에 대한 적응력과 창의적 게임 활용 능력 역시 4점대로 향상되어 교사들이 새로운 교육용 게임을 접했을 때 이를 수업에 도입하는 데 느끼는 심리적 부담이 해소되었을 것임을 시사함.
- 연수 전 모든 항목이 3점대 초중반이었던 것에 비해, 연수 후에는 모두 4점대로 향상됨. 이는 본 연수가 교사들의 전반적인 게임 활용 역량을 향상하는 데 도움을 주었음을 입증하는 지표임.

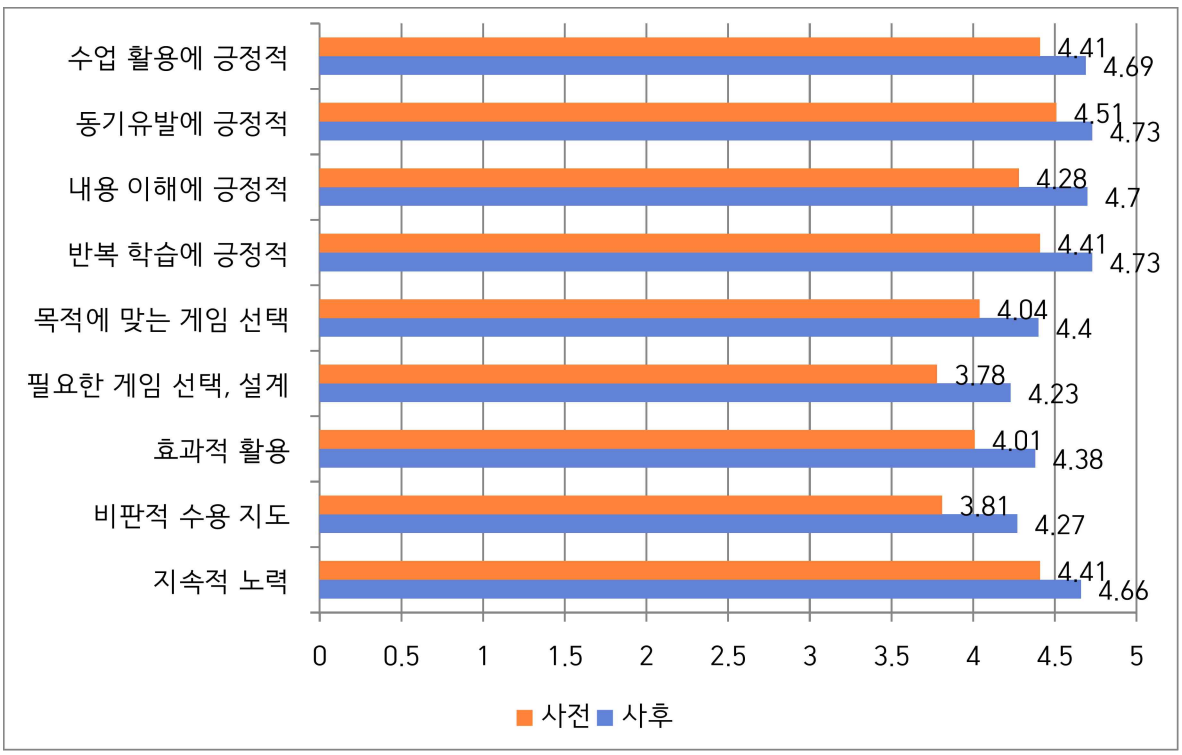
2) 게임의 교육적 효과에 대한 인식 변화

○ 게임의 교육적 효과에 대한 인식 변화 확인 방법

- 1점(전혀 그렇지 않다), 5점(매우 그렇다)으로 응답한 결과를 최저 1점 최고 5점의 리커트 척도로 환산하여 사전, 사후 점수를 비교함.
- 5점 만점으로 5점에 가까울수록 매우 긍정적인 이미지로, 점수가 낮을수록 부정적인 이미지로 해석함.

<표 Ⅲ-8> 게임 활용 수업 설계 역량 변화

게임 활용 수업 설계 역량	2025		
	사전	사후	증감
나는 게임을 수업에 활용하는 것에 대해 긍정적으로 생각한다.	4.41	4.69	+0.28
나는 게임이 학습자의 동기유발에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.	4.51	4.73	+0.22
나는 게임이 학습 내용 이해에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.	4.28	4.70	+0.42
나는 게임이 반복 학습에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.	4.41	4.73	+0.32
나는 교육 목적과 성취기준에 맞는 적절한 게임을 선택할 수 있다.	4.04	4.40	+0.36
나는 수업에 필요한 게임을 선택하거나 설계할 수 있다.	3.78	4.23	+0.45
나는 수업에서 게임을 효과적으로 활용할 수 있다.	4.01	4.38	+0.37
나는 학생들이 게임을 비판적으로 수용하도록 지도할 수 있다.	3.81	4.27	+0.46
나는 게임을 수업에 활용하기 위해 지속적으로 노력할 것이다.	4.41	4.66	+0.25



[그림 Ⅲ-8] 게임 활용 수업 설계 역량 변화

○ 교육적 효과에 대한 인식 변화 결과

- 게임리터러시 교육과 관련된 4개 핵심 영역(수업 활용 태도, 동기유발 효과, 내용이해 효과, 반복학습 효과)에 대한 사전·사후 평가 결과, 모든 문항의 점수가 최소 0.22점~최대 0.46점 향상되어 교사 게임리터러시 연수의 실질적 성과를 보여줌.
- 사전 점수가 이미 4점 초반대의 높은 수준이었음에도 불구하고, 사후 점수가 4점 후반대로 향상되어 교사들의 기대감과 의지가 연수를 통해 실질적인 교육적 역량으로 변화했음을 시사함.

2-1) 게임에 대한 구체적 인식 변화[18)]

○ 구체적으로 부정적인 인식이 개선된 내용 분석 결과

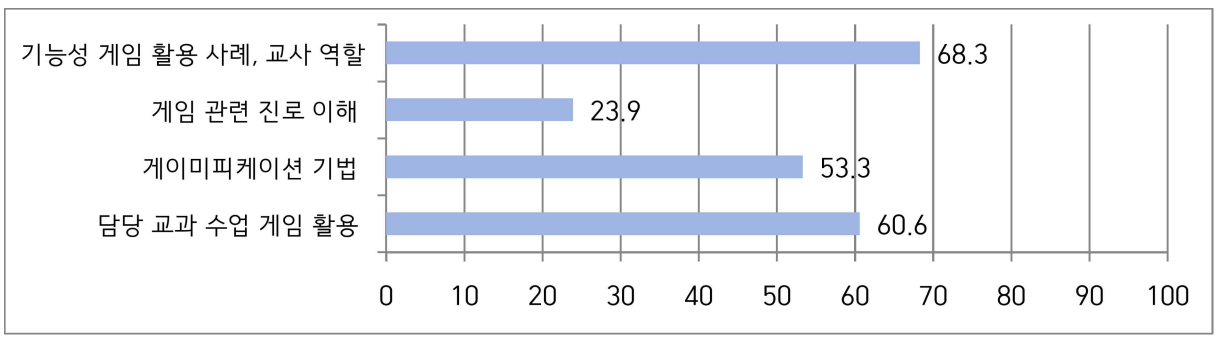
- 게임에 대한 부정적인 인식이 개선되었다고 응답한 교사들을 대상으로 구체적으로 어떤 인식이 개선되었는지를 객관식으로 응답을 요청함.
- 교사들에게 제시된 선택지는 다음과 같음.

① 기능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할 ② 학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해 ③ 다양한 게이미피케이션 기법 ④ 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법 ⑤ 기타:

- 그 결과, 기능성 게임 활용 사례 및 교사 역할이라는 응답이 68.3%로 가장 많았고, 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법(60.6%)이 그 뒤를 이었음. 이는 교사들이 연수를 통해 게임이 교육적 도구로서 가치가 있다는 것을 체감했음을 보여줌.
- 다양한 게이미피케이션 기법(53.3%)에도 많은 응답을 해 실제 교육 현장에서 게임을 어떻게 적용할지 실질적인 활용 방식을 알게 되었음을 보여줌.
- 기타에는 '학생들의 과제집착력 향상 기대', '게임을 창의적 사고와 문제해결 방식으로 통합', '코로나 이후 게임 수업의 유용성 체감' 등의 긍정적 의견이 있었음.

<표 Ⅲ-9> 게임에 대한 인식 변화 사항

구분	응답
① 기능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할	68.3%
② 학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해	23.9%
③ 다양한 게이미피케이션 기법	53.3%
④ 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법	60.6%
⑤ 기타	1.5%



[그림 Ⅲ-9] 게임에 대한 인식 변화 사항

18) 본 문항은 중복응답 문항으로 합계가 100%를 초과함.

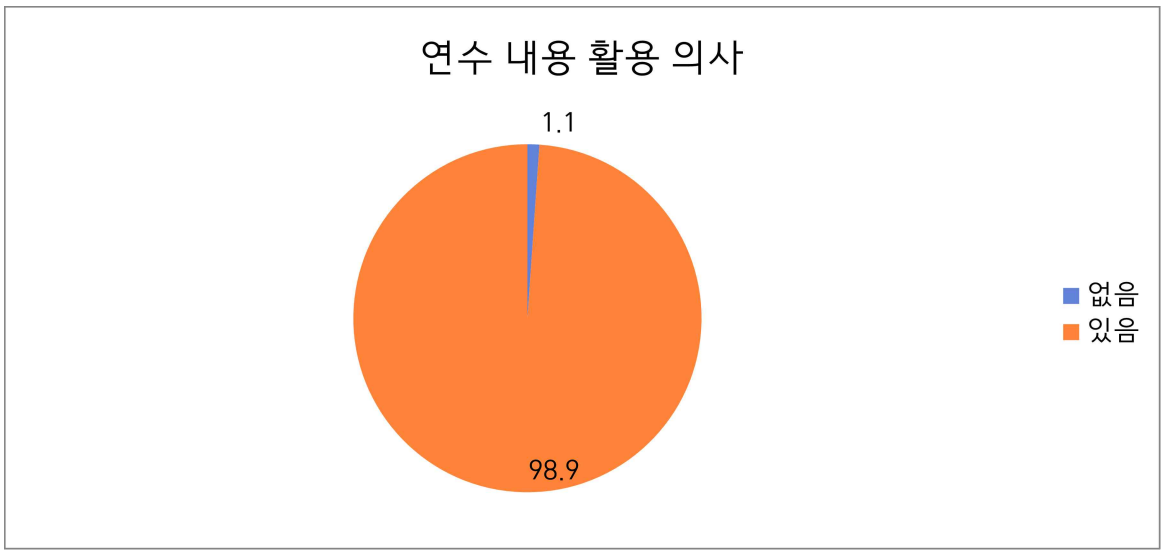
3) 연수 내용의 활용 의사

○ 응답 결과 연수 내용을 교육 현장에 활용하겠다는 응답이 절대 다수를 차지함.

- 응답자의 98.9%가 향후 교육 현장에서 게이미피케이션 요소를 활용할 의사가 있다고 답함. 이는 본 교육 프로그램이 교사들에게 실질적인 동기를 부여하고, 수업 적용에 대한 의지를 부여하는 데 매우 성공적이었음을 시사함.
- 거의 모든 참여자가 긍정적으로 응답한 것으로 보아, 앞선 문항에서 얻은 인식의 변화가 단순히 생각의 변화에 그치지 않고 실제 수업에서의 활용으로 이어질 가능성이 매우 높다는 것을 보여주는 핵심 지표임.

<표 Ⅲ-10> 연수 내용의 교육 현장 활용 의사

구분		전체
연수 내용의 교육 현장 활용 의사	없음	16
		1.1%
	있음	1491
		98.9%
전체		**1507**
		100%



[그림 Ⅲ-10] 연수 내용의 교육 현장 활용 의사

3-1) 연수 내용을 교육 현장에서 활용하려는 이유[19)]

○ 연수 내용의 교육 현장 활용 의사가 있다고 답변한 교사들에게 연수 내용을 활용하고자 하는 이유를 질문하였음.

- 선택지는 다음과 같음.

① 다양한 게임 콘텐츠 정보와 활용 방법에 대해 알게 되어, 직접 새로운 수업방식을 시도해 보고 싶어서 ② 학생들의 학습 동기 부여 및 적극적인 수업 참여 유도를 위해 ③ 아이들과 가깝게 소통, 교감하고 싶어서 ④ 학생들의 교육 내용 이해도 향상에 도움이 될 것으로 판단되어 ⑤ 기타:

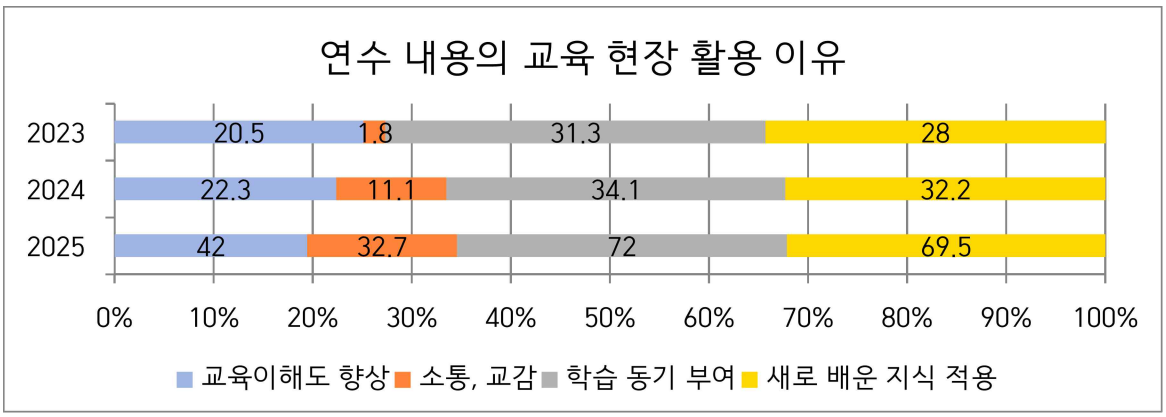
○ 교사들은 다양한 이유로 연수 내용을 실제 교육 현장에 활용하겠다고 응답함.

- 가장 많이 선택한 이유는 학생들의 학습 동기 부여 및 적극적인 수업 참여 유도(72.0%)였으며, 근소한 차이로 새로운 수업 방식을 시도해보고 싶다는 응답(69.5%)이 그 뒤를 이었음. 학생들의 교육 내용 이해도 향상에 도움이 될 것으로 판단되어서(42.0%), 학생들과 가깝게 소통, 교감하고 싶어서(32.7%)도 꽤 높은 비중을 차지함.

- 전년도와 응답 순위가 같아 전반적인 응답의 경향성은 비슷한 것으로 보임.

<표 Ⅲ-11> 2023-2025년 연수 내용의 교육 현장 활용 이유

구분	비율		
	2025	2024	2023
새로 배운 지식을 수업에 적용하고 싶어서	69.5%	32.2%	28.0%
학생들의 학습 동기 부여	72.0%	34.1%	31.3%
학생들과 소통, 교감	32.7%	11.1%	19.8%
학생들의 교육이해도 향상	42.0%	22.3%	20.5%
활용계획 없음	-	0.3%	0.4%



[그림 Ⅲ-11] 2023-2025년 연수 내용의 교육 현장 활용 이유

19) 본 문항은 중복응답 문항으로 합계가 100%를 초과함. 차트의 경우 응답 비율의 비교를 위해 전체를 100%로 하였음.

○ 연령대에 따른 연수 내용을 교육현장에 활용하려는 이유 비교 결과

- 교육이해도 향상을 이유로 선택한 교사들의 비율은 20대에서 28.2%로 가장 높았고, 이후 연령대가 높을수록 감소해서 50대에서 13.8%로 가장 낮았고, 60대에서도 14.8%로 낮았음.
- 반면에 학생들과의 소통교감을 이유로 선택한 교사의 비율은 20대에서 5.9%로 가장 적었고 연령이 증가할수록 늘어나서 60대에서 22.2%로 가장 높았음.
- 그 외 의 항목에서는 연령그룹에 따른 변화 추세가 뚜렷하게 나타나지 않았음.

4) 연수 내용을 실제 교육 현장에 활용할 방법[20)]

○ 연수 내용의 교육 현장 활용 의사가 있다고 답변한 교사들에게 교육 연수 과정에서 습득한 내용을 실제 교육 현장에서 어떻게 활용할지 질문하였음.

- 교사들에게 제시된 선택지는 다음과 같음.

① 담당 교과 수업에서 활용 ② 게임리터러시 교육에서 활용 ③ 게임리터러시 관련 교사 연수에서 활용 ④ 게임 관련 진로지도 교육 및 상담에서 활용 ⑤ 기타:

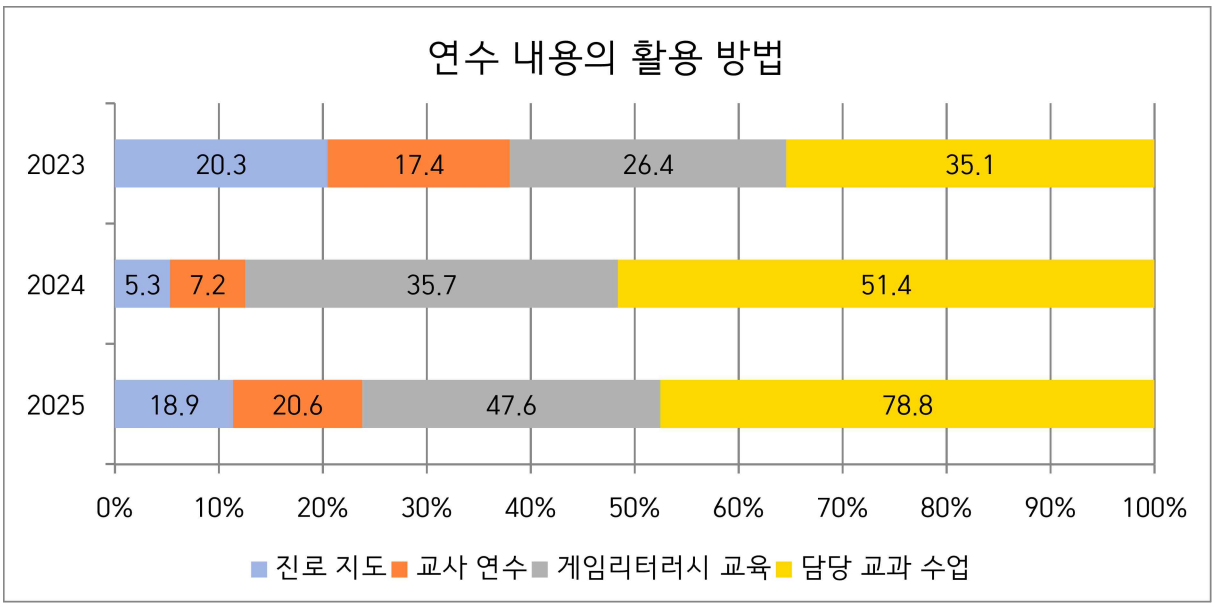
○ 교육 연수 과정에서 습득한 내용을 실제 교육 현장에서 활용할 방법에 대한 조사 결과

- 자신의 담당 교과 수업에서 활용하겠다고 응답한 교사의 비율(78.8%)이 압도적으로 높아 게임을 교과 수업에 활용하려는 의지를 확인하였음.
- 47.6%의 교사들은 게임리터러시를 별도로 다루는 교육 시간에 활용할 계획이라고 응답함.
- 20.6%의 교사들은 게임리터러시 관련 교사 연수에서 활용하겠다고 응답하여 게임리터러시의 확산을 기대할 수 있었음.
- 게임 관련 진로지도 교육 및 상담에서 활용하겠다는 응답은 18.9%로 가장 낮은 비율을 보임. 이는 전년도와 동일한 결과임.

20) 문항은 중복응답 문항으로 합계가 100%를 초과함. 차트의 경우 응답 비율의 비교를 위해 전체를 100%로 하였음.

<표 Ⅲ-12> 2023-2025년 연수 내용의 활용 방법

구분	응답		
	2025	2024	2023
담당 교과 수업에서 활용	78.8%	51.4%	35.1%
게임리터러시 교육에서 활용	47.6%	35.7%	26.4%
게임리터러시 관련 교사 연수에서 활용	20.6%	7.2%	17.4%
게임 관련 진로지도 교육 및 상담에서 활용	18.9%	5.3%	20.3%
활용계획 없음	-	0.4%	0.7%



[그림 Ⅲ-12] 2023-2025년 연수 내용의 활용 방법

5) 연수 내용을 실제 교육 현장에 활용하기 어려운 이유[21)]

○ 연수 내용의 교육 현장 활용 의사가 없다고 답변한 교사들에게 연수 내용을 실제 교육 현장에서 활용하기 어려운 이유를 질문하였음.

- 표본이 16명으로 크지 않아 응답 결과를 일반화하기는 어려움.
- 교사들에게 제시된 선택지는 다음과 같음.

① 담당 교과 특성상 더 세분화된 교육 커리큘럼이 필요해서 (예: 교육 내용 및 학년별로 더 세분화/구체화된 커리큘럼 등) ② 게임 자체에 아직 익숙하지 않아서 자신감 부족 ③ 기능성 게임 및 게이미피케이션에 대한 경험 부족 ④ 게임에 대한 부정적 인식 ⑤ 기타:

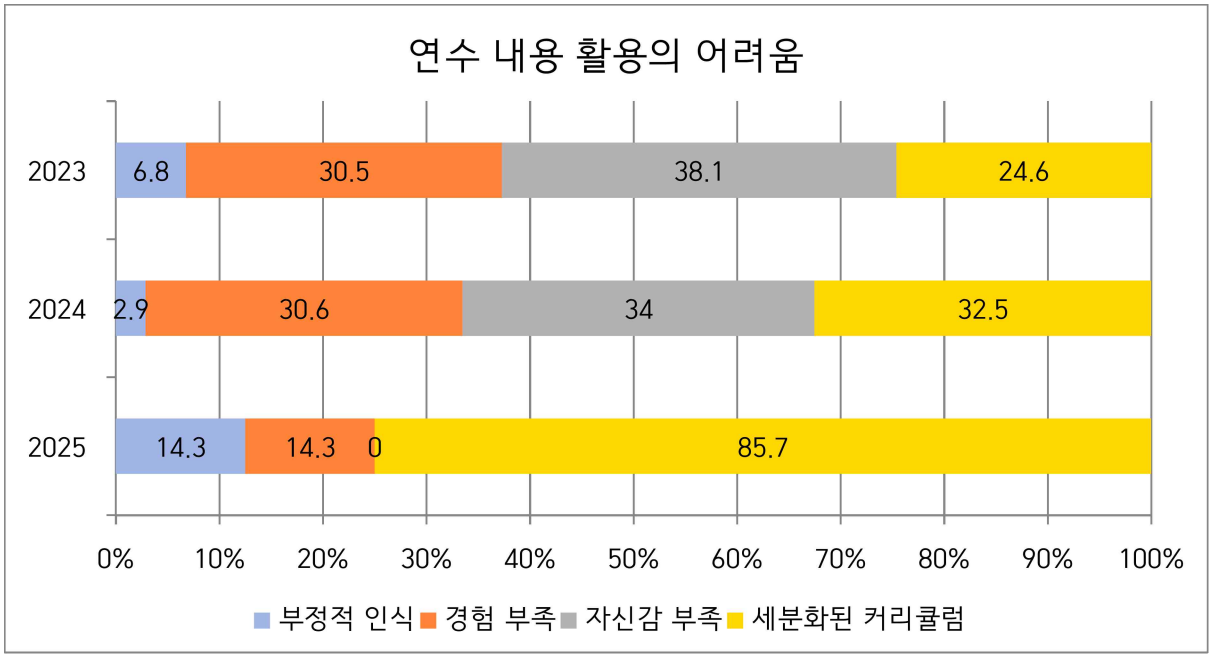
○ 교육 연수 내용을 교육 현장에서 활용하기 위해 세분화된 교육 커리큘럼이 필요함.

- 게임에 대한 자신감 부족이 가장 높은 비율을 차지했던 전년도에 비해, 2025년에는 자신감 부족에 응답한 교사가 한 명도 없었음. 이는 올해 연수 전부터 게임에 대한 경험이 많고 긍정적인 인식을 갖고 있던 연수생들이 많았기 때문으로 보임.
- 어려움을 느낀다고 답한 대부분의 교사들이 학년별/내용별로 구체화된 커리큘럼이 필요하다고 응답하였음. 향후 연수에서는 학교급, 학년별, 내용별로 구체화된 게임을 소개하고 활용해 보는 활동을 통해 이러한 어려움을 경감할 수 있을 것으로 보임.
- 게이미피케이션 경험 부족, 게임에 대한 부정적 인식을 어려움의 이유로 꼽은 교사는 각각 14.3%였음.
- 기타 응답에는 수업 시간 부족, 구체적인 가이드 부족, 실습 예제 부족 등이 있었음.

<표 Ⅲ-13> 2023-2025년 연수 내용 활용의 어려움

구분	응답		
	2025	2024	2023
세분화된 교육 커리큘럼 필요	85.7%	32.5%	24.6%
게임 자체에 미숙 자신감 부족	0%	34.0%	38.1%
게이미피케이션 경험 부족	14.3%	30.6%	30.5%
게임에 대한 부정적 인식	14.3%	2.9%	6.8%
기타	28.6%	-	-

21) 본 문항은 중복응답 문항으로 합계가 100%를 초과함. 차트의 경우 응답 비율의 비교를 위해 전체를 100%로 하였음.



[그림 Ⅲ-13] 2023-2025년 연수 내용 활용의 어려움

3. 교육 만족도 분석

○ 게임리터러시 교육에 대한 만족도 측정

- 만족도 측정을 위한 문장은 다음과 같음. 전년도 만족도 4문항에 신규 7문항을 추가하여 연수 종료 후 설문을 진행함.

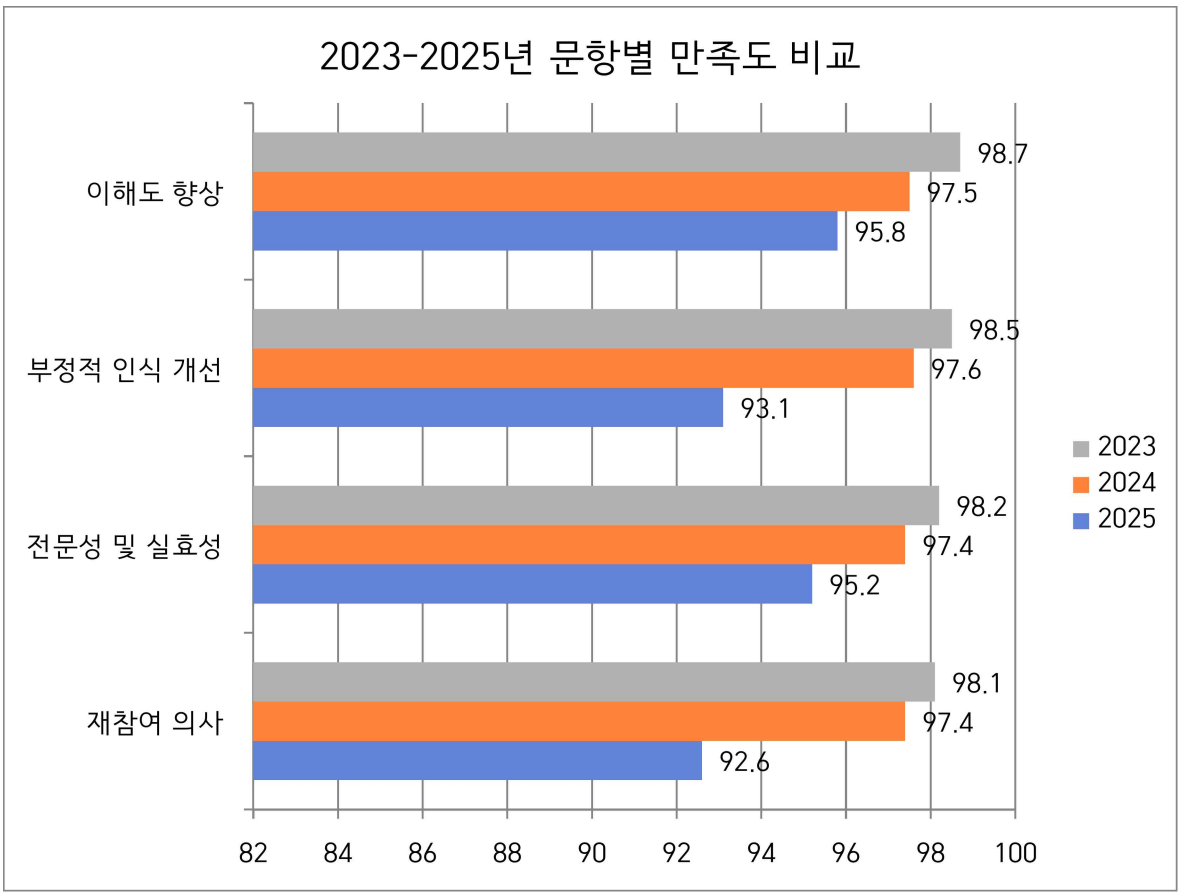
1. 연수 내용이 명확하고 이해하기 쉬웠다.(신규)
2. 연수를 통해 게임리터러시 교육에 대한 이해도가 향상되었다.
3. 연수에서 소개한 사례(자료)는 수업에 활용하기에 적절하다.(신규)
4. 교육 내용이 실제 교육 현장에 적용 가능하다고 느꼈다.(신규)
5. 교육 커리큘럼이 전문성과 실효성 면에서 체계적으로 잘 구성되었다.
6. 게임에 대해 막연하게 가지고 있던 부정적 인식이 개선되었다.
7. 연수 진행은 만족스러웠다.(신규)
8. 연수 시설은 만족스러웠다.(신규)
9. 연수 시간은 적절했다.(신규)
10. 교육 자료가 충분히 제공되었다.(신규)
11. 나는 다음 게임리터러시 관련 프로그램에도 참여하겠다.

○ 게임리터러시 교육에 대한 만족도는 매우 높음.

- 모든 문항에서 4.67점 이상을 기록하며 높은 만족도를 보임.
- 전년도와 동일 문항의 경우 전년도의 분석 방법(그렇다, 매우 그렇다라고 답변한 비율로 만족도 산정)에 따라 만족도를 비교하였음. 모든 문항에서 만족도가 소폭 떨어짐. 특히 프로그램 재참여 의사의 경우 긍정 응답자의 비율이 4.8%p 감소하여 연수의 난이도나 내용 측면에서 변화가 필요함을 시사함.

<표 Ⅲ-14> 2023-2025년 문항별 만족도 비교

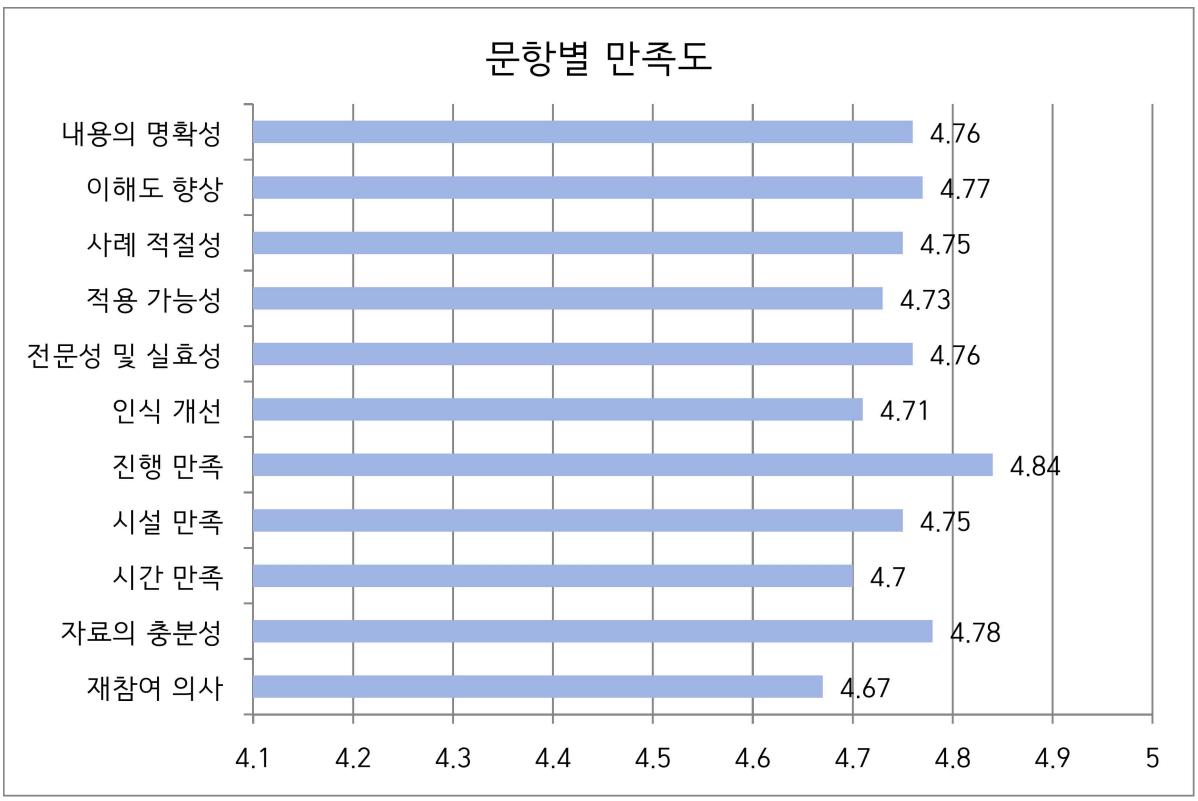
구분	조사연도		
	2025	2024	2023
교육 내용의 이해도 향상	95.8%	97.5%	98.7%
부정적 인식 개선	93.1%	97.6%	98.5%
교육의 전문성 및 실효성	95.2%	97.4%	98.2%
프로그램 재참여 의사	92.6%	97.4%	98.1%
전체	**94.2%**	**97.4%**	**98.4%**



[그림 Ⅲ-14] 2023-2025년 문항별 만족도 비교

<표 Ⅲ-15> 2025년 문항별 만족도

	구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	점수
1	연수 내용의 명확성	0.3%	0.6%	4.5%	12.1%	82.4%	4.76
2	교육 내용의 이해도 향상	0.2%	0.9%	3.2%	13.2%	82.6%	4.77
3	사례의 적절성	0.3%	0.9%	4.2%	13.0%	81.5%	4.75
4	교육 현장 적용 가능성	0.2%	0.6%	5.5%	13.5%	80.3%	4.73
5	교육의 전문성 및 실효성	0.2%	0.6%	4.1%	13.2%	82.0%	4.76
6	부정적 인식 개선	0.6%	0.3%	5.9%	14.2%	78.9%	4.71
7	연수 진행 만족도	0.3%	0.2%	2.0%	10.8%	86.8%	4.84
8	연수 시설 만족도	0.2%	0.5%	5.2%	13.2%	81.1%	4.75
9	연수 시간 만족도	0.6%	0.9%	6.2%	12.4%	79.8%	4.70
10	교육 자료의 충분성	0.2%	0.5%	4.5%	11.4%	83.5%	4.78
11	프로그램 재참여 의사	0.2%	0.8%	6.5%	17.4%	75.2%	4.67



[그림 Ⅲ-15] 2025년 문항별 만족도

1) 문항별 응답결과

○ 만족도 상위 항목: 연수 진행 및 교육 자료

- 연수 진행 만족도는 평균 4.84점으로 전체 문항 중 가장 높았으며, '매우 그렇다' 응답 비율이 86.8%로 매우 높음. 강사의 높은 전문성, 연수생과의 활발한 상호작용 등이 전반적인 연수 진행의 만족도를 높였을 것으로 보임.
- 교육 자료의 충분성(4.78점) 또한 '매우 그렇다' 비율이 83.5%로 높게 나타나 연수 이후 현장에서 활용할 수 있는 실질적인 자료의 보급이 이루어졌음을 시사함.

○ 이해도 향상 및 교육 전문성

- 이해도 향상(4.77점)과 교육 전문성 및 실효성 (4.76점) 항목 역시 82% 이상의 참여자가 '매우 그렇다'고 답변하여 본 연수가 교사들의 게임리터러시 역량을 강화한다는 본연의 교육적 목적을 충실히 달성했을 보여줌.

○ 상대적 보완 항목: 프로그램 재참여 의사

- 프로그램 재참여 의사 항목은 평균 4.67점으로 항목 중 가장 낮았으나, 이는 부정적인 평가라기보다 '보통이다(6.5%)'와 '그렇다(17.4%)'의 비중이 타 항목 대비 상대적으로 높았기 때문임. 교육 대상별로 특화된 후속 프로그램, 난이도가 향상된 프로그램 등을 통해 프로그램 재참여 의사를 높일 수 있을 것으로 보임.

4. 교사들의 제언

1) 교육 활성화를 위한 의견[22)]

○ 본 교육이 더 활성화되기 위한 의견을 객관식(중복응답 가능)으로 질문함.

- 교사들에게 제시된 선택지는 다음과 같음.

① 본 교육에 대한 적극적인 홍보를 통한 교사의 참여 기회 확대
② 교사 및 교육기관의 게임에 대한 부정적인 인식 개선
③ 게임 및 게임문화, 게이미피케이션 등 관련 추가 연수 기회 필요
④ 학생 및 보호자와 연계된 게임리터러시 교육 필요
⑤ 기타:

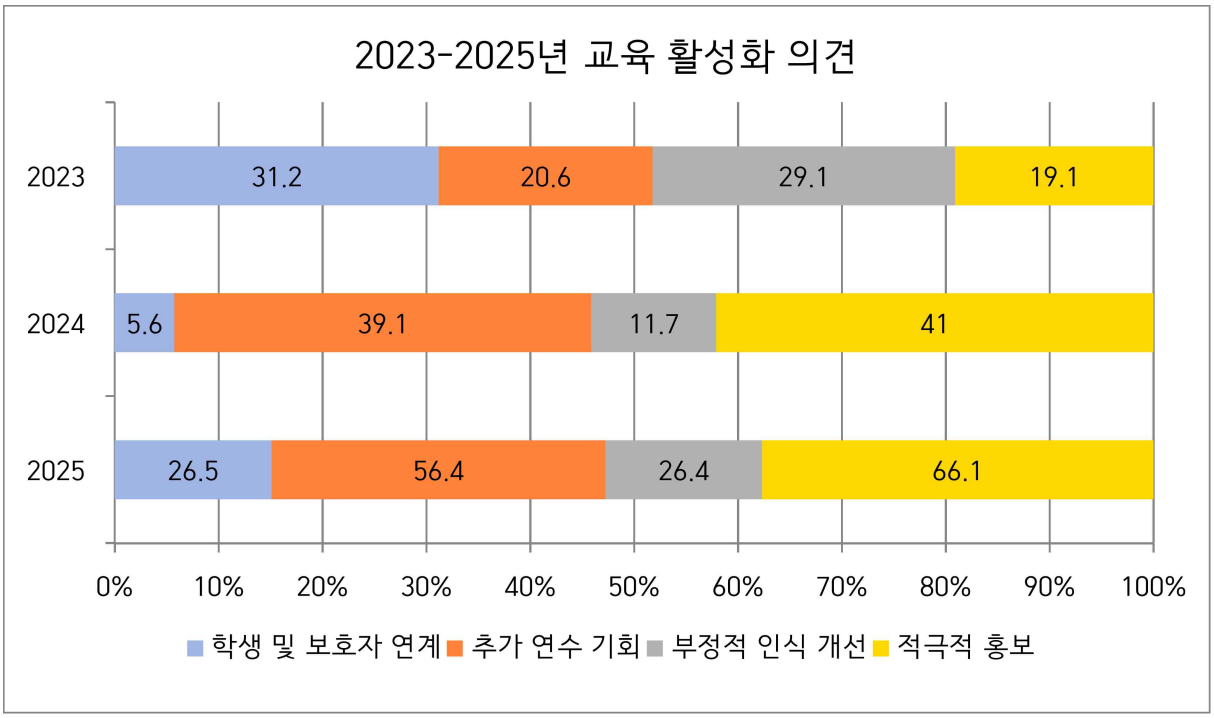
○ 게임리터러시 교육 연수 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소

- 게임리터러시 집합연수에 참여한 교사들을 대상으로 본 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소를 질문했을 때, 가장 많은 비율을 차지한 응답은 적극적인 홍보(66.1%)였으며, 게이미피케이션 등에 대한 추가 연수 기회의 제공(56.4%)가 그 뒤를 이음. 게임에 대한 교육계의 부정적 인식의 개선(26.4%), 학생-보호자 연계 교육(26.5%)은 거의 비슷한 비율을 차지함.
- 기타 의견에는 활동 교재 보급, 다문화/장애 학생을 위한 수준별 게임 개발, 직무 연수 인정 및 출장비 지원 등의 행정적 지원이 있었음.
- 2023, 2024년에 이어 2025년 역시 적극적인 홍보를 통한 참여 기회 확대가 교육 활성화를 위해 가장 필요한 요소로 꼽혀 SNS 등 적극적인 연수 홍보를 위한 방안을 생각해야 할 것으로 보임.

22) 문항은 중복응답 문항으로 합계가 100%를 초과함. 차트의 경우 응답 비율의 비교를 위해 전체를 100%로 하였음.

<표 Ⅲ-16> 2023-2025년 교육 활성화 의견

구분	응답		
	2025	2024	2023
적극적 홍보	66.1%	41.0%	31.2%
교육계의 부정적 인식 개선	26.4%	11.7%	20.6%
추가 연수 기회 필요	56.4%	39.1%	29.1%
학생 및 보호자 연계 교육	26.5%	5.6%	19.1%
기타	1.2%	2.6%	-



[그림 Ⅲ-16] 2023-2025년 교육 활성화 의견

2) 게임을 학교 교육에 활용하기 위한 여건에 대한 교사 의견[23)]

○ 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 필요한 여건에 대해 객관식(중복응답 가능)으로 질문함.

- 교사들에게 제시된 선택지는 다음과 같음.

① 수업에 활용할 수 있는 교과 관련 교육용 게임 개발과 보급
② 다양한 수업지도안 및 수업 설계 방법 교육
③ 학생들과 함께 소통하고 참여하는 프로그램 개발과 보급 (예: 동아리활동, 창체활동)
④ 교육 정책 및 교육청의 관심과 지원 (예: 게임 관련 교육을 학교 교과과정에 반영)
⑤ 학년별(초/중/고) · 교과별로 구체화된 게임 이용 교수법 연구
⑥ 기타:

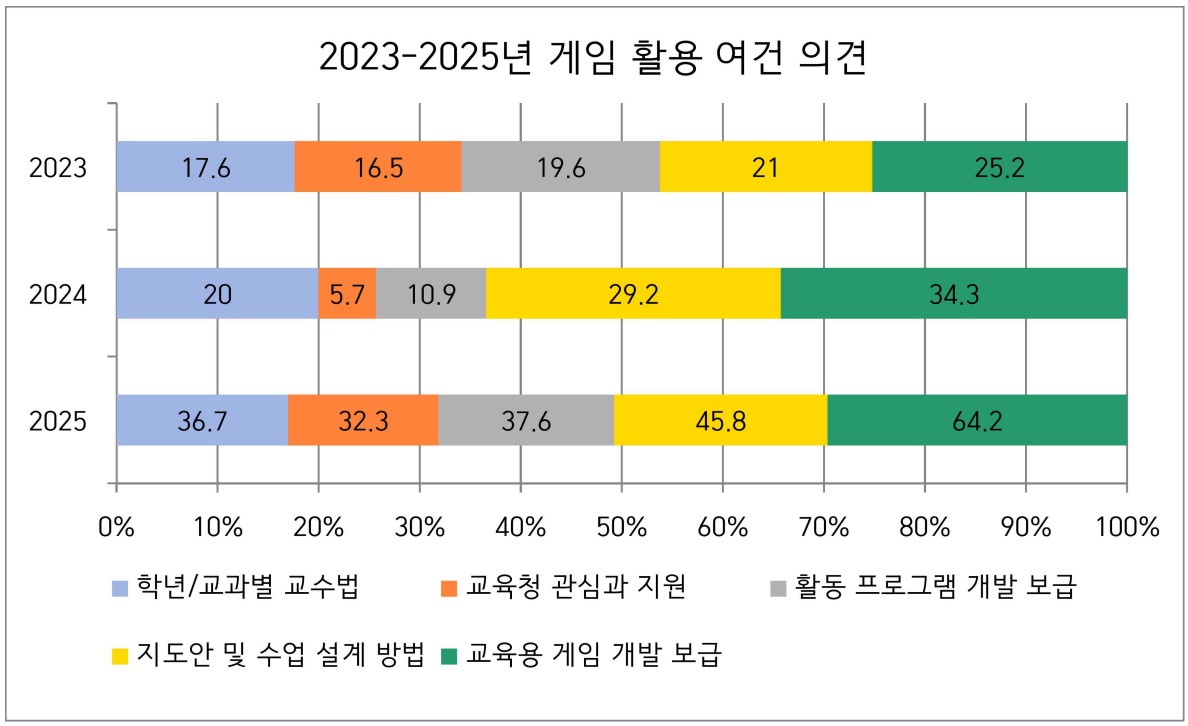
○ 게임을 학교 교육에 활용하기 위한 여건에 대한 의견 조사 결과

- 교사들이 가장 많이 응답한 요소는 실제 수업시간에 사용할 수 있는 교재 혹은 교육용 게임의 개발과 보급으로, 전체 응답자들의 64.2%가 이 요소를 선택했음. 다양한 수업지도안 및 수업 설계 방법 교육이 45.8%로 그 뒤를 이었으며, 학생들과 함께 소통하고 참여하는 프로그램 개발과 보급은 37.6%, 학년별·교과별로 구체화된 게임 이용 교수법 연구는 36.7%를 차지함.
- 상위 4개의 응답 모두 학교 현장에서 즉각적으로 게임 기반 수업을 실현할 수 있는 방안이기에 교사들이 교육 현장과 연결할 수 있는 실질적인 변화를 요구하고 있음을 알 수 있음.
- 교육 정책 및 교육청의 관심과 지원은 32.3%로 가장 낮은 비율을 차지하기는 했으나, 결코 낮은 비율은 아님. 기타 응답에 예산 지원, 기자재 보급 등의 의견이 나왔는데 이 역시 교육 정책 및 교육청의 지원과 관련 있다고 할 수 있음.

23) 문항은 중복응답 문항으로 합계가 100%를 초과함. 차트의 경우 응답 비율의 비교를 위해 전체를 100%로 하였음.

<표 Ⅲ-17> 2023-2025년 게임 활용 여건 의견

구분	응답		
	2025	2024	2023
교육용 게임 개발 및 보급	64.2%	34.3%	25.2%
다양한 수업지도안 및 수업 설계 방법 교육	45.8%	29.2%	21.0%
학생들과 함께 참여하는 활동프로그램 개발 보급	37.6%	10.9%	19.6%
교육청의 관심과 지원	32.3%	5.7%	16.5%
학년/교과별 구체적 교수법	36.7%	20.0%	17.6%
기타	1.4%	-	-



[그림 Ⅲ-17] 2023-2025년 게임 활용 여건 의견

Ⅳ

부 록

『2024 교사 게임리터러시 집합연수』 설문지

본 설문은 효과적인 교육 프로그램 개발을 위한 소중한 통계자료로 활용되오니 성실한 답변 부탁드립니다.

성별	① 남 ② 여	**연령**	① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상
학교	① 초 ② 중 ③ 고	**지역**	① 서울 ② 경기/인천 ③ 충청(대전·세종) ④ 경상(부산·울산·대구) ⑤ 전라(광주) ⑥ 강원/제주

1. 선생님의 게임 경험을 말씀해 주세요.	① 게임을 해본 경험이 거의 없다 ② 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다 ③ 가끔 지인에게 게임을 추천받아 몇 번 해보지만, 오래가지 않는다 ④ 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다
2. 본 연수 전, 선생님의 게임에 대한 기본 인식은 어떠셨습니까?	① 매우 부정적 ② 부정적 ③ 보통 ④ 긍정적 ⑤ 매우 긍정적
3. 본 연수 전, 게임리터러시 교육에 대한 관심은 어떠셨습니까?	① 전혀 관심 없음 ② 관심 없음 ③ 보통 ④ 관심 많음 ⑤ 매우 관심 많음
4. 본 연수 전, 게임리터러시 교육에 대한 이해도는 어떠셨습니까?	① 전혀 모름 ② 모름 ③ 보통 ④ 알고 있음 ⑤ 매우 알고 있음
5. 본 연수 전, 게임리터러시 연수 경험은 있으신가요?	① 연수 경험이 없다 ② 게임교육 관련 연수 또는 특강 등 사전 경험이 있다 ③ 한국콘텐츠진흥원의 게임 관련 연수와 사업 참여 경험이 있다
6. 본 연수에 대한 정보는 어떻게 얻으셨습니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 공문 ② 동료교사 추천 ③ 교육홈페이지 ④ 교사커뮤니티(SNS) ⑤ 이전교육 참여 ⑥ 기타 ( )

연수 후 느낀 점에 대해 답변해 주세요.

질문	매우 부정 ⬅ 보통 ➡ 매우 긍정
7. 게임리터러시 교육에 대한 이해도가 향상되었다.	① ② ③ ④ ⑤
8. 게임에 대해 막연하게 가지고 있었던 부정적 인식이 개선되었다.	① ② ③ ④ ⑤
9. 위 질문에서 인식 변화가 일어난 사항은 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 기능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할 ② 학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해 ③ 다양한 게이미피케이션 기법 ④ 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법 ⑤ 기타 ( )
10. 본 연수를 통해 교육에 게이미피케이션 요소를 활용할 의향이 있다.	① 있다 ② 없다

11. 본 연수 내용을 교육에 활용하시겠다면, 그 이유는 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 다양한 게임 콘텐츠 정보와 활용 방법에 대해 알게 되어, 직접 새로운 수업방식을 시도해보고 싶어서 ② 학생들의 학습동기 부여 / 적극적인 수업 참여 유도를 위해 ③ 아이들과 가깝게 소통 / 교감하고 싶어서 ④ 학생들의 교육내용 이해도 향상에 도움이 될 것으로 판단되어 ⑤ 활용할 계획이 없다. ⑥ 기타 ( )
12. 본 연수 내용을 어떤 방식으로 교육에 활용하시겠습니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 담당 교과 수업에서 활용 ② 게임 리터러시 교육에서 활용 ③ 게임리터러시 관련 교사 연수에서 활용 ④ 게임 관련 진로지도 교육 및 상담에서 활용 ⑤ 활용할 계획이 없다. ⑥ 기타 ( )

※아래 13번은 위 10번 문항에서, **'② 없다' 를 선택한 선생님만 답변**해 주세요.

13. 본 연수 내용을 교육에 활용하기에 어려움이 있으시다면 그 이유는 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 담당 교과 특성상 더 세분화된 교육 커리큘럼이 필요해서 (예: 교육 내용 및 학년별로 더 세분화/구체화된 커리큘럼 등) ② 게임 자체에 아직 익숙하지 않아서 자신감 부족 ③ 기능성 게임 및 게이미피케이션에 대한 경험 부족 ④ 게임에 대한 부정적 인식 ⑤ 기타 ( )

14. 교육 커리큘럼이 전문성과 실효성면에서 체계적으로 잘 구성되었다.	① ② ③ ④ ⑤
15. 나는 다음 게임리터러시 관련 프로그램에도 참여하겠다.	① ② ③ ④ ⑤

16. 본 교육이 더 활성화되기 위한 의견을 말씀해 주세요. (2개 이상 복수 응답 가능)	① 본 교육에 대한 적극적인 홍보를 통한 교사의 참여 기회 확대 ② 교사 및 교육기관의 게임에 대한 부정적인 인식 개선 ③ 게임 및 게임문화, 게이미피케이션 등 관련 추가 연수 기회 필요 ④ 학생 및 보호자와 연계된 게임 리터러시 교육 필요 ⑤ 교육연수 ⑥ 기타 ( )
17. 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 어떤 점이 개선되어야 할까요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 수업에 활용할 수 있는 교과 관련 교육용 게임 개발과 보급 ② 다양한 수업지도안 및 수업설계 방법 교육 ③ 학생들과 함께 소통하고 참여하는 프로그램 개발과 보급 (예: 동아리활동, 창체활동) ④ 교육 정책 및 교육청의 관심과 지원 (예: 게임 관련 교육을 학교 교과과정에 반영) ⑤ 학년별(초/중/고) · 교과별로 구체화된 게임 이용 교수법 연구 ⑥ 기타 ( )

『2025 교사 게임리터러시』 설문지(사전)

본 설문은 교사 게임리터러시 연수 참석자를 대상으로 게임 리터러시에 대한 인식을 조사하기 위한 것입니다. 모든 문항에 대해 자신의 생각과 가장 가까운 정도를 선택해 주시기 바랍니다. 응답은 연구 목적 외에는 사용되지 않으며, 익명성이 보장됩니다.

인적 사항	**1. 현재 직무에서의 경력을 선택해주세요.**	① 5년 이하 ② 6-10년 ③ 11-20년 ④ 21-30년 ⑤ 31년 이상
	2. 현재 수업 중인 대상자의 학교급(연령대)을 선택해주세요.	① 미취학(유치원, 어린이집) ② 초등학교 ③ 중학교 ④ 고등학교
	(중등교사만) 3. 담당 과목은 무엇인가요?	① 국어 ② 수학 ③ 사회/역사/도덕 ④ 과학 ⑤ 영어/제2외국어 ⑥ 음악/미술/체육 ⑦ 기술가정 ⑧ 정보 ⑨ 기타:
	4. 본 연수에 대한 정보는 어떻게 얻으셨나요?(복수응답 가능)	① 공문 ② 동료교사 추천 ③ 교육홈페이지 ④교사커뮤니티(SNS) ⑤ 이전교육 참여 ⑥ 기타:
	5. 게임 경험은 얼마나 되시나요?	① 게임을 해본 경험이 거의 없다 ② 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다 ③ 가끔 지인에게 게임을 추천받아 몇 번 해보지만, 오래가지 않는다 ④ 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다
	6. 게임에 대한 기본 인식은 어떠신가요?	① 매우 부정적 ② 부정적 ③ 보통 ④ 긍정적 ⑤ 매우 긍정적
	7. 게임리터러시 교육에 대한 관심은 어떠신가요?	① 전혀 관심 없음 ② 관심 없음 ③ 보통 ④ 관심 많음 ⑤ 매우 관심 많음
	8. 게임리터러시 교육에 대한 이해도는 어떠신가요?	① 전혀 모름 ② 모름 ③ 보통 ④ 알고 있음 ⑤ 매우 알고 있음
	9. 본 연수 전, 게임리터러시 관련 연수 경험이 있으신가요?	① 연수 경험이 없다 ② 게임교육 관련 연수 또는 특강 등 사전 경험이 있다 ③ 한국콘텐츠진흥원의 게임 관련 연수와 사업 참여 경험이 있다
	10. 게임과 관련된 연구를 진행한 적이 있으신가요?	① 진행한 적 있다 ② 진행한 적 없다
	11. 게임을 활용한 수업을 진행해보신 경험이 있으신가요? (수업놀이, 보드게임, 온라인 게임 등 모든 종류의 게임 포함)	① 해본 적 있다 ② 해본 적 없다

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
게임에 대한 역량	12. 나는 다양한 종류의 게임(보드게임, 온라인 게임 등)을 이해하고 있다.					
	13. 나는 게임의 구조나 규칙을 파악하고 분석하는 데 능숙하다.					
	14. 나는 새로운 게임을 접했을 때 규칙을 이해하는 데 시간이 오래 걸린다.					
	15. 나는 창의적인 방식으로 게임을 할 수 있다.					
게임 활용 수업 설계 역량	16. 나는 게임을 수업에 활용하는 것에 대해 긍정적으로 생각한다.					
	17. 나는 게임이 학습자의 동기유발에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.					
	18. 나는 게임이 학습 내용 이해에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.					
	19. 나는 게임이 반복 학습에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.					
	20. 나는 교육 목적과 성취기준에 맞는 적절한 게임을 선택할 수 있다.					
	21. 나는 수업에 필요한 게임을 선택하거나 설계할 수 있다.					
	22. 나는 수업에서 게임을 효과적으로 활용할 수 있다.					
	23. 나는 학생들이 게임을 비판적으로 수용하도록 지도할 수 있다.					
	24. 나는 게임을 수업에 활용하기 위해 지속적으로 노력할 것이다.					

『2025 교사 게임리터러시』 설문지(사후)

본 설문은 교사 게임리터러시 연수 참석자를 대상으로 게임 리터러시에 대한 인식을 조사하기 위한 것입니다. 모든 문항에 대해 자신의 생각과 가장 가까운 정도를 선택해 주시기 바랍니다. 응답은 연구 목적 외에는 사용되지 않으며, 익명성이 보장됩니다.

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
게임에 대한 역량	12. 나는 다양한 종류의 게임(보드게임, 온라인 게임 등)을 이해하고 있다.					
	13. 나는 게임의 구조나 규칙을 파악하고 분석하는 데 능숙하다.					
	14. 나는 새로운 게임을 접했을 때 규칙을 이해하는 데 시간이 오래 걸린다.					
	15. 나는 창의적인 방식으로 게임을 할 수 있다.					
게임 활용 수업 설계 역량	16. 나는 게임을 수업에 활용하는 것에 대해 긍정적으로 생각한다.					
	17. 나는 게임이 학습자의 동기유발에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.					
	18. 나는 게임이 학습 내용 이해에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.					
	19. 나는 게임이 반복 학습에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다.					
	20. 나는 교육 목적과 성취기준에 맞는 적절한 게임을 선택할 수 있다.					
	21. 나는 수업에 필요한 게임을 선택하거나 설계할 수 있다.					
	22. 나는 수업에서 게임을 효과적으로 활용할 수 있다.					
	23. 나는 학생들이 게임을 비판적으로 수용하도록 지도할 수 있다.					
	24. 나는 게임을 수업에 활용하기 위해 지속적으로 노력할 것이다.					
연수 만족도 조사	25. 연수 내용이 명확하고 이해하기 쉬웠다.					
	26. 연수를 통해 게임리터러시 교육에 대한 이해도가 향상되었다.					
	27. 연수에서 소개한 사례(자료)는 수업에 활용하기에 적절하다.					
	28. 교육 내용이 실제 교육 현장에 적용 가능하다고 느꼈다.					
	29. 연수 활동이 전문성과 실효성 면에서 체계적으로 잘 구성되었다.					
	30. 게임에 대해 막연하게 가지고 있던 부정적 인식이 개선되었다.					
	31. 게임에 대한 인식 변화가 일어난 사항은 무엇인가요? (복수응답 가능)	① 기능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할 ② 학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해 ③ 다양한 게이미피케이션 기법 ④ 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법 ⑤ 기타:				
	32. 연수 진행은 만족스러웠다.					

	33. 연수 시설은 만족스러웠다.					
	34. 연수 시간은 적절했다.					
	35. 교육 자료가 충분히 제공되었다.					
	36. 본 프로그램을 통해 교육에 게이미피케이션 요소를 활용할 의향이 있다.	① 있다 ② 없다				
	(25번에서 ①이라고 답변한 경우) ***37-1. 본 연수 내용을 교육에 활용하시려는 이유는 무엇인가요? (복수응답 가능)***	① 다양한 게임 콘텐츠 정보와 활용 방법에 대해 알게 되어, 직접 새로운 수업방식을 시도해보고 싶어서 ② 학생들의 학습동기 부여 및 적극적인 수업 참여 유도를 위해 ③ 아이들과 가깝게 소통, 교감하고 싶어서 ④ 학생들의 교육내용 이해도 향상에 도움이 될 것으로 판단되어 ⑤ 기타:					
	(25번에서 ①이라고 답변한 경우) ***37-2. 본 연수 내용을 어떤 방식으로 교육에 활용하실 예정인가요? (복수응답 가능)***	① 담당 교과 수업에서 활용 ② 게임리터러시 교육에서 활용 ③ 게임리터러시 관련 교사 연수에서 활용 ④ 게임 관련 진로지도 교육 및 상담에서 활용 ⑤ 기타:					
	(25번에서 ②라고 답변한 경우) ***37-3. 본 연수 내용을 교육에 활용하기에 어려움이 있으시다면 그 이유는 무엇인가요? (복수응답 가능)***	① 담당 교과 특성상 더 세분화된 교육 커리큘럼이 필요해서(교육 내용 및 학년별로 더 세분화,구체화된 커리큘럼 등) ② 게임 자체에 아직 익숙하지 않아서 자신감 부족 ③ 기능성 게임 및 게이미피케이션에 대한 경험 부족 ④ 게임에 대한 부정적 인식 ⑤ 기타:					
교육 개선 방안	***38. 나는 다음 게임리터러시 관련 프로그램에도 참여하겠다.***					
	39. 본 교육이 더 활성화되기 위한 의견을 말씀해주세요. (복수응답 가능)	① 본 교육에 대한 적극적인 홍보를 통한 교사의 참여 기회 확대 ② 교사 및 교육기관의 게임에 대한 부정적인 인식 개선 ③ 게임 및 게임문화, 게이미피케이션 등 관련 추가 연수 기회 필요 ④ 학생 및 보호자와 연계된 게임 리터러시 교육 필요 ⑤ 기타:					
	40. 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 어떤 점이 개선되어야 할까요?(복수 응답 가능)	① 수업에 활용할 수 있는 교과 관련 교육용 게임 개발과 보급 ② 다양한 수업지도안 및 수업 설계 방법 교육 ③ 학생들과 함께 소통하고 참여하는 프로그램 개발과 보급(예: 동아리활동, 창체활동) ④ 교육 정책 및 교육청의 관심과 지원(예: 게임 관련 교육을 학교 교과과정에 반영) ⑤ 학년별(초/중/고) · 교과별로 구체화된 게임 이용 교수법 연구 ⑥ 기타:					



2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석

05

2025 유아 게임리터러시 교육 효과성 분석

■ 장 근 영

I

요 약

1. 결과 요약

○ 조사 개요와 응답자 특성

- 2025년 유아 게임리터러시 수업형 교육에 참여한 교사 366명을 대상으로 교육에 대한 기대, 만족도와 효과성 평가에 대한 설문 조사를 실시하여 분석 실시
- 교육에 참여한 교사들은 어린이집 교사가 84.7%로 대부분을 차지했고, 유치원은 15.3% 수준이며, 수도권 비중은 48.6%로 전년 대비 비수도권 참여가 확대되는 추세
- 참여 교사 연령은 30대 초반(31~35세)이 약 40%대로 가장 많고, 담당 유아 연령은 만3·4·5세가 비교적 고르게 분포하며 혼합반도 일정 비율을 차지

○ 교사와 유아의 게임 경험·인식과 연수 경험

- 교사 본인의 게임 이용은 "예전에 했으나 지금은 거의 하지 않는다"와 "가끔 짧게 한다"가 다수를 이루며, 매일 꾸준히 하는 교사는 10% 안팎이었으며, 교사가 추정한 '게임을 하는 유아'의 비율은 대체로 학급의 절반 이상이라는 응답이 많고, 75% 이상으로 보는 극단적 추정은 줄어들어 중간 수준 추정이 증가
- 유아 게임·디지털 교육 관련 연수 경험이 없는 교사는 전년 53.7%에서 29.8%로 크게 줄고, 구체적 게임지도 교육을 받은 비율과 한국콘텐츠진흥원 프로그램 경험 비율이 모두 증가했음.
- 참여 교사들의 디지털 게임에 대한 태도는 전반적으로 긍정적, 게임 이용의 긍정적 가치에 대한 평점은 4.45, 게임 이용 교육 필요성 이해는 4.61로 매우 높았음.

○ 교육 프로그램 구성과 선택 양상

- 2025년 교육은 아날로그 활동(1·2)과 디지털·로봇·가상공간을 활용한 활동(3~9)으로 9개 프로그램으로 구성되었으며, 한 학급이 하나의 프로그램만 선택하는 방식으로 운영됨.
- 교사들이 가장 많이 선택한 것은 게임 이용습관 교육인 활동1(51.4%)과 활동2(21.6%)였고, 생활습관·공공규범·환경·AI 로봇 등 다른 주제 프로그램은 상대적으로 적었음.

○ 교육 효과성과 만족도 평가

- 교육으로 인한 유아들의 변화에 대해 교사들에게 네 가지 효과 문항(게임 이용 습관, 협동심, 규칙 이해·준수, 실생활 실천)으로 질문한 결과 평균은 5점 만점에서 4.52점으로, 모든 항목이 4.46~4.57 사이에 위치하는 '매우 높은' 수준이었으며, 게임 이용 습관 습득(4.57점)이 가장 높고, 협동심 함양(4.46점)이 상대적으로 낮지만 여전히 높은 편이며, 전년과 비교하면 두 항목 모두 소폭 감소했으나 2023년보다는 개선되었음.
- 교육에 대한 만족도 전체 평균은 4.52점이며, 특히 유아 눈높이에 맞는 좋은 교육(4.58), 체계

적 게임 이용 지도 능력 습득(4.55), 게임을 좋아하는 유아의 심리 이해(4.51), 충실한 커리큘럼·자료(4.50), 재참여 의사(4.57)가 높았던 반면, 게임에 대한 긍정적 인식 증대(4.44)는 여전히 높지만 다른 만족도 항목 대비 상대적으로 낮았음.

○ 변인별 효과성과 만족도의 차이: 기관, 참여동기, 기대 콘텐츠

- 기관 유형별로는 유치원 교사의 효과·만족도 평균이 어린이집보다 약 0.25~0.27점 높았으며, 특히 게임에 대한 긍정 인식 증대, 협동심 함양, 심리 이해, 커리큘럼·자료 만족에서 격차가 컸음.
- 참여동기별로는 동료·원장 추천을 통해 참여한 집단이 가장 낮은 효과와 만족도(각 4.47점)를 보였고, 자발적 관심으로 참여했거나(각 4.60·4.61), 교육의 필요성을 인식해 참여한 집단(각 4.67·4.68)이 더 높아서 교육의 자발성과 필요성 인식이 높을수록 긍정적 평가를 내리는 경향이 확인되었음.
- 교사가 '반드시 필요하다'고 생각하는 교육 콘텐츠에 따른 만족도와 효과성을 비교하면, 게임을 통한 창의적 문제해결·사고력 함양을 중시한 교사 집단의 효과성과 만족도 평균이 가장 높고(각 4.59점), 게임 이용시간 관리와 이용습관을 중시한 집단은 상대적으로 낮았음.

○ 프로그램별 효과성과 만족도 특징

- 전체 프로그램의 효과성 평균은 4.52점이었으며, 프로그램별 효과성 평점은 최소 4.46점 이상으로, 활동8(게임여행, 퀴즈박사)이 4.74점으로 가장 높고, 활동4와 활동7·9도 4.69~4.70 수준의 높은 평가
- 전체 프로그램에 대한 만족도 역시 4.52점으로 높았으며, 프로그램별 만족도는 최소 4.44점 이상으로, 활동8(4.75), 활동7(4.72), 활동4(4.69)가 상위권을 차지하고, 활동1·2는 4.47·4.45로 비교적 낮았음.
- 효과성과 만족도가 상대적으로 낮은 프로그램은 주로 게임 이용 습관을 다루는 2024년 프로그램의 리뉴얼 버전인 아날로그 프로그램이었으며, 디지털 도구를 활용한 신규 프로그램들의 만족도가 상대적으로 더 높았음.
- 표본이 매우 작은 활동5(n=6), 활동9(n=4)는 효과성과 만족도가 모두 높았지만, 개별 교실 특성 영향이 크므로 해석에 주의가 필요함.

○ 교육 효과 인지 경로와 장애요인·활성화 방안

- 교사들이 교육 효과를 체감하는 경로는 유아의 적극적 태도·참여(46.2%)가 가장 많고, 보호자 피드백(28.8%), 유아 말·행동 변화(25.0%) 순이며, 전년 대비 보호자 및 실제 행동 변화의 비중이 늘었음.
- 교육효과의 향상을 위해서 교사들은 수업에 활용할 교육 자료 제공(38.4%), 게임에 대한 인식

변화(32.7%), 시간관리·이용습관·감정조절 등 학습 내용의 이해(28.9%)를 가장 많이 선택했음.
- 교육을 어렵게 만드는 장애요인은 콘텐츠·프로그램 부족(30.4%), 교사 연수 기회 부족(28.9%), 게임에 대한 부정적 편견(20.7%), 유아 연령으로 인한 이해 부족(20.0%) 순이었음.
- 본 프로그램의 활성화 방안으로는 실제 활용 가능한 게이미피케이션 교구(27.1%), 교육자의 게임리터러시 이해·인식전환(21.0%), 수업용 영상·자료(21.7%), 보호자 이해 제고(15.2%) 등이 제시되며, 교구·자료 수요와 교사 인식 개선 필요성이 동시에 강조되었음.

2. 종합 결론

○ 유아 대상 게임교육 프로그램의 효과는 매우 높음.
- 조사 결과, 유아 대상 게임 교육 프로그램에 대한 교사들의 만족도는 매우 높았으며, 신규프로그램들의 효과성 평가와 만족도가 높았음.
- 국공립 기관 교사들의 비중 증가는 본 교육 프로그램의 접근성과 신뢰도 향상을 시사함.

○ 디지털 콘텐츠 이용 변화 대응
- 전체적으로 모든 프로그램에 대한 만족도는 높은 편이나 기존 프로그램의 리뉴얼 콘텐츠보다 디지털 기반의 신규 프로그램들의 효과성 평가와 만족도가 높아서 프로그램 개편이 성공적이었음을 시사함.
- 반면, 신규 프로그램의 선택률은 낮다는 점은 개선이 필요함.

○ 교육 연령 대상 특화 프로그램
- 어린이집 교사들의 만족도와 효과성 평가가 유치원 교사들에 비해 여전히 낮았지만 전년대비 기관 간 격차가 감소해서 저연령 아동을 위한 프로그램 보완이 효과를 거두었음을 시사

○ 교사들의 참여동기와 교육을 통한 게임 이미지 개선
- 자발적 관심이나 필요성 인식으로 참여한 교사들이 동료 추천으로 참여한 교사보다 효과와 만족도를 높게 평가했는데, 이는 동료 추천이나 공문 등을 통한 참여 교사들을 고려한 사전 오리엔테이션 작업 등을 통해 격차를 보완할 수 있으리라 기대됨.

Ⅱ

조사 개요

1. 조사 목적

- 2025년 유아 게임리터러시 수업형 교육이 지도교사들의 올바른 게임 이용 지도 및 게임 교육 역량 강화효과 분석 및 활용도 파악
- 2026년 유아 게임리터러시 교육 커리큘럼에 반영할 분석 결과 도출

2. 분석 대상

- [2025 유아 게임리터러시 수업형 교육] 참가 후 설문에 응한 유치원과 어린이집 교사 366명
- 분석방법 : 문항별 평균 및 빈도 분석

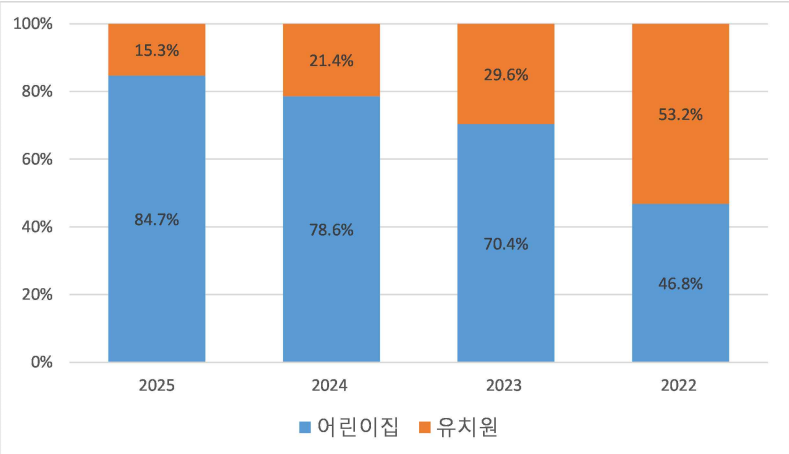
※ 본 조사는 교육에 참여한 교사들 대다수가 응답한 전수조사로 기술통계를 중심으로 분석을 실시하였으며, 항목에 따라서는 극소수의 사례만 존재하는 경우도 있어 해석에 주의를 요함.

3. 응답자 현황

1) 근무 기관

- 어린이집 교사가 84.7%로 2024년보다 6.1%p 증가, 유치원 교사 비율은 3/4 규모로 감소
- 2022년에는 절반 이상(53.2%)을 차지했던 유치원의 비율이 매년 꾸준히 감소, 어린이집의 참여율은 그만큼 증가하여 어린이집이 본 교육의 주요 참여기관으로 자리잡는 추세

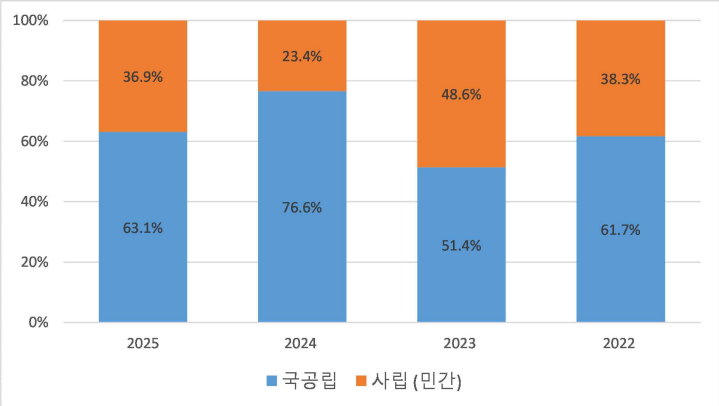
구분	2025	2024	2023	2022
어린이집	310	158	330	144
	84.7%	78.6%	70.4%	46.8%
유치원	56	43	139	164
	15.3%	21.4%	29.6%	53.2%
전체	**366**	**201**	**469**	**308**
	100%	**100%**	**100%**	**100%**



2) 기관 유형

- 국공립 기관 조사자의 비율이 63.1%로 전년대비 13.5%p 감소한 반면 사립(민간) 기관 비율은 증가

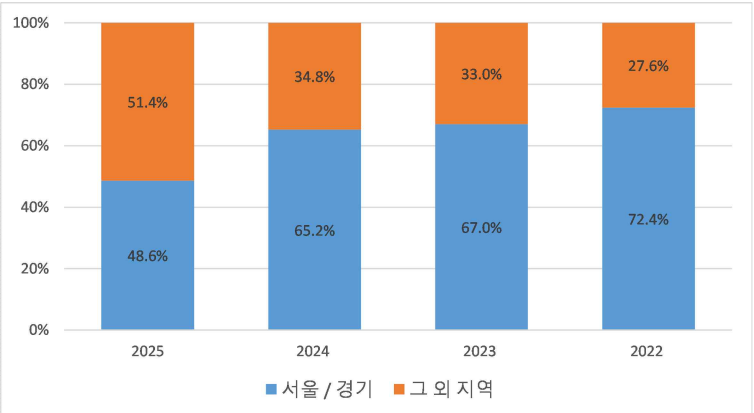
구분	2025	2024	2023	2022
국공립	231	154	241	190
	63.1%	76.6%	51.4%	61.7%
사립 (민간)	135	47	228	118
	36.9%	23.4%	48.6%	38.3%
전체	**366**	**201**	**469**	**308**



3) 활동 지역

- 참가자들의 지역은 수도권이 178명(48.6%)으로 다수를 차지했으며, 그다음으로 충청 86명(23.5%), 경상 60명(16.4%), 전라 30명(8.2%), 강원/제주 12명(3.3%) 순으로 분산
- 수도권의 비중이 2022년 이후 꾸준히 감소, 본 프로그램의 참여 지역이 다양화되는 추세

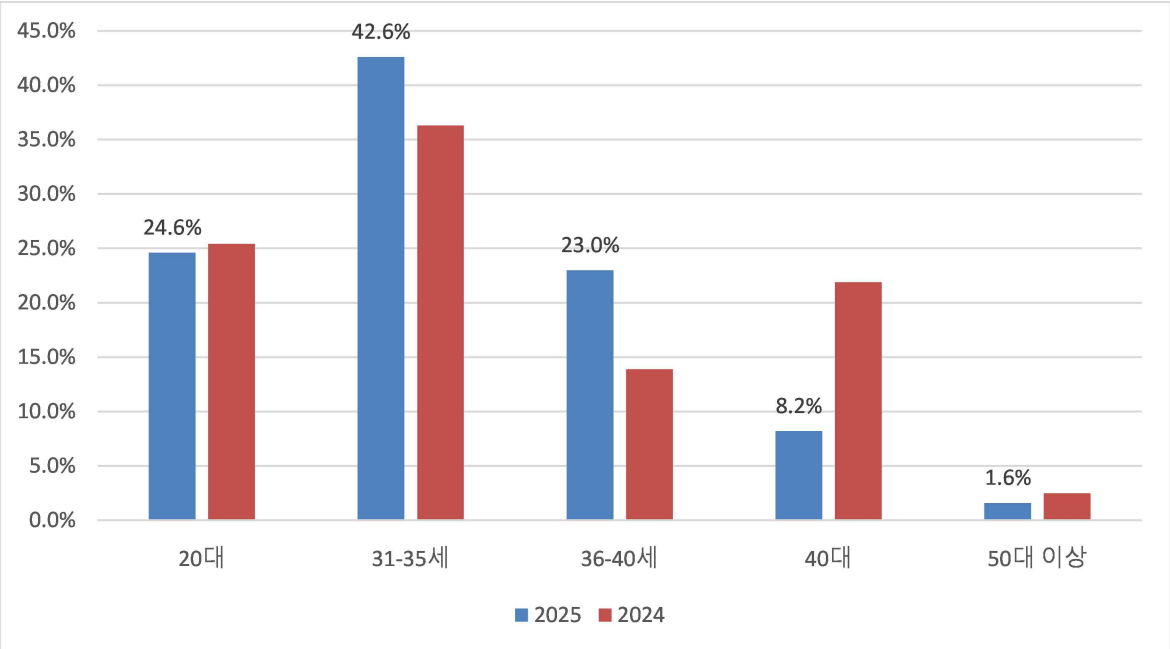
참여 지역	2025	2024	2023	2022
서울/경기	178	133	314	223
	48.6%	66.2%	67.0%	72.4%
그 외 지역	188	68	155	85
	51.4%	33.8%	33.0%	27.6%
전체	**366**	**201**	**469**	**308**



4) 교사의 연령

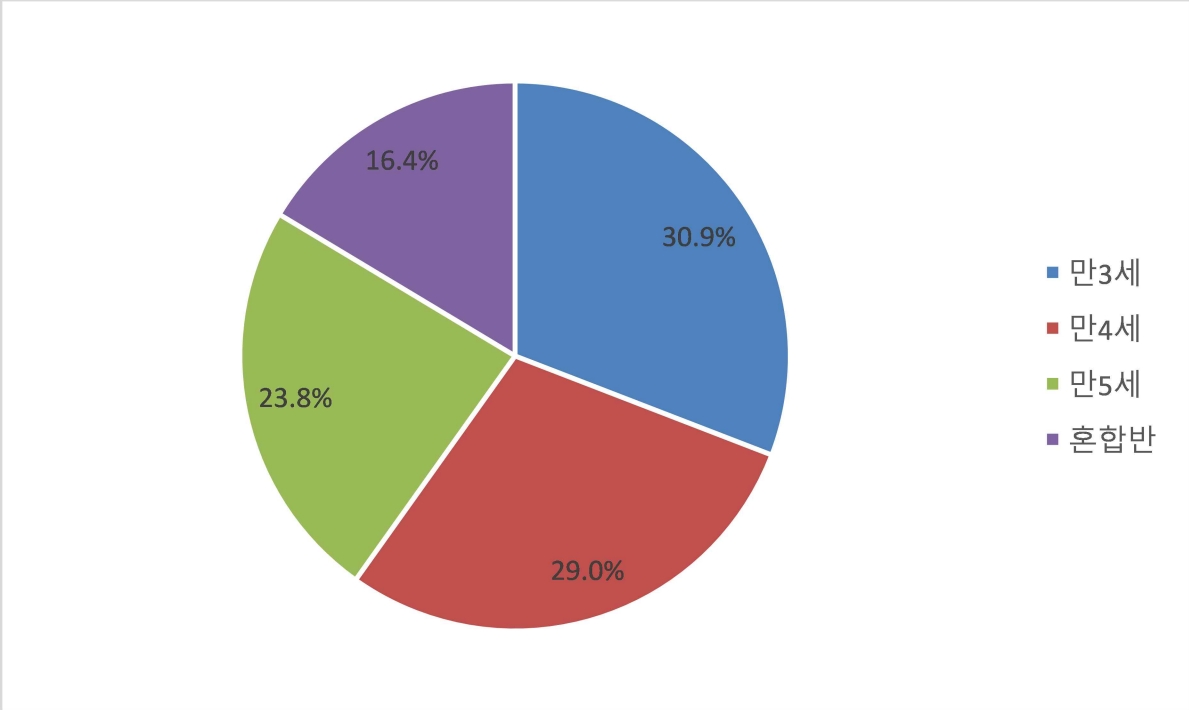
- 참여 교사들의 연령대는 31-35세가 156명(42.6%)로 가장 많았고, 20대(24.6%), 36-40세(23.0%) 순으로 나타났음.
- 전년대비 30대 초반 참여자의 비율은 여전히 높았으며, 40대 참여자의 비율이 감소하고 30대 후반 참여자의 비율이 증가했음.

교사 연령		20대	31-35세	36-40세	40대	50대 이상	합계
2025	인원	90	156	84	30	6	366
	%	24.6%	42.6%	23.0%	8.2%	1.6%	100%
2024	인원	51	73	28	44	5	201
	%	25.4%	36.3%	13.9%	21.9%	2.5%	100%



5) 교사의 담당 유아 연령

- 담당 유아의 연령은 만 3세가 30.9%로 가장 많았고, 만 4세가 29%, 만 5세가 23.8% 순
- 혼합반(16.4%)이 추가되어 전년과 직접 비교할 수 없으나 전체적으로 교육에 참여한 유아들의 연령이 균등하게 분포됨.



유아 연령	2025	2024	2023	2022
만 3세	113	59	168	91
	30.9%	29.4%	35.8%	29.5%
만 4세	106	71	151	72
	29.0%	35.3%	32.2%	23.4%
만 5세	87	71	150	145
	23.8%	35.3%	32.0%	47.1%
혼합반	60			
	16.4%			
전체	**366**	**201**	**469**	**308**

Ⅲ

결과 분석

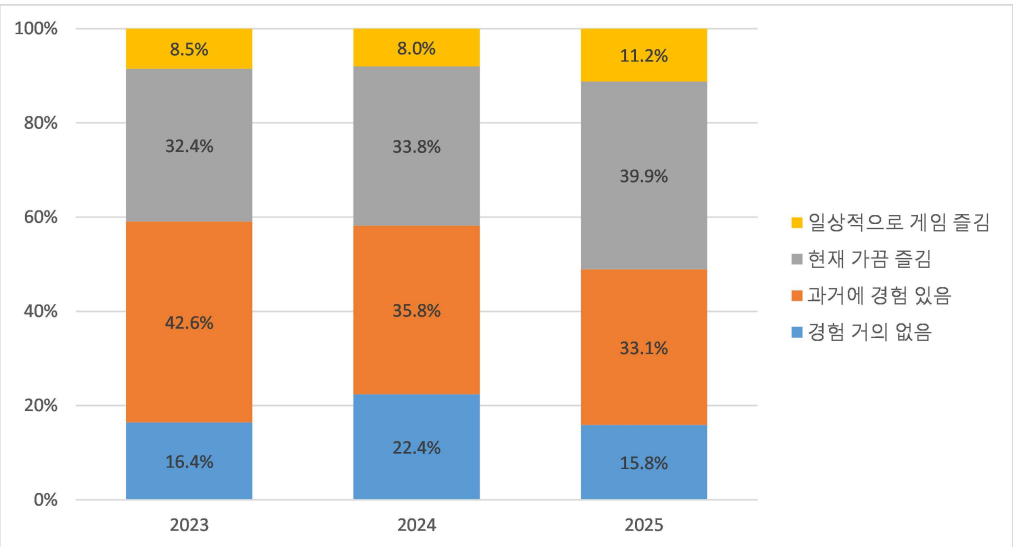
1. 교육 참가자 현황

1) 참여 교사들의 게임 경험 수준

○ 게임 경험은 있으나 자주 하지 않는 교사들의 비율이 증가

- 교육에 참여한 교사들 중, 게임을 해본 경험이 거의 없는 경우는 전체의 15.8%로 24년 대비 6.6%p 감소했으며, 과거에 게임을 즐겨본 경험이 있지만 현재 거의 하지 않는 교사들의 비율은 24년에는 가장 많은 비율을 차지했으나 비중이 2.7%p 감소하면서 33.1%로 두 번째로 많은 그룹이 되었음.
- 매일 꾸준히 게임을 즐긴다는 교사의 비율도 11.2%로 3.2%p 증가했고, 현재도 가끔 게임을 즐기지만 오래 하지는 않는 교사의 비율이 전년대비 두 번 째로 많이 증가(6.1%p)해 39.9%로 가장 많은 비율을 차지하는 그룹이 되었음.
- 전년대비 게임을 전혀 하지 않거나 거의 하지 않는 교사들은 줄어들고, 게임을 계속하는 교사들의 비율이 증가

교사들의 게임 경험 수준	2025		2024	2023
	사례수	비율	비율	비율
1 게임을 해본 경험이 거의 없다	58	15.8	22.4	16.4
2 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다	121	33.1	35.8	42.6
3 가끔 게임을 몇 번 해보지만, 오래가지 않는다	146	39.9	33.8	32.4
4 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다	41	11.2	8.0	8.6
전체	**366**	**100%**	**100%**	**100%**

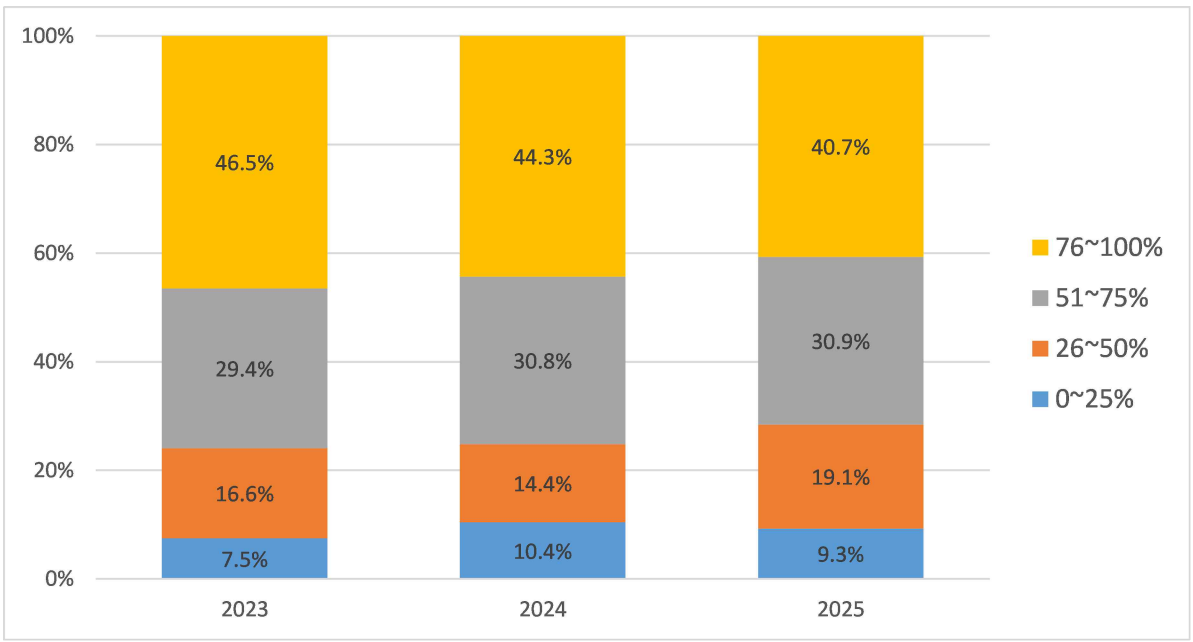


2) 교육 참여 유아들의 게임 경험 수준

○ 교사가 추정한, 게임을 해본 경험이 있는 유아들의 분포는 증가 추세

- 최근 3년간, 게임을 하는 아이들의 비율에 대한 교사들의 추정은 증가하는 추세
- 게임을 하는 아이들이 50% 내외(26~75%)일 것이라는 추정이 50%로 전년의 45.2%에 비해 4.8%p 증가, 조사 이후 가장 많은 비율을 차지했음.
- 게임을 해본 아이들이 76%~99%일 것이라는 응답은 29.2%, 아동 전부(100%)가 게임 경험이 있다는 응답은 11.5%로, 76% 이상으로 합산한 값(29.2% + 11.5%)은 조사 이후 가장 낮은 40.7%였음.
- 극단적인 추정이 줄어든 반면 중간에 해당하는 추정이 꾸준히 증가해 과반수를 차지한 것으로, 아동들의 절반 이상은 게임을 하고 있다는 인식이 확인됨.

구분		2025		2024	2023
		사례수	비율	비율	비율
교사가 추정한 게임 경험이 있는 유아들의 비율	0~25%	34	9.3	10.5	7.5
	26~50%	70	19.1	14.4	16.6
	51~75%	113	30.9	30.8	29.4
	76~99%	107	29.2	44.3	46.5
	100%	42	11.5		
	전체	**366**	**100%**	**100%**	**100%**

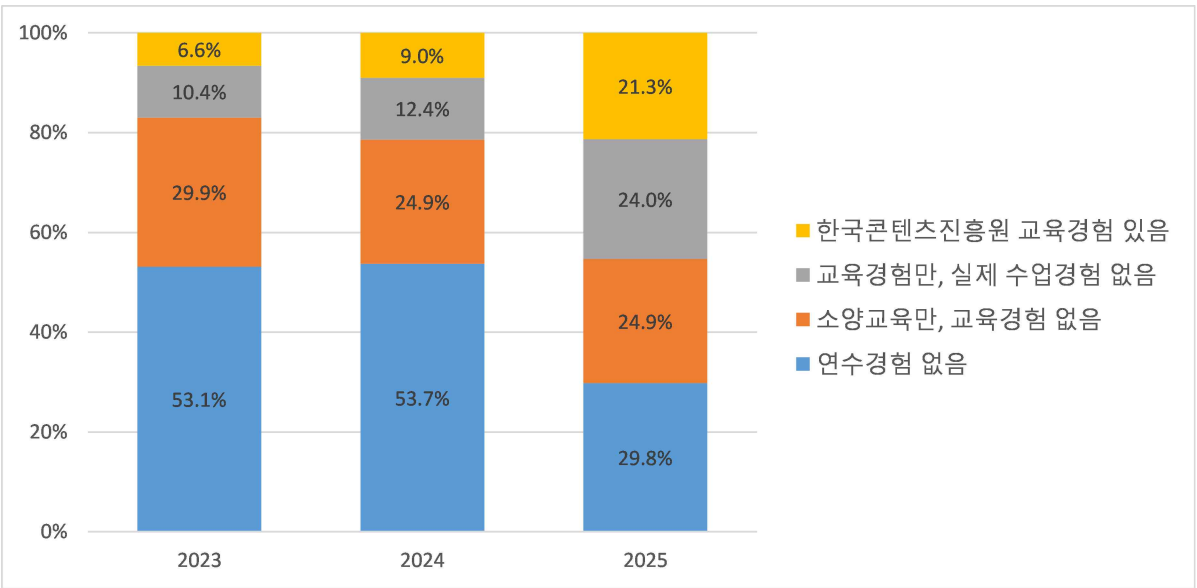


3) 교사들의 유아 대상 게임 교육 수강 경험

○ 참여 교사들의 연수 경험 비율이 뚜렷이 증가

- 교육 참여 교사 중 연수 경험이 전혀 없는 교사는 작년의 53.7%에서 크게 줄어든 29.8%를 차지했으며, 유아 게임지도 교육 경험 있으나 실제 수업 활용 경험이 없는 교사 비율은 12.4%에서 두 배 가까운 24%로 증가
- 소양 교육 경험은 있으나 유아 지도 관련 구체적 교육 경험이 없는 교사들의 비율은 전년과 동일한 24.9%로 유지
- 한국콘텐츠진흥원 유아교육 프로그램 경험이 있는 교사는 9%에서 21.3%로 12.3%p 증가
- 이번 프로그램을 통해 유아 대상 게임 교육을 처음 진행한 교사의 비율(연수 경험 없는 교사 + 유아 지도 관련 구체적 교육 경험 없는 교사)은 54.7%로 작년의 78.6%보다 현저히(23.9%p) 낮아져 2023년 이후 유아 게임 지도 경험을 가진 교사들의 비중이 증가하는 추세

구분	2025		2024	2023
	사례수	비율	비율	비율
1 연수 경험이 없다	109	29.8	53.7	53.1
2 소양 교육 경험 있으나, 유아 지도 관련 구체적인 교육 경험 없다	91	24.9	24.9	29.9
3 유아 게임 지도 교육 경험 있으나, 실제 수업 활용 경험 없다	88	24.0	12.4	10.4
4 한국콘텐츠진흥원의 유아 교육 프로그램 경험이 있다	78	21.3	9.0	6.6
전체	**366**	**100%**	**100%**	**100%**



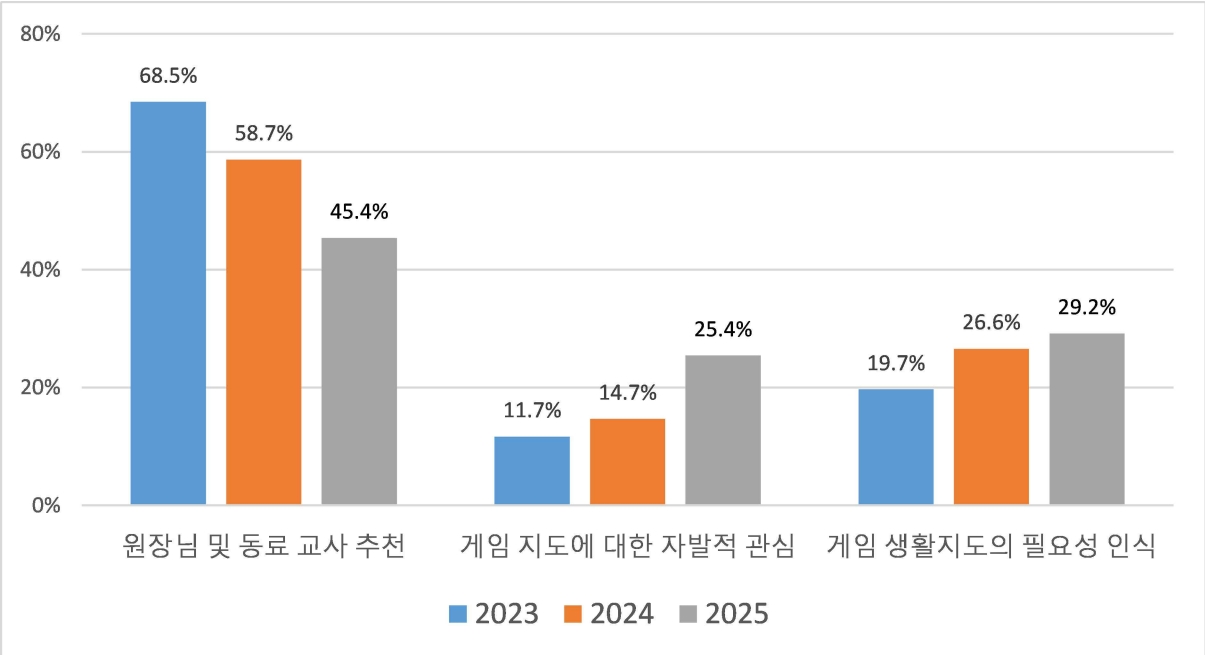
4) 교사들의 교육 참여 계기

○ 자발적으로 연수의 필요성을 느껴서 참여하는 교사의 비중이 증가

- 게임 지도에 대한 관심이 있어서 자발적으로 연수에 참여했다는 응답은 전년도의 14.7%에 25.4%로 크게(10.7%p) 증가했으며, 게임 생활지도의 필요성을 느껴서 연수에 참여한 교사는 26.6%에서 29.2%로 소폭 증가
- 반면에 원장이나 동료 교사 등의 추천을 받아 참여했다는 응답은 58.7%에서 45.4%로 감소해 Covid 직후인 2021년 이후 처음으로 과반수 이하를 차지했음.
- 전체적으로 동료들의 추천 비율이 감소하면서 자발적 관심이나 필요성 인식에 따른 자발적 선택과 참여 비율이 증가하는 추세

구분	2025		2024	2023
	사례수	비율	비율	비율
1 원장님 및 동료 교사 추천	241	45.4%	58.7%	68.5%
2 게임 지도에 대한 자발적 관심	135	25.4%	14.7%	11.7%
3 게임 생활지도의 필요성 인식	155	29.2%	26.6%	19.7%
전체	**531**	**100%**	**100%**	**100%**

※ 다중 응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음



5) 교사들이 기대하는 교육 콘텐츠

○ 교사가 생각하는 유아 대상 게임 교육에서 반드시 다루어야 할 내용 조사 결과

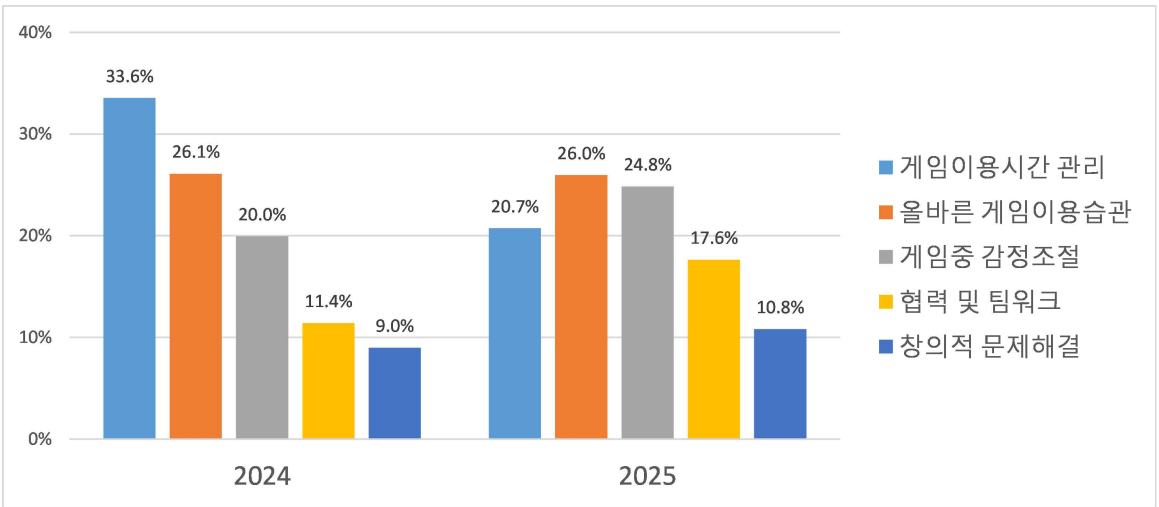
- 게임 교육에서 다루어야 하는 내용에 대한 교사들의 의견을 중다응답으로 3순위까지 수집
- 교사들이 기대하는 교육 주제 1위는 올바른 게임 이용 습관(26%), 2위는 게임 중 감정 조절(24.8%), 3위는 게임 이용시간관리(20.7%) 순이었음.
- 그 외 '협력과 팀워크 배우기'는 17.6% 가 선택했으며, '게임을 통한 창의적 문제 해결과 사고력 기르기'는 10.8%가 선택해서 두 주제 합해 28.4%의 선택을 받음.

○ 전년대비 변화

- 2024년 결과와 비교했을 때, 협력과 팀워크 배우기는 6.2%p, 게임 중 감정조절에 대한 기대는 4.8%p, 창의적 문제해결력에 대한 기대는 1.8%p 증가한 반면, 게임 이용 시간 관리에 대한 기대가 12.9%p 감소하여 교사들이 기대하는 교육 주제의 편중성이 상대적으로 완화되었음.

구분	2025		2024
	사례수	비율	비율
1 게임 이용 시간 관리 (약속한 시간만 게임하기)	167	20.7%	33.6%
2 올바른 게임 이용 습관 (보행 중, 식사 중 게임하지 않기)	209	26.0%	26.1%
3 게임 중 감정 조절 (게임 중 화내고 욕하지 않기)	200	24.8%	20.0%
4 협력과 팀워크 배우기 (협동게임을 통해 팀워크 경험하기)	142	17.6%	11.4%
5 게임을 통한 창의적 문제해결과 사고력 기르기	87	10.8%	9.0%
전체	**805**	**100%**	**100%**

※ 다중 응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음(응답 결과 중 3위까지만 반영)



6) 교사들의 디지털 게임에 대한 인식

○ 참여 교사들이 가진 디지털 게임에 대한 인식 측정

※ 평소 디지털 게임에 대해 가지고 계신 생각을 기준으로 답변해 주세요.

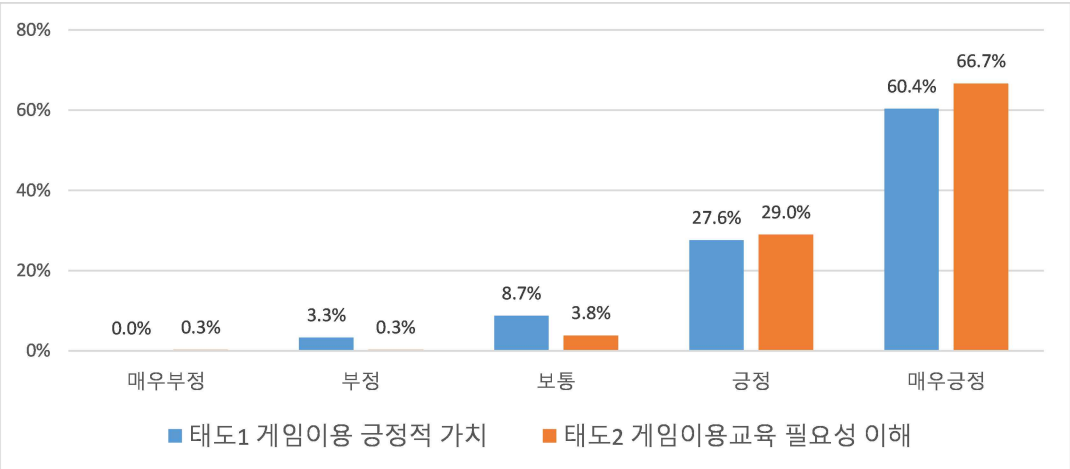
질문	매우 부정	⬅ 보통 ➡			매우 긍정
13. 유아들의 디지털 게임 이용은 긍정적인 가치가 있다.	①	②	③	④	⑤
14. 유아 대상 게임 이용 교육의 필요성을 이해하고 있다.	①	②	③	④	⑤

- 문항은 디지털게임 이용의 긍정적 가치와 게임 이용 교육의 필요성에 대한 이해도로 동의하는 수준에 따라 1점(매우 부정)부터 5점(매우 긍정)까지의 5점 Likert 척도로 응답
- 응답결과는 다른 문항과 마찬가지로 5점 만점 기준의 평점으로 계산하여 디지털 게임에 대한 긍정적 인식 수준을 측정하였음.

○ 참여 교사들이 가진 디지털 게임에 대한 인식 측정 결과

- 참여 교사들이 가진 디지털 게임에 대한 인식은 전반적으로 긍정적인 것으로 나타났음.
- 교사들 중 게임 이용의 긍정적 가치에 대해 긍정(27.6%)과 매우 긍정(60.4%)으로 응답한 교사는 전체의 88%였으며, 게임 이용 교육의 필요성에 동의한 교사는 긍정(29%)과 매우 긍정(66.7%)을 합해 95.7%로 나타났음.
- 이를 5점 만점의 평점으로 환산하면 게임 이용의 긍정적 가치에 대해서는 4.45점, 게임 이용 교육의 필요성에 대해서는 4.61점으로 높은 수준

구분	매우부정	부정	보통	긍정	매우긍정	5점 평균
태도1 게임 이용 긍정적 가치	0.0%	3.3%	8.7%	27.6%	60.4%	4.45
태도2 게임 이용 교육 필요성 이해	0.3%	0.3%	3.8%	29.0%	66.7%	4.61
태도 평균	**0.1%**	**1.8%**	**6.3%**	**28.3%**	**63.5%**	**4.53**

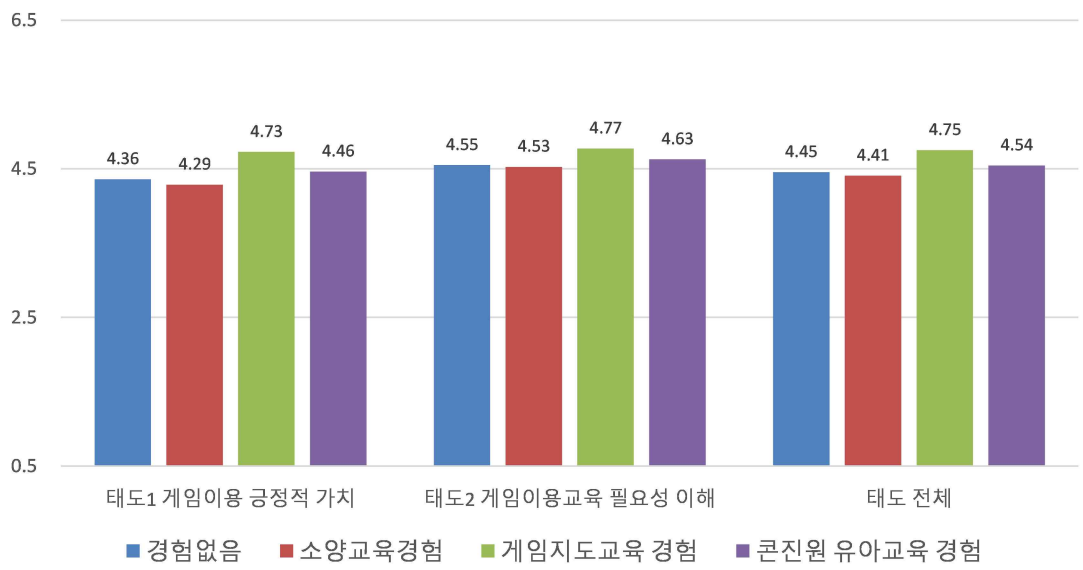


7) 교육 연수경험에 따른 디지털 게임에 대한 인식

○ 게임리터러시 교육 경험 수준에 따른 게임에 대한 인식의 차이를 비교

- 게임리터러시 교육 경험의 수준에 따라 디지털 게임의 이용과 게임 이용 교육의 가치에 대한 인식에 차이가 있는지를 확인하기 위해 교육 경험 수준에 따른 각 태도 항목의 5점 평점 평균의 비교를 실시
- 비교 결과, 두 항목에 가장 많이 동의하는 교사들은 '게임 지도 교육 경험은 있으나 실제 수업활용 경험은 없는' 그룹(평균 4.75점)이었으며, 그다음으로 '콘진원 유아교육프로그램에 참여한 경험이 있는' 교사들(평균 4.55점) 이었음.
- 동의 비율이 가장 낮은 그룹은 '유아 대상 게임교육에 대한 소양교육 경험은 있으나 구체적인 교육을 받은 적 없는' 그룹(평균 4.41점)이었으며, '교육 경험이 전혀 없는' 그룹이 4.45점으로 그다음으로 낮았음.
- 교육 경험이 구체적일수록 게임 이용과 게임 이용 교육에 대한 가치를 인정하는 비율이 높았으나, 한국콘텐츠진흥원의 유아교육 프로그램 경험이 있는 그룹보다 본 프로그램 교육은 받은 적 없고 이론교육만 받은 그룹이 가장 긍정적인 태도를 가지고 있었음.

구분	교육경험 없음	소양교육 경험	게임지도 교육경험	콘진원 교육경험	전체 평균
태도1 게임 이용 긍정적 가치	4.36	4.29	4.73	4.46	4.45
태도2 게임 이용 교육 필요성 이해	4.55	4.53	4.77	4.63	4.61
태도 평균	**4.45**	**4.41**	**4.75**	**4.55**	**4.53**



2. 교육 경험 및 만족도

1) 참여한 교육 프로그램

○ 유아 게임리터러시 교육 참여 현황

- 유아 게임리터러시 교육은 총 9개 교육 프로그램으로 구성되었으며, 한 학급이 하나 이상의 프로그램에 참여할 수 있었던 전년도와는 달리 올해는 하나씩의 프로그램만 선택
- 프로그램 구성은 아래와 같으며, 아날로그에 해당하는 활동1과 활동2는 2024년 교육 프로그램의 리뉴얼이며, 나머지 활동3부터 활동9까지는 2025년에 신규 개발한 교육 프로그램으로 디지털 미디어나 로봇을 활용하는 교육 프로그램들임.

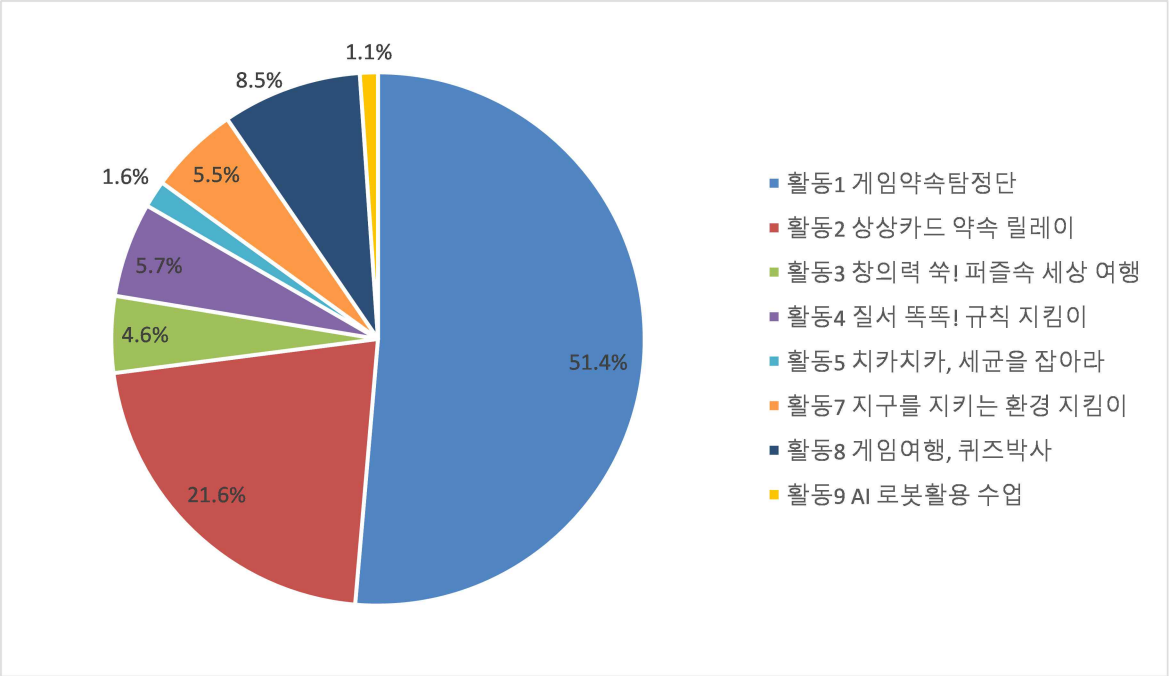
<table>
<tr><th colspan="3">구분</th><th rowspan="2">교구</th></tr>
<tr><th>형식</th><th>교육주제</th><th>활동명</th></tr>
<tr><td rowspan="2">아날로그</td><td rowspan="2">게임리터러시
(게임 이용습관)</td><td>활동1 게임 약속 탐정단</td><td>무지그림책, 스티커</td></tr>
<tr><td>활동2 상상카드 약속 릴레이</td><td>카드패키지</td></tr>
<tr><td rowspan="6">디지털
미디어
활용</td><td>생활 습관</td><td>활동3 창의력 쑥! 퍼즐 속 세상 여행</td><td rowspan="2">게임플랫폼,
태블릿</td></tr>
<tr><td>인성/공공규칙</td><td>활동4 질서 똑똑! 규칙 지킴이</td></tr>
<tr><td>양치/생활습관</td><td>활동5 치카치카, 세균을 잡아라!</td><td rowspan="2">블록코딩(엔트리),
태블릿</td></tr>
<tr><td>섭식/생활습관</td><td>활동6 건강이 쑥쑥! 음식이 척척!</td></tr>
<tr><td>환경/분리수거</td><td>활동7 지구를 지키는 환경 지킴이</td><td rowspan="2">가상공간(ZEP),
태블릿</td></tr>
<tr><td>게임미디어속 예절</td><td>활동8 게임여행, 퀴즈 박사!</td></tr>
<tr><td colspan="2">AI 로봇 활용</td><td>활동9 AI 로봇 활용 수업</td><td>AI 로봇(알버트)</td></tr>
</table>

○ 교사들은 게임리터러시(게임 이용습관) 교육을 선호

- 참여 교사들이 가장 많이 선택한 프로그램은 "(활동1) 게임 약속 탐정단"으로 참여 교사 중 51.4%가 선택했으며, "(활동2) 상상카드 약속 릴레이"가 21.6%로 그다음을 차지했음.

○ 건강 습관 교육과 공공 규범 교육 수요는 적었음.

- "(활동5) 치카치카 세균을 잡아라!"는 6명(1.6%)만이 선택했으며, "(활동6) 건강이 쑥쑥! 음식이 척척!"은 선택한 교사가 없었음.
- 생활 및 공공규범에 해당하는 프로그램의 선택 비율 역시 낮았음(10.3%).



※ 교육 프로그램의 구성이 이전과 완전히 달라졌으므로 전년도와의 비교는 실시하지 않음.

교육주제	활동명	인원수	비율
게임리터러시 (게임 이용습관)	활동1 게임 약속 탐정단	188	51.4%
	활동2 상상카드 약속 릴레이	79	21.6%
생활 습관	활동3 창의력 쑥! 퍼즐 속 세상 여행	17	4.6%
인성/공공규칙	활동4 질서 똑똑! 규칙 지킴이	21	5.7%
양치/생활습관	활동5 치카치카, 세균을 잡아라!	6	1.6%
섭식/생활습관	활동6 건강이 쑥쑥! 음식이 척척!	0	0.0%
환경/분리수거	활동7 지구를 지키는 환경 지킴이	20	5.5%
게임 미디어 속 예절	활동8 게임여행, 퀴즈 박사!	31	8.5%
활동9 AI 로봇 활용 수업		4	1.1%
전체		**366**	**100.0**

2) 교육의 효과, 유아의 어떤 점이 개선되었나?

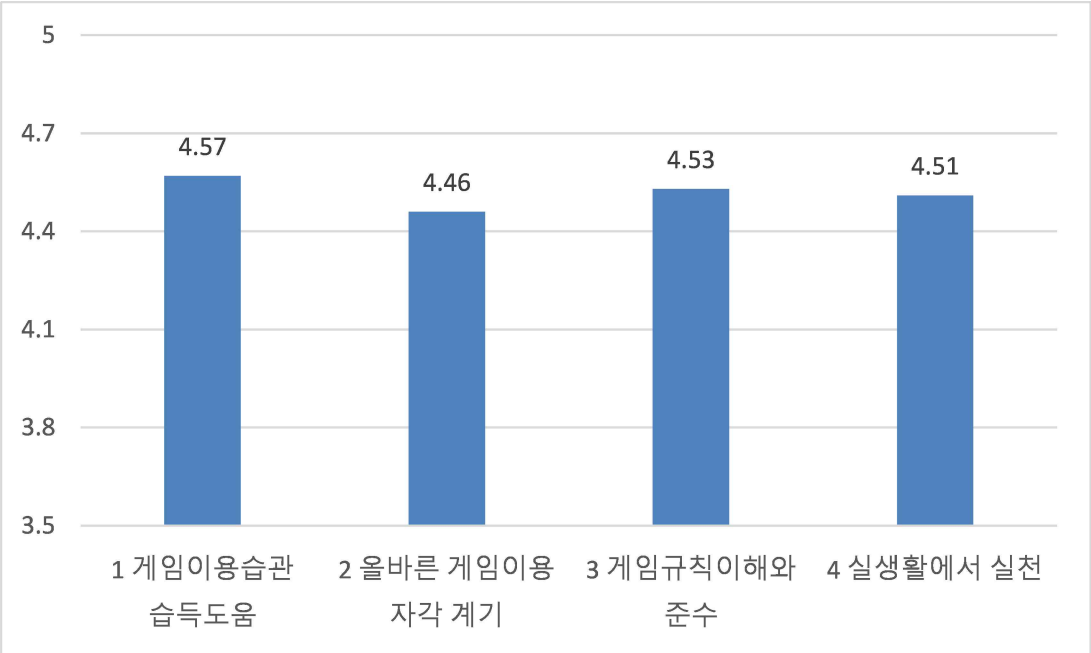
○ 효과 평가 방법

- 효과 및 만족도 평가 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 Likert 척도로 응답 (①매우 부정 ②부정 ③보통 ④긍정 ⑤매우 긍정)
- 문항별 응답에 따라 최저 1점에서 최대 5점까지 점수로 환산하여 항목별 평균으로 산출
- 효과 평가를 위한 문장은 구체적으로 다음과 같음.

1. 이 교육은 아이들이 올바른 게임 이용습관을 익히는 데 도움이 된다
2. 이 교육은 아이들이 게임을 통해 협동심을 기르는 데 도움이 된다.
3. 이 교육은 아이들이 규칙을 이해하고 지키도록 하는데 도움이 된다.
4. 아이들이 교육에서 배운 내용을 생활에서 실천하려는 태도를 보인다.

○ 분석결과, 교육 효과성 평가는 우수한 수준

- 교사들이 체감한 유아 대상 게임 교육의 효과를 최저 1점, 5점의 Likert 척도로 평가, 5점 만점으로 환산하여 분석
- 교육의 효과의 전체 평점은 최저 4.46점, 최고 4.57점으로 우수한 편
- 가장 높은 평점을 받은 항목은 게임 이용 습관 습득(4.57점), 게임 규칙 이해와 준수(4.53점), 교육에서 배운 내용을 생활에서 실천(4.51점) 순이었음.



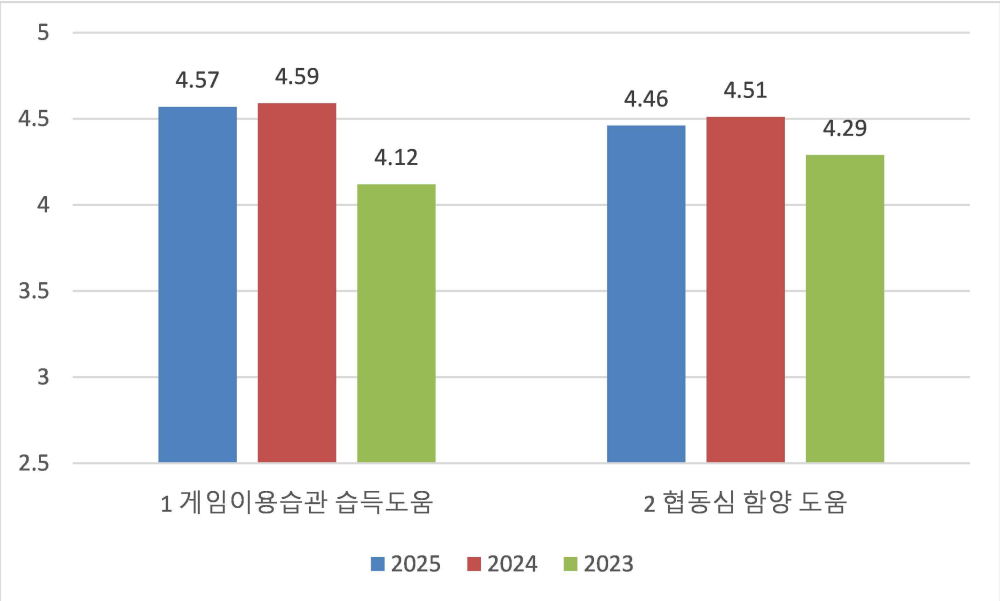
○ 교사들의 수요에 부합하는 교육 효과

- 교사들의 교육 수요가 가장 높았던 게임 이용 습관 습득과 감정 조절 능력 향상에 대한 효과성 평가가 가장 높아서 본 교육이 참여 교사들의 교육 수요에 부합한 것으로 나타남.

○ 효과성 평가는 전년대비 소폭 감소

- 2025년 조사에서는 이전 조사의 효과성 평가 문항 중 게임 이용습관 습득과 협동심 함양 문항은 유지하고, 신규로 규칙 이해와 준수, 교육내용의 실생활 실천 태도를 추가하였음.
- 이에 유지된 2개의 효과성 평가 점수를 비교한 결과, 2024년 대비 효과성 평점은 소폭 감소했으나, 2023년 평점보다는 높았음.
- 구체적으로, 협동심 함양에 도움이 된다는 평가는 2024년의 4.51점에서 4.46점으로 0.05점 감소, 게임 이용 습관 습득에 도움이 된다는 평가는 4.59점에서 4.57점으로 0.02점 감소했음.

구분	평균		
	2025	2024	2023
1 게임 이용 습관 습득에 도움이 된다	4.57	4.59	4.12
2 협동심을 기르는 데 도움이 된다.	4.46	4.51	4.29
3 규칙을 이해하고 지키도록 하는데 도움이 된다.	4.53		
4 교육에서 배운 내용을 생활에서 실천하려는 태도를 보인다.	4.51		
전체	**4.52**	**4.55**	**4.21**



3) 무엇을 보고 그렇게 판단했나?

○ 교사들이 유아 게임리터러시 교육의 효과를 어떻게 체감하게 되었는지 조사

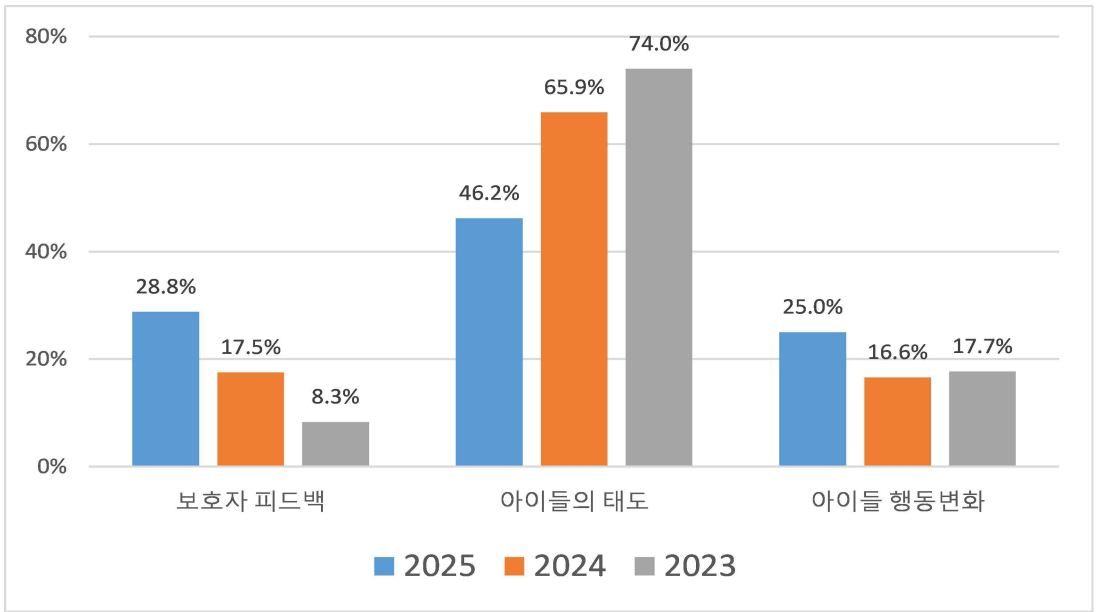
- 조사지에서는 ①보호자와의 대화를 통한 피드백, ②교육 과정에서 유아의 적극적인 태도와 참여, 그리고 ③교사가 직접 접한 게임에 대한 유아들의 말과 행동 변화를 교육의 효과를 확인하는 경로로 제시하고 다중 선택하도록 하였음.

○ 교육의 효과는 다면적으로 확인됨

- 조사 결과, 교사들은 교육 중 유아들이 보여주는 적극적인 태도와 참여 수준(46.2%)을 교육의 효과를 확인한 경로로 가장 많이 선택했으며, 다음은 보호자와의 대화를 통한 피드백(28.8%), 교사가 직접 접한 게임에 대한 유아의 말과 행동 변화(25%) 순
- 전년 대비 보호자의 피드백 비중이 11.3%p, 실제 아이들의 행동변화가 8.4%p 증가한 반면, 교육장에서 보이는 태도의 비중은 19.7%p 감소하여 교육의 실질적 효과 인식 비중 증가

구분	2025		2024	2023
	사례수	비율	비율	비율
1 보호자와의 대화를 통한 피드백 (가정에서의 습관 변화 등)	161	28.8%	17.5%	8.3%
2 교육 중 유아의 적극적인 태도와 참여	258	46.2%	65.9%	74.0%
3 교사가 직접 접한 게임에 대한 유아의 말과 행동 변화	140	25.0%	16.6%	17.7%
전체	**559**	**100%**	**100%**	**100%**

※ 다중 응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음(응답 결과 중 3위까지만 반영).



4) 교사로서 인식한 교육의 만족도

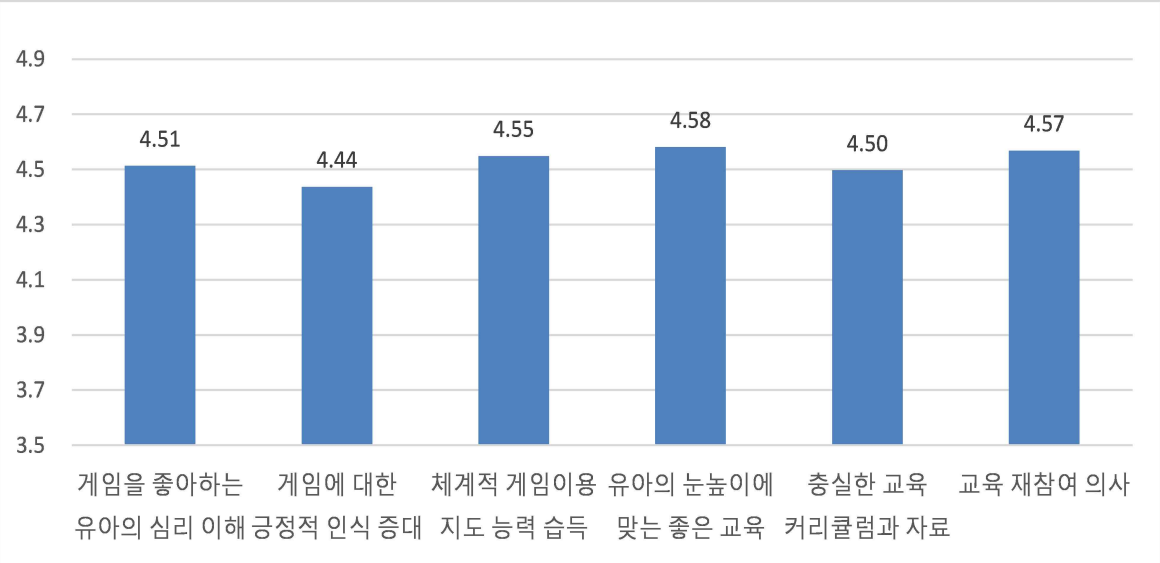
○ 유아 게임리터러시 교육과정에 대한 교사들의 성과와 만족도 평가

- 다음 문항에 대한 평가(최저1점 ~ 최고5점)의 평균으로 교육 만족도 측정

1. 아이들이 게임을 좋아하는 이유에 대해 이해하게 되었다.
2. 교육 전보다 게임에 대해 더 긍정적으로 인식하게 되었다.
3. 올바른 게임 이용에 대해 보다 체계적으로 지도할 수 있게 되었다.
4. 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육을 진행할 수 있었다.
5. 수업지도안을 포함한 교육 커리큘럼과 자료가 잘 구성되었다.
6. 나는 다음 유아 게임리터러시 프로그램에도 다시 참여하겠다.

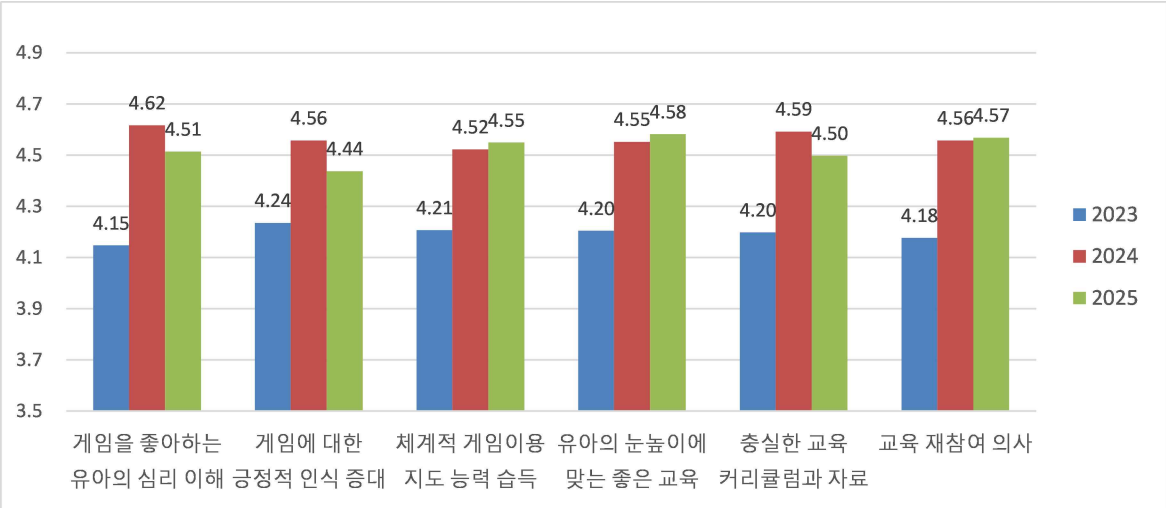
○ 교육 경험에 대한 만족도 측정 결과

- 모든 만족도 문항 평점은 4.4점을 넘었으며 가장 평점이 높은 항목은 '유아의 눈높이에 맞는 좋은 교육'(4.58점), '체계적 게임 이용 지도 능력 습득'(4.55점), '게임을 좋아하는 유아의 심리 이해'(4.51점), '충실한 교육 커리큘럼과 자료'(4.50점)으로 나타났음.
- 상대적으로 낮은 평점을 받은 항목은 '게임에 대한 긍정적 인식 증대'(4.44점)으로 나타났음.



○ 이전 조사 결과와 비교

- 2024년 평가 점수와 비교한 결과, 일부 문항에서 평점이 감소했으나 2024년에 상대적으로 낮은 평가를 받은 항목들의 점수는 상향된 것으로 나타남.
- 순위를 비교했을 때, 2024년에 상대적으로 낮은 평가를 받았던 '체계적 게임 이용 지도 능력 습득'에 대한 만족도의 순위가 상대적으로 높아진 반면, 상대적으로 높은 만족도를 얻었던 '게임에 대한 긍정적 인식 증대'의 만족도 평점의 순위는 올해 가장 낮았음.
- '유아의 눈높이에 맞는 좋은 교육' 항목의 만족도는 올해 가장 높은 순위였고, 작년에도 평균 이상의 만족도를 얻어 본 교육이 교사들이 기대하는 유아교육의 눈높이에 부합한 것으로 보임.
- 이러한 결과에 따르면 이번 교육은 게임 이용 지도 방법의 시범을 통한 전수에 있어 좋은 성과를 거둔 것으로 보임.



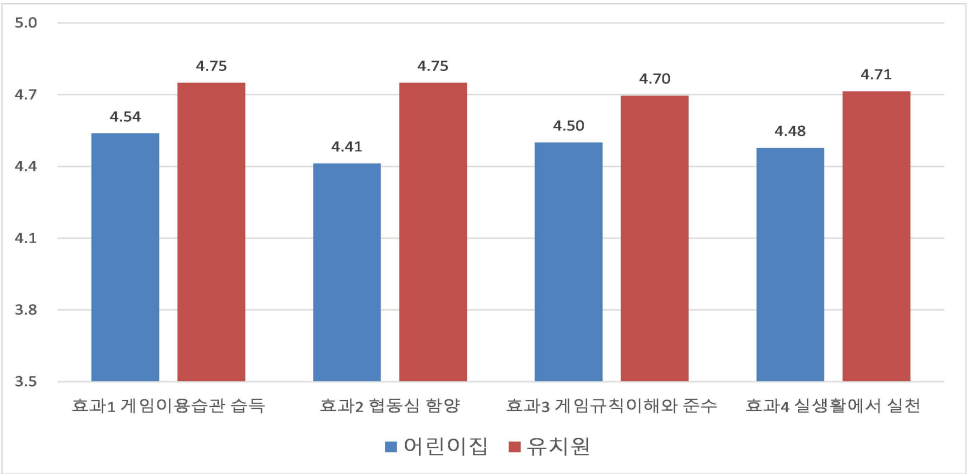
구분	평균		
	2025	2024	2023
게임을 좋아하는 유아의 심리 이해	4.51	4.62	4.15
게임에 대한 긍정적 인식 증대	4.44	4.56	4.24
체계적 게임 이용 지도 능력 습득	4.55	4.52	4.21
유아의 눈높이에 맞는 좋은 교육	4.58	4.55	4.20
충실한 교육 커리큘럼과 자료	4.50	4.59	4.20
교육 재참여 의사	4.57	4.56	4.18
전체	**4.52**	**4.57**	**4.19**

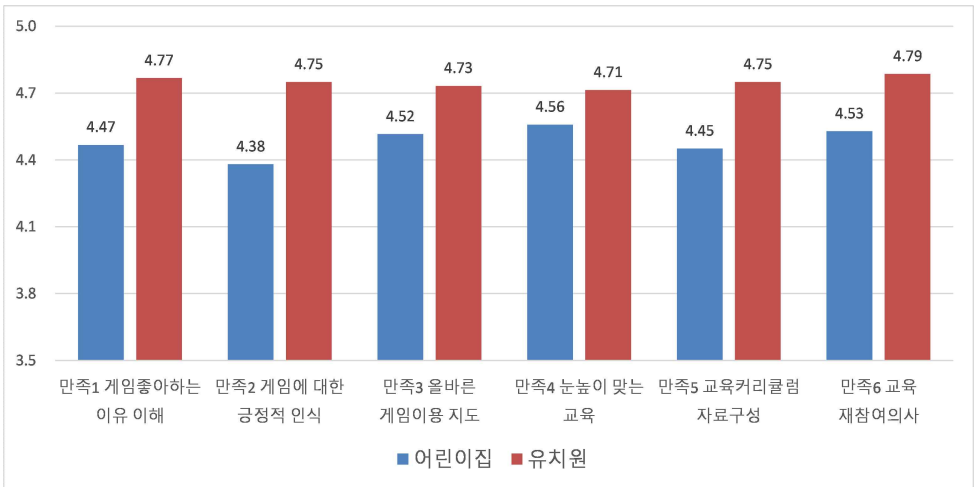
3. 교육 효과성 및 만족도의 변인별 분석

1) 기관 유형별 교육 효과와 만족도

○ 기관 유형별 교육효과 평가와 만족도 비교

- 어린이집과 유치원 교사들의 효과성 평가와 교육 만족도를 비교한 결과, 효과성과 만족도 모두에서 유치원이 어린이집보다 뚜렷이 높았음.
- 효과성에서는 유치원 교사들의 평점 평균이 4.73점으로 어린이집(4.48)보다 0.25점 높았으며, 만족도에서는 유치원이 4.75점으로 어린이집(4.48)보다 0.27점 높았음.
- 기관 간 격차가 가장 큰 항목은 게임에 대한 긍정적 인식 증대(0.37점), 협동심 함양(0.34점), 게임을 좋아하는 아동의 심리이해 및 충실한 교육커리큘럼과 자료(0.30점) 이었음.
- 기관 간 격차가 가장 작은 항목은 유아 눈높이에 맞는 교육(0.16점), 규칙이해와 준수(0.20점), 올바른 게임 이용습관 습득(0.21점) 순으로 모두 만족도나 효과성 평점이 높은 항목이었음.



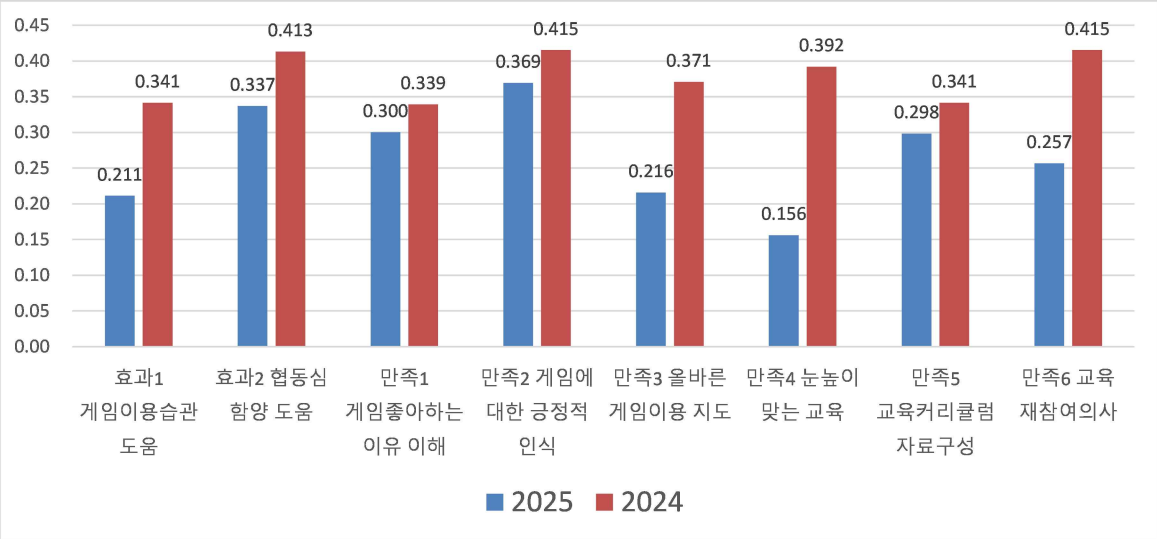


구분		기관 유형		평균	기관간 격차*
		어린이집	유치원		
교육효과 평가	1 올바른 게임 이용 습관 습득	4.54	4.75	4.57	.21
	2 협동심 함양	4.41	4.75	4.46	.34
	3 규칙이해와 준수	4.50	4.70	4.53	.20
	4 교육을 실생활에서 실천	4.48	4.71	4.51	.24
	효과 평점 평균	**4.48**	**4.73**	**4.52**	**.25**
만족도	1 게임을 좋아하는 유아의 심리 이해	4.47	4.77	4.51	.30
	2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	4.38	4.75	4.44	.37
	3 체계적 게임 이용 지도 능력 습득	4.52	4.73	4.55	.22
	4 유아 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	4.56	4.71	4.58	.16
	5 충실하게 구성된 교육 커리큘럼과 자료	4.45	4.75	4.50	.30
	6 본 프로그램에 다시 참여할 의사 있음	4.53	4.79	4.57	.26
	만족도 평균	**4.48**	**4.75**	**4.52**	**.27**
전 체		**4.48**	**4.74**	**4.52**	**.26**

* 격차는 '유치원 만족도 - 어린이집 만족도'로 산출 숫자가 클수록 유치원 만족도가 더 높음

○ 기관 유형별 만족도 수준의 전년대비 변화

- 전년대비 전체적인 만족도의 감소에도 불구하고, 유치원 교사 만족도 대비 어린이집 교사 만족도 간의 격차가 0.379점이었던 작년에 비해 기관 간 격차는 0.268점으로 크게 감소했음.
- 세부적으로 살펴보면, 교육효과 평점의 격차는 0.377점에서 0.274점으로 감소했으며, 교육만족도의 격차는 0.379점에서 0.266점으로 감소했음.
- 이러한 결과는 2025년에 개편된 신규 교육 과정이 어린이집 아동들을 위한 내용을 보완했거나 운영 과정에서 어린이집 교육 환경의 특성을 반영하여 어린이집 교사들의 만족도와 효과성이 향상되었음을 시사함.



구분		격차*	
		2025	2024
교육효과 평가	1 올바른 게임 이용 습관 습득	0.211	0.341
	2 협동심 함양	0.337	0.413
	소계	**0.274**	**0.377**
만족도	1 게임을 좋아하는 유아의 심리 이해	0.300	0.339
	2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	0.369	0.415
	3 체계적 게임 이용 지도 능력 습득	0.216	0.371
	4 유아 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	0.156	0.392
	5 충실하게 구성된 교육 커리큘럼과 자료	0.298	0.341
	6 본 프로그램에 다시 참여할 의사 있음	0.257	0.415
	소계	**0.266**	**0.379**
전 체		**0.268**	**0.379**

* 격차는 '유치원 만족도 - 어린이집 만족도'로 산출 숫자가 클수록 유치원 만족도가 더 높음

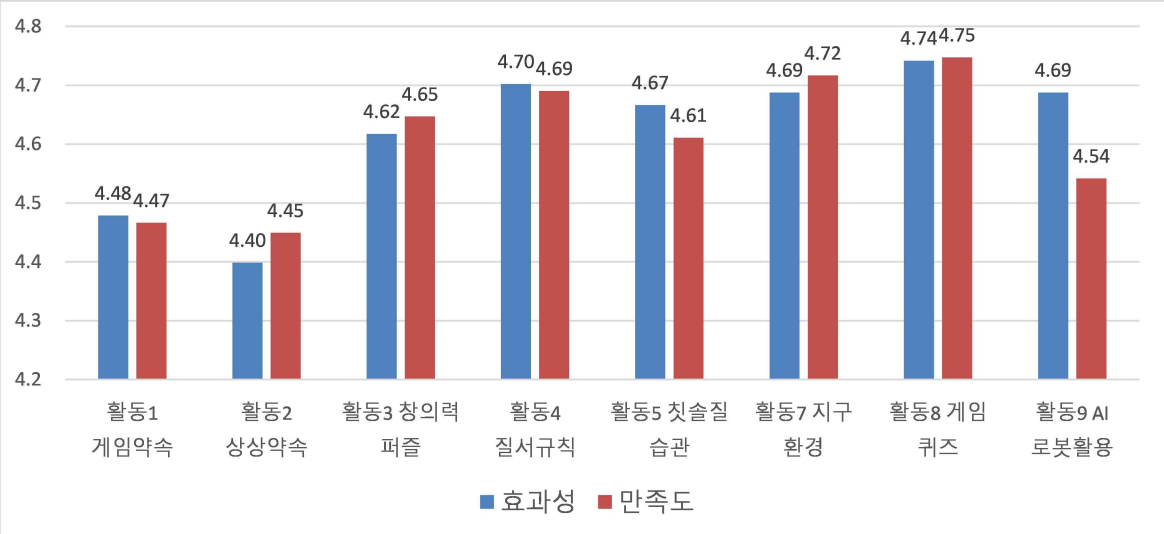
2) 프로그램별 교육 효과성 및 만족도 비교

○ 참여한 8개의 교육 프로그램 유형에 따른 교육 효과성 평가 비교

- 모든 프로그램이 5점 만점에 최소 4.4점 이상의 효과성 평점을 받았는데, 이는 100점 만점 환산 시 88점에 해당하는 점수로 매우 양호한 만족도라고 볼 수 있음.
- 효과성 평점 평균이 가장 높은 교육 프로그램은 '활동8 게임여행, 퀴즈박사' (4.74점), 활동4 질서 똑똑! 규칙지킴이 (4.7점), 활동7 지구를 지키는 환경 지킴이!, 활동9 AI 로봇활용수업(4.69점) 이었음.
- 효과성 평균이 낮은 프로그램은 활동2 상상카드 약속릴레이 (4.4점), 활동1 게임약속 탐정단 (4.48점)으로 주로 게임리터러시(게임 이용습관) 영역의 프로그램으로 가장 많은 아동이 참여한 프로그램들이었음.

○ 참여한 교육 프로그램 8개 유형에 따른 교육 만족도 비교

- 모든 프로그램이 최소 4.45점 이상의 만족도 평점을 받았는데, 이는 100점 만점 환산시 89점에 해당하는 점수로 매우 양호한 만족도라고 볼 수 있음.
- 교육 만족도 평균은 '활동8 게임여행, 퀴즈박사' (4.75점), 활동7 지구를 지키는 환경 지킴이! (4.72점), 활동4 질서 똑똑! 규칙지킴이 (4.69점)으로 AI 로봇활용수업은 효과성 평점은 높았으나 만족도는 4.54점으로 낮았음.



○ 신규 프로그램과 리뉴얼 프로그램의 차이

- 2024년 프로그램을 리뉴얼한 활동2 상상카드 약속릴레이와 활동1 게임약속탐정단의 효과성 평가가 각각 4.4점과 4.48점이었고, 만족도는 4.45점과 4.47점으로 효과성과 만족도가 가장 낮았던 반면, 신규 프로그램들은 높아서 교육 프로그램 개편이 성공적이라 볼 수 있음.

교육효과 평가	프로그램							
	활동1	활동2	활동3	활동4	활동5	활동7	활동8	활동9
1 올바른 게임 이용 습관 습득	4.55	4.42	4.71	4.71	4.83	4.75	4.74	4.75
2 협동심 함양	4.36	4.42	4.65	4.76	4.50	4.65	4.77	4.75
3 규칙이해와 준수	4.49	4.39	4.65	4.62	4.83	4.70	4.81	4.75
4 교육을 실생활에서 실천	4.52	4.37	4.47	4.71	4.50	4.65	4.65	4.50
효과성 평가 평균	**4.48**	**4.40**	**4.62**	**4.70**	**4.67**	**4.69**	**4.74**	**4.69**

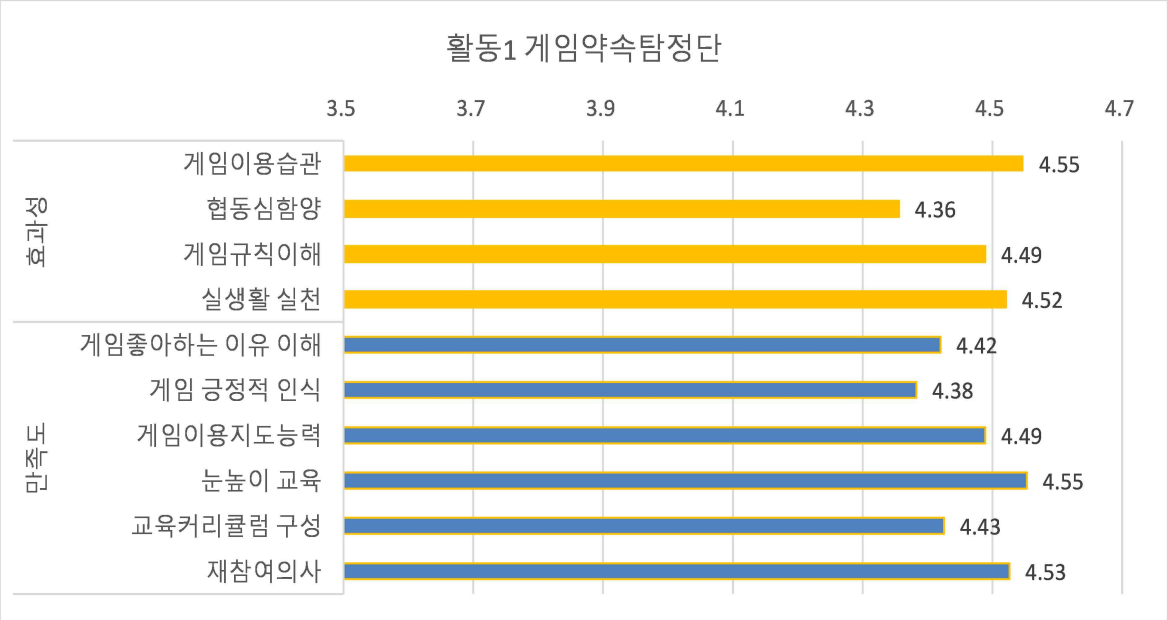
교육 만족도	프로그램							
	활동1	활동2	활동3	활동4	활동5	활동7	활동8	활동9
1 게임 좋아하는 유아 심리 이해	4.42	4.47	4.82	4.71	4.50	4.75	4.74	4.50
2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	4.38	4.41	4.47	4.52	4.67	4.50	4.65	4.75
3 체계적 게임 이용 지도 능력 습득	4.49	4.52	4.47	4.81	4.67	4.80	4.68	4.50
4 유아 눈높이에 맞는 좋은 교육	4.55	4.48	4.71	4.71	4.67	4.70	4.77	4.50
5 충실한 커리큘럼과 자료	4.43	4.35	4.71	4.67	4.67	4.85	4.81	4.50
6 교육 재참여 의사	4.53	4.47	4.71	4.71	4.50	4.70	4.84	4.50
만족도 평균	**4.47**	**4.45**	**4.65**	**4.69**	**4.61**	**4.72**	**4.75**	**4.54**

4. 교육 효과성 및 만족도의 프로그램별 세부분석

활동 1) 게임약속탐정단

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

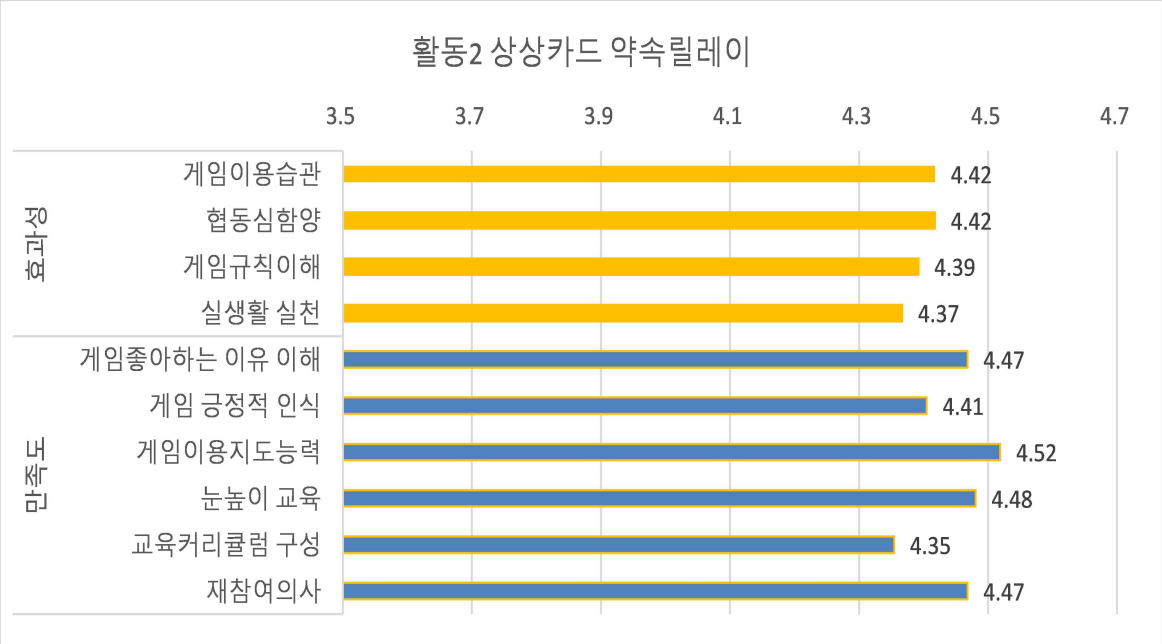
- 본 프로그램을 선택한 교사가 188명으로 가장 많은 교실이 참여한 프로그램임.
- 모든 문항이 4.36점 이상으로 전반적인 만족도와 효과성 평가가 높았음.
- 항목별로는 게임 이용 습관 습득 항목의 효과성 평가와 유아 눈높이에 맞는 교육에 대한 만족도 평가가 4.55점으로 가장 높았고, 재참여의사(4.53)와 유아들이 학습 내용을 실생활에서 실천하려는 태도가 보인다는 항목(4.52)도 높았음.
- 반면에 협동심 함양 항목의 효과성 평가는 4.36으로 가장 낮았고, 게임에 대한 긍정적 인식, 교육커리큘럼구성, 게임좋아하는 이유 이해가 상대적으로 낮았음.



활동 2) 상상카드 약속 릴레이

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

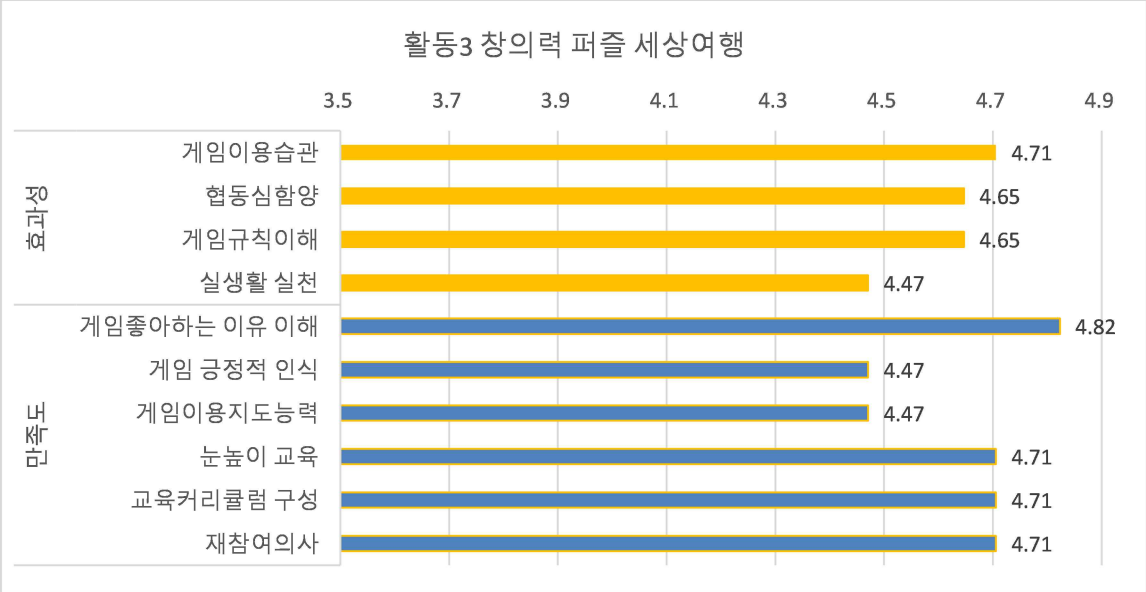
- 본 프로그램을 선택한 교사는 79명으로 두 번째로 많은 교실이 참여했음.
- 모든 문항이 최저 4.35점 이상으로 전반적 만족도가 높았음.
- 항목별로는 게임 이용 지도능력 습득(4.52점)과 유아 눈높이에 맞는 교육(4.48점)에 대한 만족도가 가장 높아, 프로그램의 교육 방법과 지도 역량에 대한 평가가 매우 긍정적이었음.
- 상대적으로 평점이 낮은 문항은 아동이 실생활에서 실천하려는 태도(4.37점)와 교육커리큘럼 구성에 대한 만족도(4.35점)로, 커리큘럼의 체계성 검토가 향후 개선 포인트로 보임.



활동 3) 창의력 쑥! 퍼즐 속 세상 여행

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

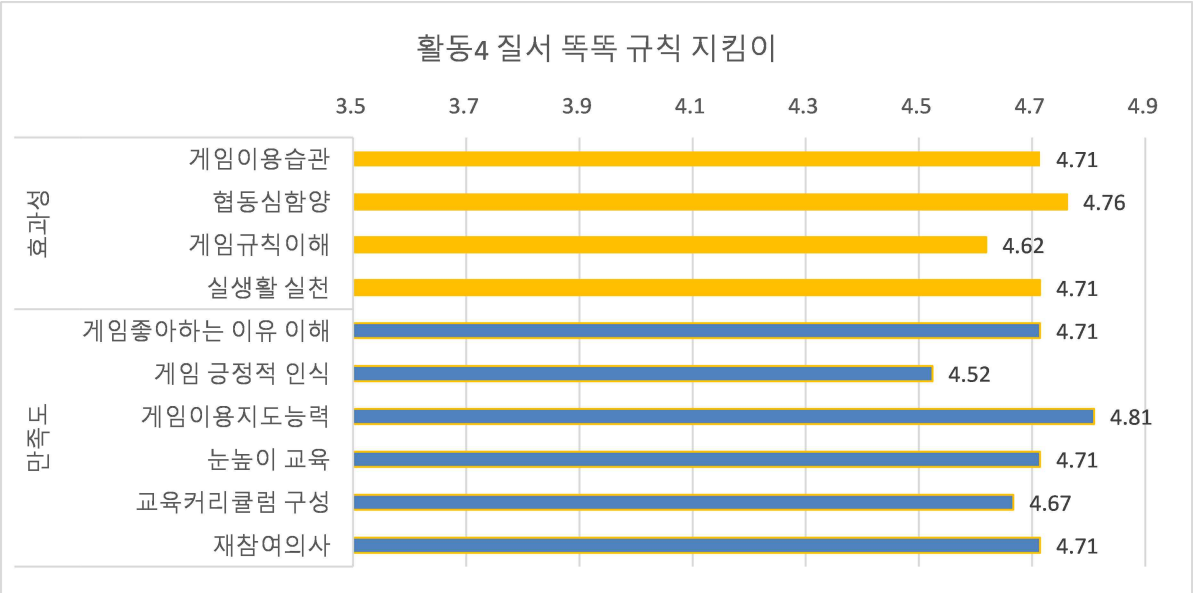
- 본 프로그램을 선택한 교사는 17명으로 세 번째로 적은 교실이 참여했음.
- 모든 문항이 4.47점 이상으로 매우 높은 효과성과 만족도 평점을 나타냈음.
- 특히 게임 이용습관 습득의 효과성 평가와, 유아의 눈높이에 맞는 교육, 교육커리큘럼의 구성에 대한 만족도, 재참여의사가 모두 4.71점으로 최고 수준으로 나타나서 본 프로그램의 교육 내용 및 방법에 대한 만족도가 매우 긍정적으로 평가되었음.
- 평점이 상대적으로 낮은 항목은 실생활에서의 실천, 게임에 대한 긍정적 인식의 증대, 게임 이용 지도능력 습득으로 모두 4.47점으로 활동 1과 2에 비교했을 때는 우수한 수준.
- 신규 개발 프로그램인 활동 3이 높은 호응을 얻었음을 시사함.



활동 4) 질서 똑똑! 규칙 지킴이

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

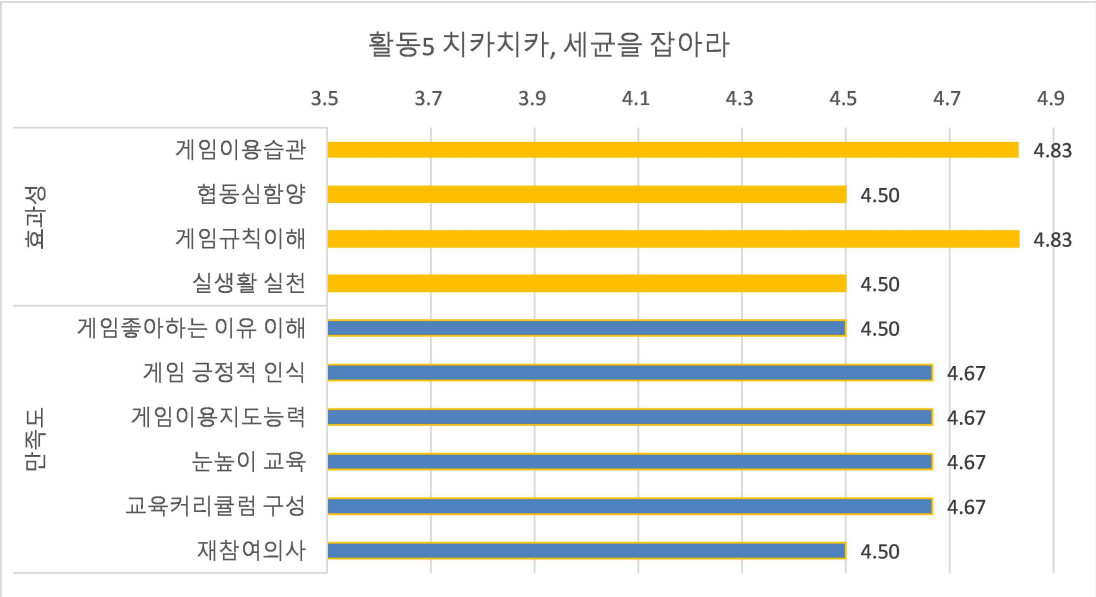
- 본 프로그램을 선택한 교사는 21명으로 비교적 작은 규모였음.
- 모든 문항이 최소 4.52점 이상의 평가를 받아 매우 높은 효과성과 만족도를 나타냈음.
- 본 프로그램 참여 교사들의 경우, 특히 게임 이용 지도 능력의 습득에 대한 만족도가 4.81점으로 매우 높아서 본 프로그램이 유아 대상 게임 이용 지도 교육에 유용한 시범사례를 교사들에게 제공한 것으로 보임.
- 그 외에 협동심 함양(4.76점), 올바른 게임 이용 습관 습득, 아동들이 실생활에서 실천하려는 태도, 아이들에 게임을 좋아하는 이유에 대한 이해(이상 4.71점) 등이 모두 높은 평점을 기록했음.
- 평점이 가장 낮은 항목은 게임에 대한 긍정적 인식 습득(4.52점)으로 나타났는데 이 점수 역시 다른 프로그램보다 높은 수준이었음.



활동 5) 치카치카, 세균을 잡아라!

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

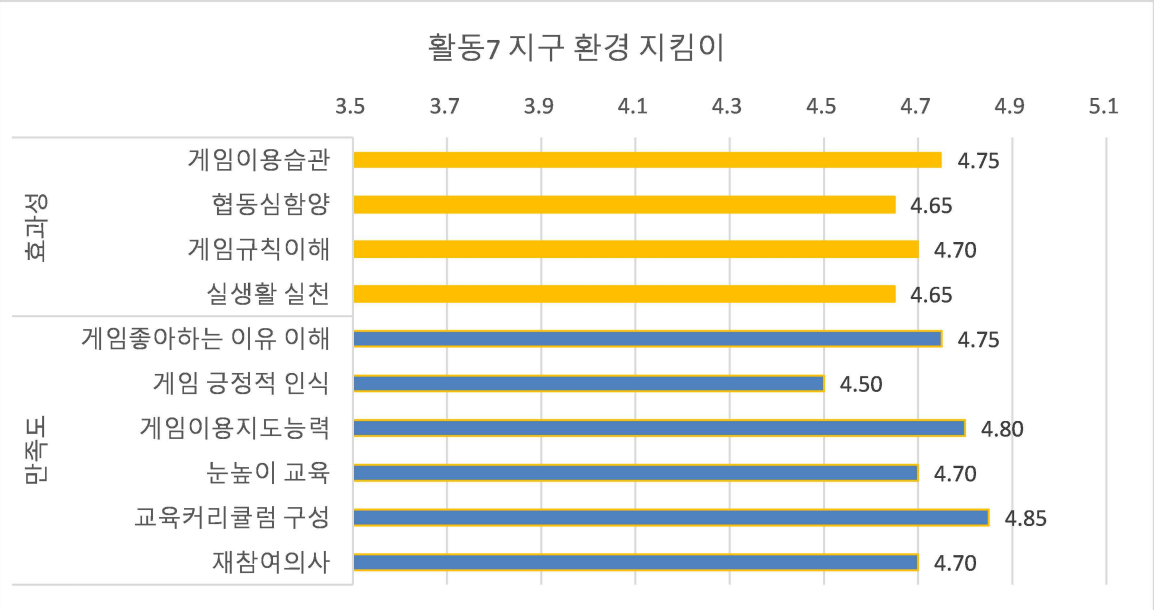
- 본 프로그램을 선택한 교사는 6명으로 AI 로봇활용 교육을 제외하고는 가장 적은 규모였음.
- 전체적으로 효과성 평가와 만족도 평가 모두 최소 4.5점 이상으로 높은 수준을 나타냄.
- 본 프로그램에 대한 효과성 평점이 특히 높았는데, 구체적으로는 아동들이 올바른 게임 이용 습관을 습득했다는 항목과 규칙을 이해하고 지키도록 하는데 도움이 되었다는 항목의 효과성 평가가 4.83점으로 매우 높았음.
- 그 외 항목들이 4.67점을 받은 반면, 협동심 함양이나 실생활에서의 실천, 게임을 좋아하는 이유를 이해하게 되었다거나 재참여 의사에서는 4.5점으로 상대적으로 낮은 평점
- 결과의 해석에 있어서 참여규모가 작다는 점을 고려할 필요가 있음. 이와 같은 소규모 프로그램의 경우는 참여 교실의 개별적 특성이 결과에 미치는 영향력이 크므로 본 결과를 프로그램 자체의 특성으로 해석하는 데는 주의가 필요함.



활동 7) 지구를 지키는 환경 지킴이!

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

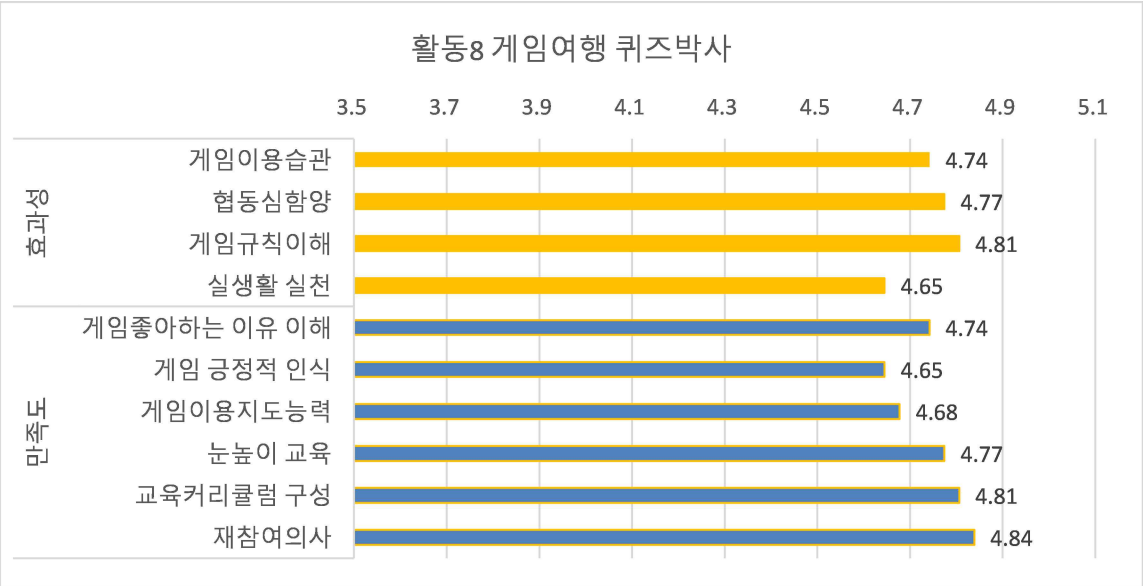
- 본 프로그램 참여 교사는 20명으로 소규모 프로그램에 해당
- 전체적으로 효과성 평가와 만족도 모두 최소 4.5점 이상으로 높은 수준
- 효과성 평점은 모두 4.65점 이상으로 높은 평가를 얻었고, 그중에서도 게임 이용습관과 게임 규칙이해 항목의 평가가 4.75점과 4.7점으로 높았음.
- 만족도 측면에서는 교육커리큘럼 구성(4.85점)과 게임 이용 지도능력(4.80점)이 가장 높아, 프로그램의 구성과 지도 역량에 대한 만족도가 특히 높았던 반면, 게임에 대한 긍정적 인식 변화(4.50점)는 상대적으로 낮은 편이었음.



활동 8) 게임여행, 퀴즈 박사!

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

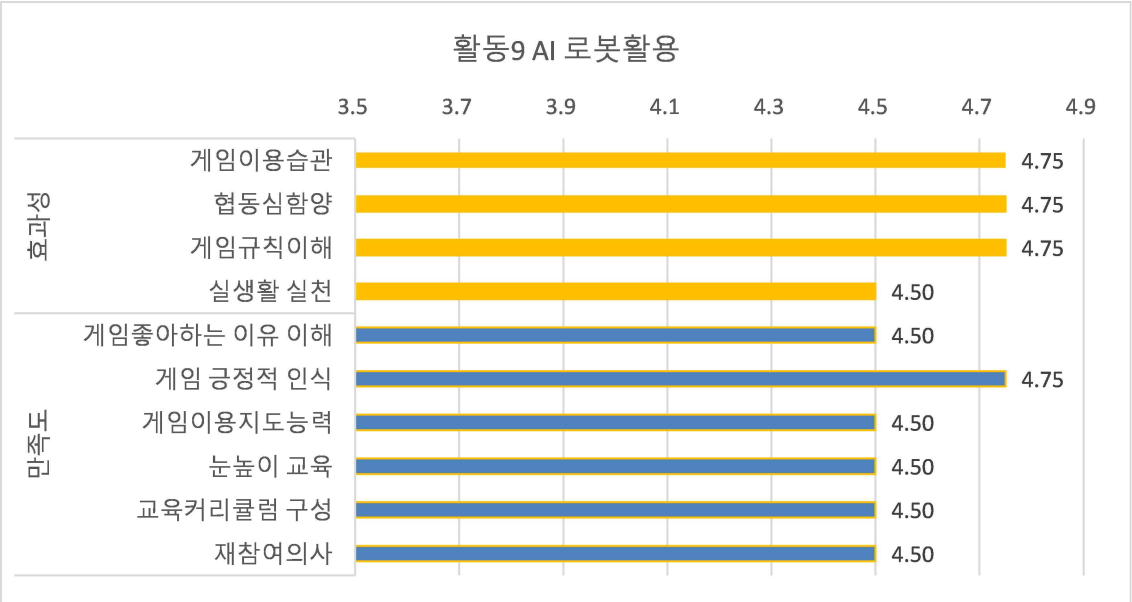
- 본 프로그램 참여 교사는 31명으로 중간 규모에 해당함.
- 평점은 최소 4.65점에서 최대 4.84점으로, 효과성 평가와 만족도 평가가 모두 고르게 높아, 프로그램에 대한 반응이 균형있게 긍정적이었음.
- 효과성 평점에서는 규칙을 이해하고 지키도록 하는데 도움이 되었다는 항목의 평점이 4.81점으로 가장 높고, 실생활에서의 실천 태도가 상대적으로 가장 낮지만 4.65점으로 여전히 높은 수준
- 만족도 평점에서는 재참여의사(4.84점)가 가장 높았고, 교육커리큘럼 구성에 대한 만족도(4.81점), 유아의 눈높이에 맞는 교육(4.77점), 아이들이 게임을 좋아하는 이유를 이해하게 됨(4.74점)에 대한 만족도가 가장 높았던 반면, 게임에 대한 긍정적 인식 항목의 만족도가 4.65점으로 상대적으로 가장 낮았지만 역시 다른 프로그램 대비 높은 수준



활동 9) AI 로봇 활용 수업

○ 효과성 및 만족도 항목별 비교 결과

- 본 프로그램을 선택한 교사는 4명으로 가장 적은 규모로 운영되었음.
- 응답자 숫자가 적기 때문에 항목간 점수 편차도 적어 최소 4.5점, 최대 4.75점의 범위로 양호한 평가
- 효과성 평점은 실생활에서의 실천 태도 항목을 제외하고는 4.75점으로 프로그램 내용에 부합하였음.
- 만족도 평점은 게임에 대한 긍정적 인식 항목에서 4.75점으로 2025년 운영된 교육 프로그램 중에서 가장 높았으며, 나머지 항목은 모두 4.5점으로 양호했음.
- 결과의 해석에 있어서 참여 규모가 작다는 점을 고려할 필요가 있음. 소규모 인원이 참여한 프로그램은 운영 강사나 교실 환경과 같은 개별적 특성이 결과에 미치는 영향력이 크므로 본 결과를 프로그램 자체의 특성으로 해석하는 데는 주의가 필요함.

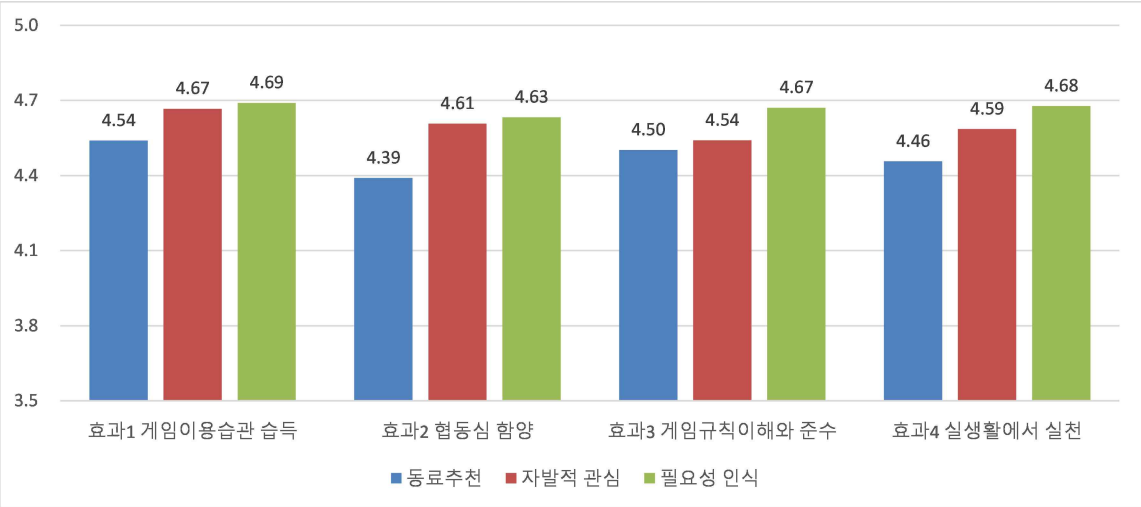


5. 효과성 및 만족도 관련 변인별 분석

1) 교육 참여 계기에 다른 효과성 및 만족도

○ 교사들의 교육 참여 계기에 따른 교육 효과성 평가 차이

- 참여 계기에 따른 교육의 효과성 평가를 비교한 결과, 동료나 상급자의 추천을 받아 참여한 교사의 평점이 가장 낮고(4.47점), 필요성을 인식해서 참여한 교사의 평점(4.67점)이 가장 높았음.
- 교육 참여의 자발성과 필요성에 대한 인식이 높을수록 교육의 효과성 평가가 높다는 결과는 전년도와 일치하며, 본 교육 프로그램이 참여 교사들의 수요를 적절히 충족시키고 있음을 시사함.
- 참여 계기에 따른 차이는 모든 항목에서 동일한 양상으로 나타났음.

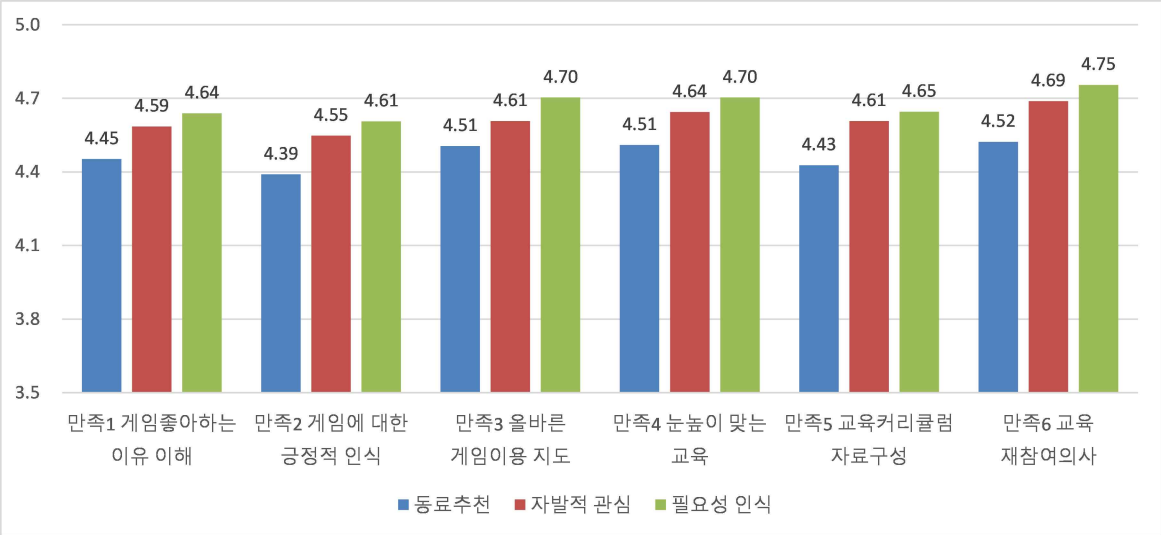


구분		참여동기			
		동료추천	자발적관심	필요성인식	평균[24]
교육 효과 평가	1 올바른 게임 이용 습관 습득	4.54	4.67	4.69	**4.57**
	2 협동심 함양	4.39	4.61	4.63	**4.47**
	3 규칙의 이해와 준수 도움	4.50	4.54	4.67	**4.53**
	4 배운 것을 실천하려는 태도	4.46	4.59	4.68	**4.51**
	효과성 평가 평균	**4.47**	**4.60**	**4.67**	**4.52**

24) 참여동기별 사례수가 달라 전체 평균값은 항목별 수치의 단순 평균값과 차이가 있음 (참여동기별 사례수, 동료추천 241건, 자발적 관심 135건, 필요성 인식 155건)

○ 교사들의 교육 참여 계기에 따른 교육 만족도 평가 차이

- 참여 계기에 따른 교육 만족도 평가에서도 동료나 상급자의 추천을 받아 참여한 교사의 만족도 평점이 4.47점으로 가장 낮고, 자발적 관심으로 참여한 교사가 4.61점, 필요성을 인식해서 참여한 교사가 4.68점으로 높았음.
- 전년도와 마찬가지로 교육 참여의 자발성과 필요성에 대한 인식이 높을수록 교육의 만족도가 높았음.
- 모든 항목에서 참여 계기에 따른 차이는 동일한 양상으로 나타났음.



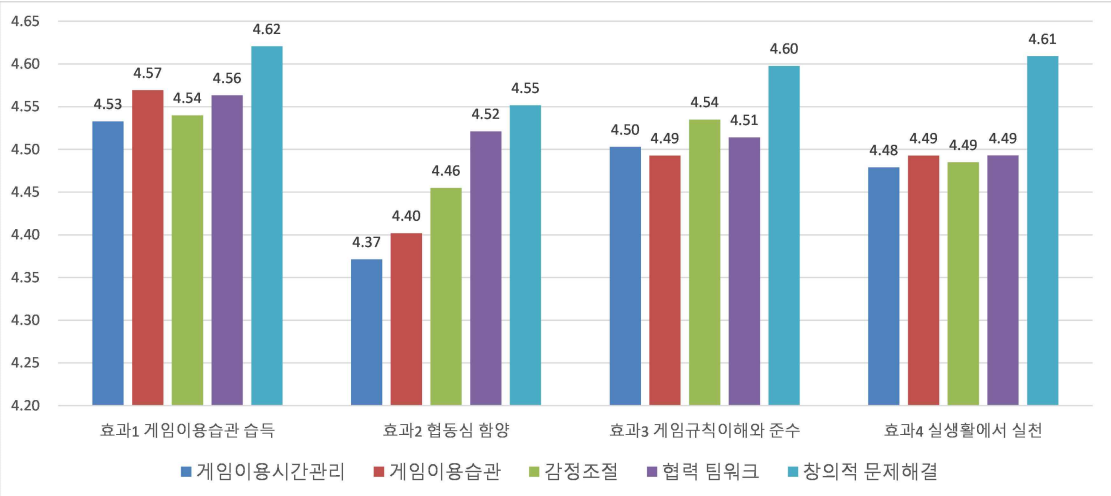
구분		참여동기			
		동료추천	자발적관심	필요성인식	평균[25]
만족도	1 게임을 좋아하는 유아의 심리 이해	4.45	4.59	4.64	4.52
	2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	4.39	4.55	4.61	4.44
	3 체계적 게임 이용 지도 능력 습득	4.51	4.61	4.70	4.55
	4 유아 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	4.51	4.64	4.70	4.58
	5 충실하게 구성된 교육 커리큘럼과 자료	4.43	4.61	4.65	4.50
	6 본 프로그램에 다시 참여할 의사 있음	4.52	4.69	4.75	4.57
	만족도 평균	**4.47**	**4.61**	**4.68**	**4.53**

25) 참여동기별 사례수가 달라 전체 평균값은 항목별 수치의 단순 평균값과 차이가 있음 (참여동기별 사례수, 동료추천 241건, 자발적 관심 135건, 필요성 인식 155건)

2) 기대하는 교육 콘텐츠에 따른 효과성 및 만족도

○ 교육 프로그램에 반드시 있어야 한다고 기대했던 콘텐츠에 따른 효과성 평가

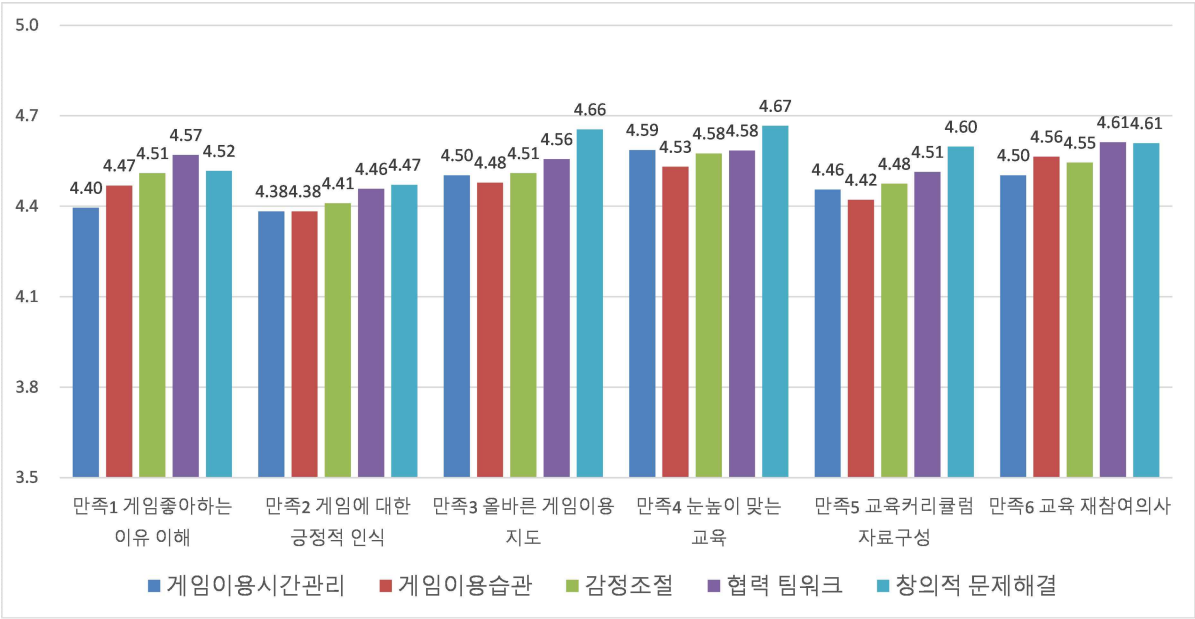
- 참여 교사들이 필수적으로 요구하는 교육 콘텐츠의 내용에 따른 전체적인 만족도 평균을 비교한 결과, 게임을 통한 창의적 문제해결능력과 사고력 기르기가 필수적이라 응답한 교사들의 효과성 평점이 4.59점으로 가장 높았고, 게임 이용 시간 관리(4.47점)와 게임 이용습관(4.49점)에 관한 내용이 필수적이라 응답한 교사들의 평점이 가장 낮았음.
- 항목별로는 모든 항목에서 창의적 문제해결을 중시한 교사들의 평점이 제일 높은 중에, 게임 이용습관 습득에 대한 효과성 평점이 게임 이용습관이 필수적이라 응답한 교사들에서 2번째로 높았으며, 협동심 함양은 협력과 팀워크가 중요하다고 응답한 교사들에서 2번째로 높았고, 규칙이해와 준수를 중시한 교사들에게서 감정조절 항목의 평점이 2번째로 높았음.
- 전반적으로 교사들이 중요하게 여기는 교육 내용에 부합하는 효과성 평가를 받은 것으로 해석되나, 창의적 문제해결을 중시한 교사들의 평점이 가장 높은 것은 특이한 결과
- 게임을 통한 창의적 문제해결 능력 교육이 필수적이라고 응답한 교사가 87명으로 가장 적었음을 고려할 필요가 있음.



구분		필요한 교육 콘텐츠				
		게임 이용시간 관리	게임 이용습관	감정조절	협력 팀워크	창의적 문제해결
교육효과 평가	1 올바른 게임 이용 습관 습득	4.53	4.57	4.54	4.56	4.62
	2 협동심 함양	4.37	4.40	4.46	4.52	4.55
	3 규칙의 이해와 준수 도움	4.50	4.49	4.54	4.51	4.60
	4 배운 것을 실천하려는 태도	4.48	4.49	4.49	4.49	4.61
	효과성 평가 평균	**4.47**	**4.49**	**4.50**	**4.52**	**4.59**

○ 교육 프로그램에 반드시 있어야 한다고 기대했던 콘텐츠에 따른 만족도 평가

- 참여 교사들이 필수적으로 요구하는 교육 콘텐츠의 내용에 따른 전체적인 만족도 평균을 비교한 결과, 효과성 평가에서와 마찬가지로 게임을 통한 창의적 문제해결능력과 사고력 기르기가 필수적이라 응답한 교사들의 만족도가 4.59점으로 가장 높았던 반면, 게임 이용시간의 관리능력 교육과 게임 이용습관 교육을 중시한 교사들의 만족도가 상대적으로 가장 낮았음.
- 모든 항목에서 비슷한 추세가 나타났으며, 교육 재참여의사는 협력과 팀워크 능력 교육을 중시한 교사들이 창의적 문제해결능력 교육을 중시한 교사들과 동일하게 높았음.



구분		필요한 교육 콘텐츠				
		게임 이용 시간관리	게임 이용 습관	감정조절	협력 팀워크	창의적 문제해결
만족도	1 게임하는 유아의 심리 이해	4.40	4.47	4.51	4.57	4.52
	2 게임 긍정적 인식 증대	4.38	4.38	4.41	4.46	4.47
	3 게임 이용 지도 능력 습득	4.50	4.48	4.51	4.56	4.66
	4 유아 눈높이에 맞는 교육	4.59	4.53	4.58	4.58	4.67
	5 교육 커리큘럼과 자료	4.46	4.42	4.48	4.51	4.60
	6 재참여의사	4.50	4.56	4.55	4.61	4.61
	만족도 평균	**4.47**	**4.47**	**4.50**	**4.55**	**4.59**

6. 교육의 효과 향상을 위한 제언

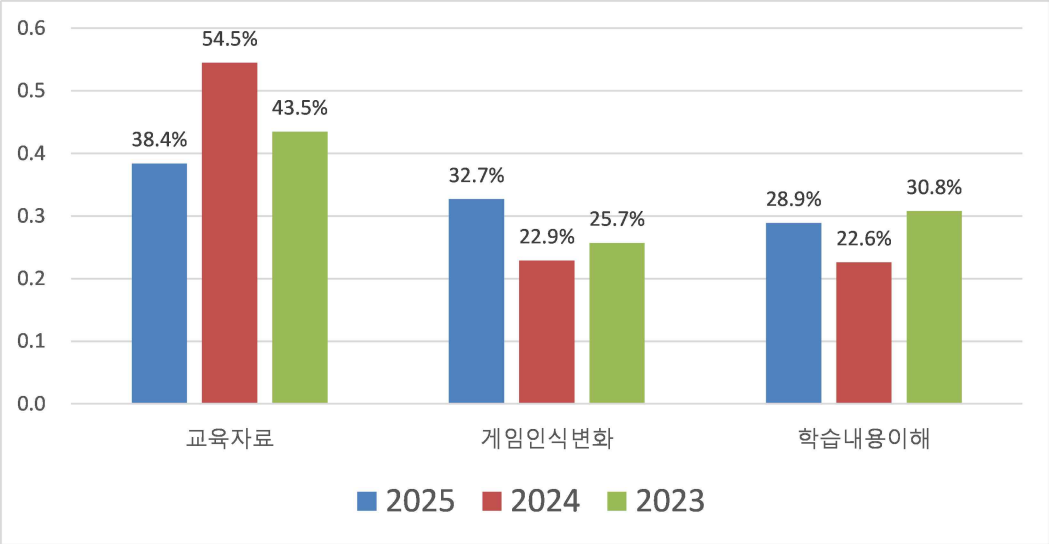
1) 교사들이 생각하는 교육 효과 변인

○ 교사들이 생각하는 교육의 효과 변인 조사 결과

- 참여 교사들에게 교육 프로그램의 효과성 향상을 위해서 어떤 요소가 가장 중요한 지를 2개 이상 선택할 수 있는 다중 응답으로 질문한 결과, 수업 진행에 용이한 영상이나 노래, 수업 지도안 등의 교육 자료의 제공을 선택한 비율이 38.4%로 가장 많았음.
- 게임에 대한 기본적인 인식이 바뀌어야 한다는 응답이 32.7%, 시간 관리, 이용 습관, 감정 조절 등 본 교육의 학습 내용이 충분히 이해되어야 한다는 점을 선택한 비율이 28.9%로 나타나, 전년대비 교육 자료의 비중이 감소하고 인식 변화와 학습 내용의 유아적절성 비중이 증가해 3개 요소 간 비중 격차가 줄어들었음.

구분	2025		2024	2023
	응답수	비율	비율	비율
1 수업 진행에 용이한 교육 자료 (영상/노래/수업지도안 등)	226	38.4%	54.5%	43.5%
2 연수교육 및 지도서를 통한 게임에 대한 기본 인식 변화	192	32.7%	22.9%	25.7%
3 유아에게 필요한 학습 내용 이해 (시간 관리, 이용 습관, 감정 조절 등)	170	28.9%	22.6%	30.8%
전체	**588**	**100%**	**100%**	**100%**

※ 다중 응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (최대 3개 응답까지 반영)



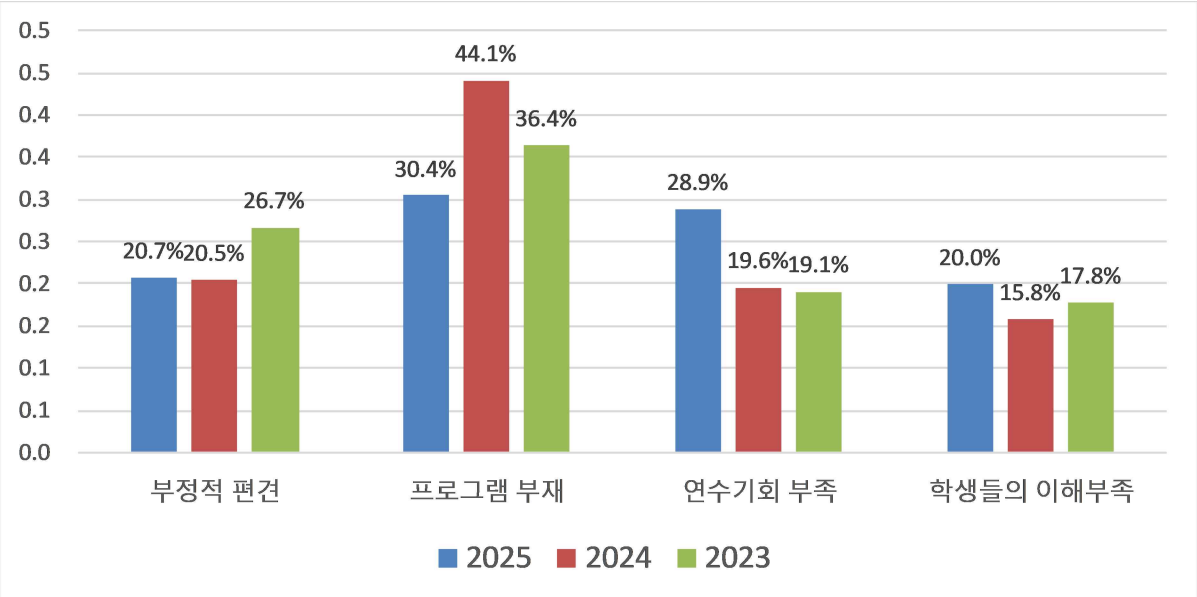
2) 유아 대상 게임 교육의 장애요인

○ 교사들이 생각하는 유아 대상 게임 교육을 어렵게 만드는 요인에 대한 조사 결과

- 유아 대상 게임 교육에 참여하거나 진행을 하지 못하게 만드는 가장 큰 요인을 질문하고 2개 이상 선택할 수 있는 다중 응답으로 그 답변을 수집한 결과, 교사들은 유아 대상 게임 교육을 진행하기 위한 콘텐츠나 프로그램 부족(30.4%)을 가장 많이 선택
- 그다음으로 게임 관련 교육을 진행하는 데 필요한 역량을 키울 수 있는 교육이나 연수의 기회 부족(28.9%)을 선택해 유아 교사 대상 교육과 연수사업에 대한 수요가 높음을 시사함.
- 전년 대비, 교육 콘텐츠의 부재를 선택한 교사의 비율이 13.7%p 감소한 반면, 연수기회 부족이 9.3%p 증가해서 올해 참여 교사들이 유아 게임리터러시 교육을 위한 교사 연수 기회 부족을 많이 경험한 것으로 나타났음.

구분	2025		2024	2023
	사례수	비율	비율	비율
1 유아 게임 교육에 대한 부정적 편견 (교사, 보호자 등)	133	20.7%	20.5%	26.7%
2 관련 교육 콘텐츠 및 프로그램 부재	195	30.4%	44.1%	36.4%
3 교사 지도 역량 강화를 위한 연수 기회 부족	185	28.9%	19.6%	19.1%
4 낮은 연령으로 인한 유아들의 이해 부족	128	20.0%	15.8%	17.8%
전체	**641**	**100%**	**100%**	**100%**

※ 다중 응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (최대 3개 응답까지 반영).



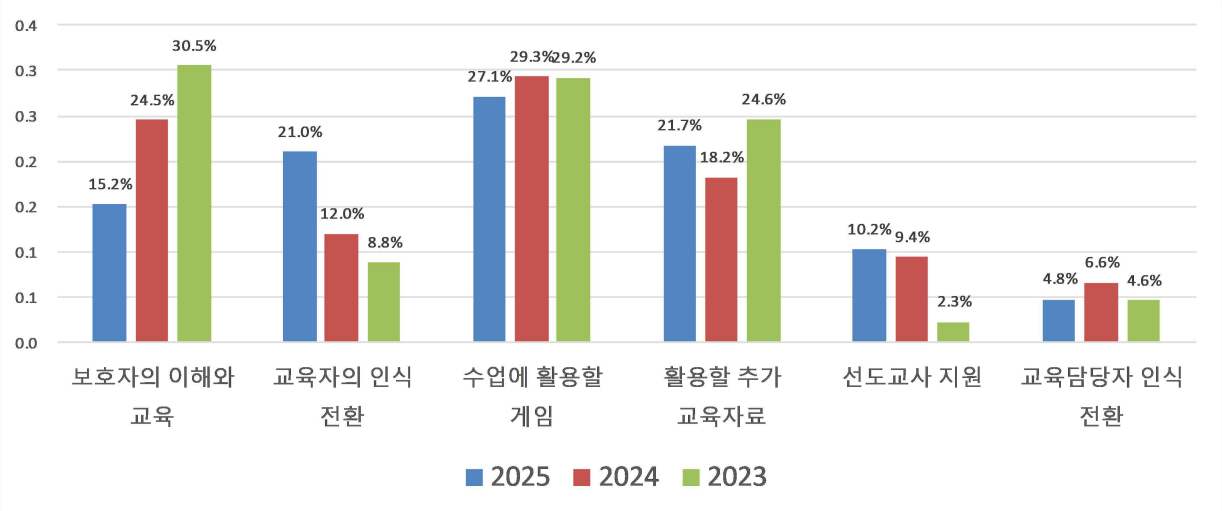
3) 교육 활성화를 위한 제언

○ 유아 게임리터러시 교육의 활성화를 위한 교사들의 의견 조사

- 교사들에게 본 교육이 더 활성화되기 위해 보완되어야 할 점에 대해서 질문한 결과, 실제 교육 현장에서 활용할 수 있는 게이미피케이션 교구의 제공을 선택한 교사들이 27.1%로 가장 많았으며, 교육자(원장/교사)의 게임 이해와 인식 전환이 21%, 유아 게임 교육 수업에 필요한 영상이나 자료의 제공이 21.7%로 나타났음.
- 전년과 비교했을 때, 보호자의 이해와 교육의 필요성을 지적한 비율이 24.5%에서 15.2%로 9.3%p 감소한 반면, 교육자의 인식전환의 필요성은 9.0%p 증가해서 큰 차이를 보였음.
- 게이미피케이션 도구의 필요성과 교육 수업에 필요한 영상 및 자료의 필요성을 지적한 비율을 합치면 48.8%로, 작년의 47.5% 보다 증가해 여전히 교육을 위한 교재와 교구의 수요가 높은 것으로론 나타났음.

구분	2025		2024	2023
	사례수	비율	비율	비율
1 보호자(부모/조부모 등)의 이해와 교육	122	15.2%	24.5%	30.5%
2 교육자(원장/교사)의 게임리터러시 이해와 인식 전환	168	21.0%	12.0%	8.8%
3 실제 활용할 수 있는 게이미피케이션 교구	217	27.1%	29.3%	29.2%
4 유아 게임 교육 수업에 필요한 영상, 자료 등	174	21.7%	18.2%	24.6%
5 선도 교사/선도원에 대한 지원	82	10.2%	9.4%	2.3%
6 유아 교육 기관 지원 담당자 인식 전환	38	4.8%	6.6%	4.6%
전체	**801**	**100%**	**100%**	**100%**

※ 다중 응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음(응답결과 중 3위까지만 반영)



Ⅳ

부 록

『2025 유아 게임리터러시 교육』교사용 설문지

본 설문은 효과적인 교육 프로그램 개발을 위한 소중한 통계자료로 활용되오니 성실한 답변 부탁드립니다.

1. 기관	① 어린이집 ② 유치원	**2. 구분**	① 국공립 ② 사립(민간)
3. 지역	① 서울/경기/인천 ② 경상 ③ 충청 ④ 전라 ⑤ 강원/제주		

4. 교육을 진행한 유아는 몇 세 반이었나요?	① 만 3세 ② 만 4세 ③ 만 5세 ④혼합반
5. 게임 경험이 있는 아동의 비율은 몇% 였나요?	① 0~25% ② 26~50% ③ 51~75% ④ 76~99% ⑤ 100%
6. 다음 중 어떤 활동을 진행하셨나요?	① 활동1 (게임 약속 탐정단) ② 활동2 (상상카드 약속 릴레이) ③ 활동3 (창의력 쑥! 퍼즐 속 세상 여행) ④ 활동4 (질서 똑똑! 규칙 지킴이) ⑤ 활동5 (치카치카, 세균을 잡아라!) ⑥ 활동6 (건강이 쑥쑥! 음식이 척척!) ⑦ 활동7 (지구를 지키는 환경 지킴이!) ⑧ 활동8 (게임여행, 퀴즈박사!) ⑨ 활동9 (AI 로봇 활용 수업)

7. 선생님의 연령대는?	① 20대 ② 31~35세 ③ 36~40세 ④ 40대 ④ 50대 이상
8. 선생님의 게임 경험을 말씀해 주세요.	① 게임을 해본 경험이 거의 없다. ② 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다. ③ 가끔 지인에게 게임을 추천받아 몇 번 해봤지만, 오래가지 않는다. ④ 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다.
9. 이 교육 이전에 유아대상 게임교육 경험이 있으신가요?	① 연수 경험이 없다. ② 소양교육 경험은 있으나, 유아 지도에 대한 구체적인 교육은 받은 적 없다. ③ 유아 게임지도 교육 경험은 있으나, 실제 수업 활용 경험은 없다. ④ 한국콘텐츠진흥원의 유아교육 프로그램 경험이 있다.
10. 교육에 참여하게 된 동기는 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 원장님 및 동료 교사 추천 ② 게임 지도에 대한 자발적 관심 ③ 게임 생활지도의 필요성 ④ 기타 ( )
11. 유아 대상 게임교육에서 꼭 다루어야 할 중요한 내용은 무엇이라고 생각하십니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 게임 이용 시간 관리 (약속한 시간만 게임하기) ② 올바른 게임 이용습관 (보행 중, 식사 중 게임하지 않기) ③ 게임 중 감정조절 (게임하며 화내지 않기, 타인의 감정 배려하기) ④ 협력과 팀워크 배우기 (협동 게임을 통해 팀워크 경험하기) ⑤ 게임을 통한 창의적 문제 해결과 사고력 기르기 ⑥ 기타 ( )
12. 선생님 입장에서 유아 대상 게임교육이 어려운 이유는 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 유아 대상 게임 교육에 대한 부정적인 편견 (선생님, 보호자 등) ② 관련 교육 콘텐츠 및 프로그램 부재 ③ 교사 지도 역량 강화를 위한 연수 기회 부족 ④ 낮은 연령으로 인한 유아들의 이해 부족 ⑤ 기타 ( )

※ 평소 디지털 게임에 대해 가지고 계신 생각을 기준으로 답변해 주세요.

질문	매우 부정	⬅ 보통 ➡			매우 긍정
13. 유아들의 디지털 게임 이용은 긍정적인 가치가 있다.	①	②	③	④	⑤
14. 유아 대상 게임 이용 교육의 필요성을 이해하고 있다.	①	②	③	④	⑤

※ 유아 게임리터러시 교육 진행 후 느낀 점에 대해 답변해 주세요.

질문	매우 부정	⬅ 보통 ➡			매우 긍정
15. 아이들이 게임을 좋아하는 이유에 대해 이해하게 되었다.	①	②	③	④	⑤
16. 교육 전보다 게임에 대해 더 긍정적으로 인식하게 되었다.	①	②	③	④	⑤

17. 올바른 게임 이용에 대해 보다 체계적으로 지도할 수 있게 되었다.	①	②	③	④	⑤

18. 위 17번 문항에 ④/⑤로 답하셨다면 이유는 무엇인가요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 수업 진행에 용이한 교육자료 (영상/교구/활동북/수업지도안 등) ② 연수교육 및 교육용 지도서를 통한 게임에 대한 기본 인식 변화 ③ 유아에게 필요한 학습내용 이해(시간관리, 이용습관, 감정조절 등) ④ 기타 ( )

19. 이 교육은 아이들이 올바른 게임 이용습관을 익히는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
20. 이 교육은 아이들이 게임을 통해 협동심을 기르는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
21. 이 교육은 아이들이 규칙을 이해하고 지키도록 하는데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
22. 아이들이 교육에서 배운 내용을 생활에서 실천하려는 태도를 보인다.	①	②	③	④	⑤

23. 위 문항에 응답하신 바와 같이 판단하신 근거는 무엇인가요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 보호자와의 대화를 통한 피드백 (가정에서의 습관 변화 등) ② 교육 중 관찰한 아이들의 적극적인 태도와 참여도 ③ 게임과 게임문화에 대해 달라진 아이의 말과 행동 ④ 기타 ( )

24. 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육을 진행할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
25. 교육 커리큘럼과 자료가 잘 구성되었다.	①	②	③	④	⑤
26. 나는 다음 유아 대상 게임리터러시 교육에도 다시 참여하겠다.	①	②	③	④	⑤

27. 본 교육이 더 활성화되기 위해 보완되어야 할 점은 무엇이라고 생각하시나요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 유아 보호자(부모/조부모 등)의 이해와 교육 ② 교육자(원장/교사)의 게임리터러시에 대한 이해와 인식 전환 ③ 실제 수업에 활용할 수 있는 교육용 게임(게이미피케이션 교구) ④ 유아 게임교육 수업에 필요한 추가 교육자료(영상, 자료 등) ⑤ 선도 교사/선도 원에 대한 지원 ⑥ 유아교육 지원 기관(육아지원센터, 지자체) 담당자 인식 전환 ⑦ 기타 의견 ( )



06

2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석

2025 보호자 게임리터러시 교육 운영 만족도 설문조사 분석 결과

■ 장 근 영

I

결과 요약

○ 조사 개요

- 2025년도 [보호자 게임리터러시 교육]의 성과 확인과 2026년도 교육계획 수립에 참고하기 위해 교육에 참여한 성인보호자, 고령층을 대상으로 효과성 평가 설문조사 실시
- 분석 대상자는 교육 이후 설문조사에 응답한 성인 보호자와 고령층 5,187명으로, 참여자 특성, 자녀·게임 관련 인식, 교육 만족도와 효과, 고령층의 게임 인식 등을 분석

1. 교육 참여자 현황

- 응답자는 성인 보호자 3,664명, 고령층 1,523명(성별 무응답·연령 무응답 일부 제외 후 분석 기준은 약간씩 다름)으로, 여성 비율은 77%, 남성은 23% 수준
- 성인과 고령층을 포괄한 참여자의 연령 분포는 40대가 34.3%로 가장 많고, 50대 14.5%, 20대 13.1%, 70대 11.4%, 80대 9.8% 순이며, 고령층 그룹 내에서는 70대(41.9%), 80대(35.9%), 60대(15.1%), 90대도 60명(4.4%)이 참여해 고연령 참여가 눈에 띄게 늘었음.
- 전년(2024년) 대비 전체 참여자는 4,819명에서 5,187명으로 7.6% 증가했고, 고령층 비율은 22.8%→29.4%(+6.6%p)로 크게 늘어 고령층 교육의 비중이 확대된 것으로 나타남.
- 2024년에는 '보호자·대학생·고령층'으로 구분했으나, 2025년에는 '성인 보호자·고령층'만으로 재분류되어, 연도 간 수치 직접 비교에는 해석의 제한이 있음.

2. 보호자들의 자녀 현황

○ 자녀 연령대

- 자녀 연령(중복응답 기준) 4,552건 분석 결과, 초등학생 자녀가 있다는 응답이 33.7%로 가장 많고, 중학생 21.3%, 성인 10.8%, 고등학생 10.3%, 영유아 6.7%, 자녀 없음 17.2%.
- 전년대비 초등학생 자녀 비율은 35.2%에서 33.7%로, 성인자녀 비율은 14%에서 10.8%로 감소한 반면, 중학생 자녀 비율은 17.5%→21.3%로, 자녀가 없다는 비율이 14.2%에서 17.2%로 증가

○ **자녀와의 대화 수준**

- 자녀와의 대화 수준은 전체 응답자의 62%가 '충분(충분+매우 충분)'하다고 응답, 이 중 21.1%는 '매우 충분'하다고 응답
- 성별로는 아버지가 '매우 충분'(21.5%) 비율과 '매우 부족'(1.3%)·'부족'(11.1%)을 합한 부족 인식(12.4%) 모두 어머니보다 높고, 어머니는 '충분' 수준 응답이 더 높아, 아버지는 양극단, 어머니는 중간 이상에 모이는 경향
- 자녀 연령이 높을수록 대화 부족 인식(부족+매우 부족)은 영유아 7.3% → 초등 9.2% → 중등 11.3% → 고등 13.2%로 증가하며, 충분 인식은 영유아 65.9% → 초등 62.9% → 중등 57.3% → 고등 55.5%로 낮아짐.
- 특히 영유아 보호자의 '대화 부족' 인식이 전년 3.4%에서 7.3%로 상승해, 게임 관련 소통 부담이 유·초기에도 빠르게 형성되고 있음을 시사

○ **자녀들의 게임 이용시간**

- 자녀의 하루 게임 이용시간은 0~1시간 33.1%, 1~2시간 30.2%로 2시간 이하가 63.3%를 차지하며, 2~3시간 18.6%, 3시간 이상 13.6%
- 전년 대비 2시간 이상(2~3시간+3시간 이상) 게임 이용 자녀 비율은 30.8%→32.2%로 소폭 증가하여, 과도 이용에 대한 보호자 우려·교육 수요가 유지 혹은 증가하는 경향
- 자녀 연령별로 2시간 이상(2~3시간+3시간 이상) 게임 이용 비율은 영유아 15.1%, 초등 27.7%, 중등 44.3%, 고등 44.6%로 연령이 높을수록 높아지며, 고등학생 보호자 4.5%, 영유아 보호자 5.2%, 중학생 보호자 3.1%는 자녀의 게임 이용시간을 "모른다"고 답해, 일부 가정에서 방임·관심 부족 가능성을 시사

○ **자녀들의 학업성취도에 대한 만족도**

- 자녀 학업성취도에 대한 인식은 전체의 48.7%(매우 만족 13%+만족 35.7%)가 만족, 33.6%가 보통, 17.6%(불만 14.3%+매우 불만 3.3%)가 불만으로 나타났는데, 성별로 남성 보호자의 만족 비율은 56.4%로 여성(47.3%)보다 높고, 불만 비율은 남성 11.5%, 여성 18.8%로 자녀의 학업성적에 대해서는 여성의 불만이 두 배 가까이 높았음.
- 자녀 연령대별로 학업 만족(매우 만족+만족)은 영유아 58% → 초등 53.2% → 중등 34.9% → 고등 31.7%로 감소하고, 불만(불만+매우 불만)은 초등 14.7% → 중등 27% → 고등 32.9%로 증가해, 고등 단계에서 학업·게임 관련 갈등이 가장 심각함을 시사

○ **자녀들의 게임습관에 대한 만족도**

- 자녀 게임 이용 습관 만족은 전체의 32.8%(매우 만족 9.5%+만족 23.3%)에 그치고, 보통 35.6%, 불만 31.6%(불만 21.2%+매우 불만 10.4%)가 높은 추세
- 전년과 비교하면 만족 비율은 48.1%→32.8%로 15.3%p 감소, 불만은 22.3%→31.6%로 9.3%p 증가해, 참여자 구성 차이를 감안하더라도 보호자들의 게임 습관에 대한 문제의식이 커지는 추세
- 성별로는 여성 보호자가 자녀 게임 습관에 대해 더 부정적이며, 자녀 연령별로 만족(만족+매우 만족)은 연령이 높아질수록 줄어들고, 불만(불만+매우 불만)은 연령이 높아질수록 증가하되 고등학생 자녀보다 중학생 자녀에서 가장 높아서 중학생 시기가 게임 습관 갈등이 가장 심각한 것으로 보임.

3. 교육 참여 동기 및 세부 양상

○ **교육참여 동기**

- 성인 보호자는 '게임 이용 지도'(40.2%)가 1순위, '게임 문화 관심'(35.2%) 순서인 반면, 고령층은 '게임 문화 관심'이 54.4%로 가장 높고 '게임 이용 지도'는 21.0%로 낮아, 두 집단의 핵심 수요에 차이가 뚜렷했음.

○ **교육참여 동기의 세부 양상**

- 성별 참여 동기에서는 남성은 '게임 문화 관심' 44.9%, '게임 이용 지도' 25.8%, '게임 진로' 16.5% 순으로 게임 자체·진로 관심이 크고, 여성은 '게임 이용 지도' 38.8%, '게임 문화 관심' 37.8%, '게임 진로' 8.0% 순으로 자녀 지도·양육에 대한 관심이 더 컸음.
- 자녀 연령별로는 '게임 이용 지도' 응답 비율이 영유아 보호자 46.2%, 초등 50.2%, 중등 48.2%, 고등 45.8%로 모든 학교급에서 가장 핵심적인 동기였음.
- '게임 상담서비스' 관심은 초등 10.7% → 중등 13.3% → 고등 14.2% → 성인 15.7%로, '게임 진로' 관심은 초등 5.9% → 중등 7.1% → 고등 7.8% → 성인 12.8%로 연령이 높을수록 늘어나, 자녀가 커갈수록 상담·진로 관련 요구가 커짐.

4. 교육 만족도: 수준·성별·유형·자녀 연령·동기에 따른 차이

○ **교육 만족도는 매우 높음.**

- 교육 만족도의 전체 평균은 93.0점으로 매우 높았음.
- 2024년과 비교해 모든 항목 점수가 상승(전체 평균 89.5점 → 93.0점, +3.5점)하여 교육 내용의 개선이 있었음을 시사함.
- 유형별로 성인 보호자 평균 93.0점, 고령층 91.2점으로, 모든 항목에서 성인 보호자가 더 높았음.

○ **성별에 따른 교육 만족도**

- 성별로 여성은 전체 92.8점, 남성은 91.4점으로 모든 항목에서 여성이 약간 더 높고, 남녀 모두 대부분 항목에서 90점 이상으로 교육에 매우 만족했음.
- 전년도에는 남녀 만족도 격차가 7.8점 수준이었으나, 2025년에는 1.42점으로 크게 감소했고, 이는 주로 남성 참가자의 만족도 향상에 기인한 것으로 해석됨.

○ **성인보호자와 고령층의 만족도 비교**

- 자녀 연령대별로는 모든 그룹에서 전체 평균이 90점 이상이며, 영유아·성인 자녀 보호자가 94점 이상으로 가장 높고, 중학생 보호자가 92.4점으로 상대적으로 낮음.
- 항목별로는 자녀가 없는 보호자의 재참여 의사가 89.8점으로 유일하게 90점 미만이지만, 나머지는 모든 연령·항목에서 90점 이상으로 매우 안정적인 만족 수준을 보임.

○ **교육참여 동기에 따른 만족도 비교**

- 참여 동기별로도 모든 그룹의 평균이 90점 이상으로 '게임 문화 관심'과 '게임 이용 지도' 동기로 참여한 집단의 평균 만족도는 각각 93.3점으로 가장 높아, 교육 내용이 이 두 핵심 수요를 잘 충족시킨 것으로 해석됨.
- '기타' 동기 집단의 재참여 의사는 87.4점으로 90점 미만이며, 전체 평균도 90.3점으로 다른 동기 집단보다 낮아, 동기 불명확·타 목적 참여자의 경우 만족·충성도가 상대적으로 떨어질 수 있음을 시사함.

5. 교육 효과 평가 및 게임 인식 변화

○ **교육의 효과에 대한 평가는 항목에 따라 편차가 큼.**

- 교육 효과 평가는 9개 문항에 대해 '그렇다'를 동의로 본 결과, 가장 낮은 항목은 '게임 이용 및 지도 효능감'으로 동의율 55.2%였고, 가장 높은 항목은 '보호자 양육 태도 중요성'으로 90.8%였음.
- '게임을 하는 이유'에 대한 보호자 인식은 재미 43.4%, 친구와 어울리기 23.0%, 스트레스 해소 18.1%, 대안 없음 10.6%, 과몰입 4.8% 순
- 자녀 연령대별 효과성 평균은 중학생 자녀 보호자가 가장 낮고, 고등학생 보호자가 그다음이며, 성인·영유아 자녀 보호자는 상대적으로 높았음.
- 특히 '게임 이용 지도 효능감'은 영유아 52.5%, 초등 50.1%에 비해 중학생 40.5%, 고등학생 43.8%로 50% 이하로 떨어지는 반면, 성인 자녀 보호자(59.2%)와 자녀 없음(75.7%)에서는 높아, 실제로 갈등이 큰 중·고생 단계에서 보호자 효능감이 가장 부족한 것으로 나타남.

○ **게임을 하는 이유에 대한 인식의 변화**

- 2023~2025년 비교에서 '대안 없음'과 '과몰입', '친구 때문'이라는 응답 비율이 증가하는 반면, '재미' 비율은 감소해, 게임을 둘러싼 환경·관계·구조적 요인에 대한 인식이 강화되고 있음을 시사

6. 고령층 세부 분석 및 시사점

○ **고령층의 교육 만족도는 매우 높음.**

- 고령층 1,523명을 대상으로 별도의 5점 척도 항목(유익한 놀이문화 인식, 문화 보편성, 집중력·사고력 도움, 관계·소통 도움, 여가·삶의 긍정적 기여)을 100점 환산한 결과, 게임의 문화적 가치 이해 평균은 90.3점, 긍정적 기능 이해 평균은 90.5점으로 매우 높았음.

○ **고령층의 만족도도 여성이 더 높음.**

- 게임의 문화적 가치에 대한 이해에서 여성은 평균 90.8점으로 남성의 88.4점 보다 2.4점 높았고, 게임의 긍정적 기능에 대한 이해 평점도 여성이 남성보다 2.3점 높아, 교육이 특히 여성 고령층에게 조금 더 효과적인 것으로 해석됨.

○ **고령층의 교육 효과성 인식은 50-60대에서 가장 높음.**

- 연령대별로는 50대, 60대에서 문화적 가치·기능 이해 점수가 가장 높고, 연령이 높아질수록 점수가 완만하게 감소해 90대 이상에서 가장 낮아서, 상대적으로 젊은 고령층(50~60대)에게서 게임 리터러시 교육의 수용성과 효과가 가장 높고, 고연령층에는 보다 기초적·체험형 접근이 필요함을 시사
- 고령층의 게임 인식(문화적 가치·긍정적 기능)은 전년과 대체로 비슷한 수준을 유지

7. 종합 해석·정책적 시사점

- 보호자 게임리터러시 교육은 내용 이해·태도 변화·필요성 인식 면에서 매우 높은 만족·효과를 보이지만, 실제 '게임 이용 지도 효능감'은 절반 수준에 머물러, 구체적인 지도 기술·대화 스킬·사례 중심 프로그램을 강화할 필요 시사
- 중학생·고등학생 자녀 구간에서 학업·게임 습관에 대한 불만과 갈등 잠재력이 가장 크고, 동시에 보호자들의 양육효능감이 가장 낮기 때문에, 이 구간을 겨냥한 집중적인 부모 교육·부모-자녀 공동 프로그램·학교 연계 교육 개발 필요
- 영유아·초등 단계에서도 대화 부족과 과도한 게임 이용 비율이 빠르게 높아지는 만큼, 초기 디지털 양육 가이드라인, 연령별 게임 노출 기준, "처음 게임을 접하는 시기"에 특화된 예방·교육 콘텐츠 개발도 요구됨.
- 고령층은 게임 문화 이해와 긍정적 기능 인식이 이미 상당히 높은 수준으로 형성되어 있으며, 특히 여성·저연령 고령층에서 효과가 두드러지므로, 세대 간 소통·게임 문화 이해를 중심으로 한 프로그램을 집중 확장하고, 고연령층 대상의 난이도 낮춘 맞춤형 교육도 제안

Ⅱ

조사 결과

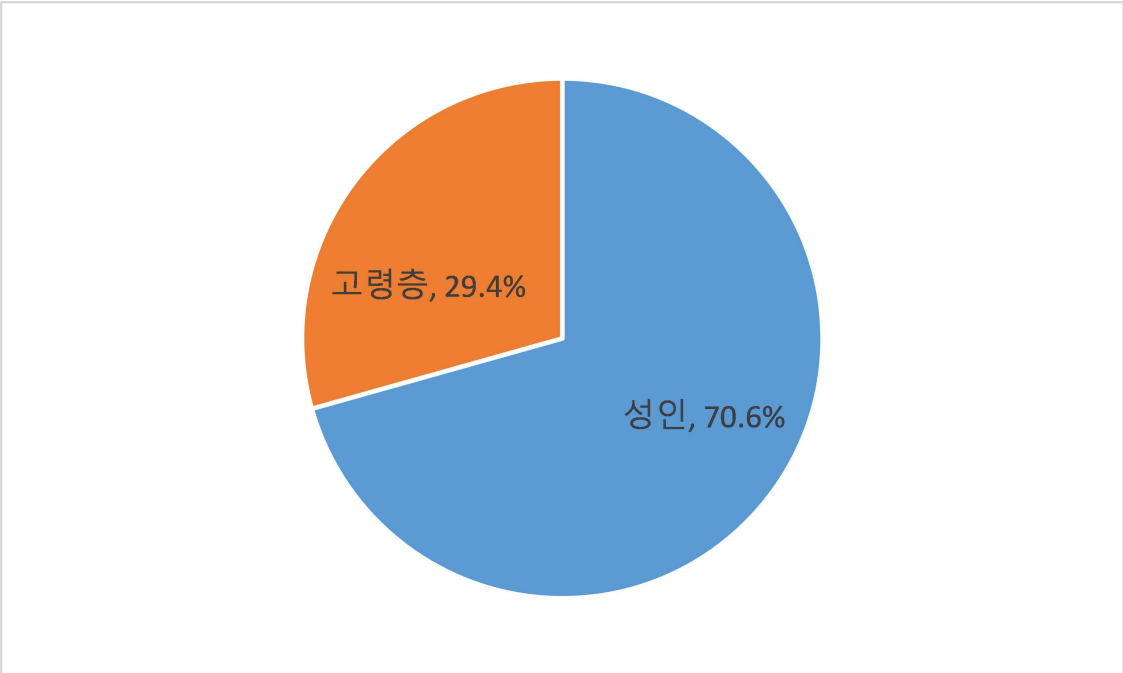
1. 교육 참여자 현황

○ [2025 보호자 게임리터러시 교육] 참가 후 설문에 응한 성인보호자 3,664명과 고령층 1,523명, 총 5,187명의 사회인구학적 분포 분석 결과는 아래와 같음.

1) 교육 참여자의 성별, 유형별 분포

○ **교육 참여자 유형별 분포**

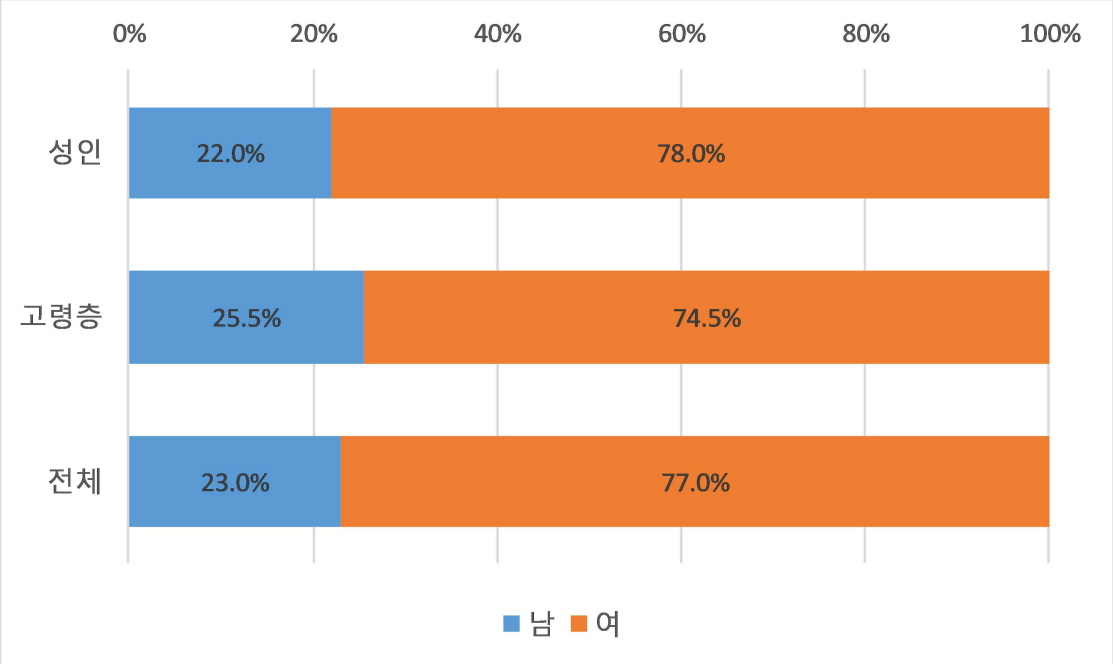
- 성인 보호자 3,664명, 고령층 1,523명으로 각각 70.6%와 29.4%를 차지
- 고령층의 경우 남녀 성별 응답 누락자 125명, 연령대 응답 누락자 149명이 존재하여 해당 변인 분석에서 사례수 변동 발생



구분		유형		전체
		성인보호자	고령층	
전체	인원	3,664	1,523	5,187
	%	70.6%	29.4%	100.0%

○ **교육 참여자들의 성비**

- 여자 참여자가 3,900명으로 77.0%, 남자는 1,162명으로 23%를 차지[26)]
- 여성이 성인보호자 그룹에서 78%, 고령층에서는 74.5%를 차지, 고령층에서 남성의 비율이 상대적으로 더 높았음.

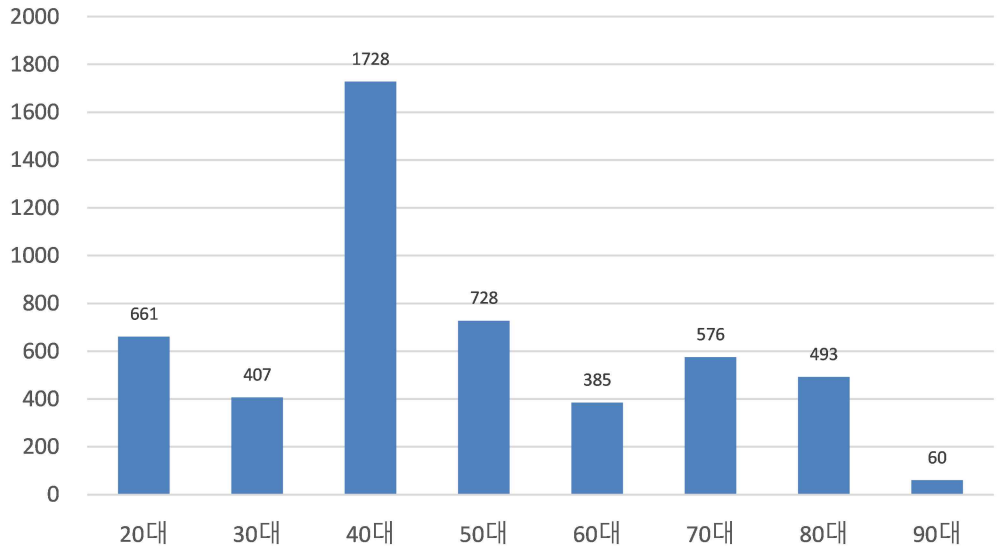


구분			유형		전체
			성인보호자	고령층	
성별	남	인원	806	356	1,162
		남자 중 %	69.4%	30.6%	100.0%
		유형 중 %	22.0%	25.5%	23.0%
	여	인원	2,858	1,042	3,900
		여자 중 %	73.3%	26.7%	100.0%
		유형 중 %	78.0%	74.5%	77.0%
전체		인원	3,664	1,398	5,062
		유형 중 %	72.4%	27.6%	100.0%

26) 응답자 중 성별을 표기하지 않은 고령층 사례 125명을 제외한 결과임

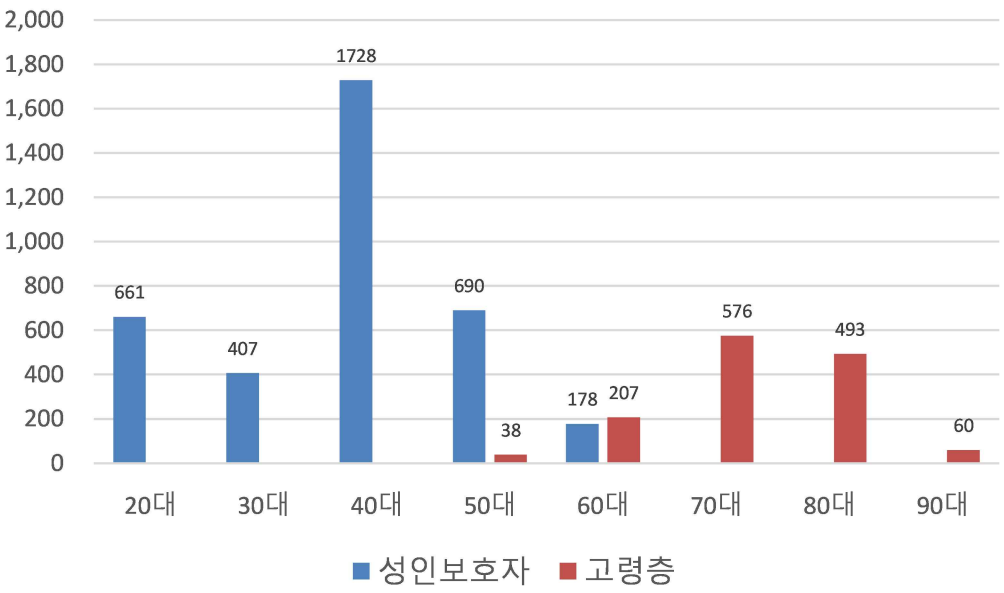
○ **연령별 분포**[27)]

- 40대가 34.3%(1,728명)로 가장 많은 비율을 차지
- 50대 728명(14.5%), 20대 661명(13.1%), 70대 576명(11.4%), 80대 493명(9.8%), 30대 407명(8.1%), 60대 385명(7.6%), 90대 60명(1.2%)로 고령층과 중년층이 고르게 분포



○ **유형 x 연령별 비교**

- 성인 그룹에서는 40대가 47.2%, 50대 18.8%, 20대 18%, 30대 11.1% 순으로 참여
- 고령층 그룹에서는 70대 41.9%, 80대 35.9%, 60대 15.1%, 90대 4.4% 순으로 참여



27) 연령층 응답을 하지 않은 149명을 제외하고 분석한 결과임

표 171 성인보호자 및 고령층 참여자들의 연령대별 분포

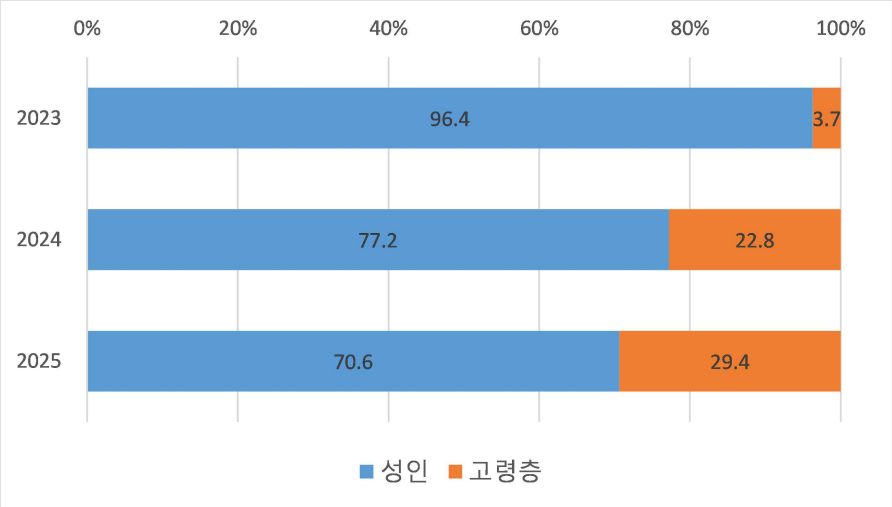
구분			유형		전체
			성인보호자	고령층[28]	
연령	20대	인원(명)	661		661
		연령 중 %	100.0%		100.0%
		유형 중 %	18.0%		13.1%
	30대	인원(명)	407		407
		연령 중 %	100.0%		100.0%
		유형 중 %	11.1%		8.1%
	40대	인원(명)	1,728		1,728
		연령 중 %	100.0%		100.0%
		유형 중 %	47.2%		34.3%
	50대	인원(명)	690	38	728
		연령 중 %	94.8%	5.2%	100.0%
		유형 중 %	18.8%	2.8%	14.5%
	60대	인원(명)	178	207	385
		연령 중 %	46.2%	53.8%	100.0%
		유형 중 %	4.9%	15.1%	7.6%
	70대	인원(명)		576	576
		연령 중 %		100.0%	100.0%
		유형 중 %		41.9%	11.4%
	80대	인원(명)		493	493
		연령 중 %		100.0%	100.0%
		유형 중 %		35.9%	9.8%
	90대	인원(명)		60	60
		연령 중 %		100.0%	100.0%
		유형 중 %		4.4%	1.2%
전체		인원(명)	3,664	1,374	5,038
		연령 중 %	72.7%	27.3%	100.0%

28) 응답자 중 연령을 표기하지 않은 고령층 사례 149명을 제외한 결과임

2) 전년도와 비교

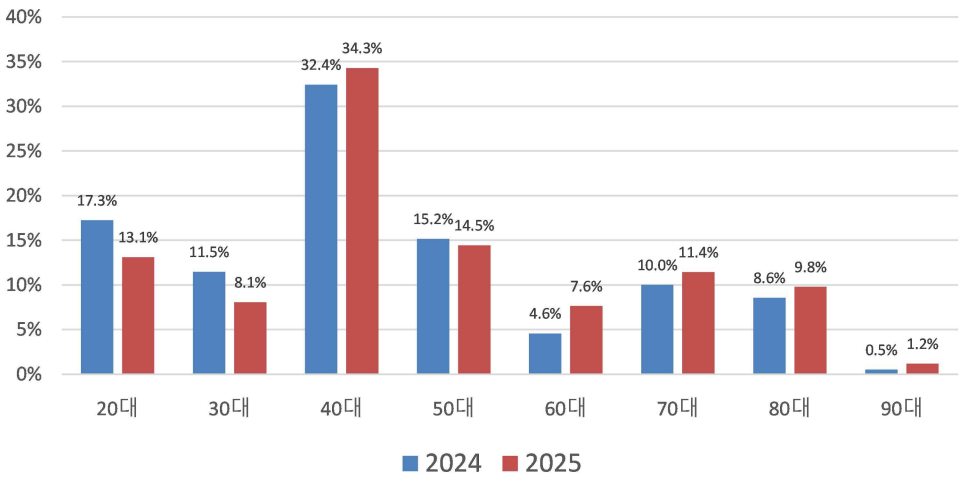
○ **유형별 분포**

- 전체 참여인원은 2024년의 4,819명에서 5,187명으로 7.6% 증가
- 고령층 비율이 2024년의 22.8%에서 29.4%로 6.6%p 증가



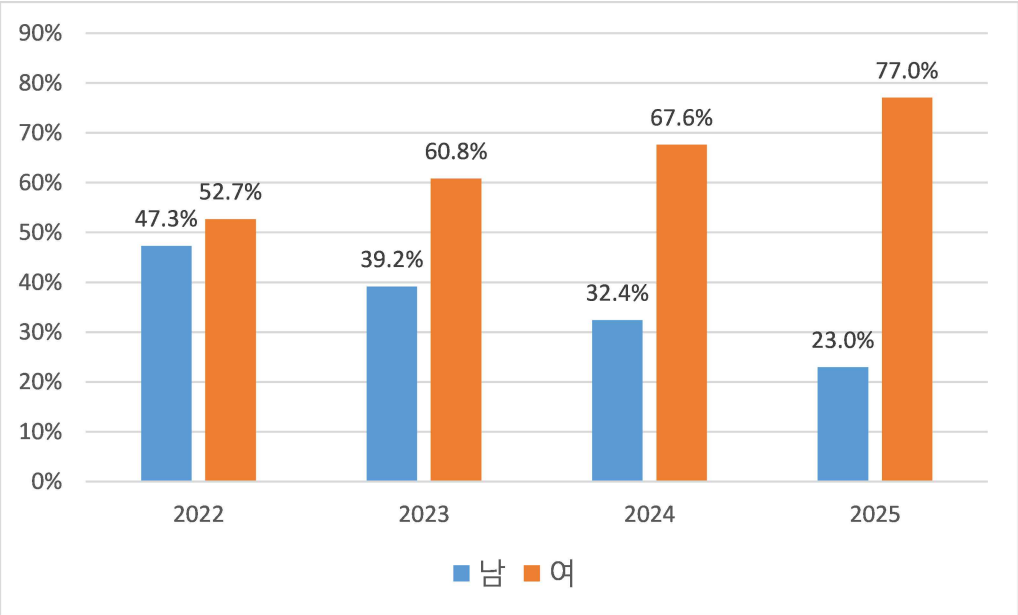
○ **연령대별 분포**

- 전년대비 비중이 증가한 연령대는 60대(4.6%에서 7.6%로 3.1%p 증가), 40대(작년의 32.4%에서 34.3%로 1.9%p 증가), 70대(10.0%에서 11.4%로 1.4%p 증가), 80대(8.6%에서 9.8%로 1.2%p 증가), 90대(0.5%에서 1.2%로 0.7%p 증가) 순
- 감소한 연령대는 20대(17.3%에서 13.1%로 4.2%p 감소), 50대(15.2%에서 14.5%로 0.7%p 감소), 30대(11.5%에서 8.1%로 3.4%p 감소) 순이었음.
- 고령층의 프로그램 참여자들이 증가하면서 70대 이상 연령층의 규모도 증가했으며, 90대 이상도 60명이나 참여



○ **성별 분포**

- 작년에 비해, 여성 참여자의 비율이 9.4%p 증가, 남성 비율은 감소
- 2022년부터 올해까지 비교 결과, 여성 참여자의 성비가 매년 증가하는 추세 확인됨.



○ **연도별 비교 논의**

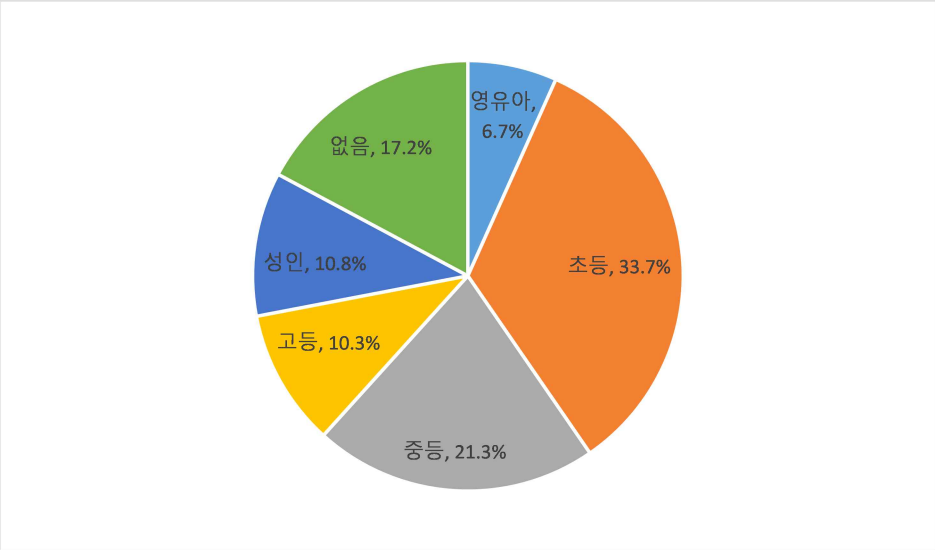
- 2024년도 응답자 구성과 2025년도 응답자의 구성은 질적인 차이가 있음.
- 성인 교육참여자를 보호자, 대학생, 고령층으로 분류했던 작년과 달리, 올해는 성인보호자와 고령층으로만 분류함에 따라 연도별 직접 비교 결과의 해석에는 제한이 있음.
- 따라서 이후 교육 결과 값의 비교에서는 연도별 비교를 최소한으로 사용

2. 자녀 관계 현황

1) 보호자들의 자녀 연령

○ **자녀 연령대의 전체 분포**

- 둘 이상의 자녀를 가진 보호자 참가자들을 포함한 전체 응답 수는 4,552건
- 초등학생 자녀가 있다는 응답이 전체의 33.7%로 가장 많았고, 중학생 자녀 21.3%, 성인 자녀 10.8%, 고등학생 자녀는 10.3%, 영유아 자녀는 6.7% 순으로 나타났음.

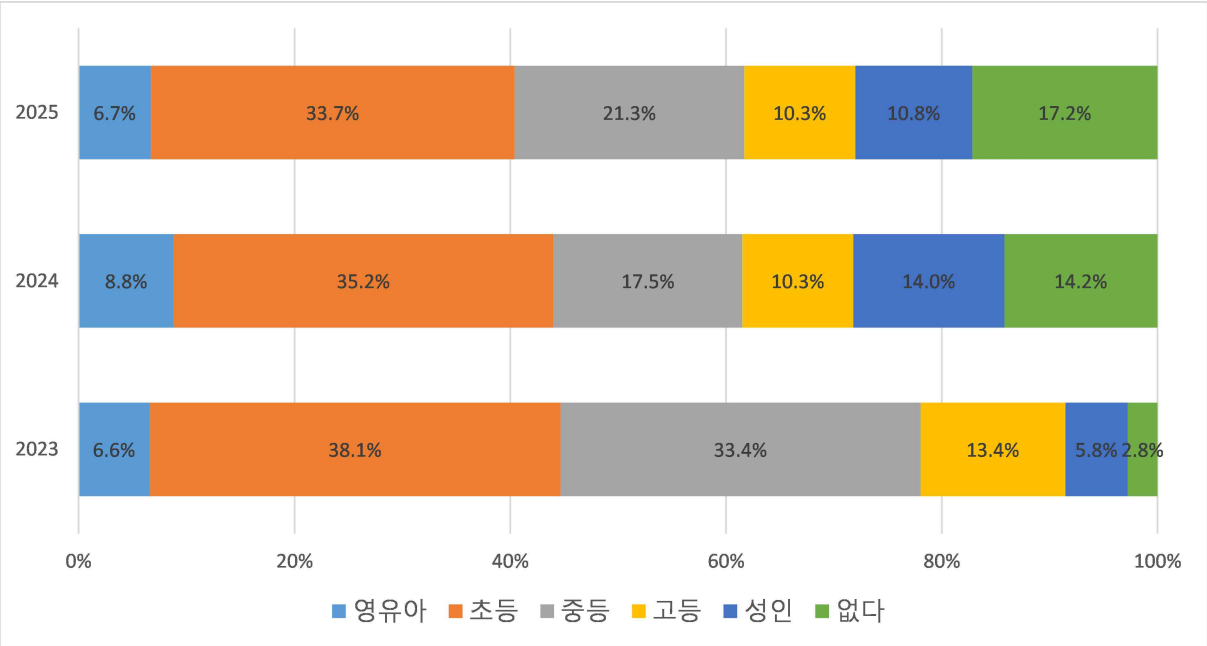


구분			2025년	2024년	2023년	2022년
연령	영유아	인원	305	323	339	4,222
		비율	6.7%	8.8%	6.6%	33.0%
	초등	인원	1,534	1,291	1,956	4,768
		비율	33.7%	35.2%	38.1%	37.3%
	중등	인원	970	642	1,713	751
		비율	21.3%	17.5%	33.4%	5.9%
	고등	인원	468	377	689	570
		비율	10.3%	10.3%	13.4%	4.5%
	성인	인원	493	513	297	60
		비율	10.8%	14.0%	5.8%	0.5%
	없음	인원	782	521	142	2,413
		비율	17.2%	14.2%	2.8%	18.9%
전체		인원	4,552	3,667	5,136	12,784
		비율	100.0%	100%	100%	100%

※ 다자녀의 경우 중복 응답으로 측정, 전체 응답 숫자가 실제 사례수보다 많으므로 이후 분석에서 혼란을 피하기 위해 사례수를 제외하고 표기함.

○ **연도별 자녀 연령 분포 비교**

- 앞서의 연도별 비교 결과와 마찬가지로 2025년 보호자 게임리터러시 교육 참여자 그룹과 2023년 교육 참여자 그룹 구성의 차이 발견됨.
- 작년 대비 초등생 자녀 비율과 영유아 자녀를 둔 참가자 비율은 소폭 감소하고, 고등학생 자녀 비율이 유지된 반면, 중학생 자녀 비율이 17.5%에서 21.3%로 증가하고, 자녀가 없는 성인 참가자의 비율이 14.2%에서 17.2%로 크게 증가



2) 자녀와의 대화 수준

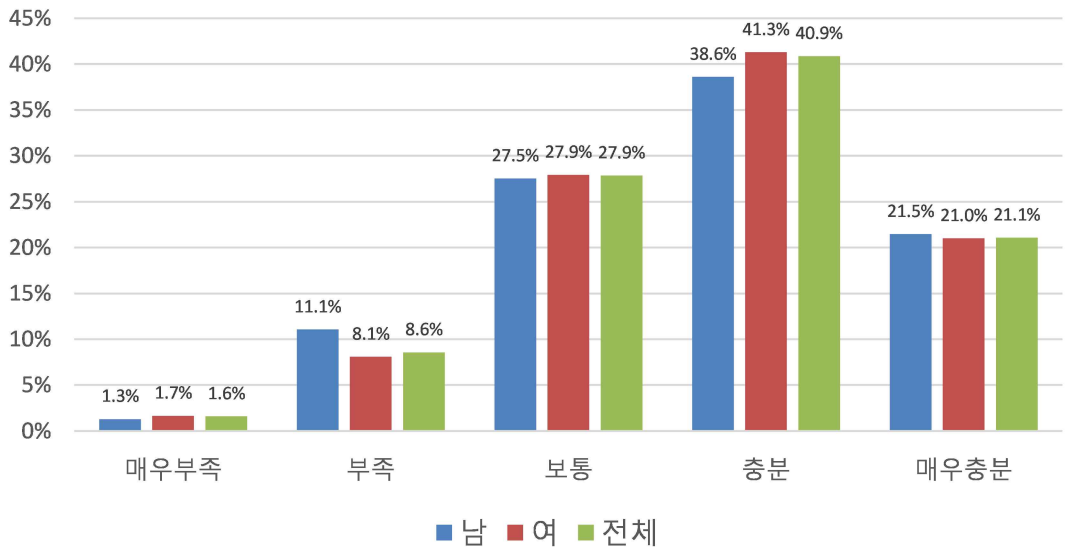
○ **평소 자녀와 충분한 대화를 나누고 있는지 질문한 결과**

- 전체 응답자의 62%는 자녀와 '충분히(매우 충분 + 충분) 대화를 나누고 있다'고 응답했으며, 21.1%는 자녀와의 대화가 매우 충분하다고 응답

○ **성별에 따른 차이를 비교한 결과**

- 아버지들은 '자녀와 매우 충분한 대화를 한다'고 인식하는 그룹과 '자녀와 대화가 매우 부족하다'고 인식하는 그룹이 어머니들보다 높은 경향이 있는 반면, 어머니들은 전반적으로 보통 이상으로 '자녀와 대화를 하고 있다'고 인식하는 비율이 더 높았음.
- 아버지 응답자들은 '매우 충분히 대화를 나누고 있다'는 비율이 21.5%로 어머니 응답자들의 21% 보다 많은 반면, '충분히 대화를 나눈다'는 응답은 38.6%로 어머니들의 41.3%보다 낮았음.
- 반면에 '자녀와 대화가 부족하다'고 응답한 비율(부족 + 매우 부족)에서는 아버지들이 12.4%로 어머니들의 9.8%보다 높았음.

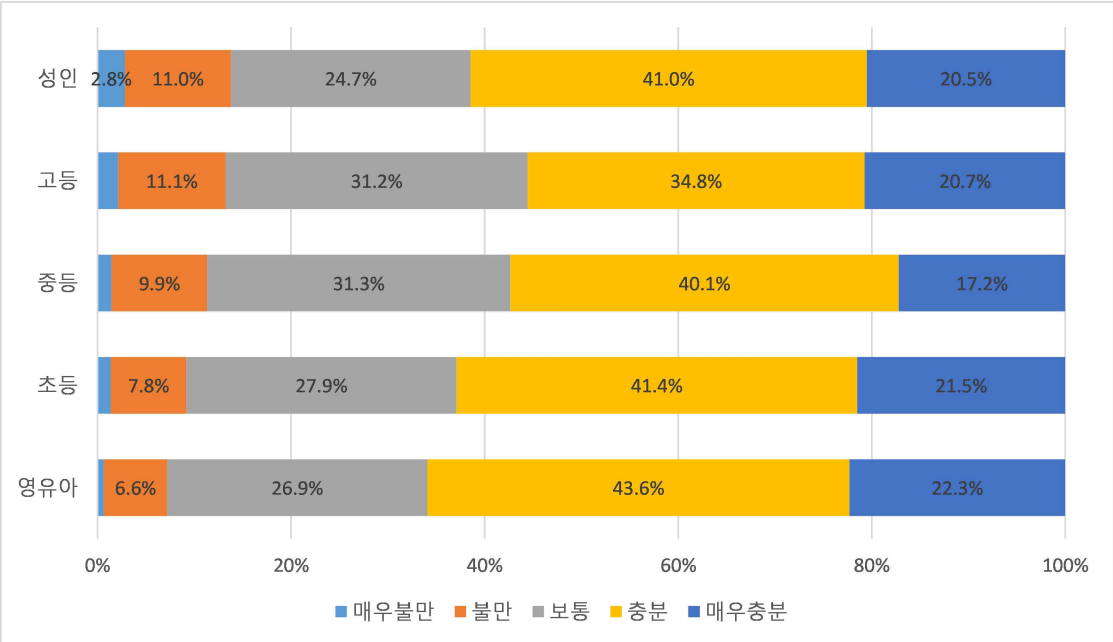
구분		유형		전체
		남	여	
자녀와 대화 수준	매우부족	1.3%	1.7%	1.6%
	부족	11.1%	8.1%	8.6%
	보통	27.5%	27.9%	27.9%
	충분	38.6%	41.3%	40.9%
	매우충분	21.5%	21.0%	21.1%
전체		100.0%	100.0%	100.0%



○ **자녀 연령에 따른 차이를 비교한 결과**

- 고등학교 자녀까지는 연령대가 높아질수록 자녀들과의 대화가 부족하다고 인식하는 비율이 체계적으로 증가하는 추세가 나타났음.
- 자녀와의 대화가 부족하다는 인식(부족 + 매우 부족)은 영유아 보호자에서 7.3%, 초등학생에서는 9.2%, 중학생에서는 11.3%, 고등학생에서는 13.2%로 증가.
- 반면에 자녀와의 대화가 충분하다고 인식하는 비율(충분 + 매우 충분)은 영유아 보호자에서 65.9%, 초등학생 보호자에서 62.9%, 중학생 보호자에서 57.3%, 고등학생 보호자에서는 55.5%로 체계적으로 낮아지지만, 성인 자녀를 둔 보호자에서 61.5%로 다시 증가
- 특히 영유아 자녀를 둔 보호자의 대화 부족하다는 인식이 작년의 3.4%에서 중고등학생 자녀를 둔 보호자 수준인 7.3%로 높아져서 영유아 자녀를 둔 보호자도 게임에 관련된 자녀와의 소통에 관한 불만이 높아지고 있음을 시사

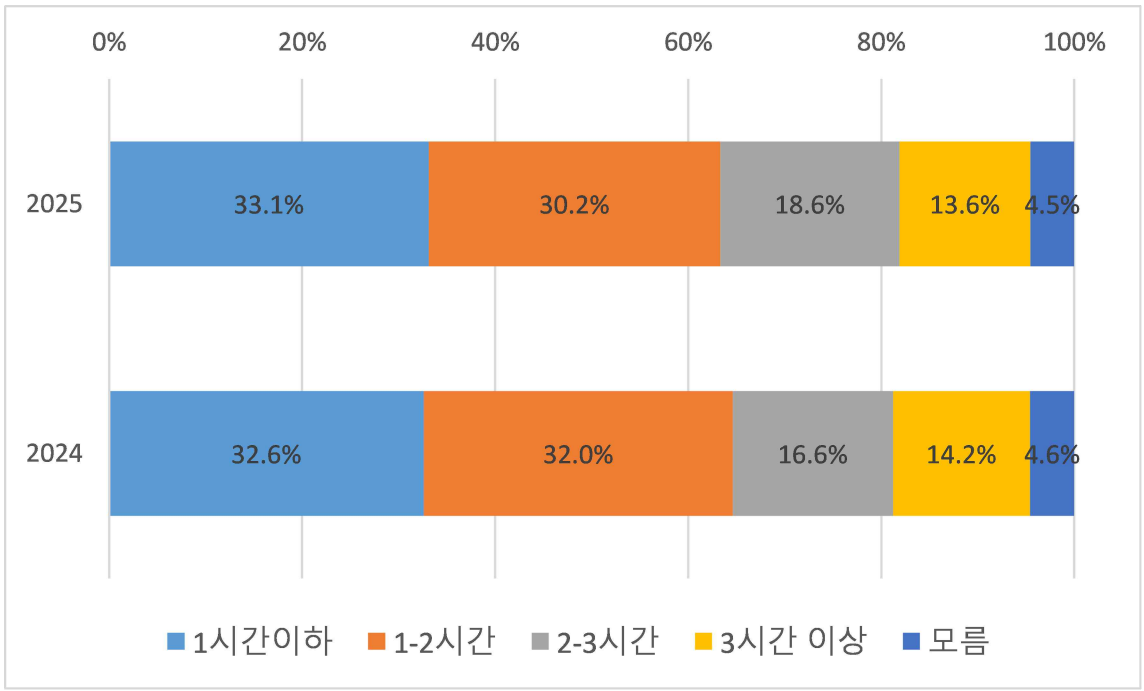
구분		학교급				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀와 대화 수준	매우불만	0.7%	1.4%	1.4%	2.1%	2.8%
	불만	6.6%	7.8%	9.9%	11.1%	11.0%
	보통	26.9%	27.9%	31.3%	31.2%	24.7%
	충분	43.6%	41.4%	40.1%	34.8%	41.0%
	매우충분	22.3%	21.5%	17.2%	20.7%	20.5%



3) 자녀들의 게임이용시간

○ **평소 자녀들이 하루에 얼마나 오래 게임을 하는지 질문한 결과**

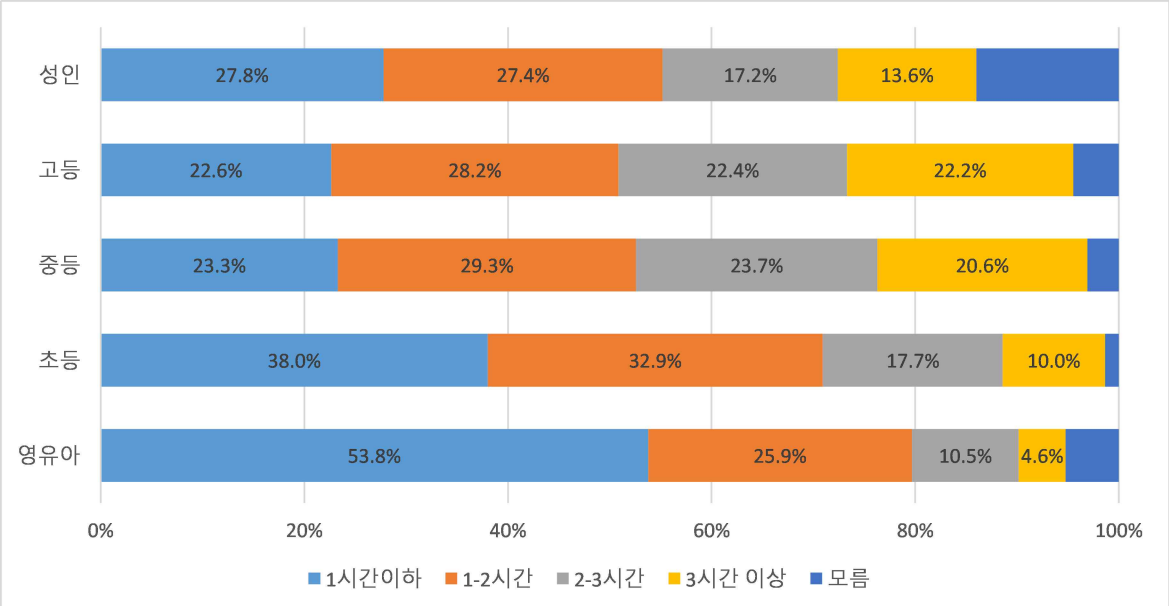
- '평소 게임을 하루에 1시간 이하 한다' 고 응답한 보호자들이 33.1%로 가장 많았고, 그다음이 1-2시간(30.2%)으로 자녀가 평일 2시간 이하 게임을 하는 경우가(1시간 이하 + 1-2시간) 63.3%로 다수를 차지했으며, 2-3시간(18.6%)과 3시간 이상(13.6%) 순으로 나타났음.
- 작년 대비 하루 2시간 이상 (2-3시간 + 3시간 이상) 게임을 이용하는 자녀를 둔 보호자가 교육 참여자의 30.8%에서 32.2%로 소폭 증가
- 과도한 게임 이용으로 인한 문제에 대한 교육 수요가 계속 유지되거나 오히려 증가하고 있음을 시사



○ **자녀 연령대별 비교 결과**

- 자녀 연령대가 높아질수록 게임 이용시간도 늘어나는 경향이 나타났으나 영유아, 초등학생 자녀들의 게임 이용시간이 과도한 사례의 비율도 무시할 수 없을 만큼 높았음.
- 중학생 자녀를 둔 보호자의 경우 자기 자녀가 하루 평균 2시간 이상 게임을 한다고 응답한 비율이 44.3%였으며, 고등학생 자녀의 보호자는 같은 비율이 44.6%로 나타났음.
- 영유아 자녀의 보호자는 15.1%, 초등학생의 경우 27.7%가 자기 자녀가 하루 평균 2시간 이상(2-3시간 + 3시간 이상) 게임을 한다고 응답
- 고등학생 자녀를 둔 보호자의 4.5%는 아이가 얼마나 게임을 하는지 모른다고 응답했는데, 이 비율은 중학생에서도 3.1%, 영유아의 경우 5.2%로 나타나서 자녀들의 게임 이용에 대한 관심이 없거나 방임 상태인 가정이 적지 않은 것으로 나타났음.

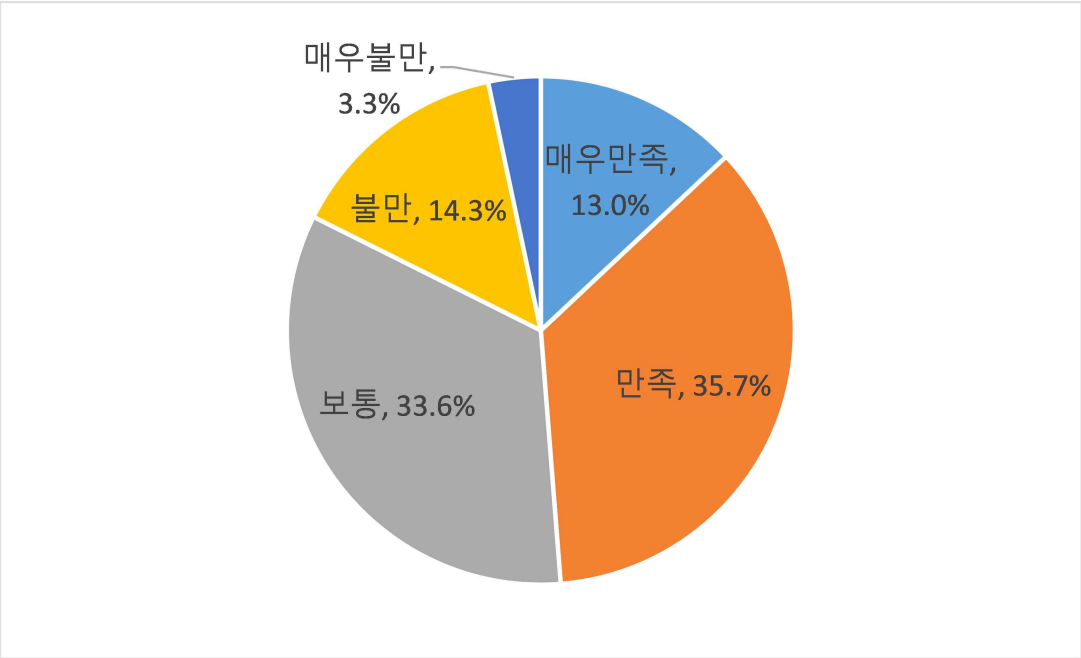
구분		연령대				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀들의 게임 이용 시간	0-1시간	53.8%	38.0%	23.3%	22.6%	27.8%
	1-2시간	25.9%	32.9%	29.3%	28.2%	27.4%
	2-3시간	10.5%	17.7%	23.7%	22.4%	17.2%
	3시간 이상	4.6%	10.0%	20.6%	22.2%	13.6%
	모름	5.2%	1.4%	3.1%	4.5%	14.0%



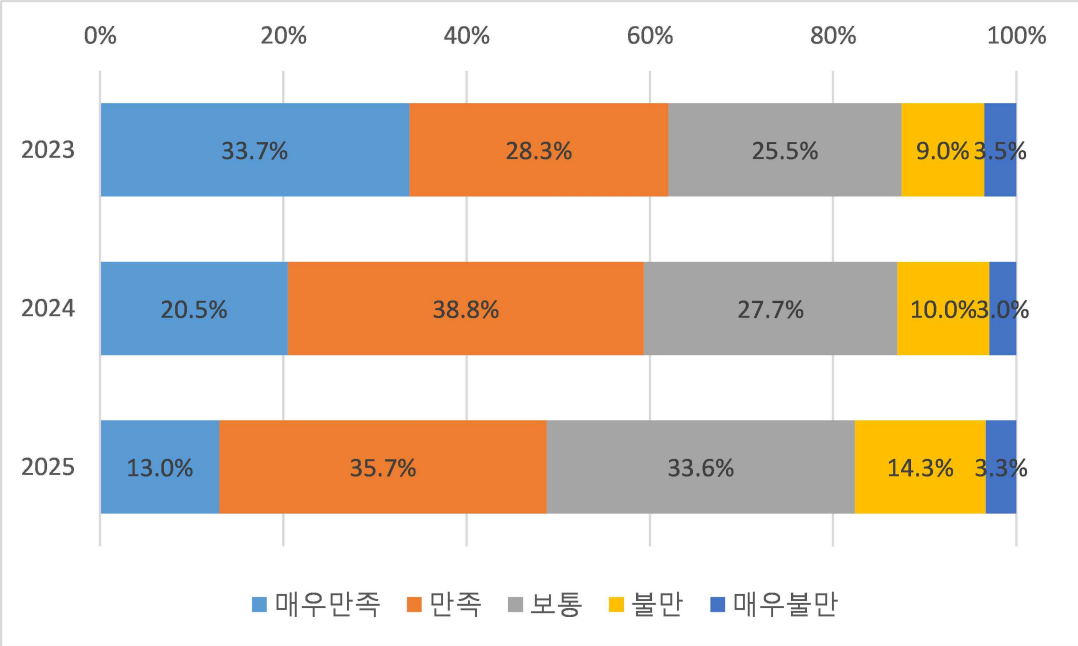
4) 자녀 학업 관련 만족도

○ **자녀의 현재 학업 성취도에 대해 얼마나 만족하는지 질문한 결과**

- 전체 응답자의 35.7%는 만족한다고 응답했으며, 매우 만족한다는 응답은 13%를 차지해 전체 보호자 응답자들의 절반에 가까운 48.7%는 자녀의 학업 성취도에 만족하는 것으로 나타났음.



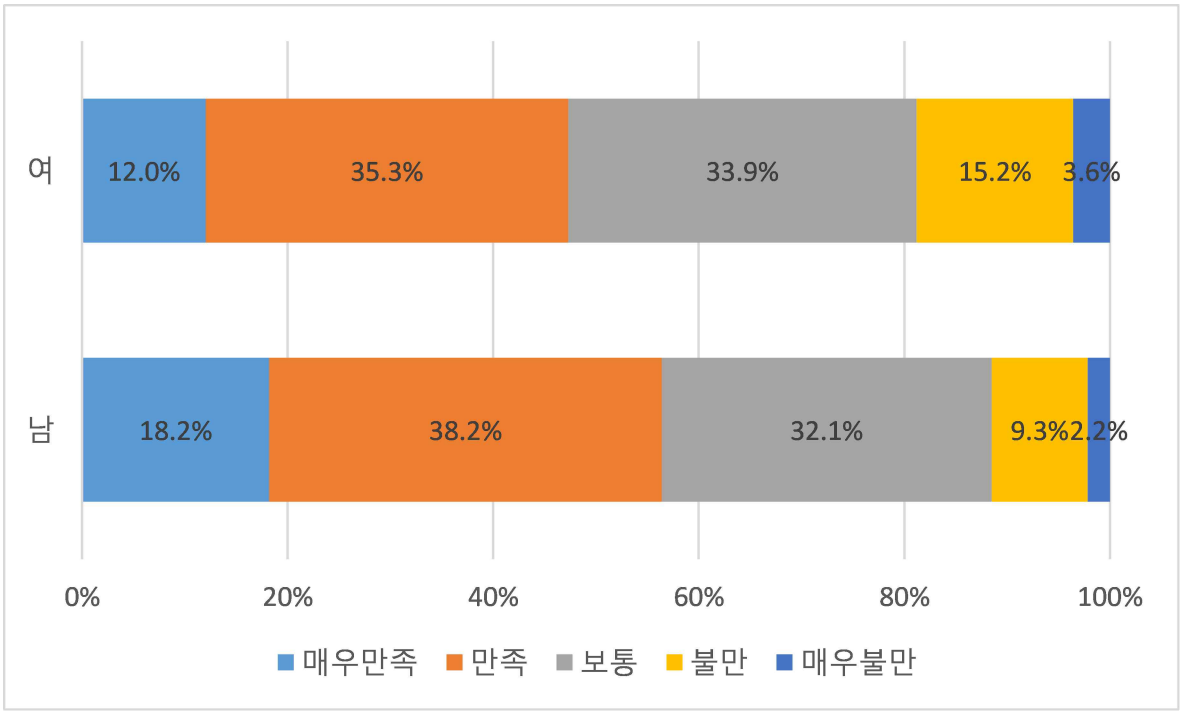
- 연도별 자녀 학업 만족도를 비교한 결과, 만족한다는 비율이 꾸준히 감소하고 불만인 비율이 증가하는 추세가 나타났음.



○ **성별로 비교한 결과**

- 여성 보호자들이 남성 보호자들에 비해 자녀의 학업 성취도에 대해 더 만족하지 못하고 있었음.
- 남성 보호자의 56.4%는 자녀의 학업 성취도에 만족(매우 만족 + 만족)한다고 응답했으나, 같은 비율이 여성 보호자에게서는 47.3%로 낮았음.
- 자녀의 학업성취도에 불만(불만 + 매우 불만)인 비율은 남성이 11.5%, 여성은 18.8%로 여성 보호자가 더 높았음.

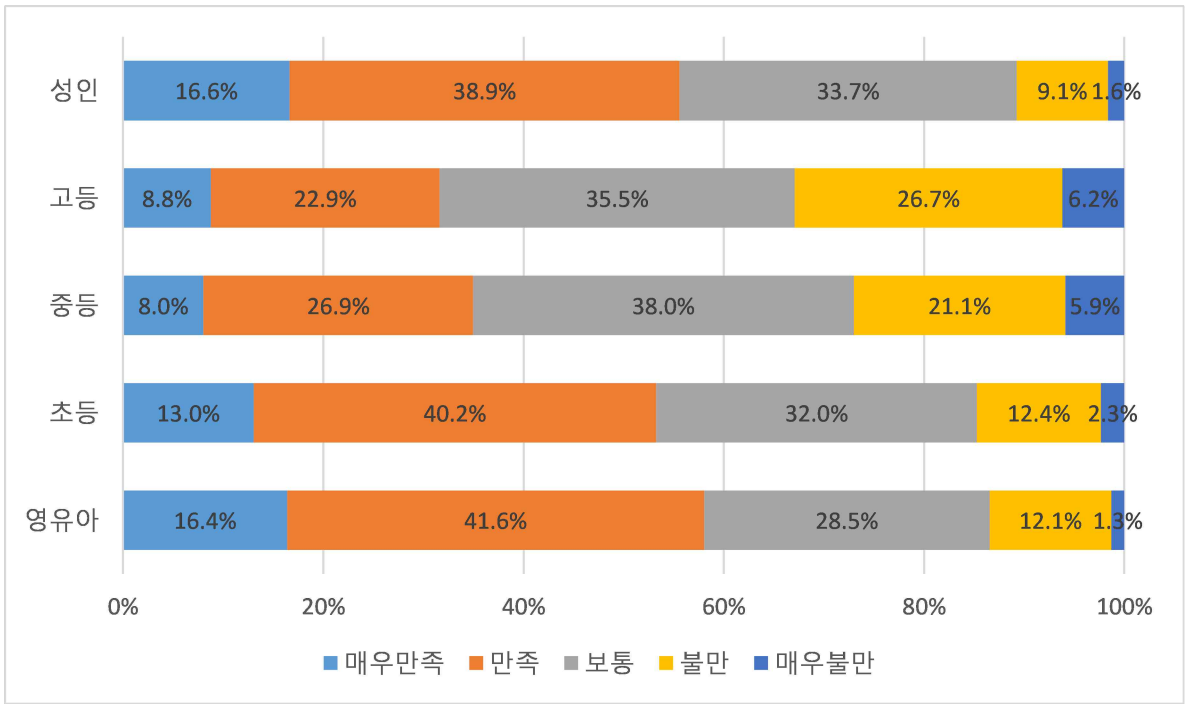
구분		성별		전체
		남	여	
자녀 학업 관련 만족 수준	매우 만족	18.2%	12.0%	13.0%
	만족	38.2%	35.3%	35.7%
	보통	32.1%	33.9%	33.6%
	불만	9.3%	15.2%	14.3%
	매우 불만	2.2%	3.6%	3.3%



○ **자녀의 연령대별 비교 결과**

- 자녀의 학교급이 높아질수록 학업 성취에 대한 보호자의 만족도는 감소하고 불만인 비율이 높아지는 것으로 나타났음.
- 자녀의 학업 성취도에 만족하는(매우 만족+만족) 비율이 영유아에서 58%로 가장 높았으나 초등학생에서는 53.2%, 중학생에서는 34.9%, 고등학생 자녀에 대해서는 31.7%로 감소
- 자녀의 학업 성취도에 불만(불만+매우 불만)인 보호자의 비율은 고등학교에서 32.9%로 가장 높았고, 중학교에서 27%, 초등학교에서 14.7%로 자녀의 학교급이 낮을수록 불만의 비율도 낮았음.
- 이 결과는 학업 성적과 게임 관련한 보호자와 자녀 간 갈등이 고등학생 자녀에서 가장 많을 것임을 시사

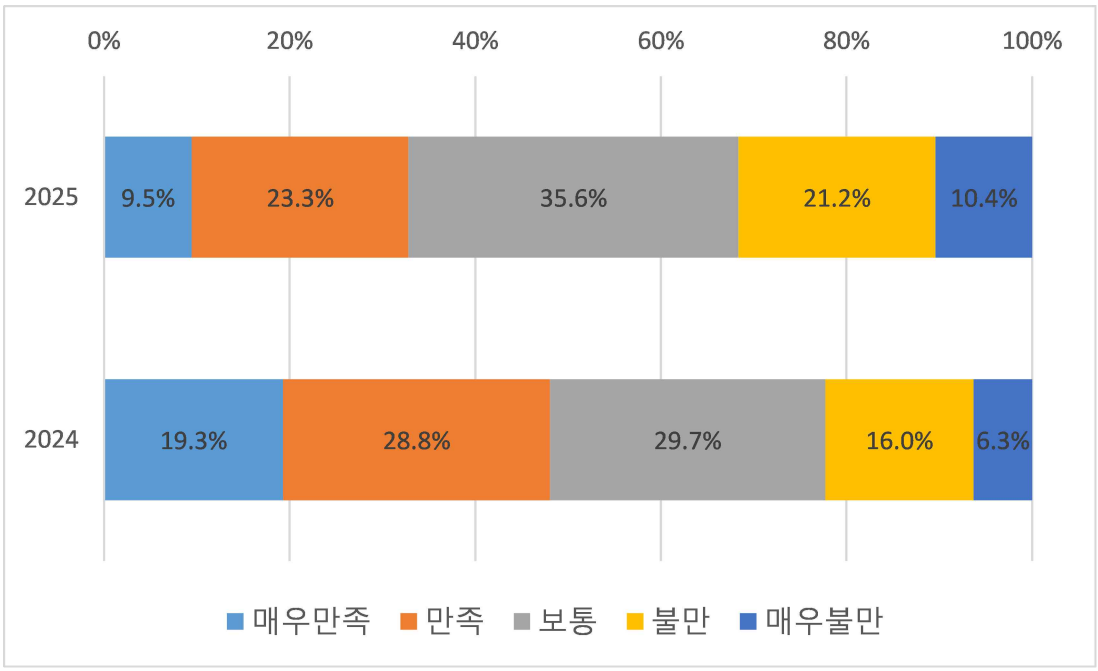
구분		유형				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀 학업 관련 만족 수준	매우 만족	16.4%	13.0%	8.0%	8.8%	16.6%
	만족	41.6%	40.2%	26.9%	22.9%	38.9%
	보통	28.5%	32.0%	38.0%	35.5%	33.7%
	불만	12.1%	12.4%	21.1%	26.7%	9.1%
	매우 불만	1.3%	2.3%	5.9%	6.2%	1.6%



5) 자녀 게임 이용 습관 만족도

○ **자녀의 현재 게임 이용 습관에 대해 얼마나 만족하는지 질문한 결과**

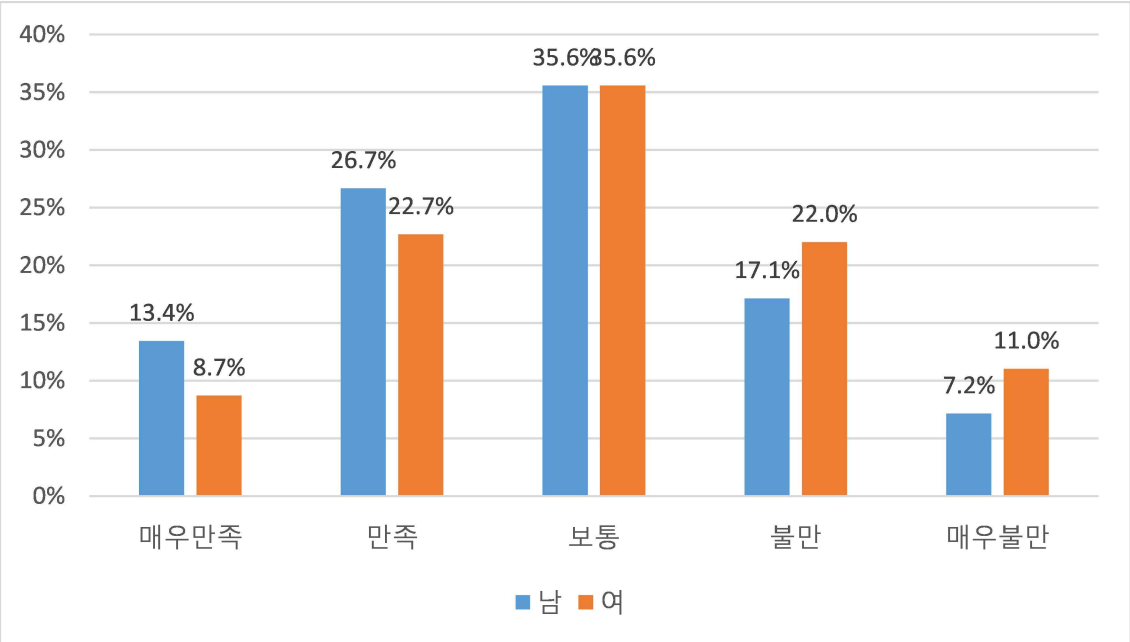
- 전체 응답자의 9.5%는 자녀의 게임 이용 습관에 '매우 만족'한다고 응답했으며 '만족한다'는 23.3%를 포함하면 32.8%가 자녀의 게임 이용 습관에 만족하는 것으로 나타났음.
- 반면에 자녀의 게임 이용 습관에 불만(불만 + 매우 불만)인 보호자는 31.6%였음.
- 전년대비 자녀의 게임 습관에 만족(매우만족 + 만족)하는 비율은 48.1%에서 32.8%로 15.3%p 감소한 반면, 게임 습관에 불만인 비율은 22.3%에서 31.6%로 9.4%p 증가했음.
- 교육 참여 보호자의 자녀 연령 구성 등이 매년 달라짐을 고려했을 때, 이 비율을 연도별 차이로 직접 해석하기에는 무리가 있으나 전년대비 교육참여자들의 자녀들에 대한 게임 이용시간 불만이 더 크고, 그만큼 게임 이용지도에 대한 수요가 높았음을 추정할 수 있음.



○ **자녀 게임 이용 습관 만족도의 성별 차이**

- 전년도와 마찬가지로 여성 보호자들이 남성 보호자들에 비해 자녀의 게임 이용습관에 대해 더 만족하지 못하는 것으로 나타났음.
- 남성 보호자의 40.1%는 자녀의 게임 이용 습관에 만족(매우 만족 + 만족)한다고 응답했으나, 여성 보호자에서 이 비율은 31.4%로 남성보다 크게 낮았음.
- 자녀의 게임 이용 습관에 불만(불만 + 매우 불만)인 비율은 남성이 24.3%, 여성은 그보다 8.7%p 많은 33%였음.

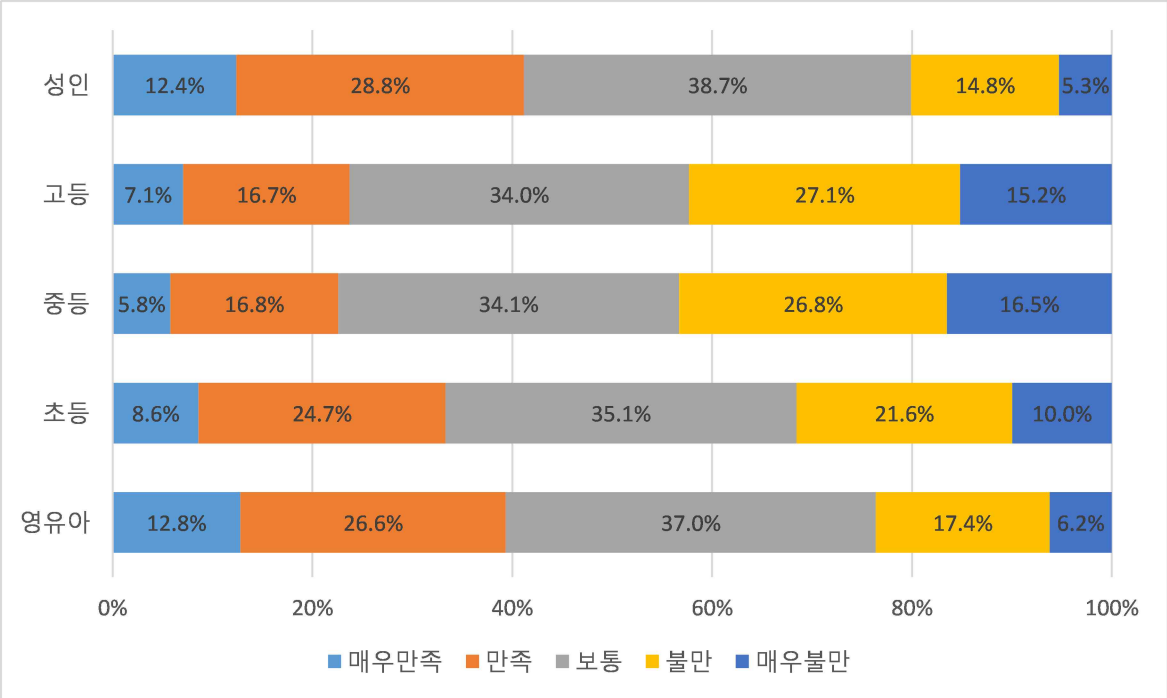
구분		유형		전체
		남성	여성	
자녀 게임 이용 습관 만족 수준	매우 만족	13.4%	8.7%	9.5%
	만족	26.7%	22.7%	23.3%
	보통	35.6%	35.6%	35.6%
	불만	17.1%	22.0%	21.2%
	매우 불만	7.2%	11.0%	10.4%



○ **자녀 연령대별 비교**

- 전년도와 마찬가지로 자녀들의 연령대가 높아질수록 자녀들의 게임 이용 습관에 대한 만족도는 낮아지고 불만인 비율이 늘어나는 추세가 발견됨.
- 영유아 자녀의 보호자는 39.3%가 자녀의 게임 이용 습관에 만족(만족 + 매우 만족)하는 반면, 초등학생 자녀를 둔 보호자에서 이 비율은 33.3%, 중학생 보호자는 22.6%, 고등학생 보호자는 23.7%로 나타났음.
- 게임 이용 습관에 불만(불만 + 매우 불만)인 영유아 자녀의 보호자는 23.6%, 초등학생 보호자는 31.6%, 중학생은 43.3%, 고등학생에서는 42.3%로 나타났으며 성인인 대학생 자녀를 둔 보호자에서도 20.1%가 불만인 것으로 나타났음.
- 자녀의 게임이용습관에 대한 불만이 중학교 자녀에서 가장 높아서 이 시기에 게임이용습관으로 인한 갈등과 교육 수요가 높을 것으로 예상됨.

구분		유형				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀 게임 이용 습관 만족 수준	매우만족	12.8%	8.6%	5.8%	7.1%	12.4%
	만족	26.6%	24.7%	16.8%	16.7%	28.8%
	보통	37.0%	35.1%	34.1%	34.0%	38.7%
	불만	17.4%	21.6%	26.8%	27.1%	14.8%
	매우불만	6.2%	10.0%	16.5%	15.2%	5.3%



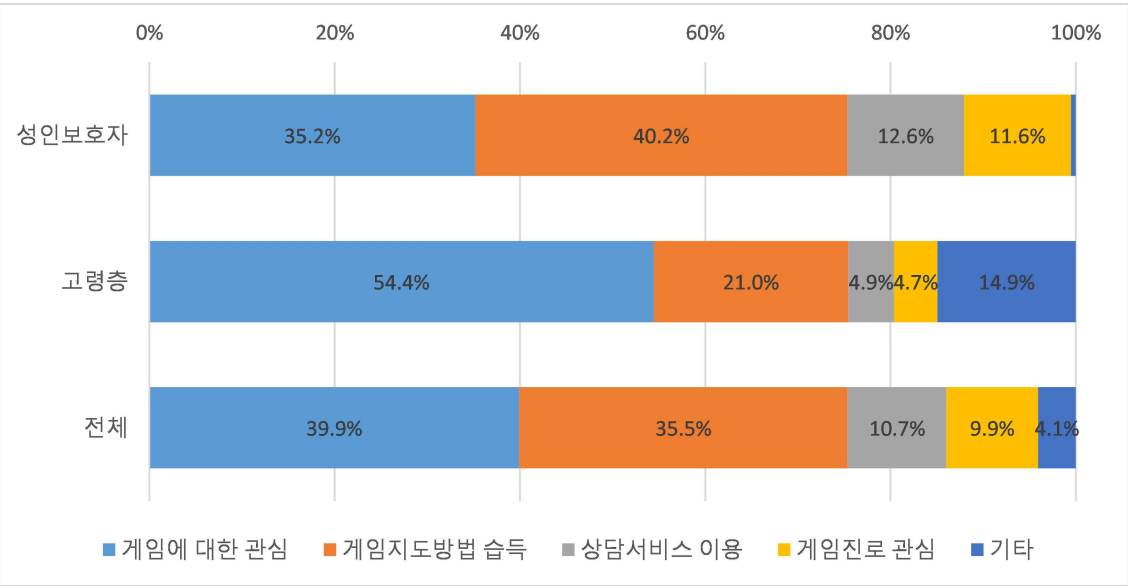
3. 교육 참여 동기

1) 교육 참여 동기 전체

○ **게임리터러시 교육에 참여하게 된 이유**

- 게임리터러시 교육에 참여한 이유를 2개 이상 선택할 수 있도록 질문하여 수집한 7,091건의 응답 중 게임문화에 대한 관심이 39.9%로 가장 많았고, 게임이용 지도에 대한 관심이 35.5%, 게임관련 상담서비스를 이용하고 싶어서라는 응답이 10.7% 순이었음.
- 성인보호자는 게임이용지도가 40.2%로 가장 많았으며, 고령층은 게임문화 관심이 54.4%로 가장 많아서 두 집단의 교육 수요가 다른 것으로 나타났음.

구분		성인보호자		고령층		전체	
		응답수	%	응답수	%	응답수	%
교육 참여 동기	게임 문화 관심	1,880	35.2%	951	54.4%	2,831	39.9%
	게임 이용 지도	2,147	40.2%	367	21.0%	2,514	35.5%
	게임 상담서비스	671	12.6%	86	4.9%	757	10.7%
	게임 진로	618	11.6%	82	4.7%	700	9.9%
	기타	28	0.5%	261	14.9%	289	4.1%
	전체	5,344	100%	1,747	100%	7,091	100%



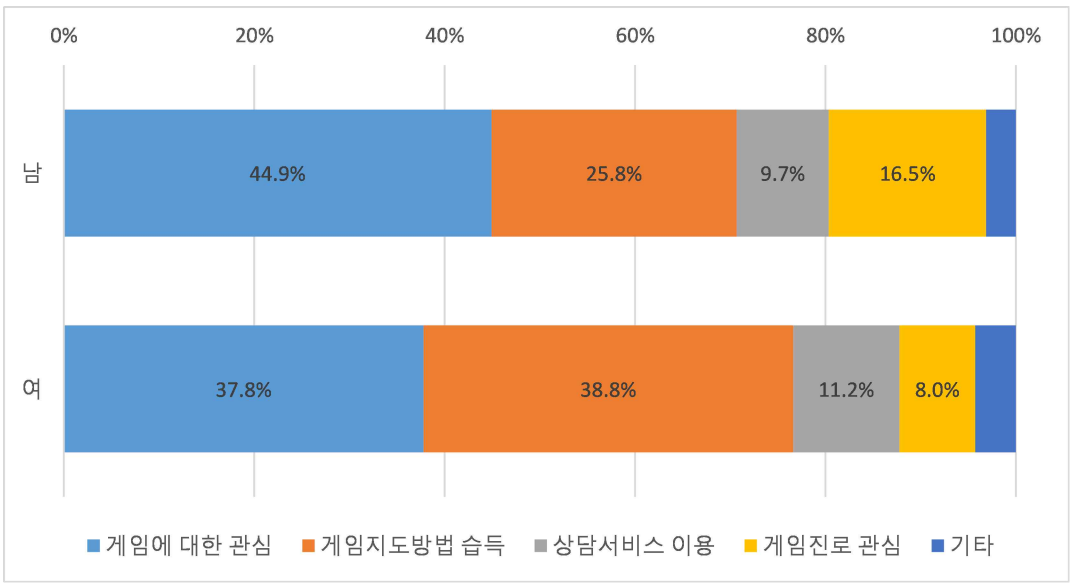
2) 성별 교육 참여 동기

○ 성별에 따른 차이를 비교한 결과

- 남자 보호자들이 게임 자체에 대한 관심이 큰 반면, 여자 보호자들은 자녀와 관련된 게임 이용 지도 방법이나 진로 등에 대한 관심의 비중이 더 높은 것으로 나타났음.
- 여자는 게임 이용 지도 방법에 대한 관심(38.8%)과 게임과 게임 문화에 대한 관심(37.8%), 게임 관련 진로에 대한 관심(11.2%) 순으로 선택
- 남자는 게임과 게임 문화에 대한 관심이 44.9%로 가장 많았고, 게임 이용 지도에 대한 관심은 25.8%, 게임관련 진로에 대한 관심이 16.5%으로 높았으며, 게임 상담 서비스에 대한 관심은 9.7%로 여성에 비해 낮은 편이었음.

구분		유형		전체
		남	여	
교육 참여 동기	게임 문화 관심	44.9%	37.8%	39.5%
	게임 이용 지도	25.8%	38.8%	35.7%
	게임 상담서비스	9.7%	11.2%	10.8%
	게임 진로	16.5%	8.0%	10.0%
	기타	3.1%	4.3%	4.0%
	전체	100%	100%	100%

※ 한 응답자가 여러번 응답하는 중복 응답으로 측정하여 전체 응답 숫자가 실제 사례수보다 많음
※ 성별 문항에 무응답인 사례들이 포함되며 전체 비율에서 차이가 발생

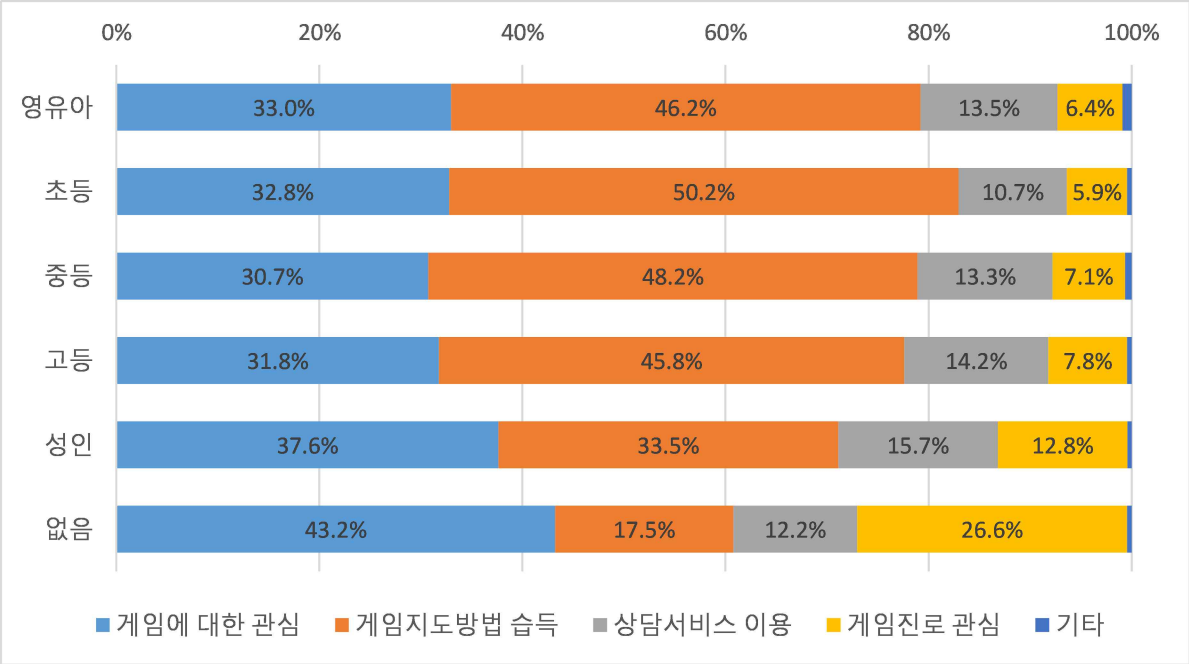


3) 자녀 연령별 교육참여동기

○ **자녀의 연령대별로 교육 참여 이유를 비교한 결과**

- 자녀들의 연령대가 높아짐에 따라 '게임지도 방법'의 비율이 감소하고, '게임관련 진로'와 '게임 관련 상담'에 대한 관심이 증가했음.
- 게임 이용 지도에 대한 관심이 있어서 참여했다는 응답은 초등학생 보호자 50.2%, 중학생 보호자 48.2%, 영유아 보호자 46.2%, 고등학생 보호자 45.8% 순
- 게임 상담 서비스에 대한 관심은 모든 초등학생 보호자에서 10.7%로 가장 낮았으나 중학생에서 13.3%, 고등학생에서 14.2%, 성인 자녀에서 15.7%로 높아졌음.
- 게임 관련 진로에 대한 관심은 초등학생에서 5.9%, 중학생에서 7.1%, 고등학생 7.8%, 성인(대학생) 자녀 보호자에서 12.8%로 체계적으로 증가

구분		자녀 연령대					
		영유아	초등	중등	고등	성인	없음
교육 참여동기	게임 문화 관심	33.0%	32.8%	30.7%	31.8%	37.6%	43.2%
	게임 이용 지도	46.2%	50.2%	48.2%	45.8%	33.5%	17.5%
	게임 상담서비스	13.5%	10.7%	13.3%	14.2%	15.7%	12.2%
	게임 진로	6.4%	5.9%	7.1%	7.8%	12.8%	26.6%
	기타	0.9%	0.4%	0.6%	0.4%	0.4%	0.5%



4. 교육 만족도 분석

1) 만족도 분석 개요

○ 조사지는 총 4문항으로 보호자 게임리터러시 교육에 대한 만족도를 측정했음.

- 교육 강사 만족도 : 교육 강사는 이해하기 쉽게 교육 내용을 잘 전달하였다.
- 게임 이해 만족도 : 게임과 게임 문화를 이해하는데 도움이 되었다.
- 교육 재참여 의사 : 나는 다음 '게임리터러시' 교육에도 참여하고 싶다.
- 교육 필요성 인식 : 이 교육은 다른 청소년 및 성인에게도 필요하다.

1. 강사는 이해하기 쉽게 교육 내용을 잘 전달하였다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤
2. 게임과 게임 문화를 이해하는 데 도움이 되었다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤
3. 나는 다음 '게임리터러시' 교육에도 참여하고 싶다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤
4. 이 교육은 다른 청소년 및 성인에게도 필요하다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤

○ 만족도 분석 방식

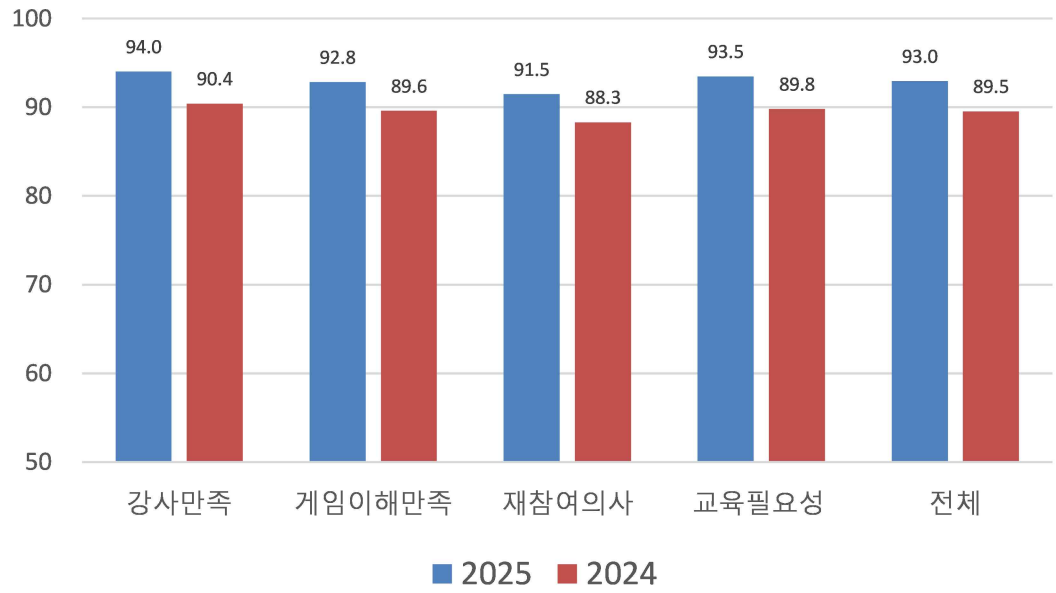
- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 Likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음.
- 따라서 만족도는 최저 1점에서 5점까지 분포함
- 본 분석에서는 이를 100점 만점으로 환산하여 평균점수로 비교
  (만족도 원점수 x 20 = 최저 20점 ~ 최고 100점으로 변환)

2) 만족도 전체

○ **교육 만족도 전체**

- 만족도 전체 평균은 93점으로 작년 대비 3.5점 높았음.
- 가장 만족도 점수가 높은 항목은 교육 강사에 대한 만족도로 94점, 가장 낮은 항목은 재참여 의사로 91.5점이었으며 나머지 항목은 모두 92점대 였음.
- 모든 만족도 항목의 결과가 2024년도 보다 향상되었음.

구분	2025	2024
교육 강사 만족도	94.0	90.4
게임 이해 만족도	92.8	89.6
교육 재참여 의사	91.5	88.3
교육 필요성 인식	93.5	89.8
전체 평균	93.0	89.5



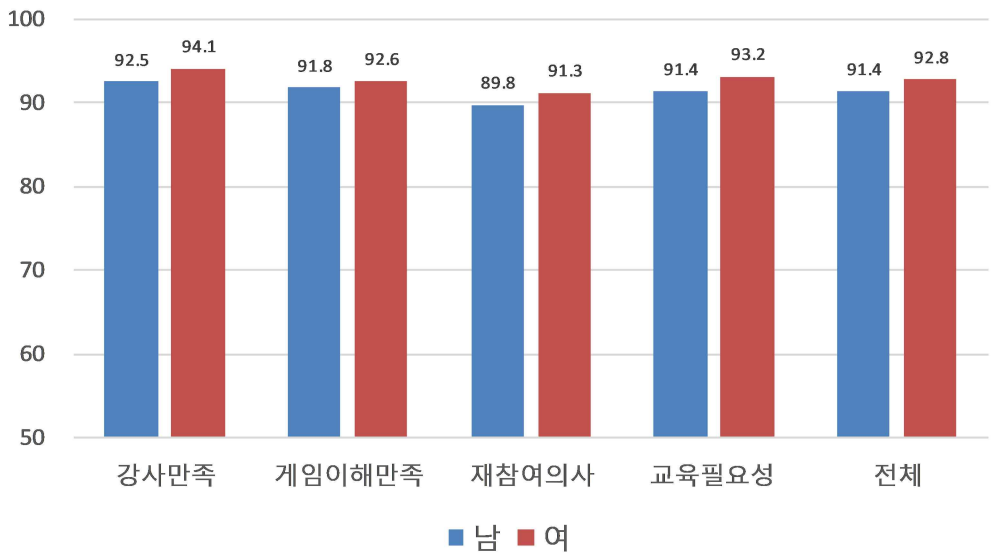
3) 성별 만족도

○ 성별에 따른 교육 만족도의 차이를 비교한 결과

- 교육 만족도 전체 평균은 여성이 92.8점, 남성이 91.4점으로 모든 항목에서 여성이 남성보다 높았으며, 교육재참여의사에서 남성 참가자들의 만족도 평균이 90점 이하였을 뿐, 나머지 항목에서는 모두 90점 이상으로 남녀 모두 교육에 만족한 것으로 확인됨.
- 성별 격차가 가장 큰 항목은 교육의 필요성에 대한 동의로 남성 참가자들의 만족도가 여성 참가자들의 만족도보다 1.79점 낮았으며, 격차가 적은 항목은 게임 이해 만족도로 0.8점 낮았음.
- 이러한 결과는 교육이 남성 보호자보다 여성 보호자에게 더 효과적임을 시사
- 만족도의 남녀간 격차는 2024년의 7.8점보다 크게 감소했고 감소량은 남성 참가자들의 만족도 향상에 의한 것으로 보아 교육 내용의 개선이 효과적이었음을 시사함.

만족도 항목	성별		격차*
	남	여	
교육 강사 만족도	92.5	94.1	1.64
게임 이해 만족도	91.8	92.6	0.80
교육 재참여 의사	89.8	91.3	1.46
교육 필요성 인식	91.4	93.2	1.79
전체 평균	91.4	92.8	1.42

* 격차 = 여성 만족도 – 남성 만족도



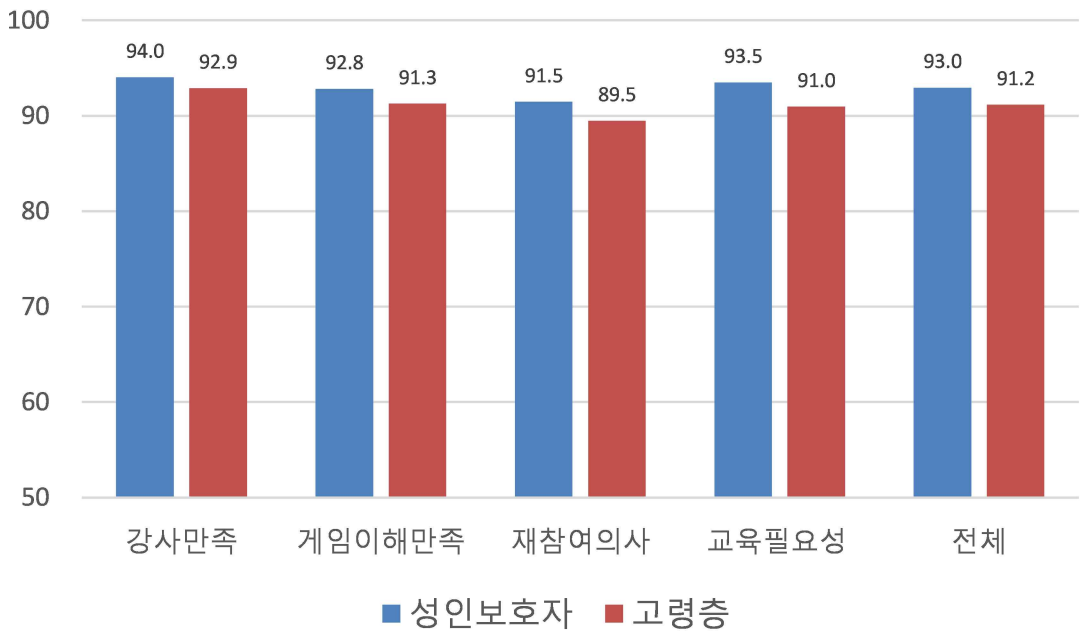
4) 유형별 만족도

○ **참가자 유형에 따른 만족도의 차이를 비교한 결과**

- 모든 만족도 항목에서 성인보호자들이 고령층보다 높았음.
- 만족도 격차가 가장 큰 항목은 교육필요성에 대한 인식(2.5점), 격차가 가장 적은 항목은 교육강사에 대한 만족도(1.1점) 였음.
- 교육 재참여 의사에서 고령층 참가자들의 만족도 평균이 90점 이하였으며, 다른 항목은 모두 90점 이상으로 두 집단 모두 교육에 만족한 것으로 확인됨.

만족도 항목	유형		격차*
	성인보호자	고령층	
교육 강사 만족도	94.0	92.9	1.1
게임 이해 만족도	92.8	91.3	1.6
교육 재참여 의사	91.5	89.5	2.0
교육 필요성 인식	93.5	91.0	2.5
전체 평균	93.0	91.2	1.8

* 격차 = 성인보호자 만족도 – 고령층 만족도

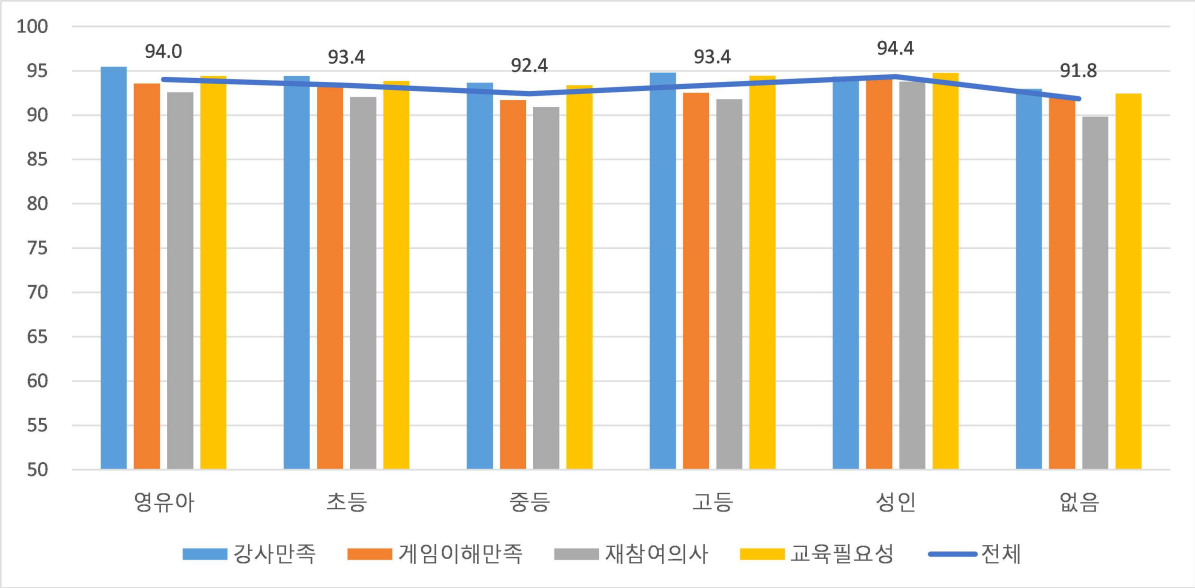


5) 참가자 자녀 연령대별 만족도

○ **자녀 연령대에 따른 만족도의 차이를 비교한 결과**

- 모든 그룹의 만족도 평균이 90점 이상으로 나타났음.
- 가장 만족도가 높은 그룹은 영유아 자녀 보호자와 성인 자녀 보호자로 94점 이상, 상대적으로 만족도가 낮은 그룹은 중학생 자녀 보호자(92.4점)였으나 집단 간 만족도 격차는 크지 않았음.
- 항목별로는 자녀가 없는 그룹의 교육 재참여 의사가 89.8점으로 유일하게 90점 이하였으며 그 외에는 모든 그룹이 모든 항목에서 90점 이상으로 나타났음.

만족도 항목	자녀 연령대					
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음
교육 강사 만족도	95.5	94.4	93.6	94.8	94.4	93.0
게임 이해 만족도	93.6	93.1	91.7	92.5	94.5	92.1
교육 재참여 의사	92.6	92.0	90.9	91.8	93.8	89.8
교육 필요성 인식	94.4	93.9	93.4	94.4	94.8	92.4
전체 평균	94.0	93.4	92.4	93.4	94.4	91.8

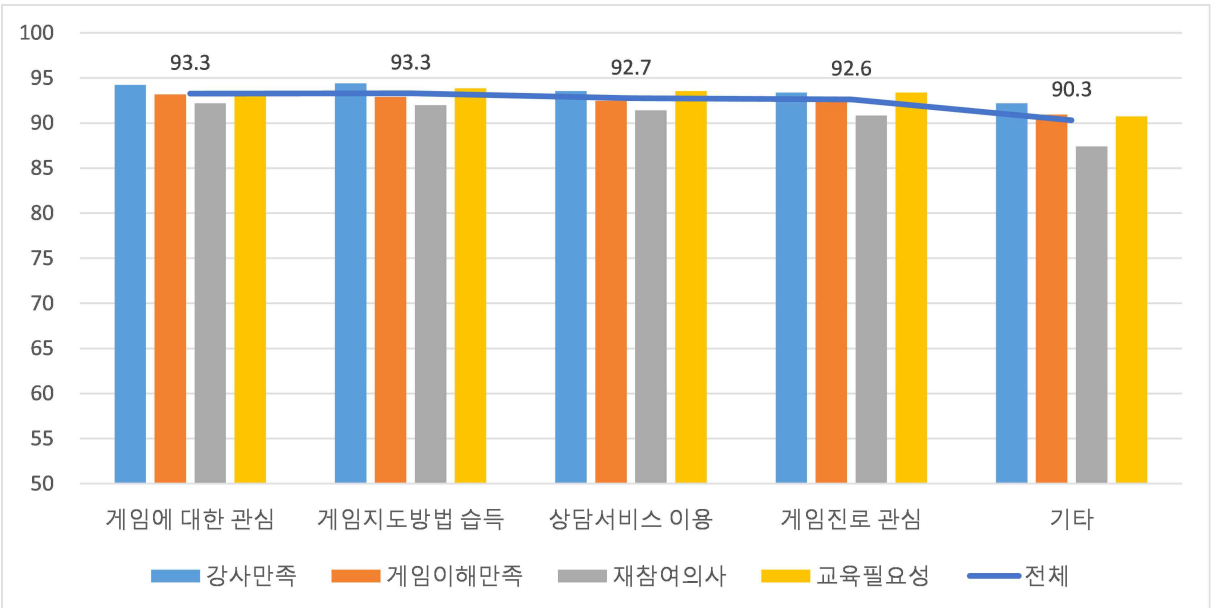


6) 참여동기별 만족도

○ **교육 참여 이유에 따른 만족도를 비교한 결과**

- 응답자들의 교육 참여 이유에 따라 만족도를 비교한 결과, 모든 항목에서 만족도 평균은 90점 이상으로 나타났음.
- 게임 문화에 대한 관심과 게임 이용지도에 관심이 있어서 참여했다고 응답한 그룹의 만족도가 93.3점으로 가장 높아서 본 교육이 참여자들의 수요를 충족시킨 것으로 확인되었음.
- 교육참여 동기로 기타를 체크한 집단의 만족도 중에서 교육 재참여 의사가 87.4점으로 90점 이하로 나타났음.

만족도 항목	교육참여 동기				
	게임 문화 관심	게임 이용 지도	게임 상담 서비스	게임 진로	기타
교육 강사 만족도	94.2	94.4	93.6	93.4	92.2
게임 이해 만족도	93.2	92.9	92.5	92.9	90.9
교육 재참여 의사	92.2	92.0	91.4	90.8	87.4
교육 필요성 인식	93.4	93.9	93.6	93.4	90.7
전체 평균	93.3	93.3	92.7	92.6	90.3



5. 교육의 효과 평가

1) 교육효과 평가 개요

○ 평가지 구성

- 조사지는 총 9문항으로 성인보호자 게임리터러시 교육을 통해 참가자들이 게임에 대한 이미지와 태도에 어떤 효과를 얻었다고 느끼는지에 대한 주관적 평가를 측정했음.
- 문항에 대한 응답은 ①그렇다, ②보통이다, ③그렇지 않다, ④여전히 모르겠다 중 하나를 선택하도록 하였으며, 응답 중 '그렇다'를 선택한 경우 동의하는 것으로 산정
- 교육 효과 평가 항목은 아래와 같음.

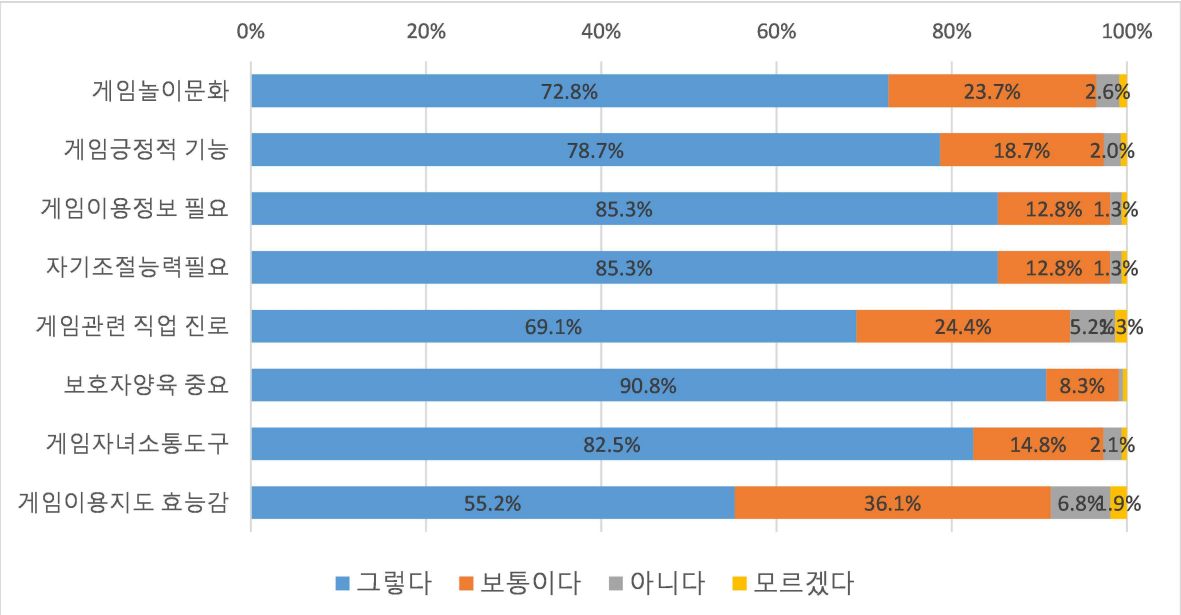
	문항	의미
1	게임이 유익한 놀이문화임을 알게 되었다.	게임의 놀이문화 인식
2	게임의 긍정적 기능과 효과를 알게 되었다.	게임의 긍정적 기능 인식
3	게임에 대한 구체적인 정보를 알 필요가 있다.	게임정보 필요성 인식
4	자녀의 게임 이용에 대해서 자기조절 능력을 길러주는 것이 중요함을 알게 되었다.	자기조절능력 필요성 인식
5	게임에 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알게 되었다.	게임 관련 직업 진로 인식
6	게임 이용 지도에 있어 보호자의 양육 태도가 중요하다.	보호자 양육 태도 중요성 인식
7	게임이 아이와 소통할 수 있는 유용한 도구임을 알게 되었다.	게임의 소통도구 가치 인식
8	나는 효과적으로 게임 이용 지도를 할 수 있다.	게임 이용 및 지도 효능감
9	아이들이 게임을 하는 가장 큰 이유는 ① 재미있어서 ② 스트레스 해소 ③ 친구들과 어울리기 위해 ④ 게임 외 딱히 할 수 있는 놀이가 없음 ⑤ 과몰입되어서 ⑥ 그 외 (직접 입력)	게임을 하는 이유에 대한 이해

2) 교육효과 평가 결과

○ **교육 효과 평가 전체**

- 가장 효과성 평가가 낮은 항목은 '효과적으로 게임 이용 지도를 할 수 있다.'는 게임 이용 및 지도 효능감으로 그렇다는 응답이 55.2%였음.
- 가장 동의율이 높은 문항은 자녀의 게임 이용에 있어서 보호자의 양육 태도가 중요하다는 인식(90.8%)이었음.

교육효과 평가	그렇다	보통이다	아니다	모른다
게임의 놀이문화 인식	72.8%	23.7%	2.6%	0.9%
게임의 긍정적 기능 인식	78.7%	18.7%	2.0%	0.7%
게임 이용 정보 필요성 인식	85.3%	12.8%	1.3%	0.6%
자기조절능력 필요성 인식	85.3%	12.8%	1.3%	0.6%
게임 관련 직업 진로 인식	69.1%	24.4%	5.2%	1.3%
보호자 양육 태도 중요성 인식 (보호자)	90.8%	8.3%	0.5%	0.5%
게임의 소통도구 가치 인식	82.5%	14.8%	2.1%	0.6%
게임 이용 및 지도 효능감	55.2%	36.1%	6.8%	1.9%



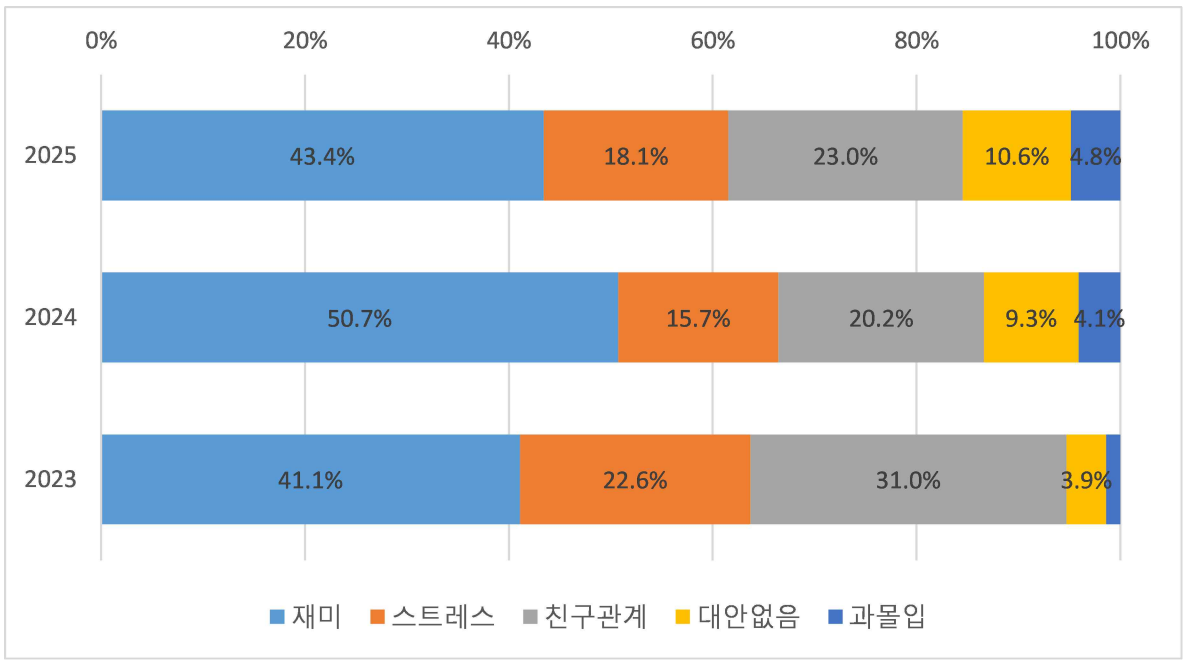
○ **게임하는 이유에 대한 인식**

- 성인보호자 참가자들의 43.4%는 게임을 하는 이유가 재미 때문이라고 이해했으며, 친구들과 어울리기 위해서(23%)와 스트레스 해소(18.1%)가 그다음 순으로 나타났음.
- 반면에 과몰입(4.8%)이나 게임 이외에 다른 놀이가 없기 때문(10.6%)이라는 응답의 비율은 상대적으로 낮았음.

	재미	스트레스	친구	대안없음	과몰입
2025	43.4%	18.1%	23.0%	10.6%	4.8%
2024	50.7%	15.7%	20.2%	9.3%	4.1%
2023	41.1%	22.6%	31.0%	3.9%	1.4%

○ **연도별 차이**

- 작년 대비 대안이 없기 때문과 과몰입, 친구 때문이라는 응답의 비율이 늘었고 재미의 비중이 감소했음.
- 대안이 없기 때문이라는 응답과 과몰입 때문이라는 응답의 비율이 2023년 이후 꾸준히 증가한 것으로 나타남.

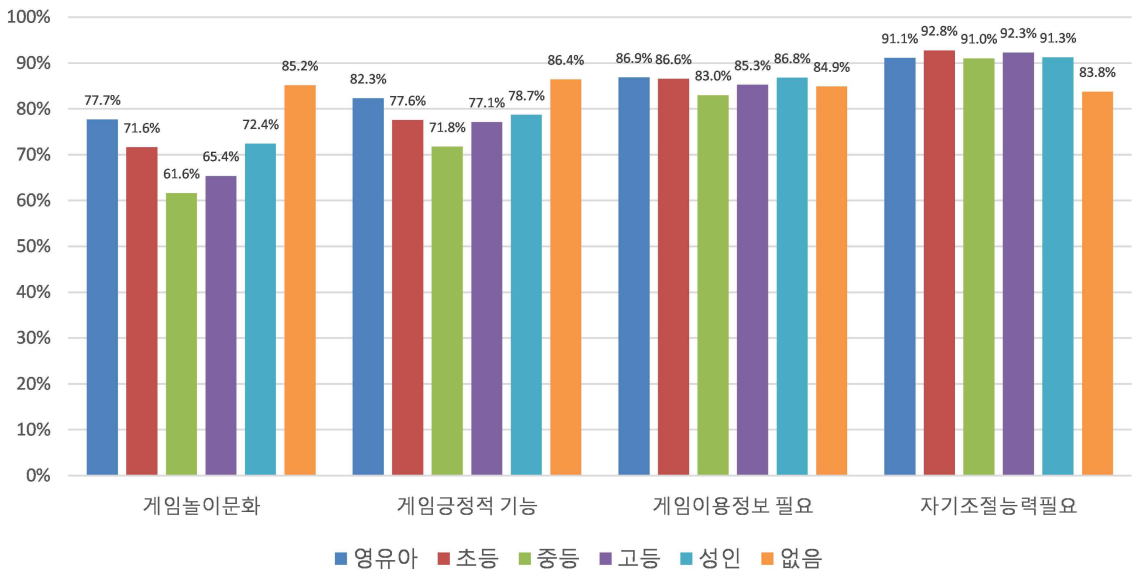


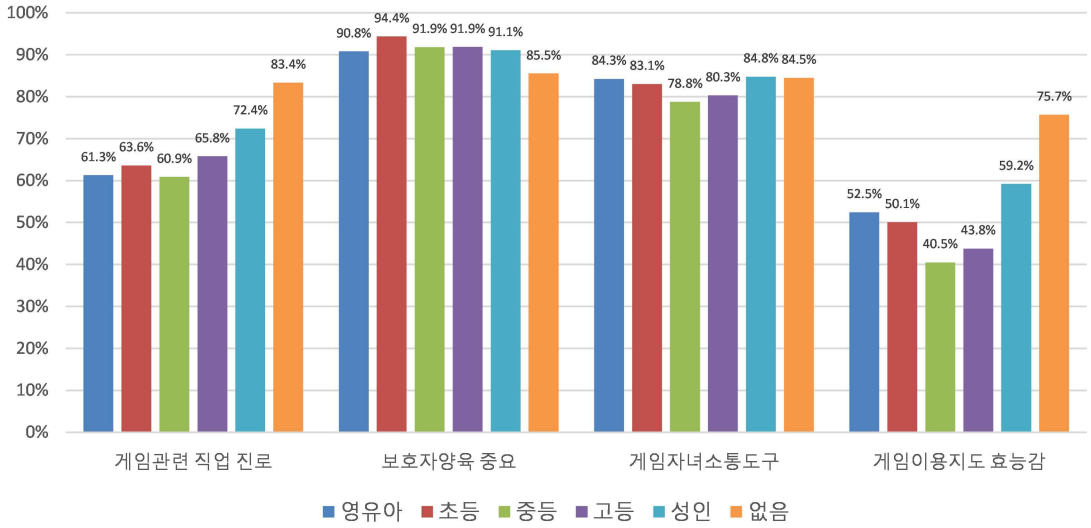
3) 참가자 자녀 연령대별 교육효과 평가

○ **참가자 자녀 연령대별 효과성 비교**

- 전체적으로 중학생 자녀를 둔 그룹의 효과성 평균이 가장 낮았으며, 고등학생이 그 다음으로 낮은 반면, 성인 자녀와 영유아 자녀 그룹의 효과성 평균이 높았음.
- 게임 이용지도에 대한 효능감은 중학생과 고등학생 자녀를 둔 그룹에서 50% 이하로 가장 낮았으며, 성인 자녀와 영유아 자녀 그룹에서 가장 높아서 이 주제에 대한 실질적인 교육 내용 강화가 필요함을 시사

교육효과 평가	자녀 연령대					
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음
게임놀이문화	77.7%	71.6%	61.6%	65.4%	72.4%	85.2%
게임긍정적 기능	82.3%	77.6%	71.8%	77.1%	78.7%	86.4%
게임이용정보 필요	86.9%	86.6%	83.0%	85.3%	86.8%	84.9%
자기조절능력필요	91.1%	92.8%	91.0%	92.3%	91.3%	83.8%
게임관련 직업 진로	61.3%	63.6%	60.9%	65.8%	72.4%	83.4%
보호자양육 중요	90.8%	94.4%	91.9%	91.9%	91.1%	85.5%
게임자녀소통도구	84.3%	83.1%	78.8%	80.3%	84.8%	84.5%
게임이용지도 효능감	52.5%	50.1%	40.5%	43.8%	59.2%	75.7%
전체	78.4%	77.5%	72.4%	75.2%	79.6%	83.7%




100%
90%
80%
70%
60%
50%
40%
30%
20%
10%
0%
61.3%
63.6%
60.9%
65.8%
72.4%
83.4%
90.8%
94.4%
91.9%
91.9%
91.1%
85.5%
84.3%
83.1%
78.8%
80.3%
84.8%
84.5%
52.5%
50.1%
40.5%
43.8%
59.2%
75.7%
게임관련 직업 진로
보호자양육 중요
게임자녀소통도구
게임이용지도 효능감
영유아
초등
중등
고등
성인
없음

6. 고령층 응답 결과

1) 고령층 분석 개요

○ 고령층 대상 조사 문항 구성과 분석

- 교육에 참여한 1,523명의 고령층 대상 별도 분석 실시
- 기본 문항 외에 고령층에 부합하는 문항을 아래와 같이 별도 구성하여 추가 분석
- 각 문항에 동의하는 수준을 5점 만점의 Likert 척도로 측정(최저 1점 – 최고 5점)하여 이를 100점 만점 기준으로 환산(최저 20점 – 최고 100점)하여 산출
- 점수가 높을수록 해당 항목에 더 많이 동의하는 것으로 해석

구분	조사 문항	의미
게임의 문화적 가치 이해	게임은 유익하고 즐거운 놀이문화 중 하나다.	유익한 놀이문화 인식
	게임은 누구나 즐길 수 있는 문화다.	게임 문화 보편성 인식
게임의 긍정적 기능 이해	게임은 집중력과 사고력을 높이는데 도움이 된다.	집중력/사고력 도움
	게임은 관계형성과 소통에 도움이 된다.	관계/소통 도움
	게임을 통해 여가시간을 즐겁게 보낼 수 있다.	여가 즐거움 기여
	게임은 삶의 긍정적인 영향(예: 활력 등)을 준다.	삶에 긍정적 기여

2) 교육을 통한 게임 문화의 가치 이해

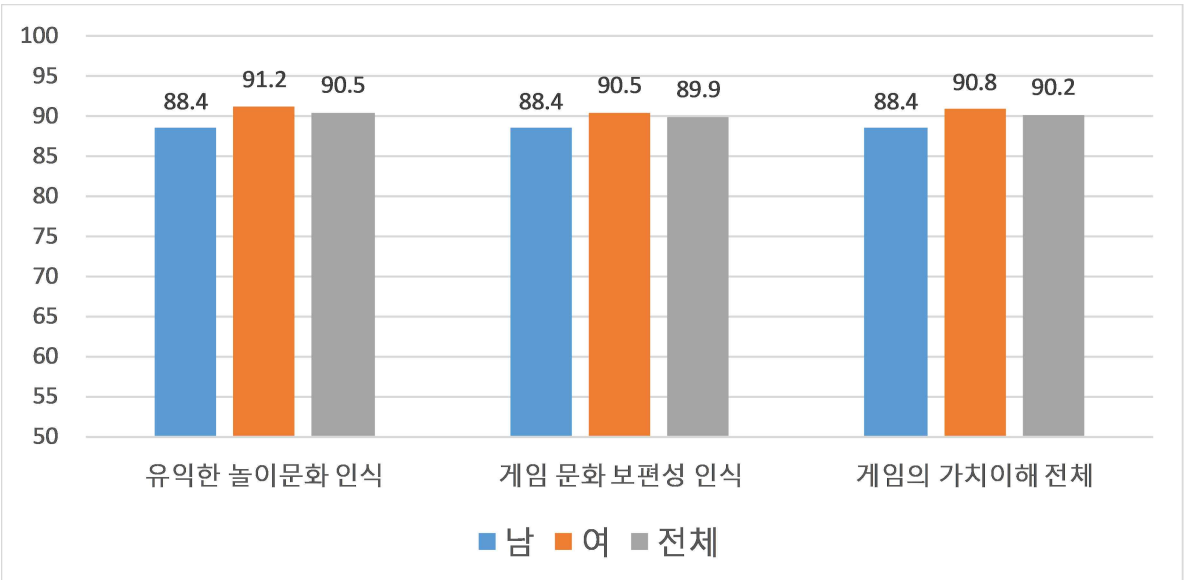
○ 게임의 문화적 가치 이해 수준의 전체 결과

- 교육을 통해 게임의 문화적 가치를 인식했다는 문항에 동의하는 수준은 평균 88점에서 90점 안팎으로 높게 나타났음.

구분	성별		전체
	남	여	
유익한 놀이문화 인식	88.4	91.2	90.5
게임 문화 보편성 인식	88.4	90.5	89.9
게임의 문화적 가치 이해 전체	88.4	90.8	90.2

○ 게임의 문화적 가치 이해 수준의 성별 비교

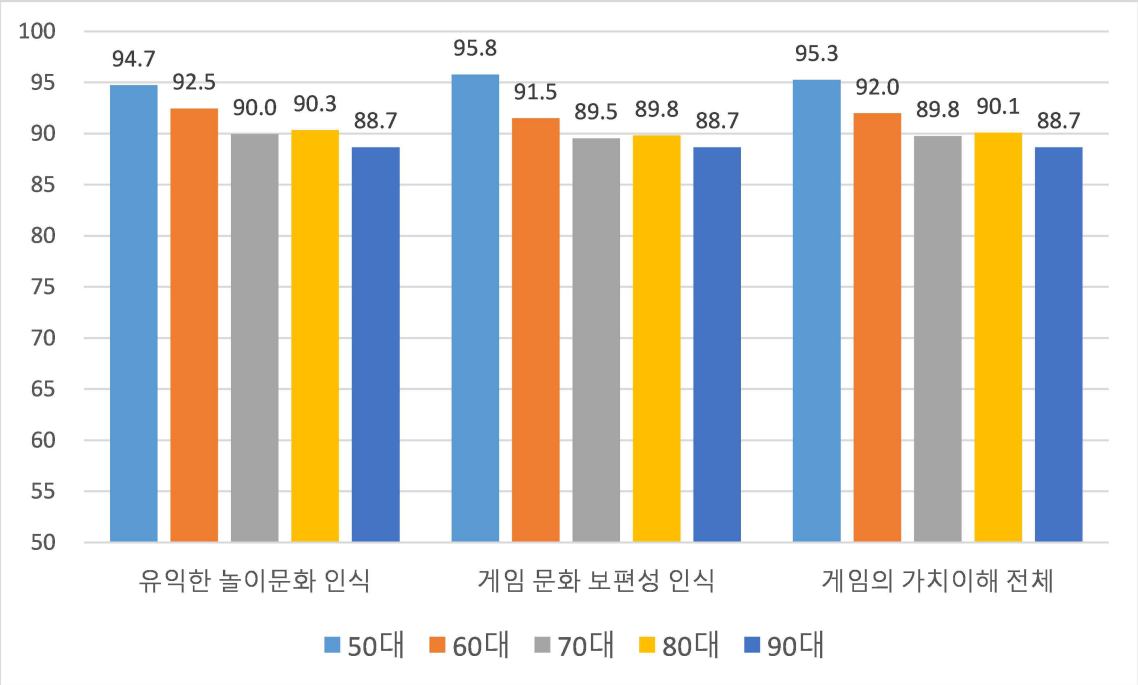
- 성별 비교 결과 여성이 평균 90.8점으로 남성의 88.4점 보다 2.4점 높았음.
- 여성의 경우 게임이 유익한 놀이문화라는 인식은 91.2점, 게임은 누구나 즐길 수 있는 문화라는 게임 문화의 보편성 인식은 90.5점으로 모두 남성의 88.4점보다 높았음.
- 본 교육이 특히 여성 고령층 참여자들에게 도움이 되는 것으로 해석할 수 있음.



○ 게임의 문화적 가치 이해 수준의 연령대별 비교

- 교육을 통해 게임의 문화적 가치를 인식했다는 문항에 동의하는 수준은 연령대가 높아질수록 낮아지는 추세 발견됨.
- 두 항목의 동의율은 모두 50대 그룹에서 평균 92.5점으로 가장 높았고, 90대까지 순차적으로 감소해서 90대 이상 그룹에서 82.6점으로 감소
- 본 교육이 상대적으로 저연령 그룹에서 더 효과 있음을 시사함.

구분	연령대					전체
	50대	60대	70대	80대	90대	
유익한 놀이문화 인식	94.7	92.5	90.0	90.3	88.7	90.6
게임 문화 보편성 인식	95.8	91.5	89.5	89.8	88.7	90.1
게임의 문화적 가치이해 전체	95.3	92.0	89.8	90.1	88.7	90.3



3) 교육을 통한 게임의 긍정적 기능에 대한 이해

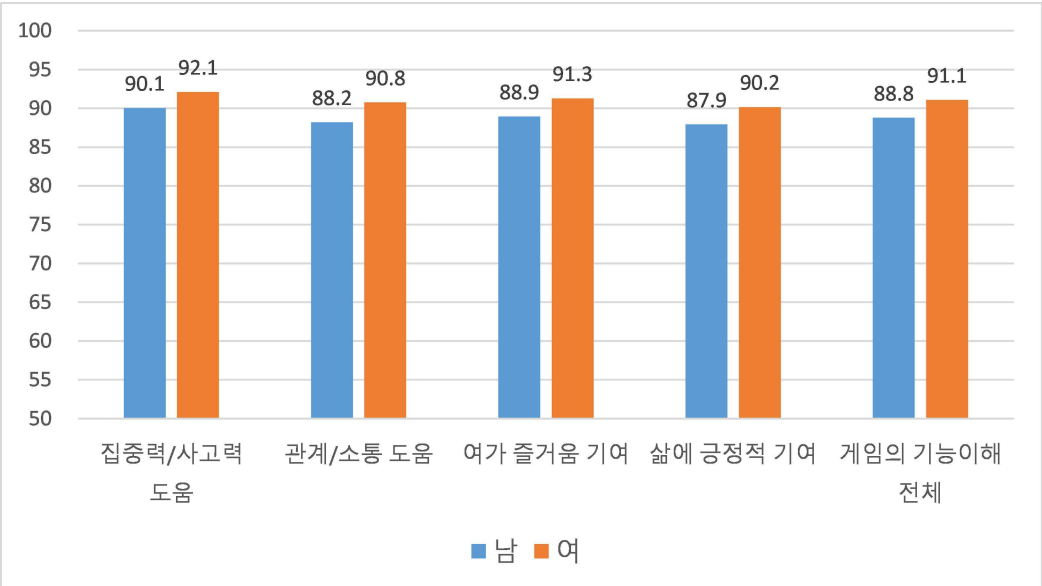
○ 게임의 긍정적 기능에 대한 이해 수준 개요

- 교육을 통해 게임의 긍정적 기능을 이해하게 되었다는 문항에 동의하는 수준은 최소 89.7점, 최대 91.6점으로 높았음.
- 게임이 집중력과 사고력에 도움이 된다는 인식은 91.6점으로 가장 높았고, 게임이 여가의 즐거움이 기여한다는 인식이 90.7점, 게임이 관계 형성과 소통에 도움이 된다는 인식이 90.1점, 삶에 긍정적인 영향을 미친다는 인식이 89.7점 순이었음.

○ 게임의 긍정적 기능에 대한 이해 수준의 성별 비교

- 성별 비교 결과 여성이 평균 91.1점으로 남성의 88.8점보다 평균 2.3점 높았음.
- 항목 별로도 모든 항목에서 여성이 남성보다 더 높은 인식 수준 점수를 보여서 본 교육이 특히 여성 고령층 참여자들에게 도움이 되는 것으로 추정됨.

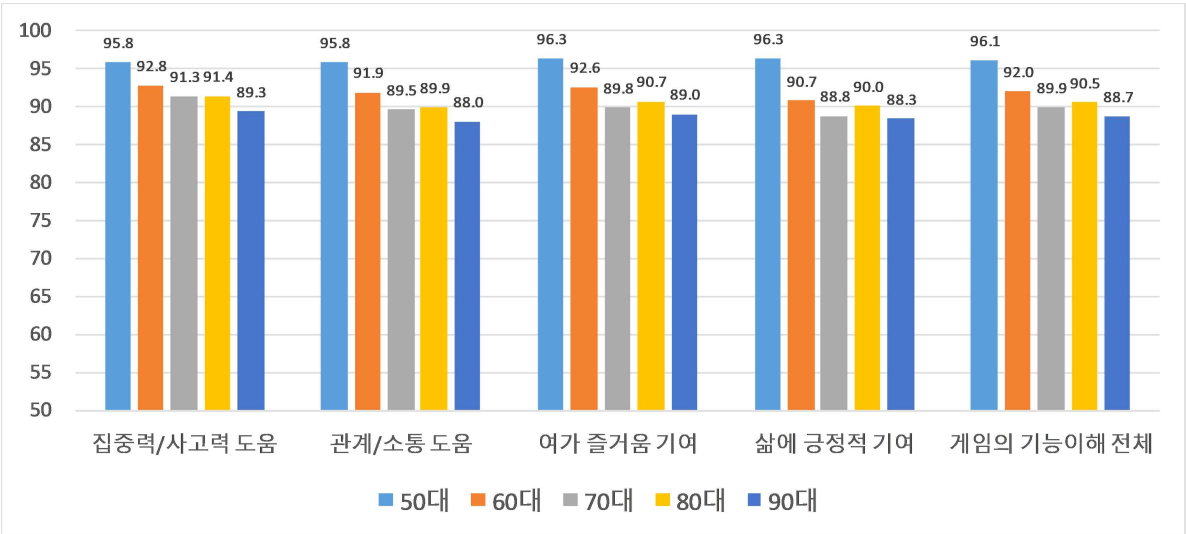
구분	성별		전체
	남	여	
집중력/사고력 도움	90.1	92.1	91.6
관계/소통 도움	88.2	90.8	90.1
여가 즐거움 기여	88.9	91.3	90.7
삶에 긍정적 기여	87.9	90.2	89.7
게임의 긍정적 기능 이해 전체	88.8	91.1	90.5



○ 게임의 긍정적 기능에 대한 이해 수준의 연령대별 비교

- 게임의 긍정적 기능에 대한 이해 수준을 연령대별로 비교한 결과, 전체적으로 낮은 연령대에서 점수가 높고 연령대가 높아질수록 점수가 감소하는 추세가 모든 항목에서 발견됨.
- 특히 50대 그룹과 나머지 연령대 간 격차가 뚜렷해서, 50대 그룹의 본 영역 평균이 96.1점인 반면, 그다음으로 높은 60대 그룹은 92점으로 4.1점 격차를 보였음.
- 이는 본 교육이 특히 50대에게 효과적이었음을 의미하는데, 50대는 고령층이라 하기에는 낮은 연령임을 고려하면, 본 교육의 내용과 방법을 보다 고연령층에 적합한 방향으로 개선할 필요성을 시사하는 것으로 볼 수 있음.

구분	연령대					전체
	50대	60대	70대	80대	90대	
집중력/사고력 도움	95.8	92.8	91.3	91.4	89.3	91.6
관계/소통 도움	95.8	91.9	89.5	89.9	88.0	90.1
여가 즐거움 기여	96.3	92.6	89.8	90.7	89.0	90.7
삶에 긍정적 기여	96.3	90.7	88.8	90.0	88.3	89.7
게임의 기능 이해 전체	96.1	92.0	89.9	90.5	88.7	90.5



4) 고령층 조사 결과 종합

○ 전반적으로 게임에 대한 긍정적 인식

- 본 교육에 참여한 고령층 참여자 대부분은 교육을 통해 게임의 문화적 가치에 대한 이해와 게임의 긍정적 기능과 효과에 대한 인식이 높은 것으로 나타났음.

○ 여성이 남성보다, 상대적 저연령 집단이 고연령 집단보다 게임에 대해 긍정적

- 게임의 문화적 가치에 대한 이해와 게임의 긍정적 효과에 대한 인식은 여성이 남성보다 더 높았으며, 상대적으로 낮은 연령층인 50대 혹은 60대에서 가장 높고 연령대가 높아질수록 감소하는 추세를 보여주었음.

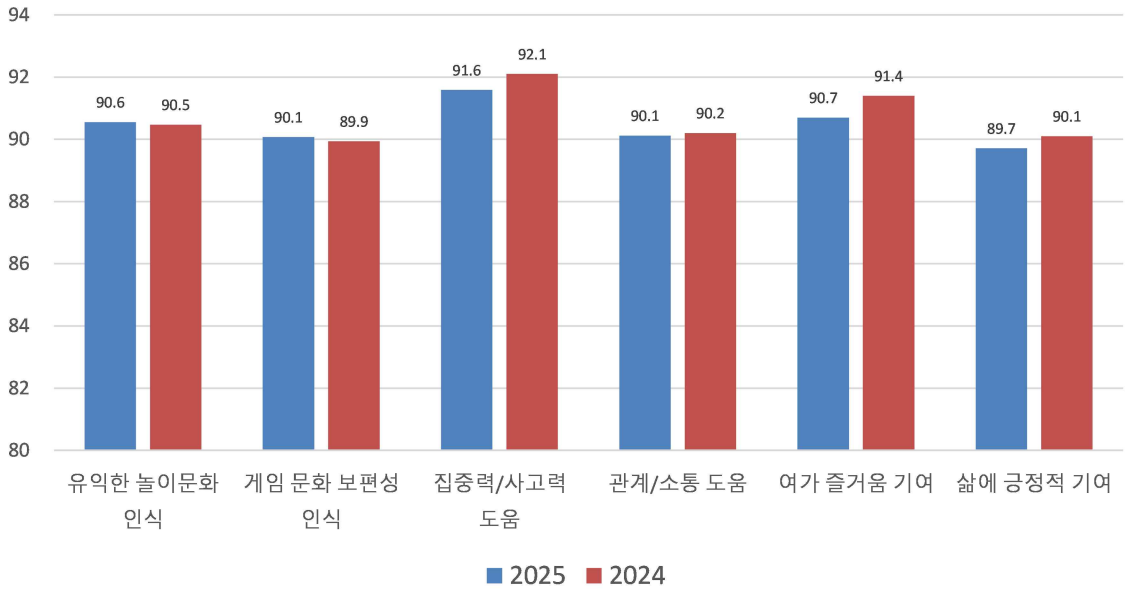
○ 결과 해석의 제한과 시사점

- 이 결과는 사전-사후 비교 결과가 아니므로 교육의 효과와 교육 참여자들이 기존에 가지고 있던 인식이 혼합된 결과로 의미 해석에 제한이 있음.
- 게임에 대한 인식이 충분하지 않은 고연령층에게 더 많은 게임 리터러시 교육이 필요함을 시사하며, 고령층 중에서도 저연령 집단일수록 게임에 대해 보다 긍정적인 인식을 가지고 있으므로 더 효과적인 교육이 가능할 것으로 추정됨.

○ 고령층 응답결과의 전년도 비교

- 고령층의 게임 인식에 대한 응답을 2024년과 비교한 결과, 전년도와 비슷하게 유지된 것으로 나타났음.

구분	의미	2025	2024
게임의 문화적 가치 이해	유익한 놀이문화 인식	90.6	90.5
	게임 문화 보편성 인식	90.1	89.9
게임의 긍정적 기능 이해	집중력/사고력 도움	91.6	92.1
	관계/소통 도움	90.1	90.2
	여가 즐거움 기여	90.7	91.4
	삶에 긍정적 기여	89.7	90.1


94
92
90
88
86
84
82
80
90.6
90.5
90.1
89.9
91.6
92.1
90.1
90.2
90.7
91.4
89.7
90.1
유익한 놀이문화 인식
게임 문화 보편성 인식
집중력/사고력 도움
관계/소통 도움
여가 즐거움 기여
삶에 긍정적 기여
2025
2024

Ⅲ

부 록

[2025 보호자 게임리터러시 교육] 만족도 조사 - 학부모(일반성인)

한국콘텐츠진흥원과 (재)게임문화재단에서 주최/주관하고 게임문화교육원이 운영하는
'보호자 게임리터러시 교육'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다.
자녀가 없는 경우 본인의 기준(본인·동생·조카 등)에 맞춰 작성하시면 됩니다.
(설문지 또는 QR코드 중 택일하여 참여해 주시기 바랍니다.)

[인적사항] * 통계를 위한 목적으로 사용				
성별	① 남 ② 여	연령	부모 (본인)	① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상
			자녀 (중복가능)	① 영유아 ② 초등학생 ③ 중학생 ④ 고등학생 ⑤ 성인 ⑥ 없음

[선택질문] * 자녀가 있으신 경우에 응답 부탁드립니다.	
평소 자녀와 충분한 대화를 나누고 계신가요?	① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 부족하다 ⑤ 매우 부족하다
자녀의 평일 하루 평균 게임 플레이 시간은?	① 0~1시간 ② 1~2시간 ③ 2~3시간 ④ 3시간 이상 ⑤ 모름
현재 자녀의 학업 성취도에 만족하십니까?	① 매우 만족함 ② 만족함 ③ 보통 ④ 부족함 ⑤ 매우 부족함
자녀의 게임 습관에 만족하십니까?	① 매우 만족함 ② 만족함 ③ 보통 ④ 부족함 ⑤ 매우 부족함

[공통질문] * 교육 후 느낀 점에 대해 응답 부탁드립니다.	
1. 게임이 유익한 놀이문화임을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
2. 게임의 긍정적 기능과 효과를 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
3. 게임에 대한 구체적인 정보를 알 필요가 있다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
4. 자녀의 게임 이용에 대해서 자기조절 능력을 길러주는 것이 중요함을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
5. 게임에 관련된 다양한 직업과 진로에 대해 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
6. 게임 이용 지도에 있어 보호자의 양육 태도가 중요함을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
7. 게임이 아이와 소통할 수 있는 유용한 도구임을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
8. 나는 효과적으로 게임 이용 지도를 할 수 있다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
9. 아이들이 게임을 하는 가장 큰 이유는 ( ) 이다.	① 재미있어서 ② 스트레스 해소 ③ 친구들과 어울리기 위해 ④ 게임 외 딱히 할 수 있는 놀이가 없음 ⑤ 과몰입되어서 ⑥ 그 외 (직접 입력)

10. 강사는 이해하기 쉽게 교육내용을 잘 전달하였다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤
11. 게임과 게임문화를 이해하는 데 도움이 되었다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤
12. 나는 다음 게임리터러시 교육에도 참여하고 싶다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤
13. 이 교육은 다른 청소년 및 성인에게도 필요하다. (5점 만점)	①	②	③	④	⑤

14. 교육에 참여하신 이유는? (중복가능)	15. 본 교육을 받고 난 후 느낀 점 / 궁금한 점을 작성해주세요.
① 게임 및 게임문화에 대한 관심 ( ) ② 게임 이용 지도방법 습득 ( ) ③ 게임 관련 상담 서비스 이용 ( ) ④ 게임 관련 진로에 대한 관심 ( ) ⑤ 기타 ( )	

※ (재)게임문화재단 연락처 T. 1577-0208(내선 3)

[2025 보호자 게임리터러시 교육] 만족도 조사 - 고령층

한국콘텐츠진흥원과 (재)게임문화재단에서 주최/주관하고 게임문화교육원이 운영하는 '보호자 게임리터러시 교육'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다.
(설문지 또는 QR코드 중 택일하여 참여해 주시기 바랍니다.)

다음 질문사항을 읽고 해당사항에 √ 표시를 해 주십시오.						
성별	① 남 ② 여					
연령	① 50대 ② 60대 ③ 70대 ④ 80대 ⑤ 90대 이상					
빈칸에 √ 표시를 해 주십시오.		**매우 그렇다**	**그렇다**	**보통 이다**	**아니다**	**전혀 아니다**
게임 문화 이해	1. 게임은 유익하고 즐거운 놀이문화 중 하나다.					
	2. 게임은 누구나 즐길 수 있는 문화다.					
게임 효과	3. 게임은 집중력과 사고력을 높이는데 도움이 된다.					
	4. 게임은 관계형성과 소통에 도움이 된다.					
	5. 게임을 통해 여가시간을 즐겁게 보낼 수 있다.					
	6. 게임은 삶의 긍정적인 영향(예 : 활력 등)을 준다.					
교육 만족도	7. 강사는 이해하기 쉽게 교육내용을 잘 전달하였다.					
	8. 게임과 게임문화를 이해하는 데 도움이 되었다.					
	9. 나는 다음 게임리터러시 교육에도 참여하고 싶다.					
	10. 이 교육은 다른 청소년 및 성인에게도 필요하다.					
참여 목적	11. 본 교육에 참여하신 이유는 무엇인가요? ① 게임 및 게임문화에 대한 관심 ② (손)자녀의 게임이용 지도방법 습득 ③ 게임관련 상담서비스 이용 ④ 게임관련 진로에 대한 관심 ⑤ 기타( )					
기타 의견	12. 본 교육을 받고 난 후 느낀 점 / 궁금한 점을 작성해주세요.					

※ (재)게임문화재단 연락처 T. 1577-0208(내선 3)



2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석

07

2025 교실 속 게임리터러시 교육 프로그램 만족도 조사 결과

ATC

『2025 교실속 게임리터러시』

교육 프로그램 만족도 조사 결과보고

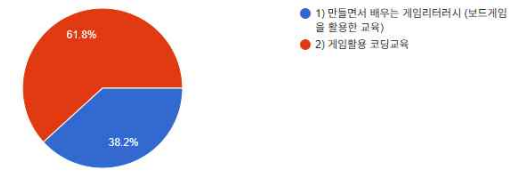
1. 사전 및 사후 만족도 조사 결과

1) 사전조사 - 교사

조사내용	[사전조사] 교실 속 게임리터러시 사전 설문조사(교사)
조사기간	2025년 3월~ 12월
조사대상	교실 속 게임리터러시 교육 참여 교사 (1,609명)
설문방식	온라인 조사 진행(구글 설문폼 활용) https://forms.gle/8wazhMKomg6TxuzRA
응답인원 및 응답률	교실 속 게임 리터러시 교육 참여 교사 **811명** [총 1,609명, 50.4%]

응답비율

분야	인원 (명)	비율 (%)
만들면서 배우는 게임리터러시 (보드게임 활용 교육)	310	38.2
게임활용 코딩교육	501	61.8
합계	811	**100**



설문 문항

구분	주요 설문	응답결과
교실 속 게임 리터러시	게임리터러시교육에 대해 알고 계십니까?	아직 잘 모른다. 18.0% / 조금 알고 있다. 53.8% / 잘 알고 있다. 28.2%
	학교 수업에서 게임 또는 보드게임을 활용한 교육을 진행하고 계십니까?	진행하고 있지 않다. 27.4% / 진행 하고 있다. 72.6%
	게임 또는 보드게임이 학교 현장의 교육 방법으로 적합하다고 생각하십니까?	매우 부적합 3.0% / 부적합 0.6% / 아직 모르겠음 1.8% / 보통 10.0% / 적합 48.2% / 매우 적합 36.4%
	게임 또는 보드게임을 활용한 게임리터러시 교육이 교육적 효과가 있을 것이라 생각하십니까?	전혀 효과적이지 않다. 0.1% / 부족하다. 1.4% / 보통이다. 11.0% / 효과적이다. 65.1% / 매우 효과적이다. 22.4%
	선생님의 게임리터러시 교육 역량은 어느 정도라고 생각하십니까?	매우 낮음 0.9% / 낮음 7.4% / 보통 44.5% / 높음 36.5% / 매우 높음 10.7%

2) 사전조사 - 학생

<table>
<tr><td>조사내용</td><td colspan="3">[사전조사] 교실 속 게임리터러시 사전 설문조사(학생)</td></tr>
<tr><td>조사기간</td><td colspan="3">2025년 3월~ 12월</td></tr>
<tr><td>조사대상</td><td colspan="3">교실 속 게임리터러시 교육 참여 학생 (32,782명)</td></tr>
<tr><td>설문방식</td><td colspan="3">온라인 조사 진행(구글 설문폼 활용) https://forms.gle/zBNNXtzQbhescky78</td></tr>
<tr><td>응답인원
및 응답률</td><td colspan="3">게임리터러시 교육 참여 학생 10,934명 [총 32,782명, 33.4%]</td></tr>
<tr><td rowspan="4">설문 문항</td><td>구분</td><td>주요 설문</td><td>응답결과</td></tr>
<tr><td rowspan="3">교실 속
게임
리터러시</td><td>게임(PC게임, 보드게임 등)으로 진행되는 수업을 경험한 적이 있나요?</td><td>
<table>
<tr><th>있다</th><th>없다</th></tr>
<tr><td>81.9%</td><td>18.1%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>(참여한 경우에만 응답) 어떤 교육에 참여한 경험이 있나요?</td><td>
<table>
<tr><th>컴퓨터코딩</th><th>보드게임</th><th>기타</th></tr>
<tr><td>57.2%</td><td>29.8%</td><td>13.1%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>게임 또는 놀이를 통해 수업이 진행되는 것이 기대되나요?</td><td>
<table>
<tr><th>전혀 기대 되지않음</th><th>기대 되지않음</th><th>보통</th><th>기대됨</th><th>매우 기대됨</th></tr>
<tr><td>1.9%</td><td>1.0%</td><td>10.9%</td><td>25.3%</td><td>60.9%</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

3) 사후조사 - 교사

조사내용	**[사후조사] 교실 속 게임리터러시 사후 설문조사(교사)**
조사기간	2025년 4월~12월
조사대상	교실 속 게임리터러시 교육 결과 보고서 제출 교사 (1,609명)
설문방식	온라인 조사 진행(구글 설문폼 활용) https://forms.gle/f9UzNrCL3Uaf47KM8
응답인원 및 응답률	교실 속 게임 리터러시 교육 참여 교사 **453명** [총 1,609명, 28.2%]

응답비율

분야	인원(명)	비율(%)
만들면서 배우는 게임리터러시 (보드게임 활용 교육)	156	34.4
게임활용 코딩교육	297	65.6
합계	453	**100**



설문 문항

구분	주요 설문	응답결과
교실 속 게임 리터러시	본 사업을 통해 게임리터러시 교육에 대해 충분히 이해하게 되었습니까?	매우 그렇지 않다. / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 매우 그렇다. 9.8% / 1.2% / 2.9% / 30.0% / **56.1%**
	학교 수업에서 게임 또는 보드게임을 활용한 교육을 앞으로도 꾸준히 운영하시겠습니까?	운영 할 것이다: **99.3%** 운영 계획 없다: 0.7%
	게임이 학교 현장의 교육 방법으로 적합하다고 생각하십니까?	매우 그렇지 않다 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 매우 그렇다 4.8% / 0.4% / 6.0% / 37.1% / **51.7%**
	게임 또는 보드게임을 활용한 수업을 통해 교육적 효과를 체감하셨습니까? 체감하셨다면 구체적으로 어떤 부분입니까?	체감 못함: 2.0% 게임 과몰입 예방: 6.0% 진로탐색 및 설계: 12.1% 건전게임 문화이해 및 인식 개선: **36.9%** 미래핵심 역량 신장: 36.0% 자기 존중 및 이해: 7.0%
	본 사업을 통해 게임리터러시 수업을 지도하기 위한 선생님의 역량이 향상되었다고 생각하십니까?	매우 그렇지 않다 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 매우 그렇다 2.4% / 1.1% / 5.1% / 43.5% / **47.9%**

		2025 교실 속 게임리터러시 교육 프로그램 전반에 대하여 만족하십니까?	

매우 불만족	1	2	3	4	5	매우 만족
	0.4%	0.1%	3.3%	34.4%	61.8%	

		수업을 위해 이루어진 지원 내용에 만족하십니까?	

매우 불만족	1	2	3	4	5	매우 만족
	0.4%	0.7%	3.5%	35.1%	60.3%	

		2026 교실 속 게임리터러시 사업에 참여할 의향이 있습니까?	

참여하고싶다	참여하고 싶지않다
98.7%	1.3%

9. 학생들의 만족도와 관련하여 기억에 남는 사례나 대화 내용이 있으시다면 구체적으로 적어 주세요.

◎ 게임 리터러시 수업을 통해 학생들의 학습 동기를 크게 향상시킬 수 있었습니다. 처음 접하는 코딩 수업이었지만, 귀엽고 아기자기한 캐릭터와 오브젝트 덕분에 학생들은 집중력을 잃지 않고 게임리터러시 및 코딩 교육에 적극적으로 참여했습니다. 또한 대부분의 학생들이 게임코딩에 대한 각자의 경험을 공유하며 친교를 다질 수 있었습니다.
◎ 코딩 수업에 대한 교재 내용이 자세히 소개되어 있어 학생들이 학교뿐만 아니라 가정에서 개별적으로 학습이 가능해 매우 좋았습니다.
◎ 체계적으로 교육을 진행할 수 있도록 사전에 미리 안내자료를 제공해주어 수업을 차분히 진행할 수 있었고, 구글 클래스룸을 운영하여 질의응답도 잘 받아주신 점도 좋았습니다. 또한 교재가 충분하여 활용에 어려움이 없었습니다.
◎ 블록코딩 플랫폼에서 직접 게임을 만들어볼 수 있게 단계별로 코딩이 안내가 되어 있고, 하나의 프로젝트 흐름으로 흘러갈 수 있게 짜여져있어서 매우 만족하였다.
◎ 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 블록코딩 플랫폼으로 흥미가 가장 높았던 코딩 수업이었습니다.
◎ 시골학교라 코딩을 많이 접하지 못해서 코딩에 대한 막연하게 하기싫다는 생각이 많았는데, 게임을 활용하여 학생들이 흥미를 가지고 참여해 거부감이 많이 없어졌다.
◎ 아이들이 하이파이브몬을 제작하는 과정에서 서로 도와가며 활동하고, 게임 중에도 서로를 존중하고 이겨도 자랑하지 않고 져도 화내지 않는 모습에 감동했습니다.
◎ 학생들이 제작한 보드게임을 하는 과정에서 이기기 위한 자신만의 전략을 모색하고 실행하는 모습을 보고 문제해결능력이 신장되었음을 느꼈습니다.
◎ 게임을 통해 안전교육 내용을 학습할 수 있어서 좋았다. 보드게임을 직접 구성하여 만드는 것에 의미가 있었다.

10. 본 수업에서 개선이 필요한 사항이 있다면 무엇입니까? (수업 교구재, 수업자료, 온라인 연수, 사업 진행 방식 등 자유 기재)

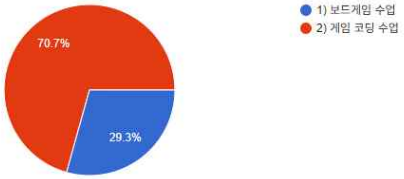
◎ 게임코딩 교육 부문에서 아이들이 직접 설계하는 탐구 활동이 되도록 블럭을 스티커로 만들어서 아이들이 고민하면서 붙여 보는 학습지도 있었으면 좋겠다.
◎ 수업 자료로 제공해 주신 교재가 정말 도움이 많이 됩니다. 조금 더 욕심을 내보면, 영상 자료도 있다면 학생들 지도에 훨씬 더 많은 도움이 될 것 같습니다.
◎ 수업 교구재, 자료 등은 너무 좋았습니다. 다만 학생들의 코딩 수준이 너무 차이가 많이 나서 수준별 활동이 교재에 제시되면 좋을 것 같습니다.
◎ 1-2학년 대상의 쉬운 교재도 나오면 좋겠으며, 진로 파트에서 활용할 게임관련 직업 소개 영상도 큐알코드 등으로 제공하면 좋을 것 같습니다.
◎ 저학년은 수업 교재가 책자로 나오기 보다는 하나하나 나누어줄 수 있는 묶음으로 주면 좋겠습니다.
◎ 블록코딩 플랫폼으로 단순 코딩 교육을 넘어 수학(규칙성, 패턴), 국어(문제 이해 및 지시문 따르기), 음악(오브젝트가 음악에 맞춰 움직이도록 코딩) 등 다양한 교과와 통합 수업으로 확대할 수 있습니다. 학생들이 만든 작품을 학급 전시회나 학부모 공개수업 등과 연계할 수 있는 프로그램을 기획하면 좋겠습니다.

4) 사후조사 - 학생

조사내용	**[사후조사] 교실 속 게임리터러시 사전 설문조사 (학생)**
조사기간	2025년 4월~12월
조사대상	교실 속 게임리터러시 교육 결과 보고서 제출 학급의 소속 학생 (32,782명)
설문방식	온라인 조사 진행(구글 설문폼 활용) https://forms.gle/VWCn8eY758QokxVp8
응답인원 및 응답률	교실 속 게임 리터러시 교육 참여 학생 **7,526명** [총 32,782명, 30.0%]

응답비율

분야	인원(명)	비율(%)
만들면서 배우는 게임리터러시 (보드게임 활용 교육)	2,207	29.3
게임활용 코딩교육	5,319	70.7
합계	7,526	**100**



설문 문항

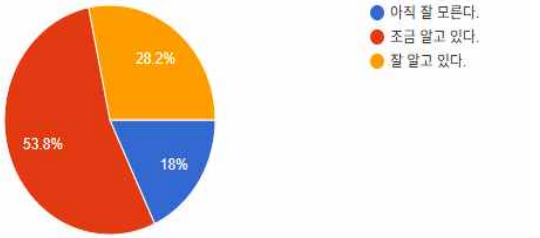
구분	주요 설문	응답결과
교실 속 게임 리터러시	사용한 학습자료는 (예: 교구, 교재, 코딩 프로그램 등) 내가 공부하는 데 도움이 되었다	매우 그렇지 않다 / 1: 4.4% / 2: 3.5% / 3: 19.9% / 4: 27.8% / 5: 44.4% / 매우 그렇다
	학교 수업에서 게임 또는 보드게임을 활용한 교육이 꾸준히 운영된다면 어떨까요?	전혀 기대되지 않음 / 1: 2.8% / 2: 2.2% / 3: 13.6% / 4: 26.8% / 5: 54.6% / 매우 기대됨
	수업이 어렵지는 않았나요?	매우 어려움 / 1: 1.4% / 2: 6.9% / 3: 18.6% / 4: 31.4% / 5: 41.7% / 매우 괜찮음
	다른 친구들에게 이 수업을 추천하고 싶다.	매우 비추천 / 1: 3.5% / 2: 2.8% / 3: 17.0% / 4: 30.2% / 5: 46.5% / 매우 추천함
	나는 기회가 된다면 이러한 수업에 또 참여하고 싶다.	참여하고싶다: 89.9% / 참여하고 싶지않다: 10.1%

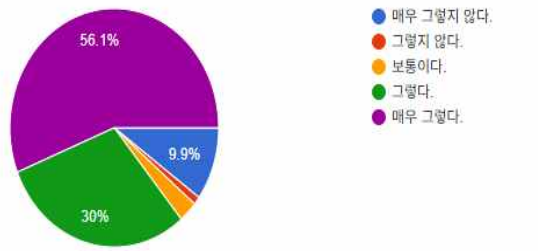
5. 수업에 참여한 소감은 어떤가요? (하고 싶은 얘기들을 자유롭게 써주세요)

◎ 재밌었습니다. 다음에도 또 할 수 있으면 하고 싶습니다.
◎ 이 수업을 하면서 친구들과의 사이가 좋아졌다.
◎ 새로운 걸 배워서 학교가 굉장히 재밌어졌다. 다음에도 게임코딩 수업을 하고싶다. 하지만 아직 내가 직접 유한의 계단 맵을 만드는 건 좀 헷갈린다. 하지만 자유롭게 캐릭터도 꾸미고, 게임도 만들어서 좋았다.
◎ 게임을 활용해 수업을 하는 것이 재밌었고 창의력도 풍부해진 것 같다.
◎ 일반 수업은 가만히 앉아서 문제를 푸는데 게임수업은 게임으로 하는거다보니까 더 재미있고 수업내용이 더 잘 기억되고 이해되었다.
◎ 코딩하는 방법을 몰랐는데 이 수업을 이용해서 재밌는 코딩을 해서 재밌었다.
◎ 너무 재미있었지만 잠깐만 해서 아쉬웠다. 다음에 기회가 된다면 또 참여 하고 싶다.
◎ 조금 어려웠지만 그 이상의 배움을 얻은 것 같아 좋았고 컴퓨터를 못 하더라도 재밌는 시간이었다.
◎ 태블릿을 활용하여 역사 공부를 하는 계기가 되었고, 노트북을 활용하여 다양한 움직임을 구현해볼 수 있어 흥미로웠다.
◎ 코딩이 어렵다고 생각했는데 수월히 접근할 수 있는 게임을 주제로 코딩을 해보니 재미있었습니다.
◎ 내 손으로 게임을 만든다는 기대감과 성공했을때의 성취감이 매우 만족스러웠다.
◎ 저는 체스, 바둑 등을 배우는데 원래 코딩은 관심이 없었지만 이 수업 참여 덕분에 코딩 기초를 배울 수 있었어요. 다음에 또 코딩 수업에 참여하고 싶어요.
◎ 게임을 이용하여 수업하니 정말 재미있고 참신한 좋은 수업이었습니다.
◎ 디지털 과의존을 보드게임으로 배우니까 재미있었다. 이 수업이 꾸준히 운영되면 좋겠다.
◎ 수업을 배운 다음에 내가 직접 게임을 만들 수 있다는 생각에 기대가 됩니다.
◎ 내가 게임 개발자가 된 것 같은 생각을 가지고 창의력을 키워주는 수업인 것 같아서 또 하고 싶다

2. 사전-사후 만족도 조사 결과 분석

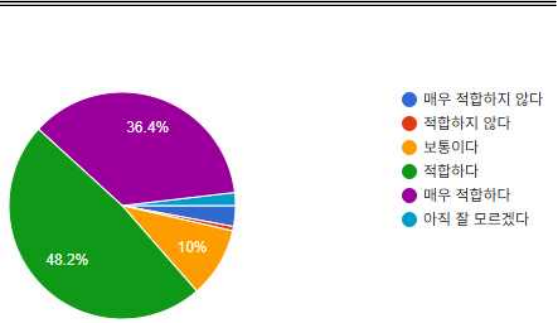
❍ (교사) 게임리터러시 인지도 향상

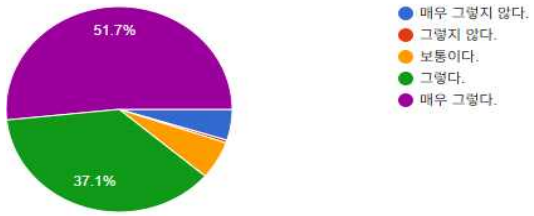
질문	2. 게임리터러시교육에 대해 알고 계십니까?(사전조사)			
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	잘 모른다	146	18.0%	
2	조금 알고 있다	436	53.8%	
3	잘 알고 있다	229	28.2%	

질문	4. 본 사업을 통해 게임리터러시 교육에 대해 충분히 이해하게 되었습니까?(사후조사)			
만족도 평균 : 4.2점(5점 기준) / 84.2%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	매우 그렇지않다	45	9.9%	
2	그렇지 않다	5	1.1%	
3	보통이다	13	2.9%	
4	그렇다	136	30.0%	
5	매우 그렇다	254	56.1%	

⇒ **<게임리터러시 교육 인지도 향상>** 부분에서는 사전조사 시 '잘 모른다, 조금 알고 있다'는 부정응답이 71.8%, '잘 알고 있다'는 긍정응답이 28.2%였으나 사후조사 결과 게임리터러시 교육에 대해 충분히 이해되었다는 긍정응답이 약 86.1%로 **긍정응답이 사전 대비 사후 57.9%p 증대**(부정응답은 57.9%p 감소)

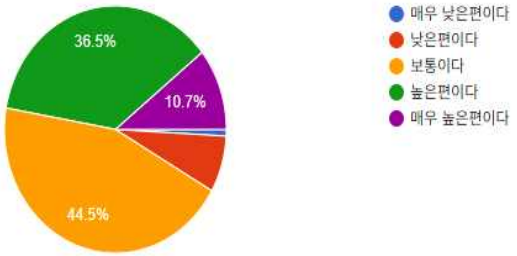
❍ (교사) 게임 활용 교육 필요성 향상

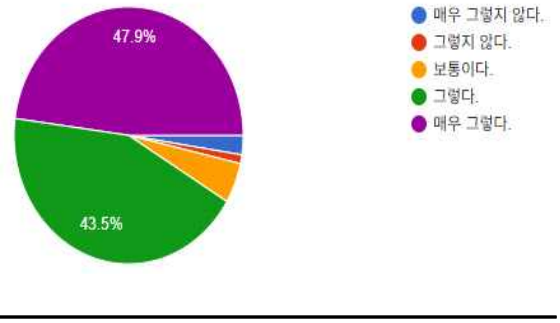
질문	6. 게임 또는 보드게임이 학교 현장의 교육 방법으로 적합하다고 생각하십니까?(사전조사)			
만족도 평균 : 4.2점(5점 기준) / 83.3%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
0	매우 적합하지 않다	24	3.0%	
1	적합하지 않다	5	0.6%	
2	보통이다	81	10.0%	
3	아직 잘 모르겠다	15	1.8%	
4	적합하다	391	48.2%	
5	매우 적합하다	295	36.4%	

질문	6. 게임이 학교 현장의 교육 방법으로 적합하다고 생각하십니까?(사후조사)			
만족도 평균 : 4.3점(5점 기준) / 86.0%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	매우 그렇지 않다.	22	4.8%	
2	그렇지 않다	2	0.4%	
3	보통이다	27	6.0%	
4	그렇다	168	37.1%	
5	매우 그렇다.	234	51.7%	

⇒ **<게임 활용 교육 필요성>** 부문에서 사전조사 평균은 83.3%이며, 사후조사 평균은 86.0%로 게임 활용 교육의 필요성은 **사전 대비 사후 약 2.7%p 소폭 상승**

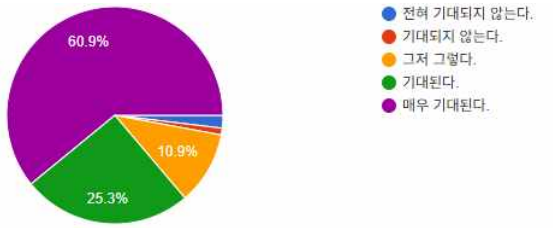
❍ (교사) 게임리터러시 지도 역량 향상

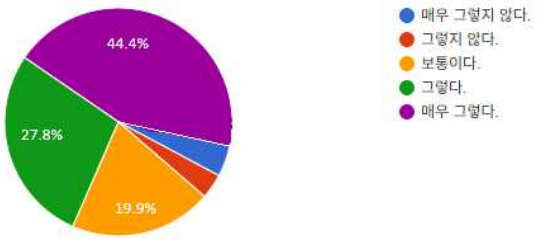
질문	8. 선생님의 게임리터러시 교육 역량은 어느 정도라고 생각하십니까?(사전조사)			
만족도 평균 : 3.5점(5점 기준) / 69.8%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	매우 낮은편이다	7	0.9%	
2	낮은편이다	60	7.4%	
3	보통이다	361	44.5%	
4	높은편이다	296	36.5%	
5	매우 높은편이다	87	10.7%	

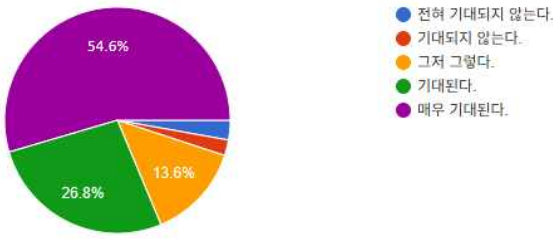
질문	8. 본 사업을 통해 게임리터러시 수업을 지도하기 위한 선생님의 역량이 향상되었다고 생각하십니까?(사후조사)			
만족도 평균 : 4.3점(5점 기준) / 86.7%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	매우 그렇지 않다.	11	2.4%	
2	그렇지 않다	5	1.1%	
3	보통이다	23	5.1%	
4	그렇다	197	43.5%	
5	매우 그렇다.	217	47.9%	

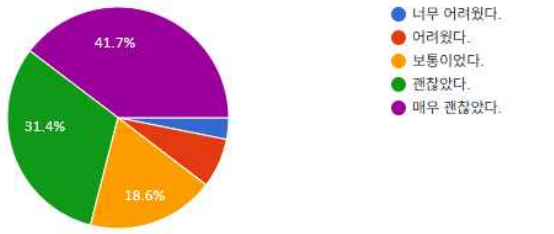
⇒ **<교사의 게임리터러시 지도 역량>** 부문에서 사전조사 평균은 69.8%이며, 사후조사 평균은 86.7%로 **사전 대비 사후 약 16.9%p 상승(24.2% 향상)**

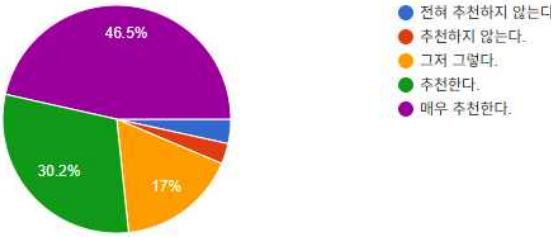
❍ (학생) 전반적인 학생 만족도 향상

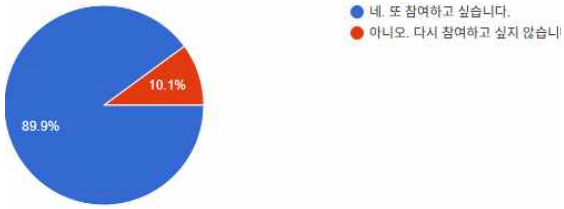
질문	5. 게임 또는 놀이를 통해 수업이 진행되는 것이 기대되나요? (사전조사)			
만족도 평균 : 4.4점(5점 기준) / 88.4%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	전혀 기대되지 않는다	208	1.9%	
2	기대되지 않는다	109	1.0%	
3	그저 그렇다	1,189	10.9%	
4	기대된다	2,769	25.3%	
5	매우 기대된다	6,659	60.9%	

질문	4. 사용한 학습자료는(예: 교구, 교재, 코딩 프로그램 등) 내가 공부하는 데 도움이 되었다 (사후조사)			
만족도 평균 : 4.0점(5점 기준) / 80.8%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	매우 그렇지 않다	334	4.4%	
2	그렇지 않다	264	3.5%	
3	보통이다	1,496	19.9%	
4	그렇다	2,089	27.8%	
5	매우 그렇다	3,343	44.4%	

질문	5. 학교 수업에서 게임 또는 보드게임을 활용한 교육이 꾸준히 운영된다면 어떨까요? (사후조사)			
만족도 평균 : 4.3점(5점 기준) / 85.6%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	전혀 기대되지 않는다	211	2.8%	
2	기대되지 않는다	169	2.2%	
3	그저 그렇다	1,027	13.6%	
4	기대된다	2,014	26.8%	
5	매우 기대된다	4,105	54.6%	

질문	6. 수업이 어렵지는 않았나요?(사후조사)			
만족도 평균 : 4.0점(5점 기준) / 81.0%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	너무 어려웠다	109	1.4%	
2	어려웠다	521	6.9%	
3	보통이었다	1,403	18.6%	
4	괜찮았다	2,356	31.4%	
5	매우 괜찮았다	3,137	41.7%	

질문	7. 다른 친구들에게 이 수업을 추천하고 싶다 (사후조사)			
만족도 평균 : 4.1점(5점 기준) / 82.7%(백분율 기준)				
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	전혀 추천하지 않는다	260	3.5%	
2	추천하지 않는다	220	2.8%	
3	그저 그렇다	1,276	17.0%	
4	추천한다	2,270	30.2%	
5	매우 추천한다	3,500	46.5%	

질문	8. 나는 기회가 된다면 이러한 수업에 또 참여하고 싶다 (사후조사)			
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	참여하고 싶지않다	758	10.1%	
2	참여하고 싶다	6,768	89.9%	

⇒ **<사전조사-게임리터러시 교육 기대 및 만족도>** 부문에서 **평균 88.4%**로 교육 전부터 **높은 기대감**으로 긍정적인 응답 기록

⇒ **<사후조사-학습자료 부분 만족도(교구, 교재, 코딩 프로그램)>**에서는 **평균 80.8%의 만족도**이며, '그렇다' 27.8%, '매우 그렇다' 44.4%로 응답자의 약 72.2%가 학습자료에 대해 만족

⇒ **<사후조사-게임리터러시 교육의 지속 운영>** 부문에서 '기대된다' 응답 26.8%, '매우 기대된다' 응답 54.6%으로 **약 81.4%가 긍정적인 반응**을 보였으며, **<수업의 난이도>** 부문에서는 '괜찮았다' 31.4%, '매우 괜찮았다' 41.7%로 **약 73.1%의 응답자가 교육 난이도가 준수했다고 평가**

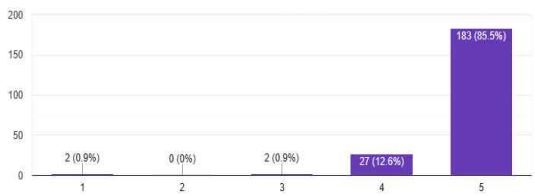
⇒ **<수업 추천 여부>**의 질문에는 '추천한다' 30.2%, '매우 추천한다' 46.5%, 응답자의 **약 76.7%가 매우 긍정적인 반응**을 보였으며, **<수업 재참여 여부>** 질문에는 **약 89.9%의 학생들이 다시 참여하고 싶다**고 응답

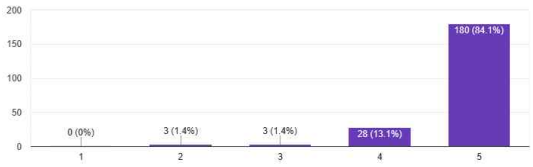
3. 교사연수 만족도 조사 결과 분석

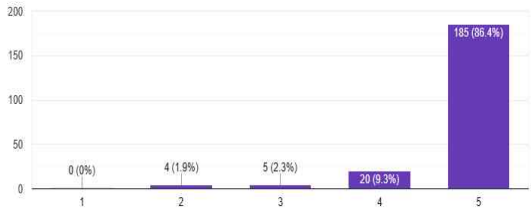
조사대상	2025 교실 속 게임리터러시 교사연수 참여 교사
설문방식	온라인 조사 진행(구글 설문폼 활용) https://forms.gle/AMPi2cmmvgTkqrSF6
응답인원	총 214명
평균만족도	**4.78점**(5점 만점)

응답비율

분야	인원(명)	비율(%)
만들면서 배우는 게임리터러시 교육(프로그램 ①)	17	7.9
만들면서 배우는 게임리터러시 교육(프로그램 ②)	14	6.6
만들면서 배우는 게임리터러시 교육(프로그램 ③)	17	7.9
만들면서 배우는 게임리터러시 교육(프로그램 ④)	19	8.9
만들면서 배우는 게임리터러시 교육(프로그램 ⑤)	16	7.5
게임활용 코딩 교육 (프로그램 ⑥)	30	14.0%
게임활용 코딩 교육 (프로그램 ⑦)	101	47.2%
합 계	**214**	**100%**

강사 만족도	강사의 교육 준비 및 태도, 강의 방법에 만족한다.			
평균 만족도	**4.82점(5점 만점)**			
응답척도	**응답항목**	**인원(명)**	**백분율(%)**	**통계도표**
1	전혀 그렇지 않다	2	0.9	
2	↓	0	0	
3		2	0.9	
4		27	12.6	
5	매우 그렇다	183	85.6	

연수 난이도	강의는 전체적으로 프로그램 이해에 도움이 되었다.			
평균 만족도	4.79점(5점 만점)			
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	전혀 그렇지 않다	0	0	
2		3	1.4	
3	↓	3	1.4	
4		28	13.1	
5	매우 그렇다	180	84.1	

연수 만족도	전반적인 강의 교육 과정에 만족한다.			
평균 만족도	4.80점(5점 만점)			
응답척도	응답항목	인원(명)	백분율(%)	통계도표
1	전혀 그렇지 않다	0	0	
2	↓	4	1.9	
3		5	2.3	
4		20	9.3	
5	매우 그렇다	185	86.5	

게임문화교육원
Game Culture Education Institute

2025 분석자료

게임리터러시 교육 종합 분석 보고서

발 행 일 | 2026년 9월
발 행 처 | 게임문화재단

비매품/무료
03370
9 791124 801048
ISBN 979-11-24801-04-8

본 내용의 무단 전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 '게임문화재단 〈2025 게임리터러시교육 종합 분석 보고서〉'라고 밝혀주시길 바랍니다.