

Game literacy



게임리터러시교육 효과성 분석

(2022 분석 자료)



문화체육관광부

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

결과 요약문

게임리터러시교육 효과성 분석 '2022 분석자료'

본 자료는 한국콘텐츠진흥원에서 2022년에 실시한 4개 교육 프로그램 참여자를 대상으로 실시한 설문조사 결과를 요약한 것이다. 본 설문조사에는 <찾아가는 게임문화교실>에 참여한 학생 6,675명(초등생 5,855명, 중학생 820명) 및 교사 215명, <교사 게임리터러시> 집합연수 프로그램에 참여한 초·중·고 교사 370명, <유아 게임리터러시> 프로그램에 참여한 유아 교사 308명, 그리고 <보호자 게임리터러시> 교육에 참여한 보호자 5,887명과 대학생 2,307명, 게임개발자 373명과 고령층 40명이 참여했다.

찾아가는 게임문화교실에 참여한 교사들의 설문조사 결과는 다음과 같이 요약할 수 있었다. 참여 프로그램은 게임활용코딩 프로그램의 비율이 62.8%로, 전년 대비 게임리터러시 교육의 비중이 감소했다. 교육 만족도 분석 결과 대부분의 항목에서 만족하는 비율이 95% 전후로 전반적으로 만족도가 높았다. 동료 교사 추천을 통한 참여 비율과 재참여 비율이 뚜렷이 증가해서 교육에 대한 긍정적 평판이 다시 참여를 유도하는 선순환이 형성되고 있었다. 만족도가 높은 항목은 교육신청 기간과 절차에 대한 만족도(98.6%) 및 강사의 성실성(96.3%)이었고, 교재의 유용성(91.2%)에 대한 만족도가 비교적 낮았다. 게임활용코딩 프로그램의 만족도(96.3%)와 게임리터러시 프로그램의 만족도(93.6%)는 큰 차이가 없었다. 교사의 82.4%가 본 교육에 적절한 시간이 7차시 이상이라고 응답하는 등 더 많은 교육 시간이 필요하다는 의견이 다수였으며, 참여 교사 중 37.7%인 134명이 추후 본 교육 과정의 운영 교사로 참여할 의사가 있다고 응답했다. 코딩 교육을 계획하는 교사들이 가장 많이 선택한 코딩 툴은 엔트리(14%), 스크래치(13%) 순이었다. 교사들은 주로 교육안내 공문(46.5%)을 통해 참여했는데, 같은 이유로 안내 공문을 학교 연수 계획 일정에 맞추어 발송해 달라는 요구도 많았다.

<찾아가는 게임문화교실>에 참여한 학생들의 설문 응답을 분석한 결과, 참여자의 66.3%는 게임활용코딩 교육에 참여했으며 이들 중 64%는 초등 6학년, 18.7%는 초등 5학년으로 전체 교육 참여자의 82.7%가 이 2개 학년에 편중되어 있었다. 전년도 비교 결과 전체적으로 평일 게임 이용 시간이 과도한 그룹은 감소하고 1시간 이하 그룹이 소폭 증가하는 추세가 발견된 반면에 휴일 게임 이용 시간은 증가해서 주말 게임 이용의 보편화와 함께 휴일에 게임을 몰아서 하는 경향이 전년도보다 더 심화된 것으로 나타났다. 야외 신체 활동의 비율은 5.1%p 증가한 반면 여가활동이 없다는 응답은 2.4%p 감소해서 참여자들의 게임 이외 여가활동이

결과 요약문

늘어나는 추세가 발견되었다. 교육 만족도 분석 결과, 참여 학생들의 만족도 전체 평균은 73.1%로 나타났다. 초등학생과 남학생의 만족도가 전반적으로 높았으며 콘솔게임 이용자들(78.8%)의 만족도가 특히 높았다. 교육의 효과를 분석하기 위해 게임에 관련된 자기효능감을 여러 영역에서 측정했다. 분석 결과 모든 영역에서 교육이 전보다 교육 이후에 자기효능감이 높아진 것으로 나타났다. 특히 게임 이용 시간관리 능력에 대한 효능감이 가장 많이(15.6%p) 증가했고, 게임 내 금전 개념 인식의 향상률이 가장 적었다(2.7%p). 교육의 효과는 게임리터러시 교육 참여자들의 향상률이 게임활용코딩 교육 보다 높았으며, 초2 부터 초6 사이에서 향상률이 가장 높은 것으로 나타났다.

〈교사 게임리터러시〉 집합연수 프로그램에 참여한 초·중·고 교사들의 응답 결과는 다음과 같다. 교육 만족도의 전체 평균은 94.9%로 전년도 대비 0.4%p 증가했다. 남자 교사들보다 여자 교사들이 만족도가 약간 높았고 고교 교사들이 중학교 교사보다 더 만족했다. 참여 동기에 따른 만족도 분석 결과, 본 과정이 게임리터러시 지도역량 강화에 가장 최적화되어 있는 반면, 게임 관련 진로지도 역량 강화나 게임을 이용한 지도나 상담 역량의 강화에는 상대적으로 부족한 점이 있음을 시사했다. 교사들은 교육받은 내용을 교육 현장에서 활용하려고 할 때 직면하는 장애요인으로 가장 많이 선택한 장애물은 세분화된 교육 커리큘럼 부족이나 게임 자체 혹은 기능성 게임에 대한 경험이 부족하다는 응답이 많았던 반면, 게임에 대한 부정적인 인식을 원인으로 드는 경우는 5.1%에 불과했다. 교사들은 현장에서 사용할 수 있는 참신한 교재나 교구, 게이미피케이션 실천 도구를 필요로 하고 있었다.

〈유아 게임리터러시〉 프로그램에 참여한 유아 교사들의 응답 분석 결과는 다음과 같다. 교육에 대한 유아 교사들의 만족도는 높았으며(88.5%) 전년 대비 소폭(1.4%p) 증가했다. 특히 프로그램 재참여 의사는 91.6%로 전년도보다 4.2%p 증가했다. 특히 보호자를 통해서 가정에서 아동의 행동이 긍정적으로 변화했다는 피드백을 받은 경우가 18.9%로 유아 교사들이 교육의 효과를 체감하는 것으로 나타났다. 전체적으로 모든 프로그램에 대한 만족도는 높은 편이나 커리큘럼이나 지도안에 대한 업데이트 요구가 발견되었다. 특히 교육 주제 중 “게임 중 감정조절”은 유아 교사들이 기대하는 콘텐츠 3위로 이에 정확히 부합하는 교육 프로그램이 없는 반면, ‘유익한 게임 소개 및 체험’이나 ‘연령별 게임 이용 등급제 교육’에 대한 수요는 감소하는 추세로 나타났다.

〈보호자 게임리터러시〉 프로그램 참여자의 설문 응답 분석 결과, 과도한 게임 이용으로 인한 잠재적 문제가 있는 자녀를 둔 부모가 전체 교육 참여자의 44.8%로 게임에 대한 지식이 자녀 게임 이용 시간 통제 능력을 보장하지 않는 것으로 나타났다. 또한 영유아 자녀들의 1/3 이상이 하루 평균 2시간 이상 게임을 하는 것으로 나타나서 영유아 대상 게임 이용 습관 교육의 필요성이 부각되었다. 참가자들의 자녀 연령대가 높아짐에 따라 '게임 이용 지도에 대한 관심'이 있어 교육에 참여했다는 비율이 증가한 반면, '게임 관련 진로에 대한 관심'은 오히려 자녀들의 연령대가 낮을수록 더 높았는데, 이는 자녀 연령대에 따른 교육의 수요가 질적으로 차이가 있음을 시사했다. 교육에 대한 만족도 점수는 대부분의 항목에서 높았으며 게임 관련 진로에 관심을 가진 그룹의 만족도가 93.7점으로 가장 높았고, 게임 상담 서비스(90.1점)와 게임 이용 지도에 관심을 가진 그룹(90.4점)의 만족도가 낮았다. 교육 후 응답자들은 '자녀의 게임 이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 중요하다'는 인식(46.2%)과 '게임은 누구나 즐기는 보편적인 문화'라는 인식(46.1%)이 높았던 반면 게임 이용 지도에 대한 효능감(40.8%)과 게임은 자녀와의 소통 도구라는 인식(44.3%)은 상대적으로 낮게 나타났다.

프로그램 참여자들의 설문조사 결과를 종합하면, 모든 프로그램이 바람직하고 성공적으로 운영되고 있으며 의도한 교육 효과를 얻은 것으로 나타났다. 단, 참여자들의 콘텐츠 수요가 조금씩 변화하고 있으며, 교재나 커리큘럼에도 이러한 변화를 반영하기 위한 업데이트의 필요성이 나타났다.

2023년 6월

한국청소년정책연구원 선임연구위원 장근영

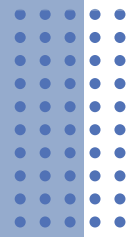
목차

01 2022 보호자 게임리터러시교육 설문조사 결과 분석 9

I. 결과 요약	11
II. 조사 결과	15
1. 분석 대상자 현황	16
2. 자녀 관계 현황	20
3. 교육 참여동기	34
4. 교육 만족도 분석	38
5. 교육의 효과 평가	44
III. 부록	83

02 2022 찾아가는 게임문화교실 설문조사 결과 분석(교사) 85

I. 결과 요약	87
1. 참여 교사 현황	88
2. 교육 만족도 분석	89
3. 교육 프로그램 의견	90
4. 게임문화교실 개선을 위한 자유의견	91
II. 조사 결과	93
1. 참여 교사 현황	94
2. 교육 참여 경로	97
3. 교육 선택 프로그램	101
4. 교육 만족도 분석	105
5. 교사 의견 조사	116
III. 부록	133



03 2022 찾아가는 게임문화교실 설문조사 결과 분석(학생) 135

- I. 결과 요약 137
- II. 조사 결과 143
 - 1. 조사 개요 144
 - 2. 응답자 특성 145
 - 3. 교육 만족도 분석 169
 - 4. 게임교육 효과 분석 182
- III. 부록 203

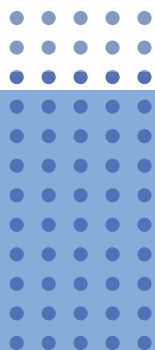
04 2022 게임리터러시교육 집합연수 설문조사 결과 분석 207

- I. 분석 개요 209
 - 1. 분석 목적 210
 - 2. 교육 목적 210
 - 3. 조사 설계 210
 - 4. 응답자 현황 210
- II. 결과 요약 213
 - 1. 참여교사들의 특성 214
 - 2. 교육 만족도 분석 214
 - 3. 교육의 성과 분석 215
 - 4. 교사들의 제언 217
- III. 조사 결과 219
 - 1. 참여교사들의 배경 220
 - 2. 교육 만족도 분석 237

목차

게임리터러시교육 효과성 분석 '2022 분석자료'

3. 교육의 결과	244
4. 교사들의 제언	261
IV. 부록	269
05 2022 유아 게임리터러시교육 설문조사 결과 분석	273
I. 분석 개요	275
1. 분석 목적	276
2. 교육 목적	276
3. 조사 설계	276
4. 응답자 현황	276
II. 결과 요약	279
1. 결과 요약	280
2. 종합 결론	283
III. 결과 분석	285
1. 교육 참가자 현황	286
2. 교육 경험 분석	290
3. 교육 만족도 분석	295
4. 교육의 효과 향상을 위한 의견	312
IV. 부록	319




2022 보호자 게임리터러시 교육 설문조사 결과 분석

장근영

한국청소년정책연구원 선임연구위원



01



게임리터러시교육 효과성 분석 2022 분석자료

1. 결과 요약

○ 교육 참여자의 성별, 유형별 분포

- 본 보고서는 2022년 보호자 게임 리터러시 교육에 참여한 보호자, 대학생, 고령층 참가자들 중 설문조사에 응답한 8,607명의 응답 결과를 분석하여 교육 만족도와 교육 참여 효과를 분석하고 추후 교육 계획 수립에 참고하기 위한 분석 결과 보고서임
- 분석 대상인 설문 응답자 중 일반 보호자가 전체의 68.4%, 대학생 참여자가 26.8%, 공급자(게임 개발자 등)는 4.3%, 고령층 응답자는 0.5%(40명) 이었음
- 성비로는 남성은 47.4% 여성은 52.6%로 여성의 비율이 약간 높았으며, 연령대는 40대가 30.7%로 가장 많았고 50대가 25.8%, 20대가 25.4% 순으로 나타났음

○ 전년도 조사 결과와 차이

- 2021년 조사 응답자 구성과 본 조사 응답자를 비교한 결과, 두 집단은 성비, 연령 구성비, 자녀 연령대의 구성비 등에서 완전히 달랐음
- 따라서 이번 분석에서는 연도별 비교는 최소한으로 실시하였음

○ 보호자들의 자녀 관계

- 분석 결과 조사 참여자 중, 초등학교 자녀가 있다는 응답이 전체의 37.3%로 가장 많았고, 영유아 자녀가 33%로 대부분의 교육 참가자들은 초등학교 혹은 영유아 학부모에 해당
- 일반 보호자 그룹의 자녀들은 초등학교(46.4%), 영유아(40.8%), 중학생(6.3%), 고등학생(5.7%) 순이었으며, 게임 공급자 부모 그룹에서는 영유아(31.9%), 중학생(30.6%), 초등학교(26.8%) 순으로 나타났음
- 평소 자녀와 충분한 대화를 나누고 있는지 질문한 결과, 전체 응답자의 54.2%는 자녀와 충분히 대화를 나누고 있다고 생각하고 있었음
- 성별 비교에 따르면 아버지들은 자녀와 매우 충분한 대화를 한다고 인식하는 그룹과 자녀와 대화가 매우 부족하다고 인식하는 그룹이 어머니들보다 높은 경향이 있는 반면, 어머니들은 전반적으로 보통 이상으로 자녀와 대화를 하고 있다고 인식하는 비율이 더 높았음
- 전체적으로 공급자 그룹에 속하는 부모들이 일반 보호자들에 비해 자녀와의 대화 수준을 더 부족하게 인식하고 있었으며 자녀의 연령대가 높아질수록 자녀들과의 대화가 부족하다고 인식하는 비율이 체계적으로 증가하는 추세가 나타났음

○ 자녀들의 게임 이용 현황

- 자녀들이 하루에 얼마나 오래 게임을 하는지 질문한 결과 과도한 게임 이용으로 인한 잠재적 문제가 있는 자녀를 둔 부모가 전체 교육 참여자의 44.8%를 차지하는 것으로 나타났음

- 특히 공급자들의 경우 자녀들이 게임을 2시간 이상 한다고 응답한 비율이 일반 보호자들보다 더 높았는데, 이 결과는 게임에 대해서 잘 알고 있는 부모라 할지라도 그렇지 않은 부모에 비해 자녀들의 게임 이용 시간을 더 잘 통제하는 것은 아니며, 오히려 그 반대의 경향이 있음을 시사함
- 자녀 연령대가 높아질수록 게임 이용 시간도 늘어나는 경향이 나타났으나 영유아, 초등학교 자녀들의 게임 이용 시간이 과도한 사례의 비율도 무시할 수 없을 만큼 높았는데, 특히 영유아 자녀들의 1/3 이상이 하루 평균 2시간 이상 게임을 한다는 것은 자녀들의 게임 이용 습관 교육이 충분하지 않음을 시사함

○ 자녀 학업 관련 만족도

- 전체 부모 응답자들의 절반에 가까운 49.4%는 자녀의 학업성취도에 만족했으며 일반 보호자들의 경우 자녀의 학업성취도에 만족한다는 비율(만족 + 매우만족)이 50%였던 반면, 공급자 부모의 경우 자녀의 같은 비율이 39.4%로 나타났음
- 자녀들의 학업 수준에 만족한다는 응답은 자녀들의 연령대가 높아질수록 줄어드는 추세가 나타나서 학업 성적과 게임 관련 부모와 자녀 간 갈등이 고등학생 자녀에서 가장 많을 것임을 시사함

○ 자녀 게임 이용 습관 만족도

- 자녀들의 게임 이용습관에 관한 교육의 수요는 일반 부모보다 게임 개발자 및 관련업계 종사자 부모들에게서 더 높은 것으로 나타났으며 자녀들의 연령대가 높아질수록 자녀들의 게임 이용 습관에 대한 만족도는 낮아지고 불만인 비율이 늘어나는 추세가 나타남

○ 보호자 게임 리터러시 교육 참여 동기

- 게임 및 게임문화에 대한 관심 때문이라는 응답이 전체의 33.3%로 가장 많았음
- 여자 참가자들은 게임 이용 지도 방법에 대한 관심(30.4%)과 게임과 게임문화에 대한 관심(34.2%)의 비율이 더 많았던 반면, 남자 참가자들은 게임 관련 진로에 대한 관심(28.8%)가 더 많았음
- 일반 보호자들과 고령층 참가자는 게임과 게임문화에 대한 관심의 비율이 가장 높았고, 대학생들은 게임에 관련된 진로에 대한 관심이 40.4%로 가장 높았음
- 자녀 연령에 따른 분석 결과, 자녀들의 연령대가 높아짐에 따라 게임이용지도에 대한 관심의 비율이 증가하는 반면, 게임 관련 진로에 대한 관심은 자녀들의 연령대가 낮을수록 더 높았음

- 이 결과는 자녀 연령대에 따른 교육의 수요가 질적으로 차이가 있음을 시사함

○ 교육 만족도 분석

- 대부분의 항목에서 만족도 점수는 91점 전후로 나타났으며 가장 만족도 점수가 높은 항목은 교육의 필요성에 대한 인식(92.6점), 만족도가 가장 낮은 항목은 교육 강사에 대한 만족도(91점)이었으나 문항 간 격차는 거의 없고, 성별에 따른 차이도 크지 않았음
- 참가자 유형 중에서는 고령층 참가자들이 가장 만족도가 높았고, 대학생 참가자들이 나머지 유형보다 모든 영역에서 만족도가 높았던 반면, 게임 공급자 부모들의 만족도는 상대적으로 가장 낮았음
- 연령별로는 60대와 20대 그룹의 교육 만족도가 가장 높았으며, 특히 강사 만족도는 30대에서 가장 낮고 그보다 나이가 많거나 적을수록 더 높아지는 추세가 나타났음
- 참여 동기별로 만족도 평균이 가장 높은 그룹은 게임 관련 진로에 관심 있다고 응답한 그룹으로 93.7점, 가장 낮은 그룹은 게임 상담 서비스(90.1점)와 게임이용 지도에 관심을 가진 그룹(90.4점)으로 나타났음
- 이는 본 보호자 게임 리터러시 교육이 게임 관련 진로에 대한 교육 수요를 가장 많이 만족시키는 반면, 게임 관련 상담 서비스 이용방법 교육이나 자녀들의 게임 이용 습관에 대한 지도 교육은 상대적으로 충분하지 않음을 시사함

○ 교육을 통한 게임 이미지와 태도 변화

- 리터러시 교육 후에 느끼는 게임에 대한 태도와 이미지를 질문한 결과, 게임 이용 지도에 대한 효능감이 40.8%로 가장 낮았고, 나머지 만족도 항목에는 45% 이상이 동의하는 것으로 나타났음
- 가장 동의 비율이 높은 항목은 '자녀의 게임 이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 중요하다'는 인식(46.2%)과 '게임은 누구나 즐기는 보편적인 문화'라는 인식(46.1%)이었으며, 가장 낮은 항목은 게임 이용 지도에 대한 효능감(40.8%)과 게임은 자녀와의 소통도구라는 인식(44.3%)이었음
- 게임을 하는 이유에 대해 교육 참가자들의 40.8%는 스트레스 해소를 위해서 게임을 한다고 이해하고 있었으며, 재미(39.5%)와 친구들과 어울리기 위해서(16.7%)가 그다음 순으로 나타났음
- 반면에 과몰입(0.7%)이나 게임 이외에 다른 놀이가 없기 때문(2.4%)이라는 응답의 비율은 매우 낮았음

II. 조사결과

1. 분석 대상자 현황

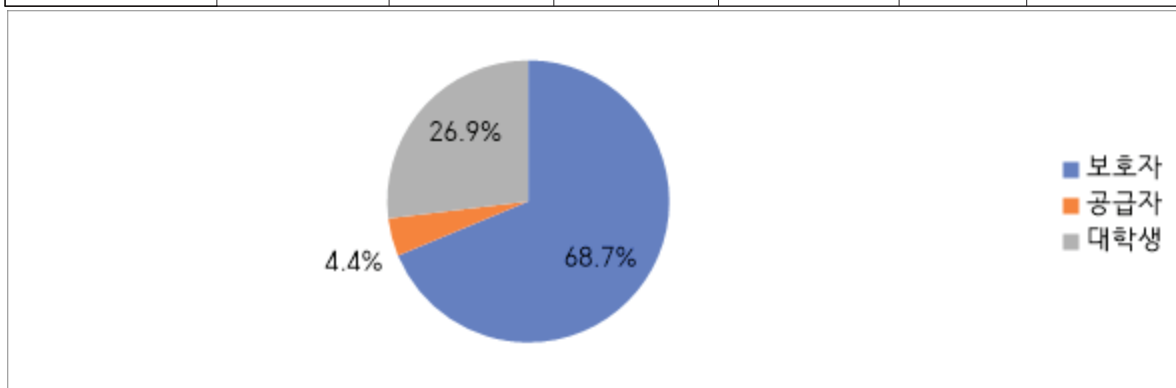
○ 본 보고서는 [2022년 보호자 게임 리터러시 교육]에 참여한 보호자, 대학생, 고령층 참가자들 중 설문조사에 응답한 8,607명의 응답 결과를 분석하여 교육 만족도와 교육 참여 효과를 분석하고 추후 교육 계획 수립에 참고하기 위한 보고서임

1) 교육 참여자의 성별, 유형별 분포

○ 유형별 분포

- 전체 참여자 중 보호자가 5,887명으로 전체의 68.4%를 차지
- 대학생 참여자가 2,307명으로 전체의 26.8%, 공급자(게임 개발자 등)는 373명으로 4.3%, 고령층 응답자는 40명으로 0.5%를 차지했음
- 남자 중에서는 보호자가 56.9%였던 반면 여자 중에서 보호자의 비율은 78.7%로 여성 참가자 중에 보호자의 비율이 압도적으로 높았음

구분			유형				전체
			보호자	공급자	대학생	고령층	
성별	남	빈도	2316	177	1567	11	4071
		남자 중 %	56.9%	4.3%	38.5%	0.3%	100%
		유형 중 %	39.3%	47.5%	67.9%	27.5%	47.3%
	여	빈도	3571	196	740	29	4536
		여자 중 %	78.7%	4.3%	16.3%	0.6%	100%
		유형 중 %	60.7%	52.5%	32.1%	72.5%	52.7%
전체	빈도	5887	373	2307	40	8607	
	연령 중 %	68.4%	4.3%	26.8%	0.5%	100%	



○ 연령별 분포

- 전체 응답자 중에서 40대가 2,617명으로 30.5%로 가장 많은 비율
- 그다음으로는 50대 2,197명 (25.6%), 20대 2,164명 (25.3%), 30대 1,432명 (16.7%), 60대 118명(1.4%), 70대 39명(0.5%) 순으로 나타났음

○ 유형 x 연령별 비교

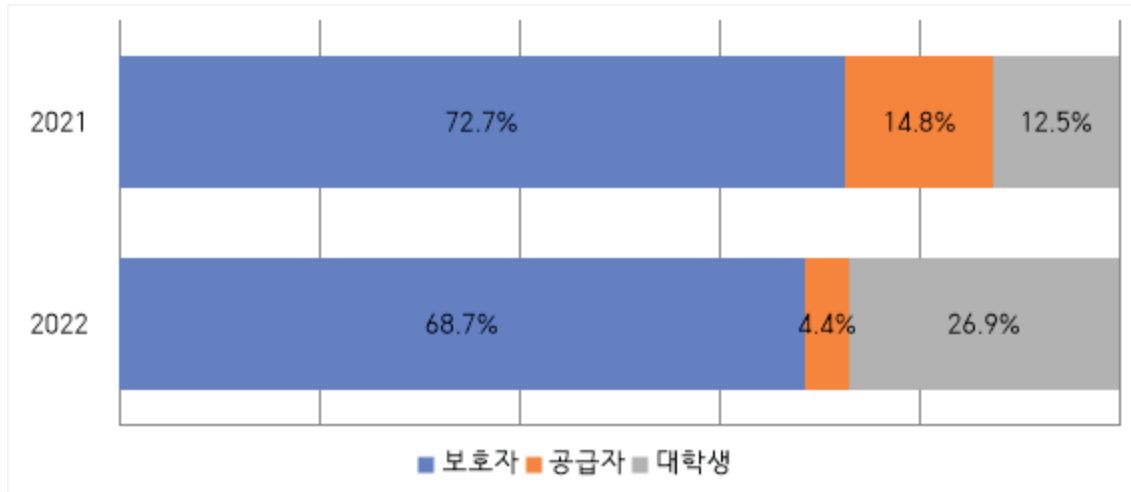
- 보호자 중에서는 40대가 37.4%, 50대 30.2%, 30대 17.3%, 20대도 12.5%를 차지, 60대가 2%로 가장 적은 비율
- 공급자의 경우 20대가 29.5%로 가장 많고, 50대 24.9%, 40대 24.1%, 30대 21.4% 순으로 나타났음
- 대학생은 20대가 57.3%로 가장 많았으나 30대도 23.4%, 40대 14.1%, 50대 14.1% 순으로 나타났는데 이는 대학생 그룹이 일반 대학생 이외의 구성원을 많이 포함하고 있음을 시사함
- 고령층의 경우 80대가 31명으로 가장 많고, 90대 6명, 70대 1명 순으로 나타났음
- * 고령층의 연령분포가 다른 유형 응답자들과 분리되어 전체 표에서 제외

구분		유형			전체	
		보호자	공급자	대학생		
연령	20대	빈도	733	110	1321	2164
		연령 중 %	33.9%	5.1%	61.0%	100.0%
		유형 중 %	12.5%	29.5%	57.3%	25.3%
	30대	빈도	1017	80	335	1432
		연령 중 %	71.0%	5.6%	23.4%	100.0%
		유형 중 %	17.3%	21.4%	14.5%	16.7%
	40대	빈도	2201	90	326	2617
		연령 중 %	84.1%	3.4%	12.5%	100.0%
		유형 중 %	37.4%	24.1%	14.1%	30.5%
	50대	빈도	1779	93	325	2197
		연령 중 %	81.0%	4.2%	14.8%	100.0%
		유형 중 %	30.2%	24.9%	14.1%	25.6%
	60대	빈도	118	0	0	118
		연령 중 %	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		유형 중 %	2.0%	0.0%	0.0%	1.4%
70대	빈도	39	0	0	39	
	연령 중 %	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%	
	유형 중 %	0.7%	0.0%	0.0%	0.5%	
전체	빈도	5887	373	2307	8567	
	연령 중 %	68.7%	4.4%	26.9%	100.0%	

2) 전년도와 비교

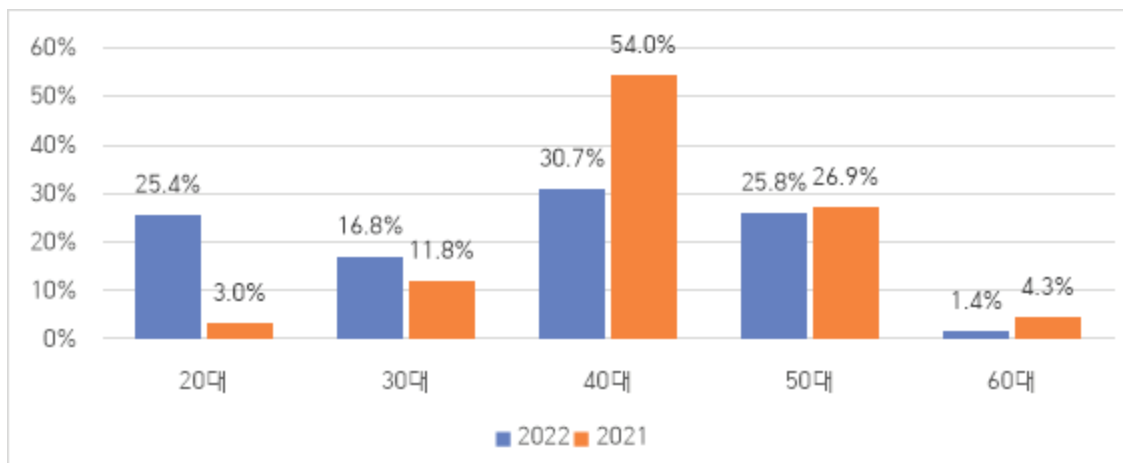
○ 유형별 분포

- 2022년 대비 2021년 응답자 중 보호자의 비율은 72.7%로 4%p 많았음
- 공급자는 14.8%로 10.4%p 더 많았으며 대학생은 12.5%로 14.4%p 적었음



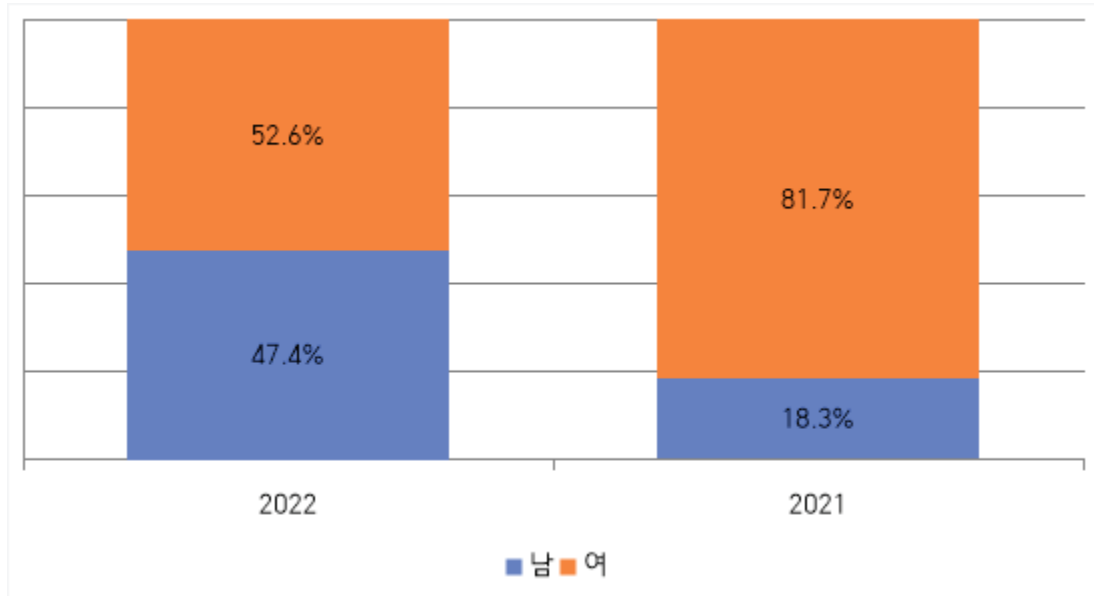
○ 연령대별 분포

- 2022년 대비 2021년 응답자 중에서 20대는 3%로 22.4%p 나 적었음
- 반면 40대 참여자는 54%로 2022년 보다 거의 두 배인 23.3%p 더 많았음



○ 성별 분포

- 2021년 응답자 중에서 남자의 비율은 2022년 대비 29.1%p 더 많은 81.7%로 거의 다수를 차지했음



- 이와 같은 분포는 2021년 응답자와 2022년 응답자의 구성이 질적으로 전혀 다를 수 있음을 의미하며, 이후 분석에서 연도별 비교는 최소한으로 실시하였음

2. 자녀 관계 현황

1) 보호자들의 자녀 연령

○ 자녀 연령대의 전체 분포

- 둘 이상의 자녀를 가진 학부모 참가자들이 포함되어 있어서 자녀 연령대에 대한 전체 응답 수는 참가자보다 많은 12,784건이었음
- 초등학교 자녀가 있다는 응답이 전체의 37.3%로 가장 많았고, 영유아 자녀가 33%로 대부분의 교육 참가자들은 초등학교 혹은 영유아 학부모에 해당했음
- 중학생 자녀는 5.9%, 고등학교 자녀는 4.5%로 나타났음

○ 유형에 따른 자녀 연령 분포를 비교한 결과

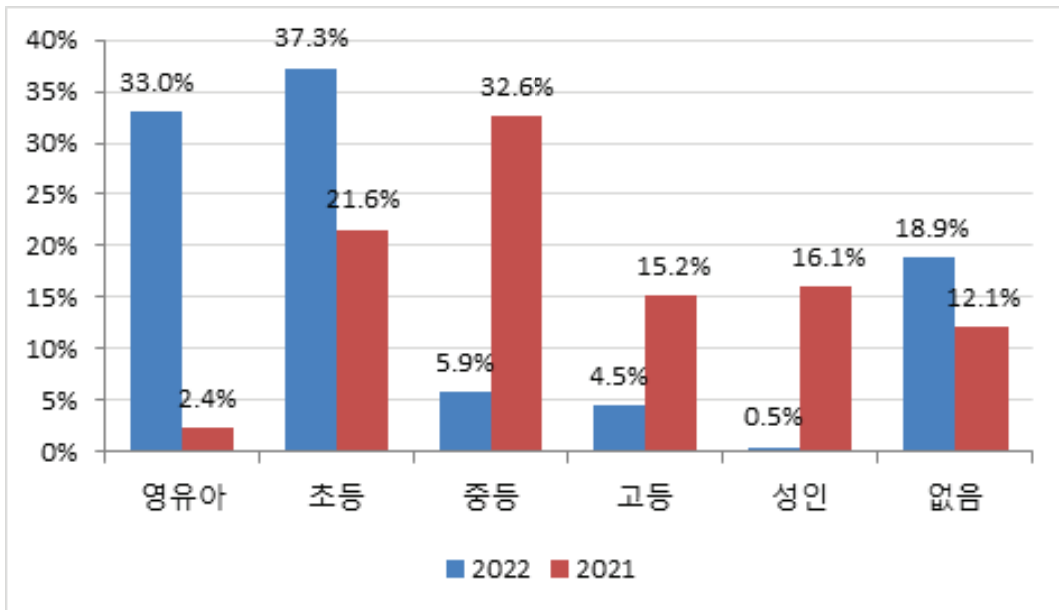
- 일반 보호자 그룹의 자녀들은 초등학교(46.4%), 영유아(40.8%), 중학생(6.3%), 고등학교(5.7%) 순으로 많았음
- 공급자 부모 그룹에서는 영유아(31.9%), 중학생(30.6%), 초등학교(26.8%) 순으로 나타났음

구분			유형				전체	
			보호자	공급자	대학생	고령층		
연령	영유아	인원	4103	119	0	0	4222	
		비율	40.8%	31.9%	0.0%	0.0%	33.0%	
	초등	인원	4668	100	0	0	4768	
		비율	46.4%	26.8%	0.0%	0.0%	37.3%	
	중등	인원	637	114	0	0	751	
		비율	6.3%	30.6%	0.0%	0.0%	5.9%	
	고등	인원	570	0	0	0	570	
		비율	5.7%	0.0%	0.0%	0.0%	4.5%	
	성인	인원	60	0	0	0	60	
		비율	0.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%	
	없음	인원	26	40	2307	40	2413	
		비율	0.3%	10.7%	100.0%	100.0%	18.9%	
	전체		인원	10064	373	2307	40	12784
			비율	100%	100%	100%	100%	100%

※ 한 응답자가 여러번 응답하는 중복 응답 형식으로 측정된 문항으로 전체 응답숫자가 실제 사례수와 다름. 이후 결과분석에서는 사례수 제외

○ 연도별 비교 결과

- 2021년 교육 참가자들은 중학생 자녀의 비율이 32.6%로 가장 많았고, 그다음이 초등학생 (21.6%), 고등학생(15.2%) 순으로 나타나서 2022년 분포와 전혀 다른 양상을 보여줌
- 이러한 결과는 앞서의 연도별 비교 결과와 마찬가지로 2021년 보호자 게임리터러시 교육 참여자와 2022년 교육 참여자들의 질적 차이가 분명히 존재함을 시사함



2) 자녀와의 대화 수준

○ 평소 자녀와 충분한 대화를 나누고 있는지 질문한 결과

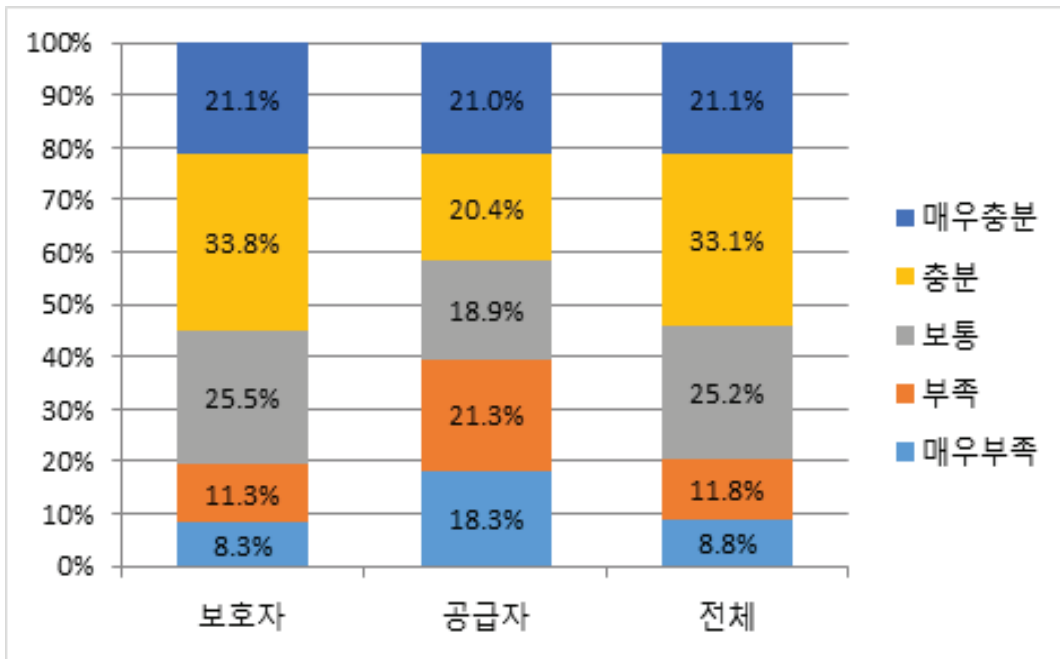
- 전체 응답자의 33.1%는 충분히 대화를 나누고 있다고 응답
- 21.1%는 자녀와의 대화가 매우 충분하다고 응답해서 전체 응답자의 54.2%는 자녀와 충분히 대화를 나누고 있다고 생각하고 있었음

○ 참가자 유형에 따른 차이를 비교한 결과

- 전체적으로 공급자 그룹에 속하는 부모들이 일반 보호자들에 비해 자녀와의 대화 수준을 더 부족하게 인식하고 있었음
- 자녀와의 대화가 매우 부족하다고 응답한 비율에서 보호자들이 8.3%인 반면, 공급자들은 18.3%로 큰 격차가 나타났음

- 그냥 부족하다는 응답까지 포함하면 보호자들은 19.6%가 자녀와의 대화가 부족하다고 인식하는 반면, 공급자들은 39.6%가 같은 응답을 했음
- 반면에 자녀와의 대화가 충분하다는 인식에서는 역시 보호자들의 33.8%대 공급자들의 20.4%로 큰 격차가 나타났음

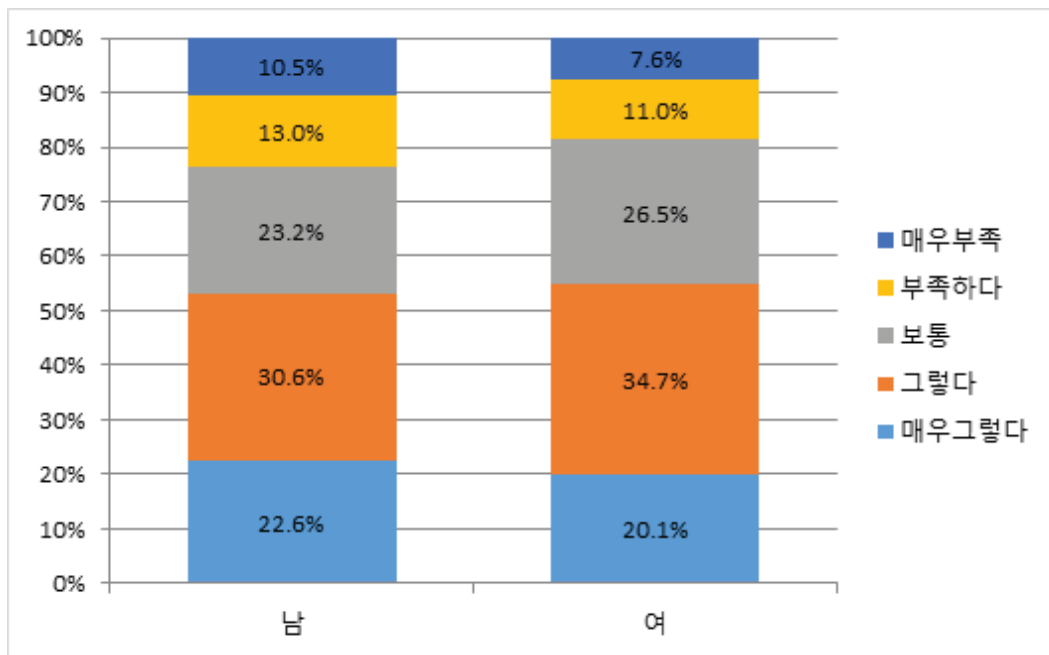
구분		유형		전체
		보호자	공급자	
자녀와 대화수준	매우부족	8.3%	18.3%	8.8%
	부족	11.3%	21.3%	11.8%
	보통	25.5%	18.9%	25.2%
	충분	33.8%	20.4%	33.1%
	매우충분	21.1%	21.0%	21.1%
전체		100.0%	100.0%	100.0%



○ 성별에 따른 차이를 비교한 결과

- 아버지들은 자녀와 매우 충분한 대화를 한다고 인식하는 그룹과 자녀와 대화가 매우 부족하다고 인식하는 그룹이 어머니들보다 높은 경향이 있는 반면, 어머니들은 전반적으로 보통 이상으로 자녀와 대화를 하고 있다고 인식하는 비율이 더 높았음
- 아버지 응답자들은 매우 충분히 대화를 나누고 있다는 비율이 22.6%로 어머니 응답자들의 20.1%보다 많은 반면, 충분히 대화를 나누는다는 응답은 30.6%로 어머니들의 34.7%보다 낮았음
- 반면에 자녀와 대화가 부족하다고 응답한 비율(부족 + 매우부족)에서는 아버지들이 23.5%로 어머니들의 18.6%보다 높았음

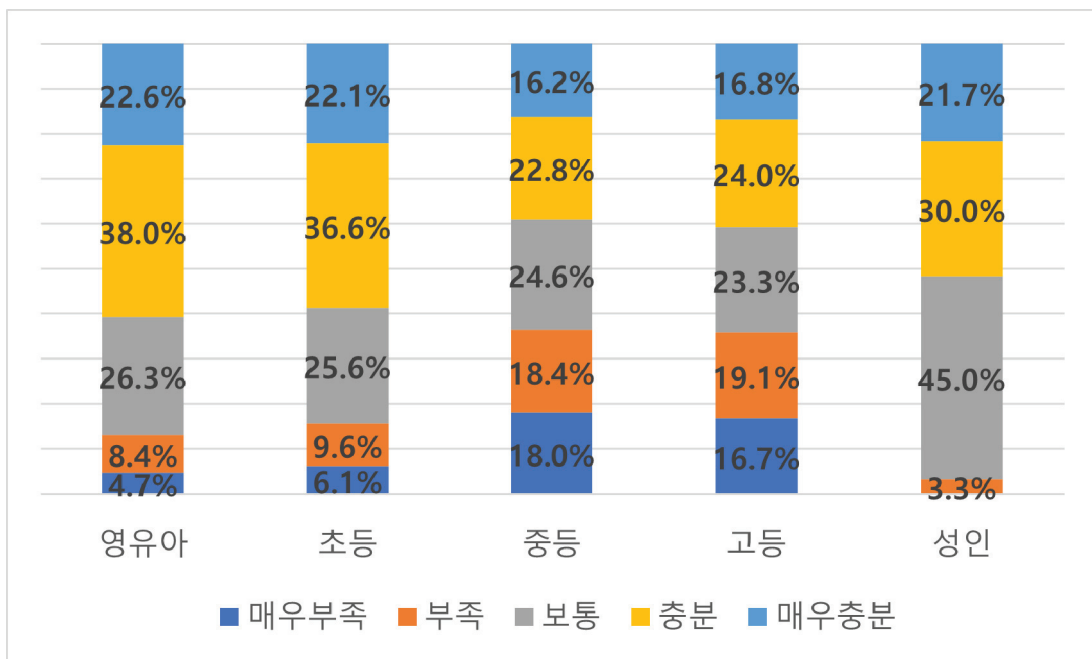
구분		유형		전체
		남	여	
자녀와 대화수준	매우충분	22.6%	20.1%	21.1%
	충분	30.6%	34.7%	33.1%
	보통	23.2%	26.5%	25.2%
	부족	13.0%	11.0%	11.8%
	매우부족	10.5%	7.6%	8.8%
전체		100.0%	100.0%	100.0%



○ 자녀 연령에 따른 차이를 비교한 결과

- 자녀의 연령대가 높아질수록 자녀들과의 대화가 부족하다고 인식하는 비율이 체계적으로 증가하는 추세가 나타났음
- 자녀와의 대화가 충분하다고 인식하는 비율은 영유아 부모에서 64.3%, 초등학생 부모에서 58.7%였던 반면, 고등학생 부모에서는 40.8%, 중학생 부모에서는 39%로 낮아졌음
- 성인 자녀를 둔 부모는 자녀와의 대화가 충분하다고 응답한 비율이 75%로 나타났음
- 이와 같은 결과는 중고등학생 자녀를 둔 부모에게는 특히 게임에 관련된 자녀와의 소통에 관한 교육의 수요가 더 높을 것임을 시사함

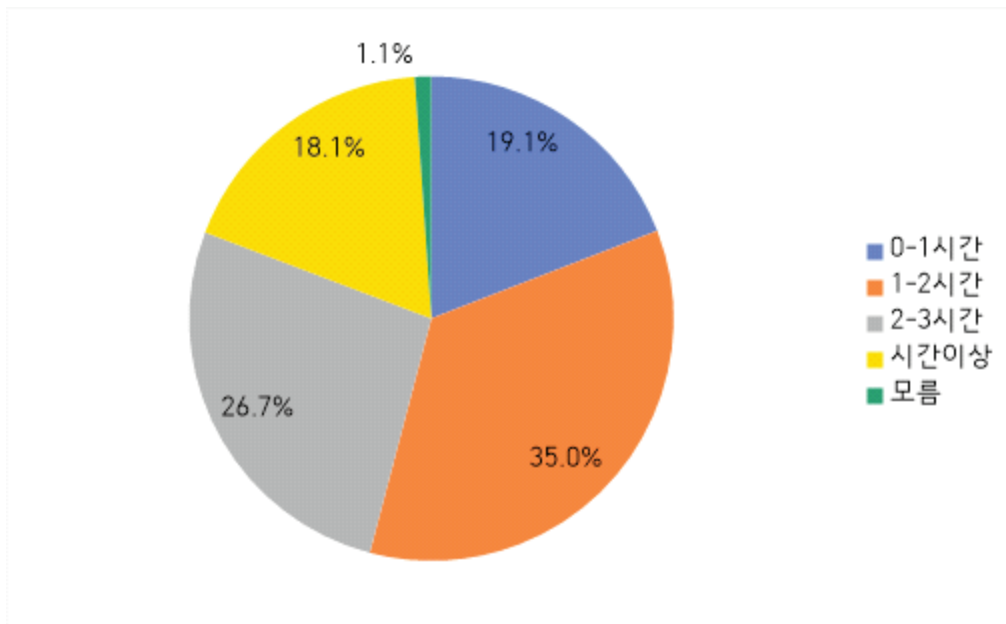
구분		유형				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀와 대화수준	매우부족	4.7%	6.1%	18.0%	16.7%	0.0%
	부족	8.4%	9.6%	18.4%	19.1%	3.3%
	보통	26.3%	25.6%	24.6%	23.3%	45.0%
	충분	38.0%	36.6%	22.8%	24.0%	30.0%
	매우충분	22.6%	22.1%	16.2%	16.8%	21.7%



3) 자녀들의 게임 이용 시간

○ 평소 자녀들이 하루에 얼마나 오래 게임을 하는지 질문한 결과

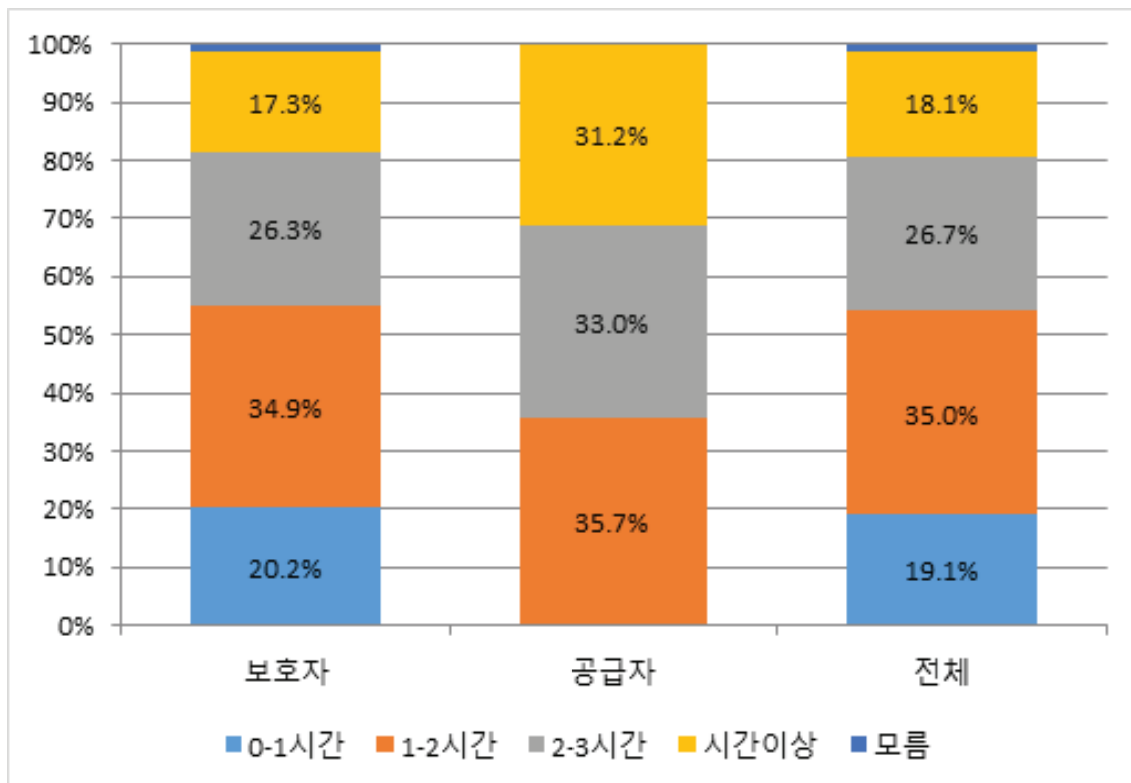
- 전체 응답자의 35%는 1-2시간 한다고 응답했음
- 2-3시간 게임을 한다는 응답도 26.7%였으며, 0-1시간은 19.1%, 3시간 이상 한다는 응답도 18.1%로 나타났음
- 하루 평균 2시간 이상 게임을 하는 경우에는 다른 삶의 영역에서 시간 부족으로 인한 문제가 발생할 가능성이 있다고 보았을 때, 이와 같이 과도한 게임 이용으로 인한 잠재적 문제가 있는 자녀를 둔 부모가 전체 교육 참여자의 44.8%를 차지하는 것으로 나타났음



○ 참여자 유형별 비교 결과

- 특히 공급자들의 경우 자녀들이 게임을 2시간 이상 한다고 응답한 비율이 일반 보호자들 보다 더 높았음
- 공급자 부모의 64.2%는 자기 자녀들이 하루 평균 2시간 이상 게임을 하고 있다고 응답해서 일반 보호자 부모의 43.6%보다 거의 1.5배 이상 많았음
- 이는 일반 부모 대비 공급자인 부모들이 게임에 대해서 더 많이 알기 때문에 자녀들의 게임 이용 현황을 일반 부모보다 더 크게 인식한 결과일 수도 있음
- 이 결과는 게임에 대해서 잘 알고 있는 부모라 할지라도 그렇지 않은 부모에 비해 자녀들의 게임 이용 시간을 더 잘 통제하는 것은 아니며, 오히려 그 반대의 경향이 있음을 시사함

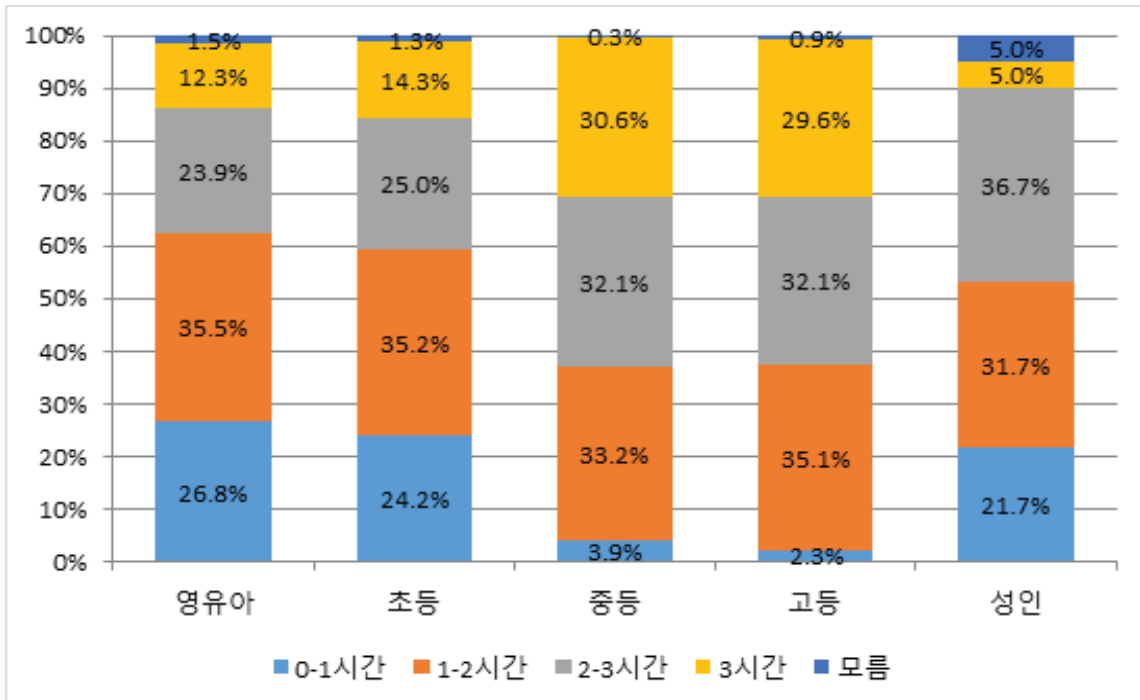
구분		유형		전체
		보호자	공급자	
자녀들의 게임이용시간	0-1시간	20.2%	0.0%	19.1%
	1-2시간	34.9%	35.7%	35.0%
	2-3시간	26.3%	33.0%	26.7%
	3시간이상	17.3%	31.2%	18.1%
	모름	1.2%	0.0%	1.1%



○ 자녀 연령대별 비교 결과

- 자녀 연령대가 높아질수록 게임 이용 시간도 늘어나는 경향이 나타났으나 영유아, 초등학생 자녀들의 게임 이용 시간이 과도한 사례의 비율도 무시할 수 없을 만큼 높았음
- 중학생 자녀를 둔 부모의 경우 자기 자녀가 하루 평균 2시간 이상 게임을 한다고 응답한 비율이 62.6%였으며, 고등학생 자녀의 부모는 같은 비율이 61.7%로 나타났음
- 반면에 영유아 자녀의 부모는 36.2%가, 초등학생의 경우 39.3%가 자기 자녀가 하루 평균 2시간 이상 게임을 한다고 응답했음
- 특히 영유아 자녀들의 1/3 이상이 하루 평균 2시간 이상 게임을 한다는 것은 자녀들의 게임 이용 습관 교육이 충분하지 않음을 시사함

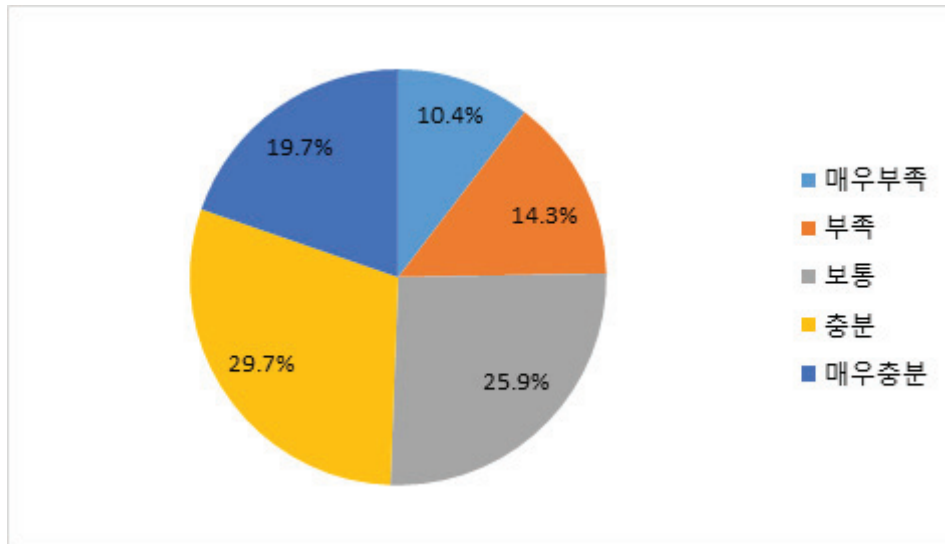
구분		유형				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀들의 게임이용시간	0-1시간	26.8%	24.2%	3.9%	2.3%	21.7%
	1-2시간	35.5%	35.2%	33.2%	35.1%	31.7%
	2-3시간	23.9%	25.0%	32.1%	32.1%	36.7%
	3시간	12.3%	14.3%	30.6%	29.6%	5.0%
	모름	1.5%	1.3%	0.3%	0.9%	5.0%



4) 자녀 학업 관련 만족도

○ 자녀의 현재 학업성취도에 대해 얼마나 만족하는지 질문한 결과

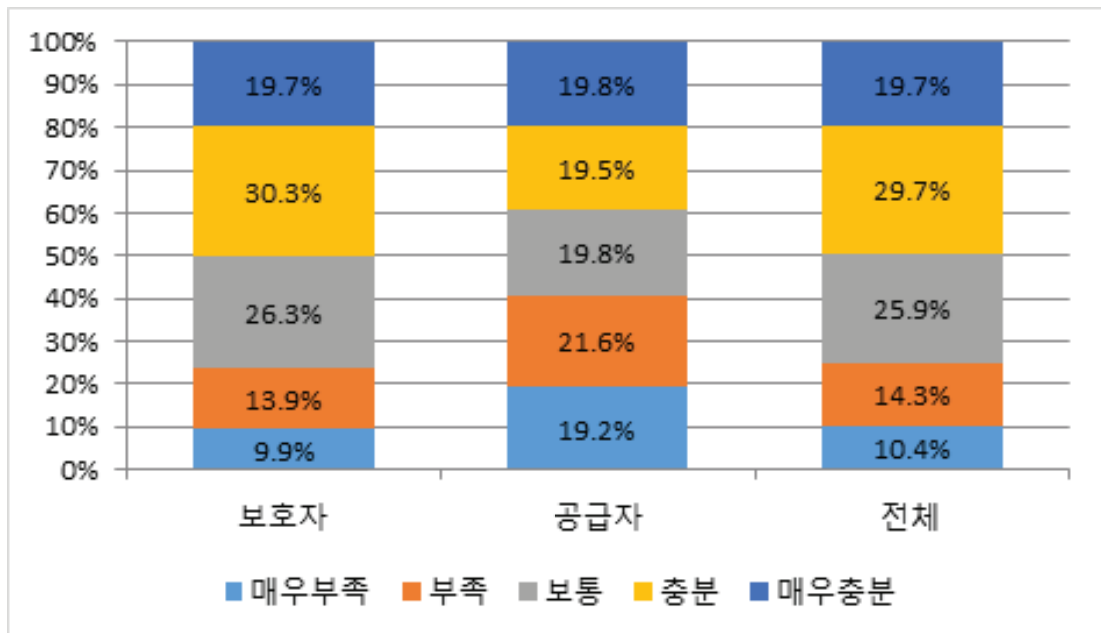
- 전체 응답자의 29.7%는 만족한다고 응답했으며, 매우 만족한다는 응답도 19.7%를 차지해 전체 부모 응답자들의 절반에 가까운 49.4%는 자녀의 학업성취도에 만족하는 것으로 나타났다



○ 유형별로 비교한 결과

- 일반 보호자들의 경우 자녀의 학업성취도에 만족한다는 비율(만족 + 매우만족)이 50% 였던 반면, 공급자 부모의 경우 자녀의 같은 비율이 39.4%로 나타났음
- 반면에 자녀의 학업성취도에 불만이라는 비율은 공급자 부모들에게서 40.8%, 일반 부모에서는 23.8%로 나타나 거의 절반 수준이었음

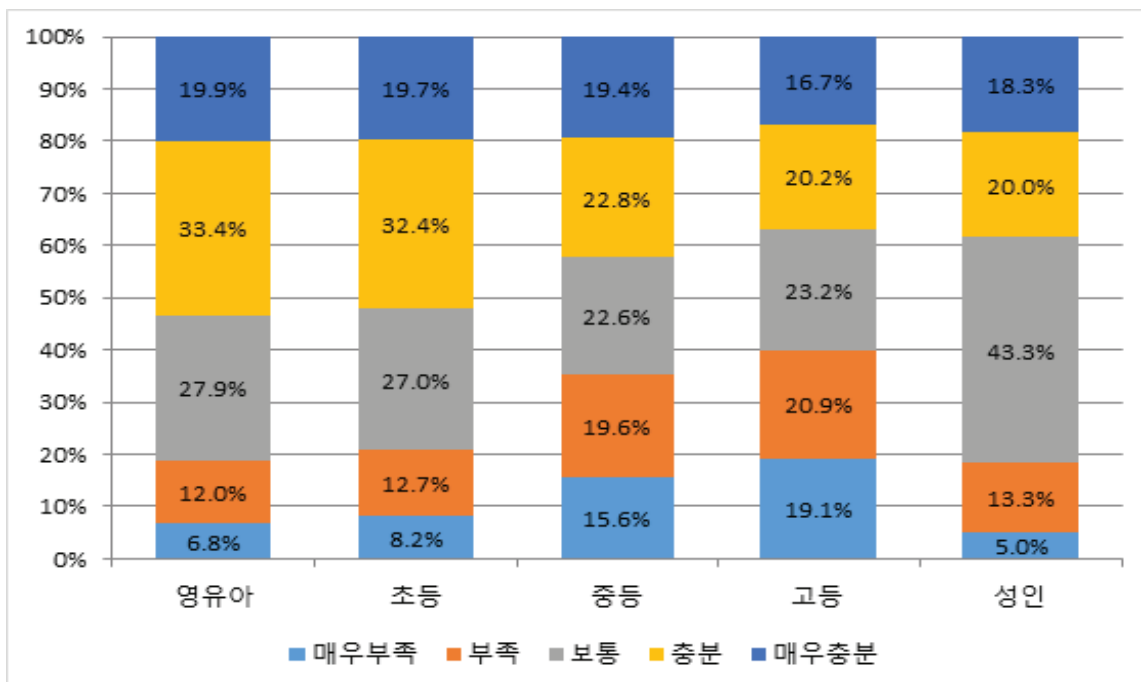
구분		유형		전체
		보호자	공급자	
자녀 학업관련 만족수준	매우불만	9.9%	19.2%	10.4%
	불만	13.9%	21.6%	14.3%
	보통	26.3%	19.8%	25.9%
	만족	30.3%	19.5%	29.7%
	매우만족	19.7%	19.8%	19.7%



○ 자녀의 연령대별 비교 결과

- 자녀들의 학업 수준에 만족한다는 응답은 자녀들의 연령대가 높아질수록 줄어드는 추세가 나타났음
- 자녀의 학업성취도에 매우 만족한다는 응답의 비율은 고등학생에서 16.7%로 가장 낮았고, 초등학생에서 19.7%로 영유아를 제외하면 가장 높았음
- 고등학생 자녀를 둔 부모의 36.9%가 자녀의 학업성취도에 만족(만족 + 매우만족)하는 반면, 초등학생 부모는 42.1%가 만족하고 있었으며, 중학생에서 이 비율은 42.2%였음
- 반면에 자녀의 학업성취도에 불만(불만 + 매우불만)인 부모의 비율은 고등학교에서 40%, 중학교에서 35.2%, 초등학교에서 20.9%로 자녀의 학교급이 낮을수록 불만의 비율 역시 함께 낮아지는 추세가 뚜렷이 나타났음
- 이 결과는 학업 성적과 게임 관련 부모와 자녀 간 갈등이 고등학생 자녀에서 가장 많을 것임을 시사함

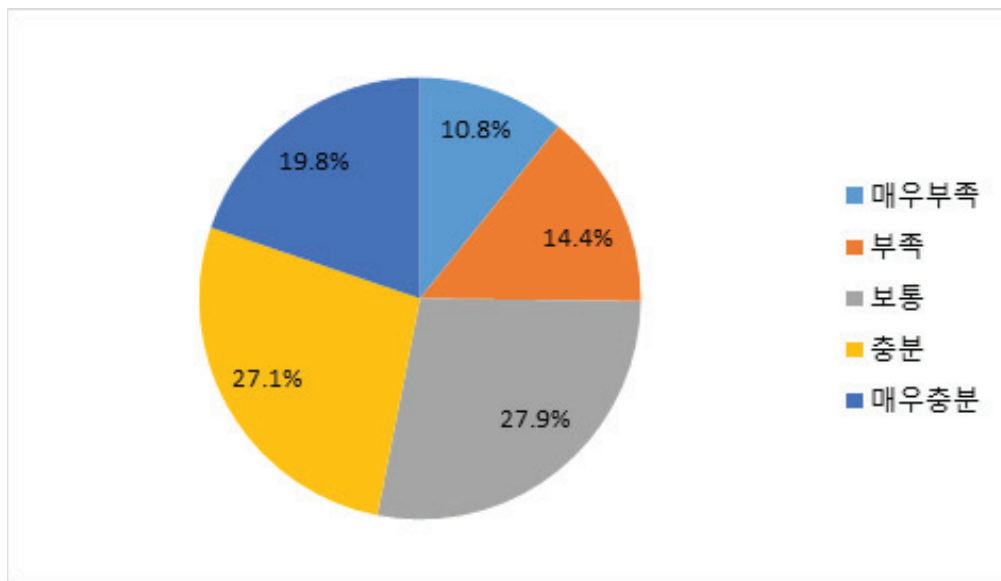
구분		유형				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀 학업관련 만족수준	매우불만	6.8%	8.2%	15.6%	19.1%	5.0%
	불만	12.0%	12.7%	19.6%	20.9%	13.3%
	보통	27.9%	27.0%	22.6%	23.2%	43.3%
	만족	33.4%	32.4%	22.8%	20.2%	20.0%
	매우만족	19.9%	19.7%	19.4%	16.7%	18.3%



5) 자녀 게임 이용습관 만족도

○ 자녀의 현재 게임 이용습관에 대해 얼마나 만족하는지 질문한 결과

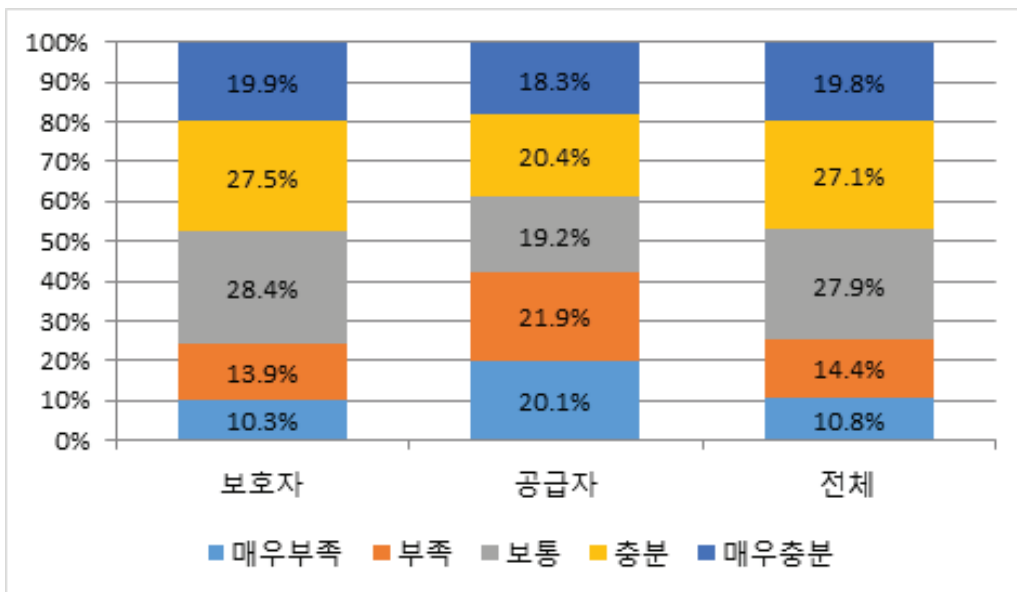
- 전체 응답자의 27.1%는 만족한다고 응답했으며 매우 만족이라는 19.8%를 포함하면 46.9%가 자녀의 게임 이용습관에 만족하는 것으로 나타났음
- 반면에 부모의 25.2%는 자녀의 게임 이용습관에 불만(불만 + 매우불만)인 것으로 나타났음



○ 보호자 유형별 비교 결과

- 일반 부모의 37.4%와 공급자 부모의 38.7%는 자녀의 게임 이용습관에 만족(만족 + 매우만족)한다고 응답해서 큰 차이가 없었음
- 반면, 불만이라는 응답(불만 + 매우불만)은 일반 부모의 24.2%, 공급자 부모의 42%로 큰 차이가 나타났음
- 이 결과는 자녀들의 게임 이용습관에 관한 교육의 수요는 일반 부모보다 게임 개발자 및 관련업계 종사자 부모들에게서 더 높음을 시사함

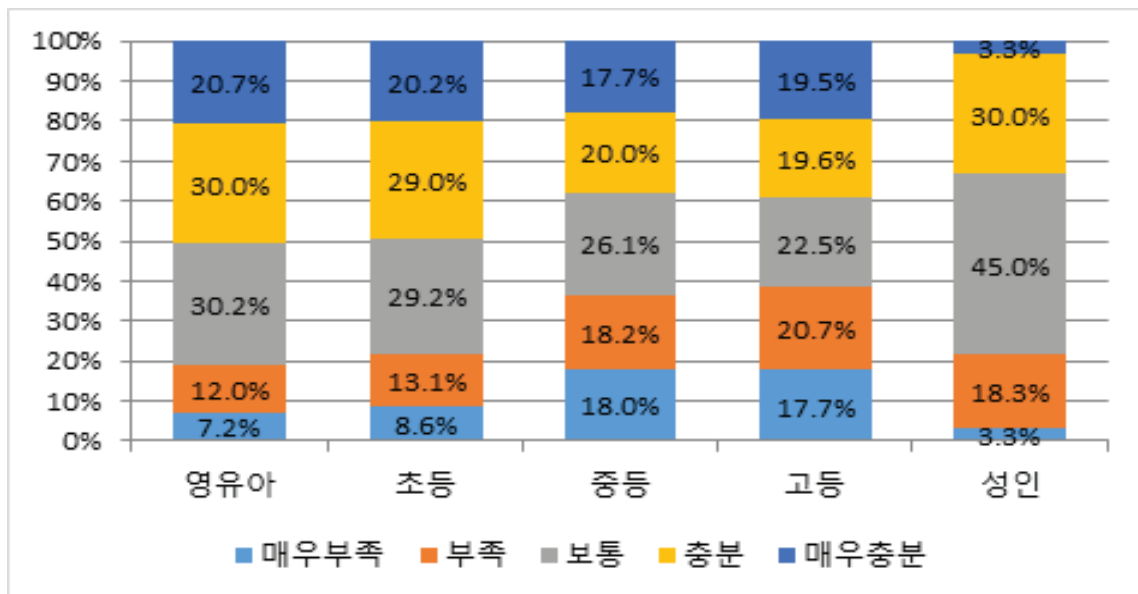
구분		유형		전체
		보호자	공급자	
자녀 게임이용습관 만족 수준	매우불만	10.3%	20.1%	10.8%
	불만	13.9%	21.9%	14.4%
	보통	28.4%	19.2%	27.9%
	만족	27.5%	20.4%	27.1%
	매우만족	19.9%	18.3%	19.8%



○ 자녀 연령대별 비교

- 자녀들의 연령대가 높아질수록 자녀들의 게임 이용 습관에 대한 만족도는 낮아지고 불만인 비율이 늘어나는 추세가 나타남
- 초등학생 자녀를 둔 부모의 49.2%는 자녀의 게임 이용습관에 만족한다고 응답(만족 + 매우만족)한 반면, 중학생 부모는 37.7%가, 고등학생은 39.1%가 만족한다고 응답
- 게임 이용습관에 불만(불만 + 매우불만)인 비율은 초등학생 자녀를 둔 부모에서는 21.7%, 중학생에서는 36.2%, 고등학생에서는 39.4%로 나타났음

구분		유형				
		영유아	초등	중등	고등	성인
자녀 게임이용습관 만족 수준	매우불만	7.2%	8.6%	18.0%	17.7%	3.3%
	불만	12.0%	13.1%	18.2%	20.7%	18.3%
	보통	30.2%	29.2%	26.1%	22.5%	45.0%
	만족	30.0%	29.0%	20.0%	19.6%	30.0%
	매우만족	20.7%	20.2%	17.7%	19.5%	3.3%

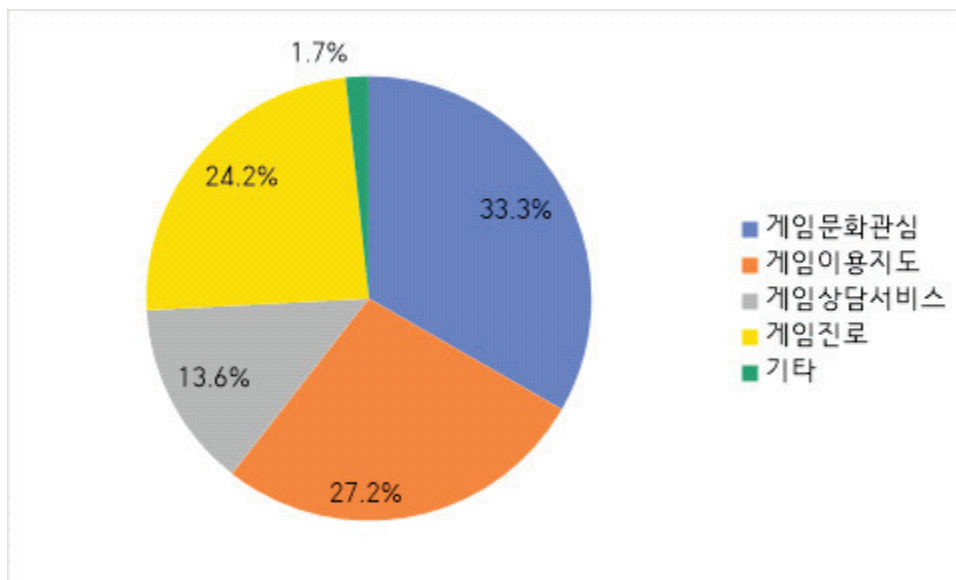


3. 교육 참여 동기

1) 교육 참여 동기 전체

○ 보호자 게임 리터러시 교육에 참여하게 된 이유를 질문한 결과

- 게임 및 게임문화에 대한 관심 때문이라는 응답이 전체의 33.3%를 차지
- 그다음으로는 게임 이용 지도 방법을 배우고 싶어서라는 응답이 27.2%, 게임에 관련된 진로에 관심이 있어서라는 응답이 24.2%로 나타났음
- 게임 관련 상담 서비스를 이용하려고 참여했다는 응답도 13.6%로 나타났음

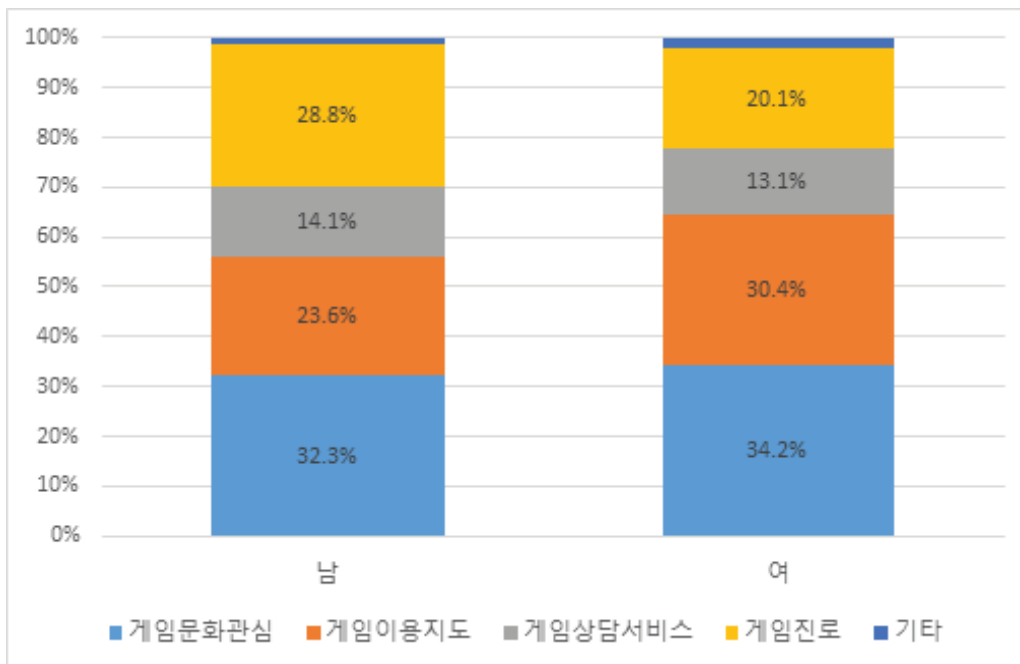


2) 성별 교육 참여 동기

○ 성별에 따른 차이를 비교한 결과

- 여자 참가자들은 게임 이용 지도 방법에 대한 관심(30.4%)과 게임과 게임문화에 대한 관심(34.2%)의 비율이 더 많았음
- 반면에 남자 참가자들은 게임 관련 진로에 대한 관심(28.8%)가 더 많았음

구분		유형		전체
		남	여	
교육 참여동기	게임문화관심	32.3%	34.2%	33.3%
	게임이용지도	23.6%	30.4%	27.2%
	게임상담서비스	14.1%	13.1%	13.6%
	게임진로	28.8%	20.1%	24.2%
	기타	1.1%	2.1%	1.7%

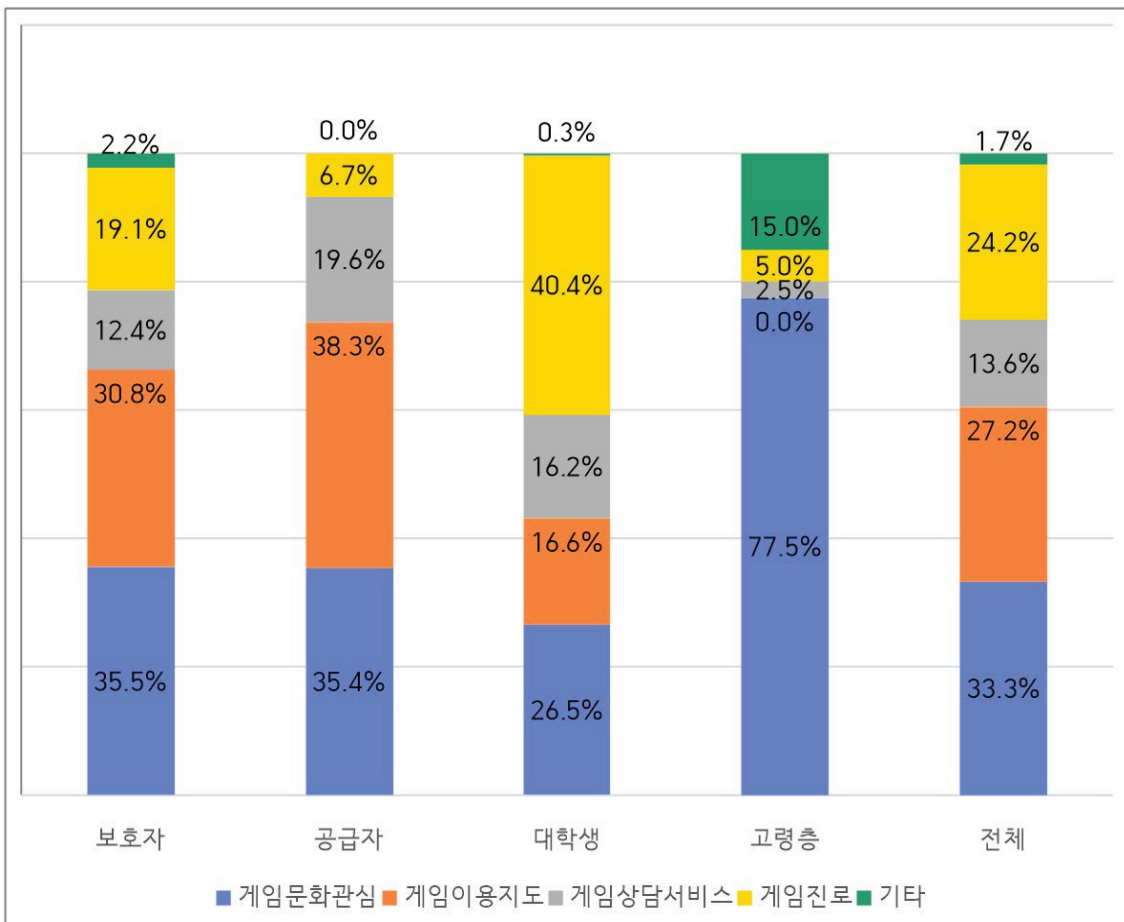


3) 유형별 교육 참여 동기

○ 유형별로 교육 참여 동기를 비교한 결과

- 일반 보호자들과 고령층 참가자는 게임과 게임문화에 대한 관심의 비율이 가장 높았는데, 특히 고령층 참가자의 77.5%가 이것을 선택
- 공급자 보호자들은 게임 이용 지도 방법을 알고 싶어서 참여했다는 비율이 38.3%로 가장 높았음
- 대학생들은 게임에 관련된 진로에 대한 관심이 40.4%로 가장 높았음

구분		유형				
		보호자	공급자	대학생	고령층	전체
교육 참여동기	게임문화관심	35.5%	35.4%	26.5%	77.5%	33.3%
	게임이용지도	30.8%	38.3%	16.6%	0.0%	27.2%
	게임상담서비스	12.4%	19.6%	16.2%	2.5%	13.6%
	게임진로	19.1%	6.7%	40.4%	5.0%	24.2%
	기타	2.2%	0.0%	0.3%	15.0%	1.7%

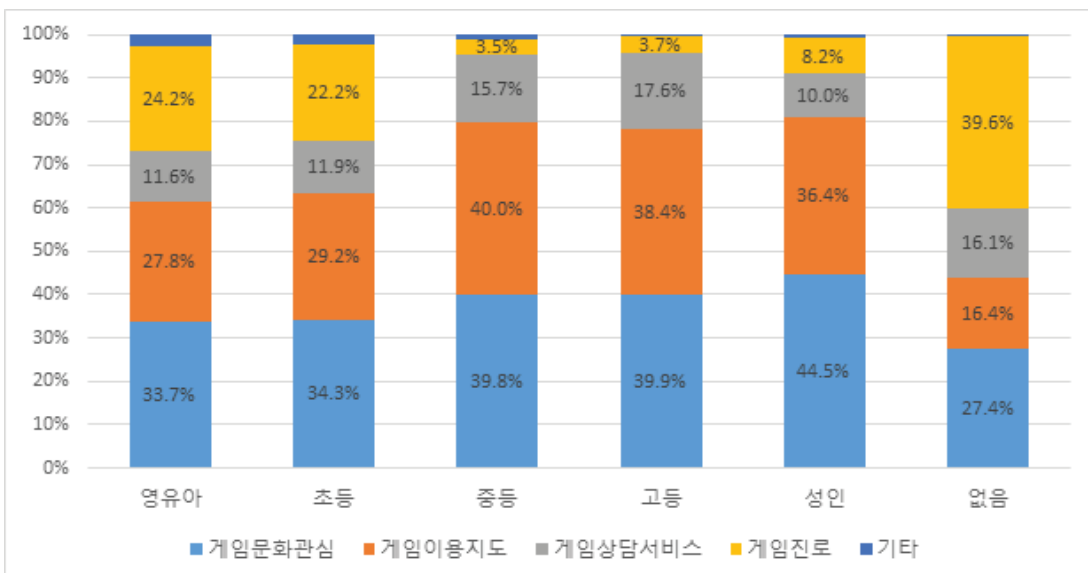


4) 자녀 연령별 교육 참여 동기

○ 자녀의 연령대별로 교육 참여 이유를 비교한 결과

- 자녀들의 연령대가 높아짐에 따라 게임 이용 지도에 대한 관심의 비율이 증가하는 반면, 게임 관련 진로에 대한 관심은 자녀들의 연령대가 낮을수록 더 높았음
- 게임이용 지도에 대한 관심이 있어서 참여했다는 응답은 중학교 자녀를 둔 부모에서 40%, 고등학교 자녀에서 38.4%로 가장 높았음
- 게임 상담 서비스에 대한 관심 역시 중학교에서 15.7%, 고등학교에서 17.6%로 높은 편
- 게임 관련 진로에 대한 관심으로 교육에 참여했다는 응답은 영유아 자녀를 둔 부모에서 24.2%, 초등학교에서 22.2%로 높았던 반면 중학교 자녀 부모에서는 3.5%, 고등학교 자녀 부모에서는 3.7%로 뚜렷이 낮았음
- 이 결과는 자녀 연령대에 따른 교육의 수요가 질적으로 차이가 있음을 시사함

구분		유형					
		영유아	초등	중등	고등	성인	없음
교육 참여동기	게임문화관심	33.7%	34.3%	39.8%	39.9%	44.5%	27.4%
	게임이용지도	27.8%	29.2%	40.0%	38.4%	36.4%	16.4%
	게임상담서비스	11.6%	11.9%	15.7%	17.6%	10.0%	16.1%
	게임진로	24.2%	22.2%	3.5%	3.7%	8.2%	39.6%
	기타	2.7%	2.5%	1.0%	0.3%	0.9%	0.6%



4. 교육 만족도 분석

1) 만족도 분석 개요

- 조사지는 총 4문항으로 보호자 게임 리터러시 교육에 대한 만족도를 측정했음
 - 강사 만족도 : 교육 강사는 이해하기 쉽게 교육내용을 잘 전달하였다 (Q10)
 - 이해 도움 : 게임과 게임문화를 이해하는 데 도움이 되었다 (Q11)
 - 재참여 의사 : 나는 다음 게임 이해하기 교육에도 참여하고 싶다 (Q12)
 - 교육의 필요성 인식 : 이 교육은 다른 청소년 및 성인에게도 필요하다 (Q13)

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

○ 만족도 분석 방식

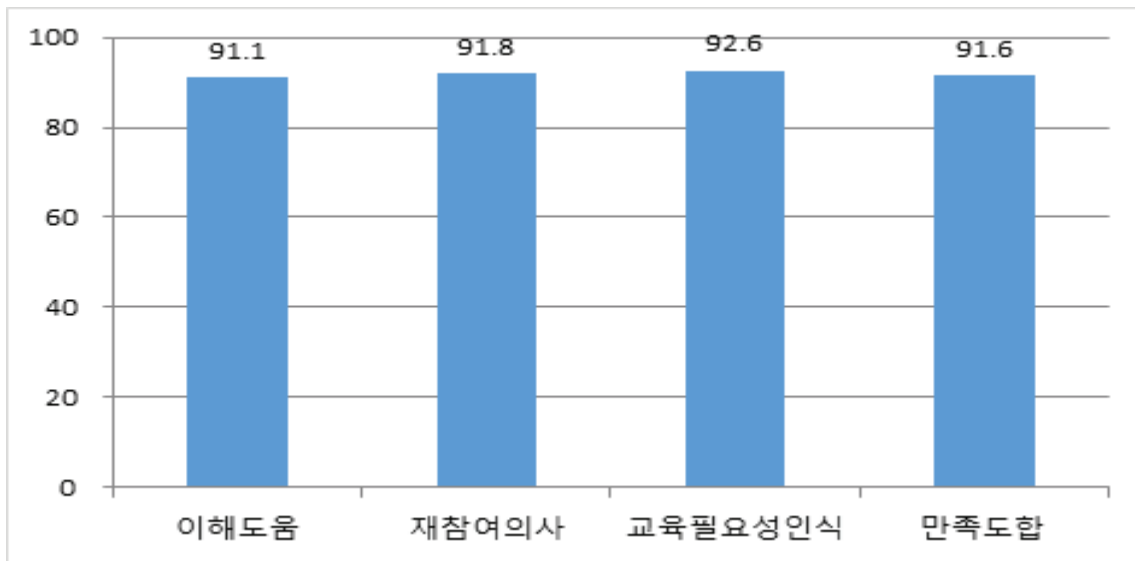
- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음
- 따라서 만족도는 최저 1점에서 5점까지 분포함
- 본 분석에서는 이를 이해하기 쉽게 100점 만점으로 환산하여 평균 점수로 비교
(만족도 원점수 x 20 = 최저 20점 ~ 최고 100점으로 변환)

2) 만족도 전체

○ 교육 만족도 전체

- 만족도 전체 평균은 91.6점(표준편차 7.4)로 나타났음
- 대부분의 항목에서 만족도 점수는 91점 전후로 나타났으며 문항 간 격차는 거의 없었음
- 가장 만족도 점수가 높은 항목은 교육의 필요성에 대한 인식으로 92.6점이었음
- 만족도가 가장 낮은 항목은 교육 강사에 대한 만족도로 91점이었는데 이는 전체 만족도 평균인 91.6점 보다 0.6점 낮은 수준임

구분	평균	표준편차
교육 강사는 이해하기 쉽게 교육내용을 잘 전달하였다	91.0	11.5
게임과 게임문화를 이해하는데 도움이 되었다	91.1	10.8
나는 다음 게임이해하기 교육에도 참여하고 싶다	91.8	11.1
이 교육은 다른 청소년 및 성인에게도 필요하다	92.6	10.4
전체 평균	91.6	7.4

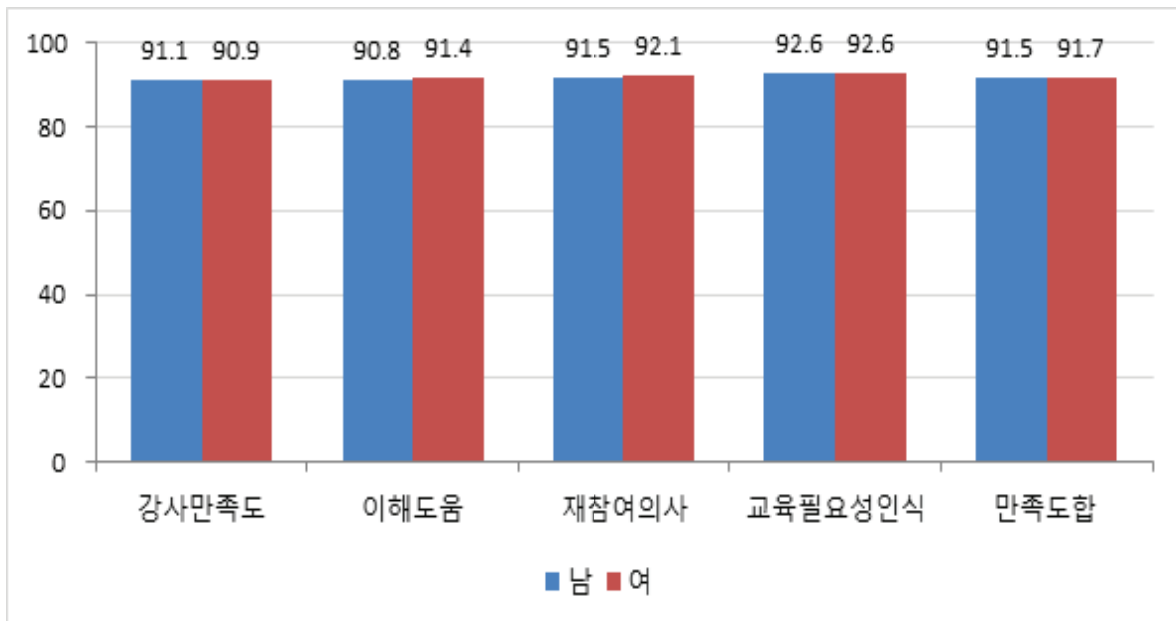


3) 성별 만족도

○ 성별에 따른 교육 만족도의 차이를 비교한 결과

- 교육 만족도 전체 평균은 성별에 따라 뚜렷한 차이가 없었음
- 게임 이해 만족도와 교육 재참여 의사는 여자 참가자가 약간 높았음

만족도 항목	성별		전체
	남	여	
교육 강사 만족도	91.1	90.9	91.0
게임 이해 만족도	90.8	91.4	91.1
교육 재참여 의사	91.5	92.1	91.8
교육 필요성 인식	92.6	92.6	92.6
전체 평균	91.5	91.7	91.6

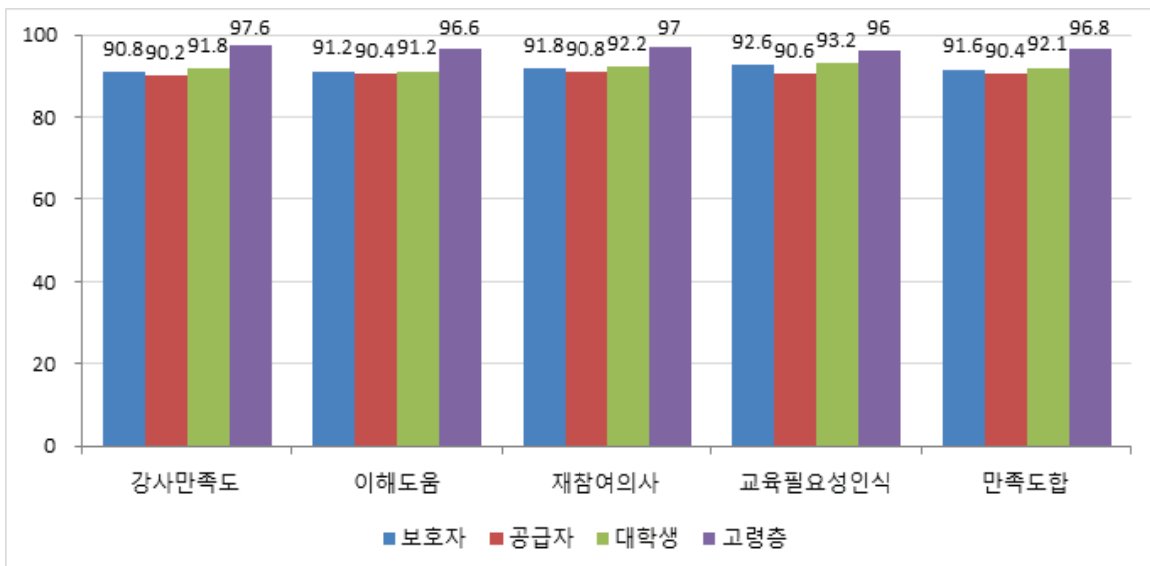


4) 유형별 만족도

○ 참가자 유형에 따른 만족도의 차이를 비교한 결과

- 모든 영역에서 고령층 참가자들이 가장 만족도가 높았고 만족도 전체 평균 역시 96.8점으로 가장 높았음
- 고령층 참가자를 제외한 나머지 참가자 유형을 비교한 결과, 대학생 참가자들이 나머지 유형보다 모든 영역에서 만족도가 높아서 전체 평균 92.1로 보호자들의 91.6보다는 0.5점, 공급자의 90.4점보다는 1.7점 높았음
- 가장 만족도가 낮은 그룹은 공급자들로 평균 90.4점이었으며 이 그룹의 만족도는 모든 항목에서 일관적으로 낮았음

만족도 항목	유형				
	보호자	공급자	대학생	고령층	전체
교육 강사 만족도	90.8	90.2	91.8	97.6	91
게임 이해 만족도	91.2	90.4	91.2	96.6	91.2
교육 재참여 의사	91.8	90.8	92.2	97	91.8
교육 필요성 인식	92.6	90.6	93.2	96	92.6
전체 평균	91.6	90.4	92.1	96.8	91.7

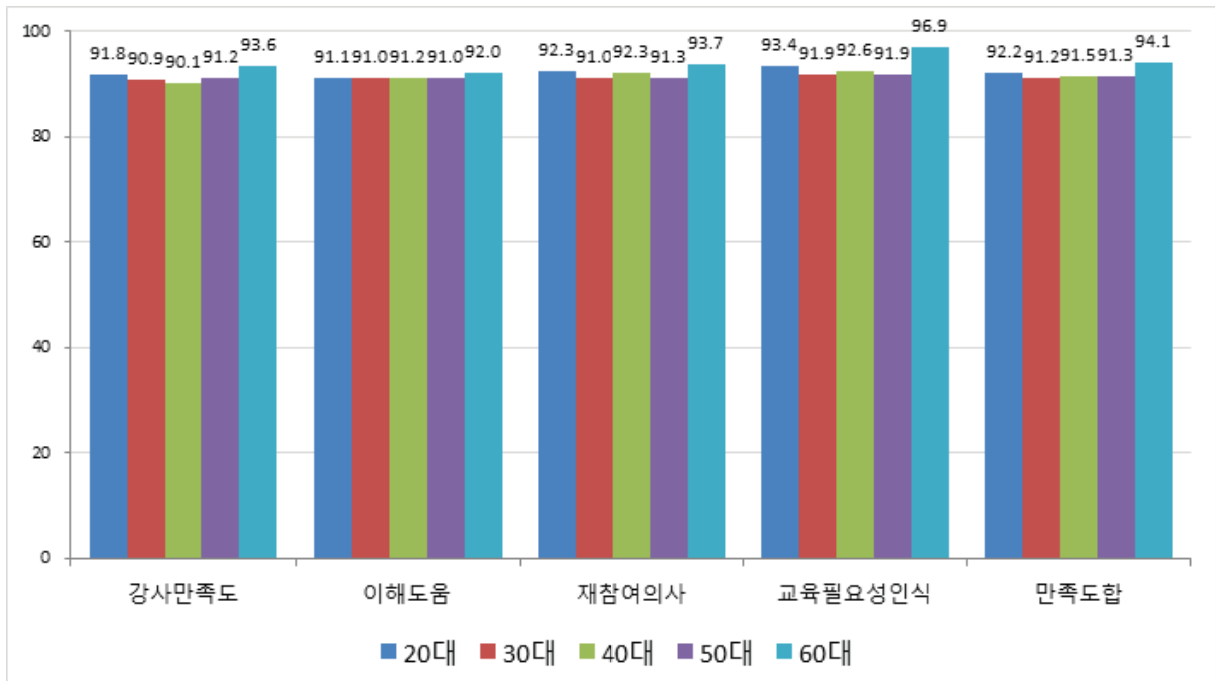


5) 참가자 연령별 만족도

○ 참가자 연령에 따른 만족도의 차이를 비교한 결과

- 고령층 참가자들의 만족도에서 볼 수 있듯, 모든 항목에서 60대와 20대 그룹의 교육 만족도가 가장 높았음
- 특히 강사 만족도는 30대에서 가장 낮고 그보다 나이가 많거나 적을수록 더 높아지는 추세가 나타났음
- 30대 연령 그룹은 강사 만족도를 제외한 나머지 만족도 항목에서는 중간 이상의 점수를 나타냄

만족도 항목	연령대				
	20대	30대	40대	50대	60대
교육 강사 만족도	91.8	90.9	90.1	91.2	94.0
게임 이해 만족도	91.1	91.0	91.2	91.0	92.5
교육 재참여 의사	92.3	91.0	92.3	91.3	94.4
교육 필요성 인식	93.4	91.9	92.6	91.9	97.2
전체 평균	92.2	91.2	91.5	91.3	94.5

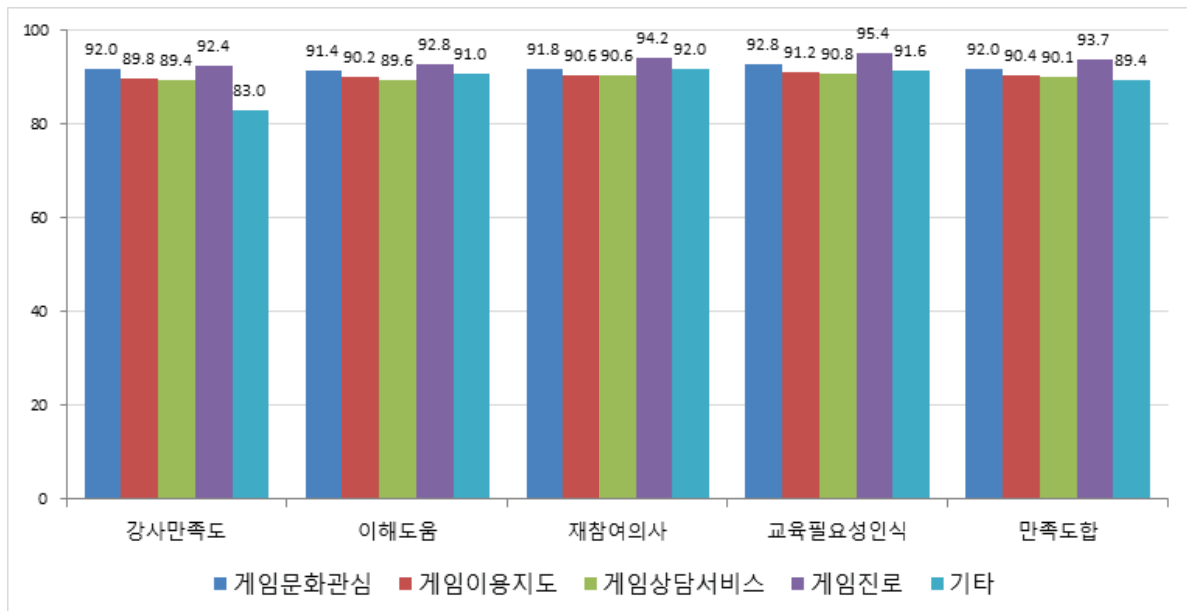


6) 참여 동기별 만족도

○ 교육 참여 이유에 따른 만족도를 비교한 결과

- 만족도 평균이 가장 높은 그룹은 게임 관련 진로에 관심 있다고 응답한 그룹으로 93.7점, 가장 낮은 그룹은 기타 항목(89.4점)을 제외하면 게임 상담 서비스(90.1점)와 게임 이용 지도에 관심을 가진 그룹(90.4점)으로 나타났음
- 이는 본 보호자 게임 리터러시 교육이 게임 관련 진로에 대한 교육 수요를 가장 많이 만족시키는 반면, 게임 관련 상담서비스 이용방법 교육이나 자녀들의 게임 이용습관에 대한 지도 교육은 상대적으로 충분하지 않음을 시사함

만족도 항목	교육참여 동기				
	게임문화관심	게임이용지도	게임상담서비스	게임진로	기타
교육 강사 만족도	92.0	89.8	89.4	92.4	83.0
게임 이해 만족도	91.4	90.2	89.6	92.8	91.0
교육 재참여 의사	91.8	90.6	90.6	94.2	92.0
교육 필요성 인식	92.8	91.2	90.8	95.4	91.6
전체 평균	92.0	90.4	90.1	93.7	89.4



5. 교육의 효과 평가

1) 교육 효과 평가 개요

○ 조사지는 총 9문항으로 보호자 게임 리터러시 교육을 통해 참가자들이 게임에 대한 이미지와 태도에 어떤 효과를 얻었다고 느끼는지에 대한 주관적 평가를 측정했음

- 게임의 놀이문화 인식 : 게임은 유익하고 즐거운 놀이문화임을 알게 되었다. (Q1)
- 게임문화의 보편성 : 게임은 누구나 즐길 수 있는 문화임을 알게 되었다. (Q2)
- 게임의 긍정적 기능 인식 : 게임의 긍정적 기능과 효과를 알게 되었다. (Q3)
- 게임 이용정보 필요성 인식 : 게임 이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 필요하다. (Q4)
- 자기조절능력의 필요성 인식 : 게임 이용과 관련하여 자기조절 능력을 길러주는 것이 중요하다. (Q5)
- 보호자 양육태도 중요성 인식 : 게임 이용에 대해 보호자의 양육 태도가 중요하다. (Q6)
- 게임 소통 기능 인식 : 게임은 아이와 소통할 수 있는 유용한 도구이다. (Q7)
- 게임 이용 지도 효능감 : 나는 효과적으로 게임이용지도를 할 수 있다. (Q8)
- 게임하는 이유 이해 : 아이들이 게임을 하는 가장 큰 이유는 () 이다. (Q9)

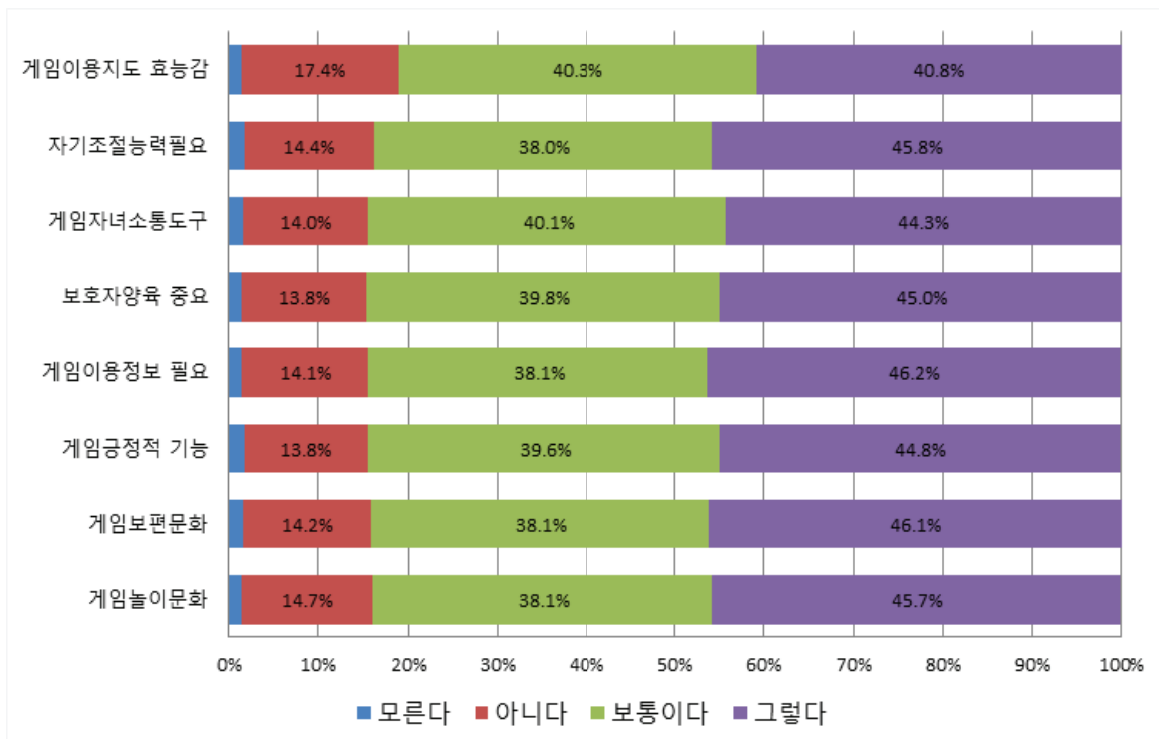
[공통질문] *좌측 문항에 대해 교육 후 느낀 점을 답변 바랍니다.	
1. 게임은 유익하고 즐거운 놀이문화임을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
2. 게임은 누구나 즐길 수 있는 문화임을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
3. 게임의 긍정적 기능과 효과를 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
4. 게임이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 필요하다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
5. 게임이용과 관련하여 자기조절 능력을 길러주는 것이 중요하다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
6. 게임이용에 대해 보호자의 양육 태도가 중요하다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
7. 게임은 아이와 소통할 수 있는 유용한 도구이다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
8. 나는 효과적으로 게임이용지도를 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

2) 교육 효과 평가

○ 교육 효과 평가 전체

- 참가자들은 40.8%가 동의한 게임 이용 지도에 대한 효능감을 제외한 나머지 항목에는 45% 이상이 동의하는 것으로 나타났음
- 가장 동의 비율이 높은 항목은 '자녀의 게임 이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 중요하다'는 인식(46.2%)과 '게임은 누구나 즐기는 보편적인 문화'라는 인식(46.1%)이었으며, 가장 낮은 항목은 게임 이용 지도에 대한 효능감(40.8%)과 게임은 자녀와의 소통 도구라는 인식(44.3%)이었음

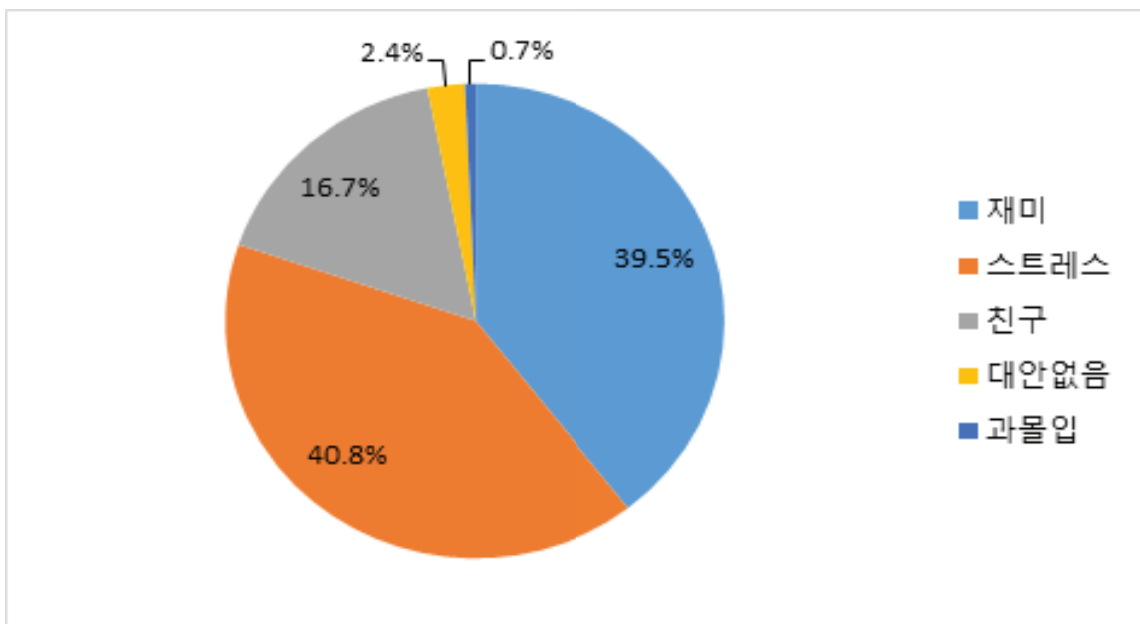
교육효과 평가	그렇다	보통이다	아니다	모른다
게임놀이문화	45.7%	38.1%	14.7%	1.4%
게임보편문화	46.1%	38.1%	14.2%	1.6%
게임긍정적 기능	44.8%	39.6%	13.8%	1.7%
게임이용정보 필요	46.2%	38.1%	14.1%	1.5%
보호자양육 중요	45.0%	39.8%	13.8%	1.5%
게임자녀소통도구	44.3%	40.1%	14.0%	1.6%
자기조절능력필요	45.8%	38.0%	14.4%	1.8%
게임이용지도 효능감	40.8%	40.3%	17.4%	1.5%



○ 게임하는 이유에 대한 인식

- 교육 참가자들의 40.8%는 스트레스 해소를 위해서 게임을 한다고 이해하고 있었으며, 재미(39.5%)와 친구들과 어울리기 위해서(16.7%)가 그다음 순으로 나타났음
- 과몰입(0.7%)이나 게임 이외에 다른 놀이가 없기 때문(2.4%)이라는 응답의 비율은 매우 낮았음

항목	재미	스트레스	친구	대안없음	과몰입
게임을 하는 이유	39.5%	40.8%	16.7%	2.4%	0.7%

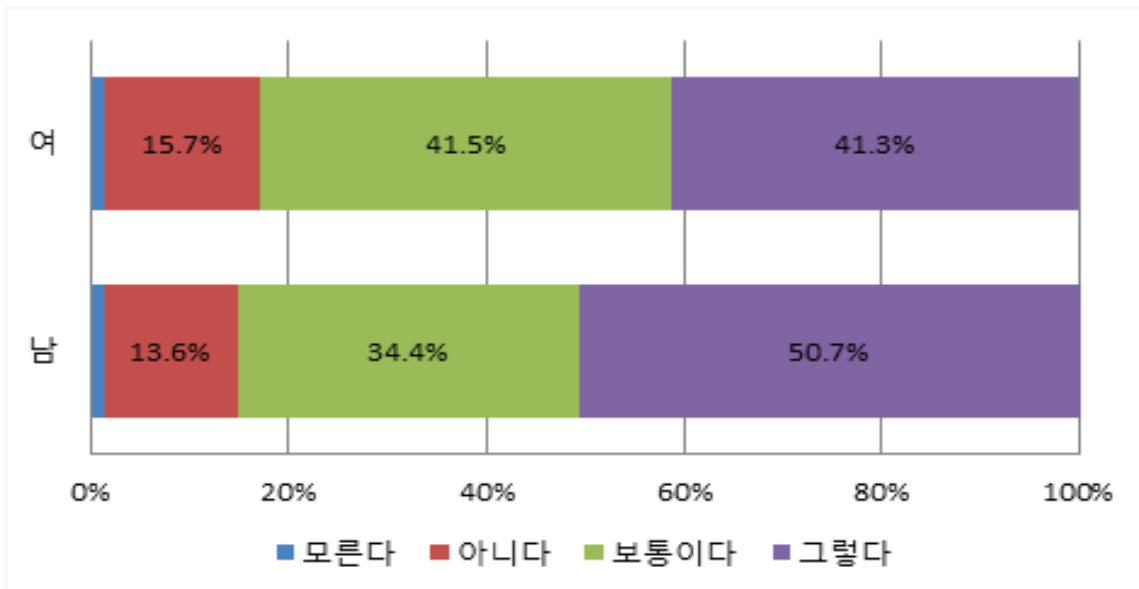


3) 성별 교육 효과 평가

○ 긍정적 놀이문화로서 게임의 가치 인식

- 여자들보다 남자들이 게임이 긍정적인 놀이문화라는 인식이 더 높았음
- 남자들의 50.7%가 이 문항에 동의한 반면, 여자의 동의율은 41.3%였음

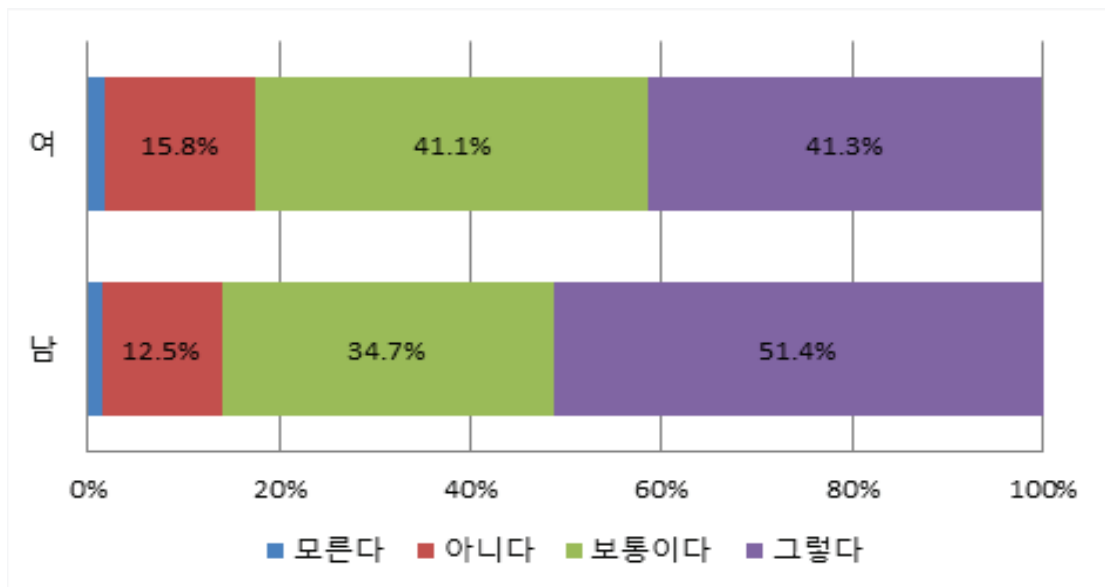
항목		성별		전체
		남	여	
게임은 놀이문화	모른다	1.4%	1.5%	1.4%
	아니다	13.6%	15.7%	14.7%
	보통이다	34.4%	41.5%	38.1%
	그렇다	50.7%	41.3%	45.7%



○ **보편적인 문화로서 게임의 가치 인식**

- 게임은 누구나 즐기는 보편적인 문화라는 인식 역시 남자가 51.4%, 여자가 41.3%로 남성들에게서 더 많은 것으로 나타났음

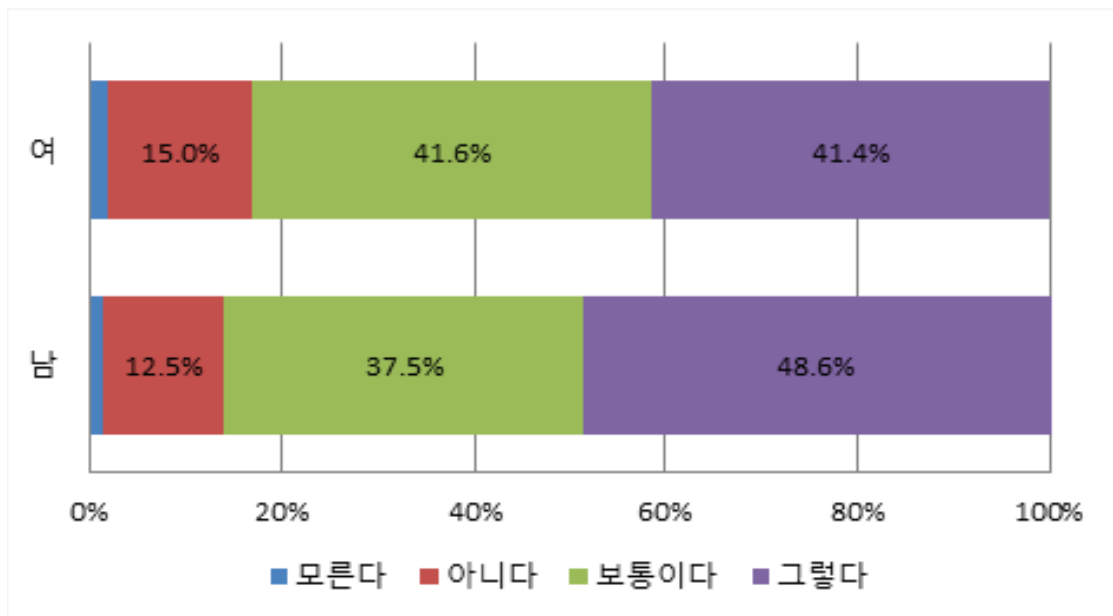
항목		성별		전체
		남	여	
게임 보편성	모른다	1.5%	1.7%	1.6%
	아니다	12.5%	15.8%	14.2%
	보통이다	34.7%	41.1%	38.1%
	그렇다	51.4%	41.3%	46.1%



○ 게임의 긍정적 기능과 효과 인식

- 게임의 긍정적 기능과 효과를 알게 되었다는 항목에 동의하는 비율도 남자가 48.6%로 여자의 41.4%보다 높았음
- 그러나 다른 항목에 비해 성별 격차는 상대적으로 적은 편이었음

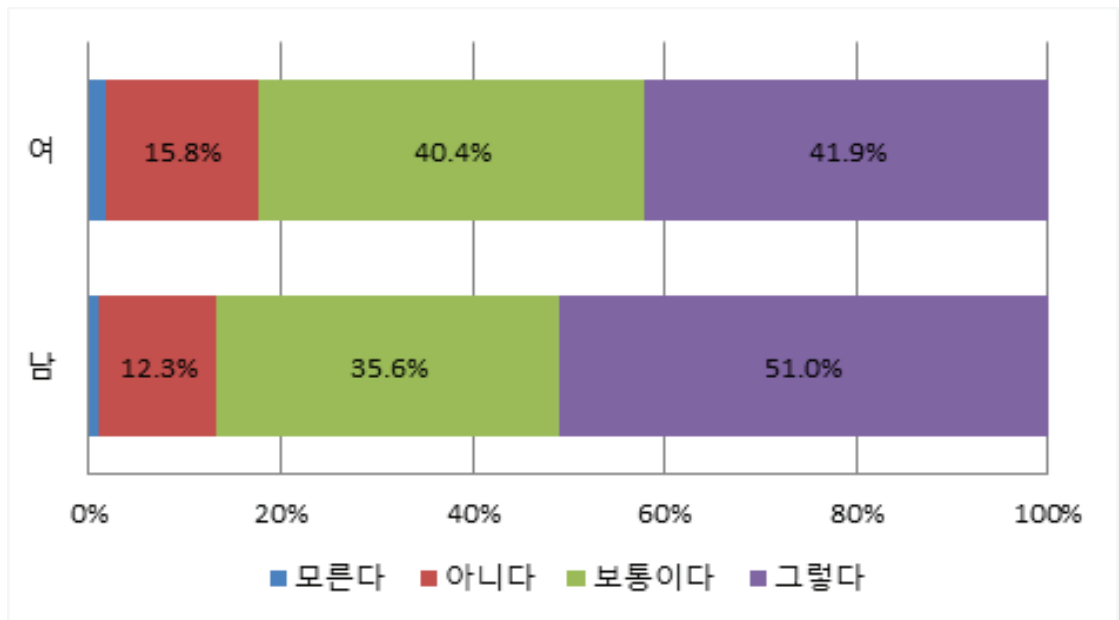
항목		성별		전체
		남	여	
게임 긍정적기능	모른다	1.5%	2.0%	1.7%
	아니다	12.5%	15.0%	13.8%
	보통이다	37.5%	41.6%	39.6%
	그렇다	48.6%	41.4%	44.8%



○ 게임 이용에 대한 구체적 정보의 필요성 인식

- 자녀의 게임 이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 중요하다는 인식 역시 남자에서 51%, 여자에서 41.9%로 뚜렷하게 차이 있었음

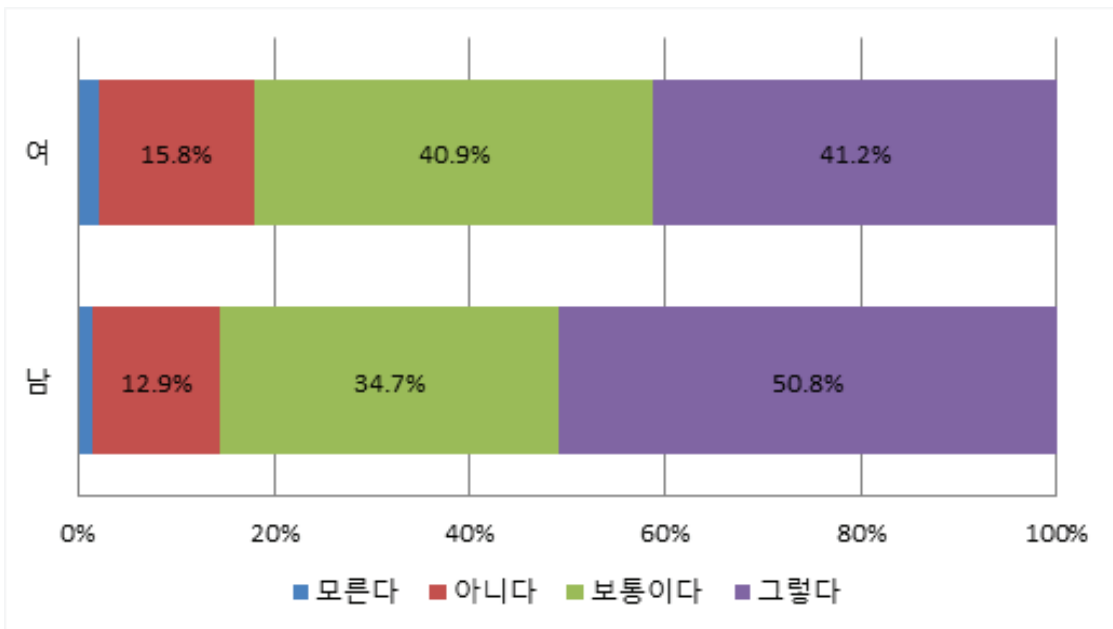
항목		성별		전체
		남	여	
게임이용정보 필요성 인식	모른다	1.1%	1.9%	1.5%
	아니다	12.3%	15.8%	14.1%
	보통이다	35.6%	40.4%	38.1%
	그렇다	51.0%	41.9%	46.2%



○ 게임 이용에서 자기조절 능력의 필요성 인식

- 게임 이용에서 자기 조절 능력이 중요하다는 인식도 남자는 50.8%, 여자는 41.2%로 남자가 뚜렷이 더 높았음

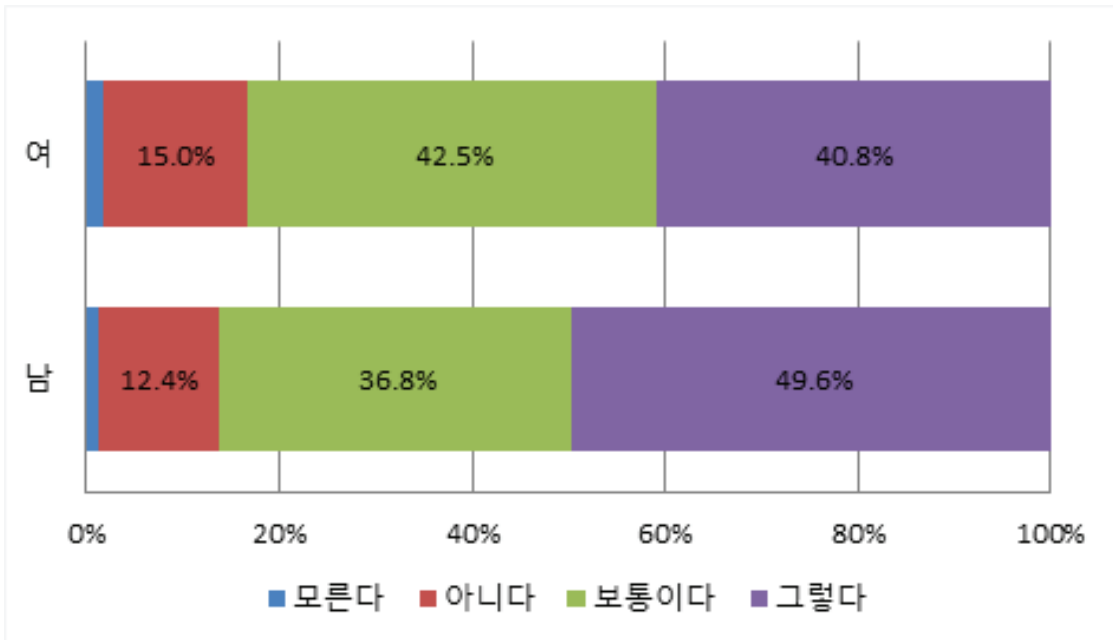
항목		성별		전체
		남	여	
자기조절능력 필요성 인식	모른다	1.5%	2.1%	1.8%
	아니다	12.9%	15.8%	14.4%
	보통이다	34.7%	40.9%	38.0%
	그렇다	50.8%	41.2%	45.8%



○ 게임 이용에서 보호자의 양육태도 중요성 인식

- 게임 이용에 대해 보호자의 양육태도가 중요하다는 인식 역시 남자의 49.6%, 여자의 40.8%가 동의해서 뚜렷한 성별 격차가 있었음

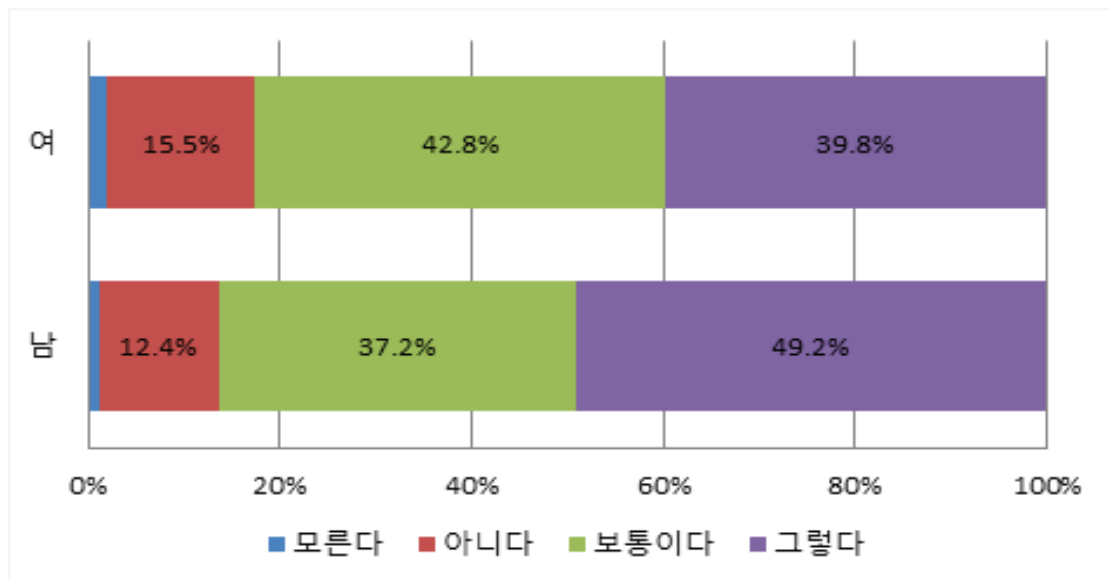
항목		성별		전체
		남	여	
보호자의 양육태도 중요성 인식	모른다	1.3%	1.7%	1.5%
	아니다	12.4%	15.0%	13.8%
	보통이다	36.8%	42.5%	39.8%
	그렇다	49.6%	40.8%	45.0%



○ 자녀와의 소통 도구로서 게임의 가치 인식

- 게임은 아이와 소통할 수 있는 유용한 도구라는 인식도 남자의 49.2%가 동의한 반면, 여자는 39.8%만이 동의했음

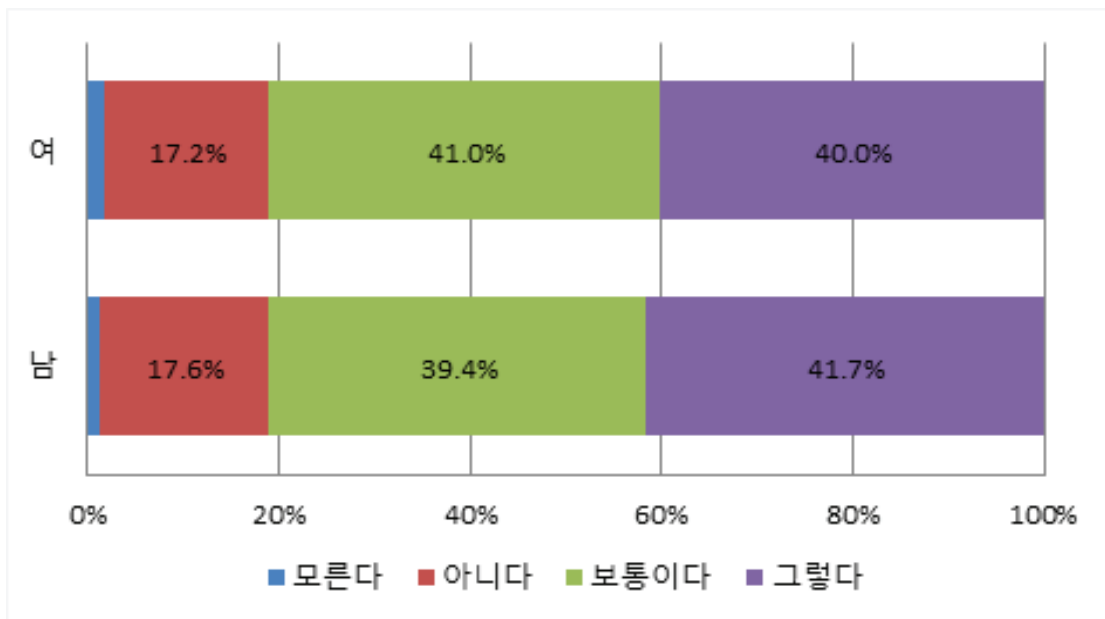
항목		성별		전체
		남	여	
게임은 자녀와의 소통도구	모른다	1.2%	1.9%	1.6%
	아니다	12.4%	15.5%	14.0%
	보통이다	37.2%	42.8%	40.1%
	그렇다	49.2%	39.8%	44.3%



○ 효과적 게임 이용 지도에 대한 효능감

- 본인이 효과적으로 게임 이용 지도를 할 수 있다는 응답에 대한 동의율은 남녀 간 성차가 제일 적었음
- 남자의 41.7%, 여자의 40%가 이 문항에 동의했으며 동의하지 않는 비율 역시 17.6%와 17.2%로 비슷했음

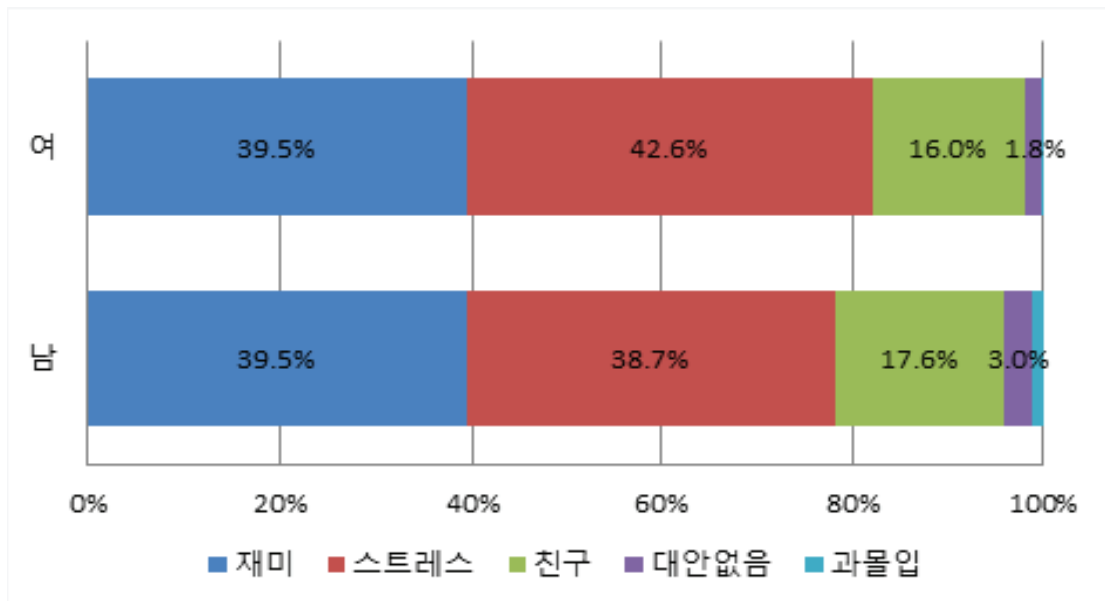
항목		성별		전체
		남	여	
효과적 게임 이용지도 효능감	모른다	1.3%	1.7%	1.5%
	아니다	17.6%	17.2%	17.4%
	보통이다	39.4%	41.0%	40.3%
	그렇다	41.7%	40.0%	40.8%



○ 게임을 하는 이유에 대한 이해

- 아이들이 게임을 하는 이유에 대한 생각에서 남녀 간 차이는 크지 않았음
- 단, 여자 참가자들은 스트레스 해소를 42.6%로 가장 많이 꼽은 반면, 남자 참가자들은 재미있어서(39.5%)를 스트레스 해소(38.7%) 보다 근소하게 더 많이 선택했음
- 과몰입을 원인으로 선택한 비율은 남자가 1.2%, 여자가 0.1%로 근소한 차이지만 오히려 남자가 더 높았음

항목		성별		전체
		남	여	
아이들이 게임을 하는 이유	재미	39.5%	39.5%	39.5%
	스트레스	38.7%	42.6%	40.8%
	친구	17.6%	16.0%	16.7%
	대안없음	3.0%	1.8%	2.4%
	과몰입	1.2%	0.1%	0.7%

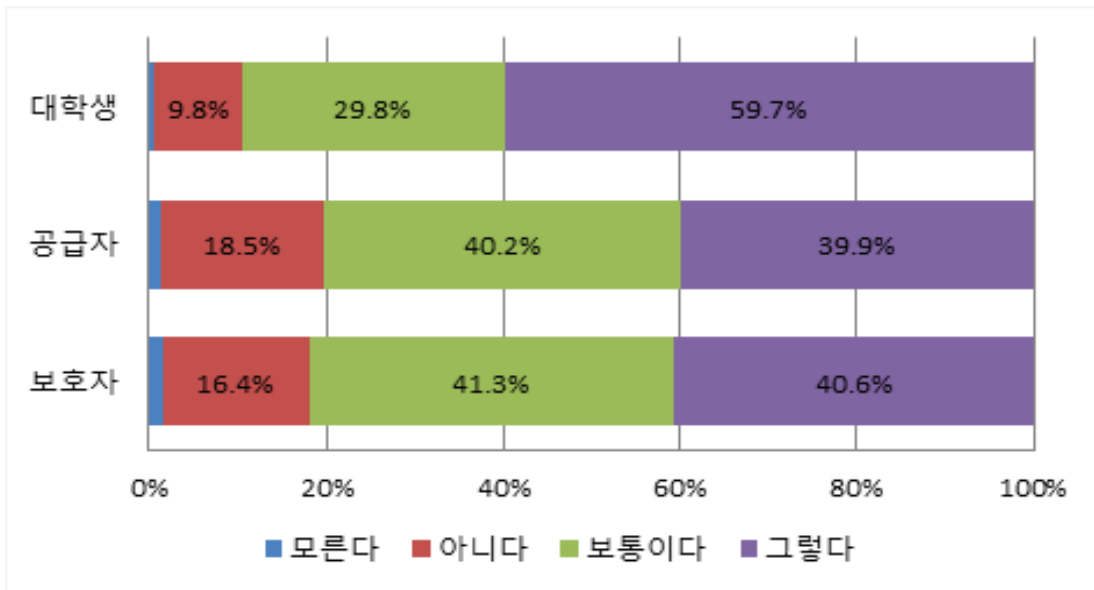


4) 참가자 유형별 교육 효과 평가

○ 긍정적 놀이문화로서 게임의 가치 인식

- 이 문항에 동의한 비율이 가장 높은 그룹은 대학생들(59.7%)이었으며, 게임 관련 업계 종사자들인 공급자 그룹이 39.9%로 가장 낮았음
- 게임 공급자들은 이 문항에 동의하지 않는 비율도 18.5%로 가장 높아서 게임 공급자들이 게임에 대해 오히려 부정적인 인식을 더 많이 하는 경향이 발견됨

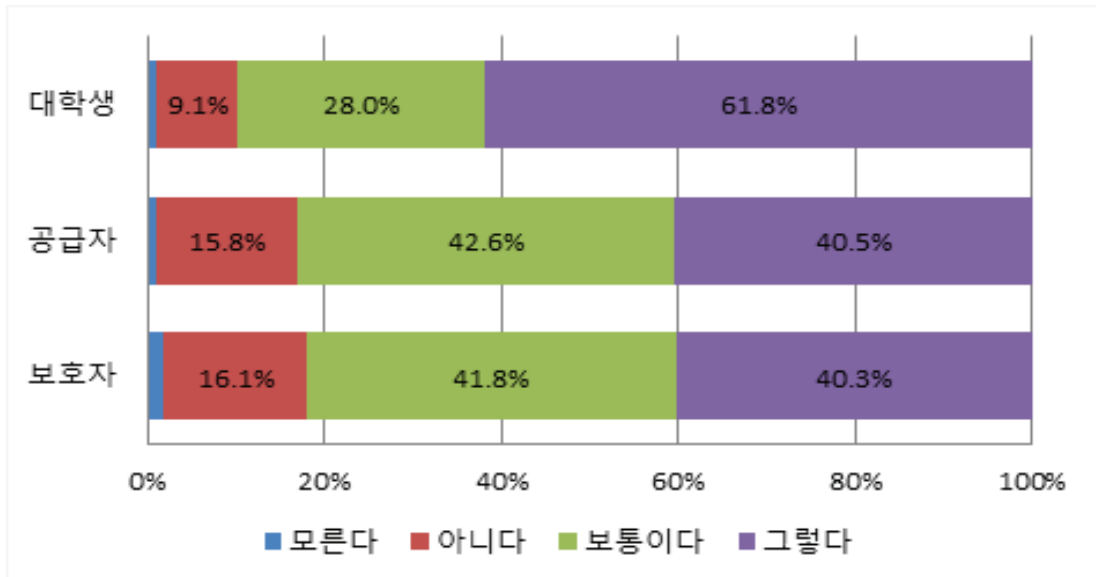
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
게임은 놀이문화	모른다	1.7%	1.3%	0.7%	1.4%
	아니다	16.4%	18.5%	9.8%	14.7%
	보통이다	41.3%	40.2%	29.8%	38.1%
	그렇다	40.6%	39.9%	59.7%	45.7%



○ 보편적인 문화로서 게임의 가치 인식

- 게임은 누구나 즐길 수 있는 보편적인 문화라는 인식에서도 대학생의 61.8%가 동의해서 가장 높았고, 일반 보호자(40.3%)와 공급자 보호자(40.5%)들은 큰 차이가 없었음

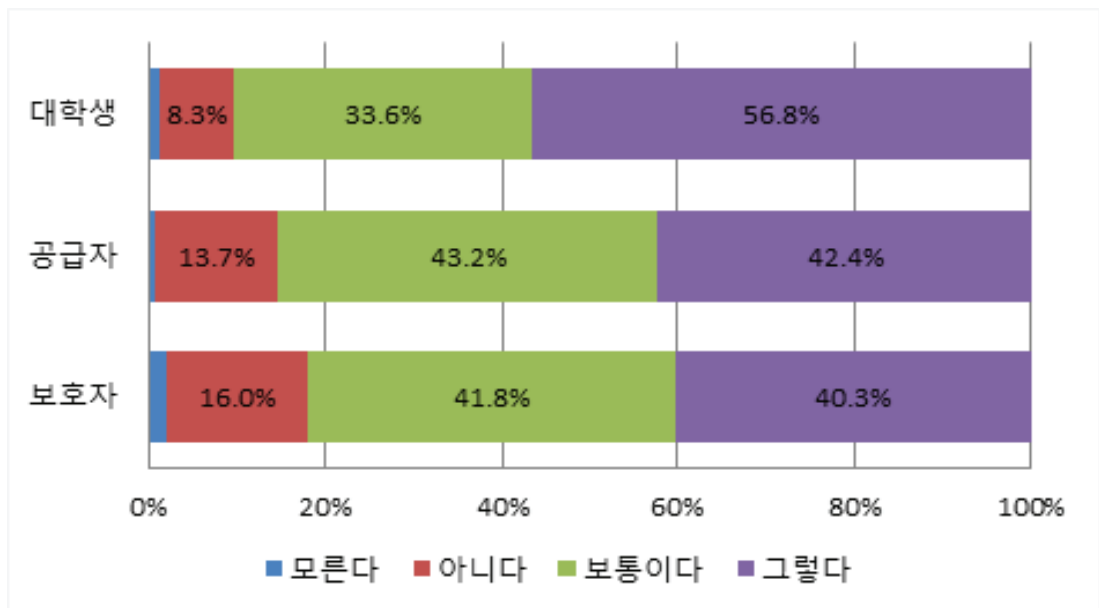
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
게임 보편성	모른다	1.8%	1.1%	1.1%	1.6%
	아니다	16.1%	15.8%	9.1%	14.2%
	보통이다	41.8%	42.6%	28.0%	38.1%
	그렇다	40.3%	40.5%	61.8%	46.1%



○ 게임의 긍정적 기능과 효과 인식

- 이 교육을 통해 게임의 긍정적인 기능과 효과를 알게 되었다는 항목에 동의하는 비율 역시 대학생들이 56.8%로 가장 높았으며, 그다음으로는 공급자들의 42.4%가 이 문항에 동의해서 일반 보호자의 40.3%보다 높았음
- 이는 공급자들에게 게임 리터러시 교육이 필요한 이유를 보여주는 결과라 할 수 있음

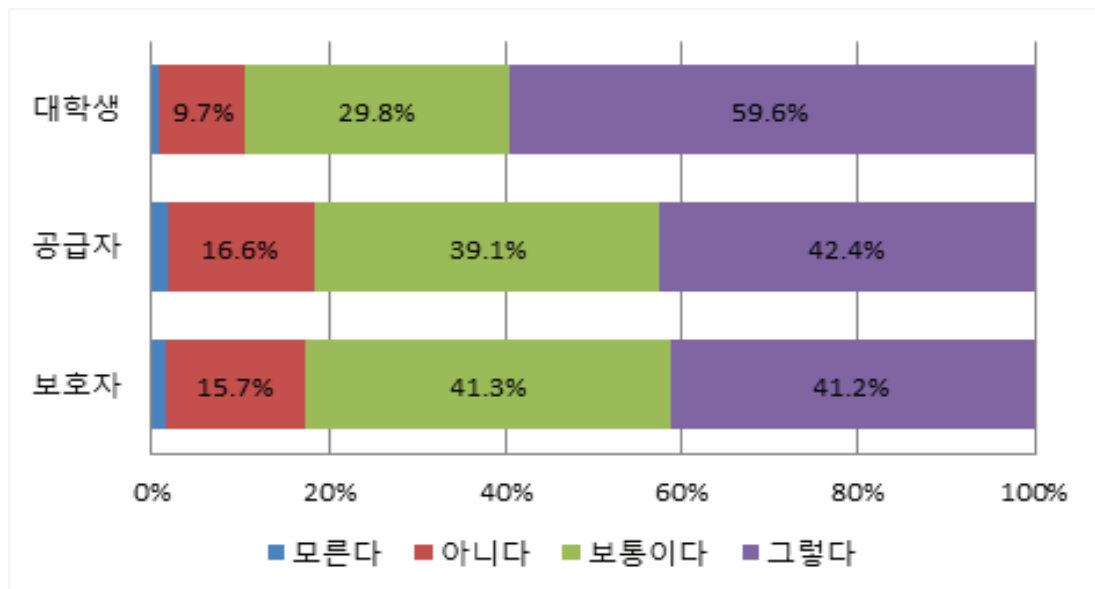
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
게임 긍정적기능	모른다	1.9%	0.8%	1.3%	1.7%
	아니다	16.0%	13.7%	8.3%	13.8%
	보통이다	41.8%	43.2%	33.6%	39.6%
	그렇다	40.3%	42.4%	56.8%	44.8%



○ 게임 이용에 대한 구체적 정보의 필요성 인식

- 자녀의 게임 이용에 대한 구체적인 정보가 필요하다는 문항에 동의하는 비율도 대학생이 59.6%로 가장 높았고, 그다음으로는 공급자 42.4%, 일반 보호자 41.2% 순이었음

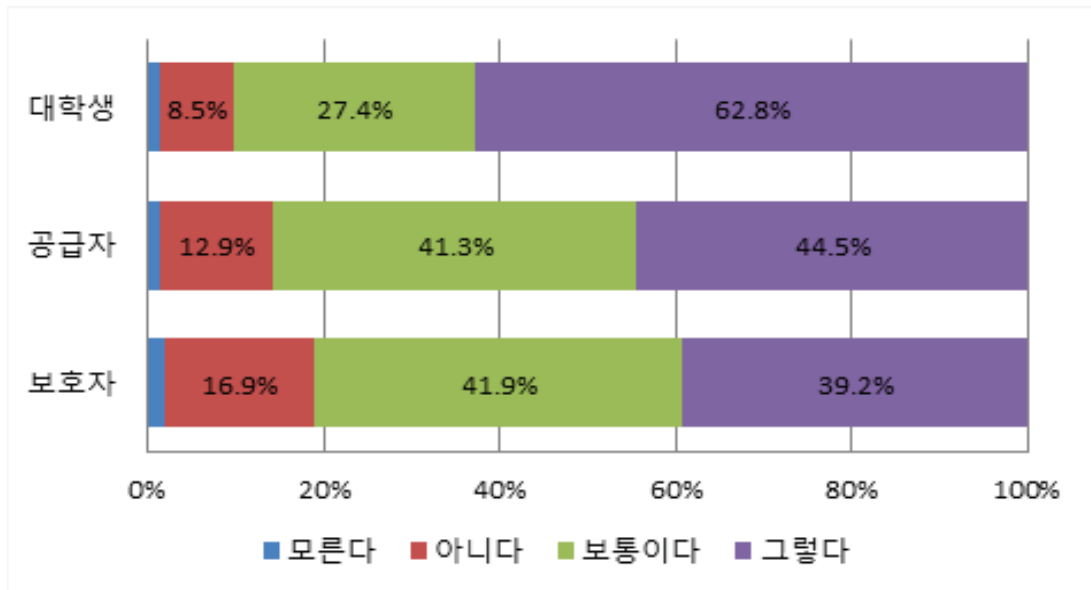
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
게임이용정보 필요성 인식	모른다	1.7%	1.9%	0.9%	1.5%
	아니다	15.7%	16.6%	9.7%	14.1%
	보통이다	41.3%	39.1%	29.8%	38.1%
	그렇다	41.2%	42.4%	59.6%	46.2%



○ 게임 이용에서 자기조절 능력의 필요성 인식

- 게임 이용에 있어 자기조절 능력을 길러주는 것이 중요하다는 문항에 동의하는 비율도 대학생 (62.8%)이 높았으나, 그다음으로 게임 공급자 부모들이 44.5%가 동의해서 일반 보호자의 39.2%에 비해 뚜렷이 높았음

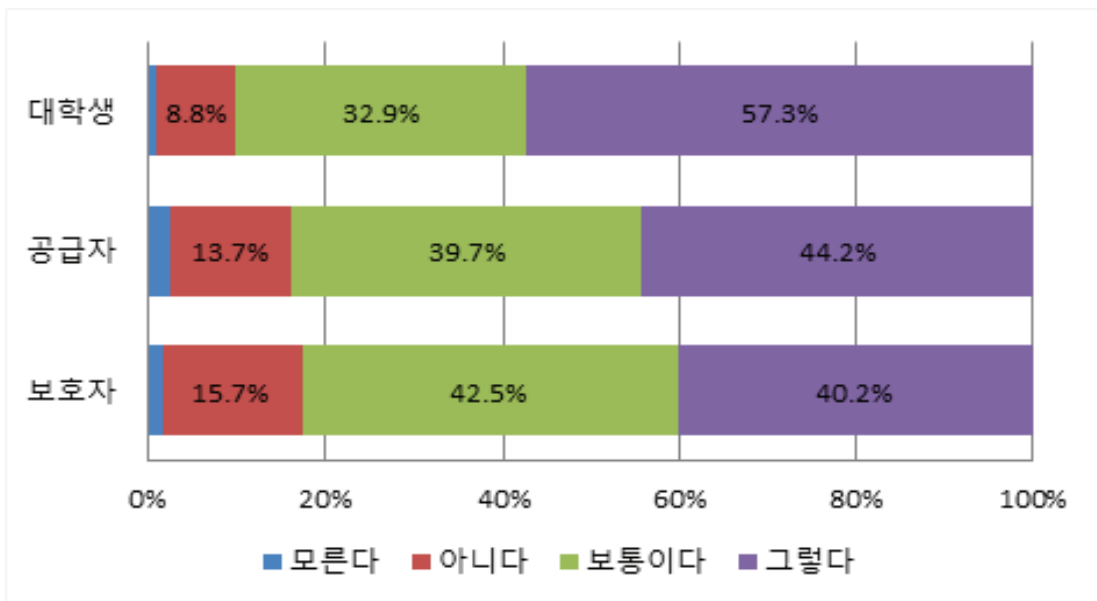
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
자기조절능력 필요성 인식	모른다	2.0%	1.3%	1.3%	1.8%
	아니다	16.9%	12.9%	8.5%	14.4%
	보통이다	41.9%	41.3%	27.4%	38.0%
	그렇다	39.2%	44.5%	62.8%	45.8%



○ 게임 이용에서 보호자의 양육태도 중요성 인식

- 자녀의 게임 이용에 있어 보호자의 양육 태도가 중요하다는 문장에 동의하는 비율에서도 대학생(57.3%), 게임 공급자 부모(44.2%), 일반 보호자(40.2%) 순서가 나타났음
- 이러한 결과들은 게임 개발자 학부모들은 게임 자체에 대한 부정적인 인식과는 별개로 게임과 관련된 자녀 지도에 필요한 요소들은 좀 더 잘 이해하고 있음을 시사함

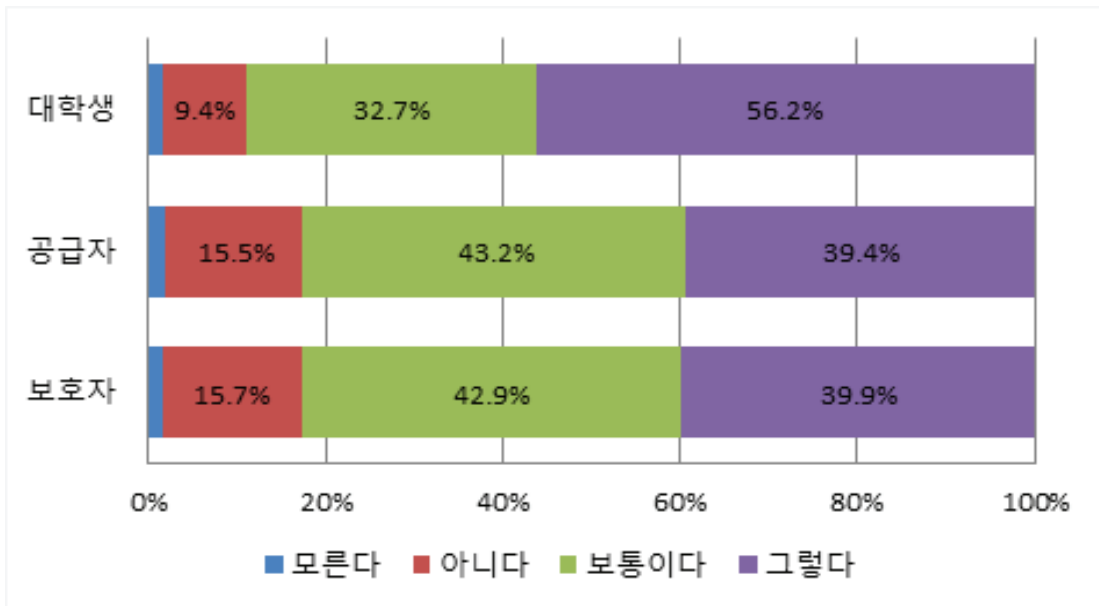
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
보호자의 양육태도 중요성 인식	모른다	1.6%	2.4%	1.0%	1.5%
	아니다	15.7%	13.7%	8.8%	13.8%
	보통이다	42.5%	39.7%	32.9%	39.8%
	그렇다	40.2%	44.2%	57.3%	45.0%



○ 자녀와의 소통 도구로서 게임의 가치 인식

- 게임은 자녀와 소통할 수 있는 유용한 도구라는 문장에 동의하는 비율 역시 대학생이 가장 높았음(56.2%)
- 일반 보호자(39.9%)와 공급자 부모(39.4%) 간의 차이는 뚜렷하지 않았음

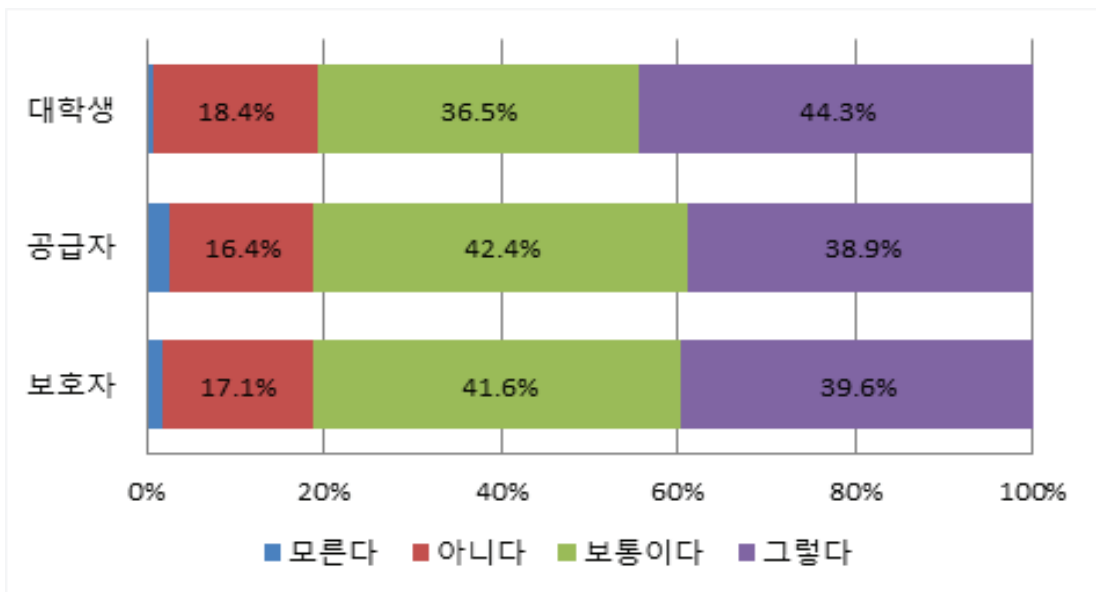
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
게임은 자녀와의 소통도구	모른다	1.5%	1.9%	1.6%	1.6%
	아니다	15.7%	15.5%	9.4%	14.0%
	보통이다	42.9%	43.2%	32.7%	40.1%
	그렇다	39.9%	39.4%	56.2%	44.3%



○ 효과적 게임 이용 지도에 대한 효능감

- 나는 효과적으로 게임 이용 지도를 할 수 있다는 문장에 동의하는 비율은 대학생과 나머지 집단 간의 격차가 가장 적었음
- 대학생의 44.3%가 동의해서 가장 높았고 일반 보호자(39.6%)와 공급자 학부모(38.9%) 순으로 나타났음

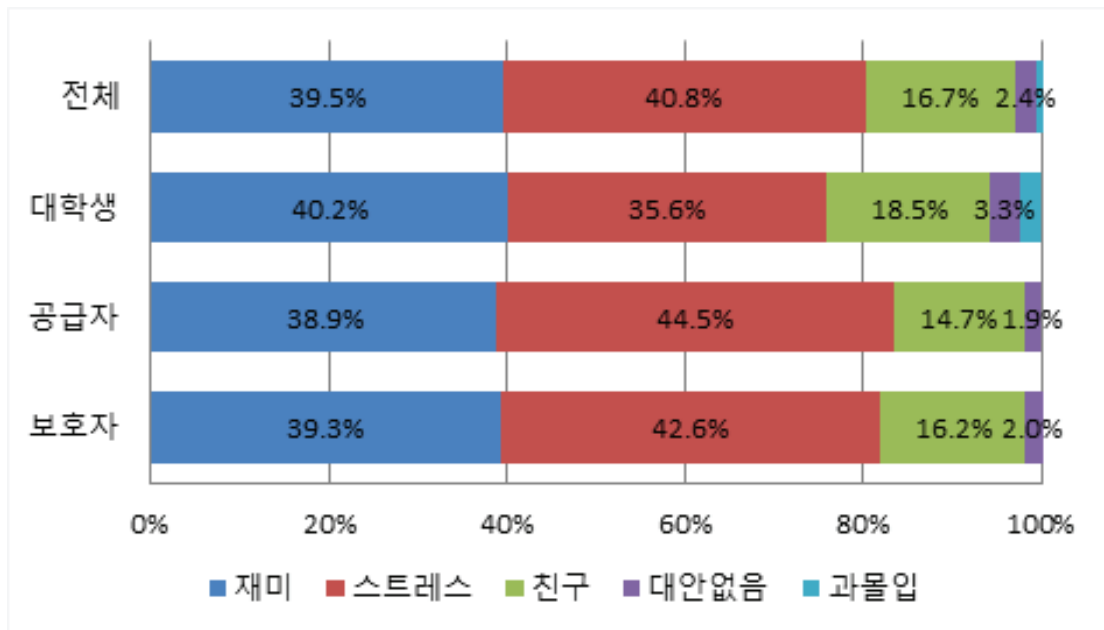
항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
게임이용지도 효능감	모른다	1.7%	2.4%	0.8%	1.5%
	아니다	17.1%	16.4%	18.4%	17.4%
	보통이다	41.6%	42.4%	36.5%	40.3%
	그렇다	39.6%	38.9%	44.3%	40.8%



○ 게임을 하는 이유에 대한 이해

- 공급자 학부모와 일반 보호자들이 스트레스의 해소를 더 많이 선택한 반면, 대학생들은 재미를 더 많이 선택했음
- 공급자 학부모의 44.5%, 일반 보호자들의 42.6%가 게임하는 이유로 스트레스 해소를 선택한 반면, 대학생들은 40.2%가 재미를 선택했음

항목		유형			전체
		보호자	공급자	대학생	
아이들이 게임을 하는 이유	재미	39.3%	38.9%	40.2%	39.5%
	스트레스	42.6%	44.5%	35.6%	40.8%
	친구	16.2%	14.7%	18.5%	16.7%
	대안없음	2.0%	1.9%	3.3%	2.4%
	과몰입	0.0%	0.0%	2.4%	0.7%

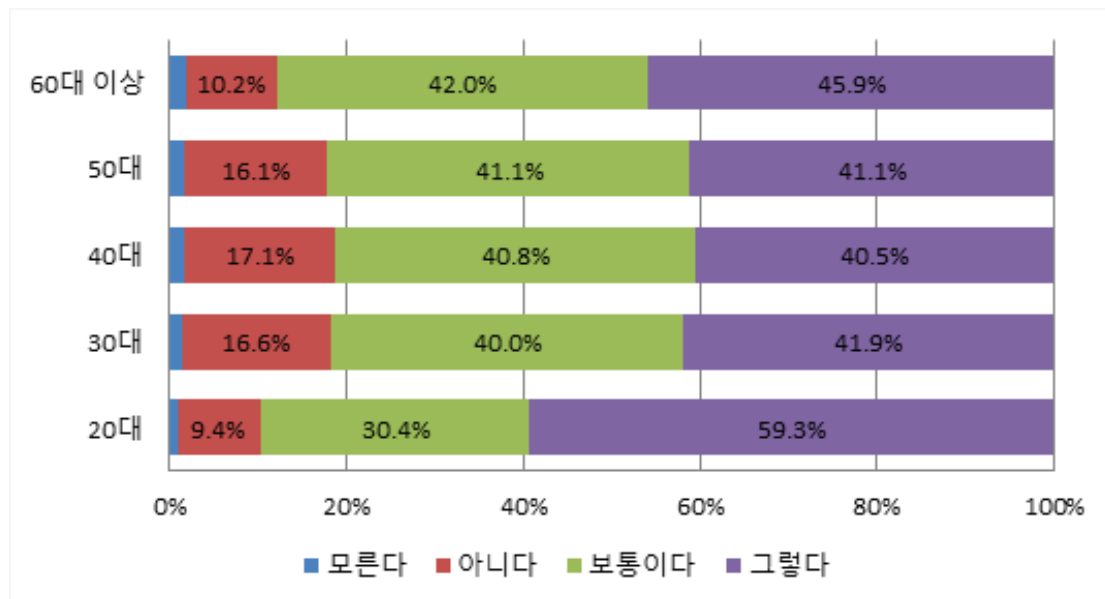


5) 참가자 연령대별 교육 효과 평가

○ 긍정적 놀이문화로서 게임의 가치 인식

- 게임은 유익하고 즐거운 놀이문화임을 알게 되었다는 문장에 동의하는 비율은 60대 이상(45.9%)과 20대(59.3%)에서 가장 높았고, 30대와 40대 50대 연령 집단에서는 41% 내외로 비슷했음

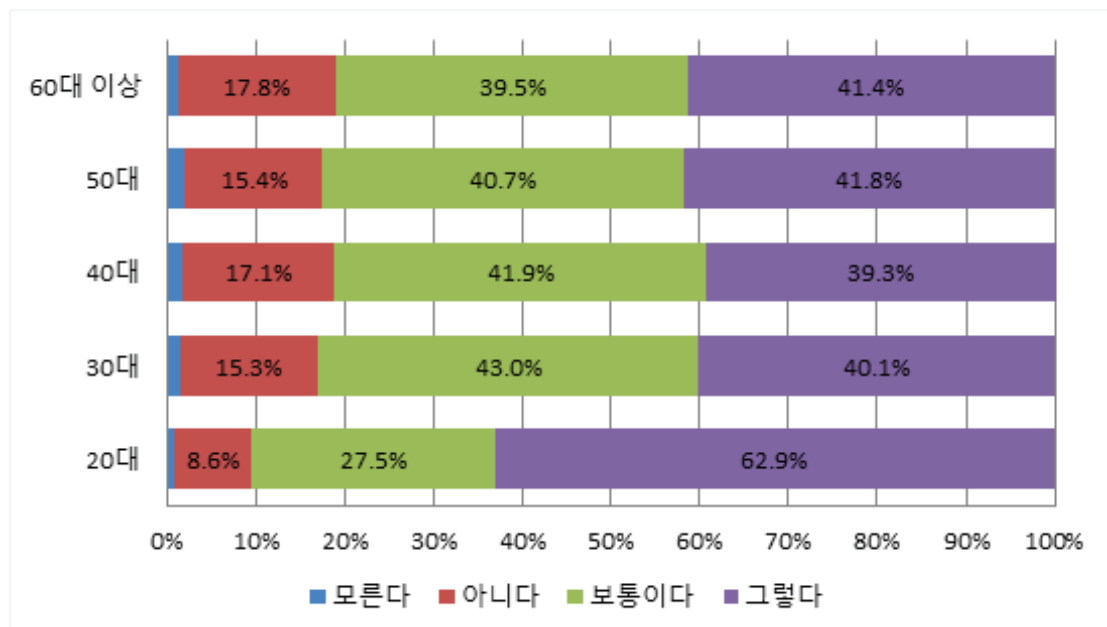
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	0.9%	1.5%	1.6%	1.7%	1.9%	1.4%
아니다	9.4%	16.6%	17.1%	16.1%	10.2%	14.7%
보통이다	30.4%	40.0%	40.8%	41.1%	42.0%	38.1%
그렇다	59.3%	41.9%	40.5%	41.1%	45.9%	45.7%



○ **보편적인 문화로서 게임의 가치 인식**

- 게임은 누구나 즐길 수 있는 보편적인 문화라는 문장에 동의하는 비율은 20대에서 62.9%로 가장 높았고 40대에서 39.3%로 가장 낮았음
- 60대 이상 그룹에서 이 문장에 동의하는 비율이 41.4%로 50대의 41.8% 보다 근소하게 낮았는데 이는 고연령층일수록 게임에 대한 긍정적인 이미지와는 무관하게 게임의 접근성을 낮게 평가하고 있음을 시사함
- 이러한 결과는 고연령층 교육 대상자들에게는 여전히 게임은 익숙하지 않고 접근하기 어려운 문화이며 따라서 고연령층이 쉽게 접근하고 즐길 수 있는 게임을 소개하는 내용이 필요함을 시사함

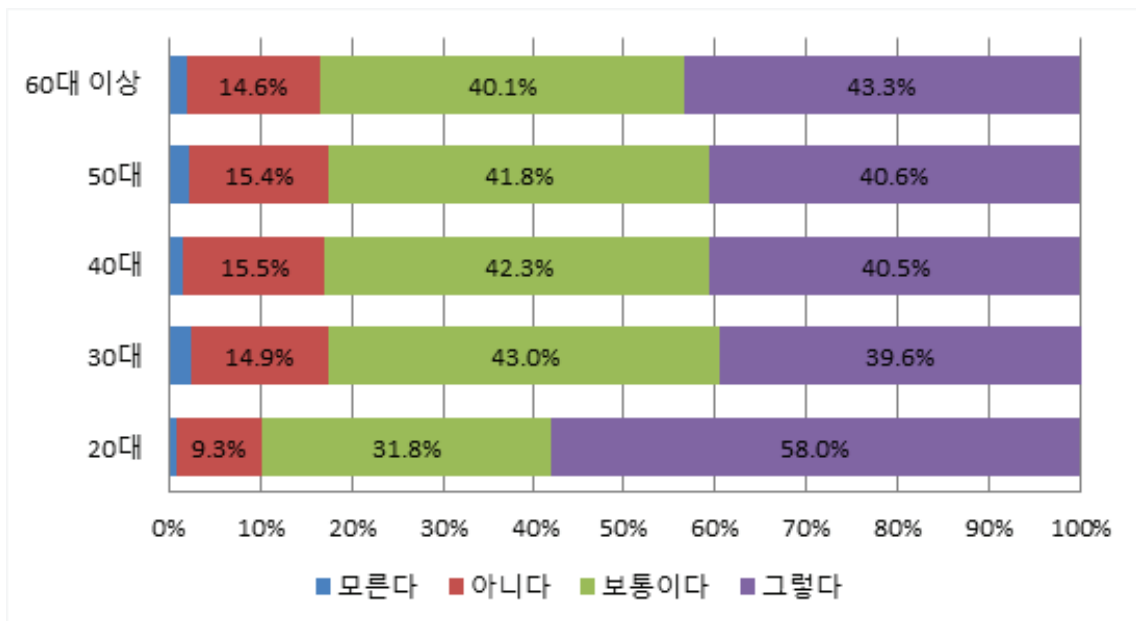
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	0.9%	1.6%	1.8%	2.1%	1.3%	1.6%
아니다	8.6%	15.3%	17.1%	15.4%	17.8%	14.2%
보통이다	27.5%	43.0%	41.9%	40.7%	39.5%	38.1%
그렇다	62.9%	40.1%	39.3%	41.8%	41.4%	46.1%



○ 게임의 긍정적 기능과 효과 인식

- 게임의 긍정적 기능과 효과를 알게 되었다는 항목에 동의하는 비율도 20대에서 58%로 가장 높았음
- 60대 이상이 43.3%로 그다음 순이었으며, 나머지 연령대는 40% 내외로 큰 차이 없었음

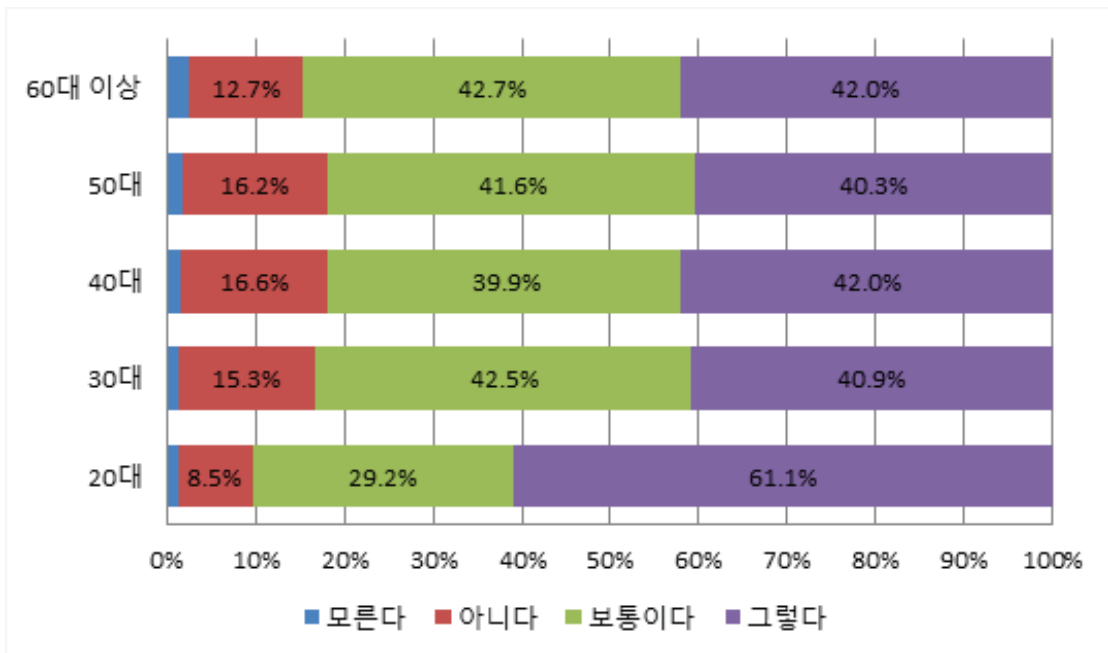
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	0.8%	2.5%	1.6%	2.1%	1.9%	1.7%
아니다	9.3%	14.9%	15.5%	15.4%	14.6%	13.8%
보통이다	31.8%	43.0%	42.3%	41.8%	40.1%	39.6%
그렇다	58.0%	39.6%	40.5%	40.6%	43.3%	44.8%



○ 게임 이용에 대한 구체적 정보의 필요성 인식

- 자녀의 게임 이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 중요하다는 인식에 동의하는 비율 역시 20대에서 61.1%로 가장 높았음
- 나머지 그룹 중에서는 40대와 60대 이상에서 42%, 30대와 50대는 40%대로 큰 차이 없었음

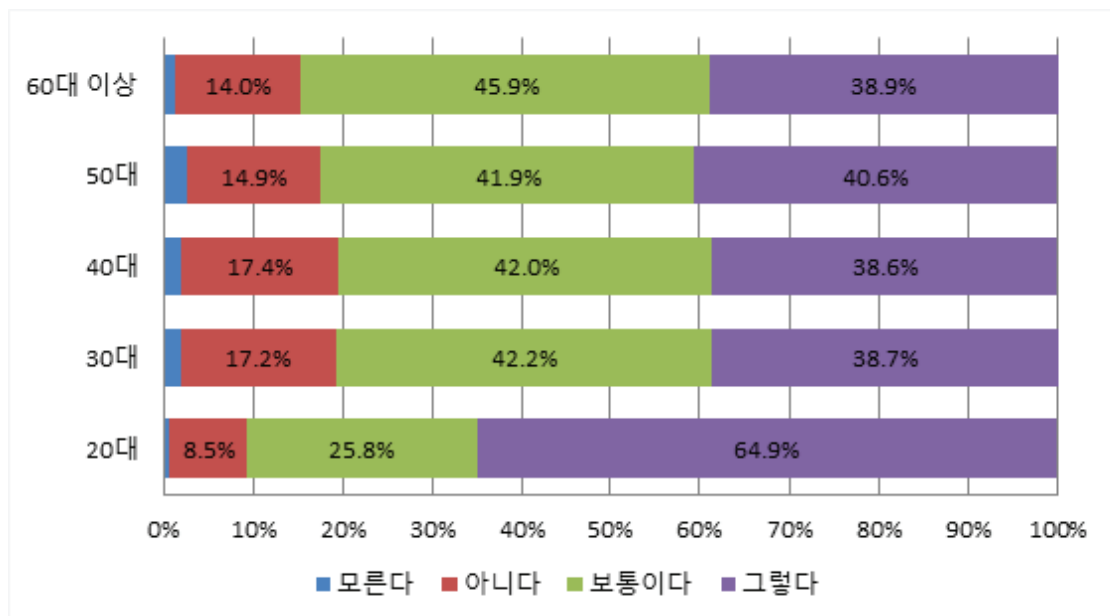
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	1.2%	1.3%	1.5%	1.8%	2.5%	1.5%
아니다	8.5%	15.3%	16.6%	16.2%	12.7%	14.1%
보통이다	29.2%	42.5%	39.9%	41.6%	42.7%	38.1%
그렇다	61.1%	40.9%	42.0%	40.3%	42.0%	46.2%



○ 게임 이용에서 자기조절 능력의 필요성 인식

- 게임 이용에 있어서 자기조절 능력이 중요하다는 인식에 동의하는 비율도 20대가 64.9%로 현저하게 높았음
- 나머지 연령대의 동의율은 38%에서 40% 내외로 비슷했으며, 60대 역시 이 문항에 동의하는 비율이 38.8%로 낮은 편이었음
- 이 결과는 자기조절 능력이 교육의 주제가 아니었거나 관련 내용이 교육생들에게 충분히 전달되지 않았음을 시사함

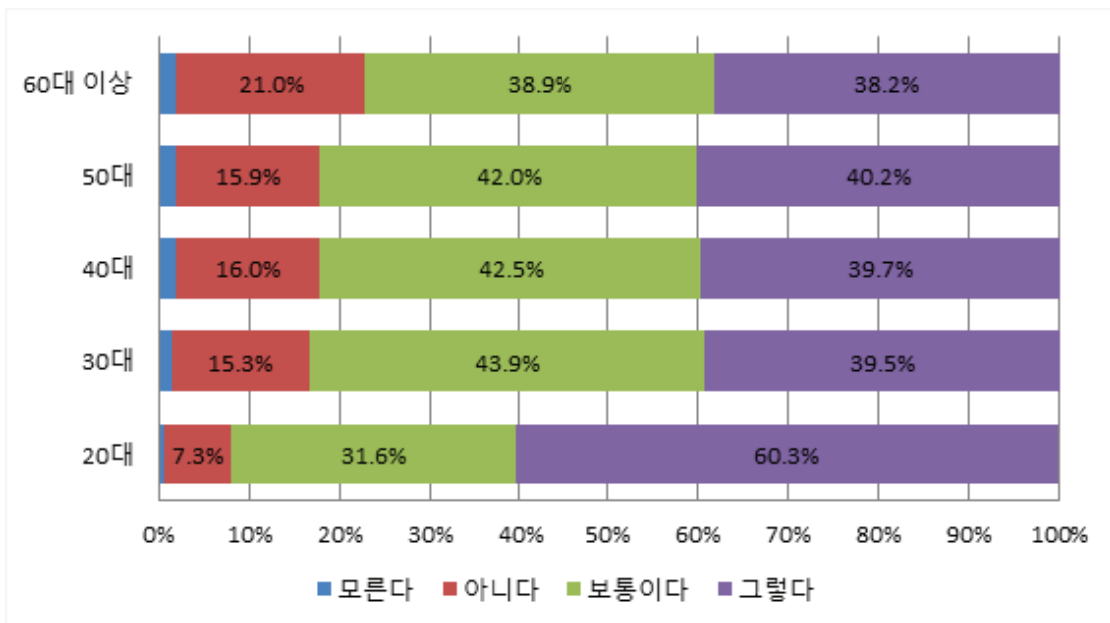
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	0.7%	2.0%	2.0%	2.6%	1.3%	1.8%
아니다	8.5%	17.2%	17.4%	14.9%	14.0%	14.4%
보통이다	25.8%	42.2%	42.0%	41.9%	45.9%	38.0%
그렇다	64.9%	38.7%	38.6%	40.6%	38.9%	45.8%



○ 게임 이용에서 보호자의 양육태도 중요성 인식

- 게임 이용에 있어 보호자의 양육태도가 중요하다는 문장에 동의하는 비율 역시 20대에서 60.3%로 현저히 높았음
- 반면에 60대는 이 문항에 대해 38.2%만이 동의해서 가장 낮았음
- 50대 그룹의 40.2%, 40대 그룹의 39.7%, 30대 그룹의 39.5%가 동의했음

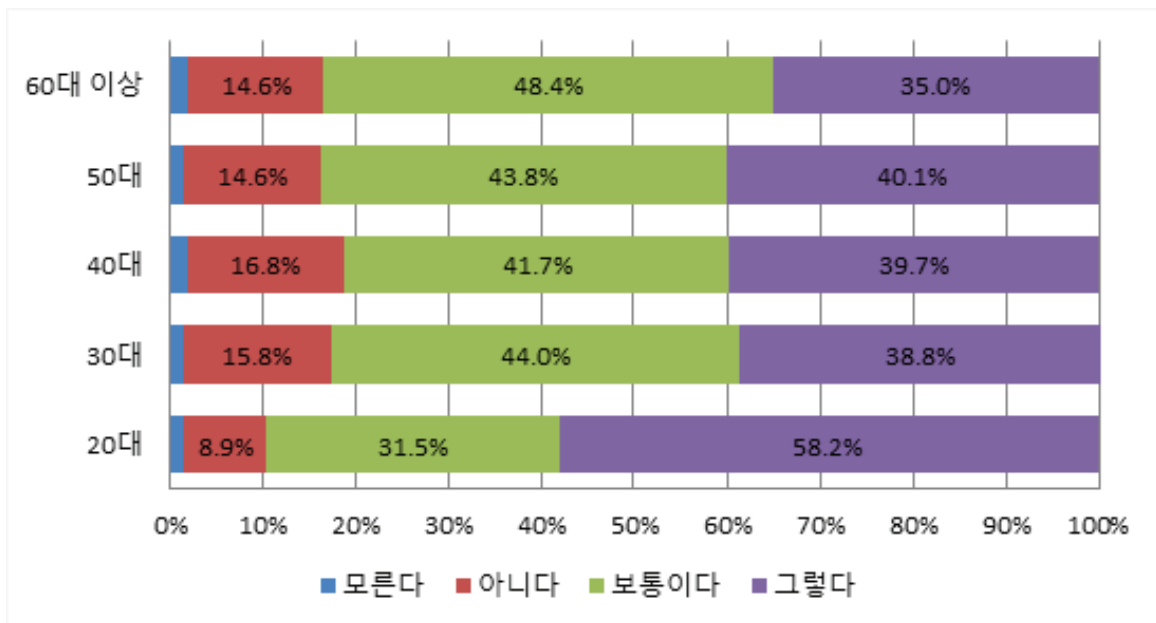
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	0.7%	1.4%	1.8%	2.0%	1.9%	1.5%
아니다	7.3%	15.3%	16.0%	15.9%	21.0%	13.8%
보통이다	31.6%	43.9%	42.5%	42.0%	38.9%	39.8%
그렇다	60.3%	39.5%	39.7%	40.2%	38.2%	45.0%



○ 자녀와의 소통 도구로서 게임의 가치 인식

- 게임은 아이와 소통할 수 있는 유용한 도구라는 문장에 동의하는 비율도 20대에서 58.2%로 뚜렷이 높았음
- 60대가 35%로 가장 낮았고, 30대(38.8%), 40대(39.7%), 50대(40.1%) 순으로 나타났음

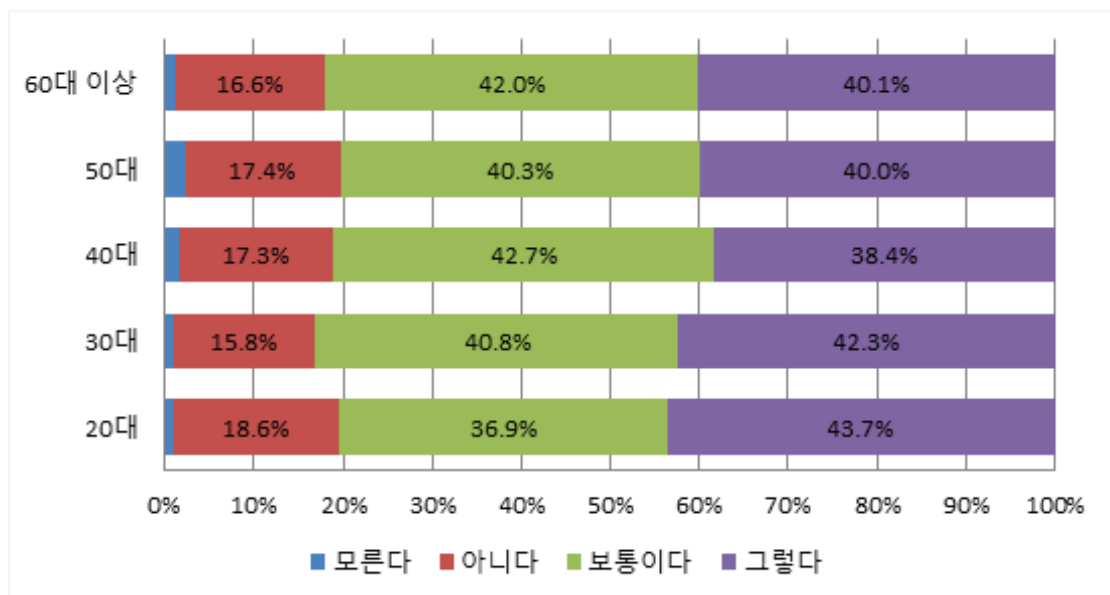
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	1.4%	1.5%	1.8%	1.5%	1.9%	1.6%
아니다	8.9%	15.8%	16.8%	14.6%	14.6%	14.0%
보통이다	31.5%	44.0%	41.7%	43.8%	48.4%	40.1%
그렇다	58.2%	38.8%	39.7%	40.1%	35.0%	44.3%



○ 효과적 게임 이용 지도에 대한 효능감

- 나는 효과적으로 자녀의 게임 이용 지도를 할 수 있다는 문장에 동의한 비율은 모든 연령대에서 45% 미만으로 나타났음
- 상대적으로 20대에서 43.7%로 약간 높았으나 30대의 42.3%와의 격차가 크지 않았음
- 이 항목에 동의한 비율이 가장 낮은 연령은 40대로 38.4%가 동의했음
- 40대는 초등학교 고학년 혹은 중학생 자녀를 가장 많이 둔 그룹으로서 이 응답 비율은 실제 가정에서 체험한 결과를 반영하는 것으로 볼 수 있음

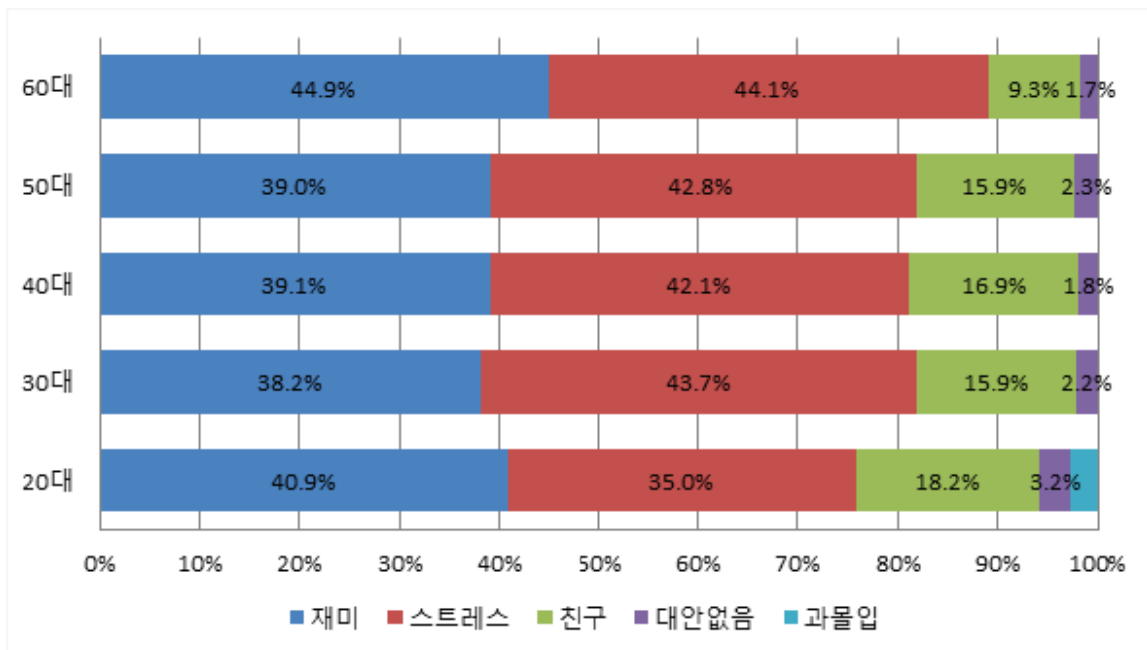
항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
모른다	0.9%	1.1%	1.6%	2.3%	1.3%	1.5%
아니다	18.6%	15.8%	17.3%	17.4%	16.6%	17.4%
보통이다	36.9%	40.8%	42.7%	40.3%	42.0%	40.3%
그렇다	43.7%	42.3%	38.4%	40.0%	40.1%	40.8%



○ 게임을 하는 이유에 대한 이해

- 아이들이 게임을 하는 이유에 대해서 60대와 20대는 재미를 뚜렷이 많이 선택했음
- 반면에 30대에서 50대 그룹에서는 스트레스 해소가 가장 많이 선택되었음
- 60대 이상 그룹에서는 친구와 어울리기 위해서 항목을 선택한 비율이 9.3%로 가장 낮았음

항목	연령대					전체
	20대	30대	40대	50대	60대~	
재미	40.9%	38.2%	39.1%	39.0%	44.9%	39.5%
스트레스	35.0%	43.7%	42.1%	42.8%	44.1%	40.8%
친구	18.2%	15.9%	16.9%	15.9%	9.3%	16.7%
대안없음	3.2%	2.2%	1.8%	2.3%	1.7%	2.4%
과몰입	2.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.7%

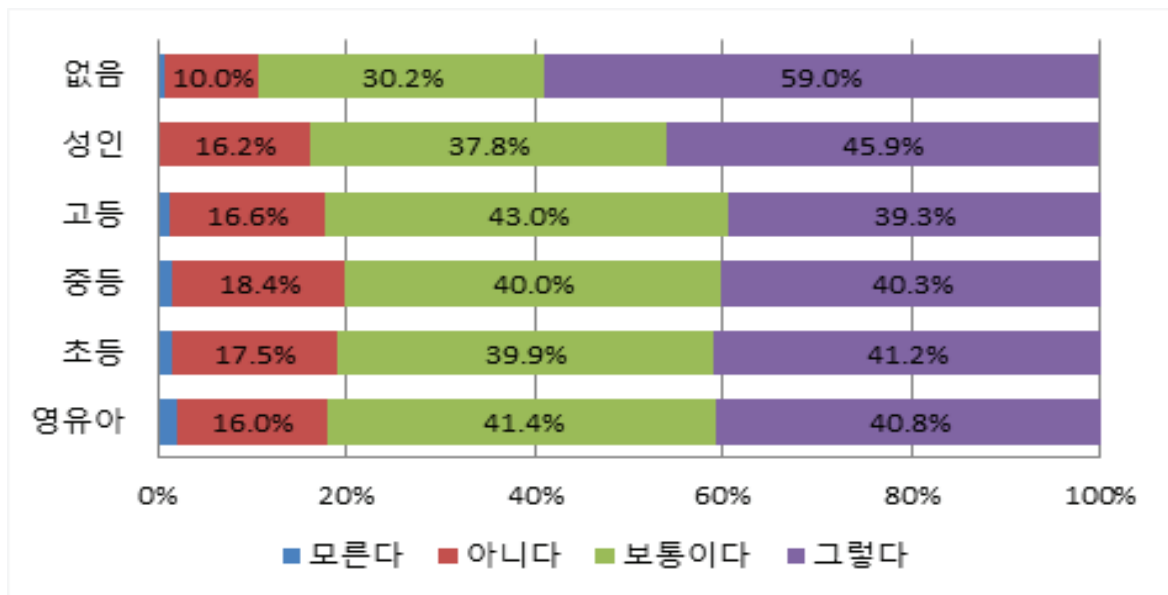


6) 자녀 연령대별 교육 효과 평가

○ 긍정적 놀이문화로서 게임의 가치 인식

- 게임은 유익하고 즐거운 놀이문화라는 문장에 대한 동의율은 자녀 연령대에 따라 큰 차이가 없었음
- 고등학생 자녀를 둔 그룹에서 동의율의 39.3%로 근소하게 낮았음

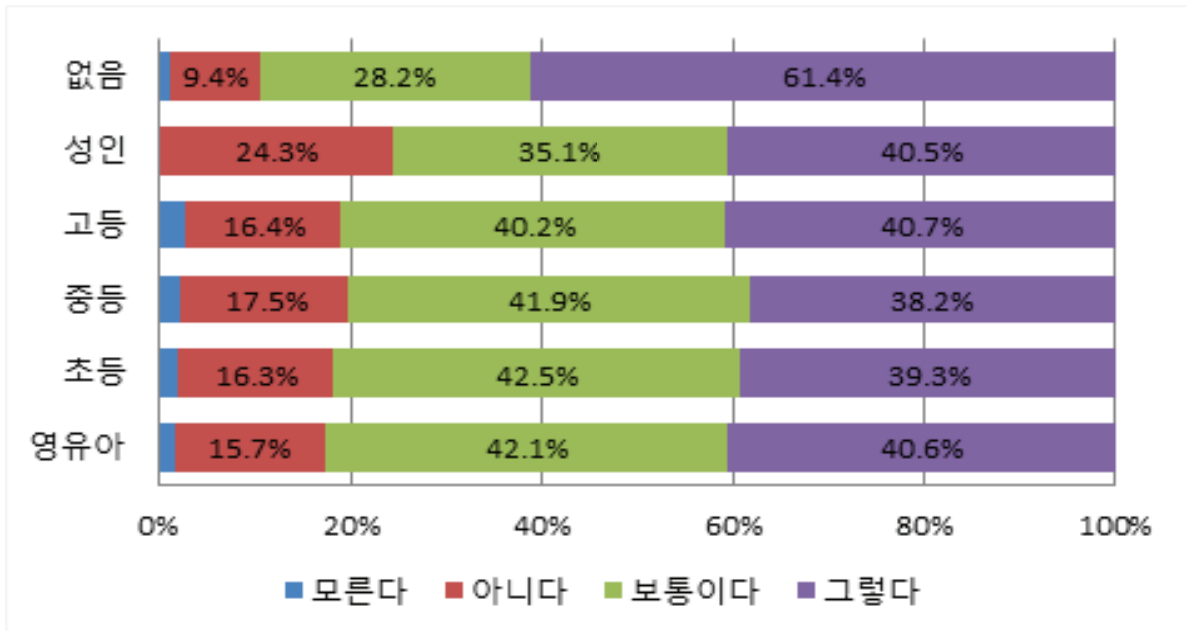
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	1.9%	1.5%	1.4%	1.1%	0.0%	0.7%	1.4%
아니다	16.0%	17.5%	18.4%	16.6%	16.2%	10.0%	14.7%
보통이다	41.4%	39.9%	40.0%	43.0%	37.8%	30.2%	38.1%
그렇다	40.8%	41.2%	40.3%	39.3%	45.9%	59.0%	45.7%



○ 보편적인 문화로서 게임의 가치 인식

- 게임은 누구나 즐길 수 있는 보편적인 문화라는 문장에 동의하는 비율 역시 자녀들의 연령대에 따른 뚜렷한 차이가 발견되지 않았음

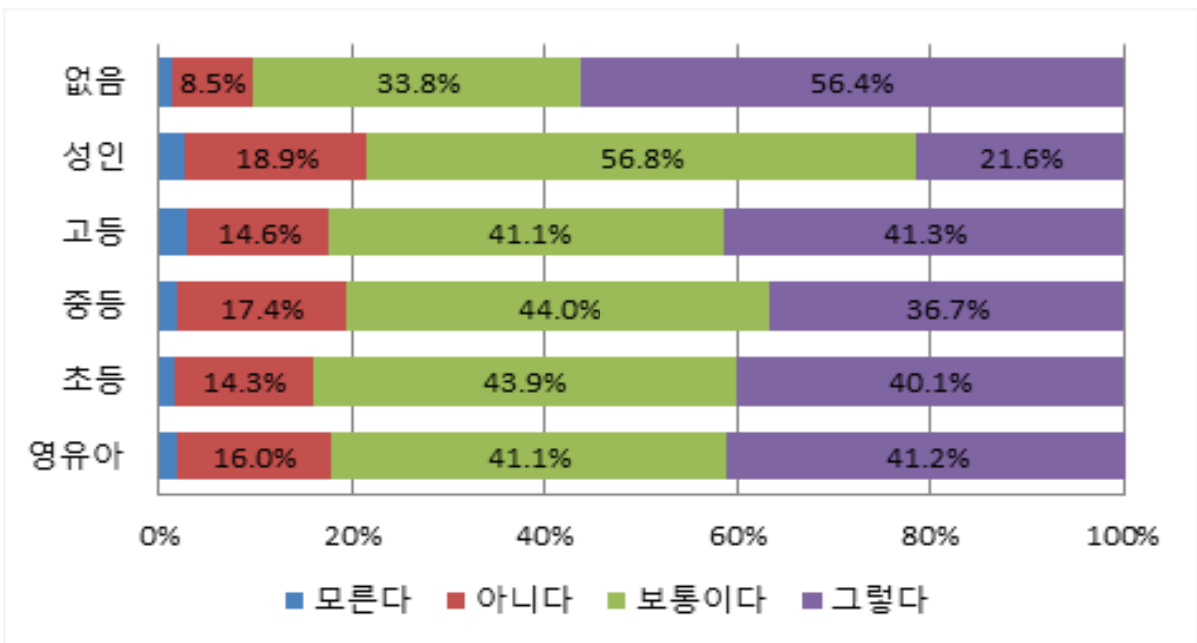
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	1.6%	1.9%	2.3%	2.6%	0.0%	1.1%	1.6%
아니다	15.7%	16.3%	17.5%	16.4%	24.3%	9.4%	14.2%
보통이다	42.1%	42.5%	41.9%	40.2%	35.1%	28.2%	38.1%
그렇다	40.6%	39.3%	38.2%	40.7%	40.5%	61.4%	46.1%



○ 게임의 긍정적 기능과 효과 인식

- 게임의 긍정적인 기능과 효과를 알게 되었다는 문장에 동의하는 비율은 중학생 자녀를 둔 집단에서 36.7%로, 성인 자녀를 둔 그룹의 21.6%를 제외하면 가장 낮았음
- 나머지 그룹에서는 큰 차이가 없었음

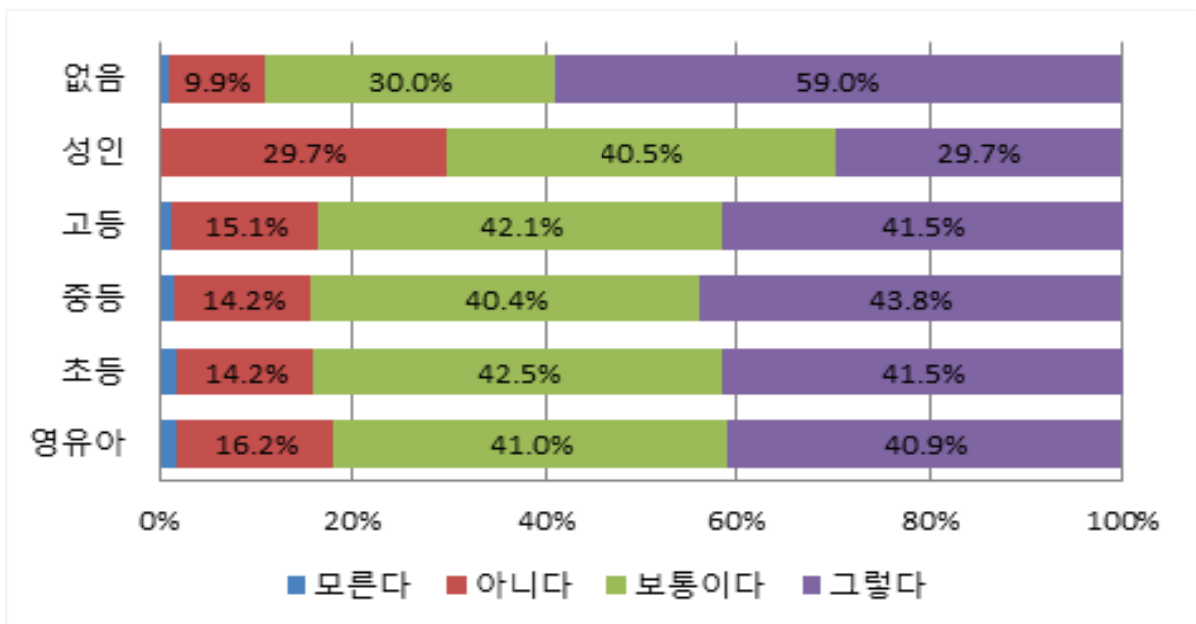
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	1.8%	1.6%	1.9%	3.0%	2.7%	1.3%	1.7%
아니다	16.0%	14.3%	17.4%	14.6%	18.9%	8.5%	13.8%
보통이다	41.1%	43.9%	44.0%	41.1%	56.8%	33.8%	39.6%
그렇다	41.2%	40.1%	36.7%	41.3%	21.6%	56.4%	44.8%



○ 게임 이용에 대한 구체적 정보의 필요성 인식

- 자녀의 게임 이용에 대해 구체적인 정보를 아는 것이 필요하다는 인식에 동의하는 비율은 중학교 자녀를 둔 그룹에서 43.8%로 높았으나, 나머지 그룹에서는 40%에서 41% 내외로 자녀 연령대에 따른 차이가 크지 않았음
- 이 문장의 동의율이 성인 자녀를 둔 그룹에서 29.7%로 가장 낮은 것은 당연한 결과라 할 수 있음

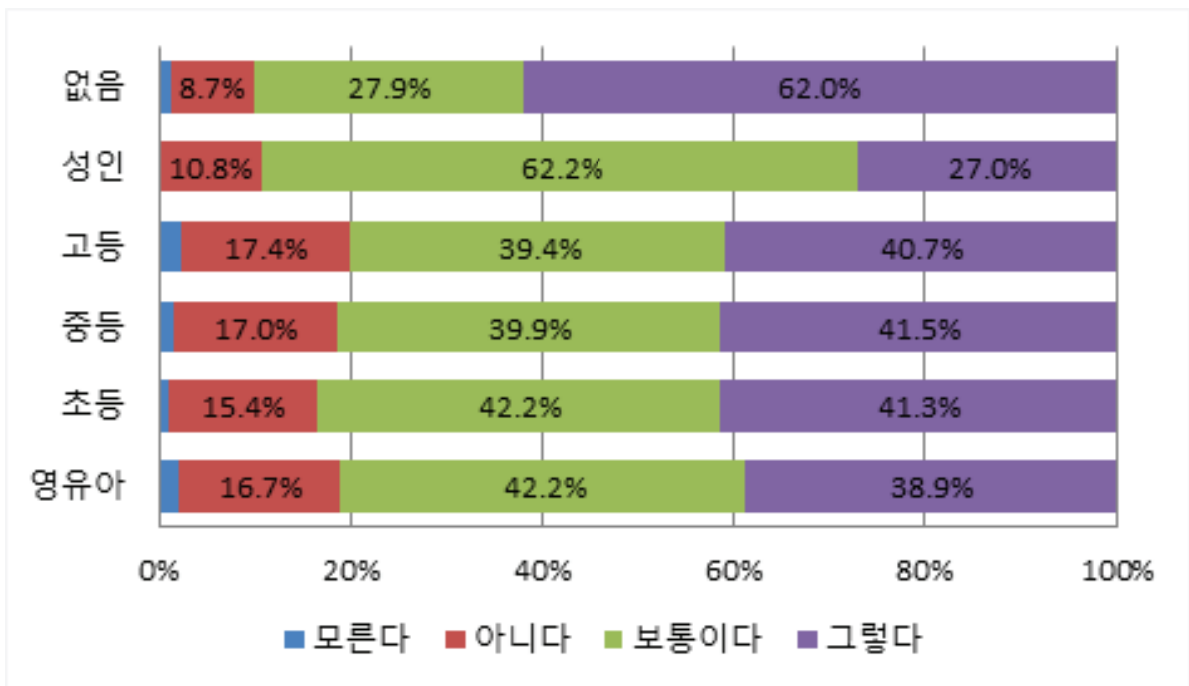
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	1.8%	1.8%	1.5%	1.3%	0.0%	1.0%	1.5%
아니다	16.2%	14.2%	14.2%	15.1%	29.7%	9.9%	14.1%
보통이다	41.0%	42.5%	40.4%	42.1%	40.5%	30.0%	38.1%
그렇다	40.9%	41.5%	43.8%	41.5%	29.7%	59.0%	46.2%



○ 게임 이용에서 자기조절 능력의 필요성 인식

- 게임 이용과 관련해서 자기 조절능력을 키우는 것이 필요하다는 문항에 동의하는 비율도 영유아 자녀 그룹에서 38.9%로 가장 낮았고, 나머지 연령대에서는 40% 내외로 큰 차이가 없었음
- 자녀가 없다고 응답한 그룹은 대학생 그룹의 특성을 그대로 반영함

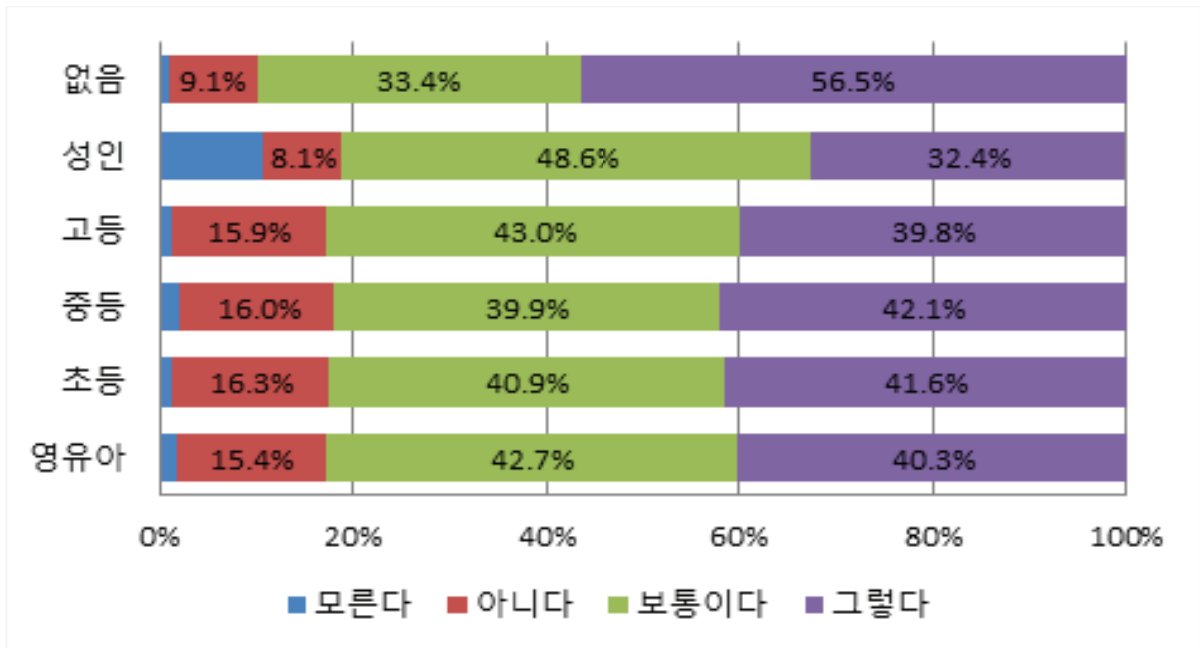
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	2.2%	1.0%	1.6%	2.4%	0.0%	1.3%	1.8%
아니다	16.7%	15.4%	17.0%	17.4%	10.8%	8.7%	14.4%
보통이다	42.2%	42.2%	39.9%	39.4%	62.2%	27.9%	38.0%
그렇다	38.9%	41.3%	41.5%	40.7%	27.0%	62.0%	45.8%



○ 게임 이용에서 보호자의 양육태도 중요성 인식

- 자녀의 게임 이용에서 보호자의 양육태도가 중요하다는 문장에 동의하는 비율 역시 자녀 연령대에 따른 차이가 크지 않았음
- 성인 자녀를 둔 그룹에서 이 문장의 동의율이 가장 낮은 것은 당연한 결과라 할 수 있음

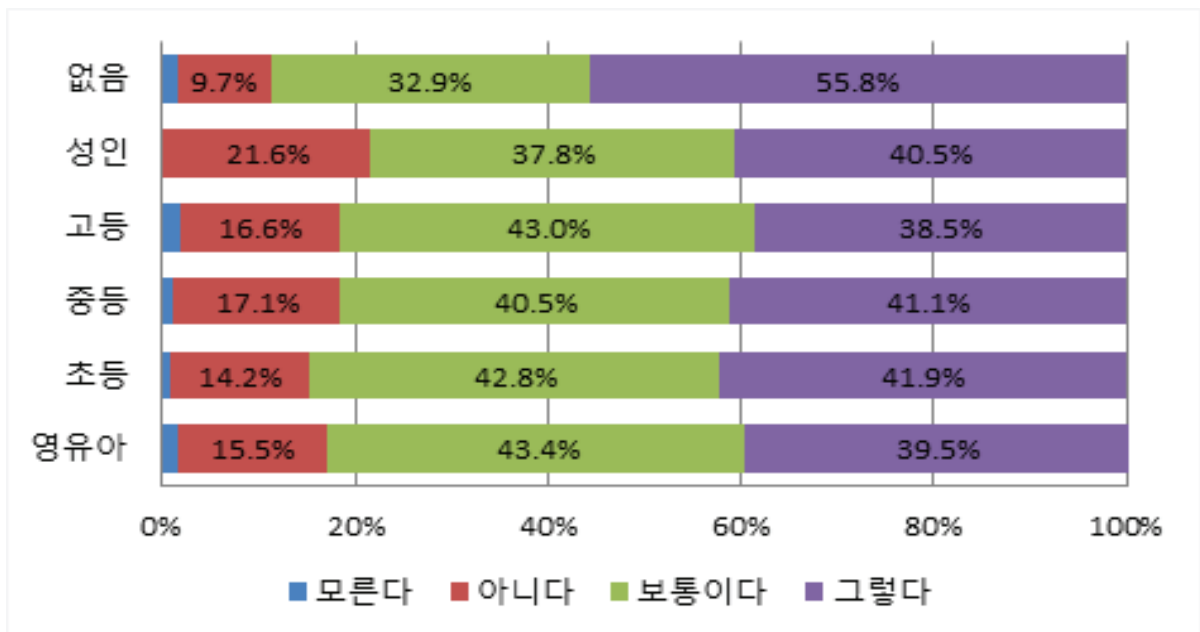
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	1.7%	1.2%	2.1%	1.3%	10.8%	1.0%	1.5%
아니다	15.4%	16.3%	16.0%	15.9%	8.1%	9.1%	13.8%
보통이다	42.7%	40.9%	39.9%	43.0%	48.6%	33.4%	39.8%
그렇다	40.3%	41.6%	42.1%	39.8%	32.4%	56.5%	45.0%



○ 자녀와의 소통 도구로서 게임의 가치 인식

- 게임은 자녀와의 유용한 소통 도구라는 인식에 동의하는 비율에서도 자녀 연령대에 따른 차이가 크지 않았음
- 고등학교 그룹에서 38.5%로 약간 낮았고, (자녀가 없는 그룹을 제외한) 나머지 그룹에서는 40% 내외로 비슷했음

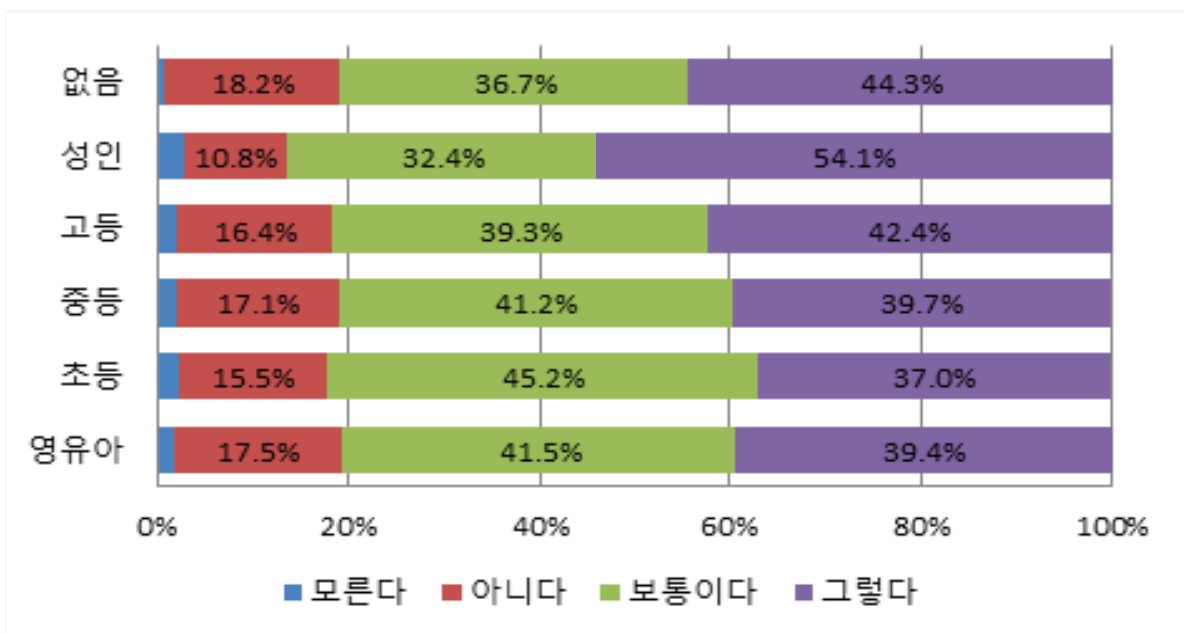
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	1.7%	1.0%	1.2%	1.9%	0.0%	1.6%	1.6%
아니다	15.5%	14.2%	17.1%	16.6%	21.6%	9.7%	14.0%
보통이다	43.4%	42.8%	40.5%	43.0%	37.8%	32.9%	40.1%
그렇다	39.5%	41.9%	41.1%	38.5%	40.5%	55.8%	44.3%



○ 효과적 게임 이용 지도에 대한 효능감

- 나는 효과적으로 게임 이용 지도를 할 수 있다는 문장에 동의하는 비율은 초등학교 자녀를 둔 그룹에서 37%로 가장 낮았음
- 그다음으로 낮은 곳은 영유아 자녀 그룹의 39.4%와 중학교 자녀의 39.7%였고, 고등학생 자녀 그룹에서는 42.4%로 오히려 높았음
- 이 결과는 자녀의 게임 이용 지도에 가장 어려움을 겪는 부모 그룹이 주로 영유아와 초등학생 그룹임을 시사함

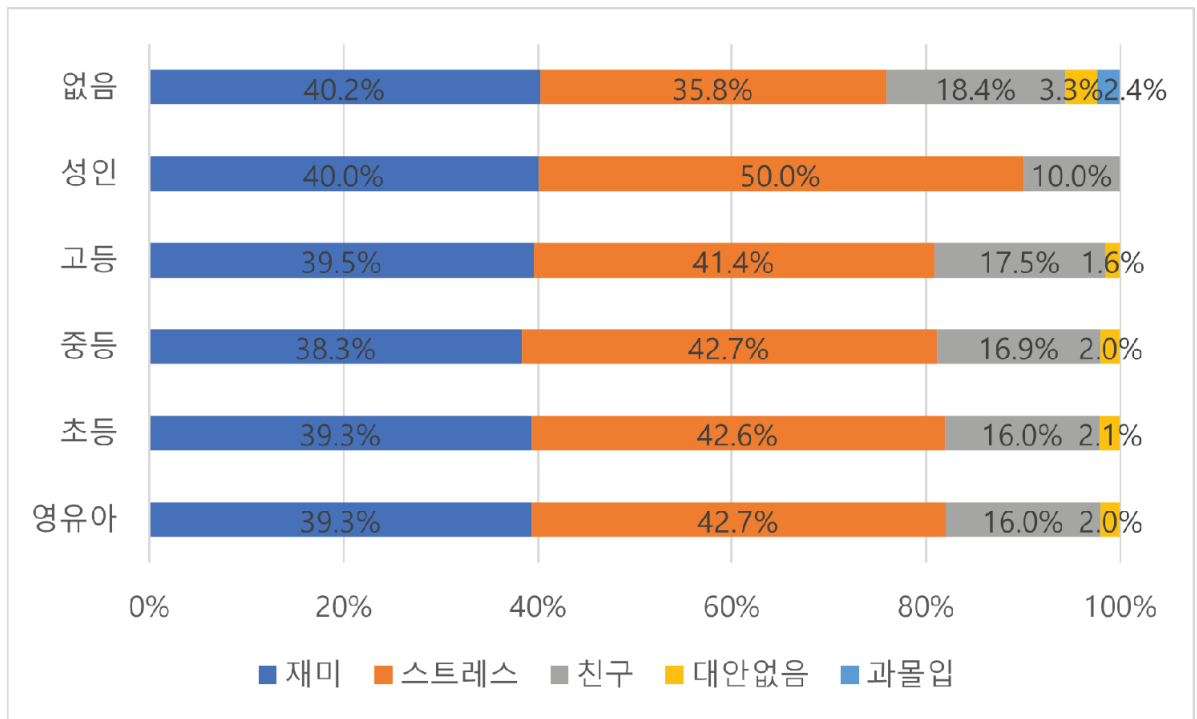
항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
모른다	1.7%	2.2%	1.9%	1.9%	2.7%	0.8%	1.5%
아니다	17.5%	15.5%	17.1%	16.4%	10.8%	18.2%	17.4%
보통이다	41.5%	45.2%	41.2%	39.3%	32.4%	36.7%	40.3%
그렇다	39.4%	37.0%	39.7%	42.4%	54.1%	44.3%	40.8%



○ 게임을 하는 이유에 대한 이해

- 모든 학부모들은 자녀들이 게임을 하는 이유로 스트레스 해소를 가장 많이 선택했음
- 단 자녀가 없는 그룹에서는 재미를 더 많이 선택했음
- 이는 게임에서 최소한의 기능을 기대하려는 부모세대와 게임 자체의 재미만으로 가치를 발견할 수 있는 대학생 세대의 격차를 시사함

항목	자녀 연령대						전체
	영유아	초등	중등	고등	성인	없음	
재미	39.3%	39.3%	38.3%	39.5%	40.0%	40.2%	39.4%
스트레스	42.7%	42.6%	42.7%	41.4%	50.0%	35.8%	41.4%
친구	16.0%	16.0%	16.9%	17.5%	10.0%	18.4%	16.6%
대안없음	2.0%	2.1%	2.0%	1.6%	0.0%	3.3%	2.3%
과몰입	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	2.4%	0.4%



Ⅲ. 부록

[2022 보호자 게임리터러시 교육] 만족도 조사

교육에 참여해 주셔서 감사드립니다.

대학생 또는 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	① 보호자 ② 공급자(1인 방송인·게임사 직원 등) ③ 대학생
			자녀 (중복가능)	① 영유아 ② 초등학생 ③ 중학생 ④ 고등학생 ⑤ 성인 ⑥ 없음	

[선택질문] *자녀가 있는 경우 답변 바랍니다.	
평소 아이와 충분한 대화를 나누고 계신가요?	① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 부족하다 ⑤ 매우 부족하다
아이의 평일 하루 평균 게임 플레이 시간은?	① 0~1시간 ② 1~2시간 ③ 2~3시간 ④ 3시간 이상 ⑤ 모름
아이의 현재 학업 성취도에 만족하십니까?	① 매우 만족함 ② 만족함 ③ 보통 ④ 부족함 ⑤ 매우 부족함
아이의 게임 습관에 만족하십니까?	① 매우 만족함 ② 만족함 ③ 보통 ④ 부족함 ⑤ 매우 부족함

[공통질문] *좌측 문항에 대해 교육 후 느낀 점을 답변 바랍니다.	
1. 게임은 유익하고 즐거운 놀이문화임을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
2. 게임은 누구나 즐길 수 있는 문화임을 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
3. 게임의 긍정적 기능과 효과를 알게 되었다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
4. 게임이용에 대한 구체적인 정보를 아는 것이 필요하다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
5. 게임이용과 관련하여 자기조절 능력을 길러주는 것이 중요하다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
6. 게임이용에 대해 보호자의 양육 태도가 중요하다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
7. 게임은 아이와 소통할 수 있는 유용한 도구이다.	① 그렇다 ② 보통이다 ③ 그렇지 않다 ④ 여전히 모르겠다.
8. 나는 효과적으로 게임이용지도를 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

10. 강사는 이해하기 쉽게 교육내용을 잘 전달하였다. (1~5점)	① ② ③ ④ ⑤
11. 게임과 게임문화를 이해하는 데 도움이 되었다. (1~5점)	① ② ③ ④ ⑤
12. 나는 다음 게임이해하기 교육에도 참여하고 싶다. (1~5점)	① ② ③ ④ ⑤
13. 이 교육은 다른 청소년 및 성인에게도 필요하다. (1~5점)	① ② ③ ④ ⑤
14. 교육에 참여하신 이유는? (중복가능) ① 게임 및 게임문화에 대한 관심 () ② 게임 이용 지도방법 () ③ 게임 관련 상담 서비스 이용 () ④ 게임 관련 진로에 대한 관심 () ⑤ 기타 ()	15. 본 교육을 받고 난 후 느낀 점 / 궁금한 점을 적어주세요.

※ (재)게임문화재단 연락처 T. 1577-0208(내선 134)




2022 찾아가는 게임문화교실 설문조사 결과 분석(교사)

장근영

한국청소년정책연구원 선임연구위원



02



게임리터러시교육 효과성 분석 2022 분석자료

1. 결과 요약

1. 참여 교사 현황

○ 학교급별 현황

- 참여인원은 전년도의 209명에서 215명으로 6명(2.8%) 증가했으며, 전년 대비 초등학교 교사 비율이 63.6%에서 82.8%로 증가(19.2%p) 했음.
- 학년별로는 초등학교 6학년 담당 교사들이 전체 참여자의 42.8%를 차지하고, 초5학년에서 중1 학년 담당교사 비율이 전체의 63.7%로 대다수였으며, 전년대비 초등학교 5-6학년 교사의 비율은 증가, 중학교 1학년 교사의 비율이 감소했음.
- 지역별로는 경기/인천지역 교사들이 34.2%로 가장 많았고, 경상(24.1%), 서울과 전라(각각 17.1%) 지역이 그다음

○ 교육 참여 경로 현황

- 교육안내 공문이 주된 참여 경로(46.5%)로서 각 학교에서 교사들의 연수 계획을 수립하기 전에 교육 안내 공문을 발송하는 등의 노력이 요구됨
- 동료 추천을 통한 참여 비율이 전년의 22.6%에서 16.9%p 증가했고, 이전에 한 번 이상 참여했던 교사들이 다시 참여한 경우도 6.3% 대비 2.5%p 증가하는 등 본 교육 프로그램에 대한 긍정적 평판이 새로운 참여를 유도하는 선순환 형성이 추정됨
- 특히 초등학교 교사 중 동료의 추천을 듣고 참여했다는 응답이 전년도의 26.3% 대비 15.8%p 증가해서 주로 초등학교 교사들의 긍정적 평판 비중이 높은 것으로 나타남

○ 선택 프로그램 현황

- 게임 활용 코딩 프로그램의 비율이 62.8%로, 전년 대비 게임 리터러시 교육의 비중이 42.1%에서 37.2%로 감소했음
- 이전에 게임문화교실에 참여했던 적 있는 교사들의 68.1%, 동료들의 추천으로 참여한 교사들의 61.2%가 게임 활용 코딩 프로그램을 선택했고, 초등학교 교사들의 2/3(65.7%)가 게임 활용 코딩을 선택한 반면, 중학교 교사들은 절반이 넘는 51.4%가 게임 리터러시를 선택했음
- 전체 참가자 중에서 62명으로 가장 많은 비중을 차지하는 초등학교 6학년 교사들의 84.8%가 게임 활용 코딩을 선택했는데, 전년도에는 이와는 반대로 초등학교 6학년 교사들의 93.5%가 게임리터러시 교육을 선택했음
- 분석 결과 프로그램 선택은 그 해의 주요 이슈에 의해서 가장 크게 영향받는 것으로 보이며, 실제 현장에서는 두 프로그램이 병행 운영되는 경우도 많은 것으로 추정됨

2. 교육 만족도 분석

○ 만족도 전체 현황

- 교육 만족도 분석 결과 대부분의 항목에서 만족하는 비율이 95% 전후였으며 가장 만족도가 높은 항목은 교육신청 기간과 절차에 대한 만족도(98.6%) 및 강사의 성실성(96.3%)인 반면 교재의 유용성(91.2%)에 대한 만족도는 뚜렷하게 낮았음
- 연도별 교육 만족도 분석 결과, 만족도 평가의 전체 평균은 95.2%로 전년도의 94.5% 대비 0.6%p 감소했는데 이는 천정효과(ceiling effect)를 고려하면 예상할 수 있는 수준
- 상대적으로 많이 감소한 항목은 '학생들과의 소통/교감에 대한 만족도' (1.8%p 감소) 및 '운영사무국의 대응 및 안내 만족도'(1.3%p 감소) 였음

○ 게임문화교실 프로그램별 만족도

- 프로그램에 따른 교육 만족도 분석 결과, 게임 활용 코딩 프로그램 참여 교사들의 만족도 평균은 96.3%으로 게임 리터러시 프로그램 만족도의 93.6% 보다 2.7%p 높았으며 특히 강사의 성실성(4%p), 강의의 이해도(3.8%p), 교재의 유용성(3.8%p)에서 격차가 컸음
- 전년도 대비 게임 리터러시 교육 프로그램의 만족도는 모든 항목에서 하락했으며, 특히 '강의 이해도' 항목에서 가장 많이 감소(5.8%p), '재참여의사'와 '학생과 소통 교감' 항목에서도 5.4%p 감소한 반면, 게임 활용 코딩 교육 프로그램의 만족도는 전년도 대비 모든 항목에서 증가, 특히 재참여의사가 6.9%p 증가해 가장 컸으며, 학교교육에 필요하다는 인식도 5%p 증가

○ 학교급별 만족도 현황

- 운영사무국 서비스에 대한 만족도의 경우, 초등학교 교사들의 만족도는 평균 수준인 94.9%인데 중학교 교사들의 만족도가 100%여서 그 격차가 과대하게 나타났다고 해석할 수도 있음. 그러나 초등학교 교사들의 서비스 수요가 일정 기간에 집중되는 등의 이유로 일시적으로 부족했을 가능성도 있음
- 모든 학교급에서 공통적으로 발견된 것은 전년 대비 교육의 이해도나 학생과의 소통 교감 수준이 충분히 만족스럽지 않았다는 점

3. 교육 프로그램 의견

○ 게임문화교실 운영시간에 대한 교사 의견

- 교사 중 82.4%가 본 교육에 적절한 시간은 7차시 이상이라고 응답
- 게임 리터러시 교육에 참여한 교사들의 65%와 게임 활용 코딩 교육에 참여한 교사들의 53.3%가 본 교육이 효과적으로 진행되려면 7-8차시가 적절하다고 응답했으며 게임 활용 코딩 교육의 경우 9차시 이상이 34.8%로 더 많은 시간이 필요하다고 생각하는 교사들의 비율이 더 높았음
- 초등학교 교사들의 60.1%와 중학교 교사들의 45.9%가 본 교육이 효과적으로 진행되려면 7-8차시가 적절하다고 응답했고 중학교 교사들은 좀 더 적은 차시를 선택한 비율이 많았고, 초등학교 교사들은 최소한 7차시 이상이 필요하다는 비율이 더 많았음

○ 게임문화교실 운영 교사 참여 의사

- 참여 교사 중 37.7%인 134명이 추후 본 교육 과정의 운영 교사로 참여할 의사가 있다고 응답했으며 참여 프로그램에 따른 차이는 거의 없었음
- 학교급으로는 초등학교 교사들이 더 많은 참여 의사를 밝혔음

○ 교실에서 활용하고자 하는 코딩 툴 현황

- 교육 이후 근무 학교로 돌아가 코딩 교육을 할 계획이 없거나, 활용할 프로그램을 생각하고 있지 않다고 응답한 교사가 전체의 72.6%를 차지했으며 학교급에 따른 차이는 없었고, 게임 활용 코딩 교육에 참여한 교사들 중에서도 절반 이상이 실제로 교실에서는 코딩 교육을 실시할 예정이 없다고 응답
- 코딩 교육에 코딩 프로그램을 활용하겠다는 교사들이 가장 많이 선택한 코딩 툴은 엔트리(14%), 스크래치(13%) 순이었으며, 초등학교에서 엔트리 프로그램의 선택 비율이 14.6%로 높았던 반면, 중학교에서는 스크래치 프로그램의 선택비율이 16.2%로 더 높았음.
- 교사들은 스크래치 보다는 엔트리가 난이도가 낮아서 저학년을 대상, 코딩교육 초보 교사들이 활용하기에도 적절하다고 인식하는 것으로 보임

4. 게임문화교실 개선을 위한 자유의견

○ 게임문화교실 운영 시간(차시) 연장

- 교사들 중 100여 명은 교육과정이 충분히 만족스러웠거나 특별히 개선이 필요하지 않다고 응답했으며 만족스러운 교육이라 교육 차시를 늘려달라는 요구가 가장 많았는데, 그 이유로 자유학기제 시수에 딱 맞아서 운영상의 편리함이 있다는 의견 등이 발견

○ 게임문화교실 실습 과정의 비중 확대

- 코딩 교육 과정 참여 교사들의 경우 학생들이 특히 실습 시간에 더 긍정적인 반응을 보여서 학생들의 참여 및 실습 시간의 확대 요구가 많았음. 특히 리터러시 강의보다는 코딩 교육의 비중을 더 높이면 좋겠다는 의견도 있었는데 이는 많은 경우에 본 교육 과정이 게임 리터러시와 게임 코딩을 함께 진행했음을 시사함

○ 게임문화교실 프로그램 다양성 확대

- 주로 코딩 교육에서 단순 게임 소프트웨어 코딩뿐만 아니라 로봇과 같은 물리적인 객체 대상 프로그래밍까지 포함했으면 좋겠다는 의견, 그리고 본 교육의 심화과정과 같은 연계과정을 추가하면 좋겠다는 의견, 덧붙여 교육 대상을 다양하게 설정했으면 좋겠다는 의견 발견

○ 보조강사 배치

- 강의의 효과적인 운영을 위해서는 보조강사가 필요하다는 의견도 비교적 많아서 코딩 교육 혹은 실습 과정의 경우 운영 보조강사가 필요하다는 의견이 많았으며, 저학년 학생들을 강사 혼자 감당하기 어렵기에 지원이 필요하다는 이유도 있었음

○ 공문 전달 시기, 사무국과의 협조

- 교육청의 결재 시스템을 통해 전달된 교육연수 안내 공문을 가장 우선적으로 처리하고 교육연수 계획에 반영하는 학교들이 많기 때문에 안내 공문이 지자체 교육청의 전자결재시스템을 통해서 연수 계획 수립되는 학기 초에 발송 요청

○ 교육 내용 및 교재 개선

- 코딩 초보인 학생들, 저학년 학생들, 비도시 지역 학생들의 경우 난이도 조절이 요구되었음
- 교재의 질적, 양적 개선 요구도 여유분의 교재를 받았으면 좋겠다는 의견과 최근 사례와 학생의 수준에 맞추어 교재의 내용을 업데이트할 필요성에 대한 지적도 소수 발견됨
- 강사의 질에 대한 평가와 피드백을 통한 질 관리에 대한 요구도 나타남

○ 그 외 수업 방식, 설문조사 등

- 학교의 사정에 따라서 다양한 수업 진행 방식이 있었으면 좋겠다는 의견
- 코딩 교육뿐만 아니라 게임 리터러시 교육에서도 올바른 게임 즐기기 실습이 추가되면 좋겠다는 의견, 코딩 툴 중에서 엔트리를 선호하는 이유와 그에 맞추어 엔트리 툴 중심의 교육이 필요하다는 지적 등이 발견됨
- 또한 설문조사 방식이나 문항의 최소화 등에 대한 요구사항이 발견되었음

II. 조사 결과

1. 참여 교사 현황

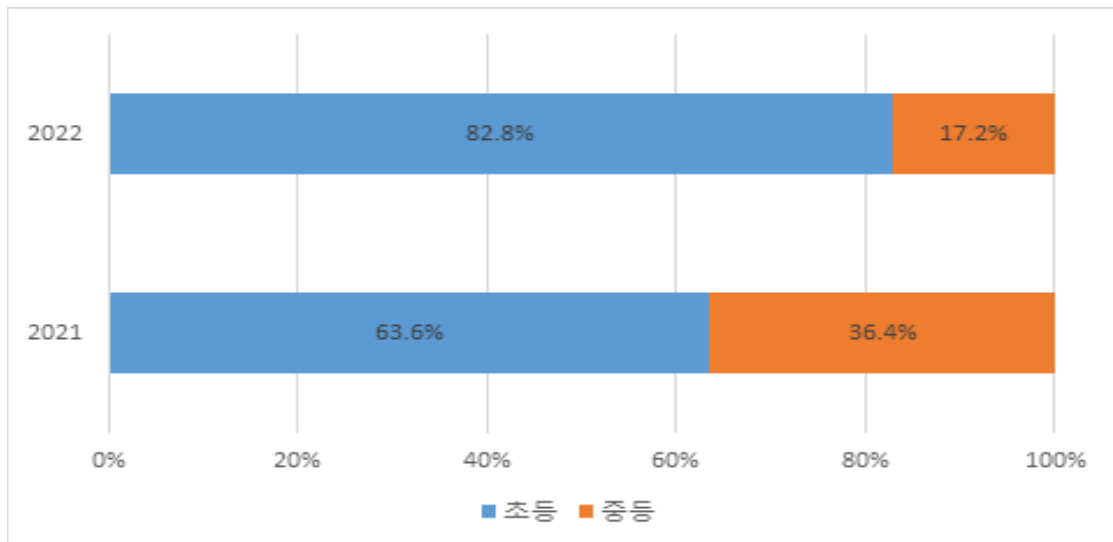
○ [2022 찾아가는 게임문화교실] 참가 후 설문에 응한 교사 215명의 사회 인구학적 분포 분석 결과는 아래와 같음

- 전체적으로 전년도에 비해 참여인원은 209명에서 215명으로 6명(2.8%) 늘었음
- 성비, 연령구성 등은 전년도와 마찬가지로 설문 조사지에 포함되어 있지 않아 분석 불가
- 향후 성별과 연령대와 같은 기초적인 사회 인구학적 변인은 조사에 포함하면 유용할 것으로 보임

1) 참여교사의 학교급별 분포

- 전년 대비 초등학교 교사 비율이 63.6%에서 82.8%로 증가(19.2%p)
- 중학교 교사 비율은 전년대비 절반 이하로 감소

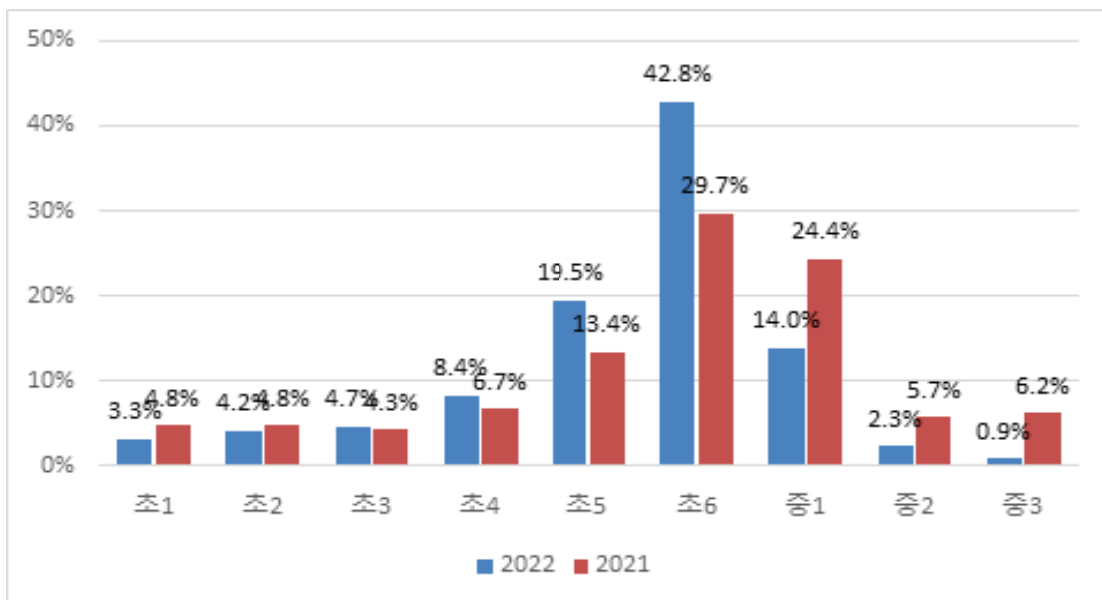
구분	초등학교	중학교	전체
2022	178명 (82.8%)	37명 (17.2%)	215명
2021	130명 (63.6%)	79명 (36.4%)	209명



2) 참여 교사의 학년별 분포

- 초등학교 6학년 담당 교사들이 전체 참여자의 42.8% 차지
- 초등학교 5학년(19.5%), 중학교 1학년(14%)가 그다음으로 많은 비율로 초5-중1 담당교사 비율이 전체의 63.7%로 대다수
- 전년대비 초등학교 5-6학년 교사의 비율은 증가, 중학교 1학년 교사의 비율이 감소했음

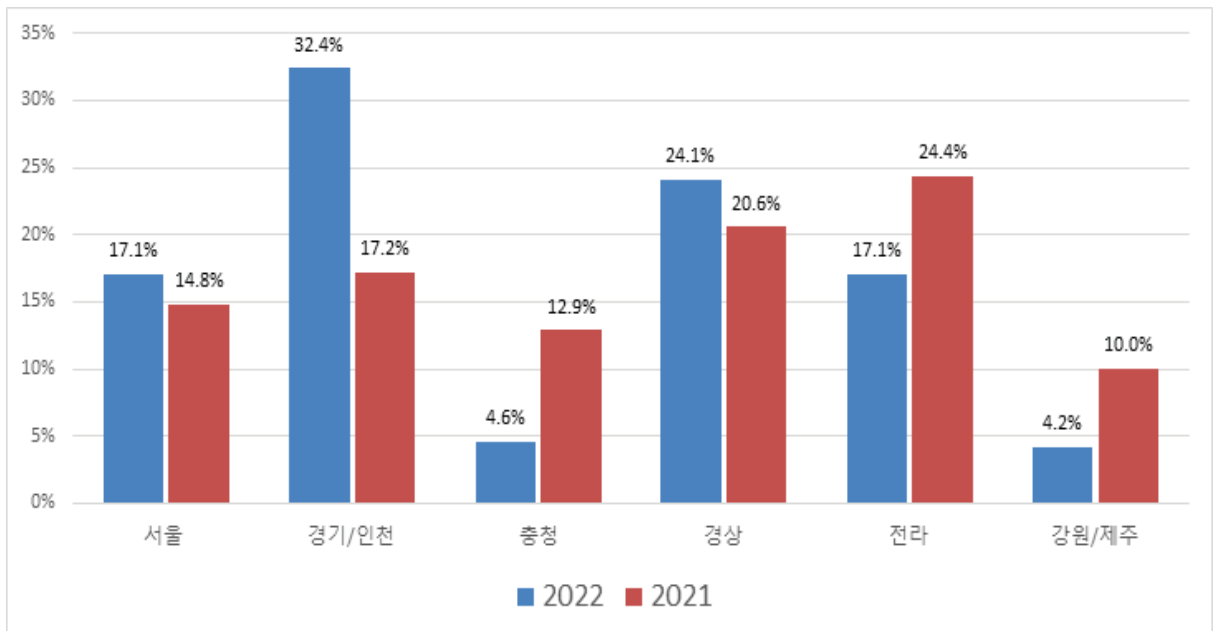
구분		2022		2021	
		인원	%	인원	%
초등	초1	7	3.3	10	4.8
	초2	9	4.2	10	4.8
	초3	10	4.7	9	4.3
	초4	18	8.4	14	6.7
	초5	42	19.5	28	13.4
	초6	92	42.8	62	29.7
중등	중1	30	14.0	51	24.4
	중2	5	2.3	12	5.7
	중3	2	.9	13	6.2
전체		215	100.0	209	100.0



3) 참여 교사들의 근무 지역

- 경기/인천지역 교사들이 34.2%로 가장 많은 비율, 경상(24.1%), 서울과 전라(각각 17.1%) 지역이므로 높은 비율
- 전년 대비 증가 지역은 경기/인천(15.2%p), 경상(3.5%p), 서울(2.3%p)이며, 감소지역은 충청(8.3%p), 전라(7.3%p), 강원/제주(5.8%p) 였음

구분	서울	경기/인천	충청	경상	전라	강원/제주	전체
2022	37명 (17.1%)	70명 (32.4%)	10명 (4.6%)	52명 (24.1%)	37명 (17.1%)	9명 (4.2%)	215명
2021	31명 (14.8%)	36명 (17.2%)	27명 (12.9%)	43명 (20.6%)	51명 (24.4%)	21명 (10%)	209명

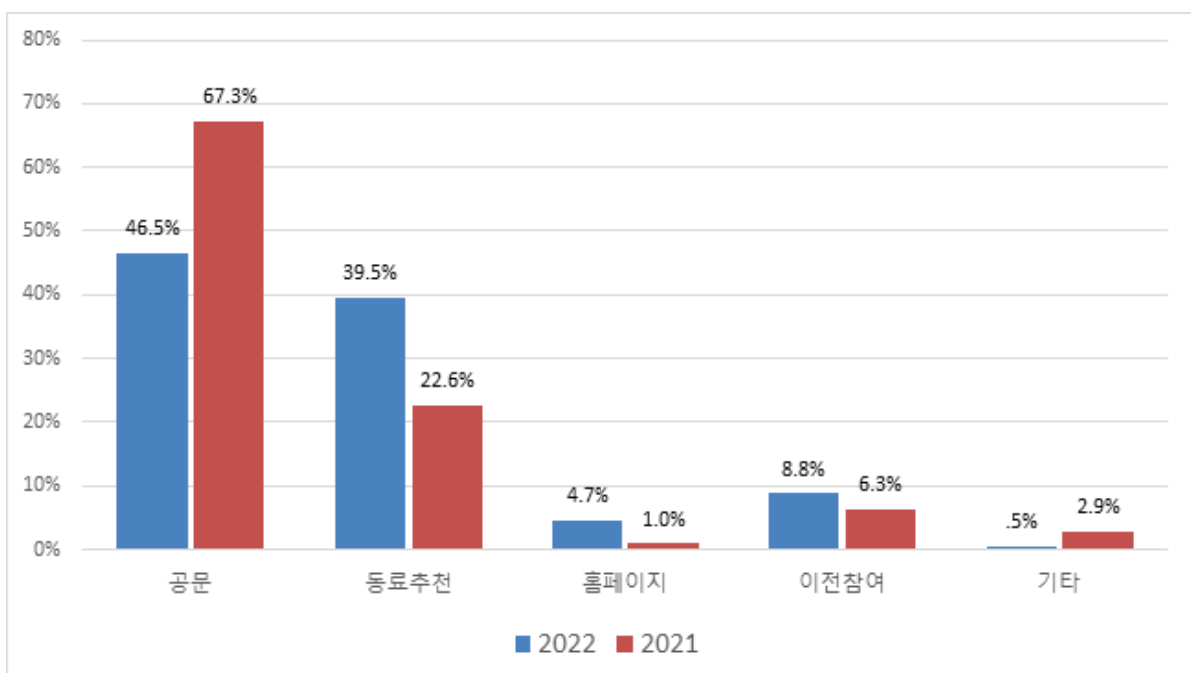


2. 교육 참여 경로

1) 교육 정보 입수 경로

- 교육안내 공문을 보고 참여했다는 교사가 전체의 46.5%로 가장 많았으며, 동료 추천이 39.5%로 그다음을 차지
- 동료 추천을 통해 참여했다는 응답의 비율은 전년의 22.6%에서 16.9%p 증가했는데, 이는 전년도 교육 참여자들의 본 교육에 대한 긍정적 평가를 반영한 것으로 고무적임
- 이전에 한 번 이상 참여했던 교사들이 다시 참여한 경우도 8.8%로 전년의 6.3% 대비 증가했음
- 본 교육 프로그램에 대한 긍정적 평판이 새로운 참가자들을 불러 모으는 선순환이 형성되고 있음을 보여줌

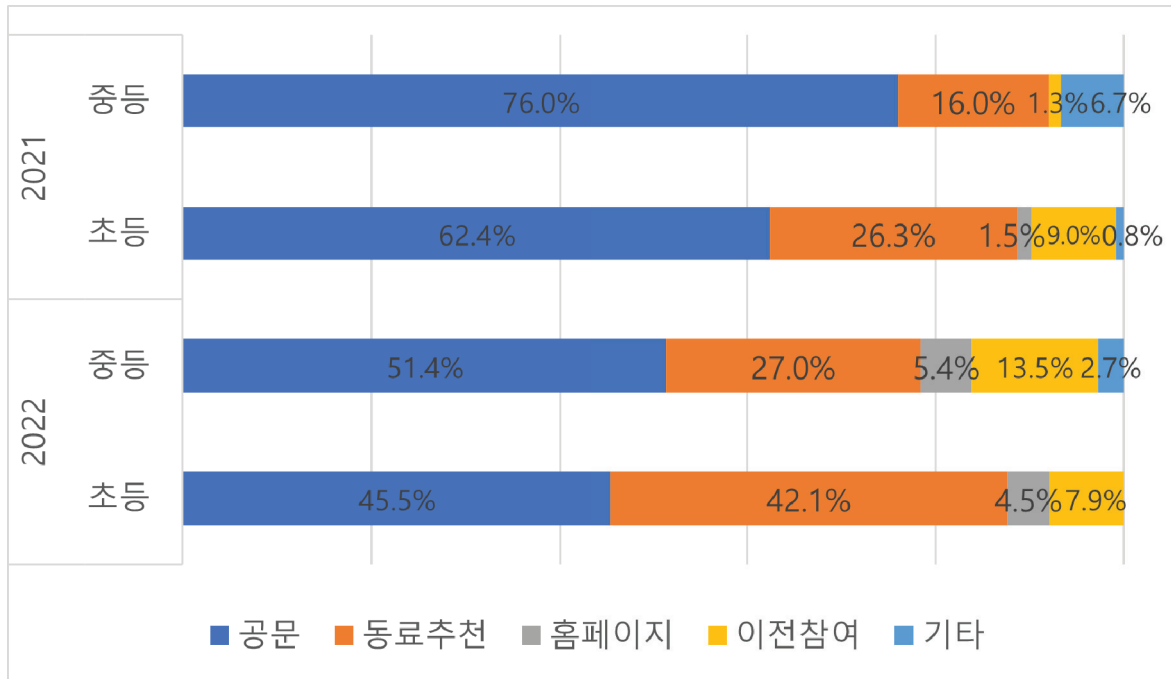
구분	2022		2021	
	인원	비율	인원	비율
공문	100	46.5%	140	67.3%
동료추천	85	39.5%	47	22.6%
홈페이지	10	4.7%	2	1.0%
이전참여	19	8.8%	13	6.3%
기타	1	0.5%	6	2.9%
전체	215	100%	208	100%



2) 교육정보 입수 경로의 학교급별 분포

- 초등학교 교사 중 동료의 추천을 듣고 참여했다는 응답이 42.1%로 중학교의 27%에 비해 매우 높았으며, 전년도의 26.3% 대비 15.8%p 증가했음. 본 교육에 대한 긍정적 평판이 주로 초등학교 교사들 사이에서 형성되고 있음을 시사
- 반면에 중학교 대상으로는 더 많은 홍보와 확산 노력이 요구됨

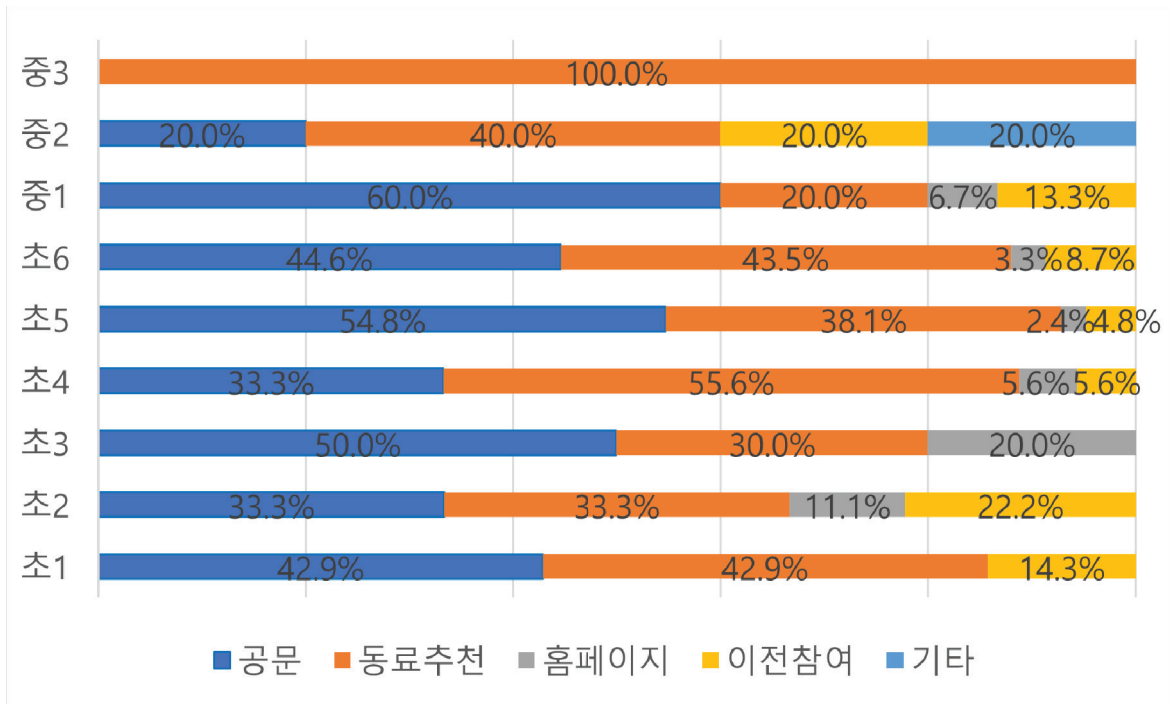
구분	2022				2021			
	초등		중등		초등		중등	
	인원	비율	인원	비율	인원	비율	인원	비율
공문	81	45.5%	19	51.4%	83	62.4%	57	76.0%
동료추천	75	42.1%	10	27.0%	35	26.3%	12	16.0%
홈페이지	8	4.5%	2	5.4%	2	1.5%	0	0.0%
이전참여	14	7.9%	5	13.5%	12	9.0%	1	1.3%
기타	0	0.0%	1	2.7%	1	0.8%	5	6.7%
전체	178	100%	37	100%	133	100%	75	100%



3) 교육정보 입수 경로의 학년별 분포

- 초등학교 6학년과 중학교 1학년 교사들의 차이가 뚜렷하여 중1 학년 담당교사들에서는 공문을 통한 참여가 60%를 차지했으나 초6 담당교사들에게서는 동료 추천의 비율이 43.5%를 차지
- 중학교 1학년 담당교사 중 이전 참여 경험으로 다시 참가했다는 응답의 비율도 13.3%로 높은 편이지만 초등학교 교사들도 비슷하거나 더 많은 비율을 차지하는 경우 있음
- 중학교 교사 대상 적극적인 홍보가 필요함을 시사
- 일부 학년에 사례가 집중되어 있으므로 결과 해석에 참고할 필요

구분		공문	동료추천	홈페이지	이전참여	기타	전체
초1	인원	3	3	0	1	0	7
	비율	42.9%	42.9%	0.0%	14.3%	0.0%	100.0%
초2	인원	3	3	1	2	0	9
	비율	33.3%	33.3%	11.1%	22.2%	0.0%	100.0%
초3	인원	5	3	2	0	0	10
	비율	50.0%	30.0%	20.0%	0.0%	0.0%	100.0%
초4	인원	6	10	1	1	0	18
	비율	33.3%	55.6%	5.6%	5.6%	0.0%	100.0%
초5	인원	23	16	1	2	0	42
	비율	54.8%	38.1%	2.4%	4.8%	0.0%	100.0%
초6	인원	41	40	3	8	0	92
	비율	44.6%	43.5%	3.3%	8.7%	0.0%	100.0%
중1	인원	18	6	2	4	0	30
	비율	60.0%	20.0%	6.7%	13.3%	0.0%	100.0%
중2	인원	1	2	0	1	1	5
	비율	20.0%	40.0%	0.0%	20.0%	20.0%	100.0%
중3	인원	0	2	0	0	0	2
	비율	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
전체	인원	100	85	10	19	1	215
	비율	46.5%	39.5%	4.7%	8.8%	0.5%	100.0%

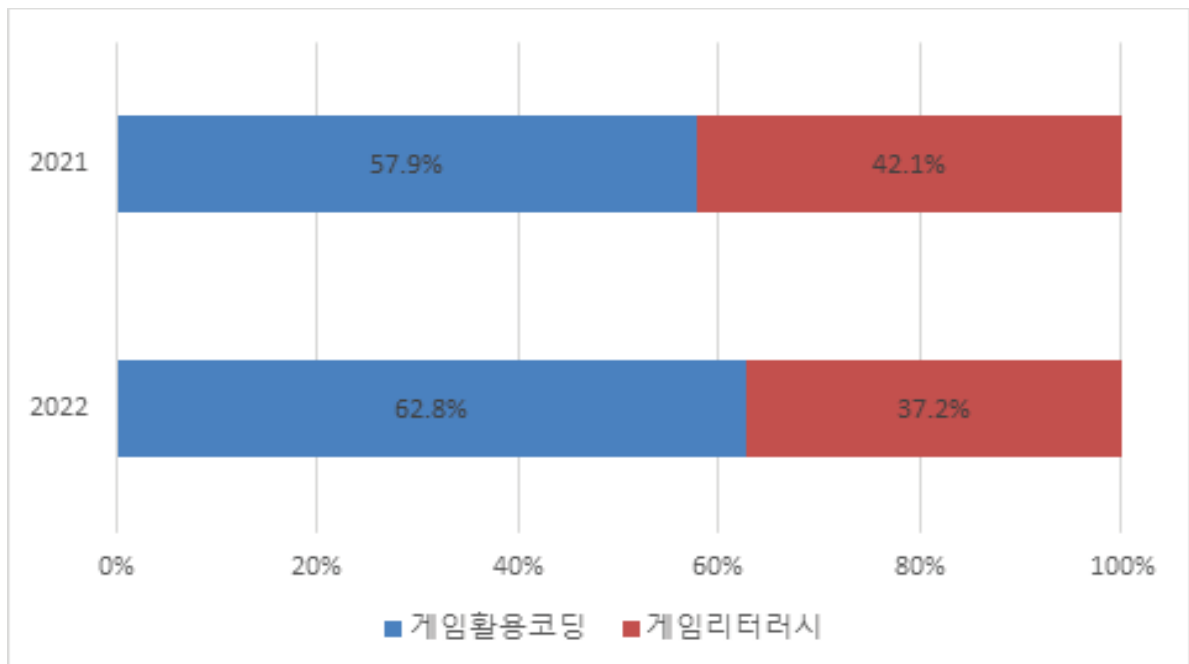


3. 교육 선택 프로그램

1) 선택 프로그램 분포

- 게임문화교실에서 제공하는 프로그램인 '게임 활용 코딩 교육'과 '게임 리터러시 교육' 프로그램의 선택 비율을 통해서 교사들의 교육 수요와 선호도를 추정
- 분석 결과, 게임 활용 코딩 프로그램의 비율이 62.8%로 높은 편
- 전년과 비교했을 때, 게임 리터러시 교육의 비중이 42.1%에서 37.2%로 감소하고 그만큼이 게임 활용 코딩 교육의 증가분으로 이동

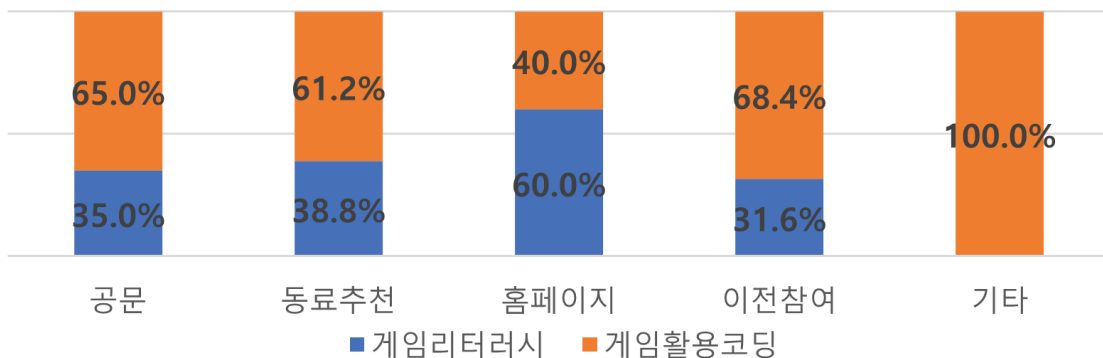
구분	게임활용코딩	게임리터러시	전체
2022	135명 (62.8%)	80명 (37.2%)	215명
2021	121명 (57.9%)	88명 (42.1%)	209명



2) 참여 경로별 선택 프로그램 분포

- 참여자들이 프로그램을 선택할 때 어떤 요인에 의해 영향을 받았는지를 추정하기 위해서 어떤 경로로 게임문화교실에 참여했는지에 따라서 '게임 활용 코딩 교육'과 '게임 리터러시 교육' 프로그램의 선택 비율을 비교
- 공문을 받고 참여한 교사들 역시 유사한 추세를 보인 것으로 봐서 프로그램 선택 비율의 변화는 올해 학교 현장과 일선 교사들의 관심사가 게임 리터러시에서 코딩으로 바뀌었기 때문이라는 추정이 타당함
- 이전에 참여한 적 있는 교사 본인이나 동료 교사의 추천으로 참여한 경우에는 이전에 만족도가 높았던 프로그램을 다시 선택할 것이라는 전제하에, 이들 집단이 선택한 프로그램의 비율이 프로그램 만족도를 반영할 것이라 추정할 수 있음
- 분석 결과, 이전에 게임문화교실에 참여했던 적 있는 교사들은 68.1%가 게임 활용 코딩 프로그램을 선택했음, 이는 참여한 적 있는 교사들의 76.9%가 게임 리터러시 프로그램을 선택한 전년도 결과와는 반대였으며, 동료들의 추천으로 참여한 교사들도 과반수(61.2%)가 게임 활용 코딩 프로그램을 선택했는데 이 역시 전년도와 반대 양상을 보였음

구분		공문	동료추천	홈페이지	이전참여	기타	전체
2022	게임리터러시	35	33	6	6	0	80
		35.0%	38.8%	60.0%	31.6%	0.0%	37.2%
	게임활용코딩	65	52	4	13	1	135
		65.0%	61.2%	40.0%	68.4%	100.0%	62.8%
2021	게임리터러시	81	28	0	10	2	121
		57.9%	59.6%	0.0%	76.9%	33.3%	58.2%
	게임활용코딩	59	19	2	3	4	87
		42.1%	40.4%	100.0%	23.1%	66.7%	41.8%

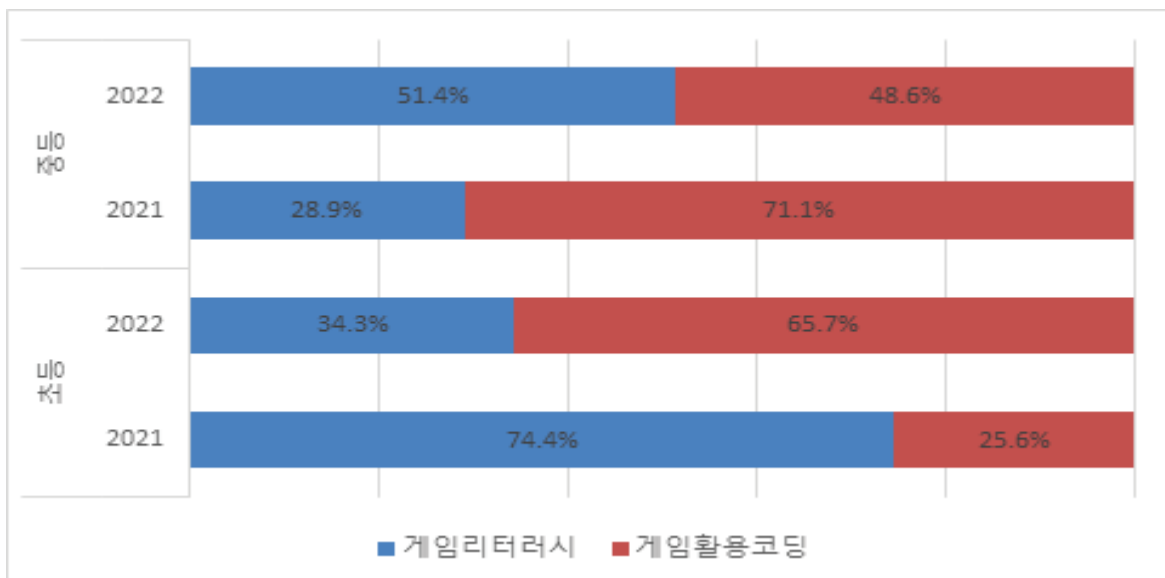


2022년 참여경로별 선택프로그램

3) 학교급별 선택 프로그램

- 초등학교 교사들은 2/3(65.7%)가 게임 활용 코딩을 선택한 반면, 중학교 교사들은 절반이 넘는 51.4%가 게임 리터러시를 선택함
- 전년도에는 올해와는 반대로 중학교 교사의 71.1%가 게임 활용 코딩을 선택했고, 초등학교 교사의 74.4%가 리터러시 교육을 선택했음
- 이러한 결과들은 프로그램 선택이 교육 만족도와 같은 게임문화교실 자체의 운영 성과에 의해서가 아니라 그 해의 주요 이슈에 의해서 가장 크게 영향받음을 시사함

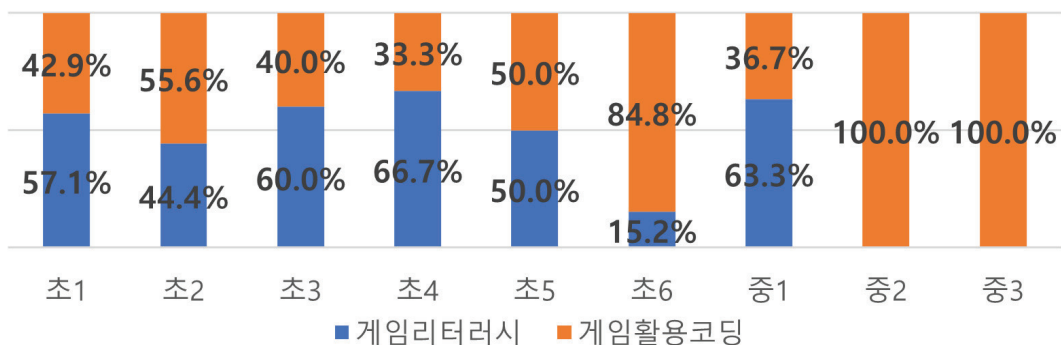
구분		게임리터러시	게임활용코딩	학교급별 계	
2022	초등	인원	61	117	178
		비율	34.3%	65.7%	100.0%
	중등	인원	19	18	37
		비율	51.4%	48.6%	100.0%
	전체	인원	80	135	215
		비율	47.4%	52.6%	100.0%
2021	초등	인원	99	34	133
		비율	74.4%	25.6%	100.0%
	중등	인원	22	54	76
		비율	28.9%	71.1%	100.0%
	전체	인원	121	88	209
		비율	57.9%	42.1%	100.0%



4) 학년별 선택 프로그램

- 초등학교 교사들 중에서 1, 3, 4, 5학년은 게임 리더러시 교육과 게임 활용 코딩 교육의 비중이 더 높거나 동일했음
- 전체 참가자 중에서 62명으로 가장 많은 비중을 차지하는 초등학교 6학년 교사들의 84.8%가 게임 활용 코딩을 선택하여 전체 분포에 큰 영향을 미친 것으로 나타남
- 전년도에는 이와는 반대로 초등학교 6학년 교사들의 93.5%가 게임 리더러시 교육을 선택했음

구분		2022			2021		
		게임리더러시	게임활용코딩	전체	게임리더러시	게임활용코딩	전체
초1	인원	4	3	7	3	7	10
	비율	57.1%	42.9%	100.0%	30.0%	70.0%	100.0%
초2	인원	4	5	9	5	5	10
	비율	44.4%	55.6%	100.0%	50.0%	50.0%	100.0%
초3	인원	6	4	10	8	1	9
	비율	60.0%	40.0%	100.0%	88.9%	11.1%	100.0%
초4	인원	12	6	18	7	7	14
	비율	66.7%	33.3%	100.0%	50.0%	50.0%	100.0%
초5	인원	21	21	42	18	10	28
	비율	50.0%	50.0%	100.0%	64.3%	35.7%	100.0%
초6	인원	14	78	92	58	4	62
	비율	15.2%	84.8%	100.0%	93.5%	6.5%	100.0%
중1	인원	19	11	30	17	34	51
	비율	63.3%	36.7%	100.0%	33.3%	66.7%	100.0%
중2	인원	0	5	5	2	10	12
	비율	0.0%	100.0%	100.0%	16.7%	83.3%	100.0%
중3	인원	0	2	2	3	10	13
	비율	0.0%	100.0%	100.0%	23.1%	76.9%	100.0%
전체	인원	80	135	215	121	88	209
	비율	37.2%	62.8%	100.0%	57.9%	42.1%	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 교육신청 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)

○ 게임 리터러시 교육에 대한 만족도 분석

- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음
(①매우만족 ②만족 ③보통 ④불만 ⑤매우불만)
- 이 응답 결과를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류하여 긍정에 해당하는 1, 2번 응답을 만족하는 것으로, 나머지 보통(3번)과 부정(4, 5번)은 만족하지 않는 것으로 설정¹⁾
- 각 문항에 동의하지 않음 (0점) vs 동의함 (1점)으로 변환, 이 응답의 분포를 비교하였음
- 동의하는 비율이 높을수록 해당 항목의 만족도가 높다고 간주할 수 있음

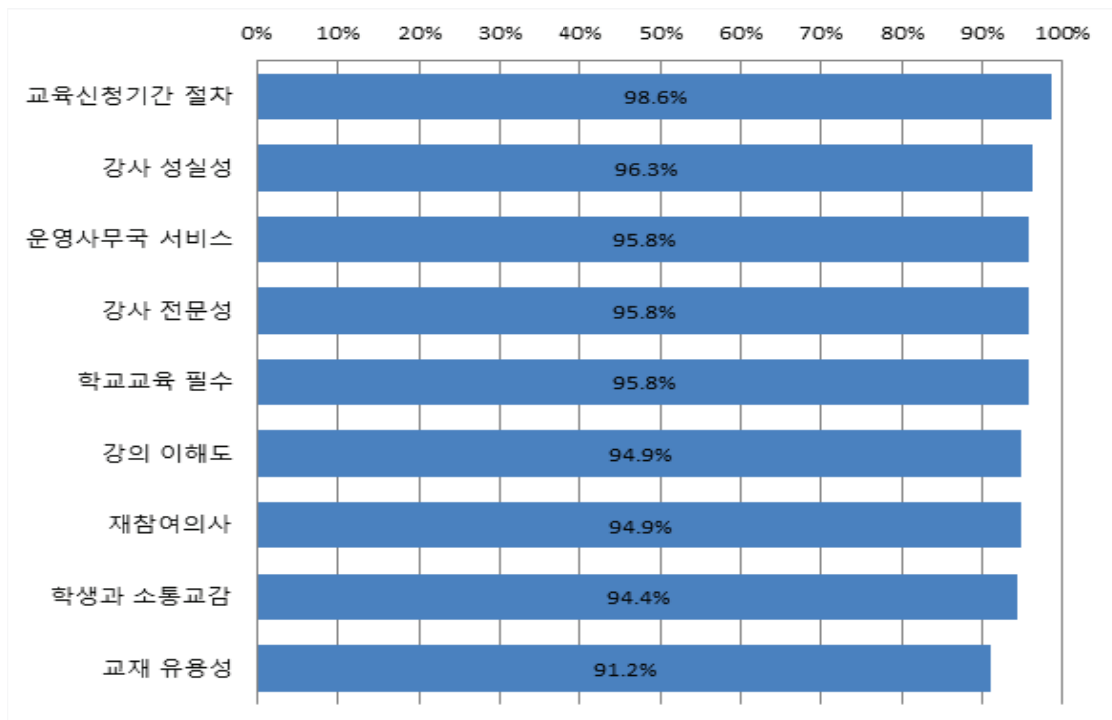
1) likert 5점 척도를 그대로 점수(1점-5점)로 변환하는 방법도 고려하였으나, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수 변환을 위한 등 한 척도의 조건을 충족하지 못함. 점수 변환 방식은 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우(예: 동의하지 않는다 - 약간 동의한다 - 매우 동의한다)에 적절함.

2) 만족도 전체

○ 교육 만족도 분석 결과

- 대부분의 항목에서 만족도 95% 전후로 나타났음
- 가장 만족도가 높은 항목은 교육신청 기간과 절차에 대한 만족도(98.6%) 및 강사의 성실성(96.3%)이었음
- 만족도가 가장 낮은 항목은 교재의 유용성(91.2%)으로 그다음으로 낮은 항목인 학생과의 소통/교감에 대한 만족도(94.4%)보다 3.2%p 격차로 뚜렷하게 낮았음

구분	평균
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	95.8%
운영사무국의 교육신청 기간과 절차는 적절하였습니까?	98.6%
강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까?	95.8%
강사는 수업 준비를 성실히 하였습니까?	96.3%
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	94.9%
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	94.4%
사용된 교재는 학습 활동에 도움이 되었습니까?	91.2%
본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	94.9%
본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	95.8%
전체 평균	95.3%



3) 연도별 만족도 비교

○ 2021년 결과와 비교

- 만족도 문항 중에서 전년도 조사에 사용한 문항과 동일하거나 유사하여 그 결과를 비교 가능한 다음 5문항에 대해서는 비교를 실시, 전년도 대비 향상 혹은 감소 여부를 확인하였음

- ① 운영사무국의 서비스 적절성 (Q3) ② 수업 내용의 난이도 적절성 (Q7)
- ③ 학생들과의 소통/교감 만족도 (Q8) ④ 본 교육에 재 참여 의사 (Q10)
- ⑤ 본 교육의 학교 교육 기여 (Q11)

○ 연도별 교육 만족도 분석 결과

- 만족도 평가의 전체 평균은 95.2%로 전년도의 95.8% 대비 0.6%p 감소했음
- 만족도 평가는 이미 95%를 넘어서 더 이상 높아지기 어려운 천정효과(ceiling effect)가 발생하는 수준임을 고려하면 1%p 이하의 감소 폭은 실제
- 본 교육이 학교 교육에 필요하다고 평가한 비율은 전년 대비 0.6%p 증가했음
- 상대적으로 가장 감소 폭이 큰 항목은 학생들과의 소통/교감에 대한 만족도로 전년 대비 1.8%p 감소했으며, 그다음으로는 운영사무국의 대응 및 안내 만족도(1.3%p 감소)였음

구분	조사연도		
	2022	2021	격차
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	95.8%	97.1%	-1.3%
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	94.9%	95.7%	-0.8%
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	94.4%	96.2%	-1.8%
본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	94.9%	94.7%	0.1%
본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	95.8%	95.2%	0.6%
전체 평균	95.2%	95.8%	-0.6%

- 2) 이 항목에 해당하는 21년 조사문항: 교육 활동에 대한 운영사무국과 학교의 협조, 지원이 적절하였습니까? (교재 및 수업 교구의 준비 상태 포함)
- 3) 이 항목에 해당하는 21년 조사 문항 : 강사는 학생이 교육 프로그램에 적극 참여할 수 있도록 관심을 가지고 지도하였습니까?

4) 선택 프로그램별 만족도

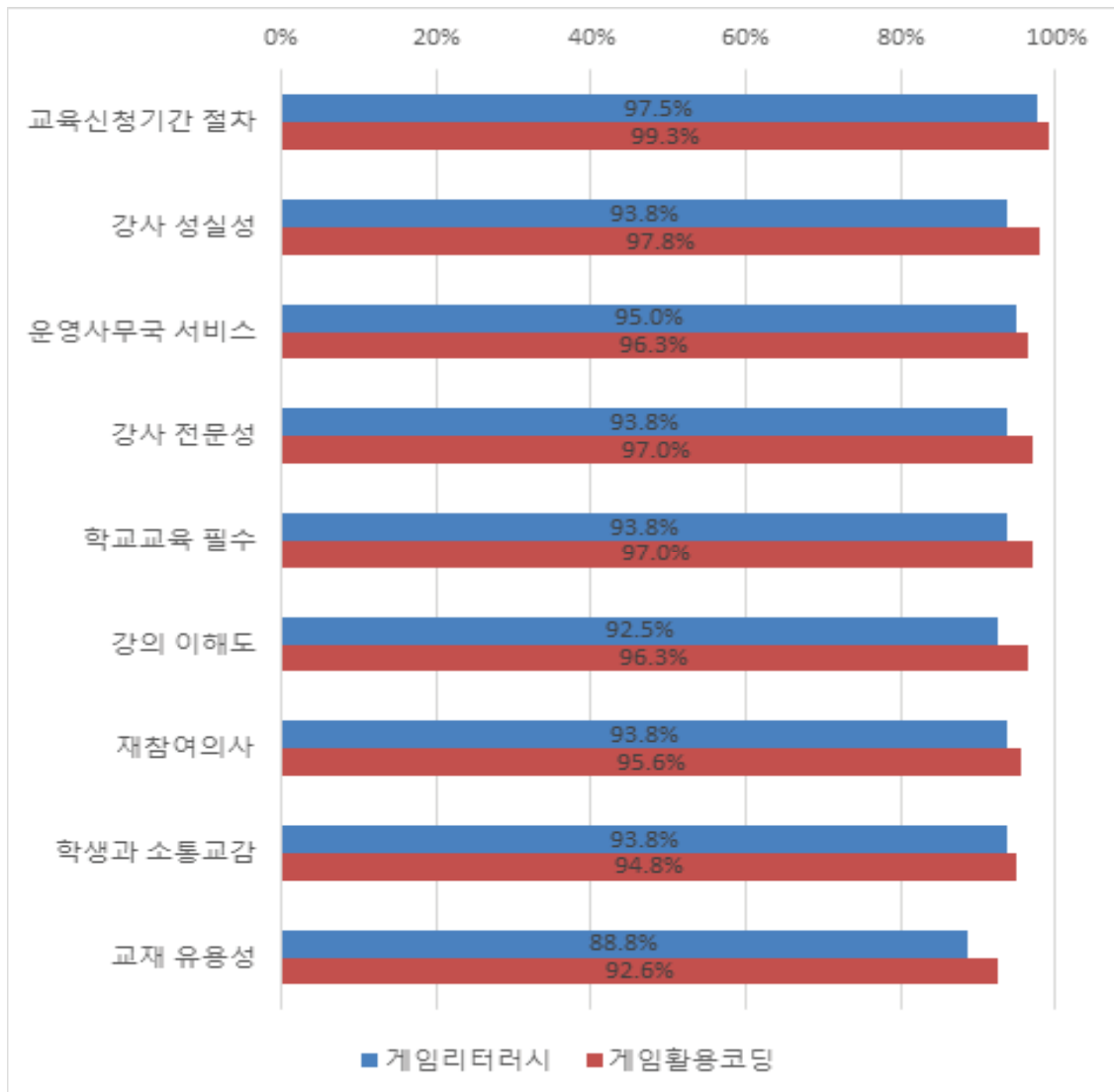
○ 게임문화교실 프로그램에 따른 만족도의 차이 비교

- 교육에 대한 만족도가 구체적인 프로그램에 따라서 차이가 있는지를 확인하기 위해서 프로그램에 따른 만족도를 비교
- 본 결과는 교육 프로그램의 보완 우선순위 선정에 참고할 수 있음

○ 프로그램에 따른 교육 만족도 분석 결과

- 게임 활용 코딩 프로그램 참여 교사들의 만족도 평균은 96.3%으로 게임 리터러시 프로그램 만족도의 93.6% 보다 2.7%p 높았음
- 두 프로그램 간의 격차는 모든 항목에서 나타났으며 특히 강사의 성실성(4%p), 강의의 이해도(3.8%p), 교재의 유용성(3.8%p)에서 격차가 컸음
- 게임리터러시 프로그램의 보완이 우선적으로 요구되며, 특히 교재의 충실성 보완이 효과적일 것임을 시사함

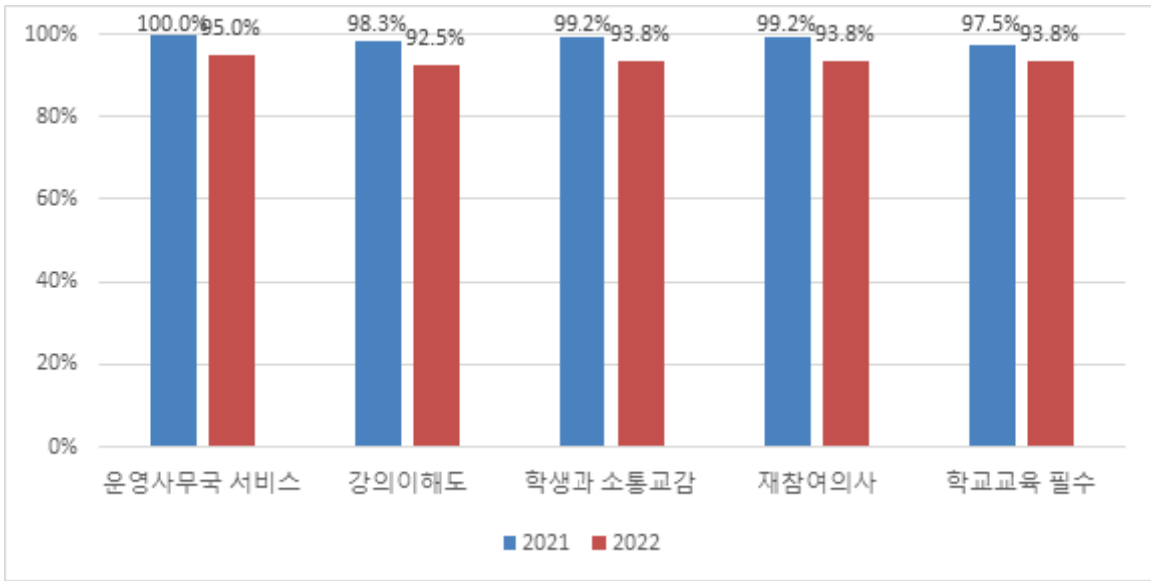
구분	게임 리터러시	게임활용 코딩	전체
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	95.0%	96.3%	95.8%
운영사무국의 교육신청 기간과 절차는 적절하였습니까?	97.5%	99.3%	98.6%
강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까?	93.8%	97.0%	95.8%
강사는 수업 준비를 성실히 하였습니다습니까?	93.8%	97.8%	96.3%
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	92.5%	96.3%	94.9%
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	93.8%	94.8%	94.4%
사용된 교재는 학습 활동에 도움이 되었습니까?	88.8%	92.6%	91.2%
본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	93.8%	95.6%	94.9%
본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	93.8%	97.0%	95.8%
전체 평균	93.6%	96.3%	95.3%



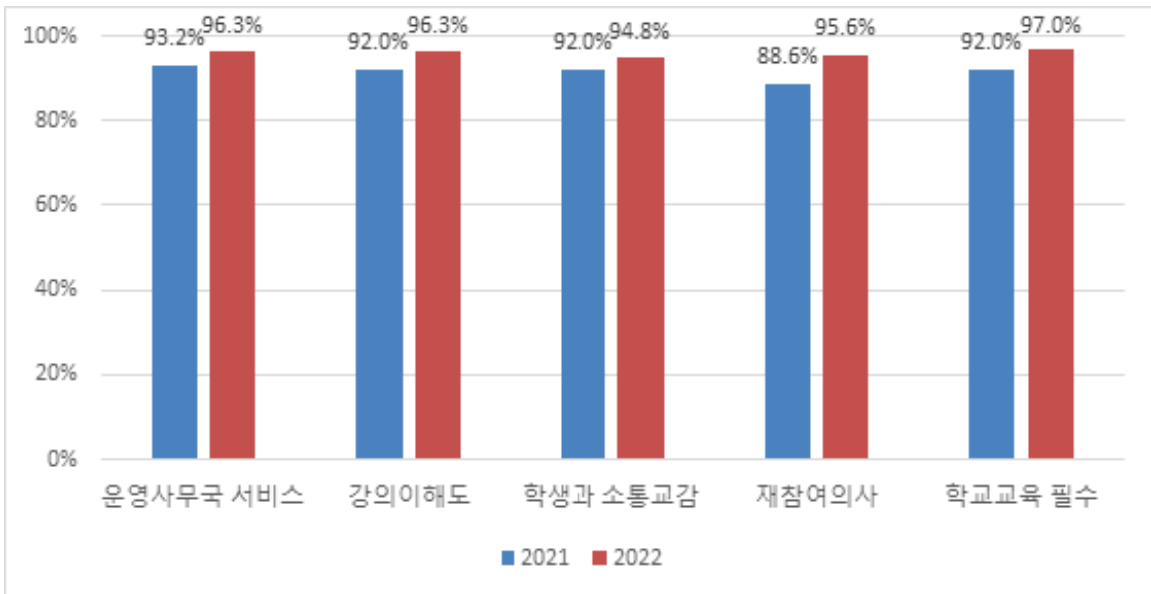
5) 선택 프로그램별 만족도의 연도별 차이

- 게임문화교실 프로그램 별 만족도의 연도별 비교 결과
 - 전년도 대비 프로그램별 만족도의 변화가 있었는지 확인하기 위해 21년 결과와 비교한 결과, 두 프로그램의 만족도 역전 현상이 발견됨
 - 게임 리터러시 교육 프로그램의 만족도는 전년도 대비 모든 항목에서 하락, 특히 강의 이해도 항목에서 가장 많이 감소(5.8%p), 재참여 의사와 학생과 소통 교감 항목에서도 5.4%p 감소
 - 게임 활용 코딩 교육 프로그램의 만족도는 전년도 대비 모든 항목에서 증가, 특히 재참여 의사가 6.9%p 증가해 가장 컸으며, 학교교육에 필요하다는 인식도 5%p 증가해서 두 번째로 높은 증가율 보임
 - 전년도 대비 차이의 원인은 교육 프로그램 자체의 변화 때문일 수도 있지만, 참여 교사들의 기대나 수요가 변화했기 때문일 수도 있음
 - 만족도 변화의 구체적인 원인 확인이 우선적으로 요구됨

구분	조사연도			
	2022		2021	
	게임 리터러시	게임활용 코딩	게임 리터러시	게임활용 코딩
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	95.0%	96.3%	100.0%	93.2%
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	92.5%	96.3%	98.3%	92.0%
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	93.8%	94.8%	99.2%	92.0%
본 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	93.8%	95.6%	99.2%	88.6%
본 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	93.8%	97.0%	97.5%	92.0%
전체 평균	93.8%	96.0%	98.8%	91.6%



[게임리터러시 교육 참여자 만족도: 연도별]



[게임활용 코딩교육 참여자 만족도 : 연도별]

6) 학교급별 만족도

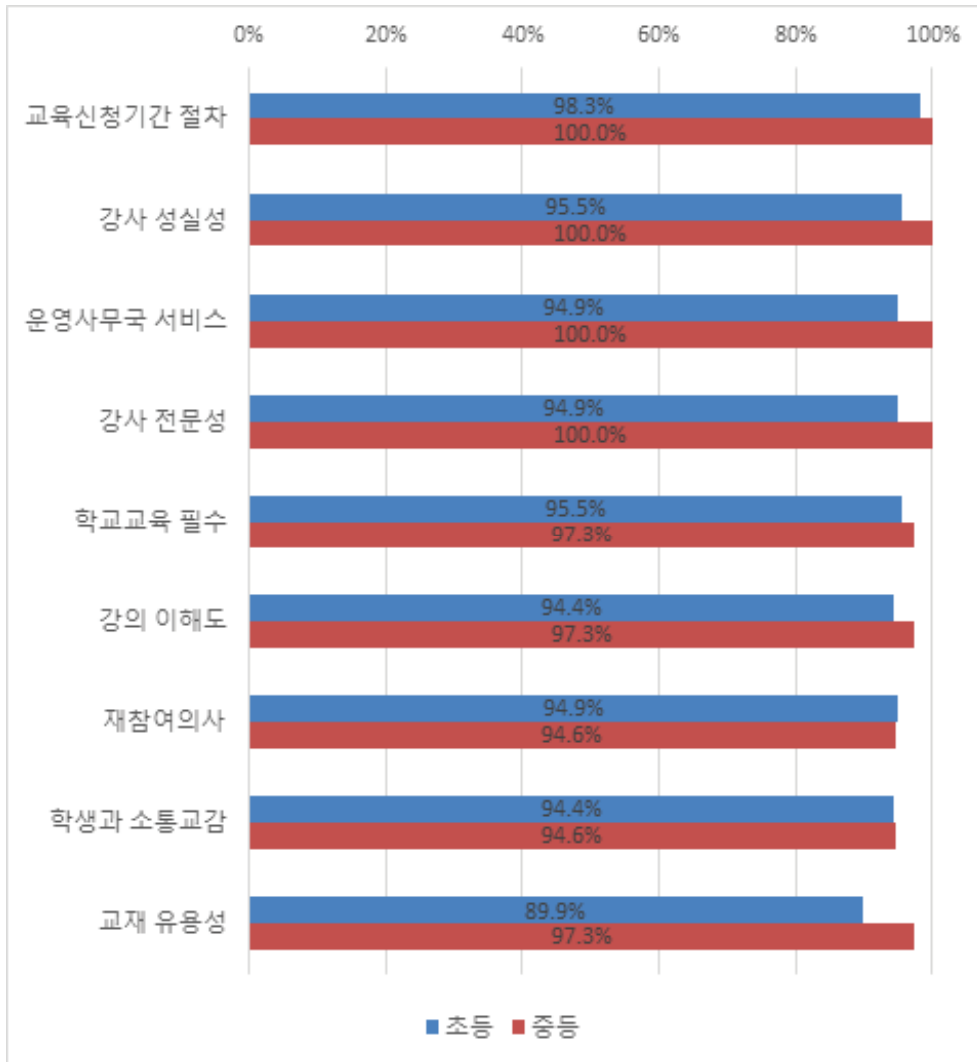
○ 학교급(초등/중등)에 따른 만족도의 차이 비교

- 교육에 대한 만족도가 참여 교사의 학교급에 따라서 차이가 있는지를 확인하기 위해서 프로그램에 따른 만족도를 비교
- 이 결과는 찾아가는 게임문화교실의 교육 프로그램이 각 학교급 학생들의 수준이나 수요에 부합하는지를 확인하고 상대적으로 보완이 필요한 학교급을 선택하는데 참고할 수 있음

○ 학교급에 따른 교육 만족도 분석 결과

- 중학교 교사들의 만족도 평균은 97.9%로 초등학교 교사들의 만족도 평균 94.8% 보다 3.1%p 높았음
- 두 프로그램 간의 격차는 모든 항목에서 나타났으며 특히 교재의 유용성(7.4%p)에서 가장 컸고, 운영사무국의 서비스 만족도(5.1%), 강사의 전문성 만족도(5.1%p), 강사 성실성(4.5%p)에서 격차가 컸음
- 운영사무국 서비스에 대한 만족도의 경우, 초등학교 교사들의 만족도는 평균 수준인 94.9%인데 중학교 교사들의 만족도가 100%여서 그 격차가 과대하게 나타났다고 해석할 수도 있음. 그러나 초등학교 교사들의 서비스 수요가 일정 기간에 집중되는 등의 이유로 일시적으로 부족했을 가능성도 있음

구분	초등	중등	합계
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	94.9%	100.0%	95.8%
운영사무국의 교육신청 기간과 절차는 적절하였습니까?	98.3%	100.0%	98.6%
강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까?	94.9%	100.0%	95.8%
강사는 수업 준비를 성실히 하였습니다습니까?	95.5%	100.0%	96.3%
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	94.4%	97.3%	94.9%
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	94.4%	94.6%	94.4%
사용된 교재는 학습 활동에 도움이 되었습니까?	89.9%	97.3%	91.2%
본 교육 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	94.9%	94.6%	94.9%
본 교육 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	95.5%	97.3%	95.8%
전체 평균	94.8%	97.9%	95.3%

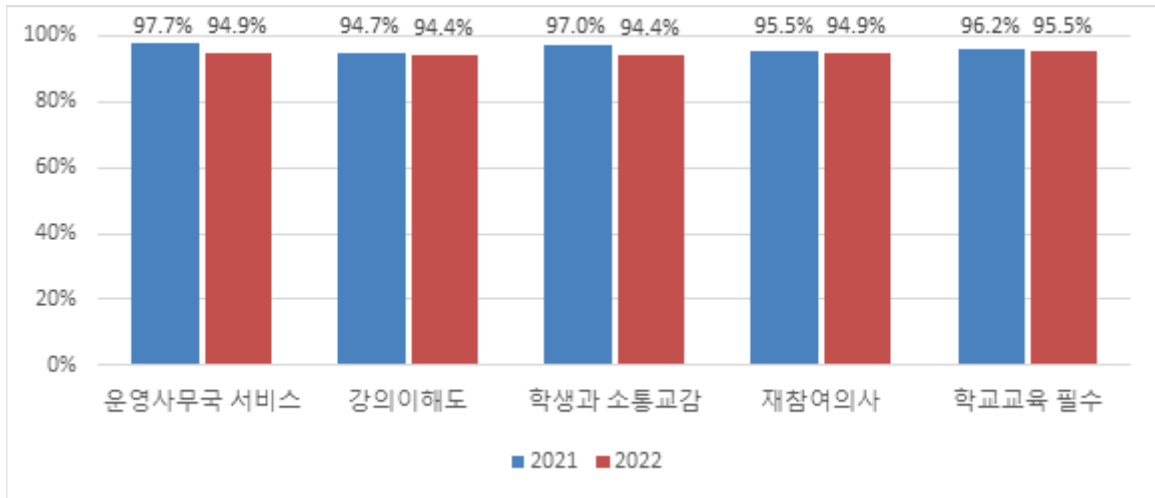


7) 학교급별 프로그램별 만족도의 연도별 차이

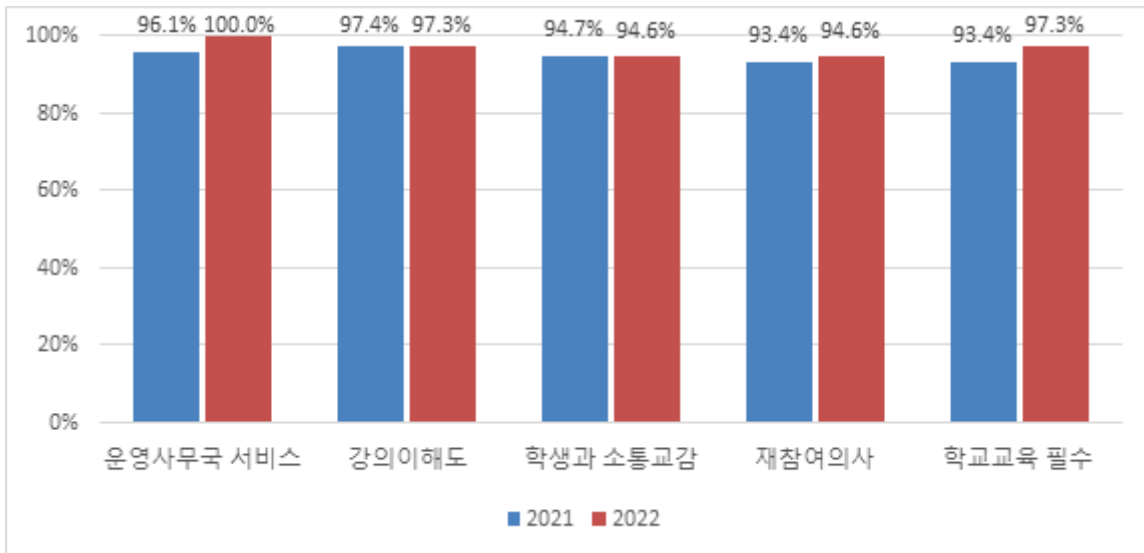
○ 게임문화교실 참여 학교급별 만족도의 연도별 비교 결과

- 전년도 대비 학교급별 만족도의 변화가 있었는지 확인하기 위해 21년 결과와 비교한 결과, 초등학교 교사들에게서는 전반적인 만족도 하락 현상이, 중학교 교사들에게서는 양방향 변화가 발견됨
- 초등학교 교사들의 만족도는 전년도 대비 모든 항목에서 하락, 하락폭은 크지 않은 편이나 운영사무국 서비스 항목에서 가장 많이 감소(2.8%p), 학생과 소통교감 항목에서도 2.6%p 감소
- 중학교 교사들의 만족도는 일부 항목에서는 증가, 일부 항목은 정체 혹은 미세한 하락이 나타남. 운영사무국 서비스의 만족도와 학교 교육에 필수요소라는 인식은 전년도 대비 3.9%p 증가한 반면, 강의 이해도와 학생과 소통 교감 항목은 미세하게 감소(0.1%p)
- 모든 학교급에서 공통적으로 발견된 것은 전년 대비 교육의 이해도나 학생과의 소통 교감 수준이 충분히 만족스럽지 않았다는 사실임

구분	조사연도			
	2022		2021	
	초등	중등	초등	중등
운영사무국의 문의 대응 및 안내가 적절하였습니까?	94.9%	100.0%	97.7%	96.1%
강사는 수업 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?	94.4%	97.3%	94.7%	97.4%
강사는 학생들과 소통/교감이 잘 이루어졌습니까?	94.4%	94.6%	97.0%	94.7%
본 프로그램에 계속 참여할 의향이 있으십니까?	94.9%	94.6%	95.5%	93.4%
본 프로그램이 학교 교육에 필요하다고 생각하십니까?	95.5%	97.3%	96.2%	93.4%
전체 평균	94.8%	96.8%	96.2%	95.0%



[초등학교 교사들의 만족도 : 연도별]



[중학교 교사들의 만족도 : 연도별]

5. 교사 의견 조사

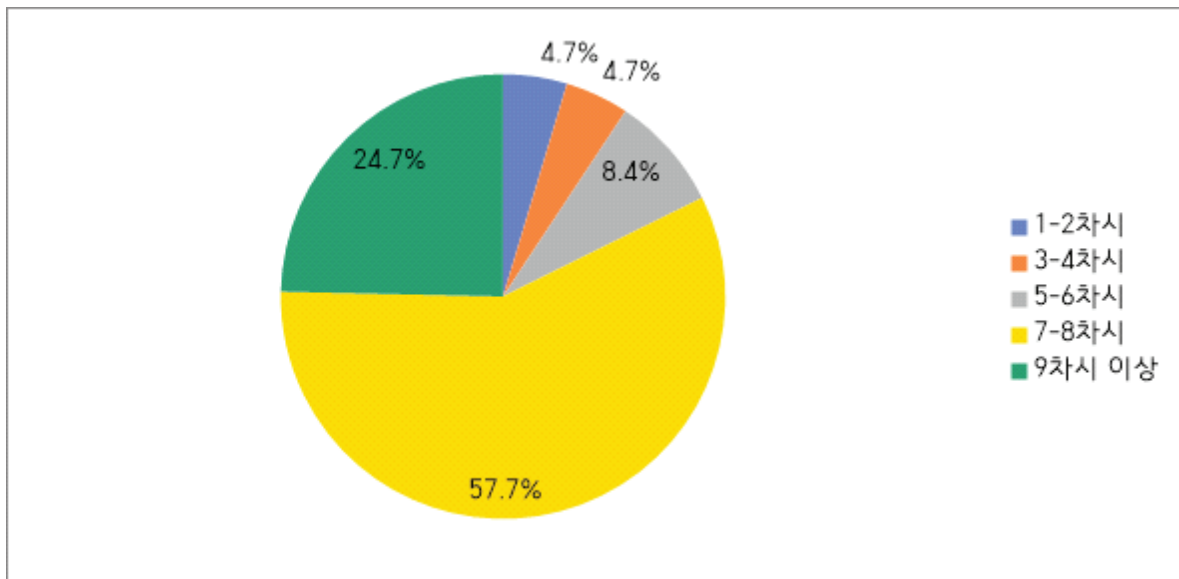
1) 교육 운영 시간(차시)에 대한 의견

○ 게임문화교실 운영시간에 대한 교사 의견 조사

- 게임문화교실의 운영시간 적절성을 확인하기 위해서 교사들이 생각하는 가장 적절한 운영시간을 질문하고 ① 1~2차시 ② 3~4차시 ③ 5~6차시 ④ 7~8차시 ⑤ 9차시 이상에서 선택하도록 하였음

○ 게임문화교실 운영시간에 대한 교사 의견

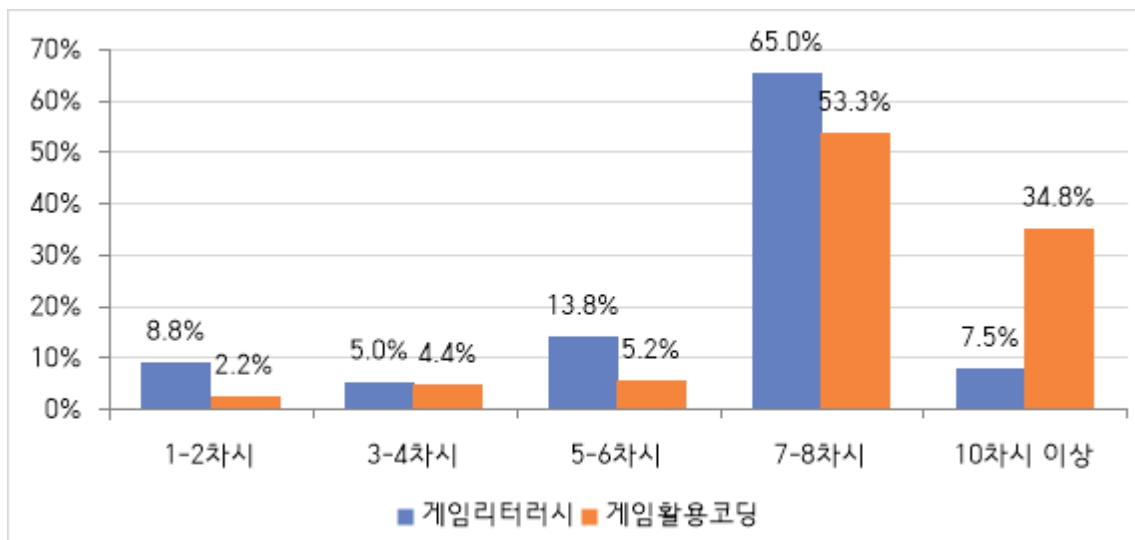
- 가장 많은 교사들이 선택한 운영시간은 7-8차시로 전체 응답자의 57.7%인 124명이 이 차시를 선택했음
- 그다음으로는 9차시 이상이 24.7%로 본 조사에 참여한 교사 중 82.4%가 본 교육에 적절한 시간은 7차시 이상이라 생각하는 것으로 나타났음



○ 참여 프로그램에 따른 교육 운영시간 의견 비교

- 모든 프로그램 참여 교사들이 공통적으로 7-8차시를 가장 적절한 운영시간으로 선택했음
- 게임 리터러시 교육에 참여한 교사들의 65%와 게임 활용 코딩 교육에 참여한 교사들의 53.3%가 본 교육이 효과적으로 진행되려면 7-8차시가 적절하다고 응답했음
- 게임 활용 코딩 프로그램의 경우 9차시 이상이 34.8%로 더 많은 시간이 필요하다고 생각하는 교사들의 비율이 더 높았음. 이는 교육의 내용상 기술 숙달을 위한 실습과정 등이 더 소요된다고 판단했기 때문으로 추정됨

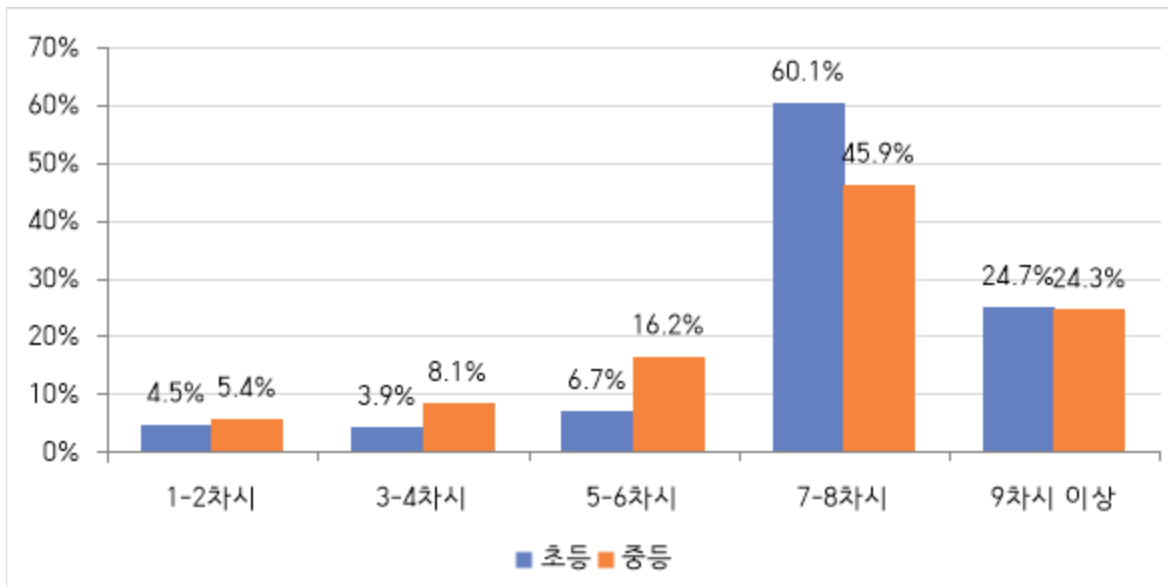
구분			참여프로그램		전체
			게임리터러시	게임활용코딩	
적절한 교육 운영 시간은 몇 차시입니까?	1-2차시	사례수	7	3	10
		비율	8.8%	2.2%	4.7%
	3-4차시	사례수	4	6	10
		비율	5.0%	4.4%	4.7%
	5-6차시	사례수	11	7	18
		비율	13.8%	5.2%	8.4%
	7-8차시	사례수	52	72	124
		비율	65.0%	53.3%	57.7%
	9차시 이상	사례수	6	47	53
		비율	7.5%	34.8%	24.7%
전체		사례수	80	135	215
		비율	100.0%	100.0%	100.0%



○ 학교급에 따른 교육 운영시간 의견 비교

- 교사들은 학교급에 상관없이 공통적으로 7-8차시를 가장 적절한 운영시간으로 선택했음
- 초등학교 교사들의 60.1%와 중학교 교사들의 45.9%가 본 교육이 효과적으로 진행되려면 7-8차시가 적절하다고 응답했음
- 단, 중학교 교사들의 경우 5-6차시를 선택한 비율이 16.2%로 좀 더 적은 차시로도 교육이 효과를 얻을 수 있을 것으로 판단한 경우가 많았고, 초등학교 교사들은 최소한 7차시 이상이 필요하다는 비율이 더 많았음

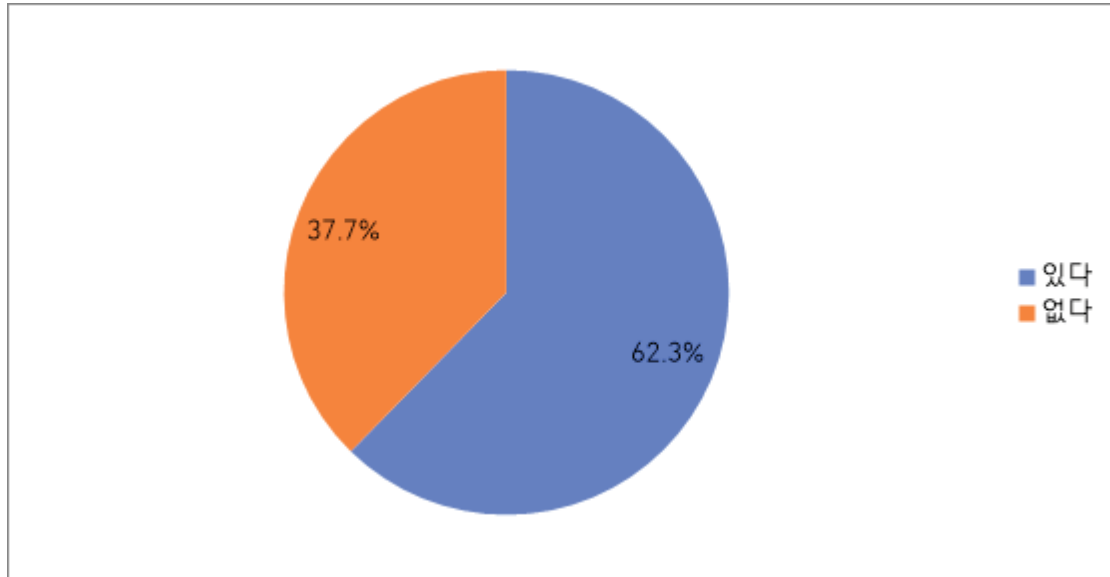
구분			학교급		전체
			초등학교	중학교	
적절한 교육 운영 시간은 몇 차시입니까?	1-2차시	사례수	8	2	10
		비율	4.5%	5.4%	4.7%
	3-4차시	사례수	7	3	10
		비율	3.9%	8.1%	4.7%
	5-6차시	사례수	12	6	18
		비율	6.7%	16.2%	8.4%
	7-8차시	사례수	107	17	124
		비율	60.1%	45.9%	57.7%
	9차시 이상	사례수	44	9	53
		비율	24.7%	24.3%	24.7%
전체		사례수	178	37	215
		비율	100.0%	100.0%	100.0%



2) 운영 교사로 참여 의사

○ 게임문화교실 운영 교사 참여 의사

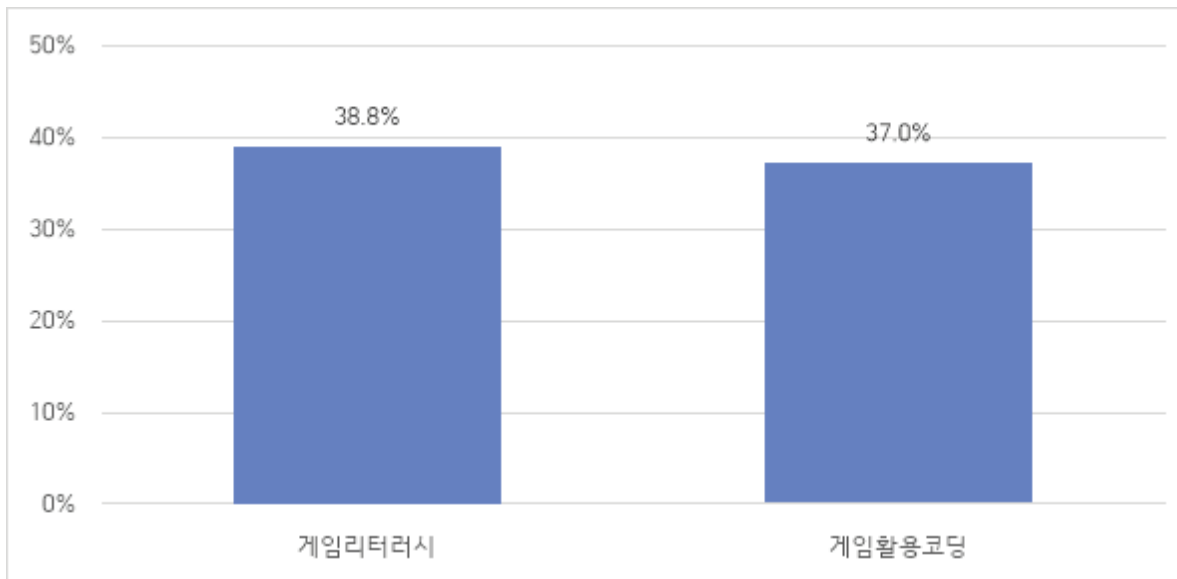
- 본 교육에 참여한 교사들에게 추후 게임문화교실 교육 진행 교사로 참여할 의사가 있는지를 질문한 결과 전체 참여 교사 중 37.7%인 134명이 교육 운영 교사로 참여할 의사가 있다고 응답



○ 교육 프로그램에 따른 게임문화교실 운영 교사 참여 의사 비교

- 참여한 교육 프로그램에 따른 차이를 비교한 결과 게임 리더러시 교육에 참여한 교사 80명 중 38.8%인 31명이 참여 의사를 밝혔고, 게임 활용 코딩 교육에 참여한 교사 중에서는 135명 중 50명(37%)가 참여 의사가 있다고 응답해서 프로그램에 따른 차이는 거의 없는 것으로 확인되었음

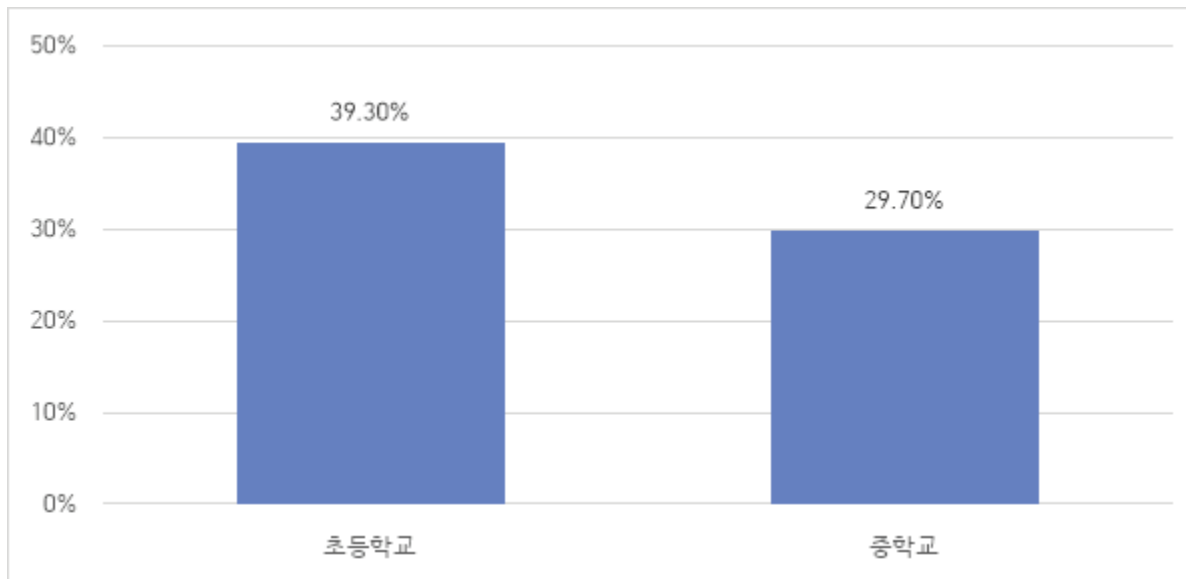
구분			참여프로그램		전체	
			게임리더러시	게임활용코딩		
2023 찾아가는 게임문화교실 교육 교사로 직접 참여할 의사가 있으십니까?	있다	사례수	31	50	81	
		비율	38.8%	37.0%	37.7%	
	없다	사례수	49	85	134	
		비율	61.3%	63.0%	62.3%	
전체			사례수	80	135	215
			비율	100.0%	100.0%	100.0%



○ 학교급에 따른 게임문화교실 운영 교사 참여 의사 비교

- 학교급에 따른 차이를 비교한 결과 초등학교 교사 178명 중 39.3%인 70명이 참여 의사를 밝혔고, 중학교 교사 37명 중 11명(29.7%)가 참여 의사가 있다고 응답해서 초등학교 교사들이 더 많은 참여 의사를 밝혔음

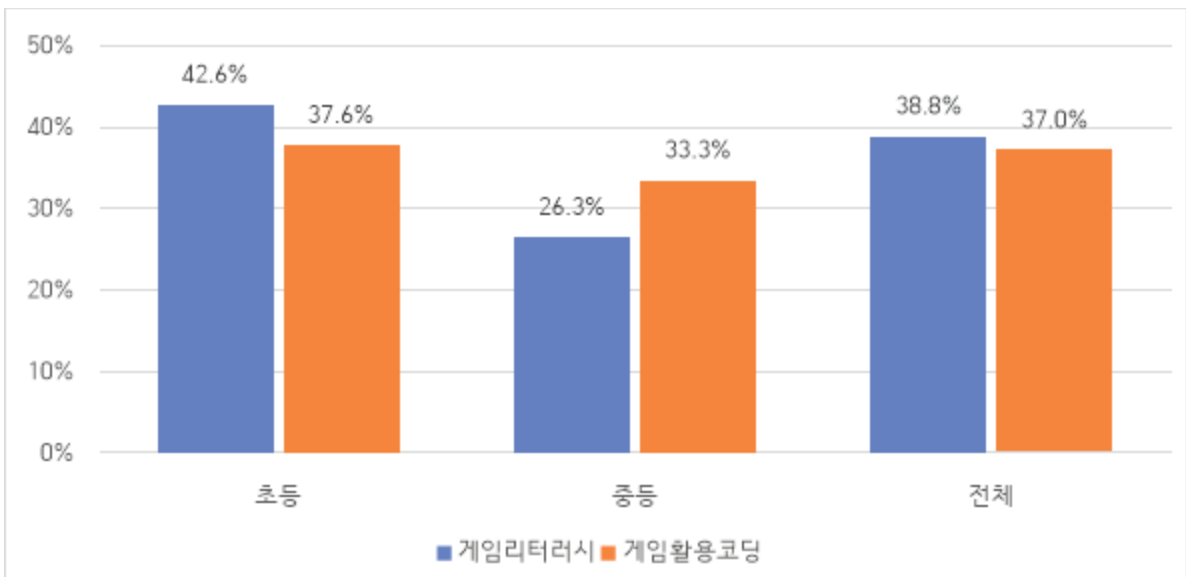
구분			학교급		전체	
			초등학교	중학교		
2023 찾아가는 게임문화교실 교육 교사로 직접 참여할 의사가 있으십니까?	있다	사례수	70	11	81	
		비율	39.3%	29.7%	37.7%	
	없다	사례수	108	26	134	
		비율	60.7%	70.3%	62.3%	
전체			사례수	178	37	215
			비율	100.0%	100.0%	100.0%



○ 학교급과 참여 프로그램에 따른 게임문화교실 운영 교사 참여 의사 비교

- 학교급 별 x 참여 프로그램에 따른 차이를 비교한 결과, 중학교 교사들은 게임 활용 코딩 교육에 더 참여할 의사가 있는 반면, 초등학교 교사들은 게임 리터러시 교육에 더 참여 의사가 높았음
- 초등학교 교사 중에서 게임 리터러시 교육에 참여한 61명 중 42.6%인 26명과 게임 활용 코딩 교육에 참여한 117명 중에서 37.6%인 44명이 참여할 의사가 있다고 응답했음
- 중학교 교사 중에서 게임 리터러시 교육에 참여한 19명 중 5명(26.3%)과 게임 활용 코딩 교육에 참여한 교사 18명 중 6명(33.3%)이 참여 의사가 있다고 응답했음

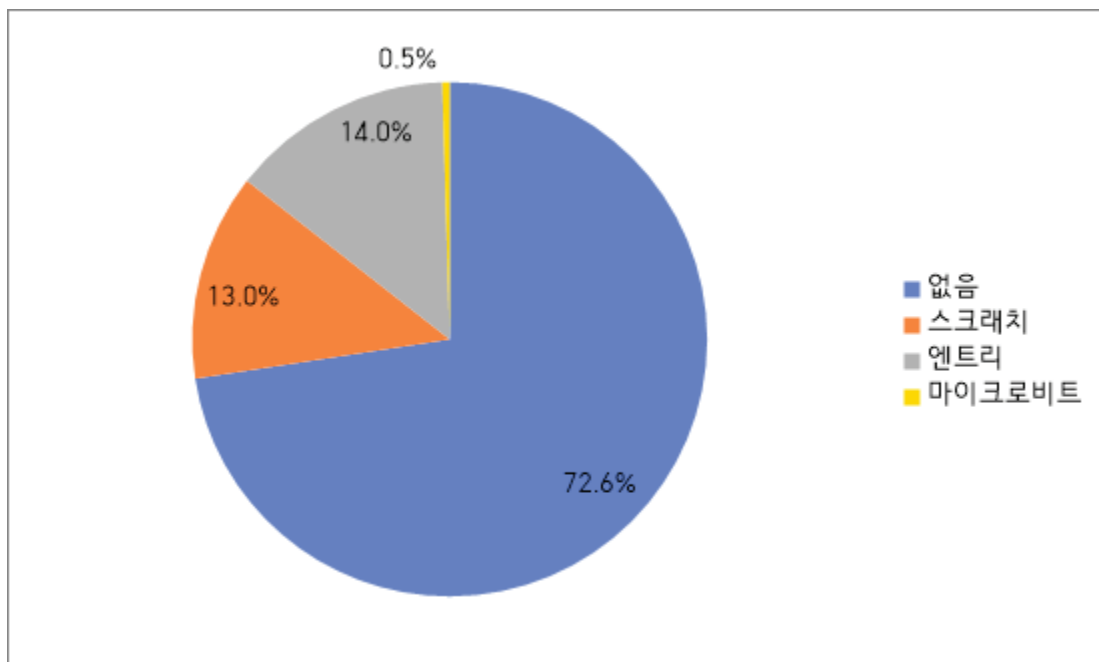
구분			참여프로그램		전체
			게임리터러시	게임활용코딩	
2023 찾아가는 게임문화교실 교육 교사로 직접 참여할 의사가 있으십니까?	초등	없다	35	73	108
			57.4%	62.4%	60.7%
		있다	26	44	70
			42.6%	37.6%	39.3%
	전체	61	117	178	
			100.0%	100.0%	100.0%
중등	없다	14	12	26	
		73.7%	66.7%	70.3%	
	있다	5	6	11	
		26.3%	33.3%	29.7%	
전체	19	18	37		
		100.0%	100.0%	100.0%	



3) 교실에서 활용 예정 코딩 툴

○ 교사들이 사용하고자 하는 코딩 툴 분포

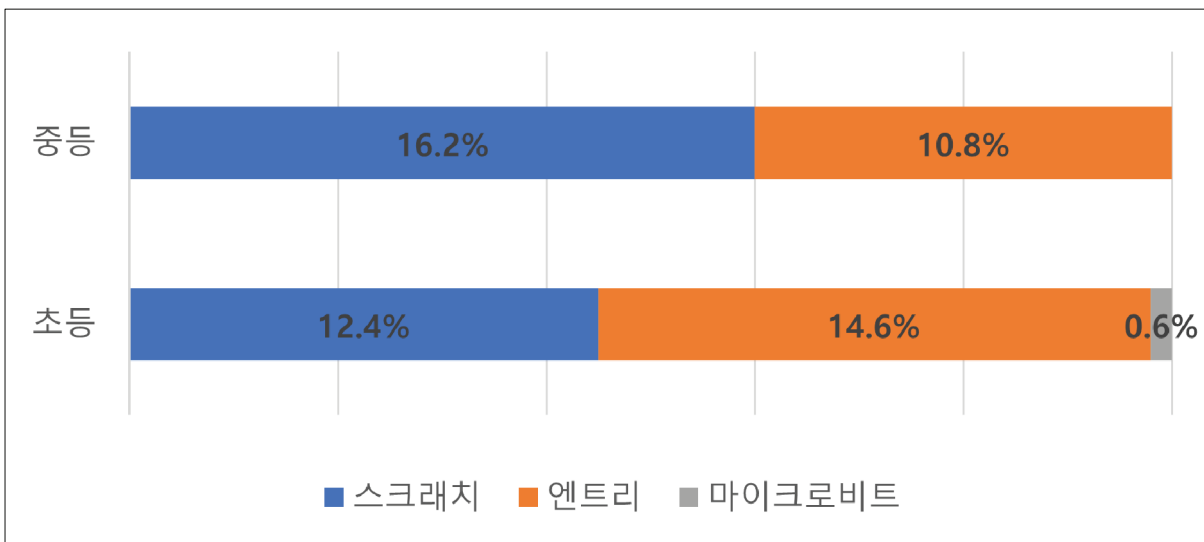
- 본 교육에 참여한 교사들에게 “초·중등 대상으로 코딩 수업 진행 시, 다음 중 어떤 프로그램을 활용하는 것이 용이할까요?”라는 질문하고 응답은 스크래치, 엔트리, 마이크로비트 중 하나를 선택하도록 되어 있었음
- 조사 결과, 교육 이후 근무 학교로 돌아가 코딩 교육을 할 계획이 없거나, 활용할 프로그램을 생각하고 있지 않다고 응답한 교사가 전체의 72.6%를 차지
- 코딩 교육에 코딩 프로그램을 활용하겠다는 교사들이 가장 많이 선택한 코딩 툴은 엔트리로 전체 교사 중 14%인 30명이 선택했으며, 스크래치 프로그램은 28명이 선택해 13%를 차지
- 마이크로비트 프로그램은 단 1명의 교사만 선택했음



○ 학교급별 현장 활용 예정 코딩 툴 분포

- 학교급에 따라 활용 예정 프로그램의 분포를 비교한 결과, 초등학교에서 엔트리 프로그램의 선택 비율이 14.6%로 높았던 반면, 중학교에서는 스크래치 프로그램의 선택 비율이 16.2%로 더 높았음
- 코딩 교육을 실행할 예정이 없다는 응답의 비율은 중학교에서는 73%, 초등학교에서는 72.5%로 학교급에 따른 차이는 거의 없었음

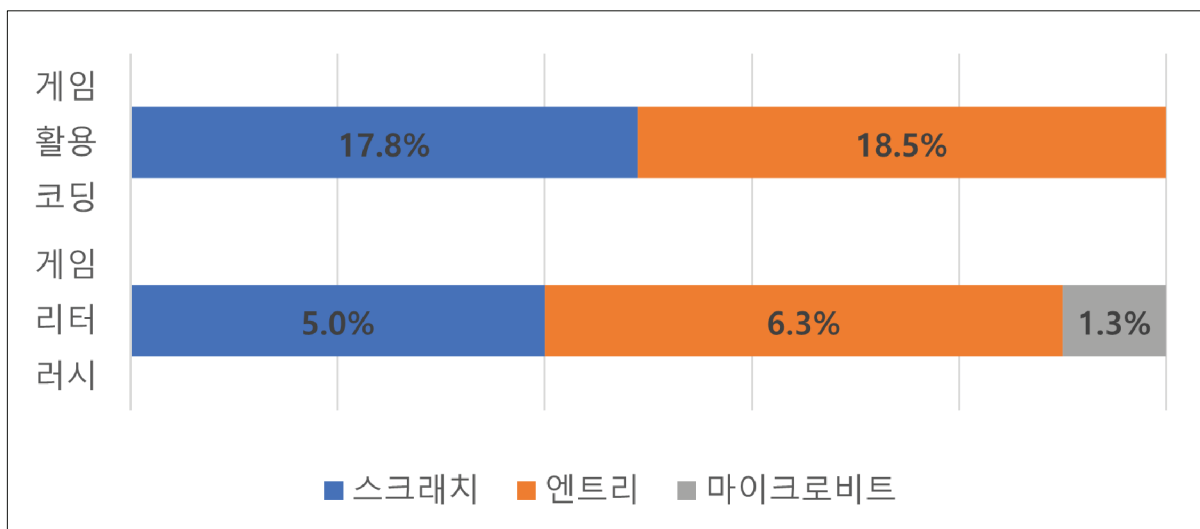
구분		활용예정 프로그램				전체
		없음	스크래치	엔트리	마이크로비트	
초등	사례수	129	22	26	1	178
	비율	72.5%	12.4%	14.6%	0.6%	100.0%
중등	사례수	27	6	4	0	37
	비율	73.0%	16.2%	10.8%	0.0%	100.0%
전체	사례수	156	28	30	1	215
	비율	72.6%	13.0%	14.0%	0.5%	100.0%



○ 참여 프로그램 현장 활용 예정 코딩 프로그램 분포

- 참여한 교육 프로그램의 유형에 따라 활용 예정 프로그램의 분포를 비교한 결과, 게임 리터러시 교육에 참여한 교사들 코딩 교육을 실행할 예정이 없다는 교사의 비율이 87.5%로 게임 활용 코딩 교육에 참여한 교사의 63.7%보다 크게 높았음
- 특기할 것은 게임 활용 코딩 교육에 참여한 교사들 중에서도 절반 이상이 실제로 교실에서는 코딩 교육을 실시할 예정이 없다고 응답했다는 점임
- 게임 활용 코딩 교육에 참여했던 교사들 중에서 스크래치 프로그램과 엔트리 프로그램을 선택한 비율은 각각 17.8%와 18.5%로 약간의 차이가 있을 뿐 거의 같았음
- 반면에 게임 리터러시 교육에 참여한 교사들의 선택은 엔트리 프로그램이 6.3%, 스크래치 프로그램이 5%로 엔트리 프로그램의 선택 비율이 조금 더 높았음
- 전체적으로 교사들은 엔트리 프로그램은 난이도가 낮아서 저학년을 대상으로 교육할 때 적절하다고 인식하고 있으며, 그만큼 코딩 교육 초보 교사들이 활용하기에도 적절하다고 인식하는 것으로 보임. 스크래치는 그보다는 난이도가 높은 프로그램으로 인식

구분		활용예정 프로그램				전체
		없음	스크래치	엔트리	마이크로비트	
게임리터러시	사례수	70	4	5	1	80
	비율	87.5%	5.0%	6.3%	1.3%	100.0%
게임활용코딩	사례수	86	24	25	0	135
	비율	63.7%	17.8%	18.5%	0.0%	100.0%
전체	사례수	156	28	30	1	215
	비율	72.6%	13.0%	14.0%	0.5%	100.0%



4) 교육과정 개선을 위한 제언

- 마지막으로 "개선되었으면 하는 점을 적어주세요." 라는 문항을 통해 본 교육과정의 개선을 위한 교사들의 제언을 자유롭게 수집했음
 - 조사 결과, 교사들 중 100여 명은 교육과정이 충분히 만족스러웠거나 특별히 개선이 필요하지 않다고 응답
 - 그 외 개선을 위한 다양한 제언을 요약하면 아래와 같음

① 교육 차시의 연장

- 가장 많은 비율을 차지한 제언은 교육 차시가 너무 짧다는 것이었음
- 그 이유로는 학생들이 더 많은 내용을 배울 수 있을 것이라는 기대가 가장 많았음
- 그 외에 2시간씩 8-9회를 진행하면 자유학기제 시수에 딱 맞아서 운영상의 편리함이 있다는 의견도 있었던 반면, 4차시 분량이 학교들이 참여하는데 더 유리할 것이라는 의견도 발견

교육시간이 더 길었으면 좋겠다. / 차시를 늘려주세요. / 좀 더 많은 시간 수업. 하루 2시간씩 8~9회 진행 가능한 강좌로" / 횟수를 늘렸으면 합니다. 운영 시수가 부족했던 것 같아 다음에 한다면 시수를 늘려서 하면 좋을 것 같습니다. / 강의 시간을 늘렸으면 좋겠음 시간 수를 좀 더 늘려주세요. / 총 8차시였는데 더 많은 시간을 활용해서 배우면 더 좋을 것 같습니다. / 수업 시수가 늘어났으면 좋겠습니다!! 시간을 좀 더 많이 배정해 주셨으면 좋겠습니다. / 8시간으로 끝나는데 아쉽습니다. 좀 더 많았으면 좋겠습니다. / 8차시 수업을 1,2학기 나눈다 편성할 수도 있음 더 좋겠습니다 / 수업시수 확대 시수를 10차시 나 12차시로 구성했으면 좋겠음 / 차시가 더 배정이 되면 좋을 것 같습니다. / 차시를 늘여서 기초부터 충분히 학습하면 좋겠습니다. / 자유 학기 시수와 맞춰서 2시간씩 8~9회 진행 요망

학생들이 좀 어려워할 수 있어서 시간이 더 많이 배정되었으면 합니다.

더 많은 시간이 주어져 아이들이 꾸준히 코딩능력을 기르면 좋겠습니다^^

초저학년이 흥미로워했다. 40분 수업으로 부족했던 거 같다. 한 수업을 2타임으로 배정하면 잘 숙지할 거 같다.

4차시 분량의 수업이면 많은 학교가 참여할 것 같아요

② 실습 시간의 확대

- 두 번째로 많이 발견된 의견은 학생들이 직접 참여하고 실습하는 시간의 확대
- 주로 코딩 교육 과정 참여 교사들의 의견으로 그 이유로는 학생들이 특히 실습 시간에 더 긍정적인 반응을 보였기 때문이 가장 많았음
- 반면에 일부 교사는 교육과정에 실습이나 학생 참여의 기회가 너무 부족했기 때문에 이를 추가하거나 늘렸으면 좋겠다는 의견을 제시
- 리터러시 강의보다는 코딩 교육의 비중을 더 높이면 좋겠다는 의견도 있었는데 이는 많은 경우에 본 교육 과정이 게임 리터러시와 게임 코딩을 함께 진행했음을 시사함

시간을 더 늘리고 로봇에 응용 수업도 하면 좋겠습니다.

8차시 중 실제 실습은 6차시여서 게임 제작 시 다소 시간상의 아쉬움이 남습니다.

게임 만드는 시간(학생활동 시간)을 더 늘렸으면 좋겠음

학생들이 직접 자유롭게 만드는 활동이 있으면 좋겠습니다.

놀이 중심, 활동 중심 수업으로 하면 좋겠습니다.

수업이 너무 강의식이어서 애들이 자칫 지루할 수 있는 것 같네요. 체험이나 활동 위주의 수업을 해주시면 좋을 것 같습니다.

긴 시간 동안 학생들이 코딩을 활용한 게임을 만들어보는 활동에 참여한 것이 유의미한 활동이 되었던 것 같아서 학생들에게 도움이 많이 되었습니다.

아이들이 참여하는 형태의 수업내용이 더 있으면 좋겠다.

리터러시 시간은 좀 줄이고 코딩시간을 늘렸으면 더 효과적인 교육이 될 걸로 생각됨

③ 교육 실습의 다양성 확대

- 교육에서 실습이 차지하는 비중의 양적인 확대뿐만 아니라 질적 다양성의 확대를 제안한 의견도 적지 않았음
- 주로 코딩 교육에서 단순 게임 소프트웨어 코딩 뿐만 아니라 로봇과 같은 물리적인 객체 대상 프로그래밍까지 포함했으면 좋겠다는 의견, 그리고 본 교육의 심화과정과 같은 연계과정을 추가하면 좋겠다는 의견, 덧붙여 교육 대상을 다양하게 설정했으면 좋겠다는 의견 발견

더 많은 종류의 강좌가 개설되었으면 합니다.

소프트웨어로 코딩만 하는 것이 아니라 하드웨어(레고 등)로 코딩한 내용을 실행하는 과정도 더해졌으면 더 좋은 프로그램 운영이 가능했을 것 같습니다.

고생하셨습니다. 언플러그드 또는 로봇까지 연결되는 교육도 있으면 좋겠습니다.

컴퓨터로 만 아닌 패드로 작업을 해서 다양한 기기와 연결을 할 수 있도록 하면 좋을 것 같음

연속해서 배울 수 있는 연계과정 개발

중증 장애인도 할 수 있는 코딩 프로그램(좀 더 낮은 난이도의 코딩 교육)이 제공되면 학생들 개개인의 수준에 맞는 코딩 교육이 더 활발하게 진행될 것 같습니다.

다른 강좌들 추가 개설로 강좌 선택이 쉬워지면 더욱 좋겠습니다.

④ 보조강사 필요성

- 강의의 효과적인 운영을 위해서는 보조강사가 필요하다는 의견도 비교적 많았음
- 특히 코딩 교육 혹은 실습 과정의 경우 운영 보조강사가 필요하다는 의견이 많았으며, 저학년 학생들을 강사 혼자 감당하기 어렵기에 지원이 필요하다는 이유도 있었음

학생들의 개별적인 도움을 위해 강사 두 분께서 팀으로 해주시면 좋겠습니다.

보조강사가 있었으면 좋겠다. / 아이들의 편차가 있어서.. 상황이 허락한다면.. 보조강사도 있으면 좋겠습니다. / 보조교사 운영 필요합니다. / 보다 효율적인 수업을 위해서 반 별 선생님이 2명 이상 있어야 할 것 같습니다.

5,6학년 합반으로 진행했는데, 코딩에 익숙하지 않은 5학년 학생들에게는 어려운 내용이라 코딩 프로그램을 만들지 못하는 학생들이 다수 있었고, 학생들이 많다 보니 선생님이 일일이 신경 쓰기가 어려우므로 소수 학생을 대상으로 진행하거나 보조 선생님이 함께 배치되었으면 한다.

보다 많은 강사진 확보로 많은 학급에서 혜택을 누렸으면 좋겠습니다.

⑤ 공문 전달 시기, 사무국과의 협조

- 교육 참여 안내를 위한 공문이 지자체 교육청의 전자결재시스템을 통해서 전달되었으면 한다는 의견도 소수 존재
- 교육청의 결재 시스템을 통해 전달된 교육연수 안내 공문을 가장 우선적으로 처리하고 교육연수 계획에 반영하는 학교들이 많기 때문으로 추정됨

공문이 교육청을 통해 내려오면 좋겠어요.

공문이 잘 전달되었으면 좋겠습니다.

학기 초 교육과정 편성 시에 운영 여부 결정이 되도록 시기를 앞당겨서 시행해야 함
사무국과 의사소통이 잘되지 않았다. (문의할 때마다 다른 사람이 받고, 다른 대답을 함)

또한 사전, 사후 설문 참여 안내도 본 기관에서 전혀 받질 못하고 강사님께 안내받아 급히 학생들에게 안내한 점이 당황스러웠습니다. 좀 더 세심한 안내 부탁드립니다.

⑥ 난이도 수준 조정

- 교육내용이 학생들에게 좀 어렵거나 수업 진도가 너무 빠르다는 지적도 있었다.
- 특히 코딩 초보인 학생들, 저학년 학생들, 비도시 지역 학생들을 고려할 필요가 있다는 지적이 많은 비율을 차지했음

아이들 수준에 맞게 교육 내용을 조정하고 좀 더 설명을 재미있게 해 주었으면 좋겠습니다.

교재가 저학년이 활용하기에는 어려웠습니다. 글쓰기 부분이 거의 없는 저학년용 교재를 활용하거나 놀이를 접목한 수업이 저학년 학생에게 더 적합한 것 같습니다"

초등 5,6학년에 SW교육 및 코딩교육 교육과정에 포함되어 있습니다. 게임 활용 코딩 같은 경우는 초등교육과정에 맞춰 프로그램을 운영한다면 학교 현장에도 큰 도움이 될 것 같습니다. 수업 전에 수업하는 학급의 수준을 파악하시고 준비하시면 좋을 것 같습니다.

강사님께서 전문적인 지식을 초등학생의 수준에 맞춰 전달해주셨으면 더 유익했을 것이라 기대합니다. 초등학생의 특성상 내용전달 + 생활지도가 필요하기 때문입니다.

수업 진도가 조금 아이들에게 빠른 것 같았어요~

스토리 작성 전 어떤 게임인지 구성 요소를 미리 알려주시면 아이들이 게임을 구성하는 것이 더 쉬울 것 같아요. 그날 해야 하는 것들을 수업 시작 전 알려주셨으면 좋겠습니다.

처음에 아이들이 따라 할 수 있는 기본 형태를 연습한 후 자신의 게임을 만드는 것이 더 좋겠다.

강의 계획서나 구체적인 강사님의 교육계획이 사전에 조율을 통해 확인할 수 있으면 좋겠다.

수업 난이도가 높습니다. 처음 접하는 어린이들을 위해 난이도를 낮추어 주세요. 특히 여학생들의 디지털 소양이 낮기 때문에 이런 갭을 극복하려면 난이도 조절이 필요합니다. 마지막으로 어린이들에게 코딩이나 디지털 세계에 대한 진로적인 부분을 추가하면 더 좋은 수업이 될 거 같습니다.

시골학교 학생들이 참여를 어려워합니다. 정말 기초가 되는 작업부터 차근차근 할 수 있는 것이 필요할 듯 합니다.

⑦ 교재의 양과 질 개선 요구

- 교재의 질적, 양적 부족을 지적한 의견도 존재
- 전입생 발생 등으로 인해 운영사무국에 알려진 인원 수보다 더 많은 인원이 참여하는 경우에 교재 부족이 발생한 사례들이 있었던 것으로 추정됨
- 또한 최근 사례와 학생의 수준에 맞추어 교재의 내용을 업데이트할 필요성에 대한 지적도 소수 발견됨

교재가 부족했습니다 여유 있게 부탁드립니다.

전입생도 있어서 교재 여유분을 포함해주시면 좋을 것 같습니다.

교재가 15권 정도 모자라게 왔는데 추가 발송을 안 해주셔서 불편한 점이 있었습니다.

보내주시는 교재는 수업에 활용도가 거의 없으며 불필요한 거 같습니다.

교재 및 활동지가 개선되었으면 함. 교재의 최신화

학생 수준에 맞는 교재 개발 및 적용

⑧ 운영 강사의 질 관리 요구

- 일부 교사들은 강사에 따라서 강의의 질적 성취가 다르다는 지적과 함께 강사의 질에 대한 평가와 피드백을 통해 질 관리가 이루어졌으면 좋겠다고 제안
- 특히 만족스러운 강의를 진행한 교사의 실명을 넣어 칭찬한 사례는 특기할 필요
- 모든 교육은 결국 강의를 진행하는 강사에 의해 이루어지며 본 교육과정의 성과와 만족도에 있어서도 강사들의 영향력이 매우 큰 것으로 추정됨

강사마다 질 차이가 있음 / 강사 관리 및 강의 질을 미리 검증하는 방안 강구 필요

강의 신청 시 함께 수업한 경험이 있는 강사 선생님을 신청할 기회가 있으면 좋겠다. / 강사별 편차가 큼. 경험이 없는 강사 교육을 철저히 부탁드립니다.

조윤희 강사님 수업 자료를 성실히 준비해주시고, 학생들과의 소통도 잘 이루어졌으며 놀이 중심으로 아이들의 수업을 흥미롭게 이끌어주셨어요. 어려운 교육 내용을 이해하기 쉽게 교육해주셔서 감사합니다.

조혜영 강사님 자료에서 욕설이 나와 저학년 학생들에게 자극적인 자료로 노출되어버렸습니다. 수업 자료를 사전에 충분히 검토하시고, 적용해주셨으면 합니다.

강사님들의 역량이 중요한 것 같습니다. 고경수 강사님은 제가 본 어떤 강사님들보다 열심히 하시고 아이들을 위한 최고의 수업을 준비해오십니다. 감사합니다.

첫 번째 강사님 후에 오신 새로운 강사님 아이들에게 유익한 게임 리터러시 교육을 잘 진

행해주셔서 너무 좋고 감사했습니다. 학생들도 올바르게 배울 수 있는 시간이었습니다.
피드백용으로 간단하게라도 평가가 이루어졌으면 좋겠습니다.
학생들이 질문할 때 좀 더 친절하셨으면 좋겠습니다.

⑨ 기타: 수업 방식, 설문조사 등

- 학교의 사정에 따라서 다양한 수업 진행 방식이 있었으면 좋겠다는 의견
- 코딩 교육뿐만 아니라 게임 리터러시 교육에서도 올바른 게임 즐기기 실습이 추가되면 좋겠다는 의견, 코딩 툴 중에서 엔트리를 선호하는 이유와 그에 맞추어 엔트리 툴 중심의 교육이 필요하다는 지적 등이 발견됨
- 또한 설문조사 방식이나 문항의 최소화 등에 대한 요구사항도 발견

다양한 학교 환경에 맞는 수업 운영이 되었으면 좋겠음. 컴퓨터실 사용이 불가능한 학교 라든지 휴대폰 사용에 금지인 학교에서 수업 운영의 플랜B가 있었으면 함.

놀이 형식의 수업 안도 넣으면 좋겠음

학생들과 실제로 올바른 방법으로 게임을 즐기는 차시도 추가가 된다면 학생들의 참여도나 흥미가 더 증진될 것 같습니다.

학생들이 미성년자라 지메일 가입이 어렵습니다. 설문조사를 할 때 굳이 메일 가입 없이 진행 가능하면 좋겠습니다. 종이도 아니라 온라인 설문으로 바뀐 것은 좋습니다.

사전조사에 시간이 많이 걸려서 사전조사 항목을 줄였으면 합니다.

스크래치는 오류가 났을 때, 엔트리에 비해 수정이 어려워서 중도 포기하는 아이들이 있었습니다. 스크래치로 한다면 보다 많은 시간을 할애하여 아이들이 천천히 수정하면서 진도를 따라갈 수 있었으면 좋겠습니다.

실과 교과서에서 다루는 프로그램이 엔트리라서 스크래치보다 엔트리를 더 다루어주시면 좋을 것 같습니다. ^^

소규모 학교일 경우 컴퓨터 사용 부족 문제 발생, 노트북 활용 지원이 있으면 더 좋겠습니다.

게임이 하나의 문화나 예술 장르로 인정받아야 한다고 생각합니다. 과거 소설이 누리던 지위처럼 언젠가 제대로 평가받길 바라며 건강한 정신활동에 도움이 될 수 있다고 생각합니다 모두 만족스럽고 앞으로도 이러한 교육이 계속되기를 바랍니다.

Ⅲ. 부록

찾아가는 게임문화교실 교육 만족도 설문지 (교사용)

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 '찾아가는 게임문화교실'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 교육 진행에 대한 강의의 효율성을 확인하여 향후 교육 운영에 반영하고자 하는 목적을 가지고 있습니다.

※ 인적 사항에 대한 질문으로 통계를 위한 목적으로 활용됩니다

※ 다음 설문을 읽고, 해당되는 곳에 v표하여 주십시오.

학교명						강사명					
권역	① 서울		② 경기/인천		③ 충청(대전·세종)						
	④ 경상(부산·울산·대구)		⑤ 전라(광주)		⑥ 강원/제주						
학교급	① 초등학교		② 중학생		학년	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
운영만족도	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
강사만족도	5. 강사는 교육에 필요한 전문성을 갖추었습니까?	① 매우만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만 ⑤ 매우불만
	6. 강사는 수업 준비를 성실히 하였습니다습니까?	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
교육효과	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. 2023 찾아가는 게임문화교실 교육 교사로 직접 참여할 의사가 있으십니까?	① 있다 ② 없다
	13. 개선되었으면 하는 점을 적어주세요.	

재단법인 게임문화재단




2022 찾아가는 게임문화교실 설문조사 결과 분석(학생)

장근영

한국청소년정책연구원 선임연구위원



03



게임리터러시교육 효과성 분석 2022 분석자료

1. 결과 요약

○ 조사 개요

- 2022년도 찾아가는 게임문화교실]에 참여한 초등학생 5855명과 중학생 820명을 대상으로 교육 전(사전)- 교육 후(사후) 온라인 설문조사를 실시, 그 결과를 분석한 결과는 다음과 같음

○ 사회 인구학적 특성

- 초등학생 5855명, 중학생 820명이 교육전-후 조사에 응답했으며 학교급별로는 초등학생이 전체의 87.7%로 절대적 다수를 차지, 학년별로는 48.5%는 초등 6학년, 초등 5학년이 22.7%로 이 두 학년이 전체 응답자의 71.2%를 차지했음
- 전체적으로 2021년 대비 응답자들의 학년 단위 편중 현상이 심화되었고 특히 중학생의 비율은 2021년에 43%에서 12.3%로 30.7%p나 감소했는데 이것이 실제 게임문화교실 교육 운영 결과인지 조사 방식의 차이로 인한 체계적 누락인지 확인이 필요함
- 응답자들의 전체 성비는 '21년에 54.3% vs 45.7% 로 '22년의 52.9% vs 47.1% 보다 남학생 비율이 더 높았으나 학년별 격차는 더 커졌으며 고학년으로 갈수록 여학생들의 참여가 체계적으로 감소하는 추세가 나타나고 있음

○ 게임문화교실에서 참여한 교육 프로그램 현황

- 게임 활용 코딩 교육 참여 학생의 비율이 66.3%로 전체 참여자의 2/3를 차지했음
- 중학교에서는 게임 리터러시 교육 참여자가 55.8%였던 반면, 초등학교에서는 게임 활용 코딩 교육 참여자가 69.4%로 학교급에 따라 상반된 경향 나타남
- 게임 활용 코딩 교육 참여자 중의 64%는 초등 6학년, 18.7%는 초등 5학년으로 전체 교육 참여자의 82.7%가 이 2개 학년에 해당해서 특정 학년에 더 편중된 경향을 보임

○ 학생들이 선호하는 게임 플랫폼별

- 응답자의 62.2%는 스마트폰 게임을, 21%는 PC게임을 선택했고 콘솔게임과 보드게임은 16.7%를 차지했는데, 학년이 높아질수록 PC게임 선호도가 체계적으로 증가해서 초등학생들이 부모가 바람직하다고 여기는 보드게임을 하거나 부모의 관리가 어려운 스마트폰 게임을 더 많이 하는 경향이 있는 반면, 중학생들은 여전히 PC 게임을 선호하는 것으로 나타남
- 전년대비 콘솔게임의 비중이 5.3%에서 7%로 증가, PC게임의 비중은 24.3%에서 21%로 감소해서 콘솔게임 증가세는 계속될 것으로 추정됨

○ 게임 이용 시간 분석 결과

- 평일에 게임을 1시간 이하 이용이 30.3%로 가장 많고, 1-2시간이 24.3%로 그다음, 평일에 게임을 하지 않는다는 비율도 16%를 차지
- 중학생들의 게임 이용 시간은 1-2시간이 30.6%로 가장 많은 반면, 초등학생은 1시간 이하가 30.8%로 가장 많은 비중을 차지해서 중학생이 초등학생보다 게임 이용 시간이 많은 경향이 확인됨
- 전년도 비교 결과 초등학생과 중학생 그룹에서도 평일 게임 이용 시간이 과도한 그룹은 감소하고 1시간 이하 그룹이 소폭 증가하는 추세 발견되었으며 전혀 게임을 하지 않는다는 그룹의 비율은 전년의 17.1%에서 올해는 16%로 감소하여 평일 게임 이용이 보편화되고 있음을 시사
- 휴일 게임 이용 시간의 경우 3시간 이상이 30%로 가장 많고, 휴일에 게임을 하지 않는다는 비율은 9.4%로 평일보다 6.6%p 낮아서 많은 청소년들이 주말과 휴일에 게임을 몰아서 하고 있으며 청소년들의 휴일 여가활동에서 게임이 큰 비중을 차지하고 있음이 확인됨
- 전년도와 비교 결과, 초등학생 그룹에서 휴일 3시간 이상 게임을 하는 비율은 전년의 28%에서 29.1%로 증가, 중학생 그룹에서 같은 집단의 비율은 34.8%에서 37%로 증가해서 주말 게임 이용의 보편화와 함께 휴일에 게임을 몰아서 하는 경향이 전년도보다 더 심화된 것으로 나타남

○ 게임 이용 동기 분석 결과

- 초등학교에서 동조 동기의 비율은 34.1%로 매우 높았던 반면, 중학교에서는 승부와 경쟁의 동기 비율이 36.8%로 가장 높았고 동조 동기는 30.9%로 그다음을 차지해서 초등학교와 중학교 학년에서 즐기는 게임의 유형이 심리적인 동기에서도 차이가 있음을 시사함
- 사회성 동기의 비율이 21년의 14.1%에서 올해는 2.3%p 감소, 수집 동기의 비율은 전년도의 15.2%에서 올해는 17.2%로 2%p 증가하는 등 변화 추세 발견됨

○ 게임 이외 여가활동 측정 결과

- 야외/신체활동이 37.7%로 가장 많았고 미술/음악/예술 활동이 26.4%, 10.5%는 콘텐츠 제작활동, 여가활동이 없다는 응답도 17%를 차지
- 중학생 그룹에서 야외 신체활동의 비율은 42.1%로 초등학생 그룹의 37.1% 보다 뚜렷이 높았고 초등학생 중에서 콘텐츠 제작 활동을 한다고 응답한 비율이 11%로 중학생의 6.7%보다 3.3%p 높았음

- 전년도 비교 결과, 야외 신체활동의 비율은 5.1%p 증가, 여가활동이 없다는 응답은 2.4%p 감소해서 참여자들의 게임 이외 여가활동 참여율 증가

○ 응답자들의 교육 만족도 분석 결과

- 참여 학생들의 만족도 전체 평균은 73.1%로 나타났음
- 초등학생의 만족도가 전반적으로 높았고, 남학생들의 만족도가 전반적으로 높았으며 남녀 간의 만족도 격차는 재참여 의사에서 6.6%p로 가장 컸으며 게임 관련 지식 습득에 대한 만족도에서 3.2%p로 가장 적었음
- 학년별로는 초등학교 2학년부터 중2 학년까지 만족도는 75% 내외로 나타나서 본 교육 프로그램이 가장 적합한 학년은 초등학교 2학년에서 중학교 2학년까지, 그중에서 초등 5학년이 가장 적합하며 초등 1학년에게는 지나치게 어렵고 중학 3학년에게는 지나치게 익숙한 내용일 것으로 추정됨
- 남학생들의 만족도가 모든 학교급에서 전반적으로 높았으며 특히 초등학교의 격차가 더 컸음

○ 참여 프로그램에 따른 만족도 비교 결과

- 게임 활용 코딩 교육 참여자들의 비율이 높은 것에 비해 만족도는 낮은 경향이 발견, 참여 프로그램에 따른 교육 만족도의 격차가 가장 큰 항목은 주변에 추천할 의사로 6.6%p의 격차가 있었으며, 그다음은 재참여 의사로 6.2%p였음
- 교육 만족도는 콘솔게임 이용자들이 가장 높았고(78.8%) PC게임 게임 이용자들의 만족도가 가장 낮았으며, 게임 이용 동기에 따라서는 사회적 동기 유형의 교육 만족도가 78.2%로 가장 높았던 반면, 경쟁과 승부 지향 참여자들의 교육 만족도는 75.2%로 가장 낮았음

○ 게임문화교실의 교육 효과 측정 결과

- 모든 항목에서 교육에 따른 효과성이 확인되어 찾아가는 게임문화교실 교육이 성과를 거둔 것으로 나타났음
- 항목별로는 게임 이용 시간관리 능력 (나는 게임 이용 시간을 효과적으로 관리하게 되었다)에 대한 동의율이 15.6%p 증가해서 가장 높았고 게임 내 금전 개념 인식 (나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.)에 대한 동의율은 2.7%p 증가해서 교육에 따른 효과성이 가장 낮았음
- 남학생들의 경우 시간 관리의 중요성에 대한 인식에서 더 높은 향상을, 여학생들은 게임

관련 진로 이해의 향상률과 보호자와의 소통 능력 습득에서 더 높은 향상을 나타냄

- 학교급별로는 초등학생들의 향상률이 중학생보다 높았고, 특히 시간관리 중요성에 대한 인식과 유해게임 식별 능력 습득에서 학교급 간 격차가 제일 컸고, 게임 내 금전개념에 대한 인식과 연령 기준에 대한 인식 수준에서의 격차가 제일 작았음
- 게임 리터러시 교육 참여자들의 향상률이 게임 활용 코딩 교육 참여자들의 향상률보다 높았는데 특히 시간관리 능력에서 게임 리터러시 교육 참여자들의 17.9%가 향상을 경험
- 세부 항목별 학년 단위 비교 결과, 주로 초등학교 2학년부터 6학년 사이에서 향상률이 가장 높은 경향이 있었으며 유해 게임 식별 능력, 시간관리 중요성에 대한 인식 수준 등은 중3 학년 등에서 마이너스로 나타났음

○ 게임 개발 관련 지식과 능력 습득 현황

- 게임 활용 코딩 교육 참여자 중 76.2%가 코딩 지식을 습득했다고 응답한 반면, 게임 리터러시 교육 참여자 중에서 같은 응답자의 비율은 63%로 나타났음
- 이러한 격차는 두 교육의 내용을 고려하면 당연한 결과
- 고학년으로 갈수록 관련 능력 습득 비율이 높아지는 추세로 습득 비율은 중학교 2학년에서 가장 높았음

II. 조사 결과

1. 조사 개요

1) 분석 목적

- 2022년도 찾아가는 게임문화교실 참여자 만족도 및 교육 효과 분석
- 2023년도 찾아가는 게임문화교실 운영계획 수립을 위한 시사점 도출

2) 조사 대상자 및 방법

- [2022 찾아가는 게임문화교실]에 참여한 초등학생 (5,855명), 중학생 (820명)
- 교육 전(사전)- 교육 후(사후) 온라인 설문조사 실시

3) 조사 내용

- 교육 참여자들의 사회 인구학적 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

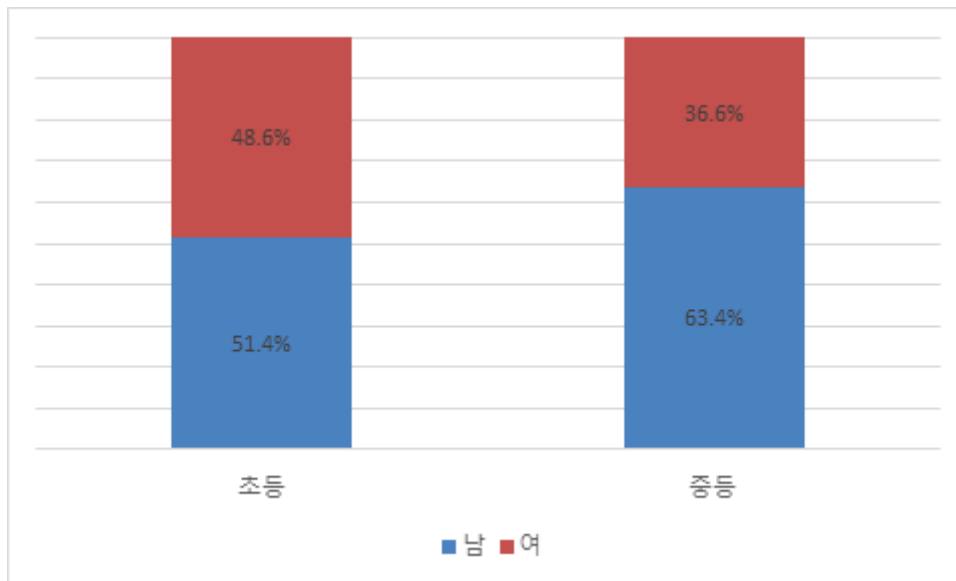
- 본 데이터는 교육 참여자 모집단 대부분이 응답한 온라인 조사로 수집됨
- 따라서 모집단 추정을 전제로 하는 추론 통계 방법 대신, 조사 데이터 자체를 모집단으로 상정하여 기술 통계 중심으로 시사점 도출
- 조사연도별 비교 : 연도별 비교가 가능하고 필요한 경우, 전년도 데이터와 비교를 통해 시사점 도출

2. 응답자 특성

1) 사회 인구학적 특성

1-1) 설문조사 응답자 학교급 및 성별 분포

- 사전-사후 결과 비교를 위해 두 조사를 연계, 모두 응답한 경우만 데이터 수집
 - 모든 응답자의 사전-사후 응답 결과가 연결된 데이터 구성
 - 초등학생 5,855명, 중학생 820명이 교육전-후 조사에 응답
 - 학교급별로는 초등학생이 전체의 87.7%로 절대적 다수를 차지
 - 초등학생 중 51.4%, 중학생 중에서는 63.4%가 남학생으로 중학교에서 남학생 비율이 더 높은 경향



○ 2021년 조사와 비교

- 2021년 사전 조사 응답자는 초등학생 3,947명, 중학생 2,979명
- 2021년 사후 조사 응답자는 초등학생 3,586명, 중학생 2,710명
- 사회 인구학 변인은 사전조사 데이터를 기준으로 비교

※ 2022년 조사와 달리 2021년 조사는 사전-사후 조사를 별도로 실시, 두 조사의 응답자가 불일치하므로 사전-사후 데이터를 직접 비교하는데 제약

구분		2022			2021		
		남	여	전체	남	여	전체
초등	인원	3009	2846	5855	2141	1806	3947
	성별%	51.4%	48.6%	100.0%	54.2%	45.8%	100.0%
	학교급%	85.3%	90.5%	87.7%	56.9%	57.1%	57.0%
중등	인원	520	300	820	1622	1357	2979
	성별%	63.4%	36.6%	100.0%	54.4%	45.6%	100.0%
	학교급%	14.7%	9.5%	12.3%	43.1%	42.9%	43.0%
전체	인원	3529	3146	6675	3763	3163	6926
	성별%	52.9%	47.1%	100.0%	54.3%	45.7%	100.0%
	학교급%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

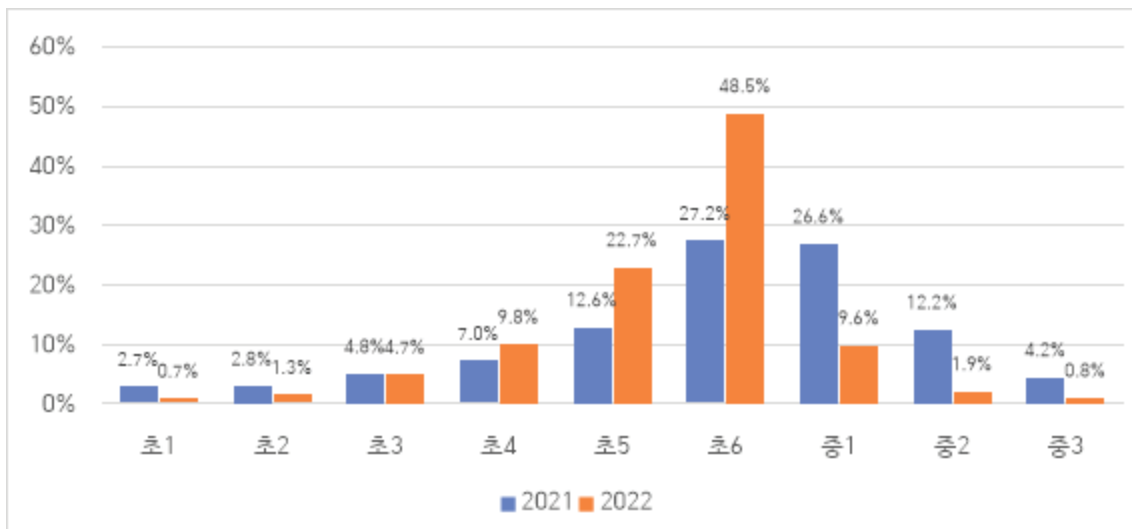
1-2) 학년별 분포

○ 초등학교 5학년-6학년이 절대다수 차지

- 2022년 응답자의 48.5%는 초등 6학년, 초등 5학년이 22.7%로 이 두 학년이 전체 응답자의 71.2%를 차지
- 초등 4학년(9.8%), 중 1학년(9.6%)가 그다음으로 많은 비율 차지
- 초등 1학년은 전체 응답자의 0.7%(45명), 중 3학년은 0.8%(52명)에 불과

○ 2021년 조사와 비교

- 2021년의 경우 초등 6학년이 27.2%, 중 1학년이 26.6%로 가장 많은 비율을 차지했으나 두 학년의 합계 비율은 53.8%, 학년 단위 분포 비교 시 2% 이하를 차지하는 학년은 존재하지 않았음
- 전체적으로 2022년 응답자들의 학년 단위 편중 현상이 심화
- 특히 중학생의 비율은 2021년에 43%에서 12.3%로 30.7%p나 감소
- 이러한 격차의 원인이 실제 게임문화교실 교육 운영의 대상이 바뀐 것인지, 조사 방식의 차이로 인해 2022년도 조사에서 특정 학년, 특히 중학생들이 체계적으로 누락된 것인지 확인할 필요 있음



구분			2022			2021		
			남	여	전체	남	여	전체
초등	초1	인원	22	23	45	93	92	185
		성별%	48.9%	51.1%	100.0%	50.3%	49.7%	100.0%
		학교급%	0.6%	0.7%	0.7%	2.5%	2.9%	2.7%
	초2	인원	49	37	86	96	95	191
		성별%	57.0%	43.0%	100.0%	50.3%	49.7%	100.0%
		학교급%	1.4%	1.2%	1.3%	2.6%	3.0%	2.8%
	초3	인원	150	165	315	179	152	331
		성별%	47.6%	52.4%	100.0%	54.1%	45.9%	100.0%
		학교급%	4.3%	5.2%	4.7%	4.8%	4.8%	4.8%
	초4	인원	339	312	651	262	223	485
		성별%	52.1%	47.9%	100.0%	54.0%	46.0%	100.0%
		학교급%	9.6%	9.9%	9.8%	7.0%	7.1%	7.0%
	초5	인원	780	738	1518	499	375	874
		성별%	51.4%	48.6%	100.0%	57.1%	42.9%	100.0%
		학교급%	22.1%	23.5%	22.7%	13.3%	11.9%	12.6%
	초6	인원	1669	1571	3240	1012	869	1881
		성별%	51.5%	48.5%	100.0%	53.8%	46.2%	100.0%
		학교급%	47.3%	49.9%	48.5%	26.9%	27.5%	27.2%
중등	중1	인원	380	263	643	949	894	1843
		성별%	59.1%	40.9%	100.0%	51.5%	48.5%	100.0%
		학교급%	10.8%	8.4%	9.6%	25.2%	28.3%	26.6%
	중2	인원	106	19	125	481	363	844
		성별%	84.8%	15.2%	100.0%	57.0%	43.0%	100.0%
		학교급%	3.0%	0.6%	1.9%	12.8%	11.5%	12.2%
	중3	인원	34	18	52	192	100	292
		성별%	65.4%	34.6%	100.0%	65.8%	34.2%	100.0%
		학교급%	1.0%	0.6%	0.8%	5.1%	3.2%	4.2%
전체	인원	3529	3146	6675	3763	3163	6926	
	성별%	52.9%	47.1%	100.0%	54.3%	45.7%	100.0%	
	학교급%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

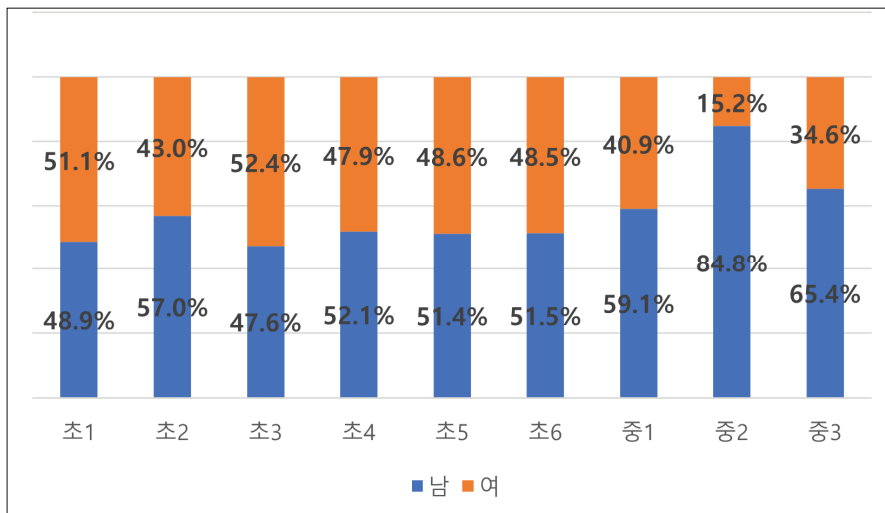
1-3) 학년별 성비 분포

○ 학년별 성비 편차 발견

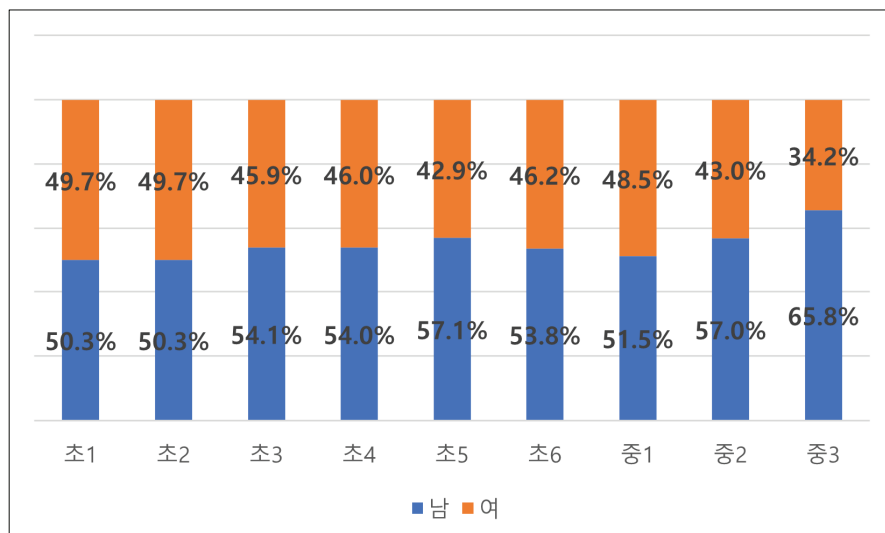
- 중학교에서 성비 격차가 커져서 1학년은 여학생이 40.9%, 2학년은 15.2%, 3학년은 34.6%로 나타남

○ 전년도 대비 편차 심화

- 전체 성비는 '21년에 54.3% vs 45.7% 로 '22년의 52.9% vs 47.1% 보다 남학생 비율이 더 높았으나 학년별 격차는 더 커짐
- 중3 학년(34.2%)을 제외하고는 여학생이 40% 이하를 차지한 경우가 없었던 2021년 결과와 뚜렷한 차이 발견됨
- 고학년으로 갈수록 여학생들의 참여가 체계적으로 감소하는 추세가 나타나고 있음



[학년별 응답자들의 성비 분포 : 2022년]



[학년별 응답자들의 성비 분포 : 2021년]

2) 선택 프로그램

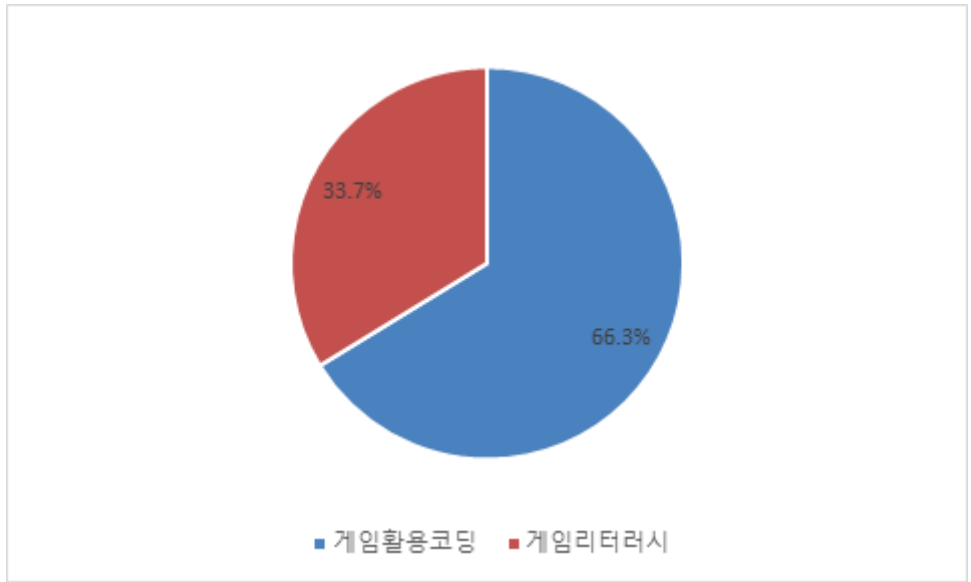
○ 게임문화교실에서 참여한 교육 프로그램에 대한 조사 문항은 아래와 같음

프로그램	① 게임리터러시	② 게임활용코딩
------	----------	----------

2-1) 선택 프로그램 전체

○ 게임 활용 코딩 교육 참여율이 2/3를 차지

- 게임문화교실에서 선택할 수 있는 2가지 프로그램 중에서 게임 활용 코딩 교육 참여 학생의 비율이 66.3%로 전체 참여자의 2/3를 차지했음

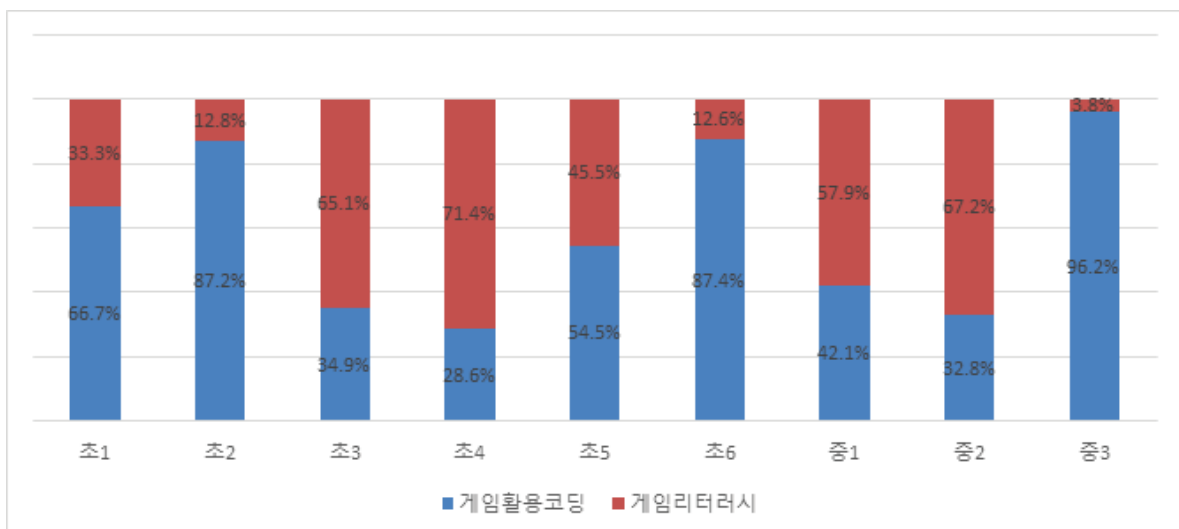


2-2) 학년별 참여 프로그램 분포

○ 학교급 및 학년별 참여 프로그램 편차 존재

- 중학교에서는 게임 리터러시 교육 참여자가 55.8%였던 반면, 초등학교에서는 게임 활용 코딩 교육 참여자가 69.4%로 학교급에 따라 상반된 경향 나타남
- 게임 리터러시 교육 참여자는 초등 4학년(71.4%), 중 2학년 (67.2%), 초등 3학년(65.1%), 중학 1학년(57.9%)에서 많았음
- 게임 활용 코딩 교육 참여자는 중 3학년 (96.2%), 초등 6학년(87.4%), 2학년 (87.2%), 1학년 (66.7%) 순으로 많았음

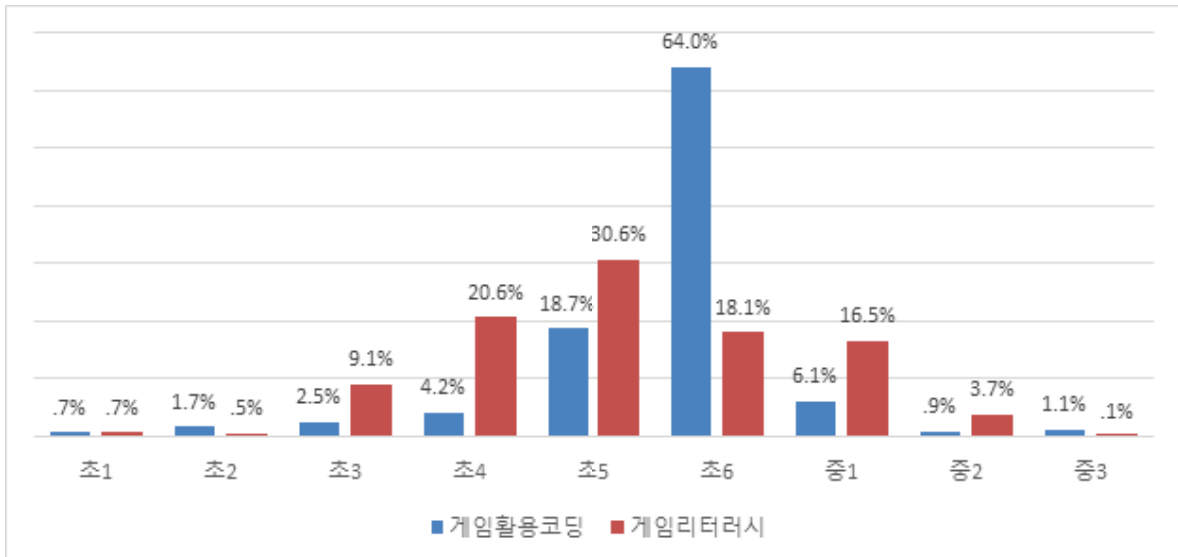
구분		게임활용코딩		게임리터러시		전체	
		인원	%	인원	%	인원	%
초등	초1	30	66.7%	15	33.3%	45	100%
	초2	75	87.2%	11	12.8%	86	100%
	초3	110	34.9%	205	65.1%	315	100%
	초4	186	28.6%	465	71.4%	651	100%
	초5	828	54.5%	690	45.5%	1518	100%
	초6	2832	87.4%	408	12.6%	3240	100%
	계	4061	69.4%	1794	30.6%	5855	100%
중등	중1	271	42.1%	372	57.9%	643	100%
	중2	41	32.8%	84	67.2%	125	100%
	중3	50	96.2%	2	3.8%	52	100%
	계	362	44.1%	458	55.8%	820	100%
전체		4423	66.3%	2252	33.7%	6675	100%



○ 교육 프로그램별 참여 인원 분포

- 게임 리터러시 교육 참여자 중 30.6%는 초등 5학년, 20.6%는 초등 4학년, 18.1%는 초등 6학년으로 이 3개 학년이 전체 교육 참여자의 69.3%를 차지
- 게임 활용 코딩 교육 참여자 중의 64%는 초등 6학년, 18.7%는 초등 5학년으로 전체 교육 참여자의 82.7%가 이 2개 학년에 해당
- 게임 활용 코딩 교육이 더 편중된 경향을 보임

구분		게임활용코딩		게임리터러시		전체	
		인원	%	인원	%	인원	%
초등	초1	30	0.7%	15	0.7%	45	0.7%
	초2	75	1.7%	11	0.5%	86	1.3%
	초3	110	2.5%	205	9.1%	315	4.7%
	초4	186	4.2%	465	20.6%	651	9.8%
	초5	828	18.7%	690	30.6%	1518	22.7%
	초6	2832	64.0%	408	18.1%	3240	48.5%
	계	4061	91.8%	1794	79.7%	5855	87.7%
중등	중1	271	6.1%	372	16.5%	643	9.6%
	중2	41	0.9%	84	3.7%	125	1.9%
	중3	50	1.1%	2	0.1%	52	0.8%
	계	362	8.2%	458	20.3%	820	12.3%
전체		4423	100.0%	2252	100.0%	6675	100.0%



- 2021년 조사에서는 참여 교육 프로그램을 별도 조사하지 않아서 참여 프로그램 분포의 연도별 비교 제외

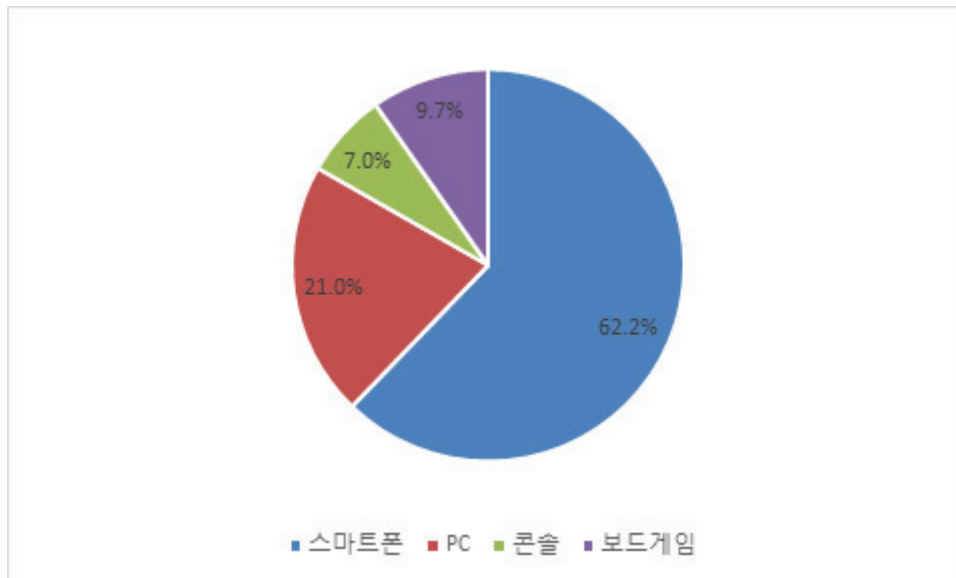
3) 가장 많이 하는 게임 플랫폼

○ 게임 플랫폼별로 가장 많이 하는 게임을 1개 선택하도록 질문

1. 내가 가장 많이 하는 게임은?	<input type="checkbox"/> 스마트폰게임	<input type="checkbox"/> PC게임	<input type="checkbox"/> 콘솔게임(닌텐도,플스)	<input type="checkbox"/> 보드게임
---------------------	---------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------	-------------------------------

○ 위 문항의 응답 분석 결과, 스마트폰 게임의 비중이 가장 높았음

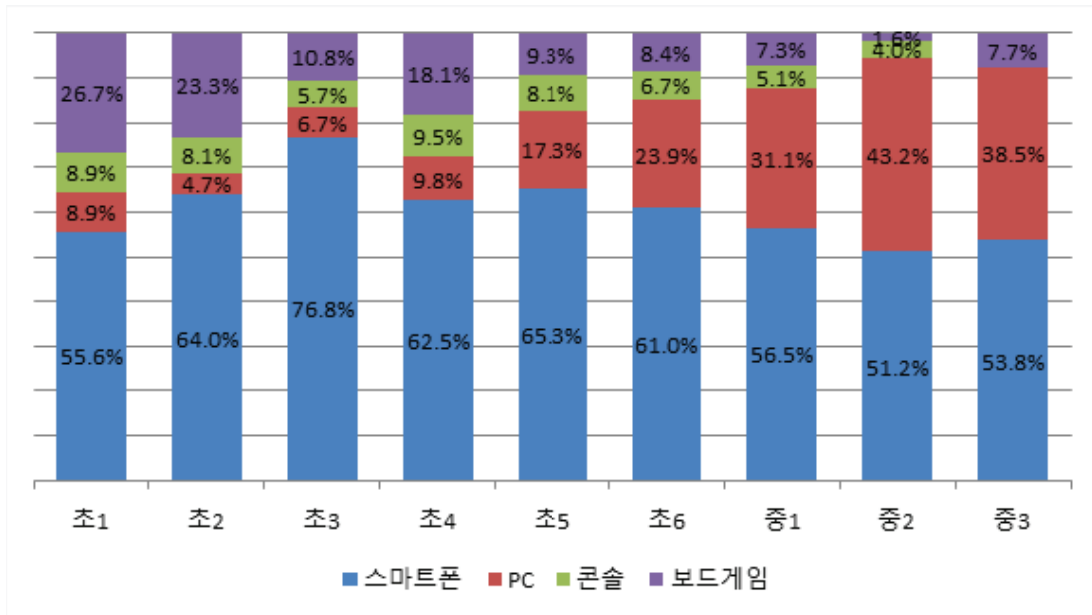
- 응답자의 62.2%는 스마트폰 게임을, 21%는 PC게임을 선택했고 콘솔게임과 보드게임은 16.7%를 차지



○ 학교급 및 학년별 선호 게임 플랫폼 차이

- 초등학생에서 스마트폰 게임의 비중이 63.2%로 중학생의 55.5%보다 높았으며, 보드게임의 비중 역시 10.2%로 중학생의 6.5% 보다 높았음
- 중학생들은 PC게임의 비중이 33.4%로 초등학생의 19.3%보다 뚜렷이 높았음
- 학년이 높아질수록 PC게임 선호도가 체계적으로 증가해서 중학 2학년에서는 43.2%로 가장 높고 중학 3학년에서 38.5%로 그다음 비율
- 초등학생들이 부모가 바람직하다고 여기는 보드게임을 하거나 부모의 관리가 어려운 스마트폰 게임을 더 많이 하는 경향이 있는 반면, 중학생들은 여전히 PC 게임을 선호

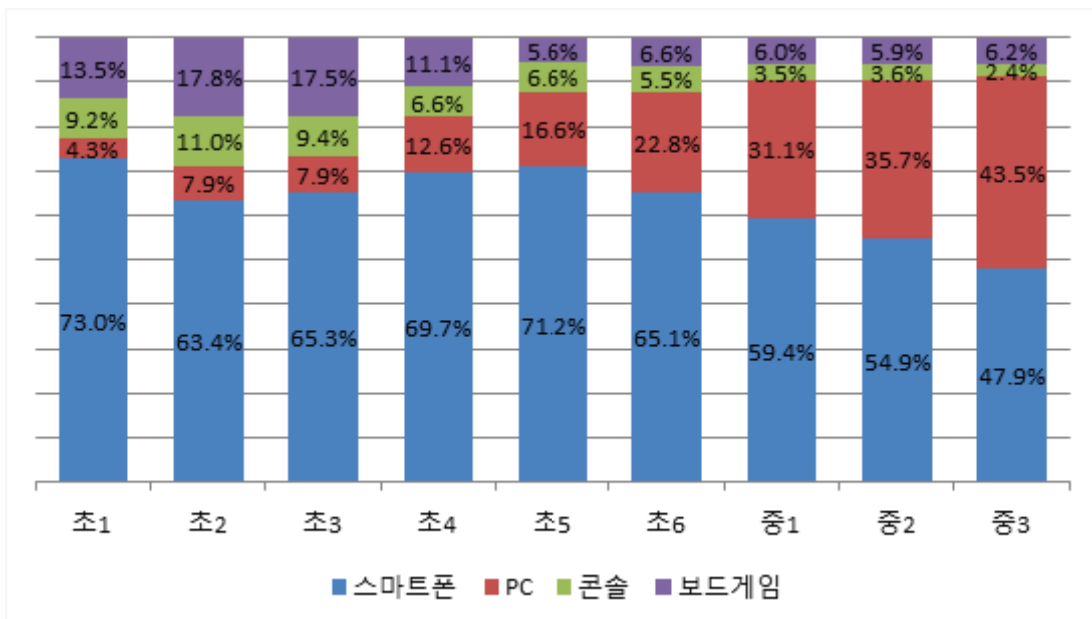
구분			2022				2021			
			스마트폰	PC	콘솔	보드게임	스마트폰	PC	콘솔	보드게임
초등	초1	인원	25	4	4	12	135	8	17	25
		%	55.6%	8.9%	8.9%	26.7%	73.0%	4.3%	9.2%	13.5%
	초2	인원	55	4	7	20	121	15	21	34
		%	64.0%	4.7%	8.1%	23.3%	63.4%	7.9%	11.0%	17.8%
	초3	인원	242	21	18	34	216	26	31	58
		%	76.8%	6.7%	5.7%	10.8%	65.3%	7.9%	9.4%	17.5%
	초4	인원	407	64	62	118	338	61	32	54
		%	62.5%	9.8%	9.5%	18.1%	69.7%	12.6%	6.6%	11.1%
	초5	인원	991	263	123	141	622	145	58	49
		%	65.3%	17.3%	8.1%	9.3%	71.2%	16.6%	6.6%	5.6%
초6	인원	1978	774	216	272	1224	428	104	125	
	%	61.0%	23.9%	6.7%	8.4%	65.1%	22.8%	5.5%	6.6%	
계	인원	3698	1130	430	597	2656	683	263	345	
	%	63.2%	19.3%	7.3%	10.2%	67.3%	17.3%	6.7%	8.7%	
중등	중1	인원	363	200	33	47	1095	573	64	111
		%	56.5%	31.1%	5.1%	7.3%	59.4%	31.1%	3.5%	6.0%
	중2	인원	64	54	5	2	463	301	30	50
		%	51.2%	43.2%	4.0%	1.6%	54.9%	35.7%	3.6%	5.9%
	중3	인원	28	20	0	4	140	127	7	18
		%	53.8%	38.5%	0.0%	7.7%	47.9%	43.5%	2.4%	6.2%
계	인원	455	274	38	53	1698	1001	101	179	
	%	55.5%	33.4%	4.6%	6.5%	57.0%	33.6%	3.4%	6.0%	
전체	인원	4153	1404	468	650	4354	1684	364	524	
	%	62.2%	21.0%	7.0%	9.7%	62.9%	24.3%	5.3%	7.6%	



[학교급 및 학년별 선호 게임 플랫폼 : 2022년]

○ 전년대비 선호 게임플랫폼 차이

- 전년대비 콘솔게임의 비중이 5.3%에서 7%로 증가, PC게임의 비중은 24.3%에서 21%로 감소
- 콘솔게임의 비중은 초등학생 그룹에서 높아지고 있어서 콘솔게임 증가세는 계속될 것으로 추정됨



[학교급 및 학년별 선호 게임 플랫폼 : 2021년]

4) 게임 이용 시간

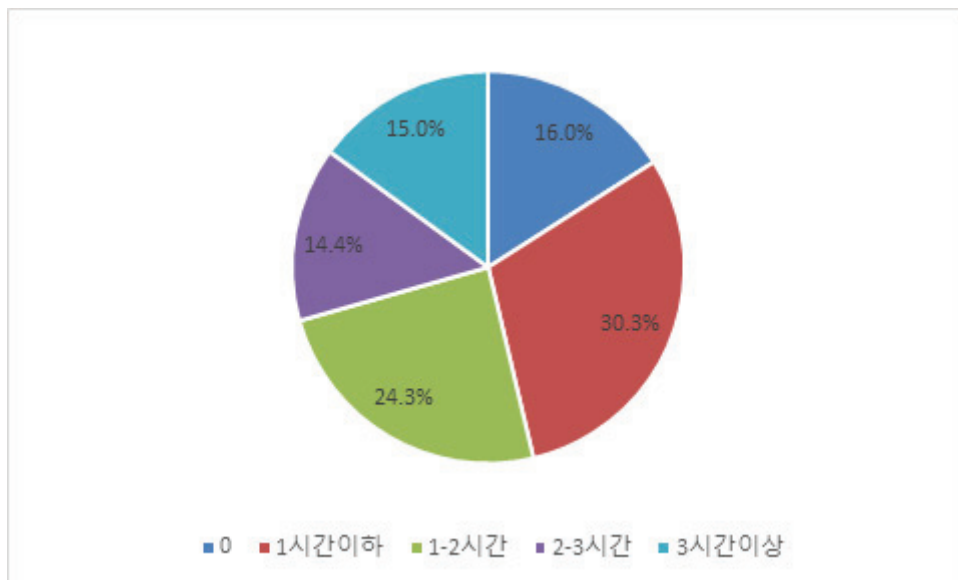
4-1) 평일 게임 이용 시간

○ 평일 게임 이용 시간은 다음 문항으로 측정

2. 나의 평일 평균 게임 시간은?	<input type="checkbox"/> 없음	<input type="checkbox"/> 0~1시간	<input type="checkbox"/> 1~2시간	<input type="checkbox"/> 2~3시간	<input type="checkbox"/> 3시간 이상
---------------------	-----------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

○ 응답 분석 결과, 평일에 게임을 1시간 이하 이용하는 그룹이 가장 많음

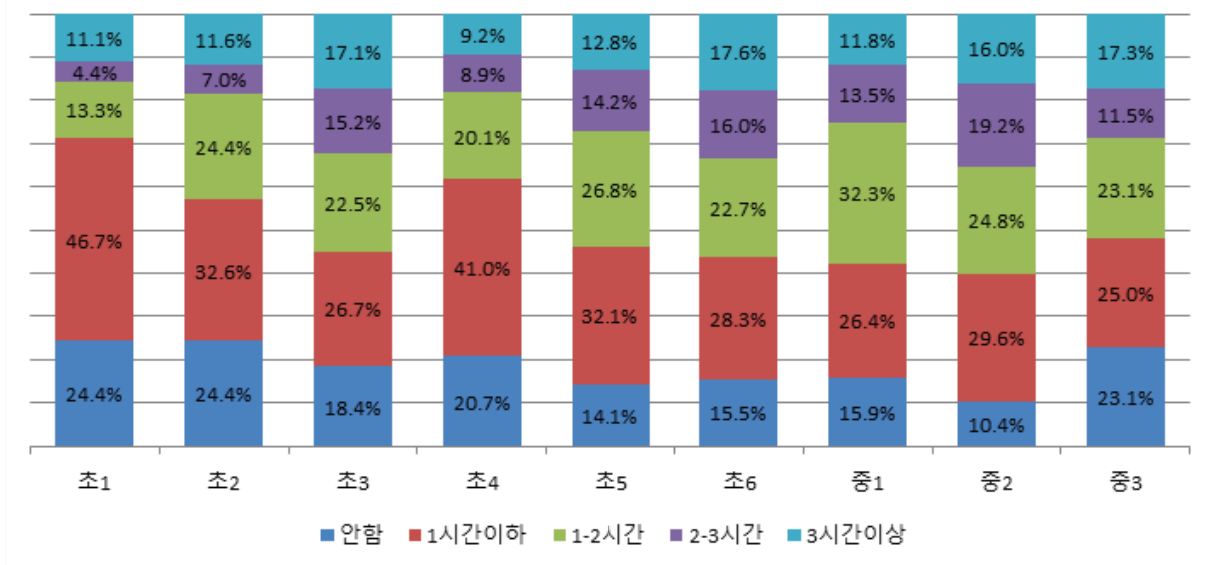
- 1시간 이하가 30.3%로 가장 많고, 1-2시간이 24.3%로 그다음
- 평일에 게임을 하지 않는다는 비율도 16%를 차지



○ 학년 및 학교급별 비교 결과

- 중학생들의 게임 이용 시간은 1-2시간이 30.6%로 가장 많은 반면, 초등학생은 1시간 이하가 30.8%로 가장 많은 비중을 차지
- 중학생이 초등학생보다 게임 이용 시간이 많은 경향이 확인됨

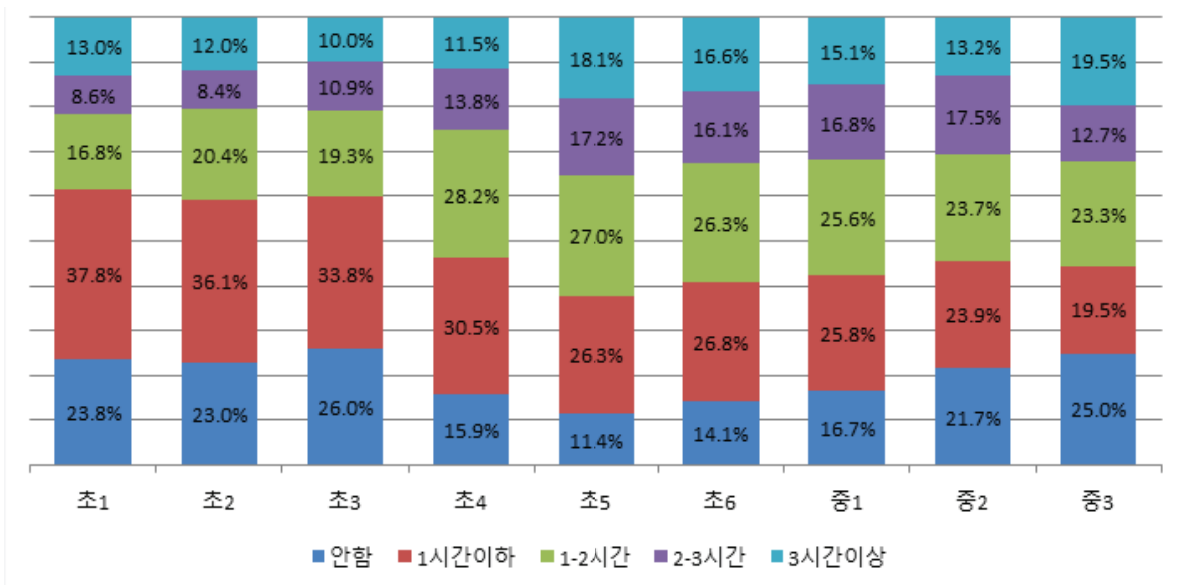
구분			2022					2021				
			0	1시간 이하	1-2시간	2-3시간	3시간 이상	0	1시간 이하	1-2시간	2-3시간	3시간 이상
초등	초1	인원	11	21	6	2	5	44	70	31	16	24
		%	24.4%	46.7%	13.3%	4.4%	11.1%	23.8%	37.8%	16.8%	8.6%	13.0%
	초2	인원	21	28	21	6	10	44	69	39	16	23
		%	24.4%	32.6%	24.4%	7.0%	11.6%	23.0%	36.1%	20.4%	8.4%	12.0%
	초3	인원	58	84	71	48	54	86	112	64	36	33
		%	18.4%	26.7%	22.5%	15.2%	17.1%	26.0%	33.8%	19.3%	10.9%	10.0%
	초4	인원	135	267	131	58	60	77	148	137	67	56
		%	20.7%	41.0%	20.1%	8.9%	9.2%	15.9%	30.5%	28.2%	13.8%	11.5%
	초5	인원	214	487	407	215	195	100	230	236	150	158
		%	14.1%	32.1%	26.8%	14.2%	12.8%	11.4%	26.3%	27.0%	17.2%	18.1%
	초6	인원	501	916	736	517	570	266	505	495	302	313
		%	15.5%	28.3%	22.7%	16.0%	17.6%	14.1%	26.8%	26.3%	16.1%	16.6%
	계	인원	940	1803	1372	846	894	617	1134	1002	587	607
		%	16.1%	30.8%	23.4%	14.4%	15.3%	15.6%	28.7%	25.4%	14.9%	15.4%
중등	중1	인원	102	170	208	87	76	308	475	472	310	278
		%	15.9%	26.4%	32.3%	13.5%	11.8%	16.7%	25.8%	25.6%	16.8%	15.1%
	중2	인원	13	37	31	24	20	183	202	200	148	111
		%	10.4%	29.6%	24.8%	19.2%	16.0%	21.7%	23.9%	23.7%	17.5%	13.2%
	중3	인원	12	13	12	6	9	73	57	68	37	57
		%	23.1%	25.0%	23.1%	11.5%	17.3%	25.0%	19.5%	23.3%	12.7%	19.5%
	계	인원	127	220	251	117	105	564	734	740	495	446
		%	15.5%	26.8%	30.6%	14.3%	12.8%	18.9%	24.6%	24.8%	16.6%	15.0%
	전체	인원	1067	2023	1623	963	999	1181	1868	1742	1082	1053
		%	16.0%	30.3%	24.3%	14.4%	15.0%	17.1%	27.0%	25.2%	15.6%	15.2%



[학년별 평일 게임이용시간 분포 : 2022년]

○ 연도별 비교 결과

- 응답자 전체 기준, 전년도 대비 하루 평균 1시간 이내 그룹의 비율이 27%에서 30.3%로 증가한 반면, 3시간 이상 그룹은 15.2%에서 14.4%로 감소
- 초등학생과 중학생 그룹에서도 평일 게임 이용시간이 과도한 그룹은 감소하고 1시간 이하 그룹이 소폭 증가하는 추세 발견됨
- 단, 전혀 게임을 하지 않는다는 그룹의 비율은 전년의 17.1%에서 올해는 16%로 감소하여 평일 게임 이용이 보편화되고 있음을 시사



[학년별 평일 게임이용시간 분포 : 2021년]

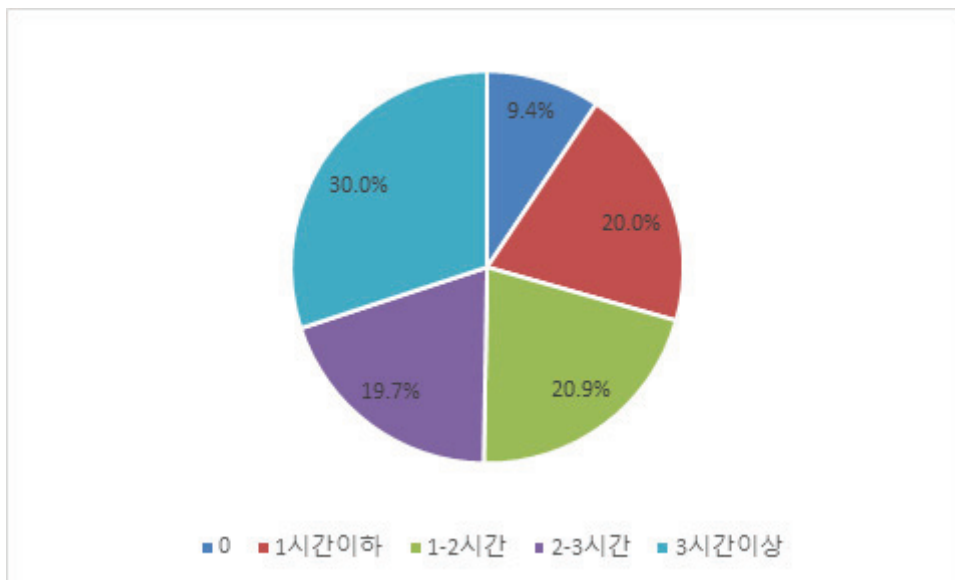
4-2) 휴일 게임 이용시간

○ 휴일 게임 이용 시간은 다음 문항으로 측정

3. 나의 휴일 평균 게임 시간은?	<input type="checkbox"/> 없음	<input type="checkbox"/> 0~1시간	<input type="checkbox"/> 1~2시간	<input type="checkbox"/> 2~3시간	<input type="checkbox"/> 3시간 이상
---------------------	-----------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

○ 응답 분석 결과 휴일 게임을 3시간 이상하는 그룹이 가장 많았음

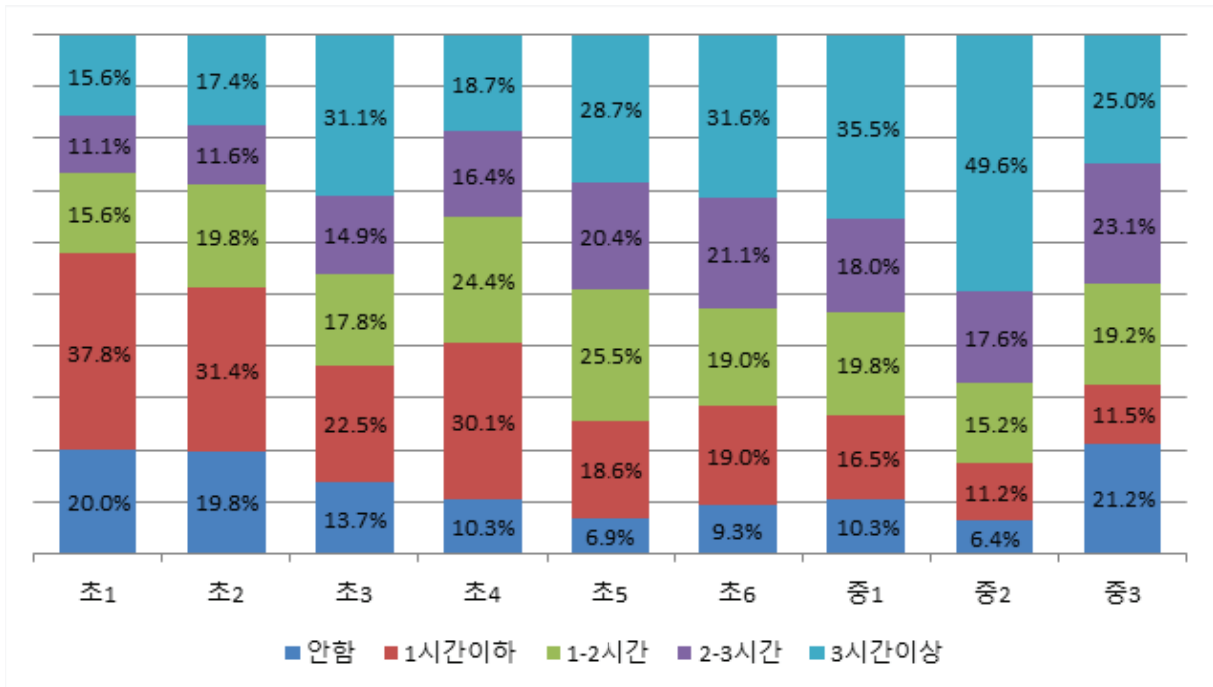
- 3시간 이상이 30%로 가장 많고, 나머지 시간은 20% 내외로 비슷
- 휴일에 게임을 하지 않는다는 비율은 9.4%로 평일보다 6.6%p 낮았음
- 많은 청소년들이 주말과 휴일에 게임을 몰아서 하고 있으며 청소년들의 휴일 여가활동에서 게임이 큰 비중을 차지하고 있음이 확인됨



○ 학교급별 비교 결과

- 중학생들의 37%가 휴일에 하루 3시간 이상 게임을 한다고 응답
- 초등학생들은 같은 응답이 29.1%로 나타나서 초등학생의 게임 이용 시간이 중학생보다 적은 경향은 휴일에도 유지됨

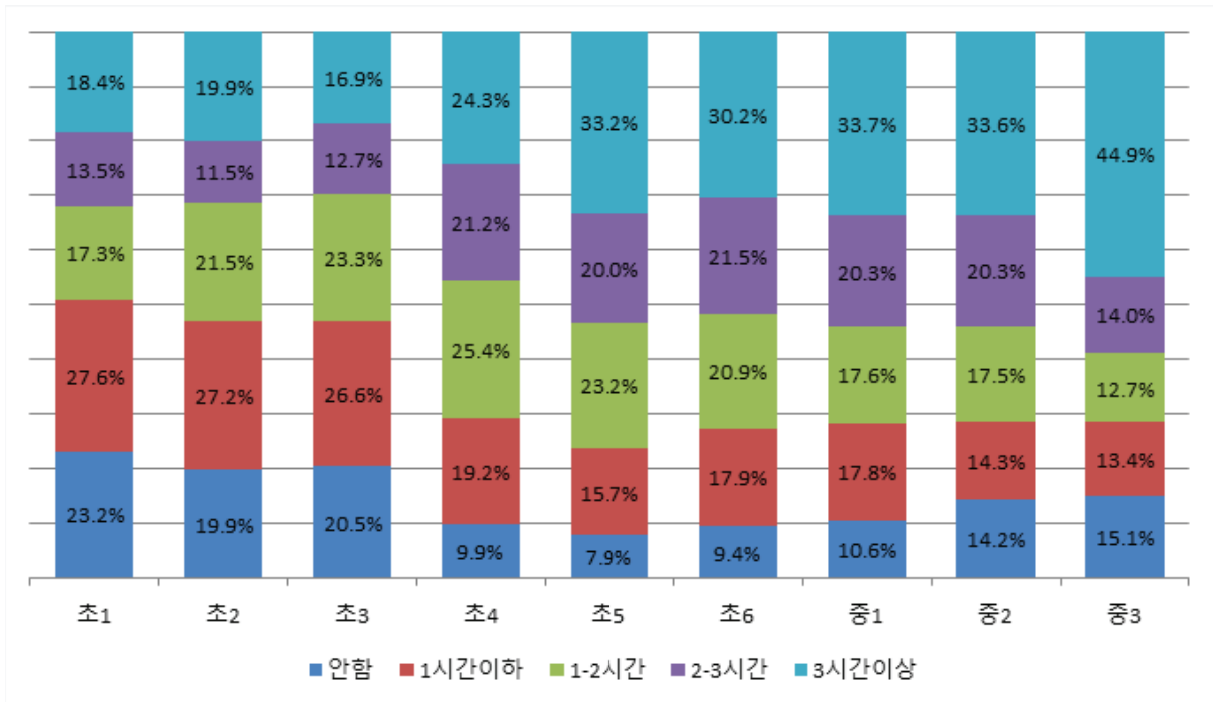
구분			2022					2021				
			0	1시간 이하	1-2시간	2-3시간	3시간 이상	0	1시간 이하	1-2시간	2-3시간	3시간 이상
초등	초1	인원	9	17	7	5	7	43	51	32	25	34
		%	20.0%	37.8%	15.6%	11.1%	15.6%	23.2%	27.6%	17.3%	13.5%	18.4%
	초2	인원	17	27	17	10	15	38	52	41	22	38
		%	19.8%	31.4%	19.8%	11.6%	17.4%	19.9%	27.2%	21.5%	11.5%	19.9%
	초3	인원	43	71	56	47	98	68	88	77	42	56
		%	13.7%	22.5%	17.8%	14.9%	31.1%	20.5%	26.6%	23.3%	12.7%	16.9%
	초4	인원	67	196	159	107	122	48	93	123	103	118
		%	10.3%	30.1%	24.4%	16.4%	18.7%	9.9%	19.2%	25.4%	21.2%	24.3%
	초5	인원	104	282	387	310	435	69	137	203	175	290
		%	6.9%	18.6%	25.5%	20.4%	28.7%	7.9%	15.7%	23.2%	20.0%	33.2%
	초6	인원	300	617	614	684	1025	177	337	394	405	568
		%	9.3%	19.0%	19.0%	21.1%	31.6%	9.4%	17.9%	20.9%	21.5%	30.2%
	소계	인원	540	1210	1240	1163	1702	443	758	870	772	1104
		%	9.2%	20.7%	21.2%	19.9%	29.1%	11.2%	19.2%	22.0%	19.6%	28.0%
중등	중1	인원	66	106	127	116	228	195	328	325	374	621
		%	10.3%	16.5%	19.8%	18.0%	35.5%	10.6%	17.8%	17.6%	20.3%	33.7%
	중2	인원	8	14	19	22	62	120	121	148	171	284
		%	6.4%	11.2%	15.2%	17.6%	49.6%	14.2%	14.3%	17.5%	20.3%	33.6%
	중3	인원	11	6	10	12	13	44	39	37	41	131
		%	21.2%	11.5%	19.2%	23.1%	25.0%	15.1%	13.4%	12.7%	14.0%	44.9%
	소계	인원	85	126	156	150	303	359	488	510	586	1036
		%	10.4%	15.4%	19.0%	18.3%	37.0%	12.1%	16.4%	17.1%	19.7%	34.8%
전체	인원	625	1336	1396	1313	2005	802	1246	1380	1358	2140	
	%	9.4%	20.0%	20.9%	19.7%	30.0%	11.6%	18.0%	19.9%	19.6%	30.9%	



[학년별 휴일 게임이용시간 분포 : 2022년]

○ 연도별 비교 결과

- 응답자 전체 기준, 전년도 대비 하루 평균 3시간 이상 그룹의 비율이 30.9%에서 30%로 미세하게 감소한 반면, 1시간 이하 그룹은 18%에서 20%로 소폭 증가
- 초등학생과 중학생 그룹으로 분리해서 비교하면 휴일 게임 이용 시간이 과도한 그룹의 비율이 증가하는 추세 발견됨
- 초등학생 그룹에서 휴일 3시간 이상 게임을 하는 비율은 전년의 28%에서 29.1%로 증가, 중학생 그룹에서 같은 집단의 비율은 34.8%에서 37%로 증가
- 휴일에 1시간 이하 게임을 하는 비율은 중학생에서 16.4%에서 15.4%로 감소했고, 초등학생에서는 19.2%에서 20.7%로 소폭 증가
- 주말에 전혀 게임을 하지 않는다는 그룹의 비율은 전년의 11.6%에서 9.4%로 소폭 감소하여 주말 게임 이용도 보편화되고 있음을 시사
- 휴일에 게임을 몰아서 하는 경향이 전년도보다 더 심화된 것으로 나타남



[학년별 휴일 게임이용시간 분포 : 2021년]

5) 게임을 하는 이유 (동기)

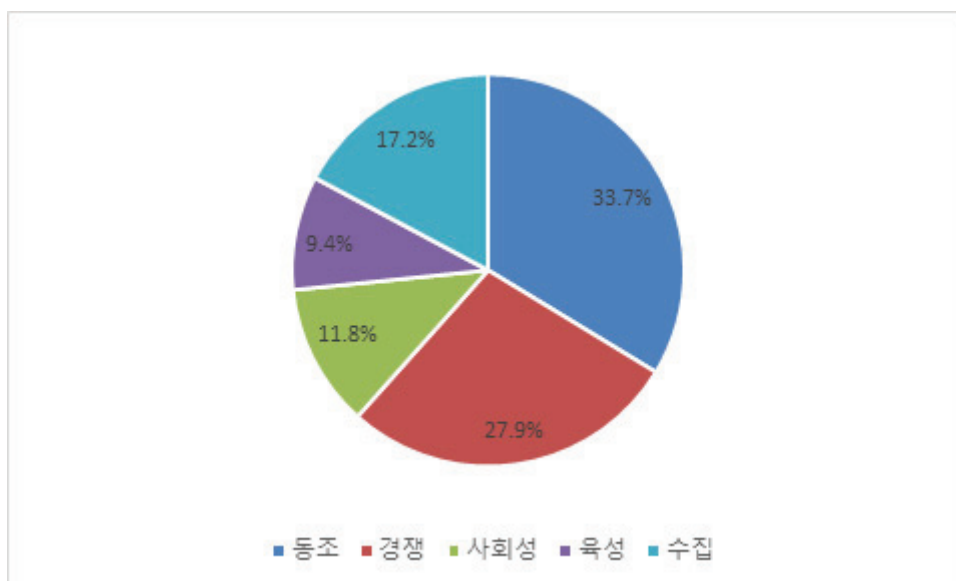
○ 게임을 하는 동기는 다음과 같은 문항으로 측정

4. 내가 가장 많이 하는 게임 형태는?	<input type="checkbox"/> 딱히 정해져 있지 않고 주변 친구들이 많이 하는 게임
	<input type="checkbox"/> 치열한 승부를 겨루는 게임
	<input type="checkbox"/> 함께 대화하고 협동하는 게임
	<input type="checkbox"/> 캐릭터가 강하고 멋지게 성장해 나가는 게임
	<input type="checkbox"/> 다양한 캐릭터나 아이템을 수집하는 게임

- 주변 친구들이 많이 하는 게임은 또래 집단에 동조하기 위한 '동조' 동기를 반영
- 치열한 승부를 겨루는 게임은 승패를 겨루는 '경쟁' 동기를 반영함
- 함께 대화하고 협동하는 게임은 '사회적인 교류와 상호작용'에의 동기를 반영
- 캐릭터가 강하고 멋지게 성장해 나가는 게임은 객체 '육성'을 향한 동기로 해석
- 다양한 캐릭터나 아이템을 수집하는 게임은 수집 동기를 반영하는 것으로 해석

○ 게임 이용 동기 전체

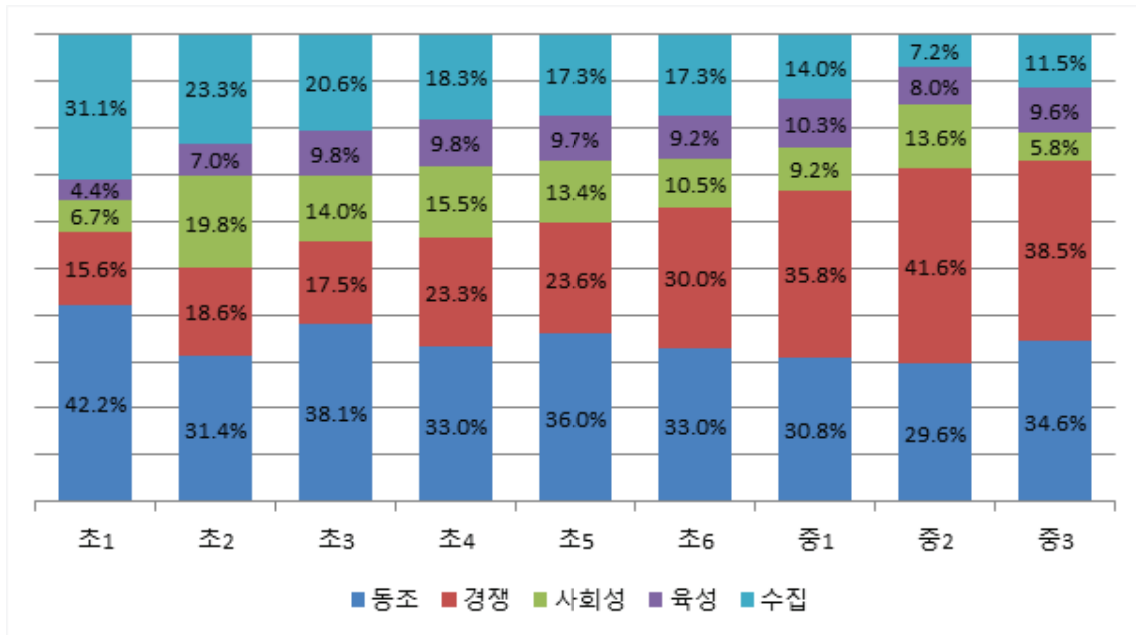
- 위의 문항에 대한 응답 결과로 게임 이용 동기를 분석한 결과, 또래 친구들이 많이 하는 게임을 한다고 응답한 동조에 해당하는 그룹의 비율이 33.7%로 가장 높았음
- 그다음으로는 승부를 가리는 경쟁 동기 그룹이 27.9%였고, 수집 동기가 17.2%, 사회성 동기가 11.8%, 육성 동기는 9.4%로 나타났음



○ 학교급 및 학년별 게임 이용 동기 분석

- 초등학교에서 동조 동기의 비율은 34.1%로 매우 높았던 반면, 중학교에서는 승부와 경쟁의 동기 비율이 36.8%로 가장 높았고 동조 동기는 30.9%로 그다음을 차지
- 초등학교와 중학교 학년에서 즐기는 게임의 유형이 심리적인 동기에서도 차이가 있음을 시사함

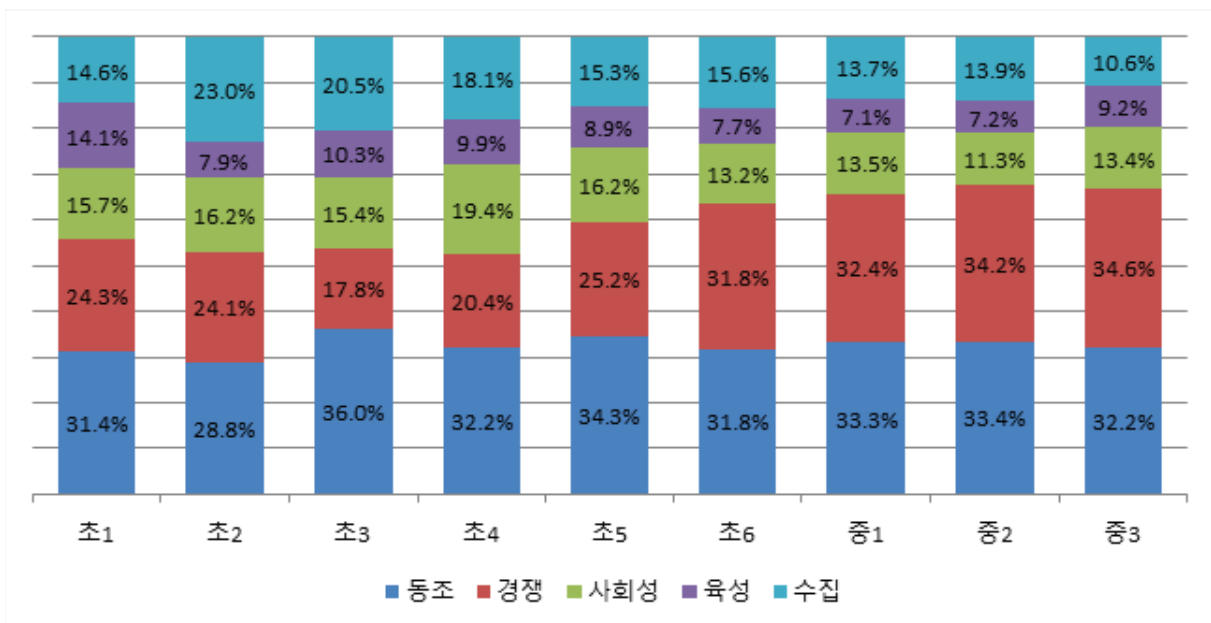
구분			2022					2021				
			동조	승부	사회성	육성	수집	동조	승부	사회성	육성	수집
초 급	초1	인원	19	7	3	2	14	58	45	29	26	27
		%	42.2%	15.6%	6.7%	4.4%	31.1%	31.4%	24.3%	15.7%	14.1%	14.6%
	초2	인원	27	16	17	6	20	55	46	31	15	44
		%	31.4%	18.6%	19.8%	7.0%	23.3%	28.8%	24.1%	16.2%	7.9%	23.0%
	초3	인원	120	55	44	31	65	119	59	51	34	68
		%	38.1%	17.5%	14.0%	9.8%	20.6%	36.0%	17.8%	15.4%	10.3%	20.5%
	초4	인원	215	152	101	64	119	156	99	94	48	88
		%	33.0%	23.3%	15.5%	9.8%	18.3%	32.2%	20.4%	19.4%	9.9%	18.1%
	초5	인원	547	358	203	148	262	300	220	142	78	134
		%	36.0%	23.6%	13.4%	9.7%	17.3%	34.3%	25.2%	16.2%	8.9%	15.3%
	초6	인원	1070	973	339	297	561	598	598	248	144	293
		%	33.0%	30.0%	10.5%	9.2%	17.3%	31.8%	31.8%	13.2%	7.7%	15.6%
	계	인원	1998	1561	707	548	1041	1286	1067	595	345	654
		%	34.1%	26.7%	12.1%	9.4%	17.8%	32.6%	27.0%	15.1%	8.7%	16.6%
중 급	중1	인원	198	230	59	66	90	614	598	248	131	252
		%	30.8%	35.8%	9.2%	10.3%	14.0%	33.3%	32.4%	13.5%	7.1%	13.7%
	중2	인원	37	52	17	10	9	282	289	95	61	117
		%	29.6%	41.6%	13.6%	8.0%	7.2%	33.4%	34.2%	11.3%	7.2%	13.9%
	중3	인원	18	20	3	5	6	94	101	39	27	31
		%	34.6%	38.5%	5.8%	9.6%	11.5%	32.2%	34.6%	13.4%	9.2%	10.6%
	계	인원	253	302	79	81	105	990	988	382	219	400
		%	30.9%	36.8%	9.6%	9.9%	12.8%	33.2%	33.2%	12.8%	7.4%	13.4%
전체	인원	2251	1863	786	629	1146	2276	2055	977	564	1054	
	%	33.7%	27.9%	11.8%	9.4%	17.2%	32.9%	29.7%	14.1%	8.1%	15.2%	



[학년별 게임 참여 동기 분포 : 2022년]

○ 조사연도별 게임 이용동기 변화 추세

- 사회성 동기의 비율이 21년의 14.1%에서 올해는 2.3%p 감소한 11.8%로 나타나 가장 크게 변화
- 수집 동기의 비율은 전년도의 15.2%에서 올해는 17.2%로 2%p 증가
- 그 외에 동조 동기의 비율이 32.9%에서 0.8%p 증가한 반면, 승부 동기의 비율은 29.7%에서 0.8% 감소했음



[학년별 게임참여동기 분포 : 2021년]

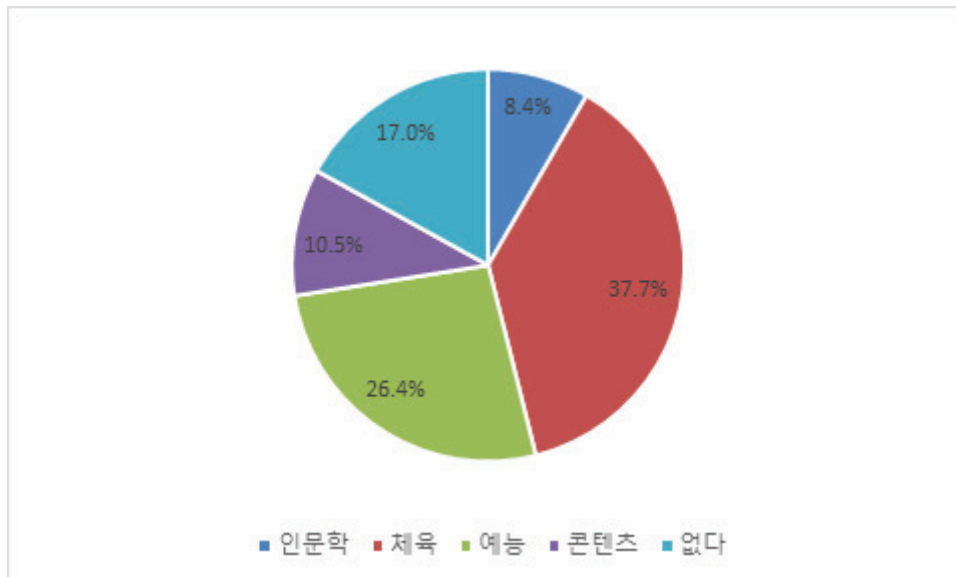
6) 게임 이외 여가활동

○ 게임 이외의 여가활동은 다음과 같은 문항으로 측정

5. 나는 게임 외에, 주 1회 1시간 이상 즐기는 활동이 있다(인터넷, 유튜브, SNS, 넷플릭스 등 미디어 이용 제외).	<input type="checkbox"/> 인문/과학 분야 활동(독서, 글쓰기, 실험/관찰 등)
	<input type="checkbox"/> 운동/야외 신체 활동(스포츠, 자전거, 등산, 춤 등)
	<input type="checkbox"/> 미술/음악 예술 활동(그림, 노래, 작곡, 악기연주, 만들기 등)
	<input type="checkbox"/> 각종 콘텐츠 제작 활동(코딩, 영상/이미지 촬영/제작/편집 등)
	<input type="checkbox"/> 없다

○ 게임 이외 여가활동 측정 결과

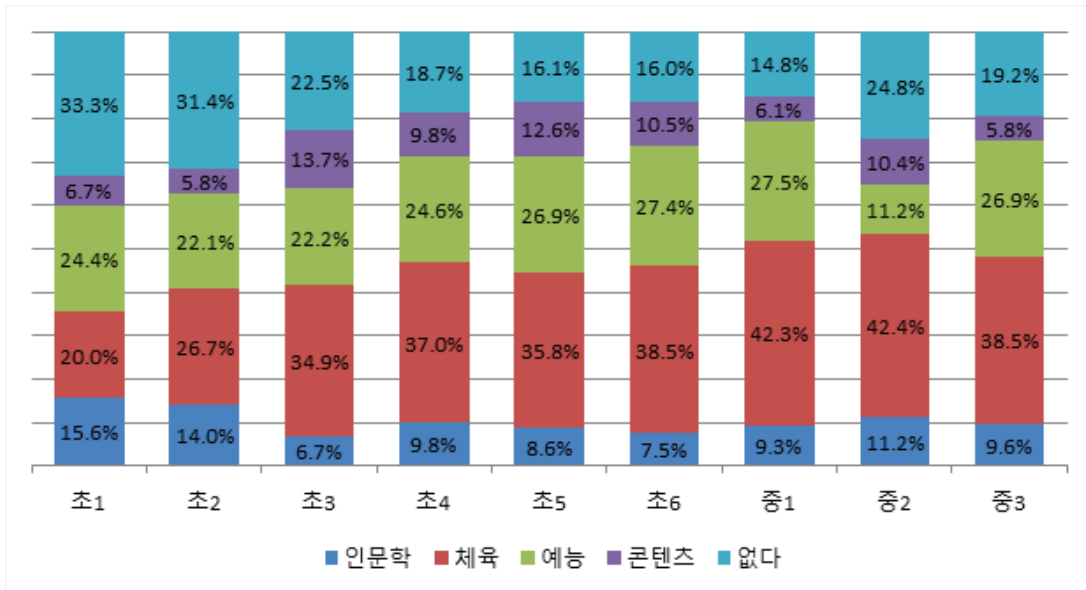
- 가장 많은 비율을 차지한 활동은 운동을 포함한 야외/신체활동으로 37.7%의 응답자들이 선택
- 그다음으로는 미술/음악/예술 활동으로 26.4%를 차지했으며, 10.5%는 콘텐츠 제작 활동, 8.4%는 독서나 글쓰기 같은 인문/과학 활동을 한다고 응답
- 여가활동이 없다는 응답도 17%를 차지



○ 학년별 게임 이외 여가활동 현황

- 학교급별 비교 결과, 중학생 그룹에서 야외 신체활동의 비율은 42.1%로 초등학생 그룹의 37.1%보다 뚜렷이 높았음
- 초등학생 중에서 콘텐츠 제작 활동을 한다고 응답한 비율이 11%로 중학생의 6.7% 보다 3.3%p 높아서 초등학생들이 적극적인 온라인 활동을 하고 있음을 시사함
- 학년별로 비교한 결과 콘텐츠 제작 활동의 비중은 초등학교 3학년에서 13.7%로 가장 높고, 그다음이 초등 5학년 (12.6%), 초등 6학년(10.5%), 초등 4학년(9.8%)으로 나타났음
- 단, 이는 콘텐츠 제작 활동의 범위를 어디까지로 해석했는지에 따라 그 해석결과가 다를 수 있음

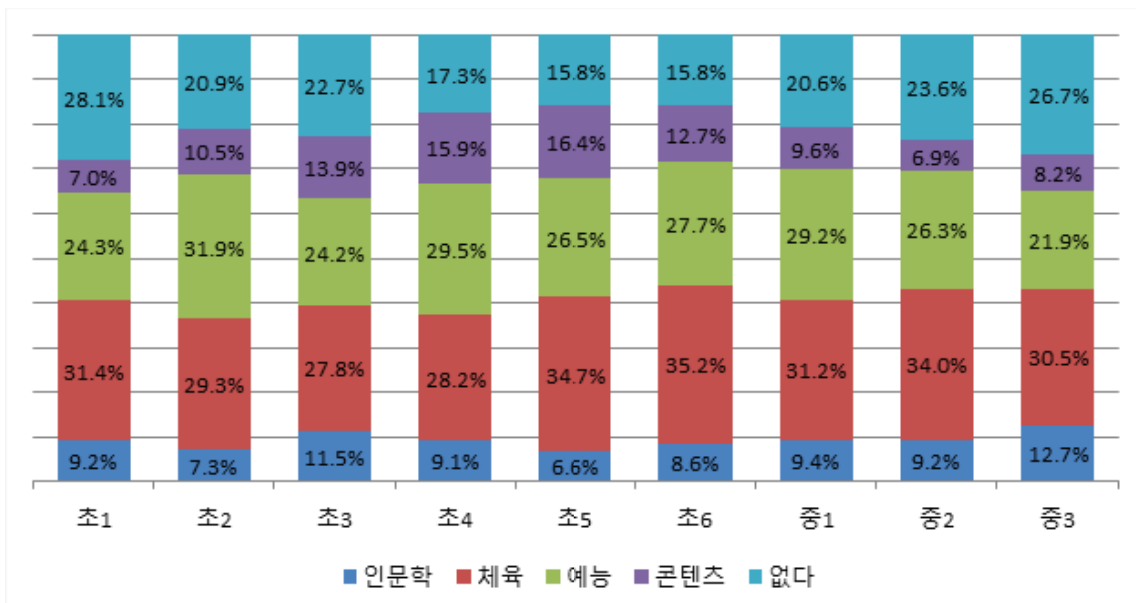
구분		2022					2021					
		인문 과학 활동	야외 신체 활동	음악 예술 활동	콘텐 츠 제작	없다	인문 과학 활동	야외 신체 활동	음악 예술 활동	콘텐 츠 제작	없다	
초등	초1	인원	7	9	11	3	15	17	58	45	13	52
		%	15.6%	20.0%	24.4%	6.7%	33.3%	9.2%	31.4%	24.3%	7.0%	28.1%
	초2	인원	12	23	19	5	27	14	56	61	20	40
		%	14.0%	26.7%	22.1%	5.8%	31.4%	7.3%	29.3%	31.9%	10.5%	20.9%
	초3	인원	21	110	70	43	71	38	92	80	46	75
		%	6.7%	34.9%	22.2%	13.7%	22.5%	11.5%	27.8%	24.2%	13.9%	22.7%
	초4	인원	64	241	160	64	122	44	137	143	77	84
		%	9.8%	37.0%	24.6%	9.8%	18.7%	9.1%	28.2%	29.5%	15.9%	17.3%
	초5	인원	131	543	409	191	244	58	303	232	143	138
		%	8.6%	35.8%	26.9%	12.6%	16.1%	6.6%	34.7%	26.5%	16.4%	15.8%
	초6	인원	244	1248	889	340	519	162	663	521	238	297
		%	7.5%	38.5%	27.4%	10.5%	16.0%	8.6%	35.2%	27.7%	12.7%	15.8%
	계	인원	479	2174	1558	646	998	333	1309	1082	537	686
		%	8.2%	37.1%	26.6%	11.0%	17.0%	8.4%	33.2%	27.4%	13.6%	17.4%
중등	중1	인원	60	272	177	39	95	174	575	538	177	379
		%	9.3%	42.3%	27.5%	6.1%	14.8%	9.4%	31.2%	29.2%	9.6%	20.6%
	중2	인원	14	53	14	13	31	78	287	222	58	199
		%	11.2%	42.4%	11.2%	10.4%	24.8%	9.2%	34.0%	26.3%	6.9%	23.6%
	중3	인원	5	20	14	3	10	37	89	64	24	78
		%	9.6%	38.5%	26.9%	5.8%	19.2%	12.7%	30.5%	21.9%	8.2%	26.7%
	계	인원	79	345	205	55	136	289	951	824	259	656
		%	9.6%	42.1%	25.0%	6.7%	16.6%	9.7%	31.9%	27.7%	8.7%	22.0%
	전체	인원	558	2519	1763	701	1134	622	2260	1906	796	1342
		%	8.4%	37.7%	26.4%	10.5%	17.0%	9.0%	32.6%	27.5%	11.5%	19.4%



[학년별 게임 외 여가활동 분포 : 2022년]

○ 연도별 비교 결과

- 전년도 비교 결과, 야외 신체활동의 비율은 전년도의 32.6%에서 5.1%p 증가
- 야외 신체활동 비율 증가는 학교급에 상관없이 나타났으며 초등학교에서 3.9%p (33.2% → 37.1%), 중학교에서 10.2%p (31.9% → 42.1%)로 중학교에서 더 많이 나타났음
- 여가활동이 없다는 응답은 21년의 19.4%에서 17.0%로 2.4%p 감소
- 전체적으로 참여자들의 게임 이외 여가활동 참여율이 높아진 것으로 볼 수 있음



[학년별 게임 외 여가활동 분포: 2021년]

3. 교육 만족도 분석

1) 교육 만족도 측정 방법

○ 교육의 만족도 측정 문항은 다음과 같음

내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이 다	그렇다	매우 그렇다
6. 교육은 흥미로웠다	①	②	③	④	⑤
7. 교육은 내게 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
8. 게임에 대해 더 구체적으로 알게 되었다. (게임의 구성 요소, 재미있는 이유 등)	①	②	③	④	⑤
9. 게임리터러시 교육을 주변 친구들에게 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
10. 앞으로도 게임리터러시 교육에 계속 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤

- '교육의 흥미도' (교육은 흥미로웠다), '교육의 유익성' (교육은 내게 도움이 되었다), '게임관련 지식습득' (게임에 대해 더 구체적으로 알게 되었다)는 교육의 내용 요소에 대한 만족도로, '추천 의사' (게임 리터러시 교육을 주변 친구들에게 추천하고 싶다)와 '재참여 의사'(앞으로도 게임 리터러시 교육에 계속 참여하고 싶다.)는 포괄적 만족도

○ 만족도 측정

- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음 (⑤매우그렇다 ④그렇다 ③보통이다 ②그렇지 않다 ①전혀그렇지 않다)
- 이 응답결과를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류하여 긍정에 해당하는 1, 2번 응답을 만족하는 것으로, 나머지 보통(3번)과 부정(4, 5번)은 만족하지 않는 것으로 설정4)
- 각 문항에 동의하지 않음 (0점) vs 동의함 (1점)으로 변환, 이 응답의 분포를 비교
- 동의하는 비율이 높을수록 해당 항목의 만족도가 높다고 간주할 수 있음

4) 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.

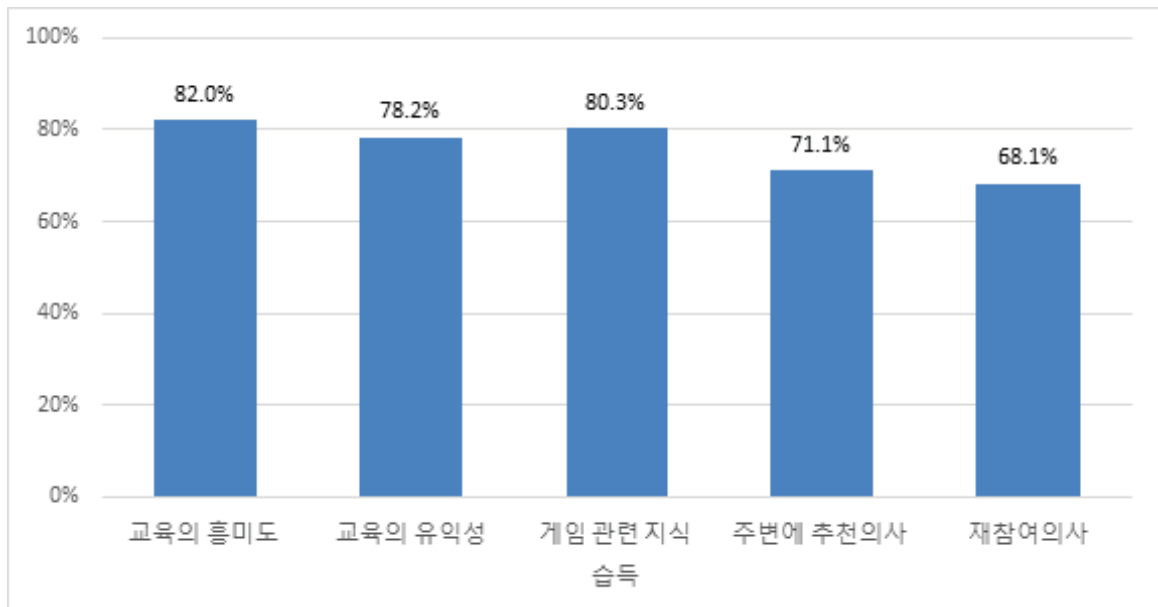
2) 교육 만족도 측정 결과

2-1) 만족도 전체

○ 응답자들의 교육 만족도 분석 결과

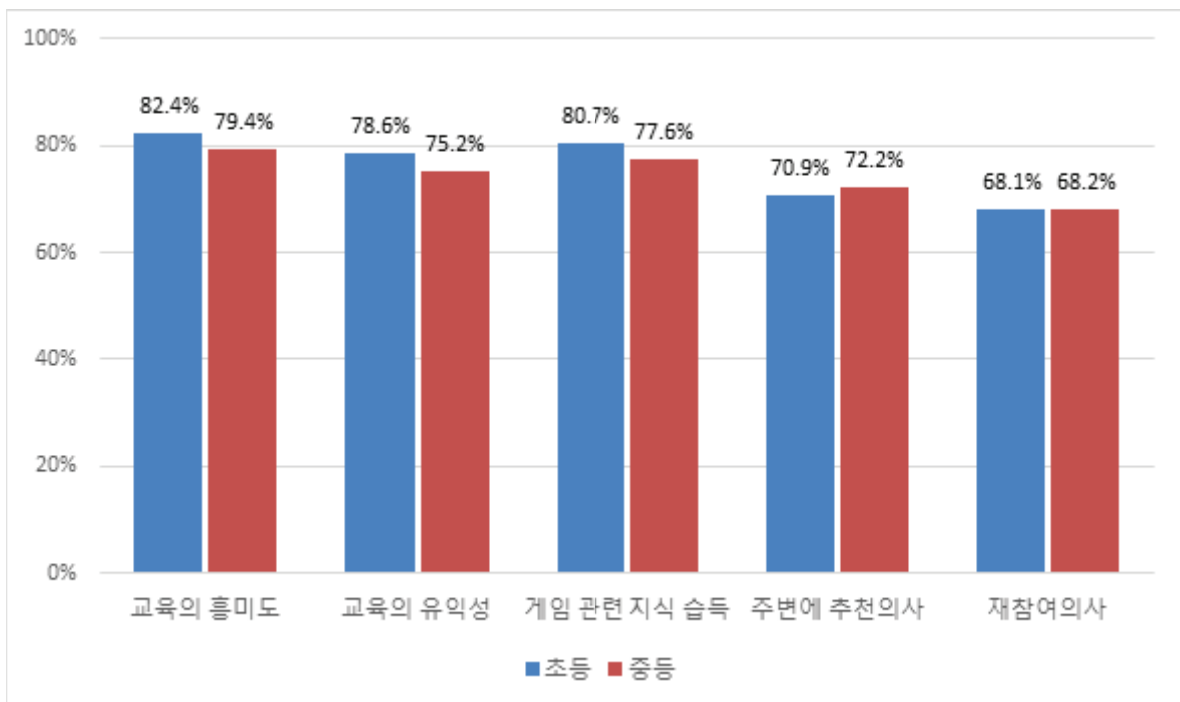
- 참여 학생들의 만족도 전체 평균은 73.1%로 나타났음
- 교육의 흥미도가 82%로 가장 높았고, 게임 관련 지식 습득이 80.3%, 교육의 유익성에 대한 만족도가 78.2% 순으로 나타났음
- 가장 동의율이 낮은 항목은 본 교육에 다시 참여할 의사로 전체 응답자의 68.1%가 동의했음

구분		교육의 흥미도	교육의 유익성	게임 관련 지식 습득	주변에 추천의사	재참여의사	전체
학교급	초등	82.4%	78.6%	80.7%	70.9%	68.1%	76.1%
	중등	79.4%	75.2%	77.6%	72.2%	68.2%	74.5%
성별	남	84.7%	80.8%	81.8%	73.5%	71.2%	78.4%
	여	79.1%	75.2%	78.6%	68.3%	64.7%	73.2%
전체		82.0%	78.2%	80.3%	71.1%	68.1%	73.1%



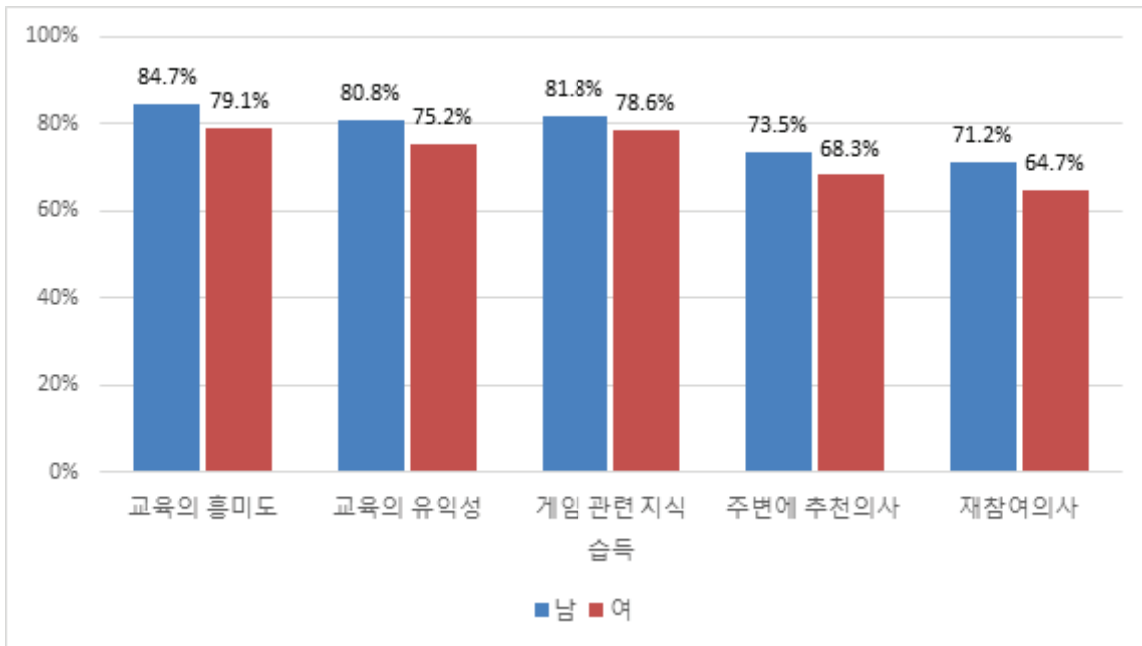
○ 학교급별 만족도 비교 결과

- 초등학생의 만족도 평균이 76.1%인 반면 중학생의 만족도 평균은 74.5%로 초등학생의 만족도가 전반적으로 높은 경향
- 교육의 유익성에 대한 만족도 격차가 3.4%p로 가장 컸으나 교육의 흥미도와 게임 관련 지식 습득 만족도 문항들의 격차도 3%p 내외로 비슷한 수준
- 주변에 추천할 의사가 있다는 항목의 동의율은 중학생이 72.2%로 초등학생의 70.9% 보다 1.3%p 더 높았으며 나머지 문항에서는 초등학생이 높거나 거의 동일했음



○ 성별 만족도

- 남학생들의 만족도 평균이 78.4%인 반면 여학생들의 평균은 73.2%로 남학생들의 만족도가 전반적으로 높았음
- 남녀 간의 만족도 격차는 재참여 의사에서 6.6%p로 가장 컸으며 게임 관련 지식 습득에 대한 만족도에서 3.2%p로 가장 적었음



2-2) 만족도: 학년별 비교

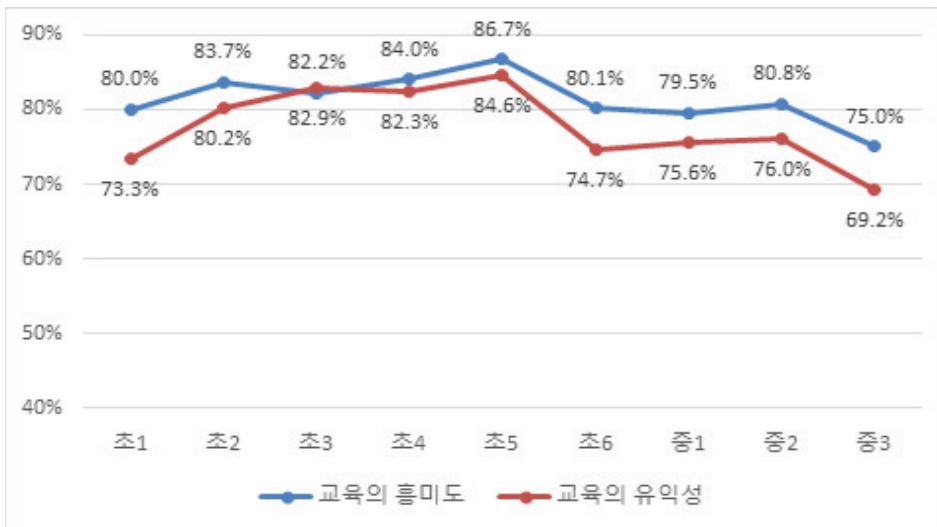
○ 세부 학년별 만족도 비교 결과

- 학년별 만족도 분포를 비교한 결과, 초등학교 5학년 참가자들의 만족도가 81.8%로 가장 높았고, 중학교 3학년과 초등학교 1학년 만족도가 각각 68.1%와 69.3%로 가장 낮았음
- 초등학교 2학년부터 중2 학년까지 만족도는 75% 내외로 나타나서 본 교육 프로그램이 가장 적합한 학년은 초등학교 2학년에서 중학교 2학년 까지로 추정할 수 있음
- 본 교육이 가장 적합한 학년은 초등학교 5학년인 반면 초등학교 1학년에게는 지나치게 어렵고 중학교 3학년에게는 지나치게 익숙한 내용일 것으로 추정됨

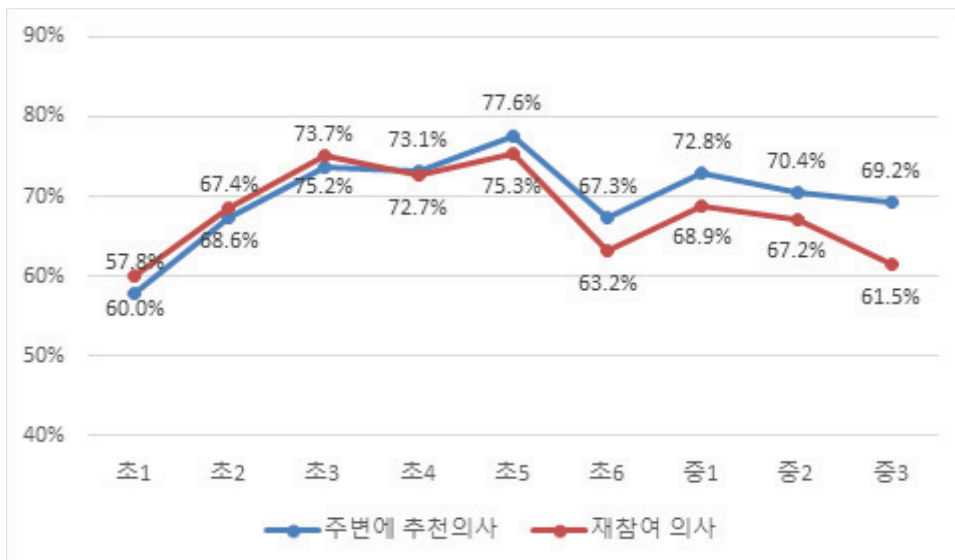
구분		교육의 흥미도	교육의 유익성	게임 관련 지식 습득	주변에 추천의사	재참여 의사	전체
초등	초1	80.0%	73.3%	75.6%	57.8%	60.0%	69.3%
	초2	83.7%	80.2%	75.6%	67.4%	68.6%	75.1%
	초3	82.2%	82.9%	82.5%	73.7%	75.2%	79.3%
	초4	84.0%	82.3%	84.0%	73.1%	72.7%	79.2%
	초5	86.7%	84.6%	85.3%	77.6%	75.3%	81.9%
	초6	80.1%	74.7%	77.8%	67.3%	63.2%	72.6%
	계	82.4%	78.6%	80.7%	70.9%	68.1%	76.1%
중등	중1	79.5%	75.6%	78.9%	72.8%	68.9%	75.1%
	중2	80.8%	76.0%	76.0%	70.4%	67.2%	74.1%
	중3	75.0%	69.2%	65.4%	69.2%	61.5%	68.1%
	계	79.4%	75.2%	77.6%	72.2%	68.2%	74.5%
전체		82.0%	78.2%	80.3%	71.1%	68.1%	75.9%

○ 만족도의 학년별 비교

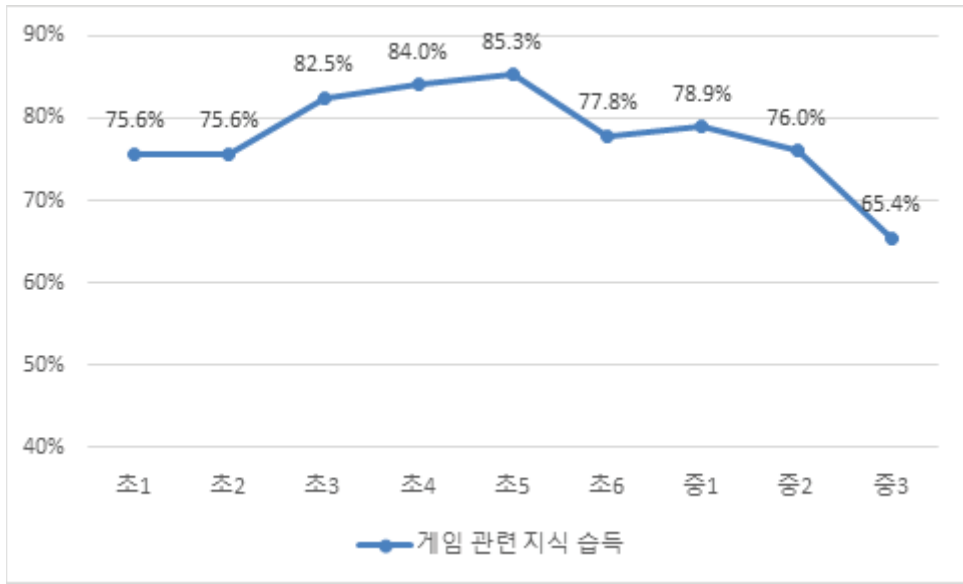
- 항목별 만족도 비교 결과 전체적으로 초등학교 5학년까지 만족도가 높으나 초등학교 6학년부터 낮아지는 경향이 나타났음
- 특히 주변에 추천할 의사와 재참여 의사는 초등학교 1학년을 제외하면 초등학교 6학년과 중학교 3학년에서 가장 낮았음
- 교육 만족도의 학년별 추세 비교를 위해서 만족도 2개 항목 단위로 그래프 표기



[교육 만족도의 학년별 분포 : 교육의 흥미도, 교육의 유익성]



[교육 만족도의 학년별 분포 : 추천의사, 재참여 의사]

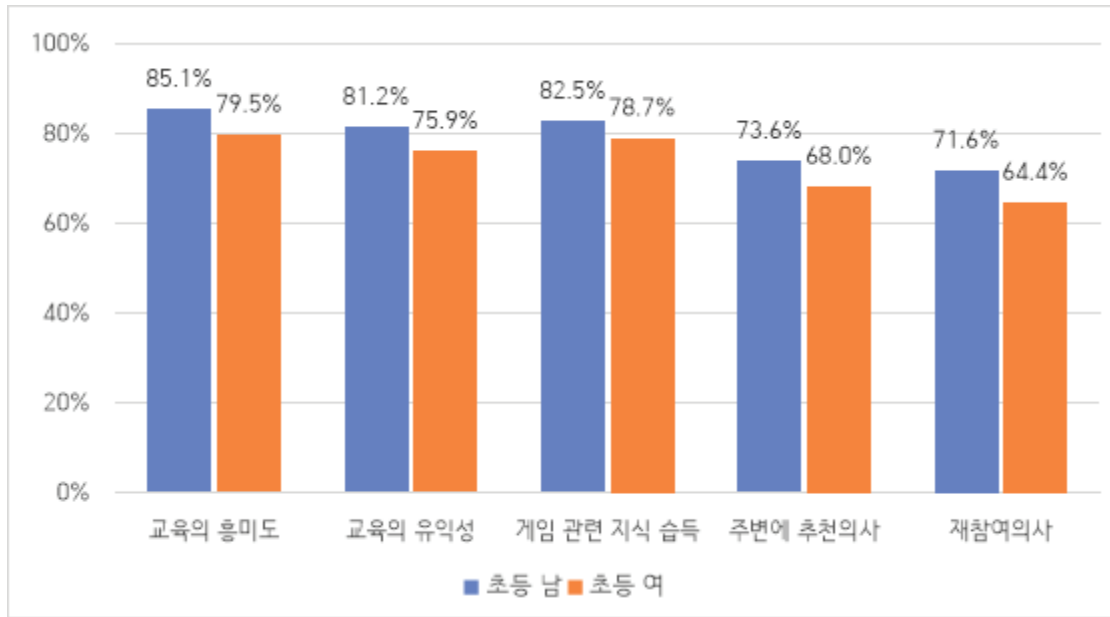


[게임교육 만족도의 학년별 분포 : 게임 관련 지식 습득]

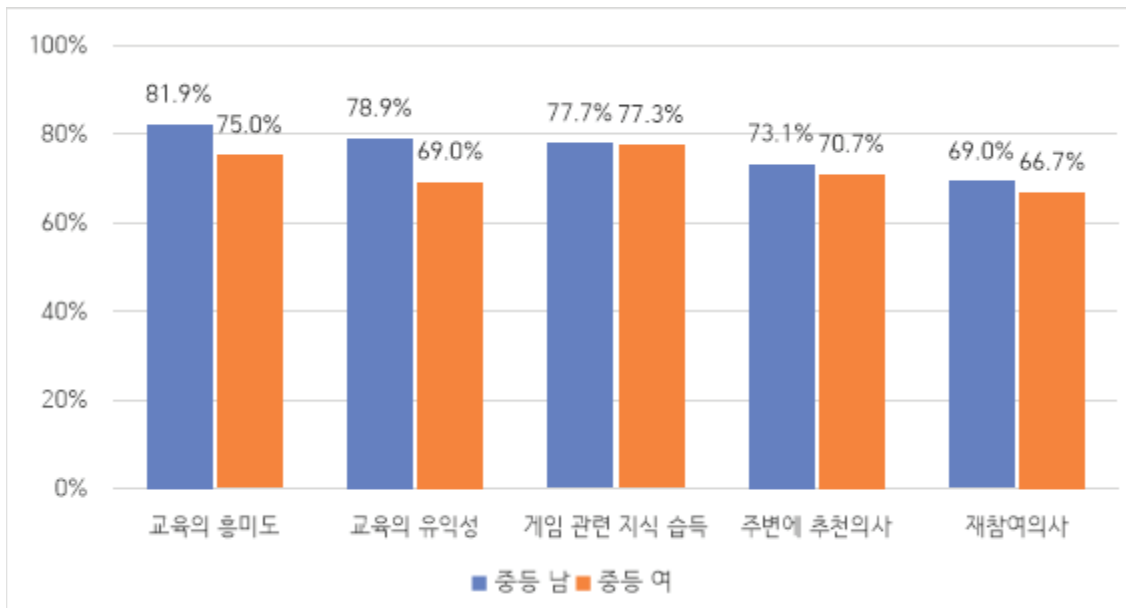
2-3) 만족도: 학교급 x 성별 비교

- 학교급에 따라서 만족도의 성별 차이가 달라지는지 비교 결과
 - 만족도의 성별 격차 추세는 학교급과 상관없이 유지됨
 - 남학생들의 만족도가 모든 학교급에서 전반적으로 높았으며 특히 초등학교에서 남학생의 만족도가 78.8%인데 여학생들은 73.3%로 5.5%p인 반면, 중학교에서는 성별 격차가 4.4%p로 초등학교의 격차가 더 컸음
 - 문항별 만족도 격차는 모든 문항에서 모든 학교급에서 남학생이 더 높았음
 - 중학교 집단에서 게임 관련 지식 습득에 대한 만족도에서 남녀 간 격차가 0.4%p로 가장 적었음

구분		교육의 흥미도	교육의 유익성	게임 관련 지식 습득	주변에 추천의사	재참여 의사	전체
초등	남	85.1%	81.2%	82.5%	73.6%	71.6%	78.8%
	여	79.5%	75.9%	78.7%	68.0%	64.4%	73.3%
	합계	82.4%	78.6%	80.7%	70.9%	68.1%	76.1%
중등	남	81.9%	78.9%	77.7%	73.1%	69.0%	76.1%
	여	75.0%	69.0%	77.3%	70.7%	66.7%	71.7%
	합계	79.4%	75.2%	77.6%	72.2%	68.2%	74.5%
전체	남	84.7%	80.8%	81.8%	73.5%	71.2%	78.4%
	여	79.1%	75.2%	78.6%	68.3%	64.7%	73.2%
	합계	82.0%	78.2%	80.3%	71.1%	68.1%	75.9%



[학교급과 성별에 따른 교육 만족도 : 초등학교]



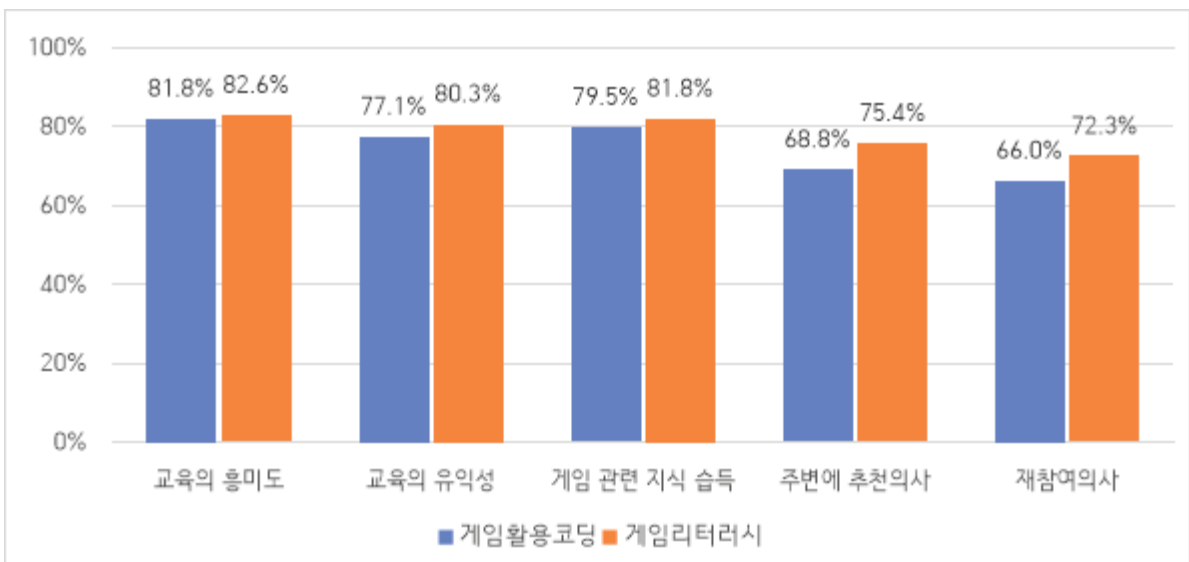
[학교급과 성별에 따른 교육 만족도 : 중학교]

2-4) 만족도: 학교급 x 참여 프로그램별 비교

○ 참여 프로그램에 따른 만족도 비교 결과

- 게임 리터러시 교육 참여자들의 만족도 평균이 78.5%인 반면, 게임 활용 코딩 교육 참여자들의 만족도는 74.6%로 나타나서 게임 활용 코딩 교육 참여자들의 비율이 높은 것에 비해 만족도는 낮은 경향이 발견됨
- 참여프로그램에 따른 교육 만족도의 격차가 가장 큰 항목은 주변에 추천할 의사로 6.6%p의 격차가 있었으며, 그다음은 재참여 의사로 6.2%p였음

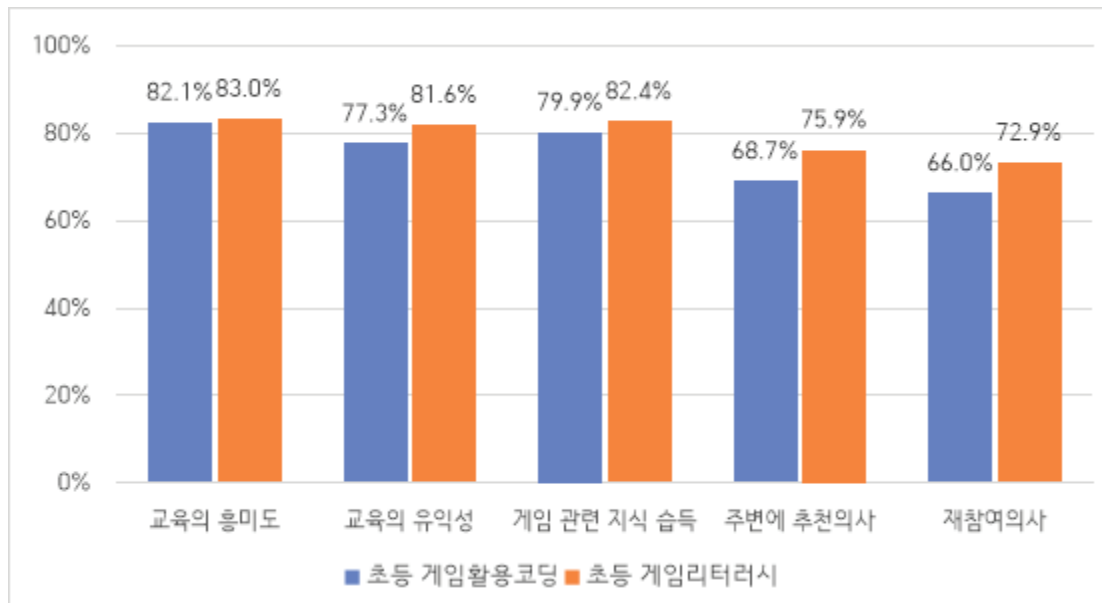
구분		교육의 흥미도	교육의 유익성	게임 관련 지식 습득	주변에 추천의사	재참여의사	전체
초등	게임활용코딩	82.1%	77.3%	79.9%	68.7%	66.0%	74.8%
	게임리터러시	83.0%	81.6%	82.4%	75.9%	72.9%	79.1%
	합계	82.4%	78.6%	80.7%	70.9%	68.1%	76.1%
중등	게임활용코딩	77.6%	75.1%	75.4%	70.2%	66.3%	72.9%
	게임리터러시	80.8%	75.3%	79.3%	73.8%	69.7%	75.8%
	합계	79.4%	75.2%	77.6%	72.2%	68.2%	74.5%
전체	게임활용코딩	81.8%	77.1%	79.5%	68.8%	66.0%	74.6%
	게임리터러시	82.6%	80.3%	81.8%	75.4%	72.3%	78.5%
	합계	82.0%	78.2%	80.3%	71.1%	68.1%	75.9%



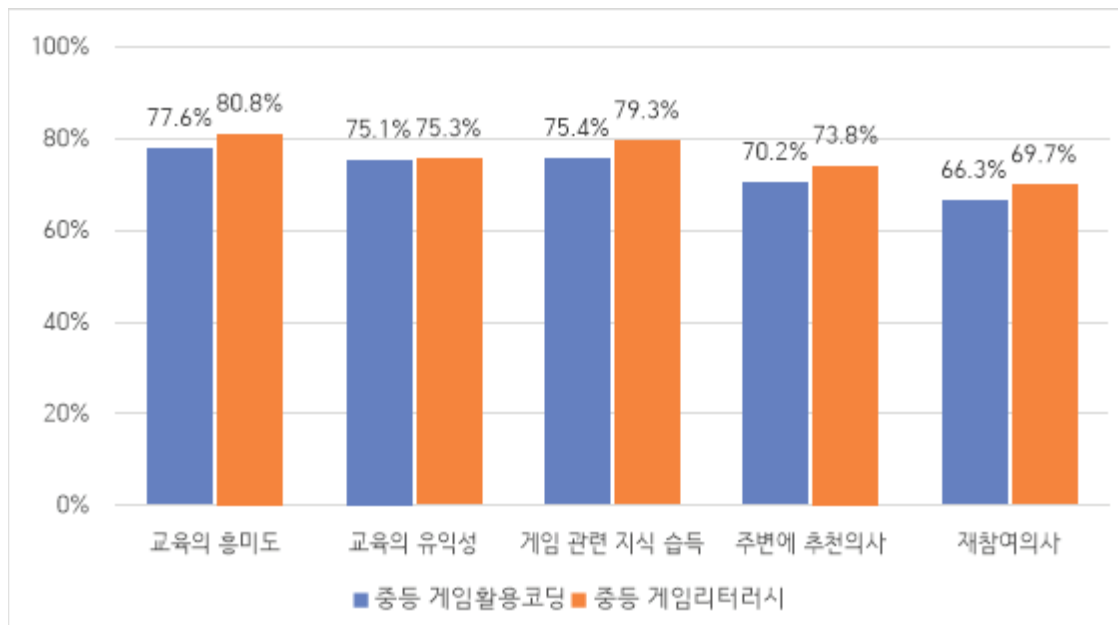
[학교급과 참여 프로그램에 따른 교육 만족도 : 전체]

○ 참여 프로그램 별 만족도의 학교급별 차이

- 참여 교육 프로그램에 따른 만족도의 차이는 학교급에 상관없이 일관적으로 나타났음
- 초등학생 그룹에서 참여한 교육 프로그램에 따른 격차의 전체평균이 4.3%p인 반면 중학교에서는 2.8%p로 초등학교에서의 격차가 더 큰 것으로 나타났음
- 특히 주변에 추천할 의사가 있는지에 대해서 초등학생들은 게임 리터러시 교육을 게임 활용 코딩 교육보다 7.2%p 더 많이 동의했으며, 재참여 의사 역시 6.9%p 더 많이 동의했음



[학교급과 참여 프로그램에 따른 교육 만족도 : 초등학교]



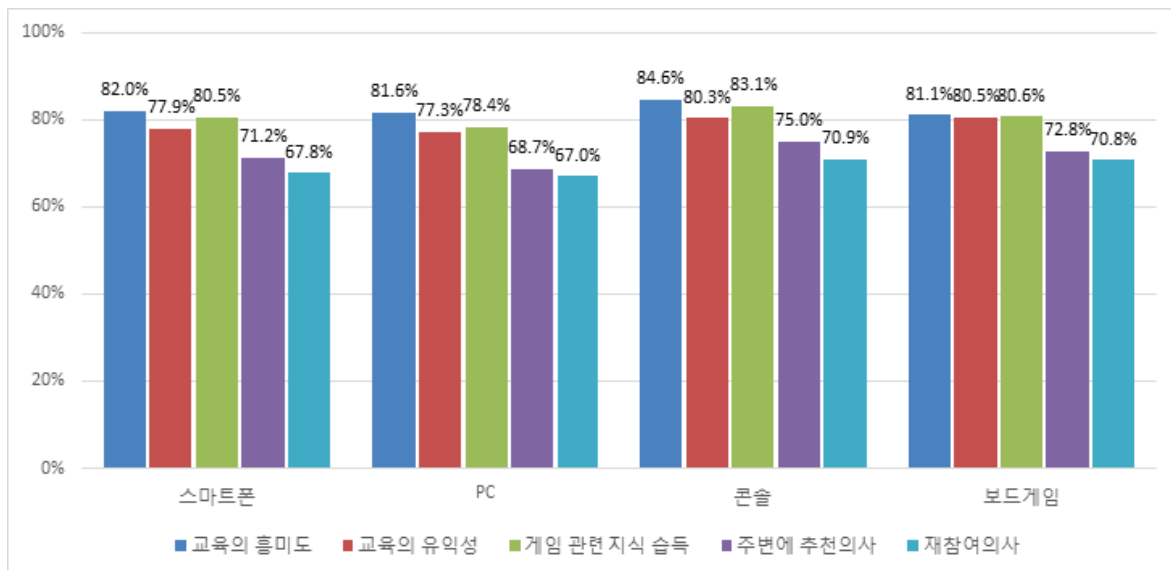
[학교급과 참여 프로그램에 따른 교육 만족도 : 중학교]

2-5) 만족도: 주로 하는 게임 플랫폼별 비교

○ 주로 이용하는 게임 플랫폼에 따른 만족도 비교 결과

- 콘솔게임 이용자의 만족도가 78.8%로 가장 높았고, PC 게임 게임 이용자의 만족도가 74.6%로 가장 낮았음
- 콘솔 게임 이용자의 만족도는 모든 항목에서 높은 경향이 있었으며, PC 게임 이용자의 만족도는 전체적으로 낮았고 특히 주변에 추천할 의사 항목에서 68.7%로 가장 낮았음

구분	교육의 흥미도	교육의 유익성	게임 관련 지식 습득	주변에 추천의사	재참여의사	전체
스마트폰	82.0%	77.9%	80.5%	71.2%	67.8%	75.9%
PC	81.6%	77.3%	78.4%	68.7%	67.0%	74.6%
콘솔	84.6%	80.3%	83.1%	75.0%	70.9%	78.8%
보드게임	81.1%	80.5%	80.6%	72.8%	70.8%	77.1%
합계	82.0%	78.2%	80.3%	71.1%	68.1%	75.9%

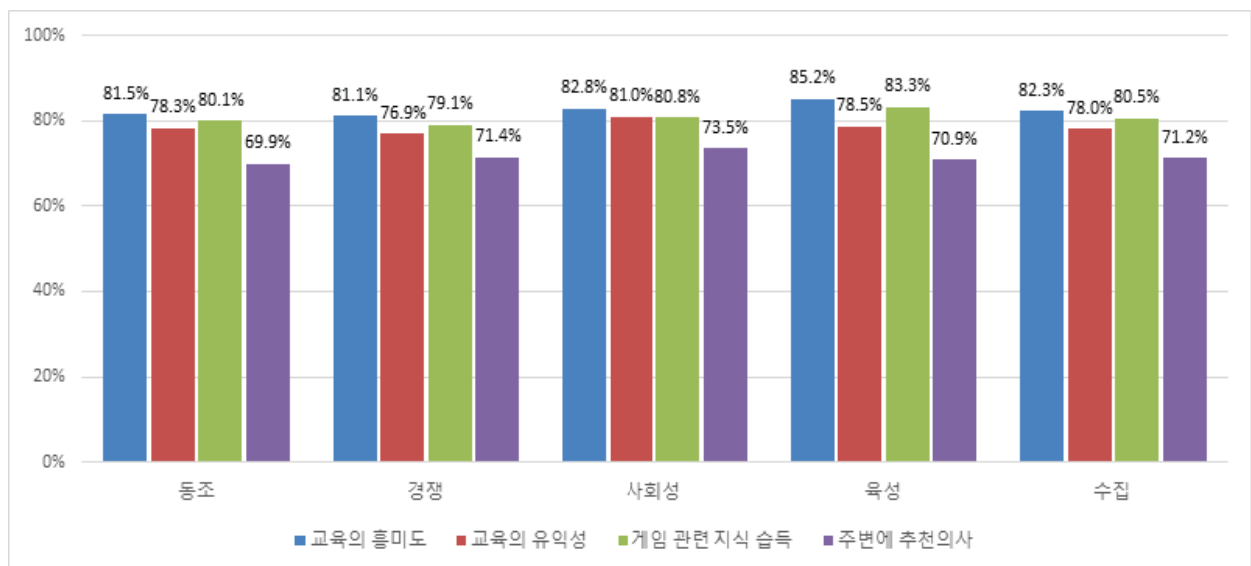


2-6) 만족도: 게임 동기별 비교

○ 게임을 하는 동기 유형에 따른 만족도 비교 결과

- 게임 이용 동기에 따른 만족도의 격차는 크지 않았음
- 사회적 동기 유형의 교육 만족도가 78.2%로 가장 높았던 반면, 경쟁과 승부 지향 참여자들의 교육 만족도는 75.2%로 가장 낮았음

구분	교육의 흥미도	교육의 유익성	게임 관련 지식 습득	주변에 추천의사	재참여의사	전체
동조	81.5%	78.3%	80.1%	69.9%	66.6%	75.3%
경쟁	81.1%	76.9%	79.1%	71.4%	67.4%	75.2%
사회성	82.8%	81.0%	80.8%	73.5%	72.7%	78.2%
육성	85.2%	78.5%	83.3%	70.9%	70.0%	77.6%
수집	82.3%	78.0%	80.5%	71.2%	68.1%	76.0%
합계	82.0%	78.2%	80.3%	71.1%	68.1%	75.9%



4. 게임교육 효과 분석

1) 효과분석 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 게임 문화재단과의 협의를 통해 구성

문항	측정 내용
4. 나는 나에게 이로운 게임과 해로운 게임을 구별할 수 있다.	유해 게임 식별
5. 나는 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알고 있다.	시간관리 중요성
6. 나는 게임이용시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알고 있다.	시간관리 능력
7. 나는 게임에 대해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다.	보호자와 소통
8. 나는 부모님(보호자)께서 게임에 대해 걱정하는 이유를 알고 있다.	보호자 이해
9. 나는 왜 내 연령대에 맞는 게임을 해야 하는지 알고 있다.	연령기준 인식
10. 나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.	게임내 금전개념
11. 나는 게임관련 범죄를 예방하고 안전하게 게임하는 법을 알고 있다.	게임 범죄 안전
12. 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
(⑤매우그렇다 ④그렇다 ③보통이다 ②그렇지 않다 ①전혀그렇지 않다)
- 이 응답결과를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류하여 긍정에 해당하는 5, 4번 응답을 동의로, 나머지 보통(3번)과 부정(4, 5번)은 비동의로 설정⁵⁾

○ 교육에 따른 향상도 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

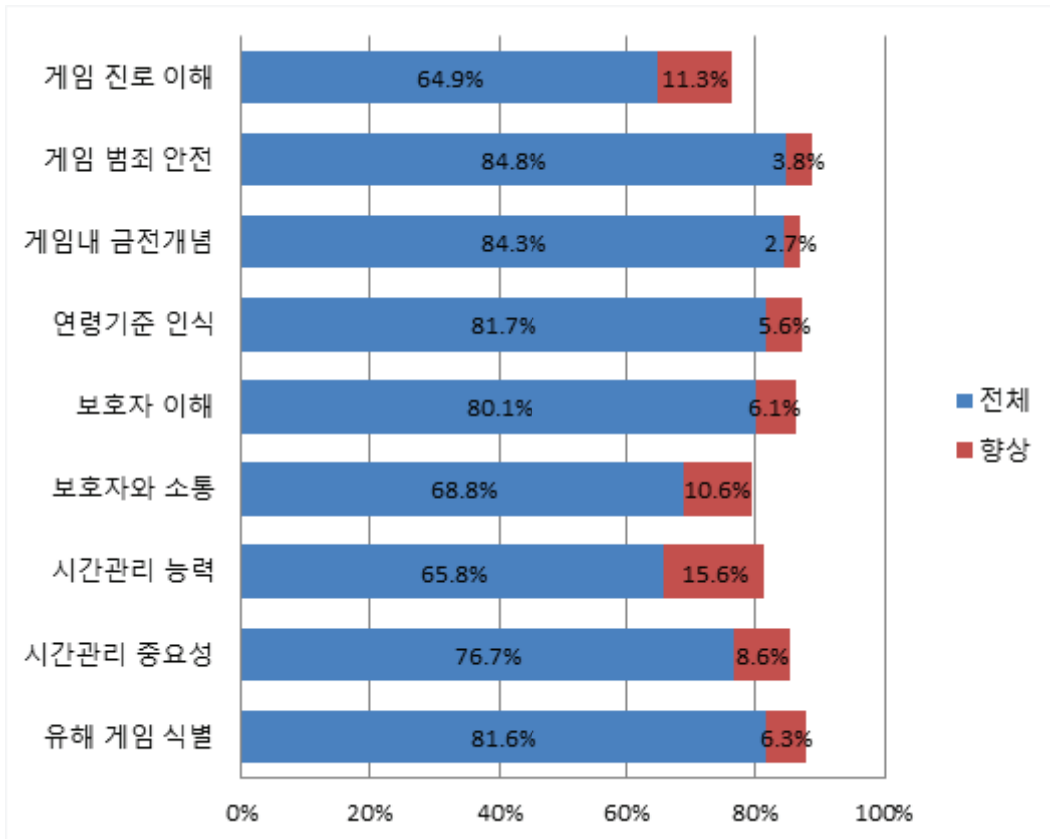
5) likert 5점 척도를 그대로 점수(1점-5점)로 변환하는 방법도 고려하였으나, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수변환을 위한 등간척도의 조건을 충족하지 못함. 점수 변환 방식은 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우(예: 동의하지 않는다 - 약간 동의한다 - 매우 동의한다)에 적절함.

2) 교육의 효과성 분석 결과

2-1) 전체적인 효과성 측정 결과

- 사전-사후 비교 조사 결과 교육에 따른 효과성의 평균은 7.8%로 나타났음
- 모든 항목에서 교육에 따른 효과성이 확인되어 찾아가는 게임문화교실 교육이 성과를 거둔 것으로 나타났음
- 게임 이용 시간관리 능력 (나는 게임 이용 시간을 효과적으로 관리하게 되었다)에 대한 동의율이 15.6%p 증가해서 가장 높았음
- 게임 내 금전 개념 인식 (나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.)에 대한 동의율은 2.7%p 증가해서 교육에 따른 향상도가 가장 낮았음

항목	차이 비교		
	사전	사후	격차
유해 게임 식별	81.6%	87.9%	6.3%
시간관리 중요성	76.7%	85.3%	8.6%
시간관리 능력	65.8%	81.3%	15.6%
보호자와 소통	68.8%	79.4%	10.6%
보호자 이해	80.1%	86.2%	6.1%
연령기준 인식	81.7%	87.3%	5.6%
게임내 금전개념	84.3%	87.0%	2.7%
게임 범죄 안전	84.8%	88.6%	3.8%
게임 진로 이해	64.9%	76.2%	11.3%
전체	76.5%	84.4%	7.8%

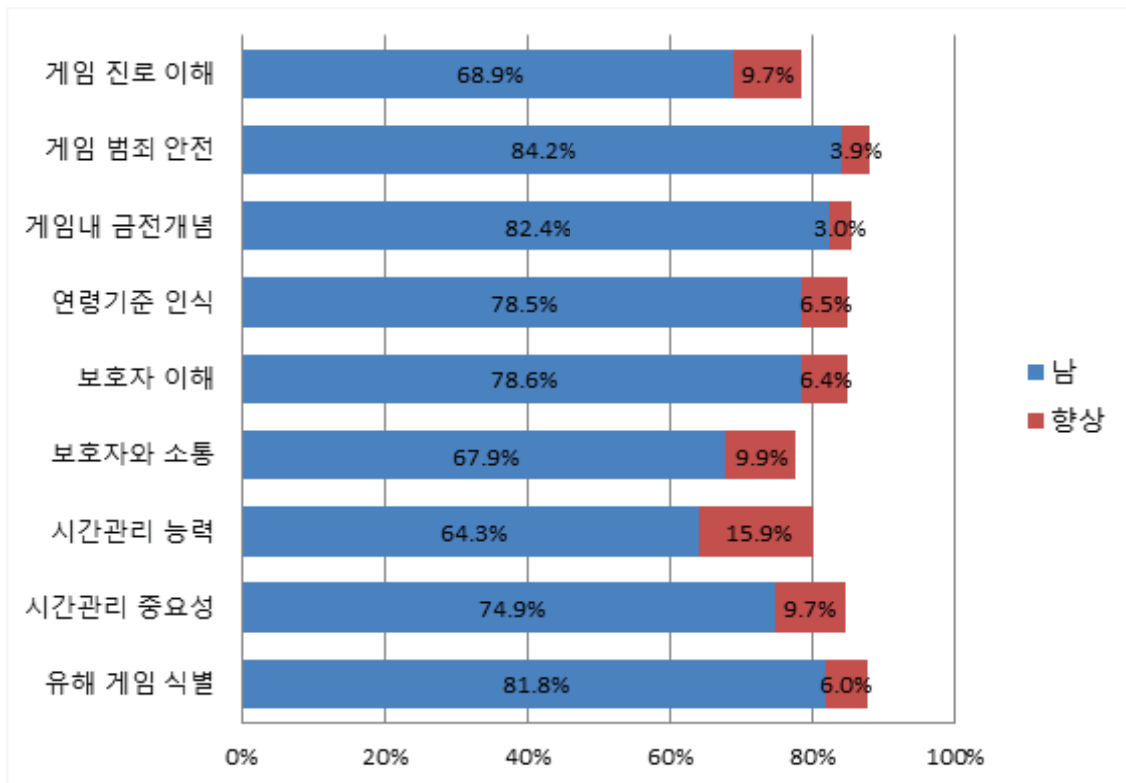


2-2) 항목별 효과성 : 성별 비교

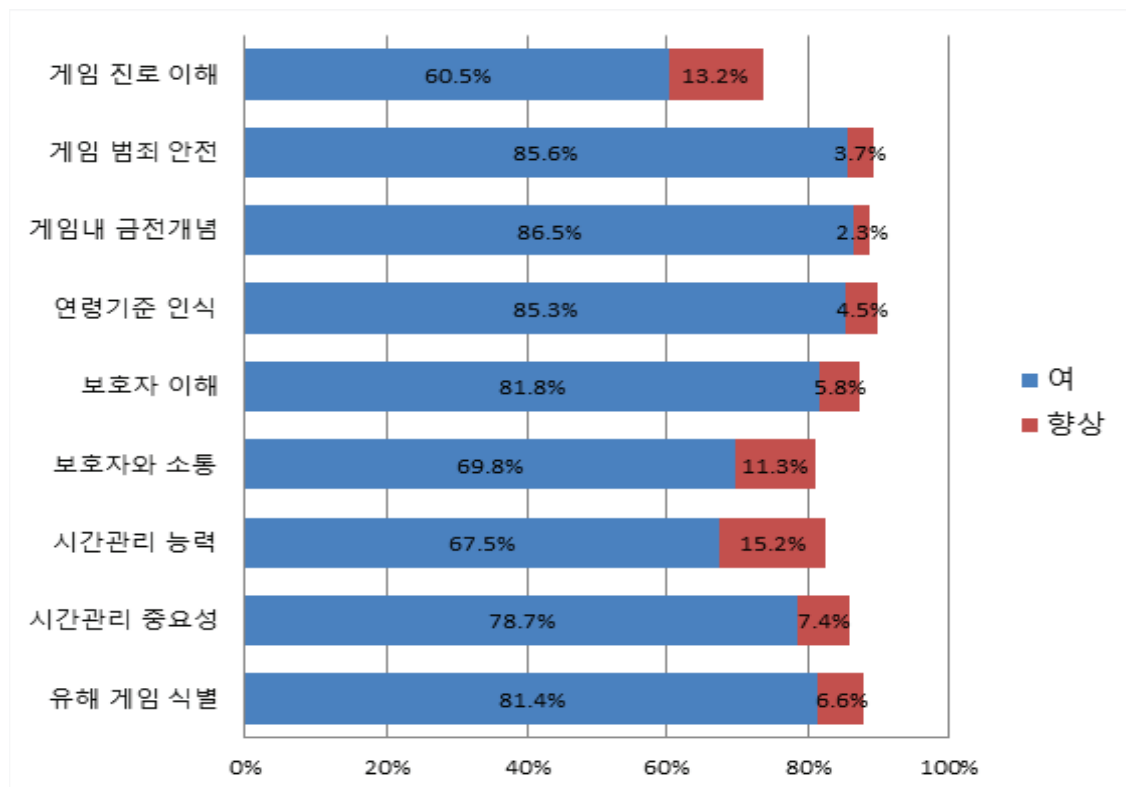
○ 성별에 따른 효과성 비교 결과

- 남녀 집단별 효과성 차이 평균은 7.9% 대 7.8%로 거의 동일했음
- 남학생들의 경우 시간 관리의 중요성에 대한 인식이 9.7% 증가해서 여학생들 대비 2.4%p 더 높은 향상률을 보였음
- 여학생들은 게임관련 진로 이해의 향상률(13.2%)에서 남학생 대비 3.5%p 더 많았으며, 보호자와의 소통 능력 습득(11.3%)에서도 남학생들보다 1.5%p 더 높은 향상률을 보였음

항목	남			여		
	사전	사후	격차	사전	사후	격차
유해 게임 식별	81.8%	87.8%	6.0%	81.4%	88.0%	6.6%
시간관리 중요성	74.9%	84.6%	9.7%	78.7%	86.1%	7.4%
시간관리 능력	64.3%	80.2%	15.9%	67.5%	82.7%	15.2%
보호자와 소통	67.9%	77.8%	9.9%	69.8%	81.2%	11.3%
보호자 이해	78.6%	85.0%	6.4%	81.8%	87.5%	5.8%
연령기준 인식	78.5%	85.0%	6.5%	85.3%	89.9%	4.5%
게임내 금전개념	82.4%	85.3%	3.0%	86.5%	88.7%	2.3%
게임 범죄 안전	84.2%	88.1%	3.9%	85.6%	89.2%	3.7%
게임 진로 이해	68.9%	78.6%	9.7%	60.5%	73.6%	13.2%
전체	75.7%	83.6%	7.9%	77.4%	85.2%	7.8%



[게임 문화교실 교육의 성과 : 남자]

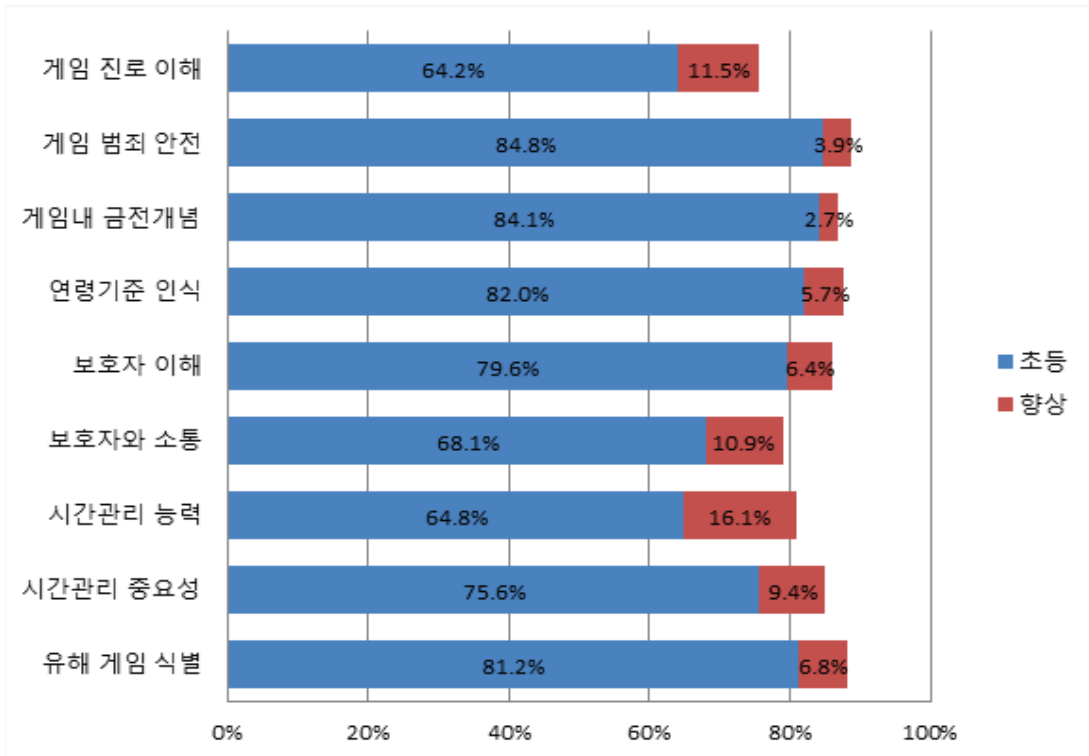


[게임 문화교실 교육의 성과 : 여자]

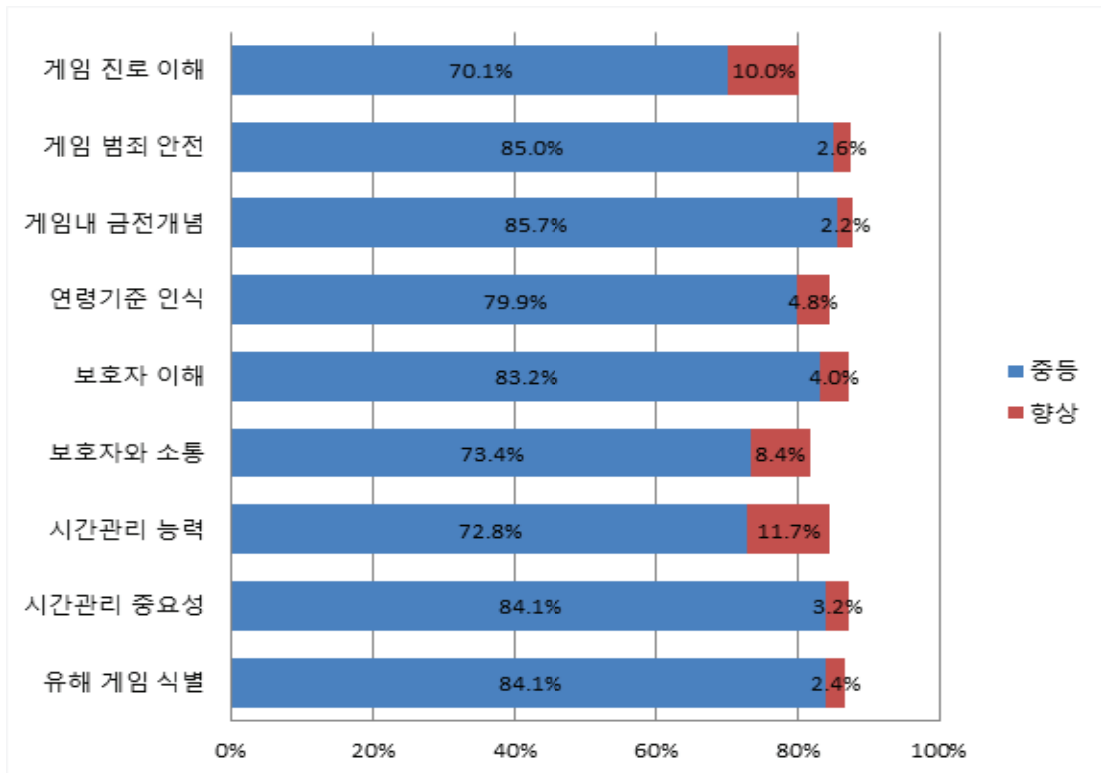
2-3) 항목별 효과성 : 학교급별 비교

- 교육에 따른 효과성의 학교급별 차이를 비교한 결과
 - 초등학생들의 향상률 전체 평균이 8.2%로 중학생 그룹의 5.5%보다 2.7%p 높았음
 - 이는 초등학생 대상 교육이 더 큰 성과를 거두었음을 의미함
 - 학교급별 향상률의 격차가 가장 큰 항목은 시간관리 중요성에 대한 인식으로 초등학생들이 9.4%의 향상률을 보여 중학생들의 3.2%보다 6.2%p 더 높았음
 - 이는 상대적으로 초등학생들이 시간관리의 중요성 인식 수준이 낮았기 때문에 나타난 바닥효과(floor effect)로 볼 수 도 있음
 - 그다음으로 학교급별 향상률의 격차가 큰 항목은 유해 게임 식별 능력 습득으로 두 집단 간 향상률의 격차는 4.4%p였음
 - 학교급별 향상률의 격차가 가장 적은 항목은 게임 내 금전개념에 대한 인식으로 향상률 자체도 2%로 가장 낮았고 두 집단 간의 격차도 0.5%p로 나타났음
 - 그다음으로 격차가 적은 항목은 연령 기준에 대한 인식 수준으로 0.9%p로 나타남

항목	초등			중등		
	사전	사후	격차	사전	사후	격차
유해 게임 식별	81.2%	88.1%	6.8%	84.1%	86.6%	2.4%
시간관리 중요성	75.6%	85.0%	9.4%	84.1%	87.3%	3.2%
시간관리 능력	64.8%	80.9%	16.1%	72.8%	84.5%	11.7%
보호자와 소통	68.1%	79.0%	10.9%	73.4%	81.8%	8.4%
보호자 이해	79.6%	86.0%	6.4%	83.2%	87.2%	4.0%
연령기준 인식	82.0%	87.7%	5.7%	79.9%	84.6%	4.8%
게임내 금전개념	84.1%	86.8%	2.7%	85.7%	87.9%	2.2%
게임 범죄 안전	84.8%	88.8%	3.9%	85.0%	87.6%	2.6%
게임 진로 이해	64.2%	75.7%	11.5%	70.1%	80.1%	10.0%
전체	76.1%	84.2%	8.2%	79.8%	85.3%	5.5%



[게임 문화교실 교육의 성과 : 초등학교]



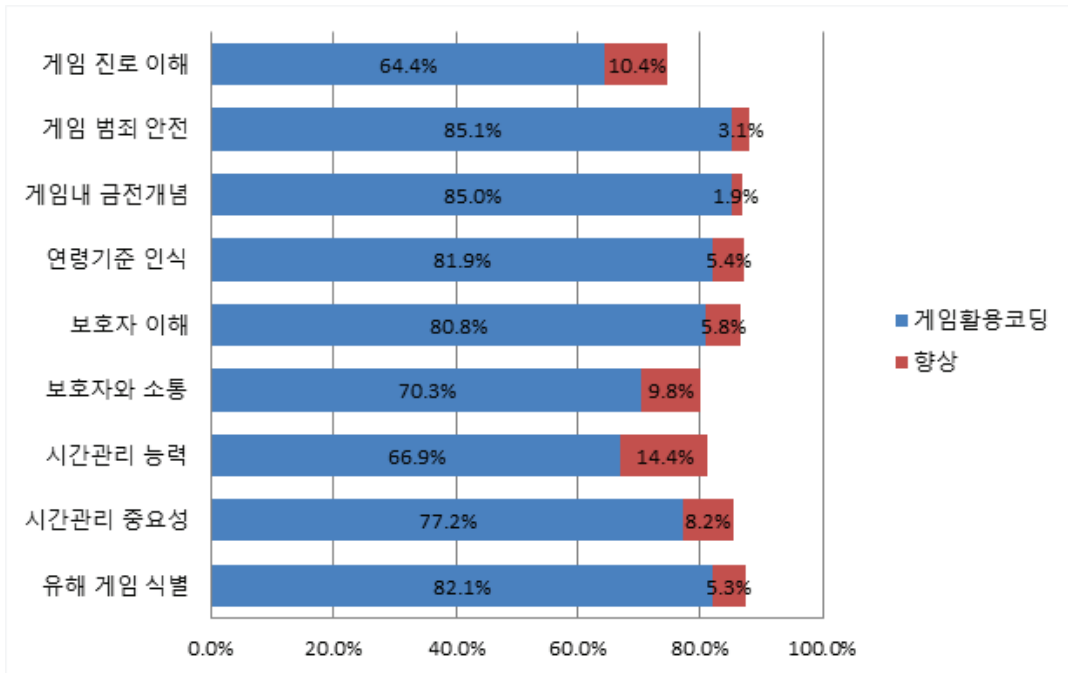
[게임 문화교실 교육의 성과 : 중학교]

2-4) 항목별 효과성 : 프로그램별 비교

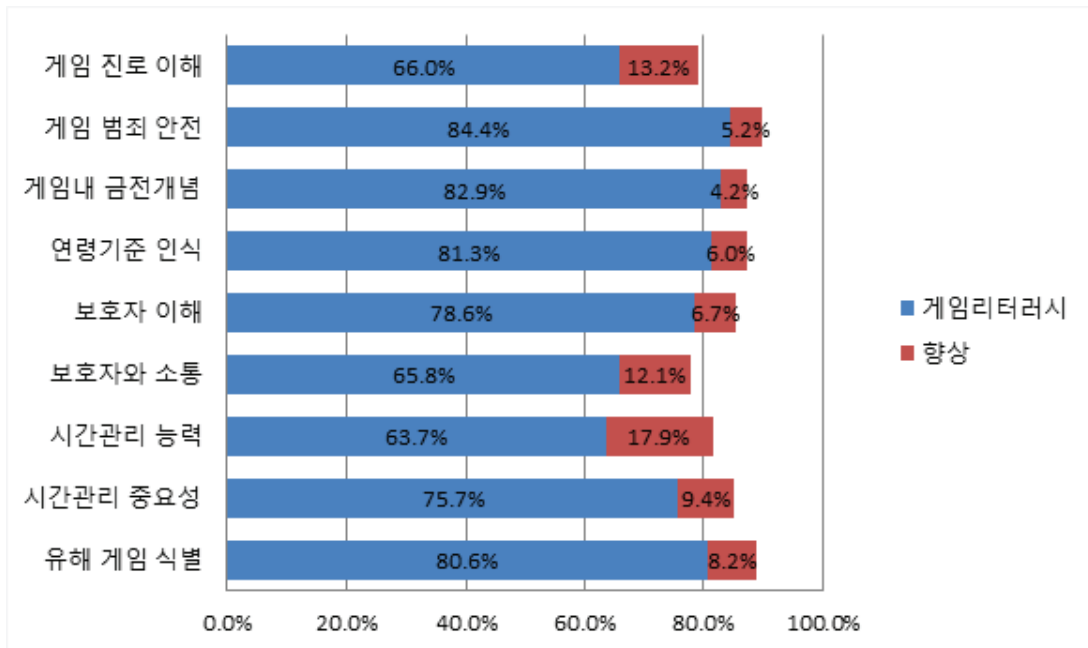
○ 참여한 교육 프로그램에 따른 향상률의 차이 비교 결과

- 게임 리터러시 교육 참여자들의 향상률 전체 평균이 9.2%로 게임활용코딩 교육 참여자들의 향상률 7.1% 보다 2.1%p 높았음
- 이는 게임 리터러시 교육 참여자들의 사전 조사 결과가 게임 활용 코딩 교육 참여자들보다 낮았기 때문이기도 함
- 참여 교육 프로그램 간 격차가 가장 큰 항목은 시간관리 능력 습득으로 게임 활용 코딩 교육 참여자들이 14.4% 증가한 반면, 게임 리터러시 교육 참여자들은 17.9% 증가해서 3.5%p 격차를 나타냄
- 반면에 연령 기준 인식 수준의 향상률은 두 집단 간 격차가 0.6%p로 가장 적었음

항목	게임활용코딩			게임리터러시		
	사전	사후	격차	사전	사후	격차
유해 게임 식별	82.1%	87.4%	5.3%	80.6%	88.8%	8.2%
시간관리 중요성	77.2%	85.4%	8.2%	75.7%	85.1%	9.4%
시간관리 능력	66.9%	81.3%	14.4%	63.7%	81.5%	17.9%
보호자와 소통	70.3%	80.1%	9.8%	65.8%	77.9%	12.1%
보호자 이해	80.8%	86.7%	5.8%	78.6%	85.3%	6.7%
연령기준 인식	81.9%	87.3%	5.4%	81.3%	87.3%	6.0%
게임내 금전개념	85.0%	86.9%	1.9%	82.9%	87.1%	4.2%
게임 범죄 안전	85.1%	88.1%	3.1%	84.4%	89.6%	5.2%
게임 진로 이해	64.4%	74.7%	10.4%	66.0%	79.2%	13.2%
전체	77.1%	84.2%	7.1%	75.4%	84.7%	9.2%



[게임 문화교실 교육의 항목별 성과 : 게임 활용 코딩 교육 프로그램]

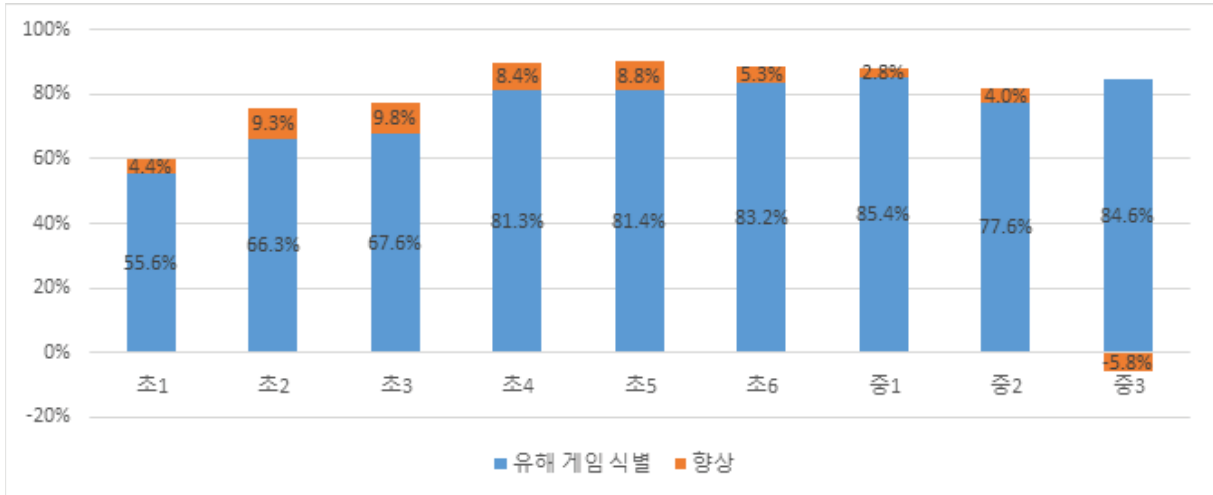


[게임 문화교실 교육의 항목별 성과 : 게임 리터러시 프로그램]

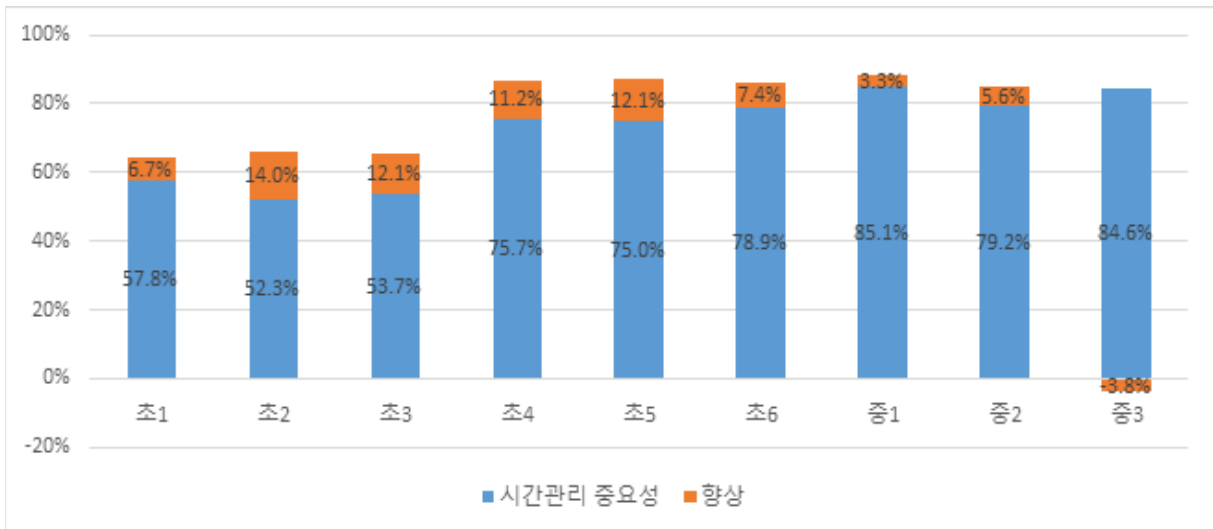
2-5) 항목별 효과성 : 학년별 비교

○ 세부 학년에 따른 향상률의 차이 비교

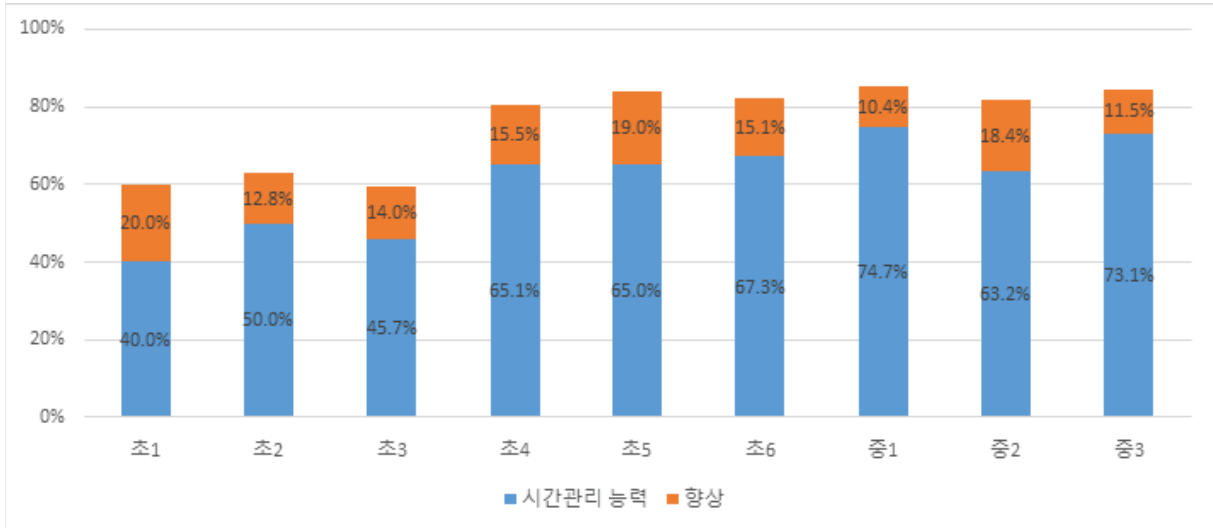
- 유해게임 식별 능력의 향상률은 전체적으로 저학년일수록 높았고 중3학년에서는 오히려 향상이 아니라 낮아진 것으로 나타났음. 이는 저학년의 사전조사 수준이 낮은 것과 관련이 있음



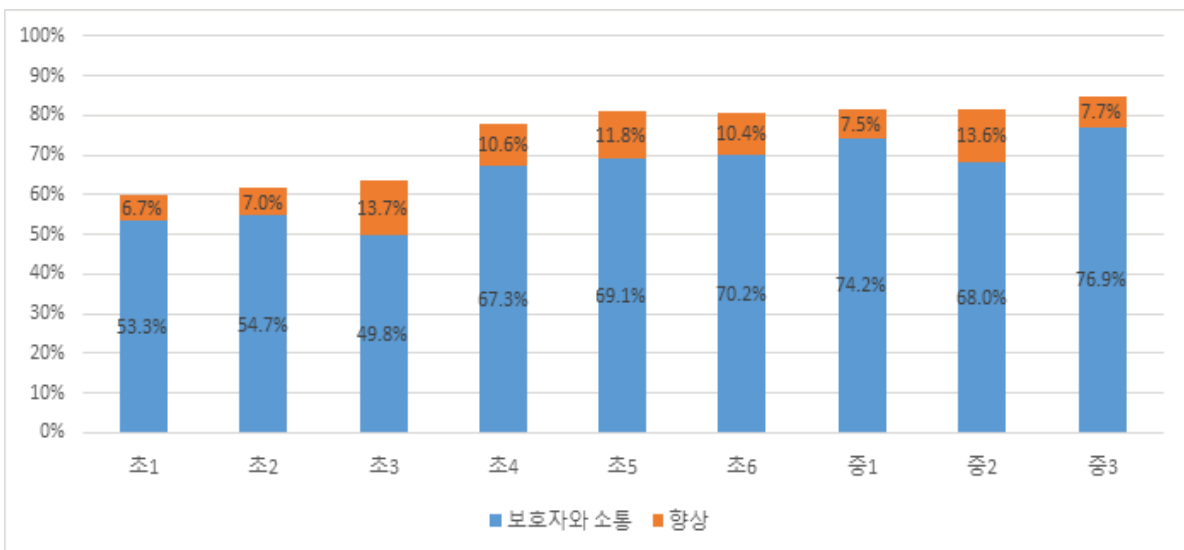
- 시간관리 중요성에 대한 인식 수준 향상률 역시 초등학교 2학년부터 6학년 사이에서 가장 높았으며 중3 학년에서는 감소했음



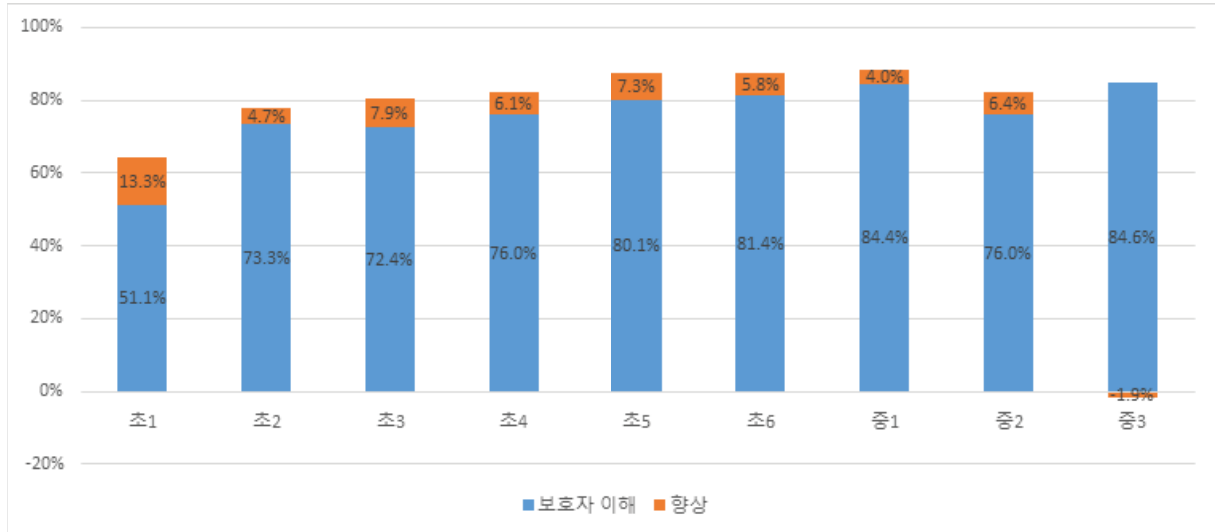
- 게임과 관련된 시간관리 능력 수준 향상률은 모든 학년에서 나타났으며 특히 향상률은 초등학교 1학년에서 20%, 초등 5학년에서 19%로 가장 컸음
- 이 항목의 향상률은 중학 1학년에서 10.4%, 중학 3학년에서 11.5%로 상대적으로 제일 낮았음



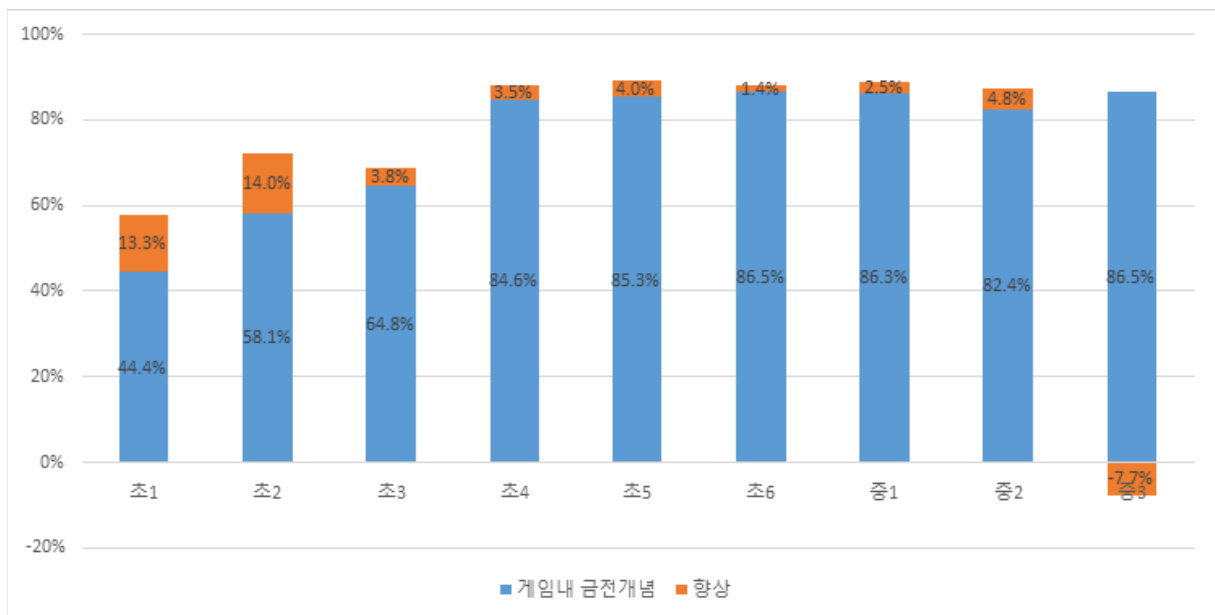
- 보호자와의 소통 능력 향상률은 중학교 1, 3학년과 초등학교 1, 2학년을 제외한 모든 학년에서 10% 이상으로 나타났음
- 이 항목의 향상률은 초등 3학년에서 13.7%, 중학교 2학년에서 13.6%로 가장 높았으며 초등 1학년에서 6.7%로 가장 낮았음



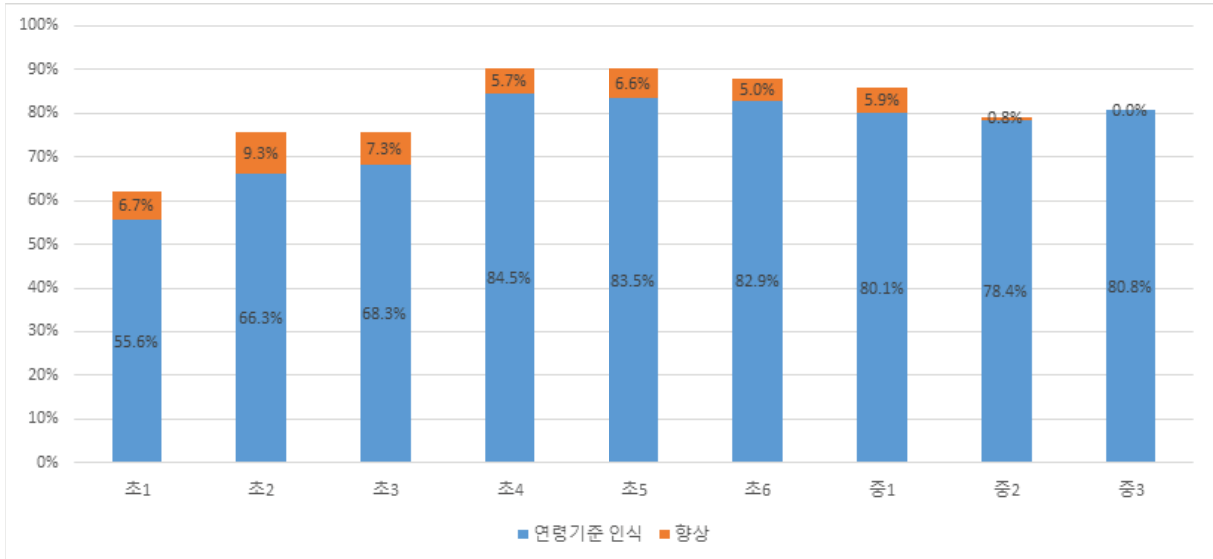
- 왜 보호자가 게임에 대해 걱정하는지를 알게 되었다는 비율은 초등학교 1학년에서 13.3%로 가장 높았음
- 반면에 중학 3학년은 오히려 감소했으며, 중학 1학년과 초등 2학년도 4%대의 상대적으로 낮은 향상률을 나타냈음



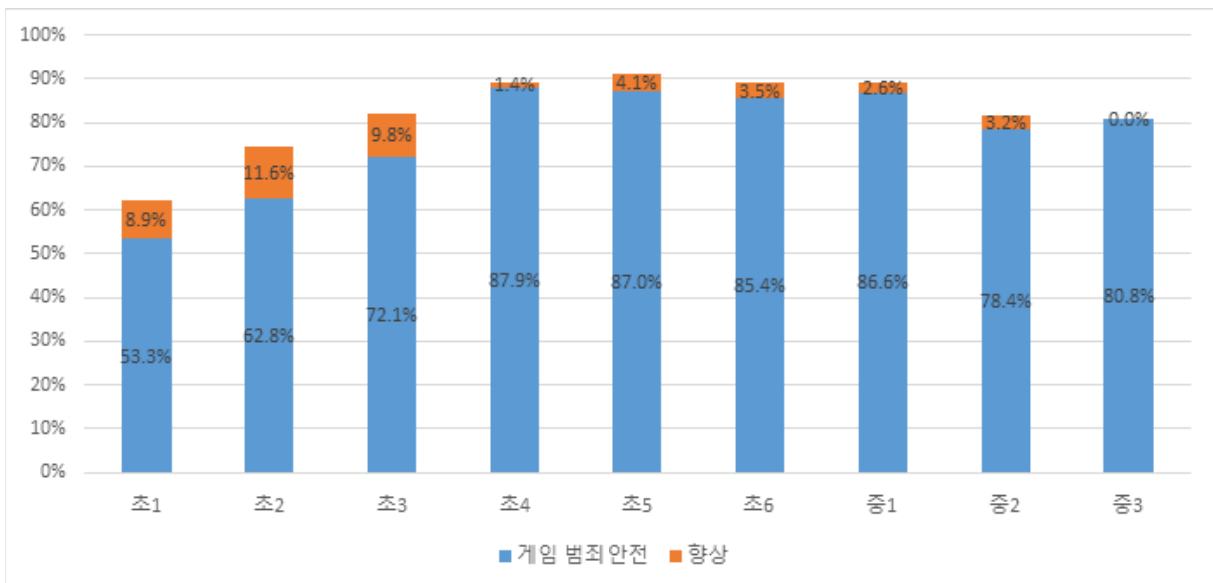
- 게임 내 금전 개념 습득 수준은 초등학교 1, 2학년에서 가장 크게 향상되었으나 이는 초등학생들의 금전 개념 사전 측정 결과가 낮았던 것과 관련이 있음
- 반면에 중 3학년에서는 오히려 7.7% 감소했음



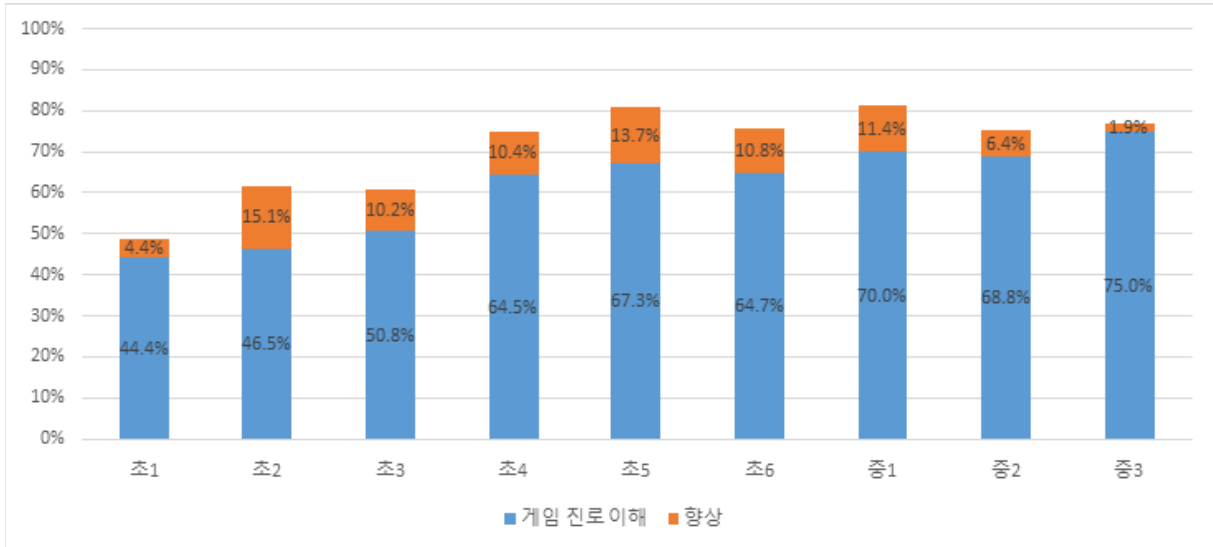
- 게임의 연령 기준에 대한 인식 수준 역시 상대적으로 초등학교 학생들에게서 높은 경향이 나타났음
- 시간관리 중요성에 대한 인식 수준 향상률 역시 초등학교 2학년부터 6학년 사이에서 중 2, 3학년에서는 향상률이 거의 나타나지 않았음



- 게임 관련 범죄를 예방하고 안전하게 게임을 즐기게 되었다는 문항의 동의율 역시 초등학교 1학년에서 5학년 사이에서 가장 많이 향상된 것으로 나타난 반면, 중 3학년에서는 거의 차이가 없었음



- 게임에 관련된 다양한 직업과 진로를 알고 있다는 응답의 비율은 초등학교 2학년부터 중학교 1학년 사이에서는 10%p 이상의 향상을 보였으나, 초등 1학년과 중학 2, 3학년에서는 상대적으로 낮은 향상률을 나타냈음



3) 게임 개발 관련 지식과 기술 습득

- 게임문화교실 교육 과정에서 코딩 교육을 받은 학생들을 대상으로 게임 개발에 관련된 구체적인 코딩 지식과 개발 기술 습득 여부에 대해 다음과 같이 질문하였음

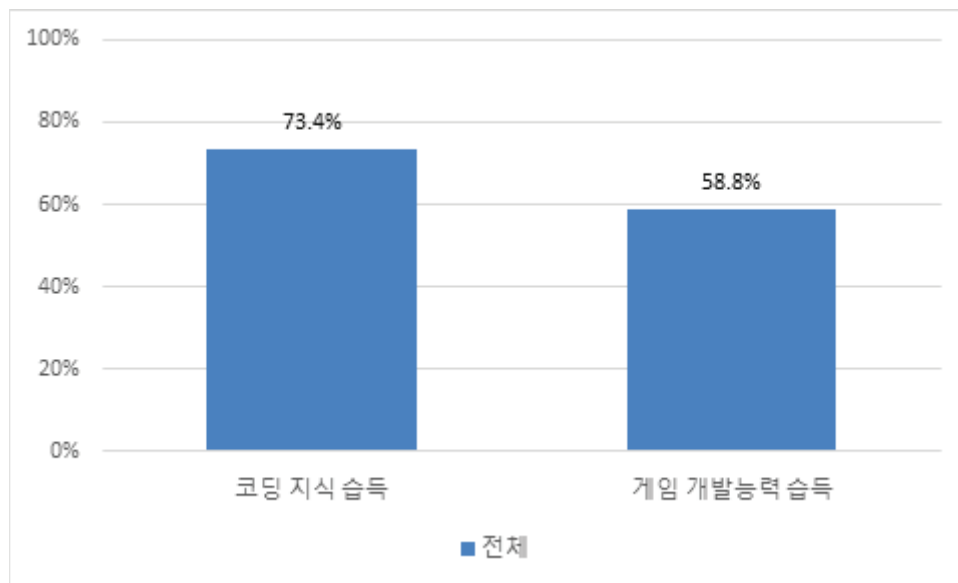
아래 질문은 코딩 교육을 받은 학생만 작성해 주세요!

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

- 이 문항의 응답자가 게임 활용 코딩 교육 참여자뿐만 아니라 게임 리터러시 교육 프로그램 참여자 중에도 많은 비율을 차지하는 것으로 보아 본 조사에서 측정하는 코딩 교육은 위 두 프로그램과는 별도의 교육인 것으로 보임

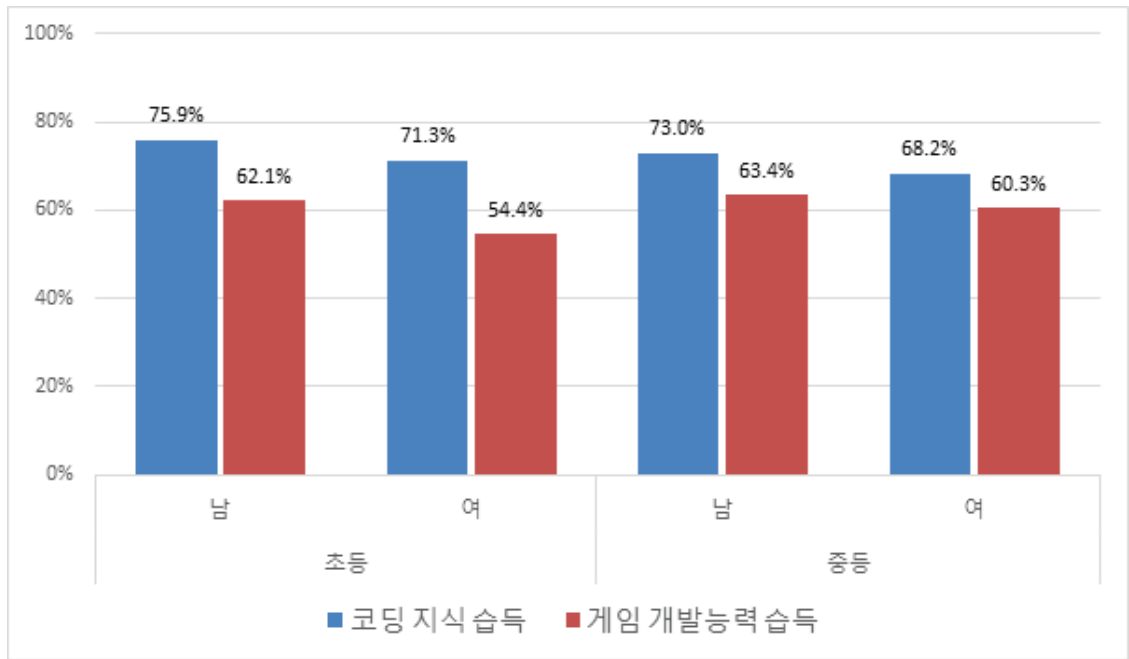
- 게임 개발 관련 지식과 능력 습득 현황

- 본 문항에 응답한 학생 중에서 코딩 관련 기초 지식을 습득했다고 응답한 비율 (그렇다, 매우그렇다)은 73.4%였고, 혼자서 게임을 만들 수 있게 되었다고 응답한 비율은 58.8%로 나타났음



- 성별에 따른 차이를 살펴본 결과 남학생들이 여학생보다 두 문항에 더 많이 동의한 것으로 나타났음

구분		코딩 지식 습득	게임 개발능력 습득	
초등	성별	남	75.9%	62.1%
		여	71.3%	54.4%
	합계	73.7%	58.4%	
중등	성별	남	73.0%	63.4%
		여	68.2%	60.3%
	합계	71.2%	62.2%	
전체	성별	남	75.5%	62.2%
		여	71.0%	55.0%
	합계	73.4%	58.8%	



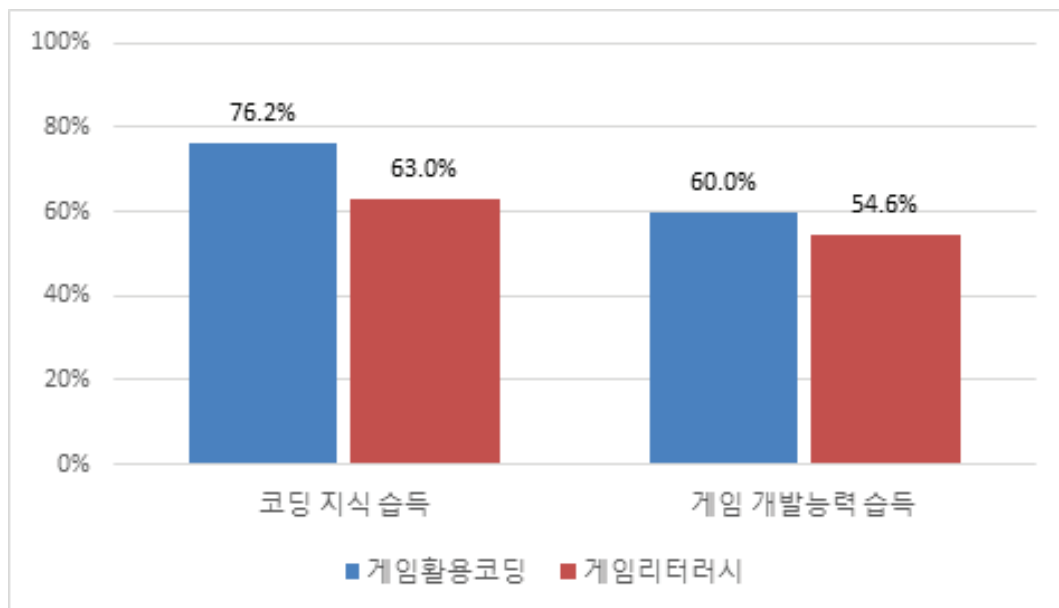
[교육을 통해 습득한 지식과 능력 : 성별과 학교급]

○ 참여 프로그램에 따른 게임개발 관련 지식과 능력 습득 현황

- 게임 활용 코딩 교육 참여자 중 76.2%가 코딩 지식을 습득했다고 응답한 반면, 게임 리터러시 교육 참여자 중에서 같은 응답자의 비율은 63%로 나타났음
- 게임개발 능력에 대해서도 게임 활용 코딩교육 참여자의 60%가 동의한 반면 게임 리터러시 교육 참여자의 54.6%가 동의했음

구분	코딩 지식 습득	게임 개발능력 습득
게임활용코딩	76.2%	60.0%
게임리터러시	63.0%	54.6%
전체	73.4%	58.8%

- 이러한 격차는 두 교육의 내용을 고려하면 당연한 결과라 할 수 있으며 오히려 게임 리터러시 교육 참여자들 중에서도 관련 능력을 습득했다는 응답자들이 50% 이상인 점이 특기할 만함

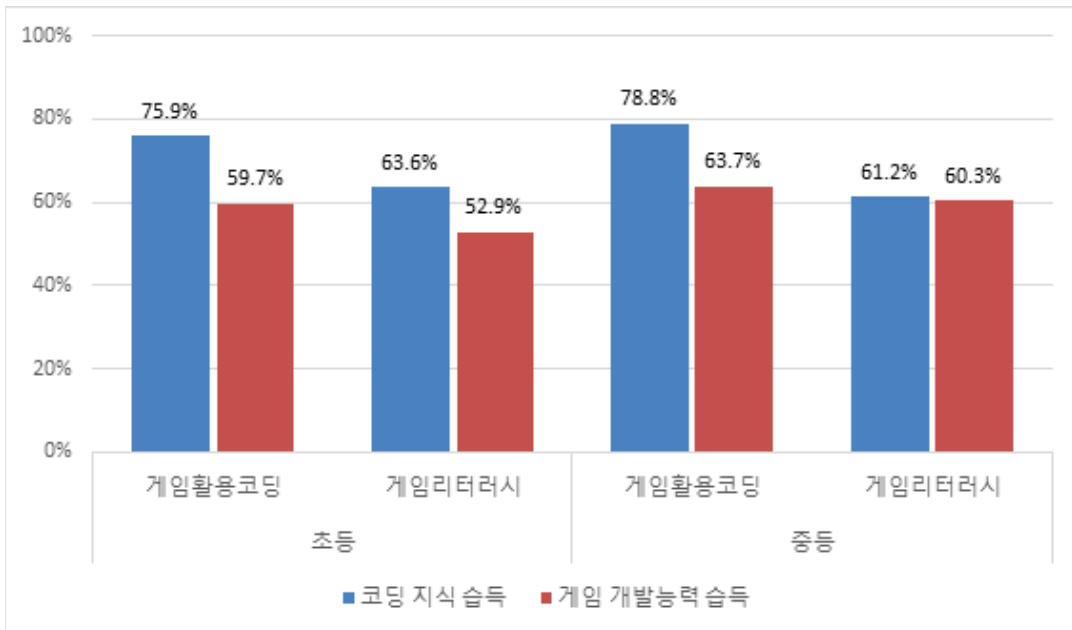


[교육을 통해 습득한 능력과 지식 : 참여 프로그램]

○ 학교급별 게임 개발 관련 지식과 능력 습득 현황

- 모든 학교급에서 게임 활용 코딩교육을 받은 그룹에서 코딩 지식을 습득했다고 응답한 비율이 더 높았으나 그 격차는 초등학교에서 뚜렷했고, 중학교 게임 리터러시 교육 과정에서는 차이가 거의 없었음

구분			코딩 지식 습득	게임 개발능력 습득
초등	참여 프로그램	게임활용코딩	75.9%	59.7%
		게임리터러시	63.6%	52.9%
	합계		73.7%	58.4%
중등	참여 프로그램	게임활용코딩	78.8%	63.7%
		게임리터러시	61.2%	60.3%
	합계		71.2%	62.2%
전체	참여 프로그램	게임활용코딩	76.2%	60.0%
		게임리터러시	63.0%	54.6%
	합계		73.4%	58.8%

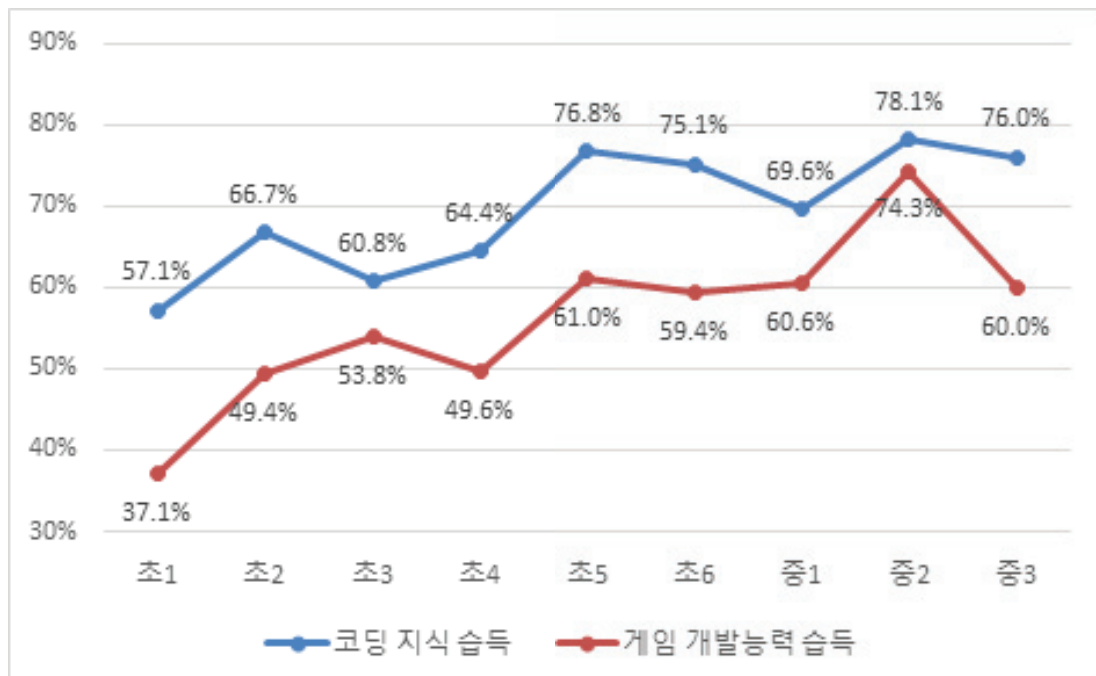


[교육을 통해 습득한 능력과 지식 : 학교급과 참여 프로그램]

○ 세부 학년별 게임 개발 관련 지식과 능력 습득 현황

- 고학년으로 갈수록 관련 능력 습득 비율이 높아지는 추세가 나타났음
- 코딩 지식 습득과 게임 개발 능력 습득 비율은 중학교 2학년에서 가장 높았음

구분		코딩 지식 습득	게임 개발능력 습득
초등	초1	57.1%	37.1%
	초2	66.7%	49.4%
	초3	60.8%	53.8%
	초4	64.4%	49.6%
	초5	76.8%	61.0%
	초6	75.1%	59.4%
	계	73.7%	58.4%
중등	중1	69.6%	60.6%
	중2	78.1%	74.3%
	중3	76.0%	60.0%
	계	71.2%	62.2%
전체		73.4%	58.8%



[교육을 통해 습득한 능력과 지식 : 학년별]

Ⅲ. 부록

『찾아가는 게임문화교실』교육 만족도 설문지 (교육 전 학생용)

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 『찾아가는 게임문화교실』에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 게임에 대해 어떻게 생각하는지에 대한 질문으로 정답이 없으므로 편안하게 자신이 생각한 내용을 체크 해 주십시오.

※인적사항에 대한 질문입니다(통계를 위한 목적으로 사용)					
구분	① 초등학생 ② 중학생	성별	①남 ②여	학년	①1학년 ②2학년 ③3학년 ④4학년 ⑤5학년 ⑥6학년
학교		반		담임 교사	

프로그램 1. 게임활용코딩 2. 게임리터러시

11. 내가 가장 많이 하는 게임은?	<input type="checkbox"/> 스마트폰게임 <input type="checkbox"/> PC게임 <input type="checkbox"/> 게임기(닌텐도, 플스) <input type="checkbox"/> 보드게임				
12. 나의 평일 평균 게임 시간은?	<input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/> 0~1시간 <input type="checkbox"/> 1~2시간 <input type="checkbox"/> 2~3시간 <input type="checkbox"/> 3시간 이상				
13. 나의 휴일 평균 게임 시간은?	<input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/> 0~1시간 1~2시간 <input type="checkbox"/> 2~3시간 <input type="checkbox"/> 3시간 이상				
14. 내가 가장 많이 하는 게임 형태는?	<input type="checkbox"/> 딱히 정해져 있지 않고 주변 친구들이 많이 하는 게임 <input type="checkbox"/> 치열한 승부를 겨루는 게임 <input type="checkbox"/> 함께 대화하고 협동하는 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터가 강하고 멋지게 성장해 나가는 게임 <input type="checkbox"/> 다양한 캐릭터나 아이템을 수집하는 게임				
15. 나는 게임 외에, 주 1회 1시간 이상 즐기는 활동이 있다(인터넷, 유튜브, SNS, 넷플릭스 등 미디어 이용 제외).	<input type="checkbox"/> 인문/과학 분야 활동(독서, 글쓰기, 실험/관찰 등) <input type="checkbox"/> 운동/야외 신체 활동(스포츠, 자전거, 등산, 춤 등) <input type="checkbox"/> 미술/음악 예술 활동(그림, 노래, 작곡, 악기연주, 만들기 등) <input type="checkbox"/> 각종 콘텐츠 제작 활동(코딩, 영상/이미지 촬영/제작/편집 등) <input type="checkbox"/> 없다				
내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
16. 나는 나에게 이로운 게임과 해로운 게임을 구별할 수 있다.	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 게임에 대해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
20. 나는 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 게임관련 범죄를 예방하고 아낀다. 하게 게임하는 법을 알고 있다	①	②	③	④	⑤
24. 나는 게임 관련 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다.	①	②	③	④	⑤

『찾아가는 게임문화교실』교육 만족도 설문지 (교육 후 학생용)


문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 '찾아가는 게임문화교실'에 관심을 갖고 참여해 주셔서 감사합니다. 본 설문은 게임에 대해 어떻게 생각하는지에 대한 질문으로 정답이 없으므로 편안하게 자신이 생각한 내용을 체크 해 주십시오.

구분	① 초등학생 ② 중학생	성별	①남 ②여	학년	①1학년 ④4학년	②2학년 ⑤5학년	③3학년 ⑥6학년
학교		반		담임 교사			

내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
25. 교육은 흥미로웠다	①	②	③	④	⑤
26. 교육은 내게 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
27. 게임에 대해 더 구체적으로 알게 되었다. (게임의 구성 요소, 재미있는 이유 등)	①	②	③	④	⑤
28. 나는 나에게 이로운 게임과 해로운 게임을 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
29. 나는 (게임 시간을 포함해) 시간 관리의 중요성을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
30. 나는 게임이용시간을 효율적으로 관리할 수 있는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
31. 나는 게임에 대해 부모님(보호자)과 대화하는 방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
32. 나는 부모님(보호자)께서 게임에 대해 걱정하는 이유를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
33. 나는 왜 내 연령대에 맞는 게임을 해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
34. 나는 게임에 돈을 쓸 때 고려해야 할 사항들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
35. 나는 게임관련 범죄를 예방하고 아낀다. 하게 게임하는 법을 알고 있다	①	②	③	④	⑤
36. 나는 게임 관련 다양한 직업과 진로에 대해 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
37. 게임리터러시 교육을 주변 친구들에게 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
38. 앞으로도 게임리터러시 교육에 계속 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤

아래 질문은 코딩 교육을 받은 학생만 작성해 주세요!

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



게임리터러시교육 효과성 분석 2022 분석자료




2022 게임리터러시교육 집합연수 설문조사 결과 분석

장근영

한국청소년정책연구원 선임연구위원



04



게임리터러시교육 효과성 분석 2022 분석자료

1. 분석 개요

1. 분석 목적

- 2022년도 게임리터러시교육 집합연수 효과 분석 및 활용도 파악
- 2023년도 게임리터러시교육 교사 연수 커리큘럼에 반영할 분석결과 도출

2. 교육 목적

- 교사의 게임 인식 개선 및 게이미피케이션 개념 이해 향상
- 교사의 실 직무에서 교육 내용 적용 능력 향상

3. 조사 설계

- 표본: [2022 게임리터러시교육 집합연수] 참가 후 설문에 응한 설문 응답자 370명
- 조사문항 : 2021년도 문항과 동일, 필요한 경우 전년도 결과와 비교 분석
- 분석방법 : 문항별 교차분석, 문항별 상관관계 분석, 분석결과 해석 및 제안

※ 본 조사는 모집단을 대부분 측정한 **전수조사**로서, 추론통계가 아닌 기술통계로 차이와 효과를 확인 했음. 즉, 조사 **데이터에서 발견된 차이는 실제 존재하는 차이**이며 이의 유의도 검증은 불필요함

4. 응답자 현황

4.1 성별 구성

- 전년도 대비 남성 교사 비율이 증가하고 여성 교사 비율은 감소 (7.4%p)

조사연도	남	여	전체
2022	132명 (35.7%)	238명 (64.3%)	370
2021	89명 (28.3%)	226명 (71.7%)	315

4.2 연령별 구성

- 전년 대비 30대 (8.7%p) 와 50대 (3.2%p) 연령층 비율이 증가, 20대 (3.2%p)와 40대(8.4%p)는 감소

연도	20대	30대	40대	50대	60대 이상
2022	67명 (18.1%)	159명 (43.0%)	104명 (28.1%)	39명 (10.5%)	1명 (0.3%)
2021	67명 (21.3%)	108명 (34.3%)	115명 (36.5%)	23명 (7.3%)	2명 (0.6%)

*이후 자료에서 "60대 이상"은 "60대"에 포함.

4.3 학교급별 구성

- 전년 대비 초등학교 교사 비율이 65.7%에서 84.9%로 현저히 증가(19.2%p)
- 반면에 중학교와 고등학교 교사 비율은 전년의 10% 내외에서 그 이하로 감소

연도	초등학교	중학교	고등학교	기타
2022	314명 (84.9%)	29명 (7.9%)	22명 (5.9%)	5명 (1.3%)
2021	207명 (65.7%)	34명 (10.8%)	63명 (20.0%)	11명 (3.5%)

4.4 지역별 구성

- 전년 대비 경상지역 교사들의 비율이 14%에서 28.1%로 2배 증가
- 반면에 충청지역 교사들은 전년에 14.0%를 차지했으나 올해는 9.7%로 현저히 감소
- 서울지역(9%p 감소)을 포함한 나머지 지역 교사들의 비율 감소

	서울/경기	경상	충청	전라	강원/제주	지역광역시	해외
2022	130명 (35.1%)	104명 (28.1%)	36명 (9.7%)	56명 (15.1%)	2명 (0.5%)	17명 (4.6%)	25명 (6.8%)
2021	139명 (44.1%)	44명 (14%)	54명 (14.0%)	15명 (17.1%)	6명 (1.9%)	39명 (12.4%)	18명 (5.7%)

* 부산, 인천, 대전 등 광역시는 '지역광역시'로 분류

II. 결과 요약

1. 참여교사들의 특성

- 게임 경험이 없는 교사의 비율이 24.1%로 전년 대비 4%p 감소, 게임 경험이 있는 교사의 비율은 4.8%p, 꾸준히 게임을 즐긴다는 교사의 비율도 소폭(1.4%p) 증가
 - 게임 경험 전혀 없는 교사들의 비율이 감소한 것은 남성 교사들의 비율이 증가했기 때문으로 보이며 여성 교사들 중에서도 게임을 경험하는 비율이 높아지는 추세 나타남
 - 매일 꾸준히 게임을 한다고 응답한 교사의 비율은 초등학교에서 13.1%로 가장 높고, 고등학교에서 4.5%, 중학교에서 3.4%로 나타남
- 전년 대비 게임에 대한 부정적인 인식을 가진 교사의 비율이 감소하고 게임에 대한 긍정적인 인식이 증가해 긍정적인 인식이 전체 응답의 68.6%를 차지한 반면, 게임에 대한 부정적인 인식이나 무관심의 비율은 1/3 수준으로 나타남
 - 게임은 학업에 지장이 없을 정도로 적당히 즐기면 문제되지 않는다(44.3%), 교육적 효과 건강한 취미생활로 긍정적인 영향을 기대한다(24.3%)
 - 콘진원 유아교육 프로그램 연수경험이 있는 교사의 비율도 크게 증가함(5.6%에서 24.4%로 18.8%p 증가)

2. 교육 만족도 분석

- 만족도의 전체 평균은 94.9%로 전년도 94.5% 대비 0.4%p 증가
 - 게이미피케이션에 대한 이해도가 향상되었다는 항목이 가장 높았고(96.2%), 재참여 의사는 전년 대비 평가가 가장 많이 향상된 항목이었음(93.5%)
 - 교육 커리큘럼에 대한 만족도는 유일하게 전년대비 평가가 낮아진 항목으로 전년의 96.5%에서 2.2%p 감소한 94.3%로 나타나 향후 교육의 만족도를 향상시키기 위해 교육 커리큘럼의 보완과 리뉴얼이 요구됨
- 성별에 따른 교육 만족도 비교 결과
 - 전체적인 평균을 비교했을 때, 남자 교사들보다 여자 교사들이 약간 만족도가 높았음
 - 전반적인 만족도를 평가하는 대표적인 항목인 재참여 의사에서도 여성(93.5%) 대비 남성(91.4%) 교사들의 재참여 의사가 더 낮았음. 이는 교육의 내용이 여성 교사들에게 상대적으로 더 만족스러웠음을 시사함

- 학교급에 따른 교육 만족도 비교 결과 고등학교 교사들의 만족도는 모든 항목에서 100%로 가장 높았고, 중학교 교사들이 가장 낮았음
 - 수업 현장에서 게이미피케이션 활용 능력을 습득할 수 있었다는 평가는 중학교 교사들에게서 86.2%로 가장 낮았고, 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성에 대한 평가는 초등학교 교사들에게서 93.9%로 가장 낮았음
- 참여 동기에 따른 만족도 분석 결과
 - 게임리터러시 지도 역량 강화를 위해 참여했다는 교사들의 만족도가 가장 높고, 게임 관련 진로지도 역량을 강화하고자 참여했다는 교사들의 만족도가 가장 낮아서 본 교육연수 과정이 게임리터러시 지도 역량 강화에 가장 최적화되어 있는 반면, 게임 관련 진로지도 역량 강화나 게임을 이용한 지도나 상담 역량의 강화에는 상대적으로 부족한 점이 있음을 시사함

3. 교육의 성과 분석

- 게임에 대한 부정적인 인식의 개선 경험은 여자 교사들에게서 더 높았음
 - 이러한 결과는 여자 교사들이 게임에 대해 기존에 부정적인 인식을 더 많이 가지고 있는 경향이 있었기 때문으로 추정됨
 - 구체적으로 기능성 게임의 실제 사례와 교사의 역할에 대한 인식이 바뀌었다는 응답이 가장 많았고, 그다음으로 다양한 게이미피케이션 기법에 대한 인식이 바뀌었다, 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법에 대한 인식이 바뀌었다(22.8%) 등이 있었음
- 게임 인식 변화의 내용에 따른 만족도 전체 비교 결과
 - 전체적인 만족도 평균을 비교했을 때, 학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해가 향상되었다고 응답한 교사들의 만족도가 97.2%로 가장 높았던 반면, 담당 교과 수업에서 게임 활용 방법에 대한 인식이 향상되었다는 교사들의 만족도는 92.3%로 가장 낮았음
 - 전반적인 만족도를 평가하는 대표적인 항목인 재참여 의사에서는 다양한 게이미피케이션 기법에 대한 인식이 향상되었다는 교사들이 95.4%로 가장 높았고, 담당 교과 수업에서 게임 활용 방법에 대한 인식이 향상되었다는 교사들의 만족도는 92.6%로 가장 낮았음

- 연수 내용을 교육현장에 활용하려는 이유 분석 결과
 - 학생들의 학습동기 부여와 적극적인 수업 참여 유도를 위해서라는 응답이 41.1%로 가장 많았고, 교육용 게임 콘텐츠 정보와 활용방법을 알게 되어 직접 새로운 수업방식을 시도해보고 싶어서라는 응답이 33.2%로 두 번째, 아이들과 소통하고 교감하고 싶어서라는 응답이 14.7%, 학생들의 교육내용 이해도 향상에 도움이 될 것 같다는 응답이 10.3%를 차지

- 교육 연수과정에서 습득한 내용을 실제 교육현장에서 활용할 방법에 대한 분석 결과
 - 본인의 담당 교과 수업 중에 활용하겠다는 응답과 게임 관련 진로지도 및 교과과 상담에서 활용하겠다는 응답은 학교급이 낮을수록 감소
 - 교사 본인이 담당 교과목을 운영할 때 자연스럽게 반영하겠다는 응답은 게임에 대한 교사의 지식과 기술과 태도가 완전히 달라진 경우에는 가장 바람직한 방법이라고 할 수 있으나, 구체적인 구현 방법이 없이 막연하게 달라질 것이라는 기대를 표현한 경우에는 사실상 교육현장에서 활용하지 않겠다는 의미가 될 수도 있음
 - 게임리터러시 교육을 위한 별도의 교과목이나 교육 주제를 만들어서 적용하겠다는 것은 그 시간 이외에는 본 교육 연수를 통해 얻은 것들과는 상관없이 진행하겠다는 의미로 해석될 수 있음. 그러나 실제로 게임리터러시를 위한 과목이나 교육 시간을 별도로 배정한 경우에는 가장 구체적이고 명확한 실행계획이라고 할 수 있음

- 교육연수 내용을 교육 현장에서 활용하려고 할 때 직면하는 장애요인으로 가장 많이 선택한 장애물은 세분화된 교육 커리큘럼이 부족하고, 게임 자체에 아직 익숙하지 않다는 응답(29.7%)과 기능성 게임 및 게이미피케이션 경험이 부족하다는 응답(28.8%)이 그다음이었고 게임에 대한 부정적인 인식은 5.1%로 매우 작은 비중을 차지
 - 게임에 대한 부정적 인식이 장애가 된다는 응답은 남교사가 8.1%인 반면, 여교사들은 1.8%에 불과해서 여교사들은 교육 현장에서 게임에 대한 부정적인 인식을 오히려 적게 체감하는 것으로 나타났음

4. 교사들의 제언

- 게임리터러시 집합연수 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소에 대해 교사들은 적극적인 홍보(35.9%), 게이미피케이션 등에 대한 추가 연수 기회의 제공(33.6%), 게임에 대한 부정적 인식의 개선(19.1%), 보호자와 연계된 게임리터러시 교육의 필요성(11.1%)을 선택
 - 남성 교사는 상대적으로 여성 교사에 비해 교사와 교육기관에서의 게임에 대한 부정적인 인식의 개선을, 여성 교사는 적극적인 홍보와 추가 연수의 기회를 지적했음
 - 초등학교 교사(35.9%)와 고등학교 교사(39.4%)들은 보다 적극적인 홍보의 필요성을 많이 지적했던 반면, 중학교 교사들은 추가 연수의 필요성(39.1%)과 보호자와 연계된 리터러시 교육의 필요성(15.2%)을 더 많이 인식

- 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 필요한 여건에 대한 의견 조사 결과, 실제 수업 시간에 사용할 수 있는 교재 혹은 교육용 게임들, 그리고 구체적인 수업 계획 전략의 제공이 가장 많았고, 교사가 스스로 개발할 수 있도록 다양한 수업 지도안과 수업설계 방안 교육이 그다음으로 나타남

- 그 외 : 문항 재구성 필요성
 - 교육 참여 계기 문항의 선택지가 교육에 관련된 목적 중심으로 구성되어 있어서 특별한 정보를 발견하는데 제약, 선택지를 자발적 참여와 비자발적 참여로 구별할 수 있도록 재구성하거나 실제 교육내용과의 일치성 여부를 확인할 수 있는 문항으로 재구성할 필요 있음
 - 교차분석 결과로 확인된 바, '(교육 연수 후) 게임에 관해 인식 변화가 일어난 사항'에 대한 문항과 '교육연수의 만족도'에 대한 문항은 내용적으로 중복되며 연수 후의 효과에 대한 주관적 측정이라는 점에서도 매우 유사한 변인임. 실제 응답자들은 이 두 변인을 구별하지 않고 응답했을 것으로 추정됨

Ⅲ. 조사 결과

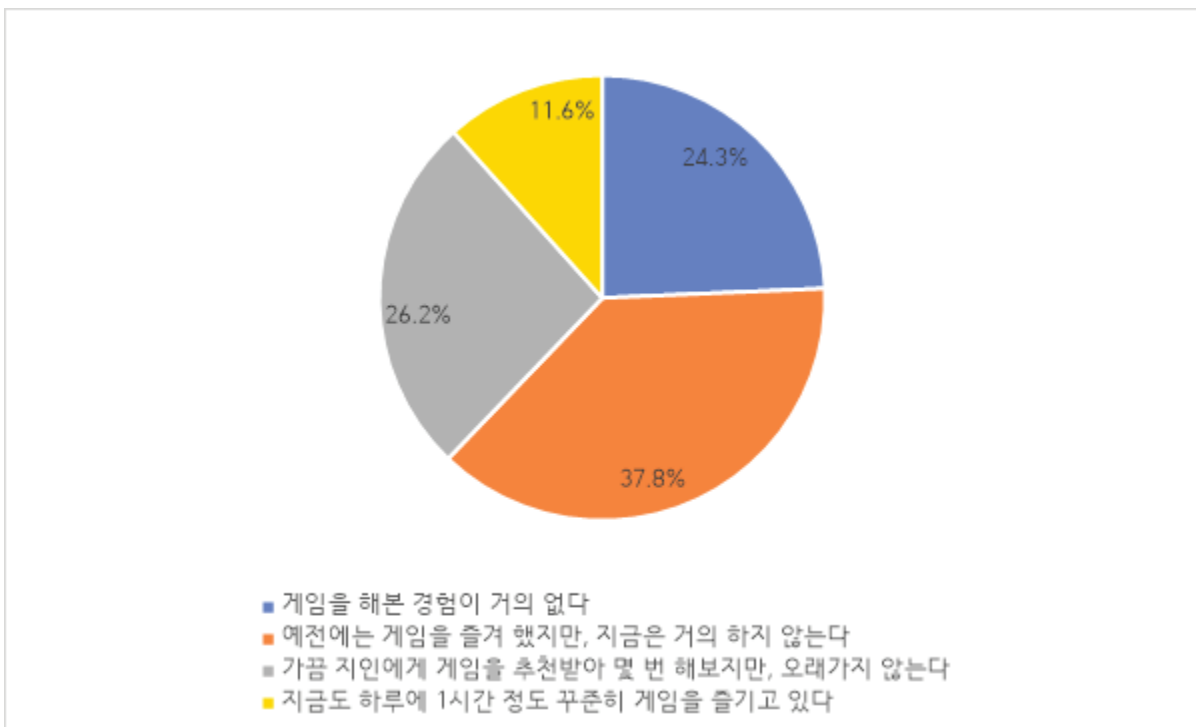
1. 참여 교사들의 배경

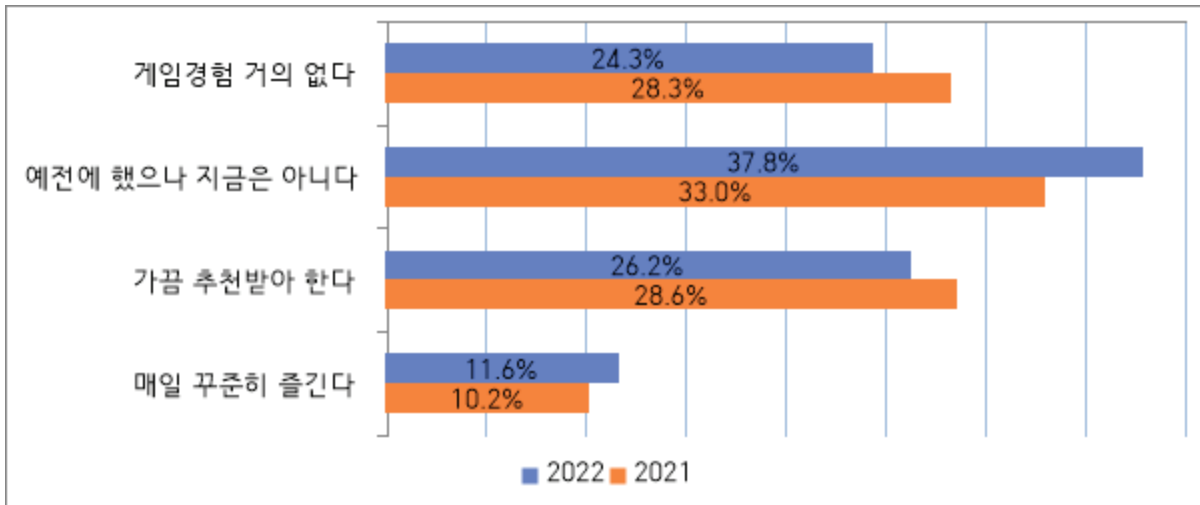
1) 참여 교사들의 게임 경험 수준

1-1) 전체 응답 결과

- 교육에 참여한 교사들 중, 게임을 해본 경험이 거의 없는 경우는 전체의 24.3%로 나타남
- 이 비율은 전년 대비 4%p 감소한 반면, 과거에 게임을 해본 경험이 있는 교사의 비율은 4.8%p 증가했으며 매일 꾸준히 게임을 즐긴다는 교사의 비율도 소폭(1.4%p) 증가

구분	2022		2021	
	사례수	%	사례수	%
1. 게임을 해본 경험이 거의 없다	90	24.3	89	28.3
2. 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다	140	37.8	104	33.0
3. 가끔 게임을 몇 번 해보지만, 오래가지 않는다	97	26.2	90	28.6
4. 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다	43	11.6	32	10.2
전체	370	100.0	315	100.0

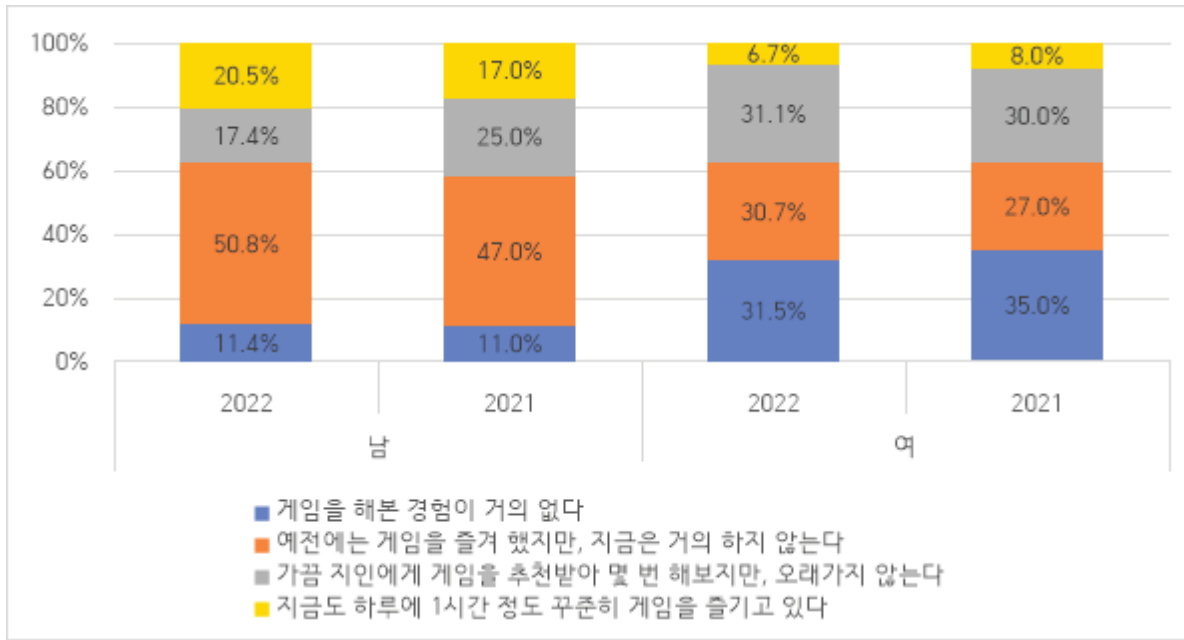




1-2) 성별 게임 경험 분포

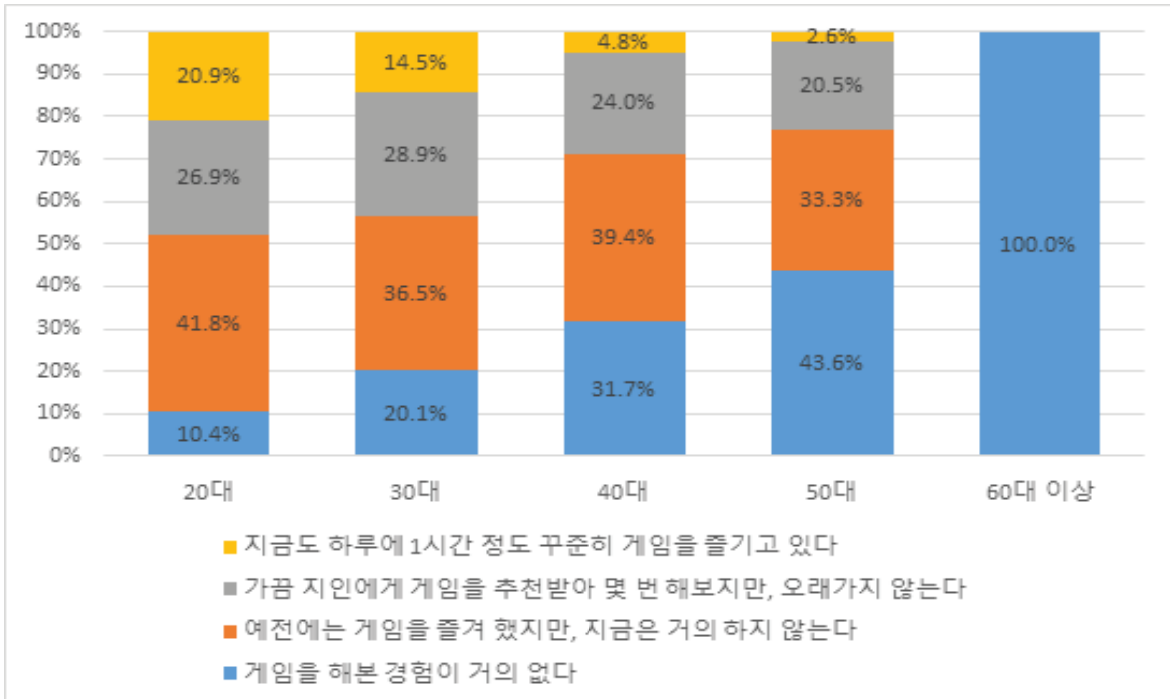
- 게임 경험 전혀 없는 교사들의 비율이 감소한 것은 남성 교사들의 비율이 증가했기 때문으로, 여성 교사들 중에서 게임 경험이 전혀 없다는 비율은 31.5%인데 남성 교사에서 그 비율은 11.4%에 불과
- 매일 꾸준히 게임을 즐기는 교사의 비율은 남성 교사에서 20.5%, 여성은 17%로 3.5%p 격차
- 단, 여성 교사들 중에서 추천받아 게임을 몇 번 해본 경험이 있다는 비율이 30.7%인 점, 게임 경험이 없다는 여성 교사 비율이 3.5%p 감소한 점은 게임을 경험하는 여성 교사의 비율이 높아지고 있음을 시사함

구분	남성		여성	
	2022	2021	2022	2021
1. 게임을 해본 경험이 거의 없다	11.4%	11.0%	31.5%	35.0%
2. 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다	50.8%	47.0%	30.7%	27.0%
3. 가끔 게임을 몇 번 해보지만, 오래가지 않는다	17.4%	25.0%	31.1%	30.0%
4. 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다	20.5%	17.0%	6.7%	8.0%
전체	100%	100%	100%	100%



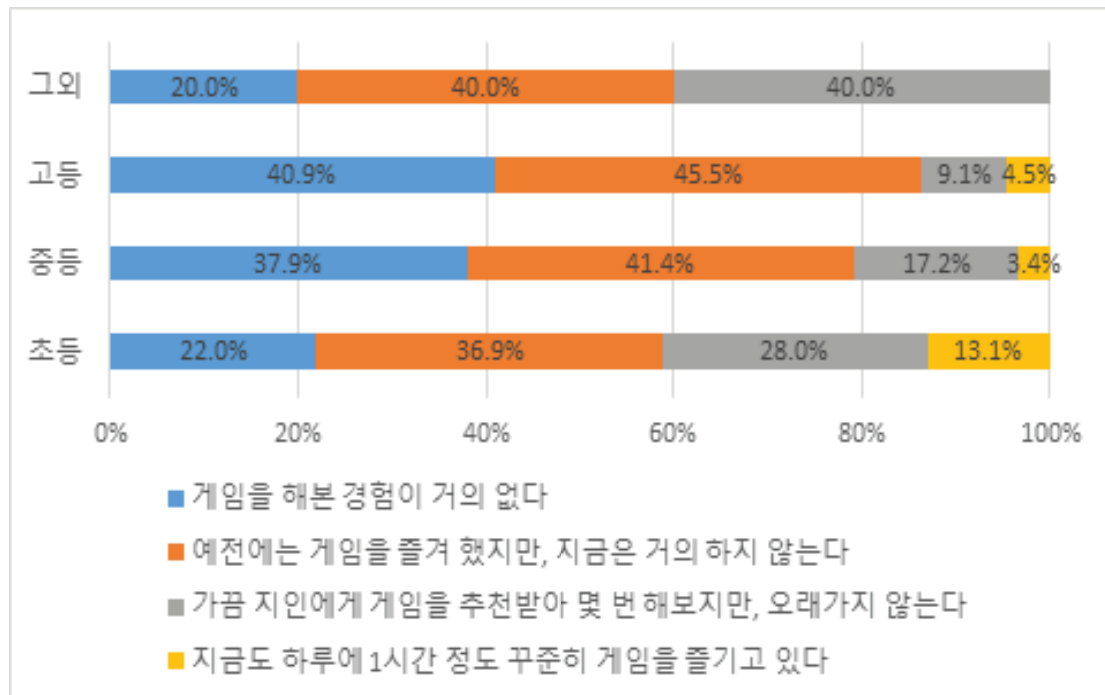
1-3) 연령별 게임 경험 분포

- 고연령층일수록 게임 경험 비율이 체계적으로 줄어드는 추세가 나타남
- 40대는 68%, 50대 이상은 80%가 게임 경험이 거의 없거나, 현재 게임을 거의 접하지 않고 있다고 응답했으며 60대 이상은 전부가 게임을 해본 적이 전혀 없다고 응답



1-4) 학교급별 게임 경험 분포

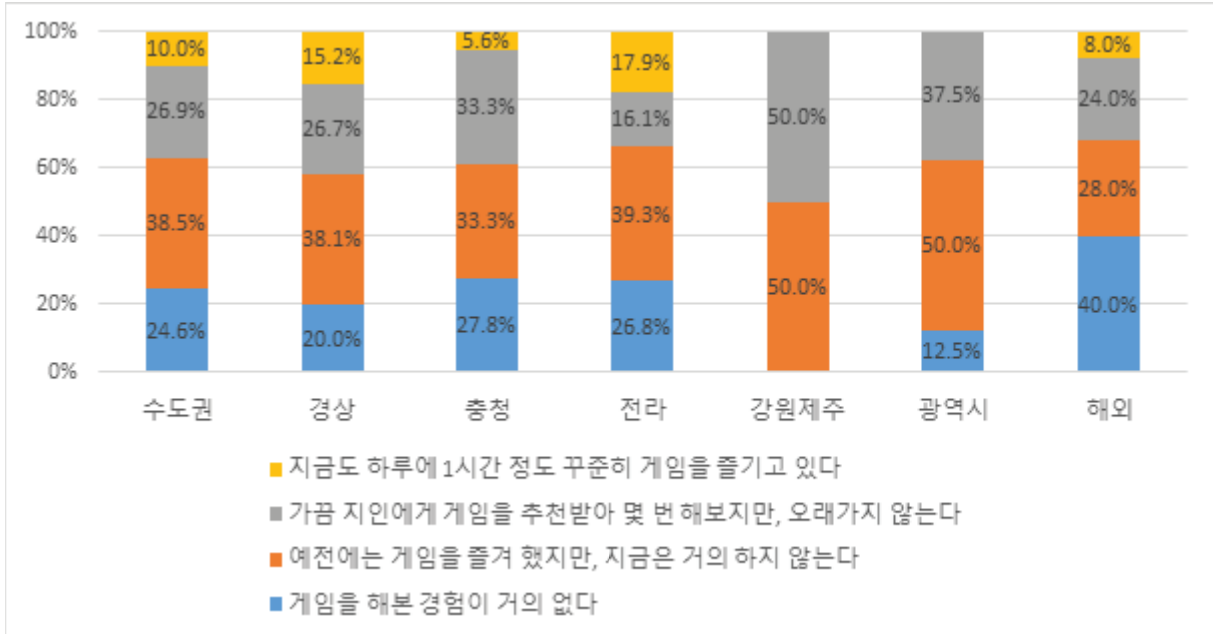
- 고등학교와 중학교에서 게임을 해본 적이 거의 없다는 교사의 비율이 각각 40.9%, 37.9%로 매우 높았음
- 게임을 자주 접하는 교사들의 비율 역시 학교급이 높아질수록 체계적으로 감소하는 추세가 나타남
- 매일 꾸준히 게임을 한다고 응답한 교사의 비율은 초등학교에서 13.1%로 가장 높고, 고등학교에서 4.5%, 중학교에서 3.4%로 나타났음



1-5) 지역별 게임 경험 분포

- 지역에 따른 격차가 존재했음
- 매일 꾸준히 게임을 즐기는 비율은 전라지역 17.9%와 경상지역에서 15.2%로 높았고, 수도권에서는 10%로 나타났음
- 게임을 해본 적이 전혀 없다는 교사의 비율은 해외 지역 교사들에서 40%로 가장 높았으며 국내에서는 충청권에서 27.8%, 전라권에서 26.8%, 수도권에서 24.6%, 경상지역에서도 20%로 나타났음

- 특히 전라지역에서는 전혀 게임을 해본 적 없는 교사의 비율과 게임을 적극적으로 즐기는 교사의 비율이 모두 높아서, 게임 경험에 관련된 교사간의 격차가 매우 클 것으로 추정됨



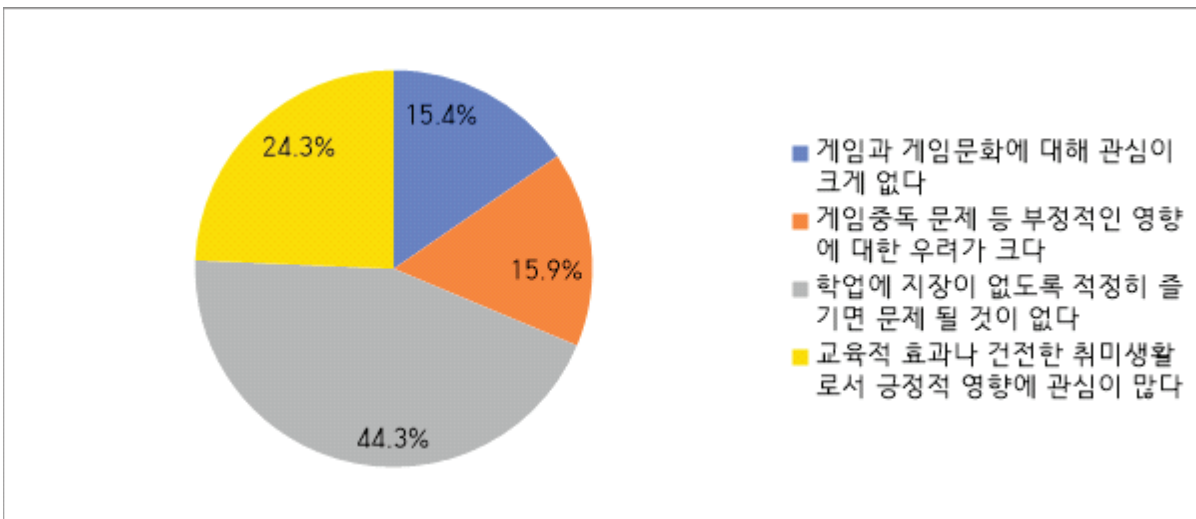
2) 참여 교사들의 게임에 대한 인식

2-1) 전체 응답 결과

○ 게임에 대한 긍정적인 인식 비중이 높음

- 게임은 학업에 지장이 없을 정도로 적당히 즐기면 문제 되지 않는다(44.3%), 교육적 효과 건강한 취미생활로 긍정적인 영향을 기대한다(24.3%)는 긍정적인 인식이 전체 응답의 68.6%를 차지한 반면, 게임에 대한 부정적인 인식이나 무관심의 비율은 1/3 수준으로 나타남

구분	2022		2021	
	사례수	%	사례수	%
게임과 게임문화에 대해 관심이 크게 없다	57	15.4	89	28.3
게임중독 문제 등 부정적인 영향에 대한 우려가 크다	59	15.9	104	33.0
학업에 지장이 없도록 적정히 즐기면 문제 될 것이 없다	164	44.3	90	28.6
교육적 효과나 건전한 취미생활로서 긍정적 영향에 관심이 많다	90	24.3	32	10.2
전체	370	100.0	315	100.0



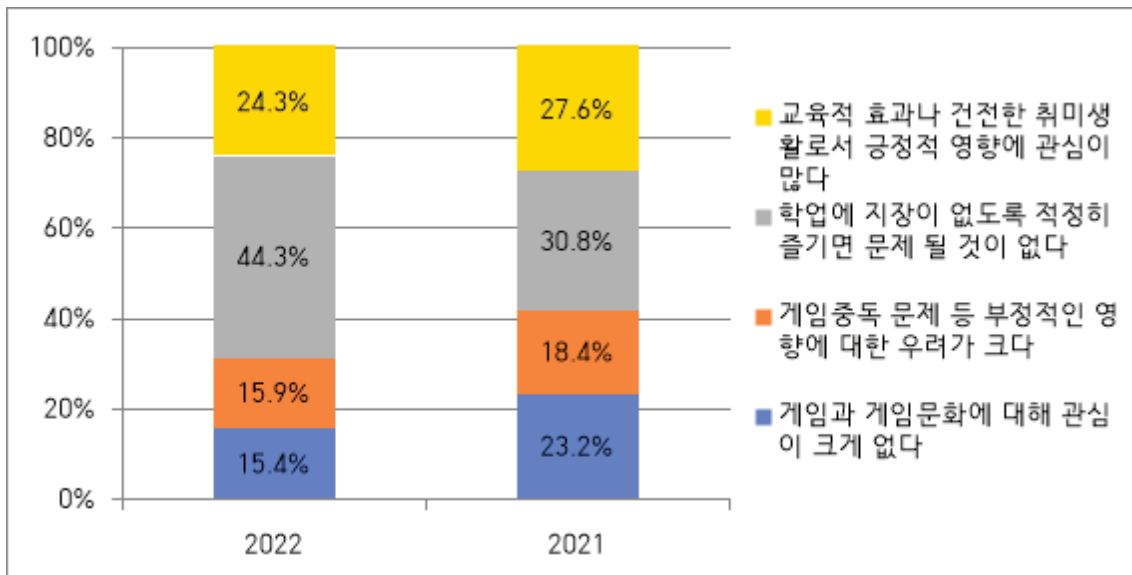
2-2) 전년대비 게임에 대한 인식 차이

○ 게임에 대한 부정적인 인식 감소

- 교육에 참여한 교사들 중에 게임이나 게임 문화에 대해 관심이 없다고 응답한 비율은 전년도의 28.3%에서 올해는 15.4%로 12.9%p 감소
- 게임중독 등 게임의 부정적인 영향에 대한 우려를 가진 교사의 비율도 전년도의 33%에서 올해는 15.92%로 17.1%p 감소

○ 게임에 대한 긍정적인 인식 증가

- 콘진원 유아교육 프로그램 연수경험이 있는 교사는 5.6%에서 24.4%로 18.8%p 증가
- 연수경험이 있는 교사의 비중이 크게 증가했음



2-3) 성별에 따른 게임에 대한 인식

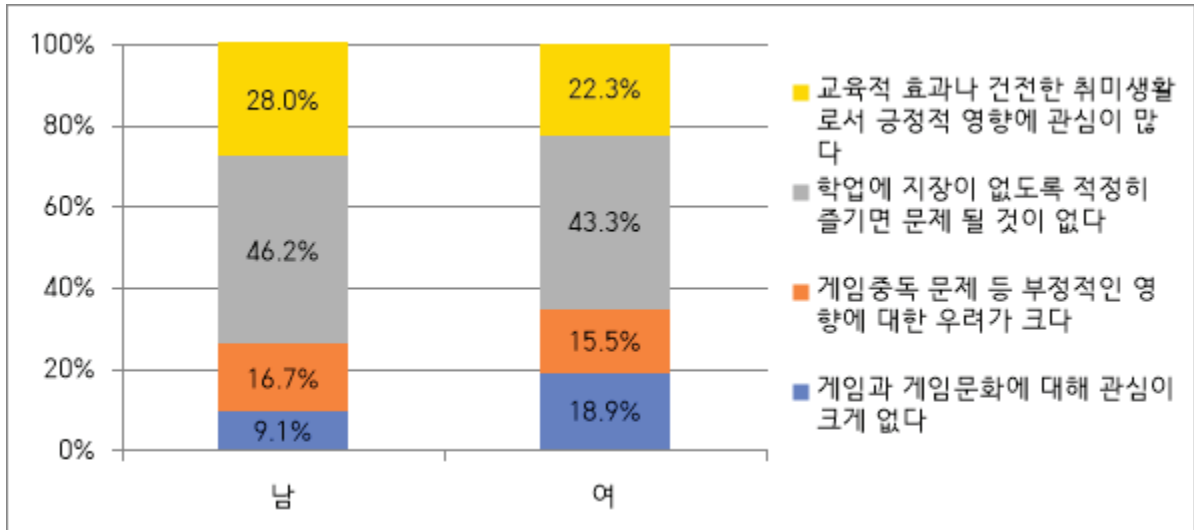
○ 남성 교사에 비해 여성 교사들이 게임에 대한 무관심이 높음

- 게임이나 게임 문화에 대해 관심이 없다는 응답은 여성 교사에서 18.9%로 남자의 2배
- 반면에 게임의 긍정적인 영향에 대한 관심은 여성 교사가 22.3%로 남성 교사의 28%에 비해 5.7%p 낮았음

○ 게임에 대한 부정적인 인식에서는 남녀 간 격차가 거의 없거나 오히려 남자가 높음

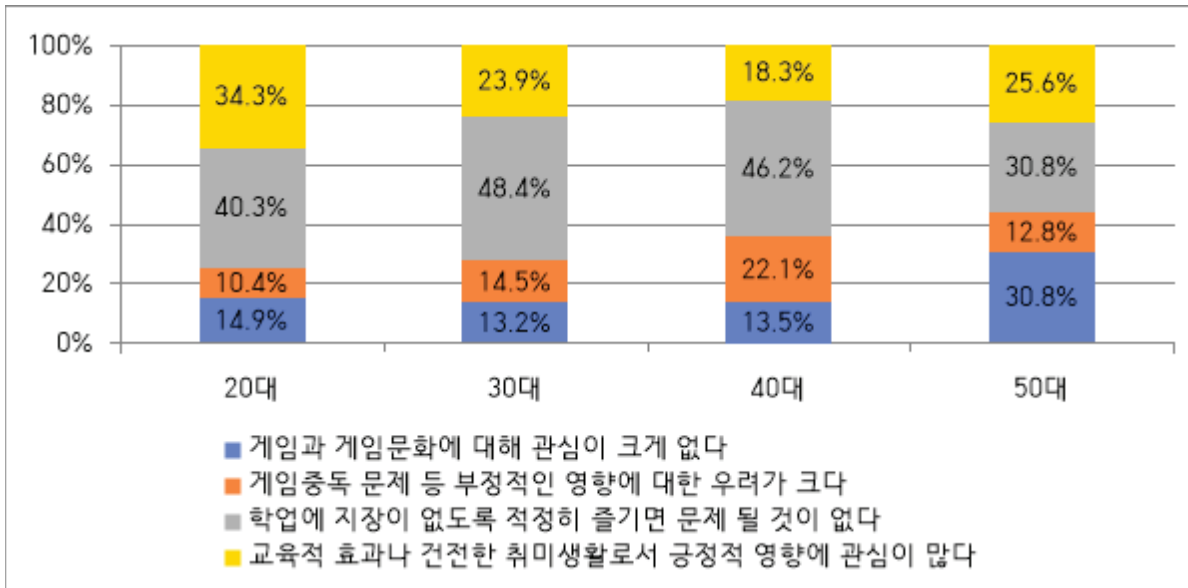
- 게임중독 문제 등 부정적인 영향에 대한 우려가 있다고 응답한 남자 교사는 16.7%로 여성 교사의 15.5%에 비해 1.2%p 높았음

- 학업에 지장이 없으면 문제가 되지 않는다는 응답의 비율은 남자 교사가 46.2%로 여자 교사의 43.3%에 비해 2.9%p 높았음



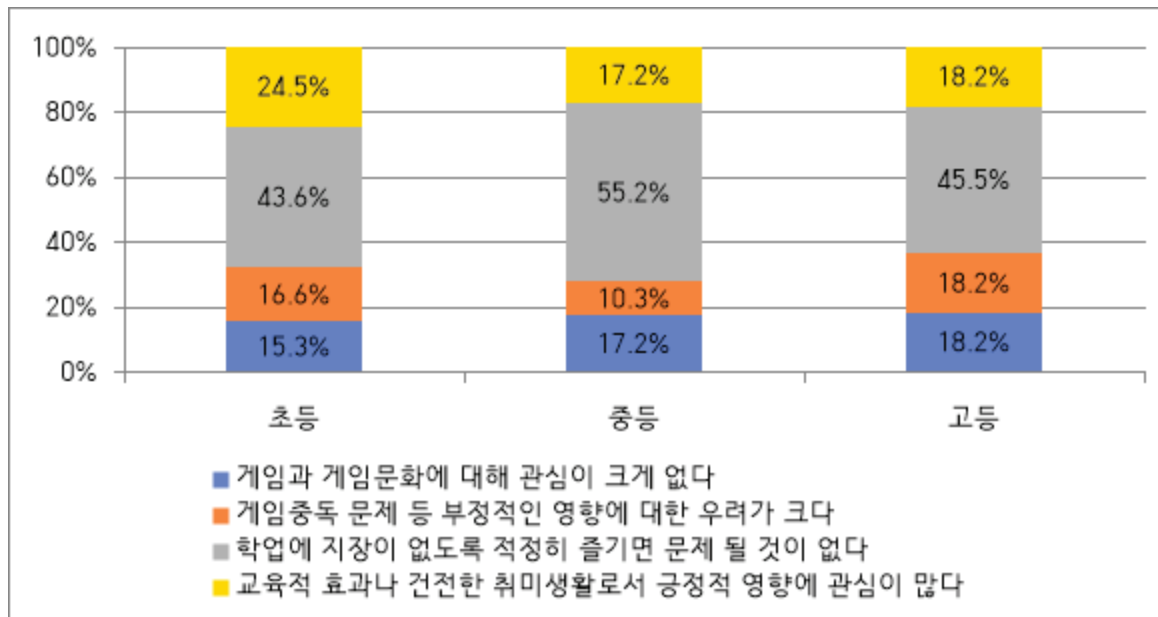
2-4) 교사 연령별 게임에 대한 인식 분포

- 연령대가 낮을수록 게임에 대한 긍정적인 인식이 높음
- 20대 교사들은 게임의 긍정적 영향에 대한 관심이 가장 많았음(34.3%)
- 30대 교사들은 학업 지장만 없으면 문제가 되지 않는다는 중립적 태도가 가장 많았음(48.4%)
- 40대 교사들은 게임중독 등 부정적인 영향을 우려하는 비율이 가장 많았음(22.1%)
- 50대 교사들은 게임 자체에 대한 관심이 없다고 응답한 비율이 가장 많았음(30.8%)
- 게임에 대한 긍정적 기대와 중립적 태도의 합은 20대 교사에서 74.6%로 가장 높고, 30대에서는 72.3%, 40대에서는 64.5%, 50대에서는 56.4%로 연령대에 따라 체계적으로 감소하는 추세가 나타남. 부정적인 기대는 반대로 연령에 따라 체계적으로 증가했음



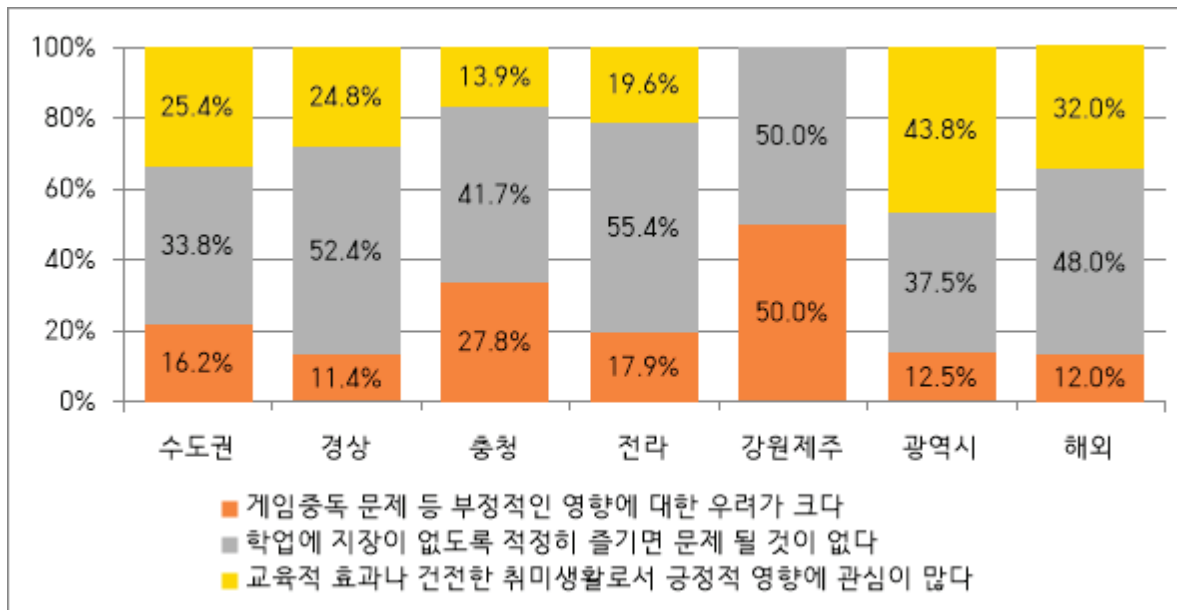
2-5) 학교급별 게임에 대한 인식 분포

- 게임에 대한 긍정적인 기대와 중립적 태도의 분포 차이
- 초등학교에서는 게임에 대한 긍정적인 기대를 가진 교사의 비율이 가장 높았음(24.5%)
- 중학교에서는 게임에 대한 중립적인 태도를 가진 교사의 비율이 가장 높았음(55.2%)
- 고등학교에서는 게임중독 등 게임에 대한 구체적인 부정적인 우려(18.2%)와 게임에 대한 무관심(18.2%)의 비율이 가장 높았음



2-6) 지역 간 게임에 대한 인식 격차

- 지역별 게임에 대한 인식 분포에서 차이가 존재
- 게임에 대한 긍정적인 기대는 기타 광역시(43.8%), 해외(32%), 수도권(25.4%) 경상권(24.8%)에서 가장 높았음
- 게임에 대한 중립적인 태도는 전라권(55.4%), 경상권(52.4%), 강원 제주(50%), 해외(48%) 순으로 높았고 수도권은 33.8%로 가장 낮았음
- 게임에 대한 부정적인 우려는 강원제주(50%)와 충청(27.8%)에서 가장 높고 경상권(11.4%)과 해외(12%)에서 가장 낮았음



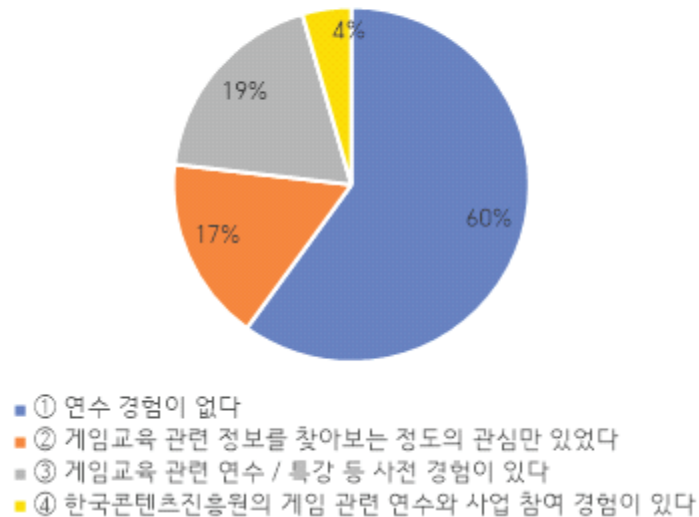
3) 참여 교사들의 연수 경험

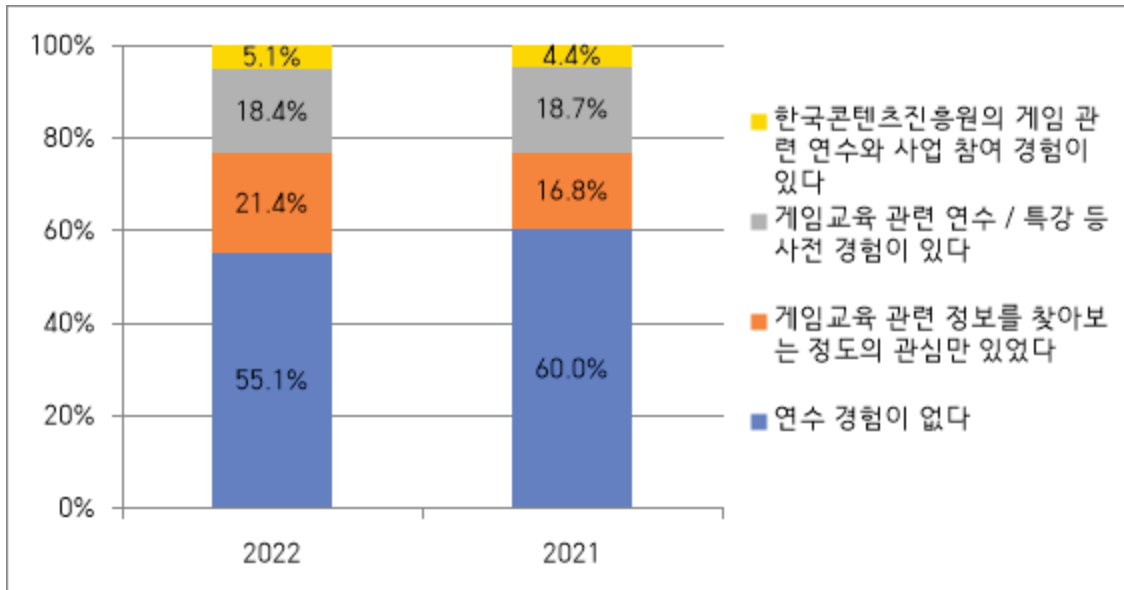
3-1) 전체 응답 결과

- 게임리터러시 관련 교육 연수 경험 없는 교사의 비율 높음
- 전체 응답자의 55.1%는 게임리터러시 관련 교육 연수 경험이 없었음
- 이 비율은 전년도 대비 4.9%p 감소한 것임
- 게임 관련 교육에 관심이 있었다는 비율은 21.4%로 전년대비 3.8%p 증가
- 게임 관련 연수 경험이 있었던 교사의 비율은 18.4%로 전년과 거의 동일
- 본 연수를 한 번 이상 참여하고 다시 참여한 교사의 비율은 5.1%로 전년대비 0.7%p 증가

구분	2022		2021	
	사례수	%	사례수	%
연수경험 없음	204	55.1	189	60.0
게임교육 관련 관심은 있었음	79	21.4	53	16.8
게임교육 관련 연수 경험 있음	68	18.4	59	18.7
콘진원 게임 관련 연수 경험 있음	19	5.1	14	4.4
전체	370	100.0	315	100.0

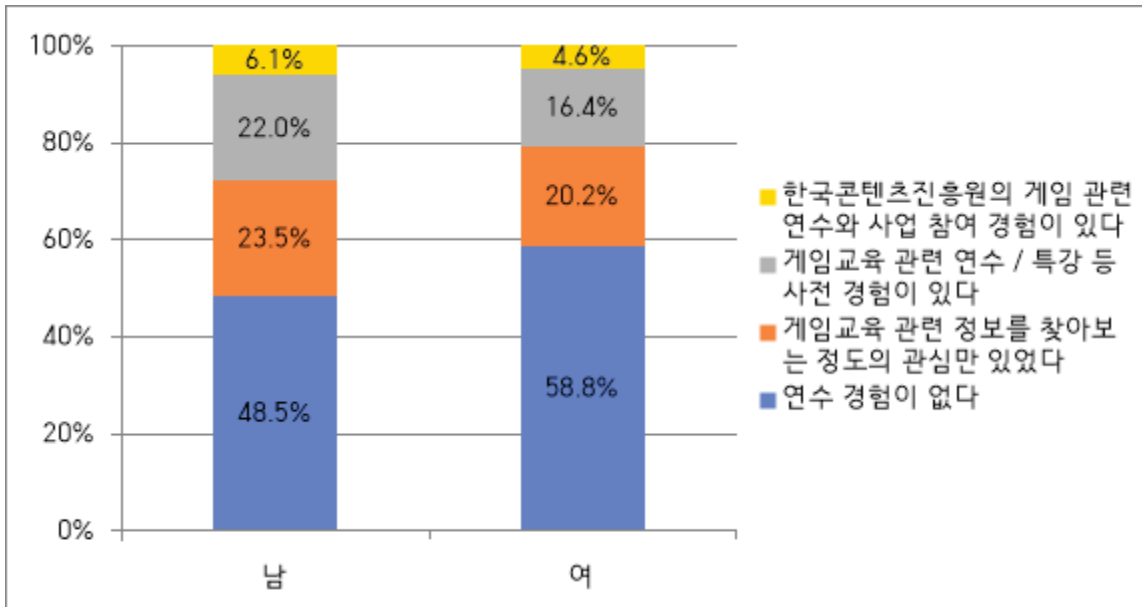
3. 본 연수 전, 게임리터러시 연수 경험이 있으신가요?





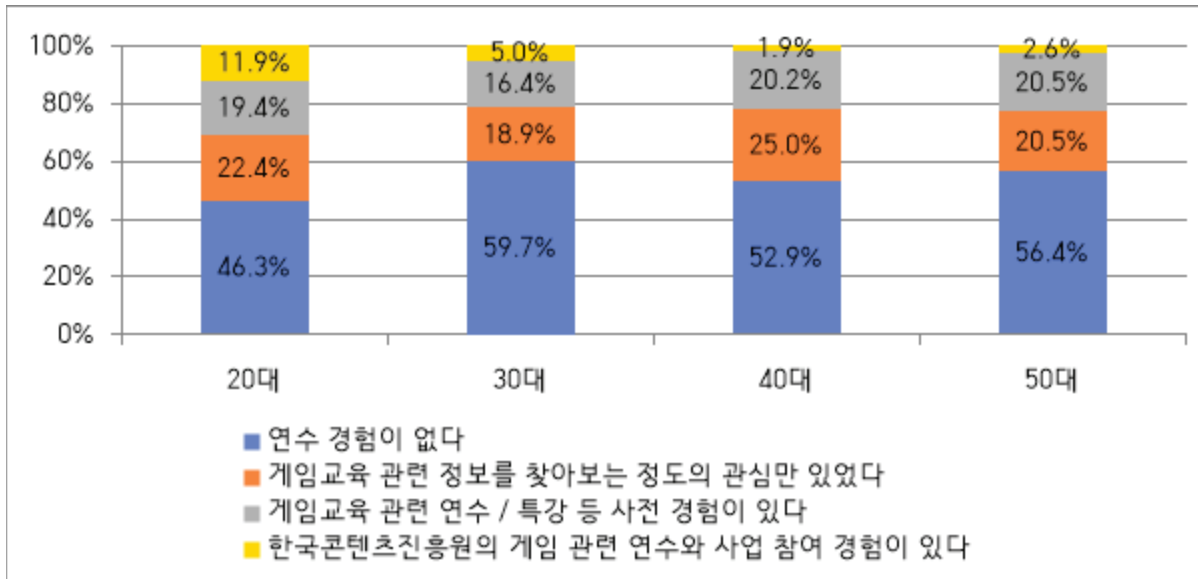
3-2) 교사 성별에 따른 교육 연수 경험 차이

- 연수 경험이 없는 교사의 비율은 여성에게서 58.8%로 남성보다 20.3%p 높았음
- 콘텐츠 교육 연수 경험이 있는 비율은 남성이 6.1%로 여성의 4.6%보다 높았음
- 게임교육에 대한 관심이 있었던 비율은 남자 교사에게서 3.3%p 더 높았음
- 관련 연수 경험 역시 남자 교사들이 6.4%p 더 많았음



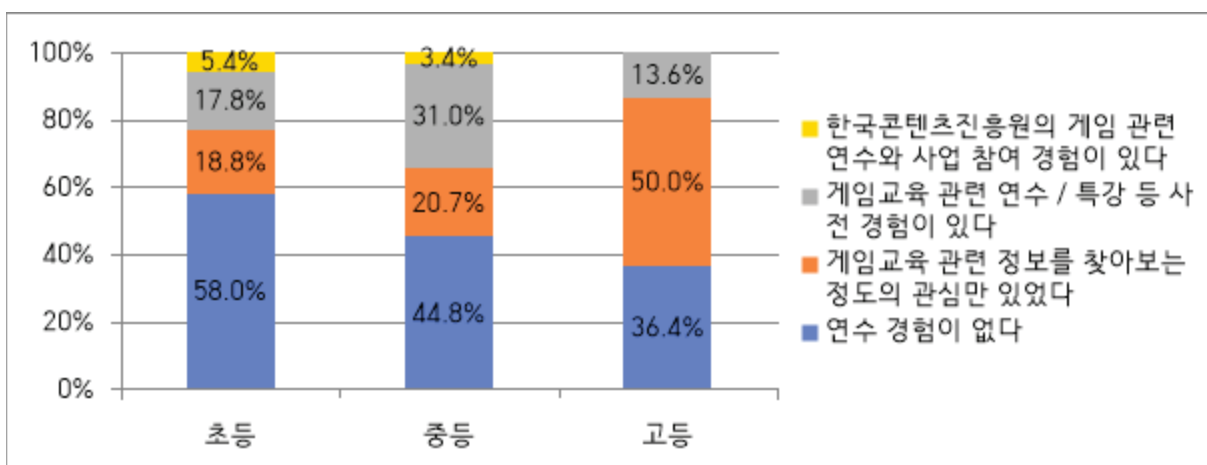
3-3) 연령별 교육 연수 경험 차이

- 30대 연령에서 연수 경험이 없다고 응답한 교사가 가장 많았음
- 40대 교사들은 연수 경험은 적었으나 게임교육 관련 관심을 가진 비율이 가장 높았음
- 20대 교사들은 콘진원의 관련 교육연수 경험이 가장 높았음
- 50대 교사들은 게임 관련 교육연수 경험이 20.5%로 다른 연령대 대비 제일 높았음



3-4) 학교급별 교육 연수 경험 차이

- 교육 연수 경험 없는 비율(58%)과 콘진원 교육 연수 경험(5.4%)은 모두 초등학교 교사에게서 가장 높았으며 게임 리터러시 관련 교육에 대한 관심은 고등학교 교사들에게서 50%로 가장 높았음

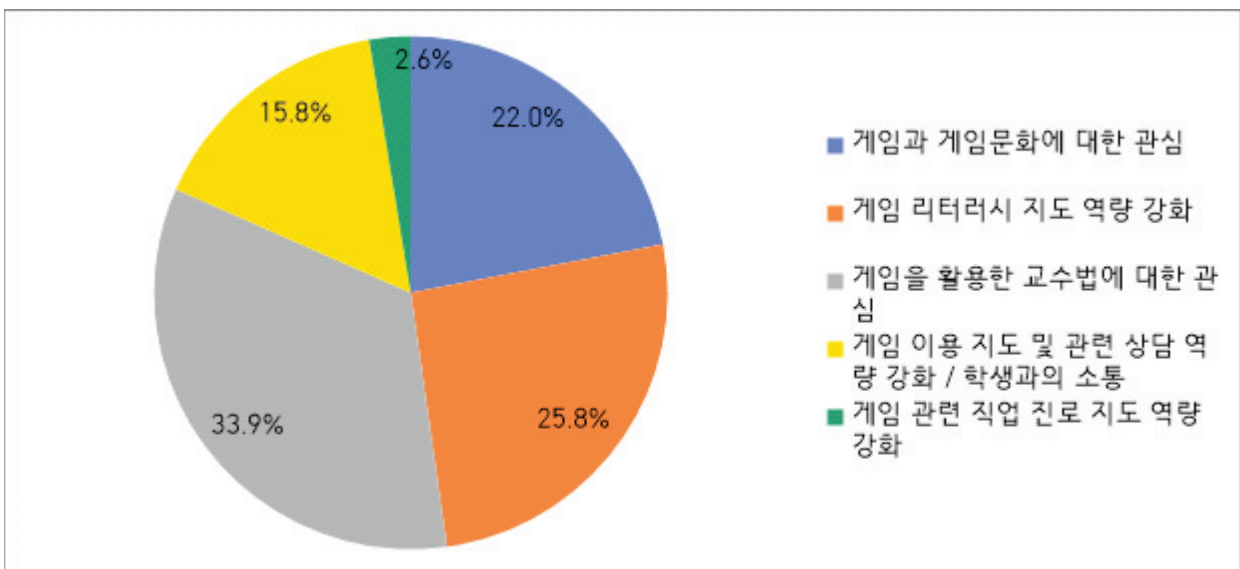


4) 교사들의 교육 참여 계기⁶⁾

○ 게임 리터러시 교육 방법을 배우기 위해 참여한 교사가 가장 많음

- 교육 참여 계기에 대해 '게임을 활용한 교수법에 대한 관심'이 33.9%로 가장 많았고, 게임 리터러시 지도 역량 강화가 25.8%, 게임을 통해 학생들과의 소통을 강화하거나 관련 지도나 상담 역량을 강화하기 위해 참여했다는 응답도 전체의 15.8%를 차지하여 실제 교육현장에서 게임 리터러시 교육을 실행하거나 학생지도에 활용하기 위한 목적으로 참여했다는 응답이 전체의 75.5%를 차지했음
- 교육적 목적과 약간 차이 있는 게임과 게임 문화에 대한 관심은 전체 선택의 22%를 차지
- 가장 낮은 비율을 차지한 것은 게임 관련 직업 및 진로 지도 역량 강화로 전체 응답의 2.6%

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
게임과 게임문화에 대한 관심	128	22.5	145	22.0
게임 리터러시 지도 역량 강화	138	24.2	170	25.8
게임을 활용한 교수법에 대한 관심	199	34.9	224	33.9
게임 이용 지도 및 관련 상담 역량 강화 / 학생과의 소통	83	14.6	104	15.8
게임 관련 직업 진로 지도 역량 강화	22	3.9	17	2.6
전체	570	100	660	100

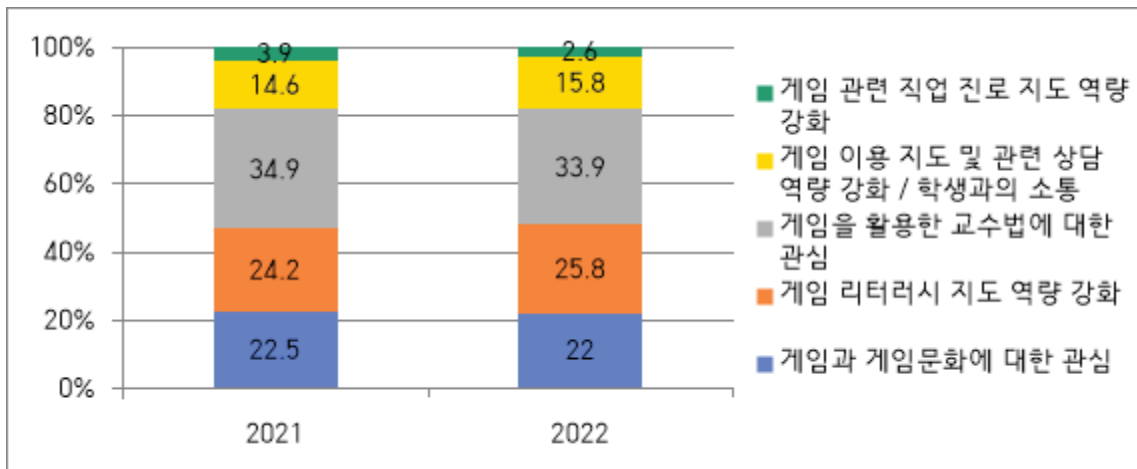


※ 중복응답 문항으로 응답 사례 수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

6) 본 문항은 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

○ 교육 참여 계기는 전년도와 유사한 추세

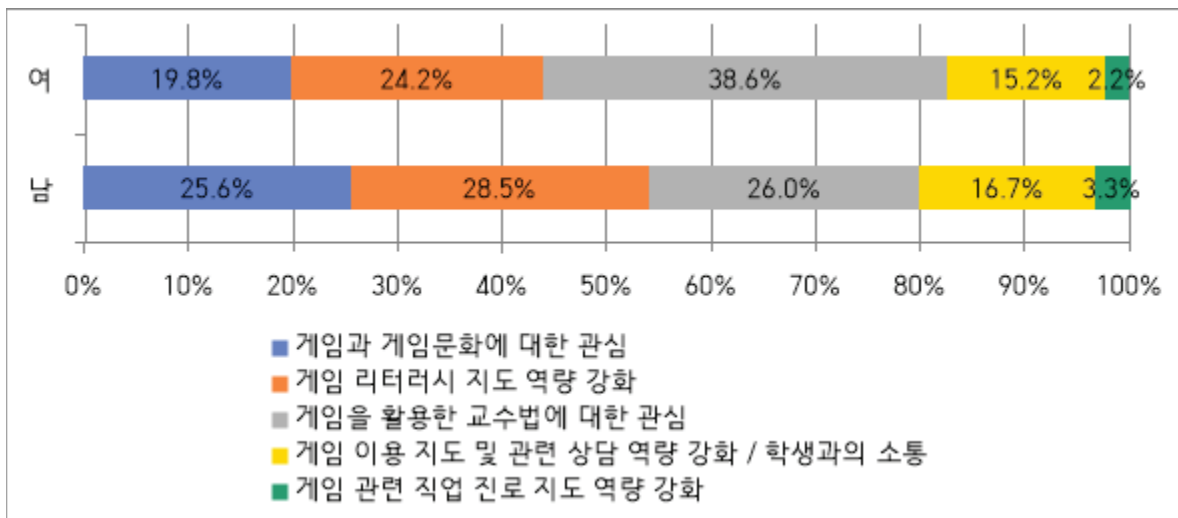
- 전년도 결과와 비교했을 때, 게임리터러시 지도 역량 강화의 목적이 24.2%에서 1.6%p 증가했으며, 게임 관련 직업/진로지도 역량 강화의 목적은 3.9%에서 1.3%p 감소하는 등의 소폭 변동은 있으나 전체적으로 전년도와 유사한 추세를 보임
- 문항의 선택지가 교육에 관련된 목적 중심으로 구성되어 있어서 특별한 정보를 얻기 어려움
- 선택지를 자발적 참여와 비자발적 참여로 구별할 수 있도록 재구성하거나 실제 교육내용과의 일치성 여부를 확인할 수 있는 문항으로 재구성할 필요 있음



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

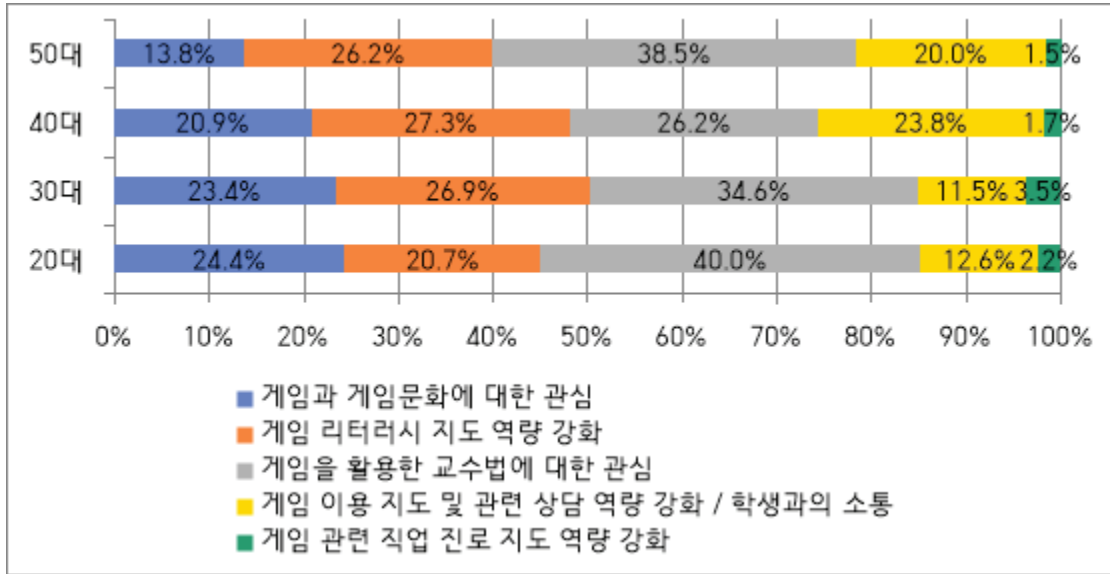
○ 성별에 따른 차이 비교

- 남성은 게임문화에 대한 관심(25.6%)이나 포괄적인 게임리터러시 지도 역량 강화(28.5%) 등으로 관심사가 분산된 반면, 여성은 구체적인 게임 활용 교수법에 대한 관심이 38.6%로 두렷이 더 많은 비중을 차지함



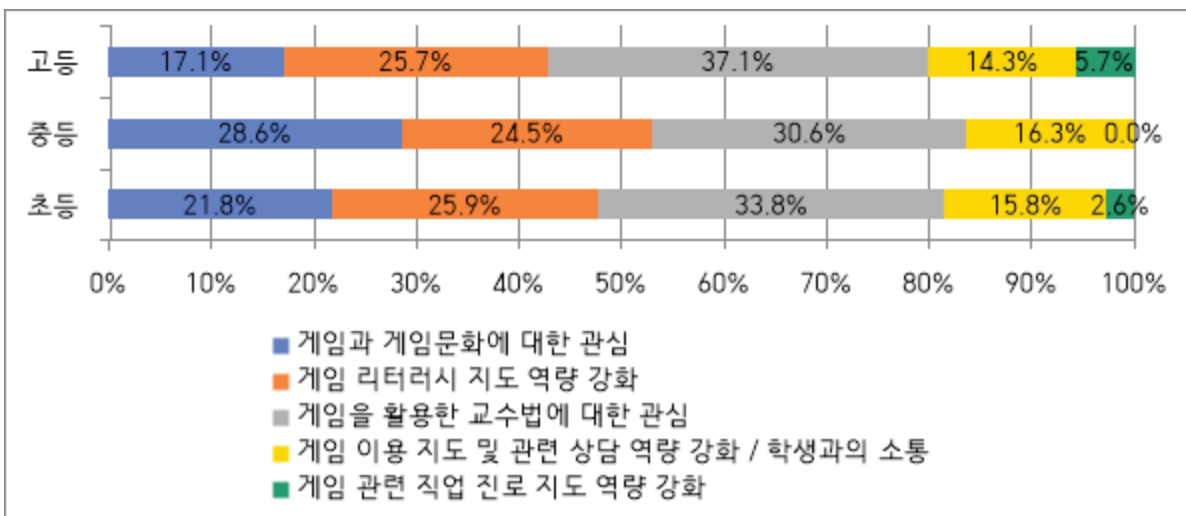
○ 연령에 따른 차이 비교

- 구체적인 게임 활용 교수법에 대한 관심은 40대 교사를 제외한 모든 연령에서 가장 많은 비중을 차지했으며, 20대(40%)와 50대(38.5%)에서 특히 더 비중이 높았음
- 반면에 40대 교사들은 게임리터러시 지도 역량 강화(27.3%)를 본 과정 참여의 계기로 더 많이 선택했음



○ 학교급에 따른 차이 비교

- 구체적인 게임 활용 교수법에 대한 관심은 모든 학교급에서 가장 많은 비중을 차지했으나 특히 고등학교에서 37.1%로 가장 높았고, 중등학교에서 가장 낮았음(30.6%)
- 반면에 중등학교에서는 게임문화에 대한 관심(28.6%)과 게임 이용 상담 역량 강화(16.3%)가 상대적으로 많은 비중을 차지



2. 교육 만족도 분석

○ 게임리터러시 교육에 대한 만족도 측정

- 조사지는 총 5문항으로 유아게임리터러시 교육에 대한 교사들의 만족도를 측정했음
- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음
(①매우 부정 ②부정 ③보통 ④긍정 ⑤매우 긍정)
- 만족도 측정을 위한 문장은 구체적으로 다음과 같음
 - Q5) 게이미피케이션에 대한 이해도가 향상되었다
 - Q6) 게임에 대해 막연하게 가지고 있었던 부정적 인식이 개선되었다
 - Q8) 다양한 수업에 게이미피케이션 요소를 활용할 수 있게 되었다
 - Q12) 교육 커리큘럼이 전문성과 실효성 면에서 체계적으로 잘 구성되었다
 - Q13) 다음 게임리터러시 관련 프로그램에도 참여하겠다

○ 게임리터러시 교육에 대한 만족도 분석

- 조사지의 5점 척도를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류
- 긍정에 해당하는 4,5점 응답을 만족하는 것으로, 나머지 보통과 부정은 만족하지 않는 것으로 설정하였음⁷⁾
- 각 문항에 동의하지 않음 (0점) vs 동의함 (1점)으로 변환, 이 응답의 분포를 비교하였음
- 동의하는 비율이 높을수록 해당 항목의 만족도가 높다고 간주할 수 있음

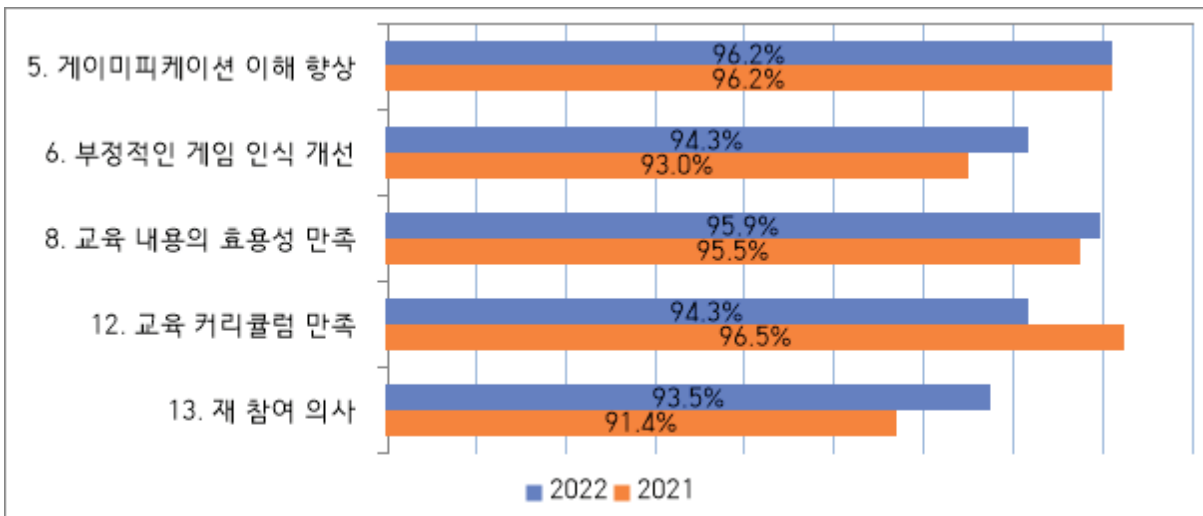
7) likert 5점 척도를 그대로 점수로 변환하는 방법도 고려하였으나, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수 변환을 위한 등간척도의 조건을 충족하지 못함. 점수 변환 방식은 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우(예: 동의하지 않는다 - 약간 동의한다 - 매우 동의한다)에 적절함.

1) 문항별 응답 결과

○ 교육 만족도 분석 결과

- 모든 만족도 평가의 전체 평균은 94.9%로 전년도의 94.5% 대비 0.4%p 증가했음
- 만족도 평가는 이미 95%에 가까워 더 이상 높아지기 어려운 천정효과(ceiling effect)가 발생하는 수준임에도 소폭의 증가가 있었으며 문항별 비교 결과 거의 모든 문항에서 소폭 향상이 있었음
- 만족도 항목 간의 격차도 매우 적었으나 상대적으로 가장 평가가 높았던 것은 게이미피케이션에 대한 이해도가 향상되었다는 항목으로 96.2%가 동의한 반면, 평가가 가장 낮은 항목은 재참여 의사(93.5%). 그러나 재참여 의사는 전년 대비 평가가 가장 많이 향상된 항목으로 전년의 91.4%에서 올해 3.1%p 증가했음
- 교육 커리큘럼에 대한 만족도는 유일하게 전년대비 평가가 낮아진 항목으로 전년의 96.5%에서 2.2%p 감소한 94.3%로 나타났음. 이 만족도도 충분히 높으나 향후 교육의 만족도를 향상시키기 위해서는 교육 커리큘럼의 보완과 리뉴얼이 요구되는 것으로 해석할 수 있음

구분	조사연도	
	2021	2022
Q5 게이미피케이션 이해도 향상	96.2%	96.2%
Q6 게임에 대한 부정적 인식 감소	93.0%	94.3%
Q8 수업현장에 게이미피케이션 활용 능력 습득	95.5%	95.9%
Q12 교육커리큘럼의 전문성과 실효성	96.5%	94.3%
Q13 추후 게임리터러시 프로그램 참여 의사	91.4%	93.5%
전체	94.5%	94.9%



2) 성별에 따른 만족도 차이

○ 성별에 따른 교육 만족도 비교 결과

- 전체적인 평균을 비교했을 때, 남자 교사들보다 여자 교사들이 약간 만족도가 높았음
- 전반적인 만족도를 평가하는 대표적인 항목인 재참여 의사에서도 여성(93.5%) 대비 남성(91.4%) 교사들의 재참여 의사가 더 낮았음. 이는 교육의 내용이 여자 교사들에게 상대적으로 더 만족스러웠음을 시사함

○ 세부 항목별 분석 결과

- 여자 교사들은 게이미피케이션 이해도 향상 항목을 96.2%로 가장 높이 평가했으며, 게임에 대한 부정적 인식 감소 항목과 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성 항목을 94.3%로 가장 낮게 평가
- 반면에 남자 교사들은 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성을 96.5%로 가장 높게 평가했고, 게임에 대한 부정적 인식 감소에 대해 93%로 가장 낮게 평가했음
- 교재의 전문성과 실효성에 대한 평가가 남녀에서 격차가 큰 이유는 남녀 교사가 교재에서 기대하는 요소의 차이가 반영된 것으로 추정되나 구체적인 이유는 알 수 없음

구분	성별	
	남성	여성
Q5 게이미피케이션 이해도 향상	96.2%	96.2%
Q6 게임에 대한 부정적 인식 감소	93.0%	94.3%
Q8 수업현장에 게이미피케이션 활용 능력 습득	95.5%	95.9%
Q12 교육커리큘럼의 전문성과 실효성	96.5%	94.3%
Q13 추후 게임리터러시 프로그램 참여 의사	91.4%	93.5%
전체	94.5%	94.9%

3) 학교급별 만족도

○ 학교급에 따른 교육 만족도 비교 결과

- 전체적인 평균을 비교했을 때, 고등학교 교사들의 만족도는 모든 항목에서 100%로 가장 높았고, 중학교 교사들이 가장 낮았음

○ 세부 항목별 분석 결과

- 수업 현장에서 게이미피케이션 활용 능력을 습득할 수 있었다는 평가는 중학교 교사들에게서 86.2%로 가장 낮았고, 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성에 대한 평가는 초등학교 교사들에게서 93.9%로 가장 낮았음

구분	초등	중등	고등	그외
Q5 게이미피케이션 이해도 향상	96.2%	93.1%	100.0%	100.0%
Q6 게임에 대한 부정적 인식 감소	94.3%	93.1%	100.0%	80.0%
Q8 수업현장에 게이미피케이션 활용 능력 습득	96.8%	86.2%	100.0%	80.0%
Q12 교육커리큘럼의 전문성과 실효성	93.9%	96.6%	100.0%	80.0%
Q13 추후 게임리터러시 프로그램 참여 의사	92.7%	96.6%	100.0%	100.0%
전체	94.8%	93.1%	100.0%	88.0%

4) 연령대 별 만족도 분석

○ 연령에 따른 만족도 비교 결과

- 만족도 전체 평균은 60대 이상 교사들의 100%를 제외하면 30대 교사들에게서 97.1%로 가장 높았고 50대 교사들에게서 89.7%로 가장 낮았음

○ 연령대 내의 만족도 분포 분석 결과

- 20대 교사들의 만족도를 항목별로 비교하면 20대 교사들은 게이미피케이션 이해도 향상을 가장 높이 평가(100%)한 반면, 추후 게임리터러시 프로그램에 다시 참여할 의사는 92.5%로 가장 낮았음
- 30대 교사들의 경우 수업 현장에서 게이미피케이션 활용능력 습득 가능성을 98.1%로 가장 높이 평가한 반면, 교육 커리큘럼이 전문성과 실효성, 게임에 대한 부정적 인식 감소는 96.2%로 낮았음. 특히 이 두 항목에 대한 만족도는 다른 연령대에 비하면

높았으나 30대 그룹 내에서는 제일 낮았음

- 40대 교사들은 게이미피케이션 이해도 향상과 게이미피케이션을 수업 현장에 활용하는 능력의 습득을 92.3%로 상대적으로 가장 낮게 평가했음
- 50대 교사들은 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성을 상대적으로 가장 높게 평가(92.3%), 반면에 수업 현장에서 게이미피케이션을 활용하는 능력 습득 항목은 87.2%로 가장 낮게 평가했음. 이는 교육 과정에 대한 만족도는 높으나 이를 실제 현장에서 구현할 만큼 배우지는 못했다고 느끼는 경우가 비교적 많다고 해석 가능
- 60대 이상 교사들은 전체적으로 모든 항목에 100%가 만족한다고 응답했음

구분	20대	30대	40대	50대	60대 이상
Q5 게이미피케이션 이해도 향상	100.0%	97.5%	94.2%	89.7%	100.0%
Q6 게임에 대한 부정적 인식 감소	95.5%	96.2%	92.3%	89.7%	100.0%
Q8 수업현장에 게이미피케이션 활용 능력 습득	98.5%	98.1%	94.2%	87.2%	100.0%
Q12 교육커리큘럼의 전문성과 실효성	94.0%	96.2%	92.3%	92.3%	100.0%
Q13 추후 게임리터러시 프로그램 참여 의사	92.5%	97.5%	89.4%	89.7%	100.0%
전체	96.1%	97.1%	92.5%	89.7%	100.0%

5) 참여 동기별 만족도

○ 참여 동기에 따른 만족도 분석의 의미

- 교육연수에 참여할 때 어떤 기대나 목적을 가지고 참여했느냐에 따라 만족도의 차이를 비교함으로써 교육이 실제로 참여자들의 어떤 수요를 충족시켰고 어떤 수요에는 충분히 부응하지 못했는지를 간접적으로 추정할 수 있음
- 교육 연수에 대한 전체적인 만족도는 어떤 그룹에서 가장 높으며, 특정한 목표나 참여 이유를 가진 참여자들의 만족도가 높은 항목이 무엇인지를 비교함으로써 본 교육연수의 향후 발전방향에 대한 시사점을 도출하고자 함

○ 참여 동기에 따른 만족도 분석 결과

- 전체적인 만족도 평균을 비교했을 때, 게임리터러시 지도 역량 강화를 위해 참여했다는 교사들의 만족도가 97.2%로 가장 높았던 반면, 게임 관련 진로지도 역량을 강화하고자 참여했다는 교사들의 만족도가 84.7%로 가장 낮았음
- 전반적인 만족도를 평가하는 대표적인 항목인 재참여 의사에서도 게임리터러시 지도 역량 강화를 위해 참여한 교사들이 가장 높았음(97.2%)
- 이러한 결과는 본 교육연수 과정이 게임리터러시 지도역량 강화에 가장 최적화되어 있는 반면, 게임관련 진로지도 역량 강화나 게임을 이용한 지도나 상담 역량의 강화에는 상대적으로 부족한 점이 있음을 시사함

구분	게임문화에 대한 관심	게임리터러시 지도역량 강화	게이미피케이션 교수법 관심	게임이용 지도역량 강화	진로지도 역량 강화
Q5 게이미피케이션 이해도 향상	96.6%	97.1%	98.7%	95.2%	82.4%
Q6 게임에 대한 부정적 인식 감소	94.5%	96.5%	96.0%	93.3%	82.4%
Q8 수업현장에 게이미피케이션 활용 능력 습득	97.2%	98.2%	96.9%	94.2%	88.2%
Q12 교육커리큘럼의 전문성과 실효성	93.8%	97.1%	96.0%	92.3%	88.2%
Q13 추후 게임리터러시 프로그램 참여 의사	95.9%	97.1%	95.1%	87.5%	82.4%
전체 평균	95.6%	97.2%	96.5%	92.5%	84.7%

○ 참여 동기별 만족도 세부 분석 결과

- 게임문화에 대한 관심을 가지고 참여한 교사들이 가장 높이 평가한 만족도 항목은 수업 현장에 게이미피케이션 활용능력을 습득했다는 것(97.2%)인 반면, 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성은 상대적으로 가장 낮게 평가(93.8%)
- 게임리터러시 지도 역량 강화에 관심을 가지고 참여한 교사들이 가장 높이 평가한 항목도 수업 현장에 게이미피케이션 활용능력(98.2%), 가장 낮게 평가한 항목은 게임에 대한 부정적 인식 감소(96.5%)였음
- 게이미피케이션 교수법에 관심을 가지고 참여한 교사들은 게이미피케이션에 대한 이해도 향상은 높이 평가(98.7%) 했으나 실제 수업 현장에서 게이미피케이션 활용 능력을 습득했는지에 대해서는 96.9%가 동의해 상대적으로 낮은 평가를 내림. 이 그룹에서 만족도가 가장 낮은 항목은 교육연수 재참여 의사(95.1%)와 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성(96%) 이었음
- 게임 이용 지도 역량 강화에 관심을 가진 교사들은 게이미피케이션 이해도 향상(95.2%)에 높은 평가를 한 반면 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성은 92.3%로 가장 낮게 평가
- 게임 관련 진로지도 역량 강화에 관심을 가지고 참여한 교사들은 커리큘럼의 전문성과 실효성, 수업 현장에 게이미피케이션 활용능력 습득은 88.2%로 가장 높이 평가했고 게이미피케이션 이해도 향상은 82.4%로 가장 낮게 평가했음

3. 교육의 결과

1) 게임에 대한 부정적 인식 개선

- 게임에 대한 부정적인 인식이 개선되었다는 교사 비율 교차분석: 학교급 x 성별
- 교차분석 결과, 부정적 인식의 개선 경험은 여자 교사들에게서 더 높았음
- 사례수가 22명으로 지나치게 적은 고등학교를 제외하면 여자 교사들 중에서도 초등학교에 재직하는 교사들이 부정적 인식의 개선을 더 많이 경험한 것으로 나타남
- 이러한 결과는 여자 교사들이 게임에 대해 기존에 부정적인 인식을 더 많이 가지고 있는 경향이 있었기 때문으로 추정됨

구분			학교			전체
			초등	중등	고등	
남	불만	빈도	9	1	0	10
		%	7.9%	7.7%	0.0%	7.6%
	만족	빈도	105	12	5	122
		%	92.1%	92.3%	100.0%	92.4%
	전체	빈도	114	13	5	132
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
여	불만	빈도	9	1	0	11
		%	4.5%	6.3%	0.0%	4.6%
	만족	빈도	191	15	17	227
		%	95.5%	93.8%	100.0%	95.4%
	전체	빈도	200	16	17	238
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
전체	불만	빈도	18	2	0	21
		%	5.7%	6.9%	0.0%	5.7%
	만족	빈도	296	27	22	349
		%	94.3%	93.1%	100.0%	94.3%
	전체	빈도	314	29	22	370
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

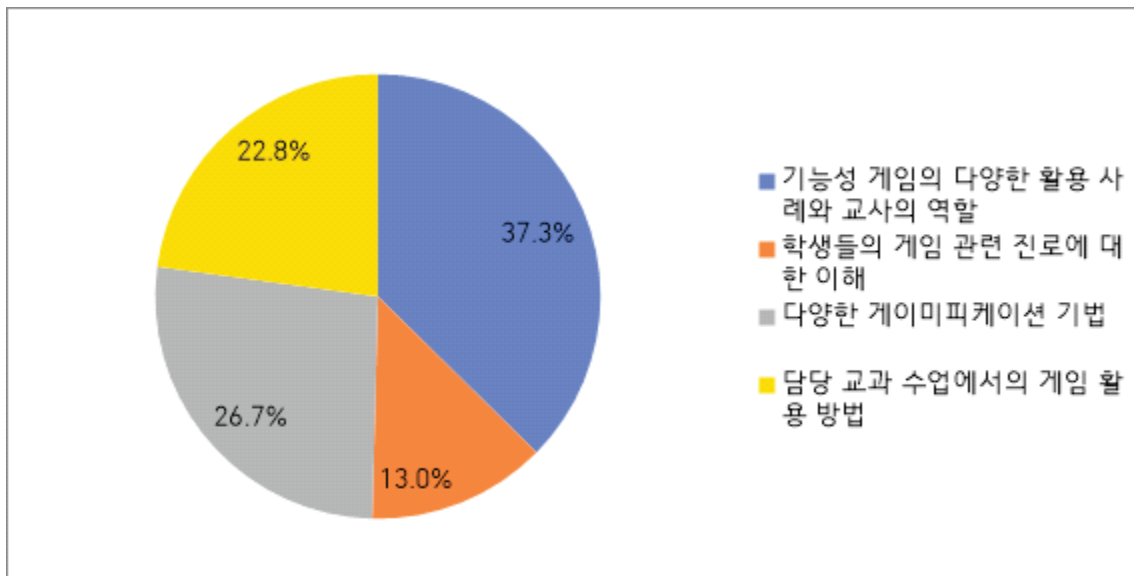
1-1) 게임에 대한 인식 변화의 내용 (Q7)⁸⁾

○ 구체적으로 부정적인 인식이 개선된 내용

- 게임에 대한 부정적인 인식이 개선되었다고 응답한 교사들만을 대상으로 구체적으로 어떤 인식이 개선되었는지를 몇 개의 선택지로 응답 요청
- 교사들에게 제시된 선택지는 기타를 제외하면 다음 4개였음 (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

- 그 결과, 기능성 게임의 실제 사례와 교사의 역할에 대한 인식이 바뀌었다는 응답이 37.3%로 가장 많았고, 그다음으로 다양한 게이미피케이션 기법에 대한 인식이 바뀌었다는 응답(26.7%), 담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법에 대한 인식이 바뀌었다는 응답(22.8%), 제일 적었던 응답은 학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해(13%)로 나타났음

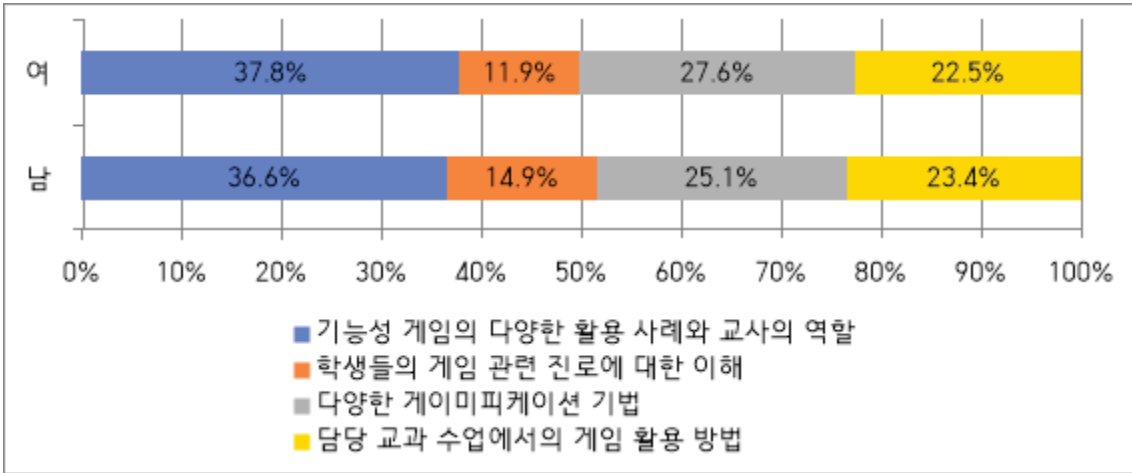


○ 성별에 따른 비교

- 남녀 교사에 따른 게임 인식 개선의 세부항목을 분석한 결과, 남녀 간의 차이는 크지 않았음
- 여자 교사들이 다양한 게이미피케이션 기법에 대해 인식이 개선되었다는 응답을 더 많이 한 반면(여 27.6% vs 남 25.1%), 남자 교사들은 게임 관련 진로에 대한 인식이 개선되었다고

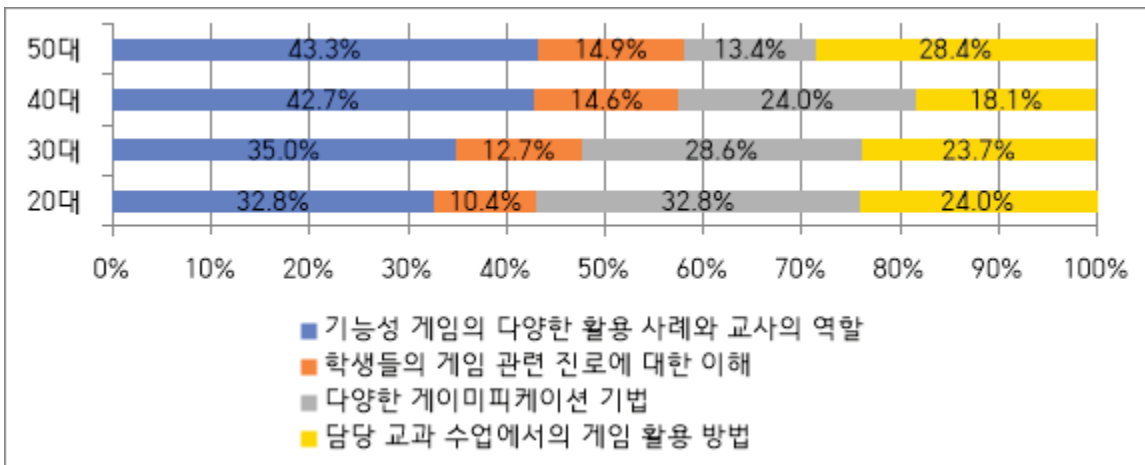
8) 본 문항은 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

응답한 비율이 여자 보다 더 높았음 (남 14.9% vs 11.9%)



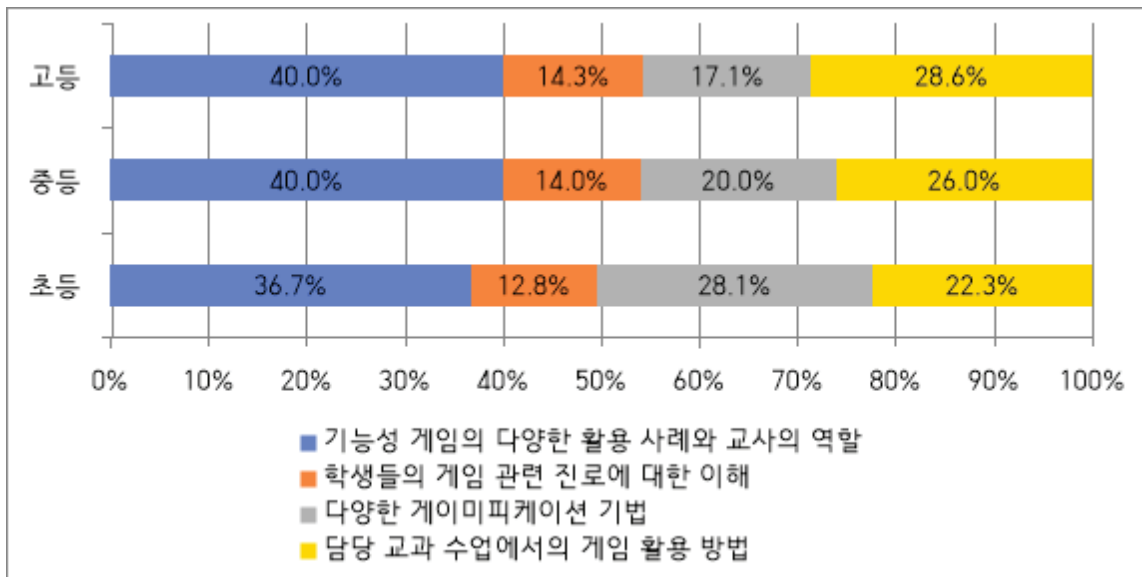
○ 연령에 따른 비교

- 연령대 별로 게임 인식 개선의 세부항목을 분석한 결과, 연령간 격차는 뚜렷했음
- 다양한 게이미피케이션 기법에 대한 인식 개선은 젊은 교사들일수록 더 많이 동의했음 (20대 32.8% > 30대 28.6% > 40대 24% > 50대 13.4%)
- 기능성 게임의 다양한 활용 사례에 대한 인식 개선은 나이가 많을수록 더 높게 평가됨. (50대 43.3% > 40대 42.7% > 30대 35% > 20대 32.8%)
- 학생들의 게임관련 진로에 대한 이해 역시 나이 많을수록 더 높게 평가됨 (50대 14.9% > 40대 14.6% > 30대 12.7% > 20대 10.4%)
- 담당 교과목에서 게임 활용 방법에 대한 인식 개선은 40대에서 가장 낮고(18.1%), 50대에서 가장 높았음(28.4%)



○ 학교급에 따른 비교

- 학교급 별로 게임 인식 개선의 세부항목을 분석한 결과, 항목에 따라 차이가 있었음
- 다양한 게이미피케이션 기법에 대한 인식 개선은 초등학교 교사일수록 더 많이 동의했고, 고등학교에서 제일 낮았음
(초등학교 28.1% > 중학교 20% > 고등학교 17.1%)
- 담당 교과 수업에서 게임 활용 방법에 대한 인식 개선은 고등학교에서 높고, 초등학교에서 제일 낮았음
(초등학교 22.3% < 중학교 26% > 고등학교 28.6%)
- 학생들의 게임관련 진로에 대한 이해 역시 학교급이 높을수록 소폭 더 높아짐
(초등학교 12.8% < 중학교 14% > 고등학교 14.3%)



1-2) 게임에 대한 인식 변화의 내용과 만족도

○ 게임 인식 변화의 내용과 교육 만족도 비교의 의미

- 게임 인식 변화는 교육연수 결과 얻은 성과로 볼 수 있으며, 교육 연수를 통해 어떤 성과를 얻었는지에 따라 만족도의 차이를 비교함으로써 교육의 실제 성과를 간접적으로 추정하기 위해서 교육 만족도와 게임 인식 변화의 내용을 교차분석 하였음

○ 게임 인식 변화의 내용에 따른 만족도 전체 비교 결과

- 전체적인 만족도 평균을 비교했을 때, 학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해가 향상되었다고 응답한 교사들의 만족도가 97.2%로 가장 높았던 반면, 담당 교과수업에서 게임활용 방법에 대한 인식이 향상되었다는 교사들의 만족은 92.3%로 가장 낮았음
- 전반적인 만족도를 평가하는 대표적인 항목인 재참여 의사에서는 다양한 게이미피케이션 기법에 대한 인식이 향상되었다는 교사들이 95.4%로 가장 높았고, 담당 교과수업에서 게임 활용 방법에 대한 인식이 향상되었다는 교사들의 만족은 92.6%로 가장 낮았음

구분	가능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할	학생들의 게임 관련 진로에 대한 이해	다양한 게이미피케이션 기법	담당 교과 수업에서의 게임 활용 방법
Q5 게이미피케이션 이해도 향상	96.7%	95.2%	99.4%	95.3%
Q6 게임에 대한 부정적 인식 감소	95.5%	94.0%	96.0%	92.6%
Q8 수업현장에 게이미피케이션 활용 능력 습득	97.1%	95.2%	97.7%	95.3%
Q12 교육커리큘럼의 전문성과 실효성	95.0%	94.0%	96.0%	94.6%
Q13 추후 게임리터러시 프로그램 참여 의사	93.8%	94.0%	95.4%	92.6%
전체 평균	95.6%	97.2%	96.5%	92.5%

○ 게임 인식 변화의 내용에 따른 만족도 세부항목 분석 결과

- 가능성 게임의 다양한 활용 사례와 교사의 역할에 대한 인식이 향상되었다고 한 교사들은 수업 현장에서 게이미피케이션 활용능력 습득에 대한 만족도에 가장 높은 평가(97.1%)ff 한 반면, 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성을 가장 낮게 평가(95%)
- 학생들의 게임 관련 진로 이해가 향상되었다는 교사들은 게이미피케이션 이해도 향상과 수업 현장에서 게이미피케이션 활용능력 습득에 대한 만족도를 상대적으로 높이 평가하고 나머지는 상대적으로 낮게 평가했음

- 다양한 게이미피케이션 기법에 대한 인식이 향상되었다고 응답한 교사들은 당연하게도 게이미피케이션 이해도 향상에 대한 만족도가 99.4%로 높았고, 교육 커리큘럼의 전문성과 실효성 항목의 만족도가 96%로 가장 낮았음
- 담당 교과수업에서의 게임 활용 방법에 대한 인식이 향상되었다는 교사들은 게이미피케이션 이해도 향상과 수업 현장에 게이미피케이션 활용 능력 습득 항목의 만족도가 95.3%로 가장 높았고 게임에 대한 부정적 인식 감소 항목의 만족도가 92.6%로 가장 낮았음

○ 문항 재구성 필요성

- 교차분석 결과로 확인된 바, '(교육 연수 후) 게임에 관해 인식 변화가 일어난 사항'에 대한 문항과 '교육연수의 만족도'에 대한 문항은 내용적으로 중복되며 연수 후의 효과에 대한 주관적 측정이라는 점에서도 매우 유사한 변인임. 실제 응답자들은 이 두 변인을 구별하지 않고 응답했을 것으로 추정됨

2) 연수 내용을 실제 교육현장에 활용하려는 이유 (Q9)⁹⁾

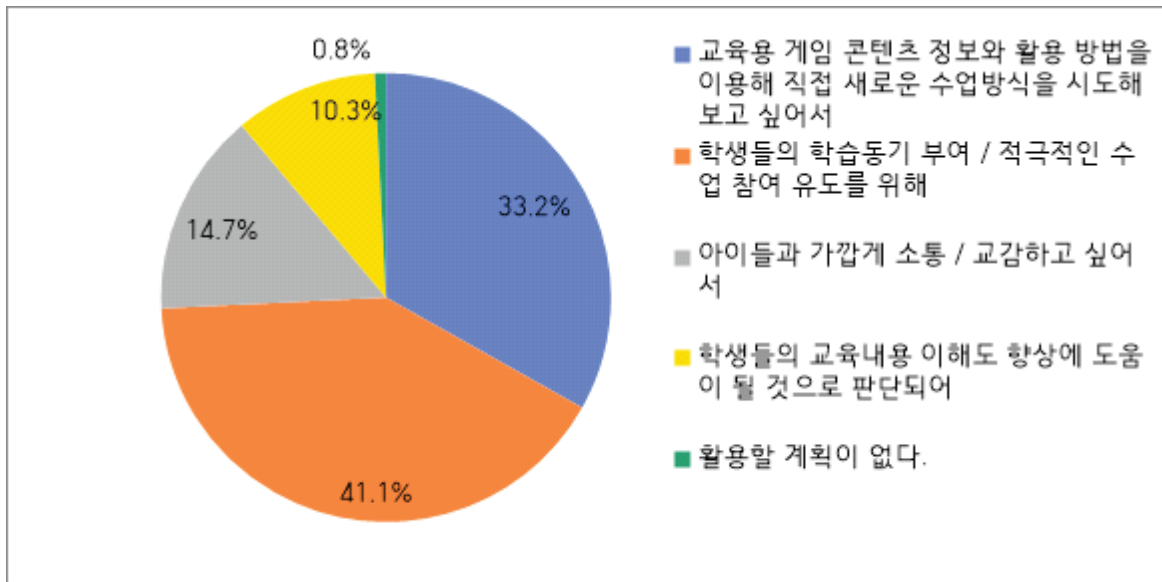
○ 연수 내용을 교육현장에 활용하려는 이유 문항

- 본 연수 내용을 교육에 활용한다면 그 이유는 무엇인지를 질문하였음(복수 응답 가능)
- 교사들에게 제시된 선택지는 기타를 제외하면 다음 5개였음

- ① 교육용 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.

○ 연수 내용을 교육현장에 활용하려는 이유 분석 결과

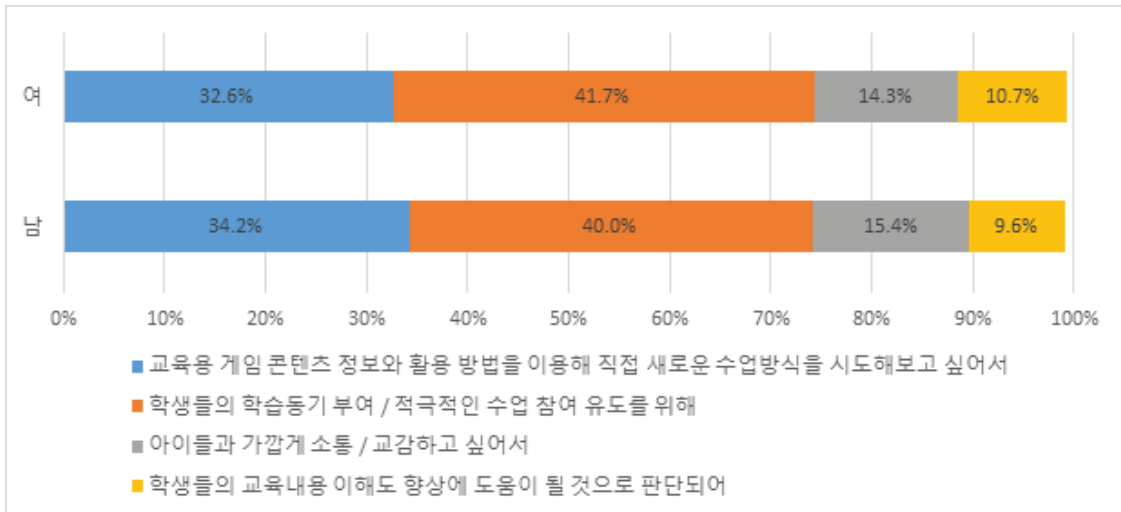
- 학생들의 학습동기 부여와 적극적인 수업 참여유도를 위해서라는 응답이 41.1%로 가장 많았고, 교육용 게임 콘텐츠 정보와 활용방법을 알게 되어 직접 새로운 수업방식을 시도해보고 싶어서라는 응답이 33.2%로 두 번째, 아이들과 소통하고 교감하고 싶어서라는 응답이 14.7%, 학생들의 교육내용 이해도 향상에 도움이 될 것 같다는 응답이 10.3%를 차지



9) 본 문항은 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

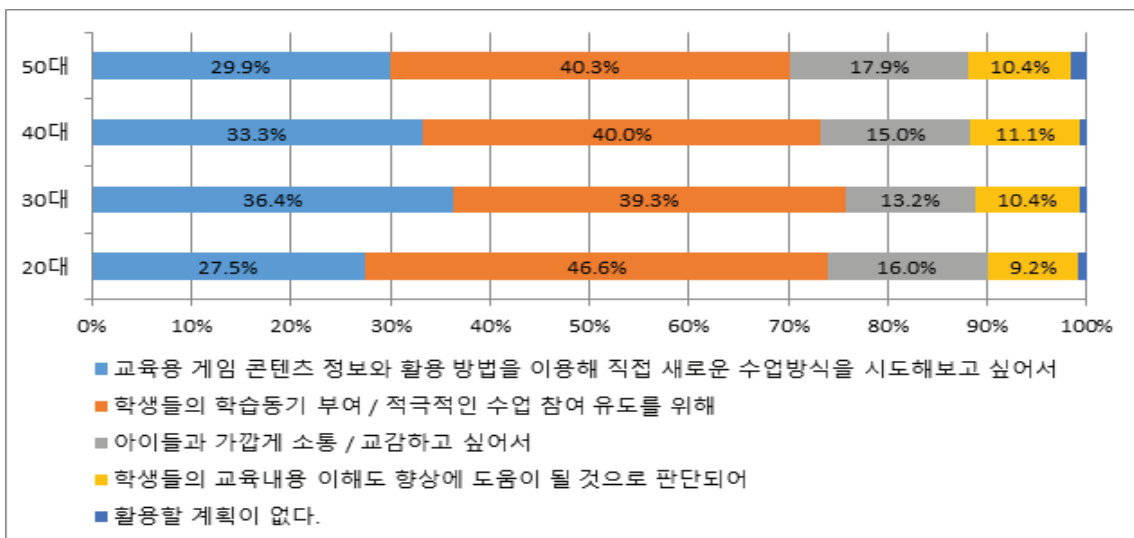
○ 성별에 따른 연수 내용을 교육현장에 활용하려는 이유 비교 결과

- 성별에 따른 큰 차이는 발견되지 않음
- 남교사들이 새로운 수업방식 시도(34.2%)와 아이들과의 소통 교감(15.4%)를 조금 더 많이 선택한 반면 여자 교사들은 학습 동기 부여와 교육 이해도 향상에 상대적으로 약간 더 많은 비중을 두고 있었음



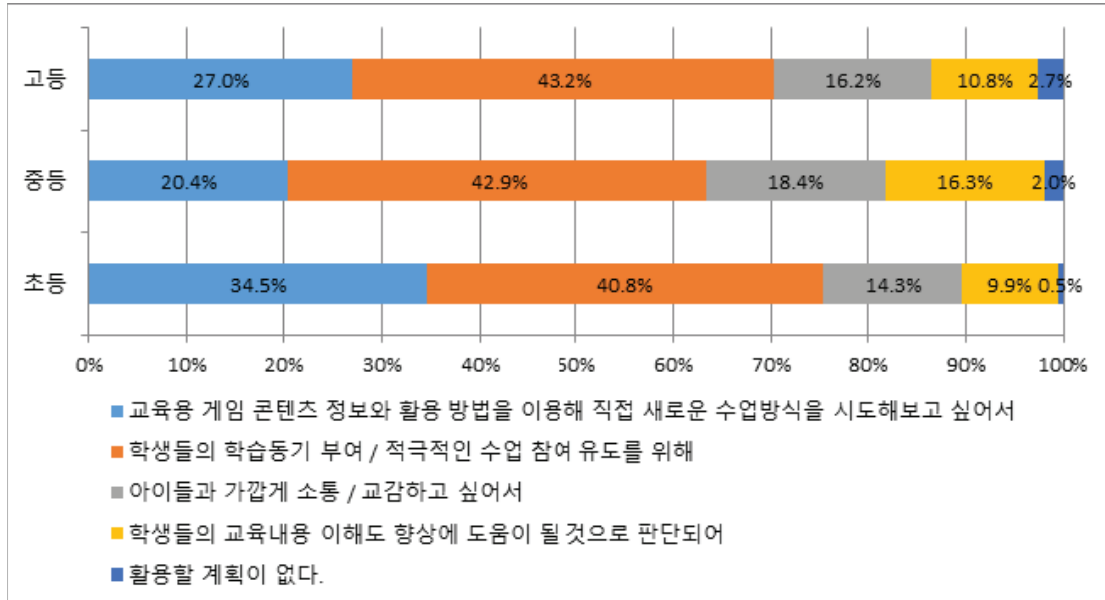
○ 연령대에 따른 연수 내용을 교육현장에 활용하려는 이유 비교 결과

- 연령대의 증가나 감소에 따른 일관적인 추세는 발견되지 않았음
- 단, 학생들과의 소통/교감을 목적으로 하는 교사의 비율은 20대를 제외하고 연령대가 증가함에 따라 높아졌으며, 새로운 수업방식을 시도하겠다는 응답의 비율은 20대에서 가장 낮고, 30대에서 가장 높았다가 연령대 증가에 따라 점차 감소하는 추세로 나타남



○ 학교급에 따른 연수 내용을 교육현장에 활용하려는 이유 비교 결과

- 다른 학교급 대비 초등학교 교사들은 새로운 수업방식 시도를 이유로 든 비율이 상대적으로 더 높았음. 반면 중학교에서는 중학교에서는 학생들의 교육내용 이해도 향상에 도움이 될 것이라는 이유가 다른 학교급 대비 높았음



3) 연수 내용을 실제 교육현장에 활용할 방법 (Q10)¹⁰⁾

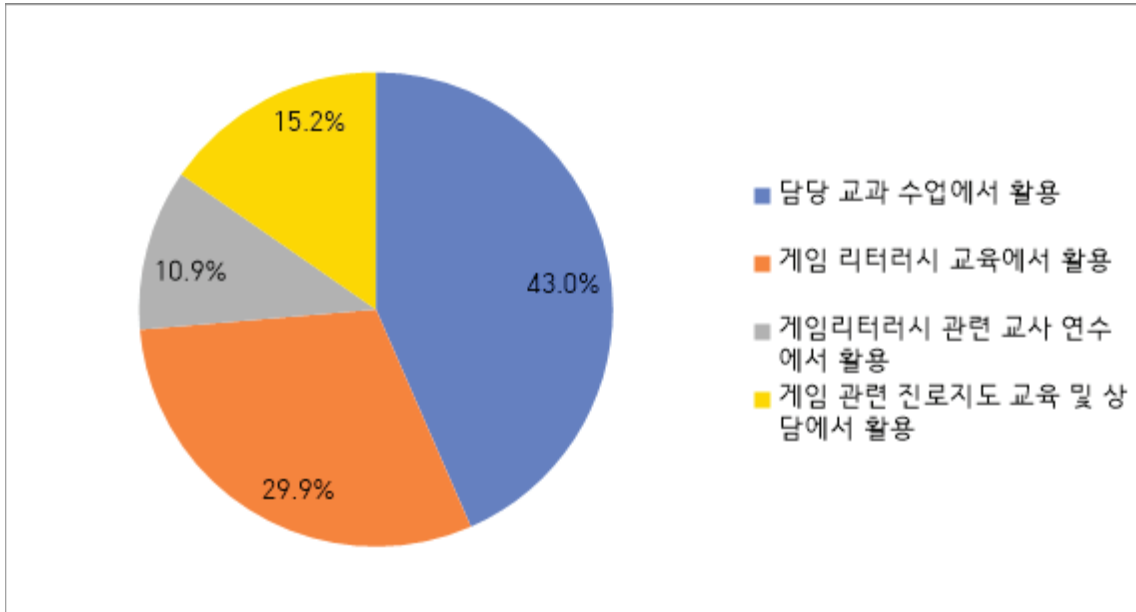
- 교육 연수과정에서 습득한 내용을 실제 교육 현장에서 활용할 방법 응답의 의미
 - 교육 연수를 통해 습득된 지식이 실제 교사들의 교육 현장에 활용될 때 본 사업의 목적이 완성된다고 볼 수 있음
 - 교사들에게 제시된 선택지는 기타를 제외하면 다음 5개였음

- 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.

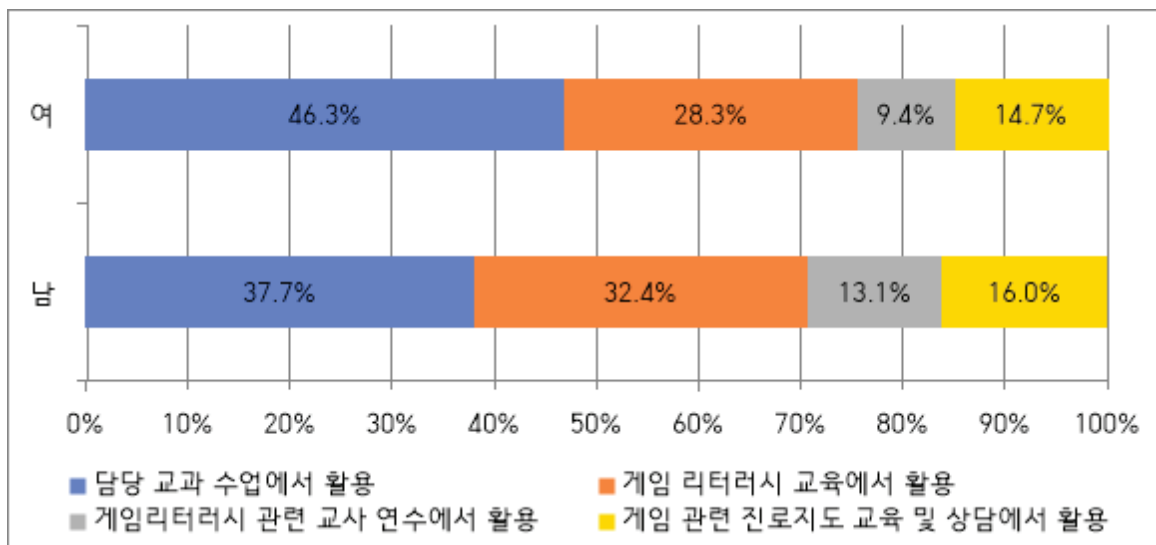
- 그 활용 방식의 의미는 복합적임. 교사 본인이 담당 교과목을 운영할 때 자연스럽게 반영하겠다는 응답은 게임에 대한 교사의 지식과 기술과 태도가 완전히 달라진 경우에는 가장 바람직한 방법이라고 할 수 있으나, 구체적인 구현 방법이 없이 막연하게 달라질 것이라는 기대를 표현한 경우에는 사실상 교육현장에서 활용하지 않겠다는 의미가 될 수도 있음
- 반면에 게임리터러시 교육을 위한 별도의 교과목이나 교육 주제를 만들어서 적용하겠다는 것은 그 시간 이외에는 본 교육 연수를 통해 얻은 것들과는 상관없이 진행하겠다는 의미로 해석될 수 있음. 그러나 실제로 게임리터러시를 위한 과목이나 교육 시간을 별도로 배정한 경우에는 가장 구체적이고 명확한 실행계획이라고 할 수 있음

10) 본 문항은 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

- 교육 연수과정에서 습득한 내용을 실제 교육현장에서 활용할 방법에 대한 분석 결과
 - 43%의 교사는 별도의 교과목이 아닌 자신의 담당 교과 수업에서 활용하겠다고 응답, 29.9%의 교사들은 게임리터러시를 별도로 다루는 교육 시간에 활용할 계획이라고 응답, 15.2%의 교사는 게임 관련 진로지도 교육이나 상담에서 활용하겠다고 응답
 - 게임리터러시 관련 다른 교사 연수에서 활용하겠다는 응답은 10.9%를 차지

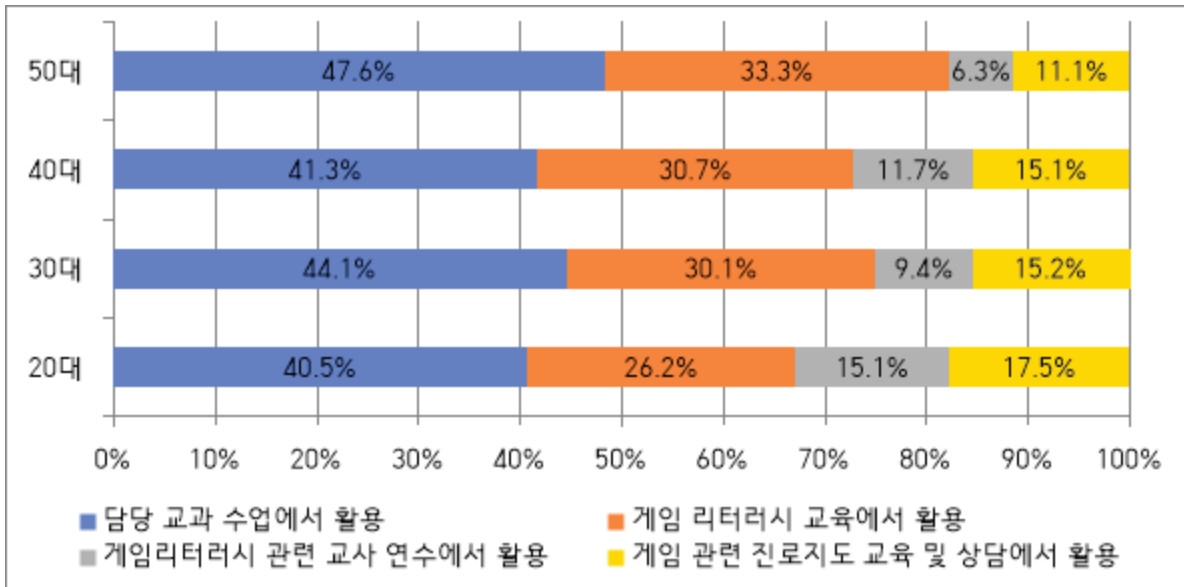


- 성별에 따른 교육 내용을 실제 교육현장에서 활용할 방법 비교
 - 남자 교사들에게서 별도의 게임리터러시 교육에 활용하겠다는 응답 비율이 여교사들의 28.3% 대비 32.4%로 높았던 반면, 여교사들은 본인의 담당 교과 수업에서 활용하겠다는 응답의 비율이 남교사의 37.7% 대비 46.3%로 더 높았음



○ 연령대에 따른 교육 내용을 실제 교육현장에서 활용할 방법의 차이

- 본인의 담당 교과에서 활용하겠다는 응답과 게임리터러시 교육에 활용하겠다는 비율은 연령대가 높을수록 많아서 50대 교사들에게서 47.6%와 33.3%로 가장 높았음
- 게임 관련 진로지도 교육 및 상담에 활용하겠다는 응답은 연령대가 낮을수록 높아서 20대 교사에서 17.5%로 가장 높았음

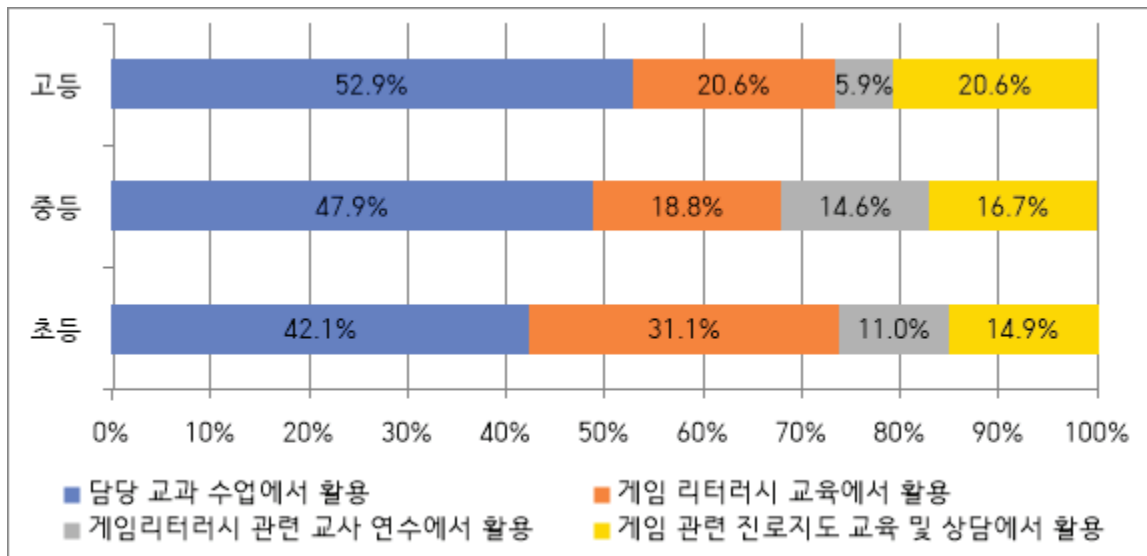


○ 학교급에 따른 교육 내용을 실제 교육현장에서 활용할 방법 비교

- 본인의 담당 교과 수업 중에 활용하겠다는 응답과 게임 관련 진로지도 및 교육과 상담에서 활용하겠다는 응답은 고등학교급에서 가장 높고 학교급이 낮을수록 감소

▶ 담당 교과수업 내에서 활용: 고교 52.9 > 중학 47.9% > 초교 42.1%
 ▶ 게임관련 진로지도 및 교육과 상담에서 활용: 고교 20.6% > 중학 16.7% > 초등학교 14.9%

- 별도의 게임리터러시 교육에서 활용하겠다는 응답은 초등학교에서 31.1%로 가장 높았고 고등학교 20.6%, 중학교 18.8% 순으로 나타남
- 게임 리터러시 관련 교사연수에서 활용하겠다는 응답은 중학교에서 14.6%로 가장 높고 초등학교 11%, 중학교 5.9%였음



4) 연수 내용을 실제 교육현장에 활용하기 어려운 이유(Q11)¹¹⁾

○ 교육연수 내용을 교육현장에서 활용할 계획이 없다고 응답한 이유 조사

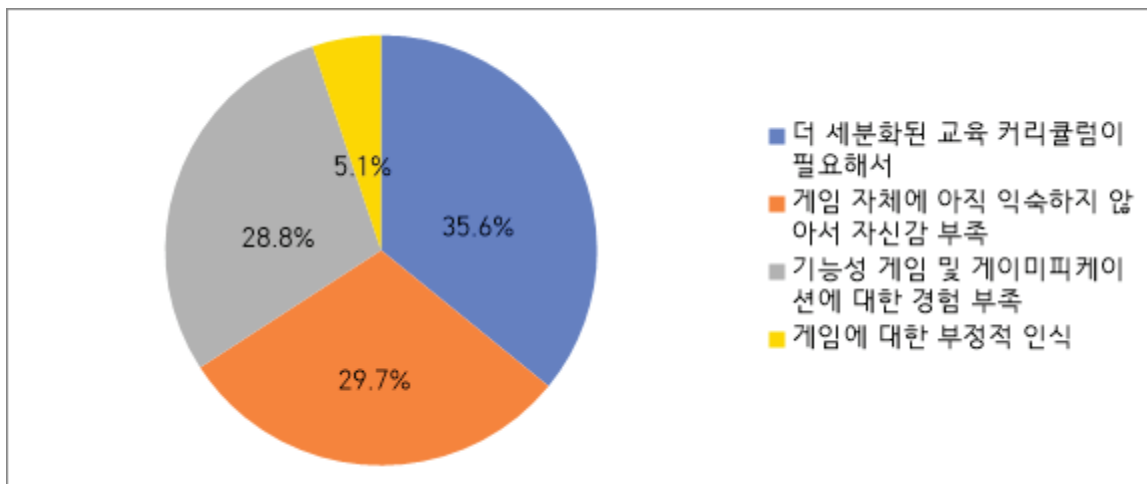
- 교육연수 내용을 교육현장에서 활용할 계획이 없다고 응답한 교사 79명을 대상으로 그 이유를 질문한 결과를 분석
- 교사들에게 제시된 선택지는 기타를 제외하면 다음 4개였음

- 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

- 이 문항의 응답결과는 교사 교육 연수의 성과가 교사가 근무하는 학교 현장에 파급되는 데 있어 방해가 되는 요인을 발견하고 이를 보완하기 위한 교육 내용을 탐색하여 교육 과정 구성에 반영하는데 참고할 수 있음

○ 교육연수 내용을 교육 현장에서 활용하려고 할 때 직면하는 장애요인

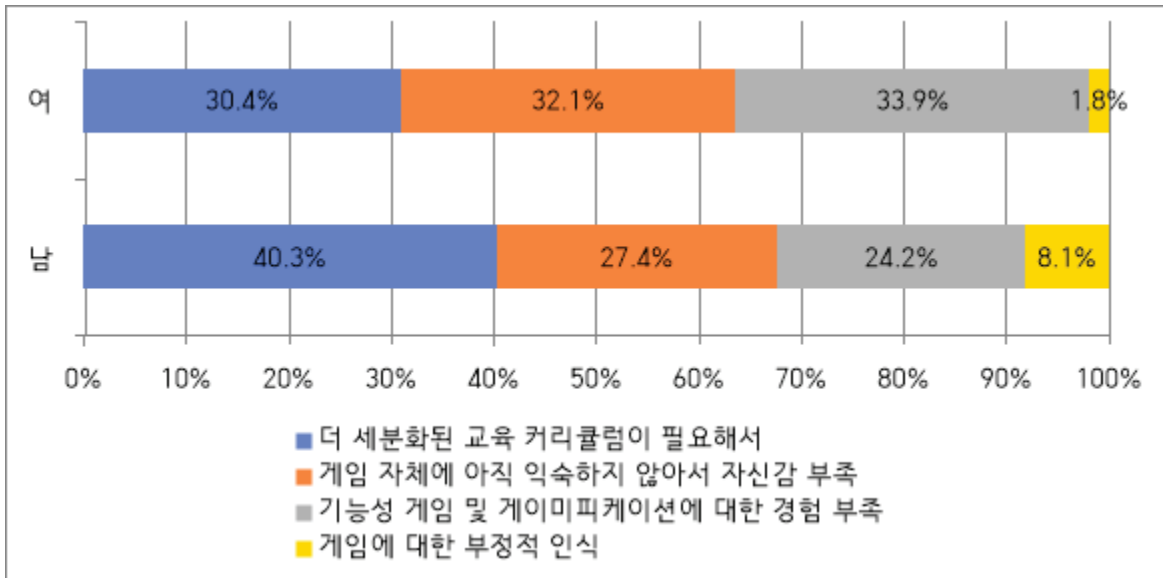
- 교사들이 가장 많이 선택한 장애물은 세분화된 교육 커리큘럼이 부족하다는 것으로 전체 응답의 35.6%가 여기에 해당, 게임 자체에 아직 익숙하지 않다는 응답(29.7%)과 기능성 게임 및 게이미피케이션 경험이 부족하다는 응답(28.8%)이 그다음이었고 게임에 대한 부정적인 인식은 5.1%로 매우 작은 비중을 차지



11) 본 문항은 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

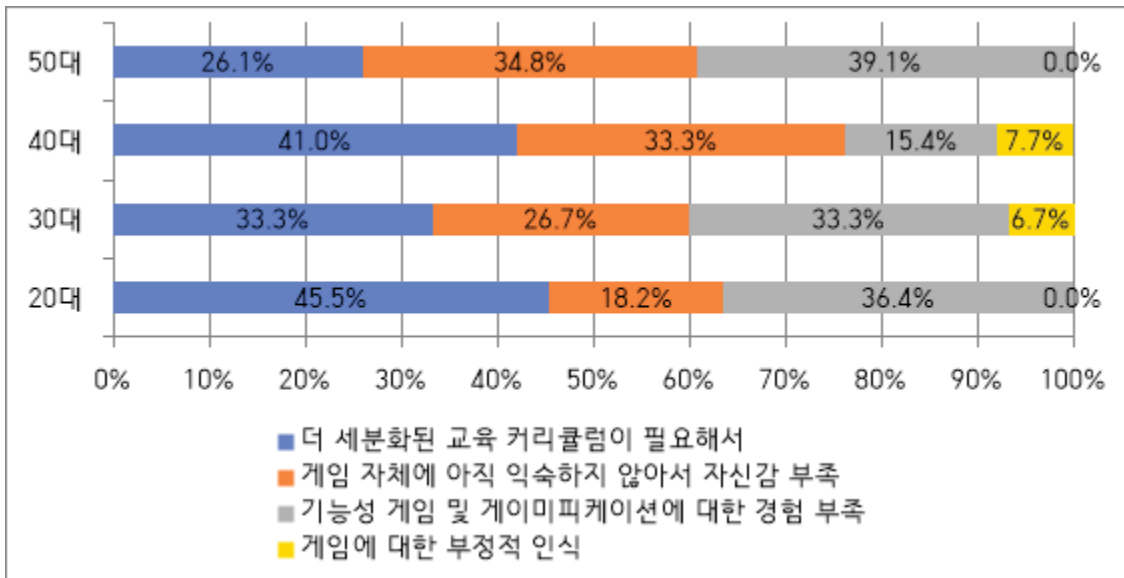
○ 성별에 따른 게임교육 연수 내용의 교육현장 활용 시 장애물 내용 분석 결과

- 남교사들은 세분화된 교육 프로그램의 부족을 40.3%로 가장 많이 골랐으며, 여교사들은 기능성 게임이나 게이미피케이션 경험이 부족하다는 점(33.9%), 그리고 게임 자체에 아직 익숙하지 않아서 자신감이 부족하다는 점(32.1%)을 더 많이 선택
- 게임에 대한 부정적 인식이 장애가 된다는 응답은 남교사가 8.1%인 반면, 여교사들은 1.8%에 불과해서 여교사들은 교육 현장에서 게임에 대한 부정적인 인식을 오히려 적게 체감하는 것으로 나타났음



○ 연령에 따른 게임교육 연수 내용의 교육현장 활용 시 장애물 내용 분석 결과

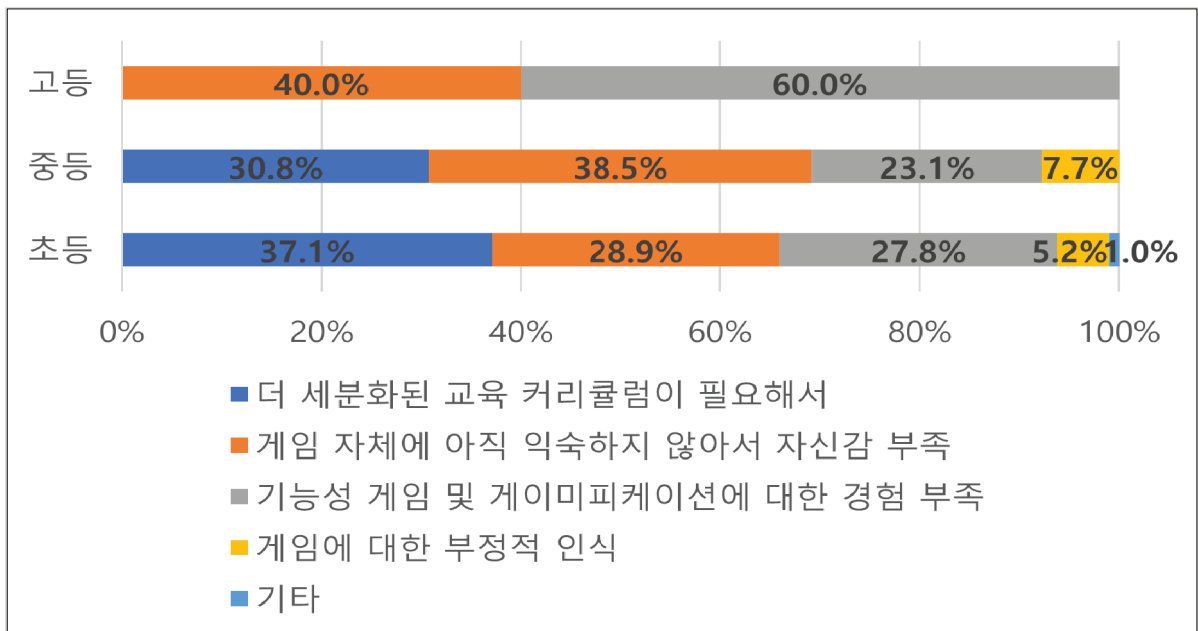
- 연령대 별로 교육현장에서 체감하는 게임 활용 교육의 장애물을 비교한 결과, 세분화된 교육 커리큘럼이 부족하다는 점을 가장 큰 장애로 느끼는 그룹은 20대와 40대 교사로 나타남
- 50대 교사들은 기능성 게임이나 게이미피케이션에 대한 경험이 부족하다(39.1%)와 게임 자체에 익숙하지 않아 교사 본인의 자신감이 부족하다(34.8%)를 더 많이 선택했음
- 30대 교사들은 다른 연령대에 비해 특정한 장애요인이 부각되지 않고 고르게 분포했음



○ 학교급에 따른 게임교육 연수 내용의 교육현장 활용 시 장애물 내용 분석 결과

- 학교급 별로 교육현장에서 체감하는 게임 활용 교육의 장애물에는 뚜렷한 차이가 발견
- 고등학교에서 교육 결과를 활용하지 못하는 이유는 모두 5건¹²⁾으로 게이미피케이션 경험 부족(60%)과 게임 자체에 익숙하지 않아서 자신감이 부족(40%)이 전부를 차지함
- 중학교에서 활용하지 못하는 이유는 13건으로 게임에 대한 자신감 부족(38.5%)과 세분화된 교육 커리큘럼의 부족(30.8%)이 가장 많았음
- 초등학교에서 활용하지 못하는 이유는 모두 97건으로 이들 중에서 충분한 교육커리큘럼의 부족이 37.1%로 가장 많은 비율 차지, 게임에 대한 자신감 부족(28.9%)과 게이미피케이션 경험 부족(27.8%)이 차지했음

구분		학교			전체
		초등	중등	고등	
더 세분화된 교육 커리큘럼이 필요해서	빈도	36	4	0	10
	%	37.1%	30.8%	0.0%	
게임 자체에 아직 익숙하지 않아서 자신감 부족	빈도	28	5	2	122
	%	28.9%	38.5%	40.0%	
기능성 게임 및 게이미피케이션에 대한 경험 부족	빈도	27	3	3	132
	%	27.8%	23.1%	60.0%	
게임에 대한 부정적 인식	빈도	5	1	0	11
	%	5.2%	7.7%	0.0%	
기타	빈도	1	0	0	227
	%	1.0%	0.0%	0.0%	
전체	빈도	97	13	5	238
	%	100.0%	100.0%	100.0%	



12) 사례수는 중복응답 결과를 합산한 것으로 실제 응답한 교사 숫자와는 다름

4. 교사들의 제언

1) 교육 활성을 위해 필요한 요소에 대한 의견 (Q14)¹³⁾

○ 본 교육 연수 프로그램의 활성화를 위해 필요한 요소 조사

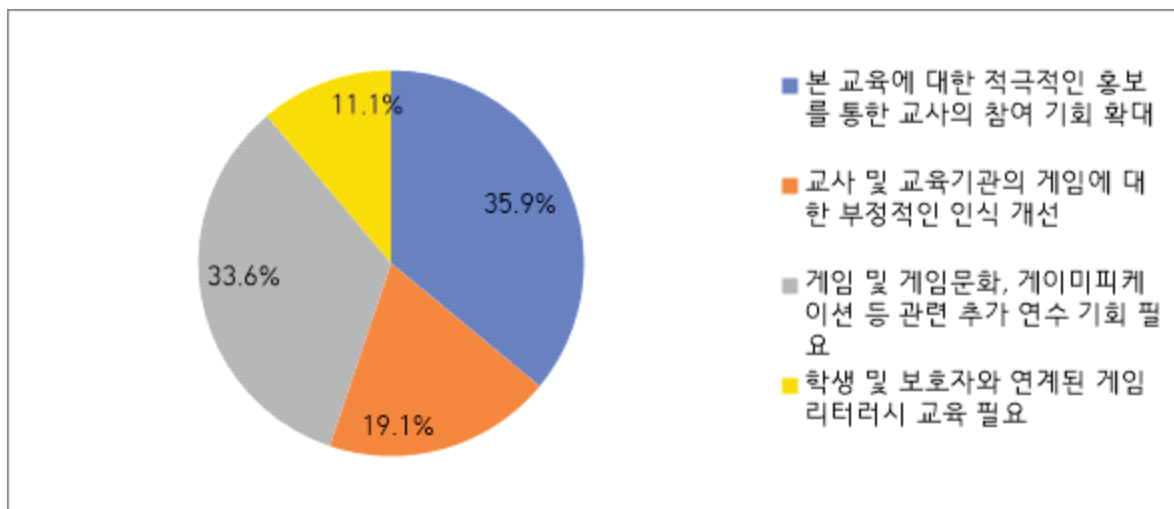
- 교사들에게 본 교육 연수 프로그램의 활성화를 위해 어떤 점이 개선되어야 하는지를 질문했음
- 교사들에게 제시된 선택지는 기타를 제외하면 다음 4개였음

- 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

- ③ 추가 연수 기회가 필요하다는 응답은 본 교육 연수만으로는 교육 현장에서 게이미피케이션 기법을 활용하는데 충분하지 않음을 의미하는 것으로 볼 수 있음

○ 게임리터러시 집합연수 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소

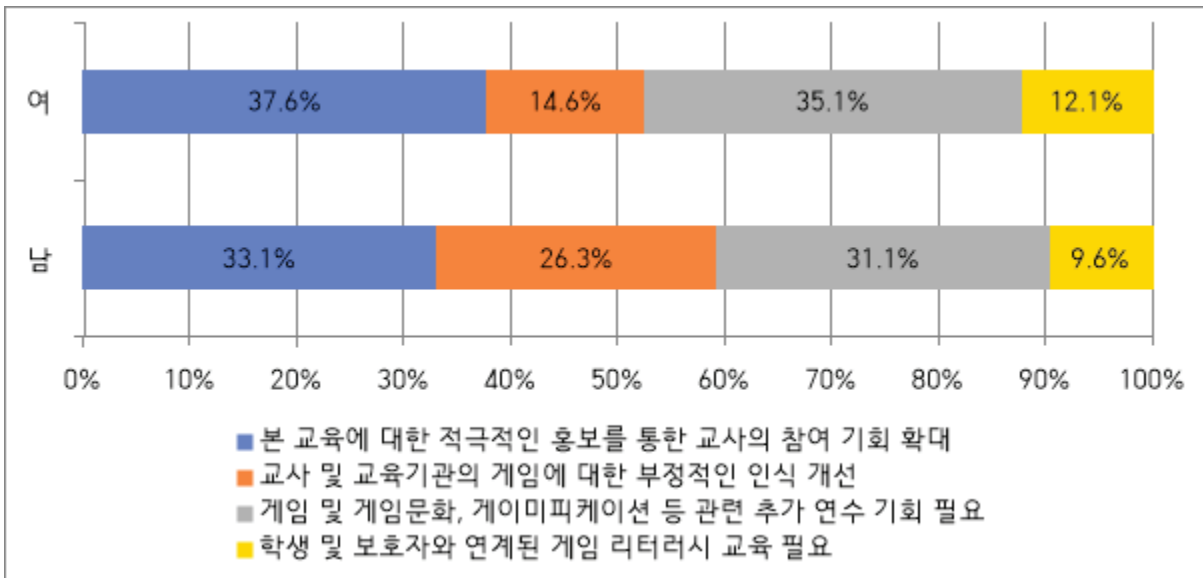
- 게임리터러시 집합연수에 참여한 교사들을 대상으로 본 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소를 질문했을 때, 가장 많은 비율을 차지한 응답은 적극적인 홍보(35.9%), 게이미피케이션 등에 대한 추가 연수 기회의 제공(33.6%), 게임에 대한 부정적 인식의 개선(19.1%)으로 나타났음
- 보호자와 연계된 게임리터러시 교육의 필요성에 대한 지적도 11.1%를 차지했음



13) 본 문항은 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

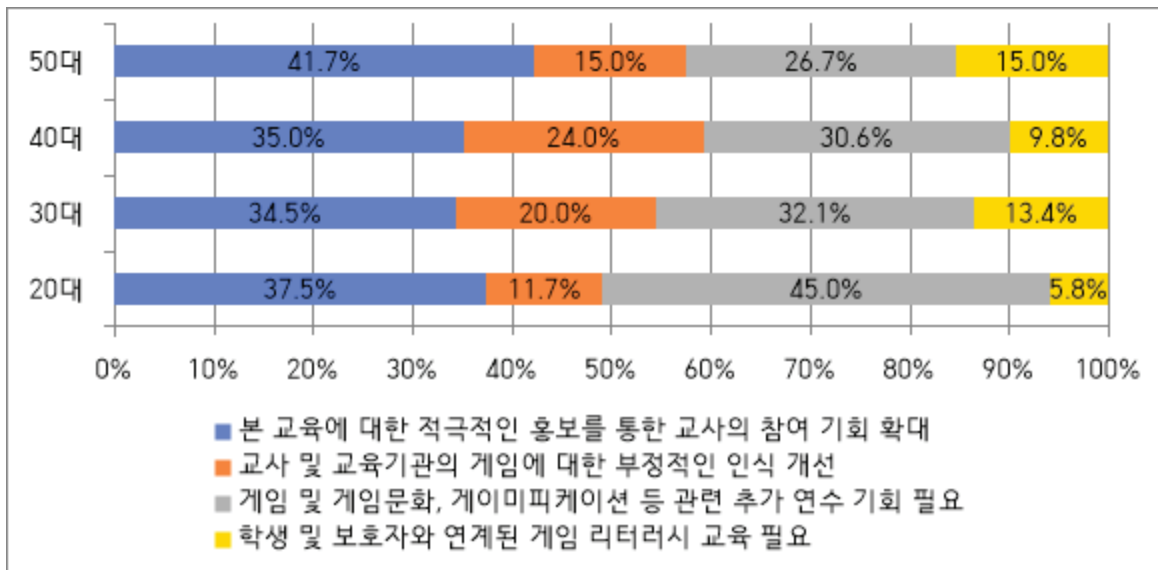
○ 성별에 따른 게임리터러시 집합연수 프로그램에 결핍 요소의 의견 차이

- 게임리터러시 집합연수에 참여한 교사들을 대상으로 본 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소에 대해 성별에 따른 차이를 비교한 결과, 남녀 간 차이가 발견됨
- 남교사는 상대적으로 여교사에 비해 교사와 교육기관에서의 게임에 대한 부정적인 인식의 개선(26.3%)을 더 많이 지적했음
- 여교사는 적극적인 홍보(37.6%)와 추가 연수의 기회(35.1%)의 필요성을 더 많이 선택했음



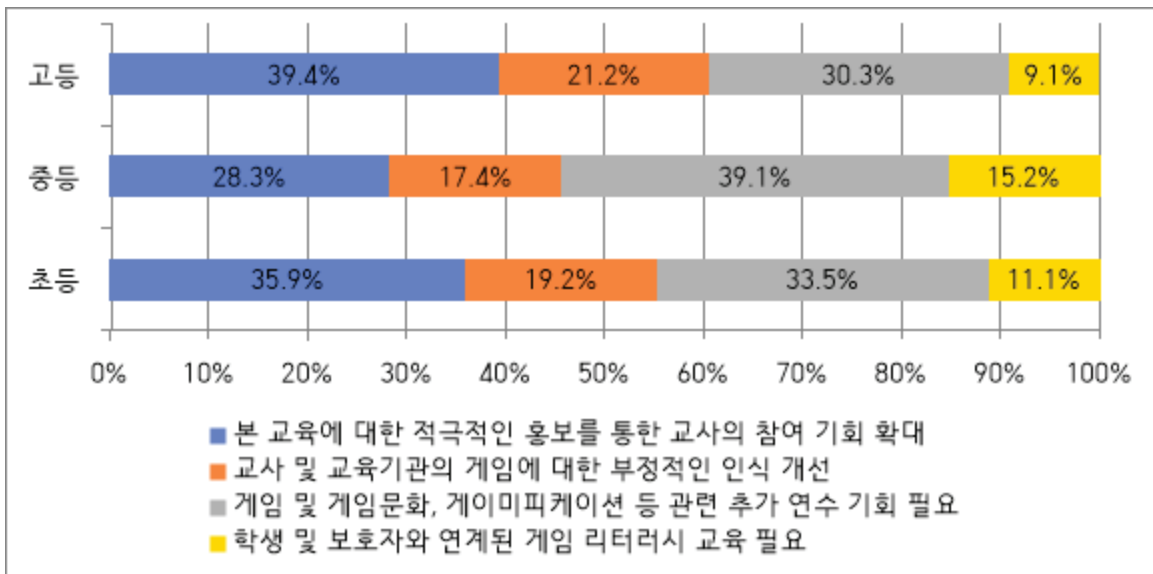
○ 연령대에 따른 게임리터러시 집합연수 프로그램에 결핍 요소의 의견 차이

- 본 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소를 질문했을 때, 연령대에 따른 차이가 발견됨
- 20대 교사들은 나머지 연령대에 비해서 추가 연수의 기회를 더 많이 필요로 했음(45%)
- 30대와 40대 교사들은 게임에 대한 부정적인 인식 개선의 필요성을 상대적으로 더 많이 지적한 반면, 50대 교사들은 홍보의 중요성(41.7%)을 더 많이 지적했음
- 보호자와 연계된 리터러시 교육의 필요성에 대한 인식은 50대 교사에서 15%로 가장 높았고 30대 교사(13.4%)가 그다음으로 많이 인식한 것으로 나타남



○ 학교급에 따른 게임리터러시 집합연수 프로그램에 결핍 요소의 의견 차이

- 학교급에 따른 본 프로그램의 활성화를 위해서 필요한 요소의 의견 차이가 발견됨
- 초등학교 교사(35.9%)와 고등학교 교사(39.4%)들은 보다 적극적인 홍보의 필요성을 많이 지적했던 반면, 중학교 교사들은 추가 연수의 필요성(39.1%)을 상대적으로 더 많이 인식한 것으로 나타남
- 보호자와 연계된 리터러시 교육의 필요성에 대한 인식도 중학교 교사들에게서 15.2%로 가장 많이 나타났음



2) 게임을 학교 교육에 활용하기 위한 여건에 대한 교사 의견 (Q15)¹⁴⁾

○ 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 필요한 여건에 대한 의견

- 교사들에게 게임을 학교 교육에 활용하기 위해서 어떤 점이 개선되어야 하는지를 질문했음
- 교사들에게 제시된 선택지는 다음 5개였음

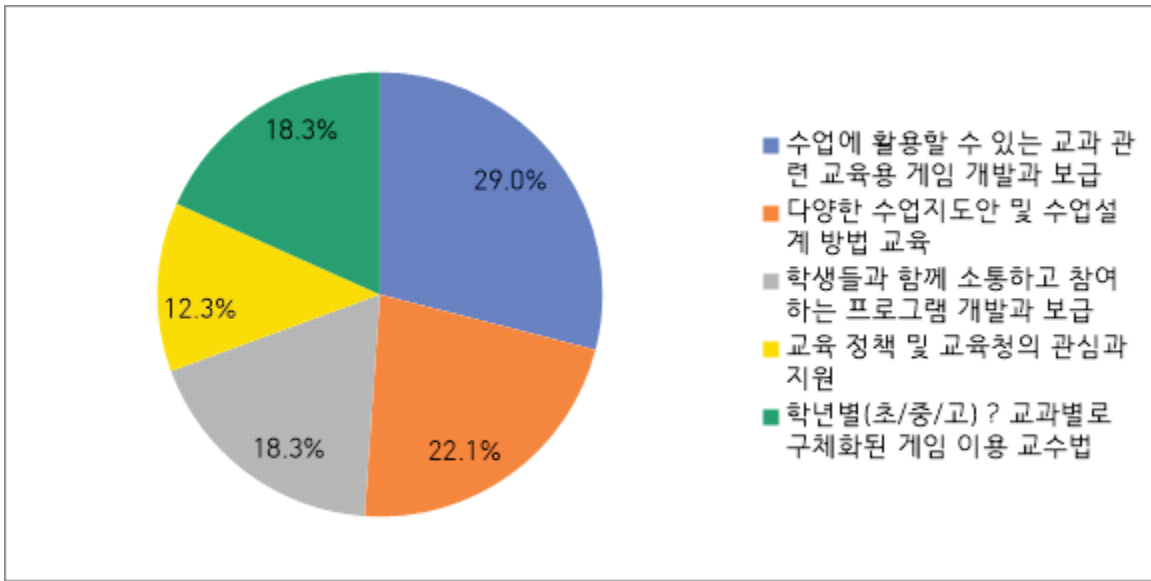
- ① 수업에 활용할 수 있는 교과 관련 교육용 게임 개발과 보급
- ② 다양한 수업지도안 및 수업설계 방법 교육
- ③ 학생들과 함께 소통하고 참여하는 프로그램 개발과 보급 (예: 동아리활동, 창체활동)
- ④ 교육 정책 및 교육청의 관심과 지원 (예: 게임 관련 교육을 학교 교과과정에 반영)
- ⑤ 학년별(초/중/고) · 교과별로 구체화된 게임 이용 교수법 연구

- 이 선택지 중에서 ④ 교육청의 제도적 지원을 제외하면 나머지는 교실에서 사용하는 교재나 교안과 관련되어 있음
- ② 다양한 수업지도안 및 수업설계 방법 교육은 교사들이 스스로 교육안을 개발한다는 전제를 가진 반면, ① 수업에 활용할 수 있는 교과 관련 교육용 게임 개발과 보급, ③ 학생들과 함께 소통하고 참여하는 프로그램 개발과 보급, ⑤ 학년별(초/중/고) 교과별로 구체화된 게임 이용 교수법 연구는 교사들이 직접 개발하기보다는 전문기관 등에서 개발한 것을 이용하는 방식을 전제로 하고 있음

○ 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 필요한 여건에 대한 의견 조사 결과

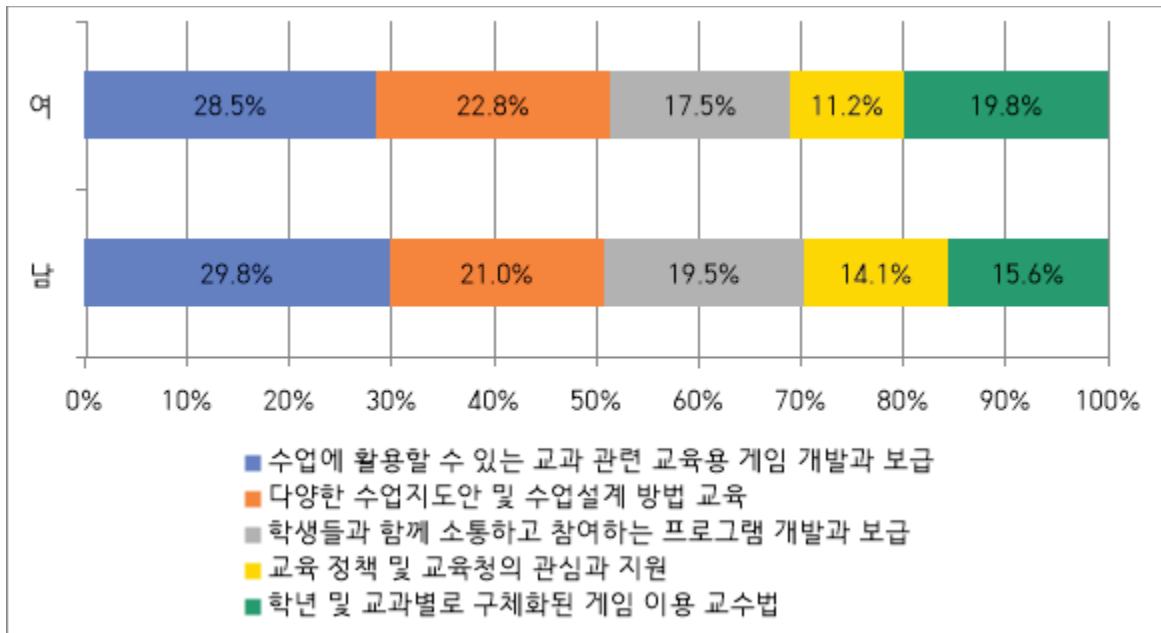
- 교사들이 가장 많이 지적한 요소는 실제 수업시간에 사용할 수 있는 교재 혹은 교육용 게임들, 그리고 구체적인 수업 계획 전략이었음. 전체 응답자들의 29%가 이 요소를 선택했음
- 그 외에 다양한 수업지도안과 수업설계 방안에 대한 교육에 대해서는 22.1%, 학생들과 함께 소통하고 참여하는 프로그램의 개발 및 학교급 및 학년/교과별로 구체화된 게임이용 교수법이 각각 18.3%를 차지했음
- 교육청의 관심과 지원은 가장 적은 12.3%를 차지했음

14) 본 문항은 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

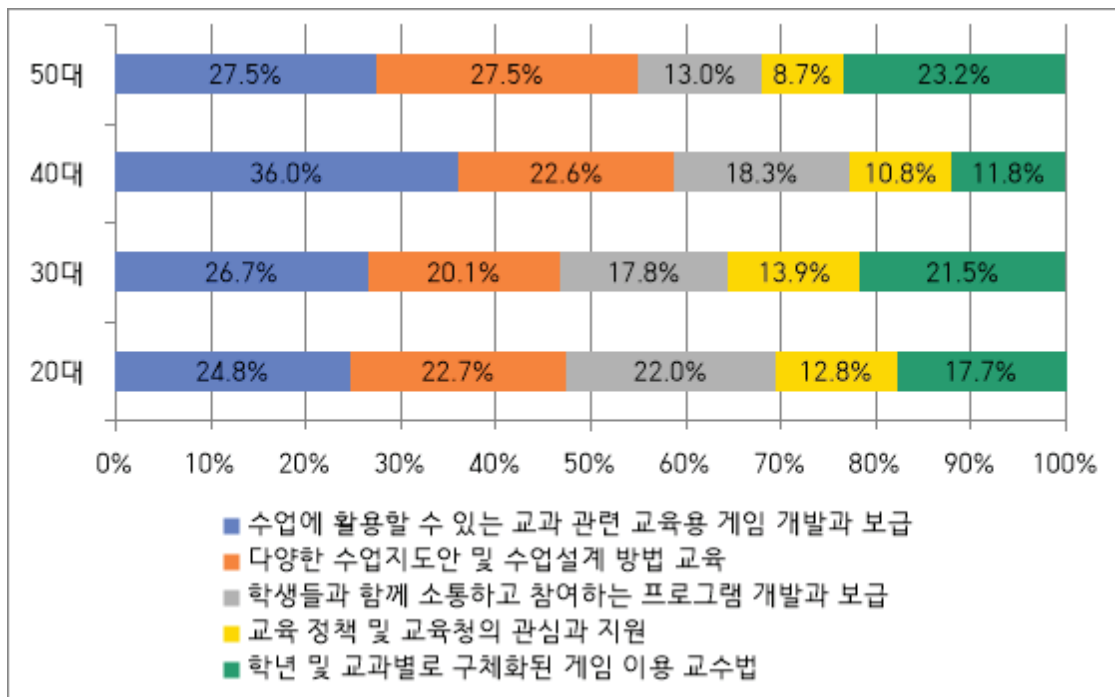


○ 성별에 따른 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 필요한 여건에 대한 의견

- 성별에 따른 교육현장 활용에 필요한 여건을 비교한 결과, 약간의 차이가 발견됨
- 남자 교사들이 여자 교사들에 비해 교육정책 및 교육청의 관심과 지원을 더 많이 지적한 반면(14.1%), 여자 교사들은 학교급별 학년/교과별 구체적인 게임 이용교수법의 필요성을 더 많이 지적(19.8%)했음

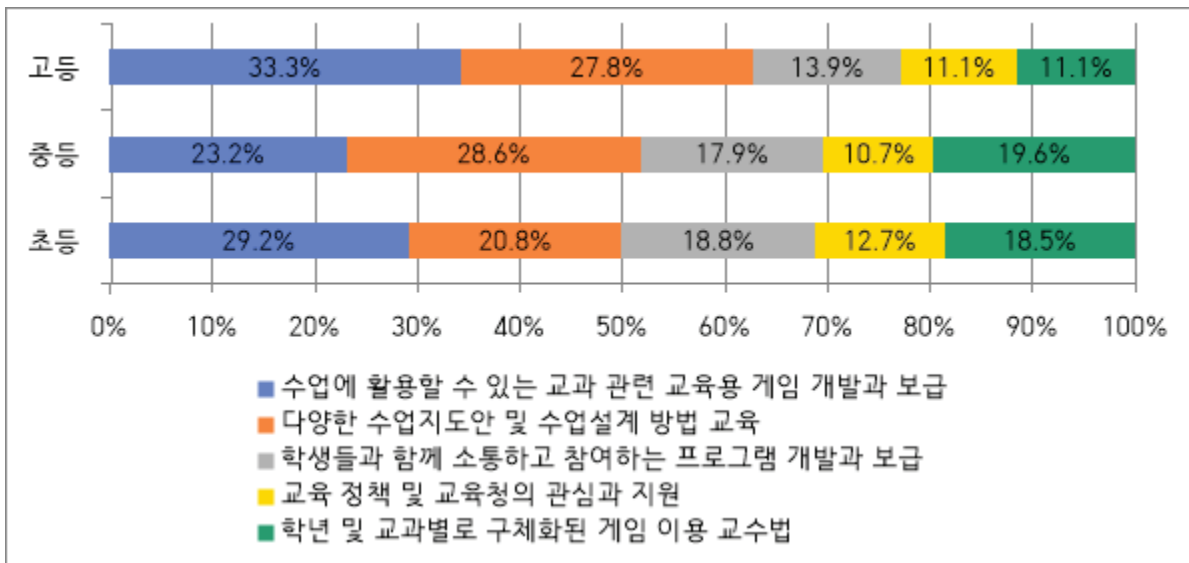


- 연령에 따른 게임교육 연수 내용의 교육현장 활용에 필요한 여건에 대한 의견
 - 연령대 별로 교육현장 활용에 필요한 여건을 비교한 결과, 약간의 차이가 발견됨
 - 40대 교사들은 다른 연령 수업에 활용할 수 있는 교육용 기능성 게임의 개발과 보급의 필요성을 많이 지적(36%)
 - 30대(21.5%)와 50대(23.2%) 교사들은 상대적으로 학교급/학년/교과별로 구체화된 교수법의 필요성을 더 많이 지적했음



○ 학교급에 따른 게임교육 연수 내용의 교육현장 활용에 필요한 여건에 대한 의견

- 학교급 별로 교육현장 활용에 필요한 여건을 비교한 결과, 약간의 차이가 발견됨
- 초등학교 교사들은 구체적인 게임 이용 교수법(18.5%)과 교실에서 활용 가능한 교육용 게임의 개발과 보급(29.2%)을 가장 많이 선택했음
- 중학교 교사들은 역시 다양한 수업지도안과 수업설계 방법에 대한 교육(28.6%), 그리고 구체적인 게임 이용 교수법(19.6%)을 많이 선택
- 고등학교 교사들은 수업에 활용할 수 있는 교육용 게임 개발과 보급을 가장 많이 지적했음



IV. 부록

『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/경기 ② 경상 ③ 충청 ④ 전라 ⑤ 강원/제주 ⑥ 기타()

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 기본인식은 어떠셨습니까?	① 게임과 게임문화에 대해 관심이 크게 없다 ② 게임중독 문제 등 부정적인 영향에 대한 우려가 크다 ③ 학업에 지장이 없도록 적정히 즐기면 문제 될 것이 없다 ④ 교육적 효과나 건전한 취미생활로서 긍정적 영향에 관심이 많다
3. 본 연수 전, 게임리터러시 연수 경험이 있으신가요?	① 연수 경험이 없다 ② 게임교육 관련 정보를 찾아보는 정도의 관심만 있었다 ③ 게임교육 관련 연수 / 특강 등 사전 경험이 있다 ④ 한국콘텐츠진흥원의 게임 관련 연수와 사업 참여 경험이 있다
4. 본 연수에 참여하게 된 동기는 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 게임과 게임문화에 대한 관심 ② 게임 리터러시 지도 역량 강화 ③ 게임을 활용한 교수법에 대한 관심 (게이미피케이션 기법 등) ④ 게임 이용 지도 및 관련 상담 역량 강화 / 학생과의 소통 ⑤ 게임 관련 직업 진로 지도 역량 강화 ⑥ 기타 ()

연수 후 느낀 점에 대해 답변해 주세요.

질문	매우 부정	← 보통 →	매우 긍정	
5. 게이미피케이션에 대한 이해도가 향상되었다.	①	② ③ ④	⑤	
6. 게임에 대해 막연하게 가지고 있었던 부정적 인식이 개선되었다.	①	② ③ ④	⑤	
7. 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 ()			
8. 본 연수를 통해 다양한 수업에 게이미피케이션 요소를 활용할 수 있음을 알게 되었다.	①	② ③ ④	⑤	

<p>9. 본 연수 내용을 교육에 활용하시겠다면, 그 이유는 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)</p>	<p>① 교육용 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 ()</p>
<p>10. 본 연수 내용을 어떤 방식으로 교육에 활용하시겠습니까? (2개 이상 복수 응답 가능)</p>	<p>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 ()</p>


※ 아래 11번은 위 9/10번 문항에서, '⑤ 활용할 계획이 없다' 를 선택한 선생님만 답변해 주세요.

<p>11. 본 연수 내용을 교육에 활용하기에 어려움이 있으시다면 그 이유는 무엇입니까? (2개 이상 복수 응답 가능)</p>	<p>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 ()</p>
---	--

<p>12. 교육 커리큘럼이 전문성과 실효성면에서 체계적으로 잘 구성되었다.</p>	<p>① ② ③ ④ ⑤</p>
<p>13. 나는 다음 게임리터러시 관련 프로그램에도 참여하겠다.</p>	<p>① ② ③ ④ ⑤</p>

<p>14. 본 교육이 더 활성화되기 위한 의견을 말씀해 주세요. (2개 이상 복수 응답 가능)</p>	<p>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 ()</p>
--	--

<p>15. 게임을 학교 교육에 활용하기 위해 어떤 점이 개선되어야 할까요? (2개 이상 복수 응답 가능)</p>	<p>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 ()</p>
--	--



게임리터러시교육 효과성 분석 2022 분석자료




2022 유아 게임리터러시교육 설문조사 결과 분석

장근영

한국청소년정책연구원 선임연구위원



05



게임리터러시교육 효과성 분석 2022 분석자료

1. 분석 개요

1. 분석 목적

- 2022년 유아 게임리터러시 교육 효과 분석 및 활용도 파악
- 2023년 유아 게임리터러시 교육 커리큘럼에 반영할 분석결과 도출

2. 교육 목적

- 유아기 아동의 올바른 게임 이용 지도
- 유아 지도교사의 게임교육 역량 강화

3. 조사 설계

- 표본 : [2022 유아 게임리터러시 교육] 참가 후 설문에 응한 설문응답자 308명
- 분석방법 : 문항별 교차분석, 문항별 상관관계 분석, 분석결과 해석 및 제안
- ※ 본 조사는 모집단을 대부분 측정한 **전수조사**로서, 추론통계가 아닌 기술통계로 차이와 효과를 확인 했음. 즉, 조사 **데이터에서 발견된 차이는 실제 존재하는 차이**이며 이의 유의도 검증은 불필요함.

4. 응답자 현황

4.1 근무 기관

- 전년도 대비 어린이집 교사 비율은 감소(17.9%p)하고 유치원 교사 비율이 증가

구분	2022		2021	
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
어린이집	144	46.8%	139	64.7%
유치원	164	53.2%	76	35.3%
전체	308	100.0%	215	100.0%

4.2 기관 유형

- 전년도 대비 국공립 기관 조사자의 비율이 증가했음

구분	2022		2021	
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
국공립	190	61.7%	70	32.6%
사립 (민간)	118	38.3%	145	67.4%
전체	308	100.0%	215	100.0%

4.3 지역

- 참가자들의 지역은 전년도와 유사하게 서울/경기지역 기관의 비율이 72.4%로 대다수를 차지

구분	2022		2021	
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
서울 / 경기	223	72.4%	163	75.8%
그 외 지역	85	27.6%	52	24.2%
전체	308	100.0%	215	100.0%

4.4 교사의 담당 유아 연령

- 전년도 대비 3,4세 아동의 비율은 감소하고 5세 아동의 비율이 16.4%p 증가했는데 이는 교육 참여자 중 유치원 종사자 비율이 증가한 결과

구분	2022		2021	
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
3세	91	29.5%	79	36.7%
4세	72	23.4%	70	32.6%
5세	145	47.1%	66	30.7%
전체	308	100.0%	215	100.0%

4.5 교사 연령

- 교육에 참여한 교사의 연령 중에서 20대의 비율이 9.7%p 감소했으며 상대적으로 40대 이상의 비율은 5.9%p 증가했음
- 이 결과는 어린이집 교사와 유치원 교사의 연령 구성비의 차이가 반영된 것으로 유치원 교사들의 연령이 전반적으로 더 높음

구분	2022		2021	
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
20대	79	25.6%	76	35.3%
30~34세	71	23.1%	44	20.5%
35~39세	48	15.6%	31	14.4%
40대 이상	110	35.7%	64	29.8%
전체	308	100.0%	215	100.0%

II. 결과 요약

1. 결과 요약

- 교육에 참여한 교사들의 게임 경험 수준은 전년과 비슷했으나 교사가 추정한, 게임을 해본 경험이 있는 유아들의 분포는 변화했음
 - 게임을 해본 경험이 있는 유아가 25% 이하라는 응답 비율은 2배 증가(5.6% → 11.4%)한 반면, 대다수(76%이상)라는 응답은 66.5%에서 50.7%로 15.8%p 감소, 이는 유튜브 등 비게임 디지털 콘텐츠 이용의 비율이 증가했기 때문으로 추정됨
 - 여전히 게임 이용 경험 유아가 다수를 차지하고 있음

- 참여 교사들의 연수 경험 분포에서 전년 대비 뚜렷한 변화가 관찰됨
 - 연수 경험이 전혀 없는 교사는 61.4%에서 41.2%로 20.2%p 감소, 유아교육 프로그램 연수 경험이 있는 교사는 5.6%에서 24.4%로 18.8%p 증가하는 등 연수 경험이 있는 교사의 비중이 크게 증가
 - 연수 경험자의 비율이 증가함에 따라 기존 연수 프로그램을 업데이트하고 연수 경험 교사 대상 신규 과정을 개설하는 등의 대응이 필요함

- 자발적으로 연수의 필요성을 느껴서 참여하는 교사의 비중이 증가
 - 게임 지도에 대한 관심이 있어서 자발적으로 연수에 참여했다는 응답은 전년도의 18%에서 24.6%로 6.6%p 증가, 게임 생활지도의 필요성을 느껴서 연수에 참여했다는 응답은 28.8%에서 32%로 3.2%p 증가했음

- 참여한 프로그램을 비교한 결과 선호 프로그램과 비선호 프로그램이 나뉨
 - 게임 이용습관 교육 프로그램(활동1-1: 규칙을 정하고 게임해요, 33.5% 및 1-2 게임 이용 규칙판을 만들어요 24%)과 게임과 현실을 구별하는 교육(활동2-1: 따라 하면 위험해요, 25.3%)을 선택한 교사가 전체의 82.8%를 차지한 반면 게임 이용등급, 게임 선용, 진로체험 교육을 선택한 교사는 17.2%에 불과

- 교사가 생각하는, 유아 대상 게임 교육에서 반드시 다루어야 할 내용 조사 결과
 - 교육 주제 중 "게임 중 감정 조절"은 교사들이 기대하는 콘텐츠 3위를 차지하지만 이에 정확히 부합하는 교육 프로그램이 없는 반면, '유익한 게임 소개 및 체험'이나 '연령별 게

임 이용 등급제 교육'에 대한 수요는 갈수록 감소하는 추세로 '게임 이용 시 자기조절 능력 훈련'에 관련된 주제를 게임 이용습관 교육에 추가하거나 별도의 주제로 교육 프로그램 커리큘럼에 포함시키는 방안을 제안함

○ 교사들이 체감한 유아 대상 게임 교육의 효과에 변화가 발견됨

- 2021년에는 게임을 올바르게 즐겨야 한다는 자각이 생겼다는 응답이 가장 높았으나 2022년에는 게임 이용 시간과 습관의 개선이 47.5%로 가장 높았으며, 게임 올바르게 즐기기ye 대한 자각이 40.3%로 두 번째를 차지함
- 게임 중 감정 조절 개선은 교사들이 우선적으로 기대하는 주제이나 현재 교육 프로그램에 관련 내용이 부족하므로 추후 관련 주제를 추가하는 방안 제안
- 보호자와의 대화를 통해서 전해 듣는 가정에서의 아동 행동 변화는 가장 실질적이면서도 가장 얻기 힘든 피드백인데 18.9%나 차지하고 있으며 전년도의 15.5% 대비 3.4%p 높아졌다는 점은 고무적임

○ 전체적인 만족도 수준

- 전체 만족도 평균은 전년도의 87.1%에서 88.5%로 1.4%p 증가했음
- 특히 프로그램 재참여 의사는 91.6%로 전년도의 87.4%보다 4.2%p 증가
- 2021년 대비 모든 문항에서 동의율이 증가했으나 6) '커리큘럼과 지도안의 구성 충실성'에 대한 평가만은 전년도 대비 감소했음 (91.1% → 89.3%)
- 어린이집과 유치원 교사들의 만족도를 비교한 결과, '재참여 의사' 등에서도 어린이집 교사들의 만족도가 낮았음

○ 참여한 교육 프로그램 6개 유형에 따른 만족도의 차이를 비교한 결과

- 만족도 평균이 가장 높은 교육 프로그램은 3-2 게임디자이너 체험 프로그램으로 이 프로그램을 선택한 교사 중 94.5%가 동의했고, 만족도 평균이 가장 낮은 프로그램은 '3-1 즐겁게 게임해요'로 이 프로그램에 참여한 교사의 만족도는 85.5%로 나타났음
- 이 둘을 제외한 나머지 프로그램의 만족도는 90% 내외로 비슷한 수준으로 나타났음
- 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는 데 도움이 되었다는 항목에서 가장 높은 평가를 받은 프로그램은 가장 적게 선택했던 게임디자이너 체험(90.3%)이었으며, 게임의 연령 등급 교육 프로그램은 재참여 의사가 100%로서 교사들이 가장 만족하는 프로그램 중 하나였음

- 즐겁게 게임하기 프로그램은 전반적 만족도가 낮을 뿐만 아니라 프로그램의 취지를 달성하지 못하는 것으로 보이므로 프로그램의 커리큘럼을 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는데 기여하는 방향으로 재구성할 필요가 있음
 - 게임 그래픽디자이너 체험 프로그램은 전반적으로 모든 항목에서 만족도가 높았는데 향후 프로그램 홍보 등을 통해서 참여자들을 확대하고, 사례수가 늘어난 이후에 프로그램의 만족도와 효과성을 재평가할 필요가 있음
- 교사들의 교육 참여 계기에 따른 만족도의 차이
- 참여 계기에 따른 전체적인 만족도 평균을 비교한 결과, 주변의 추천으로 참여한 교사들의 만족도가 86.8%로 가장 낮았고, 게임 관련 교육의 필요성을 인식해서 참여한 교사들의 만족도가 92.1%로 가장 높았음
 - 관련 교육에 대한 관심이 있어서 자발적으로 참여한 교사들의 만족도는 91.6%로 나타났으나, 재참여 의사는 96.1%로 가장 높았음
 - 교육 참여의 자발성과 필요성에 대한 인식이 높을수록 교육 만족도도 높다는 사실이 확인됨
- 교사들이 교육 프로그램에 기대했던 콘텐츠의 유형에 따른 만족도 비교 결과
- 연령별 게임 이용 지도에 관한 콘텐츠를 기대했던 교사들의 만족도가 90.8%로 가장 높았고, 게임 이용습관의 개선에 관한 내용을 기대했던 교사들의 만족도는 87.7%로 가장 낮아서 상대적으로 게임 이용습관 개선에 관련된 콘텐츠가 교사들의 기대에 조금 부족한 편으로 나타남
 - 모든 조사에서 공통적으로 나타나는 결과는 본 프로그램이 게임에 대한 인식개선이나 게임하는 아이들의 심리를 이해시키는 데는 상대적으로 적은 성과를 얻은 반면, 아이들이 즐겁게 참여하는 프로그램을 제공하는데 성공했음을 보여줌
- 교사들이 생각하는 유아 대상 게임 교육 활성화를 위한 요인
- 교사들은 유아 대상 게임 교육을 진행하기 위한 콘텐츠나 프로그램이 없다는 점(39.8%)을 가장 큰 장애요인으로 꼽았음
 - 같은 이유로 교육 효과 향상을 위해 필요한 요소로 실제 교육 현장에서 활용할 수 있는 게이미피케이션 교구의 제공을 선택한 교사들이 31.1%로 가장 많았음. 그 외에도 유아 게임교육 수업에 필요한 영상이나 자료의 제공이 26.6%로 나타났는데, 게임교육에 필요한

교재나 교구 및 자료를 선택한 비율을 합치면 57.7%로 과반수를 넘었음

2. 종합 결론

- 유아 대상 게임교육 프로그램의 효과는 매우 높음
 - 조사 결과, 유아 대상 게임 교육 프로그램에 대한 교사들의 만족도는 매우 높으며(88.5%) 전년 대비 더 높아진 것으로 나타남(1.4%p 증가)
 - 특히 프로그램 재참여 의사는 91.6%로 전년도의 87.4%보다 4.2%p 증가해서 본 프로그램이 매우 바람직하고 성공적으로 운영되고 있음을 보여줌
 - 2021년 대비 모든 문항에서 만족도가 증가했으나 6) '커리큘럼과 지도안의 구성 충실성'에 대한 평가만은 전년도 대비 감소했음 (91.1% → 89.3%)

- 일부 교육 프로그램의 리뉴얼 필요
 - 전체적으로 모든 프로그램에 대한 만족도는 높은 편이나 일부 프로그램이 부각됨
 - 3-1) 즐겁게 게임하기 프로그램은 전반적 만족도가 낮을 뿐만 아니라 프로그램의 취지를 달성하지 못하는 것으로 보이므로 프로그램의 커리큘럼을 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는데 기여하는 방향으로 재구성할 필요
 - 3-2) 게임 그래픽디자이너 체험 프로그램은 전반적으로 모든 항목에서 만족도가 높았는데 향후 프로그램 홍보 등을 통해서 참여자들을 확대한 이후에 프로그램의 만족도와 효과성을 재평가할 필요가 있음
 - 모든 프로그램에서 공통적으로 '게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는 데 도움이 되었다'는 응답의 비율이 낮았는데 관련한 내용을 프로그램 특성에 맞추어 보완할 필요

- 교사를 위한 교구와 교재 개발 필요
 - 교사들이 가장 필요로 하는 항목은 현장에서 사용할 수 있는 참신한 교재나 교구, 게이미피케이션 실천 도구들로서 이러한 수요를 충족시키기 위한 연구 개발이 요구됨

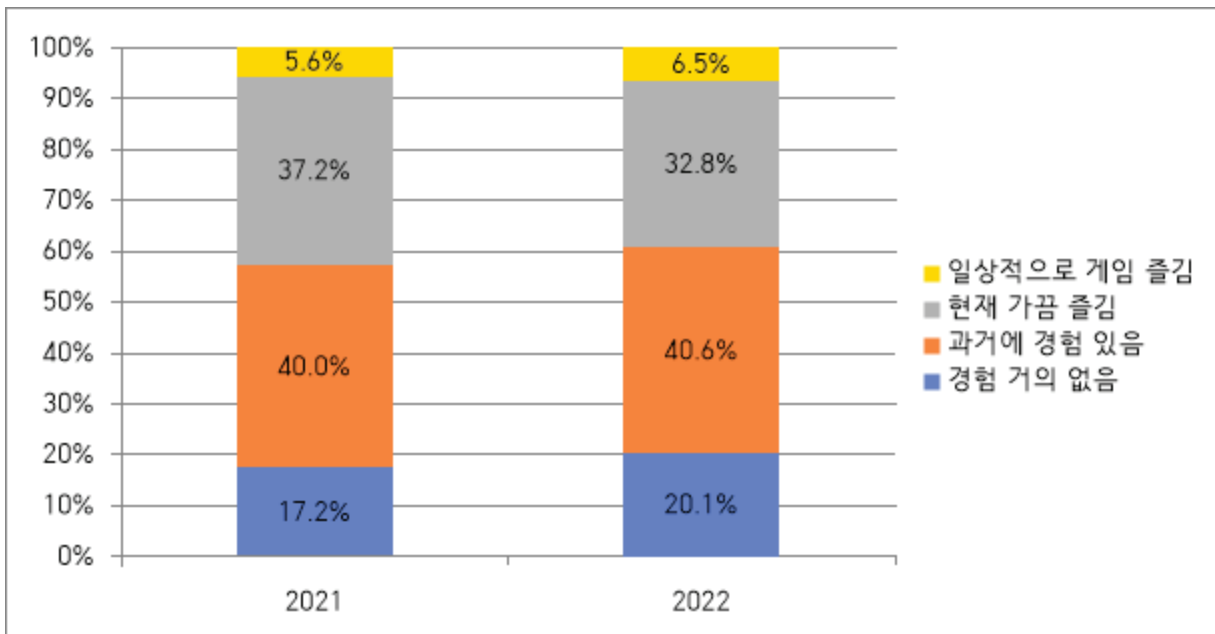
Ⅲ. 결과 분석

1. 교육 참가자 현황

1) 참여 교사들의 게임 경험 수준

- 교육에 참여한 교사들 중, 게임을 해본 경험이 거의 없는 경우는 전체의 20.1%로 전년 대비 2.9%p 증가했으며, 매일 꾸준히 게임을 즐긴다는 교사의 비율도 0.9%p 높았음
- 게임 경험 전혀 없거나 일상적으로 게임을 하는 양극단의 비율이 소폭 증가했으나 전체적으로 게임 경험 수준에 있어서 교사들의 구성은 전년도 대비 큰 차이 없음

교사들의 게임경험 수준	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1. 게임을 해본 경험이 거의 없다	37	17.2%	62	20.1
2. 예전에는 게임을 즐겨 했지만, 지금은 거의 하지 않는다	86	40.0%	125	40.6
3. 가끔 게임을 몇 번 해보지만, 오래가지 않는다	80	37.2%	101	32.8
4. 지금도 하루에 1시간 정도 꾸준히 게임을 즐기고 있다	12	5.6%	20	6.5
전체	215	100.0%	308	100

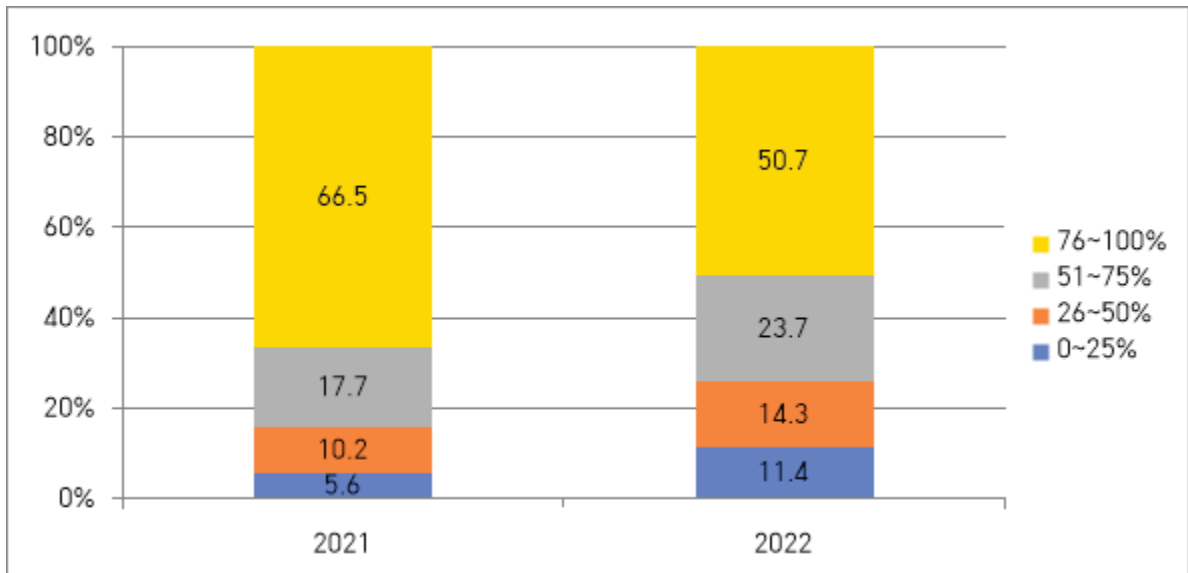


2) 참여 유아들의 게임 경험 수준

- 교사가 추정한, 게임을 해본 경험이 있는 유아들의 분포에서 변화가 관찰됨
 - 게임을 해본 경험이 있는 유아가 25% 이하라는 응답 비율은 2배 증가(5.6% → 11.4%)한 반면, 대다수(76%이상)라는 응답은 66.5%에서 50.7%로 15.8%p 감소
 - 반면에 중간 수준에 해당하는 50% 내외 비율은 전년 대비 증가했음
 - 여전히 절반 이상의 교사는 담당하는 유아의 대다수가 게임 경험이 있었다고 응답했음

- 유아들이 이용하는 디지털 콘텐츠의 유형 변화 가능성
 - 전년 대비 게임을 이용해본 유아의 비율이 감소하는 추세는 유튜브 등 비게임 디지털 콘텐츠 이용의 비율이 증가했기 때문으로 추정됨
 - 여전히 게임 이용 경험 유아가 다수를 차지하고 있음

		2021		2022	
		사례수	%	사례수	%
교사가 추정한 게임경험이 있는 유아들의 비율	0~25%	12	5.6%	35	11.4%
	26~50%	22	10.2%	44	14.3%
	51~75%	38	17.7%	73	23.7%
	76~100%	143	66.5%	156	50.7%
	전체	215	100%	308	100%

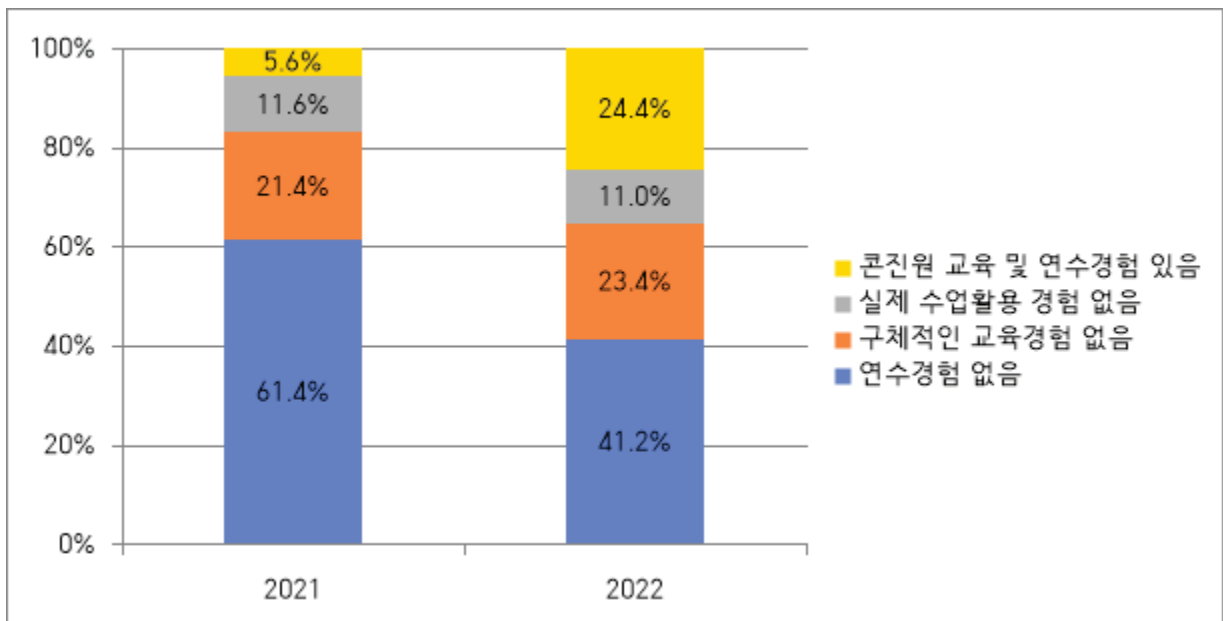


3) 이전 유아 대상 게임교육 수강 경험

- 참여 교사들의 연수 경험 분포에서 전년 대비 뚜렷한 변화가 관찰됨
 - 교육에 참여한 교사들 중에 연수 경험이 전혀 없는 교사는 61.4%에서 41.2%로 20.2%p 감소
 - 콘진원 유아교육 프로그램 연수 경험이 있는 교사는 5.6%에서 24.4%로 18.8%p 증가
 - 연수 경험이 있는 교사의 비중이 크게 증가했음

- 연수 경험이 있는 교사들의 반복 참여 의미
 - 교사들의 콘진원 교육 프로그램 만족도를 반영함
 - 현재는 연수 경험자가 전체의 1/4 수준이지만 향후 이 비율은 더욱 증가할 것으로 추정됨
 - 따라서 연수 참가자들이 이미 들었던 내용을 반복하지 않도록 기존 연수 프로그램을 업데이트하고 연수 경험 교사 대상 신규 과정을 개설하는 등의 대응이 필요함

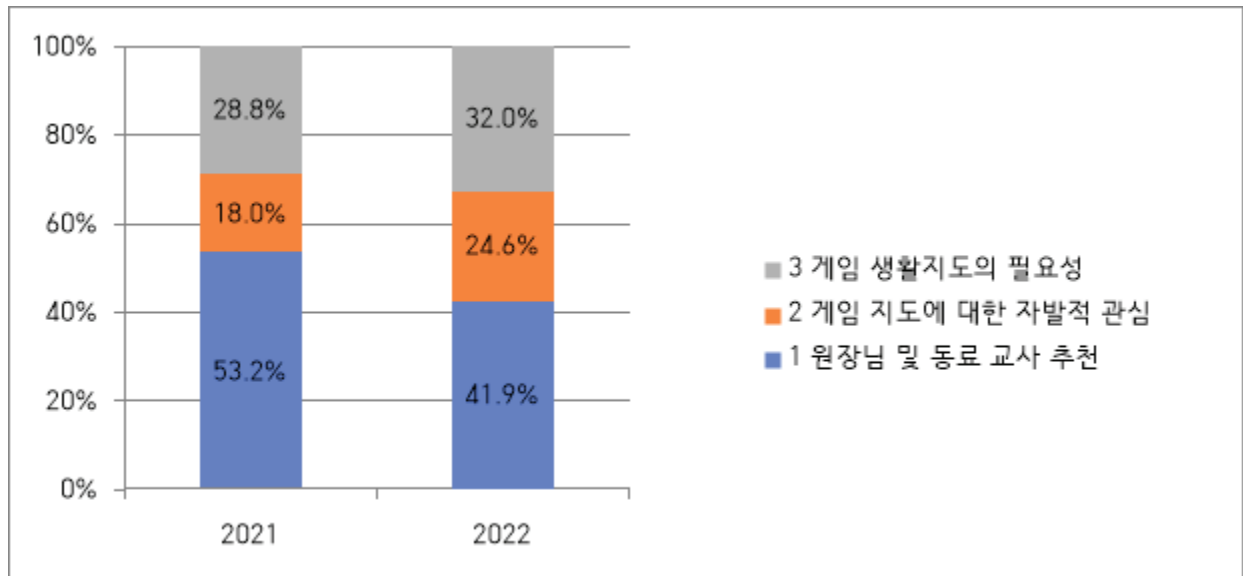
구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 연수 경험이 없다	132	61.4%	127	41.2
2 소양교육 경험 있으나, 유아 지도 관련 구체적인 교육 경험 없다.	46	21.4%	72	23.4
3 유아 게임지도 교육 경험 있으나, 실제 수업 활용 경험 없다	25	11.6%	34	11.0
4 한국콘텐츠진흥원의 유아교육 프로그램 경험이 있다	12	5.6%	75	24.4
전체	215	100.0%	308	100.0



4) 교사들의 교육 참여 계기

- 자발적으로 연수의 필요성을 느껴서 참여하는 교사의 비중이 증가
- 게임 지도에 대한 관심이 있어서 자발적으로 연수에 참여했다는 응답은 전년도 18%에서 24.9%로 6.9%p 증가, 게임 생활지도의 필요성을 느껴서 연수에 참여했다는 응답은 28.8%에서 32.5%로 3.7%p 증가했음
- 반면에 주변에서 추천을 받아 참여했다는 응답은 53.2%에서 42.5%로 10.7%p 감소

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 원장님 및 동료 교사 추천	166	53.2%	174	42.5%
2 게임 지도에 대한 자발적 관심	56	18%	102	24.9%
3 게임 생활지도의 필요성	90	28.8%	133	32.5%
전체	312	100%	409	100%



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

2. 교육 경험 분석

1) 참여한 교육 프로그램

- 유아 게임리터러시 교육 참여 현황을 중다 응답으로 측정
 - 유아 게임리터러시 교육은 총 6개 교육 프로그램으로 구성되어 있음
 - 게임 이용습관 교육 (1-1 규칙을 정하고 게임해요/ 1-2 게임이용규칙판을 만들어요), 현실과 게임을 구분하지 못하거나 자신의 이용등급이 아닌 게임을 하는 등을 예방하는 안전 게임 이용 교육 (2-1 따라하면 위험해요 / 2-2 게임이용등급표시를 확인해요), 게임 선용 교육 및 게임 관련 진로체험 교육 (3-1 즐겁게 게임해요 / 3-2 게임그래픽디자이너가 되어보아요)임
 - 교사는 한 번에 여러 교육 프로그램에 참여할 수 있기에 중복 응답(3개 이상 선택 가능)이 가능한 질문으로 참여한 교육 프로그램의 내용을 측정

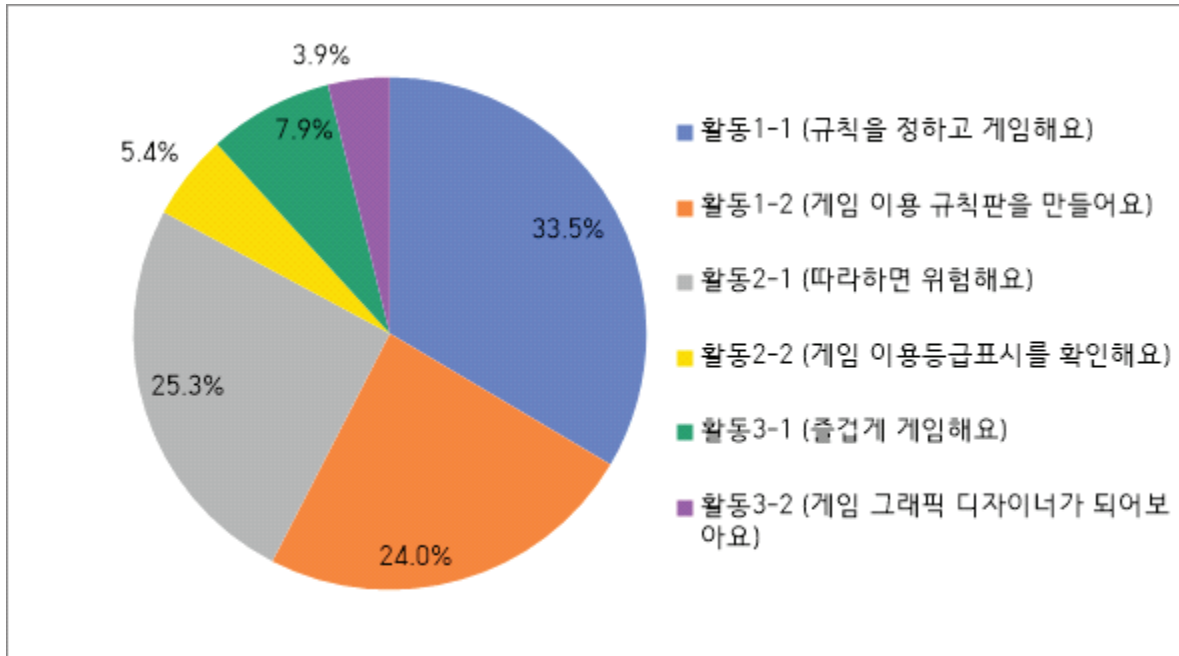
※ 본 항목은 2021년의 선택지와 다른 보기들로 구성되어 연도별 비교에 적절하지 않았음

구분	사례수	%
활동1-1 (규칙을 정하고 게임해요)	268	33.5%
활동1-2 (게임 이용 규칙판을 만들어요)	192	24.0%
활동2-1 (따라하면 위험해요)	202	25.3%
활동2-2 (게임 이용등급표시를 확인해요)	43	5.4%
활동3-1 (즐겁게 게임해요)	63	7.9%
활동3-2 (게임 그래픽 디자이너가 되어보아요)	31	3.9%
전체	799	100.0%

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

- 선호하는 교육 프로그램과 비선호 프로그램이 명확히 구별됨
 - 게임 이용습관 교육 프로그램(활동1-1: 규칙을 정하고 게임해요, 33.5% 및 1-2 게임이용 규칙판을 만들어요 24%)과 게임과 현실을 구별하는 교육(활동2-1: 따라하면 위험해요, 25.3%)을 선택한 교사가 전체의 82.8%를 차지
 - 반면에 게임 이용등급, 게임 선용, 진로체험 교육을 선택한 교사는 17.2%에 불과했음
 - 이 결과는 참가자들의 교육 수요와 교육 프로그램의 매력도, 교육 프로그램 유형별 홍보 효과가 복합적으로 반영된 것으로 보임

- 향후 교육 프로그램 업데이트 시 선택되지 않은 프로그램의 내용과 홍보 전략을 보완하거나 인기 프로그램을 세분화하는 등의 전략을 제안함

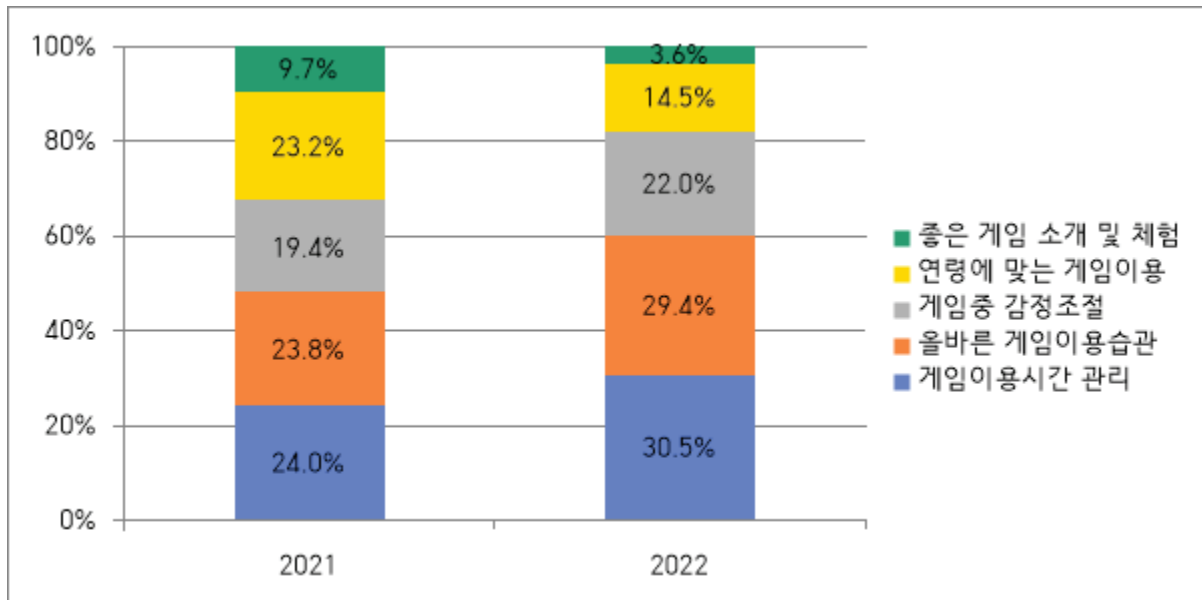


2) 교사들이 기대하는 교육 콘텐츠

- 교사가 생각하는, 유아 대상 게임 교육에서 반드시 다루어야 할 내용 조사 결과
 - 게임 이용 시간관리(30.5%)와 올바른 게임 이용 습관(29.4%)이 가장 많은 비율을 차지했음
 - 이 두 주제가 차지하는 비율은 전년 대비 각각 6.5%(게임 이용 시간 관리), 5.6%p 증가했음
 - 그 외에 게임 중 감정 조절도 22%로 3번째로 높은 비율을 차지, 이 주제는 전년도도 같은 순위였으며 0.6%p 증가했음
 - 반면에 연령에 맞는 게임 즐기기는 전년의 23.2%에서 14.5%로 8.7%p 감소했음
- 교육 콘텐츠의 추가 및 조정 요구됨
 - 교육 주제 중 “게임 중 감정 조절”은 교사들이 기대하는 콘텐츠 3위를 차지하지만 이에 정확히 부합하는 교육 프로그램이 없는 상황
 - 반면에 현재 교육 프로그램에 포함된 주제인 ‘유익한 게임 소개 및 체험’이나 ‘연령별 게임 이용 등급제 교육’에 대한 수요는 갈수록 감소하는 추세로 나타남

- '게임 이용 시 자기조절 능력 훈련'에 관련된 주제를 게임 이용습관 교육에 추가하거나 별도의 주제로 교육 프로그램 커리큘럼에 포함시키는 방안 제안

유아 게임교육에서 꼭 다루어야 할 내용	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 게임 이용 시간 관리 (약속한 시간만 게임하기)	151	24.0%	230	30.5%
2 올바른 게임 이용습관 (보행 중, 식사 중 게임하지 않기)	150	23.8%	222	29.4%
3 게임 중 감정 조절 (게임하며 화내고 욕하지 않기)	122	19.4%	166	22.0%
4 연령에 맞는 게임 즐기기 (전체 이용가 게임하기)	146	23.2%	109	14.5%
5 유익하고 재미있는 게임 소개 및 체험	61	9.7%	27	3.6%
전체	630	100.0%	754	100.0%

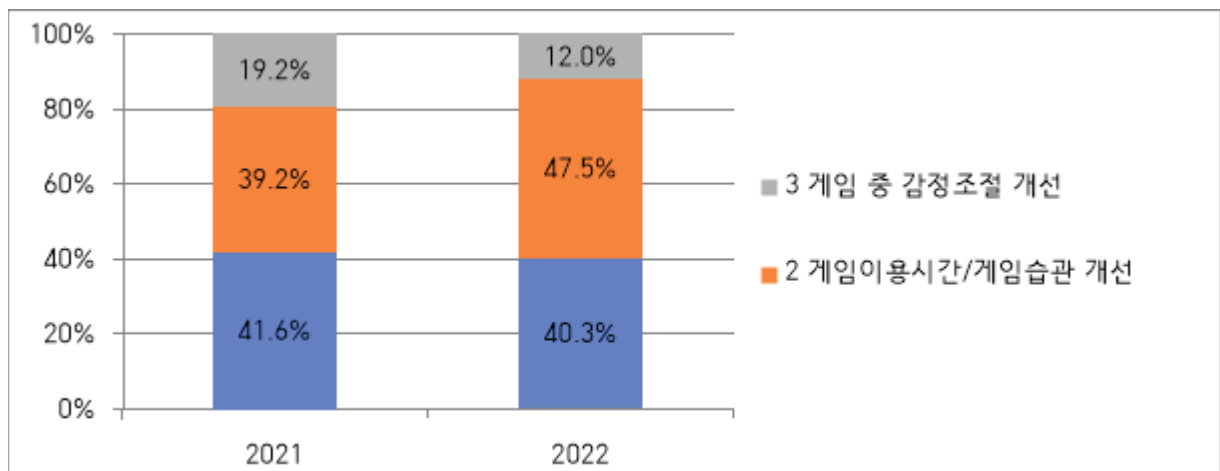


※ 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

3) 교육의 효과, 아이의 어떤 점이 개선되었나?

- 교사들이 체감한 유아 대상 게임 교육의 효과에 변화가 발견됨
 - 2021년에는 게임을 올바르게 즐겨야 한다는 자각이 생겼다는 응답이 41.6%로 가장 높았고, 게임 이용 시간과 게임 습관의 개선이 39.2%로 그다음을 차지했음
 - 2022년에는 게임 이용 시간과 습관의 개선이 47.5%로 가장 높았고, 게임 올바르게 즐기기에 대한 자각이 40.3%로 두 번째를 차지함
 - 게임 중 감정 조절의 개선 효과에 대한 체감은 12%로 전년도(19.2%)에 비해서 더 낮아졌음
- 교육 프로그램의 보완을 위한 참고 자료
 - 이 결과는 교육 프로그램의 실제 효과를 반영한 것
 - 게임 중 감정 조절 개선은 교사들이 우선적으로 기대하는 주제이나 현재 교육 프로그램이 그 기대를 충분히 충족시키지는 못한 것으로 보임
 - 추후 교육 프로그램 커리큘럼 개발 시 감정 조절 개선 관련 주제를 추가하는 방안 제안

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 게임을 올바르게 즐겨야 한다는 자각이 생김	158	41.6%	188	40.3%
2 게임이용시간/게임습관 개선	149	39.2%	222	47.5%
3 게임 중 감정조절 개선	73	19.2%	56	12.0%
전체	380	100.0%	467	100.0%



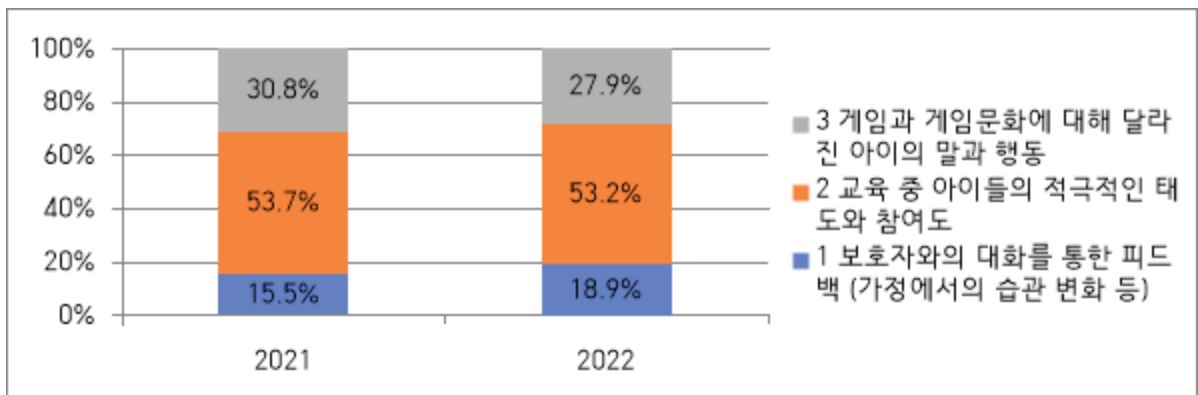
※ 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

4) 무엇을 보고 그렇게 판단했나?

- 교사들이 유아 게임리터러시 교육의 효과를 체감하는 경로
 - 조사지에서는 ①보호자와의 대화를 통한 피드백, ②교육 과정에서 아이들이 보여주는 적극적인 참여, 그리고 ③교사가 직접 접한 아이들의 행동 변화를 교육의 효과를 확인하는 경로로 제시
 - 보호자를 통해 전해 들은 가정에서 아동의 행동 변화가 가장 실질적인 효과이고, 교사가 직접 접한 아동의 말과 행동의 변화가 그다음 효과라고 할 수 있음. 아동이 교육에 얼마나 적극적으로 참여하는지는 향후 일어날 효과를 기대할 수 있는 간접적인 근거임
 - 교사들은 교육 현장에서 유아들이 보여주는 적극적인 참여 수준을 교육의 효과를 확인한 경로로 가장 많이 선택했으며(53.2%), 그다음으로는 게임과 게임문화에 대한 아동의 말과 행동(27.9%)과 보호자와의 대화를 통한 피드백(18.9%) 순으로 선택

- 유아 게임리터러시 교육의 효과에 대한 시사점
 - 보호자와의 대화를 통해서 전해 듣는 가정에서의 아동 행동 변화는 가장 실질적이면서도 가장 얻기 힘든 피드백인데 18.9%나 차지하고 있으며 전년도의 15.5% 대비 3.4%p 높아졌다는 점은 고무적임

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 보호자와의 대화를 통한 피드백 (가정에서의 습관 변화 등)	51	15.5%	90	18.9%
2 교육 중 아이들의 적극적인 태도와 참여도	176	53.7%	253	53.2%
3 게임과 게임문화에 대해 달라진 아이의 말과 행동	101	30.8%	133	27.9%
전체	328	100.0%	476	100.0%



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

3. 교육 만족도 분석

○ 유아 게임리터러시 교육에 대한 만족도 측정

- 조사지는 총 7 문항으로 유아 게임리터러시 교육에 대한 교사들의 만족도를 측정했음
- 각 문항은 그 문항에 동의하는 정도를 5점 likert 척도로 선택하도록 구성되어 있음
(①매우 부정 ②부정 ③보통 ④긍정 ⑤매우 긍정)
- 만족도 측정을 위한 문장은 구체적으로 다음과 같음
 - 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) 이 교육은 아이들이 올바른 게임 이용 습관을 익히는 데 도움이 된다
 - 5) 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육을 진행할 수 있었다
 - 6) 수업지도안을 포함한 교육 커리큘럼과 자료가 잘 구성되었다
 - 7) 나는 다음 유아 대상 게임 이해하기 프로그램에도 다시 참여하겠다

○ 유아 게임리터러시 교육에 대한 만족도 분석

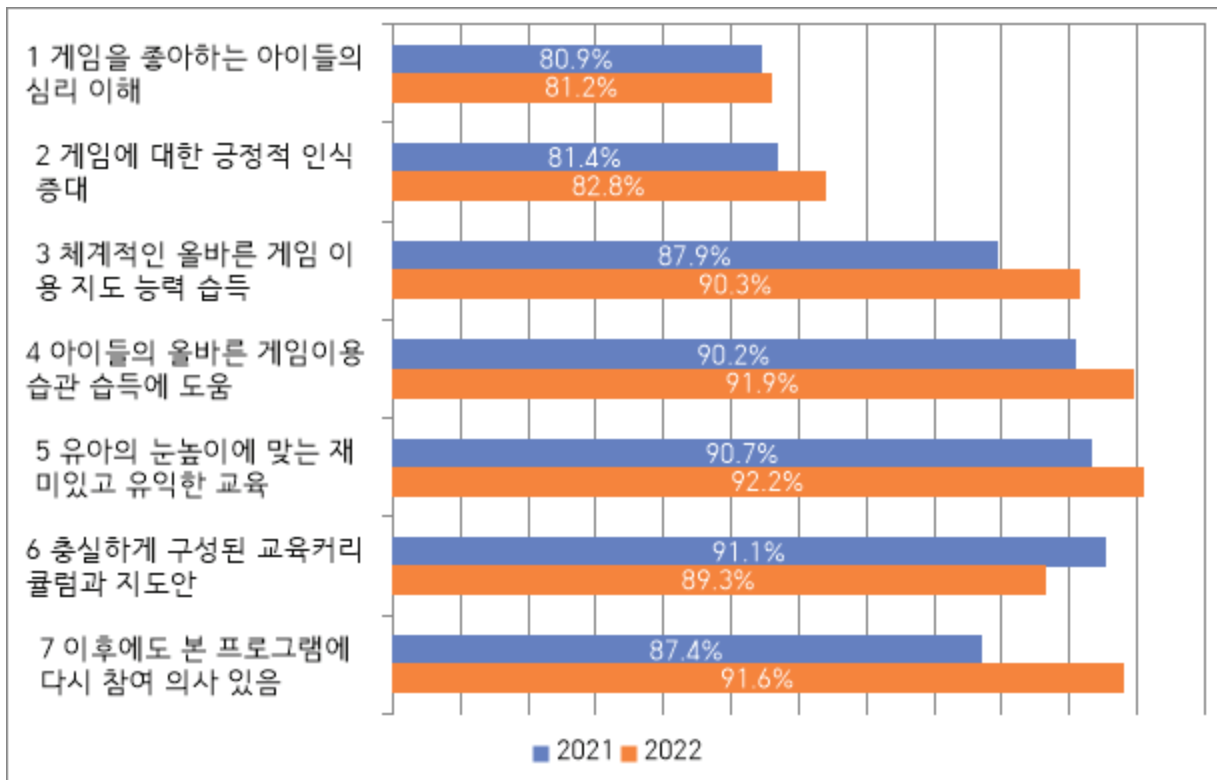
- 조사지의 5점 척도를 부정(1,2점)/보통(3점)/긍정(4,5점)으로 재분류
- 긍정에 해당하는 4,5점 응답을 만족하는 것으로, 나머지 보통과 부정은 만족하지 않는 것으로 설정하였음¹⁵⁾
- 각 문항에 동의하지 않음 (0점) vs 동의함 (1점)으로 변환, 이 응답의 분포를 비교하였음
- 동의하는 비율이 높을수록 해당 항목의 만족도가 높다고 간주할 수 있음

15) likert 5점 척도를 그대로 점수로 변환하는 방법도 고려하였으나, 응답의 내용이 점진적인 긍정으로 배열된 경우 (예: 동의하지 않는다 - 약간 동의한다 - 매우 동의한다)에 적절하며, 본 조사에서처럼 명확하게 부정과 긍정으로 나누어 배열된 경우에는 점수 변환을 위한 등간척도의 조건을 충족하지 못함

1) 문항별 응답결과

○ 만족도 문항별 동의율을 연도별로 비교한 결과는 아래와 같음

구분	조사연도	
	2021	2022
1 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해	80.9%	81.2%
2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	81.4%	82.8%
3 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득	87.9%	90.3%
4 아이들의 올바른 게임이용습관 습득에 도움	90.2%	91.9%
5 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	90.7%	92.2%
6 충실하게 구성된 교육커리큘럼과 지도안	91.1%	89.3%
7 이후에도 본 프로그램에 다시 참여 의사 있음	87.4%	91.6%
전체 평균	87.1%	88.5%



○ 전체적인 만족도 수준

- 위와 같은 기준으로 각 문항에 동의하는 교사의 비율을 측정, 2021년도 결과와 비교하였음
- 분석 결과, 모든 만족도 문항에 대해서 80% 이상의 교사들이 동의하였음
- 동의하는 비율의 전체 평균은 전년도의 87.1%에서 88.5%로 1.4%p 증가했음
- 특히 이후에도 다시 이 교육 프로그램에 참여할 의사가 있다는 응답은 만족도 전체를 종합하는 문항으로 이 문항에 동의하는 비율은 91.6%로 매우 높았으며 전년도의 87.4%에 비하면 4.2%p 증가했음. 즉, 전년도에 비해 교사들의 교육 만족도가 더 높아졌음을 의미함
- 전년도에 이미 매우 높은 수준의 만족도를 달성해서 천정효과(ceiling effect)로 인해 만족도가 더 이상 높아지기 어려운 조건임에도 이와 같은 증가를 보였다는 사실은 의미 있음

○ 문항별 분석

- 문항별 동의 비율을 비교한 결과, 가장 만족도가 높은 항목은 유아의 눈높이에 맞는 재미 있고 유익한 교육이라는 점(92.2%), 아이들의 올바른 게임 이용 습관 습득에 도움이 된다는 점(91.9%), 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력을 습득했다는 점(90.3%)이었음
- 반면에 동의 비율이 상대적으로 낮은 문항은 아이들이 게임을 좋아하는 이유를 이해했다(81.2%), 게임에 대한 긍정적인 인식이 증가했다(82.8%)는 항목이었음

○ 2021년 대비 분석

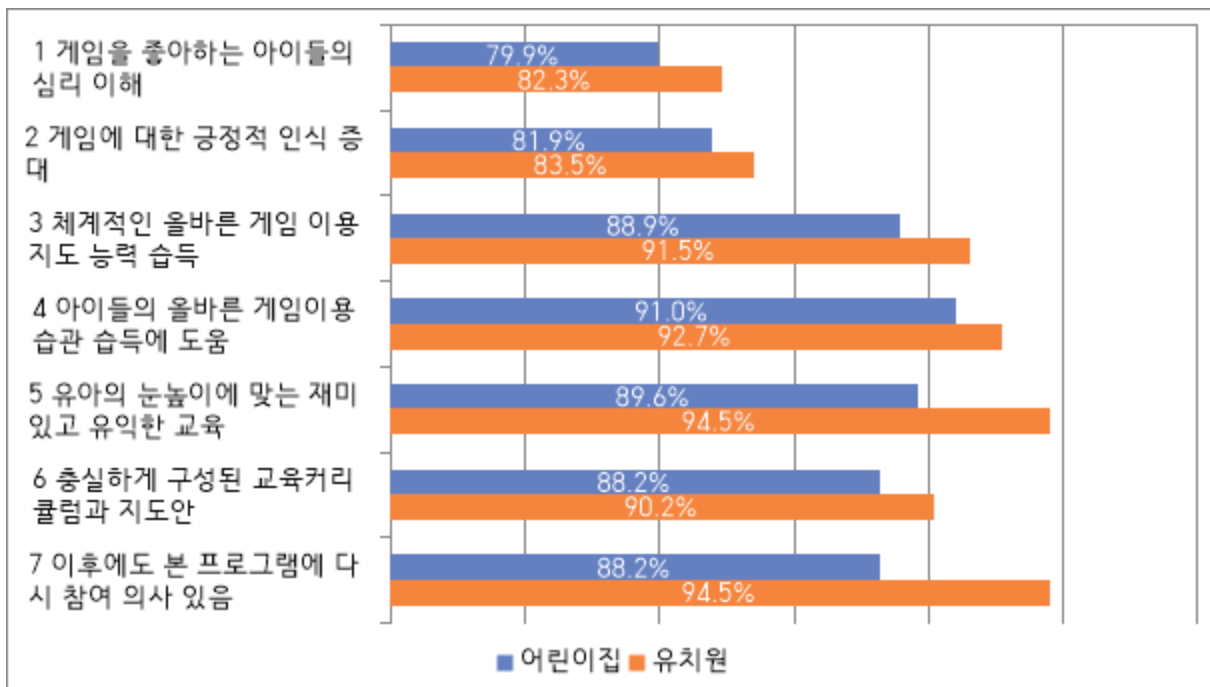
- 2021년 대비 모든 문항에서 동의율이 증가했으나 6) '커리큘럼과 지도안의 구성 충실성'에 대한 평가만은 전년도 대비 감소했음 (91.1% → 89.3%)
- 본 프로그램에 다시 참여할 의사(87.4% → 91.6%)는 전년 대비 동의율이 가장 많이 증가한 항목임

2) 기관유형별 만족도

○ 기관 유형별 만족도 수준

- 어린이집과 유치원 교사들의 만족도를 비교한 결과, 모든 항목에서 유치원 교사들이 어린이집 교사들보다 만족도가 높은 것으로 나타났음
- 특히 만족도 격차가 큰 항목은 '유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육' 항목이었는데, 어린이집 교사들(89.6%)에 비해 유치원 교사들(94.5%)의 만족도가 5.9%p 높았음
- 전반적인 만족도를 반영하는 '재참여 의사'에서도 두 기관의 격차가 컸음
- 어린이집 교사들을 위한 프로그램을 보완할 필요가 있음을 시사함

구분	기관 유형	
	어린이집	유치원
1 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해	79.9%	82.3%
2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	81.9%	83.5%
3 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득	88.9%	91.5%
4 아이들의 올바른 게임이용습관 습득에 도움	91.0%	92.7%
5 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	89.6%	94.5%
6 충실하게 구성된 교육커리큘럼과 지도안	88.2%	90.2%
7 이후에도 본 프로그램에 다시 참여 의사 있음	88.2%	94.5%
전체 평균	86.8%	89.9%



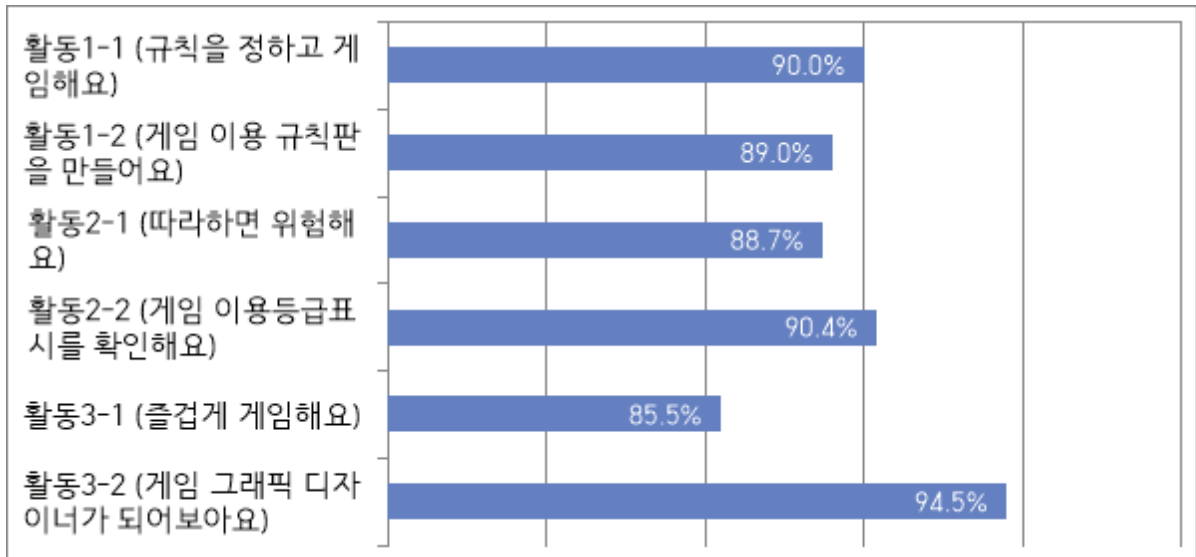
3) 교육 프로그램에 따른 만족도 분석

(1) 교육 프로그램과 만족도 비교

- 참여한 교육 프로그램 6개 유형에 따른 만족도의 차이를 비교한 결과
 - 만족도 평균이 가장 높은 교육 프로그램은 3-2 게임디자이너 체험 프로그램으로 이 프로그램을 선택한 교사 중 94.5%가 동의했고, 만족도 평균이 가장 낮은 프로그램은 '3-1 즐겁게 게임해요'로 이 프로그램에 참여한 교사의 만족도는 85.5%로 나타났음
 - 이 둘을 제외한 나머지 프로그램의 만족도는 90% 내외로 비슷한 수준으로 나타났음
- ※ 대부분의 교사들은 하나 이상의 프로그램에 참여했으며, 이 만족도 분석 결과는 그렇게 다중 선택한 프로그램 중에서 해당 프로그램이 포함된 경우를 모두 합산한 것임

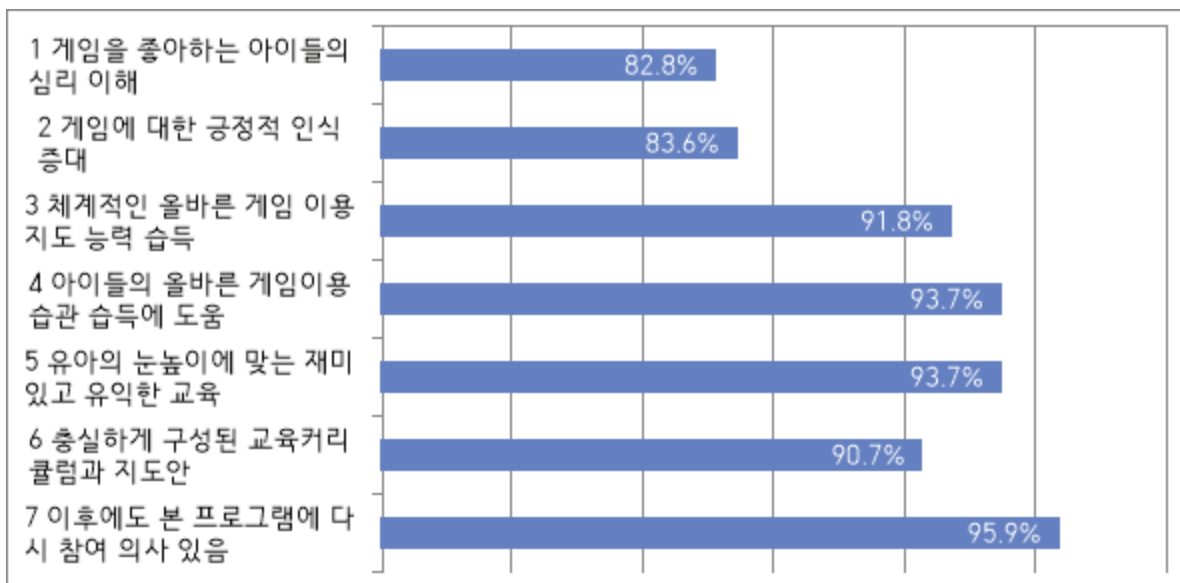
- 만족도 항목별 차이를 비교한 결과
 - 만족도 항목별 비교를 했을 때, 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는 데 도움이 되었다는 항목에서 가장 높은 평가를 받은 프로그램은 게임디자이너 체험(90.3%)이었으며 게임이용 규칙판 만들기와 위험행동하지 않기 교육이 80.7%로 가장 낮았음
 - 단, 게임디자이너 체험 프로그램은 선택한 교사들의 숫자가 지나치게 적어(31명, 전체 선택의 3.9%) 프로그램의 만족도가 소수의 진행자와 교사들의 특성에 의해 결정되었다는 점을 고려할 필요

구분	교육 유형					
	1-1 게임이용 규칙 훈련	1-2 게임이용 규칙판 만들기	2-1 위험행동 안하기 교육	2-2 게임 이용등급 교육	3-1 즐겁게 게임하기	3-2 게임 디자이너 체험
1 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해	82.8%	80.7%	80.7%	79.1%	76.2%	90.3%
2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	83.6%	82.3%	80.7%	79.1%	82.5%	93.5%
3 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득	91.8%	89.6%	90.1%	95.3%	90.5%	93.5%
4 아이들의 올바른 게임이용습관 습득에 도움	93.7%	92.2%	93.1%	97.7%	87.3%	96.8%
5 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	93.7%	94.8%	93.1%	93.0%	84.1%	93.5%
6 충실하게 구성된 교육커리큘럼과 지도안	90.7%	90.1%	89.1%	88.4%	84.1%	96.8%
7 프로그램에 재참여 의사	95.9%	93.2%	94.1%	100.0%	93.7%	96.8%
전체 평균	90.3%	89.0%	88.7%	90.4%	85.5%	94.5%



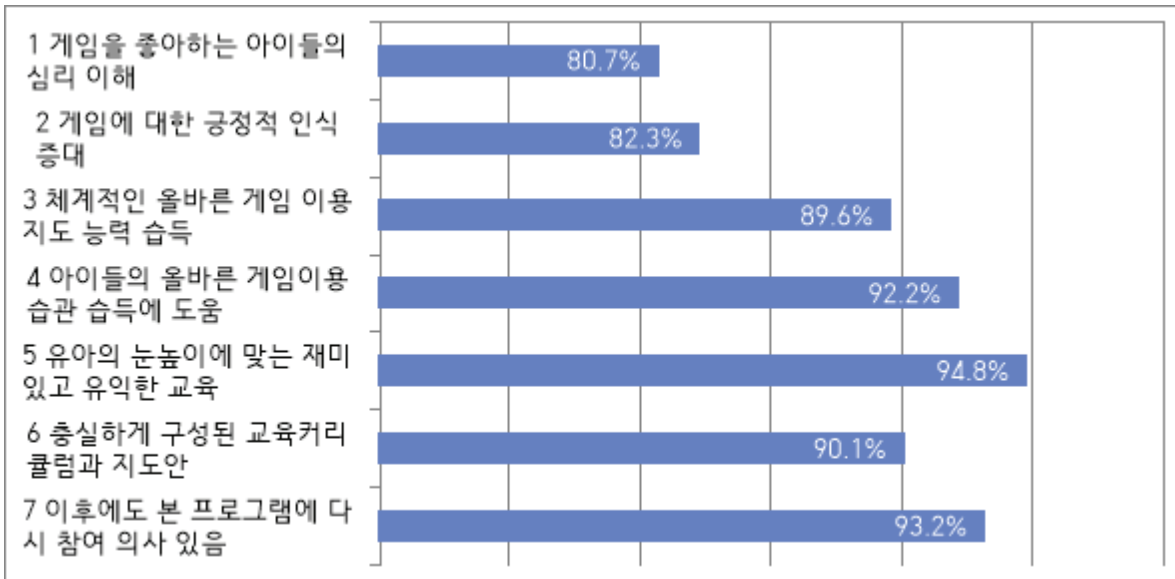
(1-1) 규칙 정하고 게임하기

- 규칙 정하고 게임하기 프로그램 참여 교사들의 만족도를 세부적으로 비교한 결과
 - 이 프로그램에 참여한 교사들의 만족도는 전반적으로 높은 편이지만 게임에 대한 긍정적 인식 증대(83.6%)와 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해(82.8%) 항목의 만족도는 낮았음
 - 가장 만족도가 높은 항목은 올바른 게임 이용 습관형성에 도움이 된다는 항목과 눈높이에 맞는 즐겁고 재미있는 교육이라는 항목으로 모두 93.7%의 동의율을 나타냈음
 - 규칙적인 게임 이용습관 형성을 목표로 하는 이 프로그램의 특성을 고려하면 이와 같은 결과는 당연한 것으로 볼 수 있음



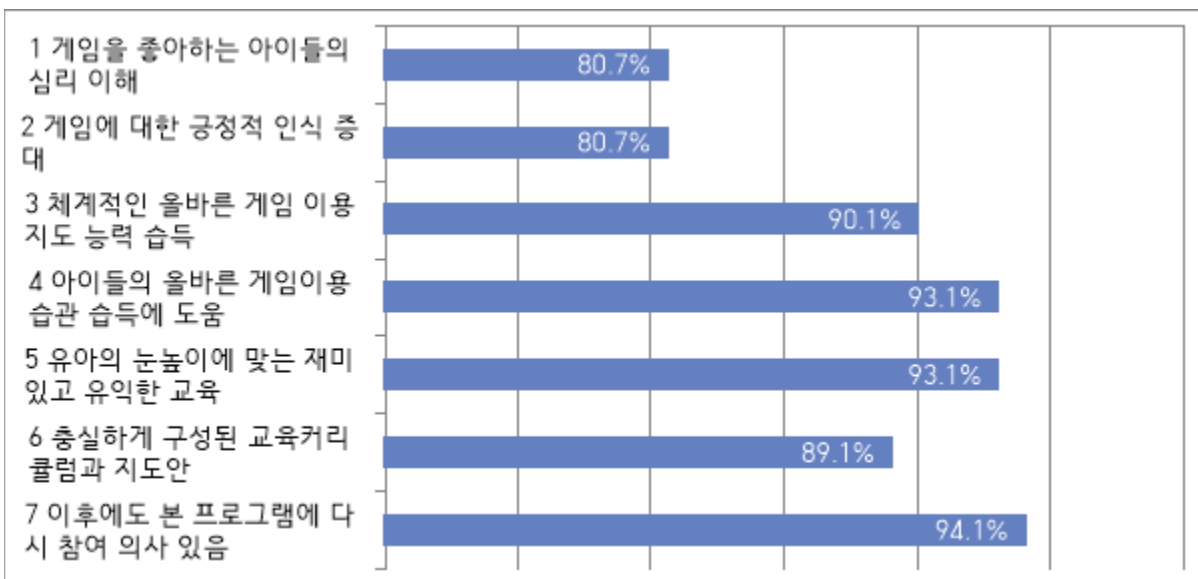
(1-2) 게임이용 규칙판 만들기

- 게임 이용 규칙판 만들기 프로그램 참여 교사들의 만족도를 세부적으로 비교한 결과
 - 규칙 정하고 게임하기 프로그램과 유사하게 게임에 대한 긍정적 인식 증대(82.3%)와 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해(80.7%) 항목의 만족도는 낮았음
 - 가장 만족도가 높은 항목은 유아들의 눈높이에 맞는 즐겁고 재미있는 교육이라는 항목으로 94.8%의 동의율을 나타냈으며, 올바른 게임 이용 습관에 도움이 된다는 항목 역시 92.2%가 동의했음
 - 앞서와 마찬가지로 규칙적인 게임 이용습관 형성을 목표로 하는 프로그램의 특성을 고려하면 이와 같은 결과는 당연한 것으로 볼 수 있음



(2-1) 위험한 행동 따라 하지 않기

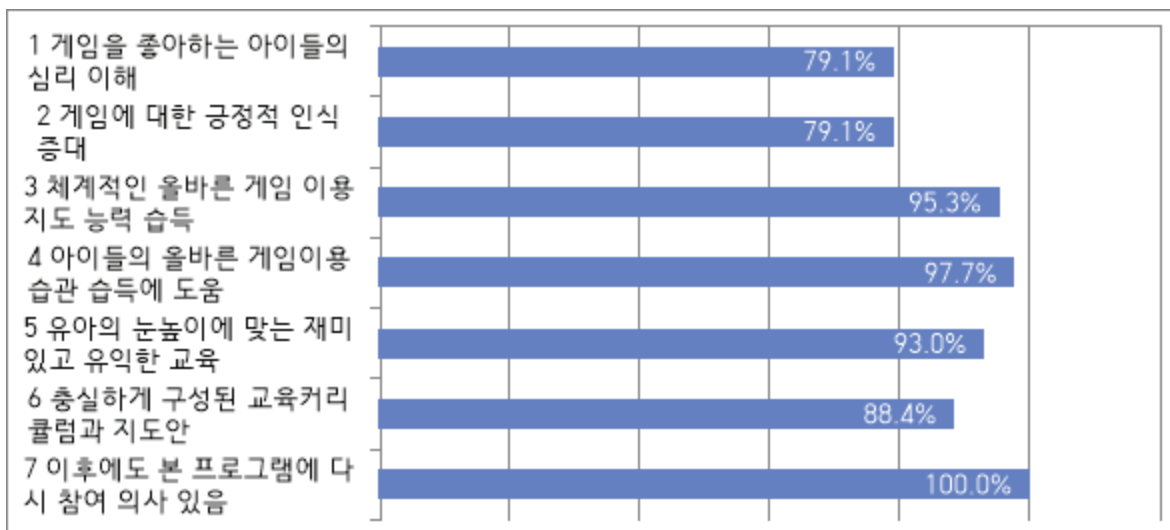
- 게임과 관련된 위험행동 피하기 교육 프로그램 참여 교사들의 만족도 분석 결과
 - 규칙 정하고 게임하기 프로그램과 유사하게 게임에 대한 긍정적 인식 증대(80.7%)와 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해(80.7%) 항목의 만족도는 낮았음
 - 가장 만족도가 높은 항목은 '올바른 게임 이용 습관형성에 도움'이 된다는 항목과 '눈높이에 맞는 즐겁고 재미있는 교육'이라는 항목으로 모두 93.1%의 동의율을 나타냈음
 - 게임과 관련된 위험행동을 인식하고 피하도록 하는 프로그램의 내용을 고려하면 참가 아동들의 반응이 적극적이었던 것으로 추정됨



(2-2) 게임 이용 등급 교육

○ 게임의 연령등급 교육 프로그램 참여 교사들의 만족도 분석 결과

- 게임에 대한 긍정적 인식 증대(79.1%)와 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해(79.1%) 항목의 만족도는 낮았음
- 올바른 게임 이용습관 습득에 도움이 된다는 평가(97.7%)와 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득 평가(95.3%)가 높았는데 이는 교사들에게 게임에 관해서 아이들에게 무엇을 가르치면 좋을지를 알려주는 프로그램이었음을 시사함
- 특기할 것은 재참여 의사가 100%로서 교사들이 가장 만족하는 프로그램 중 하나였음



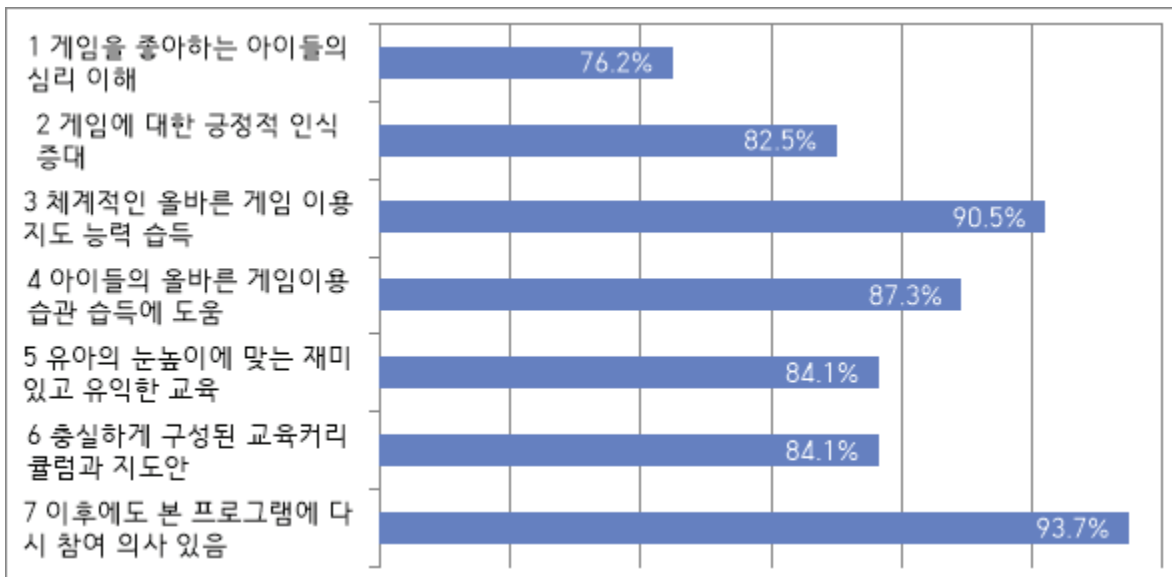
(3-1) 즐겁게 게임하기

○ 즐겁게 게임하기 프로그램 참여 교사들의 만족도 분석 결과

- 게임에 대한 긍정적 인식 증대 항목에 대한 만족도가 76.1%로 매우 낮았는데, 이는 즐겁게 게임하기라는 프로그램이 별로 즐겁지 않았음을 의미
- 게임에 대한 긍정적인 인식 증대 항목에서도 82.5%로 교사들의 만족도가 높지 않았음
- 그 외 나머지 항목들에서도 80% 대의 만족도를 보였고, 가장 만족도가 높았던 항목은 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득 항목으로 90.5%가 동의했는데, 이러한 결과는 프로그램의 내용이 1번의 게임 이용습관 교육 항목과 중복되고 있음을 시사함
- 단, 이 프로그램을 선택한 교사가 63명으로 전체 선택의 7.9%에 불과하다는 점을 고려할 필요가 있음. 사례수가 지나치게 적어서 이 결과가 프로그램 자체의 특성인지 소수의 운영자와 참여자들의 특성이 반영된 것인지 구별하기 어려움

○ 즐겁게 게임하기 프로그램의 리뉴얼 필요

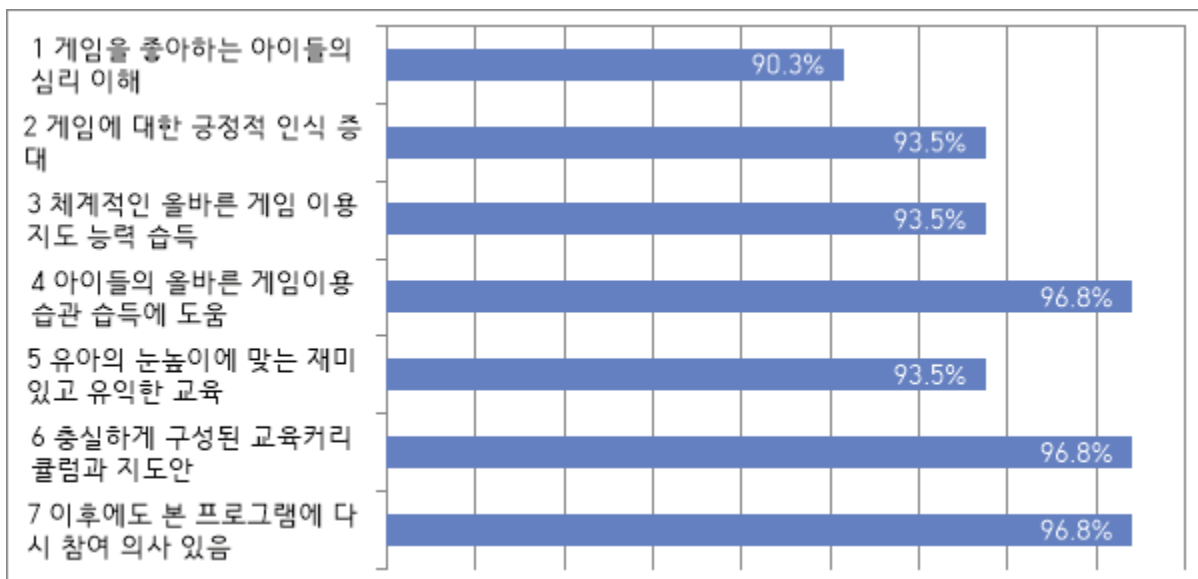
- 프로그램에 대한 전반적 만족도가 낮을 뿐만 아니라 프로그램의 취지를 달성하지 못하는 것으로 보이므로 프로그램의 커리큘럼을 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는데 기여하는 방향으로 재구성하는 방안을 제안함
- 현재는 지나치게 참여자 숫자가 적어서 결과 분석에 제약이 있으므로 향후 참가자가 늘어난 이후에 프로그램의 효용성을 재평가할 필요가 있음



(3-2) 게임그래픽디자이너 체험

- 게임 그래픽디자이너 체험 프로그램 참여 교사들의 만족도 분석 결과
 - 전반적으로 모든 항목에서 만족도가 높았음
 - 게임에 대한 긍정적 인식 증대(90.3%) 항목에서 가장 만족도가 높았던 프로그램이며, 게임에 대한 긍정적 인식 증대(93.5%)나 교사의 입장에서 체계적인 올바른 게임 이용을 지도하는데 유용한 프로그램(93.5%)으로 받아들여진 것으로 보임
 - 이 프로그램은 아동의 올바른 게임 이용습관 습득에 도움이 된다(96.8%)와 교육 커리큘럼이 충실하게 구성되어 있다(96.8%) 항목에서도 만족도가 높았음

- 참여율 확대 전략 이후 재평가 필요
 - 이 프로그램은 참여 교사 중 31명, 전체 선택 프로그램 중의 3.9%에 불과한 가장 인기있는 프로그램이지만 전체적인 효과성 평가와 만족도는 가장 높았음
 - 사례수를 고려하면 이 프로그램은 1명 내외의 운영자에 의해서 진행된 것으로 추정되며 만족도는 그 강사의 개인적인 역량, 강사와 참여 교사들의 시너지 효과에 의해서 만들어진 것으로 보임. 따라서 이 결과가 프로그램 자체의 특성이 아니고 반복되지 않을 가능성도 있음
 - 향후 프로그램 홍보 등을 통해서 참여자들을 확대하고, 사례수가 늘어난 이후에 프로그램의 만족도와 효과성을 재평가할 필요가 있음

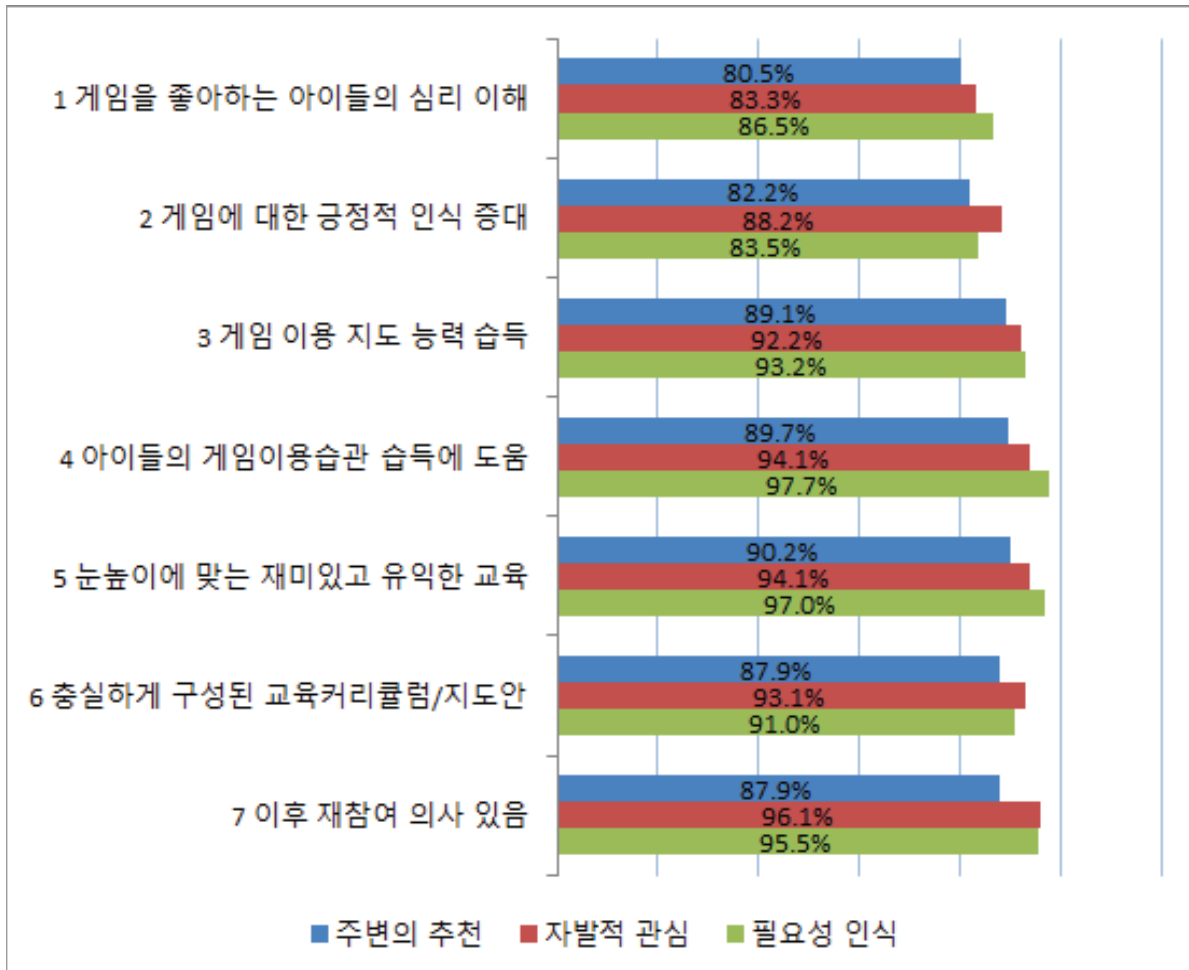


4) 교육 참여 계기별 만족도

○ 교사들의 교육 참여 계기에 따른 만족도의 차이

- 참여 계기에 따른 전체적인 만족도 평균을 비교한 결과, 주변의 추천으로 참여한 교사들의 만족도가 86.8%로 가장 낮았고, 게임 관련 교육의 필요성을 인식해서 참여한 교사들의 만족도가 92.1%로 가장 높았음
- 관련 교육에 대한 관심이 있어서 자발적으로 참여한 교사들의 만족도는 91.6%로 나타났으나, 재참여 의사는 96.1%로 가장 높았음
- 교육 참여의 자발성과 필요성에 대한 인식이 높을수록 교육 만족도도 높다는 사실이 확인됨
- 세부적으로 프로그램 유형별 비교 결과, 주변의 추천으로 참여한 교사들은 교육 프로그램이 재미있고 유익하다는 점을 가장 높이 평가(90.2%) 했으며, 그다음으로 올바른 게임 이용 습관 형성에 도움이 될 것이라는 점(89.7%)과 교사의 입장에서 아이들에게 게임에 관해서 무엇을 어떻게 가르칠지 배웠다는 점(89.1%)을 가장 높게 평가한 반면, 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는 데 도움이 되었다는 응답은 80.5%로 가장 적었음
- 게임 관련 교육의 필요성을 인식해서 참여한 교사들은 참여한 프로그램이 아이들의 올바른 게임 습관 형성에 도움이 될 것이라는 점을 제일 높이 평가(97.7%)했고, 교육 프로그램이 아이들 눈높이에 맞게 재미있고 유익했다(97%)는 점을 높이 평가한 반면, 게임에 대한 긍정적인 인식이 증대되었다는 응답은 83.5%로 가장 적었음
- 관련 교육에 관심이 있어서 자발적으로 참여했다는 교사들 역시 교육이 아이들의 눈높이에 맞게 재미있고 유익했다는 점과 올바른 게임 이용 습관에 도움이 되었다는 점에 모두 94.1%가 동의해서 가장 높이 평가했고, 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해에 도움이 되었다는 평가는 83.3%로 가장 적었음

구분	교육참여 동기		
	주변의 추천	자발적 관심	필요성 인식
1 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해	80.5%	83.3%	86.5%
2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	82.2%	88.2%	83.5%
3 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득	89.1%	92.2%	93.2%
4 아이들의 올바른 게임이용습관 습득에 도움	89.7%	94.1%	97.7%
5 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	90.2%	94.1%	97.0%
6 충실하게 구성된 교육커리큘럼과 지도안	87.9%	93.1%	91.0%
7 이후에도 본 프로그램에 다시 참여 의사 있음	87.9%	96.1%	95.5%
전체 평균	86.8%	91.6%	92.1%

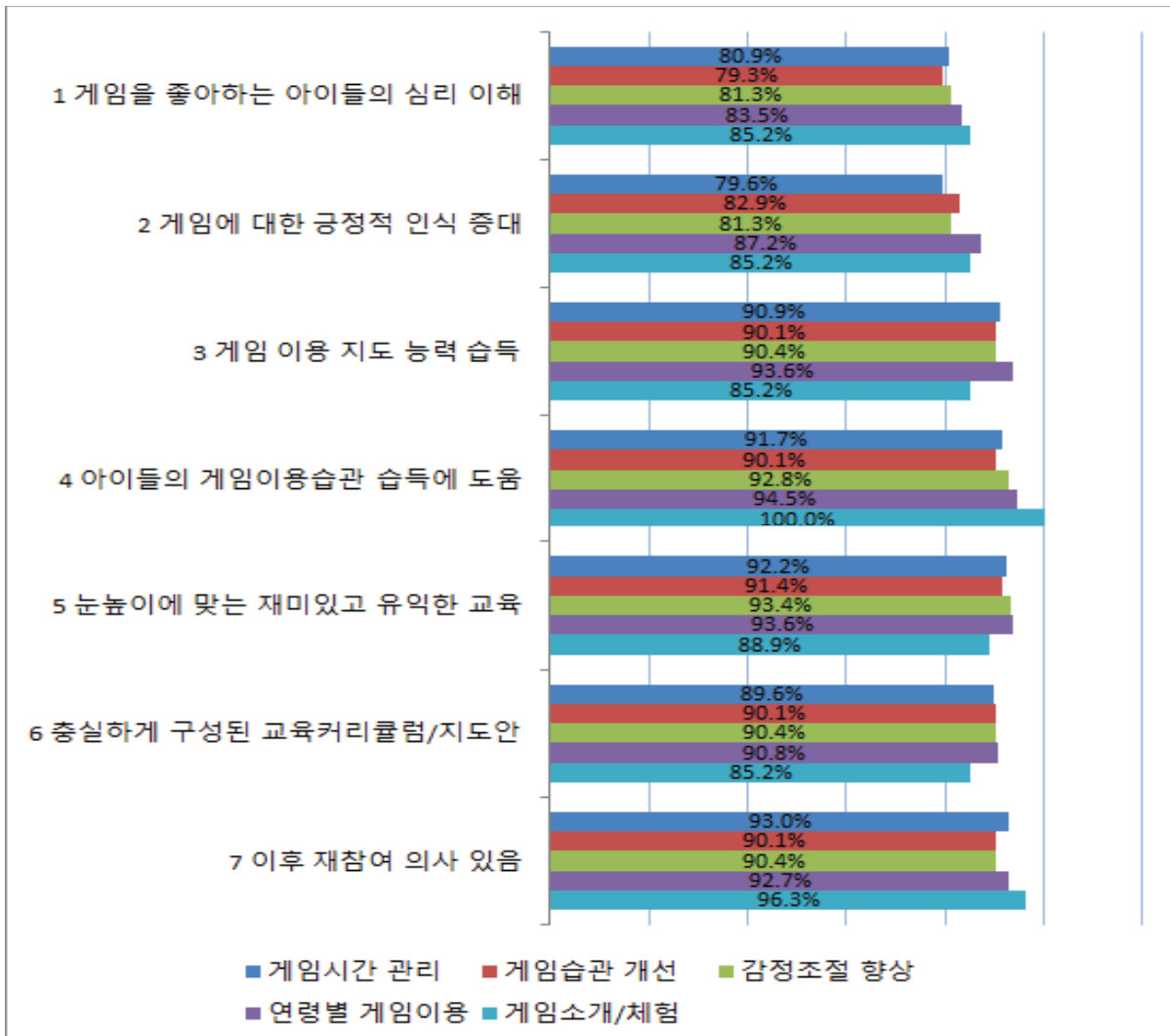


5) 기대하는 교육 콘텐츠 유형별 교사 만족도

- 교육 프로그램에 반드시 있어야 한다고 기대했던 콘텐츠에 따른 만족도 차이
 - 참여 교사들이 교육 프로그램에 기대했던 콘텐츠의 유형에 따른 전체적인 만족도 평균을 비교한 결과, 연령별 게임 이용 지도에 관한 콘텐츠를 기대했던 교사들의 만족도가 90.8%로 가장 높았고, 게임 이용습관의 개선에 관한 내용을 기대했던 교사들의 만족도는 87.7%로 가장 낮았음
 - 프로그램 재참여 의사는 모든 경우에 90%를 넘어서 전반적으로 기대 콘텐츠에 따른 만족도 차이는 크지 않았다고 볼 수 있음
 - 상대적으로 게임 이용습관 개선에 관련된 콘텐츠가 교사들의 기대에 조금 부족한 편

- 교사들의 교육 기대 요소에 따른 프로그램별 만족도의 차이
 - 게임시간 관리 콘텐츠를 기대했던 교사들은 교육이 아이들의 눈높이에 맞고 재미있었다는 점을 가장 높이 평가(92.2%) 하고 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는 데 도움이 되었다는 점은 가장 낮게 평가(80.9%)
 - 게임 습관 개선에 관한 콘텐츠를 기대했던 교사들도 마찬가지로 교육이 아이들에게 재미있게 다가갔다는 점(91.4%)을 가장 높이 평가한 반면, 게임을 좋아하는 아이들 심리 이해에 도움이 되었다는 점은 79.3%로 가장 낮게 평가
 - 게임하는 중 감정 조절 능력을 향상시키는 데 도움이 되는 콘텐츠를 기대했던 교사들도 교육이 재미있었다는 점을 높이 평가(93.4%)하고 게임에 대한 긍정적 인식 향상이나 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는 데 도움이 되었다는 점은 낮게 평가(81.3%)
 - 연령별로 적절한 게임을 이용하도록 하는 교육을 기대한 교사들은 아이들의 올바른 게임 이용습관 형성에 도움이 되었다는 점을 가장 높이 평가(94.5%), 역시 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해에 도움이 되었다는 평가는 가장 낮았음(83.5%)
 - 좋은 게임을 소개하고 체험할 기회를 제공하기를 기대했던 교사들은 프로그램이 아이들의 올바른 게임 이용습관 습득에 도움이 되었다는 점에 100% 동의했으며, 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해와 게임에 대한 긍정적 인식 증대, 게임 이용 지도능력을 습득하게 되었다는 점에 대해서는 85.2%로 가장 낮은 평가를 내림
 - 모든 조사에서 공통적으로 나타나는 결과는 본 프로그램이 게임에 대한 인식개선이나 게임하는 아이들의 심리를 이해시키는 데는 상대적으로 적은 성과를 얻은 반면, 아이들이 즐겁게 참여하는 프로그램을 제공하는데 성공했음을 보여줌

구분	기대 콘텐츠 유형				
	게임시간 관리	게임습관 개선	감정조절 향상	연령별 게임이용	게임소개/체험
1 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해	80.9%	79.3%	81.3%	83.5%	85.2%
2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	79.6%	82.9%	81.3%	87.2%	85.2%
3 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득	90.9%	90.1%	90.4%	93.6%	85.2%
4 아이들의 올바른 게임이용습관 습득에 도움	91.7%	90.1%	92.8%	94.5%	100.0%
5 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	92.2%	91.4%	93.4%	93.6%	88.9%
6 충실하게 구성된 교육커리큘럼과 지도안	89.6%	90.1%	90.4%	90.8%	85.2%
7 이후에도 본 프로그램에 다시 참여 의사 있음	93.0%	90.1%	90.4%	92.7%	96.3%
전체 평균	88.3%	87.7%	88.6%	90.8%	89.4%

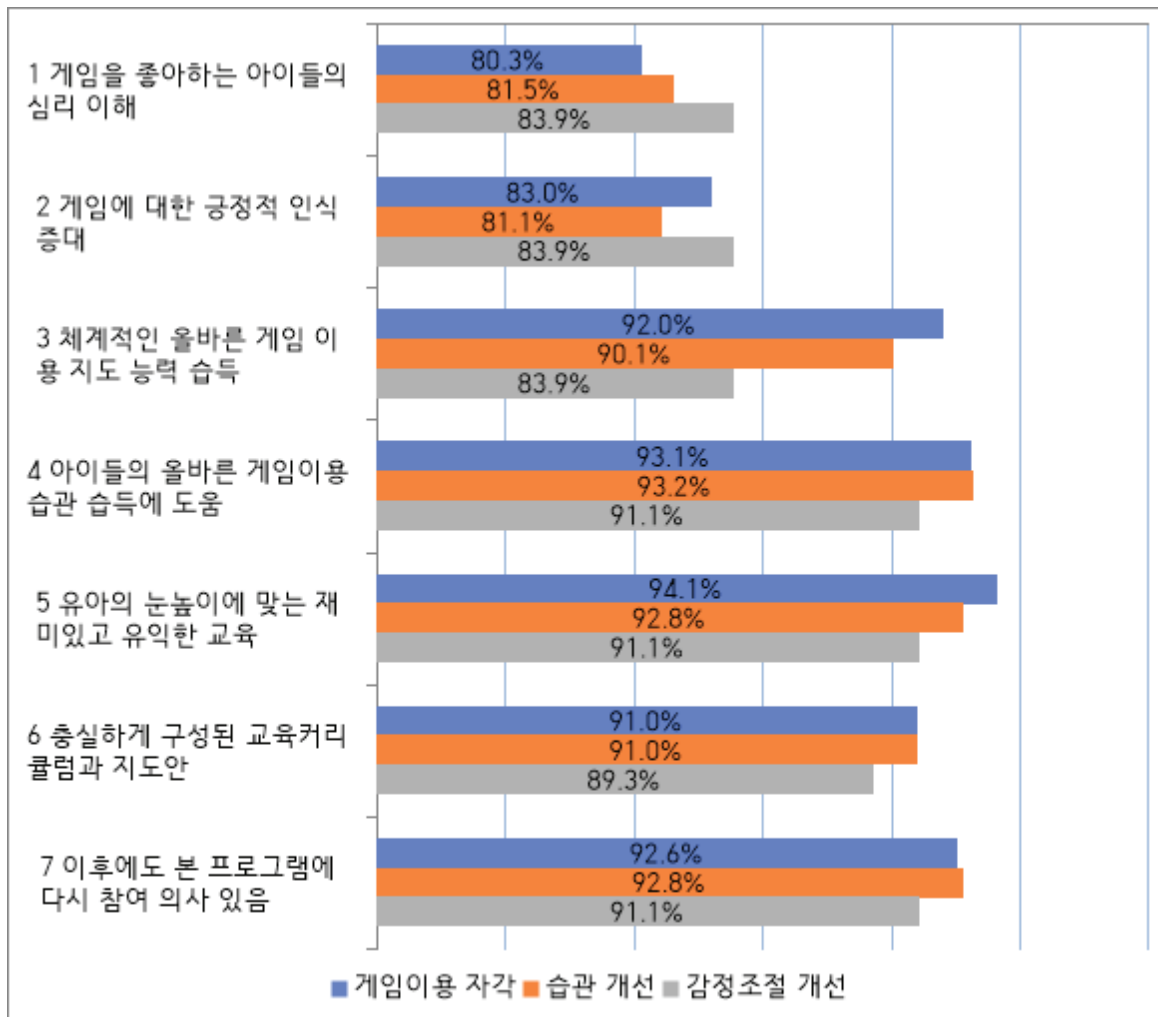


6) 체감 교육 효과와 만족도

- 교육을 통해 교사들이 어떤 효과를 체감했는지에 따른 만족도 차이
 - 참여 교사들이 교육을 통해 체감한 교육 효과에 따른 전체적인 만족도 평균을 비교한 결과, 아이들이 게임을 올바르게 이용하려는 의식을 가지게 되었다고 응답한 교사들의 만족도가 89.4%로 가장 높았고, 게임 이용 중 감정을 조절하는 능력이 개선되었다고 응답한 교사들의 만족도는 87.8%로 상대적으로 가장 낮았음
 - 프로그램 재참여 의사는 모든 경우에 90%를 넘어서 전반적으로 기대 콘텐츠에 따른 만족도 차이는 크지 않았다고 볼 수 있음

- 교사들의 교육 효과 체험 내용에 따른 프로그램별 만족도의 차이
 - 아이들이 게임을 하면서 올바른 게임 이용을 의식하게 되었다고 응답한 교사들은 교육이 아이들의 눈높이에 맞고 재미있었다는 점을 가장 높이 평가(94.1%) 하고 게임을 좋아하는 아이들의 심리를 이해하는 데 도움이 되었다는 점은 가장 낮게 평가(80.3%)
 - 아이들의 게임 이용 습관이 개선되었다고 응답한 교사들은 만족도에서도 교육이 아이들의 게임 이용습관 개선에 도움이 되었다는 점을 가장 높이 평가(93.2%) 하고 게임에 대한 긍정적 인식이 증대되었다는 점은 가장 낮게 평가(81.1%)
 - 게임할 때 감정 조절 능력이 개선되었다고 응답한 교사들은 교육이 아이들 눈높이에 맞고 재미있었다는 점과 올바른 게임 이용 습관 습득에 도움이 되었다는 점을 높이 평가(91.1%), 교사의 게임 이용 지도능력 습득이나 게임에 대한 긍정적 인식 증대, 게임 심리의 이해에 대해서는 모두 83.9%로 상대적으로 낮게 평가했음

구분	체감 교육효과		
	게임이용 자각	습관 개선	감정조절 개선
1 게임을 좋아하는 아이들의 심리 이해	80.3%	81.5%	83.9%
2 게임에 대한 긍정적 인식 증대	83.0%	81.1%	83.9%
3 체계적인 올바른 게임 이용 지도 능력 습득	92.0%	90.1%	83.9%
4 아이들의 올바른 게임이용습관 습득에 도움	93.1%	93.2%	91.1%
5 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육	94.1%	92.8%	91.1%
6 충실하게 구성된 교육커리큘럼과 지도안	91.0%	91.0%	89.3%
7 이후에도 본 프로그램에 다시 참여 의사 있음	92.6%	92.8%	91.1%
전체 평균	89.4%	88.9%	87.8%



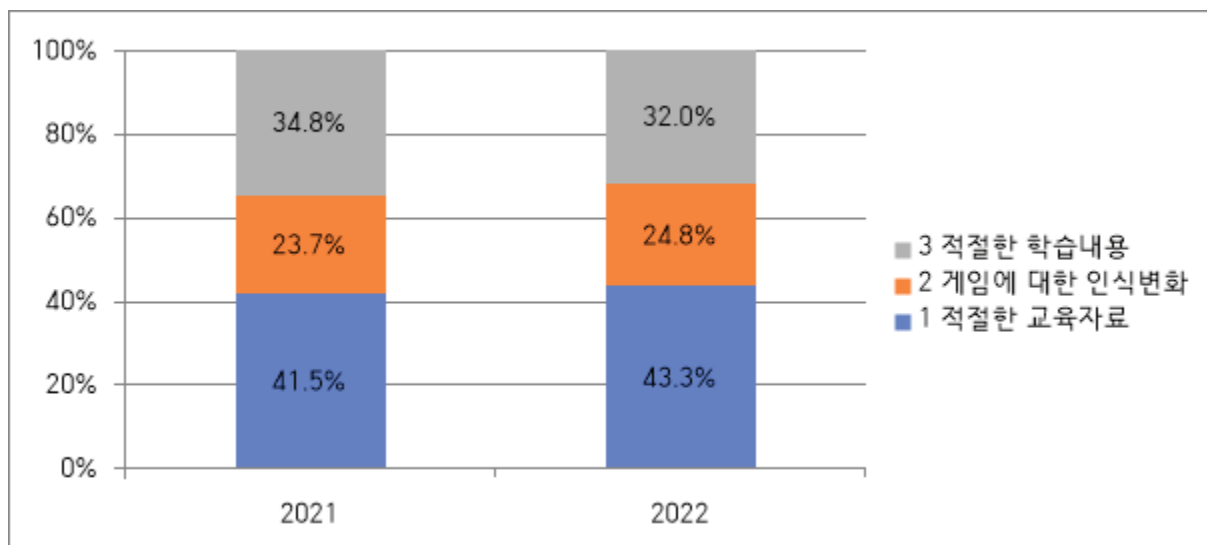
4. 교육의 효과 향상을 위한 제언

1) 교사들이 생각하는 교육 효과 변인

○ 교사들이 생각하는 교육의 효과 변인 조사 결과

- 참여 교사들에게 교육 프로그램의 효과성 향상을 위해서 어떤 요소가 가장 중요한지를 2개 이상 선택할 수 있는 중다 응답으로 질문한 결과, 수업 진행에 용이한 영상이나 노래, 수업지도안 등의 교육 자료의 제공을 선택한 비율이 43.3%로 가장 많았음
- 그다음으로 시간관리, 이용습관, 감정 조절 등 본 교육의 학습 내용이 충분히 이해되어야 한다는 점을 선택한 비율이 32%, 마지막으로 게임에 대한 기본적인 인식이 바뀌어야 한다는 응답이 24.8%로 나타났음
- 전년도와 비교한 결과, 이러한 비율은 전년도와 유사하게 유지되고 있음

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 수업 진행에 용이한 교육자료 (영상/노래/수업지도안 등)	142	41.5%	234	43.3%
2 연수교육 및 지도서를 통한 게임에 대한 기본 인식 변화	81	23.7%	134	24.8%
3 유아에게 필요한 학습내용 이해(시간관리, 이용습관, 감정조절 등)	119	34.8%	173	32.0%
전체	342	100.0%	541	100.0%

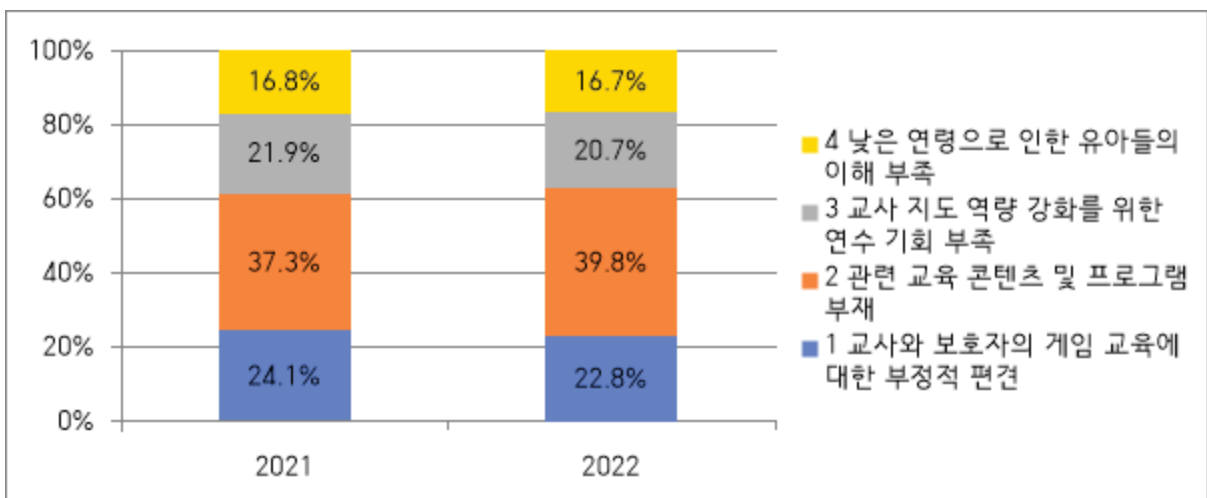


※ 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

2) 유아 대상 게임교육의 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 중다 응답으로 그 답변을 수집한 결과, 교사들은 유아 대상 게임 교육을 진행하기 위한 콘텐츠나 프로그램이 없다는 점(39.8%)을 가장 큰 장애요인으로 꼽았음
 - 그다음으로는 유아 대상 게임교육에 대한 교사나 보호자들의 부정적인 편견(22.8%), 그리고 교사들이 게임 관련 교육을 진행하는데 필요한 역량을 키울 수 있는 교육이나 연수의 기회가 부족하다는 점을 지적했음(20.7%)
 - 유아들이 나이가 어려서 게임교육을 잘 이해하지 못한다는 점을 선택한 교사는 16.7%로 가장 비율이 낮았음
 - 전년 대비 게임교육에 대한 부정적인 편견을 꼽은 비율이 1.3%p 감소했고 관련 교육 프로그램의 부재를 지적한 교사의 비율은 1.5%p 늘어나는 등 약간의 차이는 있으나 전반적으로 전년과 비슷한 추세를 보임

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 유아 게임 교육에 대한 부정적 편견 (교사, 보호자 등)	89	24.1%	119	22.8%
2 관련 교육 콘텐츠 및 프로그램 부재	138	37.3%	208	39.8%
3 교사 지도 역량 강화를 위한 연수 기회 부족	81	21.9%	108	20.7%
4 낮은 연령으로 인한 유아들의 이해 부족	62	16.8%	87	16.7%
전체	370	100.0%	522	100.0%



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

3) 보호자 교육의 필요성 인식

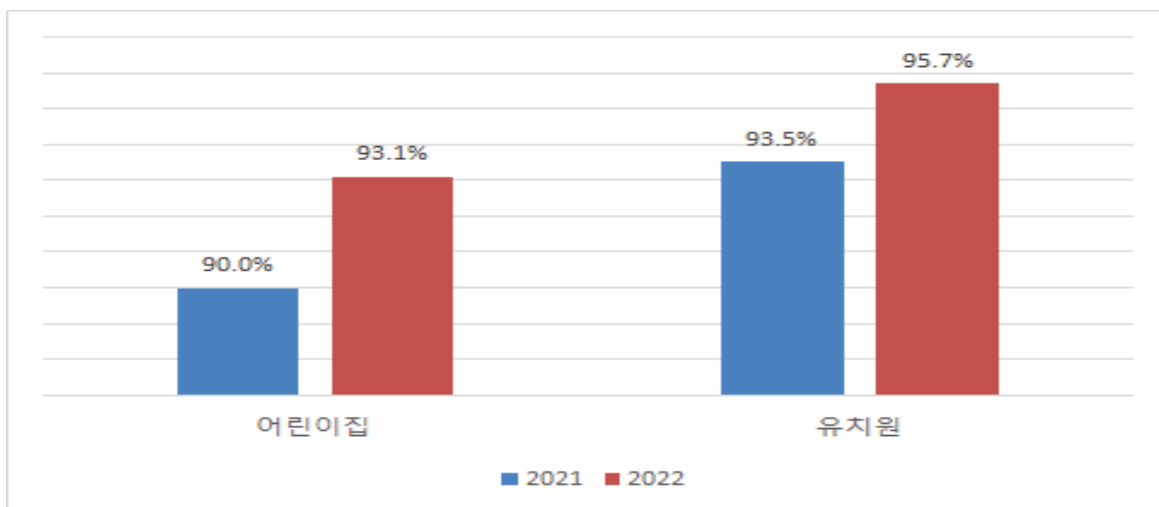
○ 보호자에 대한 교육의 필요성 인식 조사

- 교사들에게 '유아의 보호자(가족)에게도 게임교육이 이루어진다면, 더 효과적으로 올바른 게임 이용습관이 길러질 것이라 생각한다'는 문장에 얼마나 동의하는지를 ① 매우 부정, ② 부정, ③ 보통, ④ 긍정, ⑤ 매우 긍정으로 응답하도록 했음
- 응답 결과 매우 동의와 동의로 응답한 경우를 모두 동의로 합산해서 그 비율을 유치원과 어린이집에 따라 비교했음

○ 유아 보호자 게임 교육의 필요성 인식 조사 결과

- 94.4%의 교사들은 유아의 보호자(가족)에게 게임교육을 하면 아동의 올바른 게임 이용습관 형성에 도움이 될 것이라는 점에 동의했음
- 기관별 동의율을 비교한 결과 유치원 교사들이 95.7%, 어린이집 교사들은 93.1% 동의했음
- 이러한 결과는 전년도와 비슷하지만 전년도 대비 어린이집 교사에게서는 3.1%p 증가, 유치원 교사들에게서는 2.2%p 증가한 수치임

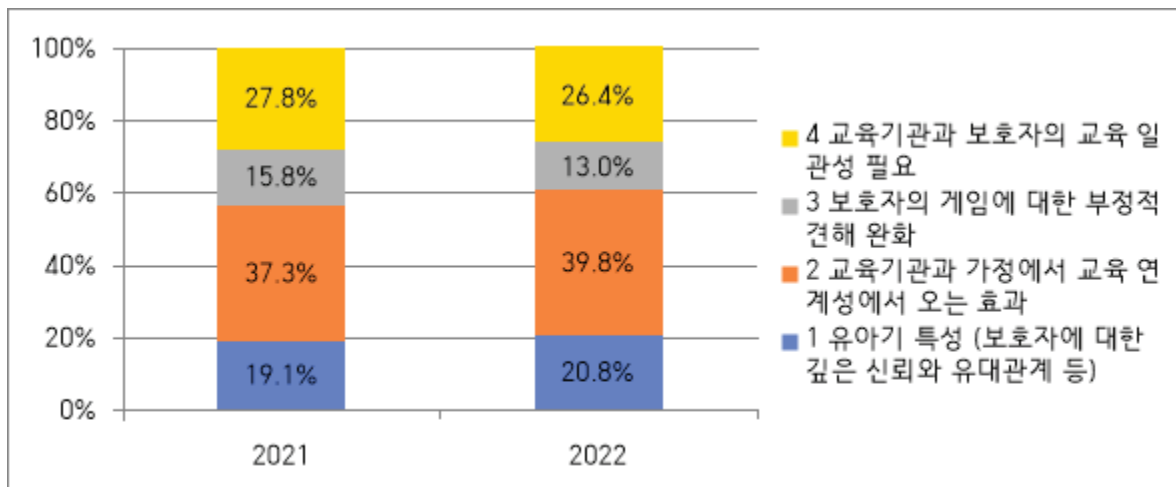
구분		2021	2022
보호자 교육의 필요성에 동의하는 비율	어린이집	90.0%	93.1%
	유치원	93.5%	95.7%
전체 평균		91.8%	94.4%



3-1) 보호자 교육 필요성 인식의 이유

- 유아 보호자들 대상 게임교육이 필요하다고 응답한 이유 조사
 - '유아의 보호자(가족)에게도 게임교육이 이루어진다면, 더 효과적으로 올바른 게임 이용습관이 길러질 것이라 생각한다'고 응답한 교사들을 대상으로 그 이유를 다중 응답으로 선택하도록 했음
 - 교사들이 가장 많이 선택한 이유는 교육기관과 가정 간의 교육 연계성(39.8%), 교육기관과 보호자의 교육 일관성(26.4%)으로 어린이집이나 유치원에서 아이에게 가르치는 것과 집에서 아이를 훈육하는 방식이 일관적일 때 교육의 효과가 더 커질 것이라는 취지의 답변이었음
 - 그다음으로는 유아기의 특성상 보호자의 영향력이 크기 때문이라는 점(20.8%), 그리고 마지막으로 보호자의 게임에 대한 부정적인 견해를 완화함으로써 도움이 된다는 점(13%)을 선택했음
 - 이러한 추세는 전년도 결과와 유사한 것으로 나타났음

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 유아기 특성 (보호자에 대한 깊은 신뢰와 유대관계 등)	64	19.1%	107	20.8%
2 교육기관과 가정에서 교육 연계성에서 오는 효과	125	37.3%	205	39.8%
3 보호자의 게임에 대한 부정적 견해 완화	53	15.8%	67	13.0%
4 교육기관과 보호자의 교육 일관성 필요	93	27.8%	136	26.4%
전체	335	100.0%	515	100.0%



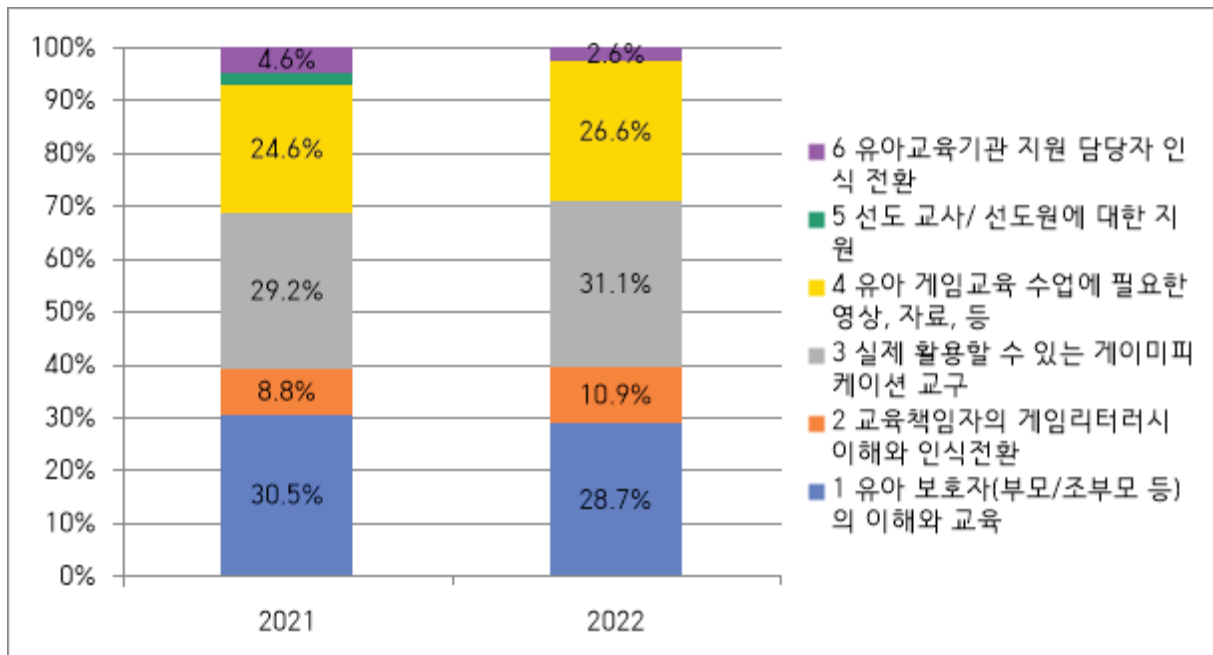
※ 중복응답 문항으로 응답 사례수는 실제 사례보다 많음 (응답결과 중 3위까지만 반영)

4) 교육 활성화를 위한 요인

- 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 31.1%로 가장 많았음. 그 외에도 유아 게임교육 수업에 필요한 영상이나 자료의 제공이 26.6%로 나타났는데, 게임교육에 필요한 교재나 교구 및 자료를 선택한 비율을 합치면 57.7%로 과반수를 넘었음
 - 그다음은 유아의 보호자인 부모나 조부모 등의 게임에 대한 이해와 관련 교육이 28.7%, 교육 책임자(원장, 교장 등)의 게임리터러시에 대한 이해와 인식 전환 10.0% 순으로 나타났음

- 전년도와의 비교
 - 전년도 대비 유아보호자들의 이해와 교육을 선택한 비율이 30.5%에서 1.8%p 감소했으며 게이미피케이션 교구의 수요가 소폭 증가해서 순위가 바뀌었으나 전체적인 추세는 동일하게 유지되었음

구분	2021		2022	
	사례수	%	사례수	%
1 유아 보호자(부모/조부모 등)의 이해와 교육	145	30.5%	166	28.7%
2 교육책임자의 게임리터러시 이해와 인식전환	42	8.8%	63	10.9%
3 실제 활용할 수 있는 게이미피케이션 교구	139	29.2%	180	31.1%
4 유아 게임교육 수업에 필요한 영상, 자료, 등	117	24.6%	154	26.6%
5 선도 교사/ 선도원에 대한 지원	11	2.3%	-	-
6 유아교육기관 지원 담당자 인식 전환	22	4.6%	15	2.6%
전체	476	100.0%	578	100.0%



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

IV. 부록

『2022 유아 게임리터러시 교육』 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 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		
5. 게임 경험이 있는 아동의 비율은 몇 % 였나요?	① 0~25% ② 26~50% ③ 51~75% ④ 76~99% ⑤ 100%		
6. 1~6 활동 중, 어떤 활동을 진행하셨나요? (교육 진행한 활동을 모두 표시해 주세요)	① 활동1-1 (규칙을 정하고 게임해요) ② 활동1-2 (게임 이용 규칙판을 만들어요) ③ 활동2-1 (따라하면 위험해요) ④ 활동2-2 (게임 이용등급표시를 확인해요) ⑤ 활동3-1 (즐겁게 게임해요) ⑥ 활동3-2 (게임 그래픽 디자이너가 되어보아요)		
7. 선생님의 연령대는?	① 20대 ② 31~35세 ③ 36~40세 ④ 40대 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 해보지만, 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 게임교육에 에서 꼭 다루어야 할 중요 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 감정 조절 (게임하며 화내고 욕하지 않기) ④ 연령에 맞는 게임 즐기기 (전체 이용가 게임하기) ⑤ 유익하고 재미있는 게임 소개 및 체험 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 ()		

유아게임이해하기 교육 진행 후 느낀 점에 대해 답변해 주세요.

질문	매우 부정	← 보통 →	매우 긍정	
13. 아이들이 게임을 좋아하는 이유에 대해 이해하게 되었다.	①	② ③	④ ⑤	
14. 교육 전보다 게임에 대해 더 긍정적으로 인식하게 되었다.	①	② ③	④ ⑤	
15. 올바른 게임이용에 대해 보다 체계적으로 지도할 수 있게 되었다.	①	② ③	④ ⑤	
16. 위 15번 문항에 ④/⑤로 답하셨다면 이유는 무엇인가요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 수업 진행에 용이한 교육자료 (영상/노래/수업지도안 등) ② 연수교육 및 교육용 지도서를 통한 게임에 대한 기본 인식 변화 ③ 유아에게 필요한 학습내용 이해(시간관리, 이용습관, 감정조절 등) ④ 기타 ()			
17. 이 교육은 아이들이 올바른 게임이용습관을 익히는데 도움이 된다.	①	② ③	④ ⑤	
18. 교육 후 아이의 어떤 점이 개선되었나요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 게임을 올바르게 즐겨야 한다는 자각이 생김 ② 게임이용시간/게임습관 개선 ③ 게임 중 감정조절 개선 ④ 기타 ()			
19. 위 17, 18 번 문항에 대한 판단근거는 무엇인가요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 보호자와의 대화를 통한 피드백 (가정에서의 습관 변화 등) ② 교육 중 아이들의 적극적인 태도와 참여도 ③ 게임과 게임문화에 대해 달라진 아이의 말과 행동 ④ 기타 ()			
20. 유아의 눈높이에 맞는 재미있고 유익한 교육을 진행할 수 있었다.	①	② ③	④ ⑤	
21. 수업지도안을 포함한 교육 커리큘럼과 자료가 잘 구성되었다.	①	② ③	④ ⑤	
22. 나는 다음 유아 대상 게임이해하기 프로그램에도 다시 참여하겠다.	①	② ③	④ ⑤	
23. 유아의 보호자(가족)에게도 게임교육이 이루어진다면, 더 효과적으로 올바른 게임이용습관이 길러질 것이라 생각한다.	①	② ③	④ ⑤	
24. 위 23번 문항에 ④/⑤로 답하셨다면 판단 근거는 무엇인가요? (2개 이상 복수 응답 가능)	① 유아기 특성 (보호자에 대한 깊은 신뢰와 유대관계 등) ② 교육기관과 가정에서 교육 연계성에서 오는 효과 ③ 보호자의 게임에 대한 부정적 견해 완화 ④ 교육기관과 보호자의 교육 일관성 필요 ⑤ 기타 ()			
25. 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 실제수업에 활용할 수 있는 교육용 게임(게임이피케이션 교구) ④ 유아 게임교육 수업에 필요한 추가교육자료(영상, 자료, 등) ⑤ 선도 교사/ 선도원에 대한 지원 ⑥ 유아교육 지원 기관(육아지원센터, 지자체) 담당자 인식 전환 ⑦ 기타 의견 ()			

게임리터러시교육 효과성 분석 <2022 분석 자료>

발 행 일 | 2023년 6월

발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원

본 내용의 무단 전제를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 '한국콘텐츠진흥원
<게임리터러시교육 효과성 분석>' 이라고 밝혀주시기 바랍니다.