



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

20014년 2월

교육학석사(체육교육)학위논문

해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

김 재 흥

해양스포츠 참여자의 인지능력이
여가몰입과 생활만족에 미치는 영향

The Effect of Life satisfaction in participation, recognition
ability and Leisure Flow on Maine Sports

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

김 재 흥

해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향

지도교수 조 동 진

이 논문을 교육학석사(체육교육)학위 청구논문으로 제출합니다.

2013년 10월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

김 재 흥

김재홍의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장	대학교 교수	위승두	인
심사위원	대학교 교수	서영환	인
심사위원	대학교 교수	조동진	인

2013년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT	v
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
3. 연구 가설	3
4. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
1. 해양스포츠	5
1) 해양스포츠의 가치	5
2) 해양스포츠의 기능	6
3) 해양스포츠의 특성	8
4) 해양스포츠의 유형	9
5) 해양스포츠와 유사개념	13
2. 인지된 가치	16
1) 인지된 가치의 개념	16
2) 내적동기	18
3) 인지기량	19
4) 외적요인	19
5) 직업요인	19
6) 소득요인	20
7) 교육요인	20
3. 여가몰입	22
4. 생활만족	26
1) 생활만족 이론	27

III. 연구방법	30
1. 연구대상	30
2. 조사도구	31
1) 인지능력	31
2) 여가몰입	32
3) 생활만족	32
3. 조사도구 타당도와 신뢰도	32
1) 조사도구의 타당도	32
2) 조사도구의 신뢰도	36
4. 조사절차	37
5. 자료처리	37
IV. 연구결과 및 논의	38
1. 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입에 미치는 영향	38
1) 해양스포츠 인지능력이 인지몰입에 미치는 영향	38
2) 해양스포츠 인지능력이 행위몰입에 미치는 영향	39
2. 해양스포츠 참여자의 인지능력이 생활만족에 미치는 영향	40
1) 해양스포츠 인지능력이 신체적활동만족에 미치는 영향	40
2) 해양스포츠 인지능력이 휴식적활동만족에 미치는 영향	41
3) 해양스포츠 인지능력이 사회적활동만족에 미치는 영향	41
3. 해양스포츠 참여자의 인지능력과, 여가몰입, 생활만족의 상관관계	42
V. 결론 및 제언	46
1. 결 론	46
2. 제 언	47

표 목 차

표 1. 해안관광 및 해양스포츠의 유형 구분 1	10
표 2. 해안관광 및 해양스포츠의 유형 구분 2	11
표 3. 연구대상	30
표 4. 설문지의 구성지표	31
표 5. 인지능력에 대한 요인분석	33
표 6. 여가몰입에 대한 요인분석	34
표 7. 생활만족에 대한 요인분석	35
표 8. 요인별 문항수 및 신뢰도 분석	36
표 9. 인지능력이 인지몰입에 미치는 영향	38
표 10. 인지능력이 행위몰입에 미치는 영향	39
표 11. 인지능력이 신체적활동만족에 미치는 영향	40
표 12. 인지능력이 휴식적활동만족에 미치는 영향	41
표 13. 인지능력이 사회적 활동만족에 미치는 영향	42
표 14. 해양스포츠 참여자의 인지능력, 여가몰입, 생활만족의 상관관계	43

그림목차

그림 1. 연구모형	4
그림 2. 해양스포츠 활동의 종류	16

ABSTRACT

The Effects of Cognitive Ability on Leisure Commitment and Life Satisfaction in Water Sports Participants

KIM JAE HEUNG

Adviser : Prof. JO DONG-JIN

Department of Physical Education

Graduate School of Chosun University

The purpose of this study is to examine the effects of cognitive ability on leisure commitment and life satisfaction in water sports participants. For these purpose, 220 samples were selected using cluster random sampling. The unreliable data with double or no answers of questionnaires were excluded from data analysis and data clarification was conducted via a search for response error. Finally, 197 samples were used for the final analysis. A research instrument used was a questionnaire survey. The questionnaire which was tested for reliability and validity in previous studies at home and abroad was modified and complemented for the purpose of study. The questionnaire consisted of demographic characteristics, cognitive ability, leisure commitment, and life satisfaction items.

This researcher and another researcher directly visited the subjects and explained the purpose and administration method of questionnaire to them to examine the relationship between cognitive ability and leisure commitment and life satisfaction in water sports participants. The questionnaire was completed by the self-administering method.

For the response results returned by the data collection method of this study,

data with unreliable, double, or no answers were excluded from data analysis. Only reliable data were coded and inputted into a computer and processed for the analytical purpose using the statistical program, SPSS/PC Window 18.0 Version. Detailed data processing was as follows.

First, correlation analysis was conducted to examine the relationship between cognitive ability and leisure commitment and life satisfaction in water sports participants.

Second, standard multiple regression was conducted to examine the effects of cognitive ability on leisure commitment in water sports participants.

Third, standard multiple regression was conducted to examine the effects of cognitive ability on life satisfaction in water sports participants.

The analysis of the relationship between cognitive ability and leisure commitment and life satisfaction in water sports participants through study methods and procedures as mentioned above suggests the following results.

First, water sports participants' cognitive ability had a significant effect on all sub-factors of leisure commitment including cognitive and behavioral commitment.

Second, water sports participants' cognitive ability had a significant effect on all sub-factors of life satisfaction including physical, recreational, and social activity.

Third, the partial correlation was found between cognitive ability and leisure commitment and life satisfaction in water sports participants.

I. 서론

1. 연구의 필요성

21세기 자본주의 체제 속에서 폭발적인 발전을 거듭하는 문명은 인간의 일상생활을 편리하고 풍요롭게 하였지만, 정보화의 물결과 더불어 고도로 조직화되고 분업화된 사회구조는 한편으로 인간을 사회로부터 소외시키는 기능도 함께 하였다. 또한 현대 산업사회의 주 구성원인 대중은, 물질문명으로부터 오는 상대적 소외감을 위락성 높은 대중문화로 즐겨 수용함으로써 그 갈등을 상쇄하려 한다(김옥주, 2008). 그 중 가장 많은 기회를 제공하고 참여를 불러일으키는 것이 스포츠 활동이다(김응식, 1998). 또한, 스포츠는 개인의 반사회적인 근원적 경향성을 해소하고, 공동체적 유대를 강화함으로써 사회 통합과 사회 통제에 기여한다(김범식, 2006).

지금 우리가 살아가는 현대사회는 여가 중심의 사회이다. 우리는 과거 사회의 중심적 문제였던 생존의 문제와 생계의 문제를 해결하고 ‘얼마나 즐겁고 의미 있게 사느냐’의 문제에 관심을 기울이게 되었다(이종영, 1996). 이러한 여가 중심으로의 삶의 모습은 한국 사회 여러 곳에서 목격되어진다. 예를 들어, 근무시간 단축, 주 5일 근무제의 단계적 시행, 레저 시장의 폭발적인 팽창, 국민 개개인의 여가 비용의 비약적 증대 등은 여가 중심의 생활을 나타내는 지표라고 할 수 있다. 지방자치가 정착됨에 따라 여가에 대한 종래의 중앙 집중 현상에서 벗어나 지역간 균등개발이 촉진되고 기회의 균등을 추구하게 되어 지역 주민의 복지 수요도 증가하게 될 것이다(정명수, 1999).

여가 스포츠가 주5일 근무제로 인하여 급증하고 있으며 여가스포츠활동에 참가하여 만족을 느끼는 단계를 넘어서 보다 창의적이고 스틸 넘치며 극한 상황을 이겨내는 과정에서 자신의 정신적, 신체적 한계를 극복하는 인내력과 정신력이 필요한 모험적 요소가 많은 여가스포츠에 관심을 갖기 시작했다. 이러한 요인들에 부합하는 종목이 해양스포츠이다.

해양스포츠는 스포츠가 이상으로 삼는 지·덕·체의 덕목을 순도 높게 함축하고 있다. 또한 해양스포츠를 통한 사회화를 촉진시킬 수 있는 요소까지 두루 갖추고

있기 때문에 육지의 스포츠보다 신체적·정서적 효과가 높다고 볼 수 있다.

특히, 해양스포츠는 청소년의 신체적 균형발달을 도모하는 한편, 모험심과 탐구 정신을 길러주고, 희생과 봉사정신을 배양해 주며, 적극적인 사고력까지 지니게 해주어 청소년 교육프로그램으로서의 효과가 높다. 여기에 자아성찰의 함양과 정신적 스트레스 해소, 고혈압, 당뇨별 등 성인병 예방효과까지 있어 생활체육으로서도 최적이다. 해양레프팅, 갈매기선, 카타마란, 아웃트리거 카누, 세일크루즈 요트와 같은 해양스포츠는 공동협력체인 특성을 갖고 있기 때문에 협동심과 같은 사회성 함양에 매우 긍정적인 효과를 기대 할 수 있다.

결국, 해양스포츠는 자연친화적이며, 특히 3면이 바다인 우리나라에서는 일상과 동떨어진 활동이라기보다는 활동 그 자체가 생활의 일부가 될 수 있다. 해양스포츠 산업은 양질의 해양체험관광 소재로부터 보트제작의 첨단산업에 이르기까지 경제적 파급효과도 크다. 여기에는 개인 행복추구를 위한 활동 에너지와 즐거움을 제공하고, 스트레스를 해소하며, 건강과 기쁨을 향상시킨다. 뿐만 아니라 제35회 세계청소년요트대회 부산을 비롯하여 우리나라의 스포츠문화적 우수성을 과시하는 기회를 제공해주기도 한다.

해양스포츠는 시설업, 용품점, 서비스업 등으로 구성되는 해양스포츠산업을 통해 나라와 지역의 이익에도 부합한다는 점에서 중앙정부를 비롯한 각 지방자치단체 차원의 육성정책의 적극적인 검토의 필요성이 있다 할 것이다.

해양스포츠로의 사회화는 참가를 전제로 한다. 그러나, 사회의 모든 구성원들이 해양스포츠로의 참가기회를 가지는 것은 아니기 때문에 참가자들은 특별한 상황에서 개인적으로 참가한다고 봐야 할 것이다. 특히, 사람들로 하여금 해양스포츠에 흥미를 가지게 만들어주는 사회화적 조직 또는 매니아에 의해 해양스포츠의 사회화는 이루어지는데, 그 예를 요트 세계일주에 성공한 강동석을 비롯하여 요트 단독 태평양횡단에 성공한 김원일, 김형곤 등과 같은 해양스포츠스타 선수를 들수있다.

해양스포츠로의 사회화적 조직 또는 매니아의 역할을 이해하기 위해서는 공간적 성격에 주목할 필요가 있다. 역할은 한 마디로 스포츠경이에서 각 선수들이 일정한 위치를 차지하고 있는 것과 같은 이치이다. 위치 또는 지위를 갖지 않은 채 경기에 참여한다는 것은 생각 할 수 없다. 공간적 위치로서의 스포츠 지위가 보다 설득력 있는 의미를 지니게 되는 까닭은 그것이 일정한 스포츠적 기대와 긴밀히 연관되어 있기 때문이다. Dahrendorf(1990)는 역할 기대의 강도 또는 그 수준에 따

라 사회적 제재가 다르게 나타난다고 하였다.

해양스포츠가 이렇게 다각도에서 변모하고 있으며 그 규모 또한 커지고 있으며 매년 1월에 개최되는 레저스포츠 박람회와 킨텍스에서 열리는 국제 보트쇼 등에서 해양스포츠의 규모를 가늠할 수 있다. 이처럼 해양스포츠 규모에 비해 학문분야에서 해양스포츠 인지능력과, 여가몰입, 생활만족에 대한 연구가 미흡한 실정이며, 이에 본 연구는 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 규명하여 해양스포츠에 필요한 요인을 수립하고자 한다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 규명하고 이를 확인하여 효율적인 해양스포츠 시장의 전략을 제시하여 해양스포츠 시장의 기초자료로 활용하고, 과학적이고 실증적인 자료를 제공하는데 그 목적이 있다. 따라서 이러한 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같이 연구 가설은 다음과 같다.

3. 연구 가설

본 연구는 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다음과 같은 연구모형을 설정하였다.

본 연구에서는 연구모형을 통해 다음과 같이 설정한 변인을 토대로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 I. 해양스포츠 인지능력이 여가몰입에 영향을 미칠 것이다.

가설 I-1. 인지능력이 인지몰입에 영향을 미칠 것이다.

가설 I-2. 인지능력이 행위몰입에 영향을 미칠 것이다.

가설 II. 해양스포츠 인지능력이 생활만족에 영향을 미칠 것이다.

가설 II-1. 인지능력이 신체적활동만족에 영향을 미칠 것이다.

가설 II-2. 인지능력이 휴식적활동만족에 영향을 미칠 것이다.

가설 II-3. 인지능력이 사회적활동만족에 영향을 미칠 것이다.

가설 III. 해양스포츠 인지능력, 여가몰입, 생활만족에 상관관계가 있을 것이다.

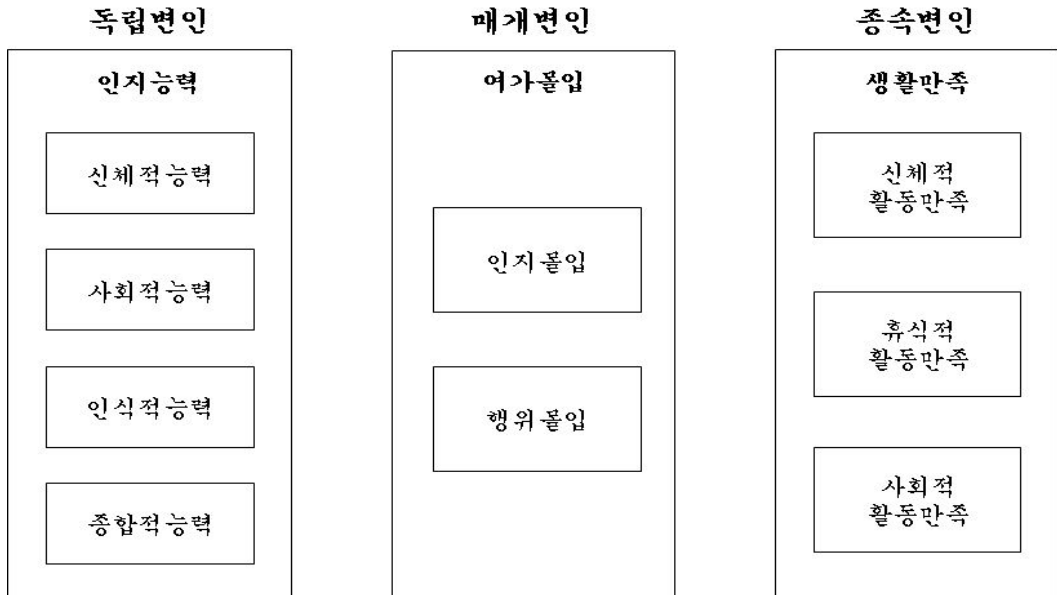


그림 1. 연구모형

4. 연구의 제한점

본 연구를 수행함에 있어 선행변인, 연구대상, 조사도구 등에서 다음과 같은 한계 및 제한점을 지닌다. 본 연구의 대상을 지역적 해양스포츠 동호회를 대상으로 국한하여 본 연구의 결과를 일반화 하는데에는 다소 무리가 있다.

II. 이론적 배경

1. 해양스포츠

1) 해양스포츠의 가치

해양스포츠로의 참가는 선진국의 경우, 어릴적 학교시절부터 참가하여 청년기까지 지속되고, 가끔 노년기에 이르러서까지도 오히려 청·장년층에서 많이 참가하는 양태를 보이고 있는데, 올바른 형태의 저변확대를 위해서는 이를 바로 잡아야 할 필요성이 있다. 어릴적 학생시절부터 스킨다이빙, 해양카누, 해양카약, 해양조정, 해양레프팅 등을 체험학습프로그램으로 적극 도입해 실행한다면 해양스포츠의 전 생애적인 함양의 발로가 될 것이다.

한편, 이러한 사회화 진행에는 해양스포츠 참가경험을 통해 긍정적 또는 부정적 영향이 따르기도 하며, 해양스포츠 기량 향상이나 가치관의 중재단계를 향상시키거나 하향시키기도 한다. 해양스포츠의 중재를 강화시키고 유지하기 위한 것들은 다음과 같다.

첫째, 극복스포츠로서의 해양스포츠를 통한 즐거움, 즉, 해양스포츠를 통해 자연을 느끼고, 계속되는 도전으로 인간의 극한을 체험하면서 얻는 성취감과 기쁨을 배우게 된다.

둘째, 해양스포츠는 타고난 스포츠적 자질에 크게 좌우되지는 않기 때문에 남녀노소 누구나 해양스포츠를 통해 성취감을 맛볼 수 있다.

셋째, 요트· 윈드서핑· 스킨스쿠버 등을 통해 육지의 스포츠에 버금가는 만족감을 느낄 수 있으며, 사회에서의 상대적인 엘리트층을 낳을 수 있을 뿐만 아니라 개인의 자신감 있는 삶을 돕는다. 또한, 요트세계일주 등 해양스포츠 스타가 만들어내는 신드롬은 해양스포츠로의 사회화를 촉진하는 계기를 마련해줄 뿐만 아니라, 사회에 희망과 기쁨을 던져주는 효과도 있다.

해양스포츠로의 사회화는 매우 복잡한 요인들이 상호영향을 미치기 때문에 한마디로 말하기는 어렵다. 하지만 그런 가운데서도 각종 장비와 해양스포츠단지나 보트계류장과 같은 시설들을 쉽게 이용할 수 있고, 활동 그 자체에서 오는 보상과 긍정적인 미래의 전망이 있으며, 물리적·사회적·정신적 보상을 받은 경험이 있

다면 해양스포츠로의 사회화는 더욱 가속화될 것이다.

현재 우리나라는 학교체육교육과정에서 해양스포츠가 제대로 적용되지 않고 있을 뿐만 아니라, 이를 전담할 교사양성책도 없다. 더군다나, 국가 차원의 해양스포츠진흥을 위한 ‘해양관광자원 개발 및 이용에 관한 법률(가칭) 제정에 해양수산부가 적극 나서고 있지만, 관광업무를 관장하는 문화체육관광부와 의 이해조정이 쉽지 않아 법제정에 난항을 겪고 있는 실정에서 해양스포츠로의 사회화에는 많은 어려움이 있을 수밖에 없다.

또한, 육지 스포츠에 비해 해양스포츠는 매우 낙후되어 있으므로, 이를 극복하기 위한 인식전환이 절실하며, 바다와 강, 그리고 호수와 대규모어항을 해양스포츠 활동공간과 전진기지로 적극 활용하면서 육지의 스포츠와 해양스포츠간의 균형발전책에 의한 스포츠 선진국 건설을 모색하는 것이 한국체육계에 주어진 당면과제라 할 수 있겠다.

이제 유아기부터 노년기까지 바다와 강, 호수 등에서 마음껏 즐길 수 있는 해양스포츠 활성화 교육환경 조성을 통해 해양스포츠로의 사회화 시스템을 구축해 나가야 할 것이다. 이를 위해 중앙정부 및 지방자치단체 또는 상업체육시설 차원의 해양스포츠 체험원 운영도 생각해 볼 수 있다.

예를 들어, 부산이라면 300-600명 수용 규모의 송정해수욕장을 활동공간으로 하는 바다 최인접 국유림지역에 마련할 수 있을 것이고, 내수면 시범지라면 충주 탄금호를 활동공간으로 하여 중앙탑으로부터 약 50m 외곽지에 콘도형 체험원을 운영할 수 있을 것이다.

해양스포츠 활동에 대한 경험이 개인의 인성과 태도를 비롯하여 가치관에 변화를 주는 요소로 작용하게 될 것이다. 그것은 개개인의 변화를 다양한 측면에서 피할 수 있게 만든다. 예컨대, 삶의 질이나 건강 그 자체의 향상도 다양한 변화 중의 한 가지일 것이다.

2) 해양스포츠의 기능

해양스포츠 행동의 참가는 참가와 참여로 대별된다. 우선 참가는 직접적인 해양스포츠 참가를 의미하고, 참여는 해양스포츠에 직접적으로 참가하는 것은 아니지만 해양스포츠에 관련 각종 장비 및 부품 생산, 그리고 해양스포츠에 관련된 소비 행위를 하는 것이다. 덧붙이면 인식의 참가는 해양스포츠에 관한 확실한 지식의

이해를 통한 참가로서, 해양스포츠 게임의 결과, 전략, 기술, 규칙, 역사 등의 지식을 말하고, 결정적인 참가는 실질적으로 해양스포츠에 참가하는 것은 아니지만, 해양스포츠에 감상적인 태도를 갖는 해양스포츠 열성팬을 그 예로 들 수 있다.

해양스포츠는 자연·모험적인 스포츠이며, 오늘날 노동, 가정생활 등 사회 전반에 걸쳐 여러 형태로 영향을 미치고 있다. 이러한 해양스포츠의 기능은 다음과 같다.

첫째, 해양스포츠 활동을 통해 일상생활에서 느껴보지 못한 청량감을 느낄 수 있다.

둘째, 해양스포츠 활동은 건강의 유지 및 증진에도 도움을 주기 때문에 여러가지 질병을 예방 할 수 있는 예방의학적 기능이 있다.

셋째, 작업의 단조로움과 반복, 사회에서의 반복되는 생활, 노동의 자동화로 인한 인간소외와 자기상실 등의 정신적(고독, 욕구불만, 좌절감, 정서불안 등) 육체적(피로, 질병 등)스트레스를 해소시킨다.

넷째, 자신의 직업과 관계없이 취미와 특기를 살릴 수 있고, 급변하는 사회 속에서 창조적인 삶의 영위하며, 해양스포츠 활동에 자발적으로 참여함으로써 자신과 사회의 발전에 도움을 줄 수 있다.

다섯째, 해양스포츠 활동을 통해 사회 속에서 자신의 위치를 깨닫고, 조화로운 인간관계를 길러주며, 자신의 개성을 살릴 수 있다. 또한, 개인간·단체간의 벽을 허물며 원만한 대인관계를 유지시켜주고, 집단적인 해양스포츠 활동은 새로운 사회의 구성원이 되게하는 수단이 되기도 한다.

여섯째, 양질의 해양체험관광 프로그램으로 스포츠형인 각종 해양스포츠를 적극 도입 할 수 있다. 지금까지 해양체험관광은 레저형인 해수욕·조개잡이를 비롯하여, 관광형인 유람선·잠수정·글래스보트(밑부분이 유리로 된 배)승선이 대부분이었고, 해양체험관광객들은 이런 프로그램들에 식상해 하고 있는 실정이다. 그러나 발전적이 면이 없는 것은 아니다. 부산은 2010년을 목표로 다대포항 동남쪽 나무섬과 형제섬 일대 해상에 7,000ha 규모의 해양공원을 조성할 계획으로 있어 기대를 갖게 하며 또한, 휘닉스 아일랜드는 제주도 성산읍에 해양종합리조트를 조성하고 있어 눈길을 끈다. 부지면적 651,242.6m², 연면적 211,571.2m²평 아일랜드 300실, 별장 50실 엔터테인먼트센터, 지니어스로사이, 클럽하우스, 해중전망대, 해양레포츠센터, 워터파크, 다이버풀, 컨벤션센터, 에어워크, 선셋광장, 아일랜드 플라자 등 이러한 해양체험관광 활성화를 통한 고부가가치 창출 기대의 충족에 미치는 해양스포츠의 기능은 절대적이다.

3) 해양스포츠의 특성

(1) 과학적 스포츠로서의 해양스포츠

21세기 정보·지식사회에서도 스포츠 과학은 여전히 체육의 중요한 부분을 차지하면서 더욱 심화·발전될 것이다. 이는 21세기 스포츠 발전의 3대 요체로 과학·기술·자연성이라고 예측하고 있는 데서도 입증된다. 스포츠과학은 많은 측면에서 향상되어 왔다. 그 중에서도 특히 해양스포츠 중 스포츠잠수의 경우 잠수생리학이 중심이 된 스포츠과학의 기여로 심해잠수가 가능해졌고, 여성들까지도 생활체육으로서의 스포츠잠수 활동에 대거 참여하게 되는 등 이 분야의 급속한 저변확대 추세에 결정적인 역할을 하고 있는 것이 사실이다.

해양스포츠 속의 스포츠과학은 육체적 활동능력을 향상시키고, 해양스포츠를 더 안전하고 즐겁게 만들어 동호인들의 참가를 증가시키고 있다. 해양스포츠에서의 스포츠과학은 심사숙고한 전략의 결정을 돕고, 각종 장비를 비롯하여 해양스포츠 단지나 보트 계류장 설치를 조직화한다. 해양스포츠의 미래기술은 참가자들이 예측할 수 없는 수준에서 발전됨은 물론, 인간능력의 한계를 극복하기 위한 육체적 활동능력을 향상시키게 될 것이다.

윈드서핑은 미국의 요트맨이 Hoyle Schweitzer와 초음속 항공기 설계사인 Jim Drake에 의해 고안되었다. 360° 회전이 가능한 돛대, 그리고 마스트(돛)를 자유자재로 움직일 수 있는 활 모양의 붐(boom)을 추가시키는 등 서핑과 세일요트의 장점을 오롯이 담아냄으로써 윈드서핑이 대중의 사랑을 받게 되는 계기를 마련했다. 이는 해양스포츠 분야 스포츠과학의 개가에 좋은 본보기가 될 것이다.

(2) 자연친화적 스포츠로서의 해양스포츠

자연스포츠는 조직적이지는 않지만 게임활동을 기본으로 하여 자연에서 행해지는 놀이 스포츠 형태이다. 이로 볼 때, 레저형 해양스포츠가 여기에 해당 될 것이다. 이는 특별한 규칙없이 경쟁보다는 참가와 협력을 구현하는, 공개되고 자유스러우면서 신축성 있는 레저형 해양스포츠의 본질과 이어져 있기 때문이다. 한편, 자연스포츠의 형태가 자연과 함께 친숙한 관계를 가진 스포츠를 의미하고, 거기에는 모든 해양스포츠가 포함되기 때문에 해양스포츠는 21세기 자연친화적 스포츠의 상징이 된다고 할 것이다.

미래체육학자들은 21세기 체육으로 자연·모험스포츠가 인기를 얻을 전망이라고 조심스럽게 예측해왔으며, 실제로 얼마 전부터 선진국을 비롯하여 우리나라에서도 일부 젊은층을 중심으로 그러한 선호경향을 보이고 있다. 더욱이, 해양스포츠는 역동적인 활동이 가능하고, 바다라는 넓은 공간을 마음껏 이용할 수 있다는 점에서 어딘가에 얽매이거나 구속받는 것을 거부하는 젊은이들의 정서를 한껏 고무시킬 수 있다는 장점이 있다.

또한, 얼마 전 사회 전반에 걸쳐 주목받은 바 있는 이른바 일정한 형식을 거부하는 테크노 물결은 레저형 해양스포츠가 본질적으로 추구하고 있는 여가선용의 놀이성격과 서로 일맥상통하고 있다. 20세기 말에 꽃피우기 시작한 테크노 정신과 레저형 해양스포츠는 테크노 성격이라는 본질적인 면에서 통하고 있으므로 시민들의 해양스포츠 참여가 더욱 높아질 것으로 기대된다. 결국, 해양스포츠는 자연친화적 스포츠로서, 테크노 스포츠로서 21세기 체육을 주도할 것이라고 예측할 수 있다.

4) 해양스포츠의 유형

국토해양부(2006)에서는 해양스포츠의 유형구분에 있어 해양관광레저 스포츠의 유형을 보면 <표 2-1>와 같다. 해양 의존형은 스포츠형, 휴식·휴양형, 유람형, 경관 관람형으로 구분가능하며, 스포츠형은 보팅, 요트와 보트 다이빙, 그리고 동력을 원천으로 하는 고무보트, 패러세일링, 수상스키, 수상오토바이 등으로 구분이 가능하다. 휴식·휴양형은 해수욕, 조간대수렵(조개잡이),바다낚시로 구분하며 유람형은 해상유람, 경관 관람형은 해중경관감상으로 구분한다.

또한 해양 연관형은 해변스포츠,레크리에이션활동,해변축제,이벤트참여 등과 해양 경관조망, 낙조감상 등, 해양문화탐방 등, 갯벌생태체험, 철새관찰 등으로 구분가능하다.

표 1. 해안관광 및 해양스포츠의 유형 구분 1

구분	유형	종목	세부종목
해양 의존형	스포츠형	보팅	서핑, 윈드서핑
		보트	세일링 요트, 카누, 수상오토바이, 모터보트 등
		스포츠잠수	스노클링, 스쿠버다이빙, 프리다이빙 등
		기타	고무보트, 패러세일링, 수상스키 등
	휴식 및 휴양형	해수욕	바다수영, 물놀이, 일광욕 등
		조간대수렵	조개잡이 등 해변동식물 채취
		바다낚시	선상낚시, 암벽낚시 등
	유람형	해상유람	관광유람선, 여객선, 크루즈 등
	경관관람형	해중경관감상	관광잠수정, 해중전망대 등
	해양 연관형	해변스포츠, 케크리에이션 활동, 해변축제, 이벤트 참여 등	
해양경관조망, 낙조감상 등			
해양문화탐방			
갯벌생태체험, 철새관찰			
기타	연수, 회의, 연구, 교육 등의 방문, 어항, 어장 관람, 수산물시장 쇼핑, 각종 음식점 방문 등		

출처: 국토해양부(2006). 해양관광기반시설 조성 연구용역보고서 재인용.

김경렬(2000)의 연구에 따르면 해양스포츠의 유형을 공간 입지와 동력원천으로 구분하였으며, 공간입지는 수상스포츠와 수중스포츠로 구분하였다. 수상스포츠는 윈드서핑, 수상스키, 요트, 서핑보드, 바나나보트, 패러세일링 등으로 구분 가능하며, 수중스포츠는 스킨 스쿠버로 구분할 수 있다. 동력 원천에 따른 분류에는 바람을 이용한 해양스포츠, 파도를 이용한 해양스포츠, 동력장치를 이용하는 해양스포츠로 구분이 가능하다.

표 2. 해안관광 및 해양스포츠의 유형 구분 2

유형	구분	세부종목
공간입지	수상에서 일어나는 해양스포츠	위드서핑, 수상스키, 요트, 서핑보드, 바나나보트, 패러세일링 등
	수중에서 일어나는 해양스포츠	스킨 스쿠버 등
동력원천	바람을 이용하는 해양스포츠	보드 세일링, 요트 등
	파도를 이용하는 해양스포츠	서핑보드
	동력장치를 이용하는 해양스포츠	수상스키, 수상오토바이, 바나나보트, 패러세일링 등

출처 : 이호(2011)의 논문을 재인용.

지삼업(2008)의 연구에서는 해양스포츠는 각종 장비(보트)를 통하여 이뤄지기 때문에 보트의 종류, 동력장치의 유무에 따라 동력종목, 무동력 종목, 피견인 종목으로 각각 구분한다.

이 모든 선행연구를 바탕으로 볼 때 지삼업(2008)과 이재빈(2010)의 연구에서 해양경찰청의 수상레저안전법, 해상교통안전법 등의 법률에서 보고있는 해양스포츠를 중심으로 총 16가지 종목으로 분류를 하고 있고, 현행법상 수상레저 안전법에 의거한 분류가 가장 적절할 것으로 사료된다.

(1) 해양레저스포츠의 용어 정립

해양레저스포츠에 대한 개념 설정에 앞서 먼저 해양레저스포츠의 용어 정립이 선행되어야 할 것 같다.

우리나라의 경우 해양레저스포츠가 초기 발전단계인 관계로 아직까지 법률적·학문적·사회적으로 해양레저스포츠에 대한 용어가 통일되어 사용되고 있지 못하다.

먼저 현행 법령을 살펴 보아도 「수상레저안전법」 등 4개 법률에서는 ‘수상레저’로, 「항만법」 등 6개 법령에서는 ‘해양레저’로8), 「해양수산발전기본법」에서는 ‘해양레저스포츠’(더 정확히는 해양에서의 레저스포츠)로 규정하고 있는 등 법률적으로도 해양레저스포츠에 대한 용어는 통일되어 있지 않다.

사회적으로도 해양레저스포츠는 다양한 용어로 사용되고 있다. 수상레저, 수상스포츠, 수상레저스포츠, 해양레저, 해양스포츠, 해양레저스포츠 등의 용어가 인터넷 등에서 비슷한 빈도수를 보이면서 사용되고 있다.9)

학문적으로는 해양레저·스포츠를 선호하는 경향이 강하다(김덕진, 2007; 지삼엽, 2006; 이정식, 2004; 박승환, 2004; 남동현, 2002) 등은 해양레저스포츠 또는 해양스포츠라고 지칭하고 있다. 이렇듯 다양하게 불리고 있는 해양레저스포츠에 대한 용어 정리를 해양레저스포츠와 수상레저스포츠와의 관계를 통해서 정리해 보고자 한다.

먼저 법적으로 살펴 보면 「수상레저안전법」에서는 수상을 해수면과 내수면을 모두 포함하는 것으로 하여 해양레저스포츠를 수상레저스포츠의 한분야로 분류하고 있다. 즉, 법적으로는 수상레저스포츠를 더 광의의 개념으로 보고 있다. 아울러 국민체육진흥공단(2004)도 '해양은 해상과 해중을 내포하고 있으나 해수만을 의미하며, 수상은 물 위로 제한되나 내수와 해수를 포함한다. 해양이란 용어를 사용하는 배경에는 수상스포츠의 대부분이 해수에서 이뤄지기 때문으로 보인다. 그러나 내수면과 해수면 위에서 이뤄지는 활동을 다루는 정확한 용어는 수상이라고 생각된다'며, 수상레저스포츠를 더 광범위한 개념으로 인식하고 있다.

다음 학문적으로 살펴 보면 이상춘, 여호근, 최나리(2004)는 해양이라는 용어는 넓고 큰 바다를 의미하지만 우리나라에서는 해양레저스포츠의 용어가 갖는 해양의 의미를 광의적으로 해석하여 물과 관계되는 모든 레저스포츠를 의미하는 것으로 볼 수 있다고 설명하고 있다.

아울러 유흥주(1997)도 해양스포츠의 정의와 관련 그 장소적 범위를 바다로 규정하면서 여기서 바다라는 개념은 광의로 해석하면 물이 있는 곳이면 모두가 해양스포츠로 볼 수 있다고 하여 해양을 수상보다는 광의의 개념으로 해석하고 있다.

또한 지삼엽(2006)도 해양스포츠의 활동기반을 강과 바다로 설명하고 있으며, 내수면인 강과 호소도 해양이라는 큰 규모에 수용되어야 하는 것이 합당한 것으로 볼 수 있다고 설명하고 있어 학문적으로는 해양레저스포츠를 수상레저스포츠보다 더 광의의 개념으로 인식하고 있는 것을 알 수 있다.

개념을 정리할 때, 어떤 개념과 개념을 명쾌하게 구분하기 어려운 때에는 일반적으로 큰 개념에 작은 개념이 흡수·포함된다. 해양레저스포츠의 최적의 공간은 바다이다. 그러나 물만 있으면 가능하다는 편의성만 놓고 보면 당연히 강과 호소도

차선의 공간이 된다. 따라서, 각기 다른 해양스포츠 개념에 대한 인식의 혼란을 예방하고, 활동의 최적성 및 활동공간의 규모측면만 놓고 봐도 내수면인 강과 호소는 해양이라는 큰 규모에 수용되어야 하는 것이 합당하다고 볼 수 있으므로(지삼업, 2006), 본 연구에서는 해양을 수상보다 광범위한 개념으로 간주하는 학문적인 입장에 서서 해양레저스포츠로 용어를 통일시키고자 한다).

5) 해양스포츠와 유사개념

해안 및 해양에서 이루어지는 스포츠활동으로서 해수욕, 윈드서핑, 스쿠버다이빙, 낚시 그리고 요트 등의 각종 해양스포츠와 관광을 동시에 즐기는 활동의 형태를 의미한다(배성완, 2002).

일반적으로 해양스포츠라는 용어는 동기 유발된 개인에 의해서 바다에서 이루어지는 활발한 신체활동을 포함하거나 혹은 비교적 복합적 신체기능을 구사하는 제도화된 경쟁적, 신체활동(유홍주, 1997)과 강과 바다에서 이루어지는 물과 관련된 경쟁적·취미, 혹은 체계적·비체계적인 스포츠활동 모두를 포괄하는 개념(지삼업, 1996)으로 정의하고 있다.

(1) 스포츠 관광 및 해양관광

스포츠관광을 사업화 한 것은 미국의 한 철도회사가 시초이다. 1982년 뉴잉글랜드 철도회사는 하버드와 예일대의 조정팀을 기차편으로 경기장까지 수송하고, 이 대회를 대대적으로 홍보하였다. 그 결과 그 회사는 얼마 후 경기장으로 향하는 수천 명의 팬들에게 기차표를 판매할 수 있었다.

1890년대 말까지 많은 도시의 전차, 철도 회사들은 야구팀과 연계하여 도심에서 야구장까지의 특별운송 서비스를 실시하였다. 1976년 메이저리그 출범이후 여러 철도 회사들은 앞 다투어 야구팀들과 제휴하여 교통편을 무료 제공하는 선심을 썼으며 이 회사들은 대신, 특정 야구팀이 자기회사를 이용한다고 광고하기 시작했다(스포츠비즈니스, 1998).

스포츠관광 또는 스포츠관광객이라는 용어는 최근의 많은 문헌에서 사용되고 있는 것이 사실이며(Barnard, 1998; Standeven and Tomlinson, 1994; Redmond, 1990 ;De Knop, 1987;Deveen, 1987), Hall(1992)은 스포츠관광은 스포츠에 참여하

는 여행과 스포츠 관람을 목적으로 하는 여행으로 크게 둘로 구분되었다.

Nogawa et al.(1996)은 스포츠관광은 올림픽 경기와 같은 스포츠 이벤트에 관람객으로 참여하는 것과 각종 스포츠 이벤트에 직접 참여하는 활동으로 정의하였으며 스포츠관광객을 스포츠이벤트 참가자, 스포츠이벤트 관람자, 그리고 스포츠 애호가로 크게 구분하였으며 내용은 아래와 같다.

첫째 스포츠 이벤트 참가자는 관광의 주목적이 조직적, 경쟁적, 또는 비경쟁적 스포츠 활동에 참여하는 관광객을 의미한다.

둘째, 스포츠 이벤트 관람자는 관광의 주목적이 조직적인 스포츠 이벤트에 참가하여 관람하는 관광객을 의미한다.

셋째, 스포츠 애호가는 자기가 계획한 스포츠 이벤트에 참가를 관광의 주목적으로 하는 사람을 의미한다.

한편 Nogawa 등(1996)은 스포츠관광객을 스포츠이벤트 참여를 목적으로 특정지역에 24시간 이상 방문하는 관광객으로 정의하기도 했다.

Gibson(1999)은 스포츠관광을 한 개인이 거주하는 지역을 일시적으로 떠나 직접 스포츠 활동에 참여하거나 스포츠와 관련된 관광 상품을 관람하는 등의 여가활동에 근거를 둔 관광활동으로 정의했으며 스포츠관광활동을 참여, 관람, 그리고 방문의 세 가지 활동 영역으로 구분하였다.

한편, 오노균(1999)은 스포츠관광이란, 직접 스포츠에 참여 관람하거나 모든 경쟁적 비경쟁적 스포츠 관광대상 활동에 참여하기 위해 집을 떠나 여행하는 것이라고 정의하였으며, 한국관광공사(1996)는 스포츠관광을 스포츠 참가나 관람을 목적으로 하고, 일시적으로 일상생활권을 떠나 다시 일상생활권으로 돌아오기까지의 사람들의 행동으로 정의했다.

이렇게 많은 학자들은 여행의 목적이 스포츠에 참가하거나 관람하는 것이 스포츠관광이라고 정의했으나 미국 학계에서 사용하는 스포츠관광의 의미는 여행자의 관점에서보다는 스포츠이벤트의 참가를 증가시키기 위한 개최지의 마케팅 측면에서 정의하고 있다(박용범, 2000).

또, 북미학계에서의 스포츠관광이란 “개최지의 지역경제와 지역공동체의 이익도 모를 목적으로 한 스포츠 이벤트의 개발 및 마케팅 과정으로 정의를 내리고 있다(박용범, 2000). 따라서 스포츠관광은 “일상생활을 떠나서 스포츠활동이 참여와 관람이라는 형태로 이루어지는 비상업적인 여행이라고 정의할 수 있겠다(최규철,

1999).

스포츠관광은 진지한 경쟁자로서 기술과 지식의 함양을 목적으로 스포츠 활동에 참여코자 여행하는 이들과, 휴양의 목적으로 그저 즐거운 경험을 추구하려는 이들이 관광객들의 주류를 형성한다(한철언, 2001).

① 해양관광

해양이란 넓은 외해, 흔히 말하는 바다라는 용어를 과학적으로 쓰는 경우에 사용된다. 개념적 조작적 정의에 따른 해양관광 내용을 살펴보면 이태우(1996)는 해양관광은 바다 조망미와 더불어 해안 스포츠, 레저활동을 가능하게 하는 해양성 복합자원을 대상으로하며, 기온, 해풍, 맑은공기, 바다색깔, 주위환경, 촌락형태 등을 대상으로 한 활동이 해안관광이라고 표현하고 있고, 정무형(1997)은 지속가능한 해양관광개발이라는 연구에서 해양은 바다, 연안, 강 하구 및 육지 접수지역 및 그들의 이용을 모두 포함하는 것으로 해양 및 연안지역은 육지 접수지와 밀접하게 연결되어 있고 그에 의해 영향을 받는다고 한다.

해양관광 활동을 유형별로 살펴보면 단순히 경관을 감상하거나 해변에서 일광욕을 즐기는 휴식형 활동에서부터 활동성이 대단히 강한 윈드서핑, 다이빙등에 이르기까지 매우 다양한 형태가 존재한다. 해양관광은 활동성에 따라 스포츠형(서핑, 보트, 요트, 다이빙 등), 휴양형(해수욕, 낚시 등), 유람형(크루징)으로 유형을 세분화할 수 있다. 또한 해양관련형 관광형태로는 수족관 및 해양박물관 관람, 해변에서 이루어지는 각종 게임, 일광욕, 산책, 사이클링, 수산물 시장 쇼핑 등 매우 다양한 활동유형이 존재한다고 언급한다.

그리고 일본관광협회(1987)는 해양관광 레크리에이션활동 유형을 스포츠형 해양 레크리에이션 활동(요트, 보트, 또는 세일링), 대중 레저형 활동(해수욕 등), 해안지역에서의 관광활동(해변산책 등)의 3가지로 크게 구분하면서 이러한 활동이 바다에서 복합적으로 일어나고 있다고 표현하고 있고, Gunn(1988)은 관광이란 매력적인 것 때문에 일어나게 되며, 매력적인 자원을 여행과 관광시스템에 대한 활력을 제공해 관광대상의 중요성을 물론, 대다수의 사람들이 수영, 모터보트타기, 낚시, 수상스키와 같은 수상활동에 높은 참여율을 보이고 있으며, 해양관련 분야는 상품화의 가치가 있음을 시사하고 있다.

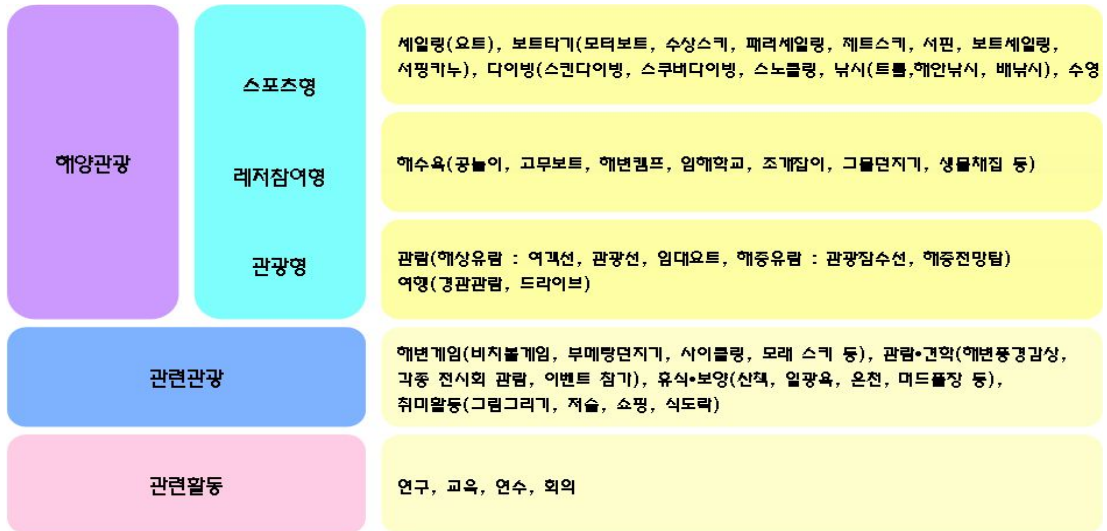


그림 2. 해양스포츠 활동의 종류

2. 인지된 가치

1) 인지된 가치의 개념

일반적으로 고객에게 전달된 가치관, 고객의 욕구를 충족시키는 제품과 서비스의 전반적인 능력에 대한 고객 평가를 의미하는데, 전체 고객가치와 전체 고객비용과의 차이가 고객에 대한 이익 또는 고객에게 전달된 가치이다. 전체 고객가치는 구매자가 기업의 마케팅 활동으로 얻을 수 있는 모든 상품, 서비스, 인적자원, 이미지 가치 등의 총 집합이고, 전체 고객비용은 마케팅 활동과 관련된 금전, 시간, 에너지 및 심리적 비용의 총합계로 주장하고 있다(박강수, 김형순, 김영태, 2000). 인지된 가치란 주고받은 것에 대한 상품의 유용성(효용)에 대한 소비자의 전체적인 평가로 정의되어 왔었다(Zeithaml, 1988).

일반적인 의미에서 가치(value)는 사람들이 제품이나 서비스를 통해 기대하는 이익이나 혜택으로 파악된다(이유재, 1999). 이것은 소비자들이 그들의 가치는 구매 의도와 서비스 품질에 대한 인식 또한 그것을 위해 들인 희생들 사이의 관계 파악에 있어 핵심 구조로 작용한다. 즉, 가치는 소비자가 서비스를 통해 얻는 것과 그것을 위해 제공하는 것 사이의 상대적 교환관계로 파악되며, 소비자는 가격보다

상위의 개념인 가치에 근거하여 구매결정을 하게 된다.가치에 대해서는 다양한 정의가 존재하지만 그 중에서도 Zeithaml(1988)이 다음과 같이 4가지로 구분한 정의가 가장 적절하

다고 평가되고 있다. 첫째,가치란 싼 가격을 뜻한다. 이는 주로 금전적 가격에 초점을 맞춘 것으로 소비자들은 세일 중인 서비스를 이용하거나 쿠폰을 이용하여 구매를 한 경우 그것이 가치 있다고 생각한다. 이것은 주로 서비스 구매에서 소비자가 포기하는 희생에 초점을 둔 것이다.

둘째, 가치란 서비스에서 소비자가 얻고자 하는 것 전부를 의미한다. 이는 주로 소비자가 서비스의 구매에서 얻게 되는 혜택에 초점을 맞춘 것이다. 이것은 경제학의 효용에 관한 정의와 가장 유사한 것이다. 이러한 정의에서는 소비자는 그들이 원하는 수준의 품질을 얻게 된다면 가격에는 그리 신경을 쓰지 않는다.

셋째, 가치는 소비자가 지불한 가격에 대해 얻은 품질을 일컫는다. 이는 소비자가 자신이 지불한 것(가격)과 얻은 것(서비스 품질)사이의 교환관계를 파악하여 준 것만큼 얻었다고 판단되면 그것을 가치 있다고 생각하는 견해이다.

넷째, 가치는 소비자가 준 것에 대해 받는 것을 말한다. 이는 소비자가 지불한 요소를 단순히 금전적 요소에만 한정하는 것이 아니라 시간, 노력 등의 모든 것을 고려하여 얻게 되는 것 전부를 가치라고 정의한다.

많은 연구에서 대부분이 네 번째인 상품 및 서비스 제공자에 의해 소비자가 얻는 것에 초점을 맞추어 왔었지만, Zeithaml(1988)에 의해 발전된 서비스의 인지된 가치는 가격, 질, 가치에 대한 소비자의 개념의 관계를 소비자들과 인터뷰를 이용하여 상품태도, 질과 가치 간에 일반적인 관계를 밝히는데 사용되었으며, 인지된 가치와의 관계의 변수와 나타나는 태도에 관한 조사에도 이용되었다. 또한 인지된 질은 인지된 가치를 이끌고, 이것은 구매의도로 이어진다.

가격뿐만 아니라 구매 시 느끼는 것(내적)과 상품이나 서비스에 대한 명성(외적 태도)과 인지된 질적인 면에도 긍정적인 영향을 끼친다는 것이다. 인지된 가치의 적절한 변수들은 인지된 희생, 내외적인 태도를 포함하였다. 다시 말해, Zeithaml(1988)은 질과 가격, 상품 및 서비스의 명성에 대해 조사하였고, 상품 및 서비스가 사람들에게 주는 감정적인 것에 대한 것을 인지된 가치와 관련하여 다차원적이라고 하였다.

유사하게 PIMS(The Profit of Impact Marketing Strategies)연구는 질과 가격

관계로서 가치를 개념화하였다. 그들은 경쟁적인 분야에서 성공은 소비자 행동에 영향을 주는 상품과 서비스의 종합적인 패키지의 “서로 관련된 인지된 가치”를 통해 획득된다고 하였다.

관련된 가치는, 유사한 제공으로 비교되는 상품 및 서비스의 인지된 가치이다.

Bojanic(1996)에 따르면, “인지된 가치의 개념은 3가지 가능한 가치의 포지션닝으로 첫째, 대등한 가격에서 대등한 질과 둘째, 고가격에서 우수한 품질과 셋째, 할인된 가격에서 좋지 않은 품질”이다. 인지된 가치는 경영 방식을 바꾸게 할 수도 있어 경쟁자가 변화하거나 소비자의 요구나 선호의 양상에 따라 변화될 수도 있다고 하였다.

더욱 최근에 Parasuraman & Grewal(2000)은 인지된 가치를 4가지 형태로 구성된 역동적인 개념으로 개념화하였다(획득가치, 매매가치, 사용가치, 보상가치) 획득가치는 돈을 준 것에 대해 획득되는 것으로, 매매가치는 좋은 거래를 통해 소비자가 받는 즐거움, 사용가치는 상품/서비스의 사용으로부터 유용성을 창출하는 것, 반면 보상가치는 서비스의 끝이나 거래의 마지막에 남는 이익이다. 이러한 정의들을 사용하면, 4차원 각 개념의 타당성은 상품/서비스의 변화시간 동안 다르게 되어 획득·매매가치는 구매시에 가장 두드러지고, 사용·보상가치는 구매 후에 조금 더 연관이 있게 되는 것이다.

2) 내적동기

인간행동의 동기는 자신이 정한 행동목표나 보상 등에 의해 유발되는 것이 사실이다. 행동목표와 행동을 통해서 추구한 보상이 성취될 때 행동 동기와 행동 자체는 중요하게 되는 것이다. 한편, 동기는 내적동기와 외적동기로 구분될 수 있다. 전자는 인간행동의 기저가 행동 그 자체에서 오는 만족의 추구인 경우를 말하고, 후자는 행동을 통해서 얻고자 하는 외적인 보상 때문에 하는 행동의 경우를 말한다. 노동과 여가행동을 구분할 수 있는 준거로서 내적·외적 동기의 차이를 들 수 있다. 예외인 경우도 있지만, 대부분의 노동 동기는 급여(임금)라는 외적보상 때문에 발생하고, 이와 반대로 여가행동은 주로 내적요인에 의해 발생한다. 그리고 다수의 행동이 동기의 내·외적 측면을 모두 함께 갖고 있다고도 볼 수 있다. 여가행동도 예외는 아니며, 사람들이 꾸준히 참여하는 지속성의 여가행동은 동기의 양 측면 모두

를 갖고 있다. 그러나 내·외적 동기가 혼재되어 있는 여가행동의 경우 외적 동기가 소멸되면 여가행동은 지속되지 못한다는 특성이 있다. 다시 말해서 외적동기의 소멸은 여가행동의 외적동기 측면만 손상시키는 것이 아니라 내적동기 측면도 소멸 시키게하여 여가행동의 중지를 초래한다. 이러한 이유 때문에 여가활동은 지속적이면서도 즐거운 형태로 유지되려면 내적동기가 주가 되어서 행해지는 여가 행동이어야 한다.

3) 인지기량

여가행동의 밀접한 관계를 갖고 있다. 어느 한 사람이 여가활동을 함에 있어서 이에 필요한 기량을 잘 갖추고 있다면 이러한 자신이 지각하는 높은 수준의 기량은 내적동기의 측면을 높여준다.

어느 특정 여가활동에 꾸준히 참여해서 이에 요구되는 기량을 성취하면 할 수록, 그 여가활동의 참여 동기는 점차 내적으로 변화되며 이는 양질의 여가경험을 유도한다고 볼 수 있다. 다시 말해서 여가행동이 내적동기에 의해서 발생되고 지속성을 갖게 되려면, 먼저 참여자는 본인이 느끼기에 자유로워야 하며 그 활동에서 요구되는 기술을 어느 정도 습득하고 있거나 노력을 통해 수월하게 획득할 수 있어야 한다.

4) 외적요인

여가활동의 직접적 원인으로 환경적 요인을 무시할 수는 없다. 일부학자들 (Iso-Ahola,1980; Mercer,1976)은 사회경제적 지위 또는 거주지 등과 같은 변인은 사람들이 특정 여가활동에 참여하는 이유를 밝히는 데는 가장 미흡하고 과상적인 요인이라고 과소평가하기도 하였지만, 인간의행동이 환경적 요인과 개인적 요인간의 상호작용에 의해 발생한다는 점을 염두에 둔다면 여가활동의 외적요인을 간과할 수 없다. 여가참여의 외적요인으로는 직업, 소득, 교육 등의 요인을 들 수 있다.

5) 직업요인

일(업무, 직업)과 레크리에이션은 불가분의 관계를 맺고 있다고 볼 수 있다. 대부분의 성인은 생산 활동에 참여하고 있으며, 직업은 가정의 주요 소득원이지만

본인의 의사에 따른 여가활동의 가용자원이 될 수 없다.

다수의 여가인구가 전문직 및 상급 직종에 종사하는 사람일수록 다양한 여가활동에 보다 빈번하게 참여하고 있으며, 비숙련 노동자에 비하여 두 배나 많은 수의 전문직 종사자가 격렬한 운동을 즐기고 있고, 하급직종의 종사자일수록 여가시간에 텔레비전을 시청하거나 선물집에서 시간을 보내며, 정원 가꾸기, 라디오 성취, 가족단위의 소풍 등은 선망의 대상이 되는 직업을 갖고 있는 사람들이 여가 활동 형태로 보고되고 있다(김태운, 2002; 원형중, 하지연, 2004; 하지연, 2005).

한편 김현기(2007)는 여가활동의 유형과 직업의 유형에 관한 관계를 조사하여, 개인의 능력을 충분히 발휘할 수 있는 직종에 있는 사람들의 경우 지적활동을 왕성하게 할 수 있는 여가활동을 하고, 공원 캠프장에서의 야영보다 산간벽지에서의 야영을 선호하며, 자신의 능력을 충분히 발휘하지 않아도 되는 직종에 있는 사람일수록 기획이나 조정 등이 요구되는 여가활동에는 참여하지 않는 것으로 나타났다.

6) 소득요인

저소득층 가용 여가시간을 많이 갖고 있을 수 있고, 이들은 고소득층의 여가활동 형태에 비교하여 현저한 차이가 있다. 일반적으로 이들은 좌식형의 여가행동에 소수 참여량 것으로 추정할 수 있다.

김현기(2007)는 고소득자의 주된 여가행동 형태는 산책, 취미형의 독서, 전시회 관람, 음악회 참석 등이며, 저소득층의 경우는 주로 영화 관람을 하거나 텔레비전의 스포츠 시청이 주된 요인임을 고려하면, 소득과 여가행동이 밀접한 관계가 있음을 보고하고 있다.

7) 교육요인

개개인의 교육정도는 여가행동에 영향을 미친다. 소득과 교육은 불가분의 관계를 맺고 있다고 볼 수 있다. 교육의 정도가 높은 사람일수록 고소득의 직업에 종사할 수 있는 확률이 높기 때문이다. White(1975)는 야외 여가활동에 미치는 교육과 소득에 관한 연구에서 교육의 정도가 일반인의 야외활동 참여의 중요한 예측 변인임을 밝힌 바 있다. 이와 함께 고등교육을 받은 사람일수록 여가 참여기회에 대한 관

심과 이해도가 높고 다양한 형태의 여가에 참여하고 있는 것으로 보고되고 있다 (김현기, 2007). 사람일수록 여가에 대한 관심과 이해가 높으며, 보다 다양한 여가 활동에 빈번하게 참여할 뿐만 아니라 시간과 활동으로 여가를 분석할 경우에, 여가는 특정한 시간의 한 부분이나 특정 활동 종류의 하나로서 객관적으로 고려하고 있다.

여가를 평가할 때는 주관적 혹은 마음상태를 고려하여 인간이 하는 거의 모든 것들이 여가로서 경험되어질 수 있는 잠재력을 가지고 있는 것으로서, 어떤 시간이나 활동을 하면서도 발생될 수 있는 일종의 경험으로 여겨진다. 객관적인 관점으로 여가를 정의하는 것은 시간대나 활동이 여가로 분류될 것이냐 혹은 여가가 아닌 것으로 분류될 것이냐의 합의에 대한 문제이지만, 주관적인 관점으로는 개개인이 자유감과 만족을 느끼는 느낌이나 인지에의 동의가 본질적인 것이라고 본다. 현대인들의 여가로서 대표적으로 대두되는 스포츠 활동은 인지된 자유의 본질 추구하고 밀접한 관계를 이루고 있다고 본다.

이러한 의미에서 인지된자유감은 인지된 여가능력, 인지된 여가 조절력, 여가 욕구만족, 여가몰입, 즐거움 등의 하위요인(Neulinger, 1981)으로 구성되며 또한 Witt & Ellis(1987)의 연구에서 인지된자유감은 인지된 여가 자신감, 인지된 여가 조절력, 여가욕구와 몰입을 하위요인으로 하여 여가활동에 참여함으로써 여가에 대한 자신감과 조절능력, 여가욕구를 만족시키는 능력, 활동의 심취도를 높이는 능력으로 이루어진 단일 개념으로서 정의(Witt& Ellis,1987)하였다. 인지된자유감이 높은 사람은 여가에 있어 높은 자급자족도가 있다는 것을 가정한 것이다. 그들 대부분의 여가활동은 본질적으로 동기화되어 있다. 그들은 높은 몰입 상태를 경험하는 경향이 있고 여가활동에의 참여와 자신들의 기술수준에 편안함을 느끼고 자신들의 여가에 높은 만족도를 보여준다. 반면에, 인지된 자유감이 낮은 사람들은 여가에 있어 무력감을 인지하는 것으로 가정된 것이다.

이들의 여가 참여는 일반적, 비본질적으로 동기화 되었고,여가에 성공적으로 참여하기 위한 능력의 확신이 결핍되었으며 자신들의 여가에 불만스럽게 여기는 것을 뜻한다.

3. 여가몰입

몰입(flow)이란 단어를 처음으로 사용하였던 Csikszentmihalyi(1975)는 몰입경험에 대해 ‘환경의 난이도와 참여자의 기량(skill)이 균형을 이룰 때 이를 경험 할 수 있다고 주장하였다. 환경의 난이도가 참여자의 기량보다 높을 때 불안을 경험하게 되며, 반대로 환경의 난이도가 참여자의 기량보다 낮을 때, 권태로운 경험을 하게 된다고 하였다.

몰입은 한 개인이 수행하는 활동이나 과제에 대한 도전감과 숙련도가 일정 수준 이상이고 이들이 서로 균형을 이룰 때 자신에게 주어진 일에 적극적으로 참여하여 그 일을 진행해 나가는 과정을 가장 긍정적으로 해석하여 최적의 경험을 하고 있다고 느끼게 되어 그 일에 완전히 빠져드는 것이라고 하였다(Csikszentmihalyi, 1978).

몰입의 개념은 여러 분야로부터 그 기원을 찾을 수가 있는데 크게 3가지 관점에서 살펴볼 수 있다(노준석,2003). 첫째, 몰입은 놀이(play)의 개념으로부터 영향을 받았다. Huizinga는 놀이는 인간의 본능에서 발생하는 것이며, 고정된 시간과 공간의 한계 안에서 수행되고 자유롭게 받아들여지는 행위 즉, 생활상의 이해관계를 떠나서 자발적으로 참여하는 무목적 활동으로서 즐거움과 흥겨움을 전제로 정서적 공감과 정신적 만족감을 바탕으로 이루어지는 활동이라고 하였다.

또한 놀이는 매혹적이며 우리에게 마법을 건다고 하였는데 이는 놀이가 참여자를 완전히 몰두하게 하는 매혹적인 것이며, 이렇게 몰두시키는 힘 속에는 놀이의 본질, 원초적인 성질이 깃들어 있다고 하겠다. 이처럼 몰입은 계속되는 놀이 행위에서 그 놀이에 정신을 빼앗겨 열중하는 데서 발생한다.

둘째, 몰입은 내적 동기와 밀접한 관련이 있다. Deci(1975)는 내적 동기란 스스로의 욕구에 대한 반응으로서 행위 자체로서의 성취감을 의미하는 반면에 외적 동기는 행위자체와는 관계가 없는 외부 보상을 고려한 성취감이라고 보았다. 즉, 그림그리기, 등반, 퍼즐풀기와 같은 여가활동에 열중하여 자발적으로 시간과 자원을 보내는 사람들은 외부보상이 없음에도 불구하고 보통 내적으로 동기화되어 있다는 것이다.

셋째, 몰입은 자아실현(self-actualization), 최고성취(peak performance),초월성(transcendence)의 개념과도 밀접한 관련이 있다. Maslow(1954)는 인간의 욕구단

계론 중에서 마지막 단계인 ‘자아실현’이라는 개념을 제시하였는데, 이러한 자아실현은 자아의식(self-consciousness)없이 완전하게 집중하고 몰두하게 되는 개인적인 경험의 순간을 말한다. 또한 최고성취는 아리스토텔레스에 의해 창안된 카타르시스(catharsis)에 의해 설명될 수 있다(천병희,2002). 즉, 억눌린 감정을 표출해냄으로써 긴장감이 감정적으로 해소될 때 경험하는 것이라 할 수 있다.

Trevino & Webster(1992)는 통제, 주목, 호기심, 본질적인 재미의 4가지 특징이 종합된 선형적인 변인으로 몰입을 조작화 하였으며, 장대련(1998)도 몰입을 재미라고 정의하면서 인터넷 광고에 빠지는 정도, 시간을 망각하는 정도, 몰입하는 정도, 호기심의 증폭정도로 측정하고, 이러한 것들을 몰입의 결과라고 하였다.

Csikszentmihalyi(1990)는 몰입의 순간은 일상생활 속에서는 경험하기 어려우며 화가나 음악가가 미적 황홀경에 빠진 상태와 비슷하다고 하였다. 또한 적절한 대응을 요구하는 일련의 명확한 목표와 규칙이 설정되어 있을 때 몰입하기 쉬우며, 피드백의 효과가 빨리 나타난다고 하였다. 몰입과 유사한 개념으로 관여는 제품이나 상표에 대한 개인의 신념 체계로, 개인이 자신의 생활내용과 자극 내용 간에 경험을 연결시키거나 의식적으로 개인적 창조를 수행하는 횟수를 나타내는 연속체를 의미한다(유재경,2006).

또한 몰입경험은 한정된 자극으로의 정신집중, 의식의 불식상태를 초래하는 완전 몰입, 불안감이나 제약감의 불식, 시공간 개념의 결여, 인지력의 증강, 즐거움의 수반 현상의 특징을 가지고 있다(김미향, 2001). 몰입은 도전과 기술이 균형을 이루는 활동에서 얻게 되는 경험으로 이를 평가하는 틀로서 채널 세분화모델을 제시하고 있으며, 채널의 수에 따라 3채널 몰입,4채널 몰입,8채널 몰입 모델로 분류할 수 있다(김송희,2007).

Csikszentmihalyi(1992)는 도전과 상황의 복잡성을 고려한 몰입의 4개 채널 모델을 개발하여 불안과 지루함 이외에도 낮은 기술과 도전 사이에 나타나는 무관심 영역을 추가하였다. 그러나 4채널 모델도 다양한 경험에 대해 설명하는 데 부족함이 있어 Csikszentmihalyi(1993)는 이전의 모델을 근거로 하여 새로운 8채널 모델을 개발하였다.

몰입경험 이론은 일반적으로 일상생활 속에서 나타날 수 있는 일종의 상태로서 ‘완전히 빠져드는 경험’으로 개념화 할 수 있으며, 이는 인간의 내면이 주어진 환경과 최적의 상호작용을 할 때 발생될 수 있다.이렇듯 몰입은 삶이 고조되는 순간에

행동이 물 흐르듯 자연스럽게 이루어지는 느낌을 표현하고 있다(류경문,2006).

또한 Cambell & Will(1995)은 몰입을 어떤 일에서나 성실하게 순응하거나, 집약한다는 말로 표현하면서, 스포츠나 여가활동에 참가하는 희망, 믿음, 신념을 여가의 관여도 또는 몰입이라고 정의하였고, 지속적으로 스포츠에 참가하는 욕구를 의미하는 심리적 상태로 정의하였다.

활동에 완전히 빠져들고 내적으로 동기화되는 상태인 몰입은 활동 중의 최적 경험과 유사한 개념으로, 개인의 능력과 주어진 환경 사이에 상호작용으로 발생하는 즐거운 심리상태이다(Csikszentmihalyi, 1978). 이는 기술수준이 목표를 향하고 규칙을 지키면서도 최적의 수행력을 이루어내는 상태를 의미한다. 이 상태에서 자아의식은 없어지게 되고 시간에 대한 감각이 바뀐다. 이러한 몰입은 활동 자체에 빠지게 하여 심지어 어렵고 위험한 상황에서도 그 것으로부터 나가고 싶지 않게 한다.

사람은 누구나 어떤 행동을 할 때 자신의 행위에 만족하기를 바란다. 행복에 대한 대부분의 연구에서 나타나는 공통점은 심리적 느낌이다. 여기에서의 심리적 느낌은 평소 경험하지 못하는 몰입감과 강렬한 긍정적 정서감정을 경험하는 것으로 이를 절정의 체험, 또는 최적의 경험이라고 한다(정용각,2002).

특히, 여가행동에 대한 몰입에 대한 연구는 체육학분야에서 연구되었다. 스포츠나 여가활동에 참여하는 확실한 신념이나 희망, 기대, 약속을 스포츠몰입, 여가몰입 혹은 관여도라고 표현하였고(Scanlanetal, 1993),여가활동으로서의 스포츠에 참가하는 사람들이 아무 보상도 없이 스포츠에 더 몰입되어 있는 것은 행복과 관련된 강렬한 긍정적 정서의 체험을 스포츠 자체에서 느끼기 때문에 스포츠에 몰입된다고 하였다. Scanlanetal(1990)는 스포츠 활동의 즐거움, 선택적인 관여, 개인의 투자, 사회적 제약, 관여 기회로 구성된 스포츠 몰입 모델을 제시하면서 스포츠몰입은 스포츠나 여가활동에 참가하는 희망, 믿음, 신념으로 계속하여 스포츠 참가를 결심하거나 요구를 의미하는 심리상태라고 정의하였다. 또한 스포츠 즐거움, 기쁨, 애호, 재미 등과 같은 일반화된 감정들은 스포츠 경험에서 반영되는 하나의 긍정적 정서반응 보다 높은 즐거운 경험은 보다 강한 몰입을 증진 시킨다고 하였다.

이밖에도 몰입에 대한 연구는 여러 학자들에 의해 수행되어져 왔으나, 아직까지 체계적이고 포괄적인 이론 정립이 부족한 실정이며, 몰입과 유사한 용어들이 명확하게 구분되지 못한 채 사용되고 있는데 이를 정리하면 다음과 같다. ‘절정의 체험, 최적의 경험이라고 하는 몰입경험과 같은 여가 상태가 발생되려면 다음과 같

은 네 가지 조건이 동시에 존재하여야 한다고 주장한다. 첫째, 속박으로부터 자유로워야 한다.

둘째, 추구하는 활동은 자발적인 선택에 의한 것이어야 한다. 셋째, 활동의 참여는 즐거움을 주어야 한다. 넷째, 추구하는 활동이 문화적으로 여가로 인식되는 것이어야 한다(서동균,2008). Murphy(1981)는 몰입경험에 여섯 가지 특징이 있다고 하였는데 첫째, 한정된 자극으로의 정신집중 둘째, 자아의식의 불식상태를 초래하는 완전몰입 셋째, 불안감이나 제약 감의 불식 넷째, 시공간 개념의 결여 다섯째, 중강 여섯째, 즐거움이라고 정의하였다. 따라서 여가의 몰입상태는 인간의 기량수준이 주어진 환경의 난이도와 균형적인 조화를 이룰 때 발생하는 것이라 할 수 있다. 몰입경험을 이해하는데 있어 주의할 점은 몰입경험 그 자체가 여가상태는 아니라는 것이다.

몰입상태와 경험은 그 자체가 여가상태는 아니지만, 여러 형태의 활동과정에서 참가자의 기량과 난이도가 균형을 이룰 때 발생한다. 또한 다양한 활동을 통한 몰입경험은 개인의 생활만족에 기여한다고 하였다(이종길,1992).

Csikszentmihalyi(1990)는 일상에서 몰입 경험에 대한 개인의 최적 순간을 측정하여 수집한 자료와 면접을 통하여 몰입의 아홉 가지 영역 명확한 목표, 즉각적 피드백,도전과 기술의 균형, 당면한 과제에 대한 집중, 행동과 지각의 일치, 통제감각, 자아의식의 상실, 시간의 변경, 자기 목적적 경험에 대한 특성을 제시하였다.

이러한 몰입경험의 특성을 통하여 몰입 발생의 단계를 몰입 이전단계, 진입단계, 경험단계 또는 결과 단계로 구분해 볼 수 있다.

먼저, 몰입 이전단계는 최적 경험으로서의 몰입에 들어가기 전 몰입을 위하여 필요한 행동의 조건들을 말한다. 명확한 목표를 갖고 있어야 하며, 빠르고 분명한 피드백이 제공되어야 하고, 기술과 도전이 조화를 이루어야 한다는 것이다.

몰입의 진입단계는 몰입 경험의 출발선으로서 직면한 과제에 대한 집중이 일어나고, 그 결과로 행동과 지각이 일치하는 것을 말한다. 목표가 분명하면서, 피드백이 신속하게 제공되며, 자신의 능력이 상황의 요구가 적절히 조화가 될 때, 참가자들은 전적으로 집중하게 된다. 또한, 행동과 지각의 통합은 몰입상태에서 자발적으로 행해짐을 말한다(노준석,2003).

다음으로 몰입의 경험단계는 몰입 상태의 결과로서 나타나는 통제감, 자의식의 상실, 시간 왜곡이 이루어진다. 몰입 단계는 다시 통제감각, 무아경 및 자아의식의

상실, 시간의 변형 등 3가지로 구분 되는데, 통제감은 몰입에서 통제의 노력 없이도 행위자의 행동에 대해 완전한 통제가 가능하다. 이러한 느낌을 긍정적 사고, 자신감으로도 표현한다. 자의식의 상실은 자아의 몰입에 따른 행위가 완전하게 몰입을 요구하게 될 때 자기중심성이 사라지면서 이루어진다. 시간의 왜곡은 몰입의 상태에서는 시간의 과증감에서 벗어날 수 있으나 시간 지각의 방향감 상실은 모든 사람이 몰입을 경험할 때, 반드시 경험하는 요소는 아니다(김성수, 2008).

마지막으로 몰입의 결과 단계에서는 몰입 자체를 추구하는 자기 목적적 경험을 느낄 수 있으며, 사람들은 활동에 따른 즐거움으로부터 만족을 느끼며, 만족 자체가 보상으로 작용하기 때문에 지속적으로 활동에 참여하도록 동기화된다(김창수, 2006).

따라서 이러한 몰입의 개념을 통해 여가몰입을 개념화하면, 개인이 영위하고 즐기는 여가활동에서 나타나는 재미와 즐거움으로 인해 여가활동을 지속적으로 하기 위한 노력과 지속적인 여가활동을 하기 위해 또는 개인적인 능력을 극대화시키기 위해 참여하는 과정에서 나타나는 감정이라고 정의할 수 있다.

4. 생활만족

생활만족은 자신의 인생을 스스로 판단하여 가치 있고 성공적이라고 인정함으로써 심리적 안정감과 주관적 복리정도를 경험하는 복리정도를 경험하는 정의적 상태로 규정되고 있다.

자신의 생애를 의미 있게 받아들이고, 긍정적으로 생각하는 마음과, 효율적인 환경대처법 등으로 개인의 욕구를 어렵지 않게 충족시킬 수 있는 정도이다. 따라서 생활만족도란, 개인의 기대수준이 합리적으로 충족되었는가에 대한 평가이다. 그러나 이것은 사기와 행복감과는 구분되는 의미이며 자신이 바라던 것과 실제 성취한 것을 비교하여 자신의 전반적인 존재 상태를 평가하는 것으로써 인생을 장기적인 관점에서 전반적으로 평가하는 것이라 할 수 있다. 따라서 생활만족도는 자신의 생활을 의미 있게 받아들이고, 중요한 목표를 성취했다고 느끼며 효율적으로 주위의 환경과 변화에 잘 대응해 나가 정서적으로나 사회적으로 어려움이 없이 개인의 욕구를 잘 만족시킬 수 있는 정도라고 할 수 있다. 생활만족도는 행복과 만족의 주관적 감정이자 태도이며, 이것은 심리적인 요인과 환경적인 요인으로부터 영향

을 받고 있으며, 개인의 정신건강을 결정짓는 중요한 요소라고 할 수 있다(고영준, 2008)

한편, Medley(1976)는 생활만족도를 개인의 정신건강을 결정짓는 중요한 요소로 파악하고 생활만족도의 개념을 아래와 같이 정의하였다. 즉 개인은 다른 사람과의 상호작용을 통해 기대가 형성되며, 이러한 기대는 다른 사람과의 비교를 통해 자신을 평가하는 근거가 되며, 이는 연속적인 결과로서 개인에 따라 많은 차이가 있을 것이라 하였다. 따라서 생활만족도란 개인의 기대수준이 합리적으로 충족되었는가에 대한 평가라고 보았다. 또한 Diener(1984)는 생활만족을 다음 세 가지 범주로 구분하였다.

첫째, 외적(규범적) 정의의 범주로 미덕이나 신성함과 같은 외적인 기준에 의한 행복의 정의이다. 이 범주에서는 행복이 개인이 속한 사회나 문화가 지니고 있는 가치 체계에 따라 결정된다.

둘째, 내적(감정적) 정의 범주로서 감정 또는 감명의 개념에 기초를 두고 있다. 이 범주에 속하는 정의는 유쾌한 감정적 경험을 강조하며 현재의 감정적 상태와 관계없이 사람들은 이상 생활에서 긍정적 감정에 노출되거나 경험한다는 것을 의미한다.

셋째, 내적(주관적) 정의의 범주로서 이 정의는 행복을 결정하는 개인의 기분에 근거한 생활만족도의 개념이다. 이러한 만족의 개념을 토대로 볼 때, 생활만족도란 개인이 선택한 기준에 의해 이루어지는 자신의 삶의 질에 대한 전반적인 평가 또는 생활 전반에 통해 주관적으로 경험하는 기대 및 목표의 성취 정도에서 느끼는 충족감의 정도로 볼 수 있다. 따라서 생활만족도는 개인에게 있어서 매우 중요한 요소이며, 이는 생활 전반에 걸쳐 여러 가지 복합적인 요인에 의해 결정된다.

1) 생활만족 이론

생활만족이론은 활동이론, 목적이론, 상향 대 하향이론, 판단이론으로 나뉘는데 각각의 내용은 다음과 같다.

(1) 활동이론

활동이론에서는 행복이 목적 달성이나 욕구 충족 보다는 인간 활동의 과정에서

발생하는 부산물이라고 주장한다. 예를 들면, 등산의 경우 산의 정상을 정복하는 것 보다는 산을 올라가는 활동 그 자체가 더 큰 행복을 가져다 준다는 것이다. 이미 오래전에 Aristotle은 활동의 중요성과 활동이론의 주요 요소에 대해 언급하였다. 그에 의하면 행복은 잘 수행되어지는 바람직한 활동으로부터 생겨난다는 것이다. 여기에서의 활동은 인간의 능력이 우수한 방식으로 발휘되는 바람직한 활동이다. 그러나 현대에서는 이러한 활동이 취미, 오락, 사회적 상호작용, 스포츠 등을 포함하는 보다 포괄적인 개념으로 이해되고 있다(이종길, 1992).

(2) 목적이론

목적이론은 행복이 특정목적이나 욕구가 성취되었을 때 얻어지는 것이라는 견해이다. 목적이론의 행복은 이전에 충족된 욕구에서 오는 것인지, 아니면 당시에 충족된 욕구에서 오는 것인지, 혹은 욕구를 충족해 가는 과정에서 오는 것인지가 중요시 되는 것이다. Chekola(1975)을 비롯한 몇몇 연구에서는 행복은 개인의 목적이 통합적으로 구성된 생활 계획 내에서 지속적으로 성취되느냐의 여부에 달려있다고 제시하고 있다. 이러한 생활 계획의 접근 방법에서는 달성하고자 하는 목적들 간에는 상충 되는 목적들이 존재하며 행복은 이러한 목적간의 조화로운 통합과 성취라는 두 요인에 의존한다고 주장하였다. 결론적으로 목적이론은 생활만족도가 높은 사람이 보다 즐겁고 쉽게 할 수 있으며 생활에서 중요한 의미를 지니는 활동에 참가한다는 사실을 말하고 있다.

(3) 상향 대 하향이론

상향이론은 사람들은 자신이 행복한 가 불행한가를 판단할 때 일시적인 유쾌함과 고통의 경험을 합한 정신적 계산을 사용한다고 주장한다. 이러한 관점에서 보면 행복은 단지 행복한 순간들의 축적이라 할 수 있다. 이에 반해 하향이론은 사람에게서는 자신의 경험을 긍정적인 방향으로 유도하려는 성향이 있으며, 이러한 성향은 개인의 상호작용에 영향을 미친다고 주장한다. 즉, 행복을 경험하는 사람은 자신이 행복하기 때문이라는 것이다. 이와 같은 상향이론과 하향이론은 생활만족과의 관련성에 있어 다음과 같은 차이점이 나타난다. 첫째는 행복을 특성으로 보느냐 상황으로 보느냐에 관한 차이이다. 행복의 특성론자들은 행복은 본질적으로

행복한 감정이 아니라 행복한 방향으로 반응하는 성향이라고 주장한다. 이러한 방향 이론적 접근방법에 의하면 행복한 사람이라도 지금은 행복하지 않을 수 있다는 것이다. 이에 반해 하향이론과 행복의 상황적 접근방법에서는 행복한 사람은 행복한 순간과 경험이 많은 사람이라고 주장한다(이종길, 1992).

(4) 판단이론

판단이론은 생활만족에 관한 많은 연구에서 생활에 대한 만족정도는 특정기준과 실제 상태간의 비교를 통해서 가능하다고 주장하였다. 만일 자신의 실제 상태가 기준 이상이라면 행복감을 느끼게 되는 것으로, 생활만족의 경우에는 이런 비교가 보다 의식적이었다, 그러나 생활 감정의 경우에는 무의식적인 형태의 비교를 통해서 이루어진다. 또한 판단 이론에서는 어떤 경험이 궁극적, 부정적 감정의 정도를 예측할 수 있다고 주장하였다. 이러한 판단이론을 분류하는 방법들은 개인이 사용하는 기준, 타인에 의한 기준, 과거의 생활 등에 대한 비교가 그 기준으로 작용하고 있다. 만족은 개념을 정의하기가 매우 어려운 주관적 감정으로서 개인의 기대와 충족여부에 의해 결정된다. 따라서 생활만족이란 개인이나 사회에 있어서 매우 중요한 요소라 할 수 있으며 이는 생활 전반에 걸친 여러 가지 복합적인 요인을 통해서 결정되어 지는 것 이라고 하였다. 다시 말해 생활만족도는 생활전반에 걸친 다양한 측면을 구성하고 있는 요인들에 대한 욕구나 기대감이 얼마나 충족되어 질 수 있느냐에 따라 결정되어짐을 나타낸다고 할 수 있다(김규철, 1998).

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 해양스포츠 참여에 따른 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 규명하는데 연구의 목적 있으며 이와 같은 목적 달성을 위한 연구대상을 파악한 후 집락무선표집법(cluster random sampling)으로 220명의 표본을 추출하였다. 이 중 연구분석에 있어 이중기입과 무기입 자료 등 신뢰성이 떨어지는 대상을 분석에서 제외시키고 기입오류의 검색 등 자료명료화 작업을 거쳐 최종적으로 분석에 사용된 표본은 197명이다.

표 3. 연구대상

일반적특성		빈도(명)	%
성별	남자	87	44.2
	여자	110	55.8
연령	20-29세	40	20.3
	30-39세	56	28.4
	40-49세	48	24.4
	50-59세	53	26.9
학력	중학교졸	5	2.5
	고등학교졸	42	21.3
	대학교졸	136	69
	대학원졸	14	7.1
참여시간	1시간미만	7	3.6
	1-2시간	63	32
	2-3시간	104	52.8
	3시간이상	23	11.7
참여기간	12개월이하	52	26.4
	13-24개월	60	30.5
	25-36개월	37	18.8
	37-48개월	15	7.6
참여횟수	1-2회	61	31
	3-4회	70	35.5
	5-6회	54	27.4
	7회이상	12	6.1
참여프로그램	수상스키	33	16.8
	웨이크보드	52	26.4
	스킨스쿠버	72	36.5
	윈드서핑	40	20.3

2. 조사도구

본 연구의 목적 달성을 위해서 조사도구는 설문지법으로써 국내·외 선행연구에서 이미 설문지의 신뢰도 및 타당도가 검증된 도구를 연구목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 설문지의 구성은 인구통계학적 특성 7문항, 인지능력(신체적능력, 사회적능력, 인식적능력, 종합적능력), 13문항, 여가몰입(인지몰입, 행위몰입), 8문항, 생활만족(신체적활동만족, 휴식적활동만족, 사회적활동만족), 13문항 총 41문항으로 구성하였다. 설문지의 주요 구성지표 및 구성 내용과 문항수는 <표-4>와 같다.

표 4. 설문지의 구성지표

구 성 지 표	구 성 내 용	문 항 수
인구통계학적특성	성별, 연령, 학력, 참여시간, 참여기간, 참여횟수, 참여프로그램	7
인지적능력	신체적능력	1, 2, 3, 4
	사회적능력	1, 2, 3
	인식적능력	1, 2, 3
	종합적능력	1, 2, 3
여가몰입	인지몰입	1, 2, 3, 4
	행위몰입	1, 2, 3, 4
생활만족	신체적활동만족	1, 2, 3, 4, 5
	휴식적활동만족	1, 2, 3, 4
	사회적활동만족	1, 2, 3, 4
계		41

1) 인지능력

인지능력은 Wittn & Ellis(1990)가 제작한 LDB(Leisure Diagnostic Battery)를 노수연(2002)이 사용한 것을 본 연구의 목적에 알맞게 수정, 보완하여 사용하였다. 인지능력 척도는 신체적능력, 사회적능력, 인식적능력, 종합적능력 4개 하위변인으로 구성되어 있으

며 총 13개 문항으로 측정하였다. 인지능력의 응답형태의 질문지 척도는 Likert의 5점 척도로 구성하였다.

2) 여가몰입

여가몰입은 Scanlan 등(1993)의 ESCM(expansion of the Sport Commitment Model)을 기초로 하여 정용각(1997)이 수정 개발한 척도를 성기환(2012)의 연구에서 사용한 척도를 이용하여 본 연구의 목적에 알맞게 수정, 보완하여 사용하였다. 여가몰입의 척도는 행위몰입, 인지몰입 2개 하위변인으로 구성되어 있으며 총 8개 문항으로 측정하였다. 여가몰입의 응답형태의 질문지 척도는 Likert의 5점 척도로 구성하였다.

3) 생활만족

생활만족의 척도 구성은 Raghed & Beard(1980)가 개발한 설문지를 박수정(1996), 조은애(2005), 이송우(2008), 성기환(2012)의 연구에서 사용한 척도를 이용하여 본 연구의 목적에 알맞게 수정, 보완하여 사용하였다. 생활만족의 척도는 신체적 활동만족, 휴식적 활동만족, 사회적 활동만족 3개 하위변인으로 구성되어 있으며 총 13개 문항으로 측정하였다. 생활만족의 응답형태의 질문지 척도는 Likert의 5점 척도로 구성하였다.

3. 조사도구 타당도와 신뢰도

1) 조사도구의 타당도

본 연구에서는 설문지의 타당도 검증을 위하여 전문가들의 내용 타당도(content validity)와 문항의 적합성에 대한 검토를 거쳤으며 타당도 검사를 하기 위한 방법으로는 탐색적 요인분석(exploratory factor analytic technique)을 사용하였다. 탐색적 요인분석이란 변인들이 어떠한 형태로 구성되어 있는가를 알아내어 새로운 개념을 발견해 내는 방법이다. 또한 요인을 회전시키는 방법은 직교회전 방법(Varimax rotation)을 사용하였다. 요인의 추출은 고유치(eigenvalue)가 1.0 이상인 경우에 한하며, 그 이유는 추출된 요인 행렬을 설명하는데 유의한 요인 적재치(factor loading)의 기준은 그 절대 값이 .30 이상인 항목으로 설정하는데, 표본수가 300명 이상일 때 .15이상이면 1% 수준에서 유의할 뿐만 아니라 요인 적재치가

크면 클수록 통계적 유의성이 증가하기 때문이다. 이와 같은 방법으로 설문 문항에 대한 요인분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

(1) 인지능력에 대한 타당도 검사

표 5. 인지능력에 대한 요인분석

구분 문항	요인 I 신체적능력	요인 II 사회적능력	요인 III 인식적능력	요인 IV 종합적능력	공분산비 h2
신체능력2	.830	-.143	.072	.122	.730
신체능력1	.826	.063	.014	-.279	.764
신체능력4	.721	-.073	.337	.203	.680
신체능력3	.678	-.240	.395	.109	.686
사회능력3	-.046	.812	-.033	.063	.666
사회능력1	-.107	.799	-.007	-.025	.651
사회능력2	-.054	.696	-.170	.277	.593
인식능력3	.065	-.069	.775	-.068	.614
인식능력1	.143	.103	.759	-.058	.610
인식능력2	.290	-.220	.737	.032	.677
종합능력2	.150	-.005	.094	.787	.650
종합능력3	.035	.167	-.303	.662	.559
종합능력1	-.212	.481	.069	.576	.613
고유치	2.545	2.193	2.130	1.625	
분산(%)	19.578	16.869	16.382	12.498	
누적(%)	19.578	36.447	52.829	65.328	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy=.778					
Bartlett Test of Sphericity=760.490, df=78, Significance=.000					

본 연구의 인지능력에 대한 타당도 검사를 분석한 결과는 <표-5>와 같다. <표-5>에 나타난 바와 같이 요인 I에 높은 요인적재치(.678이상)를 나타내고 있는 문항은 신체적능력 02, 01, 04, 03으로써 4개 문항이며 인지능력에서 신체능력을 설명 설명하는 문항들이다. 요인 II에 높은 요인적재치(.696이상)를 나타내고 있는 문

항은 사회적능력 03, 01, 02으로써 3개 문항이며 인지능력에서 사회적능력을 설명하는 문항들이다. 요인Ⅲ에 높은 요인적재치(.737이상)를 나타내고 있는 문항은 인식적능력 03, 01, 02으로써 3개 문항이며 인지능력에서 인식적능력을 설명하는 문항들이다. 요인Ⅳ에 높은 요인적재치(.576이상)를 나타내고 있는 문항은 종합적능력 02, 03, 01으로써 3개 문항이며 인지능력에서 종합적능력을 설명하는 문항들이다. 인지능력의 하위요인 누적비율이 77.8%로 나타나 설문 문항의 내용이 타당하게 측정되었음을 보여주고 있다.

(2) 여가몰입에 대한 타당도분석

표 6. 여가몰입에 대한 요인분석

구분 문항	요인 I 인지몰입	요인 II 행위몰입	공분산비 h2
인지몰입4	.917	.186	.875
인지몰입3	.916	.182	.872
인지몰입1	.895	.250	.863
인지몰입2	.875	.168	.794
행위몰입1	.202	.842	.750
행위몰입2	.078	.840	.712
행위몰입3	.232	.802	.697
행위몰입4	.209	.756	.615
고유치	3.389	2.788	
분산(%)	42.368	34.852	
누적(%)	42.368	77.220	

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy=.814
Bartlett Test of Sphericity=1239.674, df=28, Significance=.000

본 연구의 여가몰입에 대한 타당도 검사를 분석한 결과는 다음과 같다.

<표-6>에 나타난 바와 같이 요인 I에 높은 요인적재치(.875이상)를 나타내고 있는 문항은 인지몰입 04, 03, 01 02로써 4개 문항이며 여가몰입에서 인지몰입을 설

명하는 문항들이다. 요인Ⅱ에 높은 요인적재치(.756이상)를 나타내고 있는 문항은 행위몰입 01, 02, 03, 04로써 4개 문항이며 여가몰입에서 행위몰입을 설명하는 문항들이다. 여가몰입 하위요인의 누적비율이 77.2%로 나타나 설문 문항의 내용이 타당하게 측정되었음을 보여주고 있다.

(3) 생활만족에 대한 타당도분석

표 7. 생활만족에 대한 요인분석

문항	구분	요인 I	요인 II	요인 III	공분산비
		신체적활동만족	휴식적활동만족	사회적활동만족	h2
신체만족3		.733	-.094	.154	.571
신체만족5		.719	.010	-.021	.517
신체만족2		.708	-.022	.192	.539
신체만족4		.680	-.105	-.091	.482
신체만족1		.653	-.239	.377	.625
휴식만족1		.103	.755	-.109	.593
휴식만족3		-.093	.745	.081	.571
휴식만족2		-.156	.733	.068	.566
휴식만족4		-.161	.707	.261	.593
사회만족1		.100	.016	.737	.553
사회만족3		-.125	.117	.717	.543
사회만족4		.142	.095	.673	.483
사회만족		.409	.028	.635	.571
고유치		2.726	2.264	2.216	
분산(%)		20.971	17.413	17.043	
누적(%)		20.971	38.384	55.427	

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy=.765
Bartlett Test of Sphericity=649.194, df=78, Significance=.000

본 연구의 생활만족에 대한 타당도 검사를 분석한 결과는 다음과 같다.

<표-7>에 나타난 바와 같이 생활만족에 대한 요인 I에 높은 요인적재치(.653이

상)를 나타내고 있는 문항은 신체적활동만족 03, 05, 02, 04, 01로써 5개 문항이며 신체적활동만족을 설명하는 문항들이다. 요인Ⅱ에 높은 요인적재치(.707이상)를 나타내고 있는 문항은 휴식적활동만족 01, 03, 02, 04로써 4개 문항이며 휴식적활동만족을 설명하는 문항들이다. 요인Ⅲ에 높은 요인적재치(.636이상)를 나타내고 있는 문항은 사회적활동만족 01, 03, 04 02로써 4개 문항이며 사회적활동만족을 설명하는 문항들이다. 생활만족 하위요인의 누적비율이 55.4.%로 나타나 설문 문항의 내용이 타당하게 측정되었음을 보여주고 있다.

2) 조사도구의 신뢰도

본 연구에서는 설문지의 신뢰도를 검증하기 위하여 문항간 내적 합치도 검사 방법인 Cronbach's α 계수를 산출할 것이며, Cronbach's α 값은 문장 하나하나를 독립된 별개의 검사로 간주하며 검사 문항간의 동질성 정도에 의한 신뢰도 추정치인 문항 내적 합치도를 구하는 신뢰도 검사 방법 중의 하나이다. 해양스포츠 참여자의 인지능력, 여가몰입, 생활만족 요인의 신뢰도 분석을 실시한 결과는 다음<표 8>과 같다.

표 8. 요인별 문항수 및 신뢰도 분석

요 인	하위 요인	문항수	Cronbach's α
인지능력	신체적능력	4	.811
	사회적능력	3	.710
	인식적능력	3	.709
	종합적능력	3	.558
여가몰입	인지몰입	4	.939
	행위몰입	4	.848
생활만족	신체적활동만족	5	.765
	휴식적활동만족	4	.733
	사회적활동만족	4	.683

<표-8>에 나타난 바와 같이, 본 설문지를 구성하고 있는 하위 요인의 문항 간 신뢰도인 Cronbach's α 계수를 산출한 결과 인지능력 하위요인의 신체적능력 .811, 사회적능력 .710, 인식적능력 .709, 종합적능력 .558이며 여가몰입 하위요인의 인지몰입 .939, 행위몰입 .848이며, 생활만족 하위요인의 신체적활동만족 .765, 휴식적활동만족 .733, 사회적활동만족 .683으로 나타났다. 전체적인 요인별로 신뢰도 수준이 .558에서 .939로 각 변수들 간에 신뢰도가 적정수준으로 나타났다.

4. 조사절차

해양스포츠 참여에 따른 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 규명하기 위하여 본 연구자와 조사원이 해양스포츠 동호회를 직접 방문하여 조사대상자에게 설문지의 목적과 기입 방법을 설명해준 뒤 자기평가기입법(Self-administering method)으로 설문지를 완성하는 방법을 사용하였다.

5. 자료처리

설문지에 대해 응답이 완성된 자료를 회수한 후 이중기입 및 무기입한 자료는 분석대상에서 제외시키고 유효표본만을 코딩의 지침에 따라 부호화(coding)하였다.

부호화된 자료는 컴퓨터에 직접 입력시킨 후 통계 프로그램인 SPSS Windows 18.0 Version을 이용하여 실시하였다. 구체적인 통계분석은 다음과 같다.

첫째, 연구대상의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였다.

둘째, 해양스포츠 참여자의 인지능력, 여가몰입, 생활만족의 관계를 규명하기 위하여 상관관계분석(Correlation Analysis)을 실시하였다.

셋째, 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입에 미치는 영향을 다중회귀분석(Standard Multiple regression)을 실시하였다.

넷째, 해양스포츠 참여자의 인지능력이 생활만족에 미치는 영향을 다중회귀분석(Standard Multiple regression)을 실시하였다.

IV. 연구결과 및 논의

본 연구에서는 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 규명하기 위하여, 첫째, 인지능력이 여가몰입에 미치는 영향, 둘째, 인지능력이 생활만족에 미치는 영향, 셋째, 인지능력, 여가몰입, 생활만족간의 상관관계를 분석한 결과와 논의를 제시하고자 한다.

1. 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입에 미치는 영향

본 연구에서 설정한 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입에 미치는 영향을 알아보기 위해 인지능력의 하위변인인 신체적능력, 사회적능력, 인식적능력, 종합적능력이 여가몰입의 하위요인인 인지몰입과 행위몰입에 미치는 영향을 표준다중회귀분석을 실시하였다. 결과는 다음의 <표-9>에 제시된 것과 같다.

1) 해양스포츠 인지능력이 인지몰입에 미치는 영향

다음의 <표-9>는 해양스포츠 인지능력이 인지몰입에 미치는 영향을 알아보기 위하여 표준다중회귀분석을 실시한 결과이다.

표 9. 인지능력이 인지몰입에 미치는 영향

독립변수	B	SE B	β	t값
(상수)	2.870	.425		6.757
신체적능력	.070	.079	.068	.878
사회적능력	.045	.075	.046	.602
종합적능력	.257	.080	.239	3.200**
인식적능력	-.172	.081	-.164	-2.129*
F			F=5.232***	
R, R ²			.314, .098	

p< .01, *p< .001

<표-9>에 의하면, 인지능력의 하위요인인 종합적능력($\beta=.239$), 인식적능력($\beta=-.164$)로 나타나 종합적능력, 인식적능력은 해양스포츠 참여자의 인지능력이 인지몰입에 긍정적 영향을 미치고 있는 반면 신체적능력($\beta=.878$), 사회적능력($\beta=.602$)로 인지몰입에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 종합적능력과 인식적능력이 여가몰입의 하위요인인 인지몰입에 영향을 미치는 것으로 판단된다. 회귀분석에 투입된 4개의 독립변인은 전체 변량의 약9.8%를 설명해 주고 있다.

2) 해양스포츠 인지능력이 행위몰입에 미치는 영향

다음의 <표-10>는 해양스포츠 인지능력이 행위몰입에 미치는 영향을 알아보기 위하여 표준다중회귀분석을 실시한 결과이다.

표 10. 인지능력이 행위몰입에 미치는 영향

독립변수	B	SE B	β	t값
(상수)	1.244	.407		3.055
신체적능력	.134	.076	.118	1.768
사회적능력	.443	.071	.406	6.207***
종합적능력	.263	.077	.219	3.427***
인식적능력	-.252	.077	-.215	-3.252***
F			F=24.708***	
R, R²			.583, .340	

***p< .001

<표-10>에 의하면, 인지능력의 하위요인인 사회적능력($\beta=.406$), 종합적능력($\beta=.219$), 인식적능력($\beta=-.215$)로 나타나 사회적능력, 종합적능력, 인식적능력은 해양스포츠 참여자의 인지능력이 행위몰입에 긍정적 영향을 미치고 있는 반면 신체적능력($\beta=.118$)로 행위몰입에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 사회적능력, 종합적능력, 인식적능력이 여가몰입의 하위요인인 행위몰입에 영향을 미치는 것으로 판단된다. 회귀분석에 투입된 4개의 독립변인은 전체 변량의 약34.0%를 설명해 주고 있다.

2. 해양스포츠 참여자의 인지능력이 생활만족에 미치는 영향

본 연구에서 설정한 해양스포츠 참여자의 인지능력이 생활만족에 미치는 영향을 알아보기 위해 인지능력의 하위변인인 신체적능력, 사회적능력, 인식적능력, 종합적능력이 생활만족의 하위요인인 신체적활동만족, 휴식적활동만족, 사회적활동만족에 미치는 영향을 표준다중회귀분석을 실시하였다. 결과는 다음의 <표-11>에 제시된 것과 같다.

1) 해양스포츠 인지능력이 신체적활동만족에 미치는 영향

다음의 <표-11>는 해양스포츠 인지능력이 신체적활동만족에 미치는 영향을 알아보기 위하여 표준다중회귀분석을 실시한 결과이다.

표 11. 인지능력이 신체적활동만족에 미치는 영향

독립변수	B	SE B	β	t값
(상수)	1.283	.322		3.988
신체적능력	.187	.060	.211	3.111**
사회적능력	.222	.056	.262	3.925***
종합적능력	-.214	.061	-.230	-3.534***
인식적능력	.363	.061	.400	5.944***
F			F=21.792***	
R, R ²			.559, .312	

***p< .001

<표-11>에 의하면, 인지능력의 하위요인인 신체적능력($\beta=.211$), 사회적능력($\beta=.262$), 종합적능력($\beta=-.230$), 인식적능력($\beta=.400$)로 나타나 신체적능력, 사회적능력, 종합적능력, 인식적능력 모든 하위요인에서 해양스포츠 참여자의 인지능력이 신체적활동만족에 긍정적 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이는 신체적능력, 사회적능력, 종합적능력, 인식적능력이 생활만족의 하위요인인 신체적활동만족에 영향을 미치는 것으로 판단된다. 회귀분석에 투입된 4개의 독립변인은 전체 변량의 약31.2%를 설명해 주고 있다.

2) 해양스포츠 인지능력이 휴식적활동만족에 미치는 영향

다음의 <표-12>는 해양스포츠 인지능력이 휴식적활동만족에 미치는 영향을 알아보기 위하여 표준다중회귀분석을 실시한 결과이다.

표 12. 인지능력이 휴식적활동만족에 미치는 영향

독립변수	B	SE B	β	t값
(상수)	1.745	.312		5.598
신체적능력	-.104	.058	-.105	-1.785
사회적능력	.390	.055	.411	7.127***
종합적능력	.344	.059	.329	5.851***
인식적능력	-.162	.059	-.159	-2.736**
F			F=45.764***	
R, R ²			.699, .488	

***p< .001

<표-12>에 의하면, 인지능력의 하위요인인 사회적능력($\beta=.411$), 종합적능력($\beta=.329$), 인식적능력($\beta=-.159$)로 나타나 사회적능력, 종합적능력, 인식적능력 요인은 휴식적활동만족에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 신체적능력($\beta=-.105$)은 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 사회적능력, 종합적능력, 인식적능력이 생활만족의 하위요인인 휴식적활동만족에 영향을 미치는 것으로 판단된다. 회귀분석에 투입된 4개의 독립변인은 전체 변량의 약48.8%를 설명해 주고 있다.

3) 해양스포츠 인지능력이 사회적활동만족에 미치는 영향

다음의 <표-13>는 해양스포츠 인지능력이 사회적활동만족에 미치는 영향을 알아보기 위하여 표준다중회귀분석을 실시한 결과이다.

표 13. 인지능력이 사회적 활동만족에 미치는 영향

독립변수	B	SE B	β	t값
(상수)	1.946	.324		5.997
신체적능력	-.033	.061	-.040	-.539
사회적능력	.028	.057	.036	.500
종합적능력	.307	.061	.356	5.020***
인식적능력	.233	.062	.278	3.784***
F			F=10.803***	
R, R ²			.429, .184	

***p< .001

<표-13>에 의하면, 인지능력의 하위요인인 종합적능력($\beta=.356$), 인식적능력($\beta=.278$)로 나타나 종합적능력, 인식적능력 요인은 휴식적활동만족에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 반면 신체적능력($\beta=-.040$), 사회적능력($\beta=.036$)은 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 종합적능력, 인식적능력이 생활만족의 하위요인인 사회적활동만족에 영향을 미치는 것으로 판단된다. 회귀분석에 투입된 4개의 독립변인은 전체 변량의 약18.4%를 설명해 주고 있다.

3. 해양스포츠 참여자의 인지능력과, 여가몰입, 생활만족의 상관관계

본 연구에서는 단일차원성이 확인된 요인들의 적합도를 검정하기에 앞서 예측타당성의 검정을 실시하였다. 즉, 각 요인들의 예측타당성을 알아보기 위해 상관관계 분석을 실시하여 <표-14>과 같은 결과를 얻었다.

표 14. 해양스포츠 참여자의 인지능력, 여가몰입, 생활만족의 상관관계

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	-.220**	1							
3	-.021	.384**	1						
4	.444**	-.192**	-.105	1					
5	-.020	.154*	.272**	-.168*	1				
6	-.072	.506**	.395**	-.263**	.422**	1			
7	.336**	.050	-.176*	.468**	-.189**	-.227**	1		
8	-.273**	.591**	.506**	-.319**	.253**	.583**	-.204**	1	
9	.068	.129	.342**	.216**	.227**	.196**	.308**	.156*	1

1. 신체적능력, 2. 사회적능력, 3. 종합적능력, 4. 인식적능력, 5. 인지몰입, 6. 행위몰입, 7. 신체적활동만족, 8. 휴식적활동만족, 9. 사회적활동만족 *p< .05, **p< .01

<표-14>에 나타난 바와 같이 신체적능력→종합적능력, 인지몰입, 행위몰입, 사회적활동만족, 사회적능력→신체적활동만족, 사회적활동만족, 종합적능력→인식적능력을 제외한 모든 변인에서 각 요인간의 관계가 상관관계를 보이고 있어 연구가설에서 제시된 요인간의 관계와 일치하는 것으로 나타나 기준 타당성을 만족 시킨다고 볼 수 있다. 또한 상관행렬에서는 요인들 간의 상관관계가 유의하여야 하며, 동시에 상관계수가 1이어서는 안 된다. 상관계수가 1이라는 귀무가설(즉, 요인들이 동일하다는 의미)을 기각시키면 요인들은 타당성이 있다고 판단된다.

해양스포츠 참여자에 따른 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 살펴본 결과 해양스포츠 참여자는 여가몰입(인지몰입, 행위몰입), 생활만족(신체적활동만족, 휴식적활동만족, 사회적 활동만족) 모든 요인에서 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이 같은 결과는 신체적 혹은 문화적, 자연적 여가활동의 특성에 기인 한다고 해석할 수 있다. 이와 관련하여 김경렬(2000)은 해양레저스포츠는 자신과의 경쟁을 뛰어넘는 고차원적인 스포츠로 사람과 자연이 함께 어우러져 조화되는 것, 인간의

승고한 자연에 대한 끝없는 도전정신의 발로라 할 수 있다. 즉, 해양레저스포츠는 개인 개인간의 충동을 야기하지 않으며, 공동 협력체적 특성을 지니고 있으므로 스포츠를 통한 사회화에 있어 큰 역할을 할 것으로 기대된다고 보고하고 있다.

또한 문태영(2002)는 해양레저스포츠 활동은 육상레저스포츠가 갖는 운동효과를 포함하여 자연과 더불어 현대인들의 모험심과 도전이 욕구를 충족 시킬뿐만 아니라 단순, 복잡한 장비와 기술을 사용함으로써 신체적 발달은 물론 지적인 능력을 향상시키고 특히 친 해양 정서를 함양하는데 그 의의가 매우 크다고 볼 수 있다고 하였다.

김경임(1998)은 여가스포츠활동 참여기간이 길수록 인지수준이 높고 그 활동에 대한 욕구가 많으며 활동에 심취한다고 하였으며, 김혜영(2002)의 모험스포츠 참여에 따른 스포츠사회화의 관한 연구에서도 참여정도에 따라 여가몰입과, 생활만족에 유의한 영향을 미친다고 보고하고 있다. 이러한 결과는 해양스포츠에 대한 인지하는 욕구가 강하고 조절력의 수준이 높을 수록 여가몰입과 생활만족에 긍정적인 작용한다고 사료된다.

김오성(2010)의 연구에서는 스포츠 관광자의 참여동기가 인지된 가치에 미치는 영향을 분석한 결과 건강추구, 기분전환, 스포츠, 친목사교에 대한 참여동기가 인지된 가치에 양(+)의 영향을 미치고 있으며, 이는 참여동기가 높으면 참가자가 인지하는 가치가 높아지는 것을 의미한다고 하였다.

또한 김철우(2004)는 참여동기 중 자연미, 기분전환, 스포츠 활동/매력, 친목/사교 등의 요인이 가치에 대한 평가에 유의한 영향을 미친다고 하였다.

해양스포츠를 이용하는 참여자들은 동기를 가지고 참여한다. 동기가 없는 참여는 없으며, 많은 참여자들이 다양한 참여동기를 보이고 있다. 참여동기가 높은 상태에서 해양스포츠를 참가하고 즐기게 되면 참여자가 인지할 수 있는 가치 또한 상승하게 된다. 이러한 가치의 상승은 해양스포츠의 질에 대한 평가를 높일 수 있으며, 향후 해양스포츠를 이용하게 될 참여자들에 대한 참여도 이끌어낼 수 있을 것으로 보고하고 있다.

Witt & Ellis(1987)의 여가활동에서의 인지적 자유의 평가를 위한 연구를 살펴보면 여가의 인지적 자유감(인지감)은 여가자신감, 여가조절력, 여가욕구, 여가심취도 등에 의하여 결정됨을 밝히면서, 여가 자신감은 개인이 여가활동에 발휘할 수 있다고 느끼는 노력의 범위를 지적하는 것으로서, 인지적 자신감, 신체적 자신감, 사

회적 자신감, 일반적 자신감 등으로 구성된다고 하였는데, 이은석(2006)은 신체적 활동은 여타 다른 여가활동에 비해 지속적인 참여를 전제한다. 따라서 지속적 신체활동을 통한 신체적·정신적·사회적 건강은 본인으로 하여금 여가활동에 대한 자신감을 고양시키기에 충분할 것이다.

또한 신체적활동과 여가욕구에 있어서도 Neulinger, J. (1981)는 내·외적 동기와 유사한 개념으로 내적동기가 강하면 여가욕구가 증가하므로 인지적 자유에 긍정적인 영향을 주게 된다고 밝힌바 있다. 사실 모든 여가활동은 내적동기에 의한 자발적 참가를 전제하지만, 특히 신체적 여가활동은 노인인 신체적 상태를 고려해 볼 때, 본인 스스로의 강한 의지의 자발적 참여를 유도할 수밖에 없다.

여가참여의 심취도 역시 여가활동에 개인이 참여할 때 발생하는 시간의 변화, 주의 집중, 활동과 의식, 환경, 흥분정도에 의하여 결정 지워준다. 이에 최근 들어 적극적 선호현상을 보이고 있는 자연친화적 여가활동의 매력은 바로 이러한 여가의 심취도를 극대화 시킬 수 있다는 점에서 선행연구의 결과와 본 연구의 결과와 맥을 같이 하고 있음을 알 수 있다.

V. 결론 및 제언

1. 결 론

본 연구에서는 해양스포츠 참여에 따른 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 규명하는데 연구의 목적 있으며 이와 같은 목적 달성을 위한 연구대상을 파악한 후 집락무선표집법(cluster random sampling)으로 220명의 표본을 추출하였다. 이중 연구분석에 있어 이중기입과 무기입 자료 등 신뢰성이 떨어지는 대상을 분석에서 제외시키고 기입오류의 검색 등 자료명료화 작업을 거쳐 최종적으로 분석에 사용된 표본은 197명이며, 조사도구는 설문지법으로써 국내·외 선행연구에서 이미 설문지의 신뢰도 및 타당도가 검증된 도구를 연구목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 설문지의 구성은 인구통계학적 특성, 인지능력, 여가몰입, 생활만족 문항으로 구성하여 사용하였다.

해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 선수만족에 관계를 규명하기 위하여 본 연구자와 조사원이 연구대상자를 직접 방문하여 조사대상자에게 설문지의 목적과 기입 방법을 설명해준 뒤 자기평가기입법(Self-administering method)으로 설문지를 완성하는 방법을 사용하였다.

본 연구의 자료수집의 방법에 의하여 회수된 설문지의 응답결과는 우선 신뢰성이 떨어진다고 판단되는 응답과 이중기입, 무기입 등의 자료를 자료분석에서 제외시킬 것이며, 그리고 신뢰성이 있다고 판단되는 자료를 컴퓨터에 개별입력(coding)시키고, Window용 SPSS/PC 18.0Ver 통계프로그램을 이용하여 분석의 목적에 따라 전산 처리할 것이며 구체적인 자료처리방법은 다음과 같다.

첫째, 연구대상의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였다.

둘째, 해양스포츠 참여자의 인지능력, 여가몰입, 생활만족의 관계를 규명하기 위하여 상관관계분석(Correlation Analysis)을 실시하였다.

셋째, 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입에 미치는 영향을 다중회귀분석(Standard Multiple regression)을 실시하였다.

넷째, 해양스포츠 참여자의 인지능력이 생활만족에 미치는 영향을 다중회귀분석(Standard Multiple regression)을 실시하였다.

이상의 연구방법과 절차를 통하여 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향을 분석한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입의 하위변인 인지몰입, 행위몰입 모든 변인에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 해양스포츠 참여자의 인지능력이 생활만족의 하위변인 신체적활동만족, 휴식적활동만족, 사회적활동만족 모든 변인에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 해양스포츠 참여자의 인지능력, 여가몰입, 생활만족의 상관관계는 부분적으로 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

2. 제 언

본 연구는 해양스포츠 참여자의 인지능력(신체적능력, 사회적능력, 인식적능력, 종합적능력)이 여가몰입(인지몰입, 행위몰입)과 생활만족(신체적활동만족, 휴식적활동만족, 사회적활동만족)에 어떠한 영향을 미치는가를 밝히고자하는 목적에서 시도되었다. 이와 같은 목적으로 시도된 본 연구의 결론은 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

따라서 이러한 연구결과와 결론을 토대로 본 연구가 지닌 제한점을 고려하여, 연구의 수행과정에서 나타난 문제점과 후속연구를 위한 앞으로의 연구과제에 대하여 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구의 대상이 지역의 동호회를 대상으로 제한하였기에 후속 연구에서는 전국 해양스포츠 동호회로 대상을 확대하여 해양스포츠 후속 연구가 필요할 것으로 사료된다.

둘째, 본 연구에서는 해양스포츠 참여자로 국한하여 연구되었지만 추후 후속연구에서는 현장 운영자, 지도자 등을 대상으로 양적연구와 질적연구를 포함하여 연구가 이루어진다면 더욱 연구 가치가 있을 것으로 사료된다.

참고문헌

- 고영준(2008). 노인의 생활체육 참여 동기와 라이프 스타일이 생활만족도에 미치는 영향, 미간행 박사학위논문, 한양대학교 일반대학원.
- 국민체육진흥공단. 2004. 수상레저스포츠 용품산업 실태분석.
- 국토해양부(2006). 해양관광기반시설 조성 연구용역 보고서 재인용.
- 김경렬(2000). 한국사회체육 발전방향 연구. 미간행 박사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 김경임(1998). 여가스포츠활동 참가자의 여가인지, 사회적지지 및 스트레스 대처 행동에 관계. 미간행 석사학위논문. 한국체육대학교 대학원.
- 김규철(1998). 수영운동 참여가 주부의 여가 및 생활만족에 미치는 영향, 석사학위논문, 경희대학교 대학원.
- 김덕진. 2007. 해양레저스포츠관광 활성화에 관한 연구. 체육과학연구. 제주대학교 체육진흥센터. p37-48.
- 김미향(2001). 대학생의 사회적응에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 목원대학교 대학원.
- 김범식(2006). 프로스포츠 웹사이트 몰입과 팀 충성도, 사회신뢰 그리고 지역사회 정체성의 관계. 한국체육학회. 제45권 제2호 pp87-99.
- 김성수(2008). 여가만족과 여가몰입이 심리적 안녕감 및 자아실현에 미치는 영향에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 안양대학교 대학원.
- 김송희(2007). 여가활동참여자의 생활만족에 관한 구조모형분석. 미간행 석사학위논문. 용인대학교 대학원.
- 김오성(2010). 스포츠관광자의 참가동기, 선택속성, 인지된 가치, 관광만족, 재참가 의도 및 구전의도 간의 구조적 관계. 미간행 박사학위논문. 강원대학교 대학원.
- 김옥주(2008). 서남권지역의 해양스포츠 특성화 전략. 미간행 박사학위논문. 조서대학교 대학원.
- 김응식(1998). 한국 프로야구 선수의 연봉산정 모형. 미간행 박사학위논문. 성균관대학교 대학원.

- 김창수(2006). 태권도 지도자의 여가몰입이 직무만족에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 김철우(2004). 스포츠관광의 참가동기, 관광지 속성평가가 재참가 및 전환의도에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문. 계명대학교 대학원.
- 김태운(2002). 여가활동 참여 대학생의 라이프스타일과 건강증진 행위 및 대학 조직만족도 간의 인과모형 연구. 한국체육학회지, 41(3),125-137.
- 김현기(2007).한국의 여가문화 현황 분석과 발전방안에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 충북대학교 대학원.
- 김혜영(2002). 모험스포츠 참여에 따른 스포츠사회화에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 연세대학교 대학원.
- 남동현. 2002. 해양스포츠관광 경영론. 서울 : 대경북스.
- 노수연(2002). 댄스스포츠 참여자의 의식과 태도에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 동아대학교 대학원.
- 노준석(2003). 미디어 이용과 몰입경험에 따른 수용자의 여가만족에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 류경문(2006), 『여가학』, 서울: 대경북스.
- 문태영(2002). 해양레저스포츠 참여가 자아존중감 및 심리적 행복감에 미치는 영향. 한국스포츠리서치, 13, 1호, 455-467.
- 박강수,김형순,김영태(2000).호텔· 외식· 마케팅.서울:도서출판 석정.
- 박수정(1996). 수상스포츠 참여자의 종목에 따른 참여동기 및 참여만족도의 차이. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 박승환. 2004. 스포츠관광을 위한 해양레저스포츠 발전전략에 관한 연구. 명지대학교박사학위논문.
- 박용범(2000). 지방자치단체의 스포츠이벤트를 통한 지역사회개발방안. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 배성완(2002). 목포권 스포츠관광 발전 방안에 관한 연구. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 서동균(2008),대학생의 여가스포츠에 대한 의사결정균형과 여가기능, 여가몰입, 여가유능감 관계의 구조모형분석. 미간행 박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 성기환(2012). 해양스포츠의 참여형태와 참여동기 및 여가몰입이 생활만족에 미치는

- 는 영향. 미간행 박사학위논문. 부경대학교 대학원.
- 스포츠 비즈니스(1998). 스포츠와 여행. 월간 스포츠 비즈니스. 6호. 50-57.
- 오노균(1999). 스포츠를 통한 관광자원 진흥방안. 한국관광연구원.
- 원형중, 하지연(2004). 직장인의 여가스포츠활동 참여 모형에 관한 탐색적 분석. 한국 여성체육학회지, 18(3), 113-128.
- 유재경(2006). 한류관광객의 몰입 결정요인에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 유홍주(1997). 해양스포츠와 해양력. 해양연구논총. 해군사관학교해양연구소. p337-352.
- 이상춘, 여호근, 최나리. 2004. 해양관광의 이해. 백산출판사.
- 이송우(2008). 동계레저스포츠 참가자의 생활만족에 대한 경로분석. 미간행 박사학위논문. 충북대학교 대학원.
- 이유재(1999). 서비스마케팅. 서울:학현사.
- 이은석(2006). 예비노년층의 여가활동 참가유형과 여가인지감 및 여가몰입체험의 관계. 한국스포츠사회학회 19, 3, 319-338.
- 이재빈, 지삼엽, 배영훈(2009). 마리나 이용객의 시설만족이 방문 후 행동에 미치는 영향. 한국자료분석학회, 2009년도 춘계학술발표대회. 443-450.
- 이정식. 2004. 해양레저스포츠 발전의 전제와 산업화 방안. Korea sport research. 한국스포츠리서치. p1827-1838.
- 이종길(1992). 사회체육활동과 생활만족의 관계. 미간행 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 이종영(1996). 삶의 질을 위한 운동과 스포츠의 역할. 한국체육학회지, 15회 국민체육진흥 세미나.
- 이태우(1996). 부산지역의 해상관광 발전에 관한 연구. 부산광역시의회 현안과제 연구보고서.
- 이호(2011). 해양스포츠 참여제약, 참여동기, 인지된 가치, 참여 후 행동에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 부경대학교 대학원.
- 일본관광협회(1987). 관광계획의 수법. 일본관광협회 회보 5.
- 장대련(1998), 인터넷 광고의 포지셔닝과 효과, 『방송광고연구총서』, 14(1), 285-565.

- 정명수(1999). 사회체육지도자의 직무와 조직에 대한 만족이 이직에 미치는 영향. 계명대학교 대학원. 박사학위논문.
- 정무형(1997). 지속 가능한 해양관광 개발. 국제해양관광·환경학회, 국제 해양관광 학술대회.
- 정용각(2002), 『여가행동 및 레크레이션』, 부산:부산외국어대학교 출판부.
- 조은애(2005). 대학생의 성격특질에 따른 여가스포츠 참여유형, 동기 및 만족도의 관계. 미간행 박사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 지삼업(1996). 내일의 파도를 향하여. 부산 : 혜원출판사.
- 지삼업(2006).해양스포츠 자원론,서울:대경북스.
- 지삼업(2008).마리나 관리론,서울:대경북스.
- 천병희(2002), 『시학』, 서울:문예출판사.
- 최규철(1999). 현대인과 레포츠 관광. 서울 : 지샘출판사.
- 하지연(2005).직장인의 자아개념과 여가태도 및 여가스포츠활동 관여도의 인과모형. 한국체육학회지, 44(2), 573-583.
- 한국관광공사(1996). 관광동향에 관한 년차 보고서.
- 한철연(2001). 21C 스포츠관광. 서울 : 백산출판사.
- Barnard.(1998).Sporttourism...for you? A guide to develop a sport tourism strategy. Victoria, Australia : Ministry of Tourism, Recreation and Culture.
- Bojanic, D. (1996)“The Smoking Debate: A Look at the Issues Surrounding
- Cambell, L. F. & Will, J. D.(1995). Exercise psychology, Human Kinetics Publisher.
- Chekola.(1975). The concept of happiness. Dissertation Abstract International, 35, 4609A.
- Csikszentmihalyi, M.(1975), Beyond boredom an anxiety, San Francisco: Jossey-Bass
- Csikszentmihalyi, M.(1978),Interest, reward and emergentmotivation, In M.R. Lepper & D. Green(Eds), The hidden costs of reward: new perspectives on the psychology of human motivation(205-216), Hillsdsle, N.J.: L. Erlbaum Associates.

- Csikszentmihalyi, M.(1990). The psychological of optimal experience, New York:Harper& Row.
- Csikszentmihalyi, M.(1993). The Evolving self, a psychology for the third millennium, new york: Harpercollins.
- Csikszentmihalyi. M.(1992). Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness, cambridge: Press syndicate of the universities of cambridge.
- Dahrendorf, R. The modern Social Conflict(Berkeley : University of California Press, 1990).
- Deci, E. L. (1975). Intrinsic Motivation, New York:Press.
- DeKnop,P.(1987).Some thought son the in fluence sport on tourism. InM.
- Deveen, M. (1987). Sport et tourism. In M. Garmise(Ed), International Seminar and Workshop on outdoor education, recreation and sporttourism, Proceedings (46-52). Netanya,Israel : Wingate Institute.
- Diener.E.(1984). Subjective well-being. Psychological Bulletin.
- Gibson, H. (1999). Active Sport Tourism : who participates, Leisure Studies,17, 155-170.
- Gunn(1988). Alhemoud and Edward G. A strong Image of Tourism Attractions in Kuwait Journal of Travel Research. Spring, pp76-80.
- Hall,C.M.(1992). Adventure, sportand health. In C.M.Halland B.Weiler(Eds), special interest tourism. London : Belhaven Press.
- Iso-Ahola, S. E.(1980). The social psychology of leisure and recreation. Iowa: WM.C. Brown Company Publishers.
- Maslow, A.(1954). Motivation and personality, New York:Harpper & Row.
- Medley.(1976). Life satisfaction across four stages of afulf life international. Journal of aging and Human development.
- Mercer, D. C.(1976). Motivation and social aspect of recreational behavior. In. I. Altman & J. F. Wohlwill(Eds.). Human behavior and environment advance in theory and research, Vol. 1. NY:Plenum.
- Murphy, J. F. (1981). Concepts of leisure(2nded.), New Jersey: Prentice-Hall.

- Neulinger, J.(1981). *To leisure: An instruction*. Boston. Allyn and Bacon,Inc
- Neulinger, J.(1981). *The Psychology of leisure*.(2nd edition). Springfield, III: Charles C. Thomas, Publisher.
- Nogawa, H., Yamaguchi, Y., & Hagi, Y.(1996). An empirical research study on Japanese sport tourism in sport-for-all events : Case studies of a single - night event and a multiple - night event. *Journal of Travel Research*. 35(2), 46-54.
- Parasuraman, A. & Grewal, D. (2000). The Impact of Technology on the Quality-Value-Loyalty Chain:A Research Agenda. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 28, 168-174.
- Ragheb, M. G. & Beard, J. C. (1980). Measuring leisure Satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 1, 576-587.
- Redmond,G.(1990). Point so fincreasing contact : Sport and tourism in the modern world. InA. Tomlinson(Ed), *Sportinsociety : Policy, politics and culture*. Conference papers No.43,158-169. East bourne, Great Britain : Leisure Studies Association.
- Scanlan, T. K. Carpenter, P. J., Lobel, M. & Simons, J. P.(1993). Sources of enjoyment for youth sport athletes, *Pediatric Exercise Science*, 5(3), 275-285.
- Scanlan, T. K. Carpenter, P. J., Lobel, M., Simons, J. P., Keeler, B. & Schmidt, G. W.(1990). A model of sport commitment, paper present at the annual meeting of the north american society for the psychology of sport and psysical activity, Houston,TX.
- Smoking Bans in Restaurants,"*Hospitality Research Journal*,20(1), 27-38.
- Standeven,J. & Tomlinson,A.(1994).*Sport and tourism on SouthEast England*. London : South East Council for Sportand Recreation.
- Trevino, Linda Klebe and Webster(1992), Flow in computer-mediated communication, *Communication Research*, 19(5), 539-573.
- White, T. H.(1975). The relative importance of education andincome as predictors in outdoor recreation participation. *Journal of Leisure Research*,

7(3), 191-199.

Witt, P. A., & Ellis, G.(1987). The leisure diagnostic battery: The oretical and empirical structure. Denton, Texas: North Texas State University, Leisure Diagnostic Battery project.

witt, Peter, A. & Ellis, Gary, D. (1990). The Leisure Diagnpstic Battery Users Manual, North Texas University.

Zeithaml,V.A.(1988).Consumer perceptions ofprice, quality and value: A mean-end model and synthesis of evidence. Journal of Marketing, 52, 2-22.

부록- 설문지

해양스포츠 참여자의 인지능력이
여가몰입과 생활만족에 미치는 영향

김 재 흥

조선대학교 교육대학원

안녕하십니까?

저는 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족이라는 논제를 가지고 연구 활동을 하고 있습니다.

본 설문지는 해양스포츠 저변확대와 시장에 전략 수립을 연구하는데 필요한 자료를 얻고자 작성된 설문지입니다.

이러한 연구에 여러분들의 소중한 의견을 모으고 있습니다.

여러분이 응답하신 내용은 통계법 제 8조 및 9조의 규정에 의하여 연구목적 이외에는 절대로 사용하지 않을 것이며, 개인의 의견은 절대적으로 비밀이 보장됩니다.

본 설문지에는 옳고 그름이 없으므로 제시된 응답 요령을 자세히 읽고 난 후 한 문장도 빠짐없이 솔직하게 답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

본 연구에 대하여 조금이라도 의문사항이 있으시면 언제든지 연락해 주시기를 바라며, 본 연구에 협조하여 주신데 대하여 다시한번 깊은 감사드립니다.

2013년

조선대학교 교육대학원

김 재 홍

I. 다음 항목들은 해양스포츠 인지능력에 대한 귀하의 생각을 알아보기 위한 설문입니다. 다음 문항을 읽으시고 귀하의 생각에 해당하는 곳에 체크(✓)하여 주시기 바랍니다.

인지능력	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 나는 좋아하는 해양스포츠 활동을 충분히 즐기고 있다.	⑤	④	③	②	①
2. 나는 처음하는 해양스포츠 활동이라도 잘될 것이라는 자신이 넘친다.	⑤	④	③	②	①
3. 나는 즐거운 해양스포츠활동을 많이 알고 있다.	⑤	④	③	②	①
4. 나는 사람들과 만나는 것이 좋다.	⑤	④	③	②	①
5. 나는 내가 하고 있는 대부분의 해양스포츠활동을 좋아한다.	⑤	④	③	②	①
6. 나는 누군가와 함께 하는 해양스포츠 활동을 좋아한다.	⑤	④	③	②	①
7. 나는 내가 실시하고 있는 대부분의 해양스포츠 활동에 능숙하다.	⑤	④	③	②	①
8. 나는 해양스포츠를 잘한다.	⑤	④	③	②	①
9. 나는 새로운 활동을 익히는 것이 빠르다.	⑤	④	③	②	①
10. 나는 내가 좋아하는 해양스포츠활동의 경우에는 대체로 남보다 능숙하다.	⑤	④	③	②	①
11. 나는 새로운 해양스포츠를 찾아내는 편이다.	⑤	④	③	②	①
12. 나는 재미있는 일을 만들어 내는데 능숙하다.	⑤	④	③	②	①
13. 나는 참가하고 싶은 해양스포츠 활동을 찾아내는 것이 쉽다.	⑤	④	③	②	①

II. 다음 항목들은 해양스포츠 여가몰입에 대한 귀하의 생각을 알아보기 위한 설문입니다. 다음 문항을 읽으시고 귀하의 생각에 해당하는 곳에 체크(✓)하여 주시기 바랍니다.

여가몰입	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 나는 가끔 여가활동을 멋지게 하는 상상을 해본다.	⑤	④	③	②	①
2. 내가 즐기는 여가활동을 생각하면 즐거워진다.	⑤	④	③	②	①
3. 나는 내가하는 여가활동에 자부심을 느낀다.	⑤	④	③	②	①
4. 나는 여가활동에서 많은 행복감을 느끼고 있다.	⑤	④	③	②	①
5. 나는 여가활동을 앞으로도 계속 할 것 이다.	⑤	④	③	②	①
6. 나는 여가활동에 관한 기술이나 방법에 관한 정보를 얻으려고 노력하다.	⑤	④	③	②	①
7. 내가하는 여가활동은 내가 가장 하고 싶어하는 여가활동이다.	⑤	④	③	②	①
8. 나는 여가활동을 하는 시간이 항상 기다려진다.	⑤	④	③	②	①

Ⅲ. 다음 항목들은 해양스포츠 생활만족에 대한 귀하의 생각을 알아보기 위한 설문입니다. 다음 문항을 읽으시고 귀하의 생각에 해당하는 곳에 체크(✓)하여 주시기 바랍니다.

생활만족	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 나는 해양스포츠 활동을 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘한다.	⑤	④	③	②	①
2. 내가 하고 있는 해양스포츠활동은 신체적 활력을 되찾게 해준다.	⑤	④	③	②	①
3. 내가 하고 있는 해양스포츠 활동은 체력을 증진 시킬 수 있다.	⑤	④	③	②	①
4. 내가 하고 있는 해양스포츠 활동은 건강을 지켜준다.	⑤	④	③	②	①
5. 내가 하고 있는 해양스포츠 활동을 통해 나의 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다.	⑤	④	③	②	①
6. 내가 하고 있는 해양스포츠 활동은 스트레스 해소에 도움이 된다.	⑤	④	③	②	①
7. 내가 하고 있는 해양스포츠 활동은 정서적 안정을 갖게 한다.	⑤	④	③	②	①
8. 내가 하고 있는 해양스포츠 활동을 하는 시설은 마음을 편하게 해준다.	⑤	④	③	②	①
9. 내가 하고 있는 해양스포츠 활동을 할 때 잡념이 사라지고 마음이 평온해진다.	⑤	④	③	②	①
10. 해양스포츠를 주변사람들에게 권유 할 것이다.	⑤	④	③	②	①
11. 내가 하고 있는 해양스포츠활동을 통해 다른 사람들과 사회적 교류를 한다.	⑤	④	③	②	①
12. 내가 하고 있는 해양스포츠활동을 통해서 만난 사람들은 친근감이 느껴진다.	⑤	④	③	②	①
13. 현재하고 있는 해양스포츠가 처음에 기대 했던 것과 잘 맞다.	⑤	④	③	②	①

저작물 이용 허락서

학 과	체육교육전공	학 번		과 정	석사
성 명	한글 : 김 재 흥 영문 :				
주 소					
연락처	E-MAIL :				
논문제 목	<p style="text-align: center;">한글 : 해양스포츠 참여자의 인지능력이 여가몰입과 생활만족에 미치는 영향</p> <p style="text-align: center;">영문 : The Effect of Life satisfaction in participation, recognition ability and Leisure Flow on Maine Sports</p>				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사 시가없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

동의여부 : 동의(O) 조건부 동의() 반대()

2013년 10월 25일

저작자: 김 재 흥 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하