



저작자표시-비영리 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.

- 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](#) 

2022년 8월

교육학석사(무용교육)학위논문

여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한
재미요인이 학교 행복감과 인지된 경기력에
미치는 영향: 구기종목을 중심으로

조선대학교 교육대학원

무용교육 전공

백 다 은

여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교 행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향: 구기종목을 중심으로

The effect of the fun factor of middle school girls'
participation in sports clubs on school happiness and
perceived performance: Focusing on the ball game

2022년 8월

조선대학교 교육대학원

무용교육 전공

백 다 은

여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교 행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향: 구기종목을 중심으로

지도교수 이 숙 영

이 논문을 무용교육 석사학위 신청논문으로 제출함.

2022년 4월

조선대학교 교육대학원

무 용 교 육 전 공

백 다 은

백다은의 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 임지형 (인)

심사위원 조선대학교 교수 이숙영 (인)

심사위원 조선대학교 교수 서영 (인)

2022년 6 월

조선대학교 교육대학원

목 차

| | |
|--------------------------|-----------|
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 필요성 | 1 |
| 2. 연구의 목적 | 3 |
| 3. 연구의 가설 및 모형 | 4 |
| 4. 연구의 제한점 | 6 |
| 5. 용어의 정의 | 6 |
| II. 이론적 배경 | 8 |
| 1. 학교 스포츠 클럽 | 8 |
| 2. 스포츠 클럽 참여의 재미요인 | 11 |
| 3. 학교 행복감 | 16 |
| 4. 인지된 경기력 | 19 |
| III. 연구방법 | 22 |
| 1. 연구대상 | 22 |
| 2. 연구도구 | 22 |
| 3. 연구도구의 신뢰도 | 25 |
| 4. 자료처리방법 | 26 |
| IV. 연구결과 | 27 |
| 1. 연구대상자의 기본적 특성 | 27 |
| 2. 주요 변수의 기술통계량 | 28 |

| | |
|--|-----------|
| 3. 기본적인 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이 | 29 |
| 4. 주요 변인 간 상관관계 | 32 |
| 5. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교 행복감에 미치는 영향 | 34 |
| 6. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 인지된 경기력에 미치는 영향 | 36 |
| V. 논의 | 38 |
| 1. 기본적인 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이 | 38 |
| 2. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교 행복감, 인지된 경기력에 미치는 영향 | 39 |
| VI. 결론 | 41 |
| 참고문헌 | 43 |
| 부 록(설문지) | 48 |

표 목 차

| | |
|---|----|
| 표 1. 설문지 구성 | 24 |
| 표 2. 연구도구의 신뢰도 | 25 |
| 표 3. 연구대상자의 기본적 특성 | 27 |
| 표 4. 주요 변수의 기술통계량 | 28 |
| 표 5. 기본적 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이 | 30 |
| 표 6. 주요 변인 간 상관관계 | 36 |
| 표 7. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교행복감에 미치는 영향 | 35 |
| 표 8. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 경기 자신감에 미치는 영향 | 36 |
| 표 9. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 기술 운영에 미치는 영향 | 37 |

그림 목 차

| | |
|------------------|---|
| 그림 1. 연구모형 | 5 |
|------------------|---|

ABSTRACT

The effect of the fun factor of middle school girls' participation in sports clubs on school happiness and perceived performance: Focusing on the ball game

Baek, Da-Eun

Advisor : Prof. Lim, Ji-Hyung Ph. D.

Major in Dance Education,
Graduate School of Education,
Chosun University

The purpose of this study was to investigate the effect of the fun factors of female students' participation in sports clubs on their school happiness and perceived performance. Through this, the ultimate goal of this study is to increase female students' participation in sports activities and to provide specific implications for girls' physical and social growth through the positive effects of physical education classes by increasing their confidence in physical education. The summary results of this study are as follows.

First, it was found that there was a partial difference in school happiness and perceived performance according to the basic

characteristics of the study subjects. In particular, it was found that students in lower grades, students with difficult family circumstances, and students with low school grades had a low sense of school happiness.

Second, among the fun factors of female middle school students' participation in school sports clubs, the daily escape factor improved the female middle school students' perceived performance, the recognition of physical strength and health contributed to the confidence of the game, and the victory and competition factors improved school happiness.

Third, among the fun factors of female middle school students' participation in school sports clubs, victory and competition factors have an effect on improving school happiness, but if excessive, they acted as a mechanism to reduce technical operation ability in sports activities.

Through the results of this study, the fun factors of a new sports club were discovered for students in relatively low grades, students with poor family circumstances, and students with low school grades in operating a school sports club. This suggests that it is necessary to prepare a means to bring about In particular, it is suggested that the physical education teacher not only carry out physical education classes, but identify each student's concerns and academic problems through a preliminary interview, and then suggest that individual sports club teaching

activities that each student desires can be accomplished.

I. 서론

1. 연구의 필요성

청소년기는 성인으로 거듭나는 중간 과정에 위치하고 있으며, 의존적이었던 삶에서 탈피하여 독립적인 인격체로 성장해 가는 과정에 있다. 이에, 자신을 단련시키며 사회 속에서 적응하는 방법들을 익히는 시기라 할 수 있다(Assopardi, 2018). 특히, 청소년들은 학교 내에서 친구들과 어울리면서 스스로의 가치관을 정립해 나가고, 그들의 자아실현을 위한 기본 자질을 갖추는 시기이기도 하다(함승연, 2011).

오늘날 청소년들은 학교 내에서 가장 많은 그들의 일상을 보내며, 학교 내에서 다양한 인간관계를 맺게 되나 청소년들의 올바른 사회화과정을 돕기에는 학교 내 교육적 활동들이 지나치게 입시위주의 교육과정으로 편성되어 있다. 특히나 우리나라의 청소년을 향한 교육현실은 지나친 경쟁으로 인해 청소년들의 삶을 왜곡시키기도 하며, 청소년들의 활동을 제어하기도 한다(강문권, 권웅, 2021). 이에, 바람직한 청소년들의 인성함양을 위한 다양한 방법들이 제기되고 있는데, 그들 중 하나가 학교 내 스포츠 클럽 활동이다(박경석, 2020).

학교 내 스포츠 클럽 활동은 학교폭력의 근절은 물론 스포츠 활동을 통하여 협력심과 배려심, 책임감, 공동체 의식 등을 길러줄 수 있으며 타인과의 관계와 또래간의 상호작용을 통해 신체·사회·정서적 측면의 조화로운 인재 형성에 있어 긍정적인 영향력을 갖고 있다(이슬, 김영재, 2020). 이 외에도 스포츠 클럽 활동은 개인의 인지적 발달을 돕기도 하며(김종렬, 이은주, 2012), 학생들의 노력과 도전의식을 길러주는 등(박경석, 2020) 오늘날 청소년에게 필요한 다양한 역량을 길러줄 수 있는 활동으로 여겨지고 있다.

한편, 기존의 스포츠 활동들은 주로 남학생 위주의 종목들로 구성되어 여학생들의 활동 참여에 대한 제약이 있어 왔다. 특히 여학생들은 사춘기로부터 발생하는 신체적 특성, 감수성과 감정 변화, 땀나는 것에 대한 부정적인 생각 등으로 인해 신체적 움직임을 꺼려하기도 한다(국형근, 2013). 실제로 10대 여학생들의 체육활동

참여는 다양한 조사 결과에서도 가장 참여율이 낮은 군으로 밝혀지고 있으며, 다수의 노력에도 불구하고 아직까지 10대 여학생들의 스포츠 활동에 대한 참여 수준은 매우 낮은 수준에 머물러 있다(정겨운, 2015).

이와 같은 여학생들의 스포츠 활동에 대한 참여 수준을 높이기 위한 방안으로서 학교 내 스포츠 클럽의 활성화가 최근 화두가 되고 있다(고정길, 2018; 한동수 외, 2020). 선행연구들에서 공통적으로 주장하고 있는 여학생들의 스포츠 활동에 대한 참여 수준을 높이기 위한 방안은 여학생들의 체육활동 인식을 긍정적으로 전환시켜, 참여도를 높이기 위한 방안이다. 즉, 여학생들이 체육활동에 대한 흥미와 긍정적인 가치를 인식하여 체육활동에 적극적으로 참여하도록 이끌어야 한다는 논의이다(김원정, 홍애령, 2017). 이와 같은 논의는 Kora & Hein(2006)의 연구에서도 주장하였듯, 스포츠 활동이 학생들에게 교육적이라 할 지라도 흥미가 보장되지 않게 되면 그 활동은 오래 지속되기가 힘들다는 점을 근거로 하여 스포츠 활동 내의 재미요인을 제고해야 한다는 주장과 맥락이 일치한다.

이에, 여학생들의 스포츠 활동에 대한 적극적 참여를 이끌어 내어, 스포츠 활동이 지닌 다양한 교육적 효과를 제고하기 위해서는 여학생들의 스포츠 활동의 재미요인에 대한 제고가 필요하다 정리된다. 스포츠활동에 대한 참여에 있어 재미와 흥미요소가 부가되게 되면, 학생들은 그들의 학교생활에 대한 만족도가 높아지게 되어(공혜준, 2018) 학교 내에서의 다양한 관계로부터 촉발되는 사회적 성장은 물론, 학업에도 긍정적인 영향을 미치게 되고(최재석 외, 2013), 학교생활에 대한 행복감은 물론 체육활동에 대한 몰입감도 향상시키는 기제가 된다(우재동, 2014). 체육활동에 대한 몰입이 증가한다는 것은, 체육활동에 대한 자신감을 향상시켜 최상의 경기력을 발휘할 수 있다는 것으로(이상진, 2020), 그들의 체육활동에 대한 경기력을 향상시키는 기제가 될 것이다.

상기 논의와 같이, 현재 체육활동에 대한 거부감을 갖고 있는 여학생들의 체육활동 참여를 긍정적으로 이끌어 내기 위한 방안은 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인을 향상시키는 것이 주요한 방안이 될 수 있으나, 최근의 여학생들의 체육수업 참여에 관한 선행연구들은 여학생의 체육활동 친화성과 관련한 척도개발의 연구(김태현, 황성호, 2021), 체육활동 활성화를 위한 학교체육의 정책적 변화가 필요

하다는 논의(진연경, 이현석, 2016), 남학생과 여학생의 체육 수업을 분리시켜야 한다는 논의(김소라, 2018)와 같은 추상적 논의에 머물러 있다. 또한, 여학생의 스포츠 클럽에 대한 참여와 관련한 논의는 여학생의 학교 스포츠 클럽에 대한 참여가 학교생활과 인지적 특성에 미치는 영향을 연구하거나(박민규, 전선희, 2018), 스포츠 클럽 참여에 따른 즐거움의 국제적 비교연구(이기봉, 전현수, 2021), 스포츠 클럽 참여가 운동지속의도에 미치는 영향에 관한 연구(홍성광, 전선희, 2016), 스포츠 클럽 참여에 대한 중도 포기의 원인을 분석한 연구(현장원, 2018), 스포츠 클럽 참여에 따른 학교행복감의 비교 연구(정윤주, 2020)와 같이 단편적인 측면에서의 여학생 학교 스포츠 클럽 참여에 대한 연구만이 이루어지고 있을 뿐, 운동에 대한 참여도와 학교 행복감을 동시에 수행한 연구는 전무한 실정이다. 한편 우재동(2014)의 연구에서는 학교 스포츠 클럽 활동에 대한 재미요인이 운동의 몰입과 학교행복감에 미치는 영향을 다차원적으로 연구하였지만, 오늘날 체육활동에 대한 참여의 문제로 제기되는 여학생에 대한 연구는 진행하지 못하였다.

이에, 상기의 논의를 정리하여 본 연구에서는 여학생들의 스포츠 클럽 참여의 재미요인이 그들의 학교행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향을 연구하고자 한다. 본 연구를 통해 여학생들의 체육 활동에 대한 참여도를 높이고, 체육에 대한 자신감을 길러주어 체육수업의 긍정적 효과를 통해 여학생들의 신체적·사회적 성장 방안에 대한 구체적 시사점을 제공하는 것을 본 연구의 궁극적 목적으로 설정한다.

2. 연구의 목적

본 연구에서는 여학생들의 스포츠 클럽 참여의 재미요인이 그들의 학교행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향을 규명한다. 이를 통해, 스포츠 클럽 활동에 대한 여학생들의 적극적 참여를 이끌어 내어 신체적·사회적 성장 방안에 대한 구체적 시사점을 제공하는 것을 본 연구의 궁극적 목적으로 설정하고자 한다. 이를 위해 본 연구에서 설정한 구체적인 연구의 문제는 다음과 같이 설정한다.

첫째, 여중생의 기본적 특성에 따른 학교행복감, 인지된 경기력의 차이를 규명한다.

둘째, 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교행복감에 미치는 영향을 규명한다.

셋째, 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 인지된 경기력에 미치는 영향을 규명한다.

3. 연구의 가설 및 모형

본 연구에서는 여학생들의 스포츠 클럽 참여의 재미요인이 그들의 학교행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향을 분석함에 있어 다음과 같은 연구가설들과 연구모형을 설정한다.

H1: 여중생의 인구통계학적 특성에 따른 학교행복감, 인지된 경기력은 통계적으로 유의한 차이가 있을 것이다.

H1-1: 여중생의 학년에 따라 학교행복감, 인지된 경기력은 통계적으로 유의한 차이가 있을 것이다.

H1-2: 여중생의 참여종목에 따라 학교행복감, 인지된 경기력은 통계적으로 유의한 차이가 있을 것이다.

H1-3: 여중생의 주관적 가정형편에 따라 학교행복감, 인지된 경기력은 통계적으로 유의한 차이가 있을 것이다.

H1-4: 여중생의 주관적 학업성적에 따라 학교행복감, 인지된 경기력은 통계적으로 유의한 차이가 있을 것이다.

H2: 여중생의 스포츠 클럽에 대한 재미요인은 학교행복감, 인지된 경기력에 대하여 통계적으로 유의한 정(+)적 영향을 미칠 것이다.

H2-1: 여중생의 스포츠 클럽에 대한 재미요인은 학교행복감에 통계적으로 유의한 정(+)적 영향을 미칠 것이다.

H2-2: 여중생의 스포츠 클럽에 대한 재미요인은 인지된 경기력에 통계적으로 유의한 정(+)적 영향을 미칠 것이다.

이상의 연구가설에 따른 본 연구의 연구모형은 다음 그림 1과 같다.

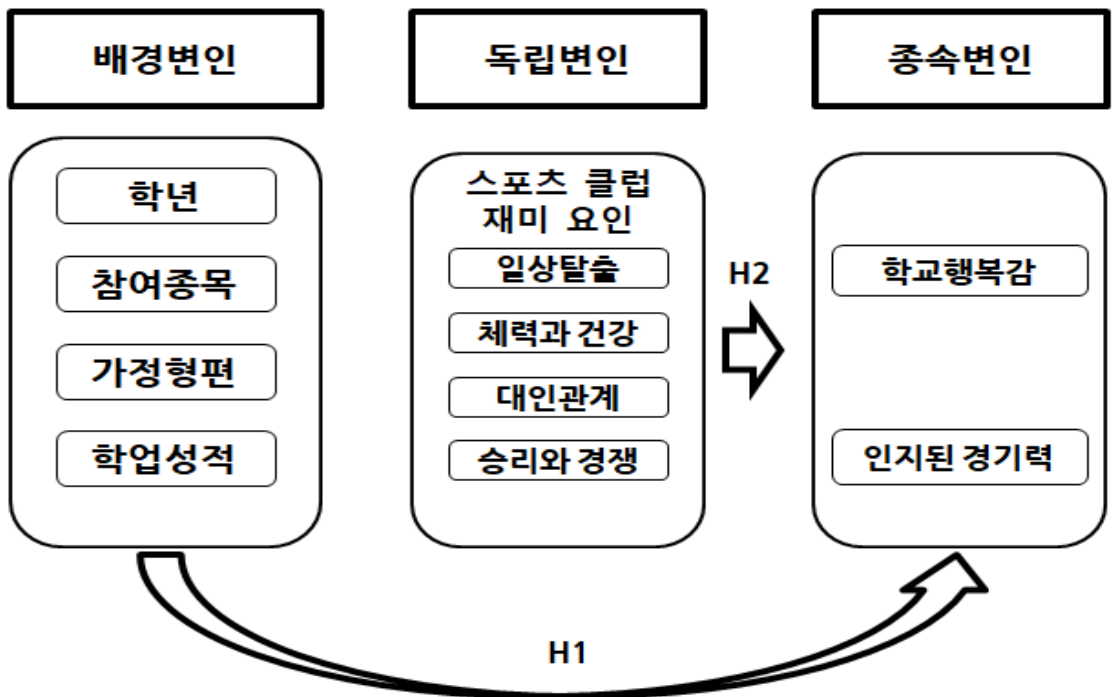


그림 1. 연구모형

4. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 조사대상자는 일부 연구자가 조사하기에 편의성이 높은 학교를 대상으로 한다는 점에, 연구의 결과를 전국의 여중생에 대한 스포츠 클럽의 참여와 관련한 내용으로 일반화 하기 어렵다.

둘째, 스포츠 클럽에 대한 참여종목은 다양하게 구성되어 있으나, 본 연구에서는 구기종목 참여자로 한정하여 전반적인 스포츠 클럽의 효과를 제시하기엔 일반화의 오류가 발생할 우려가 있다.

셋째, 본 연구는 조사대상자의 주관적 응답에 기인한 것이기에, 객관적인 스포츠 클럽 참여의 효과를 관측하였다고 주장하기엔 어렵다.

넷째, 여중생은 다양한 신체적 특성, 사회적 특성을 지니는 청소년이나 본 연구에서는 이들의 인구통계학적 특성을 연령, 참여종목, 가정형편, 학업성적의 네 가지로 한정하였다는 점이다.

5. 용어의 정의

1) 학교 스포츠 클럽 활동

학교 스포츠 클럽은 2007년 교육인적자원부의 ‘학교 스포츠 클럽 육성 사업계획’을 근간으로 시작된 교과수업 중 대안활동의 일환으로서, 체육활동에 같은 취미를 갖고 있는 학생들로 구성되어 학교가 주체가 되어 운영하는 스포츠 클럽을 의미한다(교육과학기술부, 2011). 본 연구에서는, 여자중학교에 한정하여 중학교 내, 여학생들이 수행하는 스포츠 클럽 활동을 의미하는 것으로 조작적 정의한다.

2) 학교 스포츠 클럽 활동 참여의 재미요인

본 연구에서는 초·중등학생을 대상으로 스포츠 활동의 재미요인에 대하여 연구한 윤영일(2015)의 선행연구를 바탕으로 학교 스포츠 클럽의 재미요인을 일상탈출 요인, 체력과 건강 요인, 대인관계 요인, 승리 및 경쟁 요인으로 이루어지는 다차원적인 개념으로 조작적 정의한다.

3) 학교 행복감

개인은 오랜 기간 동안 부정적 정서와 긍정적 정서 간의 변화를 경험하며, 정서의 균형을 유지하게 될 경우 행복감을 느끼게 된다. 이러한 행복감의 정의에 기대어 본 연구에서의 학교 행복감이란 학생이 학교 생활에서 느끼는 자신의 생활과, 자신에 대한 주관적 인식, 느낌에 대한 만족도의 균형 정도라 조작적 정의한다.

4) 인지된 경기력

인지된 경기력이란 훈련, 경기와 같은 스포츠 상황 속에서 선수가 운동을 수행할 때, 선수 스스로가 갖고 있는 능력과 수준, 기량을 주관적으로 판단한 수준이자, 운동에 대한 자신감 혹은 불안감을 나타내는 변수이다(Black & Weiss, 1992). 본 연구에서 인지된 경기력은 학교 스포츠 클럽에 참여한 여학생들이 스스로 인지하는 운동수행능력에 대한 자신감, 믿음 등의 총체적인 것에 대한 조작적인 것이라고 정의한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 학교 스포츠 클럽

1) 학교 스포츠 클럽의 개념

학교 스포츠 클럽은 2007년 교육인적자원부의 ‘학교 스포츠 클럽 육성 사업계획’을 근간으로 시작된 탈교과적 대안활동의 일환이다. 이는 단일 교과로서의 체육이 지닌 교육적 가치와 의미를 심화시키고자 한 움직임이다. 특히, 2010년대 초반부터 사회적 이슈로 부각되어진 학교폭력 사태에 대한 대책의 일환으로서, 2012년 7월 개정 및 고시된 초·중등 교육과정을 통해 2012년 2학기부터 전국 모든 중학교 1-3학년년을 대상으로 시행하는 학교 스포츠 클럽 활동의 전면적 시행을 공포하였다(김희규, 주영효, 2021).

학교 스포츠 클럽이란 체육활동에 같은 취미를 갖고 있는 학생들로 구성되어 학교가 주체가 되어 운영하는 스포츠 클럽을 의미한다. 특히, 학생선수의 경우 교육부의 지침에 따라 등록 대상에서 제외되어, 선수가 아닌 일반 학생들만 참여할 수 있다(교육과학기술부, 2011). 또한, 학교 스포츠 클럽은 창의적 체험활동이라는 정규 수업시수 내에서 시행되어지는 교과 활동이라는 점에 기존의 스포츠 클럽 활동과는 차별화된 시도로 평가된다(김기철, 2012). 다시 말해, 기존의 방과 후 스포츠 클럽의 활동은 수익자 부담의 수강료를 내고 시행하며 시행의 의무성은 존재하지 않았으나, 학교 스포츠 클럽은 동아리 활동으로 편성되고 운영되는 명문화된 규정에 의해 시행되는 것이다. 이와 같은 학교 스포츠 클럽 활동은 학생들의 건강과 체력의 증진을 위하여 필요한 수준의 운동량을 채우지 못하여 발생하는 장기적인 국가의 인적자원적 손실에 대응키 위하여, 청소년기의 체육활동을 양적으로 팽창시키기 위한 보건적 측면, 건강적 측면, 체력 도모적 측면의 정책이라 평가해 볼 수 있다(이정연, 이진권, 2020).

가장 최근 공고된 교육부(2018)의 교육과정 편성 및 운영 기준에 의하면, 학교 스포츠 클럽 활동은 학년별로 연간 34시간에서 68시간 동안 매 학기 중 편성하도록 규정되어 있다. 더불어, 학교의 여건을 고려하여 창의적 체험활동의 시수를 순증하여 편성하여 연간 34시간 운영을 강제하고 있고, 학생들의 희망사항을 반영하여 학교가 운영 종목을 정한다. 이 때, 최대한 다양한 종목을 개설하여 학생들의 운동 활동에 대한 선택권을 보장하여야 한다(교육부, 2015). 이와 같이, 종전의 정규수업 외로 비체계적으로 운영되어지던 학교의 스포츠 클럽 활동이 교육과정의 편제에 기반해 추진되어짐에 따라 교육과정의 내실화적 차원에서 실증적인 실태 분석이 필요하게 되었다. 이에, 학교 스포츠 클럽에 대한 활동의 연구는 실태 기반 연구와 개선 방안에 관한 연구들이 다수를 차지하고 있다(김성덕, 2016; 김성수 외, 2018, 주병하, 2017).

2) 학교 스포츠 클럽의 효과

학교 스포츠 클럽은 학생들의 신체적 능력만 향상시켜주는 것이 아니라, 다양한 사회적·심리적 효과를 지닌 전인적 교육의 도구로 작용한다. 학생들은 학교 스포츠 클럽에 참여함을 통해 스포츠 클럽의 기본활동이 되는 운동경험을 통해 신체적인 측면에서의 긍정적 변화를 경험하고, 학교 활동이 기반이 된다는 점에 학교 생활에 대한 긍정적인 변화를 기대할 수 있다. 이와 관련한 선행연구들을 살펴보면 다음과 같다.

채창목과 김영식(2015)의 선행연구에서는 학교 스포츠 클럽에 참여한 학생들과 참여하지 않은 학생들 간의 심리욕구와 인성을 비교하는 연구를 수행하였는데, 주 3회 이상 학교 스포츠 클럽 활동에 참여한 학생이 참여치 않은 학생에 비하여 기본적인 심리욕구인 유능성과, 관계성이 높다는 점을 시사하였다. 또한, 주 3회 이상 학교 스포츠 클럽에 참여한 학생들은 참여치 않은 학생에 비하여 인성을 구성하는 기반 요소들인 책임감과 배려심, 사회성, 집중력이 유의하게 상승한 것으로 도출되었다.

이어 학교 스포츠 클럽 활동은 학교생활의 전반적인 측면에서 긍정적인 영향을 미치기도 한다. 박봉모 외(2015)의 연구에서는 학교 스포츠 클럽에 참여한 중학생들이 참여치 않는 학생에 비하여 또래 간의 관계인 교우관계와 교사와의 관계, 학습활동, 학교 교직의 준수, 학교 행사에 대해 적극적으로 참여하고자 하는 마음이 유의하게 높다는 점을 밝힌 것이 근거이다. 또한, 김윤영과 강성기(2013)의 연구에서는 학교 스포츠 클럽에 참여하는 학생들의 주의집중태도와 학업능력이 더욱 높다는 점을 근거로 하여 스포츠 클럽 활동이 전반적인 학습태도도 긍정적인 방향으로 이끌 수 있다는 점을 시사하였다. 이는, 학교 스포츠 클럽 활동이 비단 체육 교과에 국한된 효과성을 보이는 것 만이 아니라, 학교라는 공동체 내의 전반적인 생활은 물론, 학생의 본분인 학습에 대한 태도까지 정(+)적으로 이끌 수 있는 변수라는 점이 시사되는 것이다.

한편, 위와 같은 학교적 측면 이외에도, 학교 스포츠 클럽 활동이 개인의 신체적 자기개념과 체육활동에 대한 만족도, 스스로의 외모에 대한 만족도도 높여주는 효과가 있다는 보고가 있다. 김영식 외(2014)는 학교 스포츠 클럽 활동 참여자의 근력과 체지방 감소는 물론, 외모와 스스로의 신체에 대한 만족이 높아진다는 점을 밝혔으며, 특히 여학생의 경우 문규진(2010)의 연구에서 체육활동에 대한 유능감, 유연성, 근력 요인이 높아진다는 점을 제시하였다. 이 외에도 김성옥 외(2008)의 연구에서는 학교 스포츠 클럽 활동에 참여한 학생들의 스포츠 자신감이 높아진다는 점을 시사한 바, 학교 스포츠 클럽은 전반적인 학교생활에 대한 만족도와 운동에 대한 수행력을 높여주는 기제로 작용한다고 풀이해 볼 수 있다.

이어 홍성광과 전선혜(2016)는 중학생의 학교 스포츠 클럽 활동 참여동기와 재미, 수업만족이 운동지속의도에 미치는 영향을 연구하였다. 이들의 주요한 연구 결과에 따르면, 학교 스포츠 클럽에 대한 참여의 내적동기와 외적 동기가 내재한 학생은 스포츠 클럽 참여에 대한 재미를 느끼며, 이 재미는 다시금 학생의 수업만족도와 운동지속의도, 나아가 운동지속의도까지 향상시키는 기제가 됨을 검증하였다. 이 연구결과는 본 연구에서 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 지닌 다양한 영향력들 중, 수업에 대한 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 점에, 각 학교 행복감에 미치는 영향이 유의할 것이라는 점, 그리고 운동지속의도에 궁극적으

로 긍정적인 기제로 작용한다는 점에 인지된 경기력에도 유의한 영향을 미치는 변인이 될 것이라는 점을 추론할 수 있게 하는 연구사례로서의 의미가 있다.

또한, 중학교 여학생들의 학교 스포츠 클럽 참여와 관련한 연구를 수행한 박민규와 전선혜(2018)의 연구도 존재한다. 이들의 연구에서는 중학교 여학생들의 학교 스포츠 클럽의 참여경험이 여학생의 자아존중감, 학교에 대한 소속감, 학교 생활에 대한 만족감에 모두 긍정적인 영향을 미친다는 점을 규명하여 다시금 학교 생활에 대한 총체적 행복감에 영향을 미칠 것이라는 본 연구의 설정 가설을 지지하는 연구로서의 의의가 있었다.

이상의 논의를 정리해 보면, 학교 스포츠 클럽 활동에 대한 참여는 학생에게 신체적인 측면에서 긍정적인 변화에 대한 경험을 유도하여 운동수행과 관련한 변인을 긍정적인 측면으로 이끌고, 학교 생활의 다양한 측면에서 긍정적인 영향을 미치는 기제라는 점이 시사된다. 본 연구에서는 이와 같은 선행연구들에서 다양하게 제시된 학교 스포츠 클럽의 다양한 효과에 근거하여, 여학생의 스포츠 클럽 활동에 대한 참여, 구체적으로 스포츠 클럽 활동에 대한 재미 요인이 그들의 학교 생활에 대한 행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향을 다차원적으로 규명해보고자 한다. 이를 위해, 다음 절에서는 여학생의 스포츠 클럽 활동에 대한 참여의 재미 요인에 대한 고찰을 수행하기로 한다.

2. 스포츠 클럽 참여의 재미요인

1) 재미요인의 개념

재미의 개념이란, 과제 활동시에 느끼는 긍정적인 정서 반응이라 할 수 있다. 또한, 재미는 심리적인 안정감과 복지감이 포함되는 개념이며, 몸과 마음이 편안해지며 즐거움을 느낄 수 있는 ‘준비적 상태’를 의미한다. 재미가 있으면, 정신적 스트레스와 신체적 스트레스로부터 해소되어 가벼운 느낌이 몸 전체와 마음으로 확산됨에 따라 그 자체로 즐거움을 느끼게 되는 것이다(이필우, 2005).

보편적으로 스포츠 현장 속에서의 재미나 즐거움 등의 정서를 다룬 연구들에서는 재미를 통해 운동이 어떻게 지속되는지와 신체활동에 대한 긍정적인 심리적 효과를 제고하기 위해 가장 중요한 요인은 무엇인지에 대한 문제를 규명하는지에 관하여 일차적인 관심을 두어 왔다. 특히, 이런 연구들은 재미 요인을 개인의 내적 동기로 보는 견해와, 감각적 즐거움이라고 보는 견해로 양립되는 바(김병준, 성창훈, 1996), 스포츠 활동 내에서의 재미요인에 대한 개념을 이와 같은 두 가지 차원에서 살펴보기로 한다.

재미 요인에 대한 내적 동기적 접근은 Deci & Ryan(1985)의 인지평가이론에 근거한 개념이다. 스포츠는 참여자들에게 자신의 능력을 최대한적으로 시험해 보며, 도전해 볼 수 있는 기회를 제공하기에 개인이 유능감을 경험하게 하며, 다양한 활동 속에서 다양한 의사결정은 물론, 선택의 기회를 제공하기 때문이다. 이는 곧 Deci & Ryan(1985)이 주장한 ‘과제에 대한 내적 동기는 개인의 유능성, 자결성에 대한 욕구에 기초한다’라는 사실과 부합한다.

일반적으로 개인들은 외부의 어떠한 보상 없이, 순수한 재미, 그리고 즐거움을 위하여 스스로 활동에 참여하고자 하는 의사를 보일 때, 내적으로 동기화 되었다고 말한다(유진, 2001). 더불어, 운동 참여자들에게 자발적으로 운동을 선택하게 하며, 목표를 스스로 설정하게 할 경우 운동 프로그램에 대한 내적인 동기가 높아졌다는 Tompson & Wankel(1980)의 근거사례도 존재한다. 이에, 재미요인을 스포츠 활동 내에서의 내적 동기로 정의해 보자면, ‘순수한 재미와 즐거움을 느끼기 위하여 개인이 스스로 스포츠 활동에 참여하고자 하는 의사’라 정리해 볼 수 있다.

다른 한 편으로, 재미를 감각적 즐거움으로 보는 견해이다. 재미는 어떠한 행동에 대한 직접적인 결과로 나타나지 않지만 사람들은 재미를 느낌을 통하여 한 층 더 높은 심리적 행복감과 생리적 행복감을 경험하게 된다(백성수, 2000). 이에, 이러한 행복감을 느끼기 위해 사람들은 재미를 추구하기에 재미는 강한 동기적 속성을 갖고 있는 것이다. 또한, 지속적인 재미에 대한 체험은 사회집단 형성의 기초로 작용하기도 하며, 재미라는 느낌은 여타의 정서, 상황과 상호작용을 하여 그 효과를 증폭시킨다.

이와 같은 감각적 즐거움의 차원에서 정의되는 재미 요인은, ‘즐거움, 좋아함과

같은 일반적 느낌을 나타내는 스포츠 체험에 대한 긍정적 정서 반응(Scanlan & Simons, 1992)'으로 정의된다. 이에, 재미요인을 스포츠 활동을 통해 이끌어 내는 감각적 즐거움 차원에서 정의해 보자면, '스포츠 체험을 통해 심리적 행복감과 생리적 행복감을 이끌어 내기 위하여 스포츠 참여에 대해 형성되는 동기의식'이라 정리해 볼 수 있다.

이상의 논의를 정리해 보면, 스포츠 참여에 대한 재미요인은 단순히 긍정적 정서라 보기에선 보다 세부적인 개념이며, 흥분 등과 같은 구체적 정서보다는 더욱 일반화된 개념으로서 목표달성과 대인관계, 성취 등을 모두 아우르는 스포츠 참여에 대한 동기요인이라 정의해 볼 수 있다.

2) 학교 스포츠 클럽의 재미요인

학교 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인은 실로 연구자마다 다양한 척도들이 제시되고 있다.

유은상(2021)은 중학생들의 구기종목 중 하나인 배구종목과 관련한 학교 스포츠 클럽의 재미요인으로서 크게 네 가지 구성요소인 신체적 건강과 정신적 건강유지, 성취감, 수업의 자유로움, 사회성 함양이라는 네 가지 요인에 대해 설명하였다.

첫째, 신체적 건강과 정신적 건강유지는 체육수업을 통해 학생들이 느끼게 되는 신체적 발달과 심리적 발달, 상쾌함 등을 체육수업을 선호하는 재미거리 중 주요한 요소임을 제시하며, 이와 같은 결과는 학교체육 내에서도 신체활동의 결과와 효과가 중요하다는 점을 강조하는 대목으로, 수업내용이 심신적 효과 측면에서 간과되게 될 경우 참여자의 체육수업 참여에 따른 재미가 경감될 수 있다고 하였다.

이어 둘째, 성취감이란 자신의 인생을 스스로 판단하여 가치 있다고 판단하며, 성공적이라고 인식하는 수준의 정도로서 심리적 안정감을 경험하는 정도라 하였다. 학교 스포츠 클럽 내에서 학생들이 성공적인 경험을 종종 경험하게 된다면, 체육활동에 대한 흥미와 자신감이 생기게 된다. 이렇게 형성된 흥미와 자신감은 학생들에게 성취감을 고양시켜주고, 궁극적으로 활동에 대한 참여의 재미요인으로 작용할

것이라 하였다.

셋째, 수업의 자유로움 요소이다. 학교 스포츠 클럽 시간에는 학생들이 체육관 내지는 운동장 등에서 친구들과 자유롭게 놀 수 있으며, 체육과 관련한 복장을 착용한다는 점에, 신체적 자유로움도 느끼게 된다고 하였다. 이러한 자유로움의 특성은 체육 수업이 내재한 비구속적인 특성과 연결되어 학생들에게 스포츠 클럽 참여에 따른 재미를 부각시키는 효과를 발생시킨다.

마지막으로, 사회성 함양의 요소이다. 학생들은 스포츠 클럽의 활동에 대한 참여를 통해, 협동심과 사회성, 리더십, 동료의식 등의 인관관계상 반드시 필요한 요소들을 체육 수업을 통해 학습하고, 이와 같은 사회적 관계망의 확충을 통해 체육 수업을 하나의 사회적 소통의 장으로 생각하여 재미 있고 유익한 시간이라고 생각하게 된다.

이렇듯 학교 스포츠 클럽에 관하여 연구한 유은상(2021)은 신체적 건강과 정신적 건강유지, 성취감, 수업의 자유로움, 사회성 함양의 네 가지 학교 스포츠 클럽의 재미요인을 제시하였다. 이 외에도 양정빈과 이세형(2019)의 연구에서는 여중생의 학교 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인을 친구사교, 게임 및 운동, 정서의 전환, 건강발달, 수업 참여의 용이성, 교사요인으로 구성된 6가지의 하위 요인으로 제시한 바 있으며, 홍성광과 전선혜(2016)는 앞선 유은상(2021)의 연구와 동일하게 중학생의 학교 스포츠 클럽의 참여에 대한 재미요인을 신체적 건강과 정신적 건강유지, 성취감, 수업의 자유로움, 사회성 함양의 4가지 하위요인으로 제시하고 연구를 수행한 바 있다.

하지만, 본 연구에서는 초·중등학생을 대상으로 스포츠 활동의 재미요인에 대하여 연구한 운영일(2015)의 선행연구를 바탕으로 학교 스포츠 클럽의 재미요인을 일상탈출 요인, 체력과 건강 요인, 대인관계 요인, 승리 및 경쟁 요인으로 나누어 살펴보고자 하였다. 이와 같은 요인분류는 앞선 선행연구들과 공통적인 속성을 공유함과 동시에, 보다 체계적인 관점에서 학생들의 재미요인들을 뚜렷한 구분에 의해 차별할 수 있다는 점에 선택하게 되었으며, 각 요인에 대한 의미와 재미 요인으로서의 선정이유는 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

첫째, 일상탈출 요인은 일상에서 유래하는 여러 가지 스트레스 등을 피해 평소에

는 즐기지 못하였던 여러 가지 여가활동을 함으로써 재미와 자유를 느끼며, 스트레스를 해소하여 다시금 새로운 일상을 이어나갈 수 있는 힘을 얻는 시간, 행동을 의미하는 개념이다. 스포츠 클럽 내 활동은 일상생활에서 쉽게 접할 수 있거나 시간의 제약으로 인해 그 접근성이 낮다는 점에, 이러한 일상탈출이라는 요인이 학교 스포츠 클럽의 재미요인 중 하나가 될 수 있을 것이다.

둘째, 체력 및 건강 요인은 일상생활 활동에 필요한 체력으로서 근지구력, 순발력, 유연성 등을 포함하며, 인간이 사회생활을 수행하는데 있어 가장 기초적으로 필요한 신체적 힘을 의미한다. 건강한 신체를 유지하며, 체력을 증진시키는 것은 경쟁일변도의 사회생활 속에서 원만한 사회생활을 영위하는 데 필요한 능력을 제공한다. 특히, 여학생의 경우 스포츠 클럽 참여를 통한 체중감량과 건강한 신체를 만들어 낼 수 있다는 점이 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인으로 작용할 수 있다.

셋째, 대인관계는 사회조직 내에서 두 사람 이상이 상호적으로 접촉하는 관계로, 타인에 대하여 어떻게 생각하고 느끼는지와 타인의 행동에 대하여 어떻게 반응하는지에 대한 관계를 의미하는 개념이다. 특히, 스포츠 클럽에 있어 대인관계 요인은 친구와의 친화가 체육 참여를 이끌어낼 수 있다는 점에 재미요인 중 하나가 될 수 있다.

마지막으로, 승리 및 경쟁 요인은 스포츠 활동에 있어 단순하게 자신의 실력을 쌓아 올리는 것에 그치지 않고, 상대방과의 경쟁을 통하여 승리를 맛보게 되는 것을 의미한다. 남학생과 여학생의 분별 없이 경쟁에서 승리하여 성취감을 느끼는 것은 스포츠 클럽 활동에 대한 참여의 재미요인으로 작용할 것이다.

이상의 분류기준에 따라 본 연구에서의 여학생들의 학교 스포츠 참여에 대한 재미 요인은 일상탈출 요인, 체력과 건강 요인, 대인관계 요인, 승리 및 경쟁 요인의 4가지 하위요인으로 구성되는 개념으로 보고, 이 재미 요인들이 학교 행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향에 대해 실증적으로 연구해보고자 한다.

3. 학교 행복감

1) 학교 행복감의 개념

근래엔 사회적 발전과 경제적 발전으로 인하여 국민들의 삶의 질 수준이 높아지게 되었다. 이에 따라, 자연스레 사람들은 삶의 질에 대한 관심이 높아졌고, 이를 어떻게 하면 극대화시킬 수 있을지에 대한 고민을 하기에 이르렀다. 이는 자연스레 다수의 연구자들에 의하여 행복(Happiness)의 개념, 안녕감(Well-being)의 개념, 만족감(Satisfaction)의 개념에 대한 연구의 확대로 이어지게 되었다(정윤미, 2014).

한편, 행복이라는 개념에 대한 명확한 정의를 내리는 것은 난해하다. 행복은 물질적인 개념과는 달리, 무형적이며 형이상학적인 특징을 지니고 있기 때문이다(강영하, 2008). 명수정(2010)은 행복에 관련하여 자신의 삶에 대하여 주관적으로 판단하는 생각과 느낌, 의미를 포함하는 개념이라 하였으며 전길수(2011)는 행복의 개념을 인간의 인지적 측면에서 접근하여, 생(生)에 대한 만족과 정서적인 측면의 만족감과 등과 같이 생활 내에서 지속적으로 느끼는 긍정적 정서라 정의하였다. 이어, 강영하(2012)는 사회와 개인의 발전에 기여하는 의미 있는 일, 활동에 대한 인지적·정의적 평가로서 낮은 수준의 부정적 정서와 높은 수준의 긍정적 정서 만족을 경험하는 상태로 행복을 정의하였다.

또한 행복을 크게 외적 가치기준의 측면, 인지적 측면, 정의적 측면으로 나누어 설명하기도 한다. 외적 가치기준에서의 행복은 개인이 속한 사회 내에서 추구하는 바람직한 가치 특성을 많이 갖고 있는 것을 의미하는 것을 일컫는 개념으로, 행복의 개념을 시대와 문화에 따라 변화하는 가치로 보는 관점이다(류주연, 2012). 이와 같은 관점에서 사회적 요소와 경제적 요소에 중점을 두어 행복의 개념을 설명하고자 하는 연구자들은 사회 내에서 추구하는 객관적 변인들을 제시함을 통해 개인이 어떻게 살아야하는지에 관한 지침은 제공해 줄 수 있었으나, 사회 내에서 동일한 조건을 갖춘 개인에 따라서 행복감을 다르게 느낄 수 있다는 점을 간과하였다. 이

에 행복은 정서적 관점에서 논의가 되기 시작한 것이다(김현숙, 2019).

이와 같은 정서적 관점에서의 행복을 논의해 보면, 행복감이란 매일 반복되는 일상 속에서 부정적 정서에 비교하여 얻는 긍정적 정서의 상대적인 크기로 정의할 수 있는 바, 개인은 오랜 기간 동안 이들의 정서를 경험하며, 정서의 균형을 유지하게 될 경우 행복감을 느끼게 되는 것이라 정의할 수 있다.

한편, 청소년은 대부분의 시간을 학교 내에서 할애한다. 학교는 지식을 전달하며, 대인관계를 직접 체험할 수 있는 사회의 작은 축소판으로서 이 사회 속에서 학생들은 즐거움과 성취감, 행복 등을 느낄 수 있다(정윤미, 2014). 또한, 행복이란 학생이 가져야 할 당위적인 가치이자, 교육이 추구해야 하는 결과변수라는 점에서도 청소년의 행복은 중요한 개념이다(김종백, 김태은, 2008).

이러한 논의에 근거하여 학교 행복감의 개념을 정의해 보자면, 학생이 학교 생활에서 느끼는 자신의 생활과, 자신에 대한 주관적 인식, 느낌에 대한 만족도의 정도라 정의해 볼 수 있다. 학교 행복감에 대한 다수의 연구가 진행되었음에도, 구체적으로 학교 행복감에 대한 학술적 정의는 정립되어 있지 않다. 하지만, 일반적으로 학교 행복감은 학생들이 학교활동을 통하여 평가하는 심리적 만족감, 그 결과로서 이르는 정서적 안녕을 의미하는 것으로 대체적인 합의가 이루어져 있다(김종백, 김태은, 2008; 송현미, 2012). 강현아(2010)는 학교교육의 행복지수척도라는 도구를 제작한 바, 학교 행복감에는 교사관계, 교우관계, 심리적 안정, 학교생활의 적응력, 자기효능감, 자기통제력 등의 다차원적인 영향요인이 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 이에, 학교 행복감의 구성요인에 대해서 보다 세부적인 고찰을 수행해 보기로 한다.

2) 학교 행복감의 구성요인

학교 행복감의 요인을 규명함에 있어, 김종백과 김태은(2008)은 친구관계, 교사관계, 자기효능감, 학습 활동의 즐거움, 환경만족, 심리적 안정이라는 여섯 가지 구성요인이 존재한다고 주장하였다. 이와 같은 구성요인들은 본 연구에서 수행할 학교

스포츠 클럽에도 모두 적용되는 요인들이다. 스포츠 클럽 활동 내에서는 친구(또래)는 물론, 체육교사와의 상호작용이 잇따르며, 체육 활동에 대한 자기효능감은 물론 체육 활동이 제공하는 즐거움과 수업 환경이 조성하는 환경에 대한 만족도 느낄 수 있다. 또한, 건강한 신체와 정신을 갖춤을 통해 심리적 안정도 달성할 수 있는 바, 본 연구에 가장 적합한 개념이라 사료되는 김종백과 김태은(2008)의 학교 행복감의 여섯 가지 구성 요인에 대해 살펴보기로 한다.

첫째, 친구관계이다. 학교생활에서의 또래 간의 친밀한 관계형성과 우정의 요인은 학생의 행복감에 영향을 미친다. Smith(2000)의 연구와 같이, 한국과 같은 동양 국가에서는 집단의 가치(Collectivism)를 강조하는 문화가 발달하여 상대적으로 타인과의 관계유지를 위한 노력이 빈번하게 나타나며, 이는 개인의 행복감을 높여 주는 요소로 작용한다는 점에 근거한 것이다. 학교 스포츠 클럽 또한, 친구 간 이루어지는 스포츠 활동이 이루어진다는 점에 친구관계는 궁극적으로 학교 행복감에 정(+)적인 영향을 미치는 요인으로 작용할 것이다.

둘째, 교사관계이다. 교사와 학생 간의 상호작용이 잦아지게 되면, 학생이 교사에게 향하며 교사가 학생에게 향하는 애정이 돈독해 질 것이며, 학급을 경영함에 따라서 학생들은 교사로부터 인정, 배려를 느껴 학교 생활에서의 행복감을 느끼게 된다(홍애순, 2013). 이에, 학교생활 내에서 교사와의 긍정적인 상호작용의 결과는 곧 학교 행복감을 증진시키는 요인 중 하나이다. 학교의 스포츠 클럽에 대한 참여도, 체육교사와 학생 간의 상호작용을 촉진시킨다는 점에 교사관계는 스포츠 클럽 참여로 이끌어지는 학교 행복감의 주요 요인 중 하나가 될 것이다.

셋째, 자기효능감이다. 자기효능감이란 어떤 일을 수행함에 있어 스스로 그 수행에 대한 효율성을 높여 수행할 수 있을 지에 대한 믿음으로서, 이와 같은 자기효능감이 형성되기 위해서는 성취의 경험과 대리의 경험, 언어적 설득 등이 필요하다(강영하, 2012). 학교 스포츠 클럽 활동은 스포츠 활동에 대한 학생들의 자신감을 길러주고, 성취의 경험을 높여준다는 점에 자기효능감을 높여 궁극적으로 학교 생활에 대한 행복감에 정(+)적인 영향을 미치게 된다.

넷째, 학습활동의 즐거움이다. 학교생활 내에서 학생들이 스스로 세운 목표들은 매우 중요하고, 이 목표를 성취하는 과정 속에서 수행하는 활동들은 자연스레 학교

행복감을 결정짓는 요인이 된다(류주연, 2012). 정윤미(2014)의 연구 결과와 같이, 학교 내에서 학생들이 스스로 정한 목표는 학교 행복감을 결정하는 요인이라는 것과 같이, 스포츠 클럽 내 학생의 자율적인 목표 설정은 활동의 즐거움을 높여 주고, 이는 자연스럽게 학교 행복감을 높이는 요인으로 작용할 것이다.

다섯째, 환경만족이다. 환경은 학생에게 심리적·생리적 영향을 미칠 수 있는 다양한 가능성을 갖고 있는 요인들의 내적·외적 조건들과 요인들의 총합으로 정의된다(김종백, 김태은, 2008). 이에, 학교의 환경시설과 분위기는 학생들의 학교생활에 대한 행복감과 긴밀한 관계를 맺고 있을 것이며, 스포츠 활동에 대한 환경의 만족 또한 이와 동일하게 학교생활에 대한 행복감을 증진시키는 요인으로 작용할 것이다.

마지막으로, 심리적 안정이다. 특히, 강력한 긍정적인 정서를 갖추는 편보다 적당한 수준의 긍정적인 감정을 지속적으로 느낄 경우 사람들은 심리적 안정감을 느끼게 된다(Lyubomirsky et al., 2005). 한편 행복감은 주관적 경험으로서 자신의 경험에 대한 인지적인 해석, 평가의 결과라는 점에 심리적 안정의 유지는 자신의 경험에 대한 평가를 긍정적으로 높일 수 있기에, 학교생활에 대한 행복감에 심리적 안정이 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 스포츠 클럽의 활동은 학생들에게 재미와 흥미를 돋구어 줄 수 있는 요인으로 작용한다면, 이 활동에서 심리적 안정이 유발될 것이며 그러한 요인들은 궁극적으로 학교 행복감에 정(+)적인 영향을 미칠 것이다.

4. 인지된 경기력

1) 인지된 경기력의 개념

인지된 경기력이란 훈련, 경기와 같은 스포츠 상황 속에서 선수가 운동을 수행할 때, 선수 스스로가 갖고 있는 능력과 수준, 기량을 주관적으로 판단한 수준이자, 운동에 대한 자신감 혹은 불안감을 나타내는 변수이다(Black & Weiss, 1992). 인지된 경기력은 훈련과 경기와 같은 스포츠 상황 속에서 운동선수들이 최상의 운동 수행을 위해 중요한 요인이자, 운동 수행에 대한 만족도 설명할 수 있는 변수라는 점에

중요한 변인 중 하나이다.

특히, 인지된 경기력은 스포츠 현장 속에서 경기력에 대한 측정이 어려운 종목들을 대상으로 그 경기력을 측정하고자 고안된 개념이다. 가령, 단체종목이나 개인종목에서 토너먼트의 방식으로 시합을 치루는 경기종목에서 선수 개개인들의 경기력을 측정하는 것은 쉽지 않은데, 이럴 경우 인지된 경기력의 개념을 사용한다. 본 연구에서 연구할 학교 스포츠 클럽 또한 학생들 간, 학생과 교사 간의 상호작용이 경쟁적 요소보다 강한 활동이라는 점에 경기력 측정이 용이하지 않기에 이와 같은 인지된 경기력이 학생 스스로의 운동 수행능력을 판단하기 위한 용이한 척도로 작용할 것으로 생각된다.

또한, 정진배(2013)는 인지된 경기력을 측정하기 위한 기준이 선수 스스로가 느끼는 운동 수행에 대한 만족감, 그리고 훈련과 경기 상황 속에서 지도자들이 지지하는 코칭행동에 대하여 선수가 체감하는 심리적 변화를 통하여 측정할 수 있다고 했다. 이에, 학교 스포츠 클럽에 참여하는 여학생들이 스스로 인지하는 경기력은 학생 스스로 느끼는 운동 수행에 따른 만족감과 교사와 또래 간 상호작용을 통해 느끼는 심리적 변화를 모두 담을 수 있는 기체로서 학교 스포츠 클럽의 효과성을 탐색하는 변수로 적합하다 사료된다.

2) 인지된 경기력의 영향요인

인지된 경기력은 실로 많은 영향인자에 의해 좌우된다. 김훈중(2011)에 의하면, 스포츠 활동을 지도하는 지도자의 리더십, 선수 개개인의 자기관리와 팀 응집력 등이 인지된 경기력을 끌어올리는 변인으로 제시되었으며, 이를 통하여 경기에 대한 수행력을 높이기 위해서는 선수와 지도자 간의 상호작용 및 유대감을 높이는 것이 선행되어야 함을 제시하였다. 학교 스포츠 클럽의 경우에도 체육교사와 학생 간의 상호작용 및 유대감을 높일 수 있어야 이와 같은 인지된 경기력이 향상될 것임을 추론해 볼 수 있는 대목이다. 특히, 운동 수행에 대한 만족은 경기력을 상승시키는 요인이다. 이진호(2011)는 기계체조의 지도자 유형에 따른 연구 속에서, 선수 개개

인들의 운동 만족은 운동에 대한 자신감을 향상시켜주는 기제가 되며, 궁극적으로 경기력에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 이는 곧, 학교 스포츠 클럽의 참여에 대한 재미요인이 스포츠 클럽 참여에 대한 만족도를 높이기, 궁극적으로 재미요인은 경기력 향상과도 유관한 관계임을 짐작케 한다.

이어 박영민과 임호성(2014)의 연구에서는 팀 분위기가 인지된 경기력에 정(+)적인 영향을 미친다고 하였다. 학교 스포츠 클럽에서의 팀 분위기의 개념은 또래 간 운동수행에 따른 팀워크라 볼 수 있는 바, 위 교사와 학생 간의 상호작용 외에도 또래 간의 상호작용 또한 인지된 경기력에 정(+)적인 영향을 미치는 요인으로 추론해 볼 수 있다. 이를 통해, 학교 스포츠 클럽 활동에 따른 재미요인과 학교 스포츠 클럽 활동 자체가 궁극적으로 모두 인지된 경기력에 대하여 정(+)적인 영향을 미칠 것이라는 추론이 가능하다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 연구대상은 수도권 지역의 중학교 여학생들을 모집단으로 설정하였다. 구체적인 연구 대상은 편의표본추출(Convenience sampling method)에 의하여 본 연구자가 근무하고 있는 중학교에서 학교 스포츠 클럽에 참여하는 여학생 300명을 대상으로 하였으며, 연구대상에게는 자기기입식 설문지를 배포하여 자료를 수집하였다. 세부적인 대상은 각 중학교 여학생의 학년별 분포를 고르게 표집하기 위하여 1학년 100명, 2학년 100명, 3학년 100명의 총 300명을 연구대상으로 설정하였으며, 연구대상자들에게는 연구의 목적을 충분히 알리고, 연구참여에 동의한 대상자들로 하여금 설문지를 배포하였다.

최초 300부의 배포된 설문지 중 수거된 분에 대하여, 불완전하거나 불충분한 응답 부 수를 제거한 온전한 유효 표본만을 본 연구분석을 위한 자료로 활용한다.

2. 연구도구

본 연구의 주요 변인은 학교 스포츠 클럽의 참여에 따른 재미요인, 학교 행복감, 인지된 경기력이다.

본 연구의 독립변수인 학교 스포츠 클럽의 참여에 따른 재미요인은 초·중등학생을 대상으로 스포츠 활동의 재미요인에 대하여 연구한 윤영일(2015)의 선행연구를 바탕으로 일상탈출 4문항, 체력 및 건강 4문항, 대인관계 4문항, 승리 및 경쟁 5문항으로 구성된 총 4가지 하위요인을 갖는 17문항을 활용한다. 이 문항들은 리커트식 5점 척도로 측정하였으며, 5점일수록 ‘매우 그렇다’로 응답하게끔 구성하였다. 윤영일(2015)의 선행연구에서 확보된 내적신뢰도 Cronbach’s α 는 일상탈출이 .878, 체력 및 건강이 .825, 대인관계가 .918, 승리 및 경쟁이 .863이었다. 이 문항들에 대

하여 타당성과 신뢰성을 검토한 뒤, 타당도와 신뢰도를 확보한 문항들을 본 연구 분석에 활용한다.

본 연구의 종속변수 중 하나인 학교 행복감은 학교 스포츠 클럽 참여 중학생들의 학교행복감에 대하여 연구한 구효진(2016), 백찬(2017)의 선행연구를 바탕으로 본 연구의 목적에 맞도록 재구성하여 친구관계 4문항, 교사관계 4문항, 자기효능감 4문항, 학습활동의 즐거움 4문항, 환경만족 4문항, 심리적 안정 4문항으로 구성된 6가지 하위요인을 갖는 24문항을 사용하였다. 이 문항들 또한 리커트식 5점 척도로 측정하였으며, 5점일수록 ‘매우 그렇다’로 응답하게끔 구성하였다. 구효진(2016)의 선행연구에서 확보된 내적신뢰도 Cronbach’s α 는 친구관계가 .851, 교사관계가 .906, 환경만족이 .881, 자기효능감은 .845, 학습활동의 즐거움은 .835, 심리적 안정은 .935였다. 한편, 본 연구에서는 독립변수가 하위 요인들로 세분화 되는 척도를 사용하였기에, 종속변수인 이 학교 행복감은 단일요인으로 취급하여 타당성과 신뢰성을 검토한 뒤, 타당도와 신뢰도를 확보한 문항들을 본 연구 분석에 활용한다.

본 연구의 또 다른 종속변수 중 하나인 인지된 경기력은 박인혜(2017)의 고등학생을 대상으로 측정한 인지된 경기력 척도를 본 연구의 목적과 대상에 맞도록 수정 및 번안하여 활용하였다. 해당 척도는 경기자신감 6문항, 기술 및 운영 4문항으로 구성된 2가지 요인의 총 10문항으로 구성되어 있으며, 이 문항들도 리커트식 5점 척도로 측정하였으며, 5점일수록 ‘매우 그렇다’로 응답하게끔 구성하였다. 박인혜(2017)의 선행연구에서 확보된 내적신뢰도 Cronbach’s α 는 경기자신감이 .891, 기술 및 운영이 .727이었다. 한편, 본 연구에서는 위 학교 행복감 측정도구와 마찬가지로, 독립변수가 하위 요인들로 세분화 되는 척도를 사용하였기에, 종속변수 중 하나인 인지된 경기력 또한 단일요인으로 취급하여 타당성과 신뢰성을 검토한 뒤, 타당도와 신뢰도를 확보한 문항들을 본 연구 분석에 활용한다.

이어, 기본적 특성변수인 학년, 참여종목, 가정형편, 학업성적을 포함한 본 연구의 설문 구성은 다음 표 1과 같다.

표 1. 설문지의 구성

| 구분 | 문항 구성 | 문항 수 | 척도 | 선행연구 | |
|--------|----------------------|--|------|------------|---------------------|
| 독립 변수 | 학교 스포츠 클럽 참여의 재미요인 | 일상 탈출, 체력 및 건강, 대인관계, 승리 및 경쟁 | 17 | | 윤영일(2015) |
| 종속 변수 | 학교 행복감 | 친구관계, 교사관계, 자기효능감, 학습활동의 즐거움, 환경만족, 심리적 안정 | 24 | 리커트식 5점 척도 | 구효진(2016); 백찬(2017) |
| | 인지된 경기력 | 경기자신감, 기술 및 운영 | 10 | | 박인혜(2017) |
| 기본적 특성 | 학년, 참여종목, 가정형편, 학업성적 | 4 | 명목척도 | - | |
| 계 | | | 55문항 | | |

3. 연구도구의 신뢰도

이 연구에 활용된 주요 변수인 스포츠 클럽의 재미요인과 각 하위요인(일상탈출, 체력과 건강, 대인관계, 승리와 경쟁), 그리고 학교행복감, 인지된 경기력 및 하위요인(경기 자신감, 기술 운영)에 대한 내적신뢰도계수인 Cronbach's α 를 도출한 결과 다음 표 2와 같이 도출되었다.

표 2. 연구도구의 신뢰도

| 개념 | | 요인 신뢰도 | 전체 신뢰도 |
|----------------|--------|--------|--------|
| 스포츠 클럽 재미요인 | 일상탈출 | .777 | .913 |
| | 체력과 건강 | .727 | |
| | 대인관계 | .768 | |
| | 승리와 경쟁 | .778 | |
| 학교행복감 | | .897 | |
| 인지된 경기력 | 경기 자신감 | .833 | .907 |
| | 기술 운영 | .847 | |

연구의 독립변수인 스포츠 클럽의 재미요인에 대한 각 하위요인과 전체 신뢰도, 연구의 종속변수인 학교행복감과 인지된 경기력 및 모든 하위요인에 대한 내적신뢰도계수 Cronbach's α 가 모두 0.6 이상으로 도출되어 연구분석을 위한 충분한 연구도구의 신뢰도가 확보되었다.

4. 자료처리방법

본 연구는 수집된 자료를 바탕으로 SPSS 22.0 통계처리 프로그램을 활용하여 다음과 같은 자료처리방법이 활용된다.

첫째, 본 연구에서 사용된 연구 도구들의 신뢰성을 검증하기 위하여 내적신뢰도 Cronbach's α 를 도출하여 신뢰성을 검증한다.

둘째, 연구대상자의 기본적 특성변인인 학년, 참여종목, 주관적으로 인식하는 가정형편의 수준, 주관적으로 인식하는 학업성적의 수준에 대한 빈도를 조사하기 위하여 빈도분석을 시행한다.

셋째, 학교 스포츠 클럽 참여의 재미요인, 학교 행복감, 인지된 경기력 변수들의 정규성 분포의 가정여부를 검정하고, 변수의 분포양상을 파악하기 위하여 왜도와 첨도 도출을 포함한 기술통계분석을 시행한다.

넷째, 학교 스포츠 클럽 참여의 재미요인, 학교 행복감, 인지된 경기력 변수 간의 상관관계를 알아보기 위하여 Pearson의 적률상관계수 도출을 통한 상관분석을 시행한다.

다섯째, 학교 스포츠 클럽 참여 여학생들의 기본적 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이를 알아보기 위하여 각 변수구분에 따라 독립표본 t-검정 및 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)을 시행하고, 일원배치 분산분석을 시행할 경우 어떠한 집단의 평균점이 높은지 알아보기 위하여 사후분석으로서 Scheffe의 검증을 시행한다.

여섯째, 학교 스포츠 클럽 참여의 재미요인이 학교 행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중선형회귀분석을 시행한다.

IV. 연구결과

1. 연구대상자의 기본적 특성

본 연구에 참여한 총 300명의 연구대상자들 중, 불성실하거나 불충분한 응답부수 40부 수를 제외한 총 260명의 기본적 특성 분포를 정리해 보면 다음 표 3과 같다.

표 3. 연구대상자의 기본적 특성(N=260)

| 구분 | | 빈도(명) | 비중(%) |
|---------|-----|-------|-------|
| 학년 | 1학년 | 88 | 33.8 |
| | 2학년 | 82 | 31.5 |
| | 3학년 | 90 | 34.6 |
| 종목 | 피구 | 93 | 35.8 |
| | 넷볼 | 44 | 16.9 |
| | 티볼 | 68 | 26.2 |
| | 기타 | 55 | 21.2 |
| 가정형편 수준 | 최하 | 9 | 3.5 |
| | 중하 | 63 | 24.2 |
| | 중 | 77 | 29.6 |
| | 중상 | 92 | 35.4 |
| | 최상 | 19 | 7.3 |
| 학업성적 수준 | 최하 | 14 | 5.4 |
| | 중하 | 57 | 21.9 |
| | 중 | 72 | 27.7 |
| | 중상 | 79 | 30.4 |
| | 최상 | 38 | 14.6 |

연구대상자의 기본적 특성을 파악해 본 결과, 위 표 3과 같이 학년의 경우, 3학

년이 90명(34.6%)으로 가장 많았지만, 1학년 88명(33.8%), 2학년 82명(31.5%)으로 모두 유사한 비중의 연구참여자가 본 연구에 참여하였다. 연구대상자들의 학교 스포츠클럽 참여 종목은 피구가 93명(35.8%)으로 가장 많았으며, 이어 티볼이 68명(26.2%), 넷볼이 44명(16.9%) 순이었다. 연구대상자들이 주관적으로 인식하고 있는 가정형편의 수준은 중상 정도가 92명(35.4%)으로 가장 많았으며, 차례로 중간 수준이 77명(29.6%), 중하 수준이 63명(24.2%), 최상 수준이 19명(7.3%), 최하 수준이 9명(3.5%) 순이었다. 또한, 연구대상자들의 전반적인 학업성적 수준은 중상 수준이 79명(30.4%)으로 가장 많았으며, 이어 중간 수준이 72명(27.7%), 중하 수준이 57명(21.9%), 최상 수준이 38명(14.6%), 최하 수준이 14명(5.4%)으로 그 뒤를 이었다.

2. 주요 변수의 기술통계량

본 연구의 주요 변수인 스포츠 클럽 재미 요인, 학교 행복감, 인지된 경기력에 대한 기술통계량을 알아보기 위하여 기술통계분석을 시행한 결과는 다음 표 4와 같다.

표 4. 주요 변수의 기술통계량(N=260)

| 변수 | | 평균 | 표준편차 | 왜도 | 첨도 |
|-----------------|---------|------|-------|-------|-------|
| 스포츠 클럽 재미 요인 | 일상탈출 | 3.66 | .863 | -.825 | 1.432 |
| | 체력 및 건강 | 3.63 | .902 | -.623 | .613 |
| | 대인관계 | 3.64 | .908 | -.545 | .525 |
| | 승리와 경쟁 | 3.72 | .896 | -.732 | .846 |
| 학교행복감 | | 3.65 | .628 | -.824 | 3.196 |
| 인지된 경기력 | 경기 자신감 | 3.42 | .940 | -.259 | -.493 |
| | 기술 운영 | 3.43 | 1.020 | -.207 | -.680 |

위 표 4와 같이 주요 변수의 기술통계량을 살펴 본 결과, 평균은 3.42 - 3.72 수준, 표준편차는 .628 - 1.020 수준에 머물러 있었다. 한편, 왜도의 경우 절댓값이 모두 3을 넘지 않고, 첨도는 절댓값이 모두 8 미만으로 도출되어 학교 스포츠 클럽에 참여하는 여중생들이 느끼는 스포츠 클럽의 재미 요인 변수, 학교행복감 변수, 인지된 경기력 변수의 평균치 분포가 정규분포를 따른다는 점을 가정할 수 있었다 (Kline, 2005). 이에, 본 연구에서는 모수적 통계기법인 선형회귀분석, 차이분석을 위한 독립표본 t-검증과 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)을 시행하는데 대한 합리적 근거를 마련하였다.

3. 기본적인 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이

본 절에서는 본 연구의 종속변수이자 관찰변수인 학교 행복감과 인지된 경기력이 여중생들의 기본적인 특성변수에 따라 달라지는지를 알아보기 위하여 차이분석을 시행하였다. 특히, 본 연구에 참여한 여중생들에게 확보한 기본적인 특성변수들은 모두 급간이 3구간 이상으로 나누어진다는 점에, 모두 일원배치 분산분석인 F분석을 시행하였으며, 구간 내의 차이를 알아보기 위하여 사후분석으로서 Scheffe의 분석을 시행하였다. 기본적인 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이를 알아본 결과는 다음 표 5와 같다.

표 5. 기본적인 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이

| 구분 | 학교 행복감 | 평균(표준편차) | | |
|---------|------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| | | 경기 자신감 | 인지된 경기력 | |
| 학년 | 1학년(N=88) ^a | 3.44(.701) | 3.22(.888) | 3.31(.900) |
| | 2학년(N=82) ^b | 3.49(.444) | 3.13(.860) | 3.22(1.004) |
| | 3학년(N=90) ^c | 4.00(.558) | 3.87(.900) | 3.73(1.083) |
| | F(p) | 25.052*** | 18.366*** | 6.405** |
| | Scheffe | c > a, b | c > a, b | c > a, b |
| 종목 | 피구(N=93) ^a | 3.64(.689) | 3.31(1.085) | 3.17(1.097) |
| | 넷볼(N=44) ^b | 3.46(.566) | 3.27(.867) | 3.51(.924) |
| | 티볼(N=68) ^c | 3.71(.547) | 3.64(.767) | 3.65(.831) |
| | 기타(N=55) ^d | 3.74(.647) | 3.43(.904) | 3.51(1.104) |
| | F(p) | 1.897 | 2.008 | 3.259* |
| Scheffe | - | - | c > a | |
| 가정형편 수준 | 하 ^a | 3.28(.686) | 3.19(1.019) | 3.34(1.026) |
| | 중 ^b | 3.73(.564) | 3.49(.927) | 3.41(1.063) |
| | 상 ^c | 3.83(.528) | 3.52(.878) | 3.49(.989) |
| | F(p) | 20.714*** | 3.114* | .534 |
| | Scheffe | a < b, c | - | - |
| 학업성적 수준 | 하 ^a | 3.41(.815) | 3.12(1.034) | 3.10(1.187) |
| | 중 ^b | 3.59(.531) | 3.30(.825) | 3.23(.800) |
| | 상 ^c | 3.83(.487) | 3.67(.888) | 3.75(.943) |
| | F(p) | 11.521*** | 8.788*** | 11.526*** |
| | Scheffe | c > a, b | c > a, b | c > a, b |

* p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

여중생들의 기본적 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이를 살펴 본 결과, 학년에 따라서는 학교 행복감($F=25.052$, $p<0.001$), 인지된 경기력의 하위 요인 중 경기 자신감($F=18.366$, $p<0.001$), 기술 운영($F=6.405$, $p<0.01$)에 대하여 모두 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 어떠한 학년에서 더 높은 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영력을 지니는지 알아보기 위하여 Scheffe의 사후분석을 시행한 결과, 3학년의 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영이 1학년과 2학년의 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영보다 높았다. 즉, 3학년 학생의 학교 행복감과 경기 자신감, 기술 운영이 모든 학년 중 가장 높은 수준을 갖고 있었다.

이어 종목에 따른 차이는 인지된 경기력의 하위요인 중, 기술 운영($F=3.259$, $p<0.05$)에서만 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 어떠한 종목에서 더욱 높은 기술 운영의 수준이 필요한지를 알아보기 위하여 사후분석을 시행한 결과, 티볼에 참여하는 여중생들의 기술 운영력이 피구에 참여하는 여중생들의 기술 운영력보다 높은 수준을 보유하고 있는 것으로 해석되었다.

다음으로 가정형편 수준에 따른 주요 변수의 차이를 살펴 본 결과, 학교 행복감($F=20.714$, $p<0.001$), 그리고 인지된 경기력의 하위 요인 중 경기 자신감($F=3.114$, $p<0.05$)에 대해서 가정형편 수준에 따른 평균점의 차이가 있었다. 사후분석을 시행한 결과, 학교 행복감에 대해서는 가정형편이 ‘하’ 수준인 학생들보다 ‘중’, ‘상’ 수준인 학생들이 더욱 높은 행복감을 느끼고 있었으며, 경기 자신감에 대해서는 사후분석의 결과로서 집단 간 차이를 발견할 수는 없었다.

마지막으로 학업성적 수준에 따른 주요 변수들의 차이를 살펴 본 결과는, 학교 행복감($F=11.521$, $p<0.001$), 경기 자신감($F=8.788$, $p<0.001$), 기술 운영($F=11.526$, $p<0.001$)에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 어떠한 학업성적의 수준을 갖고 있는 학생이 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영이 높은지를 알아보기 위해 사후분석을 시행한 결과는 모든 변수에서 학업 성적이 가장 우수한 ‘상’ 집단의 학생이 ‘중’, ‘하’ 집단인 학생들보다 수준이 높았다. 즉, 학교 행복감과 경기에 대한 자신감, 기술 운영은 학업 수준이 높은 학생이 더욱 높다는 사실이 시사된다.

4. 주요 변인 간 상관관계

본 연구의 주요 변인 간 상관관계를 알아보기 위하여 Pearson의 적률상관계수를 도출한 뒤, 이를 보기 쉽게 표로 정리한 결과는 다음 표 6과 같다.

표 6. 주요 변인 간 상관관계

| | 일상탈출 | 체력 및 건강 | 대인관계 | 승리와 경쟁 | 학교행복감 | 경기 자신감 | 기술 운영 |
|---------|-------|---------|-------|--------|-------|--------|-------|
| 일상탈출 | 1 | | | | | | |
| 체력 및 건강 | .811* | 1 | | | | | |
| 대인관계 | .665* | .699* | 1 | | | | |
| 승리와 경쟁 | .782* | .754* | .724* | 1 | | | |
| 학교행복감 | .548* | .519* | .503* | .623* | 1 | | |
| 경기 자신감 | .439* | .443* | .304* | .325* | .559* | 1 | |
| 기술 운영 | .361* | .354* | .281* | .244* | .458* | .827* | 1 |

* $p < 0.05$

본 연구에 활용된 주요 변인 간 상관분석을 시행한 결과, 위 표 6과 같이 학교 스포츠클럽 참여의 재미 변수의 하위 요인인 일상탈출($r=.548, p<0.05$), 체력 및 건강($r=.519, p<0.05$), 대인관계($r=.503, p<0.05$), 승리와 경쟁($r=.623, p<0.05$)은 모두 학교 행복감과 통계적으로 유의한 정(+)적 상관관계를 갖고 있었다. 이어, 학교 스포츠클럽 참여의 재미 변수의 하위 요인들은 인지된 경기력의 하위 요인인 경기 자신감과도 각각 일상탈출($r=.439, p<0.05$), 체력 및 건강($r=.443, p<0.05$), 대인관계($r=.304, p<0.05$), 승리와 경쟁($r=.325, p<0.05$)과 모두 통계적으로 유의한 정(+)적 상관관계를 갖고 있었으며, 기술 운영과도 각각 일상탈출($r=.361, p<0.05$), 체력 및 건강($r=.354, p<0.05$), 대인관계($r=.281, p<0.05$), 승리와 경쟁($r=.244, p<0.05$)과 모두 통계적으로 유의한 정(+)적 상관관계를 갖고 있었다.

5. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교 행복감에 미치는 영향

본 절에서는 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인의 각 하위요인들이 여중생의 학교행복감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중선형회귀분석을 시행하였다. 그 결과는 다음 표 7과 같다.

표 7. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교행복감에 미치는 영향

| 변수 | 비표준화 계수 | | 표준화 계수 | t(p) | VIF | 모형요약 |
|------|---------|------|---------|-----------|-------|--|
| | B | SE | β | | | |
| (상수) | 1.883 | .143 | | 13.161*** | | |
| 일상탈출 | .090 | .067 | .123 | 1.335 | 3.647 | F(p): 42.780*** R제곱: .401 Durbin-Watson: 2.059 |
| 체력건강 | .017 | .063 | .024 | .270 | 3.516 | |
| 대인관계 | .052 | .052 | .075 | 1.002 | 2.383 | |
| 승리경쟁 | .318 | .062 | .454 | 5.149*** | 3.319 | |

*** p < 0.001

위 표 7과 같이 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인은 학교행복감에 대하여 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있었다(F=42.780, p<0.001). 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 여중생의 학교행복감을 설명하는 설명력은 약 40.1%였으며, 회귀모형의 독립변수 간 다중공선성의 문제도 VIF 수치가 모두 절댓값 10 미만으로 도출되어 양호한 모형으로, 다중공선성의 문제는 없었다. 또한, 독립변수 간 잔차의 독립성 여부를 판단하는 Durbin-Watson 통계량도 2에 근접하여 독립변수 간 잔차의 독립성도 마련되어 양호한 회귀모형임으로 판단된다.

세부 변수별 영향력을 살펴 보면, 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인 중, 승리와 경쟁 요인만이 여중생의 학교행복감에 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있었다(t=5.149, p<0.001). 또한, 그 영향력은 표준화계수 $\beta = .454$ 로, 정(+)적 영향력이었다. 즉, 여중생의 스포츠 클럽 참여 요인들이 학교행복감에 미치는 영향을 살펴 본 결과는 여중생의 스포츠 클럽 참여요인들 중 승리와 경쟁에 대한 성취감이 학교행복감을 향상시켜주는데 영향을 미치고 있다는 해석이 가능한 대목이다.

6. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 인지된 경기력에 미치는 영향

본 절에서는 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인의 각 하위요인들이 여중생의 인지된 경기력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중선행회귀분석을 시행하였다. 이를 위해, 인지된 경기력의 하위요인인 경기 자신감과 기술 운영으로 각기 나누어 다중회귀분석을 총 2회 시행하였으며, 경기 자신감을 종속변수로 설정한 다중회귀분석의 결과는 다음 표 8과 같다.

표 8. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 경기 자신감에 미치는 영향

| 변수 | 비표준화 계수 | | 표준화 계수 | t(p) | VIF | 모형요약 |
|------|---------|------|---------|----------|-------|----------------------|
| | B | SE | β | | | |
| (상수) | 1.621 | .244 | | 6.648*** | | |
| 일상탈출 | .332 | .115 | .305 | 2.897** | 3.647 | F(p): 18.273*** |
| 체력건강 | .322 | .108 | .309 | 2.987** | 3.516 | R제곱: .222 |
| 대인관계 | -.019 | .088 | -.018 | -.216 | 2.383 | Durbin-Watson: 2.106 |
| 승리경쟁 | -.139 | .105 | -.133 | -1.320 | 3.319 | |

** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

위 표 8과 같이 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인은 경기 자신감에 대하여 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있었다($F=18.273$, $p<0.001$). 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 여중생의 경기 자신감을 설명하는 설명력은 약 22.2%였으며, 회귀모형의 독립변수 간 다중공선성의 문제도 VIF 수치가 모두 절댓값 10 미만으로 도출되어 양호한 모형으로, 다중공선성의 문제는 없었다. 또한, 독립변수 간 잔차의 독립성 여부를 판단하는 Durbin-Watson 통계량도 2에 근접하여 독립변수 간 잔차의 독립성도 마련되어 양호한 회귀모형임으로 판단된다.

세부 변수별 영향력을 살펴 보면, 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인 중, 일상탈출 요인($t=2.897, p<0.01$), 그리고 체력 및 건강 요인($t=2.987, p<0.01$)이 여중생의 경기 자신감에 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있었다. 또한, 그 영향력은 각 일상탈출의 표준화계수 $\beta = .305$, 체력 및 건강의 표준화계수 $\beta = .309$ 로, 정(+)적 영향력이었다. 즉, 여중생의 스포츠 클럽 참여 요인들이 경기 자신감에 미치는 영향을 살펴 본 결과는 여중생의 스포츠 클럽 참여요인들 중 일상탈출이라는 점에 오는 해방감, 그리고 체력과 건강을 증진시켜줄 수 있다는 신념이 여중생의 경기에 대한 자신감을 향상시켜주는 데 영향을 미치고 있다는 해석이 가능한 대목이다. 이어, 기술 운영의 경우는 다음 표 9와 같다.

표 9. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 기술 운영에 미치는 영향

| 변수 | 비표준화 계수 | | 표준화 계수 | t(p) | VIF | 모형요약 |
|------|---------|------|---------|----------|-------|----------------------|
| | B | SE | β | | | |
| (상수) | 1.811 | .276 | | 6.550*** | | |
| 일상탈출 | .346 | .130 | .293 | 2.663** | 3.643 | F(p): 11.655*** |
| 체력건강 | .238 | .122 | .211 | 1.955 | 3.516 | R제곱: .155 |
| 대인관계 | .101 | .100 | .090 | 1.010 | 2.384 | Durbin-Watson: 1.900 |
| 승리경쟁 | -.237 | .119 | -.208 | -1.987* | 3.315 | |

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

위 표 9와 같이 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인은 기술 운영에 대하여 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있었다($F=11.655, p<0.001$). 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 여중생의 기술 운영력을 설명하는 설명력은 약 15.5%였으며, 회귀모형의 독립변수 간 다중공선성의 문제도 VIF 수치가 모두 절댓값 10 미만으로 도출되어 양호한 모형으로, 다중공선성의 문제는 없었다. 또한, 독립변수 간 잔차의 독립성 여부를 판단하는 Durbin-Watson 통계량도 2에 근접하여

독립변수 간 잔차의 독립성도 마련되어 양호한 회귀모형임으로 판단된다.

세부 변수별 영향력을 살펴 보면, 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인 중, 일상탈출 요인($t=2.663$, $p<0.01$), 그리고 승리 및 경쟁 요인($t=-1.987$, $p<0.05$)이 여중생의 기술 운영력에 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있었다. 또한, 그 영향력은 각 일상탈출의 표준화계수 $\beta = .293$, 승리 및 경쟁의 표준화계수 $\beta = -.208$ 로, 일상탈출은 정(+)적 영향력이었으며 승리 및 경쟁은 부(-)적 영향력이었다. 즉, 여중생의 스포츠 클럽 참여 요인들이 기술 운영에 미치는 영향을 살펴 본 결과는 여중생의 스포츠 클럽 참여요인들 중 일상탈출이라는 개념으로부터 오는 해방감은 여중생의 스포츠 활동에 대한 기술 운영력을 제고시켜주는 요인으로 작용하나, 승리와 경쟁을 주된 재미요인으로 삼는 여중생들은 오히려 기술 운영력이 저하될 수 있다는 점이 시사되는 대목이다.

V. 논 의

본 연구는 여중생의 학교 스포츠클럽 참여에 따른 재미요인이 학교 행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향을 규명하여 여중생들의 체력 증진 및 원만한 학교생활을 위한 학교 스포츠클럽의 중요성을 강조하고, 이를 통하여 전반적인 여중생의 체육활동에 대한 참여를 이끌어내기 위한 방안을 논의하고자 수행하였다.

이 연구 결과를 바탕으로 논의를 수행해 보면 다음과 같다.

1. 기본적 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이

여중생들의 기본적 특성에 따른 학교 행복감, 인지된 경기력의 차이를 살펴 본 결과, 학년에 따라서는 학교 행복감, 인지된 경기력의 하위 요인 중 경기 자신감, 기술 운영에 대하여 모두 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 사후분석을 시행한 결과, 3학년의 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영이 1학년과 2학년의 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영보다 높았다. 즉, 3학년 학생의 학교 행복감과 경기 자신감, 기술 운영이 모든 학년 중 가장 높은 수준을 갖고 있었다.

이어 종목에 따른 차이는 인지된 경기력의 하위요인 중, 기술 운영에서만 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 어떠한 종목에서 더욱 높은 기술 운영의 수준이 필요한지를 알아보기 위하여 사후분석을 시행한 결과, 티볼에 참여하는 여중생들의 기술 운영력이 피구에 참여하는 여중생들의 기술 운영력보다 높은 수준을 보유하고 있는 것으로 해석되었다.

다음으로 가정형편 수준에 따른 주요 변수의 차이를 살펴 본 결과, 학교 행복감, 그리고 인지된 경기력의 하위 요인 중 경기 자신감에 대해서 가정형편 수준에 따른 평균점의 차이가 있었다. 사후분석을 시행한 결과, 학교 행복감에 대해서는 가정형편이 ‘하’ 수준인 학생들보다 ‘중’, ‘상’ 수준인 학생들이 더욱 높은 행복감을 느끼고 있었으며, 경기 자신감에 대해서는 사후분석의 결과로서 집단 간 차이를 발견

할 수는 없었다.

마지막으로 학업성적 수준에 따른 주요 변수들의 차이를 살펴 본 결과는, 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 어떠한 학업성적의 수준을 갖고 있는 학생이 학교 행복감, 경기 자신감, 기술 운영이 높은지를 알아보기 위해 사후분석을 시행한 결과는 모든 변수에서 학업 성적이 가장 우수한 ‘상’ 집단의 학생이 ‘중’, ‘하’ 집단인 학생들보다 수준이 높았다. 즉, 학교 행복감과 경기에 대한 자신감, 기술 운영은 학업 수준이 높은 학생이 더욱 높다는 사실이 시사된다.

이상의 연구 결과를 간략하게 요약해 보면, 상대적으로 고학년인 여중생의 학교 행복감, 인지된 경기력이 높고, 가정형편의 수준이 더 높은 학생의 학교 행복감이 높았으며, 성적이 우수한 학생들의 학교 행복감과 인지된 경기력의 수준이 높았다. 이러한 결과는 학교 스포츠클럽을 운영함에 있어서 상대적으로 저학년인 학생, 가정형편 수준이 어려운 학생, 학교성적이 낮은 학생들에게 새로운 스포츠클럽의 재미 요인을 발굴하여 이들의 학교 행복감은 물론, 경기력을 이끌어내기 위한 방편 마련이 필요하다는 점이 시사된다. 특히, 단순히 체육교사가 체육수업만을 이행하는 것이 아닌 학생 개개인의 고민사항, 학업상 문제되는 사항 등을 사전면담 등을 통해 파악한 뒤, 각 학생들이 원하는 개별적인 스포츠 클럽 교수활동이 이루어질 수 있다면 모든 여중생들이 재미 있고 보람있는 학교스포츠 활동의 참여경험을 경험하여 이들의 학교 행복감은 물론, 체육수업에 대한 경기력도 이끌어낼 수 있는 열쇠가 될 것이다.

2. 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인이 학교 행복감, 인지된 경기력에 미치는 영향

본 연구에서 여중생의 스포츠 클럽 참여에 대한 재미요인은 일상탈출, 체력과 건강, 대인관계, 승리와 경쟁의 네 가지 하위요인으로 구성된 개념이다. 이 개념들 중, 일상탈출 요인과 체력과 건강, 승리 및 경쟁만이 여중생들의 학교 행복감과 인

지된 경기력에 통계적으로 유의한 영향을 미쳤다.

특히, 일상탈출 요인은 여중생들의 스포츠 클럽 참여에서 인지된 경기력을 향상시켜주는 기제로 작용하였다. 이러한 점은 학교 스포츠클럽의 운영에 있어서 여중생들이 스포츠 활동의 참여를 통해 스트레스를 해소하고, 자유로움과 즐거움을 느껴 궁극적으로 경기력 향상에 이어질 수 있도록 교수할 필요성을 시사하는 대목이다. 즉, 기존의 체육수업과는 차별된 방식으로 여중생들이 이를 수업시간이라 인식하지 않고, 자유롭게 놀 수 있는 시간이자 학업과 가정, 사회에서 쌓인 스트레스를 해소할 수 있는 재밌는 경험이자 체험시간으로 구성할 필요가 있다. 무엇보다도 이러한 스포츠 클럽을 이행하기 위해서는 수업 이전에 여중생들이 어떠한 행동과 스포츠 활동을 자유롭게, 재밌고, 흥미롭게 인식하는지에 대한 사전조사를 통해 수업의 방법과 내용, 절차를 구성하기 위한 교수자의 노력이 필요하다.

또한, 체력 및 건강 요인은 여중생의 인지된 경기력을 향상시키는 기제로 작용하고 있었다. 즉, 여중생들은 학교 스포츠클럽의 참여를 통해 증진된 자신의 건강과 체력을 추구하며 이러한 영향이 더욱 그들의 학교 스포츠 클럽 참여에 대한 기폭제로 작용한다는 점이다. 이에, 기존의 구기활동을 넘어 보다 다양한 체육교수활동을 꾸려 여중생들의 체력과 건강을 길러줄 수 있는 다양한 체육프로그램의 구상 및 수업으로의 적용이 필요하다 사료된다.

마지막으로, 승리 및 경쟁의 요인은 여중생들의 학교 행복감에는 긍정적인 영향을 미치는 요인이나, 경기상 기술 운영력에 대해서는 부정적인 영향을 미치는 요인인 것으로 나타났다. 이는 적당한 수준의 스포츠 활동 내에서의 승리와 경쟁적 요인은 그들에게 스트레스 해소, 즐거움을 제공할 수 있으나 지나친 승리욕망과 경쟁의 추구는 오히려 바람직한 체육활동이 이루어지지 못해 형식적인 스포츠 활동에 그칠 수 있다는 우려를 나타내는 대목이다. 학교 스포츠클럽 활동의 교수자는 이러한 승리와 경쟁적 요인을 학생에게 부정적으로 작용하지 않는 수준에서 정할 수 있는 체계적인 기준과 규칙을 수업 이전에 분명하게 정할 필요성이 있을 것으로 사료된다.

VI. 결론

본 연구는 여학생들의 스포츠 클럽 참여의 재미요인이 그들의 학교행복감과 인지된 경기력에 미치는 영향을 연구하고자 하였다. 이를 통해, 여학생들의 체육 활동에 대한 참여도를 높이고, 체육에 대한 자신감을 길러주어 체육수업의 긍정적 효과를 통해 여학생들의 신체적·사회적 성장 방안에 대한 구체적 시사점을 제공하는 것을 본 연구의 궁극적 목적으로 설정하였다.

이 연구 목적을 달성하기 위하여 본 연구에서는 수도권 지역의 중학교 여학생들을 모집단으로 설정하고, 구체적인 연구 대상은 본 연구자가 근무하고 있는 중학교에서 학교 스포츠 클럽에 참여하는 여학생 300명을 대상으로 하였으며, 연구대상에게는 자기기입식 설문지를 배포하여 자료를 수집하였다. 수집된 자료는 SPSS 22.0 Ver 프로그램에 개별입력한 뒤, 빈도분석, 신뢰도 분석, 기술통계분석, 상관분석, 다중회귀분석, 차이분석 등을 시행하였다. 이 연구의 요약된 결과는 다음과 같다.

첫째, 연구대상자의 기본적 특성에 따라 학교 행복감과 인지된 경기력은 부분적으로 차이가 있음이 나타났다. 특히, 저학년인 학생, 가정형편 수준이 어려운 학생, 학교성적이 낮은 학생들의 학교 행복감이 낮은 것으로 나타났다.

둘째, 여중생들의 학교 스포츠 클럽 참여의 재미요인들 중 일상탈출 요인은 여중생들의 인지된 경기력을 향상시켜주었으며, 체력 및 건강에 대한 인지는 경기 자신감에, 승리와 경쟁 요인은 학교 행복감을 향상시켜주는 기제로 작용하였다.

셋째, 여중생들의 학교 스포츠 클럽 참여의 재미요인들 중 승리와 경쟁 요인은 학교 행복감을 향상시켜주는 영향력이 있지만, 지나치게 될 경우 스포츠 활동에서의 기술 운영력을 감소시키는 기제로 작용하였다.

이와 같은 연구 결과를 통해, 학교 스포츠클럽을 운영함에 있어서 상대적으로 저학년인 학생, 가정형편 수준이 어려운 학생, 학교성적이 낮은 학생들에게 새로운 스포츠클럽의 재미 요인을 발굴하여 이들의 학교 행복감은 물론, 경기력을 이끌어내기 위한 방편마련이 필요하다는 점을 시사하였다. 특히, 단순히 체육교사가 체육수업만을 이행하는 것이 아닌 학생 개개인의 고민사항, 학업상 문제되는 사항 등을

사전면담 등을 통해 파악한 뒤, 각 학생들이 원하는 개별적인 스포츠 클럽 교수활동이 이루어질 수 있어야 할 것을 제시하였다.

이어, 위와 같은 효과적인 학교 스포츠 클럽을 운영하기 위해서는 수업 이전에 여중생들이 어떠한 행동과 스포츠 활동을 자유롭고, 재밌고, 흥미롭게 인식하는지에 대한 사전조사를 통해 수업의 방법과 내용, 절차를 구성하기 위한 교수자의 노력이 필요할 것으로 예상된다. 무엇보다도, 기존의 구기활동을 중심으로 이루어지는 학교 스포츠 클럽의 구성체제에서 나아가, 넘어 보다 다양한 체육교수활동을 꾸려 여중생들의 체력과 건강을 길러줄 수 있는 다양한 체육프로그램의 구상 및 수업으로의 적용이 필요하다 사료된다.

한편 본 연구에서는 본 연구자가 근무하는 학교 내의 일부 여중생만을 연구대상으로 설정하였다는 점, 그리고 연구도구에 대한 타당성 검증을 시행하지 못하였다는 연구의 한계를 지닌다. 이에 향후 학교 스포츠클럽에 대한 여중생의 참여 관련 연구에서는 보다 다양한 학교급에 따른 조사와, 여중생들의 설문참여에 대해 진실성을 이끌어 낼 수 있는 설문의 기법을 적용하여 타당성 결과에 의거한 객관적이고 과학적인 연구 결과가 도출될 수 있는 후속연구들이 이루어져야 할 것으로 사료된다.

참고문헌

- 강문권, 권웅(2021). 스포츠 클럽 참여 중학생의 참여 동기, 학교생활 만족과 대인관계 간의 관계. **한국체육교육학회지**, 26(5), 105-115.
- 강영하(2008). 초등학생의 행복감에 관한 연구. **초등학교 교육연구**, 5(2), 1-18.
- 강영하(2012). 초등학생의 학교행복감 구성요인 탐색. **초등상담연구**, 11(2), 219-235.
- 강현아(2010). 초등학생이 지각하는 담임교사유형과 학교행복감의 관계. 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 고정길(2018). 여학생 체육활성화: 학교스포츠 클럽에서 답을 찾다. **우리체육**, (19), 22-29.
- 교육과학기술부(2011). **학교스포츠 클럽 운영 매뉴얼**. 대한민국 정책브리핑 정책DB.
- 교육부(2015). **초·중등학교 교육과정 총론**. 교육과학기술부 고시 제2009-41호.
- 교육부(2018). **중학교 교육과정**. 교육부 고시 제2018-162호.
- 공혜준(2018). 중학교 스포츠 클럽 참여 재미요인이 자아탄력성과 학교생활만족에 미치는 영향. **한국레저사이언스학회지**, 9(1), 23-34.
- 구효진(2016). 학교스포츠클럽 참여 중학생의 운동열정이 기본심리욕구 및 학교행복감에 미치는 영향. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 국형근(2013). 여자 중·고등학생의 체육수업에 대한 재미거리와 걱정거리 분석. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김기철(2012). **학교스포츠 클럽 활동의 운영 현황과 개선 방안**. 한국교육과정평가원 연구정책세미나 자료.
- 김병준, 성창훈(1996). 청소년 운동선수의 스포츠 참가동기 심층분석. **한국스포츠심리학회지**, 7(1), 153-171.
- 김성덕(2016). **학교스포츠 클럽 운영 실태 분석**. 수원: 경기도교육연구원.
- 김성수, 이근모, 장승현(2018). 부산시 중학교 자유학기제 운영실태 및 문제점: 체육활동을 중심으로. **교사교육연구**, 57(1), 79-94.
- 김성욱, 이서기, 황진(2008). 스포츠동아리 활동에 참여하는 청소년의 신체적 자기개념과 정서. **한국스포츠심리학회지**, 19(1), 81-95.
- 김소라(2018). **초등학교 남·여학생 체육 분리수업이 여학생 체육수업 만족에**

- 미치는 영향.** 가천대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영식, 김동경, 채창목(2014). 영교시 스포츠 클럽활동이 초등학생들의 학업성적, 학습태도, 신체적 자기개념에 미치는 영향. **한국체육학회지-인문사회과학**, 53(1), 223-233.
- 김원정, 홍애령(2017). 국내 여학생 신체활동의 연구동향 분석을 통한 체육 활성화 방안 탐색. **한국여성체육학회지**, 31(3), 73-93.
- 김윤영, 강성기(2013). 0교시 체육활동이 중학생들의 체력, 신체적 자기효능감 및 학습태도에 미치는 영향. **한국체육측정평가학회지**, 15(1), 45-56.
- 김종렬, 이은주(2012). 초, 중학교 급별 교실목표구조 기본심리욕구, 수업참여간의 구조적 관계 분석. **교육심리연구**, 26(3), 817-835.
- 김종백, 김태은(2008). 학교행복검사도구 개발 및 타당화. **한국교육심리학회지**, 22(1), 259-279.
- 김태현, 황성호(2021). 여학생 체육활동 친화성 척도 개발 및 타당화. **한국유산소운동과학회지**, 19(1), 115-129.
- 김현숙(2019). 혁신학교 초등학생이 지각한 사회적 지지와 학업적 자기효능감이 학교행복감에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김훈중(2011). 농구지도자의 변혁적 리더십과 자기관리, 팀 응집력, 훈련몰입, 인지된 경기력의 관계. 선문대학교 대학원 박사학위논문.
- 김희규, 주영호(2021). 중학교 학교스포츠 클럽 활동 인식 분석. **홀리스틱융합교육연구**, 25(4), 211-228.
- 류주연(2012). 초등학생이 지각한 긍정적 교사-학생 관계와 학업적 자기효능감이 학교행복감에 미치는 영향: 학습몰입의 매개효과를 중심으로. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 명수정(2010). 중학생의 행복에 대한 사회적 지지와 학업성취 및 낙관성의 효과. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문규진(2010). 초등학생의 방과 후 학교 스포츠 클럽활동이 신체적 자기개념, 심리적 안녕감 및 운동수행능력에 미치는 영향. **한국초등체육학회지**, 16(1), 67-77.
- 박경석(2020). 중학생이 인식한 스포츠 클럽 지도유형과 학습환경 지각 및 협력태도의 관계. **한국체육교육학회지**, 25(1), 33-43.
- 박민규, 전선혜(2018). 중학교 여학생 학교스포츠 클럽대회 참여경험정도가 자아존중감, 학교소속감, 학교생활만족도에 미치는 영향. **한국여성체육학회지**, 32(2), 23-41.

- 박봉모, 김두규, 허균(2015). 축구 학교스포츠 클럽 참여가 중학교 남학생의 학교생활 만족도에 미치는 영향. **수산해양교육연구**, 27(2), 345-352.
- 박영민, 임효성(2014). 팀 분위기가 골프선수의 운동몰입 및 인지된 경기력에 미치는 영향. **한국스포츠학회지**, 12(4), 125-133.
- 박인혜(2017). 골프선수가 지각한 부모의 교육관여가 자기주도, 인지된 경기력, 진로경로 개척의지에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 백성수(2000). 체육수업 상황에서의 재미 촉진 및 저해요인. 인천대학교 대학원 석사학위논문.
- 백 찬(2017). 예비중학생의 학교스포츠클럽 참여가 인성 및 학교행복감에 미치는 영향. 상명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송현미(2012). 초등학생이 지각한 사회적 지지와 학교행복의 관계에서 자기조절 능력의 매개효과. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양정빈, 이세형(2019). 지역에 따른 여중생의 학교스포츠클럽활동 재미요인과 수업몰입의 관계. **제주대학교 체육과학연구**, 25, 13-21.
- 우재동(2014). 학교 스포츠 클럽 활동의 재미요인이 운동몰입과 학교행복감에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유은상(2021). 학교스포츠클럽 배구종목 참여 중학생의 재미요인과 운동지속의도의 관계에서 학교생활만족의 매개효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 유진(2001). **스포츠 심리학**. 서울: 중앙대학교 출판부.
- 윤영일(2015). 태권도의 재미요인이 학교생활적응에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이기봉, 전현수(2021). 청소년 여학생의 체육수업 및 학교스포츠 클럽 활동 즐거움에 관한 비교연구: 한국과 캐나다에서의 경험을 중심으로. **한국체육교육학회지**, 26(1), 179-193.
- 이상진(2020). 청소년 골프운동 참여가 스포츠맨십 및 스포츠 자신감에 미치는 영향. **골프연구**, 14(3), 101-115.
- 이슬, 김영재(2020). 스포츠 클럽 참여 여고생의 시샘, 관계적 공격성 및 공감의 관계 연구. **한국스포츠학회지**, 18(2), 483-492.
- 이정연, 이진권(2020). 학교스포츠 클럽 정책의 효과성 분석: 학교 및 학생 성별에 따른 차별적 효과를 중심으로. **교육재정경제연구**, 29(3), 85-119.
- 이진호(2011). 남·여 기계체조 지도자 지도유형에 따른 운동만족도와 인지된

- 경기력과 의 관계. 목포대학교 대학원 석사학위논문.
- 이필우(2005). 헬스클럽 이용자의 몰입경험이 스포츠재미요인에 미치는 영향. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 전길수(2011). 학업성취 수준에 따른 초등학생의 행복감과 생활 스트레스 비교. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정겨운(2015). 중등학교 여학생의 체육 활동 참여 양상과 활성화 방안 탐색. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 정윤미(2014). 학생-교사 애착관계가 학급풍토 및 학교행복감에 미치는 영향: 학생수준과 학급수준 비교를 중심으로. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정윤주(2020). 중학교 여학생이 학교스포츠 클럽 참여를 통해 경험하는 학교 행복감 비교 분석. 인하대학교 대학원 석사학위논문.
- 정진배(2013). 주니어 골프선수의 운동몰입 및 스포츠자신감이 경기력 향상에 미치는 영향. 한국체육과학회지, 22(6), 49-60.
- 주병하(2017). 중학교 학교스포츠 클럽 활동 실태 및 지도주체별 인식 탐색. 한국스포츠교육학회지, 24(1), 61-75.
- 진연경, 이현석(2016). 여학생 체육활동 활성화를 위한 학교체육 정책 분석. 한국여성체육학회지, 30(4), 89-103.
- 채창목, 김영식(2015). 학교 스포츠 클럽활동이 초등학생의 건강 체력, 기본적인 심리육구, 스포츠 품성에 미치는 영향. 한국체육학회지, 54(2), 149-158.
- 최재석, 이정훈, 김현미, 전덕형, 김선공(2013). 스포츠 클럽 활동 참여가 학교 체육수업에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지, 13(11), 913-923.
- 한동수, 김윤상, 이주욱(2020). 중학교 여학생의 배구수업 연계에 관한 사례연구. 디지털융복합연구, 18(2), 463-473.
- 함승연(2011). 방과 후 음악줄넘기 활동이 학교부적응 학생의 학교적응력 및 공격성 완화에 미치는 효과. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 현장원(2018). 중학교 여학생의 학교스포츠 클럽 참여 중도 포기의 원인 분석. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍성광, 전선혜(2016). 중학생의 학교스포츠 클럽 활동 참여동기, 재미, 수업만족이 운동지속의도에 미치는 영향. 한국여성체육학회지, 30(3), 73-93.
- 홍애순(2013). 초등학생이 지각한 사회적지지, 학업적 자기효능감, 학교생활적응이 학교행복감 및 학업성취도에 미치는 영향. 동아대학교 대학원 박사학위논문.

- Assopardi, P. S.(2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(3), 223-228.
- Black, S. J., & Weiss, M. R.(1992). The relationship among perceived coaching behavior, perceptions of ability, and motivation in competitive age-group swimmers. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 14, 309-325.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M.(1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Kline, T. J.(2005). *Psychological testing: A practical approach to design and evaluation*. Sage Publications.
- Kora, A., & Hein, V.(2006). Perceptions of teachers' positive feedback and perceived threat to sense of self in physical education: A longitudinal study. *European Physical Education Review*, 12(2), 165-180.
- Lyubomirsky, S., King, L. A., & Diener, E.(2005). The benefits of frequent positive affect: Does happiness lead to success. *Psychological Bulletin*, 131, 803-855.
- Scanlan, T. K., & Sinoms, J. P.(1992). The construct of sport enjoyment. In G. C. Roberts(Ed.). *Motivation in sport and exercise*, 199-215, Champaign, IL: Human Kinetics.
- Smith, R. H.(2000). Assimilative and contrastive emotional reactions to upward and downward social comparisons. In J. Suls, & L. Wheller (Eds.), *Handbook of social comparison* (pp. 173-200). New York: Plenum.
- Thompson, C. E., & Wankel, L. M.(1980). The effect of perceived activity choice upon frequency of exercise behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 10, 436-443.

부록 <설문지>

안녕하세요, 여러분.

이 설문지는 학교 스포츠 클럽에 참여에 따른 여학생들의 참여의 재미 요인이, 학교생활에 대한 행복감과 여러분이 인지하는 운동수행능력 향상에 미치는 영향을 알아보기 위해 작성되었습니다. 각 질문에는 정답은 없고 여러분의 생각을 알고자 하는데 목적이 있으므로 솔직하게 응답하여 주시면 감사하겠습니다.

이 조사는 통계법 제 8조에 의거하여 실시/관리되고 기입되어지는 모든 응답내용은 통계법 제 13조 및 제 14조에 따라 통계목적으로만 사용될 것을 약속 드립니다. 여러분의 응답은 모두 익명으로 처리되며 모든 응답 내용과 개인정보는 순수 학문적인 연구 목적 외에는 절대로 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

2022년 3월

조선대학교 교육대학원 무용교육 전공

연구자 : 백 다 은

지도교수 : 이 숙 영

1. 다음 문항은 여러분이 참여하고 있는 방과 후 스포츠 클럽 활동에 대한 재미의 정도를 묻는 질문입니다. 천천히 읽어보시고, 여러분의 생각과 일치하는 곳에 'V'표 해 주시기 바랍니다.

| 항목 | | 전혀 아님 | ← | 보통 이다 | → | 매우 그림 |
|---------------|---|----------|---|----------|---|----------|
| 일상 탈출 | 1. 스포츠 클럽 활동 참여를 통하여 스트레스를 해소할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 일상에서 해방되는 느낌을 갖는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 자유로움을 느낀다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 즐거움을 느낀다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 체력 및 건강 | 5. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 신체적 건강에 도움이 되는 느낌을 받는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 정신적 건강에 도움이 되는 느낌을 받는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 7. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 체력향상에 도움이 되는 느낌을 받는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 8. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 평상시 피로감을 덜 느끼게 되었다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 대인 관계 | 9. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 친구를 많이 사귄 수 있게 되었다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 10. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 친구들과 어울리며 놀 수 있어서 좋다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 11. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 친구들과 더욱 친해질 수 있어서 좋다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 12. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 나의 사교성이 좋아지는 것을 느낀다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 승리 및 경쟁 | 13. 스포츠 클럽 활동 참여는 체육수업에 도움이 되는 것 같다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 14. 스포츠 클럽 활동 참여를 통해 운동능력이 향상되는 것 같다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 15. 스포츠 클럽 활동 참여에 따른 게임(시합)은 재미가 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 16. 스포츠 클럽 활동에서의 경쟁은 즐거움을 준다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 17. 스포츠 클럽 활동에서의 승리는 즐겁다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

2. 다음 문항은 여러분이 참여하고 있는 방과 후 스포츠 클럽 활동으로 인해 학교 생활이 어떻게 변화하였는지 묻는 질문들입니다. 천천히 읽어보시고, 여러분의 생각과 일치하는 곳에 ‘V’표 해 주시기 바랍니다.

| 항목 | | 전혀 아님 | ← | 보통 이다 | → | 매우 그림 |
|-----------------|--|----------|---|----------|---|----------|
| 친구 관계 | 1. 학교에는 내가 좋아하는 친구들이 있어 기쁘다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 친구들과 친밀한 대화를 나눌 수 있어 학교 생활이 즐겁다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 학교에서 친구들과 같이 있는 시간이 즐겁다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 함께 할 수 있는 친구가 있어 즐겁다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 교사 관계 | 5. 학교에는 나를 잘 알고 서로 말이 통하는 선생님이 계신다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. ‘선생님’ 하면 즉시 떠오르는 기분 좋은 선생님이 계신다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 7. 학교에 좋아하는 선생님이 있어 기쁘다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 8. 선생님과 원활한 대화를 나눌 수 있어서 좋다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 자기 효능감 | 9. 학교에서 내게 주어지는 과제, 일을 잘 수행한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 10. 나의 공부 계획을 실천하기 위해 노력한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 11. 말이나 행동을 할 때 한 번 더 생각하고 신중하게 행동하는 내 모습이 대견하다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 12. 다른 사람들과 즐겁게 함께 지내는 내가 자랑스럽다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 학습 활동 즐거움 | 13. 우리 학교에는 내가 좋아하는 과목들이 있어서 재미있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 14. 수업을 통해서 학습한 것들은 나에게 도움을 줄 것이기에, 중요하다고 생각한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 15. 수업을 통해서 새로운 것들을 배우는 일은 흥미롭다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 16. 학교 공부를 통해서 많은 지식을 얻을 수 있어서 좋다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 환경 만족 | 17. 학교는 공부할 수 있는 시설과 여건이 충분히 갖추어져 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 18. 학교의 강당, 운동장의 체육시설 등을 자유롭게 이용할 수 있어서 즐겁다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 19. 친구들과 모여 이야기하고 쉴 수 있는 곳이 있어서 좋다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 20. 학교에 다양하고 아름답게 꾸며진 곳이 많아 좋다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 심리적 | 21. 학교 내에서의 나의 기쁜 모습에 대하여 종종 생각한 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| 항목 | | 전혀 아님 | ← | 보통 이다 | → | 매우 그림 |
|----|---|----------|---|----------|---|----------|
| 안정 | 다. | | | | | |
| | 22. 학교의 공부나 일은 나의 성취감을 높여준다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 23. 학교 공부나 친구로 인해 스트레스를 받거나, 우울해 하지 않는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 24. 학교 때문에 피로함을 느끼지 않는 편이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

3. 다음 문항은 여러분이 참여하고 있는 방과 후 스포츠 클럽 활동으로 인
 해 운동 수행에 대한 여러분의 능력이 어떻게 변화하였는지 묻는 질문들
 입니다. 천천히 읽어보시고, 여러분의 생각과 일치하는 곳에 'V'표 해 주
 시기 바랍니다.

| 항목 | | 전혀 아님 | ← | 보통 이다 | → | 매우 그림 |
|---------------|--|----------|---|----------|---|----------|
| 경기 자신감 | 1. 나는 정신력이 강한 편이라고 생각한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나의 운동능력은 상승세이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나의 운동 수행 성과는 최상으로, 만족할 만 하다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 항상 좋은 결과의 운동을 이끌어 낼 수 있을 것으 로 확신한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나의 운동 신경은 상위급이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 어떠한 경기라도 자신감이 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 기술 및 운영 | 7. 나의 운동능력은 스스로 만족할 만 한 수준이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 8. 나의 운동성과는 스스로 만족할 만 한 수준이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 9. 나는 운동을 할 때 다양한 기술을 적용하는 편이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 10. 나는 운동할 때 최상의 운영능력을 발휘한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

4. 다음 문항들은 여러분의 기본 사항을 묻는 질문들입니다.

1) 귀하의 학년은?

① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

2) 귀하의 참여 종목은?

① 피구 ② 넷볼 ③ 티볼 ④ 기타

3) 귀하가 생각하는 귀하의 가정형편 정도는?

① 최하 ② 중하 ③ 중 ④ 중상 ⑤ 최상

4) 귀하가 생각하는 학업성적의 수준은?

① 최하 ② 중하 ③ 중 ④ 중상 ⑤ 최상