



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 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](#)

2023년 8월

교육학석사(체육교육)학위논문

축구선수의 자기효능감이 귀인양식에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

이 찬 솔

축구선수의 자기효능감이 귀인양식에 미치는 영향

The Effect of Self-Efficacy on Causal Attribution
among Soccer Players

2023년 8월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

이 찬 솔

축구선수의 자기효능감이 귀인양식에 미치는 영향

지도교수 전 현 수

이 논문을 교육학석사(체육교육) 학위신청 논문으로 제출함.

2023년 4월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

이 찬 솔

이찬솔의 교육학 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 이 기 봉



위 원 조선대학교 교수 홍 완 기



위 원 조선대학교 교수 전 현 수



2023년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	4
3. 연구의 가설	4
II. 이론적 배경	5
1. 자기효능감	5
1) 자기효능감의 개념	5
2) 자기효능감의 원천	6
3) 스포츠에서 자기효능감	8
2. 귀인	10
1) 귀인의 개념	10
2) 스포츠에서 귀인	11
3) 학습된 무기력과 귀인	13
3. 자기효능감과 귀인	14
III. 연구 방법	15
1. 연구대상	15
2. 조사도구	16
1) 자기효능감	16
2) 성패 귀인	17

3. 연구 절차	24
4. 자료 처리	24
IV. 연구 결과	25
1. 배경 변인에 따른 효능감 차이	25
1) 선발 여부에 따른 효능감 차이	25
2) 포지션 여부에 따른 효능감 차이	26
3) 경력 여부에 따른 효능감 차이	27
2. 변인 간 상관계수	29
1) 과제 성공 시 귀인과 자기효능감	29
2) 과제 실패 시 귀인과 자기효능감	30
3. 축구선수의 자기효능감이 귀인 양식에 미치는 영향	31
1) 슈트 효능감이 슈트 성공 귀인에 미치는 영향	31
2) 드리블 효능감이 드리블 성공 귀인에 미치는 영향	32
3) 패스 효능감이 패스 성공 귀인에 미치는 영향	34
4) 슈트 효능감이 슈트 실패 귀인에 미치는 영향	35
5) 드리블 효능감이 드리블 실패 귀인에 미치는 영향	36
6) 패스 효능감이 패스 실패 귀인에 미치는 영향	38
V. 논의	40
1. 배경 변인에 특성에 따른 효능감 차이	40
1) 선발 여부에 따른 효능감 차이	40
2) 포지션 여부에 따른 효능감 차이	41
3) 경력 여부에 따른 효능감 차이	41
2. 축구선수의 자기효능감이 귀인양식에 미치는 영향	42

VI. 결론 및 제언	43
1. 결 론	43
2. 교육적 시사점	43
3. 연구의 한계점 및 제언	44
참고문헌	45

표 목 차

<표 1> 자기효능감과 결과기대의 조합에 의한 영향	9
<표 2> 웨이너의 2x2x2 귀인 분류	11
<표 3> 연구대상자의 인구 사회학적 특성	15
<표 4> 축구 효능감 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석	16
<표 5> 슛 성공 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석	18
<표 6> 드리블 성공 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석	19
<표 7> 패스 성공 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석	20
<표 8> 슛 실패 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석	21
<표 9> 드리블 실패 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석	22
<표 10> 패스 실패 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석	23
<표 11> 선발 여부에 따른 효능감의 평균 차이 검증 결과	25
<표 12> 포지션에 따른 효능감의 평균 차이 검증 결과	26
<표 13> 선수 경력에 따른 효능감의 평균 차이 검증 결과	28
<표 14> 과제 성공 시 귀인과 자기효능감의 상관계수	29
<표 15> 과제 실패 시 귀인과 자기효능감의 상관계수	30
<표 16> 슛 효능감과 슛 성공 귀인의 회귀분석 결과	31
<표 17> 드리블 효능감과 드리블 성공 귀인의 회귀분석 결과	33
<표 18> 패스 효능감과 패스 성공 귀인의 회귀분석 결과	34
<표 19> 슛 효능감과 슛 실패 귀인의 회귀분석 결과	35
<표 20> 드리블 효능감과 드리블 실패 귀인의 회귀분석 결과	36
<표 21> 패스 효능감과 패스 실패 귀인의 회귀분석 결과	38

그림 목 차

<그림 1> 효능기대 모형 9

ABSTRACT

The Effect of Self-Efficacy on Causal Attribution among Soccer Players

Lee, Chan-Sol

Advisor : Prof. Hyun-Soo, Jeon Ph.D.

Major in Physical Education

Graduate School of Education

Chosun University

For optimal performance in sports, not only athletic ability but also mental state is very important. The attribution is very closely related to self-efficacy. Attribution refers to the process of "exploring the cause of an event (or action) after the result is revealed.

According to Weiner, the reason why the behavior of people with high and low achievement needs is different is because individuals' success and failure identification are different. Likewise, athletes' attribution patterns are important in that an individual's interpretation of the causes of success or failure experienced in a sports situation affects the emotions or emotions experienced by an individual, which can lead to expectations or motivations for subsequent player behavior.

Self-efficacy refers to the belief that a specific task can be successfully performed with one's ability. It can be seen from previous studies that self-efficacy acts as a very important psychological factor in exercise performance.

It can be assumed that the attribution style after success or failure can be an important driving force for behavior, emotion, expectations, etc., which can vary depending on an individual's self-efficacy, and it is necessary to study whether it is applied in soccer.

Therefore, as a result of conducting the relationship between self-efficacy and attribution for soccer players, the higher the efficacy of both shots, dribbles, and passes, the more likely each task success attribution style was to ability and effort, but the lower the tendency to attribute it to task difficulty and luck. On the other hand, in the event of failure, the higher the self-efficacy, the opposite result, the higher the task difficulty and the type attributable to luck, and the lower the type attributable to ability and effort.

As a result of this study, it can be argued that the higher the self-efficacy, the higher the internal attribution upon success, and the lower the internal attribution upon failure, the need to increase the self-efficacy of players. In other words, if increasing self-efficacy plays a positive role in future attribution, it is necessary to think educationally about how to increase self-efficacy.

I. 서론

1. 연구의 필요성

최근 우리나라는 2010년 남아공 월드컵 이후 2022년 카타르 월드컵에서 2번째 원정 16강 진출이라는 결과를 가져왔다. 월드컵은 올림픽과 더불어 세계의 큰 스포츠 메가 이벤트이다. 그중에서도 월드컵은 단 하나의 스포츠 종목으로 실시하는 스포츠 행사 중에서는 최대의 국제 메가 이벤트라고 할 수 있다(김시경, 2003). 이러한 메가 스포츠 이벤트에서 우리나라 축구 국가대표팀의 활약은 국가적 위상을 높이고 국민의 화합을 이끌어내는 등 메가 스포츠 이벤트의 직, 간접적인 긍정적 효과를 창출해 왔으며, 특히 월드컵이나 국내·외 축구 리그 경기에 대한 미디어의 조명은 어린이들과 청소년들에게 축구선수를 롤모델로 하여 축구라는 스포츠에 더 많은 관심과 유입을 이끌게 되었다.

축구에 대한 관심이 높아지고 있는 이러한 상황에서 우리나라의 엘리트 축구가 발전하여 박지성이나 손흥민과 같은 세계적인 수준의 선수들을 많이 배출해 낸다면 그 선수들을 모델로 어린이와 청소년의 축구 참여가 증가하여 선수자원이 확보되고, 확보된 선수자원 속에서 다시 일류선수가 만들어지는 선순환 구조가 자리 잡게 될 것이다(박보현, 한승백, 탁민혁, 2020). 즉, 축구계의 선순환 구조가 자리잡히기 위해서는 축구에 대한 국민적 관심에 더해 훌륭한 선수자원이 많이 배출될 필요가 있으며, 이를 위해 스포츠 과학 분야에서는 선수들의 최상 수행을 돕기 위한 지원이 지속적으로 이루어지고 있다.

스포츠에서 최적의 운동수행을 하기 위해서는 선수의 운동능력뿐만 아니라 안정적인 심리상태 또한 매우 중요하다(이근호, 2003). 특히, 평소 연습이나 훈련 시에는 운동 수행에 필요한 최적의 운동 기술을 잘 갖추고 있다 하더라도 실제 시합 상황에서는 평소 역량을 충분히 발휘하지 못하는 결과가 나타나기도 한다. 이러한 선수들에게 심리적 요인은 운동 행동에 더 큰 영향력을 미치게 되며, 운동 행동을 결정하는 원동력이 될 수 있다는 점에서 운동선수의 수행력과 심리적 요인들 간의

관련성을 밝히기 위한 연구들이 꾸준히 진행되어 왔다(박미리, 박영환, 최옥진, 2018; 최마리, 2011; 허정훈, 박상국, 2020; Morris & Koehn, 2004).

대표적으로 Bandura(1997)의 자기효능감 이론을 통한 연구들이 지속적으로 수행되고 있는데(이근호, 2003), 자기효능감이란 특정 과제를 자신의 능력으로 성공적으로 수행할 수 있다는 믿음을 말한다. Bandura(1997)는 행동을 예측하는 매우 강력한 요인으로써 자기효능감의 중요성을 강조하였다(김병준, 2022). 자기효능감과 과제수행 간의 관련성에 대해 28편의 관련 연구를 대상으로 효과 크기를 분석한 Morris와 koehn(2004)에 의하면 상관관계 범위가 .19에서 .73으로, 중앙값은 .54로 나타나 자기효능감이 운동수행에 상당한 영향을 미친다는 것이 확인되기도 하였다. 이렇듯 자기효능감은 운동수행에 있어서 매우 중요한 심리적 요소로 작용한다는 것은 선행연구들을 통해 알 수 있다.

한편, 귀인이란 ‘어떤 사건(혹은 행동)의 결과가 드러난 다음, 그 결과의 원인을 탐색하는 과정’을 의미하는데(Weiner, 1979), 귀인이론을 교육 현장에 직접적으로 활용한 Weiner(1986)는 높은 성취욕구를 가진 사람과 낮은 성취욕구를 가진 사람 간의 행동이 다르게 나타나는 이유는 개인의 성공과 실패의 원인 규명이 서로 다르기 때문으로 해석하였다. 이와 마찬가지로 스포츠 상황에서 경험하게 되는 성공 혹은 실패의 원인에 대한 선수 개인의 해석은 개인이 경험하는 정서나 감정에 영향을 미치고, 이는 곧 이후에 형성되는 선수 행동에 대한 기대나 동기로 이어질 수 있다는 점에서 선수들의 귀인 양식은 중요하게 다루어지고 있다(장재근, 2008; 정신호, 2013; Weiner, 1986).

예를 들어, 반복된 실패 이후 그 이유를 안정적인고 통제 불가능한 개인의 ‘능력’ 과 같은 원인에 귀인 할 경우, 선수는 같은 상황에서 성공하지 못할 것이라는 생각에 자신감의 하락과 이후 수행에 대한 회피로 이어질 수 있는 반면, 불안정적이지만 통제 가능한 ‘노력’ 과 같은 원인에 귀인할 경우에는 자신의 노력 여하에 따라 이후 수행에서는 결과가 달라질 수 있을 것이라는 생각으로 다음 운동 수행에 대한 기대와 함께 더 많은 노력을 기울이게 될 수 있는 것이다. 즉, 자신에게 바람직한 방향으로 수행 결과에 대한 귀인을 한다면 이후 유사한 상황을 맞이했을 때, 혹은 만약 실패를 경험한 이후라 하더라도 포기하지 않고

자기 스스로가 통제할 수 있다는 믿음을 갖고 성공하기 위해 더욱 노력하게 될 것이다. 이러한 점에서 실패와 성공에 대한 경험이 비일비재한 축구선수들 역시 실패와 성공 후에 그 결과에 대한 귀인을 어떻게 하느냐에 따라 당장의 정서 상태가 좌우될 수 있으며, 더 나아가 미래 수행에 대한 성취 욕구나 행동까지 그 영향이 이어질 수 있음을 짐작할 수 있다.

한편, 개인 요인으로 자기효능감은 귀인 양식과 높은 관련성을 지니는 것으로 알려져 있다(김주호, 구봉진, 이병천, 2010; Schunk, 1995). 관련하여 학업적 자기효능감은 학습자의 내재적 동기를 향상시키고, 과제 선택, 노력, 지속성, 회복력, 성취 등에 영향을 미칠 뿐만 아니라 학습자들의 학습 결과에 대한 원인을 귀인하는 데에도 영향을 미치는 것으로 알려져 있으며(소연희, 김성일, 2006; Bandura, 1997; Bond, Biddle, & Ntoumanis, 2001), 특히, 학습과 관련된 상황에서 자기효능감이 높은 학생이 낮은 학생에 비해 실패에 대한 원인을 통제 가능한 귀인, 즉 노력 부족에 더 많이 귀인하는 것으로 보고되고 있다(Bandura, 1997; Bond et al, 2001; Hsieh & Kang, 2010). 이러한 경향성은 운동수행 상황에서도 유사하게 나타났는데, 표내숙, 박종태, 최상신(2003)의 연구에 의하면 운동 수행을 성공한 집단 중 자기효능감이 높은 경우 성공의 원인을 능력에 귀인하는 경향이 높았던 반면, 자기효능감이 낮은 경우 외적 요인인 운에 귀인하는 경향이 높은 것으로 나타났다. 그리고 수행을 실패한 집단 중 자기효능감이 높은 경우에는 운에 귀인하는 경향이 강한 반면, 자기효능감이 낮은 경우 원인을 내적 요인인 능력 부족으로 원인을 돌리는 경향이 확인되었다.

이상의 내용을 종합해보면, 성공 혹은 실패 후에 가지는 귀인 양식은 그 다음 행동이나 정서, 기대 등에 대한 중요한 원동력이 될 수 있으며, 이는 개인이 가지는 자기효능감에 의해 달라질 수 있음을 짐작할 수 있다. 이와 마찬가지로 축구선수의 자기효능감 또한 성공과 실패 시 귀인 양식에 영향을 미칠 수 있을 것으로 예상되며, 이들 간의 관련성을 살펴보는 것은 곧 수행력을 높이기 위한 심리적 전략을 이해하는 데 중요한 역할을 할 수 있을 것으로 생각된다. 그러나 축구선수들을 대상으로 자기효능감과 귀인 양식 간의 관련성을 살펴본 연구는 아직까지 찾기 어려운 실정이며, 관련 정보 또한 미흡한 실정이라 할 수 있다.

본 연구에서는 축구선수의 자기효능감과 귀인 양식 간의 관련성을 살펴보고자 하며, 관련 선행연구가 미흡하다는 점에서 축구선수의 자기효능감을 보다 구체적인 기술적 요소로 구분하여 기술별 자기효능감이 각각의 기술 성공과 실패 시의 귀인 양식에 어떠한 영향을 미치는지 검증하고자 한다. 그리고 본 연구를 통해 도출된 결과가 축구선수의 후속 수행에 도움을 줄 수 있는 기초자료로써 활용될 수 있도록 실제 현장에서 활용할 수 있는 교육적 시사점을 제공하고자 한다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 축구선수의 자기효능감이 귀인 양식에 미치는 영향을 살펴봄으로써 특정 과제수행에 대한 믿음이 높은 선수와 낮은 선수가 각각의 과제에 대한 성공, 실패에 대한 원인분석을 어떻게 해석하는지 규명하고, 이를 통해 귀인에 대한 자기효능감의 역할을 알아보는 것에 목적이 있다.

3. 연구의 가설

본 연구에서는 청소년 및 대학 축구선수들을 대상으로 자기효능감이 귀인 양식에 미치는 영향을 규명하기 위한 연구가설을 다음과 같이 설정하였다.

1) 선수들의 자기효능감은 성공과 실패 귀인에 영향을 미칠 것이다.

- (1) 슈트 자기효능감은 슈트 성공 귀인에 영향을 미칠 것이다.
- (2) 슈트 자기효능감은 슈트 실패 귀인에 영향을 미칠 것이다.
- (3) 패스 자기효능감은 패스 성공 귀인에 영향을 미칠 것이다.
- (4) 패스 자기효능감은 패스 실패 귀인에 영향을 미칠 것이다.
- (5) 드리블 자기효능감은 드리블 성공 귀인에 영향을 미칠 것이다.
- (6) 드리블 자기효능감은 드리블 실패 귀인에 영향을 미칠 것이다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 자기효능감

1) 자기효능감의 개념

Bandura(1997)는 인간의 행동은 인지 과정을 통하여 상황을 분석하고 환경을 인지하여 어떻게 행동을 할 것인지를 결정한다고 보는 사회학습이론을 주장하였다. Bandura(1997)에 의하면 인간의 심리적인 특성은 개인과 환경 간의 지속적인 상호작용을 통하여 설명된다는 것이다. Bandura는 사회학습이론에서 자기효능감을 특히 강조하였다. 인간은 감정과 생각 행동을 조절할 수 있는 자기반영적 특성을 가지고 있다고 주장하였으며, 이중 자기조절에 대하여 강력한 영향을 미치는 요소로 자기효능감을 들었다.

인간의 행동은 자신이 실제로 이 일을 수행할 수 있다고 생각할 때 수행에 옮기는 경우가 많다. 예를 들어 내가 다이어트를 위해 운동을 하기로 마음먹었을 때 자신이 주 3일 20분씩 런닝을 할 수 있다고 생각한다면 주 3일 20분씩 런닝을 수행하려고 할 것이다. 반대로 주 3일 20분 런닝을 수행할 수 없다고 생각한다면 목표 수준을 낮추거나 다른 방법을 고안해 볼 것이다. 이처럼 특정 과제를 자신의 능력으로 성공시킬 수 있다는 믿음을 자기효능감이라고 한다. 자기효능감은 수행에 중대한 영향을 준다는 점에서 인간의 행동을 분석하고 예측하는 주요 선행변인으로 연구되고 있다(김윤영, 2015).

자기효능감은 성격의 한 종류인 자신감이나 자기 자신에 대한 평가를 말하는 자아존중감과 유사한 부분이 있어 동일하게 보는 시각이 있지만, 세부적으로 살펴보면 다른 개념이므로 구분하여 본다. 자신감은 자기 자신에 대한 믿음으로 자기효능감보다 좀 더 포괄적인 느낌이며 자아존중감은 자기 자신의 성격, 특성에 대한 자기 자신에 대한 평가로써 자신의 전반적인 가치를 어떻게 평가하느냐에 자기 자신의 능력에 대한 평가와는 다르다(김윤영, 2015).

2) 자기효능감의 원천

자기효능감은 크게 4가지 원천으로 길러질 수 있다.

(1) 숙달 경험(수행성취)

숙달 경험이란 자기효능감에 영향을 미치는 요소 중 가장 영향력이 큰 요소로써 연습, 시합 중 성공 또는 실패에 대한 경험을 말한다(김병준, 2022). 예를 들어 축구에서 연습 혹은 시합 중 슈트를 성공한다면 자기효능감이 상승할 것이다. 반대로 슈트를 시도하여 실패한다면 자기효능감은 낮아진다. 이처럼 수행을 성공적 완료한 경험이 있다면 앞으로도 잘할 수 있을 거라는 긍정적인 믿음이 생겨 높은 자기효능감을 만들며, 실패 경험은 앞으로도 실패할 것이라는 부정적인 믿음이 생겨 자기효능감을 낮추는 요소로 작용한다(묘봉, 2021). 특히 자기효능감이 확립되지 않은 상태에서 처음으로 하는 성공 경험은 더 큰 성취를 얻는 데에 매우 중요하다(bandura, 1997).

(2) 간접 체험(모델링)

간접 체험은 타인의 성공과 실패를 관찰하여 판단하는 것을 말한다. 예를 들어 TV에서 본 유명한 축구선수들의 베스트플레이를 보거나 동료들의 성공한 모습을 직접 관찰하여 자신도 할 수 있을 거라는 믿음을 가지게 되는 것이다. 모델링은 자기효능감을 높이는 데 많은 영향을 미쳐 코칭과 트레이닝에 사용하기에 좋다. 모델링은 크게 자기 자신의 수행을 관찰하는 셀프 모델링과 타인의 수행을 관찰하는 모델링이 있다(김병준, 2022).

첫 번째로 셀프 모델링이란 자신의 바람직한 행동을 영상으로 편집 제작하여 반복 관찰하는 방법이다. 셀프 모델링에서는 보통보다 더 높은 수행을 한 장면을 관찰해야 한다. 셀프 모델링의 종류에는 대표적으로 긍정적 셀프 리뷰와 피드포워드 기법이 있다. 긍정적 셀프 리뷰란 현재까지 많은 수행 중 베스트 수행만 모은 하이라이트 영상이다. 피드포워드 기법은 수행 기술을 숙달한 상태에서

그 기술을 성공시켜야 하는 특정 상황을 편집하여 자신이 높은 수행력을 보인 영상으로 재구성하여 관찰하는 방법이다. 셀프 모델링을 많은 기간 시행하였을 때 슛 정확성 시험에 대한 자기효능감이 상승되었다는 연구 결과가 나왔다 (Feltz, Short, & Sullivan, 2008).

두 번째로 타인의 수행을 관찰하는 모델링의 종류에는 대표적으로 대처 모델, 숙달 모델, 커버트 모델이 있다(김병준, 2022). 첫 번째로 대처 모델이란 어떤 상황에 대해 두렵거나 어렵다고 느낄 때 처음에는 상황에 대해 부정적으로 느껴 실수를 하지만 반복적인 연습을 통해 점점 발전해나가는 장면을 보여주는 것이다. 두 번째로 숙달 모델은 처음부터 수행 성취한 모습을 보여주는 모델링법이다. 대처모델은 점차 성공하는 모습을 보여주지만 숙달 모델은 바로 성공하는 모습을 보여주는 것이다.

마지막으로 커버트 모델링이란 실제 모델이 존재하지 않은 상태에서 가상의 모델이 성공적인 수행 성취 모습을 상상하는 모델링 기법으로 많은 이미지트레이닝 요소가 포함되어있다. 모델링은 자신과 유사한 모델일수록 효과적이다.

(3) 언어적 설득

언어적 설득은 타인으로부터의 격려, 기대 등과 같이 언어적으로 받는 긍정적인 신호이다(김병준 2022). 예를 들어 부모나 동료 혹은 선생님 등에게 너는 잘할 수 있을 거야 너의 능력은 대단해 등 긍정적인 말을 듣게 되면 자기효능감이 올라갈 것이다. 언어적 설득은 인간의 행동에 영향을 미치는 가장 쉽게 이용할 수 있기 때문에 많이 사용되는 방법 중 하나이다(조원석, 2007). 언어적 설득을 통해 개인의 능력 수준을 깨닫게 하며 어려운 상황을 이겨낼 수 있다는 믿음을 심어줄 수 있다는 것이다. 언어적 설득은 성공에 대한 명확한 경험이 없기 때문에 숙달 경험보다 자기효능감을 갖게 하는 데에는 효과가 미비하다(조원석, 2007). 언어적 설득은 개인이 확실한 경험을 함으로써 성패를 확인해 보지 않으면 장기간 효과가 나타나기는 어렵다. 언어적 설득은 타인뿐만 아니라 자신이 하는 긍정적인 자화 즉 셀프 칭찬을 통해서도 자기효능감을 높일 수 있다(김병준, 2022).

(4) 정서적, 생리적 상태

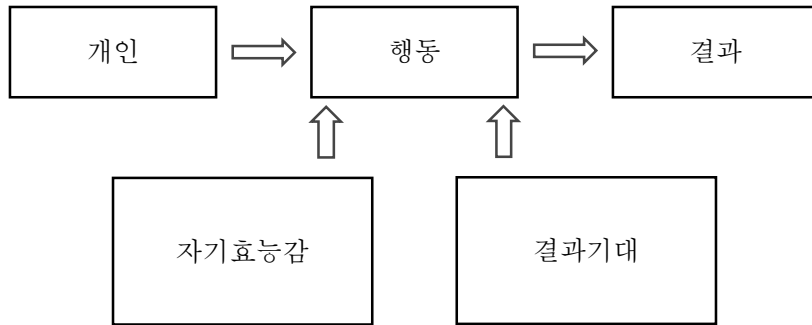
자기효능감의 원천 마지막은 정서적, 생리적 상태이다. 자신의 정서 및 생리적 상태가 어떤지에 따라서 자기효능감이 달라질 수 있다는 것이다. 예를 들어 심박수가 올라가고 땀이 많이 나는 상태를 부정적인 상태로 느끼면 자기효능감은 낮아질 것이고 긍정적인 상태로 해석한다면 자기효능감은 높아질 것이다. 즉, 자신의 정서적, 생리적 상태를 긍정적으로 생각할 수 있다면 자기효능감을 높일 수 있게 된다는 것이다(김병준, 2022).

3) 스포츠에서 자기효능감

자기효능감은 Bandura에 의하여 일상생활뿐만 아니라 스포츠 상황에서도 특히 중요한 심리 요소로 다뤄진다. 자기효능감이 스포츠 상황에서도 심리적인 요소로써 행동에 큰 영향을 미치며 미래결과를 예측할 수 있다는 것이다. 예를 들어 아무리 뛰어난 기술을 보유하고 있었다도 자신이 그 기술을 통하여 바람직한 결과를 낼 수 없다고 믿는다면 그 기술을 사용하지 않을 것이고 능력이 부족하더라도 자신의 능력으로 바람직한 결과를 가져올 것이라고 믿으면 행동이 나타날 것이다. 자신의 능력을 믿지 못하여 능력 실현을 하지 못한다면 아무리 뛰어난 능력을 가지고 있다고 하더라도 무용지물이 될 것이다.

Bandura(1982)는 이러한 스포츠 상황에서 발생하는 심리적 요소를 자기효능감 이론을 통하여 밝혀냈다. 자기효능감이 높으면 행동을 발생시키는 데에 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 그는 자기효능감과 같이 결과기대라는 개념을 설명하였다. 결과기대란 어떤 행동을 하였을 때 결과에 대한 개인의 기대를 의미한다(그림 1).

자기효능감과 결과기대는 서로 독립적으로 작용하며 행동에 대한 실행과 행동의 유지를 결정한다. 즉 행동이 실행되고 그 행동이 계속 유지되려면 2가지의 기대가 높은 수준을 지속되어야 한다(김병준, 2022). 자기효능감과 결과기대의 각각의 수준의 조합에 따라 결과는 다양해진다.



<그림 1> 효능기대 모형

표 1. 자기효능감과 결과기대의 조합에 의한 영향(Bandura, 1982).

	결과기대 (높음)	결과기대 (낮음)
자기효능감 (높음)	적절한 행동	항의, 불만
자기효능감 (낮음)	자기비하, 우울	무관심

첫 번째로 자기효능감과 결과기대가 높으면 상황에 맞는 적절한 행동을 하며 높은 참여를 보여줄 것이다. 예를 들어 다이어트를 하기 위해 운동을 해야 할 때 운동에 대한 자기효능감이 높고 운동에 의한 결과에 대한 기대가 높다면 운동을 할 것이며 운동을 지속할 것이다.

두 번째로 자기효능감은 높으나 결과기대가 낮다면 결과에 대해 불만을 품고 항의를 할 것이다. 예를 들어 축구 경기에서 축구를 할 때 선수가 드리블에 대한 높은 자기효능감을 가지고 있으나 감독은 드리블하는 선수를 싫어한다면 드리블을 하면 경기 출전에 제약을 받기 때문에 불만을 가질 것이며 감독에게 항의를 할 것이다.

세 번째로 자기효능감은 낮으나 결과기대가 높다면 자기 비하, 우울한 감정이 나타난다. 예를 들어 축구를 했을 때 슛을 잘하면 득점왕을 할 수 있다고 생각할 때 슛에 대한 자기효능감이 낮다면 자신의 슛 능력에 대해 부정적인 감정이 들것이다.

마지막으로 자기효능감과 결과기대 모두 낮다면 행동에 대하여 무관심할 것이다. 이처럼 자기효능감과 결과기대는 조합에 따라 다양한 영향을 주며 감정과 정서적인 측면에도 높은 영향을 미친다. <표 1>에서 살펴본 것처럼 자기효능감은 높은 참여를 통한 도전, 결과를 바꾸려는 노력 포기하지 않는 끈기를 보인다는 것을 볼 수 있다.

Bandura는 과제의 선택, 노력, 지속성을 결정하는 중요한 요소는 자기효능감이라고 주장하였다. 이처럼 결과기대 보다는 자기효능감을 더 중요하게 보는 이유는 첫 번째로 결과기대보다 자기효능감이 더 명확하게 느낄 수 있다는 것이고 두 번째로 결과기대는 외부환경 요소가 여러 측면으로 관련되어 내적으로 규정되는 자기효능감만큼 큰 변화를 가져오기는 힘들다는 관점이다(유경석, 2012). 결과 결과를 얻기 위하여 실행해야 하는 행동을 성공적으로 수행할 수 있다는 믿음이 있어야 한다는 것이다.

2. 귀인

1) 귀인의 개념

귀인이란 어떠한 행동이나 수행의 결과를 어떠한 원인으로 해석할 것인지를 말한다. 쉽게 말한다면 성공 혹은 패배에 대한 원인을 무엇으로 지각하고 있는가를 귀인이라고 한다(김병준, 2022). 귀인 이론은 인간의 환경에 의해서 변하는 행동적 관점을 인지적 관점으로 설명하려고 하는 것이다. 인간의 행동에 대한 원인을 개인적 특성, 환경요인으로 분석하는 것이 아닌 자신이 어떻게 지각하는가에 따라 결과는 달라진다고 본다(장재근, 2008).

즉, 귀인이론은 행동을 지각하여 행동의 결과에 대한 원인을 논리적 분석을 통한 해석을 내리는 것을 강조하는 개념이라고 할 수 있다. 이와 같이 인간의 행동을 어떠한 원인으로 돌리느냐에 따라 인간의 자존감, 미래에 대한 기대, 분노, 수치심과 같은 정서적인 영향을 미쳐 동기 수준을 결정한다(전태련, 박지영, 2021).

2) 스포츠에서 귀인

스포츠 상황에서 성공과 실패에 대한 원인을 해석하는 이유는 개인의 미래 행동을 예상할 수 있기 때문이다. 이러한 미래행동의 예측은 스포츠 상황에서 과제에 대한 동기과 수행 과정 중 발생하는 행동이 귀인에 영향을 받아 나타난다는 것이다(McAuley, Russell, & Gross, 1983).

따라서 스포츠 상황에서 귀인이론은 선수에게 있어 신체적, 심리적, 정서적인 요소로 조화를 이룰 수 있게 하여 최고의 경기력을 발휘할 수 있게 하는 매우 중요한 원인이라고 할 수 있다(곽한병, 2011).

스포츠 상황에서 귀인이론은 Weiner(1986, 2000)에 의하여 적용되어 등장하였다. 수많은 행동 또는 수행에 대한 원인을 인과성, 통제 가능성, 안정성이라는 3차원 모델로 분류하여 나타냈다(김병준, 2022).

표 2. Weiner의 2x2x2 귀인 분류

		인과성의 소재			
		내적		외적	
		안정적	불안정적	안정적	불안정적
통제 가능성	통제 가능	지속적노력	일시적 노력	전략	타인의 도움
	통제 불가능	능력	컨디션	과제난이도	운

인과성은 성공과 실패에 대한 원인을 내적에 있는지 외적인 곳에 있는지를 말한다. 대표적인 내적 요소는 능력, 노력 등이 있으며 외적인 요소로는 과제의 난이도, 운 등이 있다. 통제 가능성이란 행동이나 수행의 원인이 자신의 의지로 변화시킬 수 있는지를 의미한다. 자신의 의지에 따라 원인을 컨트롤 할 수 있다면 통제 가능한 것이고 그렇지 않다면 통제 불가능한 요소인 것이다.

마지막으로 안정성이란 행동, 수행의 원인이 시간과 상황에 따라 변할 수 있는지에 대한 것이다.

예를 들어 경기장의 환경은 시간이나 상황에 따라 좋을 수도 있고 나쁠 수 있다. 반대로 과제난이도의 경우에는 시간이 지난다고 해서 과제의 난이도가 변하지는 않을 것이다. 이처럼 시간이나 상황에 영향을 받지 않는 것을 안정성이라고 하며 시간 혹은 상황에 따라 변할 수 있는 것을 불안정성이라고 한다.

위와 같은 3차원 분류법의 대표적인 요인으로는 능력, 노력, 과제난이도, 운이 있다(김병준, 2022). 이들을 3차원 분류법으로 표현한다면 다음과 같다.

- **능력**은 내적 요소이며 안정성이 있으며 통제 불가능한 요소이다.
- **노력**은 내적 요소이며 불 안정적이며 통제가 가능한 요소이다.
- **과제난이도**는 외적 요소이며 안정성이 있으며 통제 불가능한 요소이다.
- **운**은 외적 요소이며 불 안정적이며 통제 불가능한 요소이다.

인과성의 요소는 감정과 연관성이 높다(McAuley, Russell, & Gross, 1983). 스포츠에서 나타나는 대표적인 귀인 패턴으로 승리는 자신의 내부적으로 돌리고 실패를 외부적으로 돌리는 경향이 나타나는데, 이를 자기고양적 편향이라고 한다. 이런 식으로 귀인을 하게 되면 자신을 호의적으로 인식하는 데 효과가 있다. 예를 들어 축구 경기에서 승리한 것을 자신의 능력 때문이라고 귀인 하게 된다면 운으로 이긴 것보다 기분이 좋아질 것이며 반대로 패하게 되었을 때 운이 좋지 않아 패했다고 귀인을 하게 된다면 자신의 능력이 부족하다고 귀인을 하는 것보다 자신에 대한 감정이 더 호의적일 것이다.

Weiner(1986)에 의하면 안정성은 미래에 대한 성공 혹은 실패에 대한 기대와 관련이 있다고 주장하였다. 가령 성공, 실패에 대한 귀인을 안정적인 요인으로 귀인을 한다면 앞으로도 같은 결과를 기대할 것이지만 불 안정적인 요소로 귀인을 한다면 다른 결과를 기대할 수 있다는 것이다. 예를 들어 경기에서 승리하였을 때 ‘우리 팀의 능력이 뛰어나기 때문’ 이라고 귀인을 하게 된다면 앞으로도 뛰어난 능력으로 승리를 할 수 있을 거라고 기대할 수 있지만, ‘운이 좋아서 이겼다’ 라고 귀인을 하게 된다면 운이라는 요소가 따라 주지 않는다면 패배할 수 있다는 기대를 갖게 된다.

통제 가능성은 타인에 대한 도덕적 판단 혹은 감정에 영향을 미친다. 만약 선

수가 경기중 불필요한 실수를 하게 된다면 지도자는 선수에게 부정적인 감정을 느끼게 되며 화를 낼 것이다. 실수는 통제가 가능한 요소이기 때문이다. 반대로 실력이 부족하여 패배하였다면 실력은 통제가 불가능 한 요인이기 때문에 화를 내지 않고 격려를 해주고 공감을 해줄 것이다(Gill, Williams, & Reifsteck, 2017). 이처럼 귀인을 통하여 미래를 예측할 수 있으며 선수의 감정에 영향을 줄 수 있고 타인에 대한 인식 또한 영향을 미친다.

3) 학습된 무기력과 귀인

Dweck(2006)은 그의 연구진과 함께 실패에 대하여 대처하는 방식을 귀인과 연관시켜 2가지로 분류하였다 그중 하나는 실패는 아무리 노력을 하더라도 통제할 수 없다고 믿는 경향을 말하며 이를 학습된 무기력이라고 부른다(김병준, 2022). 학습된 무기력을 가진 사람은 부정적인 결과를 능력 혹은 지능으로 귀인을 하는 패턴이 나타난다. 능력과 지능은 안정적이고 통제 불가능한 요인으로 미래에 성공할 수 있다는 희망을 갖지 못하여 수행 능력이 계속 떨어지게 된다. 반면 실패의 원인을 불 안정적이고 통제가 가능한 요인에서 찾는 사람들은 부정적인 결과는 일시적인 것이며, 이는 충분히 극복 가능하다고 생각한다(김병준, 2022).

Dweck(2006)은 귀인의 개념을 성장 마인드 셋과 고정 마인드 셋으로 사람들의 신념이나 마인드 셋으로 적용시켜 확장하였다. 성장 마인드 셋을 소유한 사람은 능력을 노력으로 성장시킬 수 있다고 믿고 고정 마인드 셋을 가진 사람은 능력은 노력을 통하여 변화시킬 수 없다고 믿는다. 학습된 무기력은 고정 마인드 셋에 반영되어 능력은 고정된 것으로 믿는다. 즉 미래의 삶은 정해져 있으니 노력을 하더라도 바뀌지 않는다고 생각을 하게 되는 것이다(김병준, 2022).

이와 같은 연구 결과에 비춰볼 때 고정 마인드 셋을 가진 사람들을 성장 마인드 셋으로 변화시킬 수 있다면 선수들은 성장하기 위하여 노력하게 될 것이고 이에 대한 노력은 막연한 노력이 아닌 구체적이고 긍정적인 목표를 향한 도전이 될 것이다. 따라서 선수들이 바람직한 귀인을 할 수 있도록 지도자는 성공과 실패를 모두 내적이며, 통제 가능하고, 불안정적인 요소인 노력으로 돌릴 수 있도록 지도하여야 한다(김병준, 2022).

3. 자기효능감과 귀인

많은 선행연구에서 귀인 연구에서 결과기대의 변인을 사용하여 행동에 대한 연구를 하였지만, 자기효능감이 수많은 성취 가운데 중요한 동기요인으로 입증되면서 결과기대 대신 자기효능감이 주로 연구되기 시작하였다(이병천, 2007).

최영옥(1988)은 실질적인 스포츠 상황에서, 유도선수와 펜싱선수를 대상으로 자기효능감과 귀인 유형의 관계를 알아보았다. 연구 결과에 의하면 높은 자기효능감을 가진 선수는 승리를 내적이며 불안정적인 요소인 과제난이도 요소에, 귀인 하였으며 유도선수는 내적이면서 안정적인 요소인 노력 요소에 귀인 하였다고 밝혔다.

정지수(2014)는 성공 지각집단에서 귀인 유형 중 내적인 통제 요소인 노력, 능력은 자기효능감에 긍정적인 영향을 미쳤고 외적인 통제 요소인 운은 부정적인 영향을 미치는 것을 밝혀냈다. 즉, 성공집단에서는 귀인을 노력, 능력으로 하고 운으로 하지 않을수록 높은 자기효능감을 가져온다고 제시하였다.

Lee와 Bobko(1994)는 자기효능감이 높은 사람의 경우 어려운 상황이나 장애물에 직면하더라도 쉽게 포기하지 않고 더 열심히 더 오래 지속하려는 경향을 보이는데, 이는 어려운 과제에 대한 실패를 불충분한 노력에 귀인하는 경향이 있기 때문으로 설명하였다.

이 외에도 체육을 포함한 다양한 학습 상황에서도 자기효능감과 귀인 간의 관련성을 밝히고자 한 연구들이 진행되었는데, 일반적으로 자기효능감이 높은 학생은 자기의 능력을 높게 평가하여 성공의 원인을 자신의 능력에, 실패의 원인은 노력 부족에 귀인할 가능성이 높은 반면, 자기효능감이 낮은 학생은 성공을 했더라도 그 원인을 자신의 능력보다는 운이 좋은 것으로, 실패는 자신의 능력이 부족한 탓으로 귀인하는 경향이 높은 것으로 나타났다(Chase, 2001; Sherman & Smith, 2002). 그리고 이러한 자기효능감에 따른 귀인의 차이는 실패 상황에서 그 양상이 더욱 뚜렷하게 나타날 수 있는 것으로 보고되고 있다(소연희, 김성일, 2006; Silver, Mitchell, & Gist, 1995)

이와 같은 선행연구들을 살펴보았을 때 본 연구자는 자기효능감은 귀인 유형에 영향을 미치며 이 같은 연구 결과가 축구선수들의 실제적인 현장에서 적용이 되는지 알아보기 위하여 연구를 진행하게 되었다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구의 목적을 규명하기 위한 대상은 중, 고, 대학생들로 모집단을 선정하였고, 현재 대한축구협회 중, 고, 대학에 선수등록을 한 선수들을 대상으로 편의 표출(convenience sampling) 방식을 통해 경기, 울산, 전남, 광주 지역의 7팀을 선정하여 연구를 진행하였다. 총 248명의 선수들이 설문에 참여해주었으나, 이 중 성의 없이 응답하여 배제한 설문지 6부를 제외한 총 242부를 본 연구에 사용하였다. 연구대상자들의 인구·사회학적 특성은 다음 <표 3>과 같다.

표 3. 연구대상자의 인구 사회학적 특성

특성	변인	빈도(명)	백분율(%)
학교급	중학생	69	28.5
	고등학생	106	43.8
	대학생	67	27.7
경력	3년 미만	19	7.9
	3년 이상 - 7년 미만	115	47.5
	7년 이상	108	44.6
포지션	공격수	75	31.0
	미드필더	68	28.1
	수비수	87	36.0
	골키퍼	12	5.0
선발여부	주전	127	52.5
	비주전	52	21.5
	로테이션	63	26.0
	전체	242	100

2. 조사도구

본 연구에서는 중, 고, 대학 축구선수들의 슛, 드리블, 패스 자기효능감이 슛, 드리블, 패스 성공 및 실패 시 귀인에 미치는 영향을 규명하기 위해 슛, 드리블, 패스에 대한 자기효능감과 슛, 드리블, 패스의 성공과 실패에 대한 귀인을 측정할 수 있도록 설문지를 구성하였다.

1) 자기효능감

본 연구에서는 축구선수들의 슛, 드리블, 패스에 대한 자기효능감을 측정하기 위해 Schwarzer(1997)의 일반 영역에서의 자기효능감 척도(General Self-Efficacy Scale, GSES)를 참고하여 슛, 드리블, 패스 각각의 기술에 대한 자기효능감을 측정할 수 있는 질문으로 각 4문항씩 구성하였다. 척도의 구성은 1점(전혀 그렇지 않다)에서 5점(매우 그렇다)까지 5점 리커트 척도를 사용하였다.

표 4. 축구 효능감 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석

요인	문항	β	B	S.E.	t	AVE	CR	Cronbach's α
스 슛 효 능 감	1	.869	1.000	.389		.757	.925	.924
	2	.927	1.050	.217	20.612			
	3	.978	.973	.339	18.651			
	4	.802	.915	.560	15.823			
드 리 블 효 능 감	1	.934	1.000	.212		.793	.938	.938
	2	.838	.892	.491	19.607			
	3	.916	1.028	.297	24.767			
	4	.872	.990	.449	21.659			
패 스 효 능 감	1	.820	1.000	.304		.723	.912	.913
	2	.836	1.040	.291	15.116			
	3	.855	1.111	.284	15.600			
	4	.890	1.175	.228	16.437			
모형적합도		$\chi^2 / df=1.349$	CFI=.993	TLI=.990	RMSEA=.038,	SRMR=.044		

확인적 요인분석을 통해 축구 효능감 변인의 구조모형 타당성을 검증한 결과는 <표 4>와 같다. 먼저, 모델의 적합도를 살펴보았을 때 $\chi^2 / df=1.349$, CFI=.993, TLI=.990, RMSEA=.038, SRMR=.044로 적합도 기준으로 판단하였을 때 측정모형이 적합한 것으로 판단되었다.

또한, 표준화된 요인적재량 모두 .7 이상으로 나타났으며, AVE, CR(개념 신뢰도)의 수치 또한 적합도 기준치(AVE > .5, CR > .7)를 충족하는 것으로 나타나 집중타당도가 확보되었다.

확인적 요인분석을 통해 타당성을 검증한 후 신뢰도 추정을 위한 Cronbach`s a 계수를 분석하여 신뢰도를 확인하였다. 결과는 모두 추정계수 적합도인 .7 이상을 나타내어 측정 변수들 간 내적 일관성을 가지고 있다는 것을 확인하였다.

2) 성패 귀인

귀인 유형을 측정하기 위해서 김원배와 윤영길(2003)이 고등학교 및 대학교 선수들을 대상으로 성패 귀인을 측정하기 위해 개발한 설문지를 본 연구의 목적에 맞게 일부 재구성하여 슛, 드리블, 패스 상황에서의 성공과 실패에 대한 귀인을 능력, 노력, 과제난이도, 운 등의 4개 차원에서 살펴볼 수 있도록 각 차원별 3문항씩, 총 72문항으로 구성하였다. 1점(전혀 그렇지 않다)에서 5점(매우 그렇다)까지 5점 리커트 척도로 구성하여 사용하였다.

(1) 슛 성공 귀인

슛 성공 귀인 변인에 대한 구조모형의 타당성을 확인적 요인분석을 통해 검증한 결과는 <표 5>와 같다. 먼저, 모델의 적합도를 살펴보았을 때 χ^2 / df 값이 2.038, CFI=.975, TLI=.953, RMSEA=.077, SRMR=.039로 측정모형이 적합한 것으로 판단되었다.

또한, 표준화된 요인적재량 모두 .7 이상으로 나타났으며, AVE, CR(개념 신뢰도)의 수치 또한 적합도 기준치(AVE > .5, CR > .7)를 충족하는 것으로 나타나 집중타당도가 확보되었다.

확인적 요인분석을 통해 타당성을 검증한 후 신뢰도 추정을 위한 Cronbach's a 계수를 분석하여 신뢰도를 확인하였다.

결과는 모두 추정계수 적합도인 .7이상을 나타내어 측정 변수들 간 내적 일관성을 가지고 있다는 것을 확인하였다.

표 5. 슛 성공 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석

요인	문항	β	B	S.E.	t	AVE	CR	Cronbach's α
능력	1	.884	1.000	.331		.877	.947	.955
	2	.932	1.006	.117	26.760			
	3	.917	1.012	.214	25.020			
노력	1	.950	1.000	.236		.896	.962	.962
	2	.914	.987	.126	28.984			
	3	.953	.988	.141	28.794			
과제 난이도	1	.840	1.000	.594		.701	.874	.882
	2	.795	.892	.299	13.807			
	3	.903	1.101	.410	13.528			
운	1	.840	1.000	.395		.751	.901	.900
	2	.919	1.110	.315	18.414			
	3	.917	1.149	.503	16.530			
모델 적합도	$\chi^2 / df=2.038$ CFI=.976 TLI=.967 RMSEA=.077, SRMR=.039							

(2) 드리블 성공 귀인

드리블 성공 귀인 변인에 대한 구조모형의 타당성을 확인적 요인분석을 통해 검증한 결과는 <표 6>과 같다. 먼저, 모델의 적합도를 살펴보았을 때 $\chi^2 / df=1.366$, CFI=.993, TLI=.974, RMSEA=.039, SRMR=.024로 적합도 기준으로 판단하였을 때 측정모형이 적합한 것으로 판단되었다. 또한, 표준화된 요인적재량 모두 .7 이상으로 나타났으며, AVE, CR(개념 신뢰도)의 수치 또한 적합도 기준치(AVE > .5, CR > .7)를 충족하는 것으로 나타나 집중타당도가 확보되었다.

확인적 요인분석을 통해 타당성을 검증한 후 신뢰도 추정을 위한 Cronbach's α 계수를 분석하여 신뢰도를 확인하였으며, 그 결과 각 요인에 해당하는 Cronbach's α 계수가 모두 .7이상을 나타내어 측정 변수들 간 내적 일관성이 확보됨을 확인하였다.

표 6. 드리블 성공 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석

요인	문항	β	B	S.E.	t	AVE	CR	Cronbach's α
능력	1	.955	1.000	.166		.906	.966	.967
	2	.976	1.034	.087	37.907			
	3	.926	.975	.262	29.536			
노력	1	.947	1.000	.191		.928	.975	.975
	2	.983	1.037	.062	38.754			
	3	.961	1.019	.142	34.318			
과제 난이도	1	.812	1.000	.495		.735	.897	.893
	2	.856	1.087	.413	15.466			
	3	.903	1.176	.299	16.575			
운	1	.926	1.000	.239		.881	.957	.956
	2	.960	1.063	.137	29.344			
	3	.930	1.050	.247	26.403			
모델 적합도		$\chi^2 / df=1.736$	CFI=.990	TLI=.987	RMSEA=.055	SRMR=.024		

(3) 패스 성공 귀인

패스 성공 귀인 변인에 대한 구조모형의 타당성을 확인적 요인분석을 통해 검증한 결과는 <표 7>과 같다. 먼저, 모델의 적합도를 살펴보았을 때 $\chi^2 / df=2.993$, CFI=.965, TLI=.952, RMSEA=.091, SRMR=.046으로 적합도 기준으로 판단하였을 때 측정모형이 적합한 것으로 판단되었다. 또한, 표준화된 요인적재량 모두 .7 이상으로 나타났으며, AVE, CR(개념 신뢰도)의 수치 또한 적합도 기준치(AVE > .5, CR > .7)를 충족하는 것으로 나타나 집중타당도가 확보되었다.

확인적 요인분석을 통해 타당성을 검증한 후 신뢰도 추정을 위한 Cronbach's a 계수를 분석하여 신뢰도를 확인하였으며, 그 결과 각 요인에 해당하는 Cronbach's a 계수가 모두 .7이상을 나타내어 측정 변수들 간 내적 일관성이 확보됨을 확인하였다.

표 7. 패스 성공 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석

요인	문항	β	B	S.E.	t	AVE	CR	Cronbach's a
능력	1	.926	1.000	.190		.897	.963	.963
	2	.966	1.014	.084	30.203			
	3	.948	1.002	.127	28.447			
노력	1	.918	1.000	.167		.890	.960	.960
	2	.950	1.018	.101	27.469			
	3	.963	1.055	.080	28.566			
과제 난이도	1	.725	1.000	.651		.603	.839	.822
	2	.807	1.153	.513	11.792			
	3	.796	1.134	.539	11.634			
운	1	.878	1.000	.354		.709	.876	.877
	2	.843	.964	.450	16.684			
	3	.792	.968	.661	15.083			
모델 적합도		$\chi^2 / df=2.993$	CFI=.965	TLI=.952	RMSEA=.091	SRMR=.046		

(4) 숫 실패 귀인

숫 실패 귀인 변인에 대한 구조모형의 타당성을 확인적 요인분석을 통해 검증한 결과는 <표 8>과 같다. 먼저, 모델의 적합도를 살펴보았을 때 $\chi^2 / df=2.244$, CFI=.978, TLI=.969, RMSEA=.072, SRMR=.056으로 적합도 기준으로 판단하였을 때 측정모형이 적합한 것으로 판단되었다. 또한, 표준화된 요인적재량 모두 .7 이상으로 나타났으며, AVE, CR(개념 신뢰도)의 수치 또한 적합도 기준치(AVE > .5, CR > .7)를 충족하는 것으로 나타나 집중타당도가 확보되었다.

확인적 요인분석을 통해 타당성을 검증한 후 신뢰도 추정을 위한 Cronbach's a 계수를 분석하여 신뢰도를 확인하였으며, 그 결과 각 요인에 해당하는 Cronbach's a 계수가 모두 .7이상을 나타내어 측정 변수들 간 내적 일관성이 확보됨을 확인하였다.

표 8. 숫 실패 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석

요인	문항	β	B	S.E.	t	AVE	CR	Cronbach's α
능력	1	.906	1.000	.301		.857	.947	.947
	2	.950	.998	.147	25.351			
	3	.921	.964	.229	23.492			
노력	1	.935	1.000	.225		.866	.951	.950
	2	.957	1.030	.150	29.287			
	3	.900	.960	.335	24.210			
과제 난이도	1	.847	1.000	.387		.727	.898	.880
	2	.941	1.145	.166	18.579			
	3	.761	.921	.604	13.947			
운	1	.794	1.000	.512		.735	.892	.890
	2	.911	1.174	.247	15.927			
	3	.863	1.160	.403	15.030			
모델 적합도		$\chi^2 / df=2.244$	CFI=.978	TLI=.969	RMSEA=.072	SRMR=.056		

(5) 드리블 실패 귀인

드리블 실패 귀인 변인에 대한 구조모형의 타당성을 확인적 요인분석을 통해 검증한 결과는 <표 9>와 같다. 먼저, 모델의 적합도를 살펴보았을 때 $\chi^2 / df=1.868$, CFI=.984, TLI=.981, RMSEA=.060, SRMR=.038로 적합도 기준으로 판단하였을 때 측정모형이 적합한 것으로 판단되었다. 또한, 표준화된 요인적재량 모두 .7 이상으로 나타났으며, AVE, CR(개념 신뢰도)의 수치 또한 적합도 기준치(AVE > .5, CR > .7)를 충족하는 것으로 나타나 집중타당도가 확보되었다.

확인적 요인분석을 통해 타당성을 검증한 후 신뢰도 추정을 위한 Cronbach's α 계수를 분석하여 신뢰도를 확인하였으며, 그 결과 각 요인에 해당하는 Cronbach's α 계수가 모두 .7이상을 나타내어 측정 변수들 간 내적 일관성이 확보됨을 확인하였다.

표 9. 드리블 실패 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석

요인	문항	β	B	S.E.	t	AVE	CR	Cronbach's α
능력	1	.933	1.000	.222		.888	.959	.960
	2	.956	1.020	.148	30.018			
	3	.938	1.021	.221	27.903			
노력	1	.947	1.000	.181		.882	.957	.957
	2	.945	1.021	.199	30.167			
	3	.925	.988	.258	27.903			
과제 난이도	1	.813	1.000	.423		.654	.850	.866
	2	.851	1.135	.403	14.749			
	3	.761	1.018	.619	12.817			
운	1	.870	1.000	.393		.813	.928	.928
	2	.907	1.030	.277	20.140			
	3	.926	1.129	.265	20.837			
모델 적합도		$\chi^2 / df=1.868$	CFI=.984	TLI=.981	RMSEA=.060	SRMR=.038		

(6) 패스 실패 귀인

확인적 요인분석을 통해 패스 실패 귀인 변인에 대한 구조모형의 타당성을 검증한 결과는 <표 10>과 같다. 먼저, 모델의 적합도를 살펴보았을 때 $\chi^2 / df=2.130$, CFI=.981, TLI=.974, RMSEA=.068, SRMR=.036으로 적합도 기준으로 판단하였을 때 측정모형이 적합한 것으로 판단되었다. 또한, 표준화된 요인적재량 모두 .7 이상으로 나타났으며, AVE, CR(개념 신뢰도)의 수치 또한 적합도 기준치(AVE > .5, CR > .7)를 충족하는 것으로 나타나 집중타당도가 확보되었다.

확인적 요인분석을 통해 타당성을 검증한 후 신뢰도 추정을 위한 Cronbach's α 계수를 분석하여 신뢰도를 확인하였으며, 그 결과 각 요인에 해당하는 Cronbach's α 계수가 모두 .7이상을 나타내어 측정 변수들 간 내적 일관성이 확보됨을 확인하였다.

표 10. 패스 실패 귀인 확인적 요인분석 및 집중타당도, 신뢰도 분석

요인	문항	β	B	S.E.	t	AVE	CR	Cronbach's α
능력	1	.884	1.000	.299		.830	.936	.935
	2	.932	1.006	.164	21.954			
	3	.917	1.012	.206	21.324			
노력	1	.950	1.000	.142		.882	.957	.957
	2	.914	.987	.251	26.851			
	3	.953	.988	.130	31.302			
과제난이도	1	.840	1.000	.465		.717	.887	.884
	2	.795	.892	.515	14.590			
	3	.903	1.101	.306	17.615			
운	1	.840	1.000	.464		.797	.921	.919
	2	.919	1.110	.252	18.929			
	3	.917	1.149	.279	18.849			
모델 적합도		$\chi^2 / df=2.130$	CFI=.981	TLI=.974	RMSEA=.068	SRMR=.036		

3. 연구 절차

본 연구는 중·고등, 대학 축구선수들의 슛, 패스, 드리블의 자기효능감에 따라 성공과 실패 시 나타나는 각각의 귀인 유형의 차이를 규명하고자 광주, 전남, 울산, 경기도 소재의 중·고등 및 대학생 축구선수들을 대상으로 설문을 실시하였다. 연구자가 만든 네이버폼 설문지를 활용하여 온라인으로 연구 대상자들에게 배포하였으며, 자기평가 기입법(self-administration method)으로 답을 하도록 하였다. 완료된 설문을 받아 보았으며 총 242부의 설문지가 완료되었다.

4. 자료 처리

수집된 자료는 SPSS 27.0과 AMOS 27.0 프로그램을 이용하여 연구의 목적을 규명하기 위해 다음과 같이 분석하였다.

첫째, 조사도구의 타당도와 신뢰도를 검증하기 위하여 확인적 요인분석과 내적합치도(Cronbach' α) 분석을 실시하였다.

둘째, 연구 대상자의 선발 여부 및 포지션, 경력에 따른 슛, 드리블, 패스 효능감 차이를 확인하기 위해 일원배치 분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였으며, 집단 간 차이가 유의미한 경우 Scheffe를 적용하여 사후검증을 실시하였다.

셋째, 연구 대상자들의 슛, 드리블, 패스 효능감과 귀인의 관계를 확인하기 위해 상관분석 및 단순회귀분석을 실시하였다.

모든 통계적 유의 수준은 $\alpha=.05$ 로 설정하였다.

IV. 연구 결과

1. 배경 변인에 따른 효능감 차이

1) 선발 여부에 따른 효능감 차이

선발 여부에 따른 효능감 차이를 검증하기 위하여 일원배치 분산분석(One-way Anova)을 실시한 결과는 <표 11>과 같다.

표 11. 선발 여부에 따른 효능감의 평균 차이 검증 결과

	선발 여부	사례수	평균 (M)	표준편차 (SD)	F	p	사후검증 (Scheffe)
슛 효능감	주전(a)	127	3.69	1.06	13.965	<.001	a, b>c
	로테이션(b)	52	3.36	0.94			
	비주전(c)	63	2.82	1.17			
드리블 효능감	주전(a)	127	3.70	1.16	12.331	<.001	a>c
	로테이션(b)	52	3.29	1.03			
	비주전(c)	63	2.82	1.26			
패스 효능감	주전(a)	127	4.06	0.81	6.241	<.002	a>c
	로테이션(b)	52	3.88	0.68			
	비주전(c)	63	3.58	1.11			

<표 11>에서 보이는 것과 같이 선발 여부에 따른 효능감의 차이를 검증하기 위해 일원배치 분산분석을 실시한 결과 슛, 드리블, 패스 효능감 모두 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

첫 번째로 슛 효능감은 $F=13.965$, 유의확률 $p<.001$ 로 나타나 통계적으로 유의한 차이가 있다고 할 수 있으며, 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증으로 Scheffe 검사를 실시하였다. 그 결과 주전($M=3.69$, $SD=1.06$) 선수들과 로테이션($M=3.36$, $SD=0.94$) 선수들이 비주전($M=2.82$, $SD=1.17$) 선수들보다 슛 효능감이 높다고 나타났다.

두 번째로 드리블 효능감은 $F=12.331$, 유의확률 $p<.001$ 으로 나타나 통계적으로 유의한 차이가 있다고 할 수 있고, 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증으로 Scheffe 검사를 실시하였다. 그 결과 주전($M=3.70$, $SD=1.16$) 선수들이 비주전($M=2.82$, $SD=1.26$) 선수들보다 드리블 효능감이 높은 것으로 나타났다.

마지막으로 패스 효능감은 $F=6.241$, 유의확률 $p<.002$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있다고 나타났고, 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증으로 Scheffe 검사를 실시하였다. 그 결과로 주전($M=4.06$, $SD=.816$) 선수들이 비주전($M=2.82$, $SD=1.26$) 선수들보다 패스 효능감이 높은 것으로 나타났다.

2) 포지션 여부에 따른 효능감 차이

선수 포지션에 따른 효능감 차이를 검증하기 위하여 일원배치 분산분석(One-way Anova)을 실시한 결과는 <표 12>와 같다. 선수 포지션에 따른 효능감의 차이를 검증하기 위해 일원배치 분산분석을 실시한 결과, 슛 효능감과 드리블 효능감은 유의한 차이가 있는 것으로 나타났지만, 패스 효능감은 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

표 12. 포지션에 따른 효능감의 평균 차이 검증 결과

	포지션	사례수	평균 (M)	표준편차 (SD)	F	p	사후검증 (Scheffe)
스� 효능감	공격수(a)	75	3.83	0.96	14.515	<.001	a>c, d b>d
	미드필더(b)	68	3.69	0.89			
	수비수(c)	87	2.84	1.17			
	골키퍼(d)	12	3.10	0.34			
드리블 효능감	공격수	75	3.79	1.07	16.098	<.001	a, b>c, d
	미드필더	68	3.81	0.95			
	수비수	87	2.77	1.26			
	골키퍼	12	2.85	0.11			
패스 효능감	공격수	75	3.76	0.92	1.264	.288	n/a
	미드필더	68	4.04	0.77			
	수비수	87	3.91	0.97			
	골키퍼	12	3.83	0.89			

첫 번째로 슛 효능감은 $F=14.515$, 유의확률 $p<.001$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 이를 구체적으로 분석하기 위하여 Scheffe를 통해 사후검증을 진행한 결과 공격수($M=3.83$, $SD=0.96$)는 골키퍼($M=3.10$, $SD=0.34$), 수비수($M=2.84$, $SD=1.17$)보다 슛 효능감이 높았고, 미드필더($M=3.69$, $SD=0.89$)는 수비수($M=2.84$, $SD=1.17$)보다 슛 효능감이 높은 것으로 나타났다.

두 번째로 드리블 효능감은 $F=16.098$, 유의확률 $p<.001$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증으로 Scheffe 검사를 실시하였다. 그 결과, 공격수($M=3.79$, $SD=1.07$)와 미드필더($M=3.81$, $SD=0.95$)는 골키퍼($M=2.85$, $SD=0.11$), 수비수($M=2.84$, $SD=1.17$)보다 드리블 효능감이 높은 것으로 확인되었다.

마지막으로 포지션에 따른 패스 효능감의 차이를 구명하기 위해 일원배치 분산분석을 통해 분석해본 결과는 F 값 1.264, 유의확률 $p=.288$ 로 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p>.05$).

3) 경력에 따른 효능감 차이

선수 경력에 따른 효능감 차이를 검증하기 위해 일원배치 분산분석(One-way Anova)을 실시한 결과는 <표 13>과 같다.

선수 경력에 따른 효능감의 차이를 검증하기 위해 일원배치 분산분석을 실시한 결과, 패스 효능감은 유의한 차이가 나타났지만, 슛 효능감과 드리블 효능감은 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

첫 번째로 슛 효능감은 $F=1.029$, 유의확률 $p=.359$ 로 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

두 번째로 드리블 효능감은 $F=1.863$, 유의확률 $p=.157$ 로 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

마지막으로 패스 효능감은 $F=7.638$, 유의확률 $p<.001$ 로 통계적으로 유의한 차이가 나타났으며, 선수 경력 7년 이상($M=4.09$, $SD=0.83$)이 3년 미만($M=3.31$, $SD=1.28$)보다 패스 효능감이 높은 것으로 나타났다.

표 13. 선수 경력에 따른 효능감의 평균 차이 검증 결과

	경력	사례수	평균 (<i>M</i>)	표준편차 (<i>SD</i>)	F	<i>p</i>	사후검증 (Scheffe)
슛 효능감	3년미만	19	3.03	1.30	1.029	.359	N/A
	3년 이상~ 7년 미만	115	3.42	1.02			
	7년 이상	108	3.42	1.12			
드리블 효능감	3년 미만	19	3.14	1.70	1.863	.157	N/A
	3년 이상~ 7년 미만	115	3.54	1.05			
	7년 이상	108	3.26	1.27			
패스 효능감	3년 미만(a)	19	3.31	1.28	7.638	.001	a < c
	3년 이상~ 7년 미만(b)	115	3.81	0.80			
	7년 이상(c)	108	4.09	0.83			

2. 변인 간 상관계수

각 변인의 하위요인 간 관계를 살펴보기 위하여 Pearson's의 적률 상관분석을 실시하였으며 분석 결과는 다음과 같다.

1) 과제 성공 시 귀인과 자기효능감

표 14. 과제 성공 시 귀인과 자기효능감의 상관계수

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	1														
2	.614**	1													
3	.146	.139	1												
4	.708**	.471**	.211**	1											
5	.680**	.519**	.029	.613**	1										
6	-.383**	-.231**	.002	-.369**	-.266**	1									
7	-.474**	-.351**	.066	-.380**	-.413**	.745**	1								
8	.484**	.730**	.130	.535**	.385**	-.148	-.178**	1							
9	.518**	.749**	.082	.419**	.556**	-.173**	-.239**	.746**	1						
10	-.257**	-.450**	-.003	-.198**	-.223**	.476**	.537**	-.338**	-.409**	1					
11	-.257**	-.526**	.072	-.168**	-.272**	.381**	.513**	-.347**	-.473**	.799**	1				
12	.215**	.130	.657**	.347**	.138	-.051	-.006	.264**	.140	-.030	.045	1			
13	.211**	.221**	.544**	.156	.322**	.049	-.023	.160**	.305**	-.111	-.095	.580	1		
14	.010	.019	-.252**	-.019	.002	.337	.316	.074	.089	.412	.348	-.127	-.156	1	
15	-.054	-.043	-.377**	-.090	-.006	.307**	.270**	-.005	.003	.362**	.245**	-.271**	-.274**	.765**	1

1. 슛 효능감 2. 드리블 효능감 3. 패스 효능감 4. 슛 성공 능력귀인 5. 슛 성공 노력귀인 6. 슛 성공 운 귀인
7. 슛 성공 과제난이도 귀인 8. 드리블 성공 능력귀인 9. 드리블 성공 노력귀인 10. 드리블 성공 운 귀인
11. 드리블 성공 과제난이도 귀인 12. 패스 성공 능력귀인 13. 패스 성공 노력귀인 14. 패스 성공 운 귀인
15. 패스 성공 과제난이도 귀인

** $p < .01$

스� 효능감은 성공 시 슛, 드리블, 패스 귀인 중 능력과 노력에서 정적으로 유의한 상관관계가 나타났으며(.211 ~ .708), 성공 시 슛과 드리블 귀인 중 운, 과제난이도 귀인 변인과의 관계에서는 부적으로 유의한 상관관계가 나타났다(-.257 ~ -.474).

드리블 효능감은 성공 시 슛, 드리블, 패스의 귀인 중 노력 변인과 정적으로 유의미한 상관관계가 나타났으며(.221 ~ .749), 성공 시 슛, 드리블의 능력 귀인파도 정적으로 유의미한 상관관계가 나타났다(.471 ~ .730). 슛과 드리블 귀인 중 운, 과제난이도 변인과의 관계는 부적으로 유의미한 상관관계가 나타났다(-.231 ~ -.526).

마지막으로 패스 효능감은 성공 시 슛 능력 귀인, 패스의 능력 및 노력 귀인과의 관계에서 정적으로 유의한 상관관계가 나타났으며(.221 ~ .657), 패스의 성공 시 운, 과제난이도 귀인에서는 부적으로 유의한 상관관계가 나타났다(-.252 ~ -.377).

2) 과제 실패 시 귀인과 자기효능감

표 15. 과제 실패 시 귀인과 자기효능감의 상관계수

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	1														
2	.614**	1													
3	.146	.139	1												
4	-.526**	-.400**	.015	1											
5	-.449**	-.319**	.001	.682**	1										
6	.314**	.130	.065	-.142	-.041	1									
7	.405**	.216**	.036	-.260**	-.166	.742**	1								
8	-.341**	-.709**	-.038	.511**	.414**	-.063	-.044	1							
9	-.342**	-.627**	-.036	.432**	.535**	.037	-.064	.772**	1						
10	.247**	.275**	.029	-.119	-.043	.529**	.548**	-.167**	-.220**	1					
11	.327**	.372**	.051	-.188**	-.116	.543**	.592**	-.257**	-.294**	.802**	1				
12	.047	-.086	-.533**	.151	.180**	.230**	.187**	.253**	.234**	.088	.135	1			
13	.019	-.053	-.365**	.136	.348**	.214**	.126	.249**	.399**	.062	.093	.663**	1		
14	-.042	-.110	.277**	.026	.095	.401**	.370**	.159	.143	.438**	.407**	-.109	-.104	1	
15	-.039	-.100	.363**	.076	.122	.416**	.369**	.201**	.176**	.388**	.402**	-.164	-.164	.817**	1

1. 슛 효능감 2. 드리블 효능감 3. 패스 효능감 4. 슛 실패 능력귀인 5. 슛 실패 노력귀인 6. 슛 실패 운 귀인
 7. 슛 실패 과제난이도 귀인 8. 드리블 실패 능력귀인 9. 드리블 실패 노력귀인 10. 드리블 실패 운 귀인
 11. 드리블 실패 과제난이도 귀인 12. 패스 실패 능력귀인 13. 패스 실패 노력귀인 14. 패스 실패 운 귀인
 15. 패스 실패 과제난이도 귀인

** $p < .01$

슛 효능감은 실패 시 슛, 드리블 귀인 중 능력과 노력에서 부적으로 유의한 상관관계 나타났으며(-.341 ~ -.526), 슛과 드리블의 운, 과제난이도 귀인 변인과의 관계에서는 정적으로 유의미한 상관관계가 나타났다 (.247 ~ .405).

드리블 효능감은 실패 시 귀인 중 슛, 드리블의 능력, 노력에서 부적으로 유의미한 상관관계가 나타났으며(-.319 ~ -.709), 슛의 과제난이도와 드리블의 운, 과제난이도 귀인에서는 정적으로 유의미한 상관관계가 나타났다(.216 ~ .375).

마지막으로 패스 효능감은 실패 시 귀인 중 패스의 능력, 노력에서 부적으로 유의한 상관관계가 나타났으며(-.365 ~ -.533), 패스의 운, 과제난이도 귀인에서는 정적으로 유의한 상관관계가 나타났다(.277 ~ .363).

3. 축구선수의 자기효능감이 귀인 양식에 미치는 영향

1) 슛 효능감이 슛 성공 귀인에 미치는 영향

슛 효능감이 슛 성공 귀인 유형에 미치는 영향을 분석하기 위하여 단순회귀분석을 실시하였으며, 결과는 다음 <표 16>과 같이 나타났다.

표 16. 슛 효능감과 슛 성공 귀인의 회귀분석 결과

독립변수	종속변수	β	S.E.	β	t	R ²
슛 효능감	능력	.808	.052	.708	15.549***	.504
	노력	.748	.052	.680	14.367***	.462
	과제난이도	-.494	.059	-.474	-8.347***	.225
	운	-.372	.058	-.383	-6.416***	.146

*** $p < .001$

첫 번째로 슛 효능감이 슛 능력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시하였다. 그 결과 $R^2 = .504$ 로 50.4%의 설명력을 나타내었고, 슛 효능감에 대한 슛 능력 귀인의 통계값은 $\beta = .808 (p < .001)$ 로 슛 효능감이 슛 능력 귀인에 유의한 영향을 미치고 있다고 설명할 수 있다. β 부호가 정적(+)이므로 슛 효능감이 높아지면 슛 능력으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

두 번째로 슛 효능감이 슛 노력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .462$ 로 46.2%의 설명력을 나타내었고, 슛 효능감에 대한 슛 노력 귀인의 통계값은 $\beta = .748 (p < .001)$ 로 슛 효능감이 슛 노력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 슛 효능감이 높아지면 슛 노력으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

세 번째로 슛 효능감이 슛 과제난이도 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .225$ 로 22.5%의 설명력을 나타내었고, 슛 효능감에 대한 슛 과제난이도 귀인의 통계값은 $\beta = -.494 (p < .001)$ 로 슛 효능감이 슛 과제난이도 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 슛 효능감이 높아지면 슛 과제난이도로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

마지막으로 슛 효능감이 슛 운 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .208$ 로 20.8%의 설명력을 나타내었고, 슛 효능감에 대한 슛 운 귀인의 통계값은 $\beta = -.372 (p < .001)$ 로 슛 효능감이 슛 운 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 슛 효능감이 높아지면 슛 운 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

2) 드리블 효능감이 드리블 성공 귀인에 미치는 영향

드리블 효능감이 드리블 성공 귀인 유형에 미치는 영향을 분석하기 위하여 단순회귀분석을 실시하여 분석하였으며 결과는 다음 <표 17>과 같이 나타났다.

표 17. 드리블 효능감과 드리블 성공 귀인의 회귀분석 결과

독립변수	종속변수	β	S.E.	β	t	R ²
드리블 효능감	능력	.791	.048	.730	16.554***	.533
	노력	.817	.047	.749	17.535***	.562
	과제난이도	-.548	.057	-.526	-9.584***	.277
	운	-.417	.053	-.450	-7.817***	.203

*** $p < .001$

첫 번째로 드리블 효능감이 드리블 능력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .533$ 로 53.3%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한 드리블 능력 귀인의 통계값은 $\beta = .791$ ($p < .001$)로 드리블 효능감이 드리블 능력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 능력으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

두 번째로 드리블 효능감이 드리블 노력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .562$ 로 56.2%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한 드리블 노력 귀인의 통계값은 $\beta = .817$ ($p < .001$)로 드리블 효능감이 드리블 노력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 노력으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

세 번째로 드리블 효능감이 드리블 과제난이도 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .277$ 로 27.7%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한 드리블 과제난이도 귀인의 통계값은 $\beta = -.548$ ($p < .001$)로 드리블 효능감이 드리블 과제난이도 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 과제난이도로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

마지막으로 드리블 효능감이 드리블 운 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .203$ 로 20.3%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한

드리블 운 귀인의 통계값은 $\beta = -.372 (p < .001)$ 로 드리블 효능감이 드리블 운 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 운으로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

3) 패스 효능감이 패스 성공 귀인에 미치는 영향

대상자들의 패스 효능감이 패스 성공 귀인 유형에 미치는 영향을 분석하기 위하여 단순 회귀분석을 실시하여 분석하였으며 결과는 다음 <표 18>과 같이 나타났다.

표 18. 패스 효능감과 패스 성공 귀인의 회귀분석 결과

독립변수	종속변수	β	S.E.	β	t	R ²
패스 효능감	능력	.802	.059	.657	13.519***	.432
	노력	.600	.060	.544	10.049***	.293
	과제난이도	-.481	.076	-.377	-6.307***	.142
	운	-.290	.072	-.252	-4.035***	.064

*** $p < .001$

첫 번째로 패스 효능감이 패스 능력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .432$ 로 43.2%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 능력 귀인의 통계값은 $\beta = .802 (p < .001)$ 로 패스 효능감이 패스 능력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 능력으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

두 번째로 패스 효능감이 패스 노력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .296$ 로 29.6%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 노력 귀인의 통계값은 $\beta = .600 (p < .001)$ 으로 패스 효능감이 패스 노력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 능력으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

세 번째로 패스 효능감이 패스 과제난이도 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀

분석을 실시한 결과, $R^2 = .142$ 로 14.2%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 과제난이도 귀인의 통계값은 $\beta = -.481 (p < .001)$ 로 패스 효능감이 패스 과제난이도 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 과제난이도로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

마지막으로 패스 효능감이 패스 운 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .064$ 로 6.4%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 운 귀인의 통계값은 $\beta = -.290 (p < .001)$ 으로 패스 효능감이 패스 운 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 운으로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

4) 슛 효능감이 슛 실패 귀인에 미치는 영향

대상자들의 슛 효능감이 슛 실패 귀인 유형에 미치는 영향을 분석하기 위하여 단순회귀분석을 실시하여 분석하였으며 결과는 다음 <표 19>와 같이 나타났다.

표 19. 슛 효능감과 슛 실패 귀인의 회귀분석 결과

독립변수	종속변수	β	S.E.	β	t	R^2
스� 효능감	능력	-.559	.058	-.526	-9.593***	.277
	노력	-.508	.065	-.449	-7.777***	.201
	과제난이도	.396	.058	.405	6.856***	.164
	운	.300	.058	.314	5.125***	.099

*** $p < .001$

첫 번째로 슛 효능감이 슛 능력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .277$ 로 27.7%의 설명력을 나타내었고, 슛 효능감에 대한 슛 능력 귀인의 통계값은 $\beta = -.559 (p < .001)$ 로 슛 효능감이 슛 능력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 슛 효능감이 높아지면 슛 능력으로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

두 번째로 숫 효능감이 숫 노력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .201$ 로 20.1%의 설명력을 나타내었고, 숫 효능감에 대한 숫 노력 귀인의 통계값은 $\beta = -.508 (p < .001)$ 로 숫 효능감이 숫 노력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 숫 효능감이 높아지면 숫 노력으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

세 번째로 숫 효능감이 숫 과제난이도 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .164$ 로 16.4%의 설명력을 나타내었고, 숫 효능감에 대한 숫 과제난이도 귀인의 통계값은 $\beta = .396 (p < .001)$ 으로 숫 효능감이 숫 과제난이도 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 숫 효능감이 높아지면 숫 과제난이도로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

마지막으로 숫 효능감이 숫 운 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .099$ 로 9.9%의 설명력을 나타내었고, 숫 효능감에 대한 숫 운 귀인의 통계값은 $\beta = .300 (p < .001)$ 으로 숫 효능감이 숫 운 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 숫 효능감이 높아지면 숫 운 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

5) 드리블 효능감이 드리블 실패 귀인에 미치는 영향

대상자들의 드리블 효능감이 드리블 실패 귀인 유형에 미치는 영향을 분석하기 위하여 단순회귀분석을 실시하여 분석하였으며 결과는 다음 <표 20>과 같이 나타났다.

표 20. 드리블 효능감과 드리블 실패 귀인의 회귀분석 결과

독립변수	종속변수	β	S.E.	β	t	R^2
드리블 효능감	능력	-.742	.048	-.709	-15.582***	.503
	노력	-.665	.053	-.627	-12.477***	.393
	과제난이도	.371	.060	.372	6.218***	.139
	운	.233	.053	.275	4.432***	.076

*** $p < .001$

첫 번째로 드리블 효능감이 드리블 능력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .503$ 으로 50.3%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한 드리블 능력 귀인의 통계값은 $\beta = -.742 (p < .001)$ 로 드리블 효능감이 드리블 능력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 능력으로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

두 번째로 드리블 효능감이 드리블 노력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .393$ 으로 39.3%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한 드리블 노력 귀인의 통계값은 $\beta = -.665 (p < .001)$ 로 드리블 효능감이 드리블 노력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 노력으로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

세 번째로 드리블 효능감이 드리블 과제난이도 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .139$ 로 13.9%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한 드리블 과제난이도 귀인의 통계값은 $\beta = .371 (p < .001)$ 로 드리블 효능감이 드리블 과제난이도 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 과제난이도로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

마지막으로 드리블 효능감이 드리블 운 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .076$ 로 7.6%의 설명력을 나타내었고, 드리블 효능감에 대한 드리블 운 귀인의 통계값은 $\beta = .233 (p < .001)$ 로 드리블 효능감이 드리블 운 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 드리블 효능감이 높아지면 드리블 운으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

6) 패스 효능감이 패스 실패 귀인에 미치는 영향

대상자들의 드리블 효능감이 드리블 실패 귀인 유형에 미치는 영향을 분석하기 위하여 단순회귀분석을 실시하여 분석하였으며 결과는 다음 <표 21>과 같이 나타났다.

표 21. 패스 효능감과 패스 실패 귀인의 회귀분석 결과

독립변수	종속변수	β	S.E.	β	t	R ²
패스 효능감	능력	-.640	.066	-.533	-9.748***	.284
	노력	-.472	.078	-.365	-6.066***	.133
	과제난이도	.483	.080	.363	6.036***	.132
	운	.346	.078	.277	4.461***	.077

*** $p < .001$

첫 번째로 패스 효능감이 패스 능력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .284$ 로 28.1%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 능력 귀인의 통계값은 $\beta = -.640$ ($p < .001$)으로 패스 효능감이 패스 능력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 능력으로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

두 번째로 패스 효능감이 패스 노력 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .133$ 로 13.3%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 노력 귀인의 통계값은 $\beta = -.600$ ($p < .001$)으로 패스 효능감이 패스 노력 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 부적(-)이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 능력으로 귀인을 하는 유형이 낮아지는 것으로 볼 수 있다.

세 번째로 패스 효능감이 패스 과제난이도 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .132$ 로 13.2%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 과제난이도 귀인의 통계값은 $\beta = .483$ ($p < .001$)으로 패스 효능감이 패스 과제난이도 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)

이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 과제난이도로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

마지막으로 패스 효능감이 패스 운 귀인에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시한 결과, $R^2 = .077$ 로 7.7%의 설명력을 나타내었고, 패스 효능감에 대한 패스 운 귀인의 통계값은 $\beta = .346$ ($p < .001$)으로 패스 효능감이 패스 운 귀인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. β 부호가 정적(+)이므로 패스 효능감이 높아지면 패스 운으로 귀인을 하는 유형이 높아지는 것으로 볼 수 있다.

V. 논 의

본 장에서는 중, 고, 대학 축구선수들의 자기효능감과 귀인성향의 관계를 알아보기 위한 목적을 가지고 연구한 결과를 논의하여 제시하려고 한다.

이를 위해 첫째, 선발 여부에 따른 자기효능감의 차이 둘째, 포지션에 따른 효능감의 차이, 셋째, 운동경력에 따른 자기효능감의 차이, 넷째, 축구선수들의 축구 효능감이 축구 귀인 성향에 미치는 영향에 미치는 영향 등의 연구 문제를 중심으로 분석하여 결과를 도출한 결과 부분적으로 유의미한 결과를 가져왔다. 본 장에서는 이러한 유의미한 결과를 중점으로 두고 이론적 관점 및 선행연구에서 밝혀낸 결과를 참고하여 본 연구가 갖는 의미를 논의하고자 한다.

1. 배경 변인에 특성에 따른 효능감 차이

1) 선발 여부에 따른 효능감의 차이

선발 여부에 따른 효능감의 차이를 살펴본 결과 슛 효능감에서는 주전 선수와 로테이션 선수의 자기효능감이 비주전 선수보다 유의한 차이로 높게 나타났으며 드리블 효능감과 패스 효능감에서는 주전 선수들의 효능감이 비주전 선수들의 효능감보다 유의한 차이로 높다고 나타났다. 이와 같은 결과는 이명자(2005)의 청소년 체육 성취목표 성향, 귀인유형 및 자기효능감이 체육활동수행에 미치는 영향의 연구 결과에서 나타난 주전 선수들이 후보 선수들에 비하여 자기효능감이 높다 라는 결과와 일치하였으며 문윤제(2001)의 체육활동에 있어 출전여부에 따라 선수들의 자기효능감에 차이를 보인다는 연구 결과와도 일치하는 결과이다. 즉, 경기의 출전 여부에 따라 효능감이 달라질 수 있으며 실력이 우수하더라도 경기에 출전하지 못한다면 효능감은 낮아질 수 있다는 것을 의미하고 있다.

2) 포지션 여부에 따른 효능감의 차이

포지션 여부에 따른 효능감의 차이 결과를 보았을 때 공격수의 슛 효능감과 드리블 효능감에서 유의한 차이를 나타낸다고 나왔지만, 패스 효능감에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이러한 결과는 정수현(2010)의 배구 경기에 대한 포지션별 자기효능감 선행연구 결과에서 보인 포지션별 자기효능감이 나타나지 않은 결과와 부분적으로 일치되지 않은 결과이다.

이러한 이유는 배구 경기의 경우에는 포지션은 주어지지만, 개개인의 선수가 로테이션식으로 다양한 포지션을 수행하기 때문이고 축구의 경우에는 포지션별 역할에 따라 수행되는 과제의 빈도가 다르기 때문으로 판단된다. 수비수와 골키퍼에 비해 공격수와 미드필더는 공격지역에서 공격 찬스를 만들기 위한 슛과 드리블 시도가 많지만, 수비수와 골키퍼는 대체로 위험 지역이라 불리는 수비 지역에서 볼을 소유하게 되는 경우가 많기 때문에 슛과 드리블에서 효능감 차이가 나타난 것으로 예상된다.

하지만 패스의 경우 포지션 상관없이 팀 플레이를 하기 위한 중요한 수단으로 작용하기 때문에 패스에서는 포지션에 따른 효능감의 차이는 없는 것으로 판단된다.

3) 경력 여부에 따른 효능감의 차이

선수들의 경력 여부에 따른 효능감의 차이를 연구한 결과 슛, 드리블 효능감에서는 유의한 차이가 나타나지 않았지만, 패스 효능감에서는 유의한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 정수현(2010)의 배구 선수들을 대상으로 한 자기효능감의 연구 결과인 경력이 많은 선수가 경력이 적은 선수보다 높은 효능감을 나타낸 것과 부분적으로 일치되지 않은 결과이다.

본 연구의 결과는 더욱 구체적인 연구를 통해 원인을 규명하는 것이 좋다고 판단된다.

2. 축구선수의 자기효능감이 귀인양식에 미치는 영향

축구선수의 자기효능감이 귀인 양식에 미치는 영향을 규명하기 위해 연구를 진행하여 얻어낸 결과는 슛, 드리블, 패스 모두 효능감이 높을수록 각각의 과제 성공의 귀인양식이 능력, 노력으로 돌리는 경향이 많아졌지만, 과제난이도와 운으로 귀인을 하는 경향은 낮아지는 결과가 나왔다. 반면 실패 시에는 이와 반대의 결과인 자기효능감이 높을수록 과제난이도, 운에 귀인하는 유형이 높아졌으며 능력과 노력에 귀인하는 유형은 낮아지는 결과를 가져왔다.

능력과 노력 귀인은 Weiner(1986)의 귀인 분류 중 인과성의 소재 요인에서 내적 요소에 해당하며 과제난이도와 운 귀인유형은 외적 귀인 유형에 해당한다. 인과성의 소재 요인은 개인의 자부심과 연관이 된다. 즉, 과제의 성공을 내적으로 돌린다면 자부심을 느끼며 다음에도 성공할 수 있다는 믿음이 생기게 되지만 실패를 내적으로 돌린다면 자신의 능력과 노력을 부정하게 되어 수치심을 느껴 미래행동에 영향을 미치게 된다(김병준, 2022).

즉, 본 연구 결과를 다시 해석해보면 자기효능감이 높은 선수들은 성공시 귀인을 내적으로 돌리는 경향이 높아 자신의 과제 성공에 대한 자부심을 느끼며 자신을 보다 호의적으로 느껴 다음번에도 성공할 수 있다는 믿음을 가지게 되고 실패를 외부에서 찾음으로써 수치심을 줄여 미래행동에 더욱 노력하면 성공할 수 있다는 믿음을 가지게 되는 자기고양적편향이 나타나게 된다(김병준, 2022).

전체적으로 보았을 때 본 연구는 Bandura(1987), 김성욱(1994) 등의 선행연구 결과인 능력과 노력 귀인이 자기효능감과 밀접하게 관련되어 있다는 것과 일치하는 결과를 도출하였다.

VI. 결론 및 제언

1. 결 론

본 연구는 중, 고, 대학 축구선수들의 축구 자기효능감이 축구 귀인양식에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실시하였다. 연구 목적을 달성하기 위하여 대한축구협회에 등록된 중, 고, 대학 축구선수들 242명의 설문자료를 분석하였으며, 그 결과 본 연구에서 도출한 실증적인 결론은 다음과 같다.

첫째, 선발 여부에 따른 슈트, 드리블 패스의 효능감은 차이가 있다.

둘째, 포지션에 따른 슈트, 드리블 효능감은 차이가 있지만, 패스 효능감은 차이가 나타나지 않았다.

셋째, 경력에 따라 패스 효능감에는 차이가 있지만, 슈트, 드리블의 효능감에는 차이가 나타나지 않았다.

넷째, 슈트 효능감은 슈트 성공귀인에 유의한 영향을 미친다.

다섯째, 드리블 효능감은 드리블 성공귀인에 유의한 영향을 미친다.

여섯째, 패스 효능감은 패스 성공귀인에 유의한 영향을 미친다.

일곱째, 슈트 효능감은 슈트 실패 귀인에 유의한 영향을 미친다.

여덟째, 드리블 효능감은 드리블 실패귀인에 유의한 영향을 미친다.

아홉째, 패스 효능감은 패스 실패귀인에 유의한 영향을 미친다.

2. 교육적 시사점

본 연구 결과와 논의를 바탕으로 교육적 시사점을 도출해본다면 다음과 같다.

첫째, 자기효능감이 높아질수록 성공 시 내적귀인이 높아지며, 실패 시 내적귀인이 낮아진다는 것은 선수들에게 자기효능감을 높여줄 필요성을 주장할 수

있다. Weiner(1986)의 주장에 의하면 성공을 능력과 노력에 귀인하게 된다면 미래의 성공을 기대하여 다음 선수의 동기원으로 작용하게 될 수 있고 실패를 외부적인 요소로 돌린다면 죄책감 수치심 등 자신에 대한 강한 부정적인 감정을 줄일 수 있게 되기 때문이다. 즉, 자기효능감을 높이는 것이 앞으로의 귀인에 긍정적인 역할로 작용한다면 자기효능감을 높이는 방법에 대해 교육적으로 고민해 보아야 할 것이다.

둘째, 선수들 지도 시 귀인유형을 노력으로 돌릴 수 있도록 돕고, 노력에 대한 귀인을 지지해주고 격려해야 할 것이다. 가장 좋은 귀인 유형은 성공과 실패를 자신의 내적이며 불 안정적이며 통제 가능한 요인인 노력으로 귀인하게 하는 것이다. 노력을 하지 않으면 현재는 성공하더라도 나중에는 실패할 수도 있으며 지금은 실패하였더라도 노력을 하면 나중에는 성공할 수 있다는 믿음을 가지게 하여 수행을 스스로 결정하고 능동적으로 참여하게 한다면 결과에 대한 기대를 갖게 될 것이다.

3. 연구의 한계점 및 제언

첫째, 본 연구는 대상자를 중, 고, 대학생으로 한정하여 진행하였으므로 연구를 일반화하기에는 다소 무리가 있다. 이를 위하여 향후 연구에서는 아마추어뿐만 아니라 프로선수들까지 대상으로 하여 연구를 진행하여 구체적으로 본 연구의 결과와 비교, 분석할 필요가 있다.

둘째, 자기효능감과 귀인유형을 명확하고 구체적인 인과관계로 증명하기에는 다소 무리가 있다. 그렇기에 추후 연구에서는 이러한 한계점이 나타나지 않도록 실험에 대한 설계와 처치를 더욱 명료하게 해야 할 필요성이 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 곽한병(2011). 한국 태권도 선수의 성패귀인 측정도구 개발. 경기대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김병준(2022). 스포츠 심리학의 정석. 레인보우박스.
- 김성옥(1994). 자기효능감과 불안감의 중재 변인으로서 귀인. 한국스포츠심리학회지. 5(1), 3-18.
- 김시경(2003). 관광 이미지와 관광지 선택연구. 경기대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김원배, 윤영길(2003). 한국형 스포츠 귀인 측정도구 개발. 한국스포츠심리학회지. 14(1), 27-49.
- 김윤영(2015). 선수학습 상기 수학 수업이 초등학생의 학업성취도 및 자기효능감에 미치는 영향. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김주호, 구봉진, 이병천(2010). 높이뛰기 학습에 대한 자기효능감과 경쟁상태불안이 귀인유형에 미치는 영향. 한국스포츠학회지, 8(1), 149-165.
- 묘봉(2021). 댄스스포츠 학생선수의 자기효능감, 운동동기, 운동탈진 및 경쟁불안 간의 구조적 관계. 우석대학교 대학원 박사학위논문.
- 문윤제(2001). 승·패 경험에 따른 성취동기, 불안 및 자기효능감과 운동수행 간의 인과 분석. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 박미리, 박영환, 최옥진(2018). 세팍타크로 선수의 자기효능감이 경쟁불안과 경기 수행력에 치는 영향. 한국스포츠학회, 16(1), 619-628.
- 박보현, 한승백, 탁민혁(2020). 스포츠 사회학. 레인보우박스.
- 소연희, 김성일(2006). 자기효능감과 개별 소집단 학습이 과제흥미와 성공. 실패 귀인에 미치는 효과. 교육심리연구, 20(1), 179-196.
- 유경석(2012). 대학 엘리트 검도선수들의 자기효능감과 진로 결정과의 관계. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이근호(2003). 자기효능감과 경쟁 불안이 중학교 농구선수들의 농구 경기 수행에 미치는 영향. 군산대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 이명자(2005). 청소년의 체육 성취목표성향 귀인 유형 및 신체적 자기효능감이 체육활동 수행에 미치는 영향. 영남대학교 대학원 박사학위논문.
- 이병천(2007). 높이뛰기 학습에 대한 자기효능감과 경쟁 상태불안이 귀인유형에 미치는 영향. 춘천대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 장재근(2008). 고교 육상선수들의 성취목표 성향과 귀인 유형이 내적동기에 미치는 영향. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 전태련, 박지영(2021). 함께하는 교육학1. 도서출판:마이썸.
- 정수현(2010). 중·고등학교 남자배구 선수들의 신체적 자기효능감에 미치는 영향. 목포대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정신호(2013). 고등학교 체육수업 참가자의 체육 성취목표성향이 체육 내적동기, 성취귀인 및 신체적 자기효능감에 미치는 영향. 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 정지수(2014). 학업적 성패에 대한 귀인, 메타인지 및 자기효능감의 구조적 관계. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 조원석(2008). 고등학교 농구선수들의 경쟁불안과 자기효능감에 대한 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최마리(2011). 배드민턴 선수의 자기효능감, 운동수행, 내적동기 및 코치-선수 행동부합의 관계. *한국체육학회지*, 50(3), 301-311.
- 최영옥(1988). 경쟁정위, 특성 스포츠자신감, 상대 스포츠자신감이 경기결과와 귀인 형태에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 표내숙, 박종태, 최상신(2003). 초등학생의 신체적 자기효능감이 운동수행 결과와 귀인요인에 미치는 영향. *한국초등체육학회지*, 9(1), 59-66.
- 허정훈, 박상국(2020). 배드민턴 선수의 자기효능감, 운동수행, 내적동기 및 코치-선수 행동부합의 관계. *한국사회체육학회지*, 0(81), 167-176.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy: Mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37, 122-215.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1997). *self-efficacy: the exercise of control*. New york:freeman.

- Bond, K. A., Biddle, S. J., & Ntoumanis, N. (2001). Self-efficacy and causal attribution in female golfers. *International Journal of Sport Psychology, 32*(3), 243-256.
- Chase, M. A. (2001). Children's self-efficacy, motivational intentions, and attributions in physical education and sport. *Research Quarterly for Exercise and Sport, 72*(1), 47-54.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: the new psychology of success*. New York, NY, us: Random House.
- Feltz, D. L., Short, S. E., & Sullivan, P. J. (2008). *Self-efficacy in sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Gill, D., Willams, L., & Reifsteck, E. (2017). *Psychological dynamics of sport and exercise (4th ed)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Hsieh, P. H. P., & Kang, H. S. (2010). Attribution and self-efficacy and their interrelationship in the Korean EFL context. *Language Learning, 60*(3), 606-627.
- Kenny, D. A., Kashy, D. A., & Cook, W. L. (2006). *Dyadic data analysis*. New York, NY: Guilford.
- McAuley, E., Russell, D., & Gross, J. B. (1983). Affect iv consequence of winning and losing:An attribution analysis. *Journal of Sport Psychology, 5*, 278-287.
- Morris, T., & Koehn, S. (2004). Self-confidence in sport and exercise. In T. Morris & J. Summers(Eds.), *Sport psychology: Theory, applications and issues* (2nd ed., pp. 175-211). Melbourne, Australia: Wiley.
- Schunk, D. H. (1995). Self-efficacy, motivation,and performance. *Journal of Applied Sport Psychology, 7*(2), 112-137.
- Schwarzer, R. (1997). Optimistic self-beliefs: Assessment of general perceived self-efficacy in thirteen cultures. *World Psychology, 3*(1), 177-190.
- Sherman, N. W., & Smith, C. A. (2002). Motivation, attributions, and self-efficacy in children. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 73*(3), 10-13.

- Silver, W. S., Mitchell, T. R., & Gist, M. E. (1995). Responses to successful and unsuccessful performance: The moderating effect of self-efficacy on the relationship between performance and attributions. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 62(3), 286-299.
- Weiner, B. (1979). A theory of motivation for some classroom experiences. *Journal of educational psychology*, 71(1), 3-25.
- Weiner, B. (1986). *An attributional theory of motivation and emotion*. New York:Springer.
- Weiner, B. (2000). Inter a personal and Interpersonal Theories of Motivation from an Attributional Perspective. *Educational Psychology review*, 12(1), 1-14.