

2011년 8월
석사학위논문

축구선수들의 지도자 유형에 따른 만족도와 경기몰입

조선대학교 대학원

사회체육학과

김태룡

축구선수들의 지도자 유형에 따른 만족도와 경기몰입

The satisfaction degree and playing immersion of the football
players by the difference of the coach types

2011년 8월 25일

조선대학교 대학원

사회체육학과

김 태 룡

축구선수들의 지도자 유형에 따른 만족도와 경기몰입

지도교수 조 동 진

이 논문을 체육학 석사학위신청 청구논문으로 제출함

2011년 4월

조선대학교 대학원
사회체육학과
김 태 룡

김태룡의 체육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 원 영 두 (인)

심사위원 조선대학교 교수 정 명 수 (인)

심사위원 조선대학교 교수 조 동 진 (인)

2011 년 5 월

조선대학교 교육대학원

국 문 초 록

축구선수들의 지도자 유형에 따른 만족도와 경기몰입

본 연구는 축구선수들이 지각하는 지도자유형이 선수만족과 경기몰입에 미치는 영향을 규명함으로써 축구 지도자의 선수지도전략을 수립하는데 활용할 수 있는 기초자료를 제공하는데 목적이 있으며, 연구대상자로 2011년 현재 전라남도 광주시에 위치하고 있는 고등학교, 대학교 및 아마추어 축구선수를 대상으로 편의표본추출법을 이용하여 366명을 표집 하였다. 자료처리는 SPSS 18.0 통계프로그램을 이용하여 빈도분석, 탐색적 요인분석, 상관관계분석, 일원변량분석, 다중회귀분석, 단순회귀분석을 실시하였다.

축구선수들의 일반적인 특성에 따라 각 변인들의 차이를 알아본 결과 소속에 따라 지도자유형의 하위요인인 결단력에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다으며, 경기실적에 따라 지도자유형의 하위요인인 배려와 결단력, 선수만족에서도 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한, 선수경력에 따라 지도자유형의 하위요인인 배려와 결단력 그리고 선수만족에서도 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

지도자유형이 선수만족에 미치는 영향에 대해서 알아본 결과 지도자유형은 선수만족에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향에 관하여 알아본 결과 선수만족은 경기몰입의 하위요인인 통제감각과 무아경에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

목 차

I. 서 론 1

- 1. 연구의 필요성1
- 2. 연구 목적3
- 3. 연구 가설3
- 4. 용어의 정의4

II. 이론적 배경 5

- 1. 지도자와 지도유형5
 - 1) 지도자의 정의5
 - 2) 지도유형7
- 2. 스포츠 리더십10
 - 1) 다차원 스포츠 리더십10
 - 2) 우수 코치들의 리더십11
 - 3) 카리스마 변환이론13
 - 4) VICTORY 리더십 모델16
- 3. 만족도18
- 4. 경기몰입21
 - 1) 경기 몰입의 개념21
 - 2) 몰입의 9가지 차원26
 - 3) 성취목표성향 이론30

Ⅲ. 연구방법 33

- 1. 연구대상 및 자료수집33
- 2. 조사도구34
 - 1) 설문지의 구성34
 - 2) 조사 도구의 타당성 및 신뢰성 분석35
 - 3) 구성개념들 간의 상관관계36

Ⅳ. 연구결과 40

- 1. 일반적인 특성에 따른 각 변인들의 차이40
- 2. 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향43
- 3. 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향44

Ⅴ. 논의 46

- 1. 일반적인 특성에 따른 각 변인들의 차이46
- 2. 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향48
- 3. 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향49

Ⅵ. 결론 및 제언 50

- 1. 결론50
- 2. 제언51

□ 참고문헌 52

표 목 차

<표 1> 연구대상자들의 인구통계학적 특성	34
<표 2> 지도자유형 탐색적 요인분석 결과	36
<표 3> 경기몰입 탐색적 요인분석 결과	37
<표 4> 각 요인별 신뢰성계수	38
<표 5> 구성개념 간의 상관관계	39
<표 6> 소속에 따른 각 변인들의 차이	40
<표 7> 경기실적에 따른 각 변인들의 차이	41
<표 8> 선수경력에 따른 각 변인들의 차이	42
<표 9> 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향	43
<표 10> 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향	45

I. 서 론

1. 연구의 필요성

스포츠의 오랜 역사 속에서 우수한 선수를 육성해낸 훌륭한 스포츠 지도자는 많이 존재하였지만, 그들은 주로 장기간에 걸친 시행착오의 연속과 반성·노력에 의한 경험으로 얻은 스포츠 지도기술의 성과였다. 즉 전통적인 지도자들은 그들의 경험을 크게 의존하여 그들의 선수들을 육성하였다.

하지만 오늘날 지도자는 단순히 운동선수를 훈련시키는 것 이외에도 복잡하고 전문화 된 역할과 임무가 요구되고 있다. 특히 단체경기에서 지도자는 팀의 사기를 높여 개개인의 구성원이 자신들의 능력을 충분히 발휘하고 선수들의 능력을 유기적으로 연결시켜 단합된 팀이 되도록 지도하는 것이 중요하다(조재기, 1992). 따라서 현재와 같이 빠르고 복잡한 변화과정을 겪고 있는 경쟁적 상황의 스포츠 현장에서 지도자의 효율적인 리더십은 더욱 절실한 것이다. 여러 집단 중에서 스포츠 집단은 선수들이 지도자에게 의존하는 의존도가 높으며 지도자들이 행하는 지도의 유형은 선수들의 수행이나 선수들의 심리적 또는 감정적 반응에 중요한 영향을 주며 팀 구성원의 만족도와 경기력에 영향을 준다(김영귀, 2000).

스포츠 팀들이 소기의 목적을 달성하기 위해서는 지도자의 효율적인 리더십이 중요하다고 할 수 있다. 특히 지도자와 선수 모두 최종의 목표로 두고 있는 경기력 향상을 위하여 또한 최상의 경기력을 나타내기 위해 무엇보다도 지도자의 지도유형이 선수들의 경기력 향상에 극대화 할 수 있을 것으로 보인다.

스포츠에서 지도는 코칭을 뜻하며 코칭은 교수의 한 가지 형태로서 스포츠에서 지도자란 선수가 운동에 참가하는데 관련된 지식이나 체력, 기술, 전술

및 전략, 태도, 철학 등을 효과적으로 습득하기 위해 지도자가 해야 할 총체적인 행위를 의미한다(강상조, 1994). 지도자는 팀에서 역할은 팀의 성공 기회를 높이기 위해서 선수들에게 영향을 주고 동기를 부여하고 있기 때문에 실제로 많은 연구결과에서 지도자는 선수들에게 많은 영향력을 발휘하고 있다고 밝혀지고 있다(snyder, 1972). 지도자의 일차적인 목표는 선수 개인의 경기 수행능력을 최대한 향상시켜주고, 선수가 경기 시에는 평소에 발휘 할 수 있었던 경기력을 최대한 발휘 할 수 있도록 이끌어 주는 것이다(김기훈, 2006).

따라서 뛰어난 경기력을 발휘하기 위해 모든 스포츠는 지속적인 노력을 하고 있으며, 그 과정 중에는 집단 내의 의사소통 체계의 개선, 사기의 진작, 인간관계의 개선, 경기기능의 향상, 선수만족의 향상 등이 내포되어 있다(Martens & Peterson, 1972).

지도자의 지도유형에 대한 선수들의 만족도는 선수생활을 수행하는 과정을 통해 얻게 되는 경험 또는 운동 수행 결과를 평가함으로 나타나는 개인의 정서 상태를 말한다(정용민, 1994). 선수만족은 구성원이 지도자의 지도행동, 경기결과, 자기위치, 소속팀, 환경적 요인에 대하여 기대하는 정도와 실제 인식하는 정도의 차이를 주관적으로 평가하는 정도로 측정하며(이한규, 1992), 스포츠 선수들이 만족하는 것에 영향을 미치는 가장 큰 요인 중의 하나는 지도자 행동모형으로 Chelladurai(1978)는 다차원적 지도자 행동모형에서 선수만족은 지도자 행동에 대한 인식의 차이가 다르게 나타난다고 하였다. 인식과 평가가 긍정적이지 못하면 지도자에 대한 선수만족은 낮게 나타난다는 것이며 지도자의 지도 행동은 목표달성을 위한 선수 각 개인 또는 팀에 영향력을 행사하는 행동적 과정이기 때문에 팀 혹은 개인을 효과적으로 운영하는데 있어 매우 중요한 요소라 할 수 있다(정용민, 윤양진, 1994).

이처럼 선수들이 지각하는 지도자에 대한 개별적 만족은 그들로 하여금 경기에 대한 몰입을 가져와 최종적으로 경기력에 영향을 미치게 된다. 다시 말해 만족한 선수들은 경기에 좀 더 집중을 하게 만드는 것이다. 특히 경기력 향상에 중점은 결국 선수들이 경기에 얼마나 몰입하고 집중하느냐에 성패가

달려 있다 해도 과언이 아니다.

몰입에 관한 개념은 여러 분야로부터 기원되었는데 Huizinga(1955)는 놀이로써 몰입의 개념을 정의하였으며 Privette & Bundrik(1991)는 결정수행, 결정체험, 몰입체험 등으로 정의하였다. 이는 경기력과 관련하여 신체적, 정신적으로 조화를 이루어 수행력이 이례적으로 평소 운동수행을 초월한 현상이라 할 수 있으며 명확한 주의 집중, 최상의 행복과 성취의 순간 등을 나타내며 스포츠와 관련하여 최상의 경기력 상태를 나타내는 표현으로 사용된다. 따라서 지도자가 선수를 효율적으로 이끌어가기 위해서는 운동 종목에 맞는 적절한 지도유형이 선수들의 어떠한 만족을 이끌어 내며 그들로 하여금 경기에 몰입하게 되는지에 관하여 체계적인 분석이 요구되고 있는 시점이다. 즉 지도유형과 만족도 그리고 몰입 간의 어떠한 관계가 있는지 파헤쳐야 하는데 본자 하의 목적이 있다 할 수 있다. 지금까지의 스포츠 상황에서 효율적인 지도유형을 규명어떠자 하는 노력은 스포츠 교육학, 스포츠 사회 맞는 여러 학문 분야에서 다루어져 왔으나 지금까지의 실증적 증거들은 현장에서 효율적인 코칭 행동을 창출하는데 실제적인 정보를 충분히 제공하지 못하고 있다. 지도유형과 만족도와의 관계를 살펴본 지금까지의 선행연구들(Dwyer & Fischer, 1990; Riemer & Chelladurai, 1995)에서는 각 스포츠 종목에 따라 다양함을 밝히고 있으며 이에 본 연구에서도 지속적인 연구가 이어져야 한다고 생각한다.

특히 다양한 스포츠 종목 내에서 축구는 감독과 코칭 그리고 다양한 피지컬 스탭 등과 함께 여러 선수들이 각각의 포지션을 갖고 유기적으로 움직이는 하나의 팀으로써 더더욱 이와 같은 관계를 규명하는 연구가 절실히 필요할 것으로 보인다. 따라서 본 연구에서는 축구 지도자의 지도유형과 선수들의 만족도 그리고 그들의 경기몰입에 관하여 어떠한 영향을 보다 구체적이고 명확하게 규명하여 각 변인들 간의 관계를 밝히고자 하는데 본 연구의 목적을 두었다.

2. 연구의 목적

본 연구는 축구선수들의 지도자 유형이 선수들의 만족도와 경기몰입에 어떠한 영향을 미치는지 그리고 각각의 변수들 간의 어떠한 관계가 있는지 실증적으로 규명하고자 하는데 목적이 있다.

3. 연구의 문제

본 연구는 축구선수 지도자의 지도자 유형이 선수만족과 경기몰입에 미치는 영향을 규명하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1 : 배경변인에 따른 지도자 유형에는 차이가 있는가?

연구문제 2 : 지도자 유형은 선수만족에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 3 : 선수만족은 경기몰입에 어떠한 영향을 미치는가?

4. 연구 제한점

본 연구는 축구선수 지도자의 지도자 유형이 선수만족과 경기몰입에 미치는 영향을 규명하는데 그 목적이 있다. 설문과정에서 대상인 축구선수들의 대회출전과 훈련 일정관계등이 연구 제한점이 되었다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 지도자와 지도유형

1) 지도자의 정의

스포츠에서 지도는 코칭(coaching)을 뜻하며 코칭은 교수(teaching)의 한 가지 형태이다. 스포츠에서 지도자란 선수가 운동에 참가하는데 관련된 지식이나 체력, 기술, 전술 및 전략, 태도, 철학 등을 효과적으로 습득하기 위해 지도자가 해야 할 총체적인 행위를 의미한다(강상조, 1994; 신동성, 구해모, 이강현, 이병기, 한명우, 1997). 또한 코칭은 “지도자에 의해서 선수들의 스포츠 기술과 전술의 연습을 지도한다”는 의미이기도 하며, 이러한 코칭은 코칭행동과 유사한 용어로서 지도자의 지도행동, 지도자의 리더십을 의미하기도 한다.

지도자는 팀에서 역할은 팀의 성공 기회를 높이기 위해서 선수들에게 영향을 주고 동기를 부여하고 있기 때문에 실제로 많은 연구결과에서 지도자는 선수들에게 많은 영향력을 발휘하고 있다고 밝혀지고 있다(snyder, 1972). 지도자의 일차적인 목표는 선수 개인의 경기 수행능력을 최대한 향상시켜주고, 선수가 경기 시에는 평소에 발휘 할 수 있었던 경기력을 최대한 발휘 할 수 있도록 이끌어 주는 것이다(김기훈, 2007).

선수 자신의 연습이나 훈련도 중요하지만, 지도자는 선수에게 경기 수행을 위한 보다 효율적인 훈련방법을 제공해 주어야 하며, 선수는 스스로가 주어진 환경과 상호작용 하면서 발전해 나가려는 유기체이기에 지도자의 역할은 더욱 중요하다고 할 수 있는 것이다(허승은, 2004).

유능한 지도자란 선수의 경기력을 최대한 향상시켜 줄 수 있고 매일 훈련에

의욕적으로 임할 수 있도록 동기부여를 잘 시켜줄 수 있는 지도자를 말한다.

선수는 훈련과정에서 지도자로부터 가장 많은 영향을 받는다. 지도자는 선수의 경기력 수준, 해당과정에 대한 동기와 즐거움에 직접적인 영향을 받는다. 또한 도덕적·사회적으로 선수들에게 영향을 줄 수 있다. 선수는 격려와 지원을 아끼지 않는 지도자로부터 선수로서의 성장에 가장 큰 도움을 받는다. 격려와 지원을 하는 지도자로부터 훈련을 받고 있는 선수는 그렇지 못한 지도자로부터 훈련을 받고 있는 선수보다 운동을 더 좋아하며 긍정적인 자아상을 가지게 된다(강상조, 1994).

그리고 지도자는 항상 선수의 분위기의 조성을 위하여 미팅과 독특하고 명량한 분위기 조성, 정신적 안정의 촉구, 정서적 융합, 인격적 규합을 포착하도록 배려하여 사기를 높여야 하며 각 개인의 선수가 독자적인 기능을 발휘하면서 그들의 힘이 전체가 되도록 유기적으로 연결시켜야 하는 책임을 지고 있다. 또한 지도자는 선수의 참여가 자의적인가, 강제적인가를 알아내야 할 것이다. 왜냐하면 선수가 자발적으로 참여하였다면 지도자의 생각이나 지도를 잘 받아들이려는 경향이 있으나 타의적인 경우에는 때때로 반발할 수도 있기 때문이다.

오늘날 지도자는 단순히 운동선수를 훈련시키는 것만으로 평가해서는 안 된다. 지도자는 보다 복잡하고 전문적인 역할과 임무가 요구되고 있으며, 지도자는 지도자라는 직업적 세계의 특성 때문에 지도자의 직업적 문화를 접하고 있다.

이처럼 지도자는 선수를 훈련시키는 사람으로 평가하기 보다는 다각적으로 분석해보아야 지도자의 특성을 잘 이해할 수 있는 것이다(조재기, 1992). 또한 지도자는 선수의 운동기술 뿐만 아니라 일반적 태도에도 영향을 미친다. 지도자는 폭넓은 지식을 갖추고 선수들로부터 존경을 받을수록, 그들에게 미치는 영향력은 더 커진다. 아무리 어린 선수나 후보 선수라 할지라도 지도자의 자질이나 능력을 나름대로 평가할 수 있기 때문에 지도자는 지도하는 선수의 능력수준과 관계없이 훈련에 대한 새로운 지식과 효과적인 지도방법을

찾도록 노력해야한다.

한편 리더십 문헌에서 Stogdill(1972)은 리더십을 설명하기 위해서는 적어도 두 사람 이상이 모인 집단, 공동과제, 책임분담 등 3가지 조건이 성립되어야 하며, 이 조건이 충족될 때, 리더십이란 ‘조직된 집단의 목표설정이나 목표달성에 영향을 미치는 과정’이라고 하였다. 스포츠 상황에서도 리더십이 존재하고 있으나 대부분의 리더십은 팀의 지도자에 의해 이루어진다. 리더십이 ‘일정한 상황에서 목표 달성을 위하여 개인이나 집단의 행위에 영향력을 행사하는 과정’이라고 한다면 스포츠 팀에서도 지도자는 선수들에게 많은 영향력을 행사하고 있다고 간주된다. 이와 같이 리더십의 정의에 따라 스포츠에서의 지도자의 리더십, 즉, 지도행동은 스포츠 상황 내에서 목표달성을 위하여 지도자가 팀 성원에게 행사하는 영향력 있는 지도행동으로서 정의할 수 있다.

2) 지도유형

지도자의 지도유형 즉, 리더십은 사회과학 대부분의 분야에서 중점적으로 논의되고 있다. 이는 리더십 연구의 바탕에 리더십이 조직 업적과 인과관계가 있다는 가설이 있기 때문이다. 리더십은 조직의 기능화에 있어서 중요하고 만일 리더십의 이론이 발전한다면 리더의 선택이나 훈련을 개선할 수 있고, 그 결과 조직의 유효성은 높아진다고 생각될 수 있는 것이다.

리더십을 이해하고자 하는 노력은 약 100여 년 전에 걸쳐 이론적 발전으로 나타나고 있다. 행동과학의 영향을 받아 과학적 지식의 영역 안에 들어온 리더십 이론을 먼저 20세기 초부터 1940년대까지 특성이론(traits theory)의 등장을 가져온다. 제1·2차 세계대전에서의 필요와 기업조직의 요구에 의하여 리더가 갖추어야할 신체적·성격적·사회적 특성들을 규명하고자 노력한 이 이론은 하늘로부터 능력을 받아 태어났다고 전제된 리더를 효과적으로 선별해내

기 위해 필요했다. 다음은 1950~1960년대에 걸쳐 나타난 행동이론 (behavioral theory)이다. 이 이론들은 리더가 부하들에게 보여주는 행동패턴을 발견하고, 이 행동패턴에 따르는 리더십 유형과 조직성과간의 관계를 규명하여 효과적인 리더십 유형을 제시하고자 노력하였다. 그러나 1970년대에 이르러 리더십 이론의 보편성을 버리고 리더십이 발휘되고 있는 상황에 따라 각각의 경우 그 성과가 다르다는 상황이론(contingency theory)이 등장하게 된다. Fielder(1967)의 상황이론 전개 후 본격화된 이 계열의 연구는 리더십의 성공적 발현을 위하여 리더십 상황과 리더를 부합하게 하는데 초점이 맞춰져 있다. 결국 모든 리더는 적합한 환경을 만나면 모두 성공할 수 있음을 시사하고 있다. 오늘에 이르러 기존의 연구들과 그 흐름을 달리하는 한 부류의 연구가 등장하고 있다. 기존의 연구들에 대하여 리더와 부하간의 조직적 거래를 전제로 하고 있다고 비판하며 변혁적 리더십이 등장한 것이다. 80년대 중반 이후 여러 학자들에 의해 다양하게 등장하고 있는 카리스마적 리더십·비전적 리더십·문화적 리더십·슈퍼 리더십 등이 모두 이 계열에 속한다. 과거 이론을 수단적·거래적 리더십이라고 규정한 이들은 부하들의 가치와 의식의 혁신을 추구하고, 자유·평등·정의 등에 호소하며 비전을 공유하고자 노력하는 것이 오늘의 리더라고 설명한다.

전체의 이익을 지향하며 강력한 정서적 연대를 중시하고 부하의 지적자극·개인적 배려·비전공유를 특징으로 하고 있어 오늘날의 사회적 정서와 요구에 부합하고 있다.

가. 리더십의 정의

리더십이란 용어는 우리말의 ‘지도력’ 또는 ‘지도자정신’에 해당된다고 할 수 있다. 그러나 리더십은 우리말로 정확하게 표현할 수 있는 어휘가 적합하지 않을 뿐 아니라 우리 사회에서 특히 사회과학연구에 있어서 보편적으로 쓰이고 있는 용어이다.

Fleishman et al.,(1962)은 ‘어떤 목표나 목표들의 달성을 향하도록 의사소통과정을 통해서 개인 간에 영향력을 행사하려는 시도’로 정의하고 있다. 그렇다면 최근 목표설정에 있어서 종업원의 참가추세와 관련하여 Stogdill(1972)은 ‘목표설정과 목표달성을 지향하도록 집단행동에 영향력을 행사하는 과정’으로 보고 있다.

이러한 리더십에 관한 여러 학자의 정의를 종합하면 결국 리더십이란 일정한 상황에서 목표달성을 위하여 개인이나 집단의 행동에 영향력을 행사하는 과정으로 요약할 수 있다. 즉, 리더십의 요체는 영향력행사의 과정이라 할 수 있으며, 리더가 영향력을 행사할 수 있는 것은 물론 권력을 소유함으로써 가능하다. 이와 같은 리더십을 발휘할 수 있는 리더로는 공식적 리더와 비공식적 리더가 있다. 공식적 리더란 직위 권력에서 나오는 공식적 영향력에 바탕을 둔 리더를 말하고, 비공식적 리더는 집단구성원이 좋아하는 리더의 개인적 속성에 바탕을 둔 비공식적 영향력을 행사하는 리더를 말한다.

나. 리더십의 성격

리더십이란 단순한 일방적인 행동이 아니라 많은 지휘와 추종행동의 흐름이다. 효율적인 리더들은 조직의 목표를 성취하기 위한 수단으로서 비전과 전략을 창출하도록 부하나 동료근로자와 함께 일한다. 따라서 리더십은 자발적인 추종을 전제로 한다. 그러한 의미에서 리더십과 헤드십(headship)은 구별된다. 소위 회장·사장·부장 같은 우두머리의 직위에 있다고 해서 모두 리더가 되는 것은 아니며, 사장의 명령을 하급자가 따르고 행동한다고 해서 그 사람이 반드시 리더십이 있다고 말 할 수는 없는 것이다. 부하들이 존경심에서 사장 개인을 자발적으로 추종하는 것인지 아니면 단순히 명령을 수행하는 것인지는 구별해야 한다. 단지 직위권한에 의존하여 부하를 다스려온 사람은 그 자리를 떠나자마자 추종자를 잃게 되지만, 리더십을 통하여 다른 사람들을 움직이는 사람은 그 직위를 떠난 뒤에도 많은 영향력을 행사할 수 있게 된

다. 따라서 어떤 수준의 경영자를 막론하고 모두 리더십역할을 수행할 수 있는 위치에 있다. 그러나 ‘리더’와 ‘경영자’가 반드시 같은 개념이 아니듯이 리더십활동과 경영활동과는 서로 구분되어야 한다. 물론 리더십활동이 경영자 과업의 중요한 측면이 되는 것은 사실이나 그 전부는 아닌 것이다. 예를 들면 경영활동 중에 전략을 결정하거나 예산을 편성하는 등의 계획 활동은 리더십과 직접 관련된 과업으로는 볼 수 없을 것이다. 그러므로 리더는 다음과 같은 세 가지 조건을 갖추어야 훌륭한 리더라고 할 수 있다. 첫째, 비전이 있어야 한다. 즉, 조직이 가야 할 방향을 다른 사람들보다 더 정확히 알고 이를 제시할 수 있어야 한다. 둘째, 신뢰가 있어야 한다. 즉, 조직구성원으로부터 인간적인 신뢰를 얻을 수 있어야 한다. 셋째, 충성과 지지가 있어야 한다. 즉, 목표실현을 위한 구성원의 열성과 행동의 전폭적인 지지를 얻을 수 있어야 한다.

2. 스포츠 리더십

1) 다차원 스포츠 리더십(multidimensional model of leadership)

산업 심리학이나 경영학분야에서 발달된 이론을 실제 스포츠 상황에 적용하는데 문제점이 제기되면서 Chelladurai(1978)는 스포츠 상황에서 리더십을 구체적으로 이해하기 위하여 다차원적 리더십 모델(multidimensional model of leadership)을 개발하였다. 이 모형은 상황특성, 리더특성, 성원특성이 리더 행동에 미치는 영향과 리더행동이 수행결과와 선수만족에 미치는 영향을 설명하고 있다. 이 모형의 핵심은 리더의 규정행동, 실제행동, 선호행동이 일치할수록 수행결과와 선수만족에 긍정적인 영향을 미친다는 것이다. Chelladurai & Carron(1981)은 이 모형의 타당성을 검증하기 위해 스포츠 리더십 척도(leadership scale for sports : LSS)를 개발하였다.

이 척도는 스포츠 리더행동을 훈련과 지도, 민주적, 권위적, 사회적지지, 긍정적 피드백 등의 다섯 가지의 요인을 포함하고 있다. 이 척도를 통하여 선수가 선호하는 구체적인 리더행동, 선수가 지각한 코치의 리더행동, 코치 자신이 생각하는 자신의 행동 등을 측정할 수 있으며 모두 80문항으로 구성되어 있다.

2) 우수 코치들의 리더십

박정근(2001)은 엘리트 코치들을 대상으로 연구한 결과 훌륭한 코치가 갖는 특성을 다음과 같이 제시하였다.

가. 태도 및 철학

코치들이 태도 및 철학이 코칭 리더십에 가장 중요한 특성으로 나타났다. 성실성과 노력, 솔선수범, 모범, 신뢰, 책임감, 선수와 운동에 대한 사랑 등의 이러한 특성들은 코치가 지녀야 할 필수적인 자질들이다. 특히 코치의 성실성과 끊임없는 노력은 훌륭한 지도자가 되는데 결정적인 역할을 한다.

나. 전문성

코치는 지난날 선수시절 경험했던 그 경험과 기술을 선수들에게 그대로 지도하는 방법은 지양해야 하며 부단히 코칭학을 공부해야 한다. 뿐만 아니라 코치는 코칭에 필요한 생리학, 해부학, 심리학, 영양학, 역학, 트레이닝론, 교육학 등에 과학적 지식을 공부하고 연구하여 날로 치열해 가는 경쟁에 대처해야 할 것이다.

다. 선수육성능력

훌륭한 선수는 태어나는가 아니면 만들어지는가에 대해서는 운동 종목의 특성에 따라 선천적인 영향이 크게 또는 적게 미치는 종목이 있지만, 우수한

선수를 양성하기 위한 필연적인 단계는 합리적이고 과학적인 선수 선발 과정이다. 훌륭한 지도자는 선수의 소질과 잠재성을 발견해야 한다. 코치는 우수한 잠재 능력을 갖춘 자를 선발하여 우수한 기량을 갖도록 지도하는 동시에 좋은 성적을 내야 한다. 그러므로 코치는 천부적인 운동 소질을 타고난 선수를 선발 할 줄 아는 능력을 지녀야 한다.

라. 지도방법

코치는 스포츠의 기본기와 각종 기술을 가르치는 사람으로서 숙련된 선수를 지도하든 초심자들을 지도하든 효과적인 방법으로 선수들이 기술을 습득하게 하는 것이 코치의 역할이다. 첫째, 연습목표를 명백히 지도해야 한다. 둘째, 코치는 지도기술이 탁월해야 한다. 셋째, 코치는 합리적이고 보다 능률적인 트레이닝 계획을 세워야 한다. 넷째, 선수의 개별적 심리 적성을 파악해야 한다.

마. 선수관리

팀에서 선수에게 주는 혜택이 크다든지, 선수가 팀에 대한 자발적 동기가 크다든지 팀의, 목표성취에 대한 기대치가 크다든지, 다른 팀과 비교해서 소속팀이 좋다는 생각이 들면 선수들의 팀 응집력은 강해진다. 팀 응집력이 강해지면 선수들이 팀에 대한 애착이 강해지고, 자부심도 증대되어 경기력에 긍정적인 영향을 미치게 된다.

바. 심리적 전략

선수들의 기능을 높이기 위해서는 무엇보다 연습의욕을 높여주어야 한다. 그러므로 코치는 선수들의 의욕을 환기시키면서 지도해야 한다. 재미없고 기계적이며 반복적인 연습은 흥미와 의욕을 상실하게 하고 심지어는 슬럼프에 빠지게 되므로 선수로 하여금 자발적으로 연습할 수 있도록 흥미 있는 연습

계획을 세워야 한다.

사. 경험

코치들은 선수들의 경기력을 향상시키고 기록경신을 이룩하기 위해 선수 훈련과 지도에 보다 체계적이고 합리적인 방법을 추구해 나가야하며, 올바른 기술, 전술, 그리고 지식을 가르치고 관리할 수 있는 능력을 지니고 있어야 한다. 이러한 코칭 능력은 과거 우수한 선수였다고 해서 얻어지는 것이 아니라 경험을 바탕으로 자기가 지도하는 종목의 전문지식을 열심히 배우고 노력해야 얻을 수 있다. 그렇기 때문에 코치의 풍부한 경험과 경륜은 상당히 중요하다.

3) 카리스마 변환이론

Bass(1985)는 군 장교를 대상으로 수집한 자료를 요인 분석한 후 세 가지 주요 원인을 확보하고 이를 변화적 리더십이라고 명명하였다. 이 세 가지 요인은 카리스마와 개별적 배려, 그리고 지적자극으로 분류되며, 그 중 카리스마 요인은 변화적 리더십 중에서 가장 핵심적인 구성요소이다.

첫째, 카리스마란 추종자가 리더에 대하여 존경과 신뢰감 등을 느끼는 정도이며 리더가 부하직원에게 감화와 감동을 주는 정도이다. 추종자는 리더를 카리스마적이라고 지각하면 그를 모방하기 위하여 노력을 할 수 있다. 추종자는 리더의 사명감이나 판단에 상당한 신뢰를 보이며 리더가 지니고 있는 가치관에 대하여 지지하고 이를 자신의 것으로 받아들인다. 또한 추종자는 리더에 대하여 강한 정서적 유대감을 형성할 수 있다(김한준, 1997).

둘째, 개별적 배려란 리더가 추종자의 개인적 욕구에 대한 관심을 보이고 부하직원을 일대일의 관계로 보는 것을 말한다. 변환적 리더는 멘토의 역할을 통하여 추종자의 목표를 높게 설정하게 만들고 높은 수준의 욕구를 갖도

록 동기화 시킬 수 있다. 즉, 변환적 리더는 욕구를 확인할 뿐만 아니라 이러한 욕구를 추종자가 따를 수 있는 적절한 수준으로 향상시킨다. Bass(1985)는 차별화 하는 과정에서 교제의 촉진, 비공식적 커뮤니케이션과의 견해차에 대한 관심, 개별적인 상담 등의 과정을 거친다고 하였으며, 개별적인 영향력 및 상사와 부하사이의 일대일 관계가 리더의 발전에 중요하다고 주장하면서 개인주의 조직 문화가 조장되어야 한다고 주장하였다.

셋째, 지적 자극을 통하여 변화적 리더는 추종자로 하여금 해묵은 문제에 대한 기존의 사고방식에 회한을 품게 하고 과거를 청산하도록 유도한다. 즉, 변화적 리더는 추종자가 스스로 자신이 가지고 있는 기존의 가치, 신념 그리고 기대하여 회의를 갖도록 유도하고, 또한 현재의 당면 문제를 해결하는데 적절치 못하거나 진부한 조지그이 가치 신념, 그리고 기대에 대하여서도 회의를 갖도록 자극한다. 이러한 지적 자극은 정서적 자극과 결합되었을 때 의식의 상승, 의식의 개혁, 사상전환까지 할 수 있다고 Bass(1985)는 주장하였고 실제로 변화적 리더가 제공하는 지적자극은 그 자체 하나만으로 되어 있지 않고 오히려 지적자극, 카리스마, 개별적 배려가 어느 정도 혼합되어 있다고 주장하였다.

박정근(2001)은 우수 코치들을 대상으로 한 리더십 연구를 통해 승부기질과 승부근성, 위기관리 능력을 코치가 필수적으로 지녀야 할 특성으로 보고 있으며, 김웅룡, 박종환, 정봉수 감독 등을 승부사적 기질이 강한 감독 또는 카리스마가 뛰어난 감독들이라 하였다.

또한 카리스마적 리더의 특성은 높은 자신감과 자신의 신념과 이념이 옳다는 강력한 확신 등을 들 수 있다. 이러한 리더의 특성과 부하의 리더에 대한 지각에 따라서 지도자의 카리스마가 형성된다.

Bass(1985)는 변환적 리더를 이해하고 정책적으로 권장할 필요가 있다고 하였다. 변환적 리더십의 연구는 일반 직무 상황에서의 연구를 통한 결과이긴 하지만 스포츠 팀도 어떠한 집단보다 효과적인 리더십을 필요로 하는 집단이므로 이러한 제안을 받아들일 필요가 있다고 여겨진다.

코치들은 지도력을 발휘함과 동시에 강한 정신력을 불어넣어 줄 수 있어야 한다. 또한 팀원과 코치들은 게임에서 좋은 성과를 얻기 위해 게임에 대한 목표, 목표점수 등을 설정해야 한다. 왜냐하면 이런 목표달성은 본격적인 운동 수행의 지침이 되며, 이것은 선수들에게 만족을 주는 한 면이라고 할 수 있기 때문이다(Chelladurai & Riemer, 1997). 이와 같은 스포츠 리더십에 대한 요구는 변환적 리더십의 개념을 통해 가장 잘 설명할 수 있을 것으로 예상된다.

스포츠 리더십 연구를 활발히 진행했던 Chelladurai(1993)도 몇몇의 훌륭한 코치는 변환적이며, 카리스마적이라는 경험적인 증거들에 입각하여 이러한 개념들이 스포츠 상황에 적용 가능한 것을 시사하였다. 그리고 Duda(1998)는 스포츠 리더십 연구에 대표적으로 사용되는 LSS(Leadership Scale for Sprts)는 새로이 등장하고 있는 변환적 리더십에 대한 개념을 포괄하고 있지 못함을 지적하였다. 변환적 리더십이란 예상보다 높은 동기를 부여하며 자신감을 심어주는 것을 의미하므로 스포츠 상황에 적용해 볼 만하다(Challadurai, 1993).

국내에서 표내숙, 박철룡, 이영재(1999)는 카리스마적 리더십의 출현으로 현재 리더의 특성뿐만 아니라 추종자의 지각, 욕구, 믿음, 가치관간의 상호작용에 의해 카리스마가 탄생된다는 견해를 받아들여, 스포츠 집단의 감독과 코치와 선수간의 카리스마적 리더십의 현상이 일어날 수 있음을 예측하였고 그에 대한 측정도구 개발 및 실증적인 연구가 필요하다고 지적하였다.

4) VOCTORY 리더십 모델

삼성경제연구소(1997)에서 제시한 VICTORY 스포츠 리더십 모델은 지도자가 갖추어야 할 이성적 요소와 감성적인 요소를 모두 포함하고 있다. 그리고 연습상황과 시합상황에 따라 리더십의 요인들이 적절하게 배치된다는 특징을 갖고 있다. 여기서 설명하는 스포츠 리더십은 비전, 분석, 배려, 신뢰, 직관력, 결단력, 승부욕의 7개의 요인들로 리더십의 문헌에서 자주 다루고 있는 요인임을 알 수 있다.

첫째, 비전은 명확한 장래진로와 미래방향 등을 제시하여 지도자와 선수가 목표를 공유하는 리더의 유형이라 정의된다. 코치는 이기기 위해 승부욕, 목표점수 등에 대한 목표를 세우는데 이는 실로 수행의 방향설정에 있어 적절한 것이며 선수들의 만족을 구성한다(Chelladurai & Riemer, 1997). Locke & Latham(1990)은 성공과 실패에 대한 지각은 절대적으로 수행 수준에 의한 것이 아닌 수행과 관련한 목표에 달려 있는 것이라고 하였다.

둘째, 배려는 지도자가 권위를 내세우지 않으며 선수 개개인을 사려 깊게 이해해 주며 팀의 결속과 화합을 중요시하는 리더의 유형이라 정의된다. 박정근(2001)은 우수 코치들의 리더십에 대한 질적 연구결과, 선수를 사랑하는 마음, 선수에 대한 깊은 이해, 선수에 대한 애착과 같은 원자료 등을 통해 선수에 대한 사랑이 코치의 자질과 특성으로 주요한 부분을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 LSS에서 설명하는 민주적 행동, 사회적지지 요인들은 이와 유사한 개념이라고 할 수 있다.

셋째, 분석력은 항상 경기에 대해 철저히 계산되고 학습하며, 팀 구성원의 역할을 명확히 정의하는 리더의 유형으로 정의된다. Chelladurai & Riemer(1997)는 팀의 성공은 대부분 코치의 작전선택에 달려있다고 하였으며 LSS에서 설명하는 훈련과 지도 행동과 유사한 개념으로 볼 수 있다. 그리고 분석능력은 코치의 자질과 특성으로 추출되었다(박정근, 2001).

넷째, 신뢰는 선수들에게 믿음과 존경을 받는 리더의 유형으로 정의된다. 조직내 리더의 신뢰는 가장 바탕이 되어야 할 요소임에는 틀림이 없다. 일반 심리학 분야에서는 리더의 신뢰 행동 기반을 찾아보고자 하는 연구로 Reina & Reina(2000)의 연구를 들고 있으며 이들은 계약적 신뢰(contractual trust)를 나타내는 행동, 커뮤니케이션 신뢰(communication trust)를 나타내는 행동, 능력신뢰(competence trust)를 나타내는 행동 요소들의 충족도(com) 능력관계상에서 신뢰가 형성된다는 제안을 하였다. 그리고 김명언(2000)은 한국조직 구성원들은 자신의 처지를 잘 배려해주고, 공동체적인 관계를 조성하려고 노력하고, 팀 이들 우리라는 관계를 형성하여 외부다는 위협이나 견제에서 지켜주고 리더자신이 팀의 일원으로서 성실성과 책임감을 보여줄 때 신뢰를 느끼게 된다고 하였다.

다섯째, 직관력은 축적된 경험을 바탕으로 상황을 정확히 판단하여 가능성에 대한 예측을 잘하는 리더의 능력이라고 정의된다. 코치는 과거 스포츠 활동을 통해 얻은 풍부한 경험을 바탕으로 훈련에 대한 계획을 수립하고 기술을 지도하며 또한 시합시 효과적인 경기전략과 전술을 제공하여 선수의 경기력을 최대로 발휘시키게 하는 코칭의 임무를 지니고 있다(유진, 정지혜, 1999).

여섯째, 결단력은 주변을 의식하지 않고 가로의 순간에 과감한 판단력으로 팀을 이끄는 추진력을 발휘하는 리더라고 정의된다. 시합 상황에서 팀의 성패는 대부분 코치들의 적합한 작전에 달려 있으며 선수만족에 대한 요인이다(Chelladurai & Riemer, 1997).

일곱째, 승부욕은 반드시 이겨야 한다는 신념과 분위기를 조성하는 리더의 유형이라 정의된다. 박정근(2001)은 승부기질과 승부근성을 코치가 필수적으로 지녀야 할 특성으로 보았다.

2. 만족도

만족이란 일반적으로 마음이 흡족한 것을 의미하는 심리적 개념인데 선수 만족도는 다른 만족과 마찬가지로 감정적, 정서적 반응이다. 대체로 선수만족을 직무만족과 유사한 개념으로 정의를 내리고 있다(이충무, 2000). 직무만족은 사기(morale)와 비슷한 개념으로 보고 구별 없이 사용되기도 하지만, 보다 엄격히 말하면 사기는 집단적 반응으로 보고 직무만족은 전적으로 개인적인 반응으로 보는 것이다. 한 개인이 한 집단에 불만족하고 있음에도 불구하고 그 집단의 사기는 여전히 높을 수도 있기 때문이다. 흔히 조직 구성원의 직무 환경에 대한 만족은 구성원 자신이나 조직을 위하여 일하는데 보람을 느끼고 공헌하게 되면 그 성과 역시 높아지게 된다. 반대로 성원이 그가 속해 있는 환경에 대하여 불만족하게 될 때에는 근무의욕을 잃게 되고 조직성과도 낮아지게 된다. 이러한 상태가 심해질 경우 구성원은 조직 활동에 대해 저항을 하거나 조직을 이탈하게 되어 결과적으로 조직뿐만 아니라 성원 자신에게도 피해를 주기 마련이다. 이와 같은 직무 만족은 직무를 수행하는 구성원들이 직무에 대하여 마음이 흡족한 상태를 뜻한다. 따라서 직무만족은 직무와 관련된 욕구충족이나 만족정도, 좋고 나쁨의 총체, 보상의 정도는 또한 자신의 가치관 또는 신념과의 일치여부 등 연구자의 관점에 따라서 다소 다르게 정의되고 있다.

선수 만족도는 스포츠 집단의 성원이 코치의 리더십행동, 경기결과, 자기위치, 소속팀, 환경적 요인에 대하여 기대하는 정도와 실제 인식하는 정도의 차이를 주관적으로 평가한 정도를 의미한다(이한규, 1992). 즉, 선수 만족도는 성원이 이러한 집단의 여러 요인에 대한 욕구충족을 통하여 얻는 즐거움이나 만족감을 의미한다. 이와 관련하여 지도자의 리더십 유형이 선수 만족도에 유의한 영향을 미치게 된다는 사실이 선행 연구에서 규명되어 왔으며 이러한 연구들은 지도자와 선수만족도의 관계와 심리적 기술지도가 선수 만족도에

미치는 영향으로 분류할 수 있다.

첫째, 지도자와 선수 만족도의 관계에 대한 연구를 살펴보면, Schliessman(1987)은 지도자의 리더십 행동에 대한 만족의 관계에 대한 결과에서 일반적 만족은 사회적 지지행동, 민주적 행동을 선호하는 것보다 인식하는 것이 높음에 따라 증가하는 경향이 있었으며, 사회적 지지행동, 긍정적 보상행동에 대하여 인식한 점수는 지도자의 리더십 행동에 대한 일반적 만족과 긍정적 관계가 있음을 제시하였다.

이재천(1995)은 중학교 농구 선수를 대상으로 리더십 유형과 선수 만족도와의 관계분석을 실시한 연구에서 훈련적 행동, 민주적 행동, 사회지원적 행동, 보상적 행동이 선수 만족도와의 정상적인 상관관계를 갖는 것으로 나타났다. 김영진(2000)은 훈련과 지도행동은 과제수행 만족, 사회적 상호작용 만족, 코치의 지도성 유형 만족과 유의한 인과관계가 있다고 하였으며, 사회적 지지행동은 코치의 지도성 유형 만족과 유의한 인과관계가 있다고 하였다.

이경우(1999)는 스포츠 집단의 지도자는 전제적 행동을 제외하고는 모두 성원만족의 하위차원에 따라 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 나타난다고 하였다. 즉, 과제수행만족에는 훈련과 지시행동, 민주적 행동, 사회적 지지행동이 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 성원만족관계는 훈련과 지시행동, 민주적 행동, 긍정적 보상행동, 그리고 지도행동만족에는 훈련과 지시행동, 사회적 지지행동, 긍정적 보상행동이 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러므로 지도자가 집단성원 만족에 영향을 미치는 중요한 요소로 작용하고 있음을 알 수 있다.

지도자의 지원적, 교수적, 질책적 행동 등과 같은 다양한 코칭 행동 차원은 지도자나 팀 동료에 대한 애정, 운동의 즐거움, 자기 존중감과 같은 스포츠 참가자의 태도나 정서적 반응과 밀접한 상관이 있다(Black & Weiss, 1992).

둘째, 모든 스포츠에서 경기의 승패는 신체적 능력(근력, 스피드, 균형감각, 협응력)과 심리적 능력(집중력, 자신감, 불안)의 조화에 의해 결정된다. 모든 스포츠 경기에서 최소 50%는 심리기술에 의해 좌우되며 보통 우리들은 신체

적 능력이 비슷할 경우 경기의 승자는 패자보다 심리적인 기술이 더 우수하다고 간주한다. 매일매일 반복되는 훈련에서 그러한 심리적인 불균형을 잘 관찰해 보면 어떤 날은 완벽하게 수행을 하는 날이 있는 반면에 어떤 날은 자신이 생각한대로 운동 수행을 발휘하지 못하게 된다. 이러한 변화의 원인은 바로 심리기술 요인들에 의해 일어나는 것이다.

심리기술은 스포츠 경쟁에서 수행을 촉진시키고 정신기술을 강화하며, 또한 가르치기 위해서 설계된 기법과 전략들으로써 최상수행을 위한 중요한 준비 측면으로 인식되고 있다. 심리기술훈련은 최상의 경기력을 발휘할 수 있도록 선수들에게 이러한 자기 조절적인 기술을 습득하도록 도움을 주는 훈련과정을 말한다. 심리기술훈련은 경기력과 스포츠 참가의 즐거움을 높여주는데 효과적인 것으로 밝혀진 심리기술을 익히고 연습할 수 있도록 고안된 체계적이며 교육적인 프로그램이다. 심리기술이란 개념은 다른 유사개념과 중복되어 개념상 혼란을 초래하기도 한다.

Martens(1987)는 심리기술훈련에 포함시켜야 할 기본적인 심리기술로 다섯 가지를 들고 있다. 이것은 심상기술, 심리에너지 관리, 스트레스 관리, 주의집중 기술, 목표설정 기술이다. 다섯 가지 심리기술은 상호 유기적인 관계를 가지고 있다. Vealey(1988)는 여러 스포츠심리학 문헌을 내용 분석한 결과 가장 공통적인 심리기술들을 발견하였다, 이러한 심리기술들은 심리기술 모델로서 심리기술과 방법을 차별화하여 심리기술훈련이 선수들의 개인적인 요구와 개별 성장과 부합될 것을 강조하고 있다. 여기서 ‘기술’이란 훈련을 통해서 달성하려고 하는 최종적인 결과를 의미한다. 즉, 자신감과 주의집중력 등은 선수가 심리기술훈련을 통해서 얻고자 하는 것들이다. 반면 심리기술 개발을 위한 ‘방법’은 심리기술을 발달시키기 위해서 선수가 사용하는 절차나 기법을 말한다.

성창훈(1999)은 강화나 기술지도와 같은 긍정적 코칭 행동이 선수의 운동에 대한 만족도와 재미를 증진시키며 코치에 대한 긍정적 태도를 유도하고 노력에 대한 중요성을 높이라고 하였다.

3. 경기 몰입

1) 경기 몰입의 개념

몰입의 개념은 여러 분야로부터 기원한다. 크게 몇 가지 관점에서 살펴보면, 첫째, 몰입은 놀이 개념으로부터 영향을 받는다. Huizinga(1955)는 놀이는 문화보다 오래된 것으로 인간의 마음을 사로잡는다 하였으며 참여자들로 하여금 완전히 몰두케 하는 황홀하고 매혹적인 것이며 이 안에는 놀이의 본질과 원초적인 성질이 깃들어 있다고 하였다. 즉, 재미라는 요소는 놀이의 본질을 규정한다고 하였다.

인류학자 Geertz(1973)는 인도네시아 발리인들의 생활양식이 될 만큼 대중적 행사인 닭싸움을 통해 참여하는 사람들이 전혀 이성적이지 않을 정도로 큰 내기 돈을 거는 경기를 공리주의적 입장에서 비합리적인 놀이로 특징화한 Bentham의 문구를 인용하면서 이를 ‘몰입된 경기(deep play)’로 명명하였다. 그는 닭싸움과 같은 내기 돈의 액수가 큰 경기에서는 물질적인 것보다 더 중요한 상징적인 것들, 즉, 사회 질서·서열·명예·존경심이 내기에 걸려 있다고 보고, 구경꾼들의 관여도에 관한 설명을 하면서 몰입된 경기 이론을 발전시켰다. 반면에 오락과 스포츠를 가장한 몰입경기로서 닭싸움은 “지위를 둘러싼 유혈극”인 셈이며, 현대의 다원적 사회에서 전력을 다해 열정적으로 매달리는 몰입팬에 의해 생성되고 이를 매개된 참여를 가능케 하는 스포츠를 확산시켰다.

둘째, 몰입은 내적 동기와 밀접한 관련이 있다. Deci(1975)는 내적 동기란 “스스로의 욕구에 대한 반응으로서 행위 자체로서의 성취감”을 의미하는 반면에 외적동기란 “행위 자체와는 관계없는 외부 보상을 고려한 성취감”이라고 보았다. 예컨대 그림그리기, 등반, 퍼즐풀기와 같은 여가활동에 열중하여 자발적으로 시간과 자원을 보내는 사람들은 외부 보상이 없음에도 불구하고 보통 내적으로 동기화되어 있다는 것이다.

셋째, 몰입은 자아실현, 최고성취 그리고 초월성의 개념과도 밀접한 관련이 있다. 미국의 심리학자인 Maslow는 인간의 욕구단계론 중에서 마지막 단계인 자아실현, 최고성취, 초월성이라는 개념을 제시하였다. 먼저 자아실현은 ‘자아의식 없이 완전하게 집중하고 몰두하게 되는 개인적인 경험의 순간’을 말한다. 자아실현의 한 형태로서 최고성취는 Aristoteles에 의해 창안된 catharsis에 의해 설명될 수 있다. 즉, 억눌린 감정을 표출해냄으로써 긴장감이 감정적으로 해소될 때 경험하는 것이라 할 수 있다.

몰입이란 단어를 처음으로 사용하였던 Csikszentmihalyi(1975)는 몰입경험이란 일반적으로 생활 속에서 나타날 수 있는 일종의 상태인데 이러한 상태는 개개인이 주어진 환경과 최적의 상호작용을 할 때 발생할 수 있으며 즐거운 상태라 하였다. 이와 같은 상태가 발생하기 위한 조건으로 속박으로부터의 자유, 활동에 대한 자발적인 선택, 활동참여는 즐거움을 주어야 하며, 추구하는 활동이 문화적으로 여가로 인식되어야 한다고 주장하였다.

Scanlan(1991)은 스포츠나 레저활동에 참가하는 희망, 믿음, 신념을 스포츠에 전념이나 관여도 또는 몰입이라고 정의하면서 계속하여서 스포츠 참여를 결심하거나 요구하는 심리적인 상태로 정의하였다.

특히 스포츠 상황에서 flow(몰입)과 유사하게 사용되고 있는 개념들이 있는데 최고 수행(결정수행), 최고 경험(결정체험) 등이 그것이다. 대부분의 사람들은 몰입과 최고 수행(결정수행), 최고 경험(결정체험)에 대해 명확하게 정의를 내리지 못한 채 이 세 가지를 혼동하여 사용하고 있다. 따라서 본 연구에서는 이러한 현상에 대한 선행 연구를 살펴봄으로서 그 차이가 무엇인지 살펴보도록 하겠다.

스포츠 심리학의 문헌들에서 최고수행(결정수행) 혹은 최고 경험(결정체험)은 동일한 의미로 사용되고 있지만 Privette & Bundrik(1987)는 결정수행, 결정체험, 몰입체험에 대한 독특한 개념 정의를 시도하였다. 또한 이들은 이러한 구성요소는 질적 연구를 토대로 규명되어야 한다고 주장하였다. 일반적으로 경기력과 관련된 최고수행(peak performance)이란 ‘신체적·정신적으로 조

화를 이루어 수행력이 이례적으로 평소 운동수행을 초월한 현상'이라고 할 수 있다. Privette(1981; 1982; 1983)는 결정수행의 심리적 특성으로 자동적임(spontaneity), 완전몰두(total absorption), 명확한 주의 집중(clearly focused attention), 원기 왕성함과 즐거움(power and joy), 시간공간의 초월(no awareness of time and speed) 등으로 보고하였다. 즉, 우수선수들은 이상적인 수행을 하였을 때 의식적인 노력이나 주의가 없이도 동작이 자동적으로 이루어 졌다고 하였다(Ravizza, 1984; Orlick, 1974). 또한 Privette & Bundrik(1991)은 123명의 성인이 묘사한 내용을 비교하여 결정수행, 결정체험, 몰입경험에 대한 조사를 통해 논제의 기초를 마련하였다. 이러한 연구를 통하여 특히 최고 체험(결정체험)은 스포츠 이외에도 다른 활동에서 많이 경험한다고 하였다. 즉, 최고 경험(결정 체험)이란 다른 경험들 사이에서 최고 기쁨의 순간으로 정의할 수 있다.

또한 연구자들은 스포츠 상황에서 경기력이 탁월한 순간(greatest moment)이나 최고경험에 대한 선수들의 주관적 지각을 토대로 초능력적인 수행에 관해 연구하여 왔다. Maslow(1964)는 최고경험(peak experience)이라는 개념을 최초로 도입하여 개인이 일상생활에서 나타나는 '최상의 행복과 성취의 순간'이라고 설명하였다. Privette(1984)와 Ravizza(1975)는 Maslow의 개념을 처음으로 스포츠 상황에 적용하여 연구하였다.

Cohn(1991)은 최고경험의 순간에 더 없는 기쁨(bliss), 무아지경(rapture)의 상태가 되며, 정신이 혼미(ecstasy), 두려움 배제, 외부 압박감이나 약점마저도 사라짐을 보고하였으며, Loehr(1984)와 Unestahl(1986)은 이상적 수행상태(idea performance state; IPS)라는 개념으로 최고경험을 설명하였다. 그들은 여러 스포츠 종목에서 최상수행의 빈도가 높은 우수 선수들을 대상으로 이상적 수행상태를 분석하였다.

Loehr(1984)는 수 백 명의 우수선수들을 대상으로 분석한 결과를 종합하여 최상체험을 12개의 범주로 구분하였다. 12개의 범주는 ㉠신체적 이완상태 ㉡정신적 안정상태 ㉢ 낮은 불안상태 ㉣ 활력감 ㉤ 낙관적 태도 ㉥ 즐거움 ㉦

힘들이지 않음 ㉠ 자동적 수행 ㉡ 정신적 기민함 ㉢ 주의집중 ㉣ 자신감 ㉤ 자기조절 등이다.

Ravizza(1977)는 12개 스포츠 종목에서 20명의 선수들을 대상으로 면접법으로 최상체험을 분석하였다. 선수들은 다양한 특성을 나타냈는데 90% 이상의 선수들이 두려움이 없어졌고 기본 능력을 쉽게 수행할 능력이 있었으며, 주의 초점이 협소해졌고, 조절감을 느꼈다고 기술하였다. 또한 선수들은 이 체험이 매우 독특하여 자동적이고 거의 노력이 필요하지 않았다고 하였다. 우수 선수들이 느끼는 최상체험은 개인차가 있지만 의식의 집중, 자아 및 환경의 완벽한 조절, 그리고 자아의 초월 등 세 가지 범주 중 하나에 포함된다고 한다(Ravizza, 1977).

Cohn(1994)은 골프 선수들을 면접하여 최상체험을 분석하여 극적 순간에 선수들이 느낀 독특한 최상체험을 발견하였는데 선수들은 극적 순간에 힘이 들지 않았고, 동작에 완전히 몰입하였으며, 자신과 상황을 조절 할 수 있었다고 한다.

Scanlan et al.(1991)과 Cohn(1994)이 심층면접과 질적 귀납적 내용분석(inductive content analysis)을 이용하여 각각 스포츠 즐거움의 근원(source of sport enjoyment)과 최상수행(peak performance)의 심리적 속성을 밝히려는 연구가 이루어 졌다. Cohn(1994)은 역시 골프의 극대화 수행에 관한 심리적 특질을 조사하기 위하여 Scanlan(1991)과 유사한 구조화된 개방형 면접 방법에 의한 질적 귀납적 방법을 사용하였다.

이에 반해 Csikszentmihalyi(1975)는 여가 활동 중에서 최고경험과 유사한 개념으로 ‘몰입경험(flow experience) 개념을 사용하였다. 이러한 경험은 개aly주어진 환경과 최적의 상호작용을 할 때 발생하는 것으로 즐겁고 활동에 몰입된 상태라고 하였다. 이러한 상태가 발생되려면(197의 구속으로부터 자유로워야 하며, 활동 자체는 자발적으로 선택되고 즐거움을 수반해야 하며 문화적으로 여가라고 인식되어야 한다고 주장하였다. 어떤 여가 행동yi생길 때 그들yi학습하는 것들은 내재적 감각yi타고났기 때문인가(Jackson et al., 1999)라는 문제를 제기하였다. 즉, 여가활동에는 직무동기, 학

습동기 등과 같이여가활동의 참여동기가 있을 것이라고 하였다.

이와 유사한 개념으로 Murphy(1977)는 몰입경험의 특징들을 제시하였는데 한정된 자극에 주의 집중, 자아의식의 불식 상태를 초래하는 완전한 몰입, 불안감이나 제약의 불식, 시공간의 초월, 인지력의 상승, 즐거움 등 6가지 요소를 제안하였다. 따라서 몰입상태는 자신의 기량 수준이 주어진 환경적 조건과 균형 있는 조화를 이룰 때 발생가능성이 높다고 할 수 있다. 몰입의 발생 조건과 모델을 살펴보면 몰입의 상태에 도달하기 위해서는 Csikszentmihalyi(1990)는 최적경험의 본래 모델에서 몰입은 도전과 기술 사이에서 서로 균형을 이루는 활동이 되었을 때 발생되는 것이라고 하였다.

Csikszentmihalyi(1990)는 최적경험의 최초모델에서 몰입은 도전과 기술이 서로 균형을 이루었을 때 발생하는 것이라고 보고하였다. 이러한 도전과 기술의 요소는 몰입으로 이끄는 가장 중요한 요소로서 몰입의 황금률로서 인식이 되었고 후에 Jackson et al.(1999)은 스포츠 상황에서의 ‘도전-기술의 균형’라고 규정하였다. 다시 말해 만일 어떤 선수가 높은 기술수준을 가지고 있으며 상대방(팀) 역시 기술수준(도전감)이 높을 경우 수행자는 몰입경험을 하게 된다. 이러한 최초의 모델에서 보듯이 도전과 기술 모두 몰입을 이끄는 중요한 요소로서 여기서 기술이란 개인이 지각한 기술을 의미하며, 상황적 도전이란 신체적, 정신적, 환경적 도전을 포함한다. Csikszentmihalyi(1975)는 몰입체험을 그 행동 자체가 목적인 자기 목적적 경험이라고 표현하였는데 이것은 내적 동기와 매우 유사한 개념으로서 어떠한 행동에 대한 대가나 기대를 바라는 것이 아니라(외적 동기, 보상), 활동자체가 목적이고 그 활동에 만족함을 느낄 때 자신의 활동에 완전히 몰두하게 된다고 하였다.

4. 몰입의 9가지 차원

1) 무아경, 자아의식의 성실(loss of self-consciousness)

무아경, 자아의식의 성실 차원은 마치 자기 자신의 존재를 인식하지 못하는 것 같은 현상 또는 행동과 자신이 하나가 된 것 같은 현상을 말하는 것으로 사람이 환경과 조화되거나 또는 감정과 하나가 되도록 몰두하는 것과 같은 개념을 표현한다(Csikszentmihalyi, 1990). 이 영역은 몰입을 경험하게 될 때 자신의 존재가 사라지거나 인식하지 못하는 것과 같은 생각을 하게 된다. 간단히 말하면 주의를 기울이지 않는 식으로서 몰입의 경험에서는 개인이 자의식에 대한 염려와 자기 의심으로부터 자유로워지는 것을 의미한다.

무아경의 차원은 활동이 특정한 것과 하나가 되는 느낌이나 수행에 대해 특별한 근심이 없는 것 그리고 본능적으로 행동하게 하는 것 등으로 표현이 되기도 한다.

2) 통제 감각(sense of control)

Csikszentmihalyi(1990)에 의해 제시된 통제의 모순은 몰입하는 동안 실질적으로 통제하려고 노력함이 없이 수행자가 운동 통제 감각을 가지는 것을 말한다. 이러한 차원에는 긍정적 사고, 전반적인 자신감, 깨질 수 없는 느낌, 모든 것을 할 수 있다는 느낌, 두려움이 없는 것, 잘못되지 않는다는 느낌, 전반적인 조화, 전적으로 이완됨과 같은 주제들이 포함된다(Jackson et al., 1999).

3) 도전과 기술의 균형(challenge-skill balance)

Csikszentmihalyi(1990)에 따르면 이 영역은 상황에 대한 도전과 그 도전에 적절한 개인의 능력이 균형을 이루는 것을 지각함을 말한다. 즉, 이것은 지각된 개인의 기술과 특별한 환경에서의 도전 사이의 조화를 말하는 것이다.

Jackson et al.,(1999)은 선수들의 면접을 통해 얻은 자료에서 선수들이 기술을 발휘하는 것, 속도를 유지할 수 있는 것, 쉽게 정상적인 페이스로 전환하는 것, 도전적이며 감당할 수 있는 것 등을 설명 하였다.

4) 시간의 전환

시간의 전환은 몰입의 상태에서 일어날 수 있는 시간의 변형된 감각 또는 시간의 변형으로 설명된다(Csikszentmihalyi, 1990). Jackson의 연구에서 한 투창 선수는 시간이 지연되는 감각을 다음과 같이 묘사하였다. “내가 투창을 던질 때 느린 동작으로 던진 것과 같았다. 그리고 나는 나의 위치와 자세를 느낄 수 있었고 나는 나의 자세를 오랫동안 유지할 수 있었다”. 이 차원에서는 또한 시간의 방향상실(time disorientation)에 대한 감각으로 표현되었다(Jackson, 1992; 1993; 1995).

5) 자기 목적적인 실험(autotelic experience)

Csikszentmihalyi(1990)은 자기 목적적인 또는 즐거움 경험을 설명하였다. Jackson의 연구에서 이러한 경험은 즐거움의 개념으로 직접적으로 표현될 뿐만 아니라 몰입이 발생할 때 즐거운 경험을 하는 것, 노력을 즐기는 것, 최상의 상태에 놓여 있다고 느끼는 것, 자신이 최고이거나 멋진 보상을 받는다고 느끼는 것으로 표현하였고 다른 연구에서 엘리트 선수들은 움직임이 최상이

라고 느끼는 것, 고통을 느끼지 않으며 강하다 생각되는 것, 평온한 에너지가 계속 공급되는 것 혹은 최고의 수행에 놓여져 있음과 같은 표현으로 설명하였다(Jackson et al., 1999).

6) 명확한 목표(clear goals)

이 차원은 사전에 분명한 목표를 설정함으로써 정확히 무엇을 해야 할지 아는 것을 말한다(Csikszentmihalyi, 1990). 이러한 명확한 또는 모순된 요구가 지각되었을 때 이것을 활동에 적용시킴으로써 발전할 수 있다.

(Jackson et al., 1999)의 연구에서 이 영역을 정확하게 무엇을 하는지 아는 것, 경기 전이나 시작되었을 때 성공할 수 있음을 아는 것과 같은 두 가지 주제로 선수들에 의해 체계화하였다.

7) 과제에 대한 전적인 집중(concentration on the task at hand)

이 차원은 선수가 몰입의 상태에서 과제에 대해 전적으로 집중하는 것을 말한다(Csikszentmihalyi, 1990). 과제에 전적으로 집중하는 것을 선수들은 마치 자신의 과제에 완전히 집중하는 것과 전적으로 집중함 혹은 집중을 유지함 그리고 수행도중 다른 사람에 대해 관심을 갖지 않음 등과 같이 설명하였다(Jackson et al., 1999).

8) 행위 자체에 몰입, 행동-지각의 일치(action-awareness merge)

이 영역은 어떻게 선수들이 몰입의 상태에서 자신들의 활동이 자발적으로 행해지는 것인가를 나타내는 것이다(Csikszentmihalyi, 1990). 즉, 자신의 지각

이 행동과 하나가 될 때 몰입의 두 번째 영역인 행동과 지각의 일치를 경험하게 된다는 말이다. 이것은 심신이 하나가 되는 것을 말한다.

Jackson et al.,(1999)의 연구에서 선수들은 이러한 몰입의 경험에 대해 어떠한 것도 지각할 수 없고 자신의 수행에 완전히 몰두하는 것이라 설명하였다. 게다가 이러한 모험은 수행하는 동안 마치 자동적으로 발생하는 것, 물 흐르듯이 나타나는 것, 흐름을 타는 듯한 감각과 쉽게 느껴지는 것과 같은 긍정적인 경험의 측면을 수반한다고 보고 하였다.

9) 구체적 피드백(unambiguous feedback)

이 차원은 분석이나 어떤 의견을 요구하는 것이 아닌 정확하고 신속한 피드백이 지속적인 행동과 연관됨을 말한다(Csikszentmihalyi, 1990).

Jackson et al.,(1999)의 연구에서 이 영역에 대한 설명은 시계와 같이 정확히 규칙적으로 진행됨, 모든 것이 조화롭게 진행됨, 모든 것이 완벽하게 진행됨, 모든 것이 확인됨 등으로 설명되었다(Jackson et al., 1999).

5. 성취목표성향 이론

성취목표성향 이론은 본래 교육학계에서 개발되었으며 최근에 와서 스포츠 상황에서 적용되어 사용되고 있다. 이 이론에 의하면 사람들은 성취목표에 따라 성취 수준이 달라진다는 것이다(김정만, 2003).

스포츠나 운동 성취상황에서 목표와 수행간의 관계를 보다 잘 이해하기 위해서는 이러한 관계에 영향을 미치는 성취목표성향이나 자아존중감(self-esteem) 및 자아효능감(self-efficacy)과 같은 보다 안정적인 성격적 특성이 효과적으로 고려되어야 한다고 볼 때 스포츠와 운동 상황에서 목표설정의 잠재적 효과를 조절하는 중요한 변인으로서 성취목표 성향이 제안되고 있다(김정만, 2003). 특정상황에서 개인이 지향하는 성취목표성향은 다양하며, 성취목표성향의 개인차는 성공에 대한 평가나 성취행동에 영향을 미친다는 경험적 증거를 제시하고 있다(Ames, 1984, 김정만, 2003).

성취목표성향에서의 차이는 연령, 성, 문화와 같은 개인적·사회적 요인과 관련이 있을 것이라고 추론하고 있다. 아울러 이와 같은 과제와 자아-관여적 성취목표는 확실히 운동참가의 강도나 지속성 및 운동프로그램의 지속과도 관련이 있을 것으로 보고되어 있다.

Bandura(1986)는 청소년들은 자아실현을 이루기 위해 자아 효능감을 높은 수준으로 유지해야 하고, 그러기 위해서는 여가 시간에 신체적 활동 즉, 스포츠와 같은 활동에 지속적으로 참가해야 한다고 하였다.

이상의 선행연구에서 개인이 지니고 있는 사회 인구학적·심리특성 중 개인적 특성은 자아실현에 많은 영향을 미치고 있으며 자아실현을 이루어 가는 과정에는 지도자가 학생을 지도하는데 미치는 영향이 매우 크다는 것을 알 수 있다.

한편 Ames(1985)는 학생들이 동기적 과정의 범주에서 서로 다르게 반응한다고 제시하고 있다. 즉, 학생들은 자신들의 수업 분위기가 숙련 지향적인

지 아니면 수행 지향적 인지의 상대적 우위 지각에 기초를 두고 반응한다. 이와 같은 연구의 결과 수업 분위기를 숙련목표 지향적으로 지각한 학생들은 보다 효과적인 학습전략을 사용하여 도전적 과제를 선택하고 수업에 대한 긍정적 태도를 보이며 개인의 노력이 성공을 유도할 것이라는 신념이 강한 것으로 나타났다.

1) 과제목표 성향

과제목표성향은 일반적으로 과제-관여적 성향을 가진 사람에게 과제 자체의 숙련이나 새로운 운동 기술 및 자세 습득에 초점을 두고 자아가 향상되었는가에 중점을 둔다. 따라서 이 목표는 기술과 학습이 중요하다고 판단될 때 성취행동을 보인다(김정만, 2003).

과제목표성향의 특성을 고찰하면 두 가지로 개념화 할 수 있다. 첫째는 과제목표의 속성적 특성으로 과제목표 유형의 개인차와 이러한 기질적인 과제목표를 독립적인 과거 사회와 결과로 보는 것이고, 둘째는, 과제목표가 상황적 특성으로 부모, 교사, 코치 등에 의해 이루어지는 상황적 분위기가 개인의 과제 목표 형성에 영향을 미친다는 것이다(Ames, 1984). 즉, 스포츠나 운동 상황의 연습이나 경쟁에서 코치 등에 의해 주어지는 동기적 분위기가 개인의 성취목표 선호성에 영향을 준다는 것이다(김정만, 2003). 이에 대해 Roberts(1992)는 스포츠 상황에서 경쟁, 기술, 자아의식, 관중 등에 대한 개인의 주관적 경험과 사회적 여건이 과제 목표와 연관된 능력을 평가하는 활동목표를 발달시켰다고 주장하고 있다.

무엇인가에 비교를 한다면 그것은 자신이 되는 것이고 이것을 간단히 과제성향이라고 부른다. 예를 들어 볼링을 즐기는 한 학생이 상대방을 이기는 것도 중요하지만 볼링을 즐기는 더 중요한 이유는 어제까지 연습해온 백스윙과 훅샷에 기술을 경기에서 숙련시키고 자신의 건강을 도모하는 것이라면 이 학

생은 과제목표성향을 가지고 경기에 임하는 것이다. 따라서 이 학생을 상대방과의 비교 보다는 자신의 기술 향상에 더 많은 관심을 가지고 있는 것이다.

2) 자아목표성향

자아목표성향을 지닌 사람은 타인을 참고로 주관적인 자아능력을 평가하며 자신의 능력감이나 성공감을 느끼기 위해서는 남보다 더 잘 해야 하며, 동일하게 잘 했을 경우 남보다 노력을 적게 해야 한다는 의미를 말한다.

자아-관여적 목표 조성 요인으로는 개인 간의 경쟁, 대중의 평가, 규준적 피드백 등을 들고 있다. 예를 들어 코치나 부모의 성공 기준이 그 자체에 있다면 자아-관여적 분위기가 존재한다고 할 수 있으며, 자아-관여적 분위기 조성 요인으로는 승리에 성공 기준을 두는 것으로 보고 있다(Ames, 1984, 김정만, 2003).

과제성향의 예에서 상대방 선수와 볼링 경기를 할 때 승리에만 지나치게 집착하면 그 학생은 자아목표성향을 갖고 있는 것이다. 이 학생은 대개 상대 선수를 이겼을 때 자신이 잘 했다고 느낀다. 따라서 이 학생의 관심은 남과 비교하고 남을 이기는데 있는 것이며 이런 특성을 자아목표성향이라 말한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집

본 연구의 대상은 2011년 전라남도 광주의 고등학교와 대학교, 아마추어축구선수를 모집단으로 선정하였다. 설문조사는 모집단을 동질적인 일련의 하위집단으로 나누고, 각 하위집단에서 적절한 수의 표본을 뽑아내는 방법인 유층집락무선표집법(stratified cluster random sampling)을 사용하여 모집단의 개체들이 골고루 선택될 수 있고 표준오차를 줄일 수 있도록 연구자와 대학원생으로 구성된 설문조사원들이 축구선수들을 대상으로 하였다.

자기평가기입법(self-administered questionnaires)으로 총 400부의 설문을 실시하였으며 그 중 불성실한 자료를 제외한 366부를 유효표본으로 선정한 후 연구 목적에 맞게 자료처리를 하였다. 본 연구에서 사용된 연구 대상자의 인구통계학적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 연구대상자들의 인구통계학적 특성

변인	범주	빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
소속	고등학교	132	36.1	36.1	36.1
	대학교	133	36.3	36.3	72.4
	아마추어	101	27.6	27.6	100.0
경기실적	우승	24	6.6	6.6	6.6
	준우승	34	9.3	9.3	15.8
	4강	64	17.5	17.5	33.3
	8강	136	37.2	37.2	70.5
	16강	108	29.5	29.5	100.0
선수경력	1년~2년	73	19.9	19.9	19.9
	3년~5년	198	54.1	54.1	74.0
	6년 이상	95	26.0	26.0	100.0
합계		366	100.0	100.0	

2. 조사도구

1) 설문지의 구성

연구문제를 검증하기 위하여 사용한 측정도구는 설문지이다. 설문내용은 연구목적 달성을 위해 설정한 각 개념들을 측정하기에 타당하다고 판단되는 선행연구에서 활용한 설문지를 참고하여 구성하였다. 설문지의 척도는 모두 5단계 Likert 척도로 구성하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 리더십유형은 삼성경제연구소(1997)가 개발하고 신지숙(2002)에 의해 타당성 검증을 확인한 척도를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 총 13문항으로 구성하였다.

둘째, 선수만족은 Quinn(1998)의 경쟁가치 리더십 모형과 리더십의 상황이론에 속하는 Chelladurai(1984)의 다차원 리더십 모형을 검증하여 일반화시킨 김병현(1990)의 연구에서 사용된 선수만족에 대한 척도를 이용하여 총 9문항으로 구성하였다.

셋째, 경기몰입을 측정하기 위하여 Jackson & Marsh(1996)에 의해 정의되고 손영수(2000)에 사용된 문항을 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 경기몰입은 도전과 기술 4문항, 통제감각 4문항, 무아경 3문항, 자기 목적적 경험 4문항 등 총 15문항으로 구성하였다.

마지막으로 축구선수들의 특성에 관한 문항으로 소속, 경기실적, 선수경력 등 총 3개 문항으로 구성하였다.

2) 조사 도구의 타당성 및 신뢰성 분석

타당성이란 측정도구가 측정하고자 하는 것을 정확히 측정할 수 있는 정도를 의미하며 내용타당성(content validity), 기준타당성(criterion-related validity) 및 구성타당성(construct validity)의 세 가지 유형이 있다. 내용타당성은 측정항목들이 측정하고 있는 변수의 모든 내용을 포함하고 있는 정도로서 수량화하기 어렵기 때문에 연구자가 주관적으로 판단하여야 하는 단점이 있다. 내용타당성은 연구자가 측정항목이 측정하고 있는 변수의 모든 측면을 얼마나 잘 포함되도록 만들었는가에 따라 연구의 내용이 달라질 수 있으며 본 연구에서 문헌연구에 따라 내용타당성이 있는 것으로 판단한다. 마지막으로 구성타당성(construct validity) 검증방법을 사용하였다. 본 연구에서는 구성타당성을 검증하기 위해서 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 사용하였다. 탐색적 요인분석 방법은 먼저 주성분 요인추출법으로 최소요인을 추출하였고 직각회전방법인 배리맥스회전(varimax rotation)을 통해서 각 요인별로 요인 적재값이 .50 이상인 문항들만 선택하였다.

<표 2>에 제시된 바와 같이 축구선수들이 지도자유형에 대한 지각은 두 가지 요인으로 추출되었다. 지도자유형의 전체 분산 설명력이 45.037%를 설명하고 있다. 또한 각 항목들의 요인 적재치는 .50이상으로 나타났다. KMO의 표준적합도는 요인분석의 적합성을 검증하는 지수로 .5~1.0 사이의 값은 요인분석이 적합하다는 것을 나타낸다(김계수, 2004). 이 연구에서의 KMO 표준적합도는 .915으로 나타났으며, p는 .001으로 나타나 요인분석이 적합한 것으로 나타났으며, 카이제곱(χ^2)은 4440.479, 자유도(df)는 66임을 알 수 있다.

<표 3>에 제시된 바와 같이 경기몰입은 네 가지 요인으로 추출되었으며, 경기몰입의 전체 분산 설명력이 15.735%를 설명하고 있으며, 각 항목들의 요인 적재치는 .50이상으로 나타났다. 또한 KMO 표준적합도는 .796으로 나타났으며 p는 .001으로 나타나 요인분석이 적합한 것으로 나타났으며 카이제곱

(x2)은 3741.480, 자유도(df)sms 105임을 알 수 있다.

표 2. 지도자유형 탐색적 요인분석 결과

문항	요인1	요인2	공통분산
배려1	.272	.835	.771
배려2	.320	.794	.733
배려3	.253	.856	.796
배려4	.282	.788	.700
배려5	.319	.824	.780
결단력1	.803	.328	.752
결단력2	.862	.334	.854
결단력3	.882	.259	.845
결단력4	.844	.335	.825
결단력5	.871	.271	.831
결단력6	.850	.229	.775
결단력7	.790	.378	.767
고유값	5.404	4.026	
분산(%)	45.037	33.552	
누적(%)	45.037	78.589	

KMO=.915, $\chi^2=4440.479$, df=66, sig=.001

표 3. 경기몰입 탐색적 요인분석 결과

문항	요인1	요인2	요인3	요인4	공통분산
도전기술1	.864	.179	.215	-.028	.825
도전기술2	.877	.208	.070	.082	.825
도전기술3	.742	.153	.311	.160	.696
도전기술4	.851	.318	.091	.025	.835
통제감각1	.235	.759	.155	.283	.735
통제감각2	.144	.850	.083	.197	.790
통제감각3	.260	.869	-.010	.194	.861
통제감각4	.292	.824	.053	.171	.796
무아경1	-.009	.369	.080	.695	.625

무아경2	.015	.153	.005	.879	.796
무아경3	.177	.267	-.011	.809	.757
경험1	.396	.258	.600	-.274	.658
경험2	.149	.155	.617	-.282	.507
경험3	.111	-.016	.876	.174	.810
경험4	.133	-.020	.824	.216	.744
고유값	3.260	3.255	2.385	2.360	
분산(%)	21.732	21.698	15.898	15.735	
누적(%)	21.732	43.431	59.328	75.063	

KMO=.796, $\chi^2=3741.480$, df=105, sig=.001

조사 도구 측정항목 변인들의 신뢰도 검증을 위하여 내적일관성(internal consistency) 검증인 Cronbach's alpha 계수의 최로도 분석을 실시하였다. 일반적으로 Cronbach's alpha는 검사 문항 간의 동질성 정도에 의한 신뢰도추정치인 문항내적 합치도를 구하는 신뢰도 검사 방법 중의 하나로서 alpha 값이 .60 이상을 기준으로(김중태, 1988) 설문지의 신뢰성을 분석한 결과 본 연구에 사용된 7 가지 변수들의 alpha 계수가 .765~.959까지 모든 변수들의 계수가 .60 이상으로 나타남으로써 신뢰도 기준치를 충족하였다. 지도자유형(배려, 결단력)과 선수만족, 경기몰입(도전기술, 통제감각, 무아경, 경험)에 대한 7 가지 측정항목 변수들의 자세한 Cronbach's alpha 계수는 <표 4>와 같다.

표 4. 각 요인별 신뢰성계수

요인	문항 수	Cronbach's alpha
배려	5	.919
결단력	7	.959
선수만족	9	.796
도전기술	4	.904
통제감각	4	.914
무아경	3	.828
경험	4	.765

3) 구성개념들 간의 상관관계

아래 <표 5>는 구성개념 간의 상관관계를 정리하여 제시한 것이다. 상관관계분석은 연구하고자 하는 변수들 간의 관련성을 분석하기 위해 사용한다. 즉, 한 변수가 다른 변수와의 관련성이 있는지 여부와 관련성이 있다면 어느 정도의 관련성이 있는지를 알고자 할 때 이용하는 분석기법이다. 따라서 상관관계는 지도자유형 변수와 선수만족, 경기몰입의 변수들 간의 관계를 더욱 더 잘 알 수 있고 두 변수 간의 관계가 어느 정도 밀접한가를 측정하는 분석기법으로서 전체 변수들 간의 관계를 명확히 해 주기 때문에 이들 간의 상관계수를 제시하였다. 전체 구성개념 간의 상관관계는 지도자유형의 하위요인인 결단력이 도전기술과 경험 그리고 선수만족은 도전기술을 제외한 나머지 요인들에서 모두 Pearson 상관계수가 유의함을 알 수 있다.

표 5. 구성개념 간의 상관관계

척도	M	SD	1	2	3	4	5	6	7
배려	19.34	4.07	1.00						
결단력	24.23	6.85	.634	1.00					
선수만족	31.72	8.07	.621	.699	1.00				
통제감각	13.18	3.43	.195	.311	.301	1.00			
무아경	16.47	3.66	.127	.202	.180	.485	1.00		
도전기술	13.72	3.20	.104	.043	.065	.502	.314	1.00	
경험	7.94	1.70	.193	.070	.118	.221	.153	.453	1.00

4) 자료 처리

축구 선수들의 일반적인 특성(소속, 경기실적, 선수경력)에 따른 지도자유형, 선수만족, 경기몰입 등 각각의 변인들의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분석을 수행하였으며, 지도자유형이 선수만족과 경기몰입에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회기분석을 실시하였다.

IV. 연구결과

1. 배경 원인(소속, 경기실적, 선수경력)에 따른 지도자유형, 선수만족, 경기몰입의 차이

표 6. 소속에 따른 각 변인들의 차이

종속변인	구분	N	M	S.D	F	p	post-hoc
배려	고등학교	132	19.83	3.54	1.777	.171	n.s.
	대학교	133	18.89	4.23			
	아마추어	101	19.29	4.44			
결단력	고등학교	132	25.60	6.12	5.083	.007	고등학교 >대학교
	대학교	133	22.95	6.99			
	아마추어	101	24.13	7.27			
선수만족	고등학교	132	32.68	7.17	1.464	.233	n.s.
	대학교	133	31.16	8.78			
	아마추어	101	31.21	8.16			
통제감각	고등학교	132	13.27	2.98	.232	.793	n.s.
	대학교	133	13.25	3.89			
	아마추어	101	12.99	3.36			
무아경	고등학교	132	16.43	3.31	.260	.771	n.s.
	대학교	133	16.64	3.99			
	아마추어	101	16.30	3.66			
도전기술	고등학교	132	13.33	2.96	2.006	.136	n.s.
	대학교	133	14.12	3.52			
	아마추어	101	13.70	3.03			
경험	고등학교	132	8.06	1.56	1.897	.152	n.s.
	대학교	133	7.71	1.80			
	아마추어	101	8.08	1.71			

<표 6>에 나타난 바와 같이 축구선수들의 일반적인 특성에 따른 지도자유형의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 다음과 같이 나타났다. 먼저 소속에 따른 각 변수들의 차이를 검증한 결과 지도자유형의 하위요인인 결단력($F=5.083$, $p<.05$)에서만 유일하게 차이가 나타났다. 이에 사후검증을 실시한 결과 고등학교가 대학교보다 결단력에 있어서 더 높게 차이가 나타났다.

표 7. 경기실적에 따른 각 변인들의 차이

종속변수	구분	N	M	S.D	F	p	post-hoc
배려	우승	24	19.50	3.31	2.651	.033	16강>준우승
	준우승	34	17.23	5.49			
	4강	64	19.31	3.40			
	8강	136	19.58	4.23			
	16강	108	19.69	3.71			
결단력	우승	24	24.20	4.23	7.817	.001	16강>준우승, 4강>준우승, 8강>준우승, 우승>준우승
	준우승	34	18.38	8.29			
	4강	64	25.10	4.99			
	8강	136	24.36	7.55			
	16강	108	25.41	5.97			
선수만족	우승	24	34.33	7.87	7.639	.001	우승>준우승, 16강>준우승, 4강>준우승, 8강>준우승
	준우승	34	25.14	9.24			
	4강	64	32.73	6.65			
	8강	136	31.50	8.26			
	16강	108	32.90	7.28			
통제감각	우승	24	13.45	4.18	1.014	.400	n.s.
	준우승	34	12.41	3.94			
	4강	64	13.57	3.32			
	8강	136	12.94	3.36			
	16강	108	13.45	3.23			
무아경	우승	24	17.08	4.14	1.960	.100	n.s.
	준우승	34	16.79	3.94			
	4강	64	17.10	3.36			
	8강	136	15.80	3.60			
	16강	108	16.70	3.63			
도전기술	우승	24	14.20	3.84	1.212	.305	n.s.
	준우승	34	14.67	3.25			
	4강	64	13.78	2.85			
	8강	136	13.41	3.26			
	16강	108	13.65	3.15			

<표 7>에 나타난 바와 같이 경기실적에 따른 각 변인들의 차이를 검증을 위하여 일원변량분석을 실시하였다. 분석결과 지도자유형의 하위 요인인 배려($F=2.651$, $p<.05$)와 결단력($F=7.817$, $p<.05$), 그리고 선수만족($F=7.639$, $p<.05$)이 경기실적과 차이를 나타냈다. 이에 사후검증을 실시한 결과 지도자유형의 하위 요인인 배려에서 16강이 준우승보다 높게 차이가 나타났으며 결단력에서는 16강, 4강, 8강, 우승이 준우승보다 높게 차이가 나타났다. 선수만족에서는 우승, 16강, 4강, 8강이 준우승보다 높게 차이가 나타났다.

표 8. 선수경력에 따른 각 변인들의 차이

종속변수	구분	N	M	S.D	F	p	post-hoc
배려	1~2년	73	20.42	3.56	5.373	.005	1~2년>3~5년
	3~5년	198	18.74	4.27			
	6년 이상	95	19.76	3.80			
결단력	1~2년	73	26.75	5.36	13.212	.001	1~2년>3~5년, 6년 이상>3~5년
	3~5년	198	22.63	7.33			
	6년 이상	95	25.65	5.92			
선수만족	1~2년	73	33.64	6.65	4.977	.007	1~2년>3~5년
	3~5년	198	30.55	8.72			
	6년 이상	95	32.71	7.26			
통제감각	1~2년	73	13.69	2.89	2.556	.079	n.s.
	3~5년	198	12.81	3.65			
	6년 이상	95	13.56	3.29			
무아경	1~2년	73	17.10	3.21	2.665	.071	n.s.
	3~5년	198	16.08	3.77			
	6년 이상	95	16.81	3.67			
도전기술	1~2년	73	13.83	3.40	.297	.743	n.s.
	3~5년	198	13.78	3.15			
	6년 이상	95	13.50	3.19			
경험	1~2년	73	8.10	1.46	1.584	.207	n.s.
	3~5년	198	8.00	1.77			
	6년 이상	95	7.68	1.70			

<표 8>에 나타난 바와 같이 선수경력에 따른 각 변인들의 차이를 검증을 위하여 일원변량분석을 실시하였다. 분석결과 지도자유형의 하위 요인인 배려($F=5.373$, $p<.05$)와 결단력($F=13.212$, $p<.05$), 그리고 선수만족($F=4.977$,

$p<.05$)이 선수경력과 차이를 나타냈다. 이에 사후검증을 실시한 결과 지도자 유형의 하위 요인인 배려에서 선수경력이 1~2년인 선수가 3~5년의 선수들보다 지도자 배려를 더 높게 차이가 나타났으며 결단력에서는 1~2년, 6년 이상이 3~5년의 선수경력보다 더 높게 차이가 나타났다. 선수만족에서는 1~2년의 선수경력이 3~5년의 선수경력보다 더 높게 차이가 나타났다.

2. 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향

축구선수들이 지각하는 지도자유형이 축구선수들의 만족에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석을 실시하여 <표 9>와 같은 결과를 도출하였다. 축구선수들이 지각하는 지도자유형이 축구선수들의 만족도에 미치는 영향 요인은 모형의 유의도에 있어 P-value은 $P<.001$ 에서 214.604로 나타나 분석의 회귀모형식은 유의한 것으로 나타났다. 독립변수들에 따른 종속변수의 설명력을 나타내는 $R^2=.542$ 로 이것은 지도자유형이 선수만족에 대해 54.2%의 설명력을 나타낸다. 따라서 지도자유형의 하위요인인 결단력과 배려 모두 고객만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 지도자유형의 하위요인인 결단력과 배려 중 어떠한 요인이 선수만족에 더 많은 영향을 미치는지 알아보기 위하여 베타(β)값을 통해 확인해 본 결과 결단력($\beta=.511$, $t=11.132$), 배려($\beta=.297$, $t=6.467$)로 나타나 지도자유형의 하위요인들 중 결단력, 배려 순으로 선수만족에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

표 9. 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향

구분	요인	β	t	p
선수만족	결단력	.511	11.132	.001
	배려	.297	6.467	.001

$R^2=.542$ Adjusted $R^2=.539$ $F=214.604(p<.00)$

3. 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향

축구선수들의 만족도가 경기몰입에 미치는 영향을 규명하기 위하여 단순회귀분석을 실시한 결과 첫째로 선수만족이 경기몰입의 하위요인인 통제감각에 미치는 모형의 유의도에 있어 F-value은 $F<.001$ 에서 36.274로 나타나 본 분석의 회귀모형식은 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 독립변수들에 따른 종속변수의 설명력을 나타내는 $R^2=.091$ 로 이것은 선수만족이 통제감각에 대해 9.1%의 설명력을 나타낸다. 둘째로 선수만족이 무아경에 미치는 모형의 유의도에 있어 P-value은 $P<.001$ 에서 12.149로 나타나 본 분석의 회귀모형식은 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 독립변수들에 따른 종속변수의 설명력을 나타내는 $R^2=.032$ 로 이것은 선수만족이 무아경에 대해 3.2%의 설명력을 나타낸다. 셋째, 선수만족이 경험에 미치는 모형의 유의도에 있어 F-value은 $F<.001$ 에서 5.128로 나타나 본 분석의 회귀모형식은 $P<0.001$ 수준에서 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 독립변수들에 따른 종속변수의 설명력을 나타내는 $R^2=.014$ 로 이것은 선수만족이 무아경에 대해 1.4%의 설명력을 나타낸다. 넷째, 선수만족이 도전기술에 미치는 모형의 유의도에 있어 F-value은 $P<.001$ 에서 1.543으로 나타나 본 분석의 회귀모형식은 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 독립변수들에 따른 종속변수의 설명력을 나타내는 $R^2=.004$ 로 이것은 선수만족이 무아경에 대해 0.4%의 설명력을 나타낸다. 따라서 선수만족은 경기몰입의 하위요인인 도전기술을 제외한 통제감각, 무아경, 경험에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

선수만족이 경기몰입의 하위요인인 통제감각, 무아경, 경험 중 어떠한 요인에 더 많은 영향을 미치는지 알아보기 위하여 베타(β)값을 통해 확인해 본 결과 통제감각에 미치는 선수만족($\beta=.301$, $t=6.023$), 무아경에 미치는 선수만족($\beta=.180$, $t=3.485$), 경험에 미치는 선수만족($\beta=.118$, $t=2.264$)으로 나타나 선수만족은 무아경이나 경험보다 통제감각에 더 많은 영향을 미치는 것으로 나

타났다. 분석결과는 다음의 <표 10>과 같다.

표 10. 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향

구분	요인	β	t	p
통제감각	선수만족	.301	6.023	.000
$R^2=.091$ Adjusted $R^2=.088$ $F=36.274(p<.001)$				
무아경	선수만족	.180	3.485	.001
$R^2=.032$ Adjusted $R^2=.030$ $F=12.149(p<.001)$				
경험	선수만족	.118	2.264	.024
$R^2=.014$ Adjusted $R^2=.011$ $F=5.128(p<.001)$				
도전기술	선수만족	.065	1.242	.215
$R^2=.004$ Adjusted $R^2=.001$ $F=1.543(p<.001)$				

V. 논의

일반적인 사회적 집단과는 다르게 독특한 특성을 지닌 스포츠 집단은 신체 활동을 매개로 형성된 집단으로서 승리에 대한 강한 집착과 강력한 지도력을 요구하는 과제 지향적 집단이다. 이러한 운동선수들과 지도자들은 궁극적 목표인 승리를 달성하고 구성원들의 만족이라는 효율성을 추구하기 위해서는 위치·직위·규범과 같은 집단 구조가 비교적 안정되고 지속되어야 함은 물론 리더십 역할을 발휘하는 지휘 체계가 명확하게 설정되어야 한다(임번장, 1994). 또한 선수만족은 구성원이 지도자의 지도행동, 경기결과, 자기위치, 소속팀, 환경적 요인에 대하여 기대하는 정도와 실제 인식하는 정도의 차이를 주관적으로 평가하는 정도를 의미한다(이한규, 1992). 즉, 선수만족이란 구성원 다시 말하면 운동선수들의 즐거움이나 만족을 느끼는 정도를 의미하며 이러한 만족은 그들의 욕구충족으로부터 비롯되는데 이것은 지도자의 유형에 따라 달라 질 수 있으며 여러 선행연구에서 이미 리더십유형과 선수만족 간의 의미 있는 관련성을 설명하였다. 따라서 본 연구에서도 이와 같은 관계를 규명하고자 하였다.

1. 일반적인 특성에 따른 지도자유형, 선수만족, 경기몰입의 차이

본 연구의 연구대상인 축구선수들의 소속, 경기실적, 선수경력과 같은 일반적인 특성에 따라 지도자유형(결단력, 배려)과 선수만족, 경기몰입에 어떠한 차이가 있는지 분석하였다. 첫째, 축구선수들의 소속에 따른 지도자유형의 하위요인인 결단력을 제외한 나머지 요인에서는 차이가 없는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 시합 시 고등학교 선수들이 지각하는 지도자유형과 대학교 선수들이 지각하는 지도자유형의 차이를 나타내는데 고등학교 감독이 대학교 감독들보다 위기상황이나 대체능력, 순간판단, 시합대비, 경기결과 예측에 있어서 더 크게 차이를 나타내고 있다. 이는 보통 고등학교를 졸업한 선수들이 대학 진학보다는 프로선수로 가기 때문에 고등학교 감독들이 경기결과에 미칠 수 있는 결단력이 중요시 되고 있는 것이다. 특히 고등학교 선수들이 프로 선수로 가기 위해서는 경기 결과의 승패가 중요시 되는 만큼 경기 시 위기상황이나 순간판단은 더욱 더 중요하게 느껴질 것이다. 따라서 고등학교 선수들이 지각하는 지도자유형의 하위요인인 결단력이 대학교 선수들이 지각하는 결단력보다 더 크게 차이를 나타내는 것이라 할 수 있다.

둘째, 축구선수들의 경기실적에 따른 지도자유형의 하위요인인 배려와 결단력 그리고 선수만족에서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 특히 준우승보다는 우승과 4강, 8강, 16강의 차이가 두드러졌는데 이와 같은 원인으로서는 아깝게 우승을 이루지 못한 팀보다 다른 팀들에서 더욱 크게 차이를 보이는 것으로 나타났다. 특이한 상황은 16강에서 더욱 큰 차이를 보이는 바 이는 다음 시합을 대비하는 감독들의 내적 상황과 맞물려 다음 경기를 위한 팀정비를 하고자 하는 것으로 보인다. 하지만 준우승의 팀들은 이와 같은 상황과는 전혀 반대의 결과를 내고 있는데 이러한 결과는 다른 팀들과 다르다는 것을 나타내는 것은 아니며 아깝게 우승을 놓친 느낌이 감독에 대한 서운함으로 나타나 다른 팀들과 차이를 나타내는 것이라 할 수 있다.

다음은 축구선수들의 선수경력에 따른 지도자유형의 하위요인인 배려와 결단력 그리고 선수만족에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 선수경력이 오래된 선수들보다는 선수경력이 얼마 되지 않은 선수들에게서 더욱 더 크게 나타났는데 이러한 결과는 일반적인 조직 내규의 생활과 다른없는 결과를 보여주고 있다. 즉, 감독들은 시작한지 얼마 되지 않은 구성원들이나 선수들에게 더 높은 배려와 티칭을 하게 되는데 이러한 결과는 일반적인 조직생활에 적응하는 단계에 있어서 경력이 얼마 되지 않은 선수들이 지각하는 결

과로써 또한 오랜 경험과 지속적이며 반복된 훈련이 오랜 경험을 한 선수들에게 크게 느끼지 못하는 것이라 할 수 있다. 따라서 지도자들은 오랜 경력을 지닌 선수들에게 새로운 방법과 코칭 능력을 키워 이들로 하여금 새로움을 느낄 수 있는 방안을 제시해야 할 것이다.

2. 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향

축구선수들의 지각하는 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향을 알아본 결과 지도자유형의 하위요인인 결단력($\beta=.511$), 배려(.297)는 선수만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며 지도자유형은 선수만족 전체 변량의 54.2%를 설명해 주고 있어 이 가설을 채택하였다.

이러한 결과에 대해 고용주(2002)는 탁구경기에서 지도자 행동유형과 선수기용 및 선수만족의 관계에서 탁구 지도자 행동유형은 선수만족에 직접적인 영향을 미친다고 보고하고 있으며 이승은(2009)은 골프지도자의 리더십 유형이 선수만족 및 경기력에 미치는 영향에 관한 연구에서 리더십 유형이 선수만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 보고하고 있다.

선수만족이란 구성원의 즐거움이나 만족을 느끼는 정도를 의미하며 이러한 만족은 욕구 충족으로부터 비롯된다. 따라서 축구선수들의 선수만족을 이끌어 내기 위한 방안으로 먼저 지도자유형 즉 축구감독들의 배려와 결단력이 있어야 한다고 할 수 있다. 특히 다른 조직과는 다르게 성과에 집착하는 바가 감독·선수 모두 크기 때문에 또한 경기운영 스타일이나 운동스타일 등이 다르기 때문에 배려와 결단력이 선수만족에 크게 작용하는 것으로 사료된다. 특히 성과와 관련하여 결단력은 경기결과에 미치는 영향이 크기 때문에 감독의 결단력은 선수만족에 크게 작용하는 것으로 사료된다.

3. 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향

축구선수들의 선수만족이 경기몰입의 하위요인인 통제감각($\beta=.301$), 무아경($\beta=.180$)에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향력은 각각 9.1%와 3.2%를 설명해 주는 것으로 나타났다.

최수연(2008)은 검도지도자를 대상으로 리더십 유형이 선수만족과 경기력에 미치는 영향에 관한 연구에서 선수만족은 경기력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고하고 있으며 한성유(2006)의 스쿼시 지도자를 대상으로 한 연구에서 선수만족은 경기력에 유의한 영향을 미치는 것으로 보고하여 본 연구를 지지하고 있다.

선수만족은 선수와 지도자 간의 신뢰가 바탕이 되어야 경기력 향상을 위한 훈련이 이루어질 수 있기 때문에 지도자의 지도에 대한 선수 자신의 확고한 믿음이 중요한 요인이 될 수 있다. 따라서 선수들이 인지하는 경기상황에서의 자신의 운동수행능력과 승리에 대한 자신감이 경기결과를 좌우할 수 있는 것이다. 특히 본 연구에서 나타난 결과와 같이 자신을 얼마만큼 통제할 수 있는가와 경기 자체의 몰입도가 어느 정도 되는가가 중요한 요인이라 할 수 있다. 따라서 경기력 향상을 위한 선수만족을 이끌어 낼 수 있어야 하며 특히 경기가 진행되는 동안은 결국 선수들의 몫이므로 선수 자신의 기량을 발휘할 수 있는 능력을 키워내야 하며 결국 이는 지도자의 자질로 나타나 지도자가 선수들의 능력을 이끌어 낼 수 있는 방안을 강구해야 할 것이다.

VI. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 축구선수들이 지각하는 지도자유형이 선수만족과 경기몰입에 미치는 영향을 규명함으로써 축구 지도자의 선수지도전략을 수립하는데 활용할 수 있는 기초자료를 제공하는데 의의를 두고 있다. 연구대상은 2011년 현재 전라남도 광주시에 위치하고 있는 고등학교, 대학교 및 아마추어 축구선수를 대상으로 편의표본추출법을 이용하여 366명을 표집 하였다. 자료처리는 SPSS 18.0 통계프로그램을 이용하여 빈도분석, 탐색적 요인분석, 상관관계분석, 일원변량분석, 다중회귀분석, 단순회기분석을 실시하였다. 이상과 같은 연구방법 및 자료 분석결과를 통하여 다음과 같은 결론을 도출하였다.

축구선수들의 일반적인 특성에 따라 각 변인들의 차이를 알아본 결과는 다음과 같다. 첫째 소속에 따라 지도자유형의 하위요인인 결단력에는 차이가 있는 것으로 나타났다. 둘째, 경기실적에 따라 지도자유형의 하위요인인 배려와 결단력 그리고 선수만족에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 셋째, 선수경력에 따라 지도자유형의 하위요인인 배려와 결단력 그리고 선수만족에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

다음은 지도자유형이 선수만족에 미치는 영향에 대해서 알아본 결과 지도자유형은 선수만족에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

마지막으로 선수만족이 경기몰입에 미치는 영향에 관하여 알아본 결과 선수만족은 경기몰입의 하위요인인 통제감각과 무아경에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

2. 제언

본 연구는 축구선수들이 지각하는 지도자유형이 선수만족과 경기몰입에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 하였다. 즉, 지도자의 유형과 선수만족 및 경기력의 관계는 어떠한가를 박힘으로써 축구 선수에게 제공되는 사회·심리적 영향관계를 파악하는 기초자료로 활용될 수 있도록 하였다. 이러한 연구결과와 논의를 토대로 본 연구가 지닌 제한점을 고려하여 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 연구 대상을 축구선수만으로 한정하여 선정하였기 때문에 운동선수 전체로 확대해석 하는 데는 다소 무리가 있으며 설문지를 이용하여 양적연구를 수행하였는데 후속연구에서는 설문지와 면접조사를 병행하여 심층적인 자료수집과 처리가 필요할 것으로 보인다.

둘째, 본 연구에서는 축구 지도자들의 지도유형과 선수만족 및 경기력의 관계를 살펴보았기 때문에 향후에는 다양한 변인들을 투입하여 축구 선수들의 심리적 혜택과 관련된 연구들이 이루어 져야 할 것으로 사료된다. 특히 경기력의 수많은 요소를 배제하고 분석하였기 때문에 향후 연구에서는 국내 및 국제대회 경기실적을 중심으로 분석하여 큰 경기에서 심리적 안정을 줄 수 있는 지도자 양성 방법을 위한 자료의 제공이 필요할 것으로 사료된다.

참고 문헌

- 강상조(1994). 체육연구방법. 서울 : 21세기 출판사
- 고용주(2002). 탁구경기에서 지도자행동 유형과 선수기용
- 김기훈(2007). 병상선수의 지도자 행동유형과 역할모형 및 응집력의 관계.
미간행 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 김명언(2000). 한국 기업조직에서 부하가 갖는 상사에 대한 신뢰와 불신의
기반. 한국심리학회 연차학술대회 발표논문.
- 김영귀(2000). 하키크치의 지도행동유형에 따른 선수 만족도에 관한 연
구. 미간행 석사학위논문. 한국체육대학교 대학원.
- 김영진(2000). 코치의 지도성 유형과 선수만족 및 집단응집성의 관계. 석
사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 김정만(2003). 사격선수의 성취목표성향과 기록과의 관계. 석사학위논문.
순천대학교 교육대학원.
- 박정근(2001). 우수코치들의 리더십에 관한 질적 연구. 한국스포츠심리학
회지, 12(1), 79-107.
- 박정근(2001). 인간관계와 코칭 리더십. 한국스포츠심리학회편.
- 삼성경제연구소(1997). 스포츠와 경영: 이기기 위한 리더십. 연구보고서.
- 성창훈(1999). 청소년 운동선수의 지각된 코칭행동과 스포츠 경험지각 및
내적 동기 요소간의 관계. 한국체육학회지, 38(3), 244-259.
- 신동성, 구해모, 이강현, 이병기, 한명우(1997). Loehr의 심리검사지(MTQ)
규준개발. 체육과학연구과제종합보고서. 한국체육과학연구원.
- 이한규(1992). 스포츠 집단의 구조적 요인과 집단효율성의 관계. 박사학위
논문. 서울대학교대학원.
- 정용민(1994). 코치의 리더십 행동의 선호형과 현실형간의 불일치와 성취

- 동기·선수만족과의 관계. 박사학위논문. 부산대학교 대학원.
- 정용민, 윤양진(1994). 코치의 지도자 행동이 성원만족도에 미치는 영향. 부산대학교 체육과학연구소 논문집, 10, 155-170.
- 최수연(2008). 감독지도자의 리더십 유형이 선수만족도와 경기력에 미치는 영향. 석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 한성유(2006). 한국과 홍콩 스쿼시 선수의 지도유형이 선수만족 및 경기력에 미치는 영향. 박사학위논문. 부산대학교 대학원.
- 허승은(2004). 스키코치의 지도유형이 선수만족 및 경기력에 미치는 영향. 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- Ames, C.(1987). The enhancement of student motivation. D. Kleiber & M. Maehr (Eds), *Advances in motivation & achievement*. 123-148. Greenwich. CR. JAI Press.
- Bandura, A.(1986). *Social foundation of thought and action: A social cognitive theory*. Engle wood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bass, B. M.(1985). *Leadership and performance beyond expectations*. New York: Free Press.
- Bass, B. M.(1990). *Bass & Stogdill's handbook of leadership: theory, research, and managerial applications*(3rd ed). New York: Free Press.
- Bass, Bernard M(1985). *Leadership and performance beyond expectations*. Binghamton University, State University of New York, p231-245.
- Black, S. J., & Weiss, M. R.(1992). The relationship among perceived coaching behaviors, perceptions of ability, and motivation in competitive age group swimmers. *Journal of Sport & Exercise*

- Psychology, 14, 309-325.
- Chelladurai, P.(1978). A contingency model of leadership in athletics. Unpublished doctoral dissertation. University of Waterloo. Canada.
- Chelladurai, P.(1993). Leadership. In R. N. Singer, M. M., & Tennant, L. K.(Eds.) Handbook on research on sport psychology, New York: McMILLAN.
- Chelladurai, P., & Carron, A. V.(1981). Task characteristics and individual differences, and their relationship to preferred leadership in sports. Psychology of Motor Behavior and Sport-1982(p-87). College Park, MD: North American Society for the Psychology of Sport and Physical Activity.
- Chelladurai, P., & Riemer, H. A.(1997). A classification of facets of athlete satisfaction. Journal of Sport Management.
- Chelladurai, P., & Saleh, S. D.(1980). Dimensions of leader behavior in sports: Development of a leadership scale. Journal of Sport Psychology, 2, 34-45.
- Cohn, P. J. (1994). The mental game of golf: A guide to peak performance. South Bend, Indiana: Diamond Communication, Inc.
- Cohn, P. J.(1991). An exploratory study on peak performance in golf. The Sport Psychologist 5.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Beyond boredom and anxiety. San Francisco, CA: Jossey-bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow the psychology of optimal experience. NY:
- Duda, J. L. (1998). Advance in sport and exercise psychology

- measurement. Purdue University Editor.
- Duda, J. L.(1998). Advances in sport and exercise psychology measurement. Purdue University Editor.
- Dwyer, J. M., & Fischer, D. G.(1990). Wrestlers' perceptions of coach's leadership as predictors of satisfaction with leadership. *Perceptual and Motor Skills*, 71, 511-517.
- Fiedler, F. E.(1967). A theory of Leadership effectiveness. New York: McGraw Hill.
- Flieshman, E. A., & E. F. Harris.(1962). Patterns of leadership behavior related to employee grievances and turnover. *Personnel Psychology*, 15.
- Jackson, S. A., Marsh, H. W. (1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience: The Flow State Scale. *Journal of Sport & Exercise Psychology*,(18)17-35.
- Locke, E. A., & Latham, G. P.(1990). Problem athletes and how to handle them. Pelham Books.
- Martens, R.(1987). American coaching effectiveness program: level 1 instructor guide(2nd ed). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Martens, R., & Peterson, J.(1972). Group cohesiveness as a determinant of success and member satisfaction in team performance. *International Review of Sport Sociology*, 6, 49-61
- Prentis-Hall.
- Privette, C., Bundrick, C. M. (1987). Measurement of experience: construct and content validity of the experience question naire. *Perceptual and Motor Skills*, 65, 315-332.

- Ravizza, K.(1977). Peak experiences in sport. *Journal of Humanistic Psychology*. 17(4), 35-40.
- Reimer, H. A., & Chlladurai, P.(1995). Leadership and satisfaction in athletics. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 17, 276-293.
- Reina, D. S., & Reina, M. L.(2000). Trust & betrayal in the workplace. *Annual Spring Conference Proceedings*, 22, 1-3.
- Robert, G, C.(1982). Achivement motivation and sport behavior. *Exercise and Spore Sciences Review*, (10): 198-207.
- Scanlan, T. K., Stein, G. L. & Ravizza, K.(1991). An in-depth study of former elite figure skaters III. Sources of Stress. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 13, 103-120.
- Schliessmav, E. S.(1987). Relationship between the congruence of preferred and actual leader behavior and subordinate satisfaction sith leadership. *Journal of Sport Behavior*.
- Snyder, E. E.(1972). Athletic dressing room slogans as folklore: A means of socializations of socialization. *International Review of Sport Sociology*, 7.
- Stogdill, R. M.(1972). Group productive, drive, and cohesiveness. *Organizational Behavior and Human Performance*, 8, 26-43.
- Vealey, R. S.(1988). Future directions in psychological skills training. *The sport Psychologist*, 2, 318-336.

설문지

귀중한 시간 내주셔서 감사합니다.

조선대학교 교육대학원 체육교육을 전공으로 하고 있는 (이름)입니다. (교수님성함)교수님 지도하에 경기지도자의 지도유형과 경기력과의 관계에 관한 연구를 수행하게 되었습니다.

본 연구는 학술논문 준비를 위한 연구과정의 일환으로 수행되는 것으로써 귀하의 답변은 소중한 기초자료로 사용될 것입니다. 본 설문지의 각 문항에는 정답이나 오답이 없으며 응답하신 개인의 신상에 관한 정보는 연구목적 이외에는 사용되지 않습니다. 귀하의 성실하고 적극적인 답변은 본 연구에서 중요한 연구 자료의 기초가 되오니 한 문항이라도 빠짐없이 응답하여 주시기 바랍니다.

본 연구조사에 협조해 주셔서 진심으로 감사드리며, 귀하의 발전과 행운을 기원합니다.



조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

연구자 : 조선대학교 체육교육전공 석사과정

지도교수 : 조선대학교 체육교육전공 교수

연락처 :

e-mail :

<설문지 답문 번호 척도>

전혀아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우그렇다
1	2	3	4	5

1. 다음은 귀하의 지도자에게 운동을 지도받으면서 느끼는 정도를 알아보기 위한 질문입니다. 각 문항을 읽으신 후 적합하다고 생각하는 번호에 체크(✓)를 해주시기 바랍니다.

항목	전혀아니다-매우그렇다				
	1	2	3	4	5
1. 코치는 선수들의 인격을 존중한다.					
2. 코치는 선수들의 의견을 존중한다.					
3. 코치는 선수들과의 약속을 잘 지킨다.					
4. 코치는 선수 입장을 이해한다.					
5. 코치는 선수들에게 진실하게 행동한다.					
6. 시험 때 위기상황에 잘 대처한다.					
7. 시험 때 대처능력이 뛰어나다.					
8. 시험 때 순간적인 판단을 잘한다.					
9. 시험 때 불리한 상황에 잘 대처한다.					
10. 시험 때 순간적인 판단을 잘한다.					
11. 시험을 예측하는 안목이 뛰어나다.					
12. 시험을 위한 대비가 뛰어나다.					

--	--	--	--	--	--

2. 다음은 귀하가 현재 참여하고 있는 운동에 얼마나 만족하고 몰입하는가에 관한 질문입니다. 적합하다고 생각하는 번호에 체크(✓)를 해주시기 바랍니다.

항목	전혀아니다-매우그렇다				
	1	2	3	4	5
1. 코치가 선수지도를 할 때 창의성을 가지고 새로운 기술을 가르친다고 생각한다.					
2. 코치에게서 자신의 발전이 될 새로운 기술을 배울 기회가 많다고 생각한다.					
3. 경기 후 경기 장면에 대한 승패 원인을 분석해 주고 있다고 생각한다.					
4. 코치는 훈련방법에 대해서 선수들의 건의를 받아들여 준다고 생각한다.					
5. 코치의 훈련지도 과정에서 어려운 것을 무리하게 훈련시킨다고 생각한다.					
6. 코치는 선수지도를 할 때 언행에 주의를 한다고 생각한다.					
7. 코치 선생님이 투철한 사명감과 능력을 갖추고 있다고 생각한다.					
8. 코치는 선수들의 실수를 교정하는데 특별하나 관심을 기울인다고 생각한다.					
9. 코치가 선수들 개개인에게 심리적 경기기술과 전술을 잘 설명해준다고 생각한다.					

3. 다음은 경기몰입에 관한 질문입니다. 문항을 읽어보신 후 적합하다고 생각되는 번호에 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

항목	전혀아니다-매우그렇다				
	1	2	3	4	5
1. 내 기술 정도면 상대방과 충분히 대적할 수 있다고 믿는다.					
2. 내 능력은 최고의 기술을 요하는 상황에 잘 맞는다.					
3. 내가 생각하기에 나는 경기에 요구하는 요구 조건들에 대해 충분히 대처할 수 있는 자신감이 있다.					
4. 시합에서의 도전 상황과 나 자신의 기술 수준은 똑같이 높은 수준이다.					
5. 내가 하는 일에 완전히 통제하고 있다고 느낀다.					
6. 나는 내가 하는 경기를 통제할 수 있다고 생각한다.					
7. 나는 자신을 완전히 통제하고 있다고 느낀다.					
8. 나는 내 몸을 완전히 통제하고 있다고 느낀다.					
9. 내가 참여한 경기를 할 때 아주 좋은 느낌이 든다.					
10. 나는 경기가 전적으로 가치 있는 경험이며 만족함을 주는 경험인 것을 안다.					
11. 경기 중 평소보다 시간이 느리거나 또는 빠르게 느껴질 때가 있다.					
12. 경기 중 평소와 다르게 시간이 지나갈 때가 있다.					
13. 나는 경기가 진행되는 동안 나의 경기 결과에 대해 걱정하지 않는다.					
14. 나는 내가 어떻게 보이는가에 신경을 쓰지 않는다.					
15. 다른 사람들이 나를 어떻게 생각하고 있는지를 전혀 걱정하지 않는다.					

4. 마지막으로 귀하의 일반적인 특성에 관한 질문입니다. 문항을 읽어보신 후 적합하다고 생각되는 번호에 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

1) 귀하의 소속팀은? ()

2) 귀하의 소속팀의 최근 3년간의 경기실적은?

① 우 승 ()회 ② 준우승 ()회 ③ 4강진출 ()회

④ 8강진출 ()회 ⑤ 16강진출 ()회

3) 귀하의 선수경력은?