

상급 스키어의 스포츠 재미가 여가 정체성 및 스키참가에 미치는 영향

Effects of Advanced Level Skier's Sport Enjoyment on Leisure Identity and Ski Participation

김동환
대한스키지도자연맹

Dong-Hwan Kim(kdh5036@hanmail.net)

요약

본 연구의 목적은 상급 스키어의 스포츠 재미가 여가 정체성 및 스키참가에 미치는 영향을 규명하는데 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 설문지를 이용하여 임의표집법(purposive sampling method)으로 256명의 상급 스키어 사례를 표집하였다. 수집된 자료는 SPSS 12.0 통계프로그램을 활용하여 조사도구의 타당도와 신뢰도 그리고 연구가설의 검증에 활용 되었다. 통계분석을 통해 최종적으로 다음과 같은 결과가 도출되었다. 첫째, 인구학적 특성에 따라 스포츠 재미의 일부요인은 차이가 나타났다. 인구학적 특성에 따라 여가정체성에는 차이가 나타나지 않았다. 인구학적 특성에 따라 참가정도에는 부분적인 차이가 나타났다. 둘째, 스포츠 재미의 일부요인은 여가 정체성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 스포츠 재미의 일부요인은 스키참가에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구를 통해 얻어진 결과는 상급 스키어를 이해하고, 그들의 욕구를 충족시키는데 유용한 정보를 제공할 것으로 기대된다.

■ **중심어** : | 상급 스키어 | 스포츠 재미 | 여가정체성 | 스키참가 |

Abstract

The purpose of this study was to examine the effect of sport enjoyment on leisure identity and ski participation. To collect data, the purposive sampling method was used. The collected 256 samples of advanced level skiers were analyzed using SPSS 12.0 program. Through statistical analysis, following results were extracted. First, some factors of sport enjoyment had differences in the mean score based on some demographical characteristics. However, leisure identity had no difference. The degree of ski participation had some differences in the mean score based on some demographical characteristics. Second, some factors of sport enjoyment influenced leisure identity. Third, some factors of sport enjoyment influenced the degree of ski participation. The results of this study are expected to be used for understanding advanced level skiers and satisfying the needs of advanced level skiers.

■ **keyword** : | Advanced Level Skier | Sport Enjoyment | Leisure Identity |

1. 서론

1990년대 중반 이후 스키와 스노보드는 겨울의 대표

적인 여가활동으로 우리 사회에서 큰 인기를 얻었다. 스키와 스노보드를 배우고자 하는 열풍은 스키장의 내장객수 증가로 이어져 경기도와 강원도에 많은 스키장

접수번호 : #100809-004

접수일자 : 2010년 08월 09일

심사완료일 : 2010년 08월 24일

교신저자 : 김동환, e-mail : kdh5036@hanmail.net

이 새롭게 문을 열었다. 그렇지만 2000년대 중반이후 스키인구의 증가 추세가 한계에 이르러 최근에는 여러 스키장이 운영에 어려움을 겪고 있다. 스키를 새롭게 배우고자하는 인구는 정점에 이르렀으나 상급스키어는 꾸준히 증가하고 있다.

이러한 추세는 다음의 두 현상을 통해 확인 가능하다. 하나는 2007년부터 대한스키지도자연맹[31]에서 발급하는 레벨I 자격증에 합격하는 인구가 매년 1000명을 넘고 있다는 점이고, 다른 하나는 그동안 1년에 1회만 연맹에서 주최하던 인터스키대회가 2008-2009시즌부터 스키용품업체에서 주최하는 2개의 대회가 새롭게 개최되기 시작했다는 점이다. 이러한 측면에서 볼 때, 상급 스키어들이 어떤 요인들로 인해 스키에 적극적으로 참가하게 되는지를 탐색하고 적극적으로 관리할 필요가 있다. 그 중에서도 빼 놓을 수 없는 부분이 그들이 경험하는 재미나 즐거움이다.

최근 여가경험에 관한 연구에서는 필수 경험요소인 '정서(emotionality)'적 측면에 관심을 갖기 시작하고 있는데, 박원임과 김길영[8]은 여가의 '정서'적 측면을 어떠한 활동에 연루되었을 때의 '감정상태'를 말하는 것으로 즐거움, 재미, 만족, 유쾌함, 기쁨 등이 포함된다고 하였다. 고동우[1]는 그 중에서도 재미를 거의 모든 여가활동 참가자들이 공통적으로 추구하는 체험으로 보고 있다. 이렇듯 즐거움이나 재미와 같은 긍정적인 정서는 스포츠 참여지속과 중단을 결정짓는 핵심요인으로 보고되고 있다[3][5].

이러한 재미는 매우 복합적인 긍정적 체험으로, 스포츠 재미(sport enjoyment)라는 개념을 도입한 Scanlan과 Simons[29]는 재미와 내적 동기는 동일한 개념이 아니며 특히 스포츠 활동의 재미는 포괄적인 개념이라고 주장하였다. 즉, 스포츠 재미는 '즐거움이나 좋아함 또는 재미와 같은 일반적인 느낌을 나타내는 스포츠경험에 대한 긍정적인 정서반응이다'라고 정의 하였다.

스포츠 재미 관련 연구는 대상에 따라 크게 세부류로 분류하여 설명할 수 있다. 첫 번째 부류로는 가장 전통적인 연구로 운동 선수들을 대상으로 스포츠 재미요인을 분석하는 연구들을 들 수 있다[2]. 두 번째 부류로는 초등학교에서부터 대학교 교양체육에 이르기까지 각종

체육수업에서 나타날 수 있는 스포츠 재미를 분석하는 연구들을 들 수 있다[11][16][20]. 세 번째 부류로는 생활체육이나 레저스포츠 상황에서 발생하는 스포츠 재미요인을 분석하는 연구들을 들 수 있다[4][5][7][14][18][21]. 상급 스키어의 인구가 증가하고, 그들의 여가참여를 증대시킬 수 있는 대회 또한 지속적으로 만들어지고 있는 상황에서 그들의 참가 지속과 중단의 핵심적인 역할을 하는 스포츠 재미를 세부적으로 분석해야 할 필요가 있다.

Stebbins[30]도 진지한 여가(serious leisure)를 설명하면서 언급하고 있듯이 지속적인 여가활동 참가자들은 동호회와 같은 여가사회계 내에서 자신들의 특유의 정서(unique ethos)를 공유하게 된다. 스키어도 마찬가지이며 개인은 동호회와 같은 여가집단에서 자신의 역할을 내재화함으로써 여가정체성(leisure identity)을 형성하게 된다. 여가정체성 현출성(leisure identity salience)이라함은 개인의 다양한 사회적 정체성 중 여가활동에서의 역할 정체성이 차지하는 비중을 의미한다[9]. 본 연구에서는 여가정체성 현출성과 여가정체성을 같은 의미로 사용한다. 따라서 여가정체성이 높다는 뜻은 여가활동 참가자들이 자신의 여가활동을 다른 활동에 비해 중요하게 생각한다는 의미이다.

여가정체성은 최근의 여러 연구를 통해 여가활동 참가자들의 생활만족이나 심리적 웰빙과 같은 행복감을 증대시키는 주요 매개변인이라는 사실이 밝혀지고 있다[10][12][13][15][17][19][26][27]. 따라서 상급 스키어의 여가정체성을 통제할 수 있는 변인을 탐색하는 연구가 필요하다. 재미는 스포츠형 여가활동 참가를 지속하게 하는 중요 동기요인으로 스키어의 여가정체성 및 스키참가를 설명하는 중요한 요인으로 작용할 수 있다. 엄대영[14]은 축구동호인의 재미요인이 감정적 애착에 긍정적인 영향을 미치며, 김인형[6]은 댄스스포츠 매니아의 재미요인이 감정적 애착에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고하고 있어 스키어의 스포츠재미가 여가정체성에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 가설을 설정할 수 있다.

또한 해양레저스포츠 참가재미[25], 댄스스포츠 재미[28], 대학 교양체육의 재미[16], 축구 동호인의 재미

[14] 등과 같이 다양한 종목의 재미요인들이 여가활동을 지속하는데 결정적인 역할을 한다는 연구결과가 보고된 바 있다. 따라서 상급 스키어의 경우에도 스키의 재미요인이 스키참가에 유의한 영향을 미칠 것이라는 가설을 설정할 수 있다.

본 연구는 상급 스키어의 스포츠 재미가 여가정체성 및 스키참가에 미치는 영향을 밝히는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

가설 I. 상급 스키어의 일반적인 특성에 따라 상급 스키어의 스포츠 재미, 여가정체성, 스키 참가는 차이가 있을 것이다.

가설 II. 상급 스키어의 스포츠 재미는 여가정체성에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 III. 상급 스키어의 스포츠 재미는 스키참가에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

II. 연구방법

1. 연구대상

스키는 합판, 얇은 판자, 글라스, 메탈 등의 재료로 만들어진 길고 평평한 활면에 구두나 장화를 붙인 것을 신고 눈 위를 활주하는 스포츠[32]로 국제스키연맹(FIS)에는 알파인, 노르딕, 크로스컨트리, 스노보드, 스키점프, 프리스타일이 소속되어 있다. 본 연구에서는 그 중 여가활동으로 국내에서 가장 인기가 높은 알파인 스키와 스노보드 참가자들을 대상으로 하였다.

표 1. 연구 대상자들의 일반적인 특성

	구분	빈도	퍼센트
성별	남자	198	77.3
	여자	58	22.7
결혼 여부	기혼	54	21.1
	미혼	202	78.9
학력	고졸	22	8.6
	대학재학	110	43.0
	대졸	77	30.1
	대학원이상	47	18.4

연령	24세이하	78	30.5
	25-29세	52	20.3
	30-34세	68	26.6
	35세이상	58	22.7
실력 수준	롱턴까지	33	12.9
	숏턴까지	34	13.3
	벤티준비	23	9.0
	벤티소지	103	40.2
	준지도자	43	16.8
스키참가 종류	정지도자	20	7.8
	스키	91	35.5
	스노보드	142	55.5
소득 수준	둘다	23	9.0
	200만원미만	50	19.5
	200-299만원	51	19.9
	300-399만원	37	14.5
	400-499만원	16	6.3
	500만원이상	44	17.2
결측값	58	22.7	
전체		256	100

본 연구에서 상급 스키어란 롱턴 이상의 기술을 구사하는 스키어를 의미한다. 따라서 롱턴 이상의 기술을 구사하는 상급 스키어들을 모집단으로 하여 임의표집법(purposive sampling method)으로 연구대상자를 표집하였다. 구체적으로 대학 스키 수업 정강사 및 보조강사, 수키수업 상급 수강생, 스키 레벨II(준지도자) 수험생 등으로부터 설문을 받았다. 상급 스키어를 대상으로 선정하기 위하여 실력수준을 표집의 기준으로 삼았다. 따라서 스키/스노보드를 처음 타는 초보자들은 제외되었다.

표집된 연구 대상자들의 구성은 [표 1]에서 보는 바와 같다. 최초로 표집된 280명의 연구 대상자 중 설문에 성실하게 응답한 것으로 판단되어 최종적으로 선별된 대상자는 총 256명이다. 성별로는 남자가 198명(77.3%), 여자가 58(22.7%)으로 남자가 많이 표집되었으며, 결혼 여부에 따라서는 기혼이 54명(21.1%), 미혼이 202명(78.9%)으로 미혼이 대다수를 차지하였다.

학력은 고졸 22명(8.6%), 대학재학 110명(43.0%), 대졸 77명(30.1%), 대학원 이상 47명(18.4%)이 표집되었다. 학력의 경우 고졸의 비율이 매우 낮게 표집되었다. 연령은 24세 이하 집단이 78명(30.5%), 25-29세 52명(20.3%), 30-34세 68명(26.6%), 35세 이상 58명(22.7%)으로 전체의 연령대로 볼 때, 젊은 층의 표집 비율이 높았다. 실력수준은 표집된 대상자 모두 롱턴 이상의 기

술을 구사할 수 있으며, 룡턴까지의 기술을 구사하는 집단이 33명(12.9%), 슛턴까지가 34명(13.3%), 뱁지준비 23명(9.0%), 뱁지소지 103명(40.2%), 준지도자 43명(16.6%), 정지도자 20명(7.8%)으로 뱁지를 소지하고 준지도자를 준비하는 인원들이 가장 많이 표집되었다. 슂키참가 종류는 슂키만 즐기는 인원이 91명(35.5%), 슂노보드만 즐기는 인원이 142명(55.5%), 둘 다 즐기는 인원이 23명(9.0%)을 차지해 슂노보드만 즐기는 인원이 가장 많이 표집되었다. 소득수준은 개방형 질문문항을 사용하여 결측인원이 58명(22.7%)으로 높게 나타났으며, 200명 미만인 50명(19.5%), 200-299만원 51명(19.9%), 300-399만원 37명(14.5%), 400-499만원 16명(6.3%), 500만원 이상 44명(17.2%)으로 고른 분포를 보였다. 그렇지만 결측인원이 많은 이유로 통계분석에 활용하는 데는 오류의 가능성이 높아 사용하지 않았다.

2. 조사도구

본 연구에서 사용한 조사도구는 설문지로 [표 2]에서 보는 바와 같이, 크게 배경변인, 참가정도, 슂포츠 재미, 여가 정체성 등의 차원에서 설문지를 구성하였다.

배경변인으로는 성별, 결혼여부, 학력, 연령, 소득수준, 그리고 슂키 참가종류 등이 설문 내용에 포함되었다. 그 중 연령과 소득 수준은 개방형으로 질문되었고 나머지 문항은 폐쇄형으로 질문 되었다. 참가정도는 경력, 빈도, 그리고 강도로 구분되었고, 경력은 ‘스키를 탔던 총 시즌 수’, 빈도는 ‘1시즌 동안 슂키를 타는 횡수’, 강도는 ‘스키장을 방문하여 슂키를 즐기는 시간’을 의미한다. 슂포츠 재미 척도는 조보성[23]의 연구에서 사용한 척도를 슂키 상황에 맞게 수정하여 사용하였다. 여가 정체성 척도는 이연주[17]에서 사용한 문항을 그대로 사용하였다. 참가정도는 개방형 질문으로 측정되었고, 슂포츠 재미는 5점 리커트 척도로 ‘전혀 그렇지 않다’에 1점을, ‘매우 그렇다’에 5점을 부여하였다. 여가 정체성 현출성 문항은 7점 리커트 척도로 측정되었으며, ‘전혀 아니다’에 1점을 ‘대체로 아니다’에 2점, ‘아닌 편이다’에 3점, ‘중간이다’에 4점, ‘그런 편이다’에 5점, ‘대체로 그렇다’에 6점, ‘매우 그렇다’에 7점을 부여하였다.

표 2. 설문지 구성

변 인	하위요인	문 항 수
배경변인	성별	1
	결혼여부	1
	학력	1
	연령	1
	소득수준	1
	참가종류	1
참가정도	경력	1
	빈도	1
	강도	1
스�포츠 재미	일상탈출	8
	승리/경쟁	4
	대인관계	4
	몰입	4
	체력/건강	4
	기술/기량	4
여가 정체성	현출성	6
	합계	43

3. 타당도 및 신뢰도

조사도구의 내용타당도를 높이기 위하여 슂키 정강사(LEVEL III) 소지자 3명, 여가레크리에이션을 전공한 박사학위 소지자 3명으로 구성된 전문위원회로부터 설문내용의 적합성을 점검받았다. 또한 구성타당도를 확인하기 위하여 조사도구에 대한 탐색적 요인분석을 실시하였다. 탐색적 요인분석은 요인추출방법으로 주 요인분석을, 회전방법으로 베리맥스(Varimax)를 이용하여 고유치(eigen value)가 1.0 이상인 요인만을 추출하였다. 그 결과 [표 3]에서 보는 바와 같이, 슂포츠 재미는 6개의 하위요인이 도출되었고 전체 슂포츠 재미의 75.2%를 설명하고 있으며, 여가 정체성 현출성은 단일요인이며 72.3%를 설명하는 것으로 확인되었다. 개별타당도를 확인하기 위하여 통계처리에 사용하는 모든 변인들의 상관관계를 분석하였다. 그 결과 [표 4]에서 보는바와 같이 모든 요인들 간의 Pearson 상관계수가 다중공선성의 기준인 .80을 넘지 않아 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 나타났다. 척도의 신뢰도를 검증하기 위하여 Cronbach’s Alpha 값을 활용하였다. 그 결과 [표 3]에서 보는 바와 같이, 모든 하위요인의 신뢰도 계수가 .832 이상으로 신뢰도가 높게 나타났다.

표 3. 스포츠 재미와 여가 정체성의 요인분석 및 신뢰도 분석결과

문항	스포츠재미						여가 정체성
	일상 탈출	승리 경쟁	대인 관계	몰입	체력 건강	기술 기량	
스키(스노우보드)를 타고나면 마음이 편해진다.	.825	.148	.161	.187	.248	.124	
스키를 타고나면 기분이 좋아진다.	.801	.148	.154	.213	.223	.088	
스키를 타면 스트레스가 해소된다.	.787	.136	.226	.131	.230	.103	
스키를 타고 나면 정신이 맑아진다.	.737	.154	.171	.240	.293	.147	
스키를 탈 때 일상생활의 골칫거리를 잊을 수 있다.	.696	.154	.286	.261	.047	.122	
스키를 타면 자유로워서 좋다.	.684	.097	.278	.150	.282	.250	
스키를 탈 때 땀 생각이 나지 않아서 좋다.	.677	.145	.299	.322	.100	.069	
스키는 지루한 일상생활의 활력소가 된다.	.500	.082	.495	.293	.236	.203	
스키를 탈 때 기록을 세우는 것을 좋아한다.	.115	.883	.135	.051	.166	.126	
스키 대회에 나가 것을 즐긴다.	.223	.866	.088	.090	.039	.145	
관중 앞에서 시합하는 것을 좋아한다.	.137	.860	.122	.147	.042	.122	
스키 시합에서 이기는 것을 즐긴다.	.106	.847	.172	.114	.135	.191	
스키 타는 사람들과 어울리는 것이 재미있다.	.265	.223	.807	.184	.155	.001	
스키를 통해 친구(친한 사람)를 사귀었다.	.239	.093	.805	.196	.104	.141	
스키를 통해 만난 사람들은 친절하다.	.226	.161	.782	.123	.183	.135	
스키를 타면서 여러 사람들을 접할 수 있어서 좋다.	.379	.162	.674	.295	.123	.097	
스키를 탈 때 그 활동 자체에 완전히 몰두하게 된다.	.294	.065	.256	.791	.105	.103	
스키를 탈 때면 정신집중이 잘된다.	.278	.087	.123	.720	.236	.158	
스키 하는 동안 내 생각과 행동이 일치되는 것을 느낀다.	.176	.126	.228	.671	.221	.278	
스키를 너무 열심히 탄 나머지 시간 감각을 잃어버리기도 한다.	.314	.180	.166	.623	.100	.013	
스키는 나의 순발력 향상에 도움이 된다.	.295	.242	.013	.170	.772	.131	
스키는 나의 건강을 지켜준다.	.351	.160	.106	.180	.716	.026	
스키를 타면 다리에 힘이 좋아진다.	.202	.055	.331	.043	.709	.191	
스키는 나의 운동신경 발달에 도움이 된다.	.204	.132	.231	.344	.681	.134	
스키를 잘 타는 편이다.	.104	.206	.079	.115	.146	.870	
주위에서 나한테 스키를 잘 탄다고 한다.	.261	.218	.109	.126	.094	.835	
스키는 내 능력을 알아 볼 수 있어서 좋다.	.174	.389	.296	.335	.222	.505	
스키는 나에게 무엇인가 할 수 있다는 자신감을 준다.	.252	.313	.359	.366	.269	.435	
스키는 나에게 다른 것이 대신할 수 없는 특별한 의미를 가지고 있다.							.896
스키가 없는 생활은 상상할 수도 없다.							.877
스키는 내가 어떤 사람인지를 표현하는 중요한 부분이다.							.871
나는 스키를 그만두라는 강요를 받는다면 기분이 상할 것이다.							.848
나는 스키를 타지 않을 때에도 스키가 생각난다.							.818
다른 사람들이 나에게 대해 생각할 때 다른 모습보다는 스키와 연관해서 기억했으면 좋겠다.							.791
고유값	12.942	2.661	1.587	1.486	1.240	1.151	4.344
%분산	46.220	9.504	5.669	5.306	4.429	4.110	72.399
%누적	46.220	55.724	61.393	66.700	71.128	75.238	72.399
신뢰도	.941	.932	.902	.832	.846	.865	.922

표 4. 상관관계분석 결과

	몰입	체력건강	기술기량	승리경쟁	일상탈출	대인관계	여가정체성	경력	빈도	강도
몰입	1									
체력건강	.556**	1								
기술기량	.573**	.535**	1							
승리경쟁	.365**	.360**	.555**	1						
일상탈출	.670**	.650**	.585**	.410**	1					
대인관계	.583**	.507**	.530**	.403**	.672**	1				
여가정체성	.634**	.491**	.661**	.463**	.671**	.659**	1			
경력	.121	.142*	.283**	.045	.168**	-.014	.130*	1		
빈도	.240**	.234**	.213**	.363**	.169**	.344**	.319**	-.245**	1	
강도	.100	.049	-.013	.093	.034	.099	-.006	-.209**	.072	1

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

4. 조사절차

본 조사는 시즌 중·후반인 2010년 1월 20일부터 3월 20일까지의 기간에 이루어졌다. 모든 설문은 자기평가 기입법(self-administration method)으로 이루어졌으며, 사전에 교육한 조사요원이 연구대상자들이 모여 있는 장소를 방문하여 직접 배포하고, 그 자리에서 회수하였다.

5. 자료처리

설문지를 통해 수집된 자료는 통계적인 방법으로 분석되었다. 통계분석을 위하여 윈도우용 SPSS 12.0과 AMOS 5.0 통계프로그램을 이용하였다. 구체적인 통계 기법으로는 첫째, 연구대상의 배경변인을 확인하기 위하여 빈도분석을 실시하였다. 둘째, 조사도구의 구성타당도를 확인하기 위하여 탐색적 요인분석을 실시하였다. 셋째, 변인들간의 다중공선성을 확인하기 위하여 Pearson의 상관관계분석법을 사용하였다. 넷째, 신뢰도를 확인하기 위하여 Cronbach의 신뢰도분석법을 사용하였다. 다섯째, 인구학적 특성에 따른 분석변인의 차이를 검증하기 위하여 독립 t검정과 일원변량분석(one-way ANOVA)을 실시하였다. 여섯째, 변인간의 영향력을 확인하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 인구학적 특성에 따른 스포츠재미, 여가정체성, 스키참가의 차이

본 연구의 '가설 I'을 검증하기 위하여 변량분석방법 중 독립 t검정과 일원변량분석(one-way ANOVA)을 실시하였다. 일원변량분석의 사후분석은 Sheffe의 분석법을 활용하였다. 인구학적 특성 변인 중 소득수준은 설문조사 과정에서 개방형으로 질문한 결과 결측인원이 58명(22.7%)으로 높은 비율을 차지하였다. 이는 전체 인원의 1/5 이상의 인원이라 통계결과 및 해석에 오류가 발생할 여지가 있어 통계분석에서 제외하였다. 또한 표집된 인원 중 고졸이하의 학력을 가진 인원이 22명(8.6%)으로 변량분석을 위한 최소기준인 30명에 못

미처 분석에서 제외하고 대학재학 이상의 학력자만을 대상으로 통계처리 하였다.

통계결과는 [표 5]에서 보는 바와 같이, 성별에 따라서는 스포츠 재미와 여가정체성, 그리고 스키참가 모두에서 유의한 차이가 존재하지 않는 것으로 나타났다. 결혼여부에 따라서는 참가경력에서 $p < .001$ 의 유의수준으로 기혼($M=12.02$)이 미혼($M=5.56$)보다 높은 것으로 나타났고, 참가빈도에서 $p < .001$ 의 유의수준으로 미혼($M=3.69$)이 기혼($M=2.70$)보다 높은 것으로 나타났으며, 참가강도에서도 $p < .001$ 의 유의수준으로 미혼($M=6.89$)이 기혼($M=4.67$)보다 높은 것으로 나타났다. 스키참가 유형에 따라서는 참가경력에서만 $p < .001$ 의 유의수준으로 스키참가자($M=10.26$)가 스노보드 참가자($M=4.52$)보다 높게 나타났고, 그 외의 변인에서는 차이가 없는 것으로 나타났다. 학력의 경우 $p < .001$ 의 유의수준으로 대졸($M=3.91$)과 대학원 이상($M=3.91$)의 학력을 가진 집단이 대학 재학생($M=3.49$)의 집단보다 높은 기술/기량의 재미를 느끼는 것으로 나타났다. 참가경력에서는 $p < .001$ 의 유의수준으로 대학원 이상($M=12.11$)의 학력을 가진 집단이 가장 높고, 그 다음 대졸($M=7.79$) 집단이 높고, 대학 재학($M=3.91$) 집단이 가장 낮은 것으로 나타났다. 참가빈도는 반대로 $p < .001$ 의 유의수준으로 대학 재학($M=4.05$) 집단이 대졸($M=3.27$)과 대학원 이상($M=2.91$)의 집단보다 높게 나타났다. 참가강도에서는 $p < .01$ 의 유의수준으로 대학원 이상($M=7.15$)의 집단이 대졸($M=5.58$) 집단보다 높은 것으로 나타났다. 연령에 따라서는 스포츠 재미요인 중 기술/기량의 재미에서 차이가 나타났다. 구체적으로 $p < .001$ 의 유의수준으로 24세 이하($M=3.56$)의 연령집단이 그 이상의 모든 집단들보다 기술/기량의 재미가 낮은 것으로 나타났다. 연령에 따라 스키참가정도에서도 차이가 나타났다. 참가경력은 $p < .001$ 의 유의수준으로 35세 이상($M=12.03$)의 연령집단이 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 30-34세($M=7.68$), 25-29세($M=5.96$) 집단이 높게 나타났고, 24세 이하($M=3.10$)이 집단이 가장 낮게 나타났다. 참가빈도는 반대로 $p < .001$ 의 유의수준에서 24세 이하($M=4.28$)의 연령 집단이 가장 높게 나타났고, 그 다음 25-29세($M=3.52$), 30-34세($M=3.32$) 집단

표 5. 인구학적 특성에 따른 스포츠 재미, 여가 정체성, 스키참가의 차이

구분	N	스포츠 재미						여가 정체성	참가정도			
		몰입	체력건강	기술기량	승리경쟁	일상탈출	대인관계		경력	빈도	강도	
성별	남자	198	3.72±.70	4.01±.68	3.68±.73	2.87±1.03	4.02±.75	4.02±.78	5.06±1.34	7.07±5.87	3.39±1.34	6.49±3.55
	여자	58	3.56±.61	4.09±.63	3.68±.65	2.94±1.05	4.02±.64	4.16±.69	5.15±1.20	6.43±6.23	3.79±1.15	6.19±2.08
	t값		1.55	-.83	.01	-.46	.01	-1.24	-.45	.72	-2.08	.61
결혼 여부	기혼	54	3.76±.64	4.13±.54	3.73±.77	2.67±.98	4.18±.76	3.99±.87	5.33±1.55	12.02±7.58	2.70±1.18	4.67±1.81
	미혼	202	3.66±.69	4.00±.70	3.67±.70	2.94±1.04	3.98±.71	4.07±.73	5.01±1.23	5.56±4.56	3.69±1.27	6.89±3.42
	t값		.89	1.22	.58	-1.69	1.84	-.69	1.58	7.90***	-5.14***	-4.61***
스키 참가 유형	스키	91	3.79±.70	4.09±.63	3.70±.77	2.82±1.08	4.17±.70	4.15±.77	5.31±1.43	10.26±7.54	3.40±1.32	6.46±4.30
	스노보드	142	3.67±.62	4.02±.71	3.69±.68	2.98±.98	3.99±.73	4.05±.72	5.10±1.15	4.52±3.39	3.68±1.26	6.42±2.56
	t값		1.36	.76	.05	-1.19	1.88	1.01	1.26	7.92***	-1.66	.10
학력	대학재학A	110	3.61±.65	3.93±.72	3.49±.66	2.92±.94	3.92±.77	4.10±.71	4.95±1.15	3.91±3.59	4.05±1.15	6.92±2.48
	대졸B	77	3.79±.63	4.15±.65	3.91±.69	3.00±1.09	4.13±.62	4.10±.73	5.29±1.25	7.79±3.73	3.27±1.11	5.58±2.62
	대학원이상C	47	3.76±.74	4.05±.58	3.91±.72	2.93±1.13	4.13±.69	3.95±.85	5.07±1.53	12.11±9.23	2.91±1.30	7.15±5.34
	F값 (Scheffe)		1.99	2.38	11.02***	.15	2.65	.79	1.68	41.97***	19.39***	4.78**
연령	24세이하A	78	3.56±.66	3.92±.64	3.41±.61	2.88±.90	3.91±.63	4.05±.72	4.90±1.06	3.10±2.85	4.28±1.06	7.12±2.52
	25-29세B	52	3.71±.67	4.03±.79	3.78±.72	2.91±1.14	3.93±.87	4.15±.75	5.05±1.23	5.96±5.09	3.52±1.32	7.02±3.25
	30-34세C	68	3.75±.76	4.14±.70	3.88±.67	3.02±.99	4.11±.71	4.06±.78	5.11±1.45	7.68±4.63	3.32±1.14	5.74±1.61
	35세이상D	58	3.75±.61	4.04±.53	3.73±.79	2.69±1.14	4.15±.71	3.97±.81	5.32±1.49	12.03±7.11	2.55±1.14	5.76±4.98
	F값 (Scheffe)		1.23	1.24	6.29***	1.08	1.78	.48	1.18	36.74***	25.48***	3.65*

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

이 높게 나타났으며, 35세 이상(M=2.55)의 연령집단이 가장 낮은 것으로 나타났다. 참가강도는 .05의 수준으로 24세 이하(M=7.12)의 연령집단이 30-34세 집단(M=5.74)과 35세 이상(M=5.76)의 연령 집단보다 높은 것으로 나타났다. 이상의 결과로 ‘가설 I’은 부분적으로 채택되었다.

2. 스포츠 재미가 여가정체성에 미치는 영향

본 연구의 ‘가설 II’를 검증하기 위하여 입력(Enter) 방식의 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 [표 6]에서 보는 바와 같다.

스포츠 재미요인의 하위요인을 독립변인으로, 여가 정체성을 종속변인으로 설정하여 다중회귀분석을 실시한 결과 재미요인 중 몰입($\beta=.181, p<.01$)을 비롯한 기술/기량($\beta=.289, p<.001$), 일상탈출($\beta=.223, p<.01$), 대인관계($\beta=.256, p<.001$) 등의 4개 하위요인이 여가정체성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 모

형의 설명력은 62.4%로 매우 높게 나타났다. 이상의 결과로 ‘가설 II’는 채택되었다.

표 6. 스포츠 재미가 여가 정체성에 미치는 영향

종속	독립	B	SE	β	t
여가 정체성	몰입	.348	.109	.181	3.199**
	체력건강	-.123	.105	-.063	-1.170
	기술기량	.532	.103	.289	5.148***
	승리경쟁	.082	.060	.065	1.368
	일상탈출	.402	.117	.223	3.442**
	대인관계	.440	.095	.256	4.644***
$R^2=.624, F=68.758***$					

p<.01, *p<.001

3. 스포츠재미가 스키참가에 미치는 영향

본 연구의 ‘가설 III’을 검증하기 위하여 입력(Enter) 방식의 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 [표 7]에서 보는 바와 같다.

표 7. 스포츠 재미가 스키 참가정도에 미치는 영향

종속	독립	B	SE	β	t
경력	몰입	-.248	.744	-.028	-.334
	체력건강	.082	.717	.009	.115
	기술기량	3.459	.706	.414	4.897***
	승리경쟁	-.796	.411	-.138	-1.934
	일상탈출	1.604	.800	.196	2.006*
	대인관계	-2.324	.649	-.298	-3.582***
	$R^2=.146, F=7.104***$				
빈도	몰입	.200	.157	.104	1.273
	체력건강	.255	.152	.130	1.682
	기술기량	-.196	.149	-.107	-1.315
	승리경쟁	.403	.087	.317	4.631***
	일상탈출	-.496	.169	-.274	-2.933**
	대인관계	.568	.137	.330	4.143***
	$R^2=.215, F=11.362***$				
강도	몰입	.693	.435	.144	1.595
	체력건강	.151	.419	.031	.360
	기술기량	-.839	.413	-.183	-2.032*
	승리경쟁	.404	.240	.127	1.679
	일상탈출	-.476	.467	-.106	-1.020
	대인관계	.499	.379	.116	1.316
	$R^2=.038, F=1.644***$				

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

스포츠 재미요의 하위요인을 독립변인으로, 스키 참가 정도를 종속변인으로 설정하여 다중회귀분석을 실시한 결과 재미요인 중 기술/기량($\beta=.414, p<.001$), 일상탈출($\beta=.196, p<.05$), 대인관계($\beta=-.298, p<.001$)의 재미가 참가경력에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 스포츠 재미가 참가경력에 미치는 영향력은 14.6%인 것으로 나타났다. 참가빈도에는 스포츠 재미요인 중 승리/경쟁($\beta=.317, p<.001$), 일상탈출($\beta=-.274, p<.01$), 대인관계($\beta=.330, p<.001$)의 재미가 유의한 영향을 미치며, 21.5%의 모형 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 참가강도에는 기술/기량($\beta=-.183, p<.05$)의 재미요인만이 유의한 영향을 미치며, 3.8%의 모형 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 이상의 결과로 ‘가설 III’은 부분적으로 채택되었다.

IV. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는 상급 스키어의 스포츠 재미가 여가정체성과 스키참가에 미치는 영향을 밝히기 위하여 진행되었다. 분석을 통하여 나타난 연구결과와 선행연구를 기초로 다음과 같이 논의하고자 한다.

첫째, 인구학적 특성에 따라 스포츠 재미의 일부요인은 차이가 나타났다. 인구학적 특성에 따라 여가정체성에는 차이가 나타나지 않았다. 인구학적 특성에 따라 참가정도에는 부분적인 차이가 나타났다. 대부분의 인구학적 특성에서 스포츠 재미 및 여가정체성의 차이가 나타나지 않은 점은 이들 두 변인이 보편적인 사회심리적 특성임을 예상해 볼 수 있다. 단지 학력과 연령에서 대학재학생 및 24세 이하 집단이 그 이상의 집단보다 기술/기량의 재미가 낮은 것으로 나타난 이유는 대부분의 스키어들이 대학생이 되어서 스키/스노보드를 본격적으로 타기 시작하여 높은 수준의 기량을 발휘하는 데에는 수년간의 시간이 필요하기 때문에 대학 재학생들 보다는 졸업생들이 24세 이하집단보다는 그 이상의 연령집단에서 기술/기량의 재미가 높은 것을 판단된다. 인구학적 특성에 따른 스포츠 재미의 하위요인들에 대한 평균을 살펴보면, 모든 요인에서 3.0이상의 높은 점수를 보이고 있으나 승리/경쟁에서는 대부분 3.0이하로 낮은 점수를 보이고 있다. 반면, 조보성, 이연주, 김미량[24]의 베드민턴 동호인들의 스포츠 재미연구에서는 승리/경쟁의 재미가 높게 나타났다. 조방현[22]의 연구에서 제시되었듯이 상급 스키어들은 스키 참가과정에서 경쟁심을 느끼고 있으며, 대회에 참가하고자 하는 욕구를 갖고 있다. 그렇지만 인터스키의 경우 레이싱 선수들보다 대회참가의 기회가 많지 않기 때문에 스키어들이 승리/경쟁의 재미를 경험할 기회가 많지 않다. 따라서 스키관련 기관에서는 보다 많은 대회를 개최하여 기회를 스키어들에게 승리/경쟁의 기회를 제공하고 노력해야 할 것이다. 최근 인터스키 대회가 조금씩 신설되기 시작하였는데, 이는 스키어들의 재미 기회를 높이는 차원에서 매우 바람직한 현상이라 할 수 있다.

상급 스키어들의 스키 참가정도는 성별에 따라 차이

가 없는 것으로 나타났고, 결혼 여부에 따라서는 차이가 있었는데, 경력은 기혼이 높게 나타났고, 빈도와 강도는 미혼이 높게 나타났다. 이는 기혼자들의 경우는 연령이 높기 때문에 경력이 높게 나타난 것이고, 빈도와 강도는 미혼이 기혼자보다 개인적인 시간을 더 많이 낼 수 있기 때문인 것으로 보여진다. 참가유형에 따라서는 스키 참가자들이 스노보드 참가자들보다 경력이 높은 것으로 나타났는데, 이는 스키가 스노보드보다 국내에 보급된 시기가 오래 되었기 때문에 나타나는 결과라고 볼 수 있다. 학력과 연령에 따라 참가정도에 차이가 있게 나타난 것은 24세 이하의 연령대가 대부분 대학재학생들로 이들은 스키시즌이 겨울방학과 일치하기 때문에 다른 직장인들에 비해 빈도와 강도가 높으며, 어리기 때문에 상대적으로 경력은 낮게 나타난 결과로 해석할 수 있다.

둘째, 스포츠 재미의 일부요인은 여가정체성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 여가정체성은 여가활동 참가자들이 생활만족[10][12][26], 행복감[19], 심리적 웰빙[13][15][27] 등의 긍정적인 심리상태를 경험하는데 중요한 매개변인으로 인정되어 왔다. 여가정체성을 통제할 수 있는 요인으로는 재미와 같은 내재적 보상[1]과 스포츠몰입[12][13][15]이 보고되었다. 본 연구에서는 여가정체성을 통제할 수 있는 요인으로 스포츠 재미의 몰입, 기술/기량, 일상탈출, 대인관계 등이 탐색되었다. 따라서 상급 스키어들의 여가정체성을 높이기 위하여 탐색된 요인들을 강화하기 위한 프로그램을 마련하는 것이 바람직하다.

셋째, 스포츠 재미의 일부요인에서 스키참가에 긍정적 혹은 부정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 스포츠 재미 요인 중 스키참가 경력에 긍정적인 영향을 미치는 요인으로 기술/기량과 일상탈출의 재미가 탐색되었고, 부정적인 영향을 미치는 요인으로 대인관계의 재미가 탐색되었다. 기술/기량의 재미와 일상탈출의 재미를 많이 느낄수록 더 오래 참가하게 되고, 대인관계의 재미가 높을수록 경력은 오히려 짧아진다고 할 수 있다. 이는 대인관계의 재미가 경력을 지속하는데 부정적인 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있으며, 반대로 경력이 오래될수록 대인관계의 재미가 낮아진다고 해석할 수

도 있다. 따라서 이에 대한 세부적인 연구로 문화기술적인 연구나 개방형 질문을 통한 질적연구를 수행해야 할 필요가 있다.

스포츠 재미 요인 중 스키참가 빈도에 긍정적인 영향을 미치는 요인으로 승리/경쟁의 재미와 대인관계의 재미가 탐색되었고, 부정적인 영향을 미치는 요인으로 일상탈출의 재미가 탐색되었다. 이는 승리/경쟁의 재미와 대인관계의 재미가 높을수록 참가빈도가 높고, 일상탈출의 재미가 높을수록 빈도는 낮다는 의미이다. 승리/경쟁의 재미를 느끼는 사람들은 대회참가를 즐기거나 준비하는 사람들일 가능성이 높고, 대인관계의 재미를 느끼는 사람들은 다른 스키어들과 함께 어울리기를 즐기기 때문에 스키장을 자주 방문할 가능성이 높다고 해석할 수 있다. 반면 일상탈출의 재미를 느끼는 스키어들은 낮은 빈도로 참가함으로써 일상탈출감을 더 크게 느낄 수 있을 것이다.

스포츠 재미 요인 중 스키참가 강도에 부정적인 영향을 미치는 요인으로 기술/기량의 재미가 탐색되었다. 이는 기술/기량의 재미가 높을수록 스키장을 방문하여 더 짧은 시간 동안 스키를 타는 것을 의미한다. 그렇지만 회귀분석결과 설명력이 매우 낮은 것으로 나타나 결과해석에 주의가 요구된다.

스포츠 재미는 해양레저스포츠 참가재미[25], 댄스스포츠 재미[28], 대학 교양체육의 재미[16], 축구 동호인의 재미[14] 등의 다양한 종목 참가자들에게서 여가활동을 지속하는데 결정적인 역할을 하고 있다. 본 연구결과에서도 스포츠 재미는 상급 스키어들의 참가정도에 부분적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그렇지만 선행연구에서는 스포츠 재미가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 밝혀졌던 반면, 본 연구에서는 세부적인 차원에서 부정적인 영향을 미치는 요인들도 발견되었다. 따라서 이에 대한 추가적인 연구가 진행될 필요가 있다.

1990년대 이후 스키참가 인구가 급속도로 증가한 이후 우리 사회에 상급 스키어들의 인구가 꾸준히 증가하였다. 스키장을 찾는 내장객들의 전체 스키수준이 높아짐에 따라 이들에 대한 세부적인 분석이 이루어져야 하고, 추가적인 연구가 이루어져야 할 필요가 있다.

2. 결론

이상과 같은 연구결과와 논의를 통해 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 첫째, 상급 스키어의 인구학적 특성에 따라 스포츠 재미의 일부요인은 차이가 있다. 구체적으로 학력과 연령에 따라 기술/기량의 재미에 차이가 있다. 인구학적 특성에 따라 여가정체성에는 차이가 없다. 인구학적 특성에 따라 참가정도에는 부분적인 차이가 있다. 구체적으로 결혼여부, 스키참가유형, 학력, 그리고 연령에 따라 참가정도에 차이가 있다. 둘째, 스포츠 재미는 여가정체성에 부분적으로 긍정적인 영향을 미친다. 구체적으로 몰입, 기술/기량, 일상탈출, 대인관계 등의 재미가 여가 정체성에 영향을 미친다. 셋째, 스포츠 재미는 스키참가에 부분적으로 긍정 혹은 부정적인 영향을 미친다. 구체적으로 기술/기량, 일상탈출의 재미가 참가정도의 경력에 긍정적인 영향을 미치며, 대인관계의 재미는 경력에 부정적인 영향을 미친다. 또한 승리/경쟁과 대인관계의 재미는 참가정도의 빈도에 긍정적인 영향을 미치며, 일상탈출의 재미는 빈도에 부정적인 영향을 미친다. 마지막으로 기술/기량의 재미는 참가정도의 강도에 부정적인 영향을 미친다. 따라서 스포츠 재미는 여가정체성과 스키참가에 긍정 혹은 부정적인 영향을 미치는 중요요인이라 할 수 있다.

참고 문헌

[1] 고동우, “재미진화모형을 적용한 여가체험, 관광·레저연구”, 제16권, 제2호, pp.85-105, 2004.
 [2] 김병준, “청소년 운동선수들의 재미 및 스트레스 요인”, 한국스포츠심리학회지, 제10권, 제2호, pp.193-210, 1999.
 [3] 김병준, 성창훈, “스포츠 동기요인으로서의 재미: 개념 및 관련연구”, 한국스포츠교육학회지, 제3권, 제2호, pp.99-122, 1996.
 [4] 김영미, 한혜원, “댄스스포츠의 재미요인과 여가 몰입 및 여가만족의 관계”, 한국체육학회지, 제44권, 제6호, pp.193-202, 2005.
 [5] 김영재, “수상 스포츠 참여자의 참여의도에 따른

재미와 지속행동 분석”, 한국체육학회지, 제47권, 제4호, pp.283-292, 2008.
 [6] 김인형, “댄스스포츠 매니아의 재미요인과 몰입 경험 및 댄스스포츠 중독과의 관계”, 한국스포츠 사회학회지, 제21권, 제1호, pp.129-149, 2008.
 [7] 김형룡, 주석범, “성인의 레저스포츠 몰입 및 참여 정도가 재미(Fun)에 미치는 영향”, 한국사회체육학회지, 제25권, pp.489-499, 2005.
 [8] 박원입, 김길양, “여가속의 즐거움과 재미에 대한 고찰”, 한국여가레크리에이션학회지, 제12권, pp.134-141, 2000.
 [9] 박유진, 여가경험과 여가정체성 현출성이 여가 및 생활만족에 미치는 영향: 적극형 여가를 중심으로, 미간행 박사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2002.
 [10] 박유진, 김재휘, “여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 여가 및 생활만족에 미치는 영향”, 한국심리학회지: 일반, 제21권, 제2호, pp.141-161, 2002.
 [11] 성장훈, 백성수, “중학교 체육수업의 재미 촉진 요인과 저해요인”, 한국스포츠교육학회지, 제7권, 제2호, pp.99-116, 2000.
 [12] 손원일, 장진우, 김성문, “생활체육참가자의 스포츠몰입과 여가정체성 및 생활만족의 관계”, 한국사회체육학회지, 제34권, pp.1629-1638, 2008.
 [13] 송은주, 임수원, 김정자, “댄스스포츠 몰입경험이 여가 정체성 및 심리적 웰빙에 미치는 영향”, 한국사회체육학회지, 제28권, pp.581-590, 2006.
 [14] 엄대영, “축구동호인의 재미요인이 운동중독에 미치는 영향”, 한국체육학회지, 제46권, 제4호, pp.285-293, 2007.
 [15] 윤대현, 김진성, “마스터즈 수영선수의 여가몰입 경험이 여가정체성 및 심리적 웰빙에 미치는 영향”, 한국체육학회지, 제48권, 제5호, pp.277-287, 2009.
 [16] 이동준, “대학 교양체육의 재미거리와 운동지속 의사의 관계”, 한국체육학회지, 제45권, 제3호, pp.131-140, 2006.

[17] 이연주, “배드민턴 참가자들의 여가활동 전문화와 여가정체성 및 행복의 관계”, 한국여가레크리에이션학회지, 제31권, 제4호, pp.19-30, 2007.

[18] 이연주, 조보성, 이석훈, “배드민턴 동호인들의 여가활동 전문화와 스포츠재미의 관계”, 한국체육학회지, 제47권, 제3호, pp.377-386, 2008.

[19] 이원희, 정연성, 조중민, 김원경, 공성배, “테니스 동호인의 여가정체성이 주관적 행복감에 미치는 영향”, 한국여가레크리에이션학회지, 제33권, 제3호, pp.281-295, 2009.

[20] 이창섭, 남상우, “중학교 체육수업의 재미거리와 걱정거리 척도 개발”, 한국체육학회지, 제42권, 제3호, pp.161-173, 2003.

[21] 임우택, 김영재, “대학 스포츠 동아리 학생들의 재미요인이 활동태도에 미치는 영향”, 한국체육학회지, 제45권, 제3호, pp.265-272, 2006.

[22] 조방현, “여가스포츠로서 아마추어 알파인 스키 참여자의 참여요인 분석”, 한국여가레크리에이션학회지, 제32권, 제2호, pp.151-163, 2008.

[23] 조보성, 전문형 여가참가자의 스포츠 재미와 행복의 관계, 미간행 박사학위논문, 서울대학교 대학원, 2007.

[24] 조보성, 이연주, 김미량, “배드민턴 동호인들의 스포츠재미가 자아존중감 및 행복에 미치는 영향”, 한국여가레크리에이션학회지, 제32권, 제2호, pp.35-45, 2008.

[25] 최성범, 김호순, “해양레저스포츠 참가자의 재미, 몰입경험, 참가 후 지속행동의 관계”, 한국여가레크리에이션학회지, 제33권, 제2호, pp.189-199, 2009.

[26] 최성범, 최종인, “대학생의 동아리활동 참여유형과 여가정체성 및 생활만족의 관계”, 한국여가레크리에이션학회지, 제33권, 제1호, pp.41-51, 2009.

[27] 한광걸, 김기한, “등산 참여경험과 여가정체성 및 심리적 웰빙의 관계”, 한국사회체육학회지, 제34권, pp.1515-1527, 2008.

[28] 현선희, “텐스스포츠 재미요인과 운동환경만족이 참가자의 여가몰입 및 운동지속에 미치는 영

향”, 한국체육학회지, 제45권, 제4호, pp.103-112, 2006.

[29] T. K. Scanlan and J. P. Simons, The construct of sport enjoyment. In G. C. Roberts(Ed.), Motivation in sport and exercise(pp.199-215), Human Kinetics, 1992.

[30] R. A. Stebbins, amateurs, professionals and serious leisure, McGill Queen’s University, 1992.

[31] <http://www.ksia.co.kr>

[32] <http://www.encyber.com>

저 자 소 개

김 동 환(Dong-Hwan Kim)

정희원



- 2003년 2월 : 서울대학교 대학원 체육학 석사
- 2010년 7월 ~ 현재 : 대한스키 지도자연맹 상임이사

<관심분야> : 여가 · 레크리에이션, 여가산업경영