

# 해양스포츠 참가자의 재미요인과 몰입이 여가만족에 미치는 영향

장재용\* · 권오륜\*\* · † 강신범

\*부산대 대학원, \*\*부산대 스포츠과학부 교수, † 한국해양대 해양체육과 교수

## The Effects of the Fun Factor and Immersion of marine Sports on Leisure Satisfaction

\*Jae-Yong Jang · \*\* Oh-Ryun Kwon · † Shin-Beum Kang

\*Graduate school of Pusan National University, Busan 609-735, Korea

\*\*Division of Sport Science Pusan National University, Busan 609-735, Korea

† Division of Ocean physical education, National Korea Maritime University, Busan 609-791, Korea

**요 약 :** 본 연구는 해양스포츠 참가자의 재미요인과 몰입 그리고 여가만족도에 미치는 영향을 알아보기 위해 부산경남지역 376명을 대상으로 신뢰도 분석, 요인분석, 일원분산분석, 회귀분석을 실시하였다. 연구결과는 1)참가기간, 시간, 빈도에 따른 재미요인에서 효율성, 운동효과, 자기만족, 가족의 지원 요인에서 참가기간, 시간, 빈도가 높은 집단이 낮은 집단보다 높은 것으로 나타났다.2)참가기간, 빈도에 따른 몰입도의 인지, 행위 요인에서 참가기간, 빈도, 시간이 높은 집단이 낮은 집단보다 높은 것으로 나타났다.3)참가기간, 빈도, 시간 따른 여가만족도의 사회적, 신체적, 정서적, 교육적 만족 요인에서 참가기간, 빈도, 시간이 높은 집단이 낮은 집단보다 높은 것으로 나타났다.4)해양스포츠 참가자의 재미요인의 자기만족, 운동효과, 효율성, 가족의 지원 요인은 여가만족도에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다.5)해양스포츠 참가자의 재미요인의 운동효과, 자기만족, 가족의 지원 요인은 여가만족도에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다.6)해양스포츠 참가자의 몰입도의 인지·몰입 요인은 여가만족도에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다.

**핵심용어 :** 해양스포츠, 재미요인, 몰입, 여가만족, 여가, 레저

**Abstract :** The following study holds its purpose on verifying primary fun factors of participation and satisfaction on marine sports. The results are: 1)The efficiency, effectiveness of exercise, self-satisfaction, and family support turned out to be higher in the group with longer and higher period, time, and frequency of participation than those of the control group. 2) The period of participation, speculation on engagement according to the frequency, and behavioral factors were shown to be higher in the group with longer and higher period, time, and frequency of participation than those of the control group. 3) Satisfaction on leisure on social, physical, emotional, and educational means were higher in the group with longer and higher period, time, and frequency of participation than those of the control group. 4) The fun factors of marine sports- self-satisfaction, effectiveness of exercise, efficiency, and family support- had a positive effect on increasing satisfaction in leisure. 5) The fun factors of marine sports- effectiveness of exercise, self-satisfaction, and family support- had a positive effect on increasing satisfaction in leisure. 6) The speculation of engagement in sports and the reinforcement of engagement had a positive effect on increasing satisfaction of leisure.

**Key words :** marine sports, fun factors, engagement, satisfaction of leisure, leisure

### 1. 서 론

과학기술의 발달 및 고도의 경제성장으로 인하여 국민들의 생활수준이 향상되었다. 이와 더불어 여가에 대한 관심 및 활용 수단에 대한 필요성이 급격하게 증대 되고 있는 실정이다.

최근 여가경험에 관한 연구에서는 필수경험 요소인 '정서'적 측면에 관심을 갖기 시작하고 있는데, Park and Kim(2000)은 여가의 '정서'적 측면을 어떠한 활동에 연루되었을 때의 '감정상태'를 말하는 것으로 즐거움, 재미, 만족, 유쾌함, 기쁨

등이 포함된다고 하였다.

재미란 정서이며 즐거움의 동기라고 할 수 있다(Sohn, 2000). 이러한 재미의 요인은 스포츠 참가의 큰 이유이며, 스포츠 종목, 참가수준, 문화적 배경에 관계없이 상당한 일관성을 보인다(Kim and Seong, 1996). 반면에 재미를 느끼지 못했을 경우 스포츠 프로그램을 중도에 포기하게 된다는 사실도 밝혀진 바 있다. 즐거움, 재미, 기쁨 등에 관한 감정 상태는 스포츠 경험에 대한 의미를 부여하는데 있어서 중요한 범주이며 이들에 대한 연구는 스포츠 참가태도의 본질적인 의미를 탐구하는

\* 연희원, marinboy707@pusan.ac.kr

\*\* 연희원, ohree60@pusan.ac.kr

† 교신저자 : 연희원, kangsb@hhu.ac.kr

(주) 이 논문은 2009년 부산대학교 장재용의 교육학 석사학위 논문을 수정 보완한 논문임.

데 매우 중요한 요인이라 할 수 있다. Park(1998)는 스포츠참가 빈도가 높을수록 여가몰입 정도가 높다고 보고하고 있다.

이와 같은 선행연구에서 보듯이 참가동기는 몰입에 영향을 미치고 이 참가동기의 요인으로서 재미가 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 따라서 재미로 인한 스포츠의 몰입이 증대될 수 있다고 예측을 할 수 있다.

Csikszentmihalyi(1975)가 개발한 몰입경험이론은 여가만족과 함께 사회체육활동의 생활만족에 대한 기여정도를 매개하는 변인으로 간주되고 있으며, 이 이론은 여가가 다양한 형태의 일, 놀이, 교육 등에서도 발생할 수 있다는 관점에서 이론적 근거를 두고 있으며, 여가의 몰입상태는 개인의 상황능력이 주어진 환경의 난이도와 균형적인 조화를 이룰 때 발생한다고 하였다(Chae and Lee, 2001)

결국 스포츠 활동은 인위적인 조작에 의하여 활동의 난이도를 용이하게 변화시킬 수 있을 뿐만 아니라 개인의 기량을 주어진 난이도와 조화를 이룰 수 있도록 조절할 수 있는 특징을 지니고 있기 때문에 몰입경험의 정도를 향상시킬 수 있는 개연성을 많이 내포하고 있다(Lee, 1996). 이 몰입 경험은 일부의 선행연구들(Kang, 1998; Won, 1995; Lee, 1996; Jeong, 1997)을 통해 여가만족과 밀접한 관련이 있고, 스포츠와 같은 여가활동과 여가만족의 관계를 매개하는 주요변인이 된다고 보고된 바 있다. 이렇듯 여가활동이 여가에 대한 만족이나 여가활동의 몰입정도가 높다고 할 수 있다.

여가의 선택에 있어서도 각종 미디어의 발달과 정보통신의 발달로 인하여 과거에는 생각지도 못했던 여가문화가 등장하게 되었고, 사람들은 독특한 자신만의 여가세계를 갈망하게 되었다. 그리고 과거의 집단적인 여가보다는 자신만의 개성을 살릴 수 있는 여가를, 정태적인 여가보다는 동태적 여가를 선호하고 있으며(Kim, 1997), 주위의 편견이나 시선을 의식하지 않고 자신이 원하는 여가를 즐기려는 경향이 늘고 있다.

여태까지 해왔던 대부분의 스포츠 활동이 육상에서 이루어진 것이라면, 이제 좀 더 넓고 광활한 해양에서의 활동을 여가 시간에 가져보고 싶은 것이 조그만 바람이 되었다. 다가오는 21세기를 “신해양의 시대”라고 하여 세계 선진국들은 해양자원 및 해양관광 개발에 대한 지대한 관심을 가지고 각 국가마다 해양개발정책에 적극적인 투자계획을 수립하여 추진하고 있는 것으로 알려지고 있다. 일찍이 “해양을 지배하는 자가 세계를 지배 한다”는 말이 있듯이 현대의 정보산업 발달로 인하여 국경이 없는 시대가 된 오늘날에도 무한한 자원의 보고라 할 수 있는 해양을 누가 먼저 개발하느냐 하는 문제는 세계경제와 힘의 주도권을 가늠하게 될 것이다(Yoon and Park, 2001). 이런 흐름에 맞추어 이제 우리도 해양스포츠개발에 박차를 가해야 할 필요가 있을 것이다. 해양스포츠는 바다라는 특수한 환경에서 이루어진다. 이런 해양스포츠는 육상에서 이루어지는 스포츠 보다 흥미와 재미, 스릴이 더 크다고 생각된다. 이런 재미요인은 해양스포츠의 몰입으로 이어질 수 있고 이런 몰입은 자기 삶의 여가나 생활에 큰 만족을 줄 수 있다고 생각한다. 그러나 우리나라는 해양스포츠 활동을 하기에

좋은 자연적 환경을 가지고 있지만 다양한 사람들에게 해양스포츠를 참가할 수 있는 제도적 장치와 현대 해양스포츠와 관련된 여가만족에 관한 연구들이 부족한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 해양스포츠의 재미와 관련해 해양스포츠 참가자의 여가만족에 대한 관계를 밝혀 일반인들을 바다로 끌어들이 수 있는 자료를 제시하고 보다 많은 재미를 부여함으로써 결과적으로 해양스포츠의 발전을 이끌 수 있게 하는데 그 목적이 있다.

이러한 연구 목적을 위하여 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 해양스포츠 참가정도에 따라 재미요인, 몰입도, 여가만족도에는 차이가 있을 것이다.

둘째, 해양스포츠 재미요인은 몰입도에 영향을 미칠 것이다.

셋째, 해양스포츠 재미요인은 여가만족도에 영향을 미칠 것이다.

넷째, 해양스포츠 몰입요인은 여가만족에 영향을 미칠 것이다.

## 2. 연구방법

### 2.1 연구대상

본 연구의 대상은 모집단이 20세 이상 부산, 경남 소재 해양스포츠 관련 대학생들과 해양스포츠 클럽에서 해양스포츠

Table 1 General Characteristics of Objects of Study

구 분		빈도(%)	계(%)
성별	남	265(70.5)	376(100)
	여	111(29.5)	
연령	20대	241(64.1)	
	30대	61(16.2)	
	40대	54(14.4)	
	50대 이상	20(5.0)	
참가기간	1년 미만	91(24.2)	
	1년 정도	86(22.9)	
	2년 정도	55(14.6)	
	3년 정도	37(9.8)	
	3년 이상	107(28.5)	
참가빈도(월)	1회	53(14.1)	
	2-3회	103(27.4)	
	4-5회	76(20.2)	
	5-6회	43(11.4)	
	6회 이상	101(26.9)	
참가시간	1시간	35(9.3)	
	2시간	90(23.9)	
	3시간	115(30.6)	
	4시간	44(11.7)	
	4시간 이상	92(24.5)	
계		376(100)	

활동을 하고 있는 회원을 대상으로 편의표집방법으로 400명을 연구대상자로 선정하여 400부를 회수하였으며, 수거된 설문지 중 응답이 불성실하거나 미 응답한 24부를 제외한 376부가 본 연구결과 분석에 이용된 유효표본이다. 연구대상자들의 일반적 특성과 참가정도는 <Table 1>과 같다. 설문조사를 위해 해양스포츠 참여자에게 연구자가 직접 설문지를 배포 및 수거하였으며, 설문지 배포 시에는 본 연구에 대한 취지와 연구목적, 작성방법, 응답자료에 대한 연구윤리성을 설명하였다

2.2 조사도구

본 연구에서는 해양스포츠 참가자의 재미요인과 몰입이 여가만족에 미치는 영향을 규명하기 위하여 사용한 측정도구는 설문지이며, 응답형태는 라이커트 5점 척도(five-point Likert scale)로 구성하였다. 일반적 특성의 문항은 성별, 나이, 참가기간, 참가빈도, 참가시간 등의 5개 문항으로 구성하였다.

재미요인은 Kim and Seong(1997)이 사용한 스포츠 재미요인 설문지를 수정·보완하여 사용하였으며, 이 척도는 효율성, 자기만족, 운동효과, 가족지원의 4개의 하위요인으로 총 18문항으로 구성되었다.

몰입도는 Scanlan et al.(1993)의 ESCM(Expansion of the Sport Commitment Model)을 기초로 Jeong(1997)이 수정 개발한 척도를 사용하였으며, 하위요인으로는 인지적 몰입과 행위적 몰입으로 총 9문항으로 구성되었다.

여가만족의 측정을 위하여 Beard and Ragheb(1980)가 수정 보완한 여가만족 척도 LSS(Leisure Satisfaction Scale)를 토대로 Kim(2004)가 개발한 한국형여가만족척도를 사용하였다.

이 척도는 사회적, 정서적, 신체적, 환경적, 교육적 만족 등의 5개 하위영역으로 구성되어 있으며, 5개 하위영역의 문항 수는 각 변인별 총 24개 문항으로 이루어졌다.

2.3 타당도 및 신뢰도 결과

본 연구의 변인별 구인타당도(construct validity)를 알아보기 위한 탐색적 요인분석에 앞서 구성된 설문지를 바탕으로 수집된 자료가 요인분석에 적합한 자료임을 확인하기 위해 Bartlett의 단위행렬 검정과 표준적합도(KMO)를 살펴보았다. 단위행렬 검정 결과, 재미요인( $\chi^2=5209.73, p<.001$ ), 몰입도( $\chi^2=3108.02, p<.001$ ), 여가만족도( $\chi^2= 7431.46, p<.001$ )로 유의한 차이가 발견되었고 표준적합도(KMO)는 재미요인이 .91, 몰입도 .91, 여가만족도 .92로 1에 가까운 높은 값을 보였다. 따라서 본 연구에 수집된 자료는 요인분석에 적합한 자료임을 확인하였다. 변인별 구성타당도 검정을 위하여 탐색적 요인분석을 실시하였으며 문항의 신뢰도 분석 중 내적일관성을 위해 Cronbach's  $\alpha$ 를 실시한 결과는 <Table 2>, <Table 3>, <Table 4>와 같이 나타났다.

Table 2 Analysis on Causes of Varying Fun Factors and Credibility

문항번호	효율성	운동효과	자기만족	가족의 지원	공통성
3	.884	.231	.216	.144	.90
2	.867	.307	.196	.119	.89
4	.859	.259	.213	.161	.87
1	.844	.299	.229	.134	.87
8	.241	.807	.162	.212	.78
6	.399	.734	.136	.145	.73
9	.134	.731	.438	.004	.74
7	.283	.725	.362	.004	.73
10	.299	.678	.387	.123	.71
11	.403	.519	.465	.198	.68
15	.162	.236	.807	.104	.74
12	.093	.318	.752	-.089	.68
16	.199	.261	.734	.128	.66
14	.214	.175	.643	.308	.58
13	.395	.175	.629	.269	.65
18	.166	.113	.097	.901	.86
17	.161	.120	.189	.895	.87
고유치	3.88	3.59	3.52	2.01	
%분산	22.8	21.1	20.7	11.8	
누적%	22.8	43.9	64.7	76.5	
Cronbach's $\alpha$	.95	.91	.85	.87	

재미요인 변인은 <Table 2>와 같이 4개의 하위요인으로 추출되었으며, 추출된 하위요인은 효율성 .84-.88, 운동효과 .52-.81, 자기만족 .63-.81, 가족의 지원 .89-.90으로 나타났으며, 각 요인별 신뢰도 값(Cronbach's  $\alpha$ )은 효율성(.95), 운동효과(.91), 가족의 지원(.87) 자기만족(.85), 순으로 나타나 타당성과 신뢰도가 검증되었다.

Table 3 Analysis on Causes of Varying Immersion and Credibility

문항번호	인지적 몰입	행위적 몰입	공통성
1	.847	.222	.76
2	.827	.387	.83
4	.812	.416	.83
3	.785	.438	.80
5	.777	.461	.81
7	.278	.878	.84
6	.355	.848	.84
8	.375	.733	.67
9	.460	.725	.73
고유치	3.83	3.32	
%분산	42.6	36.9	
누적%	42.6	79.6	
Cronbach's $\alpha$	.94	.90	

몰입도 변인은 <Table 3>와 같이 2개의 하위요인으로 추출되었으며, 총 변량의 79.6%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 추출된 하위요인은 인지몰입 .77-.84, 행위적 몰입 .72-.87로 나타났고, 각 요인별 신뢰도 값(Cronbach's  $\alpha$ )은 인지몰입(.94), 행위몰입(.90)으로 나타나 타당성과 신뢰도가 검증되었다.

다음으로 여가만족도는 <Table 4>과 같이 5개의 하위요인으로 추출되었으며, 총 변량의 77.6%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 추출된 하위요인은 정서만족 .67-.84, 사회적 만족 .67-.78, 신체적 만족 .61-.81, 교육적 만족 .74-.83, 환경적 만족 .77-.91로 나타났고, 각 요인별 신뢰도 값(Cronbach's  $\alpha$ )은 정서적 만족(.94), 사회적 만족(.92), 신체적 만족(.90), 환경적 만족(.89), 교육적 만족(.88)순으로 나타나 타당성과 신뢰도가 검증되었다.

Table 4 Analysis on Causes of Varying Satisfaction in Leisure and Credibility

문항번호	정서적 만족	사회적 만족	신체적 만족	교육적 만족	환경적 만족	공통성
9	.848	.226	.261	.184	.047	.87
8	.823	.349	.129	.167	.057	.84
10	.791	.308	.262	.253	.015	.85
7	.768	.323	.224	.206	.029	.78
11	.677	.309	.374	.231	.040	.74
3	.257	.784	.257	.212	.030	.79
2	.326	.777	.240	.232	.057	.82
1	.335	.742	.251	.265	.083	.80
5	.317	.733	.285	.242	.048	.77
6	.413	.670	.244	.181	.008	.71
13	.199	.182	.818	.233	.137	.81
12	.225	.207	.816	.138	.115	.79
14	.188	.228	.797	.169	.150	.77
15	.188	.235	.678	.121	.162	.59
16	.390	.304	.611	.170	.188	.68
22	.168	.220	.155	.830	.076	.79
23	.231	.243	.099	.821	.068	.80
21	.163	.204	.176	.799	.143	.75
24	.206	.141	.248	.741	.076	.67
18	.044	.064	.086	.139	.919	.87
17	.063	.074	.084	.069	.889	.81
20	.038	.046	.123	.209	.864	.80
19	-.011	-.033	.204	-.083	.774	.64
고유치	4.09	3.68	3.67	3.25	3.15	
%분산	17.8	16.0	15.9	14.1	13.7	
누적%	17.8	33.8	49.7	63.9	77.6	
Cronbach's $\alpha$	.94	.92	.90	.88	.89	

### 3. 연구결과

#### 3.1 해양스포츠 참가정도에 따른 재미요인, 몰입도, 여가만족도 차이

1) 해양스포츠 참가기간에 따른 재미요인, 몰입도, 여가만족도 차이

<Table 5>과 같이 효율성 요인( $F_4=51.66, p<.001$ )에서 3년 이상(4.03±.73)이 2년(3.15±.64)과 3년(3.35±.75)보다 높게 2년과 3년은 1년 미만(2.69±.95)과 1년(2.63±.73)보다 높게 나타났고, 운동효과 요인은 ( $F_4=23.51, p<.001$ )은 3년 이상(4.05±.74)이 2년(3.54±.70)과 3년(3.39±.85)보다 높고 2년과 3년 이상은 1년 미만(3.20±.75)과 1년(3.20±.56)보다 높게 나타났다. 자기만족요인( $F_4=17.05, p<.001$ )은 3년 이상(4.27±.50)이 1년 미만(3.62±.80), 1년(3.62±.64), 2년(3.71±.66), 3년(3.64±.79)보다 높게 나타났다. 가족의 지원( $F_4=9.35, p<.001$ )에서도 3년 이상(3.68±.90)과, 3년(3.82±.79)이 1년 미만(3.03±.99), 1년(3.21±.81), 2년(3.24±.97), 보다 높게 나타났다

Table 5 Comparison of Fun Factors According to Participation Period

		A 1년 미만 (n=91)	B 1년 (n=86)	C 2년 (n=55)	D 3년 (n=37)	E 3년 이상 (n=107)	F	Duncan
효율성	M	2.69	2.63	3.15	3.35	4.03	51.66***	A,B<C,D<E
	SD	.95	.73	.64	.75	.73		
운동효과	M	3.20	3.20	3.54	3.39	4.05	23.51***	A,B<C,D<E
	SD	.75	.56	.70	.85	.74		
자기만족	M	3.62	3.62	3.71	3.64	4.27	17.05***	A,B,C,D<E
	SD	.80	.64	.66	.79	.50		
가족의 지원	M	3.03	3.21	3.24	3.82	3.68	9.35***	A,B,C<D,E
	SD	.99	.81	.97	.79	.90		

\*\*\*  $p<.001$

Table 6 Comparison of Immersion Factors According to Participation Period

		A 1년 미만 (n=91)	B 1년 (n=86)	C 2년 (n=55)	D 3년 (n=37)	E 3년 이상 (n=107)	F	Duncan
인지적 몰입	M	3.30	3.33	3.62	3.50	4.17	22.84***	A,B<C<E
	SD	.77	.64	.70	.82	.74		
행위적 몰입	M	2.99	2.97	3.20	3.16	3.95	23.99***	A,B,C,D<E
	SD	.97	.73	.74	.90	.75		

\*\*\*  $p<.001$

<Table 6>에 제시한 바와 같이 인지적 몰입요인( $F_4=22.84, p<.001$ )에서는 3년 이상(4.17±.74)이 2년 이상(3.62±.70)보다 높고, 2년 이상은 1년(3.33±.64)과 1년 미만(3.30±.77)보다 높게

나타났으며, 행위적 몰입요인( $F_4=23.99, p<.001$ )에서도 3년 이상( $3.95\pm.75$ )이 1년 미만( $2.99\pm.97$ ), 1년( $2.97\pm.73$ ), 2년( $3.20\pm.74$ ), 3년( $3.16\pm.90$ )보다 높게 나타났다.

Table 7 Comparison of Satisfaction of Leisure According to Participation Period

		A 1년 미만 (n=91)	B 1년 (n=86)	C 2년 (n=55)	D 3년 (n=37)	E 3년 이상 (n=107)	F	Duncan
사회적 만족	M	3.29	3.36	3.47	3.51	4.15	23.19***	A,B,C,D <E
	SD	.88	.66	.60	.89	.55		
정서적 만족	M	3.23	3.46	3.35	3.47	4.08	17.59***	A,B,C,D <E
	SD	.87	.67	.75	.85	.77		
신체적 만족	M	3.32	3.04	3.34	3.54	4.02	17.43***	A,B,C,D <E
	SD	.71	.64	.63	.83	.63		
환경적 만족	M	2.92	2.85	2.77	2.89	2.77	.35	-
	SD	.96	1.0	.89	1.0	1.0		
교육적 만족	M	3.48	3.55	3.61	3.62	3.90	5.08**	A,B,C,D <E
	SD	.74	.70	.62	.74	.71		

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

<Table 7>과 같이 사회적 만족요인( $F_4=23.19, p<.001$ )에서 3년 이상이 1년 미만( $3.29\pm.88$ ), 1년( $3.36\pm.66$ ), 2년( $3.47\pm.60$ ), 3년( $3.51\pm.89$ )보다 높게 나타났다.

정서적 만족요인( $F_4=17.59, p<.001$ )은 3년 이상( $4.08\pm.77$ )이 1년 미만( $3.28\pm.87$ ), 1년( $3.46\pm.67$ ), 2년( $3.35\pm.75$ ), 3년( $3.47\pm.85$ )보다 높게 나타났다. 신체적 만족요인( $F_4=17.43, p<.001$ ) 또한, 3년 이상( $4.02\pm.63$ )이 1년 미만( $3.32\pm.71$ ), 1년( $3.04\pm.64$ ), 2년( $3.34\pm.63$ ), 3년( $3.54\pm.83$ )보다 높게 나타났다. 교육적 만족요인( $F_4=5.08, p<.01$ )은 3년 이상( $3.90\pm.71$ )이 1년 미만( $3.48\pm.74$ ), 1년( $3.55\pm.70$ ), 2년( $3.61\pm.62$ ), 3년( $3.62\pm.74$ )보다 높게 나타났다. 그러나 환경적 만족요인( $F_4=.35, p<.001$ )은 유의한 차이가 나타나지 않았다.

2) 참가빈도에 따른 재미요인, 몰입도, 여가만족도의 차이

<Table 8>과 같이 효율성 요인( $F_4=31.32, p<.001$ )에서 5-6회( $3.62\pm.80$ )와 6회 이상( $3.82\pm.91$ )이 4-5회( $3.17\pm.74$ )보다 높고, 4-5회는 1회( $2.57\pm.10$ )와 2-3회( $2.74\pm.77$ )보다 높게, 운동효과 요인( $F_4=17.16, p<.001$ )도 6회 이상( $3.95\pm.76$ )이 1회( $3.06\pm.77$ ), 2-3회( $3.30\pm.65$ ), 4-5회( $3.40\pm.62$ )보다 높게 나타났다. 자기만족 요인( $F_4=17.92, p<.001$ )에서도 6회 이상( $4.28\pm.53$ )과 5-6회( $3.89\pm.70$ )가 4-5회( $3.67\pm.77$ )보다 높고 4-5회는 1회( $3.52\pm.78$ )보다 높게 나타났다. 가족의 지원요인( $F_4=15.01, p<.001$ )은 6회 이상( $3.79\pm.73$ )이 2-3회( $3.27\pm.90$ )보다 높고, 2-3회는 1회( $2.66\pm.10$ )보다 높게 나타났다.

Table 8 Comparison of Fun Factors According to Participation Frequency

		A 1회 (n=53)	B 2-3회 (n=103)	C 4-5회 (n=76)	D 5-6회 (n=43)	E 6회 이상 (n=101)	F	Duncan
효율성	M	2.57	2.74	3.17	3.62	3.82	31.32***	AB<C <D,E
	SD	1.0	.77	.74	.80	.91		
운동 효과	M	3.06	3.30	3.40	3.70	3.95	17.16***	A,B,C <E
	SD	.77	.65	.62	.95	.76		
자기 만족	M	3.52	3.61	3.67	3.89	4.28	17.92***	A<C <D,E
	SD	.78	.62	.77	.70	.53		
가족의 지원	M	2.66	3.27	3.33	3.52	3.79	15.01***	A<B<E
	SD	1.0	.90	.85	.91	.73		

\*\*\*  $p<.001$

Table 9 Comparison of Immersion Factors According to Participation Frequency

		A 1회 (n=53)	B 2-3회 (n=103)	C 4-5회 (n=76)	D 5-6회 (n=43)	E 6회 이상 (n=101)	F	Duncan
인지적 몰입	M	3.15	3.40	3.58	3.81	4.04	16.00***	A<E
	SD	.87	.66	.69	.88	.76		
행위적 몰입	M	2.72	3.03	3.30	3.39	3.87	21.10***	A<C<E
	SD	1.0	.72	.76	.96	.83		

\*\*\*  $p<.001$

<Table 9>에서 제시한 인지적 몰입요인( $F_4=16.00, p<.001$ )은 6회 이상( $4.04\pm.76$ )이 1회( $3.15\pm.87$ )보다 높게 나타났으며, 행위적 몰입요인( $F_4=21.10, p<.001$ )은 6회 이상( $3.87\pm.83$ )이 4-5회( $3.30\pm.76$ )보다 높게 나타났고, 4-5회는 1회( $2.72\pm.10$ )보다 높게 나타났다.

Table 10 Comparison of Satisfaction of Leisure According to Participation Frequency

		A 1회 (n=53)	B 2-3회 (n=103)	C 4-5회 (n=76)	D 5-6회 (n=43)	E 6회 이상 (n=101)	F	Duncan
사회적 만족	M	3.29	3.35	3.41	3.85	4.04	17.15***	A,B,C< D,E
	SD	.81	.71	.77	.72	.67		
정서적 만족	M	3.17	3.33	3.53	3.66	4.00	12.84***	A<D<E
	SD	.80	.75	.83	.96	.74		
신체적 만족	M	3.26	3.35	3.48	3.72	3.93	13.04***	A,B<E
	SD	.70	.68	.67	.76	.66		
환경적 만족	M	3.02	2.75	2.77	2.84	2.87	.76	-
	SD	.98	.95	.88	1.2	.95		
교육적 만족	M	3.49	3.45	3.58	3.75	3.94	7.58***	A,B<E
	SD	.78	.61	.70	.72	.72		

\*\*\*  $p<.001$

<Table 10>과 같이 사회적 만족요인( $F_4=17.15, p<.001$ )에서 6회 이상( $4.04\pm.67$ )과 5-6회( $3.85\pm.72$ )가 4-5회( $3.14\pm.77$ )이하보다 높게 나타났다. 정서적 만족( $F_4=12.84, p<.001$ )에서도 6회 이상( $4.00\pm.74$ )이 5-6회( $3.66\pm.96$ )보다 높고 5-6회는 1회( $3.17\pm.80$ )보다 높다. 신체적 만족요인( $F_4=13.04, p<.001$ )에서는 6회 이상( $3.93\pm.66$ )이 1회( $3.26\pm.70$ ),와 2-3회( $3.35\pm.68$ )보다 높게 나타났다. 또 교육적 만족( $F_4=7.58, p<.001$ )에서도 6회 이상( $3.94\pm.72$ )이 1회( $3.49\pm.78$ )와 2-3회( $3.45\pm.61$ )보다 높게 나타났다. 그러나 환경적 만족( $F_4=0.76, p>.05$ )에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다.

3) 참가시간에 따른 재미요인, 몰입도, 여가만족도 차이

<Table 11>와 같이 효율성 요인( $F_4=29.39, p<.001$ )은 1시간( $2.50\pm.95$ )과 2시간( $2.72\pm.79$ )이 가장 낮고 3시간( $3.13\pm.76$ ), 4시간( $3.37\pm.91$ ), 4시간 이상( $3.91\pm.95$ )의 순서로 차이를 보였다. 운동효과 요인( $F_4=24.04, p<.001$ )에서는 1시간( $3.04\pm.78$ ), 2시간( $3.12\pm.67$ )이 3시간( $3.48\pm.61$ ), 4시간( $3.59\pm.77$ )보다 낮게 나타났으며 4시간 이상( $4.06\pm.80$ )이 가장 높게 나타났다. 자기만족 요인( $F_4=26.98, p<.001$ )에서도 1시간( $3.40\pm.81$ ), 2시간( $3.44\pm.69$ )이 3시간( $3.79\pm.61$ ), 4시간( $3.95\pm.63$ )보다 낮게 나타났으며 4시간 이상( $4.33\pm.55$ )이 가장 높게 나타났다. 가족의 지원요인( $F_4=7.42, p<.001$ )에서는 1시간( $2.70\pm 1.0$ )이 2시간( $3.29\pm.81$ )보다 낮게 나타났으며 4시간 이상( $3.67\pm.97$ )이 가장 높게 나타났다.

Table 11 Comparison of Fun Factors According to Participation Time

		A	B	C	D	E	F	Duncan
		1시간 (n=35)	2시간 (n=90)	3시간 (n=115)	4시간 (n=44)	4시간 이상 (n=92)		
효율성	M	2.50	2.72	3.13	3.37	3.91	29.39***	A,B<C<D<E
	SD	.95	.79	.76	.91	.95		
운동 효과	M	3.04	3.12	3.48	3.59	4.06	24.04***	A,B<C, D<E
	SD	.78	.67	.61	.77	.80		
자기 만족	M	3.40	3.44	3.79	3.95	4.33	26.98***	A,B<C, D<E
	SD	.81	.69	.61	.63	.55		
가족의 지원	M	2.70	3.29	3.38	3.36	3.67	7.42***	A<B<E
	SD	1.0	.81	.85	1.0	.97		

\*\*\*  $p<.001$

Table 12 Comparison of Immersion Factors According to Participation Time

		A	B	C	D	E	F	Duncan
		1시간 (n=35)	2시간 (n=90)	3시간 (n=115)	4시간 (n=44)	4시간 이상 (n=92)		
인지적 몰입	M	3.05	3.29	3.50	3.79	4.23	28.68***	A,B<C<D<E
	SD	.84	.61	.67	.81	.76		
행위적 몰입	M	2.71	3.03	3.18	3.42	3.91	19.67***	A,B,D<E
	SD	1.0	.69	.76	.98	.89		

\*\*\*  $p<.001$

<Table 12>와 같이 참가시간에 따른 몰입요인 차이에서는 인지적 몰입요인( $F_4=28.68, p<.001$ )에서 1시간( $3.05\pm.84$ ), 2시간( $3.29\pm.61$ )이 가장 낮게 나타났으며 3시간( $3.50\pm.67$ ), 4시간( $3.79\pm.81$ ), 4시간 이상( $4.23\pm.76$ )의 순서로 차이를 나타냈다. 행위적 몰입요인( $F_4=19.67, p<.001$ )에서는 4시간 이상( $3.91\pm.89$ )이 1시간( $2.71\pm 1.0$ ), 2시간( $3.03\pm.69$ ), 3시간( $3.18\pm.76$ )보다 높게 나타났다.

Table 13 Comparison of Satisfaction of Leisure According to Participation Time

		A	B	C	D	E	F	Duncan
		1시간 (n=35)	2시간 (n=90)	3시간 (n=115)	4시간 (n=44)	4시간 이상 (n=92)		
사회적 만족	M	3.21	3.18	3.52	3.88	4.12	25.32***	A<C<E,D
	SD	.78	.73	.71	.58	.69		
정서적 만족	M	3.12	3.22	3.47	3.65	4.15	21.38***	A<D<E
	SD	.68	.83	.69	.84	.77		
신체적 만족	M	3.28	3.39	3.44	3.66	3.96	11.48***	A,B<D<E
	SD	.67	.65	.68	.75	.73		
환경적 만족	M	3.14	2.88	2.80	2.97	2.66	1.86	-
	SD	.93	.99	.91	.94	1.0		
교육적 만족	M	3.48	3.45	3.60	3.59	4.00	8.39***	A,B,C, D<E
	SD	.72	.66	.71	.60	.74		

\*\*\*  $p<.001$

<Table 13>와 같이 여가만족도에서 사회적 만족요인( $F_4=25.32, p<.001$ )은 4시간( $3.88\pm.58$ )과 4시간 이상( $4.12\pm.69$ )이 가장 높았고 3시간( $3.52\pm.71$ ), 1시간( $3.21\pm.78$ )의 순서로 차이를 나타냈다. 정서만족 요인( $F_4=21.38, p<.001$ )은 4시간 이상( $4.15\pm.77$ ), 4시간( $3.65\pm.84$ ), 1시간( $3.12\pm.68$ )의 순서로 차이를 나타냈으며, 신체만족 요인( $F_4=11.48, p<.001$ )은 1시간( $3.28\pm.67$ ), 2시간( $3.39\pm.65$ )이 가장 낮았고 4시간( $3.66\pm.75$ ), 4시간이상( $3.96\pm.73$ )의 순서로 차이를 나타냈다. 교육만족 요인( $F_4=8.39, p<.001$ )은 4시간 이상( $4.00\pm.74$ )이 1시간( $3.48\pm.72$ ), 2시간( $3.45\pm.66$ ), 3시간( $3.60\pm.71$ ), 4시간( $3.59\pm.60$ )보다 가장 높게 나타났다. 그러나 환경만족 요인( $F_4=1.86, p>.05$ )에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다.

3.2 재미요인이 몰입도에 미치는 영향

<Table 14>과 같이 독립변인인 효율성, 운동효과, 자기만족, 가족의 지원에 대한 회귀선의 적합 도를 검증한 결과  $F_4=211.48$ 로  $p<.001$ 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검증한 결과,  $R^2=.696$ 으로 통계에 이용된 변인들의 69.6%가 표준회귀선에 적합하며 총 변량의 69.6%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 또한, 독립변인의 하위변인이 몰입도에 미치는 상대적 영향력은 자기만족( $\beta=.308$ ), 운동효과( $\beta=.338$ ), 효율성( $\beta=.338$ ), 순으로 나타났다. 그러나 가족의 지원( $\beta=.113$ )은 몰입도에 영향을 미치지

않은 것으로 나타났다.

Table 14 The Effects of Fun Factors on Immersion

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F
효율성	.194	.034	.232	5.702***	4	211.48***
운동효과	.346	.047	.338	7.411***		
자기만족	.344	.045	.358	7.627***		
가족의 지원	.114	.027	.113	4.176***		
상수	-.070	.133		-.528		

R=.843, R<sup>2</sup>=.696, 조정된R<sup>2</sup>=.692

\*\*\* p<.001

### 3.3 재미요인이 여가만족도에 미치는 영향

Table 15 The Effects of Fun Factors on Satisfaction of Leisure

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F
효율성	.039	.030	.063	1.327	4	129.77***
운동효과	.274	.040	.360	6.754***		
자기만족	.247	.039	.297	6.294***		
가족의 지원	.193	.024	.219	5.882***		
상수	.947	.115		8.213***		

R=.764, R<sup>2</sup>=.584, 조정된R<sup>2</sup>=.597

\*\*\* p<.001

<Table 15>과 같이 분석결과 운동효과, 자기만족 가족의, 지원에 대한 회귀선의 적합도를 검정한 결과 F<sub>4</sub>=129.77로 p<.001수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀 분석의 결정계수를 검정한 결과, R<sup>2</sup>=.584로 통계에 이용된 변인들의 58.4%가 표준회귀선에 적합하며 총 변량의 58.4%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 독립변인의 하위변인이 여가만족도에 미치는 상대적 영향력은 운동효과( $\beta$ =.360), 자기만족( $\beta$ =.297), 가족의 지원( $\beta$ =.219)순으로 나타났다. 그러나 효율성( $\beta$ =.063)은 여가만족에 영향을 미치지 않은 것으로 나타났다.

### 3.4 몰입도가 여가만족도에 미치는 영향

<Table 16>와 같이 분석결과 F<sub>2</sub>=191.28로 p<.001수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수

Table 16 The Effects of Immersion on Satisfaction of Leisure

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F
인지몰입	.284	.041	.385	6.864***	2	191.28***
행위몰입	.245	.037	.373	6.653***		
상수	1.604	.100		16.022***		

R=.712, R<sup>2</sup>=.506, 조정된R<sup>2</sup>=.504

\*\*\* p<.001

를 검정한 결과, R<sup>2</sup>=.506으로 통계에 이용된 변인들의 50.6%가 표준회귀선에 적합하며 총 변량의 50.6%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 독립변인의 하위변인이 여가만족도에 미치는 상대적 영향력은 인지몰입( $\beta$ =.385), 행위몰입( $\beta$ =.373) 순으로 나타났다.

## 4. 논 의

### 4.1 해양스포츠 참가정도에 따른 재미요인, 몰입도, 여가만족도의 차이

본 연구는 해양스포츠 참가자의 참가정도(빈도, 강도, 기간)에 따른 재미요인과 몰입도, 여가만족도의 영향력 차이를 검정하고자 진행되었다. 이와 같은 연구목적에 달성하고자 분석한 연구결과를 비교·검토하여 다음과 같이 논의 하였다.

참가기간에 따른 재미요인의 효율성, 운동효과, 자기만족, 가족의 지원 등에서 3년 이상 참가하는 사람이 2년, 3년 이상 참가하는 사람보다 높게 나타났으며, 2년, 3년은 1년, 1년 미만인 사람보다 높게 나타났다. 이는 운동에 대한 효율성이나 자기만족, 운동을 통한 건강을 지키기 위해 기간이 낮은 사람들 보다 꾸준히 운동을 지속하는 것으로 해석된다.

이는 해양스포츠의 기술이 숙련 될수록 재미요인이 더욱 증대된다는 것으로 해석된다. 이는 Kim(2004), Kang(2003), Lee(2001)의 연구결과인 참가기간이 높을수록 재미요인이 높게 나타난다고 한 결과와 맥을 같이 한다.

해양스포츠는 바다에서 이루어지는 스포츠인 만큼 파도와 바람 등으로 초보자가 기술을 익혀서 숙달되기 까지는 많은 시간이 걸릴 수 있다. 따라서 경력이 많은 숙련자들이 재미요인이 더 높은 결과가 도출되었다고 해석된다.

참가기간에 따른 몰입의 차이는 인지몰입과 행위몰입에서 3년 이상 참가 할 때가 가장 높게 나타났다. 이는 해양스포츠 참가자의 몰입도에 있어서 참가경력이 중요한 요인임을 알 수 있다. 이 결과는 참가기간이 오래될수록 몰입도가 증가 한다는 연구결과인 Lee(2005), Sohn(2004), Lee(2003)와 맥을 같이 한다.

즉 몰입은 환경의 난이도가 높고 개인의 기량이 높은 상황에서 발생된다고 할 수 있다. 그러므로 본 연구결과도 자신의 기대한 수준만큼 도달하고, 물 흐르듯 행동이 자연스럽게 이루어지는 느낌을 가지고 해양스포츠에 오랜 기간 참가한 결과 더욱 해양스포츠에 더욱 몰입하게 되는 것으로 사료된다.

참가기간에 따른 여가만족의 차이는 하위요인인 사회적 만족, 신체적 만족, 정서적 만족, 교육적 만족에서 3년 이상 참가 할 때가 가장 높게 나타났으며 이는 Moon and Park(2005), Cho(2006), Kim and Han(2008)의 연구와 유사함을 보여준다.

그러나 환경적 만족의 요인에서는 유의한 차이가 나타나지 않았는데 이것은 현재 부산·경남 지역에 해양스포츠 시설의 부족과 사용상의 어려운 점을 보여준다고 할 수 있다. 현

재에 부산·경남 지역에 해양스포츠 시설은 바다나, 강에 위치하는데 대부분 주차시설이나, 샤워 및 탈의실 등이 부족하거나 잘 갖추어져 있지 못한 사정이 작용한 것으로 해석된다. 따라서 해양스포츠 발전을 위해서 부산·경남 지역의 해양스포츠 시설의 확충과 더불어 일반인들을 하여금 해양스포츠 시설이 흥미를 유발할 수 있게 만드는 노력이 필요하다고 사료된다.

참가빈도에 따른 재미요인 차이에서는 재미요인의 효율성, 운동효과, 가족의 지원, 자기만족 요인 모두에서 참가빈도 월 6회 이상 참가한 집단이 4-5회 미만 참가한 집단보다 높은 평균값을 나타냈다. Kim(2007)은 해양스포츠 활동에 참가하는 동호인들의 참가빈도의 증가에 있어 재미요인은 중요한 의미를 가지며, 참가빈도가 높을수록 해양스포츠에서 얻는 재미요인은 높게 나타난다고 하여 본 연구를 지지하였다. 자주 꾸준히 운동을 하는 사람이 운동에 대한 효율성이나, 자기만족을 위해서 그리고 운동효과인 건강을 위해서 운동을 하는 것이라 해석된다.

Lee(2001), Kang(2003)도 참가빈도가 높을수록 재미요인이 높은 것으로 나타나 본 연구와 일치하는 것으로 나타났다.

이는 해양스포츠에 자주 참가할수록 운동에 대한 효과와 자기만족 등에서 오는 스트레스 해소와 상쾌함이 재미요인을 높일 수 있다고 할 수 있다. 자주 해양스포츠에 참가함으로써 재미요인 요인이 높고 이런 재미요인은 몰입과 여가만족에 영향을 미칠 수 있으므로 일선의 해양스포츠 지도자들은 해양스포츠 참가자들에게 효율성, 자기만족 등의 재미거리의 확대와 초보자들의 단계별 기술향상 등의 프로그램 개발하여 참가자들이 중도에 재미를 잃어 해양스포츠 활동을 포기하는 일이 없도록 지도해야한다.

참가빈도에 따른 몰입도에 대한 차이에서도 인지몰입과 행위몰입 모든 요인에서 월 6회 이상 참가하는 사람들이 4-5회 이하로 참가하는 사람들보다 높게 나타났다. 이는 꾸준히 단계적으로 기술을 습득하고 자신의 실력을 높여갈 때 더욱 몰입을 할 수 있는 것으로 해석된다. Park(2006), Sohn(2004)도 참가빈도가 많을수록 몰입도가 높다고 하였으며, 즉 해양스포츠 활동의 빈도가 많고 해양스포츠 기술이 숙련될수록 몰입이 증대되고 이러한 상태는 개개인이 주어진 환경과 최적의 상호작용을 할 때 발생된다고 할 수 있으며 이는 해양스포츠에 긍정적인 사고를 가져온다고 해석될 수 있다.

한편, 여가만족도에서는 월 6회 이상 해양스포츠 활동에 참가하는 사람이 월4-5회 이하로 참가하는 사람보다 사회적 만족, 정서적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족 등에서 높은 평균값을 나타내었다. 이는 참가빈도가 많을수록 여가만족도가 높아진다는 Yoon and Park(2006), Kim and Han(2005), Kim(2006)의 연구와 일치한다. 이는 참가빈도가 많을수록 동료들과 밀접한 관계를 맺고 사회적으로 교류하며 친숙해지기 위해서, 또한 일상의 생활에서의 정신적인 안정과 건강과 관련된 신체적 만족 해양스포츠 활동을 통한 다양한 문화와 새로운

경험과 문화를 접할 수 있는 교육적 만족이 높아지는 요인이라 할 수 있다.

그러나 환경적 만족에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다. Yoon and Park(2006)은 수상스포츠의 참가빈도는 여가만족의 하위 변인 중 모든 요인 사회적, 교육적, 정서적, 신체적, 환경적 만족에서 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다고 했으며 이는 수상레저 스포츠에 참가하는 빈도가 높아질수록 여가만족도가 높아진다고 한 연구와 차이가 나는 결과이다. 본 연구에서도 사회적, 교육적, 정서적, 신체적 만족에서는 결과가 일치되었지만 환경적 만족에서는 다른 결과가 나왔다. 이는 Yoon and Park(2006)의 연구는 서울·경기·강원 지역 수상스키 및 윈드서핑 장을 중심으로 연구를 한 결과이고 본 연구는 부산·경남 지역을 중심으로 한 연구의 결과이기 때문에 지역상의 차이가 작용했을 거라고 사료된다. 따라서 부산·경남 지역의 해양스포츠 관련 기관과 단체는 해양스포츠 기반 시설의 확충과 개선 등과 같은 일반 참가자들이 환경적 요인에 만족 할 수 있는 노력을 기울여야 할 것이다

참가시간에 따른 재미요인의 차이에서는 효율성, 운동효과, 자기만족, 가족의 지원 모든 요인에서 4시간 이상 해양스포츠에 참가하는 사람이 4시간 이하로 참가하는 사람보다 높은 평균값을 나타냈다. 즉, 참가시간이 높을수록 해양스포츠 참가자의 재미요인은 긍정적인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 Kang(2003)의 연구에서 재미요인에 있어 참가강도가 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타나는 연구와 Lee(2001)이 제시한 길거리 농구에 참가하는 청소년을 대상으로 한 연구에서 참가정도의 요소 중 참가강도가 재미에 큰 영향력을 미친다는 연구는 본 연구를 지지하고 있다. 즉, 참가강도는 운동의 즐거움이라는 정서적 부분에서 매우 중요한 요소라고 할 수 있다.

참가시간 따른 몰입도의 차이에서도 4시간 이상 참가하는 사람이 4시간 이하로 참가하는 사람들보다 높은 평균값을 나타내었다. 이는 참가 시간이 많을수록 높은 몰입을 한다는 연구결과 (Kang, 2003; Lee, 2003; Cho, 2008; Sohn, 2004)의 연구결과와 일치한다.

Kang(2003)은 참가 강도가 몰입 경험에 영향을 미친다고 했으며, 이것은 몰입이론에서 몰입이 쉽게 일어날 수 있는 환경을 힘겨운 과제가 수준 높은 실력과 결합하는 상황 (Chikszentmihalyi, 1990)이라고 한 점과 몰입경험의 구성요소 중에 하나로서 과제에 대한 집중을 제시하고 있는 것과 관련을 가지고 있다고 하였다. 결과적으로 강도가 높다는 것은 참가자가 집중을 하고 있는 상태로 힘겨운 과제를 수준 높은 실력으로 행하고 있는 것으로 판단할 수 있다. 이것은 몰입이 잘 일어날 수 있는 상황과 일치한다. 즉 바다라는 특수성이 개인으로 하여금 긴장과 집중을 하게하고, 파도와 바람 등의 환경적인 과제를 극복하기 위해 더욱 더 몰입한다고 사료된다.

참가시간에 따른 여가만족도 역시 4시간 이상인 사람이 4시간 이하인 사람보다 사회적, 교육적, 신체적, 정서적 만족에서 높은 평균값을 나타내었다.



이 결과는 Moon and Choi(2006), Yoon and Park(2006)의 연구와 일치한다. 이는 참가시간이 많은 집단일수록 동료들과 밀접한 관계를 맺고 사회적으로 교류하며 친숙해지기 위해서, 또한 일상의 생활에서의 정신적인 안정과 건강과 관련된 신체적 만족 해양스포츠 활동을 통한 다양한 문화와 새로운 경험과 문화를 접할 수 있는 교육적 만족이 높아지는 요인이라 할 수 있다.

참가시간 역시 환경적 만족도에서는 유의한 차이가 나지 않았다. Kim(2005)도 레저스포츠 참가자의 참가시간이 환경적 만족에는 영향을 주지 않는다는 결과와는 일치하며, Cho(2008)의 수영 참가자의 참가시간이 환경적, 신체적, 정서적 만족 요인에는 그룹 간 유의한 차이가 나타나지 않는다는 결과와 부분적으로 일치한다. Yoo(2008)은 수영프로그램 참가자의 참가 동기와 만족도 분석에서 스포츠 참가시간이 여가만족의 하위요인 중에서 환경적 요인에는 유의한 차이가 나타나지 않는다고 밝혀 본 연구를 지지하고 있다.

여가만족의 하위요인 중 환경적 만족은 유의한 차이는 나타나지 못했는데 이는 해양스포츠의 지역적 차이와 연관이 있을 수 있다고 사료된다. 환경적 요인 중 주로 해양스포츠를 하는 클럽이나 장소의 시설에 대한 만족도가 낮았다. 주로 탈의실 및 샤워시설 등의 부족과 잘 꾸며지고 잘 갖추어지지 못한 부분과 흥미를 유발하지 못하는 점이 주된 요인이라 해석된다. 따라서 관련 기관과 단체에서 해양스포츠에 환경적 요소, 시설, 장비 등에 많은 관심과 일반인들로 하여금 해양스포츠 시설이 흥미를 유발 할 수 있는 환경으로 변화시키는 노력이 필요하다고 판단된다.

#### 4.2 재미요인이 몰입도에 미치는 영향

해양스포츠 참가자의 재미요인이 몰입도에 미치는 영향을 분석한 결과 재미요인의 하위요인인 자기만족, 운동효과, 효율성, 가족의 지원 순으로 몰입도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 해양스포츠 참가자가 느끼는 재미요인을 통하여 몰입을 하게 하는데 중요한 영향을 미치는 것으로 사료된다.

이와 관련해 Kim and Park(2000)은 수상레포츠 참가자들이 느끼는 재미는 그 활동으로부터 어떠한 결과나 보상을 고려하지 않고 그 활동에만 몰입한다고 하여 재미요인이 몰입도에 영향을 미친다고 하였다.

즉, 재미요인의 자기만족과 운동효과 요인에서 몰입도에 많은 영향력을 주는 것으로 나타났다. 이는 해양스포츠라는 종목의 특성상 과도한 바람 등의 과제의 난이도가 높음으로 이를 해내었을 때의 자기만족 즉 멋있어 보이거나 남들이 하지 않는 특별함과 해양스포츠만의 특별함 등과 운동 후에 오는 상쾌함, 스트레스해소 등의 운동효과에 대한 재미요인이 몰입도에 영향을 주는 중요한 요인으로 나타났으므로 해양스포츠 지도자의 관심과 참가자들의 상호작용으로 자기만족, 해양스포츠활동으로 인한 운동의 효과 등으로 재미를 이끌 수 있다면 참가자들은 더욱 몰입 할 것이라고 판단된다.

#### 4.3 재미요인이 여가 만족도에 미치는 영향

해양스포츠 참가자의 재미요인이 여가만족도에 미치는 영향을 분석한 결과 운동효과, 자기만족, 가족의 지원 순으로 여가만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 운동효과가 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이는 운동을 통해 느끼는 스트레스의 해소와 운동 후에 오는 상쾌함 등의 운동의 효과가 가장 큰 만족을 느끼며 운동의 효과가 클수록 여가만족도가 유의하게 높아진다는 것을 의미한다.

이와 관련해 Kim et al.(2004)는 재미요인이 여가만족에 유의한 인과관계가 있다고 했으며, Kim and Han(2005)은 재미요인은 심리적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족, 환경적 만족, 휴식적 만족 사회적 만족 등 하위요인 모두에서 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

즉 해양스포츠 참가의 다양한 재미는 참가자들에게 긍정적인 정서 경험을 갖게 하여 여가에 대한 만족감을 상승시켜 여가 만족에 긍정적인 작용을 했을 거라고 해석된다.

따라서 해양스포츠 지도자들은 참가자들이 여가 만족을 이끌어 내기 위해 해양스포츠만이 가지는 운동효과 즉 스트레스의 해소, 운동 후에 오는 상쾌함 집중력과 끈기 등의 운동효과 등의 재미요인들을 부각시켜 해양스포츠를 하는 참가자들에게 교육함으로써 여가만족도를 높일 수 있다고 사료된다.

#### 4.4 몰입도가 여가만족에 미치는 영향

해양스포츠 참가자의 몰입도와 여가 만족의 단계로 분석한 결과 몰입도의 하위변인인 인지몰입, 행위몰입 모두에서 여가만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인지몰입이 여가만족도에 더 큰 영향을 미치며 이는 해양스포츠 활동에 대한 인식의 정도가 높을수록 여가만족도가 유의하게 높아진다는 것을 의미한다.

이와 관련하여 Yoon and Park(2006)은 참가자의 몰입은 여가만족에 모든 하위요인 즉 심리적, 교육적, 사회적, 휴식적, 생리적, 환경적 만족에 정(+)적으로 영향을 미친다고 하였다.

따라서 재미요인에 영향을 받은 몰입도가 다시 여가만족에 영향을 미쳐 여가만족도를 향상시킨다고 할 수 있다. 현대에 있어서 여가는 중요한 삶의 한 부분이라고 할 수 있다. 여가활동에 있어서 부산·경남의 지리적 특성을 살려 해양스포츠가 현대인의 여가활동에 자리 잡기 위해서는 여가만족에 대한 관련연구의 분석 등이 필요하다고 할 수 있겠다. 이렇게 분석된 자료를 통해 일선의 해양스포츠 지도자들이 해양스포츠 참가자들에게 개개인의 능력과 특성에 맞는 수업과 프로그램으로 참가자들을 바다로 유인하게 되면 현대인의 여가활동에 대한 좋은 역할을 해양스포츠가 할 수 있을 거라고 사료된다.

### 5. 결 론

본 연구는 해양스포츠 활성화를 위해 해양스포츠 참가에 중요한 재미요인과 몰입 그리고 여가만족도에 미치는 영향을

실증적으로 규명하는데 그 목적이 있다. 이러한 연구목적을 달성하기위해 2008-2009년 부산·경남 지역의 해양스포츠 관련 대학생들과 해양스포츠 클럽에서 해양스포츠 활동을 하고 있는 회원을 대상으로 편의표집방법을 이용하여 376명의 유효 표본을 자료 분석에 이용하였다.

연구 결과 해양스포츠 참가기간, 빈도, 시간이 높을수록 재미요인, 몰입도, 여가만족도가 모두 높은 것으로 나타났으며, 각각의 독립변인인 재미요인과 몰입은 종속변인인 여가만족에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

본 연구를 통하여 현재 해양스포츠의 현 주소와 앞으로의 해양스포츠 활성화를 위한 자료의 이용 측면에서 그 효용성이 기대된다.

그러나 지금까지의 해양스포츠에 대한 재미요인, 몰입·여가 만족에 대한 연구나 해양스포츠 전반적인 연구는 육상종목의 연구보다 절실히 부족한 실정이다. 앞으로 해양스포츠에 대한 관심과 후속연구를 계속 한다면 해양스포츠 발전에 큰 기초가 될 수 있다는 점에 큰 의미가 있다고 할 수 있다

## 참 고 문 헌

- [1] Beard, J. G. and Ragheb, M. G.(1980), "Measuring leisuressatisfaction", *Journal of Leisure Research*, Vol. 12, No. 1, pp. 20-33.
- [2] Chae, H. S. and Lee, J. W. (2001), "Motives to participate and leisure flow depending on sports classes taken by university students", *Korean Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance*, Vol. 40, No. 1, pp. 115-125.
- [3] Cho, H. G.(2008), Influence of motives to participate in swimming of swimmers on flow and satisfaction, Master's thesis (unpublished), Pusan National University Graduate School.
- [4] Cho, J. M.(2006), Influence of motives to participate in tennis and flow experience of tennis club members on leisure satisfaction, Master's thesis (unpublished), Keimyung University Graduate School.
- [5] Csikszentmihalyi, M.(1975), *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- [6] Jeong, Y. G.(1997), Influence of motives to participate in sports, arousal seeking, emotional factors of leisure sports participants on sports flow behaviors, Ph.D. thesis (unpublished), Pusan National University Graduate School.
- [7] Jeong, Y. L.(1997), Participation in everyday sports and levels of leisure satisfaction, Ph. D. thesis (unpublished), Seoul National University Graduate School.
- [8] Kang, H. G.(2003), "An analysis on how long teenagers spend on leisure activities and what factors keep them from leisure activities", *Korea Society of Sport and Leisure Studies*, Vol. 19, No. 2, pp. 851-865.
- [9] Kang, S. W.(1998), "Participation in social education programs and levels of leisure-satisfaction", *Korean Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance*, Vol. 37, No. 4, pp. 87-98.
- [10] Kim, B. J. and Seong C. H.(1996), "Fun as sports motivator: concepts and related studies", *Korea Sports Education Studies*, Vol. 3, No. 2, pp. 99-122.
- [11] Kim, G. D.(1997), *Leisure and modern society*, Seoul: Baeksan Publishing.
- [12] Kim, G. Y.(2000), "An inquiry about the enjoyment and fun in leisure", *Korea Leisure and Recreation Studies*, Vol. 12, No. 1, pp. 191-202.
- [13] Kim, H. K.(2006), "A relationship between participation in leisure sports and leisure-satisfaction and self-actualization", *Korean Sports Research*, Vol. 97, No. 4, pp. 191-202.
- [14] Kim, H. Y.(2004), A relationship between motives to participate in leisure sports and restriction and fun, Ph. D.thesis (unpublished), Kookmin University Graduate School.
- [15] Kim, J.(2007), Fun factors of marine sports participators and influence of participation limitation on flow and exercise adherence, Master's thesis (unpublished), Pusan National University Graduate School.
- [16] Kim, Y. J.(2004), "Influence of fun factors of university sports club members on their activity attitudes", *Korean Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance*, Vol. 45, No. 3, pp. 265-272.
- [17] Kim, Y. J.(2005), A relationship between perceived freedom by participating in leisure sports and self-actualization and leisure-satisfaction, Ph. D thesis (unpublished), Chung-Ang University Graduate School.
- [18] Kim, Y. M. and Han, H. W.(2005). "Fun factors of dance sports and a relationship between leisure flow and leisure satisfaction", *Korean Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance*, Vol. 44, No. 6, pp. 193-202.
- [19] Kim, Y. M. and Han, H. W.(2005). "A relationship between exercise environment factors of female dance sports club members and leisure flow and enjoyment expectation", *Korean Physical Education Association for Girls and Women*, Vol. 23, No. 3, pp. 89-102.
- [20] Kwon, I. M., Kim, J. H., Jeong, J. H. and Kim, J. H.(2004). "Influence of housewives' participation in

- tennis on exercise flow experience”, The Korean Society for the Study of Physical Education, Vol. 8, No. 1, pp. 201-211.
- [21] Lee, G. S.(2003), A relationship between motives to participate in adventure sports, sports flow and behaviors after participation, Ph.D.thesis (unpublished), Konkuk University Graduate School.
- [22] Lee, J. G.(2001), "An analysis on types of fun in teenage sports activities and determinants", Korean Society for the Sociology of Sport, Vol. 14, No. 1, pp. 37-54.
- [23] Lee, P. W.(2005), Influence of flow experiences of fitness center members on fun in sports, Master's thesis (unpublished), Dankook University Graduate School.
- [24] Lee, S. C.(1996), Social sports activities of the elderly and levels of life satisfaction, Ph. D. thesis (unpublished), Seoul National University Graduate School.
- [25] Moon, H. S. and Park, J. S.(2005), "An analysis on leisure-satisfaction depending on participation time of badminton club participators," Korean Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance, Vol. 44, No. 6, pp. 967-977.
- [26] Moon, T. Y. and Choi, J. D.(2006). "A relationship between leisure flow depending on participation in marine sports and life satisfaction and self-efficacy", Korean Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance, Vol. 45, No. 3, pp. 191-202.
- [27] Park, S. G.(1998), "A relationship between life style of university students and leisure flow experience", Korean Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance, Vol. 37, No. 4, pp. 33-142.
- [28] Park, S. Y.(2006), A relationship between motives to participate in sports for all and sports flow and life satisfaction, Master's thesis (unpublished), Chungnam University Graduate School.
- [29] Park, W. I. and Kim, G. Y.(2000). "An inquiry about the enjoyment and fun in leisure", Korea Leisure and Recreation Studies, Vol. 12, pp. 134-141.
- [30] Scanlan, T. K. and Simons, J. P.(1993), The construct of sport enjoyment In G. C. Roberts (Ed.), Motivation in sport and exercise. Shampaign, IL: Human Kinetics.
- [31] Sohn, D. H.(2000), "A preliminary paradigm of a fun theory", Tourism Studies, Vol. 24, No. 2, pp. 321-338.
- [32] Sohn, Y. W.(2004), A study on leisure flow and life satisfaction of swimmers, Master's thesis (unpublished), Daegu University Graduate School of Education.
- [33] Won, H. J.(1995). "A study to select a causal model of material abuse, leisure participation types, and leisure satisfaction of teenagers", Korea Leisure and Recreation Studies, No. 12, pp. 46-57.
- [34] Won, H. J.(2000), "A study to select a causal model of material abuse, leisure participation types, and leisure satisfaction of teenagers", Korea Leisure and Recreation Studies, Vol. 12, pp. 46-57.
- [35] Yoon, Y. J. and Park, C. S.(2001). "Necessities and Tasks of Marine Sports Education", Korean Society for the Sociology of Sport, Vol. 14, No. 2, pp. 317-335.
- [36] Yoo, Y. S.(2008), motives to participate in swimming programs of sports for all and satisfaction, Master's thesis (unpublished), Changwon University Graduate School.
- [37] Yoon, Y. S. and Park, M. G., "Influence of time to participate in water leisure sports on flow and leisure satisfaction", Korea Leisure and Recreation Studies, Vol. 30, No. 4, pp. 99-112.

---

원고접수일 : 2012년 08월 24일  
 심사완료일 : 2012년 11월 16일  
 원고채택일 : 2012년 11월 23일