



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

이학박사 학위논문

해양스포츠 동호인의 참여동기, 경험 장벽,
체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서
만족도의 매개효과



2017년 8월

부경대학교 대학원

마린융합 디자인 협동과정

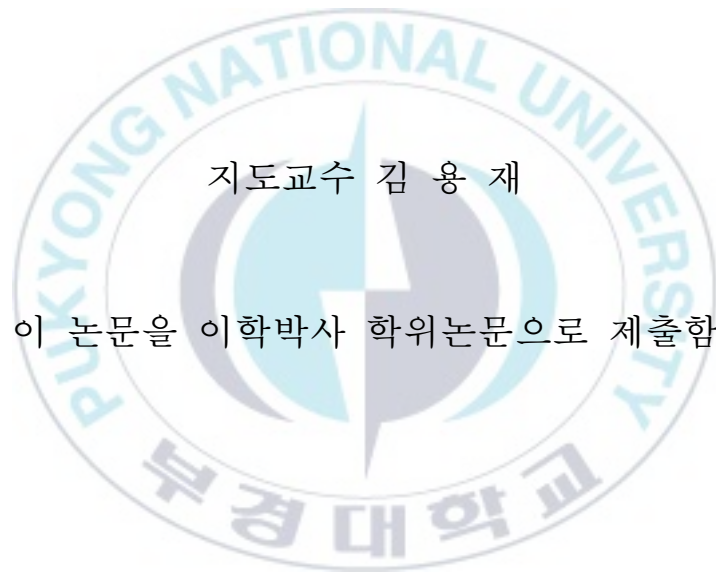
용진삼

이학박사 학위논문

해양스포츠 동호인의 참여동기, 경험 장벽,
체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서
만족도의 매개효과

지도교수 김 용 재

이 논문을 이학박사 학위논문으로 제출함



2017년 8월

부경대학교 대학원

마린융합 디자인 협동과정

용 진 삼

용진삼의 이학박사 학위논문을 인준함.

2017년 8월 25일

위원장 이학박사 배영훈 (인)

위원 이학박사 김현준 (인)

위원 이학박사 서정일 (인)

위원 이학박사 이효택 (인)

위원 이학박사 김용재 (인)

목 차

I 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	5
3. 연구문제	5
4. 연구모형 및 연구가설	5
5. 연구의 제한점	8
II. 이론적 배경	9
1. 해양스포츠	9
2. 참여동기	19
3. 경험 장벽요인	21
4. 체험 후 감정	23
III. 연구방법	25
1. 연구대상	25
2. 연구절차	27
3. 조사도구	29
4. 조사도구의 신뢰도 및 타당도	32
5. 통계 처리 방법	41
IV. 연구 결과	42

1. 인구통계적 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	42
2. 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과	58
V. 논의	68
1. 인구통계적 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	68
2. 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과	74
VI. 결론	77
참고문헌	79
부록	86

표 목 차

<표 2- 1> 여가의 개념에 대한 학자들의 구체적인 정의	13
<표 2- 2> 레저형 해양레저스포츠와 스포츠형 레저스포츠에 따른 분류 ..	14
<표 2- 3> 해양레저 활동의 종류	15
<표 2- 4> 연도별 전국 등록·신고 체육실업 현황 : 요트	16
<표 2- 5> 연도별 전국 등록·신고 체육실업 현황 : 카누	16
<표 2- 6> 연도별 수상스포츠시설 현황	17
<표 2- 7> 연도별 해양스포츠 관련 생활체육동호인 현황	18
<표 3- 1> 연구대상자의 인구통계적 특성	26
<표 3- 2> 조사 도구의 구성	30
<표 3- 3> 참여동기의 신뢰도 및 타당도	34
<표 3- 4> 경험 장벽요인의 신뢰도 및 타당도	36
<표 3- 5> 체험 후 감정의 신뢰도 및 타당도	37
<표 3- 6> 만족도의 신뢰도 및 타당도	39
<표 3- 7> 충성도의 신뢰도 및 타당도	40
<표 4- 1> 성별에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	43
<표 4- 2> 연령에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	44
<표 4-3> 결혼유무에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체 험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	46
<표 4- 4> 해양활동 동반자에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽 요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	47
<표 4- 5> 직업에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험	

후 감정, 만족도, 충성도의 차이	49
<표 4- 6> 최종학력에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	51
<표 4- 7> 월 평균 소득에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요 인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	53
<표 4- 8> 체류기간 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체 험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	55
<표 4- 9> 해양스포츠 종목에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽 요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이	57
<표 4-10> 해양스포츠 동호인 참여동기가 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과	59
<표 4-11> 해양스포츠 동호인 참여동기가 구전의도에 미치는 영향에서 만 족도의 매개효과	60
<표 4-12> 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향 에서 만족도의 매개효과	62
<표 4-13> 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향 에서 만족도의 매개효과	63
<표 4-14> 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 재참여의도에 미치는 영향에 서 만족도의 매개효과	65
<표 4-15> 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과	66

그림목차

그림 1. 연구모형	6
그림 2. 시간활용의 형태	10
그림 3. 연구절차	27



Doctor Dissertation

The Mediating Effect of Satisfaction on The Influence of Participants' Motive, Experimental Barriers, and the Post-Experience Emotion on Loyalty in Marine Sports Affinity Group

Yong Jin Sam

Marine Fusion Design Cooperative, The Graduate School,
Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study was to investigate the effect of satisfaction in causal routes of four variables such as participation motivation, career barriers and post-experience emotion in participants for marine sports. The defined effect provides basic data on the practical and efficient marine sports activation movement. In order to achieve this goal, we conducted a survey of 410 members of marine sports club from September, 2016 to April, 2017, and the following conclusions were obtained.

First, it was found that significant difference for motivation of participation, career barriers, post-experience emotion, satisfaction, loyalty in the age, companion, event as the result of analysis according to demographic characteristics. The significant difference was found in following factors: Condition and social intercourse in motivation of participation according to occupation, barriers of apparatus, place, knowledge and technology in factors of career barriers, freedom, competence, dynamic power, adventure, relationship, popular psychology, mother nature, intention of re-participation, word of mouth intention in post-experience emotion. The result showed significant difference for pleasure, achievement, development of technology, condition, social intercourse, extrinsic ostentation in final educational background. In factors of career barriers, satisfaction, loyalty, all factors showed significant difference. In post-experience emotion, the factors such as freedom, competence, dynamic power, adventure, self-expression, relationship, popular psychology showed significant difference. It was found that significant difference for social intercourse, career barriers in motivation of participation according to monthly pay, freedom in post-experience emotion. In motivation of participation, post-experience emotion, satisfaction, loyalty according to the length of visit, all factors showed significant difference. In career barriers, the factors such as barriers of apparatus, time and place showed significant difference.

Second, satisfaction was found to be statistically significant role of partial mediation in the effect of pleasure in motivation of participation

on intention of re-participation. Also, satisfaction in the relation of the pleasure, development of technology, social intercourse and word of mouth intention showed significant role. It was showed to be statistically significant role of partial mediation in the effect of freedom, relationship in post-experience emotion on loyalty.



I. 서론

1. 연구의 필요성

오늘날 우리는 고도의 경제성장과 국민소득 증대 주 5일제 근무 등으로 인하여 여가활동에 대한 관심이 높아지면서 해양레저에 관심을 주는 계층이 증가하고 있으며, 과거 등산, 자전거, 골프 등 내륙성 스포츠에서 다양한 해양레저와 여가활동에 관심을 갖는 사람들이 늘어나고 있다(심민보, 2013).

해양스포츠를 통한 여가 활동인구가 2012년~2014년 7,751만명이던 해수욕장 이용객이 2015년 9,986만명으로 폭발적으로 늘어나고 있다(국민안전처, 2016). 그럼에도 불구하고 해양스포츠는 특정인들만이 즐길 수 있는 스포츠라는 인식과 관련 당국의 무관심 법적 규제 등으로 인하여 해양스포츠 활동시 많은 제약을 받고 있는 것이 현실이다.

그러나 최근 들어 해양스포츠 동호인들의 증가와 개인들의 해양레저 인구가 늘어남에 따라 관련 기관 및 지자체에서도 다양한 해양 문화 행사를 통해서 해양스포츠 활성화를 위한 노력들이 진행되고 있다.

우리나라는 3면이 바다로 지리적 여건상 해양레저스포츠를 즐기기에 적당하고, 아름다운 환경을 가지고 있다. 또한 3,200여 개의 부속도서와 남북으로 12,800km에 이르는 해안선으로 이루어져 있다. 그 중 해양스포츠에 적합한 수심은 20m 내외의 해역이 전체 해안선의 1/3에 해당되는 등 우리나라는 해양스포츠 활성화에 풍부한 자연적 환경을 보유하고 있다(문화체육관광부, 2010).

이와 함께 정부에서도 해양관광레저산업의 육성을 위한 인프라를 확충하

고 적극적인 프로그램 개발하여 해양관광·수상레저·스포츠 활성화를 위한 계획을 세우고 있으며, 주요 내용은 윈드서핑, 수상스키와 같은 무동력 수상레저·스포츠를 도시 근교에서도 쉽게 배우고 즐길 수 있는 기반 마련, 다이빙 교육 편의시설 등을 지원함으로써 해외로 향하는 다이빙 여행 수요를 국내로 흡수, 요트와 같은 선진국형 해양레저스포츠 육성을 위한 마리나 항만 개발 등이 있다(국토해양부, 2010).

해양스포츠는 즐기려는 목적과 건강증진의 의미를 가지고 있으며 단조로운 일상을 벗어나 새로운 도전의 의미도 있다. 보다 즐겁고 안전하게 스포츠 활동을 하기 위해서는 관련 자격 취득 및 철저한 안전 교육을 통해 장비의 운영 방법 및 위급 상황 시 지혜롭게 대처할 수 있도록 해야 한다.

이러한 해양스포츠를 즐기기 위해서는 어떠한 동기가 이루어지지 않고서는 이루어지기 쉽지 않으며, 이러한 동기는 활동의 참여 및 증진을 위한 근본적인 원인 규명요인이 참여동기와 직접적으로 관련된다(Jackson, Burton, 1989), Deci, Ryan(1985)은 내적동기, 외적동기, 무동기에 의해 스포츠활동의 참여동기가 유발된다고 하였으며, 배영훈(2007)은 내적 참여동기로 기술발달, 즐거움, 외적 참여동기로 컨디션, 외적과시, 사교, 건강과 체력조절을 주요 동기로 제시하고 있다.

해양스포츠 참여자들이 늘어남에 따라 해양스포츠 종류도 강과 바다 호수 등에서 즐길 수 있는 수상스키, 수영, 요트, 제트스키, 스킨스쿠버, 스노쿨링, 서핑보드, 패러세일링, 씨카약, 카누 등 다양하다.

하지만 해양스포츠는 특성상 많은 위험요소를 가지고 있고 대부분의 사람들은 단순히 여름한철 잠깐 즐기는 스포츠로 인식하고 있다. 이로 인하여 매년 강과 바다 호수 등에서 이루어지는 다양한 스포츠 활동 중 많은 안전 사고에 노출돼 있으며 실제 매년 증가추세에 있다.

해양스포츠는 이러한 안전사고와 함께 많은 장벽요인에 놓여 있지만 정

윤희와 이종호(2010)는 경험 장벽에 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식 기술상의 장벽, 지식 기술 습득과정 장벽, 규범상의 장벽, 확률상의 장벽을 포함하였으며, 이러한 장벽들이 접근동인을 매개하여 경험을 하고 싶게 만드는 역할을 함이 검증되었다.

사람들이 모험스포츠인 해양스포츠를 즐기기 위해 많은 비용과 부상이나 사망의 위험까지 감수하는 것은 어떤 내적 동기가 작용한다고 볼 수 있으며, 참여자들은 모험 스포츠를 통해 호기심, 정체성, 유능감, 동료애, 스틸 등을 추구한다(Celsi et al. 1993). 또한 모험스포츠는 신체적 자아개념이나 체력, 자존감을 향상시킴으로써(Rohnke, 1989), 부정적인 자아개념을 감소시키고 긍정적인 자아개념을 증가시킨다(Clifford, Clifford 1967). 이런 점으로 인해 사람들은 단순히 스포츠 활동에 대한 만족을 넘어, 극한 상황을 이겨내면서 성취감과 자아실현을 이룰 수 있는 모험 스포츠를 즐기기 시작한 것이다(한상덕 2004).

이러한 경험에 대한 장벽요인을 극복한 해양스포츠 체험을 통해 느껴지는 심리적인 감정반응을 통해 어떤 행동을 할 때 스스로 선택했다는 자기결정에 대한 자유감, 해양스포츠 활동을 통해 구체적인 활동이나 과업수행을 통하여 자신의 능력을 확인하거나 확장하려는 유능감, 레저체험이 자신의 내외면의 모습을 잘 드러나는 방식으로 자기표현감, 혼자서가 아닌 여러사람이 함께 하는 해양스포츠에 대한 교류감, 자연과의 교류를 통해 자연의 일부가 되려고 한다(심민보, 2012).

해양스포츠 종목의 특성상 혼자서 하는 것보다 여러명이 모여 안전하게 각자의 역할을 수행하면서 이루어지고 있다. 이러한 특성들 때문에 현재 많은 해양스포츠 동호인들의 활동이 눈에 띄게 많아지고 있으며 이는 답답한 도심에서 벗어나 자연과 더불어 스포츠를 즐길 수 있다는 장점을 바탕으로 다양한 해양스포츠 종목의 동호인이 생겨났다. 해양스포츠가 국내에서 아직

은 초기단계에 있지만 해양스포츠의 잠재성이나 발전 가능성을 고려할 때 좀 더 체계적이고 근본적인 학문적 접근이 요구된다고 할 수 있다.

여가 문화에 대한 관심도가 점점 높아지고 해양스포츠 동호인을 중심으로 한 활동들이 점점 늘어남에도 불구하고 타 스포츠에 비해 사회적 지원이나 국민적 인식이 열악하고 접근성이 떨어지며 그에 대한 연구 자료도 부족한 실정이다.

관련된 선행연구를 살펴보면 해양스포츠 참여자의 참여동기, 여가몰입 및 여가지속의 인과관계(조성균, 김종경, 이재돈, 2010), 해양레저스포츠 참여동기가 여가만족 및 지속적 참여의도에 미치는 영향(김사업, 2011), 해양스포츠 참여자의 참여동기와 재미요인이 만족도에 미치는 영향(김용재, 김소운, 배영훈, 2014)등 최근들어 해양스포츠 참여동기에 대한 연구가 많이 이루어지고 있으며, 경험 장벽요인에 관한 연구는 모험 스포츠의 경험 장벽이 모험스포츠 몰입경험에 미치는 영향(정윤희, 2015), 체험 후 감정에 관한 연구는 체험의 유형과 관여도가 해양 레저 스포츠 체험 후 감정과 행동의도에 미치는 영향(심민보, 2013), 체험의 유형과 관여도가 해양 레저 스포츠 체험 후 감정과 행동의도에 미치는 영향(심민보, 이동대, 김선미, 2016)으로 경험 장벽요인과 체험 후 감정에 대한 연구는 많이 부족한 실정이다. 해양스포츠 참여동기를 통해 많은 경험 장벽요인을 경험하고 이러한 경험을 통해 느끼는 체험 후 감정이 얼마나 만족하냐에 따라 해양스포츠 활동에 대한 충성도가 나타날 수 있을 것이다. 그러나 이와 관련된 연구는 많이 부족한 실정이다.

이에 이 연구는 해양스포츠 동호인들의 참여 동기와 장벽요인 체험 후 감정과 만족도, 충성도 등을 조사하여 자료화 하고 해양스포츠 체험 시 개인적으로 느낄 수 있는 경제적 부담과 위험요소들에 대한 대처 능력과 안전을 도모하며 건전한 해양 스포츠의 필요성을 제기하고 해양레저스포츠에 대한 발전 방안을 모색하는데 필요성이 있다.

2. 연구의 목적

이 연구는 해양스포츠 동호인들의 활동현황과 여러 요인에 대한 자료를 수집하고 분석하여 자료화 하여 해양스포츠 동호인들의 개인적 특성에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 밝히고, 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과를 규명하여 이를 통해 실질적이고 효율적인 해양스포츠 활성화 방안에 대한 기초 자료를 제시하는데 목적이 있다.

3. 연구 문제

이 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 문제는 다음과 같다.

- 1) 인구통계적 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 어떠한가?
- 2) 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과는 어떠한가?

4. 연구의 모형 및 연구가설

이 연구는 해양스포츠 동호인 활성화 방안을 모색하기 위하여 이 연구는 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과에 관한 연구를 위한 연구모형과 연구가설을 설정하였다.

1) 연구의 모형

이 모형에서는 해양스포츠 동호인 활성화 방안을 모색하기 위하여 독립 변수로 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정을 독립변인으로 충성도 변인을 종속변인으로 설정하였고, 만족도를 매개변인으로 설정할 것이다. 구체적인 변인들을 토대로 연구모형을 다음의 <그림 1>과 같이 설정할 것이다.



그림 1. 연구모형

2) 연구 가설

이 연구에서는 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 모색하기 위하여 앞에서 설정한 관련변인의 연구모형을 중심으로 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

연구가설 1. 인구통계적 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-1. 성별에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-2. 연령에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-3. 결혼유무에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-4. 해양활동 동반자에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-5. 직업에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-6. 최종학력에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-7. 월 평균 소득에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-8. 체류기간에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 1-9. 해양스포츠 종목에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이가 있을 것이다.

연구가설 2. 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과가 있을 것이다.

연구가설 2-1. 해양스포츠 동호인 참여동기가 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과가 있을 것이다.

연구가설 2-2. 해양스포츠 동호인 참여동기가 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과가 있을 것이다.

연구가설 2-3. 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과가 있을 것이다.

연구가설 2-4. 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과가 있을 것이다.

연구가설 2-5. 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과가 있을 것이다.

연구가설 2-6. 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과가 있을 것이다.

5. 연구의 제한점

이 연구를 수행하기 위하여 다음과 같은 제한점을 둔다.

- 1) 이 연구에서 조사대상인 해양스포츠 종목을 요트, 스킨스쿠버, 모터보트 수상오토바이, 카누/카약, 바다수영으로 한정하였다.
- 2) 이 연구에서 설정된 변인 이외의 다른 변인에 의해 결과가 달라질 가능성은 배제할 수 없었다.

II. 이론적 배경

1. 해양스포츠

1) 해양스포츠 개념 및 정의

해양스포츠는 해양레저스포츠는 그 범위에 내용에 있어 유사개념 혹은 동일개념으로 접근할 수 있다. 해양레저스포츠는 레저스포츠와 해양스포츠로 개념 구분이 가능하다. 단어에서 알 수 있듯이 해양이라는 환경적 특성을 고려하여 실시하는 레저스포츠를 해양레저스포츠라고 할 수 있다. 임기현(2011)은 해양레저스포츠의 해양(海洋)은 광범위한 의미로서 사용되며, 바다뿐만 아니라 강, 호수, 댐 등 자연과 인공시설까지 물과 관련된 것을 해양레저스포츠의 해양의 범주로 정의하고 있다. 이러한 용어에 대해서는 세부적으로 구분하여 살펴볼 필요성이 있다.

레저(leisure)는 여가(餘暇)로 번역할 수 있으며, ‘남는 시간’의 의미를 담고 있다. 따라서 레저 스포츠(leisure sports)는 ‘남는 시간에 하는 스포츠 활동’ 정도로 사전적인 정의가 가능하다. 여가라는 용어는 그 말이 지니는 의미와 조건 그리고 기능을 모두 포괄하는 복합적인 개념으로서 시대와 학자, 그리고 학문 분야에 따라 다양한 의미로 사용되어져 왔다. 기존의 여가 개념에 대한 견해를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 심리상태로서의 여가이다. 여가는 그 존재 자체가 강제로부터의 자유인 동시에 인간 존재의 핵심이 되면 자신이 원하고 선택한 일을 실행함으로써 얻게 되는 쾌적한 마음의 상태를 일컫는다(Neulinger, 1981).

둘째, 활동유형으로서의 여가이다. 이는 여가를 직업으로서의 강제적인

일(work) 또는 노동이나 가정 및 사회생활과 같은 일상사로부터 벗어나 순수한 개인의 자유의지에 의하여 휴식, 기분전환, 사회참여, 창의력의 연마 등을 임의로 선택하여 실행하는 활동의 형태로 보는 것이다(Dumazedier, 1974).

셋째, 자유시간으로서의 여가이다. 이는 인류사회가 근대 산업사회로 이행되면서 기술 문명의 발달로 인해 노동시간이 단축되어 상대적으로 일에서부터 벗어난 여가시간, 즉 자유시간이 증가하면서 일과 여가의 명확한 분리가 가능해짐으로써 대두된 개념으로 현재 가장 보편적으로 수용되고 있는 여가의 개념이다. 이 경우, 자유시간이라 생활비를 조달하기 위해 생업에 종사하는 노동시간과 생물체로서 생존에 필요한 생리적 욕구를 충족시키는 생리를 위한 시간을 제외한 개인의 자유의지에 따라 임의로 쓰이는 잔여시간을 의미한다.

넷째, 총체론적 해석으로서의 여가이다. 이는 가장 진보적인 개념으로 여가는 생활양식으로서뿐만 아니라, 개인적·사회적 열망을 포괄하는 다양한 사회관계의 복합체라 할 수 있으며 단순히 활동이나 시간이라기보다 이에 대한 태도까지를 포함하는 개념이다(Kaplan, 1972).

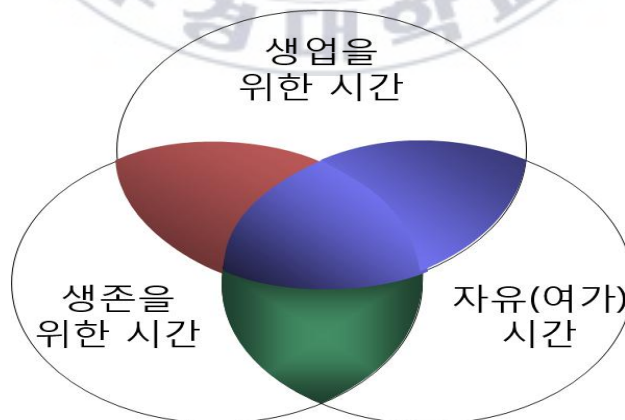


그림 2. 시간활용의 형태

해양레저는 해수에서 이루어지는 레저활동을 의미하며, 해양스포츠는 해수에서 이루어지는 신체활동이다. 해양레저스포츠는 고도의 신체적 기술이나 보상이 필수적으로 요구되지 않으며, 개인의 의도에 따라 신체활동 목적이 다양하게 추구되는 활동이다. 해양스포츠는 물에서 행하여진다는 특수성 때문에 비교적 위험한 운동으로 인식되지만 안전 장비를 갖추고 안전 수칙을 준수한다면 매우 유익한 레저스포츠로써 행할 수 있다. 목진용, 박용욱(2002)은 여가활동 중에서 공간적으로는 해역과 연안에 접한 지역에서 일어나는 모든 레저활동과 일반적으로 그 유형을 스포츠, 휴식, 관광, 탐방 등의 해안 의존형과 비치스포츠, 모래놀이, 해변레크리에이션 활동과 같은 해양 연관형 등을 해양레저활동이라고 구분하였다.

해양스포츠는 동기가 부여된 개인이 바다에서 활발한 신체활동 혹은 비교적 복합적 신체기능을 구사하는 조직적인 경쟁활동이다. 여기서 조직화된이라는 말은 유·무형적인 것을 모두 포함하며, 경쟁적이란 말은 사람과 사람만의 경쟁이 아닌 사람과 자연과의 경쟁이기도 해서 자연을 향한 끊임없는 도전정신도 함께 호연지기의 장이 될 수 있는 것이다(유홍주, 1997).

해양스포츠는 사회화를 위한 완벽한 조건을 갖추고 있으므로 사람들이 쉽게 접하고 친해질 수 있다. 또한 자연과의 상호작용을 통해 사람들 간의 충돌로 인해 야기될 수 있는 불필요한 부정적 감정의 유발을 최소화할 수 있다는 장점도 가지고 있으며, 공동 협력체적인 성격을 가지고 있어 사회화에도 긍정적인 결과를 가져다 줄 가능성이 있다. 이러한 현상과 더불어 해양스포츠를 구성하고 있는 종목이 상황에 따라서는 사회화적 효과뿐만 아니라 경제적, 교육적, 여가 문화적 등의 긍정적인 효과와 가치를 지니고 있다는 점에서 해양스포츠의 참가유형은 가지각색이 될 수 있고, 이에 따라 해양스포츠를 통한 목적이나 기능 또한 변화될 수 있다. 상술한 내용과 연관해서 해양레저스포츠에 대한 범위를 공간적으로 내·해수면, 수중, 친수

공간, 해안, 해변공원 등에서 이루어질 수 있는 해양레저, 해양스포츠, 해양성 레크리에이션, 해양스포츠관광과 산업 등의 참가활동 및 경제활동을 포함한 유·무형의 것을 총칭하여 해양레저스포츠라고 정의하고자 한다.

해양레저스포츠를 또 다른 견해로 해석하고 분류하는 시각도 있다. 물과 관련된 신체행위 중 동력 혹은 무동력 장비를 이용하여 하는 신체적 활동이라고 하는 견해이다(임기현, 2011). 또한 수상레저안전법(2015)에서도 “수상레저활동”이란 해수면과 내수면에서 레저기구를 사용하여 취미·오락·체육·교육 등을 목적으로 이루어지는 신체활동이라고 했다. 하지만 해양에서 레저기구를 가지고 있는 신체활동이지만 어떠한 목적을 가지고 하는 신체활동이냐에 따라 해양레저스포츠와 해양스포츠를 나누기도 한다. 해양스포츠와 해양레저스포츠의 차이는 해양레저스포츠는 목적에 차이가 있는데 해양스포츠는 제도화된 신체활동에서 상대방과 경쟁하고 승리는 추구하는데 목적이 있다면, 해양레저스포츠는 개인의 신체적, 정신적, 사회적 자기개발 활동에 목적을 둔 신체활동이라는 서로 상반된 개념을 가지고 있다(박철수, 2003).

2) 해양스포츠의 분류

(1) 구조에 의한 분류

지삼업(2006)의 해양레저스포츠를 구조적 특성 혹은 기능적 특성에 따라 분류하면 <표 2-1>과 같다. 이러한 구분은 해양스포츠가 동력과 무동력에 의해 이루어지는가에 의한 구분이라 할 수 있다.

〈표 2-1〉 구조적(기능적) 특성에 따른 해양레저스포츠 분류

구분	종목
동력	모터보트(motor yacht), 수상오토바이(personal water craft), 잠수정, 수중스쿠터(submerged scooter), 호버크래프트(Hovercraft), 플라잉보드(flying board), 반잠수정, 서브제트(Motor surfing board) 등
예인	수상스키(water ski), 웨이크보드(wake board), 워터슬레이드(water sleigh; 바나나보트, 땅콩보트, 플라이피쉬), 서브윙(Subwing), 패러세일링(para sailing) 등
바람	윈드서핑(wind surfing), 세일러요트(Sailing yacht), 세일링딩기(Sailing dinghy), 카이트서핑(kite surfing) 등
무동력	카약(kayak), 카누(canoe), 조정(rowing), 래프팅(rafting), 서프보드(supboard), 드래곤보트(dragon boats) 등
인력	스쿠버다이빙(scuba diving), 낚시(sports fishing), 수상자전거, 블롭점프, 스노클링(snorkeling)
파도	서핑(surfing)

(2) 해양레저스포츠의 스포츠형과 레저스포츠형에 따른 분류

지삼엽(2006)의 레저형 해양레저스포츠와 스포츠형 레저스포츠에 따른 분류에 따른 해양레저스포츠에서는 스포츠형 즉 제도화되고 경쟁적인 신체활동의 성격인 해양레저스포츠와 레저스포츠형 즉 자유의지로 자기개발적인 신체활동 성격을 레저스포츠형 해양레저스포츠는 〈표 2-2〉와 같다.

〈표 2-2〉 레저형 해양레저스포츠와 스포츠형 레저스포츠에 따른 분류

구분	종목
레저형 해양레저스포츠	파워보트, 패러세일링(para sailing), 수상자전거, 웨이크보드(wake board), 스노클다이빙(snorkeling), 스쿠버다이빙(scuba diving), 잠수정(tourist submarine), 수중스쿠터(submerged scooter), 플라이보드(flying board), 반잠수정, 서브제트(motor surfing board), 워터슬레이드(water sleigh; 바나나보트, 땅콩보트, 플라이피쉬), 서브윙(subwing), 서프보드(supboard), 블롭 점프
스포츠형 해양레저스포츠	모터요트(경정), 수상오토바이(personal water craft), 세일링요트(sailing yacht), 세일링딩기(sailing dinghy), 카누(canoe), 카약(kayak), 윈드서핑(wind surfing), 수상스키(water ski), 웨이크보드(wake board), 래프팅(rafting), 호버크래프트(hovercraft), 조정(rowing), 드래곤보트(dragon boats), 카이트서핑(kite surfing), 낚시(sports fishing), 서핑(surfing)

(3) 해양레저 활동에 따른 분류

해양레저 활동이라 함은 일상에서 벗어나 이루어지는 여가활동으로 해역과 연안에 접한 지역에서 직접 또는 간접적으로 해양공간에 의존하거나 연관되어 이루어지는 모든 레저활동이라고 하였다. 이러한 해양 레저 활동은 〈표 2-3〉에서 나타났듯 다소 역동적인 스포츠형과 휴식 또는 레저를 겸하는 휴식형 그리고 일반적인 관광형태의 관광형을 포함한 해양의존형과 해양연관형으로 구분할 수 있다(이수호, 2001).

〈표 2-3〉 해양레저 활동의 종류

구분	종목
스포츠형	- 보딩(서핑, 윈드서핑) - 요트 및 보트(세일링요트, 제트스키, 모터보트 등) - 다이빙(스노클링, 스쿠버다이빙 등) - 고무보트, 패러세일링, 수상스키, 수상오토바이 등
해양의존형	- 해수욕(바다수영, 물놀이, 일광욕 등)
휴식형	- 조간대 수렵(조개 잡이, 해변동식물 채취 등) - 바다낚시(해안낚시, 암벽낚시 등)
관광형	- 해상관람(관광유람선, 여객선 등) - 해중경관 관람(관광잠수정, 해중전망대 등)
해양연관형	- 비치스포츠, 모래놀이, 해변레크리에이션 활동 등 - 해안경관 조망, 산책, 조깅 등 - 해양문화 탐방(해양생물 관찰, 문화제 답사 등)

3) 해양스포츠의 동향과 전망

(1) 전국 등록·신고 체육시설업 현황 및 전망

문화체육관광부(2015) 전국 등록·신고 체육시설업 중에서 해양스포츠와 관련하여 연도별 집계 가능한 종목에는 요트와 카누가 있다. 구체적인 내용은 아래의 〈표 2-4〉 및 〈표 2-5〉와 같다.

<표 2-4> 연도별 전국 등록·신고 체육시설 현황 : 요트

년도	업소수	면적(m^2)	시설규모(척)	보험가입업소수	지도자배치			
					배치수	1급	2급	3급
2003년	1							
2009년	13	74,950	167	13	20	2	14	4
2010년	15	120,889	217	14	20	2	10	8
2011년	19	187,951	287	19	28	2	15	11
2012년	21	232,164	359	20	39	3	22	14
2013년	19	206,361	348	19	45	2	33	10
2014년	18	205,376	338	17	31	2	20	9

<표 2-5> 연도별 전국 등록·신고 체육시설 현황 : 카누

년도	업소수	면적(m^2)	시설규모	보험가입업소수	지도자배치			
					배치수	1급	2급	3급
2012년	1	1,236	20	1	1			1
2013년	1	1,236	20	1	1			1
2014년	2	46,688	30	2	2			2

요트와 카누의 연동별 증감 추이를 살펴보면, 요트는 2001년 이후 비교적 빠른 증가를 보이다가 업소수, 면적, 시설규모 등에서 2009년 이후에는 거의 증가하지 못하고 늘었다 줄었다는 반복하는 경향을 보이는 것을 알

수 있다. 이러한 결과는 요트는 많은 비용이 소요되기 때문에 급격히 증가하기 힘들다는 측면에서 우리나라의 경제성장이 1997년 경제위기 이후에 급격히 회복되었다가 그 이후에 정체되는 측면과도 연관성을 예상해 볼 수 있다. 따라서 요트는 급격한 증가를 예상하기 힘들지만 우리나라의 경제성장 수준 향상에 따라 꾸준히 증가할 가능성이 있는 분야라 할 수 있다. 이에 비해 카누는 확보할 수 있는 자료가 근거가 부족하지만 증가를 보이고 있고, 비교적 저렴한 기구라는 측면에서 어떠한 계기를 통해 폭발적으로 증가할 수 있는 종목이라 할 수 있을 것이다.

〈표 2-6〉 연도별 수상스포츠시설 현황

구분	2011년(%)	2012년(%)	2013년(%)	2014년(%)
매출액(억원)	751(0.3)	659(0.3)	777(0.3)	920(0.4)
종사자수(명)	34(2.5)	35(2.6)	36(2.3)	46(2.9)
전체실적 및 비중(10억원)	내수액	75(0.2)	66(0.2)	78(0.2)
	영업비용	61(0.2)	51(0.1)	52(0.1)
	영업이익	14(0.5)	14(0.4)	26(0.6)
평균영업개월수	8개월	8개월	8개월	8개월
사업체수	1,169(1.7)	1,162(1.7)	1,197(1.7)	-
이용인원	인원(천명)	6,941(1.3)	6,503(1.2)	4,866(0.9)
	전년대비 증감	44.8%	-6.3%	-25.2%

수상스포츠시설은 사용할 수 있는 기간이 제한된다는 측면에서 활용도를 높일 수 있는 방안의 마련이 필요하다. 〈표 2-6〉에서도 알 수 있듯이, 2012년을 제외하고는 매출액은 증가세를 보이고 있으며, 종사자 수 또한 비슷하게 증가하는 것을 알 수 있다. 다만 이용인구는 꾸준한 감소세를 보이는 것을 알 수 있다. 특히 2013년과 2014년에는 그 감소폭이 커기 때문에 그 원인에 대한 추가적인 조사연구가 필요하다고 할 수 있다. 이러한 결과는 보편적으로 예상하는 수상스포츠시설 이용과 이용자의 증가와 상이

한 결과로 계속적으로 이러한 추세를 보이기는 힘들 것으로 예상되어, 차츰 증가하는 추세로 돌아설 것으로 예상된다.

4) 해양스포츠 동호인 현황과 전망

전국의 해양스포츠 관련 동호회의 연도별 추이를 파악할 수 있는 종목에는 수상스키, 스킨스쿠버, 요트, 윈드서핑, 카누 등이 있다(체육문화관광부, 2014). 구체적인 내용은 아래의 <표 2-7>과 같다.

<표 2-7> 연도별 해양스포츠 관련 생활체육동호인 현황

구분		2010년	2011년	2012년	2013년
수상스키	클럽	70	72	88	115
	회원	3,351	4,112	4,459	5,184
스킨스쿠버	클럽	459	262	273	304
	회원	16,520	7,470	7,895	8,332
요트	클럽	15	72	76	79
	회원	313	1,508	1,661	1,694
윈드서핑	클럽	195	107	113	146
	회원	4,095	2,222	2,428	4,680
카누	클럽	11	115	115	115
	회원	216	5,309	5,309	5,254

해양스포츠 관련 생활체육동호인 현황에서 주목할 점은 요트 클럽의 폭발적인 증가를 들 수 있으며, 수상스키나 스킨스쿠버 등은 장기적으로는 증가세를 예상할 수 있으나 중단기적으로는 증가와 감소를 반복할 것으로 예상되며, 카누는 2011년을 전후로 폭발적으로 증가하였지만 어느 정도 정체기를 겪고 있다는 것을 수치로 확인할 수 있다. 이상의 내용을 종합하면,

해양스포츠 관련 동호인은 전체적으로는 꾸준한 증가를 예상할 수 있지만, 아직까지 정착되는 단계를 지나지 않았기 때문에 시대상황, 유행 등에 따라 한 동안 크게 변화하는 조정기를 겪게 될 것으로 예상된다.

2. 참여동기

동기란 유기체를 각성시키고 어떤 목표를 향하여 행동을 이끌어가는 잠재적인 지향세력이며, 요구 및 욕구이다. 인간의 성격에는 행동을 활성화시켜 일정한 방향으로 조직화하는 어떠한 힘들이 존재하는데, 이러한 힘들의 추동(drives)과 같은 것도 포함되어 있는데 이러한 힘들을 동기라 한다(정육각, 1997).

참여에 주요 원인이 되는 스포츠 참여동기는 사람마다 다양할 수 있으며 시간의 흐름에 따라 변화할 수 있다(Weinberg & Gould, 2011; Wankel, 1980). 이에 근거하여 어떤 스포츠 참여행위에 동기를 유발하거나 자극을 줄 수 있는 것은 개인에 따라 다차원적인 참여동기가 존재한다(심창섭, 김홍백, 2008). 초창기에 학자들은 다면화된 사람들의 심리와 행동의 연관성을 이해하기 위해 동기를 외적동기(extrinsic motivation)와 내적동기(intrinsic motivation)로 분류하였다. 내적자극에 의해 참여자가 자발적 행동을 하는 내적동기와 외적자극에 의해 참여가 결정되는 외적동기로 분류하여 사람들의 심리와 행동을 이해하려고 하였다(정구현, 2016).

1) 내적동기

내적동기는 인간의 기본적인 동기로, 무언가의 목적을 위해 행동이 수단

으로써 생기는 경우가 아니고 자신이 어떠한 것에 대한 의미를 부여하고 활동하는 그 자체가 목적이 되어 보상에 따른 행동이 자기만족에 의미를 두는 것이다(이광수, 2003). 스포츠에서 어떤 외적보상을 받지 않고 순수한 즐거움과 흥미에 의하여 발생하는 동기를 내적동기라 하며, 일반적으로 내적동기는 외부의 보상 없이 순수한 즐거움을 위해 스포츠 활동에 참여할 때 내적으로 동기화 되었다고 볼 수 있으며, McAuley, Duncan, Tammen(1989)은 IMI(Intrinsic Motivation Inventory)를 개발하여 내적동기를 토대로 나타나는 행동은 흥미, 노력, 압력, 긴장, 지각된 유능감 등 다섯 가지 영역으로 대표 된다는 사실을 밝혀냈다. 내적동기는 단일 개념보다는 다차원적인 개념으로 이해되고 있는데, 스포츠의 내적동기도 마찬가지이다.

내적동기는 3가지 형태가 있으며, 이러한 분류의 근거는 내적동기를 다룬 선행문헌을 기초로 하고 있다. 내적동기의 3가지 형태는 지식획득 내적동기(IM to Know), 성취 내적동기(IM to Accomplish Things), 자극체험 내적동기(IM to Experience Stimulation)이다(Vallerand, Pelletier, Blais, Boeiere, 1992).

정용각(1997)의 연구에서 내적동기는 스포츠를 통한 즐거움, 성취감, 기술발달의 3개 분류로 나뉘었다.

2) 외적동기

내적동기와는 반대로 활동 자체를 추구하는 것이 아닌 결과의 수단으로써 참가하는 다양한 인간행동을 외적동기라 한다(Deci, Ryan, 1985). 외적동기는 특정한 운동 수행에 대하여 어떠한 보상이 주어졌을 때 행동이 유발되는 것을 말하고 보상이 따르는 외적동기는 비록, 자결성의 연속체에서 동기 수준이 낮은 쪽에 속한다고 볼 수 있다. 내적동기 보다는 자결성을

많이 포함하고 있지 않아 외적동기의 유형들은 자결성과 다른 의미를 내포하고 있다(정청희, 이용현, 이홍식, 정용철, 2009). 외적동기는 행위결과 즉, 보상의 사회적 인정 등을 목표로 하는 심리상태를 의미한다. 전통적인 동기 심리학자들에 의하면 외재적 보상을 받다가 제거되면 초기의 내재적 동기는 사라진다고 하였다. 따라서 외재적 보상이 행위수행을 정당화시키는 단서로 작용하기 때문이라고 하였고, 외적규제는 개체의 반응이 타인에 의하여 물질적 보상이나 제약과 같은 외적 자원에 의하여 조절된 행동이라고 하였다(Deci, Ryan, 1985). 즉, 어떤 행동의 외적보상이 타인의 강요 때문에 규제되는 것을 의미한다. 이 경우에는 타인에게 관심을 받거나 칭찬을 받기 위한 외적인 이유로 스포츠에 참여하는 것이다. 외적동기는 인간의 사회화 현상에서 자연적 또는 내적동기가 아닌 것에서 요구되는 가치 또는 태도와 같은 행동이라 할 수 있다. 따라서 내적동기와는 반대로 활동 자체의 추구를 위한 것이 아니라 결과의 수단으로써 참여하는 다양한 인간행동을 말한다(Deci, Ryan, 1985). 타인으로부터 관심을 받기 위해 행하는 외적 조절 동기와 외적 이유로 운동을 참여했지만, 그 후에는 그 가치들이 무가치한 형태로 내면화되는 순응 조절동기와 운동 자체를 좋아하기보다 다른 목적을 성취하기 위해 참여하는 동일 시 조절동기로 분류될 수 있다는 것이다(이광수, 2003).

정용각(1997)의 연구에서 내적동기는 스포츠를 통한 컨디션, 사교, 건강 체력, 외적과시의 4개 분류로 나뉘었다.

3. 경험 장벽요인

장벽(barrier, 障壁)의 사전적인 의미는 칸막이로 가리어 막은 벽, 벽으로 가리운 것과 같은 두 사람의 관계(關係), '방해(妨害)가 되는 사물(事物)'

을 비유(比喩 · 譬喩)하여 이르는 말이다. 즉, 장벽은 단순히 눈에 보이는 어떤 것이 아니라 신체적인 장벽, 사회적인 장벽, 심리적인 장벽을 폭넓게 포함하는 개념이라 할 수 있다(Lewin, 1935). 이러한 의미에서 실제 연구에서는 상당히 구체적이면서 연구분야에 적합한 요인을 찾을 필요성이 있다.

여가 장벽(혹은 제약, 방해) 연구들은 사람이 특정 여가 활동에 참여하고 싶지만 참여하지 않는가(혹은 못하는가)에 관심을 가지고, 참여를 방해하는 요인이 무엇인지를 찾는 것에 관심을 두었다(Goodale & Witt, 1989). McGuire(1984)는 여행 관련 연구를 통해 시간, 자원, 신체적 웰빙, 승인, 능력 및 사회적 요인 등을 방해 요인으로 제시하였다. 이와 관련한 초기의 연구들은 여가 장벽이 선호와 참여 사이를 매개하며, 선호에 부정적 영향을 준다는 개념을 제시하였다. 이러한 방해요인에는 대인적 제약들(친구, 가족 구성원, 다른 이들과의 사회적 상호작용과 관련된 장벽들, 예로는 성 역할에 대한 태도, 적절한 파트너의 결핍), 구조적 제약들(여가 선호와 참여 사이를 방해하는 요인들, 예로는 운송수단, 시간, 기회, 재무적 자원), 개인내적 제약들(여가 선호와 상호 작용하는 개인적인 심리상태와 속성들, 예로는 종교성, 우울증, 스트레스, 다양한 여가활동들이 지각된 적절성)이 있다고 하였다(Crawford & Godbey, 1987). Crawford, Jackson & Godbey(1991)는 이와 관련한 연구를 통해 세 가지 범주들이 계층적(개인내적 제약 → 대인적 제약 → 구조적 제약)으로 이어지는 경향이 있다고 하였으며, Henderson과 Bialeschki(1993)는 계층적 패턴보다 주기적 방식에서 선호와 참여에 영향을 준다고 하였다. 또한 Scott(1991)는 네 개의 브리지(bridge) 클럽에서 집단 관련 제약요소들을 연구하기 위해 참여 관찰을 실시하여, 시간결핍과 같은 구조적 제약이 집단에서 대인적 제약을 일으킬 수 있다고 하였으며, 집단 구성원들은 개인적으로 그리고 공동으로 모두 제약을 극복하는 전략을 개발하는 것을 발견하였다.

국내에서 이와 관련한 연구로는 정윤희와 이종호(2010)의 연구가 있으며, 경험적 소비에서 직면하는 경험장벽을 ‘특정 경험을 하는 것을 가로막거나 어렵게 하는 장애물로 정의하고, 사람들이 경험장벽에 직면하면 접근성이 떨어질 뿐 아니라, 해당 경험을 더 하게 하는 동기를 제공한다’고 하였다. 이들은 이러한 여가제약 연구를 경험적 소비에 적용하였으며, 경험장벽은 장비, 시간, 장소, 지식/기술, 지식/기술 습득과정, 규범, 확률 장벽을 포함하며, 기존의 여가 제약연구에 비해 경험장벽을 구체적으로 측정하고 있다는 측면에서 이 연구에서는 이 연구에 제시된 요인들을 수정 보완하여 사용하였다.

4. 체험 후 감정

감정은 사전적으로 어떤 현상이나 사건을 접했을 때 마음에서 일어나는 느낌이나 기분을 말한다. 이 경우에 다양한 형태나 강도의 감정이 존재할 수 있으며 경험을 통해 느끼게 되는 사람의 기분상태를 말한다고 할 수 있다(이경렬, 김상훈, 2011). 감정은 정서, 느낌, 기분 등으로 다르게 불리고 있으며, 개인 스스로의 상황에나 감정상태 및 특정시점에 의해 결정되는 경향이 있다(이용기 등, 2008).

레저 체험 후의 감정반응에 대한 연구는 크게 활동지향적 체험(참여자 자신이 활동 자체와의 상호작용을 통해 얻게 되는 심리적 상태로 자유감, 유능감/성취감, 신체적/정신적 역동감, 도전감, 창조감, 모험감, 일탈감, 신기함 등), 사회지향적 체험(레저활동을 하는 동안 사람들과의 관계를 통해 대인교류감, 자기표현감, 유행심리, 고독감을 느끼는 것), 환경지향적 체험(레저체험을 통해 참여자가 느끼는 자연교류감으로 자연을 정복하고 통제한다는 느낌과 자연의 일부가 동화의 느낌)으로 나눌 수 있으며(Iso-Ahola,

1980; 성영신 등, 1996; Lee et al., 1994), 정서적인 체험도 고려할 필요성이 있다. 보다 구체적으로 활동지향적 체험감정은 감정들의 상호 유기적 관계에 의해 활동하는 동안 사회적/물리적 환경의 영향을 받게 된다(성영신 등, 1996). 사회지향적 체험감정의 내용 중에서 대인교류감은 기존의 친밀한 대인관계를 더욱 돈독하게 할 때의 체험과 새로운 사람과의 교류를 통하여 가까운 사람의 범위를 넓힐 때 체험을 통해 느끼는 감정이다. 자기표현감은 자신의 성격 또는 가치관을 표현하는 체험, 사회/경제적 지위를 표현하는 체험, 활동과 관련한 기술과 능력을 내보이는 체험, 자신의 외모를 내보이는 체험으로 이루어진다. 또한 사회적 유행을 추구하는 유행심리의 체험, 다른 사람의 시선이나 간섭을 회피하려는 고독감이 있다(성영신 등, 1996). 환경지향적 체험감정 중에서 자연교류감은 평소 접하기 어려웠던 환경 속에서 이루어지기 때문에 모험감이나 일탈감과 밀접한 관련이 있다(성영신, 1996; Iso-Ahola, 1980).

Ⅲ. 연구방법

이 연구는 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과를 규명하여 이를 통해 실질적이고 효율적인 해양스포츠 활성화 방안에 대한 기초 자료를 제시하는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 연구대상, 연구절차, 연구모형, 조사도구, 조사방법, 통계처리방법은 다음과 같다.

1. 연구 대상

이 연구의 대상은 2016년 9월~2017년 4월까지 서울광역시, 전라남도, 경상남도, 부산광역시, 울산광역시 등 5개 시도에 소재하고 있는 해양스포츠 참여하고 있는 동호인을 500명을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

대상자들은 자기평가 기입법(self-administration method)으로 질문지 문항에 응답하였으며, 전체 500부 중에서 미회수와 미기입 등 설문지 기입에 문제가 있는 90부를 제외하고 실제 410부를 사용하였다.

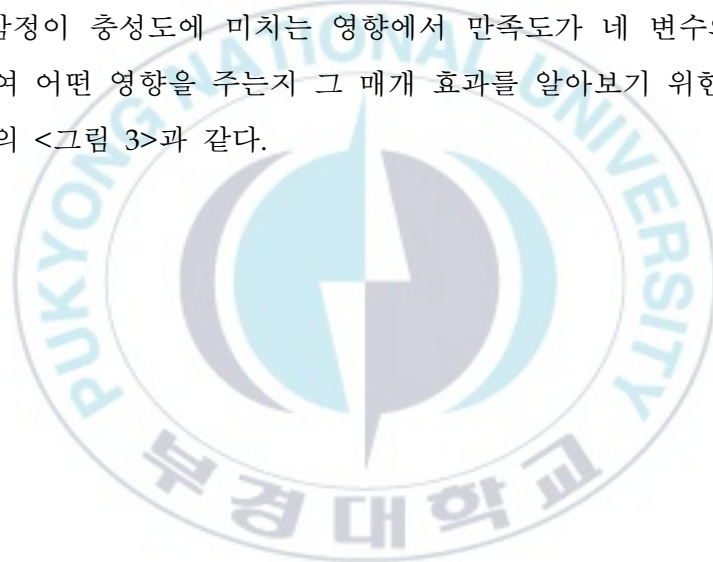
연구대상자의 인구통계적 특성은 <표 3-1>과 같다.

〈표 3-1〉 연구대상자의 인구통계적 특성

	구분	빈도(명)	백분율(%)
성별	남자	309	75.4
	여자	101	24.6
연령	20대	100	24.4
	30대	134	32.7
	40대	131	32.0
	50대 이상	45	11.0
결혼유무	기혼	250	61.0
	미혼	160	39.0
해양활동 동반자	배우자/연인	47	11.5
	동호회 회원/직장동료	188	45.9
	가족/친지/친구	128	31.2
	혼자	47	11.5
직업	사무직	72	17.6
	사업직(자영업)	105	25.6
	학생	69	16.8
	생산직	46	11.2
	전문직	48	11.7
	기타	70	17.1
최종학력	중·고교 졸업	130	31.7
	전문대학 졸업	99	24.1
	4년제 대학교 졸업 이상	181	44.1
월 평균 소득	200만원 이하	101	24.6
	201 ~ 300만원 이하	121	29.5
	301만원~400만원 이하	65	15.9
	401만원 이상	123	30.0
체류기간	당일	205	50.0
	1박2일	122	29.8
	2박 이상	83	20.2
해양스포츠 종목	요트	49	12.0
	스킨스쿠버	120	29.3
	모터보트/수상오토바이	195	47.6
	카약/카누/바다수영	46	11.2

2. 연구절차

이 연구의 절차는 연구문제를 수행하기 위해 문제제기에 따른 문헌 연구와 문제의식 및 문제점을 확정한 후, 문제의 개념화를 통한 연구주제를 선정하였다. 이를 바탕으로 국내·외 문헌을 통해 설문지를 구성하여 예비조사를 실시하였다. 또한 예비조사 한 설문지의 신뢰도와 타당도를 검사한 후 설문지의 내용을 확정하였다. 회수된 설문지를 통해 자료 분석 할 것이며, 분석한 자료를 통하여 논문작성을 할 것이다. 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과를 알아보기 위한 연구의 절차는 다음의 <그림 3>과 같다.



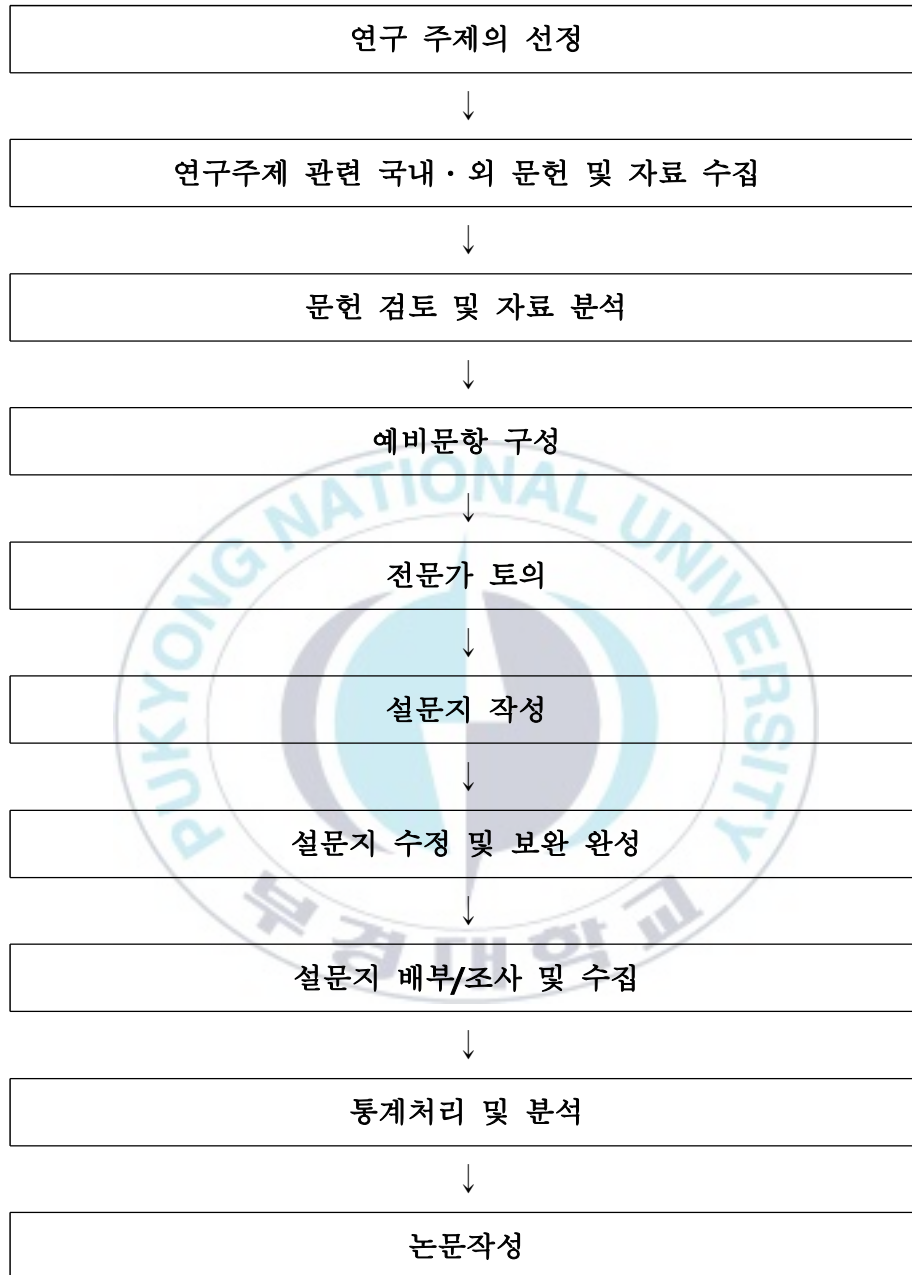


그림 3. 연구절차

3. 조사도구

이 연구는 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과를 알아보기 위하여 선행연구에 사용된 조사도구를 기초로 수정 보완하여 예비조사를 통하여 내용의 적합성과 적용 가능성을 검토한 후, 그 신뢰도와 타당도를 검증하여 이 연구의 조사도구로 사용하였다.

1) 조사도구의 구성내용

이 연구의 설문지 구성은 연구대상자의 인구통계적 특성 9문항, 참여동기 35문항, 경험 장벽요인 24문항, 체험 후 감정 64문항, 만족도 5문항, 충성도 10문항 등 총 147문항으로 구성하였다. 설문지의 응답형태는 Likert 5점 척도를 사용하였으며, 응답내용은 “매우 아니다” 1점, “아니다” 2점, “보통이다” 3점, “그렇다” 4점, “매우 그렇다” 5점을 부여하였다. 전체 설문지 구성내용은 <표 3-2>와 같다.

〈표 3-2〉 조사 도구의 구성

구분	문항 내용	문항번호	문항수	제외된 문항번호
인구 통계적 특성	성별, 연령, 결혼유무, 해양활동 동반자, 직 업, 최종학력, 월 평 균 소득, 체류기간, 해양스포츠 종목		9	
참여 동기	즐거움	1,2,3,4,5	5	
	내적동기	성취감	6,7,8,9,10	5
		기술발달	11,12,13,14,15	5
	외적동기	컨디션	16,17,18,19,20	5
		사교	20,21,22,23,24,25	5
		건강체력	26,27,28,29,30	5 29,30
		외적과시	31,32,33,34,35	5 32
경험 장벽 요인	장비상의 장벽	1,2,3,4,5,6	6	1
	시간상의 장벽	7,8,9,10,11	5	11
	장소상의 장벽	12,13,14,15,16,17,18,19	8	19
	지식/기술상의 장벽	20,21,22,23,24	5	23,24
체험 후 감정	자유감	1,2,3,4,5,6,7,8,9	9	
	유능감	10,11,12,13,14,15,16,17	8	13
	역동감	18,19,20,21,22,23,24,25	8	23
	모험감	26,27,28,29,30,31,32	7	26,27,28,29
	자기표현감	33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43	11	33,37,43
	대인교류감	44,45,46,47,48,49,50,51	8	45,47
	유행심리	52,53,54,55,56,57	6	56,57
	대 자연감	58,59,60,61,62,63,64	7	
만족도		1,2,3,4,5	5	
충성도	재참여의도	1,2,3,4,5	5	
	구전의도	6,7,8,9,10	5	
전체			147	21

(1) 참여동기

참여동기에 대한 측정도구는 정용각(1997)이 개발한 한국형 스포츠 참여 동기 설문지로 이 연구의 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 즐거움 5문항, 성취감 5문항, 기술발달 5문항, 컨디션 5문항, 사교 5문항, 건강체력 5문항, 외적과시 5문항으로 전체 35문항으로 구성되었다.

(2) 경험 장벽요인

경험 장벽요인에 대한 측정도구는 정윤희, 이종호(2010), 정윤희(2015)가 제시한 설문지를 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 장비상의 장벽 6문항, 시간상의 장벽 5문항, 장소상의 장벽 8문항, 지식/기술상의 장벽 5문항으로 전체 24문항으로 구성되었다.

(3) 체험 후 감정

체험 후 감정에 대한 측정도구는 성영신, 고동우, 정준호(1996)의 질적 여가 경험 척도와 고동우(2007)의 여가 경험 척도를 바탕으로 하였으며, 심민보(2012)의 체험 후 감정 척도를 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 자유감 9문항, 유능감 8문항, 역동감 8문항, 모험감 7문항, 자기표현감 11문항, 대인 교류감 8문항, 유행심리 6문항, 대 자연감 7문항으로 전체 64문항으로 구성되었다.

(4) 만족도

만족도에 대한 측정도구는 Oliver(1980)와 Spreng 과 Mackoy(1996), 노재현(2010), 김영돈(2014) 등이 사용한 만족도를 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 만족도는 5문항으로 구성되었다.

(5) 충성도

충성도에 대한 측정도구는 Engel·lackwell(1982)가 제시한 소비자 이용자의 의사 결정과정을 토대로 김철우(2004), 이광문(2007), 김영돈(2014) 등이 사용한 충성도를 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 재참여 의도 5문항, 구전의도 5문항으로 전체 10문항으로 구성되었다.

4. 조사도구의 신뢰도 및 타당도

이 연구에서 사용한 조사도구의 신뢰도를 검증하기 위하여 문항간의 내적 일치도를 보는 Cronbach's α 계수를 산출하였으며, 신뢰도의 척도인 Cronbach's α 값은 정해진 기준이 없지만, 일반적으로 .60이상이면 신뢰도가 있다고 보며 분석하는데 큰 문제가 없는 것으로 본다.

이 연구에서는 설문지 타당성을 검증하기 위하여 구성개념별로 요인의 개수를 1로 고정하고 탐색적 요인분석을 하였다. 탐색적 요인분석에서 문항별 적재값은 .60이상의 기준을 개념타당성의 기준으로 설정하였다.

1) 신뢰도 및 개념타당도

(1) 참여동기

참여동기에 대한 측정도구가 실제로 적절한지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 35개의 변수에서 요인 적재값이 .60이하로 나타나는 3개 문항(A29, A30, A32)을 제외하고 32개의 변수를 선택하였다. 총 7개의 요인으로 즐거움, 성취감, 기술발달, 컨디션, 사교, 건강체력, 외적 과시로 구성하였다.

1요인으로 고성된 탐색적 요인분석의 결과 즐거움 .902~.938, 성취감 .897~.922, 기술발달 .893~.943, 컨디션 .838~.910, 사고 .865~.925, 건강체력 .956~.962, 외적과시 .913~.946으로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 즐거움 .955, 성취감 .950, 기술발달 .951, 컨디션 .925, 사고 .951, 건강체력 .955, 외적과시 .955로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α 계수는 즐거움 .940~.949, 성취감 .934~.939, 기술발달 .931~.945, 컨디션 .899~.918, 사고 .932~.951, 건강체력 .928~.937, 외적과시 .927~.953으로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거됐을 때의 Cronbach's α 계수가 전체 Cronbach's α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도가 확보되었다.



<표 3-3> 참여동기의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거 된 문항 번호	
내적 동기	A 1	.902	.949	.955		
	A 2	.938	.940			
	A 3	.931	.942			
	A 4	.928	.942			
	A 5	.907	.948			
	성취감	A 6	.919	.937	.950	
		A 7	.918	.937		
		A 8	.922	.936		
		A 9	.897	.934		
		A 10	.911	.939		
	기술발 달	A 11	.893	.945	.951	
		A 12	.943	.931		
		A 13	.930	.935		
		A 14	.908	.941		
		A 15	.899	.943		
외적 동기	A 16	.846	.917	.925		
	A 17	.887	.905			
	A 18	.910	.899			
	A 19	.907	.899			
	A 20	.838	.918			
	사고	A 21	.924	.937	.951	
		A 22	.925	.937		
		A 23	.943	.932		
		A 24	.865	.951		
		A 25	.916	.939		
	건강체 력	A 26	.962	.928	.955	A29, A30
		A 27	.956	.936		
		A 28	.956	.937		
	외적과 시	A 31	.913	.953	.955	A32
		A 33	.933	.944		
A 34		.963	.927			
	A 35	.946	.938			

(2) 경험 장벽요인

경험 장벽요인에 대한 측정도구가 실제로 적절한지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 24개의 변수에서 요인 적재값이 .60이하로 나타나는 5개 문항(B1, B11, B19, B23, B24)을 제외하고 19개의 변수를 선택하였다. 총 4개의 요인으로 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식/기술상의 장벽으로 구성하였다.

1요인으로 고성된 탐색적 요인분석의 결과 장비상의 장벽 .755~.854, 시간상의 장벽 .905~.937, 장소상의 장벽 .610~.882, 지식/기술상의 장벽 .890~.919로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 장비상의 장벽 .879, 시간상의 장벽 .937, 장소상의 장벽 .915, 지식/기술상의 장벽 .885로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α 계수는 장비상의 장벽 .844~.875, 시간상의 장벽 .907~.925, 장소상의 장벽 .894~.902, 지식/기술상의 장벽 .807~.854로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거됐을 때의 Cronbach's α 계수가 전체 Cronbach's α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도가 확보되었다.

<표 3-4> 경험 장벽요인의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
장비상의 장벽	B 2	.850	.844	.879	B 1
	B 3	.854	.847		
	B 4	.825	.854		
	B 5	.843	.847		
	B 6	.755	.875		
시간상의 장벽	B 7	.905	.925	.937	B11
	B 8	.905	.925		
	B 9	.937	.907		
	B10	.924	.914		
장소상의 장벽	B12	.851	.897	.915	B19
	B13	.859	.896		
	B14	.838	.899		
	B15	.610	.928		
	B16	.812	.902		
	B17	.875	.894		
	B18	.882	.894		
지식/기술 상의 장벽	B20	.896	.847	.885	B23 ,B24
	B21	.919	.807		
	B22	.890	.854		

(3) 체험 후 감정

체험 후 감정에 대한 측정도구가 실제로 적절한지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 64개의 변수에서 요인 적재값이 .60이하로 나타나는 13개 문항(C13, C23, C26, C27, C28, C29, C33, C37, C43, C45, C47, C56, C57)을 제외하고 51개의 변수를 선택하였다. 총 8개의 요인으로 자유감, 유능감, 역동감, 모험감, 자기 표현감, 대인 교류감, 유행심리, 대자연감으로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 자유감 .825~.890, 유능감 .846~.919, 역동감 .829~.882, 모험감 .920~.959, 자기 표현감 .810~.900, 대인

교류감 .895~.940, 유행심리 .884~.943, 대자연감 .839~.916으로 나타나 구성 개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 자유감 .958, 유능감 .952, 역동감 .944, 모험감 .931, 자기 표현감 .955, 대인 교류감 .964, 유행심리 .940, 대자연감 .954로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α 계수는 자유감 .951~.956, 유능감 .941~.949, 역동감 .934~.939, 모험감 .863~.928, 자기 표현감 .947~.954, 대인 교류감 .955~.961, 유행심리 .911~.939, 대자연감 .944~.952로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거됐을 때의 Cronbach's α 계수가 전체 Cronbach's α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도가 확보되었다.

<표 3-5> 체험 후 감정의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
자유감	C 1	.825	.956	.958	
	C 2	.868	.953		
	C 3	.890	.951		
	C 4	.884	.952		
	C 5	.866	.953		
	C 6	.876	.953		
	C 7	.871	.953		
	C 8	.896	.951		
	C 9	.835	.955		
유능감	C10	.886	.945	.952	C13
	C11	.919	.941		
	C12	.912	.942		
	C14	.870	.946		
	C15	.862	.947		
	C16	.846	.949		
	C17	.889	.944		

<앞에서 계속>

	C18	.829	.939		
	C19	.860	.936		
	C20	.881	.934		
역동감	C21	.882	.934	.944	C23
	C22	.862	.936		
	C24	.875	.935		
	C25	.881	.934		
모험감	C30	.936	.905		C26,C27,
	C31	.959	.863	.931	C28,C29
	C32	.920	.928		
자기표현감	C34	.865	.950		
	C35	.897	.947		
	C36	.885	.948		
	C38	.887	.948	.955	C33,
	C39	.900	.947		C37, C43
	C40	.854	.951		
	C41	.891	.948		
	C42	.810	.954		
대인교류감	C44	.895	.961		
	C46	.921	.958		
	C48	.925	.957		
	C49	.940	.955	.964	C45, C47
	C50	.920	.958		
	C51	.931	.956		
유행심리	C52	.943	.911		
	C53	.919	.923	.940	C56, C57
	C54	.937	.913		
	C55	.884	.939		
대자연감	C58	.902	.945		
	C59	.913	.944		
	C60	.916	.944		
	C61	.901	.945	.954	
	C62	.896	.946		
	C63	.841	.952		
	C64	.839	.952		

(4) 만족도

만족도에 대한 측정도구가 실제로 적절한지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 5개의 변수에서 요인 적재값이 .60이상으로 나타나 모든 문항을 사용하였다. 그리고 총 1개의 요인으로 만족도로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 만족도 .926~.958로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 만족도 .965로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α 계수는 만족도 .952~.960으로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거됐을 때의 Cronbach's α 계수가 전체 Cronbach's α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도가 확보되었다.

<표 3-6> 만족도의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
만족도	D 1	.926	.960	.965	
	D 2	.958	.952		
	D 3	.939	.956		
	D 4	.939	.956		
	D 5	.926	.959		

(5) 충성도

충성도에 대한 측정도구가 실제로 적절한지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 10개의 변수에서 요인 적재값이 .60이상으로 나타나 모든 문항을 사용하였다. 그리고 총 2개의 요인으로 재참여의도, 구전의도로

구성하였다.

1요인으로 고성된 탐색적 요인분석의 결과 재참여의도 .943~.966, 구전의도 .936~.958로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 재참여의도 .975, 구전의도 .971로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α 계수는 재참여의도 .965~.971, 구전의도 .962~.968로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거됐을 때의 Cronbach's α 계수가 전체 Cronbach's α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도가 확보되었다.

<표 3-7> 충성도의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
재참여의도	E 1	.958	.967	.975	
	E 2	.947	.970		
	E 3	.951	.969		
	E 4	.966	.965		
	E 5	.943	.971		
구전의도	E 6	.958	.962	.971	
	E 7	.936	.968		
	E 8	.948	.964		
	E 9	.947	.965		
	E 10	.951	.964		

5. 통계 처리 방법

회수된 자료는 SPSS/PC⁺ Win. 21.0을 이용하여 다음과 같은 방법으로 분석할 것이다.

1) 연구 대상자의 일반적인 특성의 분포를 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였다.

2) 측정도구의 타당성과 신뢰성을 검증하기 위하여 요인분석과 신뢰도 검증을 실시하였다.

3) 인구통계적 특성에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 분석하기 위하여 *t*-검증(*t*-test), 일원분산분석(one-way ANOVA)를 실시하였으며 사후검정은 Duncan 방법을 실시하였다.

4) 해양스포츠 동호인의 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 검증하기 위하여 3단계 회귀분석을 사용하였으며, 통계적 유의성 검증은 Sobel의 검증 공식을 사용하여 분석하였다.

$$Z_n = H(T_n) \rightarrow N(H(u), \text{var}(T_n)H'(u)^2)$$

5) 모든 통계의 유의수준은 $\alpha=.05$ 로 설정하였다.

IV. 연구 결과

이 연구의 목적은 인구통계적 특성에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 밝히고, 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과를 규명하여 이를 통해 실질적이고 효율적인 해양스포츠 활성화 방안에 대한 기초 자료를 제시하는데 있다.

1. 인구통계적 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

이 연구에서 연구대상의 인구통계적인 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 분석하기 위하여 t-검증, 일원분산분석을 실시한 결과는 <표 4-1~표 4-9>와 같다.

성별에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 <표 4-1>과 같다.

<표 4-1> 성별에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분		남자	여자	<i>t-test</i>	<i>p</i>	
참여동기	내적 동기	즐거움	4.28± .79	4.28± .80	-.026	.980
		성취감	4.20± .89	4.25± .78	-.505	.614
		기술발달	4.18± .87	4.13± .91	.419	.676
	외적 동기	컨디션	3.97± .90	3.94± .90	.353	.724
		사고	4.08± .89	3.99± .93	.940	.348
		건강체력	3.49±1.05	3.71±1.08	-1.820	.070
		외적과시	3.61±1.11	3.61±1.06	.008	.994
경험장벽 요인	장비상의 장벽	3.61±1.04	3.52±1.00	.828	.408	
	시간상의 장벽	3.62±1.10	3.63±1.06	-.061	.952	
	장소상의 장벽	3.13±1.20	3.12±1.15	.090	.929	
	지식/기술상의 장벽	3.68±1.01	3.70±1.04	-.135	.893	
체험 감정	후	자유감	3.94±1.00	3.83±1.06	.913	.362
		유능감	3.94± .97	3.91± .89	.211	.833
		역동감	3.84± .99	3.88±1.00	-.402	.688
		모험감	3.94± .96	4.01± .98	-.582	.561
		자기표현감	3.63±1.00	3.61± .95	.219	.826
		대인교류감	4.11± .83	4.04± .87	.740	.460
		유행심리	3.66±1.00	3.60± .96	.562	.574
		대 자연감	3.57±1.03	3.34±1.06	1.916	.056
만족도		4.27± .78	4.15± .80	1.360	.175	
충성도	재참여의도	4.31± .77	4.16± .79	1.662	.097	
	구전의도	4.35± .73	4.26± .79	1.058	.290	

<표 4-1>에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 성별에 따른 참여 동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 살펴본 결과 모든 요인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

연령에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 <표 4-2>와 같다.

<표 4-2> 연령에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분			20대 ^a	30대 ^b	40대 ^c	50대이상 ^d	<i>F</i>	<i>p</i>	Duncan
참여 동기	내 적 동 기	즐거움	420±.81	440±.69	434±.78	3.95±.97	4.259	.006	b,c,a>d
		성취감	409±.90	436±.75	429±.83	3.86±1.07	4.911	.002	b>c>a>d
		기술발달	3.98±1.01	4.31±.70	4.25±.79	3.91±1.18	4.531	.004	b,c>a,d
	외 적	컨디션	3.78±.95	4.07±.84	4.13±.78	3.57±1.11	6.608	<.001	b,c>a,d
		사교	3.85±.98	4.23±.76	4.18±.86	3.66±1.02	7.533	<.001	b,c>a,d
	동 기	건강체력	3.48±1.12	3.54±1.03	3.73±.98	3.15±1.14	3.571	.014	c,b,a>d
		외적과시	3.42±1.12	3.88±1.03	3.69±1.05	3.00±1.10	9.161	<.001	b>c>a>d
경 험 장 벽 요 인	장비상의 장벽		3.31±1.08	3.84±.95	3.71±.96	3.13±1.05	9.265	<.001	b,c>a,d
	시간상의 장벽		3.37±1.02	3.84±1.03	3.82±1.07	2.97±1.11	11.139	<.001	b,c>a>d
	장소상의 장벽		2.74±1.04	3.32±1.18	3.44±1.20	2.51±1.03	12.571	<.001	c,b>a,d
	지식/기술상의 장벽		3.32±1.03	3.84±.98	3.96±.90	3.24±1.09	11.950	<.001	c,b>a,d
체 험 후 감 정	자유감		3.73±1.04	4.14±.90	4.03±.96	3.33±1.20	9.143	<.001	b>c>a>d
	유능감		3.73±.91	4.05±.92	4.10±.90	3.51±1.07	6.893	<.001	c,b>a,d
	역동감		3.63±.93	3.98±.96	4.06±.92	3.33±1.14	8.891	<.001	c,b>a>d
	모험감		3.81±1.01	4.05±.93	4.12±.88	3.53±1.01	5.458	.001	c>b>a>d
	자기표현감		3.50±.96	3.80±.97	3.72±.98	3.13±.96	6.330	<.001	b,c,a>d
	대인교류감		3.93±.91	4.28±.67	4.16±.78	3.66±1.06	7.933	<.001	b>c>a>d
	유행심리		3.53±.98	3.78±.94	3.80±.97	3.06±.96	7.946	<.001	c,b,a>d
	대 자연감		3.35±1.13	3.62±1.00	3.62±1.00	3.24±1.00	2.725	.044	b,c>a>d
만족도			4.11±.83	4.42±.67	4.27±.78	3.93±.91	5.813	.001	b>c>a>d
충 성 도	재참여의도		4.05±.84	4.49±.63	4.31±.76	4.00±.90	8.586	<.001	b,c>a,d
	구전의도		4.07±.87	4.51±.60	4.37±.68	4.22±.82	7.578	<.001	b>c>d>a

〈표 4-2〉에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 연령에 따른 참여 동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 살펴본 결과 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도에서 모두 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증에서 즐거움에서는 30대, 40대, 20대가 가장 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 성취감, 외적과시, 자유감, 대인교류감, 만족도에서는 30대가 가장 높게 나타났으며, 다음은 40대, 그 다음은 20대, 마지막으로 50대 이상으로 나타났다. 기술발달, 컨디션, 사고, 장비상의 장벽, 재참여의도에서 30대, 40대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 50대 이상으로 나타났다. 건강체력, 유행심리에서는 40대, 30대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 시간상의 장벽, 대자연감에서는 30대, 40대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 그 다음은 50대 이상으로 나타났다. 장소상의 장벽, 지식/기술상의 장벽에서는 40대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 50대 이상으로 나타났다.

역동감에서는 40대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 그 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 모험감에서는 40대가 높게 나타났으며, 다음은 30대, 그 다음은 20대, 마지막으로 50대 이상으로 나타났다.

자기표현감에서는 30대, 40대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 구전의도에서는 30대가 높게 나타났으며, 다음은 40대, 그 다음은 50대 이상, 마지막으로 20대로 나타났다.

결혼유무에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 〈표 4-3〉과 같다.

<표 4-3> 결혼유무에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분		기혼	미혼	<i>t-test</i>	<i>p</i>	
참여동기	내적 동기	즐거움	4.28± .80	4.28± .77	.084	.933
		성취감	4.23± .86	4.19± .87	.480	.631
		기술발달	4.20± .84	4.11± .95	1.063	.288
	외적 동기	컨디션	4.00± .87	3.91± .95	.996	.320
		사고	4.08± .86	4.03± .97	.572	.568
		건강체력	3.54±1.04	3.55±1.08	-.056	.956
		외적과시	3.64±1.08	3.56±1.14	.764	.445
경험장벽 요인	장비상의 장벽	3.66±1.00	3.48±1.06	1.780	.076	
	시간상의 장벽	3.64±1.11	3.60±1.06	.395	.693	
	장소상의 장벽	3.15±1.20	3.09±1.17	.491	.624	
	지식/기술상의 장벽	3.73±1.02	3.61±1.02	1.128	.260	
체험 감정	후	자유감	3.95±1.03	3.85±1.00	1.014	.311
		유능감	4.00± .94	3.82± .95	1.918	.056
		역동감	3.88± .98	3.79±1.01	.891	.374
		모험감	4.01± .93	3.87±1.01	1.347	.179
		자기표현감	3.63±1.00	3.62± .98	.079	.937
		대인교류감	4.11± .82	4.06± .87	.619	.536
		유행심리	3.67± .99	3.61± .98	.603	.547
		대 자연감	3.56±1.01	3.44±1.09	1.043	.297
		만족도		4.27± .78	4.20± .80	.777
충성도	재참여의도	4.29± .74	4.23± .83	.746	.456	
	구전의도	4.37± .83	4.26± .83	1.464	.144	

<표 4-3>에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 결혼유무에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 살펴본 결과 모든 요인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

해양활동 동반자에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 <표 4-4>와 같다.

<표 4-4> 해양활동 동반자에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분			배우자/ 연인 ^a	동호회 회원/직 장동료 ^b	가족/친 지/친구 ^c	혼자 ^d	<i>F</i>	<i>p</i>	Duncan
참여 동기	내 적 동 기	즐거움	4.42±. 61	4.42±. 60	4.17±. 90	3.89±1.10	7.411	<.001	b,a,c>d
		성취감	4.46±. 71	4.36±. 70	4.06±. 97	3.82±1.06	7.899	<.001	a,b>c,d
		기술발달	4.36±. 73	4.32±. 71	4.05±. 97	3.65±1.14	9.188	<.001	a>b>c>d
	외 적	컨디션	4.19±. 79	4.11±. 84	3.81±. 91	3.59±1.07	6.682	<.001	a,b>c,d
		사고	4.36±. 64	4.22±. 78	3.91±. 95	3.53±1.13	10.991	<.001	a,b>c>d
	동 기	건강체력	3.85±. 99	3.60±1.04	3.41±1.06	3.36±1.15	2.656	.048	a>b>c,d
		외적과시	3.97±. 89	3.82±1.02	3.35±1.11	3.10±1.23	10.499	<.001	a,b>c,d
경 험 장 벽 요 인	장비상의 장벽	3.80±. 88	3.71±1.02	3.47±1.08	3.21±. 95	4.294	<.001	a,b>c,d	
	시간상의 장벽	3.73±1.03	3.84±1.01	3.46±1.09	3.14±1.25	6.771	<.001	a>b>c>d	
	장소상의 장벽	3.46±1.15	3.25±1.21	2.88±1.13	2.97±1.15	3.893	.009	a>b>c,d	
	지식/기술상의 장벽	3.80±1.14	3.87±. 93	3.48±1.02	3.38±1.13	5.359	.001	b>a>c>d	
체 험 후 감 정	자유감	4.10±. 82	4.16±. 89	3.76±1.01	3.17±1.25	14.946	<.001	b,a>c>d	
	유능감	4.10±. 73	4.20±. 81	3.67±. 97	3.38±1.17	15.547	<.001	b,a>c,d	
	역동감	4.15±. 81	4.07±. 90	3.66±. 92	3.14±1.25	15.484	<.001	a,b>c>d	
	모험감	4.19±. 74	4.19±. 82	3.79±1.01	3.25±1.13	15.592	<.001	a,b>c>d	
	자기표현감	3.86±. 80	3.83±. 93	3.42±1.03	3.14±1.04	9.685	<.001	a,b>c,d	
	대인교류감	4.30±. 55	4.31±. 68	3.93±. 89	3.44±1.07	17.851	<.001	b,a>c>d	
	유행심리	3.95±. 69	3.79±. 99	3.46±1.00	3.27±1.01	6.919	<.001	a,b>c,d	
	대 자연감	3.58±. 85	3.72±. 97	3.36±1.04	3.04±1.28	6.961	<.001	a>b>c>d	
만족도		4.28±. 65	4.34±. 77	4.22±. 79	3.89±. 89	4.183	<.001	b,a,c>d	
충 성 도	재참여의도	4.26±. 68	4.44±. 65	4.22±. 81	3.72±. 97	11.889	<.001	b,a,c>d	
	구전의도	4.34±. 56	4.45±. 66	4.29±. 78	3.91±. 92	7.116	<.001	b,a,c>d	

〈표 4-4〉에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 동반자에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 살펴본 결과 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도에서 모두 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증에서 즐거움, 만족감, 재참여의도, 구전의도에서 동호회회원/직장동료, 배우자/연인, 가족/친지/친구가 높게 나타났으며, 다음은 혼자로 나타났으며, 성취감, 컨디션, 외적과시, 장비상의 장벽, 자기표현감, 대자연감에서 배우자/연인, 동호회회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 혼자로 나타났다.

기술발달, 시간상의 장벽, 대자연감에서 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 동호회회원/직장동료, 그 다음은 가족/친지/친구, 마지막으로 혼자로 나타났으며, 사교, 역동감, 모험감에서 배우자/연인, 동호회회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 그 다음은 혼자로 나타났다.

건강체력, 지식/기술상의 장벽에서는 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 동호회회원/직장동료, 그 다음은 가족/친지/친구, 혼자로 나타났으며, 장소상의 장벽에서는 동호회회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인, 그 다음은 가족/친지/친구, 마지막으로 혼자로 나타났다.

자유감에서는 동호회회원/직장동료, 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 혼자로 나타났으며, 유능감, 대인교류감에서는 동호회회원/직장동료, 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 그 다음은 혼자로 나타났다.

직업에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 〈표 4-5〉와 같다.

<표 4-5> 직업에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분		사무직 _a	사업직 _b	학생 _c	생산직 _d	전문직 _e	기타 _f	F	p	Duncan
참여동기	내적동기									
	즐거움	433±.75	427±.80	411±.88	441±.68	431±.82	431±.79	.944	.452	ns
	성취감	431±.81	424±.82	394±.93	439±.71	418±.93	425±.91	2.048	.071	ns
	기술발달	425±.81	417±.83	388±1.07	430±.72	425±.86	422±.90	1.921	.090	ns
	외적동기									
	컨디션	423±.81	394±.88	357±1.00	406±.77	400±.89	402±.91	4.135	.001	adf,ebdc
	사교	411±.83	420±.73	376±1.00	423±.84	395±.97	405±1.03	2.508	.030	dba,efdc
경험장벽요인	동기									
	건강체력	368±1.03	354±.99	331±1.09	343±1.10	354±1.12	371±1.07	1.320	.255	ns
	외적과시	383±.94	365±1.09	328±1.13	369±1.11	347±1.22	368±1.09	2.067	.069	ns
	장비상의 장벽	354±.99	369±.96	331±.99	389±1.10	334±1.08	375±1.03	2.904	.014	df,ha,ec
	시간상의 장벽	363±1.10	362±1.13	341±.90	400±1.03	351±1.13	367±1.16	1.747	.123	ns
	장소상의 장벽	311±1.14	321±1.20	269±.95	334±1.26	312±1.20	330±1.29	2.696	.023	df,ha,ec
	지식/기술상의 장벽	372±.90	370±1.09	332±.93	400±.89	365±1.10	379±1.07	2.813	.016	df,ah,ec
체험후감정	자유감	411±.91	382±1.05	349±1.05	428±.93	393±1.06	401±.94	4.476	.001	daf,ebdc
	유능감	406±.86	395±.93	352±.89	410±1.03	404±.89	398±.94	3.369	.005	daef,bdc
	역동감	384±1.01	384±1.00	343±.90	419±.93	389±.95	401±.99	4.014	.001	df,eha,ec
	모험감	400±.91	402±.93	359±1.01	419±.83	393±1.03	402±.93	2.697	.021	df,ha,ec
	자기표현감	373±.91	372±.99	329±.88	363±1.12	375±1.00	362±1.03	2.009	.076	ns
	대인교류감	425±.72	419±.83	382±.93	419±.77	404±.71	402±.95	2.464	.032	adbe,fdc
	유행심리	383±.93	370±.96	329±.92	376±1.05	375±.97	357±1.04	2.576	.026	adeb,fdc
충성도	대 자연감	369±.99	361±1.04	316±1.09	350±1.11	360±.93	347±1.03	2.234	.050	ah,ed,fdc
	만족도	427±.80	425±.75	407±.83	443±.68	420±.87	426±.79	1.223	.297	ns
	재참여의도	429±.72	432±.75	394±.91	452±.69	433±.75	430±.75	3.669	.003	deh,fa,ec
	구전의도	436±.71	439±.67	402±.94	452±.69	437±.63	434±.70	3.113	.009	dheaf,ec

<표 4-5>에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 직업에 따른 참여 동기에서는 컨디션($p<.001$), 사교($p<.030$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 컨디션에서는 사무직, 생산직, 기타, 전문직, 사업직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났으며, 사교에서는 생산직,

사업직, 사무직이 높게 나타났으며, 다음은 전문직, 기타, 그 다음은 학생으로 나타났다.

경험 장벽요인에서는 장비상의 장벽($p<.014$), 장소상의 장벽($p<.023$), 지식/기술상의 장벽($p<.016$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 장비상의 장벽에서는 생산직, 기타가 높게 나타났으며, 다음은 사업직, 사무직, 그 다음은 전문직, 학생으로 나타났으며, 장소상의 장벽에서는 생산직, 기타, 사업직, 전문직, 사무직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다. 지식/기술상의 장벽에서는 생산직, 기타, 사무직, 사업직, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다.

체험 후 감정에서는 자유감($p<.001$), 유능감($p<.005$), 역동감($p<.001$), 모험감($p<.021$), 대인교류감($p<.032$), 유행심리($p<.026$), 대자연감($p<.050$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 자유감에서는 생산직이 높게 나타났으며, 다음은 사무직, 기타, 전문직, 그 다음은 사업직, 마지막으로 학생으로 나타났으며, 유능감에서는 생산직, 사무직, 전문직, 사업직, 사무직에서 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다. 모험감에서는 생산직, 기타, 사업직, 사무직, 전문직에서 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다. 대인교류감에서는 사무직, 생산직, 사업직에서 높게 나타났으며, 다음은 전문직, 기타, 그 다음은 학생으로 나타났다. 유행심리에서는 사무직, 생산직, 전문직, 사업직에서 높게 나타났으며, 다음은 기타, 그 다음은 학생으로 나타났으며, 대자연감에서는 사무직, 사업직, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 생산직, 기타, 그 다음은 학생으로 나타났다.

충성도에서는 재참여의도($p<.003$), 구전도의도($p<.003$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 재참여의도에서는 생산직, 전문직, 사업직, 기타, 사무직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났으며, 구전도의도에서는 생산직, 사업직, 전문직, 사무직, 기타가 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다.

최종학력에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 <표 4-6>과 같다.

<표 4-6> 최종학력에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분			중·고교졸업 ^a	전문대학졸업 ^b	4년제 대학교졸업 이상 ^c	F	p	Duncan
참여 동기	내적 동기	즐거움	4.13± .90	4.40± .58	4.33± .79	3.904	.021	b,c>a
		성취감	4.00± .99	4.41± .67	4.26± .84	6.796	.001	b,c>a
	외적 동기	기술발달	3.90±1.05	4.39± .60	4.23± .83	9.758	.001	b,c>a
		컨디션	3.73±1.04	4.13± .80	4.04± .82	6.579	.002	b,c>a
	적응 동기	사고	3.82± .97	4.22± .80	4.15± .87	7.137	.001	b,c>a
		건강체력	3.50±1.08	3.52±1.07	3.58±1.04	.228	.796	ns
		외적과시	3.39±1.12	3.84±1.03	3.64±1.10	5.023	.007	b,c>a
경험 장벽 요인	장비상의 장벽		3.32±1.07	3.86±1.01	3.64± .97	8.281	<.001	b,c>a
	시간상의 장벽		3.33±1.11	3.82±1.08	3.73±1.04	7.234	.001	b,c>a
	장소상의 장벽		2.87±1.09	3.40±1.28	3.16±1.17	5.687	.004	b,c>a
	지식/기술상의 장벽		3.47±1.06	3.93±1.04	3.70± .95	5.836	.003	b,c>a
체험 후 감정	자유감		3.66±1.13	4.11± .93	4.00± .94	6.620	.001	b,c>a
	유능감		3.67±1.06	4.19± .82	3.98± .88	8.981	<.001	b,c>a
	역동감		3.54±1.07	4.02± .91	3.98± .93	9.502	<.001	b,c>a
	모험감		3.73±1.00	4.19± .81	3.99± .98	6.593	.002	b,c>a
	자기표현감		3.44± .99	3.80± .98	3.67± .97	3.934	.020	b>c>a
	대인교류감		3.83± .96	4.28± .70	4.17± .77	9.833	<.001	b,c>a
	유행심리		3.39±1.03	3.79± .96	3.76± .93	6.737	.001	b,c>a
대 자연감		3.43±1.12	3.58±1.03	3.54± .98	.712	.491	ns	
만족도			4.06± .78	4.43± .73	4.27± .80	6.643	.001	b,c>a
충성 도	재참여의도		3.97± .84	4.50± .70	4.36± .71	15.680	<.001	b,c>a
	구전의도		4.10± .84	4.52± .61	4.39± .69	10.401	<.001	b,c>a

<표 4-6>에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 최종학력에 따른 참여동기에서는 즐거움($p<.021$), 성취감($p<.001$), 기술발달($p<.001$), 컨디션($p<.002$), 사교($p<.001$), 외적과시($p<.007$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

경험 장벽요인에서는 모든 요인이 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

체험 후 감정에서는 자유감($p<.001$), 유능감($p<.001$), 역동감($p<.001$), 모험감($p<.002$), 자기표현감($p<.020$), 대인교류감($p<.001$), 유행심리($p<.001$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

만족도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.001$), 사후검증 결과 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

충성도에서는 재참여의도($p<.001$)와 구전의도($p<.001$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

월 평균 소득에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 <표 4-7>과 같다.

<표 4-7> 월 평균 소득에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분		200만원 이하 ^a	201~300만원이하 ^b	301만원~400만원 이하 ^c	401만원 이상 ^d	F	p	Duncan
참여 동기	내적							
	즐거움	4.25±.80	4.20±.90	4.21±.76	4.42±.67	1.833	.140	ns
	성취감	4.23±.82	4.14±.96	4.04±.90	4.36±.76	2.334	.073	ns
	기술발달	4.18±.87	4.05±.00	4.04±.79	4.33±.79	2.496	.059	ns
	외적							
	컨디션	3.96±.93	4.00±.92	3.80±.79	4.03±.92	1.003	.391	ns
	사교	4.01±.91	4.13±.91	3.80±.95	4.17±.84	2.768	.041	db>a>c
경험 장벽 요인	건강체력	3.57±1.10	3.53±1.05	3.63±.99	3.48±1.07	.286	.835	ns
	외적과시	3.60±1.09	3.66±1.05	3.53±1.03	3.61±1.20	.177	.912	ns
	장비상의 장벽	3.62±1.02	3.67±1.05	3.51±.90	3.53±1.09	.534	.659	ns
	시간상의 장벽	3.59±1.05	3.75±1.05	3.43±1.05	3.63±1.17	1.261	.287	ns
	장소상의 장벽	2.89±1.14	3.22±1.21	3.28±1.11	3.15±1.22	1.987	.115	ns
	지식/기술상의 장벽	3.42±1.07	3.81±.98	3.61±.93	3.81±1.03	3.757	.011	db>c>a
	자유감	3.88±1.06	4.01±.95	3.60±1.04	4.01±1.01	2.778	.041	b, d>a>c
체험 후 감정	유능감	3.86±.93	3.96±.93	3.82±.98	4.02±.97	.880	.452	ns
	역동감	3.85±.97	3.88±.98	3.73±1.04	3.88±.99	.385	.764	ns
	모험감	3.91±.97	3.96±.97	3.87±.95	4.04±.96	.540	.655	ns
	자기표현감	3.66±.95	3.61±1.05	3.56±.88	3.65±1.02	.169	.918	ns
	대인교류감	4.09±.81	4.05±.91	3.90±.84	4.23±.77	2.306	.076	ns
	유행심리	3.62±.97	3.70±1.02	3.59±.88	3.65±1.03	.203	.894	ns
	대 자연감	3.46±1.11	3.52±1.05	3.34±.92	3.64±1.03	1.322	.267	ns
만족도		4.30±.71	4.20±.87	4.06±.75	4.33±.77	1.875	.133	ns
충성 도	재참여의도	4.29±.80	4.24±.81	4.17±.70	4.34±.76	.699	.553	ns
	구전의도	4.35±.77	4.28±.80	4.20±.65	4.43±.70	1.528	.207	ns

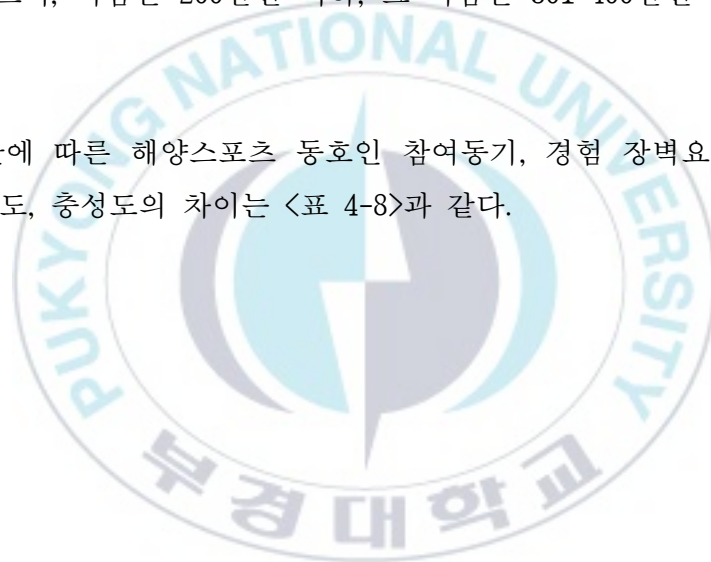
<표 4-7>에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 소득에 따른 참여 동기에서는 사교($p<.041$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검

증 결과 모든 요인에서 400만원 이상, 201~300만원 미만이 높게 나타났으며, 다음은 200만원 이하, 그 다음은 301~400만원 이하로 나타났다.

경험 장벽요인에서는 지식/기술상의 장벽($p<.011$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 400만원 이상, 201~300만원 미만이 높게 나타났으며, 다음은 301~400만원 이하, 그 다음은 200만원 이하로 나타났다.

체험 후 감정에서는 자유감($p<.041$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 400만원 이상, 201~300만원 미만이 높게 나타났으며, 다음은 200만원 이하, 그 다음은 301~400만원 이하로 나타났다.

체류기간에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 <표 4-8>과 같다.



<표 4-8> 체류기간 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분			당일 ^a	1박 2일 ^b	2박 이상 ^c	F	p	Duncan
참여 동기	내 적 동 기	즐거움	4.38 ± .62	4.20 ± .94	4.15 ± .90	3.359	.036	a>b>c
		성취감	4.37 ± .69	4.07 ± .99	4.04 ± .98	6.839	.001	a>b,c
		기술발달	4.29 ± .72	4.11 ± .99	3.95 ± 1.02	4.792	.009	a>b>c
	외 적 동 기	컨디션	4.07 ± .80	3.94 ± 1.02	3.74 ± .93	3.945	.020	a>b>c
		사고	4.16 ± .80	4.12 ± .97	3.72 ± .96	7.708	.001	a>b,c
		건강체력	3.47 ± 1.01	3.75 ± 1.14	3.42 ± 1.02	3.431	.033	b>a,c
		외적과시	3.77 ± 1.01	3.70 ± 1.11	3.09 ± 1.14	12.224	<.001	a,b>c
경 험 장 벽 요 인	장비상의 장벽	3.85 ± 1.02	3.36 ± .98	3.28 ± .97	14.018	<.001	a>b,c	
	시간상의 장벽	3.82 ± 1.06	3.55 ± 1.06	3.24 ± 1.12	8.881	<.001	a,b>c	
	장소상의 장벽	3.30 ± 1.23	3.05 ± 1.18	2.80 ± 1.00	5.621	.004	a>b>c	
	지식/기술상의 장벽	3.76 ± 1.02	3.71 ± 1.06	3.45 ± .93	2.686	.069	ns	
체 험 후 감 정	자유감	4.21 ± .85	3.82 ± 1.07	3.30 ± 1.04	26.460	<.001	a>b>c	
	유능감	4.21 ± .77	3.81 ± 1.05	3.43 ± .96	23.143	<.001	a>b>c	
	역동감	4.03 ± .90	3.83 ± 1.04	3.40 ± .98	12.395	<.001	a,b>c	
	모험감	4.12 ± .84	3.96 ± 1.05	3.54 ± 1.01	10.926	<.001	a,b>c	
	자기표현감	3.75 ± .95	3.65 ± 1.01	3.29 ± .99	6.256	.002	a,b>c	
	대인교류감	4.26 ± .68	4.11 ± .95	3.62 ± .87	18.118	<.001	a,b>c	
	유행심리	3.86 ± .91	3.58 ± 1.04	3.20 ± .94	14.053	<.001	a>b>c	
대 자연감		3.77 ± .94	3.39 ± 1.07	3.05 ± 1.07	16.117	<.001	a>b>c	
만족도		4.43 ± .68	4.18 ± .85	3.85 ± .80	17.666	<.001	a>b>c	
충 성 도	재참여의도	4.47 ± .64	4.20 ± .89	3.89 ± .76	18.291	<.001	a>b>c	
	구전의도	4.50 ± .60	4.27 ± .89	3.98 ± .71	15.810	<.001	a>b>c	

<표 4-8>에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 체류기간에 따른 참여동기에서는 모든 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후 검증 결과 즐거움, 기술발달, 컨디션에서는 당일이 높게 나타났으며, 다음

은 1박 2일, 그 다음은 2박 이상으로 나타났으며, 성취감, 사교에서는 당일 이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 2박 이상으로 나타났다. 건강체력에서는 1박 2일이 높게 나타났으며, 다음은 당일, 2박 이상으로 나타났으며, 외적과시에서는 당일, 1박 2일이 높게 나타났으며, 다음은 2박 이상으로 나타났다.

경험 장벽요인에서는 장비상의 장벽($p<.001$), 시간상의 장벽($p<.001$), 장소상의 장벽($p<.004$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 장비상의 장벽은 당일 이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 2박 이상으로 나타났으며, 시간상의 장벽에서는 당일, 1박 2일이 높게 나타났으며, 다음은 2박 이상으로 나타났다. 장소상의 장벽에서는 당일 이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 그 다음은 2박 이상으로 나타났다.

체험 후 감정, 만족도, 충성도는 모든 하위 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 자유감, 유능감, 유행심리, 대자연감, 만족도, 충성도에서는 당일 이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 그 다음은 2박 이상으로 나타났으며, 역동감, 모험감, 자기표현감, 대인교류감에서는 당일, 1박 2일이 높게 나타났으며, 그 다음은 2박 이상으로 나타났다.

해양스포츠 종목에 따른 해양스포츠 호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이는 <표 4-9>와 같다.

<표 4-9> 해양스포츠 종목에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽 요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

구분			요트 ^㉓	스킨스쿠버 ^㉔	모터보트/ 수상오토 바이 ^㉕	카약/카누/ 바다수영 ^㉖	F	p	Duncan
참여 동기	내 적 동 기	즐거움	3.91± .88	4.39± .70	4.32± .72	4.21±1.09	4.595	.004	b,c,d>a
		성취감	3.69± .87	4.39± .75	4.29± .80	4.02±1.14	9.354	<.001	b>c>d>a
		기술발달	3.69± .93	4.28± .77	4.21± .88	4.21± .96	53724	.001	b,d,c>a
	외 적 동 기	컨디션	3.42± .79	4.20± .80	3.88± .94	4.28± .83	11.586	<.001	d,b>c>a
		사고	3.51± .79	4.18± .79	4.14± .87	4.00±1.17	7.761	<.001	b,c,d>a
		건강체력	3.32± .87	3.70± .99	3.44±1.11	3.82±1.10	3.292	.021	d>b>c>a
		외적과시	3.02±1.05	3.95±1.02	3.61±1.04	3.36±1.28	9.756	<.001	d>b>c>a
경 험 장 벽 요인	장비상의 장벽	3.31± .68	3.92±1.00	3.69± .99	2.63± .97	21.977	<.001	b,c>a>d	
	시간상의 장벽	3.18± .91	4.02± .88	3.65±1.14	2.97±1.06	14.605	<.001	b>c>a,d	
	장소상의 장벽	2.77± .83	3.13±1.23	3.36±1.22	2.52± .93	8.347	<.001	c>b>a>d	
	지식/기술상 의 장벽	3.38± .78	3.99± .93	3.63±1.08	3.45±1.04	6.062	<.001	b>c,d,a	
체 험 후 감 정	자유감	3.14± .96	4.17± .94	3.99± .98	3.73±1.02	13.656	<.001	b>c>d>a	
	유능감	3.31± .85	4.17± .87	3.99± .91	3.71±1.08	11.215	<.001	b>c>d>a	
	역동감	3.33± .83	4.06±1.00	3.86± .97	3.78±1.03	6.567	<.001	b,c,d>a	
	모험감	3.31± .82	4.06± .95	4.09± .94	3.80± .98	9.897	<.001	c,b,d>a	
	자기표현감	3.29± .87	3.87± .95	3.58± .99	3.54±1.08	4.656	.003	b>c,d>a	
	대인교류감	3.54± .77	4.25± .77	4.12± .84	4.10± .90	8.986	<.001	b,c,d>a	
	유행심리	3.14± .85	3.82± .97	3.72± .97	3.43±1.06	6.710	<.001	b>c>d>a	
	대 자연감	3.04± .97	3.60±1.04	3.61± .99	3.36±1.18	4.472	.004	c,b>d>a	
만족도		3.77± .75	4.30± .84	4.34± .70	4.15± .87	7.547	<.001	c,b,d>a	
충 성 도	재참여의도	3.66± .72	4.36± .78	4.38± .73	4.22± .76	12.424	<.001	c,b,d>a	
	구전의도	3.77± .75	4.39± .78	4.44± .65	4.26± .75	11.869	<.001	c,b,d>a	

<표 4-9>에서와 같이 연구대상자의 인구통계적 특성인 종목에 따른 참여 동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도 모든 하위요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

2. 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

이 연구에서 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 분석하기 위하여 3단계 회귀분석을 사용하여 분석하였으며, 통계적 유의성 검증은 Sobel의 검증공식을 사용하여 분석하였으며 결과는 <표 4-10~표 4-15>와 같다.

1) 해양스포츠 동호인 참여동기가 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

해양스포츠 동호인 참여동기가 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과는 <표 4-10>과 같다.

<표 4-10> 해양스포츠 동호인 참여동기가 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 참여동기가 만족도에 영향을 미치는 것은 즐거움($\beta = .143$), 기술발달($\beta = .225$), 사교($\beta = .446$), 외적과시($\beta = .265$)로 나타났으며, F값이 25.659($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 33.1%로 나타났다.

2단계 참여동기가 재참여의도에 영향을 미치는 것은 즐거움($\beta = .205$), 기술발달($\beta = .218$), 사교($\beta = .292$), 외적과시($\beta = .118$)로 나타났으며, F값이 37.643($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 39.8%로 나타났다.

마지막 3단계 참여동기와 만족도가 재참여의도에 영향을 미치는 것은 즐거움($\beta = .120$), 사교($\beta = .135$), 만족도($\beta = .593$)로 나타났으며, F값이

88.593($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 64.1%로 나타났다.

참여동기 중 즐거움이 재참여의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 2.92($p < .021$)로 유의하였다. 참여동기 중 사교가 재참여의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 2.92($p < .003$)로 유의하였다. 따라서 참여동기 중 즐거움과 재참여의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 검증되었다.

<표 4-10> 해양스포츠 동호인 참여동기가 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

변인	1단계				2단계				3단계 참여동기,				
	참여동기→만족도				참여동기→재 참여의도				만족도→재 참여의도				
	Bi	SE	β	t(p)	Bi	SE	β	t	Bi	SE	β	t	
참여 동기	상수	1.923	.196	9.806 ($<.001$)	1.538	.181		8.498 ($<.001$)	.411	.156		2.635 (.009)	
	즐거움	.142	.070	.143	2.020 (.044)	.202	.065	.205	3.099 (.002)	.118	.051	.120	2.337 (.020)
	성취감	-.048	.072	-.053	-.670 (.503)	-.049	.066	-.054	-.739 (.460)	-.021	.051	-.023	-.405 (.686)
	기술발달	.201	.064	.225	3.136 (.002)	.192	.059	.218	3.253 (.001)	.075	.046	.085	1.612 (.108)
	컨디션	-.087	.057	-.099	-1.524 (.128)	-.007	.052	-.008	-.139 (.889)	.043	.041	.050	1.068 (.286)
	사교	.232	.054	.265	4.324 ($<.001$)	.252	.049	.292	5.094 ($<.001$)	.116	.039	.135	2.967 (.003)
	건강체력	-.014	.041	-.018	-.333 (.739)	-.005	.037	-.006	-.127 (.899)	.003	.029	.004	.110 (.913)
	외적과시	.147	.039	.205	3.763 ($<.001$)	.083	.036	.118	2.320 (.021)	-.003	.028	-.004	-.089 (.929)
만족도								.586	.036	.593	16.379 ($<.001$)		
F(p)		25.659($<.001$)				37.643($<.001$)				88.593($<.001$)			
R ²		.331				.398				.641			
Soble test(p)								즐거움→만족도 z=2.29(.021)					
								사교→만족도 z=2.92(.003)					

해양스포츠 동호인 참여동기가 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과는 <표 4-11>과 같다.

<표 4-11> 해양스포츠 동호인 참여동기가 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

변인	1단계				2단계				3단계				
	참여동기→만족도				참여동기→구전의도				참여동기, 만족도→구전의도				
	Bi	SE	β	t(p)	Bi	SE	β	t	Bi	SE	β	t	
참여 동기	상수	1.923	.196	9.806 ($<.001$)	1.901	.178		10.696 ($<.001$)	.849	.158		5.370 ($<.001$)	
	즐거움	.142	.070	.143	2.020 (.044)	.232	.064	.247	3.628 ($<.001$)	.154	.051	.164	3.002 (.003)
	성취감	-.048	.072	-.053	-.670 (.503)	-.109	.065	-.127	-1.677 (.094)	-.083	.052	-.097	-1.593 (.112)
	기술발달	.201	.064	.225	3.136 (.002)	.231	.058	.275	3.981 ($<.001$)	.121	.047	.144	2.584 (.010)
	컨디션	-.087	.057	-.099	-1.524 (.128)	-.060	.052	-.074	-1.173 (.241)	-.013	.041	-.016	-.316 (.752)
	사고	.232	.054	.265	4.324 ($<.001$)	.277	.049	.336	5.690 ($<.001$)	.150	.040	.182	3.770 ($<.001$)
	건강체력	-.014	.041	-.018	-.333 (.739)	.014	.037	.020	.385 (.700)	.022	.029	.031	.735 (.463)
	외적과시	.147	.039	.205	3.763 ($<.001$)	.001	.035	.002	.031 (.975)	-.079	.029	-.118	-2.758 (.006)
만족도									.547	.036	.581	15.088 ($<.001$)	
F(p)		25.659($<.001$)				32.087($<.001$)		72.522($<.001$)					
R ²		.311				.361		.594					
									즐거움→만족도 z=2.96(.003)				
									기술발달→만족도 z=2.53(.011)				
									사고→만족도 z=3.64(.001)				
Soble test(p)													

<표 4-11> 해양스포츠 동호인 참여동기가 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 참여동기가 만족도에 영향을 미치는 것은 즐거움($\beta = .143$), 기술발달($\beta = .225$), 사고($\beta = .446$), 외적과시($\beta = .265$)로 나타났으며, F값이 25.659($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 33.1%로 나타났다.

2단계 참여동기가 구전의도에 영향을 미치는 것은 즐거움($\beta = .247$), 기술 발달($\beta = .275$), 사교($\beta = .336$)로 나타났으며, F값이 32.087($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 36.1%로 나타났다.

마지막 3단계 참여동기와 만족도가 구전의도에 영향을 미치는 것은 즐거움($\beta = .164$), 기술발달($\beta = .144$), 사교($\beta = .182$), 외적과시($\beta = -.118$), 만족도($\beta = .581$)로 나타났으며, F값이 88.593($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 64.1%로 나타났다.

참여동기 중 즐거움이 구전의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 2.96($p < .003$)로 유의하였다. 기술발달이 구전의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 2.53($p < .011$)로 유의하였다.

사교가 구전의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 3.64($p < .001$)로 유의하였다.

따라서 참여동기 중 즐거움, 기술발달, 사교와 구전의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 검증되었다.

2) 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과는 <표 4-12>와 같다.

<표 4-12> 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 경험 장벽요인이 만족도에 영향을 미치는 것은 시간상의 장벽($\beta = .233$)으로 나타났으며, F값이

11.364($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 10.2%로 나타났다.

2단계 경험 장벽요인이 구전의도에 영향을 미치는 것은 시간상의 장벽($\beta = .146$)으로 나타났으며, F값이 14.249($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 12.5%로 나타났다.

마지막 3단계 경험 장벽요인과 만족도가 구전의도에 영향을 미치는 것은 지식/기술상의 장벽($\beta = .159$), 만족도($\beta = .723$)로 나타났으며, F값이 117.116($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 77.1%로 나타났다.

체험장벽요인이 재참여의도에 영향을 미치는 매개효과는 없는 것으로 나타났다.

<표 4-12> 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

변인	1단계 체험장벽요인→만족도				2단계 체험장벽요인→재참여의도				3단계 체험장벽요인, 만족도→재참여의도				
	<i>Bi</i>	<i>SE</i>	β	<i>t(p)</i>	<i>Bi</i>	<i>SE</i>	β	<i>t</i>	<i>Bi</i>	<i>SE</i>	β	<i>t</i>	
경험 장벽 요인	상수	3.247	.169	19.171 ($<.001$)	3.122	.165		18.887 ($<.001$)	.800	.156		5.126 ($<.001$)	
	장비상의 장벽	.023	.042	.030	.556 (.579)	.056	.041	.073	1.367 (.172)	.039	.028	.052	1.408 (.160)
	시간상의 장벽	.169	.046	.233	3.631 ($<.001$)	.106	.045	.148	2.345 (.020)	-.014	.031	-.020	-.457 (.648)
	장소상의 장벽	.004	.039	.006	.102 (.919)	-.028	.038	-.042	-.732 (.462)	-.030	.026	-.046	-1.183 (.237)
	지식/기술 상의 장벽	.078	.045	.101	1.721 (.086)	.177	.044	.232	4.002 ($<.001$)	.121	.030	.159	4.007 ($<.001$)
	만족도									.715	.033	.723	21.512 ($<.001$)
<i>F(p)</i>		11.364($<.001$)				14.249($<.001$)				117.116($<.001$)			
<i>R</i> ²		.102				.125				.771			
Soble test(<i>p</i>)													

해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과는 <표 4-13>과 같다.

<표 4-13> 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

변인	1단계				2단계				3단계			
	체험장벽요인→만족도				체험장벽요인→구전의도				체험장벽요인, 만족도→구전의도			
	Bi	SE	β	t(p)	Bi	SE	β	t	Bi	SE	β	t
경험 장벽 요인	상수	3.247	.169	19.171 ($<.001$)	3.339	.160		20.936 ($<.001$)	1.194	.158		7.574 ($<.001$)
	장비상의 장벽	.023	.042	.030 (.579)	.049	.039	.069	1.260 (.208)	.034	.028	.047	1.219 (.224)
	시간상의 장벽	.169	.046	.233 ($<.001$)	.043	.044	.062	.973 (.331)	-.069	.032	-.101	-2.172 (.030)
	장소상의 장벽	.004	.039	.006 (.919)	-.006	.036	-.010	-.174 (.862)	-.009	.026	-.014	-.345 (.730)
	지식/기술 상의 장벽	.078	.045	.101 (.086)	.184	.043	.254	4.317 ($<.001$)	.133	.031	.183	4.342 ($<.001$)
	만족도								.661	.034	.701	19.666 ($<.001$)
F(p)	11.364($<.001$)				11.418($<.001$)				95.294($<.001$)			
R ²	.102				.102				.554			
Soble test(p)												

<표 4-13> 해양스포츠 동호인 경험 장벽요인이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 경험 장벽요인이 만족도에 영향을 미치는 것은 시간상의 장벽($\beta = .233$)으로 나타났으며, F값이 11.364($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 10.2%로 나타났다.

2단계 경험 장벽요인이 구전의도에 영향을 미치는 것은 지식/기술상의 장벽($\beta = .254$)으로 나타났으며, F값이 11.418($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 10.2%로 나타났다.

마지막 3단계 경험 장벽요인과 만족도가 구전의도에 영향을 미치는 것은 시간상의 장벽($\beta = -.101$), 지식/기술상의 장벽($\beta = .183$), 만족도($\beta = .701$)로 나타났으며, F값이 95.294($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 55.4%로 나타났다.

체험장벽요인이 구전의도에 영향을 미치는 매개효과는 없는 것으로 나타났다.

3) 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과는 <표 4-14>와 같다.

<표 4-14> 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 체험 후 감정이 만족도에 영향을 미치는 것은 자유감($\beta = .209$), 대인 교류감($\beta = .277$)으로 나타났으며, F값이 24.724($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 33.3%로 나타났다.

2단계 체험 후 감정이 재참여의도에 영향을 미치는 것은 자유감($\beta = .219$), 모험감($\beta = .179$), 대인 교류감($\beta = .356$)으로 나타났으며, F값이 42.237($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 46.0%로 나타났다.

마지막 3단계 체험 후 감정과 만족도가 재참여의도에 영향을 미치는 것은 자유감($\beta = .103$), 모험감($\beta = .144$), 대인 교류감($\beta = .203$), 만족도($\beta = .553$)로 나타났으며, F값이 86.803($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 81.5%로 나타났다.

〈표 4-14〉 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

변인	1단계				2단계				3단계				
	체험 후감정→만족도				체험 후감정→재참여의도				체험 후감정, 만족도→재참여의도				
	Bi	SE	β	t(p)	Bi	SE	β	t	Bi	SE	β	t	
체 험 후 감 정	상수	1.905	.174	10.922 ($<.001$)	1.540	.155		9.928 ($<.001$)	.499	.140		3.569 ($<.001$)	
	자유감	.162	.046	.209	3.540 ($<.001$)	.168	.041	.219	4.115 ($<.001$)	.079	.033	.103	2.418 (.016)
	유능감	.045	.057	.054	.789 (.431)	.065	.051	.079	1.284 (.200)	.040	.040	.049	1.011 (.313)
	역동감	.050	.050	.063	1.015 (.311)	.009	.044	.011	.195 (.845)	-.019	.035	-.024	-.542 (.588)
	모험감	.053	.047	.064	1.133 (.258)	.145	.041	.179	3.508 (.001)	.116	.033	.144	3.554 ($<.001$)
	자기 표현감	.002	.048	.003	.042 (.966)	.000	.043	.000	.005 (.996)	-.001	.034	-.001	-.026 (.979)
	대인 교류감	.260	.057	.277	4.562 ($<.001$)	.330	.051	.356	6.507 ($<.001$)	.188	.041	.203	4.571 ($<.001$)
	유형심리	.042	.047	.053	.901 (.368)	.017	.042	.022	.417 (.677)	-.006	.033	-.007	-.172 (.863)
대자연감	-.030	.042	-.039	-.707 (.480)	-.057	.037	-.077	-1.543 (.124)	-.041	.029	-.055	-1.403 (.162)	
만족도									.546	.035	.553	15.481 ($<.001$)	
F(p)	24.724($<.001$)				42.237($<.001$)				86.803($<.001$)				
R ²	.333				.460				.815				
Soble test(p)	자유감→만족도 z=2.36(.017) 대인교류감→만족도 z=4.39(.001)												

체험 후 감정 중 자유감이 재참여의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 2.36($p<.017$)으로 유의하였다. 대인 교류감이 재참여의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 4.39($p<.001$)로 유의하였다.

따라서 체험 후 감정 중 자유감, 대인 교류감과 재참여의도의 관계에서

만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 검증되었다.

해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과는 <표 4-15>와 같다.

<표 4-15> 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

변인	1단계				2단계				3단계				
	체험후감정→만족도				체험후감정→구전의도				체험후감정, 만족도→구전의도				
	Bi	SE	β	t(p)	Bi	SE	β	t	Bi	SE	β	t	
체험 후 감정	상수	1.905	.174	10.922 ($<.001$)	1.907	.154		12.353 ($<.001$)	.947	.145		6.533 ($<.001$)	
	자유감	.162	.046	.209	3.540 ($<.001$)	.163	.041	.224	4.022 ($<.001$)	.081	.034	.112	2.400 (.017)
	유능감	.045	.057	.054	.789 (.431)	.023	.050	.029	.455 (.649)	.000	.041	.000	.007 (.994)
	역동감	.050	.050	.063	1.015 (.311)	.028	.044	.037	.636 (.525)	.003	.036	.003	.071 (.445)
	모험감	.053	.047	.064	1.133 (.258)	.110	.041	.143	2.669 (.008)	.083	.034	.108	2.456 (.014)
	자기 표현감	.002	.048	.003	.042 (.966)	-.019	.043	-.025	-.446 (.656)	-.020	.035	-.027	-.571 (.568)
	대인 교류감	.260	.057	.277	4.562 ($<.001$)	.358	.051	.405	7.094 ($<.001$)	.227	.043	.257	5.325 ($<.001$)
	유형심리	.042	.047	.053	.901 (.368)	-.020	.041	-.027	-.492 (.623)	-.042	.034	-.055	-1.219 (.224)
대자연감	-.030	.042	-.039	-.707 (.480)	-.049	.037	-.068	-1.311 (.191)	-.034	.031	-.047	-1.103 (.271)	
만족도									.504	.037	.535	13.763 ($<.001$)	
F(p)		24.724($<.001$)				34.553($<.001$)				66.373($<.001$)			
R ²		.333				.411				.602			
									자유감→만족도 z=2.34(.018)				
Soble test(p)									대인교류감→만족도 z=4.92(.001)				

<표 4-15> 해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 체험 후 감정이 만족도에 영

향을 미치는 것은 자유감($\beta = .209$), 대인 교류감($\beta = .277$)으로 나타났으며, F값이 24.724($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 33.3%로 나타났다.

2단계 체험 후 감정이 구전의도에 영향을 미치는 것은 자유감($\beta = .224$), 모험감($\beta = .143$), 대인 교류감($\beta = .405$)으로 나타났으며, F값이 34.553($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 41.1%로 나타났다.

마지막 3단계 체험 후 감정과 만족도가 구전의도에 영향을 미치는 것은 자유감($\beta = .112$), 모험감($\beta = .108$), 대인 교류감($\beta = .257$), 만족도($\beta = .535$)로 나타났으며, F값이 66.373($p < .001$)의 유의한 수준에서 회귀식이 의미가 있으며, 설명력은 60.2%로 나타났다.

체험 후 감정 중 자유감이 구전의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 2.34($p < .018$)로 유의하였다. 대인 교류감이 구전의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, Sobel의 검증 공식에 따라 Z검증을 실시한 결과 Z값이 4.92($p < .001$)로 유의하였다.

따라서 체험 후 감정 중 자유감, 대인 교류감과 구전의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 검증되었다.

V. 논의

이 연구의 해양스포츠 동호인의 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과를 규명하여 이를 통해 실질적이고 효율적인 해양스포츠 활성화 방안에 대한 기초 자료를 제시하는데 있다. 따라서 이 연구에서 조사 분석한 결과를 선행연구와 비교 검토하여 다음과 같이 논의하였다,

1. 인구통계적 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

연구대상자의 인구통계적 특성인 연령에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 살펴본 결과 모든 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증에서 즐거움에서는 30대, 40대, 20대가 가장 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 성취감, 외적과시, 자유감, 대인교류감, 만족도에서는 30대가 가장 높게 나타났으며, 다음은 40대, 그 다음은 20대, 마지막으로 50대 이상으로 나타났다. 이는 이영희(2006)의 연구에서 연령별 참여만족에서 30대가 가장 높게 나타났으며, 신광택(2013)의 연구에서 해양스포츠 즐거움에서 30대 이상이 높게 나타났다. 또한 홍신표(2010)의 연구에서 골프참여자의 내적동기가 20~30대가 높게 나타나 이 연구의 결과를 부분적으로 지지하는 것으로 나타났다.

기술발달, 컨디션, 사고, 장비상의 장벽, 재참여의도에서 30대, 40대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 50대 이상으로 나타났다. 이는 정대철(2011)의

연구에서 기술발달과 사교에서 유의한 차이가 나타났으며, 30대가 높은 것으로 이 연구의 결과를 부분적으로 지지하는 것으로 나타났다.

건강체력, 유행심리에서는 40대, 30대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 시간상의 장벽, 대자연감에서는 30대, 40대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 그 다음은 50대 이상으로 나타났다. 장소상의 장벽, 지식/기술상의 장벽에서는 40대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 50대 이상으로 나타났다. 이는 박경래(2010)의 연구에서 연령에 따른 건강·체력에서 30~40대에서 높게 나타났으며, 홍신표(2010)의 연구에서 골프참여자의 제약적 요인에서 20~30대가 높게 나타나 이 연구의 결과를 부분적으로 지지하는 것으로 나타났다.

역동감에서는 40대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 20대, 그 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 모험감에서는 40대가 높게 나타났으며, 다음은 30대, 그 다음은 20대, 마지막으로 50대 이상으로 나타났다.

자기표현감에서는 30대, 40대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 구전의도에서는 30대가 높게 나타났으며, 다음은 40대, 그 다음은 50대 이상, 마지막으로 20대로 나타났다.

연구대상자의 인구통계적 특성인 동반자에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이를 살펴본 결과 모든 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증에서 즐거움, 만족감, 재참여의도, 구전의도에서 동호회회원/직장동료, 배우자/연인, 가족/친지/친구가 높게 나타났으며, 다음은 혼자서 나타났다. 이는 김영돈(2014)의 연구에서 체험 후 행동에서 동호회 회원/직장동료가 제일 높은 것으로 이 연구의 결과를 부분적으로 지지하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 자연에서 함께 움직이는 활동이며, 자주 볼 수 있는 동호회 회원이나 직장동료와 같이 활동하는 것이 만족도와 다음에 참여하는 것과도 연결되지 때문인 것으로 사

료된다.

성취감, 컨디션, 외적과시, 장비상의 장벽, 자기표현감, 대자연감에서 배우자/연인, 동호회회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 혼자로 나타났다.

기술발달, 시간상의 장벽, 대자연감에서 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 동호회회원/직장동료, 그 다음은 가족/친지/친구, 마지막으로 혼자로 나타났으며, 사교, 역동감, 모험감에서 배우자/연인, 동호회회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 그 다음은 혼자로 나타났다.

건강체력, 지식/기술상의 장벽에서는 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 동호회회원/직장동료, 그 다음은 가족/친지/친구, 혼자로 나타났으며, 장소상의 장벽에서는 동호회회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인, 그 다음은 가족/친지/친구, 마지막으로 혼자로 나타났다.

자유감에서는 동호회회원/직장동료, 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 혼자로 나타났으며, 유능감, 대인교류감에서는 동호회회원/직장동료, 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 가족/친지/친구, 그 다음은 혼자로 나타났다.

연구대상자의 인구통계적 특성인 직업에 따른 참여동기에서는 컨디션, 사교에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 컨디션에서는 사무직, 생산직, 기타, 전문직, 사업직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났으며, 사교에서는 생산직, 사업직, 사무직이 높게 나타났으며, 다음은 전문직, 기타, 그 다음은 학생으로 나타났다.

경험 장벽요인에서는 장비상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식/기술상의 장벽에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 장비상의 장벽에서는 생산직, 기타가 높게 나타났으며, 다음은 사업직, 사무직, 그 다음은 전문직, 학생으로 나타났으며, 장소상의 장벽에서는 생산직, 기타, 사업

직, 전문직, 사문직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다. 지식/기술상의 장벽에서는 생산직, 기타, 사무직, 사업직, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다.

체험 후 감정에서는 자유감, 유능감, 역동감, 모험감, 대인교류감, 유행심리, 대자연감에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 자유감에서는 생산직이 높게 나타났으며, 다음은 사무직, 기타, 전문직, 그 다음은 사업직, 마지막으로 학생으로 나타났으며, 유능감에서는 생산직, 사무직, 전문직, 사업직, 사무직에서 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다. 모험감에서는 생산직, 기타, 사업직, 사무직, 전문직에서 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났으며, 대인교류감에서는 사무직, 생산직, 사업직에서 높게 나타났으며, 다음은 전문직, 기타, 그 다음은 학생으로 나타났다. 유행심리에서는 사무직, 생산직, 전문직, 사업직에서 높게 나타났으며, 다음은 기타, 그 다음은 학생으로 나타났으며, 대자연감에서는 사무직, 사업직, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 생산직, 기타, 그 다음은 학생으로 나타났다.

충성도에서는 재참여의도, 구전의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 재참여의도에서는 생산직, 전문직, 사업직, 기타, 사무직이 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났으며, 구전의도에서는 생산직, 사업직, 전문직, 사무직, 기타가 높게 나타났으며, 다음은 학생으로 나타났다.

연구대상자의 인구통계적 특성인 최종학력에 따른 참여동기에서는 즐거움, 성취감, 기술발달, 컨디션, 사교, 외적과시에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다. 이는 신광택(2013)의 연구에서 해양스포츠 참여동기 중 외적과시에서 대학교 재학생이

높게 나타나 이 연구의 결과를 부분적으로 지지하고 있다.

경험 장벽요인에서는 모든 요인이 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

체험 후 감정에서는 자유감, 유능감, 역동감, 모험감 자기표현감, 대인교류감, 유행심리에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

만족도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

충성도에서는 재참여의도와 구전의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 전문대학 졸업, 4년제 대학교 졸업 이상이 높게 나타났으며, 중·고교 졸업으로 나타났다.

연구대상자의 인구통계적 특성인 소득에 따른 참여동기에서는 사교에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 400만원 이상, 201~300만원 미만이 높게 나타났으며, 다음은 200만원 이하, 그 다음은 301~400만원 이하로 나타났다.

경험 장벽요인에서는 지식/기술상의 장벽에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 400만원 이상, 201~300만원 미만이 높게 나타났으며, 다음은 301~400만원 이하, 그 다음은 200만원 이하로 나타났다. 이는 이호(2011)의 연구에서 해양스포츠 제약에서는 300만원 이상이 가장 높게 나타나 이 연구의 결과를 지지하는 것으로 나타났다.

체험 후 감정에서는 자유감에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 모든 요인에서 400만원 이상, 201~300만원 미만이 높게 나

타났으며, 다음은 200만원 이하, 그 다음은 301~400만원 이하로 나타났다.

연구대상자의 인구통계적 특성인 체류기간에 따른 참여동기에서는 모든 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 즐거움, 기술발달, 컨디션에서는 당일이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 그 다음은 2박 이상으로 나타났으며, 성취감, 사교에서는 당일이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 2박 이상으로 나타났다. 건강체력에서는 1박 2일이 높게 나타났으며, 다음은 당일, 2박 이상으로 나타났으며, 외적과시에서는 당일, 1박 2일이 높게 나타났으며, 다음은 2박 이상으로 나타났다.

경험 장벽요인에서는 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 장비상의 장벽은 당일이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 2박 이상으로 나타났으며, 시간상의 장벽에서는 당일, 1박 2일이 높게 나타났으며, 다음은 2박 이상으로 나타났다. 장소상의 장벽에서는 당일이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 그 다음은 2박 이상으로 나타났다.

체험 후 감정, 만족도, 충성도는 모든 하위 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 자유감, 유능감, 유행심리, 대자연감, 만족도, 충성도에서는 당일이 높게 나타났으며, 다음은 1박 2일, 그 다음은 2박 이상으로 나타났으며, 역동감, 모험감, 자기표현감, 대인교류감에서는 당일, 1박 2일이 높게 나타났으며, 그 다음은 2박 이상으로 나타났다.

연구대상자의 인구통계적 특성인 종목에 따른 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도 모든 하위요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 해양스포츠 종목에 따른 방문 의도에서 스킨스쿠버가 가장 높게 나타났으며, 이 연구의 결과에서도 스킨스쿠버가 요트에 비해 높게 나타나 이 연구의 결과를 지지하는 것으로 나타났다.

2. 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

해양스포츠 동호인 참여동기가 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 참여동기가 만족도에 영향을 미치는 것은 즐거움, 기술발달, 사교, 외적과시로 나타났다. 이는 신광택(2013)의 연구에서 사교와 외적동기가 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과를 지지하고 있다. 이는 해양스포츠라는 특성상 여러 명이 함께하는 경우가 많기 때문에 사람과의 만남이 만족이 되어야 하는 것으로 사료된다.

2단계 참여동기가 재참여의도에 영향을 미치는 것은 즐거움, 기술발달, 사교, 외적과시로 나타났다. 이는 신광택(2013)의 연구에서 사교가 재참여의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 정대철(2011)의 연구에서 즐거움, 사교가 지속적 참여의도에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과를 부분적으로 지지하는 것으로 나타났다.

마지막 3단계 참여동기와 만족도가 재참여의도에 영향을 미치는 것은 즐거움, 사교, 만족도로 나타났다. 이는 신광택(2013)의 연구에서 참여만족도가 재참여의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 정구현(2016)의 연구에서 만족도가 재참여의도에 영향을 미치는 것으로 이 연구의 결과를 지지하는 것으로 나타났다.

참여동기 중 즐거움과 사교가 재참여의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났다. 이는 하동현(2012)의 연구에서 관광객의 즐거운 체험이 충성도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 신광택(2013)의 연구에서 즐거움인 내적과시와 만족도, 재참여의도에서 유의한 상관이 있는 것으로 나타났다. 또한 이영희(2006)의 연구에서 참여동기와 만족도, 지속적 참여의도와 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타나

이 연구의 결과를 지지하는 것으로 나타났다.

해양스포츠 동호인 참여동기가 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 참여동기가 만족도에 영향을 미치는 것은 즐거움, 기술발달, 사교, 외적과시로 나타났다. 이는 유동균(2014)의 연구에서 해양스포츠 참여동기 요인 중 즐거움과 사교가 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과를 부분적으로 지지하는 것으로 나타났다.

2단계 참여동기가 구전의도에 영향을 미치는 것은 즐거움, 기술발달, 사교로 나타났다.

마지막 3단계 참여동기와 만족도가 구전의도에 영향을 미치는 것은 즐거움, 기술발달, 사교, 외적과시, 만족도로 나타났다.

참여동기 중 즐거움, 기술발달, 사교와 구전의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났다. 이는 유동균(2014)의 연구에서 해양스포츠 참여동기 요인 중 즐거움과 사교가 만족도와 구매 후 행동에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 김종길(2013)의 연구에서 참여동기가 고객충성도에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과를 지지하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 해양스포츠를 즐기며, 사람들과의 관계적인 면에서 만족을 한다면 다른 사람에게도 전달할 수 있기 때문인 것으로 사료된다.

해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 체험 후 감정이 만족도에 영향을 미치는 것은 자유감, 대인 교류감으로 나타났다.

2단계 체험 후 감정이 재참여의도에 영향을 미치는 것은 자유감, 모험감, 대인 교류감으로 나타났다.

마지막 3단계 체험 후 감정과 만족도가 재참여의도에 영향을 미치는 것은 자유감, 모험감, 대인 교류감, 만족도로 나타났다. 이는 최성원(2013)의

연구에서 고객만족이 재구매의도에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과를 지지하는 것으로 나타났다.

체험 후 감정 중 자유감, 대인 교류감과 재참여의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났다.

해양스포츠 동호인 체험 후 감정이 구전의도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과를 살펴보면 먼저 1단계 체험 후 감정이 만족도에 영향을 미치는 것은 자유감, 대인 교류감으로 나타났다.

2단계 체험 후 감정이 구전의도에 영향을 미치는 것은 자유감, 모험감, 대인 교류감으로 나타났다. 이는 Scitovsky(1975)은 사람이 신체적, 정신적으로 어려움을 수반하면서도 격렬한 신체활동이나 위험한 스포츠에 참여하는 것은 최적의 각성 상태를 유지하려는 욕구 때문인데 장영대(2006)는 모험스포츠 각성인 불안 상태에서 성공적 수행이 이루어지는 순간 불안수준이 발전되어 유쾌함인 흥분 상태로 되기 때문에 같이 하는 사람들과의 관계도 높아지는 것이다. 그렇기 때문에 다른 사람에게 자기가 경험한 해양스포츠를 알리고 같이 하고 싶은 마음이 생기는 것으로 사료된다.

마지막 3단계 체험 후 감정과 만족도가 구전의도에 영향을 미치는 것은 자유감, 모험감, 대인 교류감, 만족도로 나타났다. Ewert와 Hollenhorst(1989), 박세혁(2000)은 모험스포츠에 집중 혹은 편중되고 부상이나 죽음까지로의 신체적 위험성을 비롯해 재정적 심리적 사회적 투자 등을 아끼지 않는 특성을 보이는 특성이 있다. 이러한 결과는 해양스포츠를 통해 자연에서의 자유감과 모험감을 느끼며, 다른 사람들과의 교류를 통해 만족감을 느끼는 것으로 사료된다.

체험 후 감정 중 자유감, 대인 교류감과 구전의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났다.

VI. 결론

이 연구의 해양스포츠 동호인의 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도가 네 변수의 인과경로 사이에 놓여 어떤 영향을 주는지 그 매개 효과를 규명하여 이를 통해 실질적이고 효율적인 해양스포츠 활성화 방안에 대한 기초 자료를 제시하는데 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 2016년 9월~2017년 4월까지 해양스포츠 동호인 410명을 대상으로 설문조사를 한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 인구통계적 특성에 따른 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도의 차이

연령, 동반자, 종목에서는 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도에서 모두 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

동반자에서는 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정, 만족도, 충성도에서 모두 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

직업에 따른 참여동기에서는 컨디션, 사교, 경험 장벽요인에서는 장비상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식·기술상의 장벽, 체험 후 감정에서는 자유감, 유능감, 역동감, 모험감, 대인교류감, 유행심리, 대자연감, 재참여의도, 구전의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

최종학력에 따른 참여동기에서는 즐거움, 성취감, 기술발달, 컨디션, 사교, 외적과시에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 경험 장벽요인, 만족도, 충성도에서는 모든 요인이 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 체험 후 감정에서는 자유감, 유능감, 역동감, 모험감 자기표현감, 대인교류감,

유행심리에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

월 평균 소득에 따른 참여동기에서는 사교, 경험 장벽요인, 체험 후 감정에서는 자유감에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

체류기간에 따른 참여동기, 체험 후 감정, 만족도, 충성도에서는 모든 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 경험 장벽요인에서는 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

2. 해양스포츠 동호인 참여동기, 경험 장벽요인, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과

참여동기 중 즐거움이 재참여의도에 미치는 영향에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났으며, 즐거움, 기술발달, 사교와 구전의도의 관계에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났다.

체험 후 감정 중 자유감, 대인 교류감이 충성도에 미치는 영향에서 만족도는 통계적으로 유의한 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났다.

참고문헌

- 고동우(2007). **여가학의 이해**, 서울 : 세림출판.
- 국민안전처(2016). **2016년 해수욕장 안전관리 지원 대책**. 해경본부 총괄과.
- 국토해양부(2010). **해양관광·레저 활성화 방안 마련**. 국토해양부 해양정책과.
- 김사엽(2011). 해양레저스포츠 참여동기가 여가만족 및 지속적 참여의도에 미치는 영향. *한국스포츠학회*, 9(4), 333-343.
- 김영돈(2014). **남해안 해양스포츠전진기지의 해양관광 활동유형별 체험 후 감정에 미치는 영향 연구**. 미간행 박사학위논문 부경대학교 대학원.
- 김용재, 김소윤, 배영훈(2014). 해양스포츠 참여자의 참여동기와 재미요인이 만족도에 미치는 영향. *Journal of the Korean Data Analysis Society*, 16(6), 3267-3276.
- 김철우(2004). **스포츠관광의 참가동기, 관광지 속성평가가 재참가 및 전환 의도에 미치는 영향**. 미간행 박사학위논문 계명대학교 대학원.
- 노재현(2010). **관광목적지 선택속성과 관광 참가만족 및 방문의도간의 관계 : 해양스포츠 선호유형과 국가 중심으로**. 미간행 박사학위논문 경희대학교 대학원.
- 목진용, 박용욱(2002). **해양레저사업의 법제 개선방안**. 한국해양수산개발원.
- 문화체육관광부(2010). **전국공공체육시설현황**.
- 문화체육관광부(2014). **전국 등록·신고 체육시설업 현황**.
- 문화체육관광부(2014). **전국공공체육시설현황**.
- 문화체육관광부(2015). **스포츠산업실태조사**.
- 박세혁(2000). 모험스포츠 모형 개발 및 분석을 위한 연구방향. *한국여가레*

크리에이션학회지, 19, 105-114.

박철수(2003). 목포권 해양스포츠관광 개발에 관한 연구. 미간행 박사학위
논문 전남대학교 대학원.

배영훈(2007). 사상체질별 참여동기와 운동지속과의 관계. *Journal of the
Korean Data Analysis Society*, 9(5), 2183-2194

성영신, 고동우, 정준호(1996). 여가 경험의 심리적 본질: 재미란 무엇인가?.
한국소비자학회, 7(2), 35-57.

수상레저안전법(2015). 수상레저 활동의 정의, 국민안전처(수상레저과).

신광택(2013). 해양스포츠 참가자의 참여동기, 몰입 및 참여만족의 인과관
계. 미간행 박사학위논문 부산외국어대학교 대학원.

심민보(2013). 체험의 유형과 관여도가 해양 레저 스포츠 체험 후 감정과
행동의도에 미치는 영향 : 세일링 요트(sailing yacht)를 중심으
로. 미간행 박사학위논문 동아대학교 대학원.

심민보, 이동대, 김선미(2016). 체험의 유형과 관여도가 해양 레저 스포츠
체험 후 감정과 행동의도에 미치는 행동의도에 미치는 영향 :
세일링 요트(sailing yacht)를 중심으로. *경영컨설팅학회*, 16(4),
73-85.

심창섭, 김홍백(2008). 스포츠 운동심리학. 서울: 광림북하우스.

유동균(2014). 해양레저스포츠의 참여동기, 선택속성, 만족도 및 구매 후 행
동과의 관계. 미간행 박사학위논문 국민대학교 대학원.

유흥주(1997). 해양스포츠와 해양력. 해양학술세미나 발표논문집, 진해해군
사관학교 해군해양연구소.

이광문(2007). 스포츠 관광 환경요인과 선택행동의 관계. 미간행 박사학위
논문 국민대학교 대학원.

이광수(2003). 모험스포츠 참가자의 참여동기 스포츠 몰입 참여 후 행동과

의 관계. 미간행 박사학위논문 건국대학교 대학원.

이경렬, 김상훈(2011). 온라인상의 체험의 유형화와 체험이 웹자산에 미치는 영향 연구(슈미트 Schmitt, 1999)의 총체적 체험이론을 중심으로. *광고학연구*, 22(1), 57-79.

이수호(2001). 우리나라 해양레저산업의 현황과 전망. **한국해양대학교 해양체육학과 학술발표회**.

이영희(2006). **댄스스포츠 참가자의 참여동기, 만족 및 지속참여의도와의 관계**. 미간행 박사학위논문 동덕여자대학교 대학원.

이용기, 윤유정, 김은주(2008). 패밀리레스토랑의 브랜드 개성이 감성 고객 만족 및 충성도에 미치는 영향. *외식경영연구*, 11(3), 193-216.

이 호(2011). **해양스포츠 참여제약, 참여동기, 인지된 가치, 참여 후 행동에 관한 연구**. 미간행 박사학위논문 부경대학교 대학원.

임기현(2011). **해양레저스포츠 마케팅전략에 따른 관여도와 신뢰가 고객충성도에 미치는 영향**. 미간행 박사학위논문 목포대학교 대학원.

장영대(2006). **모험스포츠와 일반스포츠 참여에 따른 운동정서와 감각추구성향의 관계**. 미간행 박사학위논문 경남대학교 대학원.

정구현(2016). **승마참여자의 참여동기, 몰입, 만족 및 재참여 분석을 통한 소비자 행동 연구**. 미간행 박사학위논문 고려대학교 대학원.

정대철(2011). **수영 참가자의 참여동기, 스포츠몰입, 참여만족과 지속적 참여의도의 관계 모형분석**. 미간행 박사학위논문 경남대학교 대학원.

정용각(1997). **여가운동 참가자의 스포츠 참여동기, 각성추구, 정서의 요인이 스포츠 몰입행동에 미치는 영향**. 미간행 박사학위논문 부산대학교 대학원.

정윤희, 이종호(2010). **경험적 소비에서 장벽과 그 영향에 관한 연구: 접근가능성과 접근동인을 통한 이중적 영향을 중심으로**, *한국심리*

학회 : 소비자·광고, 11(2), 375-406.

정윤희(2015). 모험 스포츠 경험 장벽이 모험스포츠 몰입경험에 미치는 영향: 감각추구성향과 반향성향의 조절효과를 중심으로, *대한경영정보학회*, 34(3), 215-230.

정청희, 이용현, 이홍식, 정용철(2009). *스포츠심리학의 이해와 적용*. 메디컬 코리아.

조성균, 김종경, 이재돈(2010). 해양스포츠 참여자의 참여동기, 여가몰입 및 여가지속의 인과관계. *한국스포츠산업경영학회*, 15(4), 51-62.

지삼엽(2006). 「*해양스포츠 자원론*」. 서울: 대경북스.

최성원(2013). *스포츠센터 고객접점서비스와 고객만족, 전환장벽 및 재구매의 관계*. 미간행 박사학위논문 용인대학교 대학원.

하동현(2012). 관광객의 체험이 즐거운, 감정적 애착 및 충성도에 미치는 영향. *호텔경영학회*, 21(5), 255-275.

한상덕(2005). 모험스포츠 동호인들의 참가동기가 라이프스타일에 미치는 영향. *한국스포츠 리서치*, 16(6), 333-346.

홍신표(2010). *골프참여 동기에 따른 제약 및 협상전략의 관계*. 미간행 박사학위논문 상명대학교 대학원.

Celsi G., Wang ZM., Akusjärvi G., Aperia A.(1993). Sensitive periods for glucocorticoids' regulation of Na⁺,K⁺-ATPase mRNA in the developing lung and kidney. *Pediatr Res*, 33(1):5-9.

Clifford, E., Clifford, M.(1967). "Self-concepts before and after survival training", *British Journal of Sociology and Clinical Psychology*, 6, 241-248.

Crawford, D. W. & Godbey, G.(1987). Re-Conceptualizing Barriers to

- Family Leisure. *Leisure Sciences*, 9, 119-127.
- Crawford, D. W., Jackson, E. L., & Godbey, G.(1991). A Hierarchical Model of Leisure Constraints, *Leisure Sciences*, 13(4), 309-320.
- Deci, E. L., Ryan, R. M.(1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior, New York :Plenum.
- Dumazedier, J.(1974). Sociology of leisure. Amsterdam: Elsevier Scientific Publishing.
- Engel, J. F. & Blackwell, R. D.(1982). Consumer Behavior, New York : Holt, Rinehart, and Winston.
- Ewert, A., & Hollenhorst, S. (1989). Testing the adventure model: Empirical support for a model of risk recreation participation. *Journal of leisure research*, 21(2), 124-139.
- Goodale, T. L. and P. A. Witt(1989). Recreation Nonparticipation and Barriers to Leisure, In E. L., Jackson & T. L., Burton(Eds.), Understanding leisure and recreation: Mapping the past, charting the future(pp.421-449), State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Henderson, K. A., and Bialeschki, M. D. (1993). Exploring and Expanded Model of Women's Leisure Constraints. *Journal of Applied Recreation Research*, 18(4), 229-252.
- Iso-Ahola, S. E. (1980). The Social Psychology of Leisure and Recreation. Dubuque, Iowa : wm. C. Brown Company Publishers, 227-398.
- Jackson, T., Burton, S. (1989). Athletes in flow : A qualitative investigation of flow states in elite figure skaters, *Journal of applied sport psychology*, 4, 161-180.

- Lee, Y. K., Dattilo, J., & Howard, D. (1994). The Complex and Dynamic Nature of Leisure Experience. *Journal of Leisure Research*, 26(3), 195-211.
- Lewin, K.(1935). A Dynamic Theory of Personality, New York: McGraw-Hill.
- McAuley, E., Duncan, E. T., & Tammen, V. V. (1989). Psychometric properties of the intrinsic motivation inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis, *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 60(1), 4858.
- McGuire, F. A. (1984). A Factor Analytic Study of Leisure Constraints in Advanced Adulthood. *Leisure Sciences*, 6, 313-326.
- Neulinger, J.(1981). The psychology of leisure(2nd ed.). Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Oliver, Richard L., (1980). A cognitive mode of the antecedents and consequences of satisfaction decisions. *Journal of Marketing Research*. 17(Noember). 460-469.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). Welcome to the Experience Economy, *Harvard Business Review*, 76(4), 97-105.
- Rohnke, K.(1989). Cowstails And cobras II:A guide to ropes course, initiative games and other adventure activities, Dubuque, IA: Kendall/Hunt.
- Scitovsky.(1975). The joyless economy: An inquiry into human satisfaction and consumer dissatisfaction. New York: *Oxford Unuversity Press*, 375-392.
- Scott, D. (1991). The Problematic Nature of Participation in Contract

- Bridge: A Qualitative Study of Group-Related Constraints.
Leisure Sciences, 13, 321-336.
- Spreng, Richard A. & Robert D. Mackoy.(1996). An empirical examination of a model of perceived service quality and satisfaction.
Journal fo Retailing. 72(2), 201-214.
- Vallerand, R. J., Pellettier, L, G., Blais, N. M., Senecal, C., & Vallieres, E. F. (1992). The academic motivation scale: A measure of intrinsic, extrinsic and motivation in education, *Educational and psychological Measurement*, 52, 1003-1017.
- Wankel, L. M. (1980). Involvement in vigorous physical activity: Considerations for enhancing selfmotivation. Toronto : Ontario Research Council on Leisure.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2011). Foundation of sport and exercise psychology. Human Kinetic.

부 록 1.

설문지

안녕하십니까?

이 설문조사에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다. 이 설문은 “해양스포츠 동호인의 참여 동기, 경험 장벽, 체험 후 감정이 충성도에 미치는 영향에서 만족도의 매개효과”를 위해 작성된 것입니다. 여러분이 응답하신 내용은 연구 목적 이외에 절대 사용하지 않을 것이며, 개인의 인적사항은 절대 비밀이 보장됩니다.

이 설문지에 대한 응답에는 맞고 틀리는 것이 없으며, 제시된 응답요령을 주의 깊게 읽으시고 한 문항도 빠짐없이 솔직하게 응답하여 주시기 바랍니다.

다시한번 이 조사에 협조해 주신 여러분께 진심으로 감사드립니다.

2016년 5월

부경대학교 대학원

지도교수 : 김 용 재

연구자 : 용 진 삼

I. 해양스포츠 동호회 참여동기에 관한 질문입니다.

◦ 각 문항에 대하여 여러분의 의견과 가장 가까운 사항에 √ 표 해주십시오.

내용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 즐거움					
1. 해양스포츠 체험은 재미있기 때문	①	②	③	④	⑤
2. 해양스포츠 체험을 할 때 느끼는 쾌감	①	②	③	④	⑤
3. 해양스포츠 체험을 하면 활기찬 기분	①	②	③	④	⑤
4. 해양스포츠 체험을 통해 느끼는 희열감	①	②	③	④	⑤
5. 해양스포츠 체험에 완전히 빠져 들 수 있는 몰입감	①	②	③	④	⑤
2) 성취감					
6. 해양스포츠 체험을 완벽하게 수행 했을 때 오는 만족감	①	②	③	④	⑤
7. 어려운 해양스포츠 체험을 해낼 때 느끼는 성취감	①	②	③	④	⑤
8. 다른 사람보다 해양스포츠 체험을 잘 해내었다는 성취감	①	②	③	④	⑤
9. 다른 해양스포츠 종목을 해도 해낼 수 있다는 기대감	①	②	③	④	⑤
10. 기대 이상의 동작을 수행 했을 때 오는 흥분감	①	②	③	④	⑤
3) 기술발달					
11. 전에 경험하지 못한 해양스포츠 기술을 배우는 것이 재미있어서	①	②	③	④	⑤
12. 해양스포츠 시 어려운 기술(동작)을 익히는 것이 재미 있어서	①	②	③	④	⑤
13. 새로운 해양스포츠 방법을 배울 수 있는 재미 때문에	①	②	③	④	⑤
14. 새로운 해양스포츠 방법을 배울 때 흥분되기 때문에	①	②	③	④	⑤
15. 해양스포츠 기술(능력)이 점차 발달되는 느낌이 좋아서	①	②	③	④	⑤
4) 컨디션					
16. 체력이 향상되는 것이 좋아서	①	②	③	④	⑤
17. 체험 후 느끼는 상쾌함 때문에	①	②	③	④	⑤
18. 해양스포츠를 하면 컨디션이 좋아 지므로	①	②	③	④	⑤
19. 땀을 흘리고 나면 몸이 개운하기 때문에	①	②	③	④	⑤
20. 해양스포츠 체험을 통해 대사에 자신감이 생기기 때문에	①	②	③	④	⑤

내용	매우 아니다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
5) 사교					
21. 다른 사람을 사귄 수 있는 좋은 기회가 되기 때문에	①	②	③	④	⑤
22. 다른 사람과 편하게 어울릴 수 있기 때문에	①	②	③	④	⑤
23. 해양스포츠 후 사람들과 사교할 수 있는 시간을 쉽게 가질 수 있으므로	①	②	③	④	⑤
24. 친구들과 보낼 수 있는 좋은 방법이므로	①	②	③	④	⑤
25. 해양스포츠 활동을 하면 폭 넓은 대인관계를 맺을 수 있어서	①	②	③	④	⑤
6) 건강체력					
26. 멋진 몸매를 만들 수 있어서	①	②	③	④	⑤
27. 튼튼한 몸매를 만들 수 있어서	①	②	③	④	⑤
28. 체중조절에 도움이 되기 때문에	①	②	③	④	⑤
29. 체력이 증진되어 생활하는데 도움이 되기 때문에	①	②	③	④	⑤
30. 규칙적인 해양스포츠를 해야 건강해 지니까	①	②	③	④	⑤
7) 외적과시					
31. 해양스포츠를 잘하면 다른 사람의 관심을 받 을 수 있어서	①	②	③	④	⑤
32. 해양스포츠를 멋지게 하여 다른 사람들에게 자랑하고 싶어서	①	②	③	④	⑤
33. 나를 알릴 수 있는 좋은 기회이기 때문에	①	②	③	④	⑤
34. 해양스포츠 활동으로 명예를 얻을 수 있기 때문에	①	②	③	④	⑤
35. 해양스포츠 활동을 통해 명성을 얻을 수 있 기 때문에	①	②	③	④	⑤

II. 해양스포츠 동호회 경험 장벽요인에 관한 질문입니다.

◦ 각 문항에 대하여 여러분의 의견과 가장 가까운 사항에 √ 표 해주십시오.

내 용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 장비상의 장벽					
이 스포츠를 하는데 쓰이는 물리적 도구/장비					
1. 는 다른 스포츠에서는 쓸 수 없고 이 스포츠 에서만 사용가능하다.	①	②	③	④	⑤
2. 이 스포츠에 필요한 물리적 도구/장비는 이 스포츠에서만 특별히 사용되는 것이다.	①	②	③	④	⑤
3. 이 스포츠에 쓰이는 물리적 도구/장비는 비교적 가 격이 비싸다.	①	②	③	④	⑤
4. 이 스포츠에 쓰이는 물리적 도구/장비는 구하기가 힘들다.	①	②	③	④	⑤
5. 이 스포츠에 쓰이는 물리적 도구/장비는 사 용에 있어 특별한 기술을 요한다.	①	②	③	④	⑤
이 스포츠에 쓰는 물리적 도구/장비는 어떤					
6. 자격을 갖추거나 혹은 허가된 사람만 이용가 능하다.	①	②	③	④	⑤
2) 시간상의 장벽					
7. 이 스포츠는 어떤 특정 시간에만 즐길 수 있다.	①	②	③	④	⑤
8. 이 스포츠를 하는데 걸리는 시간은 비교적 길다.	①	②	③	④	⑤
9. 이 스포츠를 시작하는 시간은 내 마음대로 조절하 기 힘들다.	①	②	③	④	⑤
10. 이 스포츠를 하는데 걸리는 시간은 내 마음대로 조절 하기 힘들다.	①	②	③	④	⑤
11. 이 스포츠를 즐기는 시간대는 내가 다른 일(혹은 스포츠)로 바쁜 시간이다.	①	②	③	④	⑤

내용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
3) 장소상의 장벽					
12. 이 스포츠를 할 수 있는 장소가 흔하지 않다.	①	②	③	④	⑤
13. 이 스포츠를 하는 장소는 내가 자주 하지 않는 새로운 곳이다.	①	②	③	④	⑤
14. 이 스포츠를 하는 장소는 비교적 위험하다.	①	②	③	④	⑤
15. 이 스포츠를 하는 장소는 까다로운 허가절차를 거쳐야 이용가능하다.	①	②	③	④	⑤
16. 이 스포츠를 하는데 요구되는 장소는 비교적 돈이 많이 드는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
17. 이 스포츠가 가능한 곳으로 이동하려면 먼 거리를 가야 한다.	①	②	③	④	⑤
18. 이 스포츠가 가능한 장소로 이동하려면 비교적 불편하고 번거롭다.	①	②	③	④	⑤
19. 이 스포츠를 하는 장소는 사람들이 많다.	①	②	③	④	⑤
4) 지식/기술상의 장벽					
20. 이 스포츠를 하려면 관련 지식/기술이 많이 익혀야 한다.	①	②	③	④	⑤
21. 이 스포츠를 하기 위해 필요한 지식/기술은 복잡한 편이다.	①	②	③	④	⑤
22. 이 스포츠를 하기 위해 필요한 지식/기술은 내가 원래 알고 있었던 것과는 다르다.	①	②	③	④	⑤
23. 이 스포츠를 하기 위한 지식/기술은 새로운 편이다.	①	②	③	④	⑤
24. 이 스포츠는 특별한 지식/기술 없이도 잘 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

Ⅲ. 해양스포츠 동호회 체험 후 감정에 관한 질문입니다.

◦ 각 문항에 대하여 여러분의 의견과 가장 가까운 사항에 √ 표 해주십시오.

구분	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 자유감					
1. 바다에서 내 마음대로 즐길 수 있는 것이 내가 하는 스포츠이다.	①	②	③	④	⑤
2. 내가 하는 스포츠는 구속되지 않음을 의미한다.	①	②	③	④	⑤
3. 내가 하는 스포츠는 자유 그 자체를 나타낸다.	①	②	③	④	⑤
4. 내가 하는 스포츠를 통해 다양한 경험을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
5. 내가 하는 스포츠는 단조로운 일상에서의 탈출을 보장해 준다.	①	②	③	④	⑤
6. 내가 하는 스포츠는 흥미진진한 스포츠이다.	①	②	③	④	⑤
7. 내가 하는 스포츠는 삶의 여유를 상징한다.	①	②	③	④	⑤
8. 나의 자유의지를 내가 하는 스포츠로 보여 줄 수 있다.	①	②	③	④	⑤
9. 내가 하는 스포츠로 스트레스를 단번에 날려 버릴 수 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 유능감					
10. 내가 하는 스포츠는 나의 능력과 기술을 보여 주는 좋은 기회가 된다.	①	②	③	④	⑤
11. 내가 하는 스포츠 능력이 좋아지면 자랑스럽다.	①	②	③	④	⑤
12. 내가 하는 스포츠 기술이 향상되면 나는 성취감을 느끼게 된다.	①	②	③	④	⑤
13. 내가 하는 스포츠 기술이 발전하면 성장하는 느낌을 받는다.	①	②	③	④	⑤
14. 다른 사람들과 내가 하는 스포츠 기술을 비교하면 재미있다.	①	②	③	④	⑤
15. 나의 내가 하는 스포츠 수준을 지금보다 더 높이고 싶다.	①	②	③	④	⑤
16. 내가 하는 스포츠를 잘하면 남들이 부러워한다.	①	②	③	④	⑤
17. 남들로부터 내가 하는 스포츠 능력과 기술을 인정받으면 기쁘다.	①	②	③	④	⑤

구분	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
3) 역동감					
18. 내가 하는 스포츠는 온몸을 사용하는 운동이다.	①	②	③	④	⑤
19. 내가 하는 스포츠는 엄청난 체력을 요구하는 격렬한 운동이다.	①	②	③	④	⑤
20. 내가 하는 스포츠는 힘이 많이 들겠지만 매우 재미있는 운동이다.	①	②	③	④	⑤
21. 내가 하는 스포츠를 하면 전신이 팽팽하게 긴장된다.	①	②	③	④	⑤
22. 파도와와 싸움이야말로 내가 하는 스포츠의 백미이다.	①	②	③	④	⑤
23. 내가 하는 스포츠는 살아 움직이는 스포츠이다.	①	②	③	④	⑤
24. 내가 하는 스포츠를 할 때는 오감을 다 동원해야 한다.	①	②	③	④	⑤
25. 내가 하는 스포츠는 다이내믹한 운동이다.	①	②	③	④	⑤
4) 모험감					
26. 내가 하는 스포츠는 많은 위험이 도사리고 있는 스포츠이다.	①	②	③	④	⑤
27. 내가 하는 스포츠는 매우 스피디하여 공포스럽기도 한 스포츠이다.	①	②	③	④	⑤
28. 내가 하는 스포츠는 매우 위험한 스포츠이다.	①	②	③	④	⑤
29. 어찌 될지 모르는 위험의 존재야말로 내가 하는 스포츠의 매력이다.	①	②	③	④	⑤
30. 내가 하는 스포츠는 때론 인간의 한계를 시험한다.	①	②	③	④	⑤
31. 내가 하는 스포츠는 자연에 대한 도전을 의미한다.	①	②	③	④	⑤
32. 내가 하는 스포츠는 모험심을 자극한다.	①	②	③	④	⑤

구분	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
5) 자기 표현감					
33. 내가 하는 스포츠로 나의 내면의 아름다움을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
34. 내가 하는 스포츠를 하고 있는 나 자신이 매우 자랑스럽다.	①	②	③	④	⑤
35. 내가 하는 스포츠로 나의 세련됨을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
36. 내가 하는 스포츠로 나의 이미지를 향상시킬 수 있다.	①	②	③	④	⑤
37. 내가 하는 스포츠로 진정한 나의 모습을 보여 줄 수 있다.	①	②	③	④	⑤
38. 내가 하는 스포츠로 나의 됴됨이를 타인에게 보여줄 수 있다.	①	②	③	④	⑤
39. 내가 하는 스포츠는 내가 남들보다 앞서 감을 보여 준다.	①	②	③	④	⑤
40. 내가 하는 스포츠로 나의 도전정신을 보여 줄 수 있다.	①	②	③	④	⑤
41. 내가 하는 스포츠로 나의 가치관을 잘 나타낼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
42. 내가 하는 스포츠는 나의 사회·경제적 지위를 돋보이게 한다.	①	②	③	④	⑤
43. 내가 하는 스포츠를 즐기는 것은 현재 나의 처지에서는 무리다.	①	②	③	④	⑤
6) 대인 교류감					
44. 내가 하는 스포츠를 통하여 새로운 사람들을 많이 만날 수 있다.	①	②	③	④	⑤
45. 내가 하는 스포츠를 통하여 다른 사람들과의 관계가 돈독해진다.	①	②	③	④	⑤
46. 내가 하는 스포츠를 통하여 더 많은 친구를 만들 수 있다.	①	②	③	④	⑤
47. 내가 하는 스포츠로 좋은 친구를 사귄다.	①	②	③	④	⑤
48. 내가 하는 스포츠는 사회적 교류를 강화시켜 주는 수단이 된다.	①	②	③	④	⑤
49. 내가 하는 스포츠는 인간관계 향상에 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
50. 내가 하는 스포츠를 함께 함으로써 동료의식이 강화된다.	①	②	③	④	⑤
51. 내가 하는 스포츠를 통하여 사회적 교류 범위가 확대된다.	①	②	③	④	⑤

구분	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
7) 유행심리					
52. 내가 하는 스포츠를 한다는 것은 사회적 유행의 선도자가 됨을 의미한다.	①	②	③	④	⑤
53. 내가 하는 스포츠를 하면 남들보다 뒤쳐진다는 느낌을 받지 않는다.	①	②	③	④	⑤
54. 내가 하는 스포츠를 할 때는 유행의 선도자가 된 듯하여 기분이 좋다.	①	②	③	④	⑤
55. 내가 하는 스포츠는 이미 하나의 유행으로 자리잡았다.	①	②	③	④	⑤
56. 남들처럼 나도 내가 하는 스포츠를 본격적으로 하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
57. 내가 하는 스포츠는 현재 많은 사람이 즐기고 있는 스포츠이다.	①	②	③	④	⑤
8) 대(對) 자연감					
58. 내가 하는 스포츠를 하면 바다의 정복자가 된 느낌이 든다.	①	②	③	④	⑤
59. 내가 하는 스포츠를 하면 자연을 마음대로 통제하는 느낌이 든다.	①	②	③	④	⑤
60. 파도를 가르면서 나 자신이 곧 바다가 된 느낌이 든다.	①	②	③	④	⑤
61. 내가 하는 스포츠를 하면 내가 바다를 소유하는 느낌이 든다.	①	②	③	④	⑤
62. 내가 하는 스포츠를 즐기는 동안 나는 바다와 대화를 나눈다.	①	②	③	④	⑤
63. 내가 하는 스포츠를 하면서 바다와 교류하는 것이 즐겁다.	①	②	③	④	⑤
64. 내가 하는 스포츠를 하는 동안 자연과 일치하는 느낌이 든다.	①	②	③	④	⑤

IV. 해양스포츠 동호회 만족도에 관한 질문입니다.

◦ 각 문항에 대하여 여러분의 의견과 가장 가까운 사항에 √ 표 해주십시오.

내용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 만족도					
1. 해양스포츠 동호회에 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2. 해양스포츠 동호회의 내용에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
3. 해양스포츠 동호회의 활동에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
4. 해양스포츠 동호회의 프로그램에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
5. 해양스포츠 동호회의 서비스에 만족한다.	①	②	③	④	⑤

V. 해양스포츠 동호회 충성도에 관한 질문입니다.

◦ 각 문항에 대하여 여러분의 의견과 가장 가까운 사항에 √ 표 해주십시오.

내용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 재참여의도					
1. 다시 해양스포츠 동호회에 계속적으로 참여할 것이다.	①	②	③	④	⑤
2. 다시 해양스포츠 동호회에 참여 하는 것이 가능하다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 기회가 있을 때 마다 해양스포츠 동호회에 참석 할 것이다.	①	②	③	④	⑤
4. 언제라도 해양스포츠 동호회를 다시 반 영할 것이다.	①	②	③	④	⑤
5. 해양스포츠 동호회를 다시 하고 싶은 충동을 느낀다.	①	②	③	④	⑤
2) 구전의도					
6. 다른 사람에게 소개할 것이다.	①	②	③	④	⑤
7. 다른 사람들에게 해양스포츠 동호회를 권유할 것이다.	①	②	③	④	⑤
8. 다른 사람에게 좋은 경험을 말할 것이다.	①	②	③	④	⑤
9. 다른 사람들에게 호의적으로 말할 것이다.	①	②	③	④	⑤
10. 다른 사람에게 추천할 것이다.	①	②	③	④	⑤

Ⅵ. 인구통계학적 특성을 알아보기 위한 문항입니다.

○아래의 질문들은 여러분에 대한 일반적인 질문입니다. 해당되는 번호에 √ 표를 해 주시기 바랍니다.

1. 귀하의 성별은?

①남성 ②여성

2. 귀하의 연령은?

① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 이상

3. 귀하의 결혼유무는?

① 기혼 ② 미혼

4. 이번 해양스포츠 활동에 귀하와 동반한 분이 계십니까?

① 배우자/연인 ② 동호회 회원/직장동료 ③ 가족/친지/친구 ④ 혼자

5. 귀하의 직업은?

① 사무직 ② 사업직(자영업) ③ 학생 ④ 생산직 ⑤ 전문직

⑥ 기타()

6. 귀하의 최종학력은?

① 중·고교 졸업 ② 전문대학 졸업 ③ 4년제 대학교 졸업 이상

7. 귀 가계의 월 평균 소득은?

- ① 200만원 이하 ② 201 ~ 300만원 이하 ③ 301만원~400만원 이하
④ 400 이상

8. 귀하가 해양스포츠 활동에 참가 할 때 평균 체류기간은 몇칠 정도입니까?

- ① 당일 ② 1박 2일 ③ 2박 이상

9. 귀하가 이용한 해양스포츠 종목은?

- ① 요트 ② 스킨스쿠버 ③ 모터보트/수상오토바이 ④ 카누/카약/바다수영



- 끝까지 설문해 주셔서 감사합니다.-