



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

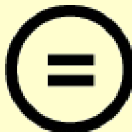
다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



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](#)

이학박사학위 청구논문

남해안 해양스포츠전진기지의 해양관광
활동유형별 체험 후 행동에 미치는 영향 연구



2014년 2월

부경대학교 대학원

체 육 학 과

김 영 돈

이학박사학위 청구논문

남해안 해양스포츠전진기지의 해양관광
활동유형별 체험 후 행동에 미치는 영향 연구



지도교수 지 삼 업

2014년 2월

부경대학교 대학원

체육학과

김 영 돈

金永燾의 理學博士 學位論文을 認准함.

2013年 11月 22 日



委員長	理學博士	金圭坤	(印)
委員	理學博士	李泰雄	(印)
委員	理學博士	鄭熙鎔	(印)
委員	理學博士	文善鎬	(印)
委員	理學博士	池三業	(印)

목차

표목차	vi
그림목차	x
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	8
3. 연구문제	8
4. 연구 모형 및 연구가설	9
5. 연구의 제한점	15
II. 이론적 배경	16
1. 해양스포츠전진기지(마리나)	16
2. 해양관광	30
III. 연구방법	41
1. 연구 대상	41
2. 연구 절차	43
3. 조사 도구	45
4. 조사도구의 신뢰도 및 타당도 분석	48
5. 통계 처리 방법	59
IV. 연구결과	60
1. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족	

도, 체험 후 행동의 차이	60
2. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이	78
3. 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향	159
4. 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향	163
V. 논의	174
1. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	174
2. 해양관광 활동유형, 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	180
3. 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향	201
4. 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향	202
VI. 결론 및 제언	207
1. 결론	207
2. 제언	213
참고문헌	214
Abstract	222
부 록	230

표목차

<표 2-1> 국내외 마리나 개념(정의)의 비교표	20
<표 2-2> 마리나의 기능과 역할에 따른 분류	26
<표 2-3> 고객층에 따른 마리나의 유형	27
<표 2-4> 호주 마리나산업협회가 제시하는 마리나 기능에 따른 마리나의 유형	28
<표 2-5> 여러 학자들의 해양관광에 대한 개념 및 정의	32
<표 2-6> 해양관광의 유형	37
<표 2-7> 해양관광자원의 분류	37
<표 3-1> 연구대상자의 인구통계적 특성	42
<표 3-2> 조사 도구의 구성	47
<표 3-3> 해양관광 활동유형의 신뢰도 및 타당도	49
<표 3-4> 매력속성의 신뢰도 및 타당도	51
<표 3-5> 선택속성의 신뢰도 및 타당도	53
<표 3-6> 해양관광 활성화의 신뢰도 및 타당도	55
<표 3-7> 만족도의 신뢰도 및 타당도	56
<표 3-8> 체험 후 행동의 신뢰도 및 타당도	57
<표 3-9> 매력속성, 선택속성의 구성개념 간의 상관관계	58
<표 3-10> 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 구성개념 간의 상관관계	59
<표 4-1> 성별에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	61
<표 4-2> 연령에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	63
<표 4-3> 결혼여부에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	64
<표 4-4> 해양관광 동반자에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	65
<표 4-5> 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	67

<표 4-6> 학력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	68
<표 4-7> 월평균 소득에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	70
<표 4-8> 거주지에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	71
<표 4-9> 방문지역(부산, 거제도-남해, 광양-고흥, 완도-목포)에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	72
<표 4-10> 체류기간에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	73
<표 4-11> 해양관련 직업유무 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	74
<표 4-12> 해양관련 직업 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	76
<표 4-13> 해양관련 직업 경력 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	77
<표 4-14> 해양관광 활동 유형	78
<표 4-15> 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이	80
<표 4-16> 성별에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	82
<표 4-17> 성별에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	84
<표 4-18> 성별에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	86
<표 4-19> 연령에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	88
<표 4-20> 연령에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	90
<표 4-21> 연령에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	92
<표 4-22> 결혼여부에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	94
<표 4-23> 결혼여부에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	96
<표 4-24> 결혼여부에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	98
<표 4-25> 해양관광 동반자에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	100

<표 4-26> 해양관광 동반자에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	102
<표 4-27> 해양관광 동반자에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	104
<표 4-28> 직업에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	106
<표 4-29> 직업에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	108
<표 4-30> 직업에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	110
<표 4-31> 학력에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	112
<표 4-32> 학력에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	114
<표 4-33> 학력에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	116
<표 4-34> 소득에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	118
<표 4-35> 소득에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	120
<표 4-36> 소득에 따른 해양관광 활동유형별, 성별에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	122
<표 4-37> 거주지에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	124
<표 4-38> 거주지에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	126
<표 4-39> 거주지에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	128
<표 4-40> 방문지역에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	130
<표 4-41> 방문지역에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	132
<표 4-42> 방문지역에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	134
<표 4-43> 체류기간에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	136
<표 4-44> 체류기간에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	138
<표 4-45> 체류기간에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	140

<표 4-46> 해양관련 직업유무에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	142
<표 4-47> 해양관련 직업유무에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	144
<표 4-48> 해양관련 직업유무에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	146
<표 4-49> 해양관련 직업에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	148
<표 4-50> 해양관련 직업에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	150
<표 4-51> 해양관련 직업에 따른 해양관광 활동유형별, 성별에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	152
<표 4-52> 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이	154
<표 4-53> 해양관련 직업 경력에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이	156
<표 4-54> 해양관련 직업 경력에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이	158
<표 4-55> 전체 모형 적합도	159
<표 4-56> 전체 경로계수	162
<표 4-57> 스포츠형 모형 적합도	163
<표 4-58> 스포츠형 경로계수	166
<표 4-59> 레저(놀이)형 모형 적합도	167
<표 4-60> 레저(놀이)형 경로계수	169
<표 4-61> 관광형 모형 적합도	170
<표 4-62> 관광형 경로계수	173

그림목차

<그림 1-1> 연구모형	10
<그림 2-1> 해양스포츠전진기지의 marina·요트하버 간 상호 개념비교	17
<그림 2-2> 전국 marina항만 개발대상지 분포	29
<그림 2-3> 해양관광의 개념을 충족시키는 3요소를 통한 예시	34
<그림 2-4> 해양관광 3개 콘텐츠 분류	38
<그림 2-5> 고대항로	40
<그림 3-1> 연구 절차	44
<그림 4-1> 전체 모형도	161
<그림 4-2> 해양관광 스포츠형 프로그램 모형도	165
<그림 4-3> 해양관광 레저(놀이)형 프로그램 모형도	168
<그림 4-4> 해양관광 관광형 프로그램 모형도	172

I. 서론

1. 연구의 필요성

2013년 현재, 우리나라는 1인당 국민소득의 증가와 함께 주2일 휴무제의 정착, 그리고 정부의 해양스포츠전진기지(해양스포츠단지 혹은 마리나 빌리지·요트하버·보트계류장·다기능어항) 개발 정책추진 효과에 의해 해양관광과 해양스포츠를 즐기는 계층이 폭넓게 확장되는 추세에 있다. 따라서 해양스포츠전진기지는 해양스포츠와 해양관광 활성화를 위한 복합 시설집적지로서 기능하기 때문에 매우 중요하다.

현재 선진국의 해양관광 추세를 살펴보면 미국관광객 수입의 85%가 해안을 끼고 있는 주에서 발생(Houston, 1996)하고 있는데 마이애미비치 관광객 수가 엘로우스톤이나 그랜드캐년의 관광객 수보다 우위를 차지하고 있는 통계가 이를 반증하고 있는 셈이다. 캐나다 국민 5명중 1명이 레저보트를 소유하고 있으며, 일본 역시 590개소에 이르는 마리나 시설과 연간 이용 횟수 8.4회 등을 볼 때 해양관광이 세계적인 추세임을 알 수 있다(정희선, 2009).

바다는 생명의 근원이다. 그래서 해양생물학자인 레이첼 카슨(Rachel Carson)은 바다를 ‘어머니의 바다’라 불렀다. 또한 중국의 고대 사상가인 노자는 상선약수(上善若水), 즉 최고의 선은 물이라고 했다. 왜냐하면 ‘물은 선하여 만물을 이롭게 하면서도 다투지 않는다. 모든 사람들이 싫어하는 곳에 처하므로 도(道)에 가깝기’ 때문이다. 그런데 세상에서 가장 낮으면서 큰물은 바다이다. 우리말의 바다는 모든 물을 ‘다 받아들이기’ 때문에 이름이 바다이다. 그렇다면 21세기의 바다는 만물의 근원이자 공생과 소통의 새로운 질서의 비전을 내재하는 최고의 선이다(上善若海). 따라서 신 해양시대의 바

다는 최고의 선을 추구해야 한다. 바다는 독자적인 구조와 운영방식을 가지며 오히려 육지는 바다의 영향을 받는다(정문수, 2010).

잠수(潛艘)들에게 바다속, “물 아래”의 세계는 육상과 이어져 있는 생활공간이기도 하다. 이들은 육상의 변화에 따라 물 아래의 상황을 유기적 관계로 이해하고, 해양생물의 생태와 육상의 농작물의 생육을 연관시켜 파악한다. 해양 생물의 생태와 육상의 농작물생육을 연관시켜 파악한다거나 바다와 육상의 변화를 함께 비교하는 점에서 볼 수 있듯, 바다와 육지는 분리되어 있는 것이 아니라 서로 유기적으로 파악될 수 있는 하나의 공간이다(안미정, 2010).

해양문화란 한마디로 해양과 관련한 문화이고 해양으로부터 탄생된 문화이다. 즉 인류가 해양 자체에 대한 인식과 이용 및 해양으로 말미암아 창조해낸 정신적·행위적·사회적·물질적 문명생활의 함의이다. 해양문화의 본질은 인류와 해양의 상호관계 및 그 산물이다(곡금량, 2008).

20세기 후반기에 접어들면서 바다 활용의 국제적 추세는 이미 다양성을 띠는 등 또 다른 모습으로 그 발전 양태를 선보이기 시작하였다.

군사의 바다, 해상치안의 바다, 무역의 바다에 한정된 개념에서 벗어나 자원의 바다, 휴식의 바다, 사색의 바다, 해양스포츠의 바다, 이중융합의 바다 등으로 다양하게 가꾸어 나가고 있는 것과 함께 수변(강변·호반·해변) 등 도시지역 친수공간을 2013년 현재의 부산해운대지역 ‘마린시티(marine city)’처럼 살고, 일하며, 즐기는 공간으로 적극 갈무리하여 시민 삶의 질적 향상이 나라의 부(富)를 날로 살찌운다. 또 바다를 해양스포츠, 해양관광 등의 해양문화 향수(享受) 공간으로 가꾸어 나가고 있는 그런 경우가 많다(지삼업, 2013).

17세기 영국의 롤리는 “바다를 지배하는 자가 무역을 지배하고 세계의 부

를 소유하며 결국 세계를 지배 한다“는 명언을 남겼다(정문수, 2010).

이는 세계 해양사적으로도 영국이 바다 제해권(制海權)을 획득하면서 산업 혁명과 식민지로 인한 국부를 창출하였음을 보여 주었고, 통일신라시대의 장보고가 동북아 해양무역을 주도한 역사적 사실이 있다.

바다를 열린 공간으로 보는 관점과 장애물로 보는 관점, 두 가지 경우가 있다. 바다를 열린 공간으로 바라볼 때, 바다공간은 우리에게 미지의 세계에 대해 한없는 상상력과 가능성을 제공하고 모험심과 진취성을 불러일으킨다. 반면 바다를 장애물로 여기게 되면 바다공간은 우리를 다른 세계와 단절시킨다. 그래서 자기가 최고라는 ‘우물안의 개구리’식의 자존주의(自尊主義)에 쉽게 빠져들고 모험심과 진취성이 소진된다. 역사적으로 볼 때 우리에게도 바다를 장애물이 아닌 열린 공간으로 받아들였던 시대가 분명 있었다. 예를 들어 삼국시대에 삼국이 바다 주도권을 둘러싸고 생사를 건 쟁투를 벌였던 것이라든지, 통일신라 후 장보고가 동북아 해상무역을 주도했던 것 등이 그 예이다(강봉룡, 2005). 따라서 바다를 열린공간으로 인식하고, 새로운 문화개발을 위한 창조적 디자인은 대단히 중요하다.

신해양 경영디자인으로 경영의 측면에서 디자인적인 가치를 포함시키는 방향으로 시대의 요구가 발전되고 있다. IDBM(International Design Business Management)이란 학문자체가 추구하는 것도 디자인, 공학 그리고 경영학 등이 적절하게 섞여서 하나의 작품을 만들어내는 조화를 최우선시 한다. 조화 속에서 실용적이고 효율적인 결과가 나온다는 논리이다. 경영디자인이건 디자인경영이건 간에 21세기에 요구하는 인재는 바로 ‘공동 생산하는 능력’을 갖춘 사람이라고 ‘위키노믹스(협업)’의 저자 돈 탭스코트와 앤서니 월리엄슨은 말한다(정웅태, 최철웅, 2008).

개별 마리아는 한 곳에 2차·3차 산업들이 모여 있는 아주 작은 단위의

‘초미니 도시’기능을 발휘하고 있다(지삼업, 2011b). 여기에는 이종융합(異種融合)의 산업이 잔존하는 것으로 21세기 신 해양도시로 디자인된 두바이가 좋은 예이다.

두바이는 1966년 이전 만해도 진주를 채취하여 수출하는 것이 고작이었으나, 그해 유전이 개발되고, 지도자 라사드는 미래에 유전이 고갈되더라도 후손들이 잘 살 수 있는 나라를 만들겠다는 야심 찬 프로젝트를 세웠다. 두바이를 사례로 디자인경영이라는 학문이 작은 단위의 제품디자인뿐만 아니라 보다 넓은 광의의 개념에서의 도시경영이나 국가경영에도 얼마나 주요한 영향을 끼는지를 알 수 있다(정웅태, 최철웅, 2008).

사막의 해양 매립지에 요트계류시설 220척을 갖춘 부르즈 알아랍 호텔은 아라비아 선박형태의 범선의 돛을 연상케 하며 두바이의 랜드마크 역할을 한다. 인공섬인 팜 아일랜드(Palm Dubai)는 프랑스 뽀르까마르그 마리아나의 이미지를 벤치마킹한 것이다.

팜 아일랜드는 지상 최대 야자수모양의 인공섬으로 두 가지 핵심적인 내용이 포함되어 있다. 첫째는 외관 디자인이다. 둘째는 야자수 모양의 토지를 통해 각 집집마다 바다로 나갈 수가 있는 폰툰시설이 있어 지가 상승효과를 거두었다. 또한 크레센트(Crescent: 초승달 모양)가 파도로 부터 프론드(fronds: 야자수 잎모양)들을 막아주는 방파제 역할을 겸한다. 좋은 디자인은 ‘사람의 생명을 살릴 수도 있다’라고 이노디자인, 김세영의 글이 떠오르는 대목이다. 안전과 미적 감각, 수익창출을 극대화 시킨 해양융합 디자인경영의 표본이라고 할 수 있다(정웅태, 최철웅, 2008).

신해양시대가 원하는 해양융합디자인으로 ‘마리나와 해양관광 콘텐츠’를 연계한 ‘디자인’ 즉 창의성과 아이디어가 개인과 기업, 국가 발전에 보다 나은 가치를 창출하게 된다.

또한 해양이 새로운 거주공간으로 인식되고 있으며 이곳에 사람이 살기 위한 건축물을 만들려는 건축행위가 시도되고 있다. 이 가운데 특히 해양공간에서의 건축행위를 통틀어 ‘해양공간건축’이라고 부른다. ‘해양공간건축’은 수변공간을 포함한 해양공간에서 인간이 안전하고 쾌적하며 경제적으로 생활하기 위해 해양공간건축물과 해양시설물을 정비하는 일체의 활동을 의미한다(이한석, 2010).

해양스포츠전진기지(마리나) 시설의 건설은 당장의 경제적인 측면에서만 접근할 것이 아니라 장기적인 측면에서 스포츠�관광과 스포츠 인프라 구축, 지역경제와 주민과의 연계, 경기장으로의 활용성과 생활체육 공간으로의 편의성 등 다양한 사회적 환경을 고려한 계획이어야 한다. 그리고 마리나 시설은 해안이라는 특성을 고려하여 지역 생태계와의 관계, 어촌주민과의 연관성을 충분히 검토해야 한다(서동환, 김우성 2010).

기존의 연구나 정책을 살펴보면 해양관광 활성화를 위해서는 마리나 시설이 최우선 필수조건으로 포함되어 있는 것을 알 수 있다.

마리나 등급제도 도입의 긍정적인 유사사례로는 관광분야에서 등급제도를 오래 전부터 시행하고 있는 호텔산업의 경우 등급구분에 의한 다양한 호텔 상품의 차이가 호텔이용객의 사전 구매의사결정에 중요한 요인으로 제시되어 있다(정경훈, 신창국, 1997).

외국의 사례로 마리나 등급 제도를 체계화한 ‘환경교육재단 : FEE (Foundatio for Enviromental Education)’ 이 제정한 ‘블루플랙(Blue Flag)’의 국내 도입을 고려해보고 그 시사점을 제공하고자 한다.

해양관광 활동유형을 스포츠형과 레저(놀이)형, 관광형으로 구분하여 살펴보면, 남해안역에서 개최되는 요트경기대회는 스포츠형으로 한산도일원에서 치러지는 이순신배 요트대회를 비롯하여 목포-제주간 요트대회, 남해안 요

트대회(여수~부산), 코리아컵 국제요트대회(독도~울진후포) 등이 있다. 이러한 요트대회가 요트인구 저변확대와 해양스포츠의 활성화에 직접적인 영향을 미칠 수 있는 몇 요인들 중 하나다.

남해안의 바다에서 이뤄지는 해양스포츠는 건강을 다지며 해양관광체험의 질적 가치를 높이고 궁극적으로는 일과 의식의 일체성 확립에 매개체로서 작용하여 해양관광문화를 통해 생활의 활력을 찾게 한다. 게다가 자연과 해양환경이 재생하는 소생활 바다는 해양스포츠와 해양관광산업 활성화 천혜의 해양환경을 두루 갖추고 있는 부산, 경남, 전남의 바다일 것이다(지삼엽, 2012).

또한 남해안은 해양관광 레저(놀이)형의 주요 체험장이라 할 수 있는 자연생태계의 갯벌과 백사장이 잘 보존되어 있다.

우리나라(남한)의 지리적 여건은 해양관광국으로서 유리한 조건을 가지고 있는데 12,000km에 달하는 해안선, 세계 5대 갯벌자원, 3,200여개에 달하는 섬과 함께 현재 499,000km²(200해리 기준)의 해양면적과 육지면적 대비 129배에 달하는 해안선 길이는 일본의 87배, 영국의 52배, 미국의 6배보다 월등하여 세계 최고 수준으로 평가되고 있다. 이는 우리나라 관할해역의 해양생태계 생산력으로 보면 연간 100조원에 이르는 것으로 추정되고 있다(신동주, 2002).

관광형은 지금까지는 일반 관광과 분별없이 진행되었으나 해양스포츠전진기지(마리나)가 구축되면 마리나를 기반으로 인접 유적지나 관광지가 스토리텔링하여 보다 많은 관광객을 유입할 수 있다. 따라서 마리나 대부분의 편의 시설은 해양공간건축과 밀접한 관계가 있고 그 공간의 문화는 해양문화로 이어져 해양관광과 연계한 콘텐츠 개발에 관심을 가져야 한다. 또한 해양과 유적지를 배경으로 하는 고전은 문화콘텐츠 소재로서 매우 훌륭하

다.

한편으로 고전은 단순히 옛 것을 가리키는 것이 아니라 가치 있는 튼실한 유산으로 현재에 매우 유익하며 창조의 한 틀이 될 수 있다. 고전유산의 현실적 활용방안 중의 하나가 바로 고전을 콘텐츠화 하는 일이다. 이 시대의 지배적 흐름은 콘텐츠를 통해 표현하기 때문에 이에 적합한 형태로 고전도 변형할 수 있는 당위성을 갖는다. 그리하여 이 고전의 전달 방법도 다양한데 우선 원전에 충실하여 그대로 전달하는 방법이 있고, 새롭게 재창작하여 신고전 즉 스토리텔링을 만드는 경우도 있다. 더군다나 사람들은 일상적인 문화를 뛰어넘어 시공을 초월하여 콘텐츠를 즐기고자 한다. 그런 맥락에서 고전은 더 없는 문화콘텐츠의 보고이다(안영길, 2012).

따라서 우리의 역사 중 장보고나 이순신, 최부의 표해록 등 남해안을 무대로 펼쳐진 역사적 사건들을 신 해양시대에 맞게 재창조하고 스토리텔링하여 해양관광 콘텐츠로 개발하여 역사교육의 소재로 활용하여 민족 자긍심을 일깨우는데 도움이 되도록 할 가치가 충분하다.

해양스포츠전진기지, 해양관광 활동유형과 관련된 선행연구를 살펴보면, 한국해양스포츠 진흥을 위한 제도화 연구(지삼업, 2000)를 시작으로 해양레저스포츠 발전을 위한 한국형 마리나 개발방향에 관한 연구(정종석, 2004), 남해안시대 해양레저스포츠 활성화 기본구상(경남발전연구원, 2006), 부산·경남지역 해양관광 활성화를 위한 해양스포츠 체험프로그램 개발(양위주·지삼업·설훈구·전재균, 2007), 서남권지역의 해양스포츠 특성화 전략(김옥주, 2007), 충무공 이순신 유적지의 관광 상품화 방안에 관한 연구(서일용, 2008), 해양관광자원개발사업 추진현황 조사 및 개선방안에 관한 연구(국토해양부, 2009), 여수지역 해양관광 축진을 위한 해양스포츠 활성화 전략(양성은, 2009), 해양관광 활성화를 위한 해안지역의 특성 및 관광요소별 주요

도 분석(김성진, 2010), 스포츠형 마리아의 활동환경 및 운영활성화를 위한
속성평가 비교분석(지삼엽, 2010), 라이프스타일에 따른 해양스포츠전진기지
활성화 전략에 관한 연구(이재빈, 2010), 여수시 섬의 해양문화관광 콘텐츠
개발 방안(정희선, 2009), 해양스포츠 참여제약, 참여동기, 인지된 가치, 참여
후 행동에 관한 연구(지삼엽, 이호, 2013a), 국내 첫 소형 의료 해양관광크루
즈선 모항 육성을 통한 여수 해양관광산업 발전전략(지삼엽, 2013b) 등의 연
구가 있다. 따라서 해양스포츠전진기지의 해양관광 활동유형별 체험 후 행
동에 대한 연구를 비롯하여 그에 따른 항로개척에 관한 연구는 지금껏 없는
실정이기 때문에 이 연구의 필요성이 있다고 사료된다.

2. 연구의 목적

이 연구는 남해안(남해동부 부산에서 서남해 목포 신안군까지의 해역)에
서 치러지는 각종 요트대회 항로와 계류지를 대상으로 해양스포츠전진기지
(마리아)의 해양관광 활동유형별 체험 후 행동에 대한 연구이며, 이순신 장
군의 항로를 중심으로 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양
관광 활성화가 요트항로 개발에 필요한 해양스포츠전진기지에 대한 만족도
및 체험 후 행동에 미치는 영향을 규명하여 해양스포츠전진기지 활성화를
위한 기초 자료를 제공하는 데 목적이 있다.

3. 연구문제

이 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 문제는 다음과 같다.

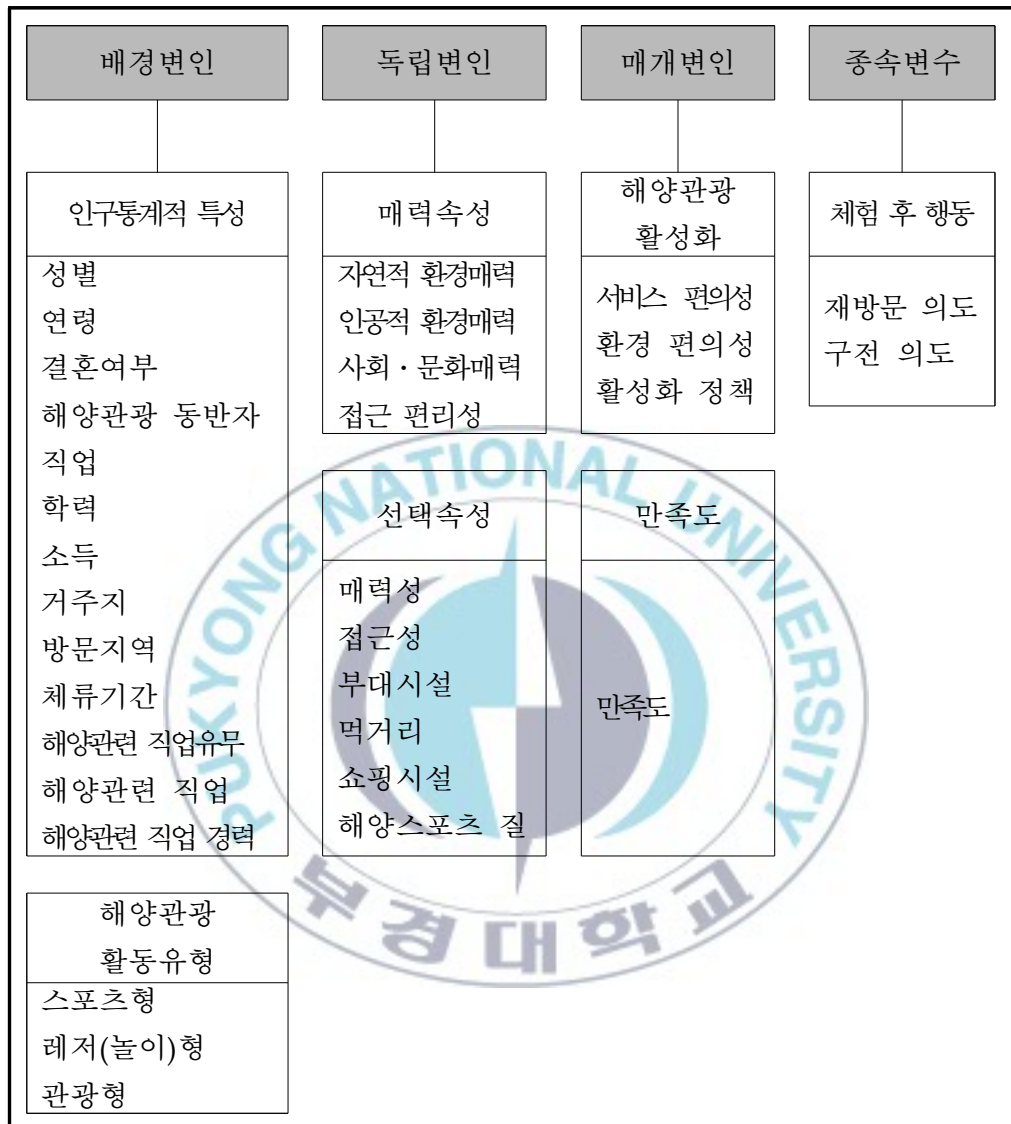
- 1) 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이는 어떠한가?
- 2) 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이는 어떠한가?
- 3) 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향은 어떠한가?
- 4) 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향은 어떠한가?

4. 연구모형 및 연구가설

이 연구는 해양스포츠전진기지(마리나)에 대한 인구통계적 특성 및 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화를 통하여 만족도, 체험 후 행동에 미치는 영향에 관한 연구를 위한 연구모형과 연구가설을 설정하였다.

1) 연구모형

이 모형에서는 해양스포츠전진기지(마리나)와 해양관광 활동유형별 체험 후 행동에 대한 연구에 대한 연구를 모색하기 위하여 독립변인으로 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화 요인, 종속변인으로 만족도, 체험 후 행동 변인을 설정하였고, 구체적인 변인들을 토대로 연구모형을 설정하였으며 <그림. 1-1>과 같다.



<그림 1-1> 연구모형

2) 연구가설

이 연구에서는 해양스포츠전진기지(마리나)의 해양관광 활동유형별 체험

후 행동에 대한 연구를 모색하기 위하여 앞에서 설정한 관련변인의 연구모형을 중심으로 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

가설 I. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 1. 성별에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 2. 연령에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 3. 결혼여부에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 4. 해양관광 동반자에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 5. 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 6. 학력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 7. 소득에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 8. 거주지에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I - 9. 방문지역에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I -10. 체류기간에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만

족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I -11. 해양관련 직업유무에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I -12. 해양관련 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

I -13. 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이가 있을 것이다.

가설 II. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이가 있을 것이다.

II- 1. 성별에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 2. 연령에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 3. 결혼여부에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 4. 해양관광 동반자에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 5. 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족

도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 6. 학력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 7. 소득에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 8. 거주지에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II- 9. 방문지역에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II-10. 체류기간에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II-11. 해양관련 직업유무에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II-12. 해양관련 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

II-13. 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활

성화, 만족도, 체험 후 행동에 해양관광 활동유형간의 차이 있을 것이다.

가설 III. 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 영향을 미칠 것이다.

가설 IV. 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 영향을 미칠 것이다.

IV- 1. 스포츠형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 영향을 미칠 것이다.

IV- 2. 레저(놀이)형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 영향을 미칠 것이다.

IV- 3. 관광형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 영향을 미칠 것이다.

5. 연구의 제한점

이 연구를 수행함에 있어 이순신 장군 전적지를 중심으로 남해안 요트대회 항로개척과 해양스포츠전진기지의 해양관광 활동유형별 체험 후 행동에 대한 연구로 다음과 같은 제한점을 갖는다.

- 1) 이 연구의 조사 대상은 지방자치단체에서 마리나 개발 담당자와 해양관광 콘텐츠 담당자, 마리나 사업관련자, 모터요트·세일링 요트 소유자, 남해안 요트대회 참가선수, 해양관광객들로 한정하였다.

- 2) 이 연구에서 설정한 변인 이외의 다른 변인에 의해 결과가 달라질 가능성을 배제할 수 없다.
- 3) 이 연구의 범위는 남해안으로 남해안 근해 인접한 육지의 이순신 유적지 및 주변 관광지를 포함한다.

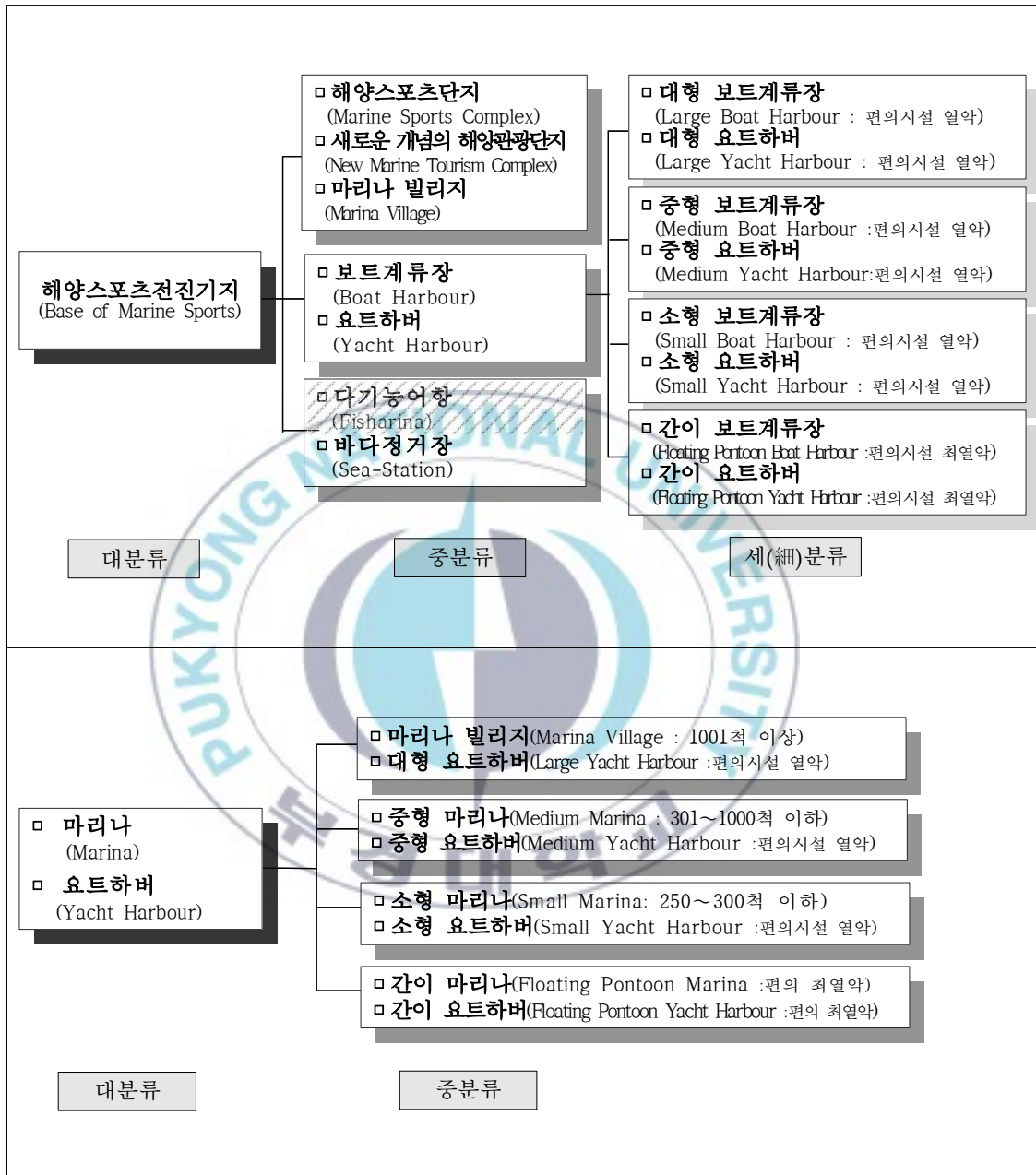


Ⅱ. 이론적 배경

1. 해양스포츠전진기지

1) 해양스포츠전진기지의 개념

지삼업(2013)은 국내 실정에 맞는 해양스포츠전진기지(base of marine sports)라는 개념을 2006년 처음 제시하였다. ‘도시지역 친수공간(해변·수변·호반)에 해양·해안·항만공학, 해양생태공학, 사회경제적 측면 등을 종합적으로 고려한 최적의 개발입지를 중심으로 해양스포츠 활동과 해양휴양의 세계를 형성시킨 복합시설집적지에 보트 안전보관을 위한 육·해상계류(Pontoon) 및 실내창고시설, 그리고 보트상하 이동시설 등의 기본시설을 비롯하여 인간적 요소인 주거시설을 포함하는 각종 편의시설과 해양문화교류시설, 수리·제조시설, 기타 위락 시설 등 5개 기능을 담아내고 있는 해양공간건축물으로써 인프라 구축의 질적 수준·공법·개발목적에 따라 초 미니도시 및 2·5산업단지를 형성하고 있는 해양스포츠단지를 비롯하여 보트계류장(간이 포함), 다기능어항으로 각각 중분류 하고 이들 모두의 시설들을 아우르고 있다. 특히 ‘해양스포츠전진기지’는 대분류로써 마리나, 요트하버 개념을 함의하고 있으며 중분류의 다양한 보트계류시설도 포함하고 있다(지삼업, 2013). 마리나와 해양스포츠전진기지 간 상호 개념을 비교할 수 있는 표를 <그림. 2-1>과 같이 제시했다.



<그림 2-1> 해양스포츠전진기지의 마리나·요트하버 간 상호 개념비교

출처: 지삼업(2013), 마리나 관리 및 운영론, P. 29.

해양스포츠 및 마리나 분야에서 선진국에서 사용되는 마리나의 개념을 살펴보면, 1928년 미국 엔진보트제조협회(NAEBM : the National Association of Engine and Boat Manufacturers)은 '마리나'라는 용어를 세계 처음으로 사용했고, 또 이 협회는 '마리나'라는 용어에 대해 "여가용 보트를 위한 해안가 시설로서 현대 보팅에 관련된 서비스를 제공하는 시설인 가운데 오너들이 계류, 수리, 연료 등 보팅을 편리하게 준비하고 온수샤워, 식사, 쇼핑, 의사소통, 보트상하 이동 시설 등을 편리하게 이용할 수 있는 곳" 이라고 정의했다(Adie, 1984).

그리고 1980년에 조직되어 미국 내 800여개 마리나 운영자 회원이 소속해 있는 미국 엔진보트제조협회의 자매단체인 미국 마리나운영자협회(MOAA : Marina Operators Association of America)는 '보트소유주와 승객이 보트에 승·하선하는 기능뿐만 아니라 보트를 계류할 수 있는 육상·해상계류시설과 관련 서비스를 제공하는 해수면 또는 내수면 레저용보팅시설'이라고 정의하였다(Tsuneyoshi, 2005).

세계해양산업협회(ICOMIA : the International Council of Marine Industry Associations)에 따르면 '마리나란 주로 물가에 위치하고 레저용 보트를 위한 선석, 무어링(계류줄 이용 선미접안), 앵커링 계류시설 등 과 같은 해상보관시설과 드라이스택, 육상계류장과 같은 육상보관시설을 제공할 뿐만 아니라 연료, 화장실, 샤워, 수리, 배수, 보트 판매 등과 같은 다양한 보팅관련 서비스를 제공하는 공공·민간·상업시설'이라 정의하였다(ICOMIA, 2013).

영국 정부기관 국세청 산하의 평가기구(VOA : Valuation Office Agency, 2013)는 마리나를 '육상계류시설과 고정식·부유식 해상계류시설과 경사로,

크레인, 주차장, 사무실, 잡화점, 보트판매점, 수리소, 연료, 화장실, 탈의실, 세탁실 등 편의시설이 있는 개인소유의 모터 또는 세일이 달린 레저용 보트를 보관하는 자연적 또는 인공적 하버(harbour)'라고 정의한다. 그리고 영국 해양연맹(BMF : British Marine Federation)은 '각각의 보트에 도보로 접근이 가능하며 주차장, 화장실, 각종 서비스 및 생활편의시설을 갖추고 충분한 수심이 확보된 공간에 레저용 선박을 계류할 수 있는 시설'이라고 마리나를 정의하였다(VOA, 2013).

그리고 호주 마리나산업협회(MIAA : Marina Industries Association of Australia, 2013)에서는 '해양스포츠 활동을 위한 요트 등 각종 보트를 단 두 척(2隻)이라도 계류시켜 놓을 수 있는 공간'이라고 규정하고 있다.

일본 항만법 제39조에서 규정하고 있는 마리나는 '스포츠 또는 레크리에이션에 사용되는 요트, 모터보트, 기타 선박의 편의성에 이바지하는 것을 목적으로 하는 구역'으로 규정하고 있다. 즉, 일본에서 마리나는 단지 레저보트를 계류, 보관하기 위한 외곽시설, 계류시설에 그치지 않고 관련 서비스를 제공하기 위한 모든 시설을 포함한다. 이와 더불어 클럽하우스, 주차장, 보

<표 2-1> 국내외 마리아 개념(정의)의 비교표

국 가	단체 및 기관	개념
세 계	세계해양협회 (ICOMIA)	주로 물가에 위치하고 레저용 보트를 위한 선석, 무어링, 앵커링 계류시설 등 과 같은 해상보관시설과 드라이스택, 육상계류장과 같은 육상보관시설을 제공할 뿐만 아니라 연료, 화장실, 샤워, 수리, 배수, 보트 판매 등과 같은 다양한 보팅관련 서비스를 제공하는 공공·비영리·상업시설.
미 국	엔진보트제조협회 (NAEBM)	여가용 보트를 위한 해안가 시설로서 현대 보팅에 관련된 서비스를 제공하는 시설인 가운데 오너들이 계류, 수리, 연료 등 보팅을 편리하게 준비하고 온수 샤워, 식사, 쇼핑, 의사소통, 보트상하 이동 시설 등을 편리하게 이용할 수 있는 곳.
	마리나운영자협회 (MOAA)	보트소유주와 승객이 보트에 승·하선하는 기능뿐만 아니라 보트를 계류할 수 있는 육상·해상계류시설과 관련 서비스를 제공하는 해수면 또는 내수면 레저용 보팅시설.
영 국	감정평가기구 (VOA: Valuation Office Agency)	육상계류시설, 고정식·부유식 해상계류시설과 경사로, 크레인, 주차장, 사무실, 잡화점, 보트판매점, 수리소, 연료, 화장실, 탈의실, 세탁실 등 편의시설이 있는 개인소유의 모터 또는 세일링(당기·크루저)요트 등 각종 보트를 보관하는 자연적 또는 인공적 하버(harbour).
	영국해양연맹 (BMF)	각각의 보트에 도보로 접근이 가능하며 주차장, 화장실, 각종 서비스 및 생활편의시설을 갖추고 충분한 수심이 확보된 공간에 레저용 선박을 계류할 수 있는 시설.
호 주	호주마리나산업협회 (MIAA)	해양스포츠 활동을 위한 요트 등 각종 보트를 단 두 척(2隻)이상 계류시켜 놓은 공간인 가운데 데스티네이션 마리아, 트레전트 마리아, 클럽마리아, 워킹마리아, 콤비네이션 마리아로 각각 구분한다.
일 본	일본항만법	스포츠 또는 레크리에이션에 사용되는 요트, 모터보트, 기타 선박의 편의성에 이바지하는 것을 목적으로 하는 구역.
	마리나비치협회	마리나는 플레저보트(P·B)의 편의를 위한 항만시설로 일반적으로 레저용보트의 계류, 보관, 업무를 수행하는 관리자로서 수변공간에 존재하는 시설.

<앞에서 계속>

마리나항만법 (제1장제2조)	제1항 : 마리나항만이란, 마리나 선박의 출입 및 보관, 사람의 승선과 하선 등을 위한 시설과 이를 이용하는 자에게 편의를 제공하기 위한 서비스시설이 갖추어진 곳으로서 제10조에 따라 지정·고시한 마리나항만 구역을 말한다.
한국	제2항 : 마리나항만 시설이란, 마리나 선박의 정박시설 또는 계류장 등 마리나 선박의 출입 및 보관, 사람의 승선과 하선 등을 위한 기반시설과 이를 이용하는 자에게 편의를 제공하기 위한 서비스시설로서 대통령령(제2·제3조)으로 정하는 것을 말한다.
지삼업	해양스포츠 활동과 해양휴양의 세계를 형성하는 복합 시설집적지로서 도시지역 해수면과 내수면의 친수공간에 위치한 가운데 기본시설, 주거/편의시설, 해양문화교류시설, 교육시설, 기타 위락시설 등 5개 기능을 담아내고 있는 인프라구축의 질적수준·육·해상보트계류규모 및 보트길이10m·폰툰설비공법에 따라 마리나빌리지(1,001척 이상), 중형마리나(301~1,000척까지), 소형마리나(250~300척 이하), 간이마리나라고 각각 정의한다.
출처: 지삼업(2013), 마리나 관리 및 운영론, p. 145.	

트선착장 등은 물론 호텔, 쇼핑센터, 연수시설 등도 마리나에 포함되는 포괄적인 개념이다(홍장원·이윤정·안용성, 2012). 그리고 일본 마리나 비치협회에 따르면 '마리나는 플레저 보트의 편의를 위한 항만시설로 일반적으로 레저용보트의 계류, 보관, 업무를 수행하는 관리자로서 수변공간에 존재하는 시설'이라고 하여 통상적으로 레저용보트의 관리, 상하가능시설, 보트의 보수 및 유지, 급수, 급전 등 보트의 계류업무와 보관업무를 중심으로 하여 호텔, 콘도미니엄 등의 숙박시설과 각종 레크리에이션 시설 등 다양한 편의시설을 모두 갖춘 종합적 시설로 마리나를 규정하고 있다(양영철, 2011).

앞서 우리나라에서 주로 사용되는 마리나의 정의 및 개념과 마리나가 보편화, 대중화 되어있는 마리나 선진국이라고 불리는 미국, 영국, 호주 등 세

계 각국들의 마리나 관련 단체가 정의하는 마리나의 개념을 종합하여 살펴 보면, 마리나는 협의로는 보트를 계류하는 단순한 공간을 의미하지만 광의적으로는 보트의 계류를 위한 계류시설을 중심으로 다양한 보팅 및 해양관광 관련 활동을 위한 각종 편의시설과 기타 위락시설 등을 제공하는 복합시설집적지로 해석할 수 있다.

2) 해양스포츠전진기지의 기능

해양스포츠 각종(마리나·해양스포츠단지·요트하버·보트계류장·다기능어항) 전진기지는 친수공간(해변·수변·호반)에 활력, 화려함, 친근감을 느끼게 한다. 해변 친수공간의 경우 그간 항만과 어항이 조선(造船) 및 항만물류나 어업전진기지인 어항으로서만 이용되었다면, 이제부터는 ‘마리나항 법’에 의해 적극 개발될 마리나(해양스포츠단지) 등 해양스포츠 각종 전진기지가 모든 시민들에게 그 이용을 증대시킴으로써 바다에 대한 시민 관심과 접근성을 용이하게 하는 가교의 역할을 하게 되는 가운데 해양스포츠의 바다, 해양관광의 바다, 해양산업의 바다를 통해 고부가가치 및 일자리 창출에 각각 효자역할을 하게 될 것으로 기대되고 있다(지삼업, 2011a).

이처럼 해양스포츠전진기지(마리나)가 가져야 하는 기능은 방파제 및 보트의 계류, 보관, 수리, 점검, 청소 및 보급을 비롯하여 해양스포츠 또는 여가활동의 기능과 해양스포츠 이용자들에게 정보제공, 식사, 숙박·휴식, 연수·교육, 안전관리, 용품판매, 기타서비스 등 다양하다(송병화, 2010).

(1) 방파제 및 보트계류기능

마리나 시설 중 가장 기본이 되는 시설이며, 정온수역과 보트를 고정하기

위한 시설이다. 정온수역을 확보하기 위하여 천연의 후미진 곳을 이용하는 것이 경제적이거나 대부분 외곽시설을 정비하여 정온수역을 확보한다. 계류시설로는 안벽, 잔교, 부이 등이 사용되며, 조위차에 대한 대응, 승강의 편리성, 안정성, 정비비용 등의 관점에서 부잔교(폰툰)의 사례가 많다(김정철, 2013).

(2) 보관기능

보트/요트를 정박·보관하는 기본시설에 속하는 것 중 하나로 해상보관과 육상보관으로 분류한다. 해상계류는 부잔교 등의 선석에 보트를 계류한 채로 보관하는 형태이다. 현재까지 설치된 마리나 시설의 경우 두가지 방법을 혼용하여 사용하는 것이 일반적이다(이동지, 2009).

(3) 보트 상하 이동기능

육상 보관의 경우에는 입·출항할 때 보트를 수면에 내려야 할 필요가 있다. 또한 수면 보관 경우에도 수리·보수·점검을 위해서 보트를 일시 육상으로 올려야 할 필요가 있다. 그럴 때 스트래들 캐리어 등 보트 상하이동 시설 사용은 필수적이다(지삼업, 2008).

(4) 수리·점검 기능

안전한 해양스포츠 활동을 위해서는 보트의 적절한 수리·점검이 불가결하다. 보팅 중 사고로 인한 파손 및 노후·관리 소홀에 따른 수리, 정비, 점검 등의 필요성이 요구된다(송병화, 2010).

(5) 물자보급·전기·식수·청소·오폐수처리 기능

보트/요트 이용 시에 전기 · 식수 · 연료 · 식료품 등의 필수품의 보급이 가능한 시설을 설치하고 이용 후에 발생하는 쓰레기 · 폐유 등의 폐기물 처리 시설도 필요하다. (이동지, 2009).

(6) 정보제공기능

보팅/요팅 활동은 바다를 상대로 하기 때문에 기상, 해상에 대해서 안전상 필요한 정보 확보는 대단히 중요하다. 또한 마리나를 중심으로 한 여러 이벤트 정보까지 다양한 정보제공이 요구된다. (김정철, 2013).

(7) 숙박 · 휴식 기능

마리나에는 보트 오너들을 위한 휴식시설이 필요불가결하기 때문에 클럽하우스나 휴게실을 비롯한 숙박기능을 갖추고 있어야 한다. (지삼엽, 2013).

(8) 연수 · 교육 · 임대 기능

여러 가지 보트 중에서도 세일딩기요트는 스포츠형 해양스포츠이기 때문에 수많은 강습회 · 스쿨이 개최되고 있다. 그리고 회의실 등 일반 시설의 임대는 인근 주민의 경로잔치 및 예식장 제공을 통한 지역주민과 유대강화라는 측면에서도 필요하고, 마리나 운영 실무자 세미나를 위해서도 필요하다. (지삼엽, 2008).

(9) 안전관리 기능

마리나에서는 출입항 신고에 의한 이용자의 동향을 파악함과 동시에 각종 보트/요트가 범주향해(뚝을 달고 달리는 것)하기 위한 지도나 전망 시설에서의 감시, 감시정에 의한 순찰 등을 실시하고 있는 사례가 많으며 마리나의 관리 · 운영면에서 안전이 중요하다(송병화, 2010).

(10) 해양문화교류 기능

마리나 등 각종 전진기지는 해양스포츠 활동의 전초기지임과 동시에 이것을 통한 친교의 거점으로서 충분히 기능하도록 다양한 인프라를 고급스럽게 구축할 필요가 있다. 최근에는 해양박물관·해양도서관·전시관·공연장 등의 문화시설이나 이벤트 광장·집회장·유기장 등의 시설이 도입되고 있다(지삼업, 2013).

(11) 기타 서비스 기능 (일반 위락시설 및 CIQ기능)

다중 위락시설에 관련된 일반여가스포츠 시설도 다양하게 구축하여 연중 기지내의 편의시설 이용률을 높이고외국인 방문자 보트를 위해서 세관(Customs)·출입국(Immigration)·검역(Quarantion) 등이 원스톱시스템으로 가능한 CIQ기능 구축이 필요하다(지삼업, 2013).

3) 해양스포츠전진기지의 유형

제1차(2010~2019) 마리나 항만 기본계획(국토해양부, 2010)에서는 마리나 유형을 기능과 역할에 따라 <표 2-2>와 같이 거점형, 리조트형, 스포츠형 3가지로 분류했다. 거점형은 도시근교에 계류·보관시설과 수리·기능시설을 중심으로 거점 마리나가 될 수 있도록 300척 규모로 개발하며, 리조트형은 숙박시설과 중·대형 복합 레저 공간을 갖춘 대규모 마리나 리조트로 200척 규모로 개발되고, 스포츠형은 간이형 마리나로서 해양레포츠 활성화를 위해 접근성 뛰어난 곳에 100척 규모로 개발하는 유형으로 분류한다.

<표 2-2> 마리아의 기능과 역할에 따른 분류

구분	분석결과	개발규모
거점형	-대도심권 인근으로 중간 규모 이상의 도시근교 거점 기지형 마리아	300척
리조트형	-중·대형 복합 레저공간을 갖춘 마리아	200척
스포츠형	-중소 규모의 수요에 대응하는 연안 중간기항지 및 간이형 마리아	100척

출처 : 국토해양부(2010). 제1차 마리아항만 기본 계획. 재구성

지삼업(2011a)은 국내 처음으로 마리아가 있는 장소(위치)와 소유권(운영 성격)을 중심으로 구분하였다. 특히 장소를 중심으로 크게 해수면 마리아와 내수면 마리아로 각각 구분하는 것을 원칙으로 하고 있지만, 인공과 자연이라는 환경특성에 따라서는 인공마리아(운하, 저수지)와 자연마리아(호수, 강, 바다)로 구분하기도 한다. 한편 소유권별로 분류하면 공공 및 비영리 마리아, 공공상업마리아, 상업마리아 등 크게 3개 종류로 분류하였다.

그리고 마리아 개발 시에는 마리아를 이용하는 이용자층 연구에 근거하여 어떤 유형의 마리아를 개발하기가 용이한지를 결정해야 한다. 마리아들은 일반적으로 보트오너들과 사용자들에게 복합적인 기능을 제공하는 마리아에 대해 만족도가 높아 마리아의 고객층에 따라 아래의 <표 2-3>과 같이 분류하였다.

<표 2-3> 고객층에 따른 마리아의 유형

구 분	내 용
모항으로서의 마리아	보트가 보관되어 있는 곳에서 다른 곳으로 항해여행을 떠날 때 출발점이 된다. 보트에 대한 편의는 연료공급, 물 공급, 물을 퍼내는 빌지 정도로 제한된다. 그러나 국내는 원거리 항해의 경우, 해경출장소에 신고절차를 이행해야 한다
보팅 경유지로서의 마리아	보팅 경유지에 위치한 마리아는, 전형적으로 금방 떠나기 때문에 제한적인 편의밖에 제공하지 못한다. 보통 연료공급, 급한 수리를 하는 정도로 제한된다
단기 체류지로서의 마리아	선호도가 높은 항로에 속한 마리아에 잠시 머무는 경우, 주로 하룻밤정도 만에 빠져나가기 때문에 제한적인 편의만 이용한다. 대개 연료공급, 급한 수리를 하는 정도이다. ²⁷
보트수리소로서의 마리아	주로 보트 수리와 정비 서비스, 보트 건조, 보트 수송, 보트 진수 목적하기 때문에 대개 단기대여나 연료공급 서비스를 제공하지 않는다
보트수리소와 마리아의 결합	단기대여와 보트 수리 서비스 등의 사업을 함께한다.
요트클럽 전용계류장	사적인 동호회는 회원에게만 계류장사용 편의를 제공한다. 연료를 일부 판매하기도 하지만, 다른 보트 서비스는 일체 제공하지 않는다.
베네치아식 개인전용계류장	플로리다의 수로처럼 주거지 앞 수로에 개인용 보트계류장을 설치한 경우.

출처 : 지삼업(2011a), 마리아 개발 및 운영론, P. 221.

국외의 마리아 분류를 살펴보면, Lukovic(2008)는 마리아를 보유시설에 따라 일반 마리아, 고급 마리아, 레저용 마리아로 분류하고, 건설방법에 따라 미국식 마리아, 대서양식 마리아, 지중해식 마리아로 분류하고, 마리아의 주요건물이 물에 접한 위치에 따라 개방형마리아, 반개방형마리아, 폐쇄형 마

리나로 분류하고, 소유주에 따라 민간마리나, 지방시마리나, 공공마리나로 분류하고, 마리나의 위치에 따라 해양마리나, 호수마리나, 강마리나, 운하마리나로 분류한다.

그리고 호주 마리나산업협회(MIAA)는 아래의 <표 2-5>와 같이 마리나의 기능에 따라 클럽형 마리나, 관광/숙박형 마리나, 쇼핑형 마리나, 전통형 마리나, 수리/서비스형 마리나, 주택형 마리나로 분류하고 있다.

<표 2-4> 호주 마리나산업협회가 제시하는 마리나의 기능에 따른 마리나의 유형

구 분	내 용
클럽형 마리나	전통적인 회원제 방식으로 운영되고, 선석/무어링 계류공간을 가지는 곳으로 생활편의시설과 식음료 시설이 있는 클럽하우스
관광/숙박형 마리나	식음료 시설이 있는 마리나에 인접하여 단기간 숙소를 제공하는 마리나
쇼핑형 마리나	최대 2,000평방미터의 소매 아울렛과 관련된 마리나로 보트를 육상으로 끌어올리는 시설을 갖춘 수리시설이 있을수 있다.
전통형 마리나	최대 2,000평방미터의 소매점, 상업시설 그리고 수리서비스 시설을 갖춘 마리나
수리/서비스형 마리나	계류시설에 일부의 상업시설, 소매점이 포함되지만 주로 서비스 및 수리시설은 반드시 포함된 마리나
주택형 마리나	마리나 근처에 숙소를 영구적인 제공하는 마리나

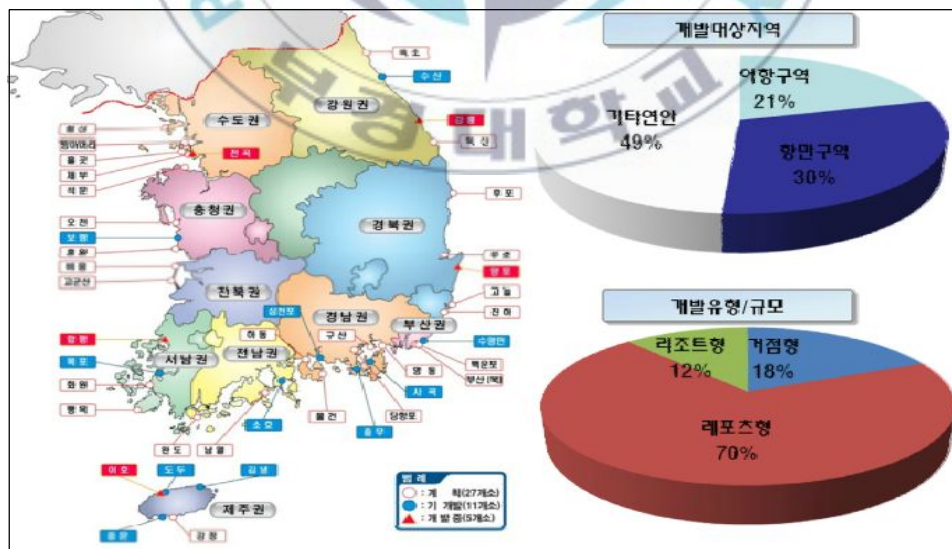
출처 : MIAA(2010). Size and Characteristics of the Australian Marina Sector, p. 11.

4) 국내 해양스포츠전진기지(마리나)의 운영 현황

최근 들어 해양관광활동에 대한 참여인구의 증가와 더불어 레저보트를 활용한 관광활동 수요 또한 점차 증가하고 있지만 이를 수용할 수 있는 기반

시설은 부족한 실정이다. 국내에 요트나 보트 등 레저보트를 보관하기 위해
서 조성된 시설은 부산 수영만 요트경기장이 최초이며 이후 충무마리나 리
조트, 중문마리나 등이 조성되었다(홍장원 외 2명, 2011).

국내에는 총 14개소의 마리아가 운영되고 있으며, 계류시설 규모는 외국에
비해 영세하며 단순 계류기능만 수행하고 있는 실정이다. 국내 마리아의 지
역별 분포는 제주 3개소, 서울, 경남, 강원, 전남 각 2개소, 경기, 부산, 경북 각
1개소 등으로 나타났다. 국내 마리아 해상 및 육상 시설규모는 수영만이 448척
으로 가장 많고 김포 아라마리나 194척, 전곡 113척, 서울 90척, 충무 70척, 수
산 60척, 목포 57척, 삼천포 42척, 강릉 40척 등의 순이다. 한편 마리아 고용인
원은 충무 124명, 중문 100명, 서울 75명, 수영만 36명, 김녕 12명 등을 제외하
면 대체로 10명 이하의 영세업체가 대부분이다. 국내 마리아 개발사업비 규모는
김포 아라마리나 776억원, 수영만 711억원, 충무 654억원, 전곡 453억원, 서울
270억원, 중문 160억원, 목포 70억원 등이며 나머지 8개 지역은 50억원 이하의
영세규모이다(김형구, 2013).



<그림 2-2> 전국 마리아항만 개발대상지 분포

출처 : 홍장원 외 2명(2011). 마리아 서비스산업의 국부창출에 관한 연구. 한국해양수산개발원, 서울.

마리아 개발정책과 관련하여 국토해양부의 '제1차 마리아항만 기본계획'의 내용을 분석해 보면 마리아의 개발유형을 마리아의 기능과 개발 규모에 따라 거점형, 레포츠형, 리조트형으로 구분한다. 위 <그림. 2-2>과 같이 총 43개 마리아항만은 거점형이 8개소, 레포츠형이 30개소, 리조트형이 5개소로 구성되어 있다. 한편, 43개 마리아항만 중에는 개발이 완료된 마리아 12개소와 시공 중인 마리아 2개소가 포함되어 실제, 신규 조성될 예정인 마리아는 29개소이다.

2. 해양관광

1) 해양관광의 개념

해양관광의 국어사전적 의미를 살펴보면 '넓고 큰 바다', '지구 표면의 약 70%를 차지하는 수권(水圈)', '태평양·대서양·인도양 따위를 통틀어 이르는 말'인 '해양'과 '다른 지방이나 다른 나라에 가서 그곳의 풍경, 풍습, 문물 따위를 구경함'인 '관광'이라는 명사가 합쳐진 복합명사(국립국어원 표준국어대사전, 2013)로 볼 수 있다. 국어사전에서는 '해양관광'자체의 개념이나 의미를 설명하고 있지는 않지만 선행연구에서 나타나는 해양관광에 대한 정의 및 개념은 다양하게 나타나며 아직 전문가들, 학자들 사이에서도 그 정의가 명확하게 합치되지 않고 있어 해양관광에 대한 정의를 내리는 작업이

그만큼 어려운 것이라는 것을 보여준다.

김민철(2007)은 해양관광의 영어표현으로는 'Marine Tourism', 'Coastal Tourism', 'Marine and Coastal Tourism'등이 있으며, 일본에서는 해양관광을 블루 투어리즘(Blue Tourism)으로 정의하기도 하며, 외국의 사례를 보면 대부분 해양관광에 대해 엄밀한 정의를 내리기 보다는 연안을 중심으로 한 공간중심으로 해양을 정의하거나, 해양과 관련하여 이루어지는 레크리에이션 활동으로 해양관광을 분류하고 있다고 하였다.

김성진(2010)은 해양과 도서, 어촌, 해변 등을 포함하는 공간에 부존하는 자원을 활용하여 일어나는 관광목적의 모든 활동, 국민의 건강, 휴양 및 레저, 스포츠 활동, 바다를 바탕으로 해변이나 도서, 어촌 등에서 관광목적으로 이루어지는 모든 관광, 일상생활을 벗어나 다시 돌아올 예정으로 다양한 관광욕구를 충족하기 위한 해역과 해안이어서 이루어지는 해양 형태적 관광 활동, 해양이나 해양자원이 있는 곳으로 이동해서 관람, 운동, 휴양 등의 활동을 통해 감동을 얻는 체험과정 등으로 정의되고 있다 하였다.

이처럼 용어나 주제를 정확하게 정의내릴 때에는 일부 개념 조작과정을 거쳐야 하는 것은 어쩔 수 없는 일이라고 하더라도, 그것만으로는 모든 어려움이 말끔하게 해소되지는 않는다. 국가별로 해변친수공간의 범위를 달리 규정하고 있는 상황에서 육역과 해안지역을 명쾌하게 구분 짓기가 매우 어렵고, 특히 물(water) 생성의 매커니즘은 배제시킨 채 단지 염분 함유(3.5%) 여부와 자연의 물 중심으로 담수와 해수를 구분 짓기를 비롯하여 하천유출의 담수와 해수가 서로 만나 혼합하는 경계면인 『밀도계면』등을 어떤 중심으로 명쾌하게 구분 지을 것인가 하는 문제는 사실상 애매모호함에 따라 조금은 억지스럽고 헛갈리는 측면마저 내포하고 있는 해양관광분야에 대한 개념 정립 작업은 더 더욱 어려울 수밖에 없다(지삼업, 2012)고 하였다.

<표 2-5> 여러 학자들의 해양관광에 대한 개념 및 정의

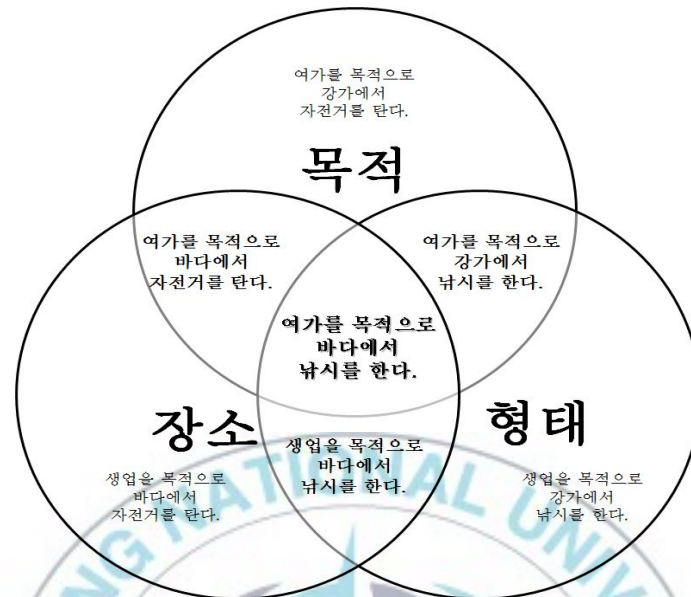
분 류	자료출처	정의
국 내	지삼엽 (2012)	거주지를 벗어난 일시적 여행을 포함하고, 해변친수공간을 중심으로 스포츠형, 레저(놀이)형, 관광형 활동이 이루어지는 가운데 해역기상과 해양환경에 절대적 영향을 받는 등 관광의 목적, 공간, 형태 등에 따른 특정 해변이나 섬, 수중에서 발생하는 인간의 경험체계이거나 정보, 교통, 해양리조트(숙박), 새로운 개념의 해양관광단지(마리나)를 포함하는 혼합체
	이승길 (2012)	해양관광은 해중(海中), 해변(海邊), 해수면(海水面) 등 바다를 주요 대상으로 관광활동을 즐기는 측면과 해안지구(waterfront)와 해안 인근지역을 중심으로 관광 상품이 공급되고 소비되는 다양한 활동
	김성혁, 김용일, 오재경 (2012)	해안과 연안, 해상 그리고 도서를 포괄하는 해양공간에서 이루어지는 휴양 및 레크리에이션 활동
	고계성 (2011)	해양관광의 사전적 의미는 다른 지방이나 다른 나라의 넓고 큰 바다에 가서 그곳의 풍경, 풍습, 문물 따위를 구경하는 행위, 해역과 연안에 접한 단위 지역사회에서 일어나는 관광목적의 활동
	김영준 (2007)	관광동기를 목적으로 일상생활에서 벗어나 해변, 해상, 해중, 해저에 의존하거나 연관된 관광활동
	해양수산부 (2006)	해양과 도서, 어촌, 해변 등을 포함하는 공간에 부존하는 자원을 활용하여 일어나는 관광 목적의 모든 활동
	신동주·신혜숙 (2005)	해안선에 인접한 육지와 바다의 공간에서 해양 레크리에이션 행위를 하는 활동

<앞에서 계속>

국 외	AIMS(2008)	물과 인접하고 연안과 관련된 모든 활동을 포함하며, 사륜 드라이빙, 해변캠핑, 씨카약, 해양생물 관찰, 스포츠피싱, 경 관구경 여행 같은 넓은 범위의 활동
	Marine Institute (2005)	해수면과 내수면에서 이루어지는 낚시, 세일링, 보팅, 해양 스포츠, 유람선 등 을 포함하는 활동. (단, 여행, 숙박, 해수 욕은 포함하지 않음)
	Hall (2001)	해양과 해변에서 이루어지는 관광, 여가, 레크레이션 지향적 활동
	Pagh (1996)	해양과 해변에서 이뤄지는 여가활동을 창출하는 관광·레저 의 모든 범주를 포함하는 활동과 연안 근처의 지역과 그 지역의 문화를 체험하고 배우는 모든 활동
	Orams (1999)	관광객이 거주하는 공간에서부터 벗어난 여행을 포함하고, 해 양환경이 주체가 되거나 해양환경에 초점을 맞추는 여가활동 (해양환경은 염분이 함유되고 조수에 관련이 있는 환경으로 정의)
	Basiron(2008)	관광객이 거주하는 환경과 활동에서 벗어난 장소에서 해양 환경(장소)내에서의 일시적인 단기 이동

출처: 지삼엽(2012), 해양관광론 플러스, p. 45~46. <표 1-4>를 재구성

따라서 해양관광에 대한 정의 및 개념은 다양하게 나타날 수밖에 없으며, 선행연구에서 나타난 해양관광에 대한 정의 및 개념을 살펴보기 위해 위의 <표 2-5>과 앞서서 언급한 정의 및 개념을 살펴보면 연구자에 따라, 집단에 따라, 국가에 따라 명쾌하고, 일관된 정의를 내놓지 못하고 있다. 또한 국어 사전에서조차 ‘해양관광’의 정의는 명확히 설명되어있지 않다. 이것은 해양 관광이 산업으로서의 위상을 가지게 된 역사가 다른 산업에 비해 길지 않기 때문에 학문적으로 다루어지기엔 시간이 부족했던 점도 있지만, 해양관광이 가진 의미, 속성의 복잡성으로 개념정의를 그 만큼 어렵다는 측면을 시사하고 있다.



<그림 2-3> 해양관광의 개념을 충족시키는 3요소를 통한 예시
출처: 지삼업(2013), 마리나 관리 및 운영론, p. 99.

해양관광의 정의와 개념은 명확하고 일관되게 설명되지 못하고 있다 할지라도 해양관광이 성립하기 위한 구성요소를 논한다면 위 <그림 2-3>과 같이 나타낼 수 있다. 해양관광의 개념은 관광이 행해지는 장소, 관광의 목적 그리고 활동의 형태가 모두 충족될 때 성립될 수 있다. 이 세 가지 요소 중 하나라도 충족되지 않을 시에는 해양관광이라고 정의하기가 다소 무리가 있다. 예를 들어 ‘여가를 목적으로 강가에서 낚시를 하는 관광객’은 장소요소가 충족되지 않아 해양관광을 행하고 있다고 볼 수 없으며, ‘여가를 목적으로 바다에서 자전거를 타는 관광객’은 형태요소가 충족되지 않고, ‘생업(일)을 목적으로 바다에서 낚시를 하는 낚시꾼’은 목적요소를 충족하지 않아 해양관광 활동이라고 정의하기 어렵다(김건우, 2013).

2) 해양관광의 특성

해양관광은 사회·경제적 측면에서 볼 때 일반관광과 동일한 특성을 지니고 있으나 자원, 입지, 자연환경에 미치는 영향 등에 있어서 일반관광과는 구별되는 특성을 지니고 있다.

(1) 다른 산업과 높은 연관성

해양관광은 지리적으로는 어촌, 항만, 도서와 연결될 수밖에 없고, 크루즈 관광, 세일링요트, 모터요트 등 조선업 및 보트용품 산업과도 연결된다. 또한 해양생태관광 등은 해양보전지역의 관광자원 이용과 같은 해양환경과도 직결되는 산업이다. 이밖에 해양스포츠 해양휴양에 필요한 해양리조트 등 해변 친수공간 개발 사업이기도 하다(양창호, 2013).

(2) 접근성

관광에서 가장 중요한 부분이 관광지와의 거리 및 접근성이다. 접근성이 편리하다면 목적지로서 적합한 위치가 될 것이다. 그러나 우리나라의 지리적인 특성상 해양생활과 친숙하면서도 주요 도로 구성체계가 육상교통 위주로 되어 있고 해안지역은 간선도로망으로 구성되어 있기 때문에 해양활동 목적지에 접근하는데 어려움이 있다(김성진, 2010).

(3) 자연의존적 성향

해양관광은 '해양'이라는 자연환경에의 의존도가 절대적이다. 대부분의 해양관광활동은 해변, 해상 그리고 친수공간에서 발생하고 있다. 해수욕을 즐기려면 일정한 온도와 잔잔한 파도가 필수적이다. 온도가 낮거나 파도가 심

할 경우에 해수욕은 곧바로 중단된다. 해변 역시 아름다운 모래와 주변환경이 갖추어진 곳이라야만 한다. 우리나라의 해양관광의 발전을 위한 개발과 보존의 측면에서 해양이라는 요소를 적절하게 도입할 경우 해양자원의 장기적인 가치를 극대화시킬 수 있는 유용한 요소가 될 수 있다(이재곤, 2005).

(4) 경기에 민감한 분야

관광분야는 국지적·글로벌적 이슈에 그 어떤 분야보다도 민감하게 반응한다는 것이 정설이다. 실제로 세계관광기구(WTO)가 발표한 자료에 따르면, 2008년 하반기부터 시작된 뉴욕발 세계금융위기로 인한 경제활동의 위축, 실업률 증가 및 실질 소득 감소, 신종 인플루엔자A(H1N1) 바이러스의 영향 등의 이유로 대부분의 관광객 공급시장이 축소되면서 2009년 한 해 동안 세계관광 성장률은 -3.8%를 기록하였다(지삼엽, 2012).

3) 해양관광의 분류

해양관광의 종류는 매우 다양하게 분류할 수 있으나, 현재로서는 해양관광의 세부기능을 담아내는 제대로 된 해양관광 분류체계가 정립되어 있지 않다. 이는 해양관광의 개념 및 정의의 모호함에서 비롯된다. 해양산업 중 해양관광의 가치를 측정하는 것이 가장 어렵지만, 해양관광이 해양지역과 해안지역에 미치는 경제적 영향이 상당하기 때문에 그 중요성은 반드시 인식되어야 한다(김건우, 2013).

김성귀(2010)는 한국해양수산개발원 해양아카데미 강의 자료에서 해양관광의 유형을 해양의존형과 해양연관형으로 구분하여 설명하였으며, 해양관광

자원을 자연자원, 사회·문화자원, 산업관광자원으로 구분하였다.

<표 2-6> 해양관광의 유형

구분	유람형	운동형	휴양형
해양의존형	크루즈관광, 잠수함 관광, 해중전망탐관람	서핑, 보트, 요트, 수상 오토바이, 세일링, 스노클링, 스쿠버다이빙	해수욕, 모래찜질, 수렵, 바다낚시, 조개잡이, 머드마사지 등
해양연관형	해양문화관광, 수산물시장방문, 해양박물관관람	비치발리볼, 해변달리기, 싸이클링 등	해변에서 게임 및 음악감상, 그림그리기, 일광욕, 산책

출처: 김성귀(2010). KMI(한국해양수산개발원) 해양아카데미 4기 강의자료8.

<표 2-7> 해양관광자원의 분류

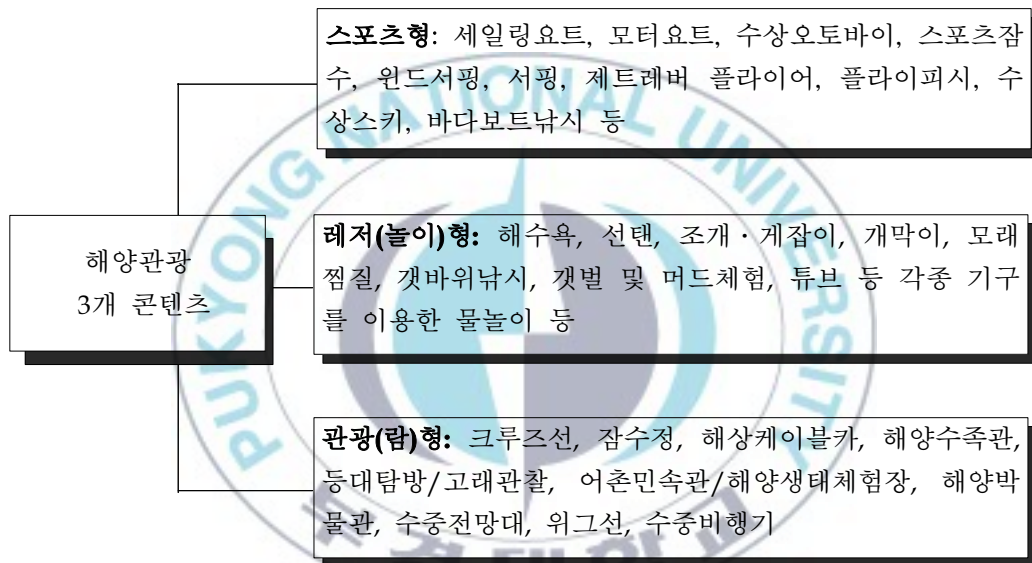
구분	내용
자연자원	해수욕장, 철새도래지, 해안경관, 해상국립공원, 일출·일몰, 바다 낚시, 바다 길 갈라짐, 해양스포츠, 갯벌 등
사회·문화자원	지역축제, 바다음식, 박물관, 수족관, 해양전시관, 어촌사적지, 어촌촌락, 전래 어구어법 등
산업관광자원	어항, 양식장, 낚시배 등

출처: 김성귀(2010). KMI(한국해양수산개발원) 해양아카데미 4기 강의자료8.

지삼업(2008)은 해양관광 활동의 유형은 해양관광 3개 콘텐츠에 따라 분류하여 스포츠형, 레저(놀이)형, 관광(람)형으로 설명하였다.

스포츠형에는 동력·무동력·피견인 종목으로 각각 분류하는 가운데 세일링 요트, 모터요트, 수상오토바이, 윈드서핑, 해양카약, 해양조정, 씨워킹, 수상스키, 웨이크보드, 패러세일링, 카이트보드, 서핑, 스포츠잠수(스킨·스쿠버다이빙), 제트레버 플라이어(Jetlev-Flyer), 바다보트(선상)낚시, 플라이피시와 바

나나보트를 비롯하여 각종 워터슬라이드(Water Slide)류 등 10여 종류의 각종 해양스포츠가 있다. ‘레저(놀이)형’은 해수욕, 선텐, 조개잡이, 모래찜질, 갯벌 및 머드체험, 각종 기구를 이용한 물놀이가 있다. ‘관광(람)형’은 해양관광크루저선, 잠수정, 위그선, 글라스보트(일명 투명카누), 해상케이블카, 수중전망대, 해양수족관관람, 고래관찰, 등대탐방, 어촌민속관관람, 수중비행기 등이 있다(지삼업, 2008).



<그림 2-4> 해양관광 3개 콘텐츠 분류

출처: 지삼업(2012). 해양관광론 플러스.

4) 이순신과 해양문화콘텐츠

(1) 이순신 장군의 전술과 수군

이순신의 백전백승 전략은 어떠했는가? 그의 전술로서 돌격전법·유도작전·위장법·정찰전법 등을 들 수 있지만 실상 그는 ‘용병여신(用兵如神)’이라는

말처럼 곳과 때에 따라 신출귀몰하는 전법을 사용했다 어느 한두 가지의 종
목으로 운운할 것이 아니다(정진술·이민웅·신성재·최영호, 2008).

임진왜란 직전에 이미 수군체계가 거의 붕괴했었다는 견해가 많다. 결국
육전의 불리함에도 불구하고 극적인 반전으로 승리를 거둔 것은 해전에서
거둔 몇 번의 대승리가 도화선이 됐다. 수군력을 살펴보면 조선초기에는 수
군의 열악한 근무조건 때문에 방군수포(放軍水布)가 일반화 되고, 첨사와 만
호들은 면포를 받고 군역을 면제시켜 주었다. 한편 수군은 양천불명자(良
賤不明者)·죄인 등이 수군에 충원되면서 천역화 되었다(윤명철, 2003).

(2) 남해안 마리와 해양문화 콘텐츠

남해안 이순신 전적지와 마리아 연계관계를 살펴보면 여수 소호요트장과 응
천 선소, 돌산 방답진의 선소와 무슬목, 고흥군 금사리의 남열 마리아(2010,
국토해양부고시)와 사포, 발포(내발마을)의 굴창(선소), 절이도 해전 등 있다.
또한 남해 관음포의 노량해전, 한산대첩의 통영과 충무 마리아, 옥포해전의
거제도 지세포 요트학교, 당항포 해전과 고성군 당항포 요트학교, 사천, 부
산 다대포 해전과 수영요트장과 북항 마리아 개발, 해남 울들목의 명량대첩,
명량대첩 이후 약화된 전력을 정비했던 목포 고하도와 목포 마리아, 완도의
고금도 등이 있다.

1598년 7월19일(음력) 절이도(고흥군 거금도) 해전, 1598년 무술년의 난중
일기의 기록이 없으나, 『충무공록(忠武公錄)』에 보면 이날 절이도 해전에서
조선수군만 왜적을 포획하고 명나라 군사들은 바람 때문에 출전하지 않았는
데 이 사실을 진린 도독이 알고 매우 격분하자. 이순신이 전공을 진린에게
모두 돌리겠다며 달래었고, 이날 포획해온 적선 여섯 척과 적군의 머리 예

순아홉 급을 진린에게 보냈다고 한다(<http://blog.naver.com/seoonesong>? 지식검색).

이순신 및 임진왜란 관련 유적(장군도, 돌산도, 하화도), 거문도 사건(영국군 묘지, 해저케이블 육양점), 철새도래지(고니-돌산, 백로·왜가리-죽도) 등의 다양한 해양역사문화유적 자원이 분포하고 있다.

그리고 자연적 관광자원으로는 한려해상국립공원과 다도해해상국립공원 등 2개의 해상국립공원이 있어 천혜의 해양관광자원을 보유하고 있다(정희선, 2009).

한산도 통제영에서 선조 26년(1593) 12월 27일 광해군이 내려와 무과별시(別試)를 실시, 국난 중 지방 인재 등용의 길 열고 수군에 알맞은 과목을 시취(試取) 할 수 있도록 11월29일 장계를 올려 건의하였다(이지우 외, 2009).

1,200년전 장보고의 청해진 시대 이후 남해안의 이순신 항로가 21세기 해양시대의 신해양 실크로드의 거점으로 거듭날 수 있는 계기가 될 것이며, 중국, 일본 등 세계 각국의 마리와 연계할 주요 요트항로로써의 비전과 해양스포츠와 연계한 다양한 해양관광 문화콘텐츠를 생성할 수 있는 터전이 될 것이다



<그림 2-5> 고대항로

출처: <http://www.tongilnews.com/news/articleView.html?i>지식검색

Ⅲ. 연구방법

이 연구는 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 요트항로 개발에 필요한 해양스포츠전진기지에 대한 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향을 규명하여 해양스포츠전진기지 활성화를 위한 기초 자료를 제공하는 데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위한 연구대상, 연구절차, 조사도구, 통계 처리방법은 다음과 같다.

1. 연구 대상

이 연구의 대상은 2013년 7월~9월 이순신 장군 전적지인 부산, 거제도-남해, 광양-고흥, 완도-목포를 잇는 항로에 해당하는 해양스포츠전진기지를 이용하는 관광객, 해양관련 공무원, 해양스포츠 관련 선수, 해양스포츠 장비소유자 및 동호회 회원을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 이를 좀 더 구체적으로 설명하기 위하여 연구자를 포함한 보조 연구자들이 직접 연구대상자를 방문하여 응답 시 유의해야 할 사항과 질문의 목적 및 내용을 설명한 뒤, 설문지를 배포하였다.

대상자들은 자기평가 기입법(self-administration method)으로 설문지 문항에 응답하였으며, 전체 700부 중에서 미회수와 미기입 등 설문지 기입에 문제가 있는 설문지 8부를 제외하고, 실제분석에는 총 692부를 사용하였으며, 연구 대상자의 인구통계적 특성은 <표 3-1>과 같다.

<표 3-1> 연구대상자의 인구통계적 특성

변 인	구 분	빈 도(명)	백분율(%)
성별	남자	464	67.05
	여자	228	32.95
연령	10대	44	6.36
	20대	140	20.23
	30대	153	22.11
	40대	192	27.75
	50대 이상	163	23.55
결혼여부	기혼	428	61.85
	미혼	264	38.15
해양관광 동반자	배우자/연인	125	18.06
	동호회 회원/직장동료	136	19.65
	가족/친지/친구	359	51.88
	혼자	72	10.41
직업	사무직	242	34.97
	자영업	94	13.58
	학생	106	15.32
	전문직	160	23.12
	기타	90	13.01
학력	중·고교 졸업	177	25.57
	전문대학 졸업	128	18.50
	4년제 대학 졸업	306	44.22
	대학원 졸업 이상	81	11.71
월 평균 소득	100만원 이하	94	13.58
	101~200만원	152	21.97
	201~300만원	151	21.82
	301~400만원	103	14.88
	401만원 이상	192	27.75
거주지	권역(남해안 지역)	532	76.88
	비권역(그외 지역)	160	23.12

<앞에서 계속>

방문 지역	부산	100	14.45
	거제도-남해	268	38.73
	광양-고흥	169	24.42
	완도-목포	155	22.40
체류기간	당일	99	14.31
	1박 2일	275	39.74
	2박 3일	205	29.62
	3박 4일	67	9.68
	5일 이상	46	6.65
해양관련 직업유무	네	163	23.55
	아니오	529	76.45
해양관련 직업	공무원	50	7.23
	선수	60	8.67
	장비소유 및 동호회	56	8.09
	관광객	279	40.32
	기타	247	35.69
해양관련 직업 경력	1개월	182	26.30
	2~6개월	142	20.52
	7~12개월	203	29.34
	13개월 이상	165	23.84
전체		692명	100.0%

2. 연구 절차

이 연구는 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향을 알아보기 위한 연구이며, 그 절차는 <그림 3-1>과 같다.



<그림 3-1> 연구 절차

3. 조사 도구

이 연구는 남해안 해양스포츠전진기지의 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화를 통하여 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 선행연구에 사용된 조사도구를 기초로 수정 보완한 것이며, 예비조사를 통하여 내용의 적합성과 적용 가능성을 검토한 후 그 타당도와 신뢰도를 검증하여 조사도구로 사용하였다.

1) 조사도구의 구성 내용

이 연구에서 사용된 해양관광 활동유형은 김성진(2010)이 사용한 설문지를 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 하위요인은 스포츠형, 레저(놀이)형, 관광형으로 구성하였다.

이 연구에서 사용된 매력속성 측정도구는 일차 엄서호(1998)의 연구에서 호주의 이국적 체험, 여행편리성, 문화적 접촉, 도시체험, 여행비용, 문화적 차이를 중심으로 사용하였으며, 김선영(1999)과 지삼엽(2010)이 다시 사용한 설문지를 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 하위요인은 자연적 환경매력, 인공적 환경매력, 사회·문화 매력, 접근 편리성으로 구성하였다.

이 연구에서 사용된 선택속성에 관련하여 Noe(1987)는 관광지 선택속성을 물리적 특성, 사회·문화적 특성, 휴식·교통·상업적 서비스 및 안전시설과 신념, 여가활동과 관련된 상황, 무형적 상품 등으로 구분한 설문지를 Richards(1996)나 Camichael(1997)는 스키 투어 참여자를 대상으로 한 시장 세분화 연구에서 관광지 선택속성과 관련된 척도를 개발하기도 하였으며, 이 연구에서는 Camichael(1997)가 개발한 관광지 선택속성 측정척도를 기초

로 하수영(2005), 노재현(2010)의 연구에서 사용한 설문문항을 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 하위요인은 매력성, 접근성, 부대시설, 먹거리, 쇼핑시설, 해양스포츠 질로 구성하였다.

이 연구에서 사용된 해양관광 활성화는 김성진(2010)이 사용한 설문지를 이 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였으며, 하위요인은 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책으로 구성하였다.

이 연구에서 사용된 만족도의 측정은 관광객에게 경험에 대한 느낌이나 만족 등을 설문지에 적용하고, Lee, Lee와 Yoo(1999), Oliver(1980), Spreng과 Mackoy(1996), 노재현(2010) 등이 이용한 만족 측정항목을 이 연구에 맞게 수정·보완하여 구성하였다.

이 연구에서 사용된 체험 후 행동은 Engel과 lackwell(1982)이 제시한 소비자 이용자의 의사 결정과정을 토대로 김철우(2004), 이광문(2007), 이재빈(2010)이 사용한 선택속성의 선행연구를 기초로 수정·보완하여 사용하였으며, 하위요인은 재방문 의도, 구전의도로 구성하였다.

조사도구의 내용은 연구대상자의 인구통계적 특성에 관한 13개 문항, 해양관광 활동유형 14개 문항, 매력속성 21개 문항, 선택속성 30개 문항, 해양관광 활성화 13개 문항, 만족도 5개 문항, 체험 후 행동 10문항으로 전체 106개 문항으로 구성한 것이다. 설문지의 응답형태는 Likert 5점 척도를 이용하였으며 응답내용은 “매우 그렇다”에 5점을 부여하며 “그렇다” 4점, “보통이다” 3점, “아니다” 2점을 그리고 “매우 아니다”에 1점을 부여한 것이다. 구체적인 조사도구의 구성 내용은 <표 3-2>와 같다.

<표 3-2> 조사 도구의 구성

구분	문항 내용	문항번호	문항수	제외된 문항번호
인구통계 적 특성	성별, 연령, 결혼여부, 해양관 광 동반자, 직업, 학력, 소득, 거주지, 방문지역, 체류기간, 해양관련 직업유무, 해양관련 직업, 해양관련 직업 경력		13	
해양관광 활동유형	스포츠형	1,2,3,4	4	
	레저(놀이)형	5,6,7,8	4	9
	관광형	11,12,13,14	4	10
매력속성	자연적 환경매력	1,2,3,5,6,7	6	4
	인공적 환경매력	8,9,10,11,12	5	
	사회·문화매력	15,16,17	3	13,14
	접근 편리성	18,19,20,21	4	
선택속성	매력성	1,2,3,4,5	5	
	접근성	6,7,8,9	4	
	부대시설	10,11,12,13,14,15	6	
	먹거리	16,17,18,19	4	
	쇼핑시설	21,22,23,24	4	20
	해양스포츠 질	25,26,27,28,29,30	6	
해양관광 활성화	서비스 편의성	1,2,3,4	4	
	환경 편의성	5,6,7,8	4	
	활성화 정책	9,10,11,12,13	5	
만족도		1,2,3,4,5	5	
체험 후 행동	재방문 의도	1,2,3,4,5	5	
	구전의도	6,7,8,9,10	5	
전체			100	6

4. 조사도구의 신뢰도 및 타당도 분석

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

개념타당성은 측정하고자 하는 개념이나 속성을 어느 정도 정확하게 측정하였는가를 나타내는 것으로 “개념이나 속성을 측정하기 위하여 개발된 측정도구가 해당속성을 정확하게 반영하고 있는가”와 관련된 것이다. 이 연구에서는 설문지 타당성을 검증하기 위하여 구성개념별로 확인적 요인분석을 하는 대신에 요인의 개수를 1로 고정하고 탐색적 요인분석을 하였다. 탐색적 요인분석에서 문항별 적재값은 .60이상을 개념타당도의 기준으로 설정하였다.

1) 신뢰도 및 개념타당도

(1) 해양관광 활동유형

해양관광 활동유형에 대한 측정도구가 실제로 적절한지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 14개의 변수에서 요인적재 값이 0.60이하로 나타나는 2개 문항(A9, A10)을 제외하고 12개의 변수를 선택하였다. 그리고 총 3개의 요인으로 스포츠형, 레저(놀이)형, 관광형으로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 스포츠형의 문항별 적재값은 0.64997~0.79807, 레저(놀이)형은 0.62615~0.78425, 관광형은 0.65739~0.87465로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 스포츠형 0.815996, 레저(놀이)형 0.806132, 관광형 0.839827로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach' α 계수는 스포츠형 0.743331~0.794257, 레저(놀이)형 0.731926~0.788286, 관광형 0.757794~0.827821로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거했을 때의 Cronbach' α 계수가 전체 Cronbach' α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도는 확보되었다.

<표 3-3> 해양관광 활동유형의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	공통성	문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
스포츠형	A1	0.79128	2.128001	0.746066	0.815996	
	A2	0.79807		0.743331		
	A3	0.64997		0.794257		
	A4	0.66521		0.788688		
레저(놀이) 형	A5	0.69310	2.058622	0.764849	0.806132	A9
	A6	0.75573		0.741131		
	A7	0.78425		0.731926		
	A8	0.62615		0.788286		
관광형	A11	0.76008	2.301393	0.796608	0.839827	A10
	A12	0.87465		0.757794		
	A13	0.72560		0.803278		
	A14	0.65739		0.827821		

(2) 매력속성

매력속성에 대한 측정도구가 실제로 적절하게 측정하였는지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 21개의 변수에서 요인적재 값이 0.60이하로 나타나는 3개 문항(B4, B13, B14)을 제외하고 18개의 변수를 선택하였다. 그리고 총 4개의 요인으로 자연적 환경매력, 인공적 환경매력, 사회·문화 매력, 접근 편리성으로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 자연적 환경매력의 문항별 적재값은 0.65293~0.80835, 인공적 환경매력 0.64292~0.75957, 사회·문화 매력 0.76158~0.91652, 접근 편리성 0.73853~0.81312로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 자연적 환경매력 0.880962, 인공적 환경매력 0.835100, 사회·문화매력 0.870226, 접근 편리성 0.858455 로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach' α 계수는 자연적 환경매력 0.850321~0.873085, 인공적 환경매력 0.790650~0.816458, 사회·문화 매력 0.767736~0.857878, 접근 편리성 0.808117~0.831652로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거했을 때의 Cronbach' α 계수가 전체 Cronbach' α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도는 확보되었다.

<표 3-4> 매력속성의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재 값	공통성	문항별로 제거했을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
자연적 환경매력	B1	0.67772	3.338866	0.869679	0.880962	B4
	B2	0.80408		0.850321		
	B3	0.65293		0.873085		
	B5	0.74521		0.860622		
	B6	0.80835		0.851236		
	B7	0.77326		0.856764		
	B8	0.72446		0.798683		
인공적 환경매력	B9	0.73827	2.526516	0.796365	0.835100	
	B10	0.75957		0.790650		
	B11	0.68289		0.807252		
	B12	0.64292		0.816458		
사회·문화 매력	B15	0.76158	2.091029	0.857878	0.870226	B13,B14
	B16	0.91652		0.767736		
	B17	0.81916		0.822529		
접근 편리성	B18	0.77243	2.413826	0.822544	0.858455	
	B19	0.81312		0.808117		
	B20	0.73853		0.831652		
	B21	0.78140		0.816358		

(3) 선택속성

선택속성에 대한 측정도구가 실제로 적절하게 측정하였는지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 30개의 변수에서 요인적재 값이 0.60이하로 나타나는 1개 문항(C20)을 제외한 29개의 변수를 선택하였다. 그리고 총 6개의 요인으로 매력성, 접근성, 부대시설, 먹거리, 쇼핑시설, 해양

스포츠 질로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 매력성의 문항별 적재값은 0.68183~0.85411, 접근성 0.68845~0.78208, 부대시설 0.75752~0.87919, 먹거리 0.73174~0.88264, 쇼핑시설 0.65488~0.81789, 해양스포츠 질 0.74490~0.87502로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 매력성 0.883099, 접근성 0.833018, 부대시설 0.917510, 먹거리 0.870931, 쇼핑시설 0.816875, 해양스포츠 질 0.926151로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach' α 계수는 매력성 0.843304~0.875721, 접근성 0.777271~0.807653, 부대시설 0.893640~0.908244, 먹거리 0.807036~0.853304, 쇼핑시설 0.738096~0.794557, 해양스포츠 질 0.906368~0.921941로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거했을 때의 Cronbach' α 계수가 전체 Cronbach' α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도는 확보되었다.

<표 3-5> 선택속성의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	공통성	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
매력성	C1	0.80375	3.032028	0.853423	0.883099	
	C2	0.85411		0.843304		
	C3	0.81321		0.849939		
	C4	0.68183		0.875721		
	C5	0.72822		0.866279		
접근성	C6	0.76381	2.226269	0.784192	0.833018	
	C7	0.78208		0.777271		
	C8	0.68845		0.807653		
	C9	0.74649		0.786538		
부대시설	C10	0.75752	3.908594	0.908244	0.917510	
	C11	0.77049		0.906511		
	C12	0.80441		0.902701		
	C13	0.82951		0.899860		
	C14	0.87919		0.893640		
	C15	0.79560		0.904364		
먹거리	C16	0.78230	2.527453	0.839109	0.870931	
	C17	0.88264		0.807036		
	C18	0.77522		0.838884		
	C19	0.73174		0.853304		
쇼핑시설	C21	0.72368	2.127104	0.774704	0.816875	C20
	C22	0.81789		0.738096		
	C23	0.65488		0.794557		
	C24	0.71104		0.769941		
해양스포츠 질	C25	0.74490	4.072637	0.921941	0.926151	
	C26	0.85264		0.908646		
	C27	0.87502		0.906368		
	C28	0.84330		0.910309		
	C29	0.83697		0.910918		
	C30	0.78322		0.917329		

(4) 해양관광 활성화

해양관광 활성화에 대한 측정도구가 실제로 적절하게 측정하였는지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 13개의 변수에서 요인적재 값이 0.60이상으로 나타난 모든 문항을 사용하였다. 그리고 총 3개의 요인으로 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책으로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 서비스 편의성의 문항별 적재 값은 0.76818~0.87384, 환경 편의성은 0.73181~0.79009, 활성화 정책은 0.67773~0.84259로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 서비스 편의성 0.898114, 환경 편의성 0.848305, 활성화 정책 0.879898로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach' α 계수는 서비스 편의성 0.854643~0.886872, 환경 편의성 0.798096~0.818213, 활성화 정책 0.839457~0.872548로 나타나 구성개념별로 개별문항이 제거했을 때의 Cronbach' α 계수가 전체 Cronbach' α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도가 확보되었다.

<표 3-6> 해양관광 활성화의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	공통성	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
서비스 편 의성	D1	0.76818	2.759942	0.886872	0.898114	
	D2	0.87384		0.854643		
	D3	0.85428		0.861445		
	D4	0.82247		0.870563		
환경 편 의성	D5	0.74471	2.335173	0.813991	0.848305	
	D6	0.78791		0.799143		
	D7	0.79009		0.798096		
	D8	0.73181		0.818213		
활 성 화 정책	D9	0.67773	2.991855	0.872548	0.879898	
	D10	0.79582		0.849053		
	D11	0.79984		0.848676		
	D12	0.84259		0.839457		
	D13	0.74129		0.860145		

(5) 만족도

만족도에 대한 측정도구가 실제로 적절하게 측정하였는지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 5개의 변수에서 요인적재 값이 0.60 이상으로 나타난 모든 문항을 사용하였다. 그리고 총 1개의 요인으로 만족도로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 만족도의 문항별 적재값은 0.77896~0.85357로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 만족도의 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 0.915510으로 나타났으며, 만족도에서 문항별로 제거했을 때의 Cronbach' α 계수

는 0.891438~0.905292로 나타나 개별문항이 제거됐을 때의 Cronbach' α 계수가 전체 Cronbach' α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도는 확보되었다.

<표 3-7> 만족도의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	공통성	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
만족도	E1	0.77896	3.424945	0.905292	0.915510	
	E2	0.85357		0.891438		
	E3	0.83673		0.894891		
	E4	0.83592		0.895183		
	E5	0.83110		0.895810		

(6) 체험 후 행동

체험 후 행동에 대한 측정도구가 실제로 적절하게 측정하였는지 여부를 평가하기 위해 개념타당도를 알아본 결과, 총 10개의 변수에서 요인적재 값이 0.60이상으로 나타난 모든 문항을 사용하였다. 그리고 총 2개의 요인으로 재방문 의도, 구전의도로 구성하였다.

1요인으로 고정된 탐색적 요인분석의 결과 재방문 의도의 문항별 적재값은 0.79322~0.83002, 구전의도 0.82150~0.87008로 나타나 구성개념의 타당도는 확보되었다.

신뢰도 분석 결과, 각 구성개념별로 문항 전체의 Cronbach's α 계수는 재방문 의도 0.905791, 구전의도 0.928082로 나타났으며, 각 구성개념에서 문항별로 제거됐을 때의 Cronbach' α 계수는 재방문 의도

0.881437~0.888283, 구전의도 0.908024~0.916407로 나타나 구성개념별로 개별 문항이 제거됐을 때의 Cronbach' α 계수가 전체 Cronbach' α 계수보다 모두 작은 값을 가짐으로 신뢰도는 확보되었다.

<표 3-8> 체험 후 행동 의 신뢰도 및 타당도

구성개념	문항 번호	탐색적 요인분석의 요인적재값	공통성	문항별로 제거됐을 때의 Cronbach's α	전체 Cronbach's α	제거된 문항번호
재방문 의도	F1	0.81933		0.883316		
	F2	0.79526		0.887974		
	F3	0.83002	3.290617	0.881437	0.905791	
	F4	0.81777		0.883650		
	F5	0.79322		0.888283		
구전의도	F6	0.83753		0.913642		
	F7	0.86197		0.909316		
	F8	0.82150	3.605263	0.916407	0.928082	
	F9	0.87008		0.908024		
	F10	0.85376		0.910952		

2) 구성개념 간 상관관계

판별타당성은 서로 다른 개념을 측정했을 때 얻어진 측정치들 간에는 상관관계가 낮아야만 한다. 그러나 구성개념별로 확인적 요인분석을 하거나 이 연구에서와 같이 1요인으로 고정된 탐색적 요인분석을 한 결과로부터 얻어진 구성개념들은 서로 상관관계가 존재하게 된다. 여기서는 구성개념 간의 판별타당성 검토를 위해, 구성 개념들 간 상관계수를 구하고, 상관계수의 유의확률(p-value)을 계산하였다.

(1) 매력속성, 선택속성간의 상관관계

<표 3-9>의 매력속성, 선택속성간의 상관관계를 살펴보면 부대시설과 해양스포츠 질의 상관계수가 0.724로 가장 크게 나타났으며, 그 다음으로 접근 편리성과 접근성의 0.658, 접근성과 부대시설의 0.643, 자연적 환경매력과 매력성의 0.627, 인공적 환경매력과 접근성의 0.620의 순으로 나타났다.

<표 3-9> 매력속성, 선택속성의 구성개념 간의 상관관계

	BT1	BT2	BT3	BT4	CT1	CT2	CT3	CT4	CT5	CT6
BT1	1									
BT2	0.410	1								
BT3	0.506*	0.505*	1							
BT4	0.371	0.620**	0.540*	1						
CT1	0.627**	0.434	0.576*	0.474	1					
CT2	0.348	0.502*	0.397	0.658**	0.454	1				
CT3	0.361	0.464	0.408	0.557*	0.465	0.643**	1			
CT4	0.398	0.436	0.472	0.457	0.471	0.527*	0.542*	1		
CT5	0.160	0.499	0.308	0.532*	0.271	0.573*	0.495	0.556*	1	
CT6	0.325	0.454	0.393	0.531*	0.402	0.564*	0.724***	0.472	0.500*	1

* 매력속성(BT1: 자연적 환경매력, BT2: 인공적 환경매력, BT3: 사회·문화 매력, BT4: 접근 편리성), 선택속성(CT1: 매력성, CT2: 접근성, CT3: 부대시설, CT4: 먹거리, CT5: 쇼핑시설, CT6: 해양스포츠 질)

(2) 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동 간의 상관관계

<표 3-10>의 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동 간의 상관관계를 살펴보면 재방문 의도와 구전의도의 상관계수가 0.743으로 가장 크게 나타났으며, 그 다음으로 서비스 편의성과 활성화 정책의 0.670, 서비스 편의성과 환경 편의성의 0.657, 만족도와 구전의도의 0.654, 환경 편의성과 활성화 정책의 0.652, 만족도와 재방문 의도의 0.650의 순으로 나타났다.

<표 3-10> 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 구성개념 간의 상관관계

	DT1	DT2	DT3	ET1	FT1	FT2
DT1	1					
DT2	0.657**	1				
DT3	0.670**	0.652**	1			
ET4	0.560*	0.490	0.537*	1		
FT1	0.460	0.513*	0.506*	0.650**	1	
FT2	0.463	0.491	0.507*	0.654**	0.743***	1

* 해양관광 활성화(DT1: 서비스 편의성, DT2: 환경 편의성, DT3: 활성화 정책),
만족도(ET1: 만족도), 체험 후 행동(FT1:재방문 의도, FT2:구전의도)

5. 통계 처리 방법

회수된 자료는 SPSS/PC⁺ Win. 15.0을 이용하여 다음과 같은 방법으로 분석 하였다.

- 1) 연구 대상자의 일반적인 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였다.
- 2) 측정도구의 타당성과 신뢰성을 검증하기 위하여 요인분석과 신뢰도 검증, 상관분석을 실시하였다.
- 3) 인구통계적 특성 및 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 분석하기 위하여 *t*-test, one-way ANOVA를 실시하였으며 사후검정은 Duncan 방법을 이용하였다.
- 4) 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도, 체험 후 행동에 미치는 영향을 분석하기 위하여 경로분석모형(path analysis model)을 실시하였다.
- 5) 모든 통계분석의 유의수준은 $\alpha=.05$ 로 설정하였다.

IV. 연구 결과

이 연구의 목적은 인구통계적 특성 및 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 밝히고, 그리고 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화를 통하여 만족도, 체험 후 행동에 미치는 영향을 파악하여, 이순신 향로 개발을 통해 해양스포츠전진기지의 활성화를 위한 기초 자료를 제공하는 데 있다.

1. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

이 연구에서 연구대상의 인구통계적인 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 분석하기 위하여 t-검증, 일원분산분석을 실시한 결과는 <표 4-1~표 4-13>과 같다.

<표 4-1>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 성별에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 체험 후 행동에서는 재방문 의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$), 남자가 여자에 비해 높은 것으로 나타났다.

<표 4-1> 성별에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		남자	여자	t-test	p
매력속성	자연적 환경매력	3.794±0.677	3.763±0.591	0.61	0.5416
	인공적 환경매력	3.247±0.735	3.318±0.693	-1.20	0.2296
	사회·문화매력	3.453±0.827	3.430±0.721	0.37	0.7103
	접근 편리성	3.348±0.810	3.315±0.725	0.53	0.5985
선택속성	매력성	3.651±0.715	3.579±0.650	1.28	0.2007
	접근성	3.350±0.772	3.342±0.653	0.14	0.8853
	부대시설	3.399±0.815	3.327±0.689	1.21	0.2253
	먹거리	3.448±0.739	3.436±0.727	0.20	0.8418
	쇼핑시설	3.134±0.758	3.116±0.783	0.28	0.7791
	해양스포츠 질	3.245±0.842	3.254±0.736	-0.14	0.8895
해양관광 활성화	서비스 편의성	3.383±0.848	3.399±0.747	-0.25	0.7998
	환경 편의성	3.557±0.690	3.521±0.633	0.66	0.5111
	활성화 정책	3.363±0.732	3.327±0.649	0.66	0.5093
만족도		3.292±0.743	3.349±0.677	-0.98	0.3266
체험 후 행동	재방문 의도	3.510±0.708	3.403±0.630	2.03	0.0430*
	구전의도	3.577±0.726	3.567±0.697	0.18	0.8564

<표 4-2>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 연령에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력, 인공적 환경매력, 사회·문화 매력($p<.001$), 접근 편리성($p<.01$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 50대 이상, 30대, 40대, 20대가 높게 나타났으며, 다음으로 10대가 낮게 나타났다. 인공적 환경매력에서는 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상, 30대, 40대로 나타났으며, 그 다음은 10대가 낮게 나타났다. 사회·문화 매력에서는 50대 이상, 20대, 40대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다. 접근 편리성에서는 20대, 50대 이상이 높게 나타났으며, 다음은 30대, 40대로 나타났으며, 그 다음은 10대가 낮게 나타났다.

선택속성에서는 매력성($p<.01$), 부대시설, 먹거리($p<.05$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 매력성에서는 50대 이상, 20대, 30대, 40대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다. 부대시설에서는 20대가 높게 나타났으며, 다음은 30대로 나타났으며, 그 다음은 40대, 50대 이상, 10대가 낮게 나타났다. 먹거리에서는 20대, 40대, 50대 이상이 높게 나타났으며, 다음은 30대로 나타났으며, 그 다음은 10대가 낮게 나타났다.

<표 4-2> 연령에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		10대 ^a	20대 ^b	30대 ^c	40대 ^d	50대이상 ^e	F	p	Duncan
매력속성	자연적환경매력	3.318±0.723	3.793±0.586	3.813±0.593	3.798±0.690	3.888±0.640	6.49	0.0001***	e,c,d,b>a
	인공적환경매력	2.864±0.886	3.489±0.669	3.242±0.708	3.236±0.681	3.260±0.722	7.12	0.0001***	b>e,c,d>a
	사회·문화매력	2.977±0.968	3.519±0.726	3.412±0.775	3.443±0.767	3.542±0.806	4.92	0.006***	e,b,d>a
	접근 편리성	3.023±0.982	3.488±0.730	3.317±0.776	3.241±0.785	3.425±0.754	4.41	0.0016**	b,e>e,c,d>a
선택속성	매력성	3.277±0.765	3.693±0.629	3.642±0.703	3.571±0.688	3.718±0.702	4.21	0.0023**	e,b,c,d>a
	접근성	3.295±0.716	3.461±0.709	3.294±0.811	3.313±0.681	3.356±0.744	1.20	0.3076	ns
	부대시설	3.273±0.647	3.557±0.760	3.363±0.784	3.336±0.736	3.307±0.773	2.59	0.0356*	b>c>d,e>a
	먹거리	3.188±0.800	3.566±0.723	3.381±0.816	3.478±0.690	3.429±0.680	2.74	0.0280*	b,d,e>c>a
	쇼핑시설	3.159±0.671	3.277±0.706	3.056±0.814	3.126±0.736	3.061±0.747	2.00	0.0926	ns
	해양스포츠 질	3.208±0.757	3.415±0.775	3.223±0.850	3.206±0.834	3.196±0.768	1.69	0.1514	ns
해양관광활성화	서비스 편의성	3.233±0.846	3.548±0.793	3.364±0.861	3.375±0.823	3.331±0.762	2.00	0.0928	ns
	환경 편의성	3.290±0.776	3.577±0.667	3.544±0.700	3.560±0.624	3.569±0.667	1.75	0.1374	ns
	활성화 정책	3.214±0.789	3.443±0.719	3.333±0.738	3.372±0.684	3.308±0.659	1.27	0.2814	ns
만족도		3.259±0.782	3.394±0.768	3.298±0.666	3.255±0.699	3.330±0.743	0.85	0.4941	ns
체험후행동	재방문 의도	3.527±0.852	3.534±0.674	3.514±0.675	3.415±0.686	3.444±0.650	0.91	0.4602	ns
	구전 의도	3.432±0.841	3.691±0.728	3.558±0.710	3.549±0.696	3.555±0.694	1.49	0.2044	ns

<표 4-3>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 결혼여부에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 선택속성에서는 부대시설, 해양스포츠 질에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며($p<.05$), 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

체험 후 행동에서는 재방문 의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며($p<.05$), 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

<표 4-3> 결혼여부에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		기혼	미혼	t-test	p
매력속성	자연적 환경매력	3.801±0.672	3.755±0.612	0.91	0.3623
	인공적 환경매력	3.251±0.716	3.302±0.730	-0.91	0.3635
	사회·문화매력	3.457±0.795	3.426±0.790	0.51	0.6102
	접근 편리성	3.315±0.800	3.372±0.754	-0.93	0.3547
선택속성	매력성	3.634±0.724	3.616±0.646	0.34	0.7311
	접근성	3.329±0.768	3.378±0.676	-0.88	0.3802
	부대시설	3.327±0.810	3.455±0.712	-2.17	0.0305*
	먹거리	3.445±0.742	3.444±0.724	0.01	0.9947
	쇼핑시설	3.111±0.799	3.155±0.710	-0.76	0.4474
	해양스포츠 질	3.196±0.843	3.332±0.741	-2.23	0.0263*
해양관광 활성화	서비스 편의성	3.367±0.835	3.422±0.783	-0.86	0.3898
	환경 편의성	3.557±0.685	3.526±0.650	0.59	0.5547
	활성화 정책	3.343±0.714	3.366±0.693	-0.42	0.6721
만족도		3.286±0.736	3.351±0.697	-1.15	0.2518
체험 후 행동	재방문 의도	3.434±0.699	3.542±0.657	-2.02	0.0436*
	구전의도	3.564±0.721	3.589±0.708	-0.43	0.6668

<표 4-4>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 해양관광 동반자에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력($p<.01$), 사회·문화 매력($p<.05$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 동호회 회원/직장동료, 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 혼자, 가족/친지/친구가 낮게 나타났다.

선택속성에서는 매력성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 동호회 회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인으로 나타났으며, 그 다음은 혼자, 가족/친지/친구가 낮게 나타났다.

<표 4-4> 해양관광 동반자에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분	배우자/ 연인 ^a	동호회 회원/직 장동료 ^b	가족/친 지/친구 ^c	혼자 ^d	F	p	Duncan	
매력 속성	자연적환경매력	3.891±0.620	3.892±0.638	3.719±0.651	3.715±0.677	3.89	0.0090**	b,a>d,c
	인공적환경매력	3.322±0.721	3.349±0.788	3.225±0.701	3.261±0.688	1.22	0.3017	ns
	사회·문화매력	3.544±0.791	3.569±0.782	3.388±0.804	3.324±0.721	2.95	0.0320*	b,a>c>d
	접근 편리성	3.416±0.749	3.412±0.784	3.274±0.791	3.375±0.785	1.68	0.1694	ns
선택 속성	매력성	3.694±0.729	3.769±0.646	3.559±0.701	3.581±0.650	3.57	0.0138*	b>a>d,c
	접근성	3.410±0.681	3.373±0.733	3.308±0.756	3.385±0.722	0.76	0.5181	ns
	부대시설	3.349±0.802	3.354±0.726	3.367±0.788	3.507±0.760	0.79	0.5024	ns
	먹거리	3.470±0.732	3.430±0.729	3.446±0.746	3.417±0.705	0.10	0.9587	ns
	쇼핑시설	3.132±0.739	3.138±0.798	3.117±0.785	3.156±0.663	0.07	0.9780	ns
	해양스포츠 질	3.260±0.856	3.298±0.792	3.194±0.801	3.403±0.772	1.61	0.1857	ns
해 양 관 광 활 성 화	서비스 편의성	3.462±0.776	3.382±0.815	3.355±0.826	3.438±0.838	0.63	0.5981	ns
	환경 편의성	3.592±0.624	3.607±0.640	3.511±0.700	3.514±0.666	0.94	0.4206	ns
	활성화 정책	3.419±0.688	3.375±0.687	3.320±0.724	3.347±0.677	0.68	0.5667	ns
만족도		3.296±0.675	3.347±0.741	3.286±0.740	3.392±0.677	0.58	0.6312	ns
체 험 후 행 동	재방문 의도	3.454±0.715	3.522±0.705	3.444±0.672	3.575±0.653	1.01	0.3878	ns
	구전 의도	3.574±0.743	3.640±0.774	3.539±0.695	3.619±0.659	0.76	0.5172	ns

<표 4-5>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 선택속성에서는 부대시설, 해양스포츠 질($p<.01$), 쇼핑시설($p<.05$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 부대시설에서는 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 자영업, 사무직, 기타가 낮게 나타났다. 쇼핑시설에서는 학생, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 자영업으로 나타났으며, 그 다음은 사무직, 기타가 낮게 나타났다. 해양스포츠 질에서는 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 사무직, 그 다음은 기타, 자영업이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화에서는 서비스 편의성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 학생, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 자영업, 학생으로 나타났으며, 그 다음은 기타가 낮게 나타났다.

만족도에도 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 사무직, 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 기타, 자영업이 낮게 나타났다.

체험 후 행동에서는 구전 의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 사무직, 전문직, 기타로 나타났으며, 그 다음은 자영업이 낮게 나타났다.

<표 4-5> 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		사무직 ^a	자영업 ^b	학생 ^c	전문직 ^d	기타 ^e	F	p	Duncan
매력속성	자연환경매력	3.826±0.635	3.738±0.647	3.635±0.682	3.845±0.651	3.783±0.635	213	0.0752	ns
	인공적환경매력	3.256±0.659	3.177±0.742	3.296±0.788	3.338±0.776	3.258±0.681	0.81	0.5210	ns
	사회·문화매력	3.400±0.751	3.426±0.832	3.346±0.865	3.567±0.764	3.407±0.815	1.45	0.2168	ns
	접근 편리성	3.348±0.746	3.340±0.766	3.380±0.823	3.325±0.781	3.275±0.860	0.24	0.9150	ns
선택속성	매력성	3.665±0.701	3.570±0.701	3.577±0.707	3.678±0.663	3.553±0.710	0.94	0.4398	ns
	접근성	3.308±0.725	3.330±0.687	3.509±0.715	3.381±0.736	3.222±0.804	0.23	0.0640	ns
	부대시설	3.306±0.725	3.307±0.876	3.583±0.727	3.451±0.825	3.256±0.718	3.53	0.0073*	c>d>bae
	먹거리	3.428±0.749	3.407±0.754	3.415±0.822	3.550±0.641	3.375±0.719	1.16	0.3258	ns
	쇼핑시설	3.060±0.780	3.104±0.811	3.290±0.672	3.202±0.762	3.014±0.763	2.58	0.0863*	c>d>b>ae
	해양스포츠 질	3.204±0.783	3.106±0.848	3.450±0.755	3.328±0.846	3.133±0.776	3.45	0.0084**	c>d>a>eb
해양관광활성화	서비스 편의성	3.350±0.788	3.362±0.868	3.566±0.808	3.453±0.833	3.194±0.775	2.97	0.0189*	c>d>ba>e
	환경 편의성	3.579±0.659	3.447±0.635	3.519±0.749	3.639±0.708	3.419±0.563	2.28	0.0593	ns
	활성화 정책	3.373±0.696	3.291±0.688	3.434±0.772	3.375±0.709	3.218±0.681	1.44	0.2176	ns
만족도		3.334±0.706	3.187±0.754	3.483±0.799	3.299±0.677	3.196±0.682	2.87	0.0222*	c>a>d>eb
체험후행동	재방문 의도	3.488±0.691	3.340±0.660	3.594±0.762	3.507±0.640	3.380±0.653	2.28	0.0595	ns
	구전 의도	3.611±0.690	3.387±0.717	3.715±0.791	3.574±0.694	3.502±0.698	3.05	0.0166*	c>a>de>b

<표 4-6>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 학력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력($p<.05$), 사회·문화 매력($p<.01$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 대학원 졸업 이상, 4년제 대학교

졸업, 전문대학교 졸업이 높게 나타났으며, 다음은 중·고교 졸업이 낮게 나타났다. 사회·문화 매력에서는 대학원 졸업 이상이 높게 나타났으며, 다음은 4년제 대학교 졸업, 전문대학교 졸업으로 나타났으며, 그 다음은 중·고교 졸업이 낮게 나타났다.

<표 4-6> 학력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		중·고교 졸업 ^a	전문대 학졸업 ^b	4년제대학 교졸업 ^c	대학원졸 업이상 ^d	F	p	Duncan
매 력 속 성	자연적환경매력	3.664±0.690	3.799±0.616	3.820±0.639	3.885±0.624	3.03	0.0289*	d,c,b>a
	인공적환경매력	3.208±0.763	3.333±0.679	3.307±0.736	3.170±0.622	1.55	0.2003	ns
	사회·문화매력	3.279±0.841	3.448±0.735	3.498±0.763	3.605±0.835	4.21	0.0058**	d>c,b>a
	접근 편리성	3.312±0.822	3.352±0.802	3.341±0.764	3.355±0.748	0.09	0.9654	ns
선 택 속 성	매력성	3.524±0.702	3.636±0.691	3.650±0.672	3.751±0.749	2.28	0.0781	ns
	접근성	3.376±0.726	3.354±0.757	3.319±0.710	3.386±0.815	0.32	0.8110	ns
	부대시설	3.389±0.764	3.305±0.678	3.394±0.798	3.391±0.865	0.44	0.7249	ns
	먹거리	3.379±0.763	3.498±0.679	3.428±0.771	3.565±0.593	1.48	0.2185	ns
	쇼핑시설	3.195±0.720	3.207±0.786	3.065±0.799	3.096±0.688	1.66	0.1748	ns
	해양스포츠 질	3.272±0.787	3.260±0.774	3.236±0.829	3.218±0.836	0.12	0.9481	ns
	해양 서비스 편의성	3.367±0.796	3.361±0.771	3.395±0.840	3.454±0.845	0.26	0.8508	ns
해 양 관 광 활 성 화	환경 편의성	3.499±0.711	3.502±0.661	3.574±0.656	3.605±0.661	0.86	0.4641	ns
	활성화 정책	3.258±0.731	3.406±0.703	3.390±0.701	3.326±0.658	1.64	0.1789	ns
	만족도	3.307±0.718	3.367±0.722	3.294±0.743	3.291±0.656	0.33	0.8002	ns
체 험 후 행 동	재방문 의도	3.506±0.691	3.531±0.660	3.439±0.722	3.452±0.551	0.72	0.5404	ns
	구전 의도	3.589±0.742	3.639±0.674	3.529±0.752	3.605±0.572	0.82	0.4816	ns

<표 4-7>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 월평균 소득에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 인공적 환경매력, 사회·문화 매력($p<.05$), 접근 편리성($p<.01$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 인공적 환경매력에서는 101~200만원, 301~400만원, 201~300만원이 높게 나타났으며, 다음은 100만원 이하로 나타났으며, 그 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났다. 사회·문화 매력에서는 301~400만원이 높게 나타났으며, 다음은 201~300만원, 401만원 이상, 101~200만원으로 나타났으며, 그 다음은 100만원 이하가 낮게 나타났다. 접근 편리성에서는 301~400만원이 높게 나타났으며, 다음은 101~200만원, 201~300만원, 100만원 이하, 401만원 이상이 낮게 나타났다.

선택속성에서는 접근성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$).

사후검정 결과 301~400만원이 높게 나타났으며, 다음은 100만원 이하, 101~200만원으로 나타났으며, 그 다음은 201~300만원, 401만원 이상이 낮게 나타났다.

체험 후 행동에서는 재방문의도, 구전의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 재방문 의도에서는 100만원 이하, 201~300만원이 높게 나타났으며, 다음은 301~400만원, 101~200만원으로 나타났으며, 그 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났다. 구전의도에서는 301~400만원, 100만원 이하, 201~300만원, 101~200만원이 높게 나타났으며, 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났다.

<표 4-7> 월평균 소득에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		100만원 이하 ^a	101~200만원 ^b	201~300만원 ^c	301~400만원 ^d	401만원 이상 ^e	F	p	Duncan
매력속성	자연적환경매력	3.638±0.633	3.787±0.602	3.855±0.677	3.841±0.684	3.765±0.647	1.89	0.1100	ns
	인공적환경매력	3.245±0.848	3.364±0.666	3.318±0.705	3.336±0.689	3.136±0.713	2.73	0.0281*	bdc>a>e
	사회·문화매력	3.277±0.868	3.398±0.789	3.486±0.743	3.608±0.810	3.450±0.773	2.44	0.0453*	d>c>e>b>a
	접근 편리성	3.298±0.841	3.372±0.783	3.334±0.788	3.580±0.748	3.218±0.741	4.11	0.0027**	d>b>c>a>e
선택속성	매력성	3.462±0.729	3.630±0.657	3.682±0.643	3.707±0.734	3.620±0.717	1.92	0.1045	ns
	접근성	3.391±0.735	3.365±0.770	3.270±0.715	3.566±0.756	3.257±0.688	3.38	0.0067**	d>a>b>c>e
	부대시설	3.504±0.697	3.406±0.745	3.374±0.733	3.408±0.836	3.273±0.829	1.58	0.1782	ns
	먹거리	3.336±0.761	3.439±0.715	3.459±0.739	3.595±0.730	3.380±0.715	1.57	0.1816	ns
	쇼핑시설	3.242±0.758	3.192±0.734	3.045±0.765	3.170±0.830	3.064±0.754	1.66	0.1582	ns
	해양스포츠 질	3.342±0.690	3.308±0.813	3.240±0.779	3.341±0.911	3.115±0.818	2.17	0.0712	ns
해양관광활성화	서비스 편의성	3.415±0.765	3.370±0.866	3.444±0.792	3.507±0.853	3.306±0.795	1.12	0.3466	ns
	환경 편의성	3.457±0.705	3.512±0.711	3.571±0.618	3.682±0.701	3.527±0.642	1.73	0.1423	ns
	활성화 정책	3.406±0.738	3.274±0.740	3.377±0.688	3.470±0.728	3.302±0.656	1.62	0.1665	ns
만족도		3.409±0.708	3.288±0.758	3.326±0.692	3.377±0.808	3.238±0.670	1.21	0.3081	ns
체험후행동	재방문 의도	3.581±0.716	3.453±0.641	3.577±0.701	3.485±0.721	3.354±0.654	2.99	0.0183*	a>c>d>b>e
	구전의도	3.647±0.716	3.586±0.700	3.607±0.686	3.682±0.744	3.445±0.725	2.50	0.0416*	d>a>c>b>e

<표 4-8>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 거주지에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 인공적 환경매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(p<.05), 권역이 비권역 보다 높은 것으로 나타났다.

<표 4-8> 거주지에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

		권역	비권역	t-test	p
매력속성	자연적 환경매력	3.779±0.655	3.799±0.632	-0.34	0.7353
	인공적 환경매력	3.303±0.715	3.161±0.733	2.19*	0.0288
	사회·문화매력	3.453±0.762	3.419±0.889	0.44	0.6595
	접근 편리성	3.322±0.780	3.386±0.793	-0.90	0.3682
선택속성	매력성	3.615±0.691	3.668±0.707	-0.84	0.4026
	접근성	3.356±0.731	3.320±0.746	0.53	0.5931
	부대시설	3.371±0.747	3.391±0.868	-0.26	0.7985
	먹거리	3.440±0.749	3.459±0.685	-0.29	0.7684
	쇼핑시설	3.142±0.786	3.080±0.697	0.91	0.3643
	해양스포츠 질	3.238±0.780	3.279±0.896	-0.52	0.6042
해양관광 활성화	서비스 편의성	3.388±0.813	3.389±0.826	-0.01	0.9902
	환경 편의성	3.545±0.675	3.545±0.662	-0.01	0.9912
	활성화 정책	3.362±0.702	3.316±0.716	0.72	0.4719
만족도		3.328±0.701	3.254±0.787	1.14	0.2554
체험 후 행동	재방문 의도	3.488±0.684	3.433±0.688	0.89	0.3724
	구전의도	3.593±0.715	3.510±0.718	1.28	0.1995

<표 4-9>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 방문지역에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 모든 요인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$)

<표 4-9> 방문지역(부산, 거제도-남해, 광양-고흥, 완도-목포)에 따른 매력
속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		부산 ^a	거제도- 남해 ^b	광양- 고흥 ^c	완도- 목포 ^d	F	p	Duncan
매력 속성	자연적환경매력	3.720±0.653	3.777±0.638	3.839±0.663	3.776±0.654	0.75	0.5234	ns
	인공적환경매력	3.354±0.853	3.207±0.680	3.333±0.698	3.259±0.720	1.58	0.1934	ns
	사회·문화매력	3.343±0.906	3.430±0.766	3.531±0.795	3.443±0.755	1.24	0.2954	ns
	접근 편리성	3.488±0.837	3.317±0.771	3.320±0.816	3.294±0.723	1.48	0.2188	ns
선택 속성	매력성	3.498±0.726	3.622±0.684	3.654±0.714	3.690±0.665	1.68	0.1705	ns
	접근성	3.458±0.733	3.306±0.741	3.365±0.722	3.329±0.738	1.10	0.3485	ns
	부대시설	3.447±0.778	3.336±0.802	3.402±0.744	3.370±0.764	0.58	0.6260	ns
	먹거리	3.420±0.734	3.427±0.769	3.496±0.708	3.434±0.705	0.37	0.7758	ns
	쇼핑시설	3.288±0.637	3.097±0.764	3.151±0.850	3.053±0.739	2.15	0.0932	ns
	해양스포츠 질	3.400±0.801	3.212±0.810	3.226±0.792	3.235±0.822	1.41	0.2372	ns
해양 관광 활성 화	서비스 편의성	3.445±0.856	3.388±0.812	3.340±0.779	3.405±0.839	0.38	0.7697	ns
	환경 편의성	3.420±0.734	3.561±0.653	3.552±0.670	3.590±0.660	1.45	0.2282	ns
	활성화 정책	3.378±0.758	3.348±0.688	3.341±0.718	3.352±0.692	0.06	0.9797	ns
만족도		3.228±0.726	3.328±0.707	3.315±0.706	3.329±0.763	0.53	0.6652	ns
체험 후 행동	재방문 의도	3.340±0.737	3.513±0.657	3.456±0.670	3.516±0.706	1.82	0.1427	ns
	구전의도	3.418±0.770	3.581±0.680	3.621±0.693	3.609±0.757	1.97	0.1172	ns

<표 4-10>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 체류기간에 따른 매력
속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결
과, 모든 요인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$)

<표 4-10> 체류기간에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		당일 ^a	1박2일 ^b	2박3일 ^c	3박4일 ^d	5일이상 ^e	F	p	Duncan
매력속성	자연적환경매력	3.742±0.732	3.768±0.672	3.804±0.629	3.925±0.531	3.670±0.555	1.34	0.2531	ns
	인공적환경매력	3.307±0.745	3.264±0.690	3.260±0.692	3.391±0.736	3.100±0.932	1.19	0.3137	ns
	사회·문화매력	3.471±0.832	3.402±0.802	3.488±0.756	3.577±0.632	3.261±0.986	1.46	0.2112	ns
	접근 편리성	3.359±0.859	3.317±0.751	3.299±0.767	3.507±0.695	3.332±0.970	0.98	0.4181	ns
선택속성	매력성	3.592±0.678	3.615±0.709	3.638±0.685	3.716±0.672	3.600±0.735	0.39	0.8146	ns
	접근성	3.417±0.711	3.314±0.728	3.312±0.763	3.455±0.707	3.402±0.737	0.91	0.4590	ns
	부대시설	3.406±0.786	3.345±0.778	3.403±0.767	3.321±0.791	3.453±0.776	0.41	0.8040	ns
	먹거리	3.432±0.768	3.445±0.752	3.461±0.713	3.444±0.684	3.397±0.752	0.08	0.9881	ns
	쇼핑시설	3.048±0.849	3.095±0.754	3.135±0.752	3.231±0.739	3.310±0.736	1.35	0.2482	ns
	해양스포츠 질	3.210±0.799	3.242±0.819	3.250±0.823	3.269±0.839	3.322±0.657	0.17	0.9557	ns
해양관광활성화	서비스 편의성	3.465±0.828	3.365±0.841	3.380±0.822	3.384±0.760	3.402±0.698	0.28	0.8923	ns
	환경 편의성	3.619±0.739	3.545±0.669	3.527±0.681	3.496±0.594	3.533±0.618	0.43	0.7900	ns
	활성화 정책	3.457±0.768	3.294±0.696	3.352±0.703	3.409±0.674	3.383±0.665	1.14	0.3347	ns
만족도		3.214±0.737	3.302±0.691	3.324±0.731	3.418±0.774	3.357±0.754	0.89	0.4720	ns
체험후행동	재방문 의도	3.446±0.692	3.471±0.660	3.460±0.676	3.567±0.677	3.491±0.860	0.38	0.8245	ns
	구전의도	3.519±0.671	3.556±0.701	3.608±0.733	3.621±0.694	3.578±0.862	0.38	0.8263	ns

<표 4-11>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 해양관련 직업유무에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 모든 요인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$)

<표 4-11> 해양관련 직업유무에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		네	아니오	t-test	p
매력속성	자연적 환경매력	3.832±0.720	3.769±0.626	1.02	0.3110
	인공적 환경매력	3.286±0.845	3.266±0.680	0.28	0.7817
	사회·문화매력	3.483±0.919	3.434±0.750	0.62	0.5349
	접근 편리성	3.371±0.899	3.327±0.744	0.58	0.5655
선택속성	매력성	3.686±0.770	3.609±0.669	1.15	0.2527
	접근성	3.406±0.830	3.329±0.702	1.07	0.2843
	부대시설	3.457±0.846	3.351±0.752	1.44	0.1511
	먹거리	3.523±0.820	3.420±0.705	1.45	0.1497
	쇼핑시설	3.190±0.861	3.109±0.734	1.09	0.2760
	해양스포츠 질	3.323±0.926	3.225±0.767	1.23	0.2185
해양관광 활성화	서비스 편의성	3.416±0.941	3.380±0.774	0.44	0.6600
	환경 편의성	3.633±0.795	3.517±0.627	1.71	0.0895
	활성화 정책	3.394±0.808	3.338±0.671	0.80	0.4266
만족도		3.335±0.762	3.303±0.710	0.49	0.6237
체험 후 행동	재방문 의도	3.564±0.835	3.447±0.629	1.65	0.0999
	구전의도	3.605±0.842	3.564±0.673	0.57	0.5721

<표 4-12>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 해양관련 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$).

사후검정 결과 장비소유 및 동호회 회원, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났다으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

선택속성에서는 매력성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 장비소유 및 동호회 회원, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났다으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

해양관광 활성화에서는 환경 편의성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 장비소유 및 동호회 회원이 높게 나타났으며, 다음은 기타, 공무원, 관광객으로 나타났으며, 그 다음은 선수가 낮게 나타났다.

<표 4-12> 해양관련 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분	공무원 ^a	선수 ^b	장비소 유및동 호회 ^c	관광객 ^d	기타 ^e	F	p	Duncan	
매력 속성	자연적환경매력	3.830±0.629	3.467±0.723	3.929±0.701	3.782±0.609	3.821±0.649	4.63	0.0011**	c,a,e,d>b
	인공적환경매력	3.192±0.694	3.090±0.986	3.289±0.908	3.290±0.666	3.304±0.677	1.28	0.2746	ns
	사회·문화매력	3.480±0.860	3.206±0.913	3.524±0.999	3.485±0.722	3.433±0.767	1.73	0.1414	ns
	접근 편리성	3.285±0.805	3.192±0.921	3.304±0.892	3.361±0.709	3.363±0.798	0.73	0.5998	ns
선택 속성	매력성	3.668±0.773	3.387±0.726	3.761±0.842	3.632±0.656	3.642±0.667	2.41	0.0480*	c,a,e,d>b
	접근성	3.385±0.801	3.425±0.771	3.299±0.819	3.318±0.674	3.365±0.761	0.41	0.8035	ns
	부대시설	3.270±0.809	3.369±0.742	3.321±0.901	3.350±0.688	3.440±0.829	0.80	0.5251	ns
	먹거리	3.475±0.724	3.300±0.831	3.576±0.884	3.432±0.702	3.457±0.711	1.09	0.3602	ns
	쇼핑시설	3.040±0.807	3.292±0.725	3.170±0.880	3.123±0.700	3.102±0.810	0.96	0.4263	ns
	해양스포츠 질	3.243±0.888	3.311±0.751	3.318±0.943	3.213±0.746	3.257±0.842	0.34	0.8530	ns
해양 관광 활성 화	서비스 편의성	3.385±0.897	3.375±0.794	3.411±0.985	3.376±0.756	3.401±0.847	0.04	0.9963	ns
	환경 편의성	3.535±0.744	3.350±0.796	3.741±0.845	3.522±0.623	3.576±0.623	2.70	0.0297*	c>e,a,d>b
	활성화 정책	3.288±0.695	3.317±0.778	3.489±0.821	3.315±0.645	3.382±0.726	0.97	0.4222	ns
만족도		3.256±0.758	3.300±0.729	3.354±0.829	3.288±0.660	3.329±0.758	0.18	0.9472	ns
체험 후 행동	재방문 의도	3.396±0.793	3.587±0.770	3.568±0.885	3.462±0.604	3.457±0.674	0.89	0.4688	ns
	구전의도	3.560±0.719	3.523±0.823	3.721±0.874	3.567±0.688	3.563±0.713	0.69	0.5962	ns

<표 4-13>에서와 같이 연구대상의 인구통계적 특성인 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

를 살펴본 결과, 선택속성에서는 쇼핑시설에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 7~12개월이 높게 나타났으며, 다음은 13개월 이상으로 나타났으며, 그 다음은 1개월, 2~6개월로 낮게 나타났다.

<표 4-13> 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		1개월 ^a	2~6개월 ^b	7~12개월 ^c	13개월이상 ^d	F	p	Duncan
매력속성	자연적환경매력	3.746±0.632	3.810±0.646	3.791±0.622	3.794±0.707	0.30	0.8269	ns
	인공적환경매력	3.258±0.664	3.180±0.663	3.372±0.737	3.236±0.799	2.24	0.0820	ns
	사회·문화매력	3.454±0.778	3.390±0.823	3.486±0.674	3.432±0.912	0.43	0.7293	ns
	접근 편리성	3.349±0.714	3.320±0.857	3.342±0.740	3.332±0.844	0.04	0.9891	ns
선택속성	매력성	3.671±0.607	3.637±0.727	3.591±0.684	3.615±0.769	0.45	0.7143	ns
	접근성	3.268±0.699	3.326±0.762	3.424±0.681	3.361±0.806	1.50	0.2125	ns
	부대시설	3.412±0.720	3.319±0.823	3.401±0.701	3.353±0.877	0.51	0.6776	ns
	먹거리	3.437±0.713	3.371±0.689	3.517±0.707	3.426±0.824	1.17	0.3185	ns
	쇼핑시설	3.062±0.698	3.033±0.762	3.260±0.767	3.120±0.823	3.22	0.0224*	c>d>a,b
	해양스포츠 질	3.255±0.718	3.191±0.869	3.256±0.768	3.278±0.895	0.32	0.8116	ns
해양관광활성화	서비스 편의성	3.418±0.734	3.333±0.844	3.414±0.791	3.373±0.906	0.38	0.7654	ns
	환경 편의성	3.514±0.621	3.553±0.631	3.578±0.619	3.532±0.812	0.32	0.8129	ns
	활성화 정책	3.334±0.657	3.259±0.676	3.442±0.705	3.338±0.772	2.00	0.1126	ns
만족도		3.347±0.682	3.217±0.727	3.366±0.735	3.284±0.741	1.43	0.2342	ns
체험후행동	재방문 의도	3.473±0.616	3.418±0.650	3.477±0.670	3.524±0.796	0.60	0.6134	ns
	구전 의도	3.534±0.661	3.501±0.689	3.630±0.706	3.611±0.803	1.23	0.2978	ns

2. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

먼저 연구대상자 692명에 대하여 <표 3-3>의 해양관광 활동유형에 대한 측정도구의 신뢰도 및 타당도 분석에서 선택된 스포츠형 4개 문항(A1, A2, A3, A4), 레저(놀이)형 4개 문항(A5, A6, A7, A8), 관광형 4개 문항(A11, A12, A13, A14)의 평균값을 구한 다음에 3개의 평균값 중에서 가장 큰 값을 가지는 활동유형으로 분류하였다. 따라서 모든 연구대상자는 스포츠형, 레저(놀이)형, 관광형 중에서 한 가지의 해양관광 활동유형에 속하게 되며 분류한 결과는 <표 4-14>와 같다.

<표 4-14> 해양관광 활동유형

변인	구 분	빈도(명)	백분율(%)
해양관광 활동유형	스포츠형	130	18.79
	레저(놀이)형	139	20.09
	관광형	423	61.12
	전체	692명	100.0%

<표 4-15>에서와 같이 연구대상의 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 매력속성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 사회·문화 매력에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에서는 매력성($p<.001$), 접근성($p<.05$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 매력성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 접근성에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화에서는 환경 편의성, 활성화 정책에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 환경 편의성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형으로 나타났다. 활성화 정책에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.



<표 4-15> 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이

구분		스포츠형 ^a	레저형 ^b	관광형 ^c	F	p	Duncan
매력 속성	자연적환경매력	3.701±0.625	3.699±0.698	3.837±0.636	3.67	0.0259*	c>a,b
	인공적환경매력	3.192±0.839	3.252±0.770	3.301±0.663	1.18	0.3073	ns
	사회·문화매력	3.372±0.922	3.305±0.751	3.514±0.756	4.37	0.0130*	c>a,b
	접근 편리성	3.290±0.911	3.214±0.830	3.392±0.718	3.00	0.0504	ns
선택 속성	매력성	3.523±0.745	3.485±0.704	3.706±0.665	7.22	0.0008***	c>a,b
	접근성	3.410±0.773	3.203±0.804	3.376±0.693	3.49	0.0311*	a,c>b
	부대시설	3.376±0.848	3.270±0.785	3.411±0.748	1.73	0.1787	ns
	먹거리	3.437±0.771	3.315±0.784	3.489±0.702	2.98	0.514	ns
	쇼핑시설	3.208±0.778	3.126±0.842	3.104±0.736	0.91	0.4024	ns
	해양스포츠 질	3.290±0.773	3.168±0.803	3.261±0.820	0.91	0.4013	ns
해양 관광 활성화	서비스 편의성	3.471±0.827	3.254±0.848	3.407±0.798	2.69	0.0684	ns
	환경 편의성	3.506±0.672	3.433±0.709	3.593±0.655	3.26	0.0391*	c>a>b
	활성화 정책	3.389±0.711	3.200±0.731	3.390±0.690	4.05	0.0179*	c,a>b
만족도		3.314±0.703	3.220±0.718	3.339±0.728	1.43	0.2393	ns
체험 후 행동	재방문 의도	3.485±0.695	3.393±0.726	3.499±0.666	1.27	0.2808	ns
	구전의도	3.571±0.724	3.541±0.750	3.585±0.703	0.20	0.8176	ns

이 연구에서 연구대상의 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이를 분석하기 위하여 t-검증, 일원분산분석을 실시한 결과는 <표 4-16~표 4-54>와 같다.

1) 성별에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-16>에서와 같이 매력속성에 대하여 성별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력($p<.05$), 사회·문화 매력($p<.01$), 접근 편리성($p<.01$)에서는 남자에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 사회·문화적 매력에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 접근 편리성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

<표 4-16> 성별에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	남자	여자	t-test	p
자연적 환경매력	스포츠형 ^a	3.703±0.659	3.694±0.460	0.06	0.9530
	레저형 ^b	3.661±0.736	3.758±0.638	-0.80	0.4258
	관광형 ^c	3.870±0.656	3.776±0.595	1.45	0.1488
	F	4.37	0.20		
	p	0.0131*	0.8191		
	Duncan	c>a>b	ns		
	스포츠형 ^a	3.181±0.863	3.242±0.737	-0.32	0.7510
	레저형 ^b	3.179±0.810	3.364±0.696	-1.39	0.1666
	관광형 ^c	3.294±0.651	3.313±0.688	-0.27	0.7835
	F	1.36	0.27		
인공적 환경매력	p	0.2584	0.7656		
	Duncan	ns	ns		
매력 속성	스포츠형 ^a	3.333±0.955	3.542±0.754	-1.00	0.3195
	레저형 ^b	3.262±0.746	3.370±0.761	-0.83	0.4101
	관광형 ^c	3.557±0.781	3.434±0.703	1.60	0.1096
	F	5.64	0.48		
	p	0.0038**	0.6189		
	Duncan	c>a,b	ns		
사회·문화 매력	스포츠형 ^a	3.271±0.969	3.375±0.599	-0.67	0.5041
	레저형 ^b	3.149±0.819	3.314±0.845	-1.15	0.2537
	관광형 ^c	3.439±0.725	3.305±0.699	1.83	0.0677
	F	4.81	0.09		
	p	0.0085**	0.9097		
	Duncan	c>a>b	ns		
접근 편리성	스포츠형 ^a	3.271±0.969	3.375±0.599	-0.67	0.5041
	레저형 ^b	3.149±0.819	3.314±0.845	-1.15	0.2537
	관광형 ^c	3.439±0.725	3.305±0.699	1.83	0.0677
	F	4.81	0.09		
	p	0.0085**	0.9097		
	Duncan	c>a>b	ns		

<표 4-17>에서와 같이 선택속성에 대하여 성별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성($p<.01$), 접근성($p<.05$), 먹거리($p<.01$)에서는 남자에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 매력성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 접근성에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 먹거리에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 성별간의 차이를 살펴본 결과, 해양스포츠 질에서 레저(놀이)형이 성별간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 여자가 남자에 비해 높게 나타났다.



<표 4-17> 성별에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	남자	여자	t-test	p
매력성	스포츠형 ^a	3.526±0.785	3.508±0.550	0.11	0.9150
	레저형 ^b	3.481±0.754	3.491±0.626	-0.08	0.9353
	관광형 ^c	3.751±0.658	3.623±0.672	1.90	0.0579
	F	6.84	0.99		
	p	0.0012**	0.3746		
	Duncan	c>a,b	ns		
접근성	스포츠형 ^a	3.380±0.797	3.542±0.658	-0.93	0.3562
	레저형 ^b	3.164±0.843	3.264±0.744	-0.72	0.4756
	관광형 ^c	3.396±0.733	3.339±0.614	0.81	0.4193
	F	3.04	1.52		
	p	0.0489*	0.2200		
	Duncan	c,a>b	ns		
부대시설	스포츠형 ^a	3.371±0.874	3.396±0.739	-0.13	0.8978
	레저형 ^b	3.240±0.836	3.315±0.707	-0.55	0.5835
	관광형 ^c	3.459±0.780	3.321±0.678	1.82	0.0693
	F	2.42	0.13		
	p	0.0897	0.8760		
	Duncan	ns	ns		
선택 속성	스포츠형 ^a	3.384±0.749	3.667±0.839	-1.63	0.1056
	레저형 ^b	3.256±0.778	3.405±0.793	-1.09	0.2764
	관광형 ^c	3.532±0.712	3.411±0.679	1.69	0.0909
	F	5.08	1.35		
	p	0.0066**	0.2606		
	Duncan	c>a>b	ns		
먹거리	스포츠형 ^a	3.196±0.788	3.260±0.750	-0.37	0.7148
	레저형 ^b	3.071±0.813	3.209±0.886	-0.94	0.3477
	관광형 ^c	3.129±0.730	3.059±0.746	0.93	0.3509
	F	0.64	1.20		
	p	0.5259	0.3038		
	Duncan	ns	ns		
쇼핑시설	스포츠형 ^a	3.270±0.809	3.375±0.592	-0.60	0.5515
	레저형 ^b	3.044±0.819	3.358±0.746	-2.29	0.0237*
	관광형 ^c	3.297±0.854	3.196±0.750	1.21	0.2261
	F	3.00	1.34		
	p	0.0509	0.2636		
	Duncan	ns	ns		
해양스포 츠 질	스포츠형 ^a	3.270±0.809	3.375±0.592	-0.60	0.5515
	레저형 ^b	3.044±0.819	3.358±0.746	-2.29	0.0237*
	관광형 ^c	3.297±0.854	3.196±0.750	1.21	0.2261
	F	3.00	1.34		
	p	0.0509	0.2636		
	Duncan	ns	ns		

<표 4-18>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 성별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성($p<.05$), 환경 편의성($p<.01$), 활성화 정책($p<.01$)에서는 남자에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 서비스 편의성에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 환경 편의성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 활성화 정책에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

만족도에서는 남자에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 성별간의 차이를 살펴본 결과, 만족도에서 레저(놀이)형이 성별간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 여자가 남자에 비해 높게 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 관광형이 성별간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 남자가 여자에 비해 높게 나타났다.

<표 4-18> 성별에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	남자	여자	t-test	p
해양 관광 활성 화	서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.460±0.856	3.521±0.703	-0.32 0.7460
		레저형 ^b	3.143±0.857	3.423±0.812	-1.92 0.0566
		관광형 ^c	3.427±0.833	3.371±0.732	0.69 0.4897
		F	4.23	0.45	
		p	0.0151*	0.6377	
		Duncan	a,c>b	ns	
	환경 편의성	스포츠형 ^a	3.509±0.706	3.490±0.508	0.13 0.8967
		레저형 ^b	3.354±0.693	3.555±0.723	-1.64 0.1036
		관광형 ^c	3.637±0.671	3.513±0.619	1.86 0.0641
		F	5.83	0.12	
		p	0.0032**	0.8901	
		Duncan	c>a>b	ns	
만족 도	활성화 정책	스포츠형 ^a	3.383±0.737	3.417±0.598	-0.21 0.8351
		레저형 ^b	3.119±0.713	3.324±0.747	-1.62 0.1069
		관광형 ^c	3.431±0.722	3.314±0.620	1.74 0.0827
		F	6.01	0.26	
		p	0.0027**	0.7730	
		Duncan	c,a>b	ns	
	만족도	스포츠형 ^a	3.296±0.731	3.392±0.570	-0.60 0.5504
		레저형 ^b	3.107±0.699	3.393±0.720	-2.33 0.0214*
		관광형 ^c	3.347±0.754	3.326±0.679	0.28 0.7819
		F	3.38	0.25	
		p	0.0350*	0.7823	
		Duncan	c,a>b	ns	
체험 후 행동	재방문 의도	스포츠형 ^a	3.479±0.724	3.508±0.559	-0.18 0.8539
		레저형 ^b	3.398±0.743	3.385±0.707	0.10 0.9235
		관광형 ^c	3.557±0.688	3.392±0.612	2.45 0.0148*
		F	1.77	0.38	
		p	0.1720	0.6855	
		Duncan	ns	ns	
	구전 의도	스포츠형 ^a	3.553±0.735	3.650±0.678	-0.18 0.5545
		레저형 ^b	3.474±0.756	3.644±0.736	-1.31 0.1928
		관광형 ^c	3.618±0.711	3.525±0.687	1.31 0.1924
		F	1.35	0.77	
		p	0.2595	0.4629	
		Duncan	ns	ns	

2) 연령에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-19>에서와 같이 매력속성에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력속성의 모든 하위요인에서 연령별로 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 관광형($p<.001$), 인공적 환경매력에서는 스포츠형($p<.01$), 레저(놀이)형($p<.01$), 사회·문화 매력에서는 관광형($p<.05$)에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 자연적 환경매력에서 관광형은 50대 이상, 30대, 40대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다. 인공적 환경매력에서 스포츠형에서는 20대, 30대, 40대, 50대 이상이 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다. 인공적 환경매력에서 레저(놀이)형에서는 20대 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상, 40대, 30대로 나타났으며, 그 다음은 10대가 낮게 나타났다. 사회·문화 매력에서 관광형에서 50대 이상, 20대, 40대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다.

<표 4-19> 연령에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	10대 ^a	20대 ^b	30대 ^c	40대 ^d	50대이상 ^e	F	p	Duncan
자연·환경·매력	스포츠형 ^a	3.533±0.829	3.767±0.489	3.763±0.659	3.613±0.625	3.747±0.620	0.59	0.6710	ns
	레저형 ^b	2.967±0.075	3.862±0.627	3.697±0.559	3.709±0.822	3.639±0.745	1.86	0.1206	ns
	관광형 ^c	3.257±0.705	3.778±0.608	3.876±0.585	3.872±0.646	3.988±0.610	6.33	0.0001***	ec,db>a
	F	1.36	0.26	1.33	2.08	2.78			
	p	0.2672	0.7740	0.2677	0.1281	0.0652			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
인공·환경·매력	스포츠형 ^a	2.467±0.988	3.467±0.753	3.338±0.728	3.200±0.829	3.148±0.778	4.21	0.0031**	b,c,d,e>a
	레저형 ^b	2.920±0.415	3.717±0.582	3.111±0.773	3.140±0.769	3.183±0.844	3.76	0.0063**	b>e,d,c>a
	관광형 ^c	3.100±0.826	3.415±0.656	3.270±0.673	3.279±0.610	3.309±0.677	1.24	0.2951	ns
	F	2.54	2.24	0.96	0.71	0.76			
	p	0.0912	0.1104	0.3838	0.4916	0.4716			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
사회·문화·매력	스포츠형 ^a	2.822±1.315	3.622±0.720	3.526±0.707	3.262±0.974	3.366±0.912	2.25	0.0674	ns
	레저형 ^b	2.800±0.447	3.368±0.752	3.175±0.782	3.403±0.740	3.361±0.754	1.12	0.3504	ns
	관광형 ^c	3.111±0.790	3.535±0.718	3.479±0.778	3.499±0.720	3.633±0.776	2.48	0.0435*	e,b,d,c>a
	F	0.49	0.95	2.43	1.16	2.06			
	p	0.6140	0.3884	0.0913	0.3158	0.1309			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
접근·편리성	스포츠형 ^a	2.733±1.301	3.508±0.792	3.433±0.918	3.170±0.822	3.339±0.792	2.21	0.0712	ns
	레저형 ^b	2.800±0.326	3.371±0.775	3.151±0.873	3.198±0.907	3.240±0.761	0.63	0.6444	ns
	관광형 ^c	3.250±0.676	3.522±0.695	3.354±0.681	3.273±0.733	3.491±0.739	2.33	0.0553	ns
	F	1.63	0.47	1.26	0.28	1.35			
	p	0.2093	0.6274	0.2870	0.7576	0.2632			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-20>에서와 같이 선택속성에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서 30대와 40대에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 30대와 40대 모두 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근성에서 30대에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형, 레저(놀이)형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

먹거리에서 40대에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서 관광형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 50대 이상, 30대, 40대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다.

먹거리에서 관광형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 20대, 40대, 50대 이상, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다.

쇼핑시설에서 레저(놀이)형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 그 다음은 10대, 40대, 30대가 낮게 나타났다.

해양스포츠 질에서 스포츠형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 20대, 10대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상, 40대가 낮게 나타났다.

<표 4-20> 연령에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	10대 ^a	20대 ^b	30대 ^c	40대 ^d	50대이상 ^e	F	p	Duncan
매 력 성	스포츠형 ^a	3.320±0.817	3.787±0.589	3.608±0.768	3.257±0.695	3.535±0.807	2.28	0.0642	ns
	레저형 ^b	2.960±0.358	3.683±0.442	3.353±0.766	3.433±0.713	3.658±0.814	2.09	0.0852	ns
	관광형 ^c	3.317±0.800	3.662±0.698	3.775±0.621	3.693±0.650	3.783±0.637	2.81	0.0251*	e,c,d,b>a
	F	0.47	0.43	5.11	5.97	1.62			
	p	0.6260	0.6490	0.0071**	0.0031**	0.2019			
	Duncan	ns	ns	c>b>a	c>b>a	ns			
접 근 성	스포츠형 ^a	3.283±0.828	3.600±0.730	3.385±0.875	3.241±0.661	3.460±0.793	0.92	0.4521	ns
	레저형 ^b	2.800±0.411	3.422±0.616	2.987±0.917	3.221±0.844	3.333±0.736	1.74	0.1447	ns
	관광형 ^c	3.406±0.667	3.423±0.734	3.399±0.715	3.362±0.620	3.331±0.735	0.25	0.9077	ns
	F	1.52	0.73	3.76	0.86	0.37			
	p	0.2300	0.4821	0.0255	.04269	0.6911			
	Duncan	ns	ns	c,b>a	ns	ns			
부 대 시 선택 속 성	스포츠형 ^a	3.367±0.754	3.622±0.801	3.532±0.856	3.155±0.738	3.210±0.959	1.66	0.1629	ns
	레저형 ^b	2.933±0.224	3.586±0.719	3.145±0.697	3.209±0.919	3.264±0.747	1.75	0.1431	ns
	관광형 ^c	3.285±0.630	3.523±0.767	3.406±0.786	3.423±0.751	3.344±0.722	0.85	0.4968	ns
	F	0.84	0.21	2.25	2.10	0.40			
	p	0.4374	0.8092	0.1088	0.1368	0.6678			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
먹 거 리	스포츠형 ^a	3.467±0.761	3.575±0.794	3.423±0.839	3.384±0.786	3.347±0.709	0.38	0.8227	ns
	레저형 ^b	2.700±0.542	3.500±0.793	3.289±0.896	3.244±0.729	3.385±0.688	1.33	0.2620	ns
	관광형 ^c	3.115±0.827	3.586±0.676	3.407±0.779	3.583±0.632	3.463±0.674	3.03	0.0176*	b,d,e,c>a
	F	2.04	0.15	0.32	4.27	0.41			
	p	0.1437	0.8576	0.7287	0.0154*	0.6660			
	Duncan	ns	ns	ns	c>a>b	ns			
쇼 핑 시 선택	스포츠형 ^a	3.250±0.634	3.342±0.773	3.250±0.840	3.232±0.847	3.000±0.736	0.81	0.5233	ns
	레저형 ^b	3.150±0.576	3.483±0.726	2.855±0.938	3.029±0.844	3.292±0.713	2.80	0.0285*	b>e>a,d,c
	관광형 ^c	3.104±0.729	3.179±0.662	3.084±0.738	3.136±0.769	3.028±0.755	0.57	0.6825	ns
	F	0.21	2.18	1.97	0.58	1.36			
	p	0.8113	0.1174	0.1425	0.5631	0.2600			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
해 양 스 포 츠 질	스포츠형 ^a	3.444±0.603	3.600±0.672	3.276±0.693	3.024±0.856	3.167±0.845	2.50	0.0460*	b,a,c>e,d
	레저형 ^b	.200±0.5940	3.437±0.724	3.061±0.883	3.078±0.862	3.167±0.658	1.12	0.3491	ns
	관광형 ^c	3.063±0.855	3.321±0.821	3.277±0.877	3.293±0.813	3.211±0.774	0.61	0.6536	ns
	F	1.19	1.46	0.92	1.86	0.06			
	p	0.3155	0.2360	0.4025	0.1585	0.9407			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-21>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 환경 편의성에서 30대에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서 30대에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 10대와 50대 이상에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 10대에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 50대 이상에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 재방문 의도에서 스포츠형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 10대가 높게 나타났으며, 다음은 30대, 20대로 나타났으며, 그 다음은 40대, 50대 이상이 낮게 나타났다.

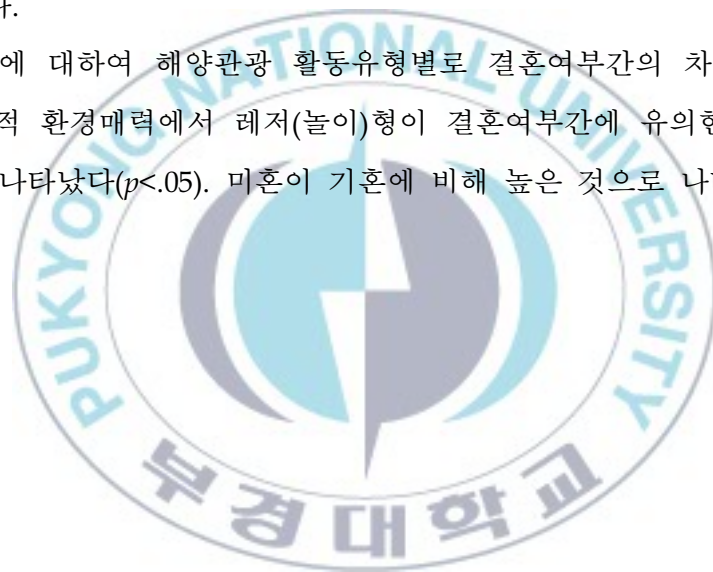
<표 4-21> 연령에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	10대 ^a	20대 ^b	30대 ^c	40대 ^d	50대이상 ^e	F	p	Duncan
서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.450±0.561	3.575±0.802	3.548±0.933	3.375±0.832	3.403±0.894	0.32	0.8664	ns
	레저형 ^b	3.250±0.586	3.629±0.712	3.118±0.848	3.122±0.942	3.250±0.784	1.98	0.1011	ns
	관광형 ^c	3.094±1.018	3.509±0.823	3.416±0.833	3.465±0.763	3.329±0.722	1.69	0.1515	ns
	F	0.81	0.26	2.34	2.80	0.27			
	p	0.4511	0.7685	0.0999	0.0633	0.7617			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
해양관광활성화	스포츠형 ^a	3.467±0.490	3.492±0.671	3.750±0.781	3.446±0.550	3.387±0.738	1.18	0.3246	ns
	레저형 ^b	3.100±0.720	3.621±0.731	3.263±0.702	3.471±0.682	3.479±0.718	1.40	0.2375	ns
	관광형 ^c	3.219±0.925	3.593±0.648	3.604±0.644	3.618±0.617	3.641±0.628	2.18	0.0708	ns
	F	0.63	0.33	4.74	1.43	2.03			
	p	0.5380	0.7220	0.0101*	0.2430	0.1352			
	Duncan	ns	ns	a,c>b	ns	ns			
활성화정책	스포츠형 ^a	3.240±0.647	3.520±0.712	3.538±0.783	3.336±0.726	3.258±0.660	1.01	0.4056	ns
	레저형 ^b	3.280±0.540	3.345±0.789	2.968±0.720	3.242±0.706	3.300±0.725	1.42	0.2317	ns
	관광형 ^c	3.183±0.925	3.449±0.700	3.429±0.685	3.426±0.665	3.317±0.649	1.15	0.3314	ns
	F	0.04	0.44	6.90	1.20	0.09			
	p	0.9591	0.6435	0.0014**	0.3026	0.9099			
	Duncan	ns	ns	a,c>b	ns	ns			
만족도	스포츠형 ^a	3.547±0.652	3.367±0.709	3.431±0.634	3.107±0.700	3.239±0.761	1.34	0.2590	ns
	레저형 ^b	2.960±0.434	3.490±0.753	3.084±0.706	3.215±0.723	3.192±0.692	1.56	0.1876	ns
	관광형 ^c	3.142±0.874	3.370±0.799	3.351±0.644	3.307±0.689	3.337±0.748	0.66	0.6224	ns
	F	1.71	0.28	2.82	1.08	0.97			
	p	0.1944	0.7565	0.0630	0.3415	0.3820			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
체험후행동	스포츠형 ^a	3.960±0.775	3.587±0.592	3.608±0.717	3.314±0.656	3.206±0.629	4.16	0.0034**	a<b<d<e
	레저형 ^b	3.280±0.559	3.593±0.677	3.416±0.824	3.274±0.772	3.350±0.538	0.89	0.4693	ns
	관광형 ^c	3.308±0.867	3.494±0.706	3.528±0.589	3.488±0.655	3.533±0.664	0.61	0.6535	ns
	F	3.25	0.34	0.67	1.90	3.44			
	p	0.0492*	0.7098	0.5133	0.1526	0.0345*			
	Duncan	a>c,b	ns	ns	ns	c>b>a			
	스포츠형 ^a	3.600±0.935	3.747±0.677	3.677±0.746	3.479±0.676	3.381±0.662	1.25	0.2943	ns
	레저형 ^b	3.160±0.639	3.717±0.753	3.542±0.788	3.512±0.751	3.458±0.711	0.81	0.5223	ns
	관광형 ^c	3.383±0.825	3.662±0.744	3.530±0.667	3.579±0.684	3.626±0.694	0.96	0.4282	ns
	F	0.59	0.17	0.44	0.31	1.79			
	p	0.5590	0.8438	0.6455	0.7326	0.1699			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

3) 결혼여부에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-22>에서와 같이 매력속성에 대하여 결혼여부별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 사회·문화 매력에서는 기혼에서 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형으로 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 결혼여부간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.



<표 4-22> 결혼여부에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	기혼	미혼	t-test	p
자연적 환경매력	스포츠형 ^a	3.725±0.660	3.672±0.586	0.48	0.6320
	레저형 ^b	3.676±0.773	3.735±0.566	-0.51	0.6106
	관광형 ^c	3.860±0.635	3.795±0.638	1.02	0.3102
	F	3.00	0.89		
	p	0.0510	0.4137		
인공적 환경매력	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.239±0.815	3.136±0.871	0.70	0.4845
	레저형 ^b	3.136±0.801	3.433±0.687	-2.25	0.0262*
	관광형 ^c	3.290±0.658	3.321±0.675	-0.46	0.6476
	F	1.50	2.49		
매력 속성	p	0.2253	0.0852		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.362±0.908	3.384±0.946	-0.14	0.8896
	레저형 ^b	3.298±0.797	3.315±0.680	-0.13	0.8984
	관광형 ^c	3.532±0.755	3.481±0.760	0.66	0.5100
사회· 문화 매력	F	3.46	0.99		
	p	0.0324*	0.3747		
	Duncan	c>a>b	ns		
	스포츠형 ^a	3.292±0.902	3.288±0.929	0.03	0.97970
	레저형 ^b	3.174±0.890	3.278±0.730	-0.72	.4725
접근 편리성	관광형 ^c	3.366±0.738	3.439±0.681	-1.00	0.3175
	F	1.19	1.38		
	p	0.1490	0.2525		
	Duncan	ns	ns		

<표 4-23>에서와 같이 선택속성에 대하여 결혼여부별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서 기혼에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.001$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

부대시설, 먹거리, 해양스포츠 질에서 기혼에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 부대시설, 먹거리, 해양스포츠 질 모두 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 결혼여부간의 차이를 살펴본 결과, 부대시설에서 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

해양스포츠 질에서 스포츠형과 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

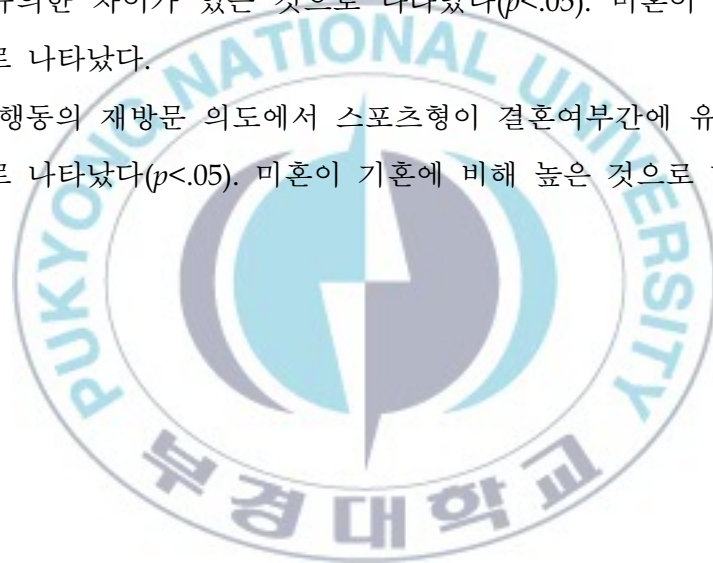
<표 4-23> 결혼여부에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	기혼	미혼	t-test	p
매력성	스포츠형 ^a	3.442±0.806	3.620±0.659	-1.36	0.1759
	레저형 ^b	3.464±0.803	3.519±0.516	-0.49	0.6238
	관광형 ^c	3.737±0.655	3.649±0.682	1.31	0.1900
	F	7.88	0.81		
	p	0.0004***	0.4447		
	Duncan	c>b,a	ns		
접근성	스포츠형 ^a	3.398±0.835	3.424±0.698	-0.19	0.8504
	레저형 ^b	3.188±0.887	3.227±0.659	-0.29	0.7696
	관광형 ^c	3.355±0.706	3.414±0.670	-0.84	0.4012
	F	1.87	1.71		
	p	0.1551	0.1836		
	Duncan	ns	ns		
부대시설	스포츠형 ^a	3.268±0.896	3.506±0.774	-1.60	0.1112
	레저형 ^b	3.153±0.854	3.454±0.628	-2.23	0.0272*
	관광형 ^c	3.397±0.764	3.435±0.719	-0.50	0.6188
	F	3.21	0.21		
	p	0.0414*	0.8121		
	Duncan	c>a>b	ns		
선택속성	스포츠형 ^a	3.398±0.807	3.483±0.729	-0.63	0.5327
	레저형 ^b	3.282±0.803	3.366±0.760	-0.61	0.5432
	관광형 ^c	3.507±0.697	3.457±0.712	0.71	0.4801
	F	3.18	0.42		
	p	0.0426*	0.6554		
	Duncan	c>a>b	ns		
먹거리	스포츠형 ^a	3.187±0.872	3.233±0.655	-0.35	0.7297
	레저형 ^b	3.071±0.853	3.213±0.825	-0.97	0.3329
	관광형 ^c	3.104±0.763	3.104±0.686	-0.01	0.9953
	F	0.44	0.92		
	p	0.6465	0.3993		
	Duncan	ns	ns		
쇼핑시설	스포츠형 ^a	3.110±0.821	3.506±0.654	-2.99	0.0033**
	레저형 ^b	3.025±0.841	3.392±0.690	-2.68	0.0083**
	관광형 ^c	3.271±0.842	3.243±0.779	0.34	0.7312
	F	3.23	2.93		
	p	0.0406*	0.0549		
	Duncan	c>a>b	ns		
해양스포츠질	스포츠형 ^a	3.110±0.821	3.506±0.654	-2.99	0.0033**
	레저형 ^b	3.025±0.841	3.392±0.690	-2.68	0.0083**
	관광형 ^c	3.271±0.842	3.243±0.779	0.34	0.7312
	F	3.23	2.93		
	p	0.0406*	0.0549		
	Duncan	c>a>b	ns		

<표 4-24>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 결혼여부별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 서비스 편의성에서는 기혼에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 결혼여부간의 차이를 살펴본 결과, 서비스 편의성에서 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 스포츠형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.



<표 4-24> 결혼여부에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양 관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	기혼	미혼	t-test	p		
해양 관광 활성화	서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.419±0.902	3.534±0.730	-0.79	0.4328	
		레저형 ^b	3.135±0.887	3.440±0.752	-2.09	0.0385*	
		관광형 ^c	3.426±0.790	3.373±0.813	0.67	0.5060	
		F	4.16	0.92			
		p	0.0163*	0.4009			
	환경 편의성	Duncan	c,a>b	ns			
		스포츠형 ^a	3.518±0.726	3.492±0.607	0.22	0.8267	
		레저형 ^b	3.424±0.728	3.449±0.686	-0.21	0.8369	
		관광형 ^c	3.608±0.656	3.566±0.655	0.63	0.5260	
		F	2.52	0.75			
	활성화 정책	p	0.0821	0.4744			
		Duncan	ns	ns			
		스포츠형 ^a	3.375±0.767	3.407±0.643	-0.26	0.7987	
		레저형 ^b	3.184±0.722	3.226±0.751	-0.33	0.7403	
		관광형 ^c	3.384±0.692	3.400±0.687	-0.23	0.8175	
	만족도	만족도	F	2.66	1.39		
			p	0.0713	0.2502		
			Duncan	ns	ns		
스포츠형 ^a			3.223±0.735	3.424±0.653	-1.63	0.1047	
레저형 ^b			3.167±0.742	3.304±0.678	-1.09	0.2760	
재방문 의도		관광형 ^c	3.340±0.732	3.339±0.722	0.01	0.9932	
		F	2.11	0.47			
		p	0.1229	0.6283			
		Duncan	ns	ns			
		스포츠형 ^a	3.366±0.727	3.627±0.631	-2.16	0.0324*	
체험 후 행동		구전 의도	레저형 ^b	3.306±0.768	3.530±0.639	-1.78	0.0760
			관광형 ^c	3.491±0.663	3.513±0.674	-0.32	0.7520
	F		2.70	0.66			
	p		0.0686	0.5202			
	Duncan		ns	ns			
	구전 의도	스포츠형 ^a	3.513±0.727	3.641±0.719	-1.00	0.3171	
		레저형 ^b	3.506±0.784	3.596±0.698	-0.69	0.4905	
		관광형 ^c	3.596±0.700	3.566±0.712	0.43	0.6671	
	F	0.73	0.24				
	p	0.4835	0.7860				
	Duncan	ns	ns				

4) 해양관광 동반자에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-25>에서와 같이 매력속성에 대하여 해양관광 동반자별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 가족/친지/친구에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관광 동반자간의 차이를 살펴본 결과, 매력속성의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 해양관광 동반자간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>0.5$).



<표 4-25> 해양관광 동반자에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	배우자/ 연인 ^a	동호회 회원/ 직장 동료 ^b	가족/친 지/친구 ^c	혼자 ^d	F	p	Duncan
자연적 환경 매 력	스포츠형 ^a	3.789±0.669	3.823±0.628	3.618±0.596	3.727±0.731	0.92	0.4312	ns
	레저형 ^b	4.016±0.594	3.730±0.676	3.618±0.695	3.655±0.823	1.88	0.1363	ns
	관광형 ^c	3.882±0.617	3.958±0.629	3.793±0.643	3.730±0.632	1.94	0.1219	ns
	F	0.69	1.32	3.20	0.07			
	p	0.5054	0.2706	0.021*	0.9347			
	Duncan	ns	ns	ab	ns			
인공적 환경 매 력	스포츠형 ^a	3.242±0.878	3.200±1.005	3.206±0.753	3.000±0.872	0.22	0.8840	ns
	레저형 ^b	3.371±0.754	3.295±0.792	3.231±0.792	3.129±0.673	0.33	0.8068	ns
	관광형 ^c	3.327±0.681	3.417±0.693	3.229±0.645	3.362±0.637	1.85	0.1374	ns
	F	0.17	0.91	0.03	1.58			
	p	0.8472	0.4045	0.9681	0.2138			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
매 력 속 성	스포츠형 ^a	3.491±1.119	3.366±0.998	3.343±0.878	3.364±0.674	0.13	0.9441	ns
	레저형 ^b	3.381±0.755	3.540±0.671	3.237±0.757	3.238±0.821	1.02	0.3864	ns
	관광형 ^c	3.596±0.715	3.651±0.709	3.464±0.791	3.340±0.714	2.40	0.0669	ns
	F	0.67	1.54	2.51	0.13			
	p	0.5145	0.2189	0.0827	0.8826			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
사· 회· 문· 화 매 력	스포츠형 ^a	3.316±0.749	3.282±1.056	3.286±0.913	3.295±0.828	0.01	0.9993	ns
	레저형 ^b	3.357±0.785	3.274±0.817	3.133±0.848	3.393±0.830	0.72	0.5397	ns
	관광형 ^c	3.453±0.747	3.494±0.647	3.326±0.718	3.388±0.778	1.35	0.2562	ns
	F	0.33	1.21	1.79	0.07			
	p	0.7164	0.3005	0.1680	0.9370			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
접 근 편 리 성	스포츠형 ^a	3.316±0.749	3.282±1.056	3.286±0.913	3.295±0.828	0.01	0.9993	ns
	레저형 ^b	3.357±0.785	3.274±0.817	3.133±0.848	3.393±0.830	0.72	0.5397	ns
	관광형 ^c	3.453±0.747	3.494±0.647	3.326±0.718	3.388±0.778	1.35	0.2562	ns
	F	0.33	1.21	1.79	0.07			
	p	0.7164	0.3005	0.1680	0.9370			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			

<표 4-26>에서와 같이 선택속성에 대하여 해양관광 동반자별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 가족/친지/가족에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

쇼핑시설에서는 가족/친지/가족에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 관광형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관광 동반자간의 차이를 살펴본 결과, 매력성과 해양스포츠 질에서 관광형이 해양관광 동반자간의 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 매력성의 관광형에서는 동호회 회원/직장 동료의 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인으로 나타났으며, 그 다음은 가족/친지/친구, 혼자가 낮게 나타났다.

해양스포츠 질에서 관광형은 혼자가 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인, 동호회 회원/직장 동료로 나타났으며, 그 다음은 가족/친지/친구가 낮게 나타났다.

<표 4-26> 해양관광 동반자에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	배우자/연인 ^a	동호회 회원/직장 동료 ^b	가족/친지/친구 ^c	혼자 ^d	F	p	Duncan
매력성	스포츠형 ^a	3.495±0.967	3.613±0.685	3.490±0.716	3.527±0.744	0.20	0.8953	ns
	레저형 ^b	3.638±0.763	3.610±0.703	3.405±0.648	3.543±0.920	0.94	0.4232	ns
	관광형 ^c	3.753±0.657	3.867±0.604	3.644±0.707	3.604±0.540	2.77	0.0414*	b>a>c,d
	F	1.05	2.56	3.94	0.09			
	p	0.3529	0.0808	0.0202*	0.9146			
	Duncan	ns	ns	a>b	ns			
접근성	스포츠형 ^a	3.447±0.664	3.290±0.866	3.449±0.777	3.432±0.708	0.32	0.8113	ns
	레저형 ^b	3.250±0.833	3.321±0.554	3.166±0.825	3.179±0.997	0.24	0.8713	ns
	관광형 ^c	3.441±0.645	3.417±0.724	3.319±0.713	3.436±0.631	0.93	0.4243	ns
	F	0.69	0.39	2.72	0.71			
	p	0.5011	0.6750	0.0670	0.4962			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
부대시설	스포츠형 ^a	3.167±1.011	3.328±0.761	3.432±0.849	3.515±0.815	0.61	0.6069	ns
	레저형 ^b	3.214±0.713	3.222±0.782	3.271±0.814	3.417±0.781	0.22	0.8823	ns
	관광형 ^c	3.424±0.769	3.397±0.702	3.383±0.757	3.532±0.756	0.52	0.6681	ns
	F	1.16	0.51	0.89	0.12			
	p	0.3177	0.6024	0.4096	0.8856			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
먹거리	스포츠형 ^a	3.461±0.902	3.315±0.758	3.500±0.721	3.341±0.924	0.47	0.7027	ns
	레저형 ^b	3.155±0.727	3.417±0.823	3.325±0.791	3.339±0.818	0.41	0.7435	ns
	관광형 ^c	3.550±0.678	3.476±0.698	3.477±0.733	3.457±0.622	0.27	0.8447	ns
	F	2.52	0.56	1.45	0.22			
	p	0.0849	0.5744	0.2358	0.8017			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
쇼핑시설	스포츠형 ^a	3.053±0.810	3.105±0.939	3.315±0.722	3.091±0.516	0.95	0.4176	ns
	레저형 ^b	2.905±0.906	3.214±0.878	3.154±0.830	3.161±0.794	0.59	0.6207	ns
	관광형 ^c	3.206±0.671	3.131±0.728	3.036±0.777	3.170±0.664	1.30	0.2751	ns
	F	1.54	0.12	3.44	0.06			
	p	0.2183	0.8832	0.0333*	0.9394			
	Duncan	ns	ns	a>b>c	ns			
해양스포츠질	스포츠형 ^a	2.921±0.877	3.274±0.762	3.362±0.711	3.515±0.886	2.01	0.1164	ns
	레저형 ^b	3.135±0.912	3.286±0.803	3.153±0.801	3.131±0.708	0.18	0.9104	ns
	관광형 ^c	3.367±0.823	3.310±0.810	3.154±0.825	3.457±0.761	2.68	0.0465	d>a,b>c
	F	2.43	0.03	1.91	1.11			
	p	0.0926	0.9753	0.1503	0.3369			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			

<표 4-27>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 동반자별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 모든 하위요인에서 해양관광 동반자별로 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관광 동반자간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 해양관광 동반자간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).



<표 4-27> 해양관광 동반자에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	배우자/ 연인 ^a	동호회회 원/ 직장 동료 ^b	가족/친 지/ 친구 ^c	혼자 ^d	F	p	Duncan	
서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.461±0.966	3.452±0.891	3.489±0.752	3.432±0.962	0.03	0.9945	ns	
	레저형 ^b	3.310±0.642	3.357±0.864	3.196±0.901	3.463±0.832	0.33	0.8047	ns	
	관광형 ^c	3.500±0.764	3.363±0.782	3.374±0.812	3.432±0.962	0.66	0.5774	ns	
	F	0.50	0.14	2.58	0.08				
	p	0.6056	0.8665	0.0812	0.9197				
	Duncan	ns	ns	ns	ns				
해양 관광 활성화	스포츠형 ^a	3.539±0.822	3.427±0.725	3.533±0.609	3.500±0.698	0.19	0.9034	ns	
	레저형 ^b	3.524±0.570	3.571±0.648	3.377±0.742	3.543±0.624	0.55	0.6480	ns	
	관광형 ^c	3.621±0.592	3.682±0.598	3.558±0.707	3.500±0.698	0.85	0.4668	ns	
	F	0.28	1.84	2.04	0.16				
	p	0.7574	0.1622	0.1312	0.8550				
	Duncan	ns	ns	ns	ns				
활성화 정책	스포츠형 ^a	3.505±0.865	3.323±0.719	3.377±0.658	3.455±0.795	0.29	0.8308	ns	
	레저형 ^b	3.181±0.660	3.362±0.797	3.190±0.748	3.413±0.644	0.56	0.6403	ns	
	관광형 ^c	3.459±0.646	3.398±0.652	3.353±0.732	3.455±0.795	0.50	0.6802	ns	
	F	1.56	0.14	1.76	1.81				
	p	0.2140	0.8712	0.1734	0.1709				
	Duncan	ns	ns	ns	ns				
만족 도	스포츠형 ^a	3.211±0.918	3.258±0.684	3.348±0.660	3.436±0.668	0.36	0.7812	ns	
	레저형 ^b	3.248±0.510	3.200±0.832	3.198±0.739	3.396±0.673	0.18	0.9125	ns	
	관광형 ^c	3.327±0.653	3.417±0.737	3.300±0.765	3.436±0.668	0.61	0.6067	ns	
	F	0.29	1.01	0.87	0.06				
	p	0.7464	0.3676	0.4190	0.9422				
	Duncan	ns	ns	ns	ns				
체험 후 행 동	재방문 의도	스포츠형 ^a	3.411±0.979	3.381±0.678	3.536±0.623	3.582±0.642	0.50	0.6853	ns
		레저형 ^b	3.314±0.553	3.467±0.762	3.354±0.753	3.557±0.636	0.72	0.5421	ns
		관광형 ^c	3.499±0.685	3.588±0.700	3.449±0.651	3.582±0.642	1.01	0.3904	ns
		F	0.60	1.06	1.40	0.06			
		p	0.5509	0.3503	0.2476	0.9389			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
	구전의 도	스포츠형 ^a	3.674±0.927	3.510±0.685	3.562±0.701	3.618±0.648	0.22	0.8847	ns
		레저형 ^b	3.505±0.755	3.610±0.791	3.504±0.741	3.591±0.634	0.39	0.7623	ns
		관광형 ^c	3.569±0.701	3.695±0.802	3.546±0.677	3.618±0.648	0.92	0.4333	ns
		F	0.26	0.67	0.16	0.18			
		p	0.7708	0.5149	0.8558	0.8331			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			

5) 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-28>에서와 같이 매력속성에 대하여 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 사무직과 전문직에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 사무직에서 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 전문직에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

사회·문화 매력에서는 자영업($p<.05$)과 전문직($p<.01$)에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 자영업에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 전문직에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

접근 편리성에서는 사무직에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 직업간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서 관광형이 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 전문직, 사무직이 높게 나타났으며, 다음은 기타, 자영업으로 나타났으며, 그 다음은 학생이 낮게 나타났다.

<표 4-28> 직업에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	사무직 ^a	자영업 ^b	학생 ^c	전문직 ^d	기타 ^e	F	p	Duncan
자연·환경·관광 매력	스포츠형	3.590±0.568	3.667±0.635	3.702±0.676	3.917±0.593	3.544±0.668	1.50	0.2067	ns
	레저형 ^b	3.734±0.683	3.744±0.827	3.611±0.624	3.542±0.753	3.878±0.644	0.96	0.4321	ns
	관광형	3.905±0.621	3.760±0.618	3.611±0.713	3.922±0.608	3.806±0.616	2.99	0.0186*	da>e bc
	F	4.26	0.15	0.18	4.54	1.39			
	p	0.0152*	0.8582	0.8340	0.0122*	0.2535			
	Duncan	c>b>a	ns	ns	c>a>b	ns			
	스포츠형	3.297±0.709	2.970±0.956	3.071±1.010	3.406±0.728	3.013±0.787	1.34	0.2598	ns
	레저형 ^b	3.081±0.695	3.169±0.621	3.610±0.637	3.306±0.919	3.246±0.811	1.83	0.1259	ns
	관광형	3.299±0.632	3.246±0.684	3.291±0.681	3.325±0.746	3.339±0.557	0.18	0.9495	ns
	F	2.08	1.04	2.90	0.16	1.33			
인공·문화·사회·도시 매력	스포츠형	3.524±0.755	3.050±0.900	3.226±1.130	3.667±0.785	3.089±0.996	2.28	0.0645	ns
	레저형 ^b	3.298±0.689	3.205±0.727	3.429±0.692	3.198±0.785	3.397±0.895	0.45	0.7692	ns
	관광형	3.448±0.766	3.596±0.789	3.374±0.779	3.656±0.720	3.510±0.694	1.83	0.1213	ns
	F	1.05	4.02	0.39	4.89	1.56			
	p	0.3623	0.0213*	0.6783	0.0087**	0.2164			
	Duncan	ns	c>b>a	ns	a>c>b	ns			
	스포츠형	3.429±0.824	3.263±0.825	3.232±1.138	3.297±0.768	3.100±1.085	0.39	0.8147	ns
	레저형 ^b	3.106±0.797	3.462±0.796	3.238±0.722	3.281±0.911	3.183±0.907	0.55	0.7026	ns
	관광형	3.402±0.702	3.340±0.750	3.504±0.652	3.349±0.746	3.378±0.759	0.52	0.7179	ns
	F	3.14	0.26	1.43	0.11	0.80			
접근·편리성	p	0.0452*	0.7704	0.2450	0.8917	0.4506			
	Duncan	a>c>b	ns	ns	ns	ns			

<표 4-29>에서와 같이 선택속성에 대하여 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 사무직에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 직업간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 레저(놀이)형이 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 학생, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 사무직으로 나타났으며, 그 다음은 자영업, 기타가 낮게 나타났다.



<표 4-29> 직업에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	사무직	자영업	학생	전문직 ¹	기타	F	p	Duncan
매 력 성	스포츠형 ^a	3474±0.715	3380±0.851	3579±0.739	3700±0.637	3347±0.893	0.92	0.4549	ns
	레저형 ^b	3481±0.722	3354±0.841	3533±0.567	3450±0.759	3562±0.667	0.23	0.9214	ns
	관광형	3761±0.677	3679±0.598	3593±0.747	3746±0.627	3612±0.673	1.04	0.3841	ns
	F	0.45	2.13	0.05	2.46	0.80			
	p	0.0115*	0.1242	0.9478	0.0891	0.4511			
	Duncan	c>b>a	ns	ns	ns	ns			
접 근 성	스포츠형	3386±0.657	3263±0.737	3536±0.810	3531±0.800	3167±0.939	0.94	0.4421	ns
	레저형	3101±0.800	3327±0.664	3357±0.584	3234±0.868	3163±0.959	0.48	0.7506	ns
	관광형	3352±0.709	3352±0.685	3553±0.713	3380±0.662	3270±0.677	1.28	0.2766	ns
	F	2.43	0.13	0.60	1.31	0.19			
	p	0.0900	0.8811	0.5532	0.2741	0.8276			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
부 대 사 설	스포츠형	3138±0.657	3208±0.960	3655±0.810	3547±0.890	3257±0.940	2.10	0.0849	ns
	레저형	3209±0.731	3231±0.994	3437±0.668	3344±0.875	3173±0.771	0.48	0.7529	ns
	관광형	3372±0.732	3355±0.833	3602±0.710	3455±0.789	3296±0.619	1.51	0.1990	ns
	F	2.04	0.26	0.58	0.48	0.25			
	p	0.1326	0.7686	0.5628	0.6166	0.7821			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
선 택 속 성	스포츠형	3450±0.664	3138±0.833	3527±0.870	3586±0.712	3317±0.821	1.25	0.2926	ns
	레저형	3330±0.779	3231±0.881	3286±0.930	3453±0.658	3183±0.795	0.49	0.7543	ns
	관광형	3452±0.760	3533±0.678	3408±0.761	3570±0.614	3495±0.630	0.68	0.6036	ns
	F	0.50	2.56	0.52	0.46	1.69			
	p	0.6095	0.0825	0.5981	0.6317	0.1914			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
먹 거 리	스포츠형	3279±0.785	2950±0.972	3411±0.718	3188±0.716	3050±0.676	1.27	0.2867	ns
	레저형	3005±0.873	2865±0.795	3476±0.612	3391±0.861	2865±0.813	3.05	0.0193*	c>d>a>b>e
	관광형	3028±0.747	3205±0.751	3162±0.654	3143±0.740	3082±0.764	0.88	0.4753	ns
	F	1.63	1.41	2.35	1.28	0.70			
	p	0.1978	0.2500	0.1007	0.2820	0.5004			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
쇼 핑 시 설	스포츠형	3324±0.700	2958±0.878	3506±0.594	3391±0.837	3033±0.829	2.10	0.0843	ns
	레저형	3046±0.756	3026±1.011	3563±0.600	3125±0.808	3192±0.866	1.71	0.1517	ns
	관광형	3224±0.806	3172±0.808	3380±0.870	3375±0.859	3133±0.722	1.33	0.2577	ns
	F	1.42	0.54	0.55	1.16	0.20			
	p	0.2435	0.5886	0.5762	0.3160	0.8224			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
해 양 스 포 츠 질	스포츠형	3324±0.700	2958±0.878	3506±0.594	3391±0.837	3033±0.829	2.10	0.0843	ns
	레저형	3046±0.756	3026±1.011	3563±0.600	3125±0.808	3192±0.866	1.71	0.1517	ns
	관광형	3224±0.806	3172±0.808	3380±0.870	3375±0.859	3133±0.722	1.33	0.2577	ns
	F	1.42	0.54	0.55	1.16	0.20			
	p	0.2435	0.5886	0.5762	0.3160	0.8224			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-30>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 서비스 편의성에서는 전문직에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)가 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 사무직에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 직업간의 차이를 살펴본 결과, 만족도에서 레저(놀이)형이 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 자영업, 사무직, 기타가 낮게 나타났다.

체험 후 행동에서는 재방문 의도에서 스포츠형이 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직, 사무직으로 나타났으며, 그 다음은 기타, 자영업이 낮게 나타났다.

<표 4-30> 직업에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	사무직 ^a	자영업 ^b	학생 ^c	전문직 ^d	기타 ^e	F	p	Duncan
서비스 편의성	스포츠형	3400±0.750	3363±1.011	3580±0.697	3664±0.827	3167±0.929	1.22	0.3040	ns
	레저형	3217±0.870	3269±0.927	3643±0.620	3133±0.842	3163±0.903	1.40	0.2390	ns
	관광형	3381±0.771	3381±0.819	3531±0.921	3490±0.809	3219±0.661	1.34	0.2550	ns
	F	0.97	0.09	0.15	3.60	0.05			
	p	0.3824	0.9165	0.8997	0.0296*	0.9469			
	Duncan	ns	ns	ns	a>c>b	ns			
	스포츠형	3529±0.627	3275±0.683	3536±0.626	3734±0.713	3217±0.640	2.32	0.0603	ns
	레저형	3399±0.771	3385±0.463	3607±0.744	3383±0.780	3442±0.593	0.39	0.8136	ns
	관광형	3642±0.622	3516±0.647	3478±0.813	3698±0.659	3469±0.519	1.88	0.1131	ns
	F	2.63	1.17	0.23	2.76	1.19			
해양관광 활성화	스포츠형	3531±0.665	3310±0.791	3350±0.740	3413±0.618	3187±0.853	0.74	0.5663	ns
	레저형	3166±0.784	3154±0.535	3562±0.697	3113±0.787	3100±0.599	1.59	0.1812	ns
	관광형	3399±0.666	3315±0.630	3428±0.818	3450±0.696	3230±0.670	0.67	0.6133	ns
	F	3.15	0.33	0.45	2.84	0.67			
	p	0.0448*	0.7226	0.6380	0.0612	0.5130			
	Duncan	a>c>b	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형	3379±0.726	3020±0.897	3421±0.715	3344±0.606	3200±0.721	1.35	0.2545	ns
	레저형	3119±0.662	3123±0.705	3638±0.731	3263±0.688	3062±0.769	2.52	0.0441*	c>d>b>a>e
	관광형	3379±0.726	3256±0.716	3456±0.865	3296±0.701	3265±0.622	0.90	0.4654	ns
	F	2.78	0.79	0.51	0.12	0.76			
만족도	스포츠형	3491±0.674	3140±0.636	3771±0.738	3525±0.662	3307±0.632	2.85	0.0265*	c>d>a>e>b
	레저형	3289±0.772	3200±0.678	3733±0.664	3431±0.668	3354±0.712	1.70	0.1548	ns
	관광형	3546±0.662	3436±0.654	3456±0.791	3527±0.620	3416±0.637	0.62	0.6450	ns
	F	2.55	1.89	2.09	0.28	0.19			
	p	0.0805	0.1532	0.1293	0.7553	0.8290			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형	3680±0.593	3220±0.794	3671±0.871	3688±0.611	3453±0.758	1.71	0.1510	ns
	레저형	3485±0.722	3338±0.954	3905±0.714	3419±0.747	3600±0.669	1.83	0.1261	ns
	관광형	3633±0.699	3452±0.632	3667±0.779	3604±0.702	3465±0.703	1.29	0.2725	ns
	F	1.04	0.82	0.75	1.02	0.36			
체험후 행동의 전도	스포츠형	3680±0.593	3220±0.794	3671±0.871	3688±0.611	3453±0.758	1.71	0.1510	ns
	레저형	3485±0.722	3338±0.954	3905±0.714	3419±0.747	3600±0.669	1.83	0.1261	ns
	관광형	3633±0.699	3452±0.632	3667±0.779	3604±0.702	3465±0.703	1.29	0.2725	ns
	F	1.04	0.82	0.75	1.02	0.36			
	p	0.3564	0.4417	0.4750	0.3613	0.7017			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

6) 학력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-31>에서와 같이 매력속성에 대하여 학력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 사회·문화 매력에서는 중·고교 졸업에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 사회·문화 매력에서 스포츠형이 학력간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 전문대학 졸업, 대학원 졸업 이상이 높게 나타났으며, 다음은 4년제 대학교 졸업으로 나타났으며, 그 다음은 중·고교 졸업이 낮게 나타났다.

<표 4-31> 학력에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	중·고교 졸업 ^a	전문대학 졸업 ^b	4년제대학교 졸업 ^c	대학원 졸업이상 ^d	F	p	Duncan
자연적환경매력	스포츠형 ^a	3.577±0.623	3.673±0.436	3.722±0.715	3.963±0.601	1.63	0.1869	ns
	레저형 ^b	3.624±0.750	3.696±0.694	3.762±0.674	3.577±0.732	0.45	0.7187	ns
	관광형 ^c	3.710±0.695	3.877±0.642	3.863±0.607	3.937±0.591	1.99	0.1151	ns
	F	0.60	1.54	1.24	1.94			
	p	0.5497	0.2194	0.2921	0.1504			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
인공적환경매력	스포츠형 ^a	2.964±0.969	3.379±0.597	3.213±0.909	3.344±0.581	1.65	0.1806	ns
	레저형 ^b	3.286±0.710	3.209±0.675	3.306±0.831	2.954±0.758	0.80	0.4936	ns
	관광형 ^c	3.274±0.676	3.353±0.711	3.330±0.654	3.164±0.592	1.05	0.3716	ns
	F	2.60	0.48	0.45	1.51			
	p	0.0768	0.6208	0.6359	0.2265			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
사회·문화매력	스포츠형 ^a	2.991±1.036	3.619±0.677	3.452±0.888	3.611±0.880	3.61	0.0153*	b,d>c>a
	레저형 ^b	3.171±0.668	3.261±0.822	3.412±0.742	3.179±0.878	0.97	0.4073	ns
	관광형 ^c	3.424±0.784	3.442±0.722	3.539±0.740	3.713±0.788	1.96	0.1187	ns
	F	4.25	1.52	0.79	2.17			
	p	0.0158*	0.2226	0.4538	0.1210			
	Duncan	c>b>a	ns	ns	ns			
접근편리성	스포츠형 ^a	3.045±1.045	3.482±0.847	3.294±0.900	3.514±0.609	1.75	0.1605	ns
	레저형 ^b	3.329±0.680	3.217±0.823	3.176±0.875	3.096±1.018	0.35	0.7884	ns
	관광형 ^c	3.408±0.753	3.344±0.782	3.409±0.678	3.365±0.709	0.19	0.9029	ns
	F	2.83	0.69	2.46	1.20			
	p	0.0620	0.5020	0.0876	0.3080			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			

<표 4-32>에서와 같이 선택속성에 대하여 학력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 중·고교 졸업에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 4년제 대학교 졸업에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.



<표 4-32> 학력에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	중·고교 졸업 ^a	전문대학 졸업 ^b	4년제대 학교졸업 ^c	대학원졸 업이상 ^d	F	p	Duncan
매 력 성	스포츠형 ^a	3.303±0.711	3.600±0.703	3.600±0.786	3.689±0.730	1.72	0.1656	ns
	레저형 ^b	3.463±0.726	3.470±0.694	3.512±0.649	3.431±0.979	0.07	0.9747	ns
	관광형 ^c	3.629±0.675	3.699±0.686	3.711±0.647	3.856±0.675	1.32	0.2684	ns
	F	3.31	1.02	2.37	1.78			
	p	0.0387*	0.3629	0.0947	0.1760			
	Duncan	c>b>a	ns	ns	ns			
접 근 성	스포츠형 ^a	3.231±0.764	3.554±0.818	3.356±0.747	3.708±0.719	2.04	0.1122	ns
	레저형 ^b	3.336±0.720	3.174±0.774	3.114±0.790	3.365±1.121	0.78	0.5077	ns
	관광형 ^c	3.444±0.712	3.334±0.722	3.382±0.659	3.275±0.739	0.78	0.5043	ns
	F	1.29	1.67	3.73	1.92			
	p	0.2777	0.1926	0.0252*	0.1536			
	Duncan	ns	ns	c,a>b	ns			
부 대 시 선택 속 성	스포츠형 ^a	3.372±0.824	3.482±0.681	3.374±0.902	3.222±1.024	0.34	0.7972	ns
	레저형 ^b	3.305±0.794	3.210±0.576	3.233±0.822	3.474±0.933	0.41	0.7488	ns
	관광형 ^c	3.424±0.735	3.268±0.701	3.455±0.759	3.430±0.795	1.18	0.3170	ns
	F	0.33	1.30	1.98	0.45			
	p	0.7207	0.2765	0.1398	0.6410			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
먹 거 리	스포츠형 ^a	3.244±0.775	3.607±0.702	3.439±0.874	3.583±0.500	1.51	0.2160	ns
	레저형 ^b	3.300±0.835	3.467±0.806	3.243±0.773	3.462±0.691	0.63	0.5952	ns
	관광형 ^c	3.456±0.730	3.468±0.634	3.491±0.738	3.585±0.605	0.41	0.7469	ns
	F	1.33	0.46	2.64	0.23			
	p	0.2659	0.6332	0.0730	0.7945			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
쇼 핑 시 선택 속 성	스포츠형 ^a	3.115±0.666	3.295±0.782	3.228±0.938	3.222±0.568	0.31	0.8207	ns
	레저형 ^b	3.129±0.662	3.304±0.953	3.033±0.878	3.288±0.895	0.78	0.5082	ns
	관광형 ^c	3.248±0.759	3.146±0.736	3.038±0.733	3.000±0.662	2.27	0.0798	ns
	F	0.66	0.58	1.10	1.31			
	p	0.5186	0.5624	0.3337	0.2757			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
해 양 스 포 츠 질	스포츠형 ^a	3.269±0.660	3.327±0.711	3.337±0.887	3.157±0.833	0.26	0.8549	ns
	레저형 ^b	3.338±0.771	3.420±0.897	3.027±0.769	3.000±0.782	2.23	0.0880	ns
	관광형 ^c	3.251±0.840	3.188±0.758	3.287±0.827	3.297±0.855	0.30	0.8251	ns
	F	0.16	0.93	2.89	0.71			
	p	0.8527	0.3979	0.0569	0.4971			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			

<표 4-33>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성에서는 4년제 대학교 졸업에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 4년제 대학교 졸업에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.



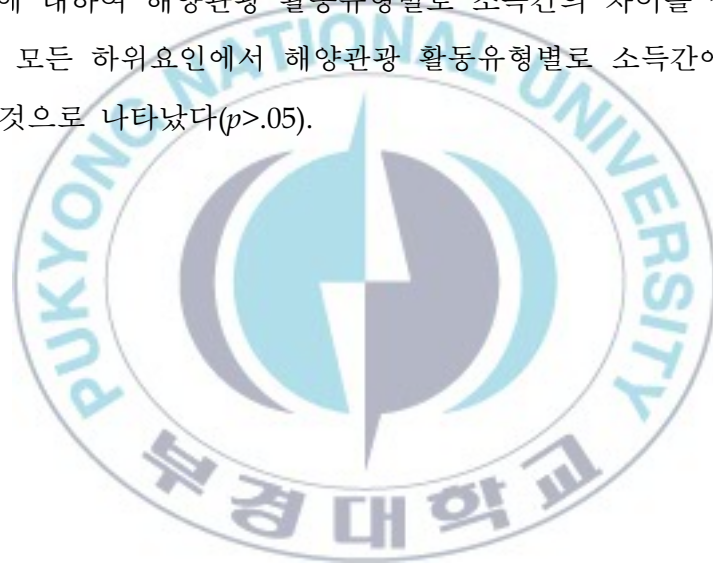
<표 4-33> 학력에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	중·고교 졸업 ^a	전문대학 졸업 ^b	4년제대 학교졸업 ^c	대학원졸 업이상 ^d	F	p	Duncan
서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.288±0.708	3.509±0.750	3.506±0.947	3.722±0.844	1.24	0.2987	ns
	레저형 ^b	3.407±0.860	3.315±0.850	3.173±0.851	3.154±0.820	0.68	0.5628	ns
	관광형 ^c	3.383±0.811	3.321±0.757	3.447±0.799	3.435±0.839	0.50	0.6795	ns
	F	0.25	0.65	3.18	1.77			
	p	0.7760	0.5218	0.0428*	0.1767			
해양관광 활성화	Duncan	ns	ns	a,c>b	ns			
	스포츠형 ^a	3.321±0.615	3.491±0.538	3.578±0.765	3.750±0.675	2.00	0.1172	ns
	레저형 ^b	3.493±0.756	3.402±0.745	3.434±0.687	3.327±0.703	0.19	0.9024	ns
	관광형 ^c	3.568±0.724	3.536±0.681	3.622±0.613	3.625±0.637	0.41	0.7472	ns
	F	1.73	0.36	2.08	1.63			
활성화 정책	p	0.1804	0.6969	0.1267	0.2025			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.154±0.654	3.564±0.744	3.507±0.727	3.333±0.644	2.52	0.0608	ns
	레저형 ^b	3.120±0.763	3.322±0.839	3.212±0.680	3.138±0.759	0.38	0.7650	ns
	관광형 ^c	3.344±0.741	3.374±0.642	3.425±0.695	3.372±0.640	0.34	0.7944	ns
만족도	F	1.74	0.95	3.10	0.65			
	p	0.1779	0.3877	0.0465*	0.5268			
	Duncan	ns	ns	a,c>b	ns			
	스포츠형 ^a	3.226±0.654	3.336±0.720	3.338±0.795	3.411±0.555	0.34	0.7963	ns
	레저형 ^b	3.309±0.669	3.330±0.707	3.124±0.761	3.292±0.641	0.81	0.4917	ns
체험후 행동	관광형 ^c	3.338±0.739	3.390±0.735	3.344±0.719	3.248±0.698	0.39	0.7630	ns
	F	0.34	0.09	2.33	0.40			
	p	0.7099	0.9119	0.0994	0.6695			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.523±0.751	3.364±0.689	3.507±0.710	3.533±0.557	0.36	0.7826	ns
재방문 의도	레저형 ^b	3.509±0.635	3.565±0.774	3.282±0.747	3.354±0.740	1.27	0.2866	ns
	관광형 ^c	3.499±0.692	3.582±0.611	3.479±0.712	3.448±0.499	0.55	0.6474	ns
	F	0.02	1.16	2.10	0.40			
	p	0.9829	0.3183	0.1237	0.6734			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
구전 의도	스포츠형 ^a	3.456±0.748	3.579±0.717	3.636±0.773	3.644±0.560	0.50	0.6813	ns
	레저형 ^b	3.703±0.845	3.678±0.657	3.388±0.736	3.662±0.608	1.89	0.1346	ns
	관광형 ^c	3.600±0.701	3.649±0.671	3.554±0.749	3.576±0.577	0.35	0.7869	ns
	F	1.05	0.16	1.76	0.17			
	p	0.3529	0.8536	0.1732	0.8464			
구전 의도	Duncan	ns	ns	ns	ns			

7) 소득에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-34>에서와 같이 매력속성에 대하여 소득별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 모든 하위요인에서 소득별로 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 소득간의 차이를 살펴본 결과, 매력속성의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 소득간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).



<표 4-34> 소득에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	100 만원 이하	101~200 만원	201~3005 만원	301~400 만원	401 만원 이상	F	p	Duncan
자연적 환경 매력	스포츠형 ^a	3.733±0.520	3.718±0.434	3.713±0.771	3.614±0.641	3.704±0.707	0.11	0.9778	ns
	레저형 ^b	3.518±0.705	3.747±0.660	3.686±0.643	3.860±0.774	3.679±0.733	0.62	0.6515	ns
	관광형 ^c	3.637±0.660	3.821±0.623	3.944±0.645	3.903±0.665	3.811±0.599	2.19	0.0698	ns
	F	0.62	0.39	2.33	1.32	0.81			
	p	0.5338	0.6806	0.1004	0.2707	0.4470			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
인공적 환경 매력	스포츠형 ^a	2.968±1.066	3.538±0.616	3.214±0.850	3.295±0.402	3.000±0.917	2.11	0.0841	ns
	레저형 ^b	3.442±0.678	3.261±0.692	3.192±0.842	3.337±0.914	3.157±0.767	0.54	0.7069	ns
	관광형 ^c	3.308±0.763	3.353±0.668	3.383±0.611	3.348±0.689	3.165±0.632	1.86	0.1160	ns
	F	2.03	1.31	1.14	0.04	0.68			
	p	0.1374	0.2733	0.3213	0.9583	0.5096			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
매력 속성 사회·문화 매력	스포츠형 ^a	3.187±1.080	3.462±0.680	3.552±0.965	3.456±0.911	3.226±0.936	0.82	0.5155	ns
	레저형 ^b	3.211±0.787	3.121±0.772	3.205±0.806	3.509±0.804	3.460±0.633	1.50	0.2047	ns
	관광형 ^c	3.347±0.788	3.470±0.809	3.542±0.633	3.682±0.785	3.504±0.768	1.54	0.1895	ns
	F	0.35	2.54	2.28	0.74	1.61			
	p	0.7079	0.0820	0.1061	0.4780	0.2027			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
접근 편리 성	스포츠형 ^a	3.180±1.110	3.452±0.843	3.259±0.927	3.579±0.692	3.097±0.882	1.14	0.3427	ns
	레저형 ^b	3.224±0.790	3.083±0.828	3.337±0.919	3.553±0.852	3.083±0.762	1.41	0.2326	ns
	관광형 ^c	3.375±0.704	3.452±0.732	3.357±0.710	3.588±0.743	3.273±0.690	2.28	0.0596	ns
	F	0.52	2.93	0.17	0.02	1.40			
	p	0.5951	0.0562	0.8432	0.9836	0.2482			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-35>에서와 같이 선택속성에 대하여 소득별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 101~200만원과 301~400만원에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 101~200만원에서 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 301~400만원에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 201~300만원에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 소득간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 스포츠형이 소득간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 301~400만원, 100만원 이하가 높게 나타났으며, 다음은 101~200만원, 201~300만원으로 나타났으며, 그 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났다.

<표 4-35> 소득에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	100만원 이하 ^a	101~200만원 ^b	201~300만원 ^c	301~400만원 ^d	401만원 이상 ^e	F	p	Duncan
매 력 성	스포츠형 ^a	3392±0.749	3592±0.573	3634±0.793	3421±0.766	3529±0.830	0.49	0.7407	ns
	레저형 ^b	3411±0.847	3382±0.594	3431±0.624	3516±0.722	3619±0.760	0.65	0.6259	ns
	관광형 ^c	3516±0.680	3729±0.681	3765±0.583	3846±0.702	3644±0.674	2.24	0.0635	ns
	F	0.30	3.57	2.93	3.41	0.31			
	p	0.7448	0.0306*	0.0564	0.0370*	0.7322			
	Duncan	ns	c>a>b	ns	c>b>a	ns			
접 근 성	스포츠형 ^a	3510±0.840	3346±0.755	3310±0.767	3684±0.711	3306±0.774	1.01	0.4072	ns
	레저형 ^b	3145±0.851	3250±0.778	2875±0.798	3447±0.823	3286±0.770	1.72	0.1491	ns
	관광형 ^c	3425±0.617	3411±0.775	3765±0.583	3565±0.756	3233±0.638	2.65	0.0331	ns
	F	1.46	0.54	5.12	0.46	0.19			
	p	0.2368	0.5834	0.0071**	0.6322	0.8303			
	Duncan	ns	ns	c,a>b	ns	ns			
부 대 시 선택 속 성	스포츠형 ^a	3520±0.778	3468±0.754	3494±0.810	3132±0.810	3220±1.012	1.06	0.3814	ns
	레저형 ^b	3430±0.692	3303±0.623	3128±0.852	3456±0.923	3175±0.835	0.84	0.5016	ns
	관광형 ^c	3523±0.668	3425±0.785	3405±0.664	3474±0.813	3322±0.777	0.83	0.5082	ns
	F	0.13	0.43	1.96	1.28	0.56			
	p	0.8774	0.6504	0.1442	0.2816	0.5699			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
머 거 리	스포츠형 ^a	3570±0.809	3308±0.597	3509±0.867	3579±0.702	3282±0.816	0.90	0.4650	ns
	레저형 ^b	3289±0.742	3295±0.876	3317±0.865	3447±0.860	3280±0.663	0.16	0.9569	ns
	관광형 ^c	3350±0.746	3527±0.675	3482±0.695	3642±0.703	3441±0.704	1.48	0.2075	ns
	F	0.93	1.82	0.56	0.52	1.14			
	p	0.3989	0.1649	0.5749	0.5936	0.3220			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
쇼 핑 시 선택	스포츠형 ^a	3420±0.652	3202±0.596	3129±0.905	3553±0.710	2908±0.828	2.81	0.0285*	d>a>b>c>e
	레저형 ^b	3368±0.714	3144±0.829	2779±0.906	3197±0.911	3185±0.806	1.62	0.1738	ns
	관광형 ^c	3105±0.808	3207±0.741	3091±0.665	3050±0.815	3063±0.712	0.64	0.6336	ns
	F	1.80	0.09	1.95	2.80	1.25			
	p	0.1710	0.9128	0.1460	0.0653	0.2902			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
해 양 스 포 츠 즐	스포츠형 ^a	3433±0.464	3321±0.689	3437±0.837	3289±0.876	3011±0.874	1.52	0.1995	ns
	레저형 ^b	3579±0.717	3141±0.708	3160±0.898	3325±1.058	2937±0.653	2.40	0.0532	ns
	관광형 ^c	3207±0.752	3355±0.861	3201±0.724	3362±0.889	3204±0.848	0.87	0.4809	ns
	F	2.37	0.87	1.18	0.05	1.98			
	p	0.0995	0.4223	0.3093	0.9521	0.1407			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-36>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성에서는 201~300만원에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 101~200만원에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형순으로 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.



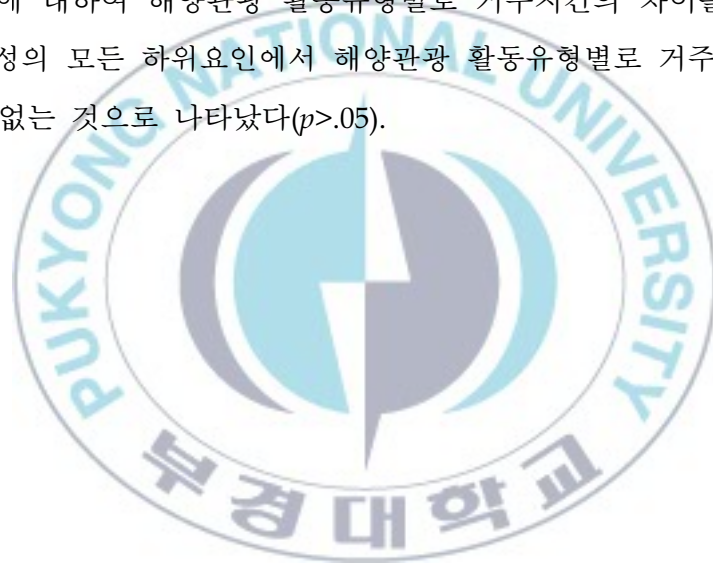
<표 4-36> 소득에 따른 해양관광 활동유형별, 성별에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	100만원 이하 ^a	101~200만원 ^b	201~300만원 ^c	301~400만원 ^d	401만원 이상 ^e	F	p	Duncan
서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.350±0.573	3.433±0.808	3.690±0.935	3.395±0.805	3.444±0.933	0.70	0.5961	ns
	레저형 ^b	3.447±0.748	3.242±0.915	3.173±0.812	3.592±0.994	3.071±0.758	1.58	0.1840	ns
	관광형 ^c	3.435±0.861	3.398±0.869	3.396±0.722	3.515±0.833	3.353±0.759	0.46	0.7673	ns
	F	0.12	0.47	3.07	0.26	2.54			
	p	0.8853	0.6253	0.0496*	0.7727	0.0818			
	Duncan	ns	ns	a>c>b	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.420±0.567	3.471±0.576	3.707±0.785	3.513±0.598	3.411±0.405	0.92	0.4551	ns
	레저형 ^b	3.526±0.740	3.258±0.833	3.481±0.600	3.645±0.879	±0.5490.752	1.06	0.3801	ns
	관광형 ^c	3.450±0.763	3.597±0.685	3.555±0.565	3.742±0.673	3.601±0.636	1.53	0.1914	ns
	F	0.13	2.87	1.01	0.82	2.08			
해양관광활성화	p	0.8815	0.0601	0.3661	0.4455	0.1282			
	Duncan								
	스포츠형 ^a	3.352±0.604	3.431±0.735	3.566±0.821	3.316±0.551	3.265±0.754	0.77	0.5477	ns
	레저형 ^b	3.295±0.790	2.958±0.814	3.223±0.628	3.516±0.885	3.190±0.571	1.93	0.1087	ns
	관광형 ^c	3.476±0.783	3.342±0.689	3.362±0.653	3.512±0.728	3.351±0.656	0.86	0.4859	ns
	F	0.50	4.15	1.78	0.52	0.99			
	p	0.6065	0.0175*	0.1721	0.5962	0.3719			
	Duncan	ns	a<c>b	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.328±0.577	3.346±0.754	3.497±0.753	3.232±0.491	3.155±0.806	0.97	0.4291	ns
	레저형 ^b	3.432±0.612	3.176±0.814	3.115±0.714	3.400±0.841	3.143±0.620	1.00	0.4098	ns
만족도	관광형 ^c	3.440±0.804	3.303±0.743	3.331±0.658	3.412±0.876	3.292±0.648	0.58	0.6744	ns
	F	0.22	0.45	2.12	0.37	1.06			
	p	0.8050	0.6380	0.1237	0.6900	0.3500			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.712±0.737	3.438±0.528	3.641±0.830	3.400±0.604	3.245±0.642	2.13	0.0807	ns
	레저형 ^b	3.579±0.680	3.327±0.729	3.538±0.724	3.453±0.876	3.243±0.666	1.12	0.3480	ns
	관광형 ^c	3.516±0.724	3.501±0.637	3.569±0.658	3.520±0.712	3.422±0.648	0.68	0.6033	ns
	F	0.62	0.90	0.17	0.22	1.69			
	p	0.5406	0.4081	0.8469	0.7997	0.1872			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
체험후행동	스포츠형 ^a	3.648±0.756	3.692±0.646	3.586±0.825	3.611±0.631	3.368±0.716	0.88	0.4785	ns
	레저형 ^b	3.737±0.727	3.473±0.748	3.446±0.660	3.884±0.844	3.410±0.739	1.86	0.1214	ns
	관광형 ^c	3.612±0.703	3.596±0.700	3.656±0.647	3.643±0.745	3.477±0.726	1.08	0.3665	ns
	F	0.21	0.74	0.97	0.88	0.34			
	p	0.8143	0.4802	0.3800	0.4194	0.7105			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

8) 거주지에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-37>에서와 같이 매력속성에 대하여 거주지별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 모든 하위요인에서 거주지별로 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 거주지간의 차이를 살펴본 결과, 매력속성의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 거주지간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).



<표 4-37> 거주지에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	권역	비권역	t-test	p
자연적 환경매력	스포츠형 ^a	3.735±0.661	3.617±0.524	0.97	0.3349
	레저형 ^b	3.691±0.689	3.736±0.756	-0.29	0.7761
	관광형 ^c	3.823±0.639	3.882±0.626	-0.81	0.4191
	F	1.98	2.56		
	p	0.1390	0.0807		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.224±0.835	3.114±0.856	0.67	0.5016
	레저형 ^b	3.301±0.749	3.017±0.838	1.66	0.1001
	관광형 ^c	3.327±0.665	3.214±0.654	1.49	0.1381
	F	0.76	0.80		
인공적 환경매력	스포츠형 ^a	3.423±0.905	3.243±0.964	1.00	0.3180
	레저형 ^b	3.330±0.730	3.181±0.851	0.89	0.3759
	관광형 ^c	3.505±0.725	3.542±0.854	-0.39	0.6973
	F	2.33	2.59		
	p	0.0984	0.0785		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.298±0.957	3.270±0.796	0.16	0.8746
	레저형 ^b	3.189±0.811	3.333±0.926	-0.77	0.4408
	관광형 ^c	3.377±0.705	3.442±0.761	-0.79	0.4286
	F	2.52	0.69		
사회·문화 매력	스포츠형 ^a	3.298±0.957	3.270±0.796	0.16	0.8746
	레저형 ^b	3.189±0.811	3.333±0.926	-0.77	0.4408
	관광형 ^c	3.377±0.705	3.442±0.761	-0.79	0.4286
	F	2.52	0.69		
	p	0.0815	0.5033		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.298±0.957	3.270±0.796	0.16	0.8746
	레저형 ^b	3.189±0.811	3.333±0.926	-0.77	0.4408
	관광형 ^c	3.377±0.705	3.442±0.761	-0.79	0.4286
	F	2.52	0.69		
접근 편리성	스포츠형 ^a	3.298±0.957	3.270±0.796	0.16	0.8746
	레저형 ^b	3.189±0.811	3.333±0.926	-0.77	0.4408
	관광형 ^c	3.377±0.705	3.442±0.761	-0.79	0.4286
	F	2.52	0.69		
	p	0.0815	0.5033		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.298±0.957	3.270±0.796	0.16	0.8746
	레저형 ^b	3.189±0.811	3.333±0.926	-0.77	0.4408
	관광형 ^c	3.377±0.705	3.442±0.761	-0.79	0.4286
	F	2.52	0.69		

<표 4-38>에서와 같이 선택속성에 대하여 거주지별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 권역에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 권역에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

먹거리에서는 비권역에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 거주지간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 스포츠형이 거주지간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 권역이 비권역에 비해 높은 것으로 나타났다.

<표 4-38> 거주지에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	권역	비권역	t-test	p
매력성	스포츠형 ^a	3.535±0.758	3.492±0.720	0.30	0.7647
	레저형 ^b	3.475±0.667	3.533±0.874	0.37	0.7122
	관광형 ^c	3.688±0.671	3.766±0.645	-1.02	0.3075
	F	4.84	2.58		
	p	0.0082**	0.0792		
	Duncan	c>a,b	ns		
접근성	스포츠형 ^a	3.462±0.790	3.277±0.724	1.24	0.2188
	레저형 ^b	3.198±0.777	3.229±0.941	-0.17	0.8628
	관광형 ^c	3.381±0.690	3.359±0.706	0.28	0.7770
	F	3.91	0.37		
	p	0.0207*	0.6923		
	Duncan	a,c>b	ns		
부대시설	스포츠형 ^a	3.401±0.809	3.311±0.947	0.55	0.5843
	레저형 ^b	3.265±0.754	3.292±0.938	-0.15	0.8814
	관광형 ^c	3.400±0.724	3.444±0.823	-0.51	0.6070
	F	1.48	0.50		
	p	0.2282	0.6076		
	Duncan	ns	ns		
먹거리	스포츠형 ^a	3.484±0.787	3.318±0.726	1.11	0.2687
	레저형 ^b	3.343±0.787	3.177±0.771	0.94	0.3464
	관광형 ^c	3.461±0.724	3.581±0.621	-1.48	0.1389
	F	1.25	4.58		
	p	0.2883	0.0116*		
	Duncan	ns	c>a>b		
쇼핑시설	스포츠형 ^a	3.296±0.788	2.986±0.717	2.07*	0.0405
	레저형 ^b	3.170±0.838	2.917±0.846	1.34	0.1816
	관광형 ^c	3.089±0.761	3.154±0.645	-0.77	0.4401
	F	2.61	1.56		
	p	0.0744	0.2128		
	Duncan	ns	ns		
해양스포츠 질	스포츠형 ^a	3.308±0.711	3.243±0.919	0.43	0.6669
	레저형 ^b	3.178±0.792	3.118±0.873	0.33	0.7397
	관광형 ^c	3.240±0.795	3.332±0.897	-0.98	0.3293
	F	0.71	0.58		
	p	0.4897	0.5589		
	Duncan	ns	ns		

<표 4-39>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 거주지별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 환경 편의성에서는 비권역에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 권역과 비권역에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 권역에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 비권역에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 거주지간의 차이를 살펴본 결과, 활성화 정책에서 스포츠형이 거주지간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 권역이 비권역 보다 높은 것으로 나타났다.

<표 4-39> 거주지에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	권역	비권역	t-test	p	
해양관광활성화	서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.540±0.831	3.297±0.803	1.52	0.1313
		레저형 ^b	3.276±0.828	3.146±0.947	0.68	0.4954
		관광형 ^c	3.384±0.799	3.482±0.796	-1.07	0.2852
		F	2.74	1.92		
		p	0.0655	0.1497		
		Duncan	ns	ns		
	환경 편의성	스포츠형 ^a	3.543±0.670	3.412±0.678	1.00	0.3186
		레저형 ^b	3.480±0.699	3.208±0.732	1.72	0.0875
		관광형 ^c	3.568±0.669	3.677±0.604	-1.45	0.1482
		F	0.71	6.18		
		p	0.4913	0.0026**		
		Duncan	ns	c>a>b		
	활성화 정책	스포츠형 ^a	3.473±0.731	3.178±0.618	2.16	0.0324*
		레저형 ^b	3.238±0.707	3.017±0.828	1.35	0.1777
		관광형 ^c	3.374±0.688	3.440±0.697	-0.84	0.4029
		F	3.02	4.46		
		p	0.0497*	0.0130*		
		Duncan	a>c>b	c>a>b		
만족도	만족도	스포츠형 ^a	3.355±0.673	3.211±0.776	1.05	0.2939
		레저형 ^b	3.217±0.684	3.233±0.880	-0.10	0.9217
		관광형 ^c	3.359±0.713	3.275±0.775	1.01	0.3125
		F	1.83	0.10		
		p	0.1617	0.9074		
		Duncan	ns	ns		
체험후행동	재방문의도	스포츠형 ^a	3.531±0.686	3.368±0.713	1.21	0.2269
		레저형 ^b	3.386±0.726	3.425±0.742	-0.24	0.8123
		관광형 ^c	3.511±0.666	3.459±0.670	0.69	0.4932
		F	1.65	0.24		
		p	0.1925	0.7906		
		Duncan	ns	ns		
	구전의도	스포츠형 ^a	3.634±0.707	3.411±0.750	1.60	0.1122
		레저형 ^b	3.546±0.729	3.517±0.861	0.17	0.8620
		관광형 ^c	3.598±0.713	3.545±0.672	0.64	0.5198
		F	0.41	0.47		
		p	0.6643	0.6252		
		Duncan	ns	ns		

9) 방문지역에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-40>에서와 같이 매력속성에 대하여 방문지역별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 거제도-남해에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

인공적 환경매력에서는 부산에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 레저(놀이)형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 방문지역간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서 관광형이 방문지역간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 부산이 높게 나타났으며, 다음은 완도-목포, 광양-고흥으로 나타났으며, 그 다음은 거제도-남해가 낮게 나타났다.

<표 4-40> 방문지역에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	부산 ^a	거제도- 남해 ^b	광양-고흥 ^c	완도-목포 ^d	F	p	Duncan
자연 · 환경 매력	스포츠형 ^a	3,729±0.542	3,724±0.592	3,660±0.699	3,648±0.760	0.12	0.9470	ns
	레저형 ^b	3,796±0.783	3,585±0.674	3,797±0.670	3,712±0.724	0.82	0.4877	ns
	관광형 ^c	3,693±0.661	3,860±0.631	3,900±0.649	3,819±0.612	1.44	0.2303	ns
	F	0.17	3.93	1.50	0.72			
	p	0.8411	0.0208*	0.2254	0.4871			
	Duncan	ns	c>a>b	ns	ns			
인공 · 환경 매력	스포츠형 ^a	2,858±1.074	3,210±0.697	3,467±0.813	3,167±0.882	2.31	0.0793	ns
	레저형 ^b	3,633±0.807	3,231±0.694	3,243±0.838	3,085±0.745	2.05	0.1098	ns
	관광형 ^c	3,472±0.679	3,197±0.673	3,330±0.608	3,331±0.677	2.73	0.069*	a>d,c>b
	F	6.16	0.05	0.80	1.64			
	p	0.0030**	0.9528	0.4505	0.1971			
	Duncan	b,c>a	ns	ns	ns			
사회 · 문화 매력	스포츠형 ^a	3,069±1.167	3,448±0.834	3,519±0.849	3,296±0.928	1.28	0.2857	ns
	레저형 ^b	3,444±0.784	3,235±0.706	3,351±0.820	3,283±0.741	0.40	0.7502	ns
	관광형 ^c	3,425±0.806	3,487±0.752	3,597±0.769	3,519±0.722	0.75	0.5217	ns
	F	1.46	2.11	1.31	1.63			
	p	0.3272	0.1227	0.2716	0.2003			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
접근 · 편리 성	스포츠형 ^a	3,396±1.154	3,328±0.835	3,167±0.901	3,208±0.863	0.35	0.7887	ns
	레저형 ^b	3,639±0.660	3,103±0.786	3,230±0.900	3,136±0.857	2.02	0.1139	ns
	관광형 ^c	3,478±0.735	3,383±0.732	3,390±0.761	3,358±0.646	0.36	0.7792	ns
	F	0.44	2.57	1.09	1.33			
	p	0.6477	0.0783	0.3371	0.2687			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			

<표 4-41>에서와 같이 선택속성에 대하여 방문지역별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 거제도-남해($p<.01$)와 광양-고흥($p<.05$)에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 거제도-남해에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 광양-고흥에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 방문지역간의 차이를 살펴본 결과, 선택속성의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 방문지역간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).



<표 4-41> 방문지역에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	부산 ^a	거제도-남해 ^b	광양-고흥 ^c	완도-목포 ^d	F	p	Duncan
매 력 성	스포츠형 ^a	3.475±0.793	3.541±0.719	3.459±0.786	3.622±0.757	0.21	0.8870	ns
	레저형 ^b	3.633±0.871	3.380±0.720	3.492±0.708	3.558±0.567	0.76	0.5204	ns
	관광형 ^c	3.466±0.65	3.732±0.636	3.762±0.682	3.744±0.676	3.01	0.0299	ns
	F	0.38	5.83	3.24	1.10			
	p	0.6863	0.0033**	0.0418*	0.3371			
접 근 성	Duncan	ns	c>a>b	c>b,a	ns			
	스포츠형 ^a	3.583±0.682	3.369±0.811	3.417±0.791	3.306±0.755	0.56	0.6398	ns
	레저형 ^b	3.319±0.865	3.201±0.812	3.169±0.808	3.182±0.784	0.15	0.9277	ns
	관광형 ^c	3.448±0.713	3.316±0.688	3.421±0.664	3.380±0.721	0.75	0.5206	ns
	F	0.67	0.74	1.77	0.91			
부 대 시 선택 속 성	p	0.5121	0.4762	0.1732	0.4043			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.313±0.871	3.361±0.891	3.488±0.782	3.343±0.813	0.21	0.8872	ns
	레저형 ^b	3.259±0.744	3.212±0.814	3.320±0.825	3.308±0.745	0.16	0.9198	ns
	관광형 ^c	3.560±0.740	3.366±0.763	3.410±0.709	3.394±0.767	0.97	0.4052	ns
먹 거 리	F	1.51	0.74	0.41	0.17			
	p	0.2250	0.4760	0.6665	0.8434			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.406±0.790	3.545±0.770	3.417±0.772	3.139±0.724	1.33	0.2690	ns
	레저형 ^b	3.333±0.748	3.235±0.802	3.365±0.853	3.371±0.718	0.28	0.8393	ns
쇼 핑 시 선택 속 성	관광형 ^c	3.453±0.717	3.444±0.752	3.562±0.630	3.505±0.690	0.66	0.5773	ns
	F	0.18	2.36	1.26	2.27			
	p	0.8325	0.0961	0.2854	0.1072			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.333±0.654	3.250±0.716	3.306±0.946	2.750±0.757	2.58	0.0567	ns
해 양 스 포츠 즐 길	레저형 ^b	3.472±0.624	3.034±0.812	3.101±0.997	3.106±0.786	1.27	0.2979	ns
	관광형 ^c	3.211±0.631	3.058±0.763	3.129±0.769	3.089±0.716	0.67	0.5715	ns
	F	1.24	1.61	0.54	1.74			
	p	0.2937	0.2021	0.5821	0.1795			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
스포츠 즐 길	스포츠형 ^a	3.465±0.742	3.210±0.770	3.383±0.766	3.185±0.840	0.86	0.4614	ns
	레저형 ^b	3.287±0.686	3.088±0.796	3.261±0.912	3.121±0.758	0.50	0.6846	ns
	관광형 ^c	3.408±0.863	3.253±0.830	3.173±0.754	3.280±0.842	1.05	0.3702	ns
	F	0.26	0.80	0.80	0.50			
	p	0.7731	0.4519	0.4517	0.6049			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			

<표 4-42>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 방문지역로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 환경 편의성에서는 거제도-남해에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 방문지역간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 방문지역간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).



<표 4-42> 방문지역에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양 관광 활동유형간의 차이

구분	활동 유형	부산 ^a	거제도- 남해 ^b	광양- 고흥 ^c	완도- 목포 ^d	F	p	Duncan	
해양관광활성화	서비의 편의성	스포츠형 ^a	3417±0.761	3443±0.865	3528±0.754	3556±0.938	0.16	0.9229	ns
		레저형 ^b	3208±0.871	3176±0.824	3331±0.884	3311±0.857	0.31	0.8210	ns
		관광형 ^c	3530±0.887	3436±0.780	3295±0.747	3409±0.820	1.22	0.3031	ns
		F	0.99	2.16	0.96	0.50			
		p	0.3762	0.1175	0.3855	0.6097			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
	환경의 편의성	스포츠형 ^a	3510±0.802	3533±0.648	3500±0.686	3417±0.588	0.14	0.9381	ns
		레저형 ^b	3361±0.749	3314±0.685	3541±0.790	3538±0.622	1.07	0.3651	ns
		관광형 ^c	3401±0.710	3652±0.626	3569±0.625	3637±0.683	2.31	0.0756	ns
		F	0.26	5.40	0.12	0.99			
		p	0.7749	0.0050**	0.8876	0.3751			
		Duncan	ns	c,a>b	ns	ns			
	활성화 정책	스포츠형 ^a	3433±0.755	3348±0.671	3415±0.697	3433±0.849	0.13	0.9405	ns
		레저형 ^b	3256±0.544	3106±0.772	3292±0.821	3212±0.658	0.51	0.6769	ns
		관광형 ^c	3393±0.821	3427±0.651	3339±0.689	3383±0.674	0.34	0.7944	ns
		F	0.31	4.28	0.23	0.90			
		p	0.7371	0.0147	0.7966	0.4086			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
만족도	만족도	스포츠형 ^a	3183±0.804	3279±0.675	3474±0.671	3367±0.717	0.82	0.4832	ns
		레저형 ^b	3133±0.439	3157±0.697	3362±0.815	3206±0.764	0.70	0.5530	ns
		관광형 ^c	3276±0.769	3404±0.716	3257±0.672	3362±0.774	1.03	0.3770	ns
		F	0.32	2.57	1.12	0.54			
		p	0.7272	0.0785	0.3280	0.5832			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
체험후행동	재방문의 의도	스포츠형 ^a	3333±0.761	3538±0.648	3511±0.711	3467±0.761	0.51	0.6764	ns
		레저형 ^b	3222±0.770	3380±0.709	3427±0.823	3467±0.624	0.47	0.7027	ns
		관광형 ^c	3379±0.725	3547±0.641	3451±0.603	3540±0.726	1.21	0.3049	ns
		F	0.31	1.30	0.13	0.18			
		p	0.7347	0.2741	0.8810	0.8317			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
	구전의 의도	스포츠형 ^a	3342±0.818	3620±0.661	3748±0.703	3444±0.787	1.64	0.1828	ns
		레저형 ^b	3467±0.665	3514±0.795	3573±0.685	3588±0.817	0.14	0.9333	ns
		관광형 ^c	3434±0.790	3588±0.649	3606±0.696	3644±0.735	1.16	0.3232	ns
		F	0.16	0.36	0.57	0.55			
		p	0.8488	0.7011	0.5691	0.5793			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			

10) 체류기간에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-43>에서와 같이 매력속성에 대하여 체류기간별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서는 1박 2일에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

사회·문화 매력에서는 1박 2일에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 관광형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 체류기간간의 차이를 살펴본 결과, 매력속성의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 체류기간간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).

<표 4-43> 체류기간에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	당일 ^a	1박2일 ^b	2박3일 ^c	3박4일 ^d	5일이상 ^e	F	p	Duncan
자연적환경매력	스포츠형 ^a	3.583±0.854	3.615±0.681	3.784±0.602	3.962±0.327	3.674±0.493	1.07	0.3759	ns
	레저형 ^b	3.708±0.637	3.679±0.736	3.697±0.751	3.804±0.575	3.250±0.354	0.31	0.8724	ns
	관광형 ^c	3.792±0.743	3.832±0.644	3.846±0.589	3.968±0.570	3.708±0.640	0.68	0.6048	ns
	F	0.49	2.47	0.94	0.59	0.61			
	p	0.6121	0.0869	0.3911	0.5580	0.5479			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
인공적환경매력	스포츠형 ^a	3.371±0.837	3.049±0.872	3.471±0.619	3.400±0.735	2.850±0.973	2.76	0.0804	ns
	레저형 ^b	3.308±0.720	3.208±0.773	3.264±0.819	3.282±0.775	3.200±0.849	0.08	0.9871	ns
	관광형 ^c	3.292±0.744	3.335±0.598	3.203±0.656	3.438±0.735	3.390±0.840	1.30	0.2707	ns
	F	0.06	3.36	2.03	0.25	1.92			
	p	0.9381	0.0362*	0.1345	0.7758	0.1533			
	Duncan	ns	c>b>a	ns	ns	ns			
매력속성	스포츠형 ^a	3.595±0.971	3.274±0.993	3.598±0.773	3.385±0.606	3.097±1.047	1.39	0.2403	ns
	레저형 ^b	3.403±0.816	3.173±0.751	3.356±0.742	3.471±0.678	3.000±0.943	0.84	0.5032	ns
	관광형 ^c	3.470±0.815	3.502±0.747	3.504±0.756	3.694±0.610	3.483±0.914	0.60	0.6648	ns
	F	0.23	4.17	1.06	1.50	0.91			
	p	0.7924	0.0165*	0.3486	0.2316	0.4119			
	Duncan	ns	c>a>b	ns	ns	ns			
사회·문화매력	스포츠형 ^a	3.661±0.988	3.089±0.865	3.449±0.843	3.558±0.716	3.083±1.049	2.04	0.0932	ns
	레저형 ^b	3.104±0.752	3.308±0.856	3.142±0.865	3.250±0.820	3.375±0.884	0.37	0.8274	ns
	관광형 ^c	3.389±0.853	3.378±0.677	3.313±0.705	3.608±0.611	3.625±0.829	1.78	0.1321	ns
	F	2.00	2.70	1.60	1.62	1.76			
	p	0.1411	0.0691	0.2052	0.2062	0.1844			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
접근편리성	스포츠형 ^a	3.661±0.988	3.089±0.865	3.449±0.843	3.558±0.716	3.083±1.049	2.04	0.0932	ns
	레저형 ^b	3.104±0.752	3.308±0.856	3.142±0.865	3.250±0.820	3.375±0.884	0.37	0.8274	ns
	관광형 ^c	3.389±0.853	3.378±0.677	3.313±0.705	3.608±0.611	3.625±0.829	1.78	0.1321	ns
	F	2.00	2.70	1.60	1.62	1.76			
	p	0.1411	0.0691	0.2052	0.2062	0.1844			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-44>에서와 같이 선택속성에 대하여 체류기간별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 1박 2일($p<.01$)과 2박 3일($p<.05$)에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 2박 3일에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

먹거리에서는 1박 2일($p<.05$)과 2박 3일($p<.01$)에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 체류기간간의 차이를 살펴본 결과, 부대시설에서 스포츠형이 체류기간간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 2박 3일, 당일, 5일 이상이 높게 나타났으며, 다음은 3박 4일, 1박 2일이 낮게 나타났다.

먹거리에서 스포츠형이 체류기간간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 2박 3일, 5일 이상, 3박 4일이 높게 나타났으며, 다음은 당일로 나타났으며, 그 다음은 1박 2일이 낮게 나타났다.

<표 4-44> 체류기간에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	당일 ^a	1박2일 ^b	2박3일 ^c	3박4일 ^d	5일이상 ^e	F	p	Duncan
매 력 성	스포츠형 ^a	3.571±0.627	3.347±0.809	3.735±0.716	3.554±0.703	3.508±0.717	1.36	0.2526	ns
	레저형 ^b	3.558±0.675	3.508±0.689	3.373±0.787	3.635±0.601	3.200±0.000	0.63	0.6434	ns
	관광형 ^c	3.610±0.701	3.713±0.669	3.704±0.618	3.811±0.693	3.750±0.778	0.57	0.6813	ns
	F	0.06	5.72	4.38	0.87	0.89			
	p	0.9456	0.0037**	0.0138*	0.4252	0.4162			
	Duncan	ns	c>b>a	a<c>b	ns	ns			
접 근 성	스포츠형 ^a	3.607±0.842	3.222±0.758	3.640±0.769	3.346±0.634	3.354±0.787	1.73	0.1468	ns
	레저형 ^b	3.313±0.681	3.231±0.870	3.080±0.835	3.309±0.688	3.000±1.061	0.48	0.7472	ns
	관광형 ^c	3.414±0.694	3.361±0.673	3.305±0.708	3.561±0.739	3.500±0.669	1.22	0.3021	ns
	F	0.76	1.07	5.41	0.93	0.51			
	p	0.4717	0.3449	0.0052**	0.3999	0.6019			
	Duncan	ns	ns	a<c>b	ns	ns			
부 대 시 설	스포츠형 ^a	3.560±0.652	3.093±0.822	3.691±0.860	3.244±0.959	3.424±0.786	2.85	0.0266*	ca<e>db
	레저형 ^b	3.215±0.748	3.375±0.759	3.178±0.871	3.235±0.745	3.500±0.471	0.46	0.7678	ns
	관광형 ^c	3.445±0.825	3.400±0.764	3.404±0.679	3.387±0.764	3.483±0.815	0.10	0.9824	ns
	F	1.05	2.89	4.43	0.29	0.03			
	p	0.3536	0.0573	0.0131	0.7522	0.9660			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
선택 속 성	스포츠형 ^a	3.393±0.783	3.167±0.778	3.662±0.790	3.538±0.699	3.594±0.654	2.54	0.0433*	ce<d>a>b
	레저형 ^b	3.438±0.798	3.380±0.810	3.176±0.841	3.338±0.515	3.000±0.707	0.66	0.6226	ns
	관광형 ^c	3.439±0.766	3.534±0.712	3.506±0.614	3.459±0.753	3.200±0.830	1.14	0.3360	ns
	F	0.02	4.64	5.33	0.33	1.85			
	p	0.9797	0.0104*	0.0056**	0.7201	0.1689			
	Duncan	ns	c>b>a	a<c>b	ns	ns			
쇼 평 시 설	스포츠형 ^a	3.250±0.700	3.033±0.834	3.382±0.833	3.173±0.862	3.281±0.543	1.07	0.3767	ns
	레저형 ^b	3.281±0.815	3.144±0.874	2.994±0.908	3.191±0.570	3.125±1.237	0.50	0.7376	ns
	관광형 ^c	2.910±0.874	3.097±0.697	3.118±0.655	3.270±0.778	3.363±0.916	2.19	0.0690	ns
	F	2.16	0.26	2.68	0.11	0.13			
	p	0.1207	0.7708	0.0708	0.8927	0.8810			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
해 양 스 포 츠 질	스포츠형 ^a	3.452±0.615	3.104±0.851	3.471±0.752	3.269±0.990	3.299±0.545	1.29	0.2787	ns
	레저형 ^b	3.215±0.754	3.128±0.793	3.170±0.900	3.216±0.724	3.167±0.707	0.07	0.9919	ns
	관광형 ^c	3.153±0.852	3.310±0.814	3.219±0.810	3.293±0.854	3.367±0.794	0.60	0.6623	ns
	F	0.80	1.77	1.52	0.05	0.11			
	p	0.4540	0.1728	0.2206	0.9534	0.8936			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-45>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 체류기간별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성에서는 2박 3일에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

환경 편의성에서는 1박 2일과 2박 3일에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 1박 2일과 2박 3일에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

체험 후 행동의 재방문의도에서는 1박 2일에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 체류기간간의 차이를 살펴본 결과, 활성화 정책에서 스포츠형이 체류기간간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 당일, 2박 3일이 높게 나타났으며, 다음은 3박 4일로 나타났으며, 그 다음은 5일 이상, 1박 2일이 낮게 나타났다.

<표 4-45> 체류기간에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양 관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	당알	1박알	2박알	3박알	5알이상	F	p	Duncan
서비스 편의성	스포츠형 ^a	3482±0874	3250±0851	3787±0817	3558±0873	3385±0643	2.22	0.0704	ns
	레저형 ^b	3292±0813	3274±0838	3153±0948	3397±0713	3250±0707	0.29	0.8846	ns
	관광형 ^c	3529±0828	3421±0839	3350±0742	3318±0752	3438±0790	0.65	0.6272	ns
	F	0.70	1.13	6.21	0.48	0.08			
	p	0.4970	0.3260	0.0024**	0.6240	0.9263			
	Duncan	ns	ns	a>c>b	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3607±0705	3333±0699	3743±0684	3538±0585	3417±0560	2.05	0.0910	ns
	레저형 ^b	3594±0788	3481±0666	3290±0753	3441±0609	3375±0884	0.81	0.5178	ns
	관광형 ^c	3631±0741	3618±0652	3551±0633	3507±0605	3688±0663	0.51	0.7303	ns
	F	0.02	3.62	4.62	0.11	1.12			
해양관광 활성화 의 성	p	0.9767	0.0280*	0.0109*	0.8973	0.3354			
	Duncan	ns	c>b>a	a>c>b	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3729±0851	3178±0736	3612±0651	3431±0761	3250±0476	3.05	0.0195*	a,c>d>e,b
	레저형 ^b	3475±0741	3096±0676	3164±0834	3224±0543	3200±0849	1.15	0.3370	ns
	관광형 ^c	3387±0738	3381±0679	3348±0649	3486±0697	3560±0822	0.61	0.6568	ns
	F	1.14	4.21	4.02	0.89	1.28			
	p	0.3246	0.0158*	0.0195*	0.4145	0.2886			
	Duncan	ns	c>a>b	a>c>b	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3300±0601	3249±0809	3376±0626	3446±0689	3283±0695	0.28	0.8876	ns
	레저형 ^b	3125±0791	3165±0671	3277±0761	3388±0661	3100±0990	0.49	0.7433	ns
만족 도	관광형 ^c	3230±0752	3355±0662	3326±0750	3422±0864	3470±0827	0.66	0.6229	ns
	F	0.28	1.68	0.18	0.02	0.44			
	p	0.7569	0.1879	0.8382	0.9798	0.6444			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3557±0753	3351±0648	3553±0686	3477±0487	3600±0851	0.70	0.5965	ns
	레저형 ^b	3392±0614	3323±0777	3455±0756	3435±0645	3500±1.273	0.22	0.9271	ns
	관광형 ^c	3443±0715	3544±0617	3438±0647	3639±0745	3360±0870	1.34	0.2557	ns
	F	0.25	3.18	0.39	0.78	0.41			
	p	0.783	0.0431*	0.6782	0.4638	0.6635			
	Duncan	ns	c>a>b	ns	ns	ns			
체험 후 행 동 의 도	스포츠형 ^a	3471±0791	3471±0723	3671±0693	3600±0616	3658±0805	0.53	0.7164	ns
	레저형 ^b	3400±0616	3531±0696	3668±0895	3482±0660	3200±1.131	0.65	0.6255	ns
	관광형 ^c	3577±0666	3584±0699	3570±0683	3692±0740	3520±0999	0.27	0.8968	ns
	F	0.64	0.51	0.44	0.53	0.33			
	p	0.5312	0.6031	0.6445	0.5907	0.7197			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

11) 해양관련 직업유무에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-46>에서와 같이 매력속성에 대하여 해양관련 직업유무별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

사회·문화 매력에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업유무간의 차이를 살펴본 결과, 매력속성의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업유무간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).

<표 4-46> 해양관련 직업유무에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	네	아니오	t-test	p
자연적 환경매력	스포츠형 ^a	3.833±0.735	3.627±0.544	1.69	0.0961
	레저형 ^b	3.697±0.599	3.699±0.718	-0.02	0.9880
	관광형 ^c	3.863±0.741	3.829±0.604	0.41	0.6823
	F	0.47	4.45		
	p	0.6234	0.0121*		
	Duncan	ns	c>b,a		
	스포츠형 ^a	3.170±0.942	3.205±0.781	-0.23	0.8223
	레저형 ^b	3.382±0.999	3.227±0.722	0.69	0.4951
	관광형 ^c	3.321±0.755	3.295±0.636	0.31	0.7573
	F	0.66	0.82		
인공적 환경매력	p	0.5173	0.4405		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.454±1.037	3.325±0.854	0.76	0.4471
	레저형 ^b	3.167±0.859	3.330±0.730	-0.94	0.3499
	관광형 ^c	3.571±0.860	3.497±0.724	0.76	0.4516
	F	1.78	3.19		
	p	0.1727	0.0421*		
	Duncan	ns	c>b,a		
	스포츠형 ^a	3.426±1.117	3.214±0.768	1.15	0.2523
	레저형 ^b	2.989±0.891	3.256±0.815	-1.39	0.1659
사회·문화 매력	관광형 ^c	3.434±0.757	3.380±0.707	0.64	0.5242
	F	2.34	2.33		
	p	0.0997	0.0981		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.426±1.117	3.214±0.768	1.15	0.2523
	레저형 ^b	2.989±0.891	3.256±0.815	-1.39	0.1659
	관광형 ^c	3.434±0.757	3.380±0.707	0.64	0.5242
	F	2.34	2.33		
	p	0.0997	0.0981		
	Duncan	ns	ns		
접근 편리성	스포츠형 ^a	3.426±1.117	3.214±0.768	1.15	0.2523
	레저형 ^b	2.989±0.891	3.256±0.815	-1.39	0.1659
	관광형 ^c	3.434±0.757	3.380±0.707	0.64	0.5242
	F	2.34	2.33		
	p	0.0997	0.0981		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.426±1.117	3.214±0.768	1.15	0.2523
	레저형 ^b	2.989±0.891	3.256±0.815	-1.39	0.1659
	관광형 ^c	3.434±0.757	3.380±0.707	0.64	0.5242
	F	2.34	2.33		

<표 4-47>에서와 같이 선택속성에 대하여 해양관련 직업유무별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 “아니오”에서 해양관련 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.001$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

먹거리에서는 “네”와 “아니오”에서 해양관련 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 “네”에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. “아니오”에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업유무간의 차이를 살펴본 결과, 매력성($p<.05$), 부대시설($p<.05$), 먹거리($p<.01$), 쇼핑시설($p<.05$), 해양스포츠 질($p<.05$)에서 스포츠형이 해양관련 직업유무간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. “네”가 “아니오”에 비해 높은 것으로 나타났다.

<표 4-47> 해양관련 직업유무에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	네	아니오	t-test	p
매력성	스포츠형 ^a	3.715±0.772	3.414±0.711	2.24	0.0266
	레저형 ^b	3.327±0.658	3.515±0.711	-1.15	0.2536
	관광형 ^c	3.755±0.778	3.692±0.629	0.73	0.4689
	F	2.86	7.36		
	p	0.0600	0.0007***		
접근성	Duncan	ns	c>b>a		
	스포츠형 ^a	3.527±0.784	3.343±0.764	1.30	0.1954
	레저형 ^b	3.102±0.978	3.222±0.770	-0.64	0.5228
	관광형 ^c	3.418±0.806	3.364±0.658	0.59	0.5558
	F	2.00	1.78		
부대시설	p	0.1381	0.1693		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.578±0.834	3.261±0.839	2.07	0.0400*
	레저형 ^b	3.212±0.876	3.281±0.771	-0.37	0.7089
	관광형 ^c	3.454±0.841	3.398±0.720	0.64	0.5246
먹거리	F	1.41	1.76		
	p	0.2470	0.1732		
	Duncan	ns	ns		
	스포츠형 ^a	3.718±0.727	3.277±0.753	3.25	0.0015**
	레저형 ^b	3.136±0.922	3.348±0.756	-1.16	0.2464
쇼핑시설	관광형 ^c	3.516±0.815	3.482±0.668	0.37	0.7100
	F	3.91	3.61		
	p	0.0219*	0.0278*		
	Duncan	a,c>b	c>b>a		
	스포츠형 ^a	3.404±0.669	3.096±0.817	2.20	0.0297*
해양스포츠 질	레저형 ^b	3.159±1.016	3.120±0.810	0.20	0.8411
	관광형 ^c	3.090±0.897	3.108±0.684	-0.17	0.8614
	F	2.12	0.02		
	p	0.1228	0.9755		
	Duncan	ns	ns		
해양스포츠 질	스포츠형 ^a	3.496±0.726	3.173±0.778	2.33	0.0211*
	레저형 ^b	3.144±0.996	3.172±0.767	-0.15	0.8796
	관광형 ^c	3.278±0.991	3.256±0.765	0.20	0.8424
	F	1.35	0.74		
	p	0.2617	0.4767		
	Duncan	ns	ns		

<표 4-48>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관련 직업유무별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 환경 편의성에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업유무간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화 환경 편의성에서 스포츠형이 해양관련 직업유무간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). “네”가 “아니오”에 비해 높은 것으로 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 스포츠형이 해양관련 직업유무간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). “네”가 “아니오”에 비해 높은 것으로 나타났다.

<표 4-48> 해양관련 직업유무에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	네	아니오	t-test	p	
해양관광활성화	서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.612±0.751	3.392±0.862	1.46	0.1457
		레저형 ^b	3.148±0.950	3.274±0.830	-0.64	0.5250
		관광형 ^c	3.380±1.011	3.415±0.728	-0.31	0.7574
		F	2.00	1.45		
		p	0.1383	0.2346		
		Duncan	ns	ns		
	환경 편의성	스포츠형 ^a	3.681±0.735	3.407±0.617	2.27	0.0249*
		레저형 ^b	3.455±0.800	3.429±0.695	0.15	0.8798
		관광형 ^c	3.652±0.825	3.577±0.599	0.82	0.4137
		F	0.66	3.96		
		p	0.5171	0.0196*		
		Duncan	ns	c>b,a		
	활성화 정책	스포츠형 ^a	3.430±0.672	3.366±0.735	0.49	0.6264
		레저형 ^b	3.182±0.816	3.203±0.718	-0.13	0.8994
		관광형 ^c	3.426±0.866	3.379±0.631	0.48	0.6308
		F	0.88	3.08		
		p	0.4187	0.0469*		
		Duncan	ns	c,a>b		
만족도	만족도	스포츠형 ^a	3.396±0.637	3.267±0.738	1.00	0.3197
		레저형 ^b	3.145±0.791	3.234±0.707	-0.53	0.5969
		관광형 ^c	3.349±0.811	3.337±0.703	0.14	0.8866
		F	0.84	1.03		
		p	0.4316	0.3589		
		Duncan	ns	ns		
체험후행동	재방문 의도	스포츠형 ^a	3.677±0.734	3.376±0.651	2.42	0.0171*
		레저형 ^b	3.436±0.987	3.385±0.672	0.24	0.8155
		관광형 ^c	3.538±0.848	3.488±0.606	0.54	0.5885
		F	0.73	1.79		
		p	0.4855	0.673		
		Duncan	ns	ns		
	구전의 도	스포츠형 ^a	3.668±0.754	3.516±0.704	1.16	0.2500
		레저형 ^b	3.573±0.845	3.535±0.735	0.22	0.8297
		관광형 ^c	3.581±0.889	3.587±0.642	-0.06	0.9532
		F	0.18	0.51		
		p	0.8314	0.6023		
		Duncan	ns	ns		

12) 해양관련 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-49>에서와 같이 매력속성에 대하여 해양관련 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서는 공무원과 선수에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 공무원에서 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 선수에서는 레저(놀이)형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근 편리성에서는 공무원에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서 관광형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 장비 소유 및 동호회, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

인공적 환경매력에서 스포츠형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 기타, 공무원, 관광객, 장비 소유 및 동호회가 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

<표 4-49> 해양관련 직업에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	공무원 ^a	선수 ^b	장비소 유및동 호회 ^c	관광객 ^d	기타 ^e	F	p	Duncan
자연 환경 매력	스포츠형 ^a	3.733±0.486	3.588±0.767	3.873±0.818	3.656±0.582	3.712±0.493	0.62	0.6519	ns
	레저형 ^b	3.646±0.698	3.283±0.377	3.733±0.453	3.737±0.704	3.738±0.765	0.99	0.4172	ns
	관광형 ^c	3.906±0.654	3.452±0.782	4.053±0.677	3.830±0.580	3.871±0.632	3.88	0.0041*	ca, e, d > b
	F	0.69	0.59	0.84	1.72	1.39			
	p	0.5075	0.5596	0.4356	0.1801	0.2519			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
인공 환경 매력	스포츠형 ^a	3.340±0.534	2.600±0.982	3.171±1.070	3.260±0.782	3.406±0.593	3.27	0.0137*	e a d > c > b
	레저형 ^b	2.650±0.943	3.480±0.796	3.380±0.813	3.253±0.755	3.274±0.731	1.55	0.1923	ns
	관광형 ^c	3.281±0.622	3.265±0.849	3.352±0.817	3.310±0.603	3.294±0.677	0.08	0.9887	ns
	F	3.19	4.48	0.28	0.21	0.44			
	p	0.0500*	0.0156*	0.7577	0.8076	0.6421			
	Duncan	a > c > b	b > c > a	ns	ns	ns			
사회· 문화 매력	스포츠형 ^a	3.467±1.009	3.000±1.237	3.302±1.229	3.475±0.764	3.455±0.623	1.04	0.3870	ns
	레저형 ^b	3.250±1.218	3.133±0.549	3.500±0.593	3.339±0.711	3.272±0.783	0.36	0.8374	ns
	관광형 ^c	3.542±0.722	3.355±0.760	3.720±0.901	3.535±0.712	3.483±0.785	0.92	0.4534	ns
	F	0.36	0.93	1.01	1.60	1.56			
	p	0.6998	0.4021	0.3728	0.2045	0.2120			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
접근 편리 성	스포츠형 ^a	3.700±0.599	2.961±1.242	3.333±1.111	3.266±0.714	3.364±0.866	1.21	0.3104	ns
	레저형 ^b	2.563±1.050	2.975±0.617	2.875±0.517	3.355±0.739	3.269±0.916	2.42	0.0512	ns
	관광형 ^c	3.336±0.692	3.403±0.729	3.450±0.771	3.389±0.699	3.395±0.742	0.09	0.9848	ns
	F	5.45	1.74	1.53	0.56	0.51			
	p	0.0074**	0.1856	0.2252	0.5745	0.6024			
	Duncan	a > c > b	ns	ns	ns	ns			

<표 4-50>에서와 같이 선택속성에 대하여 해양관련 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 기타에서 해양관련 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 공무원에서 해양관련 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

부대시설에서는 관광객에서 해양관련 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

먹거리에서는 관광객에서 해양관련 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업간의 차이를 살펴본 결과, 부대시설에서 레저(놀이)형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 기타, 선수가 높게 나타났으며, 다음은 관광객, 장비소유 및 동호회로 나타났으며, 그 다음은 공무원으로 낮게 나타났다.

<표 4-50> 해양관련 직업에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	공무원 ^a	선수 ^b	장비소유및동호회 ^c	관광객 ^d	기타 ^e	F	p	Duncan
매력성	스포츠형 ^a	3.660±0.687	3.358±0.735	3.686±0.944	3.460±0.727	3.564±0.662	0.67	0.6135	ns
	레저형 ^b	3.350±0.980	3.240±0.488	3.580±0.577	3.618±0.730	3.398±0.686	1.17	0.3285	ns
	관광형 ^c	3.750±0.760	3.452±0.798	3.896±0.849	3.682±0.605	3.743±0.641	1.87	0.1145	ns
	F	0.85	0.34	0.63	2.17	6.05			
	p	0.4325	0.7166	0.5377	0.1165	0.0027**			
접근성	Duncan	ns	ns	ns	ns	c>a>b			
	스포츠형 ^a	3.700±0.438	3.382±0.774	3.369±0.980	3.309±0.635	3.508±0.887	0.70	0.5933	ns
	레저형 ^b	2.688±1.100	3.300±0.840	3.050±0.350	3.211±0.724	3.282±0.881	1.08	0.3667	ns
	관광형 ^c	3.461±0.722	3.492±0.765	3.340±0.813	3.356±0.667	3.364±0.687	0.40	0.8080	ns
	F	4.52	0.27	0.56	1.00	0.90			
부대시설	p	0.0160*	0.7680	0.5742	0.3678	0.4090			
	Duncan	a>c>b	ns	ns	ns	ns			
선택속성	스포츠형 ^a	3.333±0.711	3.368±0.804	3.357±1.082	3.273±0.775	3.551±0.865	0.52	0.7179	ns
	레저형 ^b	2.771±0.806	3.333±0.843	3.033±0.680	3.164±0.687	3.488±0.845	2.45	0.0497*	eb>dc>a
	관광형 ^c	3.375±0.815	3.382±0.668	3.407±0.818	3.431±0.670	3.401±0.819	0.07	0.9911	ns
	F	1.89	0.02	0.63	3.57	0.56			
	p	0.1628	0.9845	0.5361	0.0295*	0.5738			
먹거리	Duncan	ns	ns	ns	c>a>b	ns			
	스포츠형 ^a	3.825±0.409	3.461±0.708	3.548±1.036	3.239±0.684	3.515±0.780	1.63	1.1697	ns
	레저형 ^b	3.063±1.075	2.975±1.037	3.225±0.671	3.325±0.705	3.421±0.787	0.96	0.4325	ns
	관광형 ^c	3.469±0.659	3.306±0.828	3.740±0.805	3.519±0.694	3.458±0.672	1.49	0.2036	ns
	F	2.64	1.13	1.24	3.85	0.18			
쇼핑시설	p	0.0822	0.3316	0.2977	0.0224*	0.8376			
	Duncan	ns	ns	ns	c>ba	ns			
해양스포츠즐	스포츠형 ^a	3.475±0.416	3.263±0.626	3.095±1.017	3.106±0.787	3.311±0.760	0.77	0.5491	ns
	레저형 ^b	2.688±1.132	3.475±0.671	3.20±0.550	3.031±0.740	3.213±0.948	1.33	0.2617	ns
	관광형 ^c	2.992±0.771	3.250±0.806	3.220±0.891	3.157±0.662	3.022±0.761	1.38	0.2408	ns
	F	2.40	0.38	0.12	0.72	2.41			
	p	0.1016	0.6874	0.8890	0.4896	0.0918			
해양스포츠즐	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			
	스포츠형 ^a	3.400±0.779	3.351±0.547	3.405±1.054	3.170±0.748	3.318±0.730	0.48	0.7494	ns
	레저형 ^b	2.583±0.980	3.467±0.697	3.033±0.732	3.111±0.738	3.284±0.845	1.87	0.1185	ns
	관광형 ^c	3.359±0.848	3.237±0.856	3.360±0.934	3.257±0.748	3.256±0.866	0.25	0.9087	ns
	F	2.84	0.39	0.56	0.91	0.17			
스포츠즐	p	0.0686	0.6815	0.5748	0.4018	0.8469			
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns			

<표 4-51>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관련 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 체험 후 행동의 차이의 재방문 의도에서는 공무원에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 환경 편의성에서 관광형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 장비소유 및 동호회, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.



<표 4-51> 해양관련 직업에 따른 해양관광 활동유형별, 성별에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	공무원 ^a	선수 ^b	장비소 유및동 호회 ^c	관광객 ^d	기타 ^e	F	p	Duncan	
해양관광활성화	서비스 편의성	스포츠형 ^a	3.600±0.699	3.434±0.588	3.571±1.141	3.399±0.757	3.492±0.878	0.24	0.9174	ns
		레저형 ^b	2.781±1.022	3.550±0.632	3.050±0.599	3.171±0.768	3.394±0.946	1.60	0.1775	ns
		관광형 ^c	3.469±0.882	3.282±0.944	3.420±0.841	3.437±0.744	3.384±0.808	0.33	0.8569	ns
	F	2.37	0.50	1.06	2.72	0.22				
	p	0.1050	0.6100	0.3542	0.0673	0.7995				
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns				
	환경 편의성	스포츠형 ^a	3.550±0.422	3.368±0.631	3.774±1.027	3.426±0.576	3.515±0.586	1.22	0.3054	ns
		레저형 ^b	3.156±1.008	3.450±0.330	3.425±0.392	3.404±0.639	3.505±0.738	0.46	0.7642	ns
		관광형 ^c	3.625±0.741	6±0.882.864	3.840±0.803	3.586±0.624	3.613±0.580	2.46	0.0446*	ca,cd>b
	F	1.29	0.13	0.88	2.54	0.78				
	p	0.2855	0.8814	0.4193	0.0806	0.4574				
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns				
	활성 화 정책	스포츠형 ^a	3.360±0.556	3.189±0.539	3.314±0.954	3.387±0.640	3.564±0.756	0.93	0.4478	ns
		레저형 ^b	2.975±0.916	3.480±0.732	3.240±0.450	3.147±0.642	3.230±0.833	0.65	0.6257	ns
		관광형 ^c	3.344±0.674	3.342±0.914	3.736±0.772	3.351±0.642	3.396±0.673	1.80	0.1269	ns
F	0.97	0.48	2.15	2.52	2.28					
p	0.3882	0.6200	0.1264	0.0826	0.1046					
Duncan	ns	ns	ns	ns	ns					
만족도	만족도	스포츠형 ^a	3.300±0.464	3.337±0.574	3.333±0.983	3.247±0.682	3.388±0.682	0.20	0.9863	ns
		레저형 ^b	2.725±0.770	3.300±0.675	3.060±0.633	3.207±0.604	3.322±0.825	1.40	0.2379	ns
		관광형 ^c	3.375±0.790	3.277±0.842	3.488±0.753	3.342±0.671	3.319±0.753	0.37	0.8326	ns
	F	2.52	0.04	0.96	1.07	0.12				
	p	0.0912	0.9628	0.3896	0.3449	0.8910				
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns				
체험후행동	재방문 의도	스포츠형 ^a	3.440±0.595	3.821±0.727	3.495±0.797	3.311±0.650	3.545±0.654	1.99	0.1007	ns
		레저형 ^b	2.750±0.937	3.640±0.821	3.480±0.725	3.477±0.575	3.337±0.787	2.24	0.0679	ns
		관광형 ^c	3.544±0.750	3.426±0.764	3.664±1.026	3.498±0.597	3.479±0.635	0.55	0.7011	ns
	F	3.56	1.62	0.26	1.82	1.22				
	p	0.0364*	0.2078	0.7719	0.1637	0.2956				
	Duncan	ca>b	ns	ns	ns	ns				
	구전 의도	스포츠형 ^a	3.740±0.341	3.579±0.840	3.638±0.896	3.485±0.668	3.594±0.717	0.35	0.8444	ns
		레저형 ^b	3.050±0.573	3.640±0.759	3.800±0.800	3.572±0.624	3.515±0.867	1.25	0.2936	ns
		관광형 ^c	3.631±0.792	3.452±0.852	3.760±0.911	3.587±0.668	3.572±0.657	0.71	0.5846	ns
	F	2.65	0.25	0.16	0.45	0.17				
	p	0.0814	0.7760	0.8564	0.6392	0.8460				
	Duncan	ns	ns	ns	ns	ns				

13) 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

<표 4-52>에서와 같이 매력속성에 대하여 해양관련 직업 경력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 접근 편리성에서는 13개월 이상에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업 경력간의 차이를 살펴본 결과, 접근 편리성에서 레저(놀이)형이 해양관련 직업 경력간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 1개월, 7~12개월이 높게 나타났으며, 다음은 2~6개월로 나타났으며, 그 다음은 13개월 이상이 낮게 나타났다.

<표 4-52> 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	1개월 ^a	2~6개월 ^b	7~12개월 ^c	13개월이상 ^d	F	p	Duncan
자연적환경매력	스포츠형 ^a	3.586±0.688	3.635±0.473	3.646±0.587	3.840±0.662	1.27	0.2859	ns
	레저형 ^b	3.708±0.764	3.747±0.814	3.725±0.631	3.576±0.575	0.31	0.8174	ns
	관광형 ^c	3.801±0.559	3.870±0.618	3.853±0.624	3.826±0.754	0.24	0.8704	ns
	F	1.43	1.31	1.79	1.34			
	p	0.2414	0.2742	0.1695	0.2642			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
인공적환경매력	스포츠형 ^a	3.234±0.731	3.181±0.923	3.170±0.856	3.187±0.876	0.03	0.9917	ns
	레저형 ^b	3.215±0.781	3.097±0.580	3.378±0.728	3.258±1.005	0.83	0.4769	ns
	관광형 ^c	3.280±0.604	3.207±0.623	3.424±0.702	3.256±0.702	2.25	0.0815	ns
	F	0.16	0.30	1.57	0.12			
	p	0.8518	0.7412	0.2116	0.8842			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
매력속성 사회·문화매력	스포츠형 ^a	3.379±0.876	3.365±0.881	3.414±0.812	3.340±1.057	0.04	0.9887	ns
	레저형 ^b	3.283±0.753	3.299±0.803	3.341±0.646	3.278±0.904	0.06	0.9828	ns
	관광형 ^c	3.534±0.755	3.424±0.823	3.559±0.638	3.518±0.833	0.61	0.6102	ns
	F	1.71	0.26	2.01	0.99			
	p	0.1846	0.7694	0.1371	0.3721			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			
접근편리성	스포츠형 ^a	3.250±0.793	3.167±1.004	3.121±0.846	3.489±0.970	1.28	0.2832	ns
	레저형 ^b	3.363±0.749	3.121±0.946	3.348±0.761	2.823±0.845	2.83	0.0407*	a,c>b>d
	관광형 ^c	3.369±0.685	3.418±0.783	3.399±0.697	3.383±0.729	0.09	0.9670	ns
	F	0.33	1.75	1.85	5.66			
	p	0.7196	0.1782	0.1592	0.0042**			
	Duncan	ns	ns	ns	a,c>b			

<표 4-53>에서와 같이 선택속성에 대하여 해양관련 직업 경력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 7~12개월에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

먹거리에서는 7~12개월($p<.05$)과 13개월 이상($p<.01$)에서 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 7~12개월에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 13개월 이상에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업 경력간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 관광형이 해양관련 직업 경력간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 7~12개월이 높게 나타났으며, 다음은 1개월, 13개월 이상으로 나타났으며, 그 다음은 2~6개월이 낮게 나타났다.

<표 4-53> 해양관련 직업 경력에 따른 선택속성의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	1개월 ^a	2~6개월 ^b	7~12개월 ^c	13개월이상 ^d	F	p	Duncan
매 력 성	스포츠형 ^a	3.648±0.604	3.495±0.758	3.364±0.713	3.570±0.837	0.85	0.4713	ns
	레저형 ^b	3.665±0.738	3.400±0.787	3.439±0.649	3.375±0.622	1.28	0.2831	ns
	관광형 ^c	3.680±0.56	3.743±0.683	3.708±0.668	3.698±0.760	0.16	0.9227	ns
	F	0.03	3.01	4.96	1.81			
	p	0.9672	0.0523	0.0079**	0.1664			
접 근 성	스포츠형 ^a	3.388±0.789	3.250±0.884	3.379±0.707	3.516±0.765	0.61	0.6071	ns
	레저형 ^b	3.163±0.833	3.164±0.835	3.315±0.682	3.104±0.950	0.47	0.7030	ns
	관광형 ^c	3.274±0.620	3.394±0.706	3.476±0.673	3.348±0.776	1.75	0.1567	ns
	F	0.89	1.13	1.02	2.13			
	p	0.4144	0.3260	0.3625	0.1222			
부 대 시 선택 속 성	스포츠형 ^a	3.552±0.839	3.254±0.811	3.247±0.651	3.411±0.983	0.84	0.4757	ns
	레저형 ^b	3.288±0.695	3.247±0.908	3.388±0.660	3.042±0.971	1.04	0.3789	ns
	관광형 ^c	3.420±0.695	3.357±0.805	3.448±0.727	3.402±0.785	0.27	0.8484	ns
	F	1.15	0.27	1.07	1.78			
	p	0.3182	0.7634	0.3435	0.1714			
먹 거 리	스포츠형 ^a	3.379±0.764	3.369±0.875	3.265±0.619	3.622±0.807	1.58	0.1971	ns
	레저형 ^b	3.319±0.693	3.345±0.760	3.462±0.766	2.990±0.934	1.97	0.1215	ns
	관광형 ^c	3.493±0.706	3.380±0.623	3.605±0.693	3.439±0.768	2.03	0.1085	ns
	F	1.00	0.03	3.26	4.94			
	p	0.3702	0.9712	0.0403*	0.0083**			
쇼 핑 시 선택 속 성	스포츠형 ^a	3.034±0.820	3.095±0.853	3.265±0.773	3.324±0.718	1.04	0.3780	ns
	레저형 ^b	2.994±0.839	3.112±0.865	3.228±0.797	3.167±0.923	0.57	0.6349	ns
	관광형 ^c	3.093±0.609	2.995±0.710	3.270±0.759	3.005±0.833	3.42	0.0174*	c>a,d>b
	F	0.32	0.34	0.05	2.44			
	p	0.7248	0.7121	0.9507	0.0900			
해 양 스 포츠 즐 길	스포츠형 ^a	3.374±0.712	3.214±0.842	3.162±0.613	3.362±0.879	0.61	0.6077	ns
	레저형 ^b	3.167±0.704	3.098±0.917	3.217±0.816	3.160±0.833	0.013	0.9419	ns
	관광형 ^c	3.257±0.726	3.216±0.867	3.296±0.789	3.266±0.923	0.17	0.9170	ns
	F	0.70	0.21	0.47	0.42			
	p	0.4997	0.8115	0.6250	0.6574			
	Duncan	ns	ns	ns	ns			

<표 4-54>에서와 같이 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관련 직업 경력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 모든 하위요인에서 해양관련 직업 경력별로 해양관광 활동유형간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업 경력간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 모든 하위요인에서 해양관광 활동유형별로 해양관광 해양관련 직업 경력간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.05$).



<표 4-54> 해양관련 직업 경력에 따른 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 해양관광 활동유형간의 차이

구분	활동유형	1개월 ^a	2~6개월 ^b	7~12개월 ^c	13개월이상 ^d	F	p	Duncan	
해양관광활성화	서비스질편의성	스포츠형 ^a	3.638±0.778	3.321±0.856	3.348±0.768	3.521±0.884	0.92	0.4336	ns
		레저형 ^b	3.219±0.797	3.164±0.811	3.342±0.939	3.250±0.824	0.29	0.8290	ns
		관광형 ^c	3.431±0.687	3.389±0.853	3.458±0.740	3.330±0.936	0.51	0.6759	ns
		F	2.85	0.78	0.49	0.96			
		p	0.0606	0.4592	0.6148	0.3861			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
	환경편의성	스포츠형 ^a	3.509±0.580	3.369±0.568	3.447±0.575	3.606±0.819	0.72	0.5419	ns
		레저형 ^b	3.431±0.732	3.491±0.670	3.478±0.689	3.281±0.778	0.49	0.6908	ns
		관광형 ^c	3.544±0.591	3.614±0.628	3.649±0.597	3.559±0.813	0.63	0.5963	ns
		F	0.49	1.47	2.18	1.40			
		p	0.6152	0.2328	0.1157	0.2496			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
	정책시장성	스포츠형 ^a	3.407±0.714	3.181±0.660	3.600±0.731	3.323±0.700	1.74	0.1629	ns
		레저형 ^b	3.210±0.679	3.090±0.736	3.257±0.774	3.208±0.756	0.31	0.8176	ns
		관광형 ^c	3.359±0.634	3.330±0.656	3.469±0.662	3.379±0.813	0.86	0.4627	ns
		F	0.97	1.58	2.55	0.47			
		p	0.3792	0.2106	0.0804	0.6229			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
만족도	만족도	스포츠형 ^a	3.303±0.647	3.333±0.840	3.406±0.670	3.247±0.709	0.33	0.8011	ns
		레저형 ^b	3.265±0.627	3.138±0.733	3.261±0.793	3.167±0.726	0.27	0.8485	ns
		관광형 ^c	3.388±0.711	3.215±0.702	3.394±0.731	3.332±0.764	1.29	0.2763	ns
		F	0.55	0.44	0.60	0.55			
		p	0.5801	0.6468	0.5471	0.5764			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
체험후행동	재방문의도	스포츠형 ^a	3.469±0.626	3.486±0.786	3.436±0.629	3.528±0.752	0.12	0.9507	ns
		레저형 ^b	3.455±0.608	3.428±0.661	3.296±0.786	3.433±0.878	0.41	0.7435	ns
		관광형 ^c	3.480±0.621	3.400±0.618	3.555±0.624	3.545±0.803	1.15	0.3298	ns
		F	0.02	0.15	2.62	0.19			
		p	0.9763	0.8603	0.0751	0.8305			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			
	구전의도	스포츠형 ^a	3.428±0.678	3.514±0.868	3.618±0.623	3.651±0.754	0.66	0.5806	ns
		레저형 ^b	3.590±0.639	3.393±0.775	3.574±0.825	3.575±0.765	0.47	0.7014	ns
		관광형 ^c	3.542±0.667	3.533±0.616	3.653±0.682	3.600±0.842	0.72	0.5434	ns
		F	0.52	0.45	0.22	0.09			
		p	0.5932	0.6368	0.8064	0.9136			
		Duncan	ns	ns	ns	ns			

3. 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

이 연구에서 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화와 만족도 및 체험 후 행동의 인과관계를 분석하기 위해 AMOS를 이용하여 경로분석모형을 적용하였다.

표본의 크기에 민감한 χ^2 검증결과를 제외하고는 적합도 지수인 GFI, AGFI, NFI, CFI 및 RMSEA, RMR에서 GFI, AGFI, NFI, CFI는 0.9이상을 권장하며, RMSEA, RMR은 0.05이하이면 매우 적합한 모형이라고 할 수 있다(김대업, 2009).

<표 4-55>의 전체 모형 적합도를 보면 χ^2 의 p값이 0.001로 매우 작지만 CMIN/DF 값이 2.263으로 모형 적합도가 양호하고, GFI, AGFI, NFI, CFI가 모두 0.9이상이고, RMSEA, RMR이 0.05이하 이므로, 전체에 대한 경로분석모형은 매우 적합한 것으로 나타났다.

<표 4-55> 전체 모형 적합도

CMIN	DF	<i>p</i>	CMIN/DF	RMR	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMSEA
70.145	31	<0.001	2.263	0.014	0.988	0.946	0.99	0.994	0.043

연구모형과 변인 간 인과관계의 결과는 <그림 4-1>로 나타냈으며, 경로계수에 대한 검증 결과는 <표 4-56>과 같이 제시하였다.

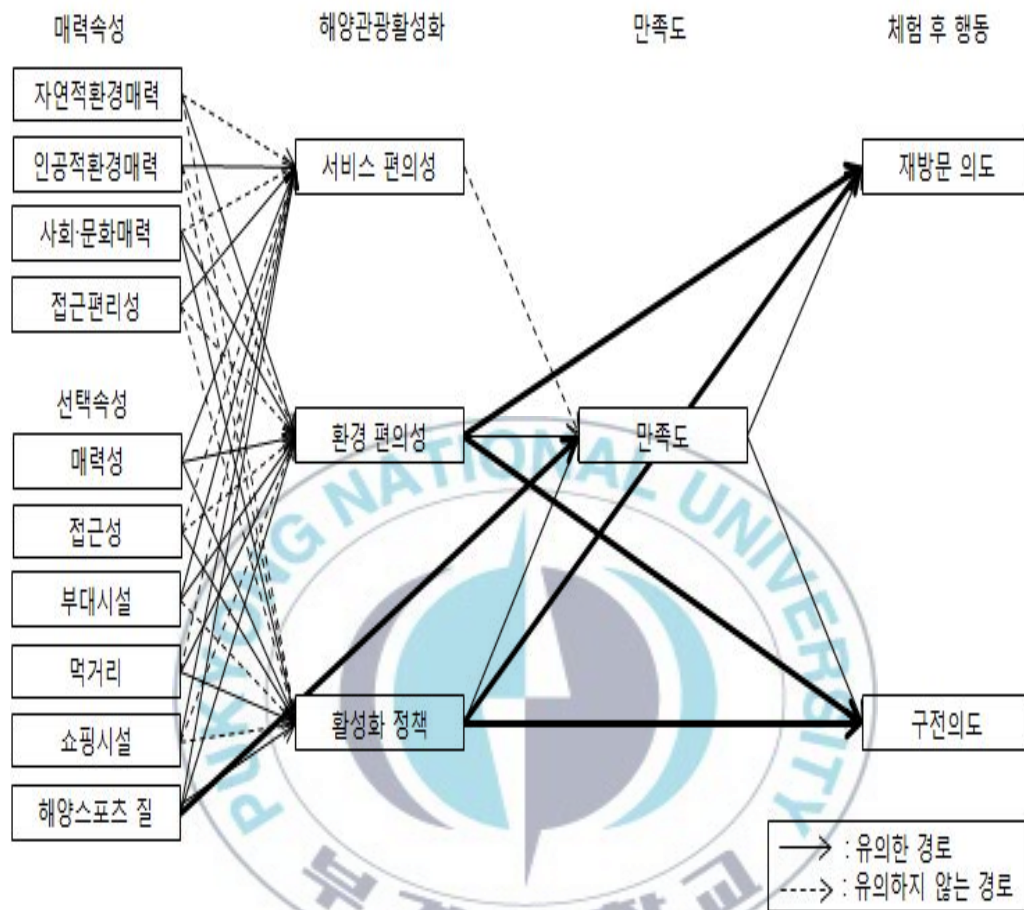
첫째, 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경 매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성, 사회·문화매력은 환

경 편의성, 활성화 정책에 양(+)¹의 영향을 미치고, 접근 편의성은 서비스 편의성에 음(-)²의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성과 해양스포츠 질에서는 해양관광 활성화의 모든 요인, 접근성은 서비스 편의성, 부대시설은 서비스 편의성과 환경 편의성, 먹거리는 환경 편의성과 활성화 정책에 양(+)³의 영향을 미치고, 쇼핑시설은 서비스 편의성에 음(-)⁴의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 해양관광 활성화와 만족도의 관계에 대한 분석 결과 환경 편의성, 활성화 정책이 만족도에 양(+)⁵의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 선택속성의 해양스포츠 질이 만족도에 양(+)⁶의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 만족도와 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도가 재방문 의도와 구전의도에 양(+)⁷의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 해양관광 활성화의 환경 편의성, 활성화 정책이 재방문 의도와 구전의도에 양(+)⁸의 영향을 미치는 것으로 나타났다.



<그림 4-1> 전체 모형도

<표 4-56> 전체 경로계수

	경로	경로 계수	표준화경 로계수	표준 오차	t-value	채택 여부
서비스편의성	<---	-0.002	-0.002	0.039	-0.062	기각
환경편의성	<--- 자연적환경매력	0.154	0.149	0.039	3.970	채택
활성화정책	<---	0.015	0.014	0.040	0.377	기각
서비스편의성	<---	0.102	0.090	0.036	2.824	채택
환경편의성	<--- 인공적환경매력	-0.005	-0.006	0.036	-0.151	기각
활성화정책	<---	0.037	0.038	0.037	1.004	기각
서비스편의성	<---	0.002	0.002	0.033	0.058	기각
환경편의성	<--- 사회·문화매력	0.072	0.085	0.032	2.216	채택
활성화정책	<---	0.163	0.183	0.034	4.820	채택
서비스편의성	<---	-0.094	-0.091	0.038	-2.500	채택
환경편의성	<--- 접근편의성	-0.054	-0.063	0.037	-1.454	기각
활성화정책	<---	-0.072	-0.080	0.039	-1.850	기각
서비스편의성	<---	0.119	0.102	0.039	3.038	채택
환경편의성	<--- 매력성	0.262	0.271	0.039	6.722	채택
활성화정책	<---	0.101	0.100	0.041	2.497	채택
서비스편의성	<---	0.176	0.159	0.040	4.439	채택
환경편의성	<--- 접근성	-0.008	-0.009	0.039	-0.202	기각
활성화정책	<---	0.080	0.083	0.041	1.954	기각
서비스편의성	<---	0.195	0.185	0.040	4.915	채택
환경편의성	<--- 부대시설	0.093	0.107	0.039	2.362	채택
활성화정책	<---	0.028	0.031	0.041	0.690	기각
서비스편의성	<---	0.012	0.011	0.036	0.329	기각
환경편의성	<--- 먹거리	0.079	0.087	0.035	2.247	채택
활성화정책	<---	0.072	0.075	0.037	1.960	채택
서비스편의성	<---	-0.098	-0.092	0.035	-2.825	채택
환경편의성	<--- 쇼핑시설	0.032	0.036	0.035	0.917	기각
활성화정책	<---	0.060	0.065	0.036	1.666	기각
서비스편의성	<---	0.546	0.540	0.035	15.524	채택
환경편의성	<--- 해양스포츠질	0.202	0.243	0.035	5.790	채택
활성화정책	<---	0.343	0.393	0.036	9.482	채택
민족도	<--- 서비스편의성	0.061	0.069	0.045	1.356	기각
민족도	<--- 환경편의성	0.141	0.132	0.044	3.203	채택
민족도	<--- 활성화정책	0.165	0.162	0.044	3.768	채택
민족도	<--- 해양스포츠질	0.351	0.393	0.040	8.702	채택
구전의도	<--- 민족도	0.502	0.506	0.033	15.134	채택
재방문의도	<--- 민족도	0.467	0.493	0.032	14.767	채택
재방문의도	<--- 환경편의성	0.203	0.199	0.038	5.372	채택
구전의도	<--- 환경편의성	0.167	0.157	0.040	4.221	채택
구전의도	<--- 활성화정책	0.135	0.133	0.039	3.452	채택
재방문의도	<--- 활성화정책	0.108	0.111	0.037	2.904	채택

4. 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

이 연구에서 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화와 만족도 및 체험 후 행동의 인과관계를 분석하기 위해 AMOS를 이용하여 경로분석모형을 적용하였다.

1) 스포츠형에서 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

표본의 크기에 민감한 χ^2 검증결과를 제외하고는 적합도 지수인 GFI, AGFI, NFI, CFI 및 RMSEA, RMR에서 GFI, AGFI, NFI, CFI는 0.9이상을 권장하며, RMSEA, RMR은 0.05이하이면 매우 적합한 모형이라고 할 수 있다(김대업, 2009).

<표 4-57>의 스포츠형의 모형 적합도를 보면 χ^2 의 p값이 0.123이고 CMIN/DF 1.31로 모형 적합도가 만족되고, GFI, NFI, CFI가 0.9이상이고 AGFI가 0.8이상이며, RMSEA, RMR이 0.05이하이므로 스포츠형에 대한 경로 분석모형은 매우 적합한 것으로 나타났다.

<표 4-57> 스포츠형 모형 적합도

CMIN	DF	<i>p</i>	CMIN/DF	RMR	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMSEA
37.989	29	0.123	1.31	0.012	0.966	0.841	0.976	0.994	0.049

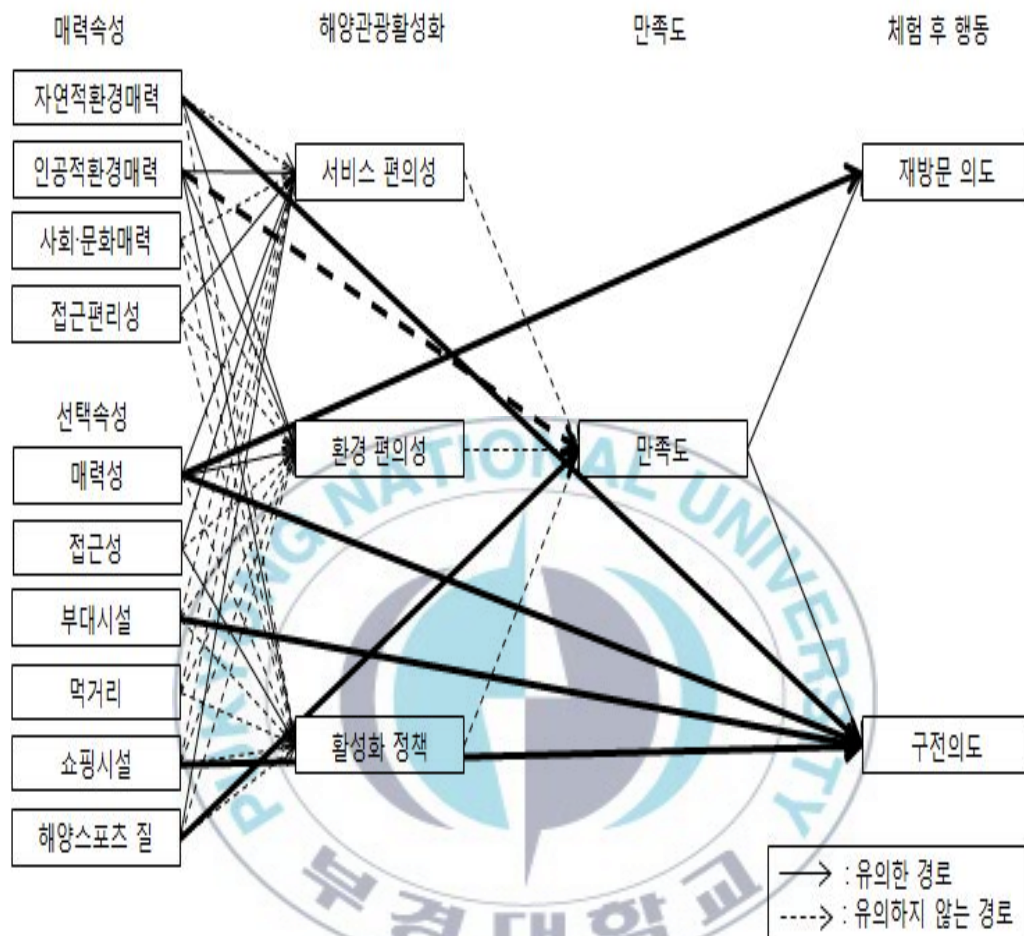
연구모형과 변인 간 인과관계의 결과는 <그림 4-2>로 나타냈으며, 경로계수에 대한 검증결과는 <표 4-58>과 같이 제시하였다.

첫째, 스포츠형에서 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성과 환경 편의성에 양(+)¹⁾의 영향을 미치고, 접근 편의성은 서비스 편의성에 음(-)²⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 스포츠형에서 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성은 서비스 편의성, 환경 편의성, 접근성은 서비스 편의성과 활성화 정책, 해양스포츠 질은 서비스 편의성에 양(+)³⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 스포츠형에서 해양관광 활성화와 만족도의 관계에 대한 분석 결과 해양관광 활성화 모든 요인이 만족도에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 그러나 선택속성의 해양스포츠 질이 만족도에 양(+)⁴⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 스포츠형에 따른 만족도가 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도는 구전의도와 재방문 의도에 양(+)⁵⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 매력속성의 자연적 환경매력과 선택속성의 쇼핑시설, 매력성, 부대시설은 재방문 의도에, 그리고 선택속성의 매력성은 구전의도에 양(+)⁶⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다.



<그림 4-2> 해양관광 스포츠형 프로그램 모형도

<표 4-58> 스포츠형 경로계수

경로	경로 계수	표준화경로 계수	표준 오차	t-value	채택 여부
서비스편의성 <---	0.052	0.039	0.093	0.559	기각
환경편의성 <---	0.166	0.154	0.080	2.060	채택
활성화정책 <---	-0.003	-0.003	0.097	-0.031	기각
서비스편의성 <---	0.203	0.206	0.074	2.750	채택
환경편의성 <---	0.155	0.193	0.064	2.411	채택
활성화정책 <---	0.110	0.130	0.078	1.413	기각
서비스편의성 <---	-0.006	-0.007	0.072	-0.089	기각
환경편의성 <---	0.029	0.040	0.063	0.463	기각
활성화정책 <---	0.094	0.122	0.076	1.242	기각
서비스편의성 <---	-0.246	-0.271	0.088	-2.782	채택
환경편의성 <---	-0.148	-0.201	0.077	-1.933	기각
활성화정책 <---	-0.118	-0.152	0.093	-1.275	기각
서비스편의성 <---	0.243	0.218	0.096	2.516	채택
환경편의성 <---	0.191	0.212	0.084	2.287	채택
활성화정책 <---	0.156	0.163	0.101	1.539	기각
서비스편의성 <---	0.348	0.326	0.097	3.603	채택
환경편의성 <---	0.151	0.173	0.084	1.798	기각
활성화정책 <---	0.308	0.335	0.102	3.029	채택
서비스편의성 <---	0.009	0.009	0.088	0.100	기각
환경편의성 <---	0.071	0.089	0.076	0.922	기각
활성화정책 <---	0.049	0.058	0.093	0.524	기각
서비스편의성 <---	0.126	0.117	0.081	1.558	기각
환경편의성 <---	0.098	0.112	0.070	1.392	기각
활성화정책 <---	0.010	0.011	0.085	0.118	기각
서비스편의성 <---	0.019	0.018	0.092	0.205	기각
환경편의성 <---	0.108	0.126	0.080	1.361	기각
활성화정책 <---	0.085	0.093	0.097	0.876	기각
서비스편의성 <---	0.364	0.340	0.092	3.969	채택
환경편의성 <---	0.117	0.134	0.08	1.468	기각
활성화정책 <---	0.115	0.125	0.096	1.195	기각
만족도 <---	0.166	0.196	0.105	1.579	기각
만족도 <---	0.060	0.057	0.122	0.493	기각
만족도 <---	0.048	0.049	0.089	0.546	기각
만족도 <---	0.331	0.364	0.083	3.973	채택
만족도 <---	0.117	0.140	0.067	1.764	기각
구전의도 <---	0.439	0.428	0.071	6.163	채택
재방문의도 <---	0.466	0.472	0.070	6.665	채택
재방문의도 <---	0.234	0.203	0.074	3.156	채택
구전의도 <---	0.320	0.344	0.066	4.859	채택
재방문의도 <---	0.215	0.232	0.059	3.653	채택
재방문의도 <---	0.323	0.334	0.077	4.189	채택
재방문의도 <---	-0.181	-0.212	0.066	-2.726	채택

2) 레저(놀이)형에서 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

표본의 크기에 민감한 χ^2 검증결과를 제외하고는 적합도 지수인 GFI, AGFI, NFI, CFI 및 RMSEA, RMR에서 GFI, AGFI, NFI, CFI는 0.9이상을 권장하며, RMSEA, RMR은 0.05이하이면 매우 적합한 모형이라고 할 수 있다(김대업, 2009).

<표 4-59>의 레저(놀이)형의 모형 적합도를 보면 χ^2 의 p값이 0.25이고 CMIN/DF 값이 1.151로 모형 적합도가 만족되고, GFI, NFI, CFI가 0.9이상이고 AGFI가 0.8이상이며 RMSEA, RMR이 0.05이하이므로 레저(놀이)형에 대한 경로분석모형은 매우 적합한 것으로 나타났다.

<표 4-59> 레저(놀이)형 모형 적합도

CMIN	DF	<i>p</i>	CMIN/DF	RMR	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMSEA
39.142	34	0.25	1.151	0.015	0.967	0.869	0.976	0.997	0.033

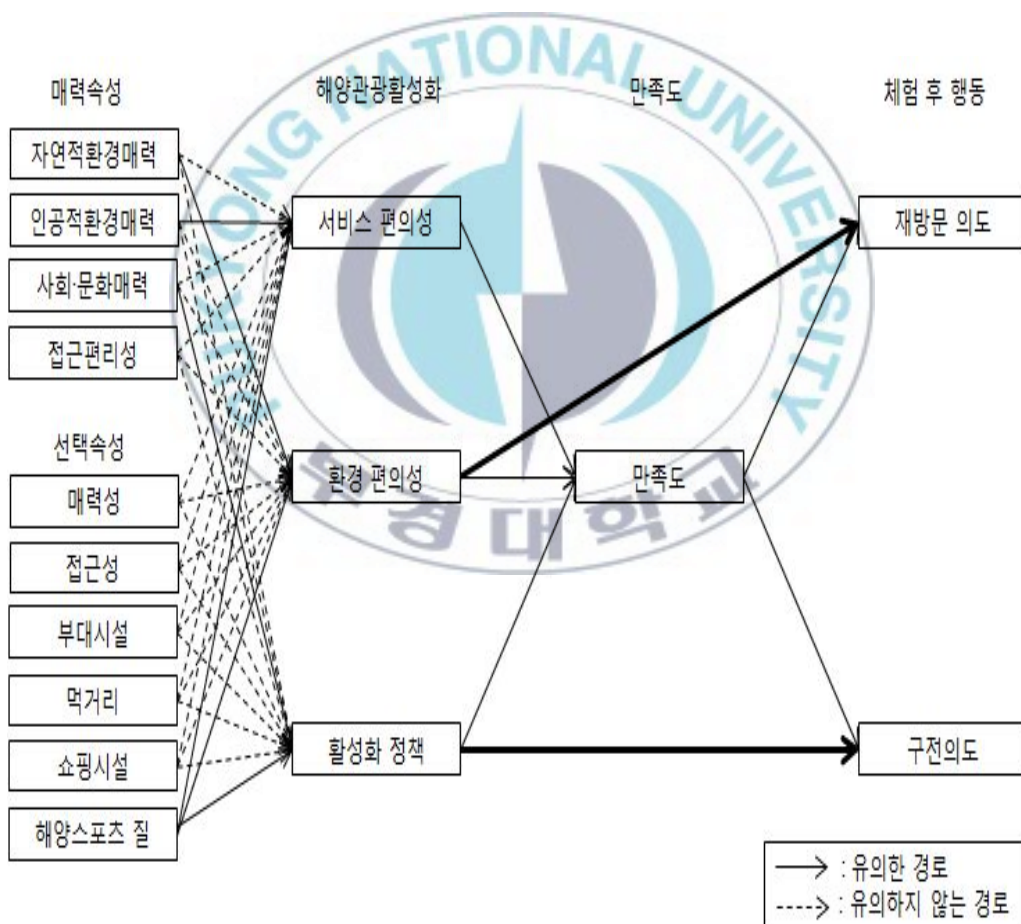
연구모형과 변인 간 인과관계의 결과는 <그림 4-3>로 나타냈으며, 경로계수에 대한 검증결과는 <표 4-60>과 같이 제시하였다.

첫째, 레저(놀이)형에서 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성, 사회·문화 매력은 활성화 정책에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 레저(놀이)형에서 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석결과 해양스포츠 질은 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 레저(놀이)형에서 해양관광 활성화와 만족도의 관계에 대한 분석 결과 서비스 편의성과 활성화 정책이 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 레저(놀이)형에서 만족도와 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도는 구전의도와 재방문 의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 해양관광 활성화의 환경 편의성은 재방문 의도에, 그리고 활성화 정책은 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.



<그림 4-3> 해양관광 레저(놀이)형 프로그램 모형도

<표 4-60> 레저(놀이)형 경로계수

	경로	경로 계수	표준화경 로계수	표준 오차	t-value	채택 여부
서비스편의성	<---	0.023	0.019	0.079	0.292	기각
환경편의성	<--- 자연적환경매력	0.174	0.171	0.086	2.031	채택
활성화정책	<---	-0.06	-0.058	0.079	-0.764	기각
서비스편의성	<---	0.16	0.146	0.08	2.005	채택
환경편의성	<--- 인공적환경매력	-0.098	-0.107	0.087	-1.132	기각
활성화정책	<---	-0.009	-0.01	0.08	-0.113	기각
서비스편의성	<---	-0.06	-0.053	0.081	-0.743	기각
환경편의성	<--- 사회·문화매력	0.149	0.158	0.088	1.7	기각
활성화정책	<---	0.326	0.335	0.081	4.033	채택
서비스편의성	<---	-0.063	-0.062	0.081	-0.782	기각
환경편의성	<--- 접근편의성	0.048	0.056	0.088	0.55	기각
활성화정책	<---	0.037	0.042	0.081	0.451	기각
서비스편의성	<---	0.12	0.099	0.087	1.376	기각
환경편의성	<--- 매력성	0.13	0.129	0.094	1.375	기각
활성화정책	<---	0.082	0.079	0.087	0.945	기각
서비스편의성	<---	0.119	0.113	0.087	1.359	기각
환경편의성	<--- 접근성	-0.116	-0.131	0.095	-1.22	기각
활성화정책	<---	-0.118	-0.13	0.087	-1.353	기각
서비스편의성	<---	0.16	0.149	0.093	1.718	기각
환경편의성	<--- 부대시설	0.127	0.14	0.101	1.251	기각
활성화정책	<---	0.057	0.061	0.093	0.606	기각
서비스편의성	<---	-0.029	-0.026	0.084	-0.34	기각
환경편의성	<--- 먹거리	0.028	0.03	0.091	0.302	기각
활성화정책	<---	0.023	0.024	0.084	0.27	기각
서비스편의성	<---	-0.101	-0.101	0.079	-1.278	기각
환경편의성	<--- 쇼핑시설	0.116	0.138	0.086	1.352	기각
활성화정책	<---	0.042	0.049	0.079	0.531	기각
서비스편의성	<---	0.679	0.644	0.075	9.032	채택
환경편의성	<--- 해양스포츠질	0.279	0.316	0.082	3.419	채택
활성화정책	<---	0.446	0.49	0.075	5.931	채택
만족도	<--- 서비스편의성	0.307	0.362	0.076	4.021	채택
만족도	<--- 환경편의성	0.036	0.035	0.097	0.367	기각
만족도	<--- 활성화정책	0.33	0.335	0.092	3.571	채택
구전의도	<--- 만족도	0.558	0.535	0.077	7.227	채택
재방문의도	<--- 만족도	0.573	0.57	0.068	8.436	채택
재방문의도	<--- 환경편의성	0.24	0.236	0.066	3.654	채택
구전의도	<--- 활성화정책	0.236	0.231	0.073	3.246	채택

3) 관광형에서 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

표본의 크기에 민감한 χ^2 검증결과를 제외하고는 적합도 지수인 GFI, AGFI, NFI, CFI 및 RMSEA, RMR에서 GFI, AGFI, NFI, CFI는 0.9이상을 권장하며, RMSEA, RMR은 0.05이하이면 매우 적합한 모형이라고 할 수 있다(김대업, 2009).

<표 4-61>의 관광형의 모형 적합도를 보면 χ^2 의 p값이 0.002로 매우 적지만 CMIN/DF값이 1.865로 모형 적합도가 양호하고 GFI, AGFI, NFI, CFI가 모두 0.9이상이고 RMSEA, RMR이 0.05이하이므로, 관광형에 대한 경로분석모형은 매우 적합한 것으로 나타났다.

<표 4-61> 관광형 모형 적합도

CMIN	DF	P	CMIN/DF	RMR	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMSEA
57.829	31	0.002	1.865	0.014	0.984	0.929	0.986	0.994	0.045

연구모형과 변인 간 인과관계의 결과는 <그림 4-3>로 나타냈으며, 경로계수에 대한 검증결과는 <표 4-62>와 같이 제시하였다.

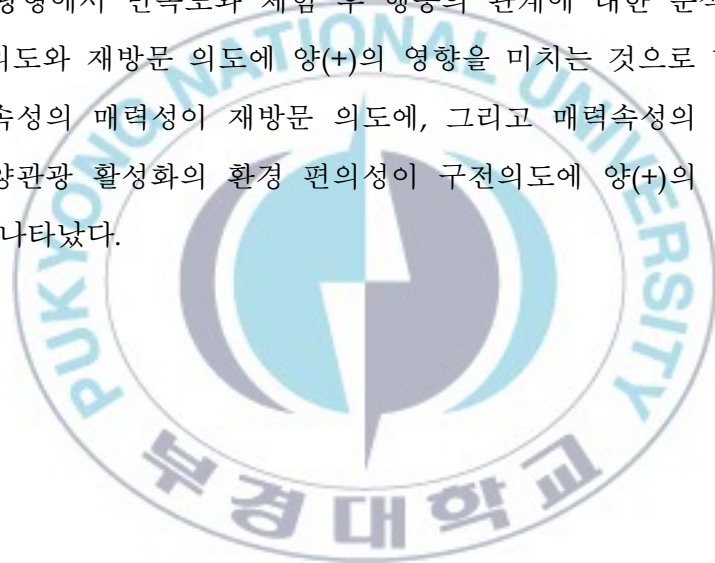
첫째, 관광형에서 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 사회·문화 매력은 환경 편의성과 활성화 정책에, 접근 편의성은 활성화 정책에 양(+)의 영향을 미치고, 그리고 접근 편의성은 서비스 편의성에 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

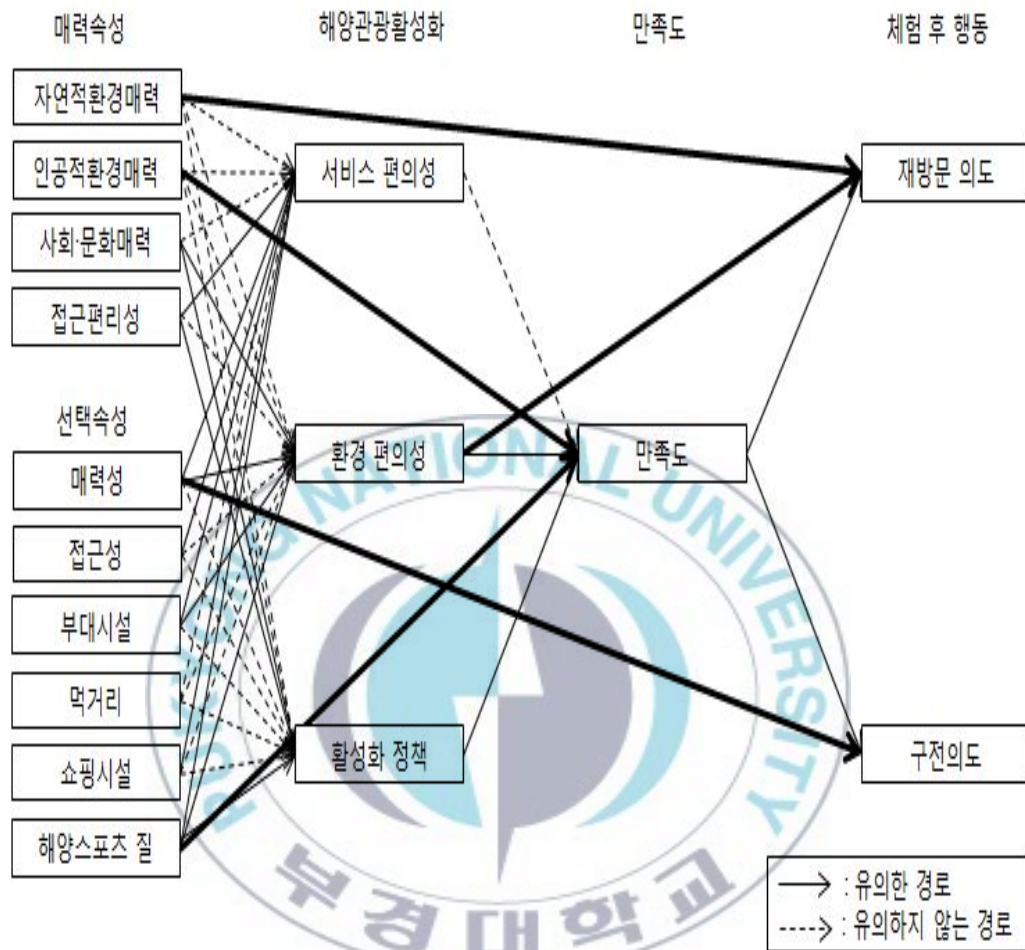
둘째, 관광형에서 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성과 부대시설은 서비스 편의성과 환경 편의성, 접근성은 서비스 편의

성, 해양스포츠 질은 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책에 양(+)¹⁾의 영향을 미치고, 그리고 쇼핑시설은 서비스 편의성에 음(-)²⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 관광형에서 해양관광 활성화와 만족도의 관계에 대한 분석 결과 환경 편의성과 활성화 정책이 만족도에 양(+)³⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 매력속성의 인공적 환경매력과 선택속성의 해양스포츠 질이 만족도에 양(+)⁴⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 관광형에서 만족도와 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도는 구전의도와 재방문 의도에 양(+)⁵⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 선택속성의 매력성이 재방문 의도에, 그리고 매력속성의 자연적 환경매력과 해양관광 활성화의 환경 편의성이 구전의도에 양(+)⁶⁾의 영향을 미치는 것으로 나타났다.





<그림 4-4> 해양관광 관광형 프로그램 모형도

<표 4-62> 관광형 경로계수

	경로	경로 계수	표준화경 로계수	표준 오차	t-value	채택 여부
서비스편의성	<---	-0.039	-0.031	0.051	-0.778	기각
환경편의성	<--- 자연적환경매력	0.134	0.130	0.052	2.607	채택
활성화정책	<---	0.055	0.051	0.053	1.041	기각
서비스편의성	<---	0.047	0.039	0.047	0.994	기각
환경편의성	<--- 인공적환경매력	-0.038	-0.038	0.048	-0.787	기각
활성화정책	<---	0.017	0.017	0.049	0.352	기각
서비스편의성	<---	0.045	0.043	0.042	1.085	기각
환경편의성	<--- 사회·문화매력	0.084	0.097	0.042	1.996	채택
활성화정책	<---	0.146	0.160	0.043	3.364	채택
서비스편의성	<---	-0.099	-0.089	0.048	-2.040	채택
환경편의성	<--- 접근편의성	-0.080	-0.088	0.049	-1.637	기각
활성화정책	<---	-0.107	-0.111	0.050	-2.113	채택
서비스편의성	<---	0.124	0.104	0.050	2.485	채택
환경편의성	<--- 매력성	0.325	0.330	0.051	6.396	채택
활성화정책	<---	0.076	0.074	0.052	1.460	기각
서비스편의성	<---	0.145	0.126	0.049	2.945	채택
환경편의성	<--- 접근성	-0.010	-0.010	0.050	-0.197	기각
활성화정책	<---	0.080	0.080	0.052	1.554	기각
서비스편의성	<---	0.281	0.264	0.050	5.585	채택
환경편의성	<--- 부대시설	0.109	0.124	0.051	2.127	채택
활성화정책	<---	0.051	0.055	0.053	0.969	기각
서비스편의성	<---	-0.037	-0.033	0.045	-0.832	기각
환경편의성	<--- 먹거리	0.064	0.069	0.046	1.411	기각
활성화정책	<---	0.090	0.091	0.047	1.911	기각
서비스편의성	<---	-0.116	-0.107	0.043	-2.713	채택
환경편의성	<--- 쇼핑시설	-0.011	-0.012	0.044	-0.250	기각
활성화정책	<---	0.077	0.082	0.045	1.719	기각
서비스편의성	<---	0.534	0.549	0.044	12.245	채택
환경편의성	<--- 해양스포츠질	0.198	0.247	0.044	4.461	채택
활성화정책	<---	0.346	0.411	0.046	7.599	채택
만족도	<--- 서비스편의성	-0.009	-0.010	0.059	-0.152	기각
만족도	<--- 환경편의성	0.155	0.140	0.056	2.797	채택
만족도	<--- 활성화정책	0.165	0.157	0.060	2.774	채택
만족도	<--- 해양스포츠질	0.357	0.402	0.053	6.771	채택
만족도	<--- 인공적환경매력	0.124	0.113	0.046	2.716	채택
구전의도	<--- 만족도	0.546	0.574	0.035	15.687	채택
재방문의도	<--- 만족도	0.495	0.550	0.036	13.937	채택
재방문의도	<--- 매력성	0.258	0.248	0.034	7.492	채택
구전의도	<--- 자연적환경매력	0.135	0.130	0.036	3.700	채택
구전의도	<--- 환경편의성	0.132	0.132	0.037	3.531	채택

V. 논의

이 연구는 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화를 통하여 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향을 규명하여 해양스포츠전진기지 활성화를 위한 기초 자료를 제공하는 데 목적이 있다. 따라서 이 연구에서 조사 분석한 결과를 선행연구와 비교 검토하여 다음과 같이 논의하였다. 다만 지금껏 선행연구가 존재하지 않는 연구문제는 이 연구의 결과만 밝혔다.

1. 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동 차이

인구통계적 특성인 성별에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 체험 후 행동에서는 재방문 의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 남자가 여자에 비해 높은 것으로 나타났다. 이는 노재현(2010)의 관광목적지 선택속성과 방문의도와의 관계에서 재방문의도에서 유의한 차이가 나타났으며, 여자가 높게 나타나 이 연구의 결과와 다르다. 이러한 결과는 노재현의 연구는 4개 나라를 대상으로 연구가 이루어졌지만 이 연구에서는 한국으로 대상으로 이루어졌기 때문에 문화의 차이로 다른 결과가 나타난 것으로 사료된다.

인구통계적 특성인 연령에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력, 인공적 환경매력, 사회·문화 매력, 접근 편리성에서 유의한 차이가 있는

것으로 나타났다. 사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 50대 이상, 30대, 40대, 20대로 높게 나타났으며, 다음으로 10대로 낮게 나타났으며, 인공적 환경매력에서는 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상, 30대, 40대로 나타났으며, 그 다음은 10대로 낮게 나타났다. 사회·문화 매력에서는 50대 이상, 20대, 40대, 30대로 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났으며, 접근 편리성에서는 20대, 50대 이상이 높게 나타났으며, 다음은 30대, 40대로 나타났으며, 그 다음은 10대로 낮게 나타났다. 이는 지삼엽(2010)의 연구에서 마리나 활동환경에 따른 연령별 차이에서 매력속성 모든 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 연령이 높을수록 매력속성 평가가 좋은 것으로 나타나 이 연구의 결과와 유사하다.

선택속성에서는 매력성, 부대시설, 먹거리에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 매력성에서는 50대 이상, 20대, 30대, 40대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮은 것으로 나타났으며, 부대시설에서는 20대가 높게 나타났으며, 다음은 30대로 나타났으며, 그 다음은 40대, 50대 이상, 10로 낮게 나타났다. 먹거리에서는 20대, 40대, 50대 이상이 높게 나타났으며, 다음은 30대가 나타났으며, 그 다음은 10대로 낮게 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 연령에 따른 선택속성 차이에서 매력성, 먹거리 및 쇼핑 시설에서 30대와 40대가 높은 것으로 이 연구의 결과와 유사하다.

인구통계적 특성인 결혼여부에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 선택속성에서는 부대시설, 해양스포츠 질에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다. 이는 이호재(2008)의 연구에서 부대시설에서 미혼이 높은 것으로 나타나 이 연구의 결과와 같다. 이러한 결과는 가족단위로 오는 기혼에 비해 혼자나 연인 등과 함께 오는 미혼들은 숙박이나 장비,

화장실 등의 부대시설에 대한 부분이 큰 요인으로 작용하는 것으로 사료된다.

체험 후 행동에서는 재방문 의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다. 이는 임재현(2011)의 해양스포츠 참여자 선택행동에서 미혼이 기혼보다 높은 것으로 나타나 이 연구의 결과와 같다. 이러한 결과는 가족이 함께 움직여야하는 기혼보다는 혼자서 움직일 수 있는 미혼이 높게 나타난 것으로 사료된다.

인구통계적 특성인 해양관광 동반자에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 동호회 회원/직장동료, 배우자/연인이 높게 나타났으며, 다음은 혼자, 가족/친지/친구가 낮게 나타났다.

선택속성에서는 매력성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 동호회 회원/직장동료가 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인으로 나타났으며, 그 다음은 혼자, 가족/친지/친구가 낮게 나타났다. 이는 서민정(2012)의 연구에서 해양스포츠 참여시 동반자는 친구/선후배, 동호회가 높은 것으로 이 연구의 결과와 유사하다. 이러한 결과는 해양스포츠 활동은 가족 단위가 아닌 해양스포츠를 좋아하는 집단끼리 함께하는 것으로 사료된다.

인구통계적 특성인 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 선택속성에서는 부대시설에서는 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 자영업, 사무직, 기타가 낮게 나타났다. 쇼핑시설에서는 학생, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 자영업으로 나타났으며, 그 다음은 사무직, 기타가 낮게 나타

났다. 해양스포츠 질에서는 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 사무직, 기타, 자영업이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 에서는 서비스 편의성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 학생, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 자영업, 학생으로 나타났으며, 그 다음은 기타로 나타났다.

만족도에도 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 사무직, 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 기타, 자영업으로 낮게 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 관광목적지 전반적인 만족도에서 사무직, 생산직이 높게 나타나 이 연구의 결과와 유사하다. 이러한 결과는 이 연구에서는 해양스포츠라는 실질적인 체험이 들어가 있기 때문에 학생들이 높지만 사무직의 경우 대부분이 주 5일 근무로 주말에 휴양과 체험 즐길 수 있는 활동이라 높은 것으로 사료된다.

체험 후 행동에서는 구전의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 사무직, 전문직, 기타로 나타났으며, 그 다음은 자영업이 낮게 나타났다. 이는 임재현(2011)의 연구에서 해양스포츠 참여자의 직업에 따른 구전의도의 차이에서 사무, 근로직이 제일 높게 나타나 이 연구의 결과와 유사하다. 이러한 결과는 사무직의 경우 주 5일제 근무를 하기 때문에 주말에 활동하기 편하고, 시간적 여유가 다른 직업에 비해 자유롭기 때문인 것으로 사료된다.

인구통계적 특성인 학력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, , 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 대학원 졸업 이상, 4년제 대학교 졸업, 전문대학교 졸업이 높게 나타났으며, 다음은 중·고교 졸업이 낮게 나타났으며, 사회·

문화 매력에서는 대학원 졸업 이상이 높게 나타났으며, 다음은 4년제 대학교 졸업, 전문대학교 졸업으로 나타났으며, 그 다음은 중·고교 졸업이 낮게 나타났다.

인구통계적 특성인 월평균 소득에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 인공적 환경매력, 사회·문화 매력, 접근 편리성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 인공적 환경매력에서는 101~200만원, 301~400만원, 201~300만원이 높게 나타났으며, 다음은 100만원 이하로 나타났으며, 그 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났으며, 사회·문화 매력에서는 301~400만원이 높게 나타났으며, 다음은 201~300만원, 401만원 이상, 101~200만원으로 나타났으며, 100만원 이하가 낮게 나타났다. 접근 편리성에서는 301~400만원이 높게 나타났으며, 다음은 101~200만원, 201~300만원, 100만원 이하, 401만원 이상이 낮게 나타났다.

선택속성에서는 접근성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 301~400만원이 높게 나타났으며, 다음은 100만원 이하, 101~200만원으로 나타났으며, 그 다음은 201~300만원, 401만원 이상이 낮게 나타났다. 이는 이호재(2008)의 연구에서 시간소요에서 200만원 이상이 높게 나타났다. 이러한 결과는 접근성이 편리하기 위해서는 어느 정도의 경제적 여유가 되어야 할 것이면, 경제적 여유가 이루어지지 않는다면 가까운 곳을 찾을 것으로 사료된다.

체험 후 행동에서는 재방문의도, 구전의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 재방문 의도에서는 100만원 이하, 201~300만원이 높게 나타났으며, 다음은 301~400만원, 101~200만원으로 나타났으며, 그 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났으며, 구전의도에서는 301~400만원, 100

만원 이하, 101~200만원, 301~400만원이 높게 나타났으며, 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났다. 이는 이호(2011)의 연구에서 해양스포츠 체험 후 행동에서 재방문의도는 100만원 이하에서 높게 나타났으며, 구전의도는 300만원 이상이 높게 나타나 이 연구의 결과와 유사하다.

인구통계적 특성인 거주지에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 인공적 환경매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 권역이 비권역 보다 높은 것으로 나타났다. 이는 홍장원, 이종훈, 안용성(2012)의 자료에서 해안지역의 접근성 개선으로 해양관광활동에 대한 참여인구가 점차 증가하고 있는 것으로 나타나 이 연구의 결과와 유사하다. 이러한 결과는 우리나라는 3000여개의 도서와 함께 약 1만 2,000km의 해안선 그리고 해역별로 각기 다른 해양특성을 토대로 한 다양한 해양관광자원을 가지고 있다. 이러한 잠재력과 더불어 해양관광 육성하기 위한 사업들이 추진되면서 해양공간을 이용하는 관광활동 인구가 2시간 이내의 이동범위 내에서 점차 증가할 것이다.

인구통계적 특성인 해양관련 직업에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 장비소유 및 동호회 회원, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

선택속성에서는 매력성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 장비소유 및 동호회 회원, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

해양관광 활성화에서는 환경 편의성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 장비소유 및 동호회 회원이 높게 나타났으며, 다음은

기타, 공무원, 관광객으로 나타났으며, 그 다음은 선수가 낮게 나타났다. 이는 지삼엽(2003)의 연구에서 해양스포츠 대중화를 위한 사회적 환경요인에서 각종장비는 장비가격은 다른 스포츠 활동에 비해 높으며, 다른 육상, 구기 종목들에 비하여 장비의존성이 매우 높기 때문에 장비소유 및 동호회 회원이 높게 나타난 것으로 사료된다.

인구통계적 특성인 해양관련 직업 경력에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 선택속성에서는 쇼핑시설에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 7~12개월이 높게 나타났으며, 다음은 13개월 이상으로 나타났으며, 그 다음은 1개월, 2~6개월로 낮게 나타났다. 이는 김건우(2013)의 연구에서 대도시와 인접하여 쇼핑하기 좋은 곳에 대해서는 유의한 차이가 없는 것으로 이 연구의 결과와 다르다. 이러한 결과는 이 연구에서는 남해안 역을 중심으로 연구가 이루어졌으며, 김건우의 연구는 부산광역시로 한정되므로 쇼핑시설에 대한 필요성을 인식하지 못한 것으로 사료된다.

2. 인구통계적 특성인 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동 차이

인구통계적 특성인 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이를 살펴본 결과, 매력속성에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에서는 매력성, 접근성에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 매력성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형,

레저(놀이)형이 낮게 나타났으며, 접근성에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 이는 홍장원 외 2인(2012)의 자료에서 해수욕과 해변휴식, 해안경관 감상 등의 활동 비중이 비교적 높게 나타나 이들의 활동 빈도가 매우 높음을 알 수 있으며, 현재 스포츠나 해양생태 관광활동, 유람선/크루즈활동에 대한 참여율은 상대적으로 낮게 나타났지만 향후 해양레저·스포츠나 해양생태 관광에 대한 선호도가 높게 형성되어져 앞으로 스포츠형, 관광형에 대한 활동이 높을 것으로 사료된다.

해양관광 활성화에서는 환경 편의성, 활성화 정책에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증 결과 환경 편의성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형으로 나타났다. 활성화 정책에서는 관광형, 스포츠형에서 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 낮게 나타났다. 이민규, 조소희, 이수영, 최건우(2012)의 자료에서 마리나항 개발 시 관광 외 주요프로그램에 대해 체험 프로그램 및 자격증 교육 프로그램이 있을 시 금액을 더 많이 사용하겠다고 하였다. 이러한 결과는 마리나항 개발 시 관광형 뿐만 아니라 여러 프로그램의 필요성을 제시하는 것으로 사료된다.

매력속성에 대하여 성별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력, 사회·문화 매력, 접근 편리성에서는 남자에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 자연적 환경매력에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 사회·문화적 매력에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 접근 편리성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 성별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과,

매력성, 접근성, 먹거리에서는 남자에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과 매력성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 접근성에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 먹거리에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 성별간의 차이를 살펴본 결과, 해양스포츠 질에서 레저(놀이)형이 성별간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 여자가 남자에 비해 높게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 성별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책에서는 남자에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 서비스 편의성에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 환경 편의성에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 활성화 정책에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

만족도에서는 남자에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 성별간의 차이를 살펴본 결과, 만족도에서 레저(놀이)형이 성별간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 여자가 남자에 비해 높게 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 관광형이 성별간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 남자가 여자에 비해 높은 것으로 나타났다. 이는 이재빈

(2010)의 연구에서 스포츠 추구형 성별에 따른 재방문의도의 차이에서 남자가 높게 나타나 이 연구의 결과와 유사하다. 해양스포츠 참여는 여자에 비해 남자가 높으며, 해양스포츠 활동으로 보기 때문인 것으로 사료된다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 관광형에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 50대 이상, 20대, 40대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 매력성에서 유의한 차이가 나타났으며, 40대가 높게 나타나 이 연구의 결과와 유사하다. 이러한 결과는 관광형은 직접 활동하는 것이 아니라 관광하는 위주이기 때문에 젊은 사람보다는 나이가 든 사람들이 이러한 활동을 즐겨하는 것으로 사료된다.

인공적 환경매력에서는 스포츠형에서는 20대, 30대, 40대, 50대 이상이 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다. 레저(놀이)형에서는 20대 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상, 40대, 30대로 나타났으며, 그 다음은 10대로 낮게 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 접근성 및 부대시설에서 나이가 많을수록 높은 것으로 나타나 이 연구의 결과와 다르다. 이러한 결과는 쇼핑, 지역축제, 야간 위락과 여흥을 즐기는 것은 20대 위주의 젊은 층에서 많이 이루어지는 활동이기 때문인 것으로 사료된다.

사회·문화 매력에서는 관광형에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검정 결과 50대 이상, 20대, 40대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다. 이는 이민규 외 3인(2012)의 자료에서 마리나항만 시설은 공원, 박물관, 과학관 등과 마찬가지로 문화시설의 범주에 포함될 수 있기 때문에 남해안이 이순신 전적지로써의 문화 콘텐츠로 이 연구의 결과와 같다.

선택속성에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서 30대와 40대에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는

것으로 나타났다. 사후검정 결과 30대와 40대 모두 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근성에서 30대에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형, 레저(놀이)형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

먹거리에서 40대에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서 관광형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 50대 이상, 30대, 40대, 20대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다.

먹거리에서 관광형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 20대, 40대, 50대 이상, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 10대가 낮게 나타났다.

쇼핑시설에서 레저(놀이)형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 20대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상으로 나타났으며, 그 다음은 10대, 40대, 30대가 낮게 나타났다.

해양스포츠 질에서 스포츠형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 20대, 10대, 30대가 높게 나타났으며, 다음은 50대 이상, 40대가 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 환경 편의성에서 30대에서 해양관광 활동유

형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서 30대에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 10대와 50대 이상에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 10대에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 50대 이상에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 재방문 의도에서 스포츠형이 연령간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 10대가 높게 나타났으며, 다음은 30대, 20대로 나타났으며, 그 다음은 40대, 50대 이상이 낮게 나타났다. 이는 이재빈(2010)의 연구에서 스포츠 추구형 연령에 따른 재방문의도의 차이에서 10대가 높게 나타나 이 연구의 결과와 같다. 이러한 결과는 스포츠 형은 활동성이 많기 때문에 연령이 낮은 10대가 높은 것으로 사료된다.

매력속성에 대하여 결혼여부별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 사회·문화 매력에서는 기혼에서 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형으로 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 결혼여부간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

선택속성에 대하여 결혼여부별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본

결과, 매력성에서 기혼에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

부대시설, 먹거리, 해양스포츠 질에서 기혼이 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 부대시설, 먹거리, 해양스포츠 질 모두 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 결혼여부간의 차이를 살펴본 결과, 부대시설에서 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

해양스포츠 질에서 스포츠형과 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 결혼여부별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 서비스 편의성에서는 기혼에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 결혼여부간의 차이를 살펴본 결과, 서비스 편의성에서 레저(놀이)형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 스포츠형이 결혼여부간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 미혼이 기혼에 비해 높은 것으로 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 동반자별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 가족/친지/친구에서 해양관광 활동유

형가에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이), 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 동반자별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 가족/친지/가족에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 쇼핑시설에서는 가족/친지/가족에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 관광형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관광 동반자간의 차이를 살펴본 결과, 매력성과 해양스포츠 질에서 관광형이 해양관광 동반자간의 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 매력의 관광형에서는 동호회 회원/직장 동료의 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인으로 나타났으며, 그 다음은 가족/친지/친구, 혼자가 낮게 나타났다. 해양스포츠 질에서 관광형은 혼자가 높게 나타났으며, 다음은 배우자/연인, 동호회 회원/직장 동료로 나타났으며, 그 다음은 가족/친지/친구가 낮게 나타났다. 이는 양성은(2009) 연구에서는 해양스포츠 활동 동반자가 가족, 친구, 동호회 순으로 나타나 이 연구의 결과와 다르다.

매력속성에 대하여 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 사무직과 전문직에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 사무직에서 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 전문직에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

사회·문화 매력에서는 자영업과 전문직에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 자영업에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형으로 나타났다. 전문직에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

접근 편리성에서는 사무직에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 직업간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서 관광형이 직업간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 전문직, 사무직이 높게 나타났으며, 다음은 기타, 자영업으로 나타났으며, 그 다음은 학생이 낮게 나타났다. 이는 원영덕(2008)의 연구에서 해양자원에 대한 직업의 차이에서 사무직이 높게 나타나 이 연구의 결과와 유사하다.

선택속성에 대하여 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 사무직에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 직업간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 레저(놀이)형이 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 학생, 전문직이 높게 나타났으며, 다음은 사무직으로 나타났으며, 그 다음은 자영업, 기타가 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 서비스 편의성에서는 전문직에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형

이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)가 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 사무직에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)가 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 직업간의 차이를 살펴본 결과, 만족도에서 레저(놀이)형이 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직으로 나타났으며, 그 다음은 자영업, 사무직, 기타가 낮게 나타났다.

체험 후 행동의 차이에서는 재방문 의도에서 스포츠형이 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 학생이 높게 나타났으며, 다음은 전문직, 사무직으로 나타났으며, 그 다음은 기타, 자영업이 낮게 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 방문에서 학생이 가장 높게 나타나 이 연구의 결과와 유사하다. 이러한 결과는 해양스포츠 활동은 활동성이 많고 학생들의 경우 처음 참여하는 경우가 많고, 시간적 여유가 많기 때문인 것으로 사료된다.

매력속성에 대하여 학력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 사회·문화 매력에서는 중·고교 졸업에서 해양관광 활동유형간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 관광형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 연령간의 차이를 살펴본 결과, 사회·문화 매력에서 스포츠형이 학력간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 전문대학 졸업, 대학원 졸업 이상이 높게 나타났으며, 다음은 4년제 대학교 졸업으로 나타났으며, 그 다음은 중·고교 졸업이 낮게

나타났다. 이는 김혜영(2005)의 연구에서 사회성과 사교성에서는 대학원 이상이, 역사성에서는 대학생이 높게 나타나 이 연구를 부분적으로 지지하고 있다. 이러한 결과는 대학 졸업이상만 된다면 그 지역의 역사, 문화, 유적지에 대한 기본적인 지식에 관심을 가지고 있어 이순신 전적지가 요트항로와 해양스포츠전진기지로서의 유의미한 상관관계를 맺고 있음을 알 수 있고 관심자료를 찾아볼 것으로 사료된다.

선택속성에 대하여 학력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 중·고교 졸업에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 4년제 대학교 졸업에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동의 차이에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성에서는 4년제 대학교 졸업에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 4년제 대학교 졸업에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 소득별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 101~200만원과 301~400만원에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 101~200만원에서 관광형

이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 301~400만원에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 201~300만원에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 소득간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 스포츠형이 소득간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 301~400만원, 100만원 이하가 높게 나타났으며, 다음은 101~200만원, 201~300만원으로 나타났으며, 그 다음은 401만원 이상이 낮게 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 먹거리 및 쇼핑시설에서 거의 비슷하게 나타나 이 연구의 결과와 다르다. 이러한 결과는 쇼핑을 위해서는 어느 정도의 소득이 있어야 하지만 관광지에 왔기 때문에 소득과 상관없이 쇼핑을 즐긴다. 이런 점에서 관광기념상품을 개발함에 있어 남해안과 마리나 특성을 고려한 이미지를 이순신 전적지와 연계한 캐릭터로 도안하여 해양스포츠·레저용품에 새긴다면 홍보 및 구매효과를 높여 재방문과 구전 효과를 얻을 수 있을 것으로 사료된다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 연령별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성에서는 201~300만원에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 101~200만원에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으

며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 거주지별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 권역에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형, 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 접근성에서는 권역에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 먹거리에서는 비권역에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 거주지간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 스포츠형이 거주지간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 권역이 비권역에 비해 높은 것으로 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 거주지별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 환경 편의성에서는 비권역에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 권역과 비권역에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 권역에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 비권역에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로

거주지간의 차이를 살펴본 결과, 활성화 정책에서 스포츠형이 거주지간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 권역이 비권역 보다 높은 것으로 나타났다. 이는 여천수(2004)의 연구에서 해양스포츠 관광산업의 발전전략에서 지역사회와의 마찰 가능성이 있는 것으로 해양관광이 활성화되기 위해서는 정책적으로 지역주민이 이익이 배분되는 구조를 만들어주어야 지역 활성화와 더불어 해양관광 활성화가 이뤄질 것이다. 또한 해양스포츠 활동과 해양관광은 바다에서 이뤄지며 바다를 이해하고 상황에 맞는 대처가 절대적이다. 특히 지역 뱃길이나 해양기후 특히 지역성이 강한 해무나 돌풍은 일반 기상청 예보로는 전혀 예측이 불가능하여 경험 많은 어민의 도움이 절대적이다, 현지 특산품도 유통과정을 경유하지 않고 관광객 즉 실소비자에게 직거래 되므로 신선하고 저렴한 가격으로 제공받을 수 있어 기존의 유통마진에서 해방되고 이런 현장 경제활동 및 해양관련 정보를 용이하게 교류하는 장소로서의 해양스포츠전진기지는 신해양 시대를 맞아 어촌·어항 개선정책에 우선적으로 적용하면 어민의 복지증진에 도움이 될 것으로 사료된다.

매력속성에 대하여 방문지역별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 거제도-남해에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

인공적 환경매력에서는 부산에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 레저(놀이)형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 방문지역간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서 관광형이 방문지역 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 부산이 높게 나타났으며, 다음은 완도-목포,

광양-고흥으로 나타났으며, 그 다음은 거제도-남해가 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 방문지역별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 거제도-남해와 광양-고흥에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 거제도-남해에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 광양-고흥에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 방문지역별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 환경 편의성에서는 거제도-남해에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

따라서 거제도-남해지역은 이순신배 요트경기대회를 매년 진행하고 있을 뿐만 아니라 청소년 해양스포츠 교육 및 체험장으로 적합하며 이러한 곳에 해양스포츠전진기지를 구축하여 재방문을 유도 지역경제 활성화를 기해야 한다.

매력속성에 대하여 체류기간별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서는 1박 2일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

사회·문화 매력에서는 1박 2일에서 해양관광 활동유형간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 관광형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 체류기간별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 1박 2일과 2박 3일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한

차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

접근성에서는 2박 3일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$). 사후검정 결과 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

먹거리에서는 1박 2일과 2박 3일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 체류기간의 차이를 살펴본 결과, 부대시설에서 스포츠형이 체류기간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 3박 4일, 당일, 5일 이상이 높게 나타났으며, 다음은 3박 4일, 1박 2일이 낮게 나타났다.

먹거리에서 스포츠형이 체류기간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 2박 3일, 5일 이상, 3박 4일이 높게 나타났으며, 다음은 당일로 나타났으며, 그 다음은 1박 2일이 낮게 나타났다. 이는 양성은(2009)의 연구에서 해양스포츠 활동 소요기간은 1박 2일을 가장 선호하는 것으로 나타나 이 연구의 결과와 다르다. 이러한 결과는 이 연구의 연구기간은 여름 휴가철이라 해양스포츠를 즐기면서 부대시설 및 먹거리 여행도 함께한다면 3박 4일 이상이 걸릴 것으로 사료된다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 체류기간별로 해양관광

활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 서비스 편의성에서는 2박 3일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

환경 편의성에서는 1박 2일과 2박 3일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 1박 2일과 2박 3일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 2박 3일에서는 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 관광형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

체험 후 행동의 재방문의도에서는 1박 2일에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1박 2일에서는 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 체류기간의 차이를 살펴본 결과, 활성화 정책에서 스포츠형이 체류기간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 당일, 2박 3일이 높게 나타났으며, 다음은 3박 4일로 나타났으며, 그 다음은 5일 이상, 1박 2일이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관련 직업유무별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형 간에

유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

사회·문화 매력에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관련 직업유무별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 “아니오”에서 해양관련 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

먹거리에서는 “네”와 “아니오”에서 해양관련 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.05$). 사후검정 결과 “네”에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. “아니오”에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업유무간의 차이를 살펴본 결과, 매력성, 부대시설, 먹거리, 쇼핑시설, 해양스포츠 질에서 스포츠형이 직업유무간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. “네”가 “아니오”에 비해 높은 것으로 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관련 직업유무별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 환경 편의성에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

활성화 정책에서는 “아니오”에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가

있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업유무간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 환경 편의성에서 스포츠형이 해양관련 직업유무간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. "네"가 "아니오"에 비해 높은 것으로 나타났다.

체험 후 행동의 재방문 의도에서 스포츠형이 해양관련 직업유무간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. "네"가 "아니오"에 비해 높은 것으로 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관련 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 인공적 환경매력에서는 공무원과 선수에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 공무원에서 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 선수에서는 레저(놀이)형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다.

접근 편리성에서는 공무원에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업간의 차이를 살펴본 결과, 자연적 환경매력에서 관광형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 장비 소유 및 동호회, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다. 인공적 환경매력에서 스포츠형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 기타, 공무원, 관광객, 장비 소유 및 동호회가 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관련 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 기타에서 해양관련 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 접근성에서는 공무원에서 해양관련 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

부대시설에서는 관광객에서 해양관련 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 스포츠형으로 나타났으며, 그 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다. 먹거리에서는 관광객에서 해양관련 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업간의 차이를 살펴본 결과, 부대시설에서 레저(놀이)형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 기타, 선수가 높게 나타났으며, 다음은 관광객, 장비소유 및 동호회으로 나타났으며, 그 다음은 공무원으로 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관련 직업별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 체험 후 행동의 차이의 재방문 의도에서는 공무원에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형, 스포츠형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업간의 차이를 살펴본 결과, 해양관광 활성화의 환경 편의성에

서 관광형이 해양관련 직업간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 장비소유 및 동호회, 공무원, 기타, 관광객이 높게 나타났으며, 다음은 선수가 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관련 직업 경력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 접근 편리성에서는 13개월 이상에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

매력속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업 경력간의 차이를 살펴본 결과, 접근 편리성에서 레저(놀이)형이 해양관련 직업 경력간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 1개월, 7~12개월이 높게 나타났으며, 다음은 2~6개월로 나타났으며, 그 다음은 13개월 이상이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관련 직업 경력별로 해양관광 활동유형간의 차이를 살펴본 결과, 매력성에서는 7~12개월에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형, 스포츠형이 낮게 나타났다. 먹거리에서는 7~12개월과 13개월 이상에서 해양관광 활동유형 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 7~12개월에서는 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형으로 나타났으며, 그 다음은 스포츠형이 낮게 나타났다. 13개월 이상에서는 스포츠형, 관광형이 높게 나타났으며, 다음은 레저(놀이)형이 낮게 나타났다.

선택속성에 대하여 해양관광 활동유형별로 해양관련 직업 경력간의 차이를 살펴본 결과, 쇼핑시설에서 관광형이 해양관련 직업 경력간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과 7~12개월이 높게 나타났으며, 다

음은 1개월, 13개월 이상으로 나타났으며, 그 다음은 2~6개월이 낮게 나타났다.

3. 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

첫째, 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경 매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성, 사회·문화매력은 환경 편의성, 활성화 정책, 접근 편의성은 서비스 편의성에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성과 해양스포츠 질에서는 해양관광 활성화의 모든 요인, 접근성과 쇼핑시설은 서비스 편의성, 부대시설은 서비스 편의성과 환경 편의성, 먹거리는 환경 편의성과 정책시장성에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 해양관광 활성화와 만족도의 관계에 대한 분석 결과 환경 편의성, 활성화 정책이 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 선택속성의 해양스포츠 질이 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 노재현(2010)의 연구에서 일본 해양스포츠 관광목적지 선택속성에서 해양스포츠 질이 만족에 영향을 미치는 것으로 이 연구의 결과와 같다. 이러한 결과는 해양관광의 목적은 체험이 우선 시 되기 때문에 해양스포츠 질에 따라 만족도가 좌우되는 것으로 사료된다.

넷째, 만족도와 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도가 재방문 의도와 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 해양관광 활성화의 환경 편의성, 활성화 정책이 재방문 의도와 구전의도에 양(+)의

영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 지삼엽, 이재빈, 배영훈(2009)의 연구에서 해양스포츠전진기지 이용객의 시설이용만족도가 재방문의도 및 구전의도에 미치는 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과와 같다.

이민규 외 3인(2012)은 ‘마리나항만 개발·운영의 경제적 타당성 분석 연구’에서 마리나항만은 문화시설의 범주에 포함될 수 있으며, 문화시설의 특성상 정부 주도로 개발해야 할 당위성을 가지고 있다. 해양스포츠 활동이 활성화되는 시기에 대해서는 5~10년 후라 하여 부정적이지만 마리나를 방문할 의향에 대해서 긍정적이라 하였다. 또한 전라북도 고군산 마리나항만 건설 투자에 따른 지역생산유발효과는 1조 1,333억원, 취업유발효과는 1,000명, 부가가치유발효과는 493억원으로 나타났으며, 마리나 운영에 따른 생산유발 효과는 연간 12억원 2천만원으로 계산되었다. 마리나항만은 일반 국민들에게 관광기회 증대의 잠재적 편익을 발생시키기 때문 마리나항만에 대한 예비타당성 조사 시 마리나항만의 비시장적 편익을 반드시 고려해야 하며, 비용-편익 분석 시 비시장적 편익을 고려하지 않으면, 공공재적인 가치를 과소 추정할 수 있다. 이러한 결과는 해양관광 활성화 시기는 늦게 도래하지만 마리나의 방문의지는 긍정적인 것으로 마리나 시설을 이용함에 있어 시설, 환경 등의 만족이 있어야만 본인의 재방문은 물론 다른 사람들에게도 이야기 할 수 있는 것으로 사료된다.

4. 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

1) 스포츠형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

첫째, 스포츠형에 따른 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성과 환경 편의성, 접근 편의성은 서비스 편의성에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 스포츠형에 따른 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성은 서비스 편의성, 환경 편의성, 접근성은 서비스 편의성과 활성화 정책, 해양스포츠 질은 서비스 편의성에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 스포츠형에 따른 해양관광 활성화가 만족도의 관계에 대한 분석 결과 만족도에 해양관광 활성화 모든 요인이 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 그러나 선택속성의 해양스포츠 질이 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 지삼엽, 이재빈, 임재현, 이호, 김정철(2010)의 연구에서 기본시설이 좋을수록 이용자들의 만족도가 높아지는 것으로 나타나 이 연구와 유사한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 마리나 시설을 이용할 때 필요한 것은 해양스포츠 질이 높을수록 만족도가 높아지는 것으로 다른 환경적인 영향보다는 마리나의 본질적인 기본시설이 중요하다고 사료된다.

넷째, 스포츠형에 따른 만족도가 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도, 만족도는 구전의도와 재방문 의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 매력속성의 자연적 환경매력과 선택속성의 쇼핑시설, 매력성, 부대시설은 재방문 의도에 선택속성의 매력성은 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 진형민(2011)의 연구에서 해양스포츠 만족도, 매력성이 재구매 의도에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과와 같다. 이러한 결과는 해양스포츠 관광지를 다시 찾을 때 전반적인 만족도도 중요하지만 관광지의 자체의 매력성도 중요한 요인인 것으로 사료된다.

2) 레저(놀이)형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

첫째, 레저(놀이)형에 따른 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성, 사회·문화 매력은 활성화 정책에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 레저(놀이)형에 따른 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 해양스포츠 질은 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 레저(놀이)형에 따른 해양관광 활성화가 만족도의 관계에 대한 분석 결과 서비스 편의성과 활성화 정책이 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 이호재(2008)의 연구에서 경비소요, 시간소요가 만족도에 유의한 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타나 이 결과와 다르다. 이러한 결과는 이호재의 연구는 해양관광 산업 즉, 해양관광 전체적으로 나타냈지만 이 연구에서는 해양스포츠를 세부적(스포츠형, 레저(놀이)형, 관광형)으로 나눠졌기 때문에 다른 결과가 나타날 수 있을 것으로 사료된다.

넷째, 레저(놀이)형에 따른 만족도가 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도, 만족도는 구전의도와 재방문 의도, 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 해양관광 활성화의 환경 편의성은 재방문 의도에 활성화 정책은 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 최준창(2008)의 연구에서 해양스포츠센터 소비자 만족이 재구매에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과와 같다. 이러한 결과는 소비자가 해양스포츠에 대한 만족이 이루어진다면 이곳에 대한 좋은 기억으로 다음에도 다시 찾고 싶은 곳이 되는 것으로 사료된다.

3) 관광형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

첫째, 관광형에 따른 매력속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 사회·문화 매력은 환경 편의성과 활성화 정책에 접근 편의성은 서비스 편의성과 활성화 정책에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 관광형에 따른 선택속성과 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성과 부대시설은 서비스 편의성과 환경 편의성, 접근성과 쇼핑시설은 서비스 편의성, 해양스포츠 질은 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 임기현(2011)의 연구에서 해양레저스포츠마케팅전략에서 시설을 신뢰하기 위해서는 장소, 가격, 제품, 촉진 요인이 영향을 미쳐야 하며, 시설에 대한 신뢰로 이어지기 위해서는 이 연구의 서비스 편의성(거리, 시설, 서비스, 비용)과 해양스포츠 질(안전, 가격, 프로그램)이 이루어져야 그 지역에 대한 신뢰성도 높아지는 것으로 사료된다.

셋째, 관광형에 따른 해양관광 활성화와 만족도의 관계에 대한 분석 결과 환경 편의성과 활성화 정책이 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 매력속성의 인공적 환경매력과 선택속성의 해양스포츠 질이 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 최준창(2008)의 연구에서 인적서비스, 시스템적 서비스, 물적 서비스가 소비자 만족에 영향을 미치는 것으로 나타나 이 연구의 결과와 유사하다. 이러한 결과는 소비자가 만족하기 위해서는 전반적인 서비스 부문을 충실히 제공하여 만족할 수 있게 하며, 해양스포츠를 하기위한 목적으로 왔기 때문에 해양스포츠 질 즉,

시스템적 서비스가 이루어져야 할 것으로 사료된다.

넷째, 관광형에 따른 만족도와 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도, 만족도는 구전의도와 재방문 의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 선택속성의 매력성이 재방문 의도에 매력속성의 자연적 환경매력과 해양관광 활성화의 환경 편의성이 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 최용훈(2008)의 연구에서 관광지 선택속성인 매력성이 재방문의도에 영향을 미치는 것으로 이 연구의 결과와 같다. 이러한 결과는 관광지를 재방문할 때 중요한 것은 그 지역 및 장소에 대한 매력적 성향이 많은 부분을 차지하게 되는 것으로 사료 된다.

종합적으로 살펴보면, 첫째 해양스포츠의 질이 만족도뿐만 아니라 재방문과 구전에 직접적인 요인으로 작용하고 있고, 해양스포츠 질을 향상시키기 위해 해양스포츠전진기지는 필요불가결한 것으로 사료된다. 둘째 선택속성에서도 나타난 결과로 해양스포츠를 선택하는 참가자는 해양관광을 동시에 즐기려는 경향이 농후하여 해양관광활성화를 위해서는 해양스포츠전진기지 인근에 레저(놀이)형, 관광형 문화 콘텐츠를 연계한 해양관광개발이 필요하다고 사료된다. 셋째 어촌·어항이 해양스포츠의 장으로 활성화되면 어민의 복지가 향상되고 정부의 마리나 개발비용이 최소화 될 것이며 스토리텔링 자원이 풍부한 남해안 이순신장군 전적지를 중심으로 해양스포츠전진기지 개발을 통해 날로 쇠락하는 어촌사회에 새로운 활로를 모색할 수 있을 것으로 사료된다.

VI. 결론 및 제언

이 연구는 남해안에서 치러지는 요트대회 항로와 계류지를 대상으로 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 요트항로 개발에 필요한 해양스포츠전진기지에 대한 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향을 구명(究明)하여 해양스포츠전진기지 활성화를 위한 기초 자료를 제공하는 데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 2013년 7월~9월까지 해양관광 활동유형에 참여한 692명을 대상으로 설문조사를 한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 결론

1) 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동 차이

성별 차이를 살펴보면 체험 후 행동에서는 재방문 의도, 연령은 매력속성은 하위요인 모두가, 선택속성에서는 매력성, 부대시설, 먹거리, 결혼여부에 선택속성에서는 부대시설, 해양스포츠 질, 체험 후 행동에서는 재방문 의도에서 유의한 차이가 있다.

해양관광 동반자는 매력속성에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력, 선택속성에서는 매력성, 직업은 선택속성에서는 부대시설, 해양스포츠 질, 쇼핑시설, 해양관광 활성화에서는 서비스 편의성, 만족도, 체험 후 행동에서는 구전의도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

학력 차이를 살펴보면 매력속성에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력,

월평균 소득은 매력속성에서는 인공적 환경매력, 사회·문화 매력, 접근 편리성, 선택속성에서는 인공적 접근성, 체험 후 행동에서는 재방문의도, 구전의도 거주지에 따라 매력속성에서는 인공적 환경매력 해양관련 직업은 매력속성에서는 자연적 환경매력, 선택속성에서는 매력성, 해양관광 활성화에서는 환경 편의성에서 유의한 차이가 있다.

해양관련 직업 경력 부문을 살펴보면 선택속성에서는 쇼핑시설, 해양관광 활동유형 부문의 매력속성에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력, 선택속성에서는 매력성, 접근성, 해양관광 활성화 부문에서는 환경 편의성, 활성화 정책에서 유의한 차이가 있다.

2) 해양관광 활동유형, 인구통계적 특성에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화, 만족도, 체험 후 행동 차이

성별의 차이에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력, 접근 편리성, 매력성, 접근성, 먹거리, 해양관광 활성화 부문 모든 항목에서 남자가 높게 나타났다. 관광형도 높게 나타났다. 해양스포츠 질과 만족도는 레저(놀이)형에서는 여자가, 재방문 의도 부문의 관광형에서는 남자가 높게 나타났다.

연령의 차이에서는 매력성에서 30대, 40대, 접근성은 30대, 먹거리는 40대에서 관광형, 환경 편의성과 활성화 정책은 30대에서 스포츠형이 높게 나타났다. 자연적 환경매력, 사회·문화 매력, 매력성 부문에서 관광형은 50대 이상, 인공적 환경매력 부문에서 스포츠형과 레저(놀이)형은 20대, 먹거리 관광형, 쇼핑시설 레저(놀이)형, 해양스포츠 질의 스포츠형은 20대, 재방문의도 스포츠형은 10대가 높게 나타났다.

결혼여부의 차이에서는 사회·문화 매력, 매력성, 부대시설, 먹거리, 해양스

포츠 질, 서비스 편의성을 살펴보면 기혼에서 관광형이 높게 나타났으며, 인공적 환경매력, 부대시설, 해양스포츠 질, 서비스 편의성의 레저(놀이)형을 살펴보면 해양스포츠 질, 재방문의도의 스포츠형 모든 부문에서 미혼이 높게 나타났다.

동반자의 차이에서는 자연적 환경매력, 매력성에서 가족/친지/친구에서 관광형, 쇼핑시설은 가족/친지/친구에서 스포츠형이 높게 나타났으며, 매력성의 관광형은 동호회 회원/직장/동료에서, 해양스포츠 질의 관광형은 혼자에서 높게 나타났다.

직업의 차이에서는 자연적 환경매력에서는 사무직과 전문직, 사회·문화 매력에서는 자영업, 매력성에서는 사무직에서 관광형이 사회·문화 매력, 서비스 편의성에서는 전문직, 접근 편리성, 정책시장성의 사무직, 스포츠형이 높게 나타났으며, 자연환경매력에서 관광형은 전문직, 쇼핑시설, 만족도 레저(놀이)형, 재방문의도 스포츠형은 학생이 높게 나타났다.

학력의 차이에서는 매력성 중·고교 졸업, 접근성 4년제 대학교 졸업에서 관광형이 서비스 편의성과 활성화 정책의 4년제 대학교 졸업에서 스포츠형이 높게 나타났으며, 사회·문화 매력에서 스포츠형은 전문대학 졸업이 높게 나타났다.

소득의 차이에서는 매력성에서 101~200만원, 301~400만원, 접근성에서 201~300만원은 관광형이 서비스 편의성에서 201~300만원, 활성화 정책의 101~200만원에서 스포츠형이 높게 나타났으며, 쇼핑시설 스포츠형은 301~400만원이 높게 나타났다.

거주지의 차이에서는 사회·문화 매력, 환경 편의성에서 비권역, 접근 편리성, 접근성에서 권역에서 매력성과 활성화 정책 비권역에서 관광형이 활성화 정책 권역에서 스포츠형이 높았으며, 쇼핑시설, 활성화 정책은 스포츠형에서 권역이 높게 나타났다.

방문지역의 차이를 살펴보면 자연적 환경매력에서는 거제도-남해에서 스포츠형, 인공적 환경매력에서 부산은 레저(놀이)형, 환경 편의성 거제도-남해, 매력성에서는 거제도-남해, 광양-고흥에서 관광형이 높게 나타났으며, 인공적 환경매력의 관광형은 부산이 높게 나타났다.

체류기간의 차이에서는 인공적 환경매력, 사회·문화 매력, 매력성, 먹거리, 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책, 재방문의도 부문의 1박 2일에서는 관광형, 서비스 편의성, 환경 편의성, 매력성, 접근성, 먹거리, 활성화 정책 부문의 2박 3일은 스포츠형이 높게 나타났으며, 부대시설 스포츠형은 3박 4일, 먹거리 스포츠형은 2박 3일, 활성화 정책 스포츠형은 당일이 높게 나타났다.

해양관련 직업유무의 차이에서는 자연적 환경매력, 사회·문화 매력, 매력성, 먹거리, 환경 편의성, 활성화 정책의 “아니오”는 관광형, 먹거리의 그렇다는 스포츠형이 높게 나타났으며, 매력성, 해양스포츠의 질, 환경 편의성, 재방문 의도의 스포츠형에서 “네”가 높게 나타났다.

해양관련 직업의 차이에서는 인공적 환경매력, 접근성 공무원 스포츠형, 인공적 환경매력 부문에서의 선수는 레저(놀이)형, 매력성 기타, 부대시설 관광객, 재방문의도 부문에서의 공무원은 관광형이 높게 나타났으며, 자연적 환경매력, 환경 편의성의 관광형은 장비 소유 및 동호회, 인공적 환경매력은 스포츠형, 부대시설 레저(놀이)형은 기타가 높게 나타났다.

해양관련 직업 경력 차이를 살펴보면 매력성, 먹거리 7~12개월은 관광형이, 먹거리 13개월 이상은 스포츠형이 높게 나타났으며, 접근 편의성 레저(놀이)형은 1개월, 쇼핑시설 관광형은 7~12개월이 높게 나타났다.

3) 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

첫째, 매력속성이 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경 매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성, 사회·문화매력은 환경 편의성, 활성화 정책에 양(+), 접근 편의성은 서비스 편의성에 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 선택속성이 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성과 해양스포츠 질에서는 해양관광 활성화 모든 요인, 접근성은 서비스 편의성, 부대시설은 서비스 편의성과 환경 편의성, 먹거리는 환경 편의성과 활성화 정책에 양(+), 쇼핑시설은 서비스 편의성에 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 해양관광 활성화가 만족도의 관계에 대한 분석 결과 환경 편의성, 활성화 정책, 해양스포츠 질이 만족도에 양(+의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 만족도가 체험 후 행동의 관계에 대한 분석 결과 만족도, 환경 편의성, 활성화 정책이 재참여 의도와 구전의도에 양(+의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

4) 해양관광 활동유형에 따른 매력속성, 선택속성, 해양관광 활성화가 만족도 및 체험 후 행동에 미치는 영향

첫째, 스포츠형에 따른 매력속성이 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성과 환경 편의성에, 선택속성이 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 매력성은 서비스 편의성, 환경 편의성, 접근성은 서비스 편의성과 활성화 정책, 해양스포츠 질은 서비스 편의성, 해양관광 활성화가 만족도의 관계에 대한 분석 결과 해양스포츠 질이 만족도, 만족도가 체험 후 행동의 관계에 대한

분석 결과 만족도, 만족도는 구전의도와 재방문 의도, 자연적 환경매력, 쇼핑시설, 매력성, 부대시설은 재방문 의도, 매력성은 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 접근 편의성은 서비스 편의성에 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 레저(놀이)형에 따른 매력속성이 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 인공적 환경매력은 서비스 편의성, 사회·문화 매력은 활성화 정책, 해양스포츠 질은 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책, 서비스 편의성과 활성화 정책이 만족도, 만족도는 구전의도와 재방문 의도, 환경 편의성은 재방문 의도, 활성화 정책은 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 관광형에 따른 매력속성이 해양관광 활성화의 관계에 대한 분석 결과 자연적 환경매력은 환경 편의성, 사회·문화 매력은 환경 편의성과 활성화 정책과 활성화 정책, 매력성과 부대시설은 서비스 편의성과 환경 편의성, 접근성과 해양스포츠 질은 서비스 편의성, 환경 편의성, 활성화 정책, 환경 편의성과 활성화 정책, 해양스포츠 질, 인공적 환경매력이 만족도, 만족도는 구전의도와 재방문 의도, 매력성은 재방문 의도, 자연적 환경매력과 환경 편의성은 구전의도에 양(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 접근 편의성은 서비스 편의성과 쇼핑시설은 서비스 편의성에 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이상의 결과를 종합해 볼 때, 남해-거제도는 다른 지역에 비해 해양스포츠 전진기지 구축에 적합한 매력적인 환경을 갖추고 있다고 볼 수 있다. 특히 이지역의 주변 관광시설(명소)과의 연계가 용이하며, 해양스포츠 활동에 필

요한 시설을 갖추고 있기 때문에 가족 단위 뿐만 아니라 단체 해양스포츠 활동이 가능하여 학생들의 해양스포츠 교육을 위한 장소로도 안정성이 보장된 곳이다. 남해-거제도는 해양 스포츠활동, 레저(놀이)활동, 관광이 모두 가능한 곳이다. 따라서 해양스포츠전진기지가 구축되면 어촌·어항의 경제적 부를 창출할 수 있고 귀촌·귀향하려는 새로운 주민 유입과 지역경제 활성화에 도움이 된다.

2. 제언

이 연구에서는 남해안 이순신 전적지를 중심으로 검토 하였지만, 후속연구에서는 삼해안(三海岸)으로 확대한다면 더 유의미한 연구가 될 것으로 사료된다. 또한 해양관광 스포츠형 콘텐츠만을 위한 설문지를 개발한다면 해양관광 활성화에 보다 효과적이고 훌륭한 연구가 될 것으로 사료 된다.

참고 문헌

- 강봉룡(2005). 바다에 새겨진 한국사, 광주: 한얼미디어.
- 경남발전연구원(2006). 남해안시대 해양레저스포츠 활성화 기본구상.
- 곡금량(2008). 바다가 어떻게 문화가 되는가. 부산: 산지니.
- 국토해양부(2009). 해양관광자원개발사업 추진현황 조사 및 개선방안에 관한 연구, 영남씨그랜트대학사업단.
- 국토해양부(2010). 제1차 마리나항만 기본계획.
- 김건우(2013). 부산지역 해양관광 발전을 위한 해양스포츠 활성화방안, 부경대학교 대학원 미간행 석사학위논문.
- 김민철(2007). 한국 도서관광의 매력요인 분석-도서의 관광콘텐츠 유형에 따른 관광매력요인의 차이를 중심으로, 한양대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 김선영(1999). 관광대상의 매력성이 관광지 개발유형에 미치는 영향에 관한 연구, 동아대학교 대학원 미간행 석사학위논문.
- 김성귀(2010). 해양관광. KMI해양아카데미 4기 강의자료. 한국해양수산개발원.
- 김성진(2010). 해양관광 활성화를 위한 해안지역의 특성 및 관광요소별 중요도 분석, 동의대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 김옥주(2007). 서남권지역의 해양스포츠 특성화 전략, 조선대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 김정철(2013). 마리나의 서비스품질이 감정지각, 참여만족 및 구매 후 행동 간의 인과관계, 부산외국어대학교 대학원 미간행 석사학위논문.
- 김철우(2004). 스포츠관광의 참가동기, 관광지 속성평가가 재참가 및 전환

- 의도에 미치는 영향, 계명대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 김형구(2013). 해양레저산업분석: 해양레저시설 조사에 따른 동남권 유망 디자인 제품 제안, 부산디자인센터, 부산.
- 김혜영(2005). 해양관광 매력요인 연구, 경기대학교 대학원 미간행 석사학위논문.
- 노재현(2010). 관광목적지 선택속성과 관광 참가만족 및 방문의도간의 관계-해양스포츠 선호유형과 국가 중심으로-, 경희대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 서동환, 김우성(2010). 경인지역 마리나 시설에 따른 지역주민의 삶의 변화, 한국스포츠사회학회, 23(1), 139-162.
- 서민정(2012). 해양레저스포츠 참여자들의 체험이 감정, 기억, 만족, 그리고 충성도에 미치는 영향, 세종대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 서일용(2008). 충무공 이수신 유적지의 관광 상품화 방안에 관한 연구, 전남대학교 산학협력대학원 미간행 석사학위논문.
- 송병화(2010). 해양레저마리나 최적입지 선정을 위한 평가지표 개발에 관한 연구, 목포해양대학교 대학원 미간행 석사학위논문.
- 신동주(2002). 해양관광개발을 위한 정책 개선방향, 문화관광학회 문화관광연구.
- 안미정(2010). 바다와 인간, 한국해양대학교 국제해양문제연구소, 서울 : 선인.
- 안영길(2012). 문화콘텐츠로서의 『표해록』 읽기와 활용, 서울 : 지식과 교양.
- 양성은(2009). 여수지역 해양관광 촉진을 위한 해양스포츠 활성화 전략, 전남대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 양영철(2011). 해양스포츠발전을 위한 제주도형 피셔리나(fisherina) 모형

- 개발 연구, 조선대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 양위주, 지삼엽, 설훈구, 전재균(2007). 부산·경남지역 해양관광 활성화를 위한 해양스포츠 체험프로그램 개발, **Journal of the Korean Data Analysis Society**, 6(9), 3047-3063.
- 양창호(2013). 새 정부의 해양수산정책 방향 제언. 국가미래연구원.
- 엄서호(1998). 관광지 이미지 측정에 관한 연구(관광지 이미지와 태도차이를 중심으로), **관광학연구**, 10(4), 2135-2148.
- 여천수(2004). 해양 레저스포츠 관광산업의 발전 전략, 영남대학교 교육대학원 미간행 석사학위논문.
- 원영덕(2008). 제주지역 해양관광 발전방안에 관한 연구, 탐라대학교 경영·사회복지대학원 미간행 석사학위논문.
- 이광문(2007). 스포츠 관광 환경요인과 선택행동의 관계, 국민대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 이동지(2009). 마리나조성을 통한 한강수상여가활동: 한강여의도를 중심으로, 서울시립대학교 대학원 미간행 석사학위논문.
- 이민규, 조소화, 이수영, 최건우(2012). 마리나항만 개발·운영의 경제적 타당성 분석 연구, 한국해양수산개발원.
- 이재곤(2005). 해양관광 매력요인 연구, 경기대학교 대학원 미간행 석사학위논문.
- 이재빈(2010). 라이프스타일에 따른 해양스포츠전진기지 활성화 전략에 관한 연구, 부경대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 이지우외(2009), 통영 그리고 이순신의 발자취, 서울:Kmc21c.
- 이한석(2010). 바다와 인간, 한국해양대학교 국제해양문제연구소, 서울 : 선인.
- 이 호(2011). 해양스포츠 참여제약, 참여동기, 인지된 가치, 참여 후 행동에 관한 연구, 부경대학교 대학원 미간행 박사학위논문.

- 윤명철(2003). 한국해양사, 학연문화사.
- 이호재(2008). 해양관광 산업을 위한 해양스포츠 활성화 연구, 경기대학교 교육대학원 미간행 석사학위논문.
- 임기현(2011). 해양레저스포츠마케팅전략에 따른 관여도와 신뢰가 고객충성도에 미치는 영향, 목포대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 임재현(2011). 해양레저스포츠 참여자들의 체험이 감정, 기억, 만족, 그리고 충성도에 미치는 영향, 부경대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 정문수(2010). 바다와 인간, 한국해양대학교 국제해양문제연구소, 서울 : 선인.
- 정경훈, 신창국(1997). 호텔 등급 제도에 관한 비교연구. 한국호텔경영학회, 5(2), 195-213.
- 정웅태, 최철웅(2008). 디자인노믹스, 서울 : 경문사.
- 정진술, 이민웅, 신성재, 최영호(2008). 다시보는 한국해양사, 신서원.
- 정종석(2004). 해양레저스포츠 발전을 위한 한국형 마리나 개발방향에 관한 연구, 경성대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 정희선(2009). 여수시 섬의 해양문화관광 콘텐츠 개발 방안, 해양관광학연구 2-2.
- 제장명(2012). 이순신 파워인맥, 서울 : 행복한 미래.
- 지삼엽(2000). 한국해양스포츠 진흥을 위한 제도화 연구.
- 지삼엽(2003). 해양스포츠 대중화를 위한 사회적 환경요인 분석, 한국체육학회, 42(6), 241-257.
- 지삼엽(2008). 마리나관리론. 서울 : 대경북스.
- 지삼엽(2010). 스포츠형 마리나의 활동환경 및 운영활성화를 위한 속성평가 비교 분석, Journal of the Korean Data Analysis Society, 12(5), 2917-2934.

- 지삼업(2011a). **해양스포츠론**. 서울 : 대경북스.
- 지삼업(2011b). **마리나 개발 및 운영론**. 서울 : 대경북스.
- 지삼업(2012). **해양관광론 플러스**. 서울 : 대경북스.
- 지삼업(2013). **마리나 관리 및 운영론**. 서울 : 대경북스.
- 지삼업, 이재빈, 배영훈(2009). **해양스포츠전진기지 이용객의 시설이용만족도가 재방문의도 및 구전의도에 미치는 영향**, Journal of the Korean Data Analysis Society, 11(1), 981 - 992.
- 지삼업, 이재빈, 임재현, 이호, 김정철(2010). **마리나의 물리적 환경이 이용자의 만족 및 재방문의도에 미치는 영향**, Journal of the Korean Data Analysis Society, 12(3), 1729-1740.
- 지삼업, 이호(2013a). **해양스포츠 참여제약, 참여동기, 인지된 가치, 참여 후 행동에 관한 연구**, Journal of the Korean Data Analysis Society, 15(2), 641 ~ 652.
- 지삼업, 이호(2013b). **국내 첫 소형 의료 해양관광크루즈선 모항 육성을 통한 여수 해양관광산업 발전전략**. 2013 전남 관광컨퍼런스 발표 자료집.
- 진형민(2011). **서해안지역 해양스포츠관광 활성화를 위한 인프라구축 방안**, 원광대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 최용훈(2008). **관광지 선택속성이 관광자 만족과 재방문의도에 미치는 영향**, 경기대학교 대학원 미간행 박사학위논문.
- 최준창(2008). **해양스포츠센터의 서비스품질이 소비자행동에 미치는 영향**, 강원대학교 산업대학원 미간행 석사학위논문.
- 하수영(2005). **스포츠관광객의 선택속성 및 만족구조**, 숙명여자대학교 대학원 미간행 박사학위논문.

홍장원, 이윤정, 안용성(2011). **마리나 서비스산업의 국부창출방안에 관한 연구**. 한국해양수산개발원, 서울.

Adie, D.W.(1984). *Marinas, A Working Guide to Their Development and Design*, 3rd ed., London: The Architectural press Ltd., and New York: Nichols Publishing Co., 137.

AIMS(2008). *Valuing the Australian Marine Industry: Discussion Paper*. Australia Institute of Marine Science.

Basiron. M. N. (1997). *Marine Tourism Industry: Trends and Prospects*. Maritime Institute of Malaysia.

Camichael, B.(1997). Conjoint analysis of down hill skiers used to improve data collection for market segmentation. *Journal of Travel & Tourism Marketing*. 5(3), 187-206.

Engel, J. F. & R, D. Blackwell, R. D (1982). *Consumer Behavior*, New York : Holt, Rinehart, and Winston.

Hall. M. (2001). *Trends in Ocean and Coastal Tourism: the end of the last frontier?* Department of Tourism, Elsevier Science Ltd.

Lee Haksik, Yongki Lee & Dingkeun Yoo (1999). The determinants of perceived service quality and its relationship with satisfaction. *Journal of Services Marketing*. Forthcoming.

ICOMIA(2013). *World Boating Statistics: Definitions*, International Council of Marine Industry Associations.

Marine Institute(2005). *Marine Industries Global Market Analysis* (Marine Foresight Series No.1). Galway: Douglas-Westwood Limited.

- MIAA(2010). *Size and Characteristics of the Australian Marina Sector*, Marina Industries Association of Australia.
- Noe, F. P. (1987). measurement Speckfication and Leisure Satisfaction. *Leisure Science*, 9(3), 155-156.
- Oliver, Richard L., (1980). A cognitive mode of the antecedents and consequences of satisfaction decisions. *Journal of Marketing Research*. 17(Noember). 460-469.
- Orams. M.(1999). *Marine Tourism; Development, Impacts and Management*. London: Routledge.
- Pagh. N.(1996). *At Home a Float; Gender and Northest Coast Marine Travel Accounts*. The University of British Columbia(Cananda).
- Richards, G. (1996). Skilled consumption and UK ski holidays. *Tourism Managment*. 17(1), 25-34.
- Raynor Tsuneyoshi(2005), *Layout & Design Guidelines for Marina Berthing Facilities*, California Department of Boating and Waterways.
- 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.
- Tihomir Lukovic(2008). *Basic Development Models in Marina: Locality Correlation in the Mediterranean*, University of Dubrovnik.
- VOA(2013). *Rating Manual Volume 5*, Section 640: Marinas, Valuation Office Agency homepage.

<http://www.blueflag.org/> (FEE, 2013).

<http://www.marinanet.au/> (MIAA, 2013).

<http://stdweb2.korean.go.kr/> (국립국어원, 2013).

<http://www.tongilnews.com/news/articleView.html?idxno=73190>.

연재 | 서현우와 함께하는 바다의 한국사 (네이버 블로그, 2013).

<http://blog.naver.com/seoonesong?Redirect=Log&logNo=10156667585>.



Doctor Dissertation

**A Study on the Influence on the Post-Experience Behavior
according to the Types of Marine Tourism's Activities in
the Base of Marine Sports in the Southern Coast of Korea**

Young Don Kim

Department of Physical Education, The Graduate School,
Pukyong National University

Abstract

This research aims to provide basic information for invigoration of advanced base of maritime sports that used to develop yacht route. The information investigate effects of attractive attribute, selection attribute, invigoration of maritime tour and satisfaction level after experience according to maritime tour types that targets yacht route and mooring area in south coast area. The following results are obtained after conducting surveys among 692 people who participated type of activity of maritime tourism during July to September in 2013.

1) Behavior difference after experiencing attractive attribute, selection attribute, vitalizing maritime tour, satisfaction according to demographic characteristics

For gender, there was a slight difference on purpose of revisit for the behavior after experiencing. Also, for age, all of sub factors for attractive attribute and attractiveness, additional facilities, food, marital status for selection attribute showed a slight changed. Additionally, additional facilities, quality of maritime sports for selection attribute and purpose of revisit for the behavior after experiencing presented a slight difference.

Maritime tour companion showed slight difference on natural environmental attractiveness, social-culture attractiveness for attractive attribute and attractiveness for selection attribute . Career presented slight differences on additional facilities, quality of maritime sports, shopping facilities for selection attribute and service convenience, satisfaction level for invigoration of maritime tour and word of mouth intention for behavior after experience.

By referring to educational difference, natural environmental attractiveness, social-culture attractiveness for attractive attribute and artificial environmental attractiveness, social-culture attractiveness, access convenience for monthly average income and revisit intention, word of mouth intention residence for the behavior after experience and artificial environmental attractiveness for attractive attribute showed small difference. For maritime related career, natural environmental attractiveness for attractive attribute and attractiveness for selection attribute and environmental convenience for invigoration of maritime tour presented slight difference.

By looking at maritime related career experience part, shopping facilities, maritime tour for selection attribute and natural environmental attractiveness, social-culture attractiveness for attractive attribute in part of maritime tour type of activity and attractiveness, accessibility for selection attribute and environmental convenience, activation policy for invigoration of maritime part showed slight differences.

2) The difference of attractive attribute, selection attribute , invigoration of maritime tour, satisfaction level, behavior after experience according to type of activity of the maritime tour and demographic characteristic

Among the gender difference, male and tour type showed higher natural environmental attractiveness, social-culture attractiveness, access convenience, attractiveness, accessibility, food, invigoration of maritime tour in all of sections. Female have higher leisure in maritime sports quality and satisfaction level and male have higher revisit intention part in tour type.

For age difference, the research showed high number of attractiveness on thirties, forties, accessibility on thirties, food on forties. Among in natural environmental attractiveness, social-culture attractiveness, attractiveness section, fifties or more showed high number on tour type, and in artificial environmental attractiveness section, twenties showed high number on sports and leisure. Twenties also showed high number on sports in food tour type, shopping facility of leisure type, maritime sports quality and teenagers showed high number on sports on revisit intention. For marital status difference, by looking at the social-culture attractiveness, attractiveness, additional facilities, food, maritime sports quality, service convenience, married showed high number on tour type and single showed high number on in the all section including maritime sports quality, revisit intention of sports.

For companion difference, family/relatives/friends in natural environmental attractiveness, attractiveness and family/relatives/friends in tour type and member/company/co-workers in tour type from attractiveness and single in tour type from maritime sports quality showed higher number of sports type.

For career difference, office job and specialized job for natural environmental attractiveness and self-employed business for social-culture attractiveness and

tour type for office job in attractiveness and office job, sports type for specialized job, access convenience, marketability of policy in social-culture attractiveness, service convenience showed high number. Students showed high number in specialized job, shopping facilities, satisfaction level of leisure, revisit intention among in natural environmental attractiveness.

For academic background difference, tour type for attractiveness middle-high school graduation and accessibility of 4 year course college showed high number. In service convenience and activation policy, sports showed high number for 4 year course college and in social-culture attractiveness, sports showed high number for community college graduates.

For income difference, sports type showed higher number in 1.01~2 million won and 3.01~4 million won for attractiveness and 2.01~3 million won for tour type in accessibility and 2.01~3 million won for service convenience and 1.01~2 million won for activation policy. For shopping facility, 3.01~4 million won showed higher number in sports type.

For residence difference, except region among in social-culture attractiveness, environmental convenience and attractiveness, activation policy in accessibility, region and tour type in except region and sports type in policy region showed high number. Sports type showed high number in shopping facilities and activation policy.

By looking at the visiting area difference, sports in Geojedo-south coast for environmental attractiveness, leisure in Busan for artificial environmental attractiveness, environmental convenience in Geojedo-south coast, attractiveness in Geojedo-south coast, tour type in Gwangyang-Goheung showed high number. Busan showed high number in tour type for artificial environmental attractiveness.

For length of visit, tour type showed high number on artificial environmental

attractiveness, social-culture attractiveness, attractiveness, food, service convenience, environmental convenience, activation policy, revisit for 1 night 2 days and sports showed high number on service convenience, environmental convenience, attractiveness, accessibility, food, activation policy for 2 nights and 3 days. additional facilities sports type and food type sports type and activation policy sports type showed high number on 3 nights 4 days and 2 nights 3 days and single day, respectively.

For having careers related to maritime or not, tour type showed high number on "no" for natural environmental attractiveness, social-culture attractiveness, attractiveness, food, environmental convenience, activation policy and sports type showed high number on "yes" for food. For sports type of attractiveness, quality of maritime sports, environmental convenience, revisit intention showed high number on "yes."

For careers related to maritime difference, leisure, attractiveness, additional facilities tourists, revisit intention for athletes from artificial environmental attractiveness, accessibility of sports type government employee, artificial environmental attractiveness part showed high number. Also the research showed that high number on equipment owner and club for natural environmental attractiveness, environmental convenience from tour type and "other" showed high number on artificial environmental attractiveness for sports type, additional facilities leisure.

By looking at the experienced career related to maritime, tour type and sports type showed high number on attractiveness, food of 7~12 months of experience and food of 13 months or above for sports, respectively. leisure type for access convenience showed high number on 1 month and tour type for shopping showed high number on 7~12 month.

3) The effects of satisfaction level and behavior after experience due to attractive attribute, selection attribute , vitalizing maritime tour

First, according to the results of relationship between attractive attribute and invigoration of maritime tour, environmental convenience for natural environmental attractiveness and service convenience, environmental convenience for social-culture attractiveness, activation policy for artificial environmental attractiveness showed positive(+) results. Access convenience for service convenience resulted negative (-) effects.

Second, according to the results of relationship between selection attribute and invigoration of maritime tour, environmental convenience and activation policy showed positive (+) results for all of the sub-factors for invigoration of maritime tour, service convenience for accessibility and service convenience, environmental convenience for additional facilities and environmental convenience, activation policy for food. Shopping facilities resulted negative (-) effects on service convenience.

Third, according to the results of relationship between invigoration of maritime tour and satisfaction level, environmental convenience, activation policy, quality of maritime sports showed positive (+) effect on the satisfaction level.

Fourth, according to the results of relationship between satisfaction level and behavior after experience, satisfaction level, environmental convenience, activation policy showed positive (+) effect on revisit intention and word of mouth intention.

4) Effects on satisfaction level and behavior after experience for attractive attribute, selection attribute , invigoration of maritime tour due to maritime

tour type of activity

First, analysis between attractive attribute and invigoration of maritime tour due to sports type showed positive (+) effects on environmental convenience for natural environmental attractiveness, service convenience and environmental convenience for artificial environmental attractiveness. According to the analysis between selection attribute and invigoration of maritime tour, service convenience, environmental convenience for attractiveness, service convenience and activation policy for accessibility, service convenience for quality of maritime sports showed positive (+) effects. Quality of maritime sports and satisfaction level showed positive (+) effects on the analysis between satisfaction level and invigoration of maritime and analysis between satisfaction level and behavior after experience, respectively. word of mouth intention and revisit intention for satisfaction level and revisit intention for natural environmental attractiveness, shopping facilities, attractiveness, additional facilities and word of mouth intention for attractiveness showed positive (+) effect. Lastly, service convenience for access convenience showed negative (-) effects.

Second, analysis between leisure and attractive attribute showed positive (+) effects on environmental convenience for natural environmental attractiveness and service convenience for artificial environmental attractiveness and activation policy for social-culture attractiveness, service convenience, environmental convenience and activation policy for quality of maritime sports and satisfaction level for service convenience, activation policy, word of mouth intention and revisit intention for satisfaction level and revisit intention for environmental convenience and word of mouth intention for activation policy.

Third, analysis between tour type and attractive attribute showed positive (+) effects on environmental convenience for natural environmental attractiveness

and environmental convenience and activation policy, activation policy for social·culture attractiveness and service convenience, environmental convenience for attractiveness, additional facilities and service convenience, environmental convenience, activation policy for accessibility, quality of maritime sports and satisfaction level for environmental convenience, activation policy, quality of maritime sports, artificial environmental attractiveness and word of mouth Intention, revisit intention for satisfaction level and revisit intention for attractiveness and word of mouth intention for natural environmental attractiveness, environmental convenience. Lastly, the research showed negative (-) effects on service convenience for access convenience and service convenience for shopping facilities.

In conclusion, south coast-Geojedo shows a suitable and fascinating environment to construct advanced base of maritime sports than other area. Especially, this area is easy to connect with surrounding tour spot(attraction) and prepared with maritime sports activities so that not only family but also group maritime sports activity is possible. Therefore the place is secured for maritime sports education for students. South coast-Geojedo is a possible place for maritime sports activity, leisure and tour. Therefore, by constructing advanced base of maritime sports, it will create an economical wealth for fishing villages and fishing port and also will increase residents who return back to their villages and port. Also, it will create and increase a regional economy.

부록 1.

설문지

안녕하십니까?

이 설문조사에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다. 이 설문은 “남해안 해양스포츠전진기지(마리나)의 해양관광 활동유형별 체험후 행동에 미치는 영향 연구”를 위해 작성된 것입니다. 여러분이 응답하신 내용은 연구 목적이외에 절대로 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.

감사합니다.

2013년 7월

부경대학교 대학원
지도교수 : 지 삼 업
박사과정 : 김 영 돈

I. 기본 설문사항

1. 귀하의 성별은? ①남성 ②여성

2. 귀하의 연령은? ① 10대② 20대③ 30대④ 40대⑤ 50대 이상

3. 귀하의 결혼유무는? ①기혼 ②미혼

4. 이번 해양관광에서 귀하와 동반한 분이 계십니까?

①배우자/연인 ②동호회 회원/직장동료 ③가족/친지/친구 ④혼자

5. 귀하의 직업은?

① 사무직 ② 자영업 ③ 학생 ④ 전문직 ⑤ 기타()

6. 귀하의 최종학력은?

①중·고교 졸업 ②전문대학 졸업 ③4년제 대학교 졸업 ④대학원 졸업 이상

7. 귀 가게의 월 평균 소득은?

① 100만원 이하 ② 101~200만원 ③ 201~300만원 ④ 301만원~400만원
⑤ 401만원 이상

8. 귀하의 거주지는? ()시/도

9. 귀하가 방문한 지역은?

①부산-다대포 ②거제도-남해 ③광양-고흥 ④완도-목포

10. 귀하가 해양관광에 참가 할 때 평균 체류기간은 며칠 정도입니까?

① 당일 ② 1박2일 ③ 2박3일 ④ 3박4일 ⑤ 5일 이상

11. 귀하는 해양관련 직업을 가지고 계십니까? ①네 ②아니오

11-1. 귀하의 해양관련 직업은?

①해양관련 공무원 ②해양스포츠관련 선수
③해양스포츠 장비소유자/동호회 ④해양관광객 ⑤기타()

11-2. 해양관련 직업 경력은? ()

II. 해양관광 활동유형

내용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 스포츠형					
1. 스포츠 잠수	①	②	③	④	⑤
2. 모터보트, 수상스키, 수상오토바이	①	②	③	④	⑤
3. 윈드서핑	①	②	③	④	⑤
4. 유영, 바다수영	①	②	③	④	⑤
2) 레저(놀이)형					
5. 건강랜드 시설(온천, 머드시설 등)	①	②	③	④	⑤
6. 모형만들기, 회화, 소설, 음악캠프	①	②	③	④	⑤
7. 해양주제공원 및 놀이공원	①	②	③	④	⑤
8. 유흥오락시설	①	②	③	④	⑤
9. 해변모래사장(일광욕, 모래쌓기 등)	①	②	③	④	⑤
3) 관광형					
10. 크루즈	①	②	③	④	⑤
11. 전망대	①	②	③	④	⑤
12. 해양경관지	①	②	③	④	⑤
13. 어항 및 항망	①	②	③	④	⑤
14. 유람선	①	②	③	④	⑤

Ⅲ. 매력속성

내용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 자연적 환경매력					
1. 기후가 매우 좋은 곳이다.	①	②	③	④	⑤
2. 바다, 산 등의 자연경관이 뛰어난 곳이다.	①	②	③	④	⑤
3. 해양, 산악활동 등 자연 체험이 가능한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
4. 해수탕을 즐길 수 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
5. 자연적 매력물이 다양한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
6. 현지 계절과 기후가 쾌적한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
7. 아름다운 자연경치 및 경관이 좋은 곳이다.	①	②	③	④	⑤
2) 인공적 환경매력					
8. 방문지에서의 쇼핑이 가능한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
9. 관광정보·안내소 등이 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
10. 놀이공원이나 주제공원이 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
11. 지역 축제나 관광이벤트가 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
12. 야간 엔터테인먼트(위락과 여흥)가 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤

내용	매우 아니다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
3) 사회·문화 매력					
13. 독특한 지방색이 잘 표현된 곳이다.	①	②	③	④	⑤
14. 사투리가 재미 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
15. 문화 매력물이 다양한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
16. 문화 유적 등 볼거리가 다양한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
17. 역사, 문화 등 독특성이 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
4) 접근 편리성					
18. 연계 관광지에 접근하기 편리한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
19. 지역 내에서의 도로교통이 잘 되어 있는 곳이다	①	②	③	④	⑤
20. 대도시와 인접하여 쇼핑하기 좋은 곳이다.	①	②	③	④	⑤
21. 다른 지역으로 관광하기에 편리한 곳이다.	①	②	③	④	⑤

IV. 선택속성

내용	매우 아니다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 매력성					
1. 투어 목적지의 경치는 매력적이다.	①	②	③	④	⑤
2. 투어 목적지의 분위기는 매력적이다	①	②	③	④	⑤
3. 투어 목적지의 이미지는 오래 기억된다.	①	②	③	④	⑤
4. 투어 목적지는 관광명소이다.	①	②	③	④	⑤
5. 투어 포인트는 아름다움은 곳이다.	①	②	③	④	⑤
2) 접근성					
6. 투어 목적지는 접근성이 좋다.	①	②	③	④	⑤
7. 투어 목적지는 대중교통(버스, 기차, 항공)이 편리한 곳이다.	①	②	③	④	⑤
8. 출발지에서 투어 목적지는 2시간 안에 도착할 수 있는 곳이다.	①	②	③	④	⑤
9. 출발, 도착, 전체 투어 기간이 적당하다.	①	②	③	④	⑤
3) 부대시설					
10. 투어 목적지 숙박시설의 편리하다.	①	②	③	④	⑤
11. 투어 목적지 숙박시설의 가격이 적당하다.	①	②	③	④	⑤
12. 장비대여 시설이 잘 되어 있다.	①	②	③	④	⑤
13. 주차장 시설이 잘 되어 있다.	①	②	③	④	⑤
14. 탈의실, 샤워실 시설이 잘 되어 있다.	①	②	③	④	⑤
15. 화장실이 시설이 충분하며, 잘 되어 있다.	①	②	③	④	⑤

내용	매우 아니다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
4) 먹거리					
16. 투어 목적지 주변에 전통(재래)시장이 있다.	①	②	③	④	⑤
17. 투어 목적지 주변에 향토 음식적이 있다.	①	②	③	④	⑤
18. 투어 목적지 주변에 수산시장이 있다.	①	②	③	④	⑤
19. 투어 목적지 주변에는 간식거리가 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 쇼핑시설					
20. 투어 목적지 주변에 전통(재래)시장이 있다.	①	②	③	④	⑤
21. 투어 목적지 주변에 백화점이 있다.	①	②	③	④	⑤
22. 투어 목적지 주변에 대형마트가 있다.	①	②	③	④	⑤
23. 투어 목적지 주변에 편의점이 있다.	①	②	③	④	⑤
24. 투어 목적지 주변에 관광용품을 살 수 있는 노점이 있다.	①	②	③	④	⑤
6) 해양스포츠 질					
25. 장소의 안전성이 확보되어 있다.	①	②	③	④	⑤
26. 대여 장비의 가격대비 질이 좋다.	①	②	③	④	⑤
27. 활동 프로그램이 다양하다.	①	②	③	④	⑤
28. 다른 스포츠관광과의 연계 프로그램이 잘 되어있다.	①	②	③	④	⑤
29. 정확하고 다양한 정보 서비스 제공이 이루어지고 있다.	①	②	③	④	⑤
30. 투어의 전체적 비용이 적당하다.	①	②	③	④	⑤

V. 해양관광 활성화

내용	매우 아니 다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 서비스 편의성(서비스 질 편의성)					
1. 거리(접근성)	①	②	③	④	⑤
2. 시설(다양성)	①	②	③	④	⑤
3. 서비스(친절성)	①	②	③	④	⑤
4. 비용(경제적 타당성)	①	②	③	④	⑤
2) 환경 편의성(개인 편의성)					
5. 주변환경성(관광자원성)	①	②	③	④	⑤
6. 기후(계절성)	①	②	③	④	⑤
7. 선호도(지역성)	①	②	③	④	⑤
8. 이미지(명성)	①	②	③	④	⑤
3) 활성화 정책(정책 시장성)					
9. 지역자연환경(관광자원성)	①	②	③	④	⑤
10. 지역주민의 수혜(이익의 분배)	①	②	③	④	⑤
11. 개발시행주체의 배려(중앙, 지자체, 민간, 지역)	①	②	③	④	⑤
12. 관광객 송출 수요시장의 인접성(수요시장)	①	②	③	④	⑤
13. 주변지역과의 관광의 연속성(연계성)	①	②	③	④	⑤

VI. 만족도

내용	매우 아니다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 만족도					
1. 투어에서의 활동프로그램에 만족한다	①	②	③	④	⑤
2. 투어에서의 시설 및 장소에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤
3. 투어를 위해 지불할 비용에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤
4. 투어 장소의 종사원들의 서비스에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
5. 투어에 대해 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤

VII. 체험 후 행동

내용	매우 아니다	아니 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 재방문 의도					
1. 다시 방문할 것이다.	①	②	③	④	⑤
2. 다시 방문하는 것이 가능하다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 기회가 있을 때 다시 방문 할 것이다.	①	②	③	④	⑤
4. 향후 여행계획에 이곳을 다시 반영할 것이다.	①	②	③	④	⑤
5. 다시 방문하고 싶은 충동을 느낀다.	①	②	③	④	⑤
2) 구전의도					
6. 다른 사람에게 소개할 것이다.	①	②	③	④	⑤
7. 다른 사람들에게 방문을 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