

체육학석사 학위논문

엘리트 해양스포츠인의 직업사회화에
관한 연구



2004년 2월

부경대학교 대학원

체 육 학 과

이 호

이 호의 체육학석사 학위논문을 인준함

2003년 12월 일

주 심 행정학박사 권 혁 동



위 원 체육학석사 이 태 응



위 원 이학박사 지 삼 업



목 차

ABSTRACT

I. 서 론

1. 연구의 목적	1
2. 연구의 제한점	4
3. 용어의 정의	4

II. 이론적 배경

1. 해양스포츠의 이해	8
1) 해양스포츠의 개념	8
2) 해양스포츠의 종류	9
(1) 장비의 기능적 특성에 따른 분류	10
(2) 제도화 및 비제도화 종목 분류	16
2. 해양스포츠의 현 실태	17
3. 엘리트 해양스포츠인에 대한 이해	20
1) 엘리트 해양스포츠인 현황	20
2) 해양스포츠 지도자 현황	22

4. 직업사회화에 대한 이해	22
1) 일의 분화와 직업역할, 직업문화	22
2) 직업과 심리	24
3) 직업경력과 기회구조	25
4) 직업 변인	26
5. 스포츠 사회화	29
1) 스포츠 사회화의 개념	29
2) 스포츠 사회화 이론	30
(1) 사회학습이론	30
(2) 역할이론	32
(3) 준거집단이론	32

Ⅲ. 연구방법

1. 조사대상	38
2. 연구설계	39
1) 연구 모형	39
(1)모형 1. 일반집단의 관여도	39
(2)모형 2. 직업별 집단의 관여도	40
2) 설문지의 구성	41
3) 설문지의 타당도	42
4) 설문지의 신뢰도	42

3. 조사절차	43
4. 자료분석	43
IV. 결과 및 분석	
1. 엘리트 해양스포츠인의 취업 변인 분석 결과	45
1) 인성측정 취업변인에 대한 기술통계 분석 결과	45
2) 적성측정 취업변인에 대한 기술통계 분석 결과	47
2. 직업 선호도에 따른 엘리트 해양스포츠인의 취업변인 분석	48
1) 직업 선호도에 따른 인성 취업변인에 대한 일원변량분석 분석 결과	49
2) 직업 선호도에 따른 적성 취업변인에 대한 일원변량분석 분석 결과	51
VI. 결론 및 제언	
1. 결론	55
2. 제언	56
참고문헌	58
부록(설문지)	64

표 목 차

표 1. 해양스포츠의 특성에 따른 분류	8
표 2. 전국대학 체육학과(부) 해양스포츠관련 교과과정 현황	19
표 3. 지역별 경기단체 선수등록 현황	20
표 4. 종목별 해양스포츠 지도자 현황	21
표 5. 매슬로우의 위계욕구 이론	23
표 6. 우리나라 주요 그룹의 취업 선발 방식	27
표 7. 직업별 조사 대상	37
표 8. 일반 집단의 취업 변인에 대한 관여도 모형	38
표 9. 직업별 집단의 취업 변인에 대한 관여도 모형	39
표 10. 취업 변인의 관여수준 측정 문항	40
표 11. 자료분석 방법	42
표 12. 인성측정 취업변인에 대한 기술통계 결과표	45
표 13. 적성측정 취업변인에 대한 기술통계 결과표	47
표 14. 인성 취업변인에 대한 일원 변량 분석 결과	49
표 15. 인성측정변인 인 유연한 사고에 대한 기술통계 결과표	50
표 16. 적성측정 취업변인에 대한 일원 변량 분석 결과	51
표 17. 독립변인에 따른 적성측정 취업변인에 대한 기술통계 결과표	53

그림 목차

<그림 1> 스포츠 사회화 모형	29
<그림 2> 사회화 과정의 3요소 재구성	31
<그림 3> 태도의 구성요소	36

The Study for Occupation Socialization of Elite Marine Sports-Man

Lee Ho

*Department of Physical Education Graduate School
Pukyong National University*

Abstract

This study carried out on the matter of employment which researcher encounter on the condition that is to be dis-socialized by necessity when the time comes as a field of sports.

The purpose of this study was to propose a concrete definition about occupation socialization and a guide to preparing employment in order to formulate plans for more affirmative and more definite occupation-socialization

The involvement degree on changing elements for employment of elite marine sports men was surveyed through the elements for employment which had been proved by several recent researches. Therefore this study provided a data base which can be a concrete index for employment, and formulate an index to successful occupation socialization by analysing required elements and relatively predominant elements.

The specific results based on the method of research and the analysis result are as following.

(1) Now a great number of elite marine sports men are already preparing for employment. It is proved that their employment preference intensity isn't limited not only to sports related occupations, but also to various other occupations and they choose aptitude and interest, payment and welfare as the biggest reason for choosing occupation.

Also, they recognize occupation achievement ability and patience, effort as indispensable requisite during their work after employment.

(2) Of the requisites for employment, elite sea-sports men show high involvement degree about challenging disposition, humanity, initiativeness, right value, sense of responsibility. On the other hand, they show low involvement degree about international sense, command ability of foreign language, progressive spirit.

(3) In the matter of aptitude requisite, elite sea sports men show considerable involvement degree about professional knowledge and common sense, information communication and the faculty of comprehension, while they show low involvement degree about recommendation document, native place, home environment and what college they are from.

I. 서론

1. 연구의 목적

21세기는 우리나라 해양스포츠가 선진국 수준의 국민소득 향상과 주5일 근무제 정착에 힘입어 지금은 비록 초기단계에 머물러 있지만 머지않아 성장단계, 도약단계를 거쳐 성숙단계에까지 이르는 등 성공적인 발전을 할 것으로 전망되고 있다. 그와 같은 이유는 여러 가지 측면에서 나타나고 있다. 그 중 몇 가지 중요한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 우리나라는 21세기 해양시대, 일류 해양국가로 발돋움하기 위한 해양수산 분야 새로운 비전과 전략을 제시하기 위하여 2000년 5 「해양개발 기본계획(Ocean Korea 21)」을 일차 마련했다. 특히 해양개발기본계획 2002 시행계획 보고(안)에 따르면, 해양 활용에 있어 보다 능동적으로 대처할 '해양에서의 활동을 위한 연구영역'인 MT101(보급형 해양스포츠 보트 개발 등), MT103(스포츠잠수 장비설계/제작기술 등), 그리고 '해양자원의 개발/활용을 위한 연구영역'인 MT205(피서리너, 해수욕장 등 해양스포츠활동 공간자원 확보 등)를 비롯하여 '해양환경 보전을 위한 연구영역'인 MT304(해양오염 청정화 기술 등)계획 등을 종합적으로 추진할 해양과학기술(MT: Marine Technology)도 함께 검토한 바 있어 앞으로 선진 해양행정이 기대되고 있기 때문이다(해양수산부, 2003). 둘째, 실제로 2003년 현재 해양수산부는 MT205 계획을 중심으로 날로 피폐해 지고 있는 어촌 경제를 진흥시킬 목적으로 전국 지정어항(漁港·국가·지방·어촌정주) 422개소를 대상으로 1987년 일본 수산정이 첫 도입하여 성공한 기존 어항 기능에나 해양스포츠전진기지 기능을 새롭게 첨가한 피서리너(Fisherina)계획을 적용할 것을 적극 검토하는 등 어항을

해양스포츠 전진기지로 일부 전환함으로써 해양스포츠 동호인들의 교류거점이 대거 확보될 수 있는 사회적 환경이 조성되고 있기 때문이다(지삼업, 2003 b). 셋째, 2002년 우리나라 국민소득은 1인당 10,013불(LG주간경제, 2003)에 이르는 등 사회경제적인 발전을 비롯하여, 2010년까지 전 사업장에 걸쳐 확대 실시 될 주 5일 근무제 정착에 따라 시민 여가 시간이 대폭 증대될 것이 분명하기 때문에 앞으로 시민 생활체육 프로그램에서 해양스포츠에 관한 선택의 폭을 넓혀주는 계기가 마련되고 있는 것 등이다.

그러나 이와 같이 해양스포츠의 대중화와 관련된 사회 환경은 크게 개선되고 있는 추세에 있지만 이와는 대조적으로 이 분야 엘리트스포츠인들의 취업을 통한 직업사회화에 대한 사회적 관심은 지금껏 미온적인 실정이기 때문에 해양스포츠 대중화에 저해요인으로 작용하고 있다고 볼 수 있다. 더욱이 얼마 전부터 스포츠계는 과거에 비해 개인의 여가와 복지가 강조되고 있는 가운데 엘리트체육 전반에 걸쳐 복지정책이 많이 개선되어 실업팀과 프로팀이 속속 창설되고 있는 고무적인 현상들이 나타나고 있는 있다. 그렇지만 이들 엘리트스포츠 인들은 여전히 직업사회화에 대부분 실패하고 있기 때문에 해양스포츠 대중화를 위해 많은 문제가 계속 야기되고 있다고 봐야 할 것이다.

이러한 이유로 고통스런 훈련내용에 비해 장래 직업사회화에 대한 보장이 불투명하여 선수생활을 기피하거나 혹은 중도에 포기하는 스포츠로부터의 탈사회화 경향이 심화되고 있다. 특히 힘들고 고달프고 위험한 그래서 스포츠의 3D(기피) 종목으로 치부되는 조정, 카누, 역도, 복싱, 레슬링 등 비인기 종목들로부터 탈사회화 경향이 두드러지고 있다. 여기에다 외국은 40대 초반의 현역 선수도 많지만, 국내는 넘비근성 때문에 중·고교 시절에 이미 체력을 소진해버린 탓에 정작 최선을 다해야할 시기인 20·30대에 조기 은퇴하는 선수가 흔하다. 물론 스포츠로부터 탈사회화란 생의 주기 가운데 특정 단계에

이르면 스포츠에 참가하던 개인도 필연적으로 경쟁적 스포츠 경기에서 이탈하기 때문에 일어나는 자연스러운 경향도 있지만(임번장, 1994), 외국에 건너가 약 10년 정도 일찍 은퇴하는 등 이른바 조로 현상을 겪고 있다는 측면은 더욱 걱정스러운 항목이라고 할 수 있다.

반면, 스포츠 선수의 직업사회화에 성공한 사례들도 간혹 있다. 예를 들면 엘리트 야구 선수에서 연예인으로 성공적인 취업을 해서 직업사회화를 이룬 경우나, 사업가 또는 종교인 등 이질적인 방향으로 취업을 하여 직업사회화를 이룬 경우를 꼽을 수 있다. 물론 이러한 사례들은 엘리트스포츠인들의 직업사회화로의 전환에 따른 반응이나 적응하는 과정에서 보여지는 자의적(恣意的)성향이나, 기업체의 계획적인 노력의 측면도 있었다. 그러나 스포츠 장면에서 경험한 응집성과 경쟁, 그리고 협동성 등 엘리트스포츠인의 직업사회화로의 전이 가능한 사회적 덕목들에 의해서 성취된 것이라고 볼 수 있다. 이는 스포츠 활동의 기본 덕목이 직업사회에 많은 도움이 된다는 것을 시사한다고 볼 수 있기 때문이다. 즉, 웰링턴 장군이 “워털루 전쟁의 승리는 영국 이튼(Eton)학교 운동장에서 이뤄졌다.”라고 한 말에서 이해할 수 있듯이 “공립학교에서 행한 시험을 통해 리더십, 충성심, 협동심, 자아규율, 술선력, 강인함 등의 체득으로부터 얻어진(황육철, 박현숙, 2003)” 것으로 엘리트스포츠인의 직업사회에 긍정적인 영향을 미치는 요인이라고 볼 수 있다.

이러한 측면에서 보면 국내 엘리트스포츠 분야 출신자들의 직업사회화 문제는 외국에 비하여 개인의 사회부적응으로 인한 이탈보다 스포츠 대중화의 사회적 환경요인인 기업체의 신규 채용에서 우수지도자를 선택하지 않는 것이 더 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 그러므로 이에 대한 방안 모색이 중요하다. 특히 장기간 계속되고 있는 국내 경기침체로 취업자 선발방법이 전문화·고도화되는 양태를 띠고 있는 이 시점에서 더욱 고려해야할 항목이라고 할 수 있다.

일본의 경우 '일본 해양스포츠지도자 양성교육의 실태와 취업상황에 관한 연구'에 의하면(국립 가노야체육대학 해양스포츠센터, 1998), 일본기업(리조트)들의 취업 조건 요구 사항은 수상인명구조자격증(일본적십자사), 스포츠 잠수 강사자격증(C카드), 1급 소형선박조종면허 소지는 기본인 것을 비롯하여 고압가스 취급 책임자 자격, 포크리프트 기능강습 수료증, 영어회화, 보트낚시 지식, 사무용기기(PC)의 습득도, 스키강사자격증 등이다. 결국 일본은 해양스포츠분야 고도의 실기능력 뿐만 아니라 인접분야 영업과 세일즈 등 휴먼 커뮤니케이션 기능까지도 고려하여 제시하고 있는 등 제너럴리스트보다는 스페셜리스트를 요구하고 있는 상황이라고 볼 수 있다. 특히 글로벌시대에 우리나라도 일본의 경우를 반면교사로 삼는 것이 바람직하다고 볼 때, 기업들이 요구하는 조건에 부합한 자질과 소양을 키우기 위해서는 먼저 본인의 전문성 정도를 파악하고, 어느 요소에 중점을 두고 노력을 경주해 나가야 하는가를 검토하는 것은 가장 우선적인 직업사회화의 전략이라고 할 수 있을 것이다. 또한 엘리트해양스포츠 인들에 있어서 기업들이 요구하는 업무추진 능력 외에도 직장에서 필수 불가결한 대인적 관계와 개인의 자아 성숙의 정도를 각각 파악하여 구인을 희망하는 기업에 부합될 수 있는 구체적인 자질들을 육성해 나가는 것 또한 미래 엘리트 해양스포츠인의 보다 성공적인 직업사회화를 가능케 하는 길이라고 생각한다.

최근 기업에 도움이 되는 취업 변인들과 신입사원 채용에 관한 연구들이 다수 행해지고 있다. 그러나 취업이라는 새로운 영역으로 사회화하는 엘리트 해양스포츠인들의 직업사회화에 관한 연구와 이미 직업사회화가 이뤄졌더라도 성공적인 적응을 이루지 못하고 재취업을 시도하는 엘리트스포츠인들을 위한 직업 적응 부분에 관한 연구들은 부족한 실정이다.

따라서 본 연구는 이미 검증된 취업 변인들을 통해 엘리트 해양스포츠인의 취업 변인들에 대한 관여도를 파악하고 분석하여 구체적이고 가시적인

결과를 도출함으로써 엘리트해양스포츠인들의 보다 성공적인 직업사회화를 위한 지속적인 연구의 기초 자료를 제공하고자 하는 데 그 목적이 있다.

2. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다

첫째, 조사대상을 제84회(2003년) 전국체전 조정, 카누, 요트(보드세일링) 경기에 참가한 대학 재학 중인 엘리트해양스포츠인들로 제한하였다.

둘째, 취업변인들에 대한 관여도 파악의 대상을 일반집단과 직업별 집단으로 제한하였다.

셋째, 취업변인은 국내 대기업의 취업변인으로 제한하였다.

넷째, 취업변인 중 인성 및 적성 변인에 대한 관여도만 파악하기로 했다.

다섯째, 인구통계학적 변인은 고려하지 않았다.

여섯째, 직업군은 생산직, 자영업, 스포츠산업(시설업·용품업·서비스업)으로 제한하였다.

3. 용어의 정의

1) 엘리트 해양스포츠인

해양(Marine)이란 'Ocean'에 비해 좀더 육지에 가깝고, 인간활동의 영향을 보다 직접적으로 많이 받는 공간을 의미한다. 물론 해양스포츠활동 차선의 공간인 강과 호수도 넓은 의미의 해양 범주에 포함시키고 있다. '해양스포츠'라는 용어가 보통명사인 가운데 "바다·강·호수 등에서 각종 장비를 이용하여 이뤄지는 경쟁적(엘리트체육)·취미적(생활체육), 혹은 체계적·비체계적

인 스포츠형 해양스포츠와 레저형 해양스포츠들을 모두 포괄하는 광의적 개념”(지삼엽, 2001a)으로 정의하고 있기 때문에 물을 활동 장(場)으로 하는 모든 스포츠활동을 의미하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 엘리트 해양스포츠 인은 스포츠형 해양스포츠 선수활동자들을 총칭하고 있다.

2) 스포츠 사회화

스포츠라는 소사회에서 개인이 스포츠를 통하여 집단성원이 공통으로 지니고 있는 가치관, 신념, 태도 등을 집단 내의 다른 성원과의 상호작용을 통하여 자신의 지위에 상응하도록 습득하는 과정으로 정의한다. 외로운 장대가 아니라 더불어 숲을 이루는 스포츠의 한 구성원이 된다는 의미이기도 하다.

3) 직업 사회화

한 개인이 생의 주기 가운데 일정 단계에 이르러 참가하던 환경에서 이탈하여 특정 사회체계 중 경제활동에 참여하여 그 사회체계가 공유하고 있는 지배적인 가치, 태도, 규범 등을 학습하고 내면화함으로써 인성을 발달시키고 그에 따른 성취를 경험하는 과정이다. 따라서 직업사회화란 한 개인이 직업을 통해 인성과 그 사회의 문화적 유산을 이어가는 과정이라고 정의 할 수 있다.

4) 관여도

관여도는 일반적으로 ‘특정 상황에서의 특정대상에 대한 개인의 중요성 지각정도(Perceived Personal Relevance)나 관심도(Interest)’ 혹은 ‘주어진 상황에서 특정대상에 대한 개인의 관련성 지각정도(Perceived Personal Relevance)’로 정의한다.

5) 직업

기술적 업무들을 분화시켜서 엮어놓은 묶음, 사회적 맥락에서 보면 직업이 어떻게 나뉘어지고 그 구체적인 내용이 어떻게 구성되는지는 매우 가변적이고 역동적이다.

6) 태도

스포츠에서의 태도는 인지적, 형태주의적 측면에서 태도를 조망하고 있는데 태도란 개인이 접촉하고 있는 세계의 어느 측면에 대한 동기적, 정서적 지각, 인지적 심리작용의 지속적인 준비상태 또는 경험을 통해서 형성되는 대상에 대한 마음가짐이며 개인의 사고와 행동을 결정하는 경향성이다.

7) 취업 변인

거의 모든 기업이 면접 시 기초자료로 활용, 시행하고 있는 변인들로 인성 검사 주요 항목으로 정직성, 성실성, 근면성, 책임감, 성취성, 진취성, 협동성, 사회성, 대인관계, 능동성, 적극성, 추진력, 지도력, 섬외력, 사교력, 감정통제, 순수, 신경발달, 인내성, 침착성, 집중력, 정신건강상태, 질서의식, 규율성, 신뢰성 등이 있으며 적성검사 주요 항목으로는 판단능력, 창조능력, 수리능력, 응용능력, 윤리능력, 사고능력, 이해능력, 탐구능력, 직무태도 등을 기초로 하는 변인 등.

II. 이론적 배경

1. 해양스포츠의 이해

1) 해양스포츠의 개념

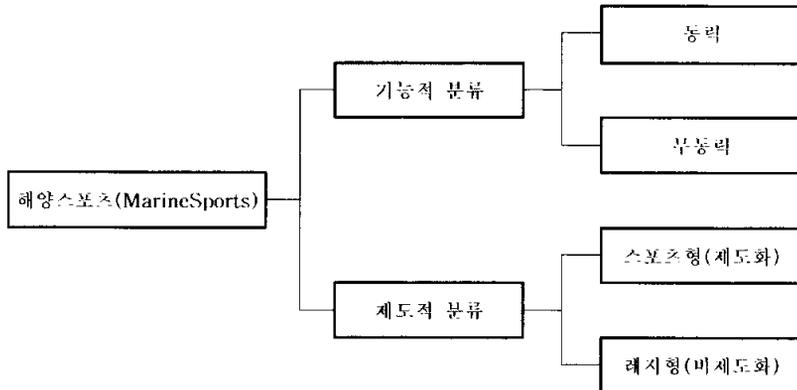
해양스포츠에 대한 용어 정의에 대하여 “동기 유발된 개인에 의해서 바다에서 이루어지는 활발한 신체활동을 포함하거나 혹은 비교적 복합적 신체 기능을 구사하는 제도화된 경쟁적 신체활동(유홍주, 1997)”, 또는 “바다, 강, 호수 등에서 각종 장비를 이용하여 이뤄지는 경쟁적(엘리트체육), 취미적(생활체육) 혹은 체계적·비체계적인 스포츠형 해양스포츠와 레저형 해양스포츠 활동들을 모두 포괄하는 개념”(지삼업, 2001a)으로 정의하고 있다. 이 두 정의의 차이점은 전자가 한정적인 용어 개념이라면, 후자는 포괄적 용어 개념이라는 점일 것이다. ‘해양(Marine)’이란 ‘Ocean’에 비해 좀더 육지에 가깝고, 인간활동의 영향을 보다 직접적으로 많이 받는 공간을 의미한다. 물론 해양스포츠 활동 차선의 공간인 강과 호수도 넓은 의미의 해양 범주에 포함시키고 있다. 그래서 본 연구에서는 ‘해양스포츠’ 용어가 갖는 해양의 의미를 포괄적으로 해석하여 물을 활동 장소로 하는 모든 스포츠를 의미한다. ‘스포츠형 해양스포츠’와 ‘레저형 해양스포츠’는 해양스포츠를 통해 즐거움을 추구하는 인간의 신체활동이라는 점에는 공통점이 있으나 차이점은 레저형 해양스포츠는 스포츠형 해양스포츠처럼 고도의 신체기술이나 엄격한 경기규칙 그리고 결과에 의한 외적 보상 등이 필수적으로 요구되지 않는다는 점을 들 수 있다. 그렇지만 앞으로 제도화를 위한 상징적·기술적·지위적·교육적·환경적국면 등 5개 국면을 모두 갖추면 스포츠형 해양스포츠로 발전된다(지삼업, 1999).

‘스포츠’란 ‘해양에서 개인의 동기부여에 의한 상대적으로 복잡한 여러 가지 육체적 기능 또는 활동적인 육체적 운동을 이용한 조직화된 경쟁활동(스포츠형 해양스포츠)을 비롯하여 비조직화된 체육활동(레저형 해양스포츠)까지도 포함하는 가운데 물에서 이뤄지는 총체적 활동’이라고 볼 수 있는 해양스포츠와 연결되어진다. 광의의 뜻으로 ‘해양’이란 물이 있는 어딘가를 의미하는 것이고, ‘조직화된’이란 말은 유형적인 것만을 의미하지는 않는다. 또한 ‘경쟁적’이란 낱말 역시 인간과 모든 자연, 즉 인간 자연 극복 과정에서도 양자간에는 긴장이 형성된다는 의미도 갖고 있다(지삼업, 2001a).

바다의 수증기가 증발하여 구름이 되고, 그 구름이 비(雨)가 되어 바다에 떨어지면 해수이고, 육지에 떨어지면 담수(淡水)다. 특히 담수는 강을 통해 끊임없이 바다로 흘러든다. 그렇게 흘러든 담수가 해수가 되어 또다시 수증기로 증발하여 구름이 된다고 볼 때, 담수, 해수는 물의 순환체계를 이루고 있는 하나의 고리에 불과하기 때문에 해양스포츠라는 용어 역시 주된 활동공간을 중심으로 개념 정립을 하는 것이 바람직하고, 또 용어 개념에 있어 큰 개념에 작은 개념이 수용되는 것은 일반적 관행이기도 하다.

2) 해양스포츠의 종류

<표 1> 해양스포츠의 특성에 따른 분류



(1) 장비의 기능적 특성에 따른 분류

가. 동력종목

동력종목은 모터요트(motor yacht), 파워보우트(인·아웃보우트), 패러세일링(para sailing), 수상오토바이(personal water craft), 호버크래프트(air cushion vehicle), 스쿠트, 서프제트(일명 씨크루저 Sea Cruiser) 등을 꼽을 수 있다(지삼업, 2003a).

나. 무동력 종목

① 조정(Rowing)

조정은 42.195km을 완주하는 마라톤에 견줄만한 힘겨운 운동이다. 보통 보트 레이스라든가 리개터라고 불리우는 경기로서, 여러 척의 보우트가 일제히 출발하여 정해진 거리(2,000m)에서 스피드를 겨룬다. 레이스는 물위를 비끄러지듯 전개되지만 우수한 조법과 팀워크 외에 고도의 체력과 지구력이 요구되는 스포츠이다. 보트를 젓는 일을 로잉(Rowing)이라고 하며, 노를 오어(Oar)라고 한다. 물론 스컬링 종목 노(櫓)는 스컬이라고 한다. 조정에서는 자기에게 주어진 레인을 바르게 저어 가는 것이 원칙으로, 다른 경기정의 레인을 침해하거나 다른 경기정을 방해하는 경우에는 레이스에서 제외된다. 정식 코스인 2km를 전력으로 노를 저어 가는 선수는 한번 레이스로 약 1.5kg의 체중이 줄어든다고 할 정도로 마라톤에 버금갈 만큼 힘든 스포츠이다. 노로 물에 힘을 전달하여 그 반작용으로 보트가 앞으로 나아가게 되는데, 노를 강한 힘으로 저을수록 보트는 빨리 나아간다. 전신의 근육을 사용하는 전신운동이며, 대개의 경우 하천·호수·바다 등에서 맑은 공기와 함께 자연과 접하면서

서 행하는 스포츠이다. 노를 젓는다는 것은 인간이 생활하는 데에 필요하여 익혀진 것이다. 경기로서 최초로 행하여진 것은 영국에서 1716년 영국의 조지 1세의 즉위 축하 경기로서 템즈강가의 어부, 뱃사람 등이 두 개의 노로 젓는 가벼운 1인승 보우트로 경기를 벌인 것이 시초가 되었다. 1815년 영국의 옥스퍼드 대학과 1828년 케임브리지 대학에 각각 보트클럽이 창설되었으며 런던 다리에서 케르세간 4마일(약 6,400m)의 레이스로서 이것이 근대적인 보트 경기의 시작이라고 말할 수 있다. 레이스는 혼자서 젓는 싱글스컬로부터 8명이 젓는 에이트까지 8종목이 있다(지삼업, 2001c).

경기의 종류로는 평형 경기, 장거리 경기, 왕복 경기, 타임레이스가 있다. 단거리 경기는 올림픽 세계선수권대회 등에서 행하는 경기로 가장 보편화되어 있는 종목으로 흐르지 않는 물이 있는 곳에서 2,000m인 직선 코스에서 행하며 시간에 따라 순위를 결정하는 경기로 FISA(세계조정연맹)의 규정에 따라 실시된다. 장거리 경기는 영국, 미국, 일본 등에서 학교 대항 경기로 4km, 6km 이상으로 여러 곳에 커브가 있어 흥미를 주고 있으며, 왕복 경기는 약 5km 전망의 브이를 설치하여, 그 브이를 돌아오는 경기이다. 마지막으로 타임 레이스는 일직선으로 보트가 동시에 출발하지 않고 같은 거리를 각각 출발하여 빠르고 늦은 시간에 따라 순위를 결정하는 경기 방식이다. 조정경기는 스윙프와 스컬 두 종목으로 구분되며 스윙프 종목 중 타수(키잡이)가 있는 종목은 유타(有舵), 타수가 없는 종목은 무타(無舵)로 명명된다. 또한 조정 경기는 노를 젓는 방식에 따라 한 선수가 하나의 노를 젓는 스윙프로잉(sweep rowing), 한 선수가 두개의 노를 젓는 스컬링(sculling)으로 나뉜다.

현재 FISA(세계조정연맹)에서 인정하는 조정 일반종목은 총 8개 종목(싱글스컬: 1X, 무타페어: 2-, 유타페어: 2+, 더블스컬: 2X, 무타포어: 4, 쿼터더블스컬: 4X, 유타포어: 4-, 에이트: 8+)이며, 남녀 및 경량급 포함한 세계선수권대회 경기종목 수는 24개(남14, 여10), 올림픽은 14개(남8, 여6), 아시안게임

및 아시아선수권대회는 개최국에 따라 경기종목수가 다르고 우리나라에서는 쿼터러플 스컬종목은 유일하게 실시하지 않고 있다(www.rowing.sports.or.kr).

② 카누

‘카누’라는 용어는, 보우트를 의미하는 스페인어 ‘CANOA’에서 온 것으로서 그 유래는 원시인이 강이나 바다에서 교통수단 또는 수렵을 위한 도구로써 조그만 보우트를 고안하여 사용한데서 찾을 수 있기 때문에 그 역사와 발상지는 인류와 기원을 같이 한다고 봐야 할 것이다. 통나무에 홈을 파서 만든 보우트로 신석기시대에 마제석기(磨製石器)가 발달하면서부터 세계 각지에서 만들어졌다. 통나무로 만든 보우트라고는 하지만 범위를 넓혀 아이누·아메리카 인디언들 사이에서 볼 수 있는 나무껍질배, 에스키모의 카약(kayak)과 같이 짐승가죽을 둘러싼 스킨카누[皮舟] 등의 가죽보우트도 포함된다.

좁은 의미의 카누는 네 가지 형이 있으며, 차차 복잡한 변화과정을 거쳤다. 첫째 형은 통나무보우트로서 구대륙에 널리 분포하였다. 둘째 형은 통나무의 양쪽에 파도를 막아내는 바깥 판자를 붙여 배전을 높인 연안용으로서 인도네시아에서 볼 수 있다. 셋째 형은 외양항해용으로서 한쪽 또는 양쪽에 통나무로 된 플로트(float)를 매단 것으로서 아웃트리거 카누라고 하고, 이를 2001년 9월 우리나라에 첫 소개한 것은 (사)한국해양스포츠회이다. 한쪽에만 매단 것은 미크로네시아와 폴리네시아에서, 양쪽의 것은 인도네시아·멜라네시아에서 많이 볼 수 있다. 넷째 형은 폴리네시아에서 볼 수 있는 것으로서 두 개의 보우트 위를 들보로 연결하여 그 위에 갑판을 깔고 돛을 세웠다. 커다란 통나무를 구할 수 없는 북방의 에스키모족의 카누는 나무·짐승뼈로 만든 틀에 짐승가죽을 둘러싼 것인데, 고기잡이와 교역 등에 쓰이고 있다.

보우트의 형태에 따라 분류해 보면 카약과 카누가 있으며, 카약은 뗏목개가 있으며 양날 페들을 사용하고, 카누는 북미 인디언들이 사용한 보우트모

양에서 유래하였다하여 캐나다안 카누라 하여 덮개가 없고 외날 패들을 사용한다. 카누는 레이싱 카누와 레저 카누로 나눌 수 있는데 레이싱 카누는 거리별, 종목별로 선수들이 경쟁을 통하여 기록 순으로 순위를 정하는 경기이며, 레저카누는 말 그대로 선수들간의 경쟁을 통한 순위 경기가 아니라 일상 생활에서의 여가선용의 목적으로 즐거움을 만끽하며, 생활의 활력소를 찾을 수 있는 해양스포츠 종목이다.

레저카누에 가장 가까운 종목으로는 투어링, 래프팅, 와일드워터 등이 있다. 회장배 대회, 해참배 대회, 전국카누선수권대회, 파로호배 대회가 있으며, 전국에 100여개의 팀과 약 1,000명 정도의 선수가 있다(www.canie.sports.or.kr).

③ 윈드서핑

1967년 미국 캘리포니아주(州)의 컴퓨터 기사인 호일 슈와이스와 항해사 출신의 제임스 드레이크가 공동으로 창안한 해양스포츠이다. 윈드서핑은 파도타기 판 위에 요트의 돛을 부착하는 발상에서 생겨났다. 특징은 돛기둥(mast)을 수직으로 고정시킨다는 기본개념을 타파, 움직이는 연결쇠(universal joint)를 사용하여 돛 기둥을 360°자유자재로 움직일 수 있도록 해 놓은 점이라 하겠다. 돛을 미는 바람의 풍압중심이 이동함에 따라 방향을 자유로이 정하게 되어 있다. 돛은 엔진과 키의 역할을 동시에 하게 된다. 항해는 파도에 대한 판의 균형과, 돛의 바람에 대한 균형을 조정해 나가는 것이다.

윈드서핑은 오늘날 유럽·미국·오스트레일리아·아프리카·중동·동유럽권 등에서 인기를 모으고 있다. 주로 바다에서 하고 있지만, 강이나 호수에서 자연과 인간이 일체가 되어 남녀노소 없이 원시항해의 즐거움을 맛볼 수 있다는 것이 윈드서핑의 장점이다. 세일링 중 내내 서서 조종을 하면서 피칭이나 롤링에 대처해야 하기 때문에 평형감각과 지구력이 필요할 뿐만 아니라

혼자 타는 것으로서 세일링 하는 동안 바람, 파도, 조류가 수천 여가지 상황으로 시시각각 변화되기 때문에 세일링에 대한 변인이 매우 많다. 윈드서핑의 특징으로는 첫째, 보드와 세일 그리고 몇 가지 부품으로만 구성되어 있어서 장비의 운반이 편리하고 관리하기가 쉽다. 둘째, 보드와 세일이 조인트 만으로 연결되어 있기 때문에 세일 부분의 360°회전이 가능하다. 셋째, 물과 바람(0.5% 정도이면 세일링 가능 수준이고, 1~2% 정도는 초보자에 최적)이 있으면 어디서나 즐길 수 있는 스포츠이다. 넷째, 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 스포츠로서 초등학교에서 노인들까지 즐길 수 있는 스포츠이다. 사람과 바람, 보드와 세일이 일체가 돼 물위를 질주하는 윈드서핑은 절묘한 균형감과 세일의 다양한 조정성(調整性)이 매력이다. 요트와 서핑(파도타기)의 장점만을 오롯이 합성한 것으로, 해양스포츠 중에서 장비가 간편하고 부품 수가 적어 조립과 해체가 용이하다. 서핑과 달리 세일(날개)의 바람을 이용한다. 따라서 바람만 있으면 강, 호수, 바다 어디서든 계절과 상관없이 즐길 수 있다. 윈드서핑은 세일 중간에 가로로 댄 물고기 뼈 모양의 튼(일종의 키 역할)을 이용해 전후좌우로 움직이면서 바람에 따라 방향을 조절한다.

보드는 물에 뜨는 재질이어서 진복되어도 가라앉지 않는다. 크게 보드와 세일 부분으로 나뉘는데 두 부분을 연결시켜 주는 유니버설 조인트에 의해 360도 회전이 가능하고 어느 각도에서든 바람을 받아 진행할 수 있다. 또한 세일이 바람을 적게 받도록 조절하면 강풍 속에서도 세일링이 가능하다. 마스트를 바람의 반대방향으로 기울여 세일이 바람을 치받으면 화려한 뒤집기 기술도 구사할 수 있다.

세계선수권대회 경기종목은 올림픽 코스, 자유형, 회전(slalom)의 세 가지가 있는데, 올림픽코스는 세계선수권대회의 주 종목으로 해상에 3각 지점을 선정, 그곳에 부표를 띄워놓고 3지점을 차례로 돌아오는 경기방식이다. 채점은 일곱 번의 항주에서 좋은 기록 여섯 번의 주파기록만을 따진다. 남자는

체중에 따라 라이트, 미디엄, 라이트헤비, 헤비급의 4체급으로 나누고, 여자는 중량에 관계없다. 자유형은 규정종목과 3분 동안 3가지 이상의 자유로운 기술을 보여야 하며, 채점은 기술의 난이도, 창의성, 완속도를 따진다. 회전은 바다에 2개의 부표를 띄워놓고 2명씩 달려서 앞서 끝인하는 선수가 승리하는 방식이다.

경기는 토너먼트로 진행되며, 종합기술이 요구되는 종목이다. 윈드서핑의 재료는 합성수지로 규격은 길이 3.65m, 폭 0.66m, 무게 18kg, 돛대 4.20m, 활대 2.70m, 돛 면적 5.4㎡, 중량 28 kg이다. 현재 우리나라에 많이 보급되고 있는 장비는 미스트랄(mistral), F2, 파나틱(fanatic), 노스세일(north sail) 등이 많이 보급되고 있다(www.kwsa.or.kr)

④ 요트(Yacht)

요트라는 말은 옛날 독일어 Jacht(Jachtschiff의 준말)에서 유래되었으며, 현재는 네덜란드어의 Yaght가 영어로 관용어가 되어 yacht가 되었다고 한다. Yaght는 hunting ship(추적선)이란 뜻의 작고 가벼운 슬루프(sloop)식 쾌속범선으로 14세기경 해적들에 의해 해적선으로 사용되었고, 네덜란드에서는 출몰하는 해적선을 나포하기 위해 이용되었다. 요트는 강, 호수, 항만 또는 연안에서 사용되는 아주 작은 것에서부터 넓은 바다에서의 쾌유(快遊)나 대양을 건너는 도양(渡洋) 레이스에 사용되는 수백 톤에 이르는 것까지 다양한 종류가 있으나, 보통 요트는 범장양식(帆裝樣式)에 따라 분류하는 것이 편리하다.

가장 보편적인 양식은 캐트리그(cat rig)·슬루프·커터·올(yawl)·케치(ketch)·스쿠너 등으로, 올 이상의 것은 비교적 대형이다. 사용목적에 따라 순항을 즐기는 모터크루즈·세일크루즈(cruiser), 경기용의 레이저(racer), 상륙용으로도 쓰이고 경주도 하는 딩기(dinghy)로 나눌 수 있다. 선저 구조에

따라 분류해 보면 소형 요트에 많이 이용되는 것으로서 선체 중앙부의 킬(keel)을 뚫어서 마음대로 올리고 내릴 수 있는 센터보드(center board)를 장비한 센터보드보트, 내리 바람쪽[風下]으로 떠밀리는 것을 방지하기 위하여 풍하현(風下舷)에서 수중에 판을 돌출시키는 장치를 한 리보드보트(lee board boat), 센터보드 대신에 킬의 하면에 지느러미 모양의 무거운 철재를 고정시킨 핀킬보트(fin keel boat), 그리고 대형요트에서 많이 이용하는, 요트 하부에 철재 중량물을 선체의 일부로 달고 있는 헤비킬보트(heavy keel boat:또는 ballast keel boat)로 나눌 수 있다.

요트의 단면 모양에 따라서는 단면이 둥근형인 라운드보텀타이프(round bottom type)와 단면이 직선으로 각이 진 형의 너클타입(knuckle type : 또는 V-bottom type)이 있다. 또한 외판의 상하 연결모양에 따라, 겹쳐지게 연결한 클링커빌트(clinker built), 외판이 맞물리게 붙인 카벨빌트(carvel built), 그리고 외판을 이중으로 하고 안팎의 외판이 서로 직각방향이 되도록 비스듬하게 외판을 붙인 더블 다이에거널 빌트(double diagonal built)로 나눌 수 있다. 요트의 특징은 기초적인 기술과 자기 몸을 스스로 가눌 수 있는 체력만 있다면 누구나 쉽게 즐길 수 있다는데 있다. 여기에다 최근에 드라이 슈트가 개발되어 있기 때문에 바람만 있다면 아주 혹한기를 제외한 나머지 계절은 언제나 가능하다(www.ksaf.org)

(2) 제도화 및 비제도화 종목 분류

① 스포츠형 해양스포츠

수상오토바이, 세일크루즈 요트, 세일딩기 요트, 해양카누, 해양카약, 아우트리거 카누, 윈드서핑, 수상스키, 해양레프팅, 해양조정, 갈매기선 등을 들 수 있다.

② 레저형 해양스포츠

모터요트(크루즈), 파워보우트, 패러세일링, 호버크라프트, 스쿠트, 스포제트, 수상자전거, 카누폴로, 카타마란, 웨이크보드, 니보드, 바디보드, 패더보드, 패달보우트, 스포츠잠수(스노클다이빙, 스쿠버다이빙), 보트낚시, 바다수영(원영) 등이다.

2. 해양스포츠의 현 실태

하나의 문화는 하나의 바다를 만들어 낸다. 우리나라는 삼면이 바다다. 특히 1945년을 축(軸)으로 보면 4면이 바다인 섬나라라고 치부해도 별 무리가 없다. 북쪽은 이념과 체제를 달리하는 북한이 있어 서로 자유로이 교통할 수 없기 때문이다(지삼업, 2003). 삼면이 바다라는 점에서 보면, 옛부터 해양문화가 생활의 일부로써 함께 하여 왔을 것 같은 기대를 갖게 한다(고순희, 2003). 그러나 허황후며 탈해, 그리고 신문왕 시대였던 가야 신라대가 끝나고 난 뒤, 바다는 온전한 텍스트가 못되었다. 바다에 물은 고여 있었지만 바다는 없는 것이나 다를 바 없었다. 한국인의 땅에 대한 개념(topology) 속에서 바다는 부피를 박탈당했다. 이는 바다가 국토 바깥에 밀려나 있음을 의미한다. 크게 보아서 중세 이후 '바다론'이라고 할만 한 글은 없다. 한국인의 담론(談論)체계에서도 바다는 없는 것이나 다를 바 없었다. 국내 최대의 해양도시 부산의 경우, 그에 걸맞는 번듯한 해양문화가 없다는 사실이 이를 뒷받침하고 있다고 볼 수 있다(김열규, 1998).

그러나 영국, 네델란드 등 유럽의 해양국가들은 일찍이 근사의 바다, 무역의 바다를 통해 영토 확장과 함께 부를 쌓아왔다. 오늘날 역시 해양은 EEZ(배타적 경제수역)를 중심으로 21세기 부(富)를 분할하는 신영토적 의미가 있으며, 국제사회 역시 자원의 바다, 휴식의 바다, 스포츠의 바다로

각각 가꾸어 가는 등 질(質) 중심의 해양지향적 개방사회로 본격 진행하고 있다. 또한 해양산업의 지평을 열어 우리나라를 열강의 대열에 서게 할 수 있는 국기(國基)의 터전이 되고 있다는 사실에 대해서는 누구도 부인하지 못한다. 체육 분야 역시 체육강국에서 체육선진국으로 발전하기 위해서는 해양스포츠 활성화가 절대적이라는 논리에 대해서도 대부분 동의한다. 그렇지만 현실은 해양산업과 해양스포츠의 중요성에 대한 안목 빈곤으로 문화지체 현상을 보이고 있는 실정이기 때문에 특히 해양스포츠 활성화 토양 역시 척박하다고 봐야 할 것이다.

현재 우리나라의 여가(餘暇)관련 중앙부처로는 건설교통부, 보건복지부, 문화관광부, 행정자치부, 산업자원부 등을 들 수 있는데, 이들 중앙부처는 여가 관련 행정력이 분산되어 그 효과가 높지 않는 것이 사실이다. 참여정부의 지방분권정책을 중심으로 중앙정부와 지방 자치단체간 권한 배분이 이뤄질 때 비로소 그 효율이 향상될 것으로 생각된다. 현지성의 원칙, 통합성의 원칙, 경제성의 원칙에 의하여 중앙정부는 전국적 이해관계에 있는 여가시설의 계획과 지도, 감독업무만을 관장하고 여가시설의 개발과 관리는 지방자치단체에 대폭 이관할 필요가 있다(김광득, 1997).

해양스포츠 관련 시설 및 보트계류장의 개발은 해양스포츠 대중화 환경요인 중 자연적 환경에 속하기 때문에 중앙정부보다는 지방자치단체 차원에서 추진하는 것이 더욱 용이하다고 볼 수 있다. 그렇지만 다양화, 고급화되어 가는 국민의 여가수요를 지방자치단체가 독자적으로 대응하기에는 공급능력 및 재정형편상 한계가 있기 때문에 시설의 준공 후 일정기간 동안 사업 시행자에게 당해 시설의 소유권이 인정되며 그 기간의 만료 시 동 시설 소유권이 국가 또는 지방자치단체에 귀속되는 제3섹터 출자 형태인 BOT(Build Own Operate) 방식으로 민간참여를 확대하는 것이 효과적이라고 사료된다. 그러나 보우트계류장이나 해양스포츠단지(마리나)조성의 개발을 민간 투자에만 일임

한다면 수익성 위주로 편성되어 건전하고 저렴한 여가·스포츠시설의 확보라는 정책차원의 목표는 구현되기 어렵기 때문에 공공기관과 민간부문이 공동으로 참여하는 개발 및 운영체계의 도입이 더욱 바람직하다(지삼업, 2003a)할 것이다.

해양스포츠 시설과 그 관리는 여가시설 및 공간이 가지고 있는 자연환경과 그곳에 설치된 제반 설비를 보호하고 이용자에 대해서는 쾌적하고 안전한 여가활동이 이루어질 수 있도록 고려되어야 한다(윤이중·박철수, 1997). 다양한 해양스포츠 시설과 자원의 개발은 국민의 여가생활을 다양하고 폭넓게 유도할 뿐만 아니라 획일적인 이용양상에서 벗어나 자유로운 여가선택과 참여를 유도할 수 있으며, 나아가 여가생활의 질을 향상시키는 유효 적절한 방법이 되고 있다(김 중, 1998).

특히 앞으로 국민의 여가수요가 점차 개성화 경향을 보일 것으로 전망된다. 따라서 해양스포츠 시설의 합리적 균형개발은 지역주민이 자신의 생활권에서 저렴하고 편리하게 시설을 이용하여 생활의 가치와 질을 향유하게 하는 동시에 지역주민 외의 해양스포츠 참여자의 이용을 효율적으로 촉진할 수 있다는 점에서 비중 있게 다루어져야 할 사항이다. 이에 따라 전국에 분포된 해양스포츠 관련 시설·자원은 그 특성상 주로 해양스포츠 대중화 수정된 환경 항목에 속하는 보우트계류장인 도시형 시설과 자연적 환경인 비 도시형 시설(해수욕장 등)로 구분되고 있는데 이들 양자의 특성적 편향성을 해소시킬 수 있는 방안에서 검토되어야 한다. 특히 일본의 사례를 참고해 보면, 지역의 인구 규모(1백만 명 수준 이상)와 방문자의 수용규모 등에 기준을 두어 쾌적한 해양스포츠 참여경험이 이뤄질 수 있도록 여가시설·자원이 개발되어야 한다. 또한 낙후된 지역의 개발을 위해서 중앙정부로부터의 지원과 주민들의 높은 호응도를 중심으로 지역개발의 차원에서 해양관광개발 등이 중요한 우선 순위에 포함될 수 있도록 한다. 더불어 정부가 직접 여가시설을 개

발하기에는 부적합하나 지역적으로 불균등 정도가 심한 여가시설, 예를 들면 보우트계류장, 해수욕장 등의 시설에 대해서는 민간의 개발참여를 적극 장려해야 할 필요가 있으며, 해양스포츠 시설의 개발 시에는 지역별 거점도시를 중심으로 타지역 주민의 이용도를 고려하여 시장조건에 적합한 규모로 개발하여야 하며, 이용자의 생활권과 접근성에 대한 면밀한 검토 후에 입지를 선정할 필요가 있다고 생각된다(지삼업, 2003).

3. 엘리트 해양스포츠인에 대한 이해

1) 엘리트 해양스포츠인 현황

<표 2> 전국대학 체육학과(부) 해양스포츠관련 교과과정 현황

구 분		체 육 관 련 학 과	해양스포츠 관련 커리큘럼								
			수영	수상 스키	카누	조정	요트	윈드 서핑	스포츠 잡수	해양 캠프	수상 안전
국립대학	38	27	21	2	4	3	2	5	3	11	4
공립대학											
사립대학	146	83	48	9	0	1	0	11	13	31	1
계	184	110	69	11	4	4	2	16	16	42	5

출처 : 대학교별 교과요람(2000)

우리나라 해양스포츠 현황과 실태를 파악하기 위하여 현재 각 종목에 대한 선수분포와 생활체육 동호인 클럽 및 인원 현황, 그리고 해양스포츠 관련 생활체육지도자와 경기지도자를 비롯하여 국내 대학의 체육학과에 해양스포

크관련 교과과정 개설 현황은 앞의 <표2>와 같다.

대한체육회(2002)에서 제시한 지역별 경기단체 선수등록 현황에 따르면 지역별에 따라 종목별로 등록된 선수현황은 수영이 2,709명으로 가장 높은 빈도를 나타낸 가운데, 조정 (512명), 카누 (508명), 스포츠잠수 (487명), 세일요트 (381명), 수상스키 (137명) 등의 순(順)으로 각각 나타났다. 지역별 선수현황은 부산과 서울이 각각 619명, 618명으로 가장 높은 빈도를 나타냈다. 그러나 인구비(比)를 고려하면 부산이 서울보다 월등히 높은 빈도를 나타내고 있다고 볼 수 있다. 이어서 경기 (602명), 충남 (427명), 강원 (278명), 인천 (275명), 경남 (264명), 전남 (244명), 대구 (224명), 경북 (221명), 대전 (220명), 충북 (206명), 전북 (191명), 제주 (166명), 광주 (125명) 등의 순으로 각각 나타났다. 울산은 54명으로 가장 낮은 등록현황을 나타냈다.

<표 3> 지역별 경기단체 선수등록 현황

구	분	세일요트	수영	스포츠잠수	카누	조정	수상스키	계
서	울	12	282	199	42	74	9	618
부	산	155	352	35	24	52	1	619
대	구	7	129	15	39	27	7	224
인	천	7	183	24	39	22	0	275
광	주	3	82	12	0	28	0	125
대	진	13	128	30	27	16	6	220
울	산	1	36	4	13	0	0	54
경	기	24	335	77	65	49	52	602
강	원	25	141	17	64	26	5	278
충	북	12	116	17	34	18	9	206
충	남	25	289	13	48	41	11	427
전	북	16	122	12	16	24	1	191
전	남	24	146	7	31	35	1	244
성	북	15	112	5	21	33	35	221
성	남	40	112	0	45	67	0	264
제	주	2	144	20	0	0	0	166
계		381	2,709	487	508	512	137	4,734

자료 : 대한체육회(2001년 9월 기준).

2) 해양스포츠 지도자 현황

문화관광부(2002)에서 제시한 자료에 의하면 해양스포츠 지도자 현황은 생활체육 지도자가 7,285명이었고, 경기지도자는 825명 등록되었다. 또한 생활체육지도자와 경기지도자를 통틀어 수영이 가장 높은 빈도를 나타낸 가운데 요트, 조정, 카누, 수상스키, 스포츠잠수의 순으로 밝혀졌다.

<표 4> 종목별 해양스포츠 지도자 현황

구 분		수상 스키	수 영	스포츠 잠수	요 트	윈드 서핑	조 정	카 누	계
생활체육	2급	32	970	14	0	63	1	8	1,088
	3급	0	7,766	0	125	0	35	50	7,976
	계	32	8,736	14	125	63	36	58	9,064
경기지도	1급	1	22	1	7	0	3	4	38
	2급	38	463	16	156	0	101	98	872
	계	39	485	17	163	0	104	102	910

자료 : 문화관광부(2001년 12월말 기준).

4. 직업사회화에 대한 이해

1) 일의 분화와 직업역할, 직업문화

직업은 흔히 기술적 업무들을 분화시켜서 엮어놓은 묶음으로 이해되지만, 사회적 맥락에서 보면 직업이 어떻게 나뉘어지고 그 구체적인 내용이 어떻게 구성되는지는 매우 가변적이고 역동적이다. 특정직업의 구성은 외부집단과의

협상, 경쟁, 갈등, 교섭, 조정의 결과를 반영하는 것이다. 일반적으로 일을 하는 개인과 집단들은 자신들의 이익과 보상을 높이기 위하여 자의적 활동을 하게 되는데 자신들의 직업역할을 규정하는데 있어서 자율성을 증대시키고 지적 도전을 최대화하며, 사회적, 경제적 보상을 증진시키는 방향으로 역할을 규정한다. 이러한 노력은 대부분의 경우에 상이한 이익과 목적을 추구하는 다른 직업과의 경쟁관계를 초래하며 따라서 직업역할은 복잡한 사회정치적 네트워크 안에서 형성되는 것이다.

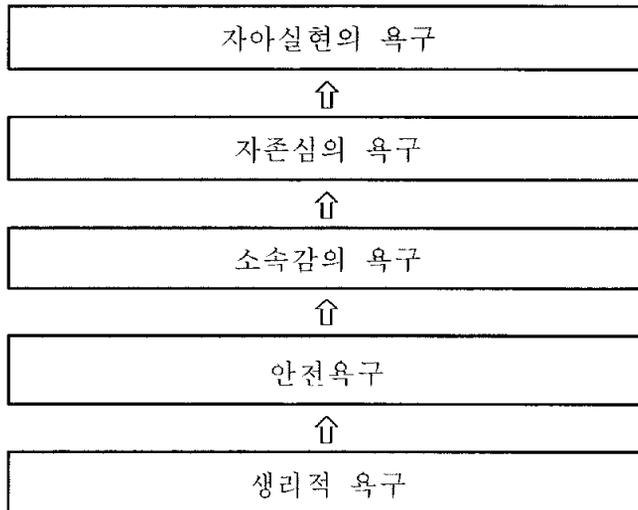
직업역할의 발전은 한 직업의 종사자들과 그 외부에 존재하는 집단들간의 상호작용을 반영한다. 자신들의 이익과 목표를 위해 활동하는 이들 집단들은 경쟁과 협조를 반복한다. 이 과정에서 나타나는 직무역할은 특정시점에서 특정집단의 상대적 권력을 반영한다. 갈등론은 경쟁적인 이익집단간의 불평등과 권력의 문제에 주목하며, 이러한 관점에서 직업은 다른 직업집단과 경쟁관계에 있으면서 노조나 협회를 통해 활동하는 조직화된 이익집단으로 이해되며, 직업역할은 다른 직업인이나 집단의 희생 위에서 권력, 위세, 보상을 획득하려는 집단간의 과거, 현재, 미래에 걸친 투쟁의 잠정적인 결과로 이해된다. 상호작용론은 공통의 상황에 처한 사람들이 사회적 역할을 창출하고 유지하려는 가운데 발생하는 사회적, 대인적 과정을 강조한다. 따라서 직업역할은 참여자들이 자신들의 일과 그 일에 관련된 사회적 관계들을 지속적으로 정의하고, 유지하며 새롭게 만들어 가는 사회적 상호작용의 한 과정으로 이해된다(Freidson, 1976).

역사적 추세를 보면 보다 많은 비중의 직업들이 공, 사 조직의 피고용인들로 구성된다. 시장경제는 고용의 성격상 많은 자원을 고용주의 수중에 남겨주게 된다. 이윤 지향적인 조직에서 직무의 분화는 일반적으로 효율성과 노동비용의 절감 차원에서 이루어지는데, 여기에는 두 가지 원리가 작용한다. 즉 직무의 표준화(standardization)와 세분화(specialization)이다. 이러한 관리

이데올로기의 시초는 테일러리즘(taylorism)이다. 한 가지 직업활동과 연관된 외부집단들을 한데 묶어 생각하면, 이들이 역할군(role set)을 구성한다. 이처럼 다수의 외부집단들로 인해 개인들은 모순적이거나 경쟁적인 기대 속에서 역할긴장에 처하게 된다. 역할긴장과 갈등은 많은 경우 바람직하지 않은 결과를 낳는다. 그러나 역할긴장의 결과가 항상 부정적인 것만은 아니다. 더 파괴적인 결과를 미연에 막을 수 있는 장점도 있고, 봉급인상처럼 그만한 상황에 대한 보상적 대가들이 주어질 수도 있다. 또한 모순되는 시각을 용인하게 해주고 다양한 자극을 경험하게 해주며 잡다한 요구에 대응하는 과정에서 유연성을 갖게 해줌으로써 새로운 도전의 기회로 작용할 수도 있다.

2) 직업과 심리

<표 5> 매슬로우의 위계욕구 이론



<표 5>는 매슬로우의 위계욕구 5단계 이론이다. 인간이 왜 일을 하는지 그 동기(motivation)는 단순하지 않기 때문에, 작업자의 동기는 무엇이

며 이러한 동기를 충족시키기 위한 직무 내용과 작업조건은 어떠해야 하는지는 산업사회의 주요 관심사였다. 호돈(Hawthorne) 연구는 테일러의 과학적 관리론의 기본가정과는 달리 작업자들이 인간관계를 중시하는 사회적 존재라는 점을 부각시켰다. 이후 호돈의 연구성과는 직무동기, 리더십 유형, 비공식적 집단역학의 구성 등 산업, 직업심리 연구의 발전에 크게 공헌하였다. 매슬로우(Maslow, 1954)의 욕구위계이론(needs hierarchy theory)은 인간의 충족되지 않은 욕구가 위계적으로 배열되어 있다고 주장한다.

3) 직업경력과 기회구조

직업 경력은 한 개인이 일생을 살아가는 동안 갖게 되는 직업, 직무, 직위의 연속을 의미한다(Hoyt, 1974). 직업연구의 기본적인 관심 중의 하나는 사람들이 왜 그리고 어떻게 특정한 일이나 직업을 택하여 시작하는지의 문제로써 생애의 전 과정을 볼 때, 누적적인 과정일수도 있고 시간에 따라 변할 수도 있지만 이전의 경험에 영향을 받는다는 것은 분명하다. ‘직업선택(occupational choice)’이란 용어에서 ‘선택’은 직업을 얻게 되는 것이 의식적이고 논리적이며 합리적인 의사결정에 의한다는 것을 함축한다. 쥘슨과 딜리는 다음과 같이 직업결정 선택과정을 제시하였다.

- ① 브레인 스토밍 - 문제나 목표에 대한 집중과 대안들의 목록작성
- ② 정보처리 - 대안에 대한 관련 정보의 탐색과 획득
- ③ 수단, 목적 비교 - 정보와 목표의 연관
- ④ 평가기술 - 대안에 대한 평가
- ⑤ 선택
- ⑥ 실행을 위한 계획개발
- ⑦ 실행

직업선택은 개인이 거의 통제할 수 없는 사건과 힘들에 의해서 이루어지고 또한 문화적 고정관념과 직업과 관련된 가치체계, 그리고 사회적, 가족적 경험, 친구와 학교교사 및 여타의 사람 등으로 구성된 사회적 맥락에서 영향을 받으며 이루어진다. 직업선택은 구분되는 두 가지 과정이 복합적으로 작용한 결과라고 분석 될 수 있다. 첫째, 사회심리학적 측면에서 개인의 열망과 태도 및 지향에 대한 차별적 사회화의 영향이 있고, 둘째, 사회적으로 유형화된 기준에 따라 개인들을 특정직업에 배정하는 구조적인 할당메커니즘이 있다. 사람들은 사회경제적 지위, 성, 민족, 인종적 배경 등에 뿌리를 둔 상이한 경험을 하게 된다. 이러한 경험을 통해 그들은 직업 세계와 그 안에서 자신의 위치에 대한 인식의 형성과 그에 걸 맞는 태도와 행동을 규정한다.

4) 직업 변인

최근 기업은 글로벌 환경 하에서 전문지식과 프로근성을 갖고, 올바른 가치관, 창의와 도전정신으로 조직구성원과 상호 협력하여 맡은바 임무를 완수하는 국제화된 인재를 필요로 하고 있다. 기업은 전공 외국어 구사에 대한 실력 뿐 아니라 창의력, 도전정신 인간성 등 올바른 태도 및 가치관에 대해서도 중요성을 강조하고 있으며, 또한 기업은 개인보다는 조직단위로 모든 일이 진행되기 때문에 조직역량과 대인관계를 대단히 중요시하고 있다. 따라서 기업세계는 전공실력 배양 뿐 아니라 언어 구사능력, 다양한 경험을 축적하고 창의력, 커뮤니케이션 능력 등 기본적 소양과 자질을 갖춘 인재를 요구하고 있으며, 다양한 사람들과 어울려서 원만히 문제를 해결하고 목표를 성취해 나갈 수 있는 능력의 보유자를 원하고 있다.

▲ 국내 대기업들이 요구하는 10대 소양과 자질

1. 전문지식과 폭넓은 교양으로 무장된 사람
2. 국제 감각과 외국어 구사 능력을 가진 사람
3. 진취적인 사람
4. 도전과 성취 의식이 있는 사람
5. 유연한 사고와 창의력을 가진 사람
6. 올바른 가치관을 가진 사람
7. 인간미 있는 사람
8. 책임감이 있는 사람
9. 협력하는 사람
10. 예의바른 사람

<표 6> 우리나라 주요 그룹의 취업 선발 방식

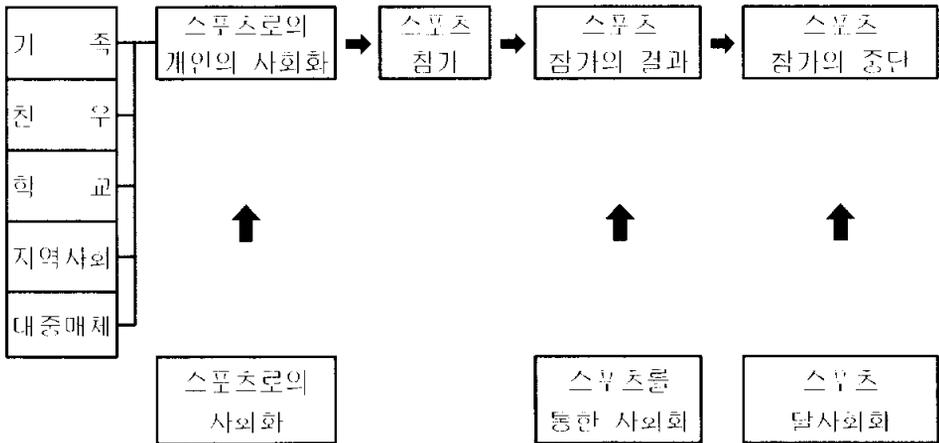
기업	서류 전형	시험	인,적성	면접
A	어학, 학점	없음	SSAT	1차:임원 - 인성평가(개별면접) 2차:과/부장 - 개인능력평가 (과제해결 및 질의 통해 창의적 사고력 전문지식,문제해결능력 평가) 3차:과/부장 - 조직 적응능력평가 (집단토론,프리젠테이션 통해 리더쉽 협조성,팀웍,추진력,책임감 등 평가)
B	어학, 전공, 학점 (가점:자격증,특기)	없음	(인터넷 통해 검사 실시) MBTI, SJI/ 면접시 참조	1차:인사위원회 - 현실업무면접 2차:인사위원회 - 인/적성 및 조직문화 적합성 판단 면접 ※수시채용시 사업본부장 1:1면담으로 결정
C	전공, 학점, 어학 (가점:외국대학 학위, 자격증, 경험)	어학 -TOEIC 성적 미 제출자	MMPI/ 면접시 참조	1차:실무자(주제제시,문제해결능력, 팀웍 사회성,개인성향 등) 2차:팀장급(직무적합성, 개인의 지식 기술 중심)
D	학점, 어학 해외연수 경험, 자격 증	없음	MMPI/ 면접시 참조	1차:프리젠테이션실무면접 (내용 충실도, 발표력, 창의력, 적극성 등) 2차:임원(호감도, 직무수행, 잠재능력 의사표현능력 등)
E	학점, 어학 자기개발 노력 경험(가점:자격증)	어학 -TOEIC 성적 미 제출자	MMPI/ 면접시 참조	1차:인사위원회(가치관, 인성, 윤리성 전문지식, 기초역량 등)
F	학점, 어학, 자격증, 경험	프리젠테이션 시험 수리, 언어 능력시험 어학, 논술 시험	MMPI/ 면접시 참조	1차:인사위원회 (자세, 태도, 표현력, 사고능력, 전공지식 및 외국어, 조직적응 발전 가능성)
G	전공, 학점, 어학 (가점:경험, 어학연수)	어학 -TOEIC 성적 미 제출자	MMPI/ 면접시 참조	1차:팀장급(사례제시 토론유도/전문지식) 2차:임원(인성, 적성 중심)
H	학점, 어학, 자격증, 경험	없음	MMPI/ 면접시 참조	1차:프리젠테이션 (창의력, 논리력, 발표력, 기본태도) 2차:임원급(인성, 품성, 전공이해력, 직무적응도, 외국어, 기본자질 등)

* SSAT, MBTI, SJI, MMPI 등은 각 그룹이 자체 개발된 인적성검사 방식

5. 스포츠 사회화

1) 스포츠 사회화의 개념

사회화란 인간이 사회의 한 구성원으로서 참여하게 되는 일반적인 과정이며 그러한 과정은 사회적 환경 내에서 타인들로부터 얻은 학습경험을 바탕으로 하여 이뤄지는 사회적 변화의 한 측면이라고 지적하였다(Leonardo, 1980). 스포츠 사회화의 개념은 크게 스포츠에로의 사회화(socialization into sport)와 스포츠를 통한 사회화(socialization via sport)로 구분할 수 있다(임번장, 1994). 스포츠는 사회 구성원 모두가 균등하게 경험하는 것이 아니기 때문에 일차적으로 스포츠에의 참여가 전제되어야 한다.



<그림 1> 스포츠 사회화 모형

즉 사회내의 개인은 수많은 사회화 자극 가운데서 개인의 특성이나 시대의 변화에 따라 선별적인 경험을 하게 된다는 것이다. 개인에게 가장 큰 영

향력을 미치는 객체를 중요타자(significant others) 혹은 준거집단(reference group)이라고 하는데 이들의 태도, 가치관, 행동은 개인의 태도, 가치관, 행동의 형성에 결정적인 영향을 미친다. 스포츠 사회화는 스포츠에로의 사회화와 스포츠를 통한 사회화 및 탈사회화의 세 측면으로 구분된 <그림 1>과 같은 모형을 제시할 수 있다(임번장, 1999).

2) 스포츠 사회화 이론

사회화는 다양한 심리적 과정을 수반하는 복잡한 사회학습 과정으로 1960년대를 전후하여 많은 연구가 시도되었는데 이러한 연구들은 사회화 과정 메카니즘을 규명하기 위하여 정신분석학, 정신분석적, 사회인류학, 규범 성숙론적 접근, 인지발달적 접근, 유전적, 체질적 접근 그리고 다양한 학습 이론적 접근 등의 개념적, 이론적 접근방법을 적용해왔다(임번장, 1994). 이러한 연구이론 중에는 사회학습이론(social learning theory), 역할이론(role theory), 준거집단이론(reference group theory)이 대표적인 이론들이다. 이상의 이론들을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 사회학습이론

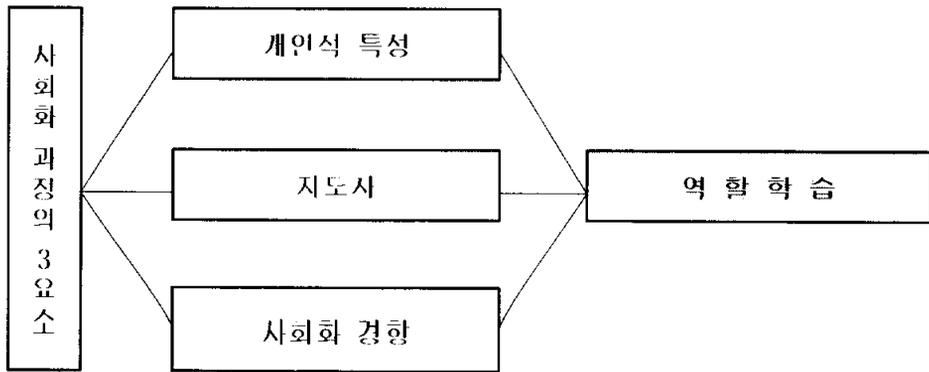
사회학습이론은 개인이 어떻게 사회적 행동을 습득하고 수행하는가를 밝히려는 이론으로서 강화, 코칭, 관찰학습의 세 가지의 개념을 중심으로 이루어져 있다(Leonard, 1980). 강화는 직접적인 상과 벌은 행동의 학습과 수행에 영향을 미치게 된다는 관점으로 행동이 벌에 의하여 부정적으로 강화되면 행동이 억제되고, 행동이 상에 의하여 긍정적으로 강화되면 지속적으로 유발되는 경향이 높아진다는 개념이다. 코칭은 피사회화자(socializee)가 사회화 주

관자(socializer)에 노출되거나 교육을 받는 것을 의미한다. 이때 부모에 의해 스포츠 사회화가 이루어지는 경우 피사회화자에게 다음의 영향을 줄 수 있다 (임변장, 1999).

- ① 지도자가 적합하다고 생각하는 새로운 지식을 알게 된다.
- ② 운동기능과 반응이 새롭게 학습된다.
- ③ 학습자에게 동기를 부여할 수 있다.

관찰학습은 개인의 직접적인 과제 학습 결과와 타인의 행동을 관찰하는 결과가 유사하다는 견해이다.

이러한 사회학습 접근방법에는 많은 변인이 존재하게 되는데 스포츠 활동자의 역할학습에 관련된 사회화 과정의 세 가지 요소를 다음과 같이 제시하고 있다.



<그림 2> 자료 : Kenyon & McPherson 1974 : p128의 사회화 과정의 3요소 재구성

개인적 특성은 성별, 연령, 출생서열, 사회경제적 지위 등과 같은 특성으로서 스포츠 참여나 역할학습에 영향을 미친다. 또한 사회화 상황은 스포츠 집

단의 구조, 개인의 지위, 참여의 자발성, 사회화 관계의 본질성 등으로서 스포츠 역할학습에 의미 있는 변인으로 작용한다고 볼 수 있다.

(2) 역할이론

역할이론은 한 개인이 일정 사회구조 속에서 사회적 지위를 위한 역할기대 또는 행동양식을 획득하는 과정을 설명하려는 이론이다(Sarbin & Allen, 1969). 이 이론은 개인이 사회 과정을 통하여 집단의 기능적 구성원으로 되어가는 사실을 설명하려는 이론으로 특수한 태도, 의견 및 경향성을 지닌 특정 인간관계에 대한 견해에만 머무른 것이 아니라 아동이 공통된 상징성을 지니고 사회에서 사회적 지위를 인식함으로써 행동유형을 정립하고 사회적 요소를 학습하는 것이 타인에 의해 가능해 진다고 가정하고 있다.

(3) 준거집단이론

준거집단이론은 사회화 과정을 이해하는데 도움이 되는 제 3의 영역으로 인간은 스스로 어떤 집단이나 타인에게 적용하고 이들의 행동, 태도, 감정을 자신의 행동이나 태도, 감정의 형성을 위한 중요한 판단 기준이 되는 준거의 척도로 삼는다는 것이다. 규범집단은 가족과 같이 규범을 설정하고 가치관을 형성시킴으로써 개인의 행동 지침을 제공하며 비교집단은 특정 역할수행의 기술적 의미 제공하는 역할 모형을 의미한다.

이상 언급한 사회화 이론들을 종합해 보면 대부분의 사회화 경향은 관찰, 모방, 역할수행, 지도자 등과의 상호작용에 영향을 받는다고 볼 수 있다. 또한 개인의 사회화 학습형태에 영향을 미치는 요소는 성, 사회계층, 생활형태, 인종특성, 지역사회 특성, 사회화 주관자의 노출 시기 등 매우 다양하다고 볼 수 있다.

가. 스포츠를 통한 사회화

스포츠를 통한 사회화는 스포츠 활동 참가에 의한 결과나 성과로서 스포츠 활동의 경험을 통하여 특정 사회에서의 적응과 성공에 필요한 능력을 습득하는 과정에서 형성되는 가치나 태도 및 행동의 학습에 관한 문제이다.

개인이 스포츠에 참가하게 되면 스포츠 활동의 경험은 개인에게 영향을 미치게 된다. 이러한 결과를 통해 다양한 측면에서 개인에게 일으킬 변화를 유추해 볼 수 있다. 이에 스포츠 경험의 내용과 경험을 통하여 형성되는 문제를 탐색해 보기로 한다.

현대사회에 있어서 청소년이 스포츠 사회화 경험에 노출되는 기회는 다양하나 다음의 세 가지 요인에 의하여 크게 영향을 받는다(Wohl & Pudalkiewicz, 1972).

- ① 사회, 경제적 지위
- ② 다양한 사회화 주관자의 권위와 위광
- ③ 참가 기회의 인지적 구조

스포츠 참가의 형태는 인간의 외면적, 내면적 행동차원과 관련이 있으며, 참가내용의 특성에 따라 행동적 참가, 인지적 참가, 정의적 참가로 구분하고 스포츠 참가의 역할에 의해 참가자, 생산자, 소비자로 세분하고 있다(Kenyon, 1969). 참가의 정도 또한 빈도, 기간, 강도로 나누어 설명되어지며, 각 요인의 배합정도는 특정 스포츠 상황에 대한 각 개인의 개별적 관여도의 지표로 간주될 수 있다고 한다.

나. 스포츠 역할의 사회화

역할 점유자가 특정 역할로 사회화되기 위해서는 4 단계의 경험이 필요하

며, 각 단계는 사회적 지위에 상응하는 처신, 갖추어야 할 태도와 가치, 획득한 지식 및 기능, 그리고 개인과 외적으로 연계된 기대간의 상호작용으로 특정 지워진다(Thorton & Nardi, 1975).

역할 사회화 중 첫 단계로 예상의 단계를 들 수 있다. 이 단계는 현실의 불완전한 개념형성의 단계로서 표면에 뚜렷이 나타나는 부분만을 알거나 인식한다. 두 번째 단계는 개인이 사회적 지위를 담당하게 되고 자신의 능력과 행동에 관련되는 공식적이고 형식적인 기대를 경험하게 되는 공식적 단계이다. 세 번째 단계는 각 개인간의 상호작용을 토대로 전이 현상의 태도적, 인지적 특성이 포함되는 비공식적, 비형식적 기대가 존재하는 단계이다. 마지막 단계는 개인적인 단계로서 나뉘는 역할에 관한 경험이나 스스로 역할의 기대를 부가시킬 수 있는 단계이다.

이와 같은 과정은 거시적 또는 미시적 사회체계의 요인이나 귀속적 사회 범주에 의해서도 영향을 받을 수 있으며 특정 사회의 거시적 수준에 대한 사회적 가치와 규범을 반영하는 지배적 이념이나 스포츠를 포함한 지역사회의 행동유형에 영향을 미치는 이념을 내포하기도 한다. 따라서 사회화 과정에는 사회 또는 국가 간에 상이한 차이의 가능성이 존재한다.

현대사회가 정치, 경제, 사회문화 등 사회제도 전반에 걸쳐 급속한 변동을 경험함에 따라 이에 병행하여 전체 사회의 구성원이 공유하고 있는 중심적 가치 또한 그에 적합한 규범 및 가치로 변화하고 있으며, 이와 더불어 조직화된 스포츠 또한 고도 산업사회의 형성과 밀접한 관계를 유지해 나아가면서 현대사회의 대안적, 궁극적 가치를 수용하고 내면화시키는 중요한 사회체계의 부분으로 대두되고 있다. 이는 스포츠가 사회적 상황, 신념, 규범, 가치, 태도, 심미감, 인지적 경험 등을 체계화함으로써 사회로의 가치전달 기능을 담당하는 사회제도임을 시사해주는 좋은 예인 것이다.

실제로 사회체계로서의 스포츠는 그 본질과 구조 및 조직에 있어서 일반사

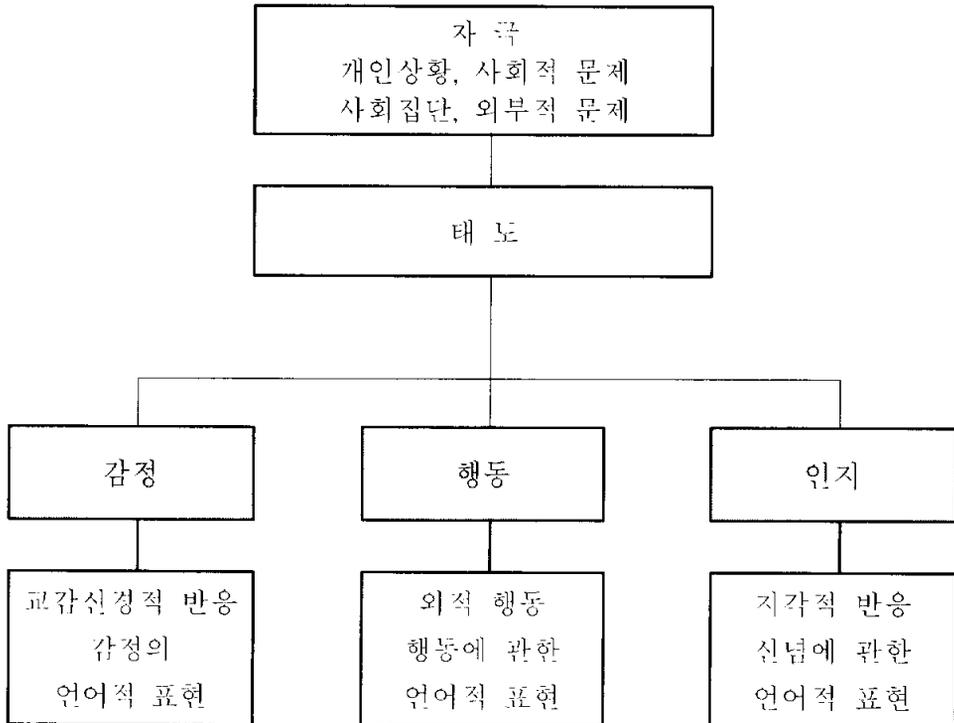
회와 동일한 체계를 이루고 있으며 기업, 차량, 의상, 영웅상, 언어, 논리적 가치와 같은 전체사회의 이질적인 타 분야의 요소에까지 침투하기 때문에 스포츠 활동 그 자체뿐만 아니라, 사회의 제반 영역에 걸쳐 상호 작용하는 전달체계로서 그 영향력을 발휘하고 있다. 이외에도 Edward(1973)는 스포츠의 가치반영적 기능과 관련하여 스포츠는 행동의 규제와 목표성취 및 일상생활에 있어서 문제해결에 대한 의사결정의 가치관을 전달하고 강화하는 원초적 기능이 있다고 주장한다. 이러한 방향 유도기능은 사회성원에게 스포츠와 일상생활에 대한 인식을 조정하는데 도움을 줄 뿐 아니라 유효한 영향을 미친다.

Robert & Sutton - Smith(1962)는 놀이의 갈등 - 문화 주입 이론(conflict-enculturation theory)을 통해 사회화 과정에 있어서 놀이의 중요성을 역설하면서 스포츠나 게임을 성취지향사회의 표본으로 간주하였으며 Bank(1983)는 운동경기를 인간의 가치가 구조적 경쟁을 통해 도출되는 결과라 규정함으로써 가치반영 및 가치전달 체계로서 스포츠의 중요성을 강조하고 있다. 또한 스포츠의 비교 문화적 입장에서 게임을 많이 소유하고 있는 문화일수록 아동의 교육에 있어서 경쟁을 강조한다고 보고하면서 아동들이 일찍이 스포츠에 참가하게 되면 성인기에 이르러 일반 성취지향사회에서 경험하는 심리적 갈등을 해소할 수 있으며 장차 성인사회에 적응할 수 있는 잠재능력을 훈련하는 준비과정을 제공하여 준다고 주장하였다.

이상의 내용을 종합해 볼 때 스포츠는 모든 사람에게 사회가 어떤 것이라는 존재의의를 용이하게 이해할 수 있도록 사회를 조명해 줄뿐만 아니라, 각 개인에게 역할 및 과업을 요구하고 또한 허용된 제도적 한계 내에서 목표를 향한 노력이 가능하다는 점에서 전체 사회의 지배적 가치를 반영하고 전달하는 축소판이라 할 수 있다(Ulrich, 1968).

현대사회에서의 스포츠는 복잡하고 다원화되어 있는 사회의 가치를 전체 사회 구성원에게 효율적으로 전달하는 유형화된 제도로서 발달하여 왔다.

Webb(1969)는 현대사회의 기본 지배이념으로서 공정, 기능, 승리의 세 가지 가치를 제시하면서 스포츠와 경제구조는 기본적으로 일반사회와 공통된 주요 가치를 공유하고 있을 뿐 아니라 성인의 경제, 정치 참여에 필요 불가결한 요소인 상황 대처 능력과 신념을 제공해 주는 가치 있는 역할을 한다는 주장을 펴고 있다. 특히 스포츠 참여는 도시 산업화 사회에 적합한 인간을 배출해 내는 실질적인 역할을 담당한다고 주장하였다. 실제로 현대사회가 지위할당과 보수 측정에 있어 귀속적 특성보다 성취적 특성을 강조함으로써 동등한 조건 하에서 능력을 최대한 발휘하여 성취하는 성공에 대하여 그 가치를 부여하고 있으며 스포츠 또한 이러한 가치를 반영, 강화하기 때문에 경쟁적 상황 하에서 자신의 노력에 의한 개인적, 집단적 성취를 최상의 가치로 여기고 있다.



<그림 3> 태도의 구성요소(Rosenberg & Horland, 1960)

따라서 현대사회에서의 스포츠는 특정 사회내의 혁신적 가치를 그대로 표현하는 수단을 제공하며, 현대사회의 급속한 변동에 능동적으로 대처할 수 있는 사회적 경험과 훈련의 기회를 제공해 주고 있다.

스포츠에서의 태도는 인지적, 형태주의적 측면에서 태도를 조망하고 있는데 태도란 개인이 접촉하고 있는 세계의 어느 측면에 대한 동기적, 정서적 지각, 인지적 심리작용의 지속적인 준비상태이다(Krech & Crutchfield, 1948).

태도란 경험을 통해서 형성되는 대상에 대한 마음가짐이며 개인의 사고와 행동을 결정하는 경향성이라 할 수 있다. 태도의 기능은 정신분석학적인 관점, 상징 상호작용론적 관점, 그리고 인지론 적인 관점 등에서 강조하는 측면이 각기 다르나 일반적으로 태도는 다음과 같은 네 가지의 중요한 기능을 수행하고 있다고 볼 수 있다(Katz, 1960).

- ① 환경에 순응하고 생활변화에 적응하는 기능
- ② 특정한 태도를 갖고 자신이나 사회 현실을 바라 볼 때 느끼게 되는 심리적인 고통으로부터 자신을 방어하는 자기방어 기능
- ③ 내면화된 가치나 이상적 자아를 적극적으로 표출하려는 가치표현 기능
- ④ 지식이나 사물을 평가하는 탐구 기능

Ⅲ. 연구방법

1. 조사대상

본 연구는 제84회(2003년, 10월, 전주일원에서 개최) 전국체전에 참여한 전국 대학교 엘리트 해양스포츠인 중 조정, 카누, 요트(윈드서핑) 종목에 한하여 2003년 10월 10일부터 16일까지 6일간에 걸쳐 무선표집 하였다. 이를 일반 조사대상 집단과 직업별 조사대상 집단으로 분류하였다.

일반 조사대상 집단은 일차 표집된 조사대상 228명 중 응답 내용이 불성실한 것을 비롯하여 미흡한 28명을 제외한 나머지 총 200명(남-184명, 여-16명)을 최종대상으로 선정하였다.

직업별 조사대상 집단은 각 직업별 차(差)를 파악하기 위해서 일반적 조사대상 200명을 설문을 통해 희망 직업군을 선택하도록 하고, 이들이 선택한 생산직, 자영업, 스포츠산업 등을 선정하였다. 그 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 직업별 조사 대상

선호 직업군	N
생산직	57
자영업	84
스포츠산업	59
합 계	200

엘리트해양스포츠 인의 희망 직업을 조사한 결과 <표 7>에서 제외된 서비스업, 사무직은 각각 3명, 1명으로 나타나 제외 시켰다.

2. 연구설계

1) 연구 모형

(1) 모형 1. 일반집단의 관여도

<표 8> 일반집단의 취업 변인에 대한 관여도 모형

독립 변인	종속 변인
취업측정 척도 (인·적성 측정 척도)	엘리트 해양스포츠인의 관여도

<표 8>의 독립 변인은 S, H, D 등 국내 10 여 개 대기업에서 현재 실시하고 있는 인성검사와 적성검사 측정 문항을 사용하였다. 그리고 종속변인은 독립 변인에 대한 엘리트해양스포츠 인의 관여도를 측정하고자 하는 모형이므로 엘리트해양스포츠 인으로 설정하였다.

독립변인인 취업측정의 각 요인들을 통해 엘리트 해양스포츠 인들의 관여도를 측정하기 위한 도구로는 설문지를 사용하였으며 설문을 통해 얻어진 결과를 통계 처리하여 직업사회화에 대한 관여도를 검증하고자 하였다.

독립 변인은 기업에 의하여 이미 연구되어 검증된 것을 선택했으며 인성측정 취업변인, 적성측정 취업변인으로 나누어 구성하였다. 그리고 종속 변인인 엘리트해양스포츠 인의 독립변인에 관한 관여도는 검증된 설문(부록 참조)을 통해 파악하였다.

각 취업척도간 차를 파악하기 위하여 평균으로 표준화하였으며, 이를 검증

하기 위하여 Descriptive Statistics(기술통계분석)과 One-way Anova(일원분산분석)을 실시하였다. 또한 연구의 절차와 관련된 조사대상, 연구도구, 조사절차, 자료분석에 대한 기술 등의 절차를 이행하였다.

(2) 모형 2. 직업별 집단의 관여도

<표 9> 직업별 집단의 취업변인에 대한 관여도 모형

독립변인	종속변인	
취업측정척도 (인·직성 척도)	엘리트해양스포츠인의 관여도	생산직
		자영업
		스포츠산업

<표 9>는 취업측정척도를 독립변인으로 하여 종속변인 직업별 집단에 따른 관여도를 알아보기 위하여 구성한 것이다.

엘리트 해양스포츠 인들이 가장 선호하는 생산직, 자영업, 스포츠산업 분야를 직업별 집단으로 하여 각 직업별 집단에 따른 관여도의 차를 파악하고자 했다.

<표 9>에서 각각 희망하는 직업별 집단 간의 차와 영향을 주는 요인을 도출하기 위하여 인, 직성 취업 변인을 독립변인으로 하여 일원변량분석을 실시하여 도출된 집단 간 평균 차를 검증하여 실질적인 관여도의 결과를 검증하였다.

2) 설문지의 구성

<표 10> 취업 변인의 관여수준 측정 문항

	측 정 내 용	문항 수
인성 척도	올바른 가치관, 인간미, 책임감, 건강 사회성, 예 의, 개 성, 도덕성, 창의력 진취성, 도전성, 성취의식, 유연한 사고	13
적성 척도	전문지식, 폭넓은 교양, 전공관련 지식 국제 감각, 외국어 구사능력, 가정환경 의사표현 능력, 출신지역, 출신 학교 일반상식, 정보통신 이해력, 국제화 감각 재학시 활동, 근로경험 해외연수경험 관련 자격증, 추천서	17
직업선호도	사무직, 서비스직, 생산직, 자영업, 스포츠산업	1

본 연구에서 취업 변인 관여도를 측정하고자 사용한 설문지는 현재 기업에서 사용되고 있는 인성 및 적성 검사 설문지를 바탕으로 변인을 설정한 후 일차 해군사관학교 스포츠사회학전공자들로 구성되어 있는 전문가 회의(Face Validity Analysis)의 검증을 기친 후, 최종적으로 본 연구자가 연구 취지에 맞게 재구성하였다. 본 연구에서 사용한 설문지는 삼성, LG, 현대, 포스코(POSCO), 롯데, 한화, 두산 등 신뢰성 있는 10여 개 대기업에서 현재 사용하고 있는 신입 사원 채용 시험 때 실시하고 있는 변인들이다.

설문지의 구체적인 설문 문항은 인성척도 변인인 가치관, 인성 윤리성 검사, 태도, 자세, 성격, 대인관계, 조직적응력 등 13문항과 적성척도변인인 직무

능력, 자질, 적성, 직무태도, 지각인지능력, 문제해결 능력, 성격 등 17문항과 직업선호도 1개 문항 등 총 31개 문항으로 구성되었다<표10 참조>.

3) 설문지의 타당도

본 연구에서 사용될 설문지의 타당도는 스포츠 사회학 분야의 석사 및 박사학위 소지자로 구성된 전문가 회의(Face Validity Analysis)를 구성하여 설문을 작성하고, 설문에 대한 타당도 및 문항의 적합성을 논의하여 수정 보완하는 등 사전예비 작업을 거친 후 요인분석기법(Confirmatory Factor Analysis)을 이용하여 설문지의 타당도를 최종 검증하여 타당도를 인정받았다.

4) 설문지의 신뢰도

본 연구에서 사용될 설문지의 신뢰도는 사전에 작성한 설문지에 대한 신뢰도 및 문항의 적합성을 논의하여 수정 보완하고 예비조사를 거친 후 Cronbach's α 방식으로 사전·사후검사를 하여 신뢰도를 인정받았다.

3. 조사절차

본 연구의 조사는 2003년 전국체전에 참가한 엘리트 해양스포츠인들을 대상으로 실무에서 사용되고 있는 취업 변인들을 차용하여 제작된 설문지를 배포, 취업변인들에 대한 각각의 관여도를 검사하였다. 이때 선호하는 직업군에 대한 조사가 실시되었으며, 이를 바탕으로 독립변인을 설정하였다.

사전 조사를 통해 선별된 조정 전공, 요트 전공, 카누 전공, 윈드서핑 전공

집단에 설문지를 배포하여 응답하도록 하였다. 설문지는 완성 즉시 회수하였다. 설문지 배포 및 회수를 위해 연구자를 비롯하여 사전교육을 시킨 체육전공 학부생 및 대학원생을 보조원으로 활용하였다.

4. 자료분석

<표 11> 자료분석 방법

분석방법	분석기법
일원 분산 분석	One way Anova
기술 통계 분석	Descriptive Statistics

엘리트 해양스포츠인들의 취업 변인에 따른 관여도를 실증적으로 측정하고 분석하기 위하여 사용한 분석 방법은 앞의 <표 11>과 같다.

엘리트 해양스포츠 활동 자료 파악된 200명을 대상으로 본 연구자가 제작한 설문지를 배포하여 자료를 회수하였다. 응답 내용이 부실하거나 신뢰성이 없다고 판단되는 28명은 분석 대상에서 제외하였으며, 분석 가능한 자료들을 코딩하였다. 코딩이 완료된 자료들은 윈도우Ⅲ 기종 SPSS/PC Window V 10.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 그리고 기술통계를 통하여 도출된 결과를 보다 구체적으로 파악하기 위하여 일원변량분석을 실시하였고 인성 및 직성측정 취업변인들의 평균값과 변인에 대한 관여도 측정을 위하여 Descriptive Statistics(기술통계분석)과 One way Anova(일원분산분석) 이외에 빈도분포를 측정하였다.

IV. 결과 및 분석

1. 엘리트 해양스포츠인의 취업 변인 분석 결과

1) 인성측정 취업변인에 대한 기술통계 분석 결과

<표 12> 인성측정 취업변인에 대한 기술통계 결과표

	사례수	최소값	최대값	평균	표준편차	첨도	표준오차
진취성	200	1.00	5.00	3.43	.76	.474	.342
도전성	200	1.00	5.00	3.92	.80	.406	.342
성취의식	200	2.00	5.00	3.80	.81	-.670	.342
융통성	200	1.00	5.00	3.66	.81	.610	.342
창의력	200	2.00	5.00	3.98	.76	-.019	.342
올바른가치	200	2.00	5.00	4.02	.86	-.358	.342
인간미	200	1.00	5.00	4.10	.90	.021	.342
책임감	200	2.00	5.00	4.26	.78	.617	.342
사회성	200	2.00	5.00	4.12	.84	-.167	.342
예의	200	2.00	5.00	4.12	.84	-.115	.342
개성	200	1.00	5.00	4.14	.83	.478	.342
도덕성	200	1.00	5.00	3.96	.85	-.101	.342
건강	200	2.00	5.00	4.16	.85	-.267	.342

<표 12>의 인성 취업변인에 대한 통계분석 결과 인성 취업변인 중 전문 지식(M=3.9), 도전성(M=3.9), 창의력(M=4.0), 올바른 가치(M=4.0), 인간미(M=4.1), 책임감(M=4.3), 사회성(M=4.1), 예의(M=4.1), 개성(M=4.1), 도덕성(M=4.0), 건강(M=4.2) 요소에 대하여 상대적으로 높은 평균치(M>3.90)를 보이고 있으며, 국제감각, 외국어, 진취성에 대해서는 상대적으로 낮은 평균치

($M < 3.55$)를 보이고 있다. 인성측정 취업변인 중 책임감 요소에서 가장 높은 평균치를 보이고 있으며, 외국어 요소의 평균치가 가장 낮게 나타났다.

2) 적성측정 취업변인에 대한 기술통계 분석 결과

<표 13> 적성측정 취업변인에 대한 기술통계 결과표

	사례수	최소값	최대값	평균	표준편차	첨도	표준오차
전문지식	200	2.00	5.00	3.93	.73	-.201	.342
교양	200	2.00	5.00	3.68	.72	-.099	.342
국제감각	200	1.00	5.00	3.48	.80	-.148	.342
외국어	200	1.00	5.00	3.52	.87	-.014	.342
전공	200	1.00	5.00	4.12	.80	.052	.342
일반상식	200	2.00	5.00	4.04	.70	.111	.342
정보통신	200	2.00	5.00	3.85	.78	-.380	.342
국제화	200	1.00	5.00	3.46	1.07	-.056	.342
출신학교	200	1.00	5.00	2.79	1.05	-.434	.342
재학시활동	200	1.00	5.00	3.11	.95	-.076	.342
해외연수	200	1.00	5.00	3.00	1.02	-.410	.342
자격증	200	1.00	5.00	3.62	.93	.818	.342
추천서	200	1.00	5.00	2.94	1.02	-.462	.342
가정환경	200	1.00	5.00	2.51	1.25	-.992	.342
출신지역	200	1.00	5.00	2.28	1.17	-.694	.342
근로경험	200	1.00	6.00	3.38	1.07	.526	.342

전공지식($M=4.1$), 일반상식($M=4.0$), 정보통신 이해력($M=3.8$) 요소에 대하여 상대적으로 높은 평균치($M > 3.800$)를 보이고 있는 반면, 출신지역($M=2.3$), 가정환경($M=2.5$), 출신학교($M=2.8$) 요소에 대해서는 상대적으로 낮은 평직성 측정 변인을 통한 관여도 측정 결과를 통해 전공지식과 일반상식, 정보통신 이해력의 요소들에 상당한 관여정도를 보이고 있는 것으로 나타났다.

2. 직업 선호도에 따른 엘리트 해양스포츠인의 취업변인 분석

1) 직업 선호도에 따른 인성 취업변인에 대한 일원변량분석 분석 결과

<표 14> 인성 취업변인에 대한 일원변량분석 분석 결과

		제공합	자유도	평균제공	F	유의확률
진취성	집단-간	1.452	2	.726	1.259	.286
	집단-내	113.568	197	.576		
	합계	115.020	199			
도전성	집단-간	1.162	2	.581	.903	.407
	집단-내	126.713	197	.643		
	합계	127.875	199			
성취의식	집단-간	1.315	2	.658	1.007	.367
	집단-내	128.685	197	.653		
	합계	130.000	199			
유연한 사고	집단-간	6.239	2	3.120	4.998	.008**
	집단-내	122.956	197	.624		
	합계	129.195	199			
창의력	집단-간	3.276	2	1.638	2.892	.058
	집단-내	111.599	197	.566		
	합계	114.875	199			
가치	집단-간	2.504	2	1.252	1.708	.184
	집단-내	144.451	197	.733		
	합계	146.955	199			
인간미	집단-간	1.540	2	.770	.950	.388
	집단-내	159.655	197	.810		
	합계	161.195	199			
책임감	집단-간	.260	2	.130	.213	.808
	집단-내	120.220	197	.610		
	합계	120.480	199			
사회성	집단-간	.199	2	.100	.140	.870
	집단-내	140.156	197	.711		
	합계	140.355	199			
예의	집단-간	.718	2	.359	.511	.601
	집단-내	138.402	197	.703		
	합계	139.120	199			

개성	집단-간	.123	2	.062	.089	.915
	집단-내	135.957	197	.690		
	합계	136.080	199			
도덕성	집단-간	2.249	2	1.125	1.557	.213
	집단-내	142.346	197	.723		
	합계	144.595	199			
건강	집단-간	.417	2	.209	.288	.750
	집단-내	142.463	197	.723		
	합계	142.880	199			

* $p < 0.5$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

<표 14>에서 집단별 구체적인 차이를 알아보기 위하여 취업 선호도에 따른 취업변인에 대한 엘리트 해양스포츠인들의 관여도를 측정하기 위하여 실시한 일원변량분석 결과 인성측정 취업변인 중 유연한 사고변인에 대하여 유의한 차이(.05의 수준)가 있는 것을 확인할 수 있었으며, 스포츠산업에 종사하기를 희망하는 엘리트 해양스포츠인 집단에서 가장 큰 관여도를 보이고 있는 것으로 조사되었다.

이러한 분석 결과는 큰 의미가 없는 것 같다. 총 13개의 문항 중 차이가 나는 것은 1개 문항뿐이었고, 또 이들이 어떤 직업에 취업을 하던 설문 자체가 대기업의 취업 변인에 대한 물음이었기 때문에 직업 선택과는 사실상 인과 관계가 없기 때문이다. 다만 직업 선택이 개인의 성향과 관계가 있다고 본다면 개인의 성향에서 그리 큰 차를 나타내고 있지 않다고 해석할 수 있을 것 같다.

<표 15> 독립 변인에 따른 인성측정 취업변인에 대한 기술통계 결과표

		N	평균	표준편차	표준오차
유연한 사고	생산직	57	3.4035	.82071	.10871
	자영업	84	3.6786	.83825	.09146
	스포츠산업	59	3.8644	.68122	.08869
	합계	200	3.6550	.80574	.05697

<표 15>를 통하여 각 직업 간 평균의 차이를 확인할 수 있었을 뿐만 아니라 스포츠산업에 종사하기를 희망하는 엘리트 해양스포츠인 집단에서 가장 높은 확실한 관여도의 차를 보이고 있는 것으로 조사되었다.

이러한 현상은 전체적으로 볼 때 각 직업별 차가 없다는 것을 입증한 것으로 엘리트해양스포츠인의 일반적인 성향이라고 해석할 수 있다. 따라서 직업 선택에 따라 특별히 요망할 사항이 없는 것으로 보인다.

2) 직업 선호도에 따른 적성 취업변인에 대한 일원변량분석 분석 결과

<표 16> 적성추정 취업변인에 대한 일원 변량 분석 결과

		제공합	자유도	평균제공	F	유의확률
전문지식	집단-간	7.495	2	3.748	7.418	.001*
	집단-내	99.525	197	.505		
	합계	107.020	199			
교양	집단-간	4.465	2	2.233	4.424	.013*
	집단-내	99.410	197	.505		
	합계	103.875	199			
국제감각	집단-간	1.983	2	.991	1.577	.209
	집단-내	123.892	197	.629		
	합계	125.875	199			
외국어	집단-간	.871	2	.435	.568	.568
	집단-내	151.084	197	.767		
	합계	151.955	199			
천공	집단-간	54.241	2	27.121	74.088	.000***
	집단-내	72.114	197	.366		
	합계	126.355	199			
일반상식	집단-간	15.162	2	7.581	17.865	.000***
	집단-내	83.593	197	.424		
	합계	98.755	199			
정보통신	집단-간	1.700	2	.850	1.398	.250
	집단-내	119.800	197	.608		
	합계	121.500	199			
국제화	집단-간	2.175	2	1.088	.942	.392
	집단-내	227.420	197	1.154		
	합계	229.595	199			

출신학교	집단-간	9.763	2	4.881	4.636	.011*
	집단-내	207.417	197	1.053		
	합계	217.180	199			
세학사	집단-간	1.126	2	.563	.622	.538
	집단-내	178.454	197	.906		
	합계	179.580	199			
해외연수	집단-간	2.956	2	1.478	1.420	.244
	집단-내	205.044	197	1.041		
	합계	208.000	199			
자격증	집단-간	5.940	2	2.970	3.537	.031*
	집단-내	165.415	197	.840		
	합계	171.355	199			
추천서	집단-간	1.931	2	.965	.922	.399
	집단-내	206.224	197	1.047		
	합계	208.155	199			
가정환경	집단-간	9.425	2	4.712	3.068	.049*
	집단-내	302.555	197	1.536		
	합계	311.980	199			
출신지역	집단-간	19.088	2	9.544	7.438	.001**
	집단-내	252.787	197	1.283		
	합계	271.875	199			
근로경험	집단-간	1.698	2	.849	.735	.481
	집단-내	227.422	197	1.154		
	합계	229.120	199			

* p<0.5 **p<0.01 ***p<0.001

<표 16>에서 취업 선호도에 따른 취업변인에 대한 엘리트 해양스포츠인들의 관여도를 측정하기 위하여 실시한 일원변량분석 결과에 의하면 적성 측정 취업변인 중 전문지식, 폭넓은 교양, 전공지식, 일반상식, 출신학교, 자격증, 가정환경, 출신지역 변인들이 모두 $p<.05$ 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 출신지역 변인을 제외한 모든 변인들에서 스포츠산업에 종사하기를 희망하는 집단에서 가장 큰 관여도를 보이고 있는 것으로 조사되었다.

집단별 구체적인 차이를 알아보기 위하여 기술 통계적 검사를 실시한 결

과 평균에서 생산직은 3.70점, 자영업은 3.89점, 스포츠산업은 4.20점으로 생산직과 자영업에서 각각 0.50점, 0.81점 낮은 것으로 나타났다.

<표 17> 독립변인에 따른 적성측정 취업변인에 대한 기술통계 결과표

		N	평균	표준편차	표준오차
전문 지식	생산직	57	3.7018	.70622	.09354
	자영업	84	3.8929	.60156	.06564
	스포츠산업	59	4.2034	.84649	.11020
	합계	200	3.9300	.73334	.05186
교양	생산직	57	3.5263	.70976	.09401
	자영업	84	3.6190	.74291	.08106
	스포츠산업	59	3.8983	.66163	.08614
	합계	200	3.6750	.72249	.05109
진공	생산직	57	3.5263	.88852	.11769
	자영업	84	3.9881	.47830	.05219
	스포츠산업	59	4.8644	.39206	.05104
	합계	200	4.1150	.79684	.05634
일반상식	생산직	57	3.6667	.78680	.10421
	자영업	84	4.0357	.62952	.06869
	스포츠산업	59	4.3898	.52578	.06845
	합계	200	4.0350	.70445	.04981
자격증	생산직	57	3.5088	.75882	.10051
	자영업	84	3.5000	.92489	.10091
	스포츠산업	59	3.8814	1.03532	.13479
	합계	200	3.6150	.92794	.06562
출신지역	생산직	57	2.7193	1.22116	.16175
	자영업	84	2.2262	1.10149	.12018
	스포츠산업	59	1.9153	1.08736	.14156
	합계	200	2.2750	1.16885	.08265

결국 엘리트 해양스포츠인의 취업에 대한 관여도는 엘리트해양스포츠 인 자신들의 직업 선택에 따라 다르다는 것이 입증되었다. 그리고 스포츠산업의 직업을 희망하는 직업군에서 가장 높은 차를 보이는 것으로 나타났다. 이러한 현상은 자영업을 하겠다고 희망하는 직업군에서는 사실상 기업의 취업변

인과는 무관하기 때문에 나타난 결과로 보여지며, 생산직 희망 직업군 또한 대기업의 취업변인과는 특별한 인과관계가 높지 않기 때문에 나타난 결과라고 볼 수 있다. 그리고 스포츠산업 업종에서 다른 업종 보다 관여도가 높게 나타났다고는 하지만 직접 스포츠 산업이 아닌 일반 기업의 취업 변인을 모형으로 한 설문 결과로서 사실상 스포츠산업의 업종과는 아무런 관련이 없는데도 불구하고 나타난 것이므로 해석하기가 매우 어렵다. 따라서 이 부분에 대해서는 후속연구가 반드시 있어야 할 것으로 사료된다.

VI. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 엘리트 해양스포츠인들의 직업사회화에 관한 관여정도를 파악하기 위하여 취업변인인 인성측정 13개 항목, 적성측정 17개 항목, 그리고 직업선호도 1개 항목 등 총 31개 항목을 중심으로 총 200명(남 184명, 여 16명)을 대상으로 조사 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 엘리트 해양스포츠인 전체의 인성측정 취업변인에 대한 관여도는 기술통계분석 결과 해양스포츠를 통해 길러질 수 있는 인성 부분들과 부합되는 도전성, 인간미, 창의력, 올바른 가치, 책임감의 요소들에 대하여 높은 관여도를 보이고 있었다. 그러나 상대적으로 취약한 국제감각, 외국어 구사능력, 진취성 등의 항목에서는 낮은 관여도를 보이고 있었다.

둘째, 엘리트 해양스포츠인 전체의 적성측정 취업변인에 대한 관여도는 분석 결과 취업을 하기 위하여 필요한 요소 중 적성 요소에서 해양스포츠를 통해 길러질 수 있는 적성 부분들과 부합되는 전공지식, 일반상식, 정보통신 이해, 요소들에 대하여 높은 관여도를 보이고 있었고, 반면 가정환경, 출신학교, 추천서 등의 항목에서는 낮은 관여도를 보이고 있었다.

셋째, 직업군별 인성측정 취업변인에 대한 관여도는 분석 결과 유연한 사고 변인에 대해서만 유의한 차이가 있는 것을 확인할 수 있었다. 또한 그것은 스포츠산업에 종사하는 직업군에서 가장 높은 수치로 나타났다.

넷째, 직업군 별 적성측정 취업변인에 대한 관여도는 분석 결과, 취업에 대한 전문지식, 폭넓은 교양, 전공지식, 일반상식, 출신학교, 자격증, 가정환경, 출신지역 변인에 대하여 유의한 차이를 보였다. 적성 요소에 있어서 엘리트 해양스포츠 인들은 현대사회의 일반적인 코드(정서)와 일치하는 요소들인 전공지식과 일반상식, 정보 통신 이해력의 요소들에 상당한 관여정도를 보이고 있는 것으로 나타났다. 그러나 출신지역과 가정환경, 출신학교 요소에서는 낮은 관여도를 보이고 있었다.

2. 제언

이 연구는 엘리트 해양스포츠인들의 직업사회화를 위한 기초 단계로서 대기업을 취업변인들의 방향 설정에 대한 의식 구조를 엘리트 해양스포츠인들에 대한 설문을 통해서 파악하였다. 그 결과 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

1. 엘리트해양스포츠 인의 직업사회화를 위한 기초연구로서 기업의 취업을 위한 채용시험 방향설정에 대한 관여도를 조사한 것이므로 이를 기초로 하여 취업변인의 각 항목별 구체적인 테스트 방법을 가지고 조사대상자들에게 테스트 한 후, 그 결과를 분석하여 취업 희망자의 취업변인에 관한 실재적인 능력을 파악하여 취업에 적용할 수 있도록 하는 후속 연구가 있으면 한다.

2. 대기업을 신규채용 시험 변인의 방향설정에 대한 엘리트해양스포츠인들의 관여도 측정은 연구에 참가한 대상들의 일방적인 생각을 나타낸 것이다. 따라서 취업을 하기 위해서는 취업 희망자가 스스로 기업의 취업 변

인에 합당한 의식구조로 바꾸어야한다. 그런 점에서 이 연구가 참고되었으면 한다.

3. 직업별 적성측정 변인의 분석결과 스포츠산업 업종에서 높게 나타난 사실에 대해서는 그 이유를 해석하기가 매우 어려웠다. 따라서 이 부분에 대해서는 후속연구가 있어야 할 것으로 사료된다.

4. 일반집단의 관여도에서 낮은 점수로 나타난 출신지역, 가정 환경, 출신 학교 등은 채용 희망자의 기본적인 인권에 속하는 기회의 균등권에 대한 위배 사항이라고 사료되기 때문에 이에 대한 개선을 대기업에 촉구할 필요가 있다.

참고문헌

- 강언호(2003). 성장기의 생활환경이 해양스포츠 참여도에 미치는 영향. 부경대학교 대학원석사학위논문.
- 고순희(2003). 해양고전문학 측면에서 본 해양문화의 정의와 발전방향. 한국해양문화학회, 제1회 워킹자료집, p46.
- 고재신(1999). 인터넷상에서의 소비자 탐색행위에 관한 연구 : 동기와 관여도에 의한 소비자 분류를 중심으로. 서울대학교 대학원석사학위논문.
- 김경호(2002). 한국 해양 레저스포츠 산업의 마케팅 전략. 계명대학교 대학원박사학위 청구논문.
- 김의룡(2000). 언론인의 직업윤리 : 책임 언론을 위한 현실 점검과 대안 모색. 한국언론재단.
- 강일규(2000). 남북한 직업교육훈련 분야의 교류 및 협력방안 연구. 통일연구원.
- 김분각(2002). 21세기 공공직업교육 훈련의 국제동향. 한국산업인력공단.
- 김영선(2003). 가족기업 종사자의 일-가족갈등 및 직업만족도와 생활만족도. 서울대학교 대학원석사학위 청구논문.
- 김열규(1998). 푸른 남해를 위하여. 부산발전연구원연구보고지, 제54호.
- 남주리(2000). 이슈 관여도와 뉴스 편향 평가가 수용자 지각에 미치는 영향 : 제3자 효과를 중심으로. 서울대학교 대학원석사학위논문.
- 박봉철, 강진홍(2001). 해양 스포츠 활성화 방안 연구. 한국스포츠산업경영학회지 제6권 2호.
- 신창석(2003). 직업윤리. 세종출판사.

- 신윤호(1994). 학군사관후보생(R.O.T.C.)의 군인 사회화 과정에 관한 연구. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.
- 서희진(1994). 미디어 수용자의 욕구특성이 스포츠 소비자 역할사회화에 미치는 영향. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.
- 신승윤(2000). 체육통계. 체육과학연구원.
- 송덕호(2002). 동구권 국가의 직업훈련제도 연구를 통한 교류협력 확대방안. 한국산업인력공단.
- 유흥준(2000). 21세기 직업세계 이해를 위한 직업사회학. 경문출판사.
- 유흥주(1997). 해양스포츠와 해양력. 해양학술세미나발표논문집. 대한민국 해군사관학교 해군해양연구소.
- 이지은(2002). 사회복지사의 전문직 사회화와 전문직 태도에 관한 연구 : 서울시 소재 종합사회복지관을 중심으로. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.
- 임변장(1999). 스포츠사회학개론. 서울 : 동화문화사.
- 윤이중, 박철수(2001). 해양스포츠교육의 필요성과 과제. 한국스포츠 사회학회.
- 이호진(1996). 초등학교 초임 체육지도교사의 교직사회화 연구. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.
- 이근희(2001). 사회과학 연구방법론. 범문사.
- 이희춘, 박지원(1999). 한글SPSSWIN을 이용한 통계조사분석, 학문사.
- 임병규(1996). 체육통계와 PC+/SAS 데이터분석법. 원광대학교 출판국.
- 예종이(1997). 체육통계와 연구설계. 태근문화사.
- 이호임(2003). 인터넷 브랜드 개성과 자아 이미지의 일치성이 태도에 미치는 영향에 관한 연구 - 관여도의 조절 효과를 중심으로. 서울대학교 대학원석사학위논문.

- 이수경(2002). 지식기반경제에 부응한 훈련방법의 재구축 방안. 한국직업능력 개발원.
- 지삼엽(1999). 한국 해양스포츠 진흥을 위한 제도화에 관한 연구. 동아대학교 대학원박사학위청구논문.
- 지삼엽(2001a). 해양스포츠 자원론. 해원출판사.
- 지삼엽(2001b). 해양스포츠 안전교육론. 해원출판사.
- 지삼엽(2001c). 조정경기지도의 이론과 실제, 해원출판사.
- 지삼엽(2002). 대규모 국제행사 경제효과 극대화를 위한 해양스포츠 육성 방안. 한국체육학회지. 제 41권 제4호.
- 지삼엽(2003a). 충주 조정지호 해양스포츠단지 조성 기본계획. 충주시, pp47~71.
- 지삼엽(2003b). 해양스포츠 체험교육론. 해원출판사, p13.
- 지삼엽(2003c). 해양스포츠안전관리 발전방향 정책세미나 지정토론자 발표문. 한국해양수산개발연구원.
- 지삼엽(2003d). 해양스포츠 대중화를 위한 사회적 환경요인 분석, 한국체육학회지, 제42권 제6호.
- 조단비(2003). 전문대학 비서관련과 여학생의 직업 및 교육포부의 발달. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.
- 최희진(2002). 중학교 초임 체육교사의 교직사회화. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.
- 채재성(1998). 성인의 스포츠사회화 경험과 생활체육 참가의 관계. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.
- 최우열(1996). 관여도와 제품지식이 유인효과의 크기에 미치는 영향에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 홍유희(2000). 에드워드 린드만의 비판적 사회화론에 관한 연구. 서울대학교 대학원석사학위청구논문.

- 홍성렬(2001). 사회과학도를 위한 연구방법론. 시그마프레스.
- 황옥철·박현숙(2003). 영국의 스포츠 문화에 관한 사회사적 고찰, 한국체육학회지, 제42권, 제5호, pp41~45.
- 해양수산부(2002). 해양개발기본계획서 2002 시행계획 보고서, pp21~413.
- 해양수산부(2003). 해양과학기술 정체성 확립 요약 보고서, pp7~8.
- KANOYA(1998). 일본 국립가노야체육대학 해양스포츠센터. 해양스포츠연구 제2호, pp20~31.
- Bundesinstitut fur Berufsbildung(2002). 직업교육의 전망. 한국산업인력공단.
- KRIVET HRD(2003). 학력중시 사회에서 능력중시 사회로의 전환 정책포럼, 한국직업능력개발원.
- Azumah, Gideon(2003). Research of the FDI theories and economic development policies of Stephen H. Hymer in Ghana. 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- Bun ho seong(2000). Identifying job types and competencies for instructional technologists : a five year analysis, Indiana University.
- No yung jin(1998). A Study of tradeoffs between salary and other job attributes : an application of a random coefficient, University of Minnesota.
- Jo yun sang(1999). European experiences of training evaluation for the unemployed : France, Germany, Sweden and the Univ, Korea Research Institute for Vocational Education & Training.
- Choi gi hee(1996). Effect of occupational and industrial mobility on earnings changes among reemployed displaced worker, Duke University.

Jo sung mo(1997). A study integrated employment-oriented vocational education of persons with mental disabilities, Pacific Western University.

Lee sei jei(1995). Immigrant occupational choice : an economic model of Korean and other Asian immigration to the U.S, University of Washington.

Park sangyun(1993). Acculturation, perceived control, and career-related interests and values in Asian-American college, Univ of California, Davis.

Song gi min(1997). Relationship of residence and employment on the quality of life of individuals with mild or moderate, University of Texas at Austin.

Lee hark sig(1987). Moderating roles of involvement in information processing routes and message acceptance for difference. Michigan State University.

Kim hyun jin(2000). Applying weidman s model of undergraduate socialization to the study of college major maturity in Ko”, University of Pittsburgh.

대한조정협회. (www.rowing.sports.co.kr)

대한요트협회. (www.ksaf.org)

대한카누협회. (www.Canoe.sports.or.kr)

대한윈드서핑협회. (www.kwsa.or.kr)

부록(설문지)

No.			
-----	--	--	--

안녕하십니까?

이 설문지는 “엘리트 해양스포츠인의 직업사회화에 관한 연구”란 주제로 대학원 석사학위 논문을 작성하기 위하여 보내드리는 것입니다. 해양스포츠발전을 위하여 성실하게 응답해 주시면 고맙겠습니다.

참고로 귀하께서 응답해주신 내용은 연구를 위한 통계자료로서만 사용할 것이며, 이 외에는 사용하지 않을 것을 약속드립니다. 감사합니다.

2003년 10월
부경대학교 대학원
체육학전공 이 호

문제 1. 인구통계학적 분석에 관한 설문지입니다.

※ 해당사항에 V 표 해 주십시오

1) 성별(남, 여)

2) 다음 보기의 직업 중 가장 선호하는 직업군은 ? ()

1. 사무직 2. 서비스직 3. 생산직 4. 사영업 5. 스포츠산업

문제 2. 기업의 취업변인에 관한 설문지입니다.

※아래 보기와 같이 표기해 주십시오.

<보 기>	전혀 중요 하지 않다.	중요하지 않다.	보통이다.	중요하다.	매우 중요하다.
1. 전문지식	1	2	3	4	5

1) 인성측정 항목입니다.

	전혀 중요 하지 않다.	중요 하지 않다.	보통 이다.	중요 하다.	매우 중요 하다.
1. 전취성	1	2	3	4	5
2. 도전성	1	2	3	4	5
3. 성취의식	1	2	3	4	5
4. 유연한 사고	1	2	3	4	5
5. 창의력	1	2	3	4	5
6. 올바른 가치관	1	2	3	4	5
7. 인간미	1	2	3	4	5
8. 책임감	1	2	3	4	5
9. 사회성	1	2	3	4	5
10. 예의	1	2	3	4	5
11. 개성	1	2	3	4	5
12. 도덕성	1	2	3	4	5
13. 건강	1	2	3	4	5

2) 석성 측정 항목입니다.

	전혀 하지 않다.	중요 하지 않다.	중요하지 않다.	보통이다.	중요하다.	매우 중요하다.
1. 전공관련 지식	1	2	3	4	5	
2. 의사표현 능력	1	2	3	4	5	
3. 일반상식	1	2	3	4	5	
4. 정보통신 이해력	1	2	3	4	5	
5. 국제화 감각	1	2	3	4	5	
6. 출신 학교	1	2	3	4	5	
7. 재학 시 활동	1	2	3	4	5	
8. 해외연수 경험	1	2	3	4	5	
9. 관련 자격증	1	2	3	4	5	
10. 추천서	1	2	3	4	5	
11. 가정환경	1	2	3	4	5	
12. 출신지역	1	2	3	4	5	
13. 근로경험	1	2	3	4	5	
14. 전문지식	1	2	3	4	5	
15. 폭넓은 교양	1	2	3	4	5	
16. 국제 감각	1	2	3	4	5	
17. 외국어구사능력	1	2	3	4	5	

성실하게 답변해 주셔서 감사 드립니다.

끝.