

해양스포츠 참여자의 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향

남상백 · 권일권[†]
(한양대학교 · [†]부경대학교)

The Effects of Enjoyment Factors on Recreation Specialization of Water Sports Participants

Sang-Back NAM · Il-Kwon KWON[†]
(Hanyang University · [†]Pukyong National University)

Abstract

The purpose of this study was to verify the influences of sport enjoyment factors on recreation specialization of water sports participants. The study conducted a research survey through purposive sampling method after selecting 4 water sports center in Busan. 260 questionnaires distributed and 246 were selected as final valid sample by removing 14 questionnaires that have insufficient answers. Then data were analyzed through exploratory factor analysis, reliability analysis, correlation analysis, and multiple regression analysis using SPSS Window ver. 20.0. The results were as followings. First, the enjoyment factors have a positive effect on recreation specialization. Second, escaping from daily routine and improving technical skill dimensions of enjoyment factors have an influence on centrality of life. Third, improving technical skill dimension of enjoyment factors have a positive effect on past experience. Lastly, flow and improving technical skill dimensions of enjoyment factors have an influence on economic investment.

Key words : Sport enjoyment factor, Recreation specialization, Water sport participant

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

로하스(lohas), 웰빙(wellbeing), 힐링(healing)이란 단어는 이제 우리에게는 더 이상 낯설지 않은 단어로 생활 깊숙이 자리하였다. ‘일 중심의 사회’에서 점차 ‘여가와 건강중심의 사회’로 변화하고 있음을 의미한다고 하겠다. 이처럼 현대인들의 욕구는 그들 스스로 새롭고 도전적이며 창의적인 여가 문화를 창조하고 다양한 여가 문화영역을

구축해 나아가고 있다(Lee, Joo-Hyuk, 2014).

이러한 변화 속에서 여가선용으로 가장 각광받고 있는 스포츠 활동도 최근 큰 변화를 겪고 있는데, 과거 자연에 지배를 받던 스포츠 활동형태에서 바다, 하늘, 산, 강과 호수 등과 같이 있는 자연 그대로의 환경 속에서 자연과 함께 숨 쉬고 행하는 스포츠 활동형태로의 변화하고 있는 것이다(Lee, Shin & Park, 2008). 또한 여가활동에 대한 참여기회가 증대함에 따라 단순한 휴식보다 건강과 삶의 질을 높이하고자 하는 욕구가 증가하

[†] Corresponding author : 010-7445-1184, kwon-gun@hotmail.com

면서 과거의 보는 위주의 정적인 형태에서 체험 및 다양한 레저스포츠 활동에 참여하는 동적인 형태로 변화하고 있다(Ryew & Yoon, 2009).

이러한 변화들로 인해 사람들은 점차 신체적, 정신적으로 건강한 삶을 추구하는데 관심을 갖기 시작했을 뿐만 아니라, 건강을 위해 여가를 증시하는 가치관이 확산되면서 다양한 실외여가 활동(outdoor leisure activity)에 대한 관심도 높아지고 있다(Oh & Bae, 2011). 그 중 친수공간과 더불어 대중적 인기를 구가하고 있는 해양스포츠는 자신과의 경쟁을 뛰어넘는 고차원적인 스포츠로 사람과 자연이 함께 어우러져 조화를 이룬다는 점, 그리고 인간의 숭고한 자연에 대한 끝없는 도전이라는 점에서 상당히 각광받고 있다(Kwon & Mun, 2015).

Ji, Sam-Up(2006)에 따르면 미래의 스포츠는 자연환경을 공유하는 스포츠로 발전하며 자연친화적 특성을 가진 해양스포츠 수요가 증대될 것이며, 무한발전 가능한 신성장 동력으로써 귀중한 자원이라 주장하였다. 해양스포츠는 가치적, 효과적 측면에서 해변, 해상, 해중, 해저의 다양한 공간으로 구성되어 공간 마다 특유의 환경을 지니고 있으며, 일반 여가활동에 비해 자발적이고 의도적으로 즐거움과 위험을 동시에 추구하는 스포츠라 하겠다(Hollenhorst, 1989; Shoham, Rose & Kahle, 2000). 다시 말하자면, 해양스포츠 종목 특성상 참여함에 있어서 다양한 위험상황을 겪음에도 불구하고 공통적으로 추구하는 것이 즐거움이라는 것이다.

즐거움(pleasure)란 여러 가지 스포츠 활동 체험 중에서 다양하고 구체적으로 도출되는 감정이며(Seol, Yeo & Kim, 2012), 수행과제에 대한 긍정적인 정서반응으로 과제행동에 강한 동기적 속성을 갖는 것이라 설명할 수 있다(Kim & Han, 2009). 또한 스포츠 활동에서 있어서 즐거움은 지속적인 스포츠참여에 결정적인 역할을 제공하는 점에서 매우 중요한 변인으로 밝혀졌는데(Scanlan, Carpenter, Lover, & Simons, 1993), 해양

스포츠 참여에 있어서 즐거움 요인은 참가자의 감정반응에 영향을 미칠 수 있으며, 참여 동기와 적극적 몰입경험과 관계가 있음을 선행연구에서 밝히고 있다(Kim & Lee, 2009).

이러한 몰입경험은 일상생활 속에서 나타날 수 있는 정신적 상태이며, 개인의 주어진 환경과 최적의 상호작용 속에서 발생하는 것인데(Csikszentmihalyi, 1993), 일상에서 탈피하여 즐거움을 체험하는 매개체 역할은 몰입이며, 이러한 과정 속에서 해양스포츠 참여자들의 즐거움 요인과 몰입과정에서 발생하는 레크리에이션 전문화에 대한 관계를 파악하는 것은 여가선용 형태의 해양스포츠 참여가 점차 늘어나는 시점에서 매우 의미 있는 일일 것이다.

해양스포츠 참여에 있어서 진지한 여가활동(serious leisure activity)으로 몰입과 레크리에이션 전문화 과정을 경험한 사례와 이와 관련된 선행연구들을 살펴보면, 해양레저스포츠 참가자의 재미, 몰입경험, 참가 후 지속행동에 관한 연구(Choi & Kim, 2009), 해양레저스포츠 참여자의 운동중독 및 자아존중감에 관한 연구(Lee, Jae-Hyung, 2008), 그리고 해양스포츠 참여자의 재미요인과 참여제약에 관한 연구(Kim, Lee & Kim, 2007), 해양스포츠 참여자의 참여동기, 여가 몰입 및 여가지속에 관한 연구(Cho, Kim & Lee, 2010)등 다방면으로 시도되어 왔다. 하지만, 이러한 선행연구들은 심리적 요인에만 치중하여 연구를 진행하였고, 사회심리적인 변인들의 변화추이를 설명하는데 한계를 드러냈으므로 추가적인 연구의 필요성이 요구된다고 하겠다.

일반적으로 특정스포츠 종목에 꾸준한 관심을 갖고 스포츠에 몰입하고 참여하는 집단인 이들이 어떠한 과정을 통해 레크리에이션 전문화(recreation specialization)과정수준으로 도달하게 되었는지 알아보는 것은 그들의 감정과 체험을 깊이 이해한다는 점에서 상당히 중요한 일일 것이다. 그러므로 본 연구에서는 해양스포츠 참여자들이 해양스포츠에 참여하는 동안 스포츠를 통

한 즐거움과 레크리에이션 전문화의 관계에 대해 규명하고자 한다. 이를 통해 해양스포츠 참여자들의 레크리에이션 전문화 과정에 대해 깊이 이해하고 이를 통해 그들의 욕구를 적극 반영한 해양스포츠 활성화 방안을 모색하고자 한다.

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구를 위한 연구대상자는 꾸준히 휴양형 레저 활동인 낚시와 해수욕을 제외한 요트, 모터보트, 제트스키, 수상스키 및 웨이크보드, 윈드서핑 등 스포츠형 해양스포츠 참여를 지속적으로 하고 있는 해양스포츠 참여자들을 모집단으로 선정하였다. 비확률표본추출법(non-probability sampling method) 가운데 임의표집법(purposive sampling method)을 이용하여 표본을 추출하였으며, 2015년 7월 25일부터 8월 28일까지 약 한달 간 총 260부의 설문지를 배포하였다. 설문지의 배포와 회수의 절차는 다음과 같은 절차로 진행되었다.

먼저 본 연구의 목적에 맞는 설문장소를 선정하기 위해 부산광역시에 위치하고 해양스포츠 활동이 활발하게 이루어지는 송정, 다대포, 광안리 해수욕장과 관련종목 및 프로그램을 탐색하였다. 다음으로, 연구자 본인과 다수의 설문조사 경험이 있는 석사급 보조연구원 4명과 함께 S구에서 운영하는 법인단체 1곳과 사설업체 3곳을 직접 방문하였다. 마지막으로, 설문 전 해양스포츠 참여자들에게 지속적인 참여여부를 재차확인하고 운영업체의 동의와 협조를 충분히 구한 뒤에 설문지를 배포하였다. 모든 문항에 대한 응답은 각 종목에 참여한 참여자들이 각 종목들을 마친 후 이루어졌다. 자기평가기입법(self-administration)에 의해 작성하도록 하였으며, 현장에서 즉시 회수하였다. 회수된 설문지 중 조사내용 일부가 누락되었거나 불성실하게 답변한 14부의 자료를 제외한 246부의 자료를 본 연구를 위한 최종 유효 표

본으로 사용하였다. 연구대상의 인구통계학적 특성은 <Table 1>과 같다.

<Table 1> Characteristics of research participants

Characteristics	Division	N	%
Gender	Male	166	67.5
	Female	80	32.5
Marriage	Married	128	52.1
	Single	118	47.9
Age	Under 20	33	13.1
	21 - 29	82	33.3
	30 - 39	75	31.4
	40 - 49	51	20.2
	Over 50	5	2.0
Companion	Friend	55	22.4
	Couple	25	10.1
	Family	33	13.5
	Colleague	52	21.2
	Club	73	29.6
	ect.	8	3.2
Participation duration	1-2 years	33	13.5
	2-3 years	125	50.8
	Over 4 years	88	35.7
Participation sports	Water ski	24	9.8
	Wake board	39	15.8
	Wind surfing	35	14.2
	Surfing	91	37.1
	Jet ski	35	14.2
	Snorkeling	17	6.9
	Scuba diving	5	2.0
Total		246	100

2. 조사도구

본 연구의 목적을 달성하기 위해 사용된 조사도구는 설문지로서 모든 문항과 변인들은 연구의 목적에 부합되는 선행연구와 이론에 근거하여 구성한 후, 전문가집단(panel of expert)의 자문을 받아 내용타당도(content validity)를 확보하여 조사를 실시하였다. 설문문항은 크게 3부분으로 인구통계학적 특성 6문항, 해양스포츠 참여 시 즐거움 요인에 관한 24문항, 레크리에이션 전문화에 관한 8문항이며, <Table 2>와 같이 총 38문항으로 구성하였다.

<Table 2> Organization of questionnaire

Organization	Contents	Questions
Demographic characteristic	Gender, Marriage, Age, Companion, Participation duration, Participation sports	6
Enjoyment factors	Escaping from daily routine, Improving record, Flow, Physical strength and health, Improving technical skill	24
Recreation specialization	Centrality of life, Past experience, Economic investigation	8
Total		38

즐거움 요인은 Park, Kim & Yoon(2014)가 사용한 척도를, 레크리에이션 전문화는 McFarlane (2004)이 개발한 레크리에이션 전문화 3가지 특

성을 바탕으로 Tsaur & Liang(2008)이 조류관찰 참여자를 대상으로 레크리에이션 전문화를 측정하기 위해 사용한 척도를 적용하였다. 본 연구의 목적에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였다. 설문지의 응답형태는 개방형 설문지(open-ended question)로 구성된 인구통계학적 문항을 제외한 나머지 모든 문항을 리커트(likert-scale) 5점 척도를 사용하였다.

3. 타당도 및 신뢰도

본 연구에서 선정한 요인들을 실증분석에서 의미 있게 사용하기 위해 선행연구에 근거하여 설

<Table 3> Reliability and EFA of enjoyment factors

Factors	Questionnaires	1	2	3	4	5
Escaping from daily routine	Sports makes me feel lighthearted when the ocean	.830	.023	.161	.127	.201
	Get better feeling when water sports	.812	.174	.133	.091	.218
	To helps relieve my stress when water sports	.750	.172	-.005	.100	.107
	I like being able to forget a complex problem	.732	.192	.014	.068	.013
	Mentally tension relaxation	.731	.223	.104	.190	.282
Improving record	I will be able to forget a worries of everyday life	.729	.113	-.047	.226	.267
	It is fun to challenge my goal	.116	.872	.097	.190	.084
	I enjoy going out in a water sports game	.179	.854	.137	.226	.161
Flow	Likes to play a game in the presence of spectators	.240	.797	.125	.113	.139
	Excited to win a game	.267	.750	.115	.177	.221
	I will be absorbed in water sports	.051	.094	.874	.124	.114
	I can concentrate on my spirit	.083	.046	.833	.003	.108
	I have my thoughts and actions feel consensus	.079	.162	.805	.238	.184
Physical strength and health	I lose the sense of all their time	.058	.150	.797	.253	.154
	Help to improve the alacrity of me	.092	.177	.061	.817	.091
	They give us bravely to protect my health	.107	.201	.134	.782	.218
	Feel physically healthy	.109	.159	.217	.711	.189
	Leg gets better energy	.280	.027	.145	.706	.046
Improving technical skill	Motor good for development	.107	.130	.096	.692	.240
	I can play well for a water sports	.246	.088	.120	.199	.793
	Said to me very well around	.269	.086	.139	.188	.762
	Feeling joy when the difficult techniques did	.252	.203	.174	.183	.752
	It is an opportunity for my ability to understand	.174	.232	.322	.237	.711
Gives us a sense of themselves that can do	.100	.399	.080	.194	.694	
Eigenvalue		4.065	3.380	3.136	3.107	3.079
% of Variance		16.938	14.085	13.069	12.945	12.830
Cumulative %		16.938	31.023	44.092	57.037	69.867
Cronbach'a		.841	.832	.812	.804	.771

문지를 구성하였다. 요인분석 방법은 주성분분석법(principle component analysis)을 사용하였으며, 회전방법은 직각회전방식(orthogonal rotation)중 베리맥스(varimax) 방법을 사용하였으며, 요인은 고유치(eigenvalue)가 1.0이상인 요인만 추출하였다. 한편 이들 요인들에 대한 신뢰도를 검증하기 위하여 내적일관성 신뢰도인 Cronbach's α 검사 결과 <Table 3>에서 보는 바와 같이 즐거움 요인에서 일상탈출 .841, 기록향상 .832, 몰입 .812, 신체적 건강 .804, 그리고 기술 .771로 나타났다.

또한 레크리에이션 전문화는 <Table 4>와 같이 과거경험 .935, 삶의 구심성 .902, 그리고 경제적 투자 .950으로 나타났다. 이는 .70 이상이면 적합하다는 Nunnally & Bernstein(1994)의 기준을 충족시켜 설문지에 대한 신뢰성을 확보하는 것으로 나타났다.

<Table 4> Reliability and EFA of recreation specialization

Factors	Questionnaires	1	2	3
Centrality of life	See lots of books & video	.919	.101	.150
	Plenty of activity time	.871	.022	.110
	Free time activities	.813	.218	.156
Past experience	Improving technical skill	.197	.825	.123
	Skill level high	.141	.818	.153
	Participation is important	-.010	.755	-.011
Economic investigation	value of equipment replacement	.122	.102	.889
	Investment cost of equipment	.201	.094	.885
Eigenvalue		2.397	1.949	1.679
% of Variance		29.962	24.362	20.985
Cumulative %		29.962	54.324	75.309
Cronbach's α		.870	.738	.792

4. 자료처리

설문지를 회수한 후 응답내용이 부실하거나 신뢰성이 없다고 판단되는 자료를 분석에서 제외시키고, 분석 가능한 자료만 SPSS 20.0 version을 이용하여 자료 분석의 목적에 따라 전산처리 하였다. 본 연구에서 사용된 설문지의 타당도를 검

증하기 위하여 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 실시하였고, 신뢰도를 검증하기 위하여 Cronbach's α 계수를 이용한 신뢰도 분석을 실시하였다. 또한 연구대상자의 일반적 특성을 알아보기 위해 빈도분석(frequency analysis)을 사용하였으며, 즐거움 요인과 레크리에이션 전문화 관계를 알아보기 위해 상관관계분석(Pearson's correlation analysis) 및 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였다.

III. 결과

1. 각 요인별 상관관계분석

즐거움 요인이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향을 알아보기 위한 다중회귀분석에 앞서 즐거움 요인과 레크리에이션 전문화의 상관관계를 살펴보기 위하여 Pearson의 적률 상관계수를 산출한 결과는 <Table 5>에 제시된 바와 같다. 모든 변인 간의 상관관계가 유의하며 높은 상관수준을 보인 변인이 존재하지 않았으므로 변인들 간의 다중공선성(multicollinearity)에 문제가 없다고 할 수 있으며, 판별 타당성이 확보되었다.

2. 해양스포츠 참여자의 즐거움 요인과 레크리에이션 전문화의 관계

해양스포츠 참여자의 즐거움 요인 평균값은 4.13, 레크리에이션 전문화 평균값은 4.07로 나타났으며, 상관관계 분석결과 .638($p<.001$)로 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 두 변인의 관계를 분석한 결과는 <Table 6>와 같다. $R^2=.412$ 로 총 변화량의 41.2%를 설명하고 있으며 유의수준 .05에서 통계적으로 유의하게 나타났다($F=201.432$, $p<.001$). 즐거움 요인의 회귀계수는 .916으로 유의수준 .05에서 레크리에이션 전문화에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=14.184$, $p<.001$).

<Table 5> Correlation analysis of enjoyment and recreation specialization

Factors	1	2	3	4	5	6	7	8
Escaping from daily routine	1							
Improving record	.256***	1						
Flow	.338***	.369***	1					
Physical strength and health	.194**	.217***	.347***	1				
Improving technical skill	.218***	.141*	.228***	.314***	1			
Centrality of life	.374***	.318***	.291***	.220***	.251***	1		
Past experience	.394***	.386**	.381***	.387***	.238***	.308***	1	
Economic investigation	.223***	.169**	.364***	.314***	.327***	.211***	.364***	1

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

<Table 6> Relationship between enjoyment factors and recreation specialization

Variable	B	SE	β	t
Constant	.361	.256		1.439
Enjoyment factors	.916	.036	.638	14.184***
$R^2 = .412$		$F = 201.432***$		

*** $p < .001$

3. 해양스포츠 참여자의 즐거움 요인이 삶의 구심성에 미치는 영향

해양스포츠 참여자의 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화 하위요인 삶의 구심성에 미치는 영향을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시한 결과 <Table 7>과 같이 나타났다. 먼저 $R^2 = .477$ 로 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화 하위요인인 삶의 구심성의 47.7%를 설명하고 있으며, $F = 38.484$ 로 .05의 유의수준에서 회귀식이 유의한 것으로 나타났다($p < .001$). 즐거움 요인 중 일상탈출($t = 4.712$), 몰입($t = 2.815$), 그리고 기술향상($t = 3.261$)은 레크리에이션 전문화 요인 중 삶의 구심성을 설명해주는 변인으로 나타났으며, 이들의 상대적 설명력은 일상탈출($\beta = .257$), 기술향상($\beta = .215$), 몰입($\beta = .144$) 순으로 나타났다.

4. 해양스포츠 참여자의 즐거움 요인이 과거경험에 미치는 영향

해양스포츠 참여자의 즐거움 요인이 레크리에

<Table 7> Effects of enjoyment factors on centrality of life

Variable	B	SE	β	t
Escaping from daily routine	.419	.133	.257	4.712***
Improving record	.014	.088	.012	.216
Flow	.149	.047	.144	2.815**
Physical strength and health	.082	.045	.064	1.016
Improving technical skill	.318	.089	.215	3.261***
$R^2 = .477$		$F = 38.484***$		

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

이션 전문화 하위요인 과거경험에 미치는 영향을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시한 결과 <Table 8>와 같이 나타났다.

<Table 8> Effects of enjoyment factors on past experience

Variable	B	SE	β	t
Escaping from daily routine	.031	.102	.021	.413
Improving record	.056	.046	.077	1.101
Flow	-.039	.075	-.031	-1.081
Physical strength and health	.068	.084	.056	.093
Improving technical skill	.707	.082	.516	7.646***
$R^2 = .310$		$F = 28.717***$		

*** $p < .001$

먼저 $R^2 = .310$ 으로 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화 하위요인인 과거경험의 31.0%를 설명하고 있으며, $F = 28.717$ 로 .05의 유의수준에서 회귀식이 유의한 것으로 나타났다($p < .001$). 즐거움 요인 중

기술향상($t=7.646$)은 레크리에이션 전문화 요인 중 과거경험을 설명해 주는 변인으로 나타났으며, 이들의 상대적 설명력은 기술향상($\beta=.516$)으로 나타났다.

5. 해양스포츠 참여자의 즐거움 요인이 경제적 투자에 미치는 영향

해양스포츠 참여자의 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화 하위요인 경제적 투자에 미치는 영향을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시한 결과 <Table 9>와 같이 나타났다. 먼저 $R^2=.322$ 로 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화 하위요인인 삶의 구심성의 32.2%를 설명하고 있으며, $F=19.760$ 으로 .05의 유의수준에서 회귀식이 유의한 것으로 나타났다($p<.001$). 즐거움 요인 중 몰입($t=3.349$), 그리고 기술향상($t=2.828$)은 레크리에이션 전문화 요인 중 경제적 투자를 설명해주는 변인으로 나타났다으며, 이들의 상대적 설명력은 몰입($\beta=.295$), 기술향상($\beta=.211$) 순으로 나타났다.

<Table 9> Effects of enjoyment factors on economic investment

Variable	B	SE	β	t
Escaping from daily routine-	.031	.112	-.028	-.277
Improving record	.051	.065	.051	.817
Flow	.364	.112	.295	3.349***
Physical strength and health	.044	.109	.022	.402
Improving technical skill	.281	.104	.211	2.828**
$R^2=.322$		$F=19.760***$		

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

IV. 논의

즐거운 여가활동을 많이 하는 사람은 심리적으로 건강한 사람이라고 볼 수 있다. 이러한 점에서 즐거운 여가경험은 참여하는 여가활동 속에서 얼마나 즐거움을 인지했는가에 달려있다고 해도 과언은 아닐 것이다. 이러한 즐거움을 얼마나 인

지하고 지속하느냐에 따라 일상적 여가를 넘어 레크리에이션 전문화와 같은 참여형태로 나타나게 되는 것이다. 또한 해양스포츠에 지속적으로 참여하는 사람들은 활동에 대한 지대한 관심, 몰입정도, 구성원들과의 대인관계 형성, 기술습득 과정에서의 경험, 자신과의 싸움 등을 통해 참여형태에 영향을 받고 지속적으로 변화한다. 여가활동의 이러한 일련의 과정들을 레크리에이션 전문화 과정이라 설명할 수 있다. 레크리에이션 전문화는 즐거운 여가활동 참여를 전제로 하고 있는데, 두 변인 간의 관계를 규명하는 것은 여가 참여자들의 여가활동 변화양상을 이해하는데 중요한 자료를 제시할 수 있을 것이다. 이에 대한 본 연구의 목적은 해양스포츠 참여자들의 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 하였으며, 이를 위해 레크리에이션 전문화를 표준화된 단일차원이 아닌 다차원적 측면에서 알아보았다. 분석결과 즐거움 요인과 레크리에이션 전문화 요인은 서로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 연구결과를 바탕으로 다음과 같이 논의하고자 한다.

첫째, 해양스포츠 즐거움 요인의 하위요인인 일상탈출과 기술향상은 레크리에이션 하위요인인 삶의 구심성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 삶의 구심성이란 해양스포츠가 인생에 차지하는 비중의 정도를 의미하는 것으로 해양스포츠에 몰입하면서 느끼는 즐거움의 정도로 해석할 수 있다. 즉, 기술의 향상을 통해 느끼는 즐거움의 정도, 그리고 해양스포츠 활동이 가져다주는 일상의 스트레스에 대한 해소와 자유로움을 인식하면서 느끼는 즐거움이 클수록 해양스포츠 활동이 자신의 인생에서 중요한 비중을 차지하고 있다고 스스로 판단하고 있는 것을 알 수 있다. 이러한 연구결과는 스포츠에 대한 정체성이 강할수록 레크리에이션 전문화 하위요인인 삶의 구심성에 긍정적 영향을 미친다는 Hwang & Lee(2012)의 연구결과와 일치하는 것으로 나타났고, 스포츠 참여자는 수준이 향상되면서부터 활

동을 포기하기 보다는 지속적인 참여와 높은 기술을 습득하기 위한 노력을 아끼지 않는 경향을 보인다는 Kim, Mi-Lyang(2007)의 연구결과와도 부분적으로 일치하는 것으로 나타났다. 즉, 해양스포츠에 대한 노력은 기본적으로 기술향상과 일상탈출이라는 노력의 정도가 크다는 것을 의미하는데 이는 곧 시간투자로서 이어져 선수가 아닌 일반인으로서 매니아적인 특성을 나타내는 것을 알 수 있다.

둘째, 해양스포츠 즐거움 요인의 하위요인인 기술향상은 레크리에이션 하위요인인 과거경험에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 Lee, Cho & Lee(2008)의 연구에서 스포츠재미 요인 중 유능성 지각(기술 및 기량의 향상)이 레크리에이션 전문화와 밀접한 관련성이 있다고 보고한 것과 일치하는 것으로 나타났다. 해양스포츠에 대한 만족감과 이를 통해 느끼는 즐거움이 크면 클수록 레크리에이션 전문화의 하위요인인 과거경험, 즉, 참여 경력, 주 참여횟수 및 기술수준에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 의미한다. 이러한 결과는 스포츠 참가와 지속(경력 및 참여횟수)의 중요한 이유가 즐거움에 있다는 Jang, Ho-Joong(2008)의 연구가 이를 뒷받침 하고 있으며, 해양스포츠 기술습득을 통해 향상된 자신의 모습을 보다 긍정적으로 느끼고 있음을 알 수 있다. 다시 말하자면, 자신의 기술수준에 대한 긍정적인 판단기준에 즐거움이라는 요인이 중요한 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

셋째, 해양스포츠 즐거움 요인의 하위요인인 몰입, 기술향상은 레크리에이션 전문화 하위요인인 경제적 투자에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 여가를 즐기기 위한 비용투자는 자신의 여가 활동에 높은 만족감을 향상시키고, 활동에 있어서 레크리에이션 전문화를 높이게 하는 것이다 (Kim, Hwang & Lee, 2013). 이러한 점에서 자신의 몰입과 기술향상을 통해 보다 많은 재미를 느끼는 해양스포츠 참여자일수록 더 많은 시간과 비용을 투자하는 것을 의미한다. 스키 기술향상

에 노력할수록 더 많은 경제적 투자를 아끼지 않는 모습을 보인다는 Park & Lee(2012)의 연구결과와 일치하는 것으로 나타났다. 또한, 스포츠 활동 참여에 있어 몰입을 하게 되면 경제적 지출이나 시간에는 상관없이 열심히 하려는 경향이 강해서 레크리에이션 전화가 되어간다는 Kang, Lee & Kim(2013)의 연구가 간접적으로 본 연구의 결과를 뒷받침 하고 있다. 이러한 결과들은 이론적으로 서로 영향을 줄 수 있는 변인임에도 불구하고 각각 진행되어온 즐거움, 몰입, 레크리에이션 전문화의 관계를 하나의 모형으로 설명하는데 큰 무리가 없을 것으로 판단된다.

앞서 살펴본 바와 같이 해양스포츠 참여에 있어서 즐거움 요인은 레크리에이션 전문화의 하위요인에 부분적으로 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 해양스포츠 참여에 있어서 레크리에이션 전문화의 시작이 즐거움이라는 내재적 동기에서 출발하고 있음을 인식하고 레크리에이션 전문화를 높이기 위해 즐거움을 기반으로 한 프로그램을 적극 수용해야 함을 알 수 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 해양스포츠 참여자들의 즐거움 요인이 레크리에이션 전문화에 어떠한 영향을 미치지 살펴보고자 하였다. 앞서 기술한 연구결과와 논의를 바탕으로 다음과 같은 결론을 도출하였다. 첫째, 해양스포츠 즐거움 요인의 하위요인인 일상탈출과 기술향상은 레크리에이션 하위요인인 삶의 구심성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 기술의 향상을 통해 느끼는 즐거움의 정도, 그리고 해양스포츠 활동이 가져다주는 일상의 스트레스에 대한 해소와 자유로움을 인식하면서 느끼는 즐거움이 클수록 해양스포츠 활동이 자신의 인생에서 중요한 비중을 차지하고 있다고 스스로 판단하고 있는 것을 알 수 있었다. 둘째, 해양스포츠 즐거움 요인의 하위요인인 기술향상은 레크리에

이선 하위요인인 과거경험에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 해양스포츠 기술습득을 통해 향상된 자신의 모습을 보다 긍정적으로 느끼고 있음을 알 수 있었다. 셋째, 해양스포츠 즐거움 요인의 하위요인인 몰입, 기술향상은 레크리에이션 전문화 하위요인인 경제적 투자에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 자신의 몰입과 기술향상을 통해 보다 많은 재미를 느끼는 해양스포츠 참여자일수록 더 많은 시간과 비용을 투자하려는 경향을 가지고 있음을 알 수 있었다.

이상의 연구결과를 바탕으로 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 선행연구들을 통해 스포츠 활동 참여에 있어서 레크리에이션 전문화의 다양한 인과적 관계에 대한 연구들이 활발하게 진행되고 있지만 레크리에이션 전문화의 수준이 어떠한지에 대한 규정 또는 분류표준이 정해져 있지 않기 때문에 어떠한 수준이 레크리에이션 전문화인지에 대한 구분이 필요할 것으로 판단된다. 둘째, 이 연구의 참여자들은 지속적으로 해양스포츠에 참여하고 있는 대상자들을 대상으로 설문지를 통해 연구를 진행하였다. 차후 연구에서는 체계적인 조사도구의 개발과 함께 심층인터뷰(in-depth interview)를 병행한다면 보다 종합적이고 실무적인 기여를 기대해볼 수 있을 것으로 판단된다.

References

- Chio, Sung-Bum & Kim, Ho-Soon(2009). The effect of marine sports participant's enjoyment and flow experience and continuous behavior after participation, *Journal of Leisure and Recreation Studies* 33(2), 189-199.
- Cho, Sung-Kyun · Kim, Jong-Kyung & Lee, Jae-Don(2010). A Study on the Relationship among Participation Motivation, Flow Experience and Leisure Continuation of Marine Sports Participants, *Korean Society of Sport Management* 15(4), 51-62.
- Csikszentmihalyi, M.(1993). *The Evolving Self*. New York: Harper.
- Hollenhorst, S.(1989). Testing the adventure model: Empirical support for a model of risk recreation participation. *Journal of Leisure Research* 21(2), 124~139.
- Hwang, Sun-Hwan & Lee, Mun-Jin(2012). Examination of Recreation Specialization Theory according to the Period of Golf Participation: Focused on Golf Participants at Georgia State in USA, *Journal of Leisure and Recreation Studies* 36(3), 14~25.
- Jang, Ho-Joong(2008). Causal Relationship between of Enjoyment Factor of Water Sports and Continuous Behavior, *Journal of Leisure and Recreation Studies* 32(3), 153-163.
- Ji, Sam-Up(2006). The study of high school student's activities of Marine Sports on the development of their sociality, *Korea Society for Fisheries and Sciences Education* 36, 329~340.
- Kang, Hee-Yeub · Lee, Chul-Won & Kim, Min-Jung(2013). The Relationship between Leisure Facilitators and Recreation Specialization of Winter Sports Participants, *Journal of Leisure and Recreation Studies* 37(2), 21~30.
- Kim, Hong-Seol · Hwang, Sun-Hwan & Lee, Mun-Jin(2013). Relationships between Recreation Specialization, Leisure Satisfaction and Wellness based on Leisure-sports Tourism Activities, *Journal of Leisure and Recreation Studies* 37(4), 33~44.
- Kim, Jun-Hee & Lee, Mu-Yen(2009). The Influence of Participation Motives and sports commitment on Psychological Happiness for Leisure sports participation, *Journal of Leisure and Recreation Studies* 33(4), 101~112.
- Kim, Jun · Lee, Keun-Mo & Kim, In-Hyung(2007). The influence of enjoyment and perceived constraints on the flow degree of marine sports participants, *Korean Society for the Sociology of Sport* 20(2), 217~231.
- Kim, Mi-Lyang(2007). The Relationship among Leisure Attitude, Leisure Function and Leisure Satisfaction of Dance Sports Participants, *Journal of Leisure and Recreation Studies* 31(1), 73~84.
- Kim, Young-Mi & Han, Hae-Won(2009). The Relationship among Exercise Environment Factors, Leisure Flow and Enjoyment Expectation of

- Female Dance sports Club, Journal of Korean Physical Education Association for Girls and Women 23(3), 89~102.
- Kwon, Il-Kwon & Mun, Sun-Ho(2015). An Analysis of Difference between Importance and Satisfaction of Choice Attributes for the Marine Leisure, The Korean Society of Sports Science 24(1), 571~584.
- Lee, Jae-Hyung(2006). The Effect of Exercise Addition on Social Supports and Self-Esteem of Marine Leisure Sports Participations, Korean Society of Sports Science 17(1), 87~99.
- Lee, Jin-Mo · Shin, Yong-John, & Park, Jin-Soo(2008). A Study for the Vitalizations of Marine Leisure Sports; Analyses on the recognitions for the Marine Leisure Sports and their Current State-of-the-Art, Journal of Korean Navigation and Port Research 32(8), 645~652.
- Lee, Joo-Hyuk(2014). The social and cultures meaning of camping activity, Unpublished Master's Thesis, Kyungpook National University, Daegu.
- Lee, Yeon-Ju · Cho, Bo-Sung & Lee, Seok-Hoon (2008). The relationship between recreation specialization and sport enjoyment of badminton club members, Korean Society of Sports Science 47(3), 377~386.
- McFarlane, B.(1994). Specialization and motivation of birdcatcher. Wildlife Society Bulletin, 22, 361~370.
- Nunnally, J. C. & Bernstein, I. H.(1994). Psychometric theory (3rd), NY: McGraw-Hill.
- Oh, Eung-Soo & Bae, Sung-Woo(2011). The Influences of Marketing Mix Factors for Marine Leisure Sports on the Satisfaction of Service Quality, The Korean Society of Sports Science 20(6), 737~745.
- Park, Hyung-Gil & Lee, Yeon-Ju(2012). Effects of Baseball Club Member's Recreation Specialization on Sport Commitment and Team Commitment, Korean Journal of Physical Education 51(5), 537~547.
- Park, Soo-Jung · Kim, Ji-Hye & Yoon, Jee-In(2014). A meditating role of coping and safety on the relationship between perception of crowding and feelings of enjoyment, Korean Journal of Physical Education 53(3), 485~497.
- Ryew, Che-Cheong & Yoon, Sang-Taek(2009). Scheme of revitalization on adventuring tourism of undersea in Jeju-Do -Centering on the infra-development and experter training of ocean leisure sport industry-, Sport Science Research 15(1), 85~95.
- Scanlan, T. K. · Carpenter, P. J. · Lober, M. & Simons, J. P.(1993). Sources of enjoyment for youth sport athletes. Pediatric Exercise 5, 275~285.
- Seol, Su-Hwang · Yeo, In-Sung & Kim, Dong-Kee (2012). The Relationship between Fun, Flow and Recreation Specialization of Golf Participants, Journal of Sport and Leisure Studies 49(1), 459~469.
- Shoham, A. · Rose, G. M. & Kahle, L. R.(2000). Practitioners of risky sports: A quantitative examination, Journal of Business Research, 47(3), 237~251.
- Tsaur, S. H. & Liang, Y. W.(2008). Serious leisure and recreation specialization. Leisure Science, 30(4), 325~341.

• Received : 02 November, 2015

• Revised : 18 January, 2016

• Accepted : 21 January, 2016