



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](#)

교육학석사학위논문

중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여자의
재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향

**The Effects of Fun Factors by the Participation
of Physical Education Special Aptitude Activity
in Middle School on the Sport Commitment
and Leisure Satisfaction**

The logo of Inha University is a circular seal. It features a central shield with a blue and white design, including the year '1954'. The text 'INHA UNIVERSITY' is written around the perimeter of the seal.

2010년 2월

인하대학교 교육대학원

체육교육전공

이 한 빈

교육학석사학위논문

중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여자의
재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향

**The Effects of Fun Factors by the Participation
of Physical Education Special Aptitude Activity
in Middle School on the Sport Commitment
and Leisure Satisfaction**

2010년 2월

지도교수 박수정

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

인하대학교 교육대학원

체육교육전공

이 한 빈

본 논문을 이한빈의 석사학위 논문으로 인준함.

2010년 2월



주심 _____ (인)

부심 _____ (인)

부심 _____ (인)

국 문 초 록

중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여자의 재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향

인하대학교 교육대학원 교육대학원
체육교육전공 이 한 빈

본 연구는 중학교 체육 특기·적성 교육활동에 참여하는 학생의 재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향을 규명하는 것이다. 이를 위해 인천지역 중학교 특기·적성 교육활동에 참여하는 학생을 대상으로 설문조사를 실시하여 499명의 표본을 추출하고, 자료분석을 위하여 통계프로그램인 **SPSS 12.0 Version**을 이용하여 분석 목적에 따라 신뢰도분석, 요인분석, **t-test**, 일원변량 분석 및 사후분석(**Tukey**), 중다회귀분석 등 이상의 연구방법과 절차에 의해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 개인적 특성에 따른 재미요인의 차이는 연습과 그 혜택, 승리와 경쟁 요인에서 남자가 여자보다 높은 것으로 나타났고, 유능성 지각, 승리와 경쟁 요인에서 학년이 높을수록 높은 수준의 경향을 나타냈으며, 모든 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여하는 학생보다 높은 수준을 보여줬다. 또한 성적은 재미요인에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

둘째, 개인적 특성에 따른 운동몰입의 차이는 모든 요인에서 남자가 여자보다 높은 것으로 나타났고, 행위몰입 요인에서 고학년 학생들이 저학년 학생들보다 높게 나타났으며, 모든 요인에서 구기운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여

하는 학생들보다 높은 수준을 보여줬다. 또한 성적은 운동몰입에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

셋째, 개인적 특성에 따른 여가만족도의 차이는 환경적 만족을 제외한 모든 요인에서 남자가 여자보다 높은 것으로 나타났고, 사회적 만족, 신체적 만족 요인에서 고학년 학생들이 저학년 학생들보다 높게 나타났으며, 환경적 만족을 제외한 모든 요인에서 성적이 높은 학생들이 낮은 학생들보다 높게 나타났다. 또한, 모든 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여하는 학생들보다 높은 수준을 보여줬다.

넷째, 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향은 재미요인의 연습과 그 혜택 요인이 운동몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다섯째, 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향은 재미요인의 연습과 그 혜택, 팀 분위기 요인이 여가만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

여섯째, 운동몰입이 여가만족도에 미치는 영향은 운동몰입의 인지몰입 요인이 여가만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

결론적으로 체육 특기·적성 교육활동의 재미요인, 운동몰입, 여가만족도간에 서로 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 체육 특기·적성 교육활동은 미래 사회의 주역인 청소년에게 건전한 여가활동을 통한 건강증진, 정서함양, 사회성발달 등에 도움을 준다고 할 수 있다. 따라서 개인적 특성에 따른 연구결과를 바탕으로 재미요인의 연습과 그 혜택 요인이나 팀 분위기 요인, 운동몰입의 인지몰입 요인을 높일 수 있는 방안을 모색하여 학생들의 만족도를 높일 수 있는 새롭고 다양한 프로그램을 개발한다면 체육 특기·적성 교육활동의 지속적인 참여와 활성화에 기여할 수 있을 것이다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	4
3. 연구문제	4
4. 연구의 제한점	5
5. 용어의 정의	5
II. 이론적 배경	7
1. 체육 특기·적성 교육활동	7
2. 재미요인	10
3. 운동몰입	13
4. 여가만족도	16
III. 연구방법	18
1. 연구대상	18
2. 조사도구	19
3. 신뢰도와 타당도	21
4. 연구절차	25
5. 자료분석	26

IV. 연구결과	27
1. 개인적 특성에 따른 재미요인 차이	27
2. 개인적 특성에 따른 운동몰입 차이	30
3. 개인적 특성에 따른 여가만족도 차이	32
4. 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향	35
5. 재미요인이 여가만족도에 미치는 영향	36
6. 운동몰입이 여가만족도에 미치는 영향	38
V. 논의	40
1. 개인적 특성에 따른 재미요인 차이	40
2. 개인적 특성에 따른 운동몰입 차이	42
3. 개인적 특성에 따른 여가만족도 차이	43
4. 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향	44
5. 재미요인이 여가만족도에 미치는 영향	45
6. 운동몰입이 여가만족도에 미치는 영향	46
VI. 결론 및 제언	47
1. 결론	47
2. 제언	48
참고문헌	50
부록	58
ABSTRACT	62

표 목 차

표 1. 연구대상자 분포	19
표 2. 조사도구의 내적합치도	21
표 3. 재미요인에 대한 요인분석	22
표 4. 운동몰입에 대한 요인분석	23
표 5. 여가만족도에 대한 요인분석	24
표 6. 성에 따른 재미요인 차이	27
표 7. 학년에 따른 재미요인 차이	28
표 8. 성적에 따른 재미요인 차이	29
표 9. 종목에 따른 재미요인 차이	30
표 10. 성에 따른 운동몰입 차이	30
표 11. 학년에 따른 운동몰입 차이	31
표 12. 성적에 따른 운동몰입 차이	31
표 13. 종목에 따른 운동몰입 차이	32
표 14. 성에 따른 여가만족도 차이	33
표 15. 학년에 따른 여가만족도 차이	33
표 16. 성적에 따른 여가만족도 차이	34
표 17. 종목에 따른 여가만족도 차이	35
표 18. 재미요인과 운동몰입의 중다회귀분석	36
표 19. 재미요인과 여가만족도의 중다회귀분석	37
표 20. 운동몰입과 여가만족도의 중다회귀분석	39

그림 목 차

그림 1. 스포츠 재미거리의 2차원 모형	12
그림 2. 연구절차	25



I. 서론

1. 연구의 필요성

청소년기는 성인으로서 역할을 준비하는 예비단계로서 신체적, 심리적, 사회적으로 다양한 변화 및 발달과정을 겪는 과도기적 시기이다. 이 시기의 학습이나 경험은 인격 및 태도 형성에 결정적인 요인으로 작용하게 되며(한국청소년개발원, 1993), 자신의 자아정체감을 형성하는 시기이므로 가정, 학교, 지역사회에서 청소년의 지도와 교육에 관심을 가지고 노력해야 하는 시기이다. 이러한 청소년들에게 그들의 청소년기를 인정해주고, 생활의 폭을 넓혀 주며 활동경험의 기회를 다양하게 제공하고 보다 나은 삶을 영위토록 하기 위해 스포츠와 같은 활동을 보장해 주는 일은 무엇보다 중요한 과제라 할 수 있다(한국청소년개발원, 1993). 청소년기는 스포츠 활동이 가장 필요한 시기로서 규칙적이고 적극적인이며 자발적인 체육활동 참가는 신체적, 정신적 발달 및 사회성의 발달 등 성숙한 개인의 완성에 중요한 영향을 미치게 된다. 또한, 스포츠를 통한 건전한 여가선용은 청소년을 전인적 인간으로 성장시키는데 지대한 영향을 미친다고 할 수 있다(김종선, 1986).

평생교육의 일환으로 추진되어 학교교육을 보완하고 미래사회의 주도적 역할을 담당할 창의적이고 심신이 건강한 인재육성을 목적으로 ‘방과 후 학교’ 교육체제가 시행되고 있다(교육부, 2006). 방과 후 학교에서 스포츠 활동이라 할 수 있는 체육 특기·적성 교육활동은 정규체육수업에서 경험할 수 없는 다양한 신체활동에 참여할 수 있는 기회를 제공하고, 이를 토대로 자신에게 맞는 체육활동을 선택하여 소질과 적성을 계발하고 21세기 국가가 요구하는 창조적 지식기반 사회를 선도할 수 있는 유능하고 창의적인 인간을 육성시키는데 목적이 있다(백선욱, 2000). 이러한 체육 특기·적성 교육활동은 학생들의 운동기능 향상, 건강한 신체유지, 정서 함양, 사회성 발달 등에 기여를 한다.

재미가 스포츠 참가에 큰 이유라는 사실은 스포츠 종목, 참여 수준, 문화적 배경에 관계없이 상당한 일관성을 보이며, 반면에 재미를 느끼지 못했을 경우 스포츠 프로그램을 중도에 포기하게 된다는 사실은 이미 밝혀진 바 있다(Gould & Petlichkoff, 1988). 스포츠에서 느끼는 재미란 즐거움, 좋아함과 같은 우리가 느끼는 일반적 느낌을 나타내는 스포츠 체험에 대한 긍정적인 정서반응을 말한다(Scanlan & Simons, 1992). 스포츠에서 체험하는 긍정적인 정서는 지속 참여와 중도포기를 결정짓는 핵심 요인이다. 스포츠 활동의 즐거움 혹은 재미요소를 분석한 연구들에서는 다양한 재미 체험이 청소년 스포츠에서 참가나 지속 행동의 중요한 동기 요인임을 보고하고 있다(성창훈, 김병준, 1996; Brodtkin & Weiss, 1990; Gould, feltz, & Weiss, 1985; Scanlan, Stein, & Ravizza, 1989; Wankel & Kreisel, 1985). 이상진(2004)은 재미와 즐거움 때문에 스포츠에 참여하는 사람들은 스포츠 몰입도가 높을 것이고 스포츠 몰입이 높을수록 운동참여에 대한 지속이 높아진다고 말하고 있다.

몰입은 두 가지의 의미로 해석이 가능한데, 몰입(flow)은 개인의 강한 내적동기에 의해 발생되어 특정 활동에 완전히 빠져 수행되는 상태(Csikszentmihalyi & Rathunde, 1993)를 말하며, 주어진 환경과 최적의 상호작용을 할 때 발생할 수 있으며, 즐겁게 몰두한 상태를 의미한다(Csikszentmihalyi, 1975). 또 Scanlan 등(1993)이 말하는 몰입(commitment)의 개념은 일반적으로 스포츠나 여가활동에 참가하면서 얻게 되는 희망, 신념, 믿음을 나타낸 것으로 지속적으로 스포츠에 참여하는 욕구를 의미한다. 이 몰입경험은 일부의 선행연구들(강신욱, 1998; 원형중, 1995; 이성철, 1996; 정영린, 1997; Omodei & Wearing, 1990)을 통해 여가만족에 밀접한 관련이 있고, 여가활동과 여가만족의 관계를 매개하는 주요변인이 된다고 보고된 바 있다. 그러므로 운동몰입과 여가만족은 상호 유사한 심리적 상태를 바탕으로 긴밀하게 연결된 관계를 형성한다. 여가행동으로서 체육 특기·적성 교육활동에 몰입하고 열중한다면 건강증진은 물론이고 행동과정에서 행복감을 느낄 수 있는 자긍심과 긍정적 정서체험을 많이 하기 때문에 삶의 질적 향상에 도움을 줄 것으로 기대된다.

Beard와 Ragheb(1980)에 의하면 여가만족이란 여가활동의 선택과 참가의

결과로서 개인이 형성하거나 획득하는 긍정적 인식 또는 감정을 말한다. 또한 개인이 일반적인 여가경험이나 상황에 즉각적으로 만족하거나 즐거워하는 정도를 일컫는다고 설명한다. 여가만족은 여가 활동의 선택 및 참여 그리고 지속을 규정하고 그 활동의 지속과 흥미를 결정하는 중요한 요소로서 만족스러운 여가 활동을 가능케 한다. 또한 물질적, 심리적, 감정적, 사회적, 정신적 건강 (**wellness**)등에 까지도 영향을 주고 있으며 그 밖의 많은 연구들이 여가만족이 여가활동에 크게 영향을 미치는 것으로 보고하고 있다(**Campbell, Converse, & Rodgers, 1979; Riddick, 1985**).

지금까지 수행된 체육 특기·적성 교육활동에 관한 대부분의 연구들은 운영 실태나 만족도를 묻는 연구에 그치고 있을 뿐, 참여 학생의 재미요인이나 운동물입, 여가만족도와 같은 구체적인 요인을 분석한 연구는 부족한 실정이었다. 따라서 각 요인간의 관계를 규명하여 체육 특기·적성 교육활동에 참가하는 학생의 지속적인 참여를 유도하고 새로운 프로그램의 개발과 보급에 도움을 줄 수 있을 것이다. 무엇보다도 본 연구는 미래 사회의 주역인 청소년에게 건전한 여가 활동을 통한 건강증진, 정서함양, 사회성발달 등에 필요한 정보를 제공할 것이다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 중학교 학생들의 체육 특기·적성 교육활동 참여를 통한 재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향을 알아보는 데 있다. 구체적으로는 각 요인간의 관계를 분석하여 체육 특기·적성 교육활동에 참여하는 학생들의 지속적인 참여를 유도하고 새로운 프로그램의 개발과 보급에 정보를 제공함으로써 체육 특기·적성 교육활동 활성화에 기여하는 것이다.

3. 연구문제

- 1) 중학교 체육 특기·적성 교육활동에 참여하는 학생의 개인적 특성에 따라 재미요인은 차이가 있는가?
- 2) 중학교 체육 특기·적성 교육활동에 참여하는 학생의 개인적 특성에 따라 운동몰입은 차이가 있는가?
- 3) 중학교 체육 특기·적성 교육활동에 참여하는 학생의 개인적 특성에 따라 여가만족도는 차이가 있는가?
- 4) 중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여자의 재미요인이 운동몰입에 어떠한 영향을 미치는가?
- 5) 중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여자의 재미요인이 여가만족도에 어떠한 영향을 미치는가?
- 6) 중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여자의 운동몰입이 여가만족도에 어떠한 영향을 미치는가?

4. 연구의 제한점

- 1) 연구대상을 인천 지역에 소재하고 있는 중학교로 제한하였기 때문에 연구 결과를 모든 지역의 중학교로 일반화 할 수 없다.
- 2) 연구대상의 심리적 상태를 통제하지 못하였다.
- 3) 연구문제를 체육 특기·적성 교육활동으로 제한하였기 때문에 다른 분야의 특기·적성 교육활동이나 정규 체육수업과 연관 지어 해석할 수 없다.
- 4) 설정된 변인 이외의 요인이 변인 간에 영향을 미칠 수 있는 가능성을 배제하지 못하였다.

5. 용어의 정의

1) 체육 특기·적성 교육활동

본 연구에서 체육 특기·적성 교육활동은 정규 수업 외에 이루어지는 활동으로, 학생들의 자유의지와 놀이 활동으로서 학생들의 건강을 증진시키고 운동기능과 소질을 개발하여 학생들의 다양한 운동 욕구를 충족시킬 수 있는 여가활동을 의미한다(김지영, 이철원, 2005; 김준희, 2003; 오종섭, 2001).

2) 재미요인

본 연구에서 재미요인은 학생들이 체육 특기·적성 교육활동에 참여하면서 느끼는 즐거움, 좋아함, 흥미 등의 긍정적인 정서반응(Scanlan & Simons, 1992)을 수반시키는 외적 변인을 의미한다.

3) 운동몰입

본 연구에서는 정용각(1997)의 연구를 기초로 중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여 학생들이 자신이 행하는 운동에 대하여 인지적, 행위적으로 어느 정도 빠져 있는가를 운동몰입으로 정의하였다.

4) 여가만족도

여가만족은 여가활동의 선택과 참가의 결과로서 개인이 형성하거나 획득하는 긍정적 인식 또는 감정을 말한다(Beard & Ragheb, 1980). 본 연구에서 여가만족도는 체육 특기·적성 교육활동의 경험이나 상황에 즉각적으로 만족하거나 즐거워하는 정도를 의미한다.



II. 이론적 배경

1. 체육 특기·적성 교육활동

1) 체육 특기·적성 교육활동의 개념

체육 특기·적성 교육활동은 교육개혁위원회에서 **1995년 5월 31일** 교육 개혁 방안 이후 방과 후 교육활동의 일환으로 각급 학교의 특성에 따라 학생들의 요구와 학교 교육 계획에 근거하여 학생들이 원하는 체육활동 형태로 이루어지는 활동으로서 특기, 흥미, 소질과 적성이 서로 비슷한 학생들로 조직된 구성원들이 학교 시설이나 인접 체육 시설을 이용하여 방과 후에 일정한 시간과 장소를 정하여 수익자 부담으로 지속적으로 행해지는 계획적·조직적인 체육 클럽활동을 말하는 것으로 정의하고 있다(**1999, 교육부**).

체육 특기·적성 교육활동은 참가자가 스스로 참가하고자 하는 의욕만 보이면 되고, 운동기능의 수준은 그다지 중요하게 여겨지지 않으며, 정규 체육수업 시간에 익힌 학습내용을 실제로 시간의 제약이나 심리적인 부담감 없이 적용하고 활용할 수 있는 기회가 되므로 학생들이 적극적으로 참여하도록 할 수 있다. 또한 모든 학생을 위한 체육활동이므로 남·여학생, 운동기능이 뛰어나거나 뒤진 학생, 체력이 강하거나 약한 학생 모두가 부담이 없이 참여할 수 있는 교육활동이다(윤중호, **2000**).

방과 후 체육 특기·적성 교육 프로그램은 학생을 대상으로 일정한 교육 이념에 따라 목적을 수립하고 그 성장 발달 단계에 따라서 계획적으로 시행되는 과제 수행적인 학교 체육활동이라고 할 수 있으며, 각자의 흥미와 욕구에 의해 결정된 다양한 형태의 여가활동을 스스로 선택하고 그 활동에 참여함으로써 기쁨과 즐거움을 얻고 기분전환 및 휴양을 통해 활력 있는 삶으로 재창조될 수 있는 여가활동의 형태로 인정되고 있다(조일, **2001**).

체육 특기·적성 교육활동은 연구자들의 관점에 따라서 하나는 학교교육과정의

연장선으로서 이해될 수도 있고, 다른 하나는 방과 후에 이루어지는 좀 더 자유스러운 여가활동으로 생각할 수 있다. 학교교육과정의 연장선으로 이해하는 것은 체육 특기·적성 교육활동을 정규교육과정을 보완하여 학생의 특기·적성, 소질 개발 등을 위한 교수·학습 활동을 의미하는 입장이다(송영호, 2005). 또, 체육 특기·적성 교육활동을 여가활동의 하나로 간주하는 것은 학생들의 자유의지와 놀이 활동으로서 학생들의 건강을 증진시키고 운동기능과 소질을 개발하여 학생들의 다양한 운동 욕구를 충족시킬 수 있다는 입장이다(김지영, 이철원, 2005; 김준희, 2003; 오중섭, 2001).

2) 체육 특기·적성 교육활동의 목적

체육 특기·적성 교육활동의 목표는 “학교에서 방과 후에 상설적으로 운영하는 체육활동에 참여하여 건강을 증진시키고 운동기능과 소질을 개발하고 민주시민으로서의 바람직한 인간관계를 형성하게 하는 활동”으로 내용설정에 있어 체육 활동에 흥미, 취미, 적성이 비슷한 학생들로 구성되고 체육 특기·적성 교육에의 참여를 통하여 건강증진, 운동기능과 소질을 개발·신장하고 협동심을 기르며, 원만한 인간관계를 키우고자 하는데 있다. 또한 인력(Pool)제의 유능하고 전문성을 지닌 지도자와 학교의 모든 시설을 활용하여 학생들의 학교 밖 과외 욕구를 학교 안으로 끌어들이며 저가·양질의 학교 과외를 활성화 시켜 학부모의 사교육비 경감과 다양한 체육 학습욕구를 충족시켜 주고자 하는데 있다(이종형, 1996).

김봉한(1998)은 체육 특기·적성 교육활동은 의도적으로 잠재되어 있는 신체적 운동능력과 체력요소를 개발하고, 신체적 활동 능력, 체력과 건강, 운동기능, 운동에 관한 지식, 그리고 사회적인 발달과의 상호작용으로 표현할 수 있으며, 신체의 생리적 효율성을 높이고 심리적 안정성을 유지시키면서 공간 지각 및 물체 조작 능력과 신체적인 상호작용 능력을 향상시키는 목적을 지니고 있다고 하였다.

또한 백선옥(2000)은 체육 특기·적성 교육활동의 목적을 정규 체육수업에서 경험할 수 없는 다양한 신체활동에 참여할 수 있는 기회를 제공하고, 이를 토대

로 자신에게 맞는 체육활동을 선택하여 소질과 적성을 계발하고 **21**세기 국가가 요구하는 창조적 지식기반 사회를 선도할 수 있는 유능하고 창의적인 인간을 육성시키는데 있다고 하였다.

3) 체육 특기·적성 교육활동의 필요성

움직임에 대한 욕구가 왕성하고 운동에 적극적인 관심을 갖고 있는 청소년들의 경우 정규 체육수업만으로 움직임 욕구를 충족시킬 수 없으므로 체육 특기·적성 교육을 활성화하여 평생체육으로 즐기고 건강생활을 영위할 수 있도록 해주어야 한다(장우현, **2000**).

청소년은 신체의 급격한 변화로 인하여 감수성이 예민해지고 긴장, 불안, 좌절 등의 정서적 불균형이 수반되는 시기이며 유아기에서 성년기로 넘어가는 과도기적 단계라 할 수 있다. 교육계와 사회단체를 비롯한 여러 유사 기관들이 청소년의 비행문제에 대하여 연구와 투자를 하고 있지만 소극적이거나 형식적인 경향을 면치 못하고 있으며, 이렇다 할 효과도 발휘하지 못하고 있는 실정이다. 청소년들의 비행문제는 시발행동으로 시작해서 비행단계를 거쳐 범죄단계에 이르게 되므로 가능하면 시발단계에서 선도를 하는 것이 가장 효과적이다. 사회변화에 따른 청소년들의 문제는 다각도로 다가오고 있지만 이에 대한 대처방안은 실질적이지 못하므로 학교에서의 역할은 더욱 더 증대되고 있는 실정이다. 그러나 학교는 전인교육의 가치아래 학생들의 지·덕·체를 고루 길러 주지 못한 채, 한낱 우수한 학업성적만을 산출하기 위한 교습소이자 단편적 지식 전수의 공장으로 전락해 버렸다는 비판이 제기되고 있다(권이중 외, **1998**).

한편, 오늘날 체육이나 스포츠 활동은 신체적 발달에만 기여하는 것이 아니라 사회적 성격, 지적발달, 정서적·도덕적 발달에 도움을 주는 전인적 교육의 중요한 영역이라는 점이 더욱 강조되고 있다. 규칙적인 운동은 개인의 신체적 건강뿐만 아니라 스트레스를 해소시키고 우울증과 불안감을 감소시켜 정신건강에 좋은 영향을 준다는 과거 연구들이 있었으며, 특히 학교 내에서 정규수업 이외의 시간을 잘 이용하고 행해지는 과외 체육활동이 체력은 물론 정신건강을 증진할 수 있는 좋은 방법이라고 하고 있다(이태경, **2003**).

그 예로 **Donnelly(1981)**는 조직적인 체육활동은 비행을 방지하는데 매우 효과적이며 특히 교내 체육프로그램은 비행 예방 효과가 매우 크다고 강조하고 있다. 국내에서도 체육활동에 참가한 경험이 많은 청소년 일수록 비행이 낮다는 보고가 있었다(구창모, 1991).

학생들의 소질, 적성개발 및 취미, 그리고 특기를 신장시키기 위한 ‘체육 특기·적성 교육활동’이 시작된 지 **10**년이 넘게 지났다. 체육특기·적성활동의 보다 근본적인 취지는 점점 늘어가는 사교육비를 경감하는 것이었고, **2006**년도부터는 ‘방과 후 학교’ 프로그램의 하나로써 자율성과 다양성, 그리고 개방성을 기본 원칙으로 하고 있으며, 참여정부의 주요한 정책과제로서 많은 관심을 받아오고 있다(교육부, 1999; 민병도, 2003).

그렇지만 우리나라 특기·적성 교육은 주로 영어, 수학, 과학, 사회 등의 교과 지식의 전달을 목적으로 하는 입시위주의 교육으로 전환되어 학생들의 소질과 적성을 계발하지 못하여 인성교육이 제대로 이루어지고 있지 않은 실정이다. 따라서 학교교육의 본질적 의미를 잃어가며 입시위주의 획일적인 교육을 받고 있는 우리의 청소년들에게 흥미와 욕구에 맞는 체육을 통하여 개성과 소질을 계발하고 건강한 신체와 건전한 정신을 기를 수 있는 기회를 제공해 주어야 하는 것이다.

2. 재미요인

1) 재미의 개념

재미란 다양하고 구체적인 각각의 체험 맥락에서 도출되는 감정이며(윤홍미, 안신호, 이승혜, 1996), 수행과제에 대한 긍정적인 정서반응으로써 과제 행동에 강한 동기적 속성을 갖는 것으로 개념화 되어 있다(김병준, 성창훈, 1996). 또한 **Scanlan** 과 **Simons(1992)**는 운동에서의 재미는 좋아함, 즐거움과 같은 일반적인 느낌을 나타내는 운동 체험에 대한 긍정적인 정서반응이라고 하였다.

스포츠에서 체험하는 긍정적인 정서는 지속참여와 중도포기를 결정짓는 핵심

요인이다. 청소년의 스포츠 참가동기를 규명한 연구를 살펴보면 한결같이 “재미”가 스포츠에 참가한 중요한 이유라는 사실을 알 수 있다(성창훈, 김병준, 1996; Gill, Gross, & Huddleston, 1983; Klint & weiss, 1987; Wankel & Kreisel, 1985). 재미가 스포츠 참가에 큰 이유라는 사실은 스포츠 종목, 참여 수준, 문화적 배경에 관계없이 상당한 일관성을 보인다. 반면에 재미를 느끼지 못했을 경우 스포츠 프로그램을 중도에 포기하게 된다는 사실도 밝혀진 바 있다(Gould & Petlichkoff, 1988).

1970년대부터 일반 심리학과 스포츠 심리학 분야에서 다수의 학자들이 재미에 대한 이론적 접근을 시도하여 왔다(Deci & Ryan, 1985; Izard, 1991; Scanlan & Simons, 1992).

Deci의 인지평가 이론에 따르면 과제에 대한 내적 동기는 개인의 유능성과 자결성에 대한 욕구에 기초를 두고 있다(Deci & Ryan, 1985). 또한, 모든 사건은 보상의 분배, 피드백의 질, 의사소통 형태가 다를 지라도 통제적 측면과 정보적 측면이라는 두 가지 기능을 가지고 있다. 통제측면은 개인의 자결성과 관계가 있다. 예를 들면, 운동 참가자들에게 자신들이 운동을 선택하고 목표를 스스로 설정하게 했을 경우 운동프로그램에 대한 내적동기가 높아졌다(Wankel & Sefton, 1989). 한편, 어떤 사건의 정보측면은 개인의 유능성 지각과 관계가 있다. 인지평가이론에 따르면 긍정적인 정보는 개인의 유능성 지각을 고무하여 과제에 대한 내적 동기를 높여준다. 반면에 유능성에 관한 부정적인 정보를 제시해주는 사건들은 지각된 유능성을 낮추며 궁극적으로는 내적 동기를 떨어뜨린다(성창훈 외, 2000).

재미를 여러 가지 감각과 관련하여 Izard(1991)는 재미를 촉감이나 미감과 같은 감각에 기초를 둔 즐거움과는 구분하고 있다. 이러한 감각적 즐거움은 일반적으로 직접적인 자극이 존재한다. 그러나 재미의 경우 이러한 감각의 체험과는 별개로 일어날 수도 있다. 예를 들어, 음식물을 먹는 것은 즐거운 것이지만 반드시 재미있는 것은 아니다. 재미는 구체적으로 존재하지 않기 때문에 먹는 것이나 맛을 보는 것과 같은 감각적 즐거움과는 구분된다. 감각적 즐거움의 경우 자극과 즐거움 사이에 직접적인 관계가 형성된다. 반면, 재미는 어떤 행동에

대한 직접적인 결과로 나타나지 않을 수도 있다(성창훈, 백성수, 2000). 재미가 비록 감각자극의 직접적인 결과로 나타나는 것은 아니지만 그 느낌은 긍정적이고, 즐거우며 보람을 가져다준다. 또한 재미를 느낌으로써 사람들은 한 층 더 만족감을 경험한다.

2) 스포츠 재미(sport enjoyment)

스포츠 재미라는 개념을 도입한 Scanlan 과 Simons(1992) 는 재미의 요소들은 내·외 차원과 성취와 비성취 차원 모두에 의해 경험된다고 제안하였다. 즉, 어떤 활동의 외적인 것뿐만 아니라 내적인 것 모두가 재미요인이 될 수 있음을 <그림 1>의 모형에서 제시하고 있다.



그림 1. 스포츠 재미거리의 2차원 모형(Scanlan & Simons, 1992)

첫째 영역인 성취-내적 차원은 운동 기술이 숙달되는 느낌 같은 재미와 같이 지각된 유능성과 자기 통제를 의미한다. 둘째 영역인 성취-외적 차원의 요소는 사회적으로 인정받는 것과 같이 외적 요인에 의한 유능감이나 통제감이 이와 관련된다. 또한 세 번째 영역인 비성취-내적 요인은 개인의 체험과 관련되며,

경쟁의 희열 등이 이 범주에 속한다. 마지막 비성취-외적 요인은 코치와 선수 관계, 동료와의 관계 등이 해당된다. 이처럼 스포츠 재미에 관한 체계적인 연구는 스포츠가 잠재적으로 다양한 재미를 제공해 주며 다차원적인 특성임을 규명하고 있다.

재미와 즐거움이 운동에 참여하는 매우 중요한 이유라는 것은 동서양을 막론하고 일치하고 있으며, 재미의 결여는 운동을 중도에 포기하게 하는 매우 중요한 요인이 되고 있다.

3. 운동몰입

운동몰입을 논하기 전에 먼저 몰입에 대한 개념을 이해하는 것이 올바른 것이다. 다양한 학문분야에서 몰입에 대한 연구가 많이 다루어지는데 이는 개인의 활동에 대한 몰입은 성과나 결과에 어떠한 영향을 미칠 수 있기 때문이다.

우리나라에서는 몰입의 의미를 다양하게 해석하고 있는데 일반적으로 몰입은 어떤 활동에 대한 활동자 자신의 완전한 참여에 기인한다. 이러한 몰입은 심리학뿐만 아니라 경영학 등 다양한 학문에서 자주 다루어지는 관심 분야이다. 심리학에서의 몰입(flow)은 사람들이 어떤 일에 완전히 몰두할 때 갖는 심신일치의 느낌, 또는 자동적으로 통제되는 것을 몰입이라 한다(Csikszentmihalyi, 1975). 즉 한 활동에 너무 몰두하면서 다른 아무것도 상관이 없는 상태를 표현하는데 최적의 경험이란 용어를 사용하였다(Csikszentmihalyi, 1990).

Webster와 Ho(1997)는 몰입에 대해 인간적 관여라는 단어로 표현하는데 관여란 기분과 마음이 즐거운 상태와 깊은 연관이 있으며, 즐거운 상태는 몰입의 경험과 동일하다고 보고 있다. 심층적으로 관여는 몰입에서 통제성을 제외한 것으로 본질적 즐거움, 호기심, 주의집중을 포함한 다차원으로 정의하였다. 이러한 몰입에 대한 개념과 차원이 다양하게 나타남을 알 수 있으며, 학자마다 연구하고자 하는 방향에 따라 조금씩 다르게 표현되기도 한다.

최석민(1998)은 이러한 몰입의 전반적인 조건을 살펴보면, 운동선수가 운동

에 몰입하게 되는 배경의 윤곽을 그려 볼 수 있다고 하였다. 그 조건의 첫 번째로서 몰입은 무엇에 대한 몰입으로 볼 수 있다는 것이다. 몰입할 대상이 없는 몰입, 모든 것에 대한 몰입은 논리적으로 모순이기에 몰입은 항상 몰입할 특정의 무엇이 전제되어 있다. 그러므로 몰입은 몰입할 내용을 갖는다고 말할 수 있다. 그렇다면 몰입은 어디에서 오는가? 그것은 활동 내용에서 온다고 볼 수 있다. 모든 활동이 곧 몰입된 활동은 아니지만, 모든 몰입은 곧 활동 중에 일어나는 것이다. 활동 따로, 몰입 따로가 아니라 몰입은 곧 활동 자체에 대한 몰입이라는 뜻이다. 그러므로 몰입의 목적은 곧 활동의 목적과 같다. 따라서 몰입은 목적을 충실히 수행하는 과정에서 온다고 볼 수 있다. 이는 몰입 시에 활동이 목적에서 벗어난 것이 아니라 몰입되었다는 것은 활동과 목적의 완전한 결합을 의미한다. 즉, 몰입을 활동의 목적에 도달시키는 과정, 그것을 위한 효과적인 방법을 찾고 그러한 방향으로 도달하고자 하는 과정이라고 한다면, 몰입은 인지적인 과정이라고 말할 수 있다. 활동의 목적, 예견된 결과에 대해 적절한 대안을 찾고 대안을 모색하며, 그것을 검증하는 과정에 몰두하는 것. 바로 그것을 몰입이라고 할 수 있기 때문이다.

조건의 두 번째로서, 몰입은 몰입자, 즉 활동자 자신의 몰입이라는 것이다. 몰입되었다는 것은 활동자의 활동이 적어도 남의 활동이 아니라 나의 활동, 남의 문제가 아니라 나의 문제가 되었음을 의미한다. 나의 문제라는 말은 문제가 자신의 관심 세계에 있다는 말이다. 자신의 관심 세계가 남의 세계, 자신의 흥미 대상이 아닌 외부로부터의 부여된 무엇이라면 그것은 아직 자신의 문제가 될 수 없다. 그 문제가 자신의 현재적 관심사가 되었다는 말이다. 따라서 개인은 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위해 전심전력을 다하며, 다른 무엇이 아닌 그 문제가 주는 만족감이 활동을 지속시키는 힘이 되는 삶, 이러한 몰입의 삶, 내재적인 삶이 이상적인 삶의 중요한 조건이라고 볼 수 있다.

사회심리학자들은 몰입(**commitment**)은 개인의 지속적인 행동을 설명하거나 (**Becker, 1960**) 관계의 지속성과 안정성(**Kelly, 1983**)의 조건을 의미하는데 동의하고 있다. 또한 몰입에 대한 문헌을 살펴보면 왜 사람들이 어떤 활동에 계속해서 관여하거나 관계를 하여 머무는지를 설명하는 요인들로서 기술하고 있다

(Brickman, 1987; Kelly, 1983). 따라서 스포츠에서의 몰입은 스포츠 참가를 지속하려는 욕구와 결심을 표현하는 심리적 구조로서 정의되고 있다. 이것은 스포츠참가에 대한 애착의 심리상태를 말한다(Kelly, 1983).

Csikszentmihalyi(1975)는 몰입경험의 다양한 요소들은 몰입발생 이전단계와 진입단계, 경험단계, 결과단계를 거치면서 상호의존적임을 강조한다. 구체적으로 몰입은 이전단계에서는 명확한 목표와 즉각적인 피드백, 그리고 개인의 능력과 도전과의 조화를 들 수 있다. 몰입 진행단계에서는 현재 과제에 대한 집중, 활동과 인식의 통합 등을 들었으며, 마지막 몰입의 경험단계는 몰입상태의 결과로 나타나는 통제감, 자아의식의 상실, 시간의 왜곡을 들면서 이러한 몰입경험의 결과 자기목적적 경험으로 사람들은 활동에 따른 즐거움으로부터 만족을 느끼며, 만족 자체가 보상으로 작용하기 때문에 지속적으로 추구하도록 동기화 된다고 하였다. 개인의 강한 내적동기에 의해 발생되어 특정 활동에 완전히 빠져 수행되는 상태를 몰입이라고 하고, 몰입체험을 그 자체가 목적인 자목적적 체험이라고 불렀다. 몰입은 운동에 참가하면서 얻게 되는 운동에 대한 희망, 신념, 믿음을 나타낸 것으로서 운동을 지속적으로 수행하게 하는 강한 내적욕구를 의미한다.

이러한 개념적 특성을 가지고 있는 몰입은 스포츠 현장에서는 최상경험, 만족감, 즐거움 등과 같이 운동수행자로 하여금 운동지속과 함께 운동에 더욱 몰두하도록 심리적 준비상태를 이끌어 내는 중요한 내적동기로 작용하게 된다. 즉, 무엇을 바라거나 외적 동기나 목적이 앞서면 그 활동에 집중을 못하지만, 활동 자체가 목적이고 충족을 주면 거기에 완전히 몰두하게 되는데, 이러한 상태에서 발생하는 재미와 즐거움이 몰입인 것이다(정용각, 2000).

결국, 운동몰입은 내적동기와 관련된 즐거움이 많을 때, 더욱 깊게 몰입되고 오랫동안 운동에 관여되는 것으로 설명되고 있다. 이것은 자기 자신이 행하고 있는 운동에 완전히 의식을 좁혀 자신의 삶에 가치가 높은 활동으로 인식하고 있는 상태를 말한다. 본 연구에서의 운동몰입은 스포츠나 여가활동에 지속적인 참여와 관련 있는 'commitment'의 개념을 사용하여 재미와 몰입, 만족도의 관계를 살펴볼 수 있을 것이다.

4. 여가만족도

사람들은 어떤 활동이 가져다주는 결과가 만족스러울 때 그 활동이 만족스럽다고 말한다. 건강증진과 같은 보상을 얻거나 이끌어 내었을 때 그 여가활동이 만족스러운 행위였다는 의미로 생각해 볼 수 있다(Ragheb & Beard, 1980).

여가만족의 개념을 간단히 정의하면 여가활동에서 인지하는 만족의 정도라고 설명할 수 있겠지만 이는 정의하기가 매우 어려운 주관적인 감정을 나타내는 극히 개인적인 것으로, 개인의 기대와 충족 여부에 의해 결정된다고 볼 수 있다.

Ragheb와 Beard(1980)는 어릴 때부터 능동적인 형태의 여가활동 참가를 통해 여가참여와 태도가 긍정적인 사람들은 영화나 스포츠 관람과 같은 수동적 활동을 통해 여가만족을 구하는 사람보다 후에 심리적 적응력이 더 나은 것으로 보고 하였다. Ragheb와 Griffith(1981)는 노인의 여가참여와 여가만족에 관한 연구에서 변화된 여가참여의 높은 수준과 여가만족의 높은 수준은 생활만족에 긍정적으로 관련되어 있다고 하였다.

여가만족과 여가활동과의 관계를 가장 명확히 제시한 이론으로는 Csikszentmihalyi(1975)의 몰입이론을 들 수 있다. 개인의 능력에 맞는 여가활동을 할 때에 최고의 몰입을 경험할 수 있다는 이 이론은 흥미 있는 활동을 통해 생활의 만족도가 높아진다는 사실을 의미하기도 한다. 즉, 여가만족이란 일반적인 여가경험이나 상황에 대해 현재 즐겁거나 만족하는 정도를 의미하며, 이러한 여가의 만족스러운 감정은 개인의 의식적 무의식적 욕구가 충족됨으로써 야기된다(이종길, 1992).

여가활동과 여가만족에 관련된 사회심리화적인 변수들은 여전히 연구 중에 있으며, 여가활동 유형과 여가만족도의 관련성 또한 경험적으로 명확하게 규명되지 않는 것이 현실이다. Beard와 Ragheb(1980)은 만족을 활동의 선택과 그에 따른 참여의 결과로서 개인적으로 형성된 감정이나 인지 혹은 일반적인 경험이나 상황에 즐거워하거나 만족하는 정도라고 정의하였고, 여가만족은 개인이 선택한 여가활동에 참여한 후에 형성되는 긍정적인 감정이나 인지의 정도라고 설명하고 있다.

이처럼 많은 변인들이 여가만족에 영향을 미치는 것으로 확인되어 왔다. 이러한 변인들에는 여가자원에 대한 지식과 여가 가치(이경자, 1984), 자아 개념(박문환, 이제홍, 1997; 방지선, 하지원, 1997; Fines & Nichols, 1994), 사회적 능력(이성철, 현무성, 2002; Caldwell & Weissinger, 1994), 여가활동과 여가경험(윤용진, 1999; Di Bona, 2000) 등이 포함된다. 또한, 연구자들은 여가만족에 대한 연령 집단의 차이(강신욱, 1998; 강효민, 남재화, 2000), 여가만족에서의 도시와 지방의 차이(Gordon & Caltabiano, 1996), 여가활동의 양과 유형의 영향(Griffin & Mckenna, 1998), 능동적 대 수동적 여가 추구(Di Bona, 2000; Fines & Nichols, 1994), 여가활동 빈도(홍성희, 1996; Kelly, 1990)와 같은 요인들도 검증하였다. 또한, Wiams, Schreyer 과 Knopf(1990)의 연구와 Ewert(1993)의 연구는 여가 참여자의 성격, 여가경험의 수준, 동료, 그리고 개인적 성공에서의 차이가 지각된 개인적 만족에 영향을 미친다는 것을 보여준다.

국내에서도 여가만족의 개념 규정이 시도되었는데, 임번장과 정영린(1995)은 여가만족은 여가활동을 통하여 나타나는 욕구의 충족 또는 만족에 대한 개인의 인식정도라고 정의하였으며, 정영린(1997)이 연구한 생활체육 참가와 여가만족에 관한 연구에서 여가만족이 일반적인 여가경험이나 상황에 대하여 즐거워하거나 만족해하는 주관적인 지각을 의미하는 개념으로 여가활동의 선택과 참가의 결과로서 개인이 형성하거나 획득하는 긍정적 인식 또는 감정으로 정의하고 있다.

이러한 여가만족에 대한 여러 개념 규정에도 불구하고 정확한 여가 만족의 질적 구조 및 평가에 대한 이론은 확립되지 않고 있는 실정이다. 이것은 여가만족이 갖는 비 물질성과 각각의 개인마다 갖는 여가만족의 주관적 개념의 차이에서 오는 것으로 볼 수 있다(노형규, 1998).

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구를 위한 연구대상자는 인천지역 중학교에서 체육 특기·적성 교육활동에 참여하고 있는 학생을 모집단으로 선정하여 남자 중학교에서 **191명**, 여자 중학교에서 **205명**, 남·여 공학 중학교에서 **156명**, 총 **552명**을 대상으로 설문을 실시하였다. 그 중 획일적으로 응답한 자료나 조사내용의 일부가 누락된 **53부**를 제외한 **499부**가 실제 분석에 사용되었다.

<표 1>과 같이 본 연구의 설문에 응답한 연구대상자의 특성을 살펴보면 성별로는 남자 **295명(59.1%)**, 여자 **204명(40.9%)**으로 남자가 더 많은 것으로 나타났으며, 학년별로는 **1학년 82명(16.4%)**, **2학년 139명(27.9%)**, **3학년 278명(55.7%)**순으로 나타났다. 또한 성적에 따라서는 상위권 학생이 **117명(23.4%)**, 중위권 학생이 **276명(55.3%)**, 하위권 학생이 **106명(21.3%)**으로 중위권 학생이 가장 많았고, 하위권 학생들이 가장 적은 것으로 나타났으며, 종목별로는 구기운동에 참여한 학생이 **208명(41.7%)**으로 가장 많았고, 구기운동 중 라켓운동에 참여한 학생이 **126명(25.3%)**, 뉴스포츠에 참여한 학생이 **165명(33.0%)**으로 가장 적은 것으로 나타났다.

한편, 성적은 상위권 학생을 **1~10등**, 중위권 학생을 **11~30등**, 하위권 학생을 **31등** 이하로 구분하였으며, 구체적인 종목에는 구기운동에 농구와 축구, 구기운동 중 라켓운동에는 탁구, 테니스, 배드민턴에 참여하였으며, 뉴스포츠에는 티볼, 태권무, 음악줄넘기에 참여한 것으로 나타났다.

표 1. 연구대상자 분포

구 분		N	%
성	남	295	59.1
	여	204	40.9
학년	1학년	82	16.4
	2학년	139	27.9
	3학년	278	55.7
성적	상	117	23.4
	중	276	55.3
	하	106	21.3
종목	구기운동	208	41.7
	구기(라켓)운동	126	25.3
	뉴스포츠	165	33.0
계		499	100

2. 조사도구

본 연구에서는 중학교 체육 특기·적성 교육활동의 재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향을 알아보기 위해 자료수집 도구로 설문지를 이용하였다.

설문지의 구성은 참여자의 개인적 특성 5개 문항, 재미요인 23개 문항, 운동몰입 12개 문항, 여가만족도 24개 문항 총 64개의 문항으로 구성하고, 응답형태는 리커트 5점 척도(Five-point likert scale)를 사용하였다. 또한 질문지의 신뢰도 및 타당도 검증을 위해 사전검사를 실시하였다.

1) 재미요인

스포츠에서 느끼는 재미요인을 측정하기 위해 개발된 재미 질문지(김병준, 1999)를 수정, 보완하여 사용하였다. 본 연구에서는 일반 학생들을 대상으로 연구하기 때문에 상급학교 진학에 대한 요인은 삭제 후 유능성 지각(6문항), 연습과 그 혜택(4문항), 팀 분위기(6문항), 승리와 경쟁(5문항), 부모의 지원(2문항) 등 5가지 요인(총 23문항)으로 “전혀 그렇지 않다(1점)”에서 “매우 그렇다(5점)”의 리커트 5점 척도로 구성되어 있다.

2) 운동몰입

운동몰입과 관련된 측정도구는 Scanlan, Carpenter, Lobel, & Simons(1993)의 ESCM(Expansion of Sport Commitment Model)을 기초로 정용각(2004)이 우리나라 실정에 맞게 개발한 운동몰입 설문지를 수정, 보완하여 사용하였다. 문항은 인지적 몰입내용의 8개 문항과 행위적 몰입표현인 4개 문항 등 총 12개 문항으로 리커트 5점 척도로 구성되어 있다.

3) 여가만족도

여가만족도의 측정을 위하여 Beard와 Ragheb(1980)가 개발하고 김영재(2004)가 수정, 번안한 한국형 여가만족척도를 수정, 보완하여 사용하였다. 문항은 사회적 만족(6문항), 정서적 만족(5문항), 신체적 만족(5문항), 환경적 만족(4문항), 교육적 만족(4문항)으로 5가지 요인(총 24문항)으로 이루어져 있으며, 리커트 5점 척도로 구성되어 있다.

3. 신뢰도와 타당도

질문지의 신뢰도를 검증하기 위하여 **Cronbach'a** 계수 산출을 실시하였고, 각 요인에 대한 내적합치도(**Cronbach'a**)는 **.76~.92**의 범위를 보이며 구체적인 결과는 <표 2>와 같다.

표 2. 조사도구의 내적합치도

구 분	요 인	Cronbach'a
재미요인	유능성 지각	.87
	연습과 그 혜택	.78
	팀 분위기	.76
	승리와 경쟁	.80
	부모의 지원	.83
운동몰입	인지몰입	.90
	행위몰입	.81
여가만족도	사회적 만족	.84
	정서적 만족	.88
	신체적 만족	.87
	환경적 만족	.92
	교육적 만족	.78

질문지의 타당도를 검증하기 위하여 요인분석 중 베리맥스(**Varimax**)를 이용하여 요인별 적재치 **.5** 이상인 문항만을 선택하여 분석한 결과 재미요인은 <표 3>과 같이 **5**개의 요인이 추출되었다. 요인1은 유능성 지각 **6**문항, 요인2는 승리와 경쟁 **5**문항, 요인3은 팀 분위기 **6**문항, 요인4는 연습과 그 혜택 **4**문항, 요인5는 부모의 지원 **2**문항으로 이루어졌으며, 고유값은 **1.801~4.482**, 요인설명력은 **72.914%**로 평가기준을 충족시키는 것으로 나타났다.

표 3. 재미요인에 대한 요인분석

문 항	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5
유능성 지각 1	.847	.215	.156	.140	.048
유능성 지각 2	.887	.194	.141	.125	.129
유능성 지각 3	.867	.214	.152	.156	.128
유능성 지각 4	.822	.158	.192	.144	.115
유능성 지각 5	.611	.245	.254	.350	.211
유능성 지각 6	.528	.082	.299	.442	.171
연습과 그 혜택 1	.155	.276	.234	.761	.123
연습과 그 혜택 2	.164	.252	.259	.788	.068
연습과 그 혜택 3	.172	.119	.174	.782	.104
연습과 그 혜택 4	.297	.219	.307	.622	.180
팀 분위기 1	.222	.200	.665	.107	.204
팀 분위기 2	.228	.027	.731	.229	.220
팀 분위기 3	.205	.369	.668	.264	.086
팀 분위기 4	.137	.237	.720	.244	.131
팀 분위기 5	.164	.386	.666	.306	.026
팀 분위기 6	.162	.552	.555	.273	.012
승리와 경쟁 1	.146	.825	.182	.152	-.005
승리와 경쟁 2	.152	.820	.174	.175	.098
승리와 경쟁 3	.310	.694	.260	.273	.187
승리와 경쟁 4	.440	.562	.295	.225	.222
승리와 경쟁 5	.331	.636	.231	.164	.236
부모의 지원 1	.171	.242	.140	.149	.817
부모의 지원 2	.204	.042	.249	.160	.827
고 유 값	4.482	3.725	3.550	3.211	1.801
분 산	19.488	16.195	15.436	13.963	7.831
누적분산	19.488	35.683	51.119	65.082	72.914

<표 4>와 같이 운동몰입에 대한 요인분석을 한 결과는 2개의 요인이 추출되었으며, 요인1은 인지몰입 8문항, 요인2는 행위몰입 4문항으로 이루어졌고, 고유값은 3.384~5.289, 요인설명력은 72.273% 로 평가기준을 충족시키는 것으로 나타났다.

표 4. 운동몰입에 대한 요인분석

문 항	요인1	요인2
인지몰입 1	.705	.397
인지몰입 2	.723	.396
인지몰입 3	.822	.310
인지몰입 4	.731	.446
인지몰입 5	.805	.391
인지몰입 6	.809	.383
인지몰입 7	.803	.312
인지몰입 8	.677	.447
행위몰입 1	.475	.671
행위몰입 2	.277	.822
행위몰입 3	.346	.768
행위몰입 4	.479	.681
고 유 값	5.289	3.384
분 산	44.071	28.202
누적분산	44.071	72.273

<표 5>와 같이 여가만족도에 대한 요인분석을 한 결과는 5개의 요인이 추출되었으며, 요인1은 사회적 만족 6문항, 요인2는 정서적 만족 5문항, 요인3은 환경적 만족 4문항, 요인4는 신체적 만족 5문항, 요인5는 교육적 만족 4문항으로 이루어졌으며, 고유값은 2.934~4.295, 요인설명력은 75.287% 로 평가기준을 충족시키는 것으로 나타났다.

표 5. 여가만족도에 대한 요인분석

문 항	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5
사회적 만족 1	.684	.302	.182	.290	.199
사회적 만족 2	.748	.298	.145	.206	.192
사회적 만족 3	.698	.217	.233	.235	.175
사회적 만족 4	.663	.298	.215	.287	.222
사회적 만족 5	.695	.213	.175	.268	.211
사회적 만족 6	.601	.359	.176	.201	.299
정서적 만족 1	.432	.672	.191	.218	.235
정서적 만족 2	.372	.737	.149	.220	.176
정서적 만족 3	.288	.751	.246	.185	.246
정서적 만족 4	.281	.730	.181	.331	.238
정서적 만족 5	.242	.678	.190	.393	.229
신체적 만족 1	.337	.337	.149	.694	.216
신체적 만족 2	.282	.333	.136	.734	.254
신체적 만족 3	.343	.301	.159	.716	.204
신체적 만족 4	.232	.131	.305	.675	.205
신체적 만족 5	.359	.464	.290	.518	.164
환경적 만족 1	.278	.202	.801	.151	.096
환경적 만족 2	.184	.170	.847	.132	.249
환경적 만족 3	.132	.154	.801	.192	.273
환경적 만족 4	.167	.179	.672	.237	.461
교육적 만족 1	.264	.228	.409	.269	.638
교육적 만족 2	.320	.229	.285	.209	.691
교육적 만족 3	.255	.265	.259	.234	.717
교육적 만족 4	.251	.271	.279	.223	.640
고 유 값	4.295	3.962	3.494	3.384	2.934
분 산	17.895	16.510	14.557	14.099	12.226
누적분산	17.895	34.405	48.961	63.061	75.287

4. 연구절차

본 연구의 전체적인 연구절차는 <그림 2>와 같다.



그림 2. 연구절차

본 연구의 설문조사는 사전에 담당 체육교사의 동의를 얻어 체육 특·적성교육활동 시간 전에 조용한 분위기의 교실에서 실시하였다. 연구자는 설문지를 배포하고 설문 목적과 기입방법을 설명해 준 뒤 자기평가 기입법 (**self-administration method**)으로 설문내용에 응답하도록 하였으며, 연구결과는 연구목적 이외에 사용하지 않을 것이라고 알려주었다. 완성된 설문지는 연구자가 직접 회수 하였으며, 수집된 자료는 정밀 검토하여 무응답 된 문항이 있거

나 문항간의 응답이 불성실하고 응답의 일관성이 결여되었다고 판단되는 설문지는 모두 제외하여 응답의 신뢰성을 높였다.

5. 자료분석

본 연구의 자료처리는 **SPSS 12.0** 통계프로그램을 이용하여 분석 목적에 따라 실시하였다.

첫째, 질문지의 신뢰도 검증을 위하여 **Cronbach'a** 계수 산출을 실시하였다.

둘째, 질문지의 타당도 검증을 위하여 베리맥스(**Varimax**)를 이용하여 요인분석을 실시하였다.

셋째, 개인적 특성에 따른 재미요인, 운동몰입 및 여가만족도의 차이를 규명하기 위하여 독립표본 **t-test** 및 일원변량분석(**one-way ANOVA**)을 실시하였다.

넷째, 재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향을 규명하기 위하여 중다회귀분석(**Multiple Regression Analysis**)을 실시하였다.

IV. 연구결과

1. 개인적 특성에 따른 재미요인 차이

1) 성에 따른 재미요인 차이

성에 따른 재미요인의 차이를 검증하기 위하여 독립표본 **t-test**를 실시한 결과 <표 6>과 같이 나타났다. 표에 의하면 연습과 그 혜택(**t=3.233, p=.001**), 승리와 경쟁(**t=3.653, p=.000**)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 즉, 재미요인의 하위요인 중 연습과 그 혜택, 승리와 경쟁 요인에서 남자가 여자보다 높은 수준의 경향을 보여주고 있다.

표 6. 성에 따른 재미요인 차이

전 체	남	여	<i>t</i>	<i>p</i>	
	(<i>n</i> =295) <i>M</i> (<i>SD</i>)	(<i>n</i> =204) <i>M</i> (<i>SD</i>)			
유능성 지각	3.60(±.73)	3.50(±.91)	1.387	.166	
연습과 그 혜택	3.80(±.75)	3.56(±.88)	3.233	.001	
재미 요인	팀 분위기	3.80(±.77)	3.73(±.81)	1.025	.306
	승리와 경쟁	4.18(±.80)	3.91(±.82)	3.653	.000
	부모의 지원	3.37(±.92)	3.37(±1.01)	.061	.952

2) 학년에 따른 재미요인 차이

학년에 따른 학생들의 재미요인에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 <표 7>과 같이 나타났다. 표에 의하면 유능성 지각($f=3.250$, $p=.040$), 승리와 경쟁($f=6.790$, $p=.001$)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 사후검증 결과 재미요인의 하위요인 중 유능성 지각, 승리와 경쟁 요인에서 3학년 학생들이 1학년 학생들보다 높은 수준의 경향을 보여주었다.

표 7. 학년에 따른 재미요인 차이

구 분	1학년 (n=82) M(SD)	2학년 (n=139) M(SD)	3학년 (n=278) M(SD)	F	P	post-hoc
유능성 지각	3.38(±.80)	3.53(±.77)	3.63(±.83)	3.250	.040	1<3
연습과 그 혜택	3.56(±.84)	3.66(±.73)	3.76(±.85)	2.123	.121	-
재미 요인						
팀 분위기	3.67(±.81)	3.70(±.70)	3.83(±.81)	2.103	.123	-
승리와 경쟁	3.82(±.87)	4.00(±.78)	4.18(±.80)	6.790	.001	1<3
부모의 지원	3.25(±.99)	3.39(±.98)	3.40(±.94)	.759	.469	-

1:1학년 2:2학년 3:3학년

3) 성적에 따른 재미요인 차이

성적에 따른 학생들의 재미요인에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 <표 8>과 같이 나타났다. 표에 의하면 재미요인 모든 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 즉, 성적은 재미요인에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

표 8. 성적에 따른 재미요인 차이

구분	상 (n=117) M(SD)	중 (n=276) M(SD)	하 (n=106) M(SD)	F	P	post-hoc
유능성 지각	3.60(±.80)	3.54(±.80)	3.57(±.86)	.206	.814	-
연습과 그 혜택	3.75(±.72)	3.65(±.82)	3.76(±.91)	.871	.419	-
재미 요인	3.76(±.73)	3.76(±.76)	3.81(±.90)	.137	.872	-
팀 분위기	3.76(±.73)	3.76(±.76)	3.81(±.90)	.137	.872	-
승리와 경쟁	4.14(±.70)	4.05(±.82)	4.06(±.92)	.527	.591	-
부모의 지원	3.44(±.90)	3.33(±.95)	3.40(±1.05)	.651	.522	-

a:상 b:중 c:하

4) 종목에 따른 재미요인 차이

종목에 따른 학생들의 재미요인에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 <표 9>와 같이 나타났다. 표에 의하면 유능성 지각($f=9.691$, $p=.000$), 연습과 그 혜택($f=16.159$, $p=.000$), 팀 분위기($f=5.939$, $p=.003$), 승리와 경쟁($f=11.073$, $p=.000$), 부모의 지원($f=8.304$, $p=.000$)에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

사후검증 결과 재미요인의 하위요인 중 유능성 지각, 연습과 그 혜택, 승리와 경쟁, 부모의 지원 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동에 참여하는 학생들이 뉴스포츠에 참여하는 학생들보다 높은 수준의 경향을 보여주었고, 팀 분위기 요인에서 구기운동에 참여하는 학생들이 뉴스포츠에 참여하는 학생들보다 높은 수준의 경향을 보여주었다. 부모의 지원 요인에서는 구기(라켓)운동에 참여하는 학생이 가장 높은 수준의 경향을 보여주었다.

표 9. 종목에 따른 재미요인 차이

구분	구기운동	구기(라켓)	뉴스포츠	F	P	post-hoc	
	(n=208) M(SD)	(n=126) M(SD)	(n=165) M(SD)				
유능성	3.70(±.72)	3.62(±.79)	3.34(±.89)	9.691	.000	c<a,b	
지각							
연습과	3.85(±.75)	3.82(±.72)	3.41(±.88)	16.159	.000	c<a,b	
그 혜택							
재미	3.89(±.76)	3.79(±.74)	3.61(±.82)	5.939	.003	c<a	
요인	분위기						
	승리와	4.25(±.84)	4.06(±.64)	3.85(±.85)	11.073	.000	c<a,b
	경쟁						
	부모의	3.40(±.93)	3.61(±.97)	3.15(±.95)	8.304	.000	c<a,b
	지원						

a:구기운동 b:구기(라켓)운동 c:뉴스포츠

2. 개인적 특성에 따른 운동몰입 차이

1) 성에 따른 운동몰입 차이

성에 따른 운동몰입의 차이를 검증하기 위하여 독립표본 **t-test**를 실시한 결과 <표 10>과 같이 나타났다. 표에 의하면 인지몰입(**t=3.537, p=.000**), 행위몰입(**t=4.154, p=.000**)에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 즉, 운동몰입의 모든 요인에서 남자가 여자보다 높은 수준의 경향을 보여주고 있다.

표 10. 성에 따른 운동몰입 차이

전체		남	여	t	p
		(n=295) M(SD)	(n=204) M(SD)		
운동 몰입	인지몰입	3.69(±.80)	3.40(±.97)	3.537	.000
	행위몰입	3.53(±.84)	3.19(±1.00)	4.154	.000

2) 학년에 따른 운동몰입 차이

학년에 따른 학생들의 운동몰입에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 <표 11>과 같이 나타났다. 표에 의하면 행위몰입($f=6.255$, $p=.002$)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

사후검증 결과 운동몰입의 하위요인 중 행위몰입 요인에서 2, 3학년 학생들이 1학년 학생들보다 높은 수준의 경향을 보여주었다.

표 11. 학년에 따른 운동몰입 차이

구 분	1학년	2학년	3학년	F	P	post-hoc
	(n=82) M(SD)	(n=139) M(SD)	(n=278) M(SD)			
운동 인지몰입	3.39(±.87)	3.59(±.78)	3.61(±.93)	2.069	.127	-
몰입 행위몰입	3.09(±.92)	3.36(±.79)	3.50(±.97)	6.255	.002	1<2,3

1:1학년 2:2학년 3:3학년

3) 성적에 따른 운동몰입 차이

성적에 따른 학생들의 운동몰입에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 <표 12>와 같이 나타났다. 표에 의하면 운동몰입 모든 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 즉, 성적은 운동몰입에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

표 12. 성적에 따른 운동몰입 차이

구 분	상	중	하	F	P	post-hoc
	(n=117) M(SD)	(n=276) M(SD)	(n=106) M(SD)			
운동 인지몰입	3.68(±.83)	3.54(±.85)	3.53(±1.01)	1.225	.295	-
몰입 행위몰입	3.50(±.95)	3.38(±.88)	3.32(±1.01)	1.118	.328	-

a:상 b:중 c:하

4) 종목에 따른 운동몰입 차이

종목에 따른 학생들의 운동몰입에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 <표 13>과 같이 나타났다. 표에 의하면 인지몰입($f=24.164$, $p=.000$), 행위몰입($f=34.629$, $p=.000$)에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

사후검증 결과 운동몰입의 모든 요인에서 구기운동에 참여하는 학생들이 가장 높은 수준의 경향을 보여주었고, 뉴스포츠에 참여하는 학생들이 가장 낮은 수준의 경향을 보여주었다.

표 13. 종목에 따른 운동몰입 차이

구 분	구기운동	구기(라켓)	뉴스포츠	F	P	post-hoc
	(n=208) M(SD)	(n=126) M(SD)	(n=165) M(SD)			
운동 인지몰입	3.85(±.74)	3.56(±.81)	3.23(±.98)	24.164	.000	c<b<a
몰입 행위몰입	3.72(±.74)	3.40(±.94)	2.97(±.96)	34.629	.000	c<b<a

a:구기운동 b:구기(라켓)운동 c:뉴스포츠

3. 개인적 특성에 따른 여가만족도 차이

1) 성에 따른 여가만족도 차이

성에 따른 여가만족도 차이를 검증하기 위하여 독립표본 t-test를 실시한 결과 <표 14>와 같이 나타났다. 표에 의하면 사회적 만족($t=2.513$, $p=.012$), 정서적 만족($t=3.477$, $p=.001$), 신체적 만족($t=4.132$, $p=.000$), 교육적 만족($t=2.278$, $p=.023$)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 즉, 여가만족도의 하위요인 중 사회적 만족, 정서적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족 요인에서 남자가 여자보다 높은 수준의 경향을 보여주고 있다.

표 14. 성에 따른 여가만족도 차이

전 체		남	여	t	p
		(n=295)	(n=204)		
		M(SD)	M(SD)		
여가 만족도	사회적 만족	3.68(±.70)	3.68(±.70)	2.513	.012
	정서적 만족	3.75(±.76)	3.48(±.91)	3.477	.001
	신체적 만족	3.83(±.72)	3.53(±.91)	4.132	.000
	환경적 만족	3.42(±.90)	3.29(±.96)	1.451	.147
	교육적 만족	3.57(±.77)	3.40(±.90)	2.278	.023

2) 학년에 따른 여가만족도 차이

학년에 따른 학생들의 여가만족도에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량 분석을 실시한 결과 <표 15>와 같이 나타났다. 표에 의하면 사회적 만족 ($f=5.024$, $p=.007$), 신체적 만족 ($f=3.371$, $p=.035$)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

사후검증 결과 여가만족도의 하위요인 중 사회적 만족, 신체적 만족 요인에서 2, 3학년 학생들이 1학년 학생들보다 높은 수준의 경향을 보여주었다.

표 15. 학년에 따른 여가만족도 차이

구 분	1학년	2학년	3학년	F	P	post-hoc	
	(n=82)	(n=139)	(n=278)				
		M(SD)	M(SD)	M(SD)			
여 가 만 족 도	사회적 만족	3.38(±.66)	3.62(±.68)	3.68(±.80)	5.024	.007	1<2,3
	정서적 만족	3.46(±.74)	3.66(±.75)	3.69(±.90)	2.382	.093	-
	신체적 만족	3.50(±.78)	3.75(±.73)	3.75(±.86)	3.371	.035	1<2,3
	환경적 만족	3.25(±.73)	3.40(±.83)	3.38(±1.02)	.737	.479	-
	교육적 만족	3.36(±.73)	3.52(±.73)	3.54(±.90)	1.376	.254	-

1:1학년 2:2학년 3:3학년

3) 성적에 따른 여가만족도 차이

성적에 따른 학생들의 여가만족도 차이를 검증하기 위하여 일원변량분석을 실시한 결과 <표 16>과 같이 나타났다. 표에 의하면 사회적 만족($f=3.261$, $p=.039$), 정서적 만족($f=3.358$, $p=.036$), 신체적 만족($f=3.287$, $p=.038$), 교육적 만족($f=3.031$, $p=.049$)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

사후검증 결과 여가만족도의 하위요인 중 사회적 만족, 정서적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족 요인에서 성적이 높은 학생들이 성적이 낮은 학생들보다 높은 수준의 경향을 보여주었다.

표 16. 성적에 따른 여가만족도 차이

구 분	상	중	하	F	P	post-hoc	
	(n=117) M(SD)	(n=276) M(SD)	(n=106) M(SD)				
여 가 만 족 도	사회적 만족	3.72(±.72)	3.62(±.72)	3.47(±.86)	3.261	.039	c<a
	정서적 만족	3.81(±.77)	3.62(±.82)	3.53(±.92)	3.358	.036	c<a
	신체적 만족	3.81(±.75)	3.73(±.80)	3.54(±.90)	3.287	.038	c<a
	환경적 만족	3.39(±.97)	3.38(±.90)	3.31(±.95)	.272	.762	-
	교육적 만족	3.63(±.74)	3.51(±.83)	3.35(±.91)	3.031	.049	c<a

a:상 b:중 c:하

4) 종목에 따른 여가만족도 차이

종목에 따른 학생들의 여가만족도에 대한 차이를 검증하기 위하여 일원변량 분석을 실시한 결과 <표 17>과 같이 나타났다. 표에 의하면 사회적 만족

($f=14.040$, $p=.000$), 정서적 만족($f=20.796$, $p=.000$), 신체적 만족($f=22.491$, $p=.000$), 환경적 만족($f=16.012$, $p=.000$), 교육적 만족($f=15.745$, $p=.000$)에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

사후검증 결과 여가만족도의 하위요인 중 사회적 만족, 정서적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동에 참여하는 학생들이 뉴스포츠에 참여하는 학생들보다 높은 수준의 경향을 보여주었고, 환경적 만족 요인에서는 구기(라켓)운동에 참여하는 학생들이 가장 높은 수준의 경향을 보여주었고, 뉴스포츠에 참여하는 학생들이 가장 낮은 수준의 경향을 보여주었다.

표 17. 종목에 따른 여가만족도 차이

구분	구기운동	구기(라켓)	뉴스포츠	F	P	post-hoc
	(n=208) M(SD)	(n=126) M(SD)	(n=165) M(SD)			
사회적 만족	3.73(±.70)	3.74(±.69)	3.36(±.81)	14.040	.000	c<a,b
정서적 만족	3.86(±.72)	3.71(±.78)	3.32(±.91)	20.796	.000	c<a,b
신체적 만족	3.92(±.68)	3.79(±.72)	3.38(±.93)	22.491	.000	c<a,b
환경적 만족	3.43(±.91)	3.65(±.89)	3.06(±.89)	16.012	.000	c<a<b
교육적 만족	3.62(±.77)	3.68(±.79)	3.21(±.86)	15.745	.000	c<a,b

a:구기운동 b:구기(라켓)운동 c:뉴스포츠

4. 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향

재미요인이 운동몰입에 미치는 영향을 알아보기 위하여 중다회귀분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 18>과 같다. 표에 의하면 재미요인의 하위요인 중 인지몰입에 영향을 주는 요인은 연습과 그 혜택($\beta=.401$), 팀 분위기($\beta=.232$), 유

능성 지각($\beta=.190$), 부모의 지원($\beta=.115$)이며 최종회귀모형의 설명변량은 **63.4%**였다.

행위몰입에 영향을 주는 요인으로는 연습과 그 혜택($\beta=.301$), 팀 분위기($\beta=.238$), 유능성 지각($\beta=.210$), 부모의 지원($\beta=.097$)이 있고, 최종회귀모형의 설명변량은 **51.1%**를 보여주고 있다. 전체적으로 운동몰입은 연습과 그 혜택 변인에 의해 많은 영향을 받는 것으로 나타났다.

표 18. 재미요인과 운동몰입의 중다회귀 분석

요인	변인	B	표준오차	β	t	R ²
인지몰입	연습과 그혜택	.434	.045	.401	9.680**	.634
	팀 분위기	.261	.046	.232	5.652**	
	유능성 지각	.207	.041	.190	5.031**	
	부모의 지원	.106	.030	.115	3.540**	
행위몰입	연습과 그혜택	.341	.054	.301	6.279**	.511
	유능성 지각	.240	.050	.210	4.816**	
	팀 분위기	.280	.056	.238	5.009**	
	부모의 지원	.093	.036	.097	2.583**	

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

5. 재미요인이 여가만족도에 미치는 영향

재미요인이 여가만족도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 중다회귀분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 19>와 같다.

표 19. 재미요인과 여가만족도의 중다회귀분석

요인	변인	B	표준오차	β	t	R ²
사회적 만족	팀 분위기	.463	.039	.479	11.800**	.641
	연습과 그혜택	.195	.038	.210	5.114**	
	부모의 지원	.093	.025	.118	3.671**	
	유능성 지각	.115	.035	.123	3.298**	
정서적 만족	연습과 그혜택	.426	.046	.416	9.309**	.574
	팀 분위기	.249	.047	.233	5.273**	
	유능성 지각	.160	.042	.155	3.800**	
	부모의 지원	.062	.030	.072	2.047**	
신체적 만족	연습과 그혜택	.300	.045	.300	6.674**	.569
	팀 분위기	.311	.046	.299	6.707**	
	유능성 지각	.203	.041	.202	4.931**	
	부모의 지원	.072	.030	.085	2.421**	
환경적 만족	연습과 그혜택	.230	.063	.203	3.669**	.349
	부모의 지원	.243	.042	.252	5.817**	
	유능성 지각	.150	.058	.131	2.602**	
	팀 분위기	.164	.065	.139	2.531**	
교육적 만족	팀 분위기	.354	.052	.334	6.750**	.467
	연습과 그혜택	.208	.051	.204	4.085**	
	부모의 지원	.139	.034	.161	4.121**	
	유능성 지각	.119	.047	.116	2.549**	

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

표에 의하면 재미요인의 하위요인 중 사회적 만족에 영향을 주는 요인은 팀 분위기($\beta=.479$), 연습과 그혜택($\beta=.210$), 부모의 지원($\beta=.118$), 유능성 지각($\beta=.123$)이며, 최종회귀모형의 설명변량은 64.1%였다.

정서적 만족에 영향을 주는 요인으로는 연습과 그혜택($\beta=.416$), 팀 분위기($\beta=.233$), 유능성 지각($\beta=.155$), 부모의 지원($\beta=.072$)이 있고, 최종회귀모형의

설명변량은 **57.4%**이다.

또한 신체적 만족에 영향을 주는 요인은 연습과 그 혜택($\beta=.300$), 팀 분위기($\beta=.299$), 유능성 지각($\beta=.202$), 부모의 지원($\beta=.085$)이며, 최종회귀모형의 설명변량은 **56.9%**였다.

환경적 만족에 영향을 주는 요인으로는 연습과 그 혜택($\beta=.203$), 부모의 지원($\beta=.252$), 유능성 지각($\beta=.131$), 팀 분위기($\beta=.139$)가 있고, 최종회귀모형의 설명변량은 **34.9%**였다.

마지막으로 교육적 만족에 영향을 주는 요인은 팀 분위기($\beta=.334$), 연습과 그 혜택($\beta=.204$), 부모의 지원($\beta=.161$), 유능성 지각($\beta=.116$)이며, 최종회귀모형의 설명변량은 **46.7%**를 보여주고 있다. 전체적으로 여가만족도는 연습과 그 혜택, 팀 분위기 변인에 의해 많은 영향을 받는 것으로 나타났다.

6. 운동몰입이 여가만족도에 미치는 영향

운동몰입이 여가만족도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 중다회귀분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 20>과 같다. 표에 의하면 운동몰입의 하위요인 중 사회적 만족에 영향을 주는 요인은 인지몰입($\beta=.554$), 행위몰입($\beta=.221$)이며, 최종회귀모형의 설명변량은 **55.5%**였다.

정서적 만족에 영향을 주는 요인으로는 인지몰입($\beta=.594$), 행위몰입($\beta=.167$)이 있고, 최종회귀모형의 설명변량은 **54.2%**로 나타났다.

또한 신체적 만족에 영향을 주는 요인으로 인지몰입($\beta=.570$), 행위몰입($\beta=.186$)이 있으며, 최종회귀모형의 설명변량은 **53.2%**로 나타났다.

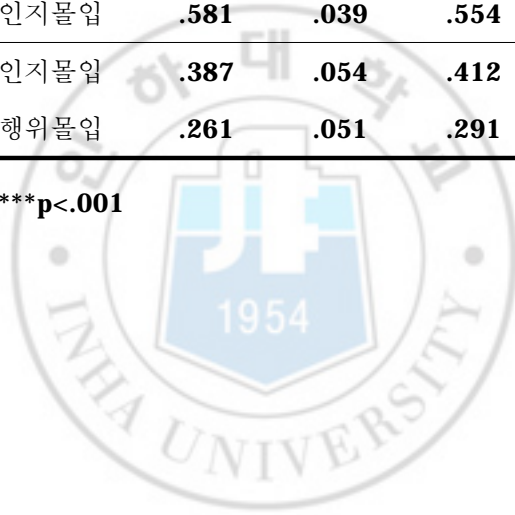
환경적 만족에 영향을 주는 요인으로는 인지몰입($\beta=.554$)으로 나타났으며, 최종회귀모형의 설명변량은 **3.7%**를 보여주고 있다.

교육적 만족에 영향을 주는 요인은 인지몰입($\beta=.412$), 행위몰입($\beta=.291$)이며, 최종회귀모형의 설명변량은 **44.9%**였다. 전체적으로 여가만족도는 인지몰입 변인에 의해 많은 영향을 받는 것으로 나타났다.

표 20. 운동몰입과 여가만족도의 중다회귀분석

요인	변인	B	표준오차	β	t	R ²
사회적 만족	인지몰입	.475	.044	.554	10.826**	.555
	행위몰입	.181	.042	.221	4.311**	
정서적 만족	인지몰입	.562	.049	.594	11.428**	.542
	행위몰입	.151	.047	.167	3.220**	
신체적 만족	인지몰입	.562	.048	.570	10.856**	.532
	행위몰입	.164	.046	.186	3.541**	
환경적 만족	인지몰입	.581	.039	.554	14.845**	.037
교육적 만족	인지몰입	.387	.054	.412	7.227**	.449
	행위몰입	.261	.051	.291	5.110**	

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



V. 논 의

본 연구는 체육 특기·적성 교육활동에 영향을 미치는 변수들을 참여자인 학생들을 대상으로 분석하였다는 점에서 그 의미가 있다. 따라서 체육 특기·적성 교육활동의 재미요인과 운동몰입, 여가만족도의 관계를 규명하고, 개인적 특성에 따른 각 변수들의 차이를 연구결과를 중심으로 다음과 같이 논의하고자 한다.

1. 개인적 특성에 따른 재미요인 차이

첫째, 성에 따라서는 연습과 그 혜택, 승리와 경쟁 요인에서 남자가 여자보다 더 많은 재미를 느끼는 것으로 나타났다. 남학생은 본질적으로 활동성이 강하고, 활동적이어서 체육활동에 능동적으로 참여하고, 적극적인 성향이 강한 반면 여학생은 수동적, 회피적이어서 적극적인 성향보다는 부상이나, 주위의 비판 등을 우려하여 체육활동에 능동적으로 대처하지 못하기 때문에 남학생의 재미수준이 더 높게 나타난 것으로 사료된다. 참고로 운동선수들의 재미요인을 밝힌 김병준(1999)의 연구에서도 연습과 그 혜택, 승리와 경쟁, 부모의 지원 요인에서 남학생이 여학생보다 더 높은 것으로 나타났는데, 연습과 그 혜택 요인과 관련하여 우리나라의 청소년 선수들이 주로 외적인 이유로 인하여 스포츠에 참가했지만 연습과 노력의 내적인 과정과 그에 따른 다양한 혜택에서 얻는 즐거움이 가장 크다는 사실은 매우 희망적이라고 언급하였다.

둘째, 학년에 따라서는 유능성 지각, 승리와 경쟁 요인에서 학년이 높을수록 높은 수준의 경향을 나타냈는데, 이는 김동건과 조민행(2002)의 연구에서 방과 후 농구 프로그램 참여자의 경우 연령 증가에 따라 승리에 중요성을 부여했다는 연구결과와 일치한다. 하지만 학년에 따른 체육수업의 재미요인에 유의한 차

이가 나지 않은 박윤희(2004)의 연구결과와는 상반되는 결과이다. 체육수업과는 다르게 체육 특기·적성 교육활동은 학생들이 학년과 반을 떠나 본인이 좋아하고 잘하는 활동을 선택하여 이루어지는 활동이다. 따라서 저학년 학생들 앞에서 고학년 학생들은 남보다 뛰어난 자신의 모습을 체험하고, 주위의 칭찬을 들을 때, 그 활동에 재미를 느끼게 되는 것이다. 또한 승리와 경쟁 같은 외적 보상이 높게 나타난 이유는 스포츠 참여자의 나이가 많을수록 더욱 성취 지향적이라는 초기의 선행연구(Maloney & Petrie, 1972) 결과를 뒷받침 해주고 있다. 셋째, 성적은 재미요인에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 공부를 잘하는 학생이나 못하는 학생 모두 본인이 좋아하는 활동을 통해 내적 또는 외적 보상으로 재미를 느낀다고 할 수 있을 것이다. 박윤희(2004)은 정규 체육수업에서 체육에 대한 인지적·심동적 능력이 우수한 학생이 기능 및 기술의 발휘에서, 또는 경쟁하는 시합상황에서 더 우수한 능력을 보인다고 하였고, 박주영(2008)은 체육에 대한 이해도가 높고, 성적이 우수한 학생일수록 기능향상에 대한 관심이 높으며, 경쟁을 통해 성취감을 얻는다고 하여 정규 체육수업과 체육 특기·적성 교육활동의 상반된 결과를 보여주고 있다.

넷째, 종목에 따라서는 모든 요인에서 유의한 차이를 나타냈는데, 유능성 지각, 연습과 그 혜택, 팀 분위기, 승리와 경쟁 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동, 뉴스포츠 순으로 차이를 보여주었고, 부모의 지원 요인에서는 구기(라켓)운동이 가장 높은 수준의 경향을 보여주었다. 이는 개인 경기 또는 기술을 필요로 하는 구기(라켓)운동, 뉴스포츠 종목 보다는 팀으로 이루어져 경쟁하는 농구, 축구와 같은 구기운동에 재미를 더 느낀다고 설명 할 수 있다. 또한, 테니스, 배드민턴, 탁구와 같이 구기(라켓)운동에 참여하는 학생들은 개인 장비를 필요로 하기 때문에 부모의 지원 요인에서 가장 큰 영향을 미치는 것으로 사료된다.

2. 개인적 특성에 따른 운동몰입 차이

첫째, 성에 따라서는 인지몰입, 행위몰입 모든 요인에서 남자가 여자보다 높은 것으로 나타났다. 이는 남자가 여자보다 몰입경험이 높은 것으로 나타난 이재원(2005)의 연구결과를 지지하는 것으로 전통적인 성역할 관점에서 생각해 보면 일반적으로 남성이 여성보다 활동적인 성향이 강하고 이를 즐기는 경향이 있다. 또한 체육 특기·적성 교육활동을 통하여 얻어지는 긍정적 정서는 체육활동에 참여하는 빈도와 경험의 인지가 많은 남학생이 자연스럽게 인지몰입과 행위몰입에 대해 높게 반응한 것으로 사료된다.

둘째, 학년에 따라서는 행위몰입 요인에서 학년이 높을수록 높은 수준의 경향을 나타냈는데, 이는 운동몰입의 정도가 중학생에 비해 고등학생이 높게 나타난 김상식(2008)의 연구결과와 일치한다고 볼 수 있다. 저학년에 비해 고학년은 운동에 참가하는 시간이 많고, 시간이 길기 때문에 행위몰입의 수준이 높다고 할 수 있는 것이다. 손승범과 홍석표(2006)의 연구결과도 이를 지지한다.

셋째, 성적은 운동몰입에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 앞에서 재미 요인 역시 성적에 의해 영향을 받지 않는다고 언급을 하였는데, 재미는 어느 행동의 내적 동기화의 시발점이 되며, 그에 따라 참여자는 그 활동에 몰입을 할 수 있다고 한 Csikszentmihalyi(2003)의 연구결과가 이를 지지한다.

넷째, 종목에 따라서는 구기운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여하는 학생보다 운동몰입의 모든 요인에서 높은 수준으로 나타났는데, 이 역시 구기운동에 참여하는 학생의 재미 수준이 뉴스포츠에 참여하는 학생의 재미수준보다 높기 때문에 인지몰입, 행위몰입의 모든 요인에서 높은 수준을 보이는 것이라 사료된다. 마찬가지로 Csikszentmihalyi(2003)의 연구결과가 이를 지지한다.

3. 개인적 특성에 따른 여가만족도 차이

첫째, 성에 따라서는 환경적 만족 요인을 제외한 사회적 만족, 정서적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족 모든 요인에서 남자가 여자보다 더 높은 수준의 여가 만족을 느끼는 것으로 나타났다. 안경일(1997)과 송원익(2004)의 연구에서도 남성이 여성에 비해 여가만족이 높다고 보고하여 본 연구결과를 지지하고 있다. 환경적 만족 요인에서는 유의한 차이가 나타나지 않았는데, 이는 우리나라의 열악한 학교체육시설의 단면을 보여준다고 할 수 있다. 대부분의 체육 특기·적성 교육활동은 실내 체육관과 잔디구장의 미비로 인해 운동장에서 이루어지고 있었는데, 이는 학생들이 여가만족을 느낄 수 없는 가장 큰 이유라고 할 수 있다. 다목적 체육관이나 수영장과 같은 체육시설이 갖추어 진다면 다양하고 새로운 프로그램의 개발과 좀 더 적극적인 학생들의 참여와 관심으로 체육 특기·적성 교육활동이 청소년들의 건전한 여가선용 프로그램으로 발전하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

둘째, 학년에 따라서는 사회적 만족, 신체적 만족 요인에서 학년이 높을수록 높은 수준의 경향을 나타냈는데, 이는 체육 특기·적성 교육활동의 참여기간이 길수록 만족도가 높다는 조남익(2008)의 연구결과를 지지한다. 학년이 높을수록 참여기간이 길며, 동료 학생들과도 잘 어울리게 되어 사회적 만족을 느끼게 되고, 오랜 기간 참여한 학생이 신체적 능력 및 체력이 좋아지므로 신체적 만족을 느끼는 것으로 사료된다.

셋째, 성적은 환경적 만족 요인을 제외한 사회적 만족, 정서적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족 모든 요인에서 성적이 높은 학생들이 낮은 학생들보다 높은 수준의 여가만족도를 보여줬다. 앞에서 언급했듯이, 열악한 체육시설로 인해 환경적 만족 요인에서는 유의한 차이가 나타나지 않은 것으로 사료되며, 성적이 높은 학생들은 보충수업이나 심화학습과 같은 과도한 학습으로 인하여 지친 심

신을 체육 특기·적성 교육활동을 통해 여가선용 및 심신을 단련시키는 여가활동의 일환으로 생각하고 활동함으로써 여가만족도가 높은 것으로 추측된다.

넷째, 종목에 따라서는 모든 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여하는 학생보다 높은 것으로 나타났다. 이는 팀으로 이루어지거나 경쟁하는 운동종목일수록 여가만족도가 높은 것을 의미한다. 전희준(2008)의 연구에서도 단체종목에 참여하는 학생들이 개인종목에 참여하는 학생들보다 생활만족도에서 높은 것으로 나타나 본 연구결과를 뒷받침 해주고 있다.

4. 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향

재미요인과 운동몰입의 관계를 검증한 결과, 재미요인의 하위요인 중 연습과 그 혜택 요인이 운동몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 댄스스포츠의 재미요인과 몰입경험의 관계를 밝힌 백순기(2007)의 연구에서는 재미요인과 몰입은 부분적으로 유의한 관계를 가진다고 하였으며, 김영미와 한혜원(2005)은 댄스스포츠의 재미요인과 여가몰입 및 여가만족의 관계를 본 연구결과에서 재미요인의 모든 요인에서 여가몰입에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 스포츠 몰입에 가장 많은 관련성이 있는 것은 스포츠의 즐거움이었으며, 개인의 투자와 몰입경험은 긍정적인 관련이 있다는 Kelly(1983)의 연구결과로 볼 때 재미요인이 몰입과 직접적인 관계가 있는 것은 명백한 사실이다.

Csikszentmihalyi(2003)는 재미는 어느 행동의 내적 동기화의 시발점이 되며, 그에 따라 참여자는 그 활동에 몰입을 할 수 있다고 하였으며, 이상진(2004)은 재미와 즐거움 때문에 스포츠에 참여하는 사람들은 스포츠 몰입도가 높을 것이고, 스포츠 몰입이 높을수록 운동참여에 대한 지속이 높아진다고 말하고 있다. 또한, 수상 레저스포츠의 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향을 밝힌 이수철과 김영재(2008)의 연구에서는 재미요인 중 팀 분위기와 연습과 그 혜택요인이 운동몰입에 영향을 미친다고 하여 본 연구와 일치한다고 볼 수 있다.

본 연구는 이러한 선행연구들의 결과를 지지하고 있는데, 본 연구에 참여한

중학생들은 경쟁적이고, 자신의 능력을 과시하려는 욕구보다는 건강증진과 운동 능력 발달의 연습과 그 혜택을 중요한 재미요인으로 인식하고 즐거움을 느낌으로써 운동 자체에 몰입 하는 것으로 사료된다. 권세정과 양승원(2007)의 연구에서도 건강을 지키기 위해 운동을 연습함으로써 기분이 좋아질 때 운동을 지속한다고 설명하고 있어 학생들의 운동몰입에는 어떤 다른 요인보다도 연습과 그에 따른 건강적 혜택이 아주 중요하다고 할 수 있다.

5. 재미요인이 여가만족도에 미치는 영향

재미요인과 여가만족도의 관계를 검증한 결과, 재미요인의 하위요인 중 연습과 그 혜택과 팀 분위기 요인이 여가만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 생활체육 참가가 여가만족의 향상과 생활만족의 증진에 기여하는 선행연구들(윤이중, 1996; 이성철, 1996; 이종길, 1992; Brown & Frankel, 1993)에서 유추해 볼 때 당연한 결과로 볼 수 있다.

김영미와 한혜원(2005)은 댄스스포츠와 같은 생활체육 참가의 다양한 재미는 참가자들에게 긍정적인 정서 경험을 갖게 하여 댄스스포츠에 대한 인식을 긍정적으로 바꾸고 주관적 만족감을 상승 시켜 나가기 때문에 여가만족에 매우 긍정적으로 영향을 미친다고 하였다.

본 연구에서는 여가만족도의 하위요인 중 사회적 만족과 교육적 만족 요인에 재미요인의 팀 분위기 요인이 많은 영향을 미쳤으며, 정서적 만족과 신체적 만족 요인에는 연습과 그 혜택 요인이 가장 많은 영향을 미친 것으로 나타나 위의 선행연구들과 일맥상통한다고 할 수 있다. 이는 학년과 반을 떠나 여러 친구들과 본인이 좋아하는 운동을 함께 하면서 새로운 친구들을 사귀고, 사회성을 함양하는 기회를 제공함으로써 사회적 만족을 느끼게 되고, 공통 관심사를 가지고 있는 학생들과의 만남을 통해 정보를 공유하고, 새로운 운동기술을 배움으로써 교육적 만족을 느낄 수 있는 것으로 사료된다.

6. 운동몰입이 여가만족도에 미치는 영향

운동몰입과 여가만족도의 관계를 검증한 결과, 운동몰입의 하위요인 중 인지몰입 요인이 여가만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 운동몰입의 행위몰입 요인도 영향을 미치기는 하나 인지몰입 요인 보다는 낮은 것으로 나타났다. 또한, 인지몰입 요인은 여가만족도의 하위요인 중 환경적 만족에 설명변량이 **3.7%**로 거의 영향을 미치지 않는다고 할 수 있으며, 사회적 만족, 정서적 만족, 신체적 만족, 교육적 만족에 많은 영향을 미친다고 할 수 있다.

여가 참여를 통하여 얻은 긍정적인 결과로 정의되는 여가만족은 체육 특기·적성 교육활동에 참여하는 중학생들의 지속적인 참여에 결정적인 요인으로 작용하며, 그 중에서도 즐거움이나 행복감의 감정이 포함된 인지몰입 요인이 여가만족도를 이끄는 가장 큰 몰입의 요인이라고 할 수 있다.

이러한 결과는 여가 경험 상태가 몰입 경험의 개념과 잘 일치된다고 한 **Kelly와 Godbey(1992)**의 연구, 그리고 몰입 경험과 여가만족 사이에는 정적인 관계가 존재한다고 제시한 **이에리사(1996)**의 연구 등을 지지한다고 볼 수 있다. 또한, **강신욱(1998)**은 몰입경험은 여가만족에 밀접한 관련이 있고, 여가활동과 여가만족의 관계를 매개하는 주요변인이 된다고 하였다.

성인을 준비하는 예비단계로서 신체적, 심리적, 사회적으로 다양한 변화 및 발달 과정을 겪는 과도기적 시기에 있는 청소년들의 여가 생활과 그 만족, 그리고 이에 근거를 제공할 수 있는 몰입 경험과의 연관성은 매우 크다고 볼 수 있으며, 이러한 배경에서 시작된 본 연구는 청소년들의 여가 생활이라고 할 수 있는 체육 특기·적성 교육활동의 방향을 제시하고 있다.

VI. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 중학교 체육 특기·적성 교육활동 참여자의 재미요인이 운동몰입 및 여가만족도에 미치는 영향을 규명하는데 있다. 이를 위해 인천지역 중학교 특기·적성 교육활동에 참여하는 학생을 대상으로 499명의 표본을 추출하였다. 설문조사로 자료를 수집하고, **SPSS 12.0 Version** 통계 프로그램을 이용하여 분석하였다. 이상의 연구방법과 절차에 의해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 개인적 특성에 따른 재미요인의 차이는 연습과 그 혜택, 승리와 경쟁 요인에서 남자가 여자보다 높은 것으로 나타났고, 유능성 지각, 승리와 경쟁 요인에서 학년이 높을수록 높은 수준의 경향을 나타냈으며, 모든 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여하는 학생보다 높은 수준을 보여줬다. 또한 성적은 재미요인에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

둘째, 개인적 특성에 따른 운동몰입의 차이는 모든 요인에서 남자가 여자보다 높은 것으로 나타났고, 행위몰입 요인에서 고학년 학생들이 저학년 학생들보다 높게 나타났으며, 모든 요인에서 구기운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여하는 학생들보다 높은 수준을 보여줬다. 또한 성적은 운동몰입에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

셋째, 개인적 특성에 따른 여가만족도의 차이는 환경적 만족을 제외한 모든 요인에서 남자가 여자보다 높은 것으로 나타났고, 사회적 만족, 신체적 만족 요인에서 고학년 학생들이 저학년 학생들보다 높게 나타났으며, 환경적 만족을 제외한 모든 요인에서 성적이 높은 학생들이 낮은 학생들보다 높게 나타났다. 또한, 모든 요인에서 구기운동, 구기(라켓)운동에 참여하는 학생이 뉴스포츠에 참여하는 학생들보다 높은 수준을 보여줬다.

넷째, 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향은 재미요인의 연습과 그 혜택 요인이 운동몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다섯째, 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향은 재미요인의 연습과 그 혜택, 팀 분위기 요인이 여가만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

여섯째, 운동몰입이 여가만족도에 미치는 영향은 운동몰입의 인지몰입 요인이 여가만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

결론적으로 체육 특기·적성 교육활동의 재미요인, 운동몰입, 여가만족도간에서 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 체육 특기·적성 교육활동은 미래 사회의 주역인 청소년에게 건전한 여가활동을 통한 건강증진, 정서함양, 사회성발달 등에 도움을 준다고 할 수 있다. 따라서 개인적 특성에 따른 연구결과를 바탕으로 재미요인의 연습과 그 혜택 요인이나 팀 분위기 요인, 운동몰입의 인지몰입 요인을 높일 수 있는 방안을 모색하여 학생들의 만족도를 높일 수 있는 새롭고 다양한 프로그램을 개발한다면 체육 특기·적성 교육활동의 지속적인 참여와 활성화에 기여할 수 있을 것이다.

2. 제언

본 연구의 내용과 관련하여 향후 연구의 방향과 체육 특기·적성 교육활동 활성화에 실질적으로 적용할 수 있는 방안에 대해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 인천에 소재하고 있는 중학교로 한정하여 연구대상을 선정하였으므로 본 연구결과를 일반화하여 현장에 적용시키기에는 한계가 있다. 그러므로 추후 연구에서는 전집의 대표성을 보다 잘 반영할 수 있도록 전국에 소재하고 있는 초등학교, 중학교, 고등학교로 확대하여 구성하는 것이 바람직할 것이다.

둘째, 체육 특기·적성 교육활동의 종목을 3가지 유형으로 분류하여 접근하였으나, 실제 학교 현장에서는 보다 다양한 과정이 개설되어 있다. 이에 후속 연구를 통하여 체육 특기·적성 교육활동의 보다 세분화된 프로그램 개발에 필요한 실증적 자료를 제공하고 학생들의 소질과 적성에 맞는 다양한 경험의 기회를 확보하며 새로운 경험을 통해 자신의 능력을 개발하고 향상시킬 수 있는 진로 탐색의 기회를 보다 구체적으로 제시해야 할 것이다.

셋째, 본 연구는 양적 연구방법으로만 접근하여 각 변인 간에 대한 심층적 이해와 해석을 위한 질적 연구방법이 병행되지 않았다. 따라서 향후 연구에서는 적절한 표본을 선정하여 연구대상에 대한 보다 구체적이고 심층적인 접근 방법으로 인터뷰, 참여관찰 등의 기법을 사용하는 질적 연구방법이 양적 연구방법과 병행되어 진행될 필요가 있다고 판단된다. 이러한 연구방법은 체육 특기·적성 교육활동의 참여 요인을 보다 의미 있게 해석하여 현장에서 적용하기에 매우 유용할 것이다

이와 같은 체육 특기·적성 교육활동에 대한 후속 연구들은 학생들의 지속적인 참여를 유도하고 새롭고 다양한 프로그램의 개발과 보급에 정보를 제공함으로써 장기적인 발전을 가져올 수 있는 방안을 제시해 줄 것이다.



참 고 문 헌

- 강신욱(1998). 사회교육프로그램 참가와 여가만족의 관계. 한국체육학회지, 37(4), 87- 98.
- 강효민, 남재화(2000). 야의 스포츠활동 참가와 자유인지 및 여가만족의 관계. 한국스포츠사회학회지, 13(1), 13- 24
- 교육부(1999). 주요업무보고. 대통령 보고자료.
- 교육부(2006). 2006 방과 후 학교 운영 계획. 서울 : 교육부.
- 구창모(1991). 체육 환경이 청소년 비행에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 서울대학교 대학원
- 권세정, 양승원(2007). 운동지속행동의 개인적 환경적 결정요인 분석. 한국사회체육학회지, 29, 707- 716.
- 권이중 외(1998). 청소년 교육론. 서울 : 양서원.
- 김동건, 조민행(2002). 청소년의 방과후 스포츠 프로그램 참여와 재미요인. 한국체육학회지, 41(2), 311- 319.
- 김병준(1999). 청소년 운동선수들의 재미 및 스트레스 요인. 한국스포츠심리학회지, 10(2), 193- 210.
- 김병준, 성창훈(1996). 스포츠 동기요인으로서의 재미 : 개념 및 관련 연구. 한국스포츠교육학회지, 3(2), 99- 122.
- 김봉한(1998). 중학교의 특별활동에 있어서의 체육 클럽활동 운영실태. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영미, 한혜원(2005). 댄스스포츠의 재미요인과 여가몰입 및 여가만족의 관계. 한국체육학회지, 44(6), 193- 202.
- 김영재(2004). 한국형 여가만족척도 개발과 타당화 검증. 한국체육학회지, 43(1), 291- 299.
- 김종선(1986). 청소년과 사회체육 : 청소년의 여가실태에 관한 연구. 한국사회

체육진흥회.

- 김준희(2003). 방과 후 스포츠 활동 활성화 방안 연구. **한국여가레크리에이션학회지**, 25, 87- 104.
- 김지영, 이철원(2005). 초등학교 여가교육으로 이루어지는 댄스스포츠 특기적성 활동. **한국체육학회지**, 44(3), 673- 680.
- 노형규(1998). 장애인의 생활체육 참가와 여가만족 및 생활만족의 관계. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 민병도(2003). 체육특기·적성 부서 교육활동 운영 실태 분석. 미간행 석사학위 논문, 안동대학교 교육대학원.
- 박문환, 이재홍(1997). 여성의 생활체육 참가와 자아개념의 관계. **한국체육학회지**, 36(4), 102- 113.
- 박운혁(2004). 체육수업의 재미요인이 심리적 준비성에 미치는 영향. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박주영(2008). 체육수업 재미요인이 학생들의 성취목표 지향성에 미치는 영향. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 방지선, 하지원(1997). 여성의 스포츠 참여 형태가 자아개념에 미치는 영향. **한국스포츠사회학회지**, 8, 53- 66.
- 백선옥(2000). 중학교 특기·적성 교육활동 실태분석. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 백순기(2007). 댄스스포츠 재미요인과 몰입경험의 관계. **한국체육교육학회지**, 12(1), 117- 125.
- 성창훈, 김병준(1996). 청소년 운동선수의 스포츠 참가동기 분석. **한국스포츠심리학회지**, 7(1), 153- 171.
- 성창훈, 백성수(2000). 중학교 체육수업의 재미 촉진요인과 저해요인. **한국스포츠교육학회지**, 7(2), 99- 116.
- 손승범, 홍석표(2006). 동계 익스트림 스포츠 참가자의 인지된 기량 및 몰입경험과 소지바 구매성향의 관계. **한국체육학회지**, 45(6), 399- 408.
- 송영호(2005). 초등학교 체육 특기적성 부서 교육 활동에 대한 교사·학부모·학

- 생들의 인식도 비교분석. 미간행 석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 송원익(2004). 도시근로자의 여가참여 형태 및 제약이 여가만족과 생활만족에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문. 연세대학교 대학원.
- 안경일(1997). 직장인의 사회계층에 따른 여가활동과 여가만족과의 관계. 미간행 박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 오종섭(2001). 중학교 체육 특기·적성 부서 교육 활동 운영 실태. 미간행 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 원형중(1995). 청소년의 중독성 물질남용, 여가참여, 여가권태, 여가만족의 인과적 모형 설정을 위한 연구. 한국여가레크리에이션학회지, 12, 46- 57.
- 윤용진(1999). 여가경험의 조작적 정의와 측정 : 주관적 심리 관점. 한국여가레크리에이션학회지, 17, 123- 131.
- 윤이중(1996). 직장인의 생활체육 참가가 삶의 질에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 윤종호(2000). 중학생들이 특기·적성 체육활동이 체육성취동기에 미치는 영향. 충북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤홍미, 안신호, 이승혜(1996). 우리를 즐겁게 하는 것들 : 재미유발요소에 대한 탐색적 연구. 96학술발표논문집, 한국심리학회, 491- 506.
- 이경자(1984). 현대사회에서의 여가가치 인식에 대한 비교연구. 한국체육학회지, 23(2), 17- 25.
- 이상진(2004). 헬스 참가자의 참여동기와 운동중독 관계 분석. 미간행 석사학위논문. 부산외국어대학교.
- 이성철(1996). 노인의 사회체육활동과 생활만족의 관계. 미간행 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 이성철, 현무성(2002). 유아의 조직적인 체육놀이 활동과 사회적 능력의 관계. 한국사회체육학회지, 18, 483- 498.
- 이수철, 김영재(2008). 수상 레저스포츠 재미요인이 운동몰입에 미치는 영향. 한국여가레크리에이션학회지, 32(4), 83- 92.
- 이에리사(1996). 생활체육활동과 직장인의 여가몰입, 여가만족 및 생활만족의

- 관계. 미간행 박사학위논문. 명지대학교 대학원.
- 이재원(2005). 지체장애인의 개인적 특성, 손상 전 운동경험, 스포츠 참여동기, 몰입경험의 관계. 한국특수체육학회지, 13(3), 11- 22.
- 이종길(1992). 사회체육활동과 생활만족의 관계. 미간행 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 이종형(1996). 초등학교 아동의 과외자율 체육활동 실태. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이태경(2003). 중학교 체육 특기·적성 교육활동에 대한 지도교사와 학생의 인식 및 체험. 미간행 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원.
- 임변장, 정영린(1995). 여가활동 유형과 여가만족의 관계. 한국체육학회지, 34(3), 56- 69.
- 장우현(2000). 중등학교 특기·적성 교육활동의 만족도에 관한 연구. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전희준(2008). 중학생 체육특기적성 참여자와 비참여자의 체육학습태도 및 학교 생활 만족도에 대한 비교. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정영린(1997). 생활체육 참가와 여가만족의 관계. 미간행 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 정용각(1997). 여가운동 참여자의 스포츠 참여동기, 각성추구, 정서의 요인이 스포츠몰입에 미치는 영향. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 정용각(2000). 여가행동 및 레크리에이션. 부산 : 부산외국어대학 출판부.
- 정용각(2004). 여가운동 참가자의 스포츠 몰입행동 척도의 타당도 검증. 한국스포츠심리학회지, 15(1), 1- 22.
- 조남익(2008). 중학교 학생들의 특기·적성교육활동과 체육수업 만족도에 관한 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조일(2001). 스포츠 특기·적성프로그램이 청소년의 여가선용에 미치는 영향. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 최석민(1998). 열린교육의 원리탐색에 관한 연구 : 몰입의 원리. 교육학회지, 1, 53- 66.

- 한국청소년개발원(1993). 청소년복지론. 한국청소년개발원.
- 홍성희(1996). 주부의 가족여가활동 참여도와 생활만족도에 관한 연구. *대한가정학회지*, 34(2), 71- 84.
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20- 33.
- Becker, H. S. (1960). Note on the concept of commitment. *American Sociological Review*, 66, 32- 40.
- Brickman, P. (1987). *Commitment, conflict, and caring*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Brodkin, P., & Weiss, M. R. (1990). Development differences in motivation for participating in competitive swimming. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 12, 248- 263.
- Brown, B. A., & Frankel, B. G. (1993). Activity through the years: leisure satisfaction and life satisfaction. *Sociology of Sport Journal*, 10, 1- 17
- Caldwell, L., & Weissinger, E. (1994). Factors influencing free time boredom in sample of persons with spinal cord injuries. *Therapeutic Recreation Journal*, 1, 18- 24.
- Campbell, A. Converse, P. E., & Rodgers, W. L. (1979). *The quality of american life*. New york: Russel saga Foundation.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San francisco: Jossey- Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow the psychology of optimal experience*. NJ: Prentice Hall.
- Csikszentmihalyi, M. (2003). 몰입의 기술. (이삼출역). 서울: 더블어책(원전은 2000년 출판).
- Csikszentmihalyi, M., & Rathunde, K. (1993). *The measurement of flow in everyday toward a theory of emergent motivation*. Vol, 40 of

the Nebraska Symposium of Motivation, University of Nebraska Press Lincoln and London.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Di Bona, L. (2000). What are the benefits of leisure. *British Journal of Occupational Therapy*, 63, 50-58.
- Donnelly, P. (1981). Athletics and juvenile delinquents : A comparative analysis based on a review of literature. *Adolescent*, 16, 415-431.
- Ewert, A. W. (1993). Difference in the level of motive importance based on trip outcome, experience level and group type. *Journal of Leisure Research*, 25, 335-349.
- Fines, L., & Nichols, D. (1994). An evaluation of a twelve week recreational kayak program. Effects on self-concept, leisure satisfaction and leisure attitude of adults with traumatic brain injuries. *Journal of Cognitive Rehabilitation*, 12, 10-15.
- Gill, D. L., Gross, J. B., & Huddleston, S. (1983). Participation motivation in youth sports. *International Journal of Sport Psychology*, 14, 1-14.
- Gordon, W., & Caltabiano, M. (1996). Urban-rural differences in adolescent self-esteem, leisure boredom and sensation-seeking as predictors of leisure-time usage and satisfaction. *Adolescence*, 31, 883-910.
- Gould, D., & Petlichkoff, L. (1988). Participation motivation and attrition in young athletes. In F. L. Smoll, R. A. McGill, & M. J. Ash (Eds.), *Children in sport* (3rd ed. pp. 161-178). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Gould, D., Feltz, D., & Weiss, M. R. (1985). Motives for participating in competitive youth swimming. *International Journal of Sport*

- Psychology*, 16, 126- 140.
- Griffin, J., & Mckenna, K. (1998). Influences on leisure and life satisfaction of elderly people. *Physical and Occupational therapy in Geriatrics*, 15, 1- 16.
- Izard, C. E. (1991). *The psychology of emotions*. New york: Plenum.
- Kelly, H. H. (1983). Love and commitment. In H. H. Kelly, E. Berscheid, A. Christensen, J. H. Harvey, T. L. Huston, G. Levinger, E. McClintock, L. A. Peplau, & D. R. Petersen (Eds.), *Close relationship* (pp. 265- 314). New york: W. H. Freeman and Company.
- Kelly, J. R. (1990). *Leisure(2nd ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kelly, J. R., & Godbey, G. (1992). *The sociology of leisure*, Venture Publishing, Inc. State College: PA
- Klint, K. A., & Weiss. (1987). Perceived competence and motives for participating in youth sports: A test of Harter's competence motivation theory. *Journal of Sport Psychology*, 9, 55- 65.
- Maloney, T., & Petrie, B. M. (1972). Professionalization of attitude toward play among Canadian school pupils as a function of sex, grade, and athletic participation. *Journal of Leisure Research*, 4, 184- 195.
- Omodei, M. M., & Wearing, A. J. (1990). Need satisfaction and involvement in personal projects: toward an integrative model of subjective well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59, 762- 769.
- Ragheb, M. G., & Beard, J. G. (1980). *Leisure satisfaction: Concept, theory, and measurement*. Illinois: Charles C. Thomas.
- Ragheb, M. G., & Griffith, C. A. (1981). *The contribution of leisure satisfaction to the life satisfaction of older persons*. Tallahassess:

Florida State University press.

- Riddick, C. (1985). Leisure satisfaction determinants of older males and females. *Leisure Science*, 7, 47- 63.
- Scanlan, T. K., & Simons, J. P. (1992). The construct of sport enjoyment. In G. C. Roberts (ed.), *Motivation in sport and exercise* (pp. 199-215). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Scanlan, T. K., Stein, G. L., & Ravizza, K. (1989). An in-depth study of former elite figure skaters: III. Sources of enjoyment. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 11, 65- 83.
- Scanlan, T. K., Carpenter, P. J., Lobel, M., & Simons, J. P. (1993). Sources of enjoyment for youth sport athletes. *Pediatric Exercise Sciences*, 5, 275- 285.
- Wankel, L. M., & Kreisel, P. S. (1985). Factors underlying enjoyment of youth sports: Sport and age group comparisons. *Journal of Sport Psychology*, 7, 51- 64.
- Wankel, L. M., & Sefton, J. M. (1989). A season-long investigation of fun in youth sports. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 11, 355- 366.
- Webster, J., & Ho, H. (1997). Audience engagement in multi-media Presentations. *Data Base for the Advances in Information Systems*, 28(2), 63- 77.
- Wiams, D. R., Schreyer, R., & Knopf, R. C. (1990). The effect of the experience use history on the multidimensional structure of motivations to participate in leisure activities. *Journal of Leisure Research*, 22, 36- 54.

부록

중학교 체육 특기·적성 교육활동의 재미요인과 운동몰입 및 여가만족도에 관한 조사

안녕하십니까?

본 설문조사는 중학생을 대상으로 **체육 특기·적성 교육활동의 재미요인이 운동 몰입 및 여가만족도에 미치는 영향**을 알아보기 위한 것입니다.

학생 여러분이 응답하신 내용은 **통계법 제8조 및 제9조의 규정**에 의하여 연구 목적 이외에 다른 용도로 절대 사용되지 않으며, 개인에 대한 사항은 절대 비밀이 보장됩니다.

질문의 답에는 맞고 틀리는 것이 없으니, **학생 여러분의 생각을 솔직하게 표현하여 주시길 바랍니다.** 아울러 유익한 조사가 될 수 있도록 한 문항도 빠뜨리지 마시고 성의껏 응답해 주시면 감사하겠습니다.

본 설문조사에 소요되는 시간은 약 **10분** 정도이며, 바쁜 시간 설문에 참여해 주셔서 감사합니다.

인하대학교 교육대학원
체육교육전공
지도교수 박수정
석사과정 이한빈

▶ 이 조사에 대해 문의할 사항이 있으면 연락 주십시오. 이한빈(전화:011-9282-7575)

I. 학생 여러분의 일반적 특성과 특기·적성활동 참여를 알아보기 위한 것입니다.
()안에 √표나 O표를 하여 주시고, 그렇지 않은 문항에는 답을 하여 주시기 바랍니다.

1. 학생의 성별은? ① 남 () ② 여 ()
2. 학생의 학년은? ① 1학년 () ② 2학년 () ③ 3학년 ()
3. 학생의 학교는? ① 남자중학교 () ② 여자중학교 () ③ 남·여중학교 ()
4. 학생의 성적은? ① 상(1~10등) () ② 중(11~30등) () ③ 하(31등이하) ()
5. 학생이 체육특기·적성활동에 참여하고 있는 종목은 무엇입니까? ()

II. 다음의 문항은 체육 특기·적성 교육활동의 재미요인에 관한 물음입니다. 학생의 생각과 일치하는 곳에 √표를 해 주시면 됩니다.

문 항	질 문 내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	운동을 잘 하는 편입니까?	①	②	③	④	⑤
2	다른 학생에 비해 운동을 잘 하는 편입니까?	①	②	③	④	⑤
3	주위에서 운동을 잘 한다고 합니까?	①	②	③	④	⑤
4	잘한다고 선생님이 칭찬해 주는 편입니까?	①	②	③	④	⑤
5	운동하는 것이 자신의 적성에 맞습니까?	①	②	③	④	⑤
6	남보다 체력이 좋아졌습니까?	①	②	③	④	⑤
7	운동을 하고 나면 기분이 상쾌해집니까?	①	②	③	④	⑤
8	운동을 하면 스트레스가 풀립니까?	①	②	③	④	⑤
9	땀 흘리며 연습하는 것을 좋아합니까?	①	②	③	④	⑤
10	운동을 한 후로 몸이 튼튼해졌습니까?	①	②	③	④	⑤
11	팀 동료들이 서로 도와줍니까?	①	②	③	④	⑤
12	체육 특기·적성 교육활동을 하면서 여러 선후배를 접할 수 있어서 좋습니까?	①	②	③	④	⑤
13	단체 활동을 하는 것이 재미있습니까?	①	②	③	④	⑤
14	체육 특기·적성 교육활동에서 새 친구를 사귀었습니까?	①	②	③	④	⑤
15	운동을 하면 협동심이 길러집니까?	①	②	③	④	⑤
16	친구와 어울려서 운동을 할 수 있어서 좋습니까?	①	②	③	④	⑤
17	시합에서 이기는 것이 재미있습니까?	①	②	③	④	⑤
18	운동을 할 때 득점을 하거나 기록을 세우는 것을 좋아합니까?	①	②	③	④	⑤
19	시합에 나가 뛰는 것이 재미있습니까?	①	②	③	④	⑤
20	사람들 앞에서 경기하는 것이 좋습니까?	①	②	③	④	⑤
21	대회에 나가서 상 받는 것이 좋습니까?	①	②	③	④	⑤
22	부모님이 이 운동을 하는 것을 좋아 하십니까?	①	②	③	④	⑤
23	부모님이 운동하는 것을 도와주십니까?	①	②	③	④	⑤

Ⅲ. 다음의 문항은 체육 특기·적성 교육활동의 운동몰입에 관한 물음입니다. 학생의 생각과 일치하는 곳에 √표를 해 주시면 됩니다.

문 항	질 문 내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 이 운동이 자랑스럽다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 이 운동을 앞으로도 계속할 생각이다.	①	②	③	④	⑤
3	나는 이 운동시간이 항상 기다려지는 편이다.	①	②	③	④	⑤
4	이 운동은 나의 삶에 매우 소중한 편이다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 이 운동을 생각하면 즐거워진다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 이 운동에서 많은 행복감을 느낀다.	①	②	③	④	⑤
7	시간만 있다면 이 운동을 더 많이 하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
8	이 운동은 여가에 내가 가장 하고 싶어 하는 활동이다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 이 운동의 기술이나 운동방법에 관한 정보를 얻으려고 노력하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
10	내가 하고 있는 운동에 관한 신문이나 잡지에 난 기사 또는 TV중계가 있으면 우선적으로 보는 편이다.	①	②	③	④	⑤
11	나는 가끔 이 운동을 멋지게 하는 상상을 종종 해 본다.	①	②	③	④	⑤
12	내가 생각해도 나는 이 운동에 빠져(몰입) 있는 것 같다.	①	②	③	④	⑤

IV. 다음의 문항은 체육 특기·적성 교육활동의 여가만족도에 관한 물음입니다.
 학생의 생각과 일치하는 곳에 V표를 해 주시면 됩니다.

문 항	질 문 내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	체육특기·적성교육활동은 다른 사람들과 밀접한 관계를 유지할 수 있게 해준다.	①	②	③	④	⑤
2	체육특기·적성교육활동을 통해서 다른 사람들과 사회적 교류를 한다.	①	②	③	④	⑤
3	체육특기·적성활동을 통해서 지금의 많은 친구들을 만났다.	①	②	③	④	⑤
4	체육특기·적성교육활동을 할 때 적극적으로 참여하는 사람들과 친목을 도모한다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 다른 사람들과 같이하는 특기·적성활동을 더 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
6	체육특기·적성교육활동을 통해 공통적인 주제를 같이 소유하는 사람들과 만난다.	①	②	③	④	⑤
7	체육특기·적성교육활동을 통해 정신적인 안정감을 찾을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
8	체육특기·적성교육활동을 통해 답답한 생활에서 벗어날 수 있다.	①	②	③	④	⑤
9	체육특기·적성활동을 하면서 정신적인 회복을 한다.	①	②	③	④	⑤
10	체육특기·적성활동을 통해 생활의 활력소를 느낀다.	①	②	③	④	⑤
11	체육특기·적성활동을 통해 마음에 여유를 느낀다.	①	②	③	④	⑤
12	내가 하고 있는 체육특기·적성교육활동은 체력을 증진시킬 수 있다.	①	②	③	④	⑤
13	내가 하고 있는 체육특기·적성활동은 건강을 지켜준다.	①	②	③	④	⑤
14	체육특기·적성교육활동을 통해 내 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
15	체육특기·적성활동을 통해 신체(체중, 신장)를 조절한다.	①	②	③	④	⑤
16	내가 하고 있는 체육특기·적성활동은 신체적인 활력을 되찾게 해준다.	①	②	③	④	⑤
17	체육특기·적성활동을 하는 시설 및 장소는 보기가 좋다.	①	②	③	④	⑤
18	체육특기·적성활동을 하는 시설 및 장소는 잘 꾸며져 있다.	①	②	③	④	⑤
19	체육특기·적성교육활동을 하는 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다.	①	②	③	④	⑤
20	체육특기·적성교육활동을 하는 시설 및 장소는 흥미를 갖게 한다.	①	②	③	④	⑤
21	내가 하고 있는 체육특기·적성교육활동은 다양한 문화를 접할 수 있게 한다.	①	②	③	④	⑤
22	체육특기·적성교육활동은 새로운 정보를 얻게 해준다.	①	②	③	④	⑤
23	체육특기·적성교육활동은 현실에서 경험할 수 없는 간접경험을 느끼게 해준다.	①	②	③	④	⑤
24	체육특기·적성교육활동은 일반적인 사회를 배우는데 도움을 준다.	①	②	③	④	⑤

ABSTRACT

The Effects of Fun Factors by the Participation of Physical Education Special Aptitude Activity in Middle School on the Sport Commitment and Leisure Satisfaction

Lee, Han- Bin

Department of Physical Education

The Graduate School of Education

In- Ha University

The purpose of this study was to research the effects of fun factors by participation of physical education special aptitude activity in middle school on the sport commitment and leisure satisfaction. For this purpose, 499 middle school students who joined the physical education special aptitude activity in Incheon participated the questionnaire and all of data were analyzed by SPSS 12.0 version. We used reliability method, factor analysis, t- test, one- way ANOVA and post hoc(Tukey), multiful regression analysis.

The results were as follows : 1. The fun factors of men was higher than women in the factors of practice, benefit and competition, especially in the higher grade showed the high level of the cognition of ability and the competition. In all factors students who participated the ball and racket game showed the higher level than others who joined

the new sports. But the school record didn't have any relation with fun factors.

2. In sport commitment according to the personal characters, men showed higher level than women and behavioral commitment of high grade students was higher than lower grade. Similar with fun factors, students participated the ball and racket game had higher level than others joined the new sports in all factors and school record had no relationship with sport commitment.

3. All factors in men's leisure satisfaction according to the individual characters and in high recorded students were higher than women except the environmental satisfaction. In social and physical satisfaction high graded students were higher than low graded. Additionally, students joined ball and racket game showed the higher satisfaction than new sports participants.

4. Practice and benefit among the fun factors affected the sport commitment positively

5. Practice, benefit and team atmosphere had the influence on the leisure satisfaction positively.

6. Leisure satisfaction was affected positively by cognitive commitment among the sport commitment factors.

With these results, we concluded that there might be positive interaction among fun factors, sport commitment and leisure satisfaction, especially physical education special aptitude activity have influence on the physical fitness, personality and sociality. Therefore with these conclusion it would be needed to develop the programs to improve the level of sport commitment, and which make constant participation and revitalization of physical education special and aptitude activity.