



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](#)

공학석사 학위논문

대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인  
및 대학생활 만족의 인과관계

**An Investigation of Causal Relationships among Skin SCUBA  
Participation Motivation, Enjoyment and Life Satisfaction in College  
Students**



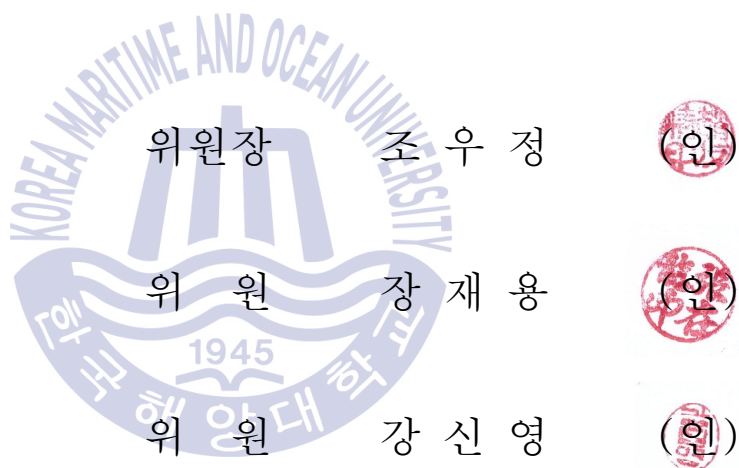
2016년 7월 15일

한국해양대학교 해양과학기술전문대학원

해양관리기술학과 수중잠수과학기술전공

이 민 구

본 논문을 이민구의 공학석사 학위논문으로 인준함.



2016년 7월 15일

한국해양대학교 해양과학기술전문대학원

# 목 차

<b>List of Tables</b> .....	iv
<b>List of Figures</b> .....	v
<b>Abstract</b> .....	vi

## 1. 서 론

1.1 연구의 필요성 및 목적 .....	1
1.2 연구가설 .....	4
1.3 연구의 제한점 .....	4
1.4 용어의 정의 .....	5

## 2. 이론적 배경

2.1 스킨스쿠버 .....	6
2.2 참여동기 .....	8
2.3 재미요인 .....	12
2.4 생활만족도 .....	15
2.5 선행연구의 고찰 .....	20

## 3. 연구방법

3.1 연구모형 .....	21
3.2 연구대상 .....	22
3.3 연구도구 .....	24
3.4 연구절차 .....	29

3.5 자료 분석 .....	30
<b>4. 연구결과</b>	
4.1 대학생의 기초배경변인에 따른 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족도의 비교 .....	31
4.2 대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족도의 인과관계 검증 .....	36
<b>5. 논의</b>	
5.1 기초배경 특성(성별, 인증증 레벨, 다이빙 활동참여 빈도)에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이 .....	53
5.2 대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족도의 인과관계 .....	57
<b>6. 결론</b>	
6.1 결론 .....	61
6.2 제언 .....	62
참고문헌 .....	63
부록 A .....	71

## List of Tables

<b>Table 1.</b> 연구대상 표집(명) .....	22
<b>Table 2.</b> 연구대상의 기초배경 특성 .....	23
<b>Table 3.</b> 설문지 문항 구성 .....	24
<b>Table 4.</b> 참여동기의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석결과 .....	26
<b>Table 5.</b> 재미요인의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석결과 .....	27
<b>Table 6.</b> 대학생활 만족도의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석결과 .....	28
<b>Table 7.</b> 성별에 따른 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 차이 .....	32
<b>Table 8.</b> 인증증 레벨에 따른 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 차이 .....	33
<b>Table 9.</b> 참여빈도에 따른 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 차이 .....	34
<b>Table 10.</b> 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 인과관계 .....	36
<b>Table 11.</b> 참여동기가 흥미요인에 미치는 영향 .....	38
<b>Table 12.</b> 참여동기가 건강요인에 미치는 영향 .....	39
<b>Table 13.</b> 참여동기가 사교요인에 미치는 영향 .....	40
<b>Table 14.</b> 참여동기가 인정요인에 미치는 영향 .....	41
<b>Table 15.</b> 참여동기가 교우관계에 미치는 영향 .....	42
<b>Table 16.</b> 참여동기가 교수관계에 미치는 영향 .....	43
<b>Table 17.</b> 참여동기가 규칙준수에 미치는 영향 .....	44
<b>Table 18.</b> 참여동기가 학교행사에 미치는 영향 .....	45
<b>Table 19.</b> 참여동기가 학습활동에 미치는 영향 .....	46
<b>Table 20.</b> 참여동기가 학교생활에 미치는 영향 .....	47
<b>Table 21.</b> 재미요인이 교우관계에 미치는 영향 .....	48
<b>Table 22.</b> 재미요인이 교수관계에 미치는 영향 .....	49
<b>Table 23.</b> 재미요인이 규칙준수에 미치는 영향 .....	50
<b>Table 24.</b> 재미요인이 학교행사에 미치는 영향 .....	51
<b>Table 25.</b> 재미요인이 학습활동에 미치는 영향 .....	52
<b>Table 26.</b> 재미요인이 학교생활에 미치는 영향 .....	53

## List of Figures

<b>Fig. 1</b> 연구모형 .....	21
<b>Fig. 2</b> 연구절차 .....	29



# **An Investigation of Causal Relationships among Skin SCUBA Participation Motivation, Enjoyment and Life Satisfaction in College Students**

Lee, Min Gu

Department of Underwater Diving Science & Technology  
Graduate School of Korea Maritime & Ocean University



## **Abstract**

This study is to investigate the effects of participation motivation and enjoyment factors on life satisfaction in college students participating in skin-scuba classes and to provide the practical research data for the development of the proper operation of skin-scuba classes for the leisure life which the university students may lack.

For these purposes, technical statistics between questions were disposed in order to grasp the average and standard deviation on each variables, exploratory factor analysis and reliability analysis were conducted for the reliability and validity of the scale, and correlation analysis and multiple regression analysis were conducted to test the causality of amusement factor, the motive of participation in skin-scuba class and the satisfaction with university life as the research methods.



Research findings showed that the amusement factor and the motive of participation in skin-scuba class act as the important variables in the satisfaction with university life and it was predicted that the motive of participation in skin-scuba class and the amusement factor had interrelation with parameter. Therefore, a variety of programs reflecting the amusement factors should motivate the university students to participate in the skin-scuba class to increase the satisfaction with university life and to encourage the re-participation of students.



# 제 1 장 서 론

## 1.1 연구의 필요성 및 목적

현대 사회는 과학기술의 발달과 주 5일 근무제 그리고 삶의 질적 향상으로 인하여 사회에 많은 변화를 가져왔다. 여가 활용을 통한 삶의 질 향상에 국민의 관심이 점차 높아지면서 여가에 대한 수요가 높아지고 단순하게 여가를 즐기는 것에서 벗어나 여가활동을 통하여 만족을 얻고자 하는 의지가 강해지고 있다. 특히 여가활동 중에서 스포츠 활동은 정적인 직업이 많아진 현대인들에게 운동부족과 각종 스트레스를 해소할 기회를 제공할 뿐만 아니라, 심신의 건강을 도모하고 삶에 대한 질을 향상하는 역할을 한다는 점에서 현대사회에서 매우 가치 있는 여가 형태로 인정받고 있다(임수영, 2007).

하지만 이러한 스포츠를 통한 여가활동의 중요성이 주목받고 있지만 2014년 문화체육관광부에서 조사한 국민 여가활동 조사 결과를 보면 휴식활동을 주요 여가활동으로 즐기는 국민이 62.2%로 가장 높게 나왔으며 그 외 취미오락 활동 21.1%, 스포츠 참여활동 7.6%, 사회 및 기타활동 5.0% 순으로 여가활동을 하는 것으로 조사되었다. 이는 아직 많은 국민은 여가를 휴식의 개념으로 보고 있으며, 적극적인 여가활동인 스포츠 참여활동은 7.6%, 취미오락 활동이 21.1%로 소극적인 휴식 활동보다 매우 낮은 것으로 나타나고 있다(문화관광부, 2014).

특히, 우리나라 고교생들은 여가가 늘어났지만, 고교생들의 가장 중요한 목표는 대학입학을 목표로 인정되고 강요되고 있다. 예를 들어 특히 여가활동을 등한시했던 청소년들이 대학생이 되어 고교생활과 다른 생활을 경험하게 되면서 대학생활에 있어 여가활동은 더욱 중요한 부분을 차지하게 된다(박명서, 2002).

대학은 인간 생활에서 적지 않는 시간을 보내는 곳이다. 이 시기에 고교 시기와 같은 여가생활을 접하게 된다면 사회에 나가 그들은 여가를 무의미하게

보낼 것이며, 부정적 여가 문화를 형성하게 될 것이다. 우리나라의 고교시기에 여가 교육을 할 수 없는 것이 현실이라면 성인기의 준비 단계인 대학생활 속에서 바람직한 여가 경험을 가질 수 있도록 해야 할 것이다. 대학생들은 정신적으로 자아의식 및 가치판단의 기준이 설정되는 시기이며, 사회적 준비 및 시야를 넓히는 시기라 할 수 있다. 특히 대학에서의 체육 관련 교과목의 참여를 통하여 다양한 신체활동의 경험을 얻게 되며, 이러한 경험은 바람직한 대학생들의 여가선용으로 직결된다고 볼 수 있다(안규하, 2011).

대학생들은 대학생활 중 여가를 다양한 형태로 보내고자 하는 새로운 시도가 이루어지고 있다. 그에 대한 한 가지 형태가 스포츠 관련 수업이며, 특히, 부산 지역을 중심으로 해양 관련 전공 및 교양 수업이 개설되고 있으며 이러한 수업들은 대학생의 여가선택에 있어 많은 역할을 한다고 할 수 있다.

여가의 형태 또한 과거는 집단적인 여가활동을 선호했다면 현재는 자신만의 개성을 살릴 수 있는 여가를, 정태적인 여가보다는 동태적인 여가를 선호하고 있으며, 주위의 편견이나 시선을 의식하지 않고 자신이 원하는 여가를 즐기려는 경향이 늘고 있다. 여가의 활동범위도 여태까지 해왔던 대부분의 스포츠 활동이 육상에서 이루어진 것이라면, 이제 좀 더 넓고 광활한 해양에서의 여가활동이 늘고 있다(2009, 장재용).

현재 해양 관련된 스포츠가 꾸준히 늘어나는 원인 중 하나는 우리나라의 지형환경이라고 볼 수 있다. 우리나라의 해양은 삼면이 바다로 둘러싸여 있으며, 12,000km에 달하는 해안선과 3,000여 개의 유인도서들이 있어 여가활동으로 해양 스포츠를 즐기기에 아주 좋은 환경 여건을 갖추고 있다. 또한, 해양에 대한 의식이 경제적인 발전과 함께 더욱 적극적으로 활용하는 쪽으로 바뀌고 있어 휴가철이면 해안과 도서 지역으로 나가는 국민이 늘어나고 있으며, 기존의 육상 중심의 레저 활동이 해양 중심으로 점점 변화하고 있다(김지현, 2015).

스킨스쿠버의 경우 우리나라에 일반화되기 시작한 1970년대와 45년이 지난 지금과 비교할 때 폭발적으로 스킨스쿠버 인구가 늘어났으며, 우리나라 스킨스쿠버의 시작은 1960년대 후반에 군에서 스킨스쿠버를 배운 이 분야의 선구자들이 동호인 형식으로 기술을 전파하기 시작하였다(강신영, 2003). 이후 일부 군

제대자들과 모험심 많은 젊은이가 모여 스쿠버다이빙을 하면서 자연스럽게 일반인들에게 전파되었고 근래에는 각 대학에서 교양 및 전공과목으로 채택되어 가르치고 일반 직장, 관공서 인터넷 등에서 많은 스킨스쿠버 동호인 단체들이 생겨나 활발한 활동을 하고 있다(김동주, 2012).

또한, 스킨스쿠버는 과거에는 값비싼 장비와 시설사용료가 있어야 하는 해양 스포츠로 대학생들에게 스킨스쿠버의 참여가 부담스러웠던 것이 사실이다. 그러나 현재는 각 대학의 교양 및 전공수업, 인증단체의 대학생 지원프로그램, 동아리 활동, 수중정화활동 등이 활성화되어 있어 대학생들의 접근이 기존보다 많이 쉬워졌으며, 수중환경을 배경으로 다양한 수중생물들을 접할 수 있는 스킨스쿠버는 과학 기술 발달로 인하여 수중에서 누구나 즐길 수 있으며, 자신의 취향에 맞는 다양한 장비를 선택할 수 있다. 그리고 스킨스쿠버를 할 수 있는 다이빙 샵 및 리조트들이 많이 활성화되어 일반 동호인들뿐 아니라 대학생들의 활동도 활발하게 되었다.

그러나 이런 스킨스쿠버의 활성화에도 불구하고 스킨스쿠버 수업을 할 수 있는 여건이 안 되는 대학이 많은 것이 현실이다. 스킨스쿠버 실습을 위해서는 장비뿐 아니라 스쿠버 탱크를 충전할 수 있는 압축기, 잠수폴장 등 부가적인 시설들이 갖추어져 있어야 하기 때문이다.

현재까지 해양스포츠의 대학교양 체육으로서의 발전을 위한 연구는 재미요인(장재용, 2008; 한민주, 2012), 참여동기(이상섭, 2003; 국지수, 2005; 안규하, 2011), 수업만족도(김금주, 2000; 최자경, 2002)등의 많은 연구가 있었다. 이러한 선행연구는 대학 교양체육의 진흥방안, 활성화, 운영실태 및 문제점 의식조사 연구가 대부분이었고, 참여동기와 재미요인, 수업만족도에 관한 연구는 많이 부족하며 특히 대학교 스킨스쿠버 수업에 관한 연구는 더욱 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 스킨스쿠버 수업에 참여하는 대학생들을 중심으로 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인이 대학생활에 만족도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고 대학교의 스킨스쿠버 수업의 바람직한 수업운영과 대학생들의 부족한 여가생활을 영위하고 해양스포츠 발전을 위한 실용적인 연구 자료를 제공하는데 목적을 두고 있다.

## 1.2 연구가설

본 연구의 목적을 달성하기 위한 구체적인 연구의 가설은 다음과 같다.

가설1: 대학생의 스킨스쿠버 참여동기는 재미요인에 영향을 미칠 것이다.

가설2: 대학생의 스킨스쿠버 참여동기는 대학생활 만족도에 영향을 미칠 것이다.

가설3: 대학생의 스킨스쿠버 재미요인은 대학생활 만족도에 영향을 미칠 것이다.

## 1.3 연구의 제한점

이 연구를 함에 있어 다음과 같은 제한점이 있다.

- 1) 이 연구의 대상은 부산, 경기도 지역의 5개 대학교의 스킨스쿠버 경험이 있는 대학생들로 한정하였기 때문에 표본의 대표성에 따른 한계로 인하여 이와 유사한 연구대상의 경우에만 일반화할 수 있다.
- 2) 본 연구에서는 대상자들의 내, 외적환경(경제적, 시간적, 성격적 등)에 따라 차이가 날 수 있음에 주의하여야 한다.
- 3) 대학생들의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 개개인의 모든 사회적, 상황적 특성들을 통제하지 못하므로 참여동기와 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 유일한 변수이자 가장 영향력 있는 변수라고 단정 지을 수 없다. 따라서 본 연구의 결과는 일반화하는 것에 제한적이면서도 주의 깊은 해석이 필요하다.

## 1.4 용어의 정의

### 1) 참여동기

모든 스포츠 활동에 참여하는 사람들은 나름대로 그 스포츠에 참가하는 동기가 있으며, 참여동기(participation motivation)란 각 종목에 따른 참여 이유가 무엇인지를 의미하는 것이다(황문수, 2004). 본 연구에서는 스킨스쿠버에 참여한 이유와 목적, 원인을 참여동기라 정의하였고 학습동기, 정화동기, 친화동기, 건강/체력동기, 즐거움동기의 5가지 하위요인으로 구분하였다.

### 2) 재미요인

스포츠에서 긍정적인 정서로 나타나는 '재미'는 스포츠의 참가하는 중요한 이유로 스포츠 재미요인은 "즐거움, 좋아함과 같은 일반적인 느낌을 나타내는 스포츠 체험에 대한 긍정적인 정서반응"으로 정의된다(Scanlan & Simons, 1992).

본 연구에서는 흥미요인, 건강요인, 사교요인, 인정요인의 4가지 하위영역으로 구분된다.

### 3) 대학생활 만족도

대학생활의 질뿐 아니라 대학의 모든 조건, 기행이행에 대하여 개인이 가진 만족의 느낌이라 할 수 있다. 본 연구에서는 교우관계, 교사관계, 학습활동, 규칙준수, 학교행사, 학습활동에서 자기 욕구를 합리적으로 해결하여 만족감을 느끼고 조화 있는 관계를 유지하는 것이라고 정의하였다.

## 제 2 장 이론적 배경

### 2.1 스킨스쿠버

#### 2.1.1 스킨스쿠버의 정의

잠수란 과거에는 사람이 수중환경이 가하는 압력을 직접 받으면서 활동하는 행위로 의미를 국한하였지만, 지금은 잠수중, 대기압 잠수복과 같은 중장비를 사용하는 잠수뿐만 아니라, 원격조정 무인 잠수정이나 수중 로봇과 같은 기기들이 물속으로 들어가는 것도 포함된다.

잠수를 분류하면 크게 사람이 직접 물에 들어가는 유인 잠수기와 사람이 수면에서 잠수기를 조정하는 무인 잠수기로 나눌 수 있다. 무인 잠수기는 테더(thether)라고 하는 줄이 연결된 유삭식과 줄이 없는 무삭식으로 구분하며, 유인 잠수기는 대기압 방식과 환경압 방식으로 구분한다. 대기압 방식은 잠수정, 관찰 잠수중, 대기압 잠수복 등에 사용되는 방식으로 인체에 수압이 미치지 않도록 격리시켜 대기압 또는 대기압 보다 약간 높은 압력 아래에서 잠수 작업을 수행하는 형태이다. 반면 환경압 방식은 혼합기체 잠수와 공기 잠수로 세분화하고, 혼합기체 잠수는 비포화 잠수와 포화 잠수로, 공기 잠수는 표면 공급식과 스쿠버 방식으로 나눈다(김지현, 2015).

스킨스쿠버다이빙은 크게 2가지로 스킨(skin)다이빙과 스쿠버(SCUBA)다이빙의 합성어이다. 스쿠버(SCUBA)란 Self Contained Underwater Breathing Apparatus의 약자로 '자급식 수중 호흡 장치'로 해석할 수 있다. 스킨다이빙과 스쿠버다이빙은 엄연히 다른 것으로 구분이 된다.

스킨다이빙은 마스크(mask), 스노클(snorkel), 오리발(fin), 부츠(boots), 슈트(suit) 정도의 기본 장비를 이용하여 숨을 참으면서 비교적 얕은 수심 또는 짧은 시간 동안 수면을 왕복하며 즐기는 다이빙을 말하며, 스노클을 이용하여 호



흡하기 때문에 ‘스노클링’이라고 부르기도 한다.

레저 스쿠버 다이빙은 스킨다이빙 장비에 추가로 실린더(cylinder), 레귤레이터(regulator), 비상용 호흡기(octopus), 수심계(depth gauge), 잔압계(SPG: submersible pressure gauge), 부력조절기(buoyancy compensator) 등의 장비를 이용하여 수심 분 동안 수심 40m 미만의 바닷속을 즐기는 다이빙을 말한다(전중기, 1999).

### 2.1.2 스킨스쿠버의 역사

스쿠버의 역사는 1943년 프랑스 해군 장교인 자크이브 쿠스토(Jacques Yves Cousteau)와 액체공기 엔지니어인 에밀 가냥(Emile Gagnan)에 의해 설계된 레귤레이터가 선보이게 되면서부터이다. 이 장비를 아쿠아-링(Aqua-lung)이라 불렀으며, 이 스쿠버 장비를 발명하게 되면서 시작된 개방식 스쿠버는 ‘밭줄 없는 잠수’ 혁명을 일으켰다. 세계 2차 대전이 끝난 후 급속도로 스쿠버 장비가 일반인에게 보급되면서 현재는 대중적으로 이용되고 있다.

레저 잠수의 시작은 1920년경 유럽의 여러 국가에서 수중사냥이 유행하였고, 1920년대 후반 이 유행은 미국에 도입되었다. 쿠스토에 의해 1947년 아쿠아링이 미국에 도입되고 2년 후 스크립스(Scripps) 해양연구소의 해양생물학자가 이 장비를 기증받아, 이것이 과학잠수 및 레저잠수의 시발점이라고 할 수 있다. 스크립스 해양연구소는 이듬해 잠수 프로그램을 개설하여 당대 스포츠 잠수계의 거장들을 교육하고, 1950년대에는 잠수클럽과 단체들이 결성되기 시작했다(2015, 김지현). 1980년대부터는 스쿠버 장비들이 급속도로 현대화되고 보다 안전하게 개량되어 본격적인 발달을 가져온다. 짧은 역사에 비해 레크레이션 다이빙은 성공적으로 자리를 잡았으며 레저스포츠와 해양 연구에 큰 몫을 담당하고 있다(김상겸, 이병두, 1997).

### 2.1.3 스킨스쿠버의 특징

스킨스쿠버다이빙은 특성상 물이라 하는 매체 속에서 이루어지기 때문에 움직임이 완만해지고, 급격한 운동을 할 수 없지만, 전신의 근육을 사용하기 때문에 균형 잡힌 신체로 발달할 수 있게 해준다. 또한, 수중스포츠에 참가함으로써 가치 있는 대인관계와 신뢰관계를 형성할 기회를 제공해준다(김기운, 2007).



스쿠버다이빙에 대해 김석구(2003, 재인용)의 석사학위 논문은 다음과 같은 특징을 제시하였다.

첫째, 바다 속 풍경을 탐미하고, 해양 생물들과 어우러져 자연과 하나가 됨으로써 무언의 대화를 함께 나눌 수 있어서 인간과 자연과의 일체감을 맞출 수 있다.

둘째, 스킨스쿠버다이빙은 장비 의존도가 매우 높으며, 이 과학적인 장비는 남녀노소를 불문하고 약간의 기술과 약간의 용기를 가진 사람이라면 누구나 할 수 있는 과학적인 스포츠이다.

셋째, 스킨스쿠버다이빙은 다른 어떤 스포츠에서도 느끼지 못하는 무중력을 맞출 수 있으며, 이로 인해 신체 평형감각 발달에 도움을 준다.

넷째, 스킨스쿠버다이빙은 수중에서 받는 압력으로 인해 전신 마사지 및 지압 효과를 맞출 수 있으며, 전신운동이 되는 스포츠 중 하나이다.

다섯째, 스킨스쿠버다이빙은 수중자연을 보호하는 환경 친화적 스포츠이다.

여섯째, 스킨스쿠버다이빙은 일반적으로 생각하는 것처럼 다가가기 어려운 스포츠가 아니다. 사전에 안전과 장비의 사용방법 등을 교육받는다면 누구나 쉽게 접할 수 있는 해양스포츠 종목이다.

## 2.2 참여동기

### 2.2.1 참여동기의 개념

동기(motivation)라는 용어의 어원은 “움직인다(to move)”라는 뜻이다. 스포츠 참가에 관한 가장 기초적인 문제 중의 하나는 동기와 관련되어 있으며, 동기란 어떤 목표를 향하여 행동을 이끌어 가는 요구, 욕구이며 대부분의 심리학자는 동기를 개인에게 가치가 있다고 생각되는 목표에 도달하고자 하는 욕망이라고 정의하고 있다(김영채, 손정락, 장동한, 1991)

지금까지 스포츠심리학 분야에서는 Saga(1977)가 제시한 동기의 정의가 자주 쓰이고 있으며, Saga에 따르면 동기란 “노력의 방향과 강도”로 정의된다. 노력의 방향이란 어떤 사람이 특정 상황이나 행동을 추구하고 거기로 다가가는지

아닌지를 말하고, 노력의 강도는 어떤 사람이 어떤 상황에서 얼마만큼의 노력을 투입하는 지를 의미한다. 이렇게 동기에 대한 이해를 돕기 위해 노력의 강도와 방향이라고 분리했지만 실제 생활이나 스포츠 현장에서는 두 측면이 밀접한 관련을 맺고 있다. 즉 노력의 방향이 긍정적이고 강도가 매우 높을 수도 있고 반대로 노력의 방향이 부정적이면서도 강도도 낮을 수도 있다.

또한, 동기가 지니는 공통적 요소를 다음과 같이 3가지 측면에서 정의할 수 있는데 이 요소들은 동기의 기본적 속성이라고 할 수 있다. 첫째, 인간행동을 활성화시키는 측면, 즉 일정한 방식으로 행동하도록 촉발하는 개인의 활성화적인 힘을 말한다. 이 측면은 동기가 지니는 추동 또는 각성 촉발을 가리킨다. 둘째, 인간 행동의 방향을 설정하거나 목표를 지향토록 방향을 설정시키는 측면이다. 이것은 행동이 어떤 목표를 지향하여 지워지는가에 대한 현상을 가르친다. 따라서 이 측면은 동기가 지니는 방향 또는 목표의 차원이다. 셋째, 인간행동을 유지하거나 지속시키는 측면으로 추진의 강도와 에너지 방향을 지닌 행동을 계속해서 유지하는 힘을 의미한다. 이 측면은 동기가 지니는 지속성 또는 행동적 차원을 말한다.

스포츠에서도 이러한 동기의 요소들이 적용되는데 개인이 그 종목을 선택하게 된 이유 또는 참여하게 된 개인의 동기가 있다. 인간은 다른 사람과 구별되는 자신의 고유한 특질을 지니고 있고 각 개인이 특별한 스포츠 신체활동에 참여하는 과정에 그것 자체로서의 의미를 수용하여 발전시킬 수 있기 때문이다.

## 2.2.2 참여동기의 분류

최근의 스포츠와 관련된 동기연구는 이론적 틀에 기초하고 있다. 그 중에서 인간의 행동은 내적동기, 외적동기, 무동기에 의해 유발될 수 있다는 주장이 스포츠 행동을 설명하는 데 도움이 될 것이다(Deci & Ryan, 1985). 스포츠 심리학 분야에서는 스포츠 행동에 대한 내적동기에 초점을 맞춰 오거나, 내적동기와 외적동기로 분류하여 연구해 왔지만, 최근의 Pelletier, L. G., Fortier, M. S., Vallerand, R. J., Tuson, K. M. & Briere N. M.(1995)는 내적동기와 외적동기에 무동기까지 합쳐 3 분류학에 의한 동기접근을 시도하였다. 그러나 내적동기와

외적동기로 제한점을 두었다.

### 1) 내적동기

내적인 동기란 일반적으로 외부의 보상 없이 스스로 순수한 즐거움을 위해서 스포츠 활동에 참여할 때 발생하는 것으로 내적인 동기는 단일 개념 보다는 다차원적인 개념으로 이해되고 있으나 일반적으로 내적인 동기를 토대로 나타나는 행동은 흥미, 노력, 지각된 유능감, 압박과 긴장 등 네 가지 영역으로 대표될 수 있다(이창기, 2003). 또한 Deci & Ryan(1985)은 내적동기를 흥미와 즐거움, 유능감, 노력과 정열, 압박과 긴장, 그리고 선택감의 5가지 요소로 구성되어 있다고 주장하였다.

최근에 동기의 분류법을 새로운 개념적인 틀로 제시하고 있는 Pelletier, L. G., Fortier, M. S., Vallerand, R. J., Tuson, K. M. & Brier N. M.(1995)는 3가지 유형으로 분류하였다. 내적동기의 3가지 유형이란 탐색과 학습의 내적동기, 숙달과 성취의 내적동기, 자극추구의 내적동기이다.

첫째, 탐색과 학습의 내적동기는 “알고자 하는 동기”라고 할 수 있다. 즉, 어떤 사람이 새로운 무엇인가를 배우고, 탐색하며, 이해하고자 노력하면서 느끼는 재미나 즐거움을 위해서 어떤 활동을 하는 것이라고 정의할 수 있다.

둘째, 숙달과 성취의 내적동기란 ‘어떤 사람이 자신의 최고기록에 도전하거나 무엇인가를 달성하면서 느끼는 기쁨과 만족감 때문에 어떤 활동을 하는 경우’를 의미한다. 즉 무엇인가를 이루고 발달시키려는 동기라고 할 수 있다.

셋째, 자극추구의 내적동기란 “좋은 기분을 추구하는 동기”라고 간단히 설명할 수 있다. 즉 ‘기분 좋은 감각을 느끼기 위해서 어떤 활동을 하는 것’이라 할 수 있다.

### 2) 외적동기

외적동기는 내적동기로 인하여 운동을 참여하는 것이 아니고 어떤 동기나 목적의 수단으로 이용되거나 결과의 수단으로서 외부의 압력과 간섭 때문에 참여하는 다양한 인간행동을 말한다. 외적동기는 인간의 사회화 현상에서 자연적 또는 내적인 동기가 아닌 것에서 요구되는 가치, 태도와 같은 많은 행동이라

할 수 있다. 따라서 내적인 동기와는 반대로 활동 자체의 추구를 위한 것 보다는 결과의 수단으로서 참여하는 행동이다.

Deci & Ryan,(1985)은 외적동기도 몇 가지 형태로 구성하고 있다고 설명하면서 내면화, 즉 다른 집단이나 외부의 가치를 수용하여 자신의 것으로 받아들이는 과정이라 하였다. 이런 과정은 개인의 행동규정, 태도, 믿음을 긍정적으로 개인의 가치에 수용하는 것이다. 이러한 용어의 정의는 개인이 무엇을 해야 하는 요구에 응하는 것과 자기 자신이 스스로 하는 것 사이에서 갈등과 관련되기 때문에 더욱 어렵다.

그러나 최근 Deci & Ryan(1985)은 자결 성의 영향에 따라 외적동기를 또 다른 유형으로 제시하면서 외적동기를 외적규제, 내적규제, 확인규제, 세 가지로 분류하였다.

첫째, 외적규제는 우리가 상식적으로 알고 있는 외적동기의 개념이다. 즉 어떤 행동이 외적보상이나 타인의 강요 때문에 규제되는 것을 의미한다. 이 경우 재미있어서가 아니라 보상을 얻거나 부정적인 결과를 회피하기 위한 목적으로 스포츠에 참여한다.

둘째, 내적규제 이전의 외적인 동기 요인들이 내적으로 바뀐 것을 의미하며, 이 상태에 이르면 사람들은 어떤 행동을 하는 이유를 내면화시키기 시작한다. 행동을 개시하는데 외적요인이 더는 필요 없게 된다. 프로야구 선수가 체력을 단련하지 않으면 창피를 당한다는 부담감 때문에 연습에 몰두할 경우 내적규제에 해당한다. 이때 동기는 개인의 내부에서 유발되지만 스스로 결정한 것은 아니다.

셋째, 확인규제는 자신의 결정에 따른 행동은 확인규제의 외적동기에서 이루어진다. 특정 행동을 중요하다고 판단하고 자신의 선택에 따라 행동을 할 경우 확인규제에 해당한다. 예를 들어, 자신의 성장과 발달에 도움이 되기 때문에 스포츠에 참여한다고 생각하는 경우 확인규제의 동기가 있다고 할 수 있다.

### 3) 무동기

무동기는 학습에서의 무기력의 개념과 매우 유사하다. 무동기를 “개인의 행

동이 바람직한 결과를 가져오는 데 아무런 영향을 미치지 못한다는 믿음에 기인한 동기의 상실”이라고 정의하였다. 즉 동기가 없는 사람은 그들의 활동과 활동의 결과 사이에 우발성과 제어의 부족함을 경험한다. 그들은 내적으로 동기화된 것도 아니고 외적으로 동기화된 것도 아니다. 이러한 현상은 수행에서 계속 실패를 하거나 결과에 대한 기대가 없을 때 나타나는 경우이다. 무동기에는 다음과 같은 네 가지 유형이 있다(Valerand, 1992).

첫째는 ‘능력부족’으로 인한 무동기이다. 즉, 특정 행동을 수행할 능력이 없으면 해당한다.

둘째는 ‘전략 미흡’으로 인한 무동기이다. 어떤 전략이 바람직한 결과를 달성하는 데 도움이 안 되겠다고 믿을 때 무동기 상태에 이른다.

셋째는 ‘노력회피’에 의한 무동기이다. 특정 행동이 너무 힘들어서 어떠한 노력을 하지 않겠다고 생각할 때 나타나는 동기이다.

넷째는 ‘무기력 신념’에 의한 무동기이다. 성취해야 할 과제가 너무도 벅차므로 자신의 노력이 쓸모가 없다고 생각하는 것을 의미한다.

### 2.3 재미요인

일반 심리학과 스포츠 심리학 분야에서 다수의 학자는 재미에 관한 이론적 접근을 시도하여 왔다(Deci & Ryan, 1985; Izard, 1991; Scanlan & Simons, 1992). 재미가 스포츠 참가의 큰 이유라는 사실은 스포츠 종목, 참가수준, 문화적 배경과 관계없이 상당한 일관성을 보인다. 반면에 재미를 느끼지 못했을 경우 스포츠 중도에 포기하게 된다는 사실도 밝혀져 있다(Gould & Petlichoff, 1988). 스포츠에서의 긍정적인 정서로 나타나는 “재미”는 스포츠 참가하는 중요한 이유로 스포츠의 재미요인 흥미 동기유발을 가질 수 있는 가장 큰 요인이 될 것이고 운동 수행 중의 과정을 재미라는 긍정적 요인으로 여기며 모든 요구를 성공적으로 수행하며 긍정적 결과에 따른 평가를 받게 되며 그것을 즐기게 될 것이다(이필우, 2005).

동기 문제를 다룬 스포츠 심리학 연구는 전통적으로 경제 불안이나 선수의 스트레스와 같은 부정적인 정서에 많은 관심을 기울여 왔다. 하지만 최근 연구

들은 특히 청소년 스포츠에 관한 연구는 스포츠를 통해 재미와 같은 긍정적인 정서를 이해하는 데로 관심이 전환되고 있다(백성수, 1999). 이러한 새로운 접근(Lazarus, 1991; Gill, & Huddlesston, 1983) 재미나 즐거움을 구성하는 요소들은 스포츠 종목, 참가수준, 문화적 배경과 관계없이 비교적 일관성 있게 나타났다.

재미에는 심리적 안정감과 복지 감이 포함되며, 이때 몸과 마음이 편안해지고 즐거움을 느낄 수 있는 준비 상태를 말한다. 또한, 정신적, 신체적인 스트레스가 없어져, 매우 가벼운 느낌으로 몸 전체와 마음으로 환산되어 움직임이 쉽게 느껴지며, 그 자체로 즐거워지는 것이다(이필우, 2005). 일반 심리학과 스포츠 심리학 분야에서 다수의 학자는 재미에 관한 이론적 접근을 시도하여 왔다(Csikszentmihalyi, 1975; Deci & Ryan, 1985; Scanlan & Simons, 1992). 이러한 이론들의 일부는 스포츠와 신체활동 상황에 적용되도록 하였다. Scanlan(1992) 등은 연구의 상당 부분을 스포츠 재미에 집중시켜왔다. 스포츠 개입 모형에 포함된 스포츠 재미(sport enjoyment)라는 개념은 “즐거운, 좋아함, 재미와 같은 일반적인 느낌을 나타내는 스포츠 체험에 대한 긍정적인 반응”(Scanlan & Simons, 1992)으로 정의된다. 따라서 스포츠 재미라는 개념은 일반적인 긍정적 정서보다는 좀 더 세부적이고, 흥분과 같은 구체적인 정서보다는 더욱 일반적인 개념이다.

Deci의 인지평가이론에 따르면 과제에 대한 내적동기는 개인의 유능성과 자결성에 대한 욕구에 기초를 두고 있다. 스포츠는 참가자들에게 자신의 능력을 최대한으로 시험해 보고 도전해 볼 기회를 제공함으로써 개인이 유능감을 경험할 수 있게 해주며, 또한 다양한 활동 속에서 의사결정과 선택을 할 수 있게 해준다. 이러한 내적 통제 의 느낌은 긍정적으로 과제에 대한 내적동기를 높이게 된다. 따라서 개인의 유능감이나 자결성에 영향을 미치는 어떠한 행동이나 사건은 개인의 내적동기 수준에 영향을 미친다(Deci & Ryan, 1985).

운동참가자들에게 자신들이 운동을 선택하고 목표를 스스로 설정하게 했을 경우 운동프로그램에 대한 내적동기가 높아졌다(Thompson & Wankle, 1980). 인지평가이론이 제시한 이러한 내적동기 가설들은 일반 심리학과 스포츠 심리학 분야에서 많은 연구에 의하여 검증되었다. 최근 내적동기는 다차원적으로



개념화되며, 내적동기화한 “재미, 지각된 유능성, 노력, 긴장 등의 하위차원들의 총합(Mcauley, Duncan, 1989)”으로 정의된다. 이러한 다차원적 접근에서 보면 재미는 전반적인 내적동기의 하위 차원 중의 하나이다. 즉 재미는 주로 내적인 요소와 연관되어 있으며 내적동기보다는 협소한 개념이 된다. 하지만 Deci & Ryan(1985)이 지적한대로 재미는 외적으로 만족감을 주는 다른 요소도 포함할 수 있다. 스포츠 재미(sport enjoyment)라는 개념을 도입한 Scanlan & Simons, (1992) 역시 재미의 요소들은 내외차원과 성취와 비성취 차원 모두에 의해 경험된다고 제안함으로써 이러한 주장을 뒷받침하고 있다.

(Lazarus, 1976)은 재미를 촉감이나 미감과 같은 감각에 기초를 둔 즐거움과는 구분하고 있다. 이러한 감각적 즐거움은 일반적으로 직접적인 자극이 존재한다. 감각적 즐거움의 경우 자극과 즐거움과는 구분된다. 감각적 즐거움의 경우 자극과 즐거움 사이에 직접적인 관계가 형성된다. 반면 재미는 어떤 행동에 대한 직접적인 결과로 나타나지 않을 수도 있다. 재미가 비록 감각자극의 직접적인 결과로 나타나는 것은 아니지만, 그 느낌은 긍정적이고 즐거우며 보람을 가져다준다. 또한, 재미를 느낌으로써 사람들은 한 층 더 심리적, 생리적 행복감을 경험한다(백성수, 1999). 재미는 또한 강한 동기적 속성이 있다. 즉, 사람들이 어떤 일을 좋아하면 그 일에 대한 자신감이 길러진다. 삶 속에서의 재미는 힘든 경험이나 도전을 이겨낼 수 있다는 믿음을 길러준다. 게다가 재미는 또한 대인관계에서도 중요한 역할을 한다. 지속적인 재미의 체험은 사회집단 형성의 기초가 된다. 친구를 사귀는 것과 재미 때문에 스포츠에 참가한다는 참가 동기의 연구결과는 이러한 재미의 동기적 특성을 잘 나타내 준다.

## 2.4 생활만족도

### 2.4.1 생활만족도

생활만족의 개념에 대해서는 여러 학자와 시대에 따라 다르게 정의되고 있다. 생활만족도라는 용어로 한정하여 그 개념을 정립하고 최초로 사용한 Neugarten(1961)에 의하면 매일의 생활을 구성하는 활동으로부터 기쁨을 느끼며, 자신의 생활에 대해 의미와 책임감을 느끼며, 효율적으로 주위환경에 잘 대응해 나가 정서적으로나 사회적으로 어려움을 겪지 않고 개인의 욕구를 충족시킬 수 있는 정도라고 정의하였다.

이종길(1992)은 Diener(1984)의 행복의 개념을 통하여 내적, 주관적 정의의 범주로서 생활만족을 해석하고 있으며, 모창배(1993)는 생활만족은 자신의 행복에 대한 주관적, 인지적 판단 및 평가이며 행복에 대한 개인 생활의 포부와 목적의 조화로운 만족을 의미한다고 하였다.

생활만족에 관한 주요 이론유형에는 목적이론, 활동이론, 상향 대 하향이론, 판단이론 등이 있다.

목적이론(Telic Theory)은 인간의 특정 목적이나 욕구가 성취되었을 때 생활만족을 느낀다는 견해이다. 목적이론에서 중요시되고 있는 문제는 생활만족이 목적을 달성해 나가는 과정에서 오는가 아니면 목적을 달성했을 때 오는가에 관한 것이다. 이에 대해 Scitovsky(1976)는 목적을 달성하거나 욕구를 충족시키기 위해 노력해 나가는 과정이 목적달성과 욕구충족보다 더 큰 만족감을 느끼게 된다고 제시하였다. 이것은 목적달성이 단시간의 감정적 상승을 일으키는 효과보다 장기적인 개념에서 생활만족의 향상과 관련이 있음을 나타내고 있다. 결국, 목적이론에서는 생활만족이 개인의 장기적인 생활에서 갖게 되는 많은 목적을 조화롭게 통합시켜, 성취해 나가는 과정에서 경험하게 된다는 것을 말하고 있다.

활동이론(Activity Theory)은 생활만족이 행복을 추구하는 의도적인 목적에 의해서 이루어지기보다는 즐겁고 재미있는 개인의 활동을 통하여 수적으로 얻어지게 되는 산물로 보는 견해이다. 이미 오래전에 Aristotle은 활동의 중요성과



활동이론의 주요 요소에 대해 언급하였다. 그는 행복이 인간의 능력이 우수한 방식으로 잘 수행되는 바람직한 활동으로부터 생겨난다고 하였다.

Csikszentmihalyi(1975)의 몰입경험이론이 생활만족과 활동의 관계에 관련된 사회 심리적 매커니즘을 비교적 명확하게 설명하고 있으며 그는 몰입경험 이론을 통해 개인이 의미 있고 흥미를 유발하며, 너무 쉽거나 어렵지 않은 적절한 난이도 수준의 활동에 몰입할 때 생활만족이 높다는 사실을 제시함으로써 활동이론을 뒷받침하고 있다.

상향 대 하향이론(Bottom-Up Versus Top-Down Theory)은 생활만족과의 관련성에 있어 행복을 특성으로 보느냐, 상황으로 보느냐에 관한 차이이다. 행복의 특선론자들은 행복은 본질에서 행복한 감정이 아니라 행복한 방향으로 반응하는 성향이라고 주장한다. 이러한 상향 이론적 접근방법에 의하면 행복한 사람이라도 지금은 행복하지 않을 수 있다는 것이다. 이에 반해 하향 이론과 행복의 상황적 접근 방법에서는 행복한 사람은 행복한 순간과 경험이 많은 사람이라고 주장한다(이종호, 2001)

판단이론(Judgement Theory)은 생활만족에 관한 많은 연구가 생활에 대한 만족 정도는 특정 기준과 실제 상태 간의 비교에 기인한다고 주장하고 있다. 특정 기준에 비추어 그 기준보다 상위이면 생활의 만족을 갖게 되는 것이며, 기준의 하위수준이면 불만을 느낀다는 말이다. 중요한 것은 기준을 어떻게 설정하는가의 문제이다. 기준의 문제는 개인마다 정도의 차이가 있으며, 기준의 종류에도 차이가 난다. (Emmonson, 1983) 이와 같이 생활만족을 명료하게 정의하는 것은 복잡하고 어려운 문제이다. 이것은 객관적인 용어로 서술될 수 있는 것보다 주관적이며 철학적인 것이다. 그래서 개인의 정신적 마음의 안녕과 같이 생활만족에 공헌하는 양적이고 질적인 요인을 평가하기 위해서는 주관적인 측정이 요구된다(김재은, 이은순, 강순화 1997).

#### 2.4.2 학교생활 만족도

이준하(2000)는 학교는 청소년이 성장하여 가정에서 사회로 생활범위가 확대되는 곳이며 교사와 친구 관계가 맺어지는 사회관계의 장일 뿐만 아니라 학업 성취라는 목적을 갖고 생활하는 곳이기 때문에 학교에 대한 적응, 대인관계, 시

험 및 과제수행에 따른 스트레스를 경험할 소지가 있다고 하였으며, 최종학(2001)은 학교생활만족도란 학생들이 학교생활을 하면서 교과활동, 특별활동, 기타 행사 활동 등에서 자기 욕구를 합리적으로 해결하여 만족감을 느끼고 조화 있는 관계를 유지하며, 교사 및 학생들과의 관계가 잘 조화되어 만족스러운 상태라고 정의하였다.

문은식(2002)은 학교는 개인적, 사회적으로 잘 적응하여 자기능력을 충분히 발휘하여 더욱 행복하고 원만한 생활을 할 수 있는 사람을 만드는 데 목적이 있다. 그러므로 학교생활에서 행복은 곧 사회생활의 행복으로 이어지는 경향이 있다고 할 수 있다 하였다.

이에 Brookover(1975)는 “학생들이 사회적 구조를 검토하는 데 있어서 학생들이 그들의 환경에서 느끼는 일반적인 만족감을 파악하는 것이 중요하다.”고 하였다.

이를 종합하여 볼 때, 학교는 학생들에게 막대한 영향을 미치는 곳이라고 볼 수 있으며, 대학생들의 학교 수업이 대학생활 만족도에도 큰 영향을 미치는 것도 사실이다. 이 연구에서 대학생의 스킨스쿠버 참여동기 및 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 영향에 대하여 연구하였다.

특히 청년 후기 혹은 성인 초기에 해당하는 대학생의 시기는 매우 중요한 의미를 가지며, 이 시기의 성공적인 발달 과업은 후일 사회인으로서 이행해야 할 과업수행과 밀접한 관계를 맺고 있다(홍근하, 1998).

또한 청소년 시절 과도한 입시스트레스로 인해 자칫 심리적 공허감을 가지고 대학에 입학하는 경우가 많으며 그렇지 않더라도 취업구조의 불안정으로 인해 대학생들은 자신의 미래에 대해 그리 낙관하지 못하는 실정이다. 따라서 중·고생의 학교생활과 더불어 대학에서의 학교생활은 매우 중요하다고 할 수 있을 것이다.

송희숙(2002), 이준하(2000), 류동훈(1999)은 학교생활만족도의 요인을 교우관계, 교사와의 관계, 학습활동, 규칙준수, 학교행사, 전반적 학교생활의 6개 변인으로 설정하였다. 본 연구에서는 전반적인 학교생활을 제외한 5개의 변인을 중심으로 대학생활 만족도를 연구하였다.

## 1) 교우관계

이돈희(1981)에 의하면 교우관계는 동료 간의 중심적 사회관계로써 어린이와 청소년이 인간 발달과정에서 또래들과 가지게 되는 인간관계라고 정의하였다.

Hartup(1978)은 우정 관계를 애정, 관심, 흥미 및 정보를 공유할 뿐만 아니라 타인과 접촉을 유지하는 이원적이고 독특한 애착 관계라 했으며, 윤진(1984)은 각자의 개인적 특성과 수준에서 두 사람이 자발적으로 형성하는 비공식적이며 친밀한 관계로 정의함으로써 우정의 이원적 특성을 강조하고 있다. 또한, 아동기에서 청년기로 넘어오면서 가장 크게 변화하는 것은 또래 관계의 확장이다. 청소년기 동안 친구를 사귀고 또래의 일원이 되어 사회적 관계를 발달시키고 효과적인 사회적 상호작용을 경험하는 것은 독립적이며 사회적으로 유능한 사람으로 성장하는데 교우관계의 중요성이 인식되고 있다(계선자, 2001).

특히 청소년의 교우관계뿐 아니라, 사회진출의 발판이 되는 대학생활의 교우관계에서는 더욱더 중요하다고 할 수 있다. 대학생의 경우 많은 사회적 관계를 유지하고 있으며, 특히 정보화 사회에 접어들면서 교우 간에 많은 커뮤니케이션이 곧 자신의 지식과 경험을 더욱 풍부하게 해주기 때문이다.

따라서 선행연구에서도 보았듯이 교우관계가 대학생들의 학교생활만족도를 측정하는 데 중요한 요인임을 알 수 있다.

## 2) 교수와의 관계

박용현(1996)은 교수와 학생은 개인의 사회적, 심리적 욕구를 충족시킬 수 있는 사적이고 자유로운 인간관계이며, 학업과 연구의 목적을 달성하기 위한 작업을 중심으로 한 인간관계이다. 즉 교수와 학생의 관계는 일차적으로 학습을 위한 관계이지만 전자의 역할 또한 중요하다. 학생은 학습에서 사회적, 심리적 욕구를 충족시키지 못하면 학습에 흥미를 잃게 될 뿐만 아니라, 사회적 관계에서도 고립되는 결과를 가져오게 되기 때문이다.

대학에서 교수와의 관계에서 특히 중요한 것은 학문의 활동과 공동작업 등에서 교수와 다양한 커뮤니케이션이 이루어지지 않으면 그 활동자체가 잘 이루어지지 않는 경우가 많고, 특히 사회진출의 과정에서 직업선택에서도 교수들의

지도가 곧 사회진출의 성공으로 이루어지는 경우가 상당히 많다.

이러한 것으로 볼 때 우연적이고 공적인 교수와의 만남이 대학생활에 있어 큰 영향을 미친다고 볼 수 있다.

### 3) 규칙준수

학교생활에 있어 학교의 교칙이나 사회적 규칙을 잘 지키고 이해하고 있다는 것은 학교에서 조화로운 생활과 학교에 대한 애교심의 표현으로 볼 수 있으며, 또한 자기 자신에 대한 만족감의 표현으로도 볼 수 있다. 따라서 규칙을 잘 지킨다는 것은 자기 자신에 대한 만족감도 있지만, 사회적 관계를 맺고 있는 교우와 교수 그리고 여러 관계를 맺고 있는 사람들에 대한 존중의 의미를 지니고 있다 해도 과언이 아닐 것이다.

### 4) 학습활동

학생들은 학교생활에서 학업의 문제가 가장 중요한 관심사일 수 밖에 없다. 대부분의 대학생은 이러한 학업의 문제에서 상당한 스트레스를 받고 있으며, 이로 인해 대학생활의 만족감을 얻지 못하는 경우가 많다. 특히 대학생들은 취업과 관련하여 자기가 택한 학과의 학업과 학문에 대한 자신감을 잃어가고 있다. 따라서 학생들의 학습활동을 적정한 상태로 유지해 주는 것은 매우 중요하다.

### 5) 학교행사

학생들은 견학이나 소풍을 통해 즐거움, 해방감을 느끼며, 한편으로는 새로운 것을 발견하고 배우는 것에 대한 지적 성취감을 얻을 수 있다. 또한, 학교 행사는 학교라는 물리적 환경에 대한 만족감의 주요 요인이 된다. 따라서 애국조회 시간의 경청 태도, 체육대회의 참여 정도, 각종 행사 참여 정도, 학교행사에 대한 견해 등 어느 정도 참여하고 만족을 느끼는지를 알아보는 것도 학교생활만족도에 많은 영향을 끼친다고 하겠다(최종학, 2001).

## 2.5 선행연구의 고찰

여러 가지 무한한 잠재력과 수요가 늘어가는 해양스포츠의 대표적인 스포츠인 스킨스쿠버에 대한 선행연구를 살펴본 결과 참여동기에 관한 연구, 재미요인, 생활만족 관련 연구를 진행하였으며 다음과 같다.

### 2.5.1 스킨스쿠버에 관한 선행연구

참여동기에 관한 선행연구를 살펴보면, 이정호, 김재우, 박용범(2010)은 스킨스쿠버 참가자의 참여동기, 몰입, 참여 만족의 관계 연구로써 참여동기의 하위 요인으로는 신체적 동기, 즐거움 동기, 기술적 동기, 사회적 동기, 수동적 동기, 자아 동기로 나누어 연구하였으며, 연구 결과를 보면 스킨스쿠버 참가자의 참여동기의 대부분 요인들이 스포츠 몰입의 각 하위 요인들에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

김동욱과 김영갑(2012)은 스쿠버다이빙 참가자의 참여 정도와 참여동기 및 행복감의 관계 연구로써 참여동기의 하위 요인으로는 건강증진, 자기 계발, 성취, 지도희망, 사회성으로 나누어 연구하였으며, 연구 결과를 보면 스쿠버다이빙 참가자의 참여동기의 하위 요인인 건강증진, 성취, 지도희망, 사회성은 만족감에 긍정적인 영향을 미치고, 건강증진, 사회성은 성취감에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

소훈(2005)은 스킨스쿠버 참가와 여가 만족도 및 생활만족의 관계에 관한 연구에서 참가 기간에 따른 여가만족 및 생활만족의 차이를 연구하여 참가의 기간이 높을수록 사회생활, 가정생활, 건강생활, 경제생활 요인이 높게 나타났으며, 참가 초기는 건강만족도 요인이 높다고 하였다.

## 제 3 장 연구방법

본 연구는 대학생を対象으로 스킨스쿠버 참여동기 및 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 영향력을 실증적으로 규명하는 것이 목적이다. 이를 위해 본 연구에서는 구체적인 연구대상의 표집, 조사 도구의 타당성 및 신뢰도검정, 연구절차, 자료 분석방법으로 구성하였다.

### 3.1 연구모형

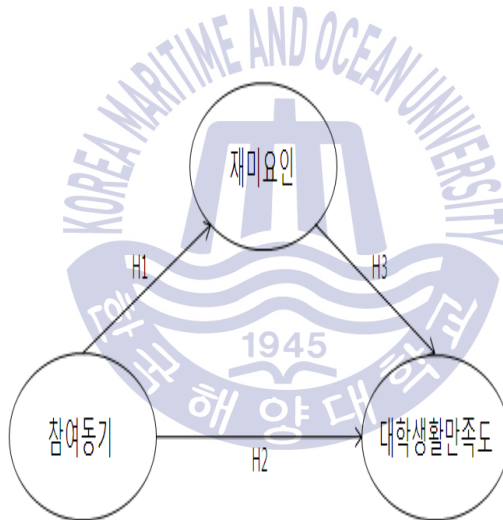


Fig. 1 연구 모형

본 연구의 목적을 달성하기 위해 설정된 변인들을 중심으로 연구모형을 작성하였다. 대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족의 인과관계를 규명하는 것이 본 연구의 궁극적인 목적이므로 이를 토대로 연구모형을 <Fig 1>과 같이 작성하였다.



### 3.2 연구대상

본 연구의 대상은 부산·경기지역·충남 천안(백석대) 대학교에서 스킨스쿠버 수업을 참여하는 학생들을 대상을 모집단으로 선정하였으며 표본추출은 편의표본추출을 이용하여 185명을 연구대상으로 선정한 후 설문조사를 하였다. 수거된 질문지는 남학생 138명, 여학생 47명으로 총 185부가 연구결과 분석에 이용된 유효표본이다. 연구대상의 표집 현황과 기초배경 특성은 <Table 1>, <Table 2>와 같다.

Table 1. 연구대상 표집(명)

순번	대학교	남 / 여	인원	계
1	한국해양대학교	13 / 0	13	
2	부산대학교	34 / 8	42	
3	수원여자대학교	29 / 15	44	185
4	백석대학교	35 / 15	50	
5	백석문화대학교	27 / 9	36	

본 연구의 대상자들의 특성을 살펴보면, 먼저 성별에서 남학생이 138명(74.6%), 여학생이 47명(25.4%), 나이에서는 만20세 이하의 학생이 94명(50.8%)으로 가장 많았고 다음으로 만21세, 만23세, 만22세, 만24세 이상의 순으로 나타났다. 학년에서는 2학년이 92명(49.7%)으로 가장 많았고, 다음으로 3학년, 1학년, 4학년 순으로 나타났다. 전공별로 살펴보면, 레저스포츠산업 전공(87명, 47.0%)과 해양스포츠 전공(50명, 27.0%)이 주를 이루고 있고, 그 외 스포츠건강관리, 기타 순으로 나타났다. 인증증 수준별로 살펴보면, 인증증을 보유하지 않은 학생이 95명(51.4%)으로 가장 많았고, 다음으로 오픈워터 71명(38.4%), 어드밴스드 19명(10.3%)의 순으로 나타났다. 한편, 마스터와 강사 인증증을 보유하고 있는 학생은 없는 것으로 나타났다. 참여빈도별로 살펴보면, 월 4회 이상(85명, 46.0%) 참여하는 학생의 빈도가 가장 높았고, 다음으로 월 1회, 월 2-3회 순의 빈도로 나타났다.

Table 2. 연구대상의 기초배경 특성

	구분	빈도(%)	합계(%)
성별	남학생	138(74.6)	185(100)
	여학생	47(25.4)	
연령	만20세 이하	94(50.8)	185(100)
	만21세	30(16.2)	
	만22세	22(11.9)	
	만23세	24(13.0)	
	만24세 이상	15(8.1)	
학년	1학년	40(21.6)	185(100)
	2학년	92(49.7)	
	3학년	45(24.3)	
	4학년	8(4.3)	
전공	해양스포츠	50(27.0)	185(100)
	레저스포츠산업	87(47.0)	
	스포츠건강관리	29(15.7)	
	기타	19(10.2)	
인증증례벨	없음	95(51.3)	185(100)
	오픈워터	71(38.4)	
	어드밴스드	19(10.3)	
	마스터	0(0.0)	
	강사	0(0.0)	
참여빈도	월 1회	60(32.4)	185(100)
	월 2-3회	40(21.6)	
	월 4회 이상	85(46.0)	



### 3.3 연구도구

연구 목적을 규명하기 위해 사용한 조사 도구는 설문지를 사용하였다. 질문지는 선행연구에서 검증된 조사 도구 내용을 바탕으로 예비조사를 통해 본 연구에 사용할 질문지를 최종 완성하였다. 질문지 구성과 하위요인의 구체적 문항을 제시하고, 타당도와 신뢰도 검사를 한 결과는 다음과 같다.

#### 3.3.1 연구도구의 구성

본 연구에서 이용된 설문지는 조사내용의 올바른 의도성과 적합성 확보를 위해 선행연구에서 검증된 측정도구 내용을 바탕으로 연구대상과 연구특성에 맞게 수정·보완하였다. 본 연구는 설문지의 모든 문항들이 연구의 목적에 부합되는 선행연구와 이론을 근거하여 구성되었으며 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도 문항 모두 5단계 Likert 척도로 구성하였으며, 기초배경 특성에 대한 설문 문항은 명목척도와 비율척도로 구성하였다. 이상의 설문지 구성을 요약하면 아래의 <Table 3>과 같다.

Table 3. 설문지 문항 구성

변인	구성지표	구성내용 및 문항	문항 수	
배경요인	기초배경특성	성별, 연령, 학년, 전공, 인증증레벨, 참여빈도	6	
		학습동기(7)		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
독립변인	참여동기	정화동기(4)	22	
		친화동기(3)		8, 9, 10, 11
	재미요인	건강, 체력동기(4)	16	
		즐거움동기(4)		12, 13, 14
종속변인	대학생활	건강요인(4)	20	
		사교요인(4)		15, 16, 17, 18
	만족도	인정요인(4)	20	
		교우관계(3)		19, 20, 21, 22
		교수관계(4)		1, 2, 3, 4
		규칙준수(3)		5, 6, 7, 8
학교행사(3)	9, 10, 11, 12			
학습활동(3)	13, 14, 15, 16			
학교생활(4)	14, 15, 16			
		17, 18, 19, 20		
합계			64	

### 1) 참여동기 설문지

참여동기를 알아보기 위한 설문지는 양명환(2000)의 윈드서핑 참여동기 설문지를 사용하였다. 이 척도는 Gill, Gross와 Huddleston(1983)의 참여동기 설문지 30문항, Clough, J. Shepherd, J. & Maughan, R.(1989)의 달리기 동기 설문지 45문항, 양명환(1994)의 신체활동 참여동기 설문지 30문항, 임번장(1994), 김홍설과 박예술(2010), 서희진(2003), 박진경(1998)의 스포츠 참가 욕구 설문지 31문항을 토대로 개발되었다.

### 2) 재미요인 설문지

재미요인을 측정하는 도구는 김병준; 성창훈(1997)이 개발한 스포츠 재미요인 질문지(SESQ)를 김병준(1999), 유효준(2001), 임우택; 김영재(2006), 장문연(2004), 박찬규(2006)의 연구에서 사용한 재미요인 척도를 토대로 본 연구에 적합하도록 수정·보완하여 사용하였다.

### 3) 대학생활 만족도 설문지

학교생활 만족도는 송희숙(2002), 정재희(1996)의 연구에서 이미 신뢰도 ( $\alpha=.880$ )와 타당도 검증이 되었던 설문지를 기초로 하여 이 연구의 목적에 부합되도록 수정 및 보완하여 설문지를 구성하였다. 하위 요인으로는 교우관계, 교수관계, 규칙준수, 학교행사, 학습활동, 학교생활 등으로 구성하였다.

## 3.3.2 설문지의 타당도 및 신뢰도 분석

본 연구의 변인별 구인타당도(construct validity)를 알아보기 위한 탐색적 요인분석에 앞서 구성된 설문지를 바탕으로 수집된 최종자료가 요인분석에 적합한 자료임을 확인하기 위해 Bartlett의 단위행렬 검정과 표준적합도(KMO)를 살펴보았다. Bartlett의 구형성 검정 결과, 참여동기( $X^2=3589.756$ ,  $df=210$ ,  $p<.001$ ), 재미( $X^2=2448.114$ ,  $df=105$ ,  $p<.001$ ), 대학생활 만족도( $X^2=2098.984$ ,  $df=171$ ,  $p<.001$ )로 나타났고, 표준적합도(KMO)는 참여동기 .932, 재미 .923, 대학생활 만족도 .901로 나타났다. 변인별 구인 타당도 검정을 위해 탐색적 요인분석을 실시하였고, 신뢰도 분석으로 내적 일관성을 위해 Cronbach's  $\alpha$  계수를 검증한 결과는 <Table 4>, <Table 5>, <Table 6>과 같다.

Table 4. 참여동기의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석결과

문항	학습동기	건강, 체력동기	정화동기	즐거움동기	친화동기	공통성
v1	.850	.130	.004	.180	.158	.797
v2	.847	.147	.080	.282	.053	.828
v3	.766	.148	.172	.303	.236	.818
v4	.747	.263	.132	.385	.093	.801
v5	.719	.291	.281	.265	.059	.754
v6	.666	.055	.396	.285	.029	.727
v17	.125	.837	.241	.165	.195	.839
v16	.186	.831	.267	.117	.246	.871
v15	.196	.829	.277	.132	.202	.860
v18	.271	.750	.299	.295	.101	.823
v9	.234	.309	.749	.203	.262	.850
v10	.232	.365	.740	.194	.190	.808
v11	.197	.362	.671	.213	.302	.799
v8	.092	.305	.656	.230	.358	.759
v19	.331	.186	.207	.792	.079	.820
v21	.300	.195	.270	.749	.177	.819
v20	.396	.297	.202	.726	.064	.816
v22	.316	.170	.127	.704	.243	.802
v13	-.006	.176	.311	.030	.744	.683
v14	.361	.295	.144	.227	.685	.759
v12	.291	.353	.297	.298	.513	.711
고유치	11.203	5.892	3.076	2.870	1.104	
%분산	53.346	13.773	5.124	4.144	3.352	
누적%	53.346	67.120	72.243	76.387	79.739	
Cronbach's $\alpha$	.931	.937	.917	.918	.765	

참여동기는 1차 요인분석 결과, 중복부하를 보인 7번 문항을 삭제한 후, 2차 요인분석 결과, 5개의 하위요인으로 추출되었으며, 총 변량은 79.739%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 요인별 적재량을 살펴보면 학습동기 .666-.850, 건

강, 체력동기 .750-.837, 정화동기 .656-.749, 즐거움동기 .704-.792, 친화동기 .513-.744로 모든 하위요인이 요인 적재치 기준 .50 이상을 웃도는 것으로 나타났다. 또한, 요인별 신뢰도 값은 학습동기 .931, 건강, 체력동기 .937, 정화동기 .917, 즐거움동기 .918, 친화동기 .765로 비교적 높은 내적 일관성을 보였다 <Table 4>.

Table 5. 재미요인의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

문항	사교	흥미	인정	건강	공통성
v11	.839	.222	.189	.246	.849
v12	.821	.271	.229	.187	.834
v9	.815	.180	.208	.339	.854
v10	.802	.322	.274	.188	.857
v3	.200	.840	.231	.196	.837
v2	.246	.840	.230	.232	.873
v1	.268	.814	.140	.206	.796
v4	.242	.744	.207	.321	.758
v15	.147	.114	.806	.359	.813
v14	.366	.352	.659	.257	.800
v13	.398	.389	.604	.280	.796
v16	.371	.276	.582	.224	.703
v7	.273	.220	.225	.806	.823
v5	.298	.324	.122	.773	.805
v6	.355	.368	.360	.609	.784
교유치	9.012	3.345	1.981	1.044	
%분산	60.081	8.968	6.538	5.629	
누적%	60.081	69.049	75.587	81.216	
Cronbach's $\alpha$	.940	.924	.875	.863	

재미요인은 1차 요인분석 결과, 중복부하를 보인 8번 문항을 삭제한 후, 2차 요인분석 결과, 4개의 하위요인으로 추출되었으며, 총 변량은 81.216%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 요인별 적재량을 살펴보면 사교요인 .802-.839, 흥미요인 .744-.840, 인정요인 .582-.806, 건강요인 .609-.806으로 모든 하위요인이

요인 적재치 기준 .50 이상을 웃도는 것으로 나타났다. 또한, 요인별 신뢰도 값은 사교요인 .940, 흥미요인 .924, 인정요인 .875, 건강요인 .863으로 비교적 높은 내적 일관성을 보였다<Table 5>.

Table 6. 대학생활 만족도의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

문항	학교생활	교수관계	교우관계	학교행사	규칙준수	학습활동	공통성
v20	.788	.198	.161	.150	.282	.212	.833
v19	.737	.326	.109	.169	.204	.148	.798
v17	.652	.007	.242	.297	.311	.216	.716
v6	.237	.807	.074	.113	.080	.212	.776
v5	-.048	.763	.143	.081	.137	.309	.726
v7	.305	.677	.198	.183	.168	-.040	.760
v4	.309	.581	.358	.344	.011	.124	.695
v3	.280	.086	.807	.278	.095	.019	.823
v2	.070	.259	.789	.183	.192	.185	.799
v1	.080	.078	.776	.048	.295	.121	.718
v11	.220	.096	.216	.812	.203	.096	.814
v13	.273	.177	.194	.712	.159	.161	.702
v12	.021	.165	.110	.707	.345	.375	.799
v10	.120	.228	.295	.222	.750	.146	.787
v9	.207	.088	.398	.183	.678	.229	.755
v8	.338	.059	.116	.331	.598	.101	.608
v15	.151	.213	.133	.218	.179	.819	.836
v16	.225	.224	.122	.150	.243	.750	.760
v14	.352	.277	.294	.307	-.113	.576	.685
고유치	11.540	4.758	2.255	2.042	1.101	1.014	
%분산	44.948	9.252	6.606	6.012	4.741	4.179	
누적%	44.948	54.200	60.806	66.818	71.559	75.739	
Cronbach's $\alpha$	.855	.825	.834	.834	.799	.777	

대학생활 만족도 요인은 1차 요인분석 결과, 중복부하를 보인 18번 문항을 삭제한 후, 2차 요인분석 결과, 6개의 하위요인으로 추출되었으며, 총 변량은

75.739%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 요인별 적재량을 살펴보면 학교 생활 .652-.788, 교수관계 .581-.807, 교우관계 .776-.807, 학교행사 .707-.812, 규칙 준수 .598-.750, 학습활동 .576-.819로 모든 하위요인이 요인 적재치 기준 .50 이상을 웃도는 것으로 나타났다. 또한, 각 요인별 신뢰도 값은 학교생활 .855, 교수관계 .825, 교우관계 .834, 학교행사 .834, 규칙준수 .799, 학습활동 .777로 비교적 높은 내적 일관성을 보였다<Table 6>.

### 3.4 연구 절차

본 연구의 절차는 <Fig 2>과 같이 실시하였다.

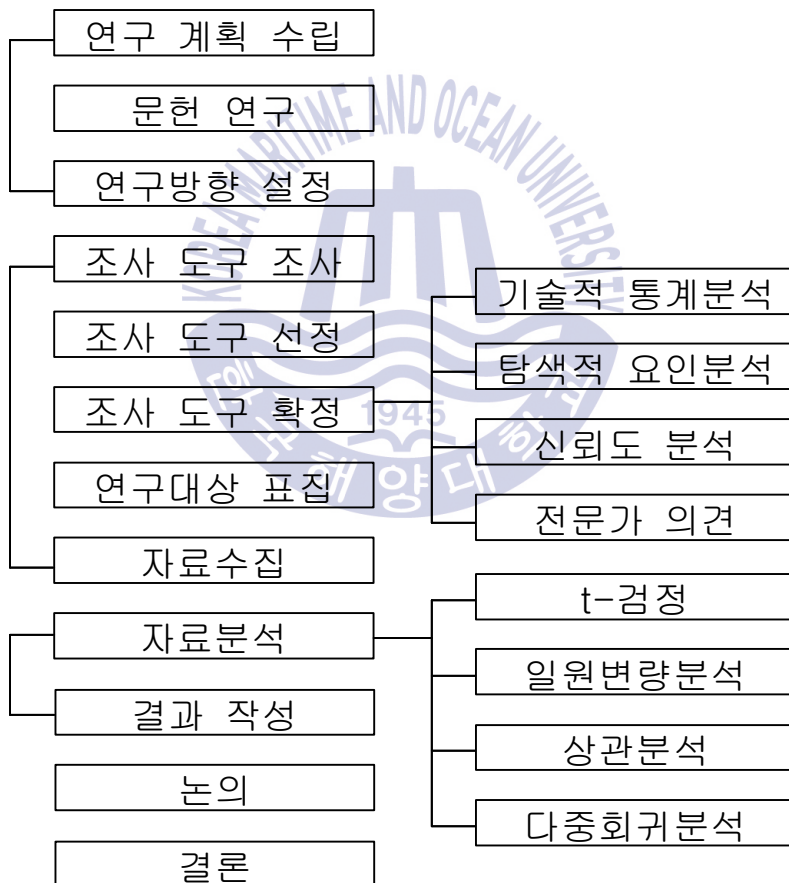


Fig. 2 연구 절차

### 3.5 자료 분석

회수된 질문지는 응답지의 성실 여부를 확인하여 검토하고 최종 연구대상이 된 설문지는 SPSS ver. 22.0 프로그램을 이용하여 전산처리하였고 모든 통계적 유의 수준은  $\alpha=0.05$ 로 설정하였다. 자료 분석을 위해 사용할 분석기법은 기술통계분석(descriptive analysis), 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis), 신뢰도분석(reliability), t-검정, 일원분산분석(One-way ANOVA), 상관분석(correlation analysis), 다중회귀분석(multiple regression analysis)이며 연구가설을 토대로 한 구체적인 분석방법은 다음과 같다.

첫째, 각 변인에 대한 평균, 표준편차 등을 파악하기 위해 문항 간의 기술적 통계로 처리하였다.

둘째, 척도에 대한 신뢰도의 타당도를 검증하기 위해 탐색적 요인분석과 신뢰도 분석을 하였다.

셋째, 성별 간 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 차이를 알아보기 위해 t-검정을 하였다.

넷째, 인증증 레벨, 다이빙 활동 참여빈도에 따른 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도 차이를 알아보기 위해 일원 분산분석을 실시하였으며, 사후검정으로 Scheffe 검증을 하였다.

다섯째, 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 상관성 검정을 위해 상관분석을 하였다.

여섯째, 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 인과관계를 검증하기 위해 다중회귀분석을 하였다.

## 제 4 장 연구결과

본 장에서는 대학생의 기초배경 변인에 따른 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 차이를 분석하였으며, 변인들 간의 상관성을 알아보기 위해 상관분석을 하였다. 또한, 대학생의 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도에 대한 변인 간 인과적 영향력 검정을 위해 다중회귀분석을 하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

### 4.1 대학생의 기초배경변인에 따른 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족도의 비교

대학생의 기초배경 변인에 따라 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도에 차이를 분석하기 위해 t-검정, 일원분산분석을 실시하였고, 그 결과는 다음과 같다.



#### 4.1.1 성별에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

Table 7. 성별에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

변인	남학생 (n=138)	여학생 (n=47)	df	t	
	M±SD	M±SD			
참여동기	학습동기	4.109±.754	3.953±.942	183	1.146
	정화동기	3.396±1.007	3.191±.985	1.213	
	친화동기	3.396±.958	3.184±.984	1.299	
	건강, 체력동기	3.507±1.026	3.021±1.188	2.690**	
	즐거움동기	3.983±.862	3.840±.934	.962	
재미요인	흥미요인	4.219±.790	4.053±.848	1.221	
	건강요인	3.884±.823	3.432±.934	3.135**	
	사교요인	3.864±.884	3.712±.795	1.038	
	인정요인	3.985±.762	3.750±.764	1.827	
대학생활 만족도	교우관계	4.144±.688	4.141±.639	.027	
	교수관계	3.697±.707	3.425±.858	2.152*	
	규칙준수	4.082±.685	3.957±.592	1.113	
	학교행사	3.973±.720	3.794±.797	1.432	
	학습활동	3.910±.668	3.595±.767	2.684**	
	학교생활	3.946±.755	3.666±.859	2.118*	

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

대학생의 성별에 따른 참여동기 요인의 차이는 건강, 체력 동기( $t=2.690$ ,  $p < .01$ )에서 남학생( $3.507 \pm 1.026$ )이 여학생( $3.021 \pm 1.188$ )보다 높은 것으로 나타났고, 재미요인은 건강요인( $t=3.135$ ,  $p < .01$ )에서 남학생( $3.884 \pm .823$ )이 여학생( $3.432 \pm .934$ )보다 더 높은 것으로 나타났다. 또한, 대학생활 만족도는 학습활동, 교수 관계, 학교생활 요인에서 남학생이 여학생보다 더 높은 것으로 나타났다.

#### 4.1.2 인증증 레벨에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

Table 8. 인증증 레벨에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

구분	집단	M±SD	df	F	Scheffe	
참여동기	학습동기	(A) 없음(n=95)	3.994±.931	.950		-
		(B) 오픈워터(n=71)	4.169±.560			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.078±.908			
	정화동기	(A) 없음(n=95)	3.242±1.031	2.411		-
		(B) 오픈워터(n=71)	3.362±.925			
		(C) 어드밴스드(n=19)	3.789±1.064			
	친화동기	(A) 없음(n=95)	3.136±.979	2	5.865**	A<B<C
		(B) 오픈워터(n=71)	3.478±.842			
		(C) 어드밴스드(n=19)	3.859±1.101			
	건강, 체력동기	(A) 없음(n=95)	3.276±1.156	1.314		-
		(B) 오픈워터(n=71)	3.447±.931			
		(C) 어드밴스드(n=19)	3.684±1.246			
즐거움동기	(A) 없음(n=95)	3.844±.988	1.418		-	
	(B) 오픈워터(n=71)	4.035±.681				
	(C) 어드밴스드(n=19)	4.131±.951				
재미요인	흥미요인	(A) 없음(n=95)	4.034±.920	2	3.134*	A<B,C
		(B) 오픈워터(n=71)	4.327±.627			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.328±.682			
	건강요인	(A) 없음(n=95)	3.628±.941	2.766		-
		(B) 오픈워터(n=71)	3.892±.675			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.017±1.074			
	사교요인	(A) 없음(n=95)	3.681±.950	2	3.325*	A<B,C
		(B) 오픈워터(n=71)	3.929±.750			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.157±.667			
	인정요인	(A) 없음(n=95)	3.773±.856	4.988**		A<B,C
		(B) 오픈워터(n=71)	4.028±.598			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.302±.705			
대학생활만족도	교우관계	(A) 없음(n=95)	4.052±.670	2.707		-
		(B) 오픈워터(n=71)	4.192±.693			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.421±.542			
	교수관계	(A) 없음(n=95)	3.618±.774	.340		-
		(B) 오픈워터(n=71)	3.605±.686			
		(C) 어드밴스드(n=19)	3.763±.922			
	규칙준수	(A) 없음(n=95)	3.982±.695	2	1.724	-
		(B) 오픈워터(n=71)	4.079±.653			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.280±.487			
	학교행사	(A) 없음(n=95)	3.807±.796	2	3.068*	A<B,C
		(B) 오픈워터(n=71)	4.018±.624			
		(C) 어드밴스드(n=19)	4.193±.788			
학습활동	(A) 없음(n=95)	3.694±.766	4.441*		A<B,C	
	(B) 오픈워터(n=71)	3.929±.582				
	(C) 어드밴스드(n=19)	4.140±.687				
학교생활	(A) 없음(n=95)	3.803±.734	1.009		-	
	(B) 오픈워터(n=71)	3.924±.764				
	(C) 어드밴스드(n=19)	4.052±1.107				

\*p<.05, \*\*p<.01

대학생의 인증증 레벨에 따른 참여동기는 친화동기( $F=5.865, p<.01$ )에서 어드밴스드( $3.859\pm 1.101$ ), 오픈워터( $3.478\pm 0.842$ ), 없음( $3.136\pm 0.979$ ) 순으로 차이를 보였다. 재미요인은 흥미요인, 사교요인, 인정요인에서 오픈워터와 어드밴스드 인증증을 보유한 학생이 인증증이 없는 학생보다 더 높게 나타났다. 또한 대학생활 만족도는 재미요인과 유사한 결과로, 학교행사, 학습활동에서 오픈워터와 어드밴스드 인증증을 보유한 학생이 인증증이 없는 학생보다 더 높게 나타났다.

#### 4.1.3 참여빈도에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

대학생의 참여빈도에 따른 참여동기는 학습동기, 친화동기에서 월 4-5회 참여가 월 1회 참여보다 더 높게 나타났고, 건강, 체력동기와 즐거움동기에서 월 4-5회, 월 6회 이상 참여가 월 1회 참여보다 더 높게 나타났다. 재미요인은 대부분 하위요인에서 월 참여빈도가 더 높은 순으로 차이를 보였으며, 대학생활 만족도는 교수관계, 학교생활에서 참여빈도가 많은 집단이 낮은 집단보다 더 높게 나타났다.

Table 9. 참여빈도에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

구분	집단	M±SD	df	F	Scheffe
학습동기	(A) 월 1회(n=60)	3.830±1.023	3	3.422*	A<C
	(B) 월 2-3회(n=40)	4.037±.620			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.250±.655			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.333±.772			
친화동기	(A) 월 1회(n=60)	3.183±1.068	3	2.258	-
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.156±.796			
	(C) 월 4-5회(n=80)	3.534±1.020			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	3.750±1.030			
참여동기	(A) 월 1회(n=60)	3.061±1.070	3	4.213**	A<C
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.216±.745			
	(C) 월 4-5회(n=80)	3.612±.911			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	3.400±1.211			
건강, 체력동기	(A) 월 1회(n=60)	3.200±1.145	3	2.660*	A<C,D
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.150±.980			
	(C) 월 4-5회(n=80)	3.615±1.021			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	3.750±1.658			
즐거움동기	(A) 월 1회(n=60)	3.691±1.014	3	4.009**	A<C,D
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.856±.767			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.153±.790			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.450±.512			

구분	집단	M±SD	df	F	Scheffe
흥미요인	(A) 월 1회(n=60)	3.954±.961	3	4.129**	A<B,C,D
	(B) 월 2-3회(n=40)	4.112±.676			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.331±.706			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.900±.136			
건강요인	(A) 월 1회(n=60)	3.472±.959		5.531**	A<C
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.658±.733			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.041±.729			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	3.866±1.659			
사교요인	(A) 월 1회(n=60)	3.450±1.002		7.619***	A<B,C,D
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.793±.686			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.093±.730			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.300±.693			
인정요인	(A) 월 1회(n=60)	3.658±.839		5.466**	A<B,C,D
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.881±.652			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.109±.713			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.550±.512			
교우관계	(A) 월 1회(n=60)	4.088±.640	1.027	-	
	(B) 월 2-3회(n=40)	4.041±.645			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.220±.715			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.400±.596			
교수관계	(A) 월 1회(n=60)	3.416±.769	4.982**	A<C	
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.468±.702			
	(C) 월 4-5회(n=80)	3.856±.712			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	3.800±.817			
규칙준수	(A) 월 1회(n=60)	3.933±.648	1.926	-	
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.966±.670			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.162±.666			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.333±.527			
학교행사	(A) 월 1회(n=60)	3.894±.676	1.740	-	
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.825±.716			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.037±.770			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	3.400±1.090			
학습활동	(A) 월 1회(n=60)	3.672±.701	5.037**	A<C	
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.650±.691			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.054±.671			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	3.900±.596			
학교생활	(A) 월 1회(n=60)	3.716±.709	6.275***	A,B<C	
	(B) 월 2-3회(n=40)	3.633±.780			
	(C) 월 4-5회(n=80)	4.145±.728			
	(D) 월 6회 이상(n=5)	4.010±1.479			

\*p<.05, \*\*p<.01

## 4.2 대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족도의 인과관계 검증

대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족도의 인과관계를 검증하기 위해 다중회귀분석을 하였다. 이를 위하여 먼저 참여동기, 재미요인, 생활 만족도의 하위변인에 대하여 Pearson의 상관분석을 하였으며 분석 결과 상관계수는 <Table 10>와 같다.

Table 10. 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 인과관계

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. 학습동기	1														
2. 정화동기	.51**	1													
3. 친화동기	.47**	.75**	1												
4. 건강,체력동기	.51**	.73**	.64**	1											
5. 즐거움동기	.77**	.53**	.49**	.52**	1										
6. 흥미요인	.74**	.33**	.30**	.34**	.73**	1									
7. 건강요인	.58**	.49**	.47**	.59**	.58**	.66**	1								
8. 사교요인	.50**	.46**	.48**	.46**	.57**	.60**	.65**	1							
9. 인정요인	.60**	.39**	.38**	.39**	.66**	.68**	.68**	.72**	1						
10. 교우관계	.35**	.29**	.31**	.26**	.33**	.41**	.38**	.45**	.47**	1					
11. 교수관계	.31**	.36**	.35**	.38**	.38**	.30**	.51**	.52**	.47**	.45**	1				
12. 규칙준수	.36**	.22**	.24**	.29**	.43**	.46**	.51**	.45**	.52**	.59**	.45**	1			
13. 학교행사	.32**	.28**	.34**	.36**	.33**	.34**	.46**	.36**	.39**	.51**	.47**	.62**	1		
14. 학습활동	.28**	.32**	.40**	.37**	.36**	.32**	.50**	.44**	.44**	.43**	.60**	.50**	.59**	1	
15. 학교생활	.31**	.36**	.40**	.45**	.37**	.33**	.58**	.47**	.45**	.48**	.62**	.58**	.57**	.60**	1
M	4.07	3.34	3.34	3.38	3.94	4.17	3.76	3.82	3.92	4.14	3.62	4.05	3.92	3.83	3.87
SD	.80	1.00	.96	1.08	.88	.80	.87	.86	.76	.67	.75	.66	.74	.70	.79

\*p<.05, \*\*p<.01

참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도 간에 있어 전체적인 상관계수( $r=.22 \sim .77$ )로 보아 참여동기의 하위요인(학습동기, 정화동기, 친화동기, 건강, 체력동기, 즐거움동기), 재미요인의 하위요인(흥미요인, 건강요인, 사교요인, 인정요인), 대학생활 만족도의 하위요인(교우관계, 교수관계, 규칙준수, 학교행사, 학습활동, 학교생활)에서 긍정적인(+) 상관이 있는 것으로 나타났다. 또한 .80 이상의 상관 계수를 보이는 수치는 없으므로 다중공선성의 문제는 제기되지 않는 것으로 판명되었다.

## 4.2.1 참여동기가 재미요인에 미치는 영향

### (1) 참여동기가 흥미요인에 미치는 영향

Table 11. 참여동기가 흥미요인에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	1.054	.193		5.454***					
학습동기	.476	.073	.476	6.522***			.381	2.624	
정화동기	-.076	.064	-.094	-1.189	5	62.812	.322	3.110	1.979
친화동기	-.047	.059	-.056	-.797		***	.410	2.438	
건강, 체력동기	-.026	.051	-.035	-.508			.423	2.364	
즐거움동기	.427	.068	.466	6.307***			.371	2.696	
R=.798, R <sup>2</sup> =.637, Adjusted R <sup>2</sup> =.627									

\*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 재미요인의 하위요인인 흥미요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과,  $F=62.812$ ,  $df=5$ ,  $p<.001$  수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과  $R^2=.637$ 로 통계에 이용된 변인들의 63.7%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 63.7%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 재미요인의 흥미에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 학습동기( $\beta=.476$ ,  $p<.001$ ), 즐거움동기( $\beta=.466$ ,  $p<.001$ ) 순으로 흥미요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 정화동기, 친화동기, 건강, 체력동기는 흥미요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(2) 참여동기가 건강요인에 미치는 영향

Table 12. 참여동기가 건강요인에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	.884	.250		3.541**					
학습동기	.253	.094	.234	2.689**			.381	2.624	
정화동기	-.054	.082	-.062	-.654			.322	3.110	
친화동기	.058	.076	.065	.769	5	33.432***	.410	2.438	1.799
건강, 체력동기	.293	.066	.366	4.423***			.423	2.364	
즐거움동기	.214	.087	.217	2.454*			.371	2.696	

R=.695, R<sup>2</sup>=.483, Adjusted R<sup>2</sup>=.468

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

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 재미요인의 하위요인인 건강요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=33.432, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.483으로 통계에 이용된 변인들의 48.3%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 48.3%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 재미요인의 건강에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 건강, 체력동기( $\beta$ =.366, p<.001), 학습동기( $\beta$ =.234, p<.01), 즐거움동기( $\beta$ =.217, p<.05) 순으로 건강요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 정화동기, 친화동기는 건강요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.



(3) 참여동기가 사교요인에 미치는 영향

Table 13. 참여동기가 사교요인에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	1.21 6	.268		4.532***					
학습동기	.085	.101	.079	.835			.381	2.624	
정화동기	.012	.089	.014	.131			.322	3.110	
친화동기	.175	.081	.196	2.156*	5	22.934 ***	.410	2.438	1.665
건강, 체력동기	.080	.071	.101	1.121			.423	2.364	
즐거움동기	.347	.094	.354	3.699***			.371	2.696	

R=.625, R<sup>2</sup>=.390, Adjusted R<sup>2</sup>=.373

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

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 재미요인의 하위요인인 사교요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=22.934, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.390으로 통계에 이용된 변인들의 39.0%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 39.0%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 재미요인의 사교에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 즐거움동기( $\beta$ =.354, p<.001), 친화동기( $\beta$ =.196, p<.05) 순으로 사교요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 학습동기, 정화동기, 건강, 체력동기는 사교요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(4) 참여동기가 인정요인에 미치는 영향

Table 14. 참여동기가 인정요인에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	1.34 7	.225		5.988***					
학습동기	.207	.085	.218	2.443*			.381	2.624	
정화동기	-.01 9	.074	-.025	-.257	5	30.243 ***	.322	3.110	1.694
친화동기	.045	.068	.056	.657			.410	2.438	
건강,체력동기	.011	.060	.015	.179			.423	2.364	
즐거움동기	.408	.079	.469	5.187***			.371	2.696	

R=.677, R<sup>2</sup>=.458, Adjusted R<sup>2</sup>=.443

\*p<.05, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 재미요인의 하위요인인 인정요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=30.243, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.458으로 통계에 이용된 변인들의 45.8%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 45.8%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 재미요인의 인정에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 즐거움동기( $\beta$ =.469, p<.001), 학습동기( $\beta$ =.218, p<.05) 순으로 인정요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 정화동기, 친화동기, 건강, 체력동기는 인정요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

## 4.2.2 참여동기가 대학생활 만족도에 미치는 영향

### (1) 참여동기가 교우관계에 미치는 영향

Table 15. 참여동기가 교우관계에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.764	.246		11.231***					
학습동기	.171	.093	.205	1.843			.381	2.624	
정화동기	.011	.081	.017	.139			.322	3.110	
친화동기	.118	.075	.170	1.585	5	6.790***	.410	2.438	2.172
건강,체력동기	-.008	.065	-.013	-.128			.423	2.364	
즐거움동기	.071	.086	.092	.821			.371	2.696	
R=.399, R <sup>2</sup> =.159, Adjusted R <sup>2</sup> =.136									

\*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 대학생활 만족도 요인의 하위요인인 교우관계에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=6.790, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.159로 통계에 이용된 변인들의 15.9%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 15.9%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 한편, 참여동기의 하위요인은 대학생활 만족도의 교우관계에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(2) 참여동기가 교수관계에 미치는 영향

Table 16. 참여동기가 교수관계에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.133	.268		7.943***					
학습동기	-.025	.101	-.027	-.246			.381	2.624	
정확동기	.047	.089	.062	.530			.322	3.110	
친화동기	.079	.081	.101	.968	5	9.084***	.410	2.438	1.809
건강,체력동기	.113	.071	.162	1.583			.423	2.364	
즐거움동기	.201	.094	.235	2.144*			.371	2.696	

R=.450, R<sup>2</sup>=.202, Adjusted R<sup>2</sup>=.180

\*p<.05, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 대학생활 만족도의 하위요인인 교수관계 요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=9.084, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.202로 통계에 이용된 변인들의 20.2%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 20.2%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 대학생활 만족도의 교수관계에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 즐거움동기( $\beta$ =.235, p<.05)가 교수관계 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 학습동기, 정확동기, 친화동기, 건강, 체력동기는 교수관계 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(3) 참여동기가 규칙준수에 미치는 영향

Table 17. 참여동기가 규칙준수에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.673	.236		11.332 ***					
학습동기	.042	.089	.051	.474			.381	2.624	
정화동기	-.096	.078	-.145	-1.230	5	9.113*	.322	3.110	1.999
친화동기	.041	.072	.059	.566		**	.410	2.438	
건강,체력동기	.091	.063	.149	1.454			.423	2.364	
즐거움동기	.274	.083	.364	3.325**			.371	2.696	

R=.450, R<sup>2</sup>=.203, Adjusted R<sup>2</sup>=.181

\*p<.01, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 대학생활 만족도의 하위요인인 규칙준수 요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=9.113, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.203로 통계에 이용된 변인들의 20.3%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 20.3%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 대학생활 만족도의 규칙준수에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 즐거움동기( $\beta$ =.364, p<.01)가 규칙준수 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 학습동기, 정화동기, 친화동기, 건강, 체력동기는 규칙준수 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(4) 참여동기가 학교행사에 미치는 영향

Table 18. 참여동기가 학교행사에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.488	.267		9.313*					
학습동기	.094	.101	.102	.929			.381	2.624	
정화동기	-.107	.088	-.144	-1.209			.322	3.110	
친화동기	.159	.081	.207	1.962*	5	7.997***	.410	2.438	1.825
건강,체력동기	.157	.071	.230	2.216*			.423	2.364	
즐거움동기	.089	.093	.106	.953			.371	2.696	

R=.427, R<sup>2</sup>=.183, Adjusted R<sup>2</sup>=.160

\*p<.05, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 대학생할 만족도의 하위요인인 학교행사 요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=7.997, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.183로 통계에 이용된 변인들의 18.3%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 18.3%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 대학생할 만족도의 학교행사에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 건강, 체력동기( $\beta$ =.230, p<.05), 친화동기( $\beta$ =.207, p<.05) 순으로 학교행사 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 학습동기, 정화동기, 즐거움동기는 학교행사 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(5) 참여동기가 학습활동에 미치는 영향

Table 19. 참여동기가 학습활동에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.493	.249		10.001 ***					
학습동기	-.064	.094	-.073	-.677			.381	2.624	
정화동기	-.087	.082	-.124	-1.060			.322	3.110	
친화동기	.208	.076	.285	2.752**	5	9.717***	.410	2.438	1.638
건강,체력동기	.124	.066	.191	1.876			.423	2.364	
즐거움동기	.196	.087	.244	2.245*			.371	2.696	

R=.462, R<sup>2</sup>=.213, Adjusted R<sup>2</sup>=.192

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

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 대학생활 만족도의 하위요인인 학습활동 요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=9.717, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.213으로 통계에 이용된 변인들의 21.3%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 21.3%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 대학생활 만족도의 학습활동에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 친화동기( $\beta$ =.285, p<.01), 즐거움동기( $\beta$ =.244, p<.05) 순으로 학습활동 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 학습동기, 정화동기, 건강, 체력동기는 학습활동 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.



(6) 참여동기가 학교생활에 미치는 영향

Table 20. 참여동기가 학교생활에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.298	.273		8.430***					
학습동기	-.048	.103	-.049	-.471			.381	2.624	
정화동기	-.084	.090	-.106	-.931			.322	3.110	
친화동기	.173	.083	.211	2.090*	5	11.874***	.410	2.438	1.586
건강,체력동기	.230	.072	.316	3.174**			.423	2.364	
즐거움동기	.177	.095	.198	1.858			.371	2.696	

R=.499, R<sup>2</sup>=.249, Adjusted R<sup>2</sup>=.228

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

대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 대학생활 만족도의 하위요인인 학교생활 요인에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=11.874, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.249로 통계에 이용된 변인들의 24.9%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 24.9%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 참여동기가 대학생활 만족도의 학교생활에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 건강, 체력동기( $\beta$ =.316, p<.01), 친화동기( $\beta$ =.211, p<.05) 순으로 학교생활 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 학습동기, 정화동기, 즐거움 동기는 학교생활 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

### 4.2.3 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 영향

#### (1) 재미요인이 교우관계에 미치는 영향

Table 21. 재미요인이 교우관계에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.268	.248		9.153***					
흥미요인	.103	.080	.124	1.291			.449	2.225	
건강요인	.005	.076	.007	.068	5	15.661***	.431	2.323	2.196
사교요인	.153	.077	.196	1.981*			.421	2.378	
인정요인	.214	.095	.243	2.251*			.353	2.835	

R=.508, R<sup>2</sup>=.258, Adjusted R<sup>2</sup>=.242

\*p<.05, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 재미요인이 대학생활 만족도 요인의 하위요인인 교우관계에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=15.661, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.258로 통계에 이용된 변인들의 25.8%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 25.8%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 재미요인이 대학생활 만족도의 교우관계에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 인정요인( $\beta$ =.243, p<.05), 사교요인( $\beta$ =.196, p<.05) 순으로 교우관계 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 흥미요인과 건강요인은 교우관계 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(2) 재미요인이 교수관계에 미치는 영향

Table 22. 재미요인이 교수관계에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	1.702	.259		6.563***					
흥미요인	.212	.084	.227	2.533*			.449	2.225	
건강요인	.297	.079	.343	3.754***	5	24.486***	.431	2.323	1.854
사교요인	.291	.081	.332	3.594***			.421	2.378	
인정요인	.148	.099	.151	1.491			.353	2.835	

R=.594, R<sup>2</sup>=.352, Adjusted R<sup>2</sup>=.338

\*p<.05, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 재미요인이 대학생활 만족도 요인의 하위요인인 교수관계에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=24.486, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.352로 통계에 이용된 변인들의 35.2%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 35.2%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 재미요인이 대학생활 만족도의 교수관계에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 건강요인( $\beta$ =.343, p<.001), 사교요인( $\beta$ =.332, p<.001), 흥미요인( $\beta$ =.227, p<.05) 순으로 교수관계 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 인정요인은 교수관계 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(3) 재미요인이 규칙준수에 미치는 영향

Table 23. 재미요인이 규칙준수에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.012	.233		8.650***					
흥미요인	.073	.075	.088	.967			.449	2.225	
건강요인	.179	.071	.236	2.524*	5	21.680***	.431	2.323	1.958
사교요인	.046	.073	.060	.634			.421	2.378	
인정요인	.225	.089	.260	2.525*			.353	2.835	

R=.570, R<sup>2</sup>=.325, Adjusted R<sup>2</sup>=.310

\*p<.05, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 재미요인이 대학생활 만족도 요인의 하위요인인 규칙준수에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=21.680, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.325로 통계에 이용된 변인들의 32.5%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 32.5%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 재미요인이 대학생활 만족도의 규칙준수에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 인정요인( $\beta$ =.260, p<.05), 건강요인( $\beta$ =.236, p<.05) 순으로 규칙준수 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 흥미요인과 사교요인은 규칙준수 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(4) 재미요인이 학교행사에 미치는 영향

Table 24. 재미요인이 학교행사에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.191	.278		7.877***					
흥미요인	-.005	.090	-.005	-.055			.449	2.225	
건강요인	.301	.085	.354	3.547***	5	13.339***	.431	2.323	1.837
사교요인	.043	.087	.050	.498			.421	2.378	
인정요인	.116	.107	.120	1.093			.353	2.835	

R=.478, R<sup>2</sup>=.229, Adjusted R<sup>2</sup>=.211

\*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 재미요인이 대학생활 만족도 요인의 하위요인인 학교행사에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=13.339, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.229로 통계에 이용된 변인들의 22.9%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 22.9%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 재미요인이 대학생활 만족도의 학교행사에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 건강요인( $\beta$ =.354, p<.001)이 학교행사 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 흥미요인, 사교요인, 인정요인은 학교행사 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(5) 재미요인이 학습활동에 미치는 영향

Table 25. 재미요인이 학습활동에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	2.075	.254		8.181***					
흥미요인	-.114	.082	-.130	-1.393			.449	2.225	
건강요인	.306	.077	.378	3.955***	5	18.501***	.431	2.323	1.764
사교요인	.137	.079	.167	1.727			.421	2.378	
인정요인	.142	.097	.154	1.459			.353	2.835	

R=.540, R<sup>2</sup>=.291, Adjusted R<sup>2</sup>=.276

\*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 재미요인이 대학생활 만족도 요인의 하위요인인 학습활동에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=18.501, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.291로 통계에 이용된 변인들의 29.1%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 29.1%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 재미요인이 대학생활 만족도의 학습활동에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 건강요인( $\beta$ =.378, p<.001)이 학습활동 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 흥미요인, 사교요인, 인정요인은 학습활동 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

(6) 재미요인이 학교생활에 미치는 영향

Table 26. 재미요인이 학교생활에 미치는 영향

변인	B	SE	$\beta$	t	df	F	공차	VIF	DW
(상수)	1.841	.266		6.922***					
흥미요인	.192	.086	.195	2.229*			.449	2.225	
건강요인	.494	.081	.545	6.085***	5	27.357***	.431	2.323	1.800
사교요인	.149	.083	.163	1.796			.421	2.378	
인정요인	.103	.102	.100	1.010			.353	2.835	

R=.615, R<sup>2</sup>=.378, Adjusted R<sup>2</sup>=.364

\*p<.05, \*\*\*p<.001

대학생의 스킨스쿠버 재미요인이 대학생활 만족도 요인의 하위요인인 학교생활에 미치는 영향을 회귀선의 적합도를 검정한 결과, F=27.357, df=5, p<.001 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석의 결정계수를 검정한 결과 R<sup>2</sup>=.378로 통계에 이용된 변인들의 37.8%가 표준회귀선에 적합하다고 할 수 있다. 즉, 총 변량의 37.8%를 설명하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 재미요인이 대학생활 만족도의 학교생활에 어느 정도 영향을 미치는가를 알 수 있는 회귀계수는 건강요인( $\beta$ =.545, p<.001), 흥미요인( $\beta$ =.195, p<.05)이 학교생활 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외 사교요인과 인정요인은 학교생활 요인에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.



## 제 5 장 논 의

본 장에서는 대학생의 스킨스쿠버 참여동기 및 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 영향관계를 실증적으로 규명한 연구결과를 선행연구와 비교·검토하여 다음과 같이 논의하였다.

### 5.1 기초배경특성에 따른 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

#### 5.1.1 성별에 따른 스킨스쿠버 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이

기초배경특성 중 성별에 따른 스킨스쿠버 참여동기 요인의 하위요인인 '건강, 체력동기'에서 남학생이 여학생보다 높은 것으로 차이를 보였다. 이는 정적스포츠인 스킨스쿠버 활동에서도 남학생들의 건강, 체력적 측면에서의 스포츠에 대한 집념을 더 가지고 스킨스쿠버 수업에 참여하는 것으로 해석된다. 이는 성별에 따른 참여동기의 모든 하위요인에서 유의한 차이가 없다는 강문지(2013)의 연구결과와는 조금 다르게 나타났다. 강문지(2013)는 대상을 체육전공학생들을 대상으로 연구하였기 때문에 본 연구결과와는 다른 결과가 나타났을 것으로 생각한다. 이외의 하위요인인 '학습', '정화', '즐거움', '친화' 동기에서는 큰 차이를 보이지 않았다. 이는 스킨스쿠버의 특성을 잘 보여주는 결과라 볼 수 있다. 스킨스쿠버는 학생들의 성별과는 관계없이 누구나 참여해보고 싶은 스포츠라고 해석할 수 있다.

성별에 따른 스킨스쿠버 재미요인의 하위요인은 '건강요인'에서 남학생이 여학생보다 더 높은 것으로 나타났다. 이는 선행연구에서 곽병화(2009), 박규송(2009)와 같은 결과인 남학생이 여학생보다 수업을 통한 재미요인에 대한 평균

값이 높다고 한 결과와 맥을 같이한다.

또한, 성별에 따른 대학생활 만족도는 ‘학습활동’, ‘교수관계’, ‘학교생활’ 요인에서 남학생이 더 높은 것으로 나타났다. 이는 대학생활 중 여학생들이 남학생들보다 학업이나 학교생활로부터 받을 수 있는 스트레스로부터 대학생활만족에 대한 부정적인 부분이 많은 것으로 생각하며 이로부터 해방될 수 있는 많은 프로그램이 개발, 연구되어야 할 것으로 생각한다. 이는 남학생보다 여학생이 대학생활에 대한 만족도가 낮다는 이정윤(2009)의 연구결과가 지지한다.

### **5.1.2 스킨스쿠버 인증증 레벨에 따른 스킨스쿠버 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이**

본 연구의 대상은 대학생으로 범위가 한정되어있기 때문에 인증증 범위도 오픈워터와 어드밴스드로 현저히 줄었다. 데이터표본 수집을 위한 대학교의 스킨스쿠버 수업이 초보, 입문 수준의 교육이었기에 설문에 참여한 마스터와 강사 레벨의 학생 데이터표본이 비교적 적어 본 연구에서는 제외했다.

스킨스쿠버 인증레벨에 따른 스킨스쿠버 참여동기 요인의 차이는 하위요인인 ‘친화동기’에서 어드밴스드, 오픈워터, 없음 순으로 차이를 보였다. 이는 스킨스쿠버를 지속적으로 참여할수록 ‘학습동기’, ‘건강, 체력동기’ 요인보다 ‘친화동기’가 영향을 많이 미친다는 것을 나타낸다. 스킨스쿠버 특성상 혼자서 하는 스포츠가 아니라 적어도 두 명 이상에서 하는 레크레이션 스포츠이기 때문에 친목 도모나 단합과 같은 ‘친화동기’ 큰 영향을 미칠 수 있다고 판단된다.

또한, 스킨스쿠버 인증레벨에 따른 재미요인의 차이는 하위요인인 ‘흥미’, ‘사교’, ‘인정’ 요인에서 오픈워터와 어드밴스드 인증증을 보유한 학생이 인증증이 없는 학생보다 더 높게 나타났다. 이광미(2004)의 모험스포츠 참가자의 참여 정도에 따른 참가 동기와 관여도에 관한 연구 결과에서 외적동기 즉, 건강과 외적과시, 사교 등의 외적보상을 위해 여가 스포츠 활동에 지속해서 참가하는 것

으로 밝혀져 본 연구 결과에서 도출된 하위요인을 뒷받침하여 주고 있다.

김석구(2003)의 연구결과에서 스쿠버다이빙은 장비의존도가 높은 스포츠여서 처음 접근이 쉽지 않지만, 스쿠버에 입문하여 기술과 장비의 사용법을 익히고 약간의 용기를 가진 사람이라면 남녀노소 누구나 참여할 수 있는 과학적인 스포츠 종목이라 하였으며 김기운(2007)은 수중 스포츠에 참가함으로써 가치 있는 대인관계와 신뢰관계를 형성하여 사회생활의 기회를 제공해 준다고 하였다.

인증레벨에 따른 대학생활 만족도의 차이는 재미요인과 유사한 결과로 '학교 행사', '학습활동', '교수관계'의 하위요인에서 오픈워터와 어드밴스드 인증증을 보유한 학생이 인증증이 없는 학생보다 더 높게 나타났다.

앞서 논의한 것과 같이 스킨스쿠버 인증증 레벨에 따른 참여동기, 재미요인, 대학생활 만족도의 모든 항목에서 인증증이 없는 경우보다 스킨스쿠버 인증증이 있는 경우 더 긍정적인 결과가 나왔다. 이는 스킨스쿠버 인증증 취득으로 인한 학생들의 스킨스쿠버 참여동기 부여와 성취감으로부터 나온 것으로 추측된다. 이는 활동경험이 많을수록 관심을 더 가지게 되고 기술과 능력이 향상됨에 따라 유능감이 향상된다는 최수혁(2006)의 연구결과가 본 논문의 결과를 간접적으로 설명해 주는 것이라 생각한다.

### **5.1.3 스킨스쿠버 활동 참여빈도에 따른 스킨스쿠버 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 차이**

대학생의 스킨스쿠버 참여빈도에 따른 스킨스쿠버 참여동기의 차이는 하위요인인 '학습동기', '친화동기'에서 월 4-5회 참여 학생이 월 1회 참여 학생보다 더 높게 나타났다. '학습동기'와 '친화동기'에서 스킨스쿠버 월 1회 참석 학생보다 4-5회 참석하는 학생들이 시간이 지날수록 같이 수업을 듣는 학생들과 자연스럽게 친숙해지고 사교성이 높아진 것으로 보인다.

스킨스쿠버의 특성상 수중의 고압환경에서 고압 기체를 호흡하며 수중을 유

영하는 스포츠로, 항상 수중환경에 대한 위험인지를 하고 있어야 한다. 수중환경에 대한 위험을 인지하기 위해서 잠수이론을 숙지해야하며 참여빈도가 높은 학생일수록 잠수이론의 이해력, 물속 적응력뿐 아니라 수중기술력이 높아져 '학습 동기'도 향상될 것으로 예상된다.

그리고 학습 동기 중 하위요인인 '건강, 체력 동기'와 '즐거움 동기'에서 월 4-5회, 월 6회 이상 참여 학생이 월 1회 참여 학생보다 더 높게 나타났다. 월 4-5회, 6회 이상 참여하는 학생들은 스쿠버를 통한 건강과 체력증진, 즐거움, 일상의 기분전환을 위해서 스킨스쿠버에 참여하는 것으로 판단된다.

스킨스쿠버 재미요인은 모든 하위요인에서 월 참여빈도가 높을수록 높은 차이를 보였다. 이는 스킨스쿠버 기술이 숙련될수록 재미요인이 더욱 증가하는 것으로 해석된다. 참가 기간이 높을수록 재미요인이 높게 나타난다고 연구한 강형길(2003), 김형용(2004), 이종길(2001)의 결과와 맥을 같이한다. 강형길(2003)은 어떠한 종목을 꾸준히 참가해오면, 자연스럽게 그 운동에 대한 운동기술이나 경쟁 속에서 즐거움 등을 찾을 수 있을 것으로 판단하였다. 따라서 스킨스쿠버 참여빈도가 재미요인에 유의한 영향을 미친다고 판단한다.

반면 조민구(2010)의 연구에서 주당 참여 횟수에 따른 재미요인의 차이가 없는 것으로 나타나 이 연구의 결과는 다르다. 스킨스쿠버는 수중에서 이루어지는 스포츠인 만큼 초보자가 기술을 익혀 숙달되기까지는 많은 시간이 걸릴 수 있다. 따라서 스킨스쿠버의 참여빈도가 높을수록, 재미요인의 높은 결과가 도출되었다고 해석된다.

스킨스쿠버 참여빈도에 따른 대학생활 만족도는 '교수관계', '학습활동', '학교생활'에서 유의한 차이가 나타났다. 이는 김재운(2004)의 연구와 유사함을 보여준다. 대학생의 스킨스쿠버의 참여빈도가 높을수록 원만한 교수와의 관계, 학습활동의 동기부여, 긍정적이고 적극적인 학교생활에 이바지할 것으로 예상된다.

## 5.2 대학생의 스킨스쿠버 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도의 인과관계

### 5.2.1 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인의 인과관계

스킨스쿠버 참여동기와 재미요인의 인과관계 검증에서 스킨스쿠버 참여동기의 하위요인(학습, 즐거움, 건강, 체력)이 재미요인의 하위요인(건강) 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 확인되었으며, 스킨스쿠버 참여동기의 하위요인(학습, 즐거움)이 스킨스쿠버 재미요인의 하위요인(흥미, 사교, 인정)에 각각 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 김형용(2004)의 레저스포츠 참여동기 및 제약과 재미의 관계에 관한 연구에서도 참여자의 참여동기는 재미적 요소에 영향을 미친다고 보고함으로써 이 연구의 결과와 같이 나타났다.

이 결과를 종합해 보면 스킨스쿠버 참여동기의 '학습', '즐거움' 동기가 재미요인에 많은 영향력을 주는 것으로 나타났다. 이는 대학생들이 수중이라는 독특한 환경에서의 새로운 경험을 통한 호기심과 새로운 취미활동에 대한 즐거움을 유발함과 동시에 학업과 인증증 취득이라는 목표 등이 스킨스쿠버 참가학생의 재미요인에 영향을 주는 요인이라 생각한다. 그러므로 스킨스쿠버 지도자의 체계적인 지도로 스킨스쿠버 참여 학생들의 학습동기를 부여하고, 스킨스쿠버 실습과 과제를 통해 학생들의 즐거움동기를 유발할 수 있다면 학생들의 스킨스쿠버 참여동기가 재미요소에 더 많은 영향을 미칠 수 있을 것으로 간주한다.

### 5.2.2 스킨스쿠버 참여동기와 대학생활 만족도의 인과관계

스킨스쿠버 참여동기가 대학생활 만족도에 미치는 영향에서 스킨스쿠버 참여동기의 하위요인(즐거움, 친화, 건강, 체력)이 대학생활 만족도의 하위요인(교수 관계, 규칙준수, 학교행사, 학습활동, 학교생활)에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이종호(2001)에 의하면 스쿠버다이빙 참가자의 참여동기는 외적동기만 생활만

족에 영향을 미친다고 하였지만, 본 연구에서 '즐거움동기'는 내적동기라 할 수 있으며 높은 영향을 미치는 것으로 나타났고, 외적동기라 할 수 있는 '건강, 체력', '친화'동기도 대학생활 만족도에 높은 영향을 미치고 있는 것으로 나타나 이는 본 연구 결과와 다른 양상으로 나타났다. 이 연구결과는 대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 내적동기와 외적동기 모두 대학생활 만족도에 영향을 미친다고 볼 수 있다.

김진성(2007)의 연구 참가자들은 개인적 욕구나 필요 등의 내, 외적 참여동기에 의해 스쿠버 다이빙을 선택하고 참여하게 되며, 그 활동을 통해 자기충족, 정체성 강화 등의 개인적 발달은 물론, 사회적 교류를 통한 타인과의 친밀감 유지, 소속감 등의 사회적 발달을 꾀하고 있다고 하였으며 스쿠버다이빙에 참여하는 동안 충만감, 자신감, 극복감 등의 긍정적인 정서를 경험하면서 스쿠버다이빙이 단순 활동을 넘어 내적 성숙과 삶의 질을 높이는 것으로 인식하게 되었다고 하였다.

이는 스킨스쿠버를 통하여 대학생들이 개인적인 정서 체험은 물론 타인과의 인간관계 형성에 따른 사회적 경험의 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

한연희(2003)는 기술 습득 및 향상 등의 '학습동기'를 최대한 충족시켜줄 뿐만 아니라 참여 자체로부터 얻을 수 있는 '즐거움'이나 '도전 욕구'의 충족, '친화관계'의 개선, 정서적인 '활력 재충전', '체력과 건강의 효과'를 바라는 개인들의 욕구를 충족시켜줄 수 있는 프로그램 개발이 중요하다고 하였다.

스킨스쿠버를 통하여 대학생활 만족도를 높이기 위해서 단순히 지도자들의 학습 관련 동기들만을 충족시키기 위한 프로그램을 개발보다 레크레이션 프로그램, 체력 증진 프로그램, 수중 정화활동, 국내/외 인턴과정, 강사개발과정 등 다양한 프로그램을 스킨스쿠버 수업에 반영하여 참여동기 및 재미요인을 유도한



다면 스킨스쿠버 참여 대학생들의 대학생활 만족도에 많은 영향을 미칠 것으로 간주한다.

### 5.2.3 스킨스쿠버 재미요인과 대학생활 만족도의 인과관계

대학생의 스킨스쿠버 참가자의 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 영향을 알아보기 위해서 다중회귀분석을 실시한 결과 재미요인의 하위요인(흥미요인, 건강요인, 사교요인, 인정요인), 대학생활 만족도의 하위요인(교우관계, 교수관계, 규칙준수, 학교행사, 학습활동, 학교생활)에 모두 긍정적인(+) 영향을 미치는 것으로 나타났다.

대학생활 만족도의 하위요인(교우관계)은 재미요인의 하위요인(인정, 사교)이 유의한 영향을 미쳤다. 이는 스킨스쿠버의 기술습득 및 향상으로 동료 간 상호 간 인정하고, 스킨스쿠버를 통한 동아리 활동 같은 사교 요인의 교우관계에 큰 영향을 미칠 것으로 생각한다.

대학생활 만족도의 하위요인(교수관계)은 재미요인의 하위요인(건강, 사교, 흥미)에 유의한 영향을 미쳤다. 이는 지도자의 학생지도방법에 따라 학생들의 건강, 흥미, 사교요인 부분에 많은 영향을 미칠 것으로 생각한다.

대학생활 만족도의 하위요인(규칙준수)은 재미요인의 하위요인(건강, 인정)에 유의한 영향을 미쳤다. 김진성(2007)의 연구는 스쿠버다이빙에 참여하는 동안 충만감, 자신감, 극복감 등의 긍정적인 정서를 경험하면서 스쿠버다이빙이 단순 활동을 넘어 내적 성숙과 삶의 질 향상을 높이는 것으로 인식하게 된다고 하였다. 이 긍정적인 요인들이 대학생활의 규칙준수에도 많은 영향을 미칠 것으로 보인다.

대학생활 만족도의 하위요인(학교행사, 학습활동)은 재미요인의 하위요인(건강)이 유의한 영향을 미쳤다.

대학생활 만족도의 하위요인(학교생활)에서는 재미요인(건강, 흥미)이 유의한



영향을 미쳤다. 김진성(2007)은 수중세계가 일상을 잊을 수 있는 공간이기에 바다에 들어가 있는 순간에 평소에 느끼지 못한 특별한 감정을 체험하게 되고, 심신이 안정되며 건강해지며, 수중에서는 모든 것이 느리게 진행되며, 휴식기간이 길기에 사회생활 속의 스트레스 해소에도 긍정적인 영향을 미친다고 한다.

이 결과를 종합해보면 스킨스쿠버 수업의 참여동기 및 재미요인이 대학생들의 대학생활만족에 중요한 변수로 작용한다는 것을 확인하였으며, 동시에 스킨스쿠버 참여동기는 재미요인이 매개변수와 상호관계가 있음을 알 수 있었다. 따라서 스킨스쿠버 참여 대학생들의 대학생활 만족도를 높이고 재참여를 유도하기 위해서는 다양한 프로그램으로 재미요인을 반영하여 대학생들의 참여동기를 부여해야 한다고 간주한다.



## 제 6 장 결 론

본 장에서는 연구결과와 논의를 통하여 얻은 최종적인 결론을 요약·제시하였으며 연구의 수행과정을 통하여 나타난 문제점을 토대로 후속연구를 위한 발전적인 제언을 하였다.

### 6.1 결 론

본 연구는 대학생들의 스킨스쿠버 참여동기, 재미요인 및 대학생활 만족도 간의 인과관계를 규명하기 위해 부산경남지역 및 충남지역 대학교에서 스킨스쿠버 수업에 참여하고 있는 대학생 185명에 대한 설문조사를 실시하였으며 다중회귀분석을 실시하여 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인의 인과관계 검증에서 스킨스쿠버 참여동기의 하위요인(학습, 즐거움, 건강, 체력)이 재미요인의 하위요인(건강) 요인에 유의한 영향을 미치는 것으로 확인되었으며, 스킨스쿠버 참여동기의 하위요인(학습, 즐거움)이 스킨스쿠버 재미요인의 하위요인(흥미, 사교, 인정)에 각각 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 대학생의 스킨스쿠버 참여동기가 대학생활 만족도에 미치는 영향에서 스킨스쿠버 참여동기의 하위요인(즐거움, 친화, 건강, 체력)이 대학생활 만족도의 하위요인(교수관계, 규칙준수, 학교행사, 학습활동, 학교생활)에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 대학생의 스킨스쿠버 참가자의 재미요인이 대학생활 만족도에 미치는 영향에서는 재미요인의 하위요인(흥미요인, 건강요인, 사교요인, 인정요인), 대

학생생활 만족도의 하위요인(교우관계, 교수관계, 규칙준수, 학교행사, 학습활동, 학교생활)에 모두 긍정적인(+) 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 대학생의 스킨스쿠버 수업 참여동기 및 재미요인이 대학생들의 대학생활만족에 중요한 변수로 작용한다는 것을 실증적으로 검증하였다는데 의미가 있으며, 스킨스쿠버 참여동기는 재미요인이 매개변수와 상호관계가 있음을 예측할 수 있는 정보를 제공하고 있다. 따라서 스킨스쿠버 참여 대학생들의 대학생활 만족도를 높이고 재참여를 유도하기 위해서는 다양한 프로그램으로 재미요인을 반영하여 대학생들의 참여동기를 부여해야 한다고 사료된다.

## 6.2 제 언

이 연구를 통하여 얻은 결과를 활용하고 앞으로 후속되어야 할 연구 과제를 위하여 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인 및 대학생활만족의 인과관계에 대하여 연구한 것으로 해양 체육 관련 분야 중 스킨스쿠버 수업을 활성화하는데 참고할 만한 기초 자료가 될 수 있을 것이다.

둘째, 연구대상을 광범위하게 포함하여 연구결과를 일반화할 수 있는 연구가 지속적으로 수행될 필요가 있다.

셋째, 스킨스쿠버 참여 학생이 어떤 문제로 고민하고 있는지 분석하여 상담을 계획하고 시행하여 대학생활 만족도 향상을 위한 기초자료를 수립해야 한다.

마지막으로 대학생의 참여동기 및 재미요인에 따른 시장세분화 연구를 통해 세분화된 시장 또는 집단별로 대학생활 만족도를 향상시킬 수 있는 방안을 제시할 수 있는 연구가 수행되어야 한다.

## 참 고 문 헌

- 강신영(2003). *잠수일반*, 한국산업인력공단
- 강문지(2013). *해양스포츠관련 전공 학과생들의 참여동기와 재미요인이 대학생 활만족에 미치는 영향*. 부경대학교 교육대학원. 석사학위논문
- 강형길(2003). *대학생의 여가스포츠 참가와 재미(fun)의 관계*. 서울대학교 대학원. 석사학위논문
- 계선자(2001). *청소년의 학교생활 실태 및 학교생활 만족도*. 대한가정학회지, 39(2), 57-72.
- 고옥재(2007). *대학생의 동아리활동에 따른 여가태도와 학교생활만족의 관계*. 강원대학교 교육대학원, 석사학위논문
- 교육인적자원부(2006). 2006년 교육통계연보
- 곽병화(2009). *대학생의 평생스포츠 수업재미요인이 운동지속성에 미치는 영향*. 단국대학교 대학원. 석사학위논문
- 권성연(2008). *2 x 2 성취목표지향성과 자기조절학습의 관계*. 교육공학연구, 24(1), 213-240.
- 권성호, 김방출(2007). *육상선수의 자기관리가 자신감에 미치는 영향*. 한국스포츠심리학회지, 18(1), 1-14.
- 김광득(2003). *21세기 여가와 현대사회*. 백산출판사
- 국지수(2005). *대학생의 교양체육 참여동기에 따른 대인관계성향에 관한 연구*. 단국대학교 대학원. 미간행 석사학위논문
- 김금주(2000). *대학 교양체육 수업의 선호도와 만족도에 관한 연구*. 이화여자대

- 학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문
- 김기운, 이상학(2007). *아이 러브 스쿠버*. 대경북스.
- 김동욱, 김영갑(2012). 스쿠버다이빙 참가자의 참여정도와 참여동기 및 행복감의 관계. *한국사회체육학회지*, 48(1), 581-591.
- 김동주(2012). *스쿠버다이빙 강습생들의 교육만족도가 장비구매에 미치는 영향*. 한국해양대학교. 석사학위논문
- 김병준, 성장훈(1997). 청소년 스포츠 참가자 심층 이해(I): 스포츠 재미거리. *한국스포츠심리학회*, 8(2), 43-60
- 김병준(1999). 청소년 운동선수들의 재미 및 스트레스 요인. *한국스포츠심리학회지*, 10(2), 192-210.
- 김상겸, 이병두(1997). *스포츠 스쿠버 다이빙 = Sports SCUBA Diving*. 씨코
- 김석구(2003). *수중스포츠 활동의 참여동기와 만족도에 관한 연구: 스킨스쿠버를 중심으로*. 목포대학교 대학원. 석사학위논문
- 김영채, 손정락, 장동한(1991). *스포츠 심리학 입문*. 박영사.
- 김재운(2004). 대학생의 스포츠형 여가활동 참여가 대학생활 적응 및 자아실현에 미치는 영향. *한국체육교육학회지*, 9(3), 131-142.
- 김재운, 이은순, 강순화(1997). *한국대학생의 삶의 만족도*. 집문당
- 김지현 (2015) *고등학교 잠수기술*, 충청남도교육청
- 김진성(2007). *스쿠버다이빙 참여자의 매니아 되기 과정*. 울산대학교 대학원. 석사학위논문
- 김형용(2004). *레저스포츠 참가동기 및 제약과 재미의 관계*. 국민대학교 대학원. 박사학위논문
- 김홍설, 박예술(2010). 대학생의 스포츠동아리 활동 참가에 따른 대학생활만족 및 자아성취감의 차이 분석. *한국여가레크리에이션학회지*, 34(3), 43-54.
- 류동훈(1999). *초등학교 학생의 스포츠 참여 활동과 학교생활만족도*. 한국교원

- 대학교 대학원. 석사학위논문
- 모창배(1993). 여가활동 참여유형과 생활만족도에 관한 실증적 연구. 국민대학교 대학원. 박사학위논문
- 문은식(2002). 靑少年의 學校生活 適應行動에 관련되는 社會·心理的 變因들의 構造的 分析 = (A) structural analysis of the social and psychological variables related to adolescents' school adjustment behaviors. 충남대학교 대학원. 박사학위논문
- 문화체육관광부(2014), (2014) 국민여가활동조사. available at: [Online] <http://dlps.nanet.go.kr/SearchDetailView.do?cn=MONO1201502957&sysid=nhn>
- 박규송(2009). 체육수업의 재미요인과 스트레스요인이 참여동기와 자기효능감 간의 관계연구. 전남대학교 교육대학원. 교육학 석사학위논문
- 박명서(2002). 대학생의 여가기술 개발을 위한 교양체육모형 개발. 한국체육대학교. 박사학위논문
- 박용범(2000). 해양 레저스포츠 개발 방향에 관한 연구. 한국사회체육학회지 14(0), 305-316.
- 박용헌(1986). 교육사회학. 교육출판사
- 박진경(1998). 20세기의 사회문화적 특성에 따른 여성스포츠의 발전. 숙명여자대학교 대학원. 석사학위논문
- 박찬규(2006). 스키 및 스노보드 강습의 재미요인이 운동 몰입과 고객만족도에 미치는 영향. 한국스포츠산업·경영학회지, 11(2),27-37.
- 백성수(1999). 체육수업 상황에서의 재미 촉진 및 저해요인. 인천대학교 대학원. 미간행 석사학위논문.
- 서희진(2003). 대학생의 운동욕구와 교양체육 만족 및 운동지속의사의 관계. 한국스포츠사회학회지, 16(1), 93-109.
- 소훈(2005). 스킨스쿠버 참여와 여가만족도 및 생활만족의 관계에 관한 연구.

- 한국스포츠리서치. 16(6), 531-538.
- 송희숙(2002). 동아리 활동에 고등학생의 학교생활 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 인하대학교 대학원. 석사학위논문
- 안규하(2011). 대학교양 스노보드 수업의 참여동기가 수업만족도에 미치는 영향. 부산대학교 대학원. 석사학위논문
- 양명환(1994). 대학생들의 신체활동 참여동기에 관한연구. 한국스포츠 심리학 회지. 5(2), 107-122.
- 양명환(2000). 윈드서핑 여가스포츠의 참여동기 분석. 한국체육학회지. 39(2), 805-819.
- 유효준(2001). 중·고등학교 체육수업의 재미요인 분석. 인천대학교 대학원. 미간행 석사학위논문
- 윤진(1984). 우정관계의 본질과 발달단계에 따른 변화, 사회심리학 연구, 2(1), 94-113
- 이광미(2004). 모험스포츠 참가자의 참가정도에 따른 참가동기와 관여도에 관한 연구. 단국대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 이돈희(1981). 교육학 용어 사전. 서울대학교 사범대학 교육연구소.
- 이상섭(2003). 대학 교양체육 참여동기와 몰입경험 및 수업만족과의 관계. 단국대학교 대학원. 미간행 석사학위논문
- 이은송(2014). 대학 교양체육 참여자의 수업만족이 여가만족과 운동지속의도에 미치는 영향. 용인대학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문
- 이옥동(2003). 교교생의 체육수업에 대한 인식과 수업만족의 관계, 영남대학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문
- 이정운(2009). 대학생의 대학생활 만족도 연구. 관동대학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문
- 이정호, 김재우, 박용범(2010). 스킨스쿠버 참가자의 참여동기, 몰입, 참여 만족



- 의 관계, *한국여가레크리에이션학회*. 34(3). 115-126.
- 이종길(1992). *사회체육활동과 생활만족의 관계*. 서울대학교 대학원. 미간행 박사학위논문
- 이종길(2001). 청소년 스포츠 활동의 재미(fun)유형과 결정요인에 대한 분석. *한국스포츠사회학회지*, 14(1), 37-54.
- 이종호(2001). *스킨스쿠바 다이빙 참가자의 참여동기, 몰입경험, 생활만족의 관계*. 세종대학교 대학원. 미간행 석사학위논문
- 이준하(2000). *직업전문학교 학생의 스포츠 참여와 학교생활 만족도에 관한 연구*. 단국대학교 대학원. 석사학위논문
- 이창기(2003). *생활체육 참여자의 참여동기가 직무만족도 및 생활만족도에 미치는 영향*. 제주대학교 교육대학원. 석사학위논문
- 이필우(2005). *헬스클럽 이용자의 몰입경험 스포츠 재미요인이 미치는 영향*. 단국대학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문.
- 임변장 (1994). *스포츠 사회학 개론*. 동화 문화사.
- 임우택, 김영재(2006). 대학 스포츠 동아리 학생들의 재미요인이 활동태도에 미치는 영향. *한국체육학회지*, 45(3), 265-272.
- 임수영(2007). *스키장에서의 서비스 조우가 대학동계스포츠 참가학생들의 수업만족과 지속적 참여 의도에 미치는 영향*. 성균관대학교 대학원. 미간행 석사학위논문
- 장문연(2004). *여성의 사회무용 활동의 재미요인에 관한 연구*. 창원대학교 교육대학원. 미간행 석사 학위논문
- 장재용(2009). *해양스포츠 참가자의 재미요인과 몰입이 여가만족에 미치는 영향*. 부산대학교 교육대학원. 석사학위논문
- 정재희(1996). *근로자의 직무유형에 따른 여가태도, 여가만족의 차이*. 이화여자대학교 대학원. 석사학위논문

- 조민구(2010). *배드민턴 동호인들의 재미요인이 여가몰입 및 여가이득에 미치는 영향*. 신라대학교 대학원. 미간행 석사학위논문
- 최수혁(2006). *스쿼시 마니아의 재미요인과 운동중독의 관계 분석*. 계명대학교 스포츠산업대학원. 석사학위논문
- 최종학(2001). *중학교 학생의 스포츠 활동 참여형태와 학교생활 만족도와의 관계*. 충북대학교 대학원. 석사학위논문.
- 한민주(2012). *볼링참가자의 재미요인에 따른 몰입경험, 참여만족 및 운동지속 행동간의 관계*, 경희대학교 교육대학원. 석사학위논문
- 한연희(2003). *스킨스쿠버의 참여동기 분석*. 강원대학교 교육대학원. 석사학위논문
- 홍근하(1998). *동아리 유형별 여가만족 및 대학생활 만족도*. 고려대학교 대학원. 석사학위논문.
- 황문수(2004). *성인의 스포츠 활동 참여와 생활만족도*. 한국 교원대학교 대학원. 미간행 박사학위논문
- Amorose, A. J. (2003). Reflected appraisals and perceived importance of significant others' appraisals as predictors of college athletes' self-perceptions of competence. *Research Quarterly for exercise and Sport*, 74, 60-71.
- Bandura, A. (1977a). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: Freeman.
- Brookover, W. etal. (1975). *School Social Systems and Student Achievement : School Can Make A Difference*. Praeger Publishers.
- Clough, J. Shepherd, J. & Maughan, R.(1989). Motives for Participate in Recreational Running, *Journal of Leisure Research*, Vol. 21, No.4, pp.297-309.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco :

Jossey-Bas

Deci, E. L. & Ryan, R. M.(1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.

Diener, E. (1984). *Subjective well-being*, psychological Bulletin, 95(3), 542

Emmonson, R. A., Latesn, R. J., Levine, s., & Diner, E. (1983). *Factors Predication Satisfaction Judgements*. Paper Presented at the meeting of the Midqestern Psychological Association Convention, Chicago

Gill, D.L., Gross, J.B., & Huddlesston, S.(1983). Participation motivation in youth sports. *Internal Journal of sports Psychology*, 14, 1-14

Gould, D. & Petlichkoff, L.(1988). *Participation motivation and attrition in young athletes*. In F. L. Smoll, R. A. & MaGill, M. J. Ash(Eds), *Children in sports*, 3. 161-178. Champaign, IL : Human Kinetic

Hartup, W. W. (1978). *Issues in Childhood Social Development*. London : Methuem. 130-170.

Lazarus, R. S. (1976). *Patterns of adjustment(3rd)*. New york: McGraw-Hill Book Company.

Lazarus, R. S. (1991). Progress on a cognitive-motivational-relational theory of Emotion. *American Psychologist*, 46(8), 819-834.

Izard, C. E. (1991). *The psychology of emotion*. New York: Plenum.

Mcauley, E., Duncan, E. T., & Tammen, V. V. (1989). Psychometric properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis. *Research Quarterly for Exercise and sport*, 60, 48-58.

Neugarten, B. L., Havighurst, J., & Tobin, S. S (1961). The Measurement of life satisfaction. *Journal of Gernotology*, 16(2).

Pelletier, L. G., Fortier, M. S., Vallerand, R. J., Tuson, K. M. & Brier N.

- M.(1995). Toward a new measure of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and a motivation in sport: The sport motivation scale(SMS). *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 17, 35-53.
- Saga. G. H.(1977). Introduction to motor behavior: A neuro psychological approach (2nd ed) Boston.
- Scanlan, T. K. & Simons, J. P. (1992). The construct of sport enjoyment In G. C. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise*(199-215). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Scitovsky. T. (1976). *The joyless economy*. oxford : university press.
- Thompson, C. E., & Wankel, L. M.(1980). The effect of perceived activity choice upon frequency of exercise behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 10, 436-443.
- Valerand, R. J., Peletier, L. G., Blais, M. R., Briere, N. M., Senecal, C. & Vallieres, E. F.(1992). The Academic Motivation Scale: *A measure of intrinsic, extrinsic and a motivation in education*. *Educational and Psychological Measurement*, 52, 1003-1017.
- Will, J. D. ,& Campbell, L. F. (1995). *Exercise psychology*, Human Kinetics Publisher.

# 설 문 지

## 부 록 A

안녕하십니까.

본 설문에 참여해 주신 여러분께 진심으로 감사드립니다.

본 설문의 목적은 “대학생의 스킨스쿠버 참여동기와 재미요인 및 대학생활 만족의 인과관계 규명”을 연구하기 위함입니다.

본 설문지의 응답내용은 연구 이외의 어떤 용도로도 절대 사용되지 않을 것을 약속드리며, 검사결과와 자료 분석과정에 있어 무기명으로 처리 되므로 개인적 특성과 비밀이 보장됩니다.

본 질문에는 옳고 그른 것이 없으므로 질문에 자신의 견해를 솔직하게 답변해 주셨으면 합니다. 설문지 내용을 잘 읽으신 후에 하나도 빠짐없이 응답해주시면 감사하겠습니다. 바쁘신 가운데 설문에 참여해 주신 여러분께 다시 한 번 감사드립니다.

한국해양대학교  
해양과학기술전문대학원  
해양관리기술학과  
수중잠수과학기술전공

석사과정 이 민 구  
010-6337-4921  
frogman54th.90@gmail.com

# 인 적 사 항

다음은 여러분의 일반적인 사항에 대한 질문입니다.  
빠짐없이 대답해 주시기 바랍니다.

1. 성별

- ① 남성                      ② 여성

2. 연령

(만 \_\_\_\_\_ 세)

3. 학년

- ① 1학년                      ② 2학년                      ③ 3학년                      ④ 4학년

4. 전공

(                      )

5. 자격증

- ① 없음                      ② 오픈워터                      ③ 어드밴스드                      ④ 마스터                      ⑤ 강사

6. 다이빙 활동

- ① 1회 이하/월                      ② 2-3회/월                      ③ 4-5회/월                      ④ 6-7회/월                      ⑤ 8회 이상/월

## I. 참여동기에 관한 질문

해당하는 곳에 V표 하거나 ○안을 자세히 기입하여 주시기 바랍니다.

문 항	질 문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 새로운 것을 경험해 보기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 스킨스쿠버를 배울 수 있는 좋은 기회라서 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
3	나는 스킨스쿠버 기술을 배우고 싶어서 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 체계적으로 스킨스쿠버 기술을 배우고 싶어서 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 성취감을 맛보기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 스킨스쿠버를 취미로 배우려고 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 평소 스킨스쿠버에 관심이 있어서 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 일상의 복잡한 문제를 잊기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 생활의 단조로움을 없애기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 기분전환을 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
11	나는 일상생활로부터 해방감을 맛보기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
12	나는 다른 사람들과 함께 어울리고 싶어서 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 타인의 권유로 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 친구들과 좋은 시간을 보내기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
15	나는 건강을 지키기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 신체의 조정능력을 키우고 싶어서 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 체력을 증진시키기 위해 스킨스쿠버수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 신체적인 활력을 찾으려고 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤



문 항	질 문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
19	나는 스킨스쿠버 자체가 좋아서 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
20	나는 즐거움을 얻기 위해 스킨스쿠버 수업에 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 스킨스쿠버를 하고 싶은 층동과 호기심을 느껴서 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
22	나는 스킨스쿠버가 재미있을 것 같아서 참여하였다.	①	②	③	④	⑤

## II. 재미요인에 관한 질문

해당하는 곳에 V표 하거나 ○안을 자세히 기입하여 주시기 바랍니다.

문 항	질 문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	스킨스쿠버는 나에게 재미가 있다.	①	②	③	④	⑤
2	스킨스쿠버를 하는 것은 나의 마음에 든다.	①	②	③	④	⑤
3	스킨스쿠버는 나에게 흥미가 있다.	①	②	③	④	⑤
4	스킨스쿠버수업은 나의 스킨스쿠버 실력을 향상시켜준다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 스킨스쿠버 하는 것이 나의 건강에 도움이 된다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
6	열심히 스킨스쿠버를 하는 나 자신이 대견스럽다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 스킨스쿠버를 하면 몸이 튼튼해져서 좋다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 스킨스쿠버를 하면 스트레스가 해소 되어서 좋다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 스킨스쿠버를 통해 여러 사람들을 만날 수 있어서 좋다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 스킨스쿠버를 통해 만난 친구들이 친절하고 편해서 좋다.	①	②	③	④	⑤
11	나는 스킨스쿠버를 통해 많은 친구들을 사귀어서 좋다.	①	②	③	④	⑤

문 항	질 문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
12	나는 스킨스쿠버를 통해 여러 사람들과 함께 어울려서 좋다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 스킨스쿠버를 할 때 주위 사람들이 잘 한다고 칭찬할 때 기분이 좋다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 스킨스쿠버를 할 때 내 자신이 다른 사람들 보다 잘 할 때 기분이 좋다.	①	②	③	④	⑤
15	나는 스킨스쿠버를 하는 것이 멋있어 보여서 좋다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 스킨스쿠버수업을 통해 스킨 스쿠버실력이 향상되는 것이 기분이 좋다.	①	②	③	④	⑤

### Ⅲ. 대학생활 만족도에 관한 질문

해당하는 곳에 V표 하거나 ○안을 자세히 기입하여 주시기 바랍니다.

문 항	질 문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	학교에 가면 마음을 터놓고 대화 할 수 있는 친구가 있다.	①	②	③	④	⑤
2	학교에서 게임이나 회의를 할 때 친구들이 나의 의견을 존중한다.	①	②	③	④	⑤
3	학교에서 친구들과 잘 어울려 생활하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 교수님께 인정을 많이 받는 편이다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 수업 중 교수님으로부터 질문 받는 것을 부담스럽게 여기지 않는다.	①	②	③	④	⑤
6	내가 잘못된 일을 했을 때 가능한 한 나의 입장에서 이해해 주시는 교수님이 계신다.	①	②	③	④	⑤
7	내가 해결하기 어려운 문제가 발생했을 때 상담을 잘 해주시는 교수님이 계신다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 학교나 학과의 규칙을 위반 한 적이 거의 없다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 학교물건이나 친구에게 빌린 물건을 내 물건처럼 소중히 다룬다.	①	②	③	④	⑤

문 항	질 문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
10	나는 식당, 화장실, 수도를 사용 할 때 꼭 차례를 지키고 오랜 시간이라도 기다린다.	①	②	③	④	⑤
11	학교나 학과에서 실시하는 모든 행사에 관심을 가지고 참여한다.	①	②	③	④	⑤
12	학교나 학과의 체육대회에 덩고 힘들어도 즐거운 마음으로 열심히 참여한다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 학교에 대하여 다른 학교 친구에게 자랑 할 때가 많다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 그 시간에 배운 내용은 그 시간에 모두 이해한다.	①	②	③	④	⑤
15	나는 특강시간에 바른 자세로 특강강사의 강의를 경청한다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 수업시간에 교육내용은 대체로 흥미를 느낀다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 전반적으로 학교생활에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 내가 우리학교의 학생임이 자랑스럽다.	①	②	③	④	⑤
19	나는 우리학교 및 학과 교수님과 친한 편이다.	①	②	③	④	⑤
20	우리학교는 나의 기대와 욕구를 잘 충족시켜 주고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤