



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](#)

임 우 택 교수지도
석사학위 청구논문

가상현실(Virtual Reality) 스포츠 이용자의
참여동기가 여기만족과 참여지속의도에 미치는 영향

- 스크린 골프를 중심으로 -

2021

성신여자대학교 대학원
체육학과
오 하 경

가상현실(Virtual Reality) 스포츠 이용자의
참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향
- 스크린 골프를 중심으로 -

임 우 택 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2020년 11월

성신여자대학교 대학원
체육학과
오 하 경

인 준 서

오하경의 석사학위 논문으로 인준함

2020년 11월

심사위원장 김 현 경 (인)

심사위원 박 현 용 (인)

심사위원 임 우 택 (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 연구는 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 규명하여 스크린 골프 이용자들의 여가만족도를 높이고, 참여 활성화에 도움이 되는 자료를 제공하는 데 목적이 있다.

연구를 위해 서울시와 수도권에 위치한 스크린 골프장 이용객 성인 남녀를 대상으로 온라인과 오프라인 설문조사를 실시하여 자료를 수집하였고, 2020년 8월 21일부터 9월 16일까지 27일간 총 332부의 설문지를 제출받았다. 이 중 복수응답을 하여 표본으로 적합하지 않은 2부를 제외한 330부의 자료를 표본으로 추출하여 분석하였다.

자료 분석을 위한 통계처리는 SPSS 22.0 버전 프로그램을 이용하여 빈도분석, 신뢰도 분석, 기술통계, 독립표본 T-test, 일원분산분석(one-way ANOVA), 다중회귀분석을 실시하였고 다음과 같은 결론을 도출해냈다.

첫째, 스크린 골프 이용자의 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 전반적인 경향을 알아보기 위해 빈도분석과 기술통계를 실시한 결과 참여동기의 하위요인 중 교류동기의 평균값이 16.25점으로 가장 높게 나타났고, 여가만족의 하위요인 중 사회적 요인의 평균값이 17.85점으로 가장 높게 나타났으며, 참여지속의도의 하위요인 중 참여의지의 평균값이 7.06점으로 가장 높게 나타났다. 이와 같은 결과는 스크린 골프를 이용하는 데 있어 사회적 교류가 중요하다는 것을 나타낸다.

둘째, 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인(성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력)에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이를 알아보기 위해 독립표본 T-test와 일원분산분석을 실시한 결과 참여동기의 내적동기 요인에서 남자의 평균값이 여자의 평균값보다 높았고 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 연령에서는 20·30대와 비교하여 50·60대에서 대체적으로 차이가 나타났고, 직업에 따라 참여동기의

교류동기 요인에서 차이가 나타났다. 또한 월평균 가계수입의 정도에 따라 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 스크린 골프 경력이 얼마나 되었는지에 따라 차이가 나타났다.

셋째, 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 어떠한 영향을 미치는지 규명하기 위해 다중회귀분석을 실시한 결과 참여동기가 여가만족의 모든 하위요인에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 스크린 골프에 참여하게 되는 동기에 따라 여가만족을 느끼는 정도가 다르다는 것을 나타낸다.

넷째, 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 어떠한 영향을 미치는지 규명하기 위해 다중회귀분석을 실시한 결과 참여동기가 참여지속의도의 모든 하위요인에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 스크린 골프에 참여하게 되는 동기에 따라 지속해서 참여하고자 하는 의도가 다르다는 것을 알 수 있다.

연구 결과를 종합해보면 스크린 골프 이용자의 참여동기는 여가만족과 참여지속의도에 통계적으로 유의한 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 즉, 스크린 골프 이용자의 참여동기는 스크린 골프 활동을 즐길 수 있는 원동력이 되며 참여동기가 높은 이용자일수록 활동에 더욱 적극적으로 참여함으로써 궁극적으로 여가만족뿐만 아니라 참여지속의도까지 향상되는 효과를 얻을 수 있다는 것이다.

본 연구는 스포츠 참여에서 가장 기본이 될 수 있는 ‘동기’라는 분야에 관한 연구와 더불어 스크린 골프 이용자들에 관한 연구에 도움이 되는 기초자료를 제공할 것이며, 스크린 골프 이용의 활성화 및 저변확대에 이바지할 것으로 사료된다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	4
3. 용어의 정의	5
II. 이론적 배경	7
1. 스크린 골프	7
2. 참여동기	8
3. 여가만족	10
4. 참여지속의도	13
5. 선행연구 고찰	14
6. 연구가설 및 모형	17
III. 연구 방법	18
1. 연구대상	18
2. 조사도구	20
3. 조사도구의 신뢰도	23
4. 자료처리	24

IV. 연구 결과	25
1. 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 기술통계	25
2. 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이 분석	28
1) 성별에 따른 차이 분석	28
2) 연령에 따른 차이 분석	30
3) 직업에 따른 차이 분석	33
4) 월평균 가계수입에 따른 차이 분석	36
5) 스크린 골프 경력에 따른 차이 분석	39
3. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 미치는 영향	42
1) 참여동기가 여가만족의 심리적 요인에 미치는 영향	42
2) 참여동기가 여가만족의 교육적 요인에 미치는 영향	44
3) 참여동기가 여가만족의 사회적 요인에 미치는 영향	46
4) 참여동기가 여가만족의 신체적 요인에 미치는 영향	48
5) 참여동기가 여가만족의 환경적 요인에 미치는 영향	50
6) 참여동기가 여가만족의 휴식적 요인에 미치는 영향	52
4. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 미치는 영향	54
1) 참여동기가 참여지속의도의 참여의지에 미치는 영향	54
2) 참여동기가 참여지속의도의 중요성인지에 미치는 영향	56
3) 참여동기가 참여지속의도의 무의지에 미치는 영향	58

V. 논의	60
1. 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이	60
2. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 미치는 영향	63
3. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 미치는 영향	64
VI. 결론 및 제언	65
1. 결론	65
2. 제언	69

참고문헌

ABSTRACT

부록

표 목 차

〈표 1〉 연구 대상자의 인구통계학적 특성	19
〈표 2〉 설문지의 구성	21
〈표 3〉 조사도구의 신뢰도	23
〈표 4〉 참여동기의 기술통계	25
〈표 5〉 여가만족의 기술통계	26
〈표 6〉 참여지속의도의 기술통계	27
〈표 7〉 성별에 따른 차이분석	29
〈표 8〉 연령에 따른 차이분석	31
〈표 9〉 직업에 따른 차이분석	34
〈표 10〉 월평균 가계수입에 따른 차이분석	37
〈표 11〉 스크린 골프 경력에 따른 차이분석	40
〈표 12〉 참여동기가 여가만족의 심리적 요인에 미치는 영향	43
〈표 13〉 참여동기가 여가만족의 교육적 요인에 미치는 영향	45
〈표 14〉 참여동기가 여가만족의 사회적 요인에 미치는 영향	47
〈표 15〉 참여동기가 여가만족의 신체적 요인에 미치는 영향	49
〈표 16〉 참여동기가 여가만족의 환경적 요인에 미치는 영향	51
〈표 17〉 참여동기가 여가만족의 휴식적 요인에 미치는 영향	53
〈표 18〉 참여동기가 참여지속의도의 참여의지에 미치는 영향	55
〈표 19〉 참여동기가 참여지속의도의 중요성인지에 미치는 영향	57
〈표 20〉 참여동기가 참여지속의도의 무의지에 미치는 영향	59

그림 목 차

〈그림 1〉 골프인구 변화추이 도표	2
〈그림 2〉 연구모형	17

I. 서 론

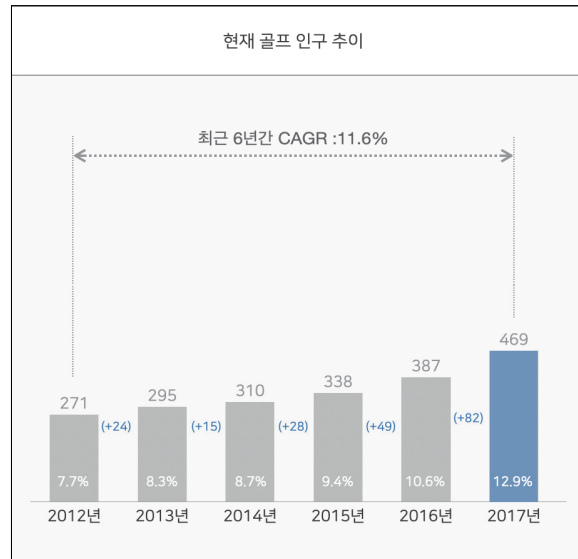
1. 연구의 필요성 및 목적

우리 사회는 주 5일제 근무제도의 정착과 급격한 경제성장, 소득 증가로 인해 개인이 기존보다 많은 여가시간을 보낼 수 있는 여건이 충족되었다(홍원기, 2012). 2018년 문화체육관광부의 국민여가활동조사 결과에 따르면, 개인의 평일과 휴일 여가시간은 각각 3.3시간, 5.3시간으로 2016년에 비해 모두 증가하였으며 월평균 여가비용 또한 15만 1천 원으로 2016년에 비해 1만 5천 원 증가한 것으로 나타났다(문화체육관광부, 2018).

스포츠참여 활동은 휴식, 취미·오락 활동 다음으로 여가활동의 비중이 높은 것으로 나타났고, 스포츠관람의 경우 2006년 0.7%였던 것에 비해 2014년 1.6%로 약 2배 이상 증가한 것으로 나타났다(문화체육관광부, 2014). 이렇듯 다양한 여가활동 중에서 특히 스포츠 활동은 국민건강을 도모하고, 능동적이며 진취적인 사고방식 확립뿐만 아니라 재미와 즐거움, 신체발달, 건강유지 등 전반적인 삶의 질 향상과 올바른 여가생활을 정착시킬 수 있다는 측면에서 발전을 거듭하고 있다(신홍경, 2019).

스포츠 활동 중 골프는 다른 종목에 비해 체력소모가 적어 남녀노소 관계없이 즐길 수 있고(김순희, 2013), 쾌적한 자연 속에서 여가로서의 만족과 함께 신체활동을 경험할 수 있다는 점에서 현대인들에게 큰 인기를 얻고 있다(임석진, 박용범, 2017).

한국골프지표에 따르면 2017년 국내 골프 활동 경험인구는 761만 명으로 20세 이상 인구의 18.1%로 나타났다(대한골프협회, 2018). 또한 <그림 1>을 살펴보면 2017년 국내 골프 인구는 2016년에 비해 82만 명이 증가한 469만 명으로 6년 연속 연평균 11.6%의 성장률(CAGR)을 보이고 있다(골프존, 2017). 이는 한 번이라도 골프를 경험하고, 지속적으로 골프에 참여하는 인원이 증가하면서 골프 활동이 대중화되고 있음을 나타낸다.



<그림 1> 골프인구 변화추이 도표

자료: 골프존(2017) 국내 골프인구 조사

전통적인 스포츠는 직접 경험하면서 규정된 시설이나 자연환경에서의 신체적 활동을 의미한다. 그러나 첨단기술이 빠르게 발전하면서 스포츠 분야 전반에 있어 경험 방식을 가상현실 기술로 변화시키고 있으며, 실제 현실을 가상으로 구현해 내는 가상 현실(Virtual Reality) 기술은 날씨 등의 환경적인 제약이나 실제 스포츠 시설과 같은 공간적인 제약이 없이 스포츠 활동을 경험할 수 있도록 스포츠의 특성 및 참여 방식을 변화시키고 있다(장경로, 한광민, 김태희, 2019).

스포츠는 VR 산업 분야에서 가장 영향력이 높은 핵심적인 콘텐츠이다(김종순, 오세숙, 연분홍, 2018). 스크린 골프, 스크린 승마, 스크린 야구, 스크린 사격 등 관련 산업이 빠른 속도로 성장하고 있고, 스크린 골프 인구는 필드 골프를 즐기는 사람의 64% 이상이 즐기는 것으로 나타났다(이기광, 2015). VR스포츠 중 특히 스크린 골프는 날씨 등의 환경적인 제약이 있는 필드 골프의 한계점을 극복하고자 골프가 가지고 있는 장점을 토대로 탄생 되었으며, 우리나라 가상현실 스포츠의 대중화를 선도하고 있다(신용진, 최봉암, 2020).

스크린 골프는 직장과 집에서 가까운 거리에 위치해 있어 필드 골프가 지나는 거리상의 어려움, 비싼 이용료, 날씨에서 오는 제약에서 자유롭다(고정민, 2015). 또한 스크린 골프는 실제 골프장에서 플레이하는 듯한 경험을 하게 해주며 자신의 스윙을 실시간으로 관찰하고 분석할 수 있다는 점에서 대중들의 큰 관심을 받고 있다(문병민, 2010). 이렇듯 스크린 골프는 가상현실 시스템을 이용하여 필드 골프의 한계점을 극복하고, 골프를 대중적인 여가활동으로 만들어주며 국민의 여가선용과 건강증진에 기여하고 있다(강현희, 김민석, 2010).

최근 국내 학계에서는 스크린 골프와 관련된 다양한 선행연구들이 이루어지고 있다. 김승국(2019)은 IT 융합 기술을 골프 산업에 적용한 사례 연구를 함으로써 골프 산업이 IT와의 꾸준한 협업으로 앞으로의 골프 산업에 많은 발전과 시장확대를 이루어 나가야 한다고 하였고, 이혁기(2018)는 스크린골프에 내재되어 있는 대중산업 속성을 규명하여 스크린골프의 대중산업적 영향력이 증가됨에 따라 소비형태와 시장성에 주목할 필요가 있다고 하였다. 또한 고정민(2015)은 융복합산업으로서 시뮬레이션 골프의 경제적 효과를 계량적으로 추정하고자 하였으며, 박승환(2018)은 스크린 골프연습장의 마케팅 전략을 위하여 서비스품질, 가격공정성, 기대일치와 고객행동의 관계를 규명하여 고객 맞춤형 서비스 등의 다양한 서비스 품질과 프로그램 개발이 진행되어야 한다고 하였다. 이용건, 주형철, 이민섭(2018)도 스크린골프장의 인적서비스 품질과 고객감동, 신뢰 및 미래행동의도의 관계를 규명하였으며 향후 보다 다양한 인적서비스 전략으로 고객감동뿐만 아니라 고객의 만족을 통해 긍정적인 미래행동을 이끌어야 할 필요가 있다고 하였다.

이와 같이 기존에 스크린 골프의 산업적 측면과 경제효과, 고객서비스와 관련된 연구는 다수 진행되었으나 참여동기와 만족, 지속의도에 관한 연구는 미흡한 실정이다. 스포츠 참여를 결정짓고, 지속적으로 스포츠 행동을 할 수 있게 하는 원동력인 동기(김규동, 정용각, 2010) 참여 증진의 활성화를 내실 있게 달성해 나가기 위해서 여가만족, 참여지속의도에 대한 세심한 연구가 필요하다고 보며(정용승, 채재

성, 1999), 스크린 골프의 성장을 위해 참여동기와 여가만족, 참여지속의도의 관계를 분석하는 본 연구는 의미가 있을 것으로 사료된다.

따라서 본 연구에서는 스크린 골프 이용자들의 인구통계학적 요인을 알아보고, 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 어떠한 영향을 미치는지 분석한 후 스크린 골프 참여 활성화 및 저변확대에 도움이 되는 기초자료를 제시하는 데 목적이 있다.

2. 연구문제

본 연구는 가상현실 스포츠인 스크린 골프 이용자들의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 알아보기 위한 것으로 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 스크린 골프 이용자의 인구통계학적(성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력) 요인에 따라 참여동기, 여가만족, 참여지속의도에 차이가 있는가?

둘째, 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 영향을 미치는가?

셋째, 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 영향을 미치는가?

3. 용어의 정의

1) 가상현실 스포츠

가상현실(Virtual Reality)은 컴퓨터 시스템을 사용하여 실제가 아닌 특정 환경이나 상황을 실제와 유사하게 만들어 낸 기술 그 자체이다(최현호, 2016). 가상현실 스포츠는 이용자의 오감을 자극하여 실제와 유사한 공간적, 시간적인 경험을 할 수 있도록 해주며, 시간과 환경의 제약을 많이 받는 골프, 승마, 야구, 축구 등과 같은 종목들을 실내에서 쉽게 경험할 수 있도록 개발되었다(김효균, 손영주, 김동우, 박규순, 2016). 본 연구에서는 가상현실 스포츠 중에서 스크린 골프를 중심으로 연구가 진행되었다.

2) 참여동기

스포츠에 참여하는 가장 중요한 요인은 동기일 것이며, 참여 이유는 개개인마다 다를 것이다. 동기는 어떤 목적을 이루기 위해 구체적인 방향으로 행동을 이끌어 내는 욕구를 말하며(이건철, 2019), 행동을 일으키는 힘과 방향을 결정하는 것으로 정의되어 진다(Roberts & Treasure, 2001). 본 연구에서는 정용각(2019)의 선행연구를 토대로 참여동기의 하위요인을 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기, 무동기로 설정하였다.

3) 여가만족

여가만족(Leisure Satisfaction)이란 개인이 선택한 여가 활동의 참여 결과로 획득되는 주관적인 만족 정도 또는 긍정적 감정 상태를 말한다(Beard & Ragheb, 1980). 본 연구에서는 홍원기(2012)의 선행연구를 토대로 여가만족(심리, 교육, 사회, 신체, 환경, 휴식적 요인)을 6개의 하위요인으로 구분하였다.

4) 참여지속의도

참여지속이란 개인이 일정 형태의 스포츠 활동에 직접 참여하고, 주기적으로 참여하는 정도를 의미한다(정호권, 2006). 따라서 본 연구에서는 스포츠에 지속적으로 참여하고자 하는 의도를 참여지속의도로 정의하고, 정용각(2006)의 연구를 토대로 참여지속의도의 하위요인을 참여의지, 중요성인지, 무의지로 구분하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 스크린 골프

스크린 골프는 가상현실(VR) 기술과 골프를 접목한 가상현실 스포츠로 실제 골프장과 유사하게 조성된 가상의 실내환경에서 즐길 수 있도록 제작된 컴퓨터 시뮬레이션 시스템이다(김순희, 2013). 스크린 골프는 영상을 출력하는 빔 프로젝터와 스크린, 스윙을 할 수 있는 타석, 골프 시뮬레이션 프로그램을 작동시키는 PC 콘솔, 스윙 분석을 도와주는 카메라, 스윙을 인식하는 센서 등으로 구성되어 있으며(한국소비자원, 2019), 전 세계 골프장의 정확한 지형실측과 항공촬영에 근거하여 3D그래픽, 초고속 카메라, 레이더 센서 등으로 재현되는 골프 시뮬레이터이다(김병목, 임수원, 이혁기, 2011). 홍원기(2012)는 위성촬영을 통해 현실과 거의 구분되지 않을 정도로 티샷부터 홀 아웃까지의 코스를 실제로 경험하는 듯한 실제감을 제공해준다고 하였다.

바쁜 현대사회에서 환경적인 제약 없이 골프를 즐길 수 있고, 금전적 부담이 적은 실내 스크린골프장이 다양한 연령층에서 인기를 얻고 있다. 2017년을 기준으로 전국의 시·군·구청에 등록된 골프연습장(스크린골프장, 실외골프연습장, 실내골프연습장)은 총 9,965개소이며, 이 중 스크린골프장이 4,783곳으로 골프연습장 중에서 가장 많고, 매년 급격한 증가 추세를 보이고 있다. 또한 2018년 한 해 동안 스크린골프장의 누적 이용인원은 5,000만 명 이상으로 나타났으며, 최근 1~2년 이내에 골프를 새롭게 시작한 신규 골퍼 중 85.5%가 스크린골프장을 이용하고 있는 것으로 나타났다(한국소비자원, 2019). 비싼 이용료와 복잡한 장비, 긴 경기시간 및 기술습득이라는 단점을 가진 기존 필드 골프에 비해 스크린 골프는 저렴하고 누구나 쉽게 참여할 수 있으며, 좁은 공간에서도 개인의 장비 없이 골프를 즐길 수 있어 남녀노소뿐만 아니라 장애인도 참여할 수 있는 스포츠이다(이지혜, 2020). 이렇듯 스크린 골프의 수많은 장점들로 인해 스크린 골프 이용자들이 날로 증가하고 있는 추세이며(박천석, 2010), 스크린 골프의 중요성은 더욱 커질 것으로 사료된다.

2. 참여동기

1) 참여동기의 개념

동기(motive)란 인간 행동의 원인을 알 수 있는 심리학적인 개념으로 참여동기는 특정 행동의 목표나 목적을 달성하기 위해 유기체를 움직이게 하는 욕구와 원동력으로 정의할 수 있으며(박철진, 2012), 행동을 일으키는 힘과 방향을 결정하는 것으로 정의되어질 수 있다(Roberts & Treasure, 2001). 정용각(2019)은 동기가 행동방향과 노력정도에 영향을 준다고 하였으며, Cratty(1983)와 Alderman(1974)은 특정 행동을 선택해서 지속적으로 참여하게 되는 힘은 동기라고 하였다. 본 연구는 정용각(2019)의 선행연구를 토대로 참여동기의 하위요인을 내적동기, 외적동기(건강동기, 교류동기, 경쟁동기), 무동기로 분류하였다.

2) 참여동기의 분류

(1) 내적동기

개인이 어떠한 외부 보상 없이 행동 자체에서 오는 즐거움, 유능감과 같은 흥미를 얻기 위해 스스로 활동에 참여할 때, 내적으로 동기화 되었다고 할 수 있다(이원헌, 2010). Deci와 Ryan(1987)은 내적동기를 개인의 내적 욕구와 자기결정으로 인해 어떤 일에 자발적으로 참여하게 되는 것이라고 하였다. 또한 내적동기는 어떤 보상과 목적을 위해 행동하는 것이 아니라 행동에 대한 의미를 스스로 부여해서 활동하는 것 자체에 목적이 있는 것으로 볼 수 있으며, 이는 곧 행동에 대한 보상이 아닌 자기만족에 의미가 있는 것이라 하였다(윤호영, 2011).

(2) 외적동기

외적동기는 참여행동이 외부로부터 오는 간섭이나 압력에 의해 이루어지거나 어떠한 목적을 이루기 위한 수단으로 이용되는 것이라 할 수 있으며, 인간의 사회화 현상에서 요구되는 태도와 가치에 대한 행동이라 할 수 있다(최병열, 2008). 내적동기와는 반대로 외적동기는 활동 자체를 추구하는 것이 아닌 결과의 수단으로써 어떤 행동에 참여하는 것을 말한다(Deci, 1975). 또한 외적 동기는 어떤 행동이 중요하다고 생각되어 참가자의 이익이 고려되어질 때, 자신의 선택에 따라 행동하는 ‘확인규제(identified regulation)’와 어떤 행동의 외적보상이나 타인에 의한 통제 때문에 수행하는 ‘외적규제(external regulation)’, 행동을 수행하지 않았을 때 느끼는 죄책감, 예를 들면 체중감량을 위해 운동에 참여하던 사람이 운동을 그만두게 되면 체중이 증가할 것 같아 참여하게 되는 ‘내사규제(introjected regulation)’의 세 유형으로 분류된다(Deci & Ryan, 1985). 정용각(2019)은 Deci(1985)의 확인규제, 내사규제, 외적규제를 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 통해 타당도와 신뢰도를 확보하여 건강동기, 교류동기, 경쟁동기로 분류하였다.

(3) 무동기

무동기는 학습된 무력감(Learned helplessness)과 유사한 개념이며, 행동하려는 의도가 결핍된 정서적 상태를 의미한다. 정호권(2005)은 인간이 특정 행동을 선택함에 있어 동기가 없거나 특정 행동을 왜 계속해야 하는지, 더 이상 보상의 인지를 할 수 없는 상태를 무동기라고 하였다. 이러한 무동기 현상은 행동에 대한 부정적 피드백 현상이 계속적으로 인지되거나 반복적으로 실패를 경험하거나 결과에 대한 기대가 없을 경우에 나타나며, 개인의 의도와는 다르게 일어나기에 내적동기도 외적동기도 아닌 동기의 부족 상태를 의미한다(조환기, 2018). 스포츠 동기 척도(Sport Motivation Scale)에서 무동기를 가진 사람은 그들의 행동과 결과 사이에 어떠한 기대도 할 수 없는 상태라고 정의하고, 스포츠 참여자가 왜 이 운동을 계속하여야 하는지 더 이상 인지하지 못할 때 스포츠 참여를 중단하기 쉽다고 하였다(Vallerand, 1992).

3. 여가만족

1) 여가만족의 개념

만족이란 일반적으로 행동과학에서는 인간의 기본적인 욕구나 필요에 의하여 동기, 목표를 달성하는 정도를 나타내는 복합적인 개념이며(Jackson & Button, 1989), 여가만족은 인간이 여가활동에 참여하여 얻는 결과로써 개인이 형성하거나 획득하는 긍정적 인식 또는 주관적인 만족 정도를 말한다(Beard & Ragheb, 1980). 즉 여가만족은 여가경험이나 상황에 대하여 즐거워하거나 만족해하는 주관적인 지각이며, 이러한 만족스러운 감정은 개인의 의식적, 무의식적 욕구가 충족됨으로써 기인한다고 할 수 있으며(이종길, 1992), 여가활동에 대한 만족은 삶의 질 및 정신건강의 중요한 요소로 여가활동의 참여와 밀접한 관계가 있는 것으로 보고되고 있다(김외숙, 1991).

2) 여가만족의 요인

Beard와 Ragheb(1980)은 총 24개의 문항과 하위요인 6개로 구성된 여가만족척도(Leisure Satisfaction Scale; LSS)를 개발하였으며, 6개의 하위요인으로는 심리적 요인, 교육적 요인, 사회적 요인, 신체적 요인, 환경적 요인, 휴식적 요인이 있다(박현규, 2018). 각각의 내용은 다음과 같다.

(1) 심리적 요인

여가활동에 자유롭게 참여하여 즐거움과 흥미를 얻고, 자신을 탐구 및 발견하게 됨으로써 새로운 경험에 대한 욕구를 충족할 수 있으며, 자아실현을 이룰 수 있다. 또한 여가활동 참여를 통해 개인의 잠재적 능력을 발휘하여 성취감을 느낄 수 있고, 결국 지속적으로 여가활동을 즐길 수 있게 된다(최병열, 2008).

김윤태(2003)는 인간은 정신과 신체가 상호작용하는 통일체라 하여 서로 분리할 수 없다고 하였고, 건강한 신체와 건강한 정신이 존재할 때만 건강 유지가 가능하다고 하였다. 이렇듯 전체적인 건강에 있어서 심리적 요인은 건강을 유지하는데 바탕이 된다고 할 수 있다. 또한 Weisman(1986)도 스포츠 활동이 자신감과 행복감을 증진시켜 주고, 우울감을 감소시켜 주며 정신건강에 큰 도움을 준다고 하였다.

(2) 교육적 요인

사람들은 여가활동 안에서 자신과 타인, 여가환경에 대해 알고자한다. 이러한 여가활동은 새로운 경험과 호기심을 충족시켜주고, 새로운 것에 대해 시도할 수 있는 기회를 주며 자신과 타인, 사회·예술 등의 분야에 대한 폭넓은 학습 기회를 제공해준다(Dumazedier, 1974).

(3) 사회적 요인

Dumazedier(1974)는 개인이 여가활동을 선택하여 인간관계를 바람직하게 유지 및 발전시키기 위해 자발적으로 집단에 참여하게 된다고 하였고, 이는 사회적 적응에 기여한다고 하였다. 또한 사회적 요인은 의사소통과 사회적 상호작용, 친구와의 교제 기회, 적정시기에 오는 기쁨과 같은 세 가지 이로운 점이 있다고 하였으며, 본인이 속한 집단에 대해 소속감을 느끼게 해주고 건전하고 올바른 사회적 관계를 형성하는데 도움을 준다고 하였다.

(4) 신체적 요인

여가활동에 참여함으로써 신체의 피로 회복과 체력 증진에 도움을 주며 근력 강화와 심폐 기능 향상에 큰 도움을 준다. 지속적인 여가활동 참여로 신진대사를 활발하게 하여 체중조절에도 효과가 있을 뿐만 아니라 긍정적인 신체적 변화를 초래하여 자기 자신에 대한 신체적 만족감을 갖게 한다(최지혜, 2007).

(5) 환경적 요인

여가활동 참여 시 물리적인 환경들이 아름답고 깔끔하게 꾸며져 있을 때 참여자들이 더 큰 만족을 얻을 수 있고, 흥미와 재미를 느낄 수 있는 것을 의미한다(이태호, 2012). 이에 대해 Rutledge(1971)은 훌륭한 미적 상태는 모든 대상물이 시각적 영역 내에서 상호보완적인 자질을 보여 주기 위해 만들어진 상태라고 하였다. 즉 환경이 아름답게 꾸며져 있을 때, 여가활동에 참여하는 사람들이 환경적 요인에 만족을 느끼게 됨으로써 참여자들에게 더 많은 흥미와 재미를 줄 수 있다는 것이다(홍성완, 2006).

(6) 휴식적 요인

Patrick(1977)의 휴식에 관한 이론에 의하면, 놀이와 스포츠는 인간의 원기를 회복시키는 작용을 한다고 하였으며, 여가활동 자체가 인간의 휴식은 물론 일상에서 받는 긴장과 스트레스 해소에 직·간접적으로 도움을 준다고 하였다.

4. 참여지속의도

사람들이 어떤 행동을 할 때는 그 행동을 이끄는 동기와 원인이 존재한다. 스포츠 행동 역시 스포츠에 참여하고 싶은 욕구뿐만 아니라 스포츠에 대한 흥미, 관심, 가치, 태도, 동기 등과 같은 행동을 규정하는 심리적 요인이 중요한 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다(안창규, 1999). 임변장(1986)은 스포츠는 모든 사람들이 동일하게 경험하는 것이 아니라, 일부 사람만이 선호하여 스포츠 활동에 참여하게 된다고 하였으며 스포츠에 대해 전혀 알지 못하던 사람도 어떤 동기와 계기를 통해 스포츠를 이해하고 나아가 지속적으로 참여하게 되는 스포츠 사회화 과정을 경험하게 된다고 하였다.

지금까지 스포츠 참여지속의도에 대한 연구는 스포츠 사회학·심리학 등의 분야에서 다양하게 연구되어왔으며(오지현, 2015), 스포츠 활동의 참여지속의도는 과거가 아닌 현재와 미래에도 스포츠를 지속적으로 참여하는 것에 대한 의사표현이라고 할 수 있다(이영희, 2006). Kenyon과 Schutz(1970)는 스포츠를 기간, 빈도, 강도와 같은 참여정도에 따라 일상적인 참여, 주기적인 참여, 일탈적인 참여, 포기 또는 비참여로 구분하여 스포츠의 참여 유형을 제시하고 있다. ACSM(American College of Sports Medicine, 2000)에 따르면 주기적인 스포츠 참여는 최소한 일주일에 세 번 이상 신체 활동에 참여하며 1회의 신체활동을 15분 이상 지속하는 경우로 규정하고 있다. 또한 스포츠를 주 3회, 3개월 이상 참여하며(김영재, 2001), 특정 개인이 자발적으로 스포츠에 참여하고 규칙적으로 6개월 이상 참여하는 것을 참여지속이라고 정의하였다(김은애, 2002). 다시 말해 스포츠의 참여지속의도는 개인이 특정 스포츠를 지속적으로 참여하기 위해 갖는 생각이나 다짐, 스포츠에 대한 집착을 의미한다고 할 수 있다(조환기, 2018). 본 연구에서는 이원현(2010)의 선행연구를 바탕으로 참여지속의도의 하위요인을 참여의지, 중요성인지, 무의지로 구분하였다.

5. 선행연구 고찰

1) 스크린 골프 이용자의 참여동기

스크린 골프 이용자의 참여동기와 관련된 선행연구들을 살펴보면 김순희(2013)는 스크린 골프 참여자의 참여동기, 참여태도, 재이용도간의 관계를 분석하는 연구를 하였고, 스크린 골프 참여자의 참여동기인 내적동기와 외적동기가 스크린 골프 시설 재이용도 하위요인인 재이용과 타인추천에 유의한 영향을 미친다고 하였다. 노동연, 김태일(2014)은 스크린 골프장 이용고객의 참여동기가 재미요인과 여가 만족에 미치는 영향을 분석하여 참여동기의 하위요인인 대인관계증진과 건강지향이 재미요인에 유의한 영향을 미친다고 하였고, 이는 이용객 개개인이 사교적인 성향과 건강 지향성이 강하다는 것을 보여주었다. 또한 참여동기의 대인관계증진과 자기개발, 건강지향이 여가만족에 유의한 영향을 미친다고 하였고, 이용객 대부분이 동료들과의 사교성 증진이나 체력 향상, 신체적인 건강을 위해 스크린 골프를 즐기면서 성취감을 느끼고 만족감을 높인다고 하였다. 박보라, 하제현(2015)은 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여정도와 재참여 의도에 미치는 영향을 분석하였고, 그 결과 스크린 골프 이용자의 참여동기 하위요인 중 심리적 스트레스 해소와 내기가 참여정도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며 이는 스크린 골프 이용자들이 골프를 하는 동안 일상의 심리적 문제로부터 해방된 것 같은 기분과 동반자와 내기를 하는 것이 참여정도를 증가시킨다고 보고하였다. 또한 스크린 골프 이용자의 참여동기 하위요인 중 즐거움, 건강, 사교가 재참여 의도에 정(+)적인 영향을 미친다고 하였고, 이러한 결과는 이용자가 스크린 골프를 하며 느끼는 쾌감과 만족이 또다시 스크린 골프를 이용하게 하는 동기라고 보고하였다.

2) 참여동기와 여가만족의 관계

현대사회에서의 스포츠 활동은 단순히 건강을 유지하고 체력을 증진시키는 것 이외에 폭넓은 사회 문화적 기능과 여가의 만족, 사회 심리적 이익으로까지 확대되고 있다(홍원기, 2012). 여가만족은 여가활동의 선택과 참여를 결정하고 참여를 지속할 수 있는 중요한 변인으로 만족스러운 여가활동을 가능하게 한다(이재형, 박성계, 이명옥, 2000). 즉 여가만족은 여가활동 참여를 통해 얻어지는 결과로써 그 활동을 지속할 수 있게 하는 중요한 요인이다. 이를 토대로 여가만족과 관련된 선행연구를 살펴보면 신승엽(2009)은 골프연습장 이용자의 참여동기가 여가만족에 미치는 영향을 규명하여 참여동기의 하위 요인인 즐거움, 기술발달, 건강 및 체력, 성취감이 생리적 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났고, 즐거움, 건강 및 체력, 기술발달이 심리적 만족에 대해 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 참여동기의 건강 및 체력, 성취감, 사교가 사회적 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며 건강 및 체력, 기술발달, 즐거움이 휴식적 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 한제걸과 권오일(2008)은 골프연습장 이용자의 인구통계학적 요인에 따라 여가만족도의 차이를 분석하여 학력, 가계소득 요인이 환경적 만족도에 유의한 차이를 나타냈고, 성별, 학력, 직업, 가계소득 요인이 사회적 만족도에서 유의한 차이를 나타냈다고 하였다. 또한 골프연습장 이용자의 참여동기에 따른 여가만족도의 영향을 분석하여 내적동기 요인이 심신과 환경적, 사회적, 교육적 만족도 모두에 유의한 차이를 나타냈다고 하였다. 이와 같은 결과는 스포츠 활동에 참여하는 것만으로도 삶의 질과 여가만족을 높일 수 있다고 하였다. 홍원기(2012)의 연구에서도 스크린 골프 이용자들의 인구통계학적(성별, 연령, 학력, 직업, 수입) 특성에 따라 여가만족도에 미치는 영향을 분석하였고, 학력에 따른 사회적 요인이 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 이는 고학력 일수록 여가만족도가 높게 나타났다는 결과가 있지만, 여가만족도의 요인 중 사회적 요인에서만 차이가 나타났기 때문에 학력은 스크린 골프 자체를 즐기고 만족하는 것에 크게 관계가 없는 것으로 보고하였다.

3) 참여동기와 참여지속의도의 관계

스포츠 활동에서 지속적인 참여 없이는 건강과 체력, 스트레스 해소와 즐거움, 자아 실현, 여가만족 등을 경험할 수 없기 때문에 단순히 스포츠 활동에 참여하는 것과 지속적인 참여는 그 의미와 중요성 면에서 많은 차이가 있다(하영호, 2007).

참여지속의도와 관련된 선행연구들을 살펴보면 김규동과 정용각(2010)은 골프 참가자의 기본적 심리욕구 만족, 참여동기, 참여지속의도와 의 관계를 분석하였는데 그 결과 참여동기의 하위요인 중 내적동기가 지속의도에 정적인 영향을 미쳤으며, 관계성과 자율성, 욕구만족 요인에서도 지속의도에 정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 평소에 관계성이 좋은 사람들과 함께 할 때 골프 참여의 즐거움이 높아지고 지속적으로 참여를 하게 되는 요인이라고 보고하였다. 정호권(2006)의 연구에서는 골프를 중심으로 스포츠 활동의 제약요인과 참가동기 및 참여 지속여부의도의 관계를 분석하였다. 결과는 자결성이 높은 내적동기와 외적동기가 지속여부의도에 정적인 영향을 미치고, 무동기가 지속여부의도에 부적적인 영향을 미치며, 내적동기가 무동기에 부적적인 영향을 미치고, 외적동기가 내적동기에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로 백순기와 김도진(2017)의 연구에서는 골프레슨 참여자의 참여동기, 자기효능감, 참여지속의도의 관계를 분석하였고, 그 결과 행동 자기효능감은 사교 요인과 외적과시 요인에서 유의한 영향 관계를 보였고, 유지 자기효능감은 즐거움, 기술발전/성취감, 외적과시, 무동기 요인에서 유의한 영향이 나타났다고 하였다. 또한 참여동기의 즐거움 요인이 참여지속의도를 유의미하게 설명하고 있으며, 자기효능감의 행동과 유지 요인 모두 참여지속의도에 유의한 영향을 미친다고 하였다.

6. 연구가설 및 모형

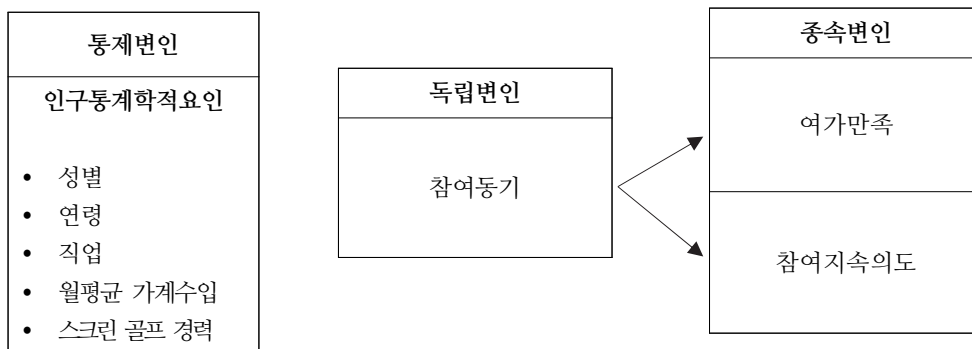
본 연구는 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 연구문제와 선행연구를 바탕으로 다음과 같은 연구가설 및 연구모형을 설정하였다.

가설 1. 스크린 골프 이용자의 인구통계학적(성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력) 요인에 따라 참여동기, 여가만족, 참여지속의도에 차이가 있을 것이다.

- 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따라 참여동기에 차이가 있을 것이다.
- 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따라 여가만족에 차이가 있을 것이다.
- 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따라 참여지속의도에 차이가 있을 것이다.

가설 2. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 영향을 미칠 것이다.

가설 3. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 영향을 미칠 것이다.



<그림 2> 연구모형

Ⅲ. 연구 방법

본 연구는 스크린 골프에 참여하는 이용자들의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 규명하여 스크린 골프 이용자들의 여가만족도를 높이고, 참여 활성화에 도움이 되는 자료를 제공하는 데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 본 연구에서 사용한 연구대상과 조사도구, 자료처리방법은 다음과 같다.

1. 연구대상

본 연구의 대상자는 서울시와 수도권에 위치한 스크린 골프장 이용객으로 20대부터 60대 이상 성인 남녀를 대상으로 연구를 진행하였다.

연구의 설문은 자기 기입식 설문조사(Self Administrated Survey)를 통해 2020년 8월 21일부터 9월 16일까지 총 27일간 구글 폼을 이용한 온라인 조사와 연구자가 직접 표집 대상처에 방문하여 설문지를 배부하고 회수한 오프라인 설문으로 실시되었으며, 총 332부가 제출되었다. 이 중 복수응답을 하여 표본으로 적합하지 않은 설문지 2부를 제외한 330부를 선정하여 연구의 분석자료로 사용하였다.

연구에 참여한 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 특성은 <표 1>과 같다. 성별은 남자 240명(72.73%), 여자 90명(27.27%)으로 나타났다. 연령으로는 50대가 125명(37.88%)으로 가장 많았고, 20대 70명(21.21%), 30대 51명(15.45%), 60대 이상 47명(14.24%), 40대 37명(11.21%)의 순으로 나타났다. 직업은 사무직 61명(18.48%), 경영/관리직 67명(20.30%), 전문직 68명(20.61%), 판매/서비스직 28명(8.48%), 기타 106명(32.12%)으로 나타났다. 월평균 가계수입은 100-200만원 미만 27명(8.18%), 200-300만원 미만 50명(15.15%), 300-400만원 미만 67명(20.30%), 400-500만원 미만 60명(18.18%), 500만원 이상 126명(38.18%)으로 나타났다. 다음으로 스크린 골프 경력은 7년 이상이 98명(29.70%)으로 가장 많이 나타났으며, 1년 미만 84명(25.45%), 1년-3년 미만 58명(17.58%), 3년-5년 미만 54명(16.36%), 5년-7년 미만 36명(10.91%)의 순으로 나타났다.

〈표 1〉 연구 대상자의 인구통계학적 특성

	구분	N	%
성별	남성	240	72.73
	여성	90	27.27
연령	20대	70	21.21
	30대	51	15.45
	40대	37	11.21
	50대	125	37.88
	60대 이상	47	14.24
직업	일반사무직	61	18.48
	경영/관리직	67	20.30
	전문직(기술/연구/의료/교육)	68	20.61
	판매/서비스직	28	8.48
	기타	106	32.12
월평균 가계수입	100-200만원 미만	27	8.18
	200-300만원 미만	50	15.15
	300-400만원 미만	67	20.30
	400-500만원 미만	60	18.18
	500만원 이상	126	38.18
스크린 골프 경력	1년 미만	84	25.45
	1-3년 미만	58	17.58
	3-5년 미만	54	16.36
	5년-7년 미만	36	10.91
	7년 이상	98	29.70

2. 조사도구

1) 설문지의 구성

본 연구는 스크린 골프 이용자들의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 알아보기 위해 조사도구로 설문지를 활용하였고, 설문지의 구성 요소는 인구통계학적 요인 5문항, 참여동기 20문항, 여가만족 24문항, 참여지속의도 6문항, 총 55개 문항으로 구성되었다. 각 문항의 응답형태는 인구통계학적 요인을 제외한 참여동기, 여가만족, 참여지속의도 척도 모두 5점 Likert 척도 (five-point Likert scale)로 제시하였으며 점수는 “전혀 그렇지 않다” 1점부터 “그렇지 않다” 2점, “보통이다” 3점, “그렇다” 4점, “매우 그렇다” 5점까지로 하였다. 설문지의 구체적인 구성내용은 다음 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 설문지의 구성

구성내용	상세내용	문항구성
인구통계학적 요인	성별	1
	연령	2
	직업	3
	월평균 가계수입	4
	스크린 골프 경력	5
참여동기	내적동기	6, 7, 8, 9
	건강동기	10, 11, 12, 13
	교류동기	14, 15, 16, 17
	경쟁동기	18, 19, 20, 21
	무동기	22, 23, 24, 25
여가만족	심리적 요인	26, 27, 29, 39
	교육적 요인	34, 44, 46
	사회적 요인	28, 33, 35, 38, 47
	신체적 요인	30, 37, 40, 45
	환경적 요인	31, 32, 36, 48
	휴식적 요인	41, 42, 43, 49
참여지속의도	참여의지	50, 51
	중요성인지	52, 54
	무의지	53, 55
계	총 55문항	

(1) 인구통계학적 요인

인구통계학적 요인은 성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력 등 5문항으로 구성하였다. 성별은 ①남자, ②여자, 연령은 ①20대, ②30대, ③40대, ④50대, ⑤60대 이상, 직업은 ①사무직, ②경영/관리직, ③전문직(기술/연구/의료/교육), ④판매/서비스직, ⑤기타, 월평균 가계수입은 ①100-200만원 미만, ②200-300만원 미만, ③300-400만원 미만, ④400-500만원 미만, ⑤500만원 이상, 스크린 골프 경력은 ①1년 미만, ②1-3년 미만, ③3-5년 미만, ④5-7년 미만, ⑤7년 이상으로 구성하였다.

(2) 참여동기

참여동기 문항은 정용각(2019)이 개발한 골프참여동기 척도로 ‘골프가 좋아서’, ‘무엇보다 골프가 재미있으니까’, ‘골프를 하면 건강이 좋아지니까’, ‘골프를 하면 체력이 증진되므로’ 등 20 문항을 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다(부록 페이지 참고). 참여동기 척도의 하위 요인으로는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기, 무동기의 요인으로 5점 리커트 척도를 이용하여 측정하였다.

(3) 여가만족

여가만족 문항은 Beard & Raghed(1980)이 개발한 척도를 이종길(1992)이 변안하여 사용하고 이양주(2000), 이종원(2000), 홍완기(2012) 등의 연구에서 사용된 여가만족 척도(Leisure Satisfaction Scale)를 본 연구에 맞게 사용하였고, 총 24문항으로 구성하였다. 여가만족의 하위요인은 심리, 교육, 사회, 신체, 환경, 휴식적 요인으로 구성되어있으며 5점 리커트 척도를 이용하여 측정하였다.

(4) 참여지속의도

참여지속의도 문항은 정용각(2006)에 의해 개발된 척도로 이원현(2010)의 연구에서 활용된 설문지를 본 연구에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였고, 총 6문항으로 구성하였다. 참여지속의도의 하위요인은 참여의지, 중요성인지, 무의지로 구성되어있으며 5점 리커트 척도를 이용하여 측정하였다.

3. 조사도구의 신뢰도

Cronbach α 계수의 방법을 사용하여 신뢰도를 산출하였다. 참여동기의 하위요인으로는 내적동기 .871, 건강동기 .934, 교류동기 .923, 경쟁동기 .837, 무동기 .864의 신뢰도가 나타났고, 여가만족의 하위요인으로는 심리적 요인 .830, 교육적 요인 .797, 사회적 요인 .848, 신체적 요인 .887, 환경적 요인 .875, 휴식적 요인 .830의 신뢰도가 나타났으며, 참여지속의도의 하위요인으로는 참여의지 .796, 중요성인지 .823, 무의지 .881의 신뢰도가 나타났다. 세부 내용은 <표 3>에 제시하였다.

<표 3> 조사도구의 신뢰도

	변인	문항	Cronbach α
참여동기	내적동기	4	.871
	건강동기	4	.934
	교류동기	4	.923
	경쟁동기	4	.837
	무동기	4	.864
여가만족	심리적 요인	4	.830
	교육적 요인	3	.797
	사회적 요인	5	.848
	신체적 요인	4	.887
	환경적 요인	4	.875
	휴식적 요인	4	.830
참여지속 의도	참여의지	2	.796
	중요성인지	2	.823
	무의지	2	.881

4. 자료처리

본 연구의 자료처리는 SPSS 22.0 통계 프로그램을 이용하여 분석하였고, 통계적 유의수준은 $\alpha = .05$ 에서 검증하였다.

첫째, 인구통계학적 요인을 분석하기 위하여 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였고, 수집된 자료의 신뢰도 검증을 위해 Cronbach α 계수의 방법을 사용하였다.

둘째, 스크린 골프 이용자의 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 전반적인 경향을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였다.

셋째, 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인과 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 변인 차이를 분석하기 위하여 독립표본 t-test와 일원분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였고, 사후 검증이 필요한 경우 분산의 동질성 검정 결과에 따라 Tukey test와 Dunnett test를 활용하여 검증하였다.

넷째, 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 분석하기 위해 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였다. 다중회귀분석 전 변인 간 다중공선성 검증을 위한 VIF 값은 1.125~4.624로 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 분석을 위하여 인구통계학적 요인인 성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력은 더미변수로 변환하여 회귀분석에 사용하였으며, 인구통계학적 요인을 통제변인으로 투입하여 분석하였다.

IV. 연구 결과

1. 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 기술통계

1) 참여동기의 기술통계

스크린 골프 이용자 참여동기의 전반적인 경향을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였다. 결과는 다음 <표 5>와 같다.

<표 4> 참여동기의 기술통계

(N=330)

구분		M	SD
참여동기	내적동기	14.96	2.94
	건강동기	12.34	3.46
	교류동기	16.25	2.64
	경쟁동기	8.52	3.11
	무동기	8.66	3.30

스크린 골프 이용자 참여동기의 전반적인 경향을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였으며, 참여동기의 하위요인 중 가장 평균값이 높은 항목은 교류동기(16.25점)로 나타났고, 평균값이 가장 낮은 항목은 경쟁동기(8.52점)로 나타났다.

2) 여가만족의 기술통계

스크린 골프 이용자 여가만족의 전반적인 경향을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였다. 결과는 다음 <표 5>와 같다.

<표 5> 여가만족의 기술통계

(N=330)

구분		M	SD
여가만족	심리적 요인	13.08	2.99
	교육적 요인	10.03	2.33
	사회적 요인	17.85	3.18
	신체적 요인	12.86	3.24
	환경적 요인	14.26	2.78
	휴식적 요인	14.14	2.84

스크린 골프 이용자 여가만족의 전반적인 경향을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였고, 여가만족의 하위요인 중 가장 평균값이 높은 항목은 사회적 요인 (17.85점)으로 나타났으며, 평균값이 가장 낮은 항목은 교육적 요인(10.03점)으로 나타났다.

3) 참여지속의도의 기술통계

스크린 골프 이용자 참여지속의도의 전반적인 경향을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였다. 결과는 다음 <표 6>과 같다.

<표 6> 참여지속의도의 기술통계

(N=330)

구분		M	SD
참여지속 의도	참여의지	7.06	1.60
	중요성인지	6.53	1.85
	무의지	4.02	1.70

스크린 골프 이용자 참여지속의도의 전반적인 경향을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였고, 참여지속의도의 하위요인 중 가장 평균값이 높은 항목은 참여의지 (7.06점)로 나타났으며, 평균값이 가장 낮은 항목은 무의지(4.02점)로 나타났다.

2. 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이 분석

스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이를 분석하기 위하여 독립표본 t-test와 일원분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였고, 분산의 동질성 검정 결과에 따라 사후검증을 Tukey test와 Dunnett test로 사용하였다. 결과는 다음과 같다.

1) 성별에 따른 차이 분석

성별에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이를 알아보기 위해 독립표본 t검정 분석을 실시하였다. 결과는 다음 <표 7>과 같다. 참여동기의 하위요인 중 내적동기 요인의 분석 결과가 $t(328)=2.03$, $p<.05$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 남자가 여자보다 내적동기가 높다는 것을 의미한다. 내적동기 요인을 제외한 나머지 요인에서는 성별에 따른 차이가 나타나지 않았다.

<표 7> 성별에 따른 차이 분석

(N=330)

구분		성별	N	M	SD	t
참여동기	내적동기	남자	240	15.15	2.94	2.03*
		여자	90	14.42	2.86	
	건강동기	남자	240	12.47	3.56	1.16
		여자	90	11.97	3.13	
	교류동기	남자	240	16.37	2.56	1.30
		여자	90	15.94	2.82	
	경쟁동기	남자	240	8.69	3.03	1.70
		여자	90	8.04	3.25	
	무동기	남자	240	8.57	3.28	-.73
		여자	90	8.87	3.34	
여가만족	심리적 요인	남자	240	13.20	3.07	1.17
		여자	90	12.76	2.76	
	교육적 요인	남자	240	10.06	2.43	.54
		여자	90	9.92	2.05	
	사회적 요인	남자	240	18.04	3.21	1.81
		여자	90	17.33	3.07	
	신체적 요인	남자	240	12.83	3.34	-2.21
		여자	90	12.92	2.98	
	환경적 요인	남자	240	14.41	2.88	1.63
		여자	90	13.85	2.46	
	휴식적 요인	남자	240	14.30	2.77	1.64
		여자	90	13.72	3.02	
참여지속 의도	참여의지	남자	240	7.11	1.65	.90
		여자	90	6.93	1.42	
	중요성인지	남자	240	6.64	1.88	1.78
		여자	90	6.23	1.74	
	무의지	남자	240	4.00	1.76	-.31
		여자	90	4.07	1.52	

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

2) 연령에 따른 차이 분석

연령에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이를 알아보기 위해 일원분산 분석(one-way ANOVA)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 8>과 같다.

참여동기의 하위요인 중 무동기가 $F(4,325)=3.28$, $p<.05$, 여가만족의 하위요인 중 교육적 요인이 $F(4,325)=4.00$, $p<.01$, 환경적 요인이 $F(4,325)=6.39$, $p<.001$, 참여지속의도의 하위요인 중 참여의지가 $F(4,325)=2.92$, $p<.05$, 중요성인지가 $F(4,325)=3.18$, $p<.05$, 무의지 요인의 분석 결과가 $F(4,325)=2.40$, $p<.05$ 로 나타나 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증으로 Tukey test를 실시한 결과 무동기 요인에서는 30대와 비교하여 50대, 60대 이상 집단에서 차이가 나타났고, 교육적 요인과 환경적 요인에서는 20대와 비교하여 50대, 60대 이상 집단에서 차이가 나타났다. 마지막으로 참여의지 요인과 중요성인지 요인에서는 30대와 비교하여 50대 집단에서 차이가 있는 것으로 나타났으며, 무의지 요인에서는 집단 간 차이가 나타나지 않았다.

<표 8> 연령에 따른 차이 분석

(N=330)

구분		연령	N	M	SD	F
참여동기	내적동기	20대	70	15.18	3.65	2.34(n.s)
		30대	51	15.76	2.53	
		40대	37	15.45	2.44	
		50대	125	14.52	2.76	
		60대 이상	47	14.48	2.79	
	건강동기	20대	70	12.31	4.04	1.42(n.s)
		30대	51	12.15	3.09	
		40대	37	12.86	3.34	
		50대	125	11.94	3.25	
		60대 이상	47	13.21	3.40	
	교류동기	20대	70	16.50	3.14	1.50(n.s)
		30대	51	16.76	2.55	
		40대	37	16.62	2.27	
		50대	125	15.95	2.53	
		60대 이상	47	15.85	2.39	
	경쟁동기	20대	70	8.84	3.83	.52(n.s)
		30대	51	8.11	2.64	
		40대	37	8.24	3.26	
		50대	125	8.62	2.78	
		60대 이상	47	8.40	3.11	
무동기	20대(A)	70	8.40	3.48	3.28* E>D>B	
	30대(B)	51	7.52	2.77		
	40대(C)	37	8.13	2.66		
	50대(D)	125	9.10	3.36		
	60대 이상(E)	47	9.51	3.46		
여가만족	심리적 요인	20대	70	13.81	3.25	2.30(n.s)
		30대	51	13.58	2.73	
		40대	37	12.94	3.17	
		50대	125	12.68	2.90	
		60대 이상	47	12.61	2.77	
	교육적 요인	20대	70	10.65	2.69	4.00** A>D>E
		30대	51	10.62	2.08	
		40대	37	10.16	2.32	
		50대	125	9.60	2.17	
		60대 이상	47	9.46	2.14	

	사회적 요인	20대	70	18.50	3.72	1.96(n.s)
		30대	51	18.31	3.06	
		40대	37	18.05	2.64	
		50대	125	17.32	3.13	
		60대 이상	47	17.61	2.79	
	신체적 요인	20대	70	13.38	3.63	1.91(n.s)
		30대	51	13.00	2.83	
		40대	37	13.13	3.26	
		50대	125	12.24	3.12	
		60대 이상	47	13.31	3.22	
	환경적 요인	20대	70	15.35	3.01	6.39*** A>D>E
		30대	51	14.49	2.09	
		40대	37	14.89	2.73	
		50대	125	13.78	2.64	
		60대 이상	47	13.17	2.87	
	휴식적 요인	20대	70	14.31	3.60	1.43(n.s)
		30대	51	14.54	2.45	
		40대	37	14.78	2.71	
		50대	125	13.75	2.71	
		60대 이상	47	13.97	2.31	
참여지속 의도	참여의지	20대	70	7.22	1.77	2.92* B>D
		30대	51	7.54	1.46	
		40대	37	7.32	1.63	
		50대	125	6.82	1.52	
		60대 이상	47	6.72	1.48	
	중요성인지	20대	70	6.80	1.93	3.18* B>D
		30대	51	7.03	1.97	
		40대	37	6.72	1.72	
		50대	125	6.10	1.79	
		60대 이상	47	6.55	1.63	
	무의지	20대	70	3.90	1.80	2.40*
		30대	51	3.57	1.58	
		40대	37	3.68	1.72	
		50대	125	4.30	1.65	
		60대 이상	47	4.19	1.68	

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

다중비교결과(Tukey)임. / n.s는 통계적으로 유의하지 않음을 의미함

3) 직업에 따른 차이 분석

직업에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이를 알아보기 위해 일원분산 분석(one-way ANOVA)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 9>와 같다.

참여동기의 하위요인 중 교류동기 요인의 분석 결과가 $F(4,325)=2.87, p<.05$ 로 나타나 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 사후검증으로 Tukey test를 실시한 결과 사무직과 비교하여 기타 직업의 교류동기 요인이 차이가 있는 것으로 나타났다. 나머지 참여동기 요인과 여가만족, 참여지속의도에서는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

<표 9> 직업에 따른 차이 분석

(N=330)

구분		직업	N	M	SD	F
참여동기	내적동기	사무직	61	15.21	2.35	.54(n.s)
		경영/관리직	67	14.94	3.29	
		전문직	68	14.81	2.90	
		판매/서비스직	28	15.54	2.56	
		기타	106	14.76	3.15	
	건강동기	사무직	61	12.30	3.49	.62(n.s)
		경영/관리직	67	12.51	3.33	
		전문직	68	11.79	3.76	
		판매/서비스직	28	12.75	3.18	
		기타	106	12.50	3.40	
	교류동기	사무직(A)	61	17.03	1.83	2.87* A>E
		경영/관리직(B)	67	15.99	2.64	
		전문직(C)	68	16.16	2.56	
		판매/서비스직(D)	28	17.04	2.38	
		기타(E)	106	15.83	3.03	
	경쟁동기	사무직	61	8.61	2.40	.87(n.s)
		경영/관리직	67	8.82	2.93	
		전문직	68	8.87	3.17	
		판매/서비스직	28	8.04	3.55	
		기타	106	8.18	3.41	
무동기	사무직	61	8.77	3.02	1.03(n.s)	
	경영/관리직	67	8.67	3.29		
	전문직	68	8.78	3.54		
	판매/서비스직	28	7.46	2.62		
	기타	106	8.83	3.45		
여가만족	심리적 요인	사무직	61	13.52	2.49	.89(n.s)
		경영/관리직	67	13.31	2.86	
		전문직	68	12.60	3.36	
		판매/서비스직	28	12.96	2.22	
		기타	106	13.02	3.27	
	교육적 요인	사무직	61	10.39	2.20	.90(n.s)
		경영/관리직	67	10.03	2.31	
		전문직	68	9.90	2.39	
		판매/서비스직	28	10.43	2.08	
		기타	106	9.79	2.46	

	사회적 요인	사무직	61	18.56	2.46	1.20(n.s)
		경영/관리직	67	17.67	3.21	
		전문직	68	17.63	3.38	
		판매/서비스직	28	18.29	2.61	
		기타	106	17.58	3.52	
	신체적 요인	사무직	61	13.05	3.02	1.07(n.s)
		경영/관리직	67	12.60	3.29	
		전문직	68	12.56	3.44	
		판매/서비스직	28	13.39	2.66	
		기타	106	12.96	3.37	
	환경적 요인	사무직	61	14.93	2.17	.52(n.s)
		경영/관리직	67	13.97	2.93	
		전문직	68	14.18	2.82	
		판매/서비스직	28	14.75	2.32	
		기타	106	13.99	3.04	
	휴식적 요인	사무직	61	14.57	2.39	1.57(n.s)
		경영/관리직	67	14.13	2.83	
		전문직	68	13.75	3.13	
		판매/서비스직	28	14.75	2.40	
		기타	106	13.99	3.01	
참여지속 의도	참여의지	사무직	61	7.34	1.25	1.99(n.s)
		경영/관리직	67	7.22	1.70	
		전문직	68	6.79	1.64	
		판매/서비스직	28	7.46	1.35	
		기타	106	6.87	1.70	
	중요성인지	사무직	61	7.00	1.75	2.33(n.s)
		경영/관리직	67	6.57	1.93	
		전문직	68	6.07	1.90	
		판매/서비스직	28	6.86	1.69	
		기타	106	6.44	1.83	
	무의지	사무직	61	3.74	1.38	.92(n.s)
		경영/관리직	67	3.99	1.73	
		전문직	68	4.28	1.78	
		판매/서비스직	28	3.86	1.72	
		기타	106	4.08	1.79	

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

다중비교결과(Tukey)임. / n.s는 통계적으로 유의하지 않음을 의미함

4) 월평균 가계수입에 따른 차이 분석

월평균 가계수입에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이를 알아보기 위해 일원분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 10>과 같다.

참여동기의 하위요인 중 내적동기가 $F(4,325)=2.49$, $p<.05$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 여가만족의 하위요인 중 심리적 요인이 $F(4,325)=6.00$, $p<.001$, 교육적 요인이 $F(4,325)=5.51$, $p<.001$, 사회적 요인이 $F(4,325)=3.20$, $p<.05$, 신체적 요인이 $F(4,325)=4.42$, $p<.01$, 환경적 요인이 $F(4,325)=7.10$, $p<.001$, 휴식적 요인이 $F(4,325)=2.61$, $p<.05$ 로 여가만족의 모든 하위요인이 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 참여지속의도의 하위요인 중 참여의지가 $F(4,325)=3.67$, $p<.01$, 중요성인지가 $F(4,325)=4.30$, $p<.01$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증으로 Tukey test를 실시한 결과 내적동기 요인에서는 월평균 가계수입 300-400만원 미만과 비교하여 400-500만원 미만 집단에서 차이가 있는 것으로 나타났다. 심리적 요인에서는 월평균 가계수입 100-200만원 미만과 비교하여 400-500만원 미만 집단이 차이가 있었으며, 교육적 요인과 환경적 요인에서는 월평균 가계수입 100-200만원 미만과 비교하여 400-500만원 미만, 500만원 이상 집단이 차이가 있었고, 사회적 요인의 집단 간 차이는 나타나지 않았다. 참여의지 요인에서는 월평균 가계수입 300-400만원 미만과 비교하여 400-500만원 미만에서 차이가 있는 것으로 나타났고, 중요성인지 요인에서 월평균 가계수입의 집단 간 차이는 나타나지 않았다. 여가만족의 하위요인 중 신체적 요인과 휴식적 요인은 분산의 동질성 검정 결과 등분산이 가정되지 않아 Dunnett test로 사후분석을 실시하였으며, 신체적 요인의 월평균 가계수입 100-200만원 미만과 비교하여 400-500만원 미만, 500만원 이상 집단에서 차이가 나타났고, 휴식적 요인의 월평균 가계수입 300-400만원 미만과 비교하여 500만원 이상에서 차이가 나타났다.

<표 10> 월평균 가계수입에 따른 차이분석

(N=330)

구분		월평균 가계수입	N	M	SD	F
참여동기	내적동기	100-200만원 미만(A)	27	15.37	2.53	2.49* C>D
		200-300만원 미만(B)	50	15.00	3.12	
		300-400만원 미만(C)	67	15.82	2.58	
		400-500만원 미만(D)	60	14.40	3.00	
		500만원 이상(E)	126	14.66	3.03	
	건강동기	100-200만원 미만	27	12.93	2.89	1.26(n.s)
		200-300만원 미만	50	12.94	4.08	
		300-400만원 미만	67	12.66	3.30	
		400-500만원 미만	60	12.12	3.27	
		500만원 이상	126	11.91	3.45	
	교류동기	100-200만원 미만	27	16.22	2.41	1.28(n.s)
		200-300만원 미만	50	16.50	2.81	
		300-400만원 미만	67	16.78	2.59	
		400-500만원 미만	60	16.18	2.40	
		500만원 이상	126	15.92	2.75	
	경쟁동기	100-200만원 미만	27	9.11	2.85	1.12(n.s)
		200-300만원 미만	50	8.08	3.60	
		300-400만원 미만	67	8.28	2.82	
		400-500만원 미만	60	8.18	2.88	
		500만원 이상	126	8.85	3.19	
무동기	100-200만원 미만	27	8.15	2.35	1.97(n.s)	
	200-300만원 미만	50	8.32	3.43		
	300-400만원 미만	67	8.07	2.99		
	400-500만원 미만	60	8.53	3.36		
	500만원 이상	126	9.28	3.48		
여가만족	심리적 요인	100-200만원 미만	27	14.19	2.04	6.00*** A>D
		200-300만원 미만	50	13.44	3.43	
		300-400만원 미만	67	14.10	2.94	
		400-500만원 미만	60	11.97	2.82	
		500만원 이상	126	12.69	2.87	
	교육적 요인	100-200만원 미만	27	11.11	1.60	5.51*** A>E>D
		200-300만원 미만	50	10.50	2.48	
		300-400만원 미만	67	10.63	2.35	
		400-500만원 미만	60	9.45	2.33	
		500만원 이상	126	9.56	2.24	

	사회적 요인	100-200만원 미만	27	18.93	2.72	3.19*
		200-300만원 미만	50	18.30	3.25	
		300-400만원 미만	67	18.55	3.47	
		400-500만원 미만	60	17.33	2.80	
		500만원 이상	126	17.32	3.16	
	신체적 요인	100-200만원 미만	27	14.74	2.30	4.42** A>D>E
		200-300만원 미만	50	14.38	3.34	
		300-400만원 미만	67	14.88	2.30	
		400-500만원 미만	60	13.87	2.88	
		500만원 이상	126	13.66	2.92	
	환경적 요인	100-200만원 미만	27	14.15	2.41	7.08*** A>D>E
		200-300만원 미만	50	13.58	3.67	
		300-400만원 미만	67	13.55	3.13	
		400-500만원 미만	60	12.33	2.84	
		500만원 이상	126	12.17	3.29	
	휴식적 요인	100-200만원 미만	27	15.63	2.31	2.61* C>E
		200-300만원 미만	50	14.96	2.60	
		300-400만원 미만	67	15.06	2.72	
		400-500만원 미만	60	13.78	2.78	
		500만원 이상	126	13.50	2.73	
참여지속 의도	참여의지	100-200만원 미만	27	7.52	1.28	3.67** C>D
		200-300만원 미만	50	7.18	1.61	
		300-400만원 미만	67	7.51	1.52	
		400-500만원 미만	60	6.58	1.64	
		500만원 이상	126	6.91	1.60	
	중요성인지	100-200만원 미만	27	7.22	1.40	4.30**
		200-300만원 미만	50	6.96	1.97	
		300-400만원 미만	67	6.93	1.80	
		400-500만원 미만	60	6.12	1.79	
		500만원 이상	126	6.20	1.85	
	무의지	100-200만원 미만	27	3.63	1.31	.99(n.s)
		200-300만원 미만	50	4.06	1.58	
		300-400만원 미만	67	3.79	1.68	
		400-500만원 미만	60	4.05	1.85	
		500만원 이상	126	4.19	1.75	

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

다중비교결과(Tukey/Dunnett)임. / n.s는 통계적으로 유의하지 않음을 의미함

5) 스크린 골프 경력에 따른 차이 분석

스크린 골프 경력에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이를 알아보기 위해 일원분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 11>과 같다.

참여동기의 하위요인 중 경쟁동기 요인이 $F(4,325)=3.57$, $p<.01$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 여가만족의 하위요인 중 교육적 요인이 $F(4,325)=4.98$, $p<.01$, 신체적 요인이 $F(4,325)=3.28$, $p<.05$, 환경적 요인이 $F(4,325)=2.87$, $p<.05$ 로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 참여지속의도의 하위요인에서는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 사후검증으로 Tukey test를 실시한 결과 참여동기의 경쟁동기 요인과 여가만족의 교육적, 신체적, 환경적 요인에서 스크린 골프 경력 1년 미만 집단과 비교하여 7년 이상 집단에서 차이가 나타났다. 경쟁동기 요인에서는 스크린 골프 경력 7년 이상 집단이 1년 미만 집단에 비해 평균값이 높게 나타났고, 이는 스크린 골프 경력이 오래될수록 경쟁동기가 높다는 것을 의미한다. 교육적, 신체적, 환경적 요인에서는 스크린 골프 경력 1년 미만 집단이 7년 이상 집단에 비해 평균값이 높게 나타났고, 이는 스크린 골프를 시작한 지 얼마 되지 않은 이용자들이 느끼는 만족도가 경력이 오래된 이용자들보다 높다는 것을 의미한다.

<표 11> 스크린 골프 경력에 따른 차이분석

(N=330)

구분		스크린 골프 경력	N	M	SD	F
참여동기	내적동기	1년 미만	84	14.74	3.41	1.21(n.s)
		1년-3년 미만	58	15.12	2.88	
		3년-5년 미만	54	15.31	2.68	
		5년-7년 미만	36	15.64	2.70	
		7년 이상	98	14.60	2.74	
	건강동기	1년 미만	84	12.60	3.69	2.09(n.s)
		1년-3년 미만	58	12.38	3.12	
		3년-5년 미만	54	12.30	3.14	
		5년-7년 미만	36	13.53	3.66	
		7년 이상	98	11.68	3.45	
	교류동기	1년 미만	84	15.87	2.89	.82(n.s)
		1년-3년 미만	58	16.48	3.07	
		3년-5년 미만	54	16.17	2.77	
		5년-7년 미만	36	16.67	2.24	
		7년 이상	98	16.35	2.19	
	경쟁동기	1년 미만(A)	84	7.52	3.02	3.57** E>A
		1년-3년 미만(B)	58	8.95	3.76	
		3년-5년 미만(C)	54	8.52	2.90	
		5년-7년 미만(D)	36	8.42	2.89	
		7년 이상(E)	98	9.15	2.76	
무동기	1년 미만	84	8.51	3.37	1.55(n.s)	
	1년-3년 미만	58	8.90	3.25		
	3년-5년 미만	54	8.09	3.00		
	5년-7년 미만	36	8.00	3.22		
	7년 이상	98	9.20	3.40		
여가만족	심리적 요인	1년 미만	84	13.39	3.15	2.01(n.s)
		1년-3년 미만	58	13.16	2.92	
		3년-5년 미만	54	13.50	3.05	
		5년-7년 미만	36	13.50	3.23	
		7년 이상	98	12.39	2.72	
	교육적 요인	1년 미만	84	10.73	2.45	4.98** A>E
		1년-3년 미만	58	10.10	2.19	
		3년-5년 미만	54	10.13	2.22	
		5년-7년 미만	36	10.25	2.43	
		7년 이상	98	9.24	2.17	

	사회적 요인	1년 미만	84	18.10	3.55	1.00(n.s)
		1년-3년 미만	58	18.16	3.18	
		3년-5년 미만	54	17.74	3.50	
		5년-7년 미만	36	18.28	3.47	
		7년 이상	98	17.37	2.51	
	신체적 요인	1년 미만	84	13.46	3.45	3.28* A>E
		1년-3년 미만	58	13.02	2.87	
		3년-5년 미만	54	12.93	3.02	
		5년-7년 미만	36	13.58	3.41	
		7년 이상	98	11.94	3.19	
	환경적 요인	1년 미만	84	14.81	2.95	2.87* A>E
		1년-3년 미만	58	14.19	2.97	
		3년-5년 미만	54	14.43	2.30	
		5년-7년 미만	36	14.81	3.14	
		7년 이상	98	13.55	2.51	
	휴식적 요인	1년 미만	84	14.11	3.30	1.47(n.s)
		1년-3년 미만	58	14.22	2.75	
		3년-5년 미만	54	14.24	2.75	
		5년-7년 미만	36	15.06	2.82	
		7년 이상	98	13.73	2.50	
참여지속 의도	참여의지	1년 미만	84	6.99	1.63	.86(n.s)
		1년-3년 미만	58	7.21	1.67	
		3년-5년 미만	54	7.24	1.68	
		5년-7년 미만	36	7.28	1.65	
		7년 이상	98	6.87	1.45	
	중요성인지	1년 미만	84	6.60	1.98	.84(n.s)
		1년-3년 미만	58	6.52	1.76	
		3년-5년 미만	54	6.65	1.99	
		5년-7년 미만	36	6.89	1.75	
		7년 이상	98	6.29	1.76	
	무의지	1년 미만	84	4.04	1.71	1.34(n.s)
		1년-3년 미만	58	4.00	1.77	
		3년-5년 미만	54	3.67	1.65	
		5년-7년 미만	36	3.80	1.82	
		7년 이상	98	4.29	1.62	

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

다중비교결과(Tukey)임. / n.s는 통계적으로 유의하지 않음을 의미함

3. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시하였다. 다중회귀분석(multiple regression analysis) 전 변인 간 다중공선성 검증을 위한 VIF 값은 1.125~4.624로 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 분석을 위하여 인구통계학적 요인인 성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력은 더미변수로 변환하여 회귀분석에 사용하였으며, 인구통계학적 요인을 통제변인으로 투입하여 분석하였다. 다중회귀분석의 결과는 다음과 같다.

1) 참여동기가 여가만족의 심리적 요인에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족의 심리적 요인에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 12>와 같다. 참여동기가 여가만족의 하위요인 중 심리적 요인에 미치는 설명력은 68%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=.36, SE=.05, p<.001$), 건강동기($B=.22, SE=.04, p<.001$), 교류동기($B=.21, SE=.05, p<.001$), 경쟁동기($B=.17, SE=.04, p<.001$), 무동기($B=-.13, SE=.04, p<.01$) 모두 심리적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 내적동기(.35), 건강동기(.25), 교류동기(.18)·경쟁동기(.18), 무동기(-.14)의 순으로 심리적 요인에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 심리적 요인이 높아짐을 의미하며 무동기가 높아질수록 심리적 요인이 낮아지는 것을 의미한다.

또한 인구통계학적 요인 중 경영/관리직 집단이 전문직 집단보다 여가만족의 심리적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 월평균 가계수입 100-200만원 미만인 집단이 400-500만원 미만인 집단보다 심리적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났고, 스크린 골프 경력 1년 미만인 집단이 7년 이상인 집단보다 심리적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 12〉 참여동기가 여가만족의 심리적 요인에 미치는 영향

변인		심리적 요인			
		비표준화계수		표준화계수	t
		B	SE	β	
참여동기	내적동기	.36	.05	.35	6.81***
	건강동기	.22	.04	.25	5.69***
	교류동기	.21	.05	.18	4.63***
	경쟁동기	.17	.04	.18	4.92***
	무동기	-.13	.04	-.14	-3.20**
	성별	여자	.13	.23	.02
연령 (ref=20대)	30대	-.57	.36	-.07	-1.60
	40대	-.79	.42	-.08	-1.91
	50대	-.02	.36	-.00	-.06
	60대 이상	-.26	.42	-.03	-.61
직업 (ref=전문직)	사무직	.52	.32	.07	1.61
	경영/관리직	.73	.32	.10	2.32*
	판매/서비스직	-.62	.41	-.06	-1.52
	기타	.28	.30	.04	.94
월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.18	.44	-.02	-.41
	300-400만원 미만	.38	.45	.05	.86
	400-500만원 미만	-.99	.45	-.13	-2.21*
	500만원 이상	-.40	.43	-.06	-.92
스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.50	.32	-.06	-1.56
	3-5년 미만	-.25	.36	-.03	-.69
	5-7년 미만	-.64	.42	-.07	-1.53
	7년 이상	-1.01	.37	-.16	-2.71**
상수(Constant)		2.05			
R ²		.68			
F		29.154***			

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

2) 참여동기가 여가만족의 교육적 요인에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족의 교육적 요인에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 13>과 같다. 참여동기가 여가만족의 하위요인 중 교육적 요인에 미치는 설명력은 53%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=.15, SE=.05, p<.01$), 건강동기($B=.24, SE=.04, p<.001$), 교류동기($B=.16, SE=.04, p<.001$), 경쟁동기($B=.08, SE=.03, p<.05$)가 여가만족의 교육적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 건강동기(.35), 내적동기(.19), 교류동기(.18), 경쟁동기(.11)의 순으로 교육적 요인에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 교육적 요인이 높아짐을 의미한다.

또한 인구통계학적 요인 중 월평균 가계수입 100-200만원 미만인 집단이 400-500만원 미만인 집단과 500만원 이상인 집단보다 여가만족의 교육적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났고, 스크린 골프 경력 1년 미만인 집단이 1-3년 미만인 집단과 5-7년 미만인 집단, 7년 이상인 집단보다 교육적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 중에서 특히 7년 이상인 집단보다 1년 미만인 집단이 교육적 요인에 높은 영향력을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 13〉 참여동기가 여가만족의 교육적 요인에 미치는 영향

변인		교육적 요인				
		비표준화계수		표준화계수	t	
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	.15	.05	.19	3.04**	
	건강동기	.24	.04	.35	6.63***	
	교류동기	.16	.04	.18	3.78***	
	경쟁동기	.08	.03	.11	2.52*	
	무동기	-.05	.04	-.07	-1.27	
	성별	여자	.18	.22	.04	.83
연령 (ref=20대)	30대	-.04	.34	-.01	-.12	
	40대	-.17	.39	-.02	-.42	
	50대	.08	.34	.02	.24	
	60대 이상	-.26	.40	-.04	-.64	
직업 (ref=전문직)	사무직	.13	.30	.02	.42	
	경영/관리직	.22	.30	.04	.74	
	판매/서비스직	-.24	.39	-.03	-.61	
인구통계학적 요인 (통제변인)	기타	-.38	.28	-.08	-1.36	
	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.51	.42	-.08	-1.21
		300-400만원 미만	-.44	.42	-.08	-1.04
		400-500만원 미만	-.95	.42	-.16	-2.24*
		500만원 이상	-.91	.41	-.19	-2.23*
	스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.76	.31	-.12	-2.48*
		3-5년 미만	-.67	.34	-.11	-1.97
		5-7년 미만	-.87	.40	-.12	-2.20*
		7년 이상	-1.25	.35	-.25	-3.55***
	상수(Constant)		3.40			
	R ²		.53			
	F		15.435***			

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

3) 참여동기가 여가만족의 사회적 요인에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족의 사회적 요인에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 14>와 같다. 참여동기가 여가만족의 하위요인 중 사회적 요인에 미치는 설명력은 61%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=.20$, $SE=.06$, $p<.01$), 건강동기($B=.16$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.65$, $SE=.05$, $p<.001$)가 여가만족의 사회적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 교류동기(.54), 내적동기(.18), 건강동기(.17)의 순으로 사회적 요인에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기가 높아질수록 사회적 요인이 높아짐을 의미한다.

또한 인구통계학적 요인 중 스크린 골프 경력 1년 미만인 집단이 7년 이상인 집단보다 여가만족의 사회적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 14> 참여동기가 여가만족의 사회적 요인에 미치는 영향

변인		사회적 요인				
		비표준화계수		표준화계수	t	
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	.20	.06	.18	3.22**	
	건강동기	.16	.04	.17	3.63***	
	교류동기	.65	.05	.54	12.35***	
	경쟁동기	.05	.04	.05	1.19	
	무동기	-.02	.05	-.02	-.41	
	성별	여자	-.26	.27	-.04	-.95
연령 (ref=20대)	30대	-.38	.42	-.04	-.90	
	40대	-.21	.48	-.02	-.44	
	50대	.20	.42	.03	.48	
	60대 이상	.33	.49	.04	.67	
직업 (ref=전문직)	사무직	.24	.37	.03	.66	
	경영/관리직	.12	.37	.02	.33	
	판매/서비스직	-.33	.48	-.03	-.70	
기타	기타	-.17	.35	-.03	-.50	
	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.56	.52	-.06	-1.08
		300-400만원 미만	-.52	.52	-.07	-1.00
		400-500만원 미만	-.94	.52	-.11	-1.80
500만원 이상		-.85	.50	-.13	-1.70	
스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.41	.38	-.05	-1.09	
	3-5년 미만	-.75	.42	-.09	-1.78	
	5-7년 미만	-.73	.49	-.07	-1.51	
	7년 이상	-1.08	.44	-.16	-2.49*	
상수(Constant)		3.50				
R ²		.61				
F		22.068***				

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

4) 참여동기가 여가만족의 신체적 요인에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족의 신체적 요인에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 15>와 같다. 참여동기가 여가만족의 하위요인 중 신체적 요인에 미치는 설명력은 77%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 건강동기($B=.70$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.14$, $SE=.04$, $p<.01$)가 여가만족의 신체적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 건강동기(.75), 교류동기(.12)의 순으로 신체적 요인에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 건강동기, 교류동기가 높아질수록 신체적 요인이 높아짐을 의미한다.

또한 인구통계학적 요인 중 여자가 남자보다 여가만족의 신체적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 월평균 가계수입 100-200만원 미만인 집단이 400-500만원 미만인 집단과 500만원 이상인 집단보다 신체적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났고, 스크린 골프 경력 1년 미만인 집단이 7년 이상인 집단보다 신체적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 15〉 참여동기가 여가만족의 신체적 요인에 미치는 영향

변인		신체적 요인				
		비표준화계수		표준화계수	t	
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	.05	.05	.05	1.11	
	건강동기	.70	.04	.75	20.11***	
	교류동기	.14	.04	.12	3.47**	
	경쟁동기	.04	.03	.04	1.29	
	무동기	-.03	.04	-.03	-.85	
	성별	여자	.54	.21	.07	2.54*
인구통계학적 요인 (통제변인)	연령 (ref=20대)	30대	-.26	.33	-.03	-.80
		40대	-.29	.38	-.03	-.75
		50대	-.11	.33	-.02	-.32
		60대 이상	.12	.39	.01	.30
	직업 (ref=전문직)	사무직	-.04	.29	-.00	-.12
		경영/관리직	-.23	.29	-.03	-.78
		판매/서비스직	-.31	.38	-.03	-.83
		기타	-.37	.27	-.05	-1.36
	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.56	.41	-.06	-1.37
		300-400만원 미만	-.34	.41	-.04	-.82
		400-500만원 미만	-.93	.41	-.11	-2.26*
		500만원 이상	-.87	.40	-.13	-2.19*
	스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.25	.30	-.03	-.86
		3-5년 미만	-.27	.33	-.03	-.81
		5-7년 미만	-.48	.38	-.05	-1.24
		7년 이상	-.73	.34	-.10	-2.13*
상수(Constant)		2.17				
R ²		.77				
F		46.108***				

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

5) 참여동기가 여가만족의 환경적 요인에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족의 환경적 요인에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 16>과 같다. 참여동기가 여가만족의 하위요인 중 환경적 요인에 미치는 설명력은 51%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=.15$, $SE=.06$, $p<.05$), 건강동기($B=.18$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.30$, $SE=.05$, $p<.001$)가 여가만족의 환경적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 교류동기(.28), 건강동기(.23), 내적동기(.16)의 순으로 환경적 요인에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기가 높아질수록 환경적 요인이 높아짐을 의미한다.

또한 인구통계학적 요인 중 20대가 30대와 60대 이상 보다 여가만족의 환경적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났고, 월평균 가계수입 100-200만원 미만인 집단이 400-500만원 미만인 집단과 500만원 이상인 집단보다 환경적 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 16〉 참여동기가 여가만족의 환경적 요인에 미치는 영향

변인		환경적 요인				
		비표준화계수		표준화계수	t	
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	.15	.06	.16	2.57*	
	건강동기	.18	.04	.23	4.22***	
	교류동기	.30	.05	.28	5.79***	
	경쟁동기	.05	.04	.06	1.36	
	무동기	-.07	.05	-.09	-1.61	
	성별	여자	-.26	.27	-.04	-.98
연령 (ref=20대)	30대	-1.07	.41	-.14	-2.62**	
	40대	-.26	.48	-.03	-.55	
	50대	-.44	.42	-.08	-1.07	
	60대 이상	-1.49	.48	-.19	-3.07**	
직업 (ref=전문직)	사무직	.36	.37	.05	1.00	
	경영/관리직	.09	.36	.01	.26	
	판매/서비스직	-.30	.47	-.03	-.65	
인구통계학적 요인 (통제변인)	기타	-.27	.34	-.05	-.80	
	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.37	.51	-.05	-.72
		300-400만원 미만	-.46	.51	-.07	-.90
		400-500만원 미만	-1.10	.51	-.15	-2.15*
500만원 이상		-1.54	.49	-.27	-3.12**	
스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.69	.37	-.09	-1.86	
	3-5년 미만	-.23	.41	-.03	-.56	
	5-7년 미만	-.05	.48	-.01	-.11	
	7년 이상	-.58	.43	-.10	-1.35	
상수(Constant)		6.97				
R ²		.51				
F		14.463***				

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

6) 참여동기가 여가만족의 휴식적 요인에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족의 휴식적 요인에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 17>과 같다. 참여동기가 여가만족의 하위요인 중 휴식적 요인에 미치는 설명력은 67%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=.54, SE=.05, p<.001$), 건강동기($B=.14, SE=.04, p<.001$), 교류동기($B=.11, SE=.04, p<.05$), 경쟁동기($B=.12, SE=.03, p<.001$)가 여가만족의 휴식적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 내적동기(.56), 건강동기(.17), 경쟁동기(.13), 교류동기(.11)의 순으로 휴식적 요인에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 휴식적 요인이 높아짐을 의미한다.

<표 17> 참여동기가 여가만족의 휴식적 요인에 미치는 영향

변인		휴식적 요인				
		비표준화계수		표준화계수	t	
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	.54	.05	.56	10.70***	
	건강동기	.14	.04	.17	3.77***	
	교류동기	.11	.04	.11	2.60*	
	경쟁동기	.12	.03	.13	3.60***	
	무동기	-.06	.04	-.07	-1.65	
	성별	여자	-.06	.22	-.01	-.26
연령 (ref=20대)	30대	-.06	.34	-.01	-.19	
	40대	.55	.40	.06	1.38	
	50대	.47	.35	.08	1.34	
	60대 이상	.43	.41	.05	1.07	
직업 (ref=전문직)	사무직	.51	.31	.07	1.67	
	경영/관리직	.33	.30	.05	1.09	
	판매/서비스직	.34	.40	.03	.86	
	기타	.21	.29	.03	.72	
인구통계학적 요인 (통제변인)	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.03	.43	-.00	-.06
		300-400만원 미만	-.09	.43	-.01	-.20
		400-500만원 미만	-.15	.43	-.02	-.35
		500만원 이상	-.54	.41	-.09	-1.30
		스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.38	.31	-.05
	3-5년 미만	-.49	.35	-.06	-1.42	
	5-7년 미만	-.14	.40	-.02	-.34	
	7년 이상	-.56	.36	-.09	-1.56	
상수(Constant)		2.12				
R ²		.67				
F		27.987***				

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

4. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시하였다. 다중회귀분석(multiple regression analysis) 전 변인간 다중공선성 검증을 위한 VIF 값은 1.125~4.624로 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 분석을 위하여 인구통계학적 요인인 성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력은 더미변수로 변환하여 회귀분석에 사용하였으며, 인구통계학적 요인을 통제변인으로 투입하여 분석하였다. 다중회귀분석의 결과는 다음과 같다.

1) 참여동기가 참여지속의도의 참여의지에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도의 참여의지에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 18>과 같다. 참여동기가 참여지속의도의 하위요인 중 참여의지에 미치는 설명력은 65%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=.25$, $SE=.03$, $p<.001$), 교류동기($B=.07$, $SE=.03$, $p<.01$), 경쟁동기($B=.07$, $SE=.02$, $p<.01$), 무동기($B=-.12$, $SE=.02$, $p<.001$)가 참여의지에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 내적동기(.46), 경쟁동기(.13), 교류동기(.12), 무동기(-.25)의 순으로 참여의지에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 참여의지가 높아짐을 의미하며, 무동기가 높아질수록 참여의지가 낮아지는 것을 의미한다.

또한, 인구통계학적 요인 중 경영/관리직 집단이 전문직 집단보다 참여의지 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 월평균 가계수입 100-200만원 미만인 집단이 400-500만원 미만인 집단보다 참여의지 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 18〉 참여동기가 참여지속의도의 참여의지에 미치는 영향

변인		참여의지				
		비표준화계수		표준화계수	t	
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	.25	.03	.46	8.58***	
	건강동기	.03	.02	.07	1.47	
	교류동기	.07	.03	.12	2.77**	
	경쟁동기	.07	.02	.13	3.39**	
	무동기	-.12	.02	-.25	-5.39***	
	성별	여자	.19	.13	.05	1.47
인구통계학적 요인 (통제변인)	연령 (ref=20대)	30대	.06	.20	.01	.29
		40대	.06	.23	.01	.25
		50대	-.07	.20	-.02	-.36
		60대 이상	-.04	.24	-.01	-.17
	직업 (ref=전문직)	사무직	.35	.18	.08	1.94
		경영/관리직	.43	.18	.11	2.43*
		판매/서비스직	.24	.23	.04	1.06
		기타	.08	.17	.02	.46
	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.28	.25	-.06	-1.13
		300-400만원 미만	-.20	.25	-.05	-.79
		400-500만원 미만	-.61	.25	-.15	-2.46*
		500만원 이상	-.32	.24	-.10	-1.33
	스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	.08	.18	.02	.43
		3-5년 미만	.08	.20	.02	.41
		5-7년 미만	-.06	.23	-.01	-.27
		7년 이상	.02	.21	.01	.12
상수(Constant)		2.36				
R ²		.65				
F		25.446***				

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

2) 참여동기가 참여지속의도의 중요성인지에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도의 중요성인지에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 19>와 같다. 참여동기가 참여지속의도의 하위요인 중 중요성 인지에 미치는 설명력은 60%로 나타났으며, 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=.30, SE=.04, p<.001$), 건강동기($B=.07, SE=.03, p<.01$), 경쟁동기($B=.09, SE=.02, p<.001$), 무동기($B=-.10, SE=.03, p<.01$)가 참여지속의도의 중요성인지에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화 계수가 높은 내적동기(.47), 건강동기(.14)·경쟁동기(.14), 무동기(-.17)의 순으로 중요성 인지에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 경쟁동기가 높아질수록 중요성인지가 높아짐을 의미하며 무동기가 높아질수록 중요성인지가 낮아지는 것을 의미한다.

또한 인구통계학적 요인 중 사무직 집단과 경영/관리직 집단이 전문직 집단보다 참여지속의도의 중요성인지 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났으며 월평균 가계수입 100-200만원 미만인 집단이 400-500만원 미만인 집단과 500만원 이상인 집단보다 중요성인지 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 19〉 참여동기가 참여지속의도의 중요성인지에 미치는 영향

변인		중요성인지			t	
		비표준화계수		표준화계수		
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	.30	.04	.47	8.28***	
	건강동기	.07	.03	.14	2.78**	
	교류동기	.03	.03	.04	.89	
	경쟁동기	.09	.02	.14	3.59***	
	무동기	-.10	.03	-.17	-3.49**	
	성별	여자	-.06	.16	-.02	-.39
연령 (ref=20대)	30대	.05	.24	.01	.19	
	40대	.03	.28	.01	.12	
	50대	-.16	.25	-.04	-.64	
	60대 이상	.22	.29	.04	.76	
직업 (ref=전문직)	사무직	.75	.22	.16	3.43**	
	경영/관리직	.48	.22	.11	2.24*	
	판매/서비스직	.39	.28	.06	1.39	
	기타	.26	.20	.07	1.27	
인구통계학적 요인 (통제변인)	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	-.11	.30	-.02	-.35
		300-400만원 미만	-.41	.31	-.09	-1.33
		400-500만원 미만	-.64	.31	-.13	-2.09*
		500만원 이상	-.60	.29	-.16	-2.00*
		스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.27	.22	-.05
	3-5년 미만	-.08	.25	-.02	-.34	
	5-7년 미만	-.03	.29	-.00	-.09	
	7년 이상	-.07	.26	-.02	-.27	
상수(Constant)		1.07				
R ²		.60				
F		21.270***				

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

3) 참여동기가 참여지속의도의 무의지에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도의 무의지에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였고, 결과는 다음 <표 20>과 같다. 참여동기가 참여지속의도의 하위요인 중 무의지에 미치는 설명력은 59%로 나타났으며 참여동기의 하위요인인 내적동기($B=-.15$, $SE=.03$, $p<.001$), 교류동기($B=-.08$, $SE=.03$, $p<.01$), 무동기($B=.28$, $SE=.03$, $p<.001$)가 참여지속의도의 무의지에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화계수가 높은 무동기(.54), 교류동기(-.12), 내적동기(-.26)의 순으로 무의지에 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 교류동기가 높아질수록 무의지가 낮아짐을 의미하며, 무동기가 높아질수록 무의지도 높아지는 것을 의미한다.

또한 인구통계학적 요인 중 전문직 집단이 사무직 집단보다 참여지속의도의 무의지 요인에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 20〉 참여동기가 참여지속의도의 무의지에 미치는 영향

변인		무의지			t	
		비표준화계수		표준화계수		
		B	SE	β		
참여동기	내적동기	-.15	.03	-.26	-4.44***	
	건강동기	.01	.02	.02	.47	
	교류동기	-.08	.03	-.12	-2.71**	
	경쟁동기	-.01	.02	-.02	-.56	
	무동기	.28	.03	.54	10.71***	
	성별	여자	-.21	.15	-.05	-1.39
연령 (ref=20대)	30대	-.01	.23	-.00	-.02	
	40대	-.13	.26	-.03	-.50	
	50대	.08	.23	.02	.33	
	60대 이상	-.29	.27	-.06	-1.06	
직업 (ref=전문직)	사무직	-.42	.20	-.10	-2.07*	
	경영/관리직	-.27	.20	-.07	-1.37	
	판매/서비스직	.09	.26	.02	.35	
	기타	-.17	.19	-.05	-.87	
인구통계학적 요인 (통제변인)	월평균 가계수입 (ref=100-200 만원미만)	200-300만원 미만	.36	.28	.08	1.29
		300-400만원 미만	.26	.29	.06	.90
		400-500만원 미만	.12	.29	.03	.43
		500만원 이상	.05	.27	.01	.18
		스크린 골프경력 (ref=1년미만)	1-3년 미만	-.02	.21	-.01
3-5년 미만	-.11	.23	-.02	-.49		
5-7년 미만	.23	.27	.04	.84		
7년 이상	.17	.24	.05	.72		
상수(Constant)		5.14				
R ²		.59				
F		20.137***				

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

V. 논의

본 연구는 스크린 골프 이용자들의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 분석하려는 것으로 연구를 통해 도출된 결과를 중심으로 다음과 같은 논의를 하고자 한다.

1. 스크린 골프 이용자의 인구통계학적 요인에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도의 차이

첫째, 성별에 따른 참여동기의 내적동기 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 남자가 여자보다 평균값이 높게 나타났다. 여가만족과 참여지속의도에서는 유의한 차이는 없었지만 전체적으로 남자가 여자보다 평균값이 높게 나타났다. 이는 김순희(2013)의 연구에서 남자가 여자에 비해 스크린골프 재이용도가 높았다는 결과와 김세원(2011)의 연구에서 스크린골프 이용 빈도, 골프 구력 등에서 남자가 여자보다 높게 나타났고, 만족도 및 재이용의사에 영향을 미쳤다는 점에서 본 연구의 결과와 맥락을 함께 하는 것으로 나타났다. 또한 홍성호(2011)의 수영참가자의 성취감, 건강과 체력요인에 관한 연구에서 성별에 따라 차이가 나타났으며, 남자가 여자보다 높은 평균값을 보이는 것으로 확인되어 본 연구의 결과를 지지해주고 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 남녀 모두 내적동기와 같은 요인에 의해서 참여동기를 갖게 되고, 남자가 여자보다 성취감과 같은 내적동기 요인에 더 많은 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

둘째, 연령에 따른 참여동기의 무동기 요인, 여가만족의 교육적 요인과 환경적 요인, 참여지속의도의 참여의지, 중요성인지, 무의지 요인에서 통계적으로 유의한 차이가

나타났다. 사후검증을 실시한 결과 무동기 요인에서는 30대(M=7.52)와 비교하여 50대(M=9.10)와 60대 이상(M=9.51)에서 차이가 나타났고, 교육적 요인과 환경적 요인에서는 20대(M=10.65, 15.35)와 비교하여 50대(M=9.60, 13.78), 60대 이상(M=9.46, 13.17)에서 차이가 나타났다. 참여의지 요인과 중요성인지 요인에서는 30대(M=7.54, 7.03)와 비교하여 50대(M=6.82, 6.10)에서 차이가 나타났고, 무의지 요인에서의 집단 간 차이는 나타나지 않았다. 이는 김진욱(2005)의 테니스 동호인의 참여정도에 따른 여가만족도 연구와 최홍석(2006)의 해양스포츠 활동에 따른 여가만족과 직무만족의 관계에 관한 연구에서 연령이 높은 집단일수록 여가만족이 높게 나타난다는 결과와 상반되는 결과이다. 본 연구에서는 50대와 60대 이상 표본이 전체 표본의 절반 이상을 차지하고 있고, 20·30대에 비해 경제적으로 여유가 있는 50·60대 이상 집단이 자연 속에서 즐기는 필드 골프와는 다르게 실내에서 진행되는 스크린 골프의 특수성으로 인해 여가만족이 낮아질 수 있고, 이와 같은 이유로 참여지속의도도 젊은 연령대에 비해 낮게 나타난 것으로 해석될 수 있다.

셋째, 직업에 따른 참여동기의 교류동기 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 사후검증을 실시한 결과 사무직(M=17.03)과 비교하여 기타(M=15.83) 직업이 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 자신이 속한 직종에 따라 스크린 골프에 참여하는 동기가 다르다는 것을 알 수 있으며, 그 중 교류동기에 차이가 있는 것으로 나타나 여러 명의 팀원들과 매일 같이 앉아서 업무를 보는 사무직의 특성으로 인해 서로 간 교류를 하고자 스크린 골프에 참여하는 것으로 해석될 수 있다.

넷째, 월평균 가계수입에 따른 참여동기의 내적동기 요인과 여가만족의 심리, 교육, 사회, 신체, 환경, 휴식의 모든 하위요인에서 차이가 있는 것으로 나타났으며, 참여지속의도의 참여의지와 중요성인지 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증을 실시한 결과 내적동기 요인에서는 월평균 가계수입 300-400만원 미만(M=15.82)과 비교하여 400-500만원 미만(M=14.40) 집단에서 차이가 있는 것으로 나타났다. 심리적 요인에서는 월평균 가계수입 100-200만원 미만(M=14.19)과 비교하여 400-500만원 미만

(M=11.97) 집단이 차이가 있었으며 교육적 요인과 환경적 요인에서는 월평균 가계수입 100-200만원 미만(M=11.11, 14.15)과 비교하여 400-500만원 미만(M=9.45, 12.33), 500만원 이상(M=9.56, 12.17) 집단이 차이가 있었고, 사회적 요인의 집단 간 차이는 나타나지 않았다. 참여의지 요인에서는 월평균 가계수입 400-500만원 미만(M=6.58)과 비교하여 300-400만원 미만(M=7.51)에서 차이가 있는 것으로 나타났고, 중요성인지 요인에서 월평균 가계수입의 집단 간 차이는 나타나지 않았다. 신체적 요인과 휴식적 요인은 분산의 동질성 검정 결과 등분산이 가정되지 않아 Dunnett test로 사후분석을 실시하였으며 신체적 요인의 월평균 가계수입 100-200만원 미만(M=14.74)과 비교하여 400-500만원 미만(M=13.87), 500만원 이상(M=13.66) 집단에서 차이가 나타났고, 휴식적 요인의 월평균 가계수입 500만원 이상(M=13.50)과 비교하여 300-400만원 미만(M=15.06)에서 차이가 나타났다. 이러한 결과는 수입이 많고 적음에 따라 내적동기와 여가만족, 참여의지가 다르다는 것을 알 수 있으며 수입이 여가 참여를 결정하는 중요한 요인이라고 한 Cheek & Burch(1976)의 연구 결과와 일치하여 본 연구의 결과를 뒷받침해 주고 있다.

다섯째, 스크린 골프 경력에 따른 참여동기의 경쟁동기 요인, 여가만족의 교육적, 신체적, 환경적 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검증을 실시한 결과 경쟁동기 요인과 교육적, 신체적, 환경적 요인 모두 스크린 골프 경력 1년 미만(M=7.52, 10.73, 13.46, 14.81)집단과 비교하여 7년 이상(M=9.15, 9.24, 11.94, 13.55) 집단에서 차이가 나타났다. 이는 스크린 골프 경력이 오래된 집단이 스크린 골프를 시작한 지 얼마 되지 않은 집단보다 동반자와의 승부에서 높은 경쟁의식을 갖고 있음을 의미하며, 스크린 골프 경력 1년 미만인 집단이 스크린 골프라는 새로운 스포츠를 접하면서 교육적, 신체적, 환경적 만족을 높게 느낀다고 해석될 수 있다.

2. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 미치는 영향을 알아보기 위해 인구통계학적 요인을 통제하여 다중회귀분석을 실시한 결과 참여동기가 여가만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

참여동기의 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기, 무동기 요인 모두 여가만족의 심리적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났고, 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기 요인이 교육적 요인과 휴식적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 내적동기, 건강동기, 교류동기 요인이 사회적 요인과 환경적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며 건강동기, 교류동기 요인이 신체적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기 요인이 높아질수록 여가만족의 모든 하위요인이 높아지고, 참여동기의 무동기 요인이 높아질수록 여가만족의 모든 하위요인이 낮아지는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높을수록 여가만족이 높아짐을 의미하며, 무동기가 높을수록 여가만족이 낮아지는 것을 의미한다. 노동연, 김태일(2014)의 연구에서는 스크린골프장 이용고객의 참여동기가 재미요인과 여가만족에 미치는 영향을 분석하여 참여동기의 하위요인인 자기개발, 건강지향, 대인관계증진 요인이 여가만족의 하위요인인 심리적 만족, 신체적 만족, 사회적 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며 박철진(2012)은 축구동호인의 참여동기가 여가만족에 미치는 영향을 분석하여 참여동기의 사교요인이 사회적, 정서적, 교육적 만족에 영향을 미친다고 하였고, 건강 및 컨디션 요인이 신체적 만족에 영향을 미친다고 보고하여 본 연구의 결과를 지지해 주고 있다. 이는 스크린 골프 이용자 대부분이 실력 향상과 성취감과 같은 요인에 의해서 만족감을 느끼며 신체적인 건강, 체력 증진은 물론 동반자와 함께 스크린 골프를 즐기며 교류하면서 여가만족을 높인다고 볼 수 있다.

3. 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 미치는 영향

스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 미치는 영향을 알아보기 위해 인구통계학적 요인을 통제하여 다중회귀분석을 실시한 결과 참여동기가 참여지속의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

참여동기의 내적동기, 교류동기, 경쟁동기, 무동기 요인이 참여지속의도의 참여의지에 영향을 미치는 것으로 나타났고, 내적동기, 건강동기, 경쟁동기, 무동기 요인이 중요성인지에 영향을 미치며 내적동기, 교류동기, 무동기 요인이 무의지에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 참여지속의도의 참여의지, 중요성인지 요인이 높아지고, 무동기 요인이 높아질수록 참여의지와 중요성인지는 낮아지는 것으로 나타났다. 참여지속의도의 무의지 요인에서는 내적동기, 교류동기가 높아질수록 무의지가 낮아지고, 무동기가 높아질수록 무의지도 높아지는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높을수록 참여지속의도가 높아짐을 의미하며, 무동기가 높을수록 참여지속의도가 낮아지는 것을 의미한다. 박보라, 하제현(2015)의 연구에서는 스크린골프 이용자의 참여동기가 참여정도와 재참여 의도에 미치는 영향을 분석하였고, 참여동기의 하위요인인 내기와 스트레스 해소는 참여정도에 긍정적인 영향을 미치며 이는 스크린골프 이용자들이 동료와 내기를 하는 것과 일상의 심리적인 문제로부터 해방된 것 같은 기분이 참여정도를 증가시킨다고 하였다. 또한 참여동기의 하위요인인 즐거움, 건강, 사교요인이 재참여 의도에 유의한 영향을 미친다고 하였다. 김규동(2007)은 골프 참가자의 참여동기와 참여지속의도의 관계를 검증하였고, 골프 참가자의 내적동기가 참여지속행동에 영향을 미친다고 보고하여 본 연구의 결과를 지지해 주고 있다. 이러한 결과는 스크린 골프 이용자들이 건강과 성취감, 사회적 교류 등과 같은 이유로 스크린 골프에 참여하며 스크린 골프를 통해 느끼는 만족감과 쾌감이 또다시 스크린 골프를 이용하고 지속적으로 참여하게 하는 동기가 되는 것을 의미한다.

VI. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 규명하여 스크린 골프 이용자들의 여가만족도를 높이고, 참여 활성화에 도움이 되는 자료를 제공하는 데 목적이 있다.

연구의 목적을 위해 서울시와 수도권에 위치한 스크린 골프장 이용객 330명을 대상으로 조사하여 자료를 통계처리 하였으며, 자료처리는 SPSS 22.0 버전 프로그램을 이용하여 빈도분석, 신뢰도분석, 기술통계, 독립표본 T-test, 일원분산분석(one-way ANOVA), 다중회귀분석을 실시하였고 다음과 같은 결론을 도출해냈다.

첫째, 인구통계학적 요인에 따른 참여동기, 여가만족, 참여지속의도에 대한 유의한 차이가 나타났다. 성별은 참여동기의 내적동기 요인에서 $t(328)=2.03$, $p<.05$ 의 결과로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 연령은 참여동기의 무동기 요인에서 $F(4,325)=3.28$, $p<.05$, 여가만족의 교육적 요인에서 $F(4,325)=4.00$, $p<.01$, 환경적 요인에서 $F(4,325)=6.39$, $p<.001$, 참여지속의도의 참여의지 요인에서 $F(4,325)=2.92$, $p<.05$, 중요성인지 요인에서 $F(4,325)=3.18$, $p<.05$, 무의지 요인에서 $F(4,325)=2.40$, $p<.05$ 의 결과로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 직업은 참여동기의 교류동기 요인에서 $F(4,325)=2.87$, $p<.05$ 의 결과로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 월평균 가계수입은 참여동기의 내적동기 요인에서 $F(4,325)=2.49$, $p<.05$, 여가만족의 심리적 요인에서 $F(4,325)=6.00$, $p<.001$, 교육적 요인에서 $F(4,325)=5.51$, $p<.001$, 사회적 요인에서 $F(4,325)=3.20$, $p<.05$, 신체적 요인에서 $F(4,325)=4.42$, $p<.01$, 환경적 요인에서 $F(4,325)=7.10$, $p<.001$, 휴식적 요인에서 $F(4,325)=2.61$, $p<.05$ 의 결과로 여가만족의 모든 하위요인이 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 참여지속의도의 참여

의지 요인에서 $F(4,325)=3.67$, $p<.01$, 중요성인지 요인에서 $F(4,325)=4.30$, $p<.01$ 의 결과로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 마지막으로 스크린 골프 경력은 참여동기의 경쟁동기 요인에서 $F(4,325)=3.57$, $p<.01$, 여가만족의 교육적 요인에서 $F(4,325)=4.98$, $p<.01$, 신체적 요인에서 $F(4,325)=3.28$, $p<.05$, 환경적 요인에서 $F(4,325)=2.87$, $p<.05$ 의 결과로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=.36$, $SE=.05$, $p<.001$), 건강동기($B=.22$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.21$, $SE=.05$, $p<.001$), 경쟁동기($B=.17$, $SE=.04$, $p<.001$), 무동기($B=-.13$, $SE=.04$, $p<.01$) 요인 모두 여가만족의 심리적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 심리적 요인이 높아짐을 의미하며, 무동기가 높아질수록 심리적 요인이 낮아지는 것을 의미한다. 특히 내적동기 요인의 표준화계수(.35)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 내적동기가 심리적 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=.15$, $SE=.05$, $p<.01$), 건강동기($B=.24$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.16$, $SE=.04$, $p<.001$), 경쟁동기($B=.08$, $SE=.03$, $p<.05$)가 여가만족의 교육적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 교육적 요인이 높아짐을 의미한다. 특히 건강동기 요인의 표준화계수(.35)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 건강동기가 교육적 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=.20$, $SE=.06$, $p<.01$), 건강동기($B=.16$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.65$, $SE=.05$, $p<.001$)가 여가만족의 사회적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기가 높아질수록 사회적 요인이 높아짐을 의미한다. 특히 교류동기 요인의 표준화계수(.54)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 교류동기가 사회적 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 건강동기($B=.70$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.14$, $SE=.04$, $p<.01$)가 여가만족의 신체적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 건강동기, 교류동기가

높아질수록 신체적 요인이 높아짐을 의미한다. 특히 건강동기 요인의 표준화계수 (.75)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 건강동기가 신체적 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=.15$, $SE=.06$, $p<.05$), 건강동기($B=.18$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.30$, $SE=.05$, $p<.001$)가 여가만족의 환경적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기가 높아질수록 환경적 요인이 높아짐을 의미한다. 특히 교류동기 요인의 표준화계수 (.28)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 교류동기가 환경적 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=.54$, $SE=.05$, $p<.001$), 건강동기($B=.14$, $SE=.04$, $p<.001$), 교류동기($B=.11$, $SE=.04$, $p<.05$), 경쟁동기($B=.12$, $SE=.03$, $p<.001$)가 여가만족의 휴식적 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 내적동기, 건강동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 휴식적 요인이 높아짐을 의미한다. 특히 내적동기 요인의 표준화계수(.56)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 내적동기가 휴식적 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 스크린 골프 이용자의 참여동기가 참여지속의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=.25$, $SE=.03$, $p<.001$), 교류동기($B=.07$, $SE=.03$, $p<.01$), 경쟁동기($B=.07$, $SE=.02$, $p<.01$), 무동기($B=-.12$, $SE=.02$, $p<.001$) 요인이 참여지속의도의 참여의지 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 내적동기, 교류동기, 경쟁동기가 높아질수록 참여의지가 높아짐을 의미하며, 무동기가 높아질수록 참여의지가 낮아지는 것을 의미한다. 특히 내적동기 요인의 표준화계수(.46)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 내적동기가 참여의지 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=.30$, $SE=.04$, $p<.001$), 건강동기($B=.07$, $SE=.03$, $p<.01$), 경쟁동기($B=.09$, $SE=.02$, $p<.001$), 무동기($B=-.10$, $SE=.03$, $p<.01$)가 참여지속의도의 중요성인지에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 내적동기, 건강동기, 경쟁동기가 높아질수록 중요성인지가 높아짐을 의미하며, 무동기가 높아질수록 중요성인지가 낮아지는 것을 의미한다.

특히 내적동기 요인의 표준화계수(.47)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 내적동기가 중요성인지 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 참여동기의 내적동기($B=-.15$, $SE=.03$, $p<.001$), 교류동기($B=-.08$, $SE=.03$, $p<.01$), 무동기($B=.28$, $SE=.03$, $p<.001$)가 참여지속의도의 무의지에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 내적동기, 교류동기가 높아질수록 무의지가 낮아짐을 의미하며, 무동기가 높아질수록 무의지도 높아지는 것을 의미한다. 특히 무동기 요인의 표준화계수(.54)가 참여동기의 다른 하위요인에 비해 높게 나타나 무동기가 무의지 요인에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이상의 결론을 종합해 볼 때 성별, 연령, 직업, 월평균 가계수입, 스크린 골프 경력과 같은 인구통계학적 요인에 따라 스포츠 활동에 참여하는 동기가 다르며 만족을 느끼는 정도에도 차이가 있음을 알 수 있었다. 또한 스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향을 알 수 있었으며, 참여동기의 하위요인 중 어떠한 요인이 여가만족과 참여지속의도에 높은 영향력을 미치는지 규명할 수 있었다. 후속연구에서는 이용자 특성을 중심으로 만족도 조사를 실시할 필요가 있으며, 골프를 시작한 지 얼마 되지 않은 이용자뿐만 아니라 경력이 오래된 이용자들도 스크린 골프에 흥미를 가질 수 있도록 스크린 골프장의 시설과 서비스의 개선이 필요할 것이다. 또한 다양한 코스 개발과 업데이트를 통해 이용자들이 스크린 골프 활동에 즐거움과 만족감을 느끼며 지속적으로 스크린 골프를 이용할 수 있도록 해야 할 것이다.

2. 제언

본 연구의 제한점 및 후속 연구에 대한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 조사대상을 서울시와 수도권에 위치한 스크린 골프장 이용자로 한정하여 조사, 분석하였기 때문에 본 연구에서 나타난 결과를 전국의 모든 스크린 골프 이용자들에게 일반화할 수 없다는 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 표집 지역과 대상을 확대하여 대표성 및 일반화의 특성을 지닐 수 있는 연구가 진행되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 가상현실 스포츠로서 스크린 골프를 중심으로 연구가 진행되었다. 스크린 골프에 국한된 것이 아닌 VR스포츠의 타 종목 이용자를 비교하여 연구를 진행하는 것도 전반적인 스포츠 참여 활성화에 도움이 될 것이며, 흥미로운 연구결과를 기대할 수 있을 것으로 생각된다.

셋째, 본 연구에서는 참여동기, 여가만족, 참여지속의도 요인을 사용하여 연구를 진행하였다. 이에 후속 연구에서는 보다 많은 요인 간의 관계를 규명하여 스크린 골프의 정책 연구, 소비행동에 관한 연구 등을 진행함으로써 국내 스크린 골프의 성장을 도모해야 할 것으로 생각된다.

참 고 문 헌

- 강현희, 김민석(2010). 스크린 골프장의 서비스 품질이 고객 만족도와 재방문 의도에 미치는 영향. 한국체육과학회지, 19(4), 439-451.
- 고정민(2015). 융복합산업으로서 시뮬레이션 골프의 경제효과 연구. 디지털융복합연구, 13(4), 61-68.
- 골프존(2017). 국내 골프인구 조사
- 김규동(2007). 골프 참가자의 심리적 욕구, 참여동기와 참여지속의도의 관계모형검증. 석사학위논문, 부산외국어대학교 대학원.
- 김규동, 정용각(2010). 골프 참가자의 기본적 심리적 욕구만족, 참여동기 그리고 지속 의도와 의 관계. 한국사회체육학회지, 42(2), 1219-1229.
- 김병목, 임수원, 이혁기(2011). 스크린 골프에 내재된 가상현실 기호의 경험과 현실 지배과정. 한국스포츠사회학회지, 24(3), 137-158.
- 김세원(2011). 스크린골프 경험차이가 스크린골프 만족도 및 재이용의사에 미치는 영향. 석사학위논문, 경희대학교 테크노경영대학원.
- 김순희(2013). 스크린골프 참여자의 참여동기 및 참여태도와 재이용도간의 관계. 한국체육과학회지, 22(4), 151-165.
- 김승국(2019). IT 융합 기술을 골프 산업에 적용한 사례 연구. 석사학위논문, 중부대학교 대학원.
- 김영재(2001). 여가 스포츠 지속행동 모형의 타당화 검증. 박사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 김와숙(1991). 도시 기혼 여성의 여가활동 참여와 여가장애. 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 김윤태(2003). 대학생들의 레저스포츠 활동 유무가 생활만족도와 정신건강에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 19(2), 905-915.
- 김은애(2002). 운동참여, 운동중단 및 운동지속에 대한 요인분석 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.

- 김종순, 오세숙, 연분홍(2018). 스포츠 VR(Virtual Reality) 콘텐츠의 신문보도에 대한 프레임 분석. 한국여가레크리에이션학회지, 제42권 제4호, 119-130.
- 김진욱(2005). 생활체육 테니스 동호인의 참여정도에 따른 여가만족도 연구. 석사학위논문, 국민대학교 스포츠산업대학원.
- 김효균, 손영주, 김동우, 박규순(2016). Virtual Reality(가상현실) 기술개발 동향과 군 훈련 적용 방안. 국방과 기술, 444, 66-75.
- 노동연, 김태일(2014). 스크린골프장 이용고객의 참여동기가 재미요인 및 여가만족에 미치는 영향. 한국체육과학회지, 23(4), 55-67.
- 대한골프협회(2018). 2017한국골프지표
- 문병민(2010). 스크린 골프의 재미요인이 운동 몰입경험과 참여만족 및 운동지속행동에 미치는 영향. 석사학위논문, 신라대학교 교육대학원.
- 문화체육관광부(2014). 국민여가활동조사
- 문화체육관광부(2018). 국민여가활동조사
- 박보라, 하제현(2015). 스크린골프 이용자의 참여동기가 참여정도와 재참여 의도에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 0(62), 245-258.
- 박승환(2018). 스크린골프연습장의 서비스품질과 가격공정성, 기대일치 및 고객행동의 관계. 한국체육과학회지, 27(4), 531-544.
- 박천석(2010). 스크린 골프장 이용자의 고객만족도가 재이용에 미치는 영향. 석사학위논문, 용인대학교 체육과학대학원.
- 박철진(2012). 축구동호인의 참여동기가 여가만족 및 운동지속의사에 미치는 영향. 석사학위논문, 조선대학교 교육대학원.
- 박현규(2018). 수영강습 프로그램 참여자의 참여동기가 여가만족 및 운동지속의사에 미치는 영향. 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원.
- 백순기, 김도진(2017). 골프레슨참여자의 참여동기, 자기효능감, 참여지속의도의 관계. 융합정보논문지, 7(5), 183-191.

- 신승엽(2009). 골프연습장 이용자의 참여동기와 여가만족 및 참여행동의 관계. 한국체육과학회지, 18(4), 629-640.
- 신용진, 최봉암(2020). 스크린골프 참가자의 여가태도와 스포츠 재미 및 운동지속 의도의 관계검증. 골프연구, 14(2), 231-242.
- 신홍경(2019). VR/AR스포츠 참여 동기, 지각된 가치와 만족: 스크린테니스 이용자를 대상으로. 석사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 안창규(1999). 스포츠 참여동기와 스포츠 참여행동 사이에 미치는 사회적 영향의 작용에 대한 인과관계. 한국사회체육학회지, 12, 1119-1133.
- 오지현(2015). 스포츠 참여자의 자율성, 유능성, 관계성이 즐거움과 지속적 참여의도에 미치는 영향. 석사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 윤호영(2011). 스포츠센터회원의 참여 동기 및 만족도가 운동지속의사에 미치는 영향. 석사학위논문, 단국대학교 경영대학원.
- 이건철(2019). 대학생 여가스포츠의 참여동기, 신체적자기개념, 대학생활만족과의 관계. 한국산학기술학회논문지, 20(12), 357-366.
- 이기광(2015). 한국스포츠산업의 전망과 과제 : 특집2 ; 가상현실과 스포츠. 스포츠과학, 130, 10-15.
- 이양주(2000). 게이트볼이 노인의 여가생활만족도에 미치는 영향. 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원.
- 이영희(2006). 댄스스포츠 참여자의 참여동기, 만족 및 지속참여의도와의 관계. 박사학위논문, 동덕여자대학교 대학원.
- 이용건, 주형철, 이민섭(2018). 스크린골프장의 인적서비스품질과 고객감동, 신뢰 및 미래행동의도의 관계. 한국체육과학회지, 27(1), 515-531.
- 이원헌(2010). 생활체육 참여자의 참여동기와 만족 및 참여 지속의도의 관계. 석사학위논문, 한국체육대학교 사회체육대학원.
- 이재형, 박성계, 이명옥(2000). 여가활동 참여정도가 여가만족에 미치는 영향. 한국

- 체육학회지, 39(1), 208-221.
- 이종길(1992). 사회체육활동과 생활만족의 관계. 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 이종완(2000). 배드민턴 동호인들의 참가정도에 따른 여가만족 및 생활만족에 관한 연구. 석사학위논문, 계명대학교 스포츠산업대학원.
- 이지혜(2020). 뉴실버세대의 파크골프 참여동기가 여가만족 및 심리적 행복감에 미치는 영향. 골프연구, 14(1), 213-223.
- 이태호(2012). 생활체육대회 참여가 자기효능감과 여가만족에 미치는 영향. 석사학위 논문, 세종대학교 일반대학원.
- 이혁기(2018). 스크린골프의 사회적 수용과정과 대중산업 속성 : '계몽의 변증법' 관점에서. 한국사회체육학회지, 0(71), 433-443.
- 임변장(1986). 스포츠 사회화에 있어서 경기성향에 관한 연구. 박사학위논문, 한양대학교 대학원
- 임석진, 박용범(2017). 스크린골프 이용자의 여가몰입 및 여가만족도가 실제코스 참여 의도에 미치는 영향. 한국체육과학회지, 26(4), 135-144.
- 장경로, 한광민, 김태희(2019). 가상현실 스포츠에서 감각적 리얼리티와 인지적 리얼리티가 즐거움과 유용성 및 고객가치에 미치는 영향: 스크린 골프를 대상으로. 한국체육학회지, 제58권 제2호, 287-306.
- 정용각(2006). 스포츠와 운동에서의 심리적 욕구척도 : 타당도와 신뢰도 검증, 한국 사회체육학회, 147-158.
- 정용각(2019). 골프참여동기 척도의 타당도와 신뢰도: 자기결정 이론 검증. 한국 사회체육학회지, 75, 171-187.
- 정용승, 채재성(1999). 생활체육참가자의 스포츠 참여동기가 여가만족에 미치는 영향. 한국스포츠사회학회지, 11, 137-146.
- 정호권(2005). 레저 스포츠 活動의 制約要因과 參與動機 研究. 박사학위논문, 강원대학교 대학원.

- 정호권(2006). 골프참여자의 참가동기가 참여 및 지속여부의도에 미치는 영향. 한국 여가레크리에이션학회지, 30(2), 15-29.
- 조환기(2018). 초·중·고 학생축구선수의 운동참여 동기가 운동지속의지에 미치는 영향. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 최병열(2008). 생활체육 참여동기가 여가만족도에 미치는 영향. 석사학위논문, 순천향대학교 교육대학원.
- 최지혜(2007). 청소년의 여가활동과 여가만족와의관계. 석사학위논문, 순천향대학교 교육대학원.
- 최현호(2016). 확대되는 군사분야 가상현실과 증강현실. 국방과 기술, (449), 52-61.
- 최홍석(2006). 해양스포츠 활동에 따른 여가만족 및 직무만족의 관계. 석사학위논문, 경남대학교 대학원.
- 하영호(2007). 헬스피트니스운동 참가자의 운동지속 요인과 참가정도의 관계. 박사학위논문, 경성대학교 대학원.
- 한국소비자원(2019). 스크린골프장 실내공기질 안전실태조사. 안전보고서, 1-19.
- 한제걸, 권오일(2008). 골프연습장 이용자의 참여동기에 따른 여가 만족도 분석. 한국여가레크리에이션학회지, 32(3), 69-83.
- 홍성완(2006). 중학생의 여가활동 참여정도가 여가만족도와 생활만족도에 미치는 영향. 석사학위논문, 조선대학교 교육대학원.
- 홍성호(2011). 생활체육 수영참가자의 참여동기, 운동몰입요인 및 생활만족간의 관련성 연구. 석사학위논문, 경기대학교 일반대학원.
- 홍원기(2012). 스크린골프 이용자 특성에 따른 여가 만족도 연구. 석사학위논문. 건국대학교 대학원.
- ACSM(2000). ACSM's Guidelines for exercise testing and prescription(sixth edition), pp. 137-238.
- Alderman, R. B.(1974). Psychological behavior in sport. Philadelphia: saunders.

- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20–33.
- Cheek, N. K., Burch, W. R.(1976). *The social organization of leisure in human society*. NY: Harper and Row.
- Cratty, B. J.(1983). *Psychology in contemporary sport: Guidelines for coaches and athletes*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice–Hall.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M.(1985). *Intrinsic motivation and self–determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L.(1975). *Intrinsic motivation*. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M.(1987). The support of autonomy and the control of behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 1024–1037.
- Dumazedier, J.(1974). *Sociology of leisure*. New york : Elsevier.
- Jackson & Button(1989). *Motivation for Leisure in Mapping the Past Charting the Future*. Venture Publishing, Inc.
- Kenyon, G. S., & Schutz, R.(1970). Patterns of involvement insport: A stochastic view. In G. S. Kenyon and T. M. Grogg(Eds.), *Contemporary psychology of sport*(781–798). Chicago: Athletic Institute.
- Patrick, G.(1977). *The Psychology of Relaxation*. Boston: Houghton–Mifflin.
- Roberts, G. C., and Treasure, D. C. (2001). *Advances in Motivation in Sport and Exercise*, 3E. Champaign, II : Human Kinetics.
- Rutledge, A. (1971). *Anatomy of a park: The Essentials of Recreation are Planning and Design*. MY.: McGraw–Hall.
- Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, N. M., Senecal, C., & Vallieres, E. F.(1992). The academic motivation scale: A measure of intrinsic, extrinsic and motivation in education. *Educational and Psychological*

Measurement, 52, 1003–1017.

Weisman, A. E., Leaf, P., Tischler G., Karno, M., Bluce, M., & Florio, L.(1986).
Affective disorders in five United States communities. Psychological
Medicine, 1B, 141–153.

ABSTRACT

The Effects of Motivation for Participation of Virtual Reality Sports Users on Leisure Satisfaction and Participation Continuance Intention

– Focused on Screen Golf –

Ha-kyung Oh
Dept. of Physical Education
(Sports Sociology)
Graduate School of
Sungshin University

The purpose of this study is to examine the relationships between motivation for participation and leisure satisfaction, motivation for participation and participation continuance intention among screen golf users and to provide useful data for active participation.

For this study, the survey was conducted by online and offline of men and women located in Seoul and metropolitan area, total 332 were collected for 27 days from August 21 to September 16, 2020. Among them 330 data except inappropriate 2 data were chosen and analyzed. Data were analyzed by frequency analysis, reliability analysis, descriptive statistics, independent sample T-test, one-way analysis of variance (one-way ANOVA), and multiple regression analysis. The survey was assessed using the SPSS 22.0 program.

First, frequency analysis and descriptive statistics were conducted to find out the overall trends of screen golf users participation motivation, leisure satisfaction, and participation continuance intention. Among the sub-factors of participation motivation, the average value of social motivation was the highest with 16.25 points and among the sub-factors of leisure satisfaction, the average value of social factors was the highest with 17.85 points. Among the sub-factors of participation continuance intention, the average value of participation intention was the highest with 7.06 points.

Second, in order to find out the difference in participation motivation, leisure satisfaction, and participation continuance intention by demographic factors (gender, age, occupation, monthly average household income, screen golf experience) of screen golf users, the independent sample T-test and One-way analysis of variance was conducted, and there were statistically significant differences.

Third, the results of a multiple regression analysis showed participation motivation of screen golf users has a statistically significant affect on leisure satisfaction.

Fourth, the results of a multiple regression analysis showed participation motivation of screen golf users has a statistically significant affect on participation continuance intention.

In conclusion, the result of this study showed that participation motivation of screen golf users has a statistically significant influence on leisure satisfaction and participation continuance intention. In other words, participation motivation

of screen golf users becomes the driving force to enjoy screen golf activities and the higher the participation motivation the more active participation in the activities. It can result in an effect of ultimately improving not only leisure satisfaction but also participation continuance intention. This study will provide basic data to help research on screen golf along with research on the field of 'motivation'. Also this study will contribute to the activation and expansion of the screen golf.

〈부록〉 설문지

설문지

안녕하십니까?

성신여자대학교 일반대학원 체육학과에 재학 중인 오하경입니다.

본 설문조사는 스크린 골프에 참여하고 있는 성인을 대상으로 진행되며, “스크린 골프 이용자의 참여동기가 여가만족과 참여지속의도에 미치는 영향”을 규명하는 연구의 일환으로 진행될 것입니다.

귀하가 응답하신 내용은 연구목적 이외에는 어떠한 곳에서도 사용되지 않음을 알려드리며, 무기명으로 통계처리 되어 철저히 비밀로 보장이 될 것을 약속드립니다.

조사의 설문내용 및 개인 신상은 「통계법」 제33조(비밀의 보호)에 의거하여 법의 보호를 받는 사항이니 모든 문항에 솔직하고 빠짐없이 응답하여 주시기 간곡히 부탁드립니다. 응답해 주신 귀하의 의견은 소중한 자료로 활용될 것입니다.

본 연구에 협조해주셔서 진심으로 감사드립니다.

성신여자대학교 일반대학원 스포츠사회학 전공

지도교수 : 임 우 택

연구자 : 석사과정 오 하 경

E-mail : 2201981601@sungshin.ac.kr

Google 설문 링크 : <https://forms.gle/zzJWLKkmJ7m7QLeH9>

다음의 내용은 귀하에 관한 질문입니다. 문항을 읽으시고 귀하(본인)에게 해당되는 번호에 ✓ 표시해주시요.

1. 귀하의 성별은 무엇입니까? ① 남자 ② 여자
2. 귀하의 연령은 어떻게 되십니까?
① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상
3. 귀하의 직업은 무엇입니까?
① 사무직 ② 경영/관리직 ③ 전문직(기술/연구/의료/교육) ④ 판매/서비스직 ⑤ 기타
4. 귀하의 월평균 가계수입은 어떻게 되십니까?
① 100-200만원 미만 ② 200-300만원 미만 ③ 300-400만원 미만 ④ 400-500만원 미만
⑤ 500만원 이상
5. 귀하의 스크린 골프 경력은 얼마나 되십니까?
① 1년 미만 ② 1-3년 미만 ③ 3-5년 미만 ④ 5년-7년 미만 ⑤ 7년 이상

다음의 내용은 참여동기에 관한 것입니다. 문항을 읽으시고 귀하의 생각이나 느낌에 가깝다고 생각되는 곳에 ✓ 표시해주시요. (각 문항 당 한 곳에 표시해주세요)

6. 스크린 골프가 좋아서 한다.
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
7. 무엇보다 스크린 골프가 재미있다.
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
8. 스크린 골프를 치면 즐겁다.
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
9. 골프 샷이 점점 좋아지고 있는 것이 재미있다.
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

10. 스크린 골프를 하면 건강이 좋아진다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
11. 스크린 골프를 하면 체력이 증진된다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
12. 스크린 골프를 하면 다리가 튼튼해진다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
13. 스크린 골프를 하면 몸이 좋아지는 것 같다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
14. 스크린 골프는 다른 사람들과 교류하기 좋다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
15. 스크린 골프는 교류하기 좋은 운동이기 때문이다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
16. 스크린 골프를 하면 친교에 좋다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
17. 스크린 골프를 통해 다른 사람들과 편하게 어울릴 수 있기 때문이다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
18. 내기에서 잘해서 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
19. 내기로 보상받기 위해서 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
20. 동료보다 잘 치는 것이 즐거워서 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
21. 내기에서 돈을 따기 위해서 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

22. 스크린 골프를 하고 있지만 갈수록 흥미가 떨어지는 것 같다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
23. 나한테는 스크린 골프가 안 맞는 운동인 것 같다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
24. 스크린 골프가 재미있기보다는 인간관계 때문에 어쩔 수 없이 하고 있다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
25. 요즘 스크린 골프를 왜 해야 하는지 회의가 든다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

다음의 내용은 여가만족에 관한 것입니다. 문항을 읽으시고 귀하의 생각이나 느낌에
 가깝다고 생각되는 곳에 ✓ 표시해주시요. (각 문항 당 한 곳에 표시해주세요)

26. 내가 하고 있는 스크린 골프는 매우 만족스럽다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
27. 스크린 골프는 나로 하여금 자부심을 갖게 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
28. 나는 스크린 골프를 통해서 다른 사람들과 사회적 교류를 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
29. 스크린 골프는 나에게 성취감을 느끼게 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
30. 스크린 골프는 체력을 증진 시킬 수 있다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
31. 스크린골프장의 장소 및 시설은 보기에 좋다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

32. 스크린골프장의 장소 및 시설은 신선하고 깨끗하다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
33. 스크린 골프는 다른 사람들과 밀접한 관계를 유지하게 한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
34. 스크린 골프는 새로운 것을 시도해 볼 수 있는 기회를 준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
35. 스크린 골프를 통해서 만난 사람들은 친절하다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
36. 스크린골프장의 장소 및 시설은 잘 꾸며져 있다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
37. 스크린 골프는 건강을 지켜준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
38. 스크린 골프는 다른 사람을 이해할 수 있게 해준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
39. 스크린 골프는 나 자신을 알 수 있게 해준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
40. 스크린 골프는 신체적인 활력을 되찾게 해준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
41. 스크린 골프는 스트레스 해소에 도움이 된다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
42. 스크린 골프는 휴식을 취할 수 있게 해준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
43. 스크린 골프는 나에게 정서적 안정을 갖게 해준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

44. 스크린 골프는 나에게 새로운 지식을 알게 해준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
45. 스크린 골프는 나의 신체적 능력을 시험해 볼 수 있게 해준다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
46. 나는 스크린 골프를 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
47. 나는 스크린 골프를 할 때 적극적으로 참여하는 사람들과 친목을 도모한다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
48. 스크린골프장의 장소 및 시설은 흥미를 갖게 된다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
49. 내가 스크린 골프를 하는 이유는 스크린 골프 자체가 좋기 때문이다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

다음의 내용은 참여지속의도에 관한 것입니다. 문항을 읽으시고 귀하의 생각이나 느낌에
 가깝다고 생각되는 곳에 ✓ 표시해주시오. (각 문항 당 한 곳에 표시해주세요)

50. 나는 스크린 골프를 계속 할 것이다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
51. 스크린 골프는 나에게 매우 중요하다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
52. 나는 어떤 경우라도 스크린 골프를 계속 하고 싶다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
53. 나는 스크린 골프를 그만 두고 싶다.
 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

54. 나는 시간만 있으면 스크린 골프를 하고 싶다.

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

55. 요즘은 스크린 골프에 싫증을 느껴 그만두고 싶다.

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다