



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](#)

석사학위논문

경마 관람객의 참여 동기가 경마 태도 및
만족감에 미치는 영향

지도교수 이 세 형

제주대학교 교육대학원
체육교육전공

나 유 나

2011년 8월

경마 관람객의 참여 동기가 경마 태도 및
만족감에 미치는 영향

지도교수 이 세 형

나 유 나

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2011년 8월

나유나의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원 체육교육전공

2011년 8월

<국문초록>

경마 관람객의 참여 동기가 경마 태도 및 만족감에 미치는 영향

나 유 나

제주대학교 교육대학원
체육교육전공

지도교수 이 세 형

본 연구는 경마 관람객들의 참여 동기가 경마 태도 및 만족감에 미치는 영향을 분석하는데 연구의 목적이 있다.

이 연구의 목적을 달성하기 위해 2011년 현재 제주에 소재하고 있는 경마공원을 이용하는 만 20세 이상의 성인 남·여를 대상으로 설정한 후, 연구자가 모집단에 대해 임의표본추출법(accidental sampling)을 사용하여 표본을 추출하였다.

실제 표집인원은 남·여 비율을 고려하여, 총 400명을 표집인원으로 선정하였으며, 실제 분석에는 295명의 표본이 사용되었다.

조사도구는 설문지를 이용하였으며, 자료처리를 위한 통계분석은 SPSS 12.0 프로그램을 이용하여, 일원분산분석(one-way-ANOVA), 다중회귀분석(multiple regression analysis), 상관관계분석을 목적에 맞게 실시하였다.

이와 같은 방법과 절차에 따른 자료 분석을 통하여 이 연구에서 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 경마 관람객의 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이 분석결과, 태도에서는 긍정적 태도에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났고 만족감에서는 부정적 정서에서만 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 연령에 따른 참여 동기에서는 휴식에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서

는 관심도에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서와 도전에만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 학력에 따른 참여 동기에서는 경제적 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 긍정적 태도에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 소득유형에 따른 참여 동기에서는 관심도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 참여 동기와 태도에 따른 만족감의 차이 분석결과, 참여 동기의 하위요인 중 경제적 동기, 휴식과 관심도에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 긍정적 태도는 유희적 동기와 경제적 동기에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 부정적 태도에서는 경제적 동기와 휴식에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 사회성을 제외한 참여 동기 하위요인 모두에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 참여 동기의 하위요인에서 만족감의 하위요인인 쾌락적 즐거움에서는 유희적 동기에서, 긍정적 정서와 부정적 정서, 도전에서는 유희적 동기와 경제적 동기에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 태도에서는 관심도와 긍정적 태도는 쾌락적 즐거움, 긍정적 정서, 부정적 정서, 도전에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며 부정적 태도와 긍정적 정서, 도전에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

셋째, 참여 동기, 태도, 만족감의 관계 분석결과, 경제적 동기와 휴식 요인은 관심도에 정(+)에 상관관계를 보였으며, 부정적 태도에서는 부(-)에 상관관계를 보였다. 그리고 유희적 동기는 긍정적 태도에 정(+)에 직접 영향을 미치는 것으로 나타났고, 경제적 동기는 긍정적 태도에 부(-)에 상관관계를 보였다. 경제적 동기와 휴식, 유희적 동기는 관심도와 긍정적 태도, 부정적 태도를 경유하여 쾌락적 즐거움, 긍정적 정서, 도전에 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

결과적으로 겜블링 스포츠 참여에서 경마 관람객의 참여 동기가 경마 태도와 만족감에 미치는 영향력을 구체적으로 이해하여 올바른 경마 문화를 발전시키는데 유용한 기초자료가 될 수 있을 것으로 기대된다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
3. 변인	4
4. 용어의 정의	5
5. 연구의 제한점	6
II. 이론적 배경	7
1. 경마의 개념 및 현황	7
2. 경마 참여 동기 요인	10
3. 경마 참여 태도	11
4. 경마 참여 만족감	12
5. 선행연구	14
III. 연구방법	16
1. 연구대상	17
2. 조사도구	18
3. 조사절차	23
4. 자료처리	23
IV. 결과	24
1. 경마 관람객의 인구사회학적 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이	24
2. 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 차이	30
3. 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 관계	40
4. 경마 참여 동기와 태도 및 만족감의 인과관계	41
V. 논의	42
1. 인구사회학적 특성에 따른 참여 동기와 태도 및 만족감 차이	42
2. 참여 동기와 태도에 따른 만족감의 차이	43
3. 경마 참여 동기, 태도, 만족감의 관계	44
IV. 결론 및 제언	47
1. 결론	47
2. 제언	48
참고문헌	49
ABSTRACT	55
부록	57

표 차례

표 1. 2008년 기준 입장인원 및 매출액 현황	9
표 2. 조사대상자의 인구사회학적 특성	17
표 3. 설문지의 구성 지표 및 구성내용	18
표 4. 참여 동기의 탐색적 요인분석 결과	19
표 5. 경마태도의 탐색적 요인분석 결과	20
표 6. 만족감의 탐색적 요인분석 결과	22
표 7. 성별에 따른 참여 동기 차이	24
표 8. 성별에 따른 태도 차이	24
표 9. 성별에 따른 만족감 차이	25
표 10. 연령에 따른 참여 동기 차이	25
표 11. 연령에 따른 태도 차이	26
표 12. 연령에 따른 만족감 차이	26
표 13. 학력에 따른 참여 동기 차이	27
표 14. 학력에 따른 태도 차이	27
표 15. 학력에 따른 만족감 차이	28
표 16. 소득유형에 따른 참여 동기 차이	28
표 17. 소득유형에 따른 태도 차이	29
표 18. 소득유형에 따른 만족감 차이	29
표 19. 참여 동기에 따른 관심도 차이	30
표 20. 참여 동기에 따른 긍정적 태도 차이	31
표 21. 참여 동기에 따른 부정적 태도 차이	32
표 22. 참여 동기에 따른 태도 차이	33
표 23. 참여 동기에 따른 쾌락적 즐거움 차이	33
표 24. 참여 동기에 따른 긍정적 정서 차이	34
표 25. 참여 동기에 따른 부정적 정서 차이	35
표 26. 참여 동기에 따른 도전 차이	35
표 27. 참여 동기에 따른 만족감 차이	36
표 28. 태도에 따른 쾌락적 즐거움 차이	37
표 29. 태도에 따른 긍정적 정서 차이	37
표 30. 태도에 따른 부정적 정서 차이	38

표 31. 태도에 따른 도전 차이.....	38
표 32. 태도에 따른 만족감 차이.....	39
표 33. 참여 동기와 태도 및 만족감의 상관관계.....	40

그림 차례

<그림 1> 연구모형	4
<그림 2> 여가활동의 플로우 경험 구조모형.....	14
<그림 3> 경마 참여 동기와 태도 및 만족감의 경로도형.....	45

I. 서론

1. 연구의 필요성

현대사회의 발달과 여가시간의 증대로 인한 사람들로 하여금 Well-being의 개념과 같은 신체적, 정신적으로 건강한 삶을 영위하기 위해 필연적으로 신체적 여가활동과 다양한 레저스포츠의 출현과 함께 최근 경마 참여 인구가 증가 하는 추세이다. 경마는 오락산업의 하나이나, 스포츠, 취미, 오락, 관광 등의 레저스포츠로 일정한 규칙과 사회성을 지니고 있으며, 불확실한 요인 안에서 게임결과와 경주과정을 상상하면서 자유롭게 자신의 판단력과 예측력을 즐길 수 있는 레저스포츠이다. 이처럼 경마는 도박의 개념 보다는 선택한 경주마들의 성적을 통해 자부심, 즐거움, 욕구만족 등의 다양한 심리적 변화가 나타나는 레저스포츠라고 할 수 있다. 그러므로 레저스포츠 참가자는 레저스포츠 몰입을 통해서 생활 속에서 축적된 스트레스 해소 및 즐거움 또한 흥미를 체험하는 매개체의 역할을 하고 있으며, 레저스포츠 활동을 통한 재미, 즐거움의 체험은 자기성찰의 기회와 자기의식을 통해 자아실현의 중요성을 시사하고 있다(김미향, 2001; 임준택, 2002). 그리고 다양한 여가 스포츠에서도 참여 동기, 몰입, 인식, 심리적 행복감의 긴밀한 연관성을 엿볼 수 있다 (Brickman, 1987; Kelly, 1983; Rusbult, 1983; 이광수, 2004; 김인형, 이근모, 2005; 김장우, 정우영, 2007).

예컨대 경마는 약간의 도박성을 지닌 여가활동으로 개인의 과잉투자와 인간의 심리적 욕구만족에 직접적인 자극이 강하기 때문에 일반적인 스포츠 등과 비교할 때 관람 자체가 주는 심리적 즐거움의 정도는 다양한 여가활동 보다도 높을 것이다 (Ragheb & Griffith, 1982).

권승주(2004)는 경마 참여정도와 여가인지의 관계에서 참여강도와 참여기간만이 유의한 영향을 미치고 있음을 시사하였다. 경마, 경륜, 경정장 등의 겜블링 참여자의 참여 동기(경제적 동기, 유희적 동기)는 참여성향에 따라 영향을 미치는 높은 예측력을 나타내었다(정철규, 주석범, 손원호, 윤해철, 김형석, 2005).

경마에 대한 태도가 긍정적일수록 미래에 지속적으로 참여하려는 의지를 가지고 있는 것으로 나타났다(오정수, 유기성, 2004). 즉, 경마 스포츠가 건전한 놀이나 게임의 스포츠로 거듭나기 위한 양질의 노력이 필요하다.

Chatzixarantis & Hagger(2008)는 참여종목유형(하키, 자동차 경주, 경마, 수영, 골프, 무용, 크리켓)은 내적동기를 경유하여 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙에 직간접적인

영향을 미치며, 외적동기를 경유하여 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙에 직간접적인 영향을 못 미치는 것으로 나타났다. 이는 내적동기가 높을수록 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙 수준이 높아짐을 예측할 수 있다.

그리고 다양한 관람 형태의 여가활동 중 무용공연 관람동기가 정서경험과 무용참여 의도에 영향을 미치며, 긍정적 정서경험이 높을수록 무용직접참여, 무용관람참여, 무용간접참여가 높고 부정적 정서경험이 높을수록 무용직접참여의도와 무용간접참여가 높은 것으로 관람동기와 참여의도의 관계에서 정서적 경험의 중요한 요인임을 예측하고 있다(김혜정, 정은주, 2010). 관람스포츠 중 프로야구, 프로축구, 프로농구, 경마, 경륜등의 여가활동 유형에 따른 생활적응과 삶의 질에 유의한 영향을 미치는 변인임을 간접적으로 설명해 주고 있다(김덕임, 염두승, 2007).

이경재, 박윤숙, 이보형(2006)등은 골프대회 관람자들의 건강증진이 관람만족도에 유의한 영향을 미치는 중요한 변인임을 시사하고 있으며, 관람동기(강성구, 2003), 만족도(김상두, 김홍철, 2001; 김승철, 2002; 박병국, 2003; 김용만, 허진, 이계석, 2005), 재 관람의도(박세혁, 2003; 김용만, 이승철, 2004)에 대한 선행 연구들은 진행되었으며, 관람스포츠 참여가 가치관 및 태도와의 관계에 영향을 미치는 요인임을 예측하였다(임운학, 2006). 그리고 축구, 야구, 농구, 배구 경기에 대한 관람동기와 경기만족관의 관계가 확립된 동기를 충족시킴으로서 소비자 만족이 증가하여 더 많은 재 관람을 유도할 수 있을 것이라는 관계를 시사하였다(김갑, 박승환, 2006).

박병훈, 임상용(2009)은 경마와 유사한 승마 참여자의 내적동기와 확인적 조절은 참여만족에 직접적인 영향을 미치며, 참여 동기는 참여만족을 경유하여 지속의도에 직간접적인 영향을 미치는 요인임을 예측하였다.

이상의 내용을 종합해 보면, 지금까지 선행 연구의 결과를 살펴보면, 관람 여가활동에서 관람동기, 관람만족, 재 관람의도에 미치는 중요한 변인임을 예측하였다. 하지만 스포츠 마케팅 전략으로 관람자들의 다양한 심리적 변인들을 규명하지 못하고 있는 실정이다. 따라서 경마의 건전한 여가활동과 경마의 올바른 태도를 위한 기초 자료를 제공하기 위해 관람 여가활동에서 예측한 참여 동기와 태도 및 만족감의 관계를 경마 관람객에게 적용하여 인과관계를 규명하고자 한다.

2. 연구의 목적

스포츠를 통한 게임의 목적은 어린이들의 놀이뿐만 아니라 어른들의 놀이에서도 이기고 지는 승패가 포함되는 경우가 많다(김상률, 1994). 어린아이 때부터 우연에 승패를 걸고 득실을 경쟁하는 것은 인간의 내재된 본능으로 자연스러운 것이며(이재상, 2000), 놀이와 게임은 그 자체가 성장과정일 수 있지만(허종훈, 2000), 어른들의 경우는 여가시간에 즐기는 놀이의 효과를 극대화하기 위하여 승자와 패자간의 승패에 대해 어떤 대가를 지불하는 경우가 있다. 현대 스포츠의 다양한 발전으로 현재 경마는 성인 남·여 누구나 이용할 수 있게 되었으며, 편안하고 안락한 시설과 서비스의 개선을 통하여 그 인구가 매년 급증하고 있는 실정이다. 대부분 학자들은 현대사회에서 경마, 경륜, 경정 등의 도박적 성격을 지닌 스포츠가 긍정적 기능보다는 부정적 기능을 초래한다는 인식에 의견을 같이하고 있다.

따라서 본 연구는 경마 이용자의 참여 동기가 태도 및 만족감에 미치는 영향을 분석하는데 연구의 목적이 있다.

이와 같은 목적을 달성하기 위해서 구체적으로 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

- 1) 경마 관람객의 인구사회학적 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이는 어떠한가?
- 2) 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 차이는 어떠한가?
- 3) 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 관계는 어떠한가?
- 4) 경마 관람객의 참여 동기와 태도가 만족감에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 변인

본 연구는 경마 관람객의 참여 동기와 경마 태도 및 만족감의 차이를 분석하는데 연구의 목적이 있으며, 이와 같은 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구모형을 설계하였다.



<그림 1> 연구모형

위의 <그림 1>은 경마 관람객의 참여 동기와 만족감의 관계를 매개하는 태도를 중심으로 선행연구를 고찰한 결과 이론적 근거를 제시하고 변인간의 관계를 고려한 다음 본 연구의 연구모형을 설정하였다.

구체적으로 제시하면 배경변인으로 인구사회학적 특성인 성별, 연령, 교육정도, 소득수준, 혼인관계를 조사하고 독립변인으로 경마 관람객의 참여 동기, 매개변인으로 태도, 종속변인으로 만족감을 설정하였다.

4. 용어의 정의

1) 경마

말과 사람이 호흡을 맞추어 레이스를 펼치는 경마는 스포츠와 오락이 유기적으로 결합된 것으로 특별히 정해진 조건하에서 매 게임마다 승률에 따라 환급금을 지급 받는 스포츠이다.

2) 참여 동기

동기는 항상 목표를 가정하고 있는데 이 때 목표는 구체적인 대상일 수도 있고 고통의 감소나 기분의 고양과 같은 추상적이고 복합적인 것일 수도 있다(이홍표, 2002). 본 연구에서는 독립변인으로 사용하였으며, 하위요인으로 경제적 동기, 상징적 동기, 유희적 동기 3문항의 평균값을 참여 동기로 명명 하였다.

3) 경마 태도

태도란 흥미·동기·습관·성격·특성 등과 같은 뜻으로 쓰이기도 하며, 여러 가지로 정의된다. 일반적으로는 후천적으로 형성 되어진 일정한 대상에 대한 마음가짐이며, 가치 판단을 포함한 행동의 경향이라고 해석되고 있다. 태도에는 명확한 관계의 대상이 있으며, 특정의 상황에 나타나는 특정한 행동 경향이다. 태도는 감정적·정서적인 특질을 가지고 행동의 방향을 정하는 작용을 하며, 지식·이해·사고의 방향을 결정하는 작용을 하지만, 동시에 이것에 의해서 규정되는 상호 매개의 관계를 가지고 있다. 본 연구에서는 경마 관심과 긍정적 태도·부정적 태도 3문항의 평균값을 태도로 명명 하였다.

4) 만족감

만족감은 그 대상과 접근방법에 따라 다양하게 정의될 수 있는데, '경마를 통하여 느낀 긍정적 감정으로 경마에 참가하고자 했던 동기, 욕구가 충족됨으로써 얻은 성과에 대한 심리적 수준'이라고 정의하였다. 본 연구에서는 현장에서 느끼는 만족을 구성하는 쾌락적 즐거움, 도전, 부정적 정서, 긍정적 정서 4문항의 평균값을 만족감으로 명명 하였다.

5. 연구의 제한점

본 연구의 연구문제, 연구대상, 측정도구 및 자료처리 등에서 나타나는 문제로 인하여 다음과 같은 제한점이 있다.

첫째, 경마 참여 관련 변인에 있어 설정한 변인 이외에 관찰 되지 않은 잠재적 변인에 의하여 영향을 받을 수 있다. 경마 참여 지역별 특성인 지역성격, 직업 등과 같은 외생변수가 관련되어 있어 이들 특성이 중소도시와 대도시 간에 다르기 때문에 모든 대상을 일반화시켜 해석하는데 주의가 요구된다.

둘째, 표집 대상의 대표성에 관한 문제로 경마 참여집단의 경우 배팅에 직접 참여하지 않고 관람만을 목적으로 하는 경우 전집(population)에 의문이 제기될 수 있으므로 연구결과의 해석에 대한 보편적 적용에는 신중한 고려가 요구된다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 경마의 개념 및 현황

1) 경마개념

경마는 말과 사람이 호흡을 맞춰 연출하는 스포츠다. 그러나 경마는 어느 스포츠와는 달리 보는 것만으로 그치지 않고 참여자들로 하여금 각자 선택한 말에 일정한 금액을 배팅하여, 경기 결과에 따라 독특한 스틸과 묘미를 느끼도록 하고 있다.

적중 시에는 짜릿한 쾌감과 투자한 금액의 수배에서 수십 배 또는 수백 배 이상의 배당금을 받게 하고, 적중되지 못했을 때는 아쉬움과 함께 맞힐 수 있다는 자신감과 재 기회를 주고 있다. 맞힌 사람에게는 최대한의 만족감을, 맞히지 못한 사람에게는 보상심리를 각각 제공하여 승자와 패자 모두가 어우러져 즐길 수 있다는 장점을 지니고 있는 것이 경마라 할 수 있다.

배팅을 한다는 점에서 경륜이나 경정 등의 스포츠와 유사성이 있지만 경마는 이들 스포츠와는 또 다른 특징을 가지고 있다. 기계를 이용해 시합을 하는 스포츠는 사람의 능력이 절대적으로 좌우되지만 경마는 사람의 능력보다는 경주마의 능력이 보다 중요하게 취급된다.

그동안 사회적으로 경마 부정으로 인한 경마의 편견이 부각되어 왔지만 경마의 본질을 좀 더 자세하게 관찰하면 부정이 성공하기란 매우 어려운 것임을 알 수 있다. 특히 한국에서 경마에 대한 부정적 이미지는 매스컴의 침소봉대하는 보도에 의해 국민들이 잘못 이해한 데서 온 원인이 크게 작용하고 있다(김문영, 1997).

경마는 물론 도박성이 강한 특성을 지니고 있다. 그렇지만 경마는 130여 개 국가에서 선진 레저 문화로 꽃피워지고 있다. 이는 경마가 가지는 순기능적인 측면이 역기능적인 측면보다 강하기 때문에 가능한 것으로 풀이할 수 있다. 특히 고도로 발달된 현대 산업사회에서는 인간은 스스로 선택해서 행동할 수 있는 것보다는 타의나 조직에 의해 움직이는 경우가 많아 거기에서 오는 무력감, 통제에 의한 심한 압박감 등으로 인해 '자유롭고 싶다'는 인간의 원초적 욕구를 해결하지 못하고 스트레스를 받기 십상인데 이를 해소할 수 있는 좋은 방법이 '경마'였던 것이고, 이로 인해 경마는 세계에서 가장 오래 전부터 'King of Sports(스포츠의 왕)'로 각광 받아왔다. 이러한 경마를 좀 더 쉽게 알기 위해 일반적으로 잘 알려진 '복권'과 비교해 보면, 복권은 고객 스스로 선택의 폭이 좁은 데 반해 경마는 팬에게 절대적인 선택

을 제공한다. 일례로 복권은 한두 자리의 숫자밖에 선택할 수 없고 1장당 일정 금액으로만 살 수 있으나 경마는 투자 방법, 투자 대상, 투자 금액까지도 모두 참여자 스스로 결정할 수 있다. 이와 더불어 일반 스포츠와 마찬가지로 느낄 수 있는 속도감, 스릴, 쾌감까지도 지니고 있어 경마는 인간이 만들어낸 최고의 레저 스포츠라고 해도 지나친 말은 아닐 것이다.

그러나 우리나라에서는 경마의 도입이 일제강점시 식민지 통치정책인 문화정책의 하나인 민심무마정책의 일환으로 이루어져 당시 지식인들의 거부 속에서 출발되었다는 문제점과 한국의 경제 상황으로 인해 사행심을 가지고 일확천금을 노리는 참여자들의 과잉투자로 각종 부작용이 발생, 외국의 경마와는 달리 부정적인 인식이 팽배해 있다. 그러나 어떤 제도도 사람이 활용하기에 달려 있듯이 레저 스포츠의 한계를 초월한 도박화의 과잉투자를 하지 않고 자기의 주장만 잃지 않는다면 경마만큼 재미있고 신선한 스포츠도 없을 것이다.

경마의 기원을 살펴보면, 인간이 말을 길들이고 사육한 순간까지 거슬러 올라간다. 처음에는 그냥 말들이 달리는 경주 그 자체로 시작했으나 이것이 보다 좋은 말을 생산하기 위해 경마를 시행하는 단계로 발전하였다.

고대 경마는 문헌상으로는 BC 800년경 그리스의 시인 호메로스의 대서사시 '오딧세이'에 말의 경기가 서술된 것이 최초이나 공식적인 기록은 BC 776년 고대 그리스 '올림피아' 제23회 체전에 4필의 말이 끄는 마차경기가 있었고, 제33회 때에 처음으로 사람이 말에 기승한 경마가 등장했다고 한 것이다.

그 후 그리스에서 로마로 다시 영국으로 건너가 오락경기로 자리를 잡게 되었는데 현재의 경마라는 명칭을 사용한 공식경마는 1174년 영국의 헨리2세 때 미스필드에서 개최된 경주에서이다. 이후 발전을 거듭해 1580년에 페추어경이 3륜마차를 수입, 계가속보경주를 시행한 데 이어 1660년에는 1마일을 1분에 주파한 아랍계 우수종마가 생산되면서 현재 전 세계 경마계를 석권하고 있는 '더러브렛'종의 원조인 달리 아라비안, 고들핀 아라비안, 바이얼리 터크 등의 경주마들이 등장, 경마의 스릴을 만끽하게 했으며, 1776년에는 민간 경마장이 처음으로 출현했다.

1780년에 드디어 현재 경마의 귀감이며, 기원으로 보고 있는 제1회 더비경마가 5월 4일 36두가 출전한 가운데 열렸다. 이 경기는 스탠리경을 추모하고 아내의 생일(5월 4일)을 축하하기 위해 만들어진 것으로 귀족들이 소유한 세 살짜리 암말들로만 이루어진 1마일 경주로 거행되었는데 '더비'는 백작의 명칭으로 지금까지 전승되고 있다. 현재도 더비경마는 세 살짜리 말만 출주하는데 경주거리는 1마일(1,600m)이며, 국제 규격의 경마장의 경주로의 길이 역시 1,600m이다.

이후 경마는 전 세계로 보급되어 미국, 소련 등 100여 개 국에서 시행되고 있다.

우리나라에서 서구식 경마가 싹트기 시작한 것은 1894년 이후로 학생들의 나귀경주 또는 기병경마 등으로 선을 보였다. 1920년에 일본에 의해 본격적인 경마가 시행되었다.

2) 경마현황 및 인식

말과 사람이 호흡을 맞추어 레이스를 펼치는 경마는 스포츠와 오락이 유기적으로 결합된 것으로 특별히 정해진 조건하에서 매 게임마다 승률에 따라 환급금을 지급받는 스포츠이다. 따라서 경마는 투기성이 강한 특성 때문에 국민들이 즐길 수 있는 레저스포츠라는 태도보다는 '젼블링'이라는 부정적인 태도가 만연하고 있으나, 세계 86개국 1,420여개 이상의 경마장과 5억명이 참가하는 레저스포츠로 자리 잡고 있다(한국마사회, 2009).

우리나라에서는 1922년 일본인들이 민심을 무마하고 군마를 생산하기 위한 유향정책과 식민지 정책의 일환으로 경마가 도입되었다. 광복 후와 6.25 한국 전쟁이후 몇 년간 중단되었다가 1954년에 다시 개장되었으며 1989년도에 과천으로 자리를 옮겨 현재까지 이르고 있다. 1980년대에는 발매·환급 등 투표관련업무의 전산화가 실현되어 경마의 현대화와 발전의 전기를 이루었다. 1990년대 들어 마사회는 제주도에 경마장을 개장하여 지방화 시대를 이루었으며, 이를 바탕으로 최근 경마는 국내 오락산업으로 자리 잡아 여가활동의 큰 축을 담당하기 시작하였다.

1997년 10월 파리에서 개최된 국제경마연맹 연례회의 자료에 의하면 우리나라의 경마산업은 경마 시행처의 마권 매출액 기준으로 세계 6위를 차지하고 있을 정도로 높은 관심을 지속시키고 있다(한국마사회, 2009). 현재 경마 인구가 1000만명을 넘어 서면서 건전 경마에 태도가 날로 높아지고 있다.

표 1. 2008년 기준 입장인원 및 매출액 현황

사업장	구분	2006년	2007년	2008년
전체 (서울, 부산, 제주)	입장인원	19,443천명	21,863천명	21,233천명
	매출액	53,111억원	65,404억원	74,222억원
제주	입장인원	376,469명	440,232명	471,048명
	매출액	5,025억원	5,964억원	5,312억원

자료: 한국마사회, 지속가능경영보고서 2009. (재인용)

2. 경마 참여 동기 요인

1) 경마 참여 동기

경마를 하는 이유의 선행된 심리학적인 연구는 게임의 유혹성, 새로운 게임과 환경에 대한 경험, 레크리에이션 · 오락을 즐길 수 있으며, 사교장소로서 다양한 사람을 만날 수 있는 환경, 경마로 인해 금전적 이익을 얻을 수 있기 때문이다(윤정길, 1998).

또한 일반적으로 부를 얻는 이유를 들며, 경제적 이익, 부에 대한 열망, 지위, 재산승배, 심심풀이, 자신의 능력을 증명하기 위하여, 이를 수 없는 목적을 이루는데 도움을 준다고 하였고(Marshall & Rudd, 1996), 은퇴한 노년층들은 소일거리로 베틱을 한다고 하였다(Parker, 1983).

경마 참여자들은 여러 가지 이유에서 지속적인 경마를 하는데, 가벼운 놀이나 게임의 성격으로 참여하기도 하고 돈을 따기 위해, 아니면 잃은 돈을 복구하기 위해 하기도 한다. 다시 말해 어떠한 재미와 흥미 때문에 하는 경우도 있고, 무의식적인 욕구에 의해 지속되어지는 경우를 종종 볼 수 있다.

사람들은 어떤 동기에 의해 목표를 추구하고 움직여진다. 동기란 어떤 행동을 하게 하는 원인으로, 행동의 방향과 강도에 직접적인 영향을 미친다. 보다 구체적으로는 목표를 향한 행동을 유발하거나 지속하게 하는 내적인 과정 또는 상태로 정의될 수 있다(이홍표, 2002).

이러한 도박 동기의 연구 중 심리학(Skinner, 1953; Montgomery & Kreitzer, 1968; Custer, 1982; Kusyszyn, 1984; Moody, 1992; Walker, 1992)분야에서 연구되었다. 이처럼 경마와 같은 겜블링의 동기중 경제적 동기는 가장 일반적인 견해로 게임을 하는 사람들은 대부분 부의 획득을 전제로 시작하며, 대부분의 참가자들에게서 나타난다(Fisher, 1993). 하지만, Herman(1967)은 게임의 동기는 돈에 대한 역할에 중점을 둔 것은 아니며, 돈은 단순히 게임을 하는 자체의 도구로 쓰일 뿐이고 게임 그 자체에 중요성을 둔다고 하였다. 이러한 경제적 동기는 단순히 돈을 획득하고자 하는 목적이 아니라 스트레스 및 일의 재충전을 위한 하나의 여가 생활을 즐기기 위한(김선배, 1996)이라고 보고하였다.

유희 동기는 Cox와 Klinger(1988)의 동기모형에 의하면 도박을 통해 사교를 증진하고 활력을 얻고자 하는, 외부에서 생성된 정적 강화를 목적으로 행해지는 동기이다. 이것은 따로 잃는데 집착하지 않고 통제력을 잃지 않기 때문에 건강한 겜블링을 유지하는 기능을 수행하며 낮은 자존감이나 우울감 및 불쾌한 정서를 피하기 위한 회피적 동기를 들 수 있다. Raghunathan와 Pham(1999)은 정서가 겜블링 결정

과정에 미치는 영향력을 연구하였다. 이들에 의하면 우울과 관계된 감정(슬픔, 우울감, 절망 등)을 경험하는 사람들은 위험과 보상이 높은 조건(high-risk/high-reward options)을 선택한다. 우울한 사람들은 더 많이 위험을 추구하는데 이들은 사실 위험 그 자체를 추구하는 것이 아니라 위험한 선택과 관련되어 있는 더 큰 보상을 추구하는 것이다.

경마와 같은 유사 여가활동의 겜블링 참여자들은 큰돈을 다 잃어도 한순간에 손실을 만회함으로써 직업과 가족, 대인관계에서 잃었던 모든 것을 보상받고 회복할 수 있다고 믿는다. 이러한 금전추구 행위에는 낮은 자존감을 회피하거나 회복하고 싶은 동기가 깔려있을 수 있다. 이러한 회피 동기는 금전추구적인 동기와 연관이 높는데, 겜블링 참가자의 우울, 낮은 자존감, 금전추구 행위는 상호연관이 높다(이홍표, 2002).

경마가 가진 놀이로써의 특성을 살펴보면 경마에는 일정한 게임의 규칙과 사회성이 있다. 그러면서도 불확실한 요소가 강하다. 누구도 그 결과를 확실하게 예측할 수 없다. 바로 이 불확실한 요소 때문에 고객들은 게임결과와 경주과정을 상상하면서 자유롭게 자발적으로 경주마를 선택하고 자신의 판단력과 예측력을 즐긴다. 경마는 일상적인 노동시간이 아니라 휴식과 레저의 시간이다(김태종, 2001).

사회적 동기와 휴식 동기는 Beard, J. 와 Regheb, G (1983)의 여가 참여 동기의 다차원적 분류에 의하면 우정, 타인의 존경 등을 포함하며 대인관계의 욕구를 충족시키기 위한 여가동기로 사회적 요인, 휴식, 스트레스 해소를 포함하며 과도한 자극으로부터 도피하려는 욕망을 충족시키기 위한 동기로 휴식적 요인을 들 수 있다.

3. 경마 참여 태도

1) 경마태도

1900년대 초반 우리나라에 경마가 도입되었다. 경마는 그 자체의 공익성에도 불구하고 사회적으로 많은 비난과 지탄의 대상이 되고 있다. 그럼에도 불구하고 많은 지방정부에서 유치하려고 하고 있으며 앞으로도 여러 종류의 경주 스포츠가 도입될 것으로 보여 진다(주노종 외, 2004).

최근 들어 경마 인구가 확산되면서 관람 인구가 다른 스포츠 보다 빠르게 증가하고 있으나, 경마는 건전한 레저산업이라는 주장과 도박 산업이라는 주장이 엇갈리고 있다. 한편에서는 온 가족이 즐길 수 있는 놀이 문화이자 레저스포츠로서 스트레스 감소, 심신단련 이외에도 고용창출, 세수확보, 각종 진흥기금 지원 등에도 기

여하고 있다고 주장한다(김예기, 2004). 다른 한편에서는 도박중독 · 가산탕진 등으로 가정을 파괴하기도 할 뿐 아니라 한탕주의와 사행심을 조장하고 있다고 비난하기도 한다.

경마에 대한 일반인들의 인식부족으로 건전한 여가활동으로의 정착에 큰 장애를 미치는게 사실인데, 사행성 조장을 방지하고 지역주민들을 위한 사업시행으로 긍정적인 인식확산에 주력하여야 하며, 이를 위해서는 운영자의 더 많은 노력과 사회 각 계각층의 발전적 비판이 선행되어야 한다.

그동안 참가자를 제외한 대다수의 집단이 건전한 비판보다는 무조건적 비난을 하는 경우가 많았다. 이는 경마의 부적절한 명분이 강조되어 공익성 보다는 수익성에 많은 비중을 차지한 것에 기인한다(김종, 1995).

경마는 스포츠와 융합된 레저사업임에도 불구하고 일반인에게 도박, 또는 사회악이라는 부정적 이미지로 인식되고 있는 실정이다. 이러한 경마의 태도개선을 위한 전략이 다각적으로 연구되어야 할 것이다.

4. 경마 참여 만족감

1) 경마 참여 만족감

Noe(1987)은 여가만족을 세 가지로 구분하였다. 첫째, 여가활동을 통한 개인의 기본적인 욕구와 동기, 그리고 경험을 충족한 것이 만족이라고 보는 동기모델이다. Iso-Ahola(1980)에 따르면, 여가만족은 다른 사람과의 다양한 활동을 개인적으로 의미있는 활동으로 내면화시킬 때 발생하는 결과이다. 즉, 여가만족은 개인적으로 의미있는 활동 또는 내적으로 동기 유발된 활동을 통하여 나타나는 활동에 대한 만족감으로 표현할 수 있다.

둘째, 만족은 곧 기대와 실제 지각한 성과간의 불일치라고 보는 불일치 모델(discrepancy model)이다. 이 불일치 모델은 소비자 연구에서와 마찬가지로 여가활동을 통하여 얻고자 한 결과와 실제 결과의 차이가 만족 여부를 결정한다고 본다.

마지막으로 여가활동이 개인의 행복과 궁극적인 인생목표에 얼마나 공헌하는가의 여부를 보는 쾌락 모델(hedonistic model)이다. Beard & Regheb(1980)은 여가만족이란 한 개인이 다양한 활동과 선택을 통해 얻은 긍정적인 지각 또는 감정이라고 하면서 여가활동을 통해 얻은 여가만족은 생활만족에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 또한 Csikszentmihalyi(1990)는 '몰입경험이론'을 통하여 여가만족과 여가 활동과의 관계를 명확히 제시하였다.

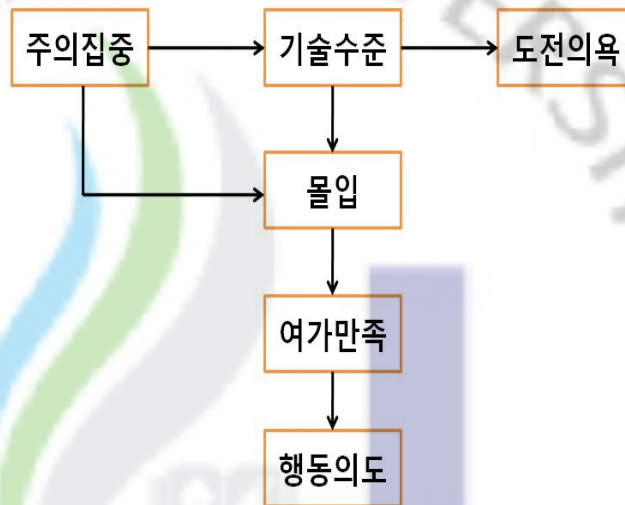
여가만족은 오랫동안 여가 경험의 중요한 생산 혹은 결과로 인식되어 왔다. 그러나 여가만족의 구조 및 질적인 경험에 관한 논의는 아직도 지속되고 있다(김영숙, 2002).

만족도의 개념은 스포츠 참여에 있어서 직접, 간접적으로 영향을 미치는 요인들로 인한 만족의 정도인 만큼, 자신의 목표설정 에 대한 성취감으로 정의할 수도 있다. 스포츠 활동 참여 만족도란 자기가 참여하고 있는 스포츠 활동 종목이나 그 스포츠 활동의 참여경험을 통하여 개인이 느끼는 즐겁고 유쾌한 정서적 상태나 태도 및 욕구의 만족정도(이철화, 1995)라고 만족도에 대한 정의를 내리고 있다. 즉 여가만족에 대한 선행연구들은 여가만족을 평가하기 위하여 서로 상이한 기술, 정의 그리고 이론을 사용하여 왔다. 이와 같은 노력에 의한 진전에도 불구하고 수많은 개념 및 방법론적인 논쟁은 아직 해결되지 않고 있다.

Francken과 Raaij(1981)는 여가만족이 실제상황과 요구상황과의 격차지각 및 요구상황 성취에 대한 장애지각에 의하여 결정된다고 보고, 여가만족유형과 여가만족에 영향을 미치는 장애의 존재를 검토하였다. 이들은 여가만족을 장애요인으로 개입하지 않음으로써 나타나는 활동에 대한 안정감, 또는 만족감으로 규정하였다. 이와 같이, 여가만족의 개념은 일반적인 여가경험이나 상황에 대하여 즐거워하거나 만족해하는 주관적인 지각을 의미하는 개념으로 여가 활동의 선택과 참가의 결과로서 개인이 형성하거나 획득되는 긍정적 인식 또는 감정으로 정의할 수 있다. 이러한 여가만족의 감정은 개인의 의식적, 무의식적 욕구가 충족됨으로써 기인한다고 할 수 있는데, 결국 여가만족은 여가 활동의 선택 및 참가를 규정하고 그 활동의 지속과 흥미를 결정하는 중요한 요소로서 만족스러운 여가생활을 가능하게 한다(김영숙, 2002).

Swan 과 Combs(1976)는 만족을 도구적 성과(instrumental performance)와 감성적 성과(expressive performance)로 구분했으며, Ewert 와 Hollenhorst (1994)는 여가만족은 '참여자 개인의 심리적 속성'과 '현재의 속성'의 범주로 나누어진다고 하였다(한승백, 2002).

김홍일(2001)은 온라인 게임 참가자를 대상으로 여가활동의 플로우 경험구조를 분석하였다. 플로우는 주의 집중, 즐거움, 그리고 텔레프레전스로 구성되는 것으로, 사전 심리상태와 기술수준, 그리고 도전의욕의 변수로, 만족과 재 참가, 긍정적 구전과 같은 행동의도의 플로우 결과변수로 설정하였다<그림 2>.



<그림 2> 여가활동의 플로우 경험 구조모형

예컨대, 주의 집중이란 여가활동을 하는 동안 몰두, 열중, 전념하는 정도 혹은 정도 수준을 의미하고, 즐거움은 여가활동을 참가하는 동안 느끼는 재미, 즐거움 등의 정도가 높을수록 여가활동 참가 시 현실보다 더욱 더 몰입하는 것으로 지각하는 것을 말한다.

5. 선행연구

1) 경마참여 동기와 태도의 관계

권승주(2004)는 경마의 참여정도가 높을수록 여가인지 높은 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 경마를 관한하는데 있어서 관람 자세를 여가로 인지하고 하고 있는 참여정도가 여가인지에 영향을 미치는 중요한 요인임을 예측하였다.

장윤창(2004)은 관람스포츠 참여유형과 참여수준이 스포츠 태도변화에 미치는 영향을 분석한 결과, 관람스포츠 참여수준에 따라 스포츠 태도변화에 영향을 미치는 중요한 변인임을 예측하였다. 이는 기본원칙을 준수하는 것은 스포츠에 대한 태도가 변화하는 원동력이 되는 것으로 해석된다.

이흥표, 김대진, 성상경, 양익홍, 고효진(2000)등은 건전 경마인은 경주 자체에서 오는 즐거움과 유쾌함을 즐기는 반면에 병적 도박자는 경주관람시에는 초조하고 불안정한 정서를 경험하고 경주후에는 후회감을 경험한다. 병적 도박자들은 경마 외적인 목적과 승패 결과에 집착하고, 경주 결과에 의하여 감정이 지배되며 부정적 감정이 상승한다고 보고하였다. 병적 도박자는 습관성이 되어 스스로 충동이나 욕구나 행동을 통제할 수 없다는 사실 확인하였다.

2) 경마태도와 만족감의 관계

오정수, 유기성(2004)등은 경마참여자의 경마태도와 행동의간의 관계를 규명한 결과, 행동의도에 경마태도가 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 일반적으로 스포츠 활동에 대한 참여정도가 높을수록 긍정적인 기능(여가태도, 삶의 질)있다고 예측되고 있다. 따라서 경마태도가 높을수록 경마에 더 참여하려는 의도가 높다는 것을 의미한다. 경마가 건전한 스포츠로 거듭나기 위해서는 중독적 성향보다는 유희적 요인과 태도 및 만족감의 관계규명이 필요하다.

문개성, 이정학, 이상헌(2008)등은 경마와 유사한 겜블링 스포츠 참여자의 고객태도와 만족도의 관계를 규명한 결과 고객태도는 감정만족, 서비스만족, 이벤트만족간에 정(+의 높은 상관관계가 나타났다. 이는 경주거리 및 승식 등과 관련된 경주제도보다는 경주사업을 참여하면서 재미를 느끼는 측면에서 고객들이 참여 동기 및 구매행동 등과 관련 함으로 스포츠 도박의 경제적 목적 보다는 여가활동의 긍정적 전략의 경마태도의 변화가 요구된다.

관람스포츠 중 경마참여는 생활적용과 삶의 질에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 경마 참여는 삶의 질 향상에 크게 기여한다는 사실을 나타내 운동참가가 개인의 삶의 질에 영향을 미치는 변인임을 간접적으로 설명해 주고 있다.

김태란(2010)은 제주 경마공원의 서비스태도, 관람환경 등 서비스 부분이 만족도에 영향을 미치고 있음을 확인하였다. 따라서 경마 서비스 품질관리 향상을 위한 노력을 기울이기 위해서는 복합적 요소들이 서로 작용하여 만족도에 영향을 주고 있으므로 무엇보다도 서비스 품질 향상과 만족을 위한 다양 요인들을 분석하여 다양한 마케팅 전략이 요구된다.

정철규(2005)는 스포츠 겜블링 신념 즉, 기술과대와 지기과신이 높을수록 신기성 추구, 도전심과 금전획득, 휴식과 이완에 대한 만족감을 높게 인식하는 것으로 나타났다. 이는 경마에 집착하지 않고 게임 자체에 내재하는 재미(내재동기)를 즐기는 반면에 병적 도박에서는 승패와 금전적 이득(외재동기)에 집착하면서 게임결과에 따라 감정이 불안정해지고 우울과 불안 등의 부적 감정이 증가하는 경향이 보인다고 보고하였다. 그리고 도박에 중도되지 않고 여가시간을 즐기기 위해 방문하고, 참여하는 사람들에게 스포츠 겜블링을 건전한 방향으로 보고 있지 않음을 시사해 주고 있다.

3) 경마참여 동기, 태도, 만족감의 관계

박병훈, 임상용(2009)은 경마와 유사한 승마 참가자의 참여 동기, 참여만족과 지속 의도간의 관계를 규명한 결과, 내적조절과 확인적 조절은 참여만족에 직접적인 영

향을 미치며 참여만족을 경유하여 간접적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 이는 승마 참여자의 내적조절과 확인적 조절은 참여자의 만족감이 높고 지속의도 긍정적 영향은 긍정적 삶을 영위해 가는데 도움을 줄 수 있다는 사실을 확인하였다.

Ryan과 Deci(2000), Shang, Chen과 Shen(2005)은 내재적 동기가 강한 참가자는 일의 결과보다 과정 자체가 목적이고 관람이 끝난 후 참가자가 느끼는 만족감, 성취감, 등에 중점을 두게 된다고 하였다. 그리고 외재적 동기가 강한 참가자들은 관람이 끝난 후 나타나게 되는 결과물이나 보상에 더 중점을 두는 경향이 있다고 보고하였다.

Chatzixarantis & Hagger(2008)는 참여종목유형(하키, 자동차 경주, 경마, 수영, 골프, 무용, 크리켓)은 내적동기를 경유하여 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙에 직간접적인 영향을 미치며, 외적동기를 경유하여 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙에 직간접적인 영향을 못 미치는 것으로 나타났다. 이는 경마를 비롯한 여가활동 참여자의 내적동기가 높을수록 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙 수준이 높아짐을 예측하였다.

Langer, & Roth(1975)성공한 경력이 있을수록 자기확신이 증가하고, 과거의 성공 경험을 더 많이 회상하며, 미래의 성공 가능성을 더 높이 예측하는 것은 통제하고자 하는 동기와 욕구만족은 통제력 증가시키는 것은 참여 동기와 인지적 관점 및 행동결과에 영향을 미치는 중요한 변인임을 확인하였다.

Griffths(1994)는 경마의 승패의 결과를 귀인 하는 방식에 따라 감정과 동기, 자아 존중감, 행동추구의 방식이 총체적으로 달라지며 도박의 경마보다는 여가활동의 경마를 추구할수록 경마의 인식과 만족감이 증가시킴을 확인하였다.

Ⅲ. 연구방법

본 연구는 경마 관람객의 참여 동기가 태도 및 만족감에 미치는 영향을 분석하는데 목적이 있다. 보다 구체적으로 독립변인 참여 동기를 중심으로 태도를 매개로 하는 가모형을 설정한 다음, 만족감의 관계를 분석하였다. 이와 같은 연구목적을 달성하기 위하여 본 연구에서는 다음과 같은 연구방법을 활용하였다.

1. 연구대상

본 연구의 대상은 경마에 참여하고 있는 참여집단을 모집단으로 설정하였으며, 2011년 현재 제주에 소재하고 있는 경마공원을 이용하는 만 20세 이상의 성인 남·여를 대상으로 설정한 후, 연구자가 모집단에 대해 임의표본추출법(accidental sampling)을 사용하여 표본을 추출하였다.

실제 표집인원은 남·여 비율을 고려하여, 총 400명을 표집인원으로 선정하였으며, 실제 분석에는 295명의 표본이 사용되었다.

다음 <표 2>는 본 연구의 조사대상자의 인구사회학적 특성이다.

표 2. 조사대상자의 인구사회학적 특성

인구사회학적 특성	빈도	빈도(명)	퍼센트(%)
성별	남자	197	66.8
	여자	98	33.2
	Total	295	100.0
연령	20대	15	5.1
	30대	52	17.6
	40대	125	42.4
	50대	66	22.4
	60대이상	37	12.5
	Total	295	100.0
학력	중졸이하	13	4.4
	고졸	156	52.9
	대졸	113	38.3
	대학원이상	13	4.4
	Total	295	100.0
소득	99만원이하	36	12.2
	100만원이상	99	33.6
	200만원이상	109	36.9
	300만원이상	51	17.3
	Total	295	100.0
혼인관계	미혼	59	20.0
	기혼	183	62.0
	별거	14	4.7
	이혼	27	9.2
	사별	12	4.1
	Total	295	100.0

2. 조사도구

본 연구에서는 각 변인간의 관계를 규명하기 위하여 국내외의 선행연구를 수정·보완하여 측정된 설문지를 사용하였다.

설문지의 구체적인 내용은 인구사회학적 특성에 대한 항목 5문항, 경마동기(일상탈출, 유희적동기, 경제적동기, 사회성, 휴식, 성취)에 관한 항목 17문항, 경마 태도(관심도, 긍정적 태도, 부정적 태도)에 관한 항목 10문항, 만족감(쾌락적 즐거움, 도전, 긍정적 정서, 부정적 정서)에 관한 항목 27문항 등 총 59문항으로 구성하였다.

설문지의 주요 구성 지표 및 내용은 다음 <표 3>과 같다.

표 3. 설문지의 구성 지표 및 구성내용

	구성지표	구성내용	문항수
배경변인	인구사회학적 특성	성별, 연령, 교육정도, 소득수준, 혼인관계	5
독립변인	경마 동기	일상탈출, 유희적동기, 경제적동기, 사회성, 휴식, 성취	17
매개변인	태도	관심도, 긍정·부정적 태도	10
종속변인	만족감	쾌락적 즐거움, 도전, 긍정적 정서, 부정적 정서	27
	계		59

1) 인구사회학적 특성

배경변인인 인구사회학적 특성은 성별, 연령, 교육정도, 소득수준, 혼인관계 등 총 5문항으로 구성하였다.

2) 경마 참여 동기

경마 참여 동기는 경마에 참여하는 성인들의 이용 동기를 파악하기 위한 조사도구로써 일상탈출, 유희적 동기, 경제적 동기, 사회성, 휴식, 성취로 구성되었으며, Chantal et al.(1994)의 GMS 척도를 수정 보완한 구효진, 고재윤(2010)의 카지노 고객의 방문동기 설문지를 사용하였으며 문항을 선정, 타당화 절차를 거쳐 사용한 척도를 본 연구의 목적에 맞게 구성하였다. 탐색적 요인분석결과, 17문항 중에 하위 척도에 기능적으로 작용하지 못하는 5개의 문항을 제거하고 최종 12문항으로 요인 구조를 확정하였다. 요인분석을 한 결과는 <표 4>와 같다. <표 4>는 구조행렬계수

(factor structure matrices)를 나타내고 있으며, '요인1'은 친구간의 교류, 친목도모, 새로운 사람과의 만남 등의 3문항으로 구성되어 있으므로 "사회성" 동기로 명명 하였다. 이 요인은 고유치가 2.422이고 공통분산이 20.19%를 설명하고 있는 요인으로서 총 분산 중 최대부분을 나타내는 선형조합이다. '요인2'는 경마를 통한 단기간의 큰돈 획득 가능성, 경제적 부 등 3문항으로 구성되어 있으므로 "경제적 동기"로 명명 하였으며, 고유치가 2.374이고 공통분산이 19.78%를 설명하고 있다. '요인3'은 생활의 재충전, 일이나 업무에 활력 등 3문항으로 구성되어 있으므로 "휴식"으로 명명 하였으며, 고유치가 1.997이고 공통분산이 16.64%를 설명하고 있다. '요인4'는 즐거움, 호기심, 스틸 등의 3문항으로 구성되어 있으므로 "유희적 동기"로 명명 하였으며, 고유치가 1.193이고 공통분산이 16.10%를 설명하고 있다.

전체 신뢰도 계수는 Cronbach's Alpha=.76이고 하위 요인별 계수는 .69~.85으로 양호하게 나타났다.

표 4. 참여 동기의 탐색적 요인분석 결과

문항	요인				공통성
	1	2	3	4	
m10.친구간의 교류를 할 수 있다.	.898	.078	-.066	.049	.819
m11.친목을 도모할 수 있다.	.856	.145	.026	.044	.756
m12.새로운 사람과 만날 수 있다.	.849	.012	-.073	.001	.726
m7.단기간 큰돈의 획득 가능성 때문에	.132	.882	-.013	.163	.822
m8.경마로 잃은 돈을 회복하기 위해서	-.081	.869	.048	.064	.767
m9.경제적 부를 가져다준다.	.215	.839	-.108	-.032	.763
m15.일이나 업무에 활력을 줄 수 있다.	-.068	.071	.797	.084	.652
m14.심신의 피로를 풀 수 있다.	.074	-.105	.781	.126	.643
m13.생활의 재충전을 할 수 있다.	-.127	-.020	.770	.275	.684
m4.즐거움을 느끼기 위해서 한다.	-.054	.138	.130	.870	.796
m6.스틸감을 느끼기 위해서 한다.	-.054	-.163	.327	.725	.662
m5.호기심 만족을 위해서 한다.	.246	.219	.098	.717	.632
고유치	2.422	2.374	1.997	1.193	
공통분산 %	20.185	19.779	16.641	16.096	
누적분산 %	20.185	39.964	56.606	72.701	
Cronabch's α	.85	.82	.73	.69	

4) 경마 태도

경마 태도는 일반인들이 경마의 본질이나 관심과 이해정도를 파악하기 위하여 Likert 5점 척도, 10문항으로 구성하였다.

고동우(2000)의 관광개발에 대한 긍정 · 부정적 태도 측정과 한국관광연구원(1997)의 카지노 사업의 관심도 연구, 그리고 이승연, 이태희(1999)의 경마와 카지노

의 대체성에 따른 인식 연구의 설문 척도를 수정 보완한 이준호(2000)의 인식 척도를 활용하여 사용하였다. 탐색적 요인 분석 결과, 10개 문항 중에 하위 척도에 기능적으로 작용하지 못하는 1개의 문항을 제거하고 최종 9개 문항으로 요인구조를 확정하였다. 주축분해법(Principal Axis Factoring)와 Direct Oblimin 방식의 사각회전 방식을 이용하여 요인분석을 한 결과는 <표 5>와 같다. <표 5>는 구조행렬계수(factor structure matrices)를 나타내고 있으며, '요인1'은 지역주민들의 소득증대에 도움, 고용증대에 효과가 있을거라 생각하는 2문항으로 구성되어 있으므로 "긍정적 태도" 태도 요인으로 명명 하였으며, 이 요인은 고유치가 3.302이고 공통분산이 36.69%를 설명하고 있는 요인으로서 총 분산 중 최대부분을 나타내는 선형조합이다. '요인2'는 경마방법숙지 관심, 여러 지역 방문경험, 빈도를 나타내는 4문항으로 구성되어 있으므로 "관심도" 태도로 명명 하였으며, 고유치가 2.095이고 공통분산이 23.28%를 설명하고 있다. '요인3'은 주변지역의 부동산 투기와 주택난, 소비영향 증가 2문항으로 구성되어 "부정적 태도" 태도 동기로 명명 하였다. 이 요인은 고유치가 1.226이고 공통분산이 13.63%를 설명하고 있다.

전체 신뢰도 계수는 Cronbach's Alpha=.78 이고 하위 요인별 계수는 .77~.87로 양호하게 나타났다.

표 5. 경마태도의 탐색적 요인분석 결과

문항	요인			공통성
	1	2	3	
c6.지역주민들의 소득증대에 도움을 줄 것이다.	.897	.024	.073	.853
c7.지역주민들의 고용증대에 효과가 있을 것이다.	.888	.006	.058	.821
c2.경마에 관심이 있다.	.270	.822	-.069	.764
c1.경마하는 방법을 알고 있다.	.170	.796	-.044	.672
c4.경마를 자주 하는 편이다.	-.113	.782	.047	.620
c3.여러 지역에서 방문한 경험이 있다.	-.244	.748	.078	.600
c9.주변지역의 부동산 투기와 주택난이 있을 것이다.	-.172	.035	.931	.818
c10.주변지역의 소비성향이 증가할 것이다.	.141	-.052	.840	.778
c8.주변지역 물가가 상승될 것이다.	.364	.059	.641	.697
고유치	3.302	2.095	1.226	
공통분산 %	36.690	23.279	13.625	
누적분산 %	36.690	59.969	73.594	
Cronabch's α	.87	.80	.77	

3) 만족감

만족감의 구성영역에 대한 세부항목 도출에는 먼저 선행연구에서 사용한 재인용하여 도출했다. 구체적으로 살펴보면, 신기성은 이태희(1995)가 개발한 신기성 측정 척도를 바탕으로, 휴식과 이완은 Beard와 Regheb(1980) 그리고 Pierce(1980)의 여가 만족 척도와 김홍일(2000)이 플로우를 측정하기 위하여 사용한 척도를, 도전과 금전 획득은 Pierce(1980)의 여가만족 척도와 게임만족모델(the Gambling Satisfaction Model, GSM)을 수정 보완하여 박성은(2002)이 개발한 척도를 재인용 하였다. 탐색적 요인 분석 결과, 27개 문항 중에 하위척도에 기능적으로 작용하지 못하는 4개의 문항을 제거하고 최종 23개 문항으로 요인구조를 확정하였다. 주축분해법(Principal Axis Factoring)와 Direct Oblimin 방식의 사각회전방식을 이용하여 요인분석을 한 결과는 <표 6>과 같다. <표 6>는 구조행렬계수(factor structure matrices)를 나타내고 있으며, '요인1'은 새로운 경험, 스릴감, 역동감, 쾌감, 즐거움 등 9문항으로 구성되어 있으므로 "쾌락적 즐거움" 만족감으로 명명 하였다. 이 요인은 고유치가 8.150이고 공통분산이 35.43%를 설명하고 있는 요인으로서 총 분산 중 최대부분을 나타내는 선형조합이다. '요인2'는 좌절감, 실망, 죄의식, 금전적 손실 등 5문항으로 구성되어 있으므로 "부정적 정서"로 명명 하였으며 고유치가 3.804이고 공통분산이 16.54%를 설명하고 있으며, '요인3'은 "긍정적 정서"로 명명 하였으며 문항 내용으로는 스트레스 해소, 기분전환, 자유로움, 중압감에서 벗어날 수 있어서 등 6문항으로 구성되어 있으며, 고유치가 2.325이고 공통분산이 10.11%를 설명하고 있으며, '요인4'는 새로운 것에 도전, 유능함, 한계시험 3문항으로 구성되어 "도전" 요인 만족감으로 명명 하였다. 이 요인은 고유치가 1.316이고 공통분산이 5.72%를 설명하고 있다.

전체 신뢰도 계수는 Cronbach's Alpha=.90이고 하위 요인별 계수는 .78~.92로 양호하게 나타났다.

표 6. 만족감의 탐색적 요인분석 결과

문항	요인				공통성
	1	2	3	4	
s3.색다른 기분을 느꼈다.	.889	-.094	-.053	-.083	.772
s2.경마를 하는 동안 스릴감을 맛보았다.	.884	.040	-.060	-.061	.768
s4.경마의 아슬아슬함을 느꼈다.	.861	.070	-.096	-.001	.692
s6.경마를 통해 짜릿한 쾌감을 느꼈다.	.765	.101	.067	.064	.641
s1.내게 경마는 새로운 경험이였다.	.747	-.105	-.091	-.198	.574
s5.경마를 하면서 역동감을 느꼈다.	.746	.075	.153	.036	.686
s9.경마를 하는 동안 재미있었다.	.686	-.008	.275	.113	.684
s8.경마를 하는 동안 즐거웠다.	.615	-.149	.297	.063	.624
s12.경마를 하는 동안 열정적인 것 같았다.	.493	.276	.234	-.046	.519
s26.많은 금전적 손실을 입어 화났다.	.081	.858	-.032	.051	.743
s25.경마를 하면서 죄의식이 들었다.	-.097	.858	-.028	-.033	.746
s24.경마를 하면서 내 자신에게 실망했다.	-.094	.826	.008	-.101	.713
s27.금전적 손실을 입을까 불안했다.	.099	.785	-.046	.056	.628
s20.경마를 하면서 좌절감을 느꼈다.	.024	.749	.043	-.079	.595
s17.경마를 하는 동안 자유로움을 느꼈다.	-.021	.075	.853	.000	.711
s18.마음이 평온해짐을 느낄 수 있었다.	-.073	-.010	.831	-.061	.673
s16.감정이 부드러워짐을 느꼈다.	-.162	-.162	.787	-.185	.671
s14.스트레스를 해소하는데 도움이 되었다.	.155	.027	.724	.062	.622
s15.기분전환을 하는데 적합하였다.	.274	-.045	.703	.100	.706
s19.일상의 중압감에서 벗어날 수 있었다.	.179	.059	.629	-.193	.658
s22.내가 유능함을 느꼈다.	.029	.012	.088	-.845	.781
s23.나는 한계를 시험하는 것 같았다.	-.097	.266	.039	-.776	.740
s21.새로운 것에 도전하는 것 같았다.	.260	-.108	.062	-.701	.648
고유치	8.150	3.804	2.325	1.316	
공통분산 %	35.433	16.540	10.108	5.722	
누적분산 %	35.433	51.974	62.082	67.804	
Cronabch's α	.92	.88	.89	.78	

3. 조사절차

본 연구는 경마 관람객의 참여 동기를 파악하고, 경마 만족감에 영향을 미치는 태도를 분석하는데 그 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위한 조사방법은 다음과 같다.

경마 관람객의 표집을 위하여 제주 경마공원을 본 연구자가 방문하였다.

본 연구에서 선정한 표집방법에 의거하여 설문지를 배포하였고, 자기평가입법(self-administration method)으로 응답시킨 후 수거하였다.

4. 자료처리

배포한 설문지를 수거하여 응답내용이 누락되거나 이중기입, 신뢰성이 결여된다고 판단되는 자료는 분석대상에서 제외시키고 분석 가능한 자료를 통계프로그램인 SPSS 12.0 Version을 이용하여 목적에 따라 자료처리 하였다.

첫째, 참여 동기, 태도, 만족 척도의 요인구조를 알아보기 위하여 탐색적 요인분석을 실시하였다. 측정도구의 신뢰도를 검증하기 위해서 Cronbach의 Alpha 값을 산출하였다.

둘째, 경마 관람객의 인구사회학적 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이를 알아보기 위하여 일원분산분석(one-way-ANOVA)을 실시하였다.

셋째, 경마 관람객의 참여 동기에 따른 태도 및 만족감의 차이분석을 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis) 실시하였다.

넷째, 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 상관관계 분석을 위하여 Pearson의 상관관계분석을 실시하였다.

다섯째, 참여 동기와 태도 및 만족감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis) 실시하였다.

IV. 결과

본 연구는 성인을 대상으로 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 관계 및 미치는 영향을 검증하는데 연구의 목적이 있다. 경마 참여 동기, 태도, 만족감의 차이 및 관계 검증의 구체적 통계 분석 결과는 다음과 같다.

1. 경마 관람객의 인구사회학적 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이

1) 경마 관람객의 성별에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감 차이

표 7. 성별에 따른 참여 동기 차이

종속변인	성별		F (df=1, 293)	p
	남자 (n=197)	여자 (n=98)		
사회성	3.12±.80	3.15±.89	.103	.748
경제적 동기	2.25±.88	2.33±.94	.528	.468
휴식	3.30±.73	3.33±.65	.136	.713
유희적 동기	3.15±.91	3.22±.81	.369	.544

<표 7>에서 제시한 바와 같이 4개의 참여 동기 하위 요인을 종속변인으로 하고 성별을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 7>의 결과를 보면, 성별에 따른 참여 동기에서는 모든 요인에서 여자가 남자보다 높은 평균점수가 나타났으며, 참여 동기의 하위요인 모두 성별에 따라 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 8. 성별에 따른 태도 차이

종속변인	성별		F (df=1, 293)	p
	남자 (n=197)	여자 (n=98)		
긍정적 태도	4.02±.77	4.05±.75	.089	.008
부정적 태도	2.67±.91	2.80±.84	1.141	.766
관심도	3.37±.84	3.09±.86	7.224	.286

<표 8>에서 제시한 바와 같이 3개의 태도 하위 요인을 종속변인으로 하고 성별을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 8>의 결과를 보면, 관심도에서 남자가 여자보다 높은 점수를 나타나고 있으며, 긍정적 태도와 부정적 태도에서는 여자가 남자보다 높은 점수가 나타났다. 그리고 긍정적 태도에서만 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 9. 성별에 따른 만족감 차이

종속변인	성별		F (df=1, 293)	p
	남자 (n=197)	여자 (n=98)		
쾌락적 즐거움	3.07±.74	3.22±.69	2.491	.116
부정적 정서	2.88±.99	2.63±1.01	4.345	.038
긍정적 정서	2.96±.92	3.06±.79	.804	.371
도전	2.58±.85	2.44±.88	1.920	.167

<표 9>에서 제시한 바와 같이 4개의 만족감 하위요인을 종속변인으로 하고 성별을 독립변인으로 하여 결과를 보여주고 있다. <표 9>의 결과를 보면, 만족감 하위요인인 쾌락적 즐거움, 긍정적 정서에서 여성이 남성보다 높은 점수가 나타났다. 그리고 부정적 정서 요인에서 성별에 따른 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

2) 경마 관람객의 연령에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감 차이

표 10. 연령에 따른 참여 동기 차이

종속변인	연령			F (df=2, 292)	p
	30대이하 (n=67)	40대 (n=125)	50대이상 (n=103)		
사회성	3.14±.83	3.21±.77	3.03±.89	1.368	.256
경제적 동기	2.17±.80	2.30±.92	2.32±.93	.629	.534
휴식	3.42±.75b	3.20±.57a	3.38±.81b	2.857	.054
유희적 동기	3.26±.88	3.14±.84	3.17±.92	.405	.667

<표 10>에서 제시한 바와 같이 연령에 따른 참여 동기 요인들의 평균과 표준편차 및 그에 따른 일원분산 분석 결과를 함께 나타내고 있다. <표 10>의 결과를 보면 경제적 요인에서는 30대이하, 40대, 50대이상에서 모두 낮은 점수가 나타났으며, 유희적 요인에서는 30대이하에서 높은 점수가 나타났으며, 50대이상, 40대 순으로 나타났다. 구체적인 연령간 차이의 소재를 파악하기 위하여 Scheffe의 사후검증을 실시하였다. 사후검증을 실시한 결과, 휴식 요인에서만 40대 보다 30대이하와 50대 이상에서 높게 나타났으며, 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 11. 연령에 따른 태도 차이

종속변인	연령			F (df=2, 292)	p
	30대이하 (n=67)	40대 (n=125)	50대이상 (n=103)		
긍정적 태도	4.16±.67	4.06±.74	3.92±.84	2.159	.117
부정적 태도	2.78±.79	2.73±.90	2.67±.94	.343	.710
관심도	2.86±.78a	3.40±.79b	3.40±.89b	10.955	.000

<표 11>에서 제시한 바와 같이 3개의 태도 요인을 종속변인으로 하고 연령을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과이다. <표 11>의 결과를 보면 긍정적 태도는 30대이하, 40대, 50대이상 순으로 높은 점수가 나타났으며, 관심도는 30대 이하에서 가장 낮은 점수가 나타났다. 하지만 부정적 태도에서는 모두에서 낮은 점수가 나타났다. 구체적인 연령간 차이의 소재를 파악하기 위하여 Scheffe의 사후검증을 실시하였다. 사후검증을 실시한 결과, 관심도 요인에서만 30대이하 보다 40대와 50대이상에서 높게 나타났으며, 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 12. 연령에 따른 만족감 차이

종속변인	연령			F (df=2, 292)	p
	30대이하 (n=67)	40대 (n=125)	50대이상 (n=103)		
쾌락적 즐거움	3.07±.74	3.10±.71	3.20±.74	.808	.447
부정적 정서	2.38±.86a	2.95±.99b	2.89±1.03b	8.036	.000
긍정적 정서	3.00±.82	3.05±.84	2.92±.96	.648	.524
도전	2.18±.70a	2.60±.84b	2.68±.92b	7.733	.001

<표 12>에서 제시한 바와 같이 4개의 만족감 하위요인을 종속변인으로 하고 연령을 독립변인으로 하여 일원분산 분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 12>의 결과를 보면, 쾌락적 즐거움과 도전에서 50대이상에서 높은 점수가 나타났고, 긍정적 정서와 부정적 정서에서는 40대에서 높은 점수가 나타났다. 구체적인 연령간 차이의 소재를 파악하기 위하여 Scheffe의 사후검증을 실시하였다.

사후검증을 실시한 결과, 부정적 정서와 도전에서 30대이하 보다 40대와 50대이상에서 높게 나타났으며, 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

3) 경마 관람객의 학력에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감 차이

표 13. 학력에 따른 참여 동기 차이

종속변인	학력		F (df=1, 293)	p
	고졸이하 (n=169)	대졸이상 (n=126)		
사회성	3.10±.85	3.17±.79	.608	.436
경제적 동기	2.36±.92	2.16±.86	3.684	.052
휴식	3.32±.73	3.30±.67	.026	.873
유희적 동기	3.12±.87	3.26±.88	1.811	.179

<표 13>에서 제시한 바와 같이 4개의 참여 동기 하위 요인을 종속변인으로 하고 학력을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 13>의 결과를 보면, 사회성과 유희적 동기 요인에서 고졸이하보다 대졸이상에서 높은 점수를 나타내고 있으며, 경제적 동기에서만 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 14. 학력에 따른 태도 차이

종속변인	학력		F (df=1, 293)	p
	고졸이하 (n=169)	대졸이상 (n=126)		
긍정적 태도	3.94±.76	4.15±.75	5.399	.021
부정적 태도	2.68±.84	2.77±.95	.840	.360
관심도	3.29±.89	3.26±.80	.046	.830

<표 14>에서 제시한 바와 같이 3개의 태도 하위 요인을 종속변인으로 하고 학력을 독립변인으로 하여 일원분산분석 결과를 보여주고 있다. <표 14>의 결과를 보면 긍정적 태도에서는 고졸이하, 대졸이상 모두에서 높은 점수가 나타났으며, 부정적 태도 요인에서 대졸이상(2.77)이 고졸이하(2.68)보다 높은 것으로 나타났다. 긍정적 태도에서 학력에 따라 통계적으로 유의한 차이가 나타났다[F(1, 293)=5.399, p<.021].

표 15. 학력에 따른 만족감 차이

종속변인	학력		F (df=1, 293)	p
	고졸이하 (n=169)	대졸이상 (n=126)		
쾌락적 즐거움	3.14±.74	3.11±.71	.119	.730
부정적 정서	2.91±.98	2.65±1.02	4.807	.029
긍정적 정서	3.01±.87	2.97±.89	.090	.765
도전	2.59±.85	2.46±.87	1.483	.224

<표 15>에서 제시한 바와 같이 4개의 만족감 하위요인을 종속변인으로 하고 학력을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 15>의 결과를 보면, 만족감 하위요인 모두에서 고졸이하가 대졸이상보다 높은 점수가 나타났으며, 부정적 정서에서만 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

4) 경마 관람객의 소득유형에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감 차이

표 16. 소득유형에 따른 참여 동기 차이

종속변인	소득		F (df=1, 293)	p
	200만원 미만 (n=135)	200만원 이상 (n=160)		
사회성	3.19±.85	3.08±.81	1.379	.241
경제적 동기	2.32±.88	2.23±.92	.765	.383
휴식	3.31±.68	3.31±.73	.000	.987
유희적 동기	3.12±.81	3.23±.93	1.101	.295

<표 16>에서 제시한 바와 같이 4개의 참여 동기 하위요인을 종속변인으로 하고 소득을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 16>의 결과를 보면 사회성과 경제적 동기 요인에서 200만원미만이 200만원이상보다 높은 점수를, 유희적 동기 요인에서는 200만원이상이 200만원미만보다 높은 점수가 나타났다. 하지만 참여 동기 요인은 소득에 따라 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 17. 소득유형에 따른 태도 차이

종속변인	소득		F (df=1, 293)	p
	200만원 미만 (n=135)	200만원 이상 (n=160)		
긍정적 태도	4.03±.76	4.02±.76	.017	.897
부정적 태도	2.74±.85	2.70±.92	.169	.681
관심도	3.19±.87	3.35±.83	2.865	.052

<표 17>에서 제시한 바와 같이 3개의 태도 하위요인을 종속변인으로 하고 소득을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 17>의 결과를 보면 긍정적 태도에서 200만원 이상과 200만원 미만 모두 높은 점수를 나타내고 있고, 관심도에서만 200만원 이상이 200만원 미만보다 높은 점수가 나타났다. 그리고 관심도에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 18. 소득유형에 따른 만족감 차이

종속변인	소득		F (df=1, 293)	p
	200만원 미만 (n=135)	200만원 이상 (n=160)		
쾌락적 즐거움	3.12±.73	3.13±.72	.009	.924
부정적 정서	2.78±.94	2.81±1.05	.061	.805
긍정적 정서	2.96±.81	3.02±.93	.441	.507
도전	2.56±.89	2.51±.83	.167	.683

<표 18>에서 제시한 바와 같이 4개의 만족감 하위요인을 종속변인으로 하고 소득을 독립변인으로 하여 일원분산분석을 실시한 결과를 보여주고 있다. <표 18>의 결과를 보면 도전을 제외한 쾌락적 즐거움, 부정적 정서, 긍정적 정서에서 200만원 이상이 200만원 미만보다 높은 점수가 나타났다. 하지만 모든 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

2. 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 차이

1) 경마 참여 동기에 따른 태도의 차이

표 19. 참여 동기에 따른 관심도 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
관심도	상수	2.962	.345			
	유희적 동기	.055	.059	.057	.944	.346
	경제적 동기	.272	.057	.287	4.745	.000
	사회성	.013	.057	.013	.234	.815
	휴식	.132	.067	.109	1.964	.050

$$R=.336, R^2=.100, F(4, 290)=9.200, p<.000$$

<표 19>는 관심도 요인에 대한 경마 참여 동기 변인들의 상대적인 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본 가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다.

<표 19>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 10.0%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=9.200, p<.000]. 경제적 동기 변인이 직접적 영향을 미치고 있는 것으로 알 수 있다. 표준화 회귀 계수를 기준으로 독립변인들의 상대적 중요도를 살펴보면 경제적 동기(Beta=.287)가 설명력이 높은 변인으로 확인 되었다.

표 20. 참여 동기에 따른 긍정적 태도 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
긍정적 태도	상수	2.869	.300			
	유희적 동기	.275	.051	.316	5.387	.000
	경제적 동기	-.125	.050	-.148	-2.514	.012
	사회성	.019	.050	.021	.390	.697
	휴식	.017	.059	.016	.295	.768

R=.401, R²=.149, F(4, 290)=13.883, p<.000

<표 20>은 긍정적 태도 요인에 대한 참여 동기 변인들의 상대적인 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본 가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다.

<표 20>의 결과를 보면 종속변인의 전체 생명력은 14.9%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=13.883, p<.000]. 표준화 회귀계수를 기준으로 독립변인들의 상대적 중요도를 살펴보면 유희적 동기 요인(Beta=.316)이 설명력이 높은 변인으로 확인되었고, 유희적 동기가 높을수록 긍정적 태도 정도가 높다고 할 수 있다.

표 21. 참여 동기에 따른 부정적 태도 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
부정적 태도	상수	2.136	.342			
	유희적 동기	.004	.058	.004	.076	.940
	경제적 동기	.416	.057	.421	7.328	.000
	사회성	.026	.057	.024	.457	.648
	휴식	-.139	.067	-.110	-2.088	.038

R=.445, R²=.187, F(4, 290)=17.881, p<.000

<표 21>은 부정적 태도 요인에 대한 참여 동기 변인들의 상대적인 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선상의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단 되었다. 모든 변인들 간에 상관계수는 -.133~.430 수준으로 통계적으로 유의하게 나타났다.

<표 21>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 18.7%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=17.881, p<.000]. 표준화 회귀계수 기준으로 독립변인들의 상대적 중요도를 살펴보면 경제적 동기(Beta=.421)가 설명력이 높은 변인으로 확인되었다. 이러한 결과는 관심도에서 경제적 동기가 가장 설명력이 높은 것과도 일치하며, 경마의 부정적 태도는 유희적 요인에 달려 있는 것이 아니라, 경제적 동기가 높을수록 부정적 태도에 영향이 있는 것으로 해석 할 수 있다.

표 22. 참여 동기에 따른 태도 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
태도	상수	2.666	.215			
	유희적 동기	.087	.037	.130	2.382	.018
	경제적 동기	.287	.036	.438	8.041	.000
	사회성	.007	.036	.010	.196	.844
	휴식	-.109	.042	-.130	-2.596	.010

R=.527, R²=.267, F(4, 290)=27.817, p<.000

<표 22>는 태도에 대한 참여 동기 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 간차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. <표 22>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력이 26.7%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=27.817, p<.000]

2) 경마 참여 동기에 따른 만족감의 차이

표 23. 참여 동기에 따른 쾌락적 즐거움 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
쾌락적 즐거움	상수	1.127	.241			
	유희적 동기	.485	.041	.585	11.855	.000
	경제적 동기	.084	.040	.104	2.102	.036
	사회성	.020	.040	.022	.493	.623
	휴식	.061	.047	.059	1.297	.196

R=.638, R²=.399, F(4, 290)=49.745, p<.000

<표 23>는 쾌락적 즐거움에 대한 참여 동기 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀 분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. <표 23>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력이 39.9%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=49.745, p<.000].

표준화 회귀계수를 기준으로 독립변인들의 상대적 중요도를 살펴보면 유희적 요인 (Beta=.585)이 설명력이 높은 변인으로 확인되었고, 이것은 유희적 요인이 높을수록 쾌락적 즐거움 정도가 높다고 말할 수 있다.

표 24. 참여 동기에 따른 긍정적 정서 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
긍정적 정서	상수	1.371	.333			
	유희적 동기	.386	.057	.384	6.819	.000
	경제적 동기	-.166	.055	-.170	-3.014	.003
	사회성	.007	.055	.007	.134	.893
	휴식	.012	.065	.010	.190	.849

R=.477, R²=.217, F(4, 290)=12.965, p<.000

<표 24>는 긍정적 정서에 대한 참여 동기 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀 분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. <표 24>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력이 21.7%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=12.965, p<.000]. 유희적 동기 요인이 높을수록 긍정적 정서가 높다고 말할 수 있다.

표 25. 참여 동기에 따른 부정적 정서 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
부정적 정서	상수	2.923	.421			
	유희적 동기	-.160	.072	-.140	-2.240	.026
	경제적 동기	.249	.070	.223	3.564	.000
	사회성	-.009	.070	-.007	-.112	.903
	휴식	-.047	.082	-.033	-.570	.569
R=.216, R ² =.033, F(4, 290)=3.538, p<.008						

<표 25>는 부정적 정서에 대한 참여 동기 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. <표 25>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 3.3%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=3.538, p<.008].

표 26. 참여 동기에 따른 도전 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
도전	상수	1.279	.331			
	유희적 동기	.118	.056	.120	2.092	.037
	경제적 동기	-.361	.055	-.379	-6.578	.000
	사회성	.012	.055	.012	.227	.821
	휴식	.006	.064	.005	.091	.927
R=.441, R ² =.184, F(4, 290)=10.528, p<.000						

<표 26>는 도전 요인에 대한 참여 동기 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. <표 26>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 18.4%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=10.528, p<.000]. 표준화 회귀계수를 기준으로 독립변인들의 상대적 중요도를 살펴보면 경제적 동기(Beta=-.379)가 유희적 동기(Beta=.120)보다 설명력이 높게 확인되었다.

표 27. 참여 동기에 따른 만족감 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
만족감	상수	1.639	.209			
	유희적 동기	.286	.036	.417	8.030	.000
	경제적 동기	.186	.035	.278	5.350	.000
	사회성	.012	.035	.017	.353	.725
	휴식	.021	.041	.025	.521	.603

R=.587, R²=.335, F(4, 290)=38.082, p<.000

<표 27>는 만족감 요인에 대한 참여 동기 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. <표 27>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 33.5%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(4, 290)=38.082, p<.000]. 경제적 요인과 유희적 요인 모두 만족감에 직접적 영향을 미치고 있는 것을 알 수 있다.

3) 경매 태도에 따른 만족감의 차이

표 28. 태도에 따른 쾌락적 즐거움 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
쾌락적 즐거움	상수	1.014	.243			
	관심도	.294	.045	.345	6.540	.000
	긍정적 태도	.246	.053	.258	4.656	.000
	부정적 태도	-.056	.046	-.069	1.222	.223

R=.472, R²=.223, F(3, 291)=27.781, p<.000

<표 28>는 쾌락적 즐거움에 대한 태도 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. <표 28>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 22.3%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(3, 291)=27.781, p<.000].

표 29. 태도에 따른 긍정적 정서 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
긍정적 정서	상수	.846	.305			
	관심도	.189	.056	.183	3.355	.001
	긍정적 태도	.255	.066	.221	3.846	.000
	부정적 태도	-.183	.058	-.185	3.154	.002

R=.405, R²=.164, F(3, 291)=19.039, p<.000

<표 29>는 긍정적 정서 요인에 대한 태도 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로

로 판단되었다. 모든 변인들 간의 상관계수는 .232~.300 수준으로 통계적으로 유의하게 나타났다. <표 29>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 16.4%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(3, 391)=19.039, p<.000].

표 30. 태도에 따른 부정적 정서 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
부정적 정서	상수	2.515	.364			
	관심도	.300	.067	.255	4.449	.000
	긍정적 태도	-.187	.079	-.142	-2.360	.019
	부정적 태도	.020	.069	.018	.290	.772

R=.285, R²=.081, F(3, 291)=8.573, p<.000

<표 30>는 부정적 정서에 대한 태도 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 부정적 태도(r=.015)에서 통계적으로 유의하지 못하고 관심도와 긍정적 태도의 상관계수는 -.121~.250 수준으로 유의하게 나타났다. <표 30>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 8.1%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(3, 291)=8.573, p<.000].

표 31. 태도에 따른 도전 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
도전	상수	.437	.298			
	관심도	.277	.055	.275	5.032	.000
	긍정적 태도	.221	.065	.196	3.410	.001
	부정적 태도	-.109	.057	-.113	0.934	.054

R=.402, R²=.162, F(3, 291)=18.715, p<.000

<표 31>는 도전 요인에 대한 태도 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. 모든 변인들 간의 상관계수는 -.238~.309 수준으로 통계적으로 유의하게 나타났다[F(3, 291)=18.715, p<.000]. 표준화 회귀계수를 기준으로 독립변인들의 상대적 중요도를 살펴보면 관심도(Beta=.275)가 가장 설명력이 높은 변인으로 확인되었고, 긍정적 태도(Beta=.196), 부정적 태도(Beta=-.113) 순으로 나타났다.

표 32. 태도에 따른 만족감 차이

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수 (Beta)	t	p
		B	표준오차			
만족감	상수	1.198	.195			
	관심도	.311	.036	.433	8.619	.000
	긍정적 태도	.143	.042	.179	3.377	.001
	부정적 태도	-.100	.037	-.145	2.685	.008

R=.541, R²=.292, F(3, 291)=40.100, p<.000

<표 32>는 만족감 요인에 대한 태도 변인들의 상대적 영향력을 다중회귀분석한 결과이다. 잔차분석을 이용하여 회귀모형의 기본가정에 대한 검증을 실시한 결과, 다중공선성의 문제나 정규분포성 등 기본 가정에 위배되는 사항은 없는 것으로 판단되었다. <표 32>의 결과를 보면 종속변인의 전체 설명력은 29.2%로 나타났으며, 회귀식은 통계적으로 유의하게 나타났다[F(3, 291)=40.100, p<.000].

3. 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 관계

표 33. 참여 동기와 태도 및 만족감의 상관관계

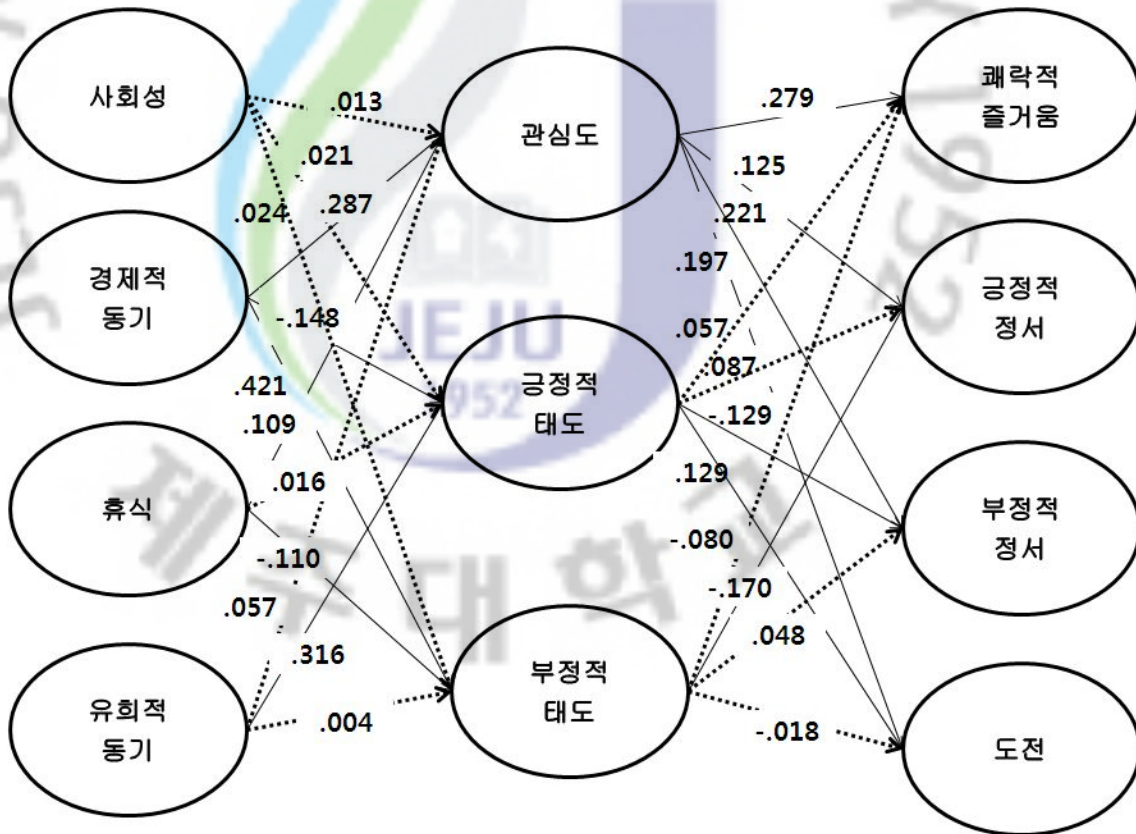
변인	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
사회성(A)	1										
경제적동기(B)	.063	1									
휴식(C)	-.088	-.049	1								
유희적동기(D)	.051	-.397**	.017	1							
긍정적태도(E)	.048	-.275**	.020	.376**	1						
부정적태도(F)	.061	.430**	-.133**	-.171**	-.363**	1					
관심도(G)	.018	.314**	.121*	.168**	.058	.193**	1				
쾌락적즐거움(H)	.054	-.334**	.062	.628**	.303**	-.229**	.373**	1			
부정적정서(I)	.003	.169**	-.046	-.052	-.121*	.015	.250**	-.074	1		
긍정적정서(J)	.023	-.321**	.009	.451**	.299**	-.300**	.232**	.571**	-.053	1	
도전(K)	.042	-.427**	.013	.271**	.254**	-.238**	.309**	.309**	-.241**	.418**	1

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

<표 33>는 참여 동기와 태도, 만족감간의 상관관계를 분석한 결과이다. <표 33>에서 보는 바와 같이, 참여 동기의 하위요인인 경제적 동기는 유희적 동기($r=-.397$, $p<.01$), 긍정적 태도($r=-.275$, $p<.01$), 쾌락적 즐거움($r=-.334$, $p<.01$), 긍정적 정서($r=-.321$, $p<.01$), 도전($r=-.427$, $p<.01$)에서 높은 부적(-)의 상관관계를 보였고, 부정적 태도($r=.430$, $p<.01$), 관심도($r=.314$, $p<.01$), 부정적 정서($r=.169$, $p<.01$)에서 정적(+인 상관관계를 보였다. 유희적 동기는 긍정적 태도($r=.376$, $p<.01$), 관심도($r=.168$, $p<.01$), 쾌락적 즐거움($r=.628$, $p<.01$), 긍정적 정서($r=.451$, $p<.01$), 도전($r=.271$, $p<.01$)과 정적(+의 상관관계를 보였으며 긍정적 태도는 쾌락적 즐거움($r=.303$, $p<.01$), 긍정적 정서($r=.299$, $p<.01$), 도전($r=.254$, $p<.01$)에서는 높은 정적(+인 상관관계를 보였고, 부정적 태도($r=-.363$, $p<.01$), 부정적 정서($r=-.121$, $p<.05$)에서는 부적(-인 상관관계를 보였다. 부정적 태도는 관심도($r=.193$, $p<.01$)에서 정적(+의 상관관계를 보였으며, 만족감의 하위요인인 쾌락적 즐거움($r=-.229$, $p<.01$), 긍정적 정서($r=-.300$, $p<.01$), 도전($r=-.238$, $p<.01$)에서 높은 부적(+의 상관관계를 보였다. 관심도는 만족감의 하위요인 쾌락적 즐거움($r=.373$, $p<.01$), 부정적 정서($r=.250$, $p<.01$), 긍정적 정서($r=.232$, $p<.01$), 도전($r=.309$, $p<.01$)과 높은 정적(+의 상관관계를 보였으며, 쾌락적 즐거움은 긍정적 정서($r=.571$, $p<.01$), 도전($r=.309$, $p<.01$)에서 높은 정적(+의 상관관계를 보였고 긍정적 정서는 도전($r=.418$, $p<.01$)과 높은 정적(+의 상관관계를 보였다.

4. 경마 참여 동기와 태도 및 만족감의 인과관계

회귀분석결과의 표준화 계수를 이용하여 경마 참여 동기와 태도 및 만족감의 경로도형은 <그림 3>와 같다.



<그림 3> 경마 참여 동기와 태도 및 만족감의 경로도형

V. 논의

본 연구는 경마 관람객의 참여 동기가 태도 및 만족감에 미치는 영향을 실증적으로 파악하는데 그 목적이 있다. 이러한 연구목적을 달성하기 위해 현재 제주에 소재하고 있는 경마공원을 이용하는 만 20세 이상의 성인 남·여를 대상으로 한 설문조사 결과를 SPSS 12.0 프로그램을 이용하여 분석하였다.

분석 기법으로는 인구사회학적 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이를 분석하기 위하여 일원분산분석(one-way-ANOVA)을 실시하였고, 사후 검증으로는 Scheffe 다중범위 검증을 실시하였다. 참여 동기에 따른 태도 및 만족감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 상관관계분석 및 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였다.

이러한 연구방법을 통해 밝혀진 결과를 중심으로 경마 관람객의 참여 동기가 태도 및 만족감에 미치는 영향을 규명하고, 이러한 요인 상호간에 어떠한 인과관계가 있는지를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

1. 인구사회학적 특성에 따른 참여 동기와 태도 및 만족감 차이

경마 관람객의 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이 분석결과, 먼저 성별에 따른 참여 동기는 통계적으로 유의한 차이가 없으나, 태도에서는 긍정적 태도에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서에서만 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 연령에 따른 참여 동기에서는 휴식에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 관심도에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서와 도전에만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 학력에 따른 참여 동기에서는 경제적 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 긍정적 태도에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 소득유형에 따른 참여 동기에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났으며, 태도에서는 관심도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 권승주(2004)는 교육수준, 연령, 소득수준에서 여가자신감, 여가조절력, 여가욕구, 여가심취도에서 차이가 나타난 결과는 본 연구의 결과를 부분적으로 지지해 주고 있으며, 연령에서는 40대 이상의 집단들은 여가 인지의 수준이 높

은 것은 경마를 여가활동으로 태도하고 있음 시사하고 있다. 교육수준에서는 고학력자들은 경마를 건전한 스포츠로 생각하고 있음을 시사하고 있다. 소득수준에서도 상류계층일수록 고학력자들과 마찬가지로 경마를 건전한 여가활동으로 생각하고 있음을 나타내고 있다. 이러한 결과는 본 연구의 결과 일치하고 있으며 부분적으로 지지해주고 있다.

김태란(2010)은 성별에 따른 정서적 만족은 남자와 여자 모두 높게 만족하는 것으로 나타났으며, 연령에서는 20대에서 가장 높게 만족하는 것으로 나타났다. 그리고 소득에서는 상류계층일수록 높게 정서적 만족하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 본 연구의 결과를 부분적으로 지지해 주고 있다. 참여 동기의 하위요인 중 여가선용에서 여자에서 여가선용을 높게 태도하는 것으로 나타났으며, 연령에서는 40~50대에서 여가선용을 높게 태도하는 것으로 나타났다. 소득에서는 상류계층일수록 여가선용을 높게 태도하는 것으로 나타났다. 이러한 결과 본 연구를 부분적으로 지지해 주고 있으며, 경마는 남녀 모두와 40대~50대, 고학력자, 그리고 소득이 상류계층일수록 경마의 여가선용을 높게 태도하고 있어 여가동기를 중요하게 생각하고 있음을 시사하고 있다.

2. 참여 동기와 태도에 따른 만족감의 차이

참여 동기와 태도에 따른 만족감의 차이 분석결과, 참여 동기의 하위요인 중 경제적 동기, 휴식과 관심도에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 긍정적 태도는 유희적 동기와 경제적 동기에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 부정적 태도에서는 경제적 동기와 휴식에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 사회성을 제외한 참여 동기 하위요인 모두에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 참여 동기의 하위요인에서 만족감의 하위요인인 쾌락적 즐거움에서는 유희적 동기에서, 긍정적 정서와 부정적 정서, 도전에서는 유희적 동기와 경제적 동기에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 태도에서는 관심도와 긍정적 태도는 쾌락적 즐거움, 긍정적 정서, 부정적 정서, 도전에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며 부정적 태도와 긍정적 정서, 도전에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 부정적 정서와 쾌락적 즐거움은 부정적 태도에서만 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

황재연(2003)는 경주 스포츠 내장객들의 참여 동기는 일상탈피와 차이가 있는 것으로 나타난 결과는 경주 스포츠 참여를 통한 스트레스 해소와 여가선용을 높게 태도하고 있음을 시사하고 있다. 이러한 결과는 본 연구의 결과를 부분적으로 지지해

주고 있다.

최철원(2009)은 활동상태적관점의 여가태도는 여가만족의 유능감, 사회적 만족감 및 생리적 만족감에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 여가태도의 하위요인 중 휴식적 인식과 환경적 인식은 전체 만족에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 여가활동 참여의 활동인식은 여가만족에 영향을 미치는 중요한 변인임을 시사하고 있다. 이는 긍정적인 여가태도가 높은 여가만족을 향상시키는 것을 입증하고 있다. 이러한 결과는 본 연구의 결과를 부분적으로 지지해 주고 있다.

김동선, 정재춘(2005)은 여가인식에서 건전성향을 추구하는 집단일수록 여가선용, 스트레스 해소, 대인관계의 만족감에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 경마 뿐만 아니고 겐블링 스포츠 중 경정 참여자의 건전한 여가인식을 높게 추구할수록 높게 만족하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 본 연구의 결과를 부분적으로 지지해 주고 있다.

정철규(2005)는 경제적 요인과 유희적 요인은 관심도와 긍정적 인식, 부정적 인식 및 쾌락적 즐거움 만족에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 겐블링 스포츠 참여 동기 중 유희적 동기가 만족감을 높게 인식한 것으로 예측할 수 있으며 겐블링 스포츠가 도박이 아닌 여가스포츠로서의 긍정적인 인식과 부정적인 인식이 만족에 차이가 있음을 알 수 있다. 즉, 경제적 동기는 중독집단의 판별에 영향을 주지만 유희적 동기는 건전한 집단에 영향을 주는 중요한 변인임을 시사해 주고 있다. 하지만 경제적인 동기는 도박 성향을 추구할 때 차이가 나타나지만 건전한 여가활동을 추구했을 경우에는 태도와 만족감에 차이가 있을 수 있다.

3. 경마 참여 동기, 태도, 만족감의 관계

본 연구에서는 경제적 동기와 휴식 요인은 관심도에 정(+)에 상관관계를 보였으며, 부정적 태도에서는 부(-)에 상관관계를 보였다. 그리고 유희적 동기는 긍정적 태도에 정(+)에 직접 영향을 미치는 것으로 나타났고, 경제적 동기는 긍정적 태도에 부(-)에 상관관계를 보였다.

경제적 동기와 휴식, 유희적 동기는 관심도와 긍정적 태도, 부정적 태도를 경유하여 쾌락적 즐거움, 긍정적 정서, 도전에 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 권승주(2004)는 경마의 참여정도가 높을수록 여가인지 높은 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 경마를 관람하는데 있어서 관람 자세를 여가로 인지하

고 있는 참여정도가 여가인지에 영향을 미치는 중요한 요인임을 예측하였고, 관람 스포츠 참여유형과 참여수준이 스포츠 태도변화에 미치는 영향을 분석한 결과, 관람스포츠 참여수준에 따라 스포츠 태도변화에 영향을 미치는 중요한 변인임을 예측하였다(장윤창, 2004). 이는 본 연구의 결과를 부분적으로 지지해 주고 있다.

이흥표, 김대진, 성상경, 양익홍, 고효진(2000)등은 건전 경마인은 경주 자체에서 오는 즐거움과 유쾌함을 즐기는 반면에 병적 도박자는 경주관람시에는 초조하고 불안정한 정서를 경험하고 경주후에는 후회감을 경험하고 병적 도박자들은 경마 외적인 목적과 승패 결과에 집착하여 경주 결과에 의한 감정이 지배되며 부정적 감정이 상승한다고 보고하였다. 이러한 결과에서 할 수 있듯이 병적 도박자는 습관성이 되어 스스로 충동이나 욕구나 행동을 통제할 수 없다는 사실 확인되었다. 따라서 도박이 아닌 여가활동으로써 올바른 경마태도와 삶의 질 향상을 위한 경마의 태도가 필요하다.

예컨대, 경마참여자의 경마태도와 행동의간의 관계를 규명한 결과, 행동의도에 경마태도가 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 일반적으로 스포츠 활동에 대한 참여정도가 높을수록 긍정적인 기능(여가태도, 삶의 질)있다고 예측되고 있다. 따라서 경마태도가 높을수록 경마에 참여하려는 의도가 더 높다고 보고하였다. 이는 경마가 건전한 스포츠로 거듭나기 위해서는 중독적 성향보다는 유희적 요인과 태도 및 만족감의 관련성을 시사하고 있다(오정수, 유기성, 2004).

경마는 여가활동으로 부각되고 있으며 이러한 경마의 올바른 태도와 다양한 마케팅 전략을 수립하기 위해서는 경마의 승패 보다는 재미를 느끼는 측면에서 고객들이 참여 동기 및 구매행동 등과 관여함으로 스포츠 도박의 경제적 목적 보다는 여가활동의 긍정적 전략의 경마태도의 변화가 요구됨을 분석한 결과 고객태도는 감정만족, 서비스만족, 이벤트만족간에 정(+)^{의 높은 상관관계가 있음을 확인 하였다.}

이러한 결과들은 경마 참여는 삶의 질 향상에 크게 기여한다는 사실을 나타내 경마참가의 인식 및 태도가 개인의 삶의 질에 영향을 미치는 변인임을 간접적으로 설명해 주고 있다.

정철규(2005)는 잼블링 여가스포츠 참여가 기술과대와 지기과신이 높을수록 신기성 추구, 도전심과 금전획득, 휴식과 이완에 대한 만족감을 높게 인식하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 경마에 집착하지 않고 게임 자체에 내재하는 재미(내재동기)를 즐기는 반면에 병적 도박에서는 승패와 금전적 이득(외재동기)에 집착하면서 게임결과에 따라 감정이 불안정해지고 우울과 불안 등의 부적 감정이 증가하는 경향은 도박에 중독성향으로 스포츠 잼블링 중 경마참여자들은 건전한 방향으로 경마를 즐기기 위한 인식과 만족감의 중요성을 시사하고 있다.

경마와 유사한 승마 참가자의 참여 동기, 참여만족과 지속의도의 관계에서도 내적 조절과 확인적 조절은 참여만족에 직접적인 영향을 미치며 참여만족을 경유하여 간접적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 이는 관람 스포츠 뿐만 아니라 참여 여가활동에서도 참여자의 내적조절과 확인적 조절은 참여자의 만족감 증가 시키고 지속의도에 긍정적 영향을 미치며 긍정적 삶을 영위해 가는데 도움을 줄 수 있다는 사실을 확인하였다(박병훈, 임상용, 2009).

Ryan과 Deci(2000), Shang, Chen과 Shen(2005)은 내재적 동기성향이 강한 참가자는 일의 결과보다 과정 자체가 목적이고 관람이 끝난 후 참가자가 느끼는 만족감, 성취감, 등에 중점을 두게 되고 외재적 동기성향이 강한 참가자들은 관람이 끝난 후 나타나게 되는 결과물이나 보상에 더 중점을 두는 경향이 있다고 보고하였다. 이러한 결과는 도박성향을 목적으로 참여하는 참여자 보다 관람 스포츠를 통한 스트레스 해소와 생활의 재충전을 목적으로 참여자가 만족감이 증가하는 것을 시사하고 있다. 이러한 결과는 본 연구의 결과와 일치하고 있다.

Chatzixarantis & Hagger(2008)는 참여종목유형(하키, 자동차 경주, 경마, 수영, 골프, 무용, 크리켓)은 내적동기를 경유하여 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙에 직간접적인 영향을 미치며, 외적동기를 경유하여 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙에 직간접적인 영향을 미치는 못하는 것으로 나타났다. 이는 경마를 비롯한 여가활동 참여자의 내적 동기가 높을수록 행복적 웰빙과 쾌락적 웰빙 수준이 높아짐을 예측하였고, 성공의 경험보다는 과정의 경험을 회상함으로써 미래의 참여의도를 증가 시키며, 이러한 경험의 참여 동기와 욕구만족은 통제력을 증가시켜 참여 동기와 인지적 관점 및 행동결과에 영향을 미치는 중요한 변인임을 시사하고 있다(Langer, & Roth, 1975). 따라서 경마의 승패의 결과를 귀인 하는 방식에 따라 감정과 동기, 자아존중감, 행동 추구의 방식이 총체적으로 달라지는 중요한 요인임을 시사하고 있으며 도박의 경마 보다는 여가활동의 경마를 추구할수록 경마의 인식과 만족감이 증가시킴을 시사하고 있다(Griffths, 1994). 하지만 김정현(2009)은 경마공원 내장객들의 참여동기와 인식 및 구매행동은 여가선용보다는 금전추구가 공감성에 정(+)에 직접적 영향을 미치며 공감성을 경유하여 구매행동에 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 본 연구의 결과와 상반된 결과로써 경마를 여가선용보다는 도박에 대한 인식이 높아져 구매행동의 욕구가 이루어지고 있음을 시사하고 있다.

여가활동 참여에서도 몇몇 연구자들은(김준희, 이무연, 2009; 소진수, 김경엽, 2010; 이정호, 김재우, 박용범, 2010; 장건희, 조태수, 2010; 박현욱, 서세훈, 강승애, 2010; 김보람, 최윤정, 황향희, 2011) 참여 동기, 몰입, 심리적 행복감, 지속의도, 운동만족, 여가만족 관계에서 참여자의 참여 동기가 높을수록 즉, 내적 동기의 증가로

인한 인식, 몰입을 높게 지각하여 만족감, 심리적 행복감, 지속의도에 영향을 미치고 있음을 확인하였다.

이상의 내용을 종합해 보면, 여가활동 참여와 경마 등의 썬블링 스포츠 참여 동기가 태도 및 만족감에 미치는 중요한 변인임을 시사하고 있다. 따라서 경마가 도박으로써의 여가활동이 아니라 참여자들의 스트레스와 재충전으로 삶의 질 향상을 영위하기 위한 올바른 태도를 통해 사회적으로 경마산업의 중·장기 적인 다양한 마케팅 전략으로 중요한 정보를 제공하고 있음을 시사한다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 경마 관람객의 참여 동기와 태도 및 만족감의 관계를 분석하는데 연구의 목적이 있다. 연구의 목적 맞는 가설을 검증한 결과 다음과 같은 결론을 내렸다.

첫째, 경마 관람객의 특성에 따른 참여 동기, 태도 및 만족감의 차이 분석결과, 먼저 성별에 따른 참여 동기는 통계적으로 유의한 차이가 없으나, 태도에서는 긍정적 태도에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서에서만 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 연령에 따른 참여 동기에서는 휴식에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 관심도에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서와 도전에만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 학력에 따른 참여 동기에서는 경제적 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 긍정적 태도에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 부정적 정서에서만 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 소득유형에 따른 참여 동기에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났으며, 태도에서는 관심도에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 만족감에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

둘째, 참여 동기의 하위요인 중 경제적 동기, 휴식과 관심도에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 긍정적 태도는 유희적 동기와 경제적 동기에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 부정적 태도에서는 경제적 동기와 휴식에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 태도에서는 사회성을 제외한 참여 동기 하위요인 모두에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 참여 동기의 하위요인에서 만족감의 하위요인인 쾌락적 즐거움에서는 유희적 동기에서, 긍정적 정서와 부정적 정서, 도전에서는 유희적 동기와 경제적 동기에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 태도에

서는 관심도와 긍정적 태도는 쾌락적 즐거움, 긍정적 정서, 부정적 정서, 도전에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며 부정적 태도와 긍정적 정서, 도전에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 부정적 정서와 쾌락적 즐거움은 부정적 태도에서만 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

셋째, 경제적 동기와 휴식 요인은 관심도에 정(+)에 상관관계를 보였으며, 부정적 태도에서는 부(-)에 상관관계를 보였다. 그리고 유희적 동기는 긍정적 태도에 정(+)에 직접 영향을 미치는 것으로 나타났고, 경제적 동기는 긍정적 태도에 부(-)에 상관관계를 보였다. 경제적 동기와 휴식, 유희적 동기는 관심도와 긍정적 태도, 부정적 태도를 경유하여 쾌락적 즐거움, 긍정적 정서, 도전에 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 참여 동기에 따라 태도와 만족감에 미치는 영향력이 다르게 나타날 수 있으며, 태도와 만족감을 향상시키기 위해서는 경마관람객의 참여 동기와 올바른 태도를 파악하는 것이 우선시 되어야 한다는 것을 본 연구에서 보여 주었다.

따라서 본 연구의 결론은 잼블링 스포츠 참여에서 경마 관람객의 참여 동기가 태도와 만족감에 미치는 영향력을 구체적으로 이해하여 올바른 경마 문화를 발전시키는데 유용한 기초자료가 될 수 있을 것으로 기대된다.

2. 제언

본 연구의 결론은 경마 참여 동기와 만족감은 집단의 성향에 영향을 미치며 긍정적 태도를 위한 주요한 요인임을 밝혀준다. 따라서 본 연구에서 나타난 예측 가능 수준과 후속 연구자를 위한 제언을 다음과 같이 하고자 한다.

첫째, 본 연구의 조사대상인 경마장을 출입하는 내장객들의 다양한 심리적, 인지적, 행동적 변인을 규명하여 경마장의 올바른 태도유도를 위한 후속 연구과제로 설정할 수 있겠다.

둘째, 경마장이 사행성만이 아닌 건전한 여가문화의 장이 될 수 있도록 홍보와 행사를 강화하여 도박성을 최소화하는 노력이 필요하며, 향후연구에서는 고객을 위한 다양한 서비스 개선의 실질적인 연구가 이루어져야 하겠다.

후속 연구에서는 경마장의 바람직한 방향성을 제시하기 위한 질적 연구가 진행되어야 하며, 나아가 국민 여가 스포츠로서 당당히 각인될 수 있도록 잼블링 스포츠의 다각적 방면에서 연구가 요구된다.

참고문헌

- 강성구(2003). 프로골프 관람객들의 관람동기 분석. 한국스포츠심리학회지, Vol.14 No.3.
- 고동우(2000). 기획축제 참가자의 여가경험. 한국심리학회지 소비자광고, Vol.1 No.2.
- 구효진, 고재운(2010). 카지노 고객의 방문동기와 고객만족에 관한 연구. 호텔경영학 연구 제19권 제4호, 171-186.
- 권승주(2004). 경마 관람자들의 참여정도가 여가인지에 미치는 영향. 한국스포츠리서치 제15권, 제5호, 41-48.
- 김갑, 박승환(2006). 종목별 스포츠 관람동기요인과 관람만족과의 관계. 한국스포츠리서치. 제17권 5호, 719-730.
- 김덕임, 염두승(2007). 관람스포츠 참여유형에 따른 생활적응 및 삶의 질의 관계. 한국사회체육학회지. 제30호, 871-880.
- 김동선, 정재춘(2005). 경정 고객의 참여 동기별 만족요인 및 이용행태 분석. 한국스포츠산업·경영학회지. 제10권 2호, 1-11.
- 김문영(1997). 경마길라잡이. 경마종합안내서, 인화출판사.
- 김미향(2001). 몰입 및 근거 이론적 접근을 통한 스키 매니아의 경험연구. 국민대학교 대학원 박사학위논문.
- 김상두, 김홍설(2001). 프로스포츠 관람 정도가 관람 만족에 미치는 영향. 한국체육학회지. 제40권 제1호, 77-86.
- 김상률(1994). 호모루덴스. 서울 : 까치.
- 김선배(1996). 참여관찰법을 이용한 서비스조우에 관한 연구 : 카지노산업을 중심으로, 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김승철(2002). 프로야구 관람 시 관람소비자 만족도에 관한 연구. 한국체육교육학회지.
- 김영숙(2002). 여가활동 유형이 여가만족 및 생활만족에 미치는 영향. 용인대학교 체육과학대학원.
- 김용만, 허진, 이계석(2005). 프로야구 서비스품질이 서비스 충성도에 미치는 영향. 한국체육학회지, 45(6), 447-458.
- 김예기(2003). 한국스포츠 산업의 경제적 실상과 산업연관 분석에 의한 실업 파급효과 분석. 한국외국어대 대학원 박사학위논문.
- 김인형, 김근모(2005). 청소년 유도 수련생의 참여 동기와 참여만족, 몰입도 및 지속

- 적 참여의도와 의 관계. 한국스포츠사회학회지, 18(3), 511-526.
- 김장우, 정우영(2007). 예술 고등학생들의 무용참여 동기, 참여만족, 몰입도, 지속참여의도와 의 관계. 한국스포츠리서치, 18(5).
- 김정현(2009). 경마공원 내장객들의 참여 동기에 따른 서비스 품질 및 구매행동 모형 분석. 국민대학교 대학원 이학박사학위논문.
- 김종(1995). 경륜·경정 사업 발전 방안 모색. 경륜·경중 활성화 토론회, 115-132.
- 김준희, 이무연(2009). 레저스포츠 참여자들의 참여 동기와 스포츠 몰입이 심리적 행복감에 미치는 영향. 한국여가레크리에이션학회지. 제33권 4호, 101-112.
- 김태란(2010). 경마공원이용행태와 만족도 관계에 관한 연구. 제주대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 김태종(2001). 경마고객의 행동특성에 관한 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜정, 정은주(2010). 일반인의 무용공연 관람동기가 정서경험과 무용참여의도에 미치는 영향. 단국대학교.
- 김홍일(2001). 여가활동의 플로우 경험구조 분석. (온라인 게임 참가자를 대상으로), 경기대학교 석사학위 논문.
- 문개성, 이정학, 이상현(2008). 경륜·경정사업 특성이 고객태도 및 만족도에 미치는 영향. 체육과학연구 제19권 제4호, 117-125.
- 박병국(2003). 프로축구 관중의 경기장 관람 유인요인과 관람만족의 관계. 한국스포츠사회학회지. 제16권 제1호, 43-55.
- 박병훈, 임상용(2009). 승마참가자의 참여 동기, 참여만족과 지속의도간의 관계모형 분석. 한국사회체육학회지. 제37호. 1549-1560.
- 박성은(2002). 건전 경마집단과 도박 경마집단 만족도 분석. 경기대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박세혁(2003). 프로야구 관중의 인구통계학 특성에 따른 관여도, 충성도, 재 관람의도 및 타인추천의도 차이. 한국스포츠산업경영학회지. 8(2), 1-14.
- 박현욱, 서세훈, 강승애(2010). 스키동호인의 참여 동기와 운동 몰입, 여가만족 및 운동지속의사의 관계. 한국여성체육학회지. 제24권 제2호, 115-128.
- 소진수, 김경엽(2010). 모험스포츠 참여자의 참여 동기에 따른 몰입경험과 지속의도와 의 관계. 한국스포츠리서치. 제21권 4호, 31-43.
- 오정수, 유기성(2004). 썸볼링 스포츠로서 경마에 대한 태도와 행동의도간의 관계. 한국체육학회지, 제43권 제4호.
- 윤정길(1998). 한국카지노 산업의 마케팅 전략에 관한 연구. 관광경영연구, Vol.2.

- 이경재, 박윤숙, 이보형(2006). 골프대회 관람자의 관람만족도 및 재 관람의도에 영향을 미치는 대회요인. 한국스포츠리서치. 제17권 2호, 67-74.
- 이광수(2004). 모험스포츠 참가자의 참여 동기, 스포츠몰입, 참여 후 행동과의 관계. 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 이승연, 이태희(1999). 경마와 카지노의 대체성에 관한 연구 : 경마참가자들의 폐광 카지노 방문의사를 중심으로, 한국관광학회 학술연구발표논문집, 126.
- 이재상(2000). 형법각론.
- 이준호(2000). 카지노에 대한 인식과 동기가 선택행동에 미치는 영향에 관한 연구. 동아대학교 석사학위논문.
- 이철화(1995). 도시기혼여성의 스포츠 활동 참여 동기와 만족도에 관한 연구, 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이태희(1995). Evaluation of Criterion validity of the tourist novelty scale. 관광학연구, 18(2) : 210.
- 이흥표(2002). 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계, 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이흥표, 김대진, 성상경, 양익홍, 고효진(2000). 병적 경마도박의 심리적, 행동적 특성. 신경정신의학회, 39, 46-53.
- 임운학(2006). 프로스포츠 관람자의 스포츠 관람 종목의 가치관 및 태도와의 관계. 한국여가레크리에이션학회지. 제30권 제3호, 335-346.
- 임준택(2002). 익스트림 스포츠의 매니아 수준과 인지된 자유감, 자기의식 및 자아실현의 관계. 국민대학교 대학원 박사학위논문.
- 장건희, 조태수(2010). 생활체육 참여자의 내적·외적동기와 운동몰입, 운동만족과의 관계. 한국체육학회지. 제42호, 1151-1162.
- 장윤창(2004). 관람스포츠 참여유형과 참여수준이 스포츠 태도변화에 미치는 영향. 한국체육학회지. 제43권 제6호, 789-796.
- 정철규(2005). 스포츠 겜블링 참여 동기와 인식의 관계. 국민대학교 대학원 박사학위논문.
- 정철규, 주석범, 손원호, 윤해철, 김형석(2005). 스포츠 겜블링 참여 동기에 영향을 미치는 판별요인분석. 한국스포츠리서치. 제16권 5호, 821-830.
- 주노중, 성문정, 강기원, 김예기, 이정학(2004). 경주사업의 순기능 평가 및 공공성 제고 방안. 서울 : 국민체육진흥공단 체육과학연구원.
- 최철원(2009). 경마공원 방문자의 집단차이에 따른 여가인식 및 여가만족에 관한 연구. 동국대학교 대학원 석사학위논문.

- 한국관광연구원(1997). 카지노 사업의 관심도 연구.
- 한국마사회(2009). 지속가능경영보고서, 한국마사회.
- 한국마사회(2010). 경마법규, 한국마사회 내부자료집.
- 한승백(2002). 스포츠 도박 참여와 중독성향 및 생활 적응의 관계, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 허종훈(2000). 겜블링 참가자의 중독성 분석. 경기대학교 대학원 석사학위논문.
- 황수정(2000). 청소년의 인터넷 중독과 사회적지지 지각 및 사회적응력 간의 관계. 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 황재연(2003). 경주스포츠 내장객들의 관여도에 영향을 미치는 참여 동기 분석. 미간행 석사학위 논문. 연세대학교 대학원.
- Beard & Regheb(1980). Measuring leisure satisfaction. Journal Of Leisure Research, Vol, 12(1) : 20-33.
- Beard, J. & Regheb, G(1983). Measuring leisure motivation. Journal of Leisure Research, Vol. 15(30). 219-228.
- Brickman, P.(1987). Commitment, Conflict, and Caring Englewood Cliffs, NJ: prentice Hall.
- Chantal et al.(1994). GMS 척도.
- Cox, M., & Klinger, E(1988). Incentive motivational model of alcohol abuse. Journal of Abnormal Psychology, 97, 168-180.
- Csikszentmihalyi(1990). Taking chance : Problem gamblers and mental health disorders-results from the St. Louis epidemiologic catchment area study. American Journal of Public Health, 88, 1093-1096.
- Custer, T., Milt, H(1985). When Luck Runs Out : Help for Compulsive Gamblers and Their Families. NY : Facts on File Publication.
- Ewert, A., & Hollenhorst, S.(1994). Testing the adventure model : Empirical support for a model of risk recreation participation. Journal of Leisure Research, 21, 124-139.
- Francken, D. A., & von Raaij(1981). Satisfaction with Leisure time Activites, Journal of Leisure Research, 13.
- Griffth, M(1994). A calculated gamble : The benefits of bingo. Monitor, 33.
- Herman, R. D.(1967). Gambling, New York : Harper and Row.

- Iso-Ahola(1980). The social psychological determinants of perception of leisure: Preliminary evidence. *Leisure Sciences*, 2(3-4), pp. 305-314.
- Kelly, J. R.(1983). The psychology of Gambling, *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474, 133-145.
- Kusyszyn. I.(1984). The psychology of Gambling, *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474, 133-145.
- Langer, E. J. & Roth(1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Marshall , M. C. & Rudd (1996). *Pathological Gambling : Conceptual, Diagnostic, and Treatment Issues*. Sarasota, Florida : Professional Resource Press.
- Montgomery, W. N., & Krenitzer, N. P. (1968). Toward the self-regulation of mood : Theory and Research *Motivation and Emotion*, 11, 215-249.
- Moody, V. C.(1992). Familial dynamics of pathological gamblers. In T. Cialski(Ed). *The handbook of Pathological Gambling*, Springfield, Illinois ; Charles C Thomas Publisher.
- Nikos L. D. Chatzisarantis a Martin S. Hagger(2008). The moral worth of sport reconsidered: Contributions of brecreational sport and competitive sport to life aspirations and arantis aical well-being. *Journal of Sports recreatis*, 25:9, 10a1 - 1056.
- Noe, P. E. (1987). The addictive personality is the behavior of the addict. *Journal of consulting and Clinical Psychology*, 56, 183-188.
- Parker, N. M,, Casarella, T. (1983). Excessive discounting of delayed rewards in substance abusers with gambling problems. *Drug & Alcohol Dependence*, 56, 53-32.
- Ragheb, M. G., & Griffith, C. A.(1982). The Contribution of Leisure Participation and Leisure satisfaction to Life satisfaction of Older Persons. *Journal of leisure Research*, Vol, 14.
- Raghunathan & Pham, C. R. (1999). The cognitive perspective on strategic decision marking. *Journal of Management Studies*, 25, 41-55.
- Rusbult, C. E. (1983). A longitudinal test of the investment model: The development(and deterioration) of sattisfaction and commitment in heterosexual involvements. *Journal of Personality and Social Psychology*, 11.

Ryan, R. M., & Deci, E. L.(2000). The support of autonomy and the control of behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 1024-1037.

Shang, R. A., & Chen, Y. C., & Shen, L.(2005). Extrinsic versus intrinsic motivation for consumers to shop on-line. *Information Management*, 42(3), 401-413.

Skinner(1953). Impulse control disorders and attention deficit disorder in pathological gamblers. *Annals of Clinical Psychiatry*, 7, 175-179.

Swan, C, Combs, R., Boisvert, J. M.(1976). Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling. *Journal of Counseling and Clinical Psychology*, 65, 727-732.

Kelly, J. R.(1983). A Revised paradigm of leisure choices. *Leisure Sciences*, 1, 345-363.

Walker, M. (1992). *The Psychology of gambling*. Oxford. England : Pergamon Press.

ABSTRACT

A Study on the Impact of Participation Motivation in Horse Race Spectators on Horse Race Attitude and Satisfaction

Na, Yu-Na

Physical Education Major Jeju National

University

Jeju, Korea

(Supervised by Professor Lee Sei-hyoung)

The study aims to analyze the impacts of horse race spectator's motivation to participate in horse racing on horse race attitudes and satisfaction.

In order to achieve the research goal, the author determines the survey subjects consisting of male and female respondents over 20 years old who use the horse race park located in Jeju as of the year of 2011, and filtered the samples among the entire population by using the accidental sampling method.

The number of actual sampling subjects was the total of 400 while considering the male to female ratio, and finally 295 subjects were used as samples.

The survey tool was based upon questionnaire sheet, and the statistical analyses for data processing were conducted by using Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 12.0 program, which yielded the outcomes including One-Way Analysis of Variance (ANOVA), Multiple Regression Analysis, and Correlation Analysis depending upon the research objectives.

The data analyses that follow such methods and procedures revealed the results as below.

First, the analyses on the participation motivation, attitude, and satisfaction according to the characteristics of horse race spectators showed that a positive attitude among types of attitudes was found to have a significant difference, and only a negative emotion within satisfaction was found to have a significant difference. In case of participation motivation by age, a rest showed a significant difference, and in case of attitude, the degree of interest had a significant difference. And in case of satisfaction, a negative emotion and a challenge were found to be significantly different. In case of participation motivation by educational level, an economic factor was

significantly different. In attitudes, a positive attitude showed a significant difference, whereas in satisfaction, a negative emotion was significantly different. Finally, in case of participation motivation by income level, the degree of interest showed a significant difference.

Second, the analyses on participation motivation and attitude on satisfaction showed that economic motivation, resting, and degree of interest as subcategories of participation motivation were significantly different, and in case of positive attitude, hedonic and economic motivations were significantly different. In case of negative attitude, economic motivation and resting were significantly different, and in case of attitudes, other subcategories relating to participation motivation than sociality showed a significant difference. In subcategories of participation motivation, hedonic motivation among hedonic pleasure within satisfaction and hedonic and economic motivations within both positive and negative emotions, and challenge were found to be significantly different. The degree of interest and positive attitude within attitudes were significantly different in hedonic pleasure, positive and negative emotions, and challenge. Furthermore, the negative attitude, positive emotion, and challenge showed a significant difference.

Third, the analyses on the relation among participation motivation, attitude, and satisfaction showed that economic motivation and resting factors were positively correlated with the degree of interest, and negative attitude was negatively correlated. In addition, the hedonic motivation was found to have a direct positive impact on positive attitude, and the economic motivation appeared to affect the positive attitude in a negative manner. Lastly, the economic motivation, resting, and hedonic motivation were found to have an indirect impact on hedonic pleasure, positive emotion, and challenge through degree of interest, positive attitude, and negative attitude.

In conclusion, the study is expected to provide a useful basic source that contribute to developing a rightly horse racing culture by enhancing the in-depth understanding on the impact of participation motivation by horse race spectators in gambling sports upon horse race attitude and satisfaction.

부록.

설문지

안녕하십니까?

이 설문조사는 『경마 관람객의 참여 동기와 경마 태도 및 만족감의 관계』를 알아보기 위한 기초자료입니다.

관람자 여러분들이 여가활동 시 느낀 사항을 성의 있게 답하여 고견을 수록 할 수 있도록 적극적인 협조를 부탁드립니다.

여러분이 응답하신 내용은 철저히 비밀이 보장되며 연구 자료의 목적 이외에는 절대로 이용되지 않을 것을 약속드립니다.

바쁜 시간을 할애해 주셔서 매우 감사합니다.

2011년 2월

제주대학교 교육대학원 체육교육전공
석사과정 나유나
지도교수 이세형

I. 다음은 귀하의 일반적인 사항입니다. 해당하는 곳에 √표 해주십시오.

1. 성별은 무엇입니까? ① 남성 ② 여성
2. 귀하의 연령은? ()세
3. 귀하의 최종학력은?
① 중졸이하 ② 고졸 ③ 대졸 ④ 대학원이상
4. 귀하의 월평균 소득은?
① 99만원이하 ② 100만원이상 ③ 200만원이상 ④ 300만원이상
5. 귀하의 혼인관계는?
① 미혼 ② 기혼 ③ 별거 ④ 이혼 ⑤ 사별 ⑥ 기타()

II. 다음은 경마태도에 관한 문항입니다. 해당하는 곳에 √또는 0 해주십시오.	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전 혀 그렇지 않다
1. 경마하는 방법을 알고 있다.	⑤	④	③	②	①
2. 레저스포츠인 경마에 관심이 있다.	⑤	④	③	②	①
3. 경마를 즐기기 위해 다른 지역에 방문한 경험이 있다.	⑤	④	③	②	①
4. 레저스포츠로써 경마를 자주 하는 편이다.	⑤	④	③	②	①
5. 인터넷 상에서 경마 게임을 자주하는 편이다.	⑤	④	③	②	①
6. 지역주민들의 여가활동에 도움을 줄 것이다.	⑤	④	③	②	①
7. 지역주민들의 고용증대에 효과가 있을 것이다.	⑤	④	③	②	①
8. 주변지역 물가가 상승될 것이다.	⑤	④	③	②	①
9. 주변지역의 부동산 투기와 주택난이 있을 것이다.	⑤	④	③	②	①
10. 주변지역의 소비성향이 증가할 것이다.	⑤	④	③	②	①

III. 다음은 경마동기에 관한 질문입니다. 평소 생각하고 계신 의견에 √또는 0 해주십시오.	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전 혀 그렇지 않다
1. 일상생활에서 잠시 벗어나고 싶어서 한다.	⑤	④	③	②	①
2. 스트레스를 해소하기 위해서 한다.	⑤	④	③	②	①
3. 편안함과 심리적 안정감을 갖기 위해서 한다.	⑤	④	③	②	①
4. 경마를 통해 즐거움을 느끼기 위해서 한다.	⑤	④	③	②	①
5. 경마를 통한 호기심 만족을 위해서 한다.	⑤	④	③	②	①
6. 경마를 통해 스틸감을 느끼기 위해서 한다.	⑤	④	③	②	①
7. 단기간 큰돈의 획득 가능성 때문에 한다.	⑤	④	③	②	①
8. 경마로 잃은 돈을 회복하기 위해서 한다.	⑤	④	③	②	①
9. 경마는 경제적 부를 가져다준다.	⑤	④	③	②	①
10. 경마는 친구간의 교류를 할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
11. 경마는 사람들과 친목을 도모할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
12. 경마는 새로운 사람과 만날 수 있다.	⑤	④	③	②	①
13. 경마를 통해 생활의 재충전을 할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
14. 경마를 통해 심신의 피로를 풀 수 있다.	⑤	④	③	②	①
15. 경마를 통해 일이나 업무에 활력을 줄 수 있다.	⑤	④	③	②	①
16. 경마를 통해 달성감을 느낄 수 있다.	⑤	④	③	②	①
17. 경마를 통해 만족감을 느낄 수 있다.	⑤	④	③	②	①

IV. 다음은 만족감에 관한 질문입니다. 평소 생각하고 계신 의견에 √ 또는 0 해주십시오.	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전 혀 그렇지 않다
1. 내게 경마는 새로운 경험이었다.	⑤	④	③	②	①
2. 나는 경마를 하는 동안 스릴감을 맛보았다.	⑤	④	③	②	①
3. 경마를 하는 동안 색다른 기분을 느꼈다.	⑤	④	③	②	①
4. 나는 경마의 아슬아슬함을 즐겼다.	⑤	④	③	②	①
5. 나는 경마를 하면서 역동감을 느꼈다.	⑤	④	③	②	①
6. 경마를 통해 짜릿한 쾌감을 느꼈다.	⑤	④	③	②	①
7. 나는 경마를 하는 동안 완전히 몰입해 있었다.	⑤	④	③	②	①
8. 경마를 하는 동안 즐거웠다.	⑤	④	③	②	①
9. 경마를 하는 동안 재미있었다.	⑤	④	③	②	①
10. 경마를 하는 동안 긴장을 하는 것 같았다.	⑤	④	③	②	①
11. 경마를 하는 동안 내가 어디에 있는지 잊었다.	⑤	④	③	②	①
12. 경마를 하는 동안 열정적인 것 같았다.	⑤	④	③	②	①
13. 경마를 하는 동안 초조했다.	⑤	④	③	②	①
14. 경마는 스트레스를 해소하는데 도움이 되었다.	⑤	④	③	②	①
15. 경마는 기분전환을 하는데 적합하였다.	⑤	④	③	②	①
16. 경마를 하면서 감정이 부드러워짐을 느꼈다.	⑤	④	③	②	①
17. 경마를 하는 동안 자유로움을 느낄 수 있었다.	⑤	④	③	②	①
18. 경마를 하는 동안 마음이 평온해짐을 느낄 수 있었다.	⑤	④	③	②	①
19. 경마를 하는 동안 일상의 중압감에서 벗어날 수 있었다.	⑤	④	③	②	①
20. 경마를 하면서 좌절감을 느꼈다.	⑤	④	③	②	①
21. 경마를 하면서 새로운 것에 도전하는 것 같았다.	⑤	④	③	②	①
22. 나는 경마를 하면서 내가 유능함을 느꼈다.	⑤	④	③	②	①
23. 경마를 하면서 나는 한계를 시험하는 것 같았다.	⑤	④	③	②	①
24. 경마를 하면서 내 자신에게 실망했다.	⑤	④	③	②	①
25. 경마를 하면서 죄의식이 들었다.	⑤	④	③	②	①
26. 많은 금전적 손실을 입어 화났다.	⑤	④	③	②	①
27. 금전적 손실을 입을까 불안했다.	⑤	④	③	②	①