



수단-목적 사슬이론을 적용한 여가가치체계 분석

김영재¹

¹중앙대학교

An Analysis on Leisure Value Systems Applying Means-end Chain(MEC)

Kim, Young-Jae¹

¹Chung-Ang University

Abstract

This study analyzed value systems of leisure activity participants and the meanings of the values pursued, using MEC. For stepwise value analysis, this study made an approach, based on soft laddering, a qualitative in-depth interview method, and hard laddering, a questionnaire survey, was conducted at the same time. 17 adult males and females at the age of 20 and participated in the soft laddering research, this study targeted those that were considered to have clear awareness and value of leisure participation. For hard laddering analysis, convenience sampling was employed. This analysis targeted a total of 648 participants. The average period of leisure activity participation among the subjects was nearly 8 years and 7 months and the average time of leisure participation per session was nearly 3 hours. The study results are as follows. First, the major finding of soft laddering analysis showed that attributes contained psychosocial factors, such as diversion, satisfaction and achievement and functional factors, such as stability, an escape from daily life and accessibility. Also, consequences contained functional consequences and psychological consequences, and values consisted of 9 factors, including happiness, healthy self-formation and vitality of life. Second, as a result of hard laddering, value structures of leisure value systems were found in diverse circles. Final major values of leisure behavior were vitality of life, life satisfaction, healthy body and happiness. The value of viewing type of cultural arts is the vitality of life and life satisfaction, and the participation of culture and art is the vitality of life and the meaning of life. The value of sports viewing type is the vitality of life, and the sports participation type is life vitality, healthy body, and life satisfaction. The value of the hobby entertainment society type is the vitality of life, and the rest type is the healthy body, vitality of life, happiness. In the leisure value system, happiness was discussed as an important factor.

Key words : leisure value, means-end chain theory, value systems, laddering

주요어 : 여가가치, 수단-목적 사슬 이론, 가치체계, 래더링

이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2016S1A5A2A01027346)

Address reprint requests to : Kim, Young-Jae

Chung-Ang University, 84 Heuksuk-Ro, Dongjak-gu, Seoul, Korea

Tel: +82-10-4736-1653, E-mail: yjkim@cau.ac.kr

Received: July, 28, 2016 Revised: August, 21, 2016 Accepted: November, 10, 2016

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회의 패러다임 전환과 디지털 매체의 발달로 다양한 여가활동이 등장하며 여가참여에 대한 인식 및 가치관이 변화하고 있다(서리나, 오치옥, 2016). 즉, 현재 여가활동은 복잡한 구조로 참여자들에게 사회적, 생리적, 심리적인 복합적 가치를 전달하고 있다. 이와 같이 여가 참여자들은 여가활동에 참여하며 어떠한 가치를 얻기 위해 시간과 비용을 소비하는데 이를 여가가치(leisure values)라고 볼 수 있다.

사람들은 여가활동을 경험하며 그로 인한 결과를 얻고, 그 결과에 따라 개인이 느끼는 가치를 기준으로 참여 여가활동을 지속할지 중단할지 결정한다. 급격한 사회구조 변화로 인한 가치의 다양화는 여가활동을 향유하는 참여자들의 욕구를 점점 더 세분화 시키고 있다.

가치는 개인이나 집단이 중요하고 바람직하다고 여기는 이념과 원리로 인간행동의 판단과 기준으로 작용한다. 이에 주관적인 욕구 충족, 정신행위의 목표인 동시에 이상적인 행동 양식과 판단의 신념으로, 경제학 분야에서는 욕구를 충족시키는 재화의 중요 정도를 표현하기도 한다(Gouveia, Milfont, & Guerra, 2014). 따라서 여가가치는 여가참여자가 참여하는 여가에 대한 관심, 의견, 욕구, 동기로 출발하여 참여를 지속하는 과정에 나타나는 인지적 구조로 이해할 수 있다.

인지적 구조는 Gutman(1982)과 Reynolds, Gutman(1988)에 의하면 가치체계로 설명되는데 이를 소비적 측면에서 살펴보면 제품의 추상적, 물질적 특징의 속성(attribute)으로 제품을 사용하고 소비하면서 나타나는 심리-사회적 및 기능적 결과(consequence)를 통해 최종적(내재적) 수단적(외재적) 가치(value)로 나타나며, 이는 구체적인 개념에서 추상적인 개념의 가치체계를 나타낸다고 하였다. 즉, 여가참여행동으로

나타나는 신념체계는 여가참여 과정에서 추구된 속성-결과-가치로 나타나는 여가가치를 파악할 수 있을 것이다.

최근 여가학 분야에서 가치의 중요성을 인식하고 여가와 가치에 대한 연구들이 진행되었다. 먼저, 시대변화로 인한 사회적 가치의 변화로 여가 산업 정책의 변화(박재우, 임승엽, 2014)의 필요성이 보고되었고 여가통행에 대한 기회비용의 시간가치를 산정하는 노력이 진행되었다(이장호, 2012). 또한 여가유형으로는 슬랙라인의 특성과 가치 탐색(김영재, 차은주, 2013), 여가로서 재능기부 경험에 대한 의미와 가치 탐색(김현나, 2014), 여가활동 참여자의 지각가치와 선택속성(안병욱, 전태준, 2013)에 대한 연구들이 진행되었다.

하지만 선행 연구들은 주로 개인이 자각하는 단편적인 소비중심의 참여 형태에만 주목함으로써 여가 참여자의 다양한 욕구의 변화과정을 외면하고 있다. 한편, 노동환경의 변화로 노동시간이 감소했지만 이것이 과연 여가활동 시간의 증가와 만족까지 이르렀는지에 대한 의문이 제기되고 있다(김용범, 조현진, 조광익, 2015). 이에 여가참여로 인한 가치획득의 과정에서 여가유형에 따른 추상적, 물질적 특성이 어떠한 체계를 통해 궁극적인 가치를 갖게 하여 지속하게 되는지에 대한 연구가 필요할 것이다. 이러한 측면에서 여가정책 및 연구는 여가참여자들 개개인의 욕구와 만족을 파악하기 위해 여가경험을 통한 가치가 어떻게 나타나는지에 대해 살펴볼 필요가 있다.

현재의 여가활동 형태는 일반적 소비중심의 참여 형태와 달리 참여자의 다양한 경험적 느낌을 충족시켜야 한다. 따라서 여가활동 참여자들의 의사결정 과정은 다른 일반적인 소비활동과 다른 이해와 해석이 필요하다. 하지만 일반적인 여가학에서 사용하는 연구 방법으로 여가활동 가치를 이해하는데 한계가 있다.

이에 본 연구에서는 현대인의 인지적 구조와

가치체계를 설명할 수 있는 수단-목적 사슬 이론(means-end chain; MEC)의 래더링(laddering) 방법을 활용(Gutman, 1982)하여 여가가치를 연구하였다. Gutman(1982)에 따르면 수단-목적 사슬을 이용한 연구방법은 참여자들을 다양한 활동에 대해 자신의 가치와 일치하도록 분류하여 그 선택과정을 단순화 할 수 있다(김진희, 안병혁, 2007). 이는 여가활동 참여자가 궁극적으로 추구하고자 하는 가치가 무엇인지, 추구하는 가치가 참여활동에 어떻게 연결되는지를 파악할 수 있다. 즉, 수단-목적 사슬 이론방법은 참여자에게 제공할 수 있는 편의, 그리고 이를 통해 궁극적으로 참여자가 추구하는 가치를 연결시키는 연결과정을 분석할 수 있다(김영찬, 2004; 김인신, 조민호, 2011).

사슬은 속성, 결과, 그리고 가치 사이에서의 연관성 혹은 결합의 구조를 말한다(김진희, 안병혁, 2007). 이러한 연계나 연관성은 여가활동 속성과 같은 좀 더 구체적인 수준에서의 개념을 가치와 같이 좀 더 추상적인 수준에서의 개념과 연결시킨다는 점에서 하나의 단계적인 질적 내용을 가지고 있다(Olson & Reynolds, 2001).

수단-목적 사슬 이론을 이용하여 여가활동에 존재하는 속성과 그 활동에 참여 혜택 관계를 나타내려면, 소프트 래더링(soft laddering)과 하드 래더링(hard laddering)방법과 같이(Gruber, Szmigin, & Voss, 2009) 여가참여에 대한 속성(attributes; A), 결과(consequence; C), 가치(values; V)를 단계적으로 연결하여 설명 하여야 한다(Reynolds, Dethloff, & Westberg, 2001). 이러한 연구방법을 적용한 여가분야 관련 연구들을 살펴보면 다음과 같다. 배주원, 신서영 및 남궁영(2012)은 Laddering 기법을 활용하여 카페 이용 고객의 가치를 파악하였고, 이승은, 한학진 및 전해진(2011)은 와인 애호가들의 가치를 분석하여 와인의 맛을 통해 즐거움을 느끼는 것으로 보고하였다. 또한 한학진, 김성섭(2007)은 생태관광으로서 탐조객이 지닌 가치체계를 분

석하여 탐조관광의 참여체계를 제시하였다.

수단-목적 사슬이론은 참여자의 자아가 참여와 연결된다는 것으로, 참여하면서 나타나는 속성, 참여자 혜택, 그리고 참여자 개인의 가치 사이의 연결 관계를 하나의 계층적 지도로 만들어 평가한다(송기인, 2008). 즉, 여가활동의 속성과 그에 따른 결과/혜택에서 획득된 가치의 관계를 파악할 수 있다는 것이다. 따라서 수단-목적 사슬이론을 이용하여 여가활동 참여자들의 가치체계를 분석하는 것은 연구의 타당성과 신뢰성을 높이는 방법이다.

여가활동 참여자들의 취향과 지적수준, 가치관에 따라 참여가 이루어지는 여가활동을 개인의 가치와 참여 속성의 연결 관계를 파악하는 수단-목적 사슬이론을 이용한 래더링 연구가 필요한 것이다.

여가활동과 같이 눈에 보이지 않는 ‘서비스’를 제공하는 분야의 경우 참여자들이 그것을 통해 얻고자 하는 가치의 중요성이 더욱 강조될 것이다. 여가에 참여한다는 것은 투자하는 시간과 비용지출에서 효용만큼의 가치가 있다는 것을 암시한다. 하지만 실제로 투자한 시간과 비용에 비해 만족여부는 개인에 따라 달라질 수도 있다.

여가활동에서의 가치라는 무형적인 연구의 상황을 고려해서 질적 연구를 병행하는 것이 필요하다. 양적 연구를 통해 일반화를 추구하는 여가활동 결과를 더욱 명확화하기 위해서 여가활동 참여자들이 여가활동에서 경험하는 가치, 혜택, 속성의 특수한 요인에 대하여 심층면담을 통해 분석해 볼 필요가 있다. 따라서 본 연구에서는 수단-목적사슬이론을 활용하여 여가활동 참여자들의 가치체계와 추구하는 가치의 의미를 분석하고자 한다.

이를 위한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 여가가치체계의 속성-결과-가치 단계별 주요 요인은 무엇인가?

둘째, 여가가치체계의 연결 관계는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구참여자

여가활동 참여자들의 여가활동 가치분석을 위하여 정성적 심층 인터뷰 방법인 소프트 래더링으로 접근하였으며, 폐쇄형 설문조사 유형의 하드 래더링을 위해 다음과 같이 연구참여자를 선정하였다.

첫째, 소프트 래더링 분석을 위해 연구참여자는 이상적 사례선택 방법으로 여가경력, 여가유형, 성별, 연령을 고려하여 선정하였다. 연구참여자는 17명으로 20세 이상의 성인 남녀를 대상으로 하였다. 또한 여가 참여 기간이 최소 1년 이상, 주1회 이상 규칙적으로 참여하고 있으며 여가참여에 대한 인식과 가치가 뚜렷하다고 판단되는 참여자를 대상으로 하였다. 소프트 래더링 연구참여자에 대한 일반적인 정보는 <표 1>과 같다.

표 1. 소프트 래더링 참여자의 일반적 특성

번호	이름	성별	나이	참여기간	주여가 참여유형
1	곽영진	남	24	10년	피아노연주
2	양민주	여	25	3년	자전거타기
3	오나영	여	24	8년	뮤지컬 및 전시관람
4	박세준	남	27	3년	헬스, 조깅
5	양수영	여	20	7년	배드민턴
6	어진영	여	23	2년	롱보드
7	강수민	여	24	3년	핸드메이드
8	민강수	남	25	8년	사진촬영
9	최종진	남	47	25년	골프
10	이영희	여	31	7년	필라테스
11	송원경	남	34	11년	무예
12	김민자	여	76	40년	TV시청
13	허길섭	남	76	20년	TV시청
14	홍태민	남	35	9년	독서
15	염정화	여	62	7년	댄스스포츠
16	한동수	남	33	13년	여행
17	이상희	여	48	15년	필라테스, 요가

*연구참여자들 이름은 가명을 사용함

둘째, 하드 래더링 분석을 위한 표집은 편의 표본추출법을 활용하였다. 연구대상은 <표 2>와 같이 총 648명으로 남자 278명, 여자 370명이다. 연구대상의 여가활동 참여기간의 평균은 약 8년 7개월(SD=8.79)이며, 1회 여가참여시간의 평균은 약 3시간(SD=9.34)으로 나타났다. 여가활동참여유형은 문화예술관람형 130명(20.1%), 문화예술참여형 27명(4.2%), 스포츠경기관람형 45명(6.9%), 스포츠경기참여형 149명(23%), 취미관광오락사회형 147명(22.6%), 휴식형 150명(23.1%)이다.

표 2. 하드 래더링 참여자의 일반적 특성

구분	빈도	백분율(%)
성별	남자	278
	여자	370
나이	20대	235
	30대	154
	40대	118
	50대	70
	60세 이상	71
여가활동 참여유형	문화예술 관람형	130
	문화예술 참여형	27
	스포츠경기 관람형	45
취미관광오락 사회형	스포츠경기 참여형	149
	취미관광 사회형	147
	휴식형	150
	100만원 이하	217
	101만원-200만원 이하	119
한달평균 수입	201만원-400만원 이하	179
	401만원-600만원 이하	93
	601만원 이상	40

2. 자료수집

본 연구의 목적을 달성하기 위해 여가관련 분야에서 수단-목적 사슬이론을 적용한 선행 연구가 부족하며, 또한 래더링을 사용한 연구를 실시하기 전 세부 항목 구성을 위해 철저한 조사를 권장하고 있는 점(차민경, 권상희, 2015; Gruber, Szmigin, & Voss, 2009; Ter Hofstede et al, 1998)을 고려하여 소프트 래더링을 통한

조사를 실시하였다.

첫째, 소프트 래더링의 사용기법은 참여활동과 관련된 참여자의 내부 가치관을 분석하여 심리지도를 창출하는 인터뷰 기법으로 대화내용을 바탕으로 해석하였다. 소프트 래더링 기법의 적용에서 개방형 설문과 면담을 동시에 진행하여 결과에 대한 주관적 해석으로 인해 타당성 및 신뢰성 확보의 어려움 등의 문제점을 해결하고자 하였다(Ter Hofstede et al, 1998).

심층 인터뷰는 C대학교 연구실 및 강의실을 이용하여 각각 약 50~70분 정도 진행되었다. 질문은 크게 3가지 유형으로 구분되었다. 첫째, 여가활동 참여 행동의 속성(A)을 묻는 질문으로 ‘여가활동 참여 이유는 어떠한 특성이 있어서 참여합니까? 그것이 왜 중요합니까?’ 둘째, 결과(C) 단계에서는 ‘여가활동 참여로 어떠한 결과(혜택)가 있습니까? 그것은 왜 중요합니까?’, 셋째, 가치(V) 단계에서는 ‘여가활동 참여는 어떠한 가치가 있습니까? 그것은 왜 중요합니까?’라는 질문을 하였다. 참여여가의 유형이 복수일 경우 가장 대표적인 여가를 선택하여 응답하도록 하였다(Reynolds, & Gutman, 1988).

둘째, 설문조사를 통한 하드 래더링 기법의 여가가치체계를 통한 여가활동 참여의 가치, 혜택, 속성에 대한 내용을 증명하고자 하였다. 본 연구에서 소프트 래더링으로 추출된 여가관련 요소들이 매우 다양하여 교차되는 셀이 많아 다수의 연구대상이 쉽게 설문할 수 있도록 문항을 설계하여 자료를 수집하였다. 본 연구에서 속성-결과-가치에 대한 반구조화 면담에 대한 내용 분석으로 나타난 내용코드를 토대로 설문문항을 작성하였다(배주원, 신서영, 남궁영, 2012).

자료 수집은 설문지를 직접 배포하고 수거하는 오프라인 방식과 SNS를 통해 불특정 여가 참여자가 능동적으로 참여하는 온라인 방식의 두 형식으로 진행되었다. 설문지 각 문항 내용은 전문가(여가학 교수, 스포츠사회학 박사)의 협의를 거쳐 내용타당도와 문항의 적합성을 검

증한 후 사용하였다. 설문지의 구성은 인구사회학적 특성과 여가활동에서 느끼는 가치, 혜택, 속성 항목을 기준으로 문항을 개발하였다. 즉, 인구사회학적 특성(나이, 교육정도, 경제적 수준), 여가관련사항(참여기간, 참여유형, 여가선택, 참여동기, 참여결과, 참여가치), 마지막으로 문헌연구와 인터뷰(소프트 래더링)연구를 통해 도출되는 여가활동에서의 가치, 결과, 속성 항목 등을 사용하였다.

3. 자료분석 및 절차

소프트 래더링으로 수집된 자료와 하드 래더링으로 수집된 자료의 분석 절차는 다음과 같이 진행되었다(이양환, 송기인, 이시훈, 김은경, 정일형, 2011).

첫째, 소프트 래더링 인터뷰를 통해 수집한 자료는 각 연구 참여자 별로 녹취된 한글파일로 전사 후 전사된 자료를 반복하여 읽으면서 여가활동에서 느끼는 감정들의 의미를 추출하였다. 그리고 추출된 주요 의미에 대한 개념들을 찾아 영역별로 범주화하였다. 면담자료는 내용분석을 실시하여 요약내용코드를 만들어 속성(A)-결과(C)-가치(V)수준으로 분류하고 그 모든 응답내용을 요약코드로 분류하였다.

수집한 자료의 분석과 해석의 결과에 대하여 삼각검증을 통해 연구 주제와 관련된 외부 전문가들의 다양한 시각을 투영시켜 분석 및 해석의 논리를 검토하고 연구자가 개인적 편견으로 발생할 수 있는 문제를 확인함으로써 질적 연구의 타당성을 확보하여 자료의 진실성을 높이고자 하였다.

둘째, 하드 래더링을 통한 설문조사는 측정 자료들의 전반적인 윤곽을 검증하기 위해 기술 통계분석(평균 및 표준편차)을 실시하였다. 여가활동 참여자들의 가치의 구조 형태의 유형과 배치를 알아 볼 수 있기 위해 Microsoft Excel 2007 프로그램 사용하여 함축 매트릭스를 작성

하였으며, 그들 간의 관계성을 시각적 분석을 위해 NetMiner 4 프로그램을 이용하여 Two mode의 MAX, MATCHING 방법으로 분석하였다.

본 연구의 하드래더링은 APT(Association Pattern Technique)방법을 사용하였다. 이는 기존 래더링의 표본 수에 대한 문제점을 보완하는 양적조사방법으로 고정된 형식 틀을 이용해서 각각의 속성(A)-결과(C), 결과(C)-가치(V) 사이의 연결을 측정하였다(백형중, 박찬혁, 장성용, 김자희, 2015).

마지막 단계는 계층적 가치 지도(HVM: Hierarchical Value Map)를 작성하는 것이다. 즉, 정성자료를 정량자료로 교차-변환하여 응답자의 ladder들을 총괄하는 계층적 가치 지도(HVM)를 작성하였다. 또한 전반적인 여가활동에서 나타나는 주요한 지각의 방향(perceptual orientation)을 규명하기 위해 다른 요소로 연결되는 횡수 혹은 정도를 나타내는 Association matrix를 구성하여 HVM을 작성하였다. Association matrix는 2가지로 구성된다. 첫째, 속성(A)-결과(C) matrix, 둘째, 결과(C)-가치(V) matrix로 각 행과 열에 결과를 배치하여 분석된다. 각 행과 열에 위치하는 연관성은 association matrix에서 계산된 각 weight 중 cutoff value 이상인 것을 선택하였다. 즉, 본 연구에서 cutoff value는 AC, CV matrix에서의 모든 사슬과 각 가치 요소에 대한 중요도(importance weight)를 고려하여 선정하였다(Gutman, 1982).

각각 요약된 구체적인 내용은 다음의 <표 3> 과 같다.

속성(A)은 활동의 특성이나 질적 내용으로 여가활동 참여의 특성을 나타낼 수 있다. 결과(C)는 기능적 결과와 심리적 결과로 나누어지는데, 기능적 결과는 활동에 참여함으로써 야기되는 개인적 결과로서 여가활동에 참여하면서 느끼는 것을 의미한다. 이 기능적 결과는 비교적 즉각적이고, 구체적이고 물리적인 경험을 의미하는 것이다. 반면에 심리적 결과는 감정적이고 사회적이며 좀 더 상징적인 개인적 혜택으로 여가활동으로 인한 감정이나 다른 사람과의 상호작용을 어떻게 느끼는지 등에 해당된다고 할 수 있다.

표 3. 소프트 래더링 분석 결과

구분	속성(A)	결과(C)	가치(V)
내용 코드	건강체력증진	* 기능적 신체활력 문화경험 사회생활적응력 새로운 시도 새로운자이발견 신체기능안정 일상생활자극 체력증진 친목관계유지 학습효과	건강함몰 건강한자아형성 도전의식향상 사회성증가 삶의의미발견 삶의활력 생활만족감 정체성확립 행복감
	경제적여유		
	과거경험		
	그냥참여		
	기본전환		
	다양한경험		
	만족		
	사회적명성		
	사회적이슈		
	새로운도전		
	성취	* 심리적 감정조절 균형적경쟁심형성 생활활력감증진 스트레스감소 심리적아정감 우울감감소 자기통제력 자부심형성 자신감향상 즐거움 타인이해	
	스트레스해소		
	안전성		
	인간관계		
	일상탈출		
	자기발전		
	자신감		
	자신재발견		
	자유로운시간사용		
	재충전		
집근성			
즐거움			
지식습득			
휴식			
희열/쾌감			

III. 결과

1. 소프트 래더링 분석 결과

소프트 래더링을 위해 실시된 인터뷰를 통해 발견되고 분석된 내용을 추출하여 코드로 요약하였다. 속성(A), 결과(C), 가치(V)의 영역으로

또한 가치(V)는 사람들이 가진 믿음으로 동기와 욕구를 지배하는 삶의 목적이자 최종 목적 상태를 나타낸다(Reynolds, Dethloff, & Westberg, 2001).

구체적으로 소프트 래더링 연구의 결과를 살펴보면 다음과 같다. 속성(A)은 초기에는 27개

로 나타났으나 타인과 교류, 새로운 사람을 만나기 위해 등의 유사한 내용을 통합하여 23개의 코드로 나타났다. 기분전환, 재미/즐거움, 만족감, 성취감, 자신감, 희열/쾌감, 스트레스해소, 자신의 재발견, 지식습득, 재충전, 건강/체력증진, 새로운 도전, 다양한 문화경험, 휴식, 그냥 참여, 자유로운 시간사용, 과거경험, 안전성, 인간관계, 사회적 명성, 일상탈출, 경제적 이유, 사회적 이슈, 접근성으로 나타났다.

또한 결과(C)는 21개의 요인으로 기능적 요인에 신체활력, 체력증진, 사회생활 적응력, 새로운 시도, 다양한문화경험, 자기통제력, 일상생활의 자극, 타인이해, 친목도모/관계유지, 학습효과, 신체기능안정으로 나타났다. 또한 심리적 기능에는 감정조절, 새로운 자아발견, 심리적 안정감, 스트레스해소, 즐거움, 생활의 활력감 증진, 자신감향상, 균형있는 경쟁심형성, 우울감 감소, 자부심형성으로 나타났다.

마지막으로 가치(V)는 9개 요인으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 생활만족감, 삶의 의미발견, 삶의 활력, 자아발견, 건강한 자아형성, 사회성증가, 도전의식향상, 건강 체력향상, 행복감으로 나타났다.

이와 같이 소프트 래더링의 내용을 통해 도출된 여가가치는 여가활동 참여에서의 속성, 결과, 가치로 도출된 항목 등을 토대로 각각의 어떠한 속성, 결과, 가치로 연결되는지 파악하기 위해 다음과 같이 하드 래더링을 실시하여 여가가치체계를 살펴보았다.

2. 하드 래더링 분석 결과

1) 여가가치체계도(전체)

전체연구대상자가 나타내는 여가가치체계를 살펴보기 위해 Netminer 프로그램의 link threshold 알고리즘을 이용하여 다음의 <그림 1>과 같이 Min 12-Max 43: Showing links 26/300(8%)의 옵션 수준을 설정하고 12회 이상

의 연결 결과만을 나타나게 하였다. 디스플레이 옵션을 사용하여 링크수가 많을수록 굵은 선으로 나타나도록 스타일 옵션을 적용하여 살펴보았다. 그 결과 총 300개의 연결유형에서 주요 속성(A)-결과(C)-가치(V)의 연결 체계를 살펴보면 다음과 같다.

주요한 사슬의 쌍(pair)을 살펴보면 스트레스 감소(C)-삶의 활력(V)이 43 weight으로 이에 해당된다. 그 다음으로는 체력증진(C)-건강한 몸(V) 36, 재미(A)-스트레스감소(C) 31, 재미(A)-즐거움(C) 30의 순으로 나타났다. 따라서 대표적으로 나타난 여가가치체계는 재미(A)-스트레스감소(C)-삶의 활력(V)이다.

또한 여가의 주요 가치는 삶의 활력, 생활만족, 건강한 몸, 행복감으로 나타났다. 그 중에서 삶의 활력은 여가참여로 인한 가장 대표적인 가치로 가장 많은 결과에서 추구되고 있는 가치임을 알 수 있다.

이와 같은 가치체계에서 나타난 속성(A)-결과(C)-가치(V)의 사슬을 살펴보면 다음과 같다. 구체적으로 삶의 활력은 건강체력증진-체력증진-삶의 활력, 기분전환-즐거움-삶의 활력, 재미-스트레스감소-삶의 활력, 재미-즐거움-삶의 활력의 사슬구조로 나타났다.

또한 생활만족은 기분전환-신체활력-생활만족, 기분전환-스트레스감소-생활만족, 건강체력증진-체력증진-삶의 활력으로 나타났다. 그리고 건강한 몸의 가치는 건강체력증진-체력증진-건강한 몸, 건강체력증진-신체활력-건강한 몸으로 나타났으며, 행복은 재미-즐거움-행복의 사슬구조로 나타났다.

2) 여가활동 참여 유형별 가치체계도

연구대상자가 나타내는 여가가치체계를 문화예술관람형, 문화예술참여형, 스포츠관람형, 스포츠참여형, 취미오락사회형, 휴식형의 각 여가활동 형태로 분류하여 다음과 같이 살펴보았다.

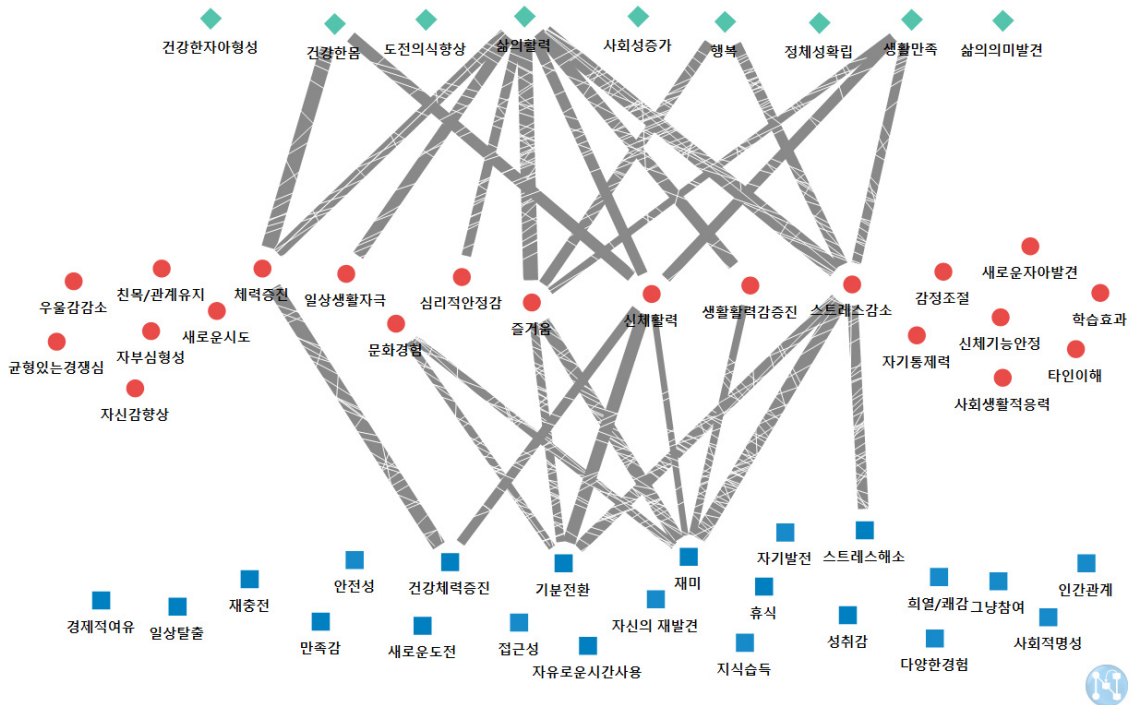


그림 1. 여가가치체계도(leisure hierarchical value map)(전체)
 Threshold Min 12-Max 43: Showing links 26/300(8%)
 □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

(1) 문화예술관람형

문화예술관람형의 여가가치사슬체계를 살펴 보기 위해 Min 5-Max 12: Showing links 18/97(18%)의 옵션 수준을 설정하고 5회 이상의 연결성이 나타나는 결과만을 나타내도록 설정하였다. 그 결과 총97개의 연결유형에서 총 17쌍의 유형이 나타났다.

문화예술관람형에서 가장 많은 연결을 나타낸 요인은 스트레스감소(C)-삶의 활력(V)이 12 weight을 나타냈고 그 다음으로는 재미(A)-문화경험(C) 11, 기분전환(A)-문화경험(C) 10, 즐거움(C)-삶의 활력(V) 9의 순으로 나타났다. 또한 기분전환(A)-스트레스감소(C) 8로 나타났으며, 그 다음으로 재미(A)-스트레스감소(C) 7, 재미(A)-즐거움(C) 7, 생활활력감 증진(C)-삶

의 활력(V) 7, 심리적 안정감(C)-삶의 활력(V) 7, 즐거움(C)-기분전환(V) 7로 나타났다. 또한, 문화경험(C)-삶의 활력(V) 6, 즐거움(C)-생활만족(V) 6, 문화경험(C)-행복(V) 6의 순으로 나타났다.

이러한 연결유형에서 문화예술관람형의 대표적인 가치는 삶의 활력, 생활만족으로 나타났으며, 대표적으로 나타난 속성(A)-결과(C)-가치(V)의 가치사슬을 살펴보면 다음과 같다.

구체적으로 문화예술관람형의 가치사슬체계를 살펴보면 삶의 활력은 재미-스트레스감소-삶의 활력, 재미-문화경험-삶의 활력으로 나타났다. 또한 생활만족은 기분전환-신체활력-생활만족, 기분전환-스트레스감소-생활만족으로 나타났다.

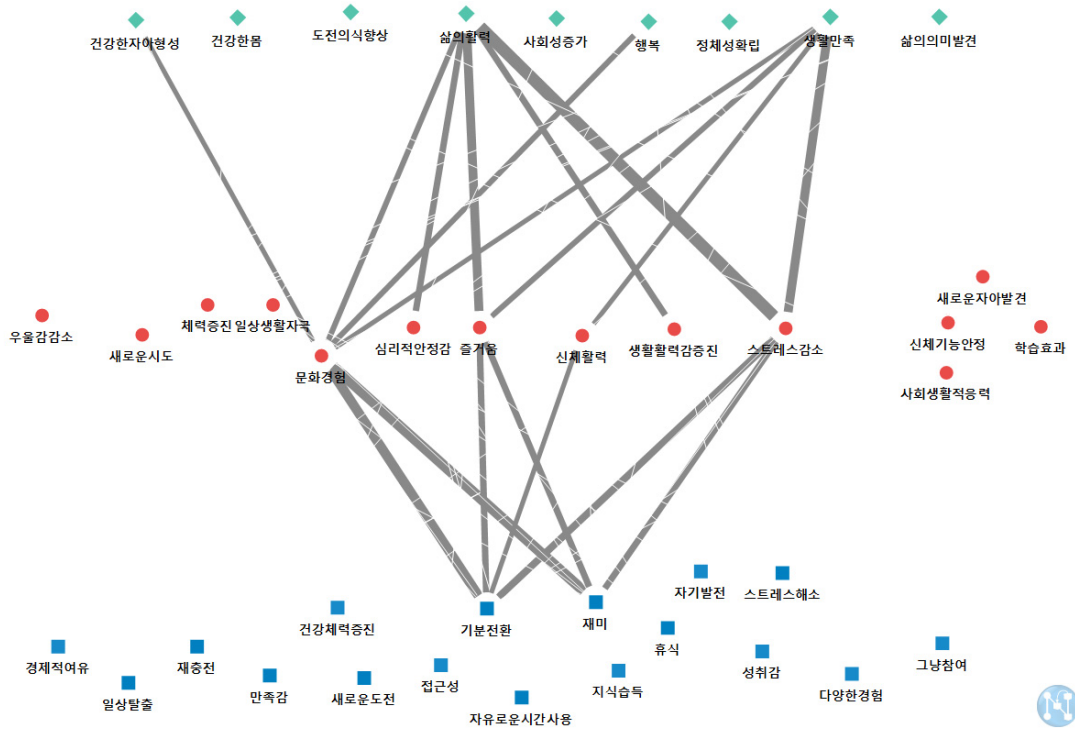


그림 2. 문화예술관람형 여가가치체계도
 Threshold Min 5-Max 12: Showing links 18/97(18%)
 □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

(2) 문화예술참여형

문화예술참여형의 여가가치체계를 살펴보면 <그림 3>과 같다. 구체적으로 Min 2-Max 3: Showing links 10/43(23%)의 옵션 수준을 설정 하였으며, 2회 이상의 연결이 나타나는 결과를 도출 하였다. 그 결과 총43개의 연결유형에서 총 10쌍의 연결 유형이 나타났으며, 그 중에서 속성(A)-결과(C)-가치(V)로 연결된 유형을 살펴보면 다음과 같다.

문화예술참여형에서 가장 많은 연결을 나타 낸 가치는 즐거움(C)-행복(V)이 3 weight을 나타냈다. 그리고 그 다음으로는 재미(A)-즐거움(C) 2, 재미(A)-신체 활력감증진(C) 2, 재미(A)-스트레스감소(C) 2, 재미(A)-새로운 자아 발견(C) 2, 스트레스해소(A)-일상생활자극(C)

2, 일상생활자극(C)-삶의 활력(V) 2, 생활활력 감증진(C)-삶의 활력(V) 2, 새로운자아발견 (C)-삶의 의미발견(V) 2의 순으로 나타났다.

문화예술참여형의 대표적인 가치는 삶의 활 력, 삶의 의미발견으로 나타났다. 이러한 연결 유형에서 문화예술참여형의 대표적인 가치는 속성(A)-결과(C)-가치(V)로 스트레스해소-일 상생활자극-삶의 활력, 재미-생활 활력감 증진 -삶의 활력, 재미-새로운 자아발견-삶의 의미 발견으로 나타났다.

(3) 스포츠관람형

스포츠관람형 응답자를 대상으로 한 분석한 결과는 다음의 <그림 4>와 같다. 구체적으로 Min 2-Max 9: Showing links 16/49(32%)의

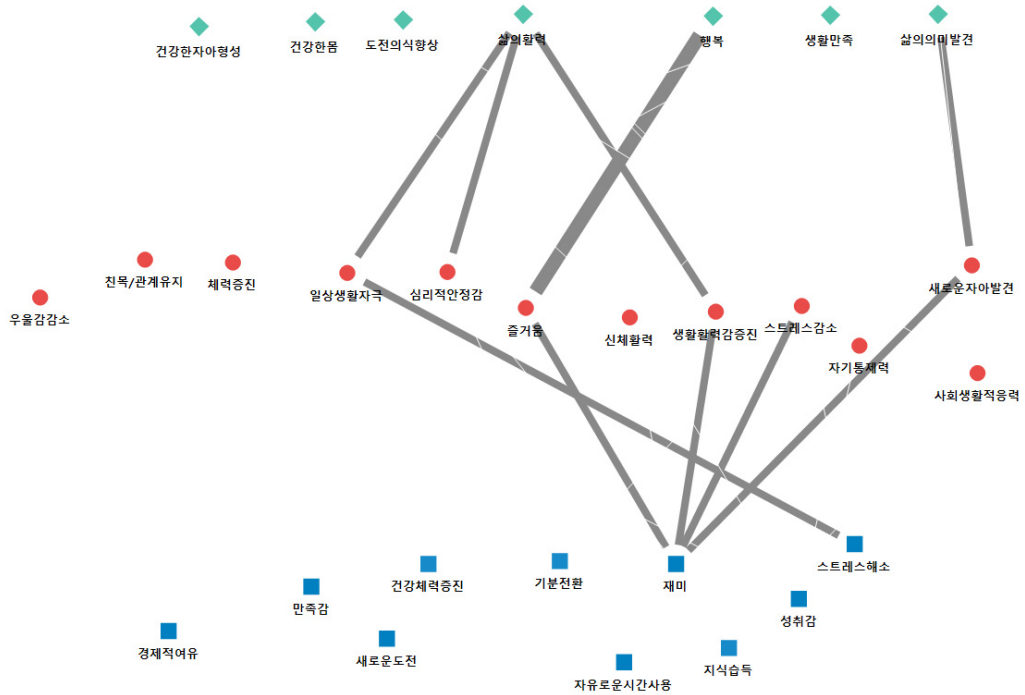


그림 3. 문화예술참여형 여가가치체계도
 Threshold Min 2-Max 3: Showing links 10/43(23%)
 □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

옵션 수준을 설정하여 2회 이상의 연결 결과를 도출 하였다. 그 결과 총49개의 연결유형에서 총 16쌍의 연결 유형이 나타났다.

스포츠관람형에서 가장 많은 연결을 나타낸 요인을 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 스트레스 감소(C)-삶의 활력(V)이 9 weight로 나타나 스포츠관람형에서 가장 많은 연결성을 지닌 것으로 나타났다. 그 다음으로는 재미(A)-스트레스 감소(C) 7, 재미(A)-즐거움(C) 6, 즐거움(C)-삶의 활력(V) 7, 일상생활자극(C)-삶의활력(V) 4, 재미(C)-일상생활자극(V) 3, 스트레스감소(C)-생활만족(V) 3의 순으로 나타났다.

또한 스포츠관람형의 대표적인 가치는 삶의 활력으로 나타났으며, 이를 살펴보면 주요 여가 가치의 사슬체계(A-C-V)는 다음과 같다. 구체적으로 재미-스트레스감소-삶의 활력으로 나타났고, 재미-즐거움-삶의 활력으로 나타났다. 그

다음으로 재미-일상생활자극-삶의 활력으로 가치체계를 나타냈다.

(4) 스포츠참여형

스포츠참여형의 분석 결과는 다음의 <그림 5>와 같이 나타났다. 주요 연계 사슬을 살펴보기 위해 Min 3-Max 15: Showing links 35/120(29%)의 옵션 수준을 설정하여 3회 이상으로 나타나는 연결성을 살펴보았다. 그 결과 총120개의 연결유형에서 35쌍이 나타났으며, 그 중에서 속성(A)-결과(C)-가치(V)로 나타난 연결 체계를 살펴보면 다음과 같다.

스포츠참여형에서 가장 많은 연계성을 나타낸 사슬은 건강 체력증진(A)-체력증진(C) 15로 나타났다. 그 다음으로 체력증진(C)-건강안몸(V) 14, 건강 체력증진(A)-신체활력(C) 9, 체력증진(C)-삶의 활력(V) 9, 신체활력(C)-건강한

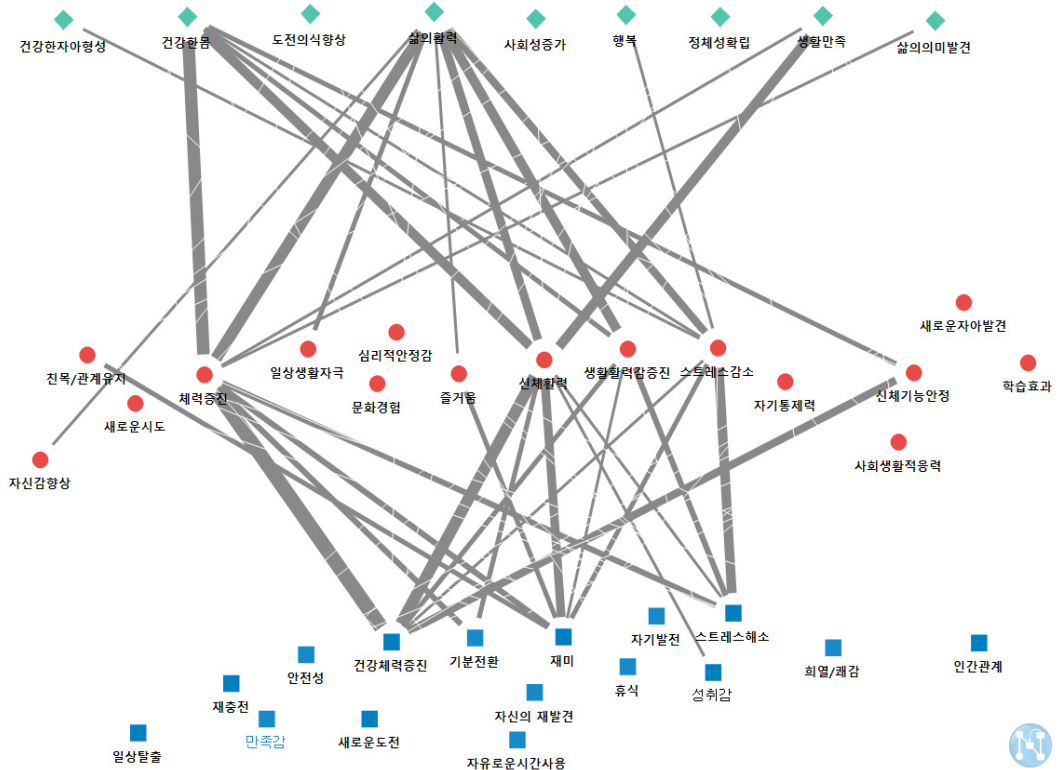


그림 4. 스포츠참여형 여가 가치체계도
 Threshold Min 3-Max 15: Showing links 35/120(29%)
 □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

몸(V) 8, 신체활력(C)-생활만족(V) 8, 신체활력감증진(C)-삶의 활력(V) 8, 스트레스해소(A)-스트레스감소(V) 8의 순으로 나타났다.

또한 스포츠참여형의 대표적인 여가가치를 살펴보면 생활 활력, 건강한 몸, 생활만족의 순으로 나타났다. 그 중에서 주요 가치체계(A-C-V)를 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 건강 체력 속성을 시작으로 건강 체력증진-체력증진-건강한 몸으로 나타났다, 그 다음으로 건강 체력증진-신체활력-건강한몸, 건강 체력증진-신체기능안정-건강한 몸으로 나타났다. 또한 재미-신체활력-생활만족, 건강체력증진-신체활력-삶의 활력이 나타났으며 스트레스해소-생활 활력감증진-생활 활력, 스트레스해소-스트레스감소-삶의 활력 사슬이 나타났다.

(5) 취미오락관광사회형
 취미오락관광사회형의 분석 결과 <그림 6>과 같다. 주요 연결 체계를 살펴보기 위해 Min 3-Max 9의 옵션 수준을 설정하여 3회 이상으로 나타나는 연결성을 살펴보았다. 그 결과 총 153개의 연결유형에서 총 30쌍의 연결 유형이 나타났다. 그 중에서 속성(A)-결과(C)-가치(V)로 연결 체계로 나타난 주요 결과를 살펴보면 다음과 같다. 가장 많은 연결을 나타낸 요인은 즐거움(C)-삶의 활력(V)이 9 weight으로 나타났으며, 그 다음으로 일상생활자극(C)-삶의 활력(V)이 8로 나타났다. 또한 스트레스감소(C)-재미(V)와 스트레스감소(C)-삶의활력(V)이 각각 7로 나타났으며, 스트레스감소(C)-행복(V)과 기분전환(A)-스트레스감소(C)가 각각 6의

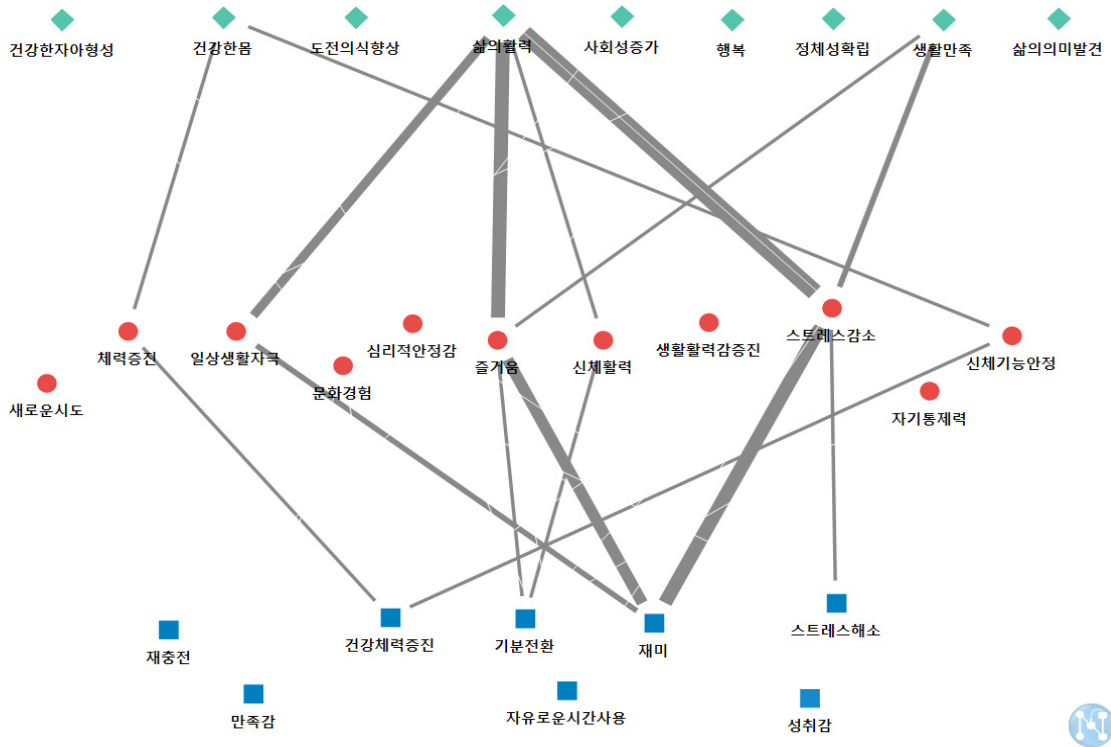


그림 5. 스포츠관람형 여가가치체계도
 Threshold Min 2-Max 9: Showing links 16/49(32%)
 □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

순으로 나타났다. 그 중에서 취미오락관광사회형의 가장 주요한 여가가치는 삶의활력으로 나타났다.

그 중에서 주요 여가가치의 사슬체계 속성(A)-결과(C)-가치(V)를 살펴보면 다음과 같다. 구체적으로 재미-스트레스감소-삶의 활력, 이 가장 주요한 가치체계로 나타났으며 그 다음으로 재미-즐거움-삶의 활력, 재미-친목/관계유지-삶의 활력으로 나타났다.

(6) 휴식형

휴식형 응답자를 대상으로 한 분석한 결과는 다음의 <그림 7>과 같다. Min 3-Max 14로 설정하여 3회 이상으로 나타나는 연결성을 살펴 보았다. 그 결과 총125개의 연결유형에서 35쌍

의 사슬이 다음과 같이 나타났다. 먼저, 체력증진(C)-건강한몸(V) 14 weight, 건강체력증진(C)-체력증진(V) 13, 신체활력(C)-건강한몸(V) 10의 순으로 나타났다. 또한 스트레스감소(C)-삶의 활력(V), 신체활력(C)-삶의활력(V), 기분 전환(A)-신체활력(C)은 각각 8, 즐거움(C)-행복(V), 스트레스감소(C)-건강한몸(V), 휴식(A)-스트레스감소(C), 즐거움(C)-삶의활력(V)이 각각 7, 건강체력증진-생활활력감증진(C), 스트레스감소(C)-행복(V), 재미(A)-즐거움(C)이 각각 6으로 나타났다.

또한 휴식형의 주요 가치는 건강한몸, 삶의 활력, 행복으로 나타났다. 주요 가치에 대한 속성(A)-결과(C)-가치(V)로 연결되는 대표적인 사슬을 살펴보면 다음과 같다.

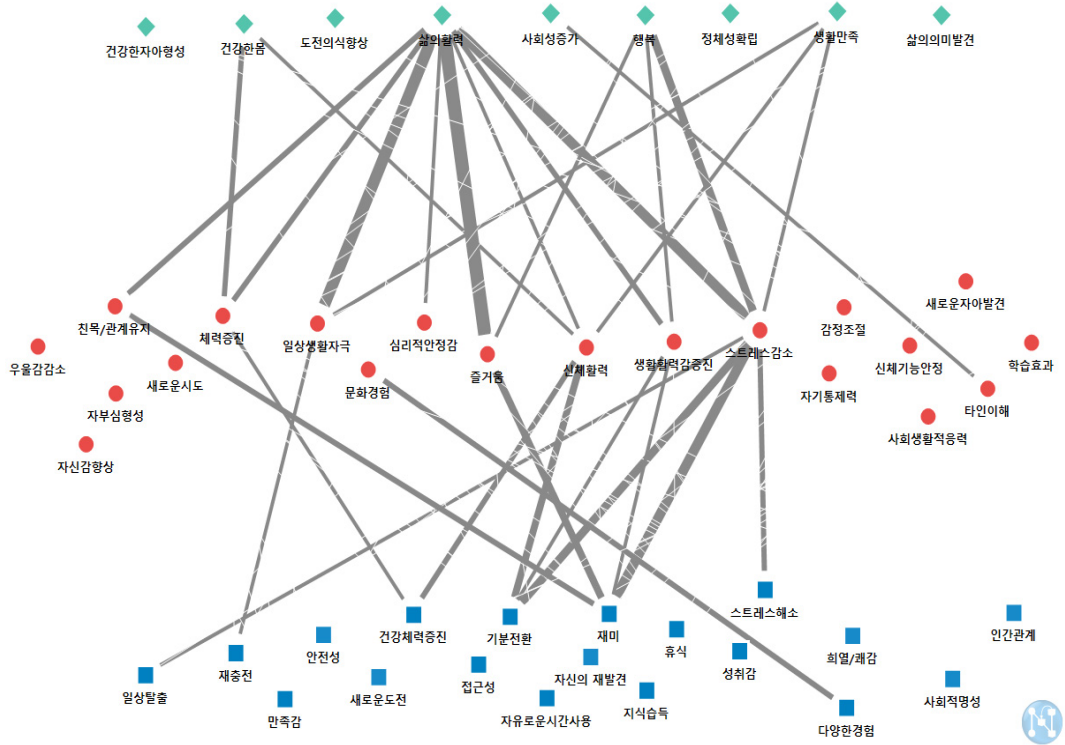


그림 6. 취미오락관광사회형 여가가치체계도
 Threshold Min 3-Max 15: Showing links 35/120(29%)
 □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

구체적으로 건강한 몸의 가치는 건강 체력증진-체력증진-건강한 몸, 건강 체력증진-생활력감증진-건강한몸, 건강 체력증진-신체활력-건강한몸으로 나타났다. 또한 삶의 활력 가치는 재미-즐거움, 삶의활력, 휴식-스트레스감소-삶의 활력, 기분전환-신체활력-삶의활력, 건강체력증진-체력증진-삶의 활력으로 나타났다. 그리고 행복의 가치는 기분전환-즐거움-행복의 가치체계를 나타냈다.

IV. 논의

본 연구는 여가참여자들의 선택속성과 목적, 그로 인한 혜택과 결과 그리고 최종적인 목적

상태인 가치로 여가활동참여자가 궁극적으로 추구하는 가치의 사슬구조를 파악하고자 수단-목적 사슬구조를 밝히는 주요 방법인 래더링(소프트, 하드)기법을 적용하여 연구를 실시하였다. 따라서 본 연구를 통해 도출된 결과를 바탕으로 다음과 같은 논의 하고자 한다.

첫째, 여가활동 참여자들을 대상으로 소프트웨어 래더링을 통해 도출된 여가의 의미를 탐색하고 코드화 한 주요 결과 속성(A)은 기분전환, 만족, 성취 등의 심리사회적 요인 및 안정성, 일상탈출, 접근성 등의 기능적 요인들을 포함하고 있다. 또한 결과(C)는 기능적 결과와 심리적 결과로 나타났으며, 가치(V)는 행복감, 건강한 자아형성, 삶의 활력 등 심리적인 요소로 나타났다. 기존 안병욱과 전태준(2013)연구에서 여가활

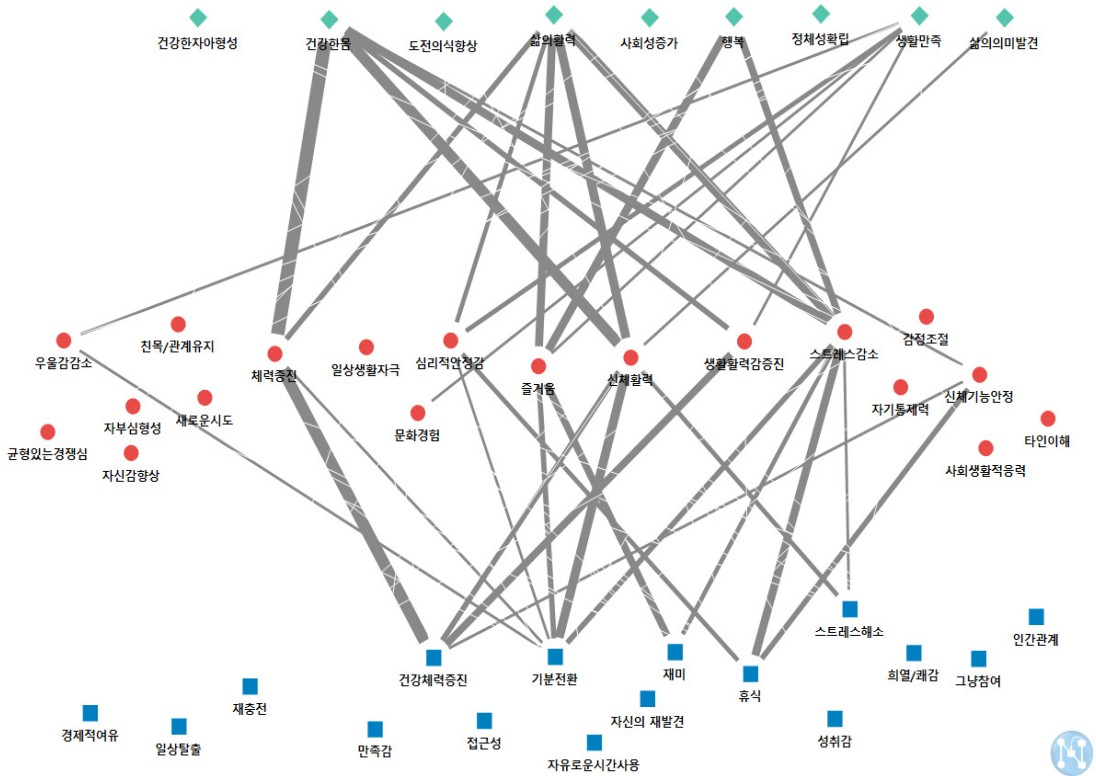


그림 7. 휴식형 여가 가치 체계도
 Threshold Min 3-Max 14: Showing links 35/125(28%)
 □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

동 참여자의 지각가치는 개개인마다 다르게 형성되며, 이것이 여가활동을 선택하는데 결정적인 영향을 끼친다고 주장하였다. 예를 들면 건강을 중요시하는 여가참여자는 당연히 스포츠 여가활동을 선택할 것이지만 동시에 시설, 프로그램, 비용 등과 같은 요인들도 이들의 선택에 영향을 미칠 것이다.

여가참여에서 추구되는 이러한 다양한 요인들은 여가학에서 다루지는 여가동기, 여가만족, 여가참여의미에 해당되는 것으로 볼 수 있다. 즉, 개인의 여가참여 목적과 최종적으로 추구하는 가치에 의해 여가태도와 행동양식이 영향을 받기 때문인 것이다.

그동안 여가학 분야에서는 각 관련변인들을

대상으로 특정 여가에서의 관계, 의미, 태도, 영향 등이 분석되어져 왔다. 하지만 여가 연구의 궁극적인 목적은 여가참여로 인한 가치가 무엇이고, 그것의 특성이 주로 어떤 요인과 관계되는지를 밝히는 일이다(김진희, 안병혁, 2007). 따라서 본 연구의 소프트 래더링 결과는 그동안 단편적이고 분절적으로 살펴본 여가참여 특성들을 수단-목적 사슬 구조를 통해 다시 검토함으로써 여가참여로 인한 가치구현의 신념체계를 드러냈다고 판단된다.

이는 한 개인의 생활에 직접적인 영향을 미친다는 점에서 여가에 대한 가치관은 개개인의 삶의 건전성을 진단해 볼 수 있는 기준이 될 뿐 아니라 특정사회의 문제점을 해결할 수 있는 방

안을 제시하는 실마리가 되기도 한다(여지은, 2016). 이러한 가치사슬에서 도출된 속성(A)은 여가참여의 목적과 동기로서 여가참여행동체계를 시작하는 중요한 단초일 것으로 판단된다. 따라서 여가참여의 목적과 동기에 따른 결과와 가치를 예측해 볼 수 있으며, 최종적으로 추구하는 가치를 위해 어떠한 요인을 제공해야 지속적으로 여가활동에 참여할 수 있는지 제안 할 수 있을 것으로 판단된다.

둘째, 하드 래더링을 통해 여가가치체계도를 통해 확인하였다. 그 결과, 여가행동에 대한 최종적인 주요 가치는 삶의 활력, 생활만족, 건강한 몸, 행복의 순으로 나타났다. 그 중 삶의 활력은 가장 강한 가치체계를 나타냈는데 재미-스트레스감소-삶의 활력의 구조로 나타났다. 따라서 여가 참여자들이 궁극적으로 추구하는 대표적인 가치는 삶의 활력을 얻고자 여가활동에 참여하는 것으로 판단된다.

또한 여가활동 참여유형에 따른 여가가치체계의 특성을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 문화예술관람형에 나타난 대표적인 여가의 가치는 삶의 활력, 생활만족으로 주요 가치사슬의 구조를 살펴보면 재미요인의 속성을 통해 삶의 활력의 가치에 도달하는 것으로 나타났으며, 생활만족은 기분전환의 속성을 통해 가치사슬이 연결된 것으로 판단되었다. 그동안 문화예술 상품의 소비자는 자아정체성을 강화하고 미적, 지적 능력 향상 등 정서적 만족을 추구하는 것으로 보고되고 있어(신은주, 이영선, 2011) 본 연구에서 도출된 가치와 다른 측면을 나타낸다. 즉, 문화예술관람을 통해 삶의 활력과 생활만족은 정신적, 미적, 지적 능력의 구체적인 결과를 통해 추구된 궁극적인 가치로 판단된다.

문화예술참여형의 가치는 삶의 활력, 삶의 의미발견으로 나타났는데, 주요 가치사슬은 스트레스해소-일상생활자극-삶의 활력, 재미-생활 활력감 증진-삶의 활력과 재미-새로운자아발견-삶의 의미발견으로 나타났다. 재미는 문화예술

참여형 여가참여자들의 가치체계에서 중요한 속성인 것으로 판단된다. 이는 기존2016년 서울시민 문화향유 실태조사를 실시한 결과에서 문화관심 집단의 삶의 만족도가 일반시민보다 높다(박주희, 2017)는 기사와 그 맥락을 같이한다. 즉, 본 연구에서 도출한 내용을 기준으로 살펴 보아 문화예술참여형 여가활동이 다양한 가치를 줄 수 있다는 것을 다시 한번 확인하게 되었다. 하지만 본 연구에서 문화예술참여형에 여가참여자 비율이 높지 않아 문화예술참여형의 가치에 대한 추후 연구가 필요할 것으로 판단된다.

스포츠관람형의 대표적인 가치는 삶의 활력으로 나타났다. 주요 가치사슬체계를 살펴보면 재미-스트레스감소-삶의 활력, 재미-즐거움-삶의 활력으로 나타나 재미는 스포츠관람형의 가치체계에서 중요한 속성으로 판단되었다.

또한 스포츠참여형에 나타난 가치는 생활 활력, 건강한 몸, 생활만족으로 나타났다. 그 중에서 주요 가치사슬은 건강체력증진, 스트레스해소의 속성을 통한 건강한 몸과 삶의 활력의 가치를 추구하는 것으로 나타났다. 건강한 몸, 삶의 활력으로 이어지는 스포츠 참여의 가치사슬은 스포츠참여형의 특성을 잘 반영하고 있는 것으로 판단된다.

예전엔 경기장을 찾아 선수들이 경기하는 모습을 관전하는 관람형 스포츠가 최근에는 본인 스스로 어떤 운동을 직접 체험하려는 참여형 스포츠 형태로 바뀌고 있다(백종훈, 2017)는 것이다. 특히 스포츠 참여와 재미는 매우 높은 관련성이 있어 스포츠형 여가참여의 대표적인 요인으로 볼 수 있다(김미량, 장희빈, 2015; 노동연, 김태일, 2014; 이해희, 김영재, 2015; 안병욱, 전태준, 2016). 본 연구에서 재미는 스포츠 관람형에서 주요한 가치로 추구되었고 스포츠참여형에서는 생활활력, 건강한몸의 가치가 추구된 것으로 나타나 그동안 보고된 스포츠 참여 가치를 구체적으로 관람과 참여의 형태로 구분할 수 있는 것으로 판단되었다.

취미오락관광사회형의 가장 주요한 여가가치는 삶의 활력으로 나타났다. 그 중에서 주요 여가가치의 사슬체계 속성(A)-결과(C)-가치(V)를 살펴보면 재미-스트레스감소-삶의 활력, 재미-즐거움-삶의 활력, 재미-친목/관계유지-삶의 활력으로 나타났다. ‘사람들의 지친 일상 속에 즐거움을 주자’가 모토로 어떤 취미를 즐겨야 할지 모르는 사람들에게 취미오락적 여가를 즐기는 방법까지 세심하게 알려주는 ‘하비 큐레이터’ 서비스가 주목을 받는 이유는 바로 삶의 활력을 높이기 위한 취미오락관광사회형 여가의 정서를 갖기 때문일 것이다(백상경, 2017).

한편, 휴식형에 나타난 가치는 건강한 몸, 삶의 활력, 행복으로 나타났다. 주요 가치사슬은 건강체력증진-체력증진-건강한 몸, 건강체력증진-생활력감증진-건강한 몸, 건강체력증진-신체활력-건강한 몸으로 나타났다. 또한 다른 여가유형에 비해 행복으로 이어지는 가치사슬의 비중이 높게 나타났다.

이와 같이 본 휴식형의 연구의 결과에서 행복은 여가가치체계에서 주요한 가치로 나타났다. 행복의 가치는 휴식형에서 가장 높게 나타났는데, 문화예술관람형, 문화예술참여형에서 행복에 대한 사슬이 나타나 스포츠 관련 여가형과 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 신체적 휴식을 통한 행복, 정서적 가치를 추구하는 행복으로 판단된다. 구재선과 김의철(2006)의 연구에서 대학생과 성인들의 행복의 원천 중에서 휴식과 여가로 인해 자주 행복을 경험하는 것으로 보고되고 있어 휴식형에 나타난 결과를 뒷받침하고 있다.

삶의 질이 향상되고 여가 중심사회로 전환되면서 행복은 삶의 질과 수준을 측정하는 중요한 요소로 제시되고 있다. 행복은 긍정적 감정과 최상의 의미의 추구로서 여러 형태의 여가활동을 통해 얻을 수 있어 여가활동 참여와 관계성이 높은 것으로 알려져 있다(윤소영, 박두용, 2014). 일반적으로 여가시간이 늘어나야 하고

늘어난 여가시간을 활용한 다양한 활동을 통해 행복을 추구해야 한다고 인식되어왔다(이우재, 2006; Robinson, Godbey, 1997). 하지만 단순한 여가시간의 증대는 오히려 행복을 저해하는(이문진, 황선환, 2014)것으로도 나타나 앞으로 이와 관련된 연구결과에 대한 해석을 신중하게 해야 할 것이다. 우리나라의 경우 국민들의 행복감이 상대적으로 낮다고 보고되고 있는 가운데 이를 개선하기 위해 국가적 차원에서 국민의 행복을 담보하기 위한 다양한 정책이 실행되어 왔다. 여가 역시 국민들의 행복감을 높일 수 있는 중요한 정책 수단으로 인식되고 추진되어야 할 것이다. 구재선과 서은국(2011)은 한국사회에서 행복한 삶은 학벌, 소득의 외적 요소보다 심리적 요인이 크게 작용하는 것으로 보고한 바 있다. 따라서 여가학 분야에서는 한국인이 여가참여로 행복감을 느낄 수 있는 여가소비의 방향성이 무엇인지 고민해야 할 것이다.

이와 같은 여가가치체계의 분석은 여가참여로 인한 결과와 가치에 대한 예측이 가능할 것으로 판단된다. 그동안 여가학 연구는 대개 데이터 분석을 통해 여가참여에 대한 정보를 제공하거나 원인을 파악하는 것이었다면 이와 같은 여가가치체계를 일반화 한다면 여가참여자가 여가활동을 통해 획득할 수 있는 또는 획득될 수 있는 내용을 미리 제시해 줄 수 있을 것이다. 예를 들면 지능정보사회를 맞이하여 사람들의 여가참여 유형에 대한 정보를 축적하여 이를 토대로 여가참여자가 추구하는 결과와 가치에 대해 예측이 가능할 수 있으므로 참여를 지속할 수 있는 요인을 적절히 제공하거나 추구하고자 하는 가치를 도달하기 위한 경로를 제시해 줄 수 있을 것이다. 이러한 데이터가 축적된다면 여가유형에서 나아가 단편적인 참여종목으로도 세분화하여 제시할 수 있을 것이다. 이를 통해 여가참여에 대한 최적화(optimization)된 해법을 제시할 수 있을 것으로 판단된다.

V. 결론

본 연구는 여가가치체계를 파악하기 위해 수단-목적 사슬이론에서 사용하는 래더링 기법을 활용하여 심층면담 방법의 소프트 래더링과 설문지 방법의 하드 래더링 기법으로 여가참여를 위한 선택속성, 여가참여 결과, 여가참여 결과의 가치를 도출하였으며, 이를 여가가치체계도로 변환하여 여가 유형별 가치획득의 체계를 시각적 표현을 통해 살펴보았다.

본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 소프트 래더링 기법으로 도출된 여가활동 참여 의미는 주로 기분전환, 만족, 성취 등의 심리사회적 요인 및 안정성, 일상탈출, 접근성 등의 기능적 요인들을 포함하고 있으며, 그에 대한 가치는 행복감, 건강한 자아형성, 삶의 활력 등 심리적인 요소로 나타났다. 따라서 행복, 건강, 활력 등의 용어와 여가활동의 관계성에 대하여 증명할 수 있었다. 이러한 여가활동에 대한 가치의 체계를 기준으로 여가프로그램을 관리하기 위한 지침 마련에 이론적 근거를 제공하고 더 나아가 통합적인 관리 프로토콜 개발에 기여할 것이다. 뿐만 아니라 이를 활용하면 여가참여 및 여가참여의 최종 목적에 대한 예측으로 활용될 수 있을 것이다.

둘째, 하드 래더링에서 나타난 여가행동에 대한 주요 가치체계에서 중요한 부분은 삶의 활력, 행복, 재미 등이다. 이와 같은 결과를 볼 때 여가 참여자들이 궁극적으로 추가하는 가치의 방향은 삶은 무엇인가 긍정적인 자극을 추구하는 것으로 나타났으며, 이는 여가활동 참여자들을 위한 효율적이고 통합적(신체여가활동, 대인관계, 정서심리적 요인 등)인 여가프로그램 개

발을 위한 기초자료 제공 및 관리 전략 제시할 수 있다.

셋째, 본 연구에서 행복은 휴식형, 문화예술 관람형, 문화예술참여형에서 행복에 대한 사슬이 나타나 스포츠 관련 여가형과 차이가 있었다. 이는 여가활동 형태에 따라 구체적인 가치체계의 모델 제시를 통해 여가학에서 학문적 모델 체계 개발 및 확립에 기여할 것이다. 이를 통해 여가참여를 증대하기 위한 정책을 수립하거나 활성화 방안을 마련하기 위해 여가참여자들의 유형에 따라 어떠한 요인을 효과적으로 제시해야 하는지에 대한 근거를 제공할 수 있다.

본 연구의 결론을 통해 여가참여자들의 가치체계분석의 후속 연구를 위해 다음의 두 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 여가참여자들의 가치체계분석 연구이다. 후속연구에서는 여가활동 유형과 함께 좀 더 개인특성적 여가상황(예; 진지한 여가, 일상적 여가, 여가몰입, 성별, 연령별)을 고려하여 구체적인 연구 결과를 도출할 필요가 있다. 즉, 어떤 사람들은 몰입하며 진지하게 여가활동을 할 것이며, 또한 바로 탈락하는 사람들도 있을 것이다. 따라서 다양한 개인 특성을 고려한 연구가 실시되어야 할 것이다.

둘째, 후속연구에서는 다양한 사람들을 연구 참여자로 선정할 필요가 있다. 본 연구의 참여자 이외도 육체노동자, 공무원, 노동자, 운전자 등의 다양한 분야에서 일하는 사람들의 여가 시간동안에 경험하는 일상적 여가의 실체를 비교하는 연구가 필요하다. 또한 후속 연구에서는 지역을 확대하여 우리나라 여가활동 참여자의 여가가치를 파악하는 연구가 필요하다.

참고문헌

- 구재선, 김의철(2006). 한국인의 행복 경험에 대한 토착문화심리학적 접근. **한국심리학회지**, 12(2), 77-100.
- 구재선, 서은국(2011). 한국인, 누가 언제 행복한가?. **한국심리학회지**, 25(2), 143-166.
- 김미량, 장희빈(2015). 배드민턴 참여자의 성취목표 지향성에 따른 스포츠재미와 운동지속. **한국여가레크리에이션학회지**, 39(3), 13-24.
- 김영재, 차은주(2013). 슬랙라인 (Slack Line) 의 특성과 가치 탐색. **한국체육학회지-인문사회과학**, 52(3), 351-361.
- 김영찬(2004). 고객가치와 시장세분화. **경영학연구**, 33(6), 1757-1779.
- 김용범, 조현진, 조광익(2015). 빅 데이터를 활용한 국내 여가활동 동향 분석. **관광연구저널**, 29(9), 191-205.
- 김인신, 조민호(2011). 제주올레 관광지 속성, 도보관광객 편익, 그리고 지각된 가치 간 관계 분석. **관광연구논총**, 23(2), 127-154.
- 김진희, 안병혁(2007). 전자상거래 사용자의 개인가치와 개인정보보호태도에 관한 Means-End Chain Model. **경영교육연구**, 48, 69-100.
- 김현나(2014). 재능기부 자원봉사의 여가적 의미와 가치 탐색. **한국여가레크리에이션학회지**, 38(3), 54-65.
- 노동연, 김태일(2014). 스크린골프장 이용고객의 참여동기가 재미요인 및 여가만족에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 23(4), 55-67.
- 박재우, 임승엽(2014). 창조경제와 여가산업 정책: 사회적 가치 전환 시대의 논리. **한국여가레크리에이션학회지**, 38(3), 126-140.
- 박주희(2017. 07. 04) 문화관심 높은 시민이 일반시민보다 삶의 만족도 높다. **한국일보** <http://www.hankookilbo.com/714cdd4eda86fcbf424230c471>.
- 배주원, 신서영, 남궁영(2012). Laddering 기법을 활용한 카페 이용 고객의 추구 가치 분석. **관광학연구**, 36(10), 311-331.
- 백상경(2017, 3, 9). 개인성향 분석해 취미거리 선사하는 하비큐레이팅. 매일경제. <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2017&no=160895>.
- 백중훈(2017, 7, 14). 백중훈의 옆집 이웃과 함께 하고 싶은 스포츠(1) 적은 비용으로 즐기는 국민운동. 중앙일보. <http://news.joins.com/article/21756737>.
- 백형충, 박찬혁, 장성용, 김자희(2015). 래더링 기법을 이용한 전자정부사업관리 위탁 (공공 PMO) 제도의 이해관계자 별 가치체계. **한국시물레이션학회논문지**, 24(4), 127-136.
- 서리나, 오치옥(2016). 일을 할 것인가, 여가를 즐길 것인가-30 대~ 50 대 기혼자의 향후 일-여가 시간투자 의향의 영향요인 분석. **관광학연구**, 40(8), 63-82.
- 송기인(2012). 스마트폰 사용자의 가치단계도 (HVM) 연구. **광고 PR 실학연구**, 5(2), 171-198.
- 신은주, 이영선(2012). 문화예술상품 소비자의 가치 인식이 추구혜택과 상품속성에 미치는 영향. **Asia Marketing Journal**, 14(2), 177-207.
- 안병욱, 전태준(2013). 여가활동 참여자의 지각가치와 선택속성의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 37(3), 26-37.
- 안병욱, 전태준(2016). 해양스포츠 참여자의 여가유능감, 재미요인, 여가만족 간의 구조적 관계. **한국사회체육학회지**, 66, 423-431.
- 여지은(2016). 대학생의 여가가치관 형성과정 탐색. **여가학연구**, 14(2), 37-52
- 윤소영, 박두용(2014). 한국인의 여가행복지수 개발 및 적용. **여가학연구**, 12, 149-173.
- 이문진, 황선환(2014). 여가시간이 증가하면 행복은?: 이스털린 역설의 여가학 적용. **한국여**

- 가레크리에이션학회지, 38(2), 29-38.
- 이승은, 한학진, 전해진(2011). 수단-목적 사슬이론 (Means-End Chain)을 적용한 국내 와인 애호가들의 가치추구 분석. *관광레저연구*, 23(3), 425-442.
- 이양환, 송기인, 이시훈, 김은경, 정일형(2011). 국내 신문 구독자의 정치적 성향에 따른 신문 상품 인지구조 연구: 가치-목적 사슬이론과 가치단계도 (HVM)를 중심으로. *언론과 학연구*, 11(1), 290-329.
- 이우재(2006). 주 5일 근무제에 따른 레저스포츠활동 선호도 분석. *한국스포츠리서치*, 17(2), 521-532.
- 이장호(2012). 지역간 여가통행의 시간가치 산정 연구. *대한교통학회지*, 30(6), 59-70.
- 이혜희, 김영재(2015). 댄스스포츠의 재미요인이 여가열의에 미치는 영향. *한국체육학회지*, 54(1), 401-412.
- 차민경, 권상희(2015). 언론의 '창조경제'에 대한 의제설정 의미연결망 분석. *한국언론학보*, 59(2), 88-120.
- Gouveia, V. V., Milfont, T. L., & Guerra, V. M. (2014). Functional theory of human values: Testing its content and structure hypotheses. *Personality and Individual Differences*, 60, 41-47.
- Gruber, T., Szmigin, I., & Voss, R. (2009). Handling customer complaints effectively: A comparison of the value maps of female and male complainants. *Managing Service Quality: An International Journal*, 19(6), 636-656.
- Gutman, J. (1982). A means-end chain model based on consumer categorization processes. *The Journal of Marketing*, 60-72.
- Olson, J. C., & Reynolds, T. J. (2001). The means-end approach to understanding consumer decision making. *Understanding consumer decision making: The means-end approach to marketing and advertising strategy*, 3-20.
- Reynolds, T. J., & Gutman, J. (1988). Laddering theory, method, analysis, and interpretation. *Journal of advertising research*, 28(1), 11-31.
- Reynolds, T. J., Dethloff, C., & Westberg, S. J. (2001). Advancements in laddering. *Understanding consumer decision making: The means-end approach to marketing and advertising strategy*, 91-118.
- Robinson, J. & Godbey, G. (1997) Time for Life: The surprising ways Americans use their time. State College: Pennsylvania State University Press.
- Ter Hofstede, F., Audenaert, A., Steenkamp, J. B. E., & Wedel, M. (1998). An investigation into the association pattern technique as a quantitative approach to measuring means-end chains. *International Journal of Research in Marketing*, 15(1), 37-50.