



진지한 여가 비용의 개념화

김태환¹ · 황선환¹

¹서울시립대학교

Conceptualization of Serious Leisure Cost

Taehwan Kim¹ · Sunhwan Hwang¹

¹University of Seoul

Abstract

The purpose of the current study was to conceptualize the serious leisure cost and to provide fundamental knowledge on serious leisure cost in order to help researchers understand the various serious leisure costs. To achieve these goals, we conducted the constant literature review and three times delphi surveys. As the results of the delphi surveys, the serious leisure cost was divided into two folds: the first(pre-) cost and the second(post-) cost. The concept of serious leisure cost was defined as ‘two kinds of costs including the first cost meaning concrete and intangible resources consumed for serious leisure activities such as financial, time, social, physical, and psychological resources and the second cost meaning the financial, time, social, physical, and psychological-side negative outcomes resulted from serious leisure participation.’ Additionally, the scale of serious leisure cost consists of five factors including time cost, financial cost, social cost, physical cost, and psychological cost. The study had significance to establish clear criteria applicable to various costs generated from participation in serious leisure activities and to expand the serious leisure theory for the future studies on the negative outcomes of serious leisure.

Key words : serious leisure, serious leisure cost, conceptualization, delphi

주요어 : 진지한 여가, 진지한 여가 비용, 개념화, 델파이

Address reprint requests to : Sunhwan Hwang #3 8th floor, 나 Building, 100th Anniversary Hall, Seouliripdae-ro 163, Dongdaemun-gu, University of Seoul, Seoul, Korea

Tel: [REDACTED], E-mail: shhwang@uos.ac.kr

Received: August, 7, 2018 Revised: September, 3, 2018 Accepted: September, 21, 2018

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

산업혁명에서 시작된 끊임없는 과학기술의 발전은 노동시간을 단축시킴과 동시에 가용한 여가 시간을 늘려왔으며, 늘어난 여가시간을 만족스럽게 활용하는 방식은 현대 사회에서 중요한 관심사로 대두되었다. 또한 최근 각종 대중매체에서 자주 쓰이고 있는 일과 삶의 균형(Work-Life Balance)이라는 용어의 유행은 일과 생활의 균형을 강조하며 현대를 살아가는 사람들에게 일에서 벗어난 여가시간과 더불어 여가 생활의 중요성을 시사한다.

사람들은 여가 생활을 중시하는 사회분위기 속에서 여가시간을 만족스럽게 활용하기 위해 다양한 방식으로 여가활동에 참여하게 된다. 이러한 다양성에 따라 여가활동 참여자들의 태도나 형태도 차이를 보인다. 예를 들어, 누군가에게 여가시간은 단순한 휴식시간이나 산책, 독서와 같은 일상적인 여가활동을 즐기는 소극적인 시간으로 인식되거나 활용된다. 반면, 여가시간에 이루어지는 활동을 통해 성취감을 달성하거나 자아 정체성을 찾는 등 보다 적극적이고 진지한 태도로 여가시간을 활용하는 사람들도 있다. 이처럼 여가활동에 진지하게 몰두하는 사람들을 이해하기 위해 Stebbins(1982)는 ‘진지한 여가(Serious Leisure)’라는 개념을 처음 제안하였으며, 많은 후속 연구를 통하여 정의 및 특성, 편익과 비용 등을 제시함으로써 개념을 확장시키고 이론적 틀을 제시하여왔다.

Stebbins(1992)는 진지한 여가의 6가지 특성으로 인내(perseverance), 전문성(career), 노력(effort), 지속적 편익(durable benefits)과 보상(reward), 고유한 감정(unique ethos), 강한 정체성(strong identity)을 제시하였으며 “여가 활동에 참여하기 위해 필요한 기술이나 지식, 또는 경험을 습득하고 표현해냄으로서 참여자들이 활동에

서 특별한 삶을 발견하기에 충분히 가치 있고 흥미 있는 활동으로 아마추어(amateur), 취미활동가(hobbyist) 및 자원봉사자(volunteer)로 분류되어 체계적으로 추구하는 활동”(p. 3)으로 정의하였다. 또한 Stebbins(1992)는 진지한 여가에 참여함으로써 얻을 수 있는 편익(benefit)으로 자아실현, 자기표현, 자아개념, 자기만족 성취 및 자아재창조, 금전적 편익 등의 개인적인 편익과 집단성취, 사회적 매력 등의 사회적 편익으로 분류하였으며, 이러한 편익들이 진지한 여가 참여의 강력한 동기가 된다고 제시하였다.

Stebbins(1992)는 진지한 여가 참여자들에게는 이러한 긍정적인 편익뿐만 아니라 실망감(disappointments), 반감(dislikes), 긴장감(tension) 등의 편익(benefit)과 상반되는 개념, 즉 비용(cost)이 발생할 수 있으며, 비용을 초과하는 편익이 효과적인 여가 동기가 되어 비용이 상쇄된다는 이익가설(Profit Hypothesis)을 주장하였다. 이익가설에서의 비용은 편익과 상반되는 개념으로서 진지한 여가의 편익을 강조하기 위하여 활용되었으며, Stebbins는 진지한 여가의 이론적 틀에서 비용을 단순히 사전적 의미의 ‘비용’이라는 맥락에서 이해하여 진지한 여가의 비용을 ‘여가활동을 추구하는 참여의 결과물’이라고 주장하였다(Stebbins, 2016). 하지만 Stebbins가 언급한 비용 속 ‘결과물’이라는 용어는 서로 상반되는 개념인 편익과 비용을 모두 포함할 수 있기 때문에 적절하지 못하다. 또한 Stebbins의 비용은 심리적인 속성의 비용 일부만을 포함하고 있기 때문에 다양한 속성의 비용을 포괄적으로 다루고 있지 않으며, 비용을 체계적으로 분류하여 그 영향력을 실증적으로 규명하려는 노력 또한 시도되지 않았다는 한계점을 지니고 있다. 이러한 한계점들을 근거로 진지한 여가의 이론적 틀에서 진지한 여가 비용의 개념은 명확하게 정립되었다고 판단하기 어렵다.

한편, 진지한 여가의 비용에 대한 선행연구들도 Stebbins의 비용과 유사한 한계점들이 존재한다. 국외에서 이루어진 진지한 여가 비용에 대한 연구

들은 대부분 단편적인 비용을 탐색하였으며, 질적 연구 위주로 수행되어 실증적인 분석이 이루어지지 않았다. Thurnell-Read(2016)는 심층인터뷰를 통해 진지한 여가 참여자들에게 발생하는 다양한 비용(경제적, 시간적, 사회적 측면 등)을 탐색하였으며, Rachel(2010)은 심층인터뷰를 통하여 진지한 여가 참여자들이 겪는 좋지 않은 시선과 낙인, 즉 사회적 비용에 대한 탐색을 시도했다. 이 밖에도 여러 연구에서 진지한 여가의 비용에 대한 탐색을 실시하였지만 Stebbins와 마찬가지로 비용에 대한 통합적인 개념정립이나 실증적 분석은 이루어지지 않았다.

국내에서 수행된 진지한 여가의 비용에 대한 연구들(예, 김태환, 황선환, 2017; 황선환, 김태환, 이문진, 2017)은 국외보다 간헐적으로 수행되었고, 실시된 연구들 대부분이 다양한 비용을 통합적으로 고려하지 않은 단편적 연구들(예, 김민규, 2015; 박수정, 2007; 한혜원, 홍혜전, 2014)에 국한되어 있어 비용에 대한 통합적인 연구의 필요성이 제기된다. 이러한 필요성을 바탕으로 진지한 여가 비용에 대한 연구들의 한계점을 보완하기 위하여 황선환, 김태환, 이문진(2017)의 연구와 김태환, 황선환(2017)의 연구에서는 진지한 여가의 비용에 대한 개념 정립 및 척도개발을 위한 탐색이 실행되었으며, 진지한 여가 참여자들의 다양한 비용을 실증적으로 측정하려는 시도가 있었다.

위 연구들에서는 공통적으로 비용을 측정함에 있어 탐색적으로 개발된 '진지한 여가 비용 척도'가 활용되었으며, 후속연구를 통하여 추가적인 타당도와 신뢰도를 검증할 필요성이 제기되었다. 따라서 진지한 여가의 비용을 보다 객관적으로 측정하기 위해서는 후속연구를 통해 신뢰도와 타당도가 검증된 척도를 개발하고 활용해야 한다.

이에 본 연구의 목적은 신뢰도와 타당도가 검증된 척도의 개발을 위한 초석으로 올바른 개념화를 실시하는 것이다. 이를 통하여 진지

한 여가에서 발생하는 비용을 통합적으로 고려하기에 적합한 진지한 여가 비용의 개념을 정립한다면, 이를 측정할 수 있는 척도개발연구를 비롯한 후속연구를 위한 기초자료로 활용될 수 있으며, 더 나아가 그동안 편익에 가려져 주목받지 못하였던 진지한 여가의 부정적 영역을 연구하는데 활용되어 진지한 여가의 이론적 확장에 기여할 것이다.

II. 연구방법

본 연구는 진지한 여가 비용의 개념화를 위하여 문헌연구와 델파이 조사를 실시하였다. 문헌 연구로 진지한 여가에서 발생하는 비용들에 대한 국내외 선행연구 고찰을 실시하였으며, 이를 바탕으로 진지한 여가 비용의 개념을 구안하고 델파이 조사를 실시하였다.

1. 델파이 패널 구성

델파이 조사의 핵심은 전문가 패널을 적절히 구성하는 것으로, 전문가 구성의 일반적인 기준은 패널의 전문성이다. 따라서 본 연구에서는 현재 여가 관련 학회의 소속으로 활동하고 있으며, 전문성을 지니고 진지한 여가에 관한 학술논문을 1편 이상 게재한 경험이 있는 학자로서 진지한 여가 이론에 대한 이해가 깊은 사람으로 전문가의 기준을 설정하였다.

전문가 패널은 최소 10명 이상으로 구성되어야 타당하며(Murry & Hammons, 1995), 10명에서 15명이 적절하다(Delbecq, Van de Ven, & Gustafson, 1975). 따라서 본 연구에서는 앞서 설정한 전문가의 기준에 부합하는 15명의 패널을 선정하였으며 사전에 전자 우편과 전화 통화, 그리고 직접 방문 등의 방법으로 참여를 요청하였다. 이러한 과정을 거쳐 선정된 패널

중 3차 델파이까지 꾸준히 참여한 패널의 현황은 <표 1>과 같다.

표 1. 델파이 패널 현황

ID	전공	직위	학위	현재관심분야	기간
1	여가학	교수	박사	여가사회심리	25년
2	여가학	교수	박사	여가교육상담	15년
3	여가학	교수	박사	노인건강	10년
4	여가 레크리에이션	교수	박사	여가가치	-
5	여가 레크리에이션	교수	박사	여가 및 스포츠 자원봉사	15년
6	스포츠사회학	교수	박사	여가참가행동	18년
7	여가교육	교수	박사	여가를 활용한 교육적 문제해결	2년
8	여가 레크리에이션	교수	박사	레크리에이션 전문학	10년
9	여가학	교수	박사	여가 장소	5년
10	여가사회학	교수	박사	놀이 연구	2년
11	여가학	교수	박사	진지한 여가	15년

2. 델파이 설문지 구성

본 연구에서는 진지한 여가 비용의 용어와 하위요인을 정립하기 위하여 합의 델파이 (consensus delphi) 조사를 실시하였다. 합의 델파이 조사방법은 각 회차의 설문을 거치며 패널들의 의견을 종합하고 이를 수정, 보완하도록 요청하여 최종적으로 패널들의 의견을 종합하고 수렴하는 방식이다. 델파이 집단의 의견을 합의시키는 과정은 대략적으로 1회에서 5회에 완성되어 진다는 Brockoff(1975)의 견해에 따라 본 연구에서는 총 3회의 델파이 설문을 진행하였다.

전문가의 의견을 포괄적이고 정확하게 판단하기 위해서는 개방형 질문과 폐쇄형 질문을 복합적으로 실시하는 것이 적합하다(Custer, Scarcella, & Stewart, 1999). 따라서 본 연구는 3차에 걸친 델파이 조사 과정에서 개방형 질문과 폐쇄형 질문을 복합적으로 실시하였다.

1) 1차 델파이 설문지

1차 델파이 조사 설문지는 전문 패널에게 연구의 개요와 간략한 선행연구에 대한 참고자료를 제시한 후, ‘진지한 여가 비용’의 정의와 하위요인의 분류 및 정의에 대한 주관적인 판단을 묻는 개방형(open ended) 문항으로 구성하였다. 설문배포에 앞서 구성된 설문지의 타당성 평가를 위하여 전문가 회의를 통하여 사전 검토를 실시하였다.

2) 2차 델파이 설문지

2차 델파이 조사 설문지는 1차 델파이 조사 결과를 토대로 구성하였다. 2차 델파이 조사 설문지는 1차 조사 결과에 대한 분석과정을 제시하고 도출된 진지한 여가 비용의 정의, 하위요인의 분류 및 하위요인의 정의에 대한 타당성 평가를 위해 Likert 4점 척도를 제시하는 폐쇄형 질문(closed-ended question)과 삭제, 추가 등의 수정·지시사항에 대하여 묻는 개방형질문(open-ended question)을 혼합하여 구성하였다.

3) 3차 델파이 설문지

3차 델파이 조사는 2차 델파이 조사 결과를 바탕으로 구성하였다. 2차 델파이 조사 결과 분석에서 타당도 기준에 부합하여 채택된 경우를 제외하고 전문가 패널이 제시한 지시사항(수정, 통합, 추가, 삭제, 기타 의견) 과 이에 대한 이행결과를 제시하였다. 또한 2차 델파이 조사 결과 분석에서 도출된 정의들에 대한 타당성 평가(Likert 4점 척도)를 요청하는 폐쇄형 질문(closed-ended question) 및 수정·지시사항을 묻는 개방형질문(open-ended question)으로 설문지를 구성하였다.

3. 자료 수집 및 분석

자료 수집을 위하여 최초 15명의 패널을 선정하여 설문참여를 요청하고 설문지를 배포하

였으며, 그중 여가 및 여가레크리에이션 전문가 8명, 여가 및 스포츠사회학 전문가 2명, 여가교육 전문가 1명 총 11명이 3차 델파이 조사까지 꾸준히 참여하였다. 1차부터 3차까지 실시된 델파이 조사 응답현황은 <표 2>와 같다.

표 2. 델파이 조사 응답 현황

1차		2차		3차	
배포	수거	배포	수거	배포	수거
15	12	12	12	12	11
응답률 : 80%		응답률 : 100%		응답률 : 91.6%	

1차 델파이 조사의 응답률은 80%(12/15)로 나타났다. 2차 델파이 조사는 1차 델파이 조사에 협조한 12명에게 배포되었으며, 응답률은 100%였다. 3차 델파이 조사는 12명에게 배포하였고, 그 중 11명이 응답하였으며 응답률은 91.6%로 나타났다.

먼저 1차 델파이 조사는 개방형 설문으로 실시하여 도출된 자료를 문장성분별 귀납적 분류 과정을 통해 응답된 단어의 빈도가 2회 이상인 의견을 분석에 반영하는 선행연구에서 실시된 방법을 활용하였다(김민규, 2014; 이문진, 2011; 이승민, 2008). 전문가 회의를 거쳐 1차 델파이 조사의 분석 결과를 종합하였으며 2차 델파이 조사에 반영하였다.

다음으로 2차 델파이 조사는 폐쇄형 설문으로 실시하여 기술통계치(평균, 표준편차), 집중경향치(중위수, 최빈값), 긍정률(CVI, CV)등을 분석하였다. 타당도 확보 기준은 평균 값 3.0 이상, ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’로 응답한 비율인 내용타당도 지수(CVI) 75%이상(Hasson, Keeney & McKenna, 2000; Lynn, 1986), 응답의 표준편차를 평균값으로 나눈 값인 변이계수(CV) .500 미만(English & Kernan, 1976)으로 설정하였다. 설정한 타당도 기준에 부합하지 못한 응답의 경우 전문가 회의를 통해 전문가 패널이 요청한 지시사항(의견, 수정 사항, 통합

사항, 추가 사항, 삭제 사항)을 수렴하였다. 또한 타당도 확보 기준에 부합하여도 전문가 패널의 지시사항이 다수 응답된 경우는 전문가 회의를 토대로 지시사항을 최대한 수렴하여 3차 델파이 조사에 반영하였다.

마지막으로 3차 델파이 조사는 2차 델파이 조사 결과를 바탕으로 타당도 기준에 부합하여 채택된 경우 이외의 문항에 한하여 전문가 패널이 요청한 지시사항(의견, 수정 사항, 통합 사항, 추가 사항, 삭제 사항)과 이행결과를 종합하여 제시하고 2차 델파이 조사와 동일한 방법으로 타당도를 재검증하였다. 수집된 설문 자료의 분석은 2차 조사의 분석과 동일한 방법으로 실시하였다. 이와 같은 단계를 거쳐 종합된 결과를 바탕으로 진지한 여가 비용의 개념을 정립하였으며, 각 델파이 조사 단계에서 도출된 결과물은 전문가 회의를 2회 이상 실시하였기 때문에 신뢰도와 타당성이 확보되었다.

Ⅲ. 결과

본 연구는 문헌연구와 델파이 조사를 통하여 ‘진지한 여가 비용’의 정의를 도출하였으며, 하위요인을 세분화하고 각각의 정의를 도출함으로써 ‘진지한 여가 비용’의 내적 구조를 개념화하였다. 이 과정에서 진지한 여가 비용의 정의와 하위요인 세분화를 위한 두 가지 주제의 델파이 조사가 동시에 진행되었다.

1. 진지한 여가 비용의 정의

1) 1차 델파이 조사

1차 델파이 조사 결과 분석은 ‘진지한 여가 비용’의 정의를 문장으로 구성하기 위하여 주어와 술어를 기준으로 사이에 포함되는 내용을 귀납적 범주화를 통하여 분류를 실시하였다.

표 3. '진지한 여가 비용'의 정의에 대한 1차 델파이 조사 분석 및 결과 도출

구분	~에/~의/~에 대한	~에 따른/~으로 인한	~하는/~할 수 있는 /~할 수 없는	술어
전체요약	<ul style="list-style-type: none"> 진지한 여가 활동에 진지한 여가 활동 참여에서 여가 참여에 대한 	<ul style="list-style-type: none"> 경험을 축적하기 위한 결과로서 참여 또는 유지하기 위하여 	<ul style="list-style-type: none"> 잃게 되는 발생하는 이겨내고 감내하여 소모되는 사용하는 수반되는 감내하는 투자하는 얻어지는 	<ul style="list-style-type: none"> 경제적, 사회적, 심리적, 신체적 비용 부정적인 비용손실과 그에 따른 부정적인 효과 다양한 측면의 자원/다양한 부정적 현상 제반비용 경제적 가치 결과물 투자
출력 1	<ul style="list-style-type: none"> 진지한 여가 활동 참여의 	<ul style="list-style-type: none"> 진지한 여가 활동을 참여 또는 유지하기 위하여 진지한 여가 활동을 참여 또는 유지하기 위하여 결과로서 	<ul style="list-style-type: none"> 소모되는 투자되는 (수반되는) 발생하는 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 측면의 자원과 그에 따른 부정적 현상 시간적, 경제적, 신체적, 심리적, 사회적 측면의 자원 경제적, 사회적, 심리적, 신체적 비용
출력 2		▶ 진지한 여가 활동 참여 및 유지를 위하여	▶ 수반되는	▶ 다양한 측면의 자원과 그에 따른 부정적 현상
결과	▶ 진지한 여가 비용이란 진지한 여가 활동 참여 및 유지를 위하여 수반되는 다양한 측면의 자원과 그에 따른 부정적 현상이다.			

패널들이 응답한 '진지한 여가 비용'의 정의는 총 13개이며, 이를 하나의 문장으로 도출하기 위하여 응답빈도가 높은 단어나 표현을 키워드 위주로 분류하였다. 분류 과정을 통해 도출된 단어나 표현을 토대로 여가학 교수 1인과 박사 2인으로 구성된 전문가 회의를 실시하여 문장 성분별 영역을 총체적으로 포괄할 수 있는 단어 및 표현을 선별하였다. 구체적인 결과 도출 과정은 <표 3>과 같다.

1차 델파이 조사 결과 분석을 토대로 전문가 회의를 거쳐 도출한 '진지한 여가 비용'의 정의 초안은 '참여 및 유지', '수반되는', '자원', '부정적 현상'이라는 핵심 표현 및 단어로 구성하였다. 이러한 네 가지 표현 및 단어는 각각 원인, 결과, 그리고 술어의 영역이다.

우선 '진지한 여가 활동 참여 및 유지를 위하여'가 비용 발생의 원인으로 채택되었다. 이는 1차 델파이 조사 결과에서 '경험을 축적하기 위한', '진지한 여가 참여의 결과로서', '진지한 여가 활동 참여 및 유지를 위하여' 등으

로 분류되었던 단어 및 표현 중에서 '참여 및 유지'라는 키워드가 가장 구체적이며 다른 표현이 지니고 있는 의미를 내포할 수 있다는 전문가의 의견에 따라 채택하였다.

둘째, '수반되는'이 진지한 여가 비용의 결과로서 채택되었다. 1차 델파이 조사 결과 중, 결과 영역은 '잃게 되는', '발생하는', '소모되는' 등의 다양한 용어들로 분류되었다. 전문가 회의 결과, 제시된 용어 중 '수반'이라는 용어가 잃거나, 투자하거나, 사용되거나, 감내해야 하는 등의 다른 용어들을 아우를 수 있는 단어로 판단되어 채택되었다.

셋째, '자원'과 '부정적 현상'이 술어로서 채택되었다. 1차 델파이 조사 결과에서 술어 영역 또한 '결과물', '가치', '제반비용', '부정적인 비용손실 및 효과' 등의 다양한 단어 및 표현으로 분류되었다. 전문가 회의 결과, 술어는 다양한 비용을 함축하는 '자원'과 부정적 결과물을 설명하는 '부정적 현상'으로 구분하여 채택하였다.

이러한 과정을 통하여 ‘진지한 여가 비용’이란 진지한 여가 활동 참여 및 유지를 위하여 수반되는 다양한 측면의 자원과 그에 따른 부정적 현상이다’라는 문장 형식의 정의로 초안이 도출되었다.

2) 2차 델파이 조사

2차 델파이 조사 결과 분석은 1차 델파이 조사에서 도출된 정의 초안에 대한 타당성 분석 및 수정·지시사항 분석을 실시하였다. 먼저 진지한 여가 비용 정의 초안에 대한 타당도 분석 결과는 <표 4>와 같다.

표 4. 정의에 대한 타당도 분석 결과(1차)

진지한 여가 비용 정의	기술통계치		긍정률	
	평균	표준 편차	CVI	CV
진지한 여가 비용이란 진지한 여가 활동 참여 및 유지를 위하여 수반되는 다양한 측면의 자원과 그에 따른 부정적 현상이다.	2.82	.874	.727	.309
※ 기준치 : 평균 3.0이상, CVI값 .750이상, CV값 .500미만				

1차 델파이 조사에서 도출된 진지한 여가 비용 정의의 타당도 평균은 2.82(SD=0.874)로 기준치(3.0)에 조금 못 미치는 것으로 나타났다. 긍정률 중 내용타당도 지수(CVI)는 72.7%(.727)로 나타나 기준치에 조금 못 미치는 것으로 나타났으며, 변이계수값(CV)은 .309로 나타나 기준치에 부합하는 것으로 나타났다. 따라서 1차 델파이 조사를 통하여 도출된 진지한 여가 비용 정의는 타당성이 부족한 것으로 나타났다.

이처럼 2차 델파이 조사 분석 결과 진지한 여가 비용의 타당도는 다소 부족한 것으로 나타났으며 전문 패널들의 수정·지시사항을 최대한 수렴하여 타당도를 확보하기 위한 전문가회의를 실시하였다. 전문 패널들이 제시한 수정·지시사항의 응답 빈도와 중요성을 고려한 결과 네 가지 논의사항이 도출되었으며, 전문가 회의에서는 이를 중점적으로 논의하였다. 논의사

항은 <표 5>와 같다.

표 5. 정의에 대한 수정·지시사항 (1차)

논의사항	내용
‘부정적’의 적절성	‘비용’을 긍정적, 혹은 부정적으로 평가할 수 있는가?
‘현상’의 적절성	‘비용’을 현상으로 표현할 수 있는가?
‘다양한 측면의 자원의 적절성	다양한 측면이라는 표현은 구체적이지 않음
진지한 여가 비용의 개념적 특성	‘진지한 여가 비용’과 ‘일반적인 여가 비용’은 차이가 있는가?

네 가지 논의사항 중 특히 ‘부정적’이란 표현의 적절성에 대한 논의가 가장 중점적으로 실시되었다. 진지한 여가 비용을 부정적으로 표현할 수 있는가에 대하여 전문가들과 논의를 실시한 결과, ‘비용’에 대한 개념을 보다 세부적으로 분류하여 1차 비용과 2차 비용, 혹은 pre cost와 post cost로 분류해야 한다는 결론에 도달하였다. 1차 비용(pre cost)이란 통상적인 비용을 의미하며 진지한 여가에 참여하기 위하여 투자하는 돈과 시간, 나아가 체력이나 기력 등이 1차 비용에 속한다. 1차 비용은 참여자에게 긍정적, 혹은 부정적 영향을 미치게 되며 긍정적인 결과물은 편익(benefit), 부정적인 결과물은 앞서 언급한 2차 비용(cost)를 의미한다. 즉, 2차 비용이란 1차 비용으로 투자한 자원에 의해 발생하는 현상 중 참여자에게 부정적 영향을 미치는 모든 현상 및 문제이다.

다수의 전문 패널이 제시한 바와 같이 1차 비용은 긍정과 부정을 가늠할 수 없으므로 ‘부정적’이란 표현이 알맞지 않다. 반면, 2차 비용은 편익(benefit)과 상반되는 부정적 결과물을 의미하므로 ‘부정적’이란 표현이 가능하다고 판단하였다. 본 연구에서 개념화하고자 하는 ‘비용’이란 1차 비용과 2차 비용으로 표현하였던 모든 비용을 통칭하는 개념이기 때문에 ‘부정적’이란 용어를 정의에 활용하기로 결정하였다.

위와 같은 논의를 토대로 ‘진지한 여가 비용’이란 진지한 여가 활동 참여와 지속의 상황에

서 수반되는 돈, 시간, 체력 등의 유·무형의 자원(1차 비용)과 그에 따른 부정적 대가(2차 비용)이다.’라는 ‘진지한 여가 비용’의 2차 정의가 도출되었으며, 3차 델파이 조사 설문에서 타당성을 재검증하였다.

3) 3차 델파이 조사

3차 델파이 조사에서는 2차 델파이 조사결과에서 전문 패널의 수정·지시사항이 최대한 반영된 ‘진지한 여가 비용’의 정의에 대한 타당도 재검증이 이루어졌다. 이에 대해 전문위원들이 평가한 타당도는 <표 6>과 같다.

표 6. 정의에 대한 타당도 분석 결과(2차)

진지한 여가 비용 정의	기술통계치		긍정률	
	평균	표준 편차	CVI	CV
진지한 여가 비용이란 진지한 여가 활동 참여와 지속의 상황에서 수반되는 돈, 시간, 체력 등의 유무형의 자원(1차 비용)과 그에 따른 부정적 대가(2차 비용)이다.	3.18	.603	.909	.189

* 기준치 : 평균 3.0이상, CVI값 .750이상, CV값 .500미만

2차 델파이 조사에서 도출된 진지한 여가 비용 정의의 타당도 평균은 3.18($SD=0.874$)로 기준치(3.0)에 부합하는 것으로 나타났다. 긍정률 또한 내용타당도 지수(CVI)는 90.9%(.909)로, 변이계수값(CV)은 .189로 나타나 기준치에 부합하는 것으로 나타났다. 따라서 2차 델파이 조사를 통하여 도출된 진지한 여가 비용 정의는 충분한 타당성이 확보되었으나, 전문 패널들이 제시한 수정·지시사항을 수렴하고자 추가적인 전문가 회의를 실시하였다. 전문 패널들이 제시한 수정·지시사항의 응답 빈도와 중요성을 고려한 결과 세 가지 논의사항이 도출되었으며 <표 7>과 같다.

표 7. 정의에 대한 수정·지시사항 (2차)

논의사항	내용
괄호 사용 여부	정의에 괄호가 포함되는 것이 적절한가?
‘지속’ 키워드 활용 여부	‘지속’의 표현이 꼭 필요한가?
구체적 예시 활용 여부	정의의 일부 하위요인의 예시만 포함하는 것이 적절한가?

전문가 회의에서 세 가지 논의사항에 대하여 중점적으로 논의하였으며 이를 반영한 진지한 여가 비용의 최종 정의는 <표 8>과 같다.

표 8. 확정된 진지한 여가 비용의 최종 정의

진지한 여가 비용의 정의
진지한 여가 비용이란 진지한 여가활동을 위하여 소비하는 경제, 시간, 사회, 신체, 심리 등 유무형의 자원을 의미하는 1차 비용과 그에 따라 발생하는 경제, 시간, 사회, 신체, 심리적 측면의 부정적 결과를 의미하는 2차 비용을 포함하는 개념이다.

2. 진지한 여가 비용의 하위요인 도출

1) 1차 델파이 조사

1차 델파이 조사 결과 분석은 응답된 내용을 귀납적으로 범주화하여 분류를 실시하였다. 1차 델파이 조사의 결과를 종합한 결과, 전문 패널들은 공통적으로 진지한 여가 비용의 하위요인으로 경제적, 시간적, 사회적, 신체적, 심리적 요소를 지닌 요인을 제시하였다. 경제적 요소를 지닌 요인은 총 12명의 패널 중 10명이 제시하였고 시간적 요소는 12명 중 9명, 사회적 요소는 12명 중 9명, 신체적 요소는 12명 중 6명, 마지막으로 심리적 요소는 12명 중 8명이 제시하였다. 델파이 조사에 응답한 전문 패널들 중에서 과반수 이상의 패널이 다섯 가지 요인에 대하여 제시하였기 때문에 하위요인은 경제적, 시간적, 사회적, 신체적, 심리적 요인으로 도출되었다.

전문 패널들이 제시한 각 요인에 대한 정의를 분석한 결과, 공통적으로 자신이 제시한 요인에 대하여 각각의 정의를 내리기보다 일정한

표 9. '진지한 여가 비용'의 하위요인에 대한 1차 델파이 조사 분석 및 결과 도출

구분	~에/~의/~에 대한	~에 따른/~으로 인한	~하는/~할 수 있는 /~할 수 없는	술어
전체 요약	• 진지한 여가 활동에 • 진지한 여가 활동 참여에서의	• 참여로 인한 • 참여를 위한	• 발생하는(4명) • (~위해) 감내해야하는 • 사용하는 • 수반되는	• (~적) 비용 • 문제 • 자원 • 결과물
출력	▶ 진지한 여가 활동	▶ 참여로 인한	▶ 발생하는	▶ ~적 비용/ 문제
결과	▶ ~적 비용이란 진지한 여가 참여로 인하여 발생하는 (~적)비용과 그에 따른 문제이다.			

들 안에서 각 요인을 대변하는 용어만 변경하여 제시하였다. 따라서 진지한 여가 비용 하위 요인에 대한 정의는 일정한 틀을 선정하여 각 요인을 표현하는 용어만 변경하는 형식을 취하기로 결정하였다. 하위요인의 정의에 이러한 형식을 적용하기 위하여 '진지한 여가 비용' 개념화와 동일하게 주어와 술어를 기준으로 사이에 포함되는 내용을 귀납적으로 범주화하여 분류를 실시한 후, 전문가 회의를 통하여 기준이 될 수 있는 문장을 도출하였다. 구체적인 분석 과정은 <표 9>와 같다.

1차 델파이 조사 결과 분석을 토대로 전문가 회의를 거쳐 도출한 '진지한 여가 비용'의 하위요인에 대한 정의는 '참여로 인한', '발생하는', '~적 비용', '문제'라는 핵심 표현 및 단어로 구성하였다.

이와 같은 분류과정 및 전문가 회의를 통하여

최종적으로 도출된 진지한 여가 비용 하위요인의 정의는 '(시간, 경제, 사회, 신체, 심리적)비용이란 진지한 여가 참여로 인하여 발생하는 (시간, 경제, 사회, 신체, 심리정서적)적 비용과 그에 따른 문제'이며, 도출된 정의는 2차 델파이 조사에서 타당도 검증을 실시하였다.

2) 2차 델파이 조사

2차 델파이 조사 결과 분석은 1차 델파이 조사에서 도출된 하위요인의 분류, 하위요인의 정의 초안에 대한 타당성 분석 및 수정·지시사항 분석을 실시하였다. 먼저 진지한 여가 비용의 하위요인 정의 초안에 대한 타당도 분석결과는 <표 10>과 같다.

1차 델파이 조사에서 도출된 진지한 여가 비용의 다섯 가지 하위요인으로서의 구분에 대한

표 10. '진지한 여가 비용'의 하위요인 분류 및 정의에 대한 타당도 분석 결과 (1차)

진지한 여가 비용 하위 요인	기술통계치		긍정률	
	평균	표준 편차	CVI	CV
경제적 비용, 시간적 비용, 사회적 비용, 신체적 비용, 심리적 비용으로의 구분은 타당하다.	3.64	.674	.900	.185
진지한 여가 비용 하위요인 중 경제적 비용이란 진지한 여가활동 참여로 인하여 발생하는 경제적 소비 비용과 그에 따른 문제이다.	3.70	.483	1.00	.130
진지한 여가 비용 하위요인 중 시간적 비용이란 진지한 여가활동 참여로 인하여 발생하는 시간적 비용과 그에 따른 문제이다.	3.80	.422	1.00	.111
진지한 여가 비용 하위요인 중 사회적 비용이란 진지한 여가활동 참여로 인하여 발생하는 사회적 관계 비용과 그에 따른 문제이다.	3.30	.949	.900	.287
진지한 여가 비용 하위요인 중 신체적 비용이란 진지한 여가활동 참여로 인하여 발생하는 부상과 안전 문제이다.	2.80	1.13	.700	.405
진지한 여가 비용 하위요인 중 심리적 비용이란 진지한 여가활동 참여로 인하여 발생하는 심리정서적 비용과 그에 따른 문제이다.	3.00	1.13	.800	.378

※ 기준치 : 평균 3.0이상, CVI값 .750이상, CV값 .500미만

타당도는 평균은 3.64, 긍정률 중 내용타당도 지수(CVI)는 90%(.900), 변이계수값(CV)은 .185로 나타나 충분한 타당도가 확보되었다. 또한 신체적 비용(M=.280, CVI= .700)을 제외한 각각의 하위요인에 대한 타당도도 기준치에 부합하는 것으로 나타나 신체적 비용을 제외한 나머지 평가항목들이 통계적으로 타당성이 확보되었다.

‘신체적 비용’과 ‘심리정서적 비용’의 경우 타당도 평가에서 평균과 긍정률 수치가 기준에 부합하지 못하거나 다른 하위요인에 비하여 비교적 낮게 나타났으며, 다수의 전문 패널들이 수정·지시사항을 제시하였다. 전문 패널들의 수정·지시사항을 최대한 수렴하고자 전문가 회의를 실시한 결과 네 가지 논의사항이 도출되었다. 논의사항은 <표 11>과 같다.

표 11. 하위요인 정의에 대한 수정·지시사항

논의사항	내용
‘부정적 적절성’	‘비용’을 긍정적, 혹은 부정적으로 평가할 수 있는가?
‘신체적 비용’의 적절성	다른 정의보다 제한적으로 표현되었음
‘심리적 비용’의 적절성	개념정립 단계에서 등장하지 않은 용어의 활용은 타당하지 않음
‘사회정서적 비용’ 활용여부	‘사회정서적 비용’이란 하위요인 추가는?

위와 같은 논의를 토대로 수정·지시사항을 반영하여 도출된 ‘신체적 비용’의 2차 정의는 ‘진지한 여가활동 참여로 인하여 소모되는 체력, 기력 등의 신체적 비용과 그에 따른 부상과 안전문제’이며, ‘심리적 비용’의 2차 정의는 ‘진지한 여가활동 참여로 인하여 발생하는 심리적 비용과 그에 따른 문제’이다. 도출된 하위요인의 2차 정의는 3차 델파이 조사에서 타당성을 재검증하는 단계를 거쳤다.

3) 3차 델파이 조사

3차 델파이 조사에서는 2차 델파이 조사 결

과에서 타당성을 확보하지 못하여 수정 후 다시 도출된 ‘신체적 비용’과 ‘심리적 비용’의 정의에 대한 타당도 평가가 실시되었다. 전문 패널들이 평가한 ‘신체적 비용’과 심리적 비용의 정의에 대한 타당도를 분석한 결과는 다음 <표 12>와 같다.

표 12. 신체적 비용과 심리적 비용에 대한 타당도 분석 결과

진지한 여가 비용 정의	기술통계치		긍정률	
	평균	표준 편차	CVI	CV
진지한 여가 비용 하위요인 중 신체적 비용이란 진지한 여가활동 참여로 인하여 소모되는 체력, 기력 등의 신체적 비용과 그에 따른 부상과 안전 문제이다.	3.09	.701	.818	.226
진지한 여가 비용 하위요인 중 심리적 비용이란 진지한 여가활동 참여로 인하여 발생하는 심리적 비용과 그에 따른 문제이다.	3.27	.647	.909	.197

※ 기준치 : 평균 3.0이상, CVI값 .750이상, CV값 .500미만

분석결과, 2차 델파이 조사를 토대로 도출된 신체적 비용과 심리적 비용의 정의는 정의의 타당도를 판단하는 기준인 기술통계와 긍정률에 있어 모두 기준에 부합하는 것으로 나타났다. 구체적으로 2차 델파이 조사를 토대로 실시된 타당도 분석에서 기준치에 부합하지 못하였던 신체적 비용의 타당도 평균(M=2.80)이 3.09로 나타났으며, 내용타당도 지수 또한 .700에서 .818로 나타나 타당성을 확보하였다. 심리적 비용 또한 타당도 평균이 3.00에서 3.27로, 내용타당도 지수가 .800에서 .909로 나타나 기술통계치와 긍정률 모두 증가하여 충분한 타당도가 확보되었다.

이로서 진지한 여가 비용의 다섯 가지 하위요인에 대한 정의가 모두 타당도를 확보하였지만, 전문 패널들의 수정·지시사항을 최대한 수렴하기 위하여 전문가 회의를 실시하여 수정에 대한 논의를 진행하였다. 먼저 패널들의 의견을 종합한 결과는 <표 13>과 같다.

표 13. 신체적 비용과 심리적 비용의 정의에 대한 수정 · 지시사항

구분	의견
신체	<ul style="list-style-type: none"> • 5개의 하위요인의 틀을 유지하는 것이 옳음 • 신체적 비용에서만 (체력, 기력 등)의 예를 제시하는 것이 일탈적 • 체력, 기력은 의미가 비슷하여 하나로 통일하는 것이 좋을 것으로 판단
심리	<ul style="list-style-type: none"> • 심리적 비용이 무엇인지 예가 포함되는 게 더 명확할 것 • 심리적인 소모를 통하여 발생하는 비용을 고려해 넣을 것

전문가 회의에서 위와 같은 논의사항에 대하여 중점적으로 논의하였으며 이를 반영한 진지한 여가 비용의 하위요인 분류와 각각의 정의는 <표 14>와 같다.

표 14. 최종 도출된 진지한 여가 비용 하위요인

진지한 여가 비용 하위 요인
진지한 여가 비용의 하위요인은 경제적 비용, 시간적 비용, 사회적 비용, 신체적 비용, 심리적 비용으로 구분된다. 진지한 여가 비용 하위요인 중 경제적 비용이란 진지한 여가활동 참여를 위하여 소비하는 재화와 그에 따라 발생하는 과소비, 가난 등과 같은 경제적 측면의 부정적 결과를 의미한다.
진지한 여가 비용 하위요인 중 시간적 비용이란 진지한 여가활동 참여를 위하여 소비하는 시간과 그에 따라 발생하는 수면 부족, 업무 방해 등과 같은 시간적 측면의 부정적 결과를 의미한다.
진지한 여가 비용 하위요인 중 사회적 비용이란 진지한 여가활동 참여를 위하여 소비하는 사회적 관계 비용과 그에 따라 발생하는 사회적 고립, 가족관계 소홀 등과 같은 사회적 측면의 부정적 결과를 의미한다.
진지한 여가 비용 하위요인 중 신체적 비용이란 진지한 여가활동 참여를 위하여 소비하는 체력 등의 신체적 비용과 그에 따라 발생하는 부상, 피로와 같은 신체적 측면의 부정적 결과를 의미한다.
진지한 여가 비용 하위요인 중 심리적 비용이란 진지한 여가활동 참여를 위하여 소비하는 정신력 등의 심리적 비용과 그에 따라 발생하는 불안, 긴장과 같은 심리적 측면의 부정적 결과를 의미한다.

IV. 논의

본 연구는 진지한 여가 활동 참여에서 발생하는 부정적인 결과물을 포괄적으로 설명할 수

있는 진지한 여가에서의 비용에 대한 명확한 개념을 정립하여 후속연구의 토대를 마련하는데 목적이 있었다. 이를 위하여 본 연구는 문헌 조사 및 델파이 조사를 실시하였다. 델파이 조사는 개념 도출과 하위요인의 구성을 목적으로 3차에 거쳐 동시에 이루어 졌다.

먼저, 도출된 진지한 여가 비용은 ‘진지한 여가활동을 위하여 소비하는 경제, 시간, 사회, 신체, 심리 등 유·무형의 자원을 의미하는 1차 비용과 그에 따라 발생하는 경제, 시간, 사회, 신체, 심리적 측면의 부정적 결과를 의미하는 2차 비용을 포함하는 개념’이다. 이는 황선환, 김태환, 이문진(2017)의 탐색적인 선행 연구에서 이루어진 조작적 정의와 차이가 있다.

황선환 외(2017)의 연구에서 정의된 진지한 여가 비용이란 ‘진지한 여가 참여로 인하여 발생하는 부정적 영역’이다. 이는 ‘비용’을 부정적인 결과물로만 해석하고 표현하였기 때문에 통상적인 ‘비용’의 의미를 고려하였을 때, 혼동을 유발할 가능성이 존재한다. 또한 조작적 정의를 통하여 탐색적으로 개발된 척도의 문항 역시 직접적으로 긍정과 부정을 평가하기에 모호함이 존재한다.

본 연구의 델파이 조사 과정에서도 유사하게 전문 패널들은 ‘비용’이란 용어를 부정적 의미로 활용하는 점에 대한 적절성에 대해 의문을 제기하였다. 그러나 Stebbins(1982)는 진지한 여가의 긍정적인 결과물인 편익(benefit)과 보상(reward)에 상반되는 개념으로 비용(cost)을 제시하였기 때문에 비용은 부정적 결과물로 해석될 수 있다.

이에 전문가 회의를 통하여 ‘비용’이라는 용어로 진지한 여가의 부정적 결과물을 명확히 표현할 수 있는 방안을 모색하였으며, ‘비용’에 대한 개념을 보다 세부적으로 표현할 수 있도록 진지한 여가 비용을 1차 비용, 그리고 2차 비용으로 분류하였다. 1차 비용(pre cost)이란 통상적으로 인식되는 비용을 의미한다. 여가활동에 참여하기 위하여 소비하거나 투자하는 자원, 혹은 마주하는 상황이나 감정 등이 이에

속한다. 진지한 여가의 1차 비용은 진지한 여가 참여에 동반되며 긍정적, 혹은 부정적으로 평가할 수 없다. 그러나 1차 비용의 투입은 참여자에게 긍정적, 혹은 부정적 결과물을 생산해낸다. 긍정적인 결과물은 진지한 여가 참여로 인한 행복, 만족, 삶의 질 향상 등의 편익(benefit)으로 해석할 수 있으며, 부정적인 결과물은 본 연구에서 개념화한 2차 비용이다. 즉 2차 비용이란 투자한 1차 비용에 의해 발생하는 현상 중 참여자에게 부정적 영향을 미치는 모든 현상 및 문제를 의미한다.

비용의 세분화와 동시에 델파이 조사를 통하여 도출된 하위 요인은 시간적, 경제적, 심리적, 신체적, 심리적 비용이다. 이러한 하위요인의 구성은 앞서 언급하였던 황선환 외(2017)의 연구에서 분류한 하위요인의 구분과 동일하지만, 1차 비용과 2차 비용으로의 세분화가 이루어지면서 보다 명확한 구분이 이루어졌다.

먼저 시간적 비용과 경제적 비용은 진지한 여가 활동 참여를 위하여 소비하는 재화나 시간, 그리고 그에 따라 발생하는 과소비, 빈곤, 수면 부족, 업무 방해 등과 같은 부정적 결과물을 의미한다. Thurnell-Read(2016)은 진지한 여가 참여자들에게 어떤 비용이 발생하는지 심층인터뷰를 실시하였으며, 진지한 여가 참여자들이 시간과 돈을 비롯한 다양한 자원을 아낌없이 투자한다고 밝혔다. 또한 Baldwin과 Norris의 연구(1999)를 비롯한 여러 선행연구(Baldwin & Norris, 1999; Gibson, Willming, & Holdnak, 2002; Gillespie et al., 2002)에서 보고된 진지한 여가에 투자되는 돈과 시간 등의 자원이 1차 비용에 속한다. Baldwin과 Norris의 연구(1999)나 Gillespie et al.(2002)의 연구에서 제시된 여가-일상, 여가-의무간의 충돌 등이 2차 비용에 속한다.

이러한 자원뿐만 아니라 Stebbins(1992)가 제시한 진지한 여가의 특성을 고려한다면 다른 측면의 1차 비용을 예측할 수 있다. 예를 들어, 진지한 여가 참여자들은 고유한 감정(unique ethos)

을 공유하며 그들만의 사회세계를 구축하는 경향이 있기 때문에 자신의 여가활동을 공유하는 사람들과의 깊은 관계를 구성한다(Stebbins, 1992). 즉 일상에서 선택할 수 있는 우선순위를 여가를 공유하는 사람들이나 직접적인 활동에 배정하는 것이 1차 비용으로 작용할 수 있다. 이러한 비용은 여가를 공유하지 않는 사람들에게 이기적이라고 비난받는 상황, 또는 좋지 않은 시선이나 편견, 낙인을 경험하는 상황을 유발할 수 있으며(Rachel, 2010; Thurnell-Read, 2016; Wallace, 2006) 이는 2차 비용에 속한다.

또한 진지한 여가의 특성인 인내(Stebbins, 1992)도 진지한 여가 참여에 투자하는 심리적 비용의 일환이며, 이외에도 진지한 여가 참여자들에게서 발견되는 몰입, 열정(김형훈, 2013; 김형훈, 이철원, 전형상, 2011; 문병량, 김나래, 서재열, 2016)등의 변인도 심리적 측면의 1차 비용이다. 또한 본 연구에서 개념화한 비용의 분류에 따르면, Stebbins(1992)가 제시한 실망감(disappointments), 반감(dislikes), 긴장감(tension)이라는 비용은 2차적 비용에 속하게 된다.

본 연구에서 실시된 진지한 여가 비용의 개념정립은 모호했던 비용의 분류 방법을 보완한 명확한 기준을 제시하였다. 또한 진지한 여가 활동 참여에서 발생하는 다양한 속성의 비용 발생에 적용 가능한 명확한 기준을 정립했다는 데 의의가 있다.

V. 결론

본 연구는 진지한 여가 비용의 명확한 개념정립을 실시하여 후속연구의 토대를 마련하는데 목적이 있었다. 이에 문헌연구, 델파이 조사, 전문가 회의가 실시되었으며 다름과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 합의 델파이 조사를 통하여 도출된 진지한 여가 비용은 ‘진지한 여가활동을 위하여

소비하는 경제, 시간, 사회, 신체, 심리 등 유·무형의 자원을 의미하는 1차 비용과 그에 따라 발생하는 경제, 시간, 사회, 신체, 심리적 측면의 부정적 결과를 의미하는 2차 비용을 포함하는 개념'으로 정립되었다.

둘째, 진지한 여가 비용의 하위 요인은 '시간적 비용', '경제적 비용', '사회적 비용', '신체적 비용', '심리적 비용'으로 구분되어 정립되었다.

셋째, 본 연구에서 델파이 조사를 통하여 정립된 진지한 여가 비용의 개념은 기존의 단일 차원에서 다루어 졌던 진지한 여가의 부정적 결과를 포함할 수 있는 통합적 개념의 이론적 틀로 구축되었으며, 이는 관련 이론 전문가들에 의하여 타당성이 검증되었다.

넷째, 본 연구에서 개념화된 진지한 여가 비용의 개념은 관련 이론 전문가들에 의하여 타당도가 검증되었기 때문에 이를 바탕으로 척도를 개발한다면 선행연구에서 탐색적으로 개발된 척도보다(황선환 외, 2017) 개선된 척도를 기대할 수 있으며, 나아가 향후 진지한 여가의 부정적 결과를 연구하는 후속연구를 위한 토대로 작용할 것이다.

본 연구를 진행하면서 끊임없이 연구자들 스스로에게 제기된 문제가 있었다. 선행연구들에서도 제기된 진지한 여가의 범위에 관한 것이다. 이 문제는 앞으로 진행될 진지한 여가 비용의 척도를 개발하는 데에도 중요한 연구의 한계점으로 제기될 것이라 우려된다. 진지한 여가 비용의 개념화와 척도 개발도 중요하지만 어떠한 사람이 진지한 여가에 참여하는 사람인지를 규정할 수 있는 명확한 기준을 마련하는 것 또한 여가 학자들이 해결해야 할 문제이다.

참고문헌

김민규(2014). 한국형 여가중독 개념화를 통한 척도개발. 미간행 박사학위 논문. 인하대학

교 일반대학원, 서울.

김민규(2015). 진지한 여가, 레크리에이션 전문화 및 여가중독의 관계. *여가학연구*, 13(1), 89-104.

김태환, 황선환(2017). 진지한 여가 수준에 따른 진지한 여가 비용. *한국여가레크리에이션학회지*, 41(3), 19-29.

김형훈(2013). 진지한 여가, 여가몰입, 행복감의 구조모형분석. *한국체육학회지*, 52(2), 411-420.

김형훈, 이철원, 전형상(2011). 한강수상레저 참여자의 진지한 여가와 여가몰입의 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 35(4), 113-125.

문병량, 김나래, 서재열(2016). 골프참여자의 진지한 여가활동이 몰입과 생활만족에 미치는 영향. *골프연구*, 10(3), 21-30.

박수정(2007). 스포츠여가 참여자의 몰입, 진지한 여가, 마니아 및 중독의 인과모형 분석. *한국여성체육학회지*, 21(6), 125-136.

이문진(2011). 레크리에이션 전문화 척도 개발: 야외 레크리에이션 참가자를 대상으로. 미간행 박사학위논문, 서울대학교 대학원.

이승민(2008). 한국적 여가교육을 위한 지식체계 및 실행활성화 요인 탐색. 미간행 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원.

한혜원, 홍혜전(2014). 진지한 여가 참여자인 테니스 동호인의 레크리에이션 전문화가 운동몰입 및 운동중독에 미치는 영향. *한국여성체육학회지*, 28(3), 101-113.

황선환, 김태환, 이문진(2017). 진지한 여가 비용 탐색. *한국여가레크리에이션학회지*, 42(2), 66-75.

Baldwin, C. K., & Norris, P. A.(1999). Exploring the dimensions of serious leisure: "love me-love my dog!". *Journal of Leisure Research*, 31(1), 1-17.

Brockhoff, K.(1975). The performance of

- forecasting groups in computer dialogue and face-to-face discussion. in *The Delphi method: Techniques and applications*, Addison-Wwsley, Reading, Mass. pp. 291-321.
- Custer, R. L., & Scarcella, J. A., & Stewart, B. R.(1999). The modified delphi technique—a rotational modification. *Journal of Vocational and Technical Education. 15*(2), 1-10.
- Delbecq, A. L., Van de Ven, A. H., & Gustafson, D. H.(1975). *Group techniques for program planning: A guide to nominal group and delphi processes*. Glenview, IL: Scott, Foreman and Co.
- English, J. M., & Kernan, G. L.(1976). The prediction of air travel and aircraft technology to the year 2000 using the delphi method. *Transport Research. 10*, 1-8.
- Gibson, H., Willming, C., & Holdnak, A.(2002). " We're gators... not just gator fans": Serious leisure and university of florida football. *Journal of Leisure Research, 34*(4), 397.
- Gillespie, D. L., Leffler, A., & Lerner, E.(2002). If it weren 't for my hobby, I'd have a life: dog sports, serious leisure, and boundary negotiations. *Leisure Studies, 21*(3-4), 285-304.
- Hasson, F., Keeney, S., & McKenna, H.(2000). Research guideline for the Delphi survey technique. *Journal of Advanced Nursing, 32*(4), 1008-1015.
- Lynn, M. R.(1986). Determination and quantification of content validity. *Nursing Research, 35*(6), 382-385.
- Murry Jr, J. W., & Hammons, J. O.(1995). Delphi: A versatile methodology for conducting qualitative research. *The Review of Higher Education, 18*(4), 423-436.
- Rachel, K.(2010). "“We are not strippers”": How Belly Dancers Manage a (Soft) Stigmatized Serious leisure Activity. *Symbolic Interaction, 33*(3), 435-455.
- Stebbins, R. A.(1982). Serious leisure a conceptual statement. *Sociological Perspectives, 25* (2), 251-272.
- Stebbins, R. A.(1992). *Amateurs, Professionals, and Serious leisure*. Montreal, Quebec: McGill-Queen's University Press.
- Stebbins, R. A.(2016). Costs, constraints, and perseverance: A rejoinder to Lamont, Kennelly, and Moyle. *Journal of Leisure Research, 48*(1), 1-4.
- Thurnell-Read, T.(2016). 'Real ale' enthusiasts, serious leisure and the costs of getting 'Too serious' about beer. *Leisure Sciences, 38*(1), 68-84.
- Wallace, T.(2006). 'Working of the train gang': Alienation, liminality and communitas in the UK preserved railway sector. *International journal of heritage studies, 12*(3), 218-233.