



## 여가활동으로서 SNS 이용동기가 여가만족과 여가지속의도에 미치는 영향

권순재<sup>1</sup>

<sup>1</sup>호남대학교

### The Effects on Leisure Satisfaction and Leisure Continuity according to the Use Motivation of SNS as Leisure Activities

Soonjae Kwon<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Honam University

#### Abstract

The purpose of this study was to investigate the relationship between the motivation for using SNS as a leisure activity and the influence of leisure satisfaction on the leisure continuity intention. For which, there has been a research investigation on June, 2018 through surveys done by 300 participants those that using SNS as leisure activity were selected. Based on the collected data, the analysis was performed using SPSS Ver.25.0 and Amos 25.0. The followings are the main research results: First, motivation to use SNS had a significant effect on leisure satisfaction. Second, the motivation to use SNS did not have a significant effect on leisure intention. Third, SNS leisure satisfaction had a significant effect on leisure intention.

**Key words** : SNS, motivation, leisure satisfaction, leisure continuity according.

주요어 : SNS, 이용동기, 여가만족, 여가지속의도

이 논문은 2016년도 호남대학교 학술연구비 지원을 받아 연구되었음.

Address reprint requests to : Kwon, Soon-Jae

Honam University, Honam dae-gil 168, Gwangsan-gu, Gwangju, Korea

Tel: [REDACTED], Fax:+82-940-3612, E-mail: [ksj@honam.ac.kr](mailto:ksj@honam.ac.kr)

Received: November, 8, 2018 Revised: December, 10, 2018 Accepted: December, 24, 2018

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

흔히 21세기를 정보화 사회, 글로벌 사회라 일컫는다. 2013년 7월 미국 샌프란시스코 공항에 착륙하던 아시아나 여객기가 착륙도중 사고가 발생하였다. 당시 사고현장은 폭파 및 화재 등으로 위급한 상황이었음에도 불구하고, 일부 탑승자들은 트위터, 페이스북, 미투데이 등 SNS를 통해 사고현장의 상황을 생생히 보도하여 세계의 이목을 끌었다.

세계 이슈가 되고 있는 ‘디지털 헬스’는 소형 컴퓨터를 손목에 부착하여 자신의 건강상태, 식사량, 운동량 등 다양한 정보를 SNS(social network service)를 통해 공유하여 전문가 또는 이를 공감하고 있는 사람으로부터의 조언, 격려를 받기도 하며, 더 나아가 운동경기로 서로 경쟁을 다투는 SNS 체육대회로 발전하고 있다. 이처럼 SNS는 경제, 사회, 정치, 문화, 스포츠, 여가, 건강 등에 대한 정보뿐만 아니라 개인정보, 사진, 음악, 동영상 등 다양한 정보를 네트워크를 통해 공유할 수 있으며, 이러한 정보공유는 동일한 생각이나 가치관을 가지고 있는 집단이 서로 소통하고 응집하는 특징을 보인다. 이렇듯 SNS 사용의 빠른 확산은 과거 PC(Personal computer)에만 의존하던 SNS 형태가 IT기술이 발달하면서 휴대가 편리하고 전송속도가 빠른 스마트폰, 태블릿PC, LTE(Long term evolution) 등의 보급으로 인하여 언제 어디서나 쉽고 빠르게 정보를 공유할 수 있게 되었기 때문이다. 2011년 통계청자료에 따르면, 만 12세 이상 49세 미만 인터넷 사용자의 76.4%가 SNS를 사용한다고 발표하였다. 또한 소셜미디어 이용 경험이 있는 국내 인터넷 이용자(만 19세~59세 780명 표본, 516명 응답)가 주로 이용하는 SNS는 페이스북(59.8%), 카카오톡(17.1%), 인스타그램(10.3%), 밴드

(8.2%), 트위터(2.4%) 등의 순으로 나타났다(해럴드경제, 2015). 또한 스마트기기의 보유율이 높아지면서 SNS 사용자는 10명 중 6명이 하루 1회 이상, 평균 70분 이상 SNS를 이용하고 있는 것으로 나타났다. SNS를 이용하는 주요 이유는 친구 교제가 가장 많았으며, 취미, 여가활동, 개인적인 관심사 공유 등으로 나타났다(파이낸셜뉴스, 2013).

이와 같이 SNS 이용이 증가하면서 국내외 연구자들의 관심이 높아져 다양한 분야에서 연구가 진행되고 있다(김유정, 2013). SNS와 관련된 선행연구들을 살펴보면, 사회적 관계와 차이에 관한 사회적 상호작용을 분석한 연구(송창석, 신종철, 1998), SNS 특성 등에 관한 연구(서수석, 이종호, 2011; 장재경, 김호성, 2009), SNS의 사용자와 사용목적에 따른 효과의 연구(이호영, 정은희, 이장혁, 2007; eMarketer, 2007a) 등이 있다(김석영, 박춘광, 2013). 그중 SNS 이용 동기와 관련하여 다른 연구들에서도 유사한 동기요인이 추출되었는데 공통적으로 관계를 맺고자 하는 사회적 상호작용, 자기표현을 통한 정체성확인, 정보를 얻고 전달하려는 정보교류, 오락과 즐거움을 주는 유희적 동기가 확인되었다(김유정, 2013; Brandtzag & Heim, 2009; Ellison Steinfeld, Lampe, 2007; Joinson, 2008).

또한 여가와 관련된 국민여가활동조사(2010)에 따르면, 휴식 활동이 36.2%로 가장 높게 나타났으며, 인터넷 검색 및 채팅 등과 같은 오락 활동이 25.4%로 그 뒤를 이었다. 이는 과거와는 달리 인터넷을 이용한 다양한 여가활동이 이루어지고 있음을 짐작할 수 있다. 이에 SNS 또한 여가활동 및 여가활동을 위한 정보교류의 공간으로서 사회적 상호작용, 자기표현 등 삶의 질 향상을 위한 자기개발이며, 삶의 재충전을 위한 여가의 한도구로서의 받아들여져야 한다. 여가활동을 통해 즐거움을 경험하여 느끼는 감정의 대부분은 만족으로서 여가만족은 여

가활동의 선택과 참가의 결과로서 개인이 형성하거나 획득되는 긍정적 인식 혹은 감정으로 개인의 욕구를 충족시킬 수 있는 정도로 정의할 수 있다(박인혜, 2011; 최경자, 2002; Beard & Ragheb, 1980). 따라서 일반적인 여가만족이란, 참가했던 여가경험이 즐거웠거나 만족하는 정도를 의미하며, 이러한 만족 정도는 개인의 의식적, 무의식적인 욕구 충족과 관계가 있다(박인혜, 2011; Beard & Ragheb, 1980). 이처럼 만족도는 다양한 연구 분야에서 중요한 변수로 자리매김하게 되었으며, 여가만족 또한 국내외 연구자들의 높은 관심에 의해 다양한 연구가 진행되고 있다. 여가만족도와 관련된 선행연구를 살펴보면, 스포츠참여 동기와 여가만족도와의 관계를 분석한 연구(김경, 전선혜, 2012; 박상일, 전태준, 2012; 이제홍, 최원오, 이혁, 2012), 다문화사회 이주민의 여가결정요인과 여가만족을 분석한 연구(김현, 장호성, 2012), 노인의 여가만족을 분석한 연구(김미숙, 김선정, 2012; 김옥주, 2013; 현석주, 2012), 청소년 여가만족을 분석한 연구(김호순, 김청송, 2007; 서희정, 박세혁, 한아름, 이윤정, 2012; 이제홍, 엄진중, 2006), 시설에 대한 여가만족을 분석한 연구(안동수, 2011; 윤영선, 2008; 최영순, 2012) 등 여가만족과 관련된 다양한 연구가 진행되었으며, 이와 같은 연구결과는 여가만족에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 대부분의 사람들이 관심을 갖게 되는 분야에서 경험을 하고 만족을 통해 다음으로 연결되는 것은 지속적인 관심과 참여일 것이다. 여가 활동에서도 재미와 즐거움을 경험하여 지속적인 활동으로 이어지는데 여가참여가 지속되기 위해서는 최소한 자신이 선택한 여가활동에 앞으로 참여하고자 하는 잠정적인 의사가 존재해야 한다. 이를 '여가지속'이라 정의할 수 있는데, 여가지속은 여가 참가자가 여가중단을 선택하지 않고 여가참여를 지속함으로써 여가체험이 삶에 의미 있게 전이될 수 있

도록 하는데 중요한 기능을 갖는다(김현나, 2006).

여가지속 또한 여가만족과 함께 다양한 연구 분야에서 중요한 변수로 자리매김하게 되었으며, 여가지속과 관련된 선행연구들을 살펴보면, 스포츠 참여동기와 지속에 관한 연구(양대승, 2011, 임태성, 이호열, 2008; 최성범, 박승환, 2010; 최성훈, 김재운, 2004), 여가만족과 지속에 관한 연구(김기오, 홍정완, 강정호, 2007; 박희배, 김지태, 조남홍, 2010; 박현욱, 서세훈, 강승애, 2010), 여가제약과 지속에 관한 연구(김경식, 윤민숙, 2012; 김현나, 2006; 최인석, 2010), 여가인식, 여가유능감과 여가지속에 관한연구(최덕환, 김백운, 박래영, 2010) 등 여가지속과 관련된 다양한 연구가 진행되었으며, 이와 같은 연구결과는 여가지속에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

이정덕(2012)에 의하면 과거 소통의 방법은 구술, 문자, 서적, 영상에 의한 일방적 가치의 전달이었다고 한다면, SNS는 기존의 방법과 연계된 형태로써 손에 만져지는 상품(제조업)이 주도하는 사회에서 정신을 위한 만져지지 않는 상품(정신산업, 문화산업, 지식산업, 여가산업을 포괄하는)으로 경제주도권이 넘어가고 있다고 하였다.

따라서 본 연구에서는 여가활동으로서의 SNS에 이용하는 동기를 파악하고 여가의 만족감과 지속적 여가로서 SNS를 경험하는 연구가 더욱 진행되어야 할 필요성이 있다고 판단되었다. 이에 여가로서 SNS를 사용하고 있는 성인을 대상으로 여가활동으로서의 SNS 이용동기가 여가만족 및 여가지속의 미치는 관계를 규명함으로써 현대사회에서 SNS의 중요성과 필요성 여가로서의 가치를 검증하여 사회발전의 다양한 기초자료를 제공하는 데 그 목적이 있다. 그러므로 본 연구에서는 위와 같은 선행연구 근거하여, 여가활동으로서 SNS 이용동기를 통해 여가에 대한 만족과 여가지속의도에 대한

연구를 진행하고자 한다. 이에 따라 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

가설 1. SNS 이용동기가 여가만족에 영향을 미칠 것이다.

가설 2. SNS 이용동기가 여가지속의도에 영향을 미칠 것이다.

가설 3. SNS 여가만족은 여가지속의도에 영향을 미칠 것이다.

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구에서는 여가활동으로서의 SNS 이용 동기가 여가만족과 여가지속의도에 미치는 영향을 알아보기 위하여, 여가활동으로서의 SNS를 이용하고 있는 300명을 모집단으로 선정하였으며, 2018년 3월부터 6월까지 서울지역에 거주하는 SNS이용자를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 연구 대상의 표본추출 방법은 비확률 표본추출법(Non-probability sampling) 중 편의표본추출법(Convenience sampling method)을 이용하였으며, 설문지작성은 연구대상자에게 연구의 취지와 설문내용을 설명한 후 자기평가기입법(Self-administration method)으로 설문 내용을 작성토록 하였다. 작성된 설문지 중 응답이 불성실한 15부의 설문지를 제외하고 285부를 최종분석에 활용하였다. 설문대상자의 인구사회학적 특성은 <표 1>과 같다.

### 2. 측정도구

본 연구에서는 여가활동으로서의 SNS 이용 동기가 여가만족과 여가지속의도에 미치는 영향을 규명하기 위해 사용된 측정도구는 'SNS 이용동기', '여가만족', '여가지속의도' 척도를 사용하였

으며, 연구대상자들의 배경 정보를 알아보기 위한 것으로 성별, 연령, 이용빈도, 이용시간 등을 묻는 인구통계학적 변인 4문항, 여가활동으로서의 SNS 이용 동기 12문항, 여가만족 24문항, 여가지속 18문항으로 구성하였다.

표 1. 연구대상자의 인구통계학적 특성

	내용	표본수(명)	%
성별	남성	195	68.4
	여성	90	31.6
연령	20대	149	52.3
	30대	63	22.1
	40대	59	20.7
	50대	14	4.9
이용빈도	5회 미만 접속	90	31.6
	5~10회 접속	96	33.7
	10회 이상 접속	99	34.7
이용시간	30분 미만	59	20.7
	30분~1시간	81	28.4
	1시간~2시간	51	17.9
	2시간~3시간	55	19.3
	3시간 이상	39	13.7
합계		285	100%

SNS 이용동기에 관한 질문 내용은 오승석(2010)과 유진(2011)이 사용한 설문지를 토대로 본 연구목적에 부합하도록 수정·보완하여 사용하였다. SNS 이용동기를 결정하는 구성요인으로는 3개 요인인 정보획득 3문항, 자기표현 욕구 4문항, 유희욕구 3문항으로 선정되었으며, 정보획득의 4번과 유희욕구의 9번 문항이 SMC .4이하의 값으로 측변변수의 변량을 설명하지 못해 삭제하였다.

여가만족에 관한 질문 내용은 Beard와 Ragheb(1980)가 개발한 설문지를 기초로 안동수(2008)의 연구에서 사용한 설문지를 토대로 본 연구목적에 부합하도록 수정·보완하여 사용하였다. 여가만족을 결정하는 구성요인으로는 6개 요인인 심리, 휴식, 환경, 사회, 교육, 신체만족요인 총23문항으로 선정되었으며, 신체의 24번 문항이 SMC .4이하의 값으로 측변변수

의 변량을 설명하지 못해 삭제하였다.

여가지속의도 관한 질문 내용은 Ajzen과 Fishbein(1980)이 제작한 설문지를 기초로 김영재(2001), 최성훈(2005), 안동수(2008) 등이 사용한 설문지를 토대로 본 연구목적에 부합하도록 수정·보완하여 사용하였다. 여가지속 의도를 결정하는 구성요인으로는 5개 요인으로 능력, 습관, 환경, 관심, 동료요인 총 16문항으로 선정되었으며, 능력의 4번, 습관의 8번 문항이 SMC .4이하의 값으로 측변변수의 변량을 설명하지 못해 삭제하였다. 설문문항은 전체적으로 Likert 5점 척도(“전혀아니다” 1점, “매우 그렇다” 5점)로 측정하였다.

### 3. 자료처리

회수된 자료 중 응답이 불성실하거나 타당도와 신뢰성이 의심되는 설문지는 분석대상에서 제외하였으며, 자료를 부호화한 후, SPSS Ver. 25.0과 AMOS 25.0을 활용하여 다음과 같이 분석 하였다. 연구대상의 특성을 파악하기 위하여 기술통계를 활용하여 빈도분석을 실시하였으며, 둘째, 설문지의 타당도 검증을 위해 확인적 요인 분석을 실시하였으며, 측정척도 항목들의 신뢰도를 검증하기 위하여 구성요인별로 Cronbach's  $\alpha$  검사를 실시하였다. 셋째, 독립변인과 종속변인과의 관계를 알아보기 위해 상관관계분석을 실시하였다. 넷째, 여가활동으로서의 SNS 이용 동기가 여가만족과 여가지속의도 간의 관계를 살펴보기 위하여 구조모형분석(Structure model analysis)을 실시하였다.

### 4. 측정도구의 타당도 및 신뢰도

본 연구의 측정항목의 확인적 요인분석에 대한 타당도와 신뢰도 검증을 실시한 결과는 <표 2>, <표 3>, <표 4>와 같다. 이용동기에 대한 표준화 추정치는 .671~.943을 나타내

고 있으며, 개념신뢰도는 .812~.893과 AVE는 .521~.804로 확인되었으며, 적합도 분석결과  $\chi^2$ 값은 73.979( $df=32$ ,  $p<.001$ )로 나타났다, GFI=.949, TLI=.958, CFI=.970, RMSEA=.068로 나타났다. 또한 여가만족에 대한 표준화추정치는 .663~.855로 나타났으며, 개념신뢰도는 .866~.909와 AVE는 .622~.726으로 확인되었으며, 적합도 분석결과  $\chi^2$ 값은 452.401( $df=251$ ,  $p<.001$ )로 나타났으며, GFI=.874, TLI=.930, CFI=.941, RMSEA=.062로 나타났다. 모델적합도에서 GFI가 .9이상 1에 가까울수록 적합하다고 판단한다. 하지만 GFI는 표준특성에 기인한 비일관성으로 인하여 영향을 받을 수 있기 때문에 표본특성으로부터 자유로운 CFI를 권고(송지준, 2016)하고 있다. 다음으로 여가지속에 대한 표준화추정치는 .566~.857로 나타났으며, 개념신뢰도는 .709~.861과 AVE는 .452~.674로 확인되었으며, 적합도 분석결과  $\chi^2$ 값은 164.401( $df=94$ ,  $p<.001$ )로 나타났으며, GFI=.937, TLI=.944, CFI=.956, RMSEA=.051로 나타났다.

표 2. SNS 이용동기 확인적 요인분석 결과

구분	Estimate	S.E.	CR	AVE	$\alpha$
정보획득					
다양한 정보	.856	.238	.893	.804	.873
빠른 정보	.943	.102			
지식 및 기술 조연	.718	.417			
자기표현					
기분과 감정표현	.693	.593			
지식과 능력 표현	.740	.476	.812	.521	.823
타인에게 능력 연출	.844	.342			
나의 최근 사항 공개	.671	.598			
유희욕구					
재미와 유쾌함	.804	.336	.856	.590	.844
이용의 흥미	.868	.213			
효과적 여가스포츠	.740	.425			
적합도 지수	$\chi^2=73.979$ , $df=32$ , GFI=.949, TLI=.958, CFI=.970, RMSEA=.068				

표 3. SNS 여가만족 확인적 요인분석 결과

구분	Esitmate	S.E.	CR	AVE	$\alpha$
<b>심리</b>					
기량과 능력 발휘	.746	.321			
성취감 고취	.830	.264	.904	.703	.881
자부심 갖게됨	.822	.241			
흥미로운 여가	.827	.270			
<b>휴식</b>					
활동 자체 만족	.802	.318			
스트레스 해소	.854	.292	.909	.716	.902
정서적 발달	.854	.228			
삶의 휴식	.834	.268			
<b>환경</b>					
잘 꾸며진 환경	.803	.335			
보기좋은 환경	.810	.280	.901	.696	.889
흥미로운 환경	.834	.267			
시설 장소 청결	.822	.281			
<b>사회</b>					
사회적 교류 가능	.671	.368			
밀접한 관계 유지	.855	.196	.866	.622	.820
친교 활동 가능	.663	.405			
적극적인 모임	.751	.357			
<b>교육</b>					
지식 획득 가능	.785	.338			
새로운 시도 기회	.826	.273	.882	.652	.865
자아성찰	.775	.351			
타인 이해 가능	.754	.355			
<b>신체</b>					
보람있는 신체 활동	.733	.292			
체력 증진	.820	.220	.885	.726	.832
신체적 활력 향상	.823	.220			
적합도 지수	$\chi^2=452.401$ $df=251$ , GFI=.874, TLI=.930, CFI=.941, RMSEA=.062				

표 4. SNS 여가지속의도 확인적 요인분석 결과

구분	Esitmate	S.E.	CR	AVE	$\alpha$
<b>능력</b>					
활동의 자신감	.736	.313			
특별한 여가활동	.743	.391	.784	.550	.730
능력적 한계 조절	.605	.486			
<b>습관</b>					
주기적 여가활동	.817	.349			
활동으로서 우선순위	.793	.385	.861	.674	.860
취미로서 여가활동	.857	.244			
<b>환경</b>					
가족의 도움	.631	.625	.746	.500	.685
시간적 여유	.723	.306			
시설의 편리	.580	.557			
<b>관심</b>					
계획적 프로그램	.566	.711	.709	.452	.706
자료 검색	.700	.525			
주변 활동 권장	.755	.436			
<b>동료</b>					
활동 권유	.749	.337			
지인과 활동	.742	.387	.833	.651	.795
적극적 친교	.727	.342			
활동에 도움	.596	.514			
적합도 지수	$\chi^2=164.785$ $df=94$ , GFI=.937, TLI=.944, CFI=.956, RMSEA=.051				

제공값이 AVE값보다 낮으면 판별타당성은 확보되었다(송지준, 2016)고 하는데 상관계수의 제공값은 .307로 가장 작은 AVE 값은 .452로 판별타당성이 확보되었다고 할 수 있다.

### III. 연구결과

#### 1. 변인간의 상관관계 분석

단일차원성이 입증된 변인간의 판별타당성의 충족도를 알아보기 위하여 상관관계분석을 실시한 결과는 <표 5>와 같다.

구성개념에 대한 AVE값을 가지고 판별타당성을 평가하는 방법은 변수 간 상관관계수의

#### 2. 연구모형의 적합도 검증

SNS 이용동기가 여가만족과 여가지속의도에 연구모형 적합도를 검증한 결과는 <표 6>과 같다. 연구모형의 적합도 기준은 TLI와 CFI는 0.9이상 1이하, RMSEA는 0.5이상 1미만 이면 적합한 모델로 채택하는데 본 연구에서 적합도 검증결과 TLI=.901, CFI=.920, RMSEA=.074로 적합지수에 만족한 것으로 나타났다.

표 5. 변인 간 상관관계 분석 결과

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
정보 획득(1)	1													
자기 표현(2)	.376**	1												
유희 욕구(3)	.465**	.440**	1											
심리 만족(4)	.237**	.140*	.286**	1										
휴식 만족(5)	.218**	.126*	.222**	.531**	1									
환경 만족(6)	.329**	.285**	.273**	.500**	.355**	1								
사회 만족(7)	.387**	.297**	.357**	.432**	.403**	.445**	1							
교육 만족(8)	.355**	.255**	.292**	.502**	.518**	.395**	.532**	1						
신체 만족(9)	.297**	.174**	.234**	.506**	.477**	.508**	.469**	.448**	1					
운동 능력(10)	.370**	.312**	.393**	.527**	.472**	.493**	.539**	.474**	.554**	1				
운동 습관(11)	.235**	.087	.225**	.369**	.252**	.337**	.368**	.212**	.335**	.493**	1			
운동 환경(12)	.241**	.178**	.184**	.347**	.328**	.474**	.381**	.285**	.349**	.375**	.466**	1		
운동 관심(13)	.261**	.256**	.244**	.455**	.487**	.381**	.413**	.383**	.342**	.438**	.408**	.412**	1	
운동 동료(14)	.302**	.178**	.268**	.378**	.297**	.370**	.523**	.279**	.420**	.454**	.384**	.337**	.398**	1

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

표 6. 연구모형 적합도

	$\chi^2$	df	$\chi^2/df$	TLI	CFI	RMSEA
측정모형	189.657	74	2.563	.901	.920	.074
적합기준				$\geq .90$	$\geq .90$	$\geq .90$
판정결과				적합	적합	적합

### 3. 연구모형의 경로 검증

여가활동으로서 SNS 이용동기가 여가만족과 여가지속의도에 대한 인과관계를 분석하기 위하여 연구가설을 검증한 결과는 다음의 <표 7>에 제시된 바와 같다.

첫째, SNS 이용동기는 여가만족에 통계적으로 유의한 영향(계수값=.596, C.R=6.485,  $p < .001$ )을

미치는 것으로 나타났다.

둘째, SNS 이용동기는 여가지속의도에 통계적으로 유의한 영향(계수값=.122, C.R=1.656)을 미치지 않는 것으로 나타났다.

셋째, 여가만족은 여가지속의도에 통계적으로 유의한 영향(계수값=.848, C.R=9.206,  $p < .001$ )을 미치는 것으로 나타났다.

## IV. 논의

본 연구는 여가활동으로서 SNS 이용동기가 여가만족과 여가지속의도에 미치는 영향의 관계 규명하는데 그 목적이 있다. 다시 말해 SNS

표 7. 연구모형 경로계수

가설경로	Estimate	S.E	C.R(t)	가설채택여부
이용동기 → 여가만족	.596	.084	6.485***	채택
이용동기 → 여가지속의도	.122	.074	1.656	기각
여가만족 → 여가지속의도	.848	.101	9.206***	채택

\*\*\* $p < .001$

를 이용하는 동기가 여가로서의 만족과 지속적 이용의도에 영향을 받을 수 있다는 것으로 연구 주제로 설정한 변인의 연구결과를 중심으로 내포된 의미를 논의하고자 한다.

첫째, SNS 이용동기와 여가만족의 관계를 분석한 결과 SNS를 이용하는 다양한 동기들에 의해 여가로서의 만족을 느끼는 것으로 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면, 대학생의 여가 스포츠 참여를 대상으로 참여동기와 여가만족에 대한 연구를 진행한 원지영(2011)은 동기에 의해 여가만족의 사회적, 심리적, 신체적, 환경적, 교육적 만족에 영향을 미친다고 하였다. 또한 임아름(2012)의 연구에서도 대학생들은 동기를 통해 여가활동에서의 만족도에 영향을 미친다는 연구결과를 보여주고 있다. 이에 스포츠를 통해 여가참여에 대한 동기와 만족도에 대한 연구를 진행한 문성태(2005)의 연구에서 동기의 요인으로부터 교육적, 사회적, 신체적, 환경적 요인의 만족은 정적상관을 나타낸다고 하였으며, 배드민턴 동호인들의 스포츠에 참여하게 된 동기가 만족도와와의 관계가 있음을 증명한 연구(강병준, 2009)와 김장환, 최환석, 엄대영, 정진영(2007)의 테니스 동호인들을 대상으로 한 연구에서도 참여동기가 여가만족도에 긍정적 영향을 미친다고 하였다. 이에 댄스 스포츠 참여자를 대상으로 연구를 수행한 정연옥(2003)의 연구에서도 댄스 스포츠 참가 동기와 여가만족의 관계가 높게 나타났다고 하였으며, 생활체육 참여자의 참여동기와 만족을 연구(진종현, 강효민, 1997)한 결과를 통해 본 연구의 결과를 지지하였다. 또한 SNS이용동기와 만족

도를 연구한 이몽영, 박연진, 황하성(2015)의 연구결과도 동기는 만족도에 정적 영향이 있다는 것을 증명하였다. 이러한 결과는 SNS를 통해 개인이 갖고 있던 관심분야에 보다 빠르고 다양한 정보의 획득과 동시에 참여의 기회를 높이고 다른 사람들과 지식을 공유하며, 소식이나 정보를 제공할 수 있다는 점에서 많은 사람들이 SNS를 사용하고 있으며, 이러한 활동은 여가참여와 동시에 더욱 폭넓은 교류로 인하여 발전을 가져올 수 있을 것이다.

둘째, SNS 이용동기와 여가지속의도의 관계를 분석한 결과 SNS를 이용하는 다양한 동기들에 의해 여가의 지속적 형태로서 이어지지 않는 것으로 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면 프로야구단의 SNS 이용동기와 참여지속에 관한 연구(김성훈, 김한주, 2012)에서 프로야구단의 지속적인 콘텐츠 개발과 이벤트 제공이 꾸준히 이루어져야 팬들과의 관계형성이 된다고 하였다. 이는 SNS를 이용하는 대상자들이 지속적인 관심과 관계지속을 위해서 꾸준한 소통이 필요하다는 것을 시사한다. 또한 최성범, 박승환(2010)은 여가활동에서의 외적인 동기는 여가지속에 영향을 미치지 않는다고 하였으며, 동기에 의해 지속의도에 영향을 미치지 않는다는 선행 연구(김인형, 이근모, 2005; 송재현, 2004; 임태성, 이호열, 2008)도 본 연구의 결과와 일치하는 것을 알 수 있다. 이러한 결과로 사회적 현상을 비추어봤을 때 많은 사람들이 SNS를 이용하고 있는 사람들은 유아기부터 노년층에 이르기까지 손쉽고 다양하게 접할 수 있으며, 능숙하게 다룰 수 있게 되었다.



보다 쉽고 편하게 사람들과 소통하고 정보를 공유할 수 있지만 직접 사람들과 만나 함께 활동하는데 제한이 있다는 단점이 있다. 이러한 경우 개인적 성향이 더욱 높아지고 사람들과의 정보교류와 사회적 관계형성이 약해지는 결과를 초래할 수 있으며, 이러한 현상은 우울증을 발생할 수 있는 확률이 11.5% 높아진다는 결과에서도 알 수 있듯이 사람과 사람이 직접 만나서 얻게 되는 감정과 재미, 즐거움을 통해 여가활동에 더욱 지속적인 참여가 이루어질 수 있을 것이다.

셋째, SNS 여가만족과 여가지속의도의 관계를 분석한 결과 SNS를 이용하여 느끼는 만족감은 지속적인 여가로 이어지는 것으로 나타났다. 스포츠 활동을 통해 여가로서 만족감을 느끼고 지속적인 여가에 대한 의도에 대한 선행 연구를 살펴보면 박인혜(2011)의 연구에서는 야구동호인들은 여가활동에서 만족을 통해 운동지속의사에 유의한 영향을 미친다고 하였으며, 스키동호인을 대상으로 연구한 박현욱, 서세훈, 강승애(2010)는 스키동호인을 대상으로 여가만족과 여가지속의도에 정적 영향을 미친다고하여 본 연구의 결과를 지지하고 있다. 또한 인터넷을 통한 여가활동 동호회에 대한 연구(조방현, 2009)의 결과를 살펴보면, 동호회 활동을 하면서 긍정적 감정을 통해 즐거움을 갖게 하여 참여를 지속하게 한다고 하였다. 지구촌 인구의 약 40% 가량 SNS를 사용하는 것을 보면 여가활동으로서 SNS의 이용은 쉽고 빠르게 원하는 무엇이든 접할 수 있고 다양한 정보를 제공받을 수 있으며, 사회관계를 지속적으로 유지하는데 도움이 된다. 한편으로는 오프라인에서의 만남이 줄어들어 고독감을 느낄 수도 있는 것을 감안할 때 온라인과 오프라

인 여가활동을 통해 보다 즐겁고 의미 있는 여가활동이 지속될 수 있을 것이다.

## V. 결론

본 연구는 여가활동으로서 SNS 이용동기가 여가만족과 여가지속의도에 미치는 영향의 관계 규명하는데 그 목적이 있으며, SPSS Ver. 25.0과 AMOS 25.0을 활용하여 통계적 분석결과를 토대로 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, SNS 이용동기가 여가만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, SNS 이용동기가 여가지속의도에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

셋째, SNS 여가만족은 여가지속의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

따라서 SNS를 이용하는 동기를 통해 여가만족과 여가지속의도에 관계에서 중요한 변인으로 역할을 한다고 볼 수 있다. 또한 위의 결론을 토대로 다음과 같이 후속연구에 필요한 제언을 하고자 한다.

첫째, 연구조사 단계에서 연구 대상자의 지역 및 특성에 대하여 제한적인 부분이 있었다. 이에 후속연구에서는 대상자의 폭을 확대하여 더욱 심도 있는 연구가 필요하다고 생각된다.

둘째, 전 세계적으로 SNS를 이용하는 대상자들은 인종을 초월하여 남녀노소를 불문 핸드폰을 가지고 있는 사람들이라면 모든 사람들이 사용가능하다. 또한 여가활동으로 많은 사람들이 모바일 여가활동을 즐기고 있다. 이러한 근거를 바탕으로 국가별 SNS 여가활동의 실태에 대하여 폭넓은 연구가 진행되어야 할 것으로 판단된다.

## 참고문헌

- 강병준(2009). 스포츠배드민턴 동호인들의 참여정도, 참여동기, 스포츠몰입, 여가만족의 관계. 미간행 석사학위논문, 서강대학교 교육대학원.
- 김경, 전선훈(2012). 수영참가 노인들의 사회적지지, 여가만족, 심리적 행복감 및 참여행동의 관계. *한국체육학회지*, 51(3), 53-62.
- 김경식, 윤민숙(2012). 생활무용참가 여성의 여가 제약과 무용지속의 관계. *한국체육학회지*, 51(5), 579-589.
- 김기오, 홍정완, 강정호(2007). 테니스참가자의 여가만족과 참가지속의 관계. *한국스포츠리서치*, 18(4), 899-907.
- 김미숙, 김선정(2012). 노인의 여가만족이 생활만족에 미치는 영향. *한국사회체육학회지*, 47호, 739-748.
- 김석영, 박춘광(2013). 호텔기업의 소셜네트워크서비스(SNS)가 고객몰입, 관계지속의도와 의 영향관계. *Tourism Research*, 38(1), 99-115.
- 김성훈, 김한주(2012). 프로야구단 SNS 이용동기와 인지된 가치 및 참여지속의도의 관계. *한국체육과학회지*, 21(2), 675-684.
- 김영재(2001). 여가 스포츠 지속행동 모형의 타당화 검증. 미간행 박사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 김옥주(2013). 노인여성 건강증진 프로그램의 여가경험이 운동몰입과 여가만족에 미치는 영향. *한국체육학회지*, 52(1), 255-268.
- 김유정(2013). 소셜네트워크서비스 이용에 대한 비교 연구. *언론과학연구*, 13(1), 5-32.
- 김인형, 이근모(2005). 청소년 유도수련생의 참여동기와 인지몰입, 행위몰입, 지속의도에 미치는 영향. *한국사회체육학회지*, 33(2), 1219-1230.
- 김장환, 최환석, 엄대영, 정진영(2007). 테니스 동호인들의 참여동기와 몰입경험이 여가만족에 미치는 영향. *한국사회체육학회지*, 31, 1351~1361.
- 김현, 장호성(2012). 다문화사회의 이주민 여가 결정요인과 여가만족도에 대한 연구. *지방정부연구*, 16(4), 99-113.
- 김현나(2006). 댄스스포츠 참가자의 여가제약과 여가지속의 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 30(2), 115-126.
- 김호순, 김청송(2007). 청소년의 개인적 특성에 따른 여가만족의 관계. *청소년학연구*, 14(6), 337-356.
- 문성태(2005). 여가스포츠 참여자의 참여동기와 여가만족도의 관계. 미간행 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 박상일, 전태준(2012). 프로농구 관람자의 경기관람속성이 여가만족에 미치는 영향. *한국여가레크리에이션학회지*, 36(1), 101-112.
- 박인혜(2011). 야구동호인의 운동참여에 대한 목표성향, 재미요인, 여가만족이 운동지속의사에 미치는 영향. *한국여가레크리에이션학회지*, 35(3), 105-115.
- 박현욱, 서세훈, 강승애(2010). 스키동호인의 참여동기와 운동몰입, 여가만족 및 운동지속의사의 관계. *한국여성체육학회지*, 24(2), 115-128.
- 박희배, 김지태, 조남홍(2010). 해양스포츠 참여 대학생의 재미요인과 여가만족 및 지속의도와 의 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 34(3), 257-267.
- 서수석, 이종호(2011). 소셜네트워크의 사회성과 개인화가 신뢰와 만족에 미치는 영향. *경영교육연구*, 67, 559-578.
- 서희정, 박세혁, 한아름, 이윤정(2012). 청소년 여가활동의 정서표현성이 여가만족과 여가몰입에 미치는 영향. *한국체육학회지*, 51(5), 591-602.
- 송재현(2004). 스포츠센터 참가 성인의 스포츠사

- 회화 요인과 참가지속의 관계. 미간행 박사학위논문, 용인대학교 대학원.
- 송지준(2016). 통계분석방법. 서울: 21세기사.
- 송창석, 신종철(1998). 네트워크 차원의 시장자산에 관한 실증적 연구. *상품학연구*, 18, 105-131.
- 안동수(2008). 공공체육시설 참여요인이 지역사회 애착과 여가지속에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 안동수(2011). 생활체육시설이용자의 선택속성과 지역사회 애착이 여가만족에 미치는 영향. *한국여가레크리에이션학회지*, 35(3), 67-77.
- 양대승(2011). 대학생들의 교양 체육 참여동기와 여가만족 및 여가지속 의도와 의 구조방정식 모형 검증. *한국여가레크리에이션학회지*, 35(3), 17-27.
- 오승석(2010). 트위터와 페이스북의 이용동기와 충족에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 언론정보대학원.
- 원지영(2011). 대학생 여가스포츠 참여자의 참여동기와 여가만족도의 관계. 미간행 석사학위논문. 용인대학교 교육대학원.
- 유진(2011). 모바일 SNS(Social Network Service) 이용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 충남대학교 대학원.
- 윤영선(2008). 여가스포츠 시설 유인요인, 여가만족, 충성도 및 재가입의 인과관계. *한국사회체육학회지*, 32, 361-371.
- 이몽영, 박연진, 황하성(2015). SNS 이용동기와 유명인과의 준사회적 상호작용이 SNS 만족도에 미치는 영향. *정보통신정책연구*, 22(3), 51-82.
- 이정덕(2012). 21세기 한국의 문화혁명. 서울: 살림
- 이제홍, 엄진중(2006). 청소년의 여가활동이 여가만족도에 미치는 영향. *한국스포츠리서치*, 17(5), 917-928.
- 이제홍, 최원오, 이혁(2012). 스크린 골프 이용자의 참여동기에 따른 여가만족 및 심리적 행복감의 관계. *한국사회체육학회지*, 48, 507-516.
- 이호영, 정은희, 이장혁(2007). 웹 2.0시대 디지털 콘텐츠의 사회적 확산 경로 연구. *정보통신정책연구원*, 3, 1-203.
- 임아름(2012). 대학생의 여가동기가 여가만족 및 삶의 질에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 교육대학원.
- 임태성, 이호열(2008). 여가스포츠 참여자의 참여동기와 관여도, 몰입경험 및 지속적 참여의도의 관계. *한국사회체육학회지*, 34, 1567-1580.
- 정연옥(2003). 댄스 스포츠 참여자의 참여동기와 여가만족 간의 관계. 미간행 석사학위논문, 용인대학교 대학원.
- 최덕환, 김백운, 박래영(2010). 레저스포츠 참여자의 여가인식, 여가유능감, 여가지속 및 삶의 질에 관한 구조적 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 34(1), 47-56.
- 최성범, 박승환(2010). 여가동기의 유형이 여가관여도, 만족 및 참가지속의도에 미치는 영향. *한국여가레크리에이션학회지*, 34(3), 127-140.
- 최성훈(2005). 한국형 운동지속 검사지 개발. 미간행 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 최성훈, 김재운(2004). 대학 테니스 동아리 학생들의 테니스 참가동기, 지속수행성, 그리고 지속의도 분석. *한국체육학회지*, 43(2), 231-238.
- 최영순(2012). 친수 레저시설 이용자의 여가만족도가 스트레스 인식에 미치는 영향. *한국도서학회지*, 24(1), 119-130.
- 최인석(2010). 여가테크를 위한 골프참가자의 여가계약과 지속의도 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 34(1), 173-182.
- 현석주(2012). 태권도 수련이 여성노인의 여가만족에 미치는 영향. *국기원 태권도연구*, 3(1), 27-45.

- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N. J.
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring Leisure Satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12, 20-23.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The Benefits of facebook“friends:” social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of Computer Mediated Communication*, 12, 1148-1163.
- Brandtzag, P., & Heim, J. (2009). Why people use social networking sites. *Online Communities and Social Computing*, 5621, 143-152.
- eMarketer(2007a). “Social Networking Around the World.”[http://www.emarketer.com/article.aspx?id=1005688&src=article1\\_newsltr](http://www.emarketer.com/article.aspx?id=1005688&src=article1_newsltr)(accessedby 2008.07.07.)
- 해럴드경제(2015). [http://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20151222000294&ACE\\_SEARCH=1](http://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20151222000294&ACE_SEARCH=1).
- 파이낸셜뉴스(2013). [http://www.fnnews.com/view?ra=Sent0901m\\_View&corp=fnnews&arcid=130531130157&cDateYear=2013&cDateMonth=05&cDateDay=31](http://www.fnnews.com/view?ra=Sent0901m_View&corp=fnnews&arcid=130531130157&cDateYear=2013&cDateMonth=05&cDateDay=31).
- 국민여가활동조사(2010). [http://www.mcst.go.kr/web/s\\_policy/dept/deptView.jsp?pMenuCD=0406000000&pSeq=1278](http://www.mcst.go.kr/web/s_policy/dept/deptView.jsp?pMenuCD=0406000000&pSeq=1278).