

언택트 여가 활동 참여자의 재미요인, 여가열의와 생활만족의 관계

사혜지¹ · 한지훈¹

¹연세대학교 강사

The Structural Relationship among Fun, Leisure Engagement, and Life Satisfaction for Non-contact Leisure Participation

Sa, Hye Ji¹ · Han, Jee-Hoon¹

¹Yonsei University

Abstract

The purpose of this study was to examine the structural relationship among fun, leisure engagement, and life satisfaction for 'zero contact leisure participation', a new leisure paradigm after the pandemic. A survey was conducted on a total 304 non-contact leisure participants. For the analysis, frequency analysis, validity test, confirmatory factor analysis, correlation analysis and structural equation model analysis were performed. The results of this study are as follows. It was found that the fun factor of the participants had a significant effect on leisure engagement. Second, it was found that the leisure engagement of participants did not affect life satisfaction. Third, it was found that the fun factor of participants had a positive effect on life satisfaction. It is necessary to recognize that the fun factor is a major variable in the continuously expanding participation in zero contact leisure activities and life satisfaction. In addition, it is necessary to pay attention to the paradigm shift toward zero contact leisure activities in the future and conduct continuous research on related zero contact leisure activities.

Key words : non-contact, leisure participation, fun factor, leisure engagement, life satisfaction

주요어 : 언택트여가, 재미요인, 여가열의, 생활만족

본 논문은 2021년 제59회 한국체육학회 학술대회에서 발표된 논문을 토대로 작성되었음.

Address reprint requests to : Han, Jee-Hoon

E-mail: lv010@hanmail.net

Received: October, 29, 2021 Revised: December, 03, 2021 Accepted: December, 16, 2021

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

2020년 팬데믹 선언 이후 급박한 상황으로 인해 사람들은 그간 경험하지 못했던 다양하고 모순적인 현실을 경험하고 있다. ‘사회적거리두기’, ‘자가격리’와 같은 이동과 생활의 제약이 광범위하게 이루어지는 현실 속에서 일상의 스트레스와 우울을 극복하기 위한 대처능력이 중요해지고 있다(박세혁, 2021). 이러한 예방대책과 함께 일상생활이 사람들간의 직접적인 접촉을 피하는 방식으로 변화되고 있다(전승화, 김정호, 2020). 언택트는 부정의를 뜻하는 ‘un’과 접촉을 뜻하는 ‘contact’를 합친 신조어로 ‘언택트 소비’, ‘언택트 문화’, ‘언택트 시대’처럼 활용되고 있다. 외래어로 생각되는 ‘언택트’라는 용어는 사실 한국식 영어로, 김난도 등(2018) 저서 ‘트렌드코리아2018’에서 매장 내에서 사용되는 키오스크와 같은 비대면 기술과 서비스를 표현하기 위해 고안해 낸 용어이며, 팬데믹 선언 이후 해외에서는 비대면 서비스를 지칭하는 용어로는 ‘no-contact’, ‘zero contact’, ‘noncontact’를 사용하고 있다(조선일보, 2020.04.17.). 언택트 서비스에 관한 연구들은 코로나19 확산에 따른 키오스크, 가상현실, 챗봇과 같은 서비스 사용이 증가하면서 관련 연구들이 지속적으로 진행되고 있다. 언택트 서비스는 직접적인 대면 없이 서비스를 원하는 고객이 사용하는 것이라 정의되고 있다(Bordoloi, Fitzsimmons, & Fitzsimmons, 2019).

사회적거리두기 재조정에 따른 일상생활의 변화와 함께 많은 여가활동 역시 언택트 활동으로 대체되면서 여가 참여에 대한 패러다임이 변화하고 있다. 신체적 활동이 필요한 운동 외에도 다양한 문화적, 사회적 여가 활동들이 사회구성원들의 위생과 안전을 위해 언택트 여가 활동으로 변화하고 있기 때문이다.

여가 경험에 관한 선행연구를 살펴보면 여가 참여에 필수적인 요소로 ‘정서적’ 측면을 중요하

게 생각하고 있는데 이런 정서적 측면은 즐거움, 재미, 만족, 유쾌함 등이 포함된 감정 상태를 의미한다고 할 수 있다(박원임, 김길양, 1999). 이 중에서 재미(fun)는 거의 모든 여가활동에서 공통적으로 추구하는 체험이며(조보성, 2007), 선택이나 지속에 영향을 미치는 동기적 속성을 갖고 있다(성창훈, 백성수, 2000). 이같은 속성 때문에 재미는 다양한 여가 활동 종목이나 연령층을 대상으로 여가 몰입, 여가열의, 자기실현, 생활 만족, 삶의 질 등과 같은 변인들과 관련된 연구가 수행되어져 왔다(박연지, 김영재, 2019; 사혜지, 이철원, 김민정, 2017; 이경우, 신연지, 오경록, 2018; 홍순범, 서광봉, 이지열, 2019).

노동 환경의 변화와 워라벨(Work Life Balance)의 중요성이 대두되면서 여가에 대한 의식이 ‘적극성을 띠는 여가’, ‘참여하는 여가’로 변모하고 있다. 이러한 변화는 여가활동에 관심을 갖고 참여하는데 ‘열의’가 중요한 요소로 작용하는 것을 짐작해 볼 수 있다. 여가 열의에 관한 선행연구들을 살펴보면, 여가 열의는 주로 여가활동 참여를 결정하게 하고 행동을 지속하게 요인으로, 열의 요인은 여가활동의 의도성과 지속성을 예측하는 좋은 도구라 보고하고 있다(김영재, 2012). 이윤구, 서광봉(2018)의 연구에 따르면 여가열의는 자신 스스로의 동기에 의해 여가활동을 열정적으로 참여한다고 보고하였으며, 강승우, 김영재(2018)의 연구에서는 개인의 여가열의에 따라 여가활동에 투자되는 시간과 돈이 차이가 있으며, 이는 개인의 삶에 있어 중요한 일부분으로 작용한다고 설명하였다. 이처럼 여가 참여를 어떻게 지속하는지에 따라 개인의 삶에 영향을 미치기도 하고, 스스로 윤택함을 추구할 수도 있으며, 이는 개개인의 주관적인 경험을 통해 변화될 수 있다(황선환, 김미량, 이연주, 2011).

생활만족은 개인 스스로가 선택한 기준점에 따라 주관적으로 평가하는 자신의 생활에 대한 만족의 단계라고 정의할 수 있다(이재주, 김준희, 2011). 사람들은 원하는 여가 활동에 참여하

고 이를 통해 만족감을 쌓고 생활에서 행복감을 찾아갈 수 있다. 하지만 최근 코로나19 발생으로 인한 스트레스, 우울감, 무력감 등 다양한 부정적인 감정이 코로나우울(corona blue)로 대표되면서 환경적 요인들과 생활 변화 속에 스트레스를 완화시키면서 생활의 만족을 향상시키는 일은 앞으로 일상생활을 회복하는데 있어 중요해지고 있다(사혜지, 한지훈, 2021).

국내외에서 언택트 여가 참여에 있어 디지털 기기, 서비스, 미디어 기술향상과 관련된 관심과 수요는 지속적으로 늘어나고 있지만, 언택트 여가 활동 참여자들이 어떠한 심리적인 요인에 의해 참여를 위한 선택을 하게 되는지, 언택트 여가 활동 참여를 통해 느끼는 만족의 정도는 어떠한지에 대한 연구는 아직 부족한 실정이다. 현재 언택트 관련 선행연구들을 살펴보면 홈트레이닝 관련 기기나 서비스 사용의도에 관한 연구(박재형, 이철원, 김민정, 2021; 윤승욱, 김건, 2021), 혹은 유튜브 콘텐츠로서 홈트레이닝 채널의 서비스 품질이 지속의도에 미치는 연구(오정희, 오재우, 조광민, 2019; 조태수, 2020), 유튜브 홈트레이닝 채널 분석에 관한 연구(이선희, 곽정현, 2020)처럼 주로 유튜브 혹은 모바일 어플리케이션 관련 영상 콘텐츠 서비스 사용 경험에 집중되어 있다.

본 연구에서는 코로나19 발생 이전과 많이 달라진 뉴 노멀(New Normal)시대의 등장이라 부르기도 하는(김영남, 홍성화, 2020) 현 상황에서 언택트 여가 활동 참여자들의 심리를 이해하고자 한다. 또한 발전하는 융복합 산업에 따른 언택트 여가문화 확장을 이해하기 위해 기초 자료를 제공하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 본 연구에서는 우선 언택트 여가활동에 따른 재미요인, 여가열의가 생활만족에 미치는 영향관계를 알아보고자 한다. 본 연구에서 사용하는 언택트 여가는 ‘사람과 사람간의 대면 접촉을 최소화하고 사람간의 상호작용을 대체할 수 있는 다양한 비대면, 비접촉 여가 활동과 디지털 여가 서비스 활용’으로 정의하고 사용하고자 한다.

선행연구를 바탕으로 설정한 본 연구의 가설과 연구모형은 다음 <그림 1>과 같다.

가설 1. 언택트 여가 활동 참여자의 재미요인이 높을수록 여가열의가 높을 것이다.

가설 2. 언택트 여가 활동 참여자의 여가열의가 높을수록 생활만족이 높을 것이다.

가설 3. 언택트 여가 활동 참여자의 재미요인이 높을수록 생활만족이 높을 것이다.

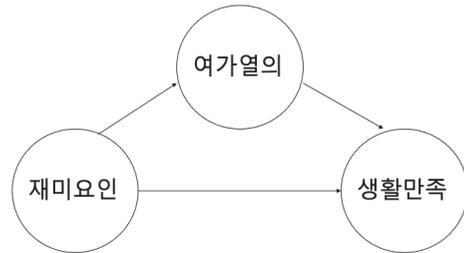


그림 1. 연구모형

II. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집방법

본 연구의 대상은 2021년 1월부터 5월까지 서울, 경기 지역에서 언택트 여가활동에 참여하고 있는 참여자로 선정하였다. 표본추출방법중에 편의표본추출법을 통해 최근 2년(팬데믹 기간 동안)안에 일주일에 1회 이상 언택트 여가 활동 참여자들을 대상으로 총 320개의 설문지를 배포하였다. 설문지는 온라인 설문지(구글)를 활용하였으며, 설문지 링크를 이메일과 카카오톡으로 전송하였다. 수거한 설문지 중 응답이 누락되거나 내용이 불성실한 설문지 16개를 제외하고 총 304개의 설문지를 최종분석에 사용하였다. 구체적인 연구 참여자의 일반적 특성은 다음 <표 1>과 같다.

표 1. 연구대상자의 일반적 특성

특성	n	비율(%)	
성별	남	143	47.0
	여	161	53.0
나이	20대	191	62.8
	30대	59	19.4
	40대	45	14.8
	50대 이상	9	3.0
	고등학교 졸업	42	13.8
교육수준	전문대학 졸업	23	7.6
	대학교 재학/휴학	83	27.3
	대학교 졸업	118	38.8
	대학원 이상	38	12.5
참여빈도 (일주일)	1-2회	83	27.3
	3회	60	19.7
	4회	40	13.2
	5회	36	11.8
	6회	17	5.6
	매일	68	22.4
참여시간 (1회)	1시간 미만	57	18.8
	1시간 이상 - 2시간 미만	130	42.8
	2시간 이상 - 3시간 미만	69	22.7
	3시간 이상 - 5시간 미만	42	13.7
	5시간 이상	6	2.0
총	304	100	

2. 연구도구

본 연구에서는 연구 참여자들의 일반적인 특성과 함께 언택트 여가 참여자들이 어떠한 여가 활동에 참여 하는지를 알아보기 위해 여가활동 참여 유형도 함께 조사하였다. 전체적인 설문지의 구성은 인구통계학적 특성 5문항(성별, 연령, 교육수준, 참여빈도, 참여시간), 여가 활동 유형에 관한 문항, 재미요인, 여가열의, 생활만족에 관한 질문으로 구성하였다. 여가활동 유형에 관한 설문 문항은 Lutzin, & Storey(1973)이 개발한 설문 문항들을 한승엽, 김홍렬, 윤설민, 장윤정(2007)의 연구에서 수정·사용한 설문지를 이용하였다. 여가활동 유형 문항은 언택트 활동에 맞춰 스마트 디바이스와 서비스를 통해 온라인으로 참여 가능한 신체적 활동(온라인 레슨, 홈트레이닝, 원격수업 참여), 온라인 사회적 활동(종교, 친목회 등), 문화적 활동(OTT¹⁾ 서비스 구독, 스포

츠 관람, 영화감상 등), 지적 활동(학습, 독서, 창작, 미술 등)으로 구성하였다. 자연적 활동(산책, 캠핑, 차박, 카크닉:자동차 피크닉 등)의 경우 야외에서 즐기는 활동 중 타인과의 접촉을 최소화하는 활동들로 설정하여 기존 설문지를 수정·보완하여 사용하였다. 본 연구 참여자의 여가활동 유형에 관한 분석은 다음 <표 2>와 같다.

표 2. 여가 활동 유형

순위	여가활동 유형	빈도(명)	비율(%)
1	문화적 활동	128	42.1
2	신체적 활동	66	21.7
3	지적 활동	41	13.5
4	사회적 활동	35	11.5
5	자연적/야외활동	34	11.2
	합계	304	100

재미요인에 관한 설문 문항은 김병준, 성장훈(1977)이 개발하고, 송기현(2009)이 사용한 질문지를 본 연구 목적에 맞게 사용하였다. 재미요인은 체력향상 및 건강, 칭찬 및 즐거운, 상호 작용, 대인관계 및 팀워크, 가족지원 5개 하위요인, 총 24개의 문항으로 구성되어 있다. 여가열의에 대한 측정은 Schaufeli, Salanova, Gonzalez-Romá, & Bakker(2002)가 개발한 직무열의 척도(Utrecht Work Engagement Scale, UWES)를 기초로 김영재(2012)가 재구성한 한국판 여가열의 척도를 사용하였다. 여가열의는 효능감, 활력, 헌신, 몰두 4개의 하위요인으로 구성되어 있으며, 총 15개의 문항으로 구성되어 있다. 생활만족 측정은 Diener, Emmons, Larsen & Griffin(1985)이 개발한 척도(The satisfaction with life scale : SWLS)를 활용하였다. 생활만족은 단일요인으로 총 5문항으로 구성되어 있다. 일반적 특성과 여가 유형 조사를 제외한 모든

1) OTT(Over The Top)는 인터넷을 통해 볼 수 있는 TV 서비스를 의미한다. 'Top'은 TV에 연결되는 셋톱박스를 의미하지만, 넓게는 셋톱박스의 유무를 떠나 인터넷 기반의 동영상 서비스 모두를 포괄하는 의미로 쓰인다(네이버 지식백과, 2021).

문항은 리커트 5점 척도로 구성하였다.

3. 자료처리

본 연구에서 최종 사용된 304부의 설문자료는 SPSS와 AMOS 프로그램을 활용하여 분석하였다. SPSS 프로그램의 빈도분석을 통해 연구 참여자들의 여가 참여유형과 일반적 특성을 확인하고 신뢰도 검증을 통해 설문문항의 내적일관성을 확인하였다. 다음으로 AMOS 프로그램을 이용하여 설문문항의 타당도 검증을 위한 확인적요인 분석을 실시하였다. 이후 다중공선성을 검증하기 위해 Pearson의 상관계수를 사용한 분석을 실시하였다. 마지막으로 본 연구의 가설을 검증하기 위해 구조방정식을 활용하여 경로 분석을 실시하였다.

4. 설문지의 타당도 및 신뢰도

본 연구에서는 확인적 요인분석과 신뢰도 분석을 실시하여 측정문항의 구성타당도와 신뢰도를 검증하고자 하였다. 이를 위해 먼저 여가학 전공 박사학위를 받은 2인의 논의를 거쳐 측정문항의 내용타당도(content validity) 검증을 실시하고, 확인적 요인분석을 실시하였다. 그리고 집중타당도(convergent validity)와 판별타당도(discriminant validity)를 통해 측정문항의 타당도를 확보하였다. 측정모형 평가를 위한 적합

도 지수는 명확한 기준과 함께 표본의 크기가 민감하지 않고 모형의 간명성을 고려 할 수 있는지도 함께 고려하였다(홍세희, 2000). 이에 따라 상대적 적합도 지수로 TLI(tucker-lewis index)와 CFI(comparative fit index)지수는 .90 이상, 절대적 적합도 지수로 RMSEA(root mean square error of approximation)는 .08이하의 기준을 적용하여 측정모형을 평가하였다. TLI와 CFI지수는 .90 이상, RMSEA지수는 .05 이하면 매우 좋으며, .08 이하면 양호하다고 판단하며 모형 평가의 적합성을 나타낸다(Hu & Bentler, 1999, MacCallum, Browne, & Sugawara, 1996, 우종필, 2016). 전체 단위의 확인적 요인분석을 실시한 결과 TLI=.906, CFI=.905, RMSEA=.062으로 나타나 적합도 기준을 만족시키는 것으로 나타났다. 다음으로 집중타당도는 개념 신뢰도(construct reliability: CR)와 평균분산추출지수(average variance extracted: AVE) 값을 산출하여 각각 .7과 .5 이상 값을 가지고 있는지를 검증하였다. 검증 결과 판별 기준치 이상으로 확인하였으며, 모든 문항의 요인부하량이 .5 이상으로 나타나 측정문항의 집중타당도를 확보하였다(Bagozzi & Yi, 1988). 또한 Cronbach's α 계수를 통해 신뢰도 검증을 하였으며, 분석 결과 모든 측정문항의 신뢰도 값이 .8이상으로 나타나 신뢰도를 확보하였다(Van de Ven & Ferry, 1980). 확인적 요인 분석 및 신뢰도 분석 결과는 다음 <표 3>와 같다.

표 3. 확인적 요인분석 및 신뢰도 결과

	문항	추정치	S.E	CR	AVE	α
재미 요인	여가활동을 한 후에 건강해졌다	.730	.430	.964	.537	.960
	여가활동을 하고 나면 기분이 상쾌해진다	.670	.408			
	참여하고 있는 여가 활동을 통해 남보다 체력이 좋아졌다	.763	.440			
	여가활동을 하면 스트레스가 풀린다	.535	.409			
	여가활동을 통하여 참여 하고 있는 여가 활동 분야의 능력이 점점 향상된다	.718	.358			
	내가 참여하고 있는 여가 활동은 재미있다	.530	.409			
	내가 참여하고 있는 여가 활동은 적성에 맞다	.605	.436			
	내가 참여하고 있는 여가 활동을 할 때 잘한다고 누군가 칭찬하는 편이다	.845	.307			
	내가 참여하고 있는 여가활동을 할 때 주위에서 잘한다고 한다	.809	.357			

	땀을 흘리며 여가 활동을 하는 것을 좋아한다	.683	.560			
	다른 사람들에 비해 여가 활동을 잘하는 편이다	.772	.397			
	내가 참여하고 있는 여가 활동에서 다른 사람에 비해 잘하는 편이다	.761	.354			
	여가활동을 하면 협동심이 길러진다	.644	.590			
	참여 하고 있는 여가 활동으로 유명해 질 수 있다면 좋겠다	.633	.503			
	내가 참여하고 있는 여가 활동은 남들에 비해 특별하다	.692	.448			
	내가 참여하고 있는 이 여가 활동을 하면 집중력과 끈기가 좋아졌다	.787	.342			
	여가 활동을 하면서 새 친구들을 사귀었다	.673	.443			
	동호회 회원들과 어울려서 여가 활동을 할 수 있는 것이 좋다	.632	.404			
	여가 활동을 하는 것이 멋있어 보인다	.711	.497			
	여가 활동을 하면서 사람들을 접할 수 있어서 좋다	.687	.494			
	참여하고 있는 여가 활동은 동호회 회원들이 도움을 준다	.686	.530			
	가족들이 내가 여가활동을 하는 것을 좋아한다	.715	.372			
	참여하고 있는 여가 활동을 통해 매일 매일 새로운 기술을 배운다고 생각한다	.774	.396			
	가족들이 여가 활동 하는 것에 도움을 준다	.763	.387			
	나는 여가 활동을 누구보다 잘한다	.645	.441			
	여가활동에 있어서는 누구에게도 뒤지지 않는다	.638	.569			
	내가 참여하는 여가활동에 자신있다	.710	.414			
	여가 활동 중 어떠한 어려운 과제도 충분히 해결할만한 능력이 있다	.632	.545			
	나는 여가활동을 하면서 원기 왕성함을 느낀다	.795	.328			
	나는 여가활동을 하면서 정신적으로 쉽게 원기를 회복한다	.760	.327			
	나는 여가활동을 통해 삶의 활력을 되찾는다	.669	.339			
여가 열의	여가활동을 할 때 나는 힘이 넘친다	.801	.291	.944	.534	.939
	여가활동은 나의 도전의식을 높인다	.742	.415			
	내가 참여하는 여가활동은 도전적이다	.799	.414			
	내가 참여하는 여가활동은 나에게 특별한 경험이다	.763	.371			
	여가활동은 나를 열심히 일하도록 만든다	.673	.441			
	여가활동을 참여할 때 나는 시간가는줄 모른다	.574	.459			
	여가활동에 참여할 때 나는 주변의 모든 것을 잊는다	.609	.664			
	여가활동에 참여할 때 나는 여가활동에 매우 몰입한다.	.666	.414			
	나는 대부분의 측면에서 내가 꿈꾸던 삶을 살고 있다.	.746	.374			
	나는 좋은 조건에서 살고 있다.	.775	.332			
생활 만족	나는 내 삶에 대하여 만족한다.	.832	.289	.892	.626	.879
	지금까지 나는 삶에서 내가 원하는 중요한 것들을 소유해 왔다.	.842	.254			
	만약 내 삶을 다시 산다면, 나는 거의 아무 것도 바꾸지 않을 것이다.	.662	.537			

$\chi^2=1741.074$, $df=855$, $TLI=906$, $CFI=905$, $RMSEA=.062$

Ⅲ. 결과

1. 상관관계분석

본 연구에서는 각 요인간의 구조적 관계를 분석하기 앞서 잠재변인들 간의 상관성과 다중 공선성을 파악하기 위해 Pearson의 적률상관계수를 확인하였다. 분석결과, 잠재변인들 간의

통계적으로 유의한 상관계수 .8 보다 낮게 나타났다. 유의한 상관계수 .8 보다는 낮지만 .7 이상 나타난 상관계수의 경우 VIF값이 1.675로 나타나 다중 공선성에는 문제가 없는 것으로 나타났다. 결과는 <표 4>과 같다.

표 4. 재미, 여가열의, 생활만족의 상관관계 분석

	1	2	3
재미요인	1		
여가열의	.776**	1	
생활만족	.635**	.561**	1

** $p<.01$

2. 변인간 인과관계 검증

본 연구 모형에서 설정한 가설을 토대로 분석 모형의 적합도를 산출하였다. 분석 결과 연구모형에서 나타난 TLI와 CFI의 수치 모두 .9보다 높고, RMSEA의 값도 .08보다 낮게 나타나 연구모형의 적합성을 확인하였다. 자세한 내용은 다음의 <표 5>와 같다. 그 결과 X^2 값은 1720.720, 자유도 값은 854로 나타났으며, TLI .908, CFI .907, RMSEA .061로 본 연구의 모형이 적합성을 확인하였다.

표 5. 연구모형 적합도

적합도지수	X^2	df	TLI	CFI	RMSEA
적합지수	1720.720	854	.908	.907	.061

모든 변인들의 상관관계를 확인 후, 연구모형의 적합도를 확인하였기에 다음으로 변인간의 인과관계를 검증하였다. 결과는 다음 <표 6>, <그림 2>와 같다. 언택트 여가 활동 참여자들의 재미요인이 여가열의에 미치는 영향에 대한 첫 번째 가설 분석 결과, 표준화 계수가 .695, t 값이 9.994로 나타났으며, 통계적으로 유의성이 검증되어 가설이 채택되었다($p < .001$). 두 번째 가설 여가열의는 생활만족에 유의한

표 6. 가설검증표

H	경로	경로계수	S.E.	t	채택여부
H1	재미요인→여가열의	.695	.070	9.994***	채택
H2	여가열의→생활만족	.112	.148	.752	기각
H3	재미요인→생활만족	.644	.134	4.813***	채택

*** $p < .001$

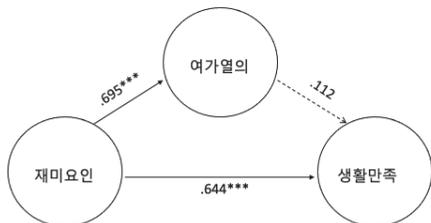


그림 2. 가설검증 결과

영향을 미친다는 표준화 계수 .112, t 값이 .752로 나타났으며, 통계적으로 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타나 기각되었다. 마지막으로 재미요인이 생활만족에 유의한 영향을 미친다는 가설은 표준화 계수가 .644, t 값 4.813으로 나타났으며 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 검증되어 채택되었다($p < .001$).

IV. 논의

대면 활동과는 다르게 언택트로의 생활 양식 변화가 필수적인 시대에 여가 활동 변화도 함께 고려해 보아야 할 필요성이 제기되고 있다. 본 연구는 코로나19 발생 이후 가속화된 언택트 여가 활동 참여자들의 재미요인, 여가열의, 생활만족의 관계를 확인하는데 그 목적이 있다. 본 연구의 가설을 검증한 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 언택트 여가활동 참여자의 재미요인은 여가열의에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 재미와 즐거움은 여가활동을 지속하게 하는 중요한 요인이다. 여가 참여자들이 관심 있는 특정한 여가활동에 애착을 갖고 시간과 노력을 투자하여 실력과 관련 기술을 향상시켜 경력을 쌓게 되는 경우를 여가 열의라고 볼 수 있다(서미래, 2014). 이러한 변인적 특성과 함께 다양한 여가 활동을 주제로 한 선행연구들에서는 재미가 여가참여를 지속시키고 여가 열의를 높여 지속적으로 참여하게 한다고 보고하고 있다(김영미, 한혜원, 2005; 이창호, 2019; 임재홍, 김영재, 2018). 개인의 여가열의에 기여하는 요인은 건강 증진 이외에도 여러 이유가 존재하는데 그 중에서도 특정 여가 종목의 재미적 요소는 여가열의와 긍정적으로 관계할 가능성이 크다(이혜희, 2014).

Wankel, & Kreisel(1985)는 지속적인 운동 참여의 원인으로 즐거움과 같은 심리적, 정서

적 만족이 우선되어야 하였다. 권순재(2021)의 연구에 따르면 코로나19 발병 이후 IT와 스포츠의 융합에서 가장 눈에 띄게 성장하고 있는 VR콘텐츠의 경우 이용자들에게 생생한 현실감과 현장감을 느끼게 함으로써 즐거움과 재미요소를 제공한다고 설명하였으며, 장형준, 김광호(2018)의 연구에서는 이러한 VR의 사실감이나 몰입감이 상호작용하며 시스템 만족에 높은 영향을 미친다고 보고하고 있다. 이러한 참여를 통한 재미와 시스템의 만족은 장기적으로 언택트 여가 참여를 지속하게 하는 여가 열의를 높이는 중요한 요소임을 확인 할 수 있다.

둘째, 언택트 여가활동 참여자의 여가열의는 생활만족에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 생활체육 배구 참여자들을 대상으로 한 장정정(2017)의 연구와 복지관 노인들의 여가 참여에 관한 홍순범, 서광봉, 이지열(2019)의 연구처럼 대면 여가 활동 대상으로 한 연구 결과와는 상반된 결과이다. 선행연구들에서 제시한 대면적인 여가 활동의 경우 참여에 따른 신체적 활동 외에도 심리적이고 사회적인 요인들이 통합적으로 작용하여 생활만족에 미치는 것으로 판단된다.

여가 열의는 개인의 상황 대처 능력뿐만 아니라 주어진 환경의 난이도가 조화롭게 이루어질 때 동적인 여가활동과 정적인 여가활동 모두 형성될 수 있다고 보고되고 있다(이동수, 권관근, 2003). 하지만 언택트 여가활동의 경우 대면활동과 비교하여 사회적 활동이 제한적이고 제약적일 수 있으며, 온라인 플랫폼이나 디지털 기술 사용이 결합하여 진행이 되기 때문에 디지털 기술에서의 진입장벽을 경험할 수도 있다. 사혜지, 김민정, 이철원(2021)의 비대면 스포츠 활동 참여에 관한 연구에서도 비대면 스포츠 참여를 위해서는 정보통신 교육이 선행되어야 함을 언급하면서 앞으로 비대면 스포츠 참여를 촉진하기 위해서는 다양한 계층의 사용 용이성을 깊게 고려해야 한다고 하였다. 디지털 디바이스나 서

비스를 사용하지 않는 여가 참여일지라도 제약이 발생하며, 이는 생활만족에 유의미한 영향을 미치는 것으로 판단된다. Nadirova, & Jackson(2000)의 연구에서도 시간, 비용, 책임감, 지식부족, 기술 부족 그리고 사회와의 단절과 같은 요인은 참여빈도와 지속적 참여의도에 영향을 미친다고 보고하였다. 여가참여에 있어 변화와 선택하는 과정 중에 협상은 중요한 영향을 미친다(임진선, 최아론, 2021)는 점에서 현재 언택트 여가활동에 따른 변화와 시도가 여가열의에 어떠한 영향을 미치는지 그리고 그에 따른 생활만족에는 어떠한 변화를 미치는지에 대해 관심을 갖고 주목할 필요가 있다.

마지막으로, 언택트 여가활동 참여자의 재미요인은 생활만족에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 권기일, 양대승, 김우원(2014)의 연구에서는 재미, 즐거움은 생활만족에 유의한 영향을 미치고 있다고 설명하였으며, Scanlan, & Simons(1992)의 연구에서도 즐거움, 좋아함 등의 재미요인이 생활만족에 정적인 상관관계가 있다고 보고하였다. 위승완, 남광우(2019)의 연구에서는 스포츠 활동 참여자의 경우 운동 참여를 통해 재미요인을 느끼며 이는 생활만족에 직접적인 영향을 미친다고 강조하며, 다시 한번 재미요인과 생활만족의 연관성을 강조하며 본 논문의 결과를 지지해주고 있다. 특히, 코로나19 이전에는 특정 산업과 특정 고객층 위주로 연구되고 또 이들을 중심으로 서서히 확산되던 언택트 서비스가 코로나19 발생을 계기로 전 산업, 다양한 고객층의 건강과 안전에 대한 욕구를 자극하며, 변화된 사회 패러다임으로 대두되었다(전승화, 김정호, 2020). 이러한 언택트로의 변화는 재미, 엔터테인먼트 분야에서도 중요한 요인으로 전망되면서(전승화, 2019) 언택트 여가활동의 재미가 현재 코로나19 상황의 안전에 대한 욕구를 충족시켜주며 생활만족에도 유의하게 영향을 미치고 있음을 판단해 볼 수 있다.

V. 결론

본 연구는 코로나19 장기화로 변화된 언택트 시대 여가참여에 따른 재미요인, 여가열의 그리고 생활만족의 구조적 관계를 알아보는데 목적이 있다. 이러한 연구 목적에 따라 검증한 결과는 다음과 같다. 첫째, 언택트시대 여가 참여자의 재미요인은 여가열의에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구의 주 참여자는 MZ세대가 높은 비중을 차지하고 있고 여가참여도 문화적 활동이 많음을 감안해 본다면, OTT서비스의 확장이 언택트 여가활동에 큰 영향을 미치고 있음을 유추해 볼 수 있다. 글로벌 OTT시장의 연평균 시청률은 약 31%로 빠르게 성장중이며, 코드 커팅(Cord-Cutting)현상에 따라 OTT서비스의 시장 지배력은 더욱 확장 될 전망이다(PwC, 2018). 주목할 점은 젊은 층을 중심으로 이용률이 높으며, 20대에서 가장 활발하게 이용하고 있다는 것이다(최혜선, 김승인, 2020). 다양한 재미적 엔터테인먼트를 제공하는 서비스와 플랫폼 증가는 코로나19 발생으로 인한 위험과 불안을 감소시키고 생활만족과 직결되어 시장 지배력이 강화되고 있다. 이러한 성장과 환경적인 변화를 고려한다면 앞으로 여가 활동 참여자의 언택트 서비스 수용 그리고 디지털 환경에서의 여가변화에 대해 연령별, 계층별과 같은 다양한 인구통계학적 요소를 주목하고 수용과 확산에 대해 생각할 필요가 제기된다. 또한, 개인적 여가 활동 참여 도구로 스마트폰과 같은 디지털 디바이스의 활용이 높다는 점은 다양한 콘텐츠가 디지털 디바이스를 통한 언택트 여가 참여에 중요한 역할을 하고 있음을 인지하고 다양한 콘텐츠와 디바이스를 통한 환경 변화에 대한 인식과 적응이 필요할 것으로 판단된다.

둘째, 언택트시대 여가 활동 참여자의 여가열의는 생활만족에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 스마트 기기 접근 및 플랫폼 활용이라는 환경적인 요소가 열의를 저

해하고 이는 곧 생활만족에도 유의미한 영향을 미치는 원인이 될 수 있다. 이는 향후 증가할 언택트 서비스를 통한 여가 활동 참여의 편의성과 효율성 등 참여자의 성향을 심도있게 고려해야 한다고 추론할 수 있다.

셋째, 언택트 여가 활동 참여자의 재미요인은 생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 언택트 서비스를 활용한 여가 참여를 통해 생활만족을 향상시키기 위해서는 재미적인 요소가 중요함을 확인할 수 있다. 특히 언택트 여가활동에 있어 엔터테인먼트적인 부분에 대한 수요가 늘면서 디지털 디바이스 접근과 플랫폼 활용에 대한 필요성과 사용이 점점 증가할 것으로 예상된다. 이러한 접근과 활용을 통해 느끼는 여가참여의 재미가 생활만족까지 영향을 미치기 위해서는 끊임없이 연결되는 융·복합 서비스의 구현에 따른 사용용이성, 사용유용성 그리고 사용의도가 중요한 요소가 될 것임을 추론할 수 있다.

이상의 연구 결과를 바탕으로 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 전반적인 언택트 여가 활동 참여자들을 대상으로 진행하였기 때문에 특정 환경, 특정 여가 참여에서는 본 연구의 분석 결과와 다소 차이를 보일 수 있다고 판단된다. 둘째, 언택트 여가활동에 참여하는 참여자가 주로 디지털 디바이스와 서비스 사용이 익숙한 MZ세대에 집중되어져 있다. 후속연구에서는 다양한 계층을 비율적으로 계산하여 포함한다면 언택트시대 여가활동 참여에 대한 연구 결과를 더 포괄적으로 진행 할 수 있을 것이다. 마지막으로, 본 연구에서는 언택트 여가활동을 사람과 사람이 대면하지 않는 것으로만 한정하여 진행하였다. 앞으로의 언택트 여가 활동에서도 디지털 디바이스를 활용한 여가 그리고 디지털 환경이 아니지만 사람과 사람이 대면하지 않는 여가를 구분한 후속연구가 진행된다면 의미있는 결과를 도출할 수 있을 것으로 판단된다.

참고문헌

- 강승우, 김영재(2018). 여가유형에 따른 여가열의와 진지한 여가의 관계분석. **한국스포츠학회지**, 16(4), 1-11.
- 권기일, 양대승, 김우원(2014). 국민체력 100 프로그램 참여자의 재미요인이 심리적 행복감, 생활만족, 운동지속 의도에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 23(1), 303-314.
- 권순재(2021). 여가활동으로서 가상현실(VR) 컨텐츠 재미요인이 여가만족 및 지속이용의도에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(2), 51-60.
- 김난도, 전미영, 이향은, 이준영, 김서영, 최지혜, 서유현, 이수진(2018). **트렌드코리아 2018. 미래의 창**. 서울.
- 김병준, 성장훈(1977). 청소년 스포츠 참가자 심층이해(1): 스포츠 재미거리. **한국스포츠심리학회지**, 8(2), 43-60.
- 김영남, 홍성화(2020). 뉴노멀(New Normal) 2.0 시대의 관광: 코로나19 유행 기간 제주 방문 관광객 IPA 결과를 중심으로. **MICE 관광연구**, 20(2), 143-161.
- 김영미, 한혜원(2005). 여성 댄스스포츠 동호인의 운동환경 요인과 여가몰입 및 즐거움 기대의 관계. **한국체육학회지**, 44(6), 193-202.
- 김영재(2012). 한국형 여가몰입척도 개발과 타당화 검증. **한국체육학회지**, 49(2), 343-355.
- 박세혁(2021). 코로나19로 인한 테니스장 폐쇄가 교수테니스 동호인들의 삶에 주는 의미. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(3) & 특별호, 170-186
- 박연지, 김영재(2019). 한국무용의 재미요인이 여가열의에 미치는 영향: 생활무용 여성참여자들을 중심으로. **한국체육과학회지**, 28(5), 731-746
- 박원일, 김길양(1999). 여가속의 즐거움(Enjoyment)과 재(Fun)에 대한 고찰. **한국여가레크리에이션학회지**, 12, 134-141.
- 박재형, 이철원, 김민정(2021). 확장된 기술수용모델(ETAM)을 적용한 홈트레이닝 기기 사용 의도에 관한 연구. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(3) & 특별호, 13-24.
- 사혜지, 이철원, 김민정(2017). 여가활동에 참여하는 액티브 시니어 여성의 재미, 여가 만족 및 삶의 질의 구조적 관계. **한국여성체육학회지**, 31(2), 93-108.
- 사혜지, 김민정, 이철원(2021). 비대면 스포츠 활동 참여에 따른 재미, 스포츠몰입과 생활만족의 관계분석. **한국여성체육학회지**, 35(2), 25-38.
- 사혜지, 한지훈(2021). 코로나19와 여가계약: 위계적 여가계약 모델 검증. **한국체육학회지**, 60(1), 387-400.
- 서미래(2014). **여가스포츠 참여유형에 따른 참여자의 여가열의와 여가몰입 관계 연구**. 미간행석사학위논문, 중앙대학교 대학원
- 성장훈, 백성수(2000). 중학교 체육수업의 재미 촉진요인과 저해요인. **한국스포츠교육학회**, 7(2), 99-116.
- 송기현 (2009). **인라인스케이팅 마니아의 재미요인과 운동몰입이 운동중독에 미치는 영향**. 미간행석사학위논문, 순천향대학교 교육대학원.
- 오정희, 오재우, 조광민(2019). 후기수용모델을 적용한 1인 미디어 유튜브 홈 트레이닝의 지속의도 연구. **한국융합학회논문지**, 10(2), 183-193.
- 우종필(2016). **구조방정식모델 개념과 이해**, 한나래아카데미, 서울.
- 윤승욱, 김건(2021). 유튜브 기반 홈 트레이닝 콘텐츠 이용요인에 관한 연구. **디지털융복합연구**, 19(2), 345-355.
- 이경우, 신연지, 오경록(2018). 아이스하키 동호인의 재미요인이 운동몰입 및 생활만족에 미치는 영향. **한국사회체육학회지**, 0(72),

- 353-361.
- 이동수, 권판근(2003). 노인의 여가활동유형과 여가만족도 여가몰입도 및 고독감간의 관계. **한국체육학회지**, 42(3), 227-238.
- 이선희,곽정현(2020). 스포츠 관련 유튜브 채널 분석, **한국체육과학회지**, 29(2), 149-157.
- 이윤구, 서광봉(2018). 대학생의 여가태도, 운동몰입, 주관적 행복의 구조적 관계. **한국체육학회지**, 57(2), 257-266.
- 이재주, 김준희(2011). 생활체육동호인의 여가정체성 요인에 따른 신체적 존중감, 심리적 행복감 및 생활만족의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 35(2), 49-65.
- 이창호(2019). 대학생들의 교양 체육 수업 참여에 따른 재미요인과 신체적 자기효능감에 미치는 영향. **한국스포츠학회지**, 17(2), 689-697.
- 이혜희(2014). **댄스스포츠의 재미요인이 여가열의에 미치는 영향**. 미간행석사학위논문. 중앙대학교.
- 임재홍, 김영재(2018). 주짓수 참여자의 여가열의가 진지한 여가에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 57(5), 281-291.
- 임진선, 최아론(2021). COVID-19시대 대학생들의 스트레스 대처방법과 여가제약협상의 관계. **한국응용과학기술학회지**, 38, 587-594.
- 위승완,남광우(2019). 해군사관생도의 체육수업 재미요인과 자아존중감 및 생도생활 만족의 관계. **한국스포츠학회**, 17(3), 379-388.
- 장정정(2017). 생활체육 배구 동호인들의 여가열의, 여가몰입, 및 생활만족의 인과관계분석. **한국체육학회지**, 56(2), 441-450.
- 장형준, 김광호(2018). VR특성이 이용자 만족과 지속이용의도에 미치는 영향. **한국콘텐츠학회논문지**, 18(5), 420-431.
- 전승화(2019). **포노 사피엔스 경제학**. 새로운 현재.
- 전승화, 김정호(2020). 언택트(Untact)산업 확산의 이론적 배경과 전망. **신산업경영저널**, 38(1), 96-116.
- 전정아(2021). 차박캠핑 제약요인과 캠핑객 행동의도에 관한 연구-캠핑차량 소유여부의 조절효과-. **호텔리조트연구**, 20(4), 125-142.
- 조보성(2007). **전문형 여가참가자의 스포츠 재미와 행복의 관계**. 미간행박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 조선일보(2020. 04. 17). 코로나로 뜬 단어 언택트(untact)가 이사람 작품이었어? retrieved from. https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2020/04/16/2020041602083.html?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=news
- 조태수(2020). 홈트레이닝 어플리케이션 서비스품질이 운동만족 및 재이용에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 59(4), 223-234.
- 최혜선, 김승인(2020). 국내외 OTT 서비스의 사용자 경험 연구 넷플릭스와 왓챠, 웨이브를 중심으로-. **디지털융복합연구**, 18(4), 425-431.
- 한승엽, 김홍렬, 윤설민, 장윤정(2007). 여가활동 유형에 따른 여가만족과 생활만족의 관계 연구: 문화적 여가활동을 중심으로. **대한관광경영학회**, 22(3), 323-340.
- 홍세희(2000). 구조방정식 모형의 적합도 지수 산정기준과 그 근거. **한국심리학회지: 임상**, 19(1), 161-177.
- 홍순범, 서광봉, 이지열(2019). 복지관 참여 노인들의 여가열의와 사회적응 및 생활만족도의 인과관계 분석. **한국사회체육학회지**, 75, 359-367.
- 황선환, 김미량, 이연주(2011). 진지한 여가가 주관적 삶의 질에 미치는 영향: 여가만족의 매개효과(mediation effect)검증. **여가학연구**, 9(2), 1-16.
- Bagozzi, R. P., & Yi, Y. (1988). On the evaluation of structural equation models. *Journal of the academy of marketing science*, 16(1), 74-94.

- Bordoloi, S., Fitzsimmons, J., & Fitzsimmons, M. (2019). *Service Management: Operations, Strategy, Information Technology, 9e*.
- Diener, E. D., Emmons, R. A., Larsen, R.J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of personality assessment, 49*(1), 71–75.
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure modeling: Sensitivity to underparameterized model misspecification. *Psychological Methods, 3*, 424–453.
- Lutzin, S. G., & Story, E. H., “Managing Municipal Leisure Services”, Washington, DC. *The International City Management Association, 25–37*.
- MacCallum, R. C., Browne, M. W., & Sugawara, H. M. (1996). Power analysis and determination of sample size for covariance structure modeling. *Psychological methods, 1*(2), 130.
- Nadirova, A. & E. L. Jackson(2000). Alternative criterion variables against which to assess the impacts of constraints to leisure. *Journal of leisure research, 32*(4): 396–405.
- PwC(2018). *Perspectives from the Global Entertainment & media Outlook PwC*.
- Scanlan, T. K., & Simons, J. P. (1992). The construct of sport enjoyment. *Motivation in Sport and Exercise, 199–215*.
- Schaufeli, W. B., Salanova, M., González-Romá, V., & Bakker, A. B. (2002). The measurement of engagement and burnout: A two sample confirmatory factor analytic approach. *Journal of Happiness studies, 3*(1), 71–92.
- Van de Ven, A. H., & Ferry, D. L. (1980). *Measuring and assessing organizations*. New York: Wiley.
- Wankel, E. M., & Kreisel, P. S. (1985). Factors underlying enjoyment of youth sports: Sports and age group comparisons. *Journal of Sport Psychology, 7*, 51–64.