

베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여가 레저스마트기기 사용의도에 미치는 영향: 확장된 TAM모형을 적용하여

이민석¹ · 이평원² · 서광봉³

¹연세대학교 박사후연구원 · ²한양대학교 강사 · ³경민대학교 교수

The Effect of Serious Leisure Physical Activity Participation of Babyboom Generations on Intention to Use Leisure Smart Devices : By applying the extended TAM model

Lee, Minseok¹ · Lee, Pyoungwon² · Suh, Kwangbong³

¹Yonsei University · ²Hanyang University · ³Kyungmin University

Abstract

The goal of study was to analyze of babyboom generations' leisure smart devices using intention by applying extended technology acceptance model with focusing on serious leisure. A total of 294 questionnaires were collected from babyboom generations who participated in physical activity for leisure. Data were analyzed by SPSS 24 program and AMOS 20 program. As analysis methods, frequency analysis, factor analysis, correlation analysis, validity test and structural equation model analysis were used. The research results are reported as follows. First, babyboom generation's serious leisure had a significant effect on perceived usefulness. Second, babyboom generation's serious leisure had a significant effect on perceived ease of use. Third, babyboom generation's serious leisure had a significant effect on using intention. Fourth, Significant effects of all sub-factor pathways constituting the technology acceptance model were confirmed. The significance of this study can be found in that it tried to reduce the leisure alienation of babyboom generations.

Key words : babyboom generations, serious leisure, leisure smart device, TAM

주요어 : 베이비붐세대, 진지한여가, 레저스마트기기, 기술수용모델

Address reprint requests to : Suh, Kwangbong

E-mail: judoskb@hanmail.net

Received: October, 29, 2021 Revised: November, 30, 2021 Accepted: December, 16, 2021

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

2020년 발생한 코로나바이러스(COVID-19)는 고령화 사회로 진입하는 시대에 더욱 급격한 충격과 변화를 주었다. 특히 이러한 사회변화는 은퇴를 목전에 둔 베이비붐 세대에 많은 영향을 주었다. 행정안전부(2018)의 발표에 따르면 대한민국의 베이비붐 세대는 1955년에서 1963년 출생한 인구집단을 뜻한다. 안정적인 흐름에 따라 은퇴를 준비해야 하는 시기에 COVID-19라는 뜻하지 않았던 사태가 발생함으로 예상치 못하게 급격한 은퇴에 직면하게 되었고, 이를 통한 다양한 사회문제가 다발적으로 발생하고 있는 것이다(설수황, 2021).

이러한 시대의 배경에 더하여, 현대산업기술의 급격한 발전이 베이비붐 세대를 사회의 중심에서 밀어내고 있다. 베이비붐 세대는 당초 우리나라의 경제 성장을 일구어낸 세대이지만 동시에 은퇴자가 겪는 시대적 괴리감을 경험할 수 있는 세대이며(이민석, 이동희, 2021), 4차 산업혁명이라는 급격한 변화를 맞이하여 시대의 흐름을 정상적으로 따라가지 못하는 '긴 세대'로서의 괴리감을 경험하는 세대의 특징을 동시에 가지고 있다(이민석, 김민정, 이철원, 2021). 즉 은퇴시기에 대한 직면, 발전하는 기술에 대한 도태, COVID-19로 인한 사회변화 등 여러 가지 악재를 동시에 맞이하는 등, 베이비붐 세대에게는 매우 힘든 시기가 현재의 사회라고 할 수 있다. 베이비붐 세대는 사회적 역할 상실을 겪으며 우울 및 자존감 저하 등 다양한 부정적 심리요소들에 직면해 있는 것이다(최석환, 설수황, 2019; Richardson, 1993).

베이비붐 세대의 이러한 부정적 심리현상을 극복하기 위해 적용할 수 있는 방법이 바로 여가활동에 대한 참여이다(이현주, 2003). 특히 신체적 여가활동에 대한 참여가 중요한데, 베이비

붐 세대가 신체적인 여가활동에 적극적으로 참여하는 것은 부정적인 심리 요인을 긍정적인 인식으로 전환하는 데 중요하기 때문이다(설수황, 2021). 특히 중년 이상의 연령 세대에서 여가에 대해 진지하게 참여하는 것은 무엇보다 중요하다. 은퇴에 직면한 세대에 있어 남은 삶을 의미 있게 소비하기 위해서, 본인이 진지하게 몰두할 수 있는 여가가 필요하기 때문이다. 진지한여가(serious leisure)의 개념은 Stebbins(1992)에 의해 제시되었으며, 아마추어나 취미의 수준으로 여가를 즐기는 사람이 여가활동에 대한 체계적 수행을 통해 관련 전문기술, 지식 및 경험을 구성하여 전문성을 갖는 것을 뜻한다. 김은정, 최성기(2016)는 베이비붐 세대에서 진지한여가의 특성이 삶에 대한 만족도에 영향을 줄 수 있음을 밝혀내었으며, 다양한 선행연구들의 결과가 중년 이상의 세대에게 진지한여가의 특성을 적용한 연구가 가능함을 확인한 바 있다(이민석, 강희엽, 이철원, 2017; Chen, 2014; Heo, Stebbins, Kim, & Lee, 2013).

레저스마트기기는 4차산업과 COVID-19의 혼란스러운 시대에 베이비붐 세대의 진지한여가활동에 도움을 줄 수 있는 기술이라 할 수 있다. 사용자가 스마트기기를 사용하여 본인의 여가활동에 도움이 된다고 생각한다면, 레저스마트기기의 범주에 들어갈 수 있는 것이다. 레저스마트기기는 손목에 착용하여 신체활동을 즉각적으로 데이터화 시켜 보여주는 '스마트밴드', 스마트밴드의 기능에 스마트폰 기능을 접목시킨 '스마트워치', 단순 통신기기 이상의 역할을 하는 '스마트폰'과 음성인식과 AI기술을 결합한 '인공지능 스피커' 등을 예시로 들 수 있으며, 이러한 기술은 여가참여자의 신체상태를 확인하는 등 신체적 여가활동 참여로 인해 발생하는 다양한 상황을 제어하는 기능을 가지고 있다(이민석, 홍순범, 서광봉, 2019).

하지만 베이비붐세대에 대하여 레저스마트기기를 활용하도록 하는 여가변인에 대한 연구

베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여가 레저스마트기기 사용의도에 미치는 영향: 확장된 TAM모형을 적용하여

는 부족한 실정이다. 사회는 계속해서 발전하고 있지만, 베이비붐 세대를 기술의 발전에 따른 여가 소외에서 해방시켜 주기 위한 연구는 다소 부족한 실정인 것이다. 따라서 본 연구를 통해 베이비붐 세대의 신체적 진지한여가 참여가 레저스마트기기 사용의도에 어떠한 영향을 미치는지를 확인하여 이를 통해 레저스마트기기 제공자들에게는 제품 개발과 마케팅 전략에 대한 함의를, 베이비붐 세대들에게는 기술발전과 시대변화에 따라 경험할 수 있는 여가소외의 정도를 줄이고자 하는 것을 연구의 목적으로 설정하였다.

2. 연구모형 설정의 이론적 배경

본 연구에서 제시된 베이비붐 세대, 4차 산업, COVID-19, 레저스마트기기를 통한 진지한여가 참여 등의 연구 주제를 하나의 연구로 녹여낼 수 있는 것이 바로 기술수용모델(Technology Acceptance Model, TAM)이다. 기술수용모형(TAM)은 합리적 행동이론(Fishbein & Ajzen, 1975) 및 계획행동이론(Ajzen, 1991)을 기반으로 하여 고안되었으며, 개인의 특정한 정보기술에 관한 수용행동을 설명하고자 하는 목적으로 구성된 연구모형이다(Gefen & Straub, 2000). TAM 모형은 새롭게 마주하는 기술에 대한 사용의도가 해당 기술이 얼마나 유용한지를 뜻하는 인지된 유용성(perceived usefulness)요인과 해당 기술이 얼마나 쉬운지를 뜻하는 인지된 사용용이성(perceived ease of use)요인에 의해 결정됨을 제시하는 모형이다. 안준희, 이선형(2015)은 한국의 중년 이상 연령층에게 기술수용모형이 스마트 기술 수용을 설명하는 이론적인 기반이 된다고 하였으며, 호소용, 유현정(2018)은 확장된 기술수용모형을 베이비붐 세대에 적용하여 연구를 진행한 바 있어 상대적으로 높은 연구대상의 연령층에도 TAM 모형은 적용이 가능함을 확인할 수 있다.

본 연구의 실행 목적을 달성하기 위하여 <그림 1>과 같은 연구 모형이 구성되었다. 연구모형을 구성하고 있는 각각의 연구가설 설정에 대한 이론적 배경은 다음과 같다.

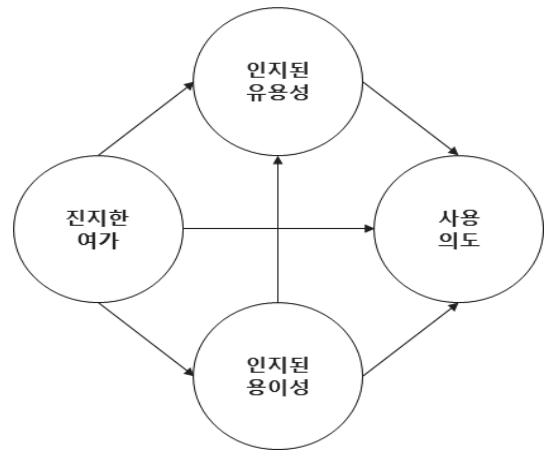


그림 1. 연구 모형

진지한여가의 요인은 김미량(2015)의 연구에 의해 인내, 여가전문성, 개인적노력, 지속적혜택, 여가정체성 및 독특한 기풍의 6가지 하위요인으로 구분되었다. 정순달, 전해상, 정주희(2015)는 베이비붐 세대의 여가추구 경향에 대해 신체활동중심의 여가추구경향이 강하다고 하였으며 성경은, 이돈태(2016)는 베이비붐 세대의 활동성을 증진시키는 방법이 필요함을 주장하였다. 따라서 베이비붐 세대 중 신체활동에 진지한여가로서 참여하는 대상에 대한 이론적 배경이 확인되었다.

(1) 진지한여가와 기술수용모형(TAM)을 구성하는 하위 요인(인지된 유용성, 인지된 용이성, 사용의도)간의 관계에 대한 이론적 배경

전성범, 이명철, 이철원(2017)은 TAM 모형에서 확장변인으로 추가된 여가 요인이 인지된 유용성에 유의한 영향을 미치며, 여가참여자의 수준이 높을수록 웨어러블디바이스의 유용성

을 높게 느낀다는 이경중, 이철원, 한지훈(2018)의 연구가 진지한여가와 인지된 유용성과의 관계 설정에 대한 이론적 근거가 되었다. 추가적으로 여가에 대한 몰입, 진지한 참여 등의 요인이 사용용이성에 영향을 주었다는 정유진, 이철원, 한지훈(2019)의 연구 및 Singh & Srivastava(2019)의 연구결과를 바탕으로, 다음과 같은 가설이 설정되었다.

가설 1: 베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여는 레저스마트기기에 대한 인지된 유용성에 유의한 정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 2: 베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여는 레저스마트기기에 대한 인지된 용이성에 유의한 정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 3: 베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여는 레저스마트기기에 대한 사용의도에 유의한 정적인 영향을 미칠 것이다.

(2) 기술수용모델(TAM)을 구성하는 하위 요인(인지된 유용성, 인지된 용이성, 사용의도)간의 관계에 대한 이론적 배경

기술수용모형(TAM)에서 인지된 용이성, 인지된 유용성은 사용의도에 영향을 주는 두 가지의 주요 요인이다(Lee, Kozar, & Larsen, 2003). King & He(2006)는 TAM모형이 사용된 선행연구들에 대한 메타분석 연구에서, TAM모형은 강력하고 견고한 예측모델이며, 이를 구성하는 인지된 용이성, 인지된 유용성 및 사용의도의 관계에 대해 통계적으로 유의할 가능성이 매우 높음을 확인하였다. Schepers & Wetzels(2007)의 TAM모형을 구성하는 요인들에 대한 메타분석 결과 역시 하위요인들간 경로의 견고함을 확인하였다. 즉 TAM모형은 인지된 용이성, 인지된 유용성, 사용의도의 관계에 대한 예측 모형이며, 이는 본 연구에서 다음의 가설 설정이 가능함을 의미한다.

가설 4: 레저스마트기기의 인지된 용이성은 레저스마트기기에 대한 인지된 유용성에 유의한 정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 5: 레저스마트기기의 인지된 유용성은 베이비붐 세대들의 레저스마트기기에 대한 사용의도에 유의한 정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 6: 레저스마트기기의 인지된 용이성은 베이비붐 세대들의 레저스마트기기에 대한 사용의도에 유의한 정적인 영향을 미칠 것이다.

II. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집방법

본 연구는 확장된 기술수용모델을 적용하여 진지한 신체활동 여가 참여가 베이비붐 세대의 레저스마트기기의 사용의도와 어떠한 관계를 나타내는지를 분석하기 위하여 수행되었다. 연구의 목적을 달성하기 위해 진지한 신체활동 여가에 참여하는 베이비붐 세대를 대상으로 하여 표본추출방법 중의 하나인 비확률 표본 추출방법(non-probability sampling)중 유목적표본추출법(purposive sampling)을 사용, 연구대상의 표본을 추출하였다. 2021년 3월부터 2021년 9월까지 6개월간 COVID-19로 인한 사회적 거리두기가 조정되어 스포츠활동이 실시된 수도권 이하의 체육시설에서 대면으로 120부, 수도권 지역의 진지한 여가 신체활동 참여 베이비붐 세대를 대상으로 하여서는 온라인 설문업체를 사용, 200부를 수집하였다. 총 320부의 설문지가 수거되었으며, 회수된 설문지 중 불성실한 응답으로 판단한 자료와 결측치가 있는 설문지 26부를 제외한 294부의 설문지가 최종 분석에 사용되었다. 연구대상의 일반적인 특징은 제시된 <표 1>에서 확인할 수 있다.

베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여가 레저스마트기기 사용의도에 미치는 영향: 확장된 TAM모형을 적용하여

표 1. 연구대상의 일반적 특성

| 특성 | 수준 | 빈도 | 비율 |
|------------------|----------------|-----|------|
| 성별 | 남 | 140 | 47.7 |
| | 여 | 154 | 52.3 |
| 연령 | 50-54세 | 195 | 66.3 |
| | 55-59세 | 46 | 15.6 |
| | 60-64세 | 45 | 15.3 |
| | 65세 이상 | 16 | 2.8 |
| 진지한 신체적 여가 활동 | 등산/트레킹 | 174 | 59.1 |
| | 근력운동 | 31 | 10.5 |
| 레저스마트기기 사용의사가 있는 | 구기종목(축구, 야구 등) | 67 | 22.7 |
| | 수영 | 13 | 4.4 |
| | 기타 | 9 | 3.3 |
| 일주일간 여가활동 참여일수 | 0-1회 | 21 | 7.1 |
| | 2-3회 | 105 | 35.7 |
| | 4-5회 | 130 | 44.2 |
| | 6회 이상 | 38 | 13.0 |
| 사용의사가 있는 레저스마트기기 | 인공지능 스피커 | 17 | 5.7 |
| | 스마트폰/스마트패드 | 102 | 34.6 |
| 레저스마트기기 | 스마트밴드 | 22 | 7.3 |
| | 스마트워치 | 150 | 51.4 |
| | 기타 | 3 | 1.0 |
| 합계 | | 294 | 100 |

2. 연구도구

연구문항 설문지는 진지한여가와 기술수용 모형 변수들을 구성하는 문항, 인구통계적 특성 및 일반 문항을 포함, 총 41개의 문항으로 구성하였다. 인구통계학 특성 및 일반 문항을 제외한 모든 설문 문항은 리커트(Likert) 5점 척도로 구성 되어 측정되었다.

진지한여가 척도는 기존에 개발된 진지한 여가 척도의 다문항으로 인해 나타난 복잡성을 해소하고 간명성을 고려하여 척도의 신뢰도와 타당성을 높이기 위해 척도를 재정립한 김미량(2015)의 진지한여가(SLS II : Serious Leisure Scale II)척도와 이민석 등(2017)의 연구에 사용된 진지한여가 척도를 본 연구에 맞게 수정 및 보완하여 24개 문항으로 구성하였다. 기술수용모형(TAM)은 인지된 유용성, 인지된 용이성 및 사용의도로 구성되었다. 본 연구에서는 Agarwal & Karahanna(2000)의 선행연구와 Venkatesh & Davis(2000)의 연구에서 개발하여 확장된 기

술수용모형(TAM)을 국내 실정에 맞춰 선행연구의 측정문항들을 참고하여 활용하였다(이민석, 조민근, 이철원, 2020). TAM모형의 세부 내용으로는 지각된 유용성 요인 4문항, 지각된 용이성 요인 4문항, 사용의도 요인 4문항이 본 연구에 적용되었다.

끝으로 인구통계적 특성을 알기 위하여, 성별, 연령, 참여한 진지한 신체적 여가활동의 종류, 일주일간의 여가활동 참여일수, 사용을 희망하는 레저스마트기기 등의 5가지 항목을 포함하였다.

3. 요인분석 및 신뢰도 검증

본 연구는 척도로 사용된 설문 문항의 구성에 대한 내용타당성(content validity)을 확보하기 위하여, 스포츠응용산업학과의 전공 교수 1인과 스포츠응용산업학 박사 1인으로부터 내용에 대한 검증을 받아 진행하였다. 연구에 적용된 측정 도구의 구성타당도 및 신뢰도를 분석하여 알아보고자 확인적 요인분석(Confirmatory Factor Analysis, CFA)방법을 사용하였으며, 도출된 지수의 세부적인 내용은 <표 2>와 같다.

본 연구의 분석 변수인 진지한여가의 여섯 개 하위요인, 기술수용모형(TAM)의 세 개의 하위 요인에 대한 확인적 요인분석 결과 CFI = .928, TLI = .919, RMSEA = .057로 나타나 Hu & Bentler(1999)의 연구에서 제시하는 전반적인 적합도 기준을 충족하는 것을 확인하였다.

구성개념들의 집중타당성을 확인하기 위하여 평균분산추출지수(Average Variance Extracted, AVE)의 값과 개념신뢰도(Construct Reliability, CR) 값을 산출하였다. 분석 결과 모든 변인들의 개념신뢰도는 .851~.947, 평균분산추출지수는 .589~.818로 나타나 각 변인들의 집중타당성을 확보한 것으로 나타났다.

마지막으로 각각의 변인의 문항이 가지는 신뢰성을 확인하기 위하여 Cronbach's α 계수를

표 2. 확인적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

| 요인명 | 항목 | 추정치 | 표준오차 | CR | AVE | α |
|---------|--|------|------|------|------|----------|
| 인내 | 나는 어려운 일이 생겨도 포기하지 않고 여가활동에 참여한다. | .761 | .330 | .852 | .591 | .839 |
| | 나는 여가활동에 참여할 때 신체적 위험이 수반되더라도 끝까지 참여한다. | .724 | .581 | | | |
| | 나는 여가활동에 참여할 때 곤란한 상황이 발생하더라도 이겨내기 위해 계속 노력한다. | .771 | .318 | | | |
| | 나는 여가활동에 참여할 여건이 안 될 때 다른 방법을 마련해서라도 참여하려고 한다. | .778 | .364 | | | |
| 전문성 | 나는 여가활동에 대한 전문적인 지식을 알고 있다. | .709 | .472 | .851 | .589 | .838 |
| | 나는 높은 수준의 여가활동을 하는 데 필요한 능력을 가지고 있다. | .740 | .399 | | | |
| | 나에게는 여가활동에 대한 전문성을 쌓을 수 있는 특별한 기회가 있었다. | .774 | .409 | | | |
| | 내 주변 사람들은 여가활동 분야에서 나의 경력을 인정한다. | .780 | .295 | | | |
| 개인적 노력 | 나는 여가활동의 기량을 향상시키기 위해 끊임없이 노력한다. | .771 | .305 | .901 | .696 | .877 |
| | 나는 여가활동에 대한 고차원적인 지식을 쌓기 위해 여러 가지 노력을 한다. | .785 | .291 | | | |
| | 나는 여가활동에 대한 개인적인 목표를 달성하기 위해 끊임없이 노력한다. | .812 | .262 | | | |
| | 나는 내가 하는 여가활동 분야에서 인정받기 위해 지속적으로 노력한다. | .839 | .263 | | | |
| 지속적 혜택 | 여가활동은 내 삶을 풍족하게 해준다. | .703 | .310 | .890 | .670 | .835 |
| | 여가활동은 나를 표현하는 방법이다. | .786 | .298 | | | |
| | 여가활동에 참여하는 것은 깊은 성취감을 준다. | .737 | .250 | | | |
| | 여가활동에 참여함으로써 내 이미지가 향상되고 있다. | .770 | .246 | | | |
| 정체성 | 내가 참여하는 여가활동은 내 삶의 중심에 존재한다. | .758 | .276 | .884 | .656 | .856 |
| | 내가 참여하는 여가활동에 대해 일체감을 느낀다. | .746 | .307 | | | |
| | 주변 사람들에게 나를 소개할 때 여가활동을 빼놓을 수 없다. | .789 | .323 | | | |
| | 내가 참여하는 여가활동은 나를 대표하는 특징이다. | .774 | .322 | | | |
| 독특한 기풍 | 나는 여가활동을 함께하는 사람들과 열정으로 참여하는 감정을 공유한다. | .819 | .242 | .887 | .663 | .851 |
| | 나는 여가활동에 열성적으로 참여하는 사람들과의 동질감을 느낀다. | .731 | .301 | | | |
| | 나는 여가활동에 열성적으로 참여하는 사람들만의 독특한 특성을 알고 있다. | .732 | .356 | | | |
| | 나는 여가활동을 함께 하는 사람들과 같은 신념을 갖고 있다. | .781 | .292 | | | |
| 인지된 유용성 | 레저스마트기기를 사용함으로 정보를 효율적으로 얻을 수 있다. | .744 | .347 | .861 | .612 | .822 |
| | 레저스마트기기를 사용함으로 흥미로운 정보를 얻을 수 있다. | .875 | .189 | | | |
| | 레저스마트기기를 사용함으로 얻는 정보가 매우 유용하다. | .640 | .511 | | | |
| | 레저스마트기기를 효율적으로 사용할 수 있다. | .718 | .373 | | | |
| 용이성 | 레저스마트기기 사용법에 대한 명료한 이해가 가능하다. | .882 | .161 | .947 | .818 | .933 |
| | 레저스마트기기를 능숙하게 사용할 수 있다. | .960 | .059 | | | |
| | 레저스마트기기의 사용법을 배우는 것은 쉽다. | .929 | .099 | | | |
| | 레저스마트기기는 사용하기에 쉽다고 생각한다. | .777 | .381 | | | |
| 의도 | 나는 향후 여가활동을 위해 레저스마트기기를 사용할 의도가 있다 | .759 | .294 | .859 | .604 | .831 |
| | 나는 향후 여가활동을 위해 레저스마트기기를 사용할 것이다 | .756 | .363 | | | |
| | 다른 사람들에게 레저스마트기기 사용에 대해 긍정적으로 이야기할 것이다 | .699 | .444 | | | |
| | 향후 다른 사람들에게 레저스마트기기 사용을 추천할 것이다 | .758 | .347 | | | |

이용해 신뢰도 분석(reliability analysis)을 실시하였다. 그 결과 Cronbach's α 의 값이 최소 .822에서 최대 .933로 나타나, 개별 변인 문항의 신뢰성이 확보되었다.

4. 자료처리방법

본 연구의 자료분석을 위해 총 294부의 설문자료를 IBM SPSS와 AMOS 프로그램을 활용하여 데이터를 처리하였다. 먼저, 연구대상

자의 인구통계학적 특성을 분석하기 위하여 빈도분석(frequency analysis)을 진행하였다. 이후 신뢰도분석(reliability analysis)과 상관관계 분석(correlation analysis)을 실시하였다. 빈도분석, 신뢰도분석 및 상관관계분석은 SPSS 프로그램을 사용하여 실시하였다. 연구의 타당도를 분석하기 위해, 확인적 요인분석, 구조방정식 모형 분석이 실시되었으며, 이는 AMOS 프로그램을 통해 수행되었다.

베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여가 레저스마트기기 사용의도에 미치는 영향: 확장된 TAM모형을 적용하여

Ⅲ. 결과

1. 상관관계분석

각 요인간의 상관관계를 분석하기 위하여 Pearson의 상관계수를 이용하여 진지한 여가와 인지된 유용성, 인지된 용이성 및 사용의도와 의 관계를 분석하였다. 네 요인 간의 상관관계를 분석한 결과 <표 3>에서 확인할 수 있는 바와 같이 모든 요인 간의 관계에서 정적 상관관계가 나타났다. 상관관계 계수의 값이 .85보다 낮게 나타나 Kline(2005)이 제시한 다중공선성의 문제에서 자유로운 것으로 나타났다.

표 3. 상관관계분석

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------|---------|---------|---------|---|
| 진지한여가 | 1 | | | |
| 인지된유용성 | .606*** | 1 | | |
| 인지된용이성 | .618*** | .712*** | 1 | |
| 사용의도 | .709*** | .793*** | .723*** | 1 |

*** $p < .001$

2. 연구모형의 적합도 평가

본 연구에서는 변인 간의 경로 관계를 분석하기 위하여 구조방정식 모형을 사용하였다. 구조모형의 모수를 추정하는 방법으로는 최대우도법(Maximum Likelihood, ML)을 사용하였으며, 그 결과 $\chi^2 = 296.2$, $df = 129$, CFI = .958, TLI = .951, RMSEA = .067로 나타나 연구모형의 전반적인 적합도 기준을 충족하는 것으로 나타

표 5. TAM 모형 경로 분석

| H | 경로 | 표준화 경로계수 | S.E. | t | 채택여부 |
|----|-------------------|----------|------|-----------|------|
| H1 | 진지한여가 → 인지된 유용성 | .168 | .062 | 2.876** | 채택 |
| H2 | 진지한여가 → 인지된 용이성 | .618 | .075 | 10.110*** | 채택 |
| H3 | 진지한여가 → 사용의도 | .169 | .050 | 3.383*** | 채택 |
| H4 | 인지된 용이성 → 인지된 유용성 | .708 | .061 | 10.111*** | 채택 |
| H5 | 인지된 유용성 → 사용의도 | .530 | .082 | 6.289*** | 채택 |
| H6 | 인지된 용이성 → 사용의도 | .361 | .062 | 4.851*** | 채택 |

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

표 4. 연구모형 적합도 검증

| χ^2 | df | TLI | CFI | RMSEA |
|----------|-----|------|------|-------|
| 296.2 | 129 | .951 | .958 | .067 |

났다. 연구모형 적합도 검증에 관한 내용은 <표 4>와 같다.

3. 변인간의 인과관계 검증

본 연구를 통해 구성된 연구모형의 가설 경로를 검증한 결과는 다음의 <표 5>와 같다. 첫째, 진지한여가가 인지된 유용성에 미치는 영향은 경로계수 .168과 t 값 2.876으로서 통계적 유의성이 검증되어 채택되었다($p < .01$). 둘째, 진지한여가가 인지된 용이성에 미치는 영향은 경로계수 .618과 t 값 10.110으로서 통계적 유의성이 검증되어 채택되었다($p < .001$). 셋째, 진지한여가가 사용의도에 미치는 영향은 경로계수 .169와 t 값 3.383으로서 통계적 유의성이 검증되어 채택되었다($p < .001$). 넷째, 기술수용모델의 인지된 용이성이 인지된 유용성에 미치는 영향은 경로계수 .708과 t 값 10.111로서 통계적 유의성이 검증되어 채택되었다($p < .001$). 다섯째, 기술수용모델의 인지된 유용성이 사용의도에 미치는 영향은 경로계수 .530과 t 값 6.289로서 통계적 유의성이 검증되어 채택되었다($p < .001$). 마지막으로 기술수용모델의 인지된 용이성이 사용의도에 미치는 영향은 경로계수 .361과 t 값 4.851로 통계적으로 유의성이 검증되어 채택되었다($p < .001$).

IV. 논의

본 연구는 베이비붐 세대들을 대상으로 확장 변인인 진지한여가를 추가하여, 기술수용모델(TAM)에 적용함으로써 이들의 레저스마트기기의 사용의도를 규명하고자 하였다. 그 결과 진지한여가, 인지된 유용성, 인지된 용이성, 사용의도와 같이 모든 변인간의 관계는 통계적으로 유의한 것을 확인할 수 있었다. 이를 통하여 진행된 논의는 아래와 같다.

1. 진지한여가, 인지된 유용성과 사용의도의 관계에 대한 논의

베이비붐 세대의 진지한 여가 참여에 따른 레저스마트기기 사용의도에 대한 TAM모델의 경로를 분석한 결과, 진지한 여가와 인지된 유용성의 관계에 대한 가설(가설1), 진지한 여가와 사용의도의 관계에 대한 가설(가설3), 인지된 유용성과 사용의도의 관계에 대한 가설(가설5)은 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다. 따라서 베이비붐세대들에게 새롭게 조우하는 레저스마트기기의 사용을 유도하기 위해서는 진지한 여가 수준을 고려하여 사용의도를 촉진시키는 것이 매우 중요하다는 것을 알 수 있었으며, 진지한 여가의 수준과 그에 따른 스마트 레저기기의 유용함을 인식하는 것이 베이비붐세대들이 레저스마트기기를 사용하는 데 중요한 요인임을 추론할 수 있다.

인지된 유용성은 해당 직무나 작업 능력 향상에 제공되는 기술이 얼마나 도움을 주는지의 정도를 말한다(조정형, 김영재, 2015). 베이비붐 세대들은 본인이 참여하는 신체적 여가활동에 있어서 진지한 여가의 수준이 높다고 인지할수록 레저스마트기기를 유용하다고 생각하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 여가 관련 요인이 인지된 유용성에 유의한 정적 영향을 미친다는 것을 확인한 전성범 등(2017)의 연구와

같은 맥락을 나타낸다. 또한, 골프 참여자의 높은 여가 수준이 골프웨어러블 디바이스의 유용성에 유의한 영향을 미친다는 이경중 등(2018)의 연구가 본 연구의 결과를 뒷받침 하고 있다. 따라서 사용자들이 유용성을 높게 인지하도록 하기 위해서는 레저스마트기기에서 제공되는 정보들이 신체적 여가활동의 각 분야별 참여자의 진지한 여가 수준을 고려하여 각 수준에 맞는 여가 정보를 제공할 수 있어야 하며, 일반수준의 여가에서 진지한 여가로 성장시킬 수 있는 콘텐츠의 제공도 필요하다고 판단된다.

본 연구의 대상이 되는 베이비붐 세대들에게 있어 레저스마트기기는 여가활동 참여와 관련된 다양한 정보를 손쉽게 얻음으로써 여가참여의 능력을 향상시킬 수 있는 중요한 수단이다. 이에 레저스마트기기의 제공 정보는 단순 여가활동 참여 촉진 중심의 목적에서 벗어나, 여가참여 수준을 고려하여 맞춤형 정보를 제공하고, 현재 자신의 수준과 성장정도를 파악 가능하게 함으로써, 점진적으로 심도 있는 여가참여를 유도하여 진지한 여가의 실현이 가능하게 해야 할 것이다. 또한, 장기 미참여자의 경우 알람이나 정보제공을 통해 동기를 자극하는 전략을 통하여 재참여를 유도하여 진지한여가에 심도 있게 참여할 수 있도록 해야 할 것이다. 레저스마트기기에서 제공되는 정보가 참여자의 여가활동 참여에 유용한 정보를 제공한다고 인지할 수 있도록 하는 전략이 필요하다고 판단된다.

본 연구의 결과, 인지된 유용성을 향상시킨다면 베이비붐 세대들의 사용의도를 향상시킬 수 있다. 이는 지각된 유용성이 사용의도 의도에 영향을 미친다는 이민석 등(2019)의 연구결과 및, 유용성이 정보시스템 구축의 핵심적인 요인이 된다고 주장한 Bhattacharjee(2001)의 선행연구로 인해 뒷받침되는 결과이다. 따라서 모든 사용자에게 수준에 따른 맞춤형 정보를 제공하여 진지한 여가로 유도할 수 있는 시스템 구축과 레저스마트기기의 유용함을 느낄 수

있도록 레저스마트 기기의 유용성을 부각시키는 마케팅 전략이 필요할 것이다.

결론적으로 진지한 여가수준의 향상을 통한 인지된 유용성의 증가는 레저스마트기기의 사용의도 증가로 해석할 수 있다. 본 연구 결과에 따르면, 베이비붐 세대 신체적 여가활동 참여자의 진지한여가는 레저스마트기기 사용의도에 직접적으로 영향을 미친다. 이러한 결과는 여가 스포츠 참여자의 진지한 여가 수준과 웨어러블 디바이스 수용의 관계를 분석한 전성범, 임진선(2017)의 연구와 같은 결과를 나타내고 있다.

이러한 결과를 바탕으로, 사용자의 사용의도를 향상시키기 위해서는 레저스마트기기에서 제공되는 정보가 진지한 여가의 수준을 충분히 고려해야 한다는 것이 제시되었다. 결국 진지한 여가의 향상을 도모할 수 있는 수준별 정보 제공 전략과 레저스마트기기의 유용함을 인지할 수 있는 다양한 정보제공 등의 편의 및 부가 서비스 제공 시스템을 구축해야 사용의도를 높일 수 있을 것이다.

2. 진지한여가, 인지된 용이성과 사용의도의 관계에 대한 논의

베이비붐 세대의 진지한 여가 참여에 따른 레저스마트기기 사용의도에 대한 경로분석 결과, 진지한 여가와 인지된 용이성의 관계(가설 2), 인지된 용이성과 사용의도의 관계(가설6)가 통계적으로 유의한 것이 확인되었다. TAM모형 내에서 인지된 용이성이라는 변인은 특정한 기술을 사용하는 데에 정신적인 노력이 얼마나 드는지를 의미한다(배정섭, 여인성, 임범규, 서광봉, 원도연, 2017). 따라서 이러한 연구의 결과는 진지한 여가의 수준이 높은 베이비붐 세대일수록 레저스마트기기를 사용하는 것을 쉽다고 느끼고, 이를 통해 사용의도의 상승을 꾀할 수 있다고 해석할 수 있다.

본 연구를 통해 나타난 진지한여가가 인지된

용이성에 영향을 미친다는 결과는 여가에 대한 혁신적 인식이 사용용이성에 유의한 영향을 미친다는 정유진 등(2019)의 연구와 여가목적적 여행에 대한 진지함과 몰입이 미디어기술의 사용용이성을 향상시킨다는 Singh & Srivastava(2019)의 연구, 포켓몬 고의 진지한 여가 관점을 연구하여 진지한 여가가 특정 기술 사용을 쉽게 느낀다는 것을 보여준 Williams, & Slak-Valek(2019)의 연구를 통해 본 연구 결과가 지지될 수 있다. 이러한 결과는 특정한 여가활동에 진지하게 참여하는 계층은 여가활동에 대해 도움을 준다고 판단한 기술을 사용하는 것에 대하여 기술적 어려움을 느끼지 않는다고 해석 가능하다. 즉 레저스마트기기를 사용할 수 있도록 유도하기 위해서는 베이비붐 세대들에게 자신만의 여가활동을 먼저 찾을 수 있도록 도와주는 것이 중요하다는 것이다.

또한 인지된용이성이 사용의도에 영향을 미친다는 것은 TAM모형에서 인지된용이성이 사용된 모든 선행연구에서 의도 요인에 유의한 영향을 미친다는 Schepers & Wetzels(2007)의 메타 분석 결과로 뒷받침 될 수 있다. 이는 중년 이상의 성인들을 대상으로 한 연구에서 이들이 VR 기기를 통한 여가 활동을 더욱 쉽게 느낄수록 참여의도가 높아진다는 Yeh, Pai, & Jeng(2019)의 연구에 의해서도 지지되는 결과이다.

두일철, 이노한, 김용범(2012)은 베이비붐세대의 고령화 대응 여가문화 콘텐츠에 대한 연구에서 베이비붐 세대들은 정보화기기의 조작 숙련도와 IT기술 이해도가 높을 것이기에 이들을 대상으로 한 정보화기기의 개발이 필요하다고 하였으며 우미경, 박태원(2014)은 베이비부머에게 접근성 요소가 중요함을 제시하였다. 이러한 결과들을 통해 볼 때, 베이비붐 세대를 대상으로 하여 레저스마트기기를 사용하도록 하기 위해서는 레저스마트기기의 접근성 자체에 초점을 맞추는 것이 필요함을 알 수 있다. 본 연구의 대상이 된 베이비붐 세대의 경우 스마트 워치, 스마트폰 등 작고 휴대성이 편리하

며, 시계, 전화기 같은 기존 세대의 아날로그성에 최신 기술을 접목하여 상대적으로 접근하기 쉬운 기술을 선호하는 것으로 확인되었다. 따라서 이들의 여가생활을 돕기 위해 기존에 없던 완전히 새롭고 혁신적인 기술을 제공하기 보다는, 이미 친숙하였던 기술을 응용하는 식으로 방향성을 잡는다면 베이비붐 세대가 해당 기술을 사용하고자 하는 의도가 상승할 것이라 해석할 수 있다.

3. 인지된 용이성과 인지된 유용성의 관계에 대한 논의

베이비붐 세대의 진지한 여가 참여에 따른 레저스마트기기 사용의도에 대한 확장된 TAM 모형 경로분석 결과, 인지된 용이성은 인지된 유용성에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것이 확인되어 가설이 채택되었다(가설4). TAM 모형의 성립에 있어 인지된 용이성과 인지된 유용성의 관계는 기초가 되는 관계라 할 수 있다. 이는 해당 기간까지의 TAM 모형 관련 연구를 메타분석하여 96%의 인지된 용이성-인지된 유용성 관계가 유의함을 확인한 Schepers & Wetzels(2007)의 연구, 베이비붐 세대의 인지된 용이성-인지된 유용성 관계가 X세대의 동일 관계보다 더 높은 값을 가짐을 연령 코호트를 통해 연구한 Yang & Jolly(2008)의 연구 및 베이비붐 세대를 대상으로 TAM을 적용하여 동일한 결과를 확인한 호소용, 유현정(2018)의 연구에 의해 지지되는 결과이다.

이러한 결과는 베이비붐 세대라는 연구대상과 진지한여가라는 확장변인을 사용한 본 연구가 기술수용모형(TAM)을 사용하기에 설득력이 있다는 것을 의미한다. 따라서 향후 유사한 연구에 있어 본 연구모형 및 확장 변인, 베이비붐세대 등의 연구대상을 사용하는 것에 대한 적절성과 근거를 본 연구가 제공해 줄 수 있다는 것을 나타내는 것으로 해석할 수 있다.

V. 결론

본 연구는 COVID-19 시대 베이비붐 세대 중 진지한여가에 참여하는 여가참여자를 대상으로, 진지한여가에 대한 참여가 레저스마트기기의 사용의도에 어떠한 영향을 미치는지 확장된 TAM 모형을 사용하여 진행되었다. 본 연구를 통해 다음의 결론을 도출하였다.

첫째, 진지한여가를 TAM모형의 확장변수로 적용한 결과, 진지한여가는 TAM모형의 구성요인인 인지된 유용성 및 사용의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미치는 것과, 인지된 유용성은 사용의도에 유의한 정적 영향을 미치는 것이 확인되었다. 이는 여가활동에 진지하게 참여하는 베이비붐 세대일수록 레저스마트기기의 사용에 대해 더 유용하게 느낀다는 것이며, 나아가 여가생활에 유용한 기술을 보유한 레저스마트기기에 대한 사용의도가 증가한다는 것이다. 따라서 레저스마트기기 자체의 품질을 향상시키는 것도 중요하지만, 베이비붐세대 여가참여자들이 본인들의 여가종목에 진지하게 참여할 수 있는 기능들을 추가하는 것이 더욱 중요함을 알 수 있다. 즉 여가에 대한 진지한 참여가 우선이며, 이들이 여가활동에 도움을 주는 레저스마트기기를 유용하게 응용하도록 하는 선순환의 사이클을 구축하는 것이 필요하다는 결론을 내릴 수 있다.

둘째, 진지한여가를 TAM모형의 확장변수로 적용한 결과, 진지한여가는 TAM모형의 구성요인 중 인지된 용이성에 유의한 영향을 미치고, 인지된 용이성은 사용의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미치는 것이 확인되었다. 이는 여가활동에 진지하게 참여하는 베이비붐 세대일수록 레저스마트기기의 사용에 대해 더 쉽게 느낀다는 점을 시사하며, 여가생활에 접목하기 쉽게 느끼는 레저스마트기기에 대한 사용의도가 증가한다는 결론을 내리도록 해 주는 결과이다. 따라서 레저스마트기기에 대한 사용

의도를 궁극적으로 향상 시키기 위해서는 베이비붐세대 여가참여자들이 사용하기 쉬운 레저스마트기기를 제공하는 것이 필요하다. 본 연구의 경우 스마트워치 등 간단하게 몸에 착용하는 것만으로도 최선의 결과를 이끌어 낼 수 있는 것이 중요함을 알 수 있다. 즉 여가에 대한 진지한 참여와 사용하기 쉬운 레저스마트기기의 시너지가 레저스마트기기에 대한 베이비붐 세대의 궁극적 참여도를 향상시킬 수 있다는 결론을 내릴 수 있다.

셋째, 진지한여가를 TAM모형의 확장변수로 적용한 결과, TAM 모형의 구성요인인 인지된 용이성이 인지된 유용성에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미치는 것이 확인되었다. 이러한 결과는 본 연구에서 TAM 모형의 확장변수로 적용한 진지한여가 변인의 사용이 통계적으로 유효하고 적합한 시도였다고 해석할 수 있는 근거가 된다. 따라서 향후 베이비붐세대 또는 특정 세대의 기술 수용모형 사용에 있어 진지한여가를 확장변수로 사용하도록 첨언하는 근거가 될 수 있다.

이상의 연구결과와 본 연구를 진행하며 확인된 내용을 통해 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 제시하자면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 연구대상을 베이비붐 세대로 설정한 바 있다. 이는 베이비붐 세대라는 독특한 특성을 가진 인구코호트집단에 대한 연구를 진행하고자 하는 의도이지만, 동시에 타 연령대의 연구를 제한하는 한계점을 내포하기도 하였다. 따라서 향후 연구에서는 각각의 연령층, 특히 베이비붐세대와 노령세대를 비교하는 연구를 진행한다면 더욱 가치 있는 연구가 될 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구에서는 TAM 모형을 확장하여 진지한여가가 사용의도에 영향을 미치는 것을 확인한 바 있다. 추후 진행될 연구에서는 진지한여가의 하위요인 중 어떤 요인이 실제적으로 베이비붐 세대의 레저스마트기기 사용의도에 영향을 미치는지 확인한다면, 더욱 가치 있는 연구가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김미량(2015). 진지한여가 척도의 재정립. *한국체육학회지*, 54(2), 313-322.
- 김은정, 최성기(2016). 진지한여가 특성이 삶의 만족도에 미치는 영향: 자원봉사활동 참여 베이비붐세대를 중심으로. *호텔관광연구*, 18(6), 22-40.
- 두일철, 이노한, 김용범(2012). 베이비 붐 세대의 고령사회대응 여가문화 미디어 콘텐츠 개발을 위한 기초연구. *인문콘텐츠*, 24, 177-206.
- 배정섭, 여인성, 임범규, 서광봉, 원도연(2017). 스포츠 분야에서 기술수용모델(TAM)의 효과성에 대한 메타분석. *체육과학연구*, 28(1), 81-90.
- 설수황(2021). 베이비붐세대 여가스포츠 참여자의 여가태도와 건강증진행위 및 사회적 역할 상실감의 구조적 관계. *한국사회체육학회지*, 84, 185-195.
- 성경은, 이돈태(2016). 시니어의 활동성 증진을 위한 근 미래형 보행기 미래 시나리오 연구 한국 베이비붐 세대의 -여성 액티브 시니어를 중심으로-. *기초조형학연구*, 17(1), 295-306.
- 안준희, 이선형(2015). 노인요양시설 장기요양 인력의 스마트 기술 사용의도에 대한 탐색적 분석 -기술수용모델(TAM & TAM2)을 사용하여-. *노인복지연구*, 68, 357-388.
- 우미경, 박태원(2014). 액티브 시니어 계층을 고려한 주택단지 계획기준 연구. *한국콘텐츠학회논문지*, 14(7), 529-540.
- 이경중, 이철원, 한지훈(2018). 기술수용모델(TAM)을 통한 골프참여자의 경기수행능력과 골프 웨어러블 디바이스 수용의도 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 42(2), 1-10.
- 이민석, 강희엽, 이철원(2017). 진지한 여가 참여

- 노인의 여가만족과 삶의 질의 구조적 관계. *한국체육학회지*, 56(1), 503-515
- 이민석, 김민정, 이철원(2021). 베이비붐 세대의 스크린골프 활동 참여의도 분석: 지각된 가치 변인을 추가한 확장된 목표지향적 행동모형을 적용하여. *여가학연구*, 19(3), 27-48.
- 이민석, 이동희(2021). UTAUT 모형을 적용한 베이비붐 세대의 모바일 게임 참여의도 분석. *한국여가레크리에이션학회지*, 45(1), 1-11.
- 이민석, 조민근, 이철원(2020). 확장된 기술수용모델(TAM)을 적용한 대학생들의 레저시설 앱 사용의도 분석. *한국체육과학회지*, 29(1), 103-114.
- 이민석, 홍순범, 서광봉(2019). 확장된 기술수용모델(TAM)을 적용한 액티브시니어의 레저스마트기기 사용의도 분석: 여가열의를 중심으로. *한국체육과학회지*, 28(4), 183-194.
- 이현주(2003). 노인여가활동과 중·장년기 여가경험의 관계. 미간행 석사학위논문, 세종대학교 행정대학원.
- 전성범, 이명철, 이철원(2017). 기술수용모델(TAM)을 통한 여가스포츠 참여자의 여가 제약협상과 OTO(Online to offline) 스포츠 매칭 플랫폼 수용 관계 분석. *한국체육학회지*, 56(4), 523-535.
- 전성범, 임진선(2017). 여가스포츠 참여자의 진지한 여가와 웨어러블 디바이스 수용 간의관계: UTAUT 모델 분석. *한국체육학회지*, 56(6), 417-431.
- 정순들, 전해상, 정주희(2015). 베이비부머의 라이프스타일이 신체적, 정신적 건강에 미치는 영향. *노인복지연구*, 67, 61-82.
- 정유진, 이철원, 한지훈(2019). VR 여가스포츠 콘텐츠 이용자의 소비자혁신성이 수용의도에 미치는 영향: 기술수용모델(TAM)을 중심으로. *한국여가레크리에이션학회지*, 43(4), 77-89.
- 조정형, 김영재(2015). 확장된 기술수용모델을 적용한 스포츠애플리케이션 다집단 분석. *한국체육과학회지*, 24(5), 25-38.
- 최석환, 설수황(2019). 중년 골프참여자의 여가기능과 사회적 역할 상실감의 관계에서 자아존중감의 매개효과. *한국산학기술학회지*, 20(7), 440-447.
- 행정안전부(2018). 주민등록인구통계.
- 호소용, 유현정(2018). 확장된 기술수용모델을 적용한 중국 베이비붐 세대의 모바일 인스턴트 메신저 사용의도에 관한 연구웨이신(WeChat)을 중심으로. *한국가정관리학회지*, 36(2), 98-114.
- Agarwal, R., & Karahanna, E.(2000). Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *MIS quarterly*, 24(4), 665-694.
- Ajzen, I.(1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Bhattacharjee, A. (2001). Understanding information systems continuance: an expectation-confirmation model. *MIS quarterly*, 25(3), 351-370.
- Chen, K. Y. (2014). The Relationship Between Serious Leisure Characteristics and Subjective Well-Being of Older Adult Volunteers: The Moderating Effect of Spousal Support. *Social Indicators Research*, 119(1), 197-210.
- Fishbein, M., & Ajzen I.(1975). *Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research*, Reading, MA: Addison-Wesely.
- Gefen, D., & Straub, D. (2000). The relative importance of perceived ease of use in IS adoption: A study of e-commerce

- adoption. *Journal of the association for Information Systems*, 1(8), 1-30.
- Heo, J., Stebbins, R. A., Kim, J., & Lee, I. (2013). Serious leisure, life satisfaction, and health of older adults. *Leisure Sciences*, 35(1), 16-32.
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural equation modeling: a multidisciplinary journal*, 6(1), 1-55.
- King, W. R., & He, J. (2006). A meta-analysis of the technology acceptance model. *Information & management*, 43(6), 740-755.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2nd ed.). New York: Guilford.
- Lee, Y., Kozar, K. A., & Larsen, K. R. (2003). The technology acceptance model: Past, present, and future. *Communications of the Association for information systems*, 12(1), 752-780.
- Richardson, V. (1993). *Retirement Counseling: A Handbook for Gerontology Practitioners*. New York: Springer.
- Schepers, J., & Wetzels, M. (2007). A meta-analysis of the technology acceptance model: Investigating subjective norm and moderation effects. *Information & management*, 44(1), 90-103.
- Singh, S., & Srivastava, P. (2019). Social media for outbound leisure travel: a framework based on technology acceptance model (TAM). *Journal of Tourism Futures*, 5(1), 43-61.
- Stebbins, R. A. (1992). *Amateurs, professional, and serious leisure*. Quebec: McGill-Queen's University Press.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management science*, 46(2), 186-204.
- Williams, R.B., Slak-Valek, N. (2019) Pokémon GO is serious leisure that increases the touristic engagement, physical activity and sense of happiness of players. *Information Technology & Tourism*, 21, 515-533.
- Yang, K., & Jolly, L. D. (2008). Age cohort analysis in adoption of mobile data services: gen Xers versus baby boomers. *Journal of Consumer Marketing*, 25(5), 272-280.
- Yeh, T. M., Pai, F. Y., & Jeng, M. Y. (2019). The factors affecting older adults' intention toward ongoing participation in virtual reality leisure activities. *International journal of environmental research and public health*, 16(3), 333-345.