

진지한 여가편익 및 비용의 상호작용에 따른 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화의 차이

김중호¹ · 황선환²

¹울산대학교 조교수 · ²서울시립대학교 교수

Differences in Leisure Satisfaction, Continuation Intentions, and Recreation Specialization in the Interaction of Serious Leisure Benefits and Cost

Kim, Jongho¹ · Hwang, Sunhwan²

¹University of Ulsan · ²University of Seoul

Abstract

The purpose of this study was to examine differences in leisure satisfaction, continuance intention, and recreation specialization in the interaction of serious leisure benefits and costs. In this study, adults aged 20 years and older in Seoul and Gyeonggi Province who participate in racquet sports activities were selected as the sample, and a final sample of 560 was used for analysis. A questionnaire was utilized to accomplish the research objectives. To determine the reliability of the items, Cronbach's α coefficient was used to test the internal consistency of the items. In addition, confirmatory factor analysis, hierarchical cluster analysis and non-hierarchical cluster analysis using Ward's method and Dendrogram, one-way ANOVA, and scheffe's post-hoc test were conducted. The study found that 1) Leisure satisfaction is higher when serious leisure benefits are high and costs are low. 2) Higher serious leisure benefits and lower costs were associated with higher continuance intentions. 3) Recreational specialization is highest when leisure benefits are high and costs are low, but the nature of the recreational specialization stage is such that even when benefits are low and costs are high, people may accept costs as benefits increase. In this study, we identified the difference between serious leisure benefits and costs, and the trade-off point between serious leisure benefits and costs.

Key words : serious leisure benefits, serious leisure costs, leisure satisfaction, intention to continue, recreation specialization

주요어 : 진지한 여가편익, 진지한 여가비용, 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화

Address reprint requests to : Hwang, Sunhwan

E-mail: shhwang@uos.ac.kr

Received: April, 29, 2023 Revised: June, 7, 2023 Accepted: June, 21, 2023

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나19는 우리 생활에 큰 변화를 가져왔다. 스포츠 이벤트와 스포츠시설 운영이 중단되었고, 최근 마스크 착용 제한이 다소 완화되긴 했지만, 공공장소나 교육 기관 등에서는 여전히 국민들은 마스크를 착용하고 있다. 소비 패턴 및 행동도 크게 변화되었으며 코로나19의 영향을 가장 많이 받은 영역이 여가생활(70.7%)이라는 조사가 발표되었다(김의재, 강현욱, 2021).

인간의 삶과 밀접한 관계를 맺고 있는 여가생활이 코로나19로 인해 제약을 받게 되면서 여가생활의 변화를 관찰하는 다수의 연구들이 발표되었다. 코로나 19로 인한 신체활동 감소(Moore et al., 2020), 수면시간의 증가(Xuang, Zhang, & Kuwahara, 2020), 음주 활동의 증가(Stanton et al., 2020), 게임 시간의 증가(Zhu et al., 2021), 가족여가활동의 증가(Easterbrook-Smith, 2020) 등이 해외 연구를 통해 밝혀졌고, 국내 연구에서는 코로나19 이후 여가활동의 변화양상(김상훈, 2022; 김은혜, 2021; 김의재, 강현욱, 2021; 민경선, 2021; 사혜지, 이원상, 이봉규, 2021; 손성민, 김형민, 2022; 장찬희, 이철원, 2021), 코로나19 상황에서 여가 관련 변인들의 관계(김영재, 김이삭, 2022; 사혜지, 한지훈, 2021; 우제환, 2022; 윤지인, 한진욱, 이지원, 2021; 이윤정, 한아름, 박세혁, 서희정, 2022; 임수아, 이록빛, 허진무, 2022), 빅데이터를 활용한 코로나19 상황에서의 여가(김경식, 2021; 김경식, 이연주, 한승진, 한승백, 2020; 김선희, 2022; 이유진, 김태환, 황선환, 2021) 등이 진행되었다.

선행연구를 통해 코로나19 이후 국민들의 여가생활이 크게 변화되고 있는 것을 알 수 있었다. 특히, 박광호, 이승연, 김진원(2020)은 적극적인 여가보다는 소극적 여가를 향유하는 경우가

늘고 있다고 밝히고 있다. 이러한 경향은 건전한 여가 향유에 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 따라서 이 연구에서는 코로나19 발생 이후 여가활동 참가자들이 경험하는 다양한 여가 관련 변인들의 관계를 살펴봄으로써 여가활동의 제약 사항을 극복하고 바람직한 여가 향유의 방향을 살펴보는 데 의미가 있다고 판단된다.

이 연구에서는 진지한 여가편익과 여가비용의 상호작용에 따른 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화의 차이를 분석하고자 한다. 각 변인들을 구체적으로 살펴보면, 우선 여가편익은 여가활동에 참여하면서 활동 자체에서 얻는 물리적 이익뿐만 아니라 그 활동을 통해서 얻을 수 있는 지식이나 경험 등을 통한 특별한 이익을 의미한다(조시영, 고계성, 2018).

즉, 여가편익은 여가활동 참여를 통해서 얻게 되는 정신적, 자아효능적, 사회적 편익 등 긍정적인 결과물을 의미한다(김종호, 황선환, 2022). 여가편익은 여가동기, 여가만족, 여가제약, 협상, 진지한 여가, 레크리에이션 전문화 등 기존의 여가학 분야에서 주로 다룬 이론에 비해 비교적 관심이 적은 분야였으나, 여가활동에 참여하면서 얻게 되는 개인의 특별한 경험 또는 이익이라는 점에서, 그리고 진지한 여가 참여의 강력한 동기라는 점에서 향후 심도 있는 연구가 이루어질 필요가 있다. 여가편익과 관련된 연구는 주로 여가활동 참여에 따른 편익(신상현, 안한주, 2016; 이장희, 송원익, 안병욱, 2011; 조성균, 김종경, 김홍석, 2011), 또는 여가시설물 사용을 통한 편익(이정학, 황윤경, 임승재, 이은정, 2020; 조시영, 고계성, 2018) 등이 진행되어 왔다.

반면, 진지한 여가에 참여하는 개인은 긍정적인 편익뿐만 아니라 실망감, 반감, 긴장감 등의 비용(cost)을 경험하게 된다. 김태환, 황선환(2018)은 진지한 여가비용을 “진지한 여가활동에 참여하기 위하여 소비하는 시간, 경제, 신체, 사회, 심리 등 유·무형의 자원을 의미하는

1차 비용과, 이에 따라 발생하는 시간, 경제, 신체, 사회, 심리적 측면의 부정적 결과를 의미하는 2차 비용을 포함하는 개념”으로 정의하였다. 따라서, 여가활동에 참여하면서 경험하는 긍정적인 결과물인 편익과 대치되는 개념이 여가비용이라 할 수 있다.

여가 참여자는 여가편익과 비용을 동시에 경험하며, 동시에 투입되는 두 가지 요인의 경중에 따라 만족감, 지속하고자 하는 의도, 전문화의 단계로 나아가는 정도가 달라진다. 따라서 여가편익과 비용의 상호작용 정도에 따라 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화가 어떻게 변화되는지 살펴보는 것은 지속적인 여가활동 참여 유도를 위한 근거가 될 것으로 판단된다.

여가만족은 여가활동에서의 만족감을 의미한다. 또한 여가활동을 선택하고 참가한 결과로서 개인이 경험하는 긍정적인 감정 또는 주관적인 만족의 정도를 나타낸다(Beard & Ragheb, 1980). 여가만족은 참여 활동에 대한 지속과 흥미를 결정하는 중요한 요소이며(남인수, 남경완, 김종철, 2009), 지속은 결국 참여자가 긍정적인 감정을 경험할 수 있게 하는 기제로 작용한다.

여가만족은 여가활동에 지속적으로 참가하고자 하는 지속의도에 유의한 영향을 미치는 주요한 변인이다(백선경, 박주영, 2011). 이러한 지속의도는 참가를 위한 의사결정 과정을 유발시킬 뿐만 아니라 여가만족의 연장으로 바라보아야 한다(Kozak, 2001). Marcus, Selby, Niaura, & Rossi(1992)는 지속의도를 어떠한 활동에 능동적이고 지속적으로 참가하고자 하는 계획이나 생각을 의미한다고 정의하였으며, 정용각(2008)은 행동에 대한 선택, 과제에 대한 지속 또는 행동의도를 의미한다고 정의하였다.

한편, 레크리에이션 전문화는 Bryan(1977)이 제시한 개념으로 여가활동의 입문에서 전문가에 이르기까지의 다양한 경험을 의미하며, 전문화 단계가 진행될수록 더욱 많은 시간과 노력을 투자하고 그 활동에 애착을 가지고 심취하게 된

다고 하였다. 또한, Scott & Shafer(2001)는 레크리에이션 전문화를 기술 및 행동 몰입 과정으로 정의하면서 시작, 발전, 유지, 쇠락의 단계를 거쳐 참여자들이 여가활동에 몰입한다고 밝히고 있다. 레크리에이션 전문화 연구는 다양한 변인과의 관계(김홍철, 이문진, 황선환, 2016; 이한우, 김성훈, 2018; 최석환, 김재형, 설수환, 2019), 여가 참여 특성이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향(이유진, 황선환, 2021; 조한범, 김미향, 우승주, 황유리, 2013; 황선환, 이문진, 2012), 레크리에이션 전문화의 조절 효과(이유진, 황선환, 2020; 정하나, 황선환, 2020) 등이 진행되어 왔다.

여가활동 참여자들은 특정한 활동에 참여하면서 긍정적인 경험과 부정적인 경험을 동시에 경험한다. 하지만 긍정적인 경험과 부정적인 경험의 정도에 따라서 여가만족이 어떠한 차이가 나타나는지, 어떠한 수준에서의 참여가 지속적인 참여를 유도하는지, 그리고 전문화의 단계로 나아가게 하는지 지금까지 밝혀진 바가 없다.

따라서 이 연구에서는 진지한 여가편익과 여가비용의 상호작용, 즉 진지한 여가편익의 수준과 진지한 여가비용의 수준을 동시에 고려하여 이들이 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화에 어떠한 영향을 미치는지 그 차이를 분석하고자 한다. 이러한 연구목적에 달성하기 위하여 이 연구에서는 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

첫째, 진지한 여가편익과 여가비용의 상호작용에 따라 여가만족은 차이가 있을 것이다. 둘째, 진지한 여가편익과 여가비용의 상호작용에 따라 지속의도는 차이가 있을 것이다. 셋째, 진지한 여가편익과 여가비용의 상호작용에 따라 레크리에이션 전문화는 차이가 있을 것이다.

이러한 연구는 여가활동에 있어서 진지한 여가편익과 여가비용의 상호작용에 따라 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화를 향상시킬 수 있는 방안을 제시할 수 있을 것이며, 향후 진행될 여가편익과 여가비용 연구에 기초자료

로 활용될 수 있을 것이다. 또한, 국민의 바람직하고 지속적인 여가 향유의 방향을 짚어볼 수 있는 의미 있는 연구가 될 것이라 판단된다.

회수되었다. 이 중 불성실하게 응답하였거나 신뢰성이 떨어진다고 판단되는 자료를 제외하고 총 560명의 자료를 분석에 사용하였다. 연구참여자의 일반적인 특징은 <표 1>과 같다.

II. 연구방법

1. 연구대상

이 연구에서는 라켓스포츠(테니스, 배드민턴, 스쿼시) 활동에 참여하고 있는 서울과 경기 지역 20세 이상의 성인을 모집단으로 선정하였다. 2021년 3월에서 5월까지 할당표집방법(quota sampling)을 활용하여 총 600명을 대상으로 설문을 실시하였으며 584부를 회수하였다. 코로나 19로 인해 대면 조사와 온라인 설문을 병행하였으며 대면으로는 422부, 온라인으로는 162부가

2. 연구도구

이 연구에서는 연구의 목적을 달성하기 위하여 설문지를 활용하였다. 설문지의 구성은 연구참여자의 일반적 특성과 관련된 항목 5문항(연령, 성, 결혼 유무, 소득, 교육수준), 라켓 스포츠 참여 종목 1문항, 진지한 여가편의 12문항, 진지한 여가비용 15문항, 여가만족 4문항, 지속의도 4문항, 레크리에이션 전문화 7문항으로 총 48문항으로 구성하였다. 인구사회학적 특성과 참여 종목을 제외한 설문 문항은 ‘매우 아니다’에서 ‘매우 그렇다’까지의 6점 리커트 척도로 측정되었다.

표 1. 연구참여자의 일반적 특성

변인	구분	n	%
나이	20대	136	24.3
	30대	121	21.6
	40대	144	25.7
	50대	106	18.9
	60대 이상	53	9.5
성별	남성	368	65.7
	여성	192	34.3
결혼 유무	기혼	316	56.4
	미혼	220	39.3
	이혼	17	3.0
	사별	7	1.3
수입	2,000,000원 이하	80	14.3
	2,000,000원~2,990,000원	116	20.7
	3,000,000원~3,990,000원	135	24.1
	4,000,000원~4,990,000원	80	14.3
	5,000,000원 이상	149	26.6
최종 학력	고졸 미만	7	1.3
	고졸	146	26.1
	대졸	303	54.1
	대학원 졸업 이상	104	18.6
참여 종목	배드민턴	178	31.8
	테니스	197	35.2
	스쿼시	185	33.0
Total		560	100

1) 진지한 여가편익

진지한 여가편익을 측정하기 위한 문항은 Gould, Moore, McGuire and Stebbins(2008)가 개발하고 황선환, 서희진(2009)이 국내 실정에 적합한 도구로 변안한 문항을 이 연구에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였다. 총 72문항 중 진지한 여가편익에 해당하는 개인적 풍요, 자아실현, 자기표현 능력, 자기표현 개성, 자아 이미지, 자기만족, 자아 즐거움, 레크리에이션, 금전적 보상, 집단 친화력, 집단 성취감, 집단 유지의 12 요인에 대하여 대표문항 1개를 추출하여 12문항을 사용하였다. 진지한 여가편익의 문항은 ‘내가 참여하고 있는 라켓 스포츠를 할 때 나의 재능을 충분히 발휘한다’, ‘내가 참여하고 있는 라켓 스포츠는 나를 매우 만족스럽게 한다’, ‘나는 내가 참여하고 있는 라켓 스포츠 시간 이후 활력을 느낀다’ 등으로 구성되었다.

2) 진지한 여가비용

진지한 여가비용을 측정하기 위한 문항은 김태환(2018)의 연구에서 개발한 ‘진지한 여가개발 척도’를 본 연구에 적합하게 수정 및 보완하여 사용하였다. 설문은 시간적 비용 3문항, 경제적 비용 3문항, 사회적 비용 3문항, 신체적 비용 3문항, 심리적 비용 3문항 등 총 5요인 15문항으로 구성되었다.

구체적인 문항의 예로는 시간적 비용의 경우 ‘나는 내가 참여하고 있는 라켓스포츠 활동에 투자하는 시간 때문에 학업이나 업무에 지장이 있다’, 경제적 비용은 ‘나는 내가 참여하고 있는 라켓스포츠 활동에 투자하는 비용 때문에 경제적 여유가 부족하다’, 사회적 비용은 ‘나는 내가 참여하고 있는 라켓스포츠 활동 때문에 가족이나 친구에게 소홀히 한다’, 신체적 비용은 ‘나는 내가 참여하고 있는 라켓스포츠 활동 때문에 피곤함을 느낀다’, 심리적 비용은 ‘나는 내가 참여하고 있는 라켓스포츠 활동 때문에 실망감을 느끼곤 한다’ 등이 있다.

3) 여가만족

여가만족을 측정하기 위해 Yoon & Uysal(2005)의 연구에서 사용된 문항을 김유겸, 황선환(2017)의 연구에서 수정 및 보완한 4문항의 단일요인 척도를 활용하였다. 문항의 예로는 ‘전반적으로 내가 참여하고 있는 라켓 스포츠에 만족한다’, ‘내가 참여하고 있는 라켓 스포츠는 전반적으로 기대를 충족시켰다’, ‘내가 참여하고 있는 라켓 스포츠는 시간과 노력을 기울일 가치가 있다’, ‘이상적으로 생각하는 다른 여가활동과 비교하여 내가 참여하고 있는 라켓 스포츠에 만족한다’로 구성하였다.

4) 지속의도

지속의도를 측정하기 위한 문항은 정용각(2008)이 개발하고 이유진, 김보람, 황향희(2015)의 연구에서 사용한 4문항의 단일요인 척도를 수정 및 보완하여 활용하였다. 지속의도 문항은 ‘나는 라켓스포츠활동을 계속할 것이다’, ‘라켓 스포츠활동은 나에게 매우 중요하다’, ‘나는 어떠한 경우에도 라켓스포츠활동을 지속하고 싶다’, ‘나는 시간만 있으면 라켓 스포츠활동에 참여하고 싶다’와 같이 구성되었다.

5) 레크리에이션 전문화

레크리에이션 전문화 척도는 Lee & Scott(2006)의 연구에서 사용한 문항을 이유진, 황선환(2020)이 수정 및 보완한 문항을 사용하였다. 이 연구에서는 전문가 회의를 통해 내용타당도를 검증한 후 인지적 요인 3문항, 행동적 요인 2문항, 전념 요인 4문항 중 행동적 요인의 2문항을 제외한 7문항을 설문에 활용하였다.

인지적 요인 문항의 예로는 ‘귀하께서 참여하고 있는 라켓스포츠 장비의 효율적 활용법에 대해서 얼마나 알고 계십니까?, 전념 요인 문항의 예로는 ‘만약 내가 참여하고 있는 라켓스포츠를 할 수 없다면, 삶의 의욕이 현저하게 떨어질 것이다’ 등으로 구성하였다.

3. 측정도구의 타당성 및 신뢰성 검증

단일요인 척도를 제외한 진지한 여가비용과 레크리에이션 전문화 척도의 측정요인 적합도를 알아보기 위해 확인적 요인분석을 실시하여 조사도구 문항의 구성타당도를 검증하였다. 또한, 문항의 신뢰도를 파악하기 위해 Cronbach's α 계수를 활용하여 문항 내적 합치도 검증을 실시하였다.

선행연구에서는 측정모형의 적합도 지수를 GFI, CFI, TLI는 .90 이상일 경우 최적이며, RMSEA는 .08 이하일 경우 적합하다고 설명한다. 이에 이를 기준으로 이 연구의 적합도를 판단하였다(Steiger, 1990). 또한 Nunnally(1978)가 제시한 신뢰도 기준인 .70 이상을 적용하여 신뢰도를 측정하였다.

진지한 여가비용 측정 도구의 확인적 요인분석 결과 GFI .933, CFI .970, TLI .961로 나타났으며, 이는 타당성의 기준인 .90 이상임을 의미한다. RMSEA는 .068로 나타나 .08 이하인 타당성 기준을 충족하여 최초모델을 수정 및 삭제 없이 사용하였다. 또한, 진지한 여가비용의 신뢰

도는 .951로 나타나 높은 신뢰도를 확보하였다. 진지한 여가비용 측정 도구의 확인적 요인분석과 신뢰도 분석 결과는 다음의 <표 2>와 같다.

레크리에이션 전문화와의 경우 전념적 전문화 1문항(5번)에서 설명력과 요인부하량이 낮은 것으로 나타나 해당 문항을 삭제한 후 전체 단위의 확인적 요인분석을 재실시하였다. 분석 결과, GFI .980, CFI .986, TLI .973로 타당성의 기준인 .90 이상으로 나타났으며, RMSEA는 .075로 나타나 모든 지수에서 기준치가 충족되었다. 또한, 레크리에이션 전문화의 신뢰도는 .831로 나타나 높은 신뢰도를 확보하였다. 확인적 요인분석의 결과와 신뢰도 분석 결과는 <표 3>과 같다.

Ⅲ. 결과

1. 기술통계 및 변인 간 상관관계

레크리에이션 전문화, 진지한 여가편익, 진

표 2. 진지한 여가비용 측정 도구의 타당도와 신뢰도

변인	GFI	CFI	TLI	RMSEA	Cronbach's α
기준	$\geq .90$	$\geq .90$	$\geq .90$	$\leq .08$	$> .70$
모델	.933	.970	.961	.068	.951
결과	충족	충족	충족	충족	충족

표 3. 레크리에이션 전문화 측정 도구의 타당도와 신뢰도

Variable	GFI	CFI	TLI	RMSEA	Cronbach's α
기준	$\geq .90$	$\geq .90$	$\geq .90$	$\leq .08$	$> .70$
모델	.925	.932	.839	.135	.831
변경 모델	.980	.986	.973	.075	.831
결과	충족	충족	충족	충족	충족

표 4. 기술통계 분석 결과

변인	최소값	최대값	평균	표준편차
레크리에이션 전문화	1.29	6.00	4.22	0.92
진지한 여가편익	1.00	6.00	4.38	0.91
진지한 여가비용	1.00	6.00	2.56	1.03
여가만족	1.00	6.00	5.03	0.98
지속의도	1.00	6.00	4.94	1.02

진지한 여가편익 및 비용의 상호작용에 따른 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화의 차이

표 5. 상관관계 분석 결과

변인	1	2	3	4	5
레크리에이션 전문화	1				
진지한 여가편익	.674**	1			
진지한 여가비용	.052	.074	1		
여가만족	.622**	.605**	-.139**	1	
지속의도	.621**	.743**	-.065	.731**	1

** $p < .01$

진지한 여가비용, 여가만족, 지속의도의 기술통계 분석을 실시한 결과는 앞의 <표 4>와 같다. 여가만족의 평균이 5.03으로 가장 높게 나타났고 이어서 지속의도 4.91, 진지한 여가편익 4.38, 레크리에이션 전문화 4.22, 진지한 여가비용 2.56의 순으로 나타났다.

변인간의 관계를 파악하기 위해 상관관계를 분석한 결과는 <표 5>와 같다. 분석결과 -.139~.731의 정적/부적 상관관계($p < .01$)가 있었으며, 상관계수의 값이 .80을 넘지 않기 때문에 다중공선성이 존재하지 않는 것으로 확인되었다.

2. 수준별 집단 분류

진지한 여가편익과 진지한 여가비용 수준에 따라 집단을 분류하기 위하여 Ward 연결법과 덴드로그램을 활용하여 계층적 군집분석 및 비계층적 군집분석을 실시한 결과는 아래의 <표 6>과 같다.

표 6. 진지한 여가편익 및 비용 군집분석 결과

변인	군집(n)			
	1(122)	2(222)	3(56)	4(160)
표준화				
진지한 여가편익	-.700	.735	1.011	-.841
α 값				
진지한 여가비용	.761	-.452	1.960	-.639

1그룹은 진지한 여가편익이 낮고 진지한 여가비용이 높은 그룹, 2그룹은 진지한 여가편익이 높고 진지한 여가비용이 낮은 그룹, 3그룹은 두 변인이 모두 높은 그룹, 4그룹은 두 변

인이 모두 낮은 그룹으로 구분되었다.

3. 수준별 집단에 따른 여가만족

진지한 여가편익과 여가비용에 따른 여가만족의 차이를 규명하기 위하여 One-way ANOVA를 실시한 결과 <표 7>과 같이 나타났다.

표 7. 수준별 집단에 따른 여가만족의 차이

변인	군집	평균	표준편차	F(p)	사후검증 (Scheffe)
여가만족	1	4.48	1.02	45.32 ($p < .01$)	2, 3)1, 4
	2	5.49	0.71		
	3	5.28	0.90		
	4	4.70	0.97		

분석결과 집단 1의 여가만족이 평균 4.48, 집단 2는 5.49, 집단 3은 5.28, 집단 4는 4.70으로 나타났으며, 사후검증 결과 집단 2 및 집단 3의 여가만족이 집단 1 및 집단 4의 여가만족보다 높은 것으로 나타나 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다($p < 0.1$). 즉, 진지한 여가편익이 높고 동시에 진지한 여가비용이 낮을수록 또는 두 변인이 모두 높은 경우 여가만족이 높다는 것을 알 수 있다.

4. 수준별 집단에 따른 지속의도

진지한 여가편익과 여가비용에 따른 지속의도의 차이를 규명하기 위하여 One-way ANOVA를 실시한 결과 <표 8>과 같이 나타났다.

분석결과 집단 1의 지속의도가 평균 4.34,

표 8. 수준별 집단에 따른 지속의도의 차이

변인	군집	평균	표준편차	F(p)	사후검증 (Scheffe)
지속의도	1	4.34	1.09	85.88 (p<.01)	2, 3)1, 4
	2	5.52	0.57		
	3	5.47	0.58		
	4	4.38	1.00		

집단 2는 5.52, 집단 3은 5.47, 집단 4는 4.38로 나타났으며, 사후검증 결과 집단 2 및 집단 3의 지속의도가 집단 1 및 집단 4의 지속의도보다 높은 것으로 나타나 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다(p<.01). 즉, 진지한 여가편의이 높고 동시에 진지한 여가비용이 낮을수록 또는 두 변인이 모두 높은 경우 지속의도가 높다는 것을 알 수 있다.

5. 수준별 집단에 따른 레크리에이션 전문화

진지한 여가편의와 여가비용에 따른 레크리에이션 전문화의 차이를 규명하기 위하여 One-way ANOVA를 실시한 결과 <표 9>와 같이 나타났다.

분석결과 집단 1의 레크리에이션 전문화가 평균 3.92, 집단 2는 4.71, 집단 3은 4.69, 집단 4는 3.60으로 나타났으며, 사후검증 결과 집단 2 및 집단 3의 레크리에이션 전문화가 가장 높았으며, 다음으로 집단 1, 집단 4의 순으로 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다(p<.001). 즉, 진지한 여가편의이 높고 진지한 여가비용이 낮은 경우, 그리고 진지한 여가편의와 진지한 여가비용이 모두 높은 경우 레크리에이션 전문화가 높다는 것을 알 수 있다.

표 9. 수준별 집단에 따른 레크리에이션 전문화의 차이

변인	군집	평균	표준편차	F(p)	사후검증 (Scheffe)
레크리에이션 전문화	1	3.92	0.72	77.66 (p<.001)	2, 3)1)4
	2	4.71	0.71		
	3	4.69	0.84		
	4	3.60	0.85		

IV. 논의

Stebbins(1982)는 진지한 여가 참여의 긍정적인 결과물을 ‘편의와 보상’이라 제시하며, 이와 상반되는 개념으로 ‘비용’이라는 용어를 제시하였다. 즉, 진지한 여가 참여를 통한 긍정적인 결과물은 행복, 만족, 삶의 질 향상 등의 ‘편의’이라 할 수 있고, 이에 반해 진지한 여가 참여로 인한 부정적인 결과물은 활동 참여를 위해 소비하는 시간이나 재화, 이에 따른 과소비, 빈곤, 업무 방해, 수면 부족 등의 ‘비용’이라 할 수 있다.

김태환과 황선환(2018)은 Stebbins의 연구에서 부정적으로 다루었던 비용의 개념을 더욱 구체화 하여 1차 비용과 2차 비용으로 구분하고 2차비용으로 시간적, 경제적, 심리적, 사회적, 신체적 비용을 제시하였다. 이 연구에서는 Ward 연결법과 덴드로그램을 활용하여 진지한 여가편의의 높고 낮은 정도와 진지한 여가비용의 높고 낮은 정도에 따라 4개의 군집으로 분류하고, 각 군집에 따른 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화의 차이를 분석하였다.

연구 결과 첫째, 진지한 여가편의이 높고 동시에 진지한 여가비용이 낮은 집단(편의↑, 비용↓), 그리고 여가편의이 높고 진지한 여가비용이 높은 집단(편의↑, 비용↑)에서 준수한 여가만족도를 보이고 있다. 이러한 결과는 다수의 선행연구의 결과와 그 맥을 같이 한다. 조성균, 김종경, 김홍석(2011)은 여가스포츠 참여자의 편의이 몰입과 여가만족에 정적 영향을 미치며, 고성호(2016)는 관광객의 편의이 높을수록 만족도가 높다고 밝히고 있다. 특히, 신상현과 안한주(2016)는 승마교실의 무형적 편의 분석을 통해 사회적 편의이 만족도에 큰 영향을 미친다고 하며 그 중요성을 강조하였다.

한편, 진지한 여가비용은 여가 참여를 통해 나타나는 부정적인 영역으로써 여가비용과 만족도의 관계를 규명한 선행연구는 지금까지 진

행되지 않고 있다. 하지만 진지한 여가비용이 낮을수록 만족도가 높게 나타난 이 연구의 결과를 통해 여가 참여에 있어서 부정적인 요인들을 조절하고 제어할 수 있다면 보다 높은 만족도를 얻을 수 있다는 것을 유추할 수 있다. 비록 김지은, 이영준, 오세이(2022)의 연구에서 여가만족이 높은 집단일수록 부분적으로 여가비용 또한 높게 나타난다고 보고하였으나 이는 스킨스쿠버나 스키 등 전문 용기구를 필요로 하는 종목에서 자신들의 만족을 위해 높은 여가비용을 감수할 수 있다는 것을 의미하며, 이 연구의 결과와도 일정 부분 일치하는 것으로 나타났다.

둘째, 여가만족과 동일하게 진지한 여가편익이 높고 동시에 여가비용이 낮은 집단에서 높은 여가참여 지속의도를 나타냈다. 역으로 진지한 여가편익이 낮고 여가비용이 높은 경우에는 지속의도가 낮은 것으로 나타나 여가편익과 여가비용의 수준이 참여자들의 지속성에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

선행연구에서 지속의도에 긍정적 영향을 미치는 요인들로는 여가만족, 여가계약협상, 참여동기, 몰입, 재미, 리더십(김진표, 이태현, 김주영, 김보겸, 2015; 정기홍, 강윤남, 2021; 정나라, 진승태, 2021; 조성균, Zhou, 2021) 등이 있으며 부정적인 영향을 미치는 요인들로는 건강위험지각, 여가계약, 낮은 활동 관여도(공성배, 오용석, 이승행, 2016; 김정준, 2020; 조성균, Zhou, 2021) 등이 있었다.

지속의도는 여가활동에 대한 개인의 집착 또는 지속을 의미한다(양대승, 2011). 지속적인 여가활동 참여를 통해 건강 및 체력 향상, 스트레스 해소, 즐거움, 만족 등을 경험할 수 있으며 이는 운택한 삶의 질과도 연결이 된다. 따라서 기존의 지속의도에 긍정적인 영향을 미치는 요인과 함께 진지한 여가편익과 여가비용의 효율적인 균형은 개인의 여가활동 참여 증진 측면에서 매우 중요한 역할을 담당할 수 있다.

셋째, 진지한 여가편익이 높고 여가비용이

낮은 집단에서 높은 레크리에이션 전문화 수준을 나타냈다. 이러한 결과는 앞선 여가만족과 지속의도의 결과와 일치하지만 레크리에이션 전문화에서 주목할 점은 여가편익이 낮고 비용이 높은 집단(편익↓, 비용↑)이 여가편익과 비용이 모두 낮은 집단(편익↓, 비용↓) 보다 레크리에이션 전문화 수준이 높게 나타난다는 것이다. 이는 여가편익이 낮고 비용이 높은 집단, 즉 긍정적인 측면보다 부정적인 측면이 높을 경우 여가만족과 지속의도가 낮아지지만, 오히려 이러한 집단에서 레크리에이션 전문화 수준이 높아질 수 있음을 의미한다. 이는 적극적으로 진지하게 여가에 참여하는 사람들이 높은 비용을 감수하더라도 더 큰 만족감을 얻기 때문에 여가 활동에 지속적으로 참여한다고 설명하는 김태환과 황선환(2017)의 연구와 부분적으로 일치한다.

이승철(2003)은 레크리에이션 전문화를 레저스포츠 초보자에서 전문가에 이르기까지의 발달 단계로 설명한다. 이러한 발달 단계에서 레크리에이션 전문화 수준에 따라 투입되는 비용과 편익은 다른 요인들과 비교해 차이가 나타나게 된다. 조형선, 이유진, 황선환(2022)은 이러한 현상을 레크리에이션 전문화 수준이 높아짐에 따라 발생하게 되는 여가비용의 크기 보다는 편익의 증가량이 더 크기 때문에 발생한다고 설명한다.

또한, Stebbins(1992)는 편익과 비용의 관계에 대해 진지한 여가 참여자들이 실망감, 반감, 긴장감 등의 비용이 발생함에도 불구하고 편익이 비용에 비해 높기 때문에 지속적으로 여가 활동에 참여한다고 주장하였다. 이는 진지한 여가 참여자들이 일상적인 여가 참여자보다 경제적·시간적으로 많은 비용을 소비하지만 이를 극복하려는 노력을 통해 참여를 지속한다는 Lamont, Kennelly & Moyle(2014)의 연구와도 부분적으로 일치한다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 진지한 여가편익과 비용의 상호작용에 따른 여가만족, 지속의도, 그리고 레크리에이션 전문화의 차이를 규명하고자 실시하였다. 앞선 결과를 바탕으로 결론을 제시하면 다음과 같다.

진지한 여가편익이 높고 비용이 낮을 경우 여가만족과 지속의도가 증가하고, 여가편익이 낮고 비용이 높을 경우 여가만족과 지속의도가 감소하게 된다. 레크리에이션 전문화 또한 여가편익이 높고 비용이 낮을 경우 높은 수준을 나타냈지만 레크리에이션 전문화 단계의 특성상 편익이 낮고 비용이 높더라도 편익의 증가량에 따라 비용을 감수하기도 한다.

이 연구는 여가편익과 비용의 차이, 그리고 어떠한 부분의 크기가 크고 작은지에 대한 명확한 지점을 확인하고 여가편익과 비용의 교환점(Trade-off Point)을 규명했다는 점에서 의의가 있다.

여가 참여자의 필요와 욕구를 파악하기 위해서는 여가편익과 비용의 측면에서의 접근이 무엇보다 중요하다. 따라서 여가편익과 비용의 교환점에 따른 여가만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화 이외에도 다양한 변인들의 관계를 규명하는 후속 연구, 즉 여가동기, 여가계약, 여가계약협상, 진지한 여가 등 복합적인 요인들의 관계에 대한 탐색이 진행된다면 여가에 대한 보다 심도 있는 이해가 이루어지리라 예상해 본다.

참고문헌

공성배, 오용석, 이승행(2016). 대학생들의 스포츠 활동 관여도와 여가만족 및 지속의도와의 인과 관계. **한국체육과학회지**, 25(2), 119-128.
 김경식(2021). 미디어 빅데이터를 활용한 Covid-19

전후 여가 의미연결망 분석. **한국체육학회지**, 60(2), 163-176.
 김경식, 이연주, 한승진, 한승백(2020). 빅데이터를 활용한 여가산업 인식 분석. **한국여가레크리에이션학회지**, 44(1), 29-46.
 김범, 이영훈, 문건필(2020). 수영지도자의 코칭리더십이 여가만족, 자기효능감, 행복감 및 참여지속의도에 미치는 영향. **한국사회체육학회지**, 79, 311-323.
 김상훈(2022). 포스트코로나 여가스포츠 산업 전망. **한국여가레크리에이션학회 학술세미나 자료집**, 11, 31-45.
 김선희(2022). 빅데이터를 통해 본 코로나19 이후 레저스포츠 안전의식. **한국체육학회지**, 61(6), 475-484.
 김영재, 김이삭(2022). Covid-19 상황에서 코로나 스트레스가 일-여가 갈등과 일-여가 촉진에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 46(1), 77-89.
 김은혜(2021). 코로나19 이후 청소년의 여가활동 변화. **한국체육과학회지**, 30(5), 195-202.
 김의재, 강현욱(2021). 코로나19와 여가생활의 변화: 2020 국민여가활동조사 결과를 중심으로. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(4), 1-10.
 김정준(2020). 노인의 건강위험지각이 여가지속의도와 삶의 질에 미치는 영향. **이벤트컨벤션연구**, 16(3), 39-58.
 김종호, 황선환(2022). 라켓스포츠 참여자의 레크리에이션 전문화와 여가편익의 최적의 관계 모델 탐색. **한국융합과학회지**, 11(2), 91-107.
 김진표, 이태현, 김주영, 김보겸(2015). 대학생들의 성격특성이 여가만족과 여가지속의도에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 24(2), 43-53.
 김홍설, 이문진, 황선환(2016). 스키 참가자의 여가계약과 여가촉진이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회**

- 회지, 40(4), 81-94.
- 남인수, 남경완, 김종철(2009). 남자대학생의 여가 참여동기가 여가만족도와 심리적 행복감에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 33(2), 27-38.
- 민경선(2021). 코로나19 시기 근로 소득 여건 변화와 여가생활 격차: 인천시를 중심으로. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(3), 213-228.
- 백선경, 박주영(2011). 대학생의 여가 스포츠 참여 정도와 여가만족이 운동지속에 미치는 영향. **관광레저연구**, 23(7), 531-545.
- 사혜지, 이원상, 이봉규(2021). 코로나 블루와 여가 활동: 한국 사례를 중심으로. **인터넷정보학회논문지**, 22(2), 109-121.
- 사혜지, 한지훈(2021). 코로나19와 여가제약: 위계적 여가제약 모델 검증. **한국체육학회지**, 60(1), 387-400.
- 손성민, 김형민(2022). 코로나-19 확산에 따른 대학생들의 여가활동과 수면의 변화. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 16(7), 251-257.
- 신상현, 안한주(2016). 수정 IPA를 이용한 토요일 포스트데이 승마교실의 무형적 편익 분석. **한국웰니스학회지**, 11(4), 147-157.
- 우제환(2022). 여가제약, 코로나에 대한 여가 제약 협상과 여가 참여의 관계. **한국여가레크리에이션학회 학술세미나 자료집**, 5, 11-15.
- 윤지인, 한진욱, 이지원(2021). 야외 여가활동 참여자의 코로나 관련 위험인지, 스트레스 수준 및 대처행동의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(1), 89-101.
- 이유진, 김태환, 황선환(2021). 빅데이터를 활용한 Covid-19 여가소비 분석: Pre-Corona VS. With-Corona. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(2), 21-36.
- 이유진, 황선환(2020). 자전거 동호인의 과시적 여가소비가 행복에 미치는 영향: 자아존중감, 여가만족 그리고 레크리에이션 전문화의 조절효과 검증. **한국체육학회지**, 59(2), 243-258.
- 이유진, 황선환(2021). 비선형 회귀분석을 이용한 자전거 라이딩 참여정도와 레크리에이션 전문화의 최적 모형 탐색. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(1), 13-25.
- 이윤정, 한아름, 박세혁, 서희정(2022). 코로나 스트레스와 여가제약 그리고 행복감의 구조적 관계. **한국융합학회논문지**, 13(5), 347-356.
- 이장희, 송원익, 안병욱(2011). 당구 동호인의 참여 특성에 따른 여가 편익의 차이 분석. **한국스포츠학회지**, 9(3), 123-136.
- 이정학, 황윤경, 임승재, 이은정(2020). 창작품새대회 관람객의 추구편익이 몰입, 재관람의도 및 추천의도에 미치는 영향. **국기원 태권도연구**, 11(2), 78-90.
- 이한우, 김성훈(2018). 축구동호인들의 레크리에이션 전문화, 운동중독, 여가제약협상과의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 42(4), 95-105.
- 임수아, 이록빛, 허진무(2022). 코로나19 상황 속 피클볼 참여자들의 여가제약 및 여가촉진 경험. **여가학연구**, 20(4), 149-169.
- 장창희, 이철원(2021). 코로나 상황에서서의 여가스포츠 참여 경험에 관한 현상학적 분석. **한국체육과학회지**, 30(5), 43-56.
- 정기홍, 강윤남(2021). 서핑 참가자의 재미가 운동 몰입과 운동지속의도에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(1), 55-64.
- 정나라, 진승태(2021). 배드민턴 동호인들의 참여 동기가 여가만족, 참여지속의도 및 행복감에 미치는 영향. **세계태권도문화학회지**, 12(3), 129-147.
- 정용각(2008). 레저스포츠 참가자의 기본적 심리 욕구만족, 참여동기 및 지속의도와 관계. **한국사회체육학회지**, 34, 1591-1604.
- 정하나, 황선환(2020). 등산 참여자의 레크리에이션 전문화 수준에 따른 여가만족: 참여기간의 조절효과 검증. **한국여가레크리에이션학회지**, 44(1), 71-81.

- 조성균, Zhou Weinan(2021). COVID19 상황에서 실내 여가스포츠 참여자의 여가계약, 여가계약협상, 여가만족 및 행동지속의도의 구조적 관계. *한국체육과학회지*, 30(6), 179-1956.
- 조성균, 김종경, 김홍석(2011). 여가스포츠 참여자의 추구편의, 여가몰입, 여가만족의 인과관계. *한국체육과학회지*, 20(5), 87-97.
- 조시영, 고계성(2018). 오토캠핑장의 선택속성, 여가편의, 삶의 질 간의 구조적 관계연구: 체류기간에 따른 조절효과. *지역산업연구*, 41(3), 107-127.
- 조한범, 김미향, 우승주, 황유리(2013). 윈드서핑 참여 특성에 따른 여가몰입과 레크리에이션 전문화의 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 37(4), 85-97.
- 최석환, 김재형, 설수황(2019). 액티브 시니어 골프 참여자의 레크리에이션전문화와 성취목표성향 및 지속적 참여의도의 관계. *한국체육과학회지*, 28(6), 323-334.
- 황선환, 이문진(2012). 골프 참가기간에 따른 레크리에이션 전문화 이론 검증: 미국 조지아주 골프 참가자를 대상으로. *한국여가레크리에이션학회지*, 36(3), 14-25.
- Beard, J. G., & Ragheb, M, G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20-33.
- Bryan, H. (1977). Leisure value system and recreation specialization: The case of trout fishermen. *Journal of Leisure Research*, 9, 174-187.
- Kozak, M. (2001). Repeaters' behavior at two distinct destinations. *Annals of tourism research*, 28(3), 784-807.
- Lamont, M., Kennelly, M., & Moyle, B. (2014). Costs and perseverance in serious leisure careers. *Journal of Leisure Sciences*, 36(2), 144-160.
- Marcus, B. H., Selby, V. C., Niaura, R. S., & Rossi, J. S. (1992). Self-efficacy and the stage of exercise behavior change. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 63, 60-66.
- Scott, D. & Shafer, C. S. (2001). Recreational specialization: A critical look at the construct. *Journal of Leisure Research*, 33, 319-343.