

## 비대면 여가활동 참여유형에 따른 재미가 진지한 여가에 미치는 영향

사혜지<sup>1</sup> · 한지훈<sup>2</sup> · 이평원<sup>3</sup>

<sup>1</sup>연세대학교 강사·<sup>2</sup>연세대학교 강사·<sup>3</sup>한양대학교 강사

### The Effect of Fun Factor on Serious Leisure according to the type of participation in non-face-to-face leisure activities

Sa, Hye Ji<sup>1</sup> · Han, Jee-Hoon<sup>2</sup> · Lee, Pyoung Won<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Yonsei University·<sup>2</sup>Yonsei University·<sup>3</sup>Hanyang University

#### Abstract

The purpose of this study is to investigate the effect of the fun factor of participation in non face-to-face leisure activities, which is a new participatory paradigm after the declaration of a pandemic, on serious leisure. A questionnaire was used as a measurement tool for the conduct of the study, and a total of 422 data were collected and analyzed. SPSS and AMOS programs were used and data were analyzed through frequency analysis, reliability analysis, confirmatory factor analysis, correlation analysis, and multiple regression analysis. The results of this study conducted in this way are as follows. First, participation in non-face-to-face leisure activities was found to have an effect on interaction, physical strength improvement (health), family support, praise and pleasure, which are sub-factors of fun. Second, the effect of non-face-to-face leisure activity participation type, physical strength improvement (health), interaction, and interpersonal relationship (teamwork) among the sub-factors of fun had a significant effect on serious leisure in physical and social leisure activity participation. For cultural activities, physical strength improvement (health), praise and pleasure, interaction, and family support had a significant effect on serious leisure. Lastly, in the case of intellectual activity, it was found that all sub-factors of the fun factor had a significant effect on serious leisure. As a result of this study, it is necessary to recognize the importance of the fun factor in order to activate non-face-to-face leisure participation in the future and to encourage participation by focusing on it.

**Key words :** Fun Factor, Serious Leisure, Leisure Type, non-face-to-face, leisure activities

주요어 : 재미요인, 진지한여가, 여가유형, 비대면여가활동

Address reprint requests to : Han, Jee-Hoon

E-mail: lv010@hanmail.net

Received: July, 29, 2022 Revised: September, 08, 2022 Accepted: September, 23, 2022

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

바야흐로 ‘비대면·비접촉’의 시대이다. 관련 신조어로는 ‘언택트(untact)’라고도 사용되는데, 물리적인 공간에서의 접촉은 최대한 피하고 비접촉을 선호하는 현상을 의미한다(남주원, 2020). 이러한 비대면 환경은 사실 완전히 새로운 것은 아니다. 예전부터 꾸준히 시도되어 왔지만 코로나 19의 등장과 변이바이러스의 발생으로 인해 새롭게 선보인 기술들을 중심으로 재조명되면서 핵심적 키워드로 다루어지고 있다(최종화, 2020). 새로운 기술의 등장에 사용소비자들 역시 비대면 서비스에 이용되는 관련 기술에 익숙해지고 점차 편안하게 느끼기 시작했다. 그동안 자동화 등에 따른 경비 절감, 가격인하 등 경제적 동기에 가려져 있던 소비자의 심리적 욕구를 새롭게 발견하게 된 것이다(김난도, 2018; 나하나, 2020).

이에 여가활동에서도 팬데믹 기간 동안 기술을 활용한 비대면 여가 활동이 주목됨에 따라 참여를 지속하게 만드는 심리적 욕구가 무엇인지 생각해 볼 필요가 있다. ‘재미’는 여가활동 참여에 중요한 심리적인 요인이라 할 수 있다(Sohn, 2000). 재미는 개인의 주관적인 감정이라 직접적인 형태보다는 감각적인 즐거움, 긍정적인 보람 등과 밀접한 관계가 있다(서송민, 2014). 이러한 재미는 경험에 ‘의미’를 부여할 때 우선적으로 고려할 요소이면서 참가 태도를 결정짓는 요소이기도 하다(이상덕, 2010).

그동안 대면 여가참여에 관해서 재미는 여가열의, 여가만족, 지속참여의도, 생활만족 등의 변수들과 함께 꾸준히 연구되어 왔다(권태광, 정성현, 2021; 김경렬, 2022; 김미량, 홍서연, 2020; 김지태, 2010; 박인혜, 2011; 전정호, 2020). 최근에는 비대면 여가 활동 참여에서도 재미에 관한 연구들이 진행되고 있는데, 권순재(2021)는 가상현실(VR)콘텐츠 재미요인이

여가만족 및 지속이용의도에 관한 연구를 진행하였고, 사혜지, 한지훈(2021)은 언택트 여가활동 참여자의 재미요인, 여가열의, 생활만족의 구조적 관계에 대해 살펴보며 비대면 여가 활동 참여에 있어 재미가 중요한 요인임을 언급하였다. 오정수(2022)의 연구에서 또한 언택트 스포츠 활동에 대해 재미요인을 연구하는 것은 매우 의미있는 연구라 보고하였다.

진지한 여가는 여가활동 참여에 있어 보다 진지하게 참여하는 형태를 의미한다(김미량, 황선환, 2016). 자세하게는 ‘아마추어, 취미생활 및 자발적 봉사자가 여가 활동 참여에 있어 지속적으로 참여하며 체계적으로 수행하는 것으로 그 활동의 가치와 흥미를 발견하고 관련된 기술과 지식, 경험을 쌓고 표현하는데 집중하여 전문성을 갖추게 되는 것’으로 정의되고 있다(Stebbins, 1982; 1992). 진지한 여가에 관한 연구들을 살펴보면, 초기에는 특정 여가 활동의 참여가 진지한 여가로써의 특징을 갖는가? 에 대한 연구가 집중적으로 수행되면서 진지한 여가의 개념을 구체화 하는데 기여하였다면(Ariai, & Pedlar, 1997; Goff, Fick, & Oppliger, 1997), 최근에는 진지한 여가와 다양한 변인과의 관계를 살펴보는 연구들이 진행되고 있다(김미량, 김재운, 황선환, 2010; 김미량, 황선환, 2016; 이민석, 이평원, 서광봉, 2021; 이유진, 황선환, 2021).

코로나19의 장기화에 따라 여가 참여뿐만 아니라 여가 관련 산업은 큰 변화를 겪고 있다. 따라서 방역 관련 정책에 의해 제약되었던 여가 활동들이 새로운 패러다임을 맞이하고 있음을 반영한 연구가 진행되어야 할 필요성이 제기되고 있다. 특히, 여가 참여와 형태가 단체 활동에서 개인활동으로, 실내활동이 실외활동, 온라인·가상공간으로의 변화들이 나타나고 있음을 확인하고 보다 적극적인 공간적 확장 변화로 인해 비대면 여가활동의 참여가 진지한 여가로써의 참여를 유도하는지에 대한 검토와 논의가 필요하다. 이화형, 김태형, 이지환(2021)

은 디지털 여가에 대해 긍정적인 수용방안과 활용방안에 대해 고민해야 하며 이러한 여가의 다양한 형태와 공간의 확장은 새로운 여가참여의 형태를 형성할 수 있다고 하였다. 비대면은 코로나19 이후로 우리 사회의 패러다임이 바뀌었음을 상징적으로 보여주는 키워드가 되었으며 이는 더 이상 일시적인 시류가 아닌 새로운 시대적 흐름으로 자리 잡고 있다. 이러한 비대면 환경에 대한 조성은 최첨단 하이테크(Hightech)의 눈부신 발전과 함께 등장한 메타버스(Metaverse)의 세계까지 확장되어 놓여있고, 앞으로는 더 확대되어 사회 전반에 걸쳐 또 다른 변화를 양산하게 될 것이다.

현재 포스트 코로나 시대에 대해 다양한 분야에서 다각도로 논의가 이루어지고 있다. 이에 여가 분야에서도 비대면 시대의 여가 참여 방식에 대해 기존에 행해졌던 대면 방식과는 다른 변화를 예측해 볼 필요성이 있다. 김미량, 홍서연(2020)의 연구에서는 진지한 여가의 측정치의 기준이 절대적인 것은 아니기에 다양한 여가활동의 진지한 여가 참여자를 대상으로 진지한 여가 상태에 대한 실증기반의 연구가 추가적으로 필요함을 언급하였다. 여가참여의 변화와 선택하는 과정에서 나타나는 심리적 요인들이 향후 여가를 지속적으로 참여하는 것에도 중요한 영향을 미친다는 점에서 현재 비대면 여가활동에 따른 변화와 시도가 여가 참여에 어떠한 영향을 미치는지에 관해 관심을 갖고 주목할 필요가 있다. 특히, 다양한 비대면 여가 참여 경험과 유형에 있어 재미가 진지한 여가에 미치는 영향이 상이한 차이를 보일 수 있을 것으로 판단된다. 비대면 여가 참여가 진지한 여가에 이르기까지에 대해 살펴본 연구는 아직 미비하기 때문에 본 연구에서는 비대면 여가 참여유형별로 재미가 진지한 여가에 미치는 영향을 알아보고 이를 통해 여가연구의 기초자료로 활용하고자 한다.

## II. 연구방법

### 1. 연구대상 및 자료수집방법

본 연구에서는 비대면 여가 활동 참여 증가에 주목하여 비대면 참여유형에 따른 재미요인이 진지한 여가에 미치는 영향에 대해 알아보고자 한다. 연구진행은 설문지 척도를 활용하였다. 설문은 2022년 3월부터 2022년 5월까지 진행하였으며, 팬데믹 기간인 2019년 12월부터 2022년 5월까지 일주일에 1회 이상 비대면 여가 활동에 참여한 참여자들을 대상으로 실시하였다.

비확률 표본 추출법 중 편의표본추출법을 활용하였고 설문작성자에게 설문지의 목적과 작성방법에 대해 간단히 설명한 후 설문지를 배포하였다. 설문지는 온라인 설문지(구글 폼)를 활용하였으며, 수거한 439개의 설문지 중 응답이 불성실하거나 내용이 누락된 설문지를 제외하고 총 422개의 설문지를 최종분석에 사용하였다. 본 연구의 구체적인 연구 참여자의 일반적 특성은 다음 <표 1>과 같다.

표 1. 연구 참여자의 일반적 특성

특성	수준	n	%
성별	남	198	46.9
	여	224	53.1
연령	20대	263	62.8
	30대	83	19.7
	40대	58	13.7
	50대	6	1.4
	60대 이상	10	2.4
여가참여 횟수 (일주일)	1-2회	104	24.6
	3회	91	21.6
	4회	55	13.0
	5회	55	13.0
	6회	26	6.2
	7회(매일)	91	21.6
여가 참여 유형	신체적 활동	110	21.9
	사회적 활동	90	17.9
	문화적 활동	126	25.0
	지적 활동	96	19.1
전체		422	100

## 2. 측정도구

전체적인 설문지 구성은 연구대상자의 일반적인 특성, 여가활동 참여 유형, 재미요인, 진지한 여가에 관한 질문으로 구성하였다.

첫째, 여가활동 참여 유형에 관한 설문 문항은 Lutzin, & Storey(1973)이 개발하고, 한승엽, 김홍렬, 윤설민, 장운정 (2007)의 연구에서 사용한 설문지를 활용하였다. 여가활동 참여 유형 문항은 본 연구의 목적에 맞게 비대면 여가활동 참여에 집중하여 구성하였다. 신체적 활동(유튜브, 어플, 기타 플랫폼을 활용한 홈트레이닝 및 운동 참여), 사회적 활동(온라인 커뮤니티 활동, 종교 활동), 문화적 활동(OTT 서비스 구독, 공연 감상, 기타 문화예술 온라인 관람, 유튜브 시청), 지적 활동(개인적 학습, 온라인 학습, 공예활동, 기타 작품 활동)으로 구성하였다. 자연적/야외 활동(캠핑, 차박, 등산 등)의 경우 물리적 접촉이 적지만 대면 여가활동이라 판단되어 제외하고 연구를 진행하였다.

둘째, 재미요인에 관한 설문 문항은 김병준, 성장훈(1997)이 개발하고, 송기현(2009)의 연구에서 사용한 질문지를 본 연구 목적에 맞게 사용하였다. 재미요인의 하위요인은 체력향상 및 건강, 칭찬 및 즐거움, 상호작용, 대인관계 및 팀워크, 가족지원 5개 요인, 총 24개의 문항으로 구성되어 있다. 다만 본 연구에서는 체력향상 및 건강에서 '비대면 여가활동을 하면 스트레스가 풀린다', '내가 참여하고 있는 비대면 여가 활동은 재미있다', '내가 참여하고 있는 비대면 여가 활동은 적성에 맞다' 와 대인관계 및 팀워크에서 '비대면 여가활동을 하는 것은 멋있어 보인다' 문항은 확인적 요인 분석에서 요인부하량이 .5미만으로 나타나 삭제하고 진행하였다.

마지막으로 진지한 여가 척도는 Gould, Moore, McGuire & Stebbins(2008)의 연구에서 Stebbins(1992)가 최초로 제시한 여섯 가지 진지한 여가의 특성을 바탕으로 하여 Tsaur & Liang(2008)이

진지한 여가의 조류관찰 연구에서 사용한 척도를 본 연구 목적에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였다. 진지한 여가는 인내, 전문성, 노력, 보상, 동일시, 고유 감정의 6개 요인, 21문항으로 구성되어 있다. 다만 본 연구에서는 보상에서 '비대면 여가활동을 통해 기분전환이 된다' 문항은 확인적 요인 분석에서 요인부하량이 .5미만으로 나타나 삭제하고 진행하였다. 연구대상자의 일반적인 특성과 여가활동 참여유형을 제외한 설문지에는 5점 Likert 척도(1점: 전혀 그렇지 않다, 5점: 매우 그렇다)로 측정하였다.

## 3. 측정도구의 타당성 및 신뢰성 검증

먼저 본 연구에서 사용한 설문지 문항의 내용 타당성을 확인하기 위해 먼저 스포츠여가학 전공 교수 1인과 박사 1인으로부터 내용에 대한 검증을 받고 진행하였다. 다음으로 연구에서 사용된 척도의 구성타당도 및 신뢰도를 분석하기 위하여 확인적요인분석(Confirmatory Factor Analysis, CFA)을 실시하였다. 확인적요인분석 결과 CFI=.930, TLI=.912, RMSEA=.062로 적합도 기준(CFI>.9, TLI>.9, RMSEA<.08)을 충족하는 것을 확인하였다(Hu, & Bentler, 1999). 또한 본 연구에서는 요인에 대한 개념신뢰도(Construct Reliability, CR)와 분산추출지수(Average Variance Extracted, AVE)를 산출하였다. 분석 결과 모든 변인들의 CR값은 .829 ~ .902, AVE값은 .550 ~ .742로 나타나 각 변인들의 집중타당성을 확보하였다. 각각의 문항의 산출 결과 개념신뢰도(CR)는 .7이상, 분산추출지수(AVE)는 .5 이상으로 만족하여 모든 문항에 있어 집중타당도가 검증되었다. 마지막으로 Cronbach  $\alpha$  계수로 요인별 문항의 내적 일관성 정도를 측정하였다. Cronbach  $\alpha$  값은 .807 ~ .901로 나타나 신뢰성이 확보되었다. Cronbach  $\alpha$  계수가 모두 .7을 넘어 내적일관성 역시 검증되었다. 확인적 요인분석 및 신뢰도 분석결

과는 다음 <표 2>와 같다.

4. 자료처리 방법

총 422부의 설문자료를 SPSS와 AMOS프로 그램을 활용하여 분석하였다. 연구대상자들의

일반적인 특성과 비대면 여가참여 유형을 분석 하기 위하여 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였고, 이후 신뢰도분석(reliability analysis), 상관관계 분석(correlation analysis), 다중회귀 분석(multiple-regression analysis)을 SPSS프로 그램을 사용하여 실시하였다. 연구의 타당도

표 2. 확인적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

	Items	추정치	표준오차	CR	AVE	<i>a</i>
체력향상 및 건강	나는 비대면 여가활동에 참여한 후 몸이 튼튼해졌다.	.864	.230	.902	.701	.833
	비대면 여가활동을 하고 난 후 기분이 상쾌해진다.	.676	.338			
	비대면 여가활동을 통해 체력이 좋아졌다.	.868	.247			
칭찬 및 즐거움	비대면 여가활동을 통하여 참여하고 있는 여가 활동 분야의 능력이 점점 향상된다.	.764	.267	.900	.645	.901
	(비대면) 참여하고 있는 여가활동을 할 때 누군가 잘한다고 칭찬하는 편이다.	.854	.256			
	(비대면) 여가활동을 할 때 주위에서 잘한다고 한다.	.820	.315			
	맘을 훌리며 비대면 여가활동을 하는 것을 좋아한다.	.721	.529			
	다른 사람들에 비해 (비대면)여가활동을 잘하는 편이다.	.802	.325			
상호작용	참여하고 있는 비대면 여가 활동에서 다른 사람들에 비해 잘 하는 편이다.	.775	.316	.829	.550	.814
	비대면 여가활동을 하면 협동심이 길러진다.	.666	.531			
	참여하고 있는 비대면 여가 활동으로 유명해 질 수 있다면 좋겠다.	.691	.411			
대인관계 및 팀워크	내가 참여하고 있는 비대면 여가 활동은 남들에 비해 특별하다.	.739	.444	.871	.629	.891
	내가 참여하고 있는 비대면 여가활동을 하면 집중력과 끈기가 좋아진다.	.794	.329			
	비대면 여가활동을 하면서 새로운 친구들을 사귀었다.	.834	.405			
	동호회 회원들과 어울려서 활동을 할 수 있는 것이 좋다.	.769	.476			
가족지원	비대면 여가활동을 하면서도 사람들을 접할 수 있어서 좋다.	.810	.330	.841	.638	.832
	내가 참여하고 있는 여가활동은 동호인(친구들)이 도움을 준다.	.850	.358			
	가족들이 내가 비대면 여가활동을 하는 것을 좋아한다.	.740	.299			
인내	참여하고 있는 비대면 여가활동을 통해 매일 새로운 기술을 배운다고 생각한다.	.774	.373	.832	.624	.807
	가족들이 비대면 여가활동 하는 것에 도움을 준다.	.791	.331			
	어려운 일이 생겨도 포기하지 않고 참가한다.	.759	.349			
전문성	컨디션이 좋지 않더라도 끝까지 참여한다.	.750	.409	.858	.670	.844
	여가 관련 기술이 발전되지 않더라도 노력해서 이겨낸다.	.779	.292			
	나는 참여하고 있는 여가활동에 대한 전문지식을 알고 있다.	.821	.277			
노력	나는 여가활동에 필요한 기량을 갖고 있다.	.819	.248	.895	.740	.885
	여가활동을 배울 수 있는 특별한 기회가 있었다.	.782	.438			
	나는 실력향상을 위해 노력한다.	.850	.245			
보상	여가활동에 대한 지식을 쌓기 위해 노력한다.	.813	.283	.902	.650	.889
	여가활동에 대한 목표를 달성하기 위해 노력한다.	.862	.218			
	여가활동은 나에게 성취감을 준다.	.802	.303			
	여가활동 참여는 매우 만족스럽다.	.684	.356			
동일시	여가활동 참여는 사회관계(친구) 형성에 도움을 준다.	.724	.518	.895	.742	.884
	여가활동은 나의 능력을 표현한다.	.866	.249			
	여가활동은 내 잠재력을 최대한 사용하게 한다.	.870	.263			
고유감정	주변사람들에게 나를 소개할 때 여가활동은 빼놓을 수 없다.	.892	.209	.862	.676	.847
	참여하고 있는 여가활동은 나를 대표하는 특징이다.	.888	.223			
	여가활동과 나는 일체감을 느낀다.	.761	.318			
	같은 여가활동에 참여하는 사람들과 동일감을 느낀다.	.741	.386	.862	.676	.847
	같은 여가활동에 참여하는 사람들만의 독특한 특성을 알고 있다.	.837	.287			
	같은 여가활동에 참여하는 사람들과 같은 목표를 갖고 있다.	.841	.263			

X<sup>2</sup>=1654.795, df=626, TLI=.912, CFI=.930, RMSEA=.062

분석을 위한 확인적 요인분석은 AMOS 프로 그래를 통해 수행되었다.

### Ⅲ. 결과

#### 1. 비대면 여가 참여자의 재미요인과 진지한 여가 요인들 간의 상관관계 분석

본 연구에서 측정된 재미요인, 진지한 여가의 하위 변인들간의 상관성과 다중공선성을 파악하기 위해 Pearson의 적률상관계수를 산출하여 상관관계분석을 실시하였다. 분석결과 재미요인의 하위 요인 체력향상 및 건강, 칭찬 및 즐거움, 상호작용, 대인관계 및 팀워크, 가족지원과 진지한 여가의 하위요인인 인내, 전문성, 노력, 보상, 동일시, 고유감정의 상관계수는 .80보다 낮게 나타나 다중공선성에는 문제가 없는 것을 확인하였으며 모두  $p < .01$  수준에서 유의한 상관관계를 보였다. 상관관계분석 결과는 다음 <표 3>과 같다.

#### 2. 비대면 여가 참여자의 재미가 진지한 여가에 미치는 영향

비대면 여가활동 참여자의 재미가 진지한 여가에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시한 결과는 다음 <표 4>와 같다. 분석결과 비

대면 여가 참여자들의 진지한 여가를 예측하는 재미요인은 78.1%의 설명력을 나타냈다. 구체적으로 살펴보면, 체력향상 및 건강( $\beta = .372$ )로 가장 높은 관련성을 보였고, 다음으로는 상호작용( $\beta = .263$ ), 칭찬 및 즐거움( $\beta = .216$ ), 가족지원( $\beta = .124$ ) 순서로 진지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 대인관계 및 팀워크는 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

#### 3. 여가활동 참여 유형에 따른 비대면 여가 참여자의 재미가 진지한 여가에 미치는 영향

본 연구에서는 비대면 여가활동 참여 유형에 따라 재미가 진지한 여가에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과는 다음 <표 5>과 같다. 비대면 신체적 여가 활동 참여자들의 진지한 여가를 예측하는 재미요인은 74.8%를 설명하는 것으로 나타났다. 재미요인의 하위요인 중 체력향상 및 건강, 상호작용, 대인관계 및 팀워크에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 체력향상 및 건강( $\beta = .600$ )이 가장 큰 관련성을 보였다. 칭찬 및 즐거움, 가족지원은 진지한 여가에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

비대면 사회적 여가 활동 참여자들의 진지한 여가를 예측하는 재미요인은 80.6%를 설명하는 것으로 나타났다. 재미요인의 하위요인 중

표 3. 재미요인과 진지한 여가의 상관관계

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
체력향상 및 건강	1										
칭찬 및 즐거움	.701**	1									
상호작용	.674**	.711**	1								
대인관계 및 팀워크	.637**	.727**	.770**	1							
가족지원	.714**	.795**	.739**	.716**	1						
인내	.599**	.601**	.585**	.517**	.509**	1					
전문성	.691**	.692**	.673**	.580**	.656**	.648**	1				
노력	.688**	.659**	.598**	.485**	.610**	.600**	.745**	1			
보상	.757**	.785**	.700**	.640**	.714**	.615**	.715**	.730**	1		
동일시	.704**	.762**	.778**	.681**	.699**	.578**	.716**	.621**	.782**	1	
고유감정	.703**	.734**	.701**	.634**	.690**	.621**	.679**	.674**	.740**	.764**	1

비대면 여가활동 참여유형에 따른 재미가 진지한 여가에 미치는 영향

체력향상 및 건강, 상호작용, 대인관계 및 팀워크에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 상호작용( $\beta=.438$ )이 가장 큰 관련성을 보였다. 칭찬 및 즐거움, 가족지원은 진지한 여가에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

비대면 문화적 여가 활동 참여자들의 진지한 여가를 예측하는 재미요인은 81.1%를 설명하는 것으로 나타났다. 재미요인의 하위요인 중 칭찬 및 즐거움( $\beta=.332$ ), 체력향상 및 건강( $\beta=.227$ ), 가족지원( $\beta=.210$ ), 상호작용( $\beta=.203$ )순으로 진

지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 대인관계 및 팀워크는 진지한 여가에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

마지막으로 비대면 지적 여가 활동 참여자들의 재미요인의 경우 75.5%의 설명력으로 나타났다으며, 상호작용( $\beta=.357$ )이 가장 큰 관련성을 보였다.

표 4. 재미요인이 진지한 여가에 미치는 영향

독립변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	공선성 통계량		수정된 R <sup>2</sup>	F
	B	SE	$\beta$		TOL	VIF		
(상수)	.470	.085		5.537***				
체력향상 및 건강	.360	.038	.372	9.460***	.341	2.936	.781	296.798***
칭찬 및 즐거움	.186	.038	.216	4.192***	.258	3.872		
상호작용	.221	.037	.263	5.951***	.388	2.575		
가족지원	.112	.037	.124	3.009**	.279	2.637		
DW	1.883							

표 5. 비대면 여가참여 유형에 따른 재미요인이 진지한 여가에 미치는 영향

종속 변수	독립 변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	공선성 통계량		수정된 R <sup>2</sup>	F
		B	SE	$\beta$		TOL	VIF		
신체적 활동	(상수)	.081	.212		.380			.748	108.949***
	체력향상 및 건강	.619	.053	.600	11.763***	.889	1.125		
	상호작용	.195	.051	.264	3.846***	.491	2.037		
	대인관계 및 팀워크	.151	.044	.234	3.414**	.491	2.038		
	DW	1.812							
사회적 활동	(상수)	.714	.172		4.160***			.806	124.476***
	체력향상 및 건강	.302	.092	.306	3.297**	.252	3.965		
	상호작용	.338	.067	.438	5.013***	.285	3.514		
	대인관계 및 팀워크	.174	.083	.215	2.103*	.339	4.786		
	DW	1.532							
문화적 활동	(상수)	.548	.125		4.373***			.811	103.295***
	체력향상 및 건강	.208	.069	.227	3.006**	.264	3.784		
	칭찬 및 즐거움	.289	.076	.332	3.808***	.198	5.040		
	상호작용	.181	.068	.203	2.643**	.255	3.915		
	가족지원	.182	.070	.210	2.614**	.235	4.259		
DW	2.2128								
지적 활동	(상수)	-.158	.255		-.619			.755	59.409***
	체력향상 및 건강	.457	.136	.350	3.359***	.238	4.210		
	칭찬 및 즐거움	.174	.097	.190	1.791	.230	4.340		
	상호작용	.338	.090	.357	3.772***	.289	3.461		
	대인관계 및 팀워크	-.175	.068	-.212	-2.562*	.379	2.640		
	가족지원	.271	.104	.234	2.609*	.321	3.111		
DW	1.717								

#### IV. 논의

본 연구는 비대면 여가활동 참여 유형에 따른 재미가 진지한 여가에 미치는 영향에 대한 것으로 연구결과에 대한 논의는 다음과 같다. 첫째, 비대면 여가활동 참여자의 재미의 하위요인 중 체력향상 및 건강, 칭찬 및 즐거움, 상호작용, 가족지원은 진지한 여가에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 여가활동에 참여하는 기본적인 요소에는 정서적 측면을 강조된다. 이런 정서적 측면에는 재미, 만족, 유쾌함, 즐거움과 같은 감정적 상태가 포함되며(박원임, 김길양, 1999), 다양한 감정들 중에서도 재미는 여가활동 참여에 있어 공통적으로 추구되는 감정이라 할 수 있다(조보성, 2007). 이처럼 재미라는 감정은 사람들이 그 활동을 꾸준히 참여하게 하는데 영향을 주는 중요한 요인 중 하나이며, 여가참여에 큰 이유이자 지속적이고 체계적으로 참여하게 되는 중요한 요인임을 선행연구를 통해 보고되고 있다(Gould, & Petlichkoff, 1988).

특히, 김미량, 홍서연(2020)의 연구에 따르면 재미가 스포츠 참여의 큰 이유이자 지속하게 되는 중요한 요인임에도 불구하고 진지한 여가 상태 수준과 재미요인과의 관계에 대한 연구가 부족하다고 지적하며 재미요인이 진지한 여가 수준에 미치는 영향에 대해 강조하였다. 다만 해당 선행연구에서는 본 연구의 결과와는 달리 재미의 하위요인 중 대인관계 및 팀워크에 관한 즐거움이 모두 높은 수준으로 나타나며 진지한 여가 수준을 높이는 것으로 나타났다. 이는 연구의 전제조건인 대면과 비대면 참여에 따른 결과 차이로 판단된다. 기존의 대면 여가 참여활동과는 달리 본연구의 대상이 되는 비대면 여가 참여는 물리적 공간의 비접촉성을 기준으로 삼은 것이기에 대인관계나 팀워크의 수준이 진지한 여가에 영향을 미친다고 하기에는 한계점이 존재한다.

비대면(언택트)상황에서 재미와 여가참여에 관한 선행연구들을 살펴보면 오정수(2022)의 연

구에서도 언택트 스포츠 참여자가 느끼는 재미는 향후 참여 지속의도로 이어지는 중요 요인이라 설명하였다. 또한 사혜지, 한지훈(2021)의 연구에서는 언택트 여가활동 참여를 통한 재미는 안전에 대한 욕구를 충족시켜줌과 동시에 이러한 경험이 여가 만족과 참여 지속에 영향을 주는 중요한 선행변인임이라 언급하였다. 이는 비대면 여가 활동 참여에서의 재미적인 부분이 진지한 여가의 특징인 참여 활동의 가치, 흥미를 찾아 해당 활동에 대한 경험을 쌓고 표현하는데 유의한 영향을 미치는 것으로 판단된다.

둘째, 재미는 어떠한 과제를 수행하는 것에 대한 긍정적인 반응으로(Rodaf, 2011), 참여에 유의한 영향을 미치는 요인이자 선행조건이며, 심리적 요인으로 작용한다(윤상영, 2017). 여가활동 참여를 통해 즐거움, 재미, 활력 등의 긍정적 기분 혹은 심리상태가 높을수록 습득이 원활해지고 시간이나 노력의 투자 등과 같은 참여에 관한 자기조절도 가능해진다고 보고되고 있다(이현주, 2011; Schiefele, 1991). 또한 비대면을 통한 활동일지라도 자신 스스로 과제 수준, 난이도, 강도 등을 정해 정해진 기간 동안 완수해 나아가는 것이 가능하고, 목표에 대한 본인의 의지가 중요하다는 것이 진지한 여가와 연관이 있음을 시사한다(김유식, 이솔잎, 박세혁, 2021). 이는 곧 진지한 여가활동 참여에 영향을 주는 요소로 오랜 시간 참여를 지속하게 하는 요인이 된다. 특히, 진지한 여가의 경우 ‘여가활동을 통해 스트레스를 감소시킨다’라는 의미보다는 ‘적절한 스트레스를 극복하며 즐거움을 얻는다’라는 표현이 적절하다는 연구결과(이상경, 김병국, 2016)가 보고됨에 따라 재미가 진지한 여가에 미치는 영향력에 대해 집중적으로 확인해 볼 필요성이 존재한다.

본 연구의 목적에 맞춰 비대면 상황에서 여가 참여 유형을 세분화하여 살펴보면 먼저, 신체적 활동과 사회적 활동 참여자들에게는 체력향상 및 건강, 상호작용, 대인관계 및 팀워크가



진지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 비대면 여가 참여로 물리적 접촉에는 한계가 있을지언정 어플, 플랫폼 등을 활용한 실시간 참여와 지도자 혹은 동호인들과 교류에 있어 상호작용이 가능하며, 제한적이지만 기술을 통해 타인과 함께 여가 활동에 참여하고 있다는 경험을 제공해줌으로써 진지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 판단된다.

코로나19의 장기화로 인해 ‘비대면’이라는 새로운 삶의 방식이 빠르게 우리사회에 정착하였다. 이러한 새로운 삶의 방식에서 눈에 띄게 증가한 것이 플랫폼 활용과 여가콘텐츠의 증가라고 할 수 있는데 특히, 실내 스포츠 활동이 어려워지면서 다양한 운동 콘텐츠와 방법들이 소개되었다(유동균, 정수봉, 최승국, 2020). 이러한 여가 콘텐츠 소비에 관한 연구를 살펴보면 고대선(2020)은 코로나19 상황에서 홈트레이닝은 타인들과의 관계에 있어 재미를 느끼며 지속적인 운동 참여와 만족도에 유의한 영향을 미친다고 보고하였다. 홈트 챌린지 참여에 관한 김유식, 이솔잎, 박세혁(2021)의 연구를 살펴보면 홈트레이닝도 일정 기간 동안 다른 참여자와 함께 목표를 달성하기 위한 성취감 및 선의의 경쟁을 포함하는 활동이며, 개인에게 주어진 과제의 완성 정도 및 타인과의 경쟁욕구에 중점을 둔 과제 및 성취목표 수준에 따라서 해당 활동에 대한 지속 의도 여부를 결정하게 한다고 설명하였다.

사람과의 대면 소통이 중요한 사회적 활동에는 플랫폼과 콘텐츠를 활용한 것은 해당 여가활동에 대한 재미를 유지하며 진지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 판단된다. 놀이와 경험을 중시하는 MZ세대를 주축으로 가상세계에서 아바타를 통해 사람들과 교류하며 여가를 즐기는 새로운 풍속이 등장함에 따라 사회 생활상이 변화하고 있다(고선영, 정한균, 김종인, 신용태, 2021). 지난 10년 다양한 산업계에서 O2O(Online to Offline)가 화두였다면 이제 그 자리는 M2R(Metaverse to Real world)로 넘어

가고 있다. 메타버스 세계는 예정되어 있던 흐름이었지만 코로나19를 계기로 더 빨리 코앞에 다가왔으며, 특히 MZ세대에게는 학교수업, 모임, 페스티벌, 종교까지 사회생활의 많은 부분이 온라인으로 전환되면서 빠른 적응을 보이고 있다. 단순히 온라인상에서만 활동이 아닌 메타버스는 물리적 공간을 뛰어 넘는다든 것 외에 다양한 세계관을 구축하고 어디에서나 누구와도 함께 할 수 있다는 장점이 있기 때문에 지속적인 참여를 유도하고 있다(대학내일20대연구소).

비대면 여가 참여 유형 중 문화적 활동 참여에서는 체력향상 및 건강, 칭찬 및 즐거움, 상호작용, 가족지원이 진지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 코로나19의 장기화로 인해 문화 향유에 관한 여가 활동의 비대면화가 빠르게 진행되고 있는 것으로 조사되었다. 국민들의 하루 평균 여가 시간은 평일 3.8시간, 휴일 5.8시간으로 코로나19 이전에 비해 증가하였지만, ‘TV시청’(69%)이 주 여가활동 1순위였으며, ‘모바일 콘텐츠, 동영상, VOD 시청’(42.8%)도 코로나19 이후 큰 폭으로 증가하였다(문화체육관광부, 2021). 이처럼 전체적인 여가 활동 자체가 감소된 것에 비해 매체를 이용한 문화예술행사 관람 횟수와 온라인 동영상 서비스(OTT)이용 관람 경험은 특히 많이 상승하였다. 관련 업계에서도 랜선 공연, 온라인 콘서트 개최, 랜선 전시 관람 등 온라인 플랫폼을 통한 쌍방 상호작용, 다양한 언어사용, 시공간의 제약 극복, 진입장벽의 완화 등의 이유로 문화예술계의 활동이 온라인과 오프라인이 적절히 섞인 융합 콘텐츠가 제공됨으로써 새로운 문화예술의 가치를 만들어 내고 있다(장혜리, 2021).

여가활동과 관련된 형태와 공간의 변화를 통해 현재 참여가 늘어난 문화적 활동 같은 적합한 여가활동 방안을 제안하면 새로운 여가태도를 형성하는데 도움이 될 수 있다. 강승우, 김영재(2019)의 여가유형에 따른 수정된 계획행동과 진지한 여가의 관계분석 연구에 따르면 진지한

여가로서 문화예술 활동은 본인 스스로 결정의 중심을 이루게 되고 사람의 가장 일반적인 욕구 이기에 삶의 질에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다(이형수, 이현중, 허용강, 2010; 최현정, 2015). 이러한 삶의 질에 긍정적인 영향은 개인의 체력 및 심리적 건강에 영향을 미치는 중요 요인으로 작용하게 될 것이다. 특히, 팬데믹 기간 동안 등장한 다양한 온라인 문화 콘텐츠는 많은 대면 활동이 제한된 상황에서 접근이 쉽고 스트레스를 건전하게 해소할 수 있다는 장점을 앞세워 신체적, 심리적, 사회적으로 긍정적인 영향을 미치고(백현, 심상신, 2011), 일상의 스트레스 해소와 삶의 에너지를 재충전의 기회를 제공하였다고 판단된다(김영미, 김일광, 박수선, 이종길, 양재식, 2015).

마지막으로 비대면 여가 참여 유형 중 지적 활동 참여자들에게는 체력향상 및 건강, 칭찬 및 즐거움, 상호작용, 대인관계 및 팀워크, 가족지원이 진지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 배경에는 사회적 거리두기에 따른 비대면 소비사회로 전환되면서 디지털 기술이 도입된 플랫폼 기반 서비스의 보급과 사람들이 사회적 거리두기를 준수하며 참여할 수 있는 여가 활동을 탐색하기 시작하였다는데 있다. 온라인을 통한 지적 활동에는 대부분 온라인을 통한 교육이 포함되었는데, 이는 디지털 기기를 활용하여 다양한 통신경로와 매체를 통하여 이루어지는 모든 학습을 의미한다(이용주, 문양세, 김혜숙, 김진호, 2008). 또한 시간과 공간적 제약을 극복하고 다차원적인 교육 매체를 활용하여 학습자가 주도적으로 개별 학습하는 쌍방향적인 교육이 가능한 형태이다(전기제, 유도상, 신승호, 2021).

주로 취미생활을 위해 클래스를 수강했던 사람들이 자가격리와 사회적 거리두기와 같은 방역정책들로 인하여 집에서 온라인 플랫폼을 경험하는 사례가 늘어났다(김하은, 2021). 물리적 거리로 인해 일회성 경험이 많은 오프라인 수

업은 1회 60분으로 이루어지는 경우가 많았는데, 코로나19로 인하여 활성화된 온라인 수업은 10-15분과 같이 짧은 시간으로 구성되어 있고 다회성 경험으로 제시되는 것이 많이 관찰되고 있다. 예를 들면, 코로나가 심화되면서 글로벌 기업 나이키, 픽사 등의 기업이 집에서 온라인으로 운동하는 법이나 그림을 그리는 방법에 대한 영상 올렸는데 주로 긴 일회성 콘텐츠를 짧게 잘라 여러 번의 횡수로 나누어 장기간 진행하기도 하였다. 이는 집에 있는 소비자들에게 지속적인 여가 참여 독려와 함께 온라인 채널을 통해 자연스러운 마케팅을 시도하는 것으로 볼 수 있다. 기술의 발전은 게임, 미디어 스트리밍 서비스(예: Netflix), 소셜 미디어 및 원격 기술(예: Zoom)을 포함하여 다양한 형태의 참여 방법으로 새로운 여가 활동을 위한 수단이 되고 있다(Gammon, & Ramshaw, 2021). 권오정(2020)은 사회적 거리두기가 활성화되고 온라인 학습 활성화를 위한 여러 가지 방안들의 필요성을 언급하였다.

선행연구들에 따르면 지루함은 개인이 목표 지향적인 행동을 취하고 대안적 목표를 설정, 추구하는 동기를 부여하며(Elpidorou, 2018), 이는 자신의 재능을 실현하고 실천하게 함으로써 개인의 성장을 촉진한다(van Tilburg, & Igou, 2012). Chen(2020)의 연구에 따르면 코로나19기간 동안 집에서 지내는 지루함이 온라인 여가활동을 증가시켰고, 이는 가정에서의 활동 증가와 장기적으로 자기 관리에 도움이 되었다고 보고하였다. 이처럼 개인이 혼자 지내는 시간이 길어지는 상황에서 온라인을 통한 개인의 지적 학습활동은 개인적 동기를 부여하며 이는 다시 건강, 상호작용, 가족의 지원과 같은 재미 요인들이 진지한 여가활동에 유의한 영향이 있다는 본 연구의 결과를 부분적으로 지지한다.

이처럼 지적활동에 필요한 온라인 학습은 팬데믹 이후 비대면 문화가 자리 잡게 되면서 다양한 여가 산업 전반에 적극적으로 적용되고

있는 실정이다. 디지털기술을 활용한 편리함과 비대면 참여에 따른 재미 요소들이 본인이 선호하는 장소에서 시간적 제약을 줄여주고 집중력을 높일 수 있다는 점에서 진지한 여가에 유의한 영향을 미치는 것으로 판단된다.

## V. 결론

본 연구에서는 비대면 여가 유형에 따른 재미가 진지한 여가에 미치는 영향에 대해 확인하고자 하였다. 본 연구의 결과에 따른 결론은 다음과 같다. 첫째, 비대면 여가 활동 참여자의 재미는 진지한 여가에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 비대면 여가 활동 참여자들의 진지한 여가를 높이는 선행변인으로 재미가 중요한 변인임을 확인하였다.

둘째, 비대면 여가 활동 유형에 따라 진지한 여가에 미치는 재미의 하위요인이 차이가 있는 것을 확인하였다. 이는 참여 유형에 따라 차이가 생길 수 있지만 비대면 여가 활동 참여의 경우 물리적인 접촉의 한계, 상호작용, 디지털 기기의 사용, 플랫폼, 콘텐츠의 사용유용성과 용이성 등 다양한 요인들에 의해 영향을 받게 되는 것으로 판단된다. 본 연구에서 유형화 한 여가 활동들 중 재미의 하위요인인 체력향상 및 건강, 상호작용은 모든 활동에서 진지한 여가에 미치는 것으로 나타났지만 칭찬 및 즐거움, 가족지원, 대인관계 및 팀워크 같은 요인들은 참여 활동에 따라 진지한 여가에 미치는 영향에 대해서는 차이가 나타났다. 따라서 비대면 여가 활동 참여가 재미를 통한 진지한 여가로 발전을 위해 체력향상 및 건강, 상호작용과 같은 요인들이 보다 중요함을 참고하고 높은 수준의 진지한 여가로 발전하기 위한 환경조성에 참고할 필요가 있다. 지금까지 많은 여가 활동 유형에 관한 연구와 정책들이 대면 참여를 중심으로 진행되어 왔다. 하지만 비대면 여

가 활동 시장이 넓어지고 있음을 인지하고 다양한 여가 콘텐츠 및 관련 업계에서는 참여 유형에 따라 재미의 세부적인 요인을 발전시켜 지속적인 관심과 관련 정책을 통하여 진지한 여가 참여를 높이고 건전한 비대면 여가 활동을 장려할 필요성이 있다.

이상의 연구결과를 바탕으로 본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 비대면 여가 활동 참여자들을 대상으로 한정하여 연구를 진행하였다. 여기서 비대면은 타인과의 물리적 접촉을 최소화하는 것으로 한정하여 진행하였다. 후속연구에서는 비대면 참여자에 대한 기준을 온라인 참여와 오프라인에서의 비대면 참여를 구분하여 연구를 진행한다면 비대면 여가 활동 참여에 대한 확장된 연구를 진행할 수 있을 것이다. 둘째, 본 연구에서는 각 여가 유형에 따른 참여자의 수를 가급적 맞추고자 하였지만 활동유형에 따라 n수의 차이가 존재한다. 후속연구에서는 연구 설계 단계에서 n수를 동일하게 조절하여 진행한다면 보다 유의미한 결과를 도출할 수 있을 것이라 판단된다. 마지막으로 비대면 여가참여의 경우 디지털 기기를 사용하여 온라인을 통한 활동이 주를 이루기 때문에 여가참여 빈도와 시간을 세분화하여 재미가 진지한 여가에 미치는 영향에 관하여 살펴본다면 비대면 여가 참여에 관한 이해를 더 넓힐 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 강승우, 김영재(2019). 여가유형에 따른 수정된 계획행동(MTPB)과 진지한 여가의 관계분석. *한국체육과학회지*, 28(2), 187-199.
- 권순재(2021). 여가활동으로서 가상현실(VR) 콘텐츠 재미요인이 여가만족 및 지속이용의도에 미치는 영향. *한국여가레크리에이션학회지*, 45(2), 51-60.

- 권오정(2020). 코로나19에 의한 노인 운동행동 변화 사례연구. **한국스포츠심리학회지**, 31(2), 123-134.
- 권태광, 정성현(2021). 생활체육 탁구 동호인의 스포츠 재미요인이 여가 만족 및 운동지속의지에 미치는 영향. **한국스포츠학회지**, 19(1), 271-281.
- 고대선(2020). 자기결정성이 홈트레이닝(home training)참여자들의 운동몰입, 운동만족에 미치는 영향. **한국웰니스학회지**, 15(4), 611-620.
- 고선영, 정한균, 김종인, 신용태(2021). 문화 여가 중심의 메타버스 유형 및 발전 방향 연구, **정보처리학회논문지**, 10(8), 331-338.
- 김경렬(2022). 교양 수상스포츠 수업 참가자의 참여 동기, 재미 요인, 수업 만족 및 행동 의도 간의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 46(1), 11-26.
- 김난도(2018). 트렌드 코리아 2018. 미래의 창
- 김미량, 김재운, 황선환(2010). 진지한 여가척도(SLIM)의 단일문항측정 적용검토. **한국여가레크리에이션학회지**, 34(4), 147-156.
- 김미량, 홍서연(2020). 배드민턴 동호인의 진지한 여가 수준에 따른 재미요인과 운동지속수행 분석. **한국융합과학회지**, 9(3), 67-84.
- 김미량, 황선환(2016). 진지한 여가와 여가활동 참여정도의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 40(1), 69-81.
- 김병준, 성장훈(1997). 청소년 스포츠 참가자 심층이해(1): 스포츠 재미거리. **한국스포츠심리학회지**, 8(2), 43-60.
- 김영미, 김일광, 박수선, 이종길, 양재식(2015). 결혼이주 여성의 사회통합을 위한 여가활성화 정책 방안. **한국체육학회지**, 54(5), 77- 87.
- 김유식, 이슬잎, 박세혁(2021). 홈트 챌린지 참여자의 사회적지지가 성취목표성향 및 운동지속의도에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 60(5), 391-401.
- 김지태(2010). 고교 체육수업의 재미요인이 여가 스포츠참가와 운동지속의사에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 34(4), 17-26.
- 김하은(2021). 팬데믹 상황에서 경험의 길이에 따른 행복감과 의미감이 소비자 행동에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 홍익대학교 대학원. 서울.
- 나하나(2020). 식공간에서 언택트 마케팅의 경험적 가치가 소비자 만족도 및 지속적 사용의도에 미치는 영향: 증장년층의 키오스크 이용을 중심으로. 미간행석사학위논문. 경기대학교 관광전문대학원. 수원.
- 남주원(2020). ‘언택트(Untact)’ 기법의 공연예술 마케팅에 관한 연구: 온라인 기반의 미디어를 활용한 공연예술 마케팅. 미간행석사학위논문. 상명대학교 문화기술대학원. 서울.
- 대학내일20대연구소(2022). 밀레니얼-Z세대 트렌드2022. 위즈덤하우스. 서울.
- 문화체육관광부(2021). 2020 국민여가활동조사.
- 박원임, 김길양(1999). 여가속의 즐거움(Enjoyment)과 재미(Fun)에 대한 고찰. **한국여가레크리에이션학회지**, 12, 134-141.
- 박인혜(2011). 야구동호인의 운동참여에 대한 목표성향, 재미요인, 여가만족이 운동지속의사에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 35(3), 105-115.
- 백현, 심상신(2011). 여가스포츠 참여자의 여가 경험과 여가기능, 몰입경험 및 운동지속의사에 관한 인과모형. **한국체육학회지**, 50(6), 337-352.
- 사혜지, 한지훈(2021). 언택트 여가활동 참여자의 재미요인, 여가열의와 생활만족의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(4), 25-36.
- 서송민(2014). 학교스포츠클럽의 재미요인이 체육수업 참여에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원. 서울.
- 송기현(2009). 인라인스케이트 마니아의 재미요인

- 과 운동몰입이 운동중독에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 순천향대학교 교육대학원. 아산.
- 오정수(2022). 언택트 스포츠 참여자의 재미요인과 여가열의, 참여지속의도의 관계. *한국체육과학회지*, 31(3), 119-130.
- 유동균, 정수봉, 최승국(2020). 코로나19 현상에서 온라인 스포츠활동 참여자의 선택속성 차이 분석. *한국스포츠학회지*, 18(2), 21-32.
- 윤상영(2017). 대학 교양체육수업 재미요인과 운동 몰입 및 운동지속의 구조적 관계. *한국체육과학회지*, 26(2), 789-802.
- 이민석, 이평원, 서광봉(2021). 베이비붐 세대의 진지한여가 신체활동 참여가 레저스마트기기 사용의도에 미치는 영향: 확장된 TAM 모형을 적용하여. *한국여가레크리에이션학회지*, 45(4), 51-63.
- 이상경, 김병국(2016). 진지한 여가 참여와 스트레스 극복과정. *관광학연구*, 40(2), 181-200.
- 이상덕(2010). 축구 참여의 재미요인, 운동지속, 운동중독, 심리적 행복감간의 관계. *한국사회체육학회지*, 0(39), 811-822.
- 이유진, 황선환(2021). 문화자원봉사 참여 대학생의 여가만족과 삶의 질의 관계에서 진지한 여가의 조절효과. *여가학연구*, 19(3), 109-123.
- 이용주, 문양세, 김혜숙, 김진호(2008). 온라인 교육 사이트의 교육 환경 및 효과 분석. *정보통신논문지*, 12, 117-123.
- 이현주(2011). 중학생의 여가운동 제약감 요인과 여가태도의 관계. 미간행석사학위논문. 부산외국어대학교 교육대학원. 부산.
- 이형수, 이현중, 허용강(2010). 레스토랑 단골고객의 심리적 소유감에 관한 연구. *외식경영연구*, 13(2), 255-275.
- 이화형, 김태형, 이지환(2021). 위드 코로나 시대의 대학생 여가문화 연구: 코로나19의 여가 제약이 여가태도와 여가소비성향에 미치는 영향을 중심으로. *한국체육과학회지*, 30(5), 153-167.
- 장혜리(2021). 언택트(Untact)시대 아티스트를 지원하는 팬 커뮤니티 플랫폼에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 상명대학교 일반대학원. 서울.
- 전기제, 유도상, 신승호(2021). 언택트(비대면) 교육 활성화에 따른 온라인 스포츠 교육 서비스 품질이 운동몰입 및 운동지속의도에 미치는 영향. *한국스포츠학회지*, 19(1), 103-114.
- 전정호(2020). 스포츠센터 회원들의 재미요인이 여가만족 및 여가몰입에 미치는 영향. *한국스포츠학회지*, 18(1), 227-237.
- 조보성(2007). 전문형 여가참가자의 스포츠 재미와 행복의 관계. 미간행박사학위논문. 서울대학교 대학원. 서울.
- 최종화(2020). 포스트 코로나 시대의 디지털 전환과 언택트 혁신. *과학기술정책연구원*, (46), 52-55.
- 최현정(2015). 호텔직원의 지각된 통제감 일-가족 관계에 미치는 영향. *호텔리조트연구*, 14(1), 219-237.
- 한승엽, 김홍렬, 윤설민, 장윤정(2007). 여가활동유형에 따른 여가만족과 생활만족의 관계 연구: 문화적 여가활동을 중심으로. *대한관광경영학회*, 22(3), 323-340.
- Arai, S. M., & Pedlar, A. M. (1997). Building communities through leisure: Citizen participation in a healthy communities initiative. *Journal of Leisure Research*, 29(2), 167-182.
- Chen, I. S. (2020). Turning home boredom during the outbreak of COVID-19 into thriving at home and career self-management: The role of online leisure crafting. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*.
- Elpidorou, A. (2018), "The good of boredom", *Philosophical Psychology*, 31(3), 323-351.
- Gammon, S., & Ramshaw, G. (2021). Distancing

- from the present: Nostalgia and leisure in lockdown. *Leisure Sciences*, 43(1-2), 131-137.
- Goff, S. J., Fick, D. S., & Oppliger, R. A. (1997). The moderating effect of spouse support on the relation between serious leisure and spouses' perceived leisure-family conflict. *Journal of Leisure Research*, 29(1), 47-60.
- Gould, J., Moore, D., McGuire, F., & Stebbins, R. (2008). Development of the serious leisure inventory and measure. *Journal of Leisure Research*, 40(1), 47-68.
- Gould, D., & Petlichkoff, L. (1988). Participation motivation and attrition in young athletes. *Children in sport*, 3, 161-178.
- 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.
- Lutzin, S. G. (1979). *Managing municipal leisure services*. International City Management Association.
- Radof, J. (2011). *Gamification & Social game*. Park gi Sung Trans. acon Publication.
- Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational psychologist*, 26(3-4), 299-323.
- Sohn(2000).
- Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. *Pacific sociological review*, 25(2), 251-272.
- Stebbins, R. A. (1992). *Amateurs, professionals, and serious leisure*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Tsaur, S. H., & Liang, Y. W. (2008). Serious leisure and recreation specialization. *Leisure Sciences*, 30(4), 325-341.
- van Tilburg, W.A.P. and Igou, E.R. (2012), "On boredom: lack of challenge and meaning as distinct boredom experiences", *Motivation and Emotion*, 36(2), 181-194.