

태권도 한마당축제 참여자의 체험경험(4Es)이 레크리에이션전문화, 재방문의도, 여가만족에 미치는 영향

임진선¹·전성범²·이진우³

¹⁻²우석대학교·³산동대학교

A Study on the Taekwondo Hanmadang Festival Participants' Experiences(4Es), Recreation Specialization, revisit intention, and leisure satisfaction

Lim, Jin-Sun¹·Chun, Sung Bum²·Lee, Jin-Woo³

¹⁻²Woosuk University·³Sandong University

Abstract

The purpose of this study is to examine how the characteristics of experiential elements affect the recreational specialization of participants in Taekwondo Hanmadang Festival. Among the four realms of experience shaping the festival experience, this study examined how the elements of immersion and absorption affect the characteristics of recreational specialization, revisit intention, and leisure satisfaction. A survey was conducted with a total of 277 people for research data, and the data collection was conducted using convenience sampling. The results were as follows. First, the experiential factors of 'absorption' and 'immersion' experience were found to have a positive effect on the perception of recreational specialization. Second, the experiential factors of 'absorption' and 'immersion' experience were found to have a positive effect on the sentiment of recreational specialization. Third, the experiential factors of 'absorption' experience were found to have a positive effect on recreational specialization behavior. Participating in the Taekwondo Hanmadang Festival can be a great experience in the process of specializing in leisure activities, and it is important to have a strategic foundation for detailed operational directions on how to manage various events related to the sports festival.

Key words : recreation specialization, leisure satisfaction, revisit intention, four realms of experiences

주요어 : 레크리에이션전문화, 여가만족, 재방문, 체험경험(4E)

Address : Shandong University Foreigner expert's apartment building #402

27 Shanda Nanlu Road, Licheng District, Jinan, Shandong province, P.R.China.

E-mail: 202396010002@sdu.edu.cn

Received: October, 31, 2024 Revised: December, 6, 2024, Accepted: December, 20, 2024

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

태권도는 우리나라의 국기인 동시에 세계인이 즐기는 스포츠로 자리매김하고 있다. 태권도 참여자에 대한 다양한 연구가 있지만 이 연구에서는 태권도를 여가스포츠로 명명하고 접근하고자 한다. 태권도 활동을 하는 연령대를 살펴보면, 대부분 청소년시기에 참여자가 대다수를 차지하다 20세 이후 급격히 떨어지는 현상이 나타나고 있다(문화체육관광부, 2019). 이에 태권도가 국기인 만큼 이러한 현상에 대해 보다 심각하게 고민해 봐야 한다.

태권도 관련 실태조사를 살펴보면, 태권도는 10대에 가장 많이 참여하는 스포츠 활동으로 조사되고 있다(국민생활체육실태조사, 2019). 다만, 20대부터는 태권도 수련과 관련한 지수가 전혀 확인되고 있지 않다. 이러한 부분은 통계수치 외 김(2019)의 연구에서도 그 사안의 심각성을 언급하고 있다. 태권도 진흥 기본계획(2019)의 자료를 살펴보면, 수련중인 중등학교 학생의 비율이 12.5%, 성인은 0.6%로 나타난다. 이러한 참여자의 비율이 차이가 나는 것은 분명 국기태권도로의 성장을 유해할 수 있는 요인이 될 수 있기에 이러한 부분이 개선될 수 있도록 태권도와 관련한 현상에 대해 다양한 관점에서의 해석이 필요하다.

그 중 노인들이 참여하는 실버태권도, 혹은 노인태권도 등의 요소에서 보면, 노인태권도는 건강에 긍정적 영향을 미치는 여가활동으로 다양하게 연구된 바 있다(김준현, 박성진, 2012; 신중달, 2010; 서진교, 김종업, 2016; 임진선, 박영식, 2020). 또한 태권도가 주는 혜택이나 역할의 요소에서 태권도에 대한 평생스포츠에 대한 중요성이 강조되면서 그 관심은 지속적으로 이어지고 있다(문화체육관광부, 2018).

한편 태권도는 다양한 경기, 이벤트, 공연 등

다양한 형태로 대중과의 공유를 시도하고 있는 종목이다. 특히 태권도는 한류를 처음 리드했던 사례이고 한류 열풍의 중심부에 있으면서 대한민국의 위상을 높인 스포츠 중 하나이다. 따라서 태권도라는 브랜드 가치는 여타 다른 종목과 달리 글로벌 역량이 충만한 글로벌 스포츠 종목이라 할 것이다(태권박스미디어, 2024. 6. 12).

이숙경(2020)은 태권도가 갖고 있는 스포츠 관광의 상품가치를 태권도 참여의 만족에서부터 축제, 지자체, 기관, 도시이미지 구축 등 다양한 측면에서 스포츠관광에 대해 언급하고 있다. 이는 태권도가 갖게 되는 스포츠관광의 효과가 확장될 수 있음을 시사한다.

아울러 국내 태권도를 활용하여 브랜드 가치를 높일 수 있는 영역은 세계태권도한마당, 김운용컵국제태권도오픈대회, 춘천코리아국제오픈태권도대회, 태권도엑스포대회, 태권도 페스티벌대회, 무주웰빙태권체조대회 등 겨루기에 국한되어 치러지는 경기보다 가족, 문화, 시범 및 격파 등의 형태로 이루어져 태권도는 스포츠관광과의 연계성이 깊다.

따라서 K콘텐츠에 대한 관심도가 높은 현 시점에 첫 번째 한류의 중심인 태권도를 토대로 하여 살펴볼 필요가 있다. 이전 태권도는 겨루기 경기에만 주목했다면, 현재는 격파, 공연이나 품새 등을 통해 태권도를 다양하게 해석하고, 접근하고 있다. 따라서 다양한 시각에서의 접근을 토대로하여 그 의미를 분석할 필요가 있다.

Pine & Gillmore(1998)의 체험경제이론은 체험소비를 토대로 형성되는 현상을 기억, 소비 혹은 경험하는 것을 의미한다. 연구자는 현장에서 이루어지는 다양한 요소를 오락적체험(entertainment), 교육적체험(educational), 심미적체험(esthetics), 일탈적체험(escapism)의 4가지로 구분하여 언급하고 있다. 오락적체험과 교육적체험에 대한 부분을 환경적 측면에서는

태권도 한마당축제 참여자의 체험경험(4Es)이 레크리에이션전문화, 재방문의도, 여가만족에 미치는 영향

흡수(absorption)의 관점에서 보고 있으며, 심미적체험과 일탈적체험은 동일하게 보는 측면에서는 몰입(immersion)의 관점에서 해석하고 있다(그림1). 즉, 스포츠관광 형태에서 태권도가 주는 환경적 의미는 주의를 끌거나 참여할 수 있게 하는 형태로 보이거나 이 행사 자체가 참여자의 일부가 되는 것처럼 몰입되는 현상들을 만들 수 있다(Pine, & Gilmore, 1998)는 것이다.

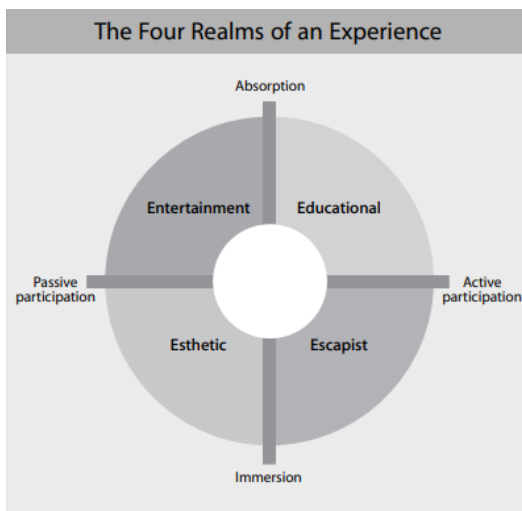


그림 1. Pine & Gilmore(1998). 4 Realms(재인용)

이러한 체험요인은 단순히 체험을 통한 만족감에만 영향을 미치는 것은 아니며 체험을 통해 관광 지역에 대한 이미지나 만족도 등에 긍정적 역할을 한다(민두식, 고정민, 이완영, 2020). 이는 스포츠활동이라는 체험적 요소가 이미지를 결정하는데 어느 정도는 기여할 수 있음을 의미하며, 스포츠관광이 효과성을 가질 수 있음을 의미한다. 또한 스포츠이벤트를 통해 참여하게 되는 종목의 활성화는 그 종목에 대한 관심도를 높일 수 있을 뿐만 아니라 그 지역사회에 대한 관심이나 애착을 높이는 주요 사항이 될 수 있다(양중훈, 이인환, 2015). 뿐만 아니라 스포츠이벤트를 통해 참여경험이 있을 경우 비경험자보다 그 종목에 대한 이해도

나 지속적 참여에 긍정적 양상을 띤다(이병기, 2011). 이러한 점들을 볼 때, 국기 태권도의 특성을 잘 대변할 수 있는 이벤트 경기인 태권도 한마당은 태권도가 갖는 이점들을 보여주는 데 큰 역할을 한다고 할 수 있다.

레크리에이션전문화는 참여함과 동시에 우리는 전문화단계 위에 놓여져 있음을 의미한다(Bryan, 1977). 이는 이문진(2014)의 연구에서 레크리에이션전문화에 대해 보다 상세히 설명하고 있으며, 여가활동에 참여하는 과정에서 참여자는 점점 전문적 수준에 이르기까지 발전하게 되는 사항을 설명하고 있다. 송영민(2010)의 연구에서는 낚시참가자에 대한 참여 과정을 제시함으로써 전문화과정에 대한 특징을 알 수 있게 설명하였고, 이문진(2014)의 연구에서는 여가축진과 여가제약의 사항을 레크리에이션전문화의 순환모형을 제시해 주면서 레크리에이션 전문화과정이 전 참여자의 여가 참여의 과정에 대한 이론적 형태를 상세히 설명해 주었다.

이 연구의 목적은 전문화 과정이 모든 참여의 시작에서 시작되는 사항이라고 한다면, 태권도와 연계된 스포츠이벤트 경기를 통해 참여자들의 전문화단계에 어떤 작용을 하고 있는지 알아보는 것이다. 다만 스포츠이벤트라는 환경적 요소가 상이할 수 있으므로 참여자의 absorption과 immersion의 특성에 따라 레크리에이션전문화나 재방문 어떻게 작용하는지 알아보고자 한다. 따라서 이 연구를 수행하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 태권도한마당축제 참여자의 흡수체험, 몰입체험이 레크리에이션 전문화(정서)에 어떻게 영향을 미치는가?

둘째, 태권도한마당축제 참여자의 흡수체험, 몰입체험이 레크리에이션 전문화(인지)에 어떻게 영향을 미치는가?

셋째, 태권도한마당축제 참여자의 흡수체험, 몰입체험이 레크리에이션 전문화(행동)에 어떻게

게 영향을 미치는가?

넷째, 태권도한마당축제 참여자의 흡수체험, 몰입체험이 재방문에 어떻게 영향을 미치는가?

다섯째, 태권도한마당축제 참여자의 흡수체험, 몰입체험이 여가만족에 어떻게 영향을 미치는가?

본 연구를 통해 스포츠이벤트가 각각의 지역적 특색, 혹은 종목의 특색에 따라 다양하게 개최되고 있는 시점에 이러한 활동이 참여자의 전문화과정에서 어떻게 영향을 미치는지 알 수 있을 것이다. 이러한 참여자가 내포하고 있는 니즈 반영이 전문화에 어떤 영향을 미치는지도 확인할 수 있어 스포츠이벤트 개최의 방향성 설정에도 긍정적 작용을 할 것이다.

II. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집방법

이 연구의 연구문제를 수행하기 위하여 우선 연구자 샘플 확보를 위하여 2023년 태권도한마당 참여자를 대상으로 설문을 진행하였다. 설문은 편의표본추출의 방법을 사용하였지만, 태권도 지도자들에게 설문교육을 진행 한 후, 각 참여자들에게 설문이 이행 될 수 있게 하였다. 설문문항에 대한 설명력이 필요할 경우, 지도자들에 재설명 할 수 있게 하여 설문조사가 원활하게 될 수 있도록 하여 설문지 응답의 효율성을 높이기 위한 노력을 기울였다. 총 288개의 설문조사가 진행되었으며, 불성실하게 답변한 11개의 설문지를 제외한 277개의 최종 데이터를 토대로 하여 연구를 진행하였다.

연구대상자들의 인구사회학적 특성은 다음의 표 1과 같다. 연구대상자 중 남자 172명(62.1%), 여자 105명(37.9%)이며, 연령대를 살펴보면, 10대 111명(40.1%), 20대 123명(44.4%), 30대 25명(9.0%), 40대이상 18명(6.5%)으로 나

타났다. 태권도에 참여한 경험은 2년 미만 11명(4.0%), 2년이상에서 5년 미만 44명(15.5%), 5년이상에서 10년미만 96명(34.7%), 10년이상에서 20년미만 108명(39.0%), 20년이상 19명(6.9%)로 나타났다.

표 1. 인구통계학적 요인

	구분	n	%
성별	남자	172	62.1
	여자	105	37.9
나이	10대	111	40.1
	20대	123	44.4
	30대	25	9.0
	over 40대 이상	18	6.5
	2년 미만	11	4.0
경력	2년 이상 ~ 5년 미만	44	15.5
	5년 이상 ~ 10년 미만	96	34.7
	10년 이상 ~ 20년 미만	108	39.0
	20년 이상	19	6.9

2. 연구도구

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구도구로 설문지를 사용하였다. 설문지의 구성은 인구통계학적 특성 3문항(성별, 학년, 참여경력), 체험요인을 묻는 11개 문항과 레크리에이션전문화 16개문항으로 구성하여 연구를 진행하였다.

체험요인을 묻는 문항은 Pine & Gilmore(1998)가 언급한 체험경제이론을 토대로 활용한 설문지 중, 임진선과 박영식(2020)활용한 설문지와 배정섭과 서광봉(2022)의 설문지를 바탕으로 16개 문항을 활용하였다. 다만, 이 연구에서는 교육적·오락적 체험을 흡수(Absorption)의 관점으로 살펴보고, 심미적·일탈적 체험을 몰입(Immersion)의 관점에서 살펴봄으로써 탐색적요인분석에서 나타난 11개 문항으로 활용하였다. 이는 태권도한마당에 참여하는 참여자의

태권도 한마당축제 참여자의 체험경험(4Es)이 레크리에이션전문화, 재방문의도, 여가만족에 미치는 영향

표 2. 체험요인에 따른 탐색적요인 분석결과

요인		1	2
몰입	일탈체험 3	.837	.312
	일탈체험 4	.790	.273
	심미적체험 4	.740	.382
	심미적체험 3	.734	.347
흡수	일탈체험 1	.730	.428
	일탈체험 2	.711	.300
	즐거움체험 2	.290	.839
	즐거움체험 3	.321	.829
흡수	즐거움체험 1	.322	.824
	즐거움체험 4	.436	.729
	교육적체험 2	.467	.687
	Eigenvalue	6.923	1.008
% of Variance	62.937	9.163	
Cumulative %	62.937	72.099	
Cronbach's α	.910	.915	

Kaiser-Meyer-Olki = .933
Bartlett's test of sphericity= 2259.646, sig = .000

대다수가 태권도의 경험이 있는 상태이며 스포츠이벤트라는 현상이 어떻게 레크리에이션전문화 과정에 영향을 미치는지를 살펴보기 위해 서라면, 흡수의 영역과 몰입의 영역으로 살펴보는 것이 적절할 것으로 내용타당도 검증에서도 언급한 바 있어 이 연구에서는 이 두 가지 사항을 토대로 하여 체험요인을 살펴보고자 하였다. 또한 이 측정도구에서의 신뢰도 검증을 하기 위하여 Cronbach's α 값을 살펴본 결과 각각 .910, .915로 높은 신뢰도 값을 나타냈다.

레크리에이션전문화는 기본적으로 3가지 사항으로 개념화하고 있다. 인지(기술), 행동, 심리의 세 가지 차원에서 설명하고 있고, 이 부분을 합산하여 레크리에이션전문화의 특성을 파악하기도 한다(Mcfarlane, 2004). 다만, 이 연구에서는 McIntire & Pigram(1992)가 사용한 레크리에이션 전문화의 3개 상위요인을 토대로 하여 이문진, 박일혁과 황선환(2011)의 연구에서 레크리에이션전문화 척도를 국내연구에 맞게 개발한 연구를 활용하여 사용하였

표 3. 레크리에이션전문화에 따른 탐색적 요인분석결과

Factors		1	2	3
정서	레크리에이션전문화 정서4	.824	.318	.113
	레크리에이션전문화 정서2	.808	.292	.104
	레크리에이션전문화 정서5	.717	.268	.248
	레크리에이션전문화 정서3	.698	.386	.156
	레크리에이션전문화 정서6	.657	.366	.243
	레크리에이션전문화 정서7	.622	.198	.400
	레크리에이션전문화 인지1	.349	.781	.064
인지	레크리에이션전문화 인지5	.340	.763	.151
	레크리에이션전문화 인지2	.238	.754	.345
	레크리에이션전문화 인지4	.342	.699	.262
	레크리에이션전문화 인지6	.331	.640	.357
	레크리에이션전문화 인지3	.288	.623	.315
	레크리에이션전문화 행동6	.178	.179	.870
	레크리에이션전문화 행동5	.148	.322	.802
행동	레크리에이션전문화 행동4	.246	.200	.781
	Eigenvalue	7.988	1.460	1.005
% of Variance	53.256	9.731	6.701	
Cumulative %	53.256	62.987	69.688	
Cronbach's α	.896	.900	.853	

Kaiser-Meyer-Olki = .935
Bartlett's test of sphericity= 2681.463, sig = .000

다. 다만, 이 연구에서는 선행연구와 달리 정서, 인지, 행동의 세가지 요소를 토대로 하여 살펴보았다. 또한 신뢰도 검증 결과는 레크리에이션전문화의 정서적영역에서는 .896, 레크리에이션전문화 인지영역에서는 .900로 나타났으며, 레크리에이션전문화 행동영역에서는 .853로 나타나 높은 신뢰도를 갖춘 것으로 나타났다.

여가만족도와 재방문의사는 단일문항으로 구성하였다. 여가만족은 '귀하는 태권도한마당에 참여(선수 혹은 관람활동)를 통해 여가활동을 통한 만족 수준은 어느정도 입니까?'로 질의 하였다. 재방문의사의 경우, '기회가 된다면 태권도한마당(선수 혹은 관람 등)에 다시 참여할 것입니까?'로 질문지를 구성하였다.

Ⅲ. 결과

1. 상관관계분석

각 요인별 척도에 대해 서로 간에 어떠한 방향과 관계성을 갖는가를 확인하기 위하여 Pearson의 상관관계를 분석할 결과는 다음의 <표 4>와 같이 나타났다. 독립변수간의 상관관계를 나타내는 다중공선성의 기준치인 .8 보다 모든 변인에서 작게 나타났기 때문에 다중공선성의 문제는 없다고 판단된다.

표 4. 요인간의 상관관계분석 결과

	1	2	3	4	5	6	7
1 흡수체험요인 (즐거움·교육)	1						
2 몰입체험요인 (일탈·심미적)	.756 **	1					
3 레크리에이션 전문화_정서	.776 **	.775 **	1				
4 레크리에이션 전문화_인지	.739 **	.693 **	.747 **	1			
5 레크리에이션 전문화_행동	.421 **	.523 **	.529 **	.591 **	1		
6 재방문의사	.735 **	.639 **	.649 **	.605 **	.346 **	1	
7 여가만족도	.514 **	.446 **	.464 **	.503 **	.219 **	.410 **	1

**p<.01

3. 태권도한마당에 인지된체험과 몰입된체험 요인과 레크리에이션전문화와의 관계

1) 체험요인이 레크리에이션 전문화(정서)에 미치는 영향

태권도한마당에 참여한 참여자의 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인이 레크리에이션 전문화 정서요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과 인

지된 체험요인과 몰입된 체험요인 두 요인전부 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 회귀식의 설명력은 68.3%나타났으며, F값은 297.667로 나타났다(p<.001). 인지된 체험요인 ($\beta=.488$, $p=.000$)과 몰입된 체험요인($\beta=.408$, $p=.000$)으로 나타났다<표 5>.

표 5. 체험요인이 레크리에이션전문화(정서)에 미치는 영향

독립변수	B	t	R ²	F
(상수)	.723	5.578***		
흡수체험요인	.403	8.585***	.683	297.667***
몰입체험요인	.414	8.458***		

***p<.001

2) 체험요인이 레크리에이션 전문화(인지)에 미치는 영향

태권도한마당에 참여한 참여자의 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인이 레크리에이션 전문화 정서요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인 두 요인전부 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 회귀식의 설명력은 58.5%나타났으며, F값은 195.353으로 나타났다(p<.001). 인지된 체험요인($\beta=.466$, $p=.000$)과 몰입된 체험요인($\beta=.302$, $p=.000$)으로 나타났다<표 6>.

표 6. 체험요인이 레크리에이션전문화(인지)에 미치는 영향

독립변수	B	t	R ²	F
(상수)	.722	4.756***		
흡수체험요인	.466	8.479***	.585	195.353***
몰입체험요인	.302	5.275***		

***p<.001

태권도 한마당축제 참여자의 체험경험(4Es)이 레크리에이션전문화, 재방문의도, 여가만족에 미치는 영향

3) 체험요인이 레크리에이션 전문화(행동)에 미치는 영향

태권도한마당에 참여한 참여자의 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인이 레크리에이션 전문화 정서요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과 인지된 체험요인은 레크리에이션전문화 행동에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($p>.001$). 몰입된 체험요인은 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다($p<.05$). 이 회귀식의 설명력은 27.0%나타났으며, F값은 52.060로 나타났다($p<.001$). 인지된 체험요인($\beta=.058, p>.05$)과 몰입된 체험요인($\beta=.489, p=.000$)으로 나타났다<표 7>.

표 7. 체험요인이 레크리에이션전문화(행동)에 미치는 영향

독립변수	B	t	R ²	F
(상수)	1.320	6.246***		
흡수체험요인	.058	.753	.270	52.060***
몰입체험요인	.489	6.091***		

*** $p<.001$

4. 태권도한마당에 인지된체험 몰입된체험 요인이 재방문의사와 여가만족에 미치는 영향

1) 체험요인이 재방문의사에 미치는 영향

태권도한마당에 참여한 참여자의 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인이 재방문의사에 어떻게 영향을 미치는 알아보기 위하여 다중회귀 분석을 실시하였다.

그 결과 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인 두 요인전부 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 회귀식의 설명력은 55.5%나타났으며, F값은 172.173으로 나타났다($p<.001$). 인지된 체험요인($\beta=.680, p=.000$)과 몰입된 체험요인($\beta=.233, p=.01$)으로 나타났다<표 8>.

표 8. 체험요인이 재방문에 미치는 영향

독립변수	B	t	R ²	F
(상수)	.429	2.188*		
흡수체험요인	.680	9.587***	.554	172.173***
몰입체험요인	.233	3.150**		

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

2) 체험요인이 여가만족에 미치는 영향

태권도한마당에 참여한 참여자의 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인이 여가만족에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과 인지된 체험요인은 여가만족에 긍정적영향을 미치는 것으로 나타났지만($p<.05$), 몰입된 체험요인은 여가만족에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이 회귀식의 설명력은 26.7%나타났으며, F값은 51.140로 나타났다($p<.001$). 인지된 체험요인($\beta=.573, p=.000$)과 몰입된 체험요인($\beta=.193, p>.05$)으로 나타났다<표 9>.

표 9. 체험요인이 여가만족에 미치는 영향

독립변수	B	t	R ²	F
(상수)	.725	2.401*		
흡수체험요인	.573	5.245***	.267	51.140***
몰입체험요인	.193	1.694		

$p>.05$, * $p<.05$, *** $p<.001$

IV. 논의

이 연구의 목적은 흡수체험과 몰입체험요인이 레크리에이션전문화, 재방문과 여가만족에 어떤 영향을 미치는지 알아보기 위한 것이다. 이를 위하여 2023년 태권도 한마당축제 참여자 277명을 대상으로 설문조사를 진행하였으며 그 결과에 대한 논의를 밝히면 다음과 같다.

첫째, 흡수체험과 몰입체험이 레크리에이션

전문화의 인지에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 태권도 한마당 축제에서 이루어지는 선수활동, 관람활동 등이 참여자의 레크리에이션인지영역에 긍정적 연계성을 갖게 한다는 것이며 이를 통해 스포츠이벤트 축제참여가 여가활동으로 연계될 수 있음을 알 수 있다. 이는 스포츠이벤트 개최로 인해 그 종목의 확산현상에 긍정적 영향을 미친다고 밝힌 연구들과 같은 맥락을 갖는다(서재열, 2018; 이병기, 2011). 이 외에도 임변장, 이창섭, 손천택과 김경식(2003)의 연구에서도 봉사활동에 참여하는 경우 재참여의사에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났으며 서재열(2018)의 연구에서도 재참가 되는 현상이 스포츠이벤트의 서비스의 가치가 높다고 느꼈을 때 긍정적인 양상으로 영향을 미친다고 밝힌 바 있다.

둘째, 흡수체험과 몰입체험이 레크리에이션 전문화의 정서에 어떻게 영향을 미치는지 알아본 결과, 인지된 체험요인과 몰입된 체험요인 두 요인 모두 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 김지훈과 김로빈(2024)의 연구와 맥을 같이 한다. 이를 통해 스포츠관광이벤트 참여자들의 참여과정에서 나타난 만족감들이 정서적이미지에 직접적인 영향을 미치므로 체험을 통한 경험들이 레크리에이션전문화과정(정서적)에 긍정적 영향을 준다는 것을 알 수 있다. 즉, 태권도 한마당축제 참여는 참여자의 정서적면에 긍정적 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

셋째, 흡수체험과 몰입체험이 레크리에이션 전문화 행동에 미치는 영향을 알아본 결과, 몰입된 체험요인이 레크리에이션전문화의 행동영역에만 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 태권도 한마당 축제가 완전히 다른 공간으로 인식되고, 그 공간에서 평소 참여하는 상황과 다른 분위기를 형성하는 것이 오히려 참여자의 전문화 과정에 대한 몰입적 상황을 상향시키는 역할을 한다고 볼 수 있다. 결국 이러한 점은

태권도 한마당축제에서의 즐거움이나 교육적인 변화로 이해하기보다는 그 상황에 대한 현실적 의미들이 보다 강하게 드러남을 의미한다. 이는 서비스 환경에 따라 인지되는 요소와의 연계성이 깊게 작용한다는 연구와 같은 맥락을 갖는다(구강본, 석광훈, 2010).

넷째, 흡수체험과 몰입체험이 재방문에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 태권도 한마당축제 역시 하나의 스포츠이벤트이므로 이들 참여자에게 제공할 수 있는 세부적 상황들이 이들의 재방문에 긍정적 영향을 미치고 있음을 알 수 있다(김종백, 박태현, 2024). 또한 실내스포츠 영역에서의 활동 역시 체험요인과 직접적으로 연계성이 있음을 언급한 연구와 맥을 함께 한다(배정섭, 서광봉, 2022)

다섯째, 흡수체험이 여가만족에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 태권도한마당 축제가 즐겁고, 교육적 체험의 효과가 높고, 이러한 요소가 여가만족에 긍정적 영향을 미치고 있었다. 이에 태권도한마당축제에서의 태권도를 경기로서만 해석하기보다 다양한 문화, 축제 등 스포츠이벤트의 또 다른 가치를 담고 있음을 알 수 있다(김기동, 2020). 이는 현재 청소년 스포츠로 인식되고 있는 태권도를 성인 태권도로 확산할 수 있는 기회로도 재해석하여 연구해 볼 수 있을 것이다. 다만, 체험요소에서 몰입체험 영역에서는 여가만족에 영향을 미치고 있지 않는 것으로 나타났다. 이러한 부분을 경기장의 환경적 사항으로 해석해 봐야 한다고 본다. 태권도한마당축제 현장에서의 가시화 될 수 있도록 그 분위기나 경기장의 환경적 형태에 대한 부분에 대해 고민해 봐야 할 것이다. 이는 경기장 분위기와 좌석 등의 환경적 요소가 관람의 영역에 영향을 미치므로(정영열, 김진국, 강현민, 2015; 정영열, 김수현, 김진국, 2016), 태권도한마당축제 운영에서도 이러한 부분에 대해 고민해 봐야 할 것이다.

정리하면 태권도한마당 축제에서의 흡수와

태권도 한마당축제 참여자의 체험경험(4Es)이 레크리에이션전문화, 재방문의도, 여가만족에 미치는 영향

몰입은 레크리에이션전문화, 재방문과 여가만족과 연계성이 깊다. 따라서 태권도의 발전 방향에 이러한 스포츠이벤트가 참여대상에 한계를 넘을 수 있는 기회를 마련할 수 있을 것으로 본다.

V. 결론

이 연구는 체험요인이 어떻게 레크리에이션전문화에 영향을 미치고, 재방문이나 여가만족에도 어떤 영향을 미치고 있는지 알아보고자 하였다. 그 결과 다음과 같다.

첫째, 체험이론에서 언급한 흡수체험과 몰입체험이 레크리에이션전문화의 인지 영역에 긍정적 작용을 하는 것으로 나타났다. 둘째, 체험이론에서 언급한 흡수체험과 몰입체험이 레크리에이션전문화의 정서적 영역에 긍정적 작용을 하는 것으로 나타났다. 셋째, 체험이론에서 언급한 흡수체험과 몰입체험이 레크리에이션전문화의 행동적 영역에 부분적으로 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 흡수체험이 주요한 사항임을 밝히고 있다. 넷째, 흡수체험과 몰입체험이 재방문에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다섯째, 흡수체험과 몰입체험 중 흡수체험만이 여가만족에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 몰입체험에 대한 요소를 강화시키기 위해 환경적 형태의 변화의 필요성이 요구된다. 이 연구에서는 체험요인에 대한 요소 중 흡수와 몰입의 관점에서 살펴보았다. 태권도한마당축제는 태권도영역에서 중요한 의미를 담고 있기에 다양한 태권도의 영역을 담보 할 수 있는 여건마련과 관련한 추후 연구들이 필요할 것이며, 성인태권도에 대한 활성화 전략과 연계하여 스포츠이벤트와 연계한 추가 연구가 탈고 되기를 기대한다. 이는 국기태권도가 보다 다양한 색을 가질 수 있는 기회가 될 것이라 본다.

참고문헌

- 구강분, 석강훈 (2010). 스포츠이벤트의 서비스 환경, 관여도 및 정보탐색의 관계. **한국스포츠산업경영학회**, 15(2), 41-53.
- 김기동(2020). 제1회 태권도한마당의 개최 배경과 역사적 의의. **한국스포츠학회**, 18(2), 821-833.
- 김종백, 박태현(2024). 스포츠이벤트-도시 이미지 일치성, 스포츠이벤트-자아 이미지 일치성, 개최도시 태도, 재방문 의도 간의 구조적 관계 연구. **한국스포츠학회**, 22(3), 365-378.
- 김준현, 박성진(2012). 태권도 프로그램이 노인의 체중심 동요와 보행에 미치는 영향. **대한물리의학회**, 7(3), 379-385.
- 김지훈, 김로빈(2024). 스포츠관광이벤트의 서비스환경, 참여만족 및 관광이미지 관계 분석: 강원청소년동계올림픽을 중심으로. **한국관광진흥연구**, 12(3), 57-73.
- 문화체육관광부(2018). **태권도 미래 발전전략과 정책과제**. 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2019). **국민생활체육실태조사**. 문화체육관광부.
- 민두식, 고정민, 이완영(2020). 국제스포츠이벤트 관람객의 체험과 지각된 가치, 관광지역 이미지, 만족도, 행동의도 간 구조적 관계 규명. **한국체육학회지**, 59(3), 243-261.
- 배정섭, 서광봉(2022). 체험경제(4Es) 관점에 따른 실내 스포츠테마파크의 체험즐거움, 만족도 및 재방문의도 간의 관계. **여가학연구**, 20(4), 1-15.
- 서재열(2018). 레저스포츠이벤트 체험요인, 지각된 가치, 체험 만족, 재참가의의도의 구조적 관계. **한국스포츠학회지**, 16(4), 677-687.

- 서진교, 김종업(2016). 태권도 품새와 명상의 호흡법을 활용한 노인건강증진프로그램 개발. *한국노인체육학회*, 3(1), 19-29.
- 송영민(2010). 레크리에이션 전문화 과정에서 계약과 축진의 의미분석-낚시 채널(F-TV) 전문인 인터뷰 내용을 중심으로-. *한국관광학회*, 34(3), 237-260.
- 신중달(2010). 태권도 품새 수련이 노인 여성의 혈청 콜레스테롤과 hs-CRP 및 NT-proBNP 농도에 미치는 영향. *대한무도학회*, 12(2), 253-264.
- 양중훈, 이인환(2015). 지역 스포츠이벤트 개최가 지역사회애착, 지역주민의식 및 참여지속에 미치는 영향. *한국스포츠학회*, 13(1), 191-200.
- 이문진(2014). 레크리에이션 전문화를 기반으로 한 여가활동 참여과정 모형 제안 및 적용. *한국여가레크리에이션학회*, 12, 21-33.
- 이문진, 박일혁, 황선환(2011). 레크리에이션 전문화 척도개발. *한국사회체육학회지*, 44, 453-465.
- 이병기(2011). 참가형 스포츠이벤트 참여동기가 참여만족과 재참여의도에 미치는 영향. *한국스포츠학회지*, 9(3), 337-346
- 이숙경(2020). 세계태권도한마당 활성화를 위한 대회 브랜드자산과 브랜드태도 및 대회충성도에 관한 연구. *국기태권도연구*, 11(3), 131-146.
- 임변장, 이창섭, 손천택, 김경식(2003). 2002 월드컵 자원봉사자의 스포츠이벤트 자원봉사자 재참여 의사에 관한 연구. *한국스포츠사회학회지*, 16(2), 3-326.
- 임진선, 김성훈, 박지원(2020). 실버세대를 위한 태권도프로그램의 효과성 검증. *여가학연구*, 18(2), 55-70.
- 임진선, 박영식(2020). 제주올레길 도보관광 참여대학생의 체험요인이 삶의 만족과 재방문 의사에 미치는 영향. *한국관광산업학회지*, 45(4), 521-538.
- 정영열, 김진국, 강현민(2015). 프로야구 경기장 분위기가 관중의 긍정적 감정과 관람만족에 미치는 영향. *한국체육과학회지*, 24(2), 731-744.
- 정영열, 김수현, 김진국(2016). 프로야구 관람객의 좌석 이용형태에 따른 행동의도 차이 분석 연구. *한국사회체육학회지*, 66, 139-151.
- 태권도진흥재단(2019). 2019년도 태권도진흥재단 혁신계획. 태권도진흥재단.
- 태권박스미디어(2024. 6. 12). WT조정원 총재, 취임20주년 맞아.(<http://www.tkdbox.com/wt>. 2024.11.1.)
- Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard Business Review*, 76(4), 97-105.
- Bryan, H.(1977). Leisure value systems and recreation specialization: The case of trout fisher-men. *Journal of Leisure Research*. 9(3), 174-187.
- McFarlane, B. L.(2004). Recreation socialization and site choice among vehicle-based campers. *Leisure Sciences*, 26, 309-322.
- McIntire, N., & Pigram, J. J.(1992). Recreation socialization reexamined: The case of vehicle-based campers. *Leisure Sciences*, 14, 3-15.