한국여가레크리에이션학회지, 2025, 제49권 제3호 13~23
Korean Journal of Leisure, Recreation & Park
2025, Vol. 49, No. 3 pp. 13~23
http://dx.doi.org/10.26446/kjlrp.2025.9.49.3.13

e스포츠 참여자들의 여가열의와 여가몰입이 지속참여의도에 미치는 영향

이원일[1]
[1]용인대학교

The Impact of Leisure Involvement and Flow on Continued Esports Participation as a Leisure Activity

Lee, Weon-Il[1]
[1]Yongin University

Abstract

This study explored the structural relationships among enthusiasm for leisure, flow experience, and continued participation intention in the context of esports as a leisure activity. Specifically, it examined whether enthusiasm for leisure fosters sustained engagement directly or indirectly through the experience of flow. Survey data were collected from 349 adults with recent esports participation, and structural equation modeling (SEM) was used to test the proposed model.

The results revealed that enthusiasm for leisure had a significant positive effect on flow, and flow, in turn, significantly influenced continued participation intention. However, the direct effect of enthusiasm for leisure on continued participation was not statistically significant, suggesting that flow fully mediates the relationship between enthusiasm and sustained participation.

These findings underscore the central role of flow in maintaining engagement in digital leisure contexts such as esports. The study contributes theoretically by clarifying how emotional involvement leads to behavioral persistence through immersive experience. Practically, it highlights the need for esports platforms to enhance flow through tailored challenges, real-time feedback, and user-centered design strategies, ultimately promoting long-term participation.

Key words : Esports, Leisure Enthusiasm, Flow Experience, Continued Participation Intention, Digital Leisure

주요어 : 이스포츠, 여가열의, 몰입, 지속참여의도, 디지털여가

Address reprint requests to : Lee, Weon-Il
E-mail: skylove2014@hanmail.net

Received: July, 31, 2025 Revised: August, 13, 2025 Accepted: September, 10, 2025

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

디지털 기술의 발전과 함께 전통적인 스포츠 개념은 빠르게 변화하고 있는 추세인데 그 대표적인 사례 중 하나가 바로 e스포츠이다(이봉규 외, 2020). 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조 제8호에 따르면 e스포츠는 “게임물을 매개로 하여 사람 간의 경쟁이 이루어지는 경기 및 이에 부수되는 활동”으로 정의된다(문화체육관광부, 2023). 이는 실제로 전국 단위의 e스포츠 대회가 지자체 주관으로 정기 개최되고 있으며 학교 교육과정에 ‘e스포츠 전공’이 신설되는 등 정책·교육·산업 영역에서의 확산 사례로 이어지고 있다. 이러한 사례는 단순한 놀이가 아닌 문화·산업·교육이 융합된 디지털 여가 콘텐츠로서 e스포츠의 위상을 보여준다. 또한 e스포츠는 한국콘텐츠진흥원, LCK, 교육부 등 다양한 기관을 통해 직업 교육 콘텐츠, 학교 연계 수업, 지역 사회 커뮤니티 프로그램 등으로도 확장되고 있으며(김진희 & 노영희, 2022), 이는 단순한 취미활동을 넘어 사회적 활용성이 높은 여가 콘텐츠로 진화하고 있음을 보여준다.

특히 코로나19 팬데믹 이후 비대면 중심의 여가 소비가 활성화되면서 e스포츠는 MZ세대를 중심으로 일상적 여가 참여 형태로 정착되었다. 한국콘텐츠진흥원의 2023년 e스포츠 실태조사에 따르면 국내 이스포츠 시청자 규모는 전년 대비 눈에 띄게 증가하였으며,산업 규모는 2조 5,690억 원, 시청자 수는 최대 202.8만 명까지 확대되었다. 이어 발표된 ‘2024 게임이용자 실태조사’에 따르면 국내 전체 게임 이용률은 연령대 조정 기준(10~64세 기준)으로 62.8%를 기록하며 전년 대비 0.1%p 감소하였지만 모바일게임 이용률은 91.7%, 콘솔게임 이용률은 26.7%로 각각 2020년 이후 최고치를 기록한 것으로 조사되었다(한국콘텐츠진흥원, 2024). 이러한 경향은 게임 참여 양상이 단순한 사용률에 국한되지 않고 플랫폼과 장르의 다변화, 몰입 중심의 이용 패턴으로 재편되고 있음을 시사한다. 즉, e스포츠는 ‘소비’의 대상이라기보다 ‘참여’와 ‘몰입’의 대상이 되는 여가행위로 인식되고 있으며 이는 단발적 흥미가 아닌 반복적 행동의 동기 요인을 탐색할 필요성을 제기한다. 따라서 이러한 참여 패턴의 심리적 기제에 대한 연구는 시의성과 학문적 필요성을 동시에 갖는다.

이처럼 e스포츠 참여율과 시청률의 증가 추세는 e스포츠가 단순 오락을 넘어 몰입과 정체성을 기반으로 한 새로운 여가 형태로 자리 잡고 있음을 시사한다. 이러한 맥락에서 e스포츠 참여자의 심리적 경험과 행동 지속성 간의 관계를 규명하는 연구의 필요성이 커지고 있다. 이민석, 강희엽(2022)의 연구에서는 몰입이 심리적 반응을 강화하는 핵심 요인으로 작용한다고 설명하고 있다. 몰입(flow)은 단순한 재미를 넘어 참여자의 인지적·정서적 자원을 집중하게 만들며 이는 참여 지속의도를 유발하는 동인으로 기능한다는 점에서 주목할 필요가 있다. 그러나 ‘왜’ 일부 참여자들은 일회적 체험에 그치지 않고 지속적으로 e스포츠에 참여하는가에 대한 질문은 아직 충분히 탐색되지 않았다. 이는 디지털 환경에서의 여가 몰입(flow)과 개인의 열의(enthusiasm), 그리고 반복 참여 의도 간의 상호작용을 구조적으로 규명할 필요성을 시사한다.

최근 e스포츠 관련 선행연구들을 살펴보면 e스포츠 장르의 확장성(김영선, 2024)이나 교육학적 접근 동향(임태형, 2025)과 같은 산업 및 제도적 활성화에 초점을 둔 연구 혹은 참여 동기, 스트레스 완화, 여가만족, 정체성 형성과 같은 개별 심리·행동 요인을 분석한 연구가 주를 이루고 있다(문기주, 2021; 문한식, 임성호, 2021; 이민석, 강희엽, 2022). 그러나 개인의

심리·행동적 요인 간의 상호작용, 특히 여가열의, 몰입, 지속참여의도 간의 구조적 관계를 통합적으로 규명한 실증 연구는 아직 부족한 실정이다.

특히 여가활동 참여에서 '열의'(enthusiasm)는 행동의 시작점이 되는 정서적 요소로 주목받고 있으나 이 열의가 몰입이라는 경험 과정을 거치지 않으면 실제 행동 지속으로 이어지지 않는다는 점에서 여가열의에서 몰입의 역할을 분석할 필요성이 제기된다. 기존 연구에서는 여가열의를 개인의 성향이나 만족도와 연결하여 단편적으로 접근하였으며, 반면에 본 연구는 여가열의가 몰입을 통해 지속참여행동으로 전이되는 구조적 경로를 실증적으로 규명한다는 점에서 차별성을 살펴보고자 한다.

이에 본 연구는 성인 e스포츠 참여자를 대상으로 여가열의, 몰입, 지속참여의도 간의 구조적 관계를 실증적으로 규명하고자 한다. 특히 여가열의가 몰입을 매개로 지속참여의도에 어떤 방식으로 영향을 미치는지를 확인함으로써 디지털 여가활동 맥락에서 참여자의 심리적 경험과 행동 간의 연결을 탐색하고자 한다. 이에 따른 연구의 결과는 이론적으로는 디지털 여가활동의 심리적 수용 메커니즘을 확장하는 데 기여하며 실무적으로는 게임 및 플랫폼 사업자가 참여 지속을 유도할 수 있는 사용자 경험 설계의 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

이를 위해 선행연구를 바탕으로 설정한 가설은 다음과 같다. 첫째, 여가열의는 개인이 특정 여가활동에 대해 가지는 심리적 애착과 정서적 에너지의 투입을 의미하며 이는 몰입 경험의 전제 조건이 된다. 몰입(flow)은 내적 동기, 감정적 집중, 자발적 참여를 통해 형성되는 심리적 상태로서(Csíkszentmihályi, 1990), 여가활동에서의 열의는 이러한 몰입 상태로의 진입을 유도하는 촉진 요인으로 작용한다. 실제로 여가스포츠 참여자를 대상으로 한 연구에서 열의의 하위 요인(몰두, 효능감, 활력, 헌신)은 몰입의 다양한 하위 요인(명확한 목표, 자의식 상실, 도전과 기술의 균형 등)에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(서미래, 김영재, 2015). Jang & Byon (2020)의 연구 또한 여가참여자의 열의가 몰입 경험과 정적으로 연결됨을 확인하였다.

H1. e스포츠 참여자들의 여가열의는 몰입에 유의한 영향을 미칠 것이다.

이를 통해 단순한 감정적 애착이 아닌 디지털 여가 환경에서 몰입을 유발하는 촉진 요인으로서 여가열의의 기능을 구조적으로 검증하여 몰입 중심 여가활동의 심리적 조건을 해명하는지 확인하고자 한다.

둘째, 몰입은 반복 행동을 이끄는 감정적 핵심 요소로 디지털 콘텐츠나 스포츠 활동에서의 지속참여를 설명하는 주요 변수로 작용한다(Jackson & Csikszentmihalyi, 1999; Jo & Shin, 2024). 특히 e스포츠와 같은 몰입 중심의 활동에서는 몰입 수준이 이용자의 재참여 의도를 유의미하게 설명하며 이는 단순한 흥미나 보상을 초월하는 심리적 몰두 경험이 행동을 지속시키는 동력임을 의미한다(정은송, 백종대, 도경민, 2024).

H2. e스포츠 참여자들의 몰입은 지속참여의도에 유의한 영향을 미칠 것이다.

이는 몰입 경험이 디지털 여가의 단기 체험을 넘어 반복 참여로 이어지는 핵심 동인임을 실증적으로 밝혀 지속가능한 여가참여 행동을 설명하고자 한다.

셋째, 여가열의는 정서적 애착을 기반으로 하여 반복 참여의도에 직접적인 영향을 줄 수 있는 가능성이 있다. 여가 활동에서 몰입의 매개 없이도 열의가 지속참여에 영향을 미칠 수 있다는 이론적 가능성은 존재하나 실증적 연구들은 이 경로가 일관되게 유의하지 않음을 보여준다. 이성우, 이민석, 윤용진(2023)의 연구에서는 여가열의가 프로e스포츠팀 동일시에는 직접 영향을 미치지 않고 몰입이 보다 결정적인 예측요인

으로 작용함을 밝혔다. 따라서 여가열의가 지속참여의도에 어떤 방식으로 작용하는지는 실증적으로 검증할 필요가 있다.

H3. e스포츠 참여자들의 여가열의는 지속참여의도에 유의한 영향을 미칠 것이다.

이를 통해 여가열의가 몰입을 매개하지 않고도 직접적으로 반복 참여행동에 영향을 줄 수 있는지를 검증하여 여가심리 요인의 독립적 효과 여부를 규명하고 여가 행동 연구의 정교화를 도모하고자 한다.

Ⅱ. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집방법

본 연구는 e스포츠 참여 경험이 있는 성인을 모집단으로 설정하였으며 2025년 3월에 온라인 설문조사 전문 기관을 통해 무작위 표본추출 방식으로 자료를 수집하였다. 여기서 '성인'은 만 19세 이상으로 정의하였으며 이는 「청소년 보호법」에서의 성인 기준과 국내 여가 및 게임 이용 실태 조사에서의 조사 대상 범위에 근거하였다. 설문지는 시작 단계에서 최근 3년 이내 e스포츠 참여 경험 유무를 확인하는 선별 질문을 포함하였으며 '있다'고 응답한 경우에만 본 조사에 참여할 수 있도록 설계하였다. '최근 3년'이라는 기준은 게임 및 디지털 콘텐츠 소비가 빠르게 변화하는 특성을 반영하고자 하였으며 참여자의 경험이 현재의 여가행태와 밀접하게 연결되어 있을 가능성을 고려하고자 하였다.

전체 응답 중 응답의 성실성과 문항 완성도를 기준으로 검토하여 최종적으로 349부의 유효한 설문지를 분석에 활용하였다. 조사에 참여한 응답자의 인구통계학적 특성은 아래 〈표 1〉과 같다.

표 1. 연구대상의 일반적 특성

특성		n	%
성별	남	249	71.3
	여	100	28.7
연령	20대	211	60.5
	30대	77	22.1
	40대 이상	61	17.5
참여 빈도 (일주일)	1-2회	99	28.4
	3-4회	111	31.8
	5-6회	55	15.8
	매일	84	24.1
참여 시간 (1회 참여시)	1시간 미만	72	20.6
	1시간 이상- 2시간 미만	145	41.5
	2시간 이상 - 3시간 미만	75	21.5
	3시간 이상 - 5시간 미만	50	14.3
	5시간 이상	7	2.0
Total		320	100

2. 연구도구

본 연구에서는 e스포츠 참여자의 여가열의, 여가몰입, 지속참여의도간의 관계를 분석하기 위해 설문지를 측정도구로 활용하였다.

먼저, 연구 참여자의 인구통계학적 특성을 파악하기 위해 성별, 연령, 참여 빈도, 참여 시간에 관한 총 4문항을 포함하였다. 둘째, 여가열의척도는 김영재(2012)의 연구를 기반으로 조록환, 이정은(2017), 오정수(2022)가 활용한 문항을 바탕으로 본 연구 목적에 맞게 수정·보완하여 단일요인 총 6문항으로 구성하였다. 셋째, 몰입척도는 Csikszentmihalyi(1975)의 이론에 기초하여 Omodei & Wearing(1990)이 개발한 문항을 이종길(1992)이 국내 실정에 맞게 번안한 버전을 기반으로 하였다. 이후 장정정(2017)의 연구에서 사용된 문항을 참고하여 본 연구에 적합하게 수정·보완하였으며 총 4문항의 단일요인으로 구성하였다. 넷째, 지속참여의도와 관련된 척도는 정용각(1997)의 연구에서 개발되고 임선영(2018), 이정학, 오종문, 고세진(2025)에서 활용된 척도를 바탕으로 본 연구에 맞게 수정하여

사용하였으며 단일요인으로 총 4문항으로 구성하였다. 이처럼 본 연구의 설문지는 인구통계학적 문항을 포함하여 총 18문항으로 구성하였다.

3. 타당도 및 신뢰도 검증

조사도구의 타당성과 신뢰성을 검토하기 위하여 확인적 요인분석(CFA)과 신뢰도 분석을 실시하였다. 확인적 요인분석 결과 모든 문항의 표준화 요인적재치가 통계적으로 유의하게 도출되었으며, 모형의 적합도 지수는 χ^2 (79) = 244.760, TLI = .929, CFI = .947, RMSEA = .078로 나타났다. 이는 Kline(1998)이 제시한 기준인 CFI 및 TLI 값이 .90 이상, RMSEA 값이 .08 미만이라는 조건을 충족하는 것으로 모형 적합도가 양호한 수준임을 의미한다.

구성 개념별 신뢰도(Cronbach's α)는 여가열의 .896, 몰입 .815, 지속참여의도 .867로 나타나 우수명(2015)이 제시한 기준치인 .60 이상을 모두 상회하여 내적 일관성이 확보된 것으로 판단된다. 또한,집중타당성(convergent validity)을 확인하기 위해 개념 신뢰도(CR)와 평균분산추출(AVE)값을 산출한 결과 CR은 .866~.908, AVE는 .618~.663으로 나타났다. 이는 김계수(2007)가 제안한 기준(CR 〉 .70, AVE 〉 .50)을 모두 충족하여 본 연구의 측정도구는 충분한 집중타당성을 확보하고 있음을 보여준다. 이러한 확인적 요인분석 및 신뢰도 검증 결과는 〈표 2〉에 제시하였다.

4. 자료분석 방법

자료 분석은 SPSS와 AMOS프로그램을 활용하여 수행하였다. 먼저, 응답자의 인구통계학적 특성을 파악하기 위해 기술통계 및 빈도분석을 실시하였으며 측정도구의 신뢰도는 Cronbach's α 계수를 통해 검증하였다.

이후 측정도구의 구성타당성 확인을 위해 확인적 요인분석(CFA)을 실시하였고, 변수 간 상관관계를 파악하고 다중공선성 문제를 진단하

표2. 확인적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

	문항	추정치	S.E	CR	AVE	α
여가열의	e스포츠를 참여를 통해 새로운 과제 해결 능력이 높아지는 것 같다	.788	.025	.908	.627	.895
	e스포츠를 참여를 통해 삶의 활력을 느낀다	.819	.031			
	e스포츠를 참여를 통해 도전의식이 높아진다	.891	.023			
	e스포츠를 참여를 통해 특별한 경험을 한다	.747	.035			
	e스포츠를 참여에 매우 몰두하게 된다	.656	.038			
	e스포츠는 힘들어도 계속하게 된다	.637	.037			
몰입	e스포츠 참여가 자랑스럽다	.714	.030	.866	.618	.815
	e스포츠 참여를 계속 할 생각이다	.771	.031			
	e스포츠 생각하면 즐겁다	.697	.033			
	e스포츠 활동에 필요한 기술이나 참여 방법 등에 관한 정보를 얻고자 노력하는 편이다	.718	.023			
지속참여의도	어떠한 경우에도 e스포츠에 계속 참여하고 싶다	.723	.037	.887	.663	.867
	시간만 있으면 e스포츠를 하고 싶다	.777	.029			
	e스포츠를 계속 할 것이다	.816	.032			
	e스포츠는 나에게 중요하다	.842	.027			

X^2=244.760, *df*=79, *TLI*=.929, *CFI*=.947, *RMSEA*=.078

기 위해 상관분석을 함께 수행하였다.

마지막으로, 본 연구에서 설정한 가설을 검증하기 위해 구조방정식모형(SEM)을 적용하여 경로분석(path analysis)을 실시하였다. 이를 통해 각 경로의 통계적 유의성 및 가설의 채택 여부를 판단하였다.

Ⅲ. 결과

1. 상관관계분석

확인적 요인분석을 통해 각 구성 요인의 단일차원성을 검증하고 이들 요인 간의 관계 방향성과 상호 연관성을 파악하기 위해 Pearson의 상관분석을 실시하였다. 그 결과는 〈표 3〉에 제시되어 있다. 분석 결과 모든 변수 간 상관계수가 통계적으로 유의한 수준에서 나타났으며 상관계수 값이 모두 .80 미만으로 나타나 Kline(2023)의 기준에 근거할 때 판별타당성이 충족된 것으로 해석할 수 있다. 또한 독립변수 간 상관관계가 다중공선성의 기준치인 .80을 초과하지 않았기 때문에 다중공선성 문제 역시 존재하지 않는 것으로 판단된다.

표 3. 요인 간의 상관관계 분석 결과

	1	2	3
여가열의	1		
몰입	.677**	1	
지속참여의도	.499**	.507**	1

1.여가열의, 2.몰입, 3.지속참여의도

**p<.01

2. 경로분석 결과

본 연구는 e스포츠 참여자들의 여가열의, 몰입, 지속참여의도 간의 관계를 규명하여 e스포츠 참여를 지속적으로 이끄는 심리적 요인을 탐색하고 e스포츠의 여가적 가치에 대한 이론적 근거를 제시하고자 한다. 설정한 가설을 기반으로 실시한 경로분석 결과는 다음 〈표 4〉에 제시하였다.

표 4. 가설검증표

H	경로	경로계수	S.E.	t	채택여부
H1	여가열의 → 몰입	.859	.088	9.807***	채택
H2	몰입 → 지속참여의도	.596	.126	4.659***	채택
H3	여가열의 → 지속참여의도	.247	.134	1.842	기각

X^2=199.680, df=74, TLI=943, CFI=960, $RMSEA$=.070

*p<.05 ***p<.001

구조방정식 모형 분석 결과 본 연구에서 설정한 주요 가설 중 H1과 H2는 채택되었으나 H3은 통계적으로 유의하지 않아 기각되었다. 구체적으로 첫째, 여가열의는 몰입에 유의한 영향을 미친 것으로 나타났으며(β = .859, t = 9.807, p 〈 .001), 이에 따라 H1은 채택되었다.둘째, 몰입은 지속참여의도에 유의한 영향을 미쳤으며(β = .596, t = 4.659, p 〈 .001) 이에 H2 역시 채택되었다. 하지만 세 번째 가설인 여가열의가 지속참여의도에 미치는 직접효과는 통계적으로 유의하지 않아(β = .247, t = 1.842, p 〉 .05), H3은 기각되었다.

Ⅳ. 논의

(1) e스포츠 참여자의 여가열의가 몰입에 미치는 영향

본 연구에서는 여가열의가 몰입에 매우 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며 이는 여가활동에 대한 열정이 깊은 몰입 경험으로 이어지는 밀접한 관계를 보여준다. 이러한 결과는

Jang,& Byon(2020)이 밝힌 바와 같이 유희적 동기보다 몰입이 지속적 참여 의도를 더 강력하게 예측하는 핵심 요인임을 실증한 연구와 그 맥락을 같이 한다.

Hattingh, Van den Berg, & Bevan-Dye(2024)의 연구에서는 몰입이 습관 형성과 행동 지속의 중요한 매개 변수임을 강조하였는데 이는 본 연구 결과가 몰입이 단순한 심리 상태를 넘어 행동 유지를 가능케 하는 심층적 동기 구조로 작용함을 지지함을 의미한다. 선행 연구에서는 결과 변수로서의 몰입의 중요성에 초점을 맞추었다면 본 연구는 몰입 이전의 심리적 조건인 여가열의를 실증함으로써 몰입을 유도하는 구조적 기제를 밝혀냈다는 점에서 독창성이 존재한다.

이민석, 이철원, 유은혜(2022)의 연구에서는 e스포츠 참여자의 몰입 수준이 심리적 관여 단계의 상승과 함께 유의미하게 증가함을 밝혔으며 초기 흥미가 몰입으로 이어지는 과정을 실증하였다. 본 연구는 이와 같은 과정을 여가열의라는 정서적 선행 요인을 중심으로 검토함으로써 심리적 지속 모델(PCM)의 정합성을 실증 자료 기반으로 보완하고 확장하는 역할을 수행한다. 또한 이민석, 강희엽(2024)의 연구에서는 참여 동기와 게임몰입 간의 유의한 관계를 규명하였는데 이는 여가에 대한 긍정적 태도와 가치 인식이 몰입의 질적 향상을 유도한다는 점에서 본 연구와 일치한다. 그러나 본 연구는 단순한 참여 동기보다 더 내면화된 정서적 태도로서의 '열의'를 측정하고 이를 구조적 관계 속에서 분석함으로써 여가열의가 몰입에 이르는 보다 근원적인 심리적 경로를 밝혀냈다는 점에서 차이가 존재한다.

결론적으로 여가로서의 e스포츠 참여에서 나타나는 열의는 단순한 흥미가 아니라 의미 있고 반복적이며 정서적으로 투자된 활동으로서의 몰입에 도달하는 핵심 동력이며 이는 몰입의 발생 조건과 과정을 선행 요인 중심으로 설명하고자 하였다.

(2) e스포츠 참여자의 몰입이 지속참여의도에 미치는 영향

본 연구에서는 몰입이 지속참여 의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 결과는 단발성 체험에 그치지 않고 일부 참여자들이 e스포츠에 반복적이고 장기적으로 참여하게 되는 이유를 설명하는 핵심 심리적 기제로서 몰입의 중요성을 강조한다. 이는 서론에서 제기한 "왜 일부 참여자들은 일회적 체험에 그치지 않고 지속적으로 e스포츠에 참여하는가?"라는 질문에 대한 실증적 해답을 뒷받침한다.

몰입 경험이 지속 사용 의도를 촉진한다는 기존 연구의 결과들(Abbasi et al., 2024; Fayyaz et al., 2025; Yang & Xiao, 2024)과도 일치하며 이는 e스포츠뿐 아니라 다양한 온라인 게임 및 디지털 콘텐츠 환경에서의 보편적 현상으로 나타나고 있다. 특히 Huang, Kim, & Ko(2024), Jo & Shin(2024)의 연구에서는 몰입이 지속적인 플레이, 시청, 소비 행동과 밀접하게 연결되어 있음을 반복적으로 입증하였다. 본 연구는 이와 같은 선행연구의 경향성을 e스포츠 맥락에 적용하고 확장함으로써 몰입의 범용적 영향력을 확인하였다.

국내 선행 연구에서도 유사한 결과가 확인되었다. 이민석, 이철원, 유은혜(2022)는 몰입이 참여자의 주당 참여빈도를 결정짓는 주요 요인임을 실증하였고 몰입이 단순한 게임 재미를 넘어 스트레스 완충, 자아효능감 제고와 같은 심리적 자원으로서의 역할을 수행함을 밝혔다. 이는 단기적 반응 이상의 정서적 충족과 자기 강화적 경험이 반복적 참여를 유도하는 과정을 보여준다.

또한 이민석, 강희엽(2024)은 몰입이 참여자의 내적 동기와 정체성을 강화하며 행동의 지속성에 기여하는 정서적 반응임을 강조하였다. 본 연구는 이러한 연구들과의 일관성을 기반으로 몰입을 단순한 사용 만족이 아닌 지속 참여를 견인하는 역할로 확인하고 구조적 경로를 통해 이를

실증하였다는 점에서 학문적 기여를 갖는다.

이러한 결과는 몰입 수준을 높이기 위한 사용자 경험 설계(UI/UX, 피드백 메커니즘 등)가 단순한 참여 유도 전략을 넘어 지속적 참여 유지를 위한 핵심 전략으로 기능할 수 있음을 시사한다. 특히 몰입을 강화하기 위한 디자인 전략은 단순히 기능적 편의성을 제공하는 것을 넘어서 사용자의 정서적 연결감과 주체적 의미 부여를 유도하는 방향으로 진화해야 하며 이는 e스포츠 콘텐츠의 질적 향상뿐 아니라 장기적 충성도 형성에도 긍정적 영향을 줄 수 있다.

(3) e스포츠 참여자의 여가열의가 지속참여의도에 미치는 영향

본 연구에서는 여가열의가 지속참여의도에 직접적으로 유의한 영향을 미치지 않은 것으로 나타났다. 이는 여가열의가 몰입을 통해 간접적으로는 영향을 미칠 수 있으나 열의 자체만으로는 장기적인 참여 유지 행동을 설명하기 어렵다는 점을 보여준다. 이러한 결과는 열의는 참여의 시작 동력일 수 있으나 그 자체로는 지속적 행동을 유도하기에 부족하며 몰입이라는 매개과정이 필수적임을 의미한다.

이는 이민석, 강희엽(2024)의 연구 결과와도 상응하는데 해당 연구에서는 e스포츠 참여동기가 스트레스 관련 성장에 유의한 영향을 미치지 않았다고 보고하며 참여동기와 지속성과의 관계는 몰입의 매개 없이 유의하지 않음을 시사한 바 있다. 또한 이성우, 이민석, 윤용진(2023)의 연구에서도 게임 참여동기보다 몰입이 프로e스포츠팀 동일시에 더 중요한 변수임을 확인하였으며 이는 여가열의보다 경험 중심 요인의 영향력이 크다는 점을 실증적으로 보여준다.

이러한 결과는 여가활동에 대한 주관적 열의가 몰입이라는 중개과정을 거치지 않으면 지속적 참여로 전환되기 어렵다는 점을 시사한다고 볼 수 있다. 때문에 사용자 경험 설계 시 초기 열의 자체보다는 몰입으로의 전환 메커니즘을 강화하는 전략이 핵심임을 의미한다. 이러한 결과를 통해 단순히 '개인 맞춤형 몰입 전략의 필요성'을 언급하는 데 그치지 않고 적응형 콘텐츠 난이도 조절, 자기설정 목표 및 체크포인트 제공, 정서적 몰입 유도를 위한 서사 요소 부여, 사회적 연계 요소 (Social Ties) 강화 등 과 같은 구체적 실천 방안을 제안할 수 있다.

이러한 실천 전략은 여가열의가 지속참여로 이어지기 위한 핵심적 역할을 수행할 수 있을 것이며 몰입 중심의 디자인 전략이 왜 중요한지에 대한 이론적 정당성도 함께 뒷받침할 수 있다. 또한 본 연구는 여가열의, 몰입, 지속참여의도를 통합한 구조적 모형을 실증함으로써 e스포츠 참여자의 심리적 동기 메커니즘과 경험 전환 구조를 보다 정교하게 이해할 수 있는 기반을 마련했다. 이는 몰입(flow)의 역할을 중심으로 한 기존 연구(Jang & Byon, 2020)를 확장하고, e스포츠를 자발적이고 정서적으로 투자된 여가활동으로 설명하는 이론적 배경을 강화하고자 한다.

실무적으로는 플랫폼 운영자 및 콘텐츠 기획자에게 있어 단순한 사용자 유치보다 몰입 전환이 가능한 설계 전략을 핵심적으로 고려해야 할 필요가 있다. 특히 사용자 유형별 맞춤 피드백, 목표 설정, 난이도 조정, 사회적 인터페이스 구성이 몰입 유지에 효과적인 요소로 작동할 수 있음을 시사한다. 이러한 전략은 e스포츠 콘텐츠의 질적 향상뿐 아니라 장기적 사용자 충성도 확보에도 실질적인 기여를 할 수 있다.

Ⅴ. 결론

본 연구는 e스포츠를 여가활동의 한 형태로 인식하고 e스포츠 참여자의 여가열의, 몰입, 지속참여의도 간의 구조적 관계를 실증적으로 규명하고자 하였다. 이를 위해 구조방정식 모형(SEM)을 활용한 분석을 통해 각 변수 간의 인

과적 경로를 검증하였다.

연구 결과 여가열의는 몰입에 유의한 영향을 미쳤으며 몰입은 다시 지속참여의도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 여가열의가 지속참여의도에 직접적으로 미치는 영향은 통계적으로 유의하지 않았다. 이는 여가열의가 곧바로 행동적 지속성으로 이어지기보다는 몰입이라는 심리적 경험을 매개할 때 비로소 참여의 연속성을 확보할 수 있음을 의미한다.

이러한 결과는 e스포츠 참여에 있어 몰입 경험의 중요성이 부각되며 단순한 흥미나 관심만으로는 참여의 지속성을 담보할 수 없다는 점을 시사한다. 즉, 참여자가 활동을 단지 '재미있다', '하고 싶다'고 느끼는 수준에서 멈추는 것이 아니라 심리적으로 몰입하고 자발적으로 빠져드는 체험이 수반될 때 e스포츠는 반복적이고 지속적인 여가활동으로 정착될 수 있을 것이라 판단된다.

이러한 결론을 바탕으로 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 자료 수집이 횡단적 설계에 기반하였기 때문에 변수 간 인과관계를 명확히 단정짓는 데는 제한이 있다. 둘째, 표본이 자발적 참여자 중심의 온라인 설문으로 수집되었기 때문에 일반화 가능성에 한계가 있으며 성별, 연령, 게임 장르 등 다양한 배경변수가 통제되지 못했다. 셋째, 연구에서 사용된 여가열의, 몰입, 지속참여의도 변수는 단일 요인 중심으로 구성되어 있어 각 개념의 다차원적 속성을 반영하기에는 다소 제한적일 수 있다.

이에 따라 향후 연구에서는 종단적 설계를 적용하여 여가열의와 몰입의 변화가 시간 흐름에 따라 어떻게 지속참여의도로 이어지는지를 추적할 필요가 있다. 또한 성별, 연령, e스포츠 이용 경력, 플랫폼 유형 등의 조절 효과를 고려한 다집단 분석을 통해 참여자의 특성을 보다 정밀하게 반영한 분석이 필요하다. 마지막으로, 여가열의나 몰입의 세부 하위요인을 구분하고 정서적, 인지적, 행동적 측면을 아우르는 복합적 분석을 시도함으로써 e스포츠 참여의 지속성과 몰입 구조에 대한 보다 통합적인 이해를 도출할 수 있을 것이다.

참고문헌

김계수(2007). **구조방정식 모형분석.** 서울: 한나래.

김영선(2024). 디지털 기술문화 속의 e 스포츠 장르의 확장, 디지털 스포츠.e 스포츠연구: **한국 e 스포츠학회지,** 3-15.

김영재(2012). 한국판 여가열의 척도 타당화 검증. **한국체육학회지, 51**(5), 549-557.

문기주(2021). 여가 스포츠로서 이 (e) 스포츠의 필요성과 활성화 방안에 대한 연구. **여가복지경영연구(여가복지), 2**(1), 1-18.

문한식,임성호(2009). 대학생들의 e-스포츠 게임 참여가 여가만족도에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지, 33**(2), 39-52.

문화체육관광부(2023). 게임산업진흥에 관한 법률 [법률 제19536호, 2023.6.9. 시행].

서미래, 김영재(2015). 여가스포츠 참여자의 여가열의와 여가몰입 관계 연구. **한국여가레크리에이션학회지, 39**(2), 90-102.

오정수(2022). 언택트 스포츠 참여자의 재미요인과 여가열의, 참여지속의도의 관계. **한국체육과학회지, 31**(3), 119-130.

우수명(2015). **마우스로 잡는 SPSS 22.** 인간과복지.

이민석, 강희엽(2024). e 스포츠 플레이어의 참여동기, 게임몰입 및 스트레스 관련 성장의 관계 분석. **한국레저사이언스학회지, 15**(4), 41-51.

이민석, 이철원, 유은혜(2022). 심리적 지속 모델을 적용한 e 스포츠 참여자의 단계별 참여정도에 따른 몰입 분석. **여가학연구, 20**(3), 19-37.

이봉규,이철원,강희엽,박수경,사혜지, 이민석, 정유진, 조지연(2020). **스포츠산업과 ICT.** 청송미디어

이성우, 이민석, 윤용진(2023). 게임 참여자의 참여 동기, 게임몰입, 프로 e 스포츠팀 동일시의 구조적 관계 분석. **한국레저사이언스학회지, 14**(1), 83-92.

이정학, 오종문, 고세진(2025). 스포츠재능공유자의 특성이 소비자태도 및 만족과 지속참여의도에 미치는 영향: 긱 이코노미 플랫폼을 중심으로. **골프연구, 19**(특별호(1호)), 289-304.

이종길(1992). **사회체육활동과 생활만족의 관계.** 미간행 박사학위논문. 서울대학교 대학원, 서울.

임선영(2018). **체험경제이론에 따른 생활무용참여자의 스포츠가치관, 지속적 참여의도의 관계.** 미간행 박사학위논문,경희대학교 대학원.

임태형(2025). 국내 e 스포츠 관련 교육학적 연구의 동향과 특징 분석.e 스포츠 연구: **한국 e 스포츠학회지, 7**(1), 73-88.

장정정(2017). 생활체육 배구 동호인들의 여가열의, 여가몰입 및 생활만족의 인과관계 분석. **한국체육학회지, 56**(2), 441-450.

정용각(1997). **여가운동 참가자의 스포츠 참여 동기, 각성추구, 정서의 요인이 스포츠 몰입 행동에 미치는 영향.** 미간행 박사학위논문, 부산대학교 대학원.

정은송, 백종대, 도경민(2024). e 스포츠 참여를 통한 프레즌스 경험이 몰입, 즐거움 및 만족에 미치는 영향. **한국체육학회지, 63**(6), 105-120.

조록환, 이정은(2017). 농촌지역 야외여가기능, 여가몰입, 여가열의가 자기효능감간의 관계. **호텔리조트연구, 16**(3), 185-206.

한국콘텐츠진흥원(2023). **2023 게임이용자 실태조사.**

한국콘텐츠진흥원(2024). **2024 게임이용자 실태조사.**

Abbasi, A. Z., Alqahtani, N., Tsiotsou, R. H., Rehman, U., & Ting, D. H. (2023). Esports as playful consumption experiences: examining the antecedents and consequences of game engagement. *Telematics and Informatics, 77,* 101937.

Csikszentmihalyi, M., & Csikzentmihaly, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*(Vol. 1990, p. 1). New York: Harper & Row.

Fayyaz, M. S., Abbasi, A. Z., Ahmad, R., Qummar, M. H., Tsiotsou, R. H., & Mahmood, S. (2025). Gamers' gratifications and continuous intention to play eSports: the mediating role of gamers' satisfaction–a PLS-SEM and NCA study. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship.*

Hattingh, W., Van den Berg, L., & Bevan-Dye, A. (2024). The "why" behind generation Y amateur gamers' ongoing eSports gameplay intentions. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship, 25*(1), 67-87.

Huang, Y., Kim, D., & Ko, Y. J. (2024). The effect of livestreaming esports media on viewer satisfaction, flow experience, and media loyalty. *Communication & Sport, 12*(6), 990-1033.

Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (1999). *Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances.* Human Kinetics.

Jang, W., & Byon, K. K. (2020). Antecedents and consequence associated with esports gameplay. I*nternational Journal of Sports Marketing and Sponsorship, 21*(1), 1-22.

Jo, H., & Shin, S. A. (2024). Investigating viewer engagement in esports through motivation and attitudes toward metaverse and NFTs. *Scientific Reports, 14*(1), 19934.

Kline, R. B. (2023). *Principles and practice of structural equation modeling.* Guilford

publications.

Omodei, M. M., & Wearing, A. J. (1990). Need satisfaction and involvement in personal projects: Toward an integrative model of subjective well-being. *Journal of Personality and social Psychology, 59*(4), 762.

Yang, L., & Xiao, D. (2024). Embodied echoes: navigating the familiarity in continued intention to play VR game. *Frontiers in human neuroscience, 18,* 1495845.