

대학생의 여가활동 참여에 따른 여가유능감과 여가 몰입, 여가만족도의 관계

The Relationship Between Leisure Competence, Leisure Flow, and Leisure Satisfaction among Leisure Activity Participants for University students

송강영, 임영삼*, 안병욱**
동서대학교, 중원대학교*, 연세대학교**

Song, Kang-Young, Lim, Young-Sam*,
Ahn, Byoung-Wook**
Dongseo Univ, Jungwon Univ*, Yonsei Univ**

요약

본 연구의 목적은 대학생의 여가유능감과 여가 몰입 및 여가만족간의 관계를 규명하는 데 있다. 서울, 인천, 경기도 소재한 4년제 대학에 재학 중인 남녀학생 308명이다. 자료처리는 통계패키지 SPSS 15.0프로그램과 AMOS 7.0을 이용하여 빈도분석, 탐색적 요인분석, 신뢰도분석, 상관관계 분석, 경로분석을 사용하였다. 결과는 다음과 같다. 첫째, 여가유능감은 여가 몰입에 긍정적인 영향을 미친다. 둘째, 여가유능감은 여가만족에 무의미한 영향을 미친다. 셋째, 여가 몰입은 여가만족에 긍정적인 영향을 미친다.

I. 서론

미래사회의 주역인 대학생, 자기 자신에 대한 인식하고 있는 능력의 유능감은 여가활동 참여에 결정적인 역할을 할 것이며, 여가활동 참여시 느낄 수 있는 여가 몰입, 여가만족에 많은 영향을 미칠 것으로 사료된다. 이에 본 연구에서는 대학생의 여가유능감이 여가활동 참여에 따른 여가 몰입, 여가만족의 관계를 규명함으로써 여가 시간의 증대와 다양한 여가활동을 선택할 수 있는 시기에 대학생들에게 여가 시간을 보다 창의적이고, 자기계발을 위한 시간으로 활용할 수 있도록 다양한 여가교육 프로그램을 개발과 여가산업에 필요한 기초자료로 제공함과 동시에 여가활동 참여에 대한 인간행동심리분석에 도움이 되는데 연구의 필요성이 강하게 제기된다.

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 4년제 대학에 재학 중인 대학생을 모집단으로 설정하였다. 연구대상자 표본 추출과정은 비확률표본추출법 중 유층집락무선추출법을 이용하여 서울, 인천, 경기 3개 지역에 소재한 대학 각 2개 학교를 선정하여 남·여 각각 50명을 선정하였으며, 최종 자료는 308부였다. 본 연구 대상자의 일반적인 특성은 표1과 같다.

2. 조사도구

인구사회학적 변인은 성별, 학년, 교양체육 수강과목, 자신의 성격으로 구성하였다. 여가유능감 측정도구는 김

영호(1995)가 번안하고 안병욱(2005)이 사용한 문항을, 여가 몰입 측정도구는 Jackson & Marsh(1996)가 개발한 측정도구를 김지영, 이철원, 한우진(2006)이 사용한 설문문항을, 여가만족 측정도구는 안병욱(2009)의 한국 성인의 여가만족 측정도구 문항을 사용하였다.

표 1. 연구대상자의 인구사회학적 특성(n=308)

변인	구분	사례 수	비율(%)
성별	남자	150	48.7
	여자	158	51.3
연령	21세미만	127	41.2
	22-24세	106	34.4
	25세이상	75	24.4
월평균 용돈	10만원미만	11	3.6
	10-30만원미만	106	34.4
	30-50만원미만	147	47.7
학과	50만원이상	44	14.3
	인문사회계열	110	35.7
	자연과학계열	116	37.7
자신의 성격	예체능계열	82	26.6
	적극적	132	42.9
	보통	139	45.1
	소극적	37	12.0

3. 조사도구의 타당성 및 신뢰도

본 연구의 여가유능감, 여가몰입, 여가만족에 대한 타당도를 검증하기 위하여 탐색적 요인분석을 실시하였으며, 설문문항에 대한 신뢰도는 여가유능감 .726-.850, 여가 몰입 .537-.887, 여가만족 .943-.764로 나타났다.

4. 자료 처리

본 연구의 자료처리는 빈도분석, 탐색적 요인분석, 신뢰도 검증, 상관관계, 경로분석을 실시하였고, .05에서 검증하였다

Ⅲ. 결과 및 결론

여가유능감은 여가 몰입과 여가만족과 유의한 상관관계가 나타났고, 여가 몰입과 여가만족간의 관계 또한 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. <표 6>.

표 2. 여가유능감, 여가 몰입, 여가만족간의 상관관계 분석 결과

	1	2	3
1. 여가유능감	1		
2. 여가 몰입	.271***	1	
3. 여가만족	.499***	.338***	1

***p<.001

1. 연구 모형의 적합도 검증

적합도 검증결과를 보면 자료에 대한 정규분포를 가정한 상태에서 모형이 현실자료에 얼마나 맞는지 나타내주는 절대부합지수로서 χ^2 값과 그에 대한 유의도는 $\chi^2 = 125.023$, $df = 45$, $p = .000$ 으로 모형이 현실자료에 적합한 것으로 나타났다. 이 외의 CFI .939, TLI .894, RMSEA .076 등과 같이 다른 적합도 지수도 양호한 것으로 나타났다<표 3>.

표 3. 연구 모형의 적합도 평가

χ^2	df	p	CFI	TLI	RMSEA
125.023	45	.000	.939	.894	.076
-	-	-	적합	적합	적합

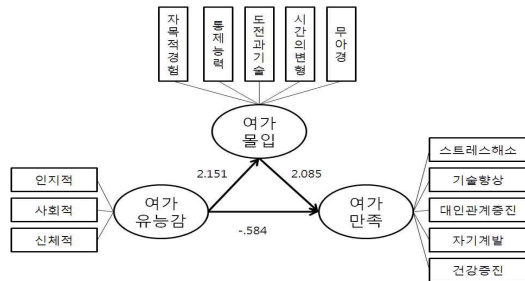
2. 가설 검증

대학생의 여가유능감과 여가 몰입, 여가만족간의 인과관계를 검증한 결과는 다음 <표 8>과 같다. 여가유능감은 여가 몰입에 영향을 미칠 것이라는 경로는 경로계수가 2.151로 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(p<.01). 여가유능감은 여가만족에 영향을 미칠 것이라는 경로는 경로계수가 -.584로 통계적으로 관련성이 없는 것으로 나타났다(p<.05). 여가 몰입은 여가만족에 영향을 미칠 것이라는 경로는 경로계수가 1.631로 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(p<.05).

IV. 결론

결론은 다음과 같다. 첫째, 대학생의 여가유능감은 여가 몰입에 긍정적인 영향을 미친다. 둘째, 대학생의 여가

유능감은 여가만족에 무의미한 영향을 미친다. 셋째, 대학생의 여가 몰입은 여가만족에 긍정적인 영향을 미친다.



▶▶ 그림 1. 경로분석 결과

표 4. 가설 검증 결과

경로	경로 계수	t	채택 여부
여가유능감→여가몰입	2.151	3.272**	○
여가유능감→여가만족	-.584	-.340	
여가몰입→여가만족	1.631	2.085*	○
여가유능감→신체적	1.000		
여가유능감→사회적	1.429	3.089**	○
여가유능감→인지적	4.044	3.256**	○
여가몰입→자목적경험	1.000		
여가몰입→통제능력	.550	4.781***	○
여가몰입→도전과 기술	1.133	11.807***	○
여가몰입→시간의 변형	-.192	-1.618	
여가몰입→무아경	-.391	-.3234**	○
여가만족→스트레스해소	1.000		
여가만족→기술향상	.633	6.690***	○
여가만족→대인관계증진	1.006	8.178***	○
여가만족→자기개발	.997	12.265***	○
여가만족→건강증진	.302	3.839***	○

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

■ 참고 문헌 ■

[1] Beard, J. G., & Ragheb, M. G. Measuring leisure satisfaction, *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20-33, 1980.

[2] Callwell, L. L., Smith, E. A., & Weissinger, E.. Development of a leisure experience battery for adolescents: parsimony, stability, and validity. *Journal of Leisure Research*, 24(4), 361-376, 1992.

[3] Csikszentmihalyi, M. & Rathunche, G.. *The measurement of flow in everyday life*; Toward a theory of emergent motivation. Volume 40 of the Nebraska Symposium of Motivation: University of Nebraska Press Lincoln and London, 1993.

[4] Deci, E. L., & Ryan, M. R. *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. NY: Plenum press, 1985.