

지상, 수상, 항공 레저스포츠 관광활동 참여정도와 몰입의 관계

Relationship between Flow and Participation Degree of Ground, Water, Air Leisure Sports-based Tourism Activities

이문재, 황선환
서울시립대 생활체육정보학과

Mun-Jea Lee(dlanswo7@naver.com), Sun-Hwan Hwang(shhwang@uos.ac.kr)

요약

본 연구는 지상, 수상, 항공 레저스포츠 중심의 관광활동 참가자들의 참여정도와 몰입의 관계를 규명하는데 그 목적이 있다. 지상(등산, 골프, 캠핑), 수상(레프팅, 스킨스쿠버, 낚시), 항공(패러글라이딩, 스카이다이빙) 레저스포츠 중심의 관광활동에 참가하는 총 437명의 설문지가 최종 분석에 사용되었다. 수집된 자료를 바탕으로 SPSSWIN 18.0을 이용하여 일원변량분석, 다중회귀분석을 실시하여 다음과 같은 결과를 도출하였다. 첫째, 레저스포츠 중심의 관광활동 유형에 따라 몰입은 명확한 목표, 시간감각 왜곡, 자의식 상실, 도전과 기술의 균형, 자기 목적적 경험, 즉각적인 피드백, 통제감에서 유의한 차이가 있었다. 둘째, 참가 기간과 빈도가 몰입에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 구체적으로 참가 기간은 도전과 기술의 균형, 명확한 목표에, 참가 빈도는 도전과 기술의 균형, 시간감각 왜곡, 명확한 목표, 자기 목적적 경험, 즉각적인 피드백, 통제감에, 참가 강도는 시간감각의 왜곡, 자기 목적적 경험에 통계적으로 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

■ 중심어 : | 레저스포츠 | 관광 | 참여정도 | 몰입 |

Abstract

The purpose of the study was to investigate the relationship between the degree of participation and flow for participants in ground, water, and air leisure sports-based tourism activities. A total of 437 participants' data was employed for the analyses (one-way ANOVA and multiple regression analysis) using SPSS Win 18.0 program. Main findings are as follows; First, there were differences in clear goals, transformation of time, loss of self-consciousness, challenge-skill balance, autotelic experience, unambiguous feedback, and sense of control out of flow dimensions based on types of leisure sports-based tourism activities. Second, participation period and frequency had positive effects on flow. Specifically, period had an influence on challenge-skill balance. clear goals: frequency had an effect on challenge-skill balance, transformation of time, clear goals, autotelic experience, unambiguous feedback, and sense of control: intensity had an influence on transformation of time and autotelic experience.

■ keyword : | Leisure Sports | Tourism | Participation Degree | Flow |

1. 서론

현대인들의 여가 인식, 여가 욕구는 과거와 비교하여 빠른 속도로 성장하였으며 실제로 많은 여가 정보를 요구하고 있고 자신이 원하는 여가활동의 정보를 찾고자 하는 경향이 강하게 나타나고 있다. 이러한 욕구를 충족시키기 위해서는 현대 여가문화의 패턴, 특히 최근 여가 소비 패턴의 변화에 관심 가져볼 필요성이 있다.

현대의 여가 소비 패턴은 가족중심으로 변화하고 있으며 1박 2일과 같은 미디어(프로그램)의 높은 인기와 더불어 관광산업이 환경산업, 정보통신산업과 함께 세계 3대 산업으로 전망되면서 자연환경과 스포츠를 활용한 레저스포츠 관광이 활성화되었다. 이로 인하여 최근에는 도심을 벗어나 그 외의 지역으로 여행을 떠나는 레저스포츠관광의 형태가 나타나고 있다[16]. 즉, 과거 처럼 단순한 관람위주의 정적 활동이 아니라 활동성이 강한 동적인 관광 형태로 땅, 물, 하늘에서 즐기는 레저스포츠의 참여가 증가하였다[30].

사람들은 이러한 관광형태의 레저스포츠 활동에 참여하여 그 활동에 매료되고 삶의 새로운 활력을 느낀다. 실제로 레저스포츠 참가자를 대상으로 행복이나 삶의 질 혹은 웰빙의 관계를 연구한 선행연구들에서 레저스포츠 참여가 삶의 질이나 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 증명하고 있다[12][22][25][26]. 또한 레저스포츠 참가 시, 참가자의 개인 능력과 활동의 도전 수준이 최적의 상호작용을 나타낼 경우 몰입경험이 나타난다. 이러한 몰입 경험은 긍정정서와 삶에 대한 만족감을 느낄 수 있게 하여 레저스포츠 참여 과정에서 몰입 경험의 중요성이 대두 되고 있다[32].

레저스포츠 활동의 즐거움 요인 중 하나인 몰입은 활동의 참가를 지속시켜주며[40], 몰입 경험을 통해 활동의 만족감 및 긍정정서를 유발하여 생활만족이나 삶의 질을 향상 시킬 수 있다[36]. 이러한 몰입의 개념은 Csikszentmihalyi[35-37]가 체스, 산악 등반, 매우 정교한 외과 수술과 같은 스스로 동기화된 활동들을 조사하면서 발견한 개념으로 어떤 일에 빠져서 그 일에 열중하게 되는 완벽한(최적의) 심리 상태라고 정의하고 있다. 또한 몰입이 나타나기 위한 기전으로 도전과 기술

이 서로 적절한 균형을 이룰 때 몰입이 발생한다는 몰입이론을 구체화하였으며, 몰입의 9가지 특징으로 도전과 기술의 조화(challenge-skill balance), 행동과 지각의 일치(action-awareness merging), 명확한 목표(clear goals), 구체적인 피드백(unambiguous feedback), 당면한 과제에 대한 집중(concentration on the task at hand), 통제 감각(sense of control), 자아의 상실(loss of self-consciousness), 시간 감각의 변형(transformation of time), 자기 목적적 경험(autotelic experience)을 제시하였다.

Csikszentmihalyi의 몰입이론을 바탕으로 강현희[2]의 연구에서 몰입은 여가제약 요인에 매개하여 직무 스트레스에 영향을 준다고 보고한바 있으며 최근 안병욱, 황선환[21]의 연구에서 몰입은 여가만족에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 다른 선행연구에서도 증명된바 있다[5][14][18][33]. 또한 몰입은 자아 존중감에 긍정적인 영향을 미치며[24][27] 여가 재 참가 의사에도 영향을 미치는 것으로 나타났다[23]. 이러한 연구들은 몰입이 그 자체로 여가상태라고는 할 수 없지만 여가 활동이나 개인생활에 영향을 미치는 삶의 만족, 자아 존중감 등에 직·간접적으로 관련됨으로서 삶의 질 향상에 기여하고 있음을 알 수 있다. 따라서 레저스포츠 관광활동 참가자들의 지속적인 참여나 삶의 질 향상을 위해 레저스포츠 관광 활동에서의 몰입 경험과 그 수준을 높여주는 것이 중요하다.

스포츠 활동에서 몰입과 관련된 몇몇 연구들은 몰입에 영향을 주는 선행 변인으로서 참가정도의 영향력에 주목하고 있으며, 참가정도에 따른 스포츠 참가자들의 몰입 특성을 파악하고자 하였다[3][4][29][31]. Loy, Mcpherson & Kenyon[41]에 의하여 정의된 참가정도(기간, 빈도, 강도)는 스포츠 활동에 얼마나 오랫동안 참가하였는가, 얼마나 자주 참가하였는가, 얼마나 강도 있게 참가하였는가로 구성된다. 하지만 선행연구 대부분은 익스트림 스포츠나 모험스포츠와 같이 특정종목의 참가자들을 대상으로 수행되었기 때문에 레저스포츠 관광활동 참가자들로 확대하여 참가정도에 따른 몰입의 특성을 해석하기에는 많은 제약이 따른다.

Gibson[38]은 레저스포츠 관광활동을 레저스포츠 중

십의 관광활동으로 일상생활에서 벗어나 신체적 활동이나 관광을 하는 행위라고 정의하고 있다. 본 연구에서는 일상에서 벗어나 최소한 2박 3일간의 여행에서 지상, 수상 및 항공레저스포츠와 관광을 함께 하는 활동으로 조작적으로 정의하고 이러한 활동에 참여하는 사람을 대상으로 연구를 수행하였다.

지금까지의 레저스포츠 관련 선행 연구들은 지상레저스포츠[4][9][15][34], 해양레저스포츠[1][8][16], 항공레저스포츠[19][20][26] 각각의 대상에 대한 참여와 여러 변인간의 관계에 대해서만 조사 되었으며 레저스포츠 관광 유형에 따른 몰입의 차이나 레저스포츠 관광활동 참가자들을 대상으로 참가정도와 몰입의 관계에 대한 연구가 미비한 시점이다.

따라서 레저스포츠 관광활동 참가자들을 대상으로 참가정도와 몰입의 관계를 규명할 필요성이 있다. 이러한 필요성을 바탕으로 본 연구의 연구 목적은 지상, 수상, 항공 레저스포츠 중심의 관광활동 참가자들의 참여정도와 몰입에 대한 분석을 통하여 그 관계를 규명함과 동시에 각 유형에 대한 차이를 조사하여 레저스포츠 중심의 관광활동 발전을 위한 기초자료를 제공하는데 그 목적이 있다.

이러한 연구목적 달성을 위하여 본 연구에서는 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

첫째, 레저스포츠 관광활동 유형에 따라 몰입의 차이가 있을 것이다.

둘째, 레저스포츠 관광활동 참가자들의 참가정도는 몰입에 영향을 미칠 것이다.

II. 연구방법

본 연구는 지상, 수상, 항공 레저스포츠 관광활동 참가정도와 몰입의 관계를 규명하는데 그 목적이 있다. 이를 위한 구체적인 연구방법은 레저스포츠 관광 유형에 따른 몰입의 차이검증과 독립변인인 참가정도가 종속변인인 몰입과 몰입의 하위변인에 미치는 영향을 검증하는 것으로 설정하였다.

1. 연구 대상

본 연구는 지상(등산, 골프, 캠핑), 수상(레프팅, 스낵스쿠버, 낚시), 항공(패러글라이딩, 스카이) 레저스포츠 관광활동에 참가하는 20세 이상의 성인 남·여를 모집단으로 설정한 후 할당표집법을 이용하여 표본을 추출하였다. 설문은 2012년 5월부터 6월까지 약 2개월 간 이루어졌고 지상, 수상, 항공레저스포츠 관광 유형별 160명씩 총 480부의 설문을 실시하였으며 최종적으로 450부를 회수한 후 불성실한 응답이나 무기입한 자료를 제외한 437명의 표본이 최종 분석에 사용되었다. 본 연구의 분석에 사용된 연구 대상자의 인구통계학적 특성은 [표 1]와 같다.

표 1. 조사 대상자의 인구사회학적 특성

분류		빈도(명)	백분율(%)
성별	남자	311	71.2
	여자	126	28.8
연령	23세까지	111	25.4
	24-38세	114	26.1
	39-49세	108	24.7
	50세 이상	104	23.8
월 수입	80만원 이하	107	24.5
	81-190만원	61	14.0
	191-299만원	136	31.1
	300만원 이상	133	30.4
교육 수준	고졸	131	30.0
	대재	131	30.0
	대졸	132	30.2
	대학원 이상	43	9.8

2. 조사 도구

본 연구에 사용된 조사도구는 설문지이며 국내·외 선행연구에서 이미 설문지의 신뢰도 및 타당도 검증을 실시하여 사용한 도구를 본 연구에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였다. 설문지는 인구통계학적 특성, 참가정도, 몰입을 측정하는 문항으로 구성하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

2.1 인구통계학적 특성

인구 통계학적 특성은 성, 연령, 교육수준, 가계수입을 개방형과 폐쇄형으로 측정하였다.

2.2 참가정도

참가정도는 레저스포츠 관광활동에 참가하는 기간,

빈도, 강도로 구분하였다. 참가기간은 얼마나 오랫동안 해당 활동에 참가 하였는가 이며, 참가자가 직접 기간을 기입하였다. 참가 빈도는 얼마나 자주 참가 하는가, 즉 지난 1년 동안 몇 회 참가하는지 참가자 스스로 기입하도록 하였다. 참여 강도는 한 번 참여했을 때 몇 시간, 즉 얼마나 오래 참가하였는지 기입하도록 하였다.

2.3 몰입

본 연구에서 사용된 몰입 척도는 Jackson & Marsh[39]의해 사용된 36개의 문항을 바탕으로 김영재 [7]가 한국의 실정에 맞도록 개발한 30개의 문항을 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 또한 여가학 관련 박사학위 소지자 다섯 명으로 구성된 전문가 집단을 구성하여 내용 타당도 검증을 하였다. 여가 몰입 척도는 총 7개의 하위 영역으로 구성되었다. 7개의 하위 영역은 “도전과 기술의 균형”(예문, 여가활동에서 도전 상황에 직면하더라도 내가 가진 기술로써 극복할 수 있다), “시간 감각 왜곡”(예문, 여가활동에 참여할 때 시간이 빠르게 지나가는 것 같다), “명확한 목표”(예문, 여가활동 시 나의 성취목표는 분명하게 정해져 있다), “자기 목적적 경험”(예문, 여가활동을 통해 행복을 느낀다), “즉각적인 피드백”(예문, 여가활동 참여시 수행결과에 대한 피드백을 바로 받고 있다), “통제감”(예문, 참여하고 있는 여가활동에 대해 통제력을 발휘하고 있다), “자의식 상실”(예문, 여가활동 시 남들의 시선을 신경 쓰지 않는다)로 구성되었다. 모든 문항은 5점 척도로 하였다.

3. 조사 절차 및 자료 처리

레저스포츠 관광활동 유형에 따른 몰입의 차이와 레저스포츠 관광활동 참가자들의 참가정도와 몰입의 인과관계를 규명하기 위해서 표집 대상들에게 설문지를 배포한 후 주의사항을 설명한 다음 자기평가기입법 (self-administration Method)으로 응답하도록 하였다.

완성된 설문지를 회수한 후 불성실한 응답이나 무기입한 자료는 제외시키고 부호화하여 개별 입력시킨 후 SPSS 18.0 Windows Version을 이용하여 분석하였다. 자료 분석은 기술통계분석, 일원변량분석, 상관관계분

석, 다중회귀분석을 사용하였다. 마지막으로 모든 통계적 유의 수준은 .05 이하로 하였다.

III. 연구결과

1. 레저스포츠 관광활동유형에 따른 몰입의 차이

레저스포츠 관광활동유형(지상, 수상, 항공)에 따른 몰입 수준의 차이를 살펴보기 위해 일원분산분석을 실시한 결과, [표 2]에서 제시된 바와 같이 명확한 목표, 시간감각 왜곡, 자의식 상실, 도전과 기술의 균형, 자기 목적적 경험, 즉각적인 피드백, 통제감의 모든 요인에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

표 2. 레저스포츠 관광유형에 따른 몰입의 일원분산분석 결과

		N	M	SD	F-value	Scheffe
명확한 목표	I. 지상	162	3.408	.738	34.779***	III>I, II
	II. 수상	144	3.419	.772		
	III. 항공	131	4.084	.688		
시간감각 왜곡	I. 지상	162	3.649	.770	24.121***	III>II>I
	II. 수상	144	4.012	.816		
	III. 항공	131	4.257	.662		
자의식의 상실	I. 지상	162	3.195	.882	3.191*	III>I
	II. 수상	144	3.384	.911		
	III. 항공	131	3.455	.976		
도전과 기술의 균형	I. 지상	162	3.353	.809	7.753***	II, III>I
	II. 수상	144	3.612	.759		
	III. 항공	131	3.694	.779		
자기 목적적 경험	I. 지상	162	3.598	.738	44.751***	III>II>I
	II. 수상	144	3.868	.743		
	III. 항공	131	4.387	.649		
즉각적인 피드백	I. 지상	162	3.416	.765	25.670***	III>I, II
	II. 수상	144	3.319	.850		
	III. 항공	131	3.961	.779		
통제감	I. 지상	162	3.530	.733	13.709***	III>I, II
	II. 수상	144	3.623	.726		
	III. 항공	131	3.971	.770		

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

구체적으로 집단 간 차이를 확인하기 위해 Scheffe 사후검증을 실시한 결과, 명확한 목표의 경우, 항공 집단이 지상, 수상 집단보다 명확한 목표의 수준이 높은 것으로 나타났다. 시간감각 왜곡의 경우, 항공 집단이 지상, 수상 집단보다 시간감각 왜곡의 수준이 높은 것으로 나타났고 수상집단이 지상집단보다 시간감각 왜곡 수준이 높은 것으로 나타났다. 자의식 상실의 경우,

항공집단이 지상 집단보다 자의식 상실 수준이 높은 것으로 나타났다. 도전과 기술의 균형의 경우, 수상, 항공 집단은 지상 집단보다 도전과 기술의 균형의 수준이 높은 것으로 나타났다. 자기 목적적 경험의 경우, 항공집단이 지상, 수상 집단보다 자기 목적적 경험이 높게 나타났고, 수상집단은 지상 집단보다 자기 목적적 경험이 높게 나타났다. 즉각적인 피드백의 경우, 항공 집단이 지상, 수상 집단보다 즉각적인 피드백이 높은 것으로 나타났다. 마지막으로 통제감의 경우, 항공 집단이 지상, 수상 집단보다 통제감이 높은 것으로 나타났다.

2. 레저스포츠 관광활동 참가자들의 참가정도가 몰입에 미치는 영향

레저스포츠 관광활동 참가자의 참가정도(기간, 빈도, 강도)가 몰입에 미치는 영향을 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 다중회귀분석의 실행에 앞서 상관관계분석을 실행하였으며 분석결과 모든 독립변인들 간의 상관계수가 .80 이하로 나타났기 때문에 다중공선성의 문제는 발견되지 않았다[표 3]. 다중회귀 분석한 결과는 [표 4]와 같다.

표 3. 참가정도와 몰입의 상관관계 분석

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
(1)	1									
(2)	.069	1								
(3)	.122*	-.003	1							
(4)	.174**	.135**	.075	1						
(5)	.026	.151**	.118*	.431**	1					
(6)	.149*	.179**	.077	.540**	.520**	1				
(7)	.089	.174**	.120*	.526**	.650**	.643**	1			
(8)	.088	.172**	-.019	.487**	.344**	.517**	.564**	1		
(9)	.088	.147**	.083	.559**	.475**	.568**	.606**	.722**	1	
(10)	.061	-.052	.030	.425**	.299**	.250**	.231**	.221**	.295**	1

* $p < .05$, ** $p < .01$
 (1)기간, (2)빈도, (3)강도, (4)도전과 기술의 균형, (5)시간감각왜곡, (6)명확한 목표, (7)자기 목적적 경험, (8)즉각적인 피드백, (9)통제감, (10)자의식의 상실

레저스포츠 관광활동 참가 기간, 빈도는 몰입에 각각 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 강도는 몰입에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

표 4. 참가정도에 따른 몰입의 다중회귀분석 결과

	b	표준오차	β	t
상수	3.473	.045		76.583***
기간	.001	.000	.114	2.398*
빈도	.003	.001	.154	3.264***
강도	.000	.000	.067	1.422

R² =.045 * $p < .05$, *** $p < .001$

기간, 빈도, 두 요인들의 상대적 기여도를 나타내는 β 값을 보면, 빈도(.154), 기간(.114)의 순으로 나타났다. 또한 참가정도는 몰입 전체변량의 4.5%를 설명하고 있는 것으로 나타났다. 요약하면 레저스포츠 관광활동의 기간이 길수록, 그리고 빈도가 높을수록 몰입도가 높아진다는 것을 의미한다.

레저스포츠 관광활동 참가자의 참가정도(기간, 빈도, 강도)가 몰입의 하위변인에 미치는 영향을 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과는 다음 [표 5][표 6][표 7][표 8][표 9][표 10]과 같다.

레저스포츠 관광활동 참가 기간, 빈도는 도전과 기술 균형에 각각 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 강도는 도전과 기술균형에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 기간, 빈도, 두 요인들의 상대적 기여도를 나타내는 β 값을 보면, 기간(.159), 빈도(.125)의 순으로 나타났다. 또한 참가정도는 도전과 기술균형의 전체변량에 4.9%를 설명하고 있는 것으로 나타났다. 요약하면 레저스포츠 관광활동의 기간이 길수록, 그리고 빈도가 높을수록 도전과 기술의 균형이 높아진다는 것을 의미한다.

표 5. 참가정도가 도전과 기술균형에 미치는 영향

	b	표준오차	β	t
상수	3.340	.060		55.385***
기간	.002	.000	.159	3.350***
빈도	.003	.001	.125	2.265**
강도	.000	.000	.056	1.185

R² =.049 ** $p < .01$, *** $p < .001$

레저스포츠 관광활동 참가 빈도와 강도는 시간감각 왜곡에 각각 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 기간은 시간감각 왜곡에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 빈도, 강도, 두 요인들의 상대적 기여도를 나타내는 β 값을 보면, 빈도(.151), 강도(.118)의 순으로 나타났다. 또한 참가정도는 시간감

각 왜곡 전체변량의 4.9%를 설명하고 있는 것으로 나타났다. 요약하면 레저스포츠 관광활동의 빈도가 높고, 강도가 클수록 시간감각의 왜곡이 많아진다는 것을 의미한다.

표 6. 참가정도가 시간감각 왜곡에 미치는 영향

	b	표준오차	β	t
상수	3.796	.061		62.663***
기간	.000	.000	.001	0.019
빈도	.003	.001	.151	3.200**
강도	.000	.000	.118	2.484*

R² =.049 * ρ .05, ** ρ .01, *** ρ .001

레저스포츠 관광활동 참가 기간과 빈도는 명확한 목표에 각각 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 강도는 명확한 목표에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 기간, 빈도, 두 요인들의 상대적 기여도를 나타내는 β 값을 보면, 빈도(.170), 기간(.130)의 순으로 나타났다. 또한 참가정도는 명확한 목표 전체변량의 5.4%를 설명하고 있는 것으로 나타났다. 요약하면 레저스포츠 관광활동의 참가 기간이 길수록, 그리고 빈도가 높을수록 명확한 목표가 높아진다는 것을 의미한다.

표 7. 참가정도가 명확한 목표에 미치는 영향

	b	표준오차	β	t
상수	3.433	.060		57.496***
기간	.001	.000	.130	2.745**
빈도	.005	.001	.170	3.627***
강도	.000	.000	.062	1.310

R² =.054 ** ρ .01, *** ρ .001

레저스포츠 관광활동 참가 빈도와 강도는 자기 목적적 경험에 각각 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 기간은 자기 목적적 경험에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 빈도, 강도, 두 요인들의 상대적 기여도를 나타내는 β 값을 보면, 빈도(.170), 강도(.113)의 순으로 나타났다. 또한 참가정도는 자기 목적적 경험 전체변량의 4.9%를 설명하고 있는 것으로 나타났다. 요약하면 레저스포츠 관광활동의 빈도가 높고, 강도가 클수록 자기 목적적 경험이 많아진다는 것을 의미한다.

표 8. 참가정도가 자기 목적적 경험에 미치는 영향

	b	표준오차	β	t
상수	3.727	.059		62.830***
기간	.001	.000	.063	1.335
빈도	.005	.001	.170	3.607***
강도	.000	.000	.113	2.323*

R² =.049 * ρ .05, *** ρ .001

레저스포츠 관광활동 참가 빈도는 즉각적인 피드백에 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 기간, 강도는 즉각적인 피드백에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 빈도의 상대적 기여도를 나타내는 β 값을 보면, .166으로 나타났다. 또한 참가정도는 즉각적인 피드백 전체변량의 3.6%를 설명하고 있는 것으로 나타났다. 요약하면 레저스포츠 관광활동의 빈도가 높을수록 즉각적인 피드백이 높아진다는 것을 의미한다.

표 9. 참가정도가 즉각적인 피드백에 미치는 영향

	b	표준오차	β	t
상수	3.434	.064		53.453***
기간	.001	.000	.080	1.678
빈도	.005	.001	.166	3.512***
강도	.000	.000	-.280	-0.594

R² =.036 *** ρ .001

레저스포츠 관광활동 참가 빈도는 통제감에 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 기간, 강도는 통제감에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 빈도의 상대적 기여도를 나타내는 β 값을 보면, .143으로 나타났다. 또한 참가정도는 통제감 전체변량의 3.3%를 설명하고 있는 것으로 나타났다. 요약하면 레저스포츠 관광활동의 빈도가 높을수록 통제감이 높아진다는 것을 의미한다.

표 10. 참가정도가 통제감에 미치는 영향

	b	표준오차	β	t
상수	3.535	.058		60.640***
기간	.001	.000	.070	1.456
빈도	.004	.001	.143	3.015**
강도	.000	.000	.075	1.565

R² =.033 ** ρ .01, *** ρ .001

레저스포츠 관광활동 참가 기간, 빈도, 강도는 자의식

상실에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

표 11. 참가정도가 자의식 상실에 미치는 영향

	b	표준오차	β	t
상수	3.299	.072		46.073***
기간	.001	.001	.063	1.293
빈도	-.002	.002	-.056	-1.166
강도	.000	.000	.023	0.471

R² =.007

IV. 논의

본 연구에서는 참가정도와 몰입에 대한 선행연구를 바탕으로 레저스포츠 관광활동 참가자들의 참가정도가 몰입에 미치는 영향을 분석한 결과 의미 있는 결과들이 발견되었으며, 이들을 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 지상, 수상, 항공 레저스포츠 관광 유형에 따른 몰입의 차이를 살펴본 결과, 모든 몰입의 하위 영역에서 항공 레저스포츠 관광활동이 지상, 수상 레저스포츠 관광 활동보다 몰입경험이 크게 나타났으며, 부분적으로 수상 레저스포츠 관광활동은 지상 레저스포츠 관광 활동보다 몰입경험이 크게 나타났다. 이는 부상이나 위험성의 수준이 높은 모험스포츠에서 더 많은 몰입경험이 일어난다는 선행연구의 결과와 일치한다[13]. 즉, 지상에서 하는 활동보다는 수상에서 하는 활동이, 수상에서 하는 활동보다는 항공에서 하는 활동이 위험성이 크고 이에 따라 몰입경험도 높아진다는 것이다.

또한 모험성이 큰 스포츠에 참여하려는 경향이 있는 사람들을 감각추구이론으로써 설명하려는 선행연구들은 위험이 수반되는 상황에서 감각추구 성향이 높은 참가자들은 새로운 경험을 추구하려는 경향이 있는 반면, 감각추구 성향이 낮은 참가자들은 그러한 활동에 가치를 느끼지 못하고 회피하려는 경향이 있다고 주장하였다[6][42]. 박동규[13]는 이러한 감각추구 성향이 몰입에 정적인 영향을 미치고 있음을 제시하여 감각추구 수준이 높을수록 몰입경험 또한 높아진다는 결과를 제안하였다. 이를 바탕으로 김희진, 김경렬[10]의 연구에서는 패러글라이딩 참가자들이 스킨스쿠버 참가자들보다

감각추구 성향이 크게 나타났고 박동규[13]의 연구에서는 위험요소의 통제가 어렵다고 판단되는 항공스포츠 참가자들이 지상스포츠 참가자들보다 감각추구 성향이 크게 나타났다. 이러한 연구결과들을 종합해 보면, 항공, 수상, 지상 순으로 몰입경험이 높아진다는 본 연구의 결과와 부분적, 해석적으로 일치한다고 볼 수 있다.

즉, 환경적으로 항공 레저스포츠 관광활동이 지상이나 수상 레저스포츠 관광활동보다 몰입을 경험하는데 더 적합한 환경이라고 볼 수 있으며, 관광활동 참가자 개인적인 측면으로도 항공 레저스포츠 참가자들이 지상이나 수상 레저스포츠 참가자들보다 감각추구 성향이 커서 몰입경험 또한 잘한다는 결론을 유추할 수 있다. 따라서 레저스포츠 관광활동 중 몰입 경험을 증가시키기 위해서 각 종목마다 모험적 요소를 더 가미하여 참가자들이 스스로 몰입할 수 있을 환경을 만들어줘야 할 것이다.

둘째, 레저스포츠 관광활동 참가자들의 참가정도가 몰입에 미치는 영향을 분석한 결과, 참가 기간과 빈도가 몰입에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 구체적으로 레저스포츠 관광활동의 참가 기간이 길고, 빈도가 높을수록 몰입수준 또한 높아지는 정(+)의 인과관계가 나타났다. 반면에, 참가 강도는 몰입에 통계적으로 유의한 영향을 미치지 않았다.

이는 남인수, 노미라, 여지은[11]의 연구에서 인지몰입은 참여기간이, 행위몰입은 참여빈도가 가장 큰 영향력을 주는 것으로 나타나 본 연구와 부분적으로 일치하였다. 이밖에 김성배 외[4]의 연구에서도 참가정도(기간, 빈도, 강도)가 몰입 경험에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 참가정도가 골프참여에 대한 관심과 흥미를 유발시킬 뿐만 아니라 더 잘해보고자 하는 도전의 욕을 불러일으켜, 더욱 집착하고 몰입하는 경향이 있다고 하였다. 이는 본 연구의 결과와 부분적으로 일치한다. 따라서 레저스포츠 관광활동에서 몰입경험을 향상시키기 위해서는 참여 빈도를 증가시키고 장기간의 참여 기간을 지속시킬 수 있는 레저스포츠 관광 프로그램 개발과 고객 지향적 환경구축이 필요할 것이다.

반면에, 참가 기간과 강도가 몰입에 영향을 미치는 것으로 나타난 선행 연구[3][17][29]들은 본 연구와 부

분적인 차이를 보이고 있다. 이상구[28]는 생활체육의 참가기간과 강도가 몰입에 긍정적인 영향을 미치고 빈도는 그렇지 못하다는 결과를 제시하였다. 그는 생활체육 참가와 몰입에 있어 얼마나 자주 참가하는 것 보다는 얼마나 심도 있게, 얼마나 오래 참가하는 것이 더 중요하다는 의미를 제시하였다.

중요한 사실은 본 연구가 등산, 골프, 캠핑, 낚시, 래프팅, 스킨스쿠버, 스카이다이빙, 패러글라이딩과 같은 레저스포츠 관광형태의 종목을 대상으로 연구를 실시하였다는 것이다. 축구나 농구와 같은 생활 스포츠는 집밖에서 언제 어디서나 즐길 수 있겠지만 본 연구의 종목들은 산과 바다 등과 같이 장거리 이동이 필수적이며 적어도 1박 2일 간의 숙박을 요구하는 제약이 있는 종목으로 아무 때나 즐길 수 있는 스포츠가 아니라는 사실에 유의할 필요가 있다[29]. 즉 레저스포츠 관광활동은 숙박을 통한 활동이고 평소에 쉽게 즐길 수 없는 특수한 활동이기 때문에 한 번에 얼마나 오랜 시간 참가하는가 하는 참가 강도보다는 더 길게, 자주 참여하여 아쉬움을 해소하고자하는 참가자들의 성향이 나타나 참가 빈도와 기간이 몰입에 정적인 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다. 또한 참가 빈도는 몰입의 모든 하위영역에 통계적으로 유의한 영향을 미친 결과로 볼 때, 레저스포츠 중심의 관광 활동에서 참가정도 중 참가 빈도는 몰입이 일어나는데 가장 중요한 요인임을 알 수 있다.

전통적으로 스포츠 활동 참가자들 대상의 몰입 관련 연구는 활발히 진행되어 왔다. 그러나 본 연구에서처럼 관광의 성향과 레저스포츠의 성향을 함께 가지고 있는 레저스포츠 관광활동 참가자들을 대상으로 한 연구는 미비한 실정이다. 앞으로 레저스포츠 관광활동 참가자 대상의 연구가 다양한 측면에서 활발히 진행되어야 할 것으로 판단된다. 또한 캠핑이나 캠프와 같은 힐링, 휴식의 목적이 큰 레저스포츠 관광활동과 래프팅이나 스쿠버다이빙 같이 체험이 주목적인 레저스포츠 관광활동 간의 몰입이나 기타 변인들의 비교 연구는 레저스포츠 관광활동 발전에 기여할 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

V. 결론

본 연구는 지상, 수상, 항공 레저스포츠 중심의 관광활동 참가자들의 레저스포츠 관광 유형에 따른 몰입의 차이와 참가정도에 따른 몰입의 관계에 관한 연구이다. 연구 대상은 지상(등산, 골프, 캠핑), 수상(래프팅, 스킨스쿠버, 낚시), 항공(패러글라이딩, 스카이다이빙) 레저스포츠 중심의 관광활동에 참가하는 20세 이상의 성인 남녀를 모집단으로 하여 할당표집법을 통해 표집을 실시하였다. 최종 분석에는 남자 311명, 여자 126명 총 437명의 데이터가 투입되었다. 수집된 자료를 바탕으로 SPSSWIN 18.0을 이용하여 일원변량분석, 상관관계분석, 다중회귀분석을 실시한 결과 다음과 같은 결과를 도출하였다.

첫째, 레저스포츠 중심의 관광활동 유형(지상, 수상, 항공)에 따른 몰입의 차이를 분석한 결과 모든 하위영역에서 유의한 차이가 있었으며, 구체적으로 항공 레저스포츠 관광활동이 지상, 수상 레저스포츠 관광활동 보다 높은 수준의 몰입이 발생함을 알 수 있었다. 이는 상대적으로 모험이나 부상 가능성, 위험성이 큰 환경이 몰입하는데 보다 더 적합하다는 사실을 알 수 있다[13]. 따라서 지상이나 수상 스포츠 레저관광 활동에 좀 더 모험적이고 스틸을 느낄 수 있는 대안을 마련한다면, 레저스포츠 관광 참여자는 더 높은 몰입과 함께 즐거움을 느끼게 되어 재참가로 이루어지고 이는 해당지역의 레저스포츠 관광 활성화에 기여할 것으로 판단된다.

둘째, 참가정도가 몰입에 미치는 영향을 분석한 결과 참가 기간과 빈도가 몰입에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 참가 기간이 길고, 자주 참여할수록 몰입이 더 많이 일어나는 것이다. 또한 참가정도가 몰입의 하위요인에 미치는 영향을 분석한 결과 참가 빈도는 몰입의 모든 하위 영역에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 참가 정도 중 참가 빈도가 몰입에 가장 중요한 요인으로 파악되었다. 앞으로 레저스포츠 중심의 관광활동 참가자들이 그 활동에 좀 더 자주 참가하여 몰입경험을 자주하고 이를 통해 삶의 질이 개선되도록 레저스포츠 전천후 관광 시설 건설, 접근성 문제 개선, 관광 홍보 방안 계획수립 등의 연구 노력이 필요할 것이다.

참고 문헌

- [1] 강지현, 양길, 이효연, "해양레저스포츠 참가자들의 참여정도가 웰니스에 미치는 영향", 한국사회체육학회지, 제42권, pp.1277-1286, 2010.
- [2] 강현희, "여가활동 제약요인과 여가몰입이 체형관리사의 직무스트레스에 미치는 영향", 한국미용학회지, 제16권, 제3호, pp.637-643, 2010.
- [3] 김기용, "모험 스포츠 참가정도와 몰입경험 및 자아성취감의 관계", 한국사회체육학회지, 제33권, pp.1133-1143, 2008.
- [4] 김성배, 한상덕, 이상덕, "골프참가자의 참여동기와 참가정도에 따른 몰입경험 및 정신건강과의 인과적 관계", 한국사회체육학회지, 제35권, pp.1133-1142, 2009.
- [5] 김승희, "여가활동참여자의 여가유능감, 여가경험 및 몰입경험과 여가만족의 관계", 한국여가레크리에이션학회, 제32권, 제3호, pp.257-265, 2008.
- [6] 김영재, "모험스포츠 참여의 사회 심리학적 고찰", 체육연구, 제14권, 2001.
- [7] 김영재, "한국형 여가몰입척도 개발과 타당화 검증", 한국체육학회지, 제49권, 제2호, pp.343-355, 2010.
- [8] 김준, 이근모, "해양스포츠 참가자의 참여동기과 인지몰입, 행위 몰입, 지속의도에 미치는 영향", 한국사회체육학회지, 제33권, pp.1219-1230, 2008.
- [9] 김하영, 임준택, "골프 참가자의 자기인식에 관한 연구", 한국학교체육학회지, 제14권, 제1호, pp.69-77, 2004.
- [10] 김희진, 김경렬, "모험 및 안전 성향 스포츠 참가자들의 감각추구성향에 관한 연구", 한국여가레크리에이션학회지, 제30권, pp.113-124, 2006.
- [11] 남인수, 노미라, 여지은, "남자 테니스 동호인의 참여정도와 성취표적성향이 운동 몰입, 운동지속 의사에 미치는 영향", 한국여가레크리에이션학회, 제33권, 제4호, pp.45-55, 2009.
- [12] 문태영, "해양레저스포츠 체험환경 요인이 참가자의 감정적 반응, 만족 및 재참가의도에 미치는 영향", 한국사회체육학회지, 제40권, pp.799-810, 2010.
- [13] 박동규, "익스트림 스포츠 참여와 감각추구성향, 운동몰입 그리고 스포츠사회화의 관계", 한국사회체육학회지, 제32권, pp.1227-1239, 2008.
- [14] 박명국, 김경렬, 오근희, "베드민턴 동호인들의 참여정도에 따른 운동 몰이과 여가만족의 관계", 한국여가레크리에이션학회, 제34권, 제3호, pp.83-93, 2010.
- [15] 박진성, 조춘호, "지속적인 등산 활동이 청소년의 신체적 자기개념에 미치는 영향", 한국사회체육학회지, 제22권, pp.647-655, 2004.
- [16] 서재복, 김주호, "해양레저스포츠 참여에 따른 여가만족, 대학생생활만족 및 재 참여의 관계", 한국체육교육학회지, 제15권, 제2호, pp.37-48, 2010.
- [17] 소영호, "생활체육 참가자의 참가정도와 감각추구성향이 운동 몰입에 미치는 영향", 한국스포츠심리학회지, 제18권, 제3호, pp.21-36, 2007.
- [18] 송기현, 허진영, "생활체육 참여자의 각성추구성향과 운동몰입 및 여가만족의 관계", 한국여가레크리에이션학회, 제34권, 제1호, pp.93-102, 2010.
- [19] 안병욱, "패러글라이딩 참여 동기, 제약 요인이 생활만족도에 미치는 영향", 한국여가레크리에이션학회, 제33권, 제1호, pp.77-87, 2009.
- [20] 안병욱, 여인성, 이철원, 이지성, "패러글라이딩 참가자들의 여가유능감이 여가제약에 미치는 영향", 한국체육학회지, 제45권, 제1호, pp.237-248, 2006.
- [21] 안병욱, 황선환, "스키 및 스노보드 참여 동기, 몰입, 여가만족 간의 관계모형 검증", 한국사회체육학회지, 제46권, pp.607-617, 2011.
- [22] 양종훈, 김성겸, "등산 활동 참가자의 인지된 자아유감과 자아실현 및 심리적 웰빙의 관계", 한국사회체육학회지, 제46권, pp.785-794, 2011.
- [23] 유명상, "생활체육 참여자들의 여가관여도, 운동몰입, 재참가의도 간의 관계", 한국여가레크리에이션학회, 제34권, 제4호, pp.79-87, 2010.
- [24] 유태균, 이승철, "개방교도소 재소자들의 교정레크리에이션 환경만족과 여가몰입, 자아존중감과 의 관계", 한국철학학회지, 제10권, 제1호, pp.1-18, 2002.
- [25] 윤상문, 김성문, 손원일, "동력수상레저기구 참여자의 각성추구성향과 심리적 행복감 및 삶의 만족

관계”, 한국사회체육학회지, 제46권, pp.557-566, 2011.

[26] 윤영선, “패러클라이딩 참여자의 여가몰입이 여가 정체성 및 생활만족에 미치는 영향”, 한국여가레크리에이션학회지, 제34권, 제2호, 2010.

[27] 이광수, 김관진, “대학생의 여가스포츠 참여 동기와 라이프스타일이 여가만족, 여가몰입 및 자아존중감에 미치는 영향”, 한국여가레크리에이션학회, 제34권, 제2호, pp.59-70, 2010.

[28] 이상구, *생활체육 참가와 주관적 안녕감과의 관계*, 한국체육대학교, 박사학위논문, 1998.

[29] 이상구, 임준택, “성인의 익스트림 스포츠 참가정도가 몰입 및 자아실현에 미치는 영향”, 한국사회체육학회지, 제9권, pp.1373-1384, 2003.

[30] 이상호, *해양레저스포츠 체험공간의 속성이 참가자의 감정적 반응, 만족, 재참가 의도에 미치는 영향*, 부경대학교 대학원, 박사학위논문, 2007.

[31] 이제홍, 임종오, 백광, “생활체육 참가가 여가몰입, 여가만족, 생활만족에 미치는 영향”, 한국체육학회지, 제37권, 제1호, pp.95-104, 1998.

[32] 임변장, *사회체육개론*, 서울대학교 출판부, 2006.

[33] 최웅재, “골프 참여자의 운동몰입경험이 여가만족에 미치는 영향”, 한국스포츠리서치, 제16권, 제6호, pp.71-82, 2005.

[34] 한광걸, 김기한, “등산 참여경험과 여가정체성 및 심리적 웰빙의 관계”, 한국사회체육학회지, 제34권, pp.1515-1527, 2008.

[35] M. Csikszentmihalyi and K. Rathunde, “The measurement of flow in everyday life,” Nebraska Symposium on Motivation, Vol.40, pp.58-97, 1993.

[36] M. Csikszentmihalyi, “Beyond and anxiety,” San Francisco: Kossy-Bass, 1975.

[37] M. Csikszentmihalyi, “Flow: The psychological optimal experience,” New York: Harper & Row, 1990.

[38] H. J. Gibson, “Sport tourism: The rules of the game-sport-related leisure travel,” Parks & Recreation, Vol.34, No.6, pp.36-45, 1999.

[39] S. A. Jackson and H. W. Marsh, “Development and validation of a scale measure optimal experience: The Flow State Scale,” Journal of Sport and Exercise Psychology, Vol.18, pp.17-35, 1996.

[40] H. H. Kelley, “Love and Commitment,” IN H.H. Kelley, E. Berscheid, A. Christensen, J.H. Harvey, T. L. Huston, G. Levinger, E. McClintock, L. A. Peplau, and D. R. Petersen (Eds.), *close Relationship*(265-314). New York : W.H. Freeman and Company, 1983.

[41] J. W. Loy, B. D. McPherson, and G. S. Kenyon, “Sport and social system: A guide to the analysis, problem, and literature, menlo park,” CA: Addison-Wesley, 1978.

[42] M. Zuckerman, “Behavioral Expressions and Bio-social Base of Sensation Seeking,” NY: Cambridge University, 1994.

저자 소개

이문재(Mun-Jea Lee)

정회원



- 2011년 2월 : 서울시립대학교 생활체육정보학과(학사)
- 2011년 2월 ~ 현재 : 서울시립대학교 생활체육정보학과(석사)
<관심분야> : 관람스포츠, 익스트림스포츠, 여가정보

황선환(Sun-Hwan Hwang)

정회원



- 2008년 8월 : 미국 조지아대학교 여가학 박사졸업
- 2010년 3월 ~ 현재 : 서울시립대학교 생활체육정보학과 조교수
<관심분야> : 여가사회학, 여가심리학, 여가경영, 청소년 캠프