# 모험 스포츠의 경험 장벽이 모험스포츠 몰입경험에 미치는 영향

## - 감각추구성향과 반항성향의 조절효과를 중심으로 -

정윤희*

<요 약>

모험스포츠 산업은 점점 더 성장하고 있으며 이론적 관심도 꾸준히 성장하고 있다(김영재 2001; 한상덕 2004; Clifford and Clifford 1967; Rohnke 1989). 모험스포츠는 극복스포츠라고도 불릴만큼(McIntosh 1963), 장벽과 밀접하게 관련되지만, 기존 연구는 주로 모험스포츠 참여자의 성향(김영재 2001; 박동규 2008)이나 몰입에 영향을 주는 요인(김건철 1999; 문태영, 박승환 2003; 이상덕, 전민주 2004)에 초점을 맞추고 있다. 따라서 본 연구에서는 이러한 기존연구의 결핍을 보완하고자 모험스포츠의 장벽-장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식 기술상의 장벽-이 몰입경험에 주는 영향과 감각추구성향과 반항성향의 조절영향을 가정하였다. 이러한 가정들을 검증하기 위해 모험스포츠 참여자들을 대상으로 171부의 데이터를 수집하였고, 조절회귀분석을 이용하여 검증하였다. 연구결과, 장비상의 장벽을 제외한 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식 기술상의 장벽이 몰입경험에 영향을 주는 것으로 나타났으며, 감각추구성향은 시간상의 장벽과 장소상의 장벽의 영향을 조절하며, 반항성향은 지식 기술상의 장벽이 몰입경험에 주는 영향을 조절하는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 모험스포츠에 있어 장벽의 중요한 역할과 성향에 따른 차이를 보여줌으로써 기존 연구의 결핍을 보완하고, 장벽에 관한 연구를 확장하고 있다.

핵심주제어: 모험스포츠, 장벽, 몰입경험, 감각추구성향, 반항성향

논문접수일: 2015년 08월 05일 수정일: 2015년 08월 28일 게재확정일: 2015년 09월 23일
* 건국대학교 글로컬 캠퍼스 경영경제학부 조교수, yunhee0222@kku.ac.kr

# Ⅰ. 서 론

최근 소비자들은 스포츠 활동에 대한 단순한 참여를 통해 신체적 만족을 느끼는 것뿐 아니라, 더 스릴 있는 경험을 추구하기 시작했다. 즉 모험적이고 스릴 있는 경험과 관련되는 모험스포츠를 즐기면서 자신의 정신적 한계나 신체적 한계를 넘어서고 즐거움과 몰입을 경험한다. 특히 이전에 비해 이런 스포츠에 대한 정보공유가 활발해지고, 장비 가격의 하락, 모험스포츠 관련 서비스의 대중화와 접근성 증가로 인해 모험스포츠는 점점 더 활성화될 가능성이 커지고 있다.

이러한 모험스포츠가 가지는 특징과 상황적 변화로 모험스포츠 산업은 점점 더 성장하고 있으며이론적 관심도 꾸준히 성장하고 있다(김영재 2001; 한상덕 2004; Clifford and Clifford 1967; Rohnke 1989). 암벽등반, MTB, 스킨스쿠버 등과 같은 모험적 요소가 많은 스포츠인 모험스포츠에 관한 연구는 주로 모험스포츠 참여자의 성향(김영재 2001; 박동규 2008)이나 몰입에 영향을 주는 요인(김건철 1999; 문태영·박승환 2003; 이상덕·전민주 2004)에 관한 연구에 초점을 맞췄다. 이러한 연구들은 모험스포츠를 즐기는 세분시장을 찾아내고 참여를 이끌어내는 실무적 방향에서는 기여하였지만 모험스포츠에 관한 이론적 영역을 구축하는 데 있어서는 부족함이 있다. 특히 모험스포츠가 다른 스포츠와 구별되는 가장 큰 특징은 극한경험과 스릴을 위한 여러 가지 장벽이 존재하는 스포츠라는 점인데 이러한 특징을 보여주는 연구는 거의 진행되지 않았다.

기존에 장벽에 관한 연구에서는 사람들이 장벽에 부딪힐수록 더 하도록 동기부여 되기도 하는데(정윤희·이종호 2010), 이는 특히 모험스포츠와 관련될 것이다. 즉 모험스포츠에 존재하는 많은 장벽들은 그자체로 스포츠에 대한 몰입에 중요한 영향을 미칠 수 있기 때문에, 모험스포츠에 존재하는 장벽들을 확인하고 이 장벽들의 상대적 영향을 확인하는 것은 모험스포츠를 이해하는 데 있어 중요할 것이다. 그리고 기존에 경험장벽에 대한 연구에서도 성향에 따른 차이는 연구가 이뤄지지 않았다. 하지만 좀 더 나은 이론적 실무적 시사점을 제공하기 위해서는 장벽의 영향이 성향에 따라 어떻게 달라지는지 확인할 필요가 있을 것이다. 따라서 본 연구의 목적은 다음과 같다.

첫째, 모험스포츠에서 참여자들이 부딪히는 경험 장벽이 무엇이 있는지를 확인하고 이러한 장벽들이 몰입경험에 어떤 영향을 주는지를 확인할 것이다. 이는 모험스포츠 연구에서 간과되었던 장벽의 중요성을 밝히고, 모험스포츠에 대한 설명력을 올리는 데 기여할 것이다.

둘째, 모험스포츠에서 장벽이 몰입경험에 주는 영향을 조절하는 변수들을 확인할 것이다. 경험장벽에 대한 연구가 진행되었지만, 장벽의 영향을 조절할 수 있는 성향을 제안한 연구는 거의 없다. 따라서 본 연구에서는 이러한 역할을 하는 개인성향을 제안하고 검증함으로써 기존에 장벽에 대한 연구를 보완하고 확장하고자 한다.

# Ⅱ. 이론적 배경과 연구가설

## 1. 모험스포츠에 관한 연구

최근에는 모험 스포츠가 건강에 도움이 되고 건전한 여가활동으로 인식되고, 장비 가격이 내려가면서 참여스포츠로서의 모험스포츠의 가치가 더 향상되고 있다(조방현 외 2004). 모험스포츠는 높은 각성을 특성으로 하기 때문에, 성공적으로 참여하였을 때는 다른 스포츠 보다 더 큰 즐거움을 인지하게 된다(정용각 2000). 즉 모험스포츠는 스포츠 활동에 빠져들수록 즐거움이나

스릴, 몰입감, 자유로움을 더 느끼며, 심지어 부상을 당하거나 죽음에 대한 위험이 있어도 육체적, 심리적, 사회적 투자를 아끼지 않는 경우가 많다(박세혁 2000). 이처럼 모험스포츠 대부분은 자연을 모험 대상으로 하여 신체적 정신적 능력의 한계를 극복하려고 하기 때문에 극복 스포츠라고 할 수 있다(McIntosh 1963).

사람들이 모험스포츠를 즐기기 위해 많은 비용과 부상이나 사망의 위험까지 감수하는 것은 어떤 내적 동기가 작용한다고 볼 수 있다. 즉 참여자들은 모험 스포츠를 통해 호기심, 정체성, 유능감, 동료애, 스릴 등을 추구한다(Celsi et al. 1993). 또한 모험스포츠는 신체적 자아개념이나 체력, 자존감을 향상시킴으로써(Rohnke 1989), 부정적인 자아개념을 감소시키고 긍정적인 자아개념을 증가시킨다(Clifford and Clifford 1967). 이런 점으로 인해 사람들은 단순히 스포츠 활동에 대한 만족을 넘어, 극한 상황을 이겨내면서 성취감과 자아실현을 이룰 수 있는 모험 스포츠를 즐기기 시작한 것이다(한상덕 2004).

McIntosh(1963)는 자연의 장벽에 대한 투쟁으로서의 스포츠를 극복 스포츠라 하였으며, 등산, 스키 등 자연환경 속에서 행해지는 스포츠들이 여기에 속한다고 하였다. 이렇듯 모험스포츠는 어떤 장벽에 대항하는 것과 관련되며, 특히 모험스포츠 참여자들이 각성추구성향이 강하고, 장벽이 이러한 각성추구동인을 자극한다는 점에서 볼 때(정윤희・이종호 2010), 모험스포츠가 장벽과 밀접한 관련을 가짐을 알 수 있다. 하지만 이러한 연관성에도 불구하고, 모험 스포츠와 관련해서 장벽에 관한 연구는 거의 없다. 따라서 본 연구에서는 다음의 장벽에 관한 연구를 참조하여 모험스포츠에 어떤 장벽이 존재하며 이러한 장벽들이 모험스포츠에 몰입하는 데는 어떤 영향을 주는지를 살펴보고자 한다.

## 2. 장벽에 관한 연구

장벽은 어떤 행동을 방해하는 무언가로 정의될 수 있는데, Lewin(1935)은 어떤 목적을 달성하는 것을 방해하거나 어렵게 만드는 영향을 장벽이라고 하였다. 예를 들어 무언가 가지러 갈 때 길을 막고 있는 물건일 수도 있고, 어떤 활동을 못하게 제한하는 규정, 어떤 활동을 어렵게 하는 과업 복잡성 등 다양한 것들이 장벽이 될 수 있다(정윤희・이종호 2010). 즉 장벽은 심리적, 신체적, 사회적인 것들을 폭넓게 포함한다(Lewin 1935). 정윤희와 이종호(2010)는 경험적 소비에서 직면하는 경험장벽을 '특정 경험을 하는 것을 가로막거나 어렵게 하는 장애물' 로 정의하고, 사람들이 경험장벽에 직면하면 접근성이 떨어질 뿐 아니라, 해당 경험을 더 하게 하는 동기를 제공한다고 하였다.

모험스포츠와 직접적으로 관련된 장벽연구는 진행되지 않았지만, 더 넓은 범위인 여가분야에서 제약에 관한 연구가 진행되었다(Jackson and Dunn 1991; Jackson and Scott 1999; 김한주 2014). 기존 연구는 제약(장벽)의 방해 영향에 초점을 맞추고, 사람들이 참여하고 싶을 때에도 참여하지 않는 요인들을 알아내는 데 초점을 맞추었다(Goodale and Witt 1989).

먼저 Crawford와 Godbey(1987)는 여가 장벽으로 개인내적 장벽들(스트레스, 우울증과 같은 장벽들), 대인적 장벽들(성역할에 대한 태도, 적절한 파트너의 결핍과 같은 대인적 관계에서 발생하며 장벽들), 구조적 장벽들(재무적 자원, 시간, 기회를 포함)을 제안하였다. 그리고 이러한 여가 장벽들은 선호와 참여에 영향을 주거나 매개하는 것으로 나타났다. Scott(1991)는 집단-관련 제약요소들을 연구하기 위해, 네 개의 브리지(bridge: 카드놀이의 일종) 클럽에서 참여 관찰을

하였으며, 38명의 브리지 게이머들에게 심층면접을 실행하였다. 연구 결과, 개인의 경험하는 시간의 결핍과 같은 구조적 제약이 집단에서 대인적 제약을 일으킬 수 있다. 또한 집단 구성원들은 여가 제약을 이겨내는 것을 어려워하지 않고, 집단 구성원들 개인적으로 그리고 공동으로 모두 제약을 극복하는 전략을 개발함을 발견했다.

그리고 여행 연구에서 McGuire(1984)는 자원의 제약(장비/설비/정보의 결핍, 활동을 가르쳐줄 사람이 없는 것, 돈의 부족 등), 시간의 제약(다른 활동이나 일로 인해 바쁘거나, 스케줄을 방해받기 싫은 것), 승인의 제약(실수의 두려움, 가족과 친구들이 허락하지 않거나 다른 이들이 인정하지 않을 거라는 두려움), 능력과 사회적인 제약(어떻게 활동을 해야 할지 모르거나 필요한 기술이 없는 것, 같이 활동할 사람이 없는 것), 신체적 웰빙의 제약(건강과 웰빙에 관련해서 에너지의 결핍이나 건강상의 이유, 날씨, 상처를 입는 것의 두려움)등을 포함했다.

정윤희와 이종호(2010)는 이러한 여가제약 연구를 경험적 소비에 적용하여 경험장벽이 주는 긍정적 영향과 부정적 영향에 대해 연구하였다. 이 연구에 포함된 경험장벽은 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식/기술상의 장벽, 지식/기술 습득과정 장벽, 규범상의 장벽, 확률상의 장벽을 포함하는 데, 기존 여가 제약연구에 비해 장벽을 구체적으로 측정하고 있고, 장벽의 특성을 중심으로 제시하고 있기 때문에 본 연구에서는 이 연구에서 제시한 경험장벽을 연구에 적용하였다.

기존에 모험스포츠에 대한 많은 연구들이 진행되었지만, 모험스포츠와 밀접한 관련을 가질 수 있는 경험장벽에 관한 연구는 거의 진행되지 않았다. 모험스포츠는 참여자들의 위험추구성향과 각성추구성향의 특성을 볼 때 이러한 장벽들이 부정적 영향이 아니라 경험을 자극하는 긍정적 요소로 작용할 수 있을 것이다. 따라서 본 연구에서는 다음의 장벽에 관한 연구를 참조하여 모험스포츠에서의 장벽의 영향을 연구하고자 한다.

## 3. 연구가설

몰입경험(absorbing experience)은 어떤 대상에 마음을 완전히 빼기는 것, 혹은 그 대상에 관심을 모두 집중하는 것, 정신없이 빠지는 것, 정신적 감정적 능력을 모두 쏟는 것으로 정의할 수 있다. 예를 들어 사람들은 영화를 보거나 게임을 하거나 소설을 읽을 때 그 제품에 대한 경험에 빠져드는 것을 보여준다(Swanson 1978). 게임분야의 연구에서 겜블러가 게임 활동에 너무 몰두해서 시간이 가는 줄도 모르며, 먹고 잠자는 것과 같은 일차적 욕구도 무시하면서 게임에 빠져드는 것을 보여주고 있다(Deci 1975).

모험스포츠 역시 스포츠를 즐기며 나를 잃어버리는 경험은 중요한 동기가 될 만큼 중요한 부분일 것이다. 이렇듯 모험스포츠에서도 몰입경험은 매우 중요할 수 있다. 예를 들어 해양스포츠를 하면서 거기에 빠져들어 시간 가는 것도 잊고 푹 빠지는 경험을 하기도 한다. 이러한 점 때문에 참가유형에 따른 몰입경험의 차이(김건철 1999)를 연구하거나 인구통계적 특성변인과 몰입경험의 관계(문태영・박승환 2003), 참가동기와 몰입경험의 관계(이상덕・전민주 2004) 등에 관한 연구들이 진행되어 왔다.

모험스포츠는 극복스포츠라고도 불릴 만큼(McIntosh 1963), 장벽과 밀접하게 관련된다. 즉 모험스포츠에는 어렵거나 위험한 스포츠를 많이 포함하고 있어서 그에 필요한 특수 장비가 필요하거나, 시간과 장소에서도 제약이 가해지는 경우가 많다. 또한 위험한 스포츠를 즐기기 위해 어렵고 전문적인 지식과 기술을 요할 때가 많은

데, 이는 장벽이면서도 모험스포츠를 즐기는 하나의 이유가 되기도 한다. 장벽은 부정적 역할이 주로 부각되지만, 장벽이 있다고 해서 무조건 그 일을 포기하지는 않는다(Scott 1991). 반작용이론(reactance theory)(Brehm 1966; Brehm and Brehm 1981; Clee and Wicklund 1980)은 사람들이 선택의 자유가 제한되거나 어떤 일을 자유롭게 하지 못할 때, 오히려 그것을 하기 위해 반응하는 반작용을 하게 된다고 하고 있다. 이러한 점을 참조하여 다음의 관계를 살펴보고자 한다.

### 3.1 모험스포츠의 경험장벽이 몰입경험에 미치는 영향

정윤희와 이종호(2010)는 경험 장벽에 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식 기술상의 장벽, 지식 기술 습득과정 장벽, 규범상의 장벽, 확률상의 장벽을 포함하였으며, 이러한 장벽들이 접근동인을 매개하여 경험을 하고 싶게 만드는 역할을 함을 검증하였다. 이중에서 규범상의 장벽과 확률상의 장벽은 일반적으로 경험하는 장벽으로 보기 힘든 면이 있다. 그리고 정윤희와 이종호(2010)의 연구는 정성적 연구에 근거하여 측정항목을 제시하고 있기 때문에 덜 정제된 차원들이 포함되어 있는 경향이 있다. 특히 분석과정에서 지식기술관련 장벽을 두 개 차원으로 분리하였는데, 지식 습득과정상의 장벽은 두 개 항목만 포함하고 있어서 일반화된 구성개념으로 포함하기에는 어려움이 있기 때문에, 이 차원을 제외하고 지식기술 상의 장벽만을 포함하였다. 따라서 본 연구에서는 정윤희와 이종호(2010)의 연구에서 세 가지 장벽을 제외한 네 가지 경험 장벽을 포함하였다.

먼저 모험스포츠 역시 장비를 갖춰야 하는 경우가 많기 때문에, 장비상의 장벽을 포함하였다. 기존 연구에서도 장비와 관련된 어려움은 구조적 제약과 연관해 중요하게 고려되었다. 예를 들어 영화, 공연, 전시품 감상은 장비가 전혀 들지 않고, 산책, 조깅, 수영과 같은 일상적 활동들은 비교적 장비가 덜 드는 여가활동이다. 반면에, 모험스포츠는 위험과 어려움을 수반하는 경우가 많아서 이를 보호하거나 극복하기 위한 장비가 필수적으로 요구되기 때문에, 장비상의 장벽은 모험스포츠에 있어 중요한 장벽이 될 수 있다.

그리고 시간상의 장벽은 어떤 활동이 가능한 특정시간이 있거나 시간 부족으로 인한 어려움과 관련되는데, 즐기는 시간자체가 길어서 시간을 내는 데 대한 어려움도 여기에 포함된다(정윤희・이종호 2010). 모험스포츠 역시 어떤 특정 시간에만 즐길 수 있거나, 스포츠를 하는데 필요한 시간이 길다면 이 부분은 스포츠를 즐기는 데 장벽으로 작용할 수 있을 것이다.

장소상의 장벽은 즐기는 장소의 위험성, 이동이 어려운 장소와 관련된다. 또한 경험은 이해과정이 필요하거나(영화, 공연 등의 감상과 관련된 경험적 소비), 참여가 필요하고(여가, 여행, 게임 등), 그 과정을 즐기는 것이 중요하기 때문에 경험에 요구되는 지식/기술의 습득이 필요한데, 지식/기술상의 장벽, 지식/기술 습득과정 장벽이 이에 해당한다. 이러한 장벽들은 접근 가능성을 떨어뜨리고 선망/탐험 동인과 감각추구 동인을 자극하는 것으로 나타났다(정윤희・이종호 2010).

모험스포츠는 극복스포츠라고도 불릴 만큼(McIntosh 1963), 장벽과 밀접하게 관련되며 기존 연구에서 제시한 장벽들은 모험스포츠에서도 중요한 장벽으로 나타날 수 있다. 즉 모험스포츠에는 어렵거나 위험한 스포츠를 많이 포함하고 있어서 그에 필요한 특수 장비가 필요하거나, 시간과 장소에서도 제약이 가해지는 경우가 많다. 또한 위험한 스포츠를 즐기기 위해 어렵고 전문적인 지식과 기술을 요할 때가 많은데, 이는 장벽이면서도 모험스포츠를 즐기는 하나의 이유가

되기도 한다.

반작용 이론에 따르면, 사람들은 어떤 방해에 부딪힐 때 무언가 하기가 어려워져서 멀어지기도 하지만, 한편으로 그 상황에 맞서거나 저항하기도 한다. Levin(1935)은 아이들이 그들이 자유롭게 움직이는 것을 방해하는 어른들의 금지나 명령에 대해서 반발하여 어떤 행동에 대해 동기부여 될 수 있다고 하였다. 또한 Clee와 Wicklund (1980)도 의사결정 대안이 장벽에 의해 방해받을 때 그 대안을 획득하도록 점차 동기부여 된다고 하였다.

따라서 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식 기술상의 장벽은 모험스포츠에 몰입하는 데 긍정적 영향을 줄 것으로 보고 다음과 같이 가설을 설정하였다.

가설 1: 지각된 장비상의 장벽은 모험스포츠의 몰입경험에 긍정적 영향을 줄 것이다

가설 2: 지각된 시간상의 장벽은 모험스포츠의 몰입경험에 긍정적 영향을 줄 것이다

가설 3: 지각된 장소상의 장벽은 모험스포츠의 몰입경험에 긍정적 영향을 줄 것이다

가설 4: 지각된 지식 기술상의 장벽은 모험스포츠의 몰입경험에 긍정적 영향을 줄 것이다

### 3.2 감각추구 성향과 반발성향의 조절효과

감각추구성향은 경험적 소비와도 밀접한 관련을 가지며(Zukerman 1979), 감각추구성향이 높은 사람은 높은 정도의 자극을 적극적으로 추구하려는 경향을 나타내므로, 이것이 스포츠나 여가를 즐기는데 중요한 결정요인이라고 제안한다. 즉 감각추구성향은 다양하고 새로운 자극을 추구하기 위해 물리적이고 사회적인 위험을 감수할 수 있는 성향이며(Zuckerman 1979), 이 성향이 높은 사람은 다양성을 더 추구하고 호기심이 높은 것으로 나타났다(Raju, 1980). 또한 자극적인 행동에 몰입하는 외향적인 사람일 가능성이 높으며(Derryberry and Rothbart 1988), 단조로운 것보다 도전을 요하는 것들에 자극을 더 받고, 위험한 행동 등도 감각추구성향과 밀접한 관련이 있음을 보고하고 있다. 이러한 감각추구성향은 네 가지 요소를 포함한다. 먼저 스릴과 모험의 추구는 신기하고 자극적인 오락에 참여하는 것과 관련되며, 경험추구는 여행 욕구와 변화로운 라이프스타일을 가지는 것과 관련된다. 또한 일탈은 여러 사람이 모여 술을 마시거나 떠들썩한 파티에 참석하는 것과 관련되고, 지루함에 대한 민감성은 반복되고 일상적인 일들, 흥미없는 사람을 싫어하는 것 등이다.

모험 스포츠는 그 특성상 극한의 상태를 이겨내고자 하는 성향이 강한 사람들이 즐기는 스포츠로서 이를 각성추구성향이나 자극추구성향 혹은 위험행동성향 등에서 접근하고 있다(김영재 2001; 박동규 2008). 감각추구성향이 위험한 행동과 관련을 가진다는 것은 익스트림 스포츠 참여와 감각추구성향의 관계(Murray 2003)의 연구, 감각추구성향 및 사회화요인과 남녀 청소년의 위험행동의 관계에 관한 연구(오미경 1997) 등에서 밝혀졌다. 감각추구성향이 높은 사람들은 신체적 위험이 높은 상황과 경험의 변화를 더 추구하는 경향이 있으며(Smith 1992), 암벽등반과 같이 위험한 스포츠에 참여하는 사람이 높은 감각추구성향을 가지는 것으로 나타났다(Freixanet 1991). 반대로 감각추구성향이 낮은 사람은 양궁, 골프, 볼링 등 위험이 낮은 스포츠에 참가하는 경향이 있다고 하였다(Zuckerman 1983). 이런 점에서 볼 때, 감각추구 성향이 높은 사람은 장벽이 높다고 지각할수록 더 도전하고 몰입할 가능성이 클 것으로 보고 다음과 같이 가설을 설명하였다.

가설 5: 모험스포츠 참여자의 감각추구성향에

따라 경험장벽이 몰입경험에 미치는 영향은 다르게 나타날 것이다.

가설 5-1: 감각추구성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 장비상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

가설 5-2: 감각추구성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 시간상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

가설 5-3: 감각추구성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 장소상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

가설 5-4: 감각추구성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 지식 기술상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

장벽과 관련해서 소비자의 반응에 관한 연구에서는 장벽에 대한 반발을 더 일으키는 개인적 성향으로 반항성향을 제안하고 있다(정윤희 2012). 즉 심리적 반항은 특수한 어떤 상황적 특성에 의해 일어날 수도 있지만, 개인의 성향적 차이로 인해 나타날 수도 있다는 것이다. 즉 심리적 반항이 비교적 안정적이고 일관되게 나타나는 성격의 한 구성개념일 수도 있다고 하였다(Brehm and Brehm 1981; 홍성묵 외1994). 사람들은 자율성과 자기결정성 욕구가 다르기 때문에(Wicklund 1974), 같은 제약을 받아도 사람마다 그 반응은 다를 수 있다는 것이다. 일명 청개구리 심보로 불리는 반항성향은 사람에 따라 다른 개인차 변인이며 이 성향이 강할수록 자유의 위협에 대해 오히려 하고자 하는 방향으로 더 반발한다고 하였다(홍성목 외 1994). 반항성향은 전환장벽에 관한 연구에서도 전환장벽에 직면할 때 더 전환하게 하고 싶게 만드는 역할을 하는 것으로 나타났다(정윤희 2012). 이는 모험스포츠의 장벽에 대해서도 마찬가지일 것이다. 반항성향이 강한 사람은 자율성과 자기결정성 욕구가 강한 만큼 장벽에 대한 반작용으로 더 극복하려 하고 그 과정에서 더 몰입하게 될 것으로 보고 다음과 같이 가정하였다.

가설 6: 모험스포츠 참여자의 반항성향에 따라 경험장벽이 몰입경험에 미치는 영향은 다르게 나타날 것이다.

가설 6-1: 반항성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 장비상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

가설 6-2: 반항성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 시간상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

가설 6-3: 반항성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 장소상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

가설 6-4: 반항성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해서 지식 기술상의 장벽이 몰입경험에 미치는 영향이 상대적으로 높을 것이다.

## Ⅲ. 연구방법

### 1. 측정도구

본 연구에서 포함된 모험스포츠의 경험장벽은 정윤희와 이종호(2010)가 제시한 측정도구를 이용하였다. 장비상의 장벽, 시간상의 장벽, 장소상의 장벽, 지식/기술상의 장벽 등은 참여자가 각 부분에서 어려움을 지각하는 정도로서 다항목 척도를 포함시키고, 몰입경험은 모험스포츠를 즐기며 빠져든다고 느끼는 정도로서, Mizerski et al.(1988) 연구의 측정을 모험스포츠에 맞게 일부 수정하여 3개 항목으로 측정하였다.

또한 모험스포츠 참여자의 감각추구성향은 Zuckerman(1979)의 연구를 참조하였고, 반항성향은 Shen과 Dillard(2005)와 Hong et al.(1994)의 연구를 참조하여 측정하였다.

## 2. 데이터 수집

본 연구는 경험장벽이 태도에 주는 영향과 감각추구성향과 반항성향의 조절효과를 검증하기 위해 스쿠버다이빙, 스노우보드, 암벽등반, 패러글라이딩, 스키와 같은 모험스포츠 참여자를 대상으로 설문을 배포하였고, 총 회수된 208부의 설문지 중에서 불성실한 응답을 제외한 171부가 분석에 이용되었다.

남자는 59.65%, 여자는 40.35%를 포함하며, 연령은 25세에서 30세가 가장 많은 비율(33.92%)을 차지하고 있으며, 다음으로 31세에서 40세(27.49%), 19세에서 24세(23.39%), 41세 이상(11.11%), 18세 이하(4.09%)을 포함하고 있다. 표본의 일반적 특성은 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 표본의 일반적 특성

| 구분 | | 빈도(명) | 비율(%) |
|---|---|---|---|
| 성별 | 남 | 102 | 59.65 |
| | 여 | 69 | 40.35 |
| | 소계 | 171 | 100 |
| 연령 | 18세 이하 | 7 | 4.09 |
| | 19세~24세 | 40 | 23.39 |
| | 25세~30세 | 58 | 33.92 |
| | 31세~40세 | 47 | 27.49 |
| | 41세 이상 | 19 | 11.11 |
| | 소계 | 171 | 100 |

# Ⅳ. 연구결과

## 1. 타당성과 신뢰성

모험스포츠의 경험장벽, 몰입경험, 감각추구성향을 측정하기 위해 사용된 척도의 요인 적재값, 설명된 총분산, 신뢰도를 구하였다. 주성분 회귀분석과 직교회전의 varimax 분석결과, 요인 적재값은 각 요인별로 .527에서 .939로 나타났고, 각 척도의 신뢰도 Cronbach′ $\alpha$는 .711에서 .890의 범위로 나타나 타당성과 신뢰성을 확보하고 있다고 할 수 있다.

<표 2> 타당성과 신뢰성 분석결과

| 변수와 항목들 | | 요인 적재량 | 설명된 총분산(%) | 신뢰도 |
|---|---|---|---|---|
| 장비상의 장벽 | ·이 스포츠를 하는데 쓰이는 물리적 도구/장비는 다른 스포츠에서는 쓸 수 없고 이 스포츠에서만 사용가능하다. | .762 | 12.341 | .831 |
| | ·이 스포츠에 필요한 물리적 도구/장비는 이 스포츠에서만 특별히 사용되는 것이다. | .687 | | |
| | ·이 스포츠에 쓰이는 물리적 도구/장비는 비교적 가격이 비싸다. | .701 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 시간상의 장벽 | ·이 스포츠에 쓰이는 물리적 도구/장비는 구하기가 힘들다. | .699 | 11.230 | .819 |
| | ·이 스포츠에 쓰는 물리적 도구/장비는 사용에 있어 특별한 기술을 요한다. | .734 | | |
| | ·이 스포츠에 쓰는 물리적 도구/장비는 어떤 자격을 갖추거나 혹은 허가된 사람만 이용가능하다. | .812 | | |
| | 이 스포츠는 어떤 특정 시간에만 즐길 수 있다. | .578 | | |
| | 이 스포츠를 하는데 걸리는 시간은 비교적 길다. | .651 | | |
| | 이 스포츠를 시작하는 시간은 내 마음대로 조절하기 힘들다. | .709 | | |
| | 이 스포츠를 하는 데 걸리는 시간은 내 마음대로 조절하기가 힘들다. | .543 | | |
| | 이 스포츠를 즐기는 시간대는 내가 다른 일(혹은 스포츠)로 바쁜 시간이다. | .673 | | |
| 장소상의 장벽 | 이 스포츠를 할 수 있는 장소가 흔하지 않다. | .845 | 12.846 | .736 |
| | 이 스포츠를 하는 장소는 내가 자주 가지 않는 새로운 곳이다. | .741 | | |
| | 이 스포츠를 하는 장소는 비교적 위험하다. | .827 | | |
| | 이 스포츠를 하는 장소는 까다로운 허가절차를 거쳐야 이용가능하다. | .659 | | |
| | 이 스포츠를 하는데 요구되는 장소는 비교적 돈이 많이 드는 곳이다. | .622 | | |
| | 이 스포츠가 가능한 곳으로 이동하려면 먼 거리를 가야 한다. | .713 | | |
| | 이 스포츠가 가능한 장소로 이동하려면 비교적 불편하고 번거롭다. | .699 | | |
| | 이 스포츠를 하는 장소는 사람들이 많다. | .591 | | |
| 지식/ 기술상의 장벽 | 이 스포츠를 하려면 관련 지식/기술을 많이 익혀야 한다. | .707 | 9.382 | .711 |
| | 이 스포츠를 하기 위해 필요한 지식/기술은 복잡한 편이다. | .885 | | |
| | 이 스포츠를 하기 위해 필요한 지식/기술은 내가 원래 알고 있었던 것과는 다르다. | .716 | | |
| | 이 스포츠를 하기 위한 지식/기술은 새로운 편이다. | .898 | | |
| | 이 스포츠는 특별한 지식/기술 없이도 잘 할 수 있다. | .757 | | |
| 몰입경험 | 나는 이 스포츠에 정신을 빼앗겼다. | .896 | 8.355 | .890 |
| | 나는 이 스포츠에 대해 깊게 느꼈다. | .914 | | |
| | 나는 이 스포츠에 몰두했다. | .939 | | |
| 감각추구 성향 | 나는 반복되는 경험을 쉽게 지루해하는 편이다. | .743 | 9.170 | .831 |
| | 나는 스릴 있는 경험을 좋아한다. | .838 | | |
| | 나는 틀을 깨는 신기하고 강한 경험을 좋아한다. | .904 | | |
| | 나는 모험을 상당히 즐기는 편이다. | .865 | | |
| 반발성향 | 내 자신의 자유로운 결정을 할 수 없을 때는 좌절감을 느낀다. | .770 | 11.231 | .726 |
| | 규칙을 대하면 반발하고 싶어진다. | .527 | | |
| | 다른 사람들과 반대로 하면 기분이 좋다. | - | | |
| | 어떤 일을 못하게 하면 '그 일을 꼭 하고 싶었는데' 하는 생각이 든다. | - | | |
| | 다른 사람의 충고를 받으면 간섭을 받는 것처럼 생각된다. | .809 | | |
| | 충고나 권고를 받으면 오히려 그 반대로 하고 싶다. | .724 | | |
| | 내가 이미 알고 있는 사실을 다른 사람이 지적하면 짜증이 난다. | .776 | | |
| | 누가 나에게 영향력을 끼치려고 하면 이에 저항한다. | .811 | | |
| | 다른 사람을 본받으란 말을 들으면 화가 난다. | .761 | | |
| | 누가 어떤 일을 하도록 강요하면 그 반대로 하고 싶어진다. | .640 | | |
| | 누가 내 선택의 자유를 제한하면 화가 난다. | .805 | | |

## 2. 가설 검증결과

먼저 본 연구에서는 기존에 정윤희와 이종호(2010)가 제시한 경험장벽을 이용해, 이들 경험장벽이 모험스포츠에 있어 몰입경험에 긍정적 영향을 줄 것으로 가정하였다. 이를 검증하기 위해 먼저 분산팽창요인(VIF)(1.50이하)과 허용도를 통해 다중공선성에 문제가 없음을 확인한 후 다중회귀분석을 실시하였다. 검증 결과, <표 3>과 같이, 장비상의 장벽을 제외한 장소상의 장벽,

시간상의 장벽, 지식·기술상의 장벽은 몰입경험에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 가설을 일부 지지하는 결과이다.

<표 3> 모험스포츠의 경험 장벽이 몰입경험에 미치는 영향

| 변인 | $\beta$ | t | $R^2$ |
|---|---|---|---|
| 장비상의 장벽 | .118 | 1.682 | .203 |
| 장소상의 장벽 | .156 | 2.274* | |
| 시간상의 장벽 | .139 | 2.121* | |
| 지식 기술상의 장벽 | .172 | 2.270* | |

** p<.01 * p<.05

## 3. 조절영향에 관한 가설 검증결과

모험스포츠의 경험장벽이 몰입에 주는 영향은 감각추구성향에 의해 조절될 것이라는 가설을 검증하기 위해 조절회귀분석(moderated regression analysis)을 사용하였다. 먼저 가설에서 장벽의 영향을 조절하는 감각추구성향의 영향에 있어서 검증결과는 <표 3>과 같이 제시되었다.

장소상의 장벽과 시간상의 장벽이 몰입경험에 주는 영향에 있어서 감각추구성향의 조절영향은 $\triangle R^2$값이 유의하면서 상호작용항과 조절변수 모두가 유의한 것으로 나타난 검증결과를 볼 때 유의하다고 할 수 있다. 또한 상호작용항의 표준화 회귀계수값이 양수로 나타남으로써 예상한 바와 같이 감각추구성향은 몰입경험에 대한 장소상의 장벽과 시간상의 장벽의 영향을 정(+)적으로 조절하는 것을 확인하였다. 그러나 <표 4>에서처럼 지식 기술상의 장벽이 주는 영향에 있어 감각추구성향의 조절 영향의 경우, 상호작용항과 조절변수(감각추구성향)가 모두 유의하지 않아 조절효과는 검증되지 않았다.

반항성향의 조절영향에 있어서는 지식 기술상의 장벽이 몰입경험에 주는 영향에 있어서만 $\triangle R^2$값이 유의하면서 상호작용항과 조절변수 모두가 유의한 것으로 나타나 조절영향이 유의하다고 할 수 있다. 나머지 장소상의 장벽과 시간상의 장벽이 몰입경험에 대한 영향에 있어서는 상호작용항과 조절변수(감각추구성향)가 모두 유의하지 않아 조절효과는 검증되지 않았다.

<표 4> 감각추구성향의 조절효과분석 결과

| | 단계 | 변인 | $\beta$ | $R^2$ | $\triangle R^2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 장소상의 장벽 | 1 | 장소상의 장벽 | .171** | .030 | |
| | 2 | 장소상의 장벽 | .164* | .142 | .112. |
| | | 감각추구성향 | .129* | | |
| | 3 | 장소상의 장벽 | .158* | .159 | .017 |
| | | 감각추구성향 | .121* | | |
| | | 장소상의 장벽*감각추구성향 | .150* | | |
| 시간상의 장벽 | 1 | 시간상의 장벽 | .167* | .028 | |
| | 2 | 시간상의 장벽 | .144* | .127 | .099 |
| | | 감각추구성향 | .316** | | |
| | 3 | 시간상의 장벽 | .159* | .154 | 027 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 감각추구성향 | .272** | | |
| | | 시간상의 장벽*감각추구성향 | .168* | | |
| 지식·기술상의 장벽 | 1 | 지식 기술상의 장벽 | .176** | .031 | |
| | 2 | 지식 기술상의 장벽 | .166* | .050 | .019 |
| | | 감각추구성향 | .139* | | |
| | 3 | 지식 기술상의 장벽 | .161* | .054 | .004 |
| | | 감각추구성향 | .094 | | |
| | | 지식 기술상의 장벽*감각추구성향 | .079 | | |

<표 5> 반발성향의 조절효과분석 결과

| | 단계 | 변인 | $\beta$ | $R^2$ | $\triangle R^2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 장소상의 장벽 | 1 | 장소상의 장벽 | .171** | .030 | |
| | 2 | 장소상의 장벽 | .145* | .039 | .009 |
| | | 반발성향 | .130* | | |
| | 3 | 장소상의 장벽 | .171* | .042 | .003 |
| | | 반발성향 | .129* | | |
| | | 장소상의 장벽*반발성향 | .040 | | |
| 시간상의 장벽 | 1 | 시간상의 장벽 | .167* | .028 | |
| | 2 | 시간상의 장벽 | .172** | .052 | .024 |
| | | 반발성향 | .156* | | |
| | 3 | 시간상의 장벽 | .173** | .059 | .007 |
| | | 반발성향 | .140* | | |
| | | 시간상의 장벽*반발성향 | .084 | | |
| 지식·기술상의 장벽 | 1 | 지식 기술상의 장벽 | .176* | .031 | |
| | 2 | 지식 기술상의 장벽 | .137* | .125 | .094 |
| | | 반발성향 | .309** | | |
| | 3 | 지식 기술상의 장벽 | .126* | .202 | .077 |
| | | 반발성향 | .435** | | |
| | | 지식 기술상의 장벽*반발성향 | .177* | | |

## V. 결 론

이 연구는 모험스포츠에 경험장벽이라는 구성개념을 적용하여 몰입경험과의 관계를 봄으로써 모험스포츠에 대한 연구범위를 확장하고, 모험스포츠 관련분야에 대한 설명력을 높이고 있다.

첫째, 장비상의 장벽은 몰입경험에 유의한 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 정윤희와 이종호(2013)의 연구에서 장비상의 장벽은 충분한 자금이나 동료를 확보하기가 어렵게 하고, 심리적으로 경험을 멀게 느끼게 해서 참여를 어렵게 하는 한편, 선망하게 하는 동인이 되는 것으로 밝혀졌다. 하지만 경험의 즐김과 관련되는 각성추구동인에는 영향을 주지 않는 것으로 나타났는데(정윤희·이종호 2010), 이는 본 연구에서 장비상의 장벽이 몰입경험에 영향을 주지 않는 것과 연결해서 생각해볼 수 있다. 즉 모험스포츠 몰입경험과 각성 추구 동인은 둘 다 경험과정과 관련되는데, 본 연구의 결과를 통해 장비상의 장벽이 모험스포츠에 참여하기 전에는 영향을 줄

수 있지만 참여 중에 참여자가 경험을 즐기는 과정에 있어서는 영향을 주지 않는 것으로 판단할 수 있다.

둘째, 시간상의 장벽과 장소상의 장벽, 지식기술상의 장벽은 모험스포츠의 몰입경험에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 모험스포츠 참여자들이 시간상의 어려움이나 장소상의 어려움에 부딪히거나 지식이나 기술을 습득하는 과정이 어려우면 오히려 그 스포츠에 더 몰입하는 것으로 볼 수 있다. 이는 이러한 장벽들이 방해요소일 뿐 아니라 더 그 경험을 선망하게 하고 더 각성을 일으키게 된다는 정윤희와 이종호(2010)의 연구와 일관된다.

셋째, 감각추구성향은 장소상의 장벽과 시간상의 장벽이 몰입경험에 주는 영향을 조절하고, 지식기술상의 장벽이 몰입경험에 주는 영향은 조절하지 않는 것으로 나타났다. 이는 높은 감각추구성향을 가진 사람들의 경우, 장소상의 장벽과 시간상의 장벽이 더 클수록 더 몰입하는 것을 알 수 있다. 기존 연구에서 높은 감각추구성향의 사람들이 암벽등반이나 급경사 스키타기 등과 같이 위험한 스포츠에 참여하는 경우가 높고, 반대로 낮은 사람들은 양궁, 골프, 볼링 등의 스포츠에 참여하는 경향이 높다고 하였다(Rowland, 1986; Zuckerman, 1983). 양궁, 골프, 볼링은 상대적으로 지식 기술상의 장벽이 높은 스포츠이고, 암벽 등반과 같은 것은 시간상의 장벽과 장소상의 장벽이 높은 스포츠라고 할 수 있다. 즉 감각추구성향은 학습을 필요로 하는 지식 기술상의 장벽 보다는 당장 즐기는 동안의 위험과 제약을 만들어내는 시간과 장소의 장벽의 영향을 더 조절하는 것으로 볼 수 있다.

넷째, 반항성향은 감각추구성향의 조절효과와 반대로 지식 기술상의 장벽의 영향만 조절하는 것으로 나타났다. 즉 반항성향이 클수록 지식기술상의 어려움에 직면할 때 더 몰입하지만, 장소와 시간 장벽의 영향은 반항성향에 따른 차이가 없는 것으로 나타났다. 이는 시간과 장소와 같이 그대로 존재하는 장벽에 비해, 지식 기술상의 장벽은 개인적인 능력과 노력의 영향을 비교적 더 받는 장벽이다. 이러한 이유에서 반항성향이 큰 사람일수록 본인의 능력으로 넘는 것을 시도할 수 있는 지식 기술상의 장벽에 더 반응하고 해당 스포츠에 더 몰입하는 것으로 볼 수 있다.

이러한 결과에 따른 이론적 실무적 시사점은 다음과 같다.

첫째, 이 연구는 경험장벽에 관한 연구를 참조하여 사람들이 모험스포츠를 즐기면서 직면하는 다양한 장벽을 제안하고 있다. 특히 개인적 두려움, 건강, 돈의 부족 등에서 이끌어지는 개인적인 장벽보다는 모험스포츠 자체에서 존재하는 장벽적 특성을 중심으로 연구를 진행하였다. 모험스포츠는 극복스포츠라고 할 만큼 장벽이 크게 존재하는 스포츠임에도 불구하고(McIntosh 1963) 장벽에 관한 연구는 거의 없다. 본 연구는 기존에 다차원으로 측정된 장벽의 개념을 모험스포츠에 적용하여 연구한 결과, 장비상의 장벽을 제외한 장소, 시간, 지식기술상의 장벽이 실재로 몰입경험에 긍정적 영향을 줌을 보여주고 기존 연구의 부족을 보완하고 있다.

둘째, 감각추구성향의 새로운 역할을 이론적으로 검증하였다. 감각추구성향은 주로 모험스포츠 연구에서 많이 연구되었지만, 모험스포츠를 즐기는 사람들의 성향차이를 보는데서 그치고 있다. 본 연구에서 제한한 장벽의 모든 영향을 조절하지는 않았지만, 시간과 장소상의 장벽의 영향을 조절하는 영향을 검증함으로써 장벽과 관련한 감각추구성향의 역할을 확장했다는 이론적 의의를 가진다.

셋째, 연구결과, 반항성향은 지식 기술상의 장벽이 몰입경험에 주는 영향을 조절하는 것으로 나타났다. 반항성향의 조절영향에 관한 연구는

있었지만(정윤희 2012), 반항성향이 구체적으로 어떤 제약을 조절하는지에 대한 연구는 거의 없다. 본 연구는 개별 장벽에 대한 반항성향의 조절영향을 파악함으로써 반항성향이 어떠한 장벽에 더 작용하는지를 이론적으로 검증하였다는데 의의를 가진다.

넷째, 장벽이 몰입경험에 긍정적 영향을 준다는 결과는 실무적으로 신중히 고려할 필요가 있다. 만약 기존 여가 제약 연구에 따른다면, 장벽이 경험에 대한 참여나 선호를 낮추는 역할을 하기 때문에 최대한 장벽을 제거해 주는 것이 경험재의 마케팅에 필수적이라고 할 수 있다. 그러나 본 연구의 결과는 모험스포츠에서 장벽은 몰입을 증가시키는 역할도 하기 때문에, 장벽을 낮추는 데만 집중하는 것은 경험에 대한 몰입을 떨어뜨리는 역할을 할 수 있기 때문에, 이런 부분들에 대해 더 세심하게 고려할 필요가 있다. 또한 한편으로 기존 연구에서처럼 장벽이 접근성을 떨어뜨리는 부분이 존재하므로 몰입을 증가시키는 반면 접근성을 떨어뜨리는 부분이 있을 수 있기 때문에 신중한 접근이 필요할 것이다.

다섯째, 본 연구에서 확인한 감각추구성향과 반항성향의 조절영향은 이 변수들이 모험스포츠 참여자를 세분화하고 타깃팅하는 데 이용할 수 있음을 의미한다. 몰입경험을 결국 만족으로 이어지고 이는 다시 긍정적 구전과 지속적 참여로 나타나기 때문에 몰입을 할 가능성이 있는 참여자를 끌어들이는 것은 중요한 부분일 수 있다. 예를 들어 장소와 시간 장벽이 큰 모험스포츠는 감각추구성향이 강한 사람들이, 그리고 지식 기술상의 장벽이 큰 모험스포츠는 반항성향이 강한 사람들이 더 몰입할 가능성이 크기 때문에 그러한 사람들을 중심으로 마케팅을 하는 것이 필요할 것이다.

본 연구는 또한 다음과 같은 한계점과 미래연구방향을 가진다.

첫째, 본 연구는 일반적인 경험적 소비분야의 장벽을 적용하였기 때문에 모험스포츠 특유적인 장벽을 보여주기에는 한계가 있다. 따라서 모험스포츠의 특성을 더 반영하는 장벽을 제안하는 연구를 진행할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 기존연구에서 다루지 않았던 모험스포츠 장벽을 조절하는 성향을 제안하고 검증하였지만, 두 가지 성향의 제안에 그치고 있으며, 장벽과 몰입경험 간의 모든 관계를 조절하지는 않는 것으로 나타났다. 따라서 더 연구가 진행된다면 장벽과 관련된 더 다양한 성향들을 추가하여 연구를 진행할 필요가 있다.

셋째, 모험스포츠는 일반스포츠와의 다른 특성 때문에 장벽이 몰입경험에 주는 영향은 다를 수 있다. 이런 부분에 대한 비교연구가 진행된다면 스포츠의 특성에 따라 장벽의 영향이 어떻게 달라질 지에 대한 더 나은 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

## 참고문헌


1. 김건철(1999), “모험스포츠참가가 몰입경험 및 생활만족에 미치는 영향”, *한국사회체육학회지*, 12, 423-431.
2. 김영재(2005), “대학 동아리 스키선수들의 참여유형에 따른 각성추구 행동분석”, *한국사회체육학회지*, 23, 519-526.
3. 김한주(2014), “축제의 참여 제약 요인과 관람객의 협상노력을 통한 축제만족에 대한 연구”, *경영정보연구*, 33(2), 205-223.
4. 문태영・박승환(2003), “모험스포츠 참가자의 몰입경험과 자아효능감의 관계”, *한국스포츠*

*리서치,* 14(6), 289-298.
5. 박동규(2008), "익스트림 스포츠 참여와 감각추구성향, 운동몰입 그리고 스포츠사회화와의 관계", *한국사회체육학회지*, 32(2), 1227-1239.
6. 박세혁(2000), "모험스포츠 모형 개발 및 분석을 위한 연구방향", *한국여가레크리에이션학회지,* 19, 105-118.
7. 이상덕・전민주(2004), "모험스포츠 참여 동기가 몰입경험 및 자아성취감에 미치는 인과관계", *한국스포츠리서치*, 15(4), 343-352.
8. 이종호・윤대홍・강민석(2011), "관람스포츠에서의 팬시민행동이 구단가치와 지역사회가치에 미치는 영향", *경영정보연구*, 30(4), 385-414.
9. 오미경(1997), "감각추구성향과 사회화요인이 남녀 청소년의 위험행동에 미치는 영향", *이화여자대학교 대학원 박사학위논문*.
10. 정윤희・이종호(2010) "경험적 소비에서 장벽과 그 영향에 관한 연구 -접근가능성과 접근동인을 통한 이중적 영향을 중심으로-", *한국심리학회:소비자·광고*, 11(2), 375-406.
11. 정용각(2000), *여가행동 및 레크리에이션*, PUFS, 253:9.
12. 조방현・이철원・윤용진(2004), "모험스포츠의 참여요인분석", *한국사회체육학회지*, 22, 859-869.
13. 조재용, 안문석, 장형섭(2009), "웹기반 교육특성과 개인적 특성이 학습자 몰입과 교육성과에 미치는 영향", *경영정보연구*, 28(4), 1-26.
14. 한상덕(2004), "모험 스포츠 동호인들의 참가동기가 몰입경험 및 스포츠 만족도에 미치는 영향", *한국사회체육학회지*, 22, 889-899.
15. 한상덕(2005), "모험스포츠 동호인들의 참가동기가 라이프스타일에 미치는 영향", *한국스포츠 리서치*, 16(6), 333-346.
16. 홍성묵, 김선주, 이만영(1994), "청개구리 심보: 심리적 반발심을 어떻게 측정할 것인가", *한국심리학회지: 일반*, 13(1), 153-166.
17. Brehm, J. W.(1966), "A Theory of Psychological Reactance, New York: Academic Press, Inc. and Brehm, S. S.(1981), *Psychological Reactance; A Theory of Freedom and Control,* San Diego, CA: Academic Press.
18. Clee, M. A. and Robert A. W.(1980), "Consumer Behavior and Psychological Reactance,"*Journal of Consumer Research*, 6 (March), 389-405.
19. Clifford, E., and Clifford, M.(1967), "Self-concepts before and after survival training", *British Journal of Sociology and Clinical Psychology*, 6, 241-248.
20. Crawford, D. W. and G. Godbey(1987), "Re-Conceptualizing Barriers to Family Leisure", *Leisure Sciences*, 9, 119-127.
21. Deci, E. L.(1975), *Intrinsic motivation*, New York: Plenum Press.
22. Derryberry, D., and M. K. Rothbart(1988), "Arousal, Affect, and Attention as Components of Temperament," *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 958-966.
23. Goodale, T. L. and P. A. Witt(1989), "Recreation Nonparticipation and Barriers to Leisure", In E. L., Jackson & T. L., Burton(Eds.), *Understanding leisure and recreation: Mapping the past, charting the future*(pp.421-449), State College, PA: Venture Publishing, Inc.
24. Hong, S. M., Giannakopoulos, E., Laing, D., and Williams, N. A.(1994), "Psychological

Reactance: Effects of Age and Gender," *Journal of Social Psychology,* 134, 223-228.

25. Jackson, E. L. and E. Dunn(1991), "Is Constrained Leisure an Internally Homogeneous Concept?", *Leisure Science*, 19(3), 167-184.
26. _____and D. Scott(1999), "Constraints to Leisure" In E. L. Jackson, and T. L. Burton(Eds.), *Leisure Studies: Prospects for the Twenty-First Century*(pp.299-321). State College, PA: Venture Publishing, Inc.
27. _____and P. Witt(1994), "Change and Stability in Leisure Constraints: A Comparison of Two Surveys Conducted Four Years Apart," *Journal of Leisure Research*, 26(4), 322-336.
28. Lewin, K.(1935), *A Dynamic Theory of Personality,* New York: McGraw-Hill.
29. McGuire, F. A.(1984), "A Factor Analytic Study of Leisure Constraints in Advanced Adulthood," *Leisure Sciences*, 6, 313-326.
30. McIntosh, P. C.(1963), *Sport in Society*, London: C.A. Watts.
31. Raju, P. S.(1980), "Optimum Stimulation Level: Its Relationship to Personality, Demographics, and Exploratory Behavior," *Journal of Consumer Research,* 7(.3), 272-282.
32. Rohnke, K.(1989). *Cowstails And cobras II: A guide to ropes course, initiative games and other adventure activities*, Dubuque, IA: Kendall/Hunt.
33. Scott, D.(1991), "The Problematic Nature of Participation in Contract Bridge: A Qualitative Study of Group-Related Constraints",*Leisure Sciences*, 13, 321-336.
34. _____and E. L. Jackson(1996), "Factors that Limit and Strategies that might Encourage People's Use of Public Parks," *Journal of Park and Recreation Administration*, 14(1), 1-17.
35. Shen, L and James P. D.(2005), "Psychometric Properties of the Hong Psychological Reactance Scale", *Journal of Personality Assessment,* 85(1), 74-81.
36. Swanson, Guy E.(1978), "Travels Through Inner Space: Family Structure and Openness to Absorbing Experiences," *American Journal of Sociology*, 83 (January), 890-919.
37. Wicklund, R. A.(1974), *Freedom and Reactance*, Potomac, MA: Erlbaum.
38. Zuckerman, M.(1979), *Sensation Seeking: Beyond the Optimal Level of Arousal,* Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

# Abstract

## The Effects of Experiential Barriers on Absorbing Experience in Adventure Sports

- Focusing on the Moderating Effects of Arousal Seeking and Reactance Tendency -

Jeong, Yun-Hee*

This study defined the types of barrier and conducted the impact of barrier in adventurous sports. There are many research on adventurous sports, but these researches have several limitations. First, these studies have overlooked important role of barrier in adventurous sports. Also, previous studies on barriers haven't showed the moderating effects of personality on barriers.

So, this study attempts to complement the lack of existing research and this purposes of the study is as follows. First, it is to show the positive impacts of barriers on absorbing experience that had been overlooked in the previous researches. Second, it is to propose the moderating effects of personality-arousal seeking, reactance tendency- on the relationship between barriers and absorbing experience.

Survey research is employed to test these hypotheses. Previous researches, such as marketing, adventure sports, hedonic research, have been referenced to measure constructs. We collected data involving various adventure sports, and used 171 respondents to analyze these data using moderating regression.

In the final section, we discussed several limitations of our study and suggested directions for future research. We concluded with a discussion of managerial implications, including the potential to advance understanding adventure sports and implying an enhanced ability to satisfy target consumers of it.

Key Words: Adventure sports, Barrier, Absorbing experience, Arousal seeking, Reactance tendency

* Assistant Professor, Department of Business Administration, Konkuk University, yunhee0222@kku.ac.kr