

## 전통놀이 참여자들의 재미요인이 재참여의사에 미치는 영향: 도전정신의 조절효과 검증

오영택

제주대학교 해양스포츠센터 학술연구교수

### The effect of fun factors on re-participation intention to traditional play: Verification of the moderating effect of challenge spirit

Youngtaek, Oh

Research Professor, Marin Sport Center, Jeju National University

**요약** 본 연구는 전통놀이 참여자들의 재미요인과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과를 검증하는데 있다. 연구대상은 2021년 제주특별자치도에서 개최한 전통놀이 한마당 대회 참여자 164명이다. 이들은 재미요인, 도전정신, 재참여의사를 측정하였다. 수집된 측정지를 분석하기 위해 SPSS18.0, PROCESS Macro(V.2.13), Interaction 프로그램을 사용하여 분석을 실시하였다. 주요결과는 다음과 같다. 첫째, 건강도모와 도전정신의 상호작용은 높은, 중간수준에서 재참여의사에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 사회적 함양과 도전정신의 상호작용은 재참여 의사에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 셋째, 성취감 경험과 도전정신의 상호작용은 높은, 중간수준에서 재참여 의사에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

**주제어** : 전통놀이, 재미요인, 도전정신, 재참여의사, SPSS PROCESS Macro

**Abstract** The purpose of this study was to verify the moderating effect of the challenging spirit on the relationship between fun factors and re-participation intentions of participants in traditional play. The subjects of this study were 164 participants in the traditional play Hanmadang contest held in Jeju Special Self-Governing Province in 2021. They measured fun factors, challenging spirit, and re-participation intention to participate. In order to analyze the collected measurement paper, the analysis was performed using SPSS18.0, PROCESS Macro(V.2.13), Interaction program. The major results were as follows. First, the interaction between promote health and challenge spirit was found to have a significant effect on re-participation intention at high and medium levels. Second, it was found that the interaction between the foster of social and the challenge spirit did not have a significant effect on the re-participation intention. Third, the interaction between sense of achievement and the challenge spirit was found to have a significant effect on the re-participation intention at the high and medium levels.

**Key Words** : Traditional play, Fun factor, Challenge spirit, Re-participation intention, SPSS PROCESS Macro

\*This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2019S1A5C2A04083427)

Corresponding Author : Youngtaek, Oh(oyt0712@jejunu.ac.kr)

Received February 7, 2022

Revised March 7, 2022

Accepted April 20, 2022

Published April 28, 2022

## 1. 서론

인간은 일상생활에서 사회화 집단으로 특정 활동에 참여하면서 사람들과의 인과관계 형성, 자아형성 등 다양한 환경적 요인들을 통해 성장한다. 특히, 우리나라는 2016년 (구)대한체육회와 (구)국민생활체육회가 각각 해산하고 2016년 3월 통합 '대한체육회'가 출범하면서 신체활동으로 인한 사회화 집단을 중요하게 생각하고 있다. 그중 생활체육프로그램 확대 보급을 통해 우리나라의 전통놀이와 전통스포츠를 유청소년들에게 보급하여 고유문화를 되새기고 건강한 인성을 함양하기 위하여 전통놀이운동회 및 강습회를 확대해 나아가기 위해 노력하고 있다.

전통놀이는 과거 고대로부터 전승되어 온 놀이형태로서 역사성, 전통성, 고유성, 지속성을 내포하고 있다. 특히, 이 놀이는 나이, 성별에 구애받지 않으며, 놀이목적, 내용 등을 자유로이 선택하고 조절할 수 있는 장점을 갖고 있으며, 놀이를 통해 한국의 문화 정신, 협동심과 애郷심을 느끼는 동시에 공동체 의식을 가능하게 한다[1,2]. 하지만, 오늘날 학교체육 현장에서는 뉴스포츠 종목, AI를 활용한 신체활동을 선호하고 있으며, 생활체육에서도 거의 대부분 전통놀이와 관련된 신체활동보다는 라켓종목(배드민턴, 탁구, 테니스), 구기 종목(축구, 농구, 배구) 참여를 선호하고 있다. 특히, 학교체육 현장에서는 특정 종목을 수행평가 종목으로 선정하여 학생들이 그 활동을 수행할 수 있는 능력을 길러줌과 동시에 졸업 후에도 평생체육 활동으로서 사회에서 재참여 할 수 있도록 지도하고 있다.

본 연구는 제주도민 및 관광객을 대상으로 전통놀이 참여 후 느낄 수 있는 심리적 감정 등을 통해 재참여의사를 알아보기 위해 연구가 진행되었다. 스포츠 참여자는 운동을 통해 다양한 감정을 경험한다. 이때, 참여자들이 종목 내에서 경험하는 상호작용에 만족하면 해당 종목에 대해 긍정적인 인식을 하게 되어 지속적인 참여와 재참여의도가 증가하는 것으로 설명되어지고 있다[3]. 실제, 재참여의사는 재미요인[4], 교수행동[5], 참여만족[6] 등 여러 선행변인들을 통해서 재참여의사에 유의한 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다.

여러 변인들 중 재미요인은 스포츠 전령 모형에 포함되어 있는 개념에서 즐거움, 좋아함, 재미와 같은 일반적인 느낌을 나타내는 스포츠 체험에 대한 긍정적인 정서 반응[7]으로 개념화하고 있다. 특히, 일상생활에서

벗어나 여가와 신체 활동뿐만 아니라 개개인이 참여하고 있는 활동에 시간과 에너지를 투자하고 유지하게 해주는 중요한 요인이다[8]. [9]의 연구에서 재미요인을 3차원적 하위요인으로 구성하여 설명하고 있다. 먼저, 신체활동과 식단조절, 금연 및 금연을 통한 자기관리인 '건강도모', 타인들과의 인과관계, 인격존중, 책임감, 예의 및 예절로 '사회성 함양', 활동의 목적 및 목표를 달성하고 느끼는 감정으로 '성취감 경험' 요인, 3차원적 하위요인으로 연구가 진행되고 있다[9,10]. 즉, 스포츠 활동뿐만 아니라 참여하는 모든 활동 자체에서 재미요인을 경험 할 수 있을 것이다. 이러한 재미요인은 성취 목표성향[11], 운동참여수준[10], 경기장 관람결정요인[12]에 의해서 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타나 스포츠심리학, 경영학 측면에서도 재미요인과 밀접한 관련성이 있는 것으로 보고되고 있다. 또한, 여가 열의[13], 지속적 참여 의지[14], 여가 만족 및 운동 지속[15]에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타나 재참여 의사에도 의미 있는 영향을 미칠 수 있을 것으로 사료된다. 아울러, 특정 활동의 수행 중에 경험하게 되는 재미요소는 꾸준하고 지속적인 스포츠 활동(운동) 참가를 이끌어 내는 중요한 요인이다. 하지만, 이러한 즐거움과 재미를 경험하지 못한다면 중도포기 할 가능성이 높은 것으로 보고되고 있다[16,17].

인간은 특정 활동에 참여하면서 약간의 노력 부족으로 성취하고자 하는 목표지점에 도달하지 못할 때 '아쉬움'이라는 감정을 느끼게 된다. 이때, 그 아쉬움을 충족시키기 위하여 지속적으로 도전정신을 발휘한다. 도전정신은 참여하려는 활동에 도전적인 태도로서, 수행 능력과 성장발달, 기술습득 등의 목표를 달성하려는 욕구로 정의된다[18]. 이러한 도전정신은 진로개발역량[19], 목표달성 예측[20] 등 체육학 분야뿐만 아니라 교육학 분야에서도 매우 활발하게 연구가 진행되고 있다.

요약하면, 제주도민 및 제주특별자치도에 입도하는 관광객들을 대상으로 전통놀이를 참여하면서 느낄 수 있는 감정을 이해하고, 재참여의사에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하고자 한다. 이때, 재미요인의 3차원적 하위요인별로 건강도모, 사회성 함양, 성취감 경험과 전통놀이에 참여하면서 아쉬운 감정, 도전하고자 하는 마음가짐인 도전정신을 조절변인으로 상정하여 이들 간의 상호작용이 재참여의사에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하고자 한다. 본 연구는 연구자가 소속되어 있

는 연구소에서 실제 전통놀이 한마당대회를 주최·주관하여 진행하면서 참여자들이 체험에 참여 후 느끼는 감정을 즉시 설문조사 후 분석을 실시하였다. 특히, 본 연구에서는 Interaction 프로그램을 이용하여 참여자들의 도전정신이 높음, 중간, 낮음 순서대로 어떠한 수준에서 조절효과가 나타나는지를 상호작용(재미요인\*도전정신) 값을 추출했다는 점에서 본 연구의 의의가 있다.

따라서 본 연구의 목적은 제주도민 및 관광객을 대상으로 전통놀이 참여를 통해 느낄 수 있는 재미요인과 재참여의사 간의 관계를 알아보고, 재미요인과 도전정신의 상호작용(조절효과)을 통해 재참여의사에 미치는 영향력을 구체적으로 검증하고자 한다.

## 2. 연구방법

### 2.1 연구대상

본 연구의 대상자는 2021년 제주특별자치도 이호해수욕장, 삼양해수욕장에서 개최한 전통놀이 한마당대회에 참가한 제주도민 및 관광객 164명을 연구대상으로 선정하였다. 전통놀이를 진행한 종목은 구슬치기, 딱지치기, 비석치기, 투호놀이 4종목이다. 대상자의 표집방법은 비확률적 표집방식인 편의표집 방법을 이용하였으며, 회수된 질문지는 총 170부였으나, 무기입된 자료 및 반응고정화 현상을 보이는 자료 6부를 제외한 164명의 자료만을 최종 유효 표본으로 선정하였다. 연구대상자의 일반적 특성을 구체적으로 살펴보면, 남자 102명(62.2%), 여자 62명(37.8%)이며, 연령별로는 10대 14명(8.5%), 20대 108명(68.9%), 30대 30명(18.3%), 40대 12명(7.3%)으로 총 164명을 연구대상으로 선정하였다.

### 2.2 측정도구

#### 2.2.1 재미요인

재미요인 측정도구는 '체육수업 재미거리 질문지' PCESQ(Physical Education Class Questionnaire) [9] 사용한 척도를 본 연구의 목적에 맞게 자구 수정·보완하여 사용하였다. 본 측정지는 재미요인을 측정하는 12문항으로 제작되었으며, 건강도모 4문항, 사회성 함양 4문항, 성취감 경험 4문항으로 3개의 하위요인으로 구성되었다. 구체적인 예로서 "나는 전통놀이를 참여하면서 기분이 전환되고 상쾌한 기분을 느낄 수 있는 것 같다."라는 질문에 대해 '전혀 아니다'(1점)에서 '매우

그렇다'(5점)의 5점 Likert평정척도를 사용하였다. 요인구조의 타당도를 확보하기 위하여 주성분분석과 Varimax 직교회전을 이용하여 탐색적 요인분석을 통해 1문항을 삭제하고 3개의 요인을 추출하였다(KMO 측도=.896, Bartlett의 구형성 검정  $\chi^2=1931.944$ ,  $df=55$ ,  $p<.001$ ). Cronbach's Alpha 값으로 평가한 신뢰도 계수는 건강도모 .94, 사회성 함양 .85, 성취감 경험 .92로 나타났다.

#### 2.2.2 도전정신

도전정신 측정도구는[19]의 연구에서 사용한 척도를 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 이 측정지는 도전정신을 측정하는 단일요인 4문항으로 구성되었다. 구체적인 예로서 "나는 현재 기록에 아쉬움이 남기 때문에 다시 도전할 것이다."라는 질문에 대해 '전혀 그렇지 않다'(1점), '매우 그렇다'(5점)의 5점 Likert평정척도를 사용하여 측정하였다. 요인구조의 타당도를 확보하기 위하여 주성분분석과 Varimax 직교회전을 이용하여 탐색적 요인분석을 통해 4문항으로 구성된 1개의 요인을 추출하였다(KMO 측도=.771, Bartlett의 구형성 검정  $\chi^2=408.213$ ,  $df=6$ ,  $p<.001$ ). Cronbach's Alpha 값으로 평가한 신뢰도 계수는 .89로 양호하게 나타났다.

#### 2.2.3 재참여의사

재참여의사 측정도구는 국내에서 [21-23]의 척도를 토대로[4] 사용한 척도를 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 이 측정지는 재참여의사를 측정하는 단일요인 4문항으로 구성되었다. 구체적인 예로서 "나는 지속적으로 전통놀이에 참여하고 싶다."라는 질문에 '전혀 아니다'(1점)에서 '매우 그렇다'(5점)의 5점 Likert평정척도를 사용하였다. 요인구조의 타당도를 확보하기 위하여 주성분분석과 Varimax 직교회전을 이용하여 탐색적 요인분석을 통해 4문항으로 구성된 1개의 요인을 추출하였다(KMO 측도=.780, Bartlett의 구형성 검정  $\chi^2=606.782$ ,  $df=6$ ,  $p<.001$ ). Cronbach's Alpha 값으로 평가한 신뢰도 계수는 .99로 높게 나타났다.

### 2.3 자료분석

수집된 자료의 분석은 SPSS 18.0과 SPSS PROCESS

Macro통계 프로그램을 이용하여 연구 목적에 맞게 다음과 같이 분석하였다. 첫째, 일반적 특성을 알아보기 위하여 빈도 분석(frequency analysis)을 실시하였다. 둘째, 각 측정 도구의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's Alpha 값을 산출하였으며, 구성 개념의 타당도를 알아보기 위해 탐색적 요인분석을 실시하였다. 셋째, 주요 변인들의 기술통계 및 Pearson's 적률상관분석을 실시하였다. 넷째, 재미요인과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과를 분석하였다. 이를 분석하기 위하여 [24]의 SPSS PROCESS Macro를 이용하였다. PROCESS는 조절분석, 매개분석 및 조건부 간접효과를 분석할 수 있는 분석 프로그램이며, 본 연구에서는 76개의 모형 중 Model No 1번을 적용하여 분석을 실시하였다[24]. 아울러 Daniel Sopper의 Interaction 기법을 이용하여 단순기울기 분석을 제공하였다.

### 3. 결과

#### 3.1 기초통계 분석 및 상관관계 분석 결과

분석에 앞서 탐색적 요인분석에서 추출된 전체 측정 변인들의 기술통계량과 분포특성을 검증하였다. Table 1에서 보는 바와 같이 측정변인들에 대한 전반적인 특성을 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 검토하였다. 재미요인 중 건강도모는 평균값이 4.17, 표준편차 .84로 나타났으며, 사회성 함양 4.52, .73, 성취감경험 4.32, .81로 나타났다. 도전정신 4.39, .67, 재참여의사 4.50, .59로 나타났다. 다음 단계로 측정변인들 간의 상관계수를 살펴보았다. Table 1에서 보는 바와 같이, 모든 변인이 적절한 수준의 상관이 나타났기 때문에 조절 효과 분석을 조건이 충족되는 것으로 나타났다.

#### 3.2 재미요인(건강도모)과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과 분석

건강도모와 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과를 분석한 결과 건강도모는 재참여의사에 부(-)의 영향( $B=-.5421, SE=.3106, t=-1.7451, p>.05$ ), 도전정신은 재참여의사에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났으나 유의한 영향력은 없는 것으로 나타났다( $B=-.3706, SE=.2852, t=-1.2995, p>.05$ ). 두 변인의 상호작용 효과( $B=.1806, SE=.0709, t=2.5450, p<.05$ )는 유의한 것으로 나타나 건강도모와 도전정신의 조절 효과는 의미 있는 것으로 나타났다.

건강도모와 재참여의사 간의 관계에서 도전정신이 조절효과를 갖는지 여부를 검증한 다음으로 조절변수(도전정신)가 어떤 특정한 값에서 조절효과를 유발하는지를 분석하기 위하여 단순기울기를 통해 Table 2와 같이 값을 구하고 Fig. 1과 같이 그래프를 제시하였다.

Fig. 1은 건강도모가 재참여의사에 미치는 효과를 도전정신 수준에 따라서 단순기울기를 그래프로 제시한 것이다.

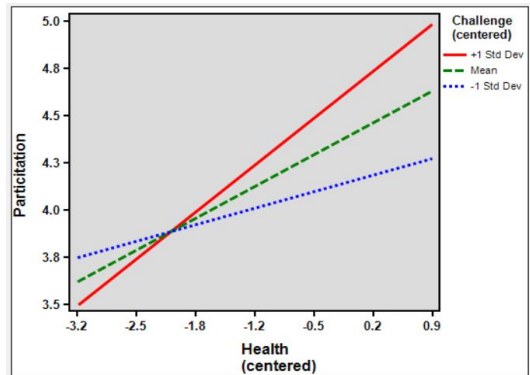


Fig. 1. simple slope test

Table 1. Correlation coefficient between measurement variables

measurement variable	A	B	C	D	E
Promote health(A)	1.00				
Foster of social(B)	.626**	1.00			
Sense of achievement(C)	.777**	.675**	1.00		
Challenge spirit(D)	.649**	.552**	.628**	1.00	
Re-Participation Intention(E)	.587**	.398**	.556**	.596**	1.00
M±SD	4.17±.84	4.52±.73	4.32±.81	4.39±.67	4.50±.59
Dkew	-1.084	-1.961	-1.458	-.942	-1.016
Kurtosis	1.473	5.434	2.775	.770	.377

**Table 2. The moderating effect of challenge spirit in the relationship between promote health and re-participation intention**

Variable	Coeff	S.E	t(p)	95% BC CI	
				LLCI-ULCI	
Dependent variable: Re-Participation Intention R <sup>2</sup> =.6667, F(3, 158)=42.1383, p<.001					
Constant term	5.0100	1.1890	4.2137***	2.6616~7.3584	
Promote health(A)	-.5421	.3106	-1.7451	-1.1556~-.0714	
Challenge spirit(B)	-.3706	.2852	-1.2995	-.9339~-.1927	
Interaction(A×B)	.1806	.0709	2.5450*	.0404~.3207	
Indirect effect	Simple slope test of the challenge spirit				
	B	S.E	t(p)	Boot LLCI	Boot ULCI
-1SD	.131	.068	158	-.0033	.2661
M	.251	.055	4.595***	.1434	.3596
+1SD	.372	.076	4.884***	.2213	.5218

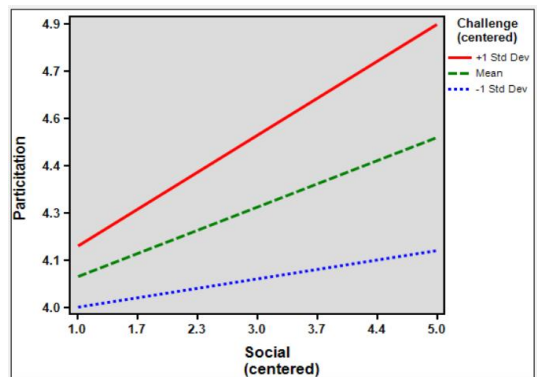
따라서 Interaction 프로그램을 사용하여 조절변인이 평균값과 평균값±1표준편차 값을 가질 경우, 도전정신이 재참여의사에 미치는 효과인 단순회귀선이 통계적으로 유의한지 여부를 점검하였다. 그 결과 도전정신이 낮은 경우(-1SD)는 .13이며(Lower: -.0033~Upper: .2661), 평균인 경우에는 .25(Lower: .1434~Upper: .3596), 높은 수준에서는(+1SD) .37(Lower: .2213~Upper: .5218)로 나타났다. 즉, 건강도모와 도전정신이 평균과 높은 수준에서 재참여의사에 단순기울기는 유의한 것으로 나타났다(p<.001).

**3.3 재미요인(사회성 함양)과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과 분석**

사회성 함양과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과를 분석한 결과 사회성 함양은 재참여의사에 부(-)의 영향(B=-.3220, SE=.3374, t=-.9543, p>.05), 도전정신은 재참여의사에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났으나 유의한 영향력은 없는 것으로 나타났다(B=.0465, SE=.3700, t=.1256, p>.05). 두 변인의 상호작용 효과(B=.0983, SE=.0820, t=1.1990, p>.05)는 유의하지 않는 것으로 나타나 사회성 함양과 도전정신의 조절효과는 유의하지 않는 것으로 나타났다.

Fig. 2는 사회성 함양과 재참여의사에 미치는 효과를 도전정신 수준에 따라서 단순기울기를 그래프로 제시한 것이다. 따라서 Interaction 프로그램을 사용하여 조절변인이 평균값과 평균값±1표준편차 값을 가질 경우, 도전정신이 재참여의사에 미치는 효과인 단순회귀선이 통계적으로 유의한지 여부를 점검하였다. 그 결과 도전정신이 낮은 경우(-1SD)는 .04이며(Lower:

-.0870~Upper: .1764), 평균인 경우에는 .11(Lower: -.0237~Upper: .2439), 높은 수준에서는(+1SD) .17(Lower: -.0287~Upper: .3796)로 나타났다. 즉, 사회성 함양과 도전정신은 재참여의사에 단순기울기는 유의하지 않는 것으로 나타났다(p<.001).



**Fig. 2. simple slope test**

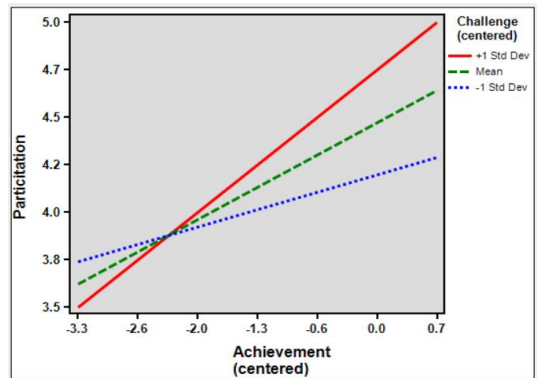
**3.4 재미요인(성취감 경험)과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과 분석**

성취감 경험과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과를 분석한 결과 성취감 경험은 재참여의사에 부(-)의 영향(B=-.5081, SE=.3360, t=-1.5120, p>.05), 도전정신은 재참여의사에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났으나 유의한 영향력은 없는 것으로 나타났다(B=-.3435, SE=.3321, t=-1.0341, p>.05). 두 변인의 상호작용 효과(B=.1713, SE=.0786, t=2.1803, p<.05)는 유의한 것으로 나타나 성취감 경험과 도전정신의 조절효과는 의미 있는 것으로 나타났다.

**Table 3. The moderating effect of challenge spirit in the relationship between foster of social and re-participation intention**

Variable	Coeff	S.E	t(p)	95% BC CI	
				LLCI~ULCI	
dependent variable: Re-Participation Intention R <sup>2</sup> =.6060, F(3, 158)=30.5668, p<.001					
Constant term	3.7660	1.4740	2.5549*	.8547~6.6774	
Foster of social(A)	-.3220	.3374	-.9543	-.9884~.3444	
Challenge spirit(B)	.0465	.3700	.1256	-.6844~.7773	
Interaction(A×B)	.0983	.0820	1.1990	-.0636~.2602	
Simple slope test of the challenge spirit					
Indirect effect	B	S.E	t(p)	Boot	
				LLCI	ULCI
-1SD	.045	.067	.670	-.0870	.1764
M	.110	.068	1.625	-.0237	.2439
+1SD	.175	.103	1.698	-.0287	.3796

Fig. 3은 성취감 경험이 재참여의사에 미치는 효과를 도전정신 수준에 따라서 단순기울기를 그래프로 제시한 것이다. 따라서 Interaction 프로그램을 사용하여 조절변인이 평균값과 평균값±1표준편차 값을 가질 경우, 도전정신이 재참여의사에 미치는 효과인 단순회귀선이 통계적으로 유의한지 여부를 점검하였다. 그 결과 도전정신이 낮은 경우(-1SD)는 .13이며(Lower: -.0039~Upper: .2655), 평균인 경우에는 .24(Lower: .1297~Upper: .3596), 높은 수준에서는(+1SD) .35(Lower: .1866~Upper: .5306)로 나타났다. 즉, 성취감 경험과 도전정신이 평균과 높은 수준에서 재참여 의사에 단순기울기는 유의한 것으로 나타났다(p<.001).



**Fig. 3. simple slope test**

**Table 4. The moderating effect of the challenge spirit in the relationship between the sense of achievement experience and the re-participation intention**

Variable	Coeff	S.E	t	95% BC CI	
				LLCI~ULCI	
dependent variable: Re-Participation Intention R <sup>2</sup> =.4250, F(3, 158)=38.9232, p<.001					
Constant term	4.8919	1.3633	3.5882***	2.1992~7.5847	
Sense of achievement(A)	-.5081	.3360	-1.5120	-1.1718~.1556	
Challenge spirit(B)	-.3435	.3321	-1.0341	-.9994~.3125	
Interaction(A×B)	.1713	.0786	2.1803*	.0161~.3264	
Simple slope test of the challenge spirit					
Indirect effect	B	S.E	t(p)	Boot	
				LLCI	ULCI
-1SD	.131	.068	1.917	-.0039	.2655
M	.245	.258	4.204***	.1297	.3596
+1SD	.359	.087	4.119***	.1866	.5306

#### 4. 논의

본 연구는 전통놀이 한마당 대회를 통해 과거의 놀이를 이해하고, 어린 아이들에게 전통놀이의 경기규칙, 중요성을 알려줌과 동시에 지속적으로 전통놀이를 사회생활에서 생활화 할 수 있기 위함이다. 특히, 본 연구를 통해 전통놀이에 참여하면서 느낄 수 있는 심리상태, 왜 전통놀이에 참여하고자 하는지에 대한 욕구를 이해하고자 한다. 따라서 본 연구의 목적은 전통놀이 참여자들의 재미요인과 재참여의사 간의 관계를 이해하고, 재미요인과 도전정신의 상호작용(조절효과)이 재참여의사에 미치는 영향력을 검증하고자 한다.

먼저 각 변인들 간의 상관관계를 살펴본 결과 각 변인들 간의 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 [14]의 연구에서 재미요인과 지속적 참여 간의 관계, [6]의 연구에서 재미요인과 재참여의사 간의 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타나 본 연구결과를 지지하는 것으로 나타났다.

다음, 재미요인과 재참여의사 간의 관계를 살펴본 결과 재미요인의 하위요인인 건강도모, 사회성 함양, 성취감 경험 모두 재참여의사에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 본 연구와 동일한 재미요인 척도를 사용하여 분석을 실시하지는 않았지만, [4]의 연구에서 중고등학생 스카우트 참여자 332명을 대상으로 연구한 결과 재미요인은 재참여의사에 유의한 영향을 미쳤으며, [25]의 연구에서 지체장애인 볼링 동호인 178명을 대상으로 연구한 결과 재미요인은 재참여의사에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 본 연구결과와 상반된 결과를 보여주고 있다. 이는, 선행연구들은 활동 참여자들의 연구대상이 대부분 한 소속 학생 및 선수들로 구성되어 많은 시간과 활동을 같이 참여하기에, 활동 참여에 대한 재미를 느낄 경우 지속적으로 참여하고자 하는 욕구가 발생한다고 해석할 수 있다. 하지만, 본 연구의 대상자들은 단발적으로 체험에 참여하였으며, 전통놀이가 야외 현장에서 체험활동으로 참여하기가 생소하기에 이와 같은 결과나 나타날 수 있을 것으로 연구자는 해석한다.

다음, 도전정신과 재참여의사 간의 관계를 살펴본 결과, 유의한 관련성은 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 도전정신과 재참여의사 간의 관계를 검증한 연구들이 미흡하여 이들 간의 관련성을 비교 대조하기에는 한계가 있지만, 유사 변인들을 대상으로 이들 간의 관

련성을 검증한 결과, [26]의 연구에서 교양 스키수업 수강생 416명을 대상으로 연구한 결과 스포츠 자신감은 재참여 의도에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났으며, [27]의 연구에서 골프 참여자 296명을 대상으로 연구한 결과 스포츠 자신감은 재 참여의사에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 본 연구결과와 상반된 결과를 보이는 것으로 나타났다. 이는, 한마당대회를 개최하는 진행자들이 놀이가 끝난 체험자들에게 상품 수령 및 설문조사를 진행하기 위해 안내를 하는 과정에서, 체험자들은 한 번 더 도전하고 싶은 욕구가 생기는 하지만, 다른 참여자들에게 배려하기 위해 자리를 피해 주기 때문에 이러한 결과가 추출한 것으로 연구자는 해석한다. 하지만, 본 연구의 목적인 독립변인과 조절변인 간의 상호작용 분석을 실시한 결과 의미 있는 결과를 추출하였다.

재미요인의 각 하위요인별로 조절효과를 검증한 결과 건강도모와 성취감 경험은 도전정신과의 상호작용에서 재참여의사에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, Interaction 프로그램을 활용하여 분석한 결과 높은 수준과 중간 수준에서 유의한 상호작용이 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 [28]의 연구에서 스키수업 참여 대학생 271명을 대상으로 연구한 결과 재미요인은 지속적 참여의도에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 본 연구결과를 지지하는 것으로 나타났으며, [29]의 연구에서 초등학교 방과후 수업 참여자 250명을 대상으로 연구한 결과 재미요인 중 성취감에서 미래 생활체육 참여의도에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 본 연구결과와 일맥상통하는 결과를 보여주고 있다. 즉, 방과후 수업 참여를 통해 성취감을 느끼는 경우 추후에도 지속적으로 체육활동에 참여하고자 하는 마음을 갖고 있음을 의미한다. 독립변인과 종속변인, 조절변인과 종속변인 간의 관계는 여러 선행연구들과 상반된 결과를 보이는 것으로 나타났지만, 재미요인과 도전정신의 상호작용은 재참여의사에 의미 있는 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 재미요인 중 건강도모, 성취감 경험에서만 상호작용 효과가 나타났다. 이러한 결과는 전통놀이 체험자들이 일상생활에서 참여하기 생소한 종목을 참여함으로써 신체활동, 집중력, 민첩성 등을 발휘하여 신체의 중요성과 성공했을 때의 성취감과 실패했을 때는 조금 더 집중하고 참여하고자 하는 욕구로 인하여 재참여의사에 유의한

영향을 미치는 것으로 해석한다. 전통놀이 참여자들이 대상으로 이와 같은 변인들을 대상으로 진행한 연구가 미흡하여 선행연구들 간의 비교 대조하기에는 한계가 있지만, 전통놀이와 관련한 국내 연구들 중에서 [30]의 연구에서 전통놀이에 대한 인식도 조사를 진행한 결과 전통놀이에 참여 후 타인들에게 추천하고 싶다는 의견과, 지속적으로 참여하고는 싶지만 배울 기회가 부족하다는 의견을 통하여 전통놀이에 대한 개발과 보급이 시급함을 보여주고 있다.

요약하면, 전통놀이 참여자들이 체험활동에 참여하면서 느낄 수 있는 재미요인 중 건강도모, 성취감 경험에 의해서 도전정신과의 상호작용을 통해 재 참여의사에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 본 연구에서는 참여자들이 다양한 활동에 참여하지 못하고 단발적으로 활동 참여 후 느끼는 감정에 대해서 조사를 했기 때문에 선행연구들과 상반된 결과를 보이기도 하였지만, 조절효과를 통해 의미 있는 결과를 추출했다고 판단된다. 또한, 건강도모, 성취감 경험의 높은 수준과 중간 수준에서 재참여의사에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나, 도전정신의 낮은 수준에서는 재참여의사에 유의한 영향을 미치지 못한다는 결과를 이해할 수 있다. 따라서, 실패할 경우에 더 높은 점수, 기록을 성취하고, 집중력, 민첩성 등 자기 자신의 신체 움직임의 중요성을 이해할 때 재참여하고자 하는 욕구가 발생한다고 할 수 있다. 이러한 결과는 일상생활에서도 전통놀이를 참여할 수 있는 시설 및 환경을 조성하여 제주도민 및 관광객들이 적극적으로 참여함으로써 전통놀이 활성화를 시킬 필요성이 있음을 시사한다. 끝으로, 본 연구자가 소속된 연구소에서는 초등학교 방과 후 강의를 통해 초등학생들에게 전통놀이의 중요성을 이해시키고, 앞으로 전통놀이를 활성화 시키기 위해 노력하고자 한다.

## 5. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 전통놀이 참여자들의 재미요인과 재참여의사 간의 관계에서 도전정신의 조절효과를 검증하는데 있다. 연구대상자들은 2021년 제주특별자치도에서 개최한 전통놀이 한마당대회에 참여한 제주도민 및 관광객 164명을 대상으로 전통놀이 참여의 재미요인과 도전정신, 재참여의사를 측정하였다. 수집된 자료는 SPSS18.0과 SPSS PROCESS Macro 프로그램을

사용하여 다음과 같은 주요 결론을 추출하였다. 첫째, 재미요인 중 건강도모와 도전정신의 상호작용은 높은 수준, 중간수준에서 재참여의사에 유의한 영향을 미쳤다. 둘째, 재미요인 중 사회성 함양과 도전정신의 상호작용은 유의한 영향을 미치지 않았다. 셋째, 재미요인 중 성취감 경험과 도전정신의 상호작용은 높은 수준, 중간수준에서 재참여의사에 유의한 영향을 미쳤다.

본 연구는 전통놀이 참여자들의 재미요인과 도전정신에 의해서 추후 놀이에 참여하고자 하는 욕구 수준이 건강도모, 사회성 함양, 성취감 경험에 의해서 상이하게 나타날 수 있음을 이해할 수 있었다. 본 연구자는 이와 같은 의미 있는 결과를 추출했음에도 불구하고 연구의 한계점을 밝힌다. 첫째, 연구의 대상자들이 어린 초등학생에서부터 중장년층에 이르고 있다. 이에, 이들의 연령을 고려하지 않고 자료 수집을 했다는 점에서 한계점을 밝힌다. 추후 연구에서는 연령과 성별을 최대한 고려하여 놀이에 참여하면서 느낄 수 있는 심리상태를 구체적으로 파악하고자 한다. 둘째, 다양한 전통놀이가 존재하지만, 그 중 구슬치기, 딱지치기, 비석치기, 투호놀이 4개의 놀이로만 한정하여 진행했다는 점에서 다양한 종목 체험 후 자료 수집이 이루어지지 못하였다는 점에서 연구의 한계점을 밝힌다. 추후 연구에서는 다양한 전통놀이 소개와 체험할 수 있도록 조성할 필요성이 있음을 밝힌다. 마지막으로 추후 연구에서는 방과후 활동을 통해서 36주간 전통놀이 체험에 참여하는 초등학생들을 대상으로 학교생활 만족도 및 지속참여 등을 조사, 분석하여 학교현장에서 라켓종목(배드민턴, 탁구, 테니스), 구기종목(축구, 농구, 배구)만을 추구하는 것이 아니라, 전통놀이의 중요성을 밝히기 위한 노력이 필요함을 제언한다.

## REFERENCES

- [1] E. H. Lee. (1990). *application of Korean traditional group games to early childhood education*. Doctoral dissertation. Yonsei University. Seoul.
- [2] Y. H. Won & J. K. Choi. (2018). The Effects of Group Play Therapy Program using Traditional Play in Relationship between Grandmother and Grandchild and in Grandmothers Stress Reduction in Parenting. *Korean Journal of Life Play Therapy*. 1, 73-95.



- [3] Y. Evgeniy, K. Lee & T. Roh. (2019). The effect of eWOM on purchase intention for Korean-brand cars in Russia: the mediating role of brand image and perceived quality. *Journal of Korea Trade*, 23(5), 102-117.
- [4] S. M. Lee & S. H. Kim. (2015). The Impact of Fun Factors of Scout Outdoor Activities on Satisfaction of Participating and Re-join Intention. *Journal of Tourism Enhancement*, 3(2), 77-90.
- [5] S. W. Choi & S. H. Hyeon. (2010). The Influence of Teacher's Teaching Behaviors on University Students' Intrinsic Motivation, Satisfaction of Dance Class and Re-participation. *Korean journal of physical education*, 49(5), 305-314.
- [6] S. J. Kim. (2017). The Structural Relationship among the Fun Factor, Satisfaction with Participations, and Intention of Re-participation in Surfing Participants. *Journal of Leisure & Wellness*, 8(1), 9-20.
- [7] T. K. Scanlan & J. P. Simons. (1992). The construct of sport enjoyment. In G. C. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise*, Champaign, IL: *Human Kinetics*. (pp. 199-215).
- [8] B. W. Ahn & E. Y. Cho. (2015). The Verification of Relationship model among Self-Efficacy, Enjoyment Factor, Flow Experience, and University Life Satisfaction by General Physical Class Participants. *Journal of the Korean society for Wellness*, 10(3), 97-107.
- [9] G. R. Kim. (2017). *The Effects of Enjoyment on Flow and Adherence Behavior of Students Participating in Boxing Clubs*. Master dissertation. Yongin University.
- [10] Y. T. Oh, W. Y. Wang & M. H. Yang. (2021). The causal relationship between exercise participation level, fun factor and psychological well-being of chinese college students. *Journal of coaching development*, 23(4), 59-67.
- [11] K. B. Kwon, I. S. Yeo & S. H. Choi. (2013). A study of the relationship among achievement goal orientations, enjoyment factor and self-actualization in middle, high school student of taekwondo training. *The Journal of Korean Alliance of Martial Arts*, 15(2), 17-28.
- [12] S. T. Kang & C. K. Jung. (2016). The effect of factors related to spectator on enjoyment factor and leisure satisfaction for Korean woman's professional golf champion. *The Korean Journal of Sport*, 14(2), 219-233.
- [13] H. H. Lee & Y. J. Kim. (2015). The Effects of Enjoyment in Dance Sport on Leisure Engagement. *Korean journal of physical education*, 51(1), 401-412.
- [14] S. W. Park & H. W. Han. (2016). The Influence of Education Type and Enjoyment on Continuous Intentions of Female Dance for All Participants. *Official Journal of the Korean Society of Dance Science*, 33(1), 11-22.
- [15] J. S. Kim. (2016). The Relation among the Sport Amusement Factor, Leisure Satisfaction and Exercise Persist of Participants in Tennis: A Holistic Perspective. *Journal of Holistic Convergence Education*, 20(4), 97-115.
- [16] S. C. Lee & Y. J. Kim. (2008). The Effects of the Fun Elements on The Sports Involvement in Water-Leisure Sports. *Korean Society Leisure & Recreation*, 32(4), 83-92.
- [17] D. Gould & L. Petlichkoff. (1988). *Participation motivation and attrition in young athletes*. In F. L. Smoll, R. A. & MaGill, M. J. Ash (Eds), *Children in sports*, 3, 161-178. Champaign, IL: *Human Kinetics*.
- [18] M. Csikszentmihalyi. (2008). *Kreativitás: a flow és a felfedezés, avagy a találmányosság pszichológiája*. Akadémiai Kiadó.
- [19] J. Y. Jung & J. H. Lee. (2021). The mediation effect of 'challenge spirit' on the relationship between the learning motivation and career development competency of Korean high school students: Focusing on school types. *Studies on Korean Youth*, 32(2), 187-212.
- [20] S. J. Kim & J. G. Park. (2018). Predicting Adolescent Athletes' Goal Attainment: A Prospective of the Theory of Challenge and Threat State. *Korean Journal of Sport Psychology*, 29(4), 13-26.
- [21] B. Y. Choi. (2008). *An analysis of the Participant's satisfaction and Re-participation Intention of the Triathlon Tournament*. Master dissertation. Korea University.
- [22] H. B. Park. (2010). *Relationship among Fun Factor, Participation Satisfaction, and Intention to Re-Participation of University Students in Marine Sports Classes*. Master's degree. Dankook University.
- [23] J. Y. Yoo. (2011). *The Relationship among enjoyment, flow experience and continuous intention of women's participation in dance for all*. Master dissertation. Kyung Hee University.

- [24] A. F. Hayes. (2013). *Model templates for PROCEOSS for SPSS and SAS*. Retrieved Decemb0er, 12.
- [25] S. I. Lee, Y. S. Li & H. R. Kim. (2021). The Influence of Fun Factors of Bowling Funsumer for People with Physical Disabilities on Satisfaction with Use and Intention to Re-engage. *The Journal of Adapted Physical Activity*. 29(2), 209-218.
- [26] I. Y. Chang & C. W. Ahn. (2016). The Relationship between Sport Confidence, Exercise Passion and Re-Participation Intention of Collegiate Students Participating in the Snow Ski-Class. *Journal of Digital Convergence*. 14(5), 473-483.
- [27] Y. H. Bae. (2017). The Mediating Effect of Satisfaction on Golf Participant Motivation and Sport Self-confidence on Re-participation Intention. *Journal of The Korean Data Analysis Society*. 19(6), 3203-3211.
- [28] S. B. Nam, J. Y. Kwon & Y. J. Kim. (2017). The Relationships among Sport Enjoyment, Leisure Satisfaction and Continuous Participation Intention in Ski Class. *The Korean Society Fishries And Sciences Education*. 29(3). 655-664.
- [29] H. S. Kim & J. T. Kim. (2020). Relationship among Fun Factors of After-Elementary School Sports Class, School Adjustment and Future Sports Participation Intention. *The Korean Journal of Sport*. 18(1), 111-122.
- [30] Y. Oh. S. Yoon. S. Ko & J. Han. (2021). Survey on the Awareness of Traditional Play for Participants in Jeju National University Traditional Play Championship 2021. *Journal of Marine Sport Studies*. 11(1), 17-22.

오 영 택(Youngtaek, Oh)

[정회원]



- 2017년 8월 : 제주대학교 체육학과 (체육학박사)
- 2015년 11월 ~ 현재: 제주대학교 체육진흥센터 특별연구원
- 2020년 1월 ~ 현재: 제주대학교 해양스포츠센터 학술연구교수

- 관심분야 : 열정, 코칭유형, 연구방법론, 스포츠통계학
- E-Mail : oyt0712@jejunu.ac.kr