

한국심리학회지 : 사회문제
Korean Journal of Psychological and Social Issues
 2007, Vol. 13, No. 4, 135~153.

여가동기의 재구성: 여가동기에 따른 여가활동 선호

허 태 균[†] 박 정 열 장 훈 김 소 혜

고려대학교 심리학과

본 연구는 여가동기와 관련한 기존 연구들이 여가활동의 결과에 지나치게 초점을 맞추고 있으며, 현재의 다양한 여가동기와 활동을 제대로 반영하고 있지 못하고 있다는 문제점에 바탕하여 한국인들의 여가동기를 재구성하였다. 이를 위해 현대사회의 대표적인 48개 여가활동에 참여하는 동기를 개방형으로 설문조사하여, 이로부터 7개의 여가활동범주(기술요구, 사회적, 개인취미, 목표지향적, 휴식, 자발참여, 디지털)와 7개의 여가동기범주(성취, 대인관계, 심리적 안정추구, 흥미·감각추구, 수단, 내적 자기표현, 비여가적)를 추출하였다. 이 범주를 통해 특정 여가동기를 만족시키기 위해 선호되는 여가활동을 분석하였고, 여가활동에서 특정 동기를 강하게 가진 사람이 어떤 여가활동을 중요하게 생각하는지를 분석하였다. 본 연구결과에 따르면 흥미·감각추구와 대인관계 동기가 가장 흔한 여가동기였으며 디지털 여가활동이 이러한 동기와 밀접한 관련이 있는 것으로 밝혀졌다. 또한 내적 자기표현 동기가 높은 사람이 개인취미와 디지털 여가활동을 중요하게 생각하는 것으로 나타났다. 이러한 결과들이 가지는 여가교육과 여가카운셀링 등에서의 실용적 의미를 논의하였다.

주요어 : 여가동기, 여가활동, 여가선택, 여가 중요도

[†] 교신저자 : 허태균, 고려대학교 심리학과, 서울시 성북구 안암동 5, 136-701
 Tel : 02) 3290-2862, Email : tkhur@korea.ac.kr

최근 들어 주 40시간 근무제의 도입과 더불어 삶의 질에 대한 사회적 관심이 증대되면서 개인의 여가생활에 대한 중요성이 부각되고 있다. 이러한 시대적 조류에 발맞춰 최근 여가와 관련된 많은 연구들이 진행되고 있다. 그러나 여가와 관련된 연구들은 국내/외적으로 아직 다른 학문분야와 비교해 볼 때 상대적으로 발전의 초기 과정에 있다. 국외에서는 주로 여가참여와 여가유형, 여가제약, 여가동기, 여가경험, 여가만족도 등을 그 주요 연구 주제로 삼아 왔다. 국내에서는 그 주제가 국외에 비해 제한적이어서 실태조사 정도의 여가활동에 대한 연구나 여가참여나 여가유형이 개인에게 미치는 심리적 영향에 관한 연구가 주로 진행되어 왔다(박유진, 김재휘, 2002; 이희범, 한혜원, 2000; 채선애, 한성열, 2002). 따라서 여가에 대한 여가연구들은 시간적으로 여가활동의 순간이나 그 이후에 초점을 맞추고 있는 실정이어서, 상대적으로 여가활동 이전의 심리적 과정에 대한 연구는 소외되어 왔다(예외, 고동우, 2002; 성영신, 고동우, 정준호 1996; 이유리, 박미석, 2006).

이러한 국내연구의 편향적인 이유는 여가연구가 발달과정 초기이기 때문도 있지만, 여가에 대한 맹목적인 긍정적 관점도 들 수 있다. 실제로 여가에 대한 부정적인 결과를 보고하고 있는 연구는 극히 드물다(예, 문숙재, 최자경, 2003). 이는 과거의 한국사회가 고도의 산업화 과정을 거치면서 전반적으로 여가활동 기회의 절대적인 부족을 경험하였기 때문에(곽한병, 2005), 무조건 여가는 좋은 것이고 이를 늘려야 한다는 사회적인 가치를 반영한 것으로 추론해 볼 수 있다. 이러한 가치를 강조하기 위해서 일반적으로 ‘일단 여가를 했을 때’ 그 긍정적인 결과를 밝히는 연구들이 주

류를 이루고 있다(허태균, 박정열, 2004). 과거에는 여가에 대한 사회적 인식이나 여가형태가 휴식, 휴가철의 관광, 소수의 미디어, 소수의 운동 등 매우 제한적이었다(김외숙, 이기춘, 1992; 모창배, 1996). 과거 현실에서는 실제 여가를 갖고 싶다는 기회에 대한 욕구와 그 기회에 대한 제약요인이 현실에서 가장 중요한 요인들이었고, 이에 대한 연구가 대부분인 것도 당연하였다. 하지만 산업화가 고도로 진행되면서 여가의 절대적 기회(시간, 자원, 장소 등)가 증가하고 있고, 동시에 개인이 선택할 수 있는 여가활동의 종류는 그 수를 다 셀 수 없을 정도로 증가하였다. 2006년도 여가백서에 따르면 한국 사람이 즐기고 있는 여가의 종류는 117 가지에 이르고 있고, 주 5일제 실시 이후에 여가시간이 급격히 증가한 것으로 나타났다(문화관광부, 한국문화관광정책연구원, 2006).

이렇게 우리사회가 흔히 ‘여가사회’(김정운, 2005)로 진화되어 가면 갈수록 일반인의 ‘여가에 대한 선택’의 기회는 증가하고, 이와 동시에 여가활동 ‘이전’ 여가선택에 영향을 미치는 요인들과 심리적 과정의 중요성은 커질 수밖에 없다. 그리고 절대적 기준이 일반적으로 함유되어 있는 생존에 필수적인 활동과는 달리, 개인의 주관성(주관적 가치, 경험, 판단)이 상대적으로 더 많이 반영되는 여가활동에서는 그 순간의 동기가 매우 중요한 변수일 수밖에 없다(조아미, 2003). 하지만 상대적으로 여가동기에 대한 연구가 적다는 사실은 여가에 대한 심리학적 연구가 현재의 그리고 앞으로의 인간의 여가행동을 설명하는데 매우 제한적이라는 것을 함의한다. 본 연구는 이러한 한계점을 극복하고자 여가동기의 구조와 종류를 새로 구성하고, 여가동기를 여가활동을 선택할

때 개입하는 요인으로 개념을 재구성하고, 그 역할을 제안하는데 목적을 두고 있다. 본 논문에서는 우선 여가동기에 관한 기존 연구들을 개관하고 그 문제점을 살펴보고, 이를 극복하기 위한 본 연구의 내용을 설명할 것이다.

여가 동기

전통적으로 여가동기는 여가를 연구하는 학자들에게 매우 매력적인 주제였던 것은 사실이다(고동우, 2002). 여가동기는 여가경험을 하기 이전에 개인이 어떤 여가활동을 좋아하고, 선택하고, 참여하게 되는 의식적/무의식적 이유라고 할 수 있다(신갑호, 문용, 1999). 그동안 여가동기는 여가연구에 있어서 중요한 개념으로 제안되어 왔는데, 이는 여가동기가 사람들의 여가행동에 대한 참여방식과 참여의 결과를 설명하고 이해하는데 있어 유용한 설명의 틀을 제공해 주기 때문이다(조아미, 2003).

여가동기에 대한 연구는 Beard와 Ragheb(1983)이 48문항으로 된 여가동기 척도(LMS: Leisure Motivation Scale)를 개발함으로써 시작되었다고 할 수 있다. 여가동기에 대한 초기의 연구들은 여가활동을 야기하는 다양한 종류의 동기를 발견하고 분류하는데 관심을 가졌다(Beard & Ragheb, 1983; Bello & Etzel, 1985; Cohen, 1972 등). Beard와 Ragheb(1983)은 여가활동에 참여하는 이유를 설명하는 기본적인 여가욕구를 지적, 사회적, 유능성, 휴식 욕구의 4가지 종류의 요인으로 구분하고, 경험적인 연구를 통해 이들 4가지 요인으로 구성된 일반적인 여가동기척도를 개발하였다. 이러한 접근은 다양한 욕구들을 나열한 다음 그것들을 다시 상위요인으로 정리하는 방식을 택하

고 있다(London, Crandall, & Fitzgibbons, 1977; Tinsley, Barrett, & Kass, 1977). 한편 일부의 학자들은 구체적인 특정한 종류의 여가활동(예컨대, 여행, 마라톤 등)에 대하여 그 활동에서 추구되는 욕구들을 제시하기도 하였는데, 가령 여행 활동에서 신기성 추구는 대표적인 욕구차원으로 제시되고 있다(Bello & Etzel, 1985; Cohen, 1972).

여가동기의 분류와 더불어 심리학 분야에서 이루어진 연구방향 중 한 축은 내재적 동기를 여가행동의 본질로 가정하는 연구다. 여가행동의 본질로서 내재적 동기는 최적각성 추구 방식으로 활성화된다고 가정된다(고동우, 2002). Neulinger(1981)는 여가경험의 결정요인을 지각된 자유와 내재적 동기로 보고 내재적 동기가 활성화되는 활동을 순수한 여가로 보았다. 이후 Weissinger(1985)는 24개의 문항으로 구성된 내재적 여가동기를 측정하는 도구를 개발함으로써 여가동기와 여가행동에 대한 연구가 활발하게 수행되기 시작하였다(조아미, 2003).

한편 국내에서는 1990년대 장윤희(1991)의 연구를 기점으로 여가동기에 대한 연구가 이루어지기 시작하여, 2000년대 들어서부터 비교적 활발한 연구가 진행되고 있다(김성희, 이철원, 2003; 오세이, 오세숙, 2002; 이유리, 박미석, 2006; 조아미, 2003; 채선애, 한성열, 2002). 국내의 여가동기 연구에서는 주로 Beard와 Ragheb(1983)이 개발한 여가동기 척도(장윤희, 1991; 채선애, 한성열, 2002)가 사용되었으며, 체육학 분야에서는 Pelletier, Fortier, Vallerand, Tuson, Briere & Blais(1995)가 개발한 스포츠 동기척도(SMS: Sport Motivation Scale)와 Weissinger와 Bandalos(1995)가 개발한 내재적 여가동기 척도(LIM: Leisure Intrinsic Motivation)를 기초로 정용각(1997)이 수정 보완한 척도가 많이 사용

되어 왔다.

기존 연구의 한계점

앞에서 본 여가동기에 관한 기존 연구들은 인간의 여가활동에 대한 종합적인 이해를 높 이는데 분명히 기여한 측면이 있으나, 대다수 의 국내 연구들에서 사용된 여가동기의 개념 들과 척도는 다음의 몇 가지 측면에서 한계점 을 가지고 있다.

첫째, 기존의 여가동기의 개념들과 분류체 계가 과학적인 자료에 근거하기 보다는 다소 연구자의 직관에 의한 경우도 있었고(신갑호, 문용, 1999), 더 중요한 것은 일부 연구에서 여가활동을 하기 위한 선행변인으로서의 동기 보다는 여가활동을 했을 때 얻는 이득 또는 긍정성(여가활동의 결과 또는 후속변인)에서 접근했다는 것이다(김기영, 2001; 김선영, 장병 주, 이준, 2007). 물론 위와 같은 긍정적 결과 를 전제로 한다면 활동의 목적과 그를 통해 얻은 것의 높은 관계성을 바탕으로 활동의 목 적을 추론할 수 있다. 그러나 많은 심리학적 연구에서 사람들은 흔히 자기가 한 행동의 실 제 이유를 알고, 때로는 결과에 따라 너무나 도 쉽게 다른 이유를 만들어내기도 한다는 것 이 밝혀졌다(Kunda, 1990). 따라서 여가연구에 서도 활동과 후속변수에만 관심을 가지기 보 다는 여가활동의 선행변인으로서의 여가동기 를 확실히 규정하고, 이에 대한 객관적인 자 료와 분석을 통해 여가개념과 분류체계를 새 로이 구성할 필요가 있다.

둘째, 기존 여가동기 척도들을 개발하는 과 정에서 발생하는 방법론적인 측면의 한계점을 지적할 수 있다. 기존의 여가동기를 측정하는 대표적인 척도들인 Beard와 Ragheb(1983)의 여

가동기 척도, Pelletier 등(1995)의 스포츠 동기 척도, Weissinger와 Bandalos(1995)의 내재적 여 가동기 척도들은 여가동기 척도를 개발하기 위해 문헌검토와 연구자들 간의 논의를 통해 여가동기를 묻는 다수의 문항을 만든 후, 요 인분석을 통해 최종 문항을 선정하는 방식을 취하고 있다. 그러나 이때 여가동기는 특정한 여가활동을 하는 구체적인 동기가 아니라, 여 가활동을 하는 전반적인 동기를 포괄적으로 묻는 방식을 취하고 있다. 따라서 이들 척도 들은 사람들이 여가활동을 하는 전반적인 동 기를 파악하고 설명하는 데는 유용한 도구가 될 수 있지만, 구체적인 개별 여가활동으로 들어가게 되면 특정 여가활동을 하는 동기에 대한 충분한 설명을 제공하기에는 어려움이 있다. 이와 관련하여 최근에는 마라톤(장진우, 손원일, 2004), 윈드서핑(염두승, 2005), 테니스 (최청락, 2006) 등과 같이 특정한 한 가지의 여가활동을 하는 동기에 대한 연구가 진행되 고 있다. 그러나 이들 연구는 연구 대상으로 삼은 특정 여가활동을 하는 동기를 파악하는 데 유용한 측면이 있으나 보다 높은 상위 차 원에서 사람들이 여가활동을 하는 전반적인 동기에 대한 설명을 제공하는 데는 한계를 지 낸다.

셋째, 기존의 여가동기를 측정하는 척도들 은 적어도 10년 혹은 20년 전의 상황을 반영 하고 있다. 그동안 여가환경은 급변해 왔고, 여가의 종류는 과거에 비해 훨씬 다양해 졌다. 예를 들어, 20년 전에는 단지 어린아이들의 오락거리로만 생각했던 컴퓨터 게임이 이제는 ‘e스포츠’라는 새로운 여가의 형태로 청소년뿐 만 아니라 성인들에게도 널리 인기를 누리고 있으며(김정운, 이장주, 손영미, 나희진, 2005), 인터넷을 통한 동호회 활동, 개인 홈페이지

꾸미기 등 다양한 종류의 새로운 여가활동이 생겨나고 있다. 또한 사람들이 여가활동을 하는 동기는 고정된 것이 아니라 항상 변화할 수 있다(Iso-Ahola, 1980). 따라서 새로운 형태의 여가활동의 출현에 맞추어 과거에는 실현될 수 없었던 새로운 여가동기가 나타날 수 있으며, 당연히 이를 반영할 수 있는 새로운 여가동기에 대한 개념화의 필요성이 요구되는 시점이다.

넷째, 여가동기 연구에 있어 문화심리학적 측면의 고려가 미약한 점을 들 수 있다. 기본적으로 여가동기에 관한 기존 척도들은 여가를 ‘자기개발, 자기성장, 자아실현’을 위해 내재적으로 동기화되는 활동으로 보는 서구 문화권의 가치를 그 바탕에 두고 있다(Barmmel & Barmmel; 하현국 譯, 1993). 그러나 한국문화에서의 여가는 서구 문화권에서처럼 자기성장과 인격완성을 위한 수단이기보다는 마음의 편안함과 정서적인 안정을 위한 수단으로 인식될 가능성이 높다(채선애, 한성열, 2002). 따라서 여가활동을 하는 동기는 개별 문화권에 따라 차이가 있을 수 있다. 그러나 우리나라에서 연구된 여가동기에 관한 연구들은 기존 서양 문화권에서 개발된 척도를 변안하거나 일부 수정하여 사용하는 정도에 그치고 있는 실정이며, 한국인을 대상으로 자체적으로 개발된 여가동기 척도는 아직 부재한 형편이다.

여가동기의 재구성

본 연구는 이러한 기존 여가동기 개념, 분류체계, 척도들이 가지고 있는 한계점을 극복하기 위해 여가동기 구조 및 분류체계를 재구성하고, 새로운 분류체계에 근거한 여가동기에 따라 어떠한 여가활동이 선호되는지를 확

인하였다. 이를 위해 본 연구에서는 가능한 모든 종류의 여가활동을 제시하고 그러한 여가활동을 하는 구체적인 이유를 살펴봄으로써 기존의 여가동기 척도들이 가지고 있는 문제점으로 지적된 부분을 보완하였다. 즉 본 연구는 48개의 여가활동 목록을 제시하여 이들 여가활동을 하는 구체적인 동기를 살펴봄으로써, 특정 여가활동에 대한 제시 없이 전반적인 여가동기를 묻거나 혹은 특정한 한 가지 여가활동(예를 들어, 마라톤, 테니스 등)에 대한 동기만을 묻는 기존 연구들이 가지고 있는 한계점을 극복하고자 하였다.

또한 본 연구는 시대의 변화에 따른 새로운 여가활동의 출현과 다양한 새로운 여가동기가 생겨날 수 있는 점을 고려하였다. 따라서 기존의 전통적인 여가활동 이외에 인터넷의 대중화와 더불어 새로운 여가활동으로 급속하게 자리 잡고 있는 디지털 여가활동(예를 들어, 인터넷 게임, 인터넷 동호회 활동, 인터넷 서핑, 인터넷 채팅, 홈페이지 관리하기, 디지털 사진 찍기)을 추가하여, 이들 여가활동을 하는 동기를 살펴보았다. 이를 위해 구체적으로 본 연구에서는 대학생들을 대상으로 48개의 다양한 여가활동에 대한 목록을 제시한 후, 이에 대한 여가동기를 개방형 질문을 통해 묻고 이를 유목화하는 방식을 채택하였다. 이를 통해 본 연구에서는 첫째, 사람들이 여가활동을 하는 여가동기를 기존 연구들의 결과와 비교하였다. 이는 앞서 지적한 바와 같이, 시대의 변화와 새로운 여가활동의 출현, 그리고 이에 따른 여가동기의 변화 가능성, 문화적인 차이에 의한 여가동기의 다양성 등이 존재할 수 있기 때문에 이를 비교하기 위한 차원에서 수행되었다.

둘째, 본 연구에서는 여가동기의 유목화를

통해 도출된 여가동기에 따라 선호되는 여가 활동을 확인하였고, 동시에 특정 여가동기를 강하게 가지고 있는 사람이 어떠한 여가활동을 중요하게 생각하는지도 확인하였다. 여가 활동에 대한 유형화는 Kaplan(1960)을 기점으로 시작되었는데, 그는 여가활동을 사람의 수(개인, 단체), 규칙의 정도(게임, 예술), 활동의 정도(정적활동, 동적활동)에 따라 유형화하였다. 여가활동을 유형화하는 것은 여가활동 자체가 매우 다양하고 광범위하기 때문에 연구자에 따라 다양한 방식으로 이루어져 왔다. Zuzanek, Robison 및 Iwasaki(1998)은 건강상태와 신체적 능력을 기준으로 여가활동을 나누었으며, Kelley(1996)는 스포츠, 야외 레크리에이션, 예술, 대중문화, 여행활동으로 분류하였다. 우리나라의 경우, 1995년 문화체육부에서 스포츠, 취미, 관람 및 감상, 사고, 관광 및 행락, 놀이 및 오락의 6가지 유형으로 분류하였다(임변장, 김홍설, 1996). Kaplan(1960)의 연구 이후 여가활동을 유형화하는 연구는 많이 있어 왔지만, 동기를 기반으로 여가활동을 분류하거나 접근한 연구는 찾아보기 어렵다. 비록 Lutzin과 Storey(1973)은 동기와 표현 형태에 따라 여가활동을 다섯 가지로 분류한 바 있으나, 여가동기라는 단일한 한 가지 차원으로 실증적인 경험적 연구를 통해 여가동기에 따른 여가활동을 분류한 연구는 찾아 볼 수 없다. 특히 대부분의 연구들은 여가활동을 왜 하는가에 대한 접근방법을 취하였으나, 어떤 동기를 달성하기 위해 어떤 여가활동들이 선택되는가의 관점에서는 접근되지 않았다.

따라서 본 연구는 연구자의 직관에 의한 추상적인 수준에서의 여가동기가 아닌, 각각의 구체적인 여가활동수준에서 사람들이 지각하는 여가동기들을 48개의 세부 여가활동에 대

해 수집하고, 이 구체적인 여가동기를 통합하는 과정을 통해 상위의 여가동기범주를 추출하였다. 그리고 이 여가동기범주를 이용하여 각 여가동기에 따라 선호되는 여가활동들을 살펴보았다. 이와 더불어 특정 여가동기를 상대적으로 많이 가지고 있는 사람들이 어떤 여가를 중요하게 생각하는가를 확인해 보았다. 이러한 연구방법은 여가동기를 여가활동의 선행요인으로 개념화하고 여가활동에 대한 사람들의 선택과 의사결정과정을 강조하는 의미를 가질 것이다.

연구방법

연구 참여자

본 연구는 A대학 심리학 개론 강좌를 수강하는 116명에게 여가동기에 대한 설문조사를 실시하고, 수집된 응답 자료를 연구에 사용하였다. 남학생은 65명(평균나이: 21.6세)이었고, 여학생은 51명(평균나이: 20.5세)이었다.

여가활동 유형과 여가동기

본 연구를 위해 여가활동에 대한 여가동기를 묻는 개방형과 구조형 질문이 혼합된 설문지를 사용하였다. 질문지에서 48개의 여가활동 중 자신이 경험(참여)한 여가활동 각각에 대해 그 활동을 선택한 여가동기를 2가지씩 적는 개방형 질문으로 답하게 하였고, 각 활동의 중요도(7점 척도)와 일 년 중 활동 빈도(1년 중 해당여가활동을 한 일의 수)를 구조형 질문으로 측정하였다.

여가활동유형은 Hill, Argyle과 Reeves(2000)가

구성한 36가지의 여가활동을 기본으로 사용하였다. Hill과 동료들은 36개의 여가활동을 6개의 군집으로 분류하였다. 첫 번째 군집은 높은 난이도와 기술 측면이 강조된 활동들이고, 두 번째 군집은 즐거움과 사회적 만족이 높고 사회적 요소가 중요하게 작용하는 활동들이 포함되었다. 세 번째 군집은 취미활동 등 개인적 여가활동이 포함되어있다. 네 번째 군집은 목표지향적인 여가활동들로 구성되었다. 다섯 번째 군집은 주로 휴식 활동이 포함되었고, 마지막으로 여섯 번째는 정치적, 종교적, 자선적 활동 등 자발적인 참여활동들이 포함되었다. 여기에 한국청소년정책 연구원(2005)에서 사용한 여가활동유형 중 한국적 맥락과 현실을 반영해주는 활동을 추가하는 작업을

하였다. 추가될 활동을 추출하기 위해서 국내 여가활동 조사(문화관광부, 한국문화관광정책연구원, 2006; 한국출판연구소, 2004)를 참고하여 비중이 높게 나타나는 인터넷 관련 활동, 등산, 노래 부르기, 잠자기 등 총 12가지 여가활동을 포함시켰다. 추가된 12가지 여가활동은 다시 각각의 여가활동의 특성과 연구자들의 논의를 통해 위의 Hill과 동료들이 분류한 6가지 군집에 나누어 포함시켰다. 그리고 기존 여가활동 연구에서 다루어지지 않았던 인터넷을 통한 여가활동은 별도로 디지털 여가군집으로 분류하였다. 결과적으로 총 7군집 48개의 일반적이고 포괄적인 여가활동이 구성되어 연구에 사용하였다. 연구에 사용된 여가활동은 표 1에 제시된 바와 같다.

표 1. 여가활동의 유형

군집명	여가활동 속성	여가활동의 종류
기술요구활동	높은 과제 난이도 기술 요구활동	스포츠활동, 익스트림 스포츠, 낚시, 악기연주, 싸이클링
사회적 활동	사회관계활동 상대적으로 목적, 과제 난이도, 기술 등이 낮은 활동	춤추기, 외식, 가족여가, 파티, 술 마시기, 여행, 동호회 활동, 친교활동, 영화감상, 스포츠관람, 노래 부르기, 애견활동
개인취미활동	개인적 재미, 기술, 능력에 관련된 활동	컴퓨터게임, 공작활동, 취미, 그림그리기, 수영하기, 등산하기, 도박
목표지향활동	여가 목적 확실, 재미와는 상관없는 활동	DIY, 학원 다니기, 정원 가꾸기, 명상, 헬스, 독서, 바느질하기
휴식활동	편안한 활동	만화읽기, 음악듣기, 라디오 듣기, 휴식하기, 산책하기, 잠자기
자발적참여활동	가장 목적이 확실한 활동	정치활동, 자선활동, 종교활동, 봉사활동
디지털활동	디지털 매체를 매개로 하는 활동	인터넷 게임, 인터넷 동호회 활동, 인터넷 서핑, 인터넷 채팅, 홈페이지 관리하기, 디지털 사진찍기

* 굵은 글씨체의 여가활동들이 Hill, Argyle과 Reeves(2000)에서 제시된 여가활동 외에 새로이 추가된 여가활동들임

연구 결과

분석절차: 여가동기의 범주화 및 여가동기 코딩

각 48개의 여가활동 유형에 관하여 여가활동의 이유를 두 가지씩 응답하게 하였다(동기 1, 동기 2). 응답자는 자신의 여가경험에 근거하여 두 가지 모두 응답하거나 혹은 하나만 응답, 또는 응답하지 않는 자율 기술 방식으로 자신의 여가동기를 응답하였다. 총 117명의 설문참가자가 여가동기로 3,947개의 응답을 기술하였다. 우선 이러한 여가동기 개방형질 문지에 응답된 동기들을 유목화 하기 위해 동기들을 상위범주로 묶는 작업을 하였다. 연구참가자들이 직접 작성한 여가활동 동기 정보들 중 동일한 내용이 반복되는 것을 통합하여 172개의 구체적인 여가동기를 얻을 수 있었다. 이 항목들 중 의미나 내용면에서 유사한 것들을 근거이론(Grounded theory; Strauss & Corbin, 1990)의 개방코딩¹⁾ 과정을 통해 유목화 하였다. 연구에는 총 4명의 연구자가 참여하여 4인이 독립적으로 시행한 범주화 작업 결과를 상호 비교하여 일치되지 않는 부분에서는 협의의 통해 조정하였다. 최종적으로 초기의 하위수준의 172개 구체적인 여가동기를 단계적으로 통합 유목화 하여, 19개의 중간수준의 동기 범주를 추출하였다. 이 중간수준을 통합하여 7개의 상위수준의 동기 범주를 얻었다. 이렇게 획득한 19개의 중간 여가동기범주와 7개의 상위 여가동기범주가 본 연구의 분석단위로 사용하였다. 구체적으로는 표 2에 제시된 바와 같다.

1) 근거이론의 개방코딩은 수집된 자료를 해체, 검사, 비교하여 개념을 붙여나가고 개념을 상위범주로 묶는 작업을 말한다.

이렇게 구성된 7가지 동기 중, 성취동기, 대인관계동기, 심리적 안정추구 동기, 흥미/감각추구 동기는 기존 Candall(1980), Beard & Ragheb(1983), Maanfredo & Driver(1996)에서 추출된 동기들과 그 내용이 유사하다. 이를 통해 인간이 여가활동을 하는 동기는 시대와 장소를 초월하는 일관성이 있음을 알 수 있다. 하지만 본 연구에서 추출된 동기 중 타 동기 연구들과 비교하여 차별화 되게 나타나는 점은 상위 동기 중 수단동기, 내적 자기표현 동기, 비여가적 동기 등이 추출되었다는 것이다. 수단 동기는 특정 여가활동의 동기나 목적이 활동의 직접적 동기나 목적보다는 차단, 연합, 수반, 수단 등 간접적 동기를 말한다. 예를 들면 소음을 차단하기 위한 음악 듣기, 노래 부르며 춤추기 등이 이에 속한다. 내적 자기표현 동기는 자신을 드러내고, 자신을 기록하는 동기를 말하는데, 디지털 기술 발달과 밀접한 관계를 지닌다. ‘싸이월드’ 열풍과 같은 한국의 특수한 문화 현상은 한국의 디지털 문화가 숨겨져 있던 개인의 나르시즈적 동기를 채워주는 수단이 되면서 이러한 동기가 자유롭게 표출 되고 폭넓게 향유 되면서 나타나는 현상으로 볼 수 있다. 마지막으로 비여가적 동기는 일과 여가의 이분법적 사고에 기초해 볼 때 활동 자체가 여가라기보다는 일, 의무에 가까울 때 나타나는 여가동기 형태라 할 수 있다. 이는 활동을 하는 본인이 여가활동(생존에 직결되지는 않으므로)으로 지각하지만, 그 활동의 내용이나 본질은 비여가적인 속성을 가지고 있음을 동시에 지각하고 있어서, 여가와 일사이의 경계적(boardline)인 동기를 가진 활동을 의미한다.

이렇게 범주화된 여가동기에 근거하여 설문 응답자들의 3,947개 개방형 동기응답을 19가지

표 2. 여가동기 분류

상위 여가동기(7개)	중간 여가동기(19개)
성취동기(유능감등 포함)	자기개발, 체력증진, 이미지 증진, 성취감
대인관계 동기(친구, 가족 등)	친교, 가족애, 타인만족, 동조(외부권유, 모방)
심리적 안정추구 동기(스트레스 대처, 휴식 등)	스트레스 해소, 종교 동기, 휴식
흥미, 감각추구 동기	새로운 경험(체험동기), 흥미, 즐거움 추구
수단 동기	시간 때우기, 일상, 대안·수단 동기
내적 자기표현 동기	자기표현동기, 자기기록의 동기
비여가적 동기	일·의무관련 동기

의 중간여가동기범주로 재코딩하는 작업을 통해 개방형 질적 자료의 양적분석을 가능하게 하였다. 이렇게 코딩된 자료를 사용하여 본 연구의 목적에 부합하도록 빈도분석, 여가활동의 중요도와의 상관분석을 실시하였다.

여가 동기 빈도

기본적으로 사람들이 여가활동을 할 때, 여가활동의 종류에 상관없이 어떤 동기를 흔히 가지고 하는지, 즉 어떤 동기가 여가활동을

하게하는 가장 흔한 동기인지를 알아보기 위해, 각 여가동기 범주에 해당하는 설문응답의 빈도를 분석하였다.

그림 1에서 보여 지듯이, 상위동기범주에서는 흥미·감각 추구(1,083, 27.4%), 대인관계(869, 22.0%), 성취(670, 17.0%), 심리적 안정추구(630, 16.0%), 수단(452, 11.5%), 비여가적(148, 3.7%), 그리고 내적 자기표현 동기(95, 2.4%)의 순서로 사람들은 여가동기를 기술하였다. 구체적으로 보면, ‘흥미·즐거움 추구’(929, 23.5%)가 모든 중간동기들 중 가장 높은 빈도를 나

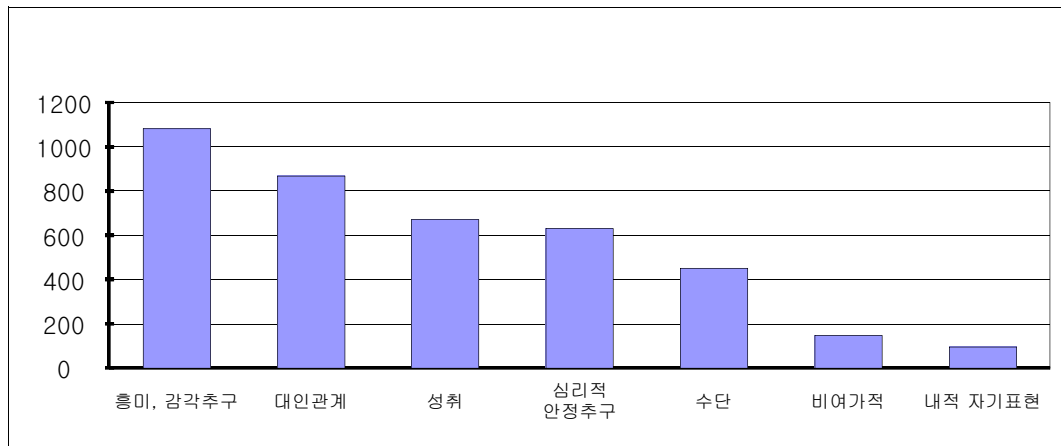


그림 1. 중간 동기의 응답 빈도 합

타냈다. 이는 흥미, 감각추구 동기에 속하는 것으로 ‘흥미·즐거움 추구’(929, 23.5%) 외에 ‘새로운 경험’(154, 3.1%)이 이에 속하는 것으로 위와 같은 빈도를 나타내었다. 다음으로 ‘친교’(612, 15.5%)가 두 번째 높은 상위동기 기준 묶음 속에서 가장 높은 빈도를 나타냈다. 이는 대인관계 동기에 속하는 것으로 ‘친교’(612, 15.5%), ‘가족애’(124, 3.1%), ‘동조’(101, 2.6%), ‘타인만족’(32, 0.8%)이 해당되며 위와 같은 빈도를 나타내었다. 그리고 ‘자기개발’(360, 9.1%)이 세 번째 높은 상위동기 기준 묶음 속에서 가장 높은 빈도를 나타냈다. 이것은 성취동기 범주에 해당하는 것으로 ‘자기개발’(360, 9.12%) 외에 ‘체력증진’(183, 4.64%), ‘성취감’(83, 2.1%), ‘이미지’(44, 1.1%)가 이에 해당하며 위와 같은 빈도를 나타내었다. 다음으로 ‘스트레스 해소’(342, 8.7%)가 네 번째 높은 상위동기 기준 묶음 속에서 가장 높은 빈도를 나타냈으며 이것은 심리적 안정 추구 범주에 해당된다. 여기에는 ‘스트레스 해

소’(342, 8.7%) 외에도 ‘휴식’(238, 6.0%), ‘종교’(50, 1.3%)가 이에 해당되며 빈도는 위와 같이 나타났다. 또한 ‘시간 때우기’(262, 6.4%)는 다섯 번째로 높은 상위동기 기준 묶음 속에서 가장 많이 나타났다. 이것은 수단 동기의 상위 범주에 해당하는 것으로 여기에는 ‘시간 때우기’(262, 6.4%) 외에도 ‘일상’(120, 3.0%), ‘수단’(70, 1.8%)이 해당되며 위와 같은 빈도를 나타내었다. 다음으로 ‘일, 의무관련’(148, 3.8%)이 여섯 번째 높은 비여가적 동기의 범주에 해당되며 마지막으로 내적 자기표현 동기라는 상위 범주로 분류된 ‘자기기록’(60, 1.5%)이 가장 낮은 같은 빈도를 보이며 내적 자기표현 동기에는 ‘자기기록’(60, 1.5%)외에도 ‘자기표현’(35, 0.9%)이 위와 같은 빈도를 보여주었다.

여가 활동 빈도

여가 활동별 빈도(1년에 각 여가활동에 참여하는 날의 수)를 측정하였다. 이에 대해 응

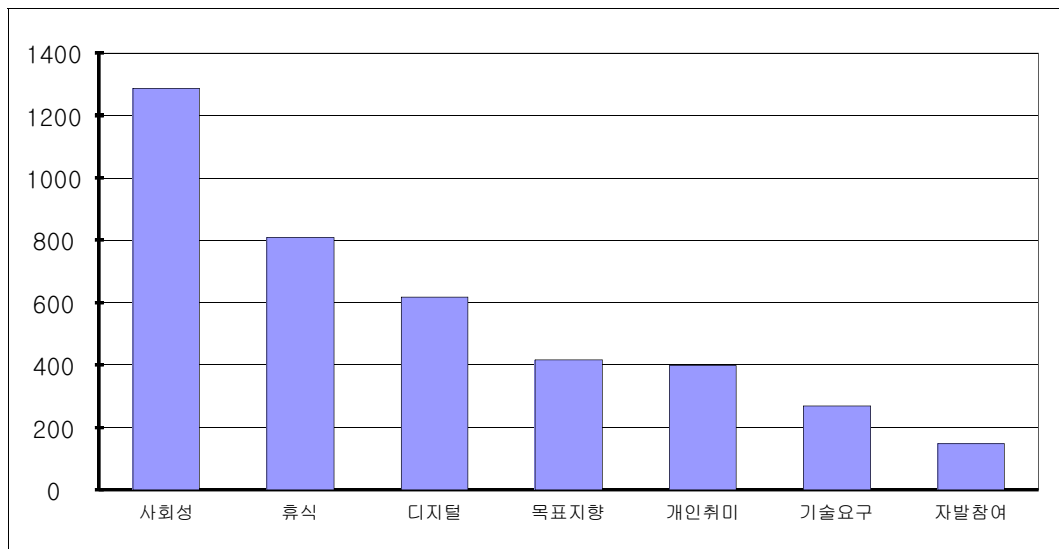


그림 2. 활동에 대한 응답 빈도

답자들이 어떤 여가 활동에 흔히 참여하는지 알아보기 위하여 빈도분석을 실시하였다. 주어진 48개의 여가활동 항목에 대하여 나타난 3,947개 응답빈도의 분포를 상위 수준에서 여가활동 범주별로 묶어서 살펴보았다. 결과는 그림 2와 같다.

그림 2에서와 같이, 상위동기범주에서는 사회성(1,287, 32.6%), 휴식(809, 20.5%), 디지털(618, 15.7%), 목표지향(417, 10.6%), 개인취미(398, 10.1%), 기술요구(270, 6.8%), 그리고 자발참여(140, 3.5%) 활동범주의 순서로 사람들은 많이 여가동기를 기술하였다.

구체적으로 보면, 응답자들의 활동 응답 빈도는 사회성 항목의 ‘영화관람’(162, 4.1%)이 가장 높은 빈도를 나타내었다. ‘영화관람’외 사회성 항목에 해당하는 활동은 ‘술마시기’(158, 4.0%), ‘노래부르기’(144, 3.7%), ‘여행/관광’(141, 3.6%), ‘친교활동’(140, 3.6%), ‘외식’(135, 3.4%), ‘가족여가’(122, 3.1%), ‘파티하기’(95, 2.4%), ‘스포츠관람’(81, 2.1%), ‘춤추기’(50, 1.3%), ‘동호회 활동’(35, 0.9%), ‘애견활동’(24, 0.6%)이었고 위와 같은 빈도 순서로 나타났다. 두 번째 상위여가활동 묶음에서 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘음악듣기’(160, 4.1%)로 이것은 휴식에 해당되는 활동이었다. ‘음악듣기’외 휴식 항목에 해당하는 활동은 ‘TV시청’(143, 3.6%), ‘잠자기’(112, 2.8%), ‘휴식하기’(111, 2.8%), ‘만화읽기’(108, 2.7%), ‘산책하기’(91, 2.3%), ‘라디오듣기’(84, 2.1%)였고 위와 같은 빈도 순서로 나타났다. 세 번째 상위여가활동 묶음에서 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘인터넷서핑’(149, 3.8%)으로 이것은 디지털에 해당되는 활동이었다. ‘인터넷서핑’외 디지털 항목에 해당되는 활동은 ‘홈피관리’(129, 3.3%), ‘인터넷게임’(129, 3.3%), ‘사진 찍기’(104, 2.6%),

‘인터넷 채팅’(63, 1.6%), ‘인터넷동호회’(47, 1.2%)이었고 위와 같은 빈도 순서로 나타났다. 네 번째 상위여가활동 묶음에서 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘독서하기’(137, 3.5%)로 이것은 목표지향에 해당되는 활동이었다. ‘독서하기’외 목표지향 항목에 해당하는 활동은 ‘학원 다니기’(69, 1.7%), ‘헬스’(68, 1.7%), ‘명상’(49, 1.2%), ‘집안 가꾸기’(40, 1.0%), ‘바느질하기’(30, 0.8%), ‘DIY’(24, 0.6%)로 위와 같은 빈도 순서로 나타났다. 다섯 번째 상위여가활동 묶음에서 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘컴퓨터게임’(124, 3.1%)으로 이것은 개인취미 영역에 해당되는 활동이었다. ‘컴퓨터게임’외 개인취미 활동에 해당하는 항목은 ‘수영하기’(60, 1.5%), ‘그림그리기’(59, 1.5%), ‘등산하기’(58, 1.5%), ‘공작활동’(40, 1.0%), ‘기타 취미 활동’(31, 0.8%), ‘도박하기’(26, 0.7%)였고 위와 같은 빈도 순서로 나타났다. 여섯 번째 상위여가활동 묶음에서 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘야외스포츠’(125, 3.2%)로 이것은 기술요구에 해당되는 활동이었다. ‘야외스포츠’외 기술요구 항목에 해당하는 활동은 ‘악기연주’(46, 1.2%), ‘싸이클링’(43, 1.1%), ‘낚시’(30, 0.8%), ‘익스트림 스포츠’(26, 0.7%)로 위와 같은 빈도 순서로 나타났다. 마지막으로 일곱 번째 상위여가활동 묶음에서 가장 높은 빈도를 보인 항목은 ‘자원봉사’(74, 1.9%)로 이것은 자발참여 영역에 해당되는 활동이었다. ‘자원봉사’외 자발참여 활동에 해당하는 항목은 ‘종교 활동’(47, 1.2%), ‘자선모금’(23, 0.6%), ‘정치활동’(40.1%)로 위와 같은 빈도 순서로 나타났다.

여가동기에 따라 선호되는 여가활동

응답자들이 특정 여가동기를 가지고 있을

표 3. 상위동기-상위활동 빈도에 대한 응답 순위(괄호 안은 응답 빈도)

상위동기	활동 빈도 순위					
대인관계 동기	사회성(535)	디지털(138)	기술요구(64)	개인취미(53)	휴식(37)	
흥미, 감각추구 동기	사회성(406)	휴식(221)	디지털(157)	개인취미(138)	기술요구(83)	
심리적 안정추구 동기	휴식(255)	사회성(198)	자발참여(52)	목표지향(41)	개인취미(36)	
성취동기 (유능감등 포함)	목표지향(214)	휴식(96) 디지털(96)		개인취미(88)	사회성(78)	
수단 동기	휴식(190)	디지털(100)	사회성(54)	개인취미(49)	목표지향(29)	
자기애적 동기	디지털(75)	사회성(9)	목표지향(5)	개인취미(4)	휴식(2)	
비여가적 동기	자발참여(42)	목표지향(31)	개인취미(30)	디지털(27)	휴식(8)	

때 어떠한 여가활동을 하는지 알아보기 위해, 여가동기 범주를 기준으로 여가활동의 빈도를 계산하였다. 구체적으로 설문 참가자들의 응답들을 각각 7개의 상위 활동과 상위 동기로 묶어 각 상위 동기별-활동별 빈도를 합산하였다. 그 결과 응답자의 상위 동기에 대한 상위 활동별 빈도는 표 3과 같이 나타났다.

즉 개별 상위동기에 대한 상위 활동유형의 빈도를 살펴본 결과, 가장 높은 빈도를 보여준 대인관계 동기의 경우, ‘사회성 활동’(535)이 가장 높은 빈도로 나타났고 다음으로 ‘디지털’(138), ‘기술요구’(64), ‘개인취미’(53), ‘휴식’(57) 활동의 순으로 활동 빈도를 보여주었다. 두 번째로 흥미, 감각 추구 동기에서는 마찬가지로 ‘사회성 활동’(406)이 가장 높은 빈도로 나타났고 다음으로 ‘휴식’(221), ‘디지털’(157), ‘개인취미’(138), ‘기술요구’(83)의 순으로 활동 빈도를 보여주었다. 세 번째로 심리적 안정추구 동기에서는 ‘휴식활동’(255)이 가장 높은 빈도를 보여주고 그 다음으로 ‘사회성’(198), ‘자발참여’(52), ‘목표지향’(41), ‘개인취미’(36)의 순으로 활동 빈도를 보여주었다. 네 번째로 성취동기의 경우 ‘목표지향적 활동’(214)

이 가장 높은 빈도로 나타났고 ‘휴식’(96), ‘디지털’(96), ‘개인취미’(88), ‘사회성’(78)순으로 활동 빈도를 보여주었다. 다섯 번째로 수단 동기의 경우에 ‘휴식’(190)이 가장 높은 빈도를, 그 다음으로 ‘디지털’(100), ‘사회성’(54), ‘개인취미’(49), ‘목표지향’(29) 순으로 활동 빈도가 나타났다. 여섯 번째로 내적 자기표현 동기의 경우 ‘디지털’(75)이 주로 두드러진 여가활동으로 나타났고 나머지는 빈도 10이하의 낮은 활동 빈도를 보여주었다. 마지막으로 비여가적 동기의 경우 ‘자발참여’(42) 활동이 가장 높은 빈도로 나타났고 그 다음으로 ‘목표지향’(31), ‘개인취미’(30), ‘디지털’(27), ‘휴식’(8) 순으로 나타나는 모습을 볼 수 있었다.

여가동기와 여가활동의 중요도에 대한 상관분석

특정 여가동기를 전반적으로 많이 가지고 있는 사람들이 어떤 여가활동을 중요하게 생각하는지를 알아보기 위해서, 각 설문응답자가 모든 여가활동에서 특정 동기를 언급한 빈도와 각 여가활동에 대한 중요도 문항에서의 응답간의 상관분석을 실시하였다. 이를 위해

표 4. 상위동기-상위활동 빈도별 중요도에 대한 상관

	기술요구 활동중요도	사회성 활동중요도	개인취미 활동중요도	목표지향 활동중요도	휴식 활동중요도	자발참여 활동중요도	디지털 활동중요도
성취동기(유능감 등 포함)	.36**	.11	.33**	.35**	.32**	.12	.18
대인관계 동기	.21*	.34**	.06	.26**	.07	.09	.30**
심리적 안정추구 동기	.04	.17	.03	.13	.43**	.32**	.07
흥미, 감각추구 동기	.24*	.30**	.25**	.18	.36**	.31**	.27**
수단 동기	.10	.00	.09	.03	-.02	-.04	.02
자기애적 동기		.01	.26**	.09	-.11		.23*
비여가적 동기	-.07	.11	.13	.07	-.02	-.00	.06

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

우선 각 설문참가자들이 48개 여가활동에서 언급한 여가동기를 여가동기 위의 상위동기범주에 근거해서 각 범주 당 빈도를 계산하였다. 이 빈도는 곧 그 설문참가자가 여가활동을 하려할 때 가장 흔히 생각하는 동기를 반영하게 되고 결국 이 빈도는 각 여가동기에서 상대적인 개인차를 보여주는 측정치가 될 수 있다. 이 여가동기에서의 개인차와 여가활동에 대한 중요도간의 상관분석결과는 표 4와 같다.

먼저 성취동기의 경우 기술요구 활동의 중요도 ($r=.36, p<.01$), 개인취미 활동의 중요도 ($r=.33, p<.01$), 목표지향 활동의 중요도($r=.35, p<.01$), 휴식 활동의 중요도($r=.32, p<.01$)와 유의미한 정적 상관을 보여주었다. 즉 성취성향을 가진 개인은 기술요구 활동, 목표지향 활동, 휴식 활동 등을 중요하게 생각하며 하려고 한다고 해석 할 수 있다. 두 번째로 대인관계의 동기의 경우, 기술요구 활동의 중요도 ($r=.21, p<.05$)와 약한 정적상관을, 사회적 활동 중요도($r=.34, p<.01$), 목적지향 활동의 중요도($r=.26, p<.01$), 디지털 활동의 중요도 ($r=.30, p<.01$)와 유의미한 정적 상관을 보여주

었다. 사회적 여가 성향을 가진 개인은 사회적 활동, 목표지향적 활동, 디지털 활동, 기술요구 활동에서 의미를 찾다고 생각할 수 있다. 특히 디지털 활동의 경우 디지털 기술을 이용해 대인관계의 영역을 향유하는 한국 디지털 문화의 기능적인 측면을 나타내주는 결과로 해석할 수 있다. 세 번째로 심리적 안정추구 동기의 경우, 휴식 활동의 중요도($r=.43, p<.01$), 자발참여 활동의 중요도($r=.32, p<.01$)와 유의미한 정적 상관을 보여주었다. 심리적 안정추구 여가성향을 지닌 개인은 휴식 활동, 자발적 참여 활동을 중요하게 생각하며, 이런 활동들을 통해서 심리적 안정을 취하려는 동기가 높다는 것을 보여준다. 네 번째로 흥미, 감각추구 동기의 경우, 목적 지향을 뺀 모든 활동에서 모두 유의미한 정적 상관을 나타내었다. 흥미, 감각추구 동기는 여가의 가장 중요하고 기본적인 동기이기 때문에 이러한 기본적인 개인의 여가 기본 성향은 대부분의 활동을 통해 달성하고자 한다고 볼 수 있다. 다섯 번째로 내적 자기표현 동기의 경우, 개인취미 활동의 중요도($r=.26, p<.01$)와 디지털 활

동 중요도($r=.23, p<.05$)에서 유의미한 정적 상관을 보여주었다. 내적 자기표현 여가 성향은 개인적인 활동과 개인의 들어내기, 기록하기 활동을 통해 달성하고자 하는 결과가 나타났다. 마지막으로 수단동기와 비여가적 동기는 어떠한 상위활동에 대한 중요도와도 유의미한 상관이 나타나지 않았다. 이는 수단동기와 비여가적 동기의 특성에 기인한다. 이 두 동기는 1차적 동기라기보다는 2차적으로 구성된 동기이기 때문에 어떠한 여가 활동도 이 성향을 만족시키기 위해서 중요한 역할을 하지 못한다는 것을 의미한다. 따라서 여가활동이라고 분류된 활동도 개인의 여가성향에 따라 여가활동으로 지각되지 않기에 위 결과와 같이 중요하지 않은 것으로 나타날 수 있는 것이다.

논 의

본 연구는 현 시점에서 여가동기를 재분류하고 그 동기를 충족시키는 활동이 어떤 활동들인지를 알아보았다. 우선 본 연구는 여가동기를 분류한 기존의 연구들(Beard & Ragheb, 1983; Crandall, 1980; Manfredi & Driver, 1996)과는 달리, 48개의 다양한 여가활동 각각에 대한 여가참여 동기를 묻고, 이를 상위 동기의 개념으로 발전시킨 것이 특징적이다. 즉, 일반적이고 추상적인 여가상황보다는 구체적인 여가활동을 근거로 한 구체적 동기에 근거하고 있으면서도, 동시에 특정 여가활동에 국한된 동기라기보다 여가활동 전반에 걸쳐 광범위한 동기를 모두 포함하고 있다는 장점이 있다.

또한 본 연구에서는 기존의 연구에서 이제까지 시도한 바가 없는 여가동기를 여가활동의 선행요인으로 개념화하고, 구체적으로 어

떤 여가동기가 어떤 여가활동을 선택하게 하는가에 대한 규명을 시도하였다. 기존의 여가활동 유형중심의 동기 분류를 통해서는 개념적으로 한 개인이 성격이 다른 두 가지 활동을 하는 것을 간단하게 설명할 수 없는데 반해, 본 연구는 그러한 설명 가능성을 열어준 것에서 의의를 갖는다. 기존의 일부 연구, 예를 들어 고동우(2002)의 연구에서 이러한 설명이 시도되기도 하였다. 하지만 이 방식은 여전히 개인의 여가활동방식을 이해하는데 제한적이다. ‘개인이 특정한 여가활동은 왜 했는가?’에 대한 답은 제공 해 줄 수 있지만, ‘특정한 동기를 위해 사람들이 어떤 여가 활동을 할 것인가?’라는 질문에는 여전히 대답이 직접적이지 않기 때문이다. 본 연구에서는 보다 구체적으로 여가활동의 속성과 여가동기의 상호작용을 파악하고자 기존의 분류방식의 정반대 방향의 개념화 과정을 제시함으로써 기존 여가 연구의 범위를 넓히는데 기여 할 수 있다.

해석의 방향과 범위를 넓힌 것 이외에도 한국적 맥락을 반영한 활동인 ‘디지털 활동’의 발견과 현대적 의미의 여가동기인 수단동기, 내적 자기표현 동기, 비여가적 동기를 분류한 것에 의의가 있다. ‘디지털 여가활동’은 디지털 인터페이스를 매개한 활동이다. 디지털 여가활동(채팅, 게임, 싸이월드 등)을 기존의 틀에 따라 게임은 기술요구활동으로 채팅은 사회적 활동 등으로 재분류 할 수 있다. 그러나 디지털 인터페이스, 즉 디지털을 매개로 한다는 점과 그 사용이 특정 계층의 사람들에게 상대적으로 집중된다는 사실(문화관광부, 한국문화관광정책연구원, 2006), 한 디지털 활동을 하는 사람은 대부분의 디지털 활동을 같이 즐긴다는 경향성은 다양한 디지털 여가활동이

하나의 동일한 성격을 가질 수 있을 것으로 파악된다. 반면에 이 부분에 대한 것은 보다 면밀한 연구가 진행 되어야 하겠지만 더욱 다양한 디지털 여가활동이 더 넓은 계층에게 일반화 된다면 추후에 세부적인 분류도 가능할 것으로 판단된다.

다음으로 본 연구에서는 현대 여가형태에 맞게 새롭게 세 가지 동기가 추출되었는데, 수단동기, 내적 자기표현 동기, 비여가적 동기는 기존의 동기분류체계에서 다루어 지지 않았거나, 부분적으로만 다루어 진 부분이다. 하지만 이러한 동기들은 현대사회의 각종 미디어/디지털 매체의 발달과 일과 여가의 경계가 약해지고 있는 사실(Clark, 2000), 사회적으로 멀티태스킹이 증가하고 있고 가능해지는 현상을 고려할 때 독립적인 여가동기의 범주가 될 수 있을 것으로 판단된다. 특히 이 세 가지 동기는 우리 일상의 구체적인 부분에서 효력을 발휘하고 있기 때문에 의의를 가진다. 한국에서 연구된 대부분의 여가 동기 연구가 서구 문화권의 가치를 바탕으로 연역되는 방식이라는 한계를 가지고 있는 반면에, 본 연구는 귀납적으로 한국문화적인 여가동기를 구성했다는 점도 특이할만하다. 이러한 점은 한국 여가연구가 자생적으로 이루어지는 토대가 될 수 있는 시발점이 될 수 있다. 동시에 디지털 시대로의 변화에 가장 선봉적인 역할을 하고 있는 한국에서 발전된 여가동기의 개념이 미래 세계 여가연구에 방향성을 제안해 줄 수 있다는 의미가 있다.

여가동기에 따라 어떤 여가활동이 선택되는가를 알아보기 위한 분석결과는 일반적인 직관과 일치하는 결과를 보여주기도 하지만, 몇 가지 특이한 결과를 보여준다. 예를 들어, 대인관계적인 동기를 위해 디지털 여가활동이

높이 선호되고 있는 것을 볼 수 있다. 또한 흥미·감각추구 동기와 내적 자기표현 동기를 만족시키기 위해 사회성 활동을 한다는 결과는 전반적으로 사회성 활동이 가장 흔한 여가활동이라는 것과 동시에 우리사회에서 여가활동에서도 동기적으로나 활동적으로 사회적 대인관계 요인의 중요성을 반영한다. 이러한 결과는 우리사회가 기본적으로 집단주의적 특히 관계주의적이라는 기존의 이론들로 설명될 수 있을 것이다(김지경, 김명소, 2003; 채선애, 한성열, 2002; 최상진, 2000; 최상진, 김기범, 1999). 또한 여가동기에서 개인성향과 여가활동의 중요성 간의 상관분석 결과에 문화적 특수성을 나타내는 결과도 포함되었다. 여가에서 대인관계 동기가 높은 사람, 흥미·감각추구 동기가 높은 사람 그리고 내적 자기표현 동기가 높은 사람들이 사회성 활동과 디지털 활동을 중요하게 생각한다는 것이다. 이러한 결과는 매우 개인적인 활동영역으로 생각되는 디지털 영역이 적어도 한국에서는 매우 사회적인 동기로 운영된다는 것을 의미한다.

본 연구에서 여가동기의 재구성은 단지 기존에 없었던 새로운 방식으로의 접근일 뿐만 아니라, 이를 통해 여가 교육 혹은 여가 카운슬링을 하는데 있어 실질적인 도움을 줄 수 있는 결과들까지 포괄하고 있다. 많은 현대인들이 여가를 통해 자신이 욕구를 충족시키려 할 때, 정작 시간은 많으나 어떠한 여가활동을 하여야 본인이 원하는 욕구를 충족시킬 수 있는지에 대한 지식이 의외로 부족한 경우가 많다(김정운, 박정열, 2004). 따라서 동기를 바탕으로 여가활동을 분류함으로써, 향후 일반인을 대상으로 한 여가 교육과 여가 카운슬링을 하는데 있어 사람들의 여가와 관련된 동기를 충족시키기 위해 어떠한 여가활동을 하는

것이 적합한지에 대한 구체적인 정보를 제공해 줄 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구는 이와 같은 의의에도 불구하고 몇 가지 한계점을 지닌다. 우선 연구대상의 문제이다. 본 연구의 피험자는 대학생들로 구성되었다. 그래서 활동의 패턴에 대학생 고유의 라이프스타일이 반영되었고, 이러한 점은 본 연구에서 새롭게 구성된 여가 동기를 모든 집단에 일반화하기에는 한계가 있다. 예를 들면 40-50대에서 자주하는 여가활동인 등산 같은 활동은 젊은 층에게서는 거의 나타나지 않았다. 나타난다고 해도 기존의 동기체계로 해석될 수 있는 동기가 아니었다. 이러한 제한점을 바탕으로 후속연구를 통해 이론적으로 이를 일반화 할 수 있는 연구가 이루어 져야만 한다. 그리고 세 가지 새롭게 추출된 동기도 연구대상의 한정으로 인해 더욱 두드러지게 나타난 것일 수 있다는 점을 배제할 수 없다. 다음으로 본 연구에서 동기를 추출하기 위해 쓰인 활동은 총 48가지인데, 이것이 여가활동 전반을 총 망라 했다고는 할 수 없다. 연구자들의 논의 끝에 최대한 많은 여가활동을 넣으려고 했지만, 연구자가 생각 못한 중요한 활동들이 더 있을 수도 있다. 연구의 성격상 될 수 있으면 넓은 범위에서 활동을 정리하여 그 활동을 바탕으로 동기를 추출하고, 다시 동기를 중심으로 활동을 예측하는 것이 타당한데 그렇지 못 할 수도 있다는 한계가 있다. 마지막으로 본 연구는 동기의 빈도분석을 중심으로 다루었기에 평면적인 연구에 머물렀다는 인상을 주고 있다. 이러한 한계를 보완하기 위하여 본 동기연구를 기본으로 하여 추후에 동기로 촉발된 행동을 통해 연계 되는 만족 등의 사후평가변수 등과 관련한 입체적인 연구도 시행될 수 있을 것이다. 이러한 제한점

을 바탕으로 연구를 보다 엄밀하게 진행할 필요성이 제기 되며, 새롭게 구성된 여가동기 체계와 동기충족 활동 체계를 통해 다양한 방식의 연구를 진행되어 현실타당성 높은 연구가 축적되기를 기대한다.

참고문헌

- 고동우 (2002). 여가 동기와 체험의 이해: 이중 추동 모형과 이중통로 여가체험 모형. 한국심리학회지: 소비자·광고, 3(2), 1-23.
- 곽한병 (2005). 여가문화론. 서울: 대왕사.
- 김기영 (2001). 도시 주부의 생활체육 참여동기와 여가, 가사, 가족만족의 관계. 한국체육학회지, 40(4), 361-370.
- 김선영, 장병주, 이준 (2007). 생태관광동기, 여가만족, 삶의 질의 영향관계 연구. 관광연구, 22(2), 59-76.
- 김성희, 이철원 (2003). 도시근로자의 여가동기에 따른 여가제약에 관한 연구. 한국체육학회지, 42(3), 391-400.
- 김의숙, 이기춘 (1992). 도시기혼여성의 여가활동유형. 한국가정관리학회지, 10(2), 61-74.
- 김정운 (2005). 노는 만큼 성공한다. 서울: 21세기북스
- 김정운, 박정열 (2004). 주 40시간 근무제 실행 후 노동자의 생활양식 변화와 학습에 대한 태도 변화 연구. 정책기획위원회.
- 김정운, 이장주, 손영미, 나의진 (2005). 청소년들의 e스포츠 태도 연구. 여가학연구, 3(2), 1-17.
- 김지경, 김명소 (2003). 한국남녀의 관계적 자아의 특성: 다원적 구성요인 탐색 및 타당성 분석. 한국심리학회지: 사회문제,

- 9(2), 41-59.
- 모창배 (1996). 여가활동 참여유형에 관한 연구. *한국체육학회지*, 35(2), 2025-2043.
- 문숙재, 최자경 (2003). 진지한 여가활동 몰입과 가족여가 갈등에 관한 연구. *여가학연구*, 1(1), 23-39.
- 신갑호, 문용 (1999). 노인의 여가동기와 생활만족도 간의 구조적 모델. *한국체육학회지*, 38(2), 158-169.
- 문화관광부, 한국문화관광정책연구원 (2006). 2006 여가백서.
- 박유진, 김재휘 (2002). 여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 여가 및 생활만족에 미치는 영향: 적극적 여가를 중심으로. *한국심리학회지: 일반*, 21(2), 141-161.
- 염두승 (2005). 윈드서핑 동호인들의 여가동기 및 활동만족도에 관한 연구. *한국스포츠리서치*, 16(2), 577-586.
- 오세이, 오세숙 (2002). Intrinsic motivation and flow experience in recreational leisure activity. *한국체육학회지*, 41(5), 345-353.
- 이유리, 박미석 (2006). 생태학적 관점에서 본 여가제약, 여가동기, 여가참여의 관계: 구조방정식 모형 구축을 통해. *한국가정관리학회지*, 24(1), 11-30.
- 이희범, 한혜원 (2000). 노년기 여가참여 형태와 여가만족과의 관계. *한국레크리에이션학회지*, 19, 213-224.
- 임번장, 김홍설 (1996). 대학생의 여가활동 유형과 여가만족의 관계. *한국체육학회지*, 35(4), 480-491.
- 장윤희 (1991). 도시주부의 여가활동 동기에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 장진우, 손원일 (2004). 마라톤 참여동기가 운동몰입 및 여가만족에 미치는 영향. *한국스포츠리서치*, 15(6), 525-532.
- 정용각 (1997). 여가운동 참가자의 스포츠 참여동기, 각성추구, 정서의 요인이 스포츠 몰입행동에 미치는 영향. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 조아미 (2003). 청소년 여가동기 척도의 신뢰도와 타당도. *청소년학연구*, 10(4), 381-401.
- 채선애, 한성열 (2002). 여가활동, 여가동기, 자기효능감 및 주관적 안녕감간의 관계. *한국심리학회지: 사회문제*, 8(2), 17-31.
- 최상진 (2000). 한국 문화심리학의 이론과 실제: 지난 20여 년간의 심리학 연구를 통해서 얻은 문화심리학적 경험. *한국심리학회지: 사회문제*, 6(3), 25-40.
- 최상진, 김기범 (1999). 한국인의 Self의 특성: 서구의 Self 개념과 대비를 중심으로. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 13(2), 275-292.
- 최청락 (2006). 테니스 동호인들의 참여 동기 및 참여정도와 여가만족의 관계. *한국스포츠리서치*, 17(6), 1103-1111.
- 한국청소년정책연구원 (2005). 한국청소년 패널 조사.
- 한국출판연구소 (2004). 국민 독서 실태 조사.
- 허태균, 박정열 (2004). 실패한 여가의 심리학적 의미: 무슨 여가를 왜 실패하는가? *여가학연구*, 2(1), 69-85.
- Barmmel G., & Barmmel, L. L. B. (1980). 하현국 역 (1993). *여가와 인간행동*. 서울: 백산출판사].
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1983). Measuring leisure motivation. *Journal of Leisure Research*, 15(3), 219-228.
- Bello, D. C., & Etzel, M. J. (1985). The role of novelty in the pleasure travel experience. *Journal of Travel Research*, 24(1), 20-26.

- Clark, S. C. (2000). Work-Family border theory: A new theory of work-life balance. *Human relations*, 53(6), 747-770.
- Crandall, R. (1980). Motivations for Leisure. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 45-54.
- Cohen, E. (1972). Toward a sociology of international tourism. *Social Research*, 39(1), 164-189.
- Iso-Ahola, S. E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation*. Dobuque, IA: William C. Brown. Co.
- Kaplan, M. (1960). *Leisure in America: A social inquiry*. New York: Willy.
- Kelley, J. R. (1996). *Leisure*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kunda, Z. (1990). The case for motivated reasoning. *Psychological Bulletin*, 108, 480-498.
- London, M., Crandall, R., & Fitzgibbons, D. (1977). The psychological structure of leisure: Activities, needs, people. *Journal of Leisure Research*, 9, 252-263.
- Lutzin, S. G., & Storey, E. H. (1973). *Managing municipal leisure services*. Washington, D. C.: The International City Management Association.
- Manfredo, M. J. & Driver, B. L. (1996). Measuring leisure motivation: A meta-analysis of the recreation experience preference scales. *Journal of Leisure Research*, 38(3), 188-214.
- Neulinger, J. (1981). *The psychology of leisure*. Springfield, IL: C.C. Thomas.
- Pelletier, L., Fortier, M., Vallerand, R., Tuson, K, Briere N., & Blais, M. (1995). Toward a new measure of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and a motivation in sports: The sport motivation scale(SMS). *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 17, 35-53.
- Peter, H., Michael, A., Rachel, R. (2000). Individual differences in leisure satisfaction: An investigation of four theories of leisure motivation. *Personality and individual differences*, 28, 763-779.
- Strauss A, Corbin J(1990). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. London. Sage Publication.
- Tinsley, H. E., Barrett, T. C., & Kass, R. A. (1977). Leisure activities and need satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 9, 110-120.
- Weissinger, E. (1985). *Development and validation of an intrinsic leisure motivation scale*. Unpublished doctoral dissertation. University of Maryland, College Park.
- Weissinger, E., & Bandalos, D. (1995). Development, reliability and validity of a scale to measure intinsic motivation in leisure. *Journal of Leisure Research*, 27, 379-400.
- Zuzanek, J., Robison, J. P., & Iwasaki, Y. (1998). The relationship between stress, health, and physically active leisure as a function of life-cycle. *Leisure Sciences*, 20(4), 253-275.

1 차 원고 접수일 : 2007. 10. 23

최종 원고 접수일 : 2007. 11. 26

한국심리학회지 : 사회문제
Korean Journal of Psychological and Social Issues
2007, Vol. 13, No. 4, 135~153

New Conceptualization of Leisure Motivation: The Impacts of Leisure Motives on Selection of Leisure Activities

Taekyun Hur Cheongyeul Park Hoon Jang Sohye Kim

Korea University, Department of Psychology

Previous research in leisure motivation has been limited in terms of its overwhelming interest in beneficial outcomes of leisure activities, its short of coverage on wide range of modern leisure activities, and its lack of cultural perspectives. In order to overcome those limitations, the present research conducted a survey in which motives to participate in 48 leisure activities and frequency and importance of the activities were assessed. We categorized 7 categories of leisure activities (skill-involved, social, personal hobby, goal-oriented, relaxing, digital, and voluntary) and 7 categories of leisure motives (achievement, intimacy, psychological comfort, sensation-seeking, secondary, self-promoting, and no-fun). On the basis of the categorizations, momentary leisure motives and individual differences of the leisure motives were conceptualized and tested as a preceding factor of selection of leisure activities. This conceptualization was discussed in its practical implication of leisure education, consulting, and policy.

Key words : leisure motivation, leisure activities, leisure selection, leisure importance