

## 여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 여가 및 생활만족에 미치는 영향: 적극형 여가를 중심으로\*

박 유 진<sup>†</sup>

김 재 휘

중앙대학교

개인이 여가에 부여하는 의미와 가치는 여가정체성이 개인의 자아에서 차지하는 비중에 따라 다를 수 있다. 따라서 개인의 여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 여가 및 생활만족에 미치는 영향에 차이가 있을 것이다. 본 연구에서는 체계적이고 지속적인 여가활동의 추구인 적극형 여가(serious leisure)로써 여가 스포츠 활동에 참여하고 있는 사람들을 대상으로 여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 여가 및 생활만족에 미치는 영향이 어떻게 달라지는지 알아보았다. 조사를 통해 수집된 자료의 분석 결과, 개인의 여가경험을 구성하는 요소들로 자아확인, 일상탈출, 효능감 지각, 사회적 관계의 네 요인을 확인하였으며, 각각의 여가경험 요소가 여가 및 생활만족에 기여하는 상대적인 영향력은 여가정체성 현출성에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 특히 여가정체성 현출성이 낮은 사람들의 경우 여가경험이 생활만족에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 단순히 여가시간 및 여가활동의 증가만으로는 개인의 삶의 질이 향상될 수 없으며, 여가를 통해 삶의 질을 높이기 위해서는 역할 정체성의 형성 및 발달을 수반하는 체계적이고 적극적인 여가활동이 필요하다는 것을 시사한다.

주요어 : 여가, 정체성현출성, 여가경험, 적극형여가, 여가만족, 생활만족

\* 본 논문은 교신저자의 박사학위 논문의 일부를 정리 요약한 것입니다.

† 교신저자 : 박 유 진, (156-756) 서울시 동작구 흑석동 221, 중앙대학교  
E-mail : kv626@dreamwiz.com

주 5일 근무제 시행을 앞두고, 늘어나는 여가 시간의 활용에 대한 논의가 활발하다. 여가는 흔히 개인의 생활수준이나 복지수준을 나타내는 상징적인 지표로 사용된다. 여가를 통해 개인은 단기적, 장기적으로 다양한 긍정적인 성과를 얻을 수 있지만, 가장 중요한 긍정적인 성과는 여가활동이 개인의 정신건강과 행복감에 기여한다는 것이다. 주 5일 근무제의 필요성을 역설하는 논리의 근거 역시 주 5일 근무제를 통해 기대할 수 있는 긍정적인 결과로 생산성 향상과 일자리 창출이라는 사회적 효과 외에 개인적 혜택으로서 여가시간의 증가로 인한 ‘삶의 질’ 향상을 제시하고 있다. 우리나라에서는 60, 70년대의 고도 경제성장기에 미미하였던 여가의 욕구가 80년대를 거쳐 90년대에 와서 생활의 중심가치로 자리 잡게 되었다. 일과 여가 중 어느 쪽에 더 시간을 할애하고 싶냐는 질문에 대해서, 67년의 조사에서는 60.3%가 여가보다는 일할 시간을 더 갖고 싶다고 응답했던 반면, 90년 조사에서는 무리해서 벌기보다는 다소 적게 벌더라도 생활을 즐길 필요가 있다고 답한 사람이 71.3%로, 여가에 대한 욕구 수준이 비약적으로 높아지고 있음을 보여주고 있다(김경훈, 1996). 2002년 현재 주 5일 근무가 논의되고 있는 지금의 상황에서 여가는 중요한 소비행태이자 문화현상으로서 자연스러운 생활양식으로 자리 잡고 있다. 그렇다면 단순히 여가시간이 늘어나고 여가활동이 증가하는 것만으로 개인이 행복해지고 삶의 질이 향상되는가?

일반적으로 여가의 경험은 만족감을 발생시키며 개인의 생활만족과 정신건강에 기여하는 것으로 고려되어 왔다. 생활만족, 혹은 주관적 삶의 질에 관련하여 여가의 중요성은 사회학, 심리학, 경제학 등 여러 분야에서 주목을 받아왔다(Urger & Kernan, 1983). 생활만족이란 개인이 자신의 생애를 의미 있게 받아들이는 정도, 현재의 생활에

대한 주관적인 만족의 정도라고 말할 수 있다. 또한 생활만족이 안녕상태의 일반적인 느낌을 반영한다는 전제하에 생활만족을 측정함으로써 삶의 질을 평가하기도 한다(Campbell, 1976). 여가와 생활만족의 관련성을 밝히기 위한 경험적 연구는 1970년대 이후에 주목을 받기 시작했으며, 이러한 연구들은 여가만족, 여가몰입, 능동적 여가활동, 여가참여, 각성수준 등과 같은 여가에 관련된 변인들이 개인의 전반적 생활만족에 미치는 영향을 검증해 왔다(Sirgy, Efraty, Siegel & Lee, 2001). 여가와 관련된 연구 분야에서 여가참여가 개인의 생활만족과 심리적 안녕에 긍정적인 효과를 가진다는 가정은 빈번하게 제기되는 문제이며 많은 연구들이 이러한 가정을 검증하고 있으나(Coleman, 1993; Schreyer & Dirver, 1989), 여가와 생활만족의 관계는 연령, 인종, 성별, 직업, 사회적 지위와 같은 변인들의 함수에 따라 다양한 차이를 보인다(London, Crandall & Seals, 1977; Guinn, 1980). 더욱이, 여가와 생활만족의 관계에 대한 기존의 연구들은 대부분 실직자나 청소년, 혹은 노년층과 같이 주로 역할 적응의 문제를 가지는 상황이나 발달 단계에 속한 집단을 대상으로 여가가 그들의 삶의 질과 심리적 건강에 대해 가질 수 있는 영향력을 검증해 왔다(Kelly, 1983; 이유찬과 한혜원, 2001). 이러한 연구들은 여가활동을 통해 다양한 문제를 감소시키거나 제거시킬 수 있는 가능성을 제시하고 있지만 그 결과를 역할적응의 문제를 가지지 않은 사람들의 여가활동과 삶의 질의 관계에 적용할 수는 없다. 그러나 비록 이러한 연구 결과들이 여가참여와 생활만족 사이의 관계가 개인에 따라 달라지는 이유를 개인이 처한 상황이나 생애의 발달 단계의 특성에서 찾고 있지만, 전형적으로 생활에서 여가가 차지하는 비중이 높은 상황에서 여가활동이 생활만족에 미치는 영향이 더 컸다는 점을 주목하면 또 다른

해석이 가능하다. 즉, 개인이 처한 상황이나 발달 단계와는 별개로 여가가 개인에게 중요한 의미를 가지고 있다면 그 사람이 여가를 통해 얻는 경험은 생활의 다른 부분에도 영향을 미칠 가능성이 높을 것이다. 아울러 기존의 연구에서 여가활동이 역할적응의 문제를 가진 사람들의 생활만족과 정신건강에 기여했다는 결과는 여가를 통한 역할 수행 및 사회적 역할정체성의 측면에 관해 고려해 볼 여지를 제공한다.

특정한 활동에 대해 개인이 부여하는 기대와 중요성은 그 활동과 관련된 사회적 역할 정체성의 현출성에 따라 달라진다(Stryker & Serpe, 1994). 그러므로 여가참여자가 여가활동에 부여하는 기대와 중요성에 차이를 만드는 중요한 요인으로 ‘여가정체성’의 현출성을 고려할 수 있다. 사회적 정체성 이론에 따르면, 개인은 사회적 네트워크 속에서 다양한 관계를 맺으며, 각각의 관계는 저마다 다른 역할을 요구한다. 개인은 각각의 역할을 수행함으로써 그 역할과 관련된 집단을 동일시하게 되고, 특정한 역할에 관련된 기대를 내면화하게 된다. 이 내면화된 역할 기대가 사회적 정체성이며, 개인은 자신이 소속된 관계의 네트워크 수만큼 다양한 사회적 정체성을 가진다. 여가는 사회적 역할을 수행할 수 있는 상황을 제공하며, 개인은 일정한 여가활동에 대한 지속적 참여과정에서 여가와 관련된 사회적 정체성인 여가정체성을 형성하게 된다(Laverie, 1995). 즉, 여가정체성이란 특정한 여가활동에 대한 지속적 참여의 결과로 여가집단에 대한 동일시를 통해 형성되는 내면화된 역할 기대로 정의할 수 있다. 가령, ‘축구팬’으로써의 여가정체성을 가진 사람은 스스로를 ‘축구팬’의 한사람으로써 지각할 것이며, ‘축구팬’으로써의 역할 수행에 충실하고자 할 것이다. 개인의 자이는 다양한 사회적 정체성으로 구성되며, 일반적으로 특정한 정체성이 개인의 자

아에서 중요한 위치를 차지하게 되면 그 정체성과 관련된 역할의 효과적인 수행은 개인의 전반적 자아개념에 긍정적인 영향을 미친다(Swann, Griffin, Predmore, & Gains, 1987). 따라서 여가정체성이 개인에게 중요할수록 개인은 여가활동에 중요한 가치와 의미를 부여할 것이다. 기존의 연구들에서 주로 다루었던 연구 대상이 노인이나 청소년, 실직자와 같이, 긍정적 자아개념이나 정체성의 확립이 부족한 발달단계, 혹은 사회적 상황에 처해있는 집단이었다는 점을 고려해 보면, 이들의 여가활동이 생활만족에 기여했던 것은 단순히 여가활동의 직접적인 결과라기보다는 여가활동을 통해 확립되는 여가정체성이 이들의 여가활동에 가치와 의미를 부여함으로써 여가가 생활만족에 기여하도록 매개한 것으로 추론할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 여가정체성 현출성의 수준에 따라 여가에 부여하는 개인의 의미와 중요성에 차이가 있을 것으로 가정하고, 여가참여자의 여가경험과 여가 및 생활만족 사이의 관계가 여가정체성 현출성에 따라 어떻게 달라지는지 살펴보고자 한다.

#### 여가정체성 현출성의 의미

여가활동을 통해 얻게 되는 객관적인 경험은 누구나 비슷하다. 특정한 여가활동을 한다는 것은 활동 그 자체 뿐 아니라, 그 활동에 필요한 지식과 기술의 축적, 여가활동을 통해 형성되는 사회적 관계의 형성 및 유지, 여가에 관련된 상품 및 서비스의 소비 등을 의미한다. 대부분의 여가활동은 다양한 요소들로 구성된 여가경험을 수반하며 특정한 여가활동에 참여하는 개인이라면 누구나 공통의 요소들을 경험하게 된다. 가령, 같은 스포츠 센터의 수영클럽에서 활동하는 사람들은 같은 시설을 이용하여 같은 코치로부터 수

영기술을 배우고, 수영을 하는 동안 같은 사람들과 상호작용을 하고 유사한 정보를 공유한다. 그러나 비록 특정한 여가활동을 통해 참여자들이 객관적으로 공통적인 여가요소를 경험한다고 하더라도 여가활동을 통해 축적되는 개인의 주관적인 정서적, 인지적 경험은 저마다 다양하다. 여가의 필요성, 혹은 중요성에 대한 생각이 개인에 따라 차이가 크며 개인의 상황이나 욕구에 따라 여가에 대해 기대하는 것이 다르다. 개인이 경험하는 여가의 다양한 측면들은 여가에 대한 개인의 기대를 충족시키는 데에 도움이 될 수도 있고, 그렇지 못할 수도 있다. 따라서 여가경험과 여가경험의 긍정적인 결과인 여가 및 생활만족 사이의 복잡한 관계를 설명할 수 있는 변인으로 여가정체성 현출성을 고려할 수 있다.

사회적 정체성 이론을 응용한 연구들은 ‘여가정체성 현출성’의 개념을 통해 어떻게 해서 사람들이 여가에 특별한 의미를 부여하게 되는지, 그리고 그럼으로써 여가활동을 통해 개인이 얻게 되는 보상이 어떻게 달라지는지 설명하고 있다(Larivie, 1995; Jones, 2000). 사회적 정체성 이론은 다양한 상황에서 요구되는 역할 수행을 통해 형성되는 다수의 정체성이 개인의 자아를 구성하며, 각각의 정체성은 전체적인 자아에서 차지하는 중요성의 정도, 즉 정체성 현출성에서 차이가 있다고 가정한다(Stryker & Burke, 2000). 개인의 자아를 구성하는 대부분의 정체성은 자신의 의지로 선택하고 만드는 것이 아니라 상황에 따라 주어지는 역할 수행에 수반되는 것이 대부분이다. 국가나 민족에 관련된 정체성, 가족의 일원이나 조직의 구성원으로써의 정체성 등이 모두 그러한 예이다. 그러나 여가정체성은 자발적으로 선택해서 자신이 만들어 나가는 것이고, 지속적으로 유지하기 위해서는 스스로 노력을 기울여야 한다는 점에서 여타의 정체성들과 구별되는 특성을 가진

다. 여가정체성에 의무적인 요소는 없으며, 개인이 애착을 가지지 않을 때 여가정체성은 존재할 수 없다.

일반적으로 사람들은 선택의 자유가 높은 상황에서 자유롭게 수행된 행동을 자신을 대표하는 행동으로 지각하는 경향이 있으며, 여가와 같이 자유롭게 수행되는 행동을 통해 개인은 더 많은 재량권과 통제력을 가지고 자신이 원하는 이상적 자아상에 가까운 정체성 이미지를 형성하도록 상황을 구성할 수 있다(Haggard & Williams, 1992). 따라서 특정한 여가활동에 대한 지속적이고 적극적인 참여를 통해 형성되는 역할 정체성인 ‘여가정체성’은 개인의 자아에서 독특하고 중요한 위치를 차지할 수 있다. 여가정체성 현출성이 개인의 자아에서 여가정체성이 차지하는 비중을 의미하는 것이므로, 여가정체성 현출성이 높을수록 개인의 생활 전반에서 여가의 역할이 중요해질 것이다. 따라서 여가정체성 현출성에 따라 여가에 대한 기대와 가치가 달라지며, 이러한 기대와 가치에 따라 여가경험이 여가만족에 미치는 영향도 달라질 것이다. 또한 개인의 생활 전반에서 여가의 역할이 중요해짐에 따라, 여가를 통해 얻는 경험은 단순히 여가 영역에만 영향을 미치는 것이 아니라 개인의 다른 생활 영역으로 영향력을 확장하여 여가경험의 결과가 생활 전반에 대한 만족이나 행복감의 지각에까지 영향을 미칠 것으로 가정할 수 있다.

그러나 모든 여가참여자들이 여가정체성을 형성하는 것은 아니며, 여가정체성을 형성하더라도 개인에 따라 여가정체성의 현출성에는 차이가 있다. 여가정체성은 특히 ‘적극형 여가(serious leisure)’에 대한 지속적이고 체계적인 참여를 통해 형성될 수 있다. 참여자들이 그 활동에 높은 관심과 가치를 부여하고, 전형적으로 전문적 기술, 지식 및 경험을 습득하고 표현하는 과정을 통해 경력

을 개발하는 취미, 아마추어, 자원봉사와 같은 여가 활동의 체계적인 추구를 적극형 여가라 한다 (Stebbins, 1992). 스포츠는 가장 대중적이고 보편적인 여가활동이며, 대부분의 사람들이 경험해 본 적이 있거나 쉽게 경험할 수 있는 활동이다. 전 세계적으로 수많은 사람들이 정기적으로 스포츠를 관전하거나 혹은 실제로 활동에 참여하고 있으며, 이들 중 상당수가 스포츠에 높은 몰입과 정서적 애착을 보이고 있다(Wann & Branscombe, 1995). 특정한 스포츠 활동에 대한 지속적인 참여는 전형적으로 인내심을 요하며, 기술의 습득과 경력의 개발을 필요로 한다. 스포츠활동의 이러한 특징 때문에 스포츠는 전형적인 '적극형 여가'의 대표적인 범주를 차지하며, 적극형 여가에 관련된 많은 연구자들이 여가 스포츠 참여자를 대상으로 하고 있다(Jones, 2000). 따라서 본 연구는 적극형 여가로서 스포츠 활동에 지속적으로 참여하는 사람들의 여가 경험을 통해 개인의 여가가 그 활동에 진지하게 몰입하는 사람들에게 무엇을 의미하고 어떠한 보상을 주는지, 그리고 여가경험이 개인의 생활에 어떠한 영향을 미치는지 이해하고자 한다.

#### 여가와 만족감 지각의 관계에서 여가정체성 현출성의 효과

자원봉사 활동, 아마추어 스포츠, 정치 등과 같이 적극형 여가(serious leisure) 활동에 관여하고 있는 사람들을 대상으로 한 연구에서, Shamir(1992)는 여가 정체성이 세 가지 이유 때문에 사람들의 자아 개념에서 매우 중요해 질 수 있다는 것에 주목했다. 즉, 여가 정체성은 개인의 재능과 능력을 표현하고 확인시켜 주며, 사회적 인정을 제공하고, 중심 가치와 흥미를 확인시켜 준다. 그는 이러한 준거를 충족시킬 필요성이 높은 여가활동

에 참여하는 사람들 사이에서 여가활동에 관련된 노력과 기술, 시간 투자 및 향후 그 활동에 대한 관여를 지속하거나 증가시키려는 의도가 더 높았다는 것을 발견했다. Iso-Ahola, Graefe 및 La Verde (1989)는 모험 여가와 스포츠에 참여하는 사람들에게 대한 연구에서 여가활동기술의 향상에 대한 지각이 여가참여의 결과로서 자아존중감의 증가에 영향을 미칠 수 있다는 것을 발견했다. 즉, 스스로에 관해 긍정적인 느낌을 가지기 위해서는 단지 특정한 여가활동을 하는 것으로는 충분치 않으며, 그러한 효과를 만들어 내기 위해서는 어느 정도의 기술 표현이 필요하다는 것이다. 청소년 재즈 밴드에 대한 소녀들의 참여에 관한 연구는 기술개발의 경험이 집단에 대한 소속감에 영향을 미치며 정체성 형성에 기여한다는 것을 보여준다(Grieves, 1989). 여가참여의 결과로서 지각된 능력 발달의 경험은 정체성의 강화와 소속의 느낌, 자기 훈련의 기회를 제공하며 자긍심과 몰입의 느낌을 발달시킨다.

Ebaugh(1988)는 자발적 역할은 그 역할에 대한 개인의 통제감이 더 크기 때문에 개인의 정신건강에 더 많은 긍정적 효과를 가질 수 있다고 주장한다. 따라서 자유선택에 의해 형성되고 발달되는 여가정체성은 개인에게 심리적으로 긍정적인 영향을 미친다. 자발적인 집단 소속은 자아존중감, 우월감, 사회적 지지와 같은 긍정적인 심리적 효과를 유발한다. 특정한 역할정체성에 있어서, 내재적 동기에 의해 그 역할을 선택한 경우 성공적인 역할 수행은 개인의 수행능력에 대한 자신감에 중요한 영향을 미치며, 이러한 자신감은 개인에게 심리적 만족감을 제공한다. 따라서 여가정체성의 현출성이 높은 개인들은 여가활동에 대한 적극적인 참여를 통해 높은 심리적 만족을 얻을 것이다. 자발적으로 선택한 정체성은 개인을 대표하는 정체성으로써 현출성이 높아질 가

능성이 많다(Haggard, & Williams, 1992). 특정한 정체성의 현출성이 높다는 것은 그 정체성이 일상의 보다 광범위한 부분에서 제시된다는 것을 의미하며, 그러한 정체성의 유지가 개인에게 보다 중요하다는 것을 의미한다(Laverie, 1995). 여가 정체성 현출성이 높은 사람들은 여가활동에 지속적으로 몰입함으로써 자신의 정체성을 확인하고, 정체성을 긍정적으로 유지함으로써 자아개념을 보존하려고 노력할 것이다. 일반적으로 현출성이 높은 정체성은 긍정적인 특성으로 구성되며, 정체성을 표현하는 것 자체가 개인으로 하여금 성취감이나 자부심과 같은 긍정적인 정서를 경험하도록 할 수 있다(Swann, De La Ronde, & Hixon, 1994). 즉, 여가정체성 현출성이 높은 사람들에게 있어서는 여가참여가 자아개념을 긍정적으로 유지하는 데에 중요한 역할을 하며, 결과적으로 자아존중감이나 긍정적인 자아개념은 긍정적인 정서와 전반적 만족감에 대해 정적인 영향을 미칠 것이다. 정체성 현출성은 개인의 행위의 준거가 되며 정체성 현출성에 따라서 행위 결과에 대한 만족도는 높거나 낮을 수 있다. 따라서 생활을 둘러싸고 있는 객관적인 요인들이 같더라도 그 요인을 지각하는 개인의 정체성 현출성에 따라 개인이 지각하는 만족도가 다를 수 있다.

그러나 여가와 생활만족의 관계에 대한 기존 연구들은 주로 실직자나 청소년, 혹은 노년층과 같은 특수한 집단을 대상으로 하고 있다. 가령, 노인 및 퇴직자들의 여가 참여가 만족에 어떻게 기여하는지가 주요 관심사가 되어왔다. 이러한 연구들이 주로 다루는 주제는 노화와 함께 신체적 변화에 덧붙여서 직업의 상실이나 자녀양육 역할의 상실 등과 같은 인생의 중요한 역할의 상실에 적응하는 것을 포함한다(Kelly, 1993). 같은 맥락의 연구들은 여가가 실직자들의 삶의 질과

심리적 건강에 대해 가질 수 있는 효과를 검증하고 있다(Winefield, Tiggemann, Winefield & Goldney, 1993). 또한 여가가 사람들을 어떻게 도울 수 있는지에 관심을 가지는 연구들은 청소년 비행(Harlan & Hawkins, 1992), 섭식 장애(Kaufman, McBride, Hultsman & Black, 1988), 스트레스 대처(Coleman, 1993)에 관련된 문제들이나 신체적, 심리적 장애(Harlan & Hawkins, 1992)를 다루고 있다. 이처럼 여가와 생활만족에 관한 연구들은 일반적으로 “문제를 가진” 사람들의 집단에 관심을 가지고 있으며 그들에 대해서 여가가 다양한 문제들을 감소시키거나 제거시킬 수 있는 어떤 잠재력을 가지는 것으로 고려한다. 이러한 집단의 공통적인 특징은 긍정적 자아개념이나 정체성의 확립이 부족하다는 데에 있다. 따라서 단순히 여가에 대한 참여보다는 여가 참여를 통해 확립되는 여가정체성이 이들의 생활만족에 기여하는 것으로 가정할 수 있다.

London, Crandall 및 Seals(1977)는 직무 만족과 여가 만족이 생활만족에 미치는 영향에 관한 연구에서, 어떤 사람들은 다른 사람들에 비해 여가 만족, 직무만족 및 생활만족 사이의 관계에서 더 뚜렷한 경향성을 보인다는 것에 주목했다. 가령, 상대적으로 불이익을 받는 집단에 있어서는 여가 만족이나 직무 만족 모두가 삶의 질에 영향을 미치지 않았으며, 여가 만족은 직업 활동에 의해 지배받지 않는 라이프스타일을 가진 사람들에게 더 중요했다. 직업과 관련된 역할이 모호한 사람들에게 여가만족이 더 중요하다는 발견은 Guinn (1980)의 연구에 의해 지지되었다. 은퇴한 자동차 여행자들 사이에서 여가 만족은 생활만족과 강하게 연합되었다. 이러한 발견은 중요한 문제를 시사한다. 즉, 사람들이 자신의 여가경험에 얼마나 만족하는지, 또는 여가활동에 얼마나 자주 참여하는지와 상관없이, 다른 관심사에 의해 여가의

중요성이 낮아지는 생활 단계에 있다면 여가는 생활 만족에 그다지 영향을 미치지 않을 수 있다. 반면, 여가 참여와 만족이 개인의 생활에서 매우 중요한 위치를 차지하게 되는 시기가 존재할 것이다. 이는 개인의 생활에서 여가참여와 여가만족이 차지하는 비중에 따라 여가가 생활만족에 미치는 영향에 차이가 있을 수 있다는 것을 의미한다. 비록 기존의 연구 결과가 생애의 주기에 따라, 혹은 개인이 처한 상황에 따라 여가참여와 생활만족 사이의 관계에 차이가 나타나는 이유를 설명하고 있지만, 생활에서 여가가 차지하는 비중이 높은 상황에서 여가활동이 생활만족에 미치는 영향이 크다는 점을 주목하면 또 다른 해석이 가능하다. 즉, 어떤 생애의 주기나 상황에 처해있든 간에, 여가가 개인에게 중요한 의미를 가지고 있다면, 그 사람이 여가를 통해 얻는 경험은 전반적인 생활에서 느끼는 만족감에 중요한 영향을 미칠 수 있다는 가정이 가능하다.

기대가 충족된 상태를 만족이라 한다(Campbell, 1976). 여가활동을 통해 얻은 경험이 개인의 기대를 충족시킨다면 그 사람은 여가활동에 대해 만족을 느낄 것이다. 반면 여가에 대한 기대가 여가경험을 통해 충족되지 못한다면 불만족을 느낄 것이다. 결국 특정한 여가활동을 통해 얻을 수 있는 만족은 여가 참여자가 그 활동에 부여하는 의미에 따라 달라질 것이다. 여가참여자가 여가활동에 부여하는 의미에 차이를 만드는 중요한 요인 중 하나로 여가정체성 현출성을 고려할 수 있다. 즉, 개인이 가지는 여가정체성의 현출성에 따라 여가가 여가 및 생활만족에 미치는 영향에 차이가 있을 것으로 기대할 수 있을 것이다. 그러나 실제로 여가정체성 현출성이 여가결과에 대한 개인의 지각에 미치는 영향에 관한 경험적 연구는 부족하며, 여가정체성과 여가만족에 관한 기존의 연구들은 대부분 두 구성개념 사이의 상

관관계를 밝힘으로써 여가정체성과 여가만족이 연관된다는 것을 보여주거나(Shamir, 1992), 여가정체성 현출성과 여가만족이 행동의도와 같은 다른 변인에 미치는 영향을 보여줌으로써(Laverie, 2000) 여가정체성 현출성과 여가만족 사이의 관계를 간접적으로 보여주는 데에 그치고 있다. 따라서 본 연구에서는, 조사연구를 통해 여가경험이 어떠한 요소들로 구성되는지를 밝히고, 여가경험을 구성하는 각 요소들이 여가만족에 미치는 영향력에서 차이가 있으며 그러한 영향력이 개인의 여가정체성 현출성에 따라 달라진다는 것을 밝히고자 한다. 아울러, 여가정체성 현출성에 따라 여가경험 요소들이 생활만족에 미치는 영향에 어떠한 차이가 있는지를 밝히고자 한다.

#### 연구문제

여가는 다양한 요소로 구성되는 다차원적인 경험을 수반하며, 여가의 다양한 측면에 대한 경험이 전반적 여가만족에 영향을 미칠 것이다. 여가와 관련된 다양한 여가경험 요소들은 저마다 다른 속성을 가지고 있기 때문에 각각의 요소에 따라 그 역할과 비중이 차이가 있으며, 전반적인 여가만족에 미치는 영향에도 차이가 있을 것이다. 즉, 각 여가경험 요소의 상대적 비중에 따라 여가경험 요소가 여가만족에 미치는 영향도 달라질 것이다. 따라서 본 연구에서는 여가경험을 구성하는 다양한 요소들의 존재를 확인하고, 그런 다음 각 요소가 여가만족에 미치는 상대적 영향력을 알아볼 것이다. 이를 위해 다음과 같이 연구문제 1과 연구문제 2를 설정하였다.

**연구문제 1.** 여가경험은 어떠한 요소들로 구성되는가?

**연구문제 2.** 여가경험을 구성하는 요소들은 여

가만족에 어떠한 영향력을 가지는가?

개인에 따라 여가에 대해 기대하는 경험의 속성과 부여하는 의미에 차이가 있으며, 그러한 차이가 결국 여가결과에 대한 평가와 지각에 영향을 미칠 것이다. 개인이 여가에 부여하는 기대와 가치는 개인의 여가정체성에 의해 영향을 받을 것이다. 여가정체성이 자아에서 차지하는 비중에 따라 개인이 여가에 대해 기대하는 바가 다를 것이며, 여가에 대한 기대가 달라짐에 따라 여가경험 요소들의 상대적인 중요성도 차이를 보일 것이다. 즉, 여가정체성 현출성에 따라 중요하게 고려하는 여가경험이 달라질 것이며, 여가경험 요소들이 여가만족에 미치는 상대적인 영향력에도 차이가 있을 것이다. 이러한 차이를 검증하기 위해 다음과 같이 연구문제 3을 설정하였다.

**연구문제 3.** 여가경험이 여가만족에 미치는 영향은 여가정체성에 따라 어떠한 차이를 보이는가?

여가정체성 현출성이 높다는 것은, 여가정체성이 개인의 자아에서 차지하는 비중이 크며, 여가와 직접적으로 관련이 없는 일상생활 전반에서 여가정체성이 개인을 대표하는 정체성으로 드러날 가능성이 높다는 것을 의미한다. 여가정체성 현출성이 높을 경우 여가경험은 여가와 관련된 영역을 넘어서 생활 전반에 영향을 미치게 될 것이며 여가를 통한 다양한 경험은 생활만족에 영향을 미칠 것이다. 반면 여가정체성 현출성이 낮은 개인들에게 여가경험은 단지 여가의 영역에만 국한되며 여가 이외의 영역이나 전반적인 생활에 대한 만족에 영향을 미치지 않을 것이다. 따라서 다음과 같이 연구문제 4를 설정하였다.

**연구문제 4.** 여가경험이 생활만족에 미치는 영향은 여가정체성현출성에 따라 어떠한 차이를 보이는가?

**방 법**

**연구대상**

본 연구는 여가정체성 형성을 수반하는 여가형태인 적극형 여가(serious leisure)의 대표적 유형인 여가스포츠 참여자를 대상으로 하였다. 특정 계층의 사람들이 편중되는 것을 피하기 위해 기술 습득을 요하면서도 누구나 쉽게 접근할 수 있는 대중적 스포츠인 볼링, 스쿼시, 야구, 축구의 네 가지로 종목을 선정하였다. 조사대상은 현재 참여하고 있는 여가스포츠 활동의 지속적 참여 경력이 6개월 이상이며, 월 2회 이상 정기적으로 참여하고 있고, 여타의 여가활동은 하고 있지 않은 사람들로 하였다. 이러한 조건들은 여가경험을 축적하여 여가정체성을 형성한 사람들을 대상으로 하기 위한 것으로, 적극형 여가에 관한 기존 연구들의 피험자 선정 기준에 따른 것이다(Shamir, 1992). 본 연구의 전체 조사대상자 수는 201명으로 남자가 133명(66.2%), 여자가 68명(33.8%)이었다. 응답자 연령은 만 21세에서 52세에 분포하였고 평균연령은 만 32.6세였다. 연령별 분포는 20대 79명(39.3%), 30대 99명(49.3%), 40대 이상 23명(11.4%)으로 구성되어 있었다. 이들의 평균 여가활동 기간은 약 4.14년, 월 평균 참여횟수는 6.3회, 한번 참여시의 평균 지속시간은 2.36시간이었다.

**조사도구**

본 연구의 조사에 사용된 질문지는 여가경험,



여가정체성 현출성, 전반적 여가만족, 생활만족, 여가참여정도, 인구통계적 변인 등을 측정하는 문항으로 구성하였다. 여가참여정도와 인구통계적 변인을 제외한 모든 문항을 7점 likert 척도(1점 : 전혀아니다 - 7점 : 매우그렇다)를 이용하여 측정하였다.

### 여가경험

여가경험 문항은 여가활동에 수반되는 다양한 요소들에 관련된 개인의 경험에 대한 평가를 통해 측정하였다. 여가경험을 평가하는 문항을 구성하기 위해 기존의 여가 연구들을 참고로 하여 여가를 통해 개인이 경험할 수 있는 기본적인 여가경험 요소들을 선정하였다. 이러한 여가경험의 요소에는 자아확인, 사회적 관계, 효능감 지각이 포함되었으며, 이러한 여가경험 요소들을 측정하기 위한 문항들을 구성하였다. 이 문항들의 적절성을 확인하기 위해 여섯 명의 여가참여자들을 대상으로 집단 심층면접을 실시하여, 본 연구에서 구성한 여가경험 요소들과 하위 측정문항의 타당성을 검토하였다. 심층면접 대상은 아마추어 야구선수로 활동하고 있는 직장인들로, 이들은 수 년 간의 여가경력을 통해 여가정체성을 형성하였으며 여가활동의 다양한 측면에서 풍부한 경험을 가진 사람들이었다.

심층면접 결과 ‘여가활동을 할 때는 일상의 골칫거리를 잊을 수 있다’거나 여가가 ‘지루한 일상의 활력소가 된다’는 등과 같은 문헌연구를 통해 미처 고려하지 못했던 여가경험의 다른 측면들을 발견할 수 있었다. 따라서 문헌연구를 통해 구성하였던 기존의 여가경험 요소들에 관련된 문항들과 심층면접 결과 새롭게 확인된 여가경험 요소를 측정할 수 있는 문항들을 포괄하여 여가경험의 측정 문항을 구성하고 각각의 요소들을 어느 정도 경험하였는지 7점 척도를 통해 평가하도록

하였다. 여가경험의 구성요소는 크게 일상탈출(4문항), 효능감 지각(4문항), 사회적 관계(3문항), 자아확인(4문항)으로 구성하였다. 여가경험을 구성하는 하위 요인을 측정하는 문항들에 대한 신뢰도인 Cronbach'  $\alpha$  수준은 각각 일상탈출에 대해서 0.74, 효능감 지각에 대해서 0.85, 사회적 관계에 대해서 0.66, 자아확인에 대해서 0.78이었다.

### 여가정체성 현출성

개인이 형성한 여가정체성의 현출성을 측정하기 위한 여가정체성 현출성 문항은 Callero(1985)와 Laverie(1995)의 연구에 사용되었던 4개의 문항을 번안하고 여가정체성을 구성하는 하위요소인 여가집단에 대한 동일시(자신을 전형적인 집단 구성원으로 지각하는 정도)와 존중감(집단에 대해 자부심을 느끼는 정도) 및 여가집단에 대한 정서적 애착(집단에 대해 정서적으로 몰입되어 있는 정도)을 측정할 수 있는 문항들을 추가하여 모두 21개의 문항으로 구성하였다. 여가정체성 문항의 내적 신뢰도는 Cronbach'  $\alpha = .85$ 의 수준이었다.

### 여가만족

여가를 통해 얻은 경험이 여가에 대한 기대를 얼마나 충족시켰는지 보기 위해 여가활동에 대한 전반적 만족의 정도를 측정하였다. 만족이란 특정한 활동을 통해 얻을 것으로 기대하거나 원하는 것과 그 활동을 통해 얻은 것의 일치정도를 반영한다는 Campbell(1976)의 정의에 따라 여가활동을 통해 개인의 기대를 충족한 상태를 여가만족으로 보았다. 이러한 여가만족의 개념적 정의에 따라 여가활동을 할 때 항상 만족하는지, 그리고 여가활동을 통해 기대했던 경험을 얻을 수 있었는지를 묻는 두 문항으로 여가만족의 측정문항을 구성하고, 7점 척도를 통해 평가하였다. 여가만족 문항의 내적 신뢰도는 Cronbach'  $\alpha = .64$ 의

수준이었다.

**생활만족**

생활만족 수준을 측정하기 위해 Bigot(1974)가 표준화한 생활만족 지수(Life Satisfaction Index-Well Being; LIS- W)를 사용하였다. LIS- W는 수용-만족 (acceptance-contentment)척도 4문항과 성취-만족 (Achievement-fulfillment)척도 4문항의 두 하위척도로 구성되어 있다. 이 두 하위척도는 각각 현재 자신이 유지하는 생활에 대한 만족도와 과거 자신의 성취에 대한 만족도를 측정하고 있다. 원래의 문항에서는 ‘그렇다’, ‘아니다’, ‘잘 모르겠다’의 3점 척도로 측정하게 되어 있으나, 본 연구에서는 보다 세분화된 자료를 얻기 위해 7점 척도를 통해 측정하였다. 신뢰도 검증 결과 본 연구

에서 생활만족 문항의 내적 일치도는 Cronbach's  $\alpha = .78$ 이었다.

**결 과**

**여가경험 구성요소에 대한 요인분석결과**

여가경험을 구성하는 요소들의 요인적 구조를 확인하기 위하여 여가활동에 수반되는 다양한 요소들에 대해 개인이 경험한 정도를 평가한 측정치를 이용하여 요인분석을 실시하였다. 여가경험을 구성하는 요소들은 문헌 연구 및 여가경험자를 대상으로 실시한 집단 심층면접을 근거로 하여 4 개의 차원을 구성하였기에, 이를 확인하기

표 1. 여가경험 요소의 요인분석 결과

문항	요인				$b^2$
	효능감지각	자아확인	일상탈출	사회적관계	
6. 여가기술수준에 대한 자기평가	.890				.838
5. 여가능력에 대한 타인평가 지각	.875				.783
8. 필요한 기술의 적절한 발휘능력	.785				.656
7. 기술의 발전에 대한 지각	.663				.548
1. 내가 원하는 모습이다		.772			.677
4. 평소 드러내지 못하는 모습이다		.757			.644
2. 일상의 나와는 다른 모습이다		.715			.622
3. 이상적 이미지와 어울린다		.650			.612
14. 일상의 골칫거리를 잊을수있다			.809		.734
13. 생활의 활력소가 된다			.785		.718
12. 스트레스가 해소 된다			.601		.461
10. 얘기가 잘 통한다				.776	.748
11. 함께 있으면 즐겁다				.762	.667
9. 다른 활동도 함께 한다				.664	.488
고유값	4.92	1.92	1.28	1.09	9.18
설명량(%)	35.1	13.7	9.1	7.8	
누가설명량(%)	35.1	48.8	57.9	65.7	

위하여 요인추출방식으로 주성분 분석(principle component)을 이용하였으며, 각 요인의 특성을 명확히 하기 위해 직교회전방법인 varimax 방식으로 회전하였다. 회전후의 요인구조를 표 1에 제시하였다. 표 1에서 볼 수 있듯이 모두 네 개의 요인들을 확인할 수 있었으며, 이 네 요인이 설명하는 변량의 비율은 총 65.69%로 만족할만한 수준이었고 요인구조도 상당히 명확하였다.

네 가지 요인 중 ‘효능감 지각’으로 명명한 첫 번째 요인은 여가를 통한 실질적인 기술이나 능력의 성취에 관련되는 경험들이라는 특징을 가진다. ‘자아확인’으로 명명한 두 번째 요인은 자신이 평소 드러내지 못하던 이미지의 확인에 관련된 것으로, 이상적 이미지의 실현을 통해 여가가 자아실현의 장이 될 수 있으며 개인이 여가를 선택할 때 여가이미지와 자신의 이상적 이미지의 일치도를 고려한다는 사회심리학자들의 관점을 확인할 수 있다. ‘일상탈출’로 명명한 세 번째 요인은 여가를 통해 일상의 골칫거리를 잊고 스트레스를 해소함으로써 생활에 활력소가 되는 기분 전환의 경험에 관련된다. 마지막으로, ‘사회적 관계’로 명명한 네 번째 요인은 여가를 통해 만난 사람들에 대한 호감과 그러한 관계를 통해 얻는 즐거움에 대한 평가로, 여가의 가장 중요한 동기 중 하나인 사회적 상호작용과 관련된다.

#### 여가경험 요소가 여가만족에 미치는 영향

요인분석을 통해 확인한 여가경험요소의 요인들 각각이 전반적 여가만족에 미치는 상대적인 영향력의 크기를 알아보기 위하여 각각의 요인점수를 독립변인으로 하고 전반적인 여가만족에 대한 측정치를 종속변인으로 하는 회귀분석을 실시하였다. 회귀분석은 요인의 상대적인 크기를 알아보기 위해서 위계적 회귀 방식을 이용하였다. 회

표 2. 여가경험이 여가만족에 미치는 영향(전체)

	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	$t$
절편				75.21***
자아확인	.37	.14	.14	6.41***
일상탈출	.36	.27	.13	6.16***
효능감지각	.19	.31	.04	3.30***
사회적관계	.16	.33	.03	2.85**

\*\*\*  $p < .001$  \*\*  $p < .01$

귀 분석한 결과를 표 2에 요약하여 제시하였다.

표 2를 살펴보면, 여가경험의 모든 구성요소들이 여가만족에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 한편 여가경험 요소들 중 여가에 대한 전반적인 만족을 평가하는데 있어서 여가참여자들이 가장 큰 비중을 두는 요소는 자아확인에 관련된 여가경험의 요소였다. 즉, 자아확인에 관련된 여가의 측면에서 긍정적인 경험이 여가를 만족스러운 것으로 지각하는 데에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 개인들이 여가를 통해 평소 드러내지 못했던 이상적 자아상을 구현하는 데에 상당한 비중을 두고 여가활동에 관여한다는 것을 반영한다. 그 다음으로는 일상탈출, 효능감 지각, 사회적 관계의 여가경험 요소가 순서대로 중요한 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 비록 사회적 관계가 다른 여가경험 요소에 비교했을 때 가장 적은 비중을 차지하는 것으로 나타나기는 했으나,  $p < .001$  수준에서 유의한 것으로 나타나 사회적 관계와 관련된 여가경험도 여가만족에 상당히 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다.

#### 여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 여가만족에 미치는 영향

본 연구에서는 여가정체성 현출성이 높고 낮음에 따라 여가경험에서 중요하게 고려하는 요소가

다를 것이며 이로 인해 여가만족에 대한 여가경험 요소들의 상대적인 영향력에 차이가 있을 것으로 가정하였다. 이러한 가정에 따라 연구문제 3에서 설정한 바와 같이 여가경험 요소가 여가만족에 미치는 영향이 여가정체성 현출성 수준에 따라 어떠한 차이를 보이는지 알아보기 위하여 여가정체성 현출성 수준이 높고 낮음에 따라 응답자를 두 집단으로 나누고 각 집단별로 여가경험 요소들이 전반적인 여가만족에 미치는 영향을 알아보기 위해 위계적 회귀분석을 실시하였다. 분석을 위해 여가정체성 현출성 점수의 중앙치를 기준으로 집단을 상하로 분류하였다. 현출성 고 집단의 사례수는 97(n=5.44/7점척도), 현출성 저 집단의 사례수는 99명(n=3.98/7점척도)이었다. 표 3에는 정체성 현출성이 높은 집단에서 여가경험 요소에 대한 평가가 여가만족에 미치는 영향의 회귀분석 결과를 제시하였으며, 표 4에 정체성 현출성이 낮은 집단에서 여가경험 요소에 대한 평가가 여가만족에 미치는 영향의 회귀분석 결과를 제시하였다.

표 3에서 볼 수 있듯이, 여가정체성 현출성이 높은 사람들의 경우 여가만족에 기여하는 여가경험으로 자아확인 및 일상탈출 및 효능감 지각의 세 가지 요소를 확인할 수 있었다. 즉, 자아확인 및 일상탈출 및 효능감 지각의 요소에서 긍정적

인 경험을 하는 개인들은 자신의 여가에 대해 전반적인 만족을 느꼈다. 이 세 요소들 중 여가만족을 느끼는 데에 가장 큰 비중을 차지하는 여가경험 요소는 자아확인이며, 그 다음으로 일상탈출과 효능감 지각이 여가만족의 형성에 순서대로 영향을 미치는 반면, 사회적 관계에 관련된 여가경험은 여가만족에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

표 4에서 볼 수 있듯이 정체성 현출성이 낮은 사람들의 경우 자신의 여가활동을 전반적으로 만족스러운 것으로 지각하기 위해서는 자아확인 및 일상탈출 및 사회적 관계와 관련된 부분에서 여가경험을 긍정적인 것으로 평가해야 한다는 것을 알 수 있다.

표 3과 표 4를 비교해 보면, 정체성 현출성이 낮은 집단과 높은 집단에서 여가만족에 대한 여가경험 요소들의 상대적인 영향력에 차이가 있을 뿐 아니라, 영향을 미치는 여가경험 요소의 구성에 차이가 있는 것을 관찰할 수 있다. 여가정체성 현출성이 높은 집단과는 달리, 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서는 여가만족에 가장 큰 영향을 미치는 여가경험 요소가 일상탈출인 것으로 나타나, 여가정체성 현출성이 낮은 사람들은 여가를 통해 이상적 자아상을 실현하는 것 보다는 일상에서의 스트레스를 풀고 골칫거리를 잊을 수

표 3. 현출성 높은 집단에서 여가경험이 여가만족에 미치는 영향

	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	$t$
절편				48.31***
자아확인	.39	.12	.12	4.66***
일상탈출	.35	.25	.14	4.08***
효능감지각	.30	.34	.08	3.47***
사회적관계	.09	.34	.00	1.03

\*\*\*  $p < .001$

표 4. 현출성 낮은 집단에서 여가경험이 여가만족에 미치는 영향

	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	$t$
절편				42.65***
일상탈출	.35	.08	.08	3.69***
자아확인	.27	.14	.06	2.92***
사회적관계	.24	.20	.06	2.55***
효능감	.07	.20	.00	.71

\*\*\*  $p < .001$

있는 경험을 할 것으로 기대하고, 그러한 경험이 여가를 전반적으로 만족스러운 것으로 평가하는데에 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 해석할 수 있다. 일상탈출 다음으로는 자아확인과 사회적 관계가 순서대로 여가만족에 기여하는 것으로 나타났다. 정체성 현출성이 높은 집단과는 대조적으로, 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서는 사회적 관계가 여가만족에 기여하는 것으로 나타난 반면, 효능감의 지각은 여가만족에 기여하지 않는 것으로 나타나, 정체성 현출성이 높은 집단과 낮은 집단에서 여가 경험의 상대적인 중요성 뿐 아니라 기대하는 경험의 요소 자체에 뚜렷한 차이가 있음을 알 수 있었다.

**여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 생활만족에 미치는 영향**

여가정체성 현출성이 높다는 것은, 일상생활 전반에서 여가정체성이 개인을 대표하는 정체성으로 제시될 가능성이 높다는 것을 의미한다. 따라서 여가정체성 현출성이 높은 개인들에게 있어서 여가경험은 여가와 관련된 영역을 넘어서서 생활 전반에 영향을 미치게 될 것이며, 여가를 통한 긍정적인 경험은 생활에 대한 전반적인 만족감에 기여할 것이다. 반면 여가정체성 현출성이 낮은 개인들에게 있어서 여가경험은 단지 여가의 영역에만 국한될 것이며 여가를 통해 긍정적인 경험을 한다 하더라도, 전반적인 생활 만족에 영향을 미치지 못할 것이다. 이와 같은 가정을 검증하기 위해 연구문제 4에서 설정한 바와 같이 여가경험이 생활만족에 미치는 영향이 여가정체성 현출성에 따라 어떠한 차이를 보이는지 알아보기 위하여, 여가정체성 현출성 수준에 따라 응답자를 두 집단으로 나누고 각 집단별로 여가경험이 생활만족에 미치는 영향에 대한 회귀분

표 5. 현출성 높은 집단에서 여가경험이 생활만족에 미치는 영향

	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	$t$
절편				50.71***
자아확인	.26	.05	.04	2.68**
사회적관계	.25	.10	.05	2.57*
효능감지각	.20	.14	.05	2.15*
일상탈출	.03	.14	.00	.30

\*\*\*  $p < .001$     \*\*  $p < .01$     \*  $p < .05$

석을 실시하였다. 표 5에 정체성 현출성이 높은 집단에서 여가경험을 구성하는 각 요소에 대한 평가가 생활만족에 미치는 영향의 회귀분석 결과를 제시하였다.

표 5에서 볼 수 있듯이, 여가정체성 현출성이 높은 집단에서는 자아확인, 사회적 관계, 효능감 지각의 세 요인이 생활만족에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 여가정체성 현출성이 높은 집단에서는 여가 경험이 여가영역 뿐 아니라 개인의 생활 전반에 영향을 미치며 특히 여가를 통한 자아확인이나 사회적 관계 및 효능감 지각의 경험이 생활만족에 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다.

그러나 여가정체성 현출성이 높은 집단에서 여가경험 요소들 중 자아확인, 사회적 관계, 효능감 지각의 세 가지 요인이 생활만족에 영향을 미치는 것으로 나타난 것과는 달리, 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서는 여가경험을 구성하는 요소들 중 어느 것도 생활만족에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 따라서 여가정체성 현출성이 낮은 경우에는 여가경험이 생활만족에 아무런 영향도 미치지 않는 것으로 해석할 수 있다. 즉, 정체성 현출성이 높은 사람들의 여가경험은 여가 이외의 생활에도 영향을 미치지만 정체성 현출성이 낮은 사람들의 여가경험은 여가와

관련된 영역에만 영향을 미칠 뿐 여가 이외의 생활에는 영향을 미치지 못했다.

성별에 따라 여가경험이 여가 및 생활만족에 미치는 영향

본 연구는 여가정체성 현출성의 차이에 따른 여가경험이 여가만족 및 생활만족에 미치는 차이를 알기 위한 것으로, 인구통계적 변인은 연구문제에서 고려하지 않았다. 그러나 여가만족과 생활만족에 관한 기존의 연구들은 성별이나 연령, 직업, 결혼여부 등의 기본적인 인구통계적 변인이 여가만족 수준이나 생활만족의 수준에 영향을 미친다는 결과들을 제시하고 있다. 비록 이러한 연구들의 결과에 일관성이 결여되어 있고, 인구통계적 변인에 따라 여가만족 및 생활만족에 차이가 있는 이유에 대해서 논리적인 뒷받침이 부족하다고 하더라도, 이러한 변인들이 여가만족과 생활만족에 영향을 미친다는 가정을 무시할 수는 없을 것이다. 따라서 본 연구에서는 연구문제의 검증 외에, 추가적인 자료로써 성별에 따라 여가 경험 요소들이 여가만족에 미치는 영향에 어떠한 차이가 있는지를 탐색적으로 분석하였다.

표 6에는 남성들 사이에서 여가경험을 구성하는 각 요소에 대한 평가가 여가만족에 미치는 영향의 회귀분석 결과의 요약을 제시하였으며, 표

표 6. 여가경험이 여가만족에 미치는 영향(남)

	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	$t$
절편				57.56***
자아확인	.44	.21	.22	6.29***
일상탈출	.31	.32	.10	4.47***
효능감	.20	.36	.04	2.92***
사회적관계	.13	.36	.00	.16

\*\*\*  $p < .001$

표 7. 여가경험이 여가만족에 미치는 영향(녀)

	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	$t$
절편				47.33***
일상탈출	.40	.21	.22	3.58***
사회적관계	.19	.32	.10	1.72
자아확인	.15	.36	.04	1.32
효능감	.10	.36	.00	.87

\*\*\*  $p < .001$

7에 여성들 사이에서 여가경험 요인을 구성하는 각 요소에 대한 평가가 여가만족에 미치는 영향의 회귀분석 결과의 요약을 제시하였다. 분석 결과 남성들의 경우 자아확인, 일상탈출, 효능감의 요소가 여가만족에 유의미한 영향을 미친데 비해, 여성들의 경우 일상탈출 요인만이 여가만족에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 남성들과 여성들 사이에서 중요하게 기대하는 여가 경험 요소에 차이가 있음을 알 수 있었다. 즉, 남성들은 여가에서 자아확인의 경험을 가장 많이 기대하며, 다음으로 일상탈출과 효능감의 경험을 기대하는 것으로 해석할 수 있으며, 반면 여성들은 여가에서 일상탈출의 경험을 주로 기대하는 것으로 해석할 수 있을 것이다.

논 의

본 연구에서는 여가활동 경험이 다양한 요소로 구성되어 있으며, 여가정체성 현출성에 따라 각각의 여가경험 요소가 여가 및 생활만족에 미치는 영향에 차이가 있을 것으로 가정하고, 조사연구를 통해 이러한 가정을 검증하였다. 실증조사를 통해 수집한 자료의 분석 결과, 여가참여자들이 여가활동을 통해 얻는 다양한 경험이 자아확인, 효능감 지각, 일상탈출, 사회적 관계의 네 가

지 요소로 구성되며, 여가정체성 현출성의 수준에 따라 각 여가경험 요소가 여가만족에 미치는 영향력의 상대적 크기에 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 여가정체성 현출성이 높은 집단의 경우에는 자아확인, 일상탈출, 효능감 지각의 순서로 여가만족에 대한 영향력이 컸으나, 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서는 일상탈출, 자아확인, 사회적 관계의 순서로 여가만족에 대한 영향력이 큰 것으로 나타났다. 또한 여가정체성 현출성 수준에 따라 각 여가경험 요소가 생활만족에 미치는 영향에도 차이가 있는 것으로 나타나, 여가정체성 현출성이 높은 집단에서는 자아확인, 사회적 관계, 효능감 지각의 순서로 생활만족에 대한 영향력이 컸던 반면 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서는 여가경험 요소들이 모두 생활만족에 영향을 미치지 않았다.

여가정체성 현출성이 높은 집단에서 여가경험 요소 중 자아확인이 여가만족에 가장 큰 영향을 미친다는 본 연구의 결과는 여가정체성 현출성이 높은 사람들에게는 여가활동을 통해 얻을 수 있는 여타의 경험들보다 이상적 자아상을 구현하고 자신의 모습을 확인하는 경험이 가장 중요하며 여가에 대해 이러한 측면의 경험에 대한 기대가 가장 크다는 것을 의미한다. 이상적 자아이미지가 여가정체성에 대한 애착에 미치는 영향은 Haggard와 Williams(1992)의 연구에서도 밝혀진 바 있다. 그들에 따르면, 이상적 자아이미지와 여가 이미지가 일치할수록 여가정체성에 대한 애착이 높았다. 이러한 맥락에서 효능감의 지각은 여가정체성을 긍정적으로 유지하는 기능에 관련된 여가경험 요소라 할 수 있다. 여가정체성 이미지를 긍정적으로 유지하는 데 있어서, 특히 스포츠와 같이 전문적 기술 습득과 연습을 요하는 여가 영역에서는 일정 수준 이상의 여가기술 및 능력은 필수적인 요소이다. 실제로 여가정체성의 형성과

정에서 여가와 관련된 기술의 수행능력은 자아존중감의 원천이 되며 여가정체성을 강화하는 요인이 되는 것으로 알려져 왔다(Argyle, 1996). 따라서 여가정체성 현출성이 높을수록 긍정적인 자아개념을 유지하기 위해 효능감의 지각이 여가활동에 필수적인 요소가 될 수 있다. 한편, 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서는 일상탈출의 경험이 여가만족에 가장 큰 영향을 미치는 요인으로, 여가정체성 현출성이 낮은 사람들은 여가활동을 하면서 일시적 기분전환이나 스트레스 해소를 가장 많이 원하는 것으로 나타났다.

효능감 지각이 여가정체성 현출성이 높은 집단에서만 여가만족에 영향을 미친다는 결과와는 대조적으로, 사회적 관계는 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서만 여가만족에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 여가를 통해 만나는 사람들과의 사회적 관계는 여가활동에 부수적으로 따라오는 것이며, 활동 그 자체에 직접적으로 관계를 가지는 요소가 아니기 때문일 수 있다. 여가정체성 현출성이 높은 사람은 여가에 진지하게 몰입하며 여가활동 자체가 하나의 목적이 되기 때문에, 어떤 사람들과 함께 여가활동을 하는지는 이들에게 중요한 문제가 아니다. 반면 여가정체성 현출성이 낮은 사람은 특정한 활동의 수행 자체가 중요한 것이 아니라 여가를 통해 기분전환을 하고 재미를 느끼는 것이 더욱 중요하다. 즉 이들에게 여가는 즐기는 수단이 된다. 따라서 여가정체성 현출성이 낮은 사람들에게는 어떤 사람들과 함께 여가활동을 하는지가 중요하며, 여가를 함께하는 사람들이 마음에 들수록 여가에 대한 만족이 높아진다. 그러나 이러한 결과가 여가정체성 현출성이 높은 사람들이 여가를 통해 긍정적인 사회적 관계를 경험하지 못한다는 것을 의미하지는 않는다. 단지 이들이 여가활동을 통해 기대하는 것이 사회적 관계에 있지 않다는 것을

의미한다. 실제로, Stebbins(1992)를 비롯한 많은 연구자들이 적극형 여가의 중요한 보상 중 하나로 사회적 관계를 들고 있으며, 본 연구에서도 여가정체성 현출성이 낮은 사람들에 비해 여가정체성 현출성이 높은 사람들이 여가를 통한 사회적 관계의 경험을 더욱 긍정적인 것으로 평가했다( $F(1, 199)=37.36, p<.001$ ). 그러나 이것은 여가 활동을 통해 얻게되는 부수적인 보상일 뿐, 여가 활동을 하는 목적이 아니기 때문에 여가정체성 현출성이 높은 사람들의 경우 긍정적인 사회적 관계의 경험이 여가만족에 영향을 미치지 못한 것으로 해석할 수 있다. 이처럼 여가정체성 현출성에 따라 여가만족에 영향을 미치는 여가경험 요소에 차이가 있다는 연구 결과를 통해, 여가유형이나 인구통계적 변인에 따른 여가만족의 차이를 검증한 기존의 연구 결과들이(Riddick, 1986; Griffin & McKenna, 1998) 일치하지 않은 이유를 설명할 수 있을 것이다. 즉 여가를 즐기는 사람들의 인구통계적 변인이나 여가의 유형 뿐 아니라, 여가에 대한 개인의 기대와 가치에 따라 같은 경험을 했더라도 만족의 수준에 차이가 있을 수 있다.

여가정체성 현출성이 높다는 것은 여가정체성이 여가와 관련되지 않은 상황에서도 개인의 생활 전반에서 개인을 대표하는 정체성으로 제시될 가능성이 높다는 것을 의미한다. 현출성이 높은 정체성은 그 정체성을 드러내는 것이 적절하지 않을 수 있는 상황에서조차도 일상적으로 제시되는 개인의 중요한 일부이다(Stryker & Burke, 2000). 여가정체성 현출성이 높은 사람들은 전형적으로 일상 전반에서 자신의 여가경험에 대해 이야기하기를 즐기며, 여가와 관련된 상징적인 제품을 애용하며 이러한 상징물을 수집하기위해 많은 노력을 기울이기도 한다(Shimir, 1992). 여가정체성의 현출성이 높다는 것은 여가에 관련된

경험이 여가의 영역뿐 아니라 여가 이외의 생활에도 영향을 미칠 가능성이 높다는 것을 의미한다. 따라서 여가정체성 현출성이 높을 경우 여가경험이 생활만족에 영향을 미치지만, 여가정체성 현출성이 낮은 경우에는 여가경험이 생활만족에 까지 영향을 미치지 않을 것으로 가정할 수 있다. 단순히 여가참여의 정도(Iwasaki, Zuzanek & Mannell, 2001)나 여가만족의 수준(Ragheb, 1993)이 생활만족에 영향을 미칠 수 있다고 가정하는 기존의 연구들은 여가활동이 어떻게 해서 생활만족에 영향을 미칠 수 있는지 그리고, 왜 어떤 사람들의 여가활동은 다른 사람에 비해 생활만족에 미치는 영향이 더 큰지를 설명하지 못하고 있다. 본 연구에서는 여가경험이 생활만족에 미치는 영향을 매개하는 요인으로 개인의 여가정체성 현출성의 수준을 고려함으로써 이러한 문제에 대한 해답을 구하고자 했다.

이러한 점에서 여가정체성 현출성이 높은 집단에서는 일상탈출 요인을 제외한 나머지 요인들이 모두 생활만족에 영향을 미치는 반면, 여가정체성 현출성이 낮은 집단에서는 여가경험의 요소들이 모두 생활만족에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타난 본 연구의 결과는 시사하는 바가 크다. 즉, 여가정체성 현출성이 높은 사람들은 여가를 통해 얻게 되는 경험이 긍정적인수록 생활에 대한 만족도가 높았지만, 여가정체성 현출성이 낮은 사람들은 여가를 통해 긍정적인 경험을 얻는다 하더라도 그것이 생활 전반에 대한 만족에는 영향을 미치지 않았다. 이러한 결과는 여가정체성 현출성에 따라 여가가 개인의 생활에서 차지하는 비중이 어떻게 달라지는지를 반영하는 것이다. 즉, 여가가 개인의 생활 전반에서 차지하는 비중이 커짐에 따라 여가경험의 결과는 여가영역의 범위를 넘어서서 생활 전반에 영향을 미치게 된다. 이러한 결과는 여가정체성 현출성이



높을수록 여가활동이 전체적인 자아개념의 유지에 중요한 영향을 미친다는 기존의 연구(Jones, 2000)와도 맥을 같이하는 것으로 해석할 수 있다.

그러나 본 연구에서는 연구 대상을 여가스포츠 참여자로 제한하였기에, 여가경험을 구성하는 요소가 여타의 여가활동과 다를 수 있을 수 있으며, 각 여가경험 요소가 여가만족에 미치는 영향에서 차지하는 상대적인 비중에서도 차이가 있을 것이다. 따라서 본 연구에서 추출된 여가경험의 구성요소들은 다양한 여가분야에 대한 연구의 적용에 있어 제한점을 가진다. 또, 여가정체성 외에도 여가에 대한 개인의 기대와 의미에 차이를 유발할 수 있는 요인이 존재할 것이다. 또한 본 연구에서는 연령이나 성별, 결혼상태와 같이 라이프스타일에 중요한 영향을 미치는 인구통계적 변인들의 효과에 대해서 체계적으로 고려하지 못했다. 추후의 연구에서는 이러한 요인들을 고려한 설계를 통해 여가와 생활만족 사이에 존재하는 관계의 구조를 보다 명확하게 밝힐 수 있을 것으로 기대한다. 그러나 기존의 연구들이 주로 여가만족에 영향을 미치는 여가의 구성요소를 밝히는 데에 치중했던 것에 비해, 본 연구에서는 여가만족에 대한 영향에 있어서 이러한 요소들 간의 상대적인 비중을 알아봄으로써 여가경험을 구성하는 요소들이 서로 다른 속성을 가지고 있을 뿐만 아니라 각각의 요소들이 여가만족에 미치는 영향에 차이가 있다는 것을 밝히고 있다. 또한 여가정체성 현출성을 중재변인으로 고려함으로써 여가와 여가만족 및 여가와 생활만족 사이의 관계를 검증한 연구들에서 보여 왔던 결과의 불일치에 대한 이유를 제시하였다. 이러한 연구의 성과는 추후의 연구에서 여가정체성 현출성에 따라 개인의 여가 기대가 구체적으로 어떠한 차이를 보이는지 검증할 수 있도록 방향을 제시하고 있다는 데에 의미를 둘 수 있을 것이다.

본 연구에서는 적극형 여가로서 여가스포츠를 여가정체성을 형성시키고 강화시킬 있는 여가활동 유형으로 보고, 이러한 여가활동을 통해 형성된 여가정체성 현출성이 여가만족과 생활만족에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보았다. 비단 여가스포츠 뿐 아니라, 자원봉사활동이나 예술활동, 취미활동 등과 같은 여가활동의 유형들이 적극형 여가로 발전될 수 있는 여가 영역으로 고려되고 있다(Stebbins, 1992a, Shamir, 1992). 이러한 유형의 여가활동에 대한 체계적인 추구를 통해 누구나 여가정체성을 형성할 수 있으며, 여가활동의 참여를 통해 늘어나는 여가시간을 개인의 삶의 질을 높을 수 있는 방향으로 활용할 수 있을 것이다. Haggard와 Williams(1992)는 특정한 여가활동 유형에 대해서 사람들이 일반적으로 공유하는 이미지가 있으며, 개인은 자신의 이상적 자아상과 일치하는 이미지의 여가활동을 통해 자신의 이상적 자아상을 표현하고 확인할 수 있다고 주장하고, 그러한 주장의 근거로서 사람들이 여가활동을 통해 추구하는 여가정체성 이미지에 강한 애착을 보인다는 연구 결과를 제시하고 있다. 이러한 연구 결과는 사람들로 하여금 효과적으로 여가정체성을 형성하고 발달시킬 수 있는 방안을 시사하고 있다. 즉, 자신이 이상적으로 생각하고 있는 정체성 이미지와 여가정체성 이미지가 일치할수록 개인은 여가정체성에 애착을 보일 것이며 여가정체성의 현출성도 높아질 것이다. 이는 여가를 어떻게 활용하면 개인의 삶의 질이 높아질 수 있는지의 문제에 대한 한 가지 해답이 될 수 있을 것이다. 그러나 이러한 방향으로 여가활동을 유도하기 위해서는 체계적인 여가교육 및 정책이 선행되어야 할 것이며, 이러한 대비 없이 갑작스럽게 늘어나는 여가시간은 개인의 삶의 질을 향상시키는 데에 그다지 보탬이 되지 않을 것이다.

마지막으로, 여가정체성 현출성에 따라 여가경험이 생활만족에 미치는 영향에 차이가 있다는 본 연구의 결과는 여가가 개인의 생활에 어떤 의미를 부여할 수 있는지, 그리고 여가가 개인에게 어떤 보상을 줄 수 있는지 시사한다. 여가정체성 현출성이 높은 개인들에게 여가는 생활에 만족을 주는 중요한 요소이며 여가를 통해 보다 풍요로운 삶을 영위해 나갈 수 있을 것이다. 이는 여가정체성이 개인의 의지에 따라 자유롭게 형성할 수 있는 것이라는 데에서 더 큰 의미를 갖는다. 가족이나 국가, 직업 등에 관련된 정체성을 개인의 의지대로 형성하고 발전시키는 데에는 제약이 따른다. 그러나 여가정체성의 경우에는 그러한 제약이 적으므로, 자신이 원하는 정체성을 형성하고 확립해 나갈 수 있는 여지가 비교적 크다 (Haggard & Williams, 1992). 따라서 누구라도 자신이 선택한 여가활동에 지속적으로 몰입함으로써 여가정체성을 형성하고 발전시킬 수 있으며, 결과적으로 보다 만족스러운 생활을 영위할 수 있을 것이다.

### 참고문헌

- 김경훈 (1996). 여가와 생활양식-성공보다는 생활 만족이 더 좋은 시대, 사회평론 길. 96년 7월호, 128-131.
- 이유찬과 한혜원 (2001). 노년기 여가참여형태와 삶의 질 인지와의 관계, 한국체육학회지, 40(3). 309-319.
- Argyle, M. (1996). *The Social Psychology of Leisure*. Penguin Books.
- Bigot, A. (1984). The relevance of American life satisfaction indices for research on British subjects before and after retirement. *Age and Aging*, 3, 113-121.
- Callero, P. L. (1985). Role-identity salience, *Social Psychology Quarterly*, 48, 203-213.
- Campbell, A. (1976). Subjective measure of well being, *American psychologist*, 31, 117-124,
- Coleman, D. & Iso-Ahola, S. E. (1993). Leisure and Health: The role of social support and self-determination. *Journal of Leisure Research*, 25, 111-128.
- Coleman, D. (1993), Leisure based social support, leisure dispositions and health; *Journal of Leisure Research*, 25, 4, 350-361.
- Ebaugh, H. R. (1988). *Becoming and Ex: The process of role exit*. Chicago: University of Chicago Press.
- Gordon, W., & Calabiano, M. (1996). Urban-rear differences in adolescent self-esteem, leisure boredom, and sensation-seeking as predictors of leisure-time usage and satisfaction. *Adolescence*, 31, 883-910.
- Grieves, J. (1989). Acquiring a leisure identity: Juvenile jazz bands and the moral universe of "healthy" leisure time. *Leisure Studies*, 8, 1-9.
- Griffin, J., & McKenna, K. (1998). Influences on leisure and life satisfaction of elderly people. *Physical and Occupational therapy in Geriatrics*, 15, 1-16.
- Guinn, R. (1980). Elderly recreational vehicle tourists: Life satisfaction correlates of leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12, 198-204.
- Haggard, L. M & Williams, D. R. (1992). Identity affirmation through leisure activities: leisure symbols of the self. *Journal of leisure Research*, 24, 1-18.
- Harlan, J. E. & Hawkins, B. A (1992). Terminal illness, aging, and developmental disability: A

- therapeutic art intervention. *Therapeutic Recreation Journal*, 26, 49-52.
- Iso-Ahola, S. E., Graefe, A. R. & La Verde, D. (1989). Perceived competence as a mediator of the relationship between high risk sports participation and self-esteem. *Journal of Leisure Research*, 21, 32-39.
- Iwasaki, Y., Zuzanek, J., & Mannell, R. C. (2001). The effect of physically active leisure on stress-health relationships. *Canadian Journal of public health*, 92, 3, 214-218.
- Jones, I. (2000). A model of serious leisure identification: the case of football fandom, *Leisure Studies*, 19, 283-298.
- Kaufman, J. E., McBride, L. G., Hultsman, J. T. & Black, D. R. (1988). perceptions of leisure and an eating disorder: An exploratory study of bulimia. *Therapeutic Recreation Journal*, 22, 55-63.
- Kelly, J. R. (1983). *Leisure identities and interactions*. London, UK: Allen and Unwin.
- Laverie, D. A. & Arnett, D. B. (2000). Factors affecting fan attendance: The influence of identity salience and satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 32, 2, 225-246.
- Laverie, D. A. (1995). *The influences of identity related consumption, appraisals, and emotions on identity salience: a multi-method approach*. Doctorial dissertation, Arizona State University.
- London, M., Crandall, R. & Fitzgibbons, D. (1977). The psychological structure of leisure: Activities, need, people. *Journal of Leisure Research*, 9, 252-263.
- London, M., Crandall, R. & Seals, G. W. (1977). The contribution of job and leisure satisfaction to quality of life. *Journal of Applied Psychology*, 62, 252-263.
- Ragheb, M. G. (1993). Leisure and perceived wellness, *Leisure sciences*, 15, 13-24.
- Riddick, C. C. (1986). Leisure satisfaction precursors, *Journal of Leisure research*, 19, 259-265.
- Schreyer, R. & Dirver, B. L. (1989). *The benefit of leisure*. In E. L. Jackson and T. L. Burton(Eds.), *Understanding leisure and recreation: Mapping the past, charting the future*, 387-419. State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Shamir, B. (1992). Some correlates of leisure identity salience: Three exploratory studies. *Journal of Leisure Research*, 24, 301-323.
- Sirgy, M., Efraty, D., Siegel, P. & Lee, D (2001). A new measure of quality of work life(QWL) based on need satisfaction and spillover theories, *Social Indicators Research*, 55, 241-302.
- Stebbins, R. A. (1992b), Costs and rewards in barbershop singing, *Leisure Studies*, 11, 123-134.
- Stryker, S. & Burke, P. J. (2000). The past, present, and future of an identity theory, *Social Psychology Quarterly*, 63, 4, 284-297.
- Stryker, S. S., & Serpe, R. T. (1994). Identity salience and psychological centrality: Equivalent, Overlapping or complementary concept? *Social psychology quarterly*, 57, 16-35.
- Swann, W. B., De La Ronde, C. & Hixon, J. G. (1994). Authenticity and positivity striving in marriage and courtship. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66, 5, 857-867.
- Swann, W. B., Griffin, J. J., Predmore, S. C., & Gains, B. (1987). The cognitive-affective crossfire: When self-consistency confronts self-enhancement. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 881-889.

- Urger, L. S. & Kernan, J. B. (1983). On the meaning of leisure: An investigation of some determinants of the subjective experience. *Journal of Consumer Research*, 9, 381-392.
- Wann, D & Branscombe, (1995). Influence of identification with a sport team on objective knowledge and subjective beliefs. *International Journal of Sports Psychology*, 26, 551-567.
- Winefield, A. H., Tiggemann, M., Winefield. H. R. & Goldney, R. D (1993). *Growing up with unemployment: Longitudinal study of its psychological impact*. London, UK: Routledge.

K C I

## **Effects of Leisure Experience and Identity Salience on Leisure and Life Satisfaction: Focused on Serious Leisure**

**Eugene Park**

**Jae Hwi Kim**

**Chung-Ang University**

Expectancy and importance of a specific activity depends on identity salience of the activity related role. Thus, leisure identity salience can influence expectancy and importance of leisure activity. Consequently, it is supposed that the effect of leisure experience on leisure satisfaction and life satisfaction depends on leisure identity salience. To examine this proposition, this study investigated the leisure identity salience, leisure experience, leisure satisfaction, and life satisfaction of leisure sports participants of serious leisure activities. Serious leisure is defined as the steady pursuit of a specific leisure activity with complexity and numerous challenges. The results of the survey analysis verify that leisure experience consists of four components: self-affirmation, escape from daily routine, perceived self-efficacy, and social relation. Identity salience influences the relative importance of each leisure experience component to leisure satisfaction. This explains that individuals with high leisure identity salience differ from individuals with low leisure identity salience in expectancy of a leisure activity. Also, in low leisure identity salience group, none of the leisure experience components influences life satisfaction. However, in high leisure identity salience group, most leisure experience components show significant effects on life satisfaction. This analysis leads to the conclusion that positive leisure experience will improve the life satisfaction of the individuals with high leisure identity salience, although it does little for the individuals with low leisure identity salience. It also explains that a mere expansion of leisure time or the number of activities would not enhance one's life quality or satisfaction. To achieve this end, systematic and steady pursuit of the leisure activity is required.

*Key Words : leisure, identity salience, leisure experience, leisure satisfaction, life satisfaction*