

레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화, 웰니스 간의 구조적 관계

Structural Relationship Model of Satisfaction, Last Intention, Recreation Specialization, and Wellness in Leisure Sports-based Tourism Activities

안 병 옥, 황 선 환
서울시립대학교

Ahn, Byoung-Wook, Hwang, Sun-Hwan
University of Seoul

요약

현대사회가 여가 중심형으로 변화하면서 개인의 건강과 삶의 질 향상에 많은 관심을 보이게 되었다. 특히 관광과 결합된 레저스포츠 참여에 대한 만족, 지속의도, 레크리에이션 전문화, 웰니스 간의 관계에 대해서 연구하자 한다. 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 만족은 지속의도에 긍정적인 영향을 미치고 있다. 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 만족은 전문화에 영향을 미치지 않았다. 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 만족은 웰니스에 긍정적인 영향을 미치고 있다. 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 지속의도는 웰니스에 긍정적인 영향을 미치고 있다. 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 전문화는 웰니스에 영향을 미치지 않았다. 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 지속의도는 웰니스에 긍정적인 영향을 미치고 있다.

I. 서론

본 연구에서는 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 웰니스에 영향을 미칠 수 있는 요인 즉, 만족, 지속의도, 전문화 등의 요인을 중심으로 연구하고자 한다. 먼저 웰니스란 인간이 살아가는데 삶의 질을 높이는 다각적인 접근 방법으로 몸과 마음을 최적의 상태(Optimal Well Being)로 만드는 노력을 의미하며, 개인의 환경 안에서 정신적·신체적인 건강을 위한 다각적인 노력을 의미한다. 즉, 인간의 몸과 마음 그리고 정신적 기능을 통합하는 전인적 인간상을 포함하고 있다(Dunn, 1961).

운동지속(exercise adherence)이란 특정 개인이 일정 형태의 스포츠 프로그램에 직접 참가하고, 정기적으로 참가하는 정도를 말한다(송재현, 2004). 이러한 운동 지속을 통한 신체적, 정서적, 심리적 효과는 대부분의 연구(김은혜, 2001; 서한교, 2002)에서 입증한 바와 같이 긍정적 변화를 가져왔다. 또한 운동지속은 개인적, 사회적, 환경적 변인의 영향을 받으며, 이들 변인은 작용 및 다양한 상호작용을 통하여 운동지속에 상당한 영향을 미친다(Aiken, 2001; Kyle, 2001)고 보고하고 있다.

레크리에이션 전문화란 “레크리에이션 사회세계, 하위 세계 분할, 이러한 하위세계의 연속적인 현상, 그리고 이러한 연속적인 현상에 속해 있는 구성원들에 의한 과정”이라고 Ditton, Loomis 및 Choi(1992)가 정의하였다. Scott과 Shafer(2001a, 2001b)는 레크리에이션 참가자

들이 어떻게 그 활동에 지속적으로 참가하고 또한 생각하는가에 따라 진보되는 과정이라고 정의하였다(황선환, 2010, 재인용).

따라서 본 연구에서는 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 만족도 변화에 따라 레저스포츠 중심의 관광활동의 지속의도, 레크리에이션 전문화, 그리고 웰니스에 영향을 미칠 것으로 생각된다.

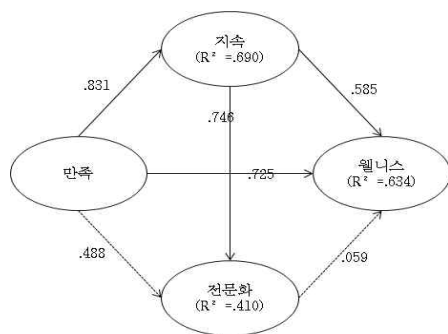
II. 연구방법

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자를 중심으로 총 437명의 설문자료를 분석하였다. 사용된 설문지는 인구사회학적 특성에 관한 항목 0문항, 만족에 관한 항목 24문항, 지속의도에 관한 항목 15문항, 레크리에이션 전문화에 관한 항목 24문항, 웰니스에 관한 항목 17문항으로 총 87문항으로 구성되었다. 본 연구의 자료처리는 SPSS 18.0을 이용하여 레저스포츠 중심의 관광활동 참여자의 만족, 지속의도, 전문화, 웰니스 간의 관계를 검증하기 위하여 연구대상자의 일반적 특성에 대한 기술 통계와 신뢰도 검증을 실시하였고, AMOS 18.0을 이용하여 확인적 요인분석과 설정한 모형 및 가설 검증에 대한 구조방정식 모형 분석을 실시하였다.

III. 연구결과

첫 번째 가설인 만족이 지속의도에 유의한 영향을 미칠 것이라는 경로($\beta = .831$, $t=13.127$, $p<.001$)는 채택되었다. 두 번째 가설인 만족이 전문화에 유의한 영향을 미칠 것이라는 경로($\beta = .488$, $t=-1.260$, $p>.05$)는 기각되었다. 세 번째 가설인 만족이 웰니스에 유의한 영향을 미칠 것이라는 경로($\beta = .725$, $t=2.793$, $p<.01$)는 채택되었다. 네 번째 가설인 지속의도가 웰니스에 유의한 영향을 미칠 것이라는 경로($\beta = .585$, $t=4.854$, $p<.001$)는 채택되었다. 다섯 번째 가설인 전문화가 웰니스에 유의한 영향을 미칠 것이라는 경로($\beta = .059$, $t=1.112$, $p<.001$)는 기각되었다. 여섯 번째 가설인 지속의도가 전문화에 유의한 영향을 미칠 것이라는 경로($\beta = .746$, $t=6.599$, $p<.001$)는 채택되었다. 만족은 지속의도를 $R^2 = .690$ 으로 69.0%의 설명력을, 만족은 전문화를 $R^2 = .410$ 으로 41.0%의 설명력을, 만족은 웰니스를 $R^2 = .634$ 으로 63.4%의 설명력을 나타내는 것으로 조사되었다.

이론 변인들 간의 직접, 간접, 총효과를 분석한 결과, 만족은 지속의도에 .831, 전문화는 웰니스에 .059, 지속의도는 전문화에 .746의 직접효과를 나타냈다. 또한 만족이 전문화에 미치는 총 효과는 직접효과(-.132)와 지속의도를 통한 간접효과(.620)를 합산하여 .488으로 나타났으며, 만족이 웰니스에 미치는 총 효과는 직접효과(.247)와 지속의도 및 전문화를 통한 간접효과(.478)를 합산하여 .725를 나타냈다. 또한 지속의도가 웰니스에 미치는 총 효과는 직접효과(.541)와 전문화를 통한 간접효과(.044)를 합산하여 .585을 나타냈다. 이상의 결과로 미루어 보아 만족, 지속의도, 전문화는 웰니스에 유의한 영향을 미치는 중요한 변수임을 알 수 있다.



▶▶ 그림 2. 연구 모형 검증 결과

■ 참고 문헌 ■

- [1] 황선환 “스키어들의 여가활동 참가정도가 레크리에이션 전문화와 진지한 여가에 미치는 영향” 한국사회체육학회지, 제40권, 제2호, 2010.
- [2] Ditton, R. B., Loomis, D. K., & Choi, S. “Recreation specialization: Re-conceptualization from a social worlds perspective,” *Journal of Leisure Research*, 1992.

- [3] Dunn, H. “High level Wellness.” Beatly Ltd., 1961.
- [4] Scott, D. & Shafer, C. S. “A rejoinder to reviewers’ comments.” *Journal of Leisure Research*, 2001a.
- [5] Scott, D. & Shafer, C. S. Recreational specialization: A critical look at the construct. *Journal of Leisure Research*, 2001b.