



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

스포츠매니지먼트 석사 학위논문

스포츠 경기관람객의
몰입(Flow)경험 구조에 관한 연구

2017년 2월

서울대학교 대학원

체육교육과

글로벌스포츠매니지먼트

장 남 경

스포츠 경기관람객의
몰입(Flow)경험구조에 관한 연구

지도교수 김 유 결

이 논문을 스포츠매니지먼트 석사
학위논문으로 제출함
2016년 10월

서울대학교 대학원
체육교육과
글로벌스포츠매니지먼트

장 남 경

장남경의 석사 학위논문을 인준함
2016년 12월

위 원 장 이 충 근 (인)

부위원장 이 용 호 (인)

위 원 김 유 결 (인)

국 문 초 록

스포츠 경기관람객의 몰입(Flow)경험 구조에 관한 연구

장 남 경
서울대학교 대학원
체 육 교 육 과
글로벌스포츠매니지먼트

참여스포츠에 관한 많은 연구에서 스포츠 활동이 개인의 행복과 삶의 질에 긍정적 영향을 미친다는 사실은 널리 밝혀져 있다. 그 중 하나의 이론적 배경이 칙센트미하이(Michie)가 제시한 몰입(Flow) 이론이다. 그에 따르면, 반복적인 몰입(Flow)경험을 통해 개인은 삶의 질을 향상시킬 수 있으며, 보다 큰 행복을 느낄 수 있다. 본 연구에서는 그 동안 수동적 활동으로 생각되어온 스포츠관람이 몰입경험의 발생과정을 규명하여 경기관람행동이 인간행복에 영향을 미치는 긍정적 활동이라는 것을 증명하는 것에 있다.

이를 위해 TV, 인터넷 등 매체를 통해 주기적으로 스포츠 경기관람을 하는 사람 320명을 대상으로 인터넷 설문조사를 실시하였고 이중 288부를 분석에 사용하였다. 조사도구로는 Hoffman, Novak and yung(1999), 황용석(1998), 박신영(2009), 함현진(2011)이 사용한 문항을 연구의 목적에 맞게 수정, 변형하여 스포츠 배경지식 4문항, 도전 3문항, 자기 효능감 4문항, 몰입 4문항으로 사용하였다.

AMOS 21.0을 사용하여 확인적 요인분석(CFA)을 실시한 결과 모델핏은

(S-B $\chi^2/df = 310.358/142 = 2.186$, RMSEA = .064, CFI = .968, SRMR = .046) 적합한 수준이었다. AVE 값은 .447 부터 .71까지 분포하였으며 개념신뢰도는 .707 ~ .924까지의 분포를 보였다. 상관계수의 제곱은 AVE 값 보다 작았으며 1을 포함하지 않아 적당한 판별타당성을 갖추었다고 볼 수 있었다.

경로분석 결과 모델 핏은 (S-B $\chi^2/df = 384.508/145 = 2.652$, RMSEA = .069, CFI = .952, SRMR = .069) 적합한 수준을 보였다. 스포츠 배경 지식은 자기효능감(.692), 심리적각성(.544)에 유의미한 영향을 미쳤다. 도전은 자기효능감(-.0228)에 영향을 미쳤으며 심리적각성에는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 자기효능감은 몰입(.200)에 영향을 미쳤으며 심리적 각성 또한 몰입(.705)에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

본 연구는 스포츠 경기관람이 몰입을 일으키는 과정을 기존의 몰입이론의 이론적 틀에 스포츠 경기관람이라는 세부적인 활동을 적용시킴으로써 관람객의 몰입경험구조를 규명했다. 이는 스포츠 경기관람 또한 개인의 행복에 영향을 줄 수 있는 여가활동이라는 것을 증명하는 것이며, 참여 스포츠가 건전한 여가활동이자 개인의 삶의 질을 개선시키는 것과 마찬가지로 스포츠 경기관람 활동 또한 반복적인 몰입경험을 통해 개인의 행복에 영향을 줄 수 있는 활동이라는 것을 증명한 것이다. 또한 스포츠 배경지식이 심리적 각성, 자기효능감, 몰입에 정적인 효과를 미친 반면에 도전은 심리적 각성과 몰입에 유의미한 영향을 미치지 못했다는 점에서 스포츠 경기에서 재미를 느끼고, 몰입을 경험하기 위해서는 스포츠에 대한 배경지식이 선행되어야 하며, 관람 시 관람객이 느끼는 어려움을 최소화 시킬 때 관람객이 경기에 집중하고 각성하게 된다는 것을 실증적으로 규명함으로써 일선의 마케터들에게 실증적 자료를 제공했다는 것에 그 실무적 의의를 갖는다.

주요어 : 몰입(Flow), 관람스포츠, 스포츠배경지식, 도전, 심리적각성
학 번 : 2015-21654

목 차

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구의 배경	1
제 2 절 연구의 필요성	3
제 3 절 연구의 목적 및 연구문제	5
제 2 장 이론적 배경	6
제 1 절 몰입(Flow)	6
1. 몰입의 개념	6
2. 몰입의 종류	14
3. 몰입 형성의 조건	17
4. 몰입의 구성요소 및 관련 변수	19
5. 몰입의 단계적 특성	21
6. 모형의 분류	22
7. 스포츠 경기관람몰입에 관한 연구	30
제 2 절 자기효능감	31
1. 자기효능감의 개념	31
2. 몰입과 자기효능감	32
제 3 절 연구모형 및 가설	33
1. 연구모형	33
2. 연구 가설	34
제 3 장 연구방법	36
제 1 절 연구대상 및 자료표집 방법	36
제 2 절 조사도구	39
1. 몰입의 선행변수	39

2. 몰입의 측정	43
제 3 절 자료처리방법	44
1. 기술통계분석	44
2. 신뢰도분석	44
3. 구조방정식 모형	44
제 4 장 연구결과	46
제 1 절 기술통계 분석	46
제 2 절 신뢰도 분석 결과	47
제 3 절 확인적 요인분석 및 타당도 분석 결과	48
1. 확인적 요인분석 결과	48
2. 타당도 분석 결과	51
제 4 절 경로 분석	52
1. 모형의 적합도 검증	52
2. 가설검증	54
제 5 장 논의 및 결론	57
제 1 절 논의	57
1. 학문적 시사점	57
2. 실무적 시사점	58
제 2 절 결론 및 제언	60
1. 결론	60
2. 연구의 제한점 및 제언	61
참고문헌	62
부록	69
Abstract	74

표 목 차

[표 2-1] 몰입의 유사 개념 정의 및 특징 비교	7
[표 2-2] Csikszentmihayi의 몰입 개념 정의의 변천	9
[표 2-3] 연구자별 몰입에 대한 개념 비교	10
[표 2-4] 일상 활동과 경험의 질	14
[표 2-5] 연구자별 몰입의 구성요소 비교	19
[표 3-1] 조사대상의 인구통계학적 특성	38
[표 3-2] 스포츠 배경지식 측정도구	39
[표 3-3] 도전 측정도구	40
[표 3-4] 자기효능감 측정도구	41
[표 3-5] 심리적 각성 측정도구	42
[표 3-6] 몰입 측정도구	43
[표 4-1] 기술통계 분석	46
[표 4-2] 신뢰도 분석	47
[표 4-3] 확인적 요인분석	49
[표 4-4] 확인적 요인분석의 적합도 지수	50
[표 4-5] 연구모형의 적합도 지수	53
[표 4-6] 표준화 경로계수 및 유의성 검증	54

그림 목 차

[그림 2-1] 3채널 모형	23
[그림 2-2] 4채널 모형	24
[그림 2-3] 8채널 모형-1	25
[그림 2-4] 8채널 모형-2	26
[그림 2-5] Hoffman과 Novak의 개념적 인과모델	27
[그림 2-6] Hoffman과 Novak과 Yung의 인과모델	28
[그림 2-7] 황용석의 인과모델	29
[그림 2-8] 자기효능감 이론의 개념적 틀	31
[그림 2-9] 연구모형	33
[그림 4-1] 확인적 요인분석 결과	48
[그림] 경로분석 결과	52

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경

현대에 이르러 사람들의 전반적인 생활수준이 높아졌고 이에 따라 삶의 질과 관련된 소비 경험에 관한 관심이 지속적으로 높아지고 있다 (MacCracken, 2005). 이를 증명하듯 적극적인 여가생활과 문화생활에 대한 참여를 통해 삶의 질을 높이려는 사람들의 수가 높아지고 있다(국민여가활동조사, 2014) 소극적 여가활동을 즐기던 문화에서 신체적, 정신적 측면의 건강한 삶에 대한 욕구 충족을 위해 스포츠 관람 등의 적극적인 여가활동을 추구하는 것 역시 국민들의 여가활동의 변화 추이를 설명하고 있다(국민여가활동조사, 2014).

이러한 적극적인 여가에 대한 관심증대아래 스포츠 산업 역시 국가 핵심성장산업으로서 그 역할과 비중이 크게 증가하고 있다. 과거의 스포츠를 통한 여가 활동은 주로 참여스포츠를 통해 이루어 졌지만 근래에는 스포츠 관람을 통한 여가활동 역시 꾸준히 증가하며 대중문화를 주도하는 하나의 문화 활동으로 자리매김하고 있다(국민생활체육실태조사, 2009). 스포츠에 대한 관심증가에 힘입어 프로스포츠 구단 역시 경기 관람객의 유치를 위해 지속적인 시장조사 및 마케팅 활동 등의 다양한 노력을 시도하고 있다.

관중의 증가는 단순히 입장수익으로 끝나는 것이 아니라 머천다이즈 상품, 용품, 식음료 등 제2, 제3의 수익을 창출할 수 있으며(허진, 김용만, 김세윤, 이정슬, 2011). 방송중계료, 광고, 스폰서십, 라이선싱, 구장 이익 등을 창출하기 위한 구단의 성장과 존속을 위해 필요한 절대적인 과제이다

(이종호, 채한승, 2000). 경기 관람객은 단순히 경기관람만이 아닌 경기장 내 외에서 벌어지는 스포츠를 통해 즐거움과 감동, 선수와의 커뮤니케이션 등을 통해 다양한 사회·심리적 편익을 구하고 있기 때문에 관람객들의 요구나 욕구에 질 높은 스포츠 관람의 편익을 제공하는 것이 중요하다(이동욱, 2003). 고객만족은 충성도와 강한 관계를 가진다(Anderson & Sullivan, 2003). 이는 경기관람에 만족한 관람객은 지속적으로 구단, 경기관람을 하려는 의도와 연관이 있다고 볼 수 있다. 따라서 관람만족을 일으키는 요인을 규명하는 연구는 스포츠 활성화 및 경영 발전에 있어서 매우 중요하다(김홍설, 1999).

제 2 절 연구의 필요성

몰입(flow)은 스포츠를 포함한 다양한 연구에서 관람만족 및 재 관람의도, 지속행동에 영향을 미치는 변수로서 연구되었다. 권성호(2011)는 몰입의 정도에 따라 감정과 만족에 영향을 미칠 수 있어 심리 연구에서 중요한 역할을 한다고 평가하였다. 이와 마찬가지로 스포츠 외적인 다양한 연구에서도 몰입이 관람만족 및 향후행동에 영향을 미친다는 다양한 연구들이 진행되고 있다. 정익준(2008)은 박물관 관람객의 몰입경험이 만족도에 미치는 영향에 대한 연구에서 관람몰입이 관람객의 만족도에 영향을 미친다고 주장했다. 이연수와 조한범(2012) 역시 관람몰입이 관람가치와 관람만족의 인과적 관계에 있어 직·간접적으로 관계하는 의미 있는 매개변인임을 밝혔다. 홍셋별(2013)은 전시회 몰입이 전시 만족과 행동의도에 미치는 영향에서 몰입이 전시만족 및 재방문의도, 인식변화, 추천의도에 유의미한 영향을 미친다는 것을 주장했다. 김주현과 한희섭(2015)은 전시장에서 작품관람 시 깊은 몰입을 하는 관람객은 그렇지 않은 관람객보다 더 많은 긍정적 감정과 만족을 경험한다고 하였다.

이 외에 스포츠 맥락에서 연구된 몰입과 관람만족에 대한 연구에서는 이강태(2008), 이득길(2011), 권오성(2013), 하정우(2014)는 경기 몰입이 관람만족과 재관람의도가 유의미한 상관관계가 있음을 주장하였으며, 최성락(2014)은 골프관람객을 대상으로 한 그의 연구에서 골프관람에 대한 몰입경험이 관람객의 행동지속성에 영향을 미친다고 주장하였다.

이러한 스포츠 내·외에서의 몰입에 관한 다양한 연구에도 불구하고 지금까지의 스포츠경기관람에서 몰입에 관한 연구는 관람만족에 영향을 주는 선행요인으로만 다루어져 왔다. 하지만 마케팅기법이 날로 다양해지고 있는 오늘날 프로스포츠 구단 및 관련기관에서 다양한 방법의 전략을 사용하

기 위해서는 보다 세부적인 부분의 연구가 필요한 실정이다. 또한 스포츠 경기관람에 대한 대부분의 연구는 구단의 재정적 요소에 관한 연구가 대부분이라는 것에 비추어 볼 때, 본 연구는 Csikszentmihalyi의 몰입이론을 통해 스포츠 경기관람객의 몰입경험을 규명하여 관람스포츠 역시 참여스포츠와 같이 삶의 질을 높이는 긍정적 활동이라는 것을 규명하는 것은, 학문적, 실무적으로도 의의를 가질 것이라고 생각한다.

제 3 절 연구의 목적 및 연구문제

몰입(Flow)는 관람만족을 일으키는 선행변수이며, 행복에 영향을 미치는 변수이다. 하지만 기존의 스포츠 분야에서 몰입이론을 이용한 많은 연구들은 참여스포츠에서의 몰입이 지속행동과 여가만족에 대한 연구가 대부분이었으며, 관람스포츠에서 경기관람객이 어떤 구조를 통해 몰입에 영향을 미치는지에 대한 연구는 다소 부족한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 관람스포츠에서, 경기관람객이 어떤 구조로 경기에 몰입하게 되는지를 연구해 스포츠 활성화에 기여하는 동시에 관람스포츠를 통해 여가를 향유하는 것이 개인의 행복에 영향을 미친다는 것을 간접적으로 규명하고자 한다.

이에 본 연구에서는 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 몰입의 선행변수인 스포츠 배경지식과 도전감이 자기효능감과 심리적 각성에 영향을 미치는지 알아보고자 한다.

둘째, 자기효능감과 심리적 각성이 몰입에 영향을 미치는지를 검증하고자 한다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 몰입(Flow)

1. 몰입의 개념

몰입의 사전적인 의미는 “깊이 파고 들거나 빠지다”로 일반적으로 일상생활에서 몰입이란 어떤 한 가지 일에 온 마음을 기울이는 것을 말한다(유목상, 2004). 이는 동양철학에서 말하는 ‘물아일체’, ‘무아경’, ‘황홀경’ 등과 같은 단어로 표현될 수 있으며 운동 장면의 경우 자신의 수행이 다른 환경에 영향을 받지 않고 완전히 자신의 수행에만 집중할 때 나타나는 현상이라고 할 수 있다(권성호, 2008) 그러나 국내연구에서 몰입이란 직무몰입(job involvement)이라는 단어로 논문에서 최초로 사용되었다(송석훈, 1977) 이 밖에 신경아(1998)은 학습프로그램에서 immersion이라는 의미를 몰입으로 사용하였으며 이밖에도 devotion, absorption, commitment등이 연구에서 몰입으로 혼용되며 사용되어 왔다(권성호 2011). 이러한 단어의 혼용은 한국어로는 스포츠몰입이라는 같은 단어이지만 뜻은 다른 의미를 가지게 됨으로서 예상치 않은 개념의 혼란과 연구방법의 문제점들이 나타나기 시작했다(권성호, 2011).

권성호(2008)는 “Sport flow가 신체활동을 하면서 시간의 흐름이나 공간, 그리고 자신에 대한 생각까지 잊어버리게 될 때를 의미하는 심리적 상태로 심신일체의 상태를 표현한다면, Sport commitment는 일반적으로 스포츠나 여가활동에 참가하면서 얻게 되는 희망이나 신념, 믿음을 나타내는 것으로 지속적인 스포츠 참여욕구로 이해할 수 있다”고 하였다.

표 2-1

몰입의 유사 개념 정의 및 특징 비교

	개념적 정의	특징
플로우 (flow)	<ul style="list-style-type: none"> · 인간의 내면이 주어진 환경과 최적의 상호작용을 발생하여 삶이 고조되는, 물 흐르듯 행동이 자연스럽게 이루어짐 · 개인과 대상의 관계지는 느낌(유재경, 2006, 12쪽)에 대한 인지과정에서 얻는 즐거움으로, 여가 활동의 내재적 경험으로서의 즐거움을 의미(황희정, 2006, 31쪽, 76쪽) 	<p>즐거움을 유발하는 행동에 물 흐르듯 자연스럽게 빠져들면서 최적의 내적 경험을 하는 심리적 상태</p> <p>가상 현실을 구현하는 기술에 의해 존재하지 않는 공간을 감각적으로 체험함으로써 얻어지는 몰입 상태</p>
몰입 (immersion)	<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터 또는 미디어에 의해 3차원적 가상환경을 만들어 주는 몰입형 장비(immersive VR system)를 통해 가상세계를 경험하고 상호대화식으로 정보를 주고 받는데 주의를 두는 현상(노준석, 손용, 2004, 124쪽) · 매체의 콘텐츠 속으로 들어가 다른 차원의 세계에 빠져 들어가는 것(서해림, 2003, 10쪽) 	<p>어떤 대상에 대해 개인이 자신과 관련성이 있다고 지각하고 그 대상을 중요하게 인식함으로써 흥미와 관심을 집중하는 상태</p>
관여 (involvement)	<ul style="list-style-type: none"> · 광고에서 관여도의 개념으로 사용하는 '지각된 개인의 중요성'을 의미함(노준석, 손용, 2004, 124쪽) · 어떤 대상에 대해 관심을 가지고 있거나 정신을 집중한 상태(서해림, 2003, 10쪽) · 마케팅에서 사용되는 개념으로 제품과 개인간에 성되는 개인적 관련성(personal relevance)을 의미(유재경, 2006, 12쪽) · 대상과 개인의 관련성에 대한 인지과정에서의 내적 지각을 의미, 여가활동에 대한 흥미 및 중요성을 인지하는 것(황희정, 2006, 31쪽, 76쪽) 	<p>어떤 대상에 대해 개인이 자신과 관련성이 있다고 지각하고 그 대상을 중요하게 인식함으로써 흥미와 관심을 집중하는 상태</p>

몰입 (commitment)	· 조직행위론에서 조직에 대한 개인의 태도를 중심으로 이루어진 심리상태와 행동을 뜻하는 것으로, 조직목표를 달성하기 위한 행위로서의 신념 또는 개입(유재경, 2006, 11쪽) · 대상에 대한 지속적 관여 의지, 참여 욕구, 결심을 의미하며, 여가활동에 대한 애착의 심리상태(황희정, 2006, 31쪽, 76쪽)	어떤 대상에 대해 애착을 느껴 그와 관련된 행위에 지속적으로 참여하고자 하는 의지와 태도가 형성되어 있는 상태
--------------------	---	---

※출처:박신영(2009). 미디어 콘텐츠 이용 과정에 나타난 판타지 욕구와 플로우 경험

flow는 Csikszentmihalyi가 1975년 ‘Beyond Boredom and Anxiety’에서 처음 제안한 개념으로(박근수, 2002). 그의 연구에서 인터뷰했던 많은 사람들이 최적경험에 대해 묘사할 때 ‘마치 하늘을 날아다니는 느낌’, ‘물 흐르는 것처럼 편안함 느낌’이라고 하여 이름 붙여졌다(Csikszentmihalyi, 1975). Csikszentmihalyi는 몰입은 극도로 행복한 심리상태, 최상의 즐거움으로도 표현되며 의식이 질서 있게 구성되고 자아를 방해하는 위협이 없는, 우리의 의식이 목표만을 위해서 주의 집중할 때를 최적 경험(optimal experience)이라고 하며 이러한 상태를 플로우(flow)라고 이름 붙였다(Csikszentmihalyi, 1988). 이에 덧붙여 Gardner는 「Flow」의 번역판인 「몰입, 미치도록 행복한 나를 만나다(최인수 역)」(2004)의 서문에서 몰입을 일반적으로 기쁨이나 즐거움으로 인식하지만 단순히 기쁨이나 열중할 때의 느낌이라기보다는 완벽한 ‘심리적 몰입’이라고 보는 것이 더 정확하다고 하였다.

김지영(2015)은 “Csikszentmihalyi의 몰입(flow)의 개념이 주목을 받은 이래로 많은 학자들의 연구에 따르면 몰입은 Maslow의 자아실현 개념, White의 역량(competence) 개념, De Charms의 개인적 인과관계(personal

causation), Bandura의 효과성 동기(effective motivation), Deci와 Ryan의 자율성(autonomy), Amabile의 내재적 동기에 관한 결과물, Hebb에 의해 공식화된 최적 각성의 개념들과 유사점을 가진다.”라고 하였다. 그러나 몰입은 진행 중인 의식의 흐름에서 일어나는 것에 초점을 둔다는 것에서 차이가 있다(Csikszentmihayi & Rathunde, 1993 :김지영, 2015, 재인용) 그렇기 때문에 몰입은 몰입으로 인해 획득하는 보상에 초점을 맞춘 활동이 아닌 몰입 그 자체로부터 행동의 의미와 가치를 찾는 활동이라고 볼 수 있다.

표 2-2

Csikszentmihayi의 몰입 개념 정의의 변천

연구자	개 념
Csikszentmihayi(1975)	자기 목적적 활동에 온 힘을 쏟은 사람들이 완전한 몰입 상태에서 행동할 때 느끼는 총체적인 감각이다.
Csikszentmihayi & Csikszentmihayi(1988)	Flow 경험은 도전(challenge)과 능력(skill)이 일정한 상에서 균형(balance)을 이룰 때 시작된다.
Csikszentmihayi & LeFevre(1989)	도전과 능력이 모두 높으면 그 순간을 즐길 수 있을 뿐만 아니라 새로운 기술을 익히고 자존감이나 개인의 복잡성(complexity)을 높여서 능력을 키울 수 있다. 이러한 최적경험(optimal experience)의 과정을 Flow라고 한다.
Csikszentmihayi & Nakamura(1989)	몰입 경험은 자신이 하고 있는 일을 즐길 때, 그 외에 다른 어떤 것도 하기를 원하지 않을 때 느끼는 감정상태이다.
Csikszentmihayi(1990)	의식이 질서 있게 구성되고, 또한 자아를 방어해야 하는 외적위협이 없기 때문에 우리의 주의가 목표만을 위해서 자유롭게 사용될 때의 최적경험 상태를 말한다. 어떠한 일에 몰입해 있을 때, 그 자체가 목적이 되며 매우 즐겁다.
Csikszentmihayi(1993)	좋은 Flow 활동은 높은 수준의 개선점을 제공하고, 성장하게 한다. Flow상태에서 머물고 싶다면 능력을 향상시키고, 진전이 있어야 하며, 새로운 수준의 복

	합성을 키워야 한다.
Csikszentmihayi & Rathunde(1993)	사람들이 시간, 피로 그리고 활동 그 자체 이외에는 모든 것을 잊어버릴 정도로 어떤 것에 완전히 몰두할 때를 보고하는 주관적 경험 상태이다.
Csikszentmihayi(2003)	Flow 경험을 통해 보다 행복감을 느끼고, 플로우 상태에서 창의성, 절정수행(peak performance), 재능발달, 자아존중감, 스트레스의 감소 등을 경험하게 된다. 삶의 질은 플로우 경험에 달려있다. Flow를 통한 행복은 존재의 가장 큰 이유가 된다.
※출처: 김지영(2015). Csikszentmihayi의 몰입 이론의 관점에서 본 Montessori와 Gardner의 교육이론	

표 2-3

연구자별 몰입에 대한 개념 비교

연구자	개념적·조작적 정의
Csikszentmihayi(1977)	사람들이 전적으로 관여되어 행동할 때 느끼는 총체적 기분(p. 36) 플로우 상태에서 사람들은 활동에 열중하게 될 때 공통된 경험 양식으로 들어가게 된다. 이양식의 특징은 의식의 초점이 집중되며, 관련 없는 인식과 사고는 걸러낸다는 것이다. 이것은 자의식의 상실, 명확한 목표와 확실한 피드백에 대한 반응, 주변환경에 대한 통제감에 의해 이루어진다. 이러한 공통된 플로우 경험은 사람들이 그 활동을 수행하는 주된 이유로 제시하는 것이다(p.72)
Privette & Bundrick(1987)	내적으로 즐거운 경험으로 정의되는... 플로우는 최고조의 경험 및 성취와 유사하다. 이것은 최고조의 경험을 평가하는 즐거움과 최고조의 성취 행위를 공유하는 것과 같다. 플로우는 그 자체로 최적의 기쁨이나 성취를 의미하는 것이 아니라 둘 중 하나를 혹은 모두를 포함할 수 있다(p.316).
Mannell, Zuzanek & Larson(1988)	Csikszentmihayi(1975)의 플로우 경험을 ‘행위자가 어떤 활동을 할 때 겪는 완전한 관여중의 하나’라고 설명한다(p.36). 그리고 몇 가지 요소들을 플로우 발생

		과 강도를 나타내는 지표로 간주하였다. 이 지표가 포함하는 요소들은, 활동 중에 나타나는 개인의 기술과 도전의 균형에 대한 지각, 주의 집중, 자의식의 상실, 행동에 대한 명백한 피드백, 행동과 환경에 대한 통제감, 불안과 압박감의 일시적 소멸, 즐거움 또는 기쁨 등이다(p.291).
		플로우는 정서, 잠재력, 집중 그리고 기술/도전의 균형에 대한 지각을 측정함으로써 조작화 한다(p.292)
Massimini & Carli(1988)		개별 피험자들의 주당 평균 수준을 넘어서는 조화로운 기술과 도전
LeFevre(1988)		주당 평균 수준을 넘어서는 기술에 대한 도전의 균형 잡힌 비율(p.307)
		우리는 자기 자신의 운명의 주인으로서 스스로의 행동을 통제하는 것을 느낀다... 우리는 들뜬 기분, 상당한 즐거움을 느낀다(p.3)
Csikszentmihayi(1990)		사람들이 어떤 활동에 깊이 관여되어 다른 어떠한 것도 중요하지 않은 상태이며, 경험 그 자체가 너무 즐거워서 사람들은 순전히 그것을 하기 위해서라면 많은 비용이 들더라도 그 활동을 할 것이다.
		플로우의 2가지 중요한 특징은, 활동에 전적으로 집중하는 것과 활동으로부터 얻어지는 즐거움이다... 플로우를 위한 전제조건은 주어진 상황에서 지각된 도전과 그것을 수행하기 위한 기술 간의 균형에 있다 (p.230). 다른 관련 요인은 자신을 둘러싸고 있는 환경에 대한 통제감이다(p.231).
Ghani, Supnick & Rooney(1991)		플로우는 다소 재미있고 탐험적인 CMC 기술과의 지각된 상호작용이라는 특징을 가지고 있다... 플로우 이론에서는 재미있고, 탐험적인 경험 즉 플로우 상태에서의 관여는 자기-동기적이라고 주장한다. 왜냐하면 그것은 즐거운 일이며, 반복적인 행동을 고무하기 때문이다. 플로우는 무에서 격렬함에 이르는 연속적인 변수이다(p.540).
Trevino & Webster(1992)		플로우는 (a) 이용자가 컴퓨터와 상호작용하는 동안 통제감을 지각하는 정도, (b) 이용자가 자신의 주의

		가 컴퓨터와의 상호작용에 집중되어 있음을 지각하는 정도, (c) 상호작용하는 동안 이용자의 호기심이 야기되는 정도, (d) 이용자가 그 상호작용이 내적 흥미가 있다는 것을 발견하는 정도를 나타낸다(p.542).
Clarke & Haworth(1994)		기술이 도전과 조화를 이루는 상황에서 성취를 수반하는 주관적 경험. '플로우'느낌에 대한 설명을 재미 있다는 느낌을 넘어서서 완전하게 만족하는 경험으로 기술된다(p.337)
Ghani & Deshpande(1994)		플로우의 2가지 중요한 특징은 (a) 활동에 대한 완전한 집중과 (b) 활동으로부터 얻게 되는 즐거움이 다... 여기에는 일정한 수준의 기술과 관련된 최적의 도전 수준이 있다... 플로우 경험에 영향을 주는 두 번째 요인은 자신을 둘러싼 환경에 대한 통제감이다 (p.383).
Lutz & Guiry(1994)		심리학자들은 '플로우'라는 용어를 어떤 사건, 대상, 또는 활동에 깊이 관여되어 있는 사람들에 의해 때때로 경험되는 마음의 상태를 기술하는데 사용한다... 사람들은 전적으로 완전하게 거기에 몰두되어 있다... 그뿐 아니라 그 상황에 빠져있는 동안에는 시간이 멈춰버린 것 같고, 다른 어떤 것도 중요하게 생각되지 않는다(응답자 지시문 중에서).
Hoffman & Novak(1996)		네트워크 내비게이션 동안 일어나는 상태는, 1) 기계와의 상호작용성에 의해 촉진되는 연속적으로 이어지는 반응, 2) 내적인 즐거움, 3) 자의식의 상실, 4) 자기-강화를 특징으로 한다(p.57).
Hoffman & Novak(1997)		웹 이용시 이용자가 지각하는 기술과 도전의 합으로 플로우를 조작화(p.2)
Hoffman , Novak & Yung(1998)		플로우는 복합적이고 다차원적인 구성개념으로, 여러 연구자들에 의해 플로우의 구성 요소로 언급되어 온 다수의 단일차원 개념들 간의 관계로 특정 지어진다(p.7).
황용석(1998)		플로우는 심리적 최적감으로 즐거움, 텔레프레즌스, 주의집중이 높은 상태(96쪽).
이시훈(1999)		플로우는 이용자가 인터넷 사용 중에 경험하는 충만감, 만족, 즐거움의 정도(77쪽). 이용자가 인지하는 기술의 정도와 도전의 정도를 합한 값을 플로우로

	조작화(78쪽).
Hoffman, Novak & Yung	웹에서의 플로우를 온라인 항해를 하는 동안 경험하는 인지적 상태로, (1)높은 수준의 기술과 도전; (2) 높은 수준의 도전과 각성; (3) 주의집중에 의해 결정되고, (4) 상호작용성과 텔레프레즌스에 의해 높아진다(p.24)
노준석(2003)	플로우는 행위자의 심리적 상태를 가리키며, 플로우 경험과정에서 도전감, 통제감, 기술력 등은 자아실현과 중독현상을 파악하는 중요한 기준이 된다(111쪽).
유재경(2006)	한류관광객이 TV드라마 촬영지에서 드라마의 스토리와 장면을 되새기고 그 속의 등장인물과 자신을 동일시하는 대리경험과 드라마가 창조한 환상의 세계에서 즐거움을 경험하는 상태(13쪽).

※출처: Hoffman & Novak(1997). Measuring the flow experience among web users. p3-5의 내용에 박신영(2009)이 1997년 이후 연구를 추가하여 재구성

2. 몰입의 종류

플로우 경험은 레저, 게임, 예술 및 직업 활동과 같은 구조화된 활동에서만이 아닌, 사소한 일상생활에서도 플로우를 경험할 수 있다고 하였다(Ronald Graef, 1975a). 이때 전자는 ‘매크로 플로우’로 복잡하고 구조화된 활동을 통해 경험하는 플로우를 의미하고, 후자는 ‘마이크로 플로우’로 일상적으로 사람들이 수행하는 사소하고 단순한, 구조화 되지 않은 활동으로부터 경험하는 플로우를 말한다(박신영, 2009).

표 2-4

일상활동과 경험의 질

	행복 (Happiness)	동기부여 (motivation)	집중 (concentration)	플로우 (flow)
생산적 활동				
직장업무나 공부	-	--	++	+
유지활동				
집안일	-	-	○	-
식사	++	++	-	○
몸단장	○	○	○	○
운전, 출퇴근	○	○	+	+
레저활동				
미디어(TV시청, 독서)	○	++	-	-
취미, 스포츠	+	++	+	++
대화, 섹스, 사회화	++	++	○	+
빈둥거리기, 휴식	○	+	-	--

※출처 : Mihaly Csikszentmihalyi, "Finding Flow : The psychology of Engagement with everyday life, (NY : Basic Books, 1997), p.37.

위의 표에서 -는 부정적, --는 아주 부정적, ○는 평균 또는 중립, +는 긍정적, ++는 매우 긍정적임을 나타낸다. 표에서 확인할 수 있듯 대부분의 여가 활동에서 동기부여 및 행복감이 높게 나타난 것과는 다르게 플로우

경험은 TV시청과 독서, 휴식에서는 낮게 나타났다.

Csikszentmihalyi(1998)는 “활동이라고 해도 다 같은 활동이 아니며, 능동적 여가와 수동적 여가는 큰 차이가 있다”고 하였다. 하지만 능동적 활동을 위해서는 처음에 어느 정도의 집중력을 쏟아야하며 복잡한 활동을 즐기려면 ‘시동 에너지’를 확보하고 있어야하기 때문에 인내심이 부족한 사람은 재미는 덜 하더라도 편리한 ‘수동적 여가’활동을 택하게 된다. TV시청과 같은 수동적 여가활동은 거의 불안감을 낳지 않는, 사람을 무감각하게 하며 이완시키는 활동이기 때문에 몰입을 경험하기 어렵다 (Csikszentmihalyi, 1998).

하지만 시동에너지의 관점에서 하나의 행위를 보는 것은 모든 사람들에게 적용하기 어려운 관점이며 상대적으로 차이가 있을 수 있다. 달리기라는 행위와 경기관람이라는 행위를 비교했을 때 일반적으로 달리기가 능동적 여가에 속하겠지만 이는 달리는 거리와 속도 및 코스에 따라 사람마다 느끼는 불안의 정도, 시동에너지의 정도가 다를 것이며 경기관람이라는 행동 역시 TV로 시청하는지, 직접 관람하는지, 누구와 관람하는지 그리고 얼마나 중요한 경기인지에 따라 사람들이 느끼는 불안과 활동에 필요한 시동에너지가 달라질 것이기 때문에 하나의 개념으로 인간의 모든 활동을 능동적 여가와 수동적 여가로 나누는 것은 어렵다고 할 수 있다.

TV시청과 같은 관여나 노력 없이 자동적으로 이루어지는 여가는 높은 집중을 요하지 않는, 도전 수준이 낮은 편안한 활동으로 몰입보다는 이완의 상태를 더 많이 경험한다고 주장(Kubey & Csikszentmihalyi, 1990)한 결과와 반대로 D.McQuail(1987)은 “새로운 미디어 환경이 시청자들의 선택가능성을 풍부하게 할 것”이라고 주장하였으며 다매체시대의 수용자들은 매체수용을 함에 있어 경제적인 지불 능력과 적극적인 참여 노

력을 요구하기 때문에 보다 능동적으로 변화하게 될 것이라고 보았다(윤석민, 1999). 이 외에도 텔레비전 시청은 다차원적이며 복잡한 행위로서, 계획적이며 적극적인 시청습관을 가진 사람은 텔레비전에 깊게 몰입하기도 한다는(심미선, 1999: 박신영, 2009 재인용) 연구결과에 비추어 볼 때 미디어에 의한 매체 수용이 결코 수동적 문화로만 간주하기는 어려우며 스포츠경기를 관람하는 활동의 경우 사회적인 교류 활동, 응원, 현장감 등의 다양한 요소가 몰입의 요소를 더욱 더 높게 한다고 할 수 있다.

Csikszentmihalyi(2000)에 의하면 플로우는 ‘상호작용성’과 ‘불확실성’을 가지며 이는 스포츠가 가진 특징과 꽤 높은 관련성이 있다. 스포츠는 체계적인 룰에 의해 경기관람이 구조되어 있으며 관람 중에도 관객, 선수, 팀과 상호작용하는 경험을 하게 된다. 또한 스포츠가 가진 특성중의 하나인 ‘불확실성’은 관객들이 처음부터 끝까지 경기에 대한 관심을 가지고 주의집중 하게 만들며 자신이 응원하는 팀의 승리여부에 대해 긴장감이 높아진다는 점에서 같은 TV시청이라고 하더라도 스포츠를 관람하는 것은 관람객을 몰입에 빠져들게 할 요인이 충분하다고 볼 수 있다.

3. 몰입형성의 조건

몰입은 행동에 따른 외적 보상이 거의 없는 활동으로 그 경험 자체에서 행복감, 즐거움을 느끼게 되는데 대부분의 연구는 이러한 맥락에서 사람들의 행동 동기를 규명하려고 하였다.

Csikszentmihalyi(2000)는 플로우의 전제 조건을 기술(skill)과 도전(challenge)의 균형이 필요하다고 보았는데 이는 자신이 인지하는 능력과 자신이 해결해야하는 과제의 난이도가 적절해야 한다는 것을 의미한다.

1) 스포츠 경기관람의 기술

일반적으로 사용되는 우리말 ‘기술’은 “사물을 잘 다룰 수 있는 방법이나 능력”을 의미한다(국립언어원, 표준국어사전).

Csikszentmihalyi(1990) 또한 기술은 주어진 과제를 해결할 수 있는 신체적·정신적 기술이나 능력을 의미한다고 하였으므로 몰입에 필요한 기술은 우리가 일반적으로 사용하는 용어와 크게 차이가 없다고 볼 수 있다. 그러나 추가적으로, 몰입에서 말하는 기술은 실제로 자신이 무언가를 해낼 수 있는 객관적인 능력과 스스로가 생각하는 주관적인 자신의 능력도 포함하는 개념이다(Csikszentmihalyi, 1990).

앞선 맥락에서 볼 때 참여 스포츠에서 기술이란 어떤 운동과제가 개인의 학습에 의해서 내면화되고 몸에 익혀진 상태를 말할 수 있다. 객관적인 지식으로서 존재하며, 일정한 운동 과제를 효과적으로 수행하기 위한 합리적인 신체 조작의 계열이 기술적 능력으로서 개인에게 습득되는, 즉 운동 기능의 개념(이태신, 2000)을 참여스포츠에서의 기술이라고 볼 수 있을 것이다.

경기관람에서의 기술이란 스포츠에 대한 배경지식을 의미한다고 볼 수

있다. 예를 들어 룰, 선수, 경기관람 에티켓, 경기정보 탐색 등에 관한 능력이라고 할 수 있다. 이는 같은 경기를 관람하더라도 스포츠의 룰은 물론이고, 각 팀이 쌓아온 배경들과 선수들이 가지고 있는 부상이나 결장 또는 기록에 관한 정보, 경기관람 에티켓 등에 따라 경기관람자가 느낄 수 있는 주의집중 정도, 관여도, 재미의 크기가 달라질 수 있다는 점에서 경기관람을 통해 관객이 습득할 수 있는 하나의 기술이라고 볼 수 있다.

2) 스포츠 경기관람에서의 도전

Csikszentmihalyi(1990)는 도전이란 사람들이 “도전해 볼까”라는 마음이 드는 행위 또는 과제의 난이도이거나 ‘과제를 수행하기 위해서 필요한 요구 조건’ 등으로 이해할 수 있다고 하였다. 과제의 난이도라는 것은 객관적인 기준이 아닌, 본인이 지각하는 난이도를 말하며 그 행위가 얼마나 도전감을 느끼게 하는 행위인가가 중요하다.

따라서 스포츠 경기관람에서 도전이란 관람객이 느끼는 ‘경기를 이해하는데 느끼는 어려움’ 이라고 볼 수 있다. 특정 스포츠에 관한 배경지식이 높은 관람객은 경기관람 시 어려움을 느끼지 않을 것이다. 하지만 비인기종목이나 평소 접하지 않았던 스포츠를 관람할 때는 의아한 부분이나 의문이 가는 점이 있어 경기를 완전히 이해하는데 어려움을 느끼게 된다. 이러한 어려움을 경기관람에서 관람객이 느끼는 도전이라고 정의하고자 한다.

4. 몰입의 구성요소 및 관련 변수

몰입에 관한 연구들을 살펴보면 여러 가지 상호 연결된 구성요소들을 복합적인 개념으로 설명하고 있다. 몰입에 관한 연구는 연구자의 분야에 따라 다양하게 적용되었기 때문에 몰입의 구성요소 또한 다차원적으로 접근되어 왔다(박신영, 2009).

특히 Hoffman과 Novak이 몰입을 온라인 환경에서의 소비자행위에 적용한 연구가 진행하면서 몰입을 구성하는 다양한 변인들이 측정되었다(Hoffman & Novak, 1996; Novak, Hoffman, & Yung, 1998; Novak, Hoffman, & Yung, 1999; Novak, Hoffman, Yung, 2000 : 박신영, 2009, 재인용).

표 2-5

연구자별 몰입의 구성요소 비교

	각성	도전	통제	탐색행위	주의집중	상호작용성	관여도	최저자극수준	즐거움	긍정적감정	기술	텔레프레즌스	시간왜곡
Csikszentmihalyi (1977)			○		○	○	○						
Privette & Bundrick(1987)										○			
Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi (1988)		○				○					○		
Mannell, Zuzanek & Larson(1988)		○	○		○		○			○	○		
Massimini &			○								○		

Carli(1988)													
LeFevre(1988)	○											○	
Csikszentmihalyi & LeFevre(1989)	○											○	
Csikszentmihalyi (1990)		○		○		○						○	
Ghani, Supnick & Rooney(1991)	○	○		○								○	○
Trevino & Webster(1992)			○	○	○						○	○	
Webster, Trevino & Ryan(1993)			○		○								
Clarke & Haworth(1994)		○									○		○
Ellis, Voelkl & Morris(1994)	○	○					○					○	○
Ghani & Deshpande(1994)		○	○		○							○	○
Lutz & Guiry(1994)					○								○
Hoffman & Novak(1996)		○			○	○		○				○	○
Novak & Hoffman(1997)	○	○	○							○		○	
Novak, Hoffman & Yung(1998)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
황용석(1998)	○	○	○	○	○		○		○	○	○	○	○
이시훈(1999)	○	○	○	○	○	○	○				○	○	○
Novak, Hoffman & Yung(2000)	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○
노준석(2003)	○	○	○		○	○	○			○		○	○
유재경(2006)		○			○		○			○		○	

※출처: Nova, Hoffman, & Yung(1998). Measuring the flow construct in online environments: structural Modeling Approach. p.10의 내용에 박신영(2009)이 1997년 이후 연구를 추가하여 재구성.

박신영(2009)은 기존의 연구에서 나타난 몰입의 구성요소들을 표와 같이

“각성(arousal), 도전(Challenge), 통제(control), 탐색 행위(exploratory behavior), 주의 집중(focused attention), 상호작용성(interactivity), 관여도(involvement), 최저자극수준(OSL: Optimal Stimulus Level), 즐거움(playfulness), 긍정적 감정(positive affect), 기술(skill), 텔레프레즌스(telepresence), 시간 왜곡(time distortion) 등 13개의 요소로 정리할 수 있다고 하였다.

Novak 외(1998)에 따르면 플로우의 선행변인으로는 기술과 도전, 통제, 각성, 주의집중, 텔레프레즌스가 있으며 이는 후속되는 황용석(1998);이시훈(1999);유재경(2006)의 연구에서도 크게 변화되지 않았다. 또한 몰입의 결과변인 또한 긍정적 감정, 탐색행동, 시간왜곡, 이용량의 변화에서 크게 달라지지 않았다.

5. 몰입의 단계적 특성

Csikszentmihalyi(1996)는 몰입의 요인을 ① 명확한 목표 ② 즉각적인 피드백 ③개인의 능력과 도전의 균형 ④ 활동과 인식의 통합 ⑤ 현재 과제에 대한 집중 ⑥통제감 ⑦ 자아의식의 상실 ⑧ 시간의 왜곡 ⑨ 자기 목적성으로 총 9개로 나타내고 있다. 이러한 요인은 어떠한 활동이 ① 명확한 목표를 가지고 있어야 하며 ② 즉각적이며 분명한 피드백이 주어 져야 하는데 이는 몰입을 경험하기 전 특정 행동이 가지고 있어야할 요소로 볼 수 있다. ③ 당면한 도전과제와 기술이 균형을 이뤄야만 ④ 활동과 인식의 통합이 이루어지며 이는 몰입상태로 들어가기 위한 진입조건에 초점을 둔 요인이라고 할 수 있다. ⑤ 현재 자신의 과제에 대해 집중하게 되며 ⑥ 자신이 해결해야 될 과제를 온전히 통제할 수 있는 기분을 느끼게 된다. 또한 ⑦ 일시적으로 자의식이 상실되며, ⑧ 시간이 왜곡

되는 기분을 느끼는 것들은 몰입상태에 빠진 후 나타나는 경험이라고 할 수 있다. ⑨ 자기 목적성이라는 것은 앞서 언급하였듯 몰입경험의 산물이라고 할 수 있으며 금전적이나 외적인 보상이 아닌 활동 참여에 대한 자신의 내면적인 보상이라고 할 수 있다. 이는 몰입 중에 나타나는 특성이 아니라 몰입 후에 나타날 가능성이 더 높다.

Csikszentmihalyi(1996)는 다양한 활동에서 일어나는 몰입경험의 요소들은 몰입발생 이전단계와 진입단계, 경험단계를 걸쳐 결과단계의 순으로 이루어지며 단계별로 상호 연결성이 있음을 강조하였다(권성호, 2011).

6. 모형의 분류

몰입이론은 다양한 정의와 구성요소들을 알기 쉽게 모형화하려는 노력으로 몰입의 이론적 모델은 크게 채널분할 모형(channel segmentation model)과 인과모형(causal model)로 나눌 수 있다(박신영, 2009).

채널분할 모형은 Csikszentmihalyi가 몰입을 기술과 도전의 합이라고 정의한 것에 근거하여 기술과 도전이 몰입을 예측할 수 있는 중요한 변인이며 기술과 도전의 높고 낮음에 따라 몰입경험을 설명하고자 하는 것이며 인과모형은 기술과 도전뿐만이 아닌, 몰입과 관련된 다른 여러 변인들의 인과관계를 분석하기 위한 모델로서, 몰입의 개념을 경험적 연구를 통해 입증하고 예측하고자 하는 연구자들에 의해 개발되어 왔다(박신영, 2009).

1) 채널분할모형

채널을 분할하는 절대적 기준이 존재하는 것이 아니기 때문에 연구자의 판단에 따라 3채널, 4채널, 8채널 등의 모델로 분류할 수 있다. 채널분할 모형 중 초기의 3채널 모형은 Csikszentmihalyi의 몰입을 기본적인 개념으로 따른 모델로, 특정 활동을 할 때 자각하는 기술의 수준과 당면한 도전의 난이도에 따라 몰입경험을 모형화 한다. 이는 주로 경험표집방법(ESM)을 사용하는 연구에서 주로 사용된다. 이는 어떤 특정한 활동에 대해 도전과 기술이 조화를 이루면 몰입이 발생하며, 기술수준이 높으며 도전이 낮으면 지루함(boredom)을 경험하며 도전과제가 높을 때 기술수준이 낮으면 불안(anxiety)을 경험하게 된다.

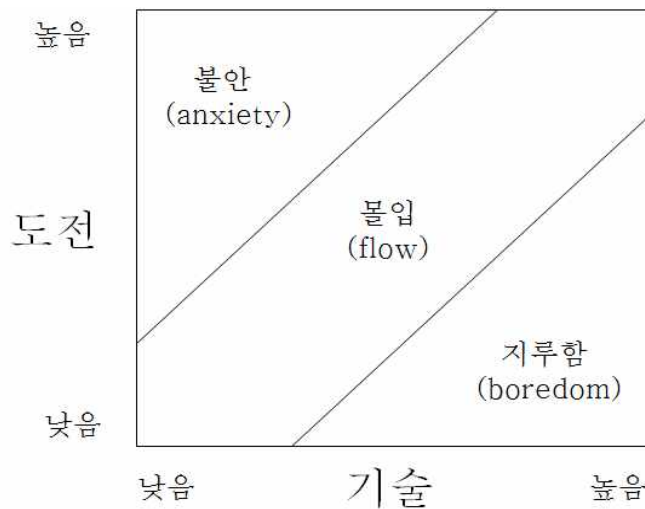


그림 2-1. 3채널 모형

※출처: Novak & Hoffman(1997). Measuring the flow experience among web users. p.9

이후에 이루어진 다양한 연구에 의해 3채널 모형은 4채널 모형으로 수정되었는데 이는 3채널 모형에서 기술의 높고 낮음에 상관없이 몰입이 일어난다고 정의한 반면 4채널 모형에서는 기술과 도전이 모두 낮을 경우 무관심(apathy) 상태가 된다고 보았다. 4채널 모형을 적용한 연구에서 평균보다 기술과 도전의 수준을 높게 평가한 응답자들은 즐거움, 긍정적 감정, 활동, 집중, 창의성, 자기존중감 역시 높게 평가하여 몰입경험은 낮은 기술과 낮은 도전 상태인 무관심 상태와는 반대지점에 있다는 경험적 결과들이 제시되어 3채널 모형보다는 4채널 모형이 적절하다는 결론을 얻었다.

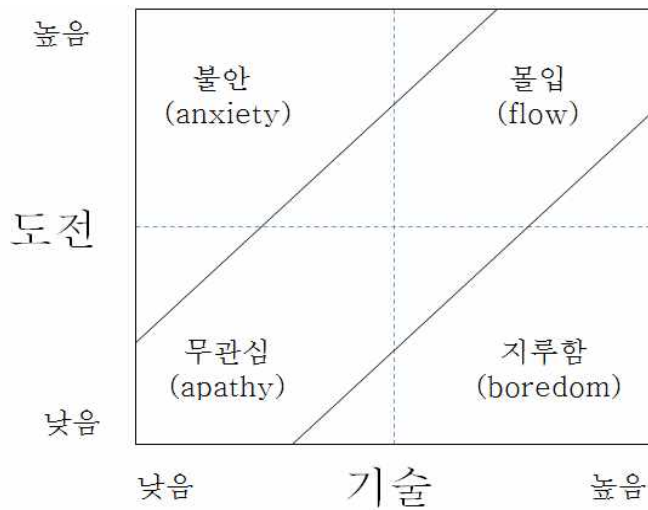


그림 2-2. 4채널 모형

※출처: Novak & Hoffman(1997). Measuring the flow experience among web users. p.10

하지만 4채널 모형 역시 도전과 기술이 중간 수준일 경우를 설명하지 못하는 한계를 가지고 있었기 때문에 이후에 걱정(worry)각성(arousal), 이

완(relaxation), 통제(control)를 추가한 8채널 모형이 개발되었다.(Ellis, Voelkl & Morris, 1994; 박신영, 2009에서 재인용). 8채널 모형에서는 기술수준과 도전수준이 중간일 경우에 통제 또는 각성을 경험하게 된다. 또한 기술수준과 도전수준의 합이 낮아 무관심 상태에 있다고 하더라도 인지하고 있는 기술수준이나 도전수준이 중간정도일 경우에는 이완이나 불안을 느끼게 된다.

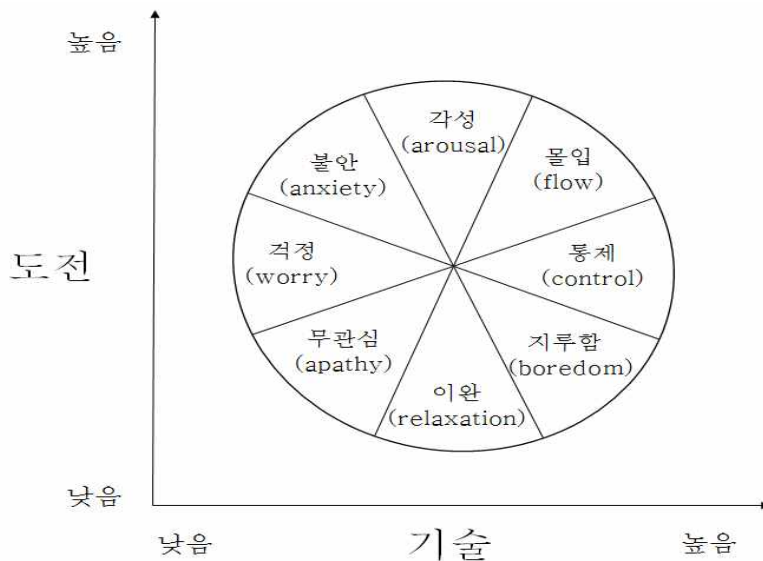


그림 2-3. 8채널 모형-1

※출처: Massimini & Carli(1988). The Systematic assessment of flow in daily experience. Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi (Eds.) (1988). Optimal experience: psychological studies of flow in consciousness. p.270

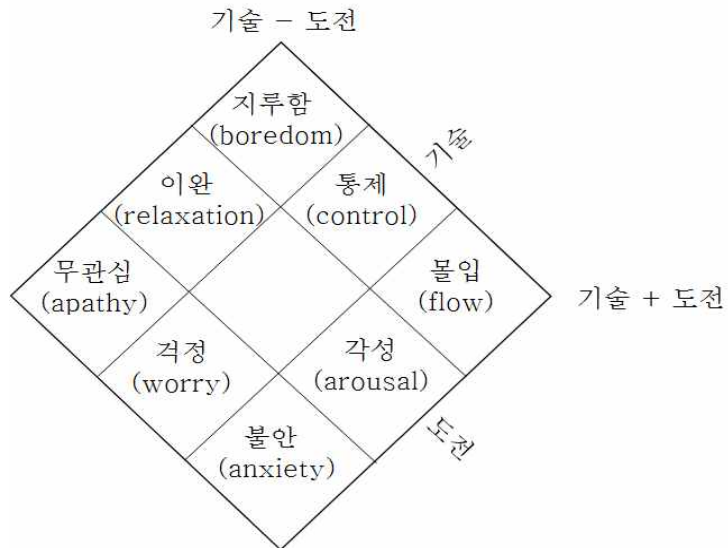


그림 2-4. 8채널 모형-2

※출처: Novak & Hoffman(1997). Measuring the flow experience among web users. p.11.

8채널 모델은 기술수준과 도전수준의 비율에 따라 채널을 증가시켜 구분한 만큼 몰입과 관련된 다른 유형의 상태들을 더욱 더 명확하게 구분할 수 있으며, 몰입의 특징적 요소들을 잘 살펴볼 수 있다는 장점이 있지만 몰입에 이르는 과정에서 각 요소들 간의 인과관계가 어떻게 이루어지는가에 대한 설명을 할 수 없다는 한계점을 지닌다(박신영, 2009).

2) 인과구조 모형

인과구조 모형(Causal Model)은 몰입을 측정하는 방법 중, 설문 및 활동 방법을 사용한 연구들에서 사용되는 모델이다. 이 모형은 몰입을 구성하는 변인들 간의 인과관계 구조의 방향성과 크기를 밝혀내기 위한 것

이다(박신영, 2009). 초기의 인과관계모델 연구들의 몰입에 관한 구성요소 및 선행변인을 고려하지 않고 몰입경험 자체를 조작적으로 정의했던 한계점을 극복하고자 Hoffman & Novak(1996)이 몰입과 관련된 변인들의 인과관계를 개념적 모델로 제시하였다(박신영, 2009).

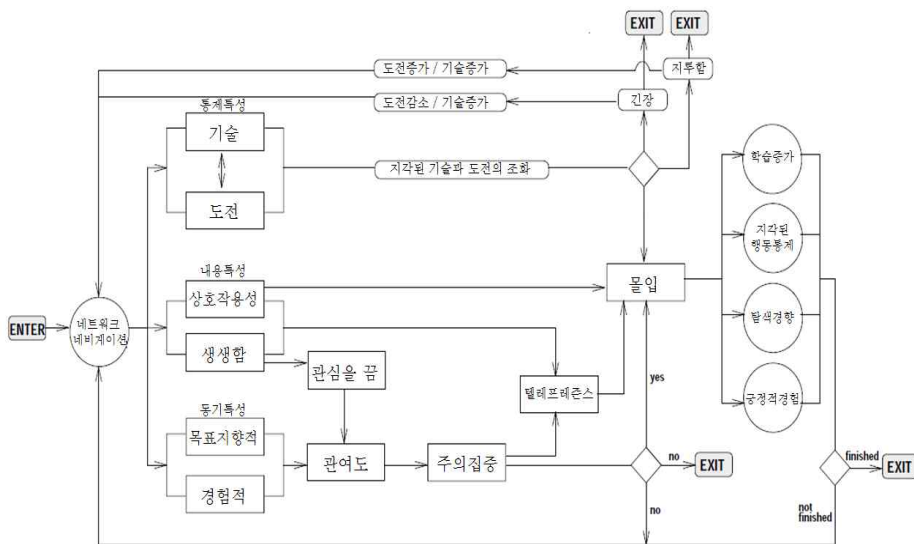


그림 2-5. Hoffman과 Novak의 개념적 인과모델

※출처: Hoffman & Novak(1995). Marketing in hypermedia computer mediated environments: Conceptual foundations. p. 15.)

위의 모델에서 Hoffman과 Novak은 기술, 도전, 관심집중, 텔레프레즌스 등에 의해서 몰입이 결정되며, 플로우 결과로 학습증가, 지각된 행동통제, 탐색경향, 긍정적 경험 등이 발생하는 것으로 나타났다. 이러한 개념적 모델을 제시한 후 Novak등(Novak et al, 1997)은 모델의 인과관계를 실증적으로 검증하였다.

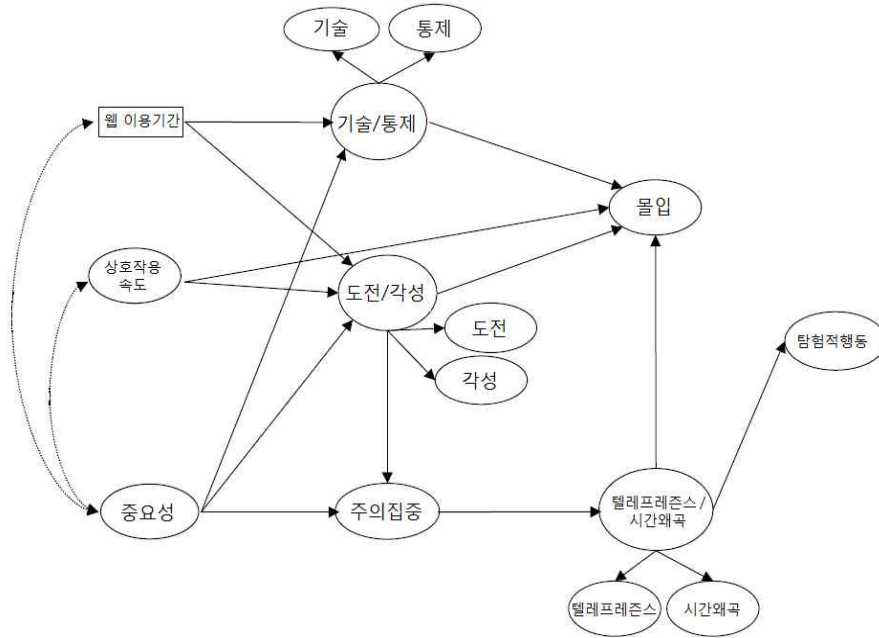


그림 2-6. Hoffman, Novak과 Yung의 인과모델

※출처: Novak, Hoffman & Yung(1999). Measuring the customer experience in online environments: A structural modeling approach

Hoffman과 Novak은 즐거움(playfulness)을 몰입의 추가적인 측정개념으로 결합시켰으며 이를 몰입상태를 가장 잘 반영하는 개념이라고 보았으며, 과거 다양한 연구자들(Webster & ho, 1997; Webster & martocchio, 1995; Webster, Trevino & Ryan, 1993; starbuck & Webster, 1991)이 몰입의 중심개념인 기술과 도전에 밀접한 관련이 있을 것으로 예측하였다(황용석, 1998). 또한 위의 모델을 이용한 연구에서 기술과 도전 그리고 텔레프레즌스는 몰입에 직접적으로 영향을 미치는 요인으로 확인되었다(Novak, Hoffman, Yung, 1997).

국내에서는 황용석(1998) 역시 Novak과 Hoffman이 몰입이론을 개념적으로 재구성한 모델을 적용하여 연구를 실시하였다.

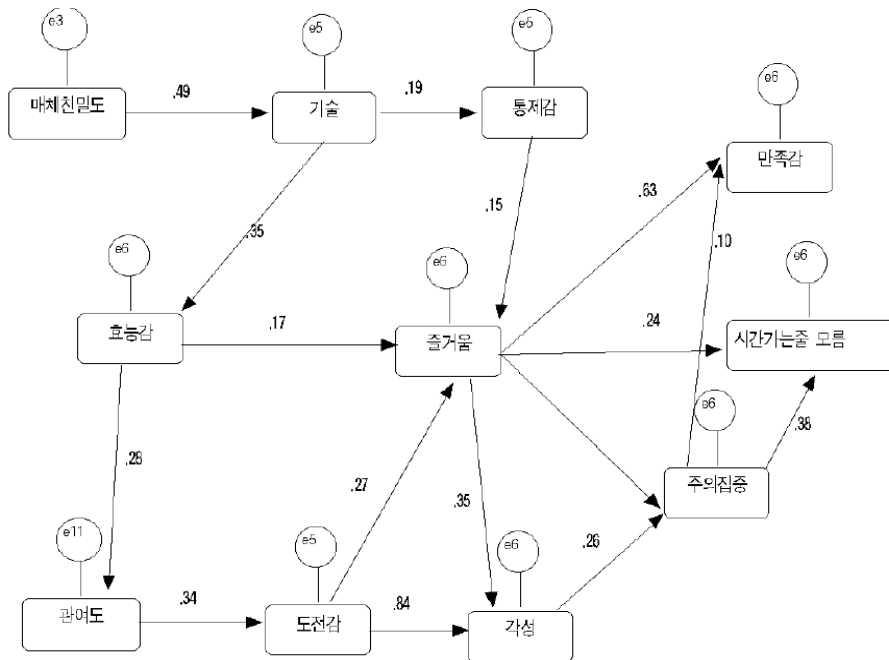


그림 2-7. 황용석의 인과모델

※출처: 황용석(1998). 웹 이용과정에서 플로우 형성에 관한 이론적 모델 연구 p.160.

황용석(1998)은 몰입에 관련한 3개념 중 즐거움이 가장 큰 설명력을 가지며 몰입은 기술과 도전감에 의해 설명되지만, 도전감에 의해 더 크게 예측된다고 주장하였다.

몰입의 인과구조를 설명하려는 연구들은 몰입에 영향을 주는 변인들의 직간접적 구조에 대해 설명가능하며, 모델 구성을 위해 정밀한 조작적 정의가 필요하므로 신뢰도와 타당도를 가진 객관적 평가 틀을 제공한다는 장점이 있다.

7. 스포츠 경기관람 몰입에 관한 연구

앞서 언급하였듯, 스포츠 맥락에서 몰입에 관한 연구는 참여스포츠 및 여가 맥락에서 주로 이루어졌으며 관람스포츠 맥락에서는 2010년부터 연구가 시작되었다고 볼 수 있다.

김석주(2010)는 프로야구 마케팅요인인 각성, 상호작용, 관여도, PR요인이 몰입에 정적인 영향을 미친다고 하였으며 최종수(2011)는 중계방송품질(중계진, 영상·음향, 정보제공, 시청자참여)은 시청 몰입에 부분적으로 영향을 미친다고 주장하였다. 이외에도 경기장내 이벤트 만족(이득길, 2011), 관람제약요인(남재준, 2012), 공연정서 및 공연경험 가치(최연호, 2013) 관여도, 도전의욕 상호작용(이민선, 2014), 흥분동기(박은영), 서비스스케이프 요인(이정훈, 2016)이 몰입에 영향을 미치는 요인이라는 연구가 진행되었다.

다양한 연구들은 관람스포츠 상황에서 몰입경험이 일어난다는 것과 다양한 몰입에 영향을 주는 선행변수들에 대해 밝혀냈다는 것에 의의가 있다. 하지만 다양한 연구에도 불구하고 몰입이론에 근거해 몰입의 선행요소인 기술과 도전을 스포츠 맥락에서 해석하여 실증적으로 분석한 연구는 없었다. 따라서 본 연구에서는 몰입에 선행요소인 기술이 스포츠 경기 관람 맥락에서 적용되었을 때 어떠한 기술적 요인들이 필요하며, 어떠한 요인들이 몰입경험에 영향을 주는지에 대해 규명해보고자 한다.

8. 자기효능감

1) 자기효능감의 개념

자기효능감은 사회학습이론에서 발전된 것으로 주어진 과제를 수행할 수 있다는 자신의 능력에 대한 스스로의 평가로 정의된다(Bandura, 1977). 자기효능감은 결과에 대한 기대에 영향을 받게 되는데 이런 기대감을 행동 후 믿음을 의미하는 결과기대(outcome expectancy)와 효능기대(efficacy expectation)가 있다고 보았다. 결과기대는 어떤 행동이 특정한 결과를 만들어 낼 것이라는 것에 대한 기대이며, 효능기대는 성공적 결과를 만들어내는 데 요구되는 행동을 얼마나 잘할 수 있을 것인가에 대한 기대로 결과기대보다는 효능기대가 개인의 동기에 더욱 밀접한 관련을 갖는다고 본다(Bandura, 1977).

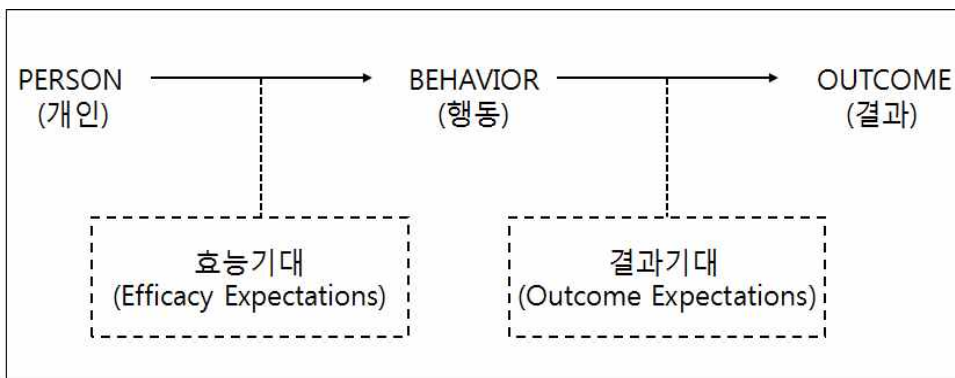


그림 8. 자기효능감 이론의 개념적 틀

※출처: Albert Bandura(1977), Self-efficacy: Toard a Unifying Theory of Behavioral Change

2) 몰입과 자기효능감

Bandura(1977)는 자기효능감이 높은 사람일수록 자신이 맡은 일에 더욱 몰입하고 도전적인 목표를 설정한다고 한 바 있다. 이와 비슷하게 Csikszentmihalyi(1997) 역시 도전하고 성취하고자 하는 내적동기가 높은 학생들이 몰입을 더 많이 경험한다고 했다. 이러한 맥락에서 볼 때, 성취 의욕, 내적 동기는 몰입을 유발하는 데, 자기 효능감은 동기를 높인다는데 있어 몰입을 불러오는 선행요소라고 할 수 있다.

황용석(1998)은 웹 사용자들의 몰입에 관한 연구에서 자기효능감을 몰입의 선행변수로 사용하여 유의미한 영향을 미치는 것을 확인한 바 있으며, 윤소정과 강승희(2012)와 민윤화 외 (2013)의 연구에서도 자기효능감 수준이 높을수록 학습몰입의 수준이 높은 것으로 보고된 바 있다. 이 외에도 이지혜(2009), 김수미(2010), 이숙정(2011), 김희정과 송인섭(2013), 조은희(2015), 박경숙(2015) 등 많은 연구자들이 자기효능감은 몰입에 영향을 미치는 변수라는 것을 밝혀낸 바 있다.

제 3 절 연구모형 및 가설

1. 연구모형

본 연구에서는 스포츠 경기관람 활동 시 선행연구들을 바탕으로 아래와 같은 연구 모형을 구축하였다.

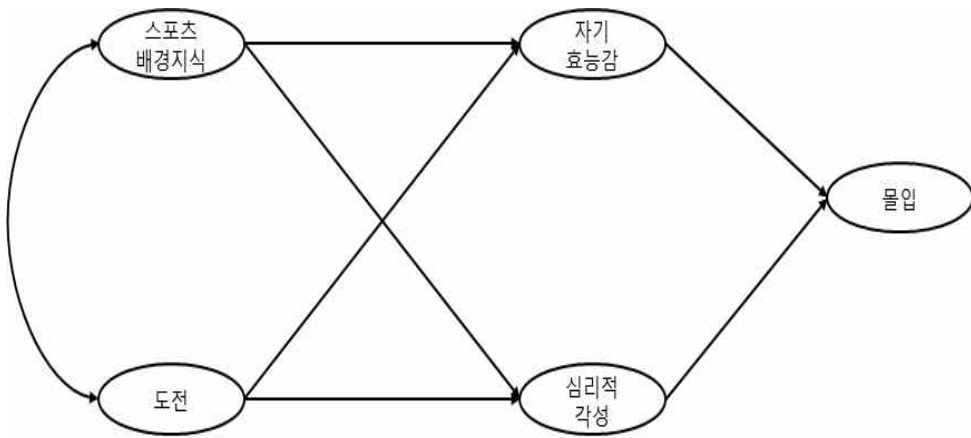


그림 2-10. 연구모형

2. 연구가설

1) 몰입의 선행 범주

몰입에 관한 다양한 선행연구에서는 몰입경험을 위해서는 자신이 인지하는 기술과 도전감이 균형을 이루는 것이 필수적이라고 주장하고 있다.

Hoffman과 Novak(1996)은 채널분할 모델을 통해 통제감이 기술을 발휘할 때 지각하는 심리적 상태로 기술의 영향을 받는다고 하였다. 또한 도전감은 심리적 각성의 선행조건이라고 하였다. 본 연구에서도 지각된 기술수준과 도전감이 통제감과 각성에 영향을 미칠 것으로 예상된다.

H1. 스포츠 배경지식은 자기효능감에 영향을 미칠 것이다.

H2. 스포츠 배경지식은 심리적 각성에 영향을 미칠 것이다.

H3. 도전은 자기효능감에 영향을 미칠 것이다.

H4. 도전은 심리적 각성에 영향을 미칠 것이다.

2) 몰입상태

Trevino와 Webster(1992)는 통제감을 느끼게 되면 활동 그 자체가 목적이 될 수 있다고 주장하였다. 이 밖에도 통제감은 채널분할모형에서는 몰입의 선행조건으로 간주되었다.

본 연구에서는 통제감을 자기효능감으로 대체하였다. 스포츠 경기관람에서는 기존연구와는 다르게 관람객이 직접적으로 스포츠 경기에 영향을 미칠 수 있는 요소가 거의 없다. 따라서 자신이 통제감을 느끼기란 매우 어렵다. 따라서 경기관람에서 개인이 느끼는 통제감이란, 자신이 스포츠 경기의 내용을 완전히 이해하고 있다는 기분, 즉 경기를 이해하는 것이라는 과제를 잘 수행할 수 있을 것이라고 생각하는 자신의 능력에 대한 평가를 자기효능감으로 정의하였다.

H5. 자기효능감은 몰입에 영향을 미칠 것이다.

H6. 심리적각성은 몰입에 영향을 미칠 것이다.

제 3 장 연구방법

제 1 절 연구대상 및 자료표집 방법

본 연구는 스포츠 경기관람 행동에서 몰입이 발생하는 이론적 모형을 검증하는데 그 목적이 있다. 구체적으로, 몰입의 선행변수인 스포츠 배경지식, 도전, 자기 효능감, 심리적 각성이 어떤 구조를 통해 몰입에 영향을 미치는지 알아보려고 한다. 이를 위해, TV를 통해 주기적으로 스포츠 경기관람을 하는 사람을 연구대상으로 하여 설문을 진행하였다.

설문조사는 2016년 9월 27일부터 10월 7일까지 열흘간 진행했으며, 설문 참여자 100명은 사전에 온라인 설문조사를 실시하는 것에 동의한 뒤 자기평가기입법(Self-administration method)으로 설문 참여하도록 하였다. 설문자는 자신이 가장 최근 또는 인상 깊게 관람했던 스포츠 경기를 떠올리며 설문 참여에 응했다. 온라인을 통해 수집된 총 320부의 데이터 중 불성실한 응답을 한 응답을 한 설문지 32부를 제외한 288부를 최종적으로 연구에 사용하였다.

연구대상자의 인구통계학적 특성을 살펴보면 성별은 남자 67.7% 여자 32.3%로 남성이 더 높은 비율을 차지했으며 연령대는 20대 57.3%, 30대 31.9%, 10대가 4.2%, 40대 3.5%, 50대 이상 3.1%로 20대의 비율이 가장 높았다. 학력 수준의 경우 대학교 졸업 54.5%, 대학교 재학 16.7%, 대학원 재학 13.5%, 대학원 졸업 이상 8.3%, 고등학교 졸업 6.3%, 중학교 졸업 이하 0.7%의 비율로 나타났다. 가계소득은 200만 원 이상 300만 원 이하가 28.1%로 가장 높았으며, 300만 원 이상 400만 원 이하 20.1%, 100만 원 이하 18.4%, 100만 원 이상 200만 원 이하 15.3%, 500만 원 이상 11.1%, 400

만 원 이상 500만 원 이하 6.9%의 순으로 나타났다. 마지막으로 월 평균 스포츠경기 관람횟수는 1 ~ 2회가 41.7%로 가장 높게 나타났으며 3 ~ 4회 22.9, 5 ~ 6회 14.2%, 9회 이상 13.5%, 7 ~ 8회 이상 7.6%의 순으로 나타났다. 연구대상자들의 자세한 인구통계학적 특성은 표 3-1과 같다.

표 3-1.

조사대상의 인구통계학적 특성

특성	특성	빈도	백분율
성별	남	195	67.7
	여	93	32.3
	합계	288	100
연령대	10대	12	4.2
	20대	165	57.3
	30대	92	31.9
	40대	10	3.5
	50대 이상	9	3.1
학력수준	중학교 졸업 이하	2	0.7
	고등학교 졸업	18	6.3
	대학교 재학	48	16.7
	대학교 졸업	157	54.5
	대학원 재학	39	13.5
	대학원 졸업 이상	24	8.3
가계소득	100만 원이하	53	18.4
	100만 원 이상 200만 원 이하	44	15.3
	200만 원 이상 300만 원 이하	81	28.1
	300만 원 이상 400만 원 이하	58	20.1
	400만 원 이상 500만 원 이하	20	6.9
	500만 원 이상	32	11.1
월 평균 관람횟수	1 ~ 2회	120	41.7
	3 ~ 4회	66	22.9
	5 ~ 6회	41	14.2
	7 ~ 8회	22	7.6
	9회 이상	39	13.5

제 2 절 조사도구

1. 몰입의 선행변수

1) 스포츠 배경지식(기술)

몰입이론에서 기술은 숙련도 또는 능력을 의미하는 것으로 주어진 과제를 해결할 수 있는, 자신이 지각하는 정신적 신체적 기술이나 능력 또는 관련지식 능숙함으로 정의할 수 있다. 스포츠 경기관람맥락에서는 스포츠 경기를 관람할 때, 이미 머릿속에 들어가 있거나 기본적으로 필요한 규칙, 용어, 선수, 감독, 리그 및 팀에 대한 지식으로 정의 하였다.

스포츠 배경지식에 관한 문항은 Novak, Hoffman과 Yung(1999)이 사용한 문항과 황용석(1998), Quinn(2005), 박신영(2009)의 문항을 참고하여 스포츠 경기관람 맥락에 맞게 수정·보완하여 사용했다. 문항은 총 5개로 구성하였으며 7점 척도를 활용하여 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’부터 ‘매우 그렇다(7점)’까지 응답하도록 하였다. 스포츠 배경지식을 측정하기 위한 측정도구는 다음과 같다.

표 3-2.

스포츠 배경지식 측정도구

변인	설문 문항
스포츠 배경지식	1. 나는 스포츠 규칙에 대해 잘 알고 있다.
	2. 나는 스포츠 용어에 대해 잘 알고 있다.
	3. 나는 스포츠 경기 관람 시 등장하는 선수, 감독의 정보를 잘 알고 있다.
	4. 나는 스포츠 리그와 팀에 대해 잘 알고 있다.
	5. 나의 스포츠에 관한 지식은 뛰어나다.

2) 도전

도전은 주어진 과제를 완수하는데 느끼는 어려움으로써, 스포츠 경기관람에 있어서 도전은 스포츠 경기를 이해하는데 느끼는 어려움으로 정의하였다.

도전수준에 대한 연구는 Novak, Hoffman과 Yung(1999), 황용석(1998), 함현진(2011)이 사용한 문항을 참고하여 스포츠 경기관람 맥락에 맞게 수정·보완하여 사용했다. 문항은 총 5개로 구성하였으며 7점 척도를 활용하여 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’부터 ‘매우 그렇다(7점)’까지 응답하도록 하였다. 도전을 측정하기 위한 측정도구는 다음과 같다.

표 3-3.
도전 측정도구

변인	설문 문항
도전	1. 스포츠 경기를 관람하는 것은 일종의 도전과 같다
	2. 스포츠 경기 관람 시 정신적, 감정적 에너지를 소모한다
	3. 스포츠 경기의 내용을 이해하는 것은 내가 가진 스포츠 지식을 시험하는 것과 같다
	4. 스포츠 경기의 내용을 완전히 이해하는 것은 어렵다
	5. 스포츠 경기의 내용을 이해하는 것은 내가 하는 다른 활동에 비해 어렵다.

3) 자기 효능감

다양한 선행연구에서는 통제감을 이용자가 특정한 과제를 수행할 때, 과제를 완전히 마음먹은 대로 수행할 수 있다는 느낌의 의미로 사용되었다. 하지만 스포츠 경기관람의 특성상 관람객은 스포츠 선수와 감독과는 다르게 실제 경기에 영향을 미칠 수 있는 요소가 거의 없다고 볼 수 있다. 스포츠 경기의 내용을 완전히 이해할 수 있다고 믿는 것은 어떤 과제를 수행함에 있어, 자신이 완벽하게 그 상황을 통제할 수 있다고 믿는 것과 상당히 유사하기 때문에 본 연구에서는 기존 연구에서 통제감(control)으로 사용되었던 변수를 대신해 자기 효능감을 사용했다.

자기 효능감은 특정한 활동에 대해 자신이 목표를 성취할 수 있다는 스스로에 대한 평가라고 볼 수 있다. 따라서 선행연구의 주제와 목적에 따라 자기 효능감을 측정하기 위한 문항들은 많은 차이가 있었다. 본 연구에서는 차정은(1997)이 개발한 문항을 참고하여 스포츠 경기관람 맥락에 맞게 수정·보완하여 사용했다. 문항은 총 5개로 구성하였으며 7점 척도를 활용하여 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’부터 ‘매우 그렇다(7점)’까지 응답하도록 하였다. 도전을 측정하기 위한 측정도구는 다음과 같다.

표 3-4.

자기 효능감 측정도구

변인	설문 문항
자기 효능감	1. 나는 경기의 흐름을 쉽게 이해할 수 있다.
	2. 나는 경기의 내용이 어떻게 진행될 것인지에 대해 상상해 볼 수 있다.
	3. 나는 선수들이 어떻게 플레이할 것인지에 대해 예상해 볼 수 있다.
	4. 나는 경기 내용 중 어떤 것이 중요한 내용인지 알 수 있다.
	5. 나는 감독의 전술을 이해할 수 있다.

3) 심리적 각성

심리적 각성은 흥미를 느끼거나 긴장할 때 발생하는 심리적 상태로써 본 연구에서는 Novak, Hoffman & Yung(1997),(1998) 이 의미 분별 척도로 구성된 각성 척도와 황용석(1998), 김석주(2010)가 사용한 심리적 각성 척도를 스포츠 경기관람 맥락에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 문항은 총 5개로 구성하였으며 7점 척도를 활용하여 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’부터 ‘매우 그렇다(7점)’까지 응답하도록 하였다. 심리적 각성을 측정하기 위한 측정도구는 다음과 같다.

표 3-5.
심리적 각성 측정도구

변인	설문 문항
심리적 각성	1. 스포츠 경기를 관람할 때 호기심이 생긴다.
	2. 스포츠 경기를 관람할 때 열정을 느낀다.
	3. 스포츠 경기를 관람할 때 흥분된다.
	4. 스포츠 경기를 관람할 때 긴장감을 느낀다.
	5. 스포츠 경기를 관람할 때 감정이 고조 되었다.

2. 몰입의 측정

몰입에 대한 다양한 개념정의가 이루어지고 있지만 실제로 몰입은 측정하기 어려운 단어라고 할 수 있다. 특히, 사람마다 몰입했다고 느끼는 기준이 다르며 사후에 측정한다는 점에서 개인의 경험에 대한 기억의 오류도 있을 수 있다. 그렇기 때문에 몰입은 다양하게 측정되었는데, Hoffman과 Novak(1998)은 즐거움이 몰입을 가장 잘 설명한 변수라고 하였으며, 황용석(1998) 역시 그러한 기준에서 몰입을 측정하였다. 본 연구에서는 Hoffman, Novak & Yung(1998), 황용석(1998), 박신영(2009), 함현진(2011)이 사용한 문항을 스포츠 경기관람 맥락에 맞게 수정 및 보완해서 사용했으며 몰입을 주의집중, 시간감각의 왜곡, 높은 수준의 관여도를 중점으로 측정하였다. 문항은 총 5개로 구성하였으며 7점 척도를 활용하여 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’부터 ‘매우 그렇다(7점)’까지 응답하도록 하였다. 몰입을 측정하기 위한 측정도구는 다음과 같다.

표 3-6.
몰입 측정도구

변인	설문 문항
몰입	1. 스포츠 경기를 관람할 때 깊이 몰두했었다.
	2. 스포츠 경기를 관람할 때 시간가는 줄 몰랐다.
	3. 스포츠 경기를 관람할 때 완전히 전념해 있었다
	4. 스포츠 경기를 관람할 때 완전히 몰입했다.
	5. 스포츠 경기를 관람할 때 흠뻑 빠져 있었다.

제 3 절 자료처리방법

1. 기술통계분석(Descriptive Analysis)

본 연구에 참여한 대상들의 인구통계학적인 정보를 알아보기 위해 수집한 기초통계 값에 대한 빈도분석을 실시했다. 또한 수집된 자료의 기본적인 특성을 알아보기 위해 평균, 표준편차를 분석하였다.

2. 신뢰도분석(Cronbach's α)

본 연구에서는 측정도구의 정확성과 정밀성을 나타내는 신뢰도 파악을 위해 CronBach's α 값을 사용하였다. 이는 각 검사문항 간의 내적 일치도를 구하기 위한 추정 방법 중 하나로써, 신뢰도를 평가하기 위해 가장 많이 사용되고 있는 수치이다. 신뢰도의 기준은 학자들마다 해석을 달리하는 경향이 있다. 일반적으로 사회과학분야에서는 CronBach's α 값은 0.7이상이면 신뢰도가 있다고 판단하기 때문에 본 연구에서도 0.7을 기준으로 신뢰도를 평가하였다

3. 구조방정식 모형

확인적 요인분석과 경로분석이 결합된 형태인 구조방정식 모형은 여러 변인들간의 인과관계를 밝히기 위한 통계적 방법이다. 구조방정식은 모형 내에 존재하는 모든 관찰변수와 잠재변수에서 오차크기가 무시되지 않고 실제적으로 고려된다(박신영, 2009). 또한 오차항에 대한 상식적인 가정만 요구되고 특별한 가정이 없으며 잠재변수들 간의 인과관계, 잠재변수와 관찰변수 간의 인과관계, 관찰변수들 간의 인과관계를 모두 고려할 수 있다(황용석, 1998)

본 연구에서는 모형의 적합도와 모수를 추정하기 위해 AMOS를 이용하여 구조방정식 모형을 실시했다. 확인적 요인분석(CFA: Confirmatory Factor Analysis)를 실시하여 각 변인 별 측정도구의 타당성을 검증했으며, 경로 분석(Path analysis)을 실시하여 사전에 수립한 모형의 적합도 검증과 가설검증을 실시했다. 구조방정식 모형에서는 가장 보편적으로 사용되는 추정방식인 최대우도법(Maximum likelihood estimation)을 사용하여 분석하였다.

제 4 장 연구결과

제 1 절 기술통계 분석

수집된 자료의 특성을 파악하기 위해 기술통계 분석을 실시하여 평균, 표준편차 및 분산을 분석하였다. 그 결과는 아래의 표 4-1과 같다

표 4-1.

기술통계 분석

문항	평균	표준편차	분산
	통계량	통계량	통계량
지식1	5.00	1.635	2.672
지식2	4.24	1.705	2.908
지식3	4.52	1.733	3.003
지식4	4.34	1.709	2.922
도전1	2.95	1.484	2.204
도전2	3.23	1.703	2.900
도전3	2.51	1.541	2.376
효능감1	5.28	1.183	1.400
효능감2	5.04	1.404	1.970
효능감3	4.69	1.561	2.436
효능감4	5.12	1.382	1.909
효능감5	4.22	1.616	2.612
각성1	5.39	1.222	1.493
각성2	5.43	1.331	1.773
각성3	5.47	1.309	1.713
각성4	5.40	1.262	1.593
각성5	5.28	1.330	1.769
몰입1	5.32	1.303	1.697
몰입2	5.18	1.388	1.928
몰입3	4.96	1.487	2.211
몰입4	5.03	1.482	2.198
몰입5	4.92	1.485	2.206

제 2 절 신뢰도 분석 결과

본 연구에서 사용된 측정문항의 신뢰도를 분석하기 위해 CronBach's α 계수를 사용하였다. 본 연구에서 실시한 신뢰도 분석 결과는 다음의 표 13과 같으며, 각 변인의 CronBach's α 계수가 .853 ~ .961를 나타내고 있어 본 연구에서 사용된 측정문항은 적합한 수준의 신뢰도를 갖추었다고 볼 수 있다.

표 4-2.
신뢰도 분석

변인	문항수	Cronbach's α
스포츠 배경지식	4	.945
도전	3	.853
자기효능감	4	.891
심리적 각성	4	.896
몰입	4	.961

제 3 절 확인적 요인분석 및 타당도 분석

1. 확인적 요인분석

본 연구에서 사용된 측정 변인들의 타당도의 검증을 위해 확인적 요인 분석을 실시하였다. 그 결과는 다음의 그림 10과 같다

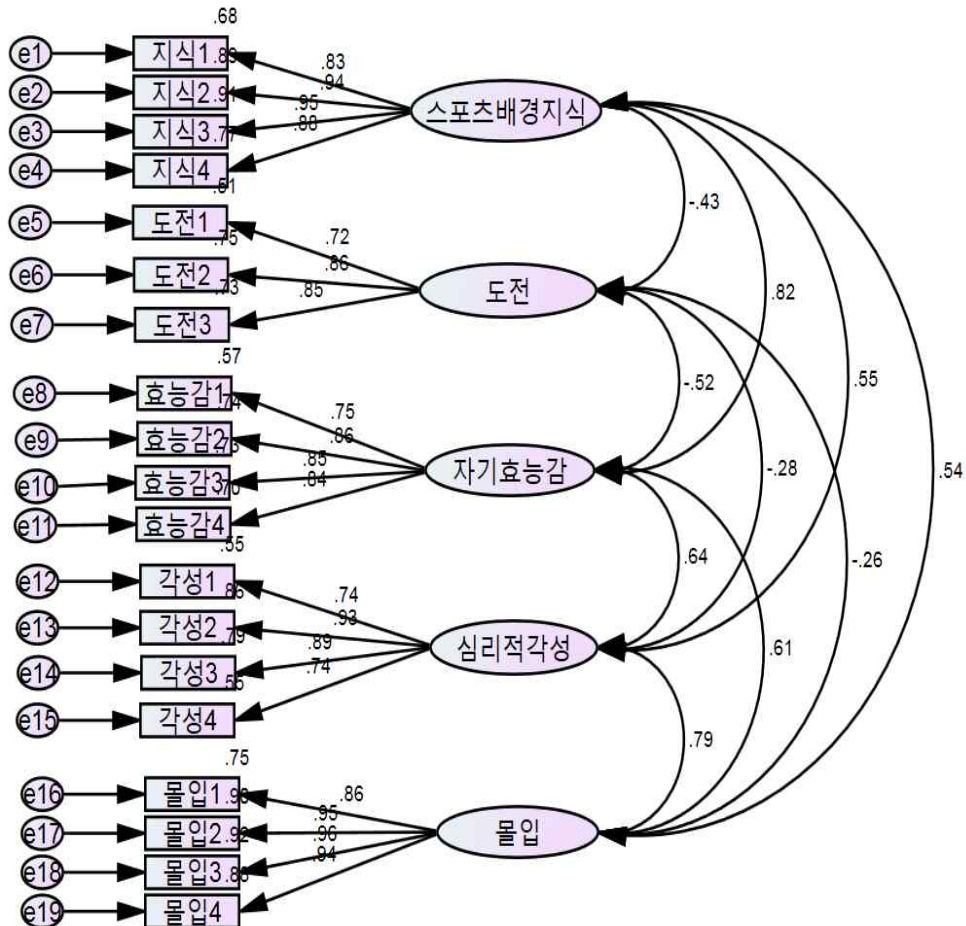


그림 4-1. 확인적 요인분석 결과

* $p < .05$

표 4-3.

확인적 요인분석

변인	문항	요인 적재치	표준화된 요인 적재치	표준오차 (S.E.)	임계치 (C.R.)
스포츠 배경지식	지식1	.902	.827	.48	18.912
	지식2	1.072	.942	.43	25.035
	지식3	1.104	.954	.43	25.809
	지식4	1.000	.877	-	-
도전	도전1	.811	.717	.63	12.948
	도전2	1.120	.864	.73	15.257
	도전3	1.000	.852	-	-
자기 효능감	효능감1	.658	.755	.45	14.779
	효능감2	.987	.858	.55	17.944
	효능감3	.868	.852	.49	17.762
	효능감4	1.000	.840	-	-
심리적 각성	각성1	.966	.743	.76	15.566
	각성2	1.315	.928	.81	16.276
	각성3	1.235	.887	.79	15.566
	각성4	1.000	.745	-	-
몰입	몰입1	.861	.864	.36	24.109
	몰입2	1.012	.949	.31	33.152
	몰입3	1.021	.864	.29	34.862
	몰입4	1.014	.938	-	-

본 연구에서는 측정모델의 적합도 향상을 위해 측정 문항을 제거하는 과정을 실시하였다. 많은 연구에서 측정모델의 적합도를 향상시키기 위해 SMC값을 이용하여 SMC값이 0.4이하인 측정 문항을 제거하는 과정을 실시한다. 그러나 SMC값과 모델의 적합도가 항상 높은 상관관계를 보여주는 것은 아니기 때문에, 측정 문항을 SMC 값과 상관없이 순서에 입각해 반복적으로 제거하는 과정을 통해 적합도를 향상시키는 과정을 거쳤다. 그에 따른 적합도 지수는 아래의 표 15와 같이 나타났다.

표 4-4.

확인적 요인분석의 적합도 지수

Chi-square(χ^2)	df	χ^2/df	TLI	CFI	RMSEA	SRMR
310.358	142	2.186	.961	.968	.064	.046

구조방정식 모형에서 모형의 적합도 중 어느 것을 보고할 것인가에는 특정한 선택기준이 있는 것이 아니다. 그러나 여러 연구자들(Boomsma, 2000; McDonald & Ho, 2002)은 연구모델의 Chi-square값, Steiger-Lind의 90%신뢰구간 RMSEA, Bentler의 CFI, Tucker와 Lewis(1973)의 NNFI 그리고 SRMR을 보고할 것을 권장하고 있다. 위의 표와 같이 확인적 요인분석의 적합도 확인결과 본 연구에서의 확인적 요인분석의 적합도는 모두 수용 가능한 적합도를 나타내고 있는 것으로 확인되었다.

2. 타당도 분석 결과

1) 집중타당성

구조방정식 모델의 집중타당성을 검증 할 때는 표준화 λ 값, 평균분산추출(AVE), 개념 신뢰도(C.R. 값)을 사용한다. 본 연구의 표준화 λ 값은 앞서 표 14의 결과에서 확인할 때 .717 ~ .960 까지의 분포를 보여 타당한 것으로 나타났다. AVE 값 또한 도전 요인을 제외하고는 모두 .5 이상으로 적합한 수준으로 나타났다. 도전 요인은 .44로 비교적 낮은 수치로 나타났다. 하지만 개념 신뢰도의 값은 모두 .7 이상으로 양호한 수준의 타당도를 갖추었다고 볼 수 있다.

2) 판별타당성

판별타당성을 검증하기 위한 방법으로는 세 가지의 방법이 있다. 첫 번째는 잠재변수의 AVE 값과 잠재변수 간 상관계수 제곱 값을 비교하여 검증하는 것이고, 두 번째는 두 잠재변수 간 상관계수에 ± 2 곱하기 표준오차를 계산하여 그 구간에 1.0이 포함되는지 여부로 판단하는 것이며, 마지막 세 번째는 비 제약모델과 제약모델간의 χ^2 차이를 비교하는 것으로, 두 잠재변수의 자유로운 상관을 갖는 비 제약모델과 공분산을 1로 고정시킨 제약모델 간의 χ^2 값을 비교하여 $\Delta \chi^2$ 값이 3.84 이상이면 판별타당성이 있다고 판단하는 것이다(우종필, 2012). 본 연구에서는 두 번째 방법인 잠재변수 간의 상관계수에 ± 2 곱하기 표준오차를 계산한 결과 모두 1.0이 포함되지 않아 판별 타당성을 갖춘 것으로 나타났다.

제 4 절 경로 분석

1. 모형의 적합도 검증

본 연구에서 설정한 모형에서는 스포츠 배경지식과 도전이 자기 효능감, 심리적 각성, 몰입에 각각 영향을 미치며, 자기 효능감과 심리적 각성을 매개로 하여 몰입에 영향을 미치는 것으로 설정하였다. 연구모형의 적합도를 분석하기 위해 설정한 각 변인간의 인과관계 및 경로는 그림 11과 같다.

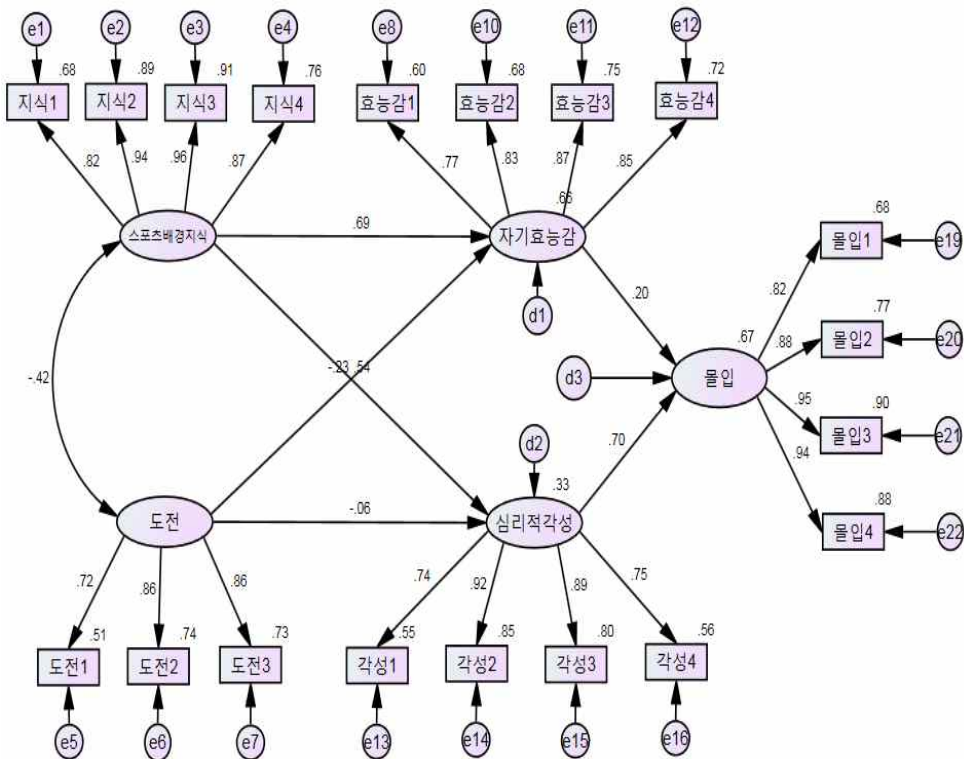


그림 4-2. 경로분석 결과

분석결과 연구 모형의 적합도는 $\chi^2 = 384,508$ Df = 145, CMIN/DF = 2.652, NNFI = .943, CFI = .952, RMSEA = .76, SRMR = .069 로 나타났다.

표 4-5.

연구모형의 적합도 지수

Chi-square(χ^2)	df	χ^2/df	TLI	CFI	RMSEA	SRMR
384.508	145	2.652	.934	.943	.079	.069

2. 가설검증

본 연구에서 수립한 가설을 검증하기 위해 경로분석을 실시하였다.

표 4-6.

표준화 계수 및 유의성 검증

경로	표준화 경로계수	표준오차 (S.E.)	임계치 (C.R.)	결과
스포츠배경지식→자기효능감	.692	.043	10.975	지지
스포츠 배경지식 → 심리적각성	.544	.048	8.075	지지
도전 → 자기효능감	-.228	.035	-4.491	지지
도전 → 심리적각성	-.057	.044	-0.921	기각
자기효능감 → 몰입	.200	.073	1.691	지지
심리적 각성 → 몰입	.709	.063	11.094	지지

* $p < .05$

1) H1. 스포츠 배경지식은 자기효능감에 영향을 미칠 것이다.

두 변인의 관계를 나타내는 표준화 경로계수는 .692($p < .01$)로 통계적으로 유의미하게 나타났다. 따라서 스포츠 배경지식이 자기효능감에 영향을 미칠 것이라는 가설 1은 지지되었다.

2) H2. 스포츠 배경지식은 심리적 각성에 영향을 미칠 것이다.

두 변인의 표준화 경로계수는 .544($p < .01$)로 통계적으로 유의미하게 나타났다. 따라서 가설 2는 지지되었다. 하지만 스포츠배경지식이 심리적 각성에 부적영향을 주지 않았다. 이는 몰입 이론에서 기술(skill)이 높을수록 각성 수준을 낮춘다는 것과는 다른 결과이다. 결과를 바탕으로 추론해 볼 때 본 연구에서는 기술(skill)을 스포츠 배경지식으로 재 정의하였다. 그 이유는 앞서 언급했듯, 경기관람에서는 신체의 활동이 이루어지는 것이 아닌 스포츠 경기에 대한 배경지식이 곧 기술이라고 할 수 있다. 따라서 더 스포츠 경기에 관해 더 많이 아는 것이 오히려 집중할 요소를 더 많이 만들기 때문에 관람자의 각성 수준을 높이는 것이라고 볼 수 있다.

3) H3. 도전은 자기 효능감에 영향을 미칠 것이다.

두 변인의 관계를 나타내는 표준화 경로계수는 $-.228(p < .01)$ 로 통계적으로 유의미하게 나타났다. 따라서 도전감이 자기효능감에 영향을 미친다는 가설3은 지지되었다.

4) H4. 도전은 심리적 각성에 영향을 미칠 것이다.

두 변인의 관계를 나타내는 표준화 경로계수는 $-.057(p = .408)$ 로 통계적으로 유의미하지 않게 나타났다. 따라서 가설 4는 기각되었다.

5) H5. 자기효능감은 몰입에 영향을 미칠 것이다.

두 변인의 관계를 나타내는 표준화 경로계수는 .200($p < .01$)로 통계적으로 유의미하게 나타났다. 따라서 가설5는 지지되었다.

5) H6. 자기효능감은 몰입에 영향을 미칠 것이다.

두 변인의 관계를 나타내는 표준화 경로계수는 .705($p < .01$)로 통계적으로 유의미하게 나타났다. 따라서 가설2-2는 지지되었다.

제 5 장 논의 및 결론

제 1 절 논의

본 연구는 스포츠 경기 관람객의 몰입경험 구조에 대해 알아보기 위해 몰입의 선행요인인 기술(스포츠배경지식), 도전, 자기 효능감, 심리적 각성이 몰입에 어떠한 구조로, 어떻게 영향을 미치는지를 검증하는 연구이다.

기존의 스포츠 매니지먼트, 마케팅 분야에서 몰입은 주로 고객의 만족도와, 구매의도를 설명하기 위한 선행변수로써 연구되었고 그 인과관계가 증명된 바 있는 변수이다. 하지만 스포츠 경기를 관람하는 관람객이 어떤 구조를 통해 몰입하게 되며, 몰입을 경험하기 위해서는 어떤 요소가 가장 중요한지에 대한 질문에서부터 시작됐다. 다음은 본 연구의 결과를 바탕으로 학문적, 실무적 시사점에 대해 논의하고자 한다.

1. 학문적 시사점

본 연구의 학문적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 스포츠 경기관람분야에서는 재정적인 요소를 중심으로 연구가 이루어져왔으므로, 경기관람이 개인의 행복에 영향을 줄 수 있다는 연구는 부족한 실정이었다. 본 연구는 스포츠 경기관람이 몰입을 일으키는 과정을 실증적으로 규명하여, 스포츠 경기관람 또한 개인의 행복에 영향을 줄 수 있는 여가활동이라는 것을 증명했다는 것에 있다. 이는 참여스포츠가 건전한 여가활동이며 개

인의 삶의 질을 개선시킨다는 것과 마찬가지로 스포츠 경기관람 활동 또한 반복적인 몰입경험으로 개인의 행복에 영향을 줄 수 있는 활동이라는 것을 증명한 것이다.

둘째, 본 연구에서는 기존의 몰입이론의 이론적 틀을 스포츠 경기관람이라는 세부적인 활동에 맞추어 적용시켰다. 기존의 기술(skill)을 배경 지식으로 세분화 시켰으며, 선수들의 움직임에 관람하며 느끼는 대리적인 경험으로 발생하기 어려운 통제감의 개념을 경기를 완전히 이해하고 즐길 수 있다는 믿음인 자기효능감의 개념을 사용해 새로운 시도를 했다는 것이 두 번째 학문적 시사점이다.

셋째, 다수의 연구에서 도전을 곧 개인의 기술을 사용할 수 있는 기회로 본 것과 다르게 본 연구에서는 도전을 개인이 과제를 해결하는데 느끼는 어려움으로 보았다. 이런 선택을 한 가장 큰 이유는 몰입이론에 따르면 난이도, 어려움이 높아지면 긴장하게 되는데 기회라는 측면으로 썬의 도전은 이를 설명할 수 없었기 때문에 도전을 기회라고 보지 않고, 어려움이라고 본 것은 기존의 몰입연구와는 다른 점이라고 할 수 있다.

3. 실무적 시사점

본 연구결과를 바탕으로 얻을 수 있는 실무적 시사점은 다음과 같다. 우선 현장에서 스포츠에 관심이 없는 사람을 스포츠 팬으로 만들기 위한 많은 노력이 이루어지고 있는데, 본 연구에 따르면 스포츠 경기에서 재미를 느끼고, 몰입을 느끼려면 스포츠에 대한 배경지식이 선행되어야 함을 증명했다. 그 근거로써 스포츠 배경지식은 심리적 각성과, 자기 효능감, 몰입에 정적인 영향을 미친 반면에 도전은 심리적 각성과 몰입에는 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 못했고 자기 효능감에는 부적인 영

향을 미쳤다. 따라서 스포츠 경기를 관람하며 관람객이 느끼는 여러 가지 어려움을 해결해 줄 때, 스포츠 경기 관람객은 비로소 경기에 집중하고, 각성하게 된다는 것을 증명했다는 점이다. 이 부분은 일선에 스포츠 마케터들이 종목과 구단의 팬을 증가시키기 위해 선행되어야 함을 실증적으로 검증했다는 점에서 실무적인 의미를 찾을 수 있다.

제 2 절 결론 및 제언

1. 결론

본 연구에서는 스포츠 경기 관람객이 스포츠 경기 관람 시 경험하는 몰입과정에 대해 규명하고자 하였다. 구체적으로, 기존의 몰입이론에서 사용되었던 기술(skill)을 스포츠 배경지식, 통제감을 자기 효능감으로 대체하여 관람객이 어떻게 몰입을 경험하는 지에 대해 검증하여 실증자료를 제공하는 것을 목적으로 하였다. 이에 대한 결론을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 스포츠 배경지식은 관람객의 심리적 각성, 자기 효능감, 몰입에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 도전은 관람객의 심리적 각성과 몰입에는 영향을 미치지 않으며, 자기 효능감에는 부적적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 자기 효능감은 몰입에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 심리적 각성은 몰입에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

따라서 스포츠 경기 관람 시 몰입을 경험하기 위해서는 높은 스포츠 배경지식이 있을수록 경기 관람 시 몰입을 경험할 가능성이 높다고 할 수 있다.

2. 연구의 제한점 및 제언

본 연구는 스포츠 경기 관람객의 몰입경험 구조를 실증적으로 검증했다는 점에서 이론적 함의와 몰입의 선행요소를 스포츠 경기관람 맥락에 맞게 적용했다는 점에 학문적 시사점을 지니며, 이를 실증적으로 규명했다는 점에서 실무적인 의미 또한 크다고 할 수 있다. 하지만 이러한 의미에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 한계점을 지니고 있으며, 향후 연구에서 이를 보완 및 발전 시켜야할 필요성이 있다.

첫째, 몰입이론은 기술과 도전이 균형을 이루어야만 몰입에 이르는 것으로 알려져 있다. 하지만 본 연구의 결과에서는 스포츠 배경지식만으로 몰입에 이르는 결과가 나왔다. 본 연구자는 이는 스포츠가 가지는 본질적인 특성인 경기결과의 불확실성이 큰 영향을 미쳤다고 보고 있다. 단순히 스포츠에 대한 배경지식은 도전감을 낮추지만, 도전감이 심리적 각성을 설명하지 못한 것으로 보아, 배경지식과 관계없이 스포츠가 갖는 불확실성에 의해 관람객은 각성하며, 몰입하는 것이 아닐까 추측하였다. 향후 연구에서는 스포츠 경기 관람에서 도전을 설명하는 변수를 보다 실증적으로 규명할 필요성이 있다.

둘째, 본 연구는 TV, 인터넷을 매체를 통한 경기관람에 한정하였으며 직접경기관람을 하는 팬을 모집단으로 하지 않았다. 하지만 선행연구에 의하면 환경적 요소는 몰입에 많은 영향을 미치기 때문에 직접관람을 하는 대상을 모집단으로 한 연구가 이루어진다면 좋을 것이다.

셋째, 본 연구는 몰입을 연구 참여자의 인식을 바탕으로 측정하였다. 따라서 개인이 느끼는 몰입의 정도와 느낌에는 차이가 있을 수 있다. 따라서 향후 연구에서는 단순히 몰입을 설문문항으로 측정하는 것이 아닌, 보다 실증적인 방법으로 측정한다면 의미 있는 연구가 될 것이라 사료된다.

참 고 문 헌

- 권성호. (2008). **운동몰입의 구성개념과 척도개발** (Doctoral dissertation, 서울대학교 대학원).
- 권성호. (2011). 스포츠심리학 용어사용의 개념적 혼란 사례: flow 와 commitment를 대상으로. **한국스포츠심리학회지**, 22, 157-168.
- 김상국, & 권오성. (2013). 태권도 수련생의 재미요인이 운동몰입과 참여만족 및 운동지속행동과의 관계. **한국사회체육학회지**, 51, 295-310.
- 김종백, 하제현, & 김석주. (2010). 프로야구 관람자의 각성, 기술, 도전, 상호작용, 관여도가 플로우경험에 미치는 영향. **한국체육학회지-인문사회과학**, 49, 415-424.
- 김주현, & 한희섭. (2015). 미술관의 물리적 환경과 감정, 관람객 만족의 관계 연구. **관광·레저연구**, 27, 153-169.
- 김홍설. (1999). **스포츠 팬의 소비자 행동 결정 요인에 관한 연구** (Doctoral dissertation, 서울대학교 대학원).
- 김희정, & 송인섭. (2013). 중, 고등학생의 교사-학생관계, 학습동기 변인, 학습몰입 간의 관계 모형 검증. **교육심리연구**, 27, 409-429.
- 남재준. (2012). **프로스포츠 관람계약요인 척도개발과 응원활동, 응원몰입 및 관람만족 관계 검증**. 중앙대학교 대학원 미간행박사학위논문.
- 노준석. (2003). **미디어 이용과 몰입경험에 따른 수용자의 여가만족에 관한 연구: TV 와 인터넷을 중심으로**. 중앙대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 노준석, & 손용. (2004). 전자미디어의 몰입경험과 여가만족의 상관성 분석.

한국방송학보, 18, 116-173.

- 박근수. (2002). **컴퓨터 몰입 요인구조의 타당성에 관한 연구: 신뢰도 및 타당도 분석을 중심으로**. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 박신영. (2010). 텔레비전 드라마 시청자의 성향이 이용 동기, 장르 선호도 및 드라마 몰입 정도에 미치는 영향. **언론과학연구**, 10, 166-201.
- 박은영. (2016). 관람스포츠로서 경마경험이 일상 스트레스 해소에 미치는 영향. **관광경영연구**, 68, 95-120.
- 서해림. (2003). **디지털 매체 몰입 경험에 관한연구: 게임플레이어들을 중심으로**. 이화여자대학교 학위논문.
- 신경아. (1998). **한국의 초등영어 몰입프로그램 사례 분석-EFL 프로그램과의 비교**, 이화여자대학교교육대학원.
- 유재경. (2006). **한류관광객의 몰입 (flow) 결정요인에 관한 연구: TV 드라마 촬영지를 중심으로**. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤석민. (1999). 다채널 상황하의 수용자 복지와 보편적 방송영상서비스. **한국언론학보**, 44, 287-327.
- 윤소정, & 강승희. (2012). 중학생의 학습몰입 영향 요인 탐색: 자기결정성 동기, 가족건강성, 또래관계를 중심으로. **한국교육학연구 (구 안암교육학연구)**, 18, 235-259.
- 이강태. (2008). **경기지연이 관람만족과 경기몰입, 재관람 의도에 미치는 영향**. 미간행 박사학위논문, 대구가톨릭대학교 대학원.
- 이숙정. (2011). 대학생의 학습몰입과 자기효능감이 대학생활적응과 학업성취에 미치는 영향. **교육심리연구**, 25, 235-253.
- 이시훈. (1999). **인터넷 광고효과의 인과적 모델에 관한 연구: 플로우 (FLOW) 경험의결정요인을 중심으로**. 경희대학교 박사학위논문.
- 이연수, & 조한범. (2012). 무용공연 관람객의 관람가치와 관람몰입 및 관

- 람만족의 관계. **한국무용과학회지**, 27, 61-79.
- 이지혜. (2009). 대학생의 학습 동기적 요인과 학습몰입과의 구조적 관계 분석. **한국교육**, 36, 5-26.
- 정익준. (2008). 박물관 관람객의 몰입경험이 만족도에 미치는 영향 연구. **실천민속학연구**, 12, 331-352.
- 채한승, & 이종호. (2000). 프로스포츠팬 성향 및 경기관람 결정요인에 관한 조사 연구. **한국스포츠산업경영학회지**, 5, 137-154.
- 허진, 김용만, 김세윤, & 이정슬. (2011). 프로야구의 물리적 환경이 감정, 고객만족 및 충성도에 미치는 영향. **한국스포츠산업경영학회지**, 16, 57-70.
- 황용석. (1998). **웹 이용과정에서 플로우 형성에 관한 이론적 모델 연구**. 성균관대학교 신문방송학과 박사학위 논문.

- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological review*, *84*, 191.
- Clarke, S. G., & Haworth, J. T. (1994). 'Flow'experience in the daily lives of sixth form college students. *British Journal of Psychology*, *85*, 511-523.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. *Journal of humanistic psychology*, *15*, 41-63
- Csikszentmihalyi, M., & Graef, R. (1975). Socialization into sleep: exploratory findings. *Merrill-Palmer Quarterly of Behavior and Development*, *21*, 3-18.
- Csikszentmihalyi, M., & Larson, R. (1986). Being adolescent: Conflict and growth in the teenage years. *American Journal of Psychiatry*, *143*, 240-242
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of personality and social psychology*, *56*, 815.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. S. (Eds.). (1992). Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness. *Cambridge university press*.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). Flow and the psychology of discovery and invention. *New Yprk: Harper Collins*.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). Finding flow: The psychology of engagement with everyday life. *Basic Books*.
- Csikszentmihalyi, M., Rathunde, K., & Whalen, S. (1997). Talented teenagers: The roots of success and failure. *Cambridge*

University Press.

- Csikszentmihalyi, M. (2000). *Beyond boredom and anxiety. Jossey-Bass.*
- Feldman, D. H., Csikszentmihalyi, M., & Gardner, H. (1994). Changing the world: A framework for the study of creativity. *Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.*
- Ghani, J. A., Supnick, R., & Rooney, P. (1991, January). The Experience Of Flow In Computer-Mediated And In Face-To-Face Groups. *ICIS*. 91, 229-237.
- Ghani, J. A., & Deshpande, S. P. (1994). Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. *The Journal of psychology*, 128, 381-391.
- Graef, R. (1975a). Flow patters in everyday life. In Csikszentmihalyi, M. *Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play, 25th Anniversary Special Edition. San Francisco: Jossey-Bass.* 140-160
- Hoffman, D. L., & Novak, T. P. (1996). Marketing in hypermedia computer-mediated environments: Conceptual foundations. *The Journal of Marketing*, 50-68.
- Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (1999). Flow in sports. *Human Kinetics.*
- Mannell, R. C., Zuzanek, J., & Larson, R. (1988). Leisure states and "flow" experiences: Testing perceived freedom and intrinsic motivation hypotheses. *Journal of Leisure Research*, 20, 289.
- Mcquail, D. (1987). Functions of communication: A nonfunctionalist overview. *Handbook of communication science*, 327-349

- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The concept of flow. *Flow and the Foundations of Positive Psychology*
- Novak, T. P., & Hoffman, D. L. (1997). Measuring the flow experience among web users. *Interval Research Corporation*, 31.
- Novak, T. P., Hoffman, D. L., & Yung, Y. F. (1998, March). Modeling the structure of the flow experience among web users. *In INFORMS Marketing Science and the Internet Mini-Conference*.
- Novak, T. P., Hoffman, D. L., & Yung, Y. F. (1999). Measuring the flow construct in online environments: A structural modeling approach. *Marketing Science special issue on "Marketing Science and the Internet*, 4.
- Privette, G., & Bundrick, C. M. (1987). Measurement of experience: Construct and content validity of the experience questionnaire. *Perceptual and motor skills*, 65, 315-332.
- Quinn, R. W. (2005). Flow in knowledge work: High performance experience in the design of national security technology. *Administrative science quarterly*, 50, 610-641.
- Rodriguez-Sanchez, A. M., Schaufeli, W. B., Salanova, M., & Cifre, E. (2008). FLOW EXPERIENCE AMONG INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY USERS 1, 2. *Psychological Reports*, 102, 29-39.
- Shernoff, D. J., Csikszentmihalyi, M., Shneider, B., & Shernoff, E. S. (2003). Student engagement in high school classrooms from the perspective of flow theory. *School Psychology Quarterly*, 18, 158.

Trevino, L. K., & Webster, J. (1992). Flow in computer-mediated communication electronic mail and voice mail evaluation and impacts. *Communication research, 19*, 539-573.

<부록>

설문지

안녕하십니까?

본 설문은 스포츠 경기관람객의 몰입(Flow)경험 구조에 관해 연구하기 위한 것입니다.

본 설문에 응해주신 여러분의 개인적 사항이나 응답 내용 등은 무기명으로 처리되며, 연구목적 외에는 절대 사용되지 않음을 약속드립니다.

본 설문지에 나오는 문항들은 맞고 틀리는 것이 없으며, 각 문항을 잘 읽어보시고 여러분의 경험과 생각에 따라 한 문항도 빠짐없이 솔직하게 응답해 주시면 본 연구에 큰 도움이 될 것입니다.

설문에 참여해 주셔서 대단히 감사합니다.

서울대학교 체육교육과 글로벌스포츠매니지먼트 전공

지도교수: 김유겸

석사과정: 장남경

E-mail: jangnam12@snu.ac.kr

○ 다음은 귀하의 스포츠 배경지식에 관한 문항입니다.

	항목	전혀 그렇지 않다				매우 그렇다		
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
1	나는 스포츠 규칙에 대해 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	나는 스포츠 용어에 대해 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	나는 스포츠 경기 관람 시 등장하는 선수, 감독의 정보를 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	나는 스포츠 리그와 팀에 대해 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	나의 스포츠에 관한 지식은 뛰어나다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

○ 다음은 귀하가 스포츠 경기를 관람할 때 느끼는 어려움에 관한 문항입니다

	항목	전혀 그렇지 않다				매우 그렇다		
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
1	스포츠 경기를 관람하는 것은 일종의 도전과 같다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	스포츠 경기 관람 시 정신적, 감정적 에너지를 소모한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	스포츠 경기의 내용을 이해하는 것은 내가 가진 스포츠 지식을 시험하는 것과 같다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	스포츠 경기의 내용을 완전히 이해하는 것은 어렵다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	스포츠 경기의 내용을 이해하는 것은 내가 하는 다른 활동에 비해 어렵다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

○ 다음은 귀하의 자기효능감에 관한 물음입니다.

	항목	전혀 그렇지 않다			매우 그렇다			
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
1	나는 경기의 흐름을 쉽게 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	나는 경기의 내용이 어떻게 진행될 것인지에 대해 상상해 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	나는 선수들이 어떻게 플레이할 것인지에 대해 예상해 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	나는 경기 내용 중 어떤 것이 중요한 내용인지 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	나는 감독의 전술을 이해할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

○ 다음은 귀하의 심리적 각성에 관한 물음입니다.

	항목	전혀 그렇지 않다			매우 그렇다			
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
1	스포츠 경기를 관람할 때 호기심이 생긴다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	스포츠 경기를 관람할 때 열정을 느낀다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	스포츠 경기를 관람할 때 흥분된다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	스포츠 경기를 관람할 때 긴장감을 느낀다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	스포츠 경기를 관람할 때 감정이 고조 되었다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

○ 다음은 귀하의 몰입에 관한 물음입니다.

	항목	전혀 그렇지 않다			매우 그렇다			
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
1	스포츠 경기를 관람할 때 깊이 몰두했었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	스포츠 경기를 관람할 때 시간가는 줄 몰랐다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	스포츠 경기를 관람할 때 완전히 전념해 있었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	스포츠 경기를 관람할 때 완전히 몰입했다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	스포츠 경기를 관람할 때 흠뻑 빠져 있었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

○ 다음은 간단한 인구통계학적 질문입니다.

1. 귀하의 성별은?	① 남자 ② 여자
2. 귀하의 연령대는?	① 10대 ② 20대 ③ 30대 ④ 40대 ⑤ 50대 ⑥ 60대 이상
3. 귀하의 학력 수준은?	① 중학교 졸업 이하 ② 고등학교 졸업 ③ 대학교 졸업 ④ 대학교 재학 ⑤ 대학원 졸업 ⑥ 대학원 졸업 이상
4. 귀하의 월평균 가계 소득수준은?(학생의 경우 용돈을 포함)	① 100만원 미만 ② 100만원 이상 200만원 미만 ③ 200만원 이상 300만원 미만 ④ 300만원 이상 400만원 미만 ⑤ 400만원 이상 500만원 미만

	⑥ 500만원 이상
5. 귀하의 월평균 스포츠 경기 관람 횟수는?(종목 불문, TV, 인 터넷 방송 포함)	① 1~2회 ② 3~4회 ③ 5~6회 ④ 7~8회 ⑤ 9회 이상

○설문에 응해주셔서 대단히 감사합니다

Abstract

Sports spectators' experience of flow and its antecedents.

Jang, Namkyeong
Department of Physical Education
Global Sport Management
The Graduate School
Seoul National University

Numerous studies have shown engaging in sport activities leads to an increase in one's happiness and well-being. One of the concepts that explain such relationship is "flow". According to Csikszentmihalyi (1975), flow plays an essential role in enhancing happiness by providing an experience of total absorption. Experiencing the state of flow can benefit one by enriching his quality of life. This study demonstrates the occurrence of flow experience in the spectating behavior of sport games, in an attempt to find watching sport events is an activity that can enhance the well-being and happiness of the spectators.

In the domain of spectator sport, flow has been accounted for no more than a leading variable influencing spectator satisfaction, spectator intention, and adherence behavior. Hence, empirical investigation and structural analysis of flow in the spectating behavior of sport games will not only enable the diversification of

marketing techniques for professional sports clubs but also contribute greatly in heightening the value of spectator sport as a distinct type of leisure activity.

Few studies on the positive effects of sport on people's well-being have been conducted in the context of spectator sport. This might be due to the conception that behavior of "watching" is not a type of activity in which flow can occur. Such passive leisure activities as television viewing are considered as those that can hardly trigger flow due to its intrinsic nature of causing relaxation and senselessness (Csikszentmihalyi, 1998). Such notions led to the exclusion of spectator sport in the study of flow experience. Most previous studies on spectator sport tend to revolve around financial aspects of professional sports teams or clubs.

Nonetheless, recent studies are setting the grounds for watching sport games to be viewed as a distinct form of active leisure activity. It is argued the new media environment has the potential to widen the choice of media consumers (McQuail, 1987) and television viewing is a multi-dimensional, complex behavior (Shim, 1999). In addition, viewers who possess premeditated and active viewing habit tend to reach a deeper state of flow during their media consumption (Shim, 1999). Watching sport games, therefore, is not a passive action simply 'seeing' the game, but the embodiment of dramatic and active elements including social interchange, identification to a team, and tensions caused by uncertainty of winning and losing the game.

This study aims to examine the occurrence and process of reaching 'flow' in sport spectators. Specifically, the purpose of this study was to (a) corroborate the occurrence of flow within the spectating behavior of sport games and (b) investigate the process that a spectator goes through in reaching the state of flow.

According to Csikszentmihalyi (1988), Novak, Hoffman & Yung (1996), and Hwang (1998), Background Knowledge does not have a

direct influence on Flow but indirectly influences Flow via Self-efficacy. Moreover, Challenge influences Flow via raising Arousal. Based on such causal structure model, two hypotheses are framed in this study. First, Background Knowledge in Sport and Challenge will positively influence Self-efficacy and Arousal respectively. Second, Self-efficacy and Arousal will positively influence Flow.

The target population for the study was individuals who watch sport games through the media such as TV and internet on a regular basis. Online survey modes were employed to collect the data. A total of 320 individuals participated in the study, of which 288 were valid and therefore analyzed. Measures for Background Knowledge (4 items), Challenge (3 items), and Flow (4 items) were used after being modified to meet the purpose of the study. These items were originally taken from Hoffman, Novak and Yung (1999), Hwang (1998), Park (2009), and Ham (2011). Two items from Kim and Park (2001) and two items from Lee (2007) were taken and modified to measure Self-efficacy (4 items). Arousal (4 items) was measured using items from Kim (2010).

A CFA was performed using the Mplus 7.3 (Muthén & Muthén, 2014) and the model fit the data well (S-B $\chi^2/df = 310.36/142 = 2.19$, RMSEA = .06, CFI = .97, SRMR = .05). The measurement scales showed adequate psychometric properties as indicated by all significant factor loadings in the predicted direction ($p < .05$), AVE values ranging from .45 to .71 and reliability coefficients ranging from .71 for Challenge to .93 for Flow. In addition, correlations for all pairs of latent factors were significantly different from 1.0, rendering support for discriminant validity. According to path analysis, the structural model shows an adequate fit to the data (S-B $\chi^2/df = 384.508/145 = 2.65$, RMSEA = .07, CFI = .95, SRMR = .07). Background Knowledge significantly affected Self efficacy ($\gamma = .69$, p

< .05) and Arousal ($\gamma = .544$, $p < .05$). Challenge significantly influenced Self-efficacy ($\gamma = -.0228$, $p > .05$) but showed no significant effects on other variables. Self-efficacy had significant effect on Flow ($\gamma = .20$, $p < .05$) and Arousal also had significant influence on Flow ($\gamma = .71$ $p < .05$)

This study applied the theoretical framework of Flow Theory to sport spectating and investigated the process through which sport spectators reach the state of flow and their experience of flow. The results of the research provide empirical support for the experience of flow structure in watching sport games. This confirms viewing sports on a regular basis can lead to regular experience of flow. It, therefore, confirms viewing sport games is a type of leisure activity that can improve an individual's happiness and well-being.

While Background Knowledge yielded positive effect to Arousal, Self-efficacy, and Flow, Challenge did not show any significant influence on Arousal or Flow. Such results indicate spectators should have sufficient background knowledge and that expected difficulties of spectators are minimized in advance, in order to fully enjoy the event and experience Flow while viewing sport games. Future research should focus on the uncertainty of the result in sport games and on loyalty of sport fans in investigating the determinants of arousal and attention while watching sport games.

Keywords : Flow, Sports spectator, Sport background knowledge, Arousal, Self efficacy
Student Number : 2015-21654