

성인의 놀이성 지표 개발*

Development of Adult Playfulness Scale

李 勳** · 曹熙鈞*** · 李永珍****

Lee, Hoon · Jo, Hee-Beom · Lee, Young-Jin

ABSTRACT

Playfulness is an internal trait of human behavior and experience. This study was to develop a scale for measuring adult playfulness. Based on the previous researches of Barnett(1991; 2007), Glynn & Webster(1992), Staempfli (2007), three different measurement model of adult playfulness were developed. Data were collected from 708 undergraduate and graduate school students of four universities in Seoul on May 2010. Results of confirmatory factor analyses showed that a modified three dimensional measurement model(i.e., extroversion, creativity, and improvisation), fitted the data better than the other two models. Specifically, the extroversion dimension was constructed with indicators of lightness, cheerfulness, and brightness. Creativity dimension included creativeness, imagination, and originality. And the improvisation dimension was consisted of emotionality and easy excitement. The adult playfulness scale developed in the study could contribute leisure and tourism program development and market segmentation.

핵심용어(Key words) : 성인의 놀이성(Adult playfulness),
외향성(Extroversion),
창의성(Creativity),
즉흥성(Improvisation)

* 이 논문은 2008년도 정부재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 (327-2008-2-B00883).

** 한양대학교 사회과학대학 관광학부 교수. e-mail: hoon2@hanyang.ac.kr

*** (주)호텔롯데 롯데월드 기획팀 팀원. e-mail: chb1006@lotte.net

**** 제주대학교 관광경영학과 BK21사업단 박사후연구원, 교신저자. e-mail: bijin@paran.com

I. 서론

호이징아(Huizinga, 1981)가 이야기 한 대로 인간은 본질적으로 놀이 특성을 가지고 있다. 다른 동물들의 놀이경우 인간만큼 두드러지고 본격적인 놀이행동과 경험을 겪지는 않는다. 인간은 놀이를 통해 즐거움, 재미를 얻을 뿐만 아니라 사회적 관계와 지식을 습득하는 방법을 익혀왔다. 실제로 놀이는 그 자체의 내재적 목적성(internal auto-telic)을 가지고 있으면서 한편으로는 학습동기를 이끌어내고(Liberman, 1977; Miller, 1973), 창의성을 높이며(Tegano, 1990), 일의 성과를 증진시키는 역할(Starbuck & Webster, 1991)을 하기도 한다.

이러한 놀이행동은 놀이적 조건과 환경을 가진 여가관광활동에서 뚜렷하게 드러난다(Staempfli, 2007). 그동안 여가관광 경험에 대한 연구가 주로 경제적 목적을 실현하기 위해 '소비행위'적 관점에 집중되는 경향을 보였다. 오히려 여가관광의 본질적 측면은 놀이성의 맥락과 연관되어 있으며 '놀이성'이 외연되는 과정으로서 여가경험을 분석함으로써 보다 근본적인 여가행동과 경험을 이해할 수 있을 것이다(이훈, 2009).

특히 놀이특질은 아이들에게서 확연하게 나타나고 있다. 따라서 지난 40여 년간 놀이는 아이들의 행동 또는 교육과정을 살펴보기 위한 인기 있는 과학적 탐구 분야였다. 최근에 청소년과 성인에 대한 놀이성이 일부 연구되고 있지만, 아직 매우 제한적이다. 또한 일부 온라인 게임행동을 분석하기 위해 놀이성 척도를 개발하였지만, 현장에서 직접체험(hands on experience based on onsite)을 전제로 하는 여가관광현상의 놀이성과는 다소 차이가 있다. 기존에 활발히 진행되어온 아동의 놀이성 측정 연구와는 달리 성인의 놀이성 측정연구는 아직 부족한 편이며, 기존에 활용되고 있는 지표들도 놀이적 개념의 충분한 반영여부와 그 타당성 측면에서 정밀한 검토가 필요하다.

성인의 놀이는 아이의 놀이와 다르며 아이들과 같이 일상생활에서 항상적으로 놀이성을 유지할 수 있는 조건(conditions)에 있지 못하다. 성인은 이미 사회적 의무와 역할 속에서 놀이적 본질(playful reality) 보다는 비놀이적 본질(non-playful reality)에 더 속해 있기 때문이다. 하지만, 성인에게도 '여가활동'은 다른 활동과 달리 '놀이적 본질'에 더 가깝게 접근하고 있기 때문에 아이들과 같이 놀이성을 드러낼 수 있는 기회이다. 즉, 성인에게 있어서도 여가활동의 경험을 한다는 것은 일의 상황과 다른 공간과 시간을 의미하는 환경적 특징과, 일의 상황이 규정하는 권위와 지위 등의 사회적 틀을 벗어나 놀이본능에 충실한 경험을 하는 것이다.

본 연구의 목적은 내재적 특질로서 놀이성을 재개념화하여 '성인의 놀이성' 지표를 개발하며, 성인 놀이성의 관계탐구의 기초를 제공하고자 한다. 본 연구는 학술적 측면에서 성인의 여가활동과 체험의 본질에 대한 이해를 넓힐 수 있을 것으로 기대한다.

II. 이론적 고찰

1. 놀이성의 본질

호이징아(Huizinga)(1981)는 놀이가 인간의 독특한 특질이며, 문화보다 오래된 원형(原形)으로서 우리 삶에 스며들어 있다고 생각하였다. 다른 학자들도 인간의 내적 차원에서 놀이성(playfulness)은 자신의 환경을 대하는 개인의 내재적 경향(internal disposition)의 하나로 여기고 있다(Bozionelos & Bozionelos, 1999; Barnett, 1990; 1991). 놀이가 일에 대한 상대적 의미로 표현될 수 있는 반면, '놀이성(playfulness)'은 경험의 주관적 특성을 나타내는 놀이상태(state of playfulness) 또는 개인이 동기화되는 놀이특질이라고(trait of playfulness)(Lieberman, 1977) 설명하고 있다. 즉, 놀이성은 내재적 즐거움, 관여, 만족도를 높이기 위한 행동을 설명할 수 있는 개인적 특질을 의미한다.

놀이를 이해하기 위해서는 놀이를 하게 만드는 개인의 내재적 특질에 집중해야 한다. 실제로 놀이적 경향(놀이성)을 가진 사람은 내재적 동기에 따르고, 스스로 설정한 목적을 이루려는 지향성을 갖고, 자신의 목표나 행동에 의미를 부여하려는 경향이 있으며, 외재적으로 부여된 규칙으로부터 자유롭고, 능동적인 관여(active involvement)를 갖는다고 설명하고 있다(Barnett, 1991).

또한 놀이성을 이해하기 위해서는 상호관련 되는 개념들을 살펴볼 필요가 있다. 학자들은 인지적 자발성(cognitive spontaneity)과 창의성(creativity)이 놀이성과 관련된다고 설명한다. 예를 들어, 호기심, 창작, 창안 등의 개념이 놀이성을 구성하는 주요요인이 될 수 있다는 것이다. 하지만 인지적 자발성은 놀이의 정서적, 사회적 특질을 포함하고 있지 못하기 때문에 이것만으로 놀이성을 충분히 설명하기는 어렵다. 창의성이 놀이성과 관련된다는 것은 여러 학자들이 제시하고 있다(Amabile, 1988; Lieberman, 1977). 하지만 창의성이 놀이성을 대신하는 용어로 사용될 수는 없다. 창의성은 놀이성에 비해 실용적 경향을 가지며 도구적

(instrumentality)이거나 외재적 요구(external needs)와 관련된다.

Lieberman(1977; Barnett, 1990 재인용)은 놀이성 특질의 존재를 가정한다. 이 분야 초기연구로서, 어린이의 놀이적 특성(놀이성)을 지각적 자발성(cognitive spontaneity), 사회적 자발성(social spontaneity), 물리적 자발성(physical spontaneity), 현재적 기쁨(顯在, manifest joy), 유머감각(sense of humor) 등 다섯 가지로 분류하였다. 이 연구는 본격적으로 아이들에 대해 놀이성을 규명하고자 시도하였지만 방법론적 측면에서 비판을 받고 있다. 이후 Barnett & Kleiber(1982, 1984)가 방법론을 강화하여 Lieberman의 연구를 검증하여 비슷한 결과를 제시하였지만, 아직 놀이성의 구성요인이 성별에 따라 다르게 연결되는 한계를 나타내었다.

한편 Singer and Rummo(1973)도 아이들의 행동에 대한 선생님들의 평가방법을 통해 약간 다른 요인들을 분석하였다. 그들이 분류한 아이들의 놀이성은 상상성(imaginativeness), 유모스러움 또는 놀이적 태도(humorous and playful attitude), 정서적 표현성(emotional expressiveness), 신기성 추구(novelty-seeking), 호기심(curiosity), 개방성(openness), 교류성(communicativeness)이었다(Singer, 1994 재인용). Staempfli(2007)은 청소년의 놀이성으로 확대하여 스트레스 및 웰빙의 관계를 연구하기 위해 놀이성 척도를 구성하였다. 우선 Glynn & Webster(1992) 등의 선행연구 척도를 활용하면서 동시에 사람들에게 각자의 놀이성 의미를 기술하게 하여 그 내용을 분석함으로써 대안적인 항목들을 구성하였다.

국내에서도 아이들의 놀이성에 대한 연구들이 진행되고 있다. 한석실·박주희(2007)는 유아의 놀이성이 사회구성놀이의 질과 관련이 높음을 밝혀내었고, 우수경(2008)은 놀이성이 유아의 성에 따라 차별화되는 내용과 기질 및 정서와 놀이성이 어떻게 관련되는 지를 분석하였다. 황운세·최미숙(2007)은 기질과 사회적 유능감이 놀이성에 영향을 미치는 주요변인임을 발견하였다. 성인의 놀이성에 대한 연구는 박현숙·김광웅(2004)이 유아의 부모를 대상으로 놀이성이 부모의 효능감과 양육 스트레스와 관련된다는 것을 밝혀내었다. 놀이성의 척도는 Glynn & Webster(1992)를 중심으로 보완하여 사용하였다. 이웅규·이승현(2005)은 대학생을 대상으로 정보기술 사용에서 놀이성, 유용성, 사회적 영향을 연구하였다. 놀이성은 온라인 활동을 위해 개발한 Moon & Kim(2001)의 척도를 활용하였다. 지금까지 성인의 놀이성에 대한 연구는 부족한 편이며 한정된 상황에 대하여 제한적으로 연구되어왔다. 따라서 연구자들은(박현숙·김광웅, 2004) 놀이 개념을 재

개념화하여 한국 성인을 위한 놀이성 척도를 개발할 필요가 있다고 제시하고 있다.

2. 성인의 놀이성

1) 성인의 놀이성 연구분석

아이들의 놀이성에 대한 연구는 성인에 대한 관심으로 확장되고 있다. Glynn & Webster(1992)는 대학생과 보육교사를 대상으로 성인의 놀이성을 평가하여, 자발성(spontaneity), 표현성(espessiveness), 재미(fun), 창조성(creative), 우스움(silly)으로 구분하였다. 하지만 이 평가척도는 놀이를 단순히 일의 상대적 개념으로만 평가하는 한계를 지니고 있으며(Starbuck & Webster, 1991), 다른 학자에 의해 내용 타당성과 구성타당성에 문제가 있음이 제기되고 있다(Kruger, 1995).

Barnett(2007)은 최근에 649명의 대학생을 대상으로 젊은 성인의 놀이성을 분석하여, 사교적(gregarious), 제약받지 않은(uninhibited), 익살스런(comedic), 역동적(dynamic) 등 네 개의 특질적 구성요인을 제시하면서, 놀이성이 높은 사람들은 자신의 환경을 더 자극적이고, 즐겁고, 유쾌하게 만들 수 있다고 주장 하였다. Costa & McCrae(1988)은 성인의 놀이성이 성별에 따라 약간 다른 특성을 보이는데, 여성의 경우 사회적 놀이성이 높은 반면 남성들의 경우는 인지적 놀이성이 더 높은 경향을 보인다고 하였다.

여러 이전 연구들을 종합하여 어린이와 성인의 놀이특질을 구분하면, 대체로 모험적(adventurous), 충동적(impulsive), 자발적(spontaneous)인 세 가지 특성이 성인의 놀이성에서 나타나고 있으며(Glynn & Webster, 1992, 1993; Barnett, 2007), 아이들의 놀이성에서는 동적(active), 쾌활(cheerful), 충동적(impulsive)인 세 가지 특성이 드러나고 있다. 어린이와 성인의 놀이성에서 '충동적' 특질만이 유년시절과 성인기에 지속적으로 나타나는 요인이었다(Barnett, 1991). 이런 놀이성은 아이들의 창의력, 학습력 등 다양한 편익과 관련된다는 사실이 입증되어왔으며(Barnett, 1991), 성인의 놀이성도 직장에서 생산성과 만족도를 높인다는 것이 밝혀지고 있다(Glynn & Webster, 1992; 1993).

2) 성인의 놀이성 측정지표 모형 제안

초기 놀이에 대한 측정은 어린아이들을 대상으로 한 행동이나 활동의 빈도를 측정하는 방식이었다. 많은 학자들은 외재적 특성보다 내재적 특성의 평가가 필요하

다고 제안하였으며, Liberman은 처음으로 놀이보다는 놀이자의 특성으로서 '놀이성(playfulness)'을 정의하고 측정도구를 개발하였다(Barnett, 1990). 어린이에 대한 놀이성을 측정하려는 시도는 오래되었지만, 상대적으로 성인의 놀이성에 대한 연구는 부족하였다. 성인도 놀이특성을 지니고 있다. 실제로 성인의 삶은 어린아이와 달리 진지하고 심각한 활동과 환경에 더 노출되어 있어 놀이성이 약화되거나 제약된다. 하지만 이것이 성인에게 있는 '놀이성'의 내재적인 존재를 부정하는 것은 아니며 오히려 잠재적인 놀이성이 억제되어 있거나 비활성화 되어있는 상태를 의미한다. 따라서 성인의 놀이성을 측정하는 것은 현재 놀이성 정도를 측정함과 함께 놀이성과 관련된 재미, 정신적 행복, 창의성(Glynn & Webster, 1993; Staempfli, 2007) 등 성인의 삶을 이해하는 방안이 되며, 향후 놀이성을 활성화시키기 위한 기초적 자료가 될 수 있다.

어린이를 대상으로 한 놀이성 척도를 어른에게 그대로 적용할 수는 없다. Glynn & Webster(1992)는 두 가지 측면에서 문제를 제기하는데, 첫째 어린이의 놀이성은 선생님이나 어른들이 아이들을 관찰하면서 평가하기 위한 것이며, 두 번째로 어른에게는 적합하지 않은 척도를 가지고 있기 때문이다. 예를 들어, Barnett (1991)의 척도에서 보면, '아이가 놀이도구를 공유하려는 의지가 있다'. 또는 '놀이하는 동안에 아이는 노래를 하거나 얘기를 한다' 등이 사례이다.

Glynn & Webster(1992)는 논리적이고 체계적인 방법을 사용하여 성인의 놀이성을 평가하기 위한 25개의 의미차별화척도(semantic differential scale)를 개발하였다. 이 척도는 작업장에서의 놀이성을 평가하고자 한 노력이었으며, 이를 통해 놀이성이 높은 사람들은 높은 인지적 자발성과 창의성과 관련된다는 것을 제시하였다. 이들은 자신들의 척도개발이 성인의 놀이성을 분석하기 위한 시작이라고 밝히며, 향후 놀이성의 각 구성요인들의 영향력과 차원성을 규명할 필요가 있다고 주장하였다(표 1). 이 후 Glynn & Webster(1993)는 550명의 성인을 대상으로, 놀이성이 혁신적 태도와 내재적 동기에 긍정적으로 관련되며, 개인적 질서와는 부정적으로 연관되는 것을 분석하였다. 이를 통해 자신들의 척도에 대한 타당성을 재검증하고자 하였다.

Glynn & Webster(1992) 척도는 이 후 다른 학자들에 의해 활용되거나 보정되고 있다. Bozionelos & Bozionelos(1999)는 같은 척도를 사용하여 놀이성이 도구적 특질(instrumental traits)과 표현적 특질(expressive traits)에 어떻게 관련되는 지를 분석하여, 두 특질이 함께 포함되었을 때 놀이성 경향을 더 높여

주는 것을 발견하였다. 또한 결과를 통해 Glynn & Webster(1992) 척도의 타당성을 지원하였다. 본 연구에서는 Glynn & Webster(1992)과 Barnett(2007)의 성인 놀이성 척도를 중심으로 구성하고자 한다. 하지만 아직 두 연구가 수행한 척도에 대한 문제제기들이 남아있으며, '성인의 놀이성'에 대한 연구는 시작단계이므로 여가활동 등 다양한 환경에서 비판적으로 검토되어야 한다. 이런 측면에서, 한국적 상황과 여가경험에 대한 상황의 차이를 고려하여 영어 척도의 한글화 인터뷰와 놀이성 개념에 대한 기초조사 등 서면 예비조사를 거쳐 기존 척도를 보정하는 작업을 수행 하였다.

$$A_p = f(X_1, X_2, X_3, X_4 \dots X_n)$$

A_p : 성인의 놀이성(Adult Playfulness)

X_n : 성인의 놀이성 구성요인(Components of Adult Playfulness)

〈그림 1〉 성인의 놀이성 구성모형

III. 연구방법 및 조사 설계

1. 연구 대상 및 조사 진행과정

1) 연구대상

본 연구의 대상은 일정한 여가활동에 지속적으로 참여하고 있는 18세 이상 성인을 대상으로 하였다. 놀이성 지표의 일반화를 위해 대학생집단과 직장인 집단으로 구분하여 조사를 진행하였다. 이러한 학생과 직장인이라는 사회적 특성이 결과에 반영될 수 있기 때문에 가능한 두 특성을 모두 고려하여 병행조사 하는 것이 일반화에 도움이 될 수 있을 것으로 기대한다. 조사원은 대학원생 이상으로 여가의 특성과 조사방법에 대한 훈련을 통해 구성하였다. 이들 조사원은 객관적 자세와 체계적 절차를 준수해야 함으로 적절한 훈련을 실시하였다.

2) 조사대상 및 자료수집 절차

성인의 놀이성 지표구성을 위해 예비조사를 실시하였다. 여가관련 박사급이상 연구자 그룹을 통해 표면 타당도와 내용 타당도를 감수하였다. 본 연구는 일반적인 환경 하에서 여가생활을 영위하고 있으리라 예상되는 18세 이상 일반 여가참여

자를 대상으로 설문조사를 실시하여 성인의 놀이성 본질을 이해하기 위해 각 개념과 활동에 대해 분석하고, 이를 토대로 개념 간 관계 및 범위를 규정하였다.

① 예비조사(Pilot-test): 2009년 9월 20일 - 9월 28일

놀이성 변인 측정은 Glynn & Webster(1992)의 성인의 놀이성 척도를 기반으로 하였다. 하지만 Glynn & Webster(1992)의 척도의 영문 표기로 국내에 적용하기에는 의미상 한계가 있기 때문에 석사 이상 관광전공자 9명과 1년 이상 영어권 국가 체류자 7명의 의견조사를 통해 영문 항목의 한글의미의 일치성을 검증하였다. 이를 통해 성인의 놀이성 척도 25문항의 한글화를 완료하였다. 그리고 한국적 상황에 맞는 성인의 놀이성 측정을 위하여 관광학 전공 대학생 및 대학원생 79명을 대상으로 질적 조사방법의 하나인 서면 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰에서는 친구 중 가장 잘 노는 사람이 누구인지를 쓰게 하고 그 사람의 특성을 기술하게 하였다. 놀이특성에 대한 내용분석 결과 2문항을 추가로 삽입하여 놀이성을 측정하는 27개 문항을 개발하였다.

② 사전조사(Pre-test): 2009년 10월 2일 - 10월 4일

신뢰성을 사전에 검증하기 위하여 2차례에 걸친 사전조사를 실시하였다. 1차 사전조사는 H대학교에서 관광학 전공수업을 수강하는 대학생 52명을 대상으로 실시하였다. 조사 결과 각 변인의 신뢰도는 높게 나타났으나 변인 간의 관계가 나타나지 않았다. 따라서 측정의 오차를 최대한 줄이기 위하여 놀이성 척도를 어의 차이 척도에서 Likert 7점 척도로 변환하였다. 2차 사전조사는 1차 조사 결과 수정된 설문지를 검증하기 위하여 H대학교에서 관광학 전공수업을 수강하는 학생 및 일반 대학생 59명을 대상으로 실시하였다. 신뢰도 분석을 한 결과 놀이성의 전체 신뢰도가 0.87로 대체로 높은 것으로 나타났다.

③ 본조사: 2009년 10월 29일 - 11월 10일, 2010년 5월 10일 - 6월 4일

사전조사를 통해 신뢰성과 타당성이 확보된 측정항목으로 본 조사를 구성하여 2009년 10월 29일부터 11월 10일까지 총 13일간 본 조사를 진행하였다. 대학생 집단의 효율적으로 추출을 위하여 판단 추출법과 체계적 표집방법을 바탕으로 서울소재 대학교를 대상으로 조사를 실시하였다.

판단 추출법(judgmental sampling)은 비확률 표집법의 하나로서 연구자의 판단에 의해 가장 유용하거나 가장 대표성이 있다고 생각되는 대상을 관찰할 단위

들로 추출하는 방법이다(Babbie, 2007). 본 연구에서는 판단 추출법을 이용하여 서울의 동부, 서부, 남부, 북부 지역별로 각 한 군데씩 총 네 곳의 대학을 선정하였다. 선정된 대학교는 서울 동부의 H대학교, 북부의 K대학교, 서부의 Y대학교, 남부의 J대학교이다. 체계적 표집방법(systematic sampling)은 확률적 표집방법의 하나로 전체 목록의 매 k번째 요소를 선택하는 표본추출방법이다(Babbie, 2007). 각 학교에서는 체계적 표집방법을 이용하여 캠퍼스 내 특정 장소에서 k번째 사람에게 설문을 받는 방식으로 표본추출을 실시하였다.

또한 30대와 40대의 직장인 표본을 확보하기 위해 직장인에 대한 조사와 직장을 가진 특수대학원생들에 대한 조사를 병행하였다(2010년 5월 10일 ~ 6월 4일). 제조업, 유통업, 전문서비스업 등 직종을 분류하여 표본을 추출하였다. 본 조사 결과 총 750부의 표본을 모집하였으며 이 중 불성실한 응답을 제외한 708부를 본 연구에 활용하였다.

2. 설문지 구성 및 자료 분석

설문문항은 선행연구를 참고하여 구성하였다. 성인의 놀이성의 경우 Glynn & Webster(1992)가 자발성(spontaneity), 표현성(expressiveness), 재미(fun), 창의성(creative), 우스움(silly)의 다섯 가지 요인으로 구성된 '성인용 놀이성 척도(The Adult Playfulness Scale)'를 개발하였고 후에 Schaefer & Greenberg(1997)가 이를 보완하여 익살스러움, 유머감각, 재미탐닉, 비행식성의 4가지 요인으로 구성된 '성인용 놀이성 척도(Playfulness Scale for Adults: PSA)'를 개발하였다. 본 연구에서는 아직까지 성인 놀이성 연구에서 많이 이용되고 있는 Glynn & Webster(1992)의 'The Adult Playfulness Scale'을 기본으로 하였다. 25개의 문항으로 구성된 'The Adult Playfulness Scale'을 예비조사를 거쳐 '긍정성', '사교성'의 두 항목을 추가하여 총 27개 문항을 채택하였다. 본 연구의 설문 구성안은 다음 <표 1>과 같다.

자료 분석은 1차적으로 탐색적 요인분석을 실시하였고, 2차적으로 확인적 요인분석을 실시하여 측정모형의 적합성과 모형비교과정을 거쳤다.

〈표 1〉 설문지의 구성 항목

구 분	측정요인	문항	척도	이론적 근거
성인의 놀이성 (Ap:adult playfulness)	자발성	6	7점 척도	Glynn & Webster(1992), Barnett(2007) 등
	표현성	4	7점 척도	
	재미	3	7점 척도	
	창의성	3	7점 척도	
	우스움	4	7점 척도	
	기타	5	7점 척도	
	항목: 긍정적, 사교적	2	7점 척도	서면 예비조사
성인의 놀이성향	잘 노는 편, 노는 것 좋아함, 놀이 중요	3	7점 척도	Glynn & Webster(1992), Barnett(2007) 등
인구통계변인	성, 연령, 직업 (집단 구분)	3	명목 척도	

3. 인구·사회 통계학적 특성

본 조사에 응답한 표본의 성별은 남성(52.8%)과 여성(47.2%) 비율이 비슷한 수준으로 나타났다. 연령대는 20대가 약 60%로 가장 많았으며, 다음으로 30대(20.2%), 40대(9.6%) 등의 순으로 조사되었다. 놀이성 지표의 일반화 분석을 위해 직업을 직장인과 대학생으로 구분한 결과 직장인 38%, 대학생 62%로 대학생 비중이 높게 조사되었다.

〈표 2〉 인구·사회 통계학적 특성

변 인	항 목	빈도(n)	응답비율(%)
성별	남성	374	52.8
	여성	334	47.2
연령	10대	65	9.2
	20대	427	60.3
	30대	143	20.2
	40대	68	9.6
	50대	5	0.7
집단 구분	직장인	269	38
	대학생	438	62

주: 빈도는 무응답 제외.

IV. 성인의 놀이성 측정지표 개발

1. 놀이성 측정지표 개발

본 연구에서는 성인의 놀이성 지표의 간소화와 일반화를 위해 3가지 분석모형을 적용하여 최종적으로 가장 적합한 모형을 제안하였다.

1) 놀이성 측정지표 개발 분석 모형

놀이성 측정지표를 개발하기 위해 3단계 분석과정을 거쳤다. 첫째, 전체 표본을 이용한 항목(27 문항) 분석(모형 I), 둘째, 전체 표본에서 놀이성과 놀이성향의 상관관계가 .3이상인 항목(21 문항)만을 이용한 분석(모형 II), 셋째, 전체 표본에서 놀이성과 놀이성향의 상관관계가 .3이상인 항목(21 문항) 중 두 집단(대학생과 직장인) 간 통계적으로 유의한 차이가 나지 않은 항목(12 문항)을 이용하여 분석(모형 III)하였다. 모형 II와 III은 놀이성과 놀이성향의 관계를 고려하여 구성된 모형이다. 각 모형은 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 실시하여 가장 적합한 수정모형을 제시하였다.

〈표 3〉 놀이성 측정지표 개발 모형

모형 명	설 명	문항 수	이용(제거된) 문항 수
모형 I	전체 표본을 이용한 항목 분석	27	탐색: 15(12) → 확인: 12(3)
모형 II	전체 표본에서 놀이성과 놀이성향의 상관관계가 .3이상인 항목을 이용한 분석	21	탐색: 14(7) → 확인: 9(5)
모형 III	전체 표본에서 놀이성과 놀이성향의 상관관계가 .3이상인 항목과 놀이성 항목이 두 집단(대학생과 직장인) 간 통계적으로 유의한 차이가 나지 않은 항목만을 이용한 분석	12	탐색: 9(3) → 확인: 7(2)

주: (): 제거된 문항 수.

2) 놀이성 측정지표의 상관관계 분석

놀이성의 요인구조를 파악하기 위해 관측변인들 간의 관련성을 분석하였다. 상관관계 분석은 공분산 구조분석에서 입력 자료로 이용되며 구성개념을 반영하는 관측변인 중 문제를 야기할 수 있는 변인을 제거하기 위함이다. 즉 서로 다른 구성개념인 잠재변인을 측정하였을 때 얻어진 측정치들 간에는 상관관계가 낮아야 한다.

본 연구에서는 변인들 간의 관계분석을 위해 피어슨 상관계수(Pearson Correlation)를 사용하여 분석하였다.

〈표 4〉 놀이성 측정지표 상관관계

	a1	a2	a3	a4	a5	a6	a7	a8	a9	a10	a11	a12	a13	a14	a15	a16	a17	a18	a19	a20	a21	a22	a23	a24	a25	a26	a27	
a1	1																											
a2	.21	1																										
a3	.19	.43	1																									
a4	.09	.37	.23	1																								
a5	.12	.33	.39	.23	1																							
a6	.07	.32	.14	.39	.30	1																						
a7	.11	.34	.23	.24	.22	.36	1																					
a8	.13	.31	.40	.23	.33	.23	.42	1																				
a9	.09	.25	.37	.15	.46	.22	.28	.46	1																			
a10	.11	.22	.43	.09	.38	.07	.26	.47	.51	1																		
a11	.04	.40	.25	.26	.21	.25	.42	.27	.22	.30	1																	
a12	.03	.33	.18	.27	.15	.27	.43	.21	.11	.13	.60	1																
a13	.08	.25	.24	.06	.31	.17	.36	.48	.34	.45	.27	.24	1															
a14	.13	.23	.28	.04	.30	.17	.33	.45	.37	.57	.27	.19	.67	1														
a15	.14	.16	.29	.02	.29	.09	.29	.44	.37	.62	.19	.08	.56	.78	1													
a16	.12	.32	.28	.19	.31	.25	.34	.41	.34	.39	.27	.19	.51	.48	.52	1												
a17	.15	.14	.21	.01	.29	.06	.25	.32	.29	.54	.17	.03	.42	.61	.68	.42	1											
a18	.16	.17	.40	.07	.32	.09	.15	.41	.27	.28	.07	.07	.37	.34	.28	.22	.62	1										
a19	.16	.21	.33	.11	.31	.12	.14	.37	.31	.25	.16	.12	.34	.33	.26	.28	.22	.72	1									
a20	.14	.11	.34	.04	.29	.03	.23	.39	.35	.53	.16	.07	.42	.45	.48	.24	.44	.41	.39	1								
a21	.19	.22	.23	.13	.26	.19	.26	.30	.23	.24	.18	.14	.29	.33	.32	.33	.35	.26	.29	.34	1							
a22	.12	.24	.15	.21	.17	.27	.26	.24	.11	.08	.22	.21	.19	.24	.20	.34	.22	.12	.17	.09	.69	1						
a23	.15	.20	.35	.13	.30	.13	.15	.40	.25	.25	.10	.09	.40	.32	.27	.35	.19	.63	.59	.37	.39	.31	1					
a24	.09	.19	.09	.32	.07	.33	.13	.09	.00	.05	.18	.25	.00	.03	.03	.11	.11	.08	.14	.05	.20	.28	.18	1				
a25	.06	.30	.28	.23	.30	.24	.20	.35	.25	.11	.20	.19	.21	.14	.06	.20	.02	.32	.34	.19	.19	.21	.39	.36	1			
a26	.13	.03	.14	.02	.24	.04	.04	.15	.24	.32	.04	.11	.18	.33	.37	.12	.44	.16	.20	.34	.20	.07	.14	.06	.07	1		
a27	.14	.17	.30	.06	.35	.09	.21	.41	.37	.59	.20	.07	.41	.53	.54	.34	.49	.32	.32	.50	.22	.08	.27	.01	.14	.49	1	

주: 밑줄: 부(-)관계, 이탤릭체: p>.05, a1: 꾸밈없는, a2: 즉흥적인, a3: 모험을 추구하는, a4: 주의깊지 않은, a5: 자유로운, a6: 가벼운, a7: 쉽게 감정표현을 하는, a8: 툭툭 튀는, a9: 개방적인, a10: 활동적인, a11: 감정적인, a12: 흥분하기 쉬운, a13: 재미있는, a14: 경쾌한, a15: 활기찬, a16: 장난스러운, a17: 밝은, a18: 창의적인, a19: 상상력이 풍부한, a20: 적극적인, a21: 친진난만한, a22: 어린이에 같은, a23: 기발한, a24: 실속 없는, a25: 예측하기 힘든, a26: 긍정적인, a27: 사교적인.

모형 II를 분석하기 위해 놀이성과 놀이성향의 상관관계를 분석하였다. 놀이성향은 '나는 잘 노는 편이다', '나는 노는 것을 좋아 한다', '놀이는 나에게 중요하다'로 측정하여 타당성 검증을 위해 탐색적 요인분석을 실시하였다. 분석결과 하나의 요인으로 묶였으며 KMO .681, 전체 설명력은 62.629로 타당성에는 문제없는 것으로 분석되었다. 전체 신뢰도는 .821로 신뢰성이 높은 것으로 분석되었다. 놀이성향을 하나의 변인으로 리코딩 후 놀이성 각각의 항목과 놀이성향의 상관관계를 통해 모형 II 분석 항목을 도출하였다.

3) 놀이성 구성타당성 및 신뢰성분석

이론적으로 제안된 구성개념을 가장 잘 설명해줄 있는 요인 개수를 찾기 위하여 탐색적 요인분석 중 공통요인분석의 주축요인분석을 통해 eigenvalues(1이상)와 분산설명력 및 이론을 바탕으로 요인 개수를 도출한 후 타당성 검증을 실시하였다. 주축 요인분석은 각 변인들이 다른 변인과 관련 있는 정보만을 이용하기 때문에 주성분 분석에 비해 공통성이 낮게 나타난다. 본 연구에서는 공통성 추정치 .3 이상과 요인 적재량 기준 .5이상('모험을 추구하는' 항목은 .464로 약 50%)을 상회하는 변인만을 각각의 구성개념 측정 항목으로 선정하였다. 또한 특정 요인에 포함된 항목 중 이론적으로 설명력이 부족하거나 항목 제거 시 전체 설명력을 증가시키는 변인도 요인분석에서 제거하였다.

요인분석에서 공통성이 낮거나 크로스로딩(Cross-loading)¹⁾으로 제거된 변인 중 '예측하기 힘든', '꾸밈없는', '실속 없는'의 항목이 제거되었다. 또한 '즉흥적인', '부주의한', '가벼운', '톡톡 튀는' 등도 통계적 차원에서 다른 변인들 간의 관계나 상관성이 부족하여 제거되었다.

설명력을 저해하거나 각 변인들에 의해 설명되는 정도를 나타내는 공통성이 낮은 변인, 각 변인 중 여러 요인에 크로스로딩(Cross loading) 되는 변인을 제거한 후 모형 I~Ⅲ의 요인 분석 결과 각 변인들 간의 상관관계를 나타내는 KMO 값이 모두 .8 이상으로 높고 Batlett의 구형성 검증도 모두 유의하게 나타나 이 변인들을 이용한 요인분석에는 문제가 없는 것으로 분석되었다. 전체 분산 설명력은 각각 60. 617, 56.616, 64.464로 나타나 모형 Ⅲ의 요인들이 전체분산의 약 65%로 설명력이 가장 높았다. 이상의 분석결과를 통해 세 개 모형은 모두 구성타당성이 있는 것으로 판단된다. 이론적 배경을 토대로 모형 I을 구성하는 요인은 외향성, 창의성, 즉흥성, 순수성으로 명명하였으며, 외향성이 가장 중요한 요인으로 나타났다. 모형 II는 외향성, 창의성, 즉흥성으로 명명하였으며, 외향성이 가장 중요한 요인으로 분석되었고, 모형 III은 창의성, 쾌락성, 외향성으로 명명하였으며, 창의성이 가장 중요한 요인으로 나타났다.

요인분석에서 제거된 변인을 제외한 신뢰성분석결과 모든 모형에서 전체 신뢰성이 .8이상으로 우수한 것으로 분석되었다.

1) 구성개념 A의 측정지표가 구성개념 B에 연결되는 현상을 말하며 요인 적재치를 통해 확인 가능하다. 즉, 각각의 구성개념들이 현실에서도 독립적인 차원으로 존재하는가에 관한 문제로서 쾌락성을 측정하는 지표는 유용성에 크로스로딩(Cross-loading) 되지 않아야 하며, 마찬가지로 유용성을 측정하는 지표는 쾌락성에 크로스로딩 되지 않아야 한다(이학식·임지훈, 2008 참고 후 연구자 재작성).

〈표 5〉 놀이성 구성타당성과 신뢰성

측정항목	모형 I				모형 II				모형 III						
	요인명	공통성	요인 적재량	항목 제거시 _a 회도	요인명	공통성	요인 적재량	항목 제거시 _a 회도	요인명	공통성	요인 적재량	항목 제거시 _a 회도	요인신		
재미있는		.486	.565	.882		.520	.579	.858		.514	.579	.874			
경쾌한		.694	.774	.862		.796	.832	.809		.921	.877	.717	.855		
활기찬		.766	.855	.860	외향성 (2.840)	.799	.863	.811	.866	쾌락성 (1.856)	.709	.654	.798		
밝은	외향성 (3.735)	.582	.735	.875	.889	.544	.702	.844			CL				
사회적인		.482	.652	.877		.434	.530	.866		.533	.637	.697			
적극적인		.446	.559	.884				Th	외향성 (1.832)	.493	.569	.745	.781		
활동적인		.573	.722	.870			CL			.671	.737	.668			
창의적인		.760	.843	.739		.775	.843	.739		.752	.837	.739			
상상력 풍부한	창의성 (2.183)	.662	.780	.769	.846	창의성 (2.134)	.649	.759	.769	.846	창의성 (2.114)	.675	.793	.769	.846
기발한		.574	.688	.838		.539	.690	.838		.533	.691	.838			
쉽게 감정 표현하는		.357	.502	.747		.358	.505	.747		Dif					
감정적인	즉흥성 (1.662)	.540	.709	.599	.727	즉흥성 (1.660)	.529	.693	.599	.727					
흥분하기 쉬운		.703	.834	.578		.727	.850	.578		Lo					
천진난만한	순수성	.637	.716	-	.815	Lo	CL			Lo					
어린에 같은	(1.512)	.831	.887	-	ns										
모험을 추구하는		CL			자유성 (1.292)	.361	.464	.622							
자유로운		CL			.443	.584	.545	.667	Dif						
개방적인		CL			.455	.582	.551		Dif						
꾸밈없는	Lo				ns										
즉흥적인	Lo						CL		Dif						
부주의한	Lo				ns				Dif						
가벼운	Lo				ns				Dif						
톡톡튀는	CL						CL		Dif						
장난스러운	CL						Th		Dif						
실속없는	Lo				ns				Dif						
예측힘든	CL						CL		Dif						
긍정적인	Lo				ns										
KMO		.857				.859				.861					
Barlett		5264.840(.000), df: 105				4301.710(.000), df: 91				3301.089(.000), df: 36					
전체 설명력		60.617				56.616				64.464					
전체 신뢰도		.868				.872				.874					

주: []: 고유치, (): 유의수준, CL: Cross loading, Lo: 공통성 .3미만, Th(theory): 특정 요인에 포함되었을 때 이론적으로 설명력이 부족하거나 제거 시 다른 변인 공통성 및 설명력 증가시키는 변인, ns: 놀이성과 놀이성향의 상관관계가 유의하지 않거나 .3미만인 항목, Dif: 직업집단과 대학생 집단간 차이가 나타나는 항목.

모형 I의 각각의 구성개념 신뢰도는 .7이상으로 양호한 것으로 분석되었고, 모형 II에서는 자유성 요인이 다소 .667로 나타났지만 신뢰성에는 문제없는 것으로 분석되었다. 모형 III도 .7이상으로 나타나 각 모형의 구성개념들의 측정항목은 바람직한 항목으로 판단된다.

4) 놀이성 측정모형의 적합도 검증

측정모형의 타당성 평가를 위해서는 적합도 지수가 기준을 만족해야하며, 각 항목의 요인부하량이 통계적으로 유의하고, 표준화 요인부하량이 .5이상이고 .7이상이면 바람직하다. 이러한 조건을 만족시키지 못할 경우 해당 항목은 제거를 고려해야한다. 특히 적합도 지수를 어느 정도 충족시키지 못할 경우 해당 구성개념에 대한 항목들의 타당성은 수용될 수 없다(이학식·임지훈, 2008). 따라서 모형이 조사된 입력 자료를 얼마나 잘 반영하는지를 확인하기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다.

초기모형 분석 후 표준화 residuals²⁾의 값들 중 기준치(4) 이상의 변인들이 발견되어 적합도를 저해하는 변인 제거 후 수정모형을 다시 분석하였다. 제거를 위해 두 변인 중 오차가 높거나 설명력(SMC)이 낮고 두 변인 이상에서 표준화 residuals 공분산 값이 4이상인 변인을 우선적으로 제거하였다. 모형 I에서는 '재미있는', '적극적인'과 '쉽게 감정을 표현하는' 항목이 제거되었고, 모형 II-1, 2에서는 '재미있는', '쉽게 감정을 표현하는' 항목이 제거되었다. 모형 II-2는 타당성 분석결과 집중타당성이 기준을 만족하지 못하여서 '자유성 요인'을 제거하고 새롭게 제시한 모형이다.

모형 III에서 문제가 되는 항목 중 '기발한'보다 설명력이 약간 낮고 분산오차가 약간 높으며, 탐색적 요인분석에서 항목제거시 신뢰도가 다소 올라가는 '재미있는' 항목을 제거하였다. 또한 모형 III에서 판별타당성을 저해하는 외향성 요인을 쾌락성과 합하여 새로운 외향성 요인으로 개념화하고 모형 III-2에서 검증하였다. 여기에서 표준화 residuals 공분산 값이 4이상인 항목 중 분산오차가 크고 다른 변인에 영향을 미치는 '적극적인' 항목을 제거하였다. 최종 수정모형들에서 모든 요인부하량은 통계적으로 유의하게 나타났으며($p < .05$), 표준화 요인부하량도 .5이상으로 기준을 만족하였다.

2) residuals: 입력 공분산행렬과 추정 공분산행렬에서 서로 상응하는 공분산값들에서의 차이로 이 값이 클수록 적합도가 낮아진다. 따라서 이를 개선하기 위해 표준화 residuals의 절대값을 이용하여 4보다 큰 경우 두 항목 중 한 개를 제거할 것을 고려해야한다((이학식·임지훈, 2008))

〈표 6〉 놀이성 측정모형의 적합도 비교 검증

구분	χ^2 통계량			절대적합도 지수			증분적합도 지수			
	χ^2	df	GFI	AGFI	RMR	RMSEA	Normed χ^2	NFI	CFI	
기준	$p > .05$		$> .9$	$> .9$	$< .05 \sim .1$	$< .08 \sim .1$	< 3	$> .9$	$> .9$	
모형 I	초기	637.804 p=.000	85	.886	.840	.136	.096	7.504	.880	.894
	수정	299.542 p=.000	50	.934	.896	.095	.084	5.991	.927	.938
모형 II	초기	368.390 P=.000	71	.928	.894	.118	.077	5.189	.915	.930
	수정-1	173.273 p=.000	49	.961	.938	.077	.060	3.536	.951	.964
	수정-2	99.335 p=.000	25	.969	.944	.070	.065	3.973	.966	.974
모형 III	초기	143.742 p=.000	24	.956	.917	.086	.084	5.989	.957	.964
	수정-1	72.447 p=.000	17	.975	.948	.074	.068	4.262	.974	.980
	수정-2	97.126 p=.000	13	.962	.918	.072	.096	7.471	.960	.965

각 모형의 적합도를 저해하는 항목 제거 후 수정모형의 적합도를 살펴본 결과 초기모형에 비해 수정모형의 적합도가 대부분 우수하게 나타났다. 모형 I의 수정모형(수정모형 I) 적합도는 $\chi^2=299.542(p<.001)$, $df=50$, $GFI=.934$, $RMR=.095$, $RMSEA=.084$, $NFI=.927$ 로 분석되어 각 적합도 지수 하나 이상은 만족하고 있는 것으로 나타나 본 연구의 모형이 입력된 자료에 적합하다고 할 수 있다. 모형 II의 수정모형 II-1은 $\chi^2=173.273(p<.001)$, $df=49$, $GFI=.961$, $RMR=.077$, $RMSEA=.060$, $NFI=.951$, 수정모형 II-2는 $\chi^2=99.335(p<.001)$, $df=25$, $GFI=.969$, $RMR=.070$, $RMSEA=.065$, $NFI=.966$ 으로 나타나 적합도만 비교할 경우 모형 II에서는 수정모형 II-2가 다소 우수한 것으로 판단된다. 모형 III에서는 수정모형 III-1이 수정모형 III-2에 비해 적합도면에서 우수하게 나타났지만, 판별타당성에 문제가 있어, 수정모형 III-2를 제시한 결과 $\chi^2=97.126(p<.001)$, $df=13$, $GFI=.962$, $RMR=.072$, $RMSEA=.096$, $NFI=.960$ 으로 나타나 적합한 것으로 판단된다.

5) 놀이성 집중(수렴)타당성과 판별타당성 분석

측정모형 적합도와 기준을 만족하는 표준화 요인부하량 등을 고려하여 제시된 수정모형을 통해 타당성을 분석하였다. 제시된 모형을 통해 모형의 집중타당성과 판별타당성을 분석하였다. 분석은 전체 잠재요인들로 구성된 측정모형의 타당성을 평가하였다.

〈표 7〉 놀이성 측정모형의 수정모형 집중타당성과 판별타당성 검증

구분	집중타당성			판별 타당성		타당성 여부	
	AVE	CR	r^2	판별 타당성 비교			
기준	>.5	>.7	두 개념간 r^2	각 개념 AVE와 두 개념 r^2 비교		각 개념 AVE > 두 개념 r^2	
수정모형 I	외향성	.600	.827	외향성-창의성: .177	외향성(.600) > .177	창의성(.653) > .177	OK
	창의성	.653	.756	외향성-즉흥성: .075	외향성(.600) > .075	즉흥성(.679) > .075	OK
	즉흥성	.679	.648	외향성-순수성: .147	외향성(.600) > .147	순수성(.738) > .147	OK
				창의성-즉흥성: .017	창의성(.653) > .017	즉흥성(.679) > .017	OK
	순수성	.738	.738	창의성-순수성: .131	창의성(.653) > .131	순수성(.738) > .131	OK
			즉흥성-순수성: .034	즉흥성(.679) > .034	순수성(.738) > .034	OK	
수정모형 II-1	외향성	.622	.813	외향성-창의성: .171	외향성(.622) > .171	창의성(.653) > .171	OK
	창의성	.653	.756	외향성-즉흥성: .064	외향성(.622) > .064	즉흥성(.679) > .064	OK
	즉흥성	.679	.648	외향성-자유성: .343	외향성(.622) > .343	자유성(.407) > .343	OK
				창의성-즉흥성: .017	창의성(.653) > .017	즉흥성(.679) > .017	OK
	자유성	.407	.507	창의성-자유성: .362	창의성(.653) > .362	자유성(.407) > .362	OK
			즉흥성-자유성: .124	즉흥성(.679) > .124	자유성(.407) > .124	OK	
수정모형 II-2	외향성	.621	.812	외향성-창의성: .171	외향성(.621) > .171	창의성(.653) > .171	OK
	창의성	.653	.756	외향성-즉흥성: .064	외향성(.621) > .064	즉흥성(.679) > .064	OK
	즉흥성	.679	.647	창의성-즉흥성: .343	창의성(.653) > .343	즉흥성(.679) > .343	OK
수정모형 III-1	쾌락성	.777	.825	쾌락성-외향성: .679	쾌락성(.777) > .679	외향성(.547) > .679	X
	외향성	.547	.681	쾌락성-창의성: .163	쾌락성(.777) > .163	창의성(.653) > .163	OK
수정모형 III-2	창의성	.653	.757	외향성-창의성: .258	외향성(.547) > .258	창의성(.653) > .258	OK
	외향성	.609	.791	외향성-창의성: .189	외향성(.609) > .189	창의성(.653) > .189	OK
	창의성	.653	.756	외향성-창의성: .189	외향성(.609) > .189	창의성(.653) > .189	OK

주: 모형 I의 즉흥성 요인 '감정적인', 순수성은 요인 '천진 난만한', 모형 II-1, 2의 즉흥성 요인 '감정적인'은 오차분산이 음수(Heywood case)로 나타나 오차분산을 .005로 지정하였다 (Heywood case 발생 시 χ^2 통계량을 계산해내지 못함).

수정모형 I은 집중타당성과 판별타당성을 모두 만족하였으며(본 연구에서는 집중타당성을 판단하는 AVE와 CR 중 하나라도 기준이 만족되면 집중타당성이 있는 것으로 판단한다), 최종적으로 12문항으로 구성되었으며, 외향성 5문항, 창의성 3문항, 즉흥성 2문항, 순수성 2문항으로 나타났다. 수정모형 II는 최적의 적합도 도출을 위해 수정모형 II-1을 제안하였지만 적합도는 우수하지만 집중타당

성에 문제가 있어 대안으로 수정모형 II-2를 제안하였다. 이를 통해 9문항을 도출하였으며, 외향성 4, 창의성 3, 즉흥성 2문항으로 도출하였다.

수정모형 III은 초기모형에서 적합도를 저해하는 항목 제거 후 수정모형 III-1을 제안하여 상당히 적합도가 우수한 모형을 발견하였지만 판별타당성에 문제가 있어 수정모형 III-2를 새롭게 제안하였다. 수정모형 III-2는 외향성 4문항과 창의성 3문항을 도출하였다. 최종적으로 발견된 수정모형 I, II-2, III-2는 모두 집중타당성과 판별타당성을 만족하는 것으로 나타났다.

수정모형 I에서 놀이성 측정항목은 외향성에 '경쾌한', '활기찬', '밝은', '사교적인', '활동적인', 창의성에 '창의적인', '상상력이 풍부한', '기발한', 즉흥성에 '감정적인', '흥분하기 쉬운', 순수성에 '천진난만한', '어린애 같은' 문항으로 구성되었다. 수정모형 II-2는 외향성 '경쾌한', '활기찬', '밝은', '사교적인', 창의성에 '창의적인', '상상력이 풍부한', '기발한', 즉흥성에 '감정적인', '흥분하기 쉬운' 문항으로 나타났다. 수정모형 III-2는 외향성에 '경쾌한', '활기찬', '사교적인', '활동적인', 창의성에 '창의적인', '상상력이 풍부한', '기발한' 문항으로 최종 구성되었다.

6) 놀이성 측정모형의 비교

놀이성을 측정하는 지표개발을 위해 연구모형과 수정모형을 제시하여 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 실시하였다. 수정모형을 통해 놀이성을 가장 잘 설명하는 지표들을 제안하였다. 분석된 결과를 통해 타당성 여부, 절대 및 증분 적합지수의 비교, 간결적합도를 이용하여 전반적인 모형비교를 실시하였다. 모형비교는 대안모형으로 제시된 수정모형을 이용하였다. 구조방정식에서 모형비교는 기본적으로 nested 관계³⁾에 있어야 직접적인 비교가 가능함을 제안한다. 하지만 본 연구에서는 놀이성 측정지표개발을 위해 다양한 방법으로 간접적으로 비교하여 측정지표의 적절성을 판단하였다.

일차적으로 각 모형 내(內) 비교에서 모형 I은 초기모형에 비해 수정모형 I이 우수한 것으로 판별되었고, 모형 II는 수정모형 II-1, II-2가 초기모형에 비해 적합도면에서 높게 나타났다. 모형 III도 초기모형에 비해 수정모형 III-1, III-2가 우

3) nested관계: 모형비교 시 두 모형은 nested 관계에 있어야 직접적인 비교가 가능하다. 예를 들어, A 모형과 B모형 비교 시 A모형은 B모형의 경로를 모두 포함하고 있거나 또는 B모형이 A모형의 경로를 모두 포함하고 있어야 한다. nested관계가 성립하기 위해서는 두 모형이 동일한 구성개념(constructs)와 동일한 측정변인들로 구성되어야 하고 한 모형에서 설정된 모든 경로가 비교 모형에서도 설정되어 있거나 추가적인 경로가 설정되어 있어야 한다(이학식·임지훈, 2008).

수한 모형으로 판별되었다. 하지만 수정모형 II-1은 집중타당성에 문제가 있고 절대 및 증분적합도에서도 수정모형 II-2에 비해 적합도가 낮게 나타나 모형 II에서는 최종적으로 수정모형 II-2를 제안한다. 모형 III은 첫 번째 수정모형으로 제시한 수정모형 III-1이 적합도는 향상되었지만, 판별타당성에 문제가 있어 적합한 모형이라고 할 수 없다. 따라서 수정모형 III-2를 최종적으로 제안한다.

다음으로 각 모형간의 비교에서 수정모형 I, 수정모형 II-2, 수정모형 III-2를 비교한 결과 놀이성을 측정하기에 가장 적합하고 설명력이 높은 모형은 수정모형 II-2로 분석되었다. 세 모형의 절대 및 증분적합도 비교에서 수정모형 II-2가 가장 적합한 것으로 판단된다. 간결적합도 지수에서는 수정모형 I이 가장 간결한 것으로 나타났는데, 이는 자유도에 영향을 많이 받는 PRATION(간결비율)의 영향이 높기 때문에 χ^2 과 추정모수의 영향을 고려한 AIC로 판단할 때 수정모형 II-2가 훨씬 낮게 나타나 절대 및 증분적합도 등을 고려할 때 수정모형 II-2가 더 적합하다고 할 수 있다. 수정모형 II-2와 III-2의 간결적합도 비교에서 AIC에서는 수정모형 II-2가 다소 적합도가 낮지만 II-2의 간결비율(PRATIO, PGFI, PNFI)이 높게 나타났고 절대적합도 지수에서도 우수하기 때문에 본 연구에서는 최종적으로 '수정모형 II-2'를 놀이성 측정모형으로 제안한다.

〈표 8〉 놀이성 측정모형의 적합도 비교

구분	χ^2 통계량		타당성 여부		간결적합도			
	χ^2	df	집중	판별	PRATIO	PGFI	PNFI	AIC
기준	p>.05				높은값	높은값	높은값	낮은값
수정모형 I	299.542 (p=.000)	50	OK	OK	.758	.598	.702	335.542
수정모형 II-1	173.273 (p=.000)	49	X	OK	.742	.604	.706	231.273
수정모형 II-2	99.335 (p=.000)	25	OK	OK	.694	.538	.670	139.335
수정모형 III-1	72.447 (p=.000)	17	OK	X	.607	.461	.592	110.447
수정모형 III-2	97.126 (p=.000)	13	OK	OK	.619	.447	.595	127.126
절대적합도:	수정모형 III-1 > 수정모형 II-2 > 수정모형 II-1 > 수정모형 III-2 > 수정모형 I							
증분적합도 순위:	수정모형 III-1 > 수정모형 II-2 > 수정모형 III-2 > 수정모형 II-1 > 수정모형 I							

주: 간결적합도 지수는 nested 관계가 아닌 모형 비교시 사용하는 지수이다. PRATIO(간결비율): 자유도가 더 큰 모형의 PR이 크면 간결 적합도지수가 크다고 할 수 있다.

분석결과 놀이성은 외향성, 창의성, 즉흥성 3개의 구성개념으로 구성될 때 가장 적합한 측정모형이 발견되었으며, 외향성에 '경쾌한', '활기찬', '밝은', '사교적인', 창의성에 '창의적인', '상상력이 풍부한', '기발한', 즉흥성에 '감정적인', '흥분하기 쉬운' 총 9문항이 포함되었다(〈표 9〉 참조).

〈표 9〉 성인의 놀이성 측정지표

요인명	측정지표	공통성	요인 적재량	항목 제거시 α	요인 Cronbach's α	고유치
'외향성'	경쾌한	.717	.796	.798	.858	2.468
	활기찬	.825	.897	.779		
	밝은	.574	.751	.826		
	사교적인	.410	.585	.870		
'창의성'	창의적인	.767	.857	.739	.846	2.005
	상상력이 풍부한	.689	.806	.769		
	기발한	.510	.689	.838		
'즉흥성'	감정적인	.618	.766	-	.747	1.241
	흥분하기 쉬운	.603	.774	-		
모형	KMO: .779, Barlett의 구형성: 2864.313(p=.000)					
요약	전체설명력: 63.496, 놀이성 전체 Cronbach's α : .798					

V. 요약 및 결론

놀이성은 즐거움, 관여, 만족도를 높이는 행동을 설명할 수 있는 내재적 특질을 의미하며, 자발성 및 창의성과 깊이 관련되어 있다. 아이들의 놀이와 달리 성인의 경우는 외적·내적 조건으로 놀이성이 쉽게 발현되기 어려운 것이 사실이다. 하지만 성인이라고 하더라도 내재적 특질이 사라지기보다는 제약되거나 자체적으로 통제되고 있으며 특히 일반적 삶의 공간과 시간 및 사회적 틀을 벗어나는 여가나 관광현상 속에서는 놀이본능에 충실한 행동과 경험을 하게 된다. 따라서 관광객이나 여가자를 설명하기 위해서는 상품의 소비자로서 보다는 놀이자로서 이해하는 것이 필요하다.

그동안 많은 학자들이 놀이성의 개념화나 측정척도 개발에 관심을 가져왔다. 하지만 주로 아이들의 놀이를 중심으로 연구되어 왔으며, 성인을 연구한 Glynn & Webster(1992)나 Barnett(1990)의 경우에도 놀이성을 측정하는 지표의 타당

성의 문제(Kruger, 1995)와 현실 활용의 문제 등으로 좀 더 신뢰도 높고 간소한 측정지표의 개발이 필요하게 되었다. 이에 본 연구는 Glynn & Webster(1992)의 연구를 바탕으로 놀이성에 대한 국내외 연구를 분석하고 실증적 조사를 통해 놀이성 측정 지표를 개발하고자 하였다.

정교한 측정지표 개발과 일반화 가능성을 위해 예비조사, 사전조사, 본조사의 과정을 통해 자료를 수집하였다. 자료분석에서 비교될 수 있는 세 가지 유형을 분석함으로써 상대적으로 가장 타당한 측정지표에 접근하고자 노력하였다. 우선 자료 유형은 첫째, 대학생과 직장인이 모두 포함된 표본을 이용한 전체 항목(27 문항) 분석, 둘째, 대학생과 직장인이 모두 포함된 표본에서 놀이성과 놀이성 향의 상관관계가 .3이상인 항목(21 문항)만을 이용한 분석, 셋째, 대학생과 직장인이 모두 포함된 분석 항목 중 놀이성 항목이 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 나지 않은 항목을 이용한 분석 등을 비교하였다. 상관관계 분석, 구성타당성 및 신뢰성분석을 거쳐 세 가지 측정모형의 적합도를 검증하였다.

이 과정에서 유형에 기반을 둔 다섯 개의 수정 모형이 제시되었으며 집중타당성과 판별타당성 검증을 통해 각 모형을 비교분석하여 최종적으로 '수정모형 II-2'를 놀이성 측정모형으로 제안하였다. 본 모형은 절대 및 증분적합도 비교에서 가장 적합하였으며 간결비율(PRATIO, PGFI, PNFI)에서도 우수하였기 때문이다. 따라서 성인의 놀이성은 외향성, 창의성, 즉흥성 세 개의 개념으로 구성되었고, 외향성에는 경쾌한, 활기찬, 밝은, 사교적인의 문항이 포함되며, 창의성에는 창의적인, 상상력이 풍부한, 기발한의 문항으로 구성되고, 즉흥성에는 감정적인, 흥분하기 쉬운 등을 포함하여 총 9개의 문항을 측정지표로 제시하였다. Glynn & Webster(1992), Barnett(2007) 등이 제시한 성인의 놀이성인 자발성, 표현성, 재미, 창의성, 우수함과 비교해 보면, 외향성은 표현성과 자발성 속성과 유사하다고 판단되며, 즉흥성의 재미, 우수함과 유사한 속성을 포함하는 것으로 평가할 수 있다.

본 연구를 통해 정제된 놀이성 측정지표는 향후 다양한 여가 및 관광관련 활동에 적용되어 성인의 놀이성 측정에 유용하게 사용될 수 있을 것이고 놀이성이라는 개념을 관광학적 관점에서 주요 변인으로 다룰 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이다. 또한 놀이성의 구성개념에 따라 외향성 추구집단, 창의성 추구집단, 즉흥성 추구집단 등으로 구분하여 이에 해당되는 실용적 프로그램을 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

놀이성의 표준화된 측정지표 개발을 위해 대학생과 직장인에 대한 병행조사로

일반화 가능성을 모색하였지만 표본이 서울 소재 대학생과 직장을 가진 특수대학원생으로 한정되어 있고, 대학생 표본의 비중이 크다는 한계를 지닌다. 또한 통계적 적합도에 초점을 맞춰 진행되었기 때문에 다소 정성적인 분석이 간과된 측면을 지니고 있다. 향후 다양한 여가관광행동 및 성인의 일반적 놀이행동에 적용하기 위해 더욱 다양한 표본을 대상으로 확대된 연구가 지속되기를 기대한다.

참고문헌

- 박현숙·김광웅(2004). 유아기 자녀를 둔 어머니의 놀이성과 부모 효능감 및 양육 스트레스에 관한 연구. 『놀이치료연구』, 7(1.2), 13-24.
- 우수경(2008). 유아의 성, 기질, 정서능력 및 사회적 능력이 놀이성에 미치는 영향. 『미래유아교육학회지』, 15(2), 259-280.
- 이웅규·이승현(2005). 정보기술 사용에서의 놀이성, 유용성 그리고 사회적 영향: 미니홈피사용을 중심으로. 『경영정보학연구』, 15(3), 91-109.
- 이학식·임지훈(2008). 『구조방정식 모형분석과 AMOS 7.0』. 경기: 범문사.
- 이훈(2009). 놀이와 관광의 새로운 접근[한국관광학회(편저)]. 『55인의 관광학 전문인이 집필한 관광학총론』, 서울: 백산출판사, 785-789.
- 한석실·박주희(2007). 유아의 성, 놀이성, 기질 및 발달수준과 사회구성놀이 질과의 관계. 『열린유아교육연구』, 12(5), 209-230.
- 황윤세·최미숙(2007). 기질과 사회적 유능감이 유아 놀이성에 영향을 미치는 구조모형 분석. 『열린유아교육연구』, 12(2), 49-66.
- Amabile, T. M.(1988). *A model of creativity and innovation in organizations*. In B. M. staw & L. L. Cummings(Ends.), *Research in organizational behavior*. Greenwich, CT: JAI. 123-167.
- Babbie, E. R.(2007). 『사회조사방법론』. *The Practice of Social Research*(고성호 외 역). 서울: Cengage Learning Korea Ltd.
- Barnet, L. A., & Kleiber, D. A.(1982). Concomitant of playfulness in early childhood: cognitive abilities and gender. *Journal of Genetic Psychology*, 141, 115-127.
- Barnet, L. A., & Kleiber, D. A.(1984). Playfulness and the early environment. *Journal of Genetic Psychology*, 144, 153-164.
- Barnett, L. A.(1990). Playfulness: Definition, design, and measurement. *Play & Culture*, 3, 319-336.

- Barnett, L. A.(1991). Characterizing playfulness: Correlates with individual attributes and personality traits. *Play & Culture*, 4, 371-393.
- Barnett, L. A.(2007). The nature of playfulness in young adults. *Personality and Individual Differences*. 43, 949-958.
- Bozionelos, N., & Bozionelos. G.(1999). Playfulness: its relationship with instrumental and expressive traits. *Personality and Individuals Differences*. 26, 749-760.
- Churchill, G. A. Jr.(1979). A Paradigm for Developing Better Measures of Marketing Constructs. *Journal of Marketing Research*, 16(1), 64-73.
- Costa, P., & McCrae, R.(1988). From catalogue to classification: Murry's needs and the five factor model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 258-265.
- Glynn, M. A., & Webster, J.(1992). The adult playfulness scale: An initial assessment. *Psychological Reports*, 71, 83-103.
- Glynn, M. A., & Webster, J.(1993). Refining the monological net of the adult playfulness scale: Personality, motivational and attitudinal correlates for highly intelligent adults. *Psychological Reports*, 72, 1023-1026.
- Huizinga. J.(1981). 『호모 루덴스』(김윤수 역). 서울: 까치.
- Kruger, A.(1995). The adult playfulness scale: A review Psychology. A *Journal of Human Behavior*, 32, 36-38.
- Lieberman, J. N.(1977). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. NY: Academic Press.
- Miller, S.(1973). Ends, means, and galumphing: some leitmotifs of play. *American Anthropologist*, 75, 87-89.
- Moon, J. W., & Kim, Y. G.(2001). Extending the TAM for a world-wide-web context. *Information and Management*, 38. 217-230.
- Schaefer, C., & Greenberg, R.(1997). Measurement of playfulness: A neglected therapist variable. *International Journal of Play Therapy*, 6(2), 21-31.
- Singer, J. L.(1994). The scientific foundations of play therapy. In Hellendoorn, J., van der Kooij, R., & Sutton-Smith, B.(Eds.), *Play and intervention*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Staempfli, M. B.(2007). Adolescent playfulness, stress perception, coping and well being. *Journal of Leisure Research*, 39(3), 392-412.

Starbuck, W. H., & Webster, J.(1991). When is play productive?. *Accounting, Management, and Information Technology*, 1, 71-90.

Tegano, D. W.(1990). Relationship of tolerance of ambiguity and playfulness to creativity. *Psychological Reports*, 66, 1047-1056.

2010년 9월 6일 최초투고논문 접수

2010년 10월 24일 최종심사완료 및 게재확정 통보

2010년 12월 8일 최종논문 도착

3인 익명심사 畢