



레크리에이션 전문화의 비판적 재구성*

- 캠핑 전문화의 방향성과 경로다양성 -

Critical Remodeling Recreation Specialization: Direction and Path Diversity of Camping Specialization

김현정** · 박근수***

Kim, Hyun-Jung · Park, Keun-Soo

요약 : 본 연구는 레크리에이션 참여자의 전문화가 시간의 흐름에 따라 어떻게 다양한 방향과 경로로 변화되는지 분석하기 위하여 상징적 상호작용론을 적용하였다. 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 과정적 접근의 레크리에이션 전문화 선행연구를 살펴본 뒤, 상징적 상호작용론과 레크리에이션 전문화간의 관계에 대해 고찰하였다. 연구 자료는 10명의 캠핑참여자를 대상으로 한 심층인터뷰를 통해 수집하였으며, 근거이론 방법을 적용하여 자료를 분석하였다. 그 결과, 29개의 하위범주가 나왔으며, 이러한 하위범주를 추상화시켜 14개의 상위범주가 추출되었다. 본 연구대상자인 캠핑참여자들은 선형의 증가하는 방향으로 진보하기 보다는, 일정수준 이상 진보한 후 오히려 유지(진보 후 유지, 퇴보 후 유지) 또는 퇴보의 상태로 분석되었다. 또한, 캠핑 참여자들의 전문화 경로다양성은 참여가 거듭됨에 따라 서로 다른 경로로 발전되는 결과를 보여주었다. 본 연구에서는 '안정성 추구 경로'와 '다양성 추구 경로'로 분류되었으며, 이 두 가지 경로에 따라 분류된 연구대상자들은 시간의 흐름에 따라 캠핑에 다른 의미를 부여하며 서로 다른 지향점을 지닌 캠핑방식을 추구하였다. 하지만 이 모든 경로와 방향성은 고정되기 보다는 캠핑에 부여하는 의미와 사회적 관계와의 상호작용을 통해 지속적으로 변화될 수 있다는 점이 중요하다.

핵심어 : 레크리에이션 전문화, 상징적 상호작용론, 전문화의 방향성, 전문화의 경로다양성, 캠핑, 근거이론

ABSTRACT : This research aimed to analyze the recreation specialization process by applying symbolic interaction theory in order to identify how recreation participants' specialization proceeds forward in various directions and paths. For this purpose, previous studies on recreation specialization within the framework of process approach and the relationship between symbolic interaction theory and recreation specialization were reviewed. Data for this study were collected through in-depth interviews of ten campers and were later analyzed using a grounded theory approach. The study results showed 29 subcategories and 14 upper categories. The analysis showed that most campers do not follow a linear specialization trajectory. Findings indicated that campers' specialization process was better characterized by stability (low and high) or decline. Also, campers' specialization patterns progress to different paths with increased participation. Findings indicated both a "stability-seeking path" and a "diversity-seeking path." The important thing is that these directions and various paths of recreation specialization are constantly changing.

Key words : Recreation specialization, Symbolic interaction theory, Various directions and paths

* 이 논문은 2015년 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2015S1A5B5A01015525)

** 한양대학교 관광학부 겸임교수, 커넥티드 관광컨설팅 대표, e-mail: hjhj2545@naver.com

*** (교신저자)배재대학교 호텔여가서비스경영학과 교수, e-mail: kspark5@pcu.ac.kr

I. 서 론

최근 캠핑을 포함한 자전거, 등산 등의 다양한 아웃도어 레크리에이션 참여 인구가 급속한 증가 추세에 있다. 아웃도어 레크리에이션의 급속한 성장이 국가 차원의 여가정책 측면에서 중요한 이유는, 주로 자연환경에서 이루어지는 아웃도어 레크리에이션 참여가 개인의 성장 및 삶의 질과 밀접한 관계가 있기 때문이다. 그러나 단순한 참여보다는 지속적인 참여를 추구하는 전문화된 참여자가 거듭된 편익 경험으로 삶의 질이 더욱 제고되므로(이제홍·최원오·이혁, 2012; Lee & Scott, 2006; Mannell, 1993; Stebbins, 1992), 국민의 삶의 질 증진 차원에서 참여의 양적 확대뿐만 아니라, 좀 더 진지하면서도 전문화된 참여로 활성화될 수 있도록 정책이 수립되어야 한다.

지속적인 참여에 대한 아웃도어 레크리에이션 분야의 학술적인 개념은 '레크리에이션 전문화'로서, 전문화는 시간의 흐름에 따라 기술, 사회적 네트워크, 자아정체성, 심리학적 헌신이 선형의 증가하는 방향으로 누적될 것이라고 전제하고 있다(Backlund & Kuentzel, 2013). 즉, 레크리에이션 전문화의 핵심적 원리는 진보(progression)(Oh, Sorice & Ditton, 2010) 또는 발전과정(development progress)(Scott & Shafer, 2001; Lee & Scott, 2006)의 개념으로 설명되어 왔다.

그러나 그동안 선행연구에서 전문화는 주로 참여자들을 횡단적으로 동질한 하위그룹으로 분류하여 여타변수의 차이를 파악하려는 시장세분화 도구로 사용이 되어 왔으며, 대부분 정량적 연구방법에 의존해 왔다. 물론, 이러한 연구들이 아웃도어 레크리에이션 관리측면에 중요한 시사점을 제공하였으며, 객관적인 수량적 척도를 제시했다는 점에는 의심의 여지가 없다. 그러나 발전과정 및 진보를 특징으로 하는 전문화의 개념

을 다소 정태적, 일면적으로 파악하는 경향이 존재했으며, 전문화 수준에 대한 확인만이 있을 뿐 실제로 어떠한 요인들이 구체적인 상호작용을 거쳐 전문화를 이끌었는지에 대한 상세한 분석을 생략해 버릴 소지가 있다. 이러한 문제의식은 최근 여러 연구자들에 의해 제기되어 오며, 횡단적인 레크리에이션 전문화 수준측정에 중점을 둔 기존 연구들의 한계들을 극복하고자 패널분석 등 종단적인 측정방법을 시도한 연구들이 등장하였다(이진형, 2005; Kuentzel, 1994; Kuentzel & Herberlein, 2006, 2008; Scott & Lee, 2010; Oh *et al.*, 2010). 그런데 흥미로운 점은 보트 이용객, 탐조객, 낚시꾼에 대한 최근의 연구에서 참여자들의 진보는 일반적이기보다는 오히려 이례적인 일인 것으로 나타났다는 점이다(Kuentzel & Herberlein, 2006, 2008; Scott & Lee, 2010; Oh *et al.*, 2010). 즉, 사람들은 시간의 흐름에 따라 더 높은 수준의 전문화 단계로 진보하기 보다는, 낮거나 중간 수준의 전문화 수준을 유지하는 안정성을 보이며, 때로는 퇴보하는 것으로 나타났다. 또한, 전문화 차원의 각각 다른 패턴으로 발전하는 경로다양성이 발견되었다(Oh *et al.*, 2010).

이와 같은 연구결과로 미루어 볼 때, 기존 전문화의 전제는 진보하지 않고 비슷한 수준에 머무르거나 퇴보하는 등의 방향성과 전문화 차원의 다양한 경로를 설명하지 못하고 있다. 그러나 아직까지 이러한 문제점을 포괄할 수 있는 전문화의 개념에 대하여 체계적 그리고 종합적으로 분석한 연구가 미비한 실정이기 때문에, 레크리에이션 전문화의 이론적 발전에 한계가 있어왔다.

기존 연구의 한계를 극복하기 위해서는 레크리에이션 참여자의 전문화가 왜 진보되는 일방향이 아니며 어떻게 다양한 방향과 경로로 변화되는가에 대한 이론적 이해가 요구된다. 그러나 대부분의 연구들이 레크리에이션 전문화를 시장세분화 도구로 사용해 왔으며, 일부 전문화 과정에

초점을 맞춘 연구들의 경우에는, 개인 내적인 측면에서만 전문화의 과정을 살펴보거나, 외부 환경적 영향요인을 다룬 연구들의 경우에도 인간을 수동적인 존재로 간주하여 같은 조건에서도 서로 다른 방향성 및 경로로 전문화될 수 있다는 점을 간과하였다. 개인적 또는 외부 환경적 특성만으로는 전문화 현상을 설명할 수 없기 때문에 레크리에이션 전문화의 방향성과 경로다양성에 대한 이해에 한계가 존재할 수밖에 없다. 레크리에이션 활동 참여는 개인적인 시간과 경제적 비용이 수반되므로 가족의 지지가 필요하며, 때로는 여러 동반자와 함께 어울려 수행되기도 하는 사회적 행위이므로, 여러 관계에 따른 상호작용에 의해서도 변화될 수 있다는 점에도 주목할 필요가 있다.

미시적 관점에서 상징적 상호작용론은 거시적 관점이 간과한 개인의 능동적인 사고 및 행위 과정과 선택 그리고 타자와의 의사소통 과정에 주목한다. 상징적 상호작용론은 인간행동은 사회적이라고 보기 때문에, 개인이 특성이나 구조적 환경으로만 설명될 수 없으며, 인간 사회세계의 상호관계에서 행동을 이해할 수 있다고 본다. Mead(2010)에 따르면, 개인은 가정 및 사회환경(친구, 사회관계, 미디어 등)과 상호작용함으로써 세상에 대한 의미를 부여하며 행동한다. 즉, 인간은 개인이 멤버로 속해 있는 사회세계의 상호작용을 통해 대상에 대해 상징적 의미를 부여하며, 그 의미에 따라 상황을 정의하고 행동한다. 따라서 상징적 상호작용론적 접근은 레크리에이션을 포함한 여가의 주관적이고 복합적인 특성을 포착하는데 매우 중요한 관점이다(Kelly, 1994; Samdahl, 1988; Scott & Godbey, 1990).

이에 따라 본 연구는 앞에서 논의한 바와 같이 기존의 레크리에이션 전문화의 기본전제가 최근 연구결과에 의해 반박되고 있음을 인지하고, 왜 전문화가 진보의 방향으로만 발전하지 않는지를

설명하기 위해 상징적 상호작용론 관점에서 새로운 레크리에이션 전문화의 이론적 체계를 제공하고자 한다. 본 연구결과는 레크리에이션 전문화의 발전과정을 둘러싼 개인적, 사회적 특성을 포괄하여 넓은 시각을 갖게 해줄 것이다. 또한, 레크리에이션 전문화가 맥락 속에서 부여되는 의미에 따라 다양한 방향성과 경로가 나타날 수 있음을 보여주어, 서로 다른 맥락에서 전문화가 진행되는 과정을 설명할 것이다.

II. 이론적 배경

1. 레크리에이션 전문화

1) 비판적 재구성의 필요성

레크리에이션 전문화란 '레크리에이션 참여자들이 시간의 흐름에 따라 초보자에서부터 전문가까지의 연속체를 따라 진보(progress)하는 것'을 의미한다(Bryan, 1977, p.175). 레크리에이션 전문화에 대한 연구는 1977년 Bryan이 관련 개념을 제시한 이래로 '시간적 흐름에 따른 자연적인 진보과정'이라는 전제 하에 그 동안 국내외연구가 활발하게 진행되고 있다.

레크리에이션 전문화에 대한 대부분의 연구는 정량적 접근방법으로 레크리에이션 참여자를 세분화하는 수단으로서 주로 이용이 되어 왔다. 이에 따라 많은 연구자들이 국내외 탐조, 보트, 캠핑, 카누, 낚시, 사냥, 등산, 자전거, 스쿠바다이빙 등 매우 다양한 활동을 대상으로 전문화에 따른 환경 및 장소 선호도(김현정·김남조, 2012; Beardmore, Haider, Hunt & Arlinghus, 2013; Galloway, 2012), 장소애착(류성욱·오치욱, 2008), 대체성(Needham & Vaske, 2013; Oh, Sutton & Sorice, 2013), 관리속성 선호도 및 관리제약지지(Oh & Ditton, 2006; Sorice, Oh & Ditton, 2009; Lepp

& Herpy, 2015), 동기(이진형, 2013; Bentz, Lopes, Calado & Dearden, 2016; Galloway, 2012), 위험지각(정명희·김남조, 2006), 친환경 행동(김현정·유광민·김남조, 2014; Cheung, Lo & Fok, 2017) 등의 변수간의 차이를 밝히고자 적용되어 왔다.

그러나 최근 전문화의 발전과정에 초점을 둔 연구들이 레크리에이션 전문화의 단일방향 진보라는 기본 전제에 의문을 제기하는 결과를 보고함에 따라, 전문화의 방향성과 경로의 다양성에 대해 설명할 수 있는 발전된 이론이 요구되고 있다. 연구결과들이 공통적으로 지적하고 있는 부분은 시간의 흐름에 따라 더욱 높은 수준의 기술, 지식, 심리적 애착도, 참여도를 보일 것이라는 전문화의 기본 전제는 실제로는 매우 드물게 나타나는 사례이며, 사람들은 오히려 보통수준을 유지하거나 더욱 전문화되기를 원하지 않는다는 점이다(이진형, 2005; Kuentzel, 1994; Kuentzel & Herberlein, 2006; Scott & Lee, 2010). 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 전문화가 실제로 일어나는지에 첫 문제를 제기한 연구자는 Kuentzel(1994)의 박사학위 연구로, 세일러들이 10년 간 전문화되었는지에 대해 실증적으로 검증하였으며 그 결과 10년 간 참여빈도, 기술이 비슷한 수준으로 큰 변화가 없는 것으로 나타났다. 유사한 결과로, 이진형(2005), Kuentzel and Herberlein(2006)와 Scott and Lee(2010)의 탐조객과 보트이용객에 관한 연구에서도 패널데이터 분석을 시도한 결과 레크리에이션 참여자들 중 소수만이 시간의 흐름에 따라 진보의 패턴을 따른다는 것을 발견하였다. 한편, 잠재성장모형을 적용한 Oh, Sorice and Ditton(2010)의 낚시참여자들을 대상으로 한 연구 결과, 진보에 대한 증거가 발견되지 않았다. 대신 낚시참여자들은 전문화 차원 각각의 다른 패턴으로 변화하였다. 한편, 아웃도어의 자연 환경은 아니지만 카드게임인 브릿지게임 참여자

를 대상으로 한 Scott and Godbey(1994)의 연구 결과, 많은 카드게임 참여자들은 시간의 흐름에도 더욱 전문화되지 않는 것으로 나타나 이러한 결과가 Bryan의 가설을 수정해야 함을 시사한다고 지적하였다. 특히 이들은 브릿지 카드 게임의 전문화가 사회적 브릿지(social bridge)와 진지한 브릿지(serious bridge)의 다른 지향점을 지닌 두 가지 경로로 발달할 수 있다는 점도 밝혀냈다.

이러한 연구들은 전문화에서 가정하고 있는 단일방향의 진보가 오히려 이례적으로 나타나며, 전문화 차원들 간의 공통적인 발전이 자연적이지 않다는 점을 공통적으로 보고하고 있어, 전문화의 작동원리에 문제를 제기하는데 중요한 역할을 하였다. 이에 따라 일부 연구들이 이를 설명할 수 있는 개인적, 사회심리적, 구조적 요인을 통해 실증적 검증을 수행하였으며, 새로운 관점을 통해 레크리에이션 전문화 개념의 재정립을 시도하였다.

2) 레크리에이션 전문화의 발전과정에 관한 선행연구들

레크리에이션 전문화 '과정'에 초점을 둔 연구들은 상술한 전문화 '수준'에 초점을 맞춘 연구들에 비해 매우 미비한 실정이다. 그러나 최근 레크리에이션 전문화의 기본전제에 대한 문제가 제기되면서, 일부 연구자들이 전문화가 어떻게 그리고 되는가에 관심을 가지며 다양한 관점에서 연구를 수행하기 시작하였다. 본 연구는 본 연구의 주제와 직접적으로 관련이 있는 선행연구만을 선별하여 분석하고자 하였다. 메타검색을 이용하여 국내 및 해외의 '레크리에이션 전문화'를 키워드로 하고 있는 모든 연구를 총망라한 뒤, 이 중에서 '발전과정(development process)', '진보(progression)', '진화(evolution)'의 키워드로 연구를 수행한 연구들을 선정하여 다음과 같이 분석하였다.

이와 관련된 연구들은 다음과 같이 i) 생애과정적 접근, ii) 보상 및 편익/비용적 접근, iii) 제약과 촉진적 접근, iv) 기대이론적 접근, v) 레저자본적 접근 등의 주제로 연구되고 있었다.

첫째, 생애과정(life course)적 접근은 개인적 변화의 과정을 '연대기적 사건'과 '사회적 사건' 간의 상호작용의 결과로서 보는 관점으로, 이진형(2005), Kuentel and Herberlein(2006), Oh *et al.*(2010), Scott and Lee(2010) 등의 연구가 포함된다. Kuentzel and Herberlein(2008)은 2006년에 수행한 보트이용객들이 전문화 되지 않았던 연구결과의 후속연구로서 왜 보트이용객들이 시간의 흐름에 따라 전문화되지 않았는지에 초점을 맞추고 수행하였다. 보트 이용객의 전문화와 생애과정 사건들(예: 가족변화, 직업변화, 건강문제, 새로운 여가관심 등)과의 관계를 분석한 결과, 결혼은 다섯 가지 전문화 지표에 모두 부정적인 영향을 미쳤으며, 재정적 변화, 은퇴 그리고 질병은 부분적으로 영향을 미쳤다. 또한, 다른 레저관심은 전문화에 강한 부정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. Oh *et al.*(2010)의 연구는 패널자료를 사용하여 텍사스 뉴시꾼들의 6년 기간 동안의 진보에 대한 증거를 찾고자 연구를 수행하였으며, 특히 라이프 코스의 변화와 같은 외부적 사건이 전문화에 영향을 미칠 것인지를 검증하고자 하였다. 연구결과, 가계수입(경력의 변화)과 성별(사회적지지)이 연령(생애주기 변화)보다 더욱 중요한 전문화의 예측요인으로 나타났다. 이진형(2005)은 미국탐조협회 회원을 대상으로 한 패널조사 자료를 이용하여 이 기간 동안 연구대상이 실제로 전문화되었는지 확인할 뿐만 아니라, 전문화의 영향요인을 살펴본 결과, 생애과정의 변화가 부분적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 외에도 가족 및 친구들의 지원과 지지(자원적 관점)와 지속성 있는 보상 경험(강화이론적 관점) 역시 부분적으로 전문화에 영향을 미치는 것으로 나타

났다. Scott and Lee(2010)의 탐조객을 대상으로 5년 기간에 걸친 패널연구 결과, 생애주기 변화들 중 오직 가족들의 지지와 은퇴만이 전문화에 약한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 이들 연구자들은 결론적으로, 생애과정 사건들이 전문화의 경력에 주요한 영향을 미치는 것은 아니라고 결론지었다.

둘째, 보상 및 편익/비용적 접근은 활동에 참여하면서 얻는 보상 및 편익/비용이 전문화에 영향을 미치는 요인으로 작용한다고 보는 접근이다. Bryan(1979)은 욕구이론과 강화이론에 근거하여 레크리에이션 전문화 개념을 제시하였는데, 즉, 인간의 동기 또는 외부환경 자극에 의해 시작된 행동은 내재적 그리고 외재적 보상을 초래하며, 이에 따라 같은 행동 또는 유사한 행동을 반복하게 된다는 것이다. 이진형(2005)의 연구에서는, 전문화에 영향을 미치는 한 가지 요인으로서 '지속성 있는 보상의 경험'과 해당 활동을 그만두게 될 경우의 '사회심리적 비용'을 설정하고 전문화에 미치는 영향관계를 분석하였다. 그 결과 지속성 있는 보상의 경험이 부분적으로 영향을 미치는 것으로 분석되었다. Lee and Scott(2006)의 연구는 편익과 비용의 관점에서 레크리에이션 전문화 발전의 과정을 분석하였다. 연구결과, 탐조객들이 전문화됨에 따라 경험하는 편익은 비용보다 훨씬 더 큰 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 지속적인 편익이 전문화의 원동력이 되었다는 점을 시사한다.

셋째, 제약 및 촉진적 관점은 레크리에이션 전문화의 진보과정을 제약요인과 촉진요인을 통해서 설명하려는 접근이다. 송영민(2010)은 레크리에이션 전문화 과정에서 나타나는 내적, 대인적, 구조적 제약과 촉진 요인을 레크리에이션 전문화의 과정 즉, 시작, 진행, 전환기, 노력 및 성장의 단계별로 분석하였다. Scott and Shafer(2001)은 제약과 촉진의 용어를 직접적으로 사용하지는 않았지만, '중요한 타인과 사회 멤버로

부터의 지원과 격려’, ‘이용 가능한 개인적 자원과 기회’, ‘성별’과 같은 요인을 통해 전문화가 진보되거나 제약될 수 있음을 지적하였다. Scott and Lee(2010)은 생애과정적 관점에서 ‘은퇴’ 외에도 ‘가족의 지원’이 제약 및 촉진요인으로 작용할 수 있음을 시사하였다.

넷째, 기대이론적 관점은 기존 강화이론에 토대를 두고 있는 레크리에이션 전문화 이론에 인지적 과정을 중요하게 다루는 기대이론을 적용하여 확장하고자 하였다. Dawson, Buerger and Gratzer(1992)는 기존 Bryan(1977)이 제시한 전문화 개념의 이론적 근간인 강화이론, 욕구이론의 한계점을 지적하고, 기대이론의 이론적 논의를 통해 전문화 이론을 발전시키고자 하였다. 본 연구는 레크리에이션 전문화를 동기이론의 하나인 기대이론적 관점에서 통합하고자 시도되었다는 점에서 의의가 있으나, 어떠한 경험적 세계를 통해서도 검증하지 못했다는 한계점이 있다.

다섯째, 레저자본적 접근은 최근에 수행된 연구로서, 기존 전문화의 진보 메타포를 대체할 수 있는 자본의 개념을 소개하였다. Backlund and Kuentzel(2013)는 레저자본(leisure capital)이라는 개념을 사용하여 앞의 많은 연구자들이 제시한 전문화의 발전적 과정, 혹은 진보의 개념이 전문화의 잘못된 메타포이며, 활동참여의 진보보다는 레저자본 메타포가 레크리에이션 활동 참여자들의 변화를 이해하는데 더 나은 방법이라고 주장하였다. 이들은 레저자본과 레저투자의 개념을 통해 전문화의 경로에 미치는 레저다양화, 레저한계, 레저일상, 라이프코스의 변화를 제시하였다. 이들 연구는 레저자본이라는 개념을 통해 레크리에이션 전문화의 기본전제인 단일방향 진보를 성장, 유지, 감소의 과정으로 확장하고 통합했다는 데 큰 의의가 있다.

3) 선행연구의 한계와 본 연구의 필요성

상술한 선행연구들이 왜 사람들이 전문화되는

지 혹은 전문화되지 않는지에 의문을 품고 연구했으나, 아직까지도 전문화의 발전과정 혹은 진보에 대한 복합적인 이해는 매우 미흡하다(Oh et al., 2010). 일부 전문화의 발전과정에 초점을 맞춘 대부분의 연구들도 양적 연구로서 전문화의 발전 및 진보를 가져오는 구조맥락적, 사회심리적 요인이 어떠한 것인지 또 복잡다양한 전문화가 어떤 과정을 통해 변화되는지에 대해서는 총체적으로 설명하고 있지 않다. 기존 선행연구들이 제안하고 있는 여러 전문화의 영향요인들은 아웃도어 레크리에이션 참여자의 사회세계 안에서 서로 상호작용하며 전문화의 방향과 경로를 형성하게 된다. 이에 따라 상징적 상호작용론 관점에서 개인의 전문화 현상을 이해하려는 노력이 필요하다. 인간은 사회적 동물이며, 사회적 대상 세계 속에서만 존재한다. 특히 아웃도어 레크리에이션 참여행위는 사회적 동물인 인간 고유의 놀이이므로 개인의 내부기제로만 설명하는 기존의 전문화 이론으로는 그 다양성을 복합적으로 설명해낼 수가 없다. Backlund and Kuentzel (2013)은 이러한 특성에 대해 레저참여는 개인적인 발전과 성취를 위한 투자가기보다는 “삶을 잘 살기 위한” 일상적 삶을 유지하는 것 이상이라고 지적하였다. 즉, 레저활동은 일, 가족, 종교, 커뮤니티 등 넓은 인생 중 한 부분이기 때문에 전문화 관점에서의 개인적인 자아강화라기보다는 일상의 여러 활동에서의 낙에 더 가깝다는 것이다. 한편, 방법론적 측면에서 레크리에이션 전문화 연구가 정량적 연구에 집중됨에 따라 전문화 행동의 주관적 차원을 설명하는데 한계가 있어 왔다. Kelly(1993)는 레크리에이션을 포함한 여가 연구들이 양적접근의 통계적 분석만을 지나치게 강조하였기 때문에, 여가모형을 제시할 수 있는 이론적 발전에는 실패했다고 지적한 바 있다.

이러한 선행연구의 한계점에 따라 전문화 현상의 복잡한 양상을 전문화의 방향성과 경로다양

성에 집중하여 레크리에이션 활동이 일어나는 사회에서의 상호작용으로서 이해해야 할 필요성이 제기되며, 연구대상자의 경험을 통해서 전문화의 전 과정을 탐구할 수 있는 질적 연구가 필요한 시점이다. 이에 따라 본 연구는 근거이론 방법을 적용하고자 하며, 심층인터뷰를 통한 자료수집 및 분석을 통해 전문화의 방향성과 경로다양성을 설명할 수 있는 발전된 이론을 구축하고자 한다.

2. 상징적 상호작용론과 아웃도어 레크리에이션

상징적 상호작용론은 사람은 항상 늘 관계 속에서 존재하며, 상호의존의 고리 안에서 행동한다는 점을 강조한다. 상징적 상호작용론을 주창한 사회학자 Mead는 사람은 타인과의 상호작용 속에서 다른 사람들을 의식하며, 특히 다른 사람들과의 역할관계 안에서 다른 사람들의 관점을 담당하게 된다는 점을 지적하였다. Mead(1934)의 저서인 <<Mind, Self, and Society>>는 사람간의 관계에서 서로 관계를 맺게 될 때 개인은 상대방의 본질(identity) 즉, 상대방의 정체성을 마주하는 것이 아니며, 서로간의 관계에서 소통하는 개인은 '상대에게 보여지는 개인' 혹은 '상대에게 기대되는 모습의 내가 소통을 하게 되는 것'이라고 주장한다. 상징적 상호작용론의 관점에서 인간은 생활환경 속의 모든 사물에 주관적으로 의미를 부여한다. 왜냐하면 인간은 개개인의 삶과 참여하고 있는 활동의 외부세계와 지속적으로 상호작용을 하면서 의미를 구성해나가기 때문이다. 개인이 경험해 온 삶의 과정 속에서 마주하게 된 외부 세계와 지속적인 상호작용을 통해 사물에 대한 의미를 부여하기 때문에, 인간은 모든 대상에 대해 본래부터 획득된 객관적인 의미가 아닌 주관적으로 해석된 의미를 지닌다.

이를 아웃도어 레크리에이션에 적용해 보면, 아웃도어 레크리에이션 참여자들 역시 참여하고

있는 활동과 그 활동을 구성하는 모든 것에 주관적으로 의미를 부여하며, 이에 따라 전문화가 일률적이지 않은 다양한 방향성과 경로다양성을 그리며 변화해 간다고 예측할 수 있다. 상징적 상호작용론을 깊이 있게 이해하고, 전문화를 새로운 관점으로 고찰하기 위해서는 다음과 같은 상징적 상호작용론의 주요개념에 대해 이해할 필요가 있다.

첫째, '주체자아(I)'와 '객체자아(Me)'를 중심으로 한 미드의 자아론은 상징적 상호작용론의 대표적 개념이라고 할 수 있다. 미드는 개인의 '자아'를 중요한 개념으로 강조했는데, 자아는 개인이 처음부터 타고나는 것이 아니라, 사회적 경험을 통해서 그리고 사회적 과정 속에서 타인과 이루어가는 관계의 결과로 특정 개인 안에서 등장하고 발달해가는 개념으로 보았다. 미드는 자아를 '주체자아(I)'와 '객체자아(me)'로 이분하였다(Mead, 2010). 중요한 것은 조작적으로 양분된 '나'의 개념이 타인과의 관계 속에서 만들어지며, 내면화되는 과정을 통해 자아를 형성한다는 점이다. 우선 '주체자아'는 감정적 자아로 외부환경의 변화와 타인과의 관계에 자발적이고 즉흥적으로 발현되는 행동욕망이다. 즉, 다른 사람의 영향과 관계가 없이 인간이 지닌 고유의 자아라고 볼 수 있다. '주체자아'인 'I'는 개인이 스스로 택한 타인들의 태도인 'Me'에 대한 반응이기 때문에, 불확실하며 충동적이고, 비예측적인 성격을 지닌다. 반면, '객체자아'는 이성적인 부분으로, 주변사람 및 사회의 시선에 의한 감시와 통제에 의해 발현된, 타인의 영향을 받아 형성된 자아이다. 따라서 'Me'는 'I'를 통제하거나, 방향을 제시하는 등 개인의 행동을 좀 더 예측 가능한 방향으로 이끈다. 미드의 정의를 인용해보면, 객체자아는 자아 가운데 사회적 측면이며, 주체자아는 개인적 측면이다. 즉, 주체자아가 본래 의도한 행동이 외부세계로 표출되기 전에 객체자아에 의한 통제과정을 거치게 되며 이 둘 간의

상호작용을 통해 자아가 발현되는 것이다. 이를 본 연구에 적용해 보면, 개개인이 참여하고 있는 활동에 대한 행동욕망은 함께 활동에 참여하고 있는 동반자 또는 주변 가족의 기대 및 사회의 시선 즉, 객체자아와 결합되어 활동에 대한 의미를 부여하게 된다고 볼 수 있다. 결국 자아란 주체자아와 객체자아 간의 끊임없는 상호작용을 통해 구성되며, 이 둘 간의 절묘한 조화를 통해 같은 사물에 대한 개개인의 부여하는 의미가 차이가 나타나게 된다. 중요한 점은 미드가 “자아는 실체라기보다는 과정이다”라고 주장한 것처럼, 상호작용을 통한 자아의 발현은 불변하고 고정되어 있는 것이 아니라, 타인의 태도가 변하면 당연히 반작용도 변하듯이 자아를 불변하는 개념보다는 항상 변화하는 과정이라는 점이다.

둘째, 상징적 상호작용론의 주요개념으로서 ‘상징과 의미’, 그리고 ‘상호작용’이 있다. 상징이란 한 사회 내에서 사물이나 인간의 행위 등에 특정한 의미를 부여하여 그 의미를 공유하는 것을 의미한다. 즉, 개인적으로가 아닌 사회적으로 공유되는 의미가 바로 상징이다. 상징적 상호작용론에서는 동물과는 달리 상징을 창조해내는 인간 고유의 능력을 강조한다. 왜냐하면 인간은 상징을 통하여 대상과 의도적으로 의사소통을 하고 표현하기 때문이다. 인간은 대상에 부여한 의미에 기반을 두고 타인이나 대상에 행동하기 때문에 인간의 행동을 이해하기 위해서는 대상에 두고 있는 의미를 파악하는 것이 매우 중요하다. 그렇다면 의미는 어떻게 출현하는가? 의미 자체는 하나의 상호작용과정의 결과이다. 상호작용은 항상 변화하므로, 그에 따른 의미 역시 고정되지 않고 시간에 따라 공간에 따라 항상 변화하는 중이다. 상호작용은 사물과 대상에 대한 개개인의 주관적 의미부여를 설명할 수 있는 중요한 개념이다. 같은 대상에 대해서 개개인이 부여하는 의미가 서로 다른 이유는 개개인 각자와 대상간의 상호작용이 상이하기 때문이다. 개개인이 경험한

세계에 따라 다른 의미가 부여되며 다른 언어로 표현되게 된다. 미드는 이 상호작용은 사회구성원 그리고 이들을 둘러싼 환경까지도 가능한 것으로 보았다. 즉, 인간만이 상호작용하는 것이 아니며, 자연세계의 모든 것에도 상호작용이 가능하다. 미드는 상호작용을 ‘조정’ 및 ‘적응’과 동의어로 사용하였다. 즉, 인간은 상호작용하는 과정을 통해 특정 대상과의 안정적이고 조화로운 관계를 이루기 위해 자신의 행동을 조정하고 적응한다는 것이다. 즉 “사람들이 서로 영향을 미치는 방식”에 관심을 두고 개인의 행동을 해석할 수 있다. 이러한 점으로 미루어 볼 때, 아웃도어 레크리에이션 활동에 참여하는 개개인은 참여횟수 및 경력이 쌓여감에 따라 마주하게 되는 상황과 사회구성원들과의 조화로운 관계를 이루기 위해 자신의 행동을 조정하고 적응하게 되며, 이에 따라 전문화의 방향성과 경로다양성이 결정된다고 볼 수 있다.

마지막으로 상징적 상호작용론에서 인간의 ‘행위(act)’는 곧 상호작용을 통해 형성된 결과이다. 즉, 개인의 욕망과 목적뿐만 아니라 타인의 기대되는 행위와 자신의 행위에 대한 예상 등을 토대로 한 해석과정을 통해 발현되는 것이다. 미드는 행위를 다음의 네 단계로 구분하여 제시하였다. 첫째, 충동단계로, 어떤 자극이 발생함에 따라 준비성을 느끼고 행동할 필요성을 느끼는 초기단계이다. 하지만 충동단계에서는 행위의 목적이나 방향성을 결정하지는 않고, 앞으로 어떤 행위가 있을 것이라는 것만을 암시한다. 두 번째는 인지단계로, 충동을 느끼게 한 자극의 본질에 대해 즉, 상황에 대해 인식하는 단계이다. 상황을 인식한 후에는 우리의 평형상태를 회복하기 위한 조종단계로 이어진다. 왜냐하면 아주 작은 불균형적인 상황에서 모든 인간은 상황을 안정적으로 유지시키려하기 때문이다. 조종단계는 우리가 대상과 상황을 향해 행동하는 단계이다. 마지막으로 행위가 종결되는 완료단계에 이르게 된

다. 여기서 중요한 점은 완료단계는 행위의 목표가 달성되고 평형이 회복되는 단계이지만, 일순간의 완료라는 점이다. 왜냐하면 우리는 한 가지 행위가 끝나기도 전에 또 다른 것에 주의를 두고 충동을 받게 되며, 이는 인간의 행위흐름을 변화시킬 수 있기 때문이다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구설계 : 근거이론 연구방법

본 연구는 상징적 상호작용론 관점에서 진보하지 않는 레크리에이션 전문화 과정을 탐색하고 설명하고자 Strauss and Corbin(2001)의 근거이론 연구방법을 적용하였다. 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 레크리에이션 전문화는 참여의 진보, 유지, 퇴보라는 연속선상에서 이루어지므로 참여자의 경험을 통해 가장 잘 파악할 수 있다. 근거이론은 사회적 상호작용의 본질을 탐구하는데 초점을 두고 있는 상징적 상호작용론에 본바탕을 두고 있기 때문에(유기웅·정종원·김영석·김한별, 2012), 현상의 원인과 결과, 그리고 영향을 미치는 개인 및 사회적 조건을 종합적인 관점에서 분석할 수 있는 장점을 지닌다(Strauss & Corbin, 2001). 이에 따라 근거이론이 레크리에이션 전문화 현상의 과정을 다각도적, 역동적인 관점에서 분석하는데 가장 적합하다고 판단하였다. 둘째, 현재 레크리에이션 전문화의 개념과 기본전제는 최근 연구들에 의해 반박되고 있기 때문에, 새로운 관점을 통해 체계적으로 설명할 수 있는 이론의 생성이 필요하다. 근거이론은 행위자들의 경험을 통해 중요한 인과, 중재, 행동/상호작용, 결과 요소를 도출하고, 이들 간의 상관관계 등을 체계적으로 분석하여 하나의 이론으로 발전시키는데 유용하다. 이에 따라 근거이론

을 통해 발전된 전문화의 이론을 구축하고자 근거이론을 선택하였다.

본 연구의 절차는, ① 문헌고찰 → ② 이론적 표본추출 → ③ 심층면담 → ④ 자료분석 → ⑤ 코딩작업 및 종합분석 → ⑥ 근거이론 제시 → ⑦ 생성된 이론의 입증 과정(결론)으로 이루어진다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 우선 연구자의 이론적 민감성을 향상하고자 문헌고찰을 실시한다. 이론적 민감성이란 연구자의 개인적인 자질로서 자료에 의미를 부여하고 이해하며 연구의 주제와 관련이 있는 것과 없는 것을 구분할 수 있는 능력으로 근거이론에서 중요한 개념이다(Strauss & Corbin, 1990). 본 연구는 레크리에이션 전문화의 개념을 제시한 Bryan(1977, 1979)의 논문을 포함하여, 과정적 관점에서 레크리에이션 전문화를 탐구한 연구들을 선정하여 각 연구에서 전문화의 발전과정 혹은 진보를 설명하기 위해 사용하고 있는 주요개념들이 어떠한 이론적 배경에서 도출되었는지, 어떠한 의미로 사용되었는지를 비판적으로 고찰하였다. 이후 이론적 표본추출 방법에 따라 연구참여자를 선정하며, 심층면담을 통해 수집한 데이터를 분석한다. 근거이론 방법에서는 주로 심층면담을 통해 연구참여자의 직접적인 표현을 근거로 연구하고자 하는 현상에 대한 연구참여자의 경험세계를 탐구하였다(Creswell, 2002). 이때 중요한 것은, 연구에 필요한 모든 데이터를 일괄적으로 수집하여 분석하기보다는 1차적으로 데이터를 수집하고 분석하는 과정에 추가적으로 수집하게 될 데이터에 관한 사항을 의도적으로 결정하게 되며 이와 같은 과정을 수집하고 분석된 데이터가 충분하다고 판단되는 포화(saturation) 상태에 이를 때까지 반복하게 된다.

2. 연구대상

본 연구에서는 아웃도어 레크리에이션 참여자

중에서도 캠핑객을 대상으로 선정하였다. 캠핑은 현재 우리나라 아웃도어 레크리에이션 유형 중에서도 급속한 증가추세를 보이고 있을 뿐만 아니라 가족 또는 친구(동호회) 등 공동체를 이루어서 참여하는 특성을 지니기 때문에, 전문화의 과정을 개인의 단편적인 조각으로 분석하는 것이 아닌 개인과 타인, 사회 그리고 그들 간의 상호작용적인 관계를 통해 분석하고자 하는 본 연구의 목적에 가장 적합하다고 판단된다.

본 연구의 심층인터뷰 조사는 본 연구자의 캠핑 관련 연구(김현정·김남조, 2016)에 참여했던 연구대상자들 중 재참여 의사가 있는 연구자 3인을 시작으로, Strauss and Corbin(1990)이 제시한 이론적 표본추출 방법에 따라 눈덩이 표집을 사용하여 연구대상을 선정하였다. 본 연구의 주제인 레크리에이션 전문화를 분석하기 위하여 다년간 캠핑에 참여하며 전문화의 과정을

경험한 사람들 10명을 선정하였는데, 이들을 선정하는 과정에서 전문화 과정을 경험한 표본을 추출하기 위해 캠핑경력은 최소 3년부터 11년까지 고루 분포한 캠핑객을 선정하였다. 또한 다양한 캠핑장비 유형(오토캠핑객, 백패커 및 미니멀 캠핑객, 카라반 이용 캠핑객), 캠핑동반자 유형(가족, 동호회, 동성 및 이성친구)의 캠핑객을 고루 선정하였는데, 그 이유는 다양한 경로로 발견될 수 있는 경로다양성을 논의할 수 있는 자료를 얻기 위해서였다.

이론적 표본추출 방법을 통해 선정된 심층면담 대상자의 특성은 다음과 같다.

3. 자료수집방법

예비조사는 2016년 5월에 캠핑객 3명을 통해 이루어졌으며, 예비조사를 통해 얻게 된 사전지

〈표 1〉 심층면담 대상자 특성

사 례 번호	성 별	연령	시작 시기	동반 형태 (現)	행동적 전문화 수준		캠핑 유형(現)
					연도별 캠핑참여 횟수	총 장비투자 ¹⁾ (단위:만원)	
A	남	40대	2011	가족	'11 2회, '12 2회, '13 0회, '14 3회, '15 0회, '16 1회	200	오토 캠핑
B	여	30대	2014	가족, 연합	'14 8회, '15 3회, '16 2회	180	오토 캠핑
C	여	30대	2012	가족, 연합	'12 20회, '13 20회, '14 25회, '15 40회, '16 40회	5,000	카라반캠핑
D	남	30대	2009	가족, 연인	'09 10회, '10 12회, '11 15회, '12 25회, '13 30회, '14 30회, '15 10회, '16 10회	1,200	미니멀캠핑
E	남	40대	2010	가족, 연합	'10 2회, '11 6회, '12 10회, '13 10회, '14 10회, '15 10회, '16 3회	400	오토 캠핑
F	남	40대	2009	가족, 동호회	'09 5회, '10 30회, '11 30회, '12 30회, '13 30회, '14 20회, '15 20회, '16 20회	3,800	카라반캠핑, 미니멀캠핑
G	남	20대	2012	가족, 연합	'12 4회, '13 24회, '14 7회, '15 14회, '16 17회	5,000	카라반캠핑
H	여	30대	2006	가족, 연합	'06 2회, '07 2회, '08 7회, '09 7회, '10 7회, '11 7회, '12 7회, '13 3회, '14 7회, '15 7회, '16 7회	300	오토 캠핑
I	남	20대	2013	동호회, 연인	'13 20회, '14 35회, '15 45회, '16 30회	300	백패킹, 미니멀캠핑
J	남	30대	2011	가족, 연합	'11 3회, '12 17회, '13 23회, '14 6회, '15 3회, '16 1회	1,500	오토 캠핑

1) 총 장비투자 = 총 구매금액 - 총 판매금액

식을 기초로 심층면담 질문을 확립하여 본조사를 실시하였다. 본조사를 실시하는 도중에도 매 면담 종료 후 자료분석을 통해 면접질문을 지속적으로 수정하고 다듬었다. 본조사는 2016년 8월부터 10월까지 진행하였다. 연구자는 범주의 포화가 일어날 때까지 캠핑객 10명을 대상으로 면담을 실시하였으며, 각 면담에 소요된 시간은 평균 1시간 30분~2시간으로 전사한 원자료는 A4 용지 250장 분량이다.

연구 질문의 기본적인 범주는 다음과 같으며, 개방적인 태도를 유지하며 인터뷰 참여자들의 인터뷰 내용에 적합한 방식으로 각기 다른 질문을 추가하여 진행하였다. 상징적 상호작용론 관점은 행위의 원인이 되는 요인이나 구조보다는 그 과정에 더 주목하기 때문에(박석철, 2005), 본 연구는 인터뷰 대상자들이 스스로 행위했던 상황이나 행위에 의미를 부여하는 것을 살펴보고자 하였다.

본 연구에서 주목하고자 하는 행위는 전문화이며, 특히 이중에서도 유지되거나 퇴보되는 과정을 살펴보기 위해 인터뷰 대상자들이 처음 캠핑을 시작하면서부터 현재까지 경험의 변화과정을 묻는 질문들을 구성하였다.

- ① 처음 캠핑을 언제, 어떻게 시작하게 되었는가? 현재도 캠핑을 얼마나 자주하는가? 캠핑 시작이후부터 현재까지 캠핑횟수는 어떻게 변화하였으며 그 이유는 무엇인가?
- ② 캠핑을 주로 누구와 어떻게 하는가? 캠핑 장비 투자, 캠핑에 대한 지식/정보수준, 기술수준, 캠핑에 대한 애착도는 어떠한가? 어떻게 변화했는가?
- ③ 캠핑이 자신에게 있어서 무엇이라고 생각하는가? 어떤 의미인가? 동반자, 주변 친구 및 가족에게는 무엇이라고 생각하는가? 어떻게 변화했는가?

IV. 분석결과

1. 개방코딩: 근거자료의 범주화

참여자들의 면담을 통해 얻은 자료로부터 유사한 개념들을 무리지어 범주화시킨 결과, 29개의 하위범주가 나왔으며, 이러한 하위범주를 추상화시켜 14개의 상위범주가 추출되었다(표 2 참조).

2. 축코딩

1) 패러다임에 의한 범주분석

다음으로는 축코딩 결과, 패러다임 모형을 이용하여 각 상위범주들이 서로 어떻게 연결되는지 통합하여 도식화하였다. 즉, 축코딩은 개방코딩 동안 분해되었던 자료들을 다시 재조합하는 과정으로, 패러다임 모형 안에서 각각의 범주들이 어떻게 서로 연결되고 교차되는지를 보여준다(Strauss & Corbin, 1998). 패러다임의 순서별로 각 범주의 개념과 내용을 종합 분석하여 설명하면 다음과 같다.

① 인과적 조건

인과적 조건이란 현상이 발생하거나 발전하도록 이끄는 사건들을 의미한다(Strauss & Corbin, 1990). 본 연구에서는 '이상과의 괴리'로 나타났으며, 그 정도에 따라 강, 약으로 구분하였다.

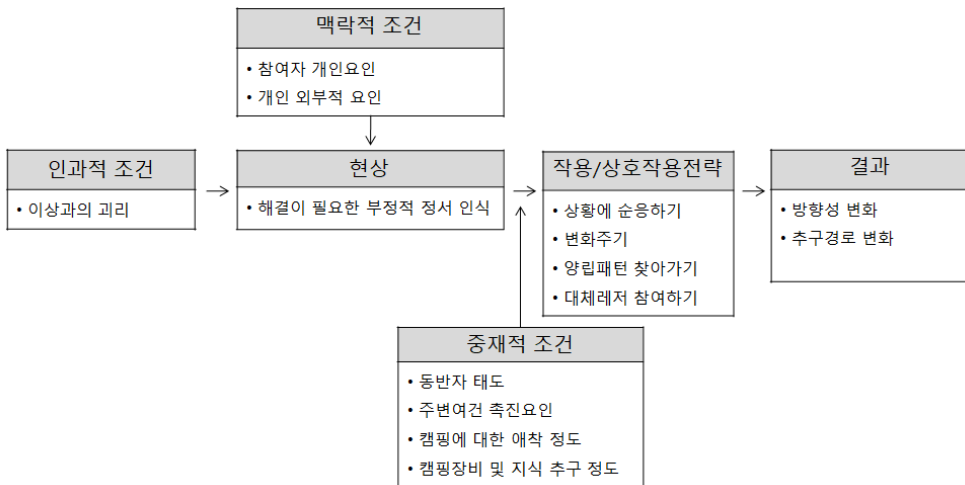
② 현상

현상은 '여기에서 무엇이 진행되고 있는가'에 관한 것으로, 인과적 조건의 영향으로 인해 참여자들이 경험한 중심적인 문제를 의미한다. 본 연구에서 현상은 '해결이 필요한 부정적 정서 인식'으로 향후 전문화의 발전과정에 영향을 미칠 수 있는 사건으로 나타났으며, 속성은 정도 면에서 강, 약으로 구분되었고, 지속기간에 따라 장기, 단기로 구분되었다.

〈표 2〉 캠핑 참여자의 전문화과정 경험에서의 개념 및 범주

개념어	하위범주	상위범주	패러다임
신랑의 부서이동, 자녀 정규교육과정 진학, 주말 다른 일정들, 가족의 질병, 결혼, 임신 및 출산, 육아 등 생애과정사건	개인적 여건의 부정적 변화	이상과의 괴리	인과적 조건
사람이 많아짐, 캠핑장 가격이 비싸짐, 매너 없는 사람들의 증가, 캠핑장 공급 부족으로 인한 불편질, 날씨가 너무 덥거나 추움	외부적 환경의 부정적 변화		
캠핑 동반자와의 의견대립 및 마찰, SNS 캠핑후기 게시를 통한 경쟁	관계적 여건의 부정적 변화		
더 이상 살 것이 없음, 더 이상 갈 곳이 없음, 일과가 반복됨	캠핑일상화		
사고 싶은 장비를 사지 못함, 장비 철수 및 설치의 어려움, 동계장비 준비가 부담스러움, 쓰고 있는 장비의 불편함	캠핑여건 불만족		
캠핑일정에 대한 불만, 캠핑을 갈 수 없는 여건으로 인해 불만감, 갈 수 있는 횟수가 제한됨에 따른 불만감, 눈치 보임, 하고 싶은 대로 할 수 없어 불만감, 다시 캠핑 할 수 있나 망설임, 불안감	더 참여하고 싶은 욕구		
아빠노릇, 자녀의 놀거리 등을 제공하고 싶은 욕구, 가족챙김, 사위노릇, 가족에게 안락함, 안전함을 제공하고 싶은 욕구	증대된 역할에 대한 책임감		
장비설치/철수에 따른 피로, 음식준비 부담, 자녀챙김, 매주 캠핑참여로 피로감, 장비불편함에 따른 피로감, 장소의 불편함으로 피곤가중	육체적 탈진	해결이 필요한 부정적 정서 인식	현상
타인의 장비에 대한 부러움, 캠핑을 함께하는 동반자 간의 경쟁, 괴리감, 동반자와의 소통/공감에 어려움, 서로 원하는 것이 다름, 동반자와의 마찰, 동반자가 캠핑을 꺼림	동반자 관계 긴장		
기존장비의 불편함, 캠핑장의 불편함, 예약의 어려움, 뒤쳐진 듯한 느낌	캠핑여건에 대한 불만감		
캠핑일과가 뻔해짐, 매너 없는 사람으로 즐겁지 않아짐, 지루함, 장비구매 및 설치하는 재미가 사라짐, 여건이 안 되어 못가기 시작하면서 시들해짐, 갈 곳도 한정되어 있어 흥미가 줄어들, 살 것이 없어지면서 흥미가 줄어들	흥미를 잃음		
가족구성원의 변화에 따른 여가시간, 가족구성원의 건강, 개인의 결혼, 출산, 육아 등 생애과정, 경제적 여건(계약)	-	참여자 개인요인	맥락적 조건
캠핑시장규모 변화, 캠핑시장 분위기, 캠핑문화, 캠핑장 공급 및 수요량, 날씨문제, 캠핑인구 증가, 미디어를 통한 캠핑 보도, SNS 캠핑 관련 게시 글, 캠핑 신제품 공급 활성화	-	개인 외부적 요인	
캠핑참여 및 장비구매에 대한 동반자의 찬성여부 및 자녀의사, 동반자의 캠핑유형 선호일치 정도(캠핑장 유형, 캠핑장까지의 거리, 특정 동반자 선호, 장비 및 캠핑유형 선호), 다른 레저 선호 여부, 원치 않는 방향의 요구/기대 수준	-	동반자 태도	
주변 캠핑참여자의 캠핑참여 권유여부, 새로운 레저권유 및 정보, 정기적 캠핑모임여부, 주변 캠핑참여자의 전문화 수준, 주변 지인들 중 캠핑 참여자의 수, 주변 캠핑참여자의 참여증지 여부, 새로운 장비 정보, 새로운 정보 및 관계(새로운 동반자)	-	주변여건 촉진요인	중재적 조건
캠핑에 대한 애착정도, 캠핑의 우선순위 정도, 다른 여가 대비 캠핑참여의 만족도	캠핑의 중요도	캠핑에 대한 애착정도	
지속하고자 하는 의지, 또 가고 싶은 욕구	캠핑참여 의지		
장비의 중요도(편리함 추구정도), 장비투자 정도, 브랜드 인지도/관심도, 향후 장비 구매의향,	장비 중요도	캠핑장비 및 지식 추구정도	
캠핑에 대한 지식, 정보추구 정도, SNS 활동을 통한 캠핑정보 게시	지식 추구정도		

개인적 욕구 자제하기, 동반자 의견에 따르기, 할 수 있는 한도 내에서 하기	-	상황에 순응하기	
새로운 장소 추구, 편선 및 방갈로가 함께 있는 장소를 선택하기, 캠핑과 함께 즐길 수 있는 레저활동 병행하기, 동반자 변경하기, 새장비 구매하기(장비교체)	-	변화주기	작용/ 상호 작용 전략
당일로 캠핑시도하기, 집 앞 공원에 잠시 다녀오는 방식으로 캠핑하기, 동반자를 설득하기, 자녀결석 후 평일캠핑하기, 혼자 캠핑가기	-	양립패턴 찾아가기	
일시적인 캠핑 외 대체여가(콘도, 당일여행) 참여, 다른 레저 참여, 다른 여가활동 찾아가기, 취미 변화	-	대체레저 참여하기	
다양한 장비에 대한 관심과 지식추구, 주변 친구들과 캠핑 이야기를 많이 함, 장비를 지속적으로 구매, 캠핑 지식 및 정보의 지속적 증가, 안락한 장비 및 편안한 잠자리 지속적 추구, 장비중요도 높음, 지속적 횟수 증가	진보		
진보 후 정점 유지, 장비가 확장되면서 캠핑 떠나기가 수월해짐, 지속적인 장비 구매 및 정보추구 의향	진보 후 유지		
통제할 수 없는 여건으로 인해 퇴보된 채로 유지, 첫 해 이후 지속적으로 횟수가 줄어들, 캠핑횟수가 정점을 찍던 시기를 지난 후 퇴보하여 유지, 더 이상의 추가적 장비투자 없이 현재상태 유지, 캠핑관련 지식 및 스킬에 대한 감이 조금 낮아짐, 초기 캠핑장비에 대한 주요 관심사가 캠핑 추억을 만들기에 대한 관심으로 옮겨 감	퇴보 후 유지	방향성 변화	
한때 몰두할 수 있었던 일, 여러 가지 취미 중 하나로 남음, 굳이 캠핑을 가야 되라는 생각이 들, 가지고 있던 장비를 처분함, 캠핑에 대한 애착수준 감소	퇴보		결과
장소집중화 추구(1~2군데의 선호하는 장소를 지속적으로 방문), 간소화된 장비 추구(미니멀캠핑), 휴식 추구, 고정된 사회적 관계 추구(동반자 팀이 고정)	안정성 추구 경로		추구경로 변화
장소다양화 추구(매번 다른 장소를 추구), 장비 다양화 추구(다양한 유형의 캠핑장비 지속적 구매 및 시도), 관광 및 다양한 활동 추구, 레저스 포즈를 함께 병행, 새로운 사회적 관계 추구(다양한 동반자 팀)	다양성 추구 경로		



〈그림 1〉 캠핑참여자 전문화과정에 대한 패러다임 모형

〈표 3〉 범주의 속성과 차원

구분	범주	속성	차원
인과적 조건	이상과의 괴리	정도	강 약
현상	해결이 필요한 부정적 정서 인식	정도 지속기간	강 약 장기 단기
맥락적 조건	참여자 개인요인 개인 외부적요인	문제발생정도 문제발생정도	강 약 강 약
중재적 조건	동반자 태도 주변 촉진요인 캠핑장비 및 지식 추구정도 캠핑에 대한 애착정도	협조적 태도정도 주변 여건의 촉진 정도 중요도/투자비용 캠핑 애착도/우선순위 정도	협조적 비협조적 강 약 강 약 강 약
작용/상호작용 전략	상황에 순응하기 변화주기 양립패턴 찾아가기 대체레저 참여하기	순응정도 시도정도 시도정도 대체레저 참여도	강 약 강 약 강 약 강 약
결과	방향성 변화 추구경로 변화	변화방향 경로방향	퇴보.....유지.....진보 다양성안정성

③ 맥락적 조건

맥락적 조건은 어떤 현상이 놓아져 있는 일련의 속성들로, 작용/상호작용 전략을 조절할 뿐만 아니라 중심현상이나 문제들에 기여하는 구체적 전후관계 및 상황조건으로서 작용한다. 본 연구에서 맥락적 조건은 ‘참여자 개인요인’과 ‘개인 외부적 요인’ 두 가지 범주로 요약되었다. 속성은 문제발생정도 면에서 강, 약으로 구분하였다.

④ 중재적 조건

중재적 조건은 어떤 현상에 속하는 보다 광범위한 구조적 상황으로, 참여자가 경험한 현상의 강도를 완화시키고 변화를 유도하는 조건으로서, 작용/상호작용을 촉진하기도 하고 방해하기도 한다. 본 연구에서는 참여자들이 경험한 중심현상에 대한 작용/상호작용을 중재하는 조건으로서 ‘동반자 태도’, ‘주변 촉진요인’, ‘캠핑장비 및 지식 추구정도’, ‘캠핑에 대한 애착정도’로 요약되었다. 이 중 동반자의 태도는 참여자의 가장 가까운 가족 동반자로서 참여자의 의견과 일치 정도에 따라 현상을 해결하기 위한 작용/상호작용

전략을 촉진하거나 방해하는데 매우 핵심적인 역할을 하는 것으로 분석되었다. 또한 가족 외 다른 동반자 즉, 주변 캠핑참여자의 캠핑참여 권유, 정기적 캠핑모임, 주변 캠핑참여자의 참여증지, 주변캠핑참여자의 수, 동반자가 나와 비슷한 유형의 캠핑 선호여부 등 주변촉진요인 역시 상호작용 전략에 중요한 조절역할을 하는 것으로 나타났다.

한편, 장비투자 정도, 캠핑에 대한 지식, 브랜드 인지도/관심도, 정보추구 정도 등의 캠핑장비 및 지식 추구정도는 향후 취해지는 작용/상호작용 전략에 큰 영향을 미쳤다. 특히 그 중에서도 캠핑장비의 지속적 구매 의지는 캠핑을 지속적으로 하게 하는 중요한 요인으로 작용하였다. 왜냐하면 구매한 캠핑장비를 사용하기 위해서 캠핑참여를 지속하거나, 추가적 캠핑장비 구매로 인하여 기존 캠핑의 불만족 요인이 해결되는 경우가 많기 때문이다. 뿐만 아니라, 캠핑을 그만 둘 경우 포기해야 할 투자비용과도 관련이 있다. 이와 함께 캠핑의 우선순위 및 캠핑 참여 의지의 개념을 나타내는 캠핑에 대한 애착정도 역시 향후 취

해지는 작용/상호작용 전략을 조절하는 것으로 나타났다. 동반자 태도는 협조적 태도 정도에 따라 협조적, 비협조적으로 구분하였으며, 그 외에 '주변촉진요인'과 '캠핑장비 및 지식 추구정도', '캠핑에 대한 애착정도'는 그 정도에 따라 강, 약으로 구분하였다.

⑤ 작용/상호작용 전략

작용/상호작용 전략은 현상을 다루거나 대처하기 위해 의도적으로 취해지는 행위로서, 참여자들이 경험하는 상황과 문제를 다루는 전략적, 일상적 대응을 의미한다. 본 연구에서는 참여자들이 '해결이 필요한 부정적 정서 인식' 상황에서 '상황에 순응하기', '변화주기', '양립패턴 찾기', '대체레저 참여하기'로 나타났다. 전략사용의 적극적인 정도에 따라 강, 약으로 차원을 구분하였다.

⑥ 결과

결과는 앞서 취해진 작용/상호작용 전략에 따라 나타나는 것으로, 본 연구에서 결과는 '방향성 변화'와 '추구경로 변화' 두 가지로 분류하였다.

우선 방향성 변화는 이전 수준보다 발전하는 '진보', 기존 수준을 유지하는 '이전수준 유지', 그리고 이전보다 오히려 전문화 수준이 감소하는 '퇴보'로 구성되었다. '유지'는 진보된 상태에서 유지하는 '진보 후 유지'와 퇴보된 상태로 유지하는 '퇴보 후 유지'로 분류된다. 그러나 본 연구대상자의 경우 현재 수준에서는 진보 상태에 해당되는 사례가 나타나지 않았으며, 과거 진보했을 당시의 경험에서 '진보'의 경험을 파악할 수 있었다. 한편, 추구경로 변화는 장소집중화, 장비간소화, 휴식 추구, 고정된 사회적 관계 추구의 '안정성 추구 경로'와 장소다양성, 장비다양화, 관광 및 활동 추구, 레저스포츠 병행 추구, 다양한 사회적 관계 등을 추구하는 '다양성 추구 경로' 두 가지 하위범주로 구성하였다.

2) 과정분석

과정분석은 과정과 구조의 상호작용을 분석하는 것으로, 시간의 흐름에 따른 현상에 대한 반응, 대처, 조절에 관계하는 작용/상호작용의 연속적 연결을 의미한다. 본 연구에서는 다음 2단계 하위과정으로 분석하였으며, 각 단계는 다음과 같다.

① 해결이 필요한 문제 인식 단계

'해결이 필요한 문제인식 단계'는 개인적, 외부적, 관계적 등 다양한 상황으로 발생하는 이상과의 괴리 정도에 따라 불만감, 책임감, 육체적 탈진, 긴장감 등과 같은 심리적으로 해결이 필요한 긴장상태를 경험하는 단계를 말한다. 상징적 상호작용론의 '주체자아'와 '객체자아' 개념에 적용해보면, 정서적 해결 인식 단계는 개개인의 주체자아가 행동으로 발현되기 전에 참여하고 있는 캠핑활동에 대한 행동욕망이 현실적인 문제로 인해 발현되지 못하는 이상과의 괴리가 있는 상황이라고 볼 수 있다.

② 대처 단계

'대처 단계'는 해결이 필요한 부정적 정서를 인식함에 따라 이에 대처하기 위해 '상황에 순응하기', '변화주기', '다양한 양립패턴 시도하기', '대체레저 참여하기' 등의 전략들을 사용하는 단계이다. 특히 이 대처 전략들은 현상에 대한 인식 정도, 맥락적 조건 및 중재적 조건에 따라 적용되는 전략과 그 강도가 달리 나타났다. 우선 '상황에 순응하기'는 현상에 대한 문제를 인식함에도 불구하고 개인적인 욕구를 자제하거나 소극적으로 상황이 나아지기를 기다리는 등의 별다른 대처가 없이 상황에 순응하는 전략을 의미한다. 이 전략은 줄어든 캠핑횟수의 결과로 나타나게 되었다. 둘째, 캠핑과 함께 즐길 수 있는 레저활동 병행, 새로운 장소 추구하기, 동반자 변경하기, 새로운 장비 구매하기 등의 대처 등을 통해

‘변화주기’ 전략도 적용되었다. 셋째, 캠핑을 참여하기 힘든 물리적인 상황이나 동반자의 비협조적 태도로 인해 참여하기 힘든 상황에서 동반자를 설득하거나, 당일 캠핑을 시도하거나, 평일에 자녀의 학교 결석 후 캠핑에 참여하기, 혼자가기 등 ‘다양한 양립패턴 시도하기’ 전략도 나타났다. 마지막으로 ‘대체레저 참여하기’는 일시적으로 캠핑 외 대체여가에 참여하거나, 다른 레저 참여를 통해 캠핑에 대한 관심도를 줄이기 등의 대처를 의미한다.

3. 선택코딩

1) 핵심범주 : 해결이 필요한 문제인식 가운데 대처하기

핵심범주는 본 연구의 중심 주제를 나타내는 것으로, 본 연구가 무엇에 관한 것인지 핵심적 단어로 응축하여 표현하는 것이다. Strauss and Corbin(2001)은 이 작업이 분석의 마지막 단계이며 모든 범주를 통합시키고 정교화하는 단계라고 하였다. 분석결과 ‘해결이 필요한 문제인식 가운데 대처하기’로 파악되었다.

2) 이야기 윤곽의 전개

이야기윤곽은 핵심범주를 다른 범주와 체계적으로 연결시키고, 범주간의 관련성을 확인하여 다듬고 개발할 필요가 있는 범주를 기술하는 과정으로 서술적 문장을 통해 이야기 윤곽을 그려나가는 과정이다(Strauss & Corbin, 2001).

캠핑경력이 3년에서 11년까지 고르게 분포한 캠핑참여자들은 캠핑 경험 중에 자녀 정규교육과정 진학, 가족의 질병과 같은 개인적 여건의 변화와, 결혼, 임신 및 출산, 육아, 가족의 직장 문제, 주말 다른 일정 등 통제 밖에 일어나는 ‘개인적 여건의 부정적 변화’로 인해 캠핑을 지속하기에 어려운 환경으로 접어드는 경험을 하였다. 개인적 여건 외에도 캠핑장 내 혼잡, 가격상승, 불

친절, 캠핑하기에 나쁜 날씨 등 외부적 환경의 부정적 변화 역시 나타났다. 또한 캠핑동반자와의 의견대립 및 마찰, 동반자 간의 SNS 캠핑 후기 게시를 통한 경쟁 등 관계적 여건의 부정적 변화를 경험하기도 하였다. 일부는 현재 캠핑하는 상황에 대한 불만족을 경험하였는데, 장비설치 및 철수의 어려움, 동계장비 마련에 대한 부담감, 사고 싶은 장비를 살 수 없음 등 캠핑 여건의 여러 가지 불만족 상황이 언급되었다. 또한 캠핑 참여가 거듭됨에 따라 캠핑일과가 반복되고, 더 이상 살 것이 없거나 갈 곳이 없어지는 등 캠핑이 일상화 되는 경험도 드러났다. 이와 같은 개인적 여건, 외부적 환경, 관계적 여건의 부정적 변화와 캠핑일상화, 캠핑여건 불만족 등의 상황은 현재 상황과 추구하는 이상과의 괴리로 이어졌다.

캠핑참여자들은 앞서 제시된 인과적 조건인 ‘캠핑현실과 이상과의 괴리’로 인해 불편한 감정이 생기며, 이로 인해 해결이 필요한 부정적 정서를 인식하게 된다. 불편한 감정에 대해 해결할 필요성을 인식하는 것은 인간은 평형상태를 회복하려고 항상 노력하는 존재일 뿐만 아니라, 여가 경험을 통해 만족감을 추구하기 때문이다. 해결이 필요한 정서적 감정으로는 ‘더 참여하고 싶은 욕구’, ‘증대된 역할에 대한 책임감’, ‘육체적 탈진’, ‘동반자 관계 긴장’, ‘캠핑여건에 대한 불만감’, ‘흥미를 잃음’ 등의 감정으로 이어졌다. 개인이 통제할 수 없는 외부적 사건으로 인해 캠핑 참여를 위한 시간을 내기가 어려운 경우 캠핑을 갈 수 없거나 원하는 일정대로 참여할 수 없는 대에 대한 불만감, 갈 수 있는 횟수가 제한됨에 따른 불만감, 가족들에게 눈치 보임, 하고 싶은 대로 할 수 없어 불만감, 다시 캠핑을 할 수 있을까에 대한 불안감, 망설임 등의 감정들을 경험한다. 또한, 자녀와 함께 캠핑을 가게 됨에 따라 아빠노릇, 자녀의 놀거리 등을 제공하고 싶은 욕구, 가족 챙김, 사위노릇, 가족에게 안락함 및 안

전함을 제공하고 싶은 욕구 등 증대된 역할에 대한 책임감을 경험하며 이러한 감정은 때로는 부담감으로도 이어졌다. 또한 매번 짐을 꾸리고 장비를 설치/철수함에 따른 피로감, 음식을 구매하고 준비해야 한다는 부담감, 장비 불편함에 따른 피로감, 장소의 불편함으로 인한 피곤함 등 육체적 탈진을 경험한다. 또한, 함께 가는 동반자의 장비를 본 후에 생기는 부러움, 캠핑을 함께하는 동반자 간의 장비 경쟁심 및 시기심, 동반자와 비슷한 캠핑 장비를 구매하지 못해서 생기는 소통/공감의 어려움으로 인한 괴리감, 서로 원하는 것이 달라 생기는 마찰 등 동반자와의 긴장 관계를 경험하기도 한다. 기존 장비의 불편함, 캠핑장의 불편함, 캠핑장 예약의 어려움 등 캠핑여건에 대한 불만감도 나타났다. 마지막으로 캠핑일과가 뻘해지고 장비구매 및 설치하는 재미가 사라져 지루함을 느끼며, 매너 없는 사람으로 즐겁지 않은 상황, 여건이 안 되어 못가기 시작하면서 캠핑의 재미가 시들해지고, 갈 곳도 더 이상 없어 흥미를 잃어가는 경험을 하게 된다.

캠핑참여자들이 경험하는 해결이 필요한 부정적 정서 인식 단계는 크게 참여자 개인 요인과 개인 외부적 요인에 따라 형성되는 캠핑여건에 따라 나타났다. 우선 참여자 개인요인으로는 가족구성원의 여러 가지 변화에 따른 할애할 수 있는 여가시간의 양, 가족구성원의 건강, 개인의 결혼, 출산, 육아 등 생애과정 사건 및 캠핑에 투자할 수 있는 시간적 여유 및 경제적 여건(계약)에 따라서 그 강도가 달라지게 된다. 또한, 캠핑 시장규모의 변화 및 분위기, 캠핑문화, 캠핑장 공급 및 수요량, 날씨문제, 미디어를 통한 캠핑 보도, SNS 캠핑 관련 게시 글, 캠핑 신제품 공급 활성화 정도 등 개인 외부적 요인 등에 따라서도 부정적 정서가 영향을 받게 된다.

이 외에도 캠핑참여 및 장비구매 등에 대한 동반자의 찬성여부, 아이들의 참여와 관련된 의사, 동반자와의 캠핑유형 선호일치 정도(캠핑장 유

형, 캠핑장까지의 거리, 특정 동반자 선호 등), 다른 레저 선호여부, 동반자의 원치 않는 방향의 요구나 기대 수준, 동반자의 협조적 태도 등 가족 동반자의 태도는 캠핑참여자가 인식한 부정적 정서에 대처하는 작용/상호작용 전략 선택에 영향을 미치게 된다. 즉, 동반자의 지지여부는 현상을 해결하기 위한 작용/상호작용 전략을 촉진하거나 방해하는데 매우 핵심적인 역할을 하는 것으로 분석되었다. 또한 가족 외 다른 동반자도 영향을 미치는 중요한 요인으로 나타났는데, 주변 캠핑참여자의 캠핑참여 권유여부, 새로운 레저권유 및 제공하는 정보, 정기적 캠핑모임의 여부, 주변 캠핑참여자의 전문화 수준, 주변 지인들 중 캠핑참여자의 수, 주변 캠핑참여자의 참여 중지 여부, 새로운 장비 및 관계 정보 등이 모두 중요한 작용/상호작용 전략의 선택과 그 강도에 영향을 미쳤다. 뿐만 아니라 캠핑참여자의 현상이 일어나고 있는 단계와 작용/상호작용 전략 직전의 참여 특성도 중요한 요인으로 작용하였는데, 장비투자 정도, 캠핑에 대한 지식, 브랜드 인지도/관심도, 정보추구 정도 등 캠핑장비 및 지식 추구정도 수준과, 캠핑의 우선순위 정도, 지속하고자 하는 의지 및 욕구, 다른 여가대비 캠핑의 만족도 등 캠핑에 대한 애착정도가 향후 취해지는 작용/상호작용 전략을 조절하였다.

캠핑참여자들은 중심현상을 다루기 위해 개인적 욕구를 자제하고, 동반자 의견에 따르거나, 할 수 있는 한도 내에서만 하는 등 상황에 순응하기 전략을 활용한다. 또한 새로운 장소를 추구하거나 펜션 및 방갈로가 함께 있는 특이한 유형의 장소 선택하기, 캠핑과 함께 즐길 수 있는 레저활동 병행하기, 동반자 변경하기, 새 장비 구매하여 기존장비 변경하기 등의 변화주기 전략과 당일로 캠핑시도하기, 집앞 공원에 잠시 다녀오는 방식으로 캠핑하기, 동반자를 설득하기, 자녀 결석 후 평일 캠핑하기, 혼자 캠핑하기 등 다양한 양립패턴을 시도하는 등의 전략을 활용하였

다. 또한, 캠핑참여자들은 일시적으로 캠핑 외 콘도여행 및 당일여행 등의 대체여가에 참여하고, 다른 레저에 참여하기, 맥주, 인테리어, 커피 쪽으로 취미를 변화하는 등 다른 여가활동을 병행하는 전략을 활용하고 있었다.

캠핑참여자들의 이러한 작용/상호작용 전략에 따라 기존 방향성이 변화되거나 경로가 변화하는 결과가 나타났다. 우선, 캠핑참여자들의 방향성 변화는 기존의 전문화 수준이 진보한 상태로 안정적이게 유지하는 '진보 후 유지', 퇴보된 상태로 유지하는 '퇴보 후 유지', 캠핑횟수가 지속적으로 줄어드는 '퇴보'로 나타났다. 인터뷰한 모든 캠핑대상자의 경우, 현재 진보 상태를 경험하고 있는 캠핑참여자는 없었으나, 과거에 진보했을 당시의 경험에서 그 특성들을 살펴볼 수 있었다. 진보 단계의 참여자들은 다양한 장비에 대한 관심과 지식추구, 주변 친구들과 캠핑이야기에 많은 시간을 할애하며, 장비중요도가 다른 단계에 비해 비교적 높고, 오롯이 캠핑에 대한 생각을 하며, 지속적으로 캠핑 참여 횟수가 증가하는 등 인생 전반에서 캠핑에 대한 우선순위가 높은 특성을 보였다. 그러나 인터뷰한 모든 캠핑참여자들의 현재 방향성 상태는 '진보 후 유지', '퇴보 후 유지' 또는 '퇴보' 상태로 나타났다. 즉, 지속적으로 진보하는 일방향의 전문화보다는 전문화가 진보한 상태 또는 퇴보된 상태로 유지되거나, 지속적으로 퇴보하는 방향으로 진행되는 것으로 나타났다. 다만 진보 후 유지 경우와 퇴보 후 유지 경우의 주요한 차이점으로는, 퇴보 후 유지하는 경우는 통제할 수 없는 여건으로 인해 퇴보된 채로 노력하며 유지하는 경우가 많았다. 또한 캠핑횟수가 정점을 기록한 이후 캠핑장비에 대한 주요 관심사가 캠핑을 통한 가족과의 추억 만들기 또는 캠핑 그 자체를 즐기기로 옮겨감에 따라 초기 캠핑 장비 및 지식에 몰두하던 경험이 흐려지는 시점이 나타났다. 특히 초기에 장비구매 후 사용, 되팔기 등의 과정을 반복하며 캠핑횟수도

정점을 기록한 이후에는 더 이상의 구매의욕과 호기심이 줄어들어 자연스럽게 처음보다 퇴보된 상태로 캠핑을 통한 휴식, 힐링 등의 의미에 큰 가치를 두며 애착수준을 유지하는 경우가 퇴보 후 유지된 사람들의 공통적인 경험으로 나타났다. 반면, 지속적으로 퇴보하고 있는 경우, 캠핑 장비들을 하나 둘씩 처분함에 따라 캠핑에 대한 우선순위가 밀리거나 애착수준이 감소하고, 주변 캠핑 지인들과의 만남이 소홀해지며, 캠핑을 중요한 의미보다는 한때 몰두할 수 있었던 일 혹은 여러 가지 취미 중 하나로 인식하며 캠핑전문화가 점차적으로 퇴보하는 경험을 하였다.

두 번째 캠핑참여자가 경험하는 결과로는 '추구경로 변화'로 나타났는데, 크게 안정성 추구 경로와 다양성 추구 경로로 나타났다. 우선 '안정성 추구 경로'는 한두 군데의 캠핑장으로 집중해서 캠핑을 즐기는 장소집중화 추구, 장비를 간소화하고 본인에게 맞는 적정한 장비를 찾아가는 장비간소화 및 안정화 추구, 다양한 활동보다는 휴식 추구, 고정된 동반자와 캠핑을 즐기는 고정된 사회적 관계 추구가 포함된다. 반면 다양성 추구 경로는 같은 장소보다는 매 번 다른 캠핑장을 추구하는 장소다양성 추구, 여러 장비를 동시에 소유하거나 신제품 구매 및 사용을 추구하는 장비다양화 추구, 캠핑 주변의 관광지를 함께 방문하거나 캠핑장 내 다양한 활동을 추구하는 관광 및 활동추구, 캠핑과 함께 서핑, 카누, 낚시 등을 함께 즐기는 레저스포츠 병행 추구, 여러 동반자를 만나고자 하는 새로운 사회적 관계 추구 등의 경험으로 나타났다.

3) '해결이 필요한 문제인식 가운데 대처하기' 유형분석

유형분석은 이론을 구축하기 위하여 가설적 정형화 및 관계진술문을 근거자료와 비교하여 각 범주 안에 반복적으로 나타난 관계를 발견하여 정형화하는 것이다(Strauss & Corbin, 2001).

본 연구에서 '해결이 필요한 문제인식 가운데 대처하기' 과정은 각 맥락 조건, 중재조건 및 상호작용전략 사용에 따라 다른 결과에 도달하는 여러 경우의 수에 따라 다음 5가지 유형으로 분류하였다. 각 유형에 대한 설명은 다음과 같다.

① 지속적 변화주기형(결과 : 진보후유지형
→ 다양성 추구형)

'지속적 변화주기형'은 '이상과의 괴리'는 약하며 이에 따라 '해결이 필요한 부정적 정서 인식' 역시 단기적 약한 강도로 나타났다. 즉, 참여자 개인적, 개인 외부적으로 경험하는 문제발생 정도가 모두 약한 것으로 나타났다. 반면, '동반자의 태도'는 협조적, '주변촉진요인'이 모두 강하게 나타났으며, '캠핑에 대한 애착정도'는 매우 강한 반면, '캠핑장비 및 지식 추구정도'는 중간 정도(C의 경우 지속적인 장비 구매를 하였으나, H의 경우 지속적인 장비구매를 하지 않음)로 나타났다. 이들은 지속적으로 새로운 장소를 추구하고, 동반자를 변경하고 캠핑과 함께 즐길 수 있는 레저활동을 모색하여 병행하는 등 '변화주기' 전략을 통해 다양성을 추구하였으며, 진보된 형태로 유지되는 안정적인 전문화를 경험하고 있었다. 그 외 '상황에 순응하기', '다양한 양립패턴 시도하기', '대체레저 참여하기' 전략은 많이 사용하지 않는 것으로 나타났다. 왜냐하면 해결이 필요한 부정적 정서가 크지 않기 때문에 상황에 순응할 필요가 없으며, 동반자와의 태도 역시 협조적이기 때문에 다양한 양립패턴을 시도할 이유가 없었다. 또한 현재 캠핑에 대한 애착정도가 매우 강하기 때문에 대체레저 참여하기 전략도 시도되지 않았다. 이들 유형에서 강하게 드러난 부분은 동반자의 참여지와 다양한 캠핑 유형에 대한 선호일치도가 매우 높으며, 주변에 캠핑하는 사람들이 많은 '주변촉진요인'이 강한 경우로, 이들 인생이 캠핑을 중심으로 이루어져 있다는 점이었다. 이들은 주로 여러 가족이 함께 캠핑에 참여

하는 '가족연합' 유형을 즐기고 있었다. 이들은 처음에는 캠핑의 의미가 '힐링', '일상에서 벗어남'이었으나 점차적으로 그러한 의미가 변화하여 현재는 '만남', '즐거움', '대화', '낙'과 같은 단어를 중복적으로 표현하며 캠핑을 통한 사람과의 만남을 의미 있게 생각하는 것으로 나타났다. 참여자 C, H가 이 유형에 해당되었다.

② 상황순응형(결과 : 유한적 퇴보형, 다양성
→ 안전성 추구형)

'상황순응형'은 임신 및 출산, 신랑의 부서이동, 육아, 가족의 질병 등 개인적 여건의 부정적 변화로 인하여 '이상과의 괴리'가 매우 강하게 나타났다으며, 이에 따라 '해결이 필요한 부정적 정서 인식'은 장기적인 강한 정도로 나타났다. 이들에게 영향을 미치는 개인적 문제는 일시적으로 통제할 수 없을 만큼 강하였으며, 개인 외부적 문제는 약하게 나타났다. '동반자의 태도'는 협조적이었으며, '주변촉진요인'은 중간 정도로 나타났고, '캠핑에 대한 애착정도'는 강하거나 중간정도인 반면, '캠핑장비 및 지식 추구정도'는 약한 것으로 나타났다. 이들은 물리적으로 캠핑에 참여할 수 없는 일시적인 사건이나 상황이 발생하였으며, 이러한 '상황에 순응'하는 전략을 주로 사용함으로써 퇴보하는 양상을 보였다. 또한 이들은 '변화주기', '다양한 양립패턴 시도하기' 등의 전략은 거의 사용하지 않는 반면 참여할 수 없는 캠핑에 대처하기 위해 여행, 산책 등과 같은 '대체레저에 참여하기' 전략을 중간정도로 사용하고 있었다. 그러나 이들이 퇴보한 이유는 반드시 통제할 수 없는 사건의 발생 때문 만이라고는 할 수 없는데, 그 이유는 이 유형에 속하는 연구대상자들 모두 캠핑을 처음 시작할 당시에는 캠핑 참여가 특별한 경험으로 느껴졌으며 오롯이 캠핑에 몰두하는 경험을 했다고 한 반면, 경험을 지속할수록 특별한 경험의 느낌이 줄어드는 감정을 보고하였다. 이러한 느낌은 캠핑에 참여할 수 있

는 물리적 시간의 제약과 함께 이들이 상황에 순응하게 되며 캠핑의 우선순위가 다른 인생사건에 비해 뒤로 밀려나는 결과를 낳았다. 이들은 캠핑에 대한 중요한 의미로 가족관계와 관련된 편익을 언급하고 있었는데, 그 중에서도 특히 '가족과의 단합'을 중요한 의미로 언급하고 있었으며, 문제적인 상황이 나아지면 이전처럼 캠핑에 더욱 참여하고 싶다는 의지도 보여주었다. 참여자 A, B, E가 이 유형에 해당되었다. 이들 유형은 현재는 다양한 캠핑장을 방문하는 형태의 '다양성'을 보이고 있었으나, 향후 지속적인 캠핑 후 이상향에 대해서는 미니멀한 캠핑이며 한두 군데의 편안한 장소로 휴식을 떠나는 '안정성'을 추구하고 싶다고 언급하는 공통점을 보였다. 즉 이들에게 캠핑은 가족과의 온전한 시간을 보낼 수 있는 효과적이며 중요한 방법으로서 캠핑을 인식하였으며, 캠핑장비나 지식 등의 추구에는 큰 관심이 없었다.

③ 다양한 양립패턴 시도하기형(결과 : 퇴보후 유지형, 다양성 추구형)

'다양한 양립패턴 시도하기형'은 '개인적 여건의 부정적 변화'와 '관계적 여건의 부정적 변화'가 강하게 나타나 '이상과의 괴리'가 강하며 이로 인해 '해결이 필요한 부정적 정서 인식'이 강하고 장기간 지속되는 유형이다. 즉, 참여자 개인요인이 개인 외부적 요인보다 크게 문제적 상황으로 강하게 나타난 경우이다. 한편, '동반자의 태도'는 매우 비협조적으로 나타났는데, 가족 멤버가 추가적 장비구매를 반대하거나, 캠핑참여횟수를 줄이기를 원하였으며, 캠핑 외에 다른 대체여가를 참여하기를 희망하는 경우였다. 반면, 이 유형에 속하는 두 명의 연구대상자 모두 인간관계가 캠핑을 중심으로 이루어져있을 정도로 주변축진요인은 강하였으며, 캠핑에 대한 애착도와 캠핑장비 및 지식 추구정도도 매우 강하게 나타났다. 현재까지 캠핑장비에 투자한 금액이 비교

적 높게 나타났으며, 향후 장비 구매의향 역시 강하게 나타났다. 이들은 '변화주기'와 '다양한 양립패턴 시도하기' 전략을 사용하여 캠핑을 유지할 수 있는 기회를 지속적으로 얻기를 노력하는 유형이나, 현실적 문제와 동반자의 비협조적 태도로 인하여 이전에 캠핑횟수가 정점을 기록할 때 보다는 퇴보된 상태로 유지하고 있었다. 이들은 특히 동반자의 반대 및 개인적 여건의 부정적 변화로 인해 단일로 캠핑시도하기, 혼자 캠핑가기, 동반자를 설득하기 등 다양한 양립패턴 시도하기 전략을 적극 활용하였다. 또한, 사용한 전략으로 인해 다양성을 추구하는 경로로 발전하고 있었다. 이들은 오토캠핑 뿐만 아니라 카라반 캠핑을 병행하고 있었으며, 다양한 관광활동 및 레저활동 등을 병행하고 있었다. 이들은 캠핑에 대한 의미로서 '일상', '엄마 품', '생활의 일부'와 같은 중복된 표현을 사용하였다. 참여자 F, G가 이 유형에 해당되었다.

④ 스스로 줄이기 선택형(결과: 퇴보후 유지형, 다양성-안정성 추구형)

'스스로 줄이기 선택형'은 '이상과의 괴리'는 중간 정도로 나타났으며 이에 따라 '해결이 필요한 부정적 정서 인식'은 중간 정도의 장기적 지속성을 보였다. 이들에게 크게 나타난 '이상과의 괴리' 문제는 '외부환경문제'와 '캠핑일상화'로 나타났다. 즉 이들은 사람이 많아지고, 캠핑장 가격이 오르며, 매너 없는 사람들의 증가, 날씨가 너무 덥거나 추움, 캠핑장소에 대한 실망 등 외부적 환경의 부정적 변화와, 더 이상 살 것이 없고, 갈 곳이 없으며 일과가 반복되는 등의 캠핑일상화 문제를 강하게 인식하는 특성을 지니고 있었다. 한편, '동반자 태도'는 협조적이나, '주변축진요인'은 약하게 나타났고, 캠핑에 대한 애착 정도는 강하게, 캠핑장비 및 지식 추구정도는 중간 정도였다. 이들은 스스로 캠핑참여횟수를 이전보다 줄이는 전략을 줄이며 '대체레저 참여하

기' 전략을 중간정도로 사용하였으며, '다양한 양립패턴 시도하기'는 약하게 나타났다. '변화주기'의 경우 이전에는 강하게 적용하는 전략으로 과거에는 다양성을 추구하였으나, 캠핑참여횟수가 정점을 기록한 이후로부터 현재까지는 어떠한 '변화주기' 전략도 사용하지 않는 것으로 나타났다. 이에 따라 이들은 이전보다는 퇴보된 형태로 참여했으나, 지속적으로 줄어드는 것이 아닌 일정부분 퇴보한 후 유지하는 안정적 형태로 나타났으며, '변화주기' 전략을 사용하지 않게 됨에 따라 안정성 추구경로로 발전하고 있었다. 이들 역시 '다양한 양립패턴 시도하기형'과 유사하게 캠핑의 의미에 대해 '제2의 집', '편안함' 등과 같은 중복된 표현을 사용하였다. 참여자 D, I가 이

유형에 해당되었다.

⑤ 그만두기형

'그만두기형'은 '외부환경문제'는 약하였으나, '개인적 문제'와 '관계적 문제'가 강하게 나타나 '이상과의 괴리'를 강하게 경험한 유형이다. 특히 이 유형에 속한 J의 경우 결혼준비라는 생애과정 사건의 경험과 함께 참여하던 캠핑 동반자들이 지속적으로 구매하는 캠핑장비에 따라갈 수 없는 현실에 따라 동반자와의 소통 어려움을 크게 겪으며 이에 따라 '해결이 필요한 부정적 정서 인식'이 강하고 장기적으로 나타났다. 즉, 참여자 개인적 요인과 외부적 요인이 동시에 문제 상황으로 작용하였다. 이들에게 '동반자 태도'는 협

<표 4> 범주의 속성과 차원에 따른 캠핑 전문화 유형분석

구분	지속적 변화주기형	상황순응형	다양한 양립패턴 시도형	스스로 줄이기 선택형	그만두기형
해당 사례	C, H	A, B, E	F, G	D, I	J
인과적 조건	• 이상과의 괴리(약)	• 이상과의 괴리(강)	• 이상과의 괴리(강)	• 이상과의 괴리(중)	• 이상과의 괴리(강)
현상	• 해결이 필요한 부정적 정서 인식 (약/단기)	• 해결이 필요한 부정적 정서 인식 (강/장기)	• 해결이 필요한 부정적 정서 인식 (강/장기)	• 해결이 필요한 부정적 정서 인식 (중/장기)	• 해결이 필요한 부정적 정서 인식 (강/장기)
맥락적 조건	• 참여자개인요인(약) • 개인외부적요인(약)	• 참여자개인요인(강) • 개인외부적요인(약)	• 참여자개인요인(강) • 개인외부적요인(약)	• 참여자개인요인(약) • 개인외부적요인(강)	• 참여자개인요인(강) • 개인외부적요인(강)
중재적 조건	• 동반자 태도(협조적) • 주변축진요인(강) • 캠핑에착정도(강) • 장비지식추구도(중)	• 동반자 태도(협조적) • 주변축진요인(중) • 캠핑에착정도(중) • 장비지식추구도(약)	• 동반자 태도(비협조) • 주변축진요인(강) • 캠핑에착정도(강) • 장비지식추구도(강)	• 동반자 태도(협조적) • 주변축진요인(약) • 캠핑에착정도(강) • 장비지식추구도(중)	• 동반자 태도(협조적) • 주변축진요인(강) • 캠핑에착정도(약) • 장비지식추구도(강->약)
작용/상호 작용 전략	• 상황에 순응(약) • 변화주기(강) • 양립패턴 시도(약) • 대체레저참여(약)	• 상황에 순응(강) • 변화주기(약) • 양립패턴 시도(약) • 대체레저참여(중)	• 상황에 순응(약) • 변화주기(강) • 양립패턴 시도(강) • 대체레저참여(약)	• 상황에 순응(중) • 변화주기(강->약) • 양립패턴 시도(약) • 대체레저참여(중)	• 상황에 순응(강) • 변화주기(약) • 양립패턴 시도(약) • 대체레저참여(강)
결과	• 진보후 유지 • 다양성 추구	• 퇴보 • 다양성->안정성 추구	• 퇴보후 유지 • 다양성 추구	• 퇴보 후 유지 • 다양성->안정성 추구	• 퇴보후증지 • -
현재 캠핑 의미	• 만남, 즐거움, 낙, 대화, 일상에서 벗어남과 같은 표현	• 가족단합, 자녀놀이, 가족공통분모	• 일상, 엄마 품, 생활의 일부	• 제2의 집, 편안함	• 한때 몰두할 수 있었던 여가 중의 하나

조적이었으며 '주변 촉진요인'도 강하였으나, '캠핑에 대한 애착정도'는 약하게 나타났다. 한편, '캠핑장비 및 지식 추구정도'는 한때 매우 강하게 나타났으나, 더 이상 투자할 수 있는 경제적 여건이 안 된다고 판단된 후에는 급격하게 줄어드는 형태를 보였다. 이들은 캠핑에 참여하기 어렵게 만드는 상황에 그대로 순응하는 전략을 적용하였으며, 점차적으로 '대체레저 참여' 정도가 증가하고 있었으며, 반면 '변화주기'나 '다양한 양립 패턴 시도하기' 전략은 전혀 사용하지 않았다. 이들은 결국 캠핑을 그만둘 의향이라고 밝혔다. 이들은 캠핑에 대해 '한때 몰두할 수 있었던 여가 중의 하나' 그리고 '타인과 어울리고 보여주기 위한 여가'라고 표현하였다. 참여자 J가 이 유형에 해당되었다.

V. 논의 및 결론

본 연구는 인간의 주체적 능동성을 과소평가한 기존 레크리에이션 전문화의 개념을 상징적 상호작용의 관점에서 접근하였으며, 이를 통해 레크리에이션 전문화의 방향성과 경로다양성에 관해 설명할 수 있는 이론모델을 제시하였다. 기존 전문화 연구는 시간의 흐름에 따라 행동적, 인지적, 정서적으로도 전문가의 방향으로 진보될 것이라고 가정하고 있었으며 소수의 연구들만이 자연스럽게 진보된다는 가정에 의문을 품어왔다. 본 연구 결과, 의문을 제시한 연구결과와 같이 캠핑참여자는 시간의 흐름에 따라 선행의 증가하는 방향으로 진보하기 보다는 일정수준 이상 진보한 후 진보상태에서 유지되거나, 다시 퇴보되어 낮은 수준에서 유지하거나, 혹은 지속적으로 퇴보하여 중지하는 형태로 전문화가 진행되었다. 즉, 실제로 사람들은 캠핑참여 횟수가 지났어도 전문가로 향하는 발전과정보다는 오히려 수준이 줄어들거나 일상적으로 참여하는 남아있는

경우가 그렇지 않은 경우보다 더 많다는 것을 의미한다. 이러한 연구결과는 낮거나 중간 수준의 전문화 수준을 유지하는 선행연구 결과(Kuentzel & Herberlein, 2006; 2008; Scott & Lee, 2010; Oh *et al.*, 2010)와 일치한다. Kuentzel and Heberlein(2006)은 많은 사람들의 참여는 참가의 감소형태가 더욱 두드러진다고 지적하며, 보트 참여자에 대한 그의 연구에서, 레저는 자기발전이나 목표성취보다는 즐거움을 위해 여가시간을 채우는 용도인 경우가 더 많다고 결론 내렸다. 이러한 연구결과는 개인이 계속해서 더 나은 단계의 경험과 기술, 헌신을 성취하는 발전과정으로 보는 전문화의 기존 가정을 재구성하는 결과이다. 또한 캠핑참여자들의 경로다양성이 발견되었는데, 본 연구에서는 '안정성 추구 경로'와 '다양성 추구 경로'로 분류되었으며, 이 두 가지 경로에 따라 분류된 면담대상자들은 시간의 흐름에 따라 캠핑에 다른 의미를 부여하며 서로 다른 지향점을 지닌 캠핑방식을 추구하였다. 이러한 연구결과는 Shafer and Scott(2013)의 산악자전거 경주에 관한 연구에서 참여가 증가되는 행동적 전문화 진행에 따라 인지적 차원 및 정서적 차원의 전문화가 공변하기 보다는, 서로 각기 다른 경로로 발전되는 결과를 보여준 것과, Scott and Godbey(1994)의 연구에서 카드참여자들이 '사회적 브릿지'와 '진지한 브릿지'의 두 가지 경로로 발전된 것과 유사한 결과이다. 한편 본 연구에서 이와 관련하여 발견된 중요한 점은, 이 모든 경로와 방향성은 고정되기 보다는 캠핑에 부여하는 의미와 사회적 관계와의 상호작용을 통해 지속적으로 변화될 수 있는 것으로 나타났다. 실제로 본 연구에서 초기에는 '다양성 추구 경로'로 발전을 하다가 다시 '안정성 추구 경로'로 경로를 변경한 사례가 여럿 발견되었다.

본 연구결과는 상징적 상호작용론적 접근이 레크리에이션 전문화의 주관적이고 복합적인 특성을 포착하는데 매우 적절하다는 점을 입증해준

다. 본 연구결과를 토대로 상징적 상호작용론 관점에서 레크리에이션 전문화를 해석해 보면 다음과 같다. 상징적 상호작용론에서 말하는 '행위'는 곧 아웃도어 레크리에이션 참여자의 '전문화'라고 볼 수 있으며 이 행위(전문화)는 상호작용을 통해 형성된 결과이다. 중요한 점은 Mead가 제시한 '주체자아'와 '객체자아'와의 상호작용을 통해 캠핑의 의미가 재인식되고, 작용/상호작용 전략이 결정되는 것으로, 즉, 전문화의 방향성과 경로다양성을 결정하는 것은 개인의 욕망과 목적뿐만 아니라 타인의 기대되는 행위와의 상호작용을 통해서 발현된다는 것이다.

본 연구의 기여도는 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 레크리에이션 전문화 개념의 이론적 발전토대를 제공할 것으로 기대된다. 그 동안의 레크리에이션 전문화에 관한 대부분의 연구들은 아웃도어 레크리에이션 환경 관리의 시사점을 제공하기 위해 전문화 수준을 기준으로 한 참여자의 시장 세분화에 너무 과중한 관심을 두어 왔다. 이에 따라 전문화의 과정과 본질, 내부적인 기폭제에 대한 연구는 매우 초기단계에 있다고 해도 과언이 아니며, 이론적 발전 측면에서 한계가 있어 왔다. 본 연구는 레크리에이션 전문화에 대해 근거이론적 접근을 시도한 연구로서, 레크리에이션 전문화 이론의 비판적 재구성을 통해 전문화의 '방향성'과 '경로다양성'의 개념으로 확장시켰으며, 이러한 연구 결과는 기존의 전문화에 관해 의문을 제기하던 연구결과들을 설명할 수 있는 종합적인 체계를 제공한다. 뿐만 아니라 향후 레크리에이션 전문화에 관한 후속 연구들은 본 연구결과를 바탕으로 다양한 맥락에서 접근하여 레크리에이션 전문화의 개념을 이론적으로 발전시킬 수 있다. 특히, 본 연구의 근거이론 범주의 속성과 차원에 따라 제시한 다섯 가지의 캠핑 전문화 유형분류는 전문화 현상 이해를 위한 간결성을 제공하고, 전문화 과정의 기본적인 구조와 관계를 인식시켜 주며, 향후 이론개발과 가설검정

의 기초로 활용될 수 있다.

둘째, 본 연구는 기존의 개인심리학 기반에서 발전한 전문화 개념의 한계를, 사회심리학 기반의 상징적 상호작용론을 접목하여 발전하고자 하였다. 개인심리학과 사회심리학을 명확한 선을 그어 구분 지을 수는 없으나, 사회심리학은 사회적 과정 안에 놓여 있는 개인의 행위를 이해하고자 한다. 본 연구는 개인의 자극과 그에 대한 반응의 합으로 설명하려던 전문화 이론을 개인구성원의 경험과 행위를 결정하는데 사회적 집단이 어떤 효과를 지니는지 관심을 갖고 전문화 이론을 폭넓게 확장하고자 하였다. 기존 전문화의 원리가 현상을 설명해주지 못하고 있었으나, 본 연구를 통한 새로운 이론을 적용한 전문화의 확장된 개념은 그동안 전문화 연구에서 발생한 여러 가지 패턴과 방향성을 설명해 줄 수 있다.

셋째, 본 연구는 레크리에이션 전문화의 정성적 연구 확대에 기여한다. 방법론적인 측면에서 레크리에이션 전문화 연구는 그동안 대부분 양적 접근의 연구들로서, 설정한 가설을 검증하거나, 패널연구와 같이 연구자가 설정한 인위적인 기간 안에서만 전문화 과정을 파악하려고 했기 때문에 한계가 있어 왔다. 향후 근거이론을 적용한 본 연구를 계기로 레크리에이션 전문화에 대한 정성적 연구가 활성화될 수 있을 것이다.

한편, 본 연구의 대상인 캠핑은 고급기술이 크게 요구되지 않는 특성을 지닌 아웃도어 레크리에이션 활동 중의 하나로, 기술이나 경쟁 등이 중요한 여타 아웃도어 레크리에이션에서의 전문화와는 다른 양상으로 나타날 수 있다. 따라서 향후 연구에서는 기술 및 경쟁 등을 수반하는 여타 아웃도어 레크리에이션 활동에서 유사한 연구를 수행할 필요가 있다.

참고문헌

김현정·김남조(2012). 레크리에이션 전문화에 따른 자전거이용자 세분화 및 수행환경 선호

- 도 분석. 『관광학연구』, 36(6), 253-274.
- _____ (2016). 상호작용 스트레스 이론을 적용한 낚시와 아웃도어 레크리에이션 참여자 행동의 관계분석. 『관광연구저널』, 30(2), 47-62.
- 김현정 · 유광민 · 김남조(2014). 캠핑객의 레크리에이션 전문화 수준과 친환경 행동 간의 관계. 『관광학연구』, 38(7), 13-33.
- 류성욱 · 오치욱(2008). 레크리에이션 전문화와 장소 애착의 관계: 미국 텍사스주 낚시 참가자를 대상으로. 『관광연구논총』, 20(2), 3-22.
- 박석철(2005). 자아 정체성과 인터넷 커뮤니티 이용 행위: 구조방정식 모형분석을 통한 상징적 상호작용의 경험적 측정. 『방송통신연구』, 61, 255-285.
- 송영민(2010). 레크리에이션 전문화 과정에서 제약과 축진의 의미 분석. 『관광학연구』, 34(3), 237-260.
- 유기웅 · 정종원 · 김영석 · 김한별(2012). 『질적연구방법의 이해』. 서울: 박영사.
- 이제홍 · 최원오 · 이혁(2012). 댄스스포츠 참여정도와 레크리에이션 전문화 및 삶의 질의 관계. 『한국사회체육학회지』, 49(1), 437-446.
- 이진형(2005). 레크리에이션 전문화의 역동성. 『관광학연구』, 29(2), 235-254.
- _____ (2013). 전문화 수준에 따른 탐조객의 참여 동기 차이. 『관광학연구』, 37(9), 167-184.
- 정명희 · 김남조(2006). 모험성 레크리에이션에서의 통제소재와 전문화 및 위험지각의 관계. 『관광학연구』, 30(4), 27-46.
- Backlund, E. A., & Kuentzel, W. F. (2013). Beyond progression in specialization research: Leisure capital and participation change. *Leisure Sciences*, 35(3), 293-299.
- Beardmore, B., Haider, W., Hunt, L. M., & Arlinghaus, R. (2013). Evaluating the ability of specialization indicators to explain fishing preferences. *Leisure Sciences*, 35(3), 273-292.
- Bentz, J., Lopes, F., Calado, H., & Dearden, P. (2016). Managing marine wildlife tourism activities: Analysis of motivations and specialization levels of divers and whale watchers. *Tourism Management Perspectives*, 18, 74-83. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2016.01.004>
- Bryan, H. (1977). Leisure value-systems and recreational specialization—Case of trout fishermen. *Journal of Leisure Research*, 9(3), 174-187.
- Bryan, H. (1979). *Conflict in the great outdoors*. Birmingham, AL: Birmingham.
- Cheung, L. T., Lo, A. Y., & Fok, L. (2017). Recreational specialization and ecologically responsible behaviour of Chinese birdwatchers in Hong Kong. *Journal of Sustainable Tourism*, 25(6), 817-831. <https://doi.org/10.1080/09669582.2016.1251445>
- Creswell, J. W. (2002). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative*. NJ: Prentice Hall.
- Dawson, C. P., Buerger, R., & Gratzer, M. (1992). A reassessment of the angler specialization concept. In *Proceedings of the 1991 Northeastern Recreation Research Symposium* (pp.156-159).
- Galloway, S. (2012). Recreation specialization among new zealand river recreation users: A multi-activity study of motivation and site preference. *Leisure Sciences*, 34(3), 256-271.
- Kelly, J. R. (1993). *Wildland recreation and urban society: Critical perspectives. Culture, conflict, and communication in the wildland-urban interface*. Boulder, Colorado: Westview Press, Inc.
- Kelly, K. R. (1994). Symbolic interaction in leisure, *Leisure Studies*, 13(2), 81-96.
- Kuentzel, W. F. (1994). *Leisure identities: Instrumental action or everyday routine?: A panel study of sailing commitment*.

- Unpublished doctoral dissertation. University of Wisconsin-Madison.
- Kuentzel, W. F., & Heberlein, T. A. (2006). From novice to expert? A panel study of specialization progression and change. *Journal of Leisure Research, 38*(4), 496-512.
- Kuentzel, W. F., & Heberlein, T. A. (2008). Life course changes and competing leisure interests as obstacles to boating specialization. *Leisure Sciences, 30*(2), 143-157.
- Lee, J. H., & Scott, D. (2006). For better or worse? A structural model of the benefits and costs associated with recreational specialization. *Leisure Sciences, 28*(1), 17-38.
- Lepp, A., & Herpy, D. (2015). Paddlers' level of specialization, motivations and preferences for river management practices. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism, 12*, 64-70. <https://doi.org/10.1016/j.jort.2015.11.008>
- Mannell, R. C. (1993). High-investment activity and life satisfaction among older adults: Committed, serious leisure, and flow activities. *Sage Focus Editions, 161*, 125-145.
- Mead, G. H. (2010). 정신 자아 사회 사회적 행동주의자가 분석하는 개인과 사회, *Mind, self, and society* (나은영 역). 서울: 한길사. (원본출판연도 1934).
- Needham, M. D., & Vaske, J. J. (2013). Activity substitutability and degree of specialization among deer and elk hunters in multiple states. *Leisure Sciences, 35*(3), 235-255.
- Oh, C. O., Sorice, M. G., & Ditton, R. B. (2010). Exploring progression along the recreation specialization continuum using a latent growth approach. *Leisure Sciences, 33*(1), 15-31.
- Oh, C. O., & Ditton, R. B. (2006). Using recreation specialization to understand multi-attribute management preferences. *Leisure Sciences, 28*(4), 369-384.
- Oh, C. O., Sutton, S. G., & Sorice, M. G. (2013). Assessing the role of recreation specialization in fishing site substitution. *Leisure Sciences, 35*(3), 256-272.
- Samdahl, D. M. (1988). A symbolic interactionist model of leisure: Theory and empirical support. *Leisure Sciences, 1*, 27-39.
- Scott, D., & Godbey, G. C. (1990). Reorienting leisure research? The case for qualitative methods. *Loisir et Societe/Society and Leisure, 13*(1), 189-205.
- Scott, D., & Godbey, G. (1994). Recreation specialization in the social world of contract bridge. *Journal of Leisure Research, 26*, 275-275.
- Scott, D., & Shafer, C. S. (2001). Recreational specialization: A critical look at the construct. *Journal of Leisure Research, 33*(3), 319.
- Scott, D., & Lee, J. H. (2010). Progression, stability, or decline? Sociological mechanisms underlying change in specialization among birdwatchers. *Leisure Sciences, 32*(2), 180-194.
- Shafer, C. S., & Scott, D. (2013). Dynamics of progression in mountain bike racing. *Leisure Sciences, 35*(4), 353-364.
- Sorice, M. G., Oh, C. O., & Ditton, R. B. (2009). Exploring level of support for management restrictions using a self-classification measure of recreation specialization. *Leisure Sciences, 31*(2), 107-123.
- Stebbins, R. A. (1992). *Amateurs, professionals, and serious leisure*. Québec : McGill-Queen's Press-MQUP.
- Strauss, A., & Corbin, J. M. (1990). *Basics of qualitative research: Grounded theory*

procedures and techniques. Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc.

Strauss, A. L., & Corbin, J. (2001). 근거이론의 단계, *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* (신경림 역). 서울: 현문사. (원본출판연도 1998).

2018년 5월 8일 최초투고논문 접수

2018년 5월 25일 최종심사완료 및 게재확정 통보

2018년 5월 27일 최종논문 도착

3인 익명심사 료