

석 사 학 위 논 문

모바일 컨버전스(Mobile Convergence)

특성이 여가만족에 미치는 영향

-스마트폰을 중심으로-

2012년

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

융 합 기 술 학 과

기 술 전 략 전 공

김 석 우

석 사 학 위 논 문
지도교수 나도성

모바일 컨버전스(Mobile Convergence) 특성이 여가만족에 미치는 영향

-스마트폰을 중심으로-

The effect of mobile convergence phenomenon on mobile
user's Leisure satisfaction

-Focused on smart phone-

2012년 6월 일

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

융 합 기 술 학 과

기 술 전 략 전 공

김 석 우

석사학위논문

지도교수 나도성

모바일 컨버전스(Mobile Convergence)

특성이 여가만족에 미치는 영향

-스마트폰을 중심으로-

The effect of mobile convergence phenomenon on mobile
user's satisfaction

-Focused on smartphone-

위 논문을 융합기술학 석사학위 논문으로 제출함

2012년 6월 일

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

융합기술학과

기술전략전공

김 석 우

김석우의 융합기술학 석사학위논문을 인준함

2012년 6월 일

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

국 문 초 록

모바일 컨버전스(Mobile Convergence)

특성이 여가만족에 미치는 영향

-스마트폰을 중심으로-

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

융합기술학과

기술전략전공

김 석 우

본 논문은 최근 모바일 컨버전스 현상이 휴대폰을 사용하는 사용자의 여가 만족에 미치는 영향을 분석하는 연구논문이다.

최근 모바일 컨버전스로 인해 새로운 기능과 콘텐츠들이 등장하면서 스마트폰을 오락과 여가 활동에 사용하는 시간이 많아지고 사용하는 장소도 이동 교통수단 안이나 실외와 같은 이동환경에서 뿐만 아니라 가정 내에서도 사용하는 경향이 뚜렷해짐에 따라 휴대폰이 음성통화라는 고유의 기능적 속성 중심에서 부가적인 모바일 컨버전스 기능적 속성 중심으로 진화하면서 여가활용의 본 역할과 기능이 상당히 중요하게 떠오르게 되었지만 지금까지의 논문들은 스마트폰이 대중화되기 이전에 이루어진 스마트폰의 구매 요인이나 수용 의도에 관한 연구들이 대부분이었다.

최근 모바일 컨버전스 현상이 휴대폰을 사용하는 사용자의 여가만족에 어떠한 영향을 미치는지 실증하고 분석하고자 한다.

【주요어】 모바일 컨버전스, 여가만족

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 배경	1
제 2 절 연구의 목적	3
제 2 장 이론적 배경	6
제 1 절 모바일 컨버전스(Mobile Convergence)에 대한 개념적 정의 및 선행 연구	6
1. 디지털 컨버전스(Digital Convergence)	6
2. 모바일 컨버전스(Mobile Convergence)	7
3. 모바일 컨버전스(Mobile Convergence)의 확산	8
4. 스마트폰(Smartphone)	10
제 2 절 여가 만족에 관한 개념적 정의 및 선행 연구	13
1. 여가	13
2. 여가 만족의 개념	15
3. 여가만족의 구성 요소	16
제 3 장 연구 모형 및 가설 설정	19
제 1 절 연구모형	19
제 2 절 연구가설	20
제 3 절 변수의 조작적 정의	22
1. 컨버전스 속성 측정방법	22

2. 여가 만족	23
3. 표본 선정 및 분석 방법	24
제 4 장 연구결과 및 분석	26
제 1 절 표본의 특성	26
1. 표본의 일반적 특성	26
2. 휴대폰의 이용형태	27
3. 휴대폰 이용장소	28
4. 컨버전스 속성의 이용도	29
5. 여가 만족도	30
제 2 절 측정도구의 신뢰성과 타당성 분석	31
1. 독립 변수의 신뢰성과 타당성	32
2. 종속 변수의 신뢰성과 타당성	34
제 3 절 가설 검정	37
1. 일반적인 특성에 따른 여가 만족도의 차이 검정	37
2. 휴대폰의 이용형태에 따른 여가 만족도의 차이 검정	43
3. 일반적 특성에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이 검정	44
4. 상관 분석	47
5. 컨버전스 속성이 여가 만족도에 미치는 영향	48
제 5 장 결론 및 시사점	55
제 1 절 연구 결과 요약	55
제 2 절 결론 및 시사점	61
제 3 절 연구의 한계점 및 향후 연구 방향	62
【참고문헌】	64

【부 록】	67
설문지	67
ABSTRACT	75



【 표 목 차 】

[표 1-1] 스마트폰 가입자 현황	2
[표 2-1] 스마트폰/이동전화의 구성 요소	11
[표 2-2] 스마트폰의 컨버전스 속성	12
[표 2-3] 여가만족의 구성 요소	17
[표 3-1] 연구가설	20
[표 3-2] 스마트폰의 컨버전스 속성의 구성개념의 측정문항	23
[표 3-3] 여가만족 속성의 구성개념의 측정문항	24
[표 4-1] 표본의 일반적 특성	26
[표 4-2] 휴대폰 사용 시간	28
[표 4-3] 휴대폰 이용 장소	29
[표 4-4] 컨버전스 속성의 이용형태	30
[표 4-5] 여가 만족도	31
[표 4-6] 독립 변수의 신뢰성과 타당성 분석	32
[표 4-7] 독립 변수의 요인분석	32
[표 4-8] 종속 변수의 신뢰성과 타당성 분석	34
[표 4-9] 독립변수의 요인 분석	35
[표 4-10] 휴대폰 종류 및 성별에 따른 여가 만족도	37
[표 4-11] 휴대폰 종류 및 성별에 따른 요인별 여가 만족도	38
[표 4-12] 연령에 따른 여가만족도	39
[표 4-13] 연령에 따른 요인별 여가 만족도	39
[표 4-14] 학력에 따른 여가 만족도	41
[표 4-15] 학력에 따른 요인별 여가 만족도	41
[표 4-16] 휴대폰 이용 형태에 따른 여가 만족도	43
[표 4-17] 성별에 따른 컨버전스 속성 이용도	44
[표 4-18] 성별에 따른 컨버전스 속성별 이용도	45
[표 4-19] 연령에 따른 컨버전스 속성 이용도	45
[표 4-20] 연령에 따른 컨버전스 속성별 이용도	46

[표 4-21] 상관관계 분석결과	47
[표 4-22] 컨버전스 속성과 심리적 요인 회귀 분석	49
[표 4-23] 컨버전스 속성과 환경적 요인 회귀 분석	50
[표 4-24] 컨버전스 속성과 교육적 요인 회귀 분석	51
[표 4-25] 컨버전스 속성과 사회적 요인 회귀 분석	52
[표 4-26] 컨버전스 속성과 휴식적 요인 회귀 분석	53
[표 4-27] 컨버전스 속성과 생리적 요인 회귀 분석	54
[표 5-1] 가설검정 결과	56



【 그림 목 차 】

<그림 1-1> 스마트폰 이용 후 다른 단말기 이용 감소율	3
<그림 1-2> 스마트폰의 이용 장소	4
<그림 2-1> 디지털 컨버전스의 도식화	7
<그림 2-2> 모바일 컨버전스의 모습	9
<그림 2-3> 여가 분류도	15
<그림 3-1> 연구 모형	19
<그림 5-1> 복합멀티미디어 속성의 연구모형 검증	59
<그림 5-2> 교육 및 정보 속성의 연구 모형 검증	59
<그림 5-3> 네트워크 및 커뮤니케이션 속성의 연구모형 검증	60
<그림 5-4> 연구모형의 검증	60



HANSUNG
UNIVERSITY

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경

1878년 브라운에 의해 브라운관이 발명되고 1936년 영국에서 세계 최초의 텔레비전 방송이 실현되면서 인류 역사에 처음으로 등장하여 80년 가까이 지속되어 오던 아날로그식 방송형태가 2012년 12월로 국내에서 공식적으로 종료되고 2013년부터 디지털 방송으로 전환되는 등 모든 멀티미디어 관련 기기들이 속속 디지털화 되어가고 있다. 앞으로 디지털 기술로 표현이 가능한 모든 요소들은 디지털로 전환될 것이고 지금까지 디지털 기술로 표현될 수 없던 요소들마저도 디지털 기술의 진화와 함께 그 영역이 점점 감소하여 모든 것이 디지털 방식으로 변화되어 갈 것이며, 디지털 멀티미디어 기기들이 선두에서 이러한 세상으로의 변화를 이끌고 있다.

2004년을 전후로 디지털 기술이 발달하면서, 전 세계적으로 컨버전스 열풍이 불었다. 디지털 멀티미디어 기기들은 최근에 디지털이라는 공통의 논리를 매개로 지속적으로 컨버전스화 되어가고 있는데, 이는 기기들 간의 단순한 조합이나 기능 결합에 의한 상품의 단일화라는 측면을 뛰어넘어 전혀 새로운 가치를 창출해가며 현대인들의 생활 방식에 관한 패러다임(paradigm)까지 변화시키고 있다. 콘텐츠와 디바이스가 결합해 새로운 문화를 창조하고 있는 것이다. 글로벌 IT 선두업체인 인텔, 애플, 삼성 등은 컨버전스를 차세대 핵심 전략으로 추진하였다. 또한 IT 산업을 넘어 자동차, 금융, 문화 등 타 산업에서도 컨버전스는 주요 트렌드가 되고 있다. 미디어와 콘텐츠 영역도 예외는 아니다. 컨버전스로 인해 기업간, 산업간, 서비스 간 경계가 와해되면서 네트워크, 기기, 콘텐츠 간 융합이 가속화되고 '디지털 생태계(Digital Ecosystem)'가 바뀌어 콘텐츠 산업의 가치 사슬인 생산, 유통, 소비 단계가 재편되고 있다. 이에 따라 기존의 '플랫폼의 콘텐츠 지배' 구도가 아닌 '콘텐츠가 플랫폼을 지배'함으로써 콘텐츠로 가치가 집중되는 패러다임의 변화가 일어나고 있는 것이다. 곧 콘텐츠에 기능과

형태가 통합되면서 '애플리케이션으로서의 디지털 콘텐츠'로 그 위상이 달라졌다. 이런 변화들 중 모바일 컨버전스에 의한 것이 가장 두드러진다. 모바일 컨버전스는 단순한 기능, 서비스의 융복합을 넘어 생활의 패턴을 변화시키고 이중산업간 서비스간의 융합을 통해 고부가가치를 창출해 내고 있다.

모바일 컨버전스에 의한 생활 방식의 패러다임(paradigm) 변화를 불러일으킨 가장 대표적인 제품 중 하나는 스마트폰이다. 2009년 말 80만 명에 불과했던 국내 가입자 수가 2011년 3월 23일을 기점으로 천만 명을 돌파하였고, 이러한 증가세가 지속되어 올 연말에는 가입자가 2천만 명을 돌파할 것으로 전망되어질 만큼 가장 빠르게 우리 생활 속으로 확산 침투한 스마트폰은 얼마 전 생을 마감한 스티브 잡스의 유작이 되어버린 '아이폰'의 2009년 11월 국내 출시를 계기로 본격 확산되기 시작하였는데, 아래 [표1-1]를 보면 그 확산 추이를 뚜렷하게 확인할 수 있다.

[표 1-1] 스마트폰 가입자 현황¹⁾

구 분	'09.4Q	'10.4Q	'11.01	'11.03	'11.04
이동전화 가입자(만명)	4,794	5,077	5,098	5,137	5,151
스마트폰 가입자(만명)	81	722	826	1,038	1,145
스마트폰 비중(%)	2	14.2	16.2	20.2	28.1

초기 휴대전화의 컨버전스 형태는 디카폰(디지털카메라+휴대폰), MP3폰(MP3+휴대폰), 게임폰(게임기+휴대폰), DMB폰(DMB+휴대폰)등과 같이 기존의 휴대전화에 여가를 간단히 즐길 수 있는 멀티미디어 기능들이 컨

1) 보도자료(6월 2일자), 방송통신위원회, 2011, pp.1-5.

버전스된 형태로 진행되었지만 스마트폰은 컴퓨터에서 사용하던 운영체제인 OS(Operating System)를 탑재하여 멀티태스킹(Multitasking)이 가능한 데이터 중심의 컴퓨터 기능까지 가능하게 하였고 와이파이(WiFi) 및 3G 통신 기술을 적용하여 자유롭고 편리하게 인터넷에 접속할 수 있는 기술을 기반으로 메일을 주고받으며 인터넷 쇼핑을 하고 ‘앱(application)’을 통해 각종 여가 및 생활 편의를 위한 콘텐츠를 제공 받아 사용할 수 있게 되면서 모바일 커뮤니케이션, 모바일 멀티미디어, 모바일 사무기기로서 기능과 서비스, 미디어 등이 하나의 단일 기기로 컨버전스되어 <그림 1-1>에서 보이는 것과 같이 다른 모바일 기기들을 밀어내고 현재 가장 진보적인 모바일 컨버전스 제품으로 자리하고 있다.

<그림 1-1> 스마트폰 이용 후 다른 단말기 이용 감소율²⁾



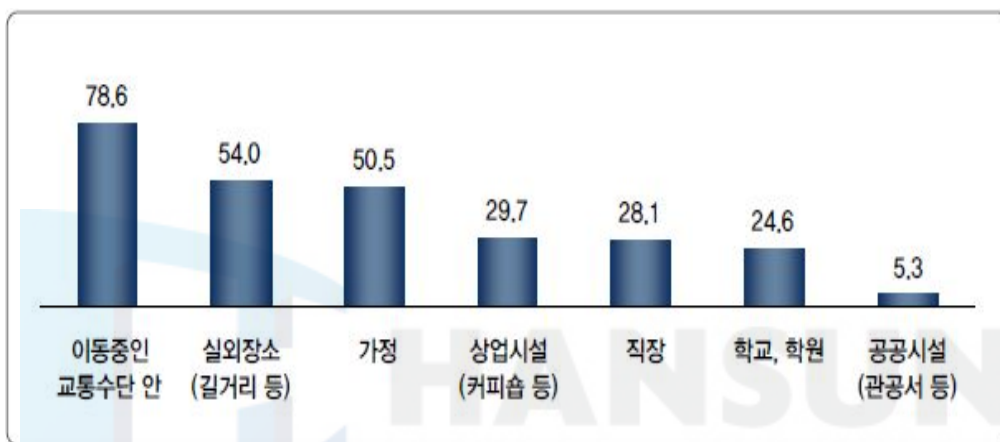
제 2 절 연구의 목적

모바일 기기에 새로운 기능, 서비스, 미디어 등이 융합되는 ‘모바일 컨버전스’ 현상에 따라, 스마트폰은 단순히 ‘휴대하는 기기’를 넘어 차원이 다

2) 보도자료(7월 21일자), 방송통신위원회, 2011, pp.1-5.

른 새로운 개인용 기기로 변화하고 있다. 이렇게 언제 어디서나 항상 들고 다니면서 게임을 하고 좋아하는 가수의 최신 음악을 감상하며 다운로드 받은 소설이나 영화를 보고 실시간 인터넷을 통해 뉴스를 검색하거나 모바일 인스턴트 메신저 서비스 통해 끊임없이 친구와 이야기를 나누며 SNS로 내 주변과 소통하고 인맥을 관리하는 등 스마트폰을 오락과 여가 활동에 사용하는 시간이 많아졌으며 이제 누구에게서나 이런 모습을 보는 것이 자연스러운 현상이 되었다.

<그림 1-2> 스마트폰의 이용 장소³⁾



<그림 1-2>에서와 같이 스마트폰의 사용이 이동 교통수단 안이나 실외 장소처럼 이동환경에서 뿐만 아니라 가정 내에서도 사용하는 경향이 뚜렷해지면서 스마트폰에서의 여가적인 역할과 기능이 상당히 중요하게 떠오르게 되었다. 이에 본 논문에서는 스마트폰에, 모바일 컨버전스로 인한 멀티미디어 기능이 집약되고 새로운 서비스 그리고 콘텐츠들이 등장하면서 현대인들의 새로운 형태의 여가 활동 플랫폼으로서의 역할이 강조됨에 따라 모바일 컨버전스 기능들이 현대인들의 여가만족에 얼마나 영향을 미치는지 실증하고 분석해 보고자 한다. 스마트폰과 같은 혁신적인 제품의 이

3) 한국인터넷진흥원, “2011년 상반기 스마트폰 이용 실태 조사”, 2011, pp.1-33.

용자에 대한 이해는 앞으로의 컨버전스 제품들이 시장에서 성공적으로 확산 정착하는데 있어 의미 있는 정보를 제공하기 때문이다. 이 연구 결과는 현재 활발히 진행되고 있는 여타의 디지털 컨버전스 제품들에게도 향후의 컨버전스 전략을 세우는데 방향키가 될 수 있을 것이라 생각된다.

본 논문의 순서는 제 2장에서는 모바일 컨버전스, 스마트폰, 여가만족에 대한 선행 연구를 살펴보고 그 이론적 배경을 제시하였으며, 제 3장 연구 모형 및 가설 설정에서 Beard & Ragheb의 여가만족 구성 요소를 스마트폰 컨버전스 속성에 적용하여 모바일 컨버전스 제품이 여가 만족에 미치는 영향에 대해 연구 모형 및 연구 가설을 설정하였다. 제 4장 연구 결과 및 분석에서 설문 결과를 정리하고 가설을 검증하였으며, 제 5장 결론 및 시사점 에서 주요 연구 결과의 요약 및 시사점을 도출하였다.



제 2 장 이론적 배경

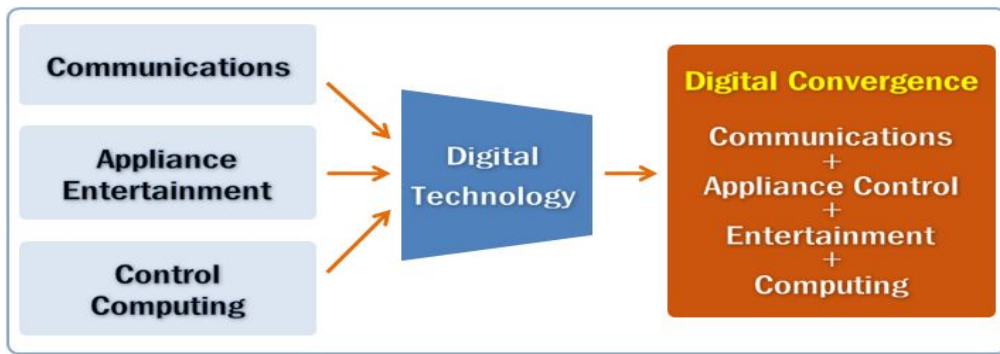
제 1 절 모바일 컨버전스(Mobile Convergence)에 관한 개념적 정의 및 선행 연구

1. 디지털 컨버전스(Digital Convergence)

하버드 대학의 Yoffie(1996) 교수는 디지털 컨버전스란 디지털 기술이 접목되어 통신, 가전, 컴퓨터 등의 기기들이 서로 유사한 기능을 가지게 되는 현상이라고 하면서 적자생존의 원리에 따라 시장에서 번성할 새로운 생태계의 변화 과정 중의 하나이며 기술 및 제품 영역에서 신 품종 개발을 위해 시도되고 있는 하나의 혁신 과정이라 하였고, Covell(2000)은 컨버전스 제품이란 산업과 기술, 콘텐츠 등이 융합되어 가고 있는 큰 흐름 속에서 디지털 기술을 매개로 서로 다른 독특한 특성을 지녔던 제품의 기능들이 하나의 방향으로 융합된 제품이라고 하였다. Wind와 Mahajan(2002)은 이러한 컨버전스 제품이 주목 받는 이유를 기업은 컨버전스 제품을 통해 잠재적인 수익의 증가는 물론, 비용감소, 선택 사양의 증가라는 이익을 얻을 수 있으며, 고객은 다양한 욕구의 충족을 얻는 이익을 얻을 수 있기 때문으로 보고 있다.

국내 연구로는 권수천, 송영화, 노지철, 김성욱(2005)이 디지털 컨버전스를 디지털 기술을 매개로 컴퓨터, 가전, 통신 등의 여러 가지 기기와 기반 기술이 서로 유기적으로 융합되는 현상으로 보고 PC, 가전, 휴대폰 등 단말기기 뿐만 아니라 디지털 정보가 생성, 유통, 재가공, 재생되는 콘텐츠, 네트워크, 서비스 등 다양한 과정에서 나타나고 있다고 하였다.

<그림 2-1> 디지털 컨버전스의 도식화⁴⁾



2. 모바일 컨버전스(Mobile Convergence)

원래 ‘컨버전스’라는 말은 한 곳으로 모인다는 수렴의 의미로 주로 수학 분야에서 사용되었다. 최근 일반적으로 통용되는 기술적 의미에서의 ‘컨버전스’ 개념은 1979년 MIT의 니그로폰테 교수가 방송, 컴퓨터, 출판 등의 융합을 ‘미디어 컨버전스’라고 언급한 이후 보편화되었다. 이런 뜻으로 인해 컨버전스가 심화될수록 기기의 수가 줄어들고 사업 기회도 축소될 것으로 오해하기도 한다. 그러나 컨버전스로 인해 휴대기기가 복합 기능화 되더라도 사용자들은 자기가 필요한 기능들을 중심으로 탑재된 휴대기기를 선택해서 사용하기 때문에 오히려 기기나 모델 수가 증가하게 될 수밖에 없다. 실제로도 산업이나 기술 차원에서 컨버전스는 기회의 축소보다는 확대(divergence)로 이어지는 경우가 일반적이었다.

모바일 컨버전스(mobile convergence)는 모바일 디바이스에 새로운 기능, 서비스, 미디어 등이 융합되는 것을 의미한다. 모바일 컨버전스된 휴대폰은 카메라, MP3, TV 기능 등을 통해 다양한 콘텐츠를 활용할 수 있게 되면서 단순히 ‘휴대가능한 전화기’와는 차원이 다른 새로운 기기로 재창조된다. 이러한 기기를 통해 제공되는 다양한 콘텐츠는 우리의 라이프스타

4) D. B. Yoffie, “Competing in the Age of Digital Convergence”, *California Management Review*, 38(4), 1996, pp.31-53.

일을 풍부하게 해준다.

3. 모바일 컨버전스(Mobile Convergence)의 확산

이재현(2004)은 간편하게 휴대할 수 있는 기기를 통해 이동 중에도 다양한 정보 처리와 무선 통신이 가능하도록 인터페이스가 고안된 멀티미디어 기기를 모바일 미디어라고 정의하고 컨버전스 시대에서 가장 활발하게 컨버전스 되고 있는 모바일 컨버전스는 모바일 환경 하에서 제품 간, 기능 간 등의 융합을 촉진시켜 소비자들이 하나의 기기로 다양한 기능 및 서비스를 이용할 수 있도록 구현해 내는 것을 의미한다고 하였다.

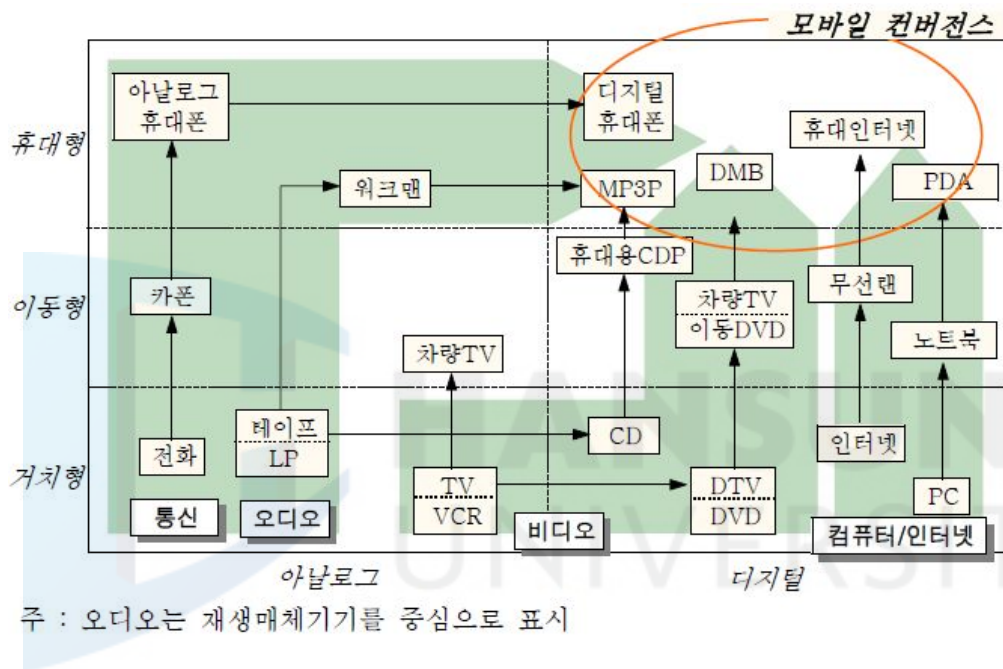
민병석 외 2명(2005)은 모바일 컨버전스(mobile convergence)란 휴대기기에 새로운 기능, 서비스, 미디어 등이 융합되는 것을 의미하며 휴대폰에 카메라, MP3, TV기능 등이 결합되면서 전화기와는 차원이 다른 개인용 기기로 변모하고 있다고 하였고 <그림 2-2>와 같이 모바일 컨버전스의 모습을 나타내면서 휴대기기의 복합기능화가 생활편의, 엔터테인먼트, 업무 등의 영역으로 확대 심화되고 있다고 하였다.

김상진(2005)은 모바일 컨버전스를 모바일 환경 하에서 제품 간, 기능 간의 융합을 촉진시켜 소비자들이 하나의 기기로 다양한 기능 및 서비스를 이용할 수 있도록 구현해 내는 것을 의미하며, 모바일 컨버전스의 중심 역할을 수행할 핵심 도구로는 휴대전화가 가장 유력하다고 하였다.

조준일(2006)은 IT 제품 간의 컨버전스는 데이터 통신, 정보, 오락, 가공/처리, 커머스 등의 기능 간 융합이 가속되면서 보다 다양화/고도화될 것으로 보았으며, 특히 모바일 기기를 중심으로 전개될 전망이라고 하였는데, 그 이유를 단순함과 편리함을 추구하는 경향 심화, 위치에 관계없는 연속적 커뮤니케이션과 정보 접근 선호, 서비스 속도의 증대 및 리얼타임 서비스에 대한 요구 증대 등으로 전자기기의 모바일화가 지속적인 트렌드로 자리 잡을 것이기 때문이라 하였다. 이러한 모바일 컨버전스의 진화 방향에 대해서는 크게 완전 컨버전스와 부분적 컨버전스의 2가지 견해가 대

립하고 있다. 먼저 완전 컨버전스는 데이터 통신, 정보, 오락, 가공/처리, 커머스 등의 기능을 포괄하여 시장 내 대부분의 애플리케이션을 원활히 이용할 수 있는 완전 통합 단말기가 시장의 주력으로 자리 잡을 것이라는 견해이다. 반면 부분적 컨버전스는 완전 통합 단말기가 시장을 주도하기는 힘들며 데이터 통신, 정보, 오락, 가공/처리, 커머스 등의 기능 중 고객의 본원적 니즈와 시장의 유행을 반영한 주요 기능을 중심으로 부분 복합된 제품들이 시장을 주도할 것이라는 견해이다.

<그림 2-2> 모바일 컨버전스의 모습⁵⁾



정준구와 장기진(2010)은 이러한 견해를 몇 가지 핵심 기능에 집중된 Rich Phone과 다양한 기능이 추가되는 Smartphone으로 양분하여 변화의 방향을 이야기 하였다.

4. 스마트폰(Smartphone)

5) 민병석 외, “모바일 컨버전스의 확산과 대응”, 『CEO Information』, 삼성경제연구소, 497, 2005, pp.1-23.

권기덕(2010)은 스마트폰은 PC와 같이 운영체제를 탑재하여 다양한 애플리케이션을 설치, 동작시킬 수 있는 휴대폰을 통칭한다고 정의하였다. 라우돈 & 라우돈(2006)은 스마트폰이란 디지털 이동전화의 기능과 PDA의 기능이 결합된 하이브리드 장치라고 정의하였고, 김성개(2009)는 스마트폰을 휴대폰과 PDA의 장점을 결합한 제품으로 정의하였다. 이를 종합하면 스마트폰은 새로운 컨버전스 디바이스로 휴대폰 하나로 인터넷과 멀티미디어, 사무 기능을 종합적으로 이용할 수 있으며, PC처럼 새로운 애플리케이션을 계속 추가하여 활용하는 것이 가능한 개념이다. 이를 종합하면 스마트폰은 새로운 컨버전스 디바이스로 휴대폰 하나로 인터넷과 멀티미디어, 사무 기능을 종합적으로 이용할 수 있으며, PC처럼 새로운 애플리케이션을 계속 추가하여 활용하는 것이 가능한 개념이다. “스마트폰으로 하루를 시작하여 스마트폰으로 마감 한다”는 소비층이 등장할 정도로 정보 이용, 오락, 쇼핑 등 생활 전반에 스마트폰을 널리 활용하는 역사상 가장 강력한 정보력과 네트워크 파워를 가진 모바일 세대가 등장하게 된 것이다.

스마트폰은 본격적인 모바일 인터넷 기기라는 측면에서 기존 휴대폰과는 차별된다. 스마트폰은 풀브라우징(Full Browsing)⁶⁾과 무선랜(WiFi) 기능으로 모바일 인터넷을 가능케 했고 정액요금제와 터치, 음성인식 등 직관적인 사용자 인터페이스의 적용으로 보다 쉽게 모바일 인터넷을 이용하게 함으로써 각광받고 있다. 다양한 애플리케이션을 이용할 수 있는 ‘애플리케이션 스토어’는 이용자들의 편의를 더욱 도왔다.

스마트폰이 하드웨어 제품임에도 불구하고 소프트웨어 시장과 유사한 구조를 갖는 독특한 시장의 특성을 보여 주고 있는 것은 스마트폰 단말의 하드웨어적인 성능보다는 양질의 소프트웨어 확보가 스마트폰 시장 경쟁력의 핵심이 되기 때문이다.

세계적으로 스마트폰 보급이 폭발한 것은 2007년 6월 애플사 ‘아이폰’의 최초 출시와 함께 2008년 7월에 출시된 아이폰 3G부터이다. 아이폰은 멀

6) 휴대폰과 같은 모바일 기기에서 PC 환경과 같이 웹 화면을 볼 수 있도록 해주는 기능

터치 입력을 채택해 사용하기 편리하고, 무선 인터넷을 통해 다양한 콘텐츠를 이용할 수 있어 ‘전화의 재발견’이라는 평을 받으며 출시 3일 만에 100만대가 판매되는 기록을 세웠다⁷⁾

[표 2-1] 스마트폰 / 이동전화의 구성 요소⁸⁾

구성요소	스마트폰	일반이동전화
운영체제	• 범용 OS 탑재 • 안드로이드, 심미안 등의 다수 범용 OS	• 제조사 별 전용 OS 탑재
운영 소프트웨어 및 콘텐츠	• 제3자 개발 소프트웨어 적용이 용이 • 디지털 오픈 장터를 통해 구입	• 제조사가 대부분의 소프트웨어를 제공 • 제3자 개발 소프트웨어 적용이 제한적
주요 하드웨어	• 프로세스 : ~1GHz • 메모리 : ~32GB • 디스플레이 : ~4인치	• 프로세스 : 1GHz • 메모리 : ~2GB • 디스플레이 : ~4인치
인터넷 접속	• WiFi, 3G망 이용	• 3G망 이용 • 일부 단말기 WiFi 지원

공영일(2010)은 시대적 관점에 따라 스마트폰을 다음과 같이 3가지 의미로 정리한다. 첫째, 스마트폰은 휴대용 PC이다. 둘째, 스마트폰과 디지털 오픈 장터는 서로를 보완하는 하나의 개념이다. 셋째, 스마트폰은 모바일 인터넷 시대의 하나의 표상이라 하고 [표 2-1]과 같이 스마트폰과 일반이동전화의 주요 구성 요소를 비교하였다.

7) 권기덕 외, “스마트 폰이 열어가는 미래”, 『CEO Information』, 삼성경제연구소, 741, 2010, pp.1-22.

8) 공영일, “스마트폰의 함의와 시사점”, 『방송통신정책』, 정보통신정책연구원, 22(4), 2010, pp.1-22.

[표 2-2] 스마트폰의 컨버전스 속성

구분	기능	내용
교육 및 정보	교육	• 사전, • 동영상 강의 • MP3 강의
	정보 검색 및 관리	• 날씨, 교통, • 뉴스, RFID⁹⁾ • 주소록, 명함, • 네비게이션 • 다이어리, 캘린더, • 메모, 녹음
	의료, 건강	• 당뇨 체크 • 체지방 체크
복합 멀티미디어	영상	• 영화, • DMB (Digital Multimedia Broadcasting) • 동영상(유튜브 등), • e-book, 만화
	MP3 및 카메라	• 음악, • 라디오 • 카메라 • 캠코더(촬영 및 편집)
	게임 및 폰 꾸미기	• 게임, • 컬러링 • 배경 화면 • 아이콘, • 폰트
네트워크 및 커뮤니케이션	커뮤니케이션	• SNS(페이스북 등) • 메신저 • 카카오톡 • 영상 통화
	애플리케이션	• 건강 및 운동 앱 • 교육, 교통, 금융 앱 • 날씨, 동영상 앱 • 엔터테인먼트 앱
	모바일 커머스	• 온라인 쇼핑 • 신용카드, 교통카드 • 예매 • 인터넷 뱅킹, 증권

9) Radio Frequency Identification : 각종 물품에 부착되어 사물의 정보와 주변 환경정보를 무선주파수로 전송할 수 있는 비접촉식 무선식별칩

운영체제에 있어서는 일반 이동 전화가 제조사별로 전용 OS를 탑재하고 있어 제3자가 개발한 애플리케이션을 설치하는 것이 매우 제한적인 반면에 스마트폰은 범용 OS를 채택하고 있어 제3자가 개발한 소프트웨어 적용이 용이하다. 스마트폰의 성능도 이미 PC 수준에 근접하여 1GHz급 고속 프로세스, 수 GB의 메모리, 3~4인치 급 터치스크린의 하드웨어 탑재가 기본사양화 되었다.

[표 2-2]는 스마트폰의 주요 컨버전스 속성을 정리하여 나타낸 것¹⁰⁾이며, 본 연구에서 컨버전스 속성을 교육 및 정보, 복합 멀티미디어, 네트워크 및 커뮤니케이션으로 설명할 것이다.

제 2 절 여가 만족에 관한 개념적 정의 및 선행 연구

1. 여가

경제성장과 물질적인 풍요로움으로 인한 생활양식과 사고구조의 변화는 개인의 삶에 대한 가치부여와 양적인 물질 충족에서 벗어나 생활 전반의 보다 나은 삶의 질적 향상으로 옮겨지고 있으며, 현대인들은 그 수단으로 여가 생활의 향유를 점차적으로 중시하게 되었다. 오늘날에는 여가 시간의 증가와 여가에 대한 인식 변화로 일부 특권층만이 누렸던 과거와는 달리 대중 모두가 여가를 선택하여 그 활동의 즐거움을 누리고 있다. 여가는 인생에서 삶의 질을 높일 수 있는 중요한 요소 중 하나인 것은 분명하다. 여가는 시대와 학자에 따라, 장소, 학문 분야에 따라서 의미가 달라질 수 있

10) 한국인터넷진흥원, “2011년 상반기 스마트폰 이용 실태 조사”, 2011, pp.1-33.

황하성 외, “이용자 속성 및 기능적 특성에 따른 스마트폰 중독에 관한 탐색적 연구” 『한국방송학보』, 한국방송학회, 25(2), 2011, pp.277-313.

배재권, 정화민, “스마트폰의 기능적 속성이 채택 결정요인에 미치는 영향”, 『e-비즈니스연구』, 국제e-비즈니스학회, 9(4), 2008, pp.337-361.

노미정 외, “연관관계 분석을 통한 스마트폰과 기능의 융합 분석”, 『춘계학술대회 논문집』, 한국경영정보학회, 2010(1), 2010, pp.254-259.

기 때문에 매우 주관적이고 정의를 하나로 내리기도 어렵다.

여가의 의미를 어원적으로 살펴보면, 본래 '레저(Leisure)'는 라틴어의 리세르(licere)라는 말에서 유래하는데, 이 말의 뜻은 '허락되다', '자유롭게 되다' 등의 의미를 갖고 있다. 레저(Leisure)는 '일로부터 면제되어 자유로이 할 수 있는 활동'을 의미한다. 또한 영어의 레저는 그리스어인 'scholē'에서 유래하였다. 'scholē'라는 말은 '학교' 혹은 '학자' 등을 의미하는 것으로 '평화'를 뜻하였고 때에 따라 남는 시간 또는 '자유시간'이라는 의미를 내포하였고, 때로는 학자들의 토론을 위한 장소를 뜻하기도 하였다¹¹⁾

자유시간으로서의 여가는 다음과 같이 정의할 수 있다. Nash(1960)는 여가를 노동, 수면과 아울러 기타 필요한 활동으로부터 벗어난 자유 시간에 관련되어 있는 것으로, Brightbill(1969)는 여가를 개인의 판단과 선택에 의해 갖게 되는 자유 재량적 시간으로, Kraus(1971)는 생활에 있어 필수적인 활동에 종사한 이후에 남는 자유 시간으로 정의하였다. 김광득(1990)은 근대 산업 사회로 이행하면서 기술 문명의 발달로 인해 노동시간이 단축되어 상대적으로 일로부터 벗어난 시간, 즉 자유시간이 증가하면서 일과 여가의 분리가 가능해짐으로써 대두된 개념으로서 현재 가장 보편적으로 수용되고 있는 개념이다. 이 때 자유시간이란 생업이나 기타 생존에 필요한 시간을 제외한 개인의 자유의지에 따라 임의로 쓰이는 잔여 시간을 의미한다고 정의 하면서 여가를 시간적인 개념으로 파악하고 있다.

한편 활동유형으로서 여가는, 여가를 의무로부터 벗어나 개인의 자유 의지로 스스로 참여하는 활동으로 보는 입장이다. 김성순(1990)은 시간개념으로 볼 때는 여가시간으로, 활동 개념으로 볼 때는 여가활동이라고 할 수 있는데 보통 여가라고 하면 곧 여가활동을 의미한다고 하였다. Dumazedier(1974)는 여가를 가정에서의 일상생활, 일, 사회적 의무로부터 벗어나 휴식이나 오락 또는 지식, 자발적 사회 참여, 창조적 능력 등의 자유의지에 의해 스스로 행하는 활동이라고 하여 여가를 활동의 개념으로 정의하였고, 자유에 대한 인식(인지된 자유)을 여가의 필수요소로 파악하

11) 김정철, 『여가와 레크리에이션』, 보경문화사, 1987.

였다.

경험의 관점에서 여가를 정의하는 입장도 있다. 이는 여가를 시간적 또는 활동적 개념으로 접근하는 방법과는 달리, 어떤 특정한 활동이 아닌 각 개인이 경험하는 질적인 면이 고려되어야 한다는 견해이다. 이 관점에서 여가는 휴식, 기분전환, 만족감, 즐거움 같은 삶의 질을 높일 수 있다고 판단하고 스스로 선택하는 신체활동으로써 재충전의 기회를 제공 받기 위하여 스스로 참여하는 활동으로 본다.¹²⁾

마지막으로 여가의 개념을 심리상태로서의 관점으로 보는 Neulinger(1981)가 있으며, <그림 2-3>와 같이 내적 동기의 여부에 따라 여가를 분류하였다.

<그림 2-3> 여가 분류도

인지된 자유도					
인지된 자유			인지된 제약		
동기			동기		
여가			여가		
내적	내외적	외적	내적	내외적	외적
순여가	준여가	노동형 여가	순일	준노동	순노동
←----- 마음의 상태 -----→					

2. 여가만족의 개념

여가만족의 개념은 주관적 감정이 개입되는 극히 개인적인 것으로, 개인의 기대치와 만족도에 의해 결정된다. 사람들은 어떤 활동이 가져다주는

12) L. Lu, and C. H. Hu, "Personality, Leisure experience and happiness", *Journal of Happiness Studies*, 6(3), 2005, pp.325-342.

보상에 만족할 때 그 활동이 만족스럽다고 말한다. 이를 여가 행위에 적용시키면 참가자가 만족스러운 즐거움, 성취, 건강 증진과 같은 보상을 얻거나 이끌어 내었을 때 그 여가활동이 만족스럽다고 생각한다는 의미로 볼 수 있다¹³⁾. 이명옥은 여가만족은 이처럼 특정 개인이 여가 활동의 선택과 참가의 결과로서 개인이 형성하거나 획득되는 긍정적 인식 또는 긍정적 감정을 말한다고 하였다. 이정훈은 여가만족을 여가 활동을 통하여 개인이 얻게 되는 긍정적 결과로 정의하면서, 여가만족이 미래의 여가 선택을 결정하는 주요 요인이 된다고 하였다.

3. 여가만족의 구성 요소

Beard & Ragheb(1980)는 여가만족의 구성 요소를 심리적, 환경적, 교육적, 사회적, 생리적, 휴식적 요인으로 나누어 설명하고 있다. 첫째, 심리적 요인이다. 여가만족의 심리적 요인을 구성하고 있는 지표는 다양하다. 각 개인들은 자신들이 선택한 여가 활동을 통하여 자아실현의 욕구를 충족시키는 기회를 경험할 수 있다. 뿐만 아니라, 그 활동에 참여를 통하여 개인의 잠재적 능력과 재능을 충분히 발휘함으로써 성취감을 향유할 수 있으며 새로운 경험에 대한 욕구를 추구할 수도 있다. 정리하면 심리적 요인은 여가활동을 통해 얻는 개인의 즐거움이나 정서적인 만족을 통해 여가 활동을 지속적으로 반복하게 되는 것이라고 할 수 있다.

둘째, 환경적 요인이다. 여가 활동이 이루어지는 물리적 환경이 아름답게 잘 꾸며져 있을 때, 참가자들은 그 활동에 대하여 보다 큰 흥미를 가지게 될 뿐만 아니라 결과적으로 여가에 대한 만족감을 갖게 된다는 것이다.

셋째, 교육적 요인이다. 교육적 요인은 여가활동을 통한 지적 욕구의 충족에 관련된 요인이다. 여가활동은 새로운 경험, 호기심 충족, 그리고 새로운 시도로 기회에 대한 욕구 등을 자연스럽게 발생시킨다. 그 욕구를 충족시켜 주며 여가활동은 폭넓은 경험의 기회를 제공하여 사회에 대한 학습

13) J. G. Beard, and M. G. Ragheb, "Measuring Leisure Satisfaction", *Journal of Leisure Research*, 12, 1980, pp.20-30.

을 하게 되는 것이다.

넷째, 사회적 요인이다. 여가활동을 통하여 개인이 여가집단에 참가하게 되고 이에 따라 타인 혹은 타집단과의 접촉이 필연적으로 이루어져 이는 개인의 사회적 유대에 기여하게 된다. 개인은 사회적인 유대를 여가활동으로 충족시킨다.

다섯째, 휴식적 요인이다. 여가활동은 인간으로 하여금 휴식 및 원기회복의 기회를 제공함은 물론, 일상생활 중에서 직면하는 각종 스트레스를 해소하는데 직 · 간접적으로 도움을 준다.

여섯째, 생리적 요인이다. 생리적으로 개인이 여가 활동이 개인의 생리적 신체 활동의 욕구를 충족시키는 경험의 기회에 관한 부분이다. 특정 개인은 건강 및 체력 증진, 근육 및 심장 강화를 위한 여가활동에 참가하고자 하는 기본적인 욕구를 지니고 있다. 특히, 역동적인 신체활동은 체내에 축적된 지방을 분해시킴으로써 체중 조절 및 비만예방에 도움을 줄 뿐만 아니라, 나아가 일상 생활에 필요한 에너지를 공급하여 주는 효과적인 활동으로 인식되고 있다¹⁴⁾

여가 만족의 구성 요소의 내용을 정리하면 [표 2-3]와 같다. 본 연구에서는 여가 만족을 심리 · 환경적 요인, 교육 · 사회적 요인, 생리 · 휴식적 요인으로 구분하여 설명한다.

[표 2-3] 여가만족의 구성 요소

항목	내용
심리적(Psychological) 요인	여가활동이 개인의 즐거움이나 정서적인 만족을 증가시켜 여가 활동을 지속적으로 반복하게 되는 것
환경적(Aesthetic) 요인	여가활동의 물리적인 환경이 잘 구성되어 있으면 여가에 대한 만족감을 갖게됨

14) 이정훈, "생활체육 야구동호회의 참여정도 및 참여 동기가 여가만족에 미치는 영향" 석사학위 논문, 연세대학교 대학원, 2007.

교육적(Educational) 요인	여가활동은 새로운 경험, 호기심 충족, 그리고 새로운 시도로 기회에 대한 욕구 등을 자연스럽게 발생시킴
사회적(Social) 요인	여가활동을 통하여 개인이 여가집단에 참가하게 되고 이에 따라 타인 혹은 타집단과의 접촉함을 통해 사회적 적응과 유대감이 형성됨
생리적(Physiological) 요인	여가 활동이 개인의 생리적 신체 활동의 욕구를 충족시키는 경험의 기회를 확대시킴
휴식적(Relaxational) 요인	여가활동은 인간으로 하여금 휴식 및 원기회복의 기회를 제공함은 물론, 일상생활 중에서 직면하는 각종 스트레스를 해소하는데 직 · 간접적으로 도움을 줌

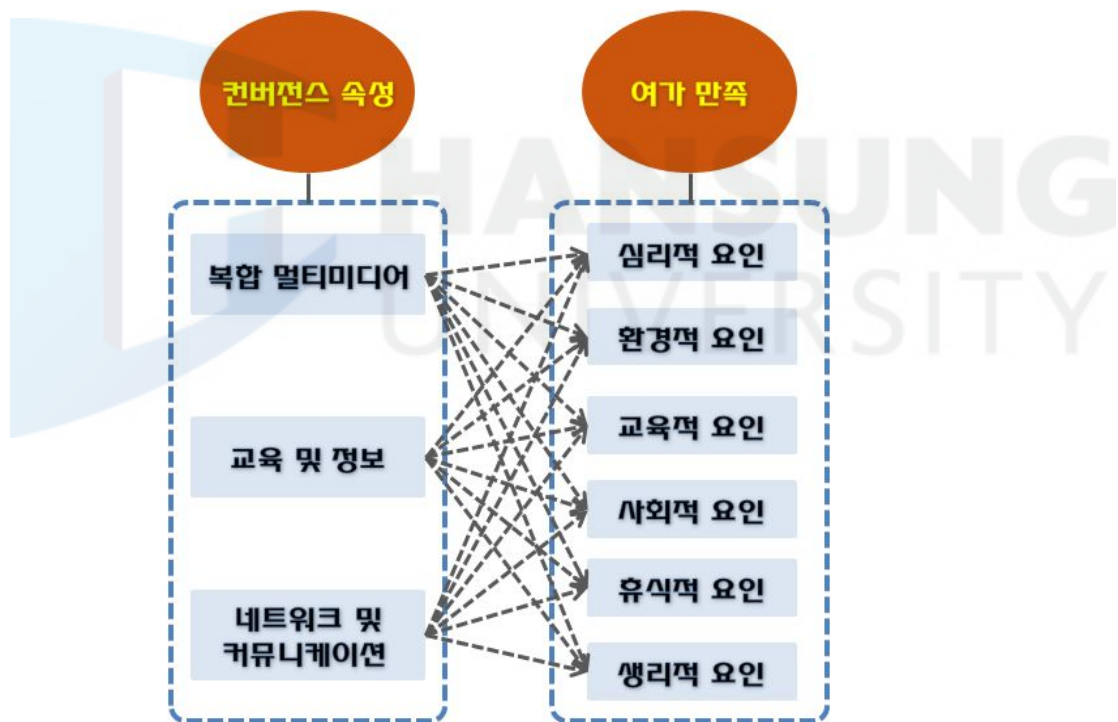


제 3 장 연구 모형 및 가설 설정

제 1 절 연구 모형

본 연구에서는 모바일 컨버전스 제품이 여가 만족에 미치는 영향을 분석하기 위해 요인과 요인 사이의 구조적인 영향관계에 관한 연구모형을 설정하고 모형을 구성하는 요인들에 따른 가설을 검정하기 위해 독립변수를 스마트폰의 컨버전스 속성을 구성하고 있는 복합 멀티미디어, 교육 및 정보, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성으로 설정하였고, 종속변수는 여가 만족의 심리, 환경, 교육, 사회, 휴식적 요인으로 구분하였다.

본 연구의 연구 모형은 <그림 3-1>과 같다.



<그림 3-1> 연구 모형

제 2 절 연구 가설

스마트폰을 통하여 수많은 사람들이 접속하고 교류하는 다양한 커뮤니티를 통해 정보의 유통이 실시간으로 소통됨으로써 사회적 커뮤니케이션의 저변이 확대되고 그 유통 속도가 획기적으로 개선되고 있는 것이다. 스마트폰의 활용이 공공적 차원에서도 공공서비스의 효율성이 한층 높아지고 대국민 커뮤니케이션 강화에도 다양한 역할을 할 것이므로 이를 적용할 수 있는 소통방식의 개발도 필요하다.

본 연구는 스마트폰의 사용에 따른 여가 만족을 실증적으로 분석해보고, 스마트폰의 컨버전스 속성들이 이용자 여가 만족과 어떠한 관계를 가지고 있는가를 검증하고자 다음과 같은 연구 가설을 설정하여 연구를 진행하였다.

[표 3-1] 연구가설

구분	연구 가 설
	표본의 일반적 특성이 여가 만족도에 미치는 영향
가설1	휴대폰의 종류에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설2	성별에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설3	연령에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설4	학력에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설5	음성 통화 사용 시간에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설6	타 기능 사용 시간에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설7	이동 소요 시간에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.

표본의 일반적 특성이 컨버전스 속성 이용도에 미치는 영향	
가설8	성별에 따라 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설9	성별에 따라 네트워크 및 커뮤니케이션 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설10	연령에 따라 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.
가설11	연령에 따라 네트워크 및 커뮤니케이션 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.
컨버전스 속성이 여가 만족에 미치는 영향	
가설12	복합 멀티미디어 속성은 심리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설13	교육 및 정보 속성은 심리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설14	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 심리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설15	복합 멀티미디어 속성은 환경적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설16	교육 및 정보 속성은 환경적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설17	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 교육적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설18	복합 멀티미디어 속성은 교육적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설19	교육 및 정보 속성은 교육적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설20	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 환경적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설21	복합 멀티미디어 속성은 사회적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설22	교육 및 정보 속성은 사회적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.

	줄 것이다.
가설23	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 사회적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설24	복합 멀티미디어 속성은 휴식적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설25	교육 및 정보 속성은 휴식적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설26	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 휴식적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설27	복합 멀티미디어 속성은 생리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설28	교육 및 정보 속성은 생리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.
가설29	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 생리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.

제 3 절 변수의 조작적 정의

1. 컨버전스 속성 측정 방법

스마트폰은 다양한 기능과 기술들이 융합되어 있는 특성을 가지고 있다. 스마트폰이 가지는 다양한 컨버전스의 주요 속성은 교육 및 정보, 복합 멀티미디어, 네트워크 및 커뮤니케이션이다.

각각에 대한 측정 방법을 [표 3-2]에 정리하여 나타낸 것이며, 본 연구에서 컨버전스 속성에 대한 조작적 정의이다.

[표 3-2] 스마트폰의 컨버전스 속성의 구성개념의 측정문항

구성개념		측정변수	척도	선행연구
교육 및 정보	교육	DMB, 영화, E-book, 만화	리커트 (likert) 5점	황하성, 손승혜, 최윤정(2011) 배재권, 정화민 (2008) 노미정, 김진화, 이재범(2010)
	정보 검색 및 관리	mp3, 카메라, 동영상 촬영		
	의료, 건강	당뇨 및 체지방 체크 등 의료, 건강 기능		
복합 멀티미 디어	영상	동영상 강의, 전자 사진 등 교육 및 학습		
	MP3 및 카메라	뉴스, 날씨, 교통 정보 등 정보 검색 및 관리		
	게임 및 폰 꾸미기	게임 및 폰 꾸미기		
네트워 크 및 커뮤니 케이션	커뮤니케 이션	SNS(페이스북 등), 카카오톡		
	애플리케 이션	애플리케이션(앱) 다운로드 및 이용		
	모바일 커머스	온라인 쇼핑, 주식, 인터넷 뱅킹, 예매		

2. 여가 만족

Beard & Ragheb(1980)와 이종길의 연구에서는 여가만족의 구성 요소를 심리적(Psychological) · 환경적(Aesthetic) 요인, 교육적(Educational) · 사회적(Social) 요인, 및 휴식적(Relaxational) · 생리적(Physiological) 요인 측정 하였고, 각각에 대한 측정 방법을 [표 3-3]에 정리하여 나타낸 것이며, 본 연구에서 여가만족 속성에 대한 조작적 정의이다.

[표 3-3] 여가만족 속성의 구성개념의 측정문항

구성 개념		내용	척도	선행연구
여가 만족	심리적 (Psychological) 요인	즐거움, 소속감, 자유의 정도	리커트 (likert) 5점	Beard & Ragheb(1980) 이종길(1992)
	환경적 (Aesthetic) 요인	아름다움, 미적 보상		
	교육적 (Educational) 요인	지적 환경, 학습		
	사회적 (Social) 요인	대인 관계 유지, 사고		
	휴식적 (Relaxational) 요인	휴식, 긴장감 해소		
	생리적 (Physiological) 요인	건강, 체력 유지, 신체 개발		

3. 표본 선정 및 분석 방법

본 연구모형을 검증하기 위하여 설문지를 사용하여 자료를 수집하였고, 이 자료를 통하여 실증분석을 실시하였다.

분석 대상은 휴대폰(스마트폰 포함)을 이용 중인 사람으로 하였으며 e-mail을 통한 온라인 방식과 오프라인에서 설문지를 배포 후 회신 받는 방식으로 진행하였고, 분석 도구는 SPSS 19.0을 사용하였다.

인터넷 등의 온라인을 이용한 측정은 신속한 자료수집, 저렴한 비용, 고도화된 설문 설계, 시공간적인 제약의 극복, 넓은 접촉 범위 등의 장점이

있는 반면, 표본추출, 모집단 정보 부재, 낮은 응답률, 상호 작용 부재, 인터넷 사용자에게만 가능한 제약 등의 단점이 있어, 이를 보완하기 위하여 오프라인에서 설문지를 배포하고 측정하는 것을 병행하였다.

낮은 응답률을 극복하기 위하여 본 연구에서는 자발적인 참여 유도를 통해 단기간에 집중도와 민감도를 높여 측정하였다. 2012. 5월 7일부터 12일 사이에 온라인과 오프라인을 통하여 설문지를 배포 후 회수하여 최종적으로 불성실한 설문 9부를 제외한 312부를 유효한 응답을 얻었다.

스마트폰이 가지는 컨버전스 속성인 교육 및 정보, 복합 멀티미디어, 네트워크 및 커뮤니케이션의 9개의 항목을 측정 하였고, Beard & Ragheb(1980)와 이종길의 연구에서 사용한 여가만족의 구성 요소인 심리적(Psychological) · 환경적(Aesthetic) · 교육적(Educational) · 사회적(Social) · 휴식적(Relaxational) 그리고 생리적(Physiological) 요인을 24개의 항목으로 측정 하였으며, 각 문항은 리커트(Likert)식 5점 평가 척도를 사용하여 긍정적인 측면의 응답자에게 높은 점수를 부여하고, 부정적인 측면의 응답에 낮은 점수를 부여하였다.



제 4 장 연구 결과 및 분석

제 1 절 표본의 특성 분석

1. 표본의 일반적 특성

표본에 대한 일반적인 특성을 알아보기 위해 빈도 분석을 실시하였으며 그 결과는 [표 4-1]과 같다.

[표 4-1] 표본의 일반적 특성

특성	구분	빈도	비율(%)
휴대폰 종류	일반폰	42	13.5
	스마트폰	270	86.5
성별	남	191	61.2
	여	121	38.8
연령	20대 미만	154	49.4
	30대	69	22.1
	40대	77	24.7
	50대 이상	12	3.8
학력	고졸	5	1.6
	대재	55	17.6
	대졸	220	70.5
	대학원 이상	32	10.3
직업	사무직	141	45.2
	생산직	1	0.3
	기술직	12	3.8
	영업직	2	0.6

	학생	125	40.1
	주부	4	1.3
	자영업	2	0.6
	전문자유직	6	1.9
	무직	10	3.2
	기타	9	2.9

전체 응답자 312명 중 일반 휴대폰 사용자가 42명으로 13.5%, 스마트폰 사용자가 270명 86.5%인 것으로 나타나 거의 대부분의 사람들이 스마트폰을 보유하고 있는 것으로 조사되었으며, 남성이 191명으로 61.2%로 여성 121명 38.8% 보다 많았다.

연령별로는 20대 미만의 응답자가 154명 49.4%, 학력별로는 대졸자가 220명 70.5%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 직업은 사무직과 생산직이 각각 141명 125명으로 45.2%와 40.1%를 점유하고 있는 것으로 조사되었다.

2. 휴대폰의 이용 형태

응답자들의 휴대폰 이용 형태를 알아보기 위해 휴대폰의 기능별 사용 시간 그리고 이동 시간의 빈도를 분석한 결과를 [표 4-2]와 같이 나타냈다.

보유하고 있는 휴대폰 기능의 사용 시간을 분석한 결과, 음성통화 기능은 1시간 미만 사용자의 비율이 76.9%로 음성통화 기능 사용 시간의 대부분을 차지하고 있는 반면, 음성통화 이외의 기능 사용 시간은 1시간 미만을 사용하는 사용자의 비율은 29.2%로 70.8%의 비율을 차지하고 있는 1시간 이상 사용하는 사용자에 비해 낮은 것으로 나타났다.

음성통화 사용 시간 보다 그 이외의 컨버전스 기능들의 사용 시간이 더 많은 것으로 확인되어짐으로써 휴대폰의 이용 형태와 목적이 전통적인 음성 통화 기능에서 통화 기능을 제외한 컨버전스 기능의 사용으로 완전히

전환되었음을 알 수 있었으며, 한편 응답자들의 평균 이동하는데 소요되는 시간은 1~2시간 미만인 37.2%, 30~60분 미만인 32.4%로 나타나 대부분의 응답자가 1시간 내외의 평균 이동 시간을 소요하는 것으로 조사되었다.

[표 4-2] 휴대폰 사용 시간

항목	구분	빈도(명)	비율(%)
음성통화 사용시간	1시간 미만	240	76.9
	1~2시간 미만	47	15.1
	2~3시간 미만	19	6.1
	3~4시간 미만	3	1.0
	5시간 이상	3	1.0
타 기능 사용시간	1시간 미만	91	29.2
	1~2시간 미만	94	30.1
	2~3시간 미만	55	17.6
	3~4시간 미만	33	10.6
	5시간 이상	39	12.5
이동 소요 시간	30분 미만	33	10.6
	30~60분 미만	101	32.4
	1~2시간 미만	116	37.2
	2~3시간 미만	39	12.5
	3시간 이상	23	7.4

3. 휴대폰 이용 장소

응답자들의 휴대폰 이용 장소의 측정은 7문항으로 실시하였으며, 기술적

통계 분석을 실시한 결과 [표 4-3]과 같이 나타났다.

이동 교통수단 안에서 이용한다는 이용 장소 1번 문항의 평균값이 3.69로 가장 높은 값을 나타냈으며, 학교나 학원에서 이용한다는 7번 문항의 평균값은 2.64로 가장 낮은 것으로 나타났다.

휴대폰의 이용을 이동 교통수단 안이나 상업 시설과 같은 외부에서 뿐만 아니라 가정 내에서도 많이 이용하는 것으로 조사되어 휴대폰에서의 여가적인 역할과 기능이 중요해졌다고 할 수 있다.

[표 4-3] 휴대폰 이용 장소

설문 문항	N	최소값	최대값	M	SD
이동 교통수단 안	312	1	5	3.69	1.040
실외장소(길거리)	312	1	5	2.85	0.961
가정(집)	312	1	5	3.26	0.972
상업시설	312	1	5	3.28	1.023
직장	312	1	5	2.92	0.982
공공시설	312	1	5	2.70	0.924
학교·학원	312	1	5	2.64	1.067

4. 컨버전스 속성의 이용도

응답자들의 컨버전스 속성의 이용도 측정은 9문항으로 실시하였으며, 기술적 통계 분석을 실시한 결과 [표 4-4]과 같이 나타났다.

페이스북, 카카오톡 등의 SNS 기능을 자주 이용한다는 네트워크 1번 문항의 평균값이 3.91로 가장 높은 값을 나타냈으며, mp3·카메라·동영상 촬영 등의 기능을 자주 이용한다는 멀티미디어 2번 문항의 평균값이 3.55로 두 번째로 높은 것으로 나타났다.

반면 당뇨 및 체지방 체크 등의 기능을 이용한다는 교육·정보 3번 문항의 평균값은 1.66으로 가장 낮은 것으로 나타났다.

[표 4-4] 컨버전스 속성의 이용 형태

설문 문항	N	최소값	최대값	M	SD
멀티미디어 1	312	1	5	2.66	1.051
멀티미디어 2	312	1	5	3.55	1.013
멀티미디어 3	312	1	5	2.39	1.006
교육·정보 1	312	1	5	2.26	1.040
교육·정보 2	312	1	5	2.30	0.918
교육·정보 3	312	1	5	1.66	0.856
네트워크 1	312	1	5	3.91	1.243
네트워크 2	312	1	5	3.49	1.067
네트워크 3	312	1	5	3.17	1.141

5. 여가 만족도

응답자들의 여가 만족도의 측정은 24문항으로 실시하였으며, 기술적 통계 분석을 실시한 결과 [표 4-5]과 같이 나타났다.

사회적 여가만족 설문 4개항 합계의 평균값이 14.10으로 가장 높게 나타났으며, 환경적 여가 만족과 교육적 여가 만족 설문 4개항 합계의 평균값이 각각 12.97과 12.96의 순으로 나타났고, 생리적 여가만족 설문 4개항의 합계에 대한 평균값은 8.03으로 가장 낮은 것으로 나타나, 휴대폰의 컨버전스 속성을 이용함으로 해서 얻는 여가 만족은 사회적 요인의 여가 만족과 환경

적, 교육적 요인의 여가만족이 높고 생리적 여가만족이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

[표 4-5] 여가 만족도

구분	N	최소값	최대값	M	SD
심리적 만족	312	4	20	10.56	3.515
교육적 만족	312	4	20	12.96	2.776
사회적 만족	312	4	20	14.10	2.971
휴식적 만족	312	4	20	10.49	3.450
생리적 만족	312	4	20	8.03	2.976
환경적 만족	312	4	20	12.97	3.412

제 2 절 측정도구의 신뢰성과 타당성 분석

신뢰성이란 각기 동일한 개념에 대해 측정을 여러 차례 반복하였을 때 시간이나 대상에 관계없이 동일한 결과를 얻을 수 있는 문항의 내적 일치도를 의미하며, 타당성이란 측정하고자 하는 개념을 얼마나 정확히 측정하였느냐 하는 문제로서 평가방법에 따라서 내적 타당성, 기준에 의한 타당성 개념 타당성으로 나눌 수 있다.

본 연구에서 사용된 변수의 개념 타당성을 분석하기 위해 주성분 분석과 베리맥스 회전을 사용하여 고유치가 1보다 큰 것을 요인으로 추출하였고, 요인 적재 값이 0.5 이하인 값은 제외하였으며, 한편 신뢰성 검증을 위해서는 크론바하 알파(cronbach's Alpha) 계수 이용하였다.

크론바하 알파계수 값은 각 변수별 0.6이상이 되도록 항목을 선택하였다. 일반적으로 사회과학 연구에서는 0.6이상을 요구하고 있다.

1. 독립 변수의 신뢰성과 타당성

독립 변수인 컨버전스 속성에 대한 요인분석 결과 요인 적재 값 0.5를 기준으로 베리맥스 직교회전을 실시하여 4회 반복 분석을 통해 세 개의 요인이 추출 되었다. 신뢰성 분석까지 실시한 결과를 [표 4-6]에 나타냈으며 세부적인 요인 분석 결과는 [표 4-7]에 나타냈다.

[표 4-6] 독립 변수의 신뢰성과 타당성분석

요인	항목	요인적재치	Cronbach's α
복합 멀티미디어	멀티미디어 1	.814	.616
	멀티미디어 2	.703	
	멀티미디어 3	.733	
교육 및 정보	교육·정보 1	.739	.619
	교육·정보 2	.768	
	교육·정보 3	.748	
네트워크 및 커뮤니케이션	네트워크 1	.834	.763
	네트워크 2	.791	
	네트워크 3	.838	

[표 4-7] 독립 변수의 요인 분석

요인	항목	요인1	요인2	요인3	공통분산
네트워크 및 커뮤니케이션	네트워크 3	.838	.131	.014	.720
	네트워크 1	.834	.013	-.041	.698

	네트워크 2	.791	.047	.057	.631
교육 및 정보	교육·정보 2	.041	.768	.040	.593
	교육·정보 3	.043	.748	.055	.564
	교육·정보 1	.086	.739	-.077	.553
복합 멀티미디어	미디어 1	.000	.035	.814	.664
	미디어 3	-.035	.086	.733	.546
	미디어 2	.062	-.031	.703	.498
고유치		2.227	1.735	1.507	
분산 %		24.741	19.278	16.741	
누적 분산 %		24.741	44.020	60.760	

첫 번째 요인은 네트워크1, 네트워크2, 네트워크3의 3문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .791에서 .838 사이의 분포를 보였고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성으로 명명하였다.

두 번째 요인은 교육·정보1, 교육·정보2, 교육·정보3의 3문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .739에서 .768 사이의 분포를 보였고 교육 및 정보 속성으로 명명하였다.

세 번째 요인은 미디어1, 미디어2, 미디어3의 3문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .703에서 .814 사이의 분포를 보였고 복합 멀티미디어 속성으로 명명하였다.

전체 9개 문항이 이들 세 개의 요인을 60.76% 만큼 설명하는 것으로 분석되었다.

신뢰성 분석 결과는 Cronbach's Alpha 값이 0.6 이상이면 허용할 만한 수준으로 그리고 0.7 이상이면 신뢰할 만한 수준으로 판단할 수 있는데, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 .763, 교육 및 정보 속성이 0.619, 복합 멀티미디어 속성이 .616으로 모두 0.6 이상으로 나와 통계 분석을 실시하

는데 적합한 것으로 나타났다.

2. 종속 변수의 신뢰성과 타당성

종속 변수인 여가만족에 대한 요인분석 결과 요인 적재 값 0.5를 기준으로 베리맥스 직교회전을 실시하여 6회 반복 분석을 통해 여섯 개의 요인이 추출 되었다. 신뢰성 분석까지 실시한 결과를 [표 4-8]에 나타냈으며 세부적인 요인 분석 결과는 [표 4-9]에 나타냈다.

[표 4-8] 종속 변수의 신뢰성과 타당성분석

요인	항목	요인적재치	Cronbach's α
심리적 요인	심리 1	.704	.828
	심리 2	.755	
	심리 3	.854	
	심리 4	.874	
환경적 요인	환경 1	.807	.872
	환경 2	.698	
	환경 3	.880	
	환경 4	.871	
교육적 요인	교육 1	.761	.815
	교육 2	.788	
	교육 3	.837	
	교육 4	.804	
사회적 요인	사회 1	.811	.812
	사회 2	.744	

	사회 3	.817	
	사회 4	.696	
휴식적 요인	휴식 1	.661	.827
	휴식 2	.742	
	휴식 3	.869	
	휴식 4	.879	
생리적 요인	생리 1	.792	.859
	생리 2	.851	
	생리 3	.825	
	생리 4	.822	

[표 4-9] 독립 변수의 요인 분석

요인	항목	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5	요인6	공통 분산
환경 적 요인	환경3	.880	.125	.046	.072	.049	.182	.832
	환경4	.871	.123	-.008	.039	-.003	.132	.793
	환경1	.807	.035	.090	-.022	.035	.188	.697
	환경2	.698	.211	.020	.198	.007	.261	.639
생리 적 요인	생리2	.113	.851	.042	-.047	-.120	.028	.756
	생리3	.177	.825	.050	.021	-.029	.106	.726
	생리4	.112	.822	.162	.047	-.067	.030	.723
	생리1	.033	.792	-.040	.011	-.042	.156	.657
심리 적 요인	심리4	.055	.118	.874	-.096	.009	.032	.792
	심리3	.011	.046	.854	-.097	-.135	.070	.765
	심리2	.011	.037	.755	.240	.156	-.023	.654
	심리1	.067	.016	.704	.338	-.037	.036	.618
휴식	휴식4	.060	-.023	-.104	.879	-.070	.032	.793

적 요인	휴식3	.064	.064	-.040	.869	-.009	.020	.765
	휴식2	.056	-.003	.247	.742	-.033	.137	.634
	휴식1	.056	-.015	.423	.661	-.078	.092	.633
교육 적 요인	교육3	-.001	-.046	.028	-.090	.837	.034	.712
	교육4	.064	-.115	-.025	.014	.804	.011	.665
	교육2	-.004	-.053	-.010	-.052	.788	.052	.630
	교육1	.013	-.020	-.016	-.019	.761	.058	.584
사회 적 요인	사회3	.142	-.012	-.026	.108	.087	.817	.708
	사회1	.123	.076	.059	.035	.022	.811	.684
	사회2	.329	.104	.025	-.046	-.032	.744	.676
	사회4	.167	.186	.073	.146	.100	.696	.583
고유치		5.059	3.104	2.881	2.368	1.809	1.499	
분산 %		12.191	11.985	11.947	11.683	11.035	10.822	
누적 분산 %		12.191	24.176	36.124	47.807	58.841	69.663	

첫 번째 요인은 환경1, 환경2, 환경3, 환경4의 4문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .698에서 .880 사이의 분포를 보였고 환경적 요인으로 명명하였다.

두 번째 요인은 생리1, 생리2, 생리3, 생리4의 4문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .792에서 .851 사이의 분포를 보였고 생리적 요인으로 명명하였다.

세 번째 요인은 심리1, 심리2, 심리3, 심리4의 4문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .704에서 .874 사이의 분포를 보였고 심리적 요인으로 명명하였다.

네 번째 요인은 휴식1, 휴식2, 휴식3, 휴식4의 4문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .661에서 .879 사이의 분포를 보였고 휴식적 요인으로 명명하였다.

다섯 번째 요인은 교육1, 교육2, 교육3, 교육4의 4문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .761에서 .837 사이의 분포를 보였고 교육적 요인으로 명명하였다.

여섯 번째 요인은 사회1, 사회2, 사회3, 사회4의 4문항으로 구성되어 있으며 요인 적재 값은 .696에서 .817 사이의 분포를 보였고 사회적 요인으로 명명하였다.

전체 24개 문항이 이들 여섯 개의 요인 69.663%를 설명하는 것으로 분석되었으며, 신뢰성 분석 결과는 Cronbach's Alpha 값이 6개의 요인 모두 0.8 이상으로 나와 통계 분석을 실시하는데 적합한 것으로 나타났다.

제 3 절 가설 검정

1. 일반적인 특성에 따른 여가 만족도의 차이 검정

1) 휴대폰의 종류 및 성별에 따른 여가 만족도의 차이

휴대폰의 종류 및 성별에 따른 여가 만족도의 차이를 검정하기 위한 독립 표본 t검정 실시 결과는 [표 4-10]에 표시되었다.

[표 4-10] 휴대폰 종류 및 성별에 따른 여가 만족도

항목	구분	M	SD	t	p	비고
휴대폰 종류	일반폰	65.00	10.761	-2.871	.004	채택
	스마트폰	69.74	9.825			
성별	남	68.61	10.605	-1.080	.281	기각
	여	69.88	9.149			

휴대폰 종류에 따른 여가 만족도의 차이를 분석한 결과 스마트폰의 여가 만족도가 69.74로 일반폰의 여가 만족도 65.00 보다 높아 휴대폰의 종류에 따른 여가 만족도에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

성별에 따른 여가 만족도는 남자 68.61, 여자 69.88로 각각 나타나 성별

에 따른 여가 만족도에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

휴대폰의 종류 및 성별에 따른 요인 별 여가 만족도의 차이를 검정하기 위한 독립 표본 t검정 실시 결과는 [표 4-11]에 표시되었다.

[표 4-11] 휴대폰 종류 및 성별에 따른 요인 별 여가 만족도

요인	항목	구분	M	SD	t	p	비고
심리적 요인	휴대폰 종류	일반폰	7.88	2.644	-5.568	.000	채택
		스마트폰	10.98	2.311			
	성별	남	10.54	3.498	-.157	.876	기각
		여	10.60	3.555			
교육적 요인	휴대폰 종류	일반폰	13.55	2.452	1.490	.137	기각
		스마트폰	12.86	2.817			
	성별	남	12.86	2.841	-.771	.441	기각
		여	13.11	2.646			
사회적 요인	휴대폰 종류	일반폰	13.62	3.780	-.907	.369	기각
		스마트폰	14.17	2.826			
	성별	남	13.83	2.990	-1.979	.051	기각
		여	14.51	2.904			
휴식적 요인	휴대폰 종류	일반폰	8.95	2.955	-3.150	.002	채택
		스마트폰	10.73	3.465			
	성별	남	10.40	3.412	-.594	.553	기각
		여	10.64	3.519			
생리적 요인	휴대폰 종류	일반폰	8.02	3.551	-.004	.997	기각
		스마트폰	8.03	2.884			
	성별	남	8.13	3.115	.784	.433	기각
		여	7.86	2.746			
환경적 요인	휴대폰 종류	일반폰	12.98	4.057	.009	.992	기각
		스마트폰	12.97	3.309			
	성별	남	12.85	3.317	-.765	.445	기각
		여	13.16	3.564			

휴대폰 종류 및 성별에 따른 요인 별 여가 만족도의 차이를 분석한 결과 스마트폰의 심리적 여가 만족도와 휴식적 여가 만족도에서 일반 휴대

폰에 비해 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

따라서 스마트폰의 사용은 심리적, 휴식적 요인의 여가 만족도를 일반 휴대폰에 비해 높이는 것으로 분석된다.

2) 연령에 따른 여가 만족도의 차이

연령에 따른 여가 만족도의 차이를 검정하기 위한 일원 배치 분산분석의 결과를 [표 4-12]에 표시하였다.

[표 4-12] 연령에 따른 여가 만족도

항목	연령	M	SD	F	p	비고
여가 만족	(a) 20대이하	69.68	9.372	.541	.655	기각
	(b) 30대	68.70	10.575			
	(c) 40대	68.74	11.184			
	(d) 50대이상	66.33	8.616			

연령에 따른 여가만족도의 차이를 분석한 결과 20대 이하의 여가만족도가 69.68, 30대 68.70, 40대 68.74, 50대 이상 66.33으로 연령에 따른 여가만족도에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

연령에 따른 요인 별 여가 만족도의 차이를 검정하기 위한 일원 배치 분산분석 실시 결과는 [표 4-13]에 표시되었다.

[표 4-13] 연령에 따른 요인 별 여가 만족도

항목	연령	M	SD	Duncan	F	p	비고
심리적 요인	(a) 20대이하	9.22	3.296	b,c,d>a	19.200	.000	채택
	(b) 30대	12.55	3.449				

	(c) 40대	11.38	3.031				
	(d) 50대이상	11.17	2.480				
교육적 요인	(a) 20대이하	13.60	2.785	a>c,d	6.604	.000	채택
	(b) 30대	12.72	2.775				
	(c) 40대	12.00	2.487				
	(d) 50대이상	12.17	2.552				
사회적 요인	(a) 20대이하	14.78	2.879	a>c	5.987	.001	채택
	(b) 30대	13.65	2.984				
	(c) 40대	13.18	2.977				
	(d) 50대이상	13.75	2.050				
휴식적 요인	(a) 20대이하	11.05	3.973	-	2.69	.051	기각
	(b) 30대	9.72	2.859				
	(c) 40대	10.09	2.730				
	(d) 50대이상	10.25	2.379				
생리적 요인	(a) 20대이하	7.64	2.921	c>a,b,d	5.869	.001	채택
	(b) 30대	7.70	2.804				
	(c) 40대	9.22	3.055				
	(d) 50대이상	7.17	2.250				
환경적 요인	(a) 20대이하	13.39	3.571	-	2.027	.110	기각
	(b) 30대	12.35	3.601				
	(c) 40대	12.87	2.885				
	(d) 50대이상	11.83	2.791				

연령에 따른 요인 별 여가만족의 차이를 분석한 결과 여섯 가지의 여가 만족 요인 중 심리적, 교육적, 사회적, 생리적 요인의 네 가지 요인의 여가 만족도가 연령에 따른 유의한 차이가 있었으나 휴식적, 환경적 요인의 여

가 만족도에서는 연령에 따라 유의한 차이가 나타나지 않는 것으로 분석되었다.

3) 학력에 따른 여가 만족도의 차이

학력에 따른 여가 만족도의 차이를 검정하기 위한 일원 배치 분산분석의 결과를 [표 4-14]에 표시하였다.

[표 4-14] 학력에 따른 여가 만족도

항목	연령	M	SD	Duncan	F	p	비고
여가 만족	(a) 고졸이하	59.60	9.864	b,c,d>a	3.359	.029	채택
	(b) 대재	71.75	8.934				
	(c) 대졸	68.45	10.328				
	(d) 대학원졸	70.56	8.933				

학력에 따른 여가만족도의 차이를 분석한 결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

Duncan의 사후 검정 결과 고졸 이하의 여가만족도가 59.60으로 다른 학력 응답자들의 여가 만족도 보다 낮은 것으로 나타났다.

학력에 따른 요인 별 여가 만족도의 차이를 검정하기 위한 일원 배치 분산분석 실시 결과는 [표 4-15]에 표시되었다.

[표 4-15] 학력에 따른 요인 별 여가 만족도

항목	연령	M	SD	Duncan	F	p	비고
심리적 요인	(a) 고졸이하	10.80	3.633	d>b	5.008	.001	채택
	(b) 대재	9.31	3.265				
	(c) 대졸	10.63	3.539				

	(d) 대학원졸	12.25	3.069				
교육적 요인	(a) 고졸이하	13.00	1.414	b>a,c,d	3.409	.025	채택
	(b) 대재	14.05	3.045				
	(c) 대졸	12.72	2.732				
	(d) 대학원졸	12.69	2.361				
사회적 요인	(a) 고졸이하	10.40	2.966	b,c,d>a	6.717	.000	채택
	(b) 대재	15.36	2.634				
	(c) 대졸	13.86	3.004				
	(d) 대학원졸	14.09	2.480				
휴식적 요인	(a) 고졸이하	9.00	2.000	d>a	4.292	.006	채택
	(b) 대재	11.95	3.946				
	(c) 대졸	10.20	3.386				
	(d) 대학원졸	10.25	2.449				
생리적 요인	(a) 고졸이하	6.80	2.387	-	1.391	.246	기각
	(b) 대재	7.58	3.542				
	(c) 대졸	8.05	2.682				
	(d) 대학원졸	8.78	3.774				
환경적 요인	(a) 고졸이하	9.60	1.673	-	2.285	.079	기각
	(b) 대재	13.49	3.485				
	(c) 대졸	12.99	3.416				
	(d) 대학원졸	12.50	3.213				

학력에 따른 요인 별 여가만족의 차이를 분석한 결과 심리적, 교육적, 사회적, 휴식적 요인의 여가 만족도에서 유의한 차이가 있었으나 생리적, 환경적 요인의 여가 만족도에서는 유의한 차이가 나타나지 않는 것으로 분석 되었다.

2. 휴대폰 이용 형태에 따른 여가 만족도의 차이 검정

휴대폰 이용 형태에 따른 여가 만족도의 차이를 검정하기 위한 일원 배치 분산분석의 결과를 [표 4-16]에 표시하였다.

[표 4-16] 휴대폰 이용 형태에 따른 여가 만족도

항목	연령	M	SD	Duncan	F	p	비고
음성 통화 사용 시간	(a) 1시간미만	68.89	10.195	-	.276	.894	기각
	(b) 1~2시간미만	69.32	9.407				
	(c) 2~3시간미만	71.37	9.329				
	(d) 3~4시간미만	68.33	14.048				
	(e) 5시간 이상	69.33	16.563				
타 기능 사용 시간	(a) 1시간미만	64.75	10.887	e>b>a	8.784	.000	채택
	(b) 1~2시간미만	68.79	9.433				
	(c) 2~3시간미만	71.78	8.210	c,d>a			
	(d) 3~4시간미만	72.27	9.281				
	(e) 5시간 이상	73.56	8.819				
이동 소요 시간	(a) 30분미만	66.27	8.232	-	1.251	.289	기각
	(b) 30~60분미만	68.57	10.892				
	(c) 1~2시간미만	70.20	10.476				
	(d) 2~3시간미만	68.62	7.976				
	(e) 3시간 이상	70.78	9.434				

휴대폰 이용 형태에 따른 여가만족도의 차이를 분석한 결과 음성 통화 시간과 이동 소요 시간에 따른 유의한 차이는 없는 것으로 나타났으나, 음성 통화 이외의 컨버전스 기능인 타 기능 이용 시간에 따른 여가 만족도는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

Duncan의 사후 검정 결과 5시간 이상 타 기능을 이용하는 사람은 1~2시간 이용하는 사람에 비해, 그리고 1~2시간 타 기능을 이용하는 사람은 1시간미만 타 기능을 이용하는 사람에 비해 여가 만족도가 높은 것을 나타냈으며, 2~3시간과 1~2시간 타 기능을 이용하는 사람도 1시간미만 타 기능을 이용하는 사람에 비해 여가 만족도가 높은 것으로 나타났다.

3. 일반적 특성에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이 검정

1) 성별에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이

성별에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이를 검정하기 위한 독립 표본 t 검정 실시 결과는 [표 4-17]에 표시되었다.

[표 4-17] 성별에 따른 컨버전스 속성 이용도

항목	구분	M	SD	t	p	비고
컨버전스 속성	남	25.01	4.742	-1.977	.049	채택
	여	26.05	4.219			

성별에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이를 분석한 결과 여성의 컨버전스 속성 이용도가 26.05로 남성의 컨버전스 속성 이용도 25.01 보다 높아 성별에 따른 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

성별에 따른 컨버전스 속성 별 이용도의 차이를 검정하기 위한 독립 표본 t검정 실시 결과는 [표 4-18]에 표시되었다.

[표 4-18] 성별에 따른 컨버전스 속성 별 이용도

항목	구분	M	SD	t	p	비고
멀티미디어 속성	남	8.60	2.140	-.112	.911	기각
	여	8.63	2.563			
교육·정보 속성	남	6.25	2.183	.159	.873	기각
	여	6.21	2.045			
네트워크· 커뮤니케이션 속성	남	10.16	3.023	-3.391	.001	채택
	여	11.21	2.423			

성별에 따른 컨버전스 속성 별 이용도의 차이를 검증한 결과 복합 멀티미디어 속성 이용도와 교육 및 정보 속성 이용도에는 유의한 차이가 없었지만 네트워크 및 커뮤니케이션 속성 이용도에는 성별에 따른 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

여자의 컨버전스 속성 이용도가 11.21로 남자의 10.16보다 높아 여자가 남자보다 네트워크 및 커뮤니케이션 속성 이용도가 높은 것으로 나타났다.

2) 연령에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이

연령에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이를 검정하기 위한 일원 배치 분산분석의 결과를 [표 4-19]에 표시하였다.

[표 4-19] 연령에 따른 컨버전스 속성 이용도

항목	연령	M	SD	Duncan	F	p	비고
컨버 전스 속성	(a) 20대미만	26.28	4.188	a,b>d	6.742	.000	채택
	(b) 30대	25.58	4.552				
	(c) 40대	24.05	4.853				
	(d) 50대이상	22.00	4.348				

연령에 따른 컨버전스 속성 이용도의 차이를 분석한 결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

Duncan의 사후 검정 결과 20대 미만과 30대가 50대 이상에 비해 컨버전스 속성 이용도가 높은 것으로 나타났다.

연령에 따른 컨버전스 속성 별 이용도의 차이를 검정하기 위한 일원 배치 분산분석 실시 결과는 [표 4-20]에 표시되었다.

[표 4-20] 연령에 따른 컨버전스 속성별 이용도

항목	연령	M	SD	Duncan	F	p	비고
멀티 미디어 속성	(a) 20대미만	8.58	2.294	-	.906	.439	기각
	(b) 30대	8.91	2.525				
	(c) 40대	8.51	2.150				
	(d) 50대이상	7.83	2.209				
교육 및 정보 속성	(a) 20대미만	6.34	2.197	-	2.273	.080	기각
	(b) 30대	6.36	1.955				
	(c) 40대	6.12	2.115				
	(d) 50대이상	4.75	1.865				
네트워크 및 커뮤니케이션 속성	(a) 20대미만	11.35	2.560	a>c,d	9.566	.000	채택
	(b) 30대	10.30	2.962				
	(c) 40대	9.43	2.944				
	(d) 50대이상	9.42	2.109				

연령에 따른 컨버전스 속성별 이용도의 차이를 분석한 결과 복합 멀티 미디어와 정보 및 교육의 컨버전스 속성 이용도에서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타나지 않았으나, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성의 컨버전스 이용도에서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

Duncan의 사후 검정 결과 20대 미만의 네트워크 및 커뮤니케이션의 컨

버전스 속성 이용도가 30대와 50대에 비해 높은 것으로 나타났다.

4. 상관분석

본 연구에서는 컨버전스 속성과 여가만족도 사이의 상관관계를 확인하기 위하여 각 변수를 대상으로 피어슨 상관관계 분석을 실시하였다.

일반적으로 r 값이 1 또는 -1에 가까울수록 강한 상관관계를 가지고 있으며, 0.4 이하면 약한 상관관계를 가지며, 컨버전스 속성과 여가만족도 사이의 상관관계를 분석한 결과는 [표 4-21]에 나타났다.

[표 4-21] 상관관계 분석 결과

구 분		미디어	교육 정보	네트 워크	심리	환경	교육	사회	휴식	생리
미디어	피어슨 상관계수	1								
	유의 확률(양쪽)									
	N	312								
교육 정보	피어슨 상관계수	.078	1							
	유의 확률(양쪽)	.169								
	N	312	312							
네트 워크	피어슨 상관계수	.024	.150**	1						
	유의 확률(양쪽)	.676	.008							
	N	312	312	312						
심리	피어슨 상관계수	.037	.173**	.080	1					
	유의 확률(양쪽)	.518	.002	.159						
	N	312	312	312	312					
환	피어슨	.148**	.076	.394**	.110	1				

경	상관계수									
	유의 확률(양쪽)	.009	.182	.000	.051					
	N	312	312	312	312	312				
교 육	피어슨 상관계수	.388**	-.029	.122**	-.022	.042	1			
	유의 확률(양쪽)	.000	.613	.032	.697	.464				
	N	312	312	312	312	312	312			
사 회	피어슨 상관계수	.009	.074	.599**	.103	.465**	.095	1		
	유의 확률(양쪽)	.877	.194	.000	.069	.000	.093			
	N	312	312	312	312	312	312	312		
휴 식	피어슨 상관계수	.061	.258**	.100	.256**	.178**	-.092	.177	1	
	유의 확률(양쪽)	.281	.000	.079	.000	.002	.103	.002		
	N	312	312	312	312	312	312	312	312	
생 리 적	피어슨 상관계수	.008	.060	.166**	.141**	.292**	-.139**	.230**	.050	1
	유의 확률(양쪽)	.894	.295	.003	.013	.000	.014	.000	.374	
	N	312	312	312	312	312	312	312	312	312

독립변수인 컨버전스 속성(복합 멀티미디어, 교육 및 정보, 네트워크 및 커뮤니케이션)과 여가 만족도(심리적 요인, 환경적 요인, 교육적 요인, 사회적 요인, 휴식적 요인, 생리적 요인) 간의 상관관계를 알아보기 위하여 상관분석을 실시한 결과 네트워크 및 커뮤니케이션의 컨버전스 속성과 사회적 여가만족 사이에는 양의 상관관계($r=.599$)가 있는 것으로 나타났다.

5. 컨버전스 속성이 여가 만족도에 미치는 영향

1) 컨버전스 속성과 여가 만족의 심리적 요인과의 관계

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 심리적 요인에 미치는 영향을 검증하기 위하여 다중 회귀분석 방법을 사용하였다.

독립변수들 간의 다중 공선성을 나타내는 VIF 값이 1.006에서 1.029 사이로 나타났다. 따라서 VIF 값이 10 이하이므로 다중 공선성이 없었으며, Durbin-Watson 계수 값이 1.574로 자기 상관도 없는 것으로 확인이 되어 회귀 분석을 실시하는데 적합하였고, 그 결과는 [표 4-22]와 같다.

[표 4-22] 컨버전스 속성과 심리적 요인 회귀 분석

구분	B	β	t	p	R^2	F
상수	7.875		7.007	.000	.033	3.535*
멀티미디어	.035	.023	.405	.685		
교육및정보	.269	.163	2.861	.005		
네트워크	.068	.055	.969	.333		

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 심리적 요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 모두 선택 방법에 의한 다중 회귀 분석을 실시한 결과 복합 멀티미디어 속성($p=.685>.05$)과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($p=.333>.05$)은 여가 만족도의 심리적 요인에 유의한 영향을 주지 않은 것으로 나타났다.

교육 및 정보 속성($p=.005<.05$)은 여가 만족도의 심리적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났는데, 교육 및 정보 속성($B=.269$)이 높을수록 심리적 요인의 여가 만족도가 높아지는 것으로 나타났다.

2) 컨버전스 속성과 여가 만족의 환경적 요인과의 관계

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니

케이션 속성이 여가 만족도의 환경적 요인에 미치는 영향을 검증하기 위하여 다중 회귀분석 방법을 사용하였다.

Durbin-Watson 계수 값이 1.907으로 자기 상관의 위험이 없는 것으로 확인이 되어 회귀 분석을 실시하는데 적합하였고, 그 결과는 [표 4-23]과 같다.

[표 4-23] 컨버전스 속성과 환경적 요인 회귀 분석

구분	B	β	t	p	R^2	F
상수	6.203		6.155	.000	.175	21.773***
멀티미디어	.205	.139	2.669	.008		
교육및정보	.010	.006	.122	.903		
네트워크	.468	.390	7.454	.000		

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 환경적 요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 모두 선택 방법에 의한 다중 회귀 분석을 실시한 결과 교육 및 정보 속성($p=.903>.05$)은 여가 만족도의 심리적 요인에 유의한 영향을 주지 않은 것으로 나타났고, 복합 멀티미디어 속성($p=.008<.05$)과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($p=.000<.05$)은 여가 만족도의 환경적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다.

복합 멀티미디어 속성($B=.205$)과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($B=.468$)이 높을수록 환경적 요인의 여가 만족도가 높아지며, 네트워크 커뮤니케이션 속성($\beta=.390$)이 복합 멀티미디어 속성($\beta=.139$)보다 환경적 요인의 여가 만족도에 더 많은 영향을 주는 것으로 나타났다.

이들 독립변수가 환경적 요인의 여가 만족도를 설명할 수 있는 설명력의 정도는 17.5%이다.

3) 컨버전스 속성과 여가 만족의 교육적 요인과의 관계

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 교육적 요인에 미치는 영향을 검증하기 위하여 다중 회귀분석 방법을 사용하였다.

Durbin-Watson 계수 값이 1.624로 자기 상관이 없는 것으로 확인이 되어 회귀 분석을 실시하는데 적합하였고, 그 결과는 [표 4-24]와 같다.

[표 4-24] 컨버전스 속성과 교육적 요인 회귀 분석

구분	B	β	t	p	R^2	F
상수	8.258		10.036	.000	.169	20.942**
멀티미디어	.471	.392	7.517	.000		
교육및정보	-.102	-.078	-1.479	.140		
네트워크	.121	.124	2.360	.019		

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 교육적 요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 모두 선택 방법에 의한 다중 회귀 분석을 실시한 결과 교육 및 정보 속성($p=.140>.05$)은 여가 만족도의 교육적 요인에 유의한 영향을 주지 않은 것으로 나타났고, 복합 멀티미디어 속성($p=.000<.05$)과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($p=.019<.05$)은 여가 만족도의 교육적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다.

복합 멀티미디어 속성($B=.471$)과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($B=.121$)이 높을수록 교육적 요인의 여가 만족도가 높아지며, 복합 멀티미디어 속성($\beta=.392$)이 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($\beta=.124$)보다 교육적 요인의 여가 만족도에 더 많은 영향을 주는 것으로 나타났다.

이들 독립변수가 환경적 요인의 여가 만족도를 설명할 수 있는 설명력의 정도는 16.9%이다.

4) 컨버전스 속성과 여가 만족의 사회적 요인과의 관계

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 사회적 요인에 미치는 영향을 검정하기 위하여 다중 회귀분석 방법을 사용하였다.

Durbin-Watson 계수 값이 1.845으로 자기 상관성이 없는 것으로 확인이 되어 회귀 분석을 실시하는데 적합하였고, 그 결과는 [표 4-25]과 같다.

[표 4-25] 컨버전스 속성과 사회적 요인 회귀 분석

구분	B	β	t	p	R^2	F
상수	7.652		9.892	.000	.359	57.482***
멀티미디어	-.005	-.004	-.093	.926		
교육및정보	-.023	-.016	-.349	.727		
네트워크	.627	.601	13.032	.000		

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 사회적 요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 모두 선택 방법에 의한 다중 회귀 분석을 실시한 결과 복합 멀티미디어 속성($p=.926>.05$)과 교육 및 정보 속성($p=.727>.05$)은 여가 만족도의 사회적 요인에 유의한 영향을 주지 않은 것으로 나타났고, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($p=.000<.05$)이 여가 만족도의 사회적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다.

네트워크 및 커뮤니케이션 속성($B=.627$)이 높을수록 사회적 요인의 여가 만족도가 높아지며, 환경적 요인의 여가 만족도를 설명할 수 있는 설명력의 정도는 35.9%이다.

5) 컨버전스 속성과 여가 만족의 휴식적 요인과의 관계

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 휴식적 요인에 미치는 영향을 검정하기 위하여 다중 회귀분석 방법을 사용하였다.

Durbin-Watson 계수 값이 1.501로 자기 상관이 없는 것으로 확인이 되어 회귀 분석을 실시하는데 적합하였고, 그 결과는 [표 4-26]과 같다.

[표 4-26] 컨버전스 속성과 휴식적 요인 회귀 분석

구분	B	β	t	p	R^2	F
상수	6.691		6.192	.000	.072	7.987***
멀티미디어	.061	.041	.738	.461		
교육및정보	.399	.246	4.417	.000		
네트워크	.075	.062	1.114	.266		

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 휴식적 요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 모두 선택 방법에 의한 다중 회귀 분석을 실시한 결과 복합 멀티미디어 속성($p=.461>.05$)과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($p=.266>.05$)은 여가 만족도의 휴식적 요인에 유의한 영향을 주지 않은 것으로 나타났으며, 교육 및 정보 속성($p=.000<.05$)만 여가 만족도의 휴식적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다.

교육 및 정보 속성($B=.399$)이 높을수록 휴식적 요인의 여가 만족도가 높아지는 것으로 확인되었다.

6) 컨버전스 속성과 여가 만족의 생리적 요인과의 관계

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 생리적 요인에 미치는 영향을 검정하기 위

하여 다중 회귀분석 방법을 사용하였다.

Durbin-Watson 계수 값이 1.856으로 자기 상관이 없는 것으로 확인이 되어 회귀 분석을 실시하는데 적합하였고, 그 결과는 [표 4-27]과 같다.

[표 4-27] 컨버전스 속성과 생리적 요인 회귀 분석

구분	B	β	t	p	R^2	F
상수	5.937		6.225	.000	.029	3.028*
멀티미디어	.001	.001	.017	.986		
교육및정보	.049	.035	.621	.535		
네트워크	.167	.160	2.821	.005		

복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성 그리고 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 생리적 요인에 미치는 영향을 알아보기 위하여 모두 선택 방법에 의한 다중 회귀 분석을 실시한 결과 복합 멀티미디어 속성($p=.986>.05$)과 교육 및 정보 속성($p=.535>.05$)은 여가 만족도의 생리적 요인에 유의한 영향을 주지 않은 것으로 나타났으며, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($p=.005<.05$)은 여가 만족도의 생리적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다.

네트워크 및 커뮤니케이션 속성($B=.167$)이 높을수록 생리적 요인의 여가 만족도가 높아지는 것으로 확인되었다.

제 5 장 결론 및 시사점

본 연구는 Beard & Ragheb의 여가만족 구성 요소를 스마트폰 컨버전스 속성에 적용하여 모바일 컨버전스 제품이 여가 만족에 미치는 영향에 대해 검증하고자 하였으며, 이를 통하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

제 1 절 연구 결과 요약

첫째, 교육 및 정보 속성은 여가 만족도의 심리적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났으며($\beta=.163$), 교육 및 정보 속성이 높을수록 심리적 요인의 여가 만족도가 높아지는 것으로 확인되었다.

둘째, 복합 멀티미디어 속성과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 여가 만족도의 환경적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다.

복합 멀티미디어 속성과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 높을수록 환경적 요인의 여가 만족도가 높아지며, 네트워크 커뮤니케이션 속성($\beta=.390$)이 복합 멀티미디어 속성($\beta=.139$)보다 환경적 요인의 여가 만족도에 더 많은 영향을 주는 것으로 나타났다.

셋째, 복합 멀티미디어 속성과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 여가 만족도의 교육적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다.

복합 멀티미디어 속성과 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 높을수록 교육적 요인의 여가 만족도가 높아지며, 복합 멀티미디어 속성($\beta=.392$)이 네트워크 및 커뮤니케이션 속성($\beta=.124$)보다 교육적 요인의 여가 만족도에 더 많은 영향을 주는 것으로 나타났다.

넷째, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족도의 사회적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났으며($\beta=.601$), 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 높을수록 사회적 요인의 여가 만족도가 높아지는 것으로 확인되었다.

다섯째, 교육 및 정보 속성은 여가 만족도의 휴식적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났으며($\beta=.246$), 교육 및 정보 속성이 높을수록 휴식적 요인의 여가 만족도가 높아지는 것으로 확인되었다.

여섯째, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 여가 만족도의 생리적 요인에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났으며($\beta=.160$), 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 높을수록 생리적 요인의 여가 만족도가 높아지는 것으로 확인되었다.

컨버전스 속성인 복합 멀티미디어 속성과 교육 및 정보 속성, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족의 구성 요소인 심리적 여가만족, 환경적 여가만족, 교육적 여가만족, 사회적 여가만족, 휴식적 여가만족, 생리적 여가만족에 미치는 각각의 영향에 대해 검증한 가설 검정 결과를 아래의 [표 5-1]에 나타냈으며, 연구 모형의 검증 결과는 <그림 5-1>에 나타냈다.

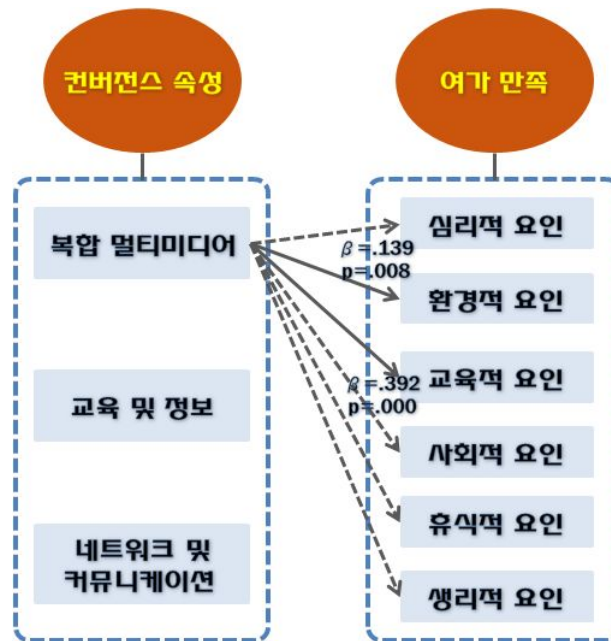
[표 5-1] 가설 검정 결과

구분	연구 가 설	결과
표본의 일반적 특성이 여가 만족도에 미치는 영향		
가설1	휴대폰의 종류에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.	채택
가설2	성별에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.	기각
가설3	연령에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.	기각
가설4	학력에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.	채택
가설5	음성 통화 사용 시간에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.	기각
가설6	타 기능 사용 시간에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.	채택

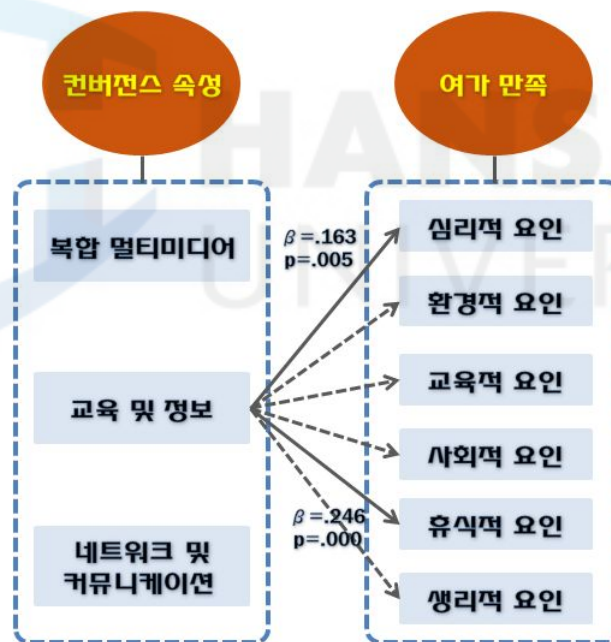
가설7	이동 소요 시간에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있을 것이다.	기각
표본의 일반적 특성이 컨버전스 속성 이용도에 미치는 영향		
가설8	성별에 따라 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.	채택
가설9	성별에 따라 네트워크 및 커뮤니케이션 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.	채택
가설10	연령에 따라 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.	채택
가설11	연령에 따라 네트워크 및 커뮤니케이션 컨버전스 속성 이용도에 유의한 차이가 있을 것이다.	채택
컨버전스 속성이 여가 만족에 미치는 영향		
가설12	복합 멀티미디어 속성은 심리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설13	교육 및 정보 속성은 심리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택
가설14	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 심리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설15	복합 멀티미디어 속성은 환경적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택
가설16	교육 및 정보 속성은 환경적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설17	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 교육적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택
가설18	복합 멀티미디어 속성은 교육적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택
가설19	교육 및 정보 속성은 교육적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설20	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 환경적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택
가설21	복합 멀티미디어 속성은 사회적 요인의 여가 만족도에 유의	기각

	한 영향을 줄 것이다.	
가설22	교육 및 정보 속성은 사회적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설23	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 사회적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택
가설24	복합 멀티미디어 속성은 휴식적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설25	교육 및 정보 속성은 휴식적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택
가설26	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 휴식적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설27	복합 멀티미디어 속성은 생리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설28	교육 및 정보 속성은 생리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	기각
가설29	네트워크 및 커뮤니케이션 속성은 생리적 요인의 여가 만족도에 유의한 영향을 줄 것이다.	채택

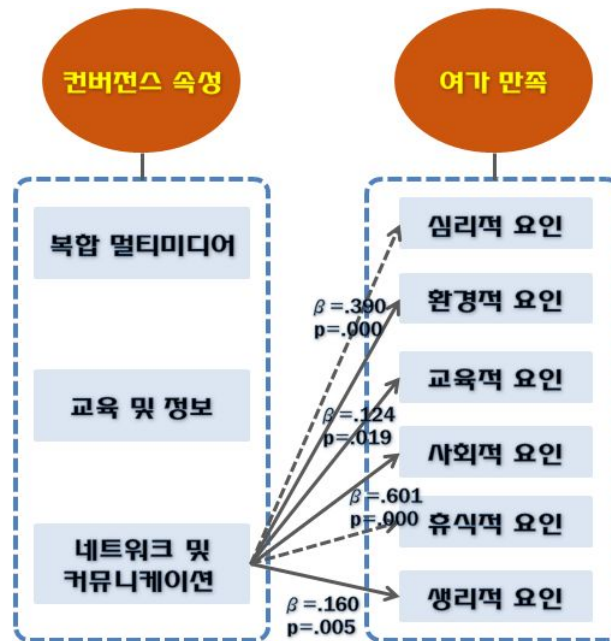
휴대폰의 종류에 따라 여가 만족도에 유의한 차이가 있는 것으로 나타나 일반 휴대폰 보다 컨버전스 속성이 더욱 향상된 스마트폰이 사용자에게 여가 만족도를 높여주는 것으로 나타났으며, 음성 통화 사용 시간에 따른 여가 만족도의 유의한 차이는 없는 것으로 조사된 것에 반해 음성 통화를 제외한 컨버전스 속성을 가진 다른 기능을 사용하는 시간에 따라서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.



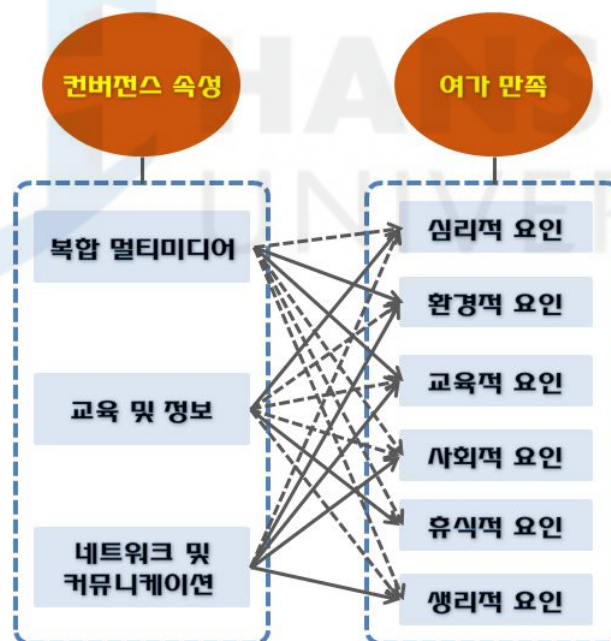
<그림 5-1> 복합 멀티미디어 속성의 연구 모형 검증



<그림 5-2> 교육 및 정보 속성의 연구 모형 검증



<그림 5-3> 네트워크 및 커뮤니케이션 속성의 연구 모형 검정



<그림 5-4> 연구 모형의 검정

본 연구의 가설 검정을 통해 스마트폰의 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족에 유의한 영향을 주는 것으로 나타나고, 여가 만족의 요인에서 사회적 요인에 의한 여가 만족이 유의적 영향을 받는 것 등은 스마트폰이 SNS 등을 통해 주변의 사람들과의 정서적 교류를 중심으로 한 소통으로 인한 대인 관계 형성과 사회적 실시간 커뮤니케이션의 강력한 모바일 컨버전스 기기로 자리하였다는 것을 알 수 있었다.

제 2 절 결론 및 시사점

연구자는 이 논문에서 휴대폰의 컨버전스 속성을 구성하고 있는 복합 멀티미디어, 교육 및 정보, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성들이 심리, 환경, 교육, 사회, 생리, 휴식적 요인의 여가만족에 유의한 영향을 줄 것으로 가설을 세우고 이를 검증하였으며, 그 결과가 시사 하는 바는 다음과 같다.

컨버전스 속성 중 특히 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 여가 만족에 유의한 차이를 주는 것으로 검증되었으며, 네트워크 및 커뮤니케이션 속성이 복합 멀티미디어 속성에 비해 여가만족에 미치는 영향이 더욱 큰 것으로 나타났다. 사회적 소통 통로가 홈페이지, 카페, 미니홈피, 블로그에서 SNS로 바뀌었음을 더욱 분명히 알 수 있었다. 필요한 사람과 간결하게 근황을 주고받을 수 있는 SNS 특성이 스마트폰을 만나면서 시너지 효과를 내고 있는 것이다. 이와 더불어 실시간 소통이 증가하면서 여론 형성이나 사회적 커뮤니케이션 저변에도 큰 변화가 불고 있다. 이번 연구를 통해 SNS가 단순한 관계 맺기 차원을 넘어서 여가 만족에도 영향력이 있음이 검증되었다. 반면에 휴대폰의 컨버전스 속성을 이용함으로써 얻는 여가 만족은 사회적 요인의 여가 만족과 환경적, 교육적 요인의 여가 만족이 높고 휴식 · 생리적 여가만족이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

향후 스마트폰의 발전적 방향은 초기 단계에 머무르고 있는 아이폰의 지니와 같은 AI 프로그램이 휴식적 요인의 여가 만족을 높일 수 있는 후

보로 평가되며, LG의 모션 인식폰 등과 같은 모션 인식 기능의 발전적 형태는 생리적 요인의 여가 만족을 높일 수 있는 컨버전스 기능으로 전망한다.

멀티감각을 기반으로 하는 컨버전스 기능이나, 4차원의 실감체험형 기능, 현재의 욕구 뿐만 아니라 정신적 치유와 향유까지 가능한 콘텐츠는 생리, 휴식적 욕구를 만족시켜 더 인간다운 문화생활을 가능하게 할 것이다.

향후 본 연구결과를 발판으로 생리, 휴식적 욕구를 충족시킬 수 있는 모바일 컨버전스 콘텐츠가 개발될 수 있기를 기대한다.

제 3 절 연구의 한계점 및 향후 연구 방향

본 연구는 급속하게 변화하는 모바일 컨버전스 환경에서의 이용자의 여가 만족도를 경험적으로 평가하기 위한 탐색적 시도로 보아야 할 것이며, 이러한 탐색적 성격으로 인해 연구 결과가 중요성을 가짐에도 불구하고 잠재적인 한계성에 주의를 기울여야 할 것이다. 이하에서는 이러한 한계점에 대해 논의하고자 한다.

먼저 방법론적 한계로는 다음과 같은 것이 있다.

연구 집단이 도시 중심에서 실시되었기에 연구결과를 일반화시키는 데는 주의할 필요가 있다.

본 연구는 모바일 컨버전스 속성과 여가만족 요인을 한국인 집단 전체에 적용하는 데는 모바일 환경에 대한 한국 이용자들의 태도에 나타나는 지역적인 문화적 특성의 차이로 인한 문제를 야기할 수도 있다.

또한 본 연구에서는 지금까지 진행되어왔던 선행 연구와는 다른 여가만족이라는 시각에서 모바일 컨버전스 확산의 사회적 현상을 바라보았고, 따라서 선행되어 확인된 실증적 연구가 부족하였다는 점에 기인하여 모든 가능한 가설을 세우고 하나 하나 확인해 보고자 했던 연구자의 의지로 인하여 가설이 세세하게 많았으며, 그에 따른 기각된 가설 또한 많았다는 점은 아쉬움으로 남는다.

향후 컨버전스 현상은 모바일에서 시작하여 인간의 모든 영역으로 확산

될 것이고, 이에 따라 모든 컨버전스 현상에서는 이를 사용하는 사용자의 여가만족이란 부분을 필수적으로 고려해야만 하는 환경에 직면한 만큼 향후 컨버전스와 여가 만족 사이의 폭 넓은 분야에 까지 확대하여 다양한 방법으로 연구가 더해져야 할 것으로 생각한다.



【참고문헌】

1. 국내문헌

- 권기덕 외, “스마트 폰이 열어가는 미래”, 『CEO Information』, 삼성경제연구소, 741, 2010, pp.1-22.
- 권수천 외, “디지털 컨버전스 서비스 현황과 전개방향”, 『하계학술대회지』, 한국마케팅과학회, 2, 2005, pp. 1-51.
- 권혜경, “중·장년 여성의 댄스스포츠 참여와 생활 만족도 연구” 석사학위논문, 순천향대학교대학원, 2004.
- 김경철, 『여가와 레크레이션』, 보경문화사, 1987.
- 김광득, 『현대 여가론 : 이론과 실제』, 백산출판사, 1990.
- 김미라, “HDTV 조기 수용자의 충족과 이용 행태에 관한 연구”, 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원 신문방송학과, 2006.
- 김병석 외, “한·미간 모바일 뱅킹 서비스를 구성하는 정보기술 선호도 비교 연구: IT 인공물과 내용 분석”, 『유라시아연구』, 8(1), 2011, pp.33-49.
- 김상진, “모바일 컨버전스의 미래”, 『LG주간경제』, LG경제연구원, 2005, pp.16-20.
- 김성개, “사용자 환경과 스마트 폰 특성 요인이 인지된 유용성과 사용 용이성 및 수용 의도에 미치는 영향에 관한 연구 석사학위논문”, 홍익대학교광고홍보대학원, 2009.
- 김성순, 『고령화 사회와 복지 행정』, 홍익제, 1990.
- 공영일, “스마트폰의 함의와 시사점”, 『방송통신정책』, 정보통신정책연구원, 22(4), 2010, pp.1-22.
- 노미정 외, “연관관계 분석을 통한 스마트폰과 기능의 융합 분석”, 『춘계

학술대회 논문집』, 한국경영정보학회, 2010(1), 2010, pp.254-259.

민병석 외, “모바일 컨버전스의 확산과 대응”, 『CEO Information』, 삼성
경제연구소, 497, 2005, pp.1-23.

박용치, “생활지수의 측정”, 『행정논총』, 서울대학교 한국행정연구소,
15(2), 1977, pp.2078-2104.

배재권, 정화민, “스마트폰의 기능적 속성이 채택 결정요인에 미치는 영향”,
『e-비즈니스연구』, 국제e-비즈니스학회, 9(4), 2008, pp.337-361.

보도자료(6월 2일자), 방송통신위원회, 2011, pp.1-5.

보도자료(7월 21일자), 방송통신위원회, 2011, pp.1-5.

이재현, 『모바일미디어와 모바일사회』, 커뮤니케이션북스, 2004.

이명옥, “여가활동 참여와 여가만족의 관계에 관한 연구”, 석사학위논문,
동아대학교 대학원, 2000.

이정훈, “생활체육 야구동호회의 참여정도 및 참여 동기가 여가만족에 미
치는 영향”, 석사학위 논문, 연세대학교 대학원, 2007.

정준구, 장기진, “실사용자를 중심으로 한 스마트폰 수용 요인에 관한 연구”,
『e-비즈니스연구』, 국제e-비즈니스학회, 11(4), 2010, pp.361-379.

조준일, “컨버전스 어떻게 전개될 것인가”, 『LG주간경제』, LG경제연구
원, 2006, pp.26-30.

한국콘텐츠진흥원, “스마트폰 단말의 기술 및 산업 동향”, 『문화기술(CT)
심층리포트』, 3, 2010. pp.1-31.

황하성 외, “이용자 속성 및 기능적 특성에 따른 스마트폰 중독에 관한 탐색
적 연구”, 『한국방송학보』, 한국방송학회, 25(2), 2011, pp.277-313.

한국인터넷진흥원, “2011년 상반기 스마트폰 이용 실태 조사”, 2011,
pp.1-33.

2. 국외문헌

- Beard, J. G., and M. G. Ragheb, "Measuring Leisure Satisfaction", *Journal of Leisure Research*, 12, 1980, pp.20-30.
- Brightbill, C. K., "Recreation leadership", *Community recreation: A guide to its organization*, Prentice-Hall (Englewood Cliffs, N. J), 1969.
- Burr, W. R., "Satisfaction with various aspects of Marriage over the cycle", *Journal of Marriage and the Family*, 32(1), 1970, pp.29-30.
- Covell, A., *Digital convergence: How the merging of computers, communications, and multimedia transforming our lives*, Aegis Publishing Group (Newport, R.I.), 1999.
- Kraus, R. G., *Recreation and leisure in modern society*, New York : Appleton-Century-Crofts, 1971.
- Laudon, K. C., and Laudon, J. P., *Essential of Business Information System*, Pearson/Prentice Hall, 2007.
- Lu, L., and Hu, C. H., "Personality, Leisure experience and happiness", *Journal of Happiness Studies*, 6(3), 2005, pp.325-342.
- Nash, J. B., *Philosophy of recreation and leisure*, W. C. Brown Co., 1960.
- Wind Y., and Mahajan V., "Marketplace : Convergence Marketing", *Journal of Interactive Marketing*, 16(2), 2002, pp.64-79.
- Yoffie, D. B., "Competing in the Age of Digital Convergence", *California Management Review*, 38(4), 1996, pp.31-53.

【부 록】

설 문 지

본 조사의 내용은 통계법 제13조에 의거하여 비밀이 보장되며 통계적 목적 이외에는 사용되지 않습니다.

안녕하십니까?

바쁘신 중에도 귀중한 시간을 내시어 설문에 응해 주신 점에 깊이 감사드립니다. 본 설문지는 모바일 컨버전스(융합) 제품 중 스마트폰이 현대인의 여가 생활에 주는 만족도를 파악하고자 하는 목적으로 제작되었습니다.

이 연구 결과를 통하여 향후 지속되어지는 디지털 컨버전스(융합) 기기들이 지향해야 하는 컨버전스(융합) 전략을 수립하는데 활용하고자 합니다.

여러분의 솔직한 응답은 본 연구의 귀중한 자료로 활용될 것입니다. 또한 본 설문은 무기명으로 이루어지며, 응답하신 내용은 철저히 비밀이 보장됩니다.

다소 번거로우시더라도 애써 작성해주신 질문지가 유용하게 사용될 수 있도록 한 문항도 빠짐없이 솔직하게 작성해 주시기 바랍니다.

통계분석의 데이터에 대한 문의는 아래의 연락처로 연락주시기 바라며, 귀한 시간을 내어 연구에 협조해 주심을 진심으로 감사드립니다.

2012년 5월

한성대학교 지식서비스&컨설팅 대학원 융합기술학과 석사과정

지도교수 : 나도성

연구자 : 김석우

연락처 : 011-630-3030

Part 1

다음은 귀하의 스마트폰 이용 시간 및 장소에 관한 질문입니다.

1) 스마트폰은 기존 휴대폰에 운영체제가(OS) 탑재되어 있고, Wi-Fi 및 3G 또는 4G를 통해 인터넷에 접속할 수 있는 휴대폰입니다. 귀하가 보유하고 계신 휴대폰의 종류는 무엇입니까? ()

① 일반휴대폰

② 스마트폰

2) 하루 중 음성 통화 기능의 평균 사용시간은 어느 정도입니까? ()

① 1시간미만

② 1~2시간미만

③ 2~3시간미만

④ 3~4시간미만

⑤ 5시간이상

3) 음성 통화 기능을 제외한 다른 기능들의 하루 평균 사용시간은 어느 정도입니까? ()

① 1시간미만

② 1~2시간미만

③ 2~3시간미만

④ 3~4시간미만

⑤ 5시간이상

4) 휴대폰을 사용하시는 장소에 관한 질문입니다. 문항 별로 해당하는 번호에 V 표시하여 주십시오.

번호	문항	전혀 사용하지 않는다	자주 사용하지 않는다	보통이다	자주 사용한다	매우 자주 사용한다
1	이동 중인 교통수단 안	①	②	③	④	⑤
2	실외 장소(길거리 등)	①	②	③	④	⑤
3	가정(집)	①	②	③	④	⑤
4	상업시설(커피숍 등)	①	②	③	④	⑤
5	직장	①	②	③	④	⑤
6	공공시설(관공서 등)	①	②	③	④	⑤
7	학교, 학원	①	②	③	④	⑤

5) 하루 중 이동하는데 소요하시는 평균 시간은 어느 정도입니까?

- | | | |
|-----------|-------------|-----------|
| ① 30분미만 | ② 30분~1시간미만 | ③ 1~2시간미만 |
| ④ 2~3시간미만 | ⑤ 3시간이상 | |

Part 2

다음의 기능들을 어느 정도 이용하고 계시는지에 관한 질문입니다. 문항별로 해당하는 번호에 V 표시 하여 주십시오.



번호	문항	전혀 사용하지 않는다	자주 사용하지 않는다	보통이다	자주 사용한다	매우 자주 사용한다
1	DMB, 영화, E-book, 만화	①	②	③	④	⑤
2	mp3, 카메라, 동영상 촬영	①	②	③	④	⑤
3	게임 및 폰꾸미기	①	②	③	④	⑤
4	동영상 강의, 전자 사전 등 교육 및 학습	①	②	③	④	⑤
5	뉴스, 날씨, 교통 정보 등 정보 검색 및 관리	①	②	③	④	⑤
6	당뇨 및 체지방 체크 등 의료, 건강 기능	①	②	③	④	⑤
7	SNS(페이스북 등), 카카오톡	①	②	③	④	⑤
8	어플리케이션(앱) 다운로드 및 이용	①	②	③	④	⑤
9	온라인 쇼핑, 주식, 인터넷 뱅킹, 예매	①	②	③	④	⑤

Part 3

다음 문항들은 휴대폰 활용을 통하여 귀하가 여가 시간을 보내는 만족의 정도를 알아보기 위한 것입니다. 각 문항에 대하여 해당하는 번호에 V 표시 하여 주십시오.

번 호	문 항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1	휴대폰의 여러 기능들의 사용은 나를 흥미롭게 한다.	①	②	③	④	⑤
2	휴대폰의 활용은 내 주변에 관련된 지식들을 얻게 해준다.	①	②	③	④	⑤
3	휴대폰의 활용을 통해서 다른 사람들과 사회적 교류를 한다.	①	②	③	④	⑤
4	휴대폰의 활용은 나에게 휴식을 취할 수 있게끔 해준다.	①	②	③	④	⑤
5	휴대폰의 활용으로 나의 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6	휴대폰의 색상 및 디자인이 깨끗하다.	①	②	③	④	⑤
7	휴대폰의 활용은 나에게 자부심을 갖게 한다.	①	②	③	④	⑤
8	휴대폰의 활용은 나에게 새로운 것을 시도해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다.	①	②	③	④	⑤
9	휴대폰의 활용은 다른 사람과 밀접한 관계를 유지할 수 있게 해준다.	①	②	③	④	⑤
10	휴대폰의 활용은 스트레스 해소에 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
11	휴대폰의 활용은 나의 체력 증진과 신체에 활력을 준다.	①	②	③	④	⑤
12	휴대폰의 색상 및 디자인 등의 외관 및 사양은 내게 흥미를 갖게 해준다.	①	②	③	④	⑤

번호	문항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
13	휴대폰의 활용은 성취감을 느끼게 한다.	①	②	③	④	⑤
14	휴대폰의 활용을 통해 만난 사람들은 친절하다.	①	②	③	④	⑤
15	휴대폰의 활용을 정서적으로 안정을 갖게 한다.	①	②	③	④	⑤
16	휴대폰의 활용은 나에게 신체적 활력을 되찾게 해준다.	①	②	③	④	⑤
17	휴대폰의 색상 및 디자인이 보기에 좋다.	①	②	③	④	⑤
18	휴대폰을 활용 중에 다양한 기량과 능력을 발휘할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
19	휴대폰의 활용은 나 자신을 알 수 있게 해준다.	①	②	③	④	⑤
20	휴대폰의 활용은 다른 사람들을 이해할 수 있게 해준다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 휴대폰을 적극 활용하는 사람들과 친목을 도모한다.	①	②	③	④	⑤
22	나는 휴대폰을 활용하는 것 자체가 좋다.	①	②	③	④	⑤
23	휴대폰의 활용은 건강을 지켜준다.	①	②	③	④	⑤
24	휴대폰의 색상 및 디자인은 마음에 든다.	①	②	③	④	⑤

Part 4

다음은 통계에 필요한 기초 자료인 인구통계학적 특성에 대한 질문입니다.

1) 귀하의 연령은 어떻게 되십니까?

만 _____ 세

2) 귀하의 성별은 무엇입니까? ()

1) 남 2) 여

3) 귀하의 최종 학력은 어떻게 되십니까? ()

1) 고졸 이하 2) 대학 재학 중 3) 대졸 이상 4) 대학원졸 이상

4) 귀하의 거주 지역은 어디입니까?()

1) 서울, 경기 2) 충청도 3) 강원도 4) 전라도 5) 경상도
6) 제주도 7) 기타()

5) 귀하의 직업은 무엇입니까?()

1) 사무직 2) 생산직 3) 기술직 4) 영업직
5) 판매서비스직 6) 학생 7) 주부 8) 자영업
9) 전문자유직 10) 무직 11) 기타()

< 끝까지 설문에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다 >

ABSTRACT

The effect of mobile convergence phenomenon on mobile user's Leisure satisfaction

-Focused on smart phone-

Kim, Seok woo

Major in Technology Strategy

Dept. of Convergence Technology

Graduate School of Knowledge

Service Consulting

Hansung University

The Purpose of this research study is that how a recent mobile conversions phenomenon affects the satisfaction of mobile phone users' spare time .

By the recent mobile conversions introducing new functions and contents, the users spend much time in playing games and enjoying their spare time with smart phone. Also, they use the smart phone not only in the mobile environment, such as outdoor and in the transportation, but also in the home. As these trends are enforced, voice call centered mobile phone function changes to additional mobile conversions centered. Even though this makes the utilization of spare time important, most studies, conducted before when the smart phone didn't become popular, only focused on buying factors or the intention of adoption of smart phone

This study will demonstrate and analyze how the recent mobile conversions phenomenon affects the mobile phone user's satisfaction of spare time.

【Key Word】 mobile conversions, satisfaction of spare time