



산악자전거(MTB) 참여자의 여가몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향*

한얼로¹ · 임진선² · 이철원¹

¹연세대학교 · ²우석대학교

Effect on recreation specialization of leisure flow for MTB participants

Han, Url-Lo¹ · Lim, Jin-Sun² · Lee, Chul-Won¹

¹Yonsei University · ²Woosuk University

Abstract

The purpose of this study is to research how mountain bike activity participation effect on the participants by examining the effect on recreation specialization according to degree of being flow by mountain bike participants in the activity. That is, this study has necessity in terms of understanding the reason for participating of mountain bike participants, collecting and providing data base about factors and information for attracting the future participants to this field. For researching the effect on recreation specialization of leisure flow for MTB participants, participants in mountain bike clubs and internet cafe are selected for a population and a questionnaire was distributed through Convenience Sampling of Non Probability Sampling in this study. The data collected were analyzed with SPSS Windows 18.0 Version. Factor analysis and reliability analysis were used for proving the validity of survey questions, and frequency analysis was used for examining the distribution of demographic variables.

Key words : MTB participants, leisure flow, recreation specialization

주요어 : 산악자전거, 여가몰입, 레크리에이션전문화

Address reprint requests to : Lee, Chul-Won

Yonsei University, Shinchon-dong 123, Seodeamoon-gu, Seoul, Korea

Tel: +82-10-1234-5678, Fax: +82-123-4567, E-mail: url@gmail.com

Received: February, 1, 2017 Revised: March, 24, 2017 Accepted: March, 27, 2017

*이 논문은 2011년 석사학위논문을 일부 수정보완하여 작성하였음

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

새 밀레니엄 이후 한국 사회는 주 5일 근무제의 도입과 시행으로 여가 활동에 대한 관심이 증가하고 여가 환경에 많은 변화가 유발되고 있다. 또한 여가 활동에 대한 관심, 여가 시간의 효율적 이용과 삶의 질에 관한 문제가 한국 사회에서 중요한 쟁점으로 부각되고 있는 실정이다. 이와 같은 여가 대중화 사회에 진입하면서 웰빙(Well-being)과 관련된 여가 활동이 각광을 받고 있다(Han, Lee, & Koo, 2010).

여가 대중화 시대에 접어들면서 적극적으로 여가 스포츠에 참여하는 사람들이 등장하고 있다(Han, et. al. 2010). 과거의 여가 스포츠 참여자가 단순한 소일이나 취미 활동 정도였다면 근래는 여가 스포츠 참여에 모든 시간과 정성을 투입하는 소위 여가 마니아 집단들이 등장하고 있다. 이들은 스포츠 활동에 참가하는 것이 참가로 인한 단순한 만족을 넘어, 보다 창의적이고 스틸 넘치며, 다양한 상황을 극복할 수 있는 기술의 증대와 극한에서 오는 상황을 넘어서는 것을 추구하기도 한다(Kim, 1999). 이는 현대사회의 구성원들이 정형화 되고 도시화 된 고정적인 틀을 탈피하고 자연 상태 그대로를 탐방하고 싶은 모험스포츠를 즐기고자 하기 때문이다. 특히 산악자전거는 도시민의 욕구를 충분히 충족시켜 줄 수 있는 여가활동으로써 뿐만 아니라 환경 친화적 여가활동으로도 각광받고 있다(Kim, 2010). 또한 운동 효과적인 측면에서도 강도가 높은 유산소운동과, 근력, 근지구력 운동을 통하여 정신적 그리고 신체적 건강까지도 얻을 수 있다(Jung, & Yoon, 2008). 이와 같은 장점으로 인해 산악자전거 동호인 수가 지속적으로 증가하고 있다. 2011년 한국산악자전거연맹에 1,324개 클럽이 등록될 정도로 많은 동호회가 있다.

본 연구는 여가 시간에 산악자전거를 즐기는

사람들의 두 가지 사회심리적인 요인에 대해 참여 경험을 살펴보고자 한다. 첫 번째 요인은 여가몰입(leisure flow)이다. 여가몰입은 흔히 언급하고 있는 몰입과는 차이가 나타난다. 단순히 활동에 대한 빠져들어 가는 상태나 열정이 높은 상태를 말하는 것으로 설명된다(Jeong, 2004). 하지만, 여가몰입의 경우 여가활동을 통해 그 활동과 하나가 되는 사향을 설명하거나(Jackson, 1992), 그 활동으로 인해 스스로 빠져들어 활동에 대한 자의식이 없어지는 상태 등을 말한다(Jackson & Csikszentmihalyi, 1999). 여가몰입은 단순히 여가활동에서 나타나는 몰입 현상에만 영향을 미치는 것이 아닌, 여가만족, 생활만족, 자기효능감, 사회적 행복감 등의 다양한 요소들에 작용을 하는 중요한 요인으로 보고 있다(Kim, 2008; Park, Kim, Oh, 2010; No, Cha, & Moon, 2012; Chi, & Lee, 2013). 따라서 본 연구에서 다루는 산악자전거 참여자들에 대한 여가몰입에 대한 사향을 조사하는 것은 이들 참여자의 특성을 이해하는데 중요한 자료가 될 것이다. 또한 여가몰입의 개념은 참여자들의 재미, 즐거움, 기쁨, 만족 등의 상태를 이끌어 갈 수 있기 때문이다(Yoon, 2010). 특히 산악자전거의 경우 참여자들이 위험이나 신체적인 고통을 극복하며 활동에 몰입하기 때문에 여가몰입의 요소들의 작용들을 보는 것은 산악자전거 참여자에 대한 특성을 파악하는데 무엇보다 중요한 사향이 될 수 있을 것이라 본다.

두 번째 요인은 '레크리에이션 전문화'이다(Bryan, 1977). 우리는 여가 활동을 마치 그 분야의 전문가처럼 참여하는 사람들을 볼 수 있다. 이러한 성향을 레크리에이션 전문화라고 말한다. 이러한 참여자들을 진지한 여가 참여자라고 하며(Stebbins, 2001), 이들은 자신이 참여하는 여가활동에 많은 관심을 투입하고 참여한다. 여가활동에 보다 심도 있게 참여하는 사람들은 단순히 그 활동에 참가하는 것만으로는 그들의 욕구를 충족시키지 못한다. 이러한 관점에서,

Bryan(1977)은 레크리에이션 전문화를 “스포츠 및 여가 활동에 사용되는 장비와 기술이 일반적인 것에서부터 특별한 것으로 변화하는 행동의 연속체”라고 정의하였다. 이 뜻을 자세히 살펴보면, 레크리에이션 전문화는 여가참여자가 장비를 선수와 같은 고급 장비를 갖추고, 기술 연마에 끊임없이 시간과 자금을 투자하는 지속적인 성향을 말하는 것이다.

현재 한국 사회는 녹색성장 이라는 슬로건 아래 자전거타기 운동이 봄을 이루고 있고, 1996년 애틀랜타 올림픽 이후 산악자전거 참여자의 인구가 활발하게 이루어지고 있지만 국내 산악자전거에 관한 연구는 아직 부족한 실정이다. 특히 두텁게 형성되어 있는 여가참가자와 여러 가지 장점을 내포 하고 있는 산악자전거를 어떻게 하면 건전한 모험스포츠로 활동으로 가치를 높일 수 있는지에 대한 보다 구체적인 연구가 필요한 시점이다. 이러한 관점에서, 본 연구는 산악자전거 참가자의 여가 몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향에 대해서 인과적 관계를 분석하고자 하였다.

본 연구는 여가스포츠로서 산악자전거 활동에 참여하는 참여자가 자신이 참여하는 산악자전거 활동에 몰입하는 정도에 따라서 레크리에이션 전문화에 미치는 영향을 살펴봄으로서 산악자전거 활동 참여가 참여자들에게 어떤 영향을 미치는지 확인하고자 한다. 이러한 연구 접근은 현재 산악자전거 참여자의 참여 동호인을 파악하게 하고, 지속적인 참여를 위하여 필요한 여가학적인 사회심리적 요인들의 실체를 명료화 하는데 도움을 줄 수 있다. 또한 미래 산악자전거 참가자들을 이 분야로 유인하는데 필요한 요인들을 해석하게 하여 산악자전거의 저변 확대와 유용한 정보를 위한 기초적인 자료를 수집하고 제공할 수 있기에 연구의 필요성을 갖는다.

본 연구의 목적은 산악자전거 자전거 참여에 따른 여가 몰입 정도의 차이를 규명하고 여가몰입이 레크리에이션 전문화에 어떠한 영향을

미치는지 규명하기 위하여 여가 몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향과 가치를 확인하는 데에 있다.

본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다. 첫째, 여가몰입이 과거경험 및 구심성에 영향을 미치는가? 둘째, 여가몰입이 경제적 투자에 영향을 미치는가?

II. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집방법

본 연구는 산악자전거 참여자의 여가몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향을 규명 하

Table 1. Characteristics of participants

characteristics	contents	N	%
gender	male	315	98.4
	female	5	1.6
age	20	41	12.8
	30	139	43
	40 over	140	43.8
occupation	professionals	61	19.1
	manager	26	8.1
	office	45	14.1
	blue-collar	11	3.4
	student	47	14.7
	self-employed	53	16.6
	service	31	9.7
	sales	4	1.3
	housewife	9	2.8
others	33	10.3	
income	less than 2,000,000	33	10.3
	2,000,000~4,000,000	126	41.9
	more than 4,000,000	153	47.8
type of bike	XC	132	41.2
	Full Suspension	95	29.7
	Downhill	93	29.1
frequency	1 time	137	42.8
	2 times	110	34.4
	3 times and more	73	22.7
duration	less than 4 hours	138	43.1
	4 hours~6 hours	108	33.8
	6 hours and more	74	23.1

는데 그 목적이 있다. 이를 위하여 본 연구에서는 설문지를 통한 양적 연구 방법을 적용하였으며, 다음과 같은 연구 진행 절차를 거쳤다.

본 연구에서 모집단의 설계는 다음과 같은 배경을 고려하였다. 첫째 산악자전거에 참여하는 참여자는 일반 자전거 및 생활자전거 참여자 집

단과 차이가 있다는 점이다. 산악자전거 참여자는 자전거의 특성상 일반자전거 및 생활자전거 참여자 보다는 환경적인 영향을 많이 받는다. 때문에 일반자전거 및 생활자전거 참여자가 주로 정해진 코스 또는 지역에서 참여가 이루어지는 반면 산악자전거 참여자들은 각 지역의 산악 코

Table 2. Exploratory factor analysis of Leisure flow

item	clear goals	altered sense of time	loss of self-consciousness	sense of control	autotelic experience	challenge-skill balance	immediate feedback
know exactly what the goal is.	.909	.005	.030	-.014	.012	.025	.014
know the goal of achievement precisely	.904	.017	.032	.021	-.026	-.043	-.012
My goal is clearly set.	.903	.015	-.029	-.004	.026	.043	.030
the purpose is clear	.861	-.014	-.040	-.013	.049	.036	-.021
the purpose of leisure activity is clearly set	.826	-.033	-.020	.006	-.017	-.006	.054
do not worry about how I would be reflected	-.009	-.959	-.046	-.014	-.025	.041	-.031
do not care for what other people think	-.077	-.956	-.015	.007	-.026	.028	-.004
do not care for others' eyes	-.024	-.771	.021	-.050	.048	-.036	.069
not interested in how I would be seen	.136	-.550	.037	.062	.053	-.039	-.015
not interested in others' thought or opinion	.007	-.011	.906	.029	-.058	-.066	.069
I have skills to overcome any given situation	.024	-.009	.892	.019	.023	-.018	-.034
I can overcome challenging situation with my ability	-.016	-.016	.838	.012	.036	.010	.048
I can handle highly challenging task	-.023	-.023	.808	-.070	-.023	.094	-.075
my ability is able to face challenging task	-.007	.057	.781	.015	.042	-.004	-.029
get immediate feedback regarding activity results	-.041	.011	.048	.918	-.018	.048	-.002
be able to make improvement according to feedback	.028	-.025	-.052	.903	-.025	.035	-.034
check on performance through feedback	-.056	.025	.022	.732	-.010	-.013	.071
check on achievement through feedback	.071	-.014	-.013	.657	.075	-.025	-.037
I feel satisfied (happy)	.042	.003	.003	.036	.935	.008	-.038
I truly feel enjoyment	.000	.022	-.034	.009	.876	-.057	.066
leisure participation is a big pleasure for me	.028	-.053	-.003	.035	.756	.080	-.049
the experience itself is the best reward	-.009	-.043	.069	-.031	.739	.010	.119
feels like time flies	-.050	.024	-.043	-.016	.072	.931	-.044
feels like time flows very fast	-.001	-.010	-.069	-.005	.093	.881	-.013
I often do not recognize the time flow	.034	-.016	.049	.065	-.067	.764	.105
time flows different than usual	.071	.000	.090	.011	-.074	.734	.023
I'm using my control ability	.044	-.051	-.010	-.026	.001	.008	.892
participating with self-control	.068	-.046	.063	-.014	-.068	.030	.873
I'm able to control my leisure activity	-.029	.004	-.064	.084	.006	.044	.808
it is naturally controlled without effort	.016	.068	-.015	-.036	.192	-.022	.793
Eigenvalues	8.231	4.071	3.191	2.494	2.241	2.105	1.540
% of Variance	27.436	13.571	10.638	8.313	7.472	7.016	5.134
Cumulative %)	27.436	41.006	51.644	59.957	67.429	74.444	79.578
Cronbach's α	.952	.887	.925	.885	.913	.904	.926

KMO=.863, Bertlett = 8090.256, $df = 435$, sig = .000

스를 찾아다니는 특성이 있다. 이에 본 연구는 인터넷 산악자전거 동호회에 가입된 회원과 한국산악자전거 협회, 한국산악자전거 연맹에서 주최하는 산악자전거 대회에 참가하는 참가자를 모집단으로 선정하였다.

본 연구는 전국에 거주하는 산악자전거 참여자중 인터넷 산악자전거 동호회에 참여하는 대상자를 모집단으로 선정한 후, 비확률 표본 추출법(non probability sampling)중 편의 표본 추출(convenience sampling)방법과 유목적적 표본추출(purposive sampling)방법을 통하여 표본을 추출 하였다.

이에 본 연구는 표본을 수집하기 위하여 인터넷 동호회 사이트에 인터넷 링크를 통한 설문을 배포하였다. 설문지의 배포는 5월 23일부터 6월 7일에 걸쳐 이루어졌고, google설문지를 활용하여 링크를 통해 설문지 중 317부가 수거되었으며, 부실하게 응답하였다고 판단되는 2부를 제외한 315부의 자료를 분석에 사용하였다.

2. 연구도구

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 여가몰입과 레크리에이션 전문화를 측정하였다. 산악자전거 참여자의 여가 몰입을 측정하기 위하여 Jackson & Marsh(1996)에 의해 개발된 여가몰입척도를 Kim(2010)가 수정하여 한국형 여가몰입척도로 개발한 여가몰입 척도를 본 연구에 맞게 수정하여 구성하였다. 설문지의 응답 형태는 5단계 Likert 척도를 사용하여 “매우 그렇다”는 5점, “그렇다”는 4점, “보통이다”는 3점, “그렇지 않다”는 2점, “매우 그렇지 않다”는 1점으로 구성하였다.

레크리에이션 전문화를 측정하기 위하여 McFarlane(1994)가 개발한 레크리에이션 전문화 척도를 Hwang & Lee(2009)이 번안/역번안하여 한국 실정에 맞도록 제작한 레크리에이션 전문화 척도를 본 연구에 맞게 수정하여 사용하

였다. 설문지의 응답 형태는 리커트 5점 척도를 사용하여 “매우 그렇다”는 5점, “그렇다”는 4점, “보통이다”는 3점, “그렇지 않다”는 2점, “매우 그렇지 않다”는 1점으로 구성하였다.

본 연구에 사용될 설문지의 내용은 3개의 영역으로 구분하였다. 인구통계학적 특성에 대한 항목 8문항, 여가 몰입에 관한 항목 30문항, 레크리에이션 전문화에 관한 항목 8문항 등 총 46 문항으로 구성되었다.

3. 타당도와 신뢰도

본 연구를 위해 작성된 설문지의 초안은 여가 전공 교수 1인, 박사 1인, 박사과정 2인에 의해 내용 타당도 검증을 거쳤다. 본 연구에서는 여가몰입과 레크리에이션 전문화 문항에 대한 타당도를 검증하고 설문 문항을 요인별로 간소화하기 위하여 탐색적 요인분석(factor analysis) 중 최대우도법을 사용하여 직접오블리민 방법으로 분석하였다. 요인분석 결과는 <표 2>와 <표 3>과 같다.

여가몰입의 추출된 요인들은 각각 명확한 목표, 시간감각 왜곡, 자의식의 상실, 도전과 기술의 균형, 자기목적적 경험, 즉각적인 피드백, 통제감으로 나타났고, 레크리에이션 전문화의 경

table 3. EFA of recreation specialization

items	past experience centrality-to-lifestyle	financial investment
buying cost for the activity	.982	-.085
cost for equipment is worthy	.533	.200
mostly high performance level	-.151	.825
developing performance level	-.066	.825
invest lots of time on the activity	.157	.641
the activity takes lots of times	.228	.509
the activity is important to me	.059	.489
Eigenvalues	3.341	1.151
% of Variance	47.726	16.447
Cumulative %	47.726	64.173
Cronbach's α	.732	.810

KMO=.777, Bertlett = 774.267, $df=21$, $p=.000$

우, 8문항에 대한 타당도를 검증하기 위하여 탐색적 요인분석을 실시한 결과, 요인 적재값이 낮은 1개 문항(6번)을 제외 하고 과거경험과 구심성, 경제적 투자로 2개의 요인으로 레크리에이션 전문화를 설명하였다.

본 연구에서는 설문지의 신뢰도를 검증하기 위한 방법으로 내적 일관성을 나타내는 신뢰 계수인 Cronbach's α 를 산출하여 전체 문항과 각 문항 간의 관련성의 정도로서 검증하였다. Cronbach's α 검사는 문항간의 동질성 정도에 의한 신뢰도 추정치인 문항 내적 합치도를 구하는 신뢰도 검사 방법 중의 하나이다(Kim, 1992). 신뢰도 분석 결과 연구 단위의 신뢰도 값이 0.7 이상이 되면 신뢰도가 높다고 볼 수 있는데, 여가 몰입과 레크리에이션 전문화의 세부요인에 대한 신뢰도는 Cronbach's α 값을 확인한 결과 비교적 높은 신뢰도가 나타났다.

III. 결과

1. 상관관계분석

여가몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시하기에 앞서 다중공선성의 문제를 검토하기 위하여 Pearson의 적률상관계수를 산출하였다. 상관관계 분석 결과는 <표 4>와 같다.

2. 여가몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향

여가몰입이 과거경험 및 구심성에 영향을 어떻게 미치는지 알아본 결과, R^2 는 .516으로 여가몰입이 과거경험 총 변화량의 51.6%를 설명하고 있으며, F 값은 47.529로 유의수준 .05에서 회귀식이 유의한 것으로 나타났다($p < .001$). 명확한 목표($\beta = .096$), 도전과 기술의 균형($\beta = .405$), 자기목적적 경험($\beta = .288$)과 즉각적인피드백($\beta = .030$)으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($p < .05$).

여가몰입이 경제적 투자에 어떻게 영향을 미치는지 알아본 결과, R^2 는 .136으로 여가몰입이 경제적 투자 총 변화량의 13.6%를 설명하고 있으며, F 값은 7.040으로 유의수준 .05에서 회귀식이 유의한 것으로 나타났다($p < .001$). 도전과 기술의 균형($\beta = .124$)과 자기 목적적 경험($\beta = .195$)으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($p < .05$).

IV. 논의

본 연구는 산악자전거 참여자의 여가 몰입이 레크리에이션 전문화에 어떠한 영향을 미치는지에 대하여 알아보고, 여가스포츠로서 산악자전거 활동이 참여자들의 전문화된 레크리에이션 활동에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위하

table 4. correlation analysis between leisure flow and recreation specialization

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. clear goals	1	.293**	.019	.294**	.427**	.465**	.203**	.418**	.265**
2. altered sense of time		1	.024	.074	.342**	.211**	.042	.188**	.143*
3. loss of self-consciousness			1	.121*	.003	-.016	.067	-.003	-.072
4. challenge-skill balance				1	.191**	.278**	.286**	.588**	.199**
5. autotelic experience					1	.473**	.246**	.482**	.299**
6. immediate feedback						1	.146**	.437**	.242**
7. sense of control							1	.268**	.087
8. centripetal of past experience								1	.440**
9. financial investment									1

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

여 살펴보았다. 이에 대한 논의를 하면 다음과 같다.

첫째, 여가몰입을 통해 산악자전거 참여자들의 과거경험과 구심성에 부분적으로 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 산악자전거 참여자들의 경우 산악자전거에 참여하면서 여가몰입을 경험하게 되고 전문화되는데 여가몰입이 긍정적 영향을 미치고 있음을 연구결과에서 확인 할 수 있었다. 특히 명확한 목표가 정해져 있거나 자신감이나 참여를 통한 보상이나 만족감을 갖거나 기술향상을 위한 스스로에 대한 노력 등의 몰입현상들이 레크리에이션 전문화의 요소에 긍정적 작용을 한다. 이는 산악자전거 참여자들의 성취하고자 하는 목표성향이 강하게 나타날수록 운동에 대한 몰입현상이 강하게 작용하고 있음을 의미하는 연구와 같은 맥락으로 살펴 보아야 할 것이다(Lee, Ahn, & Hur, 2016). 즉, 참여자의 명확한 목표에 대한 설정은 몰입현상에 대하여 강화시킬 수 있게 하기 때문이다. 또한 Oh(2013)의 연구에서는 산악자전거 참여자들의 재미나 즐거움의 요소들이 몰입경험을 갖게 하기에 중요한 요소임을 강조하였다. 이런 부분이 바로 재미라는 보상의 요소로 참여자들에게 작용할 수 있음을 예상해보며, Seol, Yeo,

Kim (2012)의 연구에서도 몰입, 즐거움이라는 요소들이 레크리에이션전문화가 되는데 큰 역할을 하는 것으로 설명하고 있다. 특히 산악자전거의 경우 자연의 상태의 구조물을 이겨내며 즐기는 익스트림 스포츠임으로 더욱 몰입이나 전문화의 성향이 진하게 나타날 것으로 예상된다. Cho, Kim, Woo, & Hwang(2013)의 연구에서도 윈드서핑 참여자들의 여가몰입과 레크리에이션 전문화의 인과관계를 살펴보았다. 이 연구에서도 여가몰입이 전문화에 부분적으로 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났고, 주의해서 보아야 할 점은 ‘도전과 기술의 균형’의 요인이 기술 및 지식추구와 삶의 중요도에 가장 하게 작용하고 있었다. 본 연구에서도 같은 현상이 나타났다. 이는 스포츠에서의 과제난이도와 기술수준에 대한 부분에 대하여 각별하게 주의를 기울일 필요가 있다. 즉, 레크리에이션전문화의 단계를 위한 노력을 위해서는 산악자전거 참여자들이 코스의 난이도나 본인의 기술 수준에 대한 명확한 파악을 해야 할 필요가 있을 것이다.

이 연구에서 설명하고 있는 여가몰입의 현상들이 산악자전거 참여자의 시간적 투자에도 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 시간적투자가 늘어나는 것은 바로 참여하는 참여자의 기술적인 투자가 강화되기 때문으로 해석할 수 있다. 산악자전거의 경우, 참여시간이 길수록 심리

table 5. Effect of leisure flow on centripetal of past experience

구분	B	Std E	β	t
constant	.255	.244		1.045
clear goals	.073	.036	.096	2.020*
altered sense of time	.002	.034	.002	.048
loss of self-consciousness	-.045	.029	-.063	-1.580
challenge-skill balance	.405	.037	.471	10.863**
autotelic experience	.327	.055	.286	5.898**
immediate feedback	.102	.041	.120	2.504*
sense of control	.029	.041	.030	.705

$R^2=.516, F=47.529***$
* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

table 6. effect of leisure flow on financial investment

	B	Std E	β	t
constant	1.703	.392		4.344***
clear goals	.106	.058	.117	1.834
altered sense of time	.023	.054	.024	.430
loss of self-consciousness	-.075	.046	-.087	-1.640
challenge-skill balance	.128	.060	.124	2.149*
autotelic experience	.268	.089	.195	3.007**
immediate feedback	.058	.065	.057	.887
sense of control	-.026	.066	-.023	-.403

$R^2=.136, F=7.040***$
* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

적, 환경적, 신체적인 영역에서의 만족감이 높게 나타났다(Jung, & Yoon, 2008). 즉, 산악자전거에 시간적인 투자를 하게 됨으로써 심리적으로 신체적으로 몰입감이 강하게 나타나고 레크리에이션 전문화에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 지지해주고 있다. 따라서 본 연구에서 연구된 산악자전거 참여자들의 경우 여가몰입의 현상들이 부분적으로 레크리에이션전문화에 긍정적으로 영향을 미치고 있음을 확인 할 수 있었다. 다만, 산악자전거 참여자들이 몰입을 강화하기 위하여 기술수준에 대한 파악이나 코스난이도 설정에 대한 부분을 명확히 알려줄 수 있는 지도자나 리더들의 역할에 대한 부분을 고민해야 할 필요가 있다고 본다.

둘째, 산악자전거 참여자들의 경우 산악자전거 활동에 몰입하게 되면, 경제적 투자를 아끼지 않는다. 이러한 현상이 나타나는 것은 다른 종목 참여자들에게서도 확인이 가능하다. Song(2012)의 연구에서도 자전거 라이더들에 대한 연구에서 전문화되는 현상이 제품구매의 결정요소에 영향을 미치는 요소임을 언급하였고, Kim, Jun, & Shin(2008)의 연구에서는 골프 참여자들의 참여하는 과정이 골프장비의 구매에 영향을 미치고 있음을 밝혔다. 즉, 산악자전거 참여자의 경우도 같은 맥락으로 해석해야 할 것이다. 참여자의 몰입이나 참여과정에서의 기술향상이나 참여목표를 달성하기 위한 몰입의 과정이 경제적 투자심리에 영향을 줄 수 있음을 의미한다. 따라서 몰입이라는 현상이 레크리에이션전문화 과정에서 참여자들의 참여종목에 대한 활성화에 영향을 미칠 수 있음을 의미한다.

종합해보면, 여가몰입 경험은 레크리에이션 전문화 수준 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 Mannell, & Havitz(2005)가 주장하였듯이, 참여자의 몰입 현상이 여가참여를 지속시키며, 레크리에이션전문화에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 따라서 산악자전거 참여자들의 몰입현상을 강화시켜주는

방안들은 참여자들을 레크리에이션전문화 시킬 수 있기 때문에 그로 인한 산업적인 부분이나 지역의 발전에 기인할 수 있을 것으로 사료된다.

V. 결론

본 연구는 산악자전거 참여자의 여가몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향을 분석하는데 그 목적이 있다. 이를 위하여 인구통계학적 변인을 파악하기 위해 빈도분석(frequency)을 실시하였고, 여가몰입이 레크리에이션 전문화에 미치는 영향에 대하여 파악하기 위하여 pearson의 적률상관분석(correlation analysis)과 다중회귀분석(multiple regression)을 실시하였다. 이와 같은 분석을 통하여 다음과 같은 결과를 도출하였다.

첫째, 여가몰입은 산악자전거 참여자들의 과거경험 및 구심성에 긍정적 영향을 미친다. 이는 참여자의 여가몰입이 산악자전거의 기술을 향상시키거나 시간에 대한 투자 등 산악자전거에 대한 중요성을 높여주는 데 긍정적 작용을 하는 것으로 나타났다.

둘째, 여가몰입은 산악자전거 참여자들의 자전거에 대한 장비나 필요물품에 대한 투자에 긍정적 작용을 하는 것으로 나타났다. 여가몰입의 요소들은 산악자전거 활동에 참여하기 위한 구입에 대하여 투자적 가치를 인정하고 이에 대한 투자를 끌어내는데 도움을 주고 있는 것으로 나타났다.

즉, 산악자전거에 참여하는 참여자의 몰입의 요소들은 레크리에이션전문화와 직접적인 연관성이 나타나며, 특히 여가몰입이나 레크리에이션전문화에 긍정적인 영향력을 강화시키기 위해서는 참여자의 기술적 향상에 대한 부분과 난이도의 부분에 대한 적정수준을 유지 할 필요가 있는 것으로 나타났다. 따라서 산악자전거의 참여에 있어 코스에 대한 난이도 표기와 그에 따

른 기술수준에 대한 추가적인 연구가 필요할 것으로 본다.

이러한 결과들을 종합해 보면, 산악자전거 참여자들의 여가몰입이 레크리에이션 전문화에 긍정적 작용을 한다는 것이다. 이런 점들은 레크리에이션 전문화의 단계를 위해서는 참여자의 몰입이라는 요소가 중요한 사항임을 다시 한 번 확인할 수 있었으며, 차후 연구에 대한 제안을 하면 다음과 같다. 첫째, 산악자전거 참여자들의 몰입이라는 요소들 중 활동 중에 나타나는 현상에 대한 몰입연구가 필요할 것이다. 현재 나타난 결과들에 대한 사항들은 참여 후에 나타나는 현상에 대한 부분들의 결과로만 나타났다. 따라서 참여과정 속에 나타난 현상에 대한 미시적 관점의 접근이 필요할 것이다. 둘째, 산악자전거의 경우 코스와 난이도와 관련성이 깊다. 따라서 장소의 코스와 난이도와 산악자전거 참여와의 연관성을 살펴보는 것이 중요할 것이다. 이런 점들이 보강되면 조금 더 여가몰입현상에 대한 강점들을 찾아 볼 수 있을 것이라 본다. 또한 산악자전거의 경우 안전과의 연관성이 요구되는 사항이기 때문에 레크리에이션 활동과 안전에 대한 사항들도 연구되어야 할 필요가 있다. 마지막으로 레크리에이션 전문화의 수준과 경제적 소비와 관련된 연구들이 필요할 것이다.

참고문헌

- Bryan, H.(1977). Leisure value systems and recreation specialization: The case of trout Fisherman. *Journal of Leisure Research*, 9, 174-187.
- Bunting, C., Tolson, H., Kuhn, C., Suarez, E., & Williams, R. B.(2000). Physiological stress response of the neuroendocrine system during outdoor adventure tasks. *Journal of Leisure Research*, 32, 191-207.
- Chi, M. W., & Lee, J. Y.(2013). The effect of experiencing and commitment on leisure to psychological welfare for workers. *Korean Counseling Psychological Association*, 4(2), 15-31.
- Cho, Kim, Woo, & Hwang(2013). The relationship of leisure flow and recreation specialization according to characters of windsurfing Participation. *Korean Society of Leisure, Recreation & Park*, 38(4), 124-136.
- Han, S. D., Lee, S. D., & Koo, C. M.(2010). The cause and effect relationships between sports fun, flow experience and exercise addiction, Via MTB mania take part in competition. *The korean Journal of Physical Education*, 49(5), 25-36.
- Havitz, M. E, Mannell, R. C.(2005). Enduring involvement, situational involvement, and flow in leisure and non-leisure activities. *Journal of Leisure Research*, 37(2), 152-177
- Hwang, S. H., & Lee, M. J.(2009). Relationships between serious Leisure and recreation specialization: focused on skiers. *The korean Journal of Physical Education*, 48(6), 393-402
- Jackson, S. (1992). Athletes in flow: A qualitative investigation of flow states in elite figure skaters. *Journal of Applied Sport Psychology*, 4, 161-180.
- Jackson, S. A. & Marsh, H. W.(1996). Development and validation of a scale measure optimal experience: The Flow State Scale. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 18, 17-35
- Jackson, S., & Csikszentmihalyi, M. (1999). Flow

- in sports: *The keys to optimal experiences and performances*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Jeong, Y. G.(2004). Validity verification of sport commitment behavior scale. *Korean Society of Sport Psychology*, 15(1), 1-21.
- Jung, H. J., & Yoon, Y. J.(2008). The degree of participation in recreational mountain bike club members satisfaction and impact on Life satisfaction analysis. *The korean Journal of Physical Education*, 47(6), 159-172.
- Kim, D. H., Jun, C. S., & Shin, S. H.(2008). The effect of golf product consumer's participation motivation on product choice and repurchase. *Korean society for Sport Management*, 13(4), 101-111.
- Kim, H. C.(2013). The relationship among instructor trust, flow and recreation specialization of scuba-diving club members. *Korea Sport Society*, 11(3), 207-220.
- Kim, J. T.(1992). An estimate of reliability for a norm referenced motor ability test. *Commemoration of The 1988 Seoul Olympic Games Congress*. 204-208.
- Kim, K. C.(1999). A study of the flow experience and life satisfaction in risk sports participants. *Korean Society of Sport and Leisure Studies*, 12(1), 423-431.
- Kim, S. B.(2010). Study on green growth and legal systems for promoting bicycle commuting. *The Korean Association of Sports and Entertainment Law*, 13(1), 15-224.
- Kim, Y. J.(2010). Development and test of validation the Leisure flow scale in Korean. *The Korean Journal of Physical Education*, 49(2), 343-355.
- Kim,, S. H.(2008). The Correlation between Leisure Competence, Leisure Experience and Flow Experience of Participants in Leisure Activities and Leisure Satisfaction. *Korean Society of Leisure, Recreation & Park*, 32(3), 257-265.
- Korea MountainBike Federation(2011). <http://www.kcfmtb.or.kr/>
- Lee, B. Y., & Hwang, H. H.(2008). The effects of level of water ski mania on exercise addition and psychological well-being. *Korean Society of Leisure, Recreation & Park*, 32(4), 177-187.
- Lee, K. S., Ahn, D.,& Hur, J.(2016). The effect of goal-oriented preference of mountain bike club members on exercise satisfaction, exercise flow and intention to continue exercise. *Korea Society for Wellness*, 11(2), 101-110.
- Mannell, R. C, Iso-Ahola, S. E.(1987). Psychological nature of leisure and tourism experience. *Annals of Travel Research*, 14(3), 341-331
- McFarlane, B. L.(1994).Specialization and motivations of birdwatchers. *Wildlife Society Bulletin*, 22, 361-370
- No, D. I., Cha, J. W.,& Moon, D. G.(2012). The effects of event MCs' leisure flow on their leisure satisfaction and social happiness. *Society for Leisure and Culture Studies*, 9(3), 39-59.
- Oh, H. O.(2013). Relationship among sport motivation and passion, life satisfaction in mountain bike club members. *The Korean Journal of Sports Science*. 22(4), 125-138.
- Park, M. K., Kim, K. R.,& Oh, K. H.(2010). The

- Relations between Exercise Commitment and Leisure Satisfaction Depending on Participation Degree of Badminton club members. *Korean Society of Leisure, Recreation & Park*, 34(3), 83-93.
- Seol, H., Yeo, In Sung, & Kim, D. K.(2012). The relationship between fun, flow and recreation specialization of Golf participants. *Korean society of Sport and Leisure Studies*, 4(1), 459-469.
- Song, K. Y.(2012). Relationship between recreation specialization of bicycle riders and purchase decision factors for bicycle products. *The Korea Contents Association*, 12(12), 413-426.
- Stebbins, R.(2001). *New direction in the theory and research of serious leisure*. Lewiston, NY: The Edwin Mellen Press.
- Vorderer, P., Hartmann, T., & Klimmt, C.(2003). Explaining the enjoyment of video game: The Role of Competition. *Entertainment computing*, 1-9.
- Yoon, S. Y.(2010). Approach on the essential factors of happiness through the leisure experience. *Society for Leisure and Culture Studies*, 8(1), 45-60.