

Influence of MTB Members' Amusement Factor on Leisure Commitment*

Hwan Yeol LEE**, Youn Sang SONG***, Hwang Woon MOON****

Received: June 03, 2020 Revised: June 20, 2020 Accepted: June 29, 2020.

Abstract

Purpose: This study sought to explore the effects of sport enjoyment on leisure commitment. **Research design, data, and methodology:** Subjects of this study are members of MTB participation in Seoul and Gyeonggi area and were selected by purposive sampling out of non-probability sampling. 295 questionnaires were collected and 288 questionnaires were used for the study. To analyze data, frequency analysis, factorial analysis, t-test, ANOVA, correlation and regression analysis were employed. **Results:** First, as for leisure satisfaction and leisure commitment pursuant, there was significant difference in gender, age, the number of participation in weekly leisure, and hours of participation in weekly leisure. Second, regarding MTB participants' amusement and leisure satisfaction competence had significant influence on all the sub-factors of leisure satisfaction and that both achievement and competence had impacts on social leisure satisfaction. Third, regarding effects on leisure commitment, competence of amusement had impacts on cognitive and behavioral leisure commitment. Fourth, regarding relationships between leisure satisfaction and leisure commitment, satisfaction of mental leisure, social leisure, relaxation leisure, physiological leisure and leisure satisfaction had significant influence on cognitive commitment. **Conclusions:** Summary of above results showed that MTB participants' amusement factor had significant influence on leisure satisfaction and leisure commitment. Implications were discussed. **Keywords:** MTB, amusement factor, leisure commitment

Keywords : MTB, Leisure, Enjoyment, Amusement, Satisfaction, Commitment

JEL Classification Code : I100, I1, I11, I12, I18

1. 서론

현대 사회는 "여가사회"라고 해도 과언이 아닐 만큼 산업화와 과학문명의 발달 그리고 주 5일제 근무로 인한 여가시간의 증가로 사람들로 하여금 여가 활동을 통해 높은 삶의 질을 추구하고 있는 추세이며(Hwang, 2008), 주 40시간 근무제가 국가 제도적으로 실시된 이후 국민들의 라이프스타일은 크게 변화하였다(Hyeon, 2006).

캐나다, 호주, 일본, 독일과 같은 선진국은 일찍부터 국민의 레저 활동에 대한 관심을 가지고 지원해 오고 있으며, 이것은 레저가 사회발전과 함께 도래할 하나의 사회 현상이며 건전하고 생산적인 레저 활동을 통해 국민들에게 사회의 건전성과 발전 잠재력이 배가 될 수 있음을 시사해 주는 것이다(Kim & Nam, 2005). 이러한 트렌드는 소극적인 여가 활동이 아닌 스포츠와 같은 적극적이면서 활동적인 여가활동으로 참여를 많이 하게 되었고, 이러한 사회적 분위기는 스포츠는 삶의 질을 높여주고 윤택하게 하는 측면에서 중요한 수단으로 인식되기 시작하였다(Hwang, 2008).

대한민국은 이명박정부 이후 4대강 사업의 일환으로 4대강 자전거 길이 개통이 되며, 자전거인구는 1000만 시대라는 기록을 달성하고 있다. 그러나 자전거 안전에 대한 인식 및 교육과 문화정책에는 아직도 불모지나 다름이 없으며, 자전거 인구 1000만 시대를 넘어서고 있는 이 시점에서 안전사고와 예방 대책이 필요한 연구 등의 필요성 또한 대두된다. 많은 지방자치단체에서 자전거 도로나 시설에 대한 관심이 많다. 하지만 동호인들을 위한 안전문제와 시설 수준은 턱없이

* This study was supported by the research grant of the KODISA Scholarship Foundation in 2020.

**First Author, Doctoral Student, Department of Sport Convergence, Eulji University, South Korea. Email: mtbhwan@naver.com

***Co-Author, Graduate Student, Department of Sport Convergence, Eulji University, South Korea.

****Corresponding Author, Associate Professor, Department of Sport and Outdoor, Eulji University, South Korea. Email: mhwo21@eulji.ac.kr

부족한 것이 현실이다.

한편, 산악자전거는 유럽과 중남미에서 굉장한 인기를 얻고 있는 스포츠 중 하나이기도 하다. 자전거 인구 1000만 시대 절반이상이 산악자전거 동호인들이다. 그만큼 산악자전거에 관련한 연구 및 관심이 필요하다. 삼천리 자전거(주) 자료에 의하면 58.2%가 산악자전거 판매율을 보이고 있고 도로용 자전거인 ROAD 자전거는 7.7% 그리고 기타 자전거가 34.5%로 판매 현황 치를 보이고 있다(삼천리자전거(주), 2011). 이는 엘리트 선수를 육성하기 위한 잠재된 자원으로도 해석할 수 있다.

산악자전거(Mountain Terrain Bike: MTB)는 산이나 들 같은 자연에서 행하는 레저스포츠이자 모험적 요소가 강한 모험 스포츠로(Hwang, 2008), 산악자전거(Mountain Terrain Bike: MTB) 또한 올림픽 정식 종목이다. 한국에는 80년대 초에 도입이 되었으며 1996년 애틀랜타 올림픽 때부터 정식 종목으로 채택된 크로스컨트리 경기(XCO)에 남 1명 여자 1명이 각각 출전한 종목으로 현재는 남, 여 2명씩 출전하는 경기이기도 하다.

산악자전거(Mountain Terrain Bike: MTB)를 즐기는 인구는 날이 갈수록 증가하고 있으며, 어린 아이들부터 중장년층에 이르기까지 확대되어 하나의 레저스포츠로 자리매김하고 있다. 또한 동호인의 증가추세를 보면 타 레저스포츠보다 빠르게 증가하는 것으로 볼 수 있다. 이러한 현실을 감안해 볼 때 산악자전거(Mountain Terrain Bike: MTB)를 여가활동으로 하고 있는 사람들의 재미요인이 무엇이며, 얼마나 여가활동에 몰입을 하는지를 파악하는 것을 매우 중요한 사항이다. 그러나 현재 산악자전거의 관련된 연구는(Bae & Kang, 2019; Jung & Yoon, 2008; Kang & Kim, 2006; Kim & Nam, 2005) 많지 않으며 앞으로 많은 연구가 이루어져야 할 것으로 생각된다. 따라서 현재 산악자전거(Mountain Terrain Bike: MTB)에 재미를 느끼고 여가활동에 몰입하며 그에 따른 여가활동에 몰입정도를 분석하는 것은 MTB를 발전시키기 위한 중요 요인이라 생각한다.

2. 연구방법

2.1. 연구대상

본 연구는 2014년 서울과 경기 지역의 MTB자전거 참여 동호인들을 대상으로 비확률표본추출방법(nonprobability sampling) 중 유의표집(purposive sampling)을 이용하여 표본을 추출하였다. 총 300부의 설문지를 배포하여 295부를 회수하였고, 회수된 설문지 중 불성실하게 응답하거나, 조사내용 중 일부가 누락된 무성의한 자료 7부를 제외한 총 288부의 설문지가 본 연구에 사용되었다.

설문에 앞서 대상자들에게 설문조사의 목적과 방법 등을 상세히 알려준 후 응답자가 설문 항목에 대해 직접 기입하는 자기기입 방법을 사용하였다. 구체적인 연구대상자의 인구통계학적 특성은 <Table 1>과 같다.

2.2. 측정도구

본 연구는 MTB참여 동호인들의 재미요인이 여가몰입에 미치는 영향의 원인에 대한 탐색적 연구를 위해 참여자를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 본 연구에서 사용된 설문지의 구성은 인구통계학적특성을 측정하는 문항과 재미요인, 여가몰입을 측정하는 문항으로 총 3개 영역에서 22개 문항으로 구성되었으며, 설문지 항목은 각 측정 변수 별로 배열하였으며, 측정 문항은 5단계 리커트척도(Likert scales)를 사용하였다.

Table 1. Demographic Characteristics of Research Subjects

Demographic		frequency (n)	Percentage (%)
Gender	Male	212	736
	Female	76	264
Age	10's	14	49
	20's	52	181
	30's	56	194
	40's	93	323

	50's	73	253
Education	elementary School	3	1
	middle School	18	63
	high school	126	438
	undergraduate	126	438
	university graduate	15	52
Occupation	profession	46	156
	businessman	70	243
	Selfemployment	46	16
	Student	49	17
	Other	78	271
Participation Experience	less than 1 year	43	149
	more than a year and less than two years	46	41
	more than two years	199	691
Weekly participation count	one-time	71	247
	more than twice and less than three times	116	403
	more than four times	32	111
	more than five times	35	121
	Other	34	118
Participation time	less than 1 hour	13	45
	more than 1 hour and less than 2 hours	94	326
	more than 2 hours and less than 3 hours	115	399
	more than 3 hours and less than 4 hours	44	153
	more than four hours	22	76
Total		288	100%

2.2.1. 개인적 특성

연구 참여자의 개인적 특성을 조사하기 위하여 본 연구에서는 성별, 연령, 학력, 직업, 여가 참여 경력, 주간 여가 참여 횟수, 여가 참여 시간을 질문하였으며 이를 측정하는 문항 수는 총 7문항으로 구성하였다.

2.2.2. 재미요인

재미요인을 측정하기 위한 조사 도구는 Wankel and Kreisel(1985)가 개발한 MSEI(Minor sport Enjoyment Inventory)를 기초로 Kim(2012)이 사용한 설문지를 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 하위변인은 성취성과 유능성으로 구성하였다.

2.2.3. 여가 몰입

인지된 경기력은 Kim(2000)이 개발한 설문지를 Cho(2003)가 번안하여 사용했던 설문지를 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다.

2.3. 탐색적 요인분석

본 연구에서는 연구의 타당성을 확보하기 위하여 재미요인, 여가몰입의 설문 문항에 대하여 요인분석을 실시하였다. 요인분석 방법은 주성분 분석방법으로 직각회전 방법 중 Varimax 방법을 사용하였으며 고유치 .1이상인 요인과 요인 적재치 .4이상인 문항을 선택하였다. 각 요인에 포함된 문항에 요인 적재량이 .4이하인 문항은 삭제하였으며, 분석결과는 <표 2>, <표 3> 과 같다.

<Table 2>은 재미요인 문항의 타당도 검사를 위한 요인분석의 결과 성취성 재미요인, 유능성 재미요인 2개의 요인이 도출되었으며, 이들 2개 요인에 대한 누적 분산율은 68.705%인 것으로 나타났다.

Table 2. Factor Analysis Results: Leisure Commitment

Items	factor 1	factor 2
	Achievement	Competence
Amusement Factor 2	.845	.193
Amusement Factor 1	.826	.022
Amusement Factor 3	.792	.253
Amusement Factor 7	.076	.900
Amusement Factor 6	.102	.869
Amusement Factor 5	.520	.568
Amusement Factor 8	.444	.559
Eigenvalue	3.491	1.318
Dispersion (%)	35.815	32.890
Accumulate (%)	35.815	68.705

<Table 3>는 여가몰입 문항의 타당도 검사를 위한 요인분석의 결과 행위몰입, 인지몰입 2개의 요인이 도출되었으며, 이들 2개 요인에 대한 누적 분산율은 70.568%인 것으로 나타났다.

Table 3. Factor Analysis Results: Leisure Commitment

Items	factor 1	factor 2
	Behavioral Commitment	Cognitive Commitment
LeisureCommitment7	.849	.166
LeisureCommitment8	.788	.269
LeisureCommitment5	.703	.402
LeisureCommitment6	.598	.442
LeisureCommitment1	.138	.854
LeisureCommitment2	.353	.802
LeisureCommitment3	.430	.751
LeisureCommitment4	.559	.646
Eigenvalue	4.808	.837
Dispersion (%)	35.426	35.132
Accumulate (%)	35.436	70.568

2.4. 신뢰도 분석

본 연구에서는 신뢰도의 측정 방법 중 Cronbach's α 계수를 이용한 내적 일관성(internal consistency reliability)분석 방법을 사용하였다. 본 연구에 이용된 설문지의 신뢰도를 검증한 결과는 <Table 4>과 같다. 재미요인, 여가몰입의 신뢰도가 .788부터 .862로서 내적 일관성이 확보되었다고 판단되었다.

Table 4. Reliability of Research Variables

Variable	Sub-factor	Question	Cronbach' α
AmusementFactor	Achievement(3)	1,2,3	.862
	Competence(4)	5,6,7,8	.788
LeisureCommitment	cognitivecommitment(4)	1,2,3,4	.875
	behavioralcommitment(4)	5,6,7,8	.824

2.5. 자료처리

본 연구는 수집된 자료의 유효 표본 만을 코딩 작업 후 통계프로그램인 SPSS Version 21.0을 이용하여 분석 목적에 따라 전산처리 하였다. 자료 분석을 위하여 다음과 같은 분석기법을 사용하였다. 모든 결과에 대한 유의수준은 $p < .05$ 수준으로 정하였다.

첫째, 조사대상자의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도분석(Frequency Analysis)을 실시하였다.

둘째, 각 변인의 요인분석과 신뢰도 분석을 실시하였다.

셋째, 인구통계학적 특성 변인에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 t-검정과 일원변량분산분석(one-way ANOVA)를 실시하였고, Scheffe, LSD를 이용하여 사후검증 하였다.

넷째, MTB참여 동호인들의 재미요인과 여가몰입의 상관관계를 알아보기 위하여 상관분석을 실시하였으며 각 변인 간 영향력을 분석하기 위하여 다중회기분석(Multiple Regression Analysis)을 실시하였다.

3. 연구결과

3.1. 인구통계학적 특성에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이

3.1.1. 성별에 따른 차이

성별에 따른 MTB참여 동호인들의 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 t-검정을 실시한 결과는 <Table 5>와 같다. 성별에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이에서는 재미요인의 성취성($t=3.898, p < .000$), 유능성($t=3.346, p < .001$)에서만 유의한 차이가 나타났으며, 여가몰입의 인지($t=1.058, p < .291$), 행위($t=1.127, p < .261$)에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

Table 5. Differences in Amusement Factor and Leisure Commitment by gender

Variables		Gender	N	M	SD	t	p
Amusement	Achievement	male	212	362	.74	3.898***	.000
		female	76	324	.70		
	Competence	male	212	404	.54	3.346**	.001
		female	76	379	.61		
LeisureCommitment	cognitive	male	212	405	.56	1.058	.291
		female	76	397	.60		
	behavioral	male	212	402	.56	1.127	.261
		female	76	393	.64		

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

3.1.2. 연령에 따른 차이

연령에 따른 MTB참여 동호인들의 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분산분석을 실시한 결과는 <Table 6>과 같다. 연령에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이에서는 재미요인의 성취성($F=7.118, p < .000$)에서만 유의미한 차이가 나타났지만, 여가 몰입의 인지($F=.877, p < .478$), 행위($F=.923, p < .451$)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증 분석 결과 연령에 따른 성취성($F=7.118, p < .000$)은 a집단이 다른 모든 집단보다 높게 나타났다.

Table 6. Differences in Amusement Factor and Leisure Commitment by Age

Variables		Age	N	M	SD	F	p	Post-hoc
AmusementFactor	Achievement	10's(a)	14	428	.70	7.118***	.000	a-bcde
		20's(b)	52	376	.72			
		30's(c)	56	355	.73			

		40's(d)	93	336	.72		
		50's(e)	73	339	.69		
	Competence	10's(a)	14	412	.65	1.186	.317
		20's(b)	52	396	.61		
		30's(c)	56	410	.52		
		40's(d)	93	391	.60		
		50's(e)	73	396	.52		
Leisure Commitment	cognitive	10's(a)	14	423	.81	.877	.478
		20's(b)	52	407	.64		
		30's(c)	56	408	.49		
		40's(d)	93	397	.56		
		50's(e)	73	402	.56		
	behavioral	10's(a)	14	412	.73	.923	.451
		20's(b)	52	390	.67		
		30's(c)	56	404	.49		
		40's(d)	93	396	.53		
		50's(e)	73	406	.61		

Note: **p<.01, ***p<.001

3.1.3. 학력에 따른 차이

학력에 따른 MTB참여 동호인들의 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분산분석을 실시한 결과는 <Table 7>과 같다. 학력에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이를 살펴보면 재미요인의 성취성(F=1.196, p<.313), 유능성(F=.847, p<.497)과 여가만족의 심리적(F=1.232, p<.297), 교육적(F=.256, p<.906), 사회적(F=1.083, p<.365), 휴식적(F=1.794, p<.130), 생리적(F=.512, p<.727), 환경적(F=.276, p<.893), 여가몰입의 인지(F=1.443, p<.220), 행위(F=1.343, p<.254)는 모두 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

3.1.4. 직업에 따른 차이

직업에 따른 MTB참여 동호인들의 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분산분석을 실시한 결과표 <Table 8>와 같다. <Table 8>에서 보는바와 같이 직업에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이에서는 재미요인의 성취성(F=5.311, p<.000), 유능성(F=2.808, p<.026) 유의미한 차이가 나타났지만, 여가몰입의 인지(F=1.047, p<.383), 행위(F=.844, p<.498)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증 분석 결과 직업에 따른 성취성(F=5.311, p<.000)은 d집단이 e집단보다 높게 나타났고, 유능성(F=2.808, p<.026)은 집단적 차이가 나타나지 않았다.

Table 7. Differences in Amusement Factor and Leisure Commitment by Education

Variables	Education	N	M	SD	F	p	Post-hoc
Amusement	Achievement	elementarySchoolgraduate(a)	3	322	150	1.196	.313
		middleSchoolgraduate(b)	18	381	.88		
		highschoolgraduate(c)	126	350	.79		
		universitygraduate(d)	126	353	.67		
		other(e)	15	328	.66		
	Competence	elementarySchoolgraduate(a)	3	391	.72	.847	.497
		middleSchoolgraduate(b)	18	395	.71		
		highschoolgraduate(c)	126	391	.56		
		universitygraduate(d)	126	408	.56		
		other(e)	15	410	.61		
Leisure Commitment	cognitive	elementarySchoolgraduate(a)	3	391	.14	1.443	.220
		middleSchoolgraduate(b)	18	397	.73		
		highschoolgraduate(c)	126	399	.57		
		universitygraduate(d)	126	405	.57		

	Other(e)	15	435	.49		
behavioral	elementary school graduate(a)	3	416	.28		
	middle school graduate(b)	18	386	.91		
	high school graduate(c)	126	394	.54	1.343	.254
	university graduate(d)	126	404	.55		
	Other(e)	15	423	.68		

Table 8. Differences in Amusement Factor and Leisure Commitment by Occupation

Variables	Occupation	N	M	SD	F	p	Post-hoc	
Amusement Factor	profession(a)	45	3.49	.76	5311***	.000	d-e	
	businessman(b)	70	3.54	.68				
	Self-employment(c)	46	3.55	.66				
	student(d)	49	3.89	.80				
	other(e)	78	3.28	.73				
	Competence	profession(a)	45	4.01	.59	2.808*	.026	ns
		businessman(b)	70	4.05	.53			
		Self-employment(c)	46	4.03	.48			
		student(d)	49	4.08	.64			
		other(e)	78	3.80	.58			
Leisure Commitment	profession(a)	45	4.15	.50	1.047	.383		
	businessman(b)	70	3.93	.55				
	Self-employment(c)	46	4.05	.57				
	student(d)	49	4.07	.71				
	other(e)	78	4.02	.54				
	behavioral	profession(a)	45	4.15	.53	.844	.498	
		businessman(b)	70	3.97	.48			
		Self-employment(c)	46	3.98	.52			
		student(d)	49	3.97	.70			
		other(e)	78	3.96	.66			

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

3.1.5. 참여경력에 따른 차이

참여경력에 따른 MTB 참여 동호인들의 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분산분석을 실시한 결과 표 <Table 9> 이다.

Table 9. Differences in Amusement Factor and Leisure Commitment by Participation Experience

Variables	Participation	N	M	SD	F	p	Post-hoc	
Amusement Factor	less than 1 year(a)	43	3.65	.75	1.242	.290		
	more than a year and less than two years(b)	46	3.60	.75				
	more than two years(c)	199	3.48	.74				
	Competence	less than 1 year(a)	43	3.95	.60	.502	.606	
		more than a year and less than two years(b)	46	3.91	.66			
		more than two years(c)	199	4.00	.55			
Leisure Commitment	less than 1 year(a)	43	4.03	.67	.010	.990		
	more than a year and less than two years(b)	46	4.02	.61				
	more than two years(c)	199	4.04	.55				

	less than 1 year(a)	43	401	.67		
behavioral	more than a year and less than two years(b)	46	393	.58	.365	.695
	more than two years(c)	199	401	.57		

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

<Table 9>에서 보는바와 같이 참여경력에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이에서는 재미요인의 성취성(F=1.242, p<.290), 유능성(F=.502, p<.606)과 여가몰입의 인지(F=.010, p<.990), 행위(F=.365, p<.695)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

3.1.6. 참여횟수에 따른 차이

참여횟수에 따른 MTB 참여 동호인들의 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분산분석을 실시한 결과 표 <Table 10> 이다.

Table 10. Differences in Amusement Factor and Leisure Commitment by Participation per Week

Variables	Weekly Participation	N	M	SD	F	p	Post-hoc
Amusement Factor	one time(a)	71	335	.73	3.792**	.005	a<d
	more than twice and less than three times(b)	116	350	.77			
	not more than four times(c)	32	359	.65			
	less than five times(d)	35	393	.77			
	more than five times(e)	34	348	.63			
Competence	one time(a)	71	392	.58	.989	.414	
	more than twice and less than three times(b)	116	399	.53			
	not more than four times(c)	32	410	.57			
	less than five times(d)	35	406	.63			
	more than five times(e)	34	387	.62			
Leisure Commitment	one time(a)	71	388	.57	1.828	.124	
	more than twice and less than three times(b)	116	410	.53			
	not more than four times(c)	32	404	.65			
	less than five times(d)	35	412	.65			
	more than five times(e)	34	403	.55			
behavioral	one time(a)	71	385	.53	2.550*	.040	ns
	more than twice and less than three times(b)	116	409	.58			
	not more than four times(c)	32	404	.61			
	less than five times(d)	35	409	.63			
	more than five times(e)	34	386	.58			

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

<Table 10>에서 보는바와 같이 참여횟수에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이에서는 재미요인의 성취성(F=3.792, p<.005)과 여가몰입의 행위(F=2.550, p<.040)에서 유의미한 차이가 나타났지만, 재미요인의 유능성(F=.989, p<.414)과 여가몰입의 인지(F=1.828, p<.124)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증 분석 결과 참여횟수에 따른 성취성(F=3.792, p<.005)은 a집단이 d집단보다 높게 나타났으며, 행위(F=2.550, p<.040)는 집단별 차이가 나타나지 않았다.

3.1.7. 참여시간에 따른 차이

참여시간에 따른 MTB 참여 동호인들의 재미요인, 여가몰입의 차이를 알아보기 위하여 일원변량분산분석을 실시한 결과 표 <Table 11> 이다.

Table 11. Differences in Amusement Factor and Leisure Commitment by Participation Hours

Variables	Hours	N	M	SD	F	p	Post-hoc
Achievement	less than 1 hour(a)	13	353	51	.359	.837	
	more than 1 hour and less than 2 hours(b)	94	353	80			
	more than 2 hours and less than 3 hours(c)	115	352	64			
	more than 3 hours and less than 4 hours(d)	44	359	87			
	more than 4 hours(e)	22	336	86			
Competence	less than 1 hour(a)	13	369	50	4.605**	.001	d-ac
	more than 1 hour and less than 2 hours	94	398	54			
	more than 2 hours and less than 3 hours(c)	115	401	57			
	more than 3 hours and less than 4 hours(d)	44	417	49			
	more than 4 hours(e)	22	361	72			
cognitive	less than 1 hour(a)	13	400	46	2.257	.063	
	more than 1 hour and less than 2 hours(b)	94	396	59			
	more than 2 hours and less than 3 hours(c)	115	407	54			
	more than 3 hours and less than 4 hours(d)	44	421	54			
	more than 4 hours(e)	22	384	72			
behavioral	less than 1 hour(a)	13	388	48	2.895*	.023	ns
	more than 1 hour and less than 2 hours(b)	94	388	61			
	more than 2 hours and less than 3 hours(c)	115	408	57			
	more than 3 hours and less than 4 hours(d)	44	414	50			
	more than 4 hours(e)	22	384	64			

Notes: *p<.05, **p<.01, ***p<.001

<Table 11>에서 보는 바와 같이 참여시간에 따른 재미요인, 여가몰입의 차이에서는 재미요인의 유능성(F=4.605, p<.001)과 여가몰입의 행위(F=2.895, p<.023)에서 유의미한 차이가 나타났지만, 재미요인의 성취성(F=.359, p<.837)과 여가몰입의 인지(F=2.257, p<.063)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이를 구체적으로 살펴보기 위해 사후검증 분석 결과 참여시간에 따른 유능성(F=4.605, p<.001)은 d집단이 a, e 집단보다 높게 나타났고, 행위(F=2.895, p<.023)는 집단별로 차이가 나타나지 않았다.

3.2. MTB 참여 동호인 재미요인, 여가몰입의 상관관계

회귀분석에 앞서 각 변인들 간의 상관성을 확인하기 위해 상관관계분석을 실시한 결과<Table 12>이다.

<Table 12>에서 보는 바와 같이 상관관계 분석결과에서 재미요인의 성취성은 유능성(p<.01), 여가몰입의 행위(p<.01), 인지(p<.01)에서 유의한 상관관계가 나타났다. 재미요인의 유능성은 여가 몰입의 행위(p<.01), 인지(p<.01)에서 유의한 상관관계가 나타났다. 여가 몰입의 행위는 여가 몰입의 인지(p<.01)에서 유의한 상관관계가 나타났다. 상관분석에서 보는 바와 같이 모든 변인들이 정적상관관계를 보였다.

Table 12. Analysis of correlation between MTB members' Amusement Factor and Leisure Commitment

	Achievement	Competence	cognitive	behavioral
Achievement	1			
Competence	.503**	1		
Cognitive	.334**	.626**	1	
Behavioral	.336**	.679**	.723**	1

Notes: **p<.01

3.3. MTB 참여 동호인의 재미요인이 여가몰입에 미치는 영향

3.3.1. 재미요인이 인지 여가몰입에 미치는 영향

MTB참여 동호인들의 재미요인이 여가몰입 중 인지 여가몰입에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 회귀분석을 실시한 결과<Table 13>이다. <Table 13> MTB참여 동호인들의 재미요인이 인지 여가몰입에 미치는 영향을 살펴본 결과 총 분

산($F=92.231$)의 39.3%의 설명력으로 $p<.001$ 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 재미요인의 하위요인 중 유능성($\beta=.614$, $p<.001$)이 인지 여가몰입에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

Table 13. The effect of MTB members' fun factors on behavioral leisure immersion

Dependent variable	independent variable	b	SE	β	t	p
Behavioralleisureimmersion	(constat)	1255	.182		6899***	.000
	Achievement	-.005	.039	-.007	.464	.890
	Competence	.695	.051	.682	13556***	.000
$F=121.779^{***}(00)$, $R^2=.461$, ** $p<.01$, *** $p<.001$						

3.3.2. 재미요인이 행위 여가몰입에 미치는 영향

MTB참여 동호인들의 재미요인이 여가몰입 중 행위 여가몰입에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 회귀분석을 실시한 결과 <Table 14> 이다. <Table 14> MTB참여 동호인들의 재미요인이 행위 여가몰입에 미치는 영향을 살펴본 결과 총 분산($F=121.779$)의 46.1%의 설명력으로 $p<.001$ 수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 재미요인의 하위요인 중 유능성($\beta=.682$, $p<.001$)이 행위 여가몰입에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

Table 14. The effect of MTB members' Amusement Factor on cognitive leisure commitment

Dependent variable	independent variable	b	SE	β	t	p
Cognitiveleisurecommitment	(constat)	1510	.191		7922***	.000
	Achievement	.019	.041	.025	.464	.085
	Competence	.618	.054	.614	11498***	.000
$F=92.231^{***}(00)$, $R^2=.393$						

4. 논의 및 결론

본 연구는 MTB참여 동호인들의 재미요인이 여가몰입에 미치는 영향을 규명하기 위해 MTB참여 동호인들을 대상으로 분석하고자 진행하였다. MTB 참여 동호인의 인구통계학적 특성이 여가몰입의 관계를 분석한 결과 성별, 연령, 직업, 참여경력, 참여 횟수, 참여 시간에 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

MTB참여 동호인의 인구통계학적 특성 중 성별에 따라서 재미요인에 차이를 보이는 것으로 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면, MTB참여 동호인들의 성별에 따라 재미요인의 차이를 보이는 것으로 나타났으며, 남성이 여성보다 높은 재미를 느끼는 것이라 사료된다. 이러한 결과는 선행연구의 연구결과와 동일한 결과로 본 연구의 결과를 지지해 주고 있다.

연령에 따른 차이에서는 재미요인의 성취성에서 유의한 차이가 나타났다. 동일한 변인의 농구동호회 참여자들을 대상으로 한 선행연구결과와 일치하는 결과로서(Bong & Jun, 2010; Lee, Park & Jeon, 2012) 연령이 낮을수록 재미수준과 운동에 대한 열정이 크다고 판단되며, 운동에 대한 열정과 체력 수준이 중·장년층들에 비해 만족 수준이 높기 때문이라 사료된다.

직업에 따른 차이에서는 재미요인의 성취성 유능성에서 유의한 차이가 나타났다. 학생과 직장인들이 전문직, 회사원 기타에 비해 흥미도가 높은 것으로 나타났으며, 학생과 직장인 모두 일상에서 느끼는 스트레스 및 압박감을 MTB참여 동호회 활동을 통해 해소하고 있기 때문이라고 사료된다. 참여횟수에 따른 차이에서는 재미요인의 성취성에서 여가몰입의 행위몰입에서 유의한 차이가 나타났으며, 주 1회 집단과 2-3회 집단보다 주 4회 이상 집단이 크게 나타났다. 이러한 결과는 주말이라는 특정일에만 MTB를 즐기는 것이 아니라 여가시간을 즐길 수 있는 시간을 잘 활용하고 있는 것이라 판단되며, 그만큼 MTB에 대한 관심 및 흥미도가 높은 것이라고 판단되고, 참여시간에 따른 차이에서는 재미요인의 유능성, 여가몰입의 행위에서 유의한 차이가 나타났으며, 3시간에서 4시간 집단이 가장 많은 것으로 나타났다.

MTB참여 동호인들의 재미요인이 여가몰입에 미치는 영향을 살펴보면 MTB참여 동호인들의 재미요인은 여가몰입의 하위요인 중 유능성에서만 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 Bong and Jun(2010)의 농구동호회를 대상으로 한 연구에서도 스포츠에 몰입하게 되는 주요 요인 중 재미요인을 몰입에 대한 중요한 예측변인으로 보고 있으며, Kim and Han(2005)의 연구에서도 재미요인이 여가 몰입과 만족의 수준을 높인다는 연구가

본 연구의 결과를 지지해 주고 있다. 또한 해양레저스포츠 참가자를 대상으로 재미, 몰입, 지속행동 간의 관계를 알아본 Choi and Kim(2009)의 연구에서는 재미의 하위요인은 다르지만 재미가 몰입에 정적인 관계를 갖는다는 결과와 같았으며, Hur and Seol(2011)과 Lee and Kim(2010)의 연구에서도 재미요인이 운동 몰입에 긍정적인 영향을 미친다는 것으로 나타났다. 그 외에 Jin and Oh(2009)의 연구에서도 운동을 통한 즐거움, 재미 등의 경험이 스포츠 활동참가에서 여가 몰입으로 연결되고 있다는 연구 결과 역시 본 연구의 결과를 지지해 주고 있다. 한편 Hur and Seol(2011)등의 연구는 몰입이 재미에 영향을 미친다는 연구결과를 제시하며, 재미는 자신의 목적달성을 위한 과정에 취할 수 있는 최상의 경험이기때문에 몰입 상태에서만 발생할 수 있다고 보고하였다. 이러한 연구 결과를 종합해 보면 재미와 몰입의 관계는 매우 밀접한 관계에 있다고 할 수 있다.

Csikszentmihalyi(1975)의 몰입 경험이론에 의하면 여가활동에 있어서 참가자의 능력이 활동수준과 최적의 상호작용을 나타낼 경우 참가자들은 주관적인 몰입 경험과 함께 활동에 대한 만족감 및 긍정적 정서를 수반하게 된다는 것이다. 이러한 맥락 하에 자발적이고 신체적 건강이나 타인으로부터 인정 등의 목적 지향적인 MTB참여 동호인들의 여가만족 경험은 여가몰입에 긍정적으로 관계할 것이라 사료된다. 따라서 본 연구의 연구문제와 같이 MTB참여 동호인들이 여가스포츠 참여를 통해 느끼는 재미요인은 여가몰입에 있어 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

References

- Bae, J., & Kang, H. (2019). A narrative inquiry of MTB college athlete's life and career. *Korean Journal of Sport Science*, 30(2), 403-422.
- Bong, S. Y. & Jun, S. H. (2010). The Effects of sources of enjoyment and the level of participation on the sport commitment for basketball club members. *Korean Association of Physical Education and Sport for Girls and Women*, 24(4), 117-130.
- Cho, B. S. (2003). *The effect of golf coaches' charismatic leadership based upon identification, credence and absorption in sports on coaching effectiveness* (Doctoral dissertation, Dan Kook University).
- Choi, S. B., & Kim, H. S. (2009). The effect of marine sports participant's enjoyment and flow experience and continuous behavior after participation. *Journal of Leisure and Recreation Studies*, 33(2), 189-199.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Hur, J. H., & Seol, J. D. (2011). The validation of causality model of perceived motivational climate, sport fun, and commitment among adolescent players. *Korean Journal of Sport Psychology*, 22(4), 69-82.
- Hwang, C. S. (2008). The effect of MTB participating motivation as sports for all on the intention to continue exercise. *Korean Alliance For Health, Physical Education, Recreation, And Dance*, 32(1), 595-601.
- Hyeon, S. H. (2006). The influence of dance sport fun factors and exercise environment satisfaction on leisure flow and exercise adherence. *Korean Alliance For Health, Physical Education, Recreation, And Dance*, 45(4), 103-112.
- Jin, H. J., & Oh, S. Y. (2009). The effects of enjoyment and goal orientation of university's physical activity class on flow. *Korea Journal of Leisure and Recreation*, 32(1), 595-601.
- 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.
- Kang, J. H., & Kim, H. S. (2006). Social Science: The Structural Equation Modeling of the Public MTB(Mountain bike) Facility on Citizens' Satisfaction, Image, Attitude and Trust. *Korea Sport Research*, 17(2), 441-450.
- Kim, H. C. & Nam, I. H (2005). A study of policy plan for the activation of MTB. *Journal of korea sport research*, 16(2), 337-345.
- Kim, H. M. (2012). The influence of sensation seeking of leisure dance participants on dance commitment and addiction to dance. *The Korea Journal of Sports Science*, 21(6), 469-478.
- Kim, J. P. (2000). The study on development of boxer's self-efficacy questionnaire. *The Korea Journal of Martial Arts*, 2(1), 183-190.
- Kim, Y. M., & Han, H. W. (2005). The relationship among exercise environment factors, leisure flow and enjoyment expectation of female dance sports club. *Korean Association of Physical Education and Sport for Girls and Women*, 22(3), 89-102.
- Lee, K. Y., & Kim, D. G. (2010). The Relationship between Fun, Stress, Flow, Addiction, Burnout of Golf participants. *Korean Journal of Sport Psychology*, 21(4), 241-252.
- Park, S. I., & Jeon, T. J. (2012). The Effects of the Game Spectator Decision Factor on Leisure Satisfaction in Professional Basketball Fan. *Journal of Leisure, Park & Recreation Studies*, 36(1), 101-112.
- Wankel, L. M., & Kreisel, P. S. (1985). Factors underlying enjoyment of youth sports: Sport and age group comparisons. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 7(1), 51-64.