

# 지역축제 참가자의 플로우 체험에 대한 탐색적 연구

- 용연야밤재현축제를 대상으로 -

송재호\* · 오상훈\*\* · 이성은+

## < 차례 >

1. 서론
2. 플로우 체험과 경험표집법에 대한 이론고찰
3. 용연야밤재현축제 참가자의 플로우 체험 연구를 위한 설계
4. 분석결과
5. 연구의 시사점 및 향후 과제

## 국문요약

본 연구는 Csikszentmihalyi가 제시한 '플로우(flow)'라는 개념과 Turner가 언급한 '코뮤니타스(communitas)'라는 개념의 연관성을 검토하면서 시작되었다. 이 두 개념은 관광연구 분야를 비롯하여 여러 사회과학 분야에서 널리 연구되고 있지만, 지역축제와 같은 주어진 한 가지 상황에 대한 복합적 이해를 위해 통합적으로 고찰되는 데에는 한계가 있어왔다. 이 두 개념을 통해 제주지역에서 진행되고 있는 용연야밤재현축제와 같은 지역축제를 기획하고 진행, 평가하는데 활용할 수 있는 시사점을 검토해 보고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

\* 제주대학교 관광개발학과 교수

\*\* 제주대학교 관광경영학과 교수

+ (교신저자) 제주대학교 관광과경영경제연구소 특별연구원(관광학박사)

현재 지역축제에 대한 접근은 문화적 관점에서 그 원형에 대한 학술적 연구를 중심으로 진행되는 연구동향과 관광산업적 관점에서 지역축제를 관광자원으로서 활용하기 위한 방법들에 대한 접근 등으로 진행되면서 통합적으로 연구되는 데에는 한계가 있어왔다. 지역축제는 일본이나 구미권 유명축제에서 볼 수 있듯이, 지역주민이 주체가 되어 마을통합과 발전을 위한 일정의 의례적 행사를 진행하면서 지역축제 정체성이 확보되고 발전할 수 있다. 그러나 우리나라의 지역축제는 지역활성화 측면에서 급조된 측면이 강하기 때문에 지역주민이 어떻게 참여하는가에 대한 다양한 검토가 상대적으로 미진하였다. 그래서 지역축제에 참가하는 지역주민이나 관광객이 축제에 참여하는 인식상태와 행동 경향을 연구하는 학술적 검토가 필요한 시점이다.

플로우라는 개념은 이런 용연야밤재현축제와 같은 지역축제에 참여하는 사람들이 어떤 참여행동을 보이는가를 연구하는데 매우 유용할 수 있다. 플로우 상태는 자발적이며 즐거움을 수반하며 일상생활의 구속으로부터 자유로운 상태에서 지각하는 주관적 만족감이나 행복감이라 정의할 수 있다. 커뮤니티라는 개념 역시 세속적 시간에서 무한한 자유를 얻는 시간과 공간에 관한 구조적 논의에서 파생된 개념으로서 의례와 세속이 연속되는 구조와 시간의 흐름 속에서 인간의 진정한 행복과 새로운 삶의 에너지를 획득하는 과정을 논의하는데 활용될 수 있는 개념이다.

그리고 본 연구는 이런 플로우 상태를 측정하는 방법에 있어서 경험표집법(Experience Sampling, Method, ESM)이라는 방법을 사용하였다. 이 방법은 인간의 심리적 상태를 현상학적으로 이해하는 질적 방법으로서 어떤 상황에 즉시 반응하는 응답자의 생각과 감정을 측정하기 위하여 전자 비파 등의 자극 시점에서의 감정 상태를 측정하는 방법이다. 이는 일반적으로 축제참가자들의 인식이나 태도를 측정하기 위해 축제체험 도중이나 축제체험 이후 한 부의 설문지를 통해 조사하는 방법과 달리 참가자들의 심리상태를 파악하는데 보다 심층적인 결과를 얻을 수 있다. 본 연구는 플로우 상태라는 매우 주관적인 감정을 측정하기 위하여 이 방법을 사용하여, 제주도 지역에서 진행되는 용연야밤재현축제 행사동안 사전에 본 연구를 위해 모집된 조사대상자들의 심리적 상태를 파악하였다. ESM은 질적인 방법이기 때문에 축제도중이나 축제 종료

후 축제참가자들을 대상으로 한 설문지 조사를 통해 결과를 도출하는 정량적 방법에서처럼 많은 참여자들을 대상으로 한 조사는 필요하지 않다. 본 연구의 연구설계에서는 ESM과 관련한 선행연구를 참고하여 설계하였다.

분석결과, 조사대상자의 시간대별 용연야밤재현축제의 플로우 체험은 여성 성악가가 제주 전통어선을 재현한 태우배를 타고 용연 행사장을 돌아다니며 가곡을 부르는 프로그램과, 제주도립교향악단과 제주도립합창단의 공동공연이 용연 기암절벽 위에서 진행되는 시점에서 두드러지게 나타나는 것으로 밝혀졌다. 이와 같은 분석결과가 향후 용연야밤재현축제에 적용될 경우 축제를 기획하고 집행하는 조직위원회 차원에서 참고할 만한 시사점을 얻을 수 있다. 즉, 용연야밤재현축제 참가자들이 모든 프로그램에 만족하고 집중하게 할 것인지, 아니면 선택과 집중의 방식으로 어떤 프로그램에 참가자들이 빠져들게 할 수 있도록 프로그램을 기획하고 집행해 나갈 것인지에 대한 시사점을 제시할 수 있다.

본 연구가 선택한 용연야밤재현축제는 제주지역에서 실시되는 여러 유형의 축제 중에서 예술축제에 해당하는 사례이다. 원래 플로우라는 개념은 매우 적극적인 자기목적적 행동이 수반되는 활동상태에서 발생한다. 그러나 본 연구의 대상축제는 야외공연형 축제이므로 축제 참가자들이 참여하고 체험할 수 있는 여지가 다른 체험형 축제에 비하여 상대적으로 적을 수 있다. 따라서 향후 이렇게 제주지역에서 개최되는 축제를 대상으로 플로우와 같은 주제를 가지고 연구가 진행될 때에는 다양한 유형의 축제를 대상으로 연구해 보는 것이 바람직 할 것이다. 그리고 궁극적으로는 현재 개최되는 제주지역의 여러 축제가 지역주민과 관광객이 모두 만족하고 즐기며 참여하는 축제, 축제 본연의 인간의 행복에 기여할 수 있는 문화정체성이 있는 축제로 발전하는데 기여할 수 있기를 기대한다.

주제어 : 플로우 체험, 커뮤니티스, 경험표집법, 축제 구조, 용연야밤재현축제

## 1. 서론

한국의 지역축제는 지방자치제 실시 이후 자치단체의 정치적 목적이 지역활성화와 문화진흥이라는 목적과 결합하면서 우후죽순처럼 생겨났다. 제주 역시 1990년대 중반 민선 도자사가 선출되고 전국의 축제 이벤트 붐 현상과 맥을 같이 하면서<sup>1)</sup> 축제의 수는 증가하게 된다. 그러나 제주를 포함한 국내 축제에 대한 연구는 학제간 연구가 활발히 전개되지 않고 있으며, 축제가 포괄하고 있는 다양한 측면을 동시에 반영하면서 해당 축제에 알맞은 정책적 대안을 제시하는데 한계가 있었다.

지역축제는 지역문화와 관광 활성화에 있어서 중요한 역할을 한다. 지방관광에 대한 관심이 증가한 이유는 기존 대량관광 시절에는 지역의 자원과 문화를 단순 관람하고 소비하는 관광이었다면, 최근 대안 관광 형태들은 자연과 문화, 농·어업과 정보기술 등 다양한 분야를 관광과 결부시켜 부가가치를 형성하고자 하는 방향으로 전개되고 있다. 그러나 지금까지 지역축제에 대한 연구는 다학제적 접근에 대해서는 소홀히 했다는 비판에 직면해 있다. 그래서 지역축제는 지역에서 나타나는 문화적 현상이자 지역주민이나 관광객과 같은 참가자들의 여가문화체험이라는 현상이 복합된 것이다.

최근 일이나 놀이, 여가 등의 일상생활에서의 플로우에 대한 연구는 칙센트미하이(Csikszentmihalyi)가 플로우(flow)<sup>2)</sup> 이론을 제안한 이후

1) 축제 이벤트(festival and special event, F&SE)라는 용어는 방문객을 성공적으로 유치하는 지역의 문화자원으로 정의되는데, 축제 본연의 '의례'적인 행사라는 측면(류정아, 2003)과 현대에 들어 지역활성화 차원에서 계획된 행사(이경모, 2000)라는 측면이 서로 결합된 용어이다. 즉, 축제 이벤트라는 용어는 '문화와 상품'이라는 두 차원을 포괄하고 있는 개념이라고 할 수 있다(홍성화·최병길·이성은, 2006).

2) 이 용어에 대한 번역은 크게 '몰입'이라고 표현하는 경우와 몰입과 같은 용어로는 이 개념을 충분히 담아낼 수 없다는 측면에서 원어 그대로 '플로우'라고 표기하는

로 활발히 진행되고 있다. 이 개념은 즐거움이나 행복과 같은 개념으로 여겨지기도 하지만 단순한 기쁨보다는 완벽한 심리적 상태라고 볼 수 있다. 이 개념을 제안한 칙센트미하이에 따르면 플로우와 관련한 연구 결과를 잘 활용한다면 인간은 행복이나 즐거움을 한껏 누릴 수 있고, 삶의 질을 향상시킬 수 있다고 설명하고 있다. 그래서 지역축제 분야에 플로우 이론이 도입될 경우, 지역축제에 참여하는 사람들의 참가자들이 축제 현장에서 느끼는 즐거움을 향상시킬 수 있고, 더 나아가 이들이 일상에서 느끼는 행복감을 높일 수 있다.

아직까지 관광분야에서는 플로우 개념을 적용한 연구는 많지 않다. 이런 상황에서 본 연구의 목적은 축제에서의 플로우 체험이 무엇인지 정의하고 측정하며, 축제플로우 체험이 어떤 방식으로 진행되는지에 대해 검토하는 것이다. 그리고 축제 플로우 측정을 경험표집법(Experience Sampling Method, ESM)을 이용할 경우 플로우 체험이 어떻게 나타나는지 살펴볼 것이다. 이런 본 연구의 문제인식을 해결하기 위한 조사대상축제로는 제주에서 개최되는 용연야밤재현축제를 선정했다. 용연야밤재현축제는 다른 축제와는 달리 비교적 축제 프로그램이 단순한 것이 특징인데, 참가자의 플로우 체험을 탐색하는 본 연구의 목적에서는 여러 축제프로그램을 체험하는 것 보다 축제의 주요 프로그램을 중심으로 체험하는 것이 적합하다고 볼 수 있다. 용연야밤재현축제는 축제 기간이

---

경우로 구분된다. 사회심리학 분야 연구자 Krugman이 제시한 involvement라는 개념은 조직행동론, 소비자행동론, 마케팅과 같은 연구분야에서 적용되었고 국내 대부분의 연구자들이 '몰입'이라고 번역되고 있다. 이와 같은 것을 볼 때, 본 연구는 Csikszentmihalyi의 Flow라는 용어를 사용함에 있어서 기존에 조직행동론, 소비자행동론, 마케팅에서 사용하고 있는 몰입(involvement)이라는 용어와 혼선을 피하고 이 개념이 가지고 있는 포괄적 체계를 충분히 살리자는 취지에서 한글로 '플로우'라고 표기하였다.

하루로서 제한되고 낮 시간대에는 부대행사가 진행되고, 주 행사는 해가 진 저녁에 약 2시간 정도 진행된다는 점에서 본 연구의 목적을 달성하는데 부합한다고 판단하였다. 이 축제의 주 행사 프로그램은 예술공연 형태이지만 이런 형태의 일반적인 예술공연축제가 일정한 공연장에서 진행되고 참가자들의 이동이 제한되는 것과는 달리 이 용연야밤재현축제 참가자들이 참여할 수 있는 공간은 축제 행사장을 비교적 자유롭게 이동할 수 있으면서 축제를 관람하고 참여할 수 있다는 특징이 있다.

이와 같은 본 연구는 축제참가자들의 축제체험이 어떻게 이루어져 있는지에 대해서 용연야밤축제 뿐만 아니라 제주지역에서 개최되는 여러 축제의 축제기획자, 실무자들에게 유용한 정보를 제공할 수 있을 것이다. 그리고 지역축제가 문화적 현상이자 관광적 현상이임을 볼 때, 본 연구는 제주지역주민과 제주방문 관광객이 즐거워하고 만족해하는 축제유형과 축제 프로그램을 파악하는데 구체적 정보를 제공해 줄 수 있다. 이런 축제 플로우 연구를 통해서 지역주민과 관광객의 지역축제 참여가 지속된다면, 제주문화 정체성과 제주축제 및 제주관광 발전에 기여할 수 있을 것으로 사료된다.

## 2. 플로우 체험과 경험표집법에 대한 이론고찰

### 1) 플로우 체험

플로우(Flow)란 어떤 행위에 깊게 몰입하여 시간의 흐름이나 공간, 더 나아가서는 자신에 대한 생각가지도 잊어버리게 될 때를 일컫는 심리적 상태이다.<sup>3)</sup> 이런 활동을 통한 최적의 심리적 상태에 도달하는 플로우는 체스, 산악등반, 댄스, 정교 한 외과 수술 같은 스스로 동기화된

활동을 조사하면서 개념화된 것이다. 플로우 상태가 발생하려면 일상생활의 구속으로부터 자유로워야 하며, 활동 자체는 자발적으로 선택되고, 즐거움을 수반해야 하며,<sup>4)</sup> 문화적으로 여가라고 인식되어야 한다. 또한 플로우의 과정을 통해 우리들은 자신이 가지고 있는 잠재능력을 최대한 발휘하게 되고 주관적 만족감이나 행복감을 느끼게 된다.<sup>5)</sup>

칙센트미하이(Chikszentmihalyi)는 자기목적적(*autotelic*, 내적 동기화) 경험이란 용어는 다소 현학적이고, “빠져버린다”와 같은 내용을 연상시키는 플로우를 적절한 용어로 사용하였다. 그리고 그 상태에 대한 측정은 일반적인 인터뷰나 설문조사가 아니라 그 경험이 발생하는 순간 상태를 포착할 수 있는 방법을 추구하였고, 일상생활에서의 몰입강도와 빈도를 측정하면서 어떤 사람의 사고와 느낌에 근접할 수 있다는 경험표집법(*Experience Sampling Method, ESM*)을 개발하였다.<sup>6)</sup> 이와 같은 방법을 이용하여 특정한 활동에 대한 인간의 의식과 플로우를 파악하고자 하는 연구의 흐름은 어떤 일이 정확히 일어나는지를 기술하는 체계적 현상학(*systematic phenomenology*)으로 접근한 것으로 평가되고 있다.<sup>7)</sup>

국내에서 전개된 플로우 관련연구의 경향은 크게 두 가지로 구분할

3) 미하이 칙센트미하이 지음 · 이삼출 옮김(2003). 『몰입의 기술』. 서울: 더블어 책. pp.6-55.

4) 칙센트미하이(Chikszentmihalyi)는 플로우라는 개념을 1969년 레이크포레스트대학에서 세미나를 진행할때 로제 카유아, 요안 호이징가 등의 책을 참고해 성인놀이활동을 연구하면서 생각하게 되었다고 회고하고 있다. 조사대상자들의 공통점을 찾기 위한 토론과정에서 <그림 1>의 3채널 플로우 모델의 윤곽이 나오게 되었고, 이 그림은 플로우 이론에서 가장 핵심적인 요소가 되었다(미하이 칙센트미하이 지음 · 이삼출 옮김, 2003: 18).

5) 노용구(2006). 『여가학』, 서울: 대경북스, p.98.

6) 미하이 칙센트미하이 지음 · 이삼출 옮김(2003). 전제서, p.23.

7) Hektner, J. M., Schmidt, J. A., & Csikszentmihalyi, M.(2007). *Experience Sampling Method: measuring the quality of everyday life*. London: Sage Publications. p.6.

수 있다. 그 중 하나는 플로우를 매우 주관적인 자기목적적 활동이 진행되는 시점에서의 심리적 상태로 파악하여 이 순간에 작용하는 도전의욕과 기술수준 등과 같은 변수에 따라서 측정하고 그 상태의 특징에 대해서 연구하는 경향이다. 이런 연구경향은 플로우라는 심리상태를 측정하기 위해서는 일반적인 설문지 방법이 아니라 순간적인 감정과 인식을 측정할 수 있는 질적 연구방법론인 경험표집법 등과 같은 조사방법을 이용하여야 정확히 플로우 상태를 측정 할 수 있다는 것을 전제로 하고 있다.

다른 하나의 연구경향은 플로우라고 하는 심리상태 이전의 상태는 어떻고 이후의 심리상태는 어떠한지에 초점을 맞춘 연구들로서 플로우 상태라고 하는 순간 전 후에 어떤 선행변수 및 결과변수가 있는지 파악하고 관계는 어떠한지를 분석하는 연구이다. 이런 플로우의 선행변수와 결과변수를 탐색하고 관계를 파악하는 연구는 플로우라고 하는 개념의 적용성을 높일 수 있는데<sup>8)</sup> 인터넷 분야에서 처음 적용되면서<sup>9)</sup> 많은 연구자들이 이와 유사한 연구를 진행하고 있다. 이는 인터넷이라는 활동을 하는 동안 인간이 느끼는 심리상태 중에서 플로우와 비슷한 순간을 경험하는지에 대해서 파악하고 그 순간 전 후에 심리상태와 어떤 관계가 있는지 등에 대해서 파악하는 것이다.

그러나 두 번째 연구경향에서와 같이 플로우 상태의 선·후행 변수와의 관련성을 파악하기 위해 설문지법으로 플로우를 파악할 경우에는 해당 체험이 끝난 이후에 평가하게 되기 때문에 플로우라는 심리상태를

8) 박한식·김남조(2008). 모험관광객의 플로우(flow) 경험구조: 래프팅 참여자를 중심으로, 『관광연구』, 23(1), pp.191-207.

9) Hoffman, L. L. & Novak, T. P.(1996). Marketing in hypermedia computer-mediated environments: Conceptual foundations. Journal of Marketing, 60(July), pp.50-68.



제대로 정확히 측정할 수 없다는 단점이 있다. 반면 플로우 경험표집법을 이용하여 플로우 상태를 파악하는 연구는 플로우의 형성요인과 경험 후 변화되는 플로우의 영향변수를 찾는데 한계가 있다.<sup>10)</sup>

그리고 플로우의 요소 또는 조건에 대해서는 많은 연구자들이 논의를 전개하고 있다. 그 논의의 주된 내용은 즐거움이나 몰입을 비롯한 감정들이 플로우 그 자체인지, 플로우 경험 후 감정변화를 인지하는 것이 플로우인지 등에 대한 것이다.<sup>11)</sup> 플로우라는 심리상태를 도전과 기술수준이 일정한 상태에서 결합되었을 때 발생한다고 파악한 칙센트미하이<sup>12)</sup>는 도전과 기술이 일치하는 곳에서 플로우를 경험하고, 도전이 높을 때는 불안감을, 기술이 높을 때는 지루함을 경험한다고 제시하였다. 그 후 도전과 기술이 서로 낮은 상태(무관심)에도 플로우가 발생한다는 의견을 반영한 4채널 플로우 모델<sup>12)</sup>, 도전과 기술수준의 중간단계를 통제, 걱정, 각성, 편안함과 같이 추가한 8채널 플로우 모델도 있다.<sup>13)</sup> 많은 연구자들이 도전과 기술의 비율을 바탕으로 일상생활의 경험의 질을 조사할 때 8채널 모델을 사용하고 있고, 이 때 세로축은 인지된 도전 또는 과업의 난이도이고 가로축은 인지된 기술 또는 능력이다.<sup>14)</sup> 플로우는

10) 박한식(2004). 모험관광 경험에 따른 플로우(flow) 변수 차이 검증: 최초 방문자와 재방문자를 중심으로, 『관광연구논총』, 16, pp.217-232.

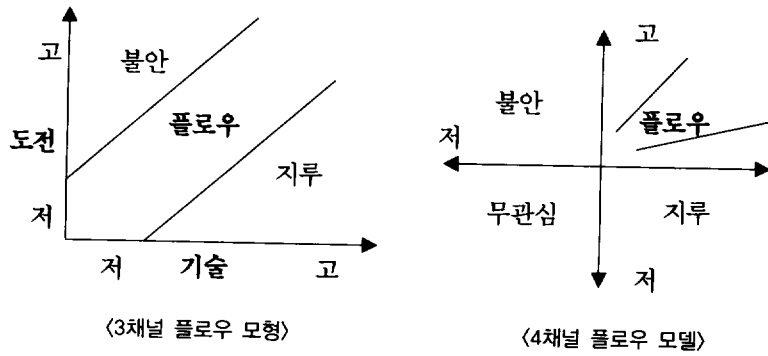
11) 최인수 · 김순옥 · 황선진 · 이수진(2003). 경험표집법을 이용한 고등학생들의 생활 경험에 관한 연구: 주된 활동과 활동공간, 및 플로우를 중심으로, 『대한가정학회지』, 41(8), pp.213-227.

12) Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I.S.(1992). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. New York: Cambridge University Press. pp.266-287.

13) Massimini, F., & Carli, M.(1988). *The systematic assessment of flow in daily experience*. In M. Csikszentmihalyi & I.S. Csikszentmihalyi(Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. New York: Cambridge University Press.

기술과 도전이 평균 이상일 때 발생하고 있으며, 도전과 기술의 변화는 상황지각에 따라 각기 다른 정서반응을 나타내게 된다.

〈그림 1〉 플로우 모형



자료: 노용구(2006), pp.100-102. 참고하여 작성

이와 같은 자기목적적 활동으로 발생하는 최적의 심리상태인 플로우 개념과 지역축제라는 현상의 관계에 대해서 살펴보면 다음과 같다.

14) 노용구(2006). 전제서, p.102.

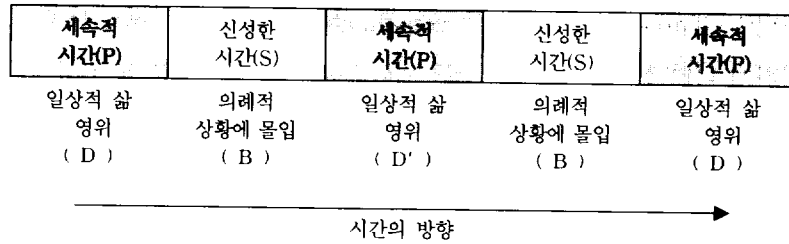
칙센트미하이는 플로우의 자기목적적 활동구조에 대한 연구에서 빅터 터너(V. Turner)가 코뮤니타스(communitas)라 불렀던 상태와 매우 유사하게 나타났음을 제시했다. 코뮤니타스를 관광에 적용할 때 관광객은 종교순례처럼 사회적·공간적 분리를 수반하고, 일상의 시간과 공간을 벗어나 리미널리티 체험을 하게 되며, 신성화의 마지막 단계는 관광객과 지역주민 사이에 독특한 결합을 유발시키게 되는 코뮤니타스를 경험하게 된다.<sup>15)</sup>

실제 칙센트미하이는 플로우 개념을 체계화한 1970년대에 세계적으로 저명한 인류학자인 빅터 터너가 자신의 플로우 이론을 담은 책에 대해 호적인 서평을 써 주었다는 것에 매우 고무된 것으로 보인다. 그리고 자신의 책 'beyond boredom and anxiety'에서 플로우 경험은 전형적으로 터너가 코뮤니타스라 불렀던 상태를 의미한다고 기술하였다. 코뮤니타스 상태는 사회적인 역할이 일시적으로 중지되면서 사람들 사이에 자발적인 상호관계가 장려될 때 생기는 것으로, 특정한 종교적인 제의, 향연, 성인식 등이 이에 해당한다.<sup>16)</sup> 지역축제와 같은 상황도 이런 플로우 또는 코뮤니타스의 흐름으로 고려할 수 있다. 현실의 세속적 시간에서 신성하고 무한한 자유를 얻는 시간으로 들어가며, 다시 일상의 세속의 삶으로 돌아오는 <그림 2>와 같은 구조와 이런 시간의 흐름 속에서 인간은 자신의 신성한 시간을 체험하면서 새로운 삶의 에너지를 획득하기도 한다.<sup>17)</sup>

15) 오상훈(2006). 『관광과 문화의 이해』, 서울: 형설출판사, pp.91-92.

16) 미하이 칙센트미하이 지음·이삼출 옮김(2003). 전제서, pp.81-82.

17) 류정아(2003). 『축제인류학』, 서울: 살림, pp.20-21.

〈그림 2〉 축제상황의 구조<sup>18)</sup>

자료: 류정아(2003) p.21 참고

축제 체험속성은 개념적으로 일탈성, 놀이성, 대동성, 신비성, 장소성이며, 플로우는 놀이성에 포함되는 개념으로 볼 수 있다.<sup>19)</sup> 그러나 좀 더 확장하여 지역축제와 플로우는의 관계를 고찰할 때, 플로우는 축제체험 전반(시점)에 걸쳐 나타날 수 있을 것이다. 그래서 지역축제 참가자들의 체험에 대한 접근은 축제가 종료된 이후에 경험자를 대상으로 축제 체험에 대한 전반적 평가를 설문지를 이용하여 측정하는 방법은 시간의 흐름 속에서 축제 체험 구조가 전개된다는 점을 고려할 때 편의가 발생할 수 있는 여지가 있으며, 보다 과학적인 지역축제 측정에 대한 접근과 연구가 필요하다.

## 2) 플로우는의 측정과 ESM

플로우는의 측정은 경험표집법을 통해서 주로 연구되는데, 심리적인 상태를 현상학적으로 이해하고 질적인 방법으로 그 특성을 묘사하였다.

18) 그림에서 D'는 신성한 시간(S) 상태에서 의례적 상황에 몰입한 경험을 한 인간은 다시 세속의 시간으로 돌아왔을 경우에 새로운 삶의 의미를 배우게 되고, 그런 신성한 체험을 통해 새로운 삶의 에너지를 획득하면서 생활하게 된다.

19) 이훈(2006). 축제체험의 개념적 구성모형, 『관광학연구』, 30(1), pp.29-46.

최근에는 현상학적 특성에 대한 관심을 넘어서 양적방법으로 몰입을 측정하려는 시도가 진행되고 있기도 하다.<sup>20)</sup>

경험표집법은 칙센트미하이와 라르손에 의해 개발된 것으로 수년간 다양한 문화권에서 사용되어 그 신뢰성과 타당성이 인정되고 있다. 일반적으로 경험표집법은 일주일 정도의 기간을 정하고 그 기간 동안 응답자의 경험을 측정하는 방법이다. 경험은 두 가지 의미를 내포하고 있는데, 일반적인 행동이나 상황에 대한 기술을 말하는 외적 경험과 그러한 경험의 심리적 상태를 표현하는 내적 경험이 그것이다.<sup>21)</sup> 이 방법은 1975년과 1975년에 미국 시카고 대학에서 개발된 자연주의 행위과학 측정기법으로 상황에 즉시 반응하는 응답자의 생각과 감정을 측정하기 위하여 전자 비퍼(electronic pager)를 사용한 질적 방법론적 접근이다. 최근 연구에서는 비퍼 대신 휴대폰 전화를 이용하여 자극을 피실험자들에게 주는 방법을 많이 사용하고 있다.<sup>22)</sup>

ESM은 자기선택 편익과 선택적 비응답과 같은 문제가 발생할 수 있는 여지는 있지만,<sup>23)</sup> 생물학적이고 문화론적 관점에서 개인과 집단의 행동의 변화와 진화과정을 환경과의 작용과 함께 탐색할 수 있는 점, 일상생활의 주관적 지각을 측정할 수 있다는 점, 플로우 경험과 같은

20) Jackson, S. A., & Marsh, H. W.(1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience: The Flow State Scale. *Journal of sport & Exercise Psychology*, 18, pp.17-35.

21) 최인수 외(2003). 전개논문, pp.213-227.

22) 김기옥(2006). 도시주부의 소비생활세계: 일상 소비생활 경험을 중심으로, 『소비자학연구』, 17(3), pp.21-41.

23) Mulligan, C. B., Schneider, B., & Wolfe, R.(2000). Time use and population representation in the Sloan Study of Adolescents. In J. M., Hektner, Schmidt, J. A., & Csikszentmihalyi, M.(2007). *Experience Sampling Method: measuring the quality of everyday life*. London: Sage Publications. pp.34-37.

역동적인 구조를 측정하는데 알맞다는 점 등과 같은 장점이 있기에 그 적용분야가 넓어지고 있다.<sup>24)</sup>

ESM을 이용한 연구 중 국외인 경우 Jones et al.,(2000)은 서부 버지니아에 있는 치트 강(Cheat River) 협곡(canyon)에서 52명을 대상으로 현장에서 ESM을 실시하여 플로우의 4채널인 '플로우, 걱정, 무관심, 지루함'과 주관적 경험의 관계, 코스 난이도에 따라 채널빈도의 차이를 연구하였다.

국내인 경우 여가연구 및 소비연구 분야에서 플로우 체험에 대한 연구가 진행되고 있다. 후설이 제안한 소비생활세계에 대해서 도시주부가 일상 소비경험을 할 때 어떤 활동을 어디에서 어떻게 누구와 하는지에 대한 구조와 동기 등에 관한 경험에 관한 연구,<sup>25)</sup> 여가경험에서 역할계약과 자기표현 기회라는 두 가지 기준 나타나는 여가모형에서 나타나는 요인을 인구통계학적 차이가 있는지 분석한 연구,<sup>26)</sup> 고등학생의 생활경험에서 주된 활동과 공간, 플로우에 대해서 경험표집법을 적용하여 파악한 연구<sup>27)</sup> 등이 있다. 국내·외 연구에서 플로우를 ESM으로 연구한 경우는 대부분 온라인 인터넷 체험에서의 플로우에 집중되어 있다. 국내인 경우 래프팅 참여자를 대상으로 하여 모험관광객의 플로우 경험구조를 파악한 연구<sup>28)</sup>는 래프팅 체험 후 30분 이내에 250명을 대상으로

24) Hektner, J. M., Schmidt, J. A., & Csikszentmihalyi, M.(2007). *op.cit.*, pp.34-37.

25) 김기욱(2006). 전계논문, pp.21-41.

26) 김철원·이정화(2003). Samdahl의 여가모형을 적용한 여가경험에 관한 연구, 『관광학연구』, 26(4), pp.111-128.

27) 최인수 외(2003). 전계논문, pp.213-227.

28) 박한식·김남조(2008). 모험관광객의 플로우(flow) 경험구조: 래프팅 참여자를 중심으로, 『관광연구』, 23(1), pp.191-207.

설문조사를 실시하여 심리적 상태를 측정하는 방법을 사용해 플로우의 선행변수로 기술수준, 도전의욕, 통제력, 자기효능감, 플로우 이후 결과 변수로 만족과 재방문의도를 구조방정식으로 분석한 바 있다.

축제 플로우에 대해서 아직까지 일반화된 측정도구는 존재하지 않는다. 홍경완 외 동료 연구자는 예술축제 관람하는 동안 참가자들의 플로우를 ‘시간 흐름을 잊었다, 완전히 몰두하였다, 다른 생각이 들지 않았다, 내 생각과 판단이 일치함을 느꼈다’와 같은 4개 문항(리커트식 5점 척도)으로 측정한 바 있다.<sup>29)</sup>

### 3. 용연야밤재현축제 참가자의 플로우 체험 연구를 위한 설계

#### 1) 조사대상 축제의 선정

용연야밤재현축제는 제주시 용두암 옆 용연이라는 하천과 바다가 만나는 곳에서 여름철에 열리는 지역축제이다. 용연(龍淵)은 용이 살았던 연못이라 하여 이름 붙여진 곳으로 이곳은 깎아지른 듯 양쪽 벽이 병풍을 두른 것 같고 물이 맑고 질푸르러 취병담(翠屏潭)이라고도 한다. 예부터 여름날의 뱃놀이로 유명하여 영주12경의 하나인 용연야밤(龍淵夜泛)으로 알려져 있었고, 속음청사(續陰晴史)에는 운양 김윤식(雲養 金允植) 등 여러 유배인들이 이곳에서 지방 문인들과 어울려 밤을 새웠다는 기록이 있다.

용연야밤재현축제는 이와 같이 용연에서 옛 선비들이 달밤에 배를 띄워 풍류를 즐기던 역사적 전통을 재현하는 축제로서 1999년에 용연선상

29) 홍경완 · 김원인 · 강인호(2007). 예술축제에서의 몰입: 내재적 동기, 몰입, 재방문의도, 『관광연구』, 22(1), pp.115-131.

음악회라는 이름으로 시작되었다가 2001년부터는 용연야밤재현축제라는 이름으로 개최되고 있다. 이 축제는 제주지역에서 개최되는 다른 지역축제가 대부분 수십 개의 프로그램으로 구성되는 것에 비해 프로그램이 비교적 단순하지만 용연야밤을 재현하는 축제프로그램과 테마는 다른 축제의 테마에 비해 강한 특징이 있다. 그래서 복잡한 축제 프로그램을 체험하는 것 보다 프로그램 수는 다소 적지만 축제의 테마가 강한 주요 프로그램을 중심으로 체험하는 것이 지역축제 참가자의 플로우 체험을 탐색적으로 연구하는 본 연구의 목적을 달성하는 데에는 부합한다고 볼 수 있고, 용연야밤재현축제는 이런 연구목적에 부합하고 있다. 다음 표의 내용은 2008년 용연야밤재현축제 프로그램 행사일정이다.

〈표 1〉 2008년 용연야밤재현축제 프로그램

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 부대행사           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한시백일장(영주용사 주관) : 10:00~12:00</li> <li>○ 시조경창대회(대한시조협회 제주지부 주관) : 13:00~15:00</li> </ul> </li> <li>□ 식전행사 : 18:30~18:50           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동·서한두기 풍물패의 길트리 놀이(용담 1, 2동 민속보존회 풍물패)</li> <li>* 낮 경연행사 시상식 (18:50~18:57)</li> </ul> </li> <li>□ 선상 음악회 “선유담(仙遊潭)의 풍류” (도립제주교향악단) (19:00 - )           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 여는 무대 : 용연의 민속놀이</li> <li>* 용연의 전설(유교식 제례 - 기청제(祈請祭))</li> <li>* 범패 및 작법(불교식 의례)</li> <li>○ 합창 “제주민요 산천초목” (도립제주·서귀포합창단)</li> <li>○ 여성독창</li> <li>○ 대금산조</li> <li>○ 선유락(船遊樂)</li> <li>* 살풀이춤</li> <li>* 사랑의 2중창(박준상 오페라 ‘춘향전’ 中)</li> <li>○ 세계자연유산등재 1주년 축하 [“용연의 대 합창”]</li> <li>* 교성곡 [카르미나 부르나 中] 칼 오르프 출연진 총원</li> </ul> </li> </ul> |
|--|



일반적인 예술공연형 축제는 일정한 공연장에서 진행되고 참가자들은 주로 좌석에 앉아서 관람하여 이동이 제한되는 경우가 많다. 그러나 용연야밤재현축제는 예술공연형 축제이지만 참가자들이 비교적 자유롭게 축제 행사장 주변을 이동하면서 축제를 관람하고 참여할 수 있다. 이런 이유로 해서 축제 플로우를 탐색적으로 측정하는데 용연야밤재현 축제는 큰 무리가 없는 것으로 판단하였다.

2008년 이 축제의 주요행사는 용담동 지역주민이 참여하는 길트기, 유교와 불교의식을 인용한 유교식 제례 '기청제(祈請祭)'와 '범패 및 작법' 불교식 의례, 용연에서의 풍류를 주제로 하여 제주의 전통어선인 태우배를 타고 성악가들이 노래하는 선상음악회, 도립교향악단과 도립합창단이 참여하는 공연 등이다. 올해 2008년에는 9월 26일에 개최되었으며, 본 행사는 저녁 6시 30분부터 약 2시간 동안 용연에서 개최되었다. 축제 참가자들은 용연다리를 중심으로 동쪽과 서쪽으로 나누어진 공원과 행사장 인근에서 행사 주최 측에서 준비한 의자에 앉아서 관람하거나 일어선 상태에서 직접 또는 대형 스크린을 통해서 관람하였다.

## 2) 조사설계

본 연구의 주요목적은 지역축제 참가자들의 플로우라는 심리상태에서의 경험이 어떠한지를 탐색적으로 파악하는 것이므로 이 연구목적 달성을 위한 방향으로 연구설계를 시도하였다. 우선 <표 2>에서 제시된 '기술수준, 도전의욕' 두 변수의 결합을 통해 발생하는 축제 참가자들의 축제 플로우를 측정하였고, 아직까지 축제 플로우 측정변수가 이론적으로 정리되지 않은 상황임을 감안하여 본 연구의 이론연구 부분에서 플로우 요소로 검토한 '각성, 플로우, 통제, 지루, 이완, 무관심, 걱정, 불안'

과 같은 변수를 통해 축제 플로우 요소 들 간에 어떤 관계가 형성되고 있는지 상관분석을 통해 측정하였다. 이와 같은 상관분석은 앞선 <그림 1>에서 8채널 플로우 모델에 제시된 8가지의 플로우 요소들이 축제 플로우 과정에서는 어떤 상관관계를 나타내는가를 파악하기 위해서 실시된 것이다.

한편 플로우는 재미를 즐기는 놀이나 스포츠뿐만 아니라 수술과 같은 일을 즐기는 과정, 일상생활에서도 발생할 수 있다.<sup>30)</sup> 이런 측면에서 볼 때 축제 플로우 경험에 대한 측정은 축제를 관람하는 사람은 물론이고 축제에서 공연을 하거나 행사를 하는 사람들도 포함하여 시도할 수도 있다. 본 연구에서는 축제를 관람하는 사람들로 한정하여 탐색적으로 플로우를 측정하고자 하였다.

자료수집방법은 회상에 의존하여 지역축제의 경험과 플로우를 평가하는 방식이 아니라 참여자들이 각 시간에 무엇을 생각하고 느끼는지 파악할 수 있는 경험표집양식(experiential sampling form, ESF)에 문항으로 작성하여 자극시점별로 응답하게 하였다. 조사대상자는 20대 대학생 3명, 30대 주부 1명, 30대 회사원 2명으로 총 6명으로 구성하였다.<sup>31)</sup> 조사는 용연야밤재현축제가 열리는 2008년 9월 26일 저녁 6시 30분부터 8시 30분까지 2시간 동안 이루어졌고, 경험표집양식에 응답하라는 문자메시지를 총 7회 발송하여 자기 기록식으로 축제 행사장 주변을

30) 미하이 칙센트미하이 지음·이삼출 옮김(2003). 전계서, pp.243-271.

31) ESM은 5명에서 10명과 같은 적은 수의 참가자들인 경우도 신뢰성있는 간명한 분석결과를 제시할 수 있는 충분한 데이터라고 볼 수 있다. 그래서 ESM은 의도·합목적 표집(purposive sampling) 차원에서 볼 수 있고 전국적인 대표성을 나타내기 위해 설계되지는 않는다, 다만, ESM은 문화적 현상 속에서 수행되는 만큼 연령이나 직업 등 다양한 참가자들이 참여하는 것이 바람직하다(Hektner, Schmidt, & Csikszentmihalyi, 2007)

자유롭게 돌아다니면서 행사를 관람하고 체험할 수 있게 하였다.<sup>32)</sup> 경험표집을 위하여 축제행사 동안 20분 단위로 응답하기로 하였고, 조사 대상자의 인구통계학적 배경에 대한 질문은 별도로 응답하게 하였다.

〈표 2〉 설계된 경험표집양식(ESF)

구분	실문문항	비고	척도
기술 수준	q1. 이 축제를 잘 안다고 생각한다.	인지된 기술, 능력 (Csikszentmihalyi, 1993)	Likert-type 5점 척도
	q2. 이 축제를 즐기는 방법을 잘 알고 있다		
도전 의욕	q3. 지금 이 축제는 나를 흥분시키고 있다	인지된 도전, 과업 난이도(Csikszentmihalyi, 1993)	
	q4. 이 축제에서 무엇인가 배우고 싶다		
플로우 요소	각성, 플로우, 통제, 지루, 이완, 무관심, 걱정, 불안	Csikszentmihalyi, (1993), Massimini & Carli(1988)	

#### 4. 분석결과

##### 1) 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자는 다음과 같은 특징을 나타내고 있다. 여성 네 명 중 세 명은 20대 대학생이었고, 나머지 여성 한 명은 30세의 주부였다. 이들 여성 조사대상자 중 두 명은 고향이 제주가 아닌 다른 지방이었고, 두 명은 고향이 제주지역이었다. 남성은 30대 두 명의 회사원으로서 한명

32) 조사대상자들은 사전에 ESF 응답신호 발신과 응답요령 등 본 연구의 진행과정에 대해서 오리엔테이션을 실시하여 이해를 도모하였고, 경험표집을 시작할 때 소정의 사례비를 책정하여 축제 행사장 주변을 자유롭게 돌아다니면서 소비활동도 할 수 있도록 하였다.

은 제주출신이고, 다른 한명은 제주가 아닌 지역의 출신이었다. 조사대상자의 올해 제주지역에서 개최되는 지역축제에 참여한 횟수는 1회, 2회, 3회 참여한 조사대상자가 각각 2명씩 분포하고 있었다.

〈표 3〉 조사대상자의 일반적 특성

구분	성별	연령	직업	올해 제주 지역축제 참여횟수	출생지
가	여	23	대학생	3	사천
나	여	22	대학생	1	광주
다	여	23	대학생	3	제주
라	여	30	주부	2	제주
마	남	31	회사원	2	인천
바	남	36	회사원	1	제주

## 2) 조사대상자의 기술수준-도전의욕 인식

조사대상자들의 1회부터 7회까지의 조시사점에서 기술수준과 도전의욕에 대한 인식은 <표 4>과 같고, 기술 및 도전 관련 항목이 2개 문항이므로 7회까지의 이들 두 문항의 평균값을 이용하여 <그림 3>과 같은 플로우 상태모델에 적용하였다. 조사대상자의 도전의욕과 기술수준 상태를 전반적으로 파악한 <그림 3>은 칙센트미하이가 제시한 플로우 모델이다.<sup>33)</sup> 칙센트미하이의 플로우모델은 압박등반 몰입과 비몰입 사례에서 몰입 주파수대에 속한 경우와 그 밖에 있는 경우를 구분하면서, 기술수준이 도전의욕보다 높을 때 지루함을, 도전의욕이 기술수준보다

33) 미하이 칙센트미하이 지음·이삼출 옮김(2003). 전계서, p.111.

높을 때 불안감을 경험한다는 것이다.

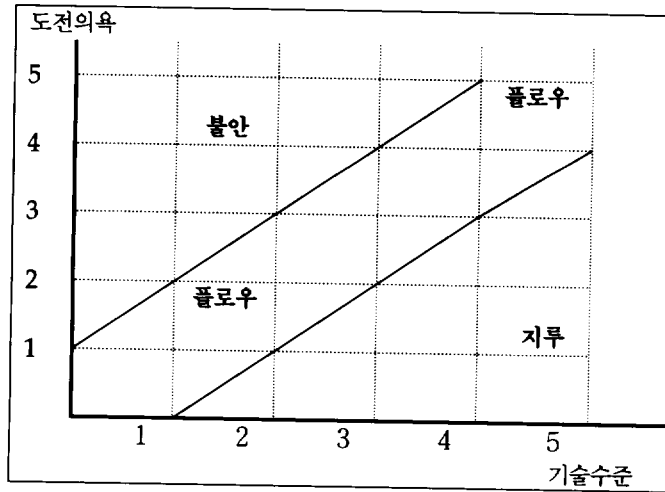
〈표 4〉 조사대상자의 기술수준-도전의욕 인식

조사 대상자	가				나				다			
	기술		도전		기술		도전		기술		도전	
	q1	q2	q3	q4	q1	q2	q3	q4	q1	q2	q3	q4
1회	3	2	2	1	2	4	4	1	3	4	4	4
2회	3	3	2	1	2	3	3	2	3	3	4	3
3회	3	3	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2
4회	3	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2
5회	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2
6회	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2
7회	4	4	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2
평균	3.0		1.64		2.57		2.5		3.13		2.78	

조사 대상자	라				마				바			
	기술		도전		기술		도전		기술		도전	
	q1	q2	q3	q4	q1	q2	q3	q4	q1	q2	q3	q4
1회	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	4	3
2회	4	3	2	2	2	3	4	4	3	4	4	4
3회	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
4회	3	3	3	2	3	3	4	4	4	5	5	4
5회	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4
6회	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	5	4
7회	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	3
평균	3.08		2.33		3.33		3.88		3.93		3.93	

참고) '라'와 '마'의 1회 주기 시점에서 ESF 작성이 이루어지지 않았음

〈그림 3〉 플로우 상태 모델(기술수준 - 도전의욕 인식)



지역축제 체험 과정에서 '가'의 좌표상 (기술, 도전) 인식의 위치는 (3.0, 1.64)이로 지루한 상태였고, '나의 위치는 (2.57, 2.5)로 낮은 수준에서 플로우를 '다', '라', '마'는 각각 (3.13, 2.78), (3.08, 2.33), (3.33, 3.38)로 중간수준에서 플로우를 '바'(3.93, 3.93)는 높은 상태에서 플로우 상태에 있는 것으로 나타났다. 다만, 플로우 상태에 대한 범위를 아래 그림 보다 좁게 정의한다면,<sup>34)</sup> '다' 또는 '라'인 경우 플로우 상태에서 벗어나 기술수준에 대한 인식이 도전의욕 보다 높은 지루한 감정을 느끼는 상태로 나타날 것으로 보인다.

34) <그림 3>의 플로우 상태 모델은 5점척도로 측정되어 플로우 상태에 대한 비율체계가 다섯 단계로 평가된 것이다. 칙센트미하이의 등반가의 기술수준과 도전의욕을 조사하여 몰입과 비몰입을 평가한 사례에서 일반적으로 적용되는 비율체계를 F1(자유로운 걷기)부터 F11(인간 잠재력 한계)까지 분포한다고 제시하였다. 그래서 축제 체험 플로우도 측정척도 동간이 좁아질 때, 좁게 정의될 수 있을 것이다. 그리고 '도전과 기술의 균형'에 대한 정의에 따라서도 몰입상태에 대한 정의가 다를 수 있다.

### 3) 조사대상자의 플로우 인식

조사대상자의 시간대별 용연야밤재현축제 플로우 체험 정도는 <표 5>와 같이 나타났다. 플로우 체험 측정을 위한 척도는 '(신호가 울릴 때 나의 느낌은)축제에 열중해 있어 시간 가는 줄 모르겠다'와 같은 문항으로 설계하였다. 표에서 볼 때, 조사대상자들이 플로우를 가장 많이 느낀 시점은 제4주기와 제6주기로 5점 척도에서 3.16의 평균값을 나타냈다. 제4주기에는 여성 성악가가 제주 전통 소형어선을 재현한 태우배를 타고 용연 행사장을 돌아다니며 가곡을 부르는 프로그램이 진행 중이었고, 제6주기에는 작년 제주의 한라산과 거문오름용암동굴계, 성산 일출봉이 유네스코세계자연유산에 등재된 것을 기념하는 도립제주교향악단과 도립합창단의 공동공연이 용연 기암절벽위에서 이루어지는 프로그램이었다.

제1주기는 18시 50분에 측정했으며, 조사대상자 '바'는 매우 낮은 플로우 상태(1)를 나타냈고, '가, 다'는 비교적 높은 상태(4)를 보였다. 제2주기는 20분 뒤인 19시 10분에 측정했는데 조사대상자인 '바'는 이전 제1주기와는 다르게 다른 응답자들 보다 높은 플로우 상태(4)를 나타냈으며, 제1주기에 높은 플로우를 보였던 '가, 다'의 플로우 상태는 조금 낮아진 것(3)을 볼 수 있다. 전반적으로 제3주기(19시 30분) 시점에서 '가, 나, 다, 라' 응답자가 낮은 플로우 상태(2)를 나타낸 것을 볼 수 있다. 이 시점에서의 올해 용연야밤재현축제의 프로그램은 유교 및 불교 제례가 끝나고 도립합창단의 공연이 진행되고 있어서 다소 어수선한 분위기가 있었고, 제3주기 기간부터 제4주기에 걸쳐 실시된 태우배 선상에서 여성성악가가 독창을 하는 프로그램부터는 조사대상자의 플로우 체험이 전반적으로 상승한 것을 볼 수 있다. 그리고 제5주기에서

조사대상자들의 축제 플로우 체험이 1점부터 5점까지 다양하게 분포하고 있었다.

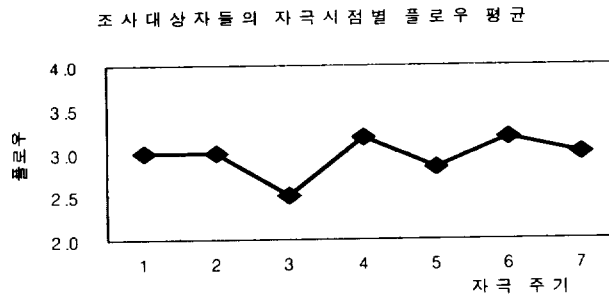
<표 5> 조사대상자의 시간대별 지역축제 플로우 체험

(고) 플로 우 (저)	5					바		
	4	가. 다	바	바	마	마	가. 마. 바	다. 마
	3	나	가. 다. 라. 마	마	가. 다. 라. 바	다	다	나. 바
	2		나.	가. 나. 다. 라	나	가. 라	나. 라	가. 라
	1	바				나		
자극주기	1주기	2주기	3주기	4주기	5주기	6주기	7주기	
자극시간	18: 50	19: 10	19: 30	19: 50	20: 10	20: 30	20: 50	
플로우 평균	3.0	3.0	2.5	3.16	2.83	3.16	3.0	
축제행사의 주요 내용 또는 체험내용	식전행사 종료 후 선상음악 회 준비	제주민요 공연. 유교 및 불교 제례 공연	도립합창 단 공연/ 태우배 선상에서 여성독창	태우배 선상에서 여성독창/ 대금산조 공연	살풀이 춤, 사랑의 이중창 (오페라 춘향전)	세계자연유 산등재 1주년 축하 관현악·합창	축제 종료 후 귀가 하기 전	
축제 프로그램(행사) 시간의 진행방향								→

그리고 <그림 4>는 조사대상자들의 자극시점별 플로우 평균을 나타낸 것이다. 여기에서 볼 때 제3주기의 플로우 상태가 다른 시점에 비해서 낮은 것을 볼 수 있다.

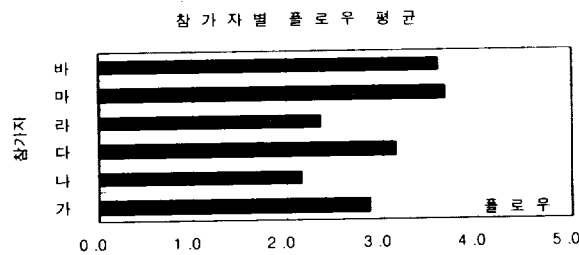


〈그림 4〉 조사대상자들의 자극시점별 플로우 평균



또한 <그림 5>는 7번의 자극주기 시점에서의 축제플로우 체험 정도에 대한 평균을 나타낸 것이다. 자극주기 동안 가장 높은 플로우를 체험한 사람은 '마'로서 제주출생이 아닌 30대 남성 회사원이었다. '가'는 경남 사천출생의 여대생이고, '다'는 제주출생의 여대생이었다. 이들은 모두 올해 제주에서 개최되는 축제에 3회씩 참여한 경험이 있는데, 이는 올해 이번 용연야밤재현축제에 처음 참가한 전남 광주 출생의 여대생 '나'와 비교할 때 축제 플로우 체험 정도가 상대적으로 높은 것을 볼 수 있다.

〈그림 5〉 참가자별 플로우 평균



## 4) 조사대상자의 플로우 요소인식

본 연구의 이론연구에서 검토한 플로우 선행연구에 따르면 플로우와 관련한 연구의 흐름은 크게 두 가지로 구분할 수 있는데, 앞의 분석에서처럼 경험표집법을 통해 플로우 체험의 상태를 측정하는 연구의 흐름과 플로우 전후의 심리적 상태가 어떤 것인지 파악하기 위한 연구의 흐름이 그것이었다. <그림 1>에서 제시했던 것처럼 플로우 체험은 기술수준과 도전의욕 간 관계로 파악하는 것은 가장 기본적인데는 하지만, 플로우를 구성하는 여러 변수들이 플로우 전후의 상태와 어떤 관계를 형성하는가를 파악하는 것 역시 중요한 의미가 있다. 따라서 본 연구는 <그림 1>의 8채널 모델에서 제시된 각성, 통제, 지루, 이완, 무관심, 걱정, 불안 등 변수와의 상관성을 검토하였다.

이와 같은 플로우 8채널 모델을 구성하는 변수들 간의 상관관계를 분석할 경우 8채널 모델에서 제시하는 것처럼 '각성↔이완', '불안↔지루', '걱정↔통제' 등과 같이 대립적인 변수 간 관계가 측정 플로우 체험인 경우 어떤 특징으로 나타나는지에 대한 정보를 얻을 수 있다. 플로우라는 인간의 심리적 상태가 플로우 경험의 형성과 변화 및 이후의 행동에 미치는 영향관계를 검토하여 플로우 체험의 전반적 구조를 파악하고자 하는 연구인 경우 주로 구조방정식모델(structural equation model)을 이용하고 있다. 특히 이런 유형의 연구는 인터넷에서의 플로우 체험에 대해서 많이 연구하고 있고, 정량적인 모수통계분석에 입각하여 플로우 상태의 전후 관계를 파악하는 경향을 보인다. 그러나 본 연구인 경우 정성적인 연구방법인 경험표집법을 사용했기 때문에 회귀분석이나 구조방정식모델에 대한 분석결과로 얻을 수 있는 인과관계에 대한 정보는 얻을 수 없다. 따라서 각 자극주기에 걸쳐서 ESF에 기술수준이나 도전

의욕과 함께 응답하도록 한 플로우 8채널 모델을 구성하는 각성, 통제, 지루, 이완, 무관심, 걱정, 불안 등과 같은 변수 간 상관관계가 어떻게 형성되었는지를 파악하는 것이 축제 플로우를 탐색적으로 연구하고자 하는 본 연구의 취지에 알맞다고 생각하여 이들 변수 간 상관분석을 실시하였다.

<표 6>은 조사대상자들의 8채널 플로우 모델 요소에 대한 인식의 상관관계를 측정된 결과이다. 상관분석을 통해 산출된 8개 변수의 상관계수(r)를 통해서 볼 때, 본 연구의 용연야밤축제 조사대상자의 전반적 플로우는 각성 및 통제와 유의한 양(+) 방향의 상관관계가 있었고, 지루와 무관심과는 유의한 음(-) 방향의 상관관계가 나타났다. 불안과 편안함은 다른 요소들과 유의한 상관관계가 없었고, 지루와 무관심은 각성과 플로우에 음의 상관관계를 나타내고 있는데, 이 두 변수 간 상관관계는 양의 관계로 나타났다. 이와 같은 상관분석의 시사점에 대해서는 다음에 제시된 본 연구의 다른 분석의 결과에 대한 시사점 검토와 함께 논의하고자 한다.

<표 6> 조사대상자의 플로우 요소 인식의 상관관계

구 분	불안	각성	플로우	통제	지루	이완	무관심	걱정
불안	r 1							
각성	r -.292	1						
플로우	r -.159	.600(**)	1					
통제	r -.224	.467(**)	.485(**)	1				
지루	r .213	-.373(*)	-.429(**)	-.002	1			
이완	r .164	-.312	-.188	-.053	.155	1		
무관심	r .258	-.404(**)	-.354(*)	-.180	.407(**)	.091	1	
걱정	r -.109	.148	.229	.370(*)	.160	.148	.146	1

\* : p<0.05, \*\* : p<0.01

## 5. 연구의 시사점과 향후 과제

본 연구는 경험표집법을 이용하여 용연야밤재현축제라는 제주지역의 축제 참가자 플로우 체험에 접근하였다. ‘빠져들다’라는 사전적 정의처럼 플로우는 축제는 현상을 경험하는 사람들이 일상적 생활에서 벗어나 자아의 해방과 함께 공동체 의식을 느끼는 이상적 시·공간으로서의 커뮤니티스 개념과 연계될 수 있기에, 본 연구는 이 두 개념의 접목을 시도했다는 점에서 의의가 있다. 그리고 플로우라는 개념을 처음으로 제안한 칙센트미하이 이후 연구자들의 논의를 통해서 볼 때, 인간이 체험할 수 있는 여러 요소 중 기술과 도전의 정도를 어떻게 인식하는가는 여전히 중요한 문제로 볼 수 있다.

이런 논의를 제주의 지역축제에 적용할 때 중요한 시사점은 우선 플로우를 느낄 수 있는 지역축제를 기획하고 운영해야 한다는 점이다. 이런 축제 플로우를 위해서 가장 중요한 축제 기획요소를 발굴한다면 그것은 바로 ‘도전의욕과 기술수준’이라는 변수가 될 것이다. 본 연구에서 도전의욕은 ‘지금 이 축제는 나를 흥분시키고 있다’라는 변수와 ‘이 축제에서 무엇인가 배우고 싶다’라는 변수로 측정되었다. 그리고 기술수준은 ‘나는 이 축제를 잘 안다고 생각한다’, ‘이 축제를 즐기는 방법을 잘 알고 있다’라는 변수로 측정되었다. 그래서 지역축제를 참가자들이 행복하게 즐길 수 있는 방향으로 전개되기 위해서는 흥분시킬 수 있는 축제요소, 학습의욕을 높일 수 있는 축제요소가 있어야 할 것이다. 이와 같이 흥분시킬 수 있는 축제요소를 구체적으로 제주지역 축제에서 예로 든다면, 정월대보름들불축제에서의 오름태우기 관람, 최남단모슬포방어 축제에서의 방어맨손잡기체험과 같은 프로그램이라 할 수 있다.

그리고 기술수준과 관련한 축제 기획요소를 발굴하는 것도 도전의욕

과 관련한 것을 발굴하는 것 못지않게 중요하다. 우선 지역축제에 참여하는 사람들이 나만의 방식으로 즐길 수 있다는 생각, 나의 지역에서 나타나는 다양한 문화적 현상을 이해할 수 있다는 자신감을 높일 수 있게 하는 것이 전반적인 축제 프로그램 기획의 방향이 될 것이다. 제주지역 주민이 제주에서 개최되는 여러 축제의 문화적 맥락을 이해하지 못한다면 축제에 참여할 수 있는 가능성도 적어지고, 참여를 하더라도 축제를 즐기고 축제의 정체성을 체험하는 능동적 주체로서 참여하기보다는 소극적인 참여에 그칠 가능성이 많다. 따라서 제주지역에서 개최되는 문화축제나 체험형 축제에 대한 정보제공 또는 해설을 위한 여러 프로그램이 필요하다. 이와 같이 축제 참가자들에게 지역축제에 대한 인식을 높이고 학습할 수 있는 축제요소를 구체적으로 제주지역 축제에서 예로 든다면, 탐라입춘굿놀이는 전반적으로 의미가 어떤 것인지 축제 리플렛을 통하여 참가자들에게 전달하고 낭독물의 의미, 관덕정 앞에서 진행되는 입춘굿 행사의 의미를 참가자들에게 마이크 시설을 통해 해설해 주고 있는 프로그램을 들 수 있다.

이와 같이 실제 제주지역에서 개최되는 축제 프로그램도 참가자들에게 흥미와 직접 체험해 보고자 하는 일종의 도전의식을 높여 줄 수 있도록 기획되고 있는 상황임을 알 수 있다. 그러나 아직까지도 제주지역 각지에서 개최되는 축제 프로그램은 차별성이 떨어지고 각 축제들이 표방하고 있는 주제의식을 강화하고 있지 못하고 있다. 이런 현실은 지역 축제의 성공은 축제 참가자들의 최적경험인 플로우를 보장할 수 있는 프로그램을 제대로 기획하고 집행해 나갈 때 극복될 수 있을 것이다. 그리고 그런 프로그램 기획과 집행에는 앞서 언급한 도전의욕과 기술수준의 강화는 매우 중요한 기획요소가 될 것이다.

지역축제 참가자들의 플로우 체험을 용연야밤축제에 적용하여 탐색

적으로 파악한 본 연구의 분석결과가 시사 할 수 있는 점은 다음과 같다.

첫째, 지역축제 참가자의 플로우 체험의 상태를 ESM으로 측정할 경우 축제 프로그램 기획자는 어떤 프로그램에 플로우가 높고 낮은지에 대한 정보를 얻을 수 있게 된다. 플로우 수준에 대해서 시간의 경과에 따라 프로그램 체험별로 측정한 결과, 유교 및 불교식 제례행사가 개최되는 시점에서는 조사대상자들의 플로우 체험이 낮게 형성된 것을 볼 수 있었다. 한편, 선상음악회 전후에서는 상대적으로 높은 플로우 수준을 나타냈지만, 용연야밤재현축제가 다른 축제와 달리 프로그램 구성에 있어서 간결하게 핵심 프로그램을 중심으로 기획된 것과는 달리 선상음악회 프로그램 관람체험의 질적 수준은 다른 프로그램의 수준과 매우 큰 수준으로는 차이가 나타나지 않았다. 이런 것을 볼 때, 용연야밤재현축제 기획자들은 선상음악회가 뚜렷하게 강한 플로우 체험을 제공하지 못하는 수준임을 인식하여 향후 축제 프로그램 기획과 집행에서 이를 높일 수 있는 방향으로 개선해 나가야 할 것이다.

둘째, 축제 플로우 체험은 개인의 특성에 따라서 다르게 나타날 수 있는데, 본 연구의 분석결과에서는 지역축제 참가 횟수가 많은 응답자들이 용연야밤재현축제 플로우 체험 수준이 지역축제 참가 횟수가 상대적으로 낮은 응답자들에 비하여 다소 높게 나타났다. 이는 제주지역에서 개최되는 여러 축제에 지역주민이 참여할 수 있는 여러 통로를 마련해 주는 정책은 지역주민들이 각 지역축제에 참여할 수 있는 방법을 습득시켜 줌으로써 축제 플로우 체험의 중요한 요소인 기술수준이나 도전의욕을 높일 수 있게 될 것이다. 예를 들면, 제주지역 축제에 참가할 때 지출하게 되는 여러 비용을 할인해 줄 수 있는 쿠폰과 같은 것을 축제조직위 또는 지방정부에서 발행하는 형태의 세부적인 것부터 지역축제가 궁극적으로 자신과 가정, 자신의 지역의 안녕과 발전을 도모해 줄

것이라는 기복(祈福)적 프로그램 기획요소를 강화하는 것 역시 지역주민의 축제참여를 확대해 줄 수 있으며 이런 축제 재방문 촉진요소 발굴과 정책화는 각 지역축제의 전반적 발전에도 도움이 될 것이다.

셋째, 8채널 플로우 모형에서는 기술수준이나 도전의욕의 정도에 따라서 '각성, 플로우, 통제, 지루, 이완, 무관심, 걱정, 불안'과 같은 플로우 요소가 결정된다고 보았는데, 각의 8개 변수들 중 4개의 쌍(pair)은 그 의미가 음의 상관관계가 있는 개념이다.<sup>35)</sup> 본 연구의 분석결과, 용연야법재현축제 플로우 체험 요소 중 각성과 이완은 음의 상관관계가 나왔지만 유의하지 않은 계수였고, 불안과 지루는 음의 상관관계가 아니라 양의 상관관계로 나왔으며, 걱정과 통제 간 관계 역시 양의 상관관계로 나타났다. 그래서 기술수준 보다 도전의욕이 높게 되면, 각성되거나 불안, 걱정하는 데 비해서 그 반대인 경우는 이완되거나 지루하고 통제된 느낌을 나타낸다는 것인데, 본 연구의 플로우 체험은 지루한 느낌과 무관심과는 음의 상관관계로 유의하게 나타난 것을 볼 때 8채널 플로우 모형에서 전제하는 관계성과 유사하게 나타났다. 이와 같은 플로우 요소 간 상관분석 결과를 종합하면, 지역축제 프로그램이 지루하면 축제 행사에 무관심해져서 최적의 축제참여를 보장할 수 없다는 것을 의미한다. 지루하거나 무관심한 감정이나 심리상태는 축제체험이 플로우 상태로 가는 것을 방해하는 역할을 하게 된다. 용연야법재현축제 기획에 있어서도 지루하지 않은 행사기획에 초점을 맞추어 프로그램을 기획하는 것이 축제 참가자들의 체험수준을 보장해 줄 수 있는 길이 될 것이다.

본 연구의 연구대상 축제인 용연야법재현축제는 야외에서 열리는 예술공연형 축제이지만 일반적인 예술공연형 축제가 일정한 공연장에서

35) 각성↔이완, 불안↔지루, 걱정↔통제, 무관심↔플로우

진행되고 참가자들은 주로 좌석에 앉아서 관람하여 이동이 제한되는 경우가 많은 것과 비교할 때 참가자들이 비교적 자유롭게 축제 행사장 주변을 이동하면서 축제를 관람하고 참여할 수 있다는 점에서 축제 플로우를 탐색적으로 측정하는데 조사대상축제로 선정하였다. 그러나 앞으로의 연구가 탐색적으로 축제 플로우를 연구하는 수준에서 심화된다면, 예술 공연형 축제 참가자들이 체험할 수 있는 여지는 다른 체험형 축제에 비하여 상대적으로 떨어질 수 있기 때문에 향후 연구에서는 체험형 축제를 대상으로 플로우를 측정해 보는 것도 필요할 것이다. 또한 플로우는 재미를 즐기는 활동이나 스포츠뿐만 아니라 일하는 과정에서도 발생한다는 선행연구를 볼 때 축제관람객 뿐만 아니라 지역축제에서 공연하는 사람들이나 행사를 진행하는 사람들을 대상으로 플로우를 측정한다면 본 연구의 실무분야의 적용성이 더욱 확대될 것으로 사료된다.

앞으로 제주에서 개최되는 지역축제 참가자들의 플로우 경험에 대한 논의의 방향은 축제 참여가 우리의 일상생활에 도움이 되고 행복을 가져다주는 가치 있는 경험이라는 방향으로 전개되어야 한다. 또한 향후 이와 같은 축제 플로우에 대한 연구가 진행된다면 어떤 축제 프로그램에서는 플로우가 높고 낮은지를 파악할 수 있다. 그리고 제주지역에서 축제를 준비하는 마을단체, 축제조직위, 관공서가 활용할 수 있는 정보를 제공해 줄 수 있다.

지역민들에 의해서 전승되었던 우리나라의 여러 전통축제들은 일제 식민지 시기와 근대화, 산업화를 거치면서 사라져갔다. 1990년대 민선 지방자치단체가 조직되면서 축제가 정치화되고 있다는 비판의 목소리는 아직도 겹겹히 수용해야 할 것이다. 그러나 그런 계기로 지역문화의 중요성이 환기되었고, 지역축제의 원형이 복원되면서 전반적인 지역활성화를 도모하고자 하는 흐름도 지역사회가 주목해야 할 측면이다. 일



본이나 구미권에서 잘 알려진 지역축제들은 대부분 지역주민에 의해서 조직되고 진행되는 것을 볼 수 있다. 그리고 그런 축제체험에서는 지역의 '정신과 정체성'이 녹아있다. 용연야밤재현축제나 탐라입춘굿놀이와 같이 제주의 역사와 전통을 계승하고자 하는 축제를 앞으로 어떻게 발전시킬 것인가에 대한 논의 역시 본 연구의 플로우 논의에서처럼 축제 참가자들의 만족스러운 체험을 보장해 주는 방향으로 전개되어야 한다.

결국 이와 같은 맥락에서 볼 때, 제주의 지역축제에 참여하는 지역민이 행복한 경험을 하고 만족하는 축제에 제주 관광객들도 주민과 함께 만나고 어울리는 과정에서 어떤 만족과 행복을 느낄 수 있게 된다는 지역축제의 내발적 발전의 논리를 실천적으로 입증해 나가는 것이 우리의 과제가 될 것이다.

## 참고문헌

- 김기욱(2006). 도시주부의 소비생활세계: 일상 소비생활 경험을 중심으로, 『소비자학연구』, 17(3), pp.21-41.
- 김철원·이정화(2003). Samdahl의 여가모형을 적용한 여가경험에 관한 연구, 『관광학연구』, 26(4), pp.111-128.
- 노용구(2005). 몰입(Flow)이론을 적용한 여가상답에 관한 연구, 『한국여가레크리에이션학회지』, 29, pp.109-120.
- 노용구(2006). 『여가학』, 서울: 대경북스. p.102.
- 류정아(2003). 『축제인류학』, 서울: 살림. pp.20-21.
- 미하이 칙센트미하이 지음·이삼출 옮김(2003). 『몰입의 기술』. 서울: 더불어 책. pp.6-55.
- 박한식(2004). 모험관광 경험에 따른 플로우(flow) 변수 차이 검증: 최초 방문자와 재방문자를 중심으로, 『관광연구논총』, 16, pp.217-232.
- 박한식·김남조(2008). 모험관광객의 플로우(flow) 경험구조: 레프팅 참여자를 중심으로, 『관광연구』, 23(1), pp.191-207.
- 오상훈(2006). 『관광과 문화의 이해』, 서울: 형설출판사, pp.91-92.
- 이훈(2006). 축제체험의 개념적 구성모형, 『관광학연구』, 30(1), pp.29-46.
- 최인수·김순옥·황선진·이수진(2003). 경험표집법을 이용한 고등학생들의 생활 경험에 관한 연구: 주된 활동과 활동공간, 및 플로우를 중심으로, 『대한가정학회지』, 41(8), pp.213-227.
- 홍경완·김원인·강인호(2007). 예술축제에서의 몰입: 내재적 동기, 몰입, 재방문의도, 『관광연구』, 22(1), pp.115-131.
- 홍성화·최병길·이성은(2006). 국내 관광분야 축제 이벤트 연구논문 내용분석: 1995-2004년 연구경향과 분석방법 검토, 『관광학연구』, 30(6), pp.95-111.
- Csikszentmihalyi. M.(1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass. pp.1-231.
- Csikszentmihalyi. M.(1993). *The evolving self: A psychology for the third millennium*. New York: Harper & Row. pp.1-320.

- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I.S.(1992). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*, New York: Cambridge University Press. pp.266-287.
- Ellis, G. D., Voelkl, J. E., & Morris, C.(1994). Measurement and analysis issues with explanation of variance in daily experience using the flow model. *Journal of Leisure Research*, 26(4), pp.337-356.
- Hektner, J. M., Schmidt, J. A., & Csikszentmihalyi, M.(2007). *Experience Sampling Method: measuring the quality of everyday life*. London: Sage Publications. p.6.
- Hoffman, L. L. & Novak, T. P.(1996). Marketing in hypermedia computer-mediated environments: Conceptual foundations. *Journal of Marketing*, 60(July), pp.50-68.
- Jackson, S. A.(1995). Factors influencing the occurrence of flow state in elite athletes. *Journal of Applied Sport Psychology*, 7, pp.135-163.
- Jackson, S. A., & Marsh, H. W.(1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience: The Flow State Scale. *Journal of sport & Exercise Psychology*, 18, pp.17-35.
- Jones, D. & Hollenhorst, S., Perna, F., & Selin, S.(2000). Validation of the flow theory in an on-site whitewater kayaking setting. *Journal of Leisure Research*, 32(2), pp.247-261.
- Massimini, F., & Carli, M.(1988). The systematic assessment of flow in daily experience. In M. Csikszentmihalyi & I.S. Csikszentmihalyi(Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. New York: Cambridge University Press. pp.60-81.
- Mulligan, C. B., Schneider, B., & Wolfe, R.(2000). Time use and population representation in the Sloan Study of Adolescents. In J. M., Hektner, Schmidt, J. A., & Csikszentmihalyi, M.(2007). *Experience Sampling Method: measuring the quality of everyday life*. London: Sage Publications. pp.34-37.

Abstract

The Exploratory Study on the Flow Experience  
of Jeju Festival Participants  
- Focused on Yongyeon Night Scenery Representation Festival -

Song, Jae-Ho\* · Oh, Sang-Hoon\* · Lee, Sung-Eun<sup>+</sup>

This study reviewed the possibility of integration between flow theory by Csikszentmihalyi and *communitas* concept by Turner. These two concepts have been studied in many social science areas, but there were some limitations of existing researches as a integrated perspective about certain phenomena such as festival. In this context, this study aimed to apply flow concept to Jeju festival, Yongyeon Night Scenery Representation Festival, to analyze the participant's flow experience and to review the implementation of the results.

To apply flow concept to festival experience, this study used Experience Sampling Method(ESM) as the methodology to measure flow experience. This method is useful in understanding the state of human's psychology. The ESM of this study was consisted of seven times stimuli during the festival experience(September 26, 2008). According to the flow researches, even five or ten participants can produce enough reliable data in the simple analysis. In this context, this study using ESM was designed by six members.

Through the measurement results of the participants' flow

---

\* Professor, Jeju National University

\*\* Professor, Jeju National University

+ (Correspondent author) Special Researcher, Tourism, Business and Economic Research Institute of Jeju National University

experience in Yongyeon Night Scenery Representation Festival, this study can infer some implementations from the festival planning and management perspectives. As the low flow state of festival participants implied the boredom experience of festival, the lowest time(3rd stimulus of ESM) among festival programs should be examined in the future study. Also, as the results of measurement of festival flow, the research showed that the more residents or tourists participated in local festival, the more participants's flow experience became higher.

In conclusion, this study showed some significant implications in festival-related study areas in that the research paid attention to the importance of festival participants such as local residents or tourists. And this study reviewed the concept of flow experience that could be used to promote the local festival. In the end, this study suggested that the best way in developing local festivals is to follow the endogenous development process from the community-driven perspectives.

**Key Words**

Flow Experience, Communitas, Experience Sampling Method, The Structure of Festival, Yongeyon Night Scenery Representation Festival

**제1저자 : 송재호** 690-756 제주시 제주대학로 66 제주대학교 관광개발학과  
(E-mail : aaa2000@jejunu.ac.kr 전화 : 064-754-3173)

**제2저자 : 오상훈** 690-756 제주시 제주대학로 66 제주대학교 관광경영학과  
(E-mail : shoh323@jejunu.ac.kr 전화 : 064-754-3134)

**교신저자 : 이성은** 690-756 제주시 제주대학로 66 제주대 관광과경영경제연구소  
(E-mail : selee3427@gmail.com 전화 : 064-754-2323)

최초 투고일 2008. 12. 23

최종 접수일 2009. 2. 13