

환타지 소설 읽기의 심리적 경험: 몰입 이유, 경험 유형을 중심으로*

김 철 민†

광주대학교 언어·심리치료학부

본 연구에서는 최근 한국사회(특히 대학가)에서 유행하고 있는 환타지 열풍에 관심을 두고, 환타지 소설을 애호하는 대학생들을 대상으로 환타지 소설에 최초 접촉 경험과 몰입계기, 선호 이유와 심리적 경험, 환타지 소설 탐닉의 결과와 탐닉자의 성격 특성을 심층적으로 살펴보고자 하였다. 심층면접 결과, 연구대상자들은 초·중학생 때부터 주변의 권유와 물리적 근접성, 자극의 친근성으로 인해 환타지 소설을 읽기 시작했으며 현재도 상황적, 재정적, 심리적 이유로 환타지 소설을 선호하고 있다. 또 이들은 환타지 소설에 몰입함으로써 다양한 심리적 경험(일탈감, 자유감, 망아감, 원초적 욕구충족, 대리적 성장과 성취감, 자기갈등과 관조적 자기경험 등)을 하고 있었다. 또한 환타지 소설은 성격 특성에 관계없이 누구나 탐닉할 수 있으며, 여가 활동으로서 환타지 소설 읽기가 개인의 현실적 삶에 미치는 긍정적이며 부정적인 영향을 확인할 수 있었다. 마지막으로 집단심층면접 결과를 바탕으로 환타지 소설 탐닉의 효과와 문제점, 후속 연구에 시사점들을 논의하였다.

주제어 : 환타지 소설, 체험적 소비, 여가 경험, 몰입/삼매경, 자기 조절, 관조적 자기 경험

* 이 연구는 2010년도 광주대학교 대학연구비 지원을 받아 수행되었음.

† 교신저자 : 김철민, 광주대학교 언어·심리치료학부, kimcm@gwangju.ac.kr

인간은 누구나 어린 시절 귀신, 신선, 용(드래곤), 산신령, 흡혈귀(드라큘라), 요정, 요술, 마법 등과 같이 재미있고 무섭고 신비로운 초현실적인 이야기에 쉽게 매료되고 꿈과 상상력을 키우며 자란다. 그렇지만 성인이 되면 그런 초(비)현실적인 소재와 관련한 자극들을 어린이들(유아기, 아동기)의 전유물로 여긴다. 현실공간에서 전혀 이루어질 수 없거나 거의 불가능한 내용(환타지)을 다룬 자극들은 우리 현실에서 직접 경험할 수 없고 간접 경험, 심리적 체험만 가능하다는 점에서 현실과 유리된다. 그래서 환타지 류의 각종 자극들은 단순히 시간 보내기용, 흥미위주의 통속적인 것, 현실을 반영하지 않고 현실과 동떨어진 황당무계한 것으로 취급된다.

그런데 1990년대 후반부터 한국 사회에서는 ‘환타지 열풍’이라 표현될 수 있을 만큼 환타지 류의 만화, 소설, 영화, 드라마, 게임 등이 유행하고 있다. 한국 사회에서 부는 환타지 열풍의 주축을 이루는 것은 환타지 소설이라 할 수 있다. 환타지를 다루고 있는 만화, 영화, 드라마, 게임의 대부분은 그 원작이 환타지 소설이다. 문학 비평가들은 한국 사회에서 환타지 열풍의 근원으로 롤링(J. K. Rowling)의 ‘해리포터’ 시리즈를 꼽는데 주저하지 않는다(최기숙, 2001; 서보명, 2002; 심경석, 2006; 성은애, 2007). 1997년 첫 번째 이야기인 ‘해리포터와 마법사의 돌’을 시작으로 2007년 완결편인 ‘해리포터와 죽음의 성도들’이 출간되었는데, 해리포터 시리즈는 지난 10년간 국내에서만 2천만 부 이상 팔린 것으로 추정되고 있다(한미화, 2007). 해리포터 시리즈에 대한 폭발적인 관심은 1950년대 이미 출간된 루이스(C. S. Lewis)의 ‘나니아 연대기’ 시리즈, 톨킨(J. R. R. Tolkien)의 ‘반지의 제왕’과 같은 환타지 소

설들에 대한 인기로 이어졌다.

이러한 환타지 소설에 열광하는 층은 주로 초등학생일 것이라 생각하기 쉽지만, 현재 한국 사회에서 환타지 열풍, 특히 환타지 소설에 열광하는 층은 아이들만이 아니다. 해리포터 시리즈만 해도 아이들보다 먼저 교사와 엄마들이 읽고 대리만족을 느낀다고 한다(장현주, 2000). 한국 만 18세 이상 성인들의 독서율(1년간 1권 이상의 책을 읽은 사람의 비율)은 72.2%, 연평균 독서량은 11.9권 이었고, 성인들의 3.4%는 무협지나 환타지 소설을 선호하고 있는 것으로 나타났다(문화체육관광부, 2009).

한국의 성인들 가운데 독서량이 가장 많은 대학생들의 독서경향을 살펴보면 한국 사회에서 환타지 소설에 대한 열풍을 쉽게 짐작할 수 있다. 2000년부터 2004년까지 전국 주요 14개 대학 도서관 대출도서 순위를 종합하여 살펴보면, 1위부터 20위까지 도서 가운데 환타지 소설(무협소설 포함)이 무려 10종에 이른다(동아일보, 2005년 4월 21일자). 대출도서 순위 1위는 전동조의 ‘묵향’, 2위는 해리포터 시리즈, 4위는 이영도의 ‘드래곤 라자’, 7위 검유훈의 ‘비뢰도’, 8위 이우혁의 ‘퇴마록’, 9위 이경영의 ‘가즈 나이트’, 12위 김용의 ‘영웅문’, 17위 임무성의 ‘황제의 검’, 18위 전민희의 ‘세월의 돌’, 19위 이우혁의 ‘왜란 종결자’ 순이었다. 국내의 대학가에서 환타지 소설에 대한 열풍은 일시적인 독서 현상이 아니라 지금도 계속되고 있다. ‘2008년 전국 주요 30개 대학 도서대출 순위’를 살펴보면, 30개 대학의 상위 20위까지 총 600권의 대출도서 중 73%인 483권이 소설이었고 이 중 환타지 소설이 128권(해리포터 시리즈 50권 포함)으로 가장 많았다(조선닷컴, 2009년 2월 14일). 해리포터 시리즈

가 대출순위 상위(1위-5위)에 오른 대학은 12개 대학이었고, 또 환타지 소설인 ‘묵향’이 대출순위 상위권(10위 이내)에 오른 대학은 9개 대학이었으며, ‘비뢰도’가 상위권(10위 이내)에 포함된 대학도 8개 학교에 달했다(부산일보, 2009년 2월 12일; 연합뉴스, 2009년 2월 19일).

일반적으로 환타지 소설은 양서나 권장도서로 취급받지 못해왔다. 신두호(2008)는 “SF와 환타지 문학은 현실을 반영하지 않은 무협지 수준의 황당무계한 이야기로서 변두리 장르로 인식되어 왔으며, 문학 비평에서는 여전히 ‘저급한’ 문학형식으로 취급되어 오고 있다”고 주장하고 있다. 또 미국 고급문화의 대변자격인 블룸(Harold Bloom)은 ‘해리포터와 마법사의 돌’을 읽고 ‘이 소설이 독자의 영혼과 인격을 풍요롭게 할 수 있는가?’라는 반어적, 비판적 주장을 하고 있다(심경석, 2006에서 재인용). 국내의 언론에서도 대학가의 환타지 소설 탐닉 현상에 대해 “고등학교 때 독서경험이 전혀 없는 데다 대입 후엔 취업에 매달리는 한국 대학생들의 슬픈 현실(조선닷컴, 2009년 2월 14일)”이라 개탄하고 있다. 이렇듯 환타지 소설이 폄하되고 있는 현실에서, 어린아이들이나 좋아할 듯한 환상적인 이야기, 비현실적인 황당무계한 이야기, 흥미위주의 통속적인 것들로 평가되는 환타지 소설¹⁾을 성인이 된 대학생들은 왜 그리 선호하는 것일까? 대학생들은 환타지 소설에 몰입하고 어떤 심리적 경험을 하고 있는가? 그들의 삶에서 환타지 소

설에 몰입 경험은 어떤 순기능과 역기능을 하는가?

독서는 우리나라 성인들의 대표적인 여가 행동, 취미 활동의 하나이다[우리나라 성인들의 여가활동 실태를 보면, TV시청(25.7%), 인터넷하기(8.7%), 수면/휴식(8.4%), 책읽기(6.9%), 친구, 동료 모임/대화(6.6%), 신문/잡지읽기(5.4%), 체력단련/각종 운동(4.4%) 등의 순이었다(문화체육관광부, 2009)]. 여가 행동의 대상으로서 책은 문화상품이고 경험재이다. 경험재 문화상품 소비에서 핵심은 주관적 경험/체험이다. 독서 특히 소설책 읽기는 여러 가지 여가 유형 중에서도 지속 가능성과 반복 가능성이 매우 높을 수 있는 여가 행동이다(고동우, 2002). 환타지 소설 읽기는 더욱 그렇다. 환타지 소설 대부분은 단행본이 아닌 10여권 이상의 장편이다. 대학생들에게 거의 10년 동안 인기를 끌고 있는 묵향과 비뢰도는 지금도 완결되지 않고 출간되고 있는 20권을 넘어가는 소설들이다. 환타지 소설은 양서로 취급되지 않는 떳떳하게 드러내놓고 취미라고 얘기할 수 없는 합법적이지만 양지가 아닌 음지에서 대중화된 독서의 대상이다. 그렇다보니 문학 비평 분야 뿐 아니라 심리학 영역, 나아가 소비자 심리학이나 여가 심리학 분야에서조차 음지에서 대중화된 환타지 소설 탐독 행동을 연구 대상으로 다루지 않고 있다.

본 연구에서는 우리나라 대학생들이 환타지 소설에 선호하고 몰입하는 이유와 심리적 체험 유형, 그 순기능과 역기능, 그리고 환타지 소설 몰입자들의 공통적인 성격유형에 대해 심층적으로 살펴보려 한다. 본 연구는 대학생들의 환타지 소설 탐닉 현상에 대한 탐색적 연구이며 현상 기술(phenomenal description)에 초점을 둔 연구이다.

1) 현재 우리나라의 대학 도서관, 출판사, 대여점 등에서 소설에 대한 도서 장르 분류는 명확하지 않다. 본 연구에서는 환타지 소설, 퓨전 환타지 소설, 오리엔탈 환타지 소설, 무협 소설, 신무협 소설, SF 소설 등을 모두 아울러 ‘환타지 소설’이라 명명할 것임.

환타지 소설의 특징

10여 년 전부터 우리나라 대학가에 불고 있는 환타지 열풍은 IMF 체제, 취업난으로 인해 갑작스럽게 나타난 현상일까 아니면 시대적 기원을 갖고 지속되어 온 독서 현상 중 하나일까? 또 환타지 소설의 어떤 특징이 대학생들로 하여금 몰입, 탐닉하게 만드는 것일까? 대학생들의 환타지 소설 탐닉현상에 대한 심리적 메카니즘을 파악하기 위해서는 먼저 자극으로서 우리나라 환타지 소설의 기원과 특징에 대해 살펴볼 필요가 있다.

현재 우리나라에서 대학생들이 많이 읽고 있는 묵향, 비뢰도, 드래곤 라자, 해리포터 시리즈 등과 같은 환타지 소설 열풍의 효시는 무협소설이라 할 수 있다. 무협소설하면 흔히 황당무계하고 흥미위주의 통속적인 ‘무협지’라는 용어로 불리고 있지만, 무협소설이 등장한 초기에는 지식인들의 전유물이었다(김현, 1995). 우리나라에서 무협소설의 시작은 1961년 김광주가 중국 무협소설인 ‘검해고홍’을 번안하여 ‘정협지’라는 이름으로 <경향신문>에 연재하면서 부터이다. 정협지는 810회나 연재(1961년 6월 - 1963년 11월)되었고 독자들의 폭발적인 인기를 얻게 되었다(김재국, 2003). 이후 거의 20년 동안 대만, 홍콩에서 출간된 중국 무협소설들이 번역, 번안(군협지, 금검지 등)되어 국내에 소개되면서 전국 도서관, 대본소 등에서 가장 대출이 잘되고 인기 있는 소설로 자리 잡았다.

1980년대 초부터는 번역, 번안 무협소설이 줄어들고 우리나라 작가들의 창작 무협소설들이 대본소나 만화대여점을 통해 선풍적인 인기를 끌었다. 이들 무협소설들의 특징은 속도감 있는 사건 전개, 기연(절망적인 상황에서

우연히 엄청난 능력자나 지식, 신비로운 약의 도움으로 신체적/무술/무공 능력을 얻게 되는 계기) 설정, 덧붙여진 사랑 이야기, 선(의, 협)과 악(불의)에 대한 단순한 이분법적 구분, 복수, 살인 등으로 요약될 수 있다. 그럼에도 불구하고 창작 무협소설들의 인기는 점차 퇴조하게 된다. 만화대여점, 대본소 중심의 대여소설이라는 점, 지나친 과장과 천편일률적 이야기 전개는 독자들을 식상하게 만들었고, 프로스포츠나 88서울 올림픽, 다양한 문화 콘텐츠의 등장은 무협소설의 침체로 이어졌다.

대여 소설로서 음지에서 읽혀지던 무협소설이 다시 인기를 끄는 계기를 마련한 것은 번역 무협소설인 ‘영웅문’이 서점 판매용으로 출판이었다(김용, 1986). 이 작품은 국내에서만 200만부 이상 판매되었고, 무협소설의 붐을 다시 조성하는데 큰 역할을 하였다. 이후 중국 작가들의 무협소설들이 다시 번역되어 서점에 진입하기 시작했다. 이와 더불어 1988년에는 우리나라 창작 무협소설로는 처음으로 금강(필명)의 역사무협소설인 ‘발해의 혼’이 서점에서 판매되어 화제를 불러 일으켰고, 이를 필두로 국내의 창작무협소설들이 하나 둘 서점가에 진열되기 시작했다.

1990년대에 접어들면서 무협소설은 인터넷 가상공간(예: PC통신 하이텔 무림동)과 만나게 된다. 기존의 무협소설들이 오프라인 공간에서 출판사의 판단에 따라 여러 권으로 이루어진 시리즈물 전체로 한꺼번에 출간되었다면, 온라인 공간에서는 시리즈물을 독자들에게 순차적으로 연재하면서 즉시적 쌍방향 의사소통을 가능하게 하였고, 독자들의 호응도(조회수)에 따라 오프라인 공간에서 다시 낱권으로 출간되었다. 또 무협소설과 온라인 공간의 만남은 무협소설 독자층의 폭을 넓히고 인기를 증

폭시켰으며 인터넷 커뮤니티를 통해 무협소설 독자들을 결집시키는 계기를 만들었다. 더불어 온라인 공간은 신진 작가들이 자신의 실험적 소설을 소개할 수 있는 새롭고 쉬운 통로이기도 했다. 이는 전통 무협소설이 다른 장르와 혼합하는 퓨전화 현상으로 이어졌다. 즉 민담, 전설, 신화, 무협소설, SF소설, 추리소설, 기존의 환타지소설 등의 기법을 융합되어 현실세계와 가상세계, 진실과 허상, 진짜와 가짜가 어우러진 퓨전 소설, 하이브리드 소설들이 나타났다(김재국, 2003). 대표적인 소설로 이우혁의 ‘퇴마록(전 16권)’(이우혁, 1994)과 유기선의 ‘극악서생(16권 발간)’(유기선, 2000), 전동조의 ‘묵향(26권 발간)’(전동조, 1999)을 들 수 있다. ‘퇴마록’은 현대를 배경으로 하면서 민담과 신화, 무협소설을 융합한 온라인 공간의 문학작품을 처음으로 문단에 알린 작품이라 할 수 있고, ‘극악서생’은 무협소설과 SF소설을 융합하여 통신상 37만회라는 당시 초유의 조회수를 기록할 만큼 독자들의 인기를 끌었다(김재국, 2003, p.207). ‘묵향’은 무협소설과 기존 환타지 소설을 융합하여 출간 당시부터 현재까지도 대학 도서관 대출 순위에서 최상위를 기록하고 있는 소설이다.

위의 소설들과 더불어 톨킨의 ‘반지의 제왕’과 루이스의 ‘나니아 연대기’에 바탕한 국내의 창작 환타지 소설들과 기존의 무협소설들을 현대의 독자들(N세대)에게 친숙하게 만든 신 무협소설들(검유훈, 2000, 29권 발간중; 임무성, 2001, 전 21권)도 독자들의 관심을 불러 일으켰다. 이영도의 ‘드래곤 라자(전 12권)’(이영도, 1998)와 이경영의 ‘가즈 나이트(전 15권)’(이경영, 1999)는 대표적인 창작 환타지 소설이다. 특히 ‘드래곤 라자’는 6개월 동안 하이텔에 연재하여 90만의 조회수를 기록할 정도였다. 이

러한 환타지 소설들은 온라인 게임에 배경과 소재를 제공하여 국내의 온라인 게임 산업의 부흥에 일조를 하였고, 다시 게임 속의 가상공간과 현실공간을 접목시킨 게임 환타지 소설을 탄생시켰으며, 나아가 국내의 독자들로 하여금 롤링의 ‘해리포터 시리즈’를 쉽게 수용할 수 있는 토대를 제공하였다.

현재 국내의 대학가에서 인기를 끌고 있는 환타지 소설들은 출판사들의 장르 구분은 다양하지만 서사구조에 근거하면 크게 네 가지 유형으로 묶어볼 수 있다. 하나는 중국의 중세 시대에 바탕하여 만들어진 가상세계(강호, 무림세계)를 배경으로 무예나 무공을 매개로 하여 개인이나 가문의 복수나 개인의 정의(협)의 실현 또는 지배층으로 성장하는 주제를 다룬 무협 환타지 소설이다. 이는 기존에 무협지라고 불렀던 소설들이고 대표적인 소설로는 ‘비리도’를 들 수 있다. 두 번째는 유럽의 중세에 바탕한 가상세계(이계)를 배경으로 마법이나 검술을 매개로 하여 개인의 능력향상, 신념 실현 또는 지배층으로 성장이라는 주제를 다룬 마법 환타지 소설이다. ‘드래곤 라자’나 ‘가즈 나이트’, ‘반지의 제왕’과 같은 소설들이 이에 해당할 것이다. 세 번째는 주인공이 현실세계(현대)와 가상세계(무림세계, 이계, 게임 속 세계), 가상세계 사이를 넘나들며 무예, 마법 등을 매개로 개인의 이상을 실현하거나 영역을 구축하고 지배자로 성장하는 주제를 다룬 퓨전 환타지 소설이다. 이에 해당하는 대표적인 소설로는 ‘묵향’, ‘황제의 검’, ‘극악서생’, ‘해리포터 시리즈’, ‘나니아 연대기’ 등을 들 수 있고, 출판사들에서 ‘게임 환타지’, ‘퓨전 게임 환타지’라고 명명한 많은 소설들도 이에 해당한다. 마지막은 현대를 배경으로 무예, 초능력, 무속적 능력 등을 수단

으로 하여 개인의 신념을 실현하는 현대풍 환타지 소설이다. 이에 해당하는 소설로 ‘퇴마록’을 들 수 있다.

이렇듯 현재 대학가에서 읽히는 환타지 소설들은 서로 다른 네 가지 유형으로 분류해볼 수 있지만 다음과 같은 공통점들을 가지고 있다. 하나는 대부분의 환타지 소설들이 시리즈로 이루어진 장편소설이다 보니 대단히 많은 독서시간을 필요로 한다는 점이다. 두 번째는 독자들 대부분이 서점에서 구매하기 보다는 인터넷이나 도서관, 도서대여점에서 대여하여 읽는 소설이라는 점이다. 세 번째는 환타지 소설들 각각은 서로 다른 서사구조를 갖고 있지만 독자들을 끌어들이 수 있는 초현실적인 일탈성을 공통적으로 지니고 있다. 주인공들은 대부분 기구한 운명(고아, 가족의 해체, 가문의 멸망 등)으로 가족으로부터 유리된 채 책임과 의무에서 자유로운 혼자만의 삶을 개척하는 일탈성, 외모나 잠재능력, 성취결과에서 보통 사람들과 극단적 대조를 이루는 일탈성을 지니고 있다(김재국, 2003, p.213 참조). 또 독자들의 상상 속에만 존재하는 하늘을 날고 땅을 가르는 무공이나 마법과 같은 초현실적인 소재의 일탈성, 옹고 그림, 선과 악을 이분법적으로 구분하고 제도나 법이 아닌 힘의 논리로 문제를 해결하고 현실 사회에서 금기시하는 욕구를 즉시적으로 충족하는 이데올로기의 일탈성도 환타지 소설들의 공통점이라 할 수 있다(심경석, 2006; 신두호, 2008 참조).

여가활동, 체험적 소비행동으로서 독서

대표적인 문화상품으로 분류되는 책을 소비하는 행위인 독서는 두 가지 유형으로 나눌 수 있다. 하나는 교재나 교과서, 교양서적처럼

개인의 생산적인 삶을 영위하기 위해 필요한 지식이나 교양을 습득하기 위한 도구적 소비행동으로서 독서이다. 다른 하나는 소설이나 시처럼 개인의 생산적인 삶과 직접 관련되지 않고 소비의 대상(책의 내용)이 주는 재미, 즐거움, 감각적 쾌락 자체를 추구하는 궁극적/자기 목적적인(autotelic) 소비행동으로서 독서이다(Holt, 1995 참조).

모든 독서 행동이 칼로 무 자르듯 위의 두 가지 유형으로 명확하게 구분되지 않을 수 있지만, 환타지 소설을 포함한 소설 읽기는 궁극적/자기 목적적인 소비행동으로 분류할 수 있다. 이렇듯 소비하는 과정에서 재미나 즐거움을 얼마나 얻는가가 목적인 소비행동에 대한 연구는 소비자의 경험과정을 파악하는 것이 중요하며 제품 구매행동에 대한 정보처리적 관점의 연구와는 다른 접근이 필요하다(성영신, 1989). Hirschman과 Holbrook은 이러한 소비 행동을 쾌락적 소비, 체험적 소비라 명명하였다(Hirschman과 Holbrook, 1982; Holbrook과 Hirschman, 1982). 이들은 체험적 소비 행동의 특징으로 주관적인 시간 자원에 대한 심리적 비용이 고려되고, 쾌락원리에 따른 즉각적인 희열을 추구, 환상, 백일몽, 상상체험과 같은 쾌락적인 경험, 합리적 판단보다는 정서적 욕망, 정보의 획득보다는 오락과 유희 등을 강조하였다. 이들은 논리 실증주의(logical positivism)에 바탕한 전통적인 심리학적 연구 모형이나 방법론으로는 주관적이며 체험적 경험이 중심이 되는 체험적 소비행동을 이해하고 설명하는데 한계가 있다고 보았다. 이후 영화 관람, 예술품 감상, 레프팅이나 스카이다이빙 등과 같은 문화상품의 체험적 소비 경험에 대한 상징적 상호작용주의나 기호학적, 자연주의적 접근을 취한 연구들이 이루어져

왔다(Holbrook과 Grayson, 1986; Arnould와 Price, 1993; Celsi, Rose와 Leigh, 1993; Holbrook과 Hirschman, 1993; Holt, 1995 등 참조).

국내에서도 1990년대 중반부터 소비자 심리학, 소비자 행동, 여가심리학 분야에서 체험적 소비에 관한 연구들이 꾸준히 진행되어 왔다. 성영신, 고동우, 정준호(1996a)는 여가를 ‘개인이 즐거움, 행복감 등의 주관적 경험을 얻기 위해 비교적 자유롭게 선택하여 참여한 활동’이라 규정하고, 놀이동산과 스키장에서 체험적 여가경험을 연구하였다(성영신, 고동우, 정준호, 1996b). 이들은 심층면접을 통해 여가 참여자가 경험하는 다양한 심리적 체험의 내용(자유감, 유능감, 신체적 역동감, 모험감, 일탈감, 자기표현감, 대인교류감, 고독감, 자연교류감 등)을 규명하였다. 권익현과 유창조(1997)도 자연주의적 접근법을 통해 스키 리조트에서 감정적 경험과 결과를 분석하였다. 고동우(1998)는 집단 심층면접을 통해 관광에 대한 심리적 체험(관광지, 타인관련, 여행방식, 활동 자체의 4 영역에서 10가지 유형의 관광 체험)을 분석하였고, 채지영, 양윤, 윤유경(2002)도 해석적 분석을 통해 라이브콘서트 소비 경험(행동)을 개인적 소비행위(다양한 정서경험, 주관적 평가, 경험증진, 대상통합적 행위)와 사회적 소비행위(대인관계 매개체, 소비경험의 확대 재생산, 소비자 분류)로 구분하였다. 또 박은아와 주경미(2006)는 클럽 여가를 즐기는 2030세대를 대상으로 질적 접근을 통해 여가 경험(자유감, 몰입감, 자기표현, 유능감, 탈체면감, 일탈적 자기표현 등)을 탐색적으로 규명하였다.

국내에서 이루어진 여가활동, 체험적 소비 행동, 또는 궁극적/자기 목적적 소비행동에 관한 일련의 연구들은 소비자 행동(심리학)의 관

심 분야를 확장하고 새로운 연구방법론(관점)을 모색하게 하는데 커다란 시사점을 제공하였다. 하지만 그동안 국내에서 이루어진 체험적 소비행동에 관한 연구들은 우리나라 성인들의 체험적 소비행동이나 여가활동 가운데 한 쪽 유형에 대한 소비경험만을 주로 다루고 있다. 고동우(2002)는 여가활동의 속성(중심속성, 주변속성)과 두 가지 추동(최적각성 추동, 이완 추동)에 따라 여가 형태를 네 가지 유형으로 구분한 바 있다. 첫 번째는 스키, 모험관광, 암벽등반, 콘서트참여 등과 같이 과도한 긴장과 정신적인 주의를 요구하며 강한 재미와 흥분상태를 체험하나 활동의 지속 가능성은 낮고 반복 가능성은 높은 과도하게 진지한 여가(over-serious leisure), 두 번째는 강한 재미와 동시에 편안함을 느끼고 지속 가능성과 반복 가능성이 매우 높은 독서, 게임, 조깅, 글쓰기, 능동적 TV 시청, 관람형 여가 등과 같은 진지한 여가(serious leisure), 세 번째는 크루즈 관광, 외식, 소풍처럼 약한 재미와 강한 안정감을 체험하며 지속 가능성이 높고 반복 가능성이 매우 높은 약간 가벼운 여가(semi-casual leisure), 네 번째는 수동적 TV 시청, 낮잠 등과 같이 매우 편안하고 친숙하며 안정감을 체험하나 지속 가능성은 낮고 반복 가능성은 높은 가벼운 여가(casual leisure)이다. 이러한 여가 활동 유형을 참조하면 국내에서 이루어진 체험적 소비행동에 관한 연구들은 주로 과도하게 진지한 여가 경험을 규명하는데 초점을 두었다.

우리나라의 성인을 포함하여 초, 중, 고 학생들의 여가 활용 실태를 살펴보면, 진지한 여가(능동적 TV 시청, 컴퓨터 게임하기, 독서, 인터넷 하기 등)와 가벼운 여가(수면/휴식, 수동적 TV 시청 등)가 가장 큰 비중을 차지하고 있다(문화체육관광부, 2009). 우리나라 사람들

의 체험적 소비행동을 포괄적으로 이해하기 위해서는 기존 연구에서 다루어졌던 유형 뿐 아니라 다양한 유형에 속하는 체험적 소비행동과 소비 경험도 심층적으로 살펴보아야 할 것이다. 특히 진지한 여가에 속하는 체험적 소비행동들은 활동의 지속 가능성이 높고 반복 가능성은 매우 높으며 심할 경우 중독에 이를 수도 있다. 따라서 본 연구에서는 최근 10여 년간 우리나라 중, 고등학생들은 물론이고 대학생, 심지어 성인들까지 탐닉하고 있고 열풍으로까지 불리는 환타지 소설 읽기라는 체험적 소비행동에 대해 규명해보고자 한다. 특히 대학생들을 대상으로 환타지 소설에 최초의 접촉 경험, 환타지 소설에 몰입하는 이유와 심리적 체험 내용, 순기능과 역기능, 그리고 환타지 소설에 몰입하고 있는 대학생들의 공통적인 특성에 대해 심층적으로 살펴보고자 한다. 이를 통해 대학생들의 환타지 열풍 현상의 의미와 가치에 대해 논의해 보고자 한다.

방 법

연구대상자

본 연구의 대상자는 광주광역시 소재 00대학에서 심리학 관련 과목을 수강하고 있는 다양한 전공의 학생들(120명) 가운데 환타지 소설을 읽어 본 경험이 많고 현재도 좋아하여 즐겨 읽는 대학생들(15명)이었다. 이들 가운데 13명이 2009년 4월 1차 집단 면담과 10월 2차 집단심층면접에 모두 자발적으로 참여하였다.

연구절차 및 분석

앞에서도 지적했듯이 환타지 소설 독서행동은 양지가 아닌 음지에서 대중화된 독서행동이다. 남들 앞에 내놓고 뽐뽐하게 읽혀지지 않는 환타지 소설 독서행동에 대한 연구는 구조화된 질문지를 이용한 정량적인 방법으로 접근하는데 어려움이 있다. 응답에서 사회적 바람직성(social desirability)이 작용할 가능성이 매우 크기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 연구대상자들이 환타지 소설을 읽으면서, 읽고 난 후 경험했던 생각이나 느낌을 있는 그대로 포착하기 위해 집단심층면접을 실시하였다. 집단심층면접은 면접과정에서 연구대상자들간 상호작용을 통해서 연구대상자들이 환타지 소설 읽으면서 경험했던 생생한 체험을 떠올릴 수 있게 하여 정량적인 방법으로 파악하기 어려운 사실들을 규명할 수 있는 질적 연구방법들 가운데 하나이다(Goldman & McDonald, 1987).

본 연구에서는 먼저 15명의 환타지 소설 탐닉자들을 1차 집단 면담하여, 즐겨 읽는 환타지 유형과 읽은 경험이 있는 환타지 소설들을 파악하여 세 집단으로 나누었다. 한 집단은 무협 환타지 류를 좋아하고 28권째 발간 중에 있는 검유훈의 '비뢰도'를 읽은 적이 있는 비뢰도 집단이고, 다른 한 집단은 퓨전 환타지 류를 좋아하고 25권째 발간중인 전동조의 '묵향'을 읽은 적이 있는 묵향 집단이었으며, 나머지 한 집단은 환타지를 좋아하고 롤링의 '해리포터 시리즈'를 읽은 적이 있는 해리포터 집단이었다. 각 집단에 속한 연구대상자들에게 방학 기간을 이용하여 아직 못 읽은 나머지 부분의 환타지 소설들을 자발적으로 읽고 6개월 후 자유의사에 따라 집단심층면접에 참

표 1. 연구대상자들의 인구통계와 환타지 소설 독서 경력, 선호 장르, 집단 구분

대상자	성별	나이	경력	평균 독서량 (한학기)	기억에 남는 환타지 소설	선호 장르	면접집단
A	남	25	11년	2-3질 이상	황제의검	(신)무협환타지	비뢰도
B	남	22	7년	1질 이상	비뢰도	"	"
C	남	21	4년	"	야시	"	"
D	남	21	6년	2-3질 이상	세피로스	퓨전환타지	묵향
E	남	22	10년	"	영웅문	"	"
F	여	21	7년	1질 이상	해리포터	"	"
G	여	21	6년	2질 이상	마족의계약	"	"
H	남	21	9년	1질 이상	해리포터	"	"
I	여	22	7년	"	반지의제왕	마법환타지	해리포터
J	여	20	6년	"	정령왕엘퀴네스	"	"
K	여	21	8년	"	해리포터	"	"
L	여	22	9년	2질 이상	해리포터	"	"
M	여	22	6년	1질 이상	해리포터	"	"

여하게 하였다. 이렇듯 집단을 선호하는 환타지 유형에 따라 구분한 이유는 집단심층면접 시 연구대상자들간 원활한 상호작용이 일어나도록 하기 위함이었다.

한편 집단심층면접에서 중요한 것은 면접진행자(moderator)의 역할이다. 면접진행자가 특정한 주제에 대한 연구대상자들의 대화의 흐름을 심층적으로 이끌면서도 그 흐름을 방해하지 않고 개입하는 것이 중요하다(Morgan, 1988). 따라서 집단심층면접을 진행할 연구자도 6개월 동안 세 유형의 환타지소설을 모두 읽고 집단심층면접에 참여하였다(참여적 집단심층면접이라 할 것임).

6개월 후인 2009년 10월 최종적으로 집단심층면접에 참여한 연구대상자는 13명이었다(표 1 참조). 이들을 대상으로 3-5명씩 정해진 각

집단별로 3회에 걸쳐 2시간-2시간 30분 동안 집단심층면접을 실시하였다. 면접 주제는 현재 자주 읽는 환타지 류를 언제 처음 접하게 되었는가, 그 환타지 류를 선호하는 이유, 그 환타지 류를 읽으면서 하는 인지적/정서적 경험, 환타지 소설의 탐닉이 과거나 현재 자신의 생활(삶)에 미친 영향, 환타지 소설을 좋아하는 친구들과 자신의 특징 등 이었다. 면접과정은 모두 녹취하여 완전하게 지면으로 옮겨 적어서 연구자가 다시 한 번 꼼꼼히 읽고 범주화하였고, 범주별 대표적인 세부내용을 축약적으로 기술하였다.

결 과

최초의 접촉 경로와 몰입 계기

현재 환타지 소설을 즐겨 읽는 대학생들은 환타지 소설을 언제 처음으로 접하게 되었을까? 연구 대상자들 가운데 4명(E, H, K, L)은 초등학교 5-6학년 때, 8명(A, B, D, F, G, I, J, M)은 중학교 시절, 나머지 1명(C)은 고등학교 때 처음으로 환타지 소설을 읽기 시작했다고 응답하였다. 초등학교 고학년 시기에 환타지 소설을 처음 접한 연구대상자들의 반응을 살펴보면 다음과 같다.

“초등학교 5학년 때 옆 짝꿍과 반 아이들 몇몇이 해리포터라는 소설을 읽고 있었어요. 내 짝이 다 읽고 난 책을 빌려 옆에서 같이 읽었는데... 처음엔 이게 무슨 내용인지? 그렇게 와 닿지 않고... 하여 그냥 내용만 훑듯이 읽었어요. 그런데 나중에 영화를 보고나서... 정말 백문이 불여일견...(응답자 H)”. “어 나도 초등학교 5학년 때 처음 읽었는데, 너무 쉽게 읽혀지던데...(응답자 E)”. “나는 초등학교 4학년 때, 해리포터를 처음 봤는데... 활자로 된 책이 맘에 와 닿지 않았다. 근데 2년이 지나 해리포터와 마법사의 돌이 영화로 상영되어... 그 영화를 보고 신선한 충격을... 누구나 한 번쯤 생각해 볼 법한 마법사와 마법에 대한 상상이 너무나도 구체화 되어 그려진 영화는 나를 매료시켜 버렸다. 해리포터에 빠져버린 나는 활자를 멀리하던 예전 모습은 온데 간데 없이 사라지고 어느샌가 책을 읽고 있었다(응답자 L)”.

이들의 반응을 살펴보면 초등학교 시절에 처음 접한 환타지 소설은 해리포터였고, 소설

에 활자로 묘사된 익숙하지 않는 현상이나 사건에 대한 구체화 능력이나 추상적 사고에서 상당한 개인차가 있음을 보여준다. 추상적 사고와 융통성 있는 사고가 가능한 아이들은 쉽게 환타지 소설에 빠져들지만, 그렇지 못한 아이들은 영화나 영상 같은 구체화된 시각자극을 보고나서 재미를 느끼고 다시 소설을 찾아 읽으며 몰입하게 된다.

Piaget의 인지발달 이론에 따르면, 11~12세경에 시작되는 형식적 조작기(formal operational period)에 해당하는 시기(초등학교 4-6학년)이고, 형식적 조작기에 이르면 가설연역적 사고(hypothetico-deductive reasoning)가 가능한데, 이는 구체적이며 실재론적인 아동기 사고의 한계에서 벗어나 가능성(possibility)에 대해 생각할 수 있고, 여러 명제 간의 논리적 추론을 다루는 명제적 사고(propositional thinking)를 가능하게 한다(송명자, 2008, p.322). 동화와 달리 환타지 소설들은 한자어, 인체의 기와 혈 관련 용어, 무술 용어, 마법/검술과 관련하여 영어식으로 표현된 어휘들로 서술되어 있고 복잡한 추리나 서사구조를 지니고 있어 인지적 처리능력뿐 아니라 어느 정도의 사전 지식과 경험을 필요로 한다. 초등학교 고학년 시절에 환타지 소설을 처음 접한 연구 대상자들의 반응을 살펴보면, 일반적인 발달단계상 형식적 조작기에 속하는 동일한 연령대라 하더라도 사전 지식과 경험에 따라 환타지 소설에 대한 이해나 몰입 수준에서 상당한 차이가 있음을 보이고 있다.

중학교 시절 이후에 다양한 경로를 통해 환타지 소설을 처음 접한 연구대상자들은 추상적 사고나 연상, 추리 능력 등 인지적 처리 능력이 발달해 있고 상식적 지식도 축적된 상태이기 때문에 환타지 소설을 수용하고 소화

하는데 무리가 없었다고 응답하였다(연구대상자 A, B, C, D, F, G, I, J, M).

사실 환타지 소설에 대한 처음 접촉 경험에서 중요한 것은 대부분의 응답자들이 여러 장르의 도서들을 살펴보고 자발적으로 특정한 환타지 소설을 선택하여 접하게 된 것이 아니라는 점이다. 2008년 국민 독서실태조사에 따르면, 우리나라 초·중·고 학생들의 한 학기 독서량은 초등학생 25.8권, 중학생 10.1권, 고등학생 6.1권인데, 학교에서 부과하는 독서 관련 활동의 영향을 받은 것으로 생각된다(문화체육관광부, 2009). 학교에서의 독서 관련 활동에서 환타지 소설은 추천도서에 해당하지 않는다. 그런데 연구대상자들은 어떤 경로로 환타지 소설을 처음 접하여 재미를 느끼고 지속적으로 몰입하게 되었을까?

연구대상자들이 환타지 소설을 처음으로 접하게 된 경로는 두 가지(사회적 접근성, 물리적 근접성)로 요약할 수 있다. 또 환타지 소설을 처음 접하면서 재미와 흥미를 느낄 수 있으나 없느냐에 영향을 미치는 요인, 즉 지속적으로 몰입하게 된 심리적 계기는 세 가지(신비로운 환상 세계에 대한 신기함과 동경, 일탈적 저항/수용, 선호하는 유희나 놀이 자극과 친근성)로 나눌 수 있다. 이를 좀 더 자세하게 살펴보면 다음과 같다.

사회적 접근성

연구대상자들 대부분은 초등학생과 중학생 시절에 처음으로 환타지 소설을 접하게 되었는데, 그 전까지는 막연한 호기심 정도만을 가지고 있었다고 한다. 이들이 환타지 소설에 막연하나마 호기심을 가질 수 있게 된 것은 환타지 소설에 대한 긍정적이거나 부정적인 사회적 평가 때문이다. 연구대상자들이 환타

지 소설을 처음으로 접하게 된 시기는 1990년대 중반 이후였고, 이 시기에 우리나라 환타지 소설 시장은 새로운 부흥기를 맞은 상황이었다. 온라인 공간에서 환타지 소설에 대한 연재가 활성화되었고, 해리포터 시리즈가 처음으로 국내에 번역 소개되어 선풍적인 인기를 끌기 시작한 시기였다(성은애, 2007). 환타지 소설에 대한 긍정적인 평가와 더불어 우려의 목소리도 커지고 있었다(서보명, 2002; 김재국, 2003). 긍정적이든 부정적이든 사회적으로 이슈가 된 환타지 소설은 호기심을 불러일으키기 마련이다. 이렇듯 막연한 호기심만을 지니고 있던 연구대상자들에게 환타지 소설을 빌리거나 사서 읽도록 부추긴 것은 친한 친구들이나 자주 만나는 주변인들의 추천과 권유였다.

“...해리포터를 알게 된 것은 우연히 놀러간 친구의 집에서였다... 정말 재미있다는 친구들의 권유에...”, “중학교 때 어느 날인가 같은 반 친구 녀석의 가방을 보게 되었는데, 글썽 가방 속에 교과서는 없고 무협 소설들만 가득 있는 거예요!... 넘 재미있다고 한 번 읽어보라고 해서 읽게 되었죠”, “만화책과 영화를 빌리러 대여점에 자주 다녔는데, 알바하는 누나와 형들과 친하게 되었다. 맛있는 거도 잘 사주던 그 대학생 누나와 형들이 어느 날 내게 ‘묵향’이라는 환타지 소설을 읽어보라고 해서 읽기 시작했다”(응답자 L, B, A)

물리적 근접성

환타지 소설에 대한 막연한 호기심을 가진 상태에서 친구들이나 주변인들의 추천이 없더라도 자신이 좋아하는 만화나 영화를 대여하

러 대여점에 가거나 서점에 갔다가 우연히 또는 자연스럽게 바로 옆에 있는 환타지 소설에 접하여 읽게 되는 경우도 있었다. 또 인터넷 검색을 하다가 환타지 소설 사이트를 발견하고 방문했다가 환타지 소설을 접하게 되기도 한다.

“소설책 보는 것을 좋아하는데, 다 사 볼 수는 없고 해서 고등학교 때까지 동네 책 대여점에 자주 갔었죠. 그 때까지만 해도 일반 소설 서가만 봤었는데, 어느 날 바로 옆 서가에 있는 환타지 소설을 보게 되었죠”, “중학교 때 인터넷에서 검색하는 걸 좋아했는데, 어느 날 검색하다가 우연히 ‘문피어’라는 환타지 소설 사이트를 방문하게 되었고, 거기서 처음 여러 가지 환타지 소설들을 보고 읽어 보게 되었죠”(응답자 M, C)

신비로운 환상 세계에 대한 신기함과 동경

연구대상자들이 환타지 소설을 처음으로 읽기 시작하여 끝까지 그 책을 읽을 수 있고 지속적으로 몰입하게 된 계기는 신비로운 환상 세계에 대한 신기함과 동경이었다. 환타지 소설은 연구대상자들이 더 어린 시절부터 동화나 만화, 영화를 보면서 가지고 있던 막연하고 단순한 상상의 세계에 매우 구체적이며 그럴듯한 배경과 근거를 제공함으로써 마법의 세계, 무림의 세계가 현실에서도 가능할 것 같은 신기한 체험과 동경을 하도록 한다. 이러한 체험은 연구대상자들로 하여금 환타지 소설에 지속적으로 몰입하게 하는 원동력 가운데 하나이다.

“해리포터는 나를 꿈으로만 꾸던 마법

의 세계로 이끌었다. 그 당시 나는 기차역 기둥 어딘가에 비밀의 통로가 있을 것이라는 막연한 추측과 지팡이처럼 긴 막대를 잡고 ‘윙가디움 레비오~사’를 외치면 공중으로 떠오를 거 같은 느낌,... 언젠가 나에게 호그와트 입학 통지서가 부엉이를 통해 배달될 것 같은 기분...”, “책(반지의 제왕)을 계속 읽어나가게 된 건... 그 작은 호빗족의 아름다운 마을과 일상이 제가 원하던 살고 싶던 그런 상상속의 하루하루 들이였기에...”, “...읽는 도중(정령왕 엘퀴네스) 나도 모르는 사이에 동경하게 된 이상 세계... 드래곤, 엘프, 드워프,... 너무나 사실적인 묘사에 끊임없이 상상을 자극하는 단어들...”(응답자 L, I, J)

일탈적 저항과 수용

연구대상자들이 환타지 소설을 접하고 몰입하게 된 계기는 환상 세계에 대한 신기함 체험과 동경뿐 아니라 자신들이 처한 상황(학업에 대한 강요와 억압)에서 오는 스트레스와 권태 때문이기도 했다. 중 고등학생 시절 학원과 학교만을 오가야 하는 반복되고 지루한 일상에서 탈출하고픈 욕구, 공부만 강조하는 부모와 선생님들에 대한 저항이 환타지 소설에 대한 또 다른 몰입의 계기가 되었다. 이러한 일탈 욕구를 해소할 수 있는 탈출구는 컴퓨터 게임이나 친구들과 노는 것인데, 이는 쉽게 눈에 띄고 시간제한과 통제를 받는다. 권위의 통제를 수용하면서 일탈적 욕구를 해소할 수 있는 책상에서 앉아 공부하듯 하면서 읽을 수 있는 독서였고, 그 독서 대상이 환타지 소설책이었다는 것이다.

“아침 일찍 학교가고 끝나면 세 군데

학원을 들러 집에 가면 늦은 밤... 정말 힘 들었죠. 주말에만 컴퓨터 게임과 영화, 만화책 보며 쉬는데, 그것도 오래하면 잔소리 듣고 눈치 보이죠. 그 시절 처음으로 ‘목향’을 읽게 되었는데... 정말 재미있었죠! 시간가는 줄 모르고 새벽까지 읽었는데... 엄마는 공부 그만하고 자라는 거예요. 참~내!”, “고등학교 때 야간 자율학습! 자율이라는 단어가 붙었지만 의무적이었고... 처음에는 이왕 하는 거 열심히... 오래가지 못하고... 주로 잠을 잤는데... 책방에서 발견한 환타지 소설을 시간 때우기 용으로 읽기 시작했죠”(응답자 A, C)

선호 자극의 친근성

우리나라 초·중·고 학생들의 여가활용 1, 2순위는 TV 시청과 컴퓨터 게임이다(문화체육관광부, 2009). 연구대상자들도 어린 시절 TV를 보거나 컴퓨터 게임을 하며 여가 시간을 보냈다. 연구대상자들이 환타지 소설을 처음 접하여 흥미와 재미를 느끼고 몰입할 수 있었던 또 다른 이유는 환타지와 관련한 영화나 드라마, 컴퓨터 게임을 통해 갖고 있는 지식과 경험이였다. 특히 던전 앤 파이터, 리니지, 메이플 스토리, 열혈강호, 거상, 일랜시아 등과 같은 컴퓨터 게임을 자주하고 익숙해져 있다 보니 환타지 소설에 처음 접했는데도 소설 속의 세계나 인물들, 마법 용어, 무협 용어 등을 쉽게 수용할 수 있었다. 더욱이 기존 환타지 소설에 컴퓨터 게임이라는 요소를 접목한 게임 환타지 소설은 게임에 익숙한 세대에게 환타지 소설에 더욱 쉽게 입문하고 빠져들 수 있도록 한다.

“초등학교 때부터 고등학교 때까지 ‘동

서양이 만나는 환타지 월드’라는 말에 반해 시작하게 된 ‘일랜시아’라는 게임에... 그러다가 활자로 된 환타지 소설을 보게 되었는데 게임을 하는 것과 비슷하면서도 또 다른 재미를 느껴서...”, “던전 앤 파이터, 리니지, 거상 같은 게임을 좋아했는데, ‘세피로스’라는 게임 환타지라는 소설을 보게 되었죠. 게임하는 것을 통해 힘도 얻고 게임 속 스킬들을 현실에서도 쓰고 하는 건데, 책을 읽으면서 게임하는 느낌... 금방 푹 빠져들게 되더라고요”(응답자 F, D)

현재 환타지 소설에 탐닉하는 이유

이상에서처럼 연구대상자들은 초·중·고 학생 때 처음으로 여러 경로를 통해 환타지 소설에 접하는데, 초·중 학생 시절에 환타지 소설을 처음 접한 연구대상자들은 신비로운 환상 세계에 대한 신기함과 동경, 선호 자극과 유사성 때문에, 중·고 학생 시절에 환타지 소설을 처음 접한 연구대상자들은 권위적인 통제에 대한 일탈적 저항과 이를 수용하는 방편으로 환타지 소설에 몰입하게 된다.

그렇다면 부모나 선생님 또는 사회적인 통제로부터 비교적 자유로운 대학생인 현재에도 환타지 소설에 탐닉하는 이유는 무엇일까? 대학생들을 포함한 우리나라 성인들의 연평균 독서량은 11.9권으로 한 달에 한 권도 되지 않는다. 활자로 된 책이나 신문마저 기피하는 대학생들이 거의 10권 이상의 시리즈로 구성된 환타지 소설을, 그것도 사회적으로 양서로 평가받지 못하고 치열한 현실의 삶과 동떨어진 환타지 세계를 다루고 있는 소설을 선호하는 이유는 무엇일까?

연구대상자들은 평균 7년 이상 지속적으로

환타지 소설을 읽으며 긍정적이거나 부정적인 다양한 심리적인 경험을 해왔다. 환타지 소설 읽기를 통한 긍정적인 과거 경험 자체가 다시 환타지 소설을 찾거나 선호하는 동기로 작용하겠지만, 이는 다음 절에서 살펴볼 것이다. 여기서는 연구대상자들이 다른 여가 유형에 대비하여 환타지 소설을 선호하고 탐닉하는 이유에 초점을 살펴보고자 한다. 연구대상자들의 언어보고 자료에 바탕하면 그들이 다른 여가 활동에 비해 환타지 소설에 탐닉하는 이유를 6가지로 요약할 수 있다. 일탈적 욕구, 이해용이성과 속도감, 시공간적 통제감, 습관/중독, 재정적 측면(저비용 고효율), 접근 편리성이 그것이다. 연구대상자들은 이 6가지를 모두 충족할 수 있기 때문에 다른 유형의 여가활동보다 환타지 소설읽기를 선호한다는 것이다.

일탈적 욕구

인간은 누구나 일상의 일, 단조롭거나 복잡한 반복적인 생활에서 벗어나 놀거나 쉬고 싶은 욕구를 갖고 있다. 우리가 하는 대부분의 여가 활동의 이면에 일상탈출 욕구가 자리하고 있다고 해도 지나친 말은 아닐 것이다. 그런데 연구대상자들은 환타지 소설을 찾는 이유로 유독 일탈적 욕구를 강조하고 있다. 현재 대학교 2·4학년에 재학 중인 연구대상자들은 소속 전공에서 자격증 시험 준비, 취업 준비, 학점 관리, 아르바이트 등을 치열한 대학 생활을 하고 있다. 초·중·고 학생 시절과는 다르지만 부모나 주변의 바람도 있고 무엇보다 스스로 불투명한 미래에 대해 부담감을 느끼며 생활하고 있다. 대학 졸업 후에도 취업하지 못한 선배들을 보면서 드러나진 않지만 항상 불안감을 안고 있다. 이런 일상 현실에

서 완전히 벗어나고픈 생각이 들 때마다 환타지 소설을 찾는다는 것이다.

“환타지라고 하면 현실에서는 불가능한 것들을 다루고 있잖아요. 영혼이 육신을 떠나 다른 세계(이계)로 가거나 차원 이동하여 전혀 다른 세상에 떨어져 홀로 새로운 삶을 살아가는 거... 지금 가지고 있는 지식만으로도 잘 살아갈 수 있는 세계...”, “일반 소설은 있어도 안 읽어요. 내 현실의 삶을 반영한 그런 소설을 보면 답답해요! 사람들에게 마음을 열기가 어렵고 대인관계, 돈, 성적 부담... 환타지에는 그런 답답함이 없잖아요! 이 현실과 완전하게 다른 곳...”(응답자 J, 1)

이해용이성과 속도감

대학생인 연구대상자들의 표현에 따르면 대학의 교양이나 전공 교재에는 축약된 지식, 추상적인 용어들로 가득하고, 개념 정의나 용어 해설이 필요할 정도라는 것이다. 교재 한 단락, 한 장을 읽을 때도 집중해야 이해하고 기억할 수 있는데, 한 학기에 수업에 이러한 교재를 몇 권을 소화하는 것은 상당한 부담이라는 것이다. 그런데 대부분의 소설은 특히 환타지 소설은 대학 교재에 비해 훨씬 구체적인 용어들로 구성되어 있어 쉽게 읽히고 이해하기도 용이하다. 사실 인간의 학습과 기억에 관한 연구에 따르면, 추상적인 용어들(자유, 평등 등)보다는 구체적인 용어들(책상, 의자 등)이 쉽게 심상(mental imagery)을 형성하고 이해나 기억효과가 높다(Paivio, 1971, 1986; 김철민, 2006). 더욱이 대부분의 환타지 소설은 배경이나 장면 묘사가 많고 이야기 전개가 빠르며, 줄거리는 다를지라도 장르별로 유사한 서

사구조를 지니고 있다. 이러한 환타지 소설 자체의 특징은 추상적이고 난해한 용어와 지식으로 이루어진 대학 교재에 지친 자신들에게 쉬면서 쉽게 읽을 수 있는 유인 자극이 된다는 것이다.

“무협 소설 같은 경우는 싸우는 동작이 그려지죠. 어려운 한자나 한시가 나오기도 하고 무공 명칭도 모두 한자지만 좀 있어 보이죠. 그래도 아주 쉽게 읽히고 상상이 되죠. 속도감이 있어 몇 장을 넘기면 바로 빠져들죠. 특히 좌백(무협소설 인기작가)의 글은 살아 움직이죠”, “교재는 한 챕터도 집중해서 읽어야 하잖아요? 환타지 소설은 아무 생각 없이 쉽게 읽히죠. 첫 권을 읽고 다음이 궁금해 미칠 지경이죠. 아님 그 소설 아무도 안 볼걸요”(응답자 B, D)

시공간적 통제감

연구대상자들이 다른 여가활동에 비해 환타지 소설 읽기를 선호하는 이유는 여가 활동 시간 자체와 공간에 대한 자유로운 통제와 조절이다. 여가활동으로서 모든 독서(만화나 일간지 등)가 그렇겠지만 환타지 소설 읽기는 자신이 원하면 언제 어디서든 시작하고 멈추고, 멈춘 그 곳에서 다시 시작하는 것이 자유롭다. 여가심리학자들은 여가행동을 결정짓는 핵심적인 개념으로 지각된 자유감(perceived freedom), 자기결정감(self-determination)을 강조한다(고동우, 2002, p.2-6 참조). 모든 여가행동이 자발적 선택을 전제로 하지만 여가활동 자체를 즐기는 시간과 장소로부터 자유로운 것은 아니다. 여행이나 관광, 놀이동산, 콘서트, 영화 관람, 쇼핑, TV시청 등 대부분의 여가활동은 장소와 시간이 정해져 있다. 물론 그 시간

과 장소는 개인이 자발적으로 선택한 것이지만 일단 여가활동을 시작하면 그만 두기는 쉽지 않다. 중도에 그만 둘 수도 있지만 다시 시작하면 처음의 그 느낌과 생각을 이어갈 수는 없다. 연구대상자들은 시간과 장소에 구애받지 않고, 시작과 멈춤, 다시 시작이 자유롭기 때문에 환타지 소설 읽기를 선호한다.

“...영화 보다가 화장실 가고 싶어도 참고 보잖아요. 게임도 그래요. 한참 하고 있는데 빠져 나올 수 없잖아요... 환타지 소설은 읽다가 급하면 화장실에서도 계속 읽고... 언제 어디서든 편하게 볼 수 있어서 좋죠”, “친척집 같은데... 혼자 멀리 갈 때 환타지 소설부터 빌리죠. 버스, 터미널, 지하철... 어디서든 읽죠. 시간 잘 가죠. 다 못 읽으면 집에 와서 읽고...”(응답자 A, D)

습관/중독

연구대상자들이 환타지 소설을 선호하는 또 다른 이유는 어릴 때부터 즐겨 읽어온 습관과 익숙함이다. 인간의 행동을 설명할 수 다양한 설명변수 가운데 간과할 수 없는 영향력 있는 변수는 과거의 습관이나 행동패턴이다. Triandis(1977)는 인간의 행동에 강력한 영향을 미치는 요소 중 하나로 개인의 학습된 행동경향으로서 습관(habit)을 강조했다. 인간은 과거 특정한 자극에 대한 만족이 클수록, 그 만족감이 오래 기억에 남을수록 그 자극에 대한 습관은 강력하게 형성된다. 평균 7년 이상 틈틈이 환타지 소설을 읽고 만족한 경험을 했던 연구대상자들은 시간이 나면 자연스럽게 다시 환타지 소설을 찾게 된다고 한다.

“환타지라는 장르를 내가 정말 흥미롭

게 즐겨보는 장르죠. 시간이 나면 새로 나온 환타지 소설들을 살펴보죠. 새로 나온 신간은 어떤 것이 있는지? 요새 인기 있는 건 뭐지? 영화 빌리러 갔다가 영화는 안 빌려도 자연스럽게 환타지 소설은 몇 권 빌리죠”, “환타지 소설에 한 번 빠지게 되면 중독되죠. 아니 뭐 심각한 중독은 아니구 뭐 매니아랄까? 조용히 혼자만의 세계에서 쉬고 싶을 땐 으레 환타지 소설을 찾게 되죠”(응답자 A, G)

저비용 고효율

연구대상자들이 환타지 소설을 선호하는 이유 중 또 다른 하나는 재정적인 측면 때문이다. 연구대상자들은 등록금, 교재, 교통비, 식사비, 의류비와 같은 고정비용을 제외하면 여가활동에 자유롭게 쓸 수 있는 비용은 한계가 있을 수밖에 없다는 것이다. 최근 우리나라 대학생들(연구대상자들과 유사한 지역의 대학생들이 선호하는 여가활동 유형을 살펴보면, 관람/감상 관련 활동 33%, 놀이/오락 27%, 스포츠/건강 관련 활동 16%, 취미/교양 관련 활동 13%, 사교 활동 8%, 관광/여행/행락 3%, 기타 0.8%로 나타났고, 대학생을 포함한 모든 응답자들이 여가활동에 지출하는 월 평균비용은 7만 5천원이었다(박세영, 권혁철, 양정희, 2004). 연구대상자들도 자신들의 재정적인 상황을 감안하면 환타지 소설 읽기는 가장 적은 비용으로 오래 즐길 수 있는 여가활동이라는 것이다.

“용돈은 일정한 데 친구들과 술 한 잔 안할 수 없고, 가끔 영화도 보고, 커피도 한 잔 마시고... 커피 한 잔에 3000원 넘고요... 영화 한 편에 만 원 이상, 빌려 봐도

하루에 2000원... PC방도 한 시간에 1200원... 거기다 술 한 잔 하면... 한 시간 알바해도 5000원 정도 거든요. 근데 환타지 소설 한 권 빌리는데 700-800원 이거든요. 열 권이면 일주일을 재미있게 지낼 수 있거든요”(응답자 C, D, G, K, M)

접근 편리성

경제적인 측면에 더불어 연구대상자들이 다 른 여가 활동에 비해 환타지 소설을 자주 읽는 이유로는 접근과 이용의 편리성을 들 수 있다. 대학생들은 교재를 제외한 대부분의 서적을 도서관이나 대여점에서 빌려 읽는다. 언제부터 인지 불분명하지만 우리나라 대학도서관에 환타지 소설이 비치되기 시작했다. 연구대상자들은 대학도서관과 도서대여점에서 손쉽게 환타지 소설을 대여하여 읽을 수 있다. 물론 연구대상자들 대부분은 환타지 소설의 종류나 양의 한계가 있는 대학도서관보다는 주로 도서대여점을 이용한다. 매일 오가는 동선에 있어 언제든 쉽게 접근하고 이용할 수 있는 집 주변의 도서대여점(또는 영화마을이나 24시간 편의점)에서 가장 많이 보유하고 있는 책은 환타지 소설과 만화라는 것이다.

“놀이동산에 한 번 가려면 멀고, 영화를 보려고 해도 날을 잡아 시내로 나가야죠. 여행은 방학 때나... 학교에 오가면서 쉼편하고 쉽게 볼 수 있는게 환타지 소설이죠. 가까운 책방에 들어가면 거의가 환타지 소설 아니면 만화고요”(응답자 E, F, G)

환타지 소설 읽기에서 심리적 경험

환타지 소설 읽기를 포함한 독서는 놀이동

산, 스키, 관광이나 여행, 쇼핑, 조깅 등과 같은 능동적인 여가 활동과 달리 매우 수동적인 여가 활동이며 진지한 여가활동에 속한다(고동우, 2002; 박세영, 권혁철, 양정희, 2004). 환타지 소설 읽기와 같은 수동적 여가는 개인이 주체가 되어 여러 자극을 직접 몸과 마음으로 경험, 체험하는 것이 아니라 소설 속의 인물들의 행동과 느낌에 동화되어 간접적이고 대리적인 심리적 경험을 할 수 있을 뿐이다. 물론 환타지 소설 읽기를 제외한 게임이나 TV 시청, 관람형 여가 등도 간접적인 대리적 경험만 가능하다. 그렇지만 환타지 소설 읽기는 자극 자체가 글로만 구성되어 있기 때문에 소리와 영상, 언어 모두로 구성된 다른 수동적인 여가와 정보 처리 과정이 다를 수 있다. 복합적인 시청각 자극으로 이루어진 다른 여가 자극과 달리 환타지 소설을 읽기 시작하여 이해하고 몰입하여 지속적으로 읽기 위해서는 끊임없는 시각적, 청각적 상상과 인지적 재구성이 필요하다는 점이다.

연구대상자들은 환타지 소설을 읽으며 무엇을 생각하고 느낄 수 있기에 그토록 몰입하고 탐닉할까? 연구대상자들은 몸이 이완된 상태에서 생생한 음과 영상이 없는 활자로 이루어진 환타지 소설의 주인공의 생각과 느낌, 행동에 어떤 생각이나 느낌을 경험하는 것일까? 연구대상자들이 환타지 소설을 읽는 이유로 가장 많이 언급한 것은 ‘재미있어서’와 ‘현실의 답답함과 지루함을 벗어나기 위해서’였다. 앞 절에서 서술했던 일탈적 욕구는 당연히 일탈적 욕구충족(일탈감 경험)로 이어지기 때문에 여기서는 서술하지 않겠지만 재미라는 표현에 대해서는 좀 더 생각해 볼 필요가 있다. 고동우(2002)는 여가동기와 체험에 관한 연구들을 고찰하고 “여가활동이 이루어지기 위해

서는 최적 각성을 추구하는 성향이 우선 활성화되어야 하며, 또 내재적 동기가 유지되어 그 여가 활동이 지속적으로 혹은 반복적으로 이루어지기 위해서는 활동하는 동안에 최적 각성의 체험을 보상받아야 한다. 즉 내재적 보상으로서 최적 각성과 관련 있는 유능감, 정복감, 성취감 및 신기함 등의 체험이 주어 져야 한다. 이러한 체험을 동반할 때 우리는 ‘재미’를 느낀다”고 주장한다(p.8). 사실 ‘재미 있다’라는 표현은 지속적이고 반복적으로 환타지 소설을 읽어온 연구대상자들이 환타지 소설을 읽으면서 했던 다양한 심리적 경험들이 하나로 어우러져 나오는 심리적 반응이라 할 수 있다. 따라서 집단심층면접에서도 “우리는 환타지 소설을 읽으며 왜 그렇게 재미있다고 느낄까?”에 초점을 두었다.

연구대상자들의 언어보고를 바탕으로 그들이 시리즈로 이루어진 환타지 소설을 읽으며 대리적으로 경험한 내용을 시간의 흐름에 따라 요약하면 7가지로 묶을 수 있다. 첫 번째는 대부분의 환타지 소설에 묘사된 가족 일탈적, 현실(현세계) 일탈적인 주인공의 삶을 통해 대리적으로 얻는 자유감, 두 번째는 차츰 몰입하다 보니 자신이 처한 상황과 현실, 자신조차 잊어버리는 망아감, 세 번째는 사회적으로 금기시 하는 원초적이고 본능적인 욕구의 충족 경험이었다고, 네 번째는 대리적 성장과 성취감 경험, 다섯 번째는 주인공의 성장해가는 모습에 대한 기대감과 설렘, 여섯 번째는 대리적 우월감과 지배감이었고, 마지막으로는 환타지 소설을 읽는 동안 내내 느끼는 자기 갈등과 관조적 자기 경험이었다. 이를 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

자유감

대부분의 환타지 소설에 묘사된 주인공들은 고아이거나 가문의 멸망, 사고, 차원이동 등으로 인해 가족으로부터 유리된 채 책임과 의무에서 자유로운 자신만의 삶을 개척해 나간다 (목향의 주인공 목향도, 비뢰도의 주인공 비류연도, 해리포터의 주인공 해리포터도 고아다). 환타지 소설의 대부분은 스토리 전개이 시작이 가족과 사회, 현실공간에서 일탈이고, 이러한 일탈과 현실의 책임과 의무로부터 벗어나 고픈 연구대상자들의 욕구가 공명하여 연구대상자들은 소설에 몰입하고 자유감을 느낀다.

“목향이 그런 것)처럼 기절했다 깨어나니 전혀 다른 공간에 있는 거죠. 달이 두 개인 세상... 두렵기도 하지만 자유롭잖아요! 여행도 하고 모험도 하고... 혼자니 뭐 다른 거 신경 쓸 거 없고...”, “현실에서 공부도 못하고, 외모도 그렇고 그런 애, 왕따인 애가 교통사고를 당해 엄청 무성한 숲속(이계)에 떨어지는데... 처음엔 황당하고 해매지만... 이것저것 배우고 자유롭게 용병생활도 하고...”, “강호를 주유하다 가고 싶으면 가고 쉬고 싶으면 노숙도 하고...”, “환타지 소설은요 (장르에 따라) 과거도 미래도 차원도 맘대로 오가죠. 유체이탈, 윤회... 뭐 끝없는 상상과 자유로움이죠”(응답자 B, C, D, E)

망아감

연구대상자들은 환타지 소설을 읽으며 차츰 몰입하게 되면 시간가는 것도 잊고 자신이 살고 있는 삶과 현실을 잊고 자신도 잊는다고 한다. Csikszentmihalyi(1990)는 극단적 몰입 또는 삼매경(flow)에 이르는 조건과 그 상태의 심리

적 특성으로 기술과 도전의 조화, 몰아감, 시간왜곡, 경험과 지각의 일치, 통제감, 주의집중, 구체적인 목표, 즉각적인 피드백의 8가지를 제안하였다. 연구대상자들은 환타지 소설에 몰입함으로써 주의집중, 시간 왜곡, 몰아감을 동시에 경험하고 있는 것이다.

“여러 권을 쌓아놓고 읽는데... 읽어 들어가다 보면 지금 나를 잊고 현실을 잊고...”, “한 번 빠져들기 시작하면 어떤 소리가 들리든 누가 뭐라고 하든 신경을 쓰지 않죠. 불러도 대답 없다고 엄마한테 혼난 적도 많죠”, “읽다보면 주인공의 행동 하나 하나가 내 행동이 되고, 주인공의 생각 하나하나가 내 생각이 되고... 시간가는 줄 모르고... 밤새 읽을 때도 많죠”(응답자 A, J, G)

원초적 욕구 충족 경험

환타지 소설들의 서사구조상 공통점 가운데 하나는 선과 악을 이분법적으로 나누고 제도나 법이 아닌 힘의 논리로 문제를 해결하고 현실 사회에서 금기시하는 욕구(성, 욕설, 폭력, 복수, 살인 등)를 즉시적으로 충족하는 이데올로기의 일탈성을 들 수 있다. 환타지 소설에서는 현실에서는 실현 가능하지 않는 배고픔, 배설, 성적, 공격적 욕구와 같은 기본적인 욕구들을 즉시적으로 또는 최대한 빠른 시간 내에 충족할 수 있다. 주인공의 입장에서 악이라 규정하면 육체적인 폭력, 복수, 살인이 정당화되고 일부다처나 다부일처 마저도 수용하여 공격적이고 성적인 원초적인 욕구 충족을 간접적으로 경험할 수 있다.

“마법 환타지에서는 백마법과 흑마법,

무협소설에서는 정파(선)와 사파와 마교(악)의 싸움... 요새는 묵향처럼 마교가 대세죠(주인공이 마교에 소속). 주인공은 항상 정의고... 바로 응징... 개운하죠. 일단 강하고 봐야죠”, “...환타지에서 삼척 사첩은 기본이죠. 이쁘고 늘씬한 여자들은 다 주인공과... 남자들의 로망 아닌가요!”, “현실에서 하면 안되는 거 할 수 없는 거 본능적인 그런 거 느끼고 경험하죠”(응답자 A, D, H)

대리적 성장과 성취감 경험

환타지 소설들은 거의 대부분 주인공의 특정한 시점부터 성장 과정을 다루고 있다. 무협소설에서는 무공을, 마법 환타지나 퓨전 환타지 소설에서는 마법, 검술, 무공을 수련하고 매우 높은 절대적 경지(혹은 불로장수, 불로불사의 경지)에 까지 이르는 과정을 다루고 있다. 더불어 어렵고 힘든 역경을 헤치고 부단히 노력하여 때로는 기연을 만나서 각 영역에서 성공에 이르는 과정을 다루고 있다. 주인공들은 대부분 무공과 마법, 검술에 온갖 전략을 다 동원해서 작은 세력의 우두머리가 되고 차츰 왕국을 건설하거나 거대 세력의 지배자가 된다. 홀로 무에서 시작하여 유를 창조하는 과정, 고진감래와 자수성가를 다루고 있다. 연구대상자들은 불안한 앞날을 바라보며 공부하고 있는 현재 자신과 역경과 애환을 겪으며 성장해가고 하나씩 이루어 가는 환타지 소설 주인공을 동일시하여 대리적 성장감과 성취감을 경험한다. 주인공이 빠르게 성장해 갈수록, 강해져 갈수록, 성취 속도가 빠를수록 대리적으로 경험하는 성장감도 고조된다.

“게임처럼, RPG 레벨 올리는 것처럼, 커

간다는 느낌,...”, “주인공이 빨리 강해져 버려야 속을 안 썩혀요... 아예 이 주인공에게 시련은 없다고 써놓는 작가도 있어요”, “먼치킨!! 보기 편하죠”, “나는 헤리포터처럼 조금씩 아기자기하게 커가는 모습에 감동받아요”, “주인공들은 대개 혼자(고아) 힘들게 시작하잖아요. 묵향도 그렇고 비류연도 그렇고... 어찌다 뛰어난 사부(스승)를 만나 깊은 산속에서 힘든 수련을 끝내고... 사부를 뛰어넘고... 다시 세상으로 돌아와 기발한 발상, 책략으로... 손에 땀이 나고 감동이죠! 넘 몰입해 있다 보면 내가 해낸 것 같은 느낌...”(응답자 B, D, H, L)

기대감과 설렘

연구대상자들은 한결같이 맘에 드는 환타지 소설의 첫 권을 읽고 빠져들면 거의 끝까지 읽게 된다고 한다. 물론 아주 급하거나 특별한 일이 생기면 접어놓았다가 다시 보지만 대부분의 경우에는 한번 시작하면 끝까지 읽게 된다는 것이다. 환타지 소설이 갖고 있는 다양한 모험, 끝없는 상상력의 자극, 긴박하고 예측할 수 없는 이야기 전개는 연구대상자로 하여금 그 다음 장, 다음 권에 대한 궁금증과 기대, 설렘을 갖게 한다. 한 시리즈물을 다 읽고 나면 또 다른 시리즈에 대한 기대와 설레는 마음으로, 마치 새로운 모험을 찾아 떠나는 여행자의 심정으로 다시 대여점을 찾게 된다는 것이다.

“환타지 소설 좋아하는 애들은 누구나 한 두 번 쯤 경험했을걸요. 그 다음 권 빌리러 헤맸던 거. 이 대여점에 없으면 저 대여점으로... 작가 사이트도 찾게 될 정도죠. 그 다음이 궁금해서 다른 일이 손에

잡히지 않죠!”, “그런 경험 몇 번 하다보면 나는 완결된 시리즈 아니면 안 봐요”, “책을 빌리러 갈 때마다 새로운 여행지를 찾는 느낌이랄까...”(응답자 D, K, L)

대리적 우월감과 지배감

환타지 소설에서 주인공들은 모든 사람들이 부러워하고 질시할 수 있을 만큼 멋지고 뛰어난 외모와 신체적 지적 잠재력을 가졌다. 처음에는 평범하거나 추태한 나약한 모습이었다도 각종 수련을 겪으며 환골탈태(멋지고 뛰어나 신체로 완전한 변화)를 한다. 혹 외모가 평범해도 하나를 배우면 열을 아는 지적 능력이 나 남다른 집중력을 갖추었다. 자신의 잠재력을 극대화하고 다양한 난관을 극복하여 멋지고 예쁜 이성들로부터 사랑, 수많은 친구와 부하를 거느리고 사회적 지위를 얻고 존경과 부러움을 받는다. 연구대상자들은 이러한 주인공과 동일시하여 대리적이지만 신체적 우월감, 사회적 지배감을 경험하게 된다.

“환골탈태! 정말 가슴 떨리는 말이죠. 현실에서도 가능할 것 같은 상상도...”, “비류연(비뢰도의 주인공)의 신비롭고 멋진 모습... 엄청 강한테 감춰져 있죠. 은근한 카리스마랄까? 속으론 (조연들) 모두 쫓아 있죠. 몰입하다 보면... 그런 느낌 즐기죠”, “다른 사람들에게 은근한 눈짓을 받는 뭐 그런 느낌이랄까”, “강하고 절대 배신하지 않는 타이탄(목향에 나오는 마법병기)같은 수하(부하)들 거느리고... 존명(명에 무조건 따름)!!하고 대답하는... 짜릿함, 우쭐한 느낌도...”(응답자 A, B, E, G)

자기 갈등과 관조적 자기 경험 (contemplative self experience)

연구대상자들은 시리즈로 이루어져 읽는데 많은 시간이 필요한 환타지 소설을 읽으면서 망아감에서 벗어나는 중간 중간, 환타지 소설에 탐닉하고 있는 자신과 그걸 바라보는 자신 사이의 괴리에서 오는 갈등을 경험한다. 환타지 소설을 읽는 행동은 자기목적적이다. 환타지 소설에 몰입하여 자유감, 재미, 즐거움, 흥분, 짜릿함 등을 경험하고 행동 자체에서 보상을 받지만 현실의 공부나 일과는 무관하다고 느낀다. 더욱이 환타지 소설에 대한 주변의 시선은 그리 곱지 않고 사회적 평가도 부정적이다. 이러한 환타지 소설을 읽으면서 연구대상자들은 다양한 자신의 모습(self)을 경험하기도 한다. 현실에 도움이 안 되는 무의미한 일에 재미를 느끼고 몰두하고 있는 자신, 이래도 되는 걸까라고 갈등하는 자신, 또 이러한 자신들을 바라보는 자신(관조적 자기)을 경험한다. 관조적 자기 경험은 한규석과 최상진(2008)이 주장한 주인성 마음(agentive maum: 주재적, 성찰적, 자의성을 지닌, 위에서 관조하고 통제하는 메타적 마음)의 경험 또는 주인성 마음이 느끼는 마음(feeling maum: 사건이나 자극을 접해서 일어나는 내적인 상태적 마음)을 주재하는 경험이라 할 수 있다.

“언젠가 환타지 소설을 열 몇 권을 며칠 간 어디 나가지도 않고 읽은 적이 있거든요. 그 때 내가 이거 뭐하는 짓인지... 내가 이려고 있을 땐가... 맛이 간 건 아닌지... 그러면서 또 끝까지 읽었죠”, “나는 감정이입을 정~말 잘 하거든요. 감정이입이 되긴 하는데, 주인공이 슬퍼서 내가 우는 게 아니더라고요. 주인공이야 그냥 찼

하다 불쌍하다 정도지... 내 상황이 오버랩 돼서 그래서 내가 울고 있더라구요”, “이런 느낌이죠. 언젠가 술에 취해서 엘리베이터를 기다리고 있는데, 큰 거울 있잖아요. 거기에 술 취한 내가 있고, 그 취한 나를 한심하게 바라보는 내가 있더라구요” (응답자 A, B, I)

반복적인 환타지 소설 탐닉의 결과

연구대상자들은 초·중·고 학생 시절부터 현재까지 오랫동안 환타지 소설을 읽으며 다양한 심리적 경험과 체험을 해왔다. 스스로를 환타지 소설 애호가라고 생각하는 이들은 환타지 소설 읽기가 본인의 현실의 생활이나 삶에 어떤 영향을 미쳤다고 인식하고 있을까?

환타지 소설 읽기와 같은 여가활동은 개인의 생산적인 삶과 직접 관련되지 않고 소비의 대상이 주는 재미, 즐거움, 감각적 쾌락 자체를 추구하는 자기 목적적인 소비행동이다. 자기 목적적인 소비행동에서 중요한 것은 소비행동 과정에서 오는 심리적 경험이다. 그렇지만 개인의 삶에서 환타지 소설 읽기와 같은 여가활동(경험)은 공부나 일과 같은 생산 활동(경험)과 유기적으로 연결되어 최종적으로는 개인의 긍정적인 삶이나 행복감이나 삶의 질(quality of life)로 연결된다. 이러한 측면에서 볼 때, 연구대상자들이 환타지 소설 탐닉이 자신들의 현실의 삶에 어떤 영향을 미쳤다고 인식, 평가하고 있는가 하는 것은 주관적 행복감뿐 아니라 이후의 환타지 소설 읽기에도 영향을 미칠 것이다.

연구대상자들의 응답을 살펴보면, 환타지 소설 애호가인 연구대상자들은 환타지 소설 탐닉에 대해 긍정적이면서 동시에 부정적인

인식과 평가를 하고 있었다. 즉 환타지 소설 탐닉에 대해 부정적으로 기술하고 평가하면서도 긍정적인 효과를 언급하고, 긍정적으로 기술하고 평가하면서도 부정적인 효과를 제시하면서 자기 조절(self regulation)이 필요하다고 반응하고 있다. 환타지 소설 탐닉의 결과에 대한 연구대상자들의 반응에는 긍정적이고 부정적인 측면이 공존하지만 다음에서는 각각의 측면을 간추려 따로 제시하였다.

부정적인 결과

연구대상자들은 환타지 소설 탐닉의 부정적인 결과를 먼저 그리고 많이 언급한다. 환타지 소설 읽기의 대표적인 부정적인 결과는 허탈감, 현실도피, 편협한 사고와 자기 고립, 중독성, 자기부정이었다. 연구대상자들은 긴 독서시간을 필요로 하는 장편의 환타지 소설을 읽고 나면 기본적으로 허탈감에 빠지고, 현실도피라는 자괴감을 갖게 된다. 환타지 소설에 담겨진 이데올로기의 단순성은 연구대상자로 하여금 편협한 세계관, 사회관, 인간관을 조장하고 자기만의 세계에서 빠져 나오지 못할 수 있다는 우려도 한다. 극단적인 경우에는 자기 정체감의 혼란이나 자기 부정에 도달할 수도 있음을 지적하고 있다. 금단증상은 약하지만 중독성이 있기 때문에 자기 조절 능력이 필요하다는 것이다.

“한 질을 읽고 나면 한동안 허무하고 허탈한 상태에 빠지죠”, “읽는 순간은 재미있지만 현실도피죠. 힘들 때 빠지니까. 얻는 게 없죠”, “지금 생각해 보면 중 고등학교 때 (환타지 소설 때문에) 손해를 많이 봤죠”, “동생한테는 읽지 말라고 해요. 시간을 너무 뺏기니까... 어리니까 자체가

안 되고 절제가 안되죠”(응답자 B, D, H)

“중독 성향이 있죠. 게임 중독, 인터넷 중독과 비슷...”, “시작을 말아야 해요”, “읽는거 자체가 중독, 그냥은 안 끊어지죠. 목표가 있어야 해요. 뭐 1-2주 만 안 읽으면 읽고 싶은 생각 없어지기도...”, “약하게 빠지는 중독? 담배 같은 것은 아니고... 일상 생활에 심각한 영향을 주는 것은 아니죠”, “약하니까 더 못 끊기도 하죠”(응답자 D, G, K, M)

긍정적인 결과

연구대상자들은 환타지 소설 애호가들답게 위와 같은 환타지 소설 탐닉의 부정적인 결과를 인식하고 적절하게 조절해서 읽는다면 다음과 같은 긍정적인 결과들을 얻을 수 있다고 언급한다. 환타지 소설의 애호가인 연구대상자들이 자주 언급하는 긍정적인 측면들은 행동과 습관의 변화, 위안, 스트레스 해소, 심리적인 치료 효과 등이다. 초등학교 시절에는 꿈과 희망, 상상력을 길러 주었으며, 중학교 시절에는 끈기와 집중력, 책 읽는 습관, 열등감의 해소를, 지금은 불안하고 힘든 현실에서 받는 스트레스를 해소하고 위안을 얻으며 생각을 정리할 수 있게 한다는 것이다.

“해리포터 처음 읽을 때 정말 나도 상황이 비슷했죠. 이름도 같고... 희망을 갖게 되었죠. 그 때의 경험을 잊을 수 없죠. 뭐든 할 수 있을 거 같고 무한히 상상할 수 있었고... 특히 폴리류스(마시면 다른 사람으로 변신)...”, “예전에 나는 솔직히 집중력, 끈기와는 거리가 멀었죠. 시작은 있지만 끝이 없고... 중학교 때 7편을 끝까지

다 읽고... 손에서 떼지 않고...내 자신이 너무 신기했죠. 아마도 그 때가 나의 전환점이 아닌가...”, “열등감을 많이 느끼던 중학교 때, 프로도(반지의 제왕 주인공)의 깨달음을 느끼고... 믿음, 배신, 헤어짐, 자신의 변화를 알고 이해... 나도 나의 내면을 돌아보게 되었죠”(응답자 K, J, I)

“뫼비우스도 스트레스 해소죠”, “현실에서 약자인 내게 위안과 기쁨을 주죠”, “언제 읽어도 맘이 편하고... 현실 생각이 정리가 되요. 시나 수필, 소설과 달리...”, “내 주변에 현실에 강한 열등감이나 불만을 가진 사람이 있다면, 환타지 소설을 갖고 독서 치료를 해보고 싶어요”(응답자 C, K, J, F)

환타지 소설 탐닉자의 성격 특성

우리나라 대학가에서 환타지 소설에 대한 열풍이 불고 있고 많은 대학생들이 환타지 소설을 읽고 있지만 모든 대학생들이 탐닉하진 않는다. 해리포터 시리즈, 반지의 제왕, 나니아 연대기와 같은 환타지 물(소설, 영화, 게임 등)의 폭발적 인기를 감안하더라도 환타지 소설은 여전히 양지에서 떳떳하게 읽히기 보다는 음지에서 유행하는 대역 소설이다. 사회적으로 부정적인 평가를 받고 있는 환타지 소설을 지속적이고 반복적으로 읽고 있는 대학생들은 누구일까? 환타지 소설 애호가이거나 매니아인 대학생들은 어떤 공통적이고 독특한 성격 특성을 가지고 있을까?

환타지 소설 매니아들의 성격에 대한 투사적 질문(가방 속에 환타지 소설을 넣고 다니는 친구들의 특징은?)에 대한 연구대상자들의 반응을 살펴보면, 환타지 소설 매니아인 사람

은 모두 책 읽는 것을 좋아하지만 매우 극단적인 대조를 이루는 두 가지 유형이라는 것에 공감하고 있었다. 하나는 매우 내성적이며 현실의 매사에 무관심한 현실 도피형이고, 다른 하나는 외향적이고 당면한 현실 문제에 민감한 현실 지향형이다.

“환타지에 중독된 애들이요. 딱 두 가지로 나눌 수 있어요. 엄청 내성적이고 저 혼자만의 세계에서 살고 있는 현실도피 경향이 강한 애, 아니면 대인관계도 좋고 책은 책일 뿐이라고 생각하는 매우 현실적인 애들”(응답자 A, I, K)

사실 환타지 소설 애호가에 해당하는 연구대상자들의 반응과 집단심층 면접에 참여도를 바탕으로 하면 세 유형으로 나누어진다. 외향적이며 자기표현을 잘하고 대화의 흐름을 주도하는 형(A, D, G, I, J), 매우 내성적이고 감정이입을 잘하며 혼자서 책 읽고 게임한다고 응답하고 대화의 흐름에 매우 수동적으로 동참하는 형(B, E, H, K), 나머지는 두 유형의 중간에 속한다고 볼 수 있다(C, F, L, M). 이러한 결과에 바탕한다면, 환타지 소설에 탐닉하는 대학생들은 뚜렷한 하나의 공통적 특성을 가지고 있다고 보긴 어렵다. 외향적인 사람도 내성적인 사람도 현실 지향형도 현실 도피형도 모두 환타지 소설에 탐닉할 수 있다.

한편, 연구대상자들의 반응을 살펴보면 선호하는 환타지 소설의 장르에서 개인의 성격 특성과 관계없이 남녀 차이가 존재하고 있었다. 연구대상자들 가운데 남학생들은 무협 환타지 소설과 퓨전 환타지 소설을, 여학생들은 마법 환타지 소설과 현대풍 환타지 소설을 선호했고, 감정이입도 주인공이 동성일 때 잘

된다고 응답하고 있다. 이는 환타지 소설의 서사구조와도 깊은 관련이 있다. 무협소설은 대개 작가도 주인공도 남자이고 내용도 남성 중심적이다. 반면 마법 환타지나 퓨전 환타지류는 이런 경향이 조금 덜하다. ‘묵향’이 10년 동안 우리나라 대학가에서 대출순위 1위를 기록하고 있는 것도 이와 무관하지 않다(소설 ‘묵향’에서 주인공인 묵향은 무협 소설에 해당하는 1-3권에서는 남자로, 이계로 이동하는 다음 권에서는 정신은 남자인데 몸은 여자로 변화한다).

논 의

본 연구에서는 환타지 소설에 탐닉하고 있는 대학생들을 대상으로 집단심층면접을 통해 환타지 소설에 대한 최초의 접촉 경험과 몰입 계기, 현재 환타지 소설에 탐닉하는 이유, 환타지 소설 읽기에서 심리적 경험, 반복적인 환타지 소설 탐닉의 결과, 환타지 소설 탐닉자의 심리적 특성을 살펴보았다.

본 연구의 결과는 다양한 여가 체험에서 오는 심리적 경험의 보편성과 독특성, 환타지 소설 읽기의 효과와 관련된 문제점, 사회적으로 폄하되는 있는 여가 활동으로서 환타지 소설 탐닉의 의미 등에 대해 몇 가지 시사점을 제공한다.

먼저 본 연구에서는 집단심층면접을 통해 연구대상자들이 환타지 소설을 읽으면서 경험하는 여러 가지 심리적 경험들(일탈적 욕구충족, 자유감, 망아감, 원초적 욕구충족 경험, 대리적 성장과 성취감, 기대감과 설렘, 대리적 우월감과 지배감, 갈등과 관조적 자기경험)을 추출하였다. 이 결과를 여가활동의 심리적 체

험에 관한 기존 연구 결과들과 대비해보면 흥미롭다. 놀이동산과 스키장에서 여가 참여자들의 심리적 체험을 연구한 성영신 등(1996b)은 그 내용으로 자유감, 유능감, 신체적 역동감, 모험감, 일탈감, 자기표현감, 대인교류감, 고독감, 자연교류감을 제시하였고, 박은아와 주경미(2006)는 클럽 여가의 심리적 경험으로 자유감, 몰입감, 자기표현, 유능감, 탈체면감, 일탈적 자기표현 등을 제시하였다. 또한 고동우(2007)는 다양한 여가에 대한 심리적 차원으로 자유와 몰입, 자연교류, 통제감, 유능감, 사회교류를 제안한 바 있다. 놀이동산이나 스키장, 클럽여가 등과 같은 능동적 여가활동(과도하게 진지한 여가)을 통한 심리적 체험 가운데 신체적 역동감이나 자기표현, 사회교류와 자연교류감은 환타지 소설 읽기와 같은 혼자서 하는 수동적이며 대리적 경험 중심의 진지한 여가(serious leisure) 활동에서는 나타나지 않았다. 또 유능감이나 모험감, 통제감도 직접적으로 체험할 때와 간접적이며 대리적으로 경험할 때 사이에 차이가 존재한다. 이러한 결과는 여가 유형에 따라 심리적 경험에서 공통성(자유감, 몰입감, 일탈감 등)뿐 아니라 상당한 차이점(독특성)도 존재함을 시사하는 것이다. 이를 명확하게 확인하기 위해서는 좀 더 다양한 여가 유형에 대한 심리적 경험이나 체험 연구들이 필요하다.

또한 본 연구 결과는 기존의 여가 유형에 따른 심리적 체험의 이론 연구에서 제안한 가설이나 명제를 경험적으로 지지하는 근거와 동시에 수정/보완의 근거를 제공한다. 고동우(2002)는 여가 동기와 체험에 관한 이론 고찰 연구에서 여가 활동의 맥락을 활동 그 자체가 지니고 있는 구조적 속성(최적각성/이완)과 활동이 이루는 환경 속성(최적각성/이완)으로

나누고, “긴장 체험과 이완체험이 복합적으로 구성된 여가활동은 어느 한 가지 체험으로 이루어진 여가 활동에 비해 반복가능성과 지속가능성이 높다”고 제안하였다(p.13). 정신적인 주의 집중과 신체적으로 편안한 상태를 요하는 환타지 소설 읽기는 지속가능성과 반복가능성이 매우 높았다. 연구대상자들은 중고등학교 시절부터 지금까지 반복적으로 지속적으로 환타지 소설을 읽어왔다. 그런데 연구대상자들이 환타지 소설을 지속적 반복적으로 읽는 것은 이중 추동이라는 동기적인 측면 외에도 다른 심리적, 상황적, 자극 특성(허탈감, 이해용이성과 속도감, 시공간적 통제감, 습관/중독, 저비용 고효율, 접근 편리성)이 작용하고 있다.

다음으로 본 연구 결과에 따르면, 연구대상자들은 빠르면 초등학교 고학년 시절부터, 늦어도 중·고등학교 시절에 마법 환타지, 퓨전 환타지, 무협 환타지 소설을 접하고 있다. 환타지 소설에 읽기는 긍정적인 효과와 부정적인 효과를 모두 갖고 있다. 현재 대학생인 연구대상자들은 환타지 소설 읽기의 부정적인 효과(긴 독서 시간, 허탈감, 편협한 세계관/사회관/인간관의 조장, 자기 고립, 자기 정체감의 혼란, 자기 부정)를 고려할 때, 자기 조절(self regulation) 능력이 필요함을 지적하고 있다. 발달심리학 연구에 따르면, 우리나라 청소년의 자아중심성(egocentrism)은 대학교 1학년 시기까지 높은 수준으로 지속되는데, 이는 우리나라 청소년들이 중·고등학교시기에 적절한 대인관계 경험이 부족하고 자아정체성 탐색이 불충분하기 때문이라고 주장한다(김인경과 장근영, 1992). 또 우리나라 청소년(666명)을 대상으로 Marcia의 정체성 지위(identity statuses)를 분석한 연구에 따르면, 중학생의

54%는 정체성 혼미(identity diffusion)에, 23%는 유실(identity foreclosure)에 속하고, 고등학생은 28%가 정체성 혼미에, 27%가 유실에 속하는 것으로 나타났다(김형태, 1989, 송명자, 2008에서 재인용). 또한 청소년의 정치적 사고와 사회적 사고도 14세 전후에 발달적 변화를 보이는데, 이전에는 구체적인 사람이나 사물에 근거해서, 이후에는 추상적 원리에 근거한다(송명자, 2008, p.326). 이렇듯 자아정체감이나 정치/사회적 사고, 도덕성 발달 등 중요한 심리적 발달 과정에 있는 청소년들에게 역기능이 많은 환타지 소설의 무분별한 노출은 심각한 문제를 초래할 수 있다. 현재 우리나라 도서 대여점에서는 영화처럼 환타지 소설에 대한 연령 제한이 없으며, 연구대상자들의 주장에 의하면 환타지 소설의 주 대여 층이 중고등학생들이다. 환타지 소설의 내용에 따라 연령 등급을 두는 제도적 보완이 필요하리라 본다.

한편, 자기 조절 능력을 갖춘 대학생인 연구대상자들은 환타지 소설에 탐닉하여 부정적인 결과 뿐 아니라 매우 긍정적인 결과를 얻고 있다. 일탈감, 자유감, 망아감, 대리적 성장과 성취감, 대리적 우월감과 지배감, 관조적 자기경험 등을 통하여 현실적인 난관에 대해 위안을 얻고 스트레스를 해소하며 생각을 정리하고 심리적인 치료 효과를 거두기도 한다. 그런데 환타지 소설에 대한 우리 사회의 평가는 부정적이다. 우리나라에서 환타지 소설이 대중문학이나 환상문학의 한 장르로 평가된 것은 얼마 되지 않았고(신두호, 2008), 특히 무협 환타지 소설 같은 경우는 시간이 남아도는 룸펜이 읽는 소설(무협지) 정도로 인식되어 왔다(김재국, 2003). 일부 번역 환타지 소설들을 제외한다면, 지금도 여전히 환타지 소설에 대한 사회적 평가나 언론보도는 냉소적이고 비

관적이다(교수신문, 2002년 7월 15일; 조선닷컴, 2009년 2월 14일; 연합뉴스, 2009년 2월 19일). 연구대상자들도 사회적 평가나 시선으로부터 자유롭지 못하다(“사람들이 많은 곳에 가져갈 때는 책갈피로 싸가지고 다니죠”). 그럼에도 불구하고 우리 사회에서 환타지 소설은 열풍이라 불릴 만큼 온/오프라인 공간에서 널리 유행하고 있다. 우리 사회에서 환타지 소설 읽기는 이미 하나의 문화 현상으로 존재하고, 여가 활동유형 중 하나로 자리 잡고 있다. 여가활동으로서 환타지 소설 읽기의 심리적 경험을 규명한 본 연구의 결과는 이미 하나의 현상으로 존재하고 있는 환타지 소설 읽기를 가치중립적으로 수용하고 평가하는데 일조할 수 있으리라 본다.

본 연구의 결과에 따르면 현재 우리 사회에서 환타지 소설 읽기는 긍정적이고 부정적인 효과를 동시에 가지고 있는 양날의 칼이다. 환타지 소설 읽기에서 오는 심리적 경험을 현재나 미래의 긍정적인 삶에 도움이 될 수 있도록 어떻게 활용할 것인가는 전적으로 독자인 개인에게 달려 있다. 그렇지만 앞으로 우리 사회에서 환타지 소설이 대중문학의 한 장르이자 개인의 삶에 유용한 여가활동으로서 굳건히 자리매김하기 위해서는 환타지 소설 작가들의 부단한 창작 노력(천편일률적인 서사구조, 이데올로기의 단순성, 편협한 세계관/사회관/인간관, 원초적인 욕구를 자극하는 즉흥적인 흥미 위주의 표현 등에서 탈피하려는 노력)과 더불어 서점 판매보다는 대여점 판매에 의존하는 환타지 소설 출판사들의 유통구조도 개선해야 할 필요가 있다고 본다.

마지막으로 환타지 소설을 읽어 본 경험이 많고 현재도 좋아하여 즐겨 읽는 대학생들만을 집단심층 면접대상으로 삼았다는 점을 본

연구의 제한점으로 지적하지 않을 수 없다. 이들은 환타지 소설 읽기의 긍정적, 부정적 경험이나 결과를 모두 지적하지만 여전히 환타지 소설을 읽고 있는 애호가들이다. 이들의 환타지 소설에 대한 반응은 환타지 소설을 읽어 본 경험이 있지만 현재는 좋아하지 않아 즐겨 읽지 않는 대학생들이나 환타지 소설에 대한 독서 경험 없이 환타지 소설을 싫어하는 대학생들의 반응과 다를 수 있다. 특히 환타지 소설 읽기의 부정적인 측면에 대한 반응에서 차이가 있을 가능성이 있다. 환타지 소설에 대해 부정적인 평가를 하고 있는 대학생들을 연구대상에 포함하여 그 반응과 본 연구의 결과를 대비시켜 보았다더라면 본 연구 결과를 좀 더 명료하게 설명하고 해석할 수 있었으리라 본다.

참고문헌

- 김유혼 (2000). 비뢰도. 청어람.
- 고동우 (1998). 관광의 심리적 체험과 만족감의 관계. 고려대학교대학원 박사학위 청구논문.
- 고동우 (2000). 기획축제 참가자의 여가 경험: 내재적 동기론을 중심으로. 한국심리학회지: 소비자·광고, 1(2), 187-203.
- 고동우 (2002). 여가동기와 체험의 이해: 이중추동 모형과 이중통로 여가체험 모형. 한국심리학회지: 소비자·광고, 3(2), 1-23.
- 고동우 (2007). 한국과 중국 대도시 거주자의 여가태도와 여가경험 비교. 한국심리학회지: 소비자·광고, 8(2), 161-182.
- 교수신문 (2002). 7월 15일자, 11면.
- 권익현, 유창조 (1997). 레저 시설 내에서의 소비자 감정적 반응에 대한 실증연구. 소비자학연구, 8(1), 59-78.
- 김용 (1986). 영웅문. 고려원.
- 김인경, 장근영 (1992). 청소년기 자아중심성과 관련변인들에 대한 탐색적 연구. 한국심리학회지: 발달, 5(1), 143-156.
- 김재국 (2003). 한국 무협소설의 존재 양상에 관한 고찰. 한국문예비평연구, 13, 197-218.
- 김철민 (2006). 인쇄광고에서 그림과 언어 카피의 상호작용. 한국심리학회지: 소비자·광고, 7(3), 351-376.
- 김현 (1995). 무협소설은 왜 읽히는가?. 현대한국문학의 이론/사회와 윤리, 문학과 지성사, p.239.
- 노안영, 강영신 (2006). 성격심리학, 학지사.
- 동아일보 (2005). 4월 21일자, A3면.
- 문화체육관광부 (2009). 2008 국민독서실태조사. 한국출판연구소.
- 박세영, 권혁철, 양정희 (2004). 레저활동의 유형과 레저만족의 관계. 한국심리학회지: 일반, 23(1), 1-26.
- 박은아, 주경미 (2006). '클럽' 여가 소비경험에 관한 연구. 한국심리학회지: 소비자·광고, 7(1), 23-45.
- 부산일보 (2009). 2월 12일자 2면.
- 서보명 (2002). 해리포터 현상에 관하여. 기독교 사상, 46(2), 232-237, 대한기독교서회.
- 성영신 (1989). 소비자 행동연구의 경험론적 접근. 광고연구, 제 3호, 5-17.
- 성영신, 고동우, 정준호 (1996a). 여가의 심리적 의미. 한국심리학회지: 산업 및 조직, 9(2), 17-40.
- 성영신, 고동우, 정준호 (1996b). 여가 경험의 심리적 본질: 재미란 무엇인가? 소비자학

- 연구, 7(2), 35-57.
- 성은애 (2007). 해리포터 열풍과 상상력의 빈곤. 플랫폼, 14-19, 인천문화재단.
- 송명자 (2008). 발달심리학. 학지사.
- 신두호 (2008). 어슐라 르 쿨의 SF와 환타지 문학에 나타난 노장사상과 조화의 미학. 동서비교문학저널, 19호(가을·겨울).
- 심경석 (2006). 해리포터 시리즈: 유희의 정체와 이데올로기. 안과 밖, 20, 331-352, 영미문학연구회.
- 연합뉴스 (2009). 2월 19일자.
- 유기선 (2000). 극약서생. 자음과 모음.
- 이경영 (1999). 가즈 나이트. 자음과 모음.
- 이영도 (1998). 드래곤 라자. 황금가지.
- 이우혁 (1994). 퇴마록. 들녘.
- 임무성 (2001). 황제의 검. 중앙엠앤비.
- 장현주 (2000). 해리포터 시리즈에 폭 빠진 아줌마 교사의 이야기. 초등우리교육, 9월호, 148-151.
- 전동조 (1999). 묵향. 스카이북.
- 조명한 등 (2004). 언어심리학. 학지사.
- 조선닷컴 (2009). 2월 14일자.
- 채지영, 양윤, 윤유경 (2002). 라이브 콘서트 소비행위. 한국심리학회지: 소비자·광고, 3(1), 1-15.
- 최기숙 (2001). 새 세대의 문화 기호, 해리포터 읽는 아이들. 당대비평, 16 텍스트비평, 396-406, 생각나무.
- 한규석, 최상진 (2008). 마음의 연구와 심리학: 마음의 문화심리적 분석에 바탕한 심리의 작용 틀. 한국심리학회지: 일반, 27(2), 281-307.
- 한미화 (2007). 구설수 마케팅 덕보는 해리포터 시리즈. 동아일보, 4월 10일자.
- Arnould, E. J. & Price, L. L. (1993). River magic: Extraordinary experience and the extended service encounter. *Journal of Consumer Research*, 20(June), 24-25
- Celsi, R. L., Rose, R. L., & Leigh, T. W. (1993). An exploration of high-risk leisure consumption through skydiving. *Journal of Consumer Research*, 20(June), 1-23.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. NY: Haper & Row.
- Goldman, A. E., & McDonald, S. S. (1987). *The group depth interview: Principles and practice*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Hirschman, E. C., & Holbrook, M. B. (1982). Hedonic consumption: Emerging concepts, methods and propositions. *Journal of Marketing Research*, 46(summer), 92-101.
- Holbrook, M. B., & Grayson, M. W. (1986). The semiology of cinematic consumption: Symbolic consumer behavior in *Out of Africa*. *Journal of Consumer Research*, 13(December), 374-381.
- Holbrook, M. B., & Hirschman, E. C. (1982). The experiential aspects of consumption: Consumer fantasies, feelings and fun. *Journal of Consumer Research*, 9(september), 132-140.
- Holbrook, M. B., & Hirschman, E. C. (1993). *The semiotics of consumption: Interpreting symbolic consumer behavior in popular culture and works of art*. Berlin: New York, Mouton de Gruyter.
- Holt, D. B. (1995). How consumers consume: A typology of consumption practices. *Journal of Consumer Research*, 22, 1-16.
- Morgan, D. L. (1988). Focus groups as qualitative research. *Qualitative Research Methods*, 16, 1-85.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal process*. New

- York:Holt, Rinehart & Winston.
- Paivio, A. (1986). *Mental representation: A dual coding approach*. New York: Oxford University Press.
- Triandis, H. C. (1977). *Interpersonal Behavior*. Monterey: Brooks/Cole.

원 고 접 수 일 : 2010. 7. 5.
수정원고접수일 : 2010. 8. 1.
게 재 결 정 일 : 2010. 8. 14.

Psychological experiences in reading of Fantasy fiction: Focus on reasons for absorption and experience-types

Cheol-Min Gim

Dept. of Speech-Language & Psychological Therapy, Gwangju University

This study focus on the strong wind of fantasy that have been very popular in Korean society, especially university town. The purpose of the present study is to examine fantasy fiction mania's(university students) psychological experiences-the first contact experiences, reasons and experiences for reading fantasy fiction, etc - for suggesting the functions and the future directions of reading fantasy fiction as serious leisure activity. Using FGI with fantasy fiction mania showed the following results. They had read fantasy fiction for the first time in these elementary/middle school days because of friend's or close acquaintance's recommendation, physical approximation and stimulus intimacy. They are also experiencing various leisure experiences-deviation from ordinary life, freedom, loss of self-consciousness, vicarious growth/achievement, conflict and contemplative self experience- through absorbing fantasy fiction. Finally, we discussed suggestions toward experiential consumption and leisure research.

Key words : fantasy fiction, experiential consumption, leisure experience, flow, self-regulation, contemplative self experience