

## 재미에 관한 아동의 암묵적 지식과 플로우와의 관계 분석

조은예      최인수\*

성균관대학교

본 연구는 우리가 흔히 '재미있다'라고 말하는 긍정적인 정서 상태에 대한 아동의 암묵적 지식을 탐색한 후, 재미와 플로우의 관계를 알아보기 위한 연구이다. 아동의 재미에 관한 암묵적 지식을 연구하기 위하여 초등학생들에게 '재미'를 생각할 때 떠오르는 말들을 적도록 한 후 내용분석을 통해서 재미와 관련된 예비문항을 설정하고 이를 정교화 하여 25문항을 완성하였다. 이 설문지를 아동이 가장 재미없어하는 공부와 재미있어하는 컴퓨터게임 두 상황에 맞추어 응답하도록 하였다. 공부할 때의 재미에 관한 탐색적 요인 분석 결과 '기분 좋음', '편안함', '만족함'의 3요인 모델이 설정되었고, 이 3요인 모델이 컴퓨터게임 재미에도 적용되는지를 알기위하여 확인적 요인분석을 실시한 결과 컴퓨터게임의 재미도 위의 3요인 모델이 적합한 것으로 나타났다. 재미와 플로우의 관계를 분석하기 위해서 먼저 평균비교를 한 결과 컴퓨터게임이 공부보다 더 재미있으나, 플로우는 오히려 공부할 때가 컴퓨터게임을 할 때보다 더 높은 것으로 나왔다. 전체적으로 플로우는 재미와 유의미한 상관을 보였고, 세부 분석결과 공부할 때나 컴퓨터게임을 할 때나 재미의 '기분 좋음' 요인이 플로우와 가장 높은 관련이 있는 것으로 나타났다. 본 연구의 결과가 창의적 과업수행이나 학습능력향상, 삶의 질과 관련된 연구에 제공하는 함의와 장래 연구 과제를 논의하였다.

**주요어 : 재미, 암묵적 지식, 플로우, 창의성**

최근 들어 한국사회에서 주관심사로 떠오르고 있는 연구주제는 창의성이다. 그러나 한국에서의 대부분의 연구들은 창의성의 인지적 요소나 성격 관련 변인, 아이디어 생성기법등을 다루고 있으며 창의성과 관련된 정서관련 요인(affective aspects)에 대한 연구는 많지 않다(박병기, 강현숙, 2007; 최인수, 1998). 그러나 창의적 성취에 있어서 재미와 동기, 그리고 자기가 하고 있는 일에 푹 빠지는 상태인 플로우와 같은 정서적 요인의 중요성은 외국에서의 연구를 통해서 계속 밝혀지고 있다(Csikszentmihalyi,

1996). 이와 관련된 연구결과는 심지어 '창의적 산물은 자기가 좋아하는 일을 지속적으로 즐기는 가운데 얻어지는 부산물'일 수도 있다는 해석도 가능하게 한다.

재미나 내재적 동기와 관련된 문화적인 차이를 살펴보면 흥미 있는 사실을 발견할 수가 있다. 극명한 차이는 올스타전에 선발된 선수들의 경기 전 인터뷰에서 찾아볼 수 있다. 우리선수들은 대부분 '국민의 성원에 보답하기 위해서'라든가, '코치를 포함한 가족들의 기대에 부응하기 위해서'라든가, '외재적 이유를 표명하는데 비해, 외국

\* 교신저자 : 최인수, (110-745) 서울시 중로구 명륜동 3가 53번지 성균관대학교 아동학과 및 인재개발학과, 전화 : (02) 760-0530, E-mail : flow@skku.edu

의 선수들은 ‘즐거기 위해서’라는 전형적 답을 들을 수 있다. 이러한 차이는 단지 운동뿐만이 아니라 다른 영역에서 성취를 이룬 경우에서도 쉽게 발견된다. 그렇다면 과연 이러한 차이는 우리나라 사람들의 성취에는 재미의 요소가 중요하지 않고, 외국에는 그렇다는 사실을 반영하는 것인지 아니면 문화에 따른 수사학(rhetoric)의 차이인지에 대한 의문이 생긴다. 이러한 의문에 대해서 Choe (2006)는 동·서양의 창의적 성취를 이룬 인물들에 대한 인터뷰를 비교하여 재미나 내재적 동기는 문화를 넘어서 창의적 성취의 핵심적인 요소라고 주장하고 있다. 또한 한민과 한성열(2007)은 우리나라 사람들의 재미를 ‘신명’이라는 개념에서 새롭게 분석하며, 사람들이 ‘신명 난다’라는 표현을 자주 사용하지는 않지만 신명에 대한 문화적 도식을 이미 가지고 있으며 대표적으로 드러난 사건은 한국 사람들이 보여준 월드컵 응원이었다고 서술하고 있다. 이러한 Choe(2006)의 연구결과와 관련된 비교문화적인 연구들을 살펴보면 다음과 같다. Iyengar와 Lepper(1999)는 내재적 동기의 비교문화적인 연구를 통해서 서구의 심리학에서 주장하듯이 행동을 자신이 선택하는 것만이 항상 최고의 동기를 부여하는 것은 아니라는 사실을 보여주었다. 연구자들은 실험연구를 통해서 미국 초등학생의 경우 본인이 선택한 조건을 가장 선호한 반면 아시아계 학생의 경우에는 어머니나 친구와 같은 의미있는 타인에 의해서 선택되었던 조건에 대한 선호도가 본인이 직접 선택한 조건보다 높았다는 사실을 보여주었다. 또한 Schwartz (2000)는 현대인이 경제적, 문화적인 제약으로부터 벗어나 자유로운 선택을 할 수 있게 된 사실이 오히려 정신건강에 부정적인 영향을 주게 되었는데, 그 까닭은 선택은 완벽해야만 한다는 비현실적인 기대를 갖게 되기 때문이라는 것이다. 아울러 Hamilton, Blumenfeld, Akoh 그리고 Miura(1989)의 연구에 따르면 동양에서는 부모나 교사 같은 사회적 동기원의 역할이 매우 중요하다는 사실을 발견하였다. 이와 같은 연구결과는 동기와 성취의 효과를 연구하는데 있어서 동기를 단순히 내재·외재적으로 이분화하기 보다는 Deci와 Ryan(1985)의 이론과 같이 좀 더 복합적 개념으로 이해할 것을 요구한다. Deci와 Ryan은 평가나 외적 보상과 같은 외부적 자극들을 우리에게 도움이 되는 것으로 해석하는지, 아니면 동기를 떨어뜨리는 것으로 해석하는지는 통제의 소재와 자존감에

따라 달라진다고 하는 자기결정이론을 제시하였다. 성취와 관련해서 최인수와 이미나(2004)는 행동을 유발한 동기원이 내재적이나 외재적이나라는 사실보다도 그 행동을 할 때의 주관적 정서가 창의적 성취를 예측하는데 중요한 변수가 될 수 있음을 발견하였다. 이러한 선행연구들은 우리나라를 포함한 동양권에서도 어떤 이유에서 행동을 시작했던 그 행동을 하면서 느끼는 재미와 같은 정서요인이 그 행동의 수행결과에 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 시사하고 있다.

그러나 이미 밝힌 바와 같이 한국 사람들에게 있어서 재미라는 긍정적 정서가 어떤 의미를 가지고 있는지, 그리고 이러한 재미가 플로우와 어떤 관련이 있는지를 연구한 논문은 찾아보기 어렵다. 따라서 본 논문은 재미에 관한 암묵적 지식을 조사하여 재미라는 정서를 구성하는 하위요소들은 어떤 것이 있으며, 재미와 플로우는 어떤 관계가 있는지를 탐색하고 연구결과가 사회심리, 학습심리에 제공하는 함의 등을 논의하고자 하는데 그 목적이 있다.

#### 재미, 플로우, 창의성

우리는 주변에서 흔히 ‘인생을 즐겨라(enjoy your life)’라는 문구와 비슷한 말들을 많이 접한다. 언제부터 인가 무조건 열심히 하면 성공한다는 식의 구호가 사라지고 ‘즐거라’라는 새로운 키워드가 그 빈자리를 대신하고 있다. 최근 들어 예술, 문화, 학계등에서 우리나라를 빛내고 있는 10대 신동들의 인터뷰를 보게되면 재미와 즐거움이라는 말이 핵심을 차지하고 있음을 어렵지 않게 발견할 수 있다(동아일보문화부, 2007).

즐거는 것의 가치는 비단 현대 사회에서만 강조되고 있던 것은 아니다. 공자는 논어(論語)의 용야편(雍也篇)에서 지지자(知之者) 불여호지자(不如好之者) 호지자(好之者) 불여락지자(不如樂之者)라고 하였다(공자, n.d.). 이는 안다는 것은 좋아하는 것만 못하고 좋아하는 것은 그것을 즐기는 것만 못하다는 뜻으로 ‘즐김’의 중요성을 강조하고 있다. 여기서 공자가 말하고 있는 ‘즐거는 사람’이란 하고 있는 일에서 재미를 느껴서 그 일에 시간이 가는 줄 모르고 폭 빠져 있는 사람과 비슷하다.

어떤 일에 재미를 느끼지 않으면 그 일을 즐기게 되지는 쉽지 않다. 교육철학자 Dewey(1961)는 재미(interest)

를 ‘사이에 있는 것(inter+esse : What is between)’으로 정의하고 우리의 마음이 어떤 대상에 사로잡혀 있다는 것을 의미한다고 하였다(노진호, 1999, 재인용). 그렇다면 재미에 깊이 빠진 상태는 Csikszentmihalyi(1990)가 개념화한 심리적 상태인 ‘플로우(flow)’와 비슷하다고 할 수 있겠다. 플로우 역시 어떤 일을 할 때 완전히 그 일에 빠져들어 시간이 가는 줄도 모르고 열중하고 있는 상태를 의미한다. Csikszentmihalyi의 연구에 따르면 플로우 상태에 빠져본 경험이 있는 사람들은 이때의 경험 자체를 매우 즐겁다고 보고하고 있다(Csikszentmihalyi, 1990; 최인수, 2004, 재인용).

이미 재미는 창의적 성취와 매우 밀접한 관계가 있음을 선행연구들은 밝히고 있다(헤이스케, 1992; Csikszentmihalyi, 1996). 그렇다면 재미의 경험이 창의적 성취를 이끌어내는 경우가 소수의 창의적 인물들 말고도 보통사람들에게서 발견될 수 있는가라는 질문을 제기할 수 있다. 이 질문에 자연스럽게 따라오는 질문은 그렇다면 그 방법은 무엇인가라는 것이다.

그러나 이에 대한 답을 내리기 이전에 먼저 생각해보아야 할 것은 과연 우리가 재미있다고 할 때 의미하는 바가 과연 무엇인가라는 것이다. 신나는 것인지, 도전심을 유발하는 것인지, 아니면 편안한 것을 의미하는 것인지, 재미에 관한 우리의 개념을 파악한 이후에야 일상생활 또는 통상적으로 따분하다고 느껴지는 활동과 재미와의 관련성을 모색할 수 있기 때문이다.

#### 아동의 재미에 관한 연구의 사회심리학적 의미

최근 한 여론조사에서 직장생활은 매우 힘들고 따분하며 주말의 여가활동을 위한 준비라는 결과가 있었다(손봉석, 2007). 그런데 주변의 어린이들에게서도 이와 비슷한 표현을 들어볼 수 있다. 즉 학습활동은 힘들고 따분하며 게임과 같은 여가활동만 재미있다는 투정을 듣는 것은 어렵지 않다. 그렇다면 사회적으로 생산적인 활동은 재미없는 것이고, 개인적 휴식이나 여가와 관련된 활동만 재미있다고 하는 생각은 어렸을 때부터의 사회화과정을 통해서 시작되고 있는 것이 아닌가라는 의문을 갖게 된다. 앞에서 밝힌바와 같이 노벨상 수상자나, 창의적 CEO들을 대상으로 한 Csikszentmihalyi(1996)의 연구에서는 창의적 성취를 이룬 이들에게 일(공부나 직장생활)은 놀이고

곧 놀이는 일이라는 사실이었다. 그렇다면 직장생활이 지옥이라는 우리나라의 성인들과, 공부는 따분하고 지루한 것이라는 우리나라 아동의 생각은 이들로 대표되는 우리나라의 인적자본(human capital)의 창의적 극대화를 꾀하는데 장애가 될 수 있는 것이다.

Arendt(1998)가 이야기한 것처럼 의식주를 해결하기 위해서 일하는 노동(labor)이, 삶의 의미와 즐거움을 위해서 일하게 되는 행위(action)로 전환되기 위해서는 우리 사회에서 재미라는 것이 가지는 의미를 재검토해야 할 필요가 있고 아동기부터 일과 놀이에 대한 이분법적인 범주화를 타파하는 것이 필요할 것으로 생각된다. 이러한 맥락에서 본 논문은 아동이 가지고 있는 재미에 관한 암묵적 지식을 파악하는데 그 초점을 두었고 일과 놀이 상황에서 그 암묵적 지식이 다른지, 그리고 재미의 어떤 요소가 창의적 성취를 이룬 사람들이 자주 그리고 오랫동안 경험했다고 하는 플로우와 관련이 있는가를 살펴보면서 생산적 활동이 재미있는 일이 될 수 있을 것인가에 대한 단초를 찾아보려고 한다.

#### 재미와 아동기

본 연구에서 관심을 가지고 있는 것은 일과 놀이를 전혀 다른 개념으로 생각하기 시작하는 시기가 아동기부터인지에 대한 탐색이다. 즉 일(직장생활)은 주말의 재미활동을 위한 어쩔 수 없는 선택이라는 성인들의 생각의 발달적 기원이 아동기인지를 탐색해보고자 아동을 대상으로 연구를 진행하게 되었다. 그러나, 아동기의 특징 중의 하나가 재미있는 활동에 몰입하여 반복적으로 그 활동을 계속하는 것이고 이와같은 특징이 바로 재미와 몰입의 관계를 탐색하는데 아동기자체가 적절한 시기가 될 수 있다는 근거가 된다. 적어도 재미있는 일에 빠지는 것, 즉 몰입에 관한 한 다른 시기가 아동기를 따라갈 수는 없을 것이다. 물론 주의집중 역량과 같은 몰입의 인지적 요소는 발달과 함께 강화되지만, 몰입의 정서적, 동기적 요소에 관해서는 아동기가 결코 뒤쳐진다고는 할 수 없기 때문이다. 우리들 주변에서 흔히 같은 비디오품 수십 번 이상 보았더라도 또 다시 삼매경에 빠져있는 아동이라든가, 성인이 보기에는 별로 재미있어 보이지 않는 주위의 많은 것들을 상상력을 동원해서 놀이로 바꾸어 시간가는 줄 모르고 빠져있는 아이들을 얼마든지 볼 수 있다. 창의적 인물

들이 자신의 일에 재미를 느껴 몰입하는 상태를 Torrance (1987)는 ‘불타는 듯한 추동력’이나, Amabile (1986)은 ‘일에 대한 열정’, Csikszentmihalyi(1990)는 ‘플로우’라고 표현하였는데, 아동의 호기심과 몰입상태는 이와 크게 다르지 않기 때문이다. 또한 Erikson(1963)은 주도성이라는 발달과업을 목표로 하는 아동들의 행동의 특징이 목표 지향적이고, 경쟁적이고, 상상력이 풍부한 것과 맹렬한 호기심을 가지고 있는 것이라고 하였다. 따라서 재미에 관한 한 최고의 시절을 보내고 있는 아동들이 ‘재미있다’라는 개념을 어떻게 생각하고 있는지를 살펴보는 것은 재미라는 개념의 구체적인 이해와 아울러 그 외연을 파악하는데 도움이 될 것이다.

#### 재미란 무엇인가? 아동의 암묵적 지식을 중심으로

본 연구 결과에서도 확인되었지만, 아동에게 있어서 가장 재미있는 활동은 컴퓨터게임이고, 가장 재미없는 활동은 공부라고 할 수 있다. 만약 공부가 컴퓨터게임처럼 재미있는 활동이 될 수만 있다면, 그래서 아동이 공부에 오랜 시간 몰입하기를 원한다면 이는 교육계를 포함한 사회 경제적으로 엄청난 함의를 갖게 되는 큰 변화라고 할 것이다. 일찍이 교육계에서도 학습상황에 재미를 가미한 에듀테인먼트(edutainment)의 개념을 활용하고 있다. 그런데 중요한 것은 아동이 재미있다고 할 때 과연 무엇을 의미하는지에 관해서는 거의 연구가 없다는 사실이다. 아동의 재미와 흥미를 유발하기 위한 학습프로그램이나 멀티미디어 활용안을 만들기 이전에 선행되어야 할 것은 과연 ‘재미있다’라는 것이 무엇을 의미하며 어떤 하위구성개념으로 구성되는가에 대한 탐색적 연구일 것이다. 따라서 본 연구에서는 과연 성인들이 생각하고 있는 재미라는 개념과 그 개념이 내포하는 의미를 아이들도 공유하고 있는지 아니면 아이들이 생각하는 재미에는 우리들이 생각하지 못하는 의미가 포함되어 있지는 않은지를 알아보고자 한다. 이를 위해서 아동이 가장 재미있어 하는 활동들은 무엇이고 그렇게 생각하는 이유는 무엇인지, 반대로 가장 재미없다고 생각하는 활동은 무엇이고 그 이유는 또한 무엇인지를 조사하여 얻게 된 자료를 가지고 아동의 재미에 대한 암묵적 지식을 탐색하고자 한다. 암묵적 이론이란 사람들이(전문인이건 일반인이건 간에) 어떤 개념에 대하여 공유하고 있는, 사회 및 문화에 영향을 받고 있는 생각

들을 일컫는다고 정의할 수 있다(Sternberg, 1985). 재미에 대해서 갖고 있는 개념들이 어떤 것인지에 대한 아동의 생각을 수집하여 재미와 관련된 요인 특성들을 탐색·추출해 보는 것은 경험적 자료들을 통해서 재미와 관련된 이론을 검증하는 명시적 방법에 앞서서 기초자료로서 중요한 의미를 갖는다.

#### 문헌속의 재미의 정의

재미는 인간이 어떠한 활동을 시작하게 하고, 지속하게 하거나 중도에 포기하게 하는 것에 중요한 역할을 하는 개념이지만, 아직까지 재미라는 심리적 상태에 관한 구체적인 연구는 미흡한 실정이다. 국립국어연구원(1999)에 따르면 재미란 자기자기하게 즐거운 기분이나 느낌이라고 정의하고 있다. 또한 여러 학자들은 재미란 보상이나 목적을 기대하지 않은 적극적인 감정 상태(Bucher, Shivers, & Bucher, 1984), 쾌락주의자의 자아만족을 주는 활동(Stebbins, 1982)이라고 하였다. Izard(1993, 1997)는 재미를 인간 어디에나 존재하는 보편적인 동기의 감정이라고 하였다. 우리나라에서는 영어 단어인 ‘interest’를 주로 ‘흥미’로 해석하고 있다(김성일, 1996; 김정택, 김명준, 심혜숙, 2004). 우리말에서 흥미란 ‘어떤 대상에 마음이 끌린다는 감정을 수반하는 관심’(두산동아 사서편집국, 2002)으로 interest의 주요 의미 중 하나인 ‘the things that you enjoy doing(즐거는 것)(Cobuild, 2003)’이란 의미가 충분히 살려지지 못하고 있다. 외국에서 연구되고 있는 interest의 의미는 대상에 관한 흥미가 유발이 된 후 이로 인하여 즐거움을 느끼는 것으로, 우리가 흔히 ‘재미있다’라고 표현하는 정서적인 표현과 관계가 깊다. 재미에 관한 정의들을 살펴본 결과 재미는 개인이 어떤 과제가 즐겁고 흥미롭다고 주관적으로 느끼는 긍정적인 심리상태라고 정의되어 질 수 있겠다.

#### 재미와 관련된 연구의 간략한 역사와 종류

재미와 관련한 본격적인 연구는 19세기 초반 독일심리학자인 Herbart로부터 시작하였다고 할 수 있다. 그는 교육의 목적이 다양한 재미를 불러일으키는데 있다고 주장하였다. 그에 따르면, 재미는 사물을 정확하고 완전하게 재인할 수 있도록 도와주고, 의미 있는 학습을 유도하고, 지식의 장기 저장을 촉진시킬 뿐만 아니라, 더 나은 학습

에의 동기를 제공한다고 하였다(Herbart, 1965; Schiefele, 1991, 재인용). 유럽에 Herbart가 있었다면, 미국에서는 Dewey(1913)가 일찍이 재미의 중요성을 강조하였다. 그는 저서 'Interest and effort in education'에서 학생들의 재미를 지향하는 교육(interest based learning)과 학생의 재미를 고려하지 않는 강압적인 교육(effort based learning)의 차이를 언급하였다. Dewey는 재미는 다음의 세 가지 특성을 가지고 있다고 주장하였다. 첫째, 재미는 활기차며 동기를 부여하고 있는 상태다. 둘째, 재미는 사실적 대상에 근거를 둔다. 셋째, 재미는 개인에게 매우 큰 의미를 부여한다. 그는 재미에 기반을 둔 학습의 효과가 노력만을 기반으로 한 학습이 가져오는 효과보다 크다고 하였다. 이처럼 Herbart와 Dewey 등의 초기 연구자들에게서 시작된 재미 연구는 행동주의가 각광을 받게 되면서 연구가 잠시 정체상태에 빠지게 되면서 최근에 이르기까지는 정서(Izard, 1997), 내적 동기(Deci & Ryan, 1985), 교육(Schiefele, 1991) 등의 분야에서 산발적으로 그 명맥을 이어오고 있다.

재미에 관한 연구는 관련 학자들(김성일, 1996; Hidi, 1990; Hidi & Baird, 1986; Krapp, Hidi, & Renninger, 1992; Renninger, 1989, 1990; Schiefele, 1991)에 의하여 크게 세 가지로 나뉜다. 첫 번째, 개인적 재미(individual interest)에 관한 연구, 두 번째, 상황적 재미(situational interest)에 관한 연구, 세 번째, 개인적 재미와 상황적 재미의 상호작용에 관한 연구이다. 개인적인 재미는 특정한 주제나 활동 등에 대해 느끼는 비교적 지속적인 선호도이다. 이는 개인의 성격이나 성향에 따라 개인차가 심하게 나타난다. 반대로 상황적 재미는 노력, 집중, 자극 등을 일부러 하지 않아도 되는 순간적인 상태에서 주변의 상황이 의도와 상관없이 재미가 있는 상태를 말한다. 이는 개인마다 다르게 나타나는 것이 아니라 같은 상황에 있는 사람들에게 공통적으로 적용된다(Krapp, Hidi, & Renninger, 1992; 김성일, 1996, 재인용). 마지막으로 개인적 재미와 상황적 재미의 상호작용에 관한 연구는 두 변인이 독립적이라기보다는 상호작용을 한다는 연구이다. 예를 들면 어떠한 주제나 영역에 개인적인 재미를 가지고 있는 사람이 재미를 유발하는 상황에 직면했다면 개인적인 재미를 가지고 있지 않는 사람보다 더욱 강한 반응을 나타낼 것이다.

한편, Izard(1993)는 재미가 주는 생리심리학적 영향에 대하여 연구하였다. 재미의 감정을 느끼게 되면서 우리의 몸과 마음이 스트레스와 긴장으로부터 회복된다는 것이다. 이는 실제로 환자들이 재미와 같은 긍정적인 정서를 체험하였을 때 부상이나 질병에서 빨리 회복된다는 많은 임상 결과로도 증명된 바 있다(Cousins, 1981; Dillon, Minchoff, & Baker, 1985; Lefcourt, 2002).

재미와 관련한 우리나라의 연구를 살펴보면 성인의 레저스포츠와 재미(김형룡, 주석범, 2005), 운동과 재미(김정하, 2005), 온라인 게임과 재미(엄명용, 이우현, 오준환, 2006) 등 대부분의 연구가 스포츠나 레저, 온라인 게임 등 놀이나 여가 등과 관련한 연구 분야에 치우쳐 있음을 알 수 있다.

#### 플로우의 개념

플로우(flow)는 Csikszentmihalyi(1975)가 명명한 개념으로 일종의 심리 상태로써, 외적인 보상이 없어도 활동 그 자체가 즐거워서 계속하게 되는 자기목적적(autotelic)인 활동을 의미한다.

플로우 상태에 빠진 사람들은 도전과 기술의 조화, 행위와 인식의 통합, 분명한 목표, 명확한 피드백, 과제에 대한 집중, 통제감, 자의식의 상실, 시간 감각의 변형, 자기목적적 경험의 9가지 특징을 보인다(Csikszentmihalyi, 1990; 최인수, 2004, 재인용).

플로우는 사람들이 완전히 몰입한 상태에서 행동할 때 느끼는 정신적, 신체적 경험을 말하는 것으로 우리나라에서는 플로우가 '몰입'이라는 용어와 동의어로 사

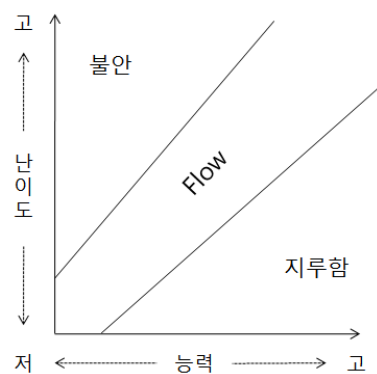


그림 1. 플로우 모델(Csikszentmihalyi, 1975)

용되고 있는 경향이 있지만 본 연구에서는 이미 원저자의 희망대로 많은 국가에서 고유 명사화되어 사용되는 플로우란 용어를 그대로 사용하고자 한다. Csikszentmihalyi가 체계화한 플로우에 빠지기 쉬운 조건은 명확한 목표가 주어지고, 활동의 효과를 즉각적으로 확인할 수 있으며, 과제 난이도와 실력이 알맞게 균형을 이루고 있는 상태로 이러한 때에 플로우에 빠지기 쉽다고 하였다(Csikszentmihalyi, 1975).

플로우는 활동이나 과제의 도전(challenge)적 수준과 개인의 기술(skill)이 일정수준 이상이고 이 둘이 서로 균형을 이룰 때 나타나는 경험이다(Csikszentmihalyi, 1990; 최인수, 2004, 재인용). 최근에는 채널이 확장되었지만 초기 모델인 플로우 3채널 모델(그림 1 참고)에 따르면 자신의 능력의 수준이 낮고, 과제의 난이도가 높은 경우 불안(anxiety)에 빠지며, 반대로 자신의 능력의 수준이 높고, 과제의 난이도가 낮은 경우 지루(boredom)하거나 권태에 빠진다(Csikszentmihalyi, 1975; 최인수, 김순옥, 황선진, 이수진, 2003, 재인용).

#### 재미와 플로우의 관계

플로우에 빠졌을 때 느끼는 긍정적인 경험은 재미있는 것에 빠져있는 상태와 비슷하다. 플로우의 상태에 관해서 회상하고 있는 인터뷰들을 살펴보면 어렵지 않게 재미난 즐거움에 관련된 내용을 찾아볼 수 있다. 어떤 활동을 할 때 너무 재미있어서 일에 몰입해 있는 사람과 플로우 상태에 빠진 사람들의 상태가 비슷하여 혼동되기도 한다. 그렇다면 이 두 개념간의 관계는 어떠한 것인가?

플로우 상태에 빠진 사람들과의 인터뷰에 의하면 경험 자체를 즐겼다고 말하고 있다(Csikszentmihalyi, 1990). 특히 Csikszentmihalyi는 Nakamura(1989)와의 연구에서 플로우는 사람들이 자신이 하고 있는 활동을 즐길 때 즉, 재미를 느낄 때 그 외에는 어떤 것도 하기를 원하지 않을 때 느끼는 경험이라고 정의하기도 하였다. 이와 관련하여 플로우와 재미의 관련성에 관하여 언급하고 있는 여러 연구자들의 의견을 보면 다음과 같다. 플로우는 재미와 같이 내적으로 보상을 받을 때나, 자기목적적 경험할 때, 절정수행(peak performance)과 절정경험(peak experience)를 포함하는 상태에서 경험할 수 있다(Privette, 1983). Csikszentmihalyi와 LeFevre(1989)는 도전과 기술이 높

은 수준에서 균형을 이룰 때 가장 즐거우며 자신의 능력을 최대한 발휘하게 되어 자존감(self-esteem)까지 높아지는 최적 경험이 된다고 하였다.

그러나 이상과 같은 다수의 선행연구에도 불구하고 구체적으로 재미의 어떤 요소가 플로우를 야기 하는지에 관한 연구는 거의 없고, 바로 이점이 본 연구에서 재미와 플로우의 관계를 연구하고자 하는 이유이다.

이상과 같은 이론적 배경을 바탕으로 본 연구의 목적을 기술하면 다음과 같다.

첫째, 본 논문에서 관심을 가지고 있는 것은 일과 놀이를 전혀 다른 개념으로 생각하기 시작하는 시기가 아동기부터인지에 발달심리학적 탐색이다.

둘째, 일할 때와 놀이를 할 때 느끼는 재미의 요인구조는 어떠한지를 살펴보고자 한다. 일할 때와 놀 때의 재미의 하위요인들이 같다면 재미있고 없음을 하위요인들의 크기의 차이 즉 양적인 차이라고 할 수 있다. 만약 하위요인들이 다르다고 한다면 일과 놀이에서 재미를 느끼게 해주는 요소가 다르다는 것을 의미하며 이 말은 일과 놀이의 재미는 질적으로 다르다는 것을 의미하게 된다. 이 차이가 갖는 함의는 논의 부분에서 다룰 것이다.

## 연구 방법

#### 연구대상

본 연구는 수도권에 소재하고 사회 경제적 배경이 유사한 지역의 3개의 초등학교 6학년 학생 506명을 대상으로 하여 이루어졌다. 재미에 관한 암묵적 지식에 대한 설문과 예비문항 작성을 위한 예비 조사에 78명의 학생이 참여하였으며, 재미 설문지와 플로우 설문지를 실시한 본 조사에는 나머지 428명(남학생 236명, 여학생 192명)이 참여하였다.

#### 연구 절차 및 도구

암묵적 지식에 바탕을 둔 재미척도를 만들기 위한 78명을 대상으로 하여 다음과 같은 개방형 설문지를 실시하였다. 설문지는 총 3문항으로 설문지의 실제 지시문은 다음과 같다.

“첫 번째, 가장 재미있었던 기억이나, 가장 재미있다고 생각하는 것에 대해서 머릿속에 떠올려 봅시다. 가장 재

미있는 일은 무엇이며 그 이유는 무엇입니까? 두 번째, 가장 재미없었던 기억이나, 가장 재미없다고 생각하는 것에 대해서 머릿속에 떠올려 봅시다. 가장 재미없는 일은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까? 세 번째, ‘재미’가 있다는 것을 다른 말로 하면 어떻게 표현할 수 있는지 생각나는 대로 적어보세요.”

첫 번째와 두 번째 문항은 가장 재미있는 것과 재미없는 활동을 추출하여 전혀 다른 두 활동을 할 때에도 재미의 요인구조가 동일한가를 알기위한 것이 주목적이었다. 아울러서 그 이유를 물어본 것은 재미와 관련된 활동의 이유에 대한 질적 분석을 하기 위한 목적을 가지고 있다.

세 번째 문항에서는 재미에 관한 설문지를 만들기 위해서 사용한 문항은 ‘재미’가 있다는 것을 다른 말로 하면 어떻게 표현할 수 있는지를 물어보았다. 이 문항에 학생들이 응답한 내용들을 한 문장으로 하고 빈도에 따라 정렬을 한 후 빈도가 높게 나타난 상위 25개의 문항을 추출하였다. 이와 같은 과정을 통하여 선정한 문항의 내용타당도 검증은 위하여 아동학 관련 전문가(아동학과 교수 1명, 아동학과 박사과정 3명)와 초등학교 교사 2명에게 연구 목적에 관해서 설명한 후 설문지의 문항 구성과 내용이 목적에 충실한지와 문항의 내용이 아동이 이해하기 적절한지에 관한 내용 평정을 실시하였다. 내용이 중복된다거나, 초등학교생이 잘 이해가 되지 않는다고 지적된 문항은 직접학생들에게 물어서 수정하는 절차를 거쳤다.

이렇게 추출한 예비 문항을 기본으로 하여 가장 재미있다고 응답한 컴퓨터게임과 가장 재미없다고 응답한 공부에 맞춰 부분적으로 문구를 수정하여 최종 재미 설문지를 구성하였다(표 1, 표 3 참고).

또한 재미와 플로우와의 관련성을 살펴보기 위한 조사를 실시하였다. 본 조사에서 사용한 플로우 설문지는 Choe(1995)의 경험표집법(ESM : Experience Sampling Method) 설문지 중에서 플로우 경험을 측정하는 설문 문항(부록 1 참고)을 연구자와 아동학을 전공한 전문가가 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 플로우 설문지는 플로우의 상태를 물어보는 10가지 항목으로 구성되어 있으며, ‘전혀 그렇지 않다’를 1점으로, ‘매우 그렇다’를 5점으로 하는 리커트 5점 척도 상에 응답하도록 되어 있다. 원래 이 설문지는 특정한 영역이 아닌 일반 활동

을 하는 것에 맞춰서 제작한 설문지이지만 본 연구자는 문항을 ‘공부할 때’와 ‘컴퓨터게임을 할 때’로 바꾸어 사용하였다. 문항의 수정은 원래 의문형이었던 문장을 평서형으로 바꾸는 방법을 사용하였는데 예를 들면 원래 설문지의 문항인 ‘그 일에 얼마나 잘 집중하고 있었습니까?’를 각각 ‘공부를 하면 집중이 된다’와 ‘게임을 하면 집중이 된다’와 같은 말로 수정하였다.

#### 자료분석

먼저 재미에 관한 암묵적 지식에 대한 응답을 분석하여 추출한 25개의 문항으로 구성된 재미 설문지를 돌린 후 하위요인을 탐색하기 위하여 SPSS 12.0으로 탐색적 요인 분석과 신뢰도 분석(Cronbach's  $\alpha$ )을 실시하였다. 그 후 하위요인들과 플로우와의 관계를 살펴보기 위하여 상관 분석과 차이검증을 하였다. 공부 재미의 하위요인과 컴퓨터게임 재미의 하위요인이 일치하는지 알아보기 위해서는 AMOS 4.0으로 확인적 요인분석을 실시하였다. 전체 428명의 응답자 중 무응답 및 불성실 응답을 한 참여자를 제외한 총 416명의 응답을 분석하였다.

## 결 과

#### 재미에 관한 암묵적 지식 연구

아동의 재미에 관한 암묵적 지식 연구를 위하여 아동이 가장 재미있어 하는 것과 재미없어 하는 것을 물어본 결과 총 78명의 학생이 이 각각 5가지씩 응답을 하여 총 370개의 응답을 얻었으며, 이 중 중복되는 응답을 통합하여 252개의 응답을 범주화 한 후 얻어진 상위 4개의 빈도와 백분율을 표 1에 제시하였다.

아동이 가장 재미있어 하는 것은 컴퓨터게임, 친구와 놀기, 여행, 컴퓨터, 인터넷의 순서로 나타났다. 여기서 첫 번째 순위로 나타난 컴퓨터게임은 인터넷에 접속하여 다른 친구들과 함께 하는 게임이나, 인터넷에 접속하지 않고 혼자서 하는 게임 등을 포함하는 것이다. 또한 네 번째 순위인 컴퓨터 인터넷 항목도 인터넷 서핑이나 홈페이지나 메신저 등을 통한 활동으로써, 두 가지 범주를 통합하여 아동이 가장 재미있어 하는 것은 컴퓨터와 관련된 활동임을 알 수 있었다. 표 2는 컴퓨터게임이 왜 재미있는가에 대한 질문에 대한 아동의 응답을 요약한 표로써

표 1. 재미있는 것에 관한 응답 빈도분석

순위	응답	빈도	%	누적%
1	컴퓨터게임	31	12.3	12.3
2	친구와 놀기	24	9.5	21.8
3	여행	18	7.1	29.0
4	컴퓨터, 인터넷	18	7.1	36.1

표 2. 컴퓨터 관련 활동이 재미있다고 생각한 이유

재미있는 이유	
컴퓨터 관련활동 (게임, 인터넷 등)	그 자체로 재미있음, 기분이 좋아짐, 빠져들, 신남, 게임 능력(점수, 기술)을 키우는 것이 즐거움, 다양한 모험을 할 수 있음, 스틸 있음. 나보다 센 능력의 경쟁자를 이기는 것이 보람 있음. 집중력이 높아짐. 편안함, 많은 정보를 얻을 수 있음

‘그 자체로 기분이 좋음’, ‘빠져들’, ‘기술을 향상시키는 것이 재미있음’, ‘집중력이 높아짐’ 등의 이유를 들고 있다. 이러한 이유들에 대한 분석은 논의 및 결론에서 다루어질 것이다.

가장 재미없어 하는 것을 분석한 결과 표 3에서 보이듯이 모두 공부나 시험 등 학업활동과 관련된 것이었다. 표 4에는 공부 등 학업활동이 왜 재미없다고 생각하는가에 대한 이유를 요약하였는데, 응답 순위에 상관없이 공통적으로 지루함, 짜증남, 어려움, 귀찮음, 혼남, 하기 싫음 등의 이유가 가장 많이 언급되었다.

이상의 결과를 종합해 보면 아동이 가장 재미있어 하는 것은 ‘컴퓨터게임’이었고, 가장 재미없어 하는 것은 ‘공부’임을 알 수 있었다. 이 두 가지 활동을 선정한 것은 앞에서 설명한 바와 같이 가장 재미있는 그리고 재미없는 활동을 할 때의 주관적 정서를 구성하는 세부 내용들(통계적으로 표현하면 요인분석 후의 하위요인구조)이 같은지 다른지를 알아보기 위함이었으며, 이에 관한 분석은 다음 절에서 계속 이어진다.

한편 재미에 관한 암묵적 지식을 물어보는 세 번째 질문에 대한 응답을 통해서 분석·추출한 최종 25문항은 다음과 같다: 행복하다, 즐겁다, 웃기다, 기분이 좋다, 멋있다, 신난다, 상쾌하다, 기쁘다, 흥미롭다, 자유롭다, 스틸

표 3. 재미없는 것에 관한 응답 빈도분석

순위	응답	빈도	%	누적%
1	시험	34	15.8	12.1
2	공부	26	12.1	27.9
3	학원	19	8.8	36.7
4	학교	9	4.2	40.9

표 4. 공부 관련 활동이 재미없다고 생각한 이유

재미없는 이유	
공부관련 활동 (시험, 학교, 학원 등)	지루함, 어려움, 즐겁지 않음, 스트레스를 받음, 시간이 안감, 머리가 아픔, 기분이 나쁨, 짜증남, 귀찮음, 하기 싫음

있다, 환상적이다, 스트레스가 해소된다, 시원하다, 새롭다, 시간이 빨리 지나간다, 신기하다, 편안하다, 흥겹다, 어울리고 싶다(가족이나 친구 등과), 계속하고 싶다, 따분하다, 만족하다, 뿌듯하다, 활기차다.

#### 공부 재미에 관한 요인분석

공부에서의 재미는 어떤 요소로 구성되어 있는지가 연구자들의 주요 관심사였기 때문에 먼저 초등학생 416명을 대상으로 공부할 때의 재미를 물어본 설문지를 가지고 재미의 하위요인이 어떻게 구성되어졌는가를 알기위한 탐색적 요인분석을 실시하였다.

탐색적 요인분석 방법은 이론상으로 체계화되거나 정립되지 않은 연구에서 연구의 방향을 파악하기 위한 방법이다. 탐색적인 요인분석을 실시하기에 앞서 KMO 측정치를 알아보고 Bartlett의 구형성(Sphericity)을 검정하여 요인분석이 가능한지의 여부를 판단하였다. 요인구조의 분석을 위하여 주성분 분석을 실시하였고 회전을 위해서는 Varimax 직각회전 방법을 이용하였다. 자료의 결측치는 평균으로 대체하여 분석하였다. 또한 각 요인들을 구성하고 있는 척도들 간의 내적 일관성을 측정하기 위한 신뢰도 분석을 위하여 Cronbach's  $\alpha$  계수를 사용하였다.

결과를 살펴보면 표 5에서와 같이 KMO 측정치의 값이 .95로 요인분석에 타당한 것으로 나타났으며, Bartlett의



표 5. 공부 재미의 KMO와 Bartlett's 검정

Kaiser-Meyer-Olkin 측도	.95
Bartlett의 구형성 검정	근사 카이제곱 4989.51
	자유도 120
	유의확률 .000

표 6. 공부 재미 요인분석 결과

번호	문항	요인1	요인2	요인3	$h^2$
9	흥미롭다	.77			.74
8	기쁘다	.76			.76
2	즐겁다	.75			.78
4	기분이 좋다	.74			.77
1	행복하다	.74			.76
6	신난다	.73			.75
16	시간이 빨리 지나간다	.53			.44
13	스트레스가 해소된다		.79		.71
14	시원하다		.76		.74
12	환상적이다		.73		.71
19	흥겹다		.70		.73
18	편안하다		.63		.68
24	뿌듯하다			.86	.81
23	만족하다			.79	.76
15	새롭다			.56	.57
25	활기차다			.55	.64
설명변량		29.04	23.68	18.22	
총설명변량		70.94			

주. 요인1 : 기분 좋음, 요인2 : 편안함, 요인3 : 만족스러움

구형성 검정치는 4989.51( $df=120, p<.001$ )로 요인분석이 가능한 공통요인이 존재하는 것으로 확인되었다.

또한 스크리 검사, 고유치, 누적분산 퍼센트 및 해석의 가능성을 고려해 볼 때 3개의 요인이 가장 적절한 것으로 판단되었다. 요인의 부하량이 .50이상인 문항들을 선택한 결과 총 25문항 중 16개의 문항으로 자료가 축소되었으며 전체 누적분산비율은 70.94%이었다. 요인분석의 결과는 표 6과 같다. 요인1은 '기분 좋음'으로 해석되었으며 1, 2, 4, 6, 8, 9, 16번 문항으로 총 7개의 문항으로 묶여졌으며, 전체 변량의 29.04%을 설명하고 있다. '편안

표 7. 컴퓨터게임 재미 모형의 적합도

	$\chi^2$	RMSEA	NFI	TLI	CFI
모형	372.39 ( $df=101, p<.001$ )	.08	.94	.94	.95

함'으로 해석되어진 요인2는 12, 13, 14, 18, 19번 문항으로 총 5개의 문항으로 묶여 졌으며, 전체 변량의 23.68%를 설명하고 있다. '만족스러움'으로 해석되어진 요인3은 15, 23, 24, 25번 문항으로 총 4개의 문항으로 묶여졌으며, 전체 변량의 18.22%을 설명하고 있는 것으로 나타났다.

각 요인별 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$ )는 요인1(기분 좋음)이 .93, 요인2(편안함)가 .89, 요인3(만족스러움) .83으로 하위 변수들 간의 내적 일관성을 확보하였다고 할 수 있다.

#### 컴퓨터게임 재미에 관한 요인분석

공부할 때의 재미의 요인을 탐색적으로 분석한 결과가 컴퓨터게임을 할 때의 재미의 하위요인과 일치하는지를 검증하기 위하여, 공부 재미의 3요인 모델을 기초모델로 하여 컴퓨터게임을 할 때의 재미에 관한 설문지 자료(N=416)를 투입하여 확인적 요인분석을 실시하였다. 확인적 요인분석 방법은 본 연구에서 개발한 공부 재미 3요인 모델이 컴퓨터게임과 관련된 재미 자료에 얼마나 잘 부합되는지를 평가하여 모형의 타당성을 검증하거나 수정할 수 있는 연구 방법이다(홍세희, 2000).

AMOS를 활용한 모형검증에서 제시되는 적합도 지수는 이론모형이 자료와 얼마나 잘 부합되는지를 절대적으로 평가하는 절대적합지수( $\chi^2$ , GFI, AGFI, RMSEA)와 최악의 독립모형에 비하여 이론 모형이 얼마나 자료를 잘 설명해 주고 있는지를 보여주는 상대적합지수(NFI, TLI, CFI)가 대표적이다. 모형을 제대로 평가하기 위해서는 표본의 크기에 영향을 받지 않으면서 자료에 잘 부합되면서, 동시에 간명한 모델을 선택해야 한다는 이론(홍세희, 2000) 표 6과 같은 적합도 지수들을 알아보았다. RMSEA는 표본크기가 큰 제안모형을 가각시키는  $\chi^2$  검증값의 한계를 수정하기 위해 개발된 적합지수로 모델을 표본이 아닌 모집단에서 추정하는 경우에 기대되는 적합

표 8. 컴퓨터게임 재미 모형 분석 결과

가설	경로	비표준화 경로 계수	표준화 경로 계수	표준 오차	t값
1	기쁘다 ← 요인1	1.00	.84		
2	신난다 ← 요인1	1.02	.86	.05	22.76***
3	흥미롭다 ← 요인1	.96	.81	.05	20.48***
4	즐겁다 ← 요인1	.98	.89	.04	24.28***
5	기분이 좋다 ← 요인1	1.03	.88	.04	23.74***
6	행복하다 ← 요인1	1.02	.86	.05	22.73***
7	시간이 빨리 지나간다 ← 요인1	.94	.71	.06	16.71***
8	스트레스가 해소된다 ← 요인2	1.00	.73		
9	환상적이다 ← 요인2	1.07	.79	.07	16.20***
10	시원하다 ← 요인2	1.08	.81	.07	16.65***
11	흥겹다 ← 요인2	1.07	.84	.06	17.28***
12	편안하다 ← 요인2	1.06	.82	.06	16.77***
13	뿌듯하다 ← 요인3	1.00	.82		
14	만족하다 ← 요인3	1.05	.87	.05	21.24***
15	활기차다 ← 요인3	1.07	.82	.06	19.43***
16	새롭다 ← 요인3	.90	.71	.06	16.00***

주. 요인1 : 기분 좋음, 요인2 : 편안함, 요인3 : 만족스러움

도지수를 나타낸다(Browne & Cudeck, 1993). RMSEA 값은 .10 이하이면 양호한 적합도, .05 이하이면 좋은 적합도, .01 이하이면 가장 좋은 적합도로 평가한다는 Steiger (1990)의 주장에 따라 본 연구의 RMSEA 값인 .08은 양호한 적합도에 해당한다고 할 수 있다. 또한 NFI, TLI, CFI의 범위는 0(최악모델)에서 1(최적모델)사이이며, 본 연구의 결과 NFI(=.94), TLI(=.94), CFI(=.95)로 권장수용수준인 .90 이상을 모두 넘고 있어 전반적으로 좋은 합치도 기준에 부합하고 있음을 알 수 있다(표 7 참고). 연구결과로 도출된 구조모형은 그림 2와 같다. 비표준화 경로계수의 옆의 괄호 안에 상대적 비교가 가능한 표준화 경로계수를 함께 표시하였다. 표 7에서와 같이 각각의 하위요인들의 t값이 16.00~24.28( $p < .001$ )으로 모두 1.96 이상으로 나타났으므로 각 상위 요인에 유의한 영향을 미치고 있음을 알 수 있다(표 8 참고). 이러한 연구 결과는 컴퓨터게임 재미의 요인구조는 공부 재미의 요인과 같은 요인구조를 가지고 있음을 나타낸다.

각 요인별 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$ )는 요인1(기분 좋음)이 .94, 요인2(만족스러움)가 .90, 요인3(편안함) .88로 하위 변수들 간의 내적 일관성을 확보하였다고 할 수 있다.

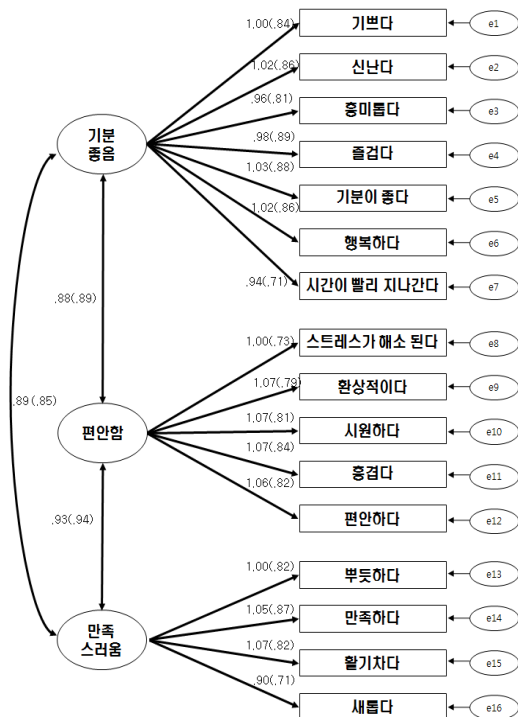


그림 2. 컴퓨터게임 재미 구조 모형

재미와 플로우의 관계

아동이 느끼는 재미와 플로우의 관계를 알아보기 위해 먼저 기술통계치와 대응비교(paired t-test)를 제시하면 표 9와 같다.

공부 재미의 평균(M=2.68)과 컴퓨터게임 재미의 평균(M=3.14)의 차이는 통계적으로 유의미하게 나타났다(t=-7.13, p<.001). 이는 가장 재미있는 것과 재미없는 것을 물었던 설문지 내용을 뒷받침하는 결과로 초등학교 아동은 역시 컴퓨터게임을 공부보다 더 재미있어 한다는 것이다. 그리고 공부할 때 경험하는 플로우의 평균(M=3.19)과 컴퓨터게임을 할 때 경험하는 플로우의 평균(M=2.98)의 차이도 통계적으로 유의미하게 나타났다(t=3.70, p<.001). 이것은 재미와는 달리 아동이 공부를 할 때가 컴퓨터게임을 할 때보다 더 플로우에 가깝다는 자기보고를 하고 있다는 사실을 말해준다. 재미와 플로우의 관계연구를 위하여 피어슨 상관계수를 산출하였고 그 결과는 표 10에 제시하였다. 재미와 플로우의 총 점수간의 상관을 보면, 먼저 공부할 때는 재미와 플로우의 상관이 .59(p<.01)로 나타났으며, 컴퓨터게임을 할 때는 재미와 플로우의 상관이 .69 (p<.01)로서 모두 통계적으로 유의한 관련이 있었다. 그러나 공부할 때의 재미와 컴퓨터 할 때의 재미와의 상관은 -.10(p<.05)이었고, 더 나아가서 공부 할때의 재미와 컴퓨터게임을 할 때의 플로우 경험과의 상관은 -.13(p<.01), 게임을 할 때의 재미와 공부할 때의 플로우와의 상관은 -.15(p<.01)으로 모두 부적 상관이 있는 것으로 나타났다. 마지막으로 공부할 때의 플로우와 게임할 때의 플로우는 통계적 관련성이 없었다.

공부할 때의 플로우와 재미의 하위요인간의 상관을 조사해 본 결과 요인1(기분 좋음), 요인2(편안함), 요인3(만족스러움)은 모두 플로우와 높은 상관이 있는 것으로 나

타났다(p<.01). 그러나 플로우와 가장 높은 상관이 있는 것은 어떤 요인인지를 알아보기 위해서 종속된 상관계수간의 차이 검증<sup>1)</sup> (Glass & Hopkins, 1984)을 실시해본 결과 공부 플로우와 공부 재미 요인1(기분 좋음)이 요인3(만족스러움)보다(t=4.76, p<.001), 요인3(만족스러움)이 요인2(편안함)(t=5.91, p<.001) 보다 공부할 때의 플로우와 높은 관련이 있는 것으로 나타났다. 이것은 공부할 때의 재미 중 ‘기분 좋음’요소가 공부할 때의 플로우와 가장 관련이 있음을 말해준다.

컴퓨터게임 역시 재미의 3 하위요인과 게임시에 느끼는 플로우와는 모두 정적으로 유의미한 상관을 보였다(p<.01). 컴퓨터게임을 할 때의 플로우와 재미의 하위요인들간의 상관에 관한 차이검증을 실시해본 결과 요인1(기분 좋음)이 요인2(편안함)와 요인3(만족스러움)보다 플로우와 더 높은 상관계수를 보였다(t=3.68, p<.01)을 할 때의 플로우도 공부 플로우와 마찬가지로 요인1인 기분 좋음이 더 높은 관련성이 있음을 알 수 있었다.

논의 및 결론

본 논문이 탐색하고자 하는 바를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 일과 놀이를 할 때의 재미가 다르게 경험되기 시작하는 시기가 아동기 때부터인지, 그렇다면 그 이유는 무엇인지를 살펴보고자 하였다.

둘째, 일할 때와 놀이를 할 때 느끼는 재미의 요인구조는 어떠한지를 살펴보고자 하였다. 일할 때와 놀 때의 재미의 하위요인들이 같다면 재미있고 없음은 하위요인들의 크기의 차이, 즉, 양적인 차이라고 할 수 있다. 만약 하위 요인들이 다르다고 한다면 일과 놀이에서 재미를 느끼게 해주는 요소가 다르다는 것을 의미하며 이 말은 일과 놀이의 재미는 질적으로 다르다는 것을 의미하게 된다. 이러한 차이가 교육에 가지는 의미는 후반부에 논의된다.

셋째, 다수의 선행연구에도 불구하고 구체적으로 재미의 어떤 요소가 플로우를 야기하는지에 관한 연구는 거의

표 9. 재미와 플로우의 기술통계와 대응비교

	평균	표준편차	t값
공부 재미	2.68	0.82	-7.13***
컴퓨터게임 재미	3.14	0.94	
공부 플로우	3.19	0.71	3.70***
컴퓨터게임 플로우	2.98	0.88	

1) 종속된 상관계수간의 차이 검증은 Glass & Hopkins(1984)에 나온  $t = (r_{31} - r_{32}) \sqrt{\frac{(n-3)(1+r_{12})}{2(1-r_{31}^2 - r_{32}^2 - r_{12}^2 + 2r_{31}r_{32}r_{12})}}$  을 사용하였다.

표 10. 재미의 각 요인과 플로우의 상관

		플로우 총점		재미 총점		공부 재미 요인			컴퓨터게임 재미 요인		
		공부	컴퓨터게임	공부	컴퓨터게임	요인1	요인2	요인3	요인1	요인2	요인3
플로우 총점	공부	1.00									
	컴퓨터게임	-.05	1.00								
재미 총점	공부	<b>.59**</b>	<b>-.13**</b>	1.00							
	컴퓨터게임	<b>-.15**</b>	<b>.69**</b>	-.10*	1.00						
공부 재미	요인1	<b>.61**</b>	-.17**	<b>.94**</b>	-.14**	1.00					
	요인2	<b>.45**</b>	-.08	<b>.90**</b>	-.06	.78**	1.00				
	요인3	<b>.58**</b>	-.15**	<b>.83**</b>	-.10*	.74**	.68**	1.00			
컴퓨터 게임 재미	요인1	-.15**	<b>.68**</b>	-.13**	<b>.94**</b>	-.15**	-.10*	-.13**	1.00		
	요인2	-.12*	<b>.62**</b>	-.08	<b>.94**</b>	-.13*	-.02	-.08	.82**	1.00	
	요인3	-.14**	<b>.63**</b>	-.10	<b>.90**</b>	-.13**	-.04	-.09	.78**	.84**	1.00

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

주. 요인1 : 기분 좋음, 요인2 : 편안함, 요인3 : 만족스러움

없고, 바로 이점이 본 연구에서 재미와 플로우의 관계를 연구하고자 하는 이유이다.

본 연구에서 밝혀진 결과를 중심으로 논의를 구체화하면 다음과 같다.

창의적 성취를 이룬 사람들에게 있어서 하고 있는 일은 재미의 대상이었다는 사실은 이미 언급한 바 있다. 아동에게 있어서의 일인 공부는 어떻게 지각되고 있을까를 알아본 결과 가장 재미있다고 보고한 것은 컴퓨터게임이나 인터넷(컴퓨터게임 이외의 다른 활동, 메신저, 홈페이지, 서핑 등) 활동, 반면 가장 재미없다고 보고한 것은 공부나 시험, 학교활동이었다. 이러한 설문조사 결과는 어느 정도 예측되었기에 그리 놀라운 사실은 아니지만 이 결과가 가지는 함의는 매우 중요하다. 개인과 사회를 위한 바람직한 생산 활동이 가장 부정적인 정서를 경험하는 활동이라는 것과, 초등학교 시기부터 이런 정서를 경험한다는 사실을 보여주기 때문이다. 그렇다면 재미라는 것을 무엇을 의미하는가에 대한 심층적 분석을 위해서 재미에 관한 아동의 암묵적 지식을 분석하였고 과연 재미있다는 긍정적 정서가 어떤 하위 정서들을 포함하고 있는지를 탐색적 요인분석을 통해서 살펴보았다. 아울러 ‘공부(일)’에서의 재미가 ‘놀이(컴퓨터게임)’의 재미와 같은 정서적 하위요인을 갖고 있는지를 탐색해보았다. 그 결과 아동에게서 ‘일’과 ‘놀이’의 재미를 구성하는 하위정서는 ‘기분 좋음’, ‘편

안함’, ‘만족스러움’이라는 세 가지 공통요소로 구성된다 는 것을 발견할 수 있었다. 이와 같은 사실은 일과 놀이라는 두 가지 행위에 내포되는 재미라는 정서는 서로 질적으로 다른 차원이 아니라 사회적 분위기나, 학교에서의 교육 또는 가정에서의 훈육에 따라서 일은 놀이가, 놀이는 일이 될 수도 있다는 가능성을 시사한다고 하겠다. 에듀테인먼트로의 개념을 적용하여 아동들의 학습역량증진을 위한 프로그램의 개발이나 재미를 교육현장에 적용할 때에는, ‘기분 좋음’, ‘편안함’, ‘만족스러움’이라는 재미의 세 가지 요소의 조화가 필요하다고 할 수 있다.

재미가 플로우와 관련이 있다는 사실은 설문지를 통한 통계적 분석을 통해서도 얻을 수 있었지만 질적 분석결과를 통해서도 얻을 수 있었다. 왜 재미있는가에 대한 이유를 물어본 결과 아동들의 답변은 ‘그 자체로 재밌음, 빠져들, 신남, 게임 능력(점수, 기술)을 키우는 것이 즐거움, 다양한 모험을 할 수 있음, 나보다 센 능력의 경쟁자를 이기는 것이 보람 있음. 집중력이 높아짐. 많은 정보를 얻을 수 있음’ 과 같았다(표 2 참고). 그런데 이 이유들은 바로 과제의 난이도와 능력이 적절하게 균형을 이루었을 때 느낄 수 있는 플로우의 특징들로서 정의된 바 있다(Csikszentmihalyi, 1990). 한편 공부와 관련된 활동이 재미없다고 말한 이유로는 지루함, 어려움, 짜증남, 귀찮음, 혼남, 스트레스를 받음 등을 들고 있다(표 3 참고).

이것은 과제의 난이도와 능력이 균형을 이루지 못하여 플로우 상태에 이르지 못했을 때 나타나는 특징들인 것이다(그림 1 참고). 재미있을 때와 없을 때의 이유에 대한 이러한 분석은 이미 아동기에 경험하는 활동의 재미가 플로우와 밀접한 관계를 가지고 있다는 것을 질적인 연구로서 증명해 주고 있다고 할 수 있다.

한편 본 연구의 결과를 통해서 우리나라 아동들의 삶의 질과 관련된 결과를 얻을 수 있었다. 설문지에 대한 통계적 분석결과 아동은 컴퓨터게임을 할 때가 공부할 때 보다 더 재미있다고 보고하였으나, 플로우 경험은 공부할 때가 컴퓨터게임을 할 때 보다 더 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 상당히 흥미로운 것인데 이와 유사한 연구결과에 비추어 해석해 볼 수 있다. 최인수 등(2003)은 우리나라 고등학생의 삶의 질을 경험표집방법을 이용하여 연구하였는 바, 연구 결과에 따르면 우리나라 학생들은 놀이(게임, 스포츠 등)를 할 때 당장은 즐겁지만 공부에 대한 스스로의 압박 때문에 플로우 상태에 빠지기 보다는 불안한 정서를 경험한다고 보고하고 있다. 한편 학업과 관련된 활동은 재미는 없지만 자기스스로에 대한 만족감과 명확한 목표인지와 같은 플로우와 유사한 경험을 한다고 보고하고 있다. 그렇지만 학업활동시 신이 나거나 활기차다든가 재미와 관련된 정서는 경험하지 못하고 있었다. 이상과 같은 연구를 종합해보면 우리나라의 학생들은 놀 때에는 불안하고, 공부할 때에는 재미없는 삶의 질이 높지 않은 학창시절을 보내고 있다고 추론해 볼 수 있다. 물론 본 연구의 결과만으로는 이와 같은 사실을 확실하게 지지하기는 어렵다. 그러나 공부할 때의 주관적 정서를 물어본 연구결과(표4 참고)와 한국과 미국학생들의 학업동기를 물어본 Choe, Choi, Lee 그리고 Kim(2003)의 연구결과를 종합하면 그와 같은 추론이 가능하다. 외국일반학생의 경우(Csikszentmihalyi, 2007), 학업상황에서는 역시 따분한 정서를 경험하였지만 놀 때의 상황에서 불안을 느끼지는 않았다는 차이를 보인다. 한편, 영재학생들의 경우 우리나라 영재학생들은 성적에 대한 관심, 경쟁 등이 재능관련활동수행의 주요 이유이지만 외국 영재학생의 경우(Choe et al., 2003)에는 학습상황에서 흥미와 재미가 학습활동의 동기가 된다고 보고하고 있다. 재미와 같은 내재적 동기가 창의적 성취에 중요한 변수가 된다는 사실을 감안할 때 한국학생들의 학습

흥미를 고양하는 일은 매우 시급한 일이라고 할 수 있다.

재미의 어떤 요소가 플로우와 밀접한 관련이 있는가? 재미와 플로우간에 밀접한 관련이 있다는 사실은 다수의 선행연구와 본 연구에서도 재미와 플로우 총점간의 유의미한 상관으로부터 알 수 있었다. 그러나 본 연구에서 의문을 가졌던 것 중의 하나는 재미의 어떤 요소가 플로우와 밀접한 관련이 있는가를 살펴보는 것이었다. 상관계수에 관한 차이검증결과, 공부할 때와 컴퓨터게임을 할 때 경험하는 플로우는 재미의 '기분 좋음' 요인과 가장 밀접한 관련이 있음을 알 수 있었다. 플로우 개념이 한국의 사회과학분야에서 최근 많은 관심을 받고 있기는 하지만, 플로우를 야기하는 정서적 변인에 관한 연구는 많지 않다. 본 연구에서는 학생들에게 있어서 기분좋음이라는 재미의 정서적 요인이 플로우와 밀접한 관련이 있다는 사실을 밝힐 수 있었다.

학습상황에서의 재미와 컴퓨터게임을 할 때의 재미는 어떤 관련이 있고, 이러한 관련성은 어떻게 설명할 수 있을 것인가? 공부할 때의 재미와 컴퓨터게임을 할 때의 재미와의 상관은  $-.10(p<.05)$ 이었고, 더 나아가서 공부할 때의 재미와 컴퓨터게임을 할 때의 플로우 경험과의 상관은  $-.13(p<.01)$ , 게임을 할 때의 재미와 공부할 때의 플로우와의 상관은  $-.15(p<.01)$ 으로 모두 부적 상관이 있는 것으로 나타났다. 이는 컴퓨터게임이 재미있다고 느끼는 아동은 상대적으로 공부할 때 재미없다고 느끼며 플로우도 상대적으로 덜 느낀다고 해석해 볼 수 있다. 물론 그 반대의 해석도 가능하다. 즉, 공부가 재미있는 아동은 상대적으로 컴퓨터게임이 재미가 없다고 느끼며, 공부할 때 플로우에 빠지는 경향이 높은 아동은 컴퓨터게임이 재미없다고 느낀다고 해석하는 것이다. 물론 이 같은 사실이 인과적인 관련성을 갖는 것으로 해석되어져서는 안 될 것이지만, 공부의 재미와 컴퓨터의 재미가 같은 방향으로 움직이지 않는 것으로 나타난 것은 사실이다. 이 두 변인의 부적인 상관에는 두 활동에 보내는 시간이라는 매개변수의 역할이 가정되어진다. 즉 컴퓨터에 몰입하고 있는 아동은 상대적으로 공부에 투자할 시간이 줄어들게 되고 그 만큼 공부에 재미를 붙일 기회를 갖지 못하게 되는 가정적인 설명이 어느 정도 개연성을 갖는 것으로 생각되나 이는 추후 연구를 통해서 밝혀져야 할 것이다.

끝으로 본 연구에서 나타난 제한점과 추후 연구방향을

모색해보면 다음과 같다.

첫째, 재미의 구성개념의 확인을 위하여 아동에게 일반적인 상황에서 ‘재미있다’를 다른 말로 어떻게 표현하는지에 관하여 물어보았다. 그러나 이는 아동이 게임을 가장 재미있어하고 공부를 가장 재미없다고 보고한 본 연구의 결과로 미루어보아 일반적인 상황에서의 재미에 관한 대답보다는 게임을 할 때 느끼는 재미에 관한 응답으로 편중될 가능성을 배제하지 못하였다고 할 수 있다. 따라서 추후 연구에서는 다양한 활동 상황을 가정한 질문을 통한 응답을 분석하는 것이 재미에 관한 정확한 척도를 구성하는데 도움이 될 것이다.

둘째, 공부에서의 재미는 어떤 요소로 구성되어 있는지가 연구자들의 주요 관심사였기 때문에 우선적으로 공부에 관한 탐색적 요인분석을 먼저 하였다. 공부 재미에서 발견된 하위요인들이 게임 재미의 하위요인과 맞지 않는다고 한다면 당연히 두 활동상황에 있어서의 하위요인의 구조를 따로 따로 밝히는 것이 당연한 순서였을 것이다. 그러나 확인적 요인분석결과 두 활동 상황에서의 재미의 하위요인구조가 동일하다는 것을 발견 할 수 있었기에 두 재미에 관한 반대순서의 분석은 제시하지 않았다.

셋째, 아동기부터 재미를 ‘일과 놀이’라는 이분법적인 시간으로 바라보는지 그리고 재미를 어떻게 생각하고 있는 지라는 연구 목적을 가지고 있었지만, 아동기 이후에 재미에 관한 암묵적 지식이 어떻게 변화하는지에 관해서는 다양한 발달 시기를 대상으로 한 종단적 연구가 필요하다.

넷째, 창의적 성취와 관련된 변수를 포함시켜 연구할 필요가 있다. Csikszentmihalyi(1996)는 창의성을 발휘한 사람들을 대상으로 한 질적 연구를 통하여 이들이 창의적인 성취를 함에 있어서 플로우가 중요한 변인이라는 것을 발견하였다. 추후 연구에서는 재미와 플로우, 그리고 창의성 간의 관계를 직접 검증함으로써 창의성에 관한 사회심리학 연구의 외연을 확장할 필요가 있다.

다섯째, 추후 연구에서는 가장 재미없다고 보고한 공부를 재미있는 활동으로 변화시키기 위한 프로그램이라든지 교수전략에 대한 연구가 필요하다. 이를 테면 공부를 과목별로 세분화하여 각 과목마다 재미를 구성하는 요인에 어떤 것인지를 추가로 분석할 수도 있을 것이다. 이렇게 얻어진 정보는 과목의 특성에 맞춘 효과적인 교수 전략의

마련에도 도움을 줄 것이다.

마지막으로 본 연구에서 개발한 재미 검사 척도는 도구의 구인타당도와 신뢰도를 검증하는데 그쳤다. 따라서 준거 타당도의 검증을 포함한 다양한 심리측정적 검증이 필요하다.

## 참 고 문 헌

- 공자 (n.d./2005). 놀이(김형찬 역). 서울 : 홍익출판사.
- 국립국어연구원 (1999). 표준국어대사전. 서울 : 두산동아.
- 김성일 (1996). 글 이해과정에서 흥미의 역할. 한국심리학회지 실험, 8(2), 273-30.1
- 김정택, 김명준, 심혜숙 (2004). 한국 스트롱 직업흥미검사 표준화 연구. 한국심리학회지 상담 및 심리치료, 16(3), 383-405.
- 김정하 (2006). 테니스 재미와 운동몰입경험 및 여가만족의 관계. 한국스포츠리서치, 16(3), 883-887.
- 김형룡, 주석범 (2005). 성인의 레저스포츠 몰입 및 참여 정도가 재미에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 25, 489-499.
- 노진호 (1999). 교육의 역사와 철학의 이해. 백산출판사.
- 동아일보문화부 (2007). 21세기 신천재들. 동아일보사.
- 두산동아 사서편집국 (2002). 프라임 영한 한영사전 전자사전. 두산동아.
- 박병기, 강현숙 (2007). 한국 창의성 연구의 조망. 교육심리연구, 21(1), 233-264.
- 손봉석 (2007). 직장인·구직자 직장은 지옥·정글. 경향닷컴. 2007. 4. 23.
- 엄명용, 이우현, 오준환 (2006). 청소년들의 온라인 게임 몰입요인에 관한 실증연구 : 개인적 재미와 사회적 재미를 중심으로. 기업경영연구, 22, 165-179.
- 최인수 (1998). 창의적 성취와 관련된 제 요인들 : 창의성 연구의 최근 모델인 체계 (Systems Model)을 중심으로. 미래유아교육학회지, 5(2), 133-166.
- 최인수, 김순옥, 황선진, 이수진 (2003). 경험표집법을 이용한 고등학생들의 생활경험에 관한 연구 : 주된활동과, 활동공간 및 플로우를 중심으로. 대한가정학회지, 41(8), 213-227.
- 최인수, 이미나 (2004). 아동의 동기와 플로우가 창의성에

- 미치는 영향. 한국교육방법학회 춘계학술대회.
- 한 민, 한성열 (2007) 신명에 대한 문화심리학적 고찰. 한국심리학회지 일반, 26(1), 83-103.
- 홍세희 (2000). 구조방정식 모형의 적합도 지수 선정기준과 그 근거. 한국심리학회지 : 임상, 19, 161-177.
- 히로나카 헤이스케 (1992). 학문의 즐거움(방송양 역). 경기 : 김영사.
- Amabile, T. M. (1986). The personality of creativity. *Creative Living*, 15(3), 12-16.
- Arendt, H. (1998). *The human condition*(2nd ed.). University of Chicago Press.
- Bucher, C. C., Shivers, J. S., & Bucher, R. D. (1984). *Recreation for today's society*(2nd ed.). Englewood Cliffs : Prentice Hall.
- Browne, M. W., & R. Cudeck (1993). *Alternative ways of assessing model fit*. In K. A. Bollen & J. S. Long(Eds.), *Testing Structural Equation Models*. Newbury Park. CA : Sage.
- Choe, In-Soo (1995). *Motivation, subjective experience, family and academic achievement in Korean high School Students*. Doctoral Dissertation, University of Chicago.
- Choe, In-Soo (2006). Creativity : A sudden rising star in Korea. J. C. Kaufman, R. J. Sternberg(Eds.), *The international handbook of creativity*. NY : Cambridge University Press.
- Choe, I. S., Choi, K. S., Lee, S., & Kim, H. C. (2003). Academic motivational orientations and achievement in talented and Korean high school students. *5th Biennial Conference of the Asian Association of Social Psychology. Philippines(Manila)*, 41-43.
- Cobuild, C. (2003). *Collins cobuild advanced learner's english dictionary*. Collins cobuild publisher.
- Cousins, N. (1981). *Anatomy of an illness*. NY : Norton.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety : The experience of play in work and Games*, SF : Jossey Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow : The psychology of optimal experience*. NY : Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity : Flow and the psychology of discovery and invention*, NY : Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M. (2004). 플로우 : 미치도록 행복한 나를 만나다(최인수 역). 서울 : 한울림(원서출판 1990).
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989) Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 815-822.
- Csikszentmihalyi, M., & Nakamura, J. (1989). The dynamics of intrinsic motivation : A study of adolescents. *Research on Motivation in Education*, 3, Academic Press, Inc.
- Csikszentmihalyi, M. (2007). Flow and adolescent development. 2007 긍정심리대회 : 칙센트미하이 박사 초청강연회 자료집. 서울 : 한국심리상담연구소.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. NY : Pleum.
- Dewey, J. (1913). *Interest and effort in education*. NY : Houghton Mifflin Company.
- Dewey, J. (1961). *Democracy and education*. NY : The Free Press(Original work published in 1916).
- Dillon, K., Minchoff, B., & Baker, K. (1985). Positive emotional state and enhancement of the immune system. *International Journal of Psychiatry in Medicine*, 15, 13-18.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society*(2nd ed.). NY : Norton.
- Glass, G. V., & Hopkins, K. H. (1984). *Statistical method in education and psychology*(2nd ed.). NJ : Prentice-Hall, Inc.
- Hamilton, V. L., Blumenfeld, P. C., Akoh, H., & Miura, K. (1989). Japanese and American children's reasons for the things they do in school. *American Educational Research Journal*, 26(4), 545-571.
- Herbart, J. F. (1965). General theory of pedagogy, derived from the purpose of education. In J. F. Herbart(Ed.), *Writings on education*, 2(pp.9-155).

- Dusseldorf : Kuepper(Original work published in 1806.)
- Hidi, S., & Baird, W. (1986). Interestingness : A neglected variable in discourse processing. *Cognitive Science*, 10, 179-194.
- Hidi, S. (1990). Interest and its contribution as a mental resource; for learning. *Review of Educational Research*, 60, 549-571.
- Hidi, S. (2000). An interest researcher's perspective : The effects of extrinsic and factors on motivation. In C. Sansone & J. M. Harackiewicz(Eds.), *Intrinsic and extrinsic motivation : the search for optimal motivation and performance*(pp.373-404). San Diego, CA : Academic Press.
- Izard, C. E. (1993). *The psychology of emotions*. NY : Plenum.
- Izard, C. E. (1997). *Human emotions*. NY : Plenum (Original work published in 1977).
- Iyengar, S. S., & Lepper, M. R. (1999). Rethinking the value of choice : A cultural perspective on intrinsic motivation. *Journal of Personality & Social Psychology*, 76, 349-366.
- Krapp, A., Hidi, S., & Renninger, K. A. (1992) *The role of interest in learning and development*(pp.3-25), In K.A. Renninger, S. Hidi & A. Krapp(Eds.), Hillsdale, NJ : Erlbaum.
- Lefcourt, H. M. (2002). Humor. In C. R. Snyder, & S. J. Lopez(Eds.), *Handbook of Positive Psychology*(pp. 619-631). NY : Oxford University Press.
- Privette, G. (1983). Peak experience, peak performance, and flow : A comparative analysis of positive human experiences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(6), 1361-1368.
- Renninger, K. A. (1989). Interests and noninterests as context in reading. Paper presented at the annual meeting of the *American Educational Research*, San Francisco.
- Renninger, K. A. (1990). Children's play interests, representation, and activity. In R. Fivush & J. Hudson (Eds.), *Knowing and remembering in young children* (pp.127-165). Cambridge, MA : Cambridge University Press.
- Renninger, K. A., & Wade, S. H. (2001). Engaging students in reading : Implications for research and practice. In K. A. Renninger & S. E. Wade(Eds.), *Engaging students in reading : Implications for research and practice [Special Issue Educational Psychology Review*, 13(3), 187-190]. NY : Kluwer/Plenum.
- Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist*, 26, 299-323.
- Schwartz, B. (2000). Self-determination : The tyranny of freedom. *American Psychologist : Special issue on happiness, excellence, and optimal human functioning*, 55(1), 79-88.
- Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure : A conceptual statement, *Pacific Sociological Review*, 25(2), 251-272.
- Steiger, J. H. (1990). Structural model evaluation and modification : An Interval Estimation Approach. *Multivariate Behavioral Research*, 25, 173-180.
- Sternberg, R. J. (1985). Implicit theories of intelligence, creativity, and wisdom. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49, 607-627.
- Torrance, E. P. (1987). *The blazing drive : The creative personality*. Buffalo, NY : Bearly Limited.



## **The Implicit Knowledge of Interest and the Relationship between Interest and Flow in Children**

**Eun Ye Cho      In-Soo Choe**  
**Sungkyunkwan University**

This study was conducted to explore the relationship between interest and flow in children. Before the analysis of the relationship, content analysis of implicit knowledge of interest based on the survey of elementary school students was conducted. Based on the content analysis interest questionnaire was made. An exploratory factor analysis showed 3 factors in academic settings : feeling good, comfort, and satisfaction. The 3 factor model was further analyzed to confirm the validity in game settings. Before analysing the relationship between Interest and Flow, the data were analyzed with paired samples t-test, which showed that students were more interested in computer related games than study while they experienced more flow in studying than doing computer games. Correlation between flow and interest was significant. The detailed analysis reveals that the 'feeling good' factor was more related with flow in both academic and game settings than 'comfort' and 'satisfaction' factors.

**Keywords: Interest; Implicit Knowledge; Flow; Creativity**

1차원고 접수일 : 2008년 1월 7일  
수정원고 접수일 : 2008년 2월 21일  
게재 확정일 : 2008년 2월 24일

부록 1. 플로우 척도(Choe(1995))

\*그 주된 일을 할 때에 어떠했습니까? 해당 번호에 표시하십시오.

문항	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1. 그 일에 얼마나 잘 집중하고 있었습니까?	①	②	③	④	⑤
2. 그 일을 하는 동안 다른 사람들이 나를 어떻게 볼까 걱정하고 있었습니까?	①	②	③	④	⑤
3. 그 일을 하는 자신에 대해 만족하고 있었습니까?	①	②	③	④	⑤
4. 그 일을 즐기고 있었습니까?	①	②	③	④	⑤
5. 자발적으로 그 일을 하였습니까?	①	②	③	④	⑤
6. 그 일을 하는 동안 시간이 빨리 지나는 것 같았습니까?	①	②	③	④	⑤
7. 그 일은 여러분이 마음먹은 대로 진행할 수 있다고 느끼셨습니까?	①	②	③	④	⑤
8. 그 일의 목표가 무엇인지 잘 알고 있었습니까?	①	②	③	④	⑤
9. 그 일을 하는 동안 여러분이 잘하는지 못하는지 알 수 있었습니까?	①	②	③	④	⑤
10. 여러분이 노력하면 그 일을 끝마칠 수 있을 것 같았습니까?	①	②	③	④	⑤