

지 않는다고 주장하고 있다(노준석, 손용, 2004; 박선주, 2005; Chen, Wigand & Nilan, 1998; Csikszentmihalyi, 1997). TV 시청은 수동적이고, 특별한 도전과 기술이 필요하지 않기 때문이다(박선주, 2005; Csikszentmihalyi, 1997). Csikszentmihalyi(1997)의 연구에 의하면 TV 시청자의 87%는 몰입을 경험하지 못하는 것으로 나타났다. 나아가 Csikszentmihalyi(2000)는 TV 시청과 같은 수동적인 활동은 일반적인 의미의 몰입이 일어나는 것이 아니라 미시몰입(micro flow)¹⁾이 일어난다고 주장하였다.

하지만 최근에 TV 시청 행위 자체가 상당히 능동적일 수 있다는 주장이 제기되고 있다. 새로운 미디어 환경을 통해 시청자들은 다양한 선택권을 가질 수 있고, 양방향 미디어 환경에서는 더욱더 능동성이 요구된다는 연구결과들이 도출되고 있다(노준석, 손용, 2004; McQuail, 1999; Owen, 2001). Csikszentmihalyi(1997)의 연구에서도 13%는 몰입을 경험한다고 보고하고 있다. 본 연구는 이러한 관점에서 TV 시청 중 거시몰입 경험이 가능한지, 가능하다면 어떻게 가능한지에 대한 일정부분의 답을 찾는 목적으로 진행하였다.

참여몰입

본 연구의 초점인 TV시청 활동은 관찰이라는 활동적 특성으로 인해 일반적으로 몰입경험이 일어나는 참여활동과는 차이를 가진다고 가정하였다. 일반적인 참여활동은 자신이 직접 활동에 참여하는 과정을 거친다. 하지만 관찰을 통한 참여는 본인이 직접 참여하는 과정이라기보다는 간접경험 활동에 가까운 속성을 지니고 있다. 따라서 둘을 분리하기 위해 참여활동과 관찰 활동을 구분하였고, 이를 몰입에 적용하기 위해 참여몰입과 관찰몰입 개념을 제안하였다.

우선 참여몰입은 학계에서 일반적으로 통용되는 몰입을 의미한다. 몰입은 특정 조건에서 특정 활동에 참여하는 행위를 통해 경험될 수 있다. 이를 Csikszentmihaly(1997)가 주장하는 몰입의 아홉 가지 특징으로 표현하

면 다음과 같다. 몰입의 조건(과제의 난이도와 기술의 균형, 명확한 목표, 즉각적인 피드백)이 충족된 활동을 할 때, 몰입경험(자의식의 상실, 시간개념의 변화, 대상에 대한 통제감, 집중)을 하게 되고, 몰입은 자동적이고 자기목적적인 기제적 특징을 가지고 있다(장훈, 2010). 특히, 몰입의 아홉 가지 특징 중 가장 중요한 특징은 과제난이도와 기술의 균형으로 주장되고 있다(장훈, 2010; Waterman et al., 2003). 과제의 난이도와 기술의 균형이 몰입과 유사한 다른 개념들, 예를 들면, 황홀경, 단순한 재미와 몰입을 구분해주는 가장 중요한 조건이기 때문이다(Waterman, Schwartz, Goldbacher, Green, Miller & Philip, 2003).

위와 같은 몰입의 개념을 전제로 참여몰입연구는 몰입경험 활동의 종류, 몰입의 결과물에 관련되어 연구되어 왔다. 몰입연구의 가장 주된 패러다임은 몰입이 가능한 활동을 찾는 것이었다. 앞서 언급한 것처럼 몰입은 과제의 난이도와 기술이 균형을 이룰 수 있는 활동이라면 어떤 활동에서도 일어날 수 있기 때문에 몰입이 가능한 활동을 보고하는 연구가 지속적으로 보고되고 있다. 예를 들면, 글쓰기(Perry, 1999), 컴퓨터(Trevino & Trevino, 1992), 가르치기(Coleman, 1994), 읽기(McQuillan & Conde, 1996), 운동(Jackson, 1996), 오토바이 타기(Sato, 1988), 독서(McQuillan & Conde, 1996), 인터넷 게임(장훈, 2001), 웹서핑(Chen, Wigand & Nilan, 1998; Hoffman & Novak, 1996)등에서 몰입이 일어난다는 연구결과들이 보고되고 있다. 이러한 연구 패러다임의 결과, 몰입활동 종류의 외연은 상당히 넓어졌다.

한편, 몰입 연구의 또 다른 패러다임은 몰입의 심리적 결과물에 관한 것이었다. 몰입이 긍정심리학의 중요한 개념으로 인정받았던 이유는 몰입의 결과물이 긍정적이라는데 기인한다. 이론적으로 몰입상태에 있게 되면 심리적 반 엔트로피 상태에 있게 된다. 심리적 반 엔트로피 상태는 의식을 질서 지우기 때문에 의식의 질을 높여준다고 주장된다(Csikszentmihaly, 1997). 또한 과제의 난이도와 기술의 균형이라는 몰입의 조건은 개인의 기술을 향상시키는 기제로 작동할 수 있다고 간주되고 있다(Csikszentmihaly, 1997). 이러한 이론적 토대를 바탕으로 몰입과 행복, 몰입과 성장의 관련

1) 미시몰입은 일반적인 의미의 몰입인 거시몰입에 비해 상대적으로 낮은 수준의 도전과 기술의 균형상태에서 경험되는 몰입을 의미한다(Csikszentmihalyi, 2000).

성에 관한 연구가 진행되어 오고 있었다. 구체적으로 몰입경험이 행복감(장훈, 2001, 2010; Csikszentmihalyi & Hunter, 2003; Hills, Argyle, & Reeves, 2000), 성취감(Carli, Delle Fave, & Masimini, 1988; Nakamura, 1988), 자존감(Adlai-Gaile, 1994; Wells, 1988), 수행(박근수, 유태용, 2007; Lefevre, 1988), 직무만족(박근수, 유태용, 2007)과 정적인 관련이 있다는 연구결과들이 보고되었다.

이상의 두 가지 몰입 연구 패러다임을 요약하면, 참여몰입은 사람들이 과제에 난이도가 위계적²⁾으로 되어 있는 특정 활동에 참여함으로써 경험되고, 다양한 긍정적 결과물을 산출한다.

참여몰입과 시청행위

현재까지 TV 시청은 참여몰입 연구를 통해 다루어졌었다. 참여몰입수준에서 연구된 TV 시청은 시청활동 자체가 참여활동이라는 것이다. 참여몰입 관점에서 수행된 TV 시청과 관련된 연구는 시각참여라는 의미에서 독서(McQuillan & Conde, 1996), 웹서핑(Chen, Wigand & Nilan, 1998; Hoffman & Novak, 1996; Hoffman & Novak, 2009; Novak, Hoffman & Duhachek, 2003) 등과 유사하다. 이러한 TV 시청, 독서, 웹서핑은 눈을 통한 시각참여로 몸을 통한 직접적인 참여활동과는 구분될 수 있다.

시각참여의 한 형태인 독서에서 몰입이 일어난다고 보고되고 있다(이병기, 2010; McQuillan & Conde, 1996; Massimini, Csikszentmihalyi, & Delle Fave, 1988). 그러나 Csikszentmihalyi(1993)는 엄격한 의미³⁾에서 웬만한 독서에서는 몰입이 일어날 수 없다고 한

다. 예를 들면, 통속소설을 읽는 경우 몰입과 유사한 경험을 하지만 아무런 기술이 필요하지 않다는 점과 삶에 도움이 되지 않다는 점에서 몰입과 차이가 난다고 주장된다(Csikszentmihalyi, 1993). 그래서 독서는 TV 시청 보다는 높은 수준에서 몰입이 경험되긴 하지만 진정한 의미의 몰입에 이르지 못하고, 정신 에너지만 소비하게 한다고 주장되고 있다(Csikszentmihalyi, 1993). 같은 맥락에서 음반, 비디오, 영화, 잡지 등을 보거나 읽거나 듣는 과정을 통해서 몰입에 도달하지 못한다(Csikszentmihalyi, 1993). 음반, 비디오, 영화, 잡지 등은 음반 듣기를 제외하면 시각을 통한 참여이다. Csikszentmihalyi(1993)의 주장을 바꾸어서 말하면, 눈과 생각을 통한 참여는 상대적으로 몸을 통한 능동적 참여에 비해 몰입 수준이 낮다는 점과 소수만이 몰입을 경험 한다는 것이다. 이러한 이론적 지향으로 인해 Csikszentmihalyi(2000)는 시각 참여행위를 통한 몰입은 일반적인 의미의 몰입이 아닌 미시몰입 경험이 가능한 영역으로 분류하고 있다. 시각 참여활동의 대부분이 이 영역에 속하고, 몸을 통한 참여 중 상대적으로 소극적인 참여활동인 일상생활 유지활동, 휴식, 가사일 등도 이 영역에 포함된다. 미시몰입은 과제의 난이도와 기술 수준이 낮은 수준에서 균형을 이루었을 때 경험되는 몰입이다. 몰입의 결과물도 거시몰입과는 다르게 긍정적 경험(optimal experience)은 아니다. 하지만 미시몰입 영역은 생활의 대부분의 경험과 관련되어 있으며, 삶이 부정적으로 가지 않게 하는 완충 역할을 할 수 있음이 밝혀졌다(Csikszentmihalyi, 2000). 요약하면, 소극적이고 수동적인 활동은 미시몰입을 경험하게 하고, 이는 우리 삶이 더 나빠지는 것을 막는 역할을 하며, TV 시청은 미시몰입을 경험할 수 있는 대표적인 활동이라는 것이다.

TV 시청을 미시몰입 수준에서 이해하는 것은 좋은 방법이지만 다음과 같은 제한점이 존재하기 때문에 불충분하다. 첫째, TV시청이나 책읽기를 미시몰입과 거시몰입인지 구분하기 위해서는 기술과 과제의 난이도의 균형지점이 높은가 낮은가에 따른 구분을 해야 함에도 불구하고, 대부분은 활동으로 구분하고 있다. 즉, TV 시청은 기술과 과제의 난이도의 균형지점이 높은지 낮은지와 상관없이 미시몰입활동으로 구분된다.

2) 과제의 난이도가 위계적으로 되어 있다는 것은 예를 들면, 어떤 게임이 1-10단계의 수준으로 분명하게 레벨의 차이가 있다는 것을 의미한다. 그러나 많은 활동의 경우, 1-10 단계의 스펙트럼을 정확하게 구분하기 힘들어 위계라는 말로 대신하고 있다.

3) 엄격한 의미에서 몰입은 과제의 난이도가 체계적으로 구조화 되어 있는 것을 의미한다. 또한 과제와 실력이 높은 수준에서 균형을 이루어야 한다. 독서, 인터넷, TV시청은 과제의 난이도가 느슨하게 구조화 되어 있다는 의미에서 몰입이 일어나기 힘든 활동으로 분류된다(Csikszentmihalyi, 1993).

그러나 본질적으로는 사람과 활동의 관계에 따라 과제
의 난이도와 기술의 수준이 높은 수준에서 형성될 수
있고 그렇지 않을 수도 있다. 즉, TV 시청도 개인의
특성 혹은 활동의 내용에 따라 높은 수준의 몰입이 일
어날 수 있음에도 불구하고 이러한 점이 간과되고 있
었다. 이는 몰입연구에서 “무엇을 하느냐”의 문제를 다
루는 것이 아니라 “어떻게 하느냐”와 같은 본질적인
질문을 다루어야 한다는 필요성을 제기하게 한다. 둘째,
관찰몰입은 직접경험이 아니라 간접경험의 측면을
다루려고 제안된 개념이다. 관찰학습(Bandura, 1987)과
같이 직접학습을 하지 않아도 가능한 학습이 존재한다.
마찬가지로 간접경험을 통한 몰입은 직접경험을 통한
미시몰입의 개념과는 이질적일 가능성이 크다. 왜냐하
면, 간접경험에서는 직접경험과는 다른 역동이 존재할
수도 있고, 다른 측면을 봐야 할 가능성도 높아지기
때문이다. 셋째, 기존에 참여몰입 연구 패러다임에서
서 다루었던 시각 참여활동(TV 시청, 웹서핑, 독서
등)에 관련된 몰입 연구들은 활동의 난이도가 체계적
으로 구성되어 있지 않다는 가정 때문에 텍스트 난이
도의 위계가 무엇인지 분명히 제시하지 못하고 있었다
(노준석 & 손용, 2004; 이병기, 2010; 이재신, 이민영,
연보영, 김기만, 2012; Hoffman & Novak, 1996;
Novak, Hoffman, & Duhachek, 2003 참고). 예를 들면,
이순영(2006)과 McQuillan & Conde(1996)의 독서 몰
입연구에서는 몰입의 조건인 텍스트의 적절한 난이도
와 이용자의 이해능력을 일부 다루긴 했지만, 독서 몰
입의 여러 요인 중 하나로 동등하게 취급함으로써 몰
입의 핵심적인 요인으로서 자세히 다루는데 한계가 있
었다. 또한 시각 참여행위의 특성상 나타날 수 있는
대리균형, 즉, 텍스트 내부에 등장하는 인물과 관련된
과제의 난이도와 능력의 균형과 같은 구조를 놓치고
있었다. 위와 같은 이유로 인해, 기존 참여몰입의 개념
으로는 TV 시청과 같은 보는 활동을 명확하게 이해할
수 없다고 판단하였다. 따라서 본 연구에서는 TV 시
청과 같은 보는 활동을 손쉽게 이해 할 수 있고, 몰입
의 본질적 개념에 충실한 새로운 개념들을 제안하여
연구를 진행하고자 하였다.

관찰몰입

‘야구를 좋아하는 사람의 경우 자신이 좋아하는 야
구 경기가 있으면, 회사 퇴근 후 다른 약속을 잡지 않
고, 경기를 시청하기 위해 집으로 향한다. 집에 들어가
는 길에 맥주와 치킨을 사들고 가기도 한다. 경기를
관람할 만반의 준비를 한다. 경기가 시작되고, 경기는
팽팽하게 진행된다. 두 팀 간의 실수도 없고, 경기내용
의 수준이 높다. 경기 시청 중에는 손에 땀을 쥐는 긴
장을 하거나, 몰입해서 시간은 평소보다 빠르게 지나
간 것처럼 느낀다.’ 이와 같은 묘사는 우리 주변에서
흔히 목격되는 모습이고, 몰입경험(Csikszentmihalyi,
1997)과 유사하다. 이는 기존의 수동적 TV 시청의 예
로 들 수 있는 휴일에 할 일 없이 소파에 누워서 채널
을 여기저기 바꾸는 모습과는 다른 모습이다.

위와 같은 상황을 설명하기 위해서 본 연구에서는
관찰몰입을 제안하고자 한다. 본 연구에서 제안하는
관찰몰입은 간접적인 활동 참여인 관찰을 통해 일어나
는 몰입을 의미한다. 이는 학습과 관찰학습의 구분과
도 유사하다. 시청행위 자체를 참여라 볼 수 있지만,
시청행위와 같이 눈의 참여과정을 통한 참여는 몸의
참여과정이 필요한 참여와는 구분 될 수 있다. 왜냐하
면, 관찰몰입은 참여몰입과 달리 1인칭 시점(관찰 행
위)뿐 아니라 3인칭 시점(대상 관찰)이 포함되기 때문
이다. 따라서 본 연구에서는 관찰몰입은 1인칭 시점과
3인칭 시점이 공존하는 행위에서 일어나는 몰입을 의
미하고, 참여몰입은 1인칭 시점만 존재하는 행위에서
일어나는 몰입으로 개념화 하였다. 이는 관찰 몰입이
그동안 TV 시청과 같은 활동을 분류하던 방식인 미시
몰입과도 구분되는 점이다. 미시몰입은 단순히 과제의
난이도와 기술의 균형이 낮은 지점에서 균형을 이룰
때, 일어나는 몰입을 의미한다(Csikszentmihalyi, 2000).
미시몰입 개념에는 참여와 관찰의 개념은 중요하지도
않고, 포함되지도 않는다. 그리고 관찰몰입 내에서도
과제의 난이도와 기술의 균형 지점에 따라 거시몰입과
미시몰입이 일어날 수 있다. 예를 들어, TV를 볼 때,
자신이 좋아하고 수준 높은 내용의 프로그램에 관여해
서 보는 경우 거시몰입이 일어날 수 있으며, 반대로
TV를 심심풀이로 볼 때 미시몰입이 일어날 수 있다.

본 연구에서 제안하는 관찰몰입이 가능하기 위해서는 먼저 TV 시청을 수동적이라고 보는 기존의 부정적 입장을 재구성할 필요가 있다. TV 시청은 지금까지 수동적이고, 소극적인 행위로 간주되어왔다(박선주, 2005; Kubey & Csikszentmihalyi, 1990). 대부분의 경우 사람들이 TV 시청을 시간 때우기 혹은 휴식으로 이용하고, 적극적인 선택의 과정을 거치지 않는다는 관점을 취해왔다. 하지만 모든 TV 시청이 그런 것은 아니다. 참여자 특성 혹은 참여자와 시청물간의 관계로 인해 TV 시청에 있어서도 능동적 참여가 가능하다고 주장되기도 한다(이수연, 1995; 황계성, 2011; McQuail, 1987, 1992, 1997, 1999). 시청자와 시청물간의 관계가 달라지는 이유는 사람들이 TV 시청을 통해 자신을 욕구를 충족하기 때문이다. 사람들은 자신의 욕구에 부합하는 미디어를 선택을 통해 욕구를 충족한다고 주장된다(이수연, 1995; Rosengren & Windahl, 1974). 더불어 TV 프로그램 선택이 자신의 욕구를 충족하는 행위이기 때문에 타인이나 외적인 요소가 아닌 자발적 동기에 의해 이루어 질 수 있다(노준석, 2003; 이수연, 1995; Rosengren & Windahl, 1974). 이는 비단 TV 시청에만 국한된 이야기가 아니다. 사람들은 매일 백 오십여 가지의 선택을 해야 하고, 그중에 30개 정도는 신중하고 주체적인 선택(Schwartz, 1994)을 하는 일상적인 현상이 존재한다. Csikszentmihalyi(1997)의 연구에서 TV 시청시 몰입을 경험한 13%의 시청자는 이와 같은 주체적 선택을 통해 몰입을 경험하고 있을 수도 있다고 추정할 수 있다.

두 번째로 관찰몰입이 가능하기 위해서는 관찰몰입 과정에서도 과제 난이도의 수준 차이가 존재하고 이것을 이해하는데 필요한 기술의 수준 차이가 있어야 한다. 즉, 텍스트 수준의 상하의 위계적 단계가 필요하다는 의미이다. 예를 들면, 초등학교, 중학교, 고등학교, 대학교의 텍스트는 난이도가 다르다. 각각 해당 학년 재학생의 해독능력도 다르다. 보통 재미있게 시간가는 줄 모르고 읽는 책들은 이용자의 읽기 능력에 알맞은 난이도로 구성된 책들일 것이다. 왜냐하면, 과제의 난이도(책의 내용)보다 본인의 기술(이해 능력)이 월등히 높으면 지루함을 느낄 가능성이 많기 때문이다(Csikszentmihalyi, 1997). Csikszentmihalyi(1997)에 의

하면 과제수준과 기술수준이 높은 수준에서 균형을 이루어야 몰입을 경험할 수 있다. 따라서 고등학생은 자신의 이해능력에 맞는 책을 읽을 때, 재미와 몰입을 경험할 수 있다. 본 연구에서는 위의 예와 같은 책읽기 참여과정에 나타나는 과제 난이도와 기술 간의 균형을 시각 참여행위에 있어 균형이라는 점에서 수행균형이라고 개념화하였다. 한편, 보는 행위에는 간접 경험, 즉 텍스트 속 인물과의 동일시 과정을 통한 경험이 포함될 수 있다고 추정하였다. 스포츠 경기를 시청하는 경우, 대부분 A선수와 B선수 중 응원하는 선수가 있을 것이다. A선수를 응원한다면 B선수의 경기능력은 도전수준이 되고, A선수의 경기능력은 맞설 능력이 될 것이다. 몰입의 관점에서 보면, A선수와 B선수의 경기 능력이 높은 수준에서 균형을 이룰 때, 긴장감 넘치는 경기가 될 수 있고 시청자는 몰입을 경험하게 될 수 있다. 본 연구에서는 이와 같은 일종의 동일시 과정을 통한 텍스트 내부의 균형을 대리적 경험이라는 관점에서 대리균형이라 개념화 하였다.

요컨대, 참여몰입은 참여과정에 나타는 수행균형을 경험하게 된다. 하지만 관찰몰입은 수행균형(텍스트와 독자의 균형), 대리균형(텍스트 안의 팀 간의 경기능력 균형)을 통해 관찰몰입이 가능할 것이라고 예상하였다. 이러한 가정은 기존 참여몰입에서 다루는데 한계가 있었던 보는 행위의 몰입을 이해하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

연구문제

몰입을 더욱 빈번히 경험 할 수 있는 활동은 존재한다(Csikszentmihalyi, 1997). 몰입은 몰입의 조건 중 과제의 난이도가 체계적이고 위계적으로 되어 있는 활동들에서 빈번히 경험된다. 특정한 활동(스포츠 활동 등)은 활동자체가 적극적이고 능동적인 참여를 유발할 수 있다(Csikszentmihalyi, 1997). 하지만 앞서 검토한 바와 같이 몰입의 본질적인 측면은 활동과 참여자의 관계이지 활동 자체가 아니다. 활동과 참여자의 관계를 고려하면 본 연구에서 제안하는 관찰몰입은 몰입경험의 본질적인 측면에서 또 하나의 대안적 분류법으로 가능할 수 있다. 본 연구는 대안적 분류로 관찰몰입이

개념적으로 가능한지 검토하고, 가능하다면 참여몰입과 어떤 점에서 다른지, 같은지를 알아보려고 하였다. 구체적으로 본 연구에서 알아보려고 한 연구과제는 다음과 같다.

우선 연구 과제를 수행하기에 앞서, 관찰몰입을 확인하기 위해 보는 행위에서 관찰몰입이 가장 잘 일어날 것이라고 추정되는 텍스트를 선별하는 작업을 하였다. 특히 몰입의 개념 중 과제에 대한 난이도와 능력의 균형 조건을 명확히 적용할 수 있는 텍스트를 선별하였다. 몰입으로 보는 행위를 설명하기 위해서는 몰입경험, 조건들이 애매하지 않고 구체적으로 확인 가능한 텍스트 선별이 중요했기 때문이었다. 본 연구에서는 보는 행위에 있어 몰입이 가능한 두 가지를 고려하여 스포츠 경기 시청과 관련된 부분에 초점을 맞추어 관찰몰입에 관한 검증을 실시하였다. 고려된 사항은 첫째, 스포츠 경기가 시청자의 관점에서 수준 낮은 경기부터 높은 경기까지의 난이도의 위계가 비교적 확인하기 쉽다고 판단하였다. 둘째, 스포츠 경기는 텍스트 내부의 난이도(상대팀 경기능력)와 능력(우리팀 경기능력)의 균형이 다른 텍스트에 비해 비교적 구체적이라고 판단하였다.

스포츠 경기 시청으로 텍스트를 선별한 후, 본 연구에서 제안한 관찰몰입의 개념적 특성과 위상을 알아보기 위해 관찰몰입을 참여몰입의 강도, 빈도, 구조, 기제, 동기적, 기능적 특징 등에 비교작업을 시행하였다. 먼저 연구 1에서는 참여몰입과 관찰몰입의 경험자수, 강도를 비교하고, 대리균형이 가능한지 알아보았다. 관찰몰입의 개념이 현상적인지 알아보기 위해 경험자수를 직접적으로 알아보았고, 참여몰입 연구들에서는 시청행위 시 몰입의 경험빈도와 강도가 매우 낮다고 주장되고 있는데, 실제로 참여몰입과 어느 정도의 차이를 보이는지 확인해 보았다. 그리고 동일시를 통한 대리조건 문항을 통해 대리조건이 몰입경험과 어떤 관련이 있는지 알아보았다.

연구 2에서는 관찰몰입의 독특한 기제를 찾는 데 주안점을 두었다. 구체적으로 첫째, 관찰몰입과 참여몰입과 구분 되는 기제가 무엇인지 알아보았다. 그리고 관찰몰입을 미시몰입과 구분하기 위해 관찰몰입에서도 미시몰입과 거시몰입이 동시에 존재하는지 알아보았다.

또한 관찰몰입이 참여몰입과 대비되는 점들을 알아보기 위해 참여몰입과 관찰몰입의 개념구조, 동기, 기능을 비교해보려고 했다.

연구 1

연구 1의 목적은 관찰몰입이 현실적으로 가능한지 알아보는 것이었다. 현상적으로 TV 시청 중 프로그램 성격에 따라 휴식이나 시간보내기용 텍스트와 몰입할 수 있는 텍스트가 따로 있다고 판단하였다. 본 연구에 사용된 텍스트는 스포츠 경기위주였다. 본 연구에서 다루는 관찰몰입 개념은 새로운 개념이었기 때문에 관찰몰입이 현실적으로 가능한지 여부에 초점을 맞추어 연구를 진행하였다. 연구과정을 통해 관찰몰입의 경험자 수, 관찰몰입의 강도, 관찰몰입의 대리적 조건 등이 탐색되었다.

방 법

연구 대상

서울 소재 4년제 대학에서 심리학 전공과목을 수강하는 대학생들을 대상으로 설문을 실시하였다. 총 197명이 설문지에 응답하였고, 불성실한 응답자를 제외한 분석대상은 157명이었다. 남학생은 82(평균연령=만 20.84)명, 여학생은 75(평균연령=만 19.40)명이었다.

측정도구

참여몰입: 참여몰입수준을 측정하기 위해 “몰입은 어떤 활동에 온전히 몰두하여 시간가는 것도 모르고 주변상황도 의식되지 않는 경험으로, 예를 들어 게임하기, 바둑 두기, 일하기, 농구하기, 공부하기, 책읽기, 영화보기, 글쓰기, 오토바이 타기, 정원 가꾸기 등에서 경험될 수 있다”라는 지시문을 통해 몰입의 개념과 예를 제시하였고, 몰입경험 여부와 몰입활동이 무엇인지 물었다. 그리고 난후 Waterman과 동료들(2003)이 제작하고, 장훈(2010)이 변안한 몰입수준 측정문항을 사용하여 몰입수준을 측정하였다. 이 척도는 Csikszentmihalyi

(1997)의 몰입경험의 아홉 가지 기준을 적용해 제작된 것이며, 5문항의 몰입경험 문항과 4문항의 몰입조건을 합쳐 총 9문항으로 구성되었다(장훈, 2010). 본 연구에서는 몰입수준을 보다 정교하게 측정하기 위해 7점 척도 변환하여 사용하였다. 대표적인 문항은 “내 자신을 잊고 무아경지가 된다”, “시간가는 줄 모른다”, “개인적 문제를 잊게 된다”, “활동이 도전적이고 나는 그 도전에 맞설 능력이 있다”, “내가 하는 활동에 대한 통제감을 느낀다”, 내가 하는 활동은 명확한 목표가 있다” 등 이었다. 본 연구에서 얻어진 척도의 Cronbach's alpha는 .73이었다.

관찰몰입(대리): 관찰몰입을 측정하기 위해 참여몰입과 같은 방식과 문항을 사용하여 9문항으로 측정하였다. 그러나 몰입의 조건에 해당하는 4문항(명확한 목표, 통제감, 자신감, 기술과 도전의 균형)은 대리적 경험을 가정하고, 텍스트 안에 존재하는 팀, 선수가 상대팀에 대해 느낄 것이라고 생각하는 것으로 변형하여 측정하였다. 예를 들면, “내가 응원하는 팀(선수)는 상대팀과 맞설 능력을 가지고 있다”, “내가 응원하는 팀(선수)는 경기를 통제(지배)할 수 있다”, “내가 응원하는 팀(선수)는 경기를 어떻게 해야 하는지 정확히 알고 있다” 와 같은 방식으로 동일시 과정을 포함시켜 질문하였다. 본 연구에서 얻어진 Cronbach's alpha는 .86이었다.

대리균형(시청물 속의 팀 혹은 선수들 간의 균형): 시청물 속의 팀 혹은 선수들 간의 균형인 대리균형과 몰입의 관계를 알아보기 위해 자신이 응원하는 팀이 상대팀보다 강한 경기, 대등한 경기, 약한 경기 중 몰입을 가장 강하게 느끼는 항목이 무엇인지를 사지선다형 1문항으로 질문을 하였다.

결 과

참여몰입과 관찰몰입 경험의 빈도

관찰몰입이 현상적으로 가능한지 알아보기 위해 관찰몰입을 경험한 사람의 빈도를 분석해 보았다. 분석대상 157명 중 참여몰입을 경험한 사람은 153(97%)명, 참여몰입을 경험하지 않은 사람은 4(3%)명, 관찰몰입

을 경험한 사람은 120(76%)명, 관찰몰입을 경험하지 않은 사람은 37(24%)명으로 나타났다.

참여몰입과 관찰몰입 경험 강도 비교

관찰몰입과 참여몰입의 경험적 유사성을 알아보기 위해 참여몰입과 관찰몰입의 경험수준을 비교하여 보았다. 이 분석은 참여몰입과 관찰몰입을 둘 다 경험하는 118명을 대상으로 하였고, 몰입을 측정하는 9문항 중 몰입의 조건문항을 제외하고, 몰입 경험 5문항의 점수를 이용하여 비교하였다. 연구방법에서 밝힌바 대로 몰입의 조건 영역의 질문이 다르게 구성되었고, 이 분석은 경험적 유사성을 찾는 데 목적이 있었기 때문이었다. 분석결과, 참여몰입의 평균값은 5.48로 관찰몰입의 평균값 4.59보다 높게 나타났으며, 몰입경험 강도의 차이는 통계적으로 유의한 차이가 나타났다, $t(117)=8.579, p<.001$.

대리조건과 참여몰입, 관찰몰입의 관계

본 연구에서 새롭게 구성된 동일시를 통한 대리조건(4문항)이 관찰몰입과 참여몰입에 각각 어떻게 관련되는지 알아보기 위해 피험자 내 상관관계 크기 비교 분석(Steiger, 1980)을 실시하였다. 동일시를 대리조건은 참여몰입경험과 상관이 없었고($r=.14$), 관찰몰입경험과는 정적인 상관이 있었다($r=.39$). 상관관계 크기는 대리조건과 관찰몰입경험의 상관이 유의미하게 큰 것으로 나타나($z=-2.16, p=0.03$), 대리조건이 관찰몰입경험과만 관련이 있는 것으로 나타났다. 즉, 동일시 과정을 포함한 대리균형이 관찰몰입경험에 관련이 있는 요인이었다.

한편, 관찰몰입을 경험하는 120명 중 관찰몰입을 강하게 느끼는 시청물 내의 균형 양상을 보다 직접적으로 알아본 결과, ‘응원하는 팀과 상대팀 양쪽 모두 잘해 아슬아슬하게 승부를 겨루는 경기’의 응답이 111명(92.5%)으로 가장 많았고, ‘응원하는 팀이 상대팀보다 월등히 이기고 있는 경기’의 응답이 8명(6.7%), ‘응원하는 팀이 상대팀보다 큰 점수로 지고 있는 경기’의 응답이 1명(0.8%), ‘응원하는 팀과 상대팀 양쪽 다 비슷

하게 부진한 성적을 내고 있는 경기'의 응답은 0명(0%) 순으로 나타났다. 대다수의 사람들은 동일시를 통해 높은 수준에서 기술과 도전의 균형이 이루어질 때, 즉 높은 수준의 대리균형이 이루어질 때 관찰몰입을 경험하는 것으로 나타났다.

연구 2

연구 2는 관찰몰입의 독특한 기제를 구체적으로 밝히고, 관찰몰입을 미시몰입과 구분함과 동시에 관찰몰입의 개념적, 동기적, 기능적 특징을 밝히는 것을 목적으로 하였다. 연구 1에서 현실적으로 많은 사람들이 TV 경기 시청 중에 몰입경험을 한다고 보고하고 있었다. 몰입 강도가 참여몰입에 비해 낮긴 했지만 관찰몰입은 참여몰입과 유사하게 텍스트의 난이도(콘텐츠 내용의 수준)가 높을 때 일어나고 있음이 나타났다. 그러나 연구 1의 결과는 관찰몰입의 개념을 설명하기에는 불충분하였다. 왜냐하면, TV 경기 시청은 몰입이긴 하지만 상대적으로 낮은 수준에서 형성되었기 때문에 미시몰입으로 충분히 설명이 가능하기 때문이었다. 따라서 연구 2에서는 관찰몰입도 참여몰입만큼 높은 수준의 몰입이 일어날 수 있음을 보일 필요가 있었다. 즉, 연구1에서 다루지 못한 관찰몰입의 조건을 더욱 구체적으로 밝히고, 관찰몰입의 조건이 관찰몰입 수준을 참여몰입 수준만큼 높일 수 있다는 것을 밝힐 필요가 있었다. 한편, 관찰행위에 동일시 과정이 가장 중요한 요소이기 하나, 관찰몰입의 경우, 텍스트를 이해하는 행위 자체가 직접참여과정으로 이해될 수 있다. 그러나 연구 1에서는 동일시 과정을 포함한 대리조건을 탐색되었기 때문에 본 연구에서 관찰몰입의 다른 측면으로 가정하고 있는 관찰몰입의 수행균형도 알아볼 필요가 있었다. 따라서 연구 2에서는 간접참여(대리조건, 균형)를 직접참여(수행조건, 균형)와 구분하였고, 간접참여가 직접참여를 통한 수행에 어떤 영향이 있는지 알아보았다. 마지막으로 참여몰입과 구분되는 관찰몰입의 개념적 위상을 알아보기 위해 관찰몰입과 참여몰입의 구조적 특징, 동기적 특징, 기능적 특징을 비교해 보는 작업을 시행하였다.

방 법

연구 대상

서울 소재 4년제 대학에서 심리학 과목을 수강하는 대학생들을 대상으로 설문지를 실시하였다. 총 1차 조사에서 200명이 설문지에 응답하였고, 1차·2차 조사에 모두 응한 피험자 중 불성실한 응답자를 제외한 분석대상은 149명이었다. 남학생은 39(평균연령=만22.90)명, 여학생은 110(평균연령=만21.53)명이었다.

측정도구

연구 2에서는 1차 조사와 2차 조사를 나누어 실시하였다. 1차와 조사에서는 관찰몰입의 기제에 대한 개방형 질문을 통해 관찰몰입에 영향을 주는 요인을 추출하고, 2차 조사에서 이를 관찰몰입과 연결시키는 분리된 과정이 필요했기 때문이었다. 그리고 행복과 내적동기는 참여몰입과 정적으로 관련이 되어 있는 요인으로 알려져 있는데(Csikszentmihalyi, 1997), 관찰몰입과 일반적인 행복, 내적동기의 관계를 몰입개념의 촉발로 인한 순서효과나 촉발효과를 배제한 상태에서 알아보기 위함이었다.

1차 조사

행복: 전반적인 행복을 측정하기 장훈(2010)이 번안한 Hills와 Argyle(2002)의 간편 Oxford happiness scale을 사용하였다. 이 척도는 총 8문항으로 구성되었고, 7점 척도로 측정하였다. 이 척도의 대표적인 문항으로는 “나는 내 모습이 마음에 들지 않는다(역)”, “나의 삶은 가치/보람 있다고 생각한다”, “나는 내 인생 전반에 만족한다”, “나는 내가 매력적이라고 생각하지 않는다(역)” 등의 항목을 들 수 있다. 본 연구에서 얻어진 척도의 Cronbach's alpha는 .86이었다.

내적동기: 전반적인 내적동기 수준을 측정하기 위해 McAuley, Duncan과 Tammen(1989)가 개발하고, 홍란아(2010)가 사용한 내적동기 질문지(IMI)를 사용하였다. 이 척도의 대표적인 문항으로는 “내가 하는 활동

전반에 재미를 느낀다”, “내가 하는 활동 전반에 긴장을 느낀다”는 항목을 들 수 있다. 총 4문항이었고, 7점으로 측정하였다. 본 연구에서 얻어진 척도의 Cronbach's alpha는 .54로 다소 낮았다.

관찰몰입의 조건(개방형): 관찰몰입의 조건을 알아보기 위해 설명과 예시를 주어 관찰몰입과 관련된 생각을 활성화시켰고, 관찰몰입을 경험하기 위해 필요한 요소가 무엇인지 알아보기 위해 “좋아하는 스포츠 경기, 드라마, 영화, 연극, 음악공연 등을 관람 및 시청할 때, 어떤 요소가 몰입을 경험하게 한다고 생각합니까?”라는 개방형 질문을 하였다.

관찰몰입의 도전요소(개방형): 관찰몰입에서 도전요소가 무엇인지 알아보기 위해 “스포츠 경기, 드라마, 영화, 연극, 음악공연 관람 및 시청 등에 대한 ‘난이도’를 결정하는 요소는 무엇이라고 생각합니까?”라는 개방형 질문을 하였다.

2차 조사

참여몰입: 참여몰입은 연구 1과 같이 장훈(2010)이 번안한 Waterman과 동료들(2003)의 몰입수준 측정문항을 사용하여 측정하였다. 이 척도는 기존 몰입의 강도를 7점 척도로 평가하도록 요청하는 9개의 문항들로 구성되었다. 본 연구에서 얻어진 척도의 Cronbach's alpha .70이었다.

관찰몰입(수행): 관찰몰입은 연구 1과 같은 방식으로 진행되었다. 우선 몰입의 개념을 상기시킨 후, 질문에 답하도록 하였다. 관찰몰입의 조건문항(4문항)은 연구 1과 달리 동일시를 통한 대리조건이 아닌 수행조건을 알아보는 문항으로 바꾸어서 질문하였다. 몰입 개념은 5가지의 몰입경험 4가지의 몰입조건(기계적 특성 포함)으로 구성되어있다(장훈, 2010). 연구 1에서는 5문항 점수로 몰입경험 수준을 알아보았는데, 그 이유는 동일시 과정을 내포한 4개의 조건문항은 참여몰입의 조건 4문항과 다른 차원이기 때문에 직접 비교하는 것은 의미가 없었고, 동일시를 포함한 대리조건 문항이 몰입경험수준 문항과 어떤 관련을 가지는지 알아보기 위함이었다. 하지만 일반적으로 몰입은 5개의 경험과 4개의 몰입조건이 동시에 충족되어야 한다(Waterman

et al., 2003). 따라서 연구 2에서는 대리조건을 동일시로 외부 변수화하여 측정하였고, 수행조건(텍스트 난이도와 이해능력)에 초점을 맞춘 4문항을 새롭게 구성하여, 9문항의 점수를 몰입점수로 사용하였다. 연구 2에서 사용한 9문항은 다음과 같다. “나는 관람 및 시청할 때, 내 자신을 잊는다”, “나는 관람 및 시청할 때, 시간가는 줄 모른다”, “나는 관람 및 시청할 때, 높은 수준의 집중을 한다”, “나는 관람 및 시청할 때, 나의 개인적 문제를 잊는다”, “나는 관람 및 시청할 때, 완전히 몰입한다”, “나는 관람 및 시청할 때, 보는 명확한 목표(ex.스포츠게임승리, 스트레스해소, 재미추구)를 가진다”, “나는 관람 및 시청하는 스포츠 경기 종목 또는 연극 및 영화의 장르 선택, 투자 시간 등을 스스로 통제할 수 있다고 느낀다”, “나는 관람 및 시청하는 스포츠 경기 또는 공연 시청을 잘하는지를 느끼게 된다”, “나는 관람 및 시청하는 스포츠 경기 또는 공연 내용을 잘 이해할 수 있는 ‘능력’을 지니고 있다” 의 질문으로 구성되었고, 7점 척도로 측정되었다. 본 연구에서 문항은 척도의 Cronbach's alpha .73이었다.

관찰몰입의 조건: 관찰몰입의 조건은 1차 조사에서 개방형 질문을 통해 관찰몰입의 조건과 관찰몰입의 도전요소를 질적 분석하여, 조건이 되는 요인을 추출하였다. 그리고 추출된 요인을 측정할 수 있는 구조화된 질문을 구성하였다.

먼저 1차 조사를 통해 참여몰입과 관찰몰입 모두를 경험하는 121명이 생각하는 관찰몰입을 경험하기 위해 필요한 조건을 개방형 질문으로 다중응답 하게 한 결과는 186개였고, 다음과 같다. 스포츠 경기 및 공연 내용의 수준 또는 재미정도, 사운드 및 조명 장치의 질 등을 포함하는 ‘텍스트의 난이도’ (132개, 71%)의 응답이 가장 높았으며, 국가대표 혹은 좋아하는 수행자가 출연여부, 연기자 와 수행자를 자신과 동일시 등을 포함하는 ‘동일시’ (44개, 23.7%), 경기분석, 경험여부 등을 포함하는 ‘기타’ (9개, 4.8%), ‘무응답’ (1개, 0.5%) 순으로 나타났다. 다음으로 1차 조사에서 참여몰입과 관찰몰입 모두를 경험하는 121명이 생각하는 관찰몰입의 도전요소(난이도를 결정하는 요소)를 개방형 질문으로 다중응답 하게 한 결과는 158개였고, 결과는 다음과 같다. 이용자의 스포츠 경기 혹은 공연에 대한

지식과 사전 이해 정도 등을 포함하는 ‘지식수준’ (64개, 40.5%)이 가장 높은 응답으로 나타났으며, 스포츠 경기 및 공연의 재미, 예측가능성과 같은 내용 등을 포함하는 ‘텍스트의 난이도’ (61개, 38.6%)가 두 번째였고, 이전 경험 혹은 학습 여부, 대중성과 익숙한 정도 등을 포함하는 ‘익숙함’ (14개, 8.9%)이 세 번째, 적정 연령대, 대상의 특질, 진행속도 등을 포함하는 ‘기타’ (15개, 9.5%)와 ‘무응답’ (4개, 2.5%) 순이었다.

요컨대, 관찰몰입의 조건은 높은 텍스트 수준이라고 응답한 빈도가 가장 많았으며, 동일시가 두 번째로 높은 빈도를 보였다. 한편, 관찰몰입의 도전요소로는 관찰기술이 가장 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 관찰몰입의 도전요소로 외부 텍스트수준이 아닌 내부 관찰기술이 선택된 것은 본 연구에서는 외부 텍스트를 설계하지 않은 관계로 개인 내부에서 도전요소를 찾을 결과라고 해석되었다. 즉, 텍스트를 해석할 수 있는 관찰기술을 연마하는 것이 도전요소로 지각되고 있는 것으로 판단되었다. 이러한 논리적 맥락으로 보면, 관찰기술은 텍스트의 난이도에 맞는 관찰기술을 의미하고, 이는 일종의 텍스트 난이도와 관찰기술의 균형상태를 의미하는 것으로 파악되었다. 개방형 질문에 대한 분석을 종합해볼 때, 관찰기술(텍스트의 난이도에 맞는)과 동일시가 관찰몰입에 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 따라서 이 결과를 바탕으로 관찰기술(텍스트의 난이도에 맞는)과 동일시가 관찰몰입에 어떤 관련을 갖는지 알아보기 위해 구조화된 질문을 구성하였다. 추가적으로 동일시와는 구분되지만 관련이 있을 것이라고 판단되는 맹목적 선호, 감정이입 문항을 따로 구성하였다.

1) 관찰기술: 1차 조사에서 확인된 관찰몰입의 조건 중 관찰기술은 김광수와 이진균(2003)이 야구 지식을 측정하기 위해 사용한 3항목을 참고하여 관찰기술을 측정할 수 있게 변형하여 사용하였다. 이 척도는 관찰기술을 7점 척도로 평가하도록 요청하는 “관람 및 시청하는 스포츠 경기, 드라마, 영화, 연극, 음악공연 등 스포츠 종목 또는 장르에 대한 지식을 가지고 있다”, “관람 및 시청하는 스포츠 선수/팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등의 게임전략, 연기기술, 공연노하우 등을 알고 있다”, “스포츠 경기, 드라마, 영화, 연극, 음

악공연 등을 관람 및 시청을 할 때, 관람 및 시청하는 방법(ex.야구전광판 이해, 음악·미술 감상에 필요한 배경지식 숙지 등)을 알고 있다”는 3개의 문항들로 구성되었다. 본 연구에서 얻어진 척도의 Cronbach’s alpha .89이었다.

2) 동일시: 본 연구에서 사용한 동일시 개념은 타인을 자신처럼 느끼는 것 혹은 유대감(Ashforth & Mael, 1989)으로 한정하였다. 이러한 동일시를 인지적 동일시라고 표현하고, 동일시에 포함되기도 하는 감정이입, 공감은 정서적 동일시라고 표현할 수 있다(노정식, 조현진, 2009; Hoffman, 1984). 위와 같은 인지적, 정서적 동일시는 같이 일어나기도 하지만, 때로는 분리되어서 일어날 수 있다고 여겨진다(김현진, 2010). 본 연구는 스포츠경기 시청을 중심으로 하였기 때문에, 정서적 동일시보다는 인지적 동일시 과정이 일어날 것으로 예측하여 인지적 동일시를 측정하고자 하였다. 경기 속의 팀, 선수와의 동일시를 알아보기 위해 김재환(2011)이 선수 동일시를 측정하기 위해 사용한 5항목을 참고하여 스포츠 선수/팀 혹은 참여자에게 동일시하는 정도를 측정하도록 수정하여 사용하였다. 이 척도는 스포츠 선수/팀 혹은 경기 수행자에게 동일시하는 정도를 7점 척도로 평가하도록 요청하는 5개의 문항들로 구성되어 있다. 이 척도는 “나는 좋아하는 스포츠 선수/팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등이 있다”, “내가 좋아하는 스포츠 선수/팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등에 대해 이야기 하는 것은 재미있다”, “내가 좋아하는 스포츠 선수/팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등에 대한 칭찬은 나에게 대한 칭찬처럼 느낀다”, “내가 좋아하는 스포츠 선수/ 팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등의 성공이 나의 성공이다”, 내가 좋아하는 스포츠 선수/ 팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등의 수행이 우수할 때, 나도 성취감을 느낀다”는 문항으로 구성되었다. 본 연구에서 얻어진 척도의 Cronbach’s alpha .83이었다.

3) 맹목적 호감(preference): 호감은 개방형 질문에서 추출된 요인은 아니었으나, 경기의 수준이나 관찰기술에 관심이 없어도, 관찰몰입이 가능한지 알아보기 위해 1문항을 구성하여 측정하였다. 본 연구에서는 스포츠 선수/팀 혹은 연기자/실행자(배우, 음악가)에게

호감 갖는 정도를 알아보기 위해 7점 척도로 평가하도록 요청하는 “스포츠 선수/팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등을 좋아하기 때문에, 그 사람의 스포츠 경기, 드라마, 영화, 연극, 음악공연 등을 관람한다”로 측정하였다.

4) **공감(empathy)**: 공감의 경우도 개방형 질문을 통해 추출된 요인은 아니었으나, 인지적 동일시와 다른 정서적 공감 능력이 관찰몰입에 영향을 미치는지 알아보기 위해 포함시켰다. 공감은 스포츠 선수/팀 혹은 연기자/실행자(배우, 음악가)에게 공감하는 정도를 알아보기 위해 7점 척도로 평가하도록 요청하는 “좋아하는 스포츠 경기, 드라마, 영화, 연극, 음악공연 등을 관람 및 시청 할 때, 스포츠 선수/팀, 드라마주인공, 영화배우, 음악가 등에게 공감(다른 사람의 감정을 자기 자신의 느낌으로 경험하는 것)을 느낀다.”라는 1개의 문항을 만들어서 측정하였다.

결 과

관찰몰입 경험자 빈도와 몰입경험 강도

연구 2에서도 연구 1과 마찬가지로 관찰몰입을 경험하는 경우가 많이 있었으며, 참여몰입에 비해 몰입 강도는 상대적으로 낮게 나타났다. 각각의 분석결과를 살펴보면, 참여몰입과 관찰몰입 경험자는 분석 대상 총 149명 중 각각 145(97%)명과 124(83%)명인 것으로 나타났다. 한편, 참여몰입과 관찰몰입을 동시에 경험해 본적이 피험자 121명의 몰입경험 수준을 몰입의 경험 5문항으로 비교한 결과도 관찰몰입($M=5.33, SD=.75$)에 비해 참여몰입($M=5.70, SD=.72$) 수준이 높은 것으로 나타났다, $t(120)=5.365, p<.001$. 연구 1과 비교해보면, 연구 2에서의 관찰몰입의 강도는 상대적으로 참여몰입의 강도와 매우 유사하게 나타났다.

관찰몰입의 기제

수행 관찰몰입의 예상 기제의 회귀분석: 수행관찰몰입⁴⁾에 영향을 미치는 변인을 검증하기 위해, 단계적 중다회귀 분석을 실시하였고, 그 결과는 아래의 표 1

과 같다.

표 1. 수행 관찰몰입 예상기제의 회귀분석

종속 변인	단계 및 변인	β	t	R^2	ΔR^2	F
관찰 몰입	1. 관찰기술	.427	5.149***	.182		26.515***
	2. 관찰기술	.305	3.228**			
	동일시	.238	2.522*	.224	.042	17.035***

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

단계적 중다회귀 분석은 관찰몰입을 종속변수로 설정하고, 관찰몰입에 유의미하게 영향을 미칠 것으로 예상되는 네 개의 변수인 관찰기술(observational skill), 동일시(identification), 맹목적 호감(preference), 공감(empathy)을 센터링한 후 독립변인으로 설정하고, 독립적 회귀분석에서 영향력이 컸던 순서대로 관찰기술, 동일시, 호감, 공감 순으로 투입하였다. 모든 요인들 간에 다중공선성(multicollinearity)이 발생하는 것을 방지하기 위해, 모든 변인들을 표준화하였다. 분석 결과, 관찰기술, 동일시가 순차적으로 투입된 유의미한 모형이 산출되었으며, 맹목적 호감과 공감은 모형에서 제거되었다. 관찰기술, 동일시, 호감, 공감의 네 변인을 투입할 경우, 맹목적 호감과 공감을 제외한 관찰기술과 동일시가 관찰몰입에 22.4%의 설명력을 가졌으며, 관찰기술은 관찰몰입에 18.2%로 가장 많은 설명력을 가진 것으로 나타났다. 여기에 동일시가 첨가됨으로써 설명력이 4.2% 증가하여 22.4%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다.

동일시, 관찰기술과 관찰몰입, 참여몰입의 상관관계 크기 비교 분석(Dependent correlation coefficient comparison): 회귀분석에서 확인된 관찰기술과 동일시가 관찰몰입에만 관련된 변인인지 확인하기 위해 피험자 내 상관관계 크기 비교 분석(Steiger, 1980)을 실시하였다. 먼저 상관분석 결과, 관찰기술은 참여몰입과 상관이 없었고($r=.133$) 관찰몰입과만 상관이 나타났다

4) 수행관찰몰입은 9문항의 점수를 사용하였다. 연구방법에서 밝힌 바대로 9문항 전체가 다른 유사한 긍정경험과 차이를 가지는 관찰몰입을 의미하고, 연구1에서 사용한 동일시 과정은 외부변수로 따로 측정되었기 때문이었다.

($r=.47$). 마찬가지로 동일시도 참여몰입과 상관이 없었고($r=.037$), 관찰몰입과만 상관이 나타났다($r=.394$). 다음으로 피험자 내 상관관계 크기 비교 분석 결과, 관찰기술($z=-2.96, p=0.003$), 동일시($z=-3.06, p=0.002$) 두 변인 모두 관찰몰입과 상관이 참여몰입과의 상관보다 유의미하게 큰 것으로 나타나 관찰기술, 동일시가 관찰몰입에만 관련된 변인으로 나타났다.

관찰몰입과 참여몰입의 하위구조 비교

관찰몰입의 개념적 구조를 구체적으로 파악하기 위해 참여몰입의 하위구조와 차이를 살펴보았다. 참여몰입과 관찰몰입의 특징을 각각 비교한 결과는 표 2와 같았다. 구체적으로 무아경지($t(120)=.55, p=.58$, 시간왜곡($t(120)=5.41, p<.001$, 높은 집중($t(120)=4.86, p<.001$, 개인문제망각($t(120)=5.69, p<.001$, 완전몰입($t(120)=3.50, p<.01$), 명확한 목표($t(120)=6.12, p<.001$)에서는 참여몰입이 관찰몰입에 비해 경험수준이 높은 것으로 나타났다. 통제감($t(120)=-1.92, p=.06$, 자신감($t(120)=-5.04, p<.001$, 기술과 도전의 균형($t(120)=-2.88, p<.01$)과 같은 몰입의 조건 측면에서는 참여몰입보다 관찰몰입에서 높은 수준을 보였다.

표 2. 관찰몰입과 참여몰입의 하위구조 차이검증 (t -test) 결과 분석

	참여몰입 (n=121)	관찰몰입 (n=121)	t -test $df=120$
무아경지	4.78(1.44)	4.72(1.19)	.55
시간왜곡	6.17(0.73)	5.69(0.95)	5.46***
높은집중	6.22(0.70)	5.79(0.85)	4.86***
개인문제망각	5.67(1.18)	5.11(0.19)	5.69***
완전몰입	5.66(0.96)	5.31(0.96)	3.50**
명확한목표	5.49(1.25)	4.55(1.49)	6.12***
통제감	4.73(1.38)	5.02(0.25)	-1.92
자신감	5.10(1.11)	5.74(0.90)	-5.04***
기술과도전의 균형	5.42(0.97)	5.69(0.91)	-2.88**

주. ** $p < .01$, *** $p < .001$

관찰몰입의 동기적 특징과 기능적 결과물

마지막으로 관찰몰입의 동기적 측면과 기능적 측면을 알아보기 위하여 관찰몰입, 참여몰입, 내적동기, 행복간의 상관분석을 실시하였다. 분석결과, 참여몰입과 관찰몰입은 유의미한 정적상관($r=.38, p<.01$)이 나타났다. 동기적 특징과 기능적 결과물들과 상관의 경우, 참여몰입은 몰입에 관한 선행연구들과 마찬가지로 행복($r=.23, p<.05$), 내적동기($r=.23, p<.05$)와 유의미한 정적상관을 보였으며, 관찰몰입은 내적동기($r=.22, p<.05$)와는 유의미한 정적상관을 보였지만 행복과는 유의미한 상관이 없었다($r=-.05$).

논 의

Csikszentmihalyi(1975, 1988, 1991, 1997, 2000)의 연구를 제외한 대부분의 몰입 연구들은 몰입활동 종류를 찾는 데 국한되어 왔다. 결과적으로 몰입종류가 외연적으로 확장되었지만, 몰입개념의 확장은 더 이상 진행되지 않았던 것처럼 보인다. 활동만 달리할 뿐 기존의 연구를 복제하는 수준의 연구가 대다수였고, 이는 몰입연구의 한계였다. 따라서 본 연구는 몰입의 외연적 확장보다는 몰입개념을 확장하는데 초점을 맞추고자 하였다.

일반적으로 TV 시청은 몰입의 종류로 볼 때 몰입이 거의 일어나지 않는 활동이다. 하지만 몰입의 본질적인 측면에서 보면, 시청자와 텍스트의 상호작용 양상에 따라 몰입이 일어날 수 있다고 판단하였다. 그러나 TV를 시청시 할 때 나타나는 몰입을 기존 참여몰입으로 설명하는 것은 간접경험이 직접경험과 동일하다는 전제 바탕으로 하기 때문에 오류가 있을 수 있었다. 따라서 본 연구에서는 간접경험을 강조한 관찰몰입이라는 새로운 개념을 제안하여 연구를 진행하였다. 구체적으로 관찰몰입의 개념이 현실적으로 현상을 잘 담아내면서 참여몰입과는 다른 개념인지 탐색하였고, 관찰몰입의 전반적인 특징을 밝히기 위해 기제, 하위 구조, 동기/기능 등을 참여몰입과 비교분석하였다. 이를 알아본 연구 1과 연구 2의 결과는 다음과 같다.

연구 1은 본 연구에서 제안된 관찰몰입이 현실적으

로 가능한지 알아보고, 일부 관찰몰입의 조건을 탐색하는데 초점을 맞추어 진행하였다. 연구 결과를 요약하면 다음과 같다. 참여몰입을 경험하는 사람에 비해 관찰몰입을 경험하는 사람의 수는 상대적으로 적은 것으로 나타났다. 그러나 76%의 사람들이 TV 경기 시청 중에 관찰몰입을 경험하는 한다고 보고해 관찰몰입의 가능성은 나타났다. 하지만 단순히 대다수의 사람들이 관찰몰입을 경험한다는 것은 특별한 의미가 있는 것이 아니었다. 왜냐하면 경험자수가 경험내용을 알려주는 것은 아니기 때문이다. 몰입경험 강도에 있어서도 관찰몰입이 참여몰입에 비해 낮은 것으로 나타났다. 하지만 TV 시청행위의 몰입 강도가 다소 낮게 나타난 점은 예상된 부분이었다. 이는 사회인지 이론에 기반한 대리적 경험이 실제 경험보다 경험 수준이 낮다는 결과들에서 추론할 수 있었기 때문이다(Bandura, 1997 참조). 한편, 연구 1에서 구성된 관찰몰입의 조건(동일시를 통한 대리조건 4문항)은 참여몰입 경험과는 관련이 없고, 관찰몰입 경험과만 정적인 관련이 있는 것으로 나타났다. 즉, 동일시 과정이 포함된 대리조건이 참여몰입과 상관없는 관찰몰입의 조건으로 나타났다. 같은 맥락에서 보다 직접적으로 경기내부의 균형, 즉, 대리균형을 알아본 결과, 양쪽 모두 잘해 아슬아슬하게 승부를 겨루는 경기에서 몰입한다는 응답(92.5%)이 가장 많은 것으로 나타났다. 즉, 팀(선수) 동일시를 통한 대리적 과제의 난이도와 기술의 균형이 관찰 몰입의 조건이 될 수 있음이 나타났다. 연구 1의 결과들은 현실적으로 TV 경기시청 중에 관찰몰입이 일어날 수 있으며, 이는 관찰몰입과만 관련이 있는 동일시를 통한 대리 조건이 충족되고, 경기 내부에 팀(선수) 간의 경기력이 균형 상태인 대리균형이 되었을 때 경험되고, 참여 몰입에 비해 몰입 강도가 다소 낮은 수준에서 형성된다는 것이었다.

연구 2는 연구 1에서 다루지 못했지만 중요하거나 연구1의 결과가 충분히 명확하지 않는 부분에 초점을 맞추어 진행하였다. 첫째, 연구1의 연구결과 중 가장 문제가 되는 점은 관찰몰입 수준이 참여몰입수준에 비해 낮게 형성된 것이었다. 관찰몰입이 항상 참여몰입에 비해 낮은 수준으로 형성된다면 미시몰입으로 설명이 가능하기 때문에 관찰몰입의 개념은 불필요해진다.

따라서 연구 2는 관찰몰입에서 미시몰입과 거시몰입이 동시에 일어날 수 있다는 것을 검증할 필요가 있었다. 이 부분은 관찰몰입에 영향을 주는 기제를 밝힘으로써 해결 할 수 있을 것으로 판단하였다. 관찰몰입의 기제를 구체적으로 밝히면, 기제에 수준에 의해 관찰몰입 상에서도 미시몰입과 거시몰입이 일어날 수 있을 것이라 판단하였다. 둘째, 연구 1은 관찰몰입의 조건문항을 동일시 과정이 내포된 상태로 구성하였기 때문에 본 연구진이 관찰몰입의 과정중 하나인 수행균형 조건을 다루지 못하였다. 따라서 관찰몰입의 조건문항을 수행에 초점을 맞춘 방식으로 변형하여 사용하였고, 동일시 과정은 외부변수로 사용하여 두 가지 요인을 동시에 분석하는 것이 필요하였다. 마지막으로 관찰몰입을 참여몰입과 구분할 수 있는 전반적인 특징도 살펴볼 필요가 있었다. 연구 2의 결과는 다음과 같다.

첫째, 연구 2에서도 83%의 사람들이 TV 경기 시청 중 관찰몰입을 경험한다고 보고 하였고, 몰입의 강도도 연구 1과 마찬가지로 참여몰입에 비해 다소 낮았다. 하지만 연구 2의 경우 관찰몰입과 참여몰입의 강도 차이가 크지 않았다.

둘째, 관찰몰입에 영향을 미칠 수 있는 요인들을 세분화해서 알아보았다. 이를 위해 우선 개방형 질문을 통해 관찰몰입의 조건이 될 수 있는 요인을 알아본 결과, 텍스트의 난이도(71%)와 관련된 응답이 가장 높았고, 다음으로 동일시(23.7%) 순이었다. 관찰몰입에서 도전요소로는 해당경기 지식수준(40.5%), 높은 수준의 텍스트 난이도(38.6%) 순의 응답 비율을 보였다. 이를 종합하고, 구조화된 질문으로 구성해서 관찰몰입에 영향을 미치는 요인을 알아본 결과, 관찰기술과 동일시 요인이 관찰몰입에 영향을 주는 요인으로 나타났다. 또한 관찰기술과 동일시는 관찰몰입에만 관련이 있는 변인으로 확인되었고, 관찰기술과 동일시가 높은 경우 관찰몰입에서도 참여몰입과 유사한 수준의 거시몰입을 경험하는 것으로 확인되었다. 관찰몰입 기제와 관련된 결과를 해석해보면, 관찰기술은 수행균형 측면을 나타내는 것으로 텍스트의 난이도에 걸 맞는 이해력라고 해석되며, 이러한 수행균형(난이도와 기술의 균형)이 관찰몰입에 영향을 미치는 기제로 해석되었다. 동일시는 동일시를 통한 텍스트 내부의 균형과 관련된 요소

로써 대리균형을 의미하는 것으로 해석되었다. 따라서 대리균형도 관찰몰입에 영향을 주는 요인으로 판단하였다. 동일시는 동일시를 통한 대리균형을 명확하게 측정하는 것은 아니지만 연구1에서 직접적으로 측정된 문항과 연동하여 해석하면 대리균형의 측면을 나타내는 데 큰 무리가 없는 요인으로 해석하였다.

셋째, 관찰몰입의 하위구조의 특징을 알아보기 위해 관찰몰입과 참여몰입의 하위 요인을 비교해 보았다. 비교 결과, 참여몰입은 무아, 시간왜곡, 집중, 개인문제 망각, 몰입, 목표에서 관찰몰입에 비해 높은 경험수준을 나타냈으며, 관찰몰입은 통제감, 자신감, 기술과 도전의 균형에서 참여몰입에 비해 높은 경험수준을 나타냈다. 이러한 결과는 미디어 관련 몰입 연구들과도 유사한 결과였다(강상현, 김국진, 정용준, 최양수, 2002; 노준석, 2003). 이러한 결과가 나타나는 이유를 해석해 보면, 첫째, 완벽한 몰입을 통한 자아의 상실은 자신의 통제 하에서 정상적으로 미디어를 즐길 수 없게 만들기 때문에 추정된다(나은영, 2010). 즉, 일정부분 자아의 기능이 살아 있는 통제감이 높은 상태, 자아의 상실측면을 나타내는 무아 경험이 다소 낮은 것이 미디어를 즐기는데 필수요소로 작용할 수 있다는 것이다. 둘째, 다른 한편으로는 관찰기술이 참여기술을 습득하는 것에 비해 용이하기 때문에 추측할 수 있다. 책을 통해 스포츠를 배우는 것이 직접 경험을 통해 배우는 것보다 쉽고 빠르지만, 참여를 하게 되면 자신이 알고 있던 바대로 해당 스포츠를 잘 할 수 없는 것과 같은 맥락으로 판단된다.

마지막으로 관찰몰입의 동기적 특징과 기능적 결과물을 참여몰입과 비교한 결과, 참여몰입은 기존의 연구결과들과 마찬가지로 내적동기, 행복과 유의미한 정적상관이 나타났으나, 관찰몰입은 내적동기에만 유의미한 상관이 있었고, 행복과는 상관이 없었다. 참여몰입과 관찰몰입의 동기적 특징은 같지만 행복과의 관계가 다르게 나타난 이유는 두 가지 정도로 해석할 수 있을 것 같다. 하나는 앞서 언급한 바대로 대리적 경험은 실제 경험에 비해 경험 강도가 다소 낮을 수 있고, 이는 경험의 결과 측면에서도 다소 적은 결과를 가져오기 때문일 수 있다(Bandura, 1997). 다른 하나는 사회적 영향 때문일 수 있다고 해석되었다. 장훈과 한

성열(2010)의 연구에 의하면 개인적인 수준에서 긍정적인 결과를 가져다주는 경험이라고 할지라도 타인 맥락이 개입되어 타인이 부정적인 입장을 취할 경우, 긍정적인 결과물이 반감된다. 본 연구에서 관찰몰입과 행복이 상관이 없는 것으로 나타난 이유는 이와 같은 맥락에서 이해될 수 있다.

이상의 연구 결과를 종합해 연구 결과를 해석하면, 이용자가 적극적으로 시청을 하는 경우 관찰을 통한 몰입이 가능하고, 관찰 몰입은 참여몰입과는 수행균형, 대리균형의 이중 균형 경로를 통해 경험되고, 관찰몰입의 개념적 구조는 참여몰입의 개념구조와 다소 차이를 보이며, 동기적 특성은 유사하나 기능적인 결과에 차이를 보인다고 할 수 있겠다.

연구 1과 연구 2의 결과를 통합해서 해석하면, 관찰몰입 경험자 수와 몰입의 수준은 관찰몰입에서 참여몰입에 비해 상대적으로 낮게 형성되었다. 하지만 관찰몰입의 기제인 관찰기술 수준과 동일시가 높을 때는 참여몰입만큼 높은 수준의 거시몰입을 경험할 수 있는 것으로 나타났다. 한편, 관찰몰입의 기제는 두 가지 균형이었다. 첫 번째 균형은 참여몰입에서도 가능한 수행적 도전-기술의 균형이었고, 두 번째 균형은 관찰몰입에서만 나타나는 대리적 도전-기술의 균형이었다. 먼저 관찰몰입은 참여몰입과 같은 방식으로 수행균형이 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 보는 행위, 읽는 행위는 하나의 참여과정으로 이해될 수 있고, 이때 몰입하기 위해서는 텍스트 난이도와 관찰기술의 균형이 필요하다는 의미다. 연구 2에서 관찰기술은 관찰몰입의 예상기제로 확인되었고, 개방형 응답 분석에서는 관찰기술이 텍스트의 난이도와 균형과 밀접한 관련이 있는 변인이기 때문에 관찰몰입에 있어 수행적 도전-기술 균형에 중요한 역할을 한다고 해석할 수 있다. 본 연구가 텍스트의 난이도를 조절한 실험 연구가 아니었기 때문에 도전-기술의 균형을 명확하게 제시하지 못했으나, 개방형 질문을 통해 확인한 바에 의하면 텍스트의 난이도와 관찰기술은 동전의 양면과 같은 개념이었다. 따라서 본 연구에서 제시하는 관찰기술은 균형의 한 축인 관찰기술 자체만을 의미하는 것이 아니라 텍스트의 난이도에 균형을 이루는 관찰기술로 이해되어야 하고, 관찰기술이 내포하는 수행적 균형이 관

찰몰입의 중요한 기제로 작용하고 있었다. 두 번째로 관찰몰입은 참여몰입에 존재하지 않는 동일시 과정을 통한 대리균형이 중요한 기제로 작용하고 있는 것으로 나타났다. 대리균형은 참여몰입과정에는 관여되지 않는 관찰몰입의 독특한 기제였다. 연구 1에서 동일시를 통한 대리조건 4문항은 참여몰입 경험과는 상관이 없고, 관찰몰입 경험에만 관련이 있었다. 연구 2에서는 동일시가 관찰수행몰입(9문항)에 영향을 미치는 요인으로 확인되었기 때문에 동일시 과정을 통한 대리균형이 관찰몰입에만 작용하는 기제임이 확인되었다. 하지만 연구 설계의 한계로 인해 대리균형과 수행균형의 직접적인 관계를 밝힐 수는 없었다. 예를 들면, 대리균형만으로도 높은 수준의 몰입을 경험 할 수 있는 것인지 아니면, 높은 대리균형을 통한 높은 수행균형이 높은 수준의 몰입을 가능하게 하는 것인지는 정확히 알 수 없었다. 본 연구진의 판단은 두 경우 모두 가능할 것이라 추측하였다. 예를 들면, 국가대표 축구 대항전 시청시에는 동일시만으로도 다소 높은 수준의 몰입을 경험 할 수 있을 것이라 추측된다. 국가대표 경기의 경우, 동일시가 높은 수준에서 형성된다. 동일시가 높은 경우, 다소 경기 내용이 떨어진다 하더라도 높은 수준의 몰입을 경험할 수 있다. 축구를 평소 좋아하지 않는 경우, 특별한 축구시청 기술, 축구경기 이해도가 없더라도 한국 국가 대표에 대한 동일시 과정을 통해 몰입할 수 있는 경우가 이런 경우라 추측된다. 하지만 평소에 축구를 좋아하는 경우, 관찰기술과 텍스트난이도(높은 경기내용)의 균형인 수행 균형도 국가 대항전 경기 시청에서 몰입을 유도하는 중요한 요인이 된다. 국가 대항전이라 할지라도 높은 수준에서의 대리적 균형(선수-대상 균형)을 통한 수행적 균형(이해 능력-경기수준 균형)이 일어나지 않는 경우, 축구경기가 다소 지루하고 재미없다고 느끼게 되고 몰입 할 수 없을 수도 있다. 축구에 관한 지식이 많은 시청자가 수준 떨어지는 국가 대항전을 보게 되면 이러한 경험을 할 수 있다. 마지막으로 참여몰입과 구분되는 관찰몰입의 특징을 살펴본 결과, 관찰몰입은 내적 동기화된 경험이었지만, 행복과는 관련이 없는 몰입이었다. 하지만 행복이라는 것이 인지적 영향이 많다는 점과, 문화적 요인과 주변 사람들이 인지적 요인에 영향을

많이 미친다는 점을 감안하면, 이는 예상 밖의 결과는 아닌 것으로 판단된다. 그리고 관찰몰입은 행복의 한 측면인 긍정적 정서와는 관련이 있을 수도 있다고 판단된다. Bernhardt 등(1998)의 연구에 의하면 축구 경기 대리경험도 생리적 측면에서 실제 경험과 유사한 긍정적 효과를 가진다는 것을 밝힌바 있어, 인지적, 문화적 측면이 제거 되면 대리적 관찰몰입도 개인에게 긍정적 영향이 있을 수도 있다고 추정된다.

이상의 결과들을 밝힌 본 연구는 기존 몰입연구에서 다소 간과해왔던 몰입의 주관적 측면에 초점을 맞추어 관찰몰입이라는 새로운 개념을 제안함으로써 몰입의 개념적 확장을 했다는 것에 중요한 의미를 가진다. 몰입의 종류에 초점을 맞추어 진행되어온 기존 몰입연구들의 성과도 매우 중요하지만 지나치게 몰입의 종류에 초점을 맞추게 되면, 몰입개념은 더 이상 발전 할 수 없는 개념이 될 수밖에 없는 한계가 있었다. 다른 한편으로 본 연구의 의의는 산발적으로 수행된 대리적 경험형태에서의 몰입연구를 구체적인 수준에서 통합하고, 일부 기제적 특징을 밝힌데 의의가 있다.

위와 같은 연구의의에도 불구하고 본 연구는 방법론에 있어 탐색적 성격을 지니고 있었기 때문에 갖는 한계가 있었다. 첫째, 대리적 몰입형태인 관찰 몰입을 TV 스포츠 경기 시청을 중심으로 살펴보았기 때문에, 다른 형태의 텍스트, 예를 들면, 영화, 드라마, 관람 등과 비교할 수 없어, 모든 대리적 형태의 몰입에 일반화 하기는 어렵다고 판단된다. 본 연구에서 다른 형태의 관람을 다루지 못한 이유는 Csikszentmihalyi(1975, 1988, 1991, 1997, 2000)의 몰입개념이 어느 선까지 적용될 수 있는지 가늠하지 못했기 때문이다. 관람형태, 장르에 따라서 다른 역동이 존재할 수 있고, Csikszentmihalyi의 몰입개념과는 다른 개념을 도입해야 할 가능성도 있고, 다른 역동이 존재할 수도 있기 때문이었다. 따라서 현재로서는 가장 간단한 형태의 관찰몰입을 개념화하는 것이 좋다고 판단하였다. 그러나 본 연구에서 드러난 동일시를 통한 대리균형, 관찰기술에 따른 수행균형 등의 개념은 다른 형태의 관찰, 시청행위에 얼마간 적용할 수 있을 것으로 판단되기 때문에 추후 이러한 연구가 진행될 수 있을 것이라 판단된다. 둘째, 본 연구는 실험 조작을 통한 연구가 아

니었기 때문에 본 연구에서 제기한 두 가지 균형이 관찰몰입의 인과적 기제라고 판단할 수 없었다. 일부 연구(Keller & Bless, 2008)를 제외한 몰입연구가 실험실에서 진행되지 않았기 때문에 몰입의 개념 자체가 다소 모호한 것이 사실이다. 과제의 난이도 또한 상당히 모호한 개념으로 직관적인 이해만 가능하다. 따라서 추후 연구에서 과제의 난이도, 기술, 균형과 같은 개념들을 실험실에서 조작하여 연구한다면 보다 이해가 용이한 연구 성과들을 얻을 수 있을 것이라 판단된다. 마지막으로 본 연구에서 제안된 대리균형과 수행균형의 관계를 명확하게 규명하지 못한 한계가 있었다. 본 연구의 결과, 대리균형과 수행균형 모두가 관찰몰입에 영향을 미치는 것을 확인하였지만, 두 균형이 수평적 관계인지 수직적 관계인지 정확하게 판단하기 힘들었다. 이론적으로 대리균형이 수행균형의 과제영역의 난이도를 조절하는 영역이라고 추측할 수 있다. 예를 들면, 텍스트 안의 두 팀 간의 높은 수준의 균형이 경기 수준을 높이는 역할을 하고, 높은 경기수준이 시청자의 높은 관찰 수준과 균형을 이룰 때, 관찰몰입이 가장 잘 일어날 것이라 추측 가능하다. 하지만 본 연구에서는 이러한 점을 구체적으로 파악하지 못했기 때문에 추후에 이 두 균형의 관계 규명에 관련된 연구가 필요할 것으로 보인다.

참 고 문 헌

- 강상현, 김국진, 정용준, 최양수 (2002). 디지털 방소론. 서울: 한울.
- 김광수, 이진균 (2003). 스포츠 시청의 결정 요인에 관한 연구. 한국언론학보, 47(2), 338-360.
- 김재환 (2011). 선수 속성, 선수 동일시와 팀 동일시 및 관람의도의 관계. 한국체육대학교 석사학위 논문.
- 김현진 (2010). 그림책의 독서치료적 조망 : 자아존중감 향상 기제를 중심으로. 경기대학교 석사학위 논문.
- 나은영 (2010). 미디어심리학. 서울: 한나래 출판사.
- 노경식, 조현진(2009). 인지적 동일시와 감정적 동일시의 상호작용 효과를 이용한 기부금 조성 전략. 대한경영학회지, 22(3), 1651-1677.
- 노준석 (2003). 미디어 이용과 몰입경험에 따른 수용자의 여가만족에 관한 연구. 중앙대학교 박사학위 논문.
- 노준석, 손용 (2004). 전자미디어의 몰입경험과 여가만족의 상관성 분석: TV와 internet 비교를 중심으로. 한국방송학보, 18(1), 116-173.
- 박근수, 유태용 (2007). 일 몰입의 선행변인 및 결과변인에 관한 연구. 한국심리학회지: 산업 및 조직, 20(3), 219-251
- 박선주 (2005). 시청 몰입(flow)경험에 따른 드라마 선택요인과 동일시 효과 연구. 한양대학교 석사학위 논문.
- 이병기 (2010). 초·중등 학생의 독서 플로우 성향과 요인 분석에 관한 연구. 정보학회지, 41(4), 56-57.
- 이수연 (1995). 텔레비전 드라마의 즐거움: 남성 시청자와 모래시계. 한국언론학보, 34, 131-169.
- 이순영 (2006). 독서 동기와 몰입에 영향을 주는 요인에 관한 이론적 고찰. 독서연구, 16, 360-372.
- 이재신, 이민영, 연보영, 김기만 (2012). 서바이벌 오디션 프로그램 시청과 플로우의 매개적 역할. 한국방송학보, 26(2), 167-204.
- 장훈 (2001). 몰입경험과 심리적 적응지표의 관계와 관한 연구: 인터넷 활동 중심으로. 고려대학교 석사학위 논문.
- 장훈 (2010). 상호작용 맥락에서 몰입의 기능 : 종요타인과의 관계를 중심으로. 고려대학교 박사학위 논문.
- 장훈, 한성열 (2010). 몰입(flow) 기능의 재구성 : 몰입과 행복의 관계에 대한 타인맥락의 조절효과를 중심으로. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 24(4), 43-62.
- 황재성 (2011). TV드라마의 유형과 몰입경험에 따른 시청자 만족에 관한 연구. 동의대학교 박사학위 논문.
- 홍란아 (2010). 초등학교 아이스하키선수들의 내적동기와 스포츠 자신감과의 관계. 숙명여자대학교 석사학위 논문.
- Adlai-Gail, W. (1994). *Exploring the autotelic personality*. Unpublished doctoral dissertation, University of Chicago.
- Ashforth, B. E., & Mael, F. (1989). Social identity theory and the organization. *Academy of Management Review*, 14(1), 20-39.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of*

- control. New York: Freedman.
- Bernhardt, P. C., J. M. Dabbs JR., J. A. Fielden., & C. D. Lutter. (1998). Testosterone changes during vicarious experiences of winning and losing among fans at sporting events. *Physiology & Behavior*, 65(1), 59-62.
- Carli, M., Delle Fave, A., & Masimini, F. (1988). The quality of experience in the flow channels: comparison of Italian and U.S. students. 288-306. In M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Chen, H., Wigand, R. T. & Nilan, M. (1998). *Optimal flow experience in Web navigation*, Effective Utilization and Management of Emerging Information Technologies, pp. 633-6. Proceedings of the 9th Information Resources Management Association, Boston, MA, 17-20 May.
- Coleman, L. J. (1994). Being a teacher: Emotional and optimal experience while teaching gifted children. *Gifted Child Quarterly*, 38(3), 146-152.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. The experience of Play in Work and games. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). The Ways of Genes and Memes. *Reality Club Review*, 1(1), 107-108.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). Reflections on the Spiral of Silence, *Communication Yearbook*, 14, 288-297.
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self*, New York: Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow*. New York: Basic.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M., & Hunter, J. (2003). Happiness in everyday life: The uses of experience sampling. *Journal of Happiness Studies*, 4, 185-199.
- Hills, P., & Argyle, M. (2002). The Oxford Happiness Questionnaire: A compact scale for the measurement of psychological well-being. *Personality and Individual Differences*, 33, 1073-1082.
- Hills, P., Argyle, M., & Reeves, R. (2000). Individual difference in leisure satisfaction: An investigation of four theories of leisure motivation. *Personality and Individual Differences*, 28, 763-779.
- Hoffman, D. L., & Novak, T. P. (1996). Marketing in Hypermedia Computer-Mediated Environments: Conceptual Foundations, *Journal of Marketing*, 60 (July), 50-68.
- Hoffman, D. L., & Novak, T. P. (2009). Flow Online: Lessons Learned and Future Perspective. *Journal of Interactive Marketing*, 23, 23-34.
- Hoffman, M. L. (1984). Interaction of affect and cognition in empathy. In C. E. Izard, J. Kagan, & R. B. Zajonc (Eds.), *Emotion, cognition, and behavior* (pp. 103 - 131). Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Jackson, S. (1996). Toward a conceptual understanding of the flow experience in elite athletes. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 67, 76-90.
- Keller, J., & Bless, H. (2008). Flow and regulatory compatibility: An experimental approach to the flow model of intrinsic motivation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34(2), 196-209.
- Kubey, R., & Csikszentmihalyi, M. (1990), *Television and the Quality of Life*, Mahwah, NJ: Erlbaum
- LeFevre, J. (1988), Flow and the Quality of Experience During Work and Leisure. In M. Csikszentmihalyi and I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*, New York: Cambridge University Press.

- Massimini, F., Csikszentmihalyi, M., & Delle Fave, A. (1988). Flow and Biocultural Evolution. 60-68. in M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*, New York: Cambridge University Press
- McAuley, E., Duncan, T., & Tammen, V.V.(1989). Psychometric properties of the intrinsic motivation inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 60, 48-58.
- McQuail, D. (1987). *Mass Communication Theory* (2nd ed.). London: Sage.
- McQuail, D. (1992). *Media performance: Mass communication and the public interest*. London, UK: Sage.
- McQuail, D. (1997). *Audience Analysis*. Sage Publications.
- McQuail, D. (1999). 수용자 분석 (박창희 역). 커뮤니케이션북스. (원전은 1997에 출판)
- McQuillan, J., & Conde, G. (1996). The conditions of flow in reading: Two studies of optimal experience. *Reading Psychology: An International Quarterly*, 17(2), 109-135.
- Nakamura, J. (1988). Optimal experience and the use of talent. 319-326. in M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.). *Optimal experience*, Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Novak, T. P., Hoffman, D. L., & Duhachek, A. (2003). The Influence of Goal-Directed and Experiential Activities on Online Flow Experiences. *Journal of Consumer Psychology*, 13(1-2), 3-16.
- Novak, T. P., Hoffman D. L., & Yung, Y. F. (1998). *Measuring the Flow Construct in Online Environments: A Structural Modeling Approach*. Working paper Vanderbilt University.
- Owen, B. M. (2001). 인터넷과 텔레비전(이은미 역). 서울: 한울. (원전은 1999에 출판).
- Perry, S. K.(1999). *Writing in flow*. Cincinnati, OH: Writer's Digest Books.
- Rosengren, K. E., & Windahl, S. (1974). Mass media consumption as a functional alternative. in McQuail, D.(ed) *Sociology of Mass Communication*. Harmondsworth: Penguin.
- Sato, I. (1988). BosojoKu: flow in Japanese motorcycle gangs. 92-117. in M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds). *Optimal experience*, Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Schwartz, S. H. (1994). Cultural dimensions of values: towards an understanding of national differences. In U.Kim.et al. (Eds.), *Individualism and Collectivism: Theory, method, and application*. Newbury Park, CA: Sage.
- Trevino. L., & Trevino. J. (1992). Flow in computer-mediated communication. *Communication Research*, 19, 539-573.
- Waterman, A. S., Schwartz, S. J., Goldbacher, E., Green, H., Miller, C., & Philip, S. (2003). Predicting the Subjective Experience of Intrinsic Motivation: The Roles of Self-Determination, the Balance of Challenges and Skills, and Self-Realization Values. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29(11), 1447-1458.
- Wells, A. J. (1988). Self-esteem and optional experience. In M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* (pp. 327-341). New York: Cambridge University Press.

Is It Possible to Flow through Watching?: Focusing on the Observational Flow and Watching TV

Jang Hoon Woojung Kim Airee Lee Taekyun Hur
Colorado State University Korea University

The purpose of this research is to conceptualize and inquire the nature and the mechanism underlying the observational flow. To find out the basic characteristics of observational flow, several dimensions including experience factors, motivational factors, and mechanical factors were compared with that of participational flow. In study 1, 76% of participants have reported that they do experience observational flow. The intensity of the flow was relatively weaker compared to when the participant actually participated in the activity. The condition required for observational flow is when the participant's favorite team is having a close game (92.5%). Study 2 was conducted to confirm the result of experiment 1 and to find the mechanisms and characteristics of observational flow by close comparison with participational flow. Like study 1, the intensity of observational flow was weaker than that of participational flow. 9 characteristics of observational flow were individually compared with that of participational flow. Sense of control, confidence, and ability was found to be higher in observational flow than participational flow. Loss of ego, distortion of time, concentration, flow, free from self problem, and presence of clear goal was higher in participational flow. Conditions to facilitate observational flow were found to be a balance between difficulty level of the content and participant's ability for understanding the content, and identification with the actual players. Lastly, the relationship among happiness, internal motivation, and observational flow was studied. Internal motivation had positive correlation with observational flow, but not with happiness. The possibilities and limitations of observational flow are discussed.

Keywords: observational flow, participational flow, flow, identification, performing balance, vicarious balance, Internal motivation, happiness

1차원고 접수일 : 2012년 09월 14일
수정원고 접수일 : 2012년 11월 23일
게재 확정일 : 2012년 11월 24일