

## 축제체험의 개념적 구성모형\*

The Structure System Model of Lived Festival Experience

이 훈\*\*

Lee, Hoon

### ABSTRACT

*To construct conceptual model for festival experiences this paper examines experiential festival attributes and relationships. First, author studies existing festival researches and experiential festival attributes and then, the relations of festival experiences are observed in the view of psychological theories related to internal motivations and rewards. In terms of sociological perspectives also, festival experience was discussed in economical, social, and cultural influence and structural context. And five elements of festival attributes .i.e. escape, association, sanctification, playfulness, and placeness were proposed. Finally structure system model of festival experience, Fex-M, was constructed with the research propositions.*

핵심용어 : 축제체험, 체험속성, 일탈성, 놀이성, 대동성, 신성성, 장소성

\* 이 논문은 2004년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음 (KRF-2004-041-B00712).

\*\* 한양대학교 관광학부 교수. e-mail: hoon2@hanyang.ac.kr

## I. 서 론

‘축제’는 일정한 진화과정을 거쳐 지역 관광자원이 된다. 지역의 전통과 문화, 상징가치에서 출발하여 지역주민의 정서와 놀이 그리고 신앙이 결부된 축제의 전형적 측면이 발전되어, 이웃마을과 사람들에게도 그 내용과 형식이 공유되고 그 자체가 구경거리와 즐길거리 또는 매력적인 관광대상으로 확대되어간다. 브라질의 리오카니발, 이태리의 베니스카니발, 우리의 강릉단오제와 남원춘향제 등이 이러한 유형에 포함될 수 있다. 한편 지역축제는 지역가치창출과 방문 매력성을 높이기 위해 새롭게 개발되기도 한다. 에딘버러의 군악제와 예술페스티벌, 뮌헨의 맥주페스티벌, 우리의 춘천 마임페스티벌과 양양 송이축제와 같이 예술이나 지역특산물에 주제가 되어 관광객의 관심을 유발한다. 축제는 지역의 문화적 자산인 동시에 관광매력의 자산(Getz, 1997)이 되고 있다.

현재까지 한국지역축제를 관광매력의 측면에서 본 대부분의 연구들은 품질서비스의 관점과 상품으로서의 활성화 관점에 집중하여 왔다. 따라서 많은 논문들이 축제시장세분화, 축제이미지, 축제동기, 지역축제활성화 등에 대해 상당히 기여를 해왔음에도 불구하고 축제체험의 본질적 속성에 대한 논의와 지역주민과 관광객의 체험적 특수성과 보편성에 대해 분석하려는 기초적 연구에는 상대적으로 많은 노력을 기울이지 않았다. 실제로 문화관광축제에 대한 공통평가 설문 18개 조사항목 중 서비스와 편의시설에 대한 항목 14개를 제외하고 4개 항목만(행사재미, 행사다양, 체험프로그램 만족, 문화이해)이 축제체험에 관련되어 있다. 전문가에 의한 참관평가 항목의 경우도 8개 분야의 30개 항목 중 4개 항목만이(프로그램 차별성·독특성, 주제 관련성, 특산품·기념품 소비자만족도, 지역주민 호응도·만족도) 체험적 내용과 관련되어 있다(문화관광부, 2005).

관광과 여가분야에서 체험은 주요한 주제이다. 따라서 여러 학자들이 다양한 관광여가분야 체험에 대한 이론적 연구(고동우, 2002; 성영신·고동우·정준호, 1996; Csikszentmihalyi, 1999; Iso-Ahola, 1980; Pearce, 1982)와 실증적 연구(김철원·이정화, 2003; 박수정, 2003; Jackson, White, & Schmierer, 1996; Li, 2000; Uriely, Yonay, & Simchai, 2002)를 통해 관광객의 체험적 본질과 그 활용을 모색하였다. 관광여가활동은 일상생활에서 느끼지 못한 특별한 체험을 위한 행위이다. 축제를 이런 관광여가의 측면에서 볼 때,

관광객과 지역주민을 포함한 방문객은 축제에 참여함으로써 축제의 본질을 느끼고 재미와 즐거움 또는 만족과 같은 긍정적 또는 부정적 감정에 접근하게 된다. 하지만 축제영역에서는 일부의 연구(고동우, 1999 & 2000)를 제외하고 축제체험을 규명하려는 노력은 부족한 편이다.

체험은 경험(experience)의 특수한 유형으로(van Manen, 1994) 제시되기 때문에, 축제체험은 참여를 통해 얻어지는 경험의 한 유형으로 규정할 수 있다. 체험은 현장경험(on-site experience)이며 실제경험(lived experience)이라는 측면에서 접근하고 있는데, 경험(experience)을 사회학적 관점에서 주체와 대상간의 관계를 규정하는 것으로 설명할 수 있다면, 체험은 오히려 경험의 상태(state of experience)로 심리적 측면에 더 가까운 개념으로 제시할 수 있다.

따라서 본 연구에서 방문객은 축제자체를 즐기기보다는 축제다움(축제체험)을 즐기는 방문행동을 한다는 관점에서 접근한다. 체험의 내용을 규명하기 위해서는 체험의 개념구성과 그 구성에 영향을 미치는 관계를 함께 분석할 필요가 있다. 이를 위해 두 가지 연구 과제를 제시하고자 한다. 하나는 '축제 체험속성의 개념요소는 무엇인가'이고, 두 번째는 '축제체험은 어떤 관계로 구성되는가'이다. 따라서 연구 과제를 해결하기 위해 지역축제의 체험속성에 대한 선행연구를 분석 정리하여 체험속성의 개념단위를 제시하고자 한다. 또한 심리적 구성관계와 사회적 구성관계를 분석하여 모형 속에 위치 지우고자 한다. 이 연구는 관광학의 관점에서만이 아니라 여가학, 인류학, 민속학, 현상학, 사회학, 심리학적 관점을 포함하여 축제성과 축제속성에 대한 학제적 접근으로 분석하고자 한다. 본 연구의 결과는 축제체험 및 속성에 대한 이론적 정리와 기초적 문헌으로서 기여할 것으로 판단하며, 축제기획자와 운영자에게 축제콘텐츠 구성과 기획을 위한 실용적 자료로도 활용될 수 있을 것이다.

## II. 축제체험의 개념체계

### 1. 축제속성에 대한 관련연구

선행연구들은 관광객의 체험에 대하여 다양한 분석을 수행하였다. Jackson, White, & Schmierer(1996)는 귀인이론(attribution theory)을 통해 관광의 긍정적·부정적 체험에 대한 연구에서 긍정적 체험은 내적 귀인(internal

attribution)에 관련되고, 부정적 체험은 외적귀인(external attribution)에 관련된다고 제시하였다. Uriely, Yonay, & Simchai(2002)는 배낭여행의 체험을 현상학적인 분류방식을 통해 이질적 체험본질과 형태 속성들을 제시하였다. 김철원·이정화(2003)는 역할구축과 자아표현(self-expression) 개념을 중심으로 여가체험에 대한 조사를 수행하였다. 축제체험에 대해서는 고동우(2000)가 내재적 동기론을 중심으로 축제참가자의 여가체험을 연구하여 자기조절(self-adminstration)과 자기유능성(self-competency)을 포함한 자기 향상적 체험이 서비스 수행보다 중요하며, 이러한 긍정적인 체험이 후속태도에 영향을 미친다고 하였다.

축제성은 축제가 가진 특성과 성향을 나타낸다. “본질(essence)은 어떤 사물의 내재적인 근본 성질을 의미한다. esse에서 파생된 라틴어 essentia는 ‘to be’를 뜻하며, 본질이란 어떤 사물을 바로 그 사물이게끔 하는 것이다(그것이 없으면 사물은 바로 그 사물일 수가 없다)(van Manen, 1994, p. 229).” 본질에 대한 체험은 이러한 근본 성질을 경험하는 것으로, 축제현상에서는 축제로서의 본질인 ‘축제다움’을 체험하는 것이라 할 수 있다.

현대 축제는 다양한 주제와 대상을 가지고 있어서 축제의 속성을 간단히 정의한다는 것은 쉽지 않다. 하지만 축제의 원형 및 축제의 속성을 살펴보려는 노력이 계속 시도되고 있는데, 문화인류학, 민속학적 관점에서는 축제의 정신과 그 원류인 놀이 및 문화에서 축제를 해석하려는 노력이 있어 왔고 (이상일, 1998& 2003; 류정아, 2003), 관광학, 경영학적 관점에서는 축제의 주제가 드러나 있는 프로그램에 대하여 평가를 함으로써 그 축제가 담고 있는 속성을 간접적으로 찾고자 하는 연구가 있었다(김계섭, 1995; 이훈·김정은, 2000).

## 2. 축제체험속성의 개념체계

선행연구가 제시한 축제체험 개념을 정리하고 분류하면, 이상일(1998)과 류정아(2003)가 제시한 비밀상성과 전도 또는 카오스 등을 ‘일탈성’ 속성으로, 이상일(1998)과 김계섭(1995)이 제안한 경기와 놀이 또는 유희성을 ‘놀이성’ 속성으로 정리할 수 있다. 김계섭(1995)의 소속감과 연대의식을 ‘대동성’의 개념으로 유형화 할 수 있고, 이상일(1998), 류정아(2003), 김계섭(1995)의 종교적인 의식, 종교적 의례, 의례성 등을 ‘신성성’으로 분류하고자 한다. 마지막으로 이훈·김정은(2000), 이상일(1998), 류정아(2003), Chahabra, Healy, & Sills(2003)

의 지역성, 지역고유성을 '장소성' 개념으로 정리하였다. 각 속성의 개념과 이론적 배경에 대한 탐구는 다음과 같다.

### 1) 일탈성

일탈성에 대한 이론적 근거는 van Gennep(1909, Graburn, 1983에서 재인용)의 통과의례에 대한 정리에서 살펴볼 수 있다. 통과의례는 인간이 태어나면서부터 죽는 순간까지 사회에 의해 제공된 일정한 시점(예를 들면, 사춘기, 결혼, 취직, 장례 등)에 독특한 의례 행위를 거치는 것을 의미한다. 이와 같은 의례들에는 일상으로부터의 분리의례(rites of separation)와 개인들이 정상사회로 완전히 복귀하는 재집합의 의례가 포함된다. 이 중 분리의례의 경우 일탈적 성격을 갖는 전도 또는 역치이다. 역치와 관련된 행동적 특성에는 이행, 동질, 평등, 익명성, 획일적 복장, 성적 무절제 등이 있다. Turner(1969)는 역치의 순간을 '리미날리티(liminality)'라고 하며 이 단계에 머물러 있는 사람들 또는 그들이 모여 있는 상황이나 공간을 '코뮤니타스(communitas)'라 하였다. 일상생활에서 금기로 여겨지는 공간과 행위의 존재를 뜻하는, 바깥 혹은 그 주변의 조건을 의미한다. 축제성이란 일상생활의 규범에서 벗어나는 일탈이 제도적으로 보장된다는 특징이 있다. 축제를 통해 사람들은 방종의 분위기를 즐길 수 있으며, 실제적 인격을 회복할 수 있다(이상일, 1998). 이와 같이 일탈성은 특별한 시간과 공간 내에서 보장이 되며, 축제가 끝나게 되면 사회 구성원들은 다시금 일상으로 복귀하게 된다(최문규, 2003). 따라서, 축제성이란 축제를 통해 비일상성을 경험할 수 있어야 하며, 무질서와 난장의 카오스 상태를 체험함으로써 근원적 인간성의 회복이 이루어져야 한다. 이와 같은 일탈성은 축제성을 체험할 수 있는 주요 속성의 하나로 파악할 수 있다.

### 2) 놀이성

놀이(play)는 인간의 기본적 속성(Huizinga, 1993)이며, 또한 축제속성의 한 부분을 담당한다. 놀이에 대한 연구는 인간이 놀이와 상호교섭과정에서 나타나는 놀이의 질적 측면 즉 놀이다움(playfulness)에 대한 연구로 진전되고 있다. 놀이를 결과로서보다 과정으로서 접근하고 있으며 놀이수행의 기술보다 융통성과 자발성 등의 질적 요소를 통해 놀이를 이해하려는 방향이다. 놀이다움에 대한 선행 연구들은 우선, 놀이의 질적 양상으로 놀이다움을 설명하며 그 속에는 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각 등으로 정의한다

(Waite, 2003). 다른 학자들은 놀이다움의 속성으로 내적동기, 내적통제, 현실감 부재 등을 주요한 특성으로 설명하고 있다(Bundy, 1997).

Huizinga의 놀이정신을 비판적으로 계승한 Caillois(1994)는 놀이를 아곤(Agôn), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx) 등 네 가지로 구분하고 있다. 아곤(Agôn)은 경쟁적 요소가 강한 의미로서 시합이나 경기를 진행할 때 반드시 동일한 조건(스피드, 인내력, 체력, 기억력, 재주, 솜씨 등) 하에 이루어지며 경기의 승자는 특정 종목에 있어서 최고의 기량을 인정받게 된다. 알레아(Alea)는 라틴어로 주사위놀이를 의미하며 요행, 우연의 의미를 포함하고 있다. 미미크리(Mimicry)에서 의미하는 놀이는 인위적 환경에서 활동을 전개하거나(아곤), 운명에 복종하는 것(알레아)이 아니라, 그 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것을 말한다. 일링크스(Ilinx)는 그리스어로 소용돌이를 뜻하며, 현기증을 기초로 하는 놀이로서, 일시적으로 지각의 안정을 파괴하고 맑은 의식에 일종의 기분좋은 패닉(공포)상태를 일으키려는 시도이다. 대표적으로는 미끄럼타기, 회전목마, 그네, 춤, 스키, 오토바이, 스포츠카 등이 있으며, 격렬함과 난폭함이 수반된다.

또한 놀이성의 개념 중 몰입과 관련하여 Csikszentmihalyi(1999)는 Flow 이론을 제시하였다. Flow란 특정한 활동을 하면서 완전히 몰두하여 보상이 없더라도 활동 그 자체가 즐겁고 점차 주위에 신경 쓰이지 않으며, 시간 가는 줄도 모르고 마침내 그 활동에 자신이 일체화되어 행동이 물 흐르듯 자연스럽게 나타나는 현상의 비유적 표현이라고 할 수 있다. 활동의 내재적 보상(intrinsic reward)으로 작용하는 주관적인 경험의 질에 대해 관심을 가지고 체스, 산악등반, 댄스, 외과수술 같은 활동들을 조사하면서 심층면접을 통해 자기목적적(Autotelic)으로 또는 내재적(intrinsic)으로 활동 그 자체가 보상이 되는 심리적 경험을 의미한다. 축제성의 놀이적 속성에는 Flow의 측면을 포함하고 있다. 즉, 축제는 참가자(지역민과 관광객)들의 자발적 참여에 의해, 체험 속에 몰입함으로써 즐거움을 느끼는 놀이속성을 포함하고 있다.

### 3) 대동성

본질적으로 축제는 혼자 즐기는 개별행위가 아니라 어울림을 실현하는 집단행위이다. 축제에 있어서 대동의 의미에는 일과 놀이가 결합되는 것으로서 지연공동체의 구성원들을 포괄한다는 것과 대동정신을 실천한다는 것이 포함되어 있다. 지연공동체의 구성원을 포괄한다는 것은, 일정한 지역적 범위내의 공동체 구성원들

의 적극적 참여를 통해 축제가 영위됨을 의미하며, 연령, 성별, 경제력, 지위에 상관없이 참여자 모두가 일체감을 경험할 수 있음을 나타낸다(이상일, 1998; 한양명, 2000). 대동정신은 공동체 의식(Sense of Community) 개념으로 일정한 지역적 범위에 거주하고 있는 사람들의 상호작용을 통해 생겨나는 집단 의식이라고 할 수 있다. 한편 Waite(2003)는 사후영향으로 지역사회에서 일어나는 이벤트의 영향에 의한 '자긍심(feelings of pride)과 공동체의식(feelings of a sense of community spirit)의 형성을 통해 일체감을 형성하는 대동성'의 특성이 나타난다고 하였다. 결국, 대동성이란 축제를 개최하는 지역주민과 축제를 즐기러 온 관광객을 포함한 축제 공간 속 사람들이 상호작용을 통해 일체감이 형성되어 함께 즐거움으로서 더 즐거워지는 특성이다.

#### 4) 신성성

신성성은 '祝祭'에서 '祭'의 영역에 포함된다. 축제는 하늘에 대한 제사와 경외감의 의례에서 비롯되었다.祭의 양식은 엄숙한 예배의 의식이고 하늘에 대한 경외의 긴장, 진지함을 내포하고 있다(이상일, 1998). 축제가 전개되는 과정에서祭의 양식과 의례 측면은 상대적으로 약화되었지만 축제본질에 있어서 한 축을 포함하고 있다. 이러한 신성성의 본질은 축제별 유래와 성격에 따라 양식과 내용에 차이가 날 수 있지만, 축제의 전야제와 개막식 그리고 폐막식 등의 양식으로 전달될 수 있으며, 그 과정에서 축제가 담고 있는 긴장과 이완, 조임과 풀어짐, 의식과 난장, 코스모스와 카오스의 체험을 제공한다. Getz(1997)는 축제에서 신성성을 느낄 수 있는 프로그래밍의 핵심요소로서 스타일 요소(elements of style)를 제시하고 있다. 스타일은 표현 또는 디자인을 위한 특징적 방식(characteristic manner)으로 예를 들면, 스타일로서 이벤트 퍼레이드는 군인적 퍼레이드 형식, 카니발 퍼레이드 형식, 종교의식과 같은 하부 형식들이 존재한다. 스타일의 요소 중에서 의례(ritual)는 관습이나 종교의 형식으로서, 전통적인 축제들의 경우 강한 의례구성을 가지고 있다. 또한 장관(壯觀) 또는 대규모 구경거리(spectacle)는 가시적으로 일상에서 경험하는 것보다 규모가 큰 전시, 공연, 퍼레이드, 행사를 의미하며 규모와 형식에 의해 압도되고 놀라는 체험(신성성)을 유발한다.

#### 5) 장소성

축제체험의 핵심적 속성 중에는 장소성(placeness)이 존재한다. 공간(space)이란 개념이 물리적 속성을 나타낸다면, 장소(place)는 활동과 상징성 등의 사

회·문화적 성격을 포함하여 가치와 의미가 부여된 공간을 지칭한다. 여기에 정체성(identity)과 애착(attachment) 등의 체험적 의미가 형성된 개념이 장소성(placeness)이다(이석환·황기원, 1997; 최막중·김미옥, 2001). 지역축제의 양식과 내용을 그 지역에 가서 체험해야 하는 이유는 그 축제가 가진 독특한 장소적 속성 때문이다. 임재해(2001)는 축제의 장소성을 강조하였는데, “축제가 지역 고유의 특성과 매력을 확보했을 때 지역의 경계를 넘어서 국제화되고 세계적인 축제로서 명성을 획득하게 된다”(p. 170). 지역성은 오랜 시간동안 우리의 의식 속에 잠재되어 있어서 지역축제와 같은 지역의 정신과 가치를 외면화하는 과정에서 표출되어야 하며(윤태범, 1999), 지역의 정체성이 자연스러운 추임새가 되어 외형화되고 방문객들이 체험할 수 있음으로서 지역축제의 매력을 형성할 수 있다(이훈, 2003b).

이와 같이 축제 체험속성은 일탈성, 놀이성, 대동성, 신성성, 장소성의 속성으로 표현될 수 있다. 각 속성들의 주제어를 중심으로 다시 설명하면, 일탈성에는 난장판, 카오스, 역치성 등의 특성을 포함한다. 놀이성에는 장난스러움, 재미성, 몰입성, 자발성, 내적통제, 현실감 부재 등의 특성을 포함한다. 대동성은 어울림을 의미하며, 축제공간에서 주고 받음이 있고 의식과 행위의 공유가 있고 너와 내가 다르지 않다는 느낌을 느끼면서 재미스러움의 나눔이 있어 더 즐거워지는 특성을 포함한다. 신성성에는 축제의 전야제와 폐막제를 포함한 의식과 의례들의 규모와 분위기에서 느껴지는 신비함, 진지함, 장관/놀람, 제의성이 포함된다. 장소성은 문화성, 역사성, 지역성이 체험의 형태로 나타난 특성을 지닌다. 그 장소에서만 경험할 수 있는 특성들이 축제의 경험을 특성화시키는 요소(이훈, 2003a & 2004)이다(그림 1).

$$EFA = f ( X_1, X_2, X_3, X_4, X_5 )$$

EFA: 축제속성(Experiential Festival Attributes)

X<sub>1</sub>: 일탈성; X<sub>2</sub>: 놀이성; X<sub>3</sub>: 대동성; X<sub>4</sub>: 신성성; X<sub>5</sub>: 장소성

〈그림 1〉 축제 체험속성 개념

일탈성, 놀이성과 대동성이 인간과 인간의 관계를 나타내는 횡적인 측면이라면, 신성성은 하늘과 인간의 관계를 나타내는 종적인 측면을 의미한다. 장소성은 그런



관계가 존재하게 만드는 공간적·심리적·사회적 소통공간이다. 축제는 이와 같이 신성한 조임과 긴장이 있으며, 인간성에 기초한 풀림과 이완이 존재해야 한다. 이러한 변화체험을 축제에서 경험할 수 있어야 축제다운 축제이다. 축제성은 참여자에게 일탈성, 놀이성, 대동성, 신성성, 장소성을 조화롭게 경험하게 해주는 질적인 특성이다. 따라서 축제 체험속성이란 일탈성, 놀이성, 대동성, 신성성, 장소성이 포함된 개념으로 역치, 몰입, 놀이, 공동체, 사회교환, 고유성 등이 근간을 이루고 있으며, 참가자의 입장에서는 축제 그 자체보다는 축제를 즐기는 과정이며 질적 측면으로 정의되는 것이 바람직하다(proposition 1).

- proposition 1: 축제체험의 개념구성은 인간과 인간의 관계를 의미하는 '일탈성', '놀이성', '대동성'과 하늘과 인간의 관계를 의미하는 '신성성', 그리고 이런 관계가 존재하게 만드는 공간적·심리적 소통공간으로서 '장소성'의 다섯 속성을 제시할 수 있다.

### III. 축제체험의 구성관계

축제체험이 어떤 관계로 구성되는지를 규명하기 위해 심리적 이론체계와 사회학적 이론체계를 살펴보고자 한다.

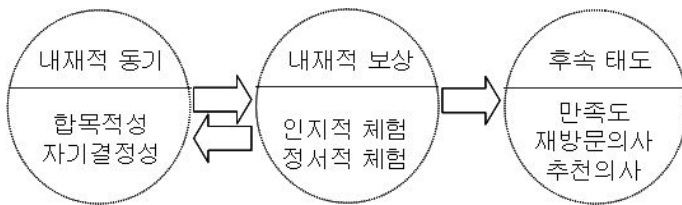
#### 1. 축제체험의 심리적 이론체계

축제를 놀이적 관점에서 볼 때, 성영신·고동우·정준호(1996), 고동우(1999)의 여가체험에 대한 분석은 타당한 시사점을 준다. 이들 연구는 여가체험과 관련하여 동기와 후속태도의 관계를 제시하고 있는데, 내재적 동기는 여가행동이 갖는 핵심을 자기결정의 욕구(self-determinants)가 실현된 것으로서 자유감(perceived freedom)으로 규정하며 이것이 내재적 보상에 영향을 준다. 내재적 보상은 자기유능감, 사회적 관계성, 자기결정성으로 구성되는데 이것을 자기향상감적 체험으로 제시한다. 한편 그들은 여가체험을 활동지향적 체험, 사회지향적 체험, 환경지향적 체험으로 구성된 인지적 체험으로부터 재미, 흥분, 긴장, 이완, 초월감 등을 포함한 정서적 체험이 이루어진다고 제시하였다. 활동지향적 체험은 축제참여자나 활동자체와 상호작용을 통해 얻게 되는 심리적 상태를 의미하며, 자유감, 유능감, 창조감, 모험감, 일탈감, 신기함 등이 포함되는 개념이다. 사회지향

적 체험은 자기표현의 욕구와 사회적 교류의 욕구 실현과 관련되는 개념으로 축제에 참여함으로써 다른 사람들과의 관계에서 얻어지는 체험을 의미하며 어울림과 대동성 등이 포함되는 개념이다. 환경지향적 체험은 물리적 환경과의 관계에서 느끼는 체험으로, 참여자가 축제장의 자연적·인공적 환경과 교류하면서 얻어지는 체험을 의미하며, 지역성, 장소성, 경관성을 제시할 수 있다.

축제의 정서적 체험은 축제활동에 참여함으로써 얻게 되는 내재적 보상을 의미하며, 내재적 보상에서도 인지적 체험으로부터 야기되는 결과적 또는 동반적 체험을 의미한다. 내재적 보상으로서 인지적 체험과 정서적 체험은 다시 내재적 동기에 영향을 미치는 순환적 과정을 갖는 것으로 설명하고 있다. 이러한 개념체계를 바탕으로 한 실증연구에서 축제의 서비스 성과와 축제의 체험속성으로서 자기향상 체험을 비교하며 체험적 속성이 재방문의도와 추천의도와 같은 후속태도에 더 큰 영향을 미치는 것(고동우, 1999 & 2000)으로 제시하고 있다. 따라서 본 연구에서 축제체험은 내재적 동기에 의한 내재적 보상의 상태를 의미하며 이것은 후속태도에 영향을 미치는 관계로 규정하고자 한다(그림 2; proposition 2).

- proposition 2: 놀이체험으로서 축제체험은 내재적 보상을 의미하며, 내재적 동기와 인과관계 및 순환관계를 갖으며 후속태도에 영향을 미친다.



〈그림 2〉 축제체험의 심리적 관계

## 2. 축제체험의 사회학적 이론체계

Wang(1999 & 2004)은 관광과 근대성을 분석하면서 경험의 영역을 진정성과 상품화라는 두 측면에서 분석하였다. 상품화는 자본주의 내에서 관광의 변화와 성격을 분석하는 것이라면, 진정성은 관광경험의 관계와 내용에 대한 구체적 설명을 제시하고 있다.

Wang(1999 & 2004)의 진정성에 대한 주장은 축제경험에 대해서도 같은 맥락에서 분석할 수 있다. 우선 세 종류의 진정성 중 객관적 진정성은 축제자체와 축제행사의 진정성과 관련되는 것으로 본래 모습과 내용을 유지하고 있는가에 대한 평가이다. 즉, 강릉단오제를 전통적 의미대로 재현했는가 그렇지 않은가에 집중한다. 구성적 또는 상징적 진정성은 축제에 대한 기대와 이미지의 측면에서 그 축제 자체와 내용이 본래 축제인가에 대한 사람들의 관점과 해석의 결과 또는 사회적 산물로 간주한다. 즉, 축제경험은 본래 축제와는 상관없이 축제에 대한 사회적 상징과 표시 또는 이미지가 투사된 것을 느끼는 것이다. 예를 들면, 사람들은 강릉시에서 인정하고 홍보물과 TV에 방영된 '강릉단오제'를 확인할 때 진정한 축제임을 경험한다는 것이다. 실존적 진정성은 주관적 혹은 상호주관적으로 축제참여 과정에서 경험되는 존재의 진정성을 의미한다. "진정으로 좋은 시간(authentically good time)"을 의미하며(Brown, 1996; Wang, 2004, p. 91 재인용) 경험자의 측면에서 바라보는 시각이다. 예를 들면, 강릉단오제에 참여하여 전통의 진정한 재현인가보다는 강릉단오제의 축제분위기, 축제프로그램에 개입하면서 즐거움, 기쁨에 빠져버리게 되는 경험을 의미한다.

실존적 진정성은 내재적(intra-personal)과 대인적(inter-personal) 진정성의 두 차원으로 구성되는데, 내재적 진정성은 축제 참가를 통해 얻는 기분전환, 즐거움, 흥분 등의 육체적 느낌을 의미하며 이러한 경험은 자아 정체성(self-identity)이나 자아형성(self-making)과 관련된다. 대인적 진정성은 축제에서 가족이 함께 참여함으로써 가족관계를 경험하는 의식적(ritual) 체험이나 다른 사람들과의 공동체성을 경험하는 사회적 관계성에 대한 경험을 의미한다. Urry(1990)의견에 따라 설명하면, 축제경험은 단순히 서비스에 대한 경험이 아니라 다른 사람들과 함께 특정한 상품을 소비하는 특정한 사회적 경험을 포함하는 형태이다(Wang, 2004, p. 121 재인용).

한편, 학자들은 개인의 행위와 사회적 구조 관계를 통합적 차원으로 제시 한다(김용학, 1987; 정란수·이훈·이인재, 2005; Callinicos, 1997). 행위자 및 구조들의 구성은 이중성을 갖는데 이는 이들이 독립적 현상이 아니라 매개체이자 결과물이라고 제시한다. 따라서 하부구조로서 경제적 구조와 상부구조로서 정치적·문화적 구조는 제약(constraining)만이 아니라 동시에 가능성(enabling)으로 간주된다(Giddens, 1998). Callinicos(1997)는 Giddens의 의견에서 더 나아가 구조는 행위의 제약이라기보다는 그 안에서 자유롭게 행위 할 수 있는 틀로서 제시한다. 행위자가 자신의 신념과 욕구에 따라 행위 하고자 할 때 그 능력을

결정하는 것은 구조이기 때문에 구조와 행위는 통합적으로 설명하는 것이 바람직하다.

본 연구의 관점은 실존적 진정성의 시각, 즉 축제에 참여한 행위자의 경험과정에서 형성되는 감정에 집중하고자 한다. 또한 개별적 감정을 사회관계와 구조와 함께 통합적으로 고려하는 관점에서 접근하고자 한다(proposition 3).

- proposition 3: 축제체험은 축제참가에 의한 개별적 감정 뿐 만 아니라 다른 참가자와 사회적 관계 및 경제적·정치적·문화적 구조관계를 통해 형성되는 경험이다.

## IV. 축제 체험속성의 구성체계 모형

### 1. 축제체험의 개념적 구성체계

심리학적 측면에서 제시하듯이 축제참가는 여가로서 자기결정성과 합목적성을 갖는 내재적 동기에 의해 발생된다고 할 수 있다. 이러한 내재적 동기는 내재적 보상을 얻고자 하며 축제에서는 축제체험을 의미한다. 축제체험은 축제를 위해 참여하기보다는 축제에서 얻어지는 체험내용, 즉 '축제다움'을 느끼고자 하는 것이다. 여가체험은 세 가지 구상개념을 가지고 있는 것으로 제안하고 있는데(성영신·고동우·정준호, 1996), 이는 여가로서의 축제체험에도 적용될 수 있다.

따라서 축제체험의 다섯 가지 개념을 특성과 내용에 따라 여가체험 구성요소에 대응시킬 수 있는데, 우선 활동지향적 체험에는 일탈성, 놀이성, 신성성이 포함된다. 사회지향적 체험은 교류와 어울림을 의미하는 것으로 '대동성'에 대응할 수 있다. 환경지향적 체험은 주변 자연 또는 환경과의 반응을 체험하는 것으로 '장소성' 개념이 적용될 수 있다. 심리학자들은 내재적 보상을 인지적 체험과 정서적 체험으로 나누고 있는데, 축제체험으로 제시된 다섯 가지 개념은 실제로 복합적 체험속성을 가지고 있어 구별하기에 쉽지 않다. 예를 들어, 신성성은 개막식, 폐막식 또는 의례 등에 대한 인지적 체험과 그로부터 야기되는 장엄함, 엄숙함, 경건함, 또는 왜소함이나 위축감 등의 정서적 체험을 포함하고 있기 때문이다. 놀이성의 경우도 규칙이 내재되어 있어 규칙에 대한 인지와 이로 인한 긴장과 이완 그리고 재미 등이 복합적으로 포함되어 있다. 사회학적 관점에서도 장소성(placeness)은

객관적 진정성이라는 인지적 측면(place)을 강하게 포함하고 있으며 또한 애착(attachment)이라는 정서를 포함한 실존적 진정성을 포함하고 있다. 신성성의 경우도 본래의 제(祭) 양식이 아니라 의식과 의례에 의한 상징과 이미지로부터(구성적 진정성) 실존적 진정성을 얻는 것으로 설명할 수 있다.

이러한 체험의 복잡성은 다섯 가지 개념이 심리적 개념 차원이외에 인류학, 민속학 등 통합적·의미적 차원에서 개념화되고 이를 심리적 개념체계와 결합하였기에 나타나는 분류개념의 모호함에 기인한다고 볼 수 있다. 무엇보다 본 연구에서는 체험개념의 전체적 구성요소에 관심이 있기 때문에 더 세밀한 분류와 차별화는 다음과제에서 고려하고자 한다. 한편, 축제체험의 결과는 다시 축제체험에 대한 내재적 동기에 영향을 주는 순환관계를 갖는다.



\* 내재적 보상으로 표시된 축제체험 영역은 내재적 동기에 의해 영향을 받고 축제태도와 결과행동에 영향을 미치는 과정에 위치하고 있음을 제시함.

\*\* 점선 안은 개별적 체험의 과정을 설명하고 있으며, 점선 바깥은 구조 및 사회영향과의 열린 상호관계를 의미하며 사회학적 측면에서 구조와 행위자 및 행위자 간 체험 관계를 제시함.

### 〈그림 3〉 축제체험 구성모형

(Fex-M: The Structure System Model of Lived Festival Experience)

이러한 개별적 행위의 심리적 개념체계는 구조와 환경과 관계를 갖는다. 사회학적 시각에서 제시된 구조와 행위관계에서와 같이 실제로 행위의 심리적 체험도 구조·환경적 영향들과의 상호관계에 의해 규정된다. 즉, 각 개인의 심리적 구성체계는 개별 참여자 자체의 심리적 상태와 변화 뿐 만아니라 개인과 개인의 관계, 개인과 집단의 교류관계 그리고 경제, 사회, 문화, 정치를 포함한 구조관계에 의해 상대적으로 영향을 주고받는다. 따라서 개별적 체험은 구조의 관계를 함께 고려하는 것이 타당할 것이다. 축제체험의 개념구성과 과정을 모형으로 구성하면 Fex-M(The Structure System Model of Lived Festival Experience)의 <그림 3>과 같다.

## V. 결 론

한국축제는 양적으로 상당한 성과를 이뤄내고 있다. 이제 이러한 진전과 결과를 바탕으로 질적 측면에 대한 문제제기와 노력이 필요하다. 본 연구는 축제관련 연구가 서비스 관점에서 주로 접근하는 시각의 한계를 극복하기 위해서, 축제의 체험자체에 집중하는 본질적 연구가 필요함을 제기하였다. 이를 위해 두 가지 연구 과제로 '체험속성의 개념적 구성요소'와 '축제체험의 구성관계 및 체계화'를 해결하고자 하였다. 구성관계와 체계화를 위해서는 심리적 접근으로 내재적 동기와 내재적 보상으로서 축제체험 개념을 정리하였다. 사회학적 이론체계를 통해서도 실존적 진정성의 개념에 입각하여 경험과정에서 형성되는 감정에 집중하며, 한편으로 참여자의 개별체험과 사회적 관계에 의한 체험 및 이에 상호영향을 주는 구조에 대하여 개념화 하였다.

체험속성은 선행연구들을 중심으로 정리하였는데, 우선 일탈성은 비밀상성을 경험하고 무질서와 카오스 상태를 체험하는 것으로 규정하였다. 놀이성은 놀이의 질적 차원으로 자발성, 자기결정성, 합목적성을 통한 즐거움, 재미, 흥분 등으로 개념화 하였다. 신성성은 제의 양식으로 인한 엄숙함, 경외감, 진지함을 포함한 것으로 제시하였고, 대동성은 축제 공간 속 사람들의 상호작용을 통한 일체감의 형성과 함께 즐거움으로서 더 즐거워지는 질적 측면으로 개념화 하였다. 장소성(placeness)은 장소(place)에 정체성(identity)과 애착(attachment)과 같은 감정적 요소가 포함된 개념으로 정의하였다.

이러한 개념들과 이론적 체계를 결합하여, 축제체험 중 일탈성, 놀이성, 신성성

은 심리적 분류체계에서 활동지향적 체험에 해당되고, 대동성은 사회지향적 체험에 관련되며, 장소성은 자연지향적 체험에 적용되는 것으로 구성하였다. 이러한 축제 체험개념은 내재적 동기에 대한 체험적 보상에 해당되며, 상호영향을 미치는 관계를 형성한다. 또한 이런 체험은 후속 행동태도에도 영향을 미친다. 한편 개별적 차원의 체험은 구조 및 사회관계에 의해 열린 영향관계를 형성하는 것으로 표현하였다(〈그림 3〉). 본 연구는 개념적 접근을 통해 축제체험의 내용과 관계를 체계화하고자 하였으며 이를 통해 모형 Fex-M을 구성하였다.

축제가 지역주민의 여가공간이 되고 관광매력이 되기 위해서는 질적 발전이 모색되어야 한다. 질적 측면은 축제라는 독특한 분위기와 체험으로서 '축제성'을 의미하며, 내용과 형식에서 축제다움을 느낄 수 있어야 한다. 현재 축제현장에서는 체험프로그램에 대한 요구가 높은 반면 실제로 어떤 체험을 구현하도록 프로그램을 구성해야 하는지 어려움을 겪고 있다. 본 연구에서 제시되는 축제체험의 다섯 가지 속성과 그 구성관계는 축제기획의 방향과 축제콘텐츠를 구성하는데 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다. 향후 연구에서는 축제체험의 실존적 본질을 찾아내고 축제체험모형의 구체화를 위해 질적·양적 방법에 의한 검증이 이어지기를 바란다.

#### 참고문헌

- 고동우(1999). 기획축제 참가자의 내재적 동기, 내재적 보상 및 후속태도. 『관광레저연구』, 11(2): 7-15.
- \_\_\_\_\_ (2000). 기획축제 참가자의 여가경험: 내재적 동기론을 중심으로. 『한국심리학회지』, 1(2): 187-203.
- \_\_\_\_\_ (2002). 여가동기와 체험의 이해: 이중추동 모형과 이중통로 여가체험 모형. 『한국심리학회지』, 3(2): 1-23.
- 김계섭(1995). 이벤트 관광의 프로그램 개선방안. 『관광학연구』, 18(2): 159-186.
- 김용학(1987). 사회연결망 분석의 이론틀: 구조와 행위의 연결을 중심으로. 『한국사회학』, 21(1): 31-58.
- 김철원·이정화(2003). Samdahl의 여가모형을 적용한 여가경험에 관한 연구. 『관광학연구』, 26(4): 111-128.
- 류정아(2003). 축제, 그 현대적 의미와 표상: 축제성의 변신과 재적용. (유럽문화정보센터 편), 『축제와 문화』, 연세대학교 출판부.

- 문화관광부(2005). 「2005 문화관광축제 평가 보고서」. 문화관광부.
- 박수정(2003). 인라인 스케이트 참여자의 전문적 여가체험 분석. 『한국사회체육학회지』, 20: 849-860.
- 성영신·고동우·정준호(1996). 여가의 심리적 의미, 『한국심리학회지』, 9(2): 17-42.
- 윤태범(1999). 지역축제의 지역성·문화성 그리고 경제성, 『지방자치』, 8월호. 현대사회연구소.
- 이상일(1998). 『축제의 정신』, 서울: 성균관대학교 출판부.
- \_\_\_\_\_(2003). 한국 축제의 구조와 본질: 그 제의적 기원과 난장·oria에 대하여. (유럽 문화정보센터 편), 『축제와 문화』, 연세대학교 출판부.
- 이석환·황기원(1997). 장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구. 『국토계획』, 제32권 제 5호: 169-184.
- 이훈(2003a). 체험의 축제성과 과천한마당축제의 발전방안. 「2003 과천한마당축제 기념 세미나, 도시와 축제」, 5-18. 과천한마당축제조직위원회.
- \_\_\_\_\_(2003b). 지방축제의 매력과 장소성. 『지방의 국제화 포럼』. 6월호: 17-19. 한국지방자치단체국제화재단.
- \_\_\_\_\_(2004). 춘천마임축제 발전방안: 여가관광학적 접근. 「춘천마임축제발전을 위한 토론회」, 21-33. (사)춘천마임축제.
- 이훈·김정은(2000). 문화관광축제 행사프로그램 내용분석 : 1999년 상반기를 중심으로. 『관광개발논총』, 12: 213-232.
- 임재해(2001). 지역축제 발전을 위한 지역사회와 지역대학의 역할. 『비교민속학』, 20호: 151-202.
- 정란수·이훈·이인재(2005). 여가계약모형에 대한 비판적 재구성: 사회구조와 행위의 변증법적 접근. 「학술연구 발표논문집, 221-233」, 한국관광학회 제57차 학술심포지엄. 울주군.
- 최막중·김미옥(2001). 장소성의 형성요인과 경제적 가치에 관한 실증분석: 대학로와 로데오거리 사례를 중심으로. 『국토계획』, 제36권 2호: 153-162.
- 최문규(2003). 축제의 일상화와 일상의 축제와: 축제에 대한 (포스트)모더니즘적 접근. (유럽문화정보센터 편), 『축제와 문화』, 연세대학교 출판부.
- 한양명(2000). 전통씨름의 대동놀이적 성격에 관한 연구. 『비교민속학』, 제18집: 229-235.
- Brown, D. (1996). Genuine Fakes. In the Tourist Image: Myths and Myth Making in Tourism, Tom Selwyn, ed., pp. 33-47. Chichester: Wiley.
- (재인용, Wang, N. (2004). 『관광과 근대성』. [Tourism & Modernity: A Sociological Analysis. 2000 ILSHIN Publishing Company] (이진형·최석호 역). 서울: 일신사.



- Bundy, A. C.(1997). Play and playfulness: What to look for. In L.D. Parham., & L.S. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children*(pp. 52-66). St. Louis: Mosby.
- Caillois, R.(1994). 『놀이와 인간』. [Les Jeux Et Les Hommes] (이상률 옮김). 서울: 문예출판사.
- Callinicos, A. (1997). 『역사와 행위』. [*Making History: Agency, Structure and Change in Social Theory*. 1998 Ithaca, NY: Cornell Univ. Press.] (김용학 옮김).서울: 사회비평사.
- Chahabra, D., Healy, R., & Sills, E.(2003). Staged Authenticity and Heritage Tourism. *Annals of Tourism Research*. 30(3): 702-719.
- Csikszentmihalyi, M.(1999). 『몰입의 즐거움』. [*Finding Flow*. 1997 Hainaim publishing Co.] (이희재 옮김). 서울: 해냄.
- Getz, D.(1997). *Event management and event tourism*. Elmsford, NY: Cognizant Communication Corp.
- Giddens, A. (1998). 『사회구성론』. [*The Constitution of Society*. 1984 Chajaknamu Publishers] (황명주·정희태·권진현 옮김). 서울: 자작아카데미.
- Graburn, N.H.H.(1983). The anthropology of Tourism. *Annals of Tourism Research*. 10(1): 9-33.
- Huizinga J.(1993). 『호모루덴스』. [*A Study of the Play Element in Culture*] (김윤수 옮김). 서울: 도서출판 까치.
- Iso-Ahola, S. E.(1980). *The social psychology of leisure and recreation*. Iowa: Brown.
- Jackson, M. S., White, G. N. & Schmierer, C. L.(1996). Tourism experiences within an attributional framework. *Annals of Tourism Research*, 23(4): 798-810.
- Li, Y(2000). Geographical consciousness and tourism experience. *Annals of Tourism Research*. 27(4): 863-883.
- Pearce, P.(1982), *The Social Psychology of Tourist Behavior*, Pergamon Press, Oxford.
- Turner, V.(1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, Chicago: Aldine.
- Urry, J.(1990). The consumption of tourism. *Sociology* 24(1): 23-35.
- Uriely, N., Yonay, UY, & Simchai, D.(2002). Backpacking experiences: A type and form analysis. *Annals of Tourism Research*, 29(2): 520-538.

- Van Gennep. A(1909). *The Rites of Passage*(trans. by M.B. Vizedom and G.L. Caffee). London: Routledge and Kegan Paul(1960).
- van Manen, M. (1994). 『체험연구』. [*Researching Lived Experience*. 1990 The University of Ontario, Canada] (신경림 · 안규남 옮김). 서울: 동녘.
- Waite, G.(2003). Social impacts of the Sydney Olympics. *Annals of Tourism Research*, 30:1: 194-215.
- Wang, N.(1999). Rethinking authenticity in tourism experience. *Annals of Tourism Research*, 26(2): 349-370.
- \_\_\_\_\_.(2004). 『관광과 근대성』. [*Tourism & Modernity: A Sociological Analysis*. 2000 ILSHIN Publishing Company] (이진형 · 최석호 역). 서울: 일신사.

2005년 8월 16일 접수  
2006년 1월 23일 최종 수정본 접수  
3인 익명 심사 룹

K C I