

무용공연 관객의 몰입경험과 창조성(creativity)에 대한 연구*

김 현 남
한국체육대학교 교수

- | | |
|--------------------------------|----------|
| I. 서론 | IV. 결론 |
| II. 관객의 몰입경험: 플로우(flow)에 관한 이해 | 참고문헌 |
| III. 몰입경험과 창조성의 관계 | Abstract |

I. 서론

움직임 분석가이자 교육자였던 바티니에프(Irmgard Bartenieff, 1900~1981)는 모든 인간의 움직임에는 반드시 의미가 있다는 루돌프 라반의 이론을 발전시켜 진력(exertion)과 회복(recuperation)이라는 움직임의 원리를 제안하였다. 살아 있는 동안 끊임없이 움직이게 되는 인간은 신체적으로 모든 것을 소진하게 되는 진력을 경험하게 되고, 우리의 신체는 회복을 통해 진력된 신체를 다시 보충함으로써 움직임의 생동감을 유지하고 생명력을 유지하게 된다. 이는 가장 본능적이며 자연적인 현상으로, 온전한 진력은 회복을 통해서만이 가능하며, 회복이 없이는 온전한 진력이 불가능하다. 우리의 일상 역시 일과 휴식의 순환을 통해 구성되고, 보다 높은 삶의 질을 추구하게 됨으로써 순환은 지속된다.

오늘 날 공연예술은 이를 여가와 휴식으로 즐기려는 관객의 증가로 인해 양적으로 팽창해 있는 상황이다. 일반적인 시장 규모의 기준으로 볼 때 2006년도 공연시

* 이 연구는 2008년도 한국체육대학교 자체학술 연구과제 지원에 의한 연구임.

장의 규모는 6,925억원으로 추정되며, 이는 2004년 1,564억원에 비해 크게 증가한 것이다. 또, 5천 8백여 건에 이르는 2006년도 총 기획 공연수 중 무용이 차지하는 비중은 10%정도에 이른다.¹⁾ 더욱이 경제 수준의 향상과 여가에 대한 경쟁적인 관심은 공연예술 분야의 양적인 성장을 한층 가속시켰다.

그러나, 최근 해외 유명 뮤지컬, 대형화된 콘서트, 복합적 퍼포먼스 등 다양한 공연예술 분야의 비약적인 발전에 비해 무용공연은 같은 공연예술 분야 안에서 관객들을 유치하기 위한 경쟁력이 위협받고 있는 실정이다.²⁾ 또한, 공연예술 분야의 관객층은 스포츠를 관람하거나, 영화를 보는 층과 유사한 인구통계학적인 특성을 보인다는 점에서 무용 분야가 가지는 상업적인 위치는 더욱 협소해 질 수 밖에 없다. 그럼에도 불구하고, 무용 공연을 관람하는 관객들을 창출하고 이를 유지하기 위한 노력들은 통합적이고 체계적이라기보다는 산발적이고 일회적인 수준이며, 무용을 전공하여 무용수가 되는 사람들은 늘고 있지만, 정작 공연을 관람하는 관객들에 대한 연구들은 많지 않다.

더욱이 관객에 관한 기존의 연구들은 공연예술에 대한 관람을 소비의 개념을 보고, 그 수용결정요인에 대하여 분석하며, 이를 인구통계학 혹은 라이프 스타일 등 기존태도와의 관계에서 바라봄으로써 유형화하는 것에 초점이 놓여지고 있다.³⁾ 이는 공연을 찾는 관객들이 어떤 사람들인가를 파악해 그들의 욕구와 불만사항을 밝혀내고, 소비패턴을 분석함으로써 잠재적인 관객을 개발하고 소비를 촉진하기 위한 마케팅적인 관점을 반영하는 것이다. 가령 공연예술의 핵심 계층인 대학생을 대상으로 한 무용공연 관람 동기에 관한 연구에서, 무용공연의 관람 동기는 문화적 교양이나 식견을 축적하고, 정서순화와 카타르시스를 경험하기 위한 것이 가장 높게 나

1) 2007 공연예술실태조사, 문화체육관광부

2) 여러 가지 관점에서 공연예술을 정의할 수 있지만, 여기서는 지금 여기에("here and now")라는 시간과 공간의 개념 하에서 특정 시간 특정 장소에서 이루어지는 예술적 행위라는 정의에 따르고자 한다. 즉, 특정한 시간과 특정한 장소 내에서만이 예술의 형태로 생성되며 즉시 소멸되는 특성을 가지게 되는 것이다.

3) 라이프 스타일에 관한 연구는 소비자의 인구통계적인 특성과 사회심리적 특성을 포함하는 포괄적인 연구로, 소비자에 대한 심층적인 정보를 제공하고 특정집단이나 문화를 구별하는데 유용하다. 또한, 각 집단별로 특유한 라이프스타일 특성을 파악하고, 특성이 비슷한 집단을 유형화하여 유형에 따른 소비패턴이나 특정 행태를 비교분석함으로써 마케팅 전략을 수립할 수 있도록 한다.

타났고, 무용공연을 회피하게 되는 원인으로는 재미가 없거나, 공연작품과 예술가에 대한 사전 지식이 부족하기 때문이라고 보고 되고 있다(최현주, 2002).

그러나, 이러한 결과들이 무용공연의 경쟁력으로 이어지기 위해서는 먼저 무용작품을 관람하는 ‘지금 여기서(here and now)’ 어떤 일이 일어나는가에 대해 이해할 필요가 있다. 위의 결과에서 보듯, 관객들이 문화적 교양을 축적하고 정서를 순화하기 위해 무용공연을 관람한다면, 무용공연이 이루어지는 동안, 그들은 어떻게 문화적 교양을 쌓고, 정서를 순화할 수 있으며, 어떻게 그러한 경험을 인식하게 되었는가 혹은 공연이 재미가 없다는 것은 어떤 의미인가에 대한 보다 심도 있는 이해가 필요한 것이다. 또, 관객들이 말하는 재미가 서커스 공연에서 기대하는 재미와 과연 같은 것인지 혹은 관객들이 말하는 정서 순화는 스포츠를 즐기거나 관람할 때에 느끼는 것과 동일한 것인지를 구별할 수 없다면 무용공연을 관람하는 관객들의 진정한 욕구를 이해할 수 없기 때문이다. 더욱이 오늘날 무용을 향유하는 다양한 채널들이 개발되고 있고, 이에 따라 관객들은 다양한 방식으로 이에 참여하고 있지만, 관객들이 무용 공연을 관람하는 동안에 일어나는 심리 내면의 과정에 대한 설명 없는 변화하는 관객들을 이해할 수 없으며, 무용공연을 선호하거나 외면하는 관객들에 대해 적절하게 대응할 수 없게 된다.

소위 무용계 안에서 직간접적인 이해관계를 가지는 대상을 제외하고 자발적으로 공연장을 찾는 것은 직업이나 생계와 관련된 일과는 구별되거나 대비되는 여가 활동이다. 따라서 본 연구는 철저하게 관객의 입장에서 관객들이 실질적이고 직접적인 보상을 가질 수 없음에도 불구하고, 공연장을 찾는 이유를 밝히고, 공연이 일어나는 동안에 일어나는 심리적인 과정을 살펴보기 위해 미하이 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)의 여가 활동에 관한 이론 중 몰입경험, 즉 플로우(flow)에 대한 개념을 적용해 보고자 한다. 그는 여가 활동을 할 때, 그 활동에 대한 내재적 보상으로 작용하는 주관적인 경험이 있음을 발견하고, 이와 같은 활동을 하는 것은 그 자체가 목적이 되는 자기 목적적인 심리적 상태를 가진다고 정의하였다. 즉, 어떤 활동에 몰입하는 것 자체를 보상받은 것으로 여기는 심리적 경험이 존재하며, 그러한 심리상태를 바로 ‘플로우(flow)’라고 명명하였던 것이다. 이는 일에 집중하거나 산에 오르는 동안, 혹은 그림을 보는 동안 마치 ‘하늘을 자유롭게 날아가는 듯

한 느낌' 혹은 '물 흐르는 것처럼 편안한 느낌' 이었다는 진술에서 비롯되었으며, 이 새로운 개념은 인간이 구체적이고 실제적인 보상이 없는 여타 활동들에 개입될 수 있는 과정들을 밝히는데 매우 유용하다. 그리고, 칙센트미하이⁴⁾가 초기 저서 "Beyond boredom and Anxiety(1975)"를 통해 플로우 개념을 주장한 이래, 문화 인류학, 심리학, 신경학상의 다양한 영역에 영향을 미쳤고, 일반 교육 외에 특수교육, 광고 마케팅, 게임 디자인과 심리 치료에서도 플로우 개념을 적용하고 있다. 특히, 컴퓨터 게임, 인터넷 광고, 그리고 가상 현실에서의 경험에 적용해 그 결정요인과 효과성을 추출해내거나, 최근에는 심리학 분야에서 자아의 통합을 이루는데 초점을 두는 긍정 심리학의 영향으로 아동의 재미, 청소년의 학습, 부모의 양육 등의 경험을 플로우 개념으로 이해하는 연구들도 이루어지고 있다.

따라서, 본문에서는 먼저 미하이 칙센트미하이의 몰입경험에 따른 심리상태인 플로우 개념을 살펴보고, 이를 내적 보상을 제공하는 활동으로서 무용공연의 관람 행위에 적용하여 관객의 심리적 기제에 접근해 보고자 한다. 그리고, 이러한 주관적인 심리적 기제의 구조를 예술활동에 관여하는 관객이라는 점에 착안하여, 인간 고유의 사고과정 능력인 창조성과 연계하여 봄으로써 무용공연과 작품에 있어 관객이 가지는 보다 적극적인 역할을 제고해 볼 것이다. 이는 공연을 구성하는 하나의 요소로서 관객을 동원하는데 초점을 맞추기 보다는 무용공연을 관람하는 현재 관객들에게 일어나고 있는 내면의 과정을 이해하여 그들이 무용공연을 통해 얻고자 하는 바를 제공함으로써 무용공연을 보다 활성화해 나가고자 하는데 그 의의가 있다. 다만 관객들의 입장에서 무용공연을 관람하는 내적 동기를 살펴보고, 그러한 심리적 기제의 특성을 통해 관객들을 이해하고자 하는 것은 예술가들이 단지 관객의 욕구에 편승하는 무용작품을 제작해야 한다는 것을 의미하는 것이 아니라, 스스로의 선택과 능력에 따르는 창조적인 과정을 통해 예술작품을 완성해 나가는 관객⁴⁾의 역할을 재인식해 봄으로써 무용이 가지는 열려 있는 선의의(bona fide) 커뮤니케이션에 대

4) 관객의 사전적 의미는 '홍행물을 구경하는 사람'이다. 본고에서는 예술작품을 수용하는 자로서, 특히 무용공연의 관객은 미술품이나 영화와는 달리 현장성을 강조하여 작품이 공연되는 그 순간에 함께 존재하는 자에 제한하여 기타 매체가 가지는 요소들은 포함시키고 있지 않다.

한 가능성을 실천할 수 있는 이론적 토대를 마련하고자 하는 것이다.

II. 관객의 몰입경험 : 플로우(flow)에 관한 이해

내적동기화는 외부 보상에 의해 행동이 좌우되는 것이 아니라, 스스로의 욕구에 대한 반응으로 행동 자체에 대한 성취감을 의미한다. 이러한 내적 동기화는 개인이 행동에 완전히 몰입하게 함으로써 만족감과 즐거움을 제공하게 되는데, 이는 아리스토텔레스가 주창한 카타르시스와 유사한 개념이다. 아리스토텔레스는 최초로 어떤 종류의 행동과 특성이 관객에게 가장 강력한 정서적 영향을 미치는가를 연구하였고, 관객들을 무대 위의 환영적인 허구에 심리적으로 몰입시키는 대상으로 보고 자아 인식을 상실한 채, 객석에 앉아 무대 위의 등장인물에 자신을 동일시하고, 억눌린 감정을 분출함으로써 카타르시스를 느끼게 된다고 설명하였다.⁵⁾ 이러한 그의 철학은 예술을 현실의 재현으로 이해하는 관점을 지지하는 것이지만, 공연예술이 현실의 재현이라는 고전적인 패러다임에서 벗어나 전통적인 극 요소들을 해체하고, 다양한 예술 기호들의 조합을 통해 새로운 표현양식을 시도하고 있는 오늘날, 관객의 관람 행위를 포괄하기에는 어려움이 있다.

몰입에 대한 이론을 최초로 연구한 헝가리 태생의 심리학자인 미하이 칩센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)는 1970년대부터 행동의 내적 보상으로 작용하는 경험의 질에 대해 관심을 가지게 되었다. 처음에 그는 그림을 그리는 젊은 예술가들이 어떻게 그 작업에 몰두하는가를 연구하기 시작했는데, 이 과정에서 예술가가 캔버스 위에 완성된 그림 자체 보다는 그림을 완성해 나가는 과정에 몰입하고 있다는 사실을 발견하게 되었다. 이후 그는 자발적으로 동기화된 활동들을 조사하면서 해당 분야의 예술가, 운동선수, 음악가, 체스의 대가들, 숙련된 외과 의사 등 이른바 전문가 집단을 대상으로 심층 인터뷰를 실시하여 자신들이 원하는 활동을 할 때 어

5) 오늘날에도 일반적으로 공연이 시작되면, 무대 위의 조명은 밝히고, 객석의 조명은 어둡게 하는데, 이는 무대 위에서 일어나는 새로운 세계에 집중해 관객들이 무의식적으로 동화할 수 있도록 하기 위한 것이다.

떻게 느끼는가에 대한 진술 내용을 분석했는데, 연구결과 대상자들의 다양한 활동에도 불구하고 공통의 경험, 즉 응답자들이 자기 목적으로 혹은 그 자체로 보상이 되는 심리적인 경험을 드러내었다. 칙센트미하이이는 이를 “사람들이 완전한 몰입 상태에서 행동할 때 느끼는 총체적인 기분(감정)”이라고 정의 내렸다. 그리고, 일에 집중하거나 운동장을 달리는 동안, 혹은 음악을 연주하는 동안 마치 물 흐르듯 행동이 자연스럽게 이루어지는 느낌을 표현하는 진술로부터 플로우(flow)라는 개념을 발전시켜 나가게 되었다.

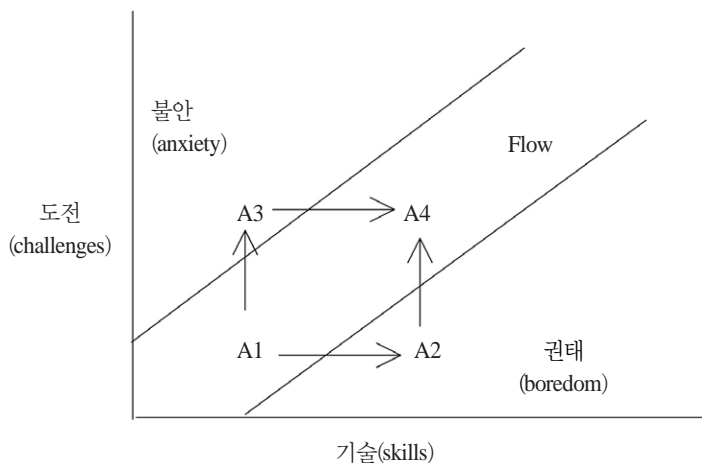
이 개념은 1990년대 인간과 컴퓨터 상호작용에 관한 이해를 위해 도입됨으로써 보다 활발히 적용되었다. 인터넷 경험에 있어 플로우 개념을 이용한 연구는 Ghani, Supnick & Rooney(1991)이 인간의 면대면 커뮤니케이션과 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 특징을 비교하는 요인으로 플로우를 사용함으로써 시작되었고, Hoffman과 Novak(1996)은 지속적으로 특정 사이트를 방문하는 가장 큰 동기가 플로우 경험임을 밝힘으로써 이를 마케팅 전략으로 이용하려는 관련 연구들이 더욱 증가하였다.⁶⁾ 특히 플로우의 특징을 밝히면서, 플로우를 경험하기 위해서는 도전감(challenge)과 기술(skill) 사이의 균형을 지각하는 것이 중요하다고 주장하였다(신명희, 2004).

플로우 상태에 도달하기 위한 필수 조건인 기술과 도전은 모든 경험의 가장 중요한 두 차원이다. 어떠한 일을 실행하기 위해서는 달성하려는 목표가 있어야 하며, 이를 이루기 위한 능력이 선행적으로 필요하다. 따라서, 플로우라는 경험을 이루기 위해서는 우리의 행위를 촉발하도록 하는 도전이 필요하고, 주어진 과제를 해결할 수 있는 정신적 신체적 기술이나 능력을 전제하는 것이다. 칙센트미하이이는 기술을 행위 능력(action capability)과 같은 개념으로 설명하였으며, 이는 구체적인 사물을 다루는 실력 뿐 아니라 본인이 스스로 생각하는 자신의 능력과 같은 심리적인 의

6) 플로우에 대한 개념도 많은 연구자들에 의해 단일차원의 개념이 아니라 여러 가지 관련 요소로 이루어진 복합적인 개념으로 확장되었다. 그래서, 기술과 도전의 요소 외에 기존 연구들의 관련 요소에는 관여(involverment), 상호작용성(interactivity), 각성(arousal), 통제(control), 집중된 주목(focused attention), 원거리 실재감(telepresence), 재미(playfulness), 탐색적 행동(exploratory behavior), 긍정적 감정(positive affect), 시간왜곡(time distortion), 최적 자극수준(OSL: optimal stimulus level) 등이 있다.

미도 내포하는 것이다. 그리고, 도전은 행위 또는 과제의 난이도와 동일하게 이해될 수 있으며, 혹은 이를 수행하기 위한 요구조건으로도 이해할 수 있다. 그런데, 중요한 것은 이러한 도전이나 난이도라는 개념은 객관적인 어려움이 아니라, 본인이 지각한 난이도 혹은 도전이라는 점이다. 발레 수업을 듣는 한 아이의 예를 들어보자. 문자 A는 무용을 처음 배우는 아이를 나타내는 것이고, 다이어그램은 각기 다른 시점에 있는 아이의 상태를 표시하고 있다. 처음 무용을 시작할 때(A1)에는 실제로 아무런 기술이 없고, 이때의 도전은 발레의 기본적인 발 포지션을 배우는 것이다. 이는 그다지 어려운 과업이 아닐 수 있지만, 초보자인 아이의 수준에 맞는 새로운 도전인 만큼 이에 몰입하여 플로우를 경험할 수 있다. 하지만, 이는 오래 지속될 수 없는데 연습을 통해 기술이 향상되어 포지션을 익히는 것만으로는 재미를 얻지 못하게 된다. 아이는 다음 단계의 동작을 배워야 하는데 이때, 단순히 이전 단계를 반복하게 되면 지루함을 느낄 수도 있고(A2), 반대로 과도하게 어려운 것이라면 자신의 부족한 실력에 대해 불안해 할 수 있다(A3). 두 경우 모두 아이는 플로우의 상태에서 벗어나게 되고, 다시 즐거움을 느낄 수 있는 플로우 상태로 돌아가려면 도전의 수위를 높여야 하는데, 이에 상응하는 기술 역시 향상되어 있어야 할 것이다.

그림에서 보여 지듯, 도전이 기술보다 높을 때는 불안(anxiety)을 느끼게 되고,



〈그림 1〉

반대로 도전이 기술보다 낮을 때에는 권태(boredom)를 경험하게 된다. 그리고, 몰입 경험은 도전감과 기술이 균형을 이루어, 두 가지 요소가 합치되는 곳에서 일어난게 되는 것이다.

그리고, 이러한 몰입 경험, 즉 플로우가 일어나는 것을 칙센트미하이⁷⁾는 ‘최적 경험(optimal experience)’⁷⁾라는 용어로 설명했는데, 이는 의식이 질서 있게 구성되고, 자아를 방어할 외부 위협이 없이 목표를 향해 주의를 집중함으로써 심리적 에너지를 통제하는 상태를 의미한다.

의식이란 감각, 지각, 감정, 그리고 사고와 같은 수많은 정보를 머릿속에 표상하게 하는 것이며, 주변 환경에 대해 지극히 본능적인 수준으로 반응하는 행동 뿐 아니라 개인의 고유함을 드러내기 위한 모든 행동의 근거가 된다. 그런데, 실제로 주의를 집중해서 보거나 듣지 않으면, 우리는 주변의 많은 소리와 모습들을 인식하지 못하며, 여러 사람이 같은 시간과 장소에 있다고 해도 일어나는 현상에 대해 서로 다르게 인지하고, 기억하고, 이해하는 것을 목격하게 된다. 이는 개인에 따라 관심의 대상과 주목의 정도가 다를 뿐 아니라, 지각과정을 거치는 동안 외부의 정보는 인간의 의식으로 단순히 복사되는 것이 아니라, 우리의 능동적인 인지 작용을 통해 새로운 지식으로 재구성된다는 것을 보여준다.

그러므로, 외부로부터 지각되는 일차적인 정보가 개인에게 집중할 수 있는 가치를 지니게 되는 것은 그것이 개인의 의식 수준에 적절한 도전이 되기 때문이며, 그렇게 선택적으로 수용된 정보라고 하더라도 한 개인에게 이미 존재하는 기술에 따라 부여되는 의미에는 차이가 생길 수 있다. 인간의 모든 경험은 특수한 개별 사건으로 기억한다기 보다는 어떤 규칙을 가지고 수많은 정보들을 의미 단위로 결합하여 논리적으로 이해하고, 전체적 의미 내용으로 표상하게 된다.⁸⁾ 그리고, 이처럼 정보들을 연합하고, 구조를 제공하여 의미를 부여하는 규칙은 심리적인 기술과 능력, 즉 기존의 지식 구조에 따르게 된다. 지식 구조라는 개념은 아리스토텔레스의 ‘사

7) 이는 Maslow(1963)의 절정 경험과 최고 수행 개념과 유사한데, 자아실현을 이룬 사람들은 절정 경험을 인식해 개인의 성장을 증대시킬 가능성이 높다는 것이다.

8) 인간 지능의 기본적인 속성은 사건이나 사물에 대한 추상적이고 관념적인 지식을 공식화하는 능력에 있다.

고의 범주'라는 개념 이후 칸트가 인지를 증개하기 위한 정신의 표상으로 사용한 스키마타(schemata)의 개념이 1970년대 인지 심리학에서 사용된 것으로, 스크립(script), 인지 지도(cognitive map) 등과 유사한 개념이며, 메시지의 수용과 결과 사이에 존재하는 인간의 정보 처리 과정을 개념화하는데 유용하다.

현대에 이르러 무용예술을 커뮤니케이션이라는 관점에서 보고, 그 논리와 작용을 명료하게 자각되기 시작한 것은 이는 근본적으로 예술작품을 하나의 메시지로 이해하는데서 출발하며 대표적인 것은 정보 개념으로 예술작품을 바라보는 정보 미학적 접근이 있다. 정보미학적 접근에서 Shannon은 예술작품의 독창성(novelty)을 정보 혹은 엔트로피라는 용어로 측정하고자 하였고, 예술적 표현 의도에 의해 발생하는 확률을 공식화하기도 하였다. 그런데, 예술작품을 메시지라는 개념으로 보는 데에는 필연적으로 이를 만드는 자와 수용하는 자라는 요소가 전제되는 것이다. 예술작품을 만들어 내는 창조의 과정은 예술가의 자유로운 행위에 의한 것이다. 그러나, 예술가에 의해 예측 불가능한 요인을 배제한 작품의 독창성이 수용자에 의해 받아들여지지 않는다면 예술 커뮤니케이션으로서의 가치는 존재할 수 없다. 이때에 예술작품의 독창성과 변증법적 관계에 있는 것이 바로 이해가능성(intelligibility)이다. 이는 수용자가 메시지를 이해하는 것은 해당 메시지 이전에 가지고 있던 이전의 지식 구조에 투영함으로써 가능하게 된다.⁹⁾ 예술작품이 완전히 독창적인 것이라면 수용자는 지식 구조에 저장된 요소들과 단절된 예측 불가능한 조합으로 수용자는 이를 전혀 이해할 수 없고, 반대로 작품이 완전히 이해가능한 것이라면 이는 그 진부함으로 인해 수용자들의 관심이나 기대를 제거하게 된다(이정민, 1997). 즉, 관객이 예술작품을 이해하게 되는 것은 개인에게 도전이 되어 줄만한 독창성을 가진 작품에 집중하여 자신이 가지고 있는 기술에 의해서 이루어지는 과정이며, 이는 곧, 개인의 수준에 적절한 도전감과 기술이 만족되는 지점에서 일어나는 온전한 몰입경험, 즉 플로우의 경험에 의해서만이 가능하다는 것을 시사하는 것이다.

9) Fodor(1983)는 수용자가 예술작품을 이해하는 인지적 사고 과정을 컴퓨터의 계산과정에서 진행되는 정보 처리로 설명하였다.

III. 몰입경험과 창조성의 관계

움베르토 에코(Umberco Eco)는 연행이라는 개념을 통해 예술작품의 창조행위와 수용행위를 포괄하여 상호 간의 역동적인 측면을 부각한 열림의 체계를 제시하였다.¹⁰⁾ 하나의 작품은 작품의 창조자가 고안한 원래의 구성방식을 그대로 이해할 수 있도록 배치해 놓은 것이며, 수용자는 이러한 작품을 수용할 수 있는 각자의 능력에 따라 다양하게 반응할 수 있다는 것이다. 그리하여 하나의 예술작품도 누구에게 수용되는가에 따라 새롭고 독창적인 전망을 획득할 수 있게 된다. 그렇다면, 궁극적으로 예술작품의 새롭고 독창적인 전망을 생성해 내는 수용자의 행위는 애초에 예술가의 창조행위와는 어떻게 구별될 수 있을까. 우리는 먼저 창조성이라는 의미가 시대에 따라 어떻게 변화해 왔으며, 오늘날 예술에 있어 창조성이 가지는 함의를 살펴보는 것이 필요할 것이다.

인간에게 창조성(creativity)은 인류 역사에 존재해온 많은 신화 속에서 혼돈을 피하고 세상을 지키는 행동으로 신의 창조성으로부터 비롯되고 있다. 창조신화 속에서 창조는 완전한 공허로부터 하늘과 땅을 존재하게 하는 신의 근본적인 힘이자 절대적인 주권으로 여겨졌다. 고대 이래 창조성은 신성한 힘에 의한 개재로 여겨졌기 때문에, 창의적인 인간은 영감으로 채워진 빈 용기로 여겨졌다. 플라톤에게 시인은 뮤즈가 지시하는 것을 받아 적는 사람에 불과하였고, 최근까지도 이러한 아이디어는 영향을 미쳐서 19세기 말 소설 정글북의 작가 키플링은 작가의 펜에 사는 정령이 있어서, '의식적으로 생각하지 말고, 정령에게 모든 것을 맡기도록' 해야 할 것을 주장하기도 하였다. 창의성에 대한 이러한 신비주의적 접근은 그것이 영적인 과정이기에 과학적인 연구는 불가능한 영역으로 호도되었다.

19세기 들어 신의 창조성은 몇몇 탁월한 개인 혹은 천재에게 위임되었고, 그들에게는 자연적인 경계와 문명의 금기를 위반하는 것조차 허용되었다. 레오나르도나 미켈란젤로 등 그들이 보여준 개성과 독특함 안에서 성경적 창조의 신과 유사한 비범한 재능을 발견하게 되었고, 이미 르네상스를 경험하면서 이성과 개인성이라는

10) 움베르토 에코(1995). 열린 예술작품: 카오스의 시학. 조형준 역. 새물결, p.44.

두 가지 사상이 서구 사회를 지배하게 되면서, 창조성은 우수한 개인이 소유한 특성이라는 개념이 세워지기 시작한 것이다. 주목해야 할 점은, 예술가들의 전유물이었던 창조성은 점차 다른 신분, 다른 영역으로까지 확장되었고 가령 나폴레옹과 같은 정치적 인물의 비범함에 대한 동경도 존재하였다는 점이다.

20세기에 들어서면서, 천재에 대한 과도한 정치화와 남용으로 그 개념이 점차 쇠퇴하였지만 창조성은 더 이상 예술적 활동의 특징이 아닌 인간 활동의 특징으로 간주되기 시작했고, 개성의 발달, 상호 간의 협력, 아동의 양육, 사회적 책임감의 달성 등 인간 활동의 모든 영역에서 창조적 과업의 개념은 보다 폭넓게 사용되어졌다.¹¹⁾ 이렇듯 천재라는 개념이 초자연적인 현상과 결별하고, 몇몇 천재에 의존하였던 창조성의 개념이 누구나 잠재적으로 가지고 있는 개념으로 대체되었다는 점은 지금의 논의에서 매우 중요한 부분이다.

특히 정신분석을 주창한 프로이트가 창조 신화를 ‘구조의 형성 및 지식을 위한 인간 노력의 표현’으로 이해하기 시작하면서 인간의 의식과 무의식, 그리고 창조적인 환상 간의 관계를 파헤쳤고, 일치되고 통합된 존재로서 자신을 경험하기 위해 창조성은 인간의 필수적인 본질임을 주장하였고, 인간 심리에 관한 연구가 학문적인 영역을 구축하며 과학적인 방법론을 추구하게 되었다.

그리고, 1940년대 종전 후, 빠른 사회의 재건을 목표로 실제적인 문제해결에 활용될 수 있는 창조성에 그 초점이 놓여지면서 특히 단기간에 효율적인 사고 훈련을 통해 문제해결 능력을 향상시킬 수 있는 교육에 관심이 집중되었다. 1950년, Guilford의 APA(American Psychological Association)의 회장 취임사에서, 그는 창조적인 사람의 능력과 다른 특성에 대한 분석적인 접근을 강조하였는데,¹²⁾ 이는 행동주의가 주류를 이루었던 심리학 분야에 창조성 연구의 새로운 기류를 불어넣는 것이었다. 그리고, 이를 과학적으로 증명하기 위한 많은 연구들이 진행되었고,

11) Rainer Matthias Holm-Hadulla(2003). Psychoanalysis as a creative shaping process, International Journal of Psychoanal 84, p.1205.

12) 길포드의 연설 이후, 창조적인 사람의 사고특성이 가지는 요인으로 ‘확산적 사고’가 대두되었지만, 10년이 지나지 않아 이것이 창조적인 사람에게 두드러지게 나타난다는 점이 검증되지 않았고, 많은 아이디어를 내는 것이 반드시 탁월한 것은 아니라는 점 등으로 인해 점차 쇠퇴하였다.

1989년 Galton은 인간의 고등정신능력에 있어 개인적 특성을 평가하는 측정 방법을 발전시켜 창조성 혹은 창의적인 사고에 관한 수량적인 평가와 계량화하기 위한 노력들이 경주되었다. 그러나, 창조성은 인간의 지속적이고 안정적인 심리적인 속성으로 받아들이는 한편, 단순한 지능과 구별되는 고등의 정신 능력이었기 때문에 이를 평가하고 측정하는 데에는 어려움이 따랐다. 그래서, 단편적인 지필검사에 의한 연구결과들은 창조성 개념을 왜곡하는 결과를 초래하기도 하였지만, 소수의 비범함 보다는 현장에서 적용할 수 있는 보편적 특성으로서의 창조성에 대한 관심과 발판을 마련하는 계기가 되었다. 그리고, 1990년대 들어, 창조성 연구는 단편적인 지필식 평가로부터 다중적인 과학적 도구를 활용하는 인지과정에 대한 연구로 확장되고 있다. 실제로 인지과학자들은 실험실 관찰과 컴퓨터 시뮬레이션, 그리고 생리적인 측정 등을 통해 창조적인 인지 과정과 정신적 표상의 특성, 그리고 생물학적인 반응을 연구하고 있다. 그러나, 대부분 실험실 내에서 이루어지는 이들 연구들은 전체적인 맥락을 설명하는데 제한이 따를 수밖에 없고, 상호작용하는 창조적 사고의 본질을 밝히기에는 여전히 어려움이 따른다(강정하, 2008).

이렇듯 창조성의 정의는 각 시대상을 반영하며 변천을 거듭해왔다. 오늘날 창조성에 관한 논의에서 중요한 점은 첫째, 창조성이 모든 인간에게 내재되어 있다는 관점이다. 과거 신성과 같은 의미로 찬미되었던 창조성은 극히 소수에게만 허용되는 신비한 능력이었지만, 신성의 의미가 퇴색해 가고 인간의 가치가 우선되었던 르네상스와 과학적 사고를 중시하는 산업혁명을 거치면서 창조성은 모든 인간에게 적용되는 보다 보편적인 능력으로 변화하였다. 둘째, 창조성이 인간의 인지적인 능력, 즉 사고과정이라는 관점이다. 과거 창조성이 몇몇 천재들에 의한 예술적 활동에만 국한되었던 시기에는 능력의 존재를 직접 확인하기 보다는 가시적으로 드러나는 결과물에 의존하였다. 이는 자연현상과 마찬가지로 그것을 가능하게 하는 보이지 않는 과정 혹은 기체에 대해 과학적으로 접근하는 것이 불가능했기 때문이다. 그러나, 20세기 프로이트가 무의식의 세계를 열어젖힘으로써 인간의 내면에 대한 연구가 하나의 학문으로 체계화되었고, 특히 현대에 이르러 자연현상을 체계화하고 통제하려는 노력과 함께 인간 내면에 대한 논리적인 접근이 이루어지면서, 창조성은 주어진 문제를 해결한 결과물로서 뿐만 아니라, 문제를 해결하는 사고 과정 역시 지칭하는 용어로 확장되었다.

창조성에 대한 정의는 다양하지만, 오늘날 일반적으로 창조성은 독창적이고 (novel) 적절한(appropriate) 것을 생성해내는 능력을 의미한다.¹³⁾ 즉 사고 과정으로서의 창조성은 외부로부터 유입되는 수많은 정보들을 내부적으로 처리하는 과정으로 외부로부터 쏟아지는 새로운 정보들을 인지할 때에, 의도를 가지고 집중해 그것을 기존의 지식 구조와 형식에 투영해 개별적인 의미를 생성하게 되며, 그 의미는 외부로부터 각인되는 절대적인 것이 아니라 개인에 따라 다르다는 점에서 독창적이며, 개인의 지식 구조에 비추어 적절한 것이다.¹⁴⁾

기본적으로 상징을 사용하는 존재로서 이를 극적으로 확장된 표현양식으로 시도하는 공연예술에 있어 관객들의 창조성은 한층 강조되어진다. 상징은 신호와 달리 이를 수용하거나 해석하는 사람이 자발적으로 만들어 스스로에게 제시하는 기호이기 때문이다(기와노 히로시, 1992). 즉, 어떤 사물에 대해 이야기할 때, 우리는 그 '사물'이 그 장소에 없어도 그 개념이나 이미지를 떠올릴 수 있는데, 이때 우리가 떠올리는 것은 직접적인 사물이 아니라, 보다 일반적인 의미 표시인 상징이다. 그리고, 그 사물과 이를 지시하는 상징을 만드는 것은 개개인이며, 결국 개인은 사물이 없는 현실적 맥락을 떠나 자신의 내부에서 상징을 통해 스스로를 자극하고, 반응을 만들어 내는 과정, 즉 사고를 하게 되며, 이는 정보를 독창성과 유용성에 의해 선택하고 적용하게 되는 창조적인 과정이다.

이처럼 창조성을 모든 인간에게 내재되어 있는 사고 과정으로 보고, 특히 무용공연을 관람하는 관객에게 일어나는 과정이라고 본다면, 이는 앞서 살펴본 플로우와 어떠한 관계를 가지는가? 그 자체로 자기 목적적인 활동을 할 때의 주관적인 경험을 할 때의 심리상태인 플로우는 관객들이 개인에게 적절한 수준의 도전감을 일으키는 대상에게 집중하고, 이를 해석할 수 있는 기존의 능력이나 기술이 충족될 때에, 의식에 질서를 부여하는 일련의 과정을 통해 자아로 몰입하는 최고조에 이르렀을 때를 의미한다. 그리고, 이처럼 의식에 질서를 부여하는 과정은 필연적으로 새롭

13) Robert J.Sternberg(2005), Handbook of Creativity(New York: Cambridge University Press), p.3.

14) 창조성의 독창적이고 적절한 것이라는 개념에 대해서는 개인적 차원과 사회적 차원에 대한 논의가 있으나, 여기서는 주제에 따라 관객의 개인적 차원으로 한정하고자 한다.

고 적절한 것을 생성하게 하는 사고과정으로서의 창조성의 개념에 부합하는 것이다. 즉, 관객이 진정한 의미의 플로우를 경험할 때에 창조성이 발현될 수 있으며, 창조성이 극대화될 때에 몰입경험인 플로우 역시 향상되는 최적의 상태에 이르게 되는 정적인 상관관계를 가진다는 점을 알 수 있다.

IV. 결 론

본 연구에서는 칙센트미하이의 플로우 개념을 통해 일상에서 지친 심신을 회복하기 위한 여가 활동으로서 무용 공연을 관람하는 관객들이 온전한 몰입을 통해 의식에 질서가 부여되고, 자아를 통합하는 심리 상태에 이를 때, 이것이 창조적 사고 과정과 연계될 수 있음을 조명해 보았다. 이를 통해 관객은 일방적으로 예술작품의 의미를 수용하거나 소비하기 보다는 외부의 새로운 정보(이때에는 무용작품)와 자신의 지식 구조 간의 상호 작용 속에서 능동적으로 서로 다른 의미를 창조해 낼 수 있다는 점을 시사하는 것이다. 공연예술로서 하나의 무용작품은 무용수 혹은 안무가 개인의 독립적인 발현에 그치는 것이 아니라 관객의 적극적인 수용 과정을 통해 완결되는 의미의 소통 과정이다. 따라서, 예술작품을 만드는 예술가에게 관객의 창조적인 사고과정을 이해하고, 응용하고, 극대화시키는 것이 필수적이다. 특히 무용은 회화, 음악과 달리 다양한 예술 장르의 상이한 재질들이 조합되어 수많은 감각 자료들을 제공하기 때문에 무용을 관람하는 동안 관객들에게 일어나는 플로우에서의 창조적인 특성은 더욱 두드러질 수밖에 없을 것이다.

관객은 공연예술의 필요조건을 충족시키기 위해 마치 무대나 조명처럼 단지 특정한 장소와 특정한 시간에 존재하는 것을 의미하는 것은 아니며, 한 개인 혹은 예술 집단의 작품을 일방적으로 수용하는 것을 의미하는 것도 아니다. 관객의 선택과 능력에 따른 고유한 창조적인 과정을 거쳐 예술작품을 완성하는 적극적인 참여자이다.¹⁵⁾ 따라서, 예술가가 작품을 통해 표현하고, 전달하고자 하는 메시지를 관객이

15) 관객 개개인의 고유한 지식 구조 내에서 일어나는 창조적인 과정을 인정하는 것은 보편

일방적으로 수용한다는 예술가 중심의 관점에서 탈피해, 관객의 고유한 창조적인 해석이 예술가에 의해 재수용되고, 작품의 의미가 재구성될 수 있는 쌍방향적이고 순환적인 관점으로 바라볼 때, 진정한 의미의 커뮤니케이션, 즉 선의의(bona fide) 커뮤니케이션이 가능할 수 있다. 예술사회학자인 Arnold Hauser의 말처럼 “진실한 예술작품은 단순한 표현에 그치는 것이 아니라 전달이며, 의미에 있어서는 누구에게 말을 건네는 것이 아니라 누군가와 말을 주고받는 것”이기 때문이다.

공연예술의 향유는 분명 일과는 구별되는 여가 활동의 영역이다. 그러나, 현대에 있어 여가 활동은 부수적이고, 잉여적인 의미가 아니라, 삶을 유지하고, 지속하며, 진화시켜 나가기 위한 필수불가결한 부분이다. 따라서, 본 연구에서는 공연을 관람하는 관객의 내재적이며 근본적인 동기와 욕구를 명료화하고 체계화할 수 있다고 전제하고, 무용공연 안에서 무용수와 관객 양자 모두 적극적으로 자발적인 동기를 가지고 작품을 통해 커뮤니케이션하는 새로운 양식을 모색해 나가고자 하였다. 무용작품을 실제로 만들어 내는 창조의 과정은 예술가의 자유로운 행위에 의한 것이며, 여기에 예술의 독창성(novelty)이 존재할 수 있다. 그러나, 예술작품이 예술가 개인의 절대적인 법칙에 의해 지배되는 것이라면, 관객은 이를 전혀 이해할 수 없게 된다. 반면에 작품이 완전히 이해 가능한(intelligible) 것이라면 관객은 그 진부함으로 인해 관심이나 기대를 가질 수 없게 된다. 도전으로써 인식될 수 있는 적절한 과제의 난이도와 이를 수행할 수 있는 기술이 적절한 수준에서 합치되거나 만족될 때에 플로우가 일어나는 것과 마찬가지로, 예술작품은 적절한 수준의 독창성과 이해가능성을 배태하고 있어야 한다. 무용작품은 예술가의 일차적으로 창조 활동과 이를 수용하는 관객의 모의적인 창조 활동에 의해서 의미를 가질 수 있기 때문이다. 좋은 작품으로 관객을 모을 수 있다는 말에는 이의가 없다. 다만, 좋은 작품이란 관

성을 근거로 하는 커뮤니케이션의 가능성을 제한할 수 있다는 또다른 문제가 제기될 수 있으나, 가장 예술적인 활동조차 사회적 맥락 내에서 이루어진다는 관점에서 이러한 문제를 이해할 수 있다. 실제로 많은 학자들은 창조적인 산물이 다른 사람들에게 필수적으로 영향을 미치게 되는 요인들을 분석해 내기 위해 시도하였는데, 거의 모든 연구들은 문학과 음악처럼 객관적인 내용 분석이 가능한 미학적 산물에 집중되었고, 최근 몇몇 학자들은 과학적인 분야에 대해서도 이를 적용하여 연구하기 시작했다. 앞의 책, pp.124~125.

객이 이해할 수 있는 가능성과 관객의 인지적이고 정서적인 도전을 불러일으킬 수 있는 독창성 간의 적절한 균형을 통해 관객들의 창조적 과정을 조장하고 촉진할 수 있어야 하며, 이는 바로 관객들의 플로우를 극대화하여 관객들이 더욱 무용공연에 몰입할 수 있게 하고, 더 나아가 공연 관람이라는 여가 활동에 대한 동기를 강화할 수 있어야 한다는 점을 제안하고자 한다.

다만 본 연구는 관객의 몰입경험에서 드러나는 플로우라는 심리 상태와 사고 과정으로서의 창조성에 대해 개론적으로 접근하는데 그침으로써 실제 현장에서 일어나는 관객의 심리적 기제에 대한 보다 경험적이고 실증적인 연구가 필요하다는 점을 시사하고자 하였으며, 가시적으로 드러나지 않는 심리 내면의 과정을 실질적으로 검증해 내기 위한 후속연구가 필요할 것이다.

■참고문헌

- 가이노 히로시(1992). 『예술, 기호, 정보』, 진중권(역). 서울: 새길사.
- 미하이 칩센트미하이(2003). 『몰입의 기술』, 이삼출(역). 서울: 더불어책.
- 로제 카이와(1967). 『놀이와 인간』, 이상률(역). 서울: 문예출판사(2003).
- 오병남(1995). 『미학강의』. 서울대학교 출판사.
- 월터 테리(1999). 『춤을 어떻게 볼 것인가』, 김주자 외(역). 서울: 현대미술사.
- 움베르토 에코(1995). 『열린 예술 작품: 카오스의 시학』, 조형준 역. 새물결.
- Robert J.(2005). Handbook of creativity (New York : Cambridge University Press).
- Mihaly Csikszentmihalyi(1991). Flow: The psychology of optimal experience (New York:Harpercollins publishers).
- Mikel Dufrenne(1989). Main Trends in aesthetics and the sciences of art (New York: Holmes & Meies Publishers).
- Judith Smith(1995). The spiral and the lattice:changes in cognitive learning theory with implications for art education, *Studies in art education*, 36(3).
- Rainer Matthias Holm_Hadulla(2003). Psychoanalysis as a creative shaping process, *International Journal Psychoanal* 84.

- 김주연(2006). 리듬연주를 통한 몰입경험에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정민(1998). 무용작품의 인지적 수용에 관한 연구, 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 지주은(2008). 뮤지컬 관객의 플로우 경험 구조분석, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최윤영(2006). 관객가치 및 라이프 스타일 분석을 통한 무용공연 관객개발 연구, 세종대학교 대학원 박사학위논문.
- 최현주(2002). 무용공연 경쟁 구조 분석-관람동기 유사성을 중심으로, 동덕여자대학교 대학원 박사학위논문.

논문투고일	2008년	10월	28일
심사일		11월	8일
심사완료일		11월	19일

Abstract

A Study on the Audience's Flow Experience and the Creativity

Hyunnam, Kim

Professor of Korea National Sport University

Like a movement pattern of exertion and recuperation human being's daily lives are composed of the cycle of work and rest, which has been and shall be continued due to their pursuit of better quality of life. Today's performing arts have been quantitatively expanded thanks to increased number of audiences who wish to enjoy them as recreation and rest. However, compared to great strides of other performing arts such as popular musicals, bigger concerts and synthetic performances dance performances are being threatened in terms of competitiveness to induce audiences.

Most of preceding studies on audiences for dance performances have been done using a kind of marketing approach by regarding audiences' seeing of dance performances as consumption behaviors, categorizing its motives and linking them to existing life styles. In order to create and maintain audiences for dance performances, however, this study intends to understand what is happening to audiences 'here and now' prior to set-up of effective marketing strategy.

This study adopts a concept of a "flow", which was called for a state of complete absorption or optimal experience by Dr. Mihaly Csikszentmihaly out of his theories on recreational activities in order to (1) find out reasons why audiences for dance performances visit the performing theaters despite that they cannot be substantially and directly rewarded from their point of view and (2) inquire into audiences' psychological change process. There exists a psychological experience which regards being completely involved in a certain activity as a reward and if we call such kind of psychological status a "flow", a certain level of the challenges and the skill of the audiences are required in order for them to realize such flow while they see dance performances. In the meantime, considering that creativity as a thought process is a capability to create something new and appropriate it has an inseparable relationship. In ancient times creativity has been divine nature, but today it has a

meaning of art performing activities and can be explained as a thought process mechanism, which is human being's universal capability. In this regard, audiences' creativity should be comprehended and explained.

Audiences, while seeing dance performances, can realize a status of complete absorption, i.e. a "flow" which is not a material reward but a purpose itself, which is inevitably accompanied by creative activities. And it can become a foundation for bona fide communication between performers and audiences by understanding the roles of audiences who actively create meanings rather than who passively admit meanings included in the performers' works. In addition, this study intends to emphasize that a balance must be struck between the performers' creativity and audiences' comprehensibility in order to create and reinforce motives to see dance performances by maximizing audiences' status of complete absorption and creativity.

keywords: flow(플로우), optimal experience(최적경험), creativity(창조성), dance performance(무용공연), audience(관객)

