패션쇼 연출을 위한 패션모델들의 몰입 체험

유 영 준[†]

세종대학교 체육학과

The Flow Experience of Fashion Models' for Fashion Show Production

Young-June Yoo[†]

Dept. of Physical Education, Sejong University

접수일(2013년 2월 22일), 수정일(1차 : 2013년 2013년 3월 28일, 완료일 : 2013년 4월 11일), 게재확정일(2013년 5월 1일)

Abstract

This study identified the characteristic and meaning of flow experience through the experiences related to fashion models' role performance; subsequently, the following findings were obtained. First, fashion models' flow experience could be divided into characteristics such as temporality, spatiality, relationality, physicalness and pleasure. Second, the process of this flow experience ultimately led to the complete moment. The complete moment can be said to be the aesthetic experience that provides both the meaningful experience and the aesthetic pleasure; it is the experiential knowledge at the dimension of mysterious integration that their body and mind are integrated into one. The beauty that fashion models exercise at the aspect of this aesthetic experience is that of performance and is an individual physical movement where they perceive their role and exercise their inner ability to express their costume most beautifully. Accordingly, the beauty of performance can be said to mean that the fashion show was successfully held by inducing both the performer and the audience into an aesthetic response. The process of specialized planning and preparation is required for fashion models to exercise the beauty of performance at the complete movement reached through flow experience and a successful fashion show. Diverse elements of the fashion show should be more organically constituted through such a process. Fashion models should exert efforts to embody acts such as walking, posing and turning through the performance of their excellent role as well as develop a training program to complete it.

Key words: Fashion model, Fashion show, Flow, Perfect moment, Aesthetic experience; 패션모델, 패션쇼, 몰입, 완전한 순간, 미적 체험

I. 서 론

패션모델과 관련된 산업의 규모는 8,000억 원에 이르며 지방생 또한 수 만 명에 이르는 것으로 추산된다(Jung, 2008). 이러한 사실로 미루어 볼 때, 패션모델이 대중들에게 지속적인 관심을 불러일으키고 있음을 알 수 있다.

[†]Corresponding author
E-mail: y27900@naver.com

또한 패션모델은 사회문화적으로 대표적인 육체자본(Physical capital)이자 이상적인 아름다움군(群)(Idealized beauty group), 이상적인 여성 몸매(Idealized female body shape), 혹은 이상적인 여성 이미지군(Idealized female body image group) 등으로 밝혀져 왔다(Byrd-Bredbenner et al., 2005). 다시 말해, 패션모델은 Centerfold model, 미인대회 수상자들과 함께 이상적인 몸매를 갖고 있는 집단으로서, 일반 여성들이 스스로를 부정적으로 인식하

고 과도한 몸매 가꾸기에 빠지도록 자극하는 것으로 밝혀져 왔다(Jung & Son, 2010; Jung, 2006; Lim, 2004; Mears, 2006). 그러나 패션모델은 개발된 의상과 패션쇼에 관한 구상에 대해 파악하여 무대 위에서 워킹, 포즈, 턴 등의 행위를 통해 관객들에게 의상의 매력을 효과적으로 전달함으로써, 성공적인 패션쇼를 완성하는데 기여하는 것은 물론, 그들의 존재 가치가 확연히 드러나게 된다.

지금까지 패션모델을 대상으로 다양한 연구들이 진행되어 왔다. 그러나 패션모델의 존재와 역할이 궁극적으로 성공적인 패션쇼 연출을 위한 것임에도 불구하고 그들을 대상으로 한 연구들은 주로 제3자의 관점에서 수행되어 왔기 때문에 패션모델의 역할 수행을 제고(提高)하는 데 크게 기여하지 못해왔다. 예를 들면, 패션모델을 ‘도구적 존재’(Kim & Shin, 2001)로 정의하면서 의상과 패션쇼의 구상을 파악하고 철저히 자신의 몸을 도구화시켜 연기해야 한다는 당위성만을 주장했을 뿐, 어떻게 해야만 최고의 역할 수행을 이룰 수 있는지에 관해선 밝히고 있지 못하였다.

한편, 인간의 행위와 관련된 체험연구, 특히 현상학적인 연구에서는 역할 수행에 있어서 탁월함을 발휘하는 순간의 본질을 ‘몰입(Flow)’이라는 개념으로 밝히고 있다. 몰입은 행위 자체에 완전히 몰두하고 있을 때에 느끼는 전체적인 감각(Csikszentmihalyi, 1977a, 1990)으로 그러한 상태는 결국 완벽하고 탁월한 수행을 한 순간, 즉 ‘완전한 순간(Perfect moment)’(Thomas, 1972)으로 이어지게 된다. 수행자가 경험하는 이러한 국면들은 살아있는 생생한 차원으로서 대단히 의미 있고 충만한 체험의 본질이라고 할 수 있다(Gould et al., 1993). 이와 같이 현상학적인 관점에서 이루어진 연구들을 토대로 패션모델들의 패션쇼 체험에서 경험하는 몰입 체험의 특성과 의미를 밝힌다면, 그들의 역할 수행을 향상시키는데 필요한 구체적인 정보를 제공하는 것은 물론, 패션쇼를 성공적으로 연출하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

이를 위해 이 연구에서는 현상학적인 관점에서 패션모델들의 몰입 체험의 특성과 의미를 밝히고자 하였다. 즉, 이 연구의 목적은 시·공간적 인지, 타인과의 관계, 신체와 관련된 몰입 체험의 본질적 요소들과 몰입의 궁극적인 국면으로서 완전한 순간 등에 관해 수행된 현상학적 연구들을 바탕으로 현재 활동하고 있는 패션모델들 7인을 참여자로 선정하여 패션쇼에서 그들이 역할 수행을 통해 경험하는 몰입 체험의 특성과 의미를 밝히는 것이다.

II. 이론적 배경

1. 몰입 체험

현상학은 인간이 경험하는 모든 현상에 대한 근원과 본질을 이해하고자 한다. 현상학은 특히 스포츠, 체육 분야에서 수행자의 신체 활동으로 이루어지는 체험을 바탕으로 등산가, 무용가, 주관적인 운동경험 현상에 대한 연구와 현상학적 연구의 방법론적 체계를 개발하기 위해 스포츠 운동경험의 특성과 의미를 범주화하는 연구들을 진행해 왔다. 현상학적 연구에서 특히 ‘몰입’은 다양한 인간의 신체 활동으로 이루어지는 역할 수행 체험의 본질로 밝혀져 왔다. 몰입은 “행위 자체에 완전히 몰두하고 있을 때에 느끼는 전체적인 감각으로 내적 논리에 따라 계속적으로 행위가 이어지며 다음 순간의 통합된 흐름으로 경험”(Csikszentmihalyi, 1977a, 1990) 되는 것이다. 이와 같은 순간은 선명한 목표와 즉각적 피드백, 도전과 능력의 균형, 행동과 의식의 통합, 주의 집중, 잠재적 제어 감각, 자기 의식의 소멸, 시간 감각 왜곡, 자기 목적적이거나 자기 보상의 경험 등의 8개 국면이 융합된 상태이다(Csikszentmihalyi & Rathunde, 1992).

국내 LPGA·KLPGA 소속 골프선수들을 참여자로 한 현상학적 연구에 의하면 경기상황에서의 본질은 관계성, 자연환경과의 친화, 경기흐름에서 신체 및 자아의 지각 등이 경기력에 영향을 미치며, 이와 같은 요인들이 긍정적으로 작용하여 즐거움을 만끽함으로써 몰입 체험과 ‘탁월함’으로 나타난다고 하였다(Kim, 2008). 또한 운동경험의 본질적 요소들로 공간과 시간의 지각, 타인에 대한 지각, 신체와 자아지각, 타인과의 통합, 신체의 한계 초월, 심미적 감정, 실존적 의미, 의사결정, 자아확인, 가능성의 추구 등이라고 하였다(Inoue, 1984).

몰입의 시간적 흐름, 즉 그 과정에 관해서는 현대 무용수를 참여자로 한 연구(Choi & Lee, 2004)에서 전초과정-몰입 과정-해결 과정의 3단계로 밝혔으며 평소와는 다른 탁월한 역할 수행이 이루어지는 순간이 몰입 과정에서 경험된다고 하였다. 즉, 몰입의 과정은 궁극적으로 ‘완벽한, 절정의’ 체험으로써, 완벽하고 탁월한 수행을 이룬 ‘완전한 순간’(Thomas, 1972)으로 이어진다. 완전한 순간은 ‘정상경험(Peak-experience)’, ‘최적의 경험’, ‘주관적인 시공간에 대한 감각’, ‘의식의 변용상태(Altered state of consciousness)’, ‘신비적 통합(Mystical union)의 차원’(Stone, 1981) 등의 용어들로, 제3자의 관점

에서 볼 수 없는 수행자 자신의 주관적인 질적 측면으로 밝혀져 왔다.

다시 말해 몰입은 수행자가 역할 수행과 관련하여 행위 자체에 몰두하여 궁극적으로 수행하고 있는 행위에 있어서 ‘탁월함’을 발휘하는 과정의 체험으로써, 이러한 국면에서 수행자의 수행 상태는 더욱 생산적이고 창의적이며 효율적으로, 평소보다 뛰어난 수행을 이룰 수 있는 매우 의미 있고 충만한 체험이라고 할 수 있다.

2. 패션쇼에서 패션모델의 역할 수행

성공적인 패션쇼를 연출하기 위해서 연출자는 디자이너가 개발한 의상을 중심으로 무대, 조명, 음악, 효과 등의 다양한 구성요소들을 적절하게 배치한다. 이때 패션모델들은 패션쇼와 의상에 적절한 신체 움직임, 즉 워킹, 포즈, 턴 등의 연기 행위를 통해, 관객들에게 의상의 매력을 표현하는 역할을 수행한다. 예를 들어 패션모델들은 패션쇼와 의상의 분위기에 따라 내추럴(Natural), 로맨틱(Romantic), 매니시(Manish), 에스닉(Ethnic), 액티브(Active), 클래식(Classic), 스탠다드(Standard), 캐주얼(Casual), 드레스(Dress), 한복 워킹 등의 행위를 통해 역할을 수행한다. 이러한 역할 수행 행위는 “내면적 구조를 기반으로 외적인 움직임이 발현되는 것”(Han, 2004)으로써, 장기간에 걸친 많은 훈련과 쇼 경험을 바탕으로 디자이너와 연출자의 의도와 패션쇼 분위기를 파악하여 적절한 행위를 표현해내는 것이라고 할 수 있다. 결국 패션모델들의 이러한 역할 수행은 다른 구성요소들과 유기적으로 긴밀히 연결되어 이루어지는 것(Choi & Shin, 2008)은 물론, 패션모델들이 최종적으로 관객들에게 의상을 선보인다는 측면에서 패션쇼를 성공적으로 연출하는데 매우 중요한 요인이라고 할 수 있다.

이상과 같은 선행연구들을 바탕으로 이 연구에서는 패션쇼에서 패션모델들의 역할 수행을 통해 경험하는 몰입 체험의 본질적 요소들로 밝혀진 시간, 공간, 신체 등과 관련된 체험과 타인과의 관계, 주어진 상황에서 느끼는 즐거움 등에 관한 체험, 그리고 탁월한 역할 수행이 발휘되는 완전한 순간에 관한 체험자료를 바탕으로 분류화-개념화-특성화의 자료분석을 통해 참여자들의 몰입 체험의 특성과 의미를 밝힘으로써, 패션모델들의 연기와 패션쇼의 연출력을 제고하여 성공적인 패션쇼를 연출하는데 도움이 되고자 하였다.

III. 연구방법

연구의 목적을 달성하기 위하여 이 연구에서는 현상학적 연구방법을 수행하였으며 구체적인 방법과 절차는 다음과 같다.

1. 연구참여자

연구참여자는 준지향적 선택방법을 이용하여 다양한 경력의 패션모델들 7인을 선정하였다. 이들 대부분은 10년 이상의 패션쇼 출연 경력과 연간 100회 이상 패션쇼에 출연하고 있는 소위 ‘탑모델’로 인정받고 있는 우수 패션모델들이자, 연구자와 비교적 라포 형성 또한 잘 되어 있었기 때문에, 빈번한 만남이 가능하고 연구자와의 의사소통이 잘 이루어져 유용한 자료수집이 가능했다. 이들 중 KJY, LJM은 경력이 1년에서 2년 남짓한 신인 모델들이지만, 역시 역할 수행과 몰입 체험에 관련된 자료를 수집하는데 도움이 되었다. 참여자들은 자료를 수집 뿐만 아니라, 자료를 분석하는 과정에서도 꾸준히 연구와 관련된 대화와 회의에 참여하여 자료를 이해하고 의미를 파악하는데 많은 도움을 주었다.

2. 자료수집

자료는 서술적 기록지, 심층면접과 비참여관찰을 반복적으로 실시하여 수집하였다. 먼저 예비조사의 일환으로 서술적 기록지를 통해 패션쇼 섭외에서부터 피팅-리허설-쇼 시작 전 무대 뒤-쇼 시작 후 무대-쇼 후기 등으로 시간과 공간을 구분하여 각 과정에서 패션쇼의 인적 구성요소(디자이너, 연출자, 스탭, 동료 모델, 관객 등)와 물적 구성요소(공간, 무대, 조명, 의상, 음향, 효과 등)와 관련된 체험을 수집하였다. 이를 통해 패션모델들의 패션쇼 체험을 파악하고 심층면접을 보다 효율적으로 진행하는데 이용하였다.

이후 주요 자료수집 방법으로서 비구조적 면접방식과 반구조적 면접(Semi-structured interview)방식을 혼용한 심층면접을 반복적으로 실시하였다. 두가지 방식을 혼용하여 자료를 수집한 것은 질적 연구의 특성 상, 사전에 설정된 질문 문항 이외에 연구자가 예상하지 못했으나 연구를 수행하는데 중요한 사실이나 심층적인 자료를 수집하는데 유용했기 때문이다. 이러한 심층면접방식을 통해 참여자들의 패션쇼 구성요소와 관련된

체험, 패션쇼의 시간과 공간에 대한 인지, 역할 수행 과정과 관련된 체험에 관한 자료를 수집하였다. 또한 2011년 3월 28일 월요일부터 4월 2일 토요일까지 SETEC (Seoul trade exhibition & convention)에서 개최된 서울컬렉션 기간 중 디자이너 LSB, LSO, HST, YSS 등의 패션쇼에서 사진 및 동영상 촬영을 실시하여 패션쇼의 시공간적인 환경에 관한 정보를 담아 워킹, 포즈, 턴 등의 역할 수행 행위를 통해 이루어지는 패션모델들과 패션쇼 구성요소들과의 체험을 분석하는데 이용하였다.

3. 자료분석

수집된 자료는 스포츠, 체육 분야에서 이루어진 현상학적 연구들과 패션모델의 역할 수행과 관련된 선행연구들의 결과를 근거로, 자료를 수집하는 과정에서 계속적으로 자료를 분석하고 그 결과를 다음 자료수집을 위해 활용하는 방법(Kang et al., 2005)으로 귀납적 내용분석(Inductive content analysis)을 실시하였다(Guba, 1981). 즉, 수집된 자료는 전사 이후 공통 주제 파악 및 분류화-의미개념화-특성화 과정을 거쳐 분석하였다. 공통 주제 파악 및 분류화 과정에서는 수집된 자료를 수차례 정독하여 의미 있는 내용을 요약하면서 참여자들의 체험자료는 패션쇼의 과정과 구성, 패션쇼의 구성요소와의 체험, 시간과 공간에 대한 인지, 신체와 심리에 관련된 체험, 존재감, 즐기는 체험, 역할 수행 등으로 분류화할 수 있었다. 분류화된 주제들은 각각 몰입 체험의 특성으로서 시간성, 공간성, 관계성, 신체성, 유희성과 탁월한 역할 수행과 관련된 체험 등으로 의미개념화할 수 있었다. 이러한 과정에서 참여자들을 의미부여 전문가로 유용하여 그들의 체험이 제대로 반영됐는지 살펴 진실성을 검증하였다. 개념화된 자료는 이후 탁월함이 발휘되는 완전한 순간에서의 의미와 그러한 국면에서 발휘되는 탁월함을 연출미로 특성화할 수 있었다.

4. 연구의 진실성과 윤리성

연구의 진실성과 윤리성을 제고하기 위해 삼각측정법(Triangulation)을 이용하였다. 첫째, 문헌조사 과정에서 자료수집의 오류를 최소화하기 위하여 철학 전공자들을 통해 불필요한 자료는 제거하고 연구주제와 관련이 깊은 다량의 선행연구들을 검토하였고, 둘째, 심층면접한 내용을 의미분류화하는 과정에서 비참여관찰을 통해 연구참여자들의 생생한 언어와 행동을 기록한 관찰일지

를 적극 활용하였으며, 셋째, 심층면접내용과 연구의 진행내용을 연구참여자와 질적 연구전문가에게 반복적으로 확인시키고 선행연구와의 대조 작업을 통해 연구결과와 진실성을 확보하였다.

또한 자료수집 이전에 연구에 대한 설명과 자료사용에 관한 사전 동의를 구하는 절차를 이행하였으며 참여자들의 비밀을 보장하고, 자료의 정리를 마친 후 참여자 확인을 실시하여 연구참여자들의 경험에 대한 연구자의 주관적 판단 오류를 재검토하였다.

IV. 패션모델들의 몰입체험

연구결과 패션모델들은 패션쇼에서 몰입 체험의 과정을 통해 궁극적으로 완전한 순간을 경험했던 것으로 나타났다. 다시 말해, 참여자들은 패션쇼에서 주어진 역할을 수행하면서 몰입을 경험하면서 궁극적으로 탁월함을 발휘하는 역할 수행이 가능한, 완전한 순간을 맞이하는 것으로 나타났다. 이러한 과정에서 경험하는 몰입 체험은 각각 몰입 체험의 특성과 완전한 순간으로 분류할 수 있었으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

1. 몰입 체험의 특성

패션쇼에서 패션모델들의 역할 수행과 관련된 몰입 체험은 각각 시간성, 공간성, 관계성, 신체성, 유희성 등의 특성으로 구분할 수 있었으며 그 결과는 다음과 같다.

1) 시간성

시간성은 패션쇼에서 패션모델들이 역할을 수행하는 몰입 체험에서 시간과 관련된 특성이다. 참여자들은 패션쇼에서 다양한 시간적 체험을 경험한다고 진술하였는데 그 내용은 다음과 같다.

JJE: 시간적으로 모든 것이 딱 멈춰버린 일시적인 정지상태 그리고 호흡도 멈춰버리고 모든 게 내가 내 주변에 모든 게 공기도 마치 안 흐르는 것처럼 (중략) 요새 영화 보면 순간적으로 모든 게 딱 멈춰서 다 가만 있는데 나만 움직이는 것 같은 그런 느낌처럼 (중략) 이런게 그 찰나에 딱 멈췄다가 다시 딱 연결이 되는 거 (중략)

몰입 체험의 특성 중 시간성에 관하여 JJE는 일시적인 정지상태와 시간이 다시 시작되는 듯한 느낌을 진술하였으며, 이외에도 인용하지 않은 다른 참여자들(JHJ,

KEY)의 진술에서도 평소에 느끼는 객관적인 시간과 다르게 짧거나 길게 느끼는 시간 체험에 관해 진술하였다. 이러한 진술은 객관적으로 인지하고 있는 시간에 대해 역할 수행에 몰입했을 때 경험하는 주관적인 체험이라고 할 수 있다. 다시 말해, 모든 것을 잊고 완전히 행위 자체에 참여하고 있을 때에 시간 감각이 왜곡되는 것으로써(Csikzentmihalyi & Rathunde, 1992), 현실적 시간의 제한을 초월하는 체험, 즉 몰입을 경험하는 상태라고 할 수 있다. 또한 왜곡된 시간 감각은 계량적이거나 객관적인 시간과 다른 주관적 시간의 체험(Higuchi, 1987)으로 자신과 환경, 과거, 현재, 미래 사이의 구별이 거의 없어지게 되는(MacAloon et al., 1983; Csikzentmihalyi & Rathunde, 1992; Kang, 1996) 몰입 체험의 특성이라고 할 수 있다. 이러한 체험은 전반성적인(Pre-reflective) 체험이자 살아있는 생생한 차원으로써 높은 수준의 몰입 과정에서 내적 논리에 따라 통합된 흐름으로 경험되는(Csikzentmihalyi, 1977b, 1990) 몰입의 특성이라고 할 수 있다.

2) 공간성

시간성과 함께 공간성 또한 몰입 과정에서 경험하는 주관적으로 경험하는 공간에 관한 체험의 특성이다. 패션쇼는 특정한 공간에서 관객을 대상으로 펼쳐지는 의상 발표회이다. 이러한 공간 안에서의 체험은 실수에 대한 불안감, 관객의 호응에 대한 기대감 등으로 인해 긴장, 흥분 등의 다양한 심리상태에 의해 경험하는 것으로써 이에 관한 참여자의 진술은 다음과 같다.

PSH: 저 같은 경우는 무대 뒤에서 긴장감 같은 게 굉장히 커요 한 7, 8? (중략) 무대 뒤에서 이제 스타트나 인트로 음악 나와 그러면 그 인트로 음악 나오기 전에는 뭐 5, 6이었다가 내 순서가 돼서 나가야돼 그러면 저는 최고조가 되는 것 같아요 (중략) 내가 언제 쿵쾅거렸나는 듯이 그런 거 긴장감이 느껴지지도 않을 뿐더러 이제 무대 위엔 나만 보이는 거죠 그래서 뭐 탑에 가셔도 마찬가지지만 뭐 할 걸 다 하고 (중략) 헤어 메이크업 의상 내가 항상 하던 스타일 자신 있는 뭐 이런 게 삼박자가 떨어졌을 때 무대 위에서 100%, 90%까지 몰입이 가능한 것 같고

PSH는 무대 뒤에서 준비하고 대기하는 과정에선 긴장감이 최고조에 달하지만 무대로 나감과 동시에 긴장감이 사라지고 몰입 상태에서 역할을 수행할 수 있었다고 진술하였다. 다시 말해 패션모델들은 무대 위로 오르면서 몰입 수준이 증가하여 탁월한 역할 수행이 가능

하다는 것이다. 이러한 체험은 흔히 ‘쇼장’이라고 하는 무대 공간이 의식의 변형상태(Altered state of consciousness)(Stone, 1981)가 이루어지는 공간이기 때문이다. 따라서 공간성과 관련된 체험 역시 몰입을 경험하는 의미 있는 체험이라고 할 수 있다.

3) 관계성

패션모델은 패션쇼에서 자신의 모든 것을 아낌없이 발휘할 때 최고로 인정받는다(Hwang, 1999). 그러나 패션쇼는 패션모델을 포함한 다양한 구성요소들이 유기체와 같이 수행되어야 전체적인 이미지를 창출하여(Choi & Shin, 2008) 성공적인 연출이 가능하다. 따라서 패션모델들도 역할을 수행하면서 다른 요소들과의 관계를 통해 다양한 경험을 하게 된다. 이러한 구성요소들과 관계된 체험의 특성이 관계성이다. 관계성은 패션쇼의 인적 구성요소(디자이너, 연출자, 동료 패션모델 등)와 물적 구성요소(의상, 무대, 음악, 조명, 효과 등)와의 관계에 따라 각각 인적 관계성과 물적 관계성으로 구분할 수 있다. 이러한 구성요소들이 유기적으로 배치되었을 때 패션모델들이 역할을 수행하는데 더욱 긍정적으로 작용하는 것으로 나타났다. 다음은 전체적으로 유기적인 구성이 이루어졌을 때의 몰입 체험에 관한 진술이다.

JJE: 모델들의 입장에서 봤을 때는 머리에서 발끝까지 완벽하게 세팅이 된 상태잖아요 기본도 사뭇 다르고 무대 위에 올라갔을 때는 사람들이 나를 집중하고 이런 걸 봤을 때 나를 보고 있다는 희열감이라고 그럴까요 그게 즐기는게 그게 희열감하고도 약간 비슷한 것 같아요 (중략) 그러니까 어느 정도 우리가 몰입을 할 수 있죠 내가 소름끼치도록 어우 이쇼 정말 잘했다 이런 거는 만들어지는 것도 있지만 전체적인 분위기가 나를 오히려 만들기도 하죠

LYJ: 사람들이 이렇게 세팅을 하고 있으면 거기서 꼭 터질 때가 있어요 진짜 이렇게 몸에 털이 다 오르면서 전율이 장난 아니예요 (중략) 쇼에서 옷이랑 음악이랑 조명이랑 이 모든 게 갖춰졌을 때 그 사람이 되는 거죠

LJA: 그거는 음악이랑 무대랑 언니가 말한 대로 장소랑 이런 게 다 딱 맞아야 그런 희열도 더 많은 것 같아요

PHS: 근데 그렇게 꼭 끼부리는 친구들은 그 자체가 몰입이 되니까 자꾸만 예를 들어서 콘티가 거의가 원바이원이지만 그 친구는 가운데로 갔다고 꼭 싸이드로 와야 되는 상황이야 근데 항상 꼭 가운데로 갔다가 가운데서 끼에 몰입하다 이러다 보니까 가운데로 와서 전체적인 쇼를 망쳐 버리는 거예요 앞에 나간 친구랑 겹쳐 버리니까

참여자들은 패션쇼의 모든 구성요소들이 조화롭게 배치됐을 때 역할에 몰입할 수 있었던 것으로 진술하였다. 즉, 몰입의 전초 과정으로써 무대에 오르기 전에 다양한 구성요소들이 완벽하게 준비되는 것은 패션모델들이 몰입을 경험하는데 긍정적인 영향을 미치는 중요한 조건이라고 할 수 있다. 또한 무대 위에서도 마찬가지로 옷, 음악, 조명, 무대, 장소 등이 적절하게 배치되어 있는 것을 인지하는 것 역시 역할을 수행하는데 긍정적으로 영향을 미치게 된다. 한편, PSH는 무대 위에서 자신의 감정에만 몰입되어 있는 동료 모델이 사전에 설정된 동선으로 이동하지 않아(다른 모델들의 역할 수행을 망쳐) 전체적인 쇼를 망쳐 버린다고 진술하였다. 여기에서 감정(끼)에 몰입되어 있다는 것은 몰입이 자의식이 상실되더라도 통제, 주의집중이 가능하다(Csikszentmihalyi, 1977b)는 점에서 전반적인 몰입 수준이 높지 않은 상태라고 할 수 있다. 이러한 진술로 미루어 볼 때, 무대 위에서 동료 모델들과의 배치 역시 패션모델들이 몰입하는데 영향을 미치는 요인이라고 할 수 있다.

따라서 패션모델들의 역할 수행을 제고하여 성공적인 패션쇼 연출을 위해서는 패션쇼를 기획하고 개최하는 과정에서 전문적인 기획, 준비 과정이 매우 중요하다고 볼 수 있으며, 이를 위해 패션쇼 연출과 관련된 전문 인력의 끊임없는 관심이 요구된다(Yun & Lee, 2001).

4) 신체성

참여자들의 역할 수행과 관련한 체험에 있어서 신체성은 바로 그들이 지각하고 있는 신체에 관한 체험으로써, 패션모델들의 대상화된 객체인 ‘육체(Body)’에 관한 것이 아니라, 그들이 의식-신체의 주체로서 주관적으로 체험하는 ‘생생한 신체(Lived body)’, ‘생생한 체험(Lived experience)’에 관한 것이다. 신체성은 주로 각성 수준에 관한 것이라고 할 수 있다. 각성은 “행동의 바탕이 되는 동기의 강도”(Korean society of sport psychology, 2005)로 역할 수행에 영향을 미치게 된다. 적정 수준의 각성 상태는 수행 능력을 향상시키는 반면, 그렇지 않은 상태에서는 오히려 수행 능력을 저하시키는 것으로 밝혀져 왔다.

수행 능력을 저하시키는 상태는 주로 불안에 의한 것이며 개인이 불안 원인을 어떻게 인지하느냐에 따라 그 수준이 다양하게 나타난다. 이 연구에서 참여자들의 진술에 따르면 불안의 원인은 패션쇼 규모, 관객 수, 실수에 대한 불안감, 스스로의 기대감 등으로 나타났다. 참여자들은 이러한 원인들로 인해 통증이나 신경 예민, 과도

한 흥분, 감각이 무더짐, 근육의 경직, 호흡의 멈춤 등의 증상을 경험하였다. 불안 수준은 특히 신인 모델들일수록 높고, 경력이 많은 모델들일수록 낮은 것으로 나타났다. 참여자들은 이러한 긴장상태를 해소하기 위해 음악, 동영상, 영화 등의 감상, 게임, 독서, 대화, 수면 등의 다양한 활동을 실시한다고 진술하였다. 이러한 활동은 긴장해소를 위한 노력이자 의식과 신체를 통합시키려는 시도(Choi & Lee, 2004)로써, 탁월한 역할 수행이 가능한 완전한 순간을 경험하기 위한 시도라는 점에서 의미 있는 것이라고 할 수 있다.

참여자들은 역할 수행에 적절한 각성 수준은 몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 다음과 같이 진술하였다.

LJA: 모델이 이렇게 자세를 잡고 서 있잖아요 그런데 긴장을 안 하면 풀어져요 그러니까 어느 정도 긴장을 하니까 자세가 된 다음에 나갈 수 있는

JJE: 정말 심하게 몰입이 될 경우에는 나 자신을 잃어버리잖아요 근데 이때는 이성을 찾았기 때문에 그게 몰입 쪽이 약간 떨어지지만 대신에 연기력은 향상할 수 있죠 내가 예측을 하고 해석을 하고 이성적으로 판단을 하고 누구랑 부딪혔던 옷이 어떻게 됐든 간에 만약에 옷을 만약에 꼭 걸치고 갔어야 했는데 중간에 떨어졌다 그러면 자연스럽게 주워서 걷는다는 게 이런 게 되는데

패션모델의 역할 수행은 무엇보다 바른 자세에서부터 시작되어야 하므로 패션모델 양성 과정에서부터 올바른 자세를 매우 강조하고 있다(Kim, 2005; Kim & Park, 2004; Yang & Choi, 2009). 또한 패션모델들은 아름다운 신체 움직임을 통해 역할을 수행한다는 측면에서 그들의 신체는 미적 인식작용을 일으키는 체험의 원천이 된다. 이러한 측면에서 LJA의 진술은 역할 수행의 기본이 되는 자세를 잡으려는 노력으로 완전한 순간의 과정상 몰입 이전의 전초 과정(Choi & Lee, 2004)에서 신체의 각성 수준을 높이려는 시도라고 할 수 있다.

JJE의 진술은 적정 수준의 각성상태에서의 역할 수행에 관한 것으로, 적정 수준의 각성상태에서는 심하게 몰입되어 자신을 망각하게 됨에도 불구하고 시간이 흐름에 따라 이성적인 판단이 가능하고 연기력을 향상시킬 수 있었으며, 실수 상황에서도 자연스러운 연기를 이어갈 수 있었다고 하였다. 여기서 ‘심하게 몰입’되었다는 진술은 패션쇼 분위기에 따라서 감정에만 몰두하였다는 의미라고 할 수 있다. 이러한 상태 이후에 ‘나 자신을 잃어버리는’ 중에도 이성을 찾고 ‘예측’, ‘해석’ 등을

통해 자연스러운 연기를 할 수 있었다는 것이 의식-신체가 완전히 행위에 몰입되어 있는 상태라고 할 수 있다. 이러한 체험은 역할 수행 과정에서 수행자가 “자의식이 상실되고 시간이 왜곡되더라도 자신과 상황을 통제, 주의집중하는 것이 가능하기 때문에”(Csikszentmihalyi, 1977b) 경험할 수 있는 몰입 체험이라고 할 수 있다.

한편, 과도하게 이완된 상태의 신체성도 몰입에 부정적인 것으로 나타났다. 과도한 긴장상태는 주로 신인 모델들이 경험하는데 반해, 과도한 이완상태는 주로 경력이 많은 패션모델들에게 나타났다. 이에 관한 진술은 다음과 같다.

JJK: 그런데 사실은요 인제 처음에 제가 모델할 때랑 지금 20년 됐잖아요 경력이 좀 되니까 점점 점점 준거 같아요 왜냐하면 그게 사실 사람 일인지라 어렸을 때는 되게 열정적이고 아무래도 모르니까 최선을 다하잖아요 근데 지금은 사실 나이가 있으니까 물정을 다 알잖아요 그러니까 그냥 즐기는 수밖에 없어 그러니까 어쩔 때는 너무 긴장을 안 해서 어 내가 왜 이러지 이럴 경우도 있어요 그치?

LJA: 그럴 땐 쇼 끝나면 내가 지금 뭘 했나 찻찻한 감이 좀 있어요

JJK와 LJA는 십대 때부터 패션계에 입문하여 활동하고 있는 탑모델들이다. 그들은 모두 입문 초기에 비해 열정이 떨어졌으며, 패션쇼가 어떻게 진행되는지에 대해 비교적 잘 파악하고 있기 때문에 너무 긴장이 되지 않을 때도 있어서 찻찻한 느낌까지 있다고 진술하였다. 이와 같이 적정 각성 수준에 이르지 못한 이완된 상태는 과도한 긴장상태와 더불어 역할 수행에 부정적으로 작용하는 것으로 나타났다. 이러한 체험은 비슷한 수준의 일을 장기간 할 때에 즐거움을 느끼지 않게 되기 때문에(Csikszentmihalyi, 1990/2004) 비교적 덜 불안해하고 목표 달성이 익숙해짐으로써 경험하는 것이라고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 JJK의 ‘즐기는 수밖에 없다’는 진술은 주어진 역할을 수행하기 위해 적절한 각성상태를 유도하려는 노력을 기울였다는 점에서 선호하지 않는 패션쇼에 출연하거나 의상이 배정되었을 경우 전혀 몰입이 되지 않는다고 진술한 신인 모델들(KJY, LJM)과 차이가 있는 것으로 나타났다. 다시 말해 경력이 많은 패션모델들은 역할 수행에 몰입하기 위한 노력을 기울인다는 측면에서 성공적인 패션쇼 연출에 기여하는 바

가 적지 않다고 볼 수 있다.

5) 유희성

유희는 “일상생활 밖에서 그 자체의 목적이 있으며 긴장감과 즐거움이 따르며 일상생활과는 다른 것”(Huizinga, 1938/1993)으로써 재미라는 요소가 특징이라고 할 수 있다(Hein, 1968). 참여자들은 패션쇼에서 의상의 표현이라는 역할을 단순히 업무로 인지하고 있을 뿐만 아니라, 오락, 놀이나 축제에 참여했을 때와 같이 재미와 즐거움을 느꼈던 것으로 진술하였다. 이와 같이 패션모델들이 패션쇼에 참여하면서 경험하는 즐거움, 재미에 관한 특성이 유희성이다.

LJM: 왜냐하면 평상시랑 달라지잖아요 평상시 내가 아닌 다른 사람이 되는 거니까 그런 것두 재밌는 것 같아요

JJE: 정말 쇼가 재밌을 때가 있잖아요 제가 정말 즐기는 쇼두 너무 좋고 분위기라든가 연출자라든가 디자이너라든가 쇼 분위기 누구나가 즐기는 쇼를 할 때는 오히려 몰입이 더 잘되겠조

LYJ: 애들한테 저는 가끔씩 물어보거든요 너네 쇼가 재밌니? 애들은 뭐 나름 그냥 그냥 근데 그렇게 막 재밌진 않대요 그러니까 열의를 가지고 하는 애들이 거의 없어요 지금 애들은 그게 좀 차이인 것 같아요 저희 같은 경우는 거기에 진짜 올인을 했거든요

패션은 개인의 욕구를 표현하고(Warwick & Cavallo, 1998) 신분의 차이를 나타내며(Jung, 2006; Kim, 2001) 인간관계에서 권력 메커니즘으로 작동하기도 한다(Park, 2010). 이와 같은 관점에서 패션모델들은 패션쇼에서 다양한 의상을 입어봄으로써 ‘다른 사람이 되는’(LJM) 간접 체험에서 즐거움을 경험하게 되는 것이다. 또한 즐거움과 재미를 느끼는 체험은 신인 모델들이 직업에 대한 열의가 부족해서 패션쇼를 재밌게 느끼지 못한다(LJY)는 진술을 미루어 볼 때, 직업에 대한 집중과 열정을 갖고 있을 때 경험하는 것이라고 할 수 있다. 그리고 패션쇼를 재밌고 즐거운 것으로 느낄 때 몰입이 더 잘된다(JJE)는 진술과 같이, 몰입하는데 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 따라서 몰입 체험의 특성인 유희성은 수행자가 주관적으로 경험하는 내적 보상(Park, 2003)으로 작용하여 역할 수행에 긍정적인 영향을 미치는 것은 물론, ‘오랜 기간 활동에 참여하는 사람들이 긍정적인 정서’를 경험함으로써(Kim et al., 2012), 몰입에 긍정적으로 작용하는(Kim, 2004) 몰입 체험의 구성요소이자 특징이라고 할 수 있다(Csikszentmihalyi, 1977b).

2. 완전한 순간

패션모델들의 역할 수행을 통한 몰입 체험은 궁극적으로 ‘완전한 순간’의 국면으로 진행되었다. 완전한 순간은 수행자의 입장에서 체험하는 생생한 순간적 차원에서 경험하는 ‘완벽한, 절정의’ 체험이라고 할 수 있다. 또한 의식-신체가 완벽하고 탁월하게 수행한 순간으로, 행위 그 자체로 인식되는 순간적이고 독자적이며 과정 지향적인 독특한 현상(Thomas, 1972)이라고 할 수 있다. 이러한 순간은 “절정의 움직임에 발휘하는 순간으로 관객에게는 물론, 수행자에게도 매우 의미 있고 충만한 것”이며(Choi & Lee, 2004) 수행자의 주관적인 체험에 있어서 내적 논리에 따라 계속적으로 행위가 이어져 통합된 흐름으로 경험되는 것이다(Csikszentmihalyi & Rathunde, 1992). 완전한 순간에 대해 참여자들은 다음과 같이 묘사하였다.

LYJ: 사람들이 이렇게 세팅을 하고 있으면 거기서 꼭 터질 때가 있어요 진짜 이렇게 몸에 털이 다 오르면서 전율이 장난 아니예요 (중략) 다른 차원의 회열이예요 워킹 하는 맛이 좀 있죠 어떤 최고조의 또 다른 느낌? 공중부양? 약간 붕 떠있는? 그리고 또 무대 위에 나 혼자 있는 것 같은 주위에 사람이 많고 시끄러운데도 하나도 그런 소리가 전혀 안들리는거 탑 앞에 걸어 나가는 거는 그래두 괜찮아요 그래두 뭐가 있구 누가 있구 상황 파악은 되는데 몰입이 고조되는 상황 만큼은 영화 보면 이런 거 있잖아요 매트릭스 이런 거 보면 뭐가 속속속 날아오는데 잠깐 정지된 상황 같은 느낌? 아니 느린 것도 아니구 정지된 느낌 나 아니곤 다 정지된 느낌이야

JJK: 다른 사람이 된다는 그런 느낌 그런 몽환적인 그런 느낌 있지 않아 (중략) 우리가 3D 영화 보면 약간 조금 이상적인 현실이 펼쳐지잖아요 다른 세계 그런 게 몽환적이고 그런 느낌 그런 거지

참여자들은 패션쇼를 구성하는 다양한 요소들이 완벽하게 준비된 상태에서 쇼와 의상에 적합한 워킹, 포즈, 턴 등의 행위를 통해 역할을 수행하는 과정에서 몰입 수준이 고조되어 완전한 순간을 경험했다고 진술하였다. 이러한 순간에서의 느낌을 전율, 최고조의 느낌, 공중부양, 3D 영화의 몽환적인 느낌 등으로 진술하였다. 다시 말해, 완전한 순간은 수행자가 자신의 역할을 수행하는 과정에서 몰입 수준이 높아지면서 경험하는 것이며, 자신을 망각하고 주변 상황과 감각이 왜곡되는 국면이라고 할 수 있다. 또한 객관적인 판단으로 단정할 수 있는 체험이 아닌, 수행자의 관점에서 논리적 판

단이나 인식을 통해 판단하는 것이 아닌, 행위에 대한 가치를 가지고 미적 쾌감을 가져다 주는 체험(Lee & Lee, 2010), “감성적 직관에 호소해서 직접 체험되는 가치내용”의 체험(Higuchi, 1987)이라고 할 수 있다.

결국 패션모델들의 완전한 순간은 의상의 아름다움을 표현하는 목표를 달성하는 탁월한 역할 수행을 통해 전율과 희열감 등의 최고의 정신적 절정감과 같은 미적 정서를 경험할 수 있는 미적 체험이라고 할 수 있다. 이러한 체험은 몰입의 과정 중 의식과 신체가 하나로 통합되어 발생하는 의식의 변용상태에서 이루어지는 ‘신비적 통합’(Stone, 1981)의 차원에서 이루어지며, “주관과 객관이 일치되는 절정의 순간, 몰아의 경지, 무아지경의 신비한 경험이 도달하는 순수한” 체험이라고 할 수 있다(Shin, 2007). 따라서 이러한 체험은 기계론적 분석의 설명과 이해를 초월하는 전반성적이며 생생한 신체로서 경험하는 순간이라고 할 수 있다.

JJE는 이러한 체험을 통해 깨닫는 의미와 가치를 다음과 같이 진술하였다.

JJE: 나한테는 정말 어떤 옷이 어울리는지 자기 스타일을 찾아 가는 것도 모델 직업의 하나의 장점인 것 같아요 일반적인 사람들 보면 그냥 이렇게 봤을 때 아 저사람 저렇게 안 입고 이렇게 입었으면 참 좋았을 텐데 라는 생각을 패션 쪽에 있는 사람들은 보면 딱 알잖아요 그걸 우리는 우리가 직접 입어보고 꾸며 보면서 알 수 있는 거죠 자기 자신을 조금 더 소중하게 생각할 수도 있고 그런 면도 좀 빨리 찾을 수 있는게 모델이란 직업의 장점인 것 같아요

JJE는 직업으로서 패션모델의 매력과 장점은 옷을 직접 입어보고 꾸며 보면서 패션에 관한 지각 수준과 자신을 소중하게 여기는 자아존중감이 향상되는 것이라고 진술하였다. 자아존중감은 “자신에 대한 평가로서 자신을 유능하고 중요하며 성공적이고 가치 있다고 여기는 것”(Kim & Kim, 1999)으로 “자아존중감이 높은 사람은 스스로 가치 있고 능력 있고 타인에 비해 훌륭하다고 느끼며 비교적 견고하고 긍정적인 자아상을 가지고 있으며 외부자극에 쉽게 자극받지 않는다”(Kernis, 1993)고 하였다. 그러나 여성 패션모델은 일반 여성들이 부정적인 신체상을 갖도록 부정적인 영향을 미치는 이상적인 여성 몸매군(Idealized female body shape)(Byrd-Bredbenner et al., 2005)임에도 불구하고 최근 해외 패션모델들이 거식증으로 인해 사망에 이르는 사건은 물론, 국내 연구(Song, 2001)에서도 패션모델들이 일반 여

성들과 같이 신체에 대해 만족하지 않는 것으로 보고되었다. 이러한 원인은 패션모델들도 일반인들과 같이 키가 크고 날씬한 체형을 이상형으로 인지하기 때문에 나타나는 것이라고 할 수 있다.

또한 신체 불만족이 자아존중감, 이상 섭식 행동 및 섭식 장애에 부정적인 영향을 미치는 것으로 밝혀져 왔다 (Lee & Oh, 2004). 따라서 패션모델들도 자신들의 신체에 만족하지 않음으로써 자아존중감이 낮을 가능성이 있음에도 불구하고 자아존중감이 향상된다는 JJE의 진술은 수행자로서 직접 경험하여 획득할 수 있는 주관적인 지식의 근원이 되는 ‘체험적 앎(Experiential knowing)’ (Choi & Lee, 2004; Thomas, 1972)으로써, 직업으로서 패션모델에게 매우 중요한 의미가 있는 것이라고 할 수 있다.

한편, 완전한 순간은 수행자에게 의미 있고 가치 있는 체험으로써, 미적 감흥을 일으키는 미적 체험이라고 볼 수 있다. 따라서 이러한 미적 체험의 국면에서 패션모델들이 발휘하는 미는 연출미라고 할 수 있다. 연출미에 관한 참여자들의 진술은 다음과 같다.

JHJ: (중략) 소비자 입장에서 봤을 때 그 옷을 사고 싶게끔 만드는 게 모델의 역할인데 그 옷을 사고 싶게끔 만들려면 소비자한테 환상을 심어주는데 큰 역할을 하는 거 같아요 저 옷을 입었을 때 내가 저런 분위기를 낼 수 있고 저런 멋있는 사람이 될 수 있구나 라는 환상을 심어 주는 게 모델이고 그 환상을 심어 주려면 기량이 있어야 되고 단순히 신체적인 것만으로는 약간 부족한 시대가 온 것 같아요 그래서 모델이 어느 정도 라이프 스타일이 나 여러 가지 문화적인 것들을 접해서 나름의 내면적인 기량을 많이 쌓아서 좀 뭔가 남들과는 차별화된 다른 느낌을 다른 분위기를 풍길 수 있고 우아한 분위기를 가졌을 때 아 내가 저 옷을 입으면 저런 사람이 될 수도 있구나 하는 환상을 심어줄 수 있는 그런 걸 만드는 게 모델의 역할이랑 가치인 것 같아요

JJK: 작전을 짜고 있으니가 스스로 여기 앞에선 어떻게 포즈를 하고 표현을 어떻게 해야지 그게 다 머릿속에 있어요 예를 들어서 내가 웨딩을 입었어요 그러면 결혼을 처음 하는 거잖아요 그런 거의 느낌 순수함 그런 거 뒤 주제가 신부의 느낌 그런 거를 표현해야 되면 거기에 이제 카리스마를 넣어야 되겠죠 몰입이니가 표현을 해야 되니까 그냥 신부면 땀줄잖아요 그러니까 그 사람을 대신하는 역할이니가 모든 쇼는 카리스마를 공주듯이래두 카리스마가 있어야죠

JHJ는 패션모델의 역할이 소비자에게 옷을 사고 싶게끔 만들어 주는 환상을 심어주는 것이며 그런 환상을

심어 주기 위해 내면적인 기량을 쌓아서 표현할 수 있어야 한다고 진술하였다. 또한 JJK는 일반적인 주제의 느낌에 ‘카리스마’와 같은 자신만의 개성적인 연출을 해야 한다고 진술하였다. 이러한 진술들을 미루어 봤을 때, 완전한 순간에서 패션모델들이 발휘하는 연출미는 자신의 역할을 확실하게 인지하고 많은 연습과 쇼 경험을 통해 체화(Embodied)된 그들만의 개성적인 위킹, 포즈, 턴 등의 신체 움직임으로 남들보다 뛰어난 내면적 기량을 발휘하여 의상을 최대한 아름답게 표현하는 미라고 할 수 있다. 즉, 패션모델들이 역할 수행에 있어서 몰입을 경험하면서 탁월함을 발휘하는 것이라고 할 수 있다.

이러한 연출미는 스포츠, 체육 분야의 ‘기술미’를 특성화시킨 것이라고 할 수 있다. 기술미는 “신체 움직임으로 미적 가치를 발휘하는 것이며 뛰어난 달성에 의해 미적 체험에서 가장 중요한 요소”(Lee & Lee, 2010)로서, 수행 기술의 수준에 의해 다르게 나타나며 (Kostelanetz, 1973) 더욱 미적 상황을 연출한다고 하여 (Kaelin, 1968), 수행자에게는 물론 관객들에게도 미적 반응을 유발한다. 그러나 패션쇼 상황에서는 기술미에서와 같은 경쟁 상황이 전제되지 않기 때문에 연출미는 경쟁의 개념이 제외된 미라고 할 수 있다. 따라서 이러한 연출미가 발휘되는 완전한 순간은 수행자에게는 물론, 관객들에게도 미적 인식작용을 유발하고 패션쇼가 성공적으로 연출되었음을 알려주는 생생한 체험으로써 의미 있는 것이라고 할 수 있다.

V. 결 론

이 연구는 패션모델들의 역할 수행과 관련된 체험을 통해 몰입 체험의 특성과 의미를 밝혀 성공적인 패션쇼 연출에 도움이 되고자 수행되었다. 그 결과 패션모델들의 몰입 체험은 각각 시간성, 공간성, 관계성, 신체성, 유희성 등의 특성으로 구분할 수 있었다. 이러한 몰입 체험의 특성은 패션모델들이 패션쇼에서의 역할 수행을 단순한 일로써 보지 않고 재밌고 즐거운 것으로 느끼면서 적정 수준의 각성상태를 유지하여 역할에 완전히 몰두하여 주의집중하였을 때 경험할 수 있는 주관적인 체험이라고 할 수 있다.

둘째, 이러한 몰입 체험의 과정은 궁극적으로 패션모델들이 ‘완벽한, 절정의’ 체험으로써, 탁월한 역할 수행이 가능한 완전한 순간으로 이어진다. 완전한 순간은 패션모델들이 신체와 의식이 하나로 통합되는 신비적

통합의 차원에서 탁월함을 발휘하여 수행자에게는 체험적 앞으로써, 의미 있는 체험이자 미적 쾌감을 주는 미적 체험이다. 완전한 순간이 미적 체험이라는 점에서 패션모델들이 발휘하는 미는 연출미로서, 의상을 최대한 아름답게 표현하기 위해 패션모델들이 자신의 역할을 확실히 인지하고 내면적인 기량을 발휘하는 개성적인 신체 움직임이라고 할 수 있다. 따라서 연출미는 수행자에게는 물론, 관객들에게도 미적 반응을 유발하여 패션쇼가 성공적으로 연출되었음을 의미하는 것이라고 할 수 있다.

이와 같이 패션모델들이 몰입 체험을 통해 완전한 순간에서 연출미를 발휘하여 성공적인 패션쇼를 연출하기 위해서는 전문적인 기획과 준비 과정이 필요하며, 그러한 과정을 통해 패션쇼의 다양한 요소들이 더욱 유기적으로 구성되어야 할 것이다. 또한 패션모델들은 역할에 몰두하여 주의집중하고, 역할 자체를 즐길 수 있을 때 완벽한 역할 수행이 가능한 것으로 나타났다. 따라서 패션모델들은 이러한 탁월한 역할 수행을 위해 워킹, 포즈, 턴 등의 행위를 체화할 수 있는 노력을 기울이는 물론, 이를 위한 적절한 훈련 프로그램의 개발이 요구된다.

한편, 이 연구는 주로 스포츠, 체육 분야에서 이루어진 현상학적인 연구를 바탕으로 수행되었음을 제한점으로 밝힌다. 그러나 이 연구가 제3자의 관점에서 이루어진 패션쇼나 패션모델에 관한 선행연구들에서 간과되어 있는 질적인 측면을 밝혀 패션쇼의 성공적인 연출을 위한 구체적인 정보를 제공하였다는 점에서 학문적 의의가 있을 것으로 예상된다. 또한 패션모델들이 발휘하는 역할 수행 행위는 객관적으로 설명할 수 있는 것이 아닌, 장시간의 다양한 경험을 통해 체화된 무의식 행위로 볼 수 있을 것이다. 이러한 무의식 행위에 관한 구조화 과정을 밝히는 것 또한 패션모델들의 연기력을 제고하는 데에도 도움이 될 것이므로 그에 관한 후속연구를 제안하는 바이다.

References

- Byrd-Bredbenner, C., Murray, J., & Schluskel, Y. (2005). Temporal changes in anthropometric measurements of idealized females and young women in general. *Journal of Women & Health, 41*(2), 13-29.
- Csikszentmihalyi, M. (1977a). Play and intrinsic rewards. *Journal of Humanistic Psychology, 13*(3), 41-63.
- Csikszentmihalyi, M. (1977b). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (2004). *Flow: The psychology of optimal experience* (I. S. Choi, Trans.). Seoul: Hanulim Publishing. (Original work published in 1990)
- Csikszentmihalyi, M., & Rathunde, K. (1992). The measurement of flow in everyday life: toward a theory of emergent motivation. *Nabraska Symposium on Motivation, 40*, 57-97.
- Choi, H. J., & Shin, Y. O. (2008). The effects of the components of a fashion show on viewing satisfaction. *Journal of Fashion Business, 12*(1), 45-61.
- Choi, Y. J., & Lee, S. H. (2004). A perfect moment in modern dance: A phenomenological approach. *Journal of Korean Philosophic Society for Sport and Dance, 12*(10), 381-400.
- Gould, D., Jackson, S. A., & Finch, L. M. (1993). Life at the top: The experiences of U.S. national champion figure skaters. *The Sport Psychologist, 7*(4), 354-374.
- Guba, E. G. (1981). Criteria for assessing the trustworthiness of naturalistic inquiries. *Educational Communication and Technology Journal, 2*, 75-91.
- Han, S. H. (2004). *Aesthetic contemplation on body, walking and pose of fashion models*. Unpublished doctoral dissertation, Kookmin University, Seoul.
- Hein, H. (1968). Play as an aesthetic in sport. *British Journal of Aesthetics, 16*, 197-213.
- Higuchi, S. (1987). *Sports aesthetics- Sports aesthtic exploration*. Tokyo: Fumaido publication.
- Huizinga, J. (1993). *Homo Ludens: A study of the play element in culture* (Y. S. Kim, Trans.). Seoul: Kachi publishing. (Original work published in 1938)
- Hwang, H. M. (1999). *I'm a fashion show director, too*. Seoul: Publication JungJu.
- Inoue, S. (1984). *A phenomenological approach to sport experience*. Unpublished doctoral dissertation, The Ohio State University, Columbus.
- Jung, E. A., & Son, S. Y. (2010). Labor experiences of fashion models in Korea: Acceptance of 'body project' and 'pro (fessional) spirit'. *Journal of Korean Women's Studies, 26*(3), 1-30.
- Jung, J. W. (2006). The meaning and phenomenon of consumption culture for body in consumption society. *Journal of Consumption Culture, 9*(1), 83-101.
- Jung, M. J. (2008, June 18). Ten thousands aspirants in model academy · department etc. *Seoul economy*. retrieved January 31, 2013, from <http://economy.hankooki.com/lpage/hotissue/200806/e2008061813525697010.htm>
- Kaelin, E. F. (1968). The well played game: Note toward an

- aesthetics of sport. *Quest*, 10, 119–131.
- Kang, Y. W. (1996). *A study on the experiential analysis of the competitive experience in sports*. Unpublished doctoral dissertation, Sejong University, Seoul.
- Kang, Y. W., Kim, P. S., Kim, Y. S., Park, L. H., & Kim, T. H. (2005). A qualitative study on the soccer coaching experience of youth soccer coaches. *Korean Journal of Physical Education*, 44(6), 89–101.
- Kernis, M. H. (1993). The roles of stability and level of self-esteem in psychological functioning. In R. F. Baumeister (Ed.), *Self-esteem: The puzzle of low self-regard (Plenum series in social/clinical psychology)* (pp. 167–182). New York: Plenum.
- Kim, D. S. (2005). *Woman power working*. Seoul: Ryesang Books.
- Kim, E. H. (2001). Feminine ideal and dress in the 20th century fashion. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 25(2), 494–504.
- Kim, H. H., & Kim, K. Y. (1999). Gender differences and developmental changes of adolescents' self-esteem. *Korean Home Economics Association*, 37(5), 1–17.
- Kim, H. M., Chun, B. K., & Han, H. W. (2012). The influence of sensation seeking of leisure dance participants on dance commitment and addiction to dance. *Korean Journal of Sports Science*, 21(6), 469–478.
- Kim, H. Y. (2004). *Study on the relations between the motivations and limitation to attend leisure sports and the fun of the sports*. Unpublished doctoral dissertation, Kookmin University, Seoul.
- Kim, J. W., & Shin, S. W. (2001). An analysis of actual condition on the fashion model in Korea. *Journal of the Korean Society for Clothing Industry*, 3(4), 313–322.
- Kim, M. J., & Park, C. (2004). *Model theory and practice*. Seoul: Hunminsa.
- Korean society of sport psychology. (2005). *Handbook of sport psychology*. Seoul: rainbowbooks.
- Kim, T. H. (2008). *Phenomenological analysis for during golf game of LPGA-KLPGA players*. Unpublished doctoral dissertation, Sejong University, Seoul.
- Kostelanetz, R. (1973). Fanfare for TV football. *Intellectual Digest*, 3(12), 53–54.
- Lee, S. H., & Lee, D. G. (2010). The aesthetic experience structure of the Kumdo's performer. Philosophy of movement. *Journal of Korean Philosophic Society for Sport and Dance*, 17(4), 1–18.
- Lee, S. S., & Oh, K. J. (2004). The effect of shaper and weight based self-evaluation and body dissatisfaction on disordered eating behaviors of female university students. *The Korean Journal of Clinical Psychology*, 23(1), 91–106.
- Lim, I. S. (2004). The experience and intention of cosmetic surgery in the looks-discriminatory society. *Journal of Korean Women's Studies*, 20(1), 95–122.
- MacAloon, J., Csikszentmihalyi, M., Harris, J. C., & Park, R. J. (1983). Deep play and the flow experience in rock climbing. In J. C. Harris & R. J. Park (Eds.), *Play, games and sports in cultural contexts* (pp. 361–384). Champaign, IL: Human Kinetics Publishers.
- Mears, A. (2006, August). *Relations of the catwalk: Gender, power, and economics in the fashion modeling market*. Paper presented at the annual meet of the American sociological association, Montreal.
- Park, J. S. (2010). *Fashion and power*. Seoul: Seoul National University Press.
- Park, S. H. (2003). Precedents and actecedents of flow in destination websites. *Journal of Tourism & Leisure Research*, 14(3), 229–247.
- Shin, H. (2007). *Sports experience and understanding*. Seoul: Sookmyung Women's University Press.
- Song, J. A. (2001). The relationship between clothing involvement and fashion leadership of fashion models and college women. *Journal of the Korean Society for Clothing Industry*, 3(4), 323–329.
- Stone, R. (1981). Of zen and the experience of moving. *Quest*, 33(1), 12.
- Thomas, S. (1972). *The perfect moment: An experiential sport aesthetic*. Unpublished doctoral dissertation. The Ohio State University, Columbus.
- Warwick, A., & Cavallaro, D. (1998). *Fashioning the frame: Boundaries, dress and the body*. Oxford: Berg.
- Yang, E. S., & Choi, S. I. (2009). *Topmodel making*. Seoul: Choongang books.
- Yun, S. L., & Lee, J. J. (2001). A case study on fashion show stage setting. *Korea Society of Fashion Design*, 1(1), 53–76.