



저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2023년 8월

교육학석사(무용교육)학위논문

# 무용공연 관람객의 관람동기가 몰입 및 만족에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 유 진

# 무용공연 관람객의 관람동기가 몰입 및 만족에 미치는 영향

Effect of The Audience's Motivation For Viewing  
Dance Performances on Immersion And Satisfaction

2023년 8월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 유 진

# 무용공연 관람객의 관람동기가 몰입 및 만족에 미치는 영향

지도교수 : 임 지 형

이 논문을 교육학석사(무용교육) 학위신청 논문으로 제출함.

2023년 4월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 유 진

# 김유진의 교육학 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 이숙영 인  
위원 조선대학교 교수 임지성 인  
위원 조선대학교 교수 서영 인

2023년 6월

조선대학교 교육대학원

# 목 차

## ABSTRACT

<b>I. 서 론</b> .....	<b>1</b>
1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구목적 .....	3
3. 연구모형 .....	4
4. 연구제한점 .....	5
5. 용어의 정리 .....	5
<b>II. 이론적 배경</b> .....	<b>7</b>
1. 무용공연예술 .....	7
1) 공연예술 .....	7
2) 무용공연 .....	8
2. 관람동기 .....	9
1) 동기의 개념 .....	9
2) 무용관람동기 .....	11
3. 몰입 .....	12
1) 몰입의 개념 .....	12
2) 공연 몰입의 개념 .....	14
4. 만족 .....	15
1) 만족의 개념 .....	15
2) 공연만족의 개념 .....	17
<b>III. 연구방법</b> .....	<b>19</b>
1. 연구대상 .....	19

2. 조사도구 .....	20
3. 자료처리방법 .....	21
4. 설문지 타당도 및 신뢰도 .....	22
1) 관람동기의 타당도 분석 .....	22
2) 몰입, 만족의 타당도 분석 .....	24
3) 상관관계분석 .....	25
<b>IV. 연구결과 .....</b>	<b>26</b>
1. 인구통계적 특성에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석 .....	26
1) 성별에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석 .....	26
2) 연령에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석 .....	27
3) 학력에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석 .....	29
4) 직업에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석 .....	31
2. 관람동기가 몰입에 미치는 영향 .....	33
3. 관람동기가 만족에 미치는 영향 .....	34
4. 몰입이 만족에 미치는 영향 .....	35
<b>V. 논의 .....</b>	<b>36</b>
1. 인구통계적 구성에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 .....	36
2. 관람동기가 몰입에 미치는 영향 .....	38
3. 관람동기가 만족에 미치는 영향 .....	39
4. 몰입이 만족에 미치는 영향 .....	40
<b>VI. 결론 .....</b>	<b>41</b>
참고문헌 .....	43

## 표 목 차

표 1. 몰입의 특성 .....	14
표 2. 연구대상의 인구통계적 특성 .....	19
표 3. 설문문항의 구성 .....	20
표 4. 관람동기의 탐색적 요인분석 .....	23
표 5. 몰입, 만족의 탐색적 요인분석 .....	24
표 6. 상관관계분석 .....	25
표 7. 성별에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석 .....	26
표 8. 연령에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석 .....	28
표 9. 학력에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석 .....	30
표 10. 직업에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석 .....	32
표 11. 관람동기가 몰입에 미치는 영향 .....	33
표 12. 관람동기가 만족에 미치는 영향 .....	34
표 13. 몰입이 만족에 미치는 영향 .....	35

## 그림 목 차

그림 1. 연구모형 .....	4
그림 2. 몰입의 단계별 특성 .....	13
그림 3. 기대불일치에 관한 만족 .....	17

## ABSTRACT

### Effect of The Audience's Motivation For Viewing Dance Performances on Immersion And Satisfaction

Kim - Yu Jin

Adviser : Prof. Lim - Ji Hyung

Major in Dance Education.

Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to find practical ways to popularize dance by providing effective information on retaining and attracting audiences to dance performance organizations or institutions by identifying how the motivation to watch dance performances affects immersion and satisfaction of dance performance audiences. For this research purpose, the audience who directly watched the dance performance in Gwangju from May to October 2022 was selected as the population and surveyed using convenience sampling, and a total of 354 questionnaires were used. As an analysis method for data processing, T-test and one way ANOVA were conducted to find out the difference between variables according to demographic characteristics, and to diagnose correlation between variables, discriminant validity and multicollinearity. In order to analyze the causal relationship between the factors of immersion and satisfaction according to the motivation to watch dance performances, a multiple regression

analysis was performed. Through these research methods and procedures, the following conclusions were drawn.

First, as for the results of the effect of viewing motivation on flow, it was found that the higher the recognition of escape from daily life, playfulness, promotion of friendship, and interest in dance among the sub-factors of viewing motivation, the higher the flow. Second, looking at the results of the effect of viewing motivation on satisfaction, it was found that among the sub-factors of viewing motivation, satisfaction increased as escaping from daily life, playfulness, promotion of friendship, and interest in a dance group were all highly recognized. Third, in order to investigate the effect of dance performance spectators' immersion on satisfaction, the results of the study, which consisted of immersion as an independent variable and satisfaction as a dependent variable, showed that among the audience, the more immersed in dance performance, the higher the satisfaction with the performance. Able to know.

Summarizing the results of the study, it was found that the motivation of dance audiences affects immersion and satisfaction, and immersion is a factor influencing satisfaction.

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성

현대사회는 과학 기술, 사회 문화 등의 발달과 주 5일제 근무의 정착으로 여가 시간을 보람되게 활용하기 위한 노력과 삶의 질 향상을 위한 문화 활동에 관한 관심이 높아지고 있다. 이러한 관심의 결과로 현대인들은 다양한 문화생활을 경험하고 향유하기 위해 공연예술에 관심을 나타내고 있다.

과거 공연예술은 상류계층을 위한 것이라는 인식과 적정 이상의 생활 수준을 가진 자만이 누릴 수 있는 것이라 여겼으나 최근 생활 수준의 향상과 여가문화에 관한 관심으로 공연예술은 대중들에게까지 관심이 확대되었다(신원경, 2011). 공연 예술 분야에 있어 관객의 요소는 수입의 증대와 재정의 안정성, 예술의 집중도와 완성도를 위한 중요한 요소이며, 관객의 유입과 증대를 위해 노력해야 한다. 공연 예술과 관련된 대부분은 공연자와 관객을 전제로, 한 공간에서 서로 상호교감하며 이루어진다. 즉 관객이 없는 공연은 무의미하며, 존재가치가 없다고 해도 과언이 아니다. 이렇듯 관객은 공연예술에 있어 매우 중요한 요인이라 하겠으며, 관객의 유치는 작품의 성공 여부를 판가름하는 기준이라 할 수 있다. 무용계에서 또한 관객의 중요성을 인지하고 이를 유치하기 위한 다각적인 노력을 기울이고 있지만, 다른 공연예술 분야에 비해 많은 성과를 내지는 못하고 있다(박승희, 2013). 특히 최근 코로나사태로 인한 공연산업은 큰 타격을 입었고 관객들이 직접관람할 수 있는 기회를 상실하면서 큰 침체기에 빠지게 되었다. 문화체육관광부(2021)의 조사에 따르면 공연시장 규모가 2019년 2,982명에서 2021년은 256명으로 코로나가 공연예술산업에 큰 영향을 미쳤음을 엿볼 수 있다. 무용과 관련된 관람률 또한 2019년 2.4%에서 2021년은 0.2%로 관람률에 많은 차이가 나타났으며, 타 예술분야에 비해 비교적 열세를 보이는게 현실이다. 하지만 최근 코로나가 종식되어 공연 예술산업분야가 점차 안정되고 있는 시점에서 관객은 수익과 밀접한 관계가 되는

요소로 예술분야의 장기적 성장을 관가름하는 중요한 성과적 요소이다. 이러한 이유에서 예술 분야에서는 관객의 니즈를 파악하여 반영하기 위한 노력으로 외부 환경을 지속적으로 변화시키려는 노력을 하고 있지만 아직은 관객들의 욕구를 충족하지 못하고 있다(최윤영, 2020).

과거 무용공연은 정부 보조금이나 기업 후원금 등에 의해 운영됐기 때문에 관람객의 욕구를 수렴하여 흥행에 신경 쓰기보다 공연작품의 예술성과 기획성, 정기적이고 계획된 공연실행에 집중하는 형태였다(김혜정, 정은주, 2010). 하지만 최근 공연시장 규모가 커지고 한국 아티스트 들의 해외 무대로의 왕성한 활동에 따라 관객이 느끼는 무용에 관한 인식이 많이 변화하게 되었다. 대표적으로 극장과 연계한 레퍼토리 연출과 해외 유명 아티스트들과의 공동작업, 무용수들과 무용 단체의 적극적인 기획과 홍보 등 관객 위주의 흥행과 개발을 위해 노력하고 있다. 특히 과거 케이블 채널에서 방영됐던 댄싱 관련 서바이벌 프로그램은 대중들에게 무용을 더욱 친숙하게 접근하는 계기를 마련하였고 스타무용수의 탄생과 더불어 많은 팬층을 확보하는 발판이 되었다(김은정, 2016).

따라서 어떠한 장르의 공연예술이든 관객을 유치하기 위한 마케팅의 중요성을 인지해야 한다. 관객이 없는 공연예술작품은 단지 예술일 뿐 공연이라 하기에는 한계가 있다. 시대가 급속도로 변화하는 만큼 관객의 취향과 소비 형태 또한 더욱 다양하게 변화되고 있으며 공연예술 또한 이러한 관객의 요구에 맞게 변화되어야 하지만 이를 충족하지 못하는 실정이다. 이러한 결과는 무용공연의 관객이 연차적으로 감소하고 있는 것을 통해 알 수 있다(황금주, 강은주, 한주희, 2011; 최윤영, 2020).

이를 위해 무용은 일회성으로 막을 내리지만, 무용공연 관람을 통해 무용공연을 다시 관람하고 싶고 무용의 관심이 높아져 무용과 관련된 다양한 정보탐색이 이루어질 수 있는 노력이 필요하다. 이러한 시대적 흐름에서의 무용공연 관객의 흥미와 다양한 요구를 충족하는 방안을 무용공연 관계자나 공연 주최에서 요구가 무엇인지에 관한 수렴이 선행되어야겠다(김은정, 2016). 즉 무용공연 관객이 작품을 선택하는 기준이 무엇인지, 공연정보를 수집하는 경로가 무엇인지, 주로

관람하는 관람대상은 누구인지 등의 관람 동기요소를 파악하여 무용공연을 관람하는 관객의 의식이나 감정 등을 알아보기 위한 노력이 필요하다(황일훈, 2008). 더불어 관람동기를 토대로 전이되는 다양한 감정 요소를 파악하여 무용공연의 대중화와 활성화에 관한 대안이 모색되어야겠다.

본 연구에서 제시한 관람동기는 무용공연을 능동적 형태로 보는 행위를 뜻한다(이은미, 2004). 관람동기의 경험은 관람의 몰입과 만족 등 여러 가지의 요인과 상관관계가 있음을 여러 학자를 통해 이미 제시되었다. 특히, Bearden과 Teal(1983)은 관람객의 관람동기의 기준은 사전적 기대와 지각된 서비스의 차이에 따라 관람에 관한 만족과 불만족으로 구분될 수 있고 이는 재방문과 재관람 등의 소비행동에 영향을 미친다고 하였다. 한편 국내에서의 무용공연 관람동기와 그에 따른 여러 변인의 인과관계를 분석한 연구(김은정, 2016; 박승희, 2013; 황금주, 강은주, 한주희, 2011)를 살펴보면 무용공연의 관람동기에 따른 행동반응에 관한 연구가 주를 이루고 있으나, 관객의 성향이나 배경, 특성 등을 반영한 연구는 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구는 무용공연의 활성화를 위해 관객의 성향이나 욕구를 파악하여 관객이 요구하는 가치에 대한 전략을 전개하는데 연구의 의의가 있으며, 이를 통해 무용공연 활성화와 지속적인 관심을 가질 수 있는 차별화된 전략을 모색하는데 무용단체와 기관에 시사하는 바가 클 것이라 기대한다.

## 2. 연구목적

본 연구는 무용공연 관람객의 무용공연 관람동기가 공연몰입 및 만족에 어떠한 영향을 미치는가를 규명하고자 연구하였다. 나타난 연구결과를 통해 무용공연의 활성화를 위한 관객의 성향과 욕구를 파악할 수 있을 것이며 관객이 요구하는 가치에 관한 전략적 접근을 기대할 수 있다. 또한, 무용공연을 주관하는 단체나 기관에 관람객 유치에 관한 효과적인 정보를 제공하는데 실질적인 방안을 제시하는데, 연구목적이 있겠다.

본 연구목적 달성을 위한 연구문제를 제시하면 다음과 같다.

- 첫째, 인구통계학적 구성에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 규명한다.
- 둘째, 무용공연 관람동기가 몰입에 미치는 영향을 규명한다.
- 셋째, 무용공연 관람동기가 만족에 미치는 영향을 규명한다.
- 넷째, 무용공연 몰입이 관람객의 만족에 미치는 영향을 규명한다.

### 3. 연구모형

본 연구의 가설을 바탕으로 연구설계를 제시하면 <그림 1>과 같다.

<그림 1>은 무용공연 관람동기가 몰입 및 만족에 미치는 영향을 규명하기 위해 인구통계적 특성(성별, 연령, 학력, 직업), 관람동기(일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단관심), 몰입, 만족으로 연구모형을 구성하였다.

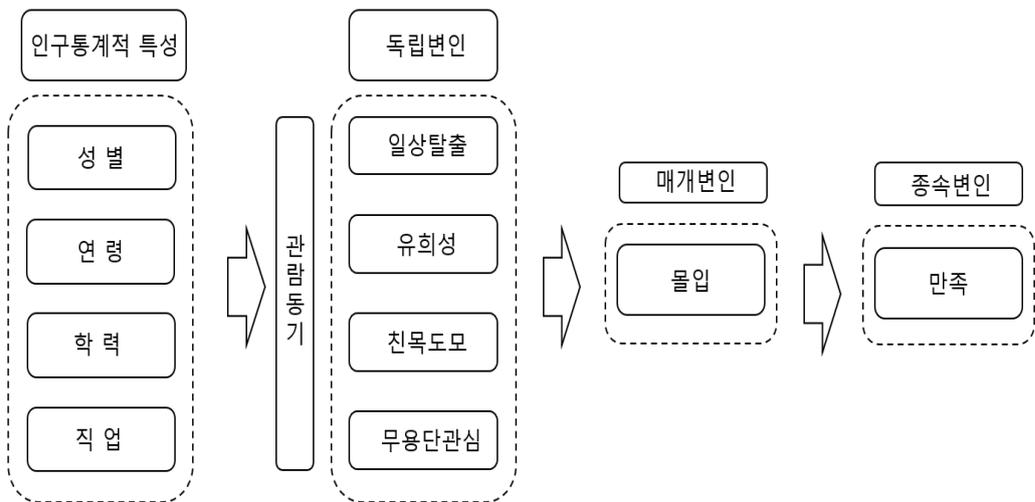


그림 1 연구모형

## 4. 연구제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 광주광역시에서 공연한 무용공연을 관람한 대상으로 한정하였기 때문에, 지역의 특성과 관람객의 성향을 일반화하기에 한계가 있다.

둘째, 본 연구의 설문에 대한 표본 조사는 무용공연의 관객을 대상으로 한정하였기 때문에 무용공연 외 공연관람을 일반화에 어려움이 있다.

셋째, 조사대상 주요 구성은 공연 관람객이기 때문에 인구통계적 특성에 따라 균등하게 적용하기에는 어려우므로 나타난 연구결과를 전체 관람객에 적용하기에는 다소 제한이 있다.

넷째, 본 연구에 구성된 변인인 관람동기의 하위요인 일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단 관심과 몰입, 만족 외의 다른 변인의 구성에 따라 달라질 수 있는 결과를 일반화하기에는 다소 어려움이 있다.

## 5. 용어의 정리

### 1) 무용공연

본 연구에서 제시하고 있는 무용공연은 신체를 움직여 작가의 생각이나 감정을 나타내는 행위이며, 연출가와 안무가의 작품세계를 무용수의 표현에 관해 관객이 만족하여 수용하는 상호작용적 결합으로 사회적 관계에서 나타나는 공연예술을 의미한다(박승희, 2013).

## 2) 관람동기

본 연구에서 제시하고 있는 관람동기는\_어떠한 행동을 지속하게 하는 심적 기제로서 추구한 행동이나 목표를 준비하는 과정 또는 행동을 일으키는 단계를 의미한다(김혜정, 정은주, 2010).

본 연구의 관람동기는 무용공연을 보기 위한 관객의 능동적 행위와 그에 따른 단계를 나타냈다.

## 3) 몰입

본 연구에서 제시하는 몰입은 무용공연 중 무용수의 동작에서 나타나는 감정과 생각에 따라 몰입을 경험하는 것으로 무용수의 몸짓과 음악에 완전히 이입하는 경험을 나타냈다.

## 4) 만족도

본 연구에서 제시하는 만족은 고객의 기대를 충족하는 결과로 서비스 제공자에게 신뢰감이 형성된 상태를 의미한다(김은정, 2016).

본 연구에서는 무용공연을 관람하기 위해 치른 기대와 대가에 따른 충족의 정도와 인지적 상태를 나타냈다.

## II. 이론적 배경

### 1. 무용공연예술

#### 1) 공연예술

공연예술이란 일정 장소에서 정해진 시간에 예술적 형태로의 발전과 실연예술의 수용적 측면이 양면하여 결합된 사회적 관계라 할 수 있다(최재연, 2001). 공연예술의 규모와 범위는 매우 넓으며, 무용, 연극, 뮤지컬은 물론 음악, 퍼포먼스, 판토크림 등도 이에 해당한다. 공연예술의 공통적 속성은 공연 연출자와 관객이 같은 공간에서 서로 교감하는 것을 뜻하며 일반적으로 무대예술과 혼용하여 사용하는 이유도 이에 해당한다.

한편 공연예술은 연출자와 관객이 같은 공간에서 연출자의 의도에 따라 감각적인 경험을 하는 것을 의미하며, 무대 위 공연자를 통해 공연하는 동안 느끼는 감동의 감정이 일회성에 지나지 않는 범위에서 여러 환경의 제약요소 즉, 시간, 공간, 현장성, 환경 등의 불가능한 재현요소를 적절하고 적합한 표현 기법으로 발현하는 예술이다(김은정, 2016). 이처럼 공연예술은 조형예술과는 반대개념으로 시간과 운동의 개념을 갖는 예술 장르라 할 수 있으며, 공연장에서 연출된 현장의 표현이 아닌 TV와 라디오, 인터넷 방송 등 다른 매체를 활용한 공연이나 팝뮤직, 스포츠 등은 공연예술로의 분류가 어렵다(조복행, 1992).

공연예술이 다른 예술 장르와 구분되는 일반적 특징은 다음과 같다(Howard & Sheth, 1989). 첫째, 공연예술은 실연성이 있어야 한다. 연출자에 의해 표출되는 공연자와 관객의 직접적인 교감을 전제로 하고 공연장의 분위기에 따른 느낌과 감정이 달라지므로 공연예술은 실연성과 현장성이 공존하는 특성이 있다.

둘째, 공연예술은 일회성의 특성이 있다. 공연예술은 영화나 TV, 라디오 등의

방송 매체처럼 자료가 지속적으로 남는 것이 아니라 공연이 실현되는 순간만 존재하고 없어지는 일회성의 특성을 가진다.

셋째, 공연예술의 핵심은 사람이다. 공연예술은 관객과의 소통을 주요 쟁점으로 여기고 이를 위해 서비스 제공자와 소비자 모두 사람으로 구성되며, 사람 중심의 특성을 가진다.

넷째, 공연예술은 여러분야가 공존하는 공존성이 있다. 공연예술은 예술가가 무대에 오르지만, 예술가 이외의 음향, 무대, 조명, 의상, 분장 등의 여러 분야와 협력하여 이루어가는 공존성의 특성을 가진다.

이렇듯 공연예술은 관객이 현장을 방문하여 연출가에 의해 잘 구성된 각본을 직접 보는 특성이 있으며, 자료가 지속적으로 남지 않는다는 일회성의 성격이 있다. 한편 공연예술의 주체자와 주관자, 참여대상 모두 사람 중심의 성격을 지니며 예술가 외의 타 분야와 연계하여 구성하는 공존성이 있다.

## 2) 무용공연

무용은 신체 움직임을 통해 인간의 사상이나 감정을 나타내는 예술이다. 무용의 예술가에게는 인간의 미적 욕구를 충족시키고 동시에 표현의 욕구를 충족하는 자기표현의 수단이기도 하다. 무용은 동적인 행위 예술임과 동시에 관람하는데 종합예술의 성격이 있다.

무대에서 행해지는 무용공연은 관객에게 움직임을 통해 감상되기 때문에 움직임을 일차 매개로 하는 동적인 행위 예술이라 하겠고 무용작품의 감상을 위한 조명, 의상, 음향, 무대시설 등이 어우러져 연출자의 의도를 표현하는 수단으로 활용되므로 다양한 매체와의 종합성을 반영한다(김은정, 2016). 무용공연과 다른 공연문화와 특성을 살펴보면 다음과 같다(한수지, 2017).

첫째, 무용공연은 다른 공연문화와 달리 수정 가능성이 있다. 무용공연은 다른 공연에 비해 수정의 교정 작업이 가능하다. 특히 악보와 연극과 같은 음악공연의 기획보다 창작과정에서 무용가의 조명, 무대설치, 음악 등의 다른 영역과의 커뮤니

케이션을 통해 충분한 수정 가능한 여지가 있다.

둘째, 무용공연은 다른 공연문화에 비해 기획과정이 길다. 무용은 단순한 테크닉을 넘어 만들어지는 과정이 길다. 무용의 동작은 일반의 움직임과 달리 작품 구성과 연출가의 이해력을 높이기 위해 충분한 시간을 할애했을 때 공연이 가능하다.

셋째, 무용공연은 일시성이 크다. 무용공연은 원본만으로 작품에 대한 해석이 같을 수 없으며, 같은 구성에 관한 작품을 동일 조건으로 재공연하여도 관객에게 전달되는 이미지와 감동은 소멸되어 반복될 수 없다. 이는 무용수가 다를 경우는 더 하겠지만 같은 무용수라 할지라도 다른 감정, 다른 느낌이 연출된다.

넷째, 소비자는 무용관람에 있어 위험부담을 감수한다. 무용공연은 움직임의 표현으로 연출가의 의미를 부여하기 때문에 공연에 대한 줄거리와 연출가의 의도를 파악하기 난해하다.

## 2. 관람동기

### 1) 동기의 개념

무용관람동기를 이해하기 전 동기(motive)의 개념을 알아야 한다. 동이란 자신을 움직이게 하는 조건으로 어떤 목표의 설정과 이를 향해 노력하는 것을 뜻하며, 일반적인 많은 사람은 특별한 동기를 가지고 이를 성취하려고 노력한다. 즉, 동기는 일종의 심리적 상태로 특정한 행동을 유발하기 위한 목표를 이끄는 방향이라 하겠다(한수지, 2017).

김광범(2007)은 동기를 세 가지 관점으로 재해석하고 있는데, 참여자 중심의 관점과 상황에 맞는 관점, 상호작용의 관점으로 구분하여 정의하였다. 이를 구체적으로 제시하면, 첫째, 참여자 중심의 관점은 동기에 따른 행동이 개인의 성격과

욕구와 같은 개인특성에 의해 작용하는 것이다. 둘째, 상황에 따른 관점은 참여자 중심의 관점과 대비되는 것으로 동기 수준이 상황에 따라 결정된다는 가정으로서 실천을 위한 효과적 측면에서 추천되지 않는 관점이다. 셋째, 상호작용 관점은 참여자의 특성과 상황이 상호작용에 의해 나타나는 관점으로 심리학자들에게 폭넓은 지지를 얻고 있는 관점이라 하겠다. 최근 신체활동과 관련된 동기에 관한 연구는 Deci & Ryan(1985)가 제시한 인간은 내적, 외적, 무동기에 의해 유발된다고 주장하였는데 이는 신체활동을 설명하는데 많은 영향을 받고 있다. 내적, 외적, 무동기와 관련된 측정도구에 관해 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

내적동기란, 개인이 내적으로 동기화 되었다는 관점에서 스스로 의지를 발현해 자발적인 활동을 참여하기 위해 노력하였을 때 일어나는 현상이라 하겠다. 이에 Csikszentmihalyi(1975)는 내적동기를 즐거움이라 정의하여 내재적 경험에 따른 즐거움에 몰입하여 활동 그 본연의 것에 일치되는 경향이라 하였으며, 최적의 경험 상태라 하였다. 한편 Vallerand(1997)는 내적동기에 관해 세 가지로 정의하였는데 첫째, 학습이나 호기심 등의 새로운 것을 학습하는 것으로 배움에 관해 노력하였을 때 얻는 즐거움으로 표현하여 ‘지식획득 내적동기’라 하였으며, 둘째, 자신의 한계에 도전하여 목표를 달성했을 때 성취되는 만족감과 기쁨을 경험한 경우 ‘성취 내적동기’가 나타난다 하였다. 셋째, 미적인 체험을 하거나 최상의 기분을 경험했을 때 느끼는 좋은 감정에 관해 ‘자극체험 내적동기’라 하여 내적동기를 세 가지 관점에서 정의하였다. 즉 내적동기란 자신이 처한 환경에서 유능성과 자결성을 경험하려는 것은 내적욕구에 의해 형성한다 하였다(Deci, 1975).

외적동기란, 내적동기와 반대된 개념으로 활동 자체의 것보다 결과의 수단으로 동기를 활용해 활동에 참여하는 행동을 뜻한다(Deci, 1975). 즉 외적동기는 동기가 외부환경이나 간섭으로 인해 나타나는 행동이나 동기가 목적을 달성하는 수단으로 활용되는 현상으로 사회적 현상에서 추구하는 가치, 태도 등의 행동이라 할 수 있다. 한편 Vallerand(1997)는 외적동기를 세가지로 정의하였는데 첫째, 외적규제는 외적동기와 가까운 개념으로 어떤 보상이나 주변 환경에 의해 규제된 보상을 얻거나 부정의 결과를 회피하려는 목적을 가지고 있는 것을 의미한다.

둘째, 내적규제는 외적 동기가 점차 내적동기로 바뀌어 가며 어떠한 행동을 하는데 이때 외적동기가 필요치 않지만, 불안과 죄책감 같은 내적 압력으로 변하게 되는 상태를 의미한다. 셋째, 확인규제는 어떠한 행동이 중요하다고 판단되어 스스로 결정하는 행동을 의미한다. 확인규제는 개인의 목표를 달성하기 위해 외적인 규제의 행동을 하지만 본인의 의지에 따라 스스로 결정한다는 점에서 다르다 하겠다.

무동기란, 무기력과 유사한 개념으로 어떠한 행동이 긍정의 결과를 나타내는데 아무 영향이 없는 믿음에 의한 동기의 상실이라 하겠다(Deci & Ryan, 1985). 한편 Deci(1975)는 무동기 또한 다차원으로 정의하였는데, 첫째, 능력부족의 무동기로 어떠한 행위를 수행하는데 능력이 없는 경우를 의미하며, 둘째, 전략미흡의 무동기는 전략의 수행에 있어 긍정의 결과를 성취하는데 어떠한 도움도 되지 않는다고 믿는 경우를 의미한다. 셋째, 노력회피의 무동기는 어떠한 행위를 하는데 힘들다고 판단될 경우 어떠한 노력도 하지 않는 상태를 의미한다. 즉, 무동기는 수행할 목표가 본인이 판단했을 때 이룩할 수 없다고 여길 때 자신의 노력은 아무런 소용이 없는 것을 의미한다(Vallerand, 1997).

## 2) 무용관람동기

무용관람동기를 동기이론으로 접근하여 살펴보면 문화예술 활동을 하는 목적으로 유희성, 일상탈출, 휴식, 여가활동 등 관람의 유형을 결정하는 의사결정이라 할 수 있다(이철수, 2020). 일반적으로 관객이 관람을 하는데 나타나는 심리적 욕구를 관람욕구라 하였을 때 관객이 관람하는 힘의 원천을 관람동기라 할 수 있다(한금주, 정연자, 2015).

무용관람동기와 관련된 선행연구들은 다음과 같다. 최현주(2003)은 무용공연에 관한 경쟁 구조 분석에서 관람동기의 하위요인을 스트레스 해소, 타인과 사고, 재미, 문화적 욕구, 취미활동, 자기개발 등으로 관람동기를 구성하였고 박승희(2013)는 무용공연 관객의 관람동기의 하위요인을 문화동기, 일상탈출, 무용단 관심, 유희성, 친목도모 등으로 관람동기를 구성하였으며, 김은정(2016)은 무용공연 관객의

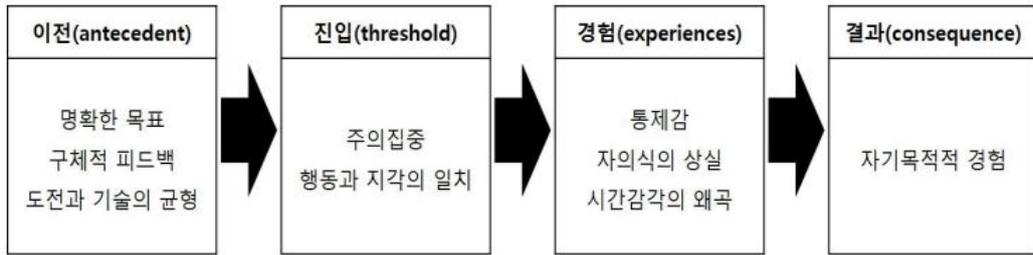
관람동기에 관한 하위요인의 구성으로 유희성, 인간관계, 무용단 관심, 일상탈출, 가족 친화 등으로 구성하였다. 이러한 선행연구의 무용관람동기에 관한 구성적 개념을 살펴보고 이를 기반으로 본 연구에서는 무용을 관람했던 관객들의 경험과 특성을 반영해 무용공연을 관람하는데 작용하는 심리적 과정을 살펴보기 위해 ‘일상탈출’, ‘유희성’, ‘친목도모’, ‘무용단 관심’의 4가지 요인으로 구성하여 연구에 활용하였다.

### 3. 몰입

#### 1) 몰입의 개념

몰입이란 Csikszentmihalyi(1975)가 처음 제안한 개념으로 사람이 어떠한 것에 깊이 빠져들게 되는 심리상태라 하였다. 한편 Trail et al.(2000)은 몰입(Immersion)과 몰입(Flow)의 차이에 관한 다른 개념을 제시하였다. 몰입(Immersion)은 가상의 공간과 세계에 자신을 대입하여 현실처럼 인식하는 과정으로 가상 세계에 지속해서 몰입할 수 있는 원동력을 뜻한다. 이러한 몰입(Immersion)에 관한 학자들의 견해를 살펴보면 다음과 같다.

조영주(2010)는 한가지 목표를 집중하는데 최적의 심리상태에 관한 경험이라 하였으며, 마치 물 흐르는 듯한 편안한 상태를 유지하는 것이라 하였다. 김지희(2012)는 몰입(Immersion)을 참여, 헌신, 집착과 유사한 개념으로 활용되며 최상의 경험, 최상의 수행과 연결하는데 주요한 상태로 의미를 부여하였다. 이와 더불어 몰입(Flow)은 행위자가 활동했던 경험을 바탕으로 나타난 개념으로 더욱 활동적이고 통제적 상황에 관련한 활동의 경험을 뜻하며, 몰입의 경험은 환경과 자아의 구분 없이 일어나는 느낌으로 자신의 행위에 관해 통제되는 느낌을 뜻한다(심영인, 2008).



자료: Robert, Csikszentmihalyi, 1990

그림 2 몰입의 단계별 특성

몰입의 경험(Flow Experience)은 어떠한 상황이나 현상에 깊이 빠져드는 경험으로 자신의 행동이 내재적인 동기화에 의해 외적 요소에 방해받지 않는 심리적 상태라 하겠다. 몰입은 사람의 심리적 상태에 따라 크게 3가지로 구분할 수 있는데 이는 몰입 경험을 위한 선행조건, 몰입 상태를 느끼게 되는 상황, 몰입한 후의 심리적 상태로 구분된다(이명수 등, 2001). 이러한 경험은 자신의 내면과 주어진 환경이 어우러져 최적의 상태가 되었을 때 발생하며, 몰입의 정점을 이루게 되는 느낌은 어색하지 않으면서 자연스럽게 이루어지는 느낌이라 하겠다(권오성, 김상국, 2014).

세부적인 몰입(Flow)의 특성에 관해 Trail et al.(2000)이 단계적으로 정리하였는데 정리된 살펴보면 다음과 같다. 이전단계는 명확한 목표, 피드백 구체화, 도전(기술)의 균형의 단계로 구분하였고 진입단계는 주의집중, 행동(지각)의 일치의 단계, 경험단계는 통제감, 자의식 상실, 시간감각 왜곡의 단계, 결과단계는 자기목적 경험의 단계로 구분하여 제시하였다.

표 1. 몰입의 특성

단계	상태	내용
이전 단계	명확한 목표	분명한 목표설정과 달성을 위해 계획적이고 단계적인 노력의 과정으로 몰입에 관한 경험과 발전의 단계
	피드백 구체화	활동의 신속성과 정확한 피드백의 상태
	도전, 기술의 균형	어떠한 상황의 도전에 필요한 개인의 능력과 기술이 조화를 이룬 상태
진입 단계	주의집중	외부 자극에 개의치 않고 수행하고 있는 과정에 집중하는 상태
	행동, 지각의 일치	행동에 관한 지각이 일치하여 자동적인 행동이 이루어지는 상태
경험 단계	통제감	강제적이거나 외부 압력에 의한 상황이 아닌 자발적 상황에서의 통제감을 갖게 되는 상태
	자의식 상실	자신의 상황을 인식하지 못할 정도의 활동이 하나 되는 상태
	시간감각 왜곡	평소보다 시간이 느리다고 여기거나 빠르다고 느끼는 왜곡된 지각 상태
결과 단계	자기목적 경험	행동 자체가 보상이 되는 경험을 통해 내재적 동기의 특징을 공유하는 상태

자료: Robert, Csikszentmihalyi, 1990

## 2) 공연 몰입의 개념

공연몰입은 공연을 관람하는 관객이 느끼게 되는 몰입의 개념으로 공연을 관람하는 동안 공연에 심취해 모든 것을 잊고 공연에 집중하는 상태라 하겠다(라정현, 2013).

공연몰입은 다양한 선행연구에 따라 정의되고 있는데, 함현진(2011)은 클래식 연주 관람객을 대상으로 공연몰입에 관해 활동과 인식의 통합상태로서 각성이 일어난 상태라 하였고 구은자(2016)는 공연예술 소비자의 몰입에 관해 소셜커뮤니티의 호기심과 이용행위의 집중을 제시하여 이용행위에 관한 지각이 둔해 시간의 흐름을 인지하지 못하는 상태라 하였다.

한편 강용수 등(2017)은 공연몰입을 공연과 관객이 상호작용을 할 때 일어날 수 있는 심리상태라 하였으며, 관객의 정서 및 미학의 욕구를 충족시켜주는 역할을 한다고 하였다.

이렇듯 공연몰입과 몰입은 연극, 음악, 뮤지컬, 무용, 스포츠 등의 다양한 분야에서 각각의 특성에 따라 몰입의 개념을 매개변수로 활용하고 있다. 특히 공연예술의 관람객에 관한 몰입의 경험은 정서적 욕구와 미학적 욕구를 충족하게 하였는데 이는 공연예술이 갖는 고유의 특성인 현장성과 참여성에 관한 관객의 호의적 정서에 기여된다는 것을 의미한다(Deng et al. 2010; Swaminathan et al. 2014). 따라서 본 연구에서는 몰입의 개념을 무용공연을 관람한 관객을 대상으로 연구를 진행하였으며, 이와 관련된 선행연구자의 개념적 정의를 살펴보고 이를 토대로 연구에 활용될 변인을 조사하여 연구하였다.

## 4. 만족

### 1) 만족의 개념

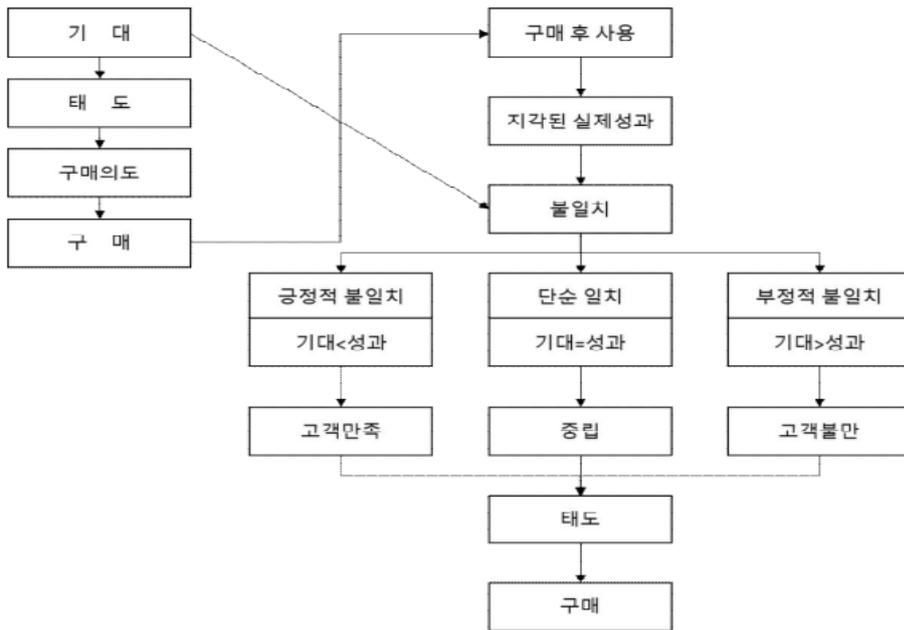
만족이란 제품이나 서비스를 구매하여 사용한 후 갖는 개인의 감정 상태로 지각된 성과와 기대를 비교했을 때 평가되는 결과라 하겠다. 만족의 수준은 제품의 객관적 성능과 자신의 심리 과정을 내포하여 기대한 수준과 서비스에 차이가 발생할 때 나타나는 실망감 또는 만족감을 의미한다(Kotler, 2003; 김수환, 류승완, 2021). 즉 만족은 소비자가 제품을 구매할 때 투여되는 재화에 관한 주관적 효용으로 소비자가 기대한 욕구와 구매를 경험한 후 개인의 특성과 차이에 따라 기대와 욕구가 충족된 것을 뜻한다(최영진, 2002).

만족에 관해 정의되는 접근 방법은 두 가지가 있는데 과정에 포커스를 두고 접근하는 것과 결과에 포커스를 두고 접근하는 것으로 구분할 수 있다. 첫째, 과정에

포커스를 둔 만족은 소비자의 인지된 반응으로, 선택한 제품이나 서비스를 소비한 후 나타난 성과 및 반응 사이의 차이에서 나타나는 감정이라 하겠다(Tse & Wilton, 1988; Swaminathan et al., 2014). 과정에 포커스를 둔 만족은 소비자가 경험에 관한 평가가 지각, 심리, 평가의 과정을 거쳐 평가되므로 각 단계별 중요한 역할을 파악하기 용이하여 다양한 연구에 활용되고 있다. 둘째, 결과에 포커스를 둔 만족은 소비자가 지불한 재화에 관한 보상의 여부를 소비자의 감성, 인지의 충족상태라 할 수 있다(Deng et al. 2010).

이렇듯 만족에 관한 두 가지 포커스의 접근은 다양한 분야에서 활용되고 있으나 가장 많이 활용되는 만족은 기대와 성과에 관한 일치 또는 불일치 모형의 이론을 가장 많이 활용한다(Oliver, 1980; 조은비 등, 2017). 기대와 성과에 관한 기대불일치 모형은 소비자가 상품을 구매하기 전 갖는 기대와 구매한 후 실제적 평가에 관한 긍정 또는 부정의 감정이 복합적으로 이루어져 나타나는 만족이라 하겠다. 즉 기대불일치 모형은 소비자가 제품이나 서비스를 구매할 때 실제의 평가가 기대에 못 미칠 경우 만족은 감소할 것이고 기대를 충족시킬수록 만족은 높아질 것이라는 이론이라 하겠다. 이러한 기대불일치 모형은 기대와 성과에 따른 소비자의 전망을 예측하므로 예측적 기대의 성격을 지니며 평가적 역할을 담당하게 된다고 하였다(Erevelles & Clark, 1992; 황금주 등, 2011).

만족은 소비자 행동분석에 관한 선행연구 중 행정학, 심리학, 경영학, 사회학 등 다양한 분야에 활용되어 연구되고 있으며, 각 분야에서 연구목적에 따라 다양하게 정의되어 해석하고 있다. 만족과 관련된 선행연구로 Kotler(2003)는 제품이나 서비스를 경험하기 전 기대의 관계에서 지각된 성과와의 비교결과에 관한 느낌이라 하였고 김영찬, 차재성(2003)은 만족에 관해 다차원적 개념으로 만족과 더불어 경제적 보상의 관계까지 측정하는 것이라 하였다. 조진하, 정옥조(2008)는 만족의 개념을 사전적 기대와 소비 후의 기대로 나누어 제품성과의 차이에 관해 나타나는 대중의 반응이라 하였고 심규열 등(2015)은 만족을 제품구매 전의 감정과 제품을 구매한 후의 감정의 결합으로 발생하는 최종 심리상태라 하였다.



자료: Erevelles, Clark, 1992; 노동연, 2005

그림 3. 기대불일치에 관한 만족

## 2) 공연만족의 개념

현대는 생활의 질적 향상과 풍요로운 삶을 영위하기 위해 예술을 상품화하는 소비에 관심을 쏟고 있으며, 정신적 행복을 느끼는 감각적 체험을 추구하고자 노력한다(Brunner-Sperdin et al., 2012). 이러한 공연예술을 소비하는 관객은 공연을 경험하면서 공연예술문화의 수입을 창출하게 되고 지속적인 관심을 쏟게 되며 타인에게 구전을 전달하는 역할을 한다(홍미성, 조진희, 2012). 이러한 공연예술을 통해 나타나는 감정반응은 관람경험이 있는 관객의 구전을 통한 기대와 공연을 관람한 후의 지각된 성과를 비교해 만족과 불만족의 경험을 갖게 된다(박은아 등, 2016).

공연을 관람한 관객의 공연만족은 마케팅 활동에서 중요한 지표로 자리매김하고 있으며 관객의 태도, 재구매, 추천의도, 충성도 등을 수행하는 요인과의 연결고리 역할을 하는 요인이다(김선정, 2006). 공연만족은 주로 심리학 분야에서 활용되어 왔지만 최근 전 분야의 행동학적 접근에 있어 유용하게 활용되고 있다. 공연만족을 연구했던 선행연구를 살펴보면 김혜정, 정은주(2010)의 공연을 관람한 일반 관람객을 대상으로 공연 관람의 정서적 경험의 차이는 참여의도에 관계가 있음을 입증하였고 양길승 등(2010)은 문화공연을 관람하는 관람객의 만족이 높을수록 관람 행동의도가 높아진다는 것을 입증하였다. 한편 방성택(2022)은 공연장의 언택트 공연 서비스 품질에 관한 만족은 콘텐츠 품질과 시스템 품질 등의 서비스 제공에 따라 차이가 있음을 제시하였다.

따라서 본 연구는 선행연구에서 제시한 연구를 바탕으로 공연만족의 개념을 재정리하였고 관객이 공연을 관람한 후 느끼는 주관적 감정으로 접근하여 공연 관람을 통해 얻는 결과의 종합적 반응으로 정의하여 연구하였다.

### III. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구는 2022년 5월부터 10월에 있는 광주광역시 무용공연을 직접 관람한 관람객을 모집단으로 선정하여 편의표본추출을 활용해 조사하였으며, 총 370명의 표본을 추출하였다. 추출된 설문지 중 불성실한 응답 16부를 제외한 354부의 설문지를 최종 표본으로 선정하였으며, 조사대상자의 구체적인 인구통계적 특성을 요인과 빈도, 백분율로 나타내면 <표 2>와 같다.

표 2. 연구대상의 인구통계적 특성

구분		빈도	%
성별	남자	95	26.8
	여자	259	73.2
연령	19세 이하	51	14.4
	20대	222	62.7
	30대	67	18.9
	40대 이상	14	4.0
학력	고졸이하	142	40.1
	대학교 재학	73	20.6
	대학교 졸업	62	17.5
	대학원 이상	77	21.8
직업	전문직	61	17.2
	관리/사무직	95	26.8
	서비스직	126	35.6
	자영업	72	20.3

## 2. 조사도구

본 연구의 연구목적을 달성하기 위해 이론적 근거가 확보된 선행연구의 내용을 토대로 구성하였으며, 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째, 인구통계적특성(성별, 연령, 학력, 직업)은 4문항으로 구성하였고, 관람동기(일상탈출 5문항, 유희성 5문항, 친목도모 5문항, 무용단관심 5문항)은 총 20문항, 몰입 5문항, 만족 5문항으로 총 34문항으로 구성하였다.

각 문항은 인구통계적 특성(명목척도)을 제외하고 모든 문항에서 리커트 5점 척도를 활용하여 조사대상자에게 응답하도록 하였으며 구체적인 내용은 <표 3>과 같다.

표 3. 설문문항의 구성

구성	측정변수	문항수	측정척도
관람동기	일상탈출	5문항	등간척도, 리커트 5점 척도
	유희성	5문항	
	친목도모	5문항	
	무용단 관심	5문항	
몰입	몰입	5문항	
만족	만족	5문항	
인구통계적특성	성별, 연령, 학력, 직업	4문항	명목척도
총 문항		34문항	

### 3 자료처리방법

본 연구의 유효한 자료는 데이터 입력과정인 코딩작업을 통해 통계패키지 프로그램인 SPSS 25.0을 활용하였다. 나타난 결과의 차이와 인과관계를 파악하기 위한 유의수준은  $p < .05$ ,  $p < .01$ ,  $p < .001$ 의 기준으로 정하였으며, 구체적인 분석 방법은 아래와 같다.

첫째, 본 연구 참여자의 인구통계적 특성을 파악하기 위해 빈도분석을 하였다.

둘째, 본 측정도구인 설문지 구성의 타당도와 신뢰도를 알아보기 위해 탐색적 요인분석을 하였으며, 신뢰도는 Cronbach'  $\alpha$ 의 검증으로 확인하였다.

셋째, 인구통계적 특성에 따른 변인 간 차이를 알아보기 위해 일원배치분산분석 (one way ANOVA)을 실시하였고, 나타난 차이에 따라 사후검증을 하였다. 사후검증의 방법으로는 등분산을 적용한 Scheffe 방법을 적용하였다.

넷째, 변인 간 상관과 관별타당도 및 다중공선성을 진단하기 위해 상관관계분석을 하였다.

다섯째, 무용공연 관람동기에 따른 몰입, 만족의 요인 간 인과관계 분석을 위해 다중회귀분석을 하였다.

## 4. 설문지 타당도 및 신뢰도

### 1) 관람동기의 타당도 분석

관람동기를 구성한 측정문항의 타당도를 분석하기 위해 탐색적 요인분석을 실시한 결과는 <표 4>와 같다. <표 4>에 나타난 내용을 구체적으로 살펴보면 설문지를 구성하는 적합도를 알아보기 위한 KMO(kaiser-Meyer-Olkin Measure) 지수는 .929로 나타났으며, 변인 간 상관이 요인분석에 적합한지의 여부를 알아보기 위한 Bartlett구형성 검증은 4324.012가 나타났고 신뢰수준 99.9%의 유의한 결과가 나타났다. 한편 요인계수의 행렬에 관한 내적 일관성을 살펴보기 위해 요인적재 값은 모든 값에서 .6이상의 값으로만 추출되었고 설문지를 구성하는 설명력 또한 67.7%가 나타나 설문지의 타당도가 확보된 연구결과라 하겠다.

관람동기의 신뢰도 분석을 위해 Cronbach's  $\alpha$  값을 산출한 결과 친목도모 .928, 무용단 관심 .863, 유희성 .848, 일상탈출 .854의 값이 나타났다. 모든 값의 크기에서 신뢰도의 기준 값 .7보다 높게 나타났기 때문에 신뢰성이 검증된 설문 구성이라 하겠다(Nunnally & Bernstein, 1994).

표 4. 관람동기의 탐색적 요인분석

	1	2	3	4
친목도모2	.828	.291	.143	.184
친목도모3	.802	.126	.297	.239
친목도모4	.789	.227	.256	.215
친목도모1	.788	.330	.133	.218
친목도모5	.756	.165	.331	.155
무용단관심3	.237	.767	.130	.172
무용단관심2	.229	.748	.155	.202
무용단관심5	.180	.739	.147	.206
무용단관심4	.213	.731	.139	.173
무용단관심1	.098	.712	.332	.067
유희성3	.176	.146	.780	.194
유희성4	.237	.193	.711	.267
유희성2	.206	.187	.706	.148
유희성1	.218	.211	.652	.250
유희성5	.201	.196	.622	.309
일상탈출2	.094	.203	.193	.780
일상탈출3	.207	.213	.132	.737
일상탈출1	.151	.278	.207	.710
일상탈출5	.237	.080	.309	.677
일상탈출4	.266	.083	.313	.668
전체	3.759	3.375	3.211	3.204
분산	18.793	16.877	16.054	16.021
누적	18.793	35.670	51.724	67.745
Cronbach'α	.928	.863	.848	.854

KMO=.929, BTS=4324.012, Sig=.000

## 2) 몰입, 만족의 타당도 분석

몰입을 구성한 측정문항의 타당도와 신뢰도를 분석하기 위해 탐색적 요인분석을 실시한 결과는 <표 5>와 같다. <표 5>에 나타난 내용을 구체적으로 살펴보면 설문지를 구성하는 적합도를 알아보기 위한 KMO(kaiser-Meyer-Olkin Measure) 지수는 .927로 나타났으며, 변인 간 상관이 요인분석에 적합한가의 여부를 알아보기 위한 Bartlett구형성 검증은 2480.537이 나타났고 신뢰수준 99.9%의 유의한 검증결과가 나타났다. 요인계수행렬의 내적 일치도를 알아보기 위한 요인적재치의 값은 모든 값에서 .6이상의 값이 도출되었고 설문지의 설명력은 74.3%가 나타나 설문지의 타당도는 확보되었다고 간주할 수 있다.

몰입과 만족의 신뢰도 분석을 위해 Cronbach'a 값은 산출한 결과 몰입 .916, 만족 .909의 값이 나타났다. 모든 값의 크기에서 신뢰도의 기준 값 .7보다 높게 나타났다기 때문에 신뢰성이 검증된 설문 구성이라 하겠다(Nunnally & Bernstein, 1994).

표 5. 몰입, 만족의 탐색적 요인분석

	<b>1</b>	<b>2</b>
몰입2	.842	.282
몰입1	.840	.221
몰입3	.825	.228
몰입5	.814	.301
몰입4	.784	.337
만족4	.253	.830
만족5	.286	.829
만족3	.313	.813
만족2	.252	.803
만족1	.235	.791
전체	3.732	3.694
분산	37.319	36.942
누적	37.319	74.261
Cronbach'a	.916	.909

KMO=.927, BTS=2480.537, Sig=.000

### 3) 상관관계분석

관람동기, 몰입, 만족의 상관관계 분석은 6개(일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단 관심, 몰입, 만족)의 영역으로 분류되었으며, 모든 변인에서 .8이하의 값이 나타나 공통성 측면에서 다중공선성에 문제가 없는 것으로 나타났다. 한편 모든 요인에서의 상호관계는 (+)정적 상관이 있음이 나타났고 통계적으로도 유의한 결과가 나타났다.

표 6. 상관관계분석

	1	2	3	4	5	6
일상탈출	1					
유희성	.631**	1				
친목도모	.556**	.596**	1			
무용단관심	.505**	.532**	.558**	1		
몰입	.542**	.648**	.600**	.507**	1	
만족	.581**	.621**	.554**	.584**	.598**	1

$p < .01^{**}$

## IV. 연구결과

### 1. 인구통계적 특성에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석

#### 1) 성별에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석

성별에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 <표 7>과 같다. 성별에 따른 빈도는 여자의 비율이 남자의 비율보다 높았으며, 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출은 남자(4.192)의 평균이 높게 나타났고, 유희성은 여자(4.272)의 평균이, 친목도모는 남자(4.061), 무용단관심은 남자(4.015)의 평균이 높게 나타났다. 한편 몰입은 여자(4.156), 만족은 여자(4.256)의 평균이 높게 나타났다.

표 7. 성별에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석

		N	M	Sd	P	t 값	
관 람 동 기	일상탈출	남자	95	4.192	.656	.832	1.099
		여자	259	4.100	.713		
	유희성	남자	95	4.248	.565	.118	-.299
		여자	259	4.273	.711		
	친목도모	남자	95	4.061	.879	.842	.421
		여자	259	4.019	.828		
	무용단관심	남자	95	4.015	.775	.796	.343
		여자	259	3.983	.771		
	몰입	남자	95	4.150	.759	.562	-.076
		여자	259	4.156	.700		
	만족	남자	95	4.219	.668	.470	-.441
		여자	259	4.256	.701		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

## 2) 연령에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석

연령에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 다음과 같다. 연령에 따른 빈도는 20대의 비율이 가장 높았고 30대, 10대, 40대 순으로 나타났다. 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출은 20대(4.171)의 평균이 가장 높게 나타났고, 유희성(4.332), 친목도모(4.131), 무용단관심(4.053) 모두 20대 평균이 가장 높게 나타났다. 한편 몰입은 19세 이하(4.310), 만족 또한 19세 이하(4.318)의 평균이 가장 높게 나타났다.

유의미한 차이가 나타난 변인에 대해 사후검증을 실시한 결과 관람동기의 하위요인 중 친목도모에서 유의미한 차이( $F=4.433^{**}$ )가 나타났으며, 사후검증 결과 20대와 30대, 40대에서 두드러진 차이가 나타났다. 한편 몰입과 만족에서도 유의미한 차이(몰입,  $F=3.008^{*}$ ), (만족,  $3.676^{*}$ )이 나타났으며, 사후검증 결과 몰입은 19세 이하와 40대에서 만족은 20대와 30대에서 각각 두드러진 차이가 나타났다. 구체적인 내용은 <표 8>과 같다.

표 8. 연령에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석

		<b>N</b>	<b>M</b>	<b>Sd</b>	<b>P</b>	<b>F 값</b>	<b>post-hoc</b>
일상탈출	19세 이하(a)	51	3.965	.809	.270	1.312	
	20대(b)	222	4.171	.673			
	30대(c)	67	4.084	.706			
	40대(d)	14	4.157	.588			
유희성	19세 이하(a)	51	4.165	.791	.061	2.483	
	20대(b)	222	4.332	.594			
	30대(c)	67	4.191	.748			
	40대(d)	14	3.943	.916			
친목도모	19세 이하(a)	51	4.024	.897	.004	4.433	b>c,d
	20대(b)	222	4.131	.768			
	30대(c)	67	3.806	.917			
	40대(d)	14	3.529	.048			
무용단관심	19세 이하(a)	51	3.961	.863	.178	1.646	
	20대(b)	222	4.053	.712			
	30대(c)	67	3.866	.871			
	40대(d)	14	3.729	.767			
몰입	19세 이하(a)	51	4.310	.761	.030	3.008	a>d
	20대(b)	222	4.184	.662			
	30대(c)	67	4.012	.788			
	40대(d)	14	3.800	.845			
만족	19세 이하(a)	51	4.318	.626	.012	3.676	b>c
	20대(b)	222	4.307	.652			
	30대(c)	67	4.063	.802			
	40대(d)	14	3.886	.771			

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

### 3) 학력에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석

학력에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 다음과 같다. 학력에 따른 빈도는 고졸이하의 비율이 가장 높았고 대학원 이상, 대학교 재학, 대학교 졸업 순으로 나타났다. 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출은 대학교 재학(4.186)의 평균이 가장 높게 나타났고, 유희성은 고졸이하(4.328), 친목도모는 대학교 졸업(4.119), 무용단관심은 대학교 졸업(4.171)의 평균이 가장 높게 나타났다. 한편 몰입은 대학원 이상(4.200), 만족은 대학교 졸업(4.293)의 평균이 가장 높게 나타났다.

유의미한 차이가 나타난 변인에 대해 사후검증을 실시한 결과 관람동기의 하위요인 중 무용단관심에서 유의미한 차이( $F=3.097^*$ )가 나타났으며, 사후검증 결과 대학교 졸업과 대학원 이상에서 두드러진 차이가 나타났다. 구체적인 내용은 <표 9>와 같다.

표 9. 학력에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석

		N	M	Sd	P	F 값	post-hoc
일상탈출	고졸이하(a)	142	4.109	.698	.673	.514	
	대학교 재학(b)	73	4.186	.604			
	대학교 졸업(c)	62	4.168	.686			
	대학원 이상(d)	77	4.060	.792			
유희성	고졸이하(a)	142	4.328	.618	.465	.854	
	대학교 재학(b)	73	4.178	.699			
	대학교 졸업(c)	62	4.239	.703			
	대학원 이상(d)	77	4.257	.726			
친목도모	고졸이하(a)	142	4.051	.838	.612	.605	
	대학교 재학(b)	73	3.932	.803			
	대학교 졸업(c)	62	4.119	.821			
	대학원 이상(d)	77	4.013	.900			
무용단관심	고졸이하(a)	142	4.058	.643	.027	3.097	c>d
	대학교 재학(b)	73	3.855	.891			
	대학교 졸업(c)	62	4.171	.766			
	대학원 이상(d)	77	3.855	.838			
몰입	고졸이하(a)	142	4.179	.692	.707	.464	
	대학교 재학(b)	73	4.077	.751			
	대학교 졸업(c)	62	4.132	.666			
	대학원 이상(d)	77	4.200	.768			
만족	고졸이하(a)	142	4.290	.692	.473	.840	
	대학교 재학(b)	73	4.145	.666			
	대학교 졸업(c)	62	4.294	.702			
	대학원 이상(d)	77	4.221	.710			

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

#### 4) 직업에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이 분석

직업에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 다음과 같다. 직업에 따른 빈도는 서비스직의 비율이 가장 높았고 관리/사무직, 자영업, 전문직 순으로 나타났다. 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출은 자영업(4.167)의 평균이 가장 높게 나타났고, 유희성은 관리/사무직(4.324), 친목도모는 자영업(4.119), 무용단관심은 자영업(4.100)의 평균이 가장 높게 나타났다. 한편 몰입은 전문직(4.364), 만족은 전문직(4.374)의 평균이 가장 높게 나타났다. 모든 요인에서 유의미한 차이는 나타나지 않았으며, 구체적인 내용은 <표 10>과 같다.

표 10. 직업에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이분석

		<b>N</b>	<b>M</b>	<b>Sd</b>	<b>P</b>	<b>F 값</b>	<b>post-hoc</b>
일상탈출	전문직(a)	61	4.069	.789	.827	.297	
	관리/사무직(b)	95	4.099	.741			
	서비스직(c)	126	4.146	.613			
	자영업(d)	72	4.167	.710			
유희성	전문직(a)	61	4.246	.758	.694	.484	
	관리/사무직(b)	95	4.324	.611			
	서비스직(c)	126	4.219	.680			
	자영업(d)	72	4.289	.675			
친목도모	전문직(a)	61	4.115	.871	.507	.777	
	관리/사무직(b)	95	3.990	.846			
	서비스직(c)	126	3.968	.825			
	자영업(d)	72	4.119	.840			
무용단관심	전문직(a)	61	3.961	.862	.308	1.204	
	관리/사무직(b)	95	3.884	.782			
	서비스직(c)	126	4.025	.673			
	자영업(d)	72	4.100	.831			
몰입	전문직(a)	61	4.364	.728	.087	2.205	
	관리/사무직(b)	95	4.097	.696			
	서비스직(c)	126	4.102	.676			
	자영업(d)	72	4.144	.777			
만족	전문직(a)	61	4.374	.608	.305	1.213	
	관리/사무직(b)	95	4.280	.628			
	서비스직(c)	126	4.195	.724			
	자영업(d)	72	4.181	.774			

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

## 2. 관람동기가 몰입에 미치는 영향

무용공연 관람객의 관람동기가 몰입에 미치는 영향을 규명하기 위해 관람동기의 4가지 하위요인(일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단관심)을 독립변인으로 몰입을 종속변인으로 구성하여 나타난 연구결과는 <표 11>과 같다.

나타난 결과를 살펴보면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출( $\beta=.115, t=2.182^*$ ), 유희성( $\beta=.386, t=6.808^{***}$ ), 친목도모( $\beta=.220, t=5.041^{***}$ ), 무용단관심( $\beta=.104, t=2.332^*$ )이 나타나 관람동기의 하위요인 모두를 높게 인식할수록 몰입이 높아짐을 알 수 있었다. 나타난 회귀분석 결과에 관한 설명력은 50.8%( $F=22.946, p=.000$ )가 나타났다.

표 11. 관람동기가 몰입에 미치는 영향

구분	B	Sd	B	t	p
(상수)	.733	.189		3.875	.000
일상탈출	.115	.053	.112	2.182	.030
유희성	.386	.057	.364	6.808	.000
친목도모	.220	.044	.258	5.041	.000
무용단관심	.104	.045	.112	2.332	.020

$R^2=.508, F=22.946 P=.000$   
 종속변수 : 몰입

### 3. 관람동기가 만족에 미치는 영향

무용공연 관람객의 관람동기가 만족에 미치는 영향을 규명하기 위해 관람동기의 4가지 하위요인(일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단관심)을 독립변인으로 만족을 종속변인으로 구성하여 나타난 연구결과는 <표 12>와 같다.

나타난 결과를 살펴보면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출( $\beta=.200$ ,  $t=3.948^{***}$ ), 유희성( $\beta=.283$ ,  $t=5.203^{***}$ ), 친목도모( $\beta=.109$ ,  $t=2.593^*$ ), 무용단관심( $\beta=.235$ ,  $t=5.465^{***}$ )이 나타나 관람동기의 하위요인 모두를 높게 인식할수록 만족이 높아짐을 알 수 있었다. 나타난 회귀분석 결과에 관한 설명력은 51.4%( $F=92.376$ ,  $p=.000$ )가 나타났다.

표 12. 관람동기가 만족에 미치는 영향

구분	B	Sd	B	t	p
(상수)	.839	.182		4.619	.000
일상탈출	.200	.051	.201	3.948	.000
유희성	.283	.054	.276	5.203	.000
친목도모	.109	.042	.132	2.593	.010
무용단관심	.235	.043	.262	5.465	.000

$R^2=.514$ ,  $F=92.376$ ,  $P=.000$   
 종속변수 : 만족

#### 4. 몰입이 만족에 미치는 영향

무용공연 관람객의 몰입이 만족에 미치는 영향을 규명하기 위해 몰입을 독립변인으로 만족을 종속변인으로 구성하여 나타난 연구결과는 <표 13>과 같다.

나타난 결과를 살펴보면 몰입( $\beta=.578, t=13.985^{***}$ )과 만족의 인과관계에 있어 몰입이 높을수록 만족이 높아 짐을 알 수 있었다. 나타난 회귀분석 결과에 관한 설명력은 35.7%( $F=195.588, p=.000$ )가 나타났다.

표 13. 몰입이 만족에 미치는 영향

구분	B	Sd	B	t	p
(상수)	1.845	.174		10.588	.000
몰입	.578	.041	.598	13.985	.000

$R^2=.357, F=195.588, P=.000$   
 종속변수 : 만족

## V. 논의

본 연구는 무용공연 관람객의 무용공연 관람동기가 공연몰입 및 만족에 어떠한 영향을 미치는가를 규명하고자 연구하였다. 나타난 연구결과를 통해 무용공연의 활성화를 위한 관객의 성향과 욕구를 파악할 수 있기를 기대하며, 관객이 요구하는 가치에 관한 전략적 접근을 시사하기 위해 논의하면 다음과 같다.

### 1. 인구통계적 구성에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이

무용공연 관람객의 인구통계적 구성에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 살펴보면, 성별에 따른 빈도는 여자의 비율이 남자의 비율보다 높았으며, 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출은 남자의 평균이, 유희성은 여자의 평균이, 친목도모와 무용단 관심은 남자의 평균이 높게 나타났다. 한편 몰입과 만족은 여자의 평균이 높게 나타났다. 무용공연에 참여하는 관람객은 여성이 남성의 비율보다 높음을 알 수 있었고 관람동기를 구성하는 대부분은 남성의 비율이 높았으나 공연에 관한 몰입과 만족은 여성의 비율이 높음을 알 수 있다.

연령에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 연령의 빈도는 20대의 비율이 가장 높았고 30대, 10대, 40대 순으로 나타났다. 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단관심 모두는 20대 평균이 가장 높게 나타났으며, 몰입과 만족은 19세 이하의 평균이 가장 높게 나타났다. 유의미한 차이가 나타난 변인에 대해 사후검증을 실시한 결과 관람동기의 하위요인 중 친목도모에서 20대와 30대, 40대에서 두드러진 차이가 나타났으며 몰입은 19세 이하와 40대에서 만족은 20대와 30대에서 각각 두드러진

차이가 나타났다. 이는 이이령(2016)의 연구에서 공연관람의 사전정보를 제공함에 따른 관람동기, 만족 등에 관한 연구에서 20대와 30대가 가장 높은 비율을 보였고 김은정(2015)에서 또한 무용공연 관람동기가 관람만족에 미치는 영향에서 20대와 30대의 비율이 가장 높은 것으로 나타나 본 연구결과를 지지하고 있다.

학력에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 빈도는 고졸이하의 비율이 가장 높았고 대학원 이상, 대학교 재학, 대학교 졸업 순으로 나타났다. 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출은 대학교 재학의 평균이, 유희성은 고졸이하, 친목도모는 대학교 졸업, 무용단관심은 대학교 졸업의 평균이 가장 높게 나타났다. 한편 몰입에서는 대학원 이상, 만족은 대학교 졸업의 평균이 가장 높게 나타났다. 유의미한 차이가 나타난 변인에 대해 사후검증을 실시한 결과 관람동기의 하위요인 중 무용단관심에서 대학교 졸업과 대학원 이상에서 두드러진 차이가 나타났다. 이는 채훈화(2017)의 무용공연 관람동기와 관계의 질의 차이분석에 관한 연구에서 학력에 따른 관람동기와 만족은 유의미한 차이를 보이지 않아 본 연구와 상이한 결과가 나타났다. 이러한 결과는 무용공연 관람의 작품과 연출, 관람객의 추구사항 등에 따라 상이하게 나타난 결과라 하겠다.

직업에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 빈도는 서비스직의 비율이 가장 높았고 관리/사무직, 자영업, 전문직 순으로 나타났다. 각 요인별 높은 평균의 값을 제시하면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출은 자영업의 평균이, 유희성은 관리/사무직, 친목도모와 무용단관심은 자영업 평균이 가장 높게 나타났다. 한편 몰입과 만족은 전문직의 평균이 가장 높게 나타났다.

모든 요인에서 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 이는 박승희(2013)의 무용공연 관람동기와 관람만족에 관한 연구를 광주시립무용단의 관객을 중심으로 분석한 결과 직업에 따른 관람동기 중 일상탈출, 인간관계, 무용단 관심 등에 유의미한 차이가 나타나 본 연구결과 일부를 지지하고 있다.

## 2. 관람동기가 몰입에 미치는 영향

관람동기가 몰입에 미치는 영향에 관한 결과를 관람동기의 하위요인 중 일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단관심 모두를 높게 인식할수록 몰입이 높아 짐을 알 수 있었다. 이를 구체적으로 설명하면 무용공연을 통해 얻게 되는 심리적 요소 중 일상 업무에 관한 스트레스와 휴식 및 기분전환 등 일상탈출을 위해 참여하는 관람객과 무용공연을 보면서 감동과 다양한 재미요소를 무용작품 안에서 찾는 관람객은 관람하는 동안 공연에 빠져드는 몰입의 경험을 하게 됨을 알 수 있다. 또한, 공연을 통해 여러 사람과 친목하고 화합하기 위해 관람하는 관람객과 무용단과 단원, 연출자, 작품성 등에 관심이 많은 관람객 또한 무용공연에 몰입을 경험하게 됨을 알 수 있다.

이러한 연구결과는 박승희(2013)의 연구에서 관람동기의 하위요인 중 일상탈출, 무용공연의 관심 등이 몰입에 영향을 미친다고 하였고 한금주, 정연자(2015)는 뮤지컬 관람객의 관람동기 중 일상탈출, 기획사관심, 사교, 문화생활 등이 몰입에 영향을 미친다고 하였으며, 김선주(2018)는 무용공연 관람객의 관람동기 중 일상탈출, 사회교류, 무용공연 등이 몰입에 영향을 미친다고 하여 본 연구결과를 지지하고 있다.

본 연구결과를 토대로 논의하면 관람객은 공연관람 자체만으로 스트레스해소와 일상탈출을 경험할 수 있도록 관람 시간의 다양화와 다양한 팔로우를 활용한 정보제공으로 관람객이 무용공연 관람에 관한 욕구를 해소할 수 있는 대책이 마련되어야 하겠고 관람객과 공연관계자의 원활한 소통을 위해 공연 전과 후를 활용해 안무자와 무용수를 직접 만나 소통할 기회를 제공하는 방안이 모색되어야겠다. 또한, 공연장의 편의시설 중 관람객이 공연과 관련된 흥미를 유발하게 하고 감동을 선사할 수 있는 공연과 공연 사진과 영상, 동작의 해석 등에 관한 전시를 할 수 있는 공간이 마련될 필요가 있겠다. 더불어 무용공연 외의 다양한 볼거리를 제공하는 방법도 고려해 볼 필요가 있다. 이러한 볼거리 제공은 무용공연을 관람하러 온 다수의 관람동기를 충족할 수 있을 것이고 관람객이 무용공연에 관해 더욱 몰입할 수 있는 매개체가 될 것이다.

### 3. 관람동기가 만족에 미치는 영향

관람동기가 만족에 미치는 영향에 관한 결과를 살펴보면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단 관심 모두를 높게 인식할수록 만족감이 높아짐을 알 수 있었다. 이를 구체적으로 설명하면 관람객 중 무용공연을 통해 얻게 되는 심리적 요소 중 일상 업무에 관한 스트레스와 휴식 및 기분전환 등 일상탈출을 목적으로 관람하는 관람객과 무용공연을 보면서 작품 안에서 감동과 다양한 재미거리를 찾고자 관람하는 관람객은 무용공연 관람에 더욱 만족한다는 것을 시사한다. 한편 공연을 통해 여러 사람과 친목을 도모하고 무용단과 단원, 연출자, 작품성 등에 관심을 갖는 관객 또한 무용공연 관람에 관한 만족감이 높아진다고 해석할 수 있다.

이러한 연구결과는 양길승 등(2010)은 문화공연 관람객을 대상으로 한 관람동기가 만족에 유의한 영향을 미친다고 하였으며, 특히 유희성과 일상탈출에 유의한 영향을 미친다고 하였다. 한편 김은혜(2012)는 공연선택의 요인 중 외부환경적 요인과 무용단 요인 등이 공연 전반에 관한 만족에 영향을 미친다고 하였고 김보미와 조광민(2011)의 연구에서 또한 무용공연의 관람동기의 요소는 관람객의 만족을 알아보는 데 주요한 요인이라 하여 본 연구를 지지하고 있다.

이를 통해 논의하면 무용공연은 문화적 욕구를 충족시키는 동시에 즐거움과 감동을 함께 선사할 수 있는 레퍼토리를 제공하기 위한 노력이 요구되며, 관람객들의 관람동기와 관한 요소들을 공연기획에 반영하여 이를 수렴하기 위한 노력이 요구되어야겠다.

더불어 무용공연 주최측은 공연 전반의 작품성과 완성도를 높이기 위한 노력이 요구되고 무용수는 본인의 공연에 관한 책임감을 느껴야 할 것이며, 관람객은 성숙한 관람문화와 시민의식으로 무용공연 관람에 임해야 하겠다.

#### 4. 몰입이 만족에 미치는 영향

무용공연 관람객의 몰입이 만족에 미치는 영향을 규명하기 위해 몰입을 독립변인으로 만족을 종속변인으로 구성하여 나타난 연구결과를 살펴보면 관람객 중 무용공연에 관한 몰입을 잘하는 관객일수록 공연에 관한 만족감이 높음을 알 수 있다.

이러한 연구결과는 이연수, 조한범(2012)의 무용공연 관람객의 관람몰입과 관람만족의 관계에 있어 몰입과 만족의 인과관계에 관해 입증하였으며, 김찬희(2023)는 실용무용 관람객의 재관람의도를 높이기 위해 관람객의 관람몰입과 관람만족을 중요한 매개변수로 활용하여 본 연구결과를 지지하고 있다.

나타난 결과를 바탕으로 논의하면 몰입과 만족, 만족과 몰입의 어떤 것을 선행하든 몰입과 만족은 상관관계가 있다는 것을 많은 연구를 통해 확인되고 있다. 무용관람객의 몰입과 만족 또한 유사하며 이는 장기적 관계를 형성하는데, 필수적인 요소로 작용한다. 무용공연의 몰입과 만족의 향상을 위해 관람객의 요구를 수렴하여 충족할 수 있도록 하는 소비자 중심의 제작, 기획, 시설, 공연 등이 이루어져야 하겠다.

## VI. 결 론

본 연구의 목적은 무용공연 관람객의 무용공연 관람동기가 몰입 및 만족에 어떠한 영향을 미치는지를 규명하여 무용공연 단체나 기관에 관람객 유지 및 유치에 관한 효과적인 정보를 제공하여 무용 대중화에 실질적인 방안을 모색하고자 하였다.

이러한 연구목적을 위해 2022년 5월부터 10월에 있는 광주광역시 무용공연을 직접 관람한 관람객을 모집단으로 선정하여 편의표본추출을 활용해 조사하였으며, 총 354부의 설문문을 활용하였다. 자료처리를 위한 분석방법으로는 인구통계적 특성에 따른 변인 간 차이를 알아보기 위해 T-test와 일원배치분산분석(one way ANOVA)을 실시하였고, 변인 간 상관과 판별타당도 및 다중공선성을 진단하기 위해 상관관계분석을 하였으며, 무용공연 관람동기에 따른 몰입, 만족의 요인 간 인과관계 분석을 위해 다중회귀분석을 하였다. 이러한 연구방법 및 절차를 통해 다음의 결론을 도출하였다.

첫째, 인구통계적 특성에 따른 관람동기, 몰입, 만족의 차이를 분석한 결과 성별에 따른 차이는 나타나지 않았고 연령은 관람동기의 하위요인 중 친목도모에서 20대가 30, 40대 보다 중요하게 인식하는 것으로 나타났고 몰입은 19세가 20대보다 만족은 20대가 30대보다 높게 인식하는 것으로 나타났다. 학력에 있어서는 무용단관심에서 대학교 졸업이 대학원 이상보다 높게 인식하는 것으로 나타났으며 직업에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

둘째, 관람동기가 몰입에 미치는 영향에 관한 결과를 관람동기의 하위요인 중 일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단관심 모두를 높게 인식할수록 몰입이 높아짐을 알 수 있었다. 셋째, 관람동기가 만족에 미치는 영향에 관한 결과를 살펴보면 관람동기의 하위요인 중 일상탈출, 유희성, 친목도모, 무용단관심 모두를 높게 인식할수록 만족감이 높아짐을 알 수 있었다. 넷째, 무용공연 관람객의 몰입이 만

족에 미치는 영향을 규명하기 위해 몰입을 독립변인으로 만족을 종속변인으로 구성하여 나타난 연구결과를 살펴보면 관람객 중 무용공연에 관한 몰입을 잘 하는 관객일수록 공연에 관한 만족 높아 짐을 알 수 있다.

연구결과를 종합해보면, 무용관람객의 관람동기는 몰입, 만족에 영향을 미치고 몰입은 만족에 영향을 미치는 요인임을 알 수 있었다.

## 참 고 문 헌

- 강용수, 이셋별, 엄성원(2017). 공연 경험은 어떻게 측정되는가? : 공연 경험이 즐거움과 재관람의도에 미치는 영향에 관한 연구. 예술경영연구, 44, 95-137.
- 구은자(2016). SNS특성이 공연예술소비자의 태도, 몰입, 지각된 가치와 고객만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 권오성, 김상국(2014). 프로야구 관중의 관람몰입과 관람열정, 관람만족, 재관람의사 및 행복감과의 관계. 한국체육학회지, 53(4), 101-116.
- 김광범(2007). 무용전공학생들의 참여동기 측정 도구 개발 및 참여동기요인 비교·분석. 미간행 박사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 김보미, 조광민(2010). 무용공연 관람 참여 동기에 따른 만족도와 여가 활동 지속가능성에 대한 연구 : 경기도 소재 고등학생을 중심으로. 한국체육과학회, 19, 519-528.
- 김선정(2006). 무용공연환경에 따른 지역사회 애착도가 관람만족 및 관람지속에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 김선주(2018). 무용공연 관람객의 관람동기가 관람몰입과 재관람의사에 미치는 영향. 한국무용과학회지, 35(4), 15-27.
- 김수환, 류승완(2021). 미술관 브랜드 자산 구성요소가 관람만족도와 브랜드 태도에 미치는 영향에 관한 연구. 박물관학보, 41, 1-28.
- 김영찬, 차재성(2003). 고객만족도 측정방법론과 전략적 활용. 마케팅연구, 18(1), 113-132.
- 김은정(2016). 무용공연 관람동기가 관람충족 및 관람만족, 충성도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 일반대학원.
- 김은혜(2012). 무용단의 지각된 독특성, 위상, 그리고 경쟁조직의 존재가 무용단에 대한 조직동일시에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.

- 김지희(2012). 무용 전공자들의 신체적 자기지각과 무용몰입, 무용활동 만족의 관계. 미간행 석사학위논문. 상명대학교 대학원.
- 김찬희(2023). 실용무용 공연 관람객의 경험가치가 재관람의도에 미치는 영향 연구 : 관람몰입, 관람만족의 매개효과 검증. 한국실용무용학회지, 1(1), 41-50.
- 김혜정, 정은주(2010). 일반인의 무용공연 관람동기가 정서경험과 무용참여의도에 미치는 영향. 한국무용과학회지, 21, 1-19.
- 라정현(2013). 태권도공연 관람자의 경험적 가치에 따른 액션 플로우와 긍정적 감정, 관람만족 및 행동의도의 구조적 관계. 미간행 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 문화체육관광부(2021). 문화예술 실태조사.
- 박승희(2013). 무용공연의 관람동기, 관람만족도, 재관람의도에 관한 연구 :광주 시립무용단 관객 중심. 미간행 석사학위논문, 전남대학교 대학원.
- 박은아, 김은정, 전수경, 이용기(2016). 공연예술 관객체험가치가 액션플로우, 공연 만족, 그리고 공연주최사 충성도에 미치는 영향. 문화산업연구, 16(4), 133-145.
- 방성택(2022). 공연장의 언택트 공연 서비스사용: 기대불일치이론과 정보시스템 성공모델을 기반으로. 미간행 박사학위논문, 동서대학교 대학원.
- 신원경(2011). 발레공연 관람객의 관람동기 유형분석. 미간행 석사학위논문, 세종대학교 대학원.
- 심규열, 윤명길, 오상현, 이승호(2015). 여성전문병원의 서비스품질이 고객만족과 재방문의도에 미치는 영향. 한국유통과학회 학술대회 논문집, 1, 54-65.
- 심영인(2008). 한국무용 전공 고등학생의 퍼포먼스 중 몰입경험에 관한 현상학적 연구. 미간행 석사학위논문. 서강대학교 교육대학원.
- 양길승, 조준원, 이화진, 이영숙(2010). 문화공연 관람객의 관람동기와 만족도가 관람행동의도에 미치는 영향 : 섬진강 기차마을 상설문화공연 관람객을 중심으로. 한국도서학회, 22(3), 43-61.
- 이명수, 박종희, 김도일(2001). 인터넷상에서 지각된 플로우와 실용적 가치가 구매의도에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구. 마케팅관리연구, 6(1), 61-84.

- 이연수, 조한범(2012). 무용공연 관람객의 관람가치와 관람몰입 및 관람만족의 관계. 한국무용과학회지, 27, 61-79.
- 이은미(2004). 관광목적지 이미지와 관광동기가 관광객만족 및 행동의도에 미치는 영향 : 영화 '태극기 휘날리며' 합천 촬영지를 중심으로. 미간행 석사학위논문. 계명대학교 대학원.
- 이이령(2016). 공연관람의 사전정보에 따른 관람동기, 관람태도, 만족도 및 재관람의도에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 연세대학교 교육대학원.
- 이철수(2020). 미디어파사드 특성이 문화예술공간의 선호도에 미치는 영향 연구: 관람동기의 매개효과를 중심으로. 미간행 박사학위논문, 추계예술대학교 대학원.
- 조복행(1992). 한국공연예술 매니지먼트에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 연세대학교 대학원.
- 조영주(2010). 무용몰입의 개념구조 탐색 및 척도 개발. 미간행 박사학위논문, 창원대학교 대학원.
- 조은비, 박은주, 최명길(2017). 기대불일치 패러다임에서 연극 관객의 기대-성과 불일치가 만족에 미치는 영향에 관한 연구. 예술경영연구, 41, 131-158.
- 조진화, 정옥조(2008). 무용공연 선택요인에 따른 관람만족 및 재관람 의사의 관계. 대한무용학회논문집, 56, 211-226.
- 채훈화(2017). 무용공연의 마케팅믹스요인, 관람동기, 관계의 질, 소비행동의도의 관계. 미간행 박사학위논문. 조선대학교 일반대학원.
- 최영진(2002). 상업스포츠센터의 서비스품질과 고객만족 및 구매 후 행동과의 관계. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 최윤영(2020). 무용공연 관객의 라이프 스타일에 따른 관람만족 및 재관람의도의 차이 분석. 무용역사기록학, 58, 203-228.
- 최재연(2001). 한국무용공연시장에서의 효율적인 마케팅 전략에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 경희대학교 경영대학원.
- 최현주(2003). 무용공연 경쟁 구조 분석: 관람동기 유사성을 중심으로. 미간행 박사학위논문. 동덕여자대학교 대학원.

- 한금주, 정연자(2015). 한국뮤지컬 관람객의 관람동기가 몰입 및 재관람의도에 미치는 영향. 한국동양예술예술학회, 29, 216-238.
- 한수지(2017). 대학무용전공자의 무용참여동기와 무용몰입 및 무용지속의도의 관계. 미간행 석사학위논문. 상명대학교 대학원.
- 함현진(2011). 클래식 관람객의 몰입(flow) 경험 구조에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- 홍미성, 조진희(2012). 무용관객의 공연만족이 관여도와 무용소비행동에 미치는 영향. 한국무용과학회지, 27, 43-59.
- 황금주, 강은주, 한주희(2011). 관람객의 관람 동기가 공연 만족에 미치는 영향. 한국산학기술학회논문지, 12(4), 1684-1695.
- 황일훈(2008). 관람동기요인과 만족요인의 일치와 불일치에 따른 만족정도에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- Bearden & Teal (1983). Selected determinants of consumer satisfaction and complaint report. *Journal of Marketing Research*, 20, 21-28.
- Brunner-Sperdin, A., Peters, M., & Strobl, A. (2012). It is all about the emotional state: Managing tourists' experiences. *International Journal of Hospitality Management*, 31(1), 23-30.
- Csikszentmihalyi, M.(1975). *Beyond Boredom and Anxiety Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco: Iossey-Bass.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M.(1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L.(1975). *Ntrinsic Motivation*. New York: Plenum Press.
- Deng, Z., Lu, Y., Wei, K. K., & Zhang, J. (2010). Understanding customer satisfaction and loyalty: An empirical study of mobile instant messages in China. *International journal of information management*, 30(4), 289-300.

- Erevelles, S., & Clark, L. (1992). A comparison of current models of consumer satisfaction/dissatisfaction. *Journal of Consumer Satisfaction, Dissatisfaction and Complaining Behavior*, 5, 104-114.
- Howard, J. A. & Sheth, J. N. (1989). *The theory of behavior*. NY: John Willey & Sons.
- Kotler, P. (2003). *Marketing Management: The Marketer's Watchwords Are Quality and Value*, New Jersey: Prentice Hall.
- Nunnally, J.C. & Bernstein, I.H. (1994). The Assessment of Reliability. *Psychometric Theory*, 3, 248-292.
- Oliver, Richard L. (1980). A Cognitive Model of the Antecedents and Consequences of Satisfaction Decisions, *Journal of Marketing Research*, 17(4), 460-469.
- Swaminathan, V., Groening, C., Mittal, V., & Thomaz, F. (2014). How achieving the dual goal of customer satisfaction and efficiency in mergers affects a firm's long-term financial performance. *Journal of Service Research*, 17(2), 182-194.
- Trail, G. T., Anderson, D. F., & Fink, J. S. (2000). A theoretical model of sport spectator consumption behavior. *International Journal of Sport Management*, 3, 154-180.
- Tse, D. K., & Wilton, P. C. (1988). Models of Consumer Satisfaction: An Extension, *Journal of Marketing Research*, 25(5), 204-212.
- Vallerand, R. J.(1997). Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. In M. P. Zanna(ed.), *Advances experimental social psychology*, 29, 271-360.

## 부 록

### 설 문 지

안녕하십니까?

이 설문은

무용공연 관람객의 관람동기가 몰입 및 만족에 미치는 영향을  
 규명하기 위한 설문지입니다. 이 설문지의 질문에는 정답이 없습니다. 귀하께  
 서 응답하신 내용은 연구목적 이외의 다른 용도로는 절대로 사용하지 않을 것  
 을 약속드립니다. 바쁘신 시간에도 불구하고 설문에 답해주셔서 진심으로 감  
 사드리며 늘 건강하시고 행복하시길 바랍니다. 감사합니다.

2023년 조선대학교 김 유 진

1. 다음은 귀하의 인구통계학적 특성에 관한 것입니다.

1. 귀하의 성별은?

- ① 남자      ② 여자

2. 귀하의 연령은?

- ① 19세 이하    ② 20대    ③ 30대    ④ 40대 이상

3. 귀하의 학력은?

- ① 고졸 이하    ② 대학교 재학    ③ 대학교 졸업    ④ 대학원 이상

4. 귀하의 직업은?

- ① 전문직    ② 관리직/사무직    ③ 서비스직    ④ 자영업

**2. 다음은 관람동기에 대한 질문입니다.**

본인의 생각과 일치하는 곳에 √ 를 해 주시기 바랍니다.

내 용		매 우 그렇다	그 렇 다	보 통 이 다	그 렇 지 않 다	매 우 그 렇 지 않 다
일 상 탈 출	1. 삶의 여유를 가질 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	2. 생활의 활력을 얻을 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	3. 마음이 편안해질 것 같다.	⑤	④	③	②	①
	4. 반복된 일상을 탈피할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	5. 휴식과 기분전환을 할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
유 회 성	1. 무용공연을 즐길 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	2. 새로운 무용공연 스타일을 경험할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	3. 감동을 받을 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	4. 공연이 재미있고 흥미롭다.	⑤	④	③	②	①
	5. 다양한 볼거리가 있다	⑤	④	③	②	①
친 목 도 모	1. 공연을 보러 온 사람들과 어울릴 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	2. 새로운 사람을 만날 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	3. 지인과 함께 즐거운 시간을 보낼 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	4. 지인과 친목과 화합을 할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
	5. 여러 인사들을 소개받을 수 있다	⑤	④	③	②	①
무 용 단 관 심	1. 무용단 공연을 좋아해서	⑤	④	③	②	①
	2. 특정 무용단에 관심이 많아서	⑤	④	③	②	①
	3. 무용수에 관심이 많아서	⑤	④	③	②	①
	4. 연출자와 출연진 등 개인에 관심이 많아서	⑤	④	③	②	①
	5. 무용단의 작품성에 관심이 많아서	⑤	④	③	②	①

**3. 다음은 몰입에 대한 질문입니다.**  
 본인의 생각과 일치하는 곳에 √ 를 해 주시기 바랍니다.

문 항		매 우 그 렇 다	그 렇 다	보 통 이 다	그 렇 지 않 다	매 우 그 렇 지 않 다
몰 입	1. 시간의 흐름을 잊었다.	⑤	④	③	②	①
	2. 공연에 완전히 빠져들었다,	⑤	④	③	②	①
	3. 내 기대가 충족되는 것을 느꼈다.	⑤	④	③	②	①
	4. 다른 생각이 들지 않았다.	⑤	④	③	②	①
	5. 무용을 하면서 많은 행복감을 느낀다	⑤	④	③	②	①

**4. 다음은 만족에 대한 질문입니다.**  
 귀하의 생각과 일치하는 곳에 √ 를 해 주시기 바랍니다.

문 항		매 우 그 렇 다	그 렇 다	보 통 이 다	그 렇 지 않 다	매 우 그 렇 지 않 다
만 족	1. 기대를 만족시켰다.	⑤	④	③	②	①
	2. 유익했다.	⑤	④	③	②	①
	3. 보는 동안 행복했다.	⑤	④	③	②	①
	4. 전반적으로 만족한다.	⑤	④	③	②	①
	5. 관람하기를 잘했다.	⑤	④	③	②	①