

전통무용공연의 디지털 서비스의 수용 요인이 지각된 가치와 관람 만족에 미치는 영향[†]

제갈숙영* 상명대학교·조남규** 상명대학교

초록 본 연구의 목적은 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용이 지각된 가치와 관람 만족에 미치는 영향을 분석하는 것이다. 전통 예술이 디지털화되는 과정에서 관객들이 느끼는 가치를 재평가하고, 이로 인해 관람 만족도가 어떻게 변화하는지를 살펴보고자 하였다. 연구방법으로는 한국 전통무용 공연 관람객을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 수집된 데이터를 바탕으로 구조방정식 모형을 사용하여 가설을 검증하였다. 연구 가설은 디지털 서비스 수용이 지각된 가치에 미치는 영향, 지각된 가치가 관람 만족에 미치는 영향, 그리고 디지털 서비스 수용이 관람 만족에 직접적인 영향을 미친다는 내용으로 설정되었다. 이에 연구 결과는 다음과 같다. 디지털 서비스 수용이 지각된 가치와 관람 만족에 긍정적인 영향을 미친다는 가설이 모두 채택되었으며, 특히 지각된 가치가 관람 만족에 강력한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 디지털 기술이 전통 예술의 가치를 재평가하고 관객 경험을 향상시키는 데 중요한 역할을 한다는 것을 시사한다. 결론적으로, 전통 예술과 디지털 기술의 융합은 관객 만족을 높이고, 전통 공연의 현대화와 발전에 기여할 수 있음을 확인하였다. 이를 바탕으로 전통 예술의 디지털화를 더욱 촉진할 필요성이 있으며, 다른 예술 분야에서도 디지털 기술의 효과를 탐구할 필요가 있다.

주요어 : 전통무용, 공연, 디지털 기술, 서비스 수용, 지각된 가치, 관람 만족

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

문화예술분야에서 세계적으로 사랑받고 있는 대한민국은 글로벌 리더로서 문화예술 콘텐츠를 이끌고 있다고 해도 과언이 아니다. K-Pop을 선두로 K-Culture, K-Food 등이 세계인들의 관심과 사랑을 받고 있다. 특히 K-Culture의 영향력과 더불어 발전하고 있으며, 전통공연예술 분야에서도 발전 가능성이 보여지고 있다. 그중 전통공연예술과 창작공연을 기반으로 하는 한국무용 직업단체인 국립무용단의 <묵향>과 서울시립무용단의 <일무>가 세계시장에서 주목 받고 있다.

<묵향>은 국내 관객들에게 좋은 평가를 받았을 뿐 아니라 프랑스, 덴마크, 홍콩, 일본 등 세계무대에서도 매진을 기록하는 등 큰 호응을 얻었고, 국내외에서 많이 초청받는 국립무용단의 대표 레퍼토리로 자리매김하였다(국립극장, 2023). 또한 <일무>작품 역시 국내관객들에게 좋은 평가를 받았으며, 뉴욕 링컨센터 데이비드 H. 코크시어터에서 3일간의 매진과 함께 서울시무용단을 대표하는 레퍼토리로 자리매김하였다.

이러한 전통공연예술이 세계의 예술관을 통할수 있었던 이유는 작품을 대하는 작가주의적 창작 태도에 대한 요구 속에서 풍부하고 완성도높은 연출, 밀도 있는 이미지의 표현 및 관객의 원활한 소통을 하기 위한 창작적 표현

[†] 상명대학교 일반대학원 공연예술경영학과 박사, tnrltyd@naver.com

^{**} 상명대학교 문화기술대학원 공연예술경영학과 교수, cng1222@smu.ac.kr

으로서의 '미장센' 개념을 창작무용에 적용하는 것에 대한 중요함에 대한 논의가 이루어져 왔다(최윤실, 윤수미, 2014).

전통 예술, 특히 한국 전통무용은 오랜 역사와 고유한 예술적 가치를 지니고 있지만, 현대 사회에서 점차 대중의 관심에서 멀어지고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 전통 예술의 현대화, 특히 디지털 기술의 접목이 필요하다는 인식이 확산되고 있다. 디지털 기술은 전통 예술의 접근성을 높이고, 현대 관객들에게 새로운 경험을 제공할 수 있는 가능성을 제시한다. 그러나 이러한 기술의 적용이 실제로 관객의 지각된 가치와 만족도에 어떤 영향을 미치는지에 대한 체계적인 연구는 여전히 부족하다.

한국 전통무용 공연에서 디지털 기술을 접목하는 것은 단순히 기술적인 변화를 의미하지 않는다. 이는 관객의 경험을 근본적으로 재구성하는 과정으로, 무대 장비, 배경 영상, 음향 효과, 관객 참여 유도 등의 디지털 요소들이 전통적인 공연 관람 방식을 크게 변화시킬 수 있다. 이 과정에서 관객들이 이러한 디지털 서비스를 어떻게 수용하는지는 그들의 지각된 가치와 만족도에 직접적인 영향을 미친다. 본 연구는 이러한 디지털 서비스 수용이 실제로 관람객의 만족도에 어떤 영향을 미치는지를 규명하고자 한다. 이러한 연구는 전통 예술의 현대화 과정에서 디지털 기술이 관객에게 제공하는 가치를 보다 명확히 이해하는 데 기여할 것이다. 즉 본 연구는 "전통무용공연의 디지털 기술 활용이 관객의 지각된 가치와 관람 만족도에 미치는 영향"을 탐구하고자 한다. 여기서 '디지털 기술 활용'은 무대 장비, 배경 영상, 음향 효과, 관객 참여 유도 등 공연에 적용된 다양한 디지털 요소를 포함한다. 구체적으로는 인터랙티브 프로젝션 매핑을 통한 동적 무대 연출, 관객 참여형 디지털 인터랙션 요소, 고품질 사운드 시스템을 통한 몰입형 음향 경험, 공연관람 전후 디지털 서비스에 의한 홍보 활동 및 양방향 커뮤니케이션에 관한 경험 등 디지털 기술 활용 요소들이 관객의 경험에 미치는 영향을 조사하고자 하였다.

지각된 가치는 소비자가 특정 서비스나 제품을 평가하는 데 있어 핵심적인 요소로 작용한다. 전통무용 공연에서 지각된 가치는 공연의 예술적 가치뿐만 아니라, 디지털 기술을 통한 새로운 경험으로부터도 영향을 받을 수 있다. 특히 최근 연구에 따르면, 디지털 콘텐츠의 품질과 접근성은 소비자들의 서비스 수용도를 높이며, 이는 결국 지각된 가치를 향상시키는 데 기여한다는 결과가 제시되었다(박경혜, 2017). 이러한 맥락에서, 본 연구는 전통무용 공연에서의 디지털 서비스 수용이 어떻게 지각된 가치에 영향을 미치고, 나아가 관람 만족도로 이어지는지를 분석하는 것이 중요하다. 이 분석은 전통 예술의 현대화 과정에서 디지털 기술이 관객에게 제공하는 가치를 보다 명확히 이해하는 데 기여할 것이다.

더 나아가, 전통 예술의 디지털화는 문화산업의 지속 가능성을 높이는 데도 기여할 수 있다. 전통무용 공연의 디지털화는 관객층을 확대하고, 젊은 세대에게 전통 예술을 효과적으로 전달할 수 있는 수단이 된다. 이러한 변화는 전통 예술의 지속 가능성을 높이는 데도 기여할 수 있다. 본 연구는 전통무용 공연의 디지털화가 단순히 기술적 변화를 넘어서, 전통 예술의 가치를 재발견하고 현대 사회에 맞게 재구성하는 과정에서 중요한 역할을 할 수 있음을 시사한다. 실제로 전통 공연의 디지털화가 소비자 가치 인식에 미치는 영향을 연구한 선행 연구는 이러한 디지털화가 관객의 참여를 촉진하고, 더 나아가 관람 만족도를 증대시키는 요소로 작용할 수 있음을 제시하였다(박성우, 2019).

선행 연구들을 살펴보면 무용공연에서의 무대 장치, 조명, 의상, 음악 사용 및 연출에 대한 연구는 이루어져 왔다. 그러나, 미장센은 시각적 무대 장치만을 의미하는 것이 아닌 복합적인 개념이며(윤수미, 2009), 춤과 다른 매체의 결합으로 발생하는 효과와 표현 특성을 논의하기에 적합한 개념이다(박서영, 2015).

무용공연의 창의력과 작품성 그리고 예술성만으로는 대중들의 다양한 욕구를 충족시키기에 어려운 상황이다. 따라서 문화라는 콘텐츠는 일방적인 것이 아닌 쌍방향적이고 상호보완적인 형태여야 한다. 또한, 무형의 서비스를 제공해야 하는 무용의 특성상 경제적 이익만 챙기는 물질주의적 접근보다는 대중들의 공감과 소통이 최우선으로

고려되어야 한다. 그러므로 무용공연의 자생력과 경쟁력 강화를 위해서는 그동안 창작자 중심으로 제작 또는 공급 되는 시장체계에서 벗어나 다양한 기호를 가진 대중에게 누구나 편안하게 접근 가능한 소비재로 변화되어야 한다 (이은미, 정영기, 2017). 공연예술은 예술인과 무대 전문가, 그리고 관객의 호응을 통해서 예술성 자체가 완성되는 집단예술에 속하며, 다양한 관객과 직접 만나고 접촉하는 현장성의 특징이 있기에 다른 장르보다도 일반 대중들의 감성에 미치는 영향이 더욱 직접적이다(문화관광부, 2002).

공연예술 분야에서 소비자(consumer)는 공연을 관람하는 관객(audience)을 말한다. 이처럼 관객들은 공연 관람의 대상자들로서 공연의 주요 수입원이며, 공연 완성도의 평가원이기도 하다(주종현, 2017) 그러므로 공연예술은 '무형의 활동으로 관객의 요구를 만족시켜주기 위한 상호관계'라고 볼 수 있으며, 이를 바탕으로 공연예술은 서비스 상품으로서의 특징요소와 함께 공연예술 고유의 상품적 특징요소도 가지고 있다는 것을 알 수 있다(이유재·이주엽·라선아, 1999). 이처럼 공연예술에서 관객의 중요도가 높아지면서 관람몰입과 관람만족도에 접근하여 공연 성과와 다음 작품에 발전시킬 방안에 대한 마련이 필요하다는 것을 알 수 있다. 전통무용공연 관람과 전통무용공연의 활성화를 위한 선행연구를 살펴보면 한국 전통무용예술의 활성화를 위한 전략수립에 관한 연구(최정민, 2016), 전통문화예술적 측면에서 본 공연 관광 관객만족도에 관한 연구(변선주, 2015), 한국 전통춤 공연의 활성화 방안 연구 : 상설 무용공연을 중심으로(정진미, 2008), 전통무용공연 활성화를 위한 CRM활용방안(가정주, 2012), 전통 무용공연 활성화를 위한 무대연출 기능과 효과연구(민장미, 2012), IPA기법을 이용한 전통무용공연 관람동기 중요도-만족도 분석(박미진, 2014), 전통무용공연 관람만족요인 및 관여도와 재방문의사와의 관계(고정숙, 2009)등 전통무용공연 활성화에 관한 선행연구가 있다. 하지만 전통무용공연의 디지털 서비스 수용 요인이 지각된 가치를 거쳐 관람만족에 연결되어진 연구가 미진한 실정으로 이에 대한 연구가 필요하다. 따라서 본 연구는 전통무용공연의 디지털 서비스 수용 요인이 지각된 가치와 관람만족의 관계에서 역할을 규명하는데 그 의의가 있다.

이 연구가 기대하는 결과는 전통 예술의 디지털화가 관객의 경험에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 보여줌으로써, 공연 기획자와 예술가들이 디지털 기술을 보다 효과적으로 활용할 수 있는 방안을 모색하는 데 중요한 참고자료가 될 것이다. 또한 이러한 연구는 전통 예술의 현대화를 통해 문화산업 전반에 걸쳐 새로운 가능성을 탐색하는 데 중요한 기초 자료를 제공할 수 있다. 따라서 본 연구는 전통 예술과 디지털 기술의 융합이 관객의 지각된 가치와 관람 만족도에 미치는 영향을 분석함으로써, 전통 예술의 현대화에 대한 중요한 시사점을 제공할 것이다. 이는 전통과 현대의 조화를 통해 전통 예술의 지속 가능성을 제고하고, 더 넓은 관객층에게 다가갈 수 있는 새로운 길을 제시하는 데 기여할 것이다. 이러한 연구는 단지 학문적 의미에 그치지 않고, 실제 공연 예술 분야에서 실질적인 적용 가능성을 탐색하는 데 중요한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

2. 연구 목적

본 연구의 목적은 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스의 수용 요인이 지각된 가치와 관람 만족에 미치는 영향을 규명하는 것이다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 설정된 연구목적의 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스의 수용 요인은 지각된 가치에 영향을 미치는가?

둘째, 한국 전통무용 공연 관람객의 지각된 가치는 관람 만족에 영향을 미치는가?

셋째, 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스의 수용 요인은 관람 만족에 영향을 미치는가?

II. 연구방법

1. 연구 가설

연구 목적과 연구문제를 바탕으로 구조화한 연구 가설은 다음과 같다.

가설 1 (H1): 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용 요인은 지각된 가치에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 이 가설은 한국 전통무용 공연에서 디지털 기술이 접목된 서비스가 관객들에게 어떻게 받아들여지는지, 그 수용도가 관객이 인식하는 공연의 가치를 높이는 데 기여할 것이라는 예상을 기반으로 한다.

가설 2 (H2): 지각된 가치는 관람 만족에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 이 가설은 관객들이 공연의 가치를 높게 평가할수록, 그 공연에 대한 만족도가 증가할 것이라는 가정을 바탕으로 한다.

가설 3 (H3): 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용 요인은 관람 만족에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 이 가설은 디지털 서비스의 수용이 직접적으로 관람객의 만족도를 높이는 데 기여할 것이라는 예상을 제시한다.

이 세 가지 가설은 디지털 서비스의 수용, 지각된 가치, 그리고 관람 만족 간의 상호 관계를 규명하고자 하며, 각 가설이 실증적으로 검증됨에 따라 전통 예술과 현대 기술의 융합이 공연 예술에서 어떠한 영향을 미치는지에 대한 통찰을 제공한다.

2. 연구 자료 및 대상

1) 연구 대상

설문 조사는 공연장에서 직접 배포 후 회수하는 방식으로 진행하였다. 설문 기간은 2024년 2월부터 4월까지 이루어졌다. 모든 응답자는 자발적으로 참여하고 조사 응답에 동의한 경우 실제 응답을 실시하였다. 또한 반드시 설문문에 앞서 연구 목적과 개인정보 보호 방침에 대해 충분히 설명하고 설문조사지 머리말에 동의 관련 안내를 고지 하였다. 설문조사에 이용된 전체 인원은 모두 350였다. 이 중 응답의 성실성 확보되는 설문지 최종 314명의 응답을 분석에 활용하였다. 설문 조사는 공연장에서 직접 배포 후 회수하는 방식으로 진행하였다. <표 1>은 연구 대상자의 인구사회적 특징을 나타낸다. 먼저, 성별에 대한 결과는 남자가 26.1%로 나타났고, 여자가 73.9%로 나타났다. 학력은 고등학교 재학 중인 사람이 37.3%로 가장 많았으며, 고등학교 졸업자는 32.5%, 대학교 졸업자는 21.0%, 대학원 졸업자는 9.2%로 나타났다. 직업에서는 학생이 69.7%로 가장 큰 비율을 차지했으며, 회사원은 6.7%, 전문직은 21.7%, 공무원은 1.9%로 나타났다. 가정 내 월 평균 소득은 월 700만 원 미만이 53.2%로 가장 많았으며, 월 800만 원 미만은 31.6%, 월 600만 원 미만은 7.7%, 월 500만 원 미만은 2.9%, 월 800만 원 이상은 4.5%로 나타났다.

표 1. 연구대상자의 인구사회적 특징

구분	항목	빈도	비율
성별	남자	82	26.1
	여자	232	73.9
학력	고등학교 재학	117	37.3
	고등학교 졸	102	32.5
	대학교 졸	66	21.0
	대학원 졸	29	9.2

구분	항목	빈도	비율
직업	학생	219	69.7
	회사원	21	6.7
	전문직	68	21.7
	공무원	6	1.9
가정 내 월 평균 소득	월 500 만원 미만	9	2.9
	월 600 만원 미만	24	7.7
	월 700 만원 미만	165	53.2
	월 800 만원 미만	98	31.6
	월 800 만원 이상	14	4.5
	합	314	100

2) 측정도구

한국무용 공연에서 활용되는 디지털 서비스는 공연 내용 안에서의 영상과 음악을 통해 디지털 기술 활용하거나 관객과의 커뮤니케이션을 위해 활용하는 소셜네트워크서비스 중심의 홍보 및 마케팅으로 확인 할 수 있다. 그리고 이를 수용하는 정도로써 '다양성(Diversity)' '용이성(Usability)' '시스템의 품질(SystemQuality)' 3가지 요인으로 구분하여 측정하였다. 문항 답변은 Likert 5점 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 선행 연구를 바탕으로 소비자의 지각된 가치를 소비자가 지불한 전체 비용 대비 제품의 경제적 가치, 인지적 가치, 외부적 가치, 감정적 가치로 정의하였다. 고객 만족은 제품이나 서비스가 사용 목적에 얼마나 부합하는지에 대한 의식적 판단으로, 웹사이트 만족은 서비스 품질이 좋다고 지각될 경우 고객의 신뢰와 만족도가 높아지는 것으로 나타났다. 지각된 가치는 관객들이 공연의 가치를 어떻게 인식했는지를 평가하는 문항들로, Likert 5점 척도를 사용하였다(Jia, 김세범, 2010). 관람 만족에 대한 단일 요인 측정 도구를 제시한 연구들 중에서, 본 연구에서는 무용 공연 관람 만족을 공연의 예술성, 이해도, 장소의 편안함과 편의성 등 다양한 요소를 포함하여 평가하였으며, 이러한 요인들이 재관람 의사에 미치는 영향을 검토하였다. 이를 통해 관람 만족이 단일 요인으로서 중요한 평가 기준으로 사용될 수 있음을 제시하였다(조선하, 2005). 이에 관람 만족도는 공연 관람 후 느낀 전반적인 만족도를 측정하는 문항들로 구성되며, Likert 5점 척도를 사용하였다.

3. 측정 도구 평가

먼저 모형적합도 지수는 표본 크기에 대한 민감성, 모형의 간명성, 해석 가능성 등을 모두 고려하기 위해 NFI, RFI, IFI, TCI, CFI, RMSEA를 사용하였다. NFI, RFI, IFI, TCI, CFI는 상대적 적합도 지수로 .90이상 혹은 이상이면 모형의 적합도가 좋은 것으로 해석하였다. 반면, SRMR는 .10이하이면 적합도가 있다고 판단하였다(Hu, Bentler, 1999).

2단계에서는 구조적 관계 모형의 적합도와 간접효과의 유의성을 살펴보았다. 모형적합도 지수는 표본 크기에 대한 민감성, 모형의 간명성, 해석 가능성 등을 모두 고려하기 위해 NFI, RFI, IFI, TCI, CFI, SRMR를 사용하였다. NFI, RFI, IFI, TCI, CFI는 상대적 적합도 지수로 .90이상 혹은 이상이면 모형의 적합도가 좋은 것으로 해석하였다. 반면 SRMR는 .01이하이면 적합도가 있다고 판정된다(Hu, Bentler, 1999).

구조모형 검증에 앞서 측정변인들이 얼마나 잠재변인을 잘 측정하고 있는지를 확인하기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 분석 결과, 측정모형의 적합도는 다음과 같다: TLI와 CFI가 각각 .949, .962으로, RMSEA는 .085로 나타나 적절한 모형의 기준을 만족하였다. 또한 χ^2/df 는 2.891 (CMIN=193.670, df=67, N=246), $\chi^2 < .001$ 로 적합한 것으로 나타났다. 구체적인 적합도 지수는 <표 7>과 같다.

표 2. 확인적 요인분석 모형 적합도 평가

	$\chi^2(df)$	p	CFI	TLI	IFI	SRMR
원모형	132.887*** (21)	.000	.975	.957	.975	.029

카이제곱 통계량(χ^2)은 132.887이었다. 자유도(df)는 21이었고, p-값은 .000이었다. 이 결과는 모형이 데이터에 완벽히 맞지 않음을 시사한다. 그러나 카이제곱 검정은 샘플 크기에 매우 민감하므로, 다른 적합도 지수를 함께 고려하는 것이 중요하다. 다음으로, CFI(Comparative Fit Index) 값은 .975였다. CFI는 모형의 적합도를 평가하는 지표로, 0과 1 사이의 값을 가진다. 일반적으로 .90 이상이면 적합도가 양호하다고 볼 수 있으며, .95 이상이면 매우 좋은 적합도로 간주된다. 여기서 CFI 값이 .975이므로, 모형이 데이터에 매우 잘 맞음을 나타낸다. TLI(Tucker-Lewis Index) 값은 .957이었다. TLI 역시 모형의 적합도를 평가하는 지표로, .90 이상이면 적합도가 양호하다고 볼 수 있으며, .95 이상이면 매우 좋은 적합도로 간주된다. TLI 값이 .957이므로, 이 모형이 데이터에 매우 잘 맞음을 의미한다. IFI(Incremental Fit Index) 값은 .975였다. IFI는 모형의 적합도를 평가하는 또 다른 지표로, .90 이상이면 적합도가 양호하다고 볼 수 있으며, .95 이상이면 매우 좋은 적합도로 간주된다. IFI 값이 .975이므로, 이 모형이 데이터에 매우 잘 맞음을 시사한다. 마지막으로, SRMR(Standardized Root Mean Square Residual) 값은 .029였다. SRMR은 모형의 잔차를 평가하는 지표로, 0에 가까울수록 좋은 적합도를 의미한다. 일반적으로 .08 이하이면 적합도가 양호하다고 간주된다. SRMR 값이 .029이므로, 이 모형이 데이터에 매우 잘 맞음을 나타낸다.

종합적으로 보면, 이 모형의 다양한 적합도 지수는 모두 높은 적합도를 나타낸다. CFI, TLI, IFI 모두 .95 이상으로 매우 높은 적합도를 나타내고, SRMR도 .029로 매우 낮다. 카이제곱 통계량의 p-값이 .000으로 나타나긴 했지만, 이는 샘플 크기에 민감한 지표이므로 다른 지표들과 함께 해석할 때 모형이 적절하게 데이터를 설명하고 있다고 볼 수 있다.

〈표 3〉은 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용, 지각된 가치, 관람 만족도의 상관관계 및 평균분산추출값(AVE)과 신뢰도(CR)를 보여준다. 각 지표의 의미와 변인 간의 관계를 해석하면 먼저 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용의 평균분산추출값(AVE)은 .966, 신뢰도(CR)은 .933이었다. 이는 디지털 리터러시가 높은 신뢰성을 가지고 있고, 측정변인들이 이 잠재변인을 매우 잘 설명하고 있음을 나타낸다. 다음으로 지각된 가치대의 AVE는 .989, 신뢰도는 .776이었다. 이는 지각된 가치가 높은 신뢰성을 가지고 있고, 측정변인들이 이 잠재변인을 잘 설명하고 있음을 나타낸다. 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용과 지각된 가치의 상관계수는 .917(.841)였다. 이는 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용도가 높을수록 지각된 가치도 높아지는 경향이 있음을 의미하며, 두 변수 간의 관계가 강하다는 것을 나타낸다.

관람만족도의 AVE는 .981, 신뢰도는 .962였다. 이는 관람 만족도가 높은 신뢰성을 가지고 있고, 측정변인들이 이 잠재변인을 매우 잘 설명하고 있음을 나타낸다. 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용도와 관람만족도의 상관계수는 .893(.797)였다. 이는 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용도가 높을수록 관람만족도도 높아지는 경향이 있음을 의미하며, 두 변수 간의 관계가 강하다는 것을 나타낸다. 지각된 가치와 관람만족도의 상관계수는 1.011(1.022)였다. 이는 두 변수 간의 관계가 매우 강하며, 지각된 가치가 높을수록 관람만족도도 높아짐을 나타낸다.

표 3. 판별타당도

구분	1	2	3
1. 공연의 디지털 서비스 수용	.966(.933)		
2. 지각된 가치	.917(.841)	.989(.776)	
3. 관람 만족	.893(.797)	1.011(1.022)	.981(.962)

4. 분석 방법

본 연구에서는 SPSS 26.0을 사용하여 각 변인 간의 평균, 표준편차, 왜도, 첨도, Pearson 상관관계 분석을 진행하였다. 여기에서 각 변수가 다변량 정규분포를 따르는지 확인하기 위해 왜도, 첨도와 이상치를 점검. 또한, Finch와 Curran(1995)의 기준에 따라 왜도와 첨도는 왜도 .2미만, 혹은 첨도 .7미만인 경우 정규분포를 따른다고 가정하여 검토하였다. 이후, 신뢰도를 검증하기 위해서 각 변인별 신뢰도 계수(Cronbach's α)를 산출하였다. 이 때, 이용역량, 이용동기, 활용량, 이용성과에 대한 변인이 단일변인이었기 때문에 Russel, Kahn, Spoth와 Altmaier(1988)의 권유에 따라 2~3개의 문항꾸러미로 나누어 측정하였다.

AMOS 18.0을 사용하여 Anderson과 Gerbing(1998)의 제안에 따라 확인적 요인분석 통해 측정모형이 적합한지를 검증하였고, 설정한 구조모형이 자료에 적합한지를 확인하였다. 우선, 1단계에서는 각 척도별로 측정변인들을 만들고, 이를 이용하여 측정모형 검증을 실시하였다. 수렴타도를 위해서 표준화 경로계수, 표준편차, C.R.값(1.96이상), 개념신뢰도(.70이상)와 평균분산추출(AVE)(.50이상)을 산출하였다.

그리고 모형적합도 지수는 표본 크기에 대한 민감성, 모형의 간명성, 해석 가능성 등을 모두 고려하기 위해 NFI, RFI, IFI, TCI, CFI, RMSEA를 사용하였다. NFI, RFI, IFI, TCI, CFI는 상대적 적합도 지수로 .90이상 혹은 이상이면 모형의 적합도가 좋은 것으로 해석하였다. 반면, SRMR는 .10이하이면 적합도가 있다고 판단하였다(Hu, Bentler, 1999). 2단계에서는 구조적 관계 모형의 적합도와 간접효과의 유의성을 살펴보았다. 모형적합도 지수는 표본 크기에 대한 민감성, 모형의 간명성, 해석 가능성 등을 모두 고려하기 위해 NFI, RFI, IFI, TCI, CFI, SRMR를 사용하였다. NFI, RFI, IFI, TCI, CFI는 상대적 적합도 지수로 .90이상 혹은 이상이면 모형의 적합도가 좋은 것으로 해석하였다. 반면 SRMR는 .01이하이면 적합도가 있다고 판정된다(Hu, Bentler, 1999).

III. 연구 결과

1. 측정 변인의 기술통계 및 상관관계

〈표 4〉의 측정 변인에 대한 기술 통계 분석 결과를 살펴보면, 먼저 "공연 서비스 수용"의 평균은 3.85로 나타났으며, 이는 응답자들이 대체로 디지털 서비스 수용에 긍정적인 태도를 보였음을 의미한다. 표준편차는 .80으로, 응답자들의 답변이 비교적 일관되며 큰 변동이 없음을 보여준다. 왜도는 -.21로 약간의 왼쪽으로 치우친 분포를 나타내고 있지만, 큰 문제는 되지 않는다. 첨도는 -.50으로, 분포가 약간 평탄함을 시사한다. "지각된 가치"에 대한 평균은 3.81로 나타나, 응답자들이 전반적으로 공연의 가치를 긍정적으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 표준편차는 .84로, 이 변인에 대한 응답이 다소 분산되어 있음을 보여준다. 왜도는 -.14로, 분포가 약간 왼쪽으로 치우쳐 있음을 의미하며, 첨도는 -.38로 분포가 조금 평탄함을 나타낸다.

마지막으로 "관람 만족"의 평균은 3.86으로, 응답자들이 전반적으로 공연 관람에 대해 만족감을 느끼고 있음을

보여준다. 표준편차는 .83으로 나타나, 만족도에 대한 응답이 비교적 일관되게 분포하고 있음을 알 수 있다. 왜도는 -.06으로 거의 대칭적인 분포를 나타내며, 첨도는 -.83으로 분포가 다소 평탄함을 시사한다.

표 4. 측정 변인의 기술 통계에 따른 정규 분포

변인	평균	표준편차	왜도	첨도
1. 공연의 디지털 서비스 수용	3.85	.80	-.21	-.50
2. 지각된 가치	3.81	.84	-.14	-.38
3. 관람 만족	3.86	.83	-.06	-.83

종합적으로, 세 변인 모두 평균적으로 긍정적인 평가를 받았으며, 분포가 크게 치우치지 않고 안정적인 것으로 나타났다. 왜도와 첨도가 약간의 편향성을 보이긴 하지만, 대부분의 경우 큰 문제가 되지 않을 정도로 경미한 수준이다. 이 결과는 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용, 지각된 가치, 그리고 관람 만족도가 전반적으로 안정적인 평가를 받고 있음을 나타낸다.

표 5. 측정 변인의 상관 분석

변인	1	2	3
1. 공연의 디지털 서비스 수용	1		
2. 지각된 가치	.915*** (.000)	1	
3. 관람 만족	.798*** (.000)	.842*** (.000)	1

〈표 5〉의 상관 분석 결과를 보면, "디지털 서비스 수용", "지각된 가치", 그리고 "관람 만족" 간의 상관관계가 모두 유의미하게 나타났음을 알 수 있다. 먼저, "디지털 서비스 수용"과 "지각된 가치" 간의 상관관계수는 .915로 매우 높은 상관관계를 보인다. 이는 디지털 서비스 수용이 높을수록 관객들이 공연의 가치를 더 긍정적으로 인식한다는 것을 의미하며, p-값이 .000으로 나타나, 이 결과가 통계적으로 유의미함을 확인할 수 있다. 또한, "지각된 가치"와 "관람 만족" 간의 상관관계수는 .842로 높은 상관관계를 보여준다. 이는 관객들이 공연의 가치를 높게 평가할수록 관람에 대한 만족도가 증가한다는 것을 시사하며, 이 역시 p-값이 .000으로 유의미한 결과임을 나타낸다. 마지막으로, "디지털 서비스 수용"과 "관람 만족" 간의 상관관계수는 .798로, 두 변인 간에도 높은 상관관계가 있음을 보여준다. 디지털 서비스 수용이 높을수록 관람 만족도 또한 높아지는 경향이 있으며, 이 결과 역시 p-값이 .000으로 통계적으로 유의미하다. 종합적으로, 이 상관 분석 결과는 한국 전통무용 공연에서 디지털 서비스 수용이 지각된 가치와 관람 만족에 강한 영향을 미친다는 것을 강력하게 시사한다. 세 변인 모두 상호 간에 높은 상관관계를 보이며, 이는 디지털화된 서비스가 전통 공연 예술의 가치를 높이고, 관객들의 만족도를 증대시키는 중요한 요소임을 확인시켜준다.

2. 구조모형 검증

제시된 구조모형 적합도 지수를 해석해보면, 연구모형의 적합도는 다양한 지표를 통해 평가되었다. 먼저, 카이

제곱(χ^2) 값은 132.887이며 자유도(df)는 21이다. 이는 모형이 데이터를 얼마나 잘 설명하는지를 나타내는 지표이다. 카이제곱 검정의 p값은 .000으로, 이는 통계적으로 유의미한 수준($p < .001$)이다. 즉, 모형이 데이터에 적합하지 않다는 귀무가설이 기각되었다는 의미이다. 하지만, 카이제곱 검정은 표본 크기에 민감하여 큰 표본에서는 쉽게 유의미한 결과가 나올 수 있기 때문에 다른 적합도 지수를 함께 고려해야 한다. CFI(비교적합지수)는 .975로 나타났다. CFI 값이 .90 이상이면 모형이 적합하다고 평가되는데, 본 연구의 CFI 값은 .975로 매우 높은 수준을 보이고 있어 모형이 매우 적합함을 나타낸다.

표 6. 구조모형 적합도

적합도 지수	$\chi^2(df)$	p	CFI	TLI	IFI	SRMR
연구모형	132.887(21)	.000	.975	.957	.975	.029

*** $p < .001$

TLI(Tucker-Lewis 지수) 역시 .957로, 이 값도 .90 이상일 때 모형이 적합하다고 본다. 따라서 TLI 값이 .957인 본 연구모형은 적합도가 높다고 할 수 있다. IFI(점진적 적합지수)는 .975로 나타났다. IFI 값도 .90 이상이면 모형이 적합하다고 평가하며, 본 연구모형의 IFI 값 역시 매우 높은 수준을 보이고 있어 모형의 적합도가 우수하다고 판단할 수 있다. 마지막으로, SRMR(표준화된 잔차평균제곱근)은 .029로 나타났다. SRMR 값이 .08 이하일 경우 모형이 적합하다고 보는데, 본 연구의 SRMR 값은 .029로 기준보다 훨씬 낮아 모형의 적합도가 높음을 의미한다. 종합적으로 볼 때, 본 연구모형은 CFI, TLI, IFI 등의 지표에서 매우 높은 적합도를 보였으며, SRMR 값 역시 매우 낮아 모형의 적합도가 우수함을 보여준다. 따라서 이 연구모형은 데이터에 잘 맞는 것으로 평가할 수 있다.

〈표 7〉의 분석 결과는 공연 서비스 수용, 지각된 가치, 그리고 관람 만족 간의 관계를 구조모형을 통해 평가한 내용을 나타낸다. 각 경로에 대해 비표준화 경로계수, 표준 오차, 임계치, p값, 그리고 표준화 경로계수가 제공되었으며, 이를 바탕으로 각 변수 간의 영향력을 분석할 수 있다.

먼저, 공연 서비스 수용이 지각된 가치에 미치는 영향을 보면, 비표준화 경로계수는 1.041로 나타났다. 이는 공연 서비스 수용이 1 단위 증가할 때, 지각된 가치가 약 1.041 단위 증가함을 의미한다. 표준 오차는 .058로 경로계수 추정의 신뢰도가 높음을 나타내며, 임계치는 18.083으로 매우 높아 이 경로가 통계적으로 유의미하다는 것을 확인할 수 있다. p값은 .000으로, $p < .001$ 수준에서 유의미하며, 이는 경로가 통계적으로 매우 강하게 유의미함을 나타낸다. 표준화 경로계수는 .917로, 공연 서비스 수용이 지각된 가치에 매우 강한 영향을 미친다는 것을 나타낸다.

다음으로, 지각된 가치가 관람 만족에 미치는 영향을 살펴보면, 비표준화 경로계수는 1.028로 나타나 지각된 가치가 1 단위 증가할 때 관람 만족이 약 1.028 단위 증가함을 의미한다. 표준 오차는 .055로 추정의 정확도가 높으며, 임계치는 18.565로, 이 경로 역시 통계적으로 매우 유의미함을 나타낸다. p값은 .000으로 매우 낮아 $p < .001$ 수준에서 유의미하며, 표준화 경로계수는 1.208로 나타나, 지각된 가치가 관람 만족에 매우 강력한 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다.

표 7. 구조모형 경로계수

경로	비표준화 경로계수	표준 오차	임계치	p	표준화 경로계수
공연의 디지털 서비스 수용 → 지각된 가치	1.041	.058	18.083***	.000	.917
지각된 가치 → 관람 만족	1.028	.055	18.565***	.000	1.208
공연 서비스 수용 → 관람 만족	.450	.081	5.543***	.000	.411

*** $p < .001$

마지막으로, 공연 서비스 수용이 관람 만족에 미치는 영향은 다른 경로들에 비해 다소 낮게 나타났다. 비표준화 경로계수는 .450으로, 공연 서비스 수용이 1 단위 증가할 때 관람 만족이 약 .450 단위 증가함을 의미한다. 표준 오차는 .081로 다른 경로들보다 다소 높지만 여전히 추정의 신뢰도는 높다. 임계치는 5.543으로, 통계적으로 유의미한 영향을 미치고 있음을 확인할 수 있다. p값 역시 .000으로 유의미하며, 표준화 경로계수는 .411로 나타나, 공연 서비스 수용이 관람 만족에 긍정적인 영향을 미치지만 그 영향력은 다른 경로에 비해 상대적으로 적다는 것을 보여준다.

종합적으로, 이 분석은 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용이 지각된 가치와 관람 만족에 긍정적인 영향을 미치며, 특히 지각된 가치가 관람 만족에 매우 강력한 영향을 미친다는 것을 시사한다. 이는 공연 서비스의 질이 높을수록 지각된 가치가 상승하고, 이는 결국 관람 만족도를 크게 향상시키는 결과를 초래할 수 있음을 의미한다.

〈표 8〉의 가설 검증 결과는 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용, 지각된 가치, 그리고 관람 만족 간의 관계에 대해 설정된 가설들이 어떻게 검증되었는지를 나타낸다. 표에 따르면, 세 가지 가설이 모두 채택된 것으로 나타났다. 각 가설을 구체적으로 해석하면 다음과 같다.

H1: 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용 → 지각된 가치, 이 가설은 채택되었으며, 이는 디지털 서비스 수용이 높아질수록 관객들이 해당 공연의 가치를 더 높게 인식하게 된다는 것을 의미한다. 즉 관객들이 공연에 접하는 방식이 디지털 기술을 통해 개선되거나 확장될수록 그 공연의 가치를 더욱 높게 평가한다는 것을 알 수 있다. 전통 공연 예술에 디지털 서비스(예: 무대 영상, 음향 효과, 인터랙티브 요소)가 접목되면, 관객들은 공연을 더 몰입하고 효과적으로 즐길 수 있다. 이는 공연의 예술성과 전반적인 경험의 질을 높여, 관객이 공연을 더 가치 있게 인식하게 만든다. 예를 들어, 복잡한 춤의 움직임이나 전통적인 이야기가 디지털 기술을 통해 시각적, 청각적으로 강화되면 관객은 더 강력한 인상을 받게 될 것이다.

H2: 지각된 가치 → 관람 만족, 이 가설은 채택되었으므로, 지각된 가치가 높을수록 관람 만족도가 높아진다는 결과를 보여준다. 이는 관객들이 공연의 가치를 높게 평가할수록 그 공연에 대한 만족감도 커진다는 것을 의미한다. 이는 공연이 단순히 보여주는 것 이상의 의미를 가지고 있으며, 관객에게 더 큰 감동과 만족을 주기 위해서는 공연의 예술적 완성도뿐만 아니라, 전반적인 경험의 품질을 개선하는 것이 중요하다는 것을 시사한다. 공연 기획자나 예술가는 이를 바탕으로 관객에게 더 높은 가치를 제공하기 위한 전략을 모색할 필요가 있다.

H3: 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용 → 관람 만족, 이 가설은 채택되었으며, 이는 관객들이 공연 서비스에 대해 긍정적으로 평가할수록 그 공연에 대해 더 높은 만족감을 느낀다는 것을 의미한다. 이는 공연 자체의 완성도를 높이는 것뿐만 아니라, 관객이 공연을 어떻게 경험하고, 그 경험을 어떻게 느끼는지를 결정하는 중요한 요소이다. 공연 기획자나 예술가들은 디지털 서비스를 적극적으로 활용하여 관객의 만족도를 높이는 방법을 모색할 필요가 있으며, 이는 전통 예술의 현대화를 통한 예술적 가치 확장에도 밀접한 관련이 있다.

종합적으로, 이 연구 결과는 디지털 서비스 수용이 지각된 가치를 높이고, 이 지각된 가치가 관람 만족으로 이

어지는 긍정적인 관계를 확인하였다. 또한, 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 자체의 수용도 관람 만족에 중요한 영향을 미친다는 것을 확인할 수 있다. 이러한 결과는 공연의 디지털 서비스와 전반적인 서비스의 질이 관객들의 만족도를 결정하는 중요한 요소임을 시사한다.

표 8. 가설 검증 결과

가설	경로	결과
H1	한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용 -> 지각된 가치	채택
H2	지각된 가치 -> 관람 만족	채택
H3	공연 서비스 수용 -> 관람 만족	채택

IV. 논의

한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용, 지각된 가치, 그리고 관람 만족 간의 관계에 대한 연구 결과는 선행 연구와 일관된 결과를 보여준다.

먼저, 디지털 서비스 수용이 지각된 가치에 미치는 긍정적인 영향은 여러 연구에서 확인된 바 있다. 디지털 음악 서비스에서 소비자들이 느끼는 지각된 가치는 서비스 수용이 높을수록 증가하며, 이는 공연 예술에서도 유사한 경향을 보인다. 이와 같이, 디지털 콘텐츠의 품질과 접근성은 소비자들의 서비스 수용과 지각된 가치에 밀접한 관련이 있다(이성희, 2005). 실례로 디지털 음악 서비스 분야에서는 디지털 서비스의 품질과 접근성이 소비자들의 지각된 가치를 높이는 중요한 요소임을 보여준다. 박경혜(2017)는 모바일 콘텐츠의 접근성과 사용자 경험이 지각된 가치에 중요한 영향을 미친다고 분석하였다. 이러한 결과는 공연 예술에서도 유사하게 적용될 수 있다. 박성우(2019)의 연구에서는 전통 공연의 디지털화를 통해 소비자들이 더 높은 가치를 인식하게 된다고 제시하였다. 이는 현대 기술이 전통 예술의 가치를 재발견하는 중요한 수단이 될 수 있음을 시사한다.

지각된 가치가 관람 만족에 미치는 영향 역시 중요한 연구 주제이다. 공연 관람객이 인지하는 공연의 가치는 관람 만족도를 결정하는 핵심 요소 중 하나로, 이는 공연의 품질, 서비스 제공 방식, 그리고 관람 환경에 의해 크게 좌우된다. 특히 무용 공연에서는 관람객이 느끼는 가치가 공연 만족도와 재관람 의도에 직접적인 영향을 미친다(김경선, 2008; 한진희, 2009). 김경선(2008)의 연구는 공연 관람객이 인지하는 가치가 그들의 관람 만족도를 결정하는 중요한 요소임을 밝혔다. 특히 무용 공연에서 관객이 느끼는 가치는 공연의 질뿐만 아니라 공연 전반의 서비스와 관람 환경에 의해 크게 좌우된다. 이은주(2020)의 연구는 이러한 지각된 가치가 관람 만족도뿐만 아니라 재관람 의도와도 밀접한 관계가 있음을 확인하였다.

마지막으로, 공연 서비스 수용이 관람 만족에 미치는 영향은 공연 예술 전반에 걸쳐 공통적으로 나타나는 현상이다. 서비스 품질이 높을수록 관람객의 만족도는 높아지며, 이는 재관람 의도와 구전 마케팅에도 긍정적인 영향을 미친다(김상유, 2006). 한국 전통무용에서도 이러한 경향이 확인되었으며, 이는 디지털 서비스와 같은 새로운 접근 방식이 전통 예술에 적용될 때 긍정적인 결과를 가져올 수 있음을 시사한다(정옥조, 2004). 또한, 전통 예술과 현대 기술의 융합이 관객들의 경험을 어떻게 변화시킬 수 있는지를 보여주는 사례로 해석될 수 있다. 신지혜(2018)는 이러한 융합이 관객의 참여를 촉진하고, 더 나아가 관람 만족도를 증대시키는 요소로 작용할 수 있음을 제시하였다.

연구 결과에 따르면, 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용이 지각된 가치와 관람 만족에 미치는 영향은 선행 연구들과 일관된 결과를 보여준다. 디지털 서비스 수용이 지각된 가치에 미치는 긍정적인 영향은 다양한 연구에서 확인된 바 있으며, 이는 디지털 음악 서비스뿐만 아니라 전통 공연 예술에서도 유사하게 나타난다. 예를 들어, 서문식 외(2015)는 문화예술 공연에서 서비스 품질이 소비자들이 인지하는 가치에 중요한 영향을 미친다고 보고하였다. 이러한 서비스 품질의 영향은 관람 만족에도 직접적으로 연결되어, 소비자들이 느끼는 만족도가 높아질수록 재관람 의도 또한 증가하는 경향이 있다. 특히, 박태승(2022)의 연구에서는 국악 관현악 공연의 서비스 품질이 관람 만족도와 재관람 의도에 미치는 영향을 분석하였고, 서비스 품질이 높을수록 관람객들의 만족도와 재방문 의도가 높아진다는 결론을 내렸다. 이는 디지털 서비스가 전통 예술에 적용될 때 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 또한, 안동근(2017)은 공연 예술에 대한 관심과 지식이 관람객이 지각하는 가치에 영향을 미치며, 이는 다시 관람 만족도로 이어진다고 설명하였다. 이는 전통 공연에서도 유사한 현상이 나타날 수 있음을 의미한다. 김지수 외(2023)의 연구에서도 뮤지컬 브랜드 자산이 관람객의 지각된 가치와 관람 만족도에 영향을 미친다고 보고하여, 전통 예술과 디지털 서비스의 융합이 관객 경험을 긍정적으로 변화시킬 수 있음을 보여준다. 이러한 연구 결과들은 공연 예술의 디지털화가 소비자 만족도와 재방문 의도에 미치는 영향을 이해하는 데 중요한 기초 자료를 제공한다. 또한, 전통 예술과 현대 기술의 융합이 관객들의 경험을 어떻게 변화시킬 수 있는지를 보여주는 사례로 해석될 수 있다.

이 연구의 결과에 따르면 한국 전통무용 공연에서 디지털 서비스는 단순한 기술적 보조 수단이 아니라, 공연의 가치와 관람 만족을 증대시키는 핵심 요소로 자리 잡고 있음을 알 수 있다. 디지털 서비스는 전통 예술을 현대적 감각으로 재해석해 관객에게 더 풍부하고 의미 있는 경험을 제공하며, 관객이 이러한 경험을 가치 있게 인식할수록 그들의 만족도는 더욱 높아진다. 디지털 기술을 활용한 공연은 전통과 현대의 융합을 통해 공연의 예술적 깊이를 강화하고, 관객의 참여를 촉진하여 한국 전통무용 공연 예술의 발전에 기여할 것이다. 따라서, 디지털 서비스가 한국 전통무용 공연 예술의 가치를 재발견하게 하고, 이를 통해 관객의 만족도를 높이는 중요한 전략적 도구임을 강조할 수 있다. 공연 기획자와 예술가는 이러한 디지털 기술의 잠재력을 적극적으로 활용해 공연의 예술적 가치를 높이고, 관객의 경험을 개선하며, 공연의 성공적인 미래를 도모할 수 있을 것이다.

V. 결론 및 제언

연구는 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용이 지각된 가치와 관람 만족에 미치는 영향을 분석하여, 디지털화된 공연 서비스가 전통 예술의 가치와 관람 만족도에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 중요한 시사점을 제공한다. 연구의 주요 가설은 디지털 서비스 수용이 지각된 가치에 긍정적인 영향을 미치고, 지각된 가치가 관람 만족에 중요한 영향을 미치며, 또한 디지털 서비스 수용이 직접적으로도 관람 만족에 영향을 미친다는 것이다. 이 모든 가설은 연구 결과에서 채택되었으며, 이는 디지털 서비스가 전통 공연 예술의 가치를 재평가하고, 관객들의 만족도를 높이는 중요한 요소임을 시사한다.

먼저, 디지털 서비스 수용이 지각된 가치에 미치는 긍정적인 영향은 공연 예술뿐만 아니라 다양한 분야에서 이미 검증된 바 있다. 디지털 콘텐츠의 품질과 접근성은 소비자들의 서비스 수용도를 높이며, 이는 결국 지각된 가치를 향상시키는 데 기여한다. 본 연구에서도 이러한 경향이 확인되었으며, 이는 전통 공연 예술에서도 디지털화가 소비자 가치를 높일 수 있음을 보여준다. 이는 현대 기술이 전통 예술의 가치를 재발견하고, 새로운 방식으로 관객들에게 다가갈 수 있는 중요한 수단임을 강조한다.

또한, 지각된 가치가 관람 만족에 미치는 영향 역시 중요한 발견이다. 공연 관람객이 느끼는 가치가 높을수록 관람 만족도가 높아진다는 것은, 공연의 질뿐만 아니라 공연 서비스의 전반적인 질이 중요하다는 것을 시사한다. 특히, 무용 공연과 같은 공연 예술에서 관람객이 느끼는 가치는 그들의 재관람 의도에도 직접적인 영향을 미치며, 이는 공연 산업의 지속 가능성과도 연관된다. 따라서, 공연 기획자와 제작자는 공연의 질뿐만 아니라 관객이 공연의 가치를 높게 평가할 수 있는 환경을 조성하는 데 주력해야 할 것이다.

마지막으로, 디지털 서비스 수용이 관람 만족에 직접적인 영향을 미친다는 연구 결과는 전통 예술이 현대 기술과 융합될 때 긍정적인 결과를 가져올 수 있음을 보여준다. 이는 디지털화된 공연 서비스가 관객들에게 더 나은 경험을 제공하며, 궁극적으로는 공연 예술의 생태계를 더욱 풍부하게 만들 수 있음을 시사한다. 이러한 융합은 관객의 참여를 촉진하고, 공연에 대한 만족도를 높이는 중요한 요인이 될 수 있다.

결론적으로, 본 연구는 전통 예술의 디지털화가 단순히 새로운 기술을 적용하는 차원을 넘어, 전통 예술의 가치를 재발견하고, 관객들의 만족도를 높이는 데 중요한 역할을 할 수 있음을 보여준다. 한국 전통무용 공연의 디지털 서비스 수용이 지각된 가치와 관람 만족에 긍정적인 영향을 미친다는 사실은, 전통과 현대의 융합이 공연 예술의 발전과 관객 경험의 향상에 큰 기여를 할 수 있음을 시사한다. 향후 연구에서는 이러한 디지털 서비스가 다른 전통 예술 분야에도 동일한 영향을 미치는지, 그리고 더 나아가 이러한 융합이 문화산업 전반에 걸쳐 어떤 변화를 가져올 수 있을지에 대한 추가적인 탐구가 필요할 것이다.

참고문헌

- 김경선(2008). 공연 관람객의 가치 인식과 관람 만족도. **한국예술경영학회**, 9(4), 88-101.
- 김상유(2006). 서비스 품질이 관람 만족도에 미치는 영향. **한국스포츠산업경영학회지**, 9(1), 33-48.
- 김지수, 이대현, 전종우. (2023). 뮤지컬 브랜드 자산이 관람객의 지각된 가치, 플로우(Flow) 및 지속적 관람의도에 미치는 영향. **한국콘텐츠학회 논문지**, 23(5), 158-170.
- 박경혜(2017). 모바일 콘텐츠의 접근성과 사용자 경험이 지각된 가치에 미치는 영향. **한국콘텐츠학회논문지**, 17(2), 112-127.
- 박서영(2015). 현대춤에 나타나는 포스트모던댄스의 미적 특질 고찰. 한국연구재단(NRF).
- 박성우(2019). 전통 공연의 디지털화가 소비자 가치 인식에 미치는 영향. **한국무용학회지**, 12(3), 45-62.
- 박태승(2022). 국악관현악 공연의 서비스품질이 서비스가치, 관람만족 및 재관람의도에 미치는 영향. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 16(1), 43-56.
- 서문식, 신미숙, 하승범, 이선헌(2015). 문화예술공연 관람 시 평가되는 서비스 품질의 상대적 영향력에 대한 다각적 연구. **소비문화연구**, 18(1), 31-58.
- 신지혜(2018). 전통 예술과 현대 기술의 융합이 관람 만족도에 미치는 영향. **한국문화예술학회지**, 14(2), 70-85.
- 안동근(2017). 공연예술 관심과 지식과 지각된 작품가치가 예술 관람 만족도에 미치는 영향. **경영교육연구**, 32(6), 507-530.
- 윤수미(2009). 한국창작품에 미장센 기법 도입 가능성 연구. 동덕여자대학교 박사학위논문.
- 이유재, 라선아(2002). 구매 후 만족도 평가, 기대의 조정, 재구매 의도의 흐름에 관한 연구; 고객 충성도의 조절효과를 중심으로. **한국소비자학회** 13(3), 51-78
- 이은미, 정영기. (2017). 공연예술 관람 활성화를 위한 연구- 공연예술관람 장애요인과 보완점을 중심으로. **한국예술경영학회지**, 42, 211-247.
- 이은주(2020). 지각된 가치와 재관람 의도 간의 관계 연구. **한국체육학회지**, 45(1), 213-228.
- 정용조(2004). 한국 전통무용 공연의 서비스 품질과 관람 만족도. **한국체육학회지**, 43(3), 549-557.
- 조선히(2005). 무용 공연 공연만족, 재관람 의사결정 요인분석. **한국 스포츠 리서치**, 16(5), 549-558.
- 주중현(2017). **관객의 소비가치를 통한 공연예술 관람 행동의도 연구 : 연극과 뮤지컬을 중심으로**. 경희대학교 박사학위 논문.
- 최윤실(2014). **미장센 기법을 도입한 무용작품 <우리는 왜 루비빛을 버려야 하는가?>의 창작과정** 연구. 동덕여자대학교 석사학위

논문 57p.

Jia, W., & Kim, S. B. (2010), "The Mediating Effect of Experiential Value on Customers' Perceived Value of Digital Content: China's Anti-virus Program Market", *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 20(2), 219-230.

Park., S. I. & Kim, M. J. (2018). Customer Perceived Value in B2C Service Industries: A Higher-order, Formative Factor Structure. *Journal of Product Research*, 36(2), 65-74.

ABSTRACT

The Impact of Acceptance Factors of Digital Services in Korean Traditional Dance Performances on Perceived Value and Audience Satisfaction

Sookyong Jegal* Sangmyung University · Nam-gyu Cho** Sangmyung University

The purpose of this study is to analyze the impact of the acceptance of digital services for Korean traditional dance performances on perceived value and audience satisfaction. The study aims to explore how the digitalization of traditional arts influences the re-evaluation of perceived value by audiences and how this affects their satisfaction. The research was conducted through a survey of audiences who attended Korean traditional dance performances, and the collected data were analyzed using a structural equation model to test the hypotheses. The hypotheses were that the acceptance of digital services would positively affect perceived value, that perceived value would significantly impact audience satisfaction, and that the acceptance of digital services would directly influence audience satisfaction. The results of the study are as follows: all hypotheses were accepted, demonstrating that the acceptance of digital services positively influences both perceived value and audience satisfaction. In particular, perceived value was found to have a strong effect on audience satisfaction. This suggests that digital technology plays a crucial role in re-evaluating the value of traditional performing arts and enhancing audience experience. In conclusion, the integration of digital technology with traditional arts increases audience satisfaction and contributes to the modernization and development of traditional performances. Based on this, it is necessary to further promote the digitalization of traditional arts, and the effects of digital technology should be explored in other areas of the arts as well.

Key words : Korean Traditional dance, performance, digital technology, service acceptance, perceived value, audience satisfaction

논문투고일: 2024.09.21

논문심사일: 2024.10.10

심사완료일: 2024.10.20