

Mnet ‘스테이지 파이터’ 영상 매체 무용공연 시청동기가 재시청의도에 미치는 영향: 시청몰입의 매개효과 및 동일시의 조절된 매개효과

김선정* 단국대학교

초록 본 연구는 Mnet ‘스테이지 파이터’ 영상 매체 무용공연 시청동기, 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과와 동일시의 조절된 매개효과 규명에 연구의 목적이 있다. 이에, 영상 매체에서 ‘스테이지 파이터’무용공연을 이미 시청한 342명을 대상으로 가설검증을 위해 SPSS 30.0 통계분석용 프로그램 및 Process Macro Model 14로 가설을 검증하였다. 연구결과 첫째, 재시청의도에 시청동기 하위변인 중 긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구는 각각 유의한 영향이 나타났으나, 화제성 추구는 유의하지 않은 것으로 나타났다. 둘째, 시청몰입에 시청동기 하위변인 중 긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구는 각각 유의한 영향이 나타났으나, 화제성 추구는 유의하지 않은 것으로 나타났다. 셋째, 시청몰입은 재시청의도에 유의한 영향이 나타났다. 넷째, 시청동기 하위변인 중 긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구와 재시청의도 간 시청몰입의 부분 매개효과가 각각 나타났다. 다섯째, 동일시 조절된 매개효과 검증결과 시청동기 변인 중 긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구와 재시청의도 경로에서 각각 시청몰입과 재시청의도 경로 간 매개효과가 강화되는 조절된 매개효과가 각각 나타났다. 그러나 화제성 추구는 동일시 조절된 매개효과가 나타나지 않았다. 이에, 본 연구결과를 기반으로 무용의 대중화 및 활성화를 위한 디지털 영상 매체 무용공연 재시청의도 형성 요인을 확인하고 관객 개발 및 콘텐츠 기획을 위한 시사점을 제시하였다.

주요어 : Mnet 스테이지 파이터, 시청동기, 시청몰입, 재시청의도, 동일시

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

문화예술은 문학, 음악, 미술, 연극, 무용 등 다양한 장르를 포함하며, 개인의 정서적 만족과 삶의 질 향상뿐만 아니라 사회적·문화적 가치 창출에도 중요한 역할을 한다(변상호, 2018; 김갑수, 2019). 그러나 문화예술공연은 오랫동안 일정한 시간과 장소에서 직접 관람해야 하는 특성으로 인해 시간적·경제적 제약과 접근성의 한계를 가지고 있다. 최근에도 공연 관람의 주요 제약요인으로 시간 부족, 비용 부담, 접근성 부족 등이 제시되고 있어(문화체육관광부, 2024), 공연예술 향유 기회의 확대가 요구되고 있다.

최근 IT 기술의 급속한 발전에 따른 디지털 영상매체에 의해 온라인 문화예술공연 시장은 잠재적 고객층을 확보하면서 더욱 확장되고 있다. 공연예술 분야는 전시예술보다 더 다양한 비대면 콘텐츠 개발로 콘서트, 뮤지컬, 음악공연 등 많은 작품이 온라인 플랫폼, 라이브 스트리밍으로 공급되고 있다(김선정, 2025; 박주연, 2024). 디지털 영상 매체 중에서 유튜브(YouTube)는 가장 다양하고 많은 이용자층을 보유한 대표적 플랫폼이다(김준호, 한석호, 윤지환, 2021). 유튜브는 다양한 계층의 다수 청중이 무용공연을 접할 수 있고(김은빈, 2020), 무용수의 세밀한

* 단국대학교 음악·예술대학 교수, ksj4002@dankook.ac.kr

동작이 시청자에게 직접 전달, 반복 시청 등의 장점으로 무용공연 대중성과 활성화를 도모할 수 있는 중요한 영상 매체이다(김선정, 2025).

2024년 Mnet에서 방영된 무용 서바이벌 예능 프로그램 ‘스테이지 파이터’는 예술무용 장르가 디지털 및 대중적 오락 포맷을 결합해 새로운 소비 구조를 형성한 대표적 사례로서, 이 프로그램은 한국무용·현대무용·발레 등 ‘순수 무용’ 장르의 남성 무용수들을 출연자로 내세우고, 이들의 성장 과정과 감정적 내러티브를 드라마 형식으로 구성하였다(이진아, 2025). 즉, ‘스테이지 파이터’에서 한국무용은 선과 곡선의 조화, 정중동의 미학, 여백의 감각, 음악과의 융합을 통해 한국인의 정서와 미적 가치를 표현해 온 장르이다(권미영, 2022; 김미나, 2013). 이는 각 장르별 개성 넘치는 무용수가 무대에 오르기 전후에 흘리는 수많은 땀과 노력, 열정과 환희, 좌절과 기쁨, 고민과 생각 등 내밀한 부분까지 함께 볼 수 있었기에 대중의 응원과 공감을 더 유도하는 계기가 되었고 여러 공연이 실제 무대 현장으로 연결되었다(안지형, 2024).

한편, 기존 디지털 영상 수용에 관한 연구는 주로 드라마, 예능, 스포츠, 관광, 음악 콘텐츠를 대상으로 이용동기와 만족 또는 몰입, 지속이용의도 간 관계를 규명하고 있다. 그러나 무용은 인간의 신체 움직임 자체가 예술적 의미를 생성하는 장르로서 디지털 매체 환경에서도 신체성과 현장성이 중요한 미적 경험을 구성하며(Han, 2018; Lee & Kim, 2012), 디지털 공연에서도 관객은 단순한 영상 소비자가 아니라 신체적 표현과 감정 전달을 해석하는 적극적인 수용자로 기능한다(Peng, 2024). 특히, Mnet에서 방영된 ‘스테이지 파이터’는 기존의 예능 프로그램이나 공연 실황 영상과는 구별되는 무용 콘텐츠의 특성을 지닌다. 즉, 무용공연 콘텐츠는 무용수의 신체성, 장르 고유의 예술성, 공연성과 현장성, 그리고 무용수의 성장 과정과 예술적 서사가 결합된 경험재라는 점에서 기존 미디어 콘텐츠와 차별화된다.

무용 콘텐츠는 신체성, 장르성, 무용수 서사, 팬덤 형성, 그리고 무용의 대중적 재맥락화(popular recontextualization of art dance)라는 특성을 동시에 포함하고 있어 기존 디지털 미디어 수용 연구와는 다른 설명체계를 요구한다. 특히 무용은 공연예술 본연의 예술성과 대중문화 콘텐츠 소비방식이 결합되는 과정에서 시청동기, 시청몰입 및 재시청의도의 형성 메커니즘이 기존 영상 콘텐츠와 다르게 나타날 가능성이 있으며, 특정 무용수와 장르에 대한 동일시는 이러한 관계를 더욱 강화하는 핵심 심리 기제로 작용할 수 있다(Carmeli, Gilat & Waldman, 2007; Mael & Ashforth, 1992). ‘스테이지 파이터’는 무용에 관한 관심과 대중성 강화로 향후 무용의 확장성에 중요한 의미가 있기에, 디지털 영상 매체 ‘스테이지 파이터’등의 재시청의도에 관한 연구는 향후 무용 공연예술 소비 증진 및 활성화를 위한 방안이 될 수 있다.

이와 관련하여 재시청의도는 이미 시청하거나 경험한 적이 있는 콘텐츠에 대해 재시청하려는 의지로서(Engel, Blackwell & Kollat, 1982), 조회수 및 리뷰 등을 통해 결정되는 콘텐츠의 성공 여부를 판단해 볼 수 있는 척도이다(최상호, 2022). 디지털 영상 매체 등에 관한 재시청의도의 선행요인은 다양한 학문 분야에서 연구가 진행되었고, 재(지속)시청의도 관련하여 시청동기, 시청몰입 등이 주요 변인으로 확인된다(김선정, 2025; 남재준, 2025; 손증균, 2025). 재시청의도 관련하여 시청동기를 살펴보면 첫째, 시청동기는 이용과 충족이론(uses and gratifications approach)으로 설명할 수 있는데, Katz & Foulkes(1962)는 사람들은 왜 미디어를 이용하는가, 그리고 동기부여 되는 요소는, 그로 인해 충족되는 것은 무엇인가 등을 설명하는 이용과 충족 이론(uses and gratifications theory)을 (Dolan, Conduit, Fahy, & Goodman, 2016) 제시하였다. 즉, 수용자의 관점에서 미디어 이용 이유는 개인의 욕구와 수요 충족을 위함이다(김정기, 2016).

시청동기 관련하여 이용과 충족이론에 관한 연구는 TV나 신문 등 대중화 미디어를 넘어 모바일, 소셜 미디어, 인터넷 등 새로운 미디어들의 출현에 따라 다양한 차원과 각도로 확장되고 있다(이준웅, 김은미, 심미선, 2006). 따라서 뉴미디어 환경에서 시청자는 능동적이고 적극적이므로 영상 콘텐츠도 이러한 트렌드에 빠른 대처가 필요

하며, 이때 시청자의 동기와 욕구 파악(이윤, 이해은, 2020; 이지현, 주형철, 조광민, 2021)은 중요한 일이라 할 수 있다.

시청동기와 관련된 선행연구로 유튜브 관광 인플루언서(주아람, 2023), 스포츠 분야(정진하, 조성균, 2024; 지용주, 공성배, 2011; 이지현 등, 2021)에서 정보 추구, 오락추구, 대리만족 등은 대체로 재시청의도에 유의한 영향을 미치고, 사회교류는 부(-)의 영향을 보고하였다. 그리고 문화예술 분야로 온라인 무용공연 시청동기(정보 추구, 오락 추구, 대리만족)는 지속시청의도에 유의한 영향을, 사회교류는 영향이 없고(김선희, 2021), 클래식 크로스오버 음악 유튜브 시청 동기(긴장해소, 오락성)는 지속시청의도에 정(+)의 영향을, 학습 및 정보와 화제성 추구는 유의한 영향이 없음을 확인하였다(박다미, 2025). 이처럼, 각 산업 분야에서 시청동기는 하위요인, 그리고 재시청의도에 대한 연구결과도 각각 다르게 나타나고 있어 연구의 필요성을 시사한다.

둘째, 디지털 영상 매체 재시청의도 관련하여 몰입(flow)은 즐거움과 만족의 긍정적 심리상태의 최적 경험으로 소비자의 행동을 설명해주는 핵심변수이다(Csikszentmihalyi, 1993). 최근 변화하는 미디어 환경에서 개인은 원하는 시간에 원하는 콘텐츠를 선택하고 능동적 시청 행위의 특성이 현저하게 나타나므로 영상 시청과 몰입 경험 관련 연구들이 이루어지고 있다(성민제, 정형원, 김태규, 2018).

이와 관련하여 영상 매체 등의 시청동기와 시청몰입에 관한 선행연구로 온라인 클래식 음악 또는 클래식 크로스오버 음악 유튜브 시청 동기(긴장해소, 학습 및 정보, 오락성, 화제성 추구(사회 교류 동기)는 시청몰입에 각각 유의한 정(+)의 영향을 보고하였다(박다미, 2025; 장신량, 박조원, 이희주, 박세진, 2023). 이처럼 선행연구는 연구자별 시청동기 하위요인, 그리고 시청몰입 간 연구결과도 다른 것으로 확인된다.

셋째, 디지털 영상 매체 재시청의도에 관한 시청몰입의 매개효과에 관한 선행연구로 스포츠 분야 연구(전찬수, 김형석, 신승호, 2011), 유튜브 브이로그(정운주, 김중무, 2020), 유튜브 관광 인플루언서 콘텐츠(주아람, 2023) 등에서 시청동기 하위요인 오락추구, 대리만족, 시간 소비 요인과 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과를 확인하였다. 또한, 문화예술 분야 연구로 클래식 크로스오버 음악 유튜브 시청몰입은 지속시청 의도에 유의하고, 시청 동기 하위요인 긴장해소, 오락성과 지속시청의도 간 시청몰입의 부분매개효과, 학습 및 정보, 화제성 추구하고 지속시청 의도 간 시청몰입의 완전매개효과(박다미, 2025)로 문화예술 분야에서 시청몰입의 연구는 제한적임을 확인하였다. 이상의 선행연구를 보면 본 연구에서도 디지털 영상 매체 시청동기 각 하위변인과 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과를 예견해 볼 수 있다.

넷째, 조절효과에 관한 연구로 동일시는 개인이 그룹이나 조직의 특성을 자신의 정체성과 결합하여 심리적으로 밀착되는 상태를 말한다(O'Reilly & Chatman, 1986). 동일시를 설명에 가장 널리 사용되는 이론인 사회정체성(social identity) 이론은 인간은 상호작용, 소속, 특정 사회집단과의 연결을 통해 자아를 인식하고, 이러한 동일시가 자아정체성을 육성하고 보호하는 데 도움이 된다는 개념이다(Carmeli et al., 2007). 동일시가 높을수록 개인은 상대에 대한 기대와 애착이 높아지며, 몰입과 공동체 의식을 형성하고, 이는 자발적 구전 활동의 원동력으로 장기적 관계 구축과 유지에 중요한 역할을 한다(최순규, 이선우, 유재원, 2024).

동일시 조절효과에 관한 선행연구로 스포츠 분야(박강현, 이민경, 정지연, 2022; 정윤지, 이준성, 2021), 모바일 여행 앱(최순규 등, 2024) 등의 연구에서 동일시 조절효과를 확인하였다. 이처럼, 다른 분야에서 동일시 조절효과를 확인하는 연구가 수행되고 있으나, 문화예술 무용 분야에서 현재까지 동일시의 조절효과를 확인한 연구는 활발하지 않다.

선행연구를 종합하면, 시청동기, 시청몰입, 재(지속)시청의도 간 선행연구는 장르와 매체, 연구자에 따라 일관되지 않은 것으로 확인되었다. 특히 TV, 유튜브, 틱톡 등 다양한 영상 매체를 대상으로 관련 연구가 수행되었으나, 무용공연 콘텐츠 영상 매체를 대상으로 시청동기와 시청몰입, 재시청의도 간 영향 관계 및 동일시의 조절된 매개

효과를 검증한 연구는 부족한 실정이다.

이에 본 연구는 무용 콘텐츠 영상 매체 '스테이지 파이터'를 대상으로 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)가 시청몰입과 재시청의도 간 영향 관계, 시청몰입의 매개효과와 동일시의 조절효과를 검증하고자 한다. 이를 통해 무용 콘텐츠 소비 행동에 대한 이해를 확장하고, 온라인 영상 콘텐츠를 통한 무용의 대중성 확대에 기여할 수 있는 실증적 근거를 제시하고자 한다.

2. 연구목적 및 연구가설

본 연구의 목적은 무용 서바이벌 예능 프로그램 '스테이지 파이터'의 영상 매체에 관한 시청동기와 재시청의도 간 영향 관계 및 시청몰입의 매개효과, 그리고 동일시의 조절된 매개효과를 규명함에 있다. 이상의 선행연구를 기반으로 다음의 가설을 설정하였다.

가설 I(1-4). 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)는 재시청의도에 각각 영향을 미칠 것이다.

가설 II(1-4). 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)는 시청몰입에 각각 영향을 미칠 것이다.

가설 III(1). 시청몰입은 재시청의도에 영향을 미칠 것이다.

가설 IV(1-4). 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)와 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과가 각각 있을 것이다.

가설 V(1-4). 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)와 재시청의도 간 경로에서 동일시의 조절된 매개효과가 나타날 것이다.

II. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구는 무용 서바이벌 예능 프로그램 '스테이지 파이터' 영상 매체(tv, 유튜브, 온라인 플랫폼, 라이브 스트리밍 등)에서 이를 '1회 이상 시청했던 일반인'을 연구대상자로 선정하였다. 이들을 대상으로 무용공연에 관한 재시청의도를 규명하기 위해 자료수집 기간은 2025. 01. 24 - 02. 05(12일간)까지 표본 350명의 자료를 수집하였다. 자료수집방법은 이미 패널 데이터를 구축하고 있는 E 온라인 설문업체에 의뢰하여 층화표집방법[모집단을 속성(성별, 연령별)에 따라 계층으로 구분하고 각 계층에서 단순무선표집 방법]으로 자료를 수집하였다.

자료수집방법은 리서치 전문기관인 E사를 통해 '스테이지 파이터' 영상 매체 등에서 무용공연을 시청한 성인을 대상으로 전국단위 panel data를 구축하였으며, 우선 성별, 연령별, 지역별로 구분하여 모집단을 대표하고 각 계층별 자료수집이 용이한 층화표집으로 자료를 수집하였다. 최종적으로 불성실 및 이상치 8부를 제거한 342부가 본 연구에 활용되었고, 수집 자료에서 연구대상자의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

2. 측정도구

본 연구는 서바이벌 예능 프로그램 '스테이지 파이터' 영상 매체 등에서 무용에 관한 재시청의도를 규명하고자 각 독립변수는 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)로, 매개변수는 시청몰입을,

종속변수는 재시청의도, 조절변수로 동일시를 선정하였으며, 각 변수는 공통적으로 Likert 5점 척도로 구성하였다. 각 측정도구는 타 학문 분야에서 사용했던 설문문항을 일부 차용하였고, 이를 본 연구의 목적에 부합하도록 수정하였으며, 설문 문항은 문화예술 무용 분야 전문가(교수 2인)로부터 내용타당도 검증을 받고 자료를 수집하였다.

측정도구의 타당도와 신뢰도 검증은 탐색적 요인분석과 신뢰도 분석을 실시하여 확인하였고, 본 연구에서 탐색적 요인분석은 배리맥스(varimax) 직각회전방식 요인추출 방법을 적용한 주성분 분석(principal components analysis)으로, 문항의 선택 기준은 고유값(eigen value) 1.0 이상, 요인 적재치는 .50 이상을 기준으로 하였으며, 신뢰도 분석은 문항 간 내적 일관성인 Cronbach's α 계수를 산출하여 .70을 초과하는 경우 양호한 것으로 판단하였다(김선정, 2015).

표 1. 연구대상자의 일반적 특성

(N=342)

특성	구분	빈도 (명)	비율 (%)
성별	남자	140	40.9
	여자	202	59.1
연령대	만 20-29세	67	19.6
	만 30-39세	72	21.1
	만 40-49세	67	19.6
	만 50-59세	67	19.6
	만 60세 이상	69	20.2
결혼 여부	미혼	135	39.5
	기혼	207	60.5
최종학력	고졸 이하	48	14
	전문대졸	35	10.2
	대졸	199	58.2
	석사재학 이상	60	17.5
직업	직장인	196	57.3
	자영업	29	8.5
	학생	28	8.2
	전업주부	57	16.7
	기타	32	9.4
월 평균 소득	200만원 이하	36	10.5
	201-300백만원 이하	70	20.5
	301-400만원 이하	71	20.8
	401-500만원 이하	57	16.7
	500만원 초과	108	31.6

1) 시청동기

본 연구에서 무용 시청동기는 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 무용공연을 시청하려는 동기이다. 시청동기 하위요인은 김범, 박선기, 주형철(2016)의 사회적 유용성 2문항을 화제성 추구 4문항으로 수정하였고, 주효진, 임훈(2017)의 측정도구를 참고하였다. 시청동기 문항 내용은 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 무용공연을 시청하면 '위로와 마음이 편안해짐, 복잡한 현실 잊기' 등 긴장해소 추구 5문항, '무용에 관한 새로운 것을 배울 수 있음, 삶에 유익함' 등 학습 및 정보 추구 4문항, '재미가 있음, 새로운 소재 및 내용' 등 오락성 추구 3문항, '무용 이야기 있음, 유명하여 시청함' 등 화제성 추구 4문항으로 구성하였다(김선정, 2025).

시청동기 척도의 탐색적 요인분석 결과, KMO 값은 .850, Bartlett의 구형성 검정 통계치가 1645.628($df=78$, $p<.001$)로 상관행렬이 탐색적 요인분석 결과에 적합하였다. 분석 결과 선행연구와 같이 4개의 요인으로 구분되었

으며, 총분산 설명력은 67.272%로 나타났다. 요인분석 과정에서 요인 적재치가 .50 미만이거나 단일 요인 구성에 부합하지 않는 긴장해소 추구 2문항(4, 5번), 학습 및 정보 추구 1문항(2번)을 제외하고 최종적으로 긴장해소 추구 3문항, 학습 및 정보 추구 3문항, 오락성 추구 3문항, 화제성 추구 4문항 총 13문항이 채택되었다. 모든 하위 요인의 Cronbach's α 계수는 .717~.820으로 기준치인 .70을 만족하며, 이를 <표 2>에 제시하였다.

표 2. 시청동기 측정도구에 대한 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석

설문문항	요인			
	1	2	3	4
긴장해소 추구1	.764	-.052	.264	.213
긴장해소 추구2	.792	.278	.063	.231
긴장해소 추구3	.842	.127	.215	.152
학습 및 정보 추구1	.050	-.001	.224	.765
학습 및 정보 추구3	.364	.150	.090	.738
학습 및 정보 추구4	.319	.235	.109	.654
오락성 추구1	.132	.159	.834	.144
오락성 추구2	.173	.082	.805	.079
오락성 추구3	.199	.264	.674	.246
화제성 추구1	.299	.589	.052	.314
화제성 추구2	.068	.716	.141	.353
화제성 추구3	.053	.799	.064	-.054
화제성 추구4	.063	.710	.342	.009
Cronbach's α	.820	.717	.771	.743
고유값	2.344	2.277	2.132	1.992
분산비(%)	18.034	17.516	16.399	15.322
누적분산비(%)	18.034	35.550	51.949	67.272

Kaiser-Meyer-Olkin = .850
Bartlett의 구형성 검정 $\chi^2 = 1645.628$, $df = 78$, $p < .001$

2) 시청몰입

시청몰입은 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 무용공연을 시청하면서 몰입하는 정도로, 본 연구에서 측정도구는 김혜영, 안보섭(2018)과 권미경(2020)의 연구에서 사용한 측정도구를 새롭게 구성한 김가희(2022)의 측정도구를 참고하였다. 시청몰입의 문항 내용은 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 무용공연을 시청하면 '무용공연에 집중, 무용에 몰입, 시간 몰입' 등 5문항으로 구성하였다.

시청몰입 척도의 탐색적 요인분석 결과, KMO 값은 .912, Bartlett의 구형성 검정 통계치가 1079.674($df=15$, $p<.001$)로 탐색적 요인분석 실시에 적합하였다. 분석 결과 단일 요인으로 추출되었으며, 총분산 설명력은 61.048%로 나타났다. 최종적으로 시청몰입 측정도구는 총 5개 문항이 채택되었고, 내적 일관성인 Cronbach's α 계수는 .838로, 이를 <표 3>에 제시하였다.

표 3. 시청몰입 측정도구에 대한 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석

설문문항	요인 1
시청몰입1	.738
시청몰입2	.809
시청몰입3	.827
시청몰입4	.740
시청몰입5	.788
Cronbach's α	.838
고유값	3.052
분산비(%)	61.048
누적분산비(%)	61.048

Kaiser-Meyer-Olkin = .912
Bartlett의 구형성 검정 $\chi^2 = 1079.674$, $df = 15$, $p < .001$

3) 재시청의도

본 연구에서 재시청의도는 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 무용공연을 시청한 후 '스테이지 파이터' 및 '유사 무용 영상'을 다시 시청하려는 의도를 의미한다. 본 연구에서 재시청의도는 이범준, 정진이(2024)의 측정도구를 참고하였고, 문항 내용은 서바이벌 예능 프로그램 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 제공하는 무용공연을 '이미 시청한 무용공연과 유사 영상을 시청할 의사가 있음, 타인 추천 무용공연도 찾고 싶음, 시청 시간이 기다려짐' 등 3문항이다.

재시청의도 척도의 탐색적 요인분석 결과, KMO 값은 .713, Bartlett의 구형성 검정 통계치가 432.675($df=3$, $p<.001$)로 요인분석 실시에 적합하였다. 분석 결과 단일 요인으로 구분되었으며, 총분산 설명력은 76.255%로 나타났다. 최종적으로 재시청의도 측정도구는 3개 문항 모두 채택되었고, Cronbach's α 계수는 .841로 나타났으며, 이를 <표 4>에 제시하였다.

표 4. 재시청의도 측정도구에 대한 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석

설문문항	요인 1
재시청의도1	.902
재시청의도2	.867
재시청의도3	.850
Cronbach's α	.841
고유값	2.288
분산비(%)	76.255
누적분산비(%)	76.255

Kaiser-Meyer-Olkin = .713
Bartlett의 구형성 검정 $\chi^2 = 432.675$, $df = 3$, $p < .001$

4) 동일시

본 연구에서 동일시는 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 무용공연을 시청한 시청자가 내면에서 무용수에 감정 이입으로 자신의 가치관, 행동 등을 재구성하여 무용수 개인과 무용 장르에 상호작용하는 것을 말한다. 본 연구에서 동일시 측정도구는 Hoffner & Buchanan(2005)의 측정도구를 인용한 류은아(2020) 연구에서 사용한 측정도

구를 참고하여 본 연구에 적절하도록 수정하였다. 동일시 문항 내용으로 무용수는 '내가 되고 싶은 유형, 모방하고 싶은 사람' 등 4문항으로 구성하였다.

동일시 척도의 탐색적 요인분석 결과, KMO 값은 .792, Bartlett의 구형성 검정 통계치가 649.582($df=6$, $p<.001$)로 요인분석 실시에 적합하였다. 분석 결과 단일 요인으로 구분되고, 총분산 설명력은 69.956%로 나타났다. 최종적으로 동일시 측정도구는 4개 문항 모두 채택되었고, Cronbach's α 계수는 .854로 이를 <표 5>에 제시하였다.

표 5. 동일시 측정도구에 대한 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석

설문문항	요인 1
동일시1	.741
동일시2	.887
동일시3	.884
동일시4	.825
Cronbach's α	.854
고유값	2.798
분산비(%)	69.956
누적분산비(%)	69.956
Kaiser-Meyer-Olkin = .792	
Bartlett의 구형성 검정 $\chi^2 = 649.582$, $df = 6$, $p<.001$	

5) 동일방법편의 검증

본 연구는 자가보고식 설문(self-report survey)을 통해 모든 변수의 데이터를 동일한 시점 및 방법으로 수집하였으므로, 동일방법편의(Common Method Bias)가 발생할 가능성이 존재한다(Podsakoff et al., 2003). 이를 확인하기 위해 Harman의 일요인 검증(Harman's single factor test)을 실시하였다. 가설 검증에 사용된 모든 측정 문항을 투입하여 회전되지 않은 주성분 분석을 수행한 결과, 도출된 단일 요인이 전체 분산의 37.268%를 설명하는 것으로 나타났다. 이는 동일방법편의의 심각성을 판단하는 일반적인 기준치인 50%를 하회하는 수치로, 특정 단일 요인이 전체 분산을 과도하게 설명하지 않음을 의미한다. 따라서 본 연구의 수집된 데이터는 동일방법편의로 인한 심각한 오류가 없는 것으로 판단하였다.

3. 자료처리

본 연구는 자료처리는 Windows용 SPSS 30.0 Version을 이용하여 통계분석은 다음의 절차에 따르며, 통계적 유의성은 유의수준 $p<.05$ 의 수준에서 검증하였다.

첫째, 응답자의 특성을 파악하기 위해 인구통계학적 빈도분석을, 둘째, 측정 도구의 타당성 및 신뢰성을 검증하기 위해 탐색적 요인분석과 문항 간 내적 일관성인 신뢰도 계수인 Cronbach's α 계수를 산출하였으며, 셋째, 연구변수의 특성 및 정규성을 확인하기 위해 평균, 표준편차, 왜도, 첨도 등의 기술 통계치를 산출, 그리고 두 변수 간 상관성을 알아보기 위해 Pearson 상관분석을 실시하였다.

넷째, 시청동기가 재시청의도에 미치는 영향 관계에서 시청몰입 및 동일시의 조절된 매개효과 검증을 위해 Hayes(2013)의 Process Macro Model 14 분석을 수행하였으며, 각 경로의 통계적 유의성은 Bootstrapping 5000회 실시 후 도출된 신뢰구간(Confidence interval; 95% CI) 내 0을 포함 여부를 기준으로 판단하였다.

III. 연구 결과

1. 주요변수의 기술통계 및 상관분석

본 연구에서 사용되는 주요 연구변수인 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구), 시청몰입, 동일시, 재시청의도의 기초분석을 위해 각 변수의 평균, 표준편차, 왜도, 첨도를 산출하였으며, 각 변수 간 상관관계를 검증하기 위하여 Pearson의 상관분석을 실시하였다.

각 변수의 왜도와 첨도를 살펴본 결과, 왜도는 모두 절대값 2.0 이하(-.514~.115), 첨도 또한 모두 절대값 7.0 이하(-.280~.484)로 나타나 전 변수에서 일변량 정규성 가정을 충족하는 것으로 확인되었다(West, Finch, & Curran, 1995). 변수별 기술통계치를 보면 오락성 추구의 평균이 3.902($SD=.560$)로 가장 높게 나타났고, 동일시의 평균이 2.932($SD=.734$)로 가장 낮게 나타났다.

다음으로 각 변수 간 상관관계를 검증한 결과, 모든 변수 간의 관계는 유의수준 .05 수준에서 통계적으로 유의한 정(+)적 상관관계가 확인되었다. 변수 간 상관계수는 .326에서 .613의 범위로 나타났으며, 구체적으로 재시청의도는 시청몰입($r=.613$), 동일시($r=.592$), 긴장해소 추구($r=.575$), 오락성 추구($r=.573$), 학습 및 정보 추구($r=.554$), 화제성 추구($r=.405$) 순으로 높은 상관관계를 보였다. 이상의 내용을 <표 6>에 제시하였다.

표 6. 연구변수의 기술통계 및 상관관계분석

변수	1	2	3	4	5	6	7
1. 긴장해소 추구	1						
2. 학습 및 정보 추구	.555***	1					
3. 오락성 추구	.444***	.425***	1				
4. 화제성 추구	.374***	.407***	.441***	1			
5. 시청몰입	.477***	.441***	.545***	.326***	1		
6. 동일시	.497***	.516***	.339***	.402***	.487***	1	
7. 재시청의도	.575***	.554***	.573***	.405***	.613***	.592***	1
빈도	342	342	342	342	342	342	342
평균	3.447	3.228	3.902	3.416	3.484	2.932	3.475
표준편차	.720	.681	.560	.613	.636	.734	.656
왜도	-.514	-.405	-.159	-.400	.115	-.004	.084
첨도	-.097	.484	.194	.041	-.280	-.229	-.135

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

2. 시청동기와 재시청의도 간 시청몰입 및 동일시의 조절된 매개효과 검증

독립변수인 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)가 종속변수인 재시청의도에 미치는 영향 관계에서 시청몰입의 매개효과와 동일시의 조절효과(조절된 매개효과) 검증을 위해 Hayes(2013)의 Process Macro Model 14를 활용하여 회귀분석을 실시하였다. Model 14는 매개변수와 종속변수 간의 경로($M \rightarrow Y$)가 조절변수의 수준에 따라 달라지는지를 검증하는 조절된 매개모형으로 간접효과와 조절된 매개효과의 유의성은 5,000회의 bias-corrected bootstrap을 실시하여 검증하였으며, 95% 신뢰구간(Confidence Interval, CI)에 0이 포함되지 않을 경우 통계적으로 유의한 것으로 판단하였다. 분석 결과는 <표 7>과 같다.

첫 번째 모형에서 독립변수인 시청동기의 하위요인들이 매개변수인 시청몰입에 미치는 영향을 살펴본 결과, 모형의 설명력은 38.2%($R^2=.382$)로 나타났고 회귀모형은 통계적으로 유의하며 적합한 것으로 확인되었다

($F=52.147$, $p<.001$). 세부 변수별로 살펴보면 시청동기 중 오락성 추구($B=.427$, $p<.001$), 긴장해소 추구($B=.193$, $p<.001$), 학습 및 정보 추구($B=.143$, $p<.01$)는 매개변수인 시청몰입에 통계적으로 유의한 정(+)적 영향을 미치는 것으로 나타났지만, 화제성 추구($B=.016$, $p>.05$)는 시청몰입에 유의한 영향을 미치지 않았다.

두 번째 모형에서는 독립변수인 시청동기 하위요인들과 매개변수인 시청몰입, 조절변수인 동일시, 그리고 시청몰입과 동일시의 상호작용항이 종속변수인 재시청의도에 미치는 영향을 분석하였다. 모형의 설명력은 59.6%($R^2=.596$)로 나타났으며, 회귀모형의 적합도 역시 통계적으로 유의하였다($F=70.430$, $p<.001$).

분석 결과, 독립변수인 오락성 추구($B=.270$, $p<.001$), 긴장해소 추구($B=.158$, $p<.001$), 학습 및 정보 추구($B=.123$, $p<.01$)는 재시청의도에 통계적으로 유의한 정(+)적 효과를 가지는 것으로 나타났다. 그러나 화제성 추구($B=.022$, $p>.05$)는 재시청의도에 통계적으로 유의한 영향이 나타나지 않았다.

시청동기 중 오락성 추구가 시청몰입 및 재시청의도에 가장 높은 영향력이 나타났다. 이는 일반 시민이 스테이지 파이터 무용 시청동기 요인이 경연대회인 점을 감안할 때 흥미, 즐거움 등의 오락성을 보다 추구한 것으로 볼 수 있다. 다만, 화제성 추구는 시청몰입 및 재시청의도에 유의한 영향이 나타나지 않았다. 그 이유로 무용이 사회교류 등의 주제로 대중에게 널리 확산되지 않았음을 의미한다.

한편, 매개변수인 시청몰입($B=.231$, $p<.001$)과 조절변수인 동일시($B=.209$, $p<.001$) 모두 재시청의도에 유의한 정(+)적 영향을 미치고 있었다. 특히, 시청몰입과 동일시의 상호작용항(시청몰입 $\times$ 동일시)이 재시청의도에 통계적으로 유의한 정(+)적 영향을 미치는 것으로 확인되었다($B=.103$, $p<.036$). 이는 시청몰입이 재시청의도에 미치는 영향력이 조절변수인 동일시의 수준에 따라 달라짐을 의미하며, 조절된 매개효과가 성립하기 위한 통계적 요건을 충족한다.

표 7. 시청동기와 재시청의도 간 시청몰입 및 동일시의 조절된 매개효과 검증

단계	변수	B	SE	t	p	LLCI	ULCI
X → M	(상수)	-2.849	.210	-13.558***	<.001	-3.263	-2.436
	긴장해소 추구	.193	.048	4.064***	<.001	.100	.287
	학습 및 정보 추구	.143	.050	2.840**	.005	.044	.243
	오락성 추구	.427	.058	7.322***	<.001	.312	.542
	화제성 추구	.016	.052	.304	.761	-.086	.117
	$F=52.147^{***}$ ($p<.001$), $R^2=.382$						
X, M, W → Y	(상수)	1.384	.233	5.929***	<.001	.925	1.843
	긴장해소 추구	.158	.042	3.759***	<.001	.075	.240
	학습 및 정보 추구	.123	.044	2.775**	.006	.036	.210
	오락성 추구	.270	.053	5.106***	<.001	.166	.373
	화제성 추구	.022	.044	.508	.612	-.065	.109
	시청몰입	.231	.047	4.889***	<.001	.138	.324
	동일시	.209	.041	5.150***	<.001	.129	.289
	상호작용항	.103	.049	2.104*	.036	.007	.199
$F=70.430^{***}$ ($p<.001$), $R^2=.596$							

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

주) X : 긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구

M : 시청몰입 W : 동일시 Y : 재시청의도

이상 연구변수의 통계적 유의성을 확인하였으므로, 다음으로 부트스트래핑 5,000회를 지정하고 95%의 신뢰구간(CI)을 설정하여 조절변수인 동일시의 수준(저집단, 평균, 고집단)에 따른 직접효과와 간접효과의 유의성을 검증하였다. 분석 결과는 <표 8>과 같다.

첫째, 긴장해소 추구가 재시청의도에 미치는 직접효과는 .158로 95% 신뢰구간($LLCI=.075$, $ULCI=.240$) 내에 0을 포함하지 않아 통계적으로 유의하였다. 그리고 시청몰입을 매개하는 간접효과는 동일시가 낮은 집단(저집단 $B=.030$)에서 평균 집단($B=.045$), 높은 집단(고집단 $B=.059$)으로 갈수록 효과 크기가 점차 증가하는 것으로 나타났다. 모든 집단의 신뢰구간 내에 0이 포함되지 않아, 동일시 수준이 높아질수록 긴장해소 추구가 시청몰입을 통해 재시청의도로 가는 매개효과가 강화되는 '조절된 매개효과'가 확인되었다(부분매개).

둘째, 학습 및 정보 추구가 재시청의도에 미치는 직접효과는 .123($LLCI=.036$, $ULCI=.210$)으로 유의하였다. 그리고 시청몰입을 매개하는 간접효과는 동일시 저집단 .022, 평균 집단 .033, 고집단 .044로 동일시 수준이 높아짐에 따라 효과 크기가 점차 증가하는 것으로 나타났다. 모든 집단의 신뢰구간 내에 0이 포함되지 않아, 동일시 수준이 높아질수록 학습 및 정보 추구가 시청몰입을 통해 재시청의도로 가는 매개효과가 강화되는 '조절된 매개효과'가 확인되었다(부분매개).

셋째, 오락성 추구가 재시청의도에 미치는 직접효과는 .270($LLCI=.166$, $ULCI=.373$)으로 유의하였다. 그리고 시청몰입을 통한 간접효과 역시 동일시 저집단 .066, 평균 집단 .099, 고집단 .131로 나타났고, 모든 집단의 신뢰구간 내에 0이 포함되지 않았다. 즉, 동일시 수준이 높을수록 오락성 추구가 시청몰입을 통해 재시청의도로 가는 매개효과가 강화되는 '조절된 매개효과'가 확인되었다(부분매개).

넷째, 화제성 추구가 재시청의도에 미치는 직접효과는 .022였으며 95% 신뢰구간($LLCI=-.065$, $ULCI=.109$) 내에 0을 포함하여 통계적으로 유의하지 않았다. 시청몰입을 경유하는 간접효과 또한 동일시 저집단(.002), 평균 집단(.004), 고집단(.005) 모두 신뢰구간에 0을 포함하므로 통계적으로 기각되었다. 즉, 화제성 추구는 유튜브 무용공연의 시청몰입이나 재시청의도를 유발하는 유의미한 변수가 아님이 검증되었다.

마지막으로, 조절된 매개효과 지수(Index of moderated mediation)는 .020이며, 95% 신뢰구간($LLCI=.003$, $ULCI=.042$) 내에 0을 포함하지 않아 통계적으로 유의하였다.

표 8. 부트스트래핑 신뢰구간을 통한 개별 경로(직접효과, 간접효과) 검증

연구변수	구분	B	SE	LLCI	ULCI	판단
긴장해소 추구	직접효과	-.158	.042	.075	.240	부분매개
	저집단	.030	.014	.006	.062	
	평균	.045	.014	.021	.074	
	고집단	.059	.017	.030	.095	
학습 및 정보 추구	직접효과	.123	.044	.036	.210	부분매개
	저집단	.022	.013	.002	.050	
	평균	.033	.015	.007	.065	
	고집단	.044	.020	.009	.086	
오락성 추구	직접효과	.270	.053	.166	.373	부분매개
	저집단	.066	.028	.011	.124	
	평균	.099	.026	.051	.155	
	고집단	.131	.034	.071	.205	
화제성 추구	직접효과	.022	.044	-.065	.109	기각
	저집단	.002	.009	-.014	.025	
	평균	.004	.013	-.021	.031	
	고집단	.005	.017	-.029	.039	
조절된 매개효과 지수		.020	.010	.003	.042	

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

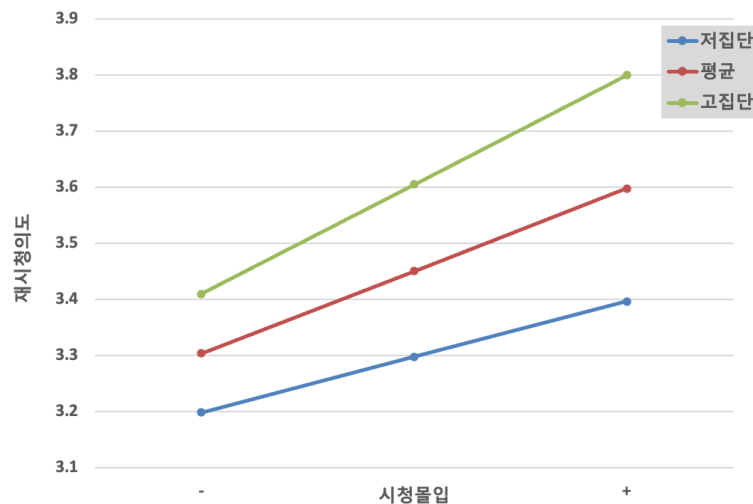


그림 1. 시청몰입과 재시청의도 간 동일시의 조절효과

IV. 논의

본 연구에서 서바이벌 예능 프로그램 ‘스테이지 파이터’ 영상 매체 등에서 무용공연 시청동기, 시청몰입, 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과 및 동일시의 조절된 매개효과에 따른 논의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구결과 ‘스테이지 파이터’ 영상 매체 시청동기 하위요인(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구), 그리고 시청몰입도 재시청의도에 정(+)의 유의한 영향이 나타났다. 관련 선행연구는 주로 스포츠 분야로 골프 방송(유튜브) 시청동기(학습 및 정보 추구, 오락 추구, 긴장해소 추구) 등이 재시청의도에 유의한 영향이 있다(정건하, 조성균, 2024; 지용주, 공성배, 2011). 그리고 클래식 크로스오버 음악 유튜브 시청 동기(긴장해소, 오락성)은 지속시청의도에 유의하나, 학습 및 정보와 화제성 추구는 유의한 영향이 없음을 확인하였다(박다미, 2025). 또한, 온라인 무용공연 시청동기 중 학습 및 정보 추구, 오락 추구, 긴장해소 추구는 재시청의도에 유의한 긍정적 영향이 있지만, 사회교류(화제성 추구)는 영향이 없는 것으로 확인되어(김선희, 2021), 선행연구는 본 연구결과를 일부 또는 전부 지지하고 있다.

선행연구와 일부 상이한 결과는 연구 대상과 분야의 차이, 그리고 영상 매체 이용 목적에 따른 차이에 기인한 것으로 판단된다. 무용공연의 현장 관람은 공연장이라는 동일한 시공간에서 무용수와 관객이 함께 호흡하며 형성되는 현장성(liveness)과 몰입감, 그리고 정서적 교감을 직접 경험할 수 있다는 점에서 가장 큰 강점을 지닌다. 이러한 특성은 공연예술만이 제공할 수 있는 고유한 가치로 평가되고 있으나 반면, 일회성이라는 특성과 무용수와 관객 간 물리적 거리로 무용수의 섬세한 몸동작이나 표현 등을 확인하는데 제한적일 수 있다. 이에, 최근 유튜브는 가장 대표적 영상 매체로 이는 무용공연을 시간, 장소 구분 없이 언제든지 반복적으로, 그리고 무용에 대한 자막과 해설 등을 통해 작품의 이해도를 높일 수 있다. 또한, 카메라의 클로즈업과 다양한 화면 구성을 통해 무용수의 표정, 신체 표현 등을 확인할 수 있는 중요한 수단이라 할 수 있다.

즉, 본 연구에서 ‘스테이지 파이터’ 시청동기는 시청자별로 각자 다를지라도 무용경연과 공연을 통해 일상생활에서의 긴장을 해소하고, 보다 무용 지식을 학습과 이에 관한 정보를 획득할 뿐만 아니라 삶에서 오락 추구 등을 통해 삶의 의미와 행복을 추구하려는 경향성으로 재시청의도에 긍정적 영향이 있는 것으로 사료된다. 따라서 무용

관계자는 무용에 대한 이해도를 높일 수 있는 교육적 요소를 포함하는 동시에 오락성을 겸비한 콘텐츠 개발, 디지털 영상 매체를 통한 적극적 홍보 전략을 마련할 필요가 있다.

둘째, '스테이지 파이터'영상 매체 시청동기 하위요인(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구)은 시청몰입에 정(+)의 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 관련 선행연구로 스포츠 분야에서 골프 영상 매체 시청동기 하위요인 중 학습 및 정보 추구, 오락 추구, 대리만족(긴장해소 추구) 등도 시청몰입에 긍정적 영향(Dubovi et al., 2021; 남재준, 2025)이 있고, 클래식 크로스오버 음악 유튜브 시청 동기 하위요인 긴장해소, 학습 및 정보, 오락성 등도 시청몰입에 각각 유의한 정(+)의 영향(박다미, 2025)으로 본 연구결과를 지지하고 있다. 따라서 무용 관계자는 '스테이지 파이터'등의 지속적 경연대회를 개최하여 영상 매체를 통해 일반인이 무용에 대한 흥미와 만족감, 충분한 정보제공으로 무용학습의 교육과 오락성을 겸비한 콘텐츠 개발 등이 선행되어야 할 것이다. 이를 통해 무용의 저변 확대 및 발전을 도모하게 되면 무용이 문화예술의 대표적 장르로서 인정을 받을 수 있을 것이다.

셋째, 스테이지 파이터'영상 매체 시청동기 하위요인(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구)과 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과가 나타났다. 시청몰입의 매개효과 관련 선행연구로 TV 시청동기(전찬수 등, 2011), 유튜브 관광 인플루언서 콘텐츠(주아랑, 2023) 연구에서 몰입의 부분 매개효과, 클래식 크로스오버 음악 시청 동기(긴장해소, 학습 및 정보, 오락성, 화제성 추구)와 지속시청의도 간 시청몰입의 부분 또는 완전 매개효과(박다미, 2025)를 보고하여 본 연구결과를 완전 또는 부분적으로 지지하고 있다. 본 연구결과를 통해 무용 영상 매체를 일반인이 시청 동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구)는 재시청의도에 직접 영향이 있고, 시청몰입을 통해서도 긍정적 영향을 미친다는 점을 상기할 필요가 있는데, 본 연구결과는 무용 관계자, 무용 콘텐츠 개발자 등에 향후 무용 발전을 위한 시사점을 제공한다.

넷째, 본 연구결과 스테이지 파이터'영상 매체 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구)와 재시청의도 간 시청몰입과 재시청의도 경로에서 동일시의 조절된 매개효과가 나타났다. 본 연구에서 동일시는 서바이벌 예능 프로그램 '스테이지 파이터'영상 매체 등에서 무용공연을 시청한 시청자가 내면에서 무용수에 감정이입으로 자신의 가치관, 행동 등을 재구성하여 무용수와 자신이 상호작용을 하는 것으로 무용수를 닮고 싶고, 원하거나, 모방하여 자신을 무용수와 동일시하는 것을 말한다.

동일시 조절효과 또는 조절된 매개효과에 관한 선행연구는 스포츠 분야(박강현 등, 2022; 정윤지, 이준성, 2021), 모바일 여행앱(최순규 등, 2024) 등의 연구에서 구매의도, 관람의도, 지속이용의도, 구전행동에 있어 동일시 조절효과 또는 조절된 매개효과를 보고하여 본 연구결과와 유사성을 가지고 있다. 특히, 화제성 추구의 직접 영향 및 매개 효과 그리고 조절효과 등에서 영향이 유의하지 않은 것은 무용이 단순한 유명세, 화제성, 유행성이 무용 콘텐츠의 지속적 소비를 설명하는 데 한계가 있음을 보여주는 중요한 근거로 해석을 해 볼 수 있다. 즉, 무용 콘텐츠의 지속적 소비가 단순한 화제성 보다는 콘텐츠 내부의 미학적 매력, 몰입 경험, 학습적 가치, 무용수와 의 정서적 동일시에 의해 강화될 수 있음을 시사한다.

'스테이지 파이터'는 일반적인 공연 영상과 달리 무용수의 성장 과정과 경쟁, 좌절, 성취 및 감정 표현을 함께 제시하는 서사적 구조를 갖는 것으로 해석할 수 있다. 즉, 시청자는 단순히 무용 동작이나 공연 자체를 감상하는데 그치지 않고, 무용수의 노력과 예술적 성취, 경쟁 과정에서 나타나는 감정에 자신을 투사하면서 심리적 유대감을 형성하게 된다. 이러한 동일시는 단순한 팬덤이나 출연자 선호를 넘어 무용수의 신체적 노력과 예술적 가치에 대한 공감으로 확장되며, 콘텐츠에 대한 몰입 경험을 강화하여 재시청의도를 더욱 높이는 역할을 하는 것으로 판단된다.

결국 '스테이지 파이터'무용 영상 매체의 반복적·지속적 재시청의도는 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구)가 시청몰입을 통해 재시청의도 간 매개효과 및 동일시 조절효과 등이 모두 유의하다. 무용 콘텐츠

츠의 지속적 소비는 단순히 공연 영상 제공을 넘어 무용수의 연습 과정, 창작과정, 공연 준비과정, 인터뷰 등 서사적 요소를 함께 제공함으로써 시청자의 정서적 동일시를 높일 필요가 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 일반인을 대상으로 스테이지 파이터'무용 영상 매체 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구), 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과, 그리고 동일시의 조절된 매개효과를 확인함에 목적이 있다. 이와 관련하여 본 연구의 학문적, 정책적, 실무적 시사점은 다음과 같다.

첫째, 학문적 시사점으로 영상 매체(유튜브 등) 재시청의도, 지속시청의도 관련 선행연구는 주로 스포츠 분야 등에서 연구가 수행되었고, 문화예술(음악, 미술 등)분야 중에서도 무용에 관한 연구는 제한적이다. 이에, 본 연구는 시청동기(긴장해소 추구, 학습 및 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구)를 독립변인으로, 시청몰입을 매개변인으로, 재시청의도를 종속변인으로, 그리고 동일시의 조절된 매개효과 여부를 확인하기 위해 이와 관련된 이론적 배경과 선행연구를 근거로 이론적 모델을 설정하고 이를 실증분석하였다는 점에서 학문적 의의가 있다.

둘째, 무용은 공연 횟수의 제한, 일반인의 접근성, 작품에 대한 이해의 어려움 등으로 여타 문화예술 중에서도 저변 확대에 한계점이 있다. 그러나 영상 매체는 시·공간 제약 없이 문화소비자가 다양한 무용공연을 반복적으로 시청가능하며, 무용수의 표정, 신체 표현 및 떨림 등의 세밀하게 인지할 수 있는 접근성이 높은 장점이 있다. 또한 자막과 해설, 인터뷰, 비하인드 영상 등 다양한 부가 콘텐츠를 함께 공유할 수 있어 다양한 무용작품을 관객에게 전달하여 무용이 대중과 친밀감을 형성하는 유용한 매개체로 역할을 할 수 있다(김선정, 2025). 이에, 정책적 시사점으로 문화정책은 무용공연의 활성화와 저변 확대를 위한 영상 매체 개발을 위한 기술 및 재정 지원 확대와 유통을 활성화 할 수 있는 정책과 함께 일반인의 무용 향유 기회를 확대 할 수 있는 무용 경연대회 등 교육과 오락성을 겸비한 디지털 무용 콘텐츠 제작 지원과 관객 개발 정책 논의를 위한 기초자료 제공하여 지속가능한 정책을 수립해야 할 것이다.

셋째, 실무적 시사점으로 무용은 여타 문화예술에서 일반 대중이 쉽게 접할 수 없는 구조적 한계를 가지고 있는데, 현재 청소년들은 ICT에 매우 친숙하여 유튜브 등으로 학습을 하거나 필요한 정보를 확인하는 경향성이 높다. 따라서 학교 교육에서 무용 활성화, 영상 매체 등을 활용하여 다양한 무용 콘텐츠를 제공하게 되면 관람의 기회 확대 및 일반인 또한 영상 매체를 통해 무용 재시청 등으로 삶의 질 개선이나 행복감을 추구할 수 있다.

한편, 문화예술공연 중 무용공연에 관한 선행연구는 주로 공연 속성평가, 공연 인지도, 관람경험 및 인지된 가치, 체험요인, 관람동기, 공연 만족 등에 관한 연구가 이루어졌다(김선정, 2025). 이에, 본 연구는 문화예술 분야 중에서 무용을 특정하여 스테이지 파이터'무용 영상 매체 시청동기 및 재시청의도 간 시청몰입의 매개효과, 그리고 특히 동일시의 조절된 매개효과를 확인하였다는 점에서 선행연구와 차별성이 있다.

연구의 한계점 및 후속연구를 위한 제안은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 일반 성인을 대상으로 스테이지 파이터'무용 영상 매체 재시청의도 영향 요인을 알아보기 위해 시청동기(긴장해소 추구, 정보 추구, 오락성 추구, 화제성 추구), 시청몰입, 동일시 등의 변인으로 이를 확인하였으나 재시청의도에 관련되는 선행변인은 다양하게 구성하여 이를 확인할 필요가 있다. 즉, 향후 연구에서는 무용 영상 매체인 점을 고려하여 콘텐츠 품질, 감정적·사회적 가치 등 다양한 변인으로 구조방정식 모델 연구를 수행할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 양적 연구방법으로 일반 성인을 대상으로 구조화 설문지에 의한 연구를 수행하여, 추가적 정보를 확인함에 한계점이 있다. 따라서 향후 연구는 일반인 및 무용수를 대상으로 양적 연구방법에 의한 비교연구와

함께 추가정보를 확인하기 위해 인터뷰 등의 질적 연구방법을 포함한 혼합연구를 제안한다.

셋째, 본 연구는 TV, 유튜브, OTT, 라이브 스트리밍 등 다양한 시청 경험을 동일 집단으로 처리하여 이를 구분하지 못하였는 점, 그리고 1회 이상 시청자, 반복 시청자, 전체 회차 시청자와 클립 시청자의 경험 차이가 통제되지 않은 점에서 연구의 한계점이 있다. 따라서 향후 연구는 시청방법에 따른 차이 및 시청 회수 등에 따른 평균비교분석 등을 통해 이를 확인할 필요가 있다.

참고문헌

- 권미경(2020). 유튜브의 1인 미디어 콘텐츠 특성이 몰입과 만족도, 지속적이용의도에 미치는 영향 : 개인 성향의 조절효과를 중심으로. 미간행 박사학위논문. 서경대학교 대학원.
- 권미영(2022). 생활무용으로서 한국무용 대중화를 위한 실천방안 탐색. 미간행 박사학위논문. 연세대학교 대학원.
- 김가희(2022). 항공사 유튜브 채널속성이 시청몰입 및 지속시청의도에 미치는 영향 : 준사회적 상호작용의 조절효과. 미간행 박사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 김갑수(2019). 문화예술 향유 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 김미나(2013). 정재만류 태평무를 통한 한국전통무용 계승·발전의 가치성 연구. 미간행 석사학위논문. 숙명여자대학교 전통문화예술대학원.
- 김범, 박선기, 주형철(2016). 인문, 사회과학편 : 마스터즈 수영대회의 이벤트속성과 이벤트만족, 참여지속의사의 관계. **한국체육학회지**, 55(2), 287-300.
- 김선정(2025). 유튜브 무용공연 시청동기, 시청만족, 지속시청의도 간 구조관계. **한국무용과학지**, 42(3), 33-50.
- 김선희(2021). 온라인 무용공연의 시청동기가 이미지 및 지속시청의도에 미치는 영향. **이벤트 컨벤션 연구**, 17(2), 101-117.
- 김은빈(2020). 취향 저격' 영상 추천하는 '유튜브 알고리즘'원리. **나침반 36.5도**, 80, 90-93.
- 김정기(2016). **이용과 충족 연구**. 커뮤니케이션북스.
- 김준호, 한석호, 윤지환(2021). 유튜브 관광콘텐츠 품질과 정보원 특성이 시청 만족, 지속적 시청 의도 및 미래 방문 의도에 미치는 영향. **호텔경영학연구**, 30(7), 217-235.
- 김혜영, 안보섭(2018). 온라인 1인 미디어 개인방송 BJ에 대한 매력도와 신뢰성이 미디어 채널에 대한 시청몰입, 상호 작용성, 인지된 즐거움과 이용자의 반응에 미치는 효과 연구. **광고연구**, (118), 78-126.
- 남재준(2025). 유튜브 골프레슨 콘텐츠의 구독동기, 시청동기, 콘텐츠 몰입 및 지속행동의도 간의 구조적 관계. **한국체육과학회지**, 34(5), 321-334.
- 류은아(2020). SNS 플랫폼에 따른 소셜미디어 인플루언서 평판의 마케팅 커뮤니케이션 효과 : 준사회적 상호작용과 동일시의 매개효과를 중심으로. 미간행 박사학위논문. 성균관대학교 대학원.
- 문화체육관광부(2024). **일상에서 풍요롭게 누린 2024년 문화·여가 활동 보도자료**. 문화체육관광부.
- 박강현, 이민경, 정지연(2022). 프로야구 유튜브 품질이 재시청의도와 직접관람의도에 미치는 영향과 팀동일시의 조절효과. **MICE 관광연구**, 22(4), 7-31.
- 박다미(2025). 클래식 크로스오버 음악 유튜브 시청 동기와 지속시청 의도 간 영향 관계 : 시청몰입의 매개효과와 관여도 조절 효과 중심으로. 미간행 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 박주연(2024). 온라인 문화예술관람이 여가만족도에 미치는 차별적 영향 : 장르별 차이와 1인가구를 중심으로. **한국콘텐츠학회논문지**, 24(8), 325-333.
- 변상호(2018). 문화예술 영역별 소비향유가 문화적 자기효능감 및 지식에 미치는 영향과 그 성별 차이에 관한 연구. **문화정책논총**, 32(3), 5-32.
- 성민제, 정형원, 김태규(2018. 11). 인터넷 방송에서 이용동기가 만족도와 몰입에 미치는 영향. **한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집**, 139-144.
- 손증균(2023). 유료 OTT 콘텐츠의 시청동기가 몰입 및 지속적인 시청의도에 미치는 영향. **지속가능경영연구학회지**, 7(2), 1-14.
- 안지형(2024). 엠넷 서바이벌 프로그램 '스테이지 파이터': K-무용 신드롬의 시작이 되기를. **댄스포럼**, 25-25.

- 이범준, 정진이(2024). 유튜브 음식 관광 콘텐츠 품질이 시청만족도와 재시청의도에 미치는 영향. *호텔경영학연구*, 33(3), 169-186.
- 이윤, 이해은(2020). ASMR 방송의 시청동기가 시청만족도와 지속시청의도에 미치는 영향. *한국소통학보*, 19(2), 97-127.
- 이준웅, 김은미, 심미선(2006). 다매체 이용자의 성향적 동기. *한국언론학보*, 50(1), 252-284.
- 이지현, 주형철, 조광민(2021). 골프 유튜브 시청자의 시청동기가 시청만족, 지속행동에 미치는 영향. *한국체육과학회지*, 30(1), 457-473.
- 이진아(2025). 디지털 스토리텔링 속성이 한국무용 인식과 참여 행태에 미치는 영향 : <스테이지 파이터> 사례 중심으로. *한국무용학회지*, 25(3), 11-27.
- 장신량, 박조원, 이희주, 박세진(2023). 클래식 음악의 온라인 청취 동기와 만족도와와의 관계에 관한 연구 : '이용과 충족' 이론을 중심으로. *한국사회과학연구*, 42(3), 49-89.
- 전찬수, 김형석, 신승호(2011). 유럽프로축구 TV 시청자의 시청동기가 시청몰입과 재시청의도 및 타인추천에 미치는 영향. *한국스포츠산업경영학회지*, 16(3), 73-85.
- 정건하, 조성균(2024). 2022 항저우 아시안게임 시청자의 미디어 접촉동기가 미디어 시청의도에 미치는 영향: 스포츠 관여도의 조절된 매개효과. *한국체육학회지*, 63(2), 463-482.
- 정윤주, 김중무(2020). 대학생 유튜브 브이로그(Vlog) 시청자의 시청동기와 지속시청의도 관계 분석- 시청몰입과 시청만족을 매개변인으로. *커뮤니케이션 디자인학연구*, 71, 147-163.
- 정윤지, 이준성(2021). 프로야구 팬의 정서적 관람동기가 관계의 질 및 스포츠 소비행동의도에 미치는 영향: 팀 동일시의 조절효과를 중심으로. *한국스포츠산업경영학회지*, 26(5), 42-62.
- 주아람(2023). Youtube 관광 인플루언서 콘텐츠의 시청동기가 행동의도에 미치는 영향. *융합관광콘텐츠연구*, 9(1), 21-40.
- 주효진, 임훈(2017). 대학생들의 케이블 TV드라마 시청동기 및 시청만족도에 대한 실증분석. *한국정치행정학회보*, 31(1), 87-105.
- 지용주, 공성배(2011). 아마추어 골퍼들의 골프방송 시청동기와 시청만족 및 재시청의도의 관계. *한국체육과학회지*, 20(5), 235-245.
- 최상호(2022). 유튜브 먹방콘텐츠 시청동기가 참여욕구와 재시청의도에 미치는 영향 관계 연구. *호텔리조트연구*, 21(4), 341-358.
- 최순규, 이선우, 유재원(2024). 모바일 여행 앱의 고객 인게이지먼트가 지속이용의도와 구전행동에 미치는 영향 : 고객동일시의 조절효과. *고객만족경영연구*, 26(4), 89-114.
- Carmeli, A., Gilat, G., & Waldman, D. A. (2007). The Role of Perceived Organizational Performance in Organizational Identification, Adjustment and Job Performance. *Journal of Management Studies*, 44(6), 972-992.
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self*. HarperCollins.
- Dolan, R., Conduit, J., Fahy, J., & Goodman, S. (2016). Social Media Engagement Behaviour: A Uses and Gratifications Perspective. *Journal of Strategic Marketing*, 24(3-4), 261-277.
- Dubovi, I., Krasnov, H., Bielik, T., Levy, S. T., & Dagan, E. (2021). Interactions Between Emotional and Cognitive Engagement While Learning With YouTube Science Videos. *Journal of Science Education and Technology*, 30(5), 730-746.
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Kollat, D. T. (1982). *Consumer Behavior* (4th ed.). Dryden Press.
- Han, S. J. (2018). Interfaces Between Physical and Virtual Bodies in Merce Cunningham's BIPED. *The Korean Journal of Dance Studies*, 70(3), 71-96.
- Hayes, A. F. (2013). *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach*. The Guilford Press.
- Hoffner, C., & Buchanan, M. (2005). Young Adults' Wishful Identification With Television Characters: The Role of Perceived Similarity and Character Attributes. *Media Psychology*, 7(4), 325-351.
- Katz, E., & Foulkes, D. (1962). On the Use of the Mass Media as "Escape": Clarification of a Concept. *Public Opinion Quarterly*, 26(3), 377-388.
- Lee, J., & Kim, M. (2012). Dancing Body in Digital Image Era. *The Korean Journal of Dance Studies*, 37, 63-84.
- Mael, F., & Ashforth, B. E. (1992). Alumni and Their Alma Mater: A Partial Test of the Reformulated Model of Organizational Identification. *Journal of Organizational Behavior*, 13(2), 103-123

- O'Reilly, C. A., & Chatman, J. (1986). Organizational Commitment and Psychological Attachment: The Effects of Compliance, Identification, and Internalization on Prosocial Behavior. *Journal of Applied Psychology*, 71(3), 492-499.
- Peng, F. (2024). Transforming Spectator into Collaborator During a Digitalised Dance Performance. *Multimodality & Society*, 4(1), 108-116.
- Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., Lee, J.-Y., & Podsakoff, N. P. (2003). Common Method Biases in Behavioral Research: A Critical Review of the Literature and Recommended Remedies. *Journal of Applied Psychology*, 88(5), 879-903.
- West, S. G., Finch, J. F., & Curran, P. J. (1995). *Structural Equation Models With Nonnormal Variables: Problems and Remedies*. In R. H. Hoyle (Ed.), *Structural Equation Modeling: Concepts, Issues, and Applications* (pp. 56-75). Sage Publications.

ABSTRACT

The Effect of Viewing Motivation on Rewatching Intention for Dance Performances in Mnet Stage Fighter:

The Mediating Effect of Viewing Flow and the Moderated Mediation Effect of Identification

Sunjung Kim* Dankook University

The purpose of this study was to investigate the mediating effect of viewing flow in the relationship between viewing motivation and rewatching intention, as well as the moderated mediation effect of identification in the context of viewing dance performances through the video media program Mnet Stage Fighter. Accordingly, the proposed hypotheses were tested using SPSS Statistics 30.0 and PROCESS Macro Model 14 based on data collected from 342 respondents who had previously viewed the dance performance Stage Fighter through video media. The findings were as follows. First, among the sub-dimensions of viewing motivation, tension-release seeking, learning and information seeking, and entertainment seeking had significant positive effects on rewatching intention, whereas conversation topics seeking did not have a significant effect. Second, tension-release seeking, learning and information seeking, and entertainment seeking exerted significant positive effects on viewing flow, whereas conversation topics seeking did not show a statistically significant effect. Third, viewing flow had a significant positive effect on rewatching intention. Fourth, viewing flow partially mediated the relationships between tension-release seeking, learning and information seeking, entertainment seeking, and rewatching intention, respectively. Fifth, the results of the moderated mediation analysis indicated that identification significantly strengthened the mediating effect of viewing flow on the relationships between tension-release seeking, learning and information seeking, entertainment seeking, and rewatching intention. Specifically, higher levels of identification enhanced the indirect effects of these dimensions of viewing motivation on rewatching intention through viewing flow. However, the moderated mediation effect of identification was not significant in the relationship between conversation topics seeking and rewatching intention. Drawing on the findings of this study, this research identified the factors influencing audiences' intention to rewatch dance performances via digital video media as a means of promoting the popularization and revitalization of dance. The study also offers practical implications for audience development and digital content planning.

Key words : mnet stage fighter, viewing motivation, viewing flow, rewatching intention, identification

논문투고일: 2026.05.31

논문심사일: 2026.07.06

심사완료일: 2026.07.19

* Professor, of Music and Arts at Dankook University