「정보시스템연구」 제28권 제4호
한국정보시스템학회
2019년 12월, pp. 223~250

http://dx.doi.org/10.5859/KAIS.2019.28.4.223

연극작품 연출에서의 정보기술 활용이 관객 재방문의도에 미치는 영향에 관한 실증연구*

최 지 애** · 권 오 병***

〈목 차〉

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 이론적 배경
2.1 연극에서의 정보기술 활용
2.2 관객만족도에 미치는 영향
Ⅲ. 가설
3.1 연구모형
3.2 체험경제이론
3.3 연극과 정보기술의 과업-기술 적합성
3.4 정보기술 특성
3.5 과업 특성
Ⅳ. 방법
4.1 설문지
4.2 자료수집 및 표본특성
Ⅴ. 결과
5.1 탐색적 요인 분석과 신뢰도 검증
5.2 측정모형의 타당성 및 적합성
5.3 각 연극작품 비교
5.4 가설 검증
Ⅵ. 토의 및 결론
6.1 시사점
6.2 한계점
6.3 결론
참고 문헌
<Abstract>

Ⅰ. 서 론

4차산업혁명이 진행되면서 연극에서도 휴머노이드 로봇(김영학, 2018), 드론, 인공지능(박소영, 2019) 등 정보기술을 활용하여 연출하는 시도가 활발해지고 있다. 연극공연예술작품을 연출하는데 있어서 적용되는 이러한 기술들은 무대효과와 배우의 연기, 연출의도에 따른 일루젼 즉, 상상력 표현, 과거 회상, 꿈 등의 표현을 할 때 사용되고 있다(홍주영, 2013). 이는 무대의 배경을 즉석에서 수시로 바꿔야 한다든지, 배역에 있어서 시간과 장소의 변경 등 의상을 바꾸어 입고 바로 연기를 해야 한다든지, 무대 제작비용과 설치 · 철거 등의 문제, 스텝 인건비의 지출, 장소의 제한성, 시간의 흐름을 표현하는 등 비효율적이고 번거롭기까지 한 부분들이

* 이 논문 또는 저서는 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5B8059804)
** 동국대학교 연극학과, cja1321@naver.com(주저자)
*** 경희대학교 경영대학, obkwon@khu.ac.kr(교신저자)

적지 않다. 이처럼 효율적이지 못하고 무대 형상화에 난해한 극적효과 등을 가능하게 할 수 있는 부분에 정보기술을 적절히 활용하는 것이다. 그러나 한편으로는 정보기술이 연극의 자연스러움을 저해하는 요인이 될 수 있다는 우려도 있다. 그럼에도 불구하고 2010년 이후의 공연들(예: 로베르 르빠쥬 연출의 공연작품, 연극 '골렘' 등)에서 이미 정보기술을 활용한 공연을 하고 있다. 이처럼 정보기술이 연극에 미치는 영향에 대한 주장이 일관되지는 못할지라도 정보기술의 광범위한 활용은 공연예술 여러 분야에서 이루어지고 있다(박소영, 2019). 그러나 예술 일반 분야에서의 정보기술 역할에 관한 활발한 연구에도 불구하고(태혜신 and 김선영, 2019), 정보기술을 활용한 연극 연출 형식이 공연예술 성공에 있어서 필수 요소인 관객의 재방문 의도에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구는 거의 진행되지 않았다.

따라서 본 연구의 목적은 공연예술 분야로 정보시스템 연구의 영역을 넓혀, 연극공연예술 현장에 접목한 정보기술이 연극에 대한 관객의 평가에 어떤 영향을 주는지 실증하는 것이다. 특히 연극은 그것이 배우이든 관객이든 체험의 성격을 가지며(전미혜, 2014; 송갑석, 2018; 오판진, 2019), 정보기술 응용연구에는 과업과 정보기술의 적합이 성과에 중요한 요소이고(Gebauer et al., 2010; Tam and Oliveira, 2016) 최근 정보기술을 연극에 적용하는 노력이 커지는 만큼(김주연, 2018; 김은혜, 2018; 왕석청, 2019), 과업-기술적합성이론(Goodhue and Thompson, 1995)과 체험경제이론(Pine and Gilmore, 1998)을 결합한 연구모형을 제시하였다. 특히 체험경제모형은 적용 영역에 맞게 변형하는 바(한숙영 and 엄서호, 2000; Oh et al., 2007; 한수정, 2015; 전영주,2009; 송학준, 2013) 본 연구에서도 연극의 맥락에 맞는 조작적 정의를 제시하였다. 실증분석 결과 연극에 활용되는 정보기술의 특징, 즉 정보품질과 시스템품질, 그리고 과업상호작용성과 과업공간중요도라는 연극 과업의 특징이 서로 적합을 이룰 때 고객의 교육적, 심미적, 일탈적 체험에 긍정적인 영향을 주어 최종적으로 관객의 재방문 의도에 유의한 영향을 주는 것을 알 수 있었다. 이러한 발견의 덕택으로 이론적인 시사점과 극장이나 연출가에게 주는 실무적 시사점을 도출할 수 있었다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 연극에서의 정보기술 활용

연극은 다양한 정보기술을 활용하면서 '과학연극'으로 발전하고 있다(이성곤, 2018). 4차산업혁명 시대에 최근 관심받는 과학 연극의 주된 활용 기술 중 하나는 로봇이다. <그림1>의 예에서 나온 바와 같이, 일본 최초로 휴머노이드 로봇이 등장하는 연극인 <일하는 나>를 비롯하여 <사요나라>, <변신>, 인간-로봇 협업이 잘 부각된 <세 자매>, 한국의 최초 로봇연극인 <에버가 기가 막혀>, 그리고 이어 나온 <로봇 공주와 일곱난장이> 등은 모두 휴머노이드가 연극 연출에 등장하는 사례이다(김영학, 2018). 연극용 로봇 라오라처럼 관절을 자유자재로 돌리고 공중연기를 하며, <변신>에서 로봇이 죽음을 연기하는 등 로봇은 특수 장비 없이도 배

<사요나라>에 등장하는 휴머노이드

<세 자매> 휴머노이드

연극용 로봇 라오라 (생산기술연구원)

죽음을 연기하는 <변신>

<그림1> 정보기술 활용 연극

우가 표현하기 어려운 연출이 가능하다 (이예은, 2018). 심지어 로봇의 사람 같지만 사람 같지 않은 행동(예: <일하는 나>에서 청소 로봇이 일하기를 거부하는 장면)은 의도적으로 관객들에게 신선함을 제공한다(김영학, 2018). 이후 기계의 인간화 노력을 통해 로봇이 연극에서의 연출력을 더욱 강화하려고 한다 (이성곤, 2018).

다음으로 인공지능 기술은 연극에 사용되는 정보기술 기기가 단순 반복적이라 표현의 정교함 등 유연성이나 창의성이 떨어지는 것을 보완하는 기술로 관심을 받고 있다. 단, 인공지능 담론을 소재로 한 연극의 등장(김은혜, 2018; 이예은, 2018)은 본 논문의 논의와는 결을 달리하는 것이어서, 본 논문에서는 인공지능 기술의 연극에서의 활용에 집중하려고 한다. 인공지능이 연극에서 고려되는 가장 큰 이유는 대화 지능 모형(conversational intelligence model)으로서의 정보기술이기 때문이다. 아직 인간 배우 수준의 정교하고 역동적인 표현은 어려울지라도, 이상한 표현을 할 때 관객들로부터 받는 판단에 대한 두려움이 인공지능에게는 없는 등 즉석 연극 기술(improvisational theatre technology)로서 가치가 있다는 평을 받는다. (Mirowski et al., 2019). 최근에는 딥페이크 기술 등으로 기존의 인공지능이 연출하는 어색함을 극복하고 그 표현의 실감성을 증대시키고 있다(Fletcher, 2019). 한편, 인공지능은 SW알고리즘이기 때문에 하드웨어를 가진 로봇에 내재하여 같이 등장한다. 예를 들어 <사요나라>에 등장하는 로봇에는 표정 합성 등 인공지능 기술이 장착되어 있다(태혜신, 2019).

그 외에도 미디어 아트나 증강현실 등 실감형 기술을 통해 제한된 공간, 시간, 장소를 극복하고(전미혜, 2014), 몰입감이나 초현실감, 일루젼을 제공하려는 시도도 많이 이루어지고 있다(홍주영, 2013; 양선우, and 임찬, 2017). 이 중 미디어 아트는 연극에서 공감각적 경험을 제고하는데 유용하며(전미혜, 2014), 현대 관객들이 수동적인 역할에서 벗어나 공연에 영향을 미치는 방법으로 자신의 욕구를 분출하려는 것에 부응하여 관객과의 상호작용을 강화하는 방법으로 큰 몰입감을 체험하게 해준다(김민지, 2014). 또한 증강현실은 극중 배우에 대한 정보를 동시에 보게 하는 등 다차원적 체험으로써 관람에서의 몰입감이나 연극 이해를 도울 수 있다(권용, 2017).

이렇게 로봇이나 인공지능, 실감형 기술 등 최신 정보기술이 연극에 도입되고 있지만, 이들이 관객으로부터 수용되고 배우 등 연극 관계자들로부터 그 실효성을 인정받을지는 미지수이다. 정보기술의 개발 및 도입에는 시간과 비용이 소요되는바 지속적으로 도입을 실험할 수도 없다. 이러한 시행착오를 최소화하려면 정보기술을 연극에 채택하는 것에 대한 관객의 태도나 평가에 대한 실증연구가 필요하다. 그러나 아직 연극의 정보기술 채택을 심층적으로 이해하는 연구가 거의 존재하지 않는다.

2.2 관객만족도에 미치는 영향

연극에 있어서 관객만족도는 중요한 연구 대상이다. 여기서 관객만족도란 연극 관객들이 작품에 관하여 특정 시간, 특정 초점에서 느끼는 감정적, 인지적 반응이다 (Giese and Cote, 2000; 유명한, 2017). 관객만족도가 중요한 이유는 이것이 재방문의도 등 기관의 명성이나 재무적 성공에 크게 기여하기 때문이다(이루지, 2006; 박명숙, 2014).

관객만족도에 영향을 미치는 요인은 공연예술 전반적인 연구가 이전부터 있었다. 우선 관객만족도는 일반적인 사용자 만족도와 개념적인 차이가 있을 수 있으므로 별도의 측정 도구를 개발하는 연구가 있었다(이루지 2006; 송필석, 2008). 또한 무용에서의 관객만족도에 대한 연구도 있었다. 그러나 이들의 연구는 공연의 내용 자체에 대한 만족도가 아니라 공연장에 대한 만족도(예: 이용편의, 고객관리, 시설, 관람 편의성 등) 또는 공연상품에 대한 만족도(가격, 장소, 촉진 등)에 집중한 것이었다.

관객만족도에 영향을 미치는 요인은 다양하다. 첫째, 연극의 작품요소가 제기되고 있다. 작품품질(내용품질, 연기품질)은 관람 만족도에 영향을 줄 것이다(유명한 2017). 작품의 품질은 대본의 품질로 나타나기도 한다(송은아, 2017). 둘째, 개인특성이다. 일반적으로 관객의 유형이 공연에 대한 만족도에 영향을 주는 것으로 알려져 있는데(권혁인 등, 2015), 고연령일수록 공연 가격에 관대하고 고학력일수록 평가에 냉정한 경향이 있는 것이 그 예이다(이루지, 2006). 셋째, 연극은 다수가 함께 체험하는 장이기 때문에 현장에 같이 있는 타인의 반응(태도, 몰입) 또는 상호작용도 관람 만족도에 영향을 미친다 (유명한, 2017). 물론 이 타인은 불특정 타인(others)과 함께 관람하는 지인인 타인(significant others)으로 나뉠 수 있겠으며, 스포츠 관람과 같이 표현이 절제된 관람장에서의 불특정 타인의 효과는 적을 것으로 보이지만

(김은지, 2015), 소음 등의 반응은 몰입(flow)에 부정적인 영향을 주어 관람 만족도에 개입할 수도 있다(김현아, 2015; 유명한, 2017).

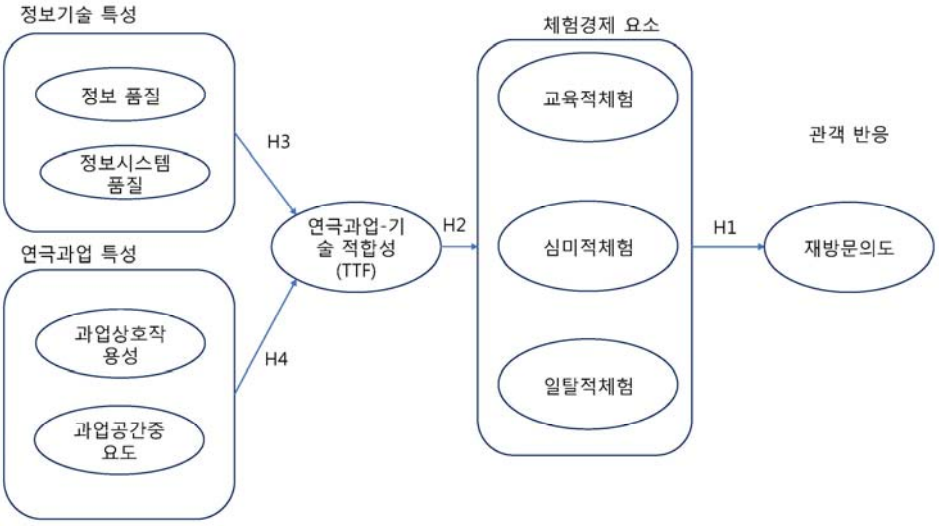
넷째, 무대의 디자인 요소이다 (김성웅, 2018). 무대 장치(송은아, 2017), 무대 의상(송은아, 2017), 무대 공간(김성웅, 2018)이나 조명(김성웅, 2018), 음향 및 음악(송은아, 2017) 등은 관람의 질을 높여주어 만족도에 영향을 미친다. 다섯째, 연출가 및 배우의 능력이다. 연출가의 명성은 그 자체가 후광효과(halo effect)를 가져와 관객의 관람 만족도에 영향을 줄 수 있다(송은아, 2017).

정보기술은 무대의 디자인 요소와 연출가의 상상력을 현실세계로 도출시키기에 유용하며 배우의 연기 표현력에 도움을 줄 수 있다. 그런 의미에서 정보기술이 관객만족도에 미치는 영향은 정보기술의 연극 응용에 대한 관심의 증가와 관람 만족에 기여할 수 있는 예술경영 제작입장에서 특히 긍정적인 요인이 있음에도 불구하고 관련 연구는 매우 부족한 실정이다.

Ⅲ. 가 설

3.1 연구모형

본 연구는 연극을 관람하는 관객의 재방문의도에 영향을 미치는 요인을 이해하기 위해 과업-기술 적합성(TTF) 개념을 도입하였다. 관객의 재방문의도는 연극의 성공을 나타내는 프록시다. 본 연구의 TTF에서 기술은 연극 연출에 활용된 정보시스템이며 DeLone and McLean의 IS Success Model을 근거로 하여 정보품질, 시스템품질을 요인으로 보았다. 한편 과업은 연극에서 연출가의 의도를 관객에게 전달하고 이를 통해 관객이 공감하는 것을 의미한다. 이러한 관점에서 TTF는 연극의 목적을 이루는 데에 정보시스템이 얼마나 적합성을 이루어 기여하



<그림2> 연구모형

고 있는지의 의미가 된다. 본 연구는 TTF 이론을 연극학에서 적용한 최초의 시도가 된다.

한편 본 연구에서는 체험경제이론을 도입하여 연극 과업과 정보기술의 적합성이 연극에 대한 체험을 풍부하게 하여 최종적으로 관객의 만족도에 영향을 준다고 보았다. 이에 그림2와 같은 연구모형을 제안하였다.

3.2 체험경제이론

Pine and Gilmore(1998)는 상품과 서비스의 상위개념으로 체험을 정의하고, 소비자들이 제품이나 서비스 생산과정에 직접 참여함으로써 진정한 의미의 체험을 한다고 보며 체험경제이론을 제안하였다. 여기서 체험(experience)의 의미는 실제로 보고, 듣고, 겪는 일 또는 그 과정에서 얻는 지식이나 기능을 총체적으로 가리키는 개념이다(Hoch, 2002). 체험은 관객인 소비자의 내적욕구 충족과 긍정적인 감정을 느끼게 해줌으로써 소비자의 자발적이고 물리적인 참여를 유도한다(한숙영 2000). 체험의 요소로는 고객참여와 관여수준을 두 차원으로 하여 오락적(Entertainment), 교육적(Educational), 일탈적(Escapist), 미적(Esthetic) 체험의 4가지 영역이 있다. 그리고 이러한 체험이 자극되면 만족도가 올라가게 된다.

배우나 관객은 연극에서 강렬하게 인식되는 순간에 대한 기억을 인식함으로써 연출이나 관람에서의 체험을 하게 된다. 사실 '사건'으로서 예술에서 행위자와 '신체적 공동 현존'하는 존재로 변환한 관객의 체험은 동시에 발생하며(박은정, 2018), 관람객은 종종 스스로 연극(이 중 일부는 즉흥 연극)에 참여하여 문화적(임선옥, 2018), 예술적(선주원, 2018), 연극적 체험을 하며(우수진, 2019) 자기표현의 학습을 하기도 한다(김주연, 2018). 이러한 체험은 관람객의 배우와의 간극을 좁히는 기능을 수행하기도 한다(양시내, 2018). 그러므로 관객도 인식적이나 미적으로 계발 대상이 되기도 하며 연극 연출이나 관람은 일종의 체험 활동이기도 하다. 따라서 본 연구는 연극도 체험경제이론에 부합되는 개념으로 보았다.

체험 품질이 연극이나 공연에 미치는 교육적 효과 및 그 결과는 농촌 관광 (권영미 등, 2010), 음악 공연(장혜원 등, 2011), 연극을 이용한 교육(오판진, 2018) 등 여러 연구에서 관찰된다. 특히 연극에서는 연습에서부터 공연의 전 과정에 걸쳐 연기자에 의해 주관적으로 체험된 몸이 연습과정에서 어떻게 객관화되고 공연에서 관객과 만나 어떻게 바뀌는지에 대한 몸적 체험(송갑석, 2018), 소외된 체험이 목적인 메타연극(김영윤, 2018)이 연극에 대한 교육적 효과를 증진할 것이다. 이러한 연극에서의 교육적 체험은 어떤 대상에 대한 인식이나 태도에 긍정적인 영향을 주어 재방문 의사에 긍정적 영향을 줄 수 있다(김병준, 2018; tom Dieck, 2018). 이러한 현상은 이미 전시홀(김병준 2018), 치매 치료와 같은 헬스서비스(박소연, 2018), 박물관(김현기, 2018), 미술관(김예림, 2018) 등에서 실증된바 연극에서도 동일하게 나타날 것으로 본다. 따라서 연극연출의 맥락에서도 다음과 같은 가설이 성립할 것이다.

가설1.1 교육적체험은 연극 재방문 의도에 긍정적인 영향을 미친다.

심미적 체험은 연극을 통해서 미적 경험을 체험하는 것이다. 이것은 대상을 바라보는 기존의 수동적 태도로 경험할 수 있는 것이 아니다. 연극에서 '무엇을 느꼈느냐'에만 초점을 맞추지 말고 관람객들의 역량을 발휘하여 실제로 무엇을 보고, 듣는지, 연극작품의 면모에 접근하게 도와주며, 발견하고 개방하도록 도와주면 심미적 체험이 발생할 수 있다(설연경, 2012). 또한 심미적 체험이 발생하면 대상에 대한 몰입(이이내, 2019), 만족도나 재방문 의도가 발생한다 (전영주, 2009; 한수정, 2015). 따라서 연극의 맥락에서도 다음과 같은 가설을 수립한다.

가설1.2 심미적체험은 연극 재방문 의도에 긍정적인 영향을 미친다.

일탈적 체험은 방문객들이 체험 현장 방문 및 참여를 통해 자신의 일상에서 벗어나 자유로움을 느끼고 관련 행사에 몰입하게 되는 과정에서 실현된다 (송학준, 2013). 이러한 체험은 방문객들에게 긍정적인 기억을 가지게 하며, 이러한 긍정적 자극을 위해 재방문하려는 의도를 가지게 될 것이다. 실제로 일탈적 체험이 재방문 의도에 긍정적인 영향을 미치는 것은 관광(허정화 and 김진강, 2015), 각종 체험 활동(김영혜 and 유태순, 2017), 쇼핑 활동(김경화, 2017) 등 여러 실증연구에서 광범위하게 나타난다.

일탈적 체험의 재방문의도에 미치는 영향은 연극 관람 활동과 같은 예술 활동에도 나타날 것이다(김지민, 2016). 연극은 우리의 일상의 반복이 아닌 다른 이의 일상 또는 우리가 가정하거나 희구하는 상태를 실시간으로 보여준다. 이러한 독특한 환경은 관람객에게 일탈적 체험을 느끼기에 충분할 것이다. 이렇게 볼 때 일탈적 체험은 재방문 의도에 긍정적인 영향을 줄 것이다. 따라서 다음과 같은 가설을 수립한다.

가설1.3 일탈적체험은 연극 재방문 의도에 긍정적인 영향을 미친다.

3.3 연극과 정보기술의 과업-기술 적합성

연극과업-기술적합성(TTF)은 개인이 과업을 수행할 때 필요한 과업에 대한 요구사항과 기술의 지원능력 간의 조화 정도를 말한다 (Dishaw and Strong, 1999; Goodhue, 1995; Goodhue and Thompson, 1995). TTF이론은 정보기술의 역량을 설명하는 이론으로, 개인이 과업을 수행할 때 필요한 정보를 정보기술이 얼마나 잘 지원해 주는가를 의미한다. 과업과 기술이 적합하다는 것은 과업을 수행할 때 기술이 과업을 수행하는데 적절한 정보를 제공해 주어 개인의 의사결정을 하는데 도움을 주며, 높은 성과를 가져올 수 있게 해 주는 것이다. 따라서 TTF이론은 TAM과 같은 기존의 효용 중심적인 수용 현상 해석을 보완해 준다 (Dishaw and Strong, 1999; Goodhue and Thompson, 1995; Klopping and McKinney, 2004). Goodhue and Thompson(1995)은 과업과 기술의 적합이 정보기술의 개선을 동기부여하며, 개인의 과업성과가 향상된다고 하였다. TTF 모형을 통해 과업 특성에 적합한 정보기술 사용에 대해 제안하였다.

TTF는 관광 맥락에서의 AR체험 등에서 관

객의 체험 질을 개선하는 것으로 알려져 있다 (Paulo et al., 2018). 이의 연장선상에서, 연극의 맥락에서 볼 때, 관객들이 연극의 주제 등을 이해하려는 관객에게 주어진 과업에 연극 연출에 포함된 정보기술이 얼마나 적합한가를 본 연구의 맥락에서의 TTF라고 볼 수 있으며, 고객 체험의 충실화에 긍정적인 영향을 줄 것이다. 따라서 다음과 같은 가설을 제안한다.

가설2: 연극과업-기술적합성은 관객의 체험의 질에 긍정적인 영향을 미친다.

가설2-1: 연극과업-기술적합성은 관객의 교육적체험에 긍정적인 영향을 미친다.

가설2-2: 연극과업-기술적합성은 관객의 심미적체험에 긍정적인 영향을 미친다.

가설2-3: 연극과업-기술적합성은 관객의 일탈적체험에 긍정적인 영향을 미친다.

3.4 정보기술 특성

De Lone and McLean의 정보시스템 성공모형의 관점에서 보면 정보기술 또는 정보시스템의 품질은 정보품질과 시스템품질 그리고 서비스품질로 나뉜다. 이중 시스템 품질은 사용하려는 정보기술이 얼마나 안정적이고, 사용자 편의적이며 가용한지 등의 정도를 의미한다 (Holsapple and Lee-Post, 2006).

본 연구에서의 기술은 연극연출에서 사용될 수 있는 정보기술을 의미하며 무대장치 중 일부분인 디지털 매체의 사운드 음향과 스크린 영상을 포함한 조명 등에 활용되고, 배우를 돕거나 아니면 스스로 배우로 등장할 수도 있을 것이다. 특히 4차산업혁명 기술이라고 볼 수 있는 로봇, 인공지능, 사물인터넷, 혼합현실 등을 고려하면 어떠한 형태의 공연무대이든지 정보기술의 역할은 더욱 치밀하게 확대 적용될 것이다.

정보품질은 정보를 활용하는 시스템에 적절성, 적시성, 정확성, 온전성 등을 제고하기 때문에 과업을 더 잘 수행할 수 있다(Tam and Oliveira, 2016). 또한 정보품질은 사용자의 의사결정의 질에 유익한 영향을 준다(Raghunathan, 1999). 이러한 이유로 정보품질은 연극과업-기술적합성에 긍정적으로 기여할 수 있다 (Tam and Oliveira, 2016). 따라서 정보기술에 의하여 제공하는 미디어 등으로 인한 정보의 품질이 좋을수록 연극의 과업과의 적합성이 좋아질 것이다. 예를 들어 무대에서 관객에게 미디어나 소리 등으로 제공되는 정보의 품질(적시성, 적절성 등)이 우수할수록 관객이 연극을 이해하고 공감하기 쉬워질 것이므로, 그 정보 원천이 연극에 적합을 이룰 것으로 볼 수 있다. 따라서 다음과 같은 가설을 수립하였다.

가설3-1 정보품질은 연극과업-기술적합성에 긍정적인 영향을 미친다.

또한 시스템품질은 특정 과업에서 정보시스템을 활용하기에 유리할 것이다(Tam and Oliveira, 2016). 연극에서 사용되는 정보시스템은 무대 장치 등에서 다양하게 사용된다. 또한 로봇연극에서의 연극과 같이 연극에서 인간이 표현할 수 없는 연출을 가능하게 한다. 특히 정보시스템의 품질이 좋을수록 연극과업-기술적합성이 증가할 것이다(Yim and Shin, 2014). 따라서 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설3-2 시스템 품질은 연극과업-기술적합성에 긍정적인 영향을 미친다.

3.5 과업 특성

TTF에서 과업은 조직의 목표를 달성하기 위하여 수행하는 행동들이다. 과업은 다양할 수 있으나 대체로 과업의 특성은 난이도(difficulty), 상호종속성(interdependence), 시간중요도(time-criticality) (Gebauer, 2005)나 과업 일상성(task routiness), 과업 상호작용성(interdependence), 공간중요도(spatial mobility) (Tariq, 2011), 과업 구조(task structure), 과업 복잡도(task complexity) (Wells, 2003) 등으로 표현될 수 있다.

연극은 관객과 배우, 관객과 연출가, 관객과 극작가와의 대화이다. 따라서 연극 맥락에서의 과업은 무대형상화에서 극작가, 연출가의 메시지를 관객이 잘 이해하며 서로 교감하고 이를 통해 교육적인 효과와 일종의 깨달음, 정화(카타르시스) 등을 획득하는 것이다. 먼저 교육적 효과라면 극작가 또는 연출가가 전달하려고 의도한 내용을 관객이 전수받는 것이며, 이러한 효과는 심리치료의 목적도 존재한다. 정화(카타르시스)는 비극(悲劇) 속의 주인공에게 관객이 감정이입(empathy)되어 연민과 공포(恐怖)를 통해서 마음이 정화되고 쾌감을 느끼도록 하며, 관객에게 배우를 통하여 간접경험을 하는 동일화를 느끼도록 하는 것이 과업이라고 볼 수 있다. 또한 본 연구의 맥락에서 과업이란 공연을 보는 연극에 대하여 관객이 읽었던 희곡을 상상했던 것과 얼마만큼 앙상블 되었는가 하는 것이다. 예술로서의 연극은 행위예술의 일종이다. 다양한 예술들의 공통점은 인공적, 독립적, 자기 인식적, 그리고 어떤 반응을 도출한다. 주로 미학적인 반응을 '산출'하며 미학적 반응(aesthetic response)은 미에 대한 감식력과 단순한 지식이나 쾌락을 넘은 어떤 이해를 포함한다.

따라서 본 연구에서는 TTF이론 관점에서 기존 연구의 과업특성(task characteristics)을 고려하여 연극에서의 과업을 과업상호작용성 및 과업공간중요도로 제안한다. 즉, 연극 관람이라는 맥락에서 연극 연출의 난이도 즉 과업상호작용성 및 과업공간중요도가 클수록 정보기술의 도움을 받을 필요가 더욱 커지므로 연극과업-기술적합성은 더욱 커질 것으로 보았다.

과업상호작용성(task interdependence)

과업상호작용성은 조직 내의 부서들 간에 각 부서의 수행한 결과들을 얼마나 교환하는지의 정도이다 (Fry and Slocum, 1984). 이 교환 행위는 순차적(sequential)일 수도(Howard, 2019), 상호적(reciprocal)일 수도(Sebauer, 2010), 협력적(coordinational)할 수도 있어(Lin, 2008) 다양하다.

연극의 맥락에서 과업상호작용성은 배우와 관객, 희곡작가와 관객, 또는 연출가와 관객과의 상호작용의 정도로 볼 수 있다. 극 중에서 배우는 관객에게 질문하거나, 관객의 반응에 따라서 극 진행이 달라진다거나 관객을 참여시켜 극이 진행될 수도 있을 것이며, 이러한 빈도나 강도가 크면 클수록 과업상호작용성이 높다고 볼 수 있다. 또한 과업상호작용성이 높으면 높을수록 정보기술을 통해 이 과업을 잘 활용하려는 것이 더욱 적합해질 것이다.

가설4-1. 연극의 과업상호작용성은 연극과업-기술적합성에 정의 영향을 미친다.

과업공간중요도(space criticality)

과업공간중요도란 대상 과업을 수행하는 것이 얼마나 넓은 공간을 요구하는지의 정도이다. 연극의 맥락에서 보면, 연극은 영화나 드라마와는 달리 한 공연장 내에서 다양한 공간을 연출하기가 쉽지 않다. 물론 막을 달리하면서 무대를 세팅할 수 있지만, 연극의 내용에 따라서는 다양한 무대공간환경의 변화를 단시간에 연출해야 하는 물리적 공간의 한계와 경제적인 비효율성이 드러나기도 한다. 이에 정보기술의 활용은 무대공간의 영역을 확대하여 정해진 공간, 시간, 장소 등 연극의 제약을 극복한다(전미혜, 2014). 예를 들어 몰입적 연극에 물리적 공간의 제약을 없애줄 가상현실(왕석척, 2019)이나 증강현실(이규정, 2016)을 활용함은 새로운 공연에 대한 갈증을 해소하는데 큰 도움을 준다. 따라서 연극을 수행하는 데 있어서 과업공간중요도는 정보기술 등을 활용하여 그 한계를 극복하려는 시도가 더 적합한 것이라고 인지하게 될 것이다. 그러므로 다음과 같은 가설을 제안한다.

가설4-2. 연극의 과업공간중요도는 연극과업-기술적합성에 정의 영향을 미친다.

Ⅳ. 방 법

4.1 설문지

가설 검증을 위해 설문지에 의한 서베이 방

<표1> 변수의 조작적 정의

	연구변수	조작적 정의	관련연구
정보기술 특성	정보 품질	연극연출 중에 제공되는 정보가 정확, 적시적, 완전한 정도	Holsapple and Lee-Post, 2006
	정보시스템 품질	연극연출에 사용하려는 정보기술이 얼마나 안정적이고, 사용자 편의적이며 가용한지 등의 정도	Holsapple and Lee-Post, 2006
연극과업 특성	과업상호작용성	연극에서 배우와 관객이 서로 정보를 얼마나 교환하는지의 정도	Fry and Slocum, 1984
	과업공간중요도	연극을 수행하는 것이 얼마나 넓은 공간을 요구하는지의 정도	Straub, 1998; Gebauer et al., 2010
연극과업-기술 적합	연극-정보기술적합성 (TTF)	연극 과업을 수행하는 데 있어 사용한 정보기술이 얼마나 적합한지의 기여 정도	Goodhue, 1998
관객 체험	교육적체험	연극 관람을 통하여 연극 내용과 관련된 지식을 획득하거나 학습에 관련된 체험을 지각하는 정도	Pine and Gilmore, 1998
	심미적체험	연극 관람에서 연극 대상이 가지고 있는 시청각을 통해 심미성을 지각하는 정도	Pine and Gilmore, 1998
	일탈적체험	연극 관람에서 체험함에 따라 현실을 떠나 연극 내용 속에 몰입하는 정도	Pine and Gilmore, 1998
재방문 의도	재방문의도	같은 종류의 연극을 다시 보려는 의지의 정도	Kim et al., 2009

법을 사용하였으며, 연구모형의 각 변수들에 대한 항목을 질문했다. 이를 위한 변수의 조작적 정의는 <표1>과 같다. 변수의 조작적 정의는 기존 연구의 정의를 충실히 따르되, 연극 공연이라는 맥락에 맞게 변형하였다. 설문 항목은 7점 척도(1: 전혀 동의하지 않음, 7: 매우 동의함)로 이루어져 있다.

4.2 자료수집 및 표본특성

본 연구의 자료는 2019년 9월부터 11월까지 설문을 통해 수집하였다. 설문 대상이 되는 작품 선택 과정에서는 정보기술 활용이 없는 연극의 경우이거나 시간이 상당히 경과된 시점에 공연된 경우 기억을 되살리기 어렵고, 최근 새로운 정보기술을 활용하지 못하였을 것이므로 답변을 적절하게 하지 못할 것이다. 따라서 최근 공연된 작품 중에서 정보기술 활용이 분명한 연극작품을 선정하였다. 설문에 응한 총355명 중 무응답 및 불성실한 응답을 제외하고 339명에 대한 설문 데이터가 수집되었다. 작품별 응답자 수는 '887'은 응답자가 57명, '햄릿' 100명, '골렘' 33명, '달의 저편' 35명, '로봇나무' 67명, '바늘과 아편' 30명, '에버가 기가막혀' 17명이다. 성별은 남성 169명, 여성 170명으로 거의 동수로 집계되었다. 연령도 전 연령대 고루 조사되었다. 구매유형에서 초대, 즉 무료관객과 유료관객의 비율은 약 5:5로 나타났다. 자세한 응답자의 특성은 <표2>와 같다.

<표2> 표본의 인구통계학적 통계 결과

구분		빈도 (퍼센트)
성별	남성	169 (49.9)
	여성	170 (50.1)
연령대	만20~29세	78 (23.0)
	만30~39세	83 (24.5)
	만40~49세	90 (26.5)
	만50세 이상	88 (26.0)
학력	고등학교 졸업	33 (9.7)
	대학교 재학	22 (0.5)
	대학교 졸업	241 (71.1)
	대학원 재학이상	43 (12.7)
직업	학생	27 (8.0)
	회사원	207 (61.1)
	주부	36 (10.6)
	전문직	46 (13.6)
	기타	23 (6.8)
최근3년간 영화관람횟수	1~5	194 (57.2)
	6~10	109 (32.2)
	11~15	35 (10.3)
	16이상	1 (0.0)
	합계	339

Ⅴ. 결 과

5.1 탐색적 요인 분석과 신뢰도 검증

본 연구의 측정을 위해 선행연구를 통해 구성한 총 26개 항목에 대해 탐색적 요인분석을 주성분의 직각회전방법(Varimax)으로 시행했다. 요인분석의 결과로 23개 항목을 선정하였으며, 공통성은 0.611을 초과하였고, 요인적재량도 다중 적재 항목 없이 10개 요인으로 도출되었다. 분석결과를 구체적으로 살펴보면, 표본

의 적합도 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin) 측도 검정 결과 0.938로 나타나 요인분석에 적합한 자료임을 확인했다. 그리고 표본의 구형성 검정치는 x2=6856.096(df=325,p<.001)로 유의하게 나타났고, 요인들의 전체 분산에 대한 누적 총분산은 83.6%로 나타나 요인분석에 적합하다고 판단할 수 있다. 탐색적 요인분석과 신뢰도 분석결과를 <표3>에 제시했다.

<표3> 설문 문항의 탐색적 요인 분석 및 신뢰도 분석 결과 (n=339)

변수	측정 문항	성분									고유값	분산설명 (%)	신뢰계수
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
정보품질	정보품질2	.234	.264	.057	.755	.206	.128	.182	.115	.174	2.368	9.108	.849
	정보품질1	.157	.100	.317	.751	.178	.140	.108	.158	.043			
	정보품질3	.313	.119	.362	.625	.102	.121	.163	.254	.173			
시스템품질	시스템품질1	.142	.034	.143	.023	.122	.069	.890	.079	-.020	1.727	6.641	.726
	시스템품질2	.048	.119	.140	.350	.195	.034	.751	.050	.141			
과업상호작용성	과업상호작용성3	.033	.031	.198	.102	.867	.005	.062	-.026	.145	2.303	8.856	.821
	과업상호작용성2	.094	.131	-.044	.107	.854	.143	.118	.117	-.004			
	과업상호작용성1	.204	.204	.232	.254	.641	.093	.271	.238	-.024			
과업공간중요도	과업공간중요도1	.162	.167	.138	.142	.131	.835	.071	.118	.095	1.933	7.435	.852
	과업공간중요도2	.151	.236	.157	.121	.073	.833	.048	.099	.144			
TTF	TTF1	.271	.305	.680	.222	.134	.173	.171	.257	.057	2.700	10.384	.937
	TTF3	.361	.256	.676	.253	.171	.178	.164	.098	.205			
	TTF2	.454	.183	.650	.213	.130	.125	.217	.237	.120			
	TTF4	.383	.311	.639	.284	.163	.190	.141	.073	.207			
교육적체험	교육적체험3	.236	.787	.141	.114	.137	.144	.075	.179	.146	2.711	10.427	.862
	교육적체험2	.240	.782	.240	.117	.078	.174	.082	.115	.134			
	교육적체험1	.238	.681	.207	.211	.141	.205	.037	.117	.148			
심미적체험	심미적체험4	.289	.192	.217	.234	.154	.081	.093	.751	.227	1.725	6.634	.865
	심미적체험3	.274	.268	.185	.219	.124	.241	.101	.700	.206			
일탈적체험	일탈적체험2	.222	.281	.175	.184	.064	.207	.052	.238	.760	1.438	5.529	.840
	일탈적체험3	.378	.256	.229	.188	.142	.158	.097	.266	.602			
재방문의도	재방문의도2	.816	.267	.217	.223	.097	.160	.112	.176	.146	3.342	12.854	.964
	재방문의도3	.807	.250	.272	.181	.120	.149	.087	.170	.189			
	재방문의도1	.804	.259	.309	.183	.089	.122	.092	.194	.113			

KMO(Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sample Adequacy)=0.938 총분산: 83.6%, Bartlett's Test of Sphericity =6856.096 (df=325, Sig.=0.000)

5.2 측정모형의 타당성 및 적합성

본 연구의 가설을 검증하기에 앞서 측정모형의 타당성을 살펴보고, 다음으로 적합성을 <표4>와 같이 확인했다. 먼저, 집중타당성을 측정하는 지표인 복합신뢰도(CR: Composite Reliability)는 0.878 이상으로 신뢰성을 확보했다. 또한 확인된 10개의 요인들의 신뢰도 분석은 Cronbach's α 계수로 확인하였다. 그 결과 시스템품질 0.726을 제외하고 모두 0.8이상의 높은 신뢰도를 확보했다. 그리고 측정모형의 적합성(Quality)을 알아보는 Communality 값은 모두 0.7 이상으로 측정모형의 적합성을 보였다.

한편 구조모형의 적합성은 <표4>의 Redundancy의 값이 양수로 확인되어야한다 (Tenehaus et al., 2005). 본 연구에서는 모두 양수로 나타나 예측적합성이 존재한다고 할 수 있다. 그리고 구조모형의 평균적인 적합도 평가는 내생변수의 R제곱값으로 평가하고, R제곱 효과 크기(하: 0.02~0.13, 중: 0.13~0.26, 상: 0.26이상)로 구분할 수 있는데, 모든 변수에 대해서 상으로 효과 크기를 확인했다. 또한 PLS 경로모형의 적합도(Goodness-of-Fit)의 크기는 0.36 이상이면 크다고 할 수 있는데, 0.37로 높은 적합도를 보였다 (Tenenhaus et al., 2005).

판별 타당성(discriminant validity) 확인을 위해서는 각 요인의 AVE의 제곱근의 값이 변수 간의 상관계수보다 값이 크게 나타나야 충족되는데 (Fornell and Larcker, 1981), 분석 결과 <표5>와 변수 간의 상관계수보다 값이 크게 나타나 충족된 것을 확인했다. 이 결과로도 각 요인에 대해 판별 타당성을 확인했다.

5.3 각 연극작품 비교

평가 대상이었던 7개의 연극작품에 대해서 TTF, 체험요소(교육적체험, 심미적체험, 일탈적체험) 및 재방문의도를 비교한 결과는 <표6>과 같다. 전체적으로 TTF가 높은 작품이 체험평가 및 재방문의도도 높게 나오는 경향이 있다. 이는 TTF와 관객 체험, 그리고 재방문이 서로 연관성이 높아 보임을 뜻한다.

<표4> PLS 전체 적합도(Overall Model Fit)

변수	AVE	CR	R Square	Cronbach's α	Communality	Redundancy
정보품질	0.770	0.909		0.851	0.770	
시스템품질	0.783	0.878		0.726	0.783	
과업상호작용성	0.726	0.888		0.822	0.726	
과업공간중요성	0.871	0.931		0.852	0.871	
TTF	0.842	0.955	0.600	0.938	0.842	0.149
교육적체험	0.785	0.916	0.457	0.863	0.785	0.358
심미적체험	0.881	0.937	0.449	0.865	0.881	0.395
일탈적체험	0.861	0.926	0.426	0.840	0.861	0.364
재방문의도	0.933	0.976	0.574	0.964	0.933	0.282

AVE: Average Variance Extracted, CR: Composite Reliability

<표5> 변수간의 상관관계

변수	평균	표준편자	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)정보품질	**4.53**	**0.97**	**.878**								
(2)시스템품질	**4.11**	**1.11**	.479**	**.885**							
(3)과업상호작용성	**4.13**	**1.10**	.488**	.423**	**.852**						
(4)과업공간중요도	**4.82**	**1.11**	.451**	.239**	.316**	**.933**					
(5)TTF	**4.45**	**1.14**	.724**	.476**	.467**	.516**	**.918**				
(6)교육적체험	**4.80**	**1.03**	.552**	.298**	.398**	.543**	.674**	**.886**			
(7)심미적체험	**4.34**	**1.18**	.635**	.351**	.411**	.471**	.670**	.592**	**.939**		
(8)일탈적체험	**4.45**	**1.23**	.599**	.301**	.365**	.508**	.649**	.647**	.666**	**.928**	
(9)재방문의도	**4.32**	**1.43**	.633**	.349**	.379**	.466**	.783**	.654**	.657**	.662**	**.966**

Note 1: diagonal은 AVE의 제곱근 값임
Note 2: * p<0.05, ** p<0.01

<표6> 선택한 각 연극 작품에 대한 비교

선택영화ID		TTF	교육적체험	심미적체험	일탈적체험	재방문의도
887	평균	4.86	5.16	4.82	4.91	4.94
	표준편차	0.967	0.849	0.961	1.086	1.060
햄릿	평균	4.12	4.59	4.04	4.21	3.95
	표준편차	1.276	0.984	1.124	1.185	1.435
골렘	평균	4.84	4.93	4.73	4.89	4.82
	표준편차	0.911	0.996	0.885	0.924	1.134
달의 저편	평균	4.26	4.57	3.96	4.18	3.83
	표준편차	1.010	1.022	1.010	1.105	1.403
로봇나무	평균	4.75	5.02	4.60	4.51	4.61
	표준편차	1.050	1.118	0.998	1.337	1.406
바늘과 아편	평균	4.47	4.65	4.52	4.31	4.27
	표준편차	1.140	1.154	1.135	1.482	1.673
에버가 기가막혀	평균	3.78	4.37	3.87	4.02	3.27
	표준편차	1.035	0.762	0.973	1.152	1.180
전체	평균	4.47	4.80	4.37	4.45	4.31
	표준편차	1.144	1.025	1.083	1.225	1.424

그중에서도 <887>과 <골렘>은 다른 작품에 비해 전반적으로 높은 평가를 받았다. <887>의 경우 로베르 르빠쥬의 연출작으로 혼합현실이 사용되었으며, 혁신적인 테크놀로지와 신선한 스토리텔링을 결합하여 현대의 삶에서 받은 영감을 다층적인 스토리텔링과 환상적인 비주얼로 풀어내어 현대 연극의 경계를 확장시켰다. 이러한 부분은 관객의 연령층을 초월한 TTF

(4.86)과 교육적체험(5.16) 항목에서 이번 통계 조사에서 적용한 모든 작품과 모든 항목에서 가장 높은 점수를 받았다. 이는 미니어처 제작의 수준 등 정보기술 활용 정도가 높을뿐더러 이를 자전적 픽션으로서 자신의 집을 회상하기에 적절하게 사용하였고 이로 인해 관객들은 가정을 진지하게 돌아보는 체험을 했기 때문일 것이다.

<골렘>은 2006년 애니메이터 폴 배릿과 작가 겸 연출가 수잔 안드레이드, 배우 애즈머 애플턴, 작곡가 겸 피아니스트 릴리안 헨리 등이 모여 창단한 극단 '1927'로서 독특한 인적 구성만큼이나 독보적인 스타일을 선보인다. 총천연색 애니메이션과 배우들의 라이브 퍼포먼스가 완벽한 합을 이루는 새로운 형식과 냉소적인 유머 속 현대사회를 향한 묵직한 경고를 던지는 내용이어서, 동화처럼 친근하게 다가와 심오한 깨달음을 주는 방식으로 전 연령층의 관객에게 고루 어필하는 것으로 평가된다. 이는 심미적체험(4.73)과 재방문의도(4.82)에 긍정적으로 작용한 것으로 보인다. 또한 <골렘>도 미래에서 온 연극이라는 평에 맞게 애니메이션 기술과 퍼포먼스, 그리고 라이브뮤직을 잘 조화시켜 연극의 공간적 제약을 적절히 극복하면서 시각적으로 매우 신선하도록 미디어를 활용하였다.

<달의 저편>도 로베르 르빠쥬의 연출작으로서 창의적인 스토리텔링과 독창적인 무대 연출로 연극계의 혁신을 일으킨 아방가르드 연극의 대가라는 평판이다. 줄거리는 주인공 필립은 우주개발의 문화적 의미를 주제로 박사 논문을 준비하는 내성적인 연구생이고, 동생 앙드레는 잘나가는 TV 기상 캐스터다. 필립은 동생을 세속적이라고 생각하고, 앙드레는 형이 자존심만 강하다고 생각한다. 두 형제는 어머니의 유품을 정리하기 위해 만나지만, 서로 다른 가치관 때문에 언쟁을 벌인다. 우주개발 경쟁 시기에 유년기를 보냈던 로베르 르빠주의 자전적인 이야기를 담은 <달의 저편>은 돌아가신 어머니의 유품을 정리하기 위해 만난 형제의 갈등과 화해를 통하여 심미적체험(3.96)이 비교적 적은 수치의 점수를 받은 것으로 보아 식상한 일상감을 느꼈을 것으로 보인다. 한편, 소형카메라가 설치되어있는 세탁기 안에, 세탁물을 넣기 위해 동그란 세탁기의 뚜껑을 열고 고개를 넣자 무대에 설치되어있는 스크린영상을 통하여 세탁기 안에 진입하는 우주인의 형상이미지로 무대 뒤의 대형스크린에 투영되어 나타난다. 이렇듯 우주로 유영하는 인간의 모습이 미디어를 통해 보여주는 상상력을 발휘한 정보기술의 연극 접목은 많은 제작비를 투입하지 않더라도 미디어연극의 수준을 높인 수작이나 TTF(4.26)으로 기대치보다는 낮은 점수를 받았다.

반면, <에버가 기가막혀> 작품은 에버 로봇이 실제로 인간을 잘 흉내 내지 못하여 어색한 부분이 연출됨으로써 극중에서 판소리를 배우는 배우의 역할이 잘 드러나지 않아 낮은 TTF 및 고객 체험으로 평가된 것으로 보인다. 구체적으로는, 전통과 첨단 테크놀로지의 융합 연출에 있어서 심도 있는 수준의 연출력이 부족한 듯하며, 전통의 판소리와 세계 최초의 로봇배우라는 장점을 평면적으로 내세운 연출 및 무대화 기법이 아쉽다.

한편, <로봇나무>의 경우 교육적체험이 상대적으로 높이 나타났는데 이는 로봇나무의 주관객이 아동층이어서 평가자인 성인들이 이 작

품에 교육적 체험이 더욱 높은 것으로 답한 것으로 보인다. <로봇나무>는 로보틱아트에서 공연한 것으로 2017년 국립중앙박물관 극장에서 세계 최초로 '로봇'과 '드론'을 캐릭터화한 인간과 로봇이 소통하는 새로운 공연예술의 패러다임 제시가 결합되었으며, 예술과 기술의 경계를 허무는 실험적인 퍼포먼스는 배우들이 입고 등장한 '웨어러블 로봇'과 직접 조정하는 '드론'도 활용되어 협력자 역할을 동시에 맡아 교육적체험이 상대적으로 높게 나온 것으로 보인다.

5.4 가설 검증

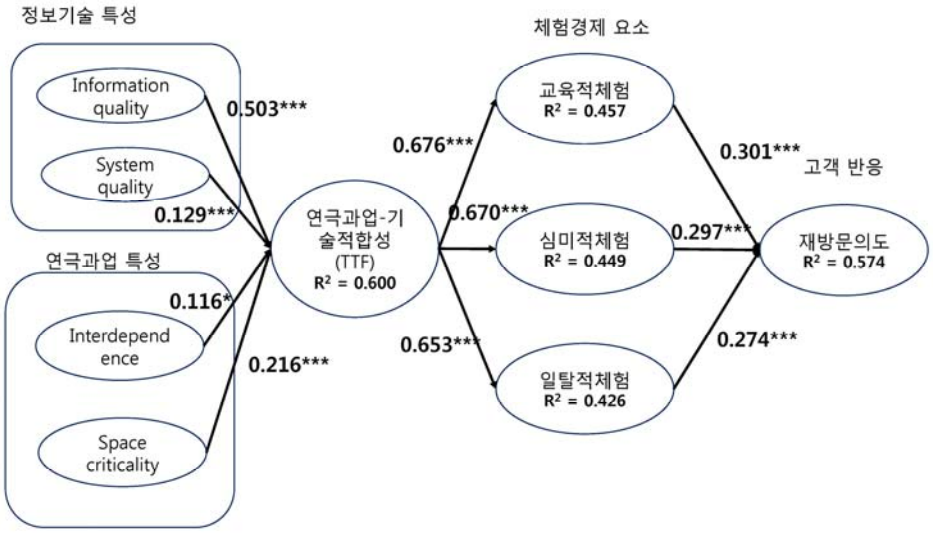
앞에서 살펴본 구조방정식 모형 분석결과를 참고하여 본 연구에서 설정한 가설을 검증한 결과는 그림3과 같으며 가설 검증은 표준화된 경로계수의 값, 영향의 방향, 이에 관련된 t값을 기준으로 평가하였다. 가설 검증 결과 모든 가설이 지지되었다.

실증분석 결과, 먼저 Pine and Gilmore (1998)의 체험경제이론(4E's) 관점에서 관객의 연극 체험은 재방문 의도에 유익하게 영향을 주는 것임을 확인할 수 있었다. 먼저 관객의 교육적 체험이 재방문의도에 유익한 영향을 준다 (가설 H1-1 지지). 이는 관객들은 연극이 자신에게 유익한 깨달음을 줄 경우 재방문 의도가 발생함을 의미하는데, 연극의 교육적 가치는 이미 아동(오진호 and 홍성택, 2015)이나 성인(김주연, 2019)을 망라하여 입증된바, 이러한 연극의 교육적 가치를 재확인한 것이다. 또한 관객의 심미적 체험도 관객의 재방문 의도에 유익한 영향을 준다(가설 H1-2 지지). 심미적 체험은 연극을 관람하면서 자연을 감상하는 것처럼 아름다움 혹은 예술성을 지각하는 것인데, 연극은 당연히 종합예술로서 장르에 상관없이 본질적으로 그것으로부터 아름다움, 즉 심미감을 느끼도록 되어 있다. 연극은 기술매체의 공연화속에서 인간의 자연스러운 지각능력을 초월하는 신비로운 순간을 생성하는 것이기 때문이다(김정섭, 2016). 그런데 이러한 체험이 연극에 대한 재방문 의도에도 영향을 준다는 것은, 연극 본연의 심미적 목표가 연극의 성공에 직접적인 기여를 한다는 것을 의미하는데(김정섭, 2016), 이를 실증적으로 보였다는 것이 본 연구의 의의라고 볼 수 있다. 다음으로 관객의 일탈적 체험은 그의 재방문 의도에 유익하게 기여하였다 (가설 H1-3지지). 예술적 공간(김지민, 2016)이나 에뛰뜨와 같은 잘 설계된 매장(김경화, 2017)이 일탈적 체험을 유발하고 이는 그 공간에 대한 고객 만족도에 영향을 주는 것은 알려진 사실이다. 또한 연극도 그 내용에 몰입되다 보면 자신이 마치 그 작품 세계에 들어가 있는 것과 같은 체험을 할 것이므로, 일탈적 체험이 존재한다고 볼 수 있다. 그러나 연극에서 발생되는 일탈적 체험이 관객의 재방문의도에 긍정적 기여를 하는 기능이 있는지는 잘 다루어지지 않았었는데 본 연구에서 실증적으로 보인 것이다.

둘째, 본 연구결과는 연극 과업과 정보기술과의 적합성이 고객의 체험을 매개하여 재방문 의도에 긍정적 영향을 미치는 것을 보여주고 있다. 먼저 연극과업-기술적합성은 관객의 교육적 체험에 영향을 미친다 (가설 H2-1지지). 연극 연출을 함에 있어서 적절한 미디어를 보여주는 등의 작업은 연극배우의 표현을 보완해

주기도 하며, 연출 당시의 상황을 이해하는 데 도움을 주기도 한다. 이런 지원이 적합할수록 관객은 그 극을 통해 더 적절한 정보를 얻으며 배울 수 있을 것이다. 또한 연극과업-기술적합성은 관객의 심미적 체험에 영향을 미친다 (가설 H2-2지지). 심미적 아름다움을 느끼는 데 있어 보통 무대 장치나 소리 등을 동원하게 되는데 이것이 연극의 내용에 적합하게 제공될 경우 심미적인 체험은 더욱 증진할 것이다. 또한 공간 표현에 제약이 있는 내용의 경우 실제적인 무대 장치를 변경해가며 하는 것보다 멀티미디어나 소리 음향 등을 사용하면 다른 공간에 와 있는 것 같은 느낌을 제약받지 않고 제공할 수 있게 된다. 이렇게 정보기술이 연극 과업의 공간 제약을 해소하는데 적합할수록 심미적 체험은 더욱 증진할 가능성이 크다. 다음으로 연극과업-기술적합성은 관객의 일탈적 체험에 영향을 미친다(가설 H2-3지지). 연극에서 몰입적, 또는 비현실적 연출을 할 때 창의적인 인공물(artifact)을 사용할 수 있으며 이때 인공지능이나 증강현실, 로봇 등이 동원될 수 있다. 실제로 연극의 환상적 연출에 도움이 되는 몰입형 정보기술이 활용될 때 관객들은 일탈적 체험을 하는 것으로 보인다. 이처럼 연극과업과 정보기술의 적합성이 관객의 체험의 질에 긍정적인 영향을 미치는 것을 실증하였다.

셋째, 연극에 활용된 정보기술의 품질이 연극 과업과 정보기술과의 적합성에 유익한 영향을 주고 있었다. 구체적으로는 정보품질은 연극과업과 정보기술과의 적합성에 긍정적 영향을 주며(가설 H3-1지지), 시스템품질도 연극 과업과 정보기술과의 적합성에 긍정적 영향을 주고 있다(가설 H3-2지지). 다만 정보품질이 과업-기술 적합성에 더 크게 영향을 주는 것으로 보인다. 이는 어떤 경로로 제공이 되든지 나타나는 정보물의 적시성이나 적절성이 연극의 이해에 더 중요한 것으로 해석된다. 따라서 로봇, 인공지능, 증강현실 등 어떠한 신기술을 적용했느냐



Note: *p＜0.05(t>1.96), **p＜0.01(t>2.58), ***p＜0.001(t>3.30)

<그림 3> 연구모형의 가설 검증 결과

가 중요한 것이 아니라, 그를 통해서 전달되는 정보의 품질이 적합성 및 연극에 대한 관객의 평가에 더 결정적이라는 시사점을 얻을 수 있다.

넷째, 본 연구결과는 연극 과업의 특성을 연극 과업과 정보기술과의 적합성에 유익한 영향을 주고 있음을 보이고 있다. 보다 구체적으로 연극의 과업상호작용성은 연극 과업과 정보기술과의 적합성에 유익한 영향을 주며(가설 H4-1지지), 연극의 과업공간중요도도 연극 과업과 정보기술과의 적합성에 유익한 영향을 준다(가설 H4-2지지). 그리고 그 영향은 연극의 과업공간중요도가 연극과업-기술적합성에 더 큰 영향을 주고 있다. 이는 정보기술의 사용처가 연극 연출에 있어서 배우-관객, 연출가-관객 상호작용보다는 연극 연출의 공간제약에 더 큰 정보기술의 기여 부분임을 의미한다.

Ⅵ. 토의 및 결론

6.1 시사점

본 연구는 다음과 같은 점에서 학술적 의의가 있다. 첫째, 정보기술이 아방가르드 연극이 되게 하는 조력자의 역할을 할 수 있음을 실증적으로 밝혔다. 단, 정보기술은 해당 연극의 특성에 적합을 이룰 때에 그 효과를 극대화할 수 있을 것이다.

둘째, task-technology fit 이론은 고객 관람만족도 관점의 연극의 성과를 더욱 풍부하게 이해하는데 유용함을 밝혔다. 즉, 관객만족도에 영향을 주는 요인으로 “연극내용과 기술과의 적합성”이 존재함을 증명하였다. 이는 4차산업혁명 기술이 연극 산업의 발전에 기여할 수 있음을 실증적으로 보여준 것이라고 보겠다. 이렇게 연극과업-기술적합성이 가지는 의의는 아리스토텔레스의 시학(theatre poetics)으로 거슬러 올라가서 고찰할 수 있다. 시학은 ‘미메시스(mimesis)’를 진실과 또 재현에서 성공의 기준으로 삼으면서, 재현된 대상과 이야기 혹은 등장인물들 사이의 비교에 근거를 둔다. 평범한 사람들을 주인공으로 하는 희극이나 풍자시 같은 극장들과 인물의 출생과 품격이 모두 귀족층에 속하는 비극 서사시의 두 구별이다. 시학이 다른 형식들에 대해 문제를 제기하고 작품과 작가와의 관계를 검토하기 시작한 것은 낭만주의와 부르주아적 개인주의가 대두하면서부터이다. 시학이 규범보다는 기교와 구조에 관심을 기울이고, 자율적 예술체계로서 작품과 무대를 검토하게 된 것은 18세기 말, 특히 19세기경이다. 시학은 공연과 관객의 관계, 연극작업과 배우의 관계를 밝히는 데 실패했지만, 카타르시스와 공감을 토대로 만들어진 그리스 모델의 '이론적' 보편화에 의해-수많은 시학들에 의해-설명되어진다. 서로 다른 문화에 속하는 여러 종류의 시학들과 인도연극론(Natya-Sastra)이나 일본의 제아미(Zéami)의 연구는 연극의 이해 측면에서 서로 다른 관점을 유발했다(파비스, 1999). 이제 심리적, 사회적, 역사적 의미에서 배우와 관객 사이의 교환을 조명해 주는 것은 4차산업혁명을 기반으로 하는 정보기술과 연극학자의 융합연구가 연극공연예술 분야에 새로운 미래 콘텐츠 개발로서 중요한 시발점이 될 것이다.

또한 연극과업-기술적합성의 중요성은 시학

에서 기원하는 삼일치 법칙(unities, Vunits)으로 살펴볼 수도 있다. 삼일치 법칙(unities, Vunits)은 극작술의 시금석으로서 공연의 무대적 시간 및 공간과, 공연되는 텍스트의 외적인 시간 및 공간의 수렴에 근거한다(고영란, 2006). 일치의 원칙은 이 두 시간성과 공간성을 한 점으로 수렴시키고, 극행동의 전개를 연속적이고 동질적인 것으로 만들려는 연극희곡극작술의 주요 관심사이다. 삼일치는 '사실임직함'과 고상한 취향을 지키고 또 한정된 전체를 재치 있는 영감으로 총괄하는 데 필요하다. 삼일치의 기능은 그동안 텍스트에 따라 변화했고 '사실임직함'의 정당화만이 제시되었다. 즉, 통일되고 집중된 무대는 공연시간 동안에 복합적인 공간과 시간들을 체험할 수 없는 관객에게 환상을 만들어 줄 수 있어야만 한다. 그렇지 못하면, 관객은 연극 구성의 공백과 단절들을 보게 될 것이고, 이는 곧 낯설고 엉뚱한 소외효과를 경험하게 된다. 삼일치의 법칙에서 항상 문제가 되는 '사실임직함'의 개념은 오늘날에 있어서 정보기술을 통해 구현함이 유효하다는 것이 본 연구결과의 주요 시사점 중 하나이다.

셋째, 본 연구는 체험경제이론의 적용 범위를 연극학 분야에까지 확장할 수 있었다. 예술분야를 대상으로 한 체험경제이론 적용 연구는 있었으나, 체험경제이론을 연극에 구체적으로 적용한 연구는 거의 없었고, 더욱이 체험경제이론과 TTF이론를 결합하여 정보기술과 관객 의도의 관계를 설명하는 최초의 연구라고 볼 수 있다.

한편, 본 연구는 실무적으로 볼 때 연극의 제작자와 연출가, 극장경영자에게 다음과 같은 시사점을 줄 수 있다. 첫째, 연극과업 및 정보기술과의 적합성이 관객들의 재방문의도에 유익한 영향을 준다고 하는 점을 고려하여 무대를 연출해야 할 것이다. 그동안 인터랙티브 미디어 등 미디어 아트나 홀로그램 등 실감미디어 기술을 포함한 무대 연출은 공감각적 경험에 영향을 주므로 이에 대한 연구가 진행 중인바(전미혜, 2014; 양선우 and 임찬, 2017; 이호철 and 강효순, 2018), 이러한 노력이 의미가 있음을 본 연구의 결과는 시사하고 있다.

둘째, 연극상호작용성과 연극공간중요도 등 연극 과업의 특성은 정보기술의 적절한 도움 속에서 고객의 체험을 더욱 풍부하게 해주므로, 이를 연출가는 최대한 활용해야 한다. 연극상호작용성, 즉 관객이 작품에 참여하는 가운데 형성되는 스토리텔링은 작품에 대한 몰입의 요소로써 일탈적 체험을 제공할 것이므로 적극적인 참여가 예상되기 때문이다(양선우 and 임찬, 2017). 특히 미디어 아트는 상호작용성을 높이기 위한 전문 기술로서 이러한 고객 체험을 극대화하는데 유용하게 사용될 것이다.

셋째, 극장 관계자는 극장 지속가능한 운영을 위해 비용-효익 분석을 해야 하는 당사자로서, 정보기술의 유효성을 인지하고 정보기술이 활용된 연극의 유치에 과감할 필요가 있다. 과거 정보기술을 활용하지 않을 때는 연출을 모두 기계적 무대 장치에 의존해야 했는데, 이렇게 되면 무대장비 설치로 인해 발생하는 시간의 촉박, 설치에 들어가는 인건비 부담과 특수장비 확보의 어려움 등이 존재한다. 그렇지만 정보기술을 활용하면 무대 장치에 의하지 않고 가상을 현실로 하거나 조명을 통한 신비한 왜곡, 복잡한 플롯의 진행 등 연극 연출이 가능하므로 정보기술의 유용성이 증명되어가고 있음

을 더 많은 극장 관계자가 인식해야 한다. 다만, 인공지능이나 로봇 등 신기술을 무조건 적용하기보다 연극의 특성에 무엇이 적합한지를 조심스럽게 검토해야 한다.

6.2 한계점

본 연구의 의의에도 불구하고 다음과 같은 점에서 한계점을 가지고 있다. 먼저 실증연구를 위해 국내에서 상연된 7가지 연극을 대상으로 하였다. 비록 이 연극들은 연극학 전문가에 의하여 선정된 정보기술을 활용한 연극들이기는 하나, 모든 연극을 다 섭렵하여 분석한 것은 아니므로 여기서의 결과를 일반화하는 데에는 주의가 따른다.

둘째, 체험경제이론에서 오락적 체험 부분을 생략하였다. 이는 실증분석을 위해 선정된 연극들이 햄릿 등 비극 등이 일부 포함되어 있어 오락적 체험을 적용하기가 매우 어려웠기 때문이다. 오락적 요인이 없는 연극에 오락적 체험을 묻고, 또 이로 인한 재방문의도를 조사하는 것은 맥락에 맞지 않았다. 하지만 이후에는 오락적 요소가 가미된 연극을 대상으로 오락적 체험이 미치는 영향을 살펴보아야 할 것이다.

6.3 결론

최근 4차산업혁명 시대에 들어서 새로운 정보기술이 등장함에 따라 혁신적 정보기술이 연극 공연의 성공에 어떻게 얼마나 기여할지에 대한 관심이 증가하고 있다. 이제 연극 등 예술의 영역에서 정보기술은 더욱 확장돼 나갈 것이다. 이에 본 연구에서는 연극에 활용되는 정보기술의 품질과 연극이라는 과업의 특징, 그리고 이의 적합성이 고객의 체험을 거쳐 연극 재관람의도 또는 재구매의도 등 예술경영적인 측면에서도 타당성 검토를 미리 실측하여 성공시키는 프로덕션극단으로서의 시스템을 구축하여 세계로 수출할 수 있는 콘텐츠 계발에 활력이 생길 것을 기대한다.

연극의 성공에 영향을 미치는 요인에 정보기술의 역할은 점차 확대될 것이다. 정보기술과 연극의 과업적 특성이 적절히 앙상블 되어 융합을 이룰 때 그 효과가 극대화될 수 있다는 시사점을 도출한 것은 연극 분야에서도 정보기술 채택에 관한 연구가 필요한 것임을 시사한다. 물론 연구 대상에 대한 일반적인 객관화 등 일부 보완할 부분과 한계점이 있다고 하더라도 현재 정보기술의 연극에 대한 관객의 태도와 재방문의도에 미치는 영향에 관한 연구가 부족한 상황에서 이 분야의 연구의 필요성이 절실히 요구되고 있다. 따라서 향후 연구에는 더 다양한 변수를 개발하여 지속적인 연구 분석이 이루어지리라 전망한다. 그러기 위해서 지금까지 전수되어왔던 방식을 고수하며 현장에서 작업을 하고 있는 연극의 공연예술전문가들은 전통적 방식의 연극 전문가들과 정보시스템 전문가와의 협업 모델이 잘 구축되어야 할 것이다.

참고문헌

강여주, “국립국악원 공연 마케팅 활성화를 위한 관객 만족도 분석,” 국악원논문집, 제25권, 2012, pp. 1-22.

고영란, “고전비극 형식과 멜로드라마 내용의

불협화-[귀향] 연구," 19세기 영어권 문학, 제10권 제2호, 2006, pp. 5-28.

권영미, 박종희, 양주환, 서상윤, "체험품질이 고객만족에 미치는 영향: 농촌관광 체험품질 측정도구 개발을 중심으로," 문화산업연구, 제10권 제3호, 2010, pp. 51-72.

권용, "'이머시브 공연'(immersive performance)의 확장된 의미로서의 공간연구: 연극 ≪메모리얼: 조용한 식탁≫을 중심으로," 한국 엔터테인먼트 산업 학회 논문지, 제11권 제5호, 2017, pp. 17-26.

권혁인, 정순규, 최용석, "관객유형에 따른 공연관람 구매의사 요인에 미치는 영향," 한국콘텐츠학회논문지, 제15권 제2호, 2015, pp. 139-150.

김경화, "한・중 소비자의 한국화장품 구매실태와 색채이미지 비교분석," 한국디자인포럼, 제57권, 2017, pp. 7-17.

김민지, "미디어 아트의 상호작용성과 소프트웨어로서의 예술," 한국과학예술융합학회, 제17권. 17, 2014, pp. 57-57.

김병준, 김봉석, "참관객 유형에 따른 전시홀 내부 공간구성요소의 중요도 및 만족도 인지에 관한 연구," 무역전시연구, 제13권 제3호, 2018, pp. 1-28.

김성웅, 이창근, "무대 디자인 요소가 무용공연 관람 관객 만족도에 미치는 영향-'레 실피드(Les Sylphides)'를 중심으로," 커뮤니케이션 디자인학 연구, 제63권, 2018, pp. 262-272.

김영윤, 조준희, "[유리동물원](The Glass Menagerie)의 메타연극성 강화를 위한 연출 접근 방법 연구," 인문콘텐츠, 제48권, 2018, pp. 187-215.

김영학, "로봇연극에 나타난 언캐니 연구-히라타 오리자의 <일하는 나>, <사요나라>, < 세 자매> 를 중심으로," 드라마 연구 (DR), 제54권, 2018, pp. 5-31.

김영혜, 유태순, "전통가체체험 만족도와 행동의도 간 스토리텔링의 조절효과," 한국디자인포럼, 제57권, 2017, pp. 67-78.

김예림, "미술관 교육의 성격 변화: 현대 미술작품 및 전시 디자인이 방문객들과 상호작용적 학습을 유도하는 방법" 미술과 교육, 제19권 제1호, 2018, pp. 97-113.

김은지, "관객개발을 위한 공연예술 관람동기에 관한 연구 : 사회적 영향을 중심으로," 경희대학교 석사학위논문. 2015.

김은혜, "인공지능과 인간의 공존의 문제: 고대그리스 연극의 <데우스 엑스 마키나> (Deus Ex-Machina) 기법과 영화 <엑스 마키나>(Ex-Machina) 를 중심으로," 한국드라마학회 정기학술대회 발표자료집, 2018, pp. 209-217.

김정섭, "연극 관객의 체험 미학으로서 디오니소스적인 것," 드라마 연구 (DR), 제48, 2016, pp. 107-140.

김주연, "교육 연극의 자기표현 (self-expression) 의 한계와 한계 극복 방향 연구: 기호적 도구 (semiotic means) 를 중심으로," 한국초등교육, 제29권 제1호, 2018, pp. 163-176.

김주연, "교육연극의 신체의 교육적 의미 정립-체화 학습 (embodied learning)," 교육

연극학, 제11권 제1호, 2019, pp. 1-17.
김지민, “패션 점포 내 예술적 공간 체험이 점포 만족도에 미치는 영향,” (Doctoral dissertation, 서울대학교 대학원), 2016.
김현기, 박용순, “박물관 어린이 워크북 개발 연구-의왕 철도박물관을 대상으로,” 여가관광연구, 제30권, 2018, pp. 91-110.
김현아, 류충완, 조선하, “무용공연의 관객이 인지하는 혼잡지각요인이 관람만족 및 재관람의도에 미치는 영향,” 한국체육과학회지, 제24권 제6호, 2015, pp. 717-727.
박명숙, “음악공연의 관람가치, 만족도 및 재관람의도 간의 관계,” 한국콘텐츠학회, 제14권 제7호, 2014, pp. 115-124.
박소연, 김덕주, “치매 가정체험프로그램 관람이 치매 인식에 미치는 효과,” 한국산학기술학회 논문지, 제19권 제10호, 2018, pp. 263-271.
박소영, “인공지능의 역사: 서사적 허구, 문화상품, 그리고 과학적 사실로,” 인간・환경・미래, 제22권, 2019, pp. 91-118.
박은정, “‘사건’으로서 예술에서 행위자와 ‘신체적 공동 현존’하는 존재로 변환한 관객의 체험 분석-마리나 아브라모비치의 [예술가가 여기 있다 The Artist is Present] 를 중심으로,” 한국드라마학회 정기학술대회 발표자료집, 2018, pp. 134-139.
빠트리스 파비스 지음, 신현숙・윤학로 옮김, “연극학 사전”, 현대미학사, 1999.
선주원, “교육연극을 중심으로 한 국어과 수업 혁신의 의의와 사례,” 청람어문교육, 제65, 2018, pp. 295-317.
설연경, 블루기타 변주곡: 예술 경험, 심미적 체험: 맥신그린 지음, 문승호 옮김 2011. 블루기타 변주곡, 다빈치. 문화와융합, 제34, 197-201. 2012.
송갑석, “연극 공연에서 나타나는 몸적 체험의 특성에 관한 연구,” 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 제12권 제4호, 2018, pp. 203-214.
송필석, “공연예술 관객만족도에 관한 실증연구,” 음악응용연구, 제1권, 2008, pp. 1-27.
송학준, “2012 여수엑스포 방문객의 체험이 지각된 가치와 만족도에 미치는 영향: 체험경제 이론을 중심으로,” 호텔경영학연구, 제22권 제6호, 2013, pp. 159-174.
양선우, 임찬, “인터액티브 미디어 기반 공연 무대 콘텐츠 제작 연구,” 예술인문사회융합 멀티미디어 논문지, 제7권, 2017, pp. 643-650.
양시내, “고대 비극의 현대적 차용: ‘사자(使者)’활용의 예-엘프리데 옐리네크의 연극텍스트 [레히니츠 (절멸의 천사)] 를 중심으로,” 브레히트와 현대연극, 제39권, 2018, pp. 89-121.
오진호, 홍성택, “소외계층 아동을 위한 과학체험 교육연극 프로그램 개발 및 현장 지원 효과 연구,” 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 제9권 제2호, 2015, pp. 91-101.
오판진, “연극 체험 중심 초등국어 수업 재구성 사례 연구-서울 A 초 6 학년 사례를 중심으로,” 한국초등교육, 제30권 제1호,

2019, pp. 175-190.

왕석청, “VR을 활용한 블랙박스 극장공연의 공간디자인연구-이머시브 연극 <Sleep No More>를 중심으로,” (Doctoral dissertation, 한양대학교). 2019.

우수진, “대학로 연극의 전위 부대 <벙커 트릴로지>,” 연극평론, 제92권, 2019, pp. 48-52.

유명한, 김진웅, “연극 관객 만족도 영향 요인에 관한 연구-타인의 영향을 중심으로,” 문화예술경영학연구, 제10권 제2호, 2017, pp. 29-58.

이규정, “공간 증강현실 기반의 융합형 퍼포먼스에 관한 연구-공연예술에 사용된 이미지 영상을 중심으로,” 방송공학회논문지, 제21권 제5호, 2016, pp. 672-688.

이루지, “무용공연 관객의 관람만족도가 재관람 의사에 미치는 영향,” 코칭능력개발지, 제8권 제4권, 2006, pp. 137-145.

이성곤, “4차 산업혁명과 인공지능 시대의 연극,” 연극평론, 제88권, 2018, pp. 131-138.

이예은, “포스트휴머니즘 연극에 드러난 실존적 인간의 인식 변화-프란츠 카프카 원작, 히라타 오리자 각색/연출, 로봇 연극 <변신>을 중심으로,” 연극교육연구, 제33권, 2018, pp. 269-293.

이이내, 김봉석, “전시주최자의 형태에 따른 전시서비스품질이 참가업체 성과 만족에 미치는 영향,” 무역전시연구, 제14권 제1호, 2019, pp. 1-24.

이호철, 강효순, “공연예술을 위한 무대 홀로그램 연출에 관한 연구,” 한국게임학회 논문지, 제18권 제3호, 2018, pp. 79-86.

임선옥, “사람・극장・시대의 역학관계로 고찰한 우리의 극장사,” 연극평론, 제88권, 2018, pp. 162-165.

장혜원, 김형길, 오상훈, “관광객의 공연체험 특성: 문화콘텐츠 ‘난타’를 중심으로,”" 한국콘텐츠학회논문지, 제11권 제7호, 2011, pp. 458-466.

전미혜, “연극무대에서의 공감각적 경험에 관한 연구-미디어아트 활용을 중심으로,” 한국공간디자인학회 논문집, 제27권, 2014, pp. 19-27.

태혜신, 김선영, “인공지능과 예술의 융합 양상에 관한 탐색적 고찰,” Official Journal of Korean Society of Dance Science, 제36권 제2호, 2019, pp. 27-42.

하정화, 김진강, “전통문화체험요소가 재방문의도에 미치는 영향: 만족의 매개효과를 중심으로,” Tourism Research, 제40권 제1호, 2015, pp. 205-225.

한수정, “박람회 체험요소 (4Es), 즐거움, 만족, 재참가의도 간의 관계 연구-2015 하나투어 여행박람회 참가자를 대상으로” 무역전시연구, 제10권 제2호, 2015, pp. 175-196.

한숙영, 엄서호, “Pine과 Gilmore의 체험영역모델에 대한 검증: 한산모시축제 체험활동 참가자 만족을 중심으로,” 관광학회지, 제29권 제2호, 2000, pp. 131-148.

홍주영, “연극에 있어서의 일루젼(Illusion)과 관객의 역할” 연극교육연구, 제23권, 2013, pp. 275-300.

Chan, S. H. J., Wan, Y. K. P., and Tam, U. T.

Z., "Tourists' Description of Their Experiences of The Servicescape of Integrated Resorts: The Case of Macau," *International Journal of Hospitality & Tourism Administration*, 2019, pp. 1-34.

Chatterjee, S., Kar, A. K., and Gupta, M. P., "Success of Iot in Smart Cities of India: An Empirical Analysis," *Government Information Quarterly*, Vol. 35, No. 3, 2018, pp. 349-361.

Fletcher, J., Deepfakes, "Artificial Intelligence, And Some Kind of Dystopia: The New Faces of Online Post-Fact Performance," *Theatre Journal*, Vol. 70, No 4, 2018, pp. 455-471.

Fry, L.W. And Slocum, J.W., "Technology, Structure, And Workgroup Effectiveness: A Test of A Contingency Model", *Academy of Management Journal*, Vol. 27, No. 2, 1984, pp. 221-246.

Gebauer, J., Shaw, M. J., and Gribbins, M. L., "Towards A Specific Theory of Task-Technology Fit For Mobile Information Systems," University of Illinois At Urbana-Champaign, College of Business Working Paper, 2005, 05-0119.

Gebauer, J., Shaw, M. J., and Gribbins, M. L., "Task-Technology Fit For Mobile Information Systems," Journal of Information Technology, Vol. 25, No. 3, 2010, pp. 259-272.

Giese, J. L. And Cote J. A., "Defining Consumer Satisfaction," Academy of Marketing Science Review, Vol. 1, 2000, pp. 1-27.

Goodhue, D. L., "Development And Measurement Validity of A Task-Technology Fit Instrument For User Evaluations of Information Systems," *Decision Sciences*, Vol. 29, No. 1, 1998, pp.105-138.

Goodhue, D. L., and Thompson, R. L., "Task-Technology Fit And Individual Performance," *MIS Quarterly*, 1995, pp. 213-236.

Hoch. S., "Product Experience Is Seductive," *Journal of Consumer Research*, Vol. 29, No. 3, 2002, pp. 448-454.

Holsapple, C. W., and Lee-Post, A., "Defining, Assessing, And Promoting Clearing Success: An Information Systems Perspective," *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, Vol. 4, No. 1, 2006, pp. 67–85.

Hosany, S., and Witham, M., "Dimensions of Cruisers' Experiences, Satisfaction, And Intention To Recommend," *Journal of Travel Research*, Vol. 49, No. 3, 2010, pp. 351-364.

Howard, M. C., and Rose, J. C., "Refining And Extending Task–Technology Fit Theory: Creation of Two Task–Technology Fit Scales And Empirical Clarification of The Construct,"

Information & Management, Vol. 56, No. 6, 2019, pp. 103-134.

Karimi, J., Somers, T.M. And Gupta, Y.P., "Impact of Environmental Uncertainty And Task Characteristics on User Satisfaction With Data," *Information Systems Research*, Vol. 15, No. 2, 2004, pp. 175-193.

Kim, T. T., Kim, W. G., and Kim, H. B., "The Effects of Perceived Justice on Recovery Satisfaction, Trust, Word-Of-Mouth, And Revisit Intention in Upscale Hotels," *Tourism Management*, Vol. 30, No. 1, 2009, pp. 51-62.

Kim, T., Suh, Y. K., Lee, G., and Choi, B. G., "Modelling Roles of Task-Technology Fit And Self-Efficacy in Hotel Employees' Usage Behaviours of Hotel Information Systems," *International Journal of Tourism Research*, Vol. 12, No. 6, 2010, pp. 709-725.

Klopping, I. M., and Mckinney, E., "Extending The Technology Acceptance Model And The Task-Technology Fit Model To Consumer E-Commerce," *Information Technology, Learning & Performance Journal*, 2004, Vol. 22, No. 1, pp.35-48.

Kotler, P. And Scheff, J., *Standing Room Only*, Gimmyoung Publishers, 2007.

Lin, T. C., and Huang, C. C., "Understanding Knowledge Management System Usage Antecedents: An Integration of Social Cognitive Theory And Task Technology Fit," *Information & Management*, Vol. 45, No. 6, 2008, pp. 410-417.

Mehmetoglu, M., and Engen, M., "Pine And Gilmore'S Concept of Experience Economy And Its Dimensions: An Empirical Examination in Tourism," *Journal of Quality Assurance In Hospitality & Tourism*, Vol. 12, No. 4, 2011, pp. 237-255.

Mirowski, P., and Mathewson, K. W., "Human Improvised Theatre Augmented With Artificial Intelligence," In *Proceedings of The 2019 On Creativity And Cognition*, 2009, (pp. 527-530). ACM.

Oh, H., Fiore, A. M., and Jeoung, M., "Measuring Experience Economy Concepts: Tourism Applications," *Journal of Travel Research*, Vol. 46, No. 2, 2007, pp. 119-132.

Paulo, M.M., Rita, P., Oliveira, T. And Moro, S., "Understanding Mobile Augmented Reality Adoption in A Consumer Context," *Journal of Hospitality And Tourism Technology*, Vol. 9, No. 2, 2018, pp.142-157.

Pine Ii, B. J. and Gilmore, J. H., *The Experience Economy*. Harvard Business School Press, Boston, 1999.

Pine, B. and Gilmore, J., "Welcome To The Experience Economy," *Harvard Business Review*, Vol. 76, No. 4, 2008, pp. 96-105.

Quadri-Felitti, D. L., and Fiore, A. M., "Destination Loyalty: Effects of Wine Tourists' Experiences, Memories, And Satisfaction On Intentions," *Tourism And Hospitality Research*, Vol. 13, No. 1, 2013, pp. 47-62.

Quadri-Felitti, D., and Fiore, A. M., "Experience Economy Constructs As A Framework For Understanding Wine Tourism," *Journal of Vacation Marketing*, Vol. 18, No. 1, 2012, pp. 3-15.

Raghunathan, S., "Impact of Information Quality And Decision-Maker Quality on Decision Quality: A Theoretical Model And Simulation Analysis," *Decision Support Systems*, Vol. 26, No. 4, 1999, pp. 275-286.

So, S., "Mobile Instant Messaging Support For Teaching And Learning in Higher Education," The Internet And Higher Education, Vol. 31, 2016, pp. 32-42.

Straub, D. And Karahanna, E., "Knowledge Worker Communications And Recipient Availability: Toward A Task Closure Explanation of Media Choice," *Organization Science*, Vol. 9, No. 2, 1998, pp. 160-175.

Tam, C., and Oliveira, T., "Understanding The Impact of M-Banking on Individual Performance: Delone & Mclean And TTF Perspective," *Computers In Human Behavior*, Vol. 61, 2016, pp. 233-244.

Tom Dieck, M.C., Jung, T.H. And Rauschnabel, P.A., "Determining Visitor Engagement Through Augmented Reality At Science Festivals: An Experience Economy Perspective," *Computers In Human Behavior*, Vol. 82, 2018, pp.44-53.

Wells, J. D., Sarker, S., Urbaczewski, A., and Sarker, S. U., "Studying Customer Evaluations of Electronic Commerce Applications: A Review And Adaptation of The Task-Technology Fit Perspective," In *36Th Annual Hawaii International Conference On System Sciences*, 2003. Proceedings of The (pp. 10-pp). IEEE.

Wu, B., and Chen, X., "Continuance Intention To Use Moocs: Integrating The Technology Acceptance Model (TAM) And Task Technology Fit (TFT) Model," *Computers In Human Behavior*, Vol. 67, 2017, pp. 221-232.

Wu, B., and Zhang, C. Y., "Empirical Study on Continuance Intentions Towards Elearning 2.0 Systems," *Behaviour & Information Technology*, Vol. 33, No. 10, 2014, pp. 1027-1038.

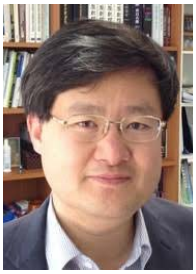
Yim, S., and Shin, M., "Effects of System Quality And Information Quality on The Use And Job Performance of An Enterprise Mobility Solution For A Mobile Office With A Consideration of Task Mobility And Task Interdependence

As Control Variables," *Asia Pacific Journal of Information Systems*, Vol. 24, No. 2, 2014, pp. 115-140.

최 지 애 (Choi, Ji-Ae)

동국대학교에서 석사학위 취득과 박사과정수료 후 청주대학교, 백석예술대학교, 국민대학교에서 재직하였다. 주요 관심분야는 이머시브연극, 인터렉티브 뉴미디어 등이다.

권 오 병 (Kwon, Ohbyung)



서울대학교 경영학사와 한국과학기술원 석사와 박사학위를 취득하였다. 현재 경희대학교 경영대학 교수로 재직하고 있으며, 주요 관심분야는 빅데이터, 인공지능, 소셜미디어 등이다

<Abstract>

An Empirical Study on the Effect of the Use of Information Technology on Revisit Intention of Theatre Audiences

Choi, Ji-Ae, Kwon, Ohbyung

Purpose

As the 4th Industrial Revolution proceeded, attempts to direct and utilize information technology such as robots and drones in plays have been active. Information technology, such as AI or media art, which is applied in the production of theater productions, shapes the possibility of expressing the difficulty of actors, the effectiveness of dramatic effects, and the illusion. Despite the inconsistent effects of information technology on theatrical studies, little has been done despite the fact that the research on what factors affect the audience's satisfaction through the play. Hence, The purpose of this study is to demonstrate the characteristics of information technology and theater, especially audience's revisit intention.

Design/methodology/approach

The research model combining the theory of task-technology fit and the experience-economic model is presented.

Findings

The results of the empirical analysis suggest that the fit of information technology and theatrical task enriches the audience's experience and has a beneficial effect on the dissemination and export of contents management of art management in terms of revisit as a consumer and production of theatrical performing arts. This leads to the conclusion that task-technical fit and experiential economy could be applied to the field of performing arts in theater. It may also give useful implications to related producers such as producers, directors, and actors.

Keyword: Task-Technology Fit, Experience Economy, Revisit Intention. Theater, Information Technology

* 이 논문은 2019년 11월 28일 접수, 2019년 12월 17일 1차 심사, 2019년 12월 18일 게재 확정되었습니다.