

# 디지털시대의 무용관객 커뮤니케이션 양상에 관한 연구

유희주\* · 안병주\*\*

경희대학교

I. 서론	이선 양상
II. 온라인 커뮤니케이션 환경에서 무용예술가와 관객의 관계	IV. 결론 참고문헌
III. 무용예술에서의 온라인 커뮤니케	Abstract

## I. 서론

인류의 기술매체의 발달은 예술 창작환경의 변화는 물론 예술이 이해되는 커뮤니케이션의 과정에도 많은 변화를 유도한 것이 기지의 사실이다. 기술매체의 발달에 따른 예술작품의 생산방식의 변화는 물론 그 수용과정의 변화에 대한 분석을 최초로 시도했던 발터 벤야민(Balter Benjamin)은 순수예술작품<sup>1)</sup>들이 가지는 일회성 및 개인적인 수용방식이 기술매체의 조작활동을 통해 대중적이고 분산적인 수용방식으로 전환되어짐을 주장한다.

이후 매체미학의 관점은 벤야민식의 기술을 포함한 매체예술의 연구에만 국한되어진 것이 아니라 매체라는 다양한 미디어의 등장으로 인한 예술생산과 수용방식의

\* 경희대학교 박사과정

\*\* 경희대학교 교수

1) 여기에서 거론되는 순수예술이란 기술매체가 포함되지 않는 회화 및 여타의 예술작품의 창작방식을 거친 예술작품을 뜻하는 말로 발터벤야민의 입장에서 보면 사진예술과 영화라는 예술이 탄생하기 이전에 기술적 조적이 불가능한 예술장르를 뜻하는 예술개념이라 할 수 있다.

변화와 함께 커뮤니케이션(Communication) 경로의 변화양상을 연구하는데 까지도 동원되어져 왔다.<sup>2)</sup> 또한 매체라는 기술의 등장은 시각예술에만 국한되어져 사용되어 지는 것이 아니라 예술의 전 분야에 지대한 영향을 미치고 있기 때문에 '인터넷 사이버 환경'<sup>3)</sup>의 다양한 예술에 대한 연구는 기술을 포함한 예술장르를 탄생시켰으며 그에 따른 예술작품과 수용자와의 관계를 재검토하는 방향으로 전개되어지고 있다.<sup>4)</sup>

예술에서 매체라는 용어가 일반화 된 것은 적어도 매체가 더 이상 낫설지 않은 표현 도구서 자리를 차지하게 된 디지털 시대의 산물이기 때문이다. 그러나 매체라는 과학기술과 정보용어가 예술로서 적극 편입된 시기는 대체로 1960년대 들어 예술과 과학기술의 만남이 적극적으로 시도된 때부터이다. 1962년 마셜 맥루한은 그의 저서 '매체의 이해(Understanding Media)'에서 "매체는 메시지이다(Media is Message)"라는 매체 중심적 생각을 발표해 논란을 일으켰다. 맥루한은 매체가 가지는 다양한 의미체계를 자주적이고 독립적인 것으로 정의 하고 있으며, 이 경우 매체는 하나의 독립적인 메시지가 된다는 것이다. 맥루한의 이 저술은 특히 예술의 대중적 소통에 관심을 갖고 있던 많은 젊은 예술가들에게 호소력을 발휘하였으며, 통신매체의 발달로 인한 지구촌 사회와 지구촌 정보이론을 예견했다는 점에서 지금까지도 큰 파급효과를 발휘하고 있다.

이와 같은 예술 환경의 변화는 인터넷 사이버 공간상에서 다양한 예술담론의 생성이 가능해졌다는 점을 시사해주고 있다. 그렇다면 과연 무용예술에 있어서 인터넷 사이버 환경의 변화는 커뮤니케이션 경로에 어떠한 영향을 미치며, 더 나아가 무

2) 본 연구에서 사용하는 매체의 환경은 생산자의 입장에서의 창작도구로서의 매체뿐만 아니라 매체라는 다양한 환경 중 사이버 공간에서의 수용과정까지 포괄하는 개념으로 사용하고자 한다. 따라서 본 연구에서 고찰할 무용예술과 수용자의 커뮤니케이션을 유도하는 매체환경이라 함은 사이버 공간에서의 커뮤니케이션 경로의 변화현상에 중점을 두고 고찰할 예정이다.

3) 인터넷이라는 기술매체는 디지털 시대의 다양한 커뮤니케이션 경로를 가능하게 해준 대표적인 환경변화를 유도한다고 해도 과언이 아니다. 따라서 본 연구에서는 인터넷 사이버 환경이라는 용어와 함께 웹 환경이라는 용어를 동의어로 보고 혼용해 사용하고 있다.

4) 현재 예술분야에서의 매체에 대한 연구는 영화라는 매체시대에 새롭게 등장한 예술장르뿐만 아니라 연극과 대중예술에 대한 연구, 수용연구(Reception Theory of mass median) 등의 분야에서 활발하게 논의되어지고 있으며, 그 과정에서 인터넷 사이버 환경의 다양한 커뮤니케이션 경로에 대한 자율성 및 공공성에 대한 논의가 새롭게 대두되어지고 있다.

용예술작품과 관객의 관계설정 및 관객의 이해 과정은 어떠한 양상으로 전개되어지고 있는가에 대한 문제의식에서 본 연구는 출발하고 있다.

이에 본 연구에서는 디지털 미디어 중 하나인 인터넷을 활용한 온라인 커뮤니케이션 환경에서의 무용예술가 관객의 관계를 ‘관객참여의 용이성’, ‘무용예술의 다의미화’, ‘무용예술의 담론장으로서 사이버 공간’, ‘무용예술과 관객의 상호작용성’, ‘관객의 공동작가적 참여’의 측면으로 나누어 ‘무용예술에서의 온라인 커뮤니케이션의 양상’을 연구하고자 한다.

## II. 온라인 커뮤니케이션 환경에서의 무용예술가와 관객의 관계

공연예술로서 무용예술은 관객의 존재를 전제로 한다. 관객이 배제된 무용예술은 그 가치를 인정받을 수 없으며 또 그것의 예술적 사회적 가치도 보장받을 수 없다. 즉 무용예술은 관객의 참여로 인해 예술적 행위로 변화 되면서 의미를 가지게 되며, 이 의미를 바탕으로 관객에게 영향을 미치게 되고, 나아가 이렇게 영향을 받은 관객을 통해 무용작품 자체의 형식과 이념 자체를 움직이는 힘을 갖게 되는 것이다. 따라서 무용예술의 관객은, 관객이 존재하므로 공연이 가능하다는 점에서 생산자이며 동시에 관객을 대상으로 공연된다는 점에서 수용자라는 이중적인 상호관계를 맺고 있다.

과거 19세기 말까지 예술의 관객은 그 층이 다양하지도 않았고 그 수도 많지 않아서, 작품에 대한 영향력이 크지 않았던 것이 사실이다. 관객이라는 존재는 연구자들에게 공연예술에 필수적인 요소라는 인식만 있을 뿐 그 이상도 이하도 아니었다. 단지 관객은 좋은 작품에 대해서 언제 어디에서든 그 작품이 의도 하는 바와 수준에 맞게 반응하도록 상정된 존재, 즉 작품에 종속된 존재였고, 그래서 예상된 반응을 하지 않으면, 아직 작품을 수용 할 준비가 되어있지 않다거나 혹은 지적수준이나 문화적 수준이 낮기 때문이라고 평가되는 그런 존재였다. 예술사라는 거시적인 측면에서 보아도, 예술을 향유할 수 있는 수용자 층이 확대되기 시작한 것은 19세기 중반에 이르러서이며, 이때야 비로소 일반 시민들이 구매라는 방법을 통해 작품에 대

하여 영향력을 갖는 수용자가 되고, 이들의 영향력이 20세기에 들어오면 더욱 커진다. 디지털 미디어의 발달은 단순한 정보를 주고받는 매개체를 넘어 디지털이라는 기술을 기반으로 하는 특성을 지닌 새로운 커뮤니케이션을 가능하게 하였다. 디지털은 누구나 이용가능한 문화생활의 수단으로 자리매김하며 특히, 다수간의 상호작용이 가능하고 네트워크를 통해 실시간이나 원하는 시간대에 용이한 접근이 가능해짐에 따라 기존의 커뮤니케이션의 방식을 초월하여 예술의 전 분야에 까지 영향을 미치게 됨으로서 예술작품과 수용자와의 관계를 재검토하는 방향으로 전개되어지기 시작하였다.

### 1. 관객 참여의 용이성

공연예술에 있어서 관객이 작품에 관한 정보를 획득하고 참여하는 경로는 1990년대부터 현재까지 시대적으로 큰 변화 양상을 보인다. 한국문화관광정책연구원이 1988년부터 2003년까지 3년 단위로 전국 일반인 2000명을 상대로 실시한 문화향수실태조사에 의하면

1988년에는 인쇄매체나 TV, 라디오경우 그 사용량이 44.9%에 달했으나 2003년 이후에는 16.2%로 급감하는 추세를 보였다. 반면 인터넷은 1988년부터 1994년 조사에서는 정보획득 매체 대상에도 들지 못했으나 2003년 이후에는 13.6%로 증가하였다. 문화향수실태조사가 10대부터 50대 이상에 이르기까지 전국의 성인 남녀를 대상으로 한 것임을 감안하면 인터넷이 생활화된 2, 30대의 인터넷 매체를 통한 문화예술 정보획득과 참여의 비율은 훨씬 높을 것임을 확인할 수 있다. 시간과 공간의 규제 없이 정보를 공유하고 메시지를 게시할 수 있는 현재의 온라인 시스템은 공연예술의 관객 참여에도 변화된 양상을 가져왔다.

관객은 작품에 관한 정보를 취득하고 정보들을 참고하여 작품을 선택하며 관람한다. 과거의 관객참여가 관람의 단계에 머물러 있었다면 현재는 관람 후 실시간 인터넷 접속을 통해 공연작품에 대한 감상문 및 비평을 게시하고 이러한 메시지들은 작품과 직접적으로 관련 없는 개인적 메시지들도 함께 송·수신된다. 관객의 이러한 능동적 메시지들은 불특정 다수의 잠재관객들에게 노출되며 새로운 관객 창출

을 유도한다. 이러한 참여의 용이성은 수용자와 작품, 수용자와 수용자간의 상호작용에 용이성을 부여한다.

최병우는 “첫째, 전자매체시대의 독자들은 언제 어디서나 자신이 필요한 정보를 취득할 수 있으며, 얼마든지 읽기의 범주를 확장해 나갈 수 있다. 둘째, 전자매체 시대에 적절한 독자로 자리하기 위해서는 독자들은 스스로 독서의 동기를 유발하고 필요한 자료에 접근해가는 능동적인 자세를 견지해야 한다”고 주장하면서 인터넷 커뮤니케이션의 과정에서 수용자 참여의 용이성을 주장한다(최병우, 2006). 최병우의 주장은 온라인이라는 매체는 시·공간을 초월하여 능동적으로 접근할 수 있는 매체라는 특성을 부각시켜 독자 참여의 용이성을 주장하고 있는 것이다.

사이버 공간은 여러 가지 특성들을 지니고 있다. 그 중에서도 많이 논의되는 것 들로는 개방성, 익명성, 참여성, 공유성 등을 들 수 있다. 개방성은 TCP/IP라는 프로토콜만 사용하면 어떤 네트워크든지 인터넷에 연결될 수 있다는 것을 가리킨다. 이 때문에 인터넷은 계속해서 커갈 수 있는 것이다. 즉 사이버 공간의 기술적인 문제는 온라인 사용의 개방성으로 인해 사용자들의 참여를 용이하게 해 준다.

사용의 용이성은 어떤 사용자가 특정 시스템을 이용함으로써 어려움이나 큰 노력으로부터 자유로워지는 정도를 말한다. 데이비스(1989)는 노력이라는 것은 사용자가 다양한 활동에 배분할 수 있는 유일한 자원이라고 했다. 사용의 용이성이 높을 수록 사용자가 시스템을 이용하여 원하는 목적을 달성하는 과정에서 쓰여 질 자원의 양이 줄어들게 된다. 이렇게 웹사이트 상에서 사용자가 적은 자원으로 원하는 정보를 쉽게 찾기 위해서는 원하는 정보를 찾아가는 향해 설계가 잘 되어 있어야 한다(김진희, 2003).

사용의 용이성의 차원을 자원의 문제에서 접근한 데이비스의 논의는 인터넷을 통해 무수한 정보를 획득할 수 있는 장점에 대한 지적과 함께 자신의 정보를 위한 다각도의 접근을 스스로 적극적으로 해결해야만 하는 과정을 지적하고 있다. 따라서 인터넷 상에서의 무용장르에 관한 커뮤니케이션은 오프라인 상에서의 수용자크기에 비례하여 타 장르(TV드라마, 영화 등)보다 참여인구는 적으나 무용단체의 홈페이지 사이트, 극장관련 홈페이지 사이트, 각종 대형 포털사이트 내의 미니홈피, 블로그, 카페 등을 통해 송신자와 수신자간의 다양한 커뮤니케이션이 이루어지고 있다.

커뮤니케이션 도구로서 인터넷의 효과성은 온라인으로 수행되는 집단행동이나 조직적 권력행사에서 두드러지게 나타난다. 온라인 상호작용은 개인들이 일반적으로 가능한 것보다 훨씬 빠르고, 값싸고, 효과적으로 동원할 수 있게 해준다. 관련된 정보가 거의 또는 아무런 비용을 들이지 않고서도 공개적으로 올려 질 수 있고 특정한 개인이나 집단에 전달될 수 있다. 유사한 관심과 이해를 가진 다른 개인들을 찾아내는 것이 상대적으로 용이해서 집단의 결집력은 빠르게 확산된다(주창윤, 2002). 즉 참여의 용이성을 통해 개별적인 공론장의 형성과 함께 하나의 대상에 대한 다양한 관점의 공존을 인정하게 된다. 과거의 오프라인을 통한 소수의 공연예술 수용자 들이 엘리트 문화공간을 통해 서로의 메시지를 상호교환 하였다면 현재는 시공간과 남녀노소를 불문하고 온라인에서 공연예술에 관한 메시지를 전달하고 토론하는 무형의 무한한 공간을 만들어 내고 있다.

인터넷은 새로운 문화 공간을 만들어내고 있다. 이것은 소수 엘리트 문화의 공간이나 동질적인 대중문화의 공간이 아니다. 인터넷 공간의 중요성은 자유롭게 의사소통을 할 수 있는 자유를 보장하는 보편적 접근에 있다. 이런 점에서 인터넷 수용자는 개인들이거나 공동체들이지 대중으로서 수용자가 아니다(주창윤, 2002). 그러므로 불특정 다수에게 일방적으로 송신되는 대중매체의 수용자로서의 개인이 아닌 능동적 참여활동을 하는 개인이나 단체들은 공연예술이라는 공동의 관심사를 가지고 있으며 자신의 관람평에 관한 주장이나 비평적 의견이 담긴 메시지들을 끊임없이 송출 할 수 있게 되었다.

전통적인 커뮤니케이션 모델은 생산자-텍스트-수용자의 선형적 관계에 의존했다. 생산자인 예술가는 능동적으로 텍스트를 생산하고, 수용자인 관객은 수동적으로 텍스트를 받아들이는 입장이었다. 그러나 인터넷은 수용자와 수용자, 수용자가 제작자 사이 열린 공간을 제공한다. 현재의 커뮤니케이션 모델은 과거의 생산자(작가)-무용공연작품 텍스트-수용자(관객)의 선형적 모델이 아닌 인터넷을 통한 사전 정보수집-작품 관람-관람 후 인터넷 상에서 작품에 관한 토론의 장을 열면서 새로운 텍스트를 창조해 내는 공론장을 형성하는 원형적 구도를 그리고 있다. 이렇게 형성된 텍스트들은 시공간에 구애받지 않고 다수의 수용자들에게 영향을 주며 오프라인 상에서보다 훨씬 큰 메시지의 확산 구도를 보여준다.

사이버공간은 개인의 힘을 크게 강화한다. 우리는 누구나 자신이 원하는 정보를 사이버 공간에서 쉽게 찾을 수 있다. 자신이 원하는 모든 정보를 찾을 수는 없겠지만, 대개의 경우는 원하는 정보를 어디서보다 쉽게 찾을 수 있다(홍성태, 2002). 따라서 온라인 공간의 사적 특성은 다양한 사람과의 원활한 소통을 유도하게 되었다.

사이버 공간에서 우리는 세계로 열린 창을 여닫는 주체일 뿐만 아니라 그것을 이용해서 사회를 바꾸어 가는 주체이기도 하다. 우리가 이러한 사회적 주체가 될 수 있는 것은 사이버 공간을 통해 우리가 다른 사람들을 쉽게 만날 수 있기 때문이다. 사적 공간으로서 사적 공간은 이제 다양한 사람과의 개방적인 소통구조를 통해서 확장된 소통이 아닌 불확정적인 소통을 기본으로 하게 되었다.

디지털은 누구나 이용 가능한 문화생활의 수단으로 자리매김하며 특히, 다수간의 상호작용이 가능하고 네트워크를 통해 실시간 원하는 시간대에 용이한 접근(random-accessible)이 가능해 집에 따라 기존 커뮤니케이션의 방식을 초월하여 디지털 커뮤니케이션 시스템의 새로운 문화 시스템을 만들어 가고 있다(황진원, 2005).

새로운 커뮤니케이션의 시스템을 형성하게 된 디지털의 공간은 이제 다양한 대상들과의 다양한 통로를 이용한 상호작용의 가능성을 열어놓게 되었다. 또한 관객 참여의 용이성을 통해 생산자와 수용자의 위치가 동등한 관계를 유지하면서 상호작용을 하게 된다.

예를 들어 방송사 게시판은 메시지를 작성해 게재하는 동시에 제작진이나 다른 시청자들은 그 글을 읽을 수 있다. 정보가 전달되고 처리되는 통로의 종류가 늘어나고 시청자들의 접촉영역을 확대시켜 시청자 상호간의 상호결성을 보다 용이하게 만들어 놓았다(Rogers, 1986). 이러한 접근의 용이성으로 인해 방송사 게시판에 참여하는 사람들의 수는 점점 더 늘어나고 있으며 방송사 게시판의 개별 프로그램 게시판의 수도 함께 증가하고 있다. 이러한 특성은 방송 제작진과 방송 수용자를 동등한 자격으로 만들어준다(김소현, 2003).

이에 온라인 커뮤니케이션의 구조에서의 관객 참여의 용이성은 다음과 같은 특성을 유발하게 된다.

첫째, 관객 참여의 용이성은 기술적인 측면에서의 시·공간의 해체를 통해 언제 어디서나 담론에 참여할 수 있는 통로를 형성하게 되며, 더 나아가 다양한 담론의

가능성을 획득하게 된다.

둘째, 정보를 획득하는데 있어서 최소한의 투자를 통해 최대한 정보를 획득하는 특성을 가지고 있다. 따라서 관객들의 다양한 정보의 획득을 통한 사적 공간으로서의 온라인 공간에서 공론장의 형성을 유도하게 되었으며, 그와 같은 공론장에서 새로운 정보를 획득하게 되어 자신의 예술에 대한 관점을 수정하는 과정 또한 거치게 된다.

셋째, 다양한 경로를 통한 커뮤니케이션의 참여를 통해서 생산자와 수용자의 위치가 동등하게 되는 구조를 갖게 해 준다. 즉 관객의 능동적인 커뮤니케이션의 참여는 예술작품의 새로운 의미지평을 열어주는 계기를 마련하게 된다. 따라서 생산자에 의한 예술작품이 아닌 수용자에 의한 새로운 예술담론의 형성이 가능하게 된 것이다.

이상과 같이 관객 참여의 용이성은 예술에 대한 다양한 담론 형성을 가능하게 하였으며, 커뮤니케이션의 원환적 구조를 통한 사적 공간으로서 공론장의 형성은 물론 소극적인 수용자가 아닌 능동적인 수용자의 활동의 가치를 만들어 주었다.

## 2. 무용예술의 다의미화

온라인 커뮤니케이션의 장이 될 수 있는 인터넷 공간은 단일종의 공간이 아니라 다종의 공간이다. 인터넷의 공간은 커뮤니케이션의 유형에 따라서 다르게 기능한다. 모리스와 오겐은 인터넷 커뮤니케이션을 네 가지 유형으로 분류한다. 첫째, 일대일의 비동시적 커뮤니케이션(예: 전자우편), 둘째 다대다의 비동시적 커뮤니케이션(예: 유즈넷, 전자게시판, 리스트서브), 셋째 일대일, 일대 소수 및 일대 다의 동시적 커뮤니케이션(예: MUD, MOO, MUCK, IRC, 채트룸), 넷째, 다 대 일, 일 대 일 및 일 대 다의 비공시적 커뮤니케이션(예: 웹사이트, Gopher, FTP 사이트 등) 인터넷 커뮤니케이션의 유형에 따라 인터넷 공간의 의미도 달라진다. 그러나 인터넷(혹은 사이버)공간에 대한 개념이 혼란스러운 것은 동질적인 공간으로 전제하기 때문이다(주창윤, 2002).

일대 다 커뮤니케이션의 측면에서 보면 무용단체나 공연 기획사의 공식 사이트



는 주로 홍보나 작품의 정보를 알리는데 그 목적을 두고 있으며 개인의 참여를 독려하고 있으나 이용자는 공연작품에 관한 기본적 정보들을 수집하고 단편적인 글을 게시하는 경우가 대부분이다. 다 대 일, 일 대 일 및 일 대 다의 비공시적 커뮤니케이션 측면에서 보면 개인 블로그나 카페 등에서 공연예술에 관한 수많은 게시글과 댓글이 올라오고 있으며 이를 통한 토론과 수용자 간의 커뮤니케이션이 이루어진다. 따라서 사이버 공간에서의 수용자들은 개방성과 익명성을 토대로 다양한 의미들을 산출하는 기회를 갖게 되는 것이다. 다양한 의미의 산출의 방식은 독단적인 자신의 생각만을 드러내주는 형식의 의미산출이 아닌 타인과의 소통을 통해서 새로운 의미들을 산출하는 특성을 가지게 되는 것이다.

특정문제에 대한 개인의 주관적인 생각은 통신을 통해 다른 사람들의 수많은 관점들을 보면서 자기 자신의 입장을 되돌아보게 됨과 동시에 그들과 구별되는 자신의 입장을 명료하게 지각하게 된다. 즉, 어떤 문화적 현상이나 예술작품에 대한 다양한 세계관과 미학적 입장에 기반한 상반된 평가 정보들을 가장 신속하게 접할 수 있는 것이 인터넷 게시판의 중요한 특징인 것이다. 이러한 특징으로 인해 제작진은 다른 시청자의 글을 읽고 자신의 프로그램에 대한 솔직하고 날카로운 비평을 접할 수 있고, 시청자들은 다른 시청자들의 글을 읽으면서 프로그램에 대한 다양한 관점을 알게 된다(김소현, 2003). 무용작가역시 인터넷 게시판을 통해 관람객들의 다양한 관점과 평가를 접하게 되고 과거의 기투(바르트)되어버리던 자신의 작품텍스트를 다시 관객의 시각에서 접하는 기회를 갖게 되었다.

이상과 같이 무용예술의 다의미화는 관객 참여의 용이성에 기인하여 예술에 대한 다양한 소통을 요구하는 대중에 의해서 가능한 영역으로 독자적인 의미의 산출이라기보다는 다른 사람과의 소통에 의해서 생산되는 의미의 산출이라 할 수 있다. 이에 무용예술의 다 의미화를 이루는 온라인 커뮤니케이션의 특성을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 온라인 커뮤니케이션을 통한 무용예술의 다의미화는 일대 다의 커뮤니케이션 구조에서 형성되는 개념으로 예술에 대한 담론의 형성을 하는데 있어서 개인의 독단적인 의미산출이 아닌 다양한 관점의 동원에서 이루어지는 의미산출이라는 특징을 가진다고 할 수 있다.

둘째, 무용예술의 다의미화는 온라인 커뮤니케이션의 구조에서는 예술작품은 작가의 산출물로만 존재하는 것이 아니라 작가가 산출한 텍스트에 대한 해석된 의미들만이 존재하는 특징이 있다. 즉, 온라인 커뮤니케이션의 구조에서는 다양한 개별 자들에 의해서 해석된 의미들만 나타날 수밖에 없다는 것이다.

셋째, 무용예술의 다의미화는 온라인 커뮤니케이션을 통해서 언제나 수정되고 변경되어질 가능성에 열려져 있으며, 언제나 확정된 의미가 아닌 변화 가능한 존재물로 남게 된다는 특징이 있다. 즉, 예술을 생산하는 작가는 자신이 만들어 놓은 의미가 하나라면, 온라인 커뮤니케이션을 통해서 산출되는 무용예술의 다의미화는 언제나 변화 가능한 상태로 존재하는 것이다.

이상과 같이 온라인 커뮤니케이션을 통해서 산출되어진 무용예술의 다의미화는 다양한 개별자들의 소통을 통해서 완성되어지는 의미들의 산출이며, 그 존재 가치는 언제나 변화가 가능하고, 수정이 가능한 의미라는 측면에서 언제나 불확실성을 내포하고 있는 의미들이라는 특징이 있다고 할 수 있다.

### 3. 무용예술의 담론장으로서 사이버 공간

공론장(Public Sphere)은 사회의 공익 사항에 대한 다 측면적 정보를 전달하면서 동시에 이 공익사항에 관해 발언을 통해 따지고 여론적 압력으로 정부의 정책결정을 통제하고 추적, 폭로, 칭찬과 비판, 책임추궁, 악평과 호평 등에 입각하여 개인들, 사회적 권력자, 국가 관리들의 반(反)공익적 권력 남용을 제재하는 쟁론적 논의의 장(場)으로 잠정 정의할 수 있다. 이러한 공론장은 문제와 사안에 따른 다 측면적인 논의들을 담고 있다. 이 논의들은 어떤 특정 국면에서가 아니라 이상적으로 무한히 지속되는 쟁론과정 속에서 일반적 기준이 되는 인식적 진리성과 윤리적 규범 구속성 및 공정성을 밝히고 갱신하고 전수할 수 있는 내적 힘을 발휘한다(황태연, 1995: 황진원, 2005). 따라서 공론장은 다양한 견해들이 산출되어질 수 있다는 특징이 있으며, 공적인 측면과 사적인 측면을 매개하는 역할을 수행하는 공간이라는 특성을 가질 수 있는 것이다.

무용공연 장르는 작품내 각각의 신체성, 현장성과 일시성 이라는 특성으로 인해

타 공연예술장르에 비해 구전형성 효과나 토론을 통한 공론장 형성에 어려움이 있었다. 그러나 매체환경의 변화로 인터넷 시대가 도래하면서 그 양상이 변화하였다.

인터넷은 기존 미디어가 메시지의 생산과 소비가 분리되는 일방향(one-way)의 일방적인 커뮤니케이션의 흐름을 쌍방향으로 바꾸어 놓았다. 인터넷의 커뮤니케이션은 면대면 커뮤니케이션의 일대일뿐만 아니라 일대다(one-to-many), 또는 다대다(Many-to-many)의 커뮤니케이션을 자유롭고 편리하게 수행할 수 있게 해준다. 이에 이용자들은 시·공간적 제약을 초월하여 상호간의 정보를 교환하고 의견이 교환되며 집합되어짐으로써 여론이 집단 압력화 되어 공적권위에 대한 시민적 통제력을 발휘하게 된다. 무용공연 예술 역시 온라인상 이용자들은 기존의 서열적 수직적 계층구조에서 자유롭게 벗어나 수평적으로 네트워크화 된 '온라인 공동체(on-line community)'를 형성한다.

사용자들은 이제 대량의 규격화된 정보에 노출된 불특정 다수의 수동적 수용자가 아니라 정보의 선택자이며, 정보의 생산자이며, 의사소통과정에 능동적인 참여자이다. 또한 온라인상에서의 익명성이라는 특징은 개별사용자들 간에 있어서 직위, 연령, 재산, 학력, 성별 등 대인 커뮤니케이션에서 영향을 가지는 요소들이 배제되고 동일한 정보 제공력과 선택, 피선택권을 갖는다는 측면에서 민주적 요소를 가지게 되었다. 인터넷은 정보의 접근이 누구에게나 개방되어 있으므로 불특정 다수의 이용자가 가상의 열린 공간에 자신의 의견을 개진할 수 있는 참여의 기회가 확대됨으로써 모든 사람들에게 폭 넓게 개발된 열린 공간으로서의 기능을 수행하고 있다(황진원, 2005). 이러한 온라인에서의 공론장 형성은 타 매체(인쇄, TV, 라디오매체 등)를 통한 오프라인의 공연 관람평 및 비평과 상반된 주장이 제기되는 현상을 야기하기도 하였다. 그러나 오프라인에서 형성된 담론뿐만 아니라 온라인에서 이루어지는 공연에 대한 담론 형성은 양자를 모두 수용하고 더 나아가 새로운 관점을 형성하는 계기를 가지게 된다.

가상공간이 새로운 공론장을 제공해 줌으로써 인터넷은 다양한 이슈와 의견을 유통시켜 상호 이해를 증진시키며, 기존 매체에서 다루어 지지 않았던 문제를 공공의 공론장으로 끌어올려 공개적인 논의 과정을 거치게 함으로써 공적 영역을 형성하고 있는 것이다(황진원, 2005). 온라인에서 형성된 공적인 성격은 개별자들의 사

적 공간의 공적화를 유도하게 되었으며, 그들의 의견들이 하나의 관점으로 힘을 얻게 되는 현상을 야기하게 된다.

따라서 인터넷은 새로운 (대중)문화 공간을 만들어내고 있다. 이것은 소수 엘리트 문화의 공간이나 동질적인 대중문화의 공간이 아니다. 인터넷 공간의 중요성은 자유롭게 의사소통을 할 수 있는 자유를 보장하는 보편적 접근에 있다. 이런 점에서 인터넷 수용자는 개인들이거나 공동체들이지 대중으로서 수용자가 아니다.

사이버 공동체에는 장소의 개념이 없다. 사이버 공동체는 컴퓨터를 매개해서 사이버 공간상에서 형성되는 의미공동체다. 물리적 기반과 구조가 매우 미약한 상태를 공동체로 정의할 수 있는가에 대해서 논란이 있을 수 있지만 퍼백(Fernback)의 주장처럼 의미의 실체도 공동체의 범주 안에 포함시키는 것이 타당하다. 이런 점에서 보면 사이버 공동체는 보편적인 의미와 함께 ‘국면적 의미(local meaning)’에 집중된다.

사이버 공동체가 공유하는 의미는 특정주제나 특정 영역을 중심으로 형성되기 때문에 보편적 특성이 상대적으로 약한 편이다. 이런 측면에서 보면 웹 기반의 사이버 공간 내에서 텍스트와 글쓰기를 중심으로 형성되는 의미공동체는 개인적 정체성과 ‘우리’라는 집단적 정체성이 교차하는 영역에 속해 있다. 즉 ‘개인적 자아가 공적으로 표현되는 공간’이다(주창윤, 2002). 이러한 사이버 공동체의 특성은 일시성과 단발성으로 인해 공론이 형성되기 어려웠던 무용공연예술의 특성을 변화시켜 주었고 수용자의 무용예술에 관한 정보의 공유와 수용계층의 저변확대에 큰 영향을 주었다.

오늘날처럼 세계의 여러 문화들이 쉽게 만나고 변할 수 있었던 때는 없었다. 무용공연예술 역시 이러한 매체 환경 변화에 따라 작품을 기록하고 타 문화권의 무용예술 정보를 접할 수 있게 되었고 그로인해 문화적 차이를 넘나드는 작품에 관한 공론이 형성될 수 있었다. 이러한 의미를 잘 음미할 때 사이버 공간은 우리의 새로운 삶의 공간이 될 수 있을 것이다.

오늘날의 블로그나 미니홈피, 카페와 같은 사이버 공간에서 무용예술 수용자들이 모여 공론을 형성하는 현상은 인터넷이라는 새로운 매체를 사이버 공간이라는 공간화된 용어로 명명할 수 있도록 만든다. 마치 거리에서 사람들이 자유롭게 만나

고 헤어지며 사회적 관계를 만들듯이 그것은 세계의 수많은 사람들이 자유롭게 의견을 나누고 사회적 관계를 만들 수 있도록 해준다(홍성태, 2002).

이와 같은 인터넷을 통한 온라인 커뮤니케이션에서의 공론장으로서의 사이버 공간의 특성을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 공론장으로서 사이버 공간의 특성은 공적인 성격과 사적인 성격 양자를 모두 가지고 있다는 특징이 있다. 즉, 사이버 공간에서의 공론장의 성격의 하버마스의 논의와 같이 개인들의 사적 공간으로서의 기능을 통해 사회공동체의 고정된 제도와 규칙들을 매개시키는 역할을 수행함으로써 사이버 공간에서의 공론장은 공적 성격과 사적 성격 양자를 가질 수밖에 없는 것이다.

둘째, 공론장으로서 사이버 공간의 특성은 자율성에 있다. 즉, 다양한 계층의 접근을 통해 형성된 공론장이라는 성격은 개별자들의 자율적인 논의를 바탕으로 형성하게 되기 때문이다. 따라서 무용예술의 공론장으로서 사이버 공간에서는 수용자의 자율적인 토론의 장을 담보로 해야만 하는 것이다.

이상과 같이 무용예술의 공론장으로서의 사이버 공간은 제도적으로 고정된 규칙이나 공적인 담론과 함께 개별자들의 사적 공간으로서의 성격을 동시에 유지해야만 하는 이중성을 가지고 있으며, 개별자들의 자율성을 인정하고 다양한 의견들을 동시다발적으로 수용할 수 있는 공간으로서의 특성을 유지하게 된다.

#### 4. 무용예술과 관객의 상호작용성

상호작용성(Interactivity)의 개념은 대인커뮤니케이션에서 발생하는 상호작용에 근원적인 의미를 두고 있다. 그러나 그 학문의 영역에 따라 각기 다른 정의를 내린다. 윤지영(2005)은 상호작용성의 개념이 사회학에서는 두명 이상이 주어진 상황에서 서로의 행동과 활동을 점차적으로 인식, 이해, 습득하는 과정을 의미하지만 커뮤니케이션과 미디어 연구에서는 수용자와 미디어 메시지에서 일어나는 과정을 가리키며, 정보학에서는 기계와 인간과의 관계를 가리킨다고 말했다. 따라서 상호작용성이라는 개념은 온라인 커뮤니케이션의 환경에서 다양한 대상과의 소통 자체를 일컫는 용어로 자리 잡아 가고 있다. 즉 매체를 통해 메시지를 전달하는 행위 자

체를 상호작용성이라할 수 있는 것이다.

웹사이트의 가장 큰 특징 중에 하나는 상호작용성을 가지고 있다는 것이다. 쟈슨(Jensen, 1998)은 상호작용성의 의미를 학문분야별로 구분했는데 사회학에서는 둘 이상 사람 사이의 상호적인 관계를 의미하며, 정보학에서는 기계와 인간과의 관계, 커뮤니케이션학에서는 텍스트와 독자와의 관계를 가리킨다(김진희, 2003).

예술작품에 대한 다양한 의미화의 과정에서 산출되어진 텍스트를 통한 독자 간의 소통의 성격을 의미하는 상호작용성은 관계의 형성을 통해 완성되는 온라인 커뮤니케이션의 기본 성격이라 할 수 있다.

게시판의 글쓰기를 통해서 관계의 장을 만들어가는 의미공동체라고 할 수 있다.

첫째 전체에서 반 정도의 참여자들이 전통적 글쓰기 방식을 거부함으로써 인터넷의 글쓰기 양식을 만들어내고 기호의 반복적 사용, 이모티콘의 사용, 문법과괴를 통해서 정서적 유대감을 유지하고 있다...(중략)

둘째, 의미공동체는 보편적 의미공유보다 국면적 의미공유를 향한다. 개인적 참여와 드라마 공동체의 참여가 지배적인 현상에서 보듯, 국면적 의미공유는 특정 주제나 영역을 중심으로 형성되기 때문에 보편적 특성은 약하다.

셋째, 의미공동체는 새롭게 의미를 만들어어나가는 측면이 상대적으로 약한 반면, 정보공유가 지배적인 경향을 차지하고 있다. ...(중략)

넷째, 의미공동체는 특정 주제 영역 내에서 새로운 포럼이나 논쟁점을 제기하기도 한다(주창윤, 2002).

이와 같이 새로운 의미들을 산출하는 의미공동체들의 활동의 기반인 상호작용성은 공론장에 참여하는 개별자들의 다양한 견해를 통해 형성되어지는 의미들의 산출을 유도하는데 이와 같이 산출되어진 의미들은 보편성을 획득하기 보다는 개체로서 존재하는 성격이 강하다.

인터넷 사이트에 대한 연구들에서 보면 인터넷을 통한 상호작용이 이루어지는 공간으로서 사이버 공간에서의 게시판을 예를 들어 설명하고 있다. 인터넷에서 텔레비전 수용자의 활동에 관한 연구들로 웹에서 텔레비전 인기 프로그램 사이트들이 급속히 증가하고 있으며, 인터넷 수용자들은 텔레비전 프로그램 제작자들과 상호작용하고 있다는 점을 지적하고 있다. 이 연구들은 인터넷의 상호작용성에 대한 낙관

적 전만에 기대어 있다(주창윤, 2002). 즉 상호작용이라는 활동을 통해서 예술을 수용하는 수용자들은 예술작품에 적극적으로 개입하는 활동을 수행하게 되는 것이다.

또한, 상호작용성은 미디어 수용자와 미디어 사이를 연결해 주는 인터페이스를 통하여 일어나는데 메시지 전달자와 수용자와의 역할교환이 가능하며 매개된 경험(mediated experience)의 내용(contents)이나 형태(form)에 대해 수용자의 선택 및 통제력뿐만 아니라 이에 대한 메시지 수용자의 반응(feedback) 등을 포함하는 일련의 교환적 과정이라 할 수 있다(김대호, 2002 : 황진원, 2005). 즉 상호작용성을 통해서 공론장에 참여하는 개별자들은 예술작품에 대한 견해를 교류하게 되는데, 이러한 교류를 통해서 관점의 전환 및 수정을 이루게 되는 것이다.

우리의 일상생활을 오랫동안 지배해온 커뮤니케이션 형태를 극복하면서 총체적 커뮤니케이션 형태의 전환을 통합적으로 이해하여야 하며, 이는 커뮤니케이션 패러다임의 변화이고, 곧 수용자 역할에서의 전환을 의미한다. 즉, 태인 커뮤니케이션과 매스 커뮤니케이션의 이원화된 커뮤니케이션 형태를 기술적으로 통합하면서 기존의 수요자를 커뮤니케이션의 과정 중에 적극적으로 참여하도록 끌어들이으로써 혁신적 커뮤니케이션의 형태인 '상호작용적 커뮤니케이션 시대'를 열어주고 있는 것이다(황진원, 2005).

이와 같이 온라인 커뮤니케이션의 구도에서 무용예술과 관객의 상호작용성에 대한 특징을 도출하면 다음과 같이 제시되어질 수 있다.

첫째, 온라인 커뮤니케이션에서의 무용예술과 관객의 상호작용성은 다양한 의미의 산출과 그것을 서로 공유하거나 교환하는 활동을 유도한다. 즉, 무용예술작품에 대한 개별자들의 의미산출 과정 자체인 개인과 개인의 상호작용성, 또는 예술작품을 산출하는 예술가와의 상호작용을 통해서 새로운 예술의 방향성 설정에 영향을 미칠 수 있는 것이다.

둘째, 온라인 커뮤니케이션에서의 무용예술과 관객의 상호작용성은 관객과 무용예술 직접적으로 만나게 하는 장을 형성한다는 특징이 있다. 즉 다양한 개별자들의 경험들을 통한 의미산출과정에 예술가들이 직접참여를 함으로서 살아있는 예술작품으로서 담론들의 형성을 유도하는 직접적인 공간을 형성할 수 있다.

이상과 같은 상호작용성은 온라인 커뮤니케이션 자체의 기본 성격이라 할 수 있

으며, 예술의 방향에 영향을 미칠 수 있는 성격이며, 더 나아가 예술이 살아있는 존재로서 담론화 되어 질 수 있도록 유도하는 기본 성격이라 할 수 있다.

## 5. 관객의 공동작가적 참여

최병우는 전자매체시대의 독자의 특성에 대하여 “텍스트에 담겨있는 내용을 이해하기보다는 그것을 비판하고 종합적으로 사유하여 글쓰기에 임하는 적극적인 작독자(作讀者)가 되어야 한다”고 주장하면서 온라인상에서의 수용자의 적극적인 활동이 글쓰기를 수행하는 공동작가적 성격을 가지는 독자의 활동이라는 특성을 제시한다. 무용 관객의 특성 역시 무용작품을 관람하고 작품에 대해 비평할 수 있는 공동작가적 성격을 가지는 관람자의 성격을 가지고 있다고 할 수 있다.

인터넷 상의 수용자 참여 방식의 하나로 공동 작가주의(co-authorship)를 상정할 수 있다. 공동작가적 참여는 제작자에게 드라마의 전개나 내용 등에 대해 바꿀 것을 요구하거나 드라마의 문제점을 지적하고, 수용자 스스로 드라마 이야기를 다시 쓰는 행위를 의미한다. 한국에서처럼 드라마 전작제가 이루어지지 못하는 제작 환경과 인터넷을 통한 수용자 참여가 확대되는 상황에서 수용자의 공동작가주의적 위치를 무시하기 어렵다(주창윤, 2002).

관객의 공동작가적 참여는 상호작용성을 기반으로 하게 되는데, 상호작용성이 갖는 중요한 장점 중 하나는 문화적, 정치적 다양성에 자극을 제공한다는 것이다(Neuman, 1992). 제작진에게 있어서는 다양한 시청자의 의견을 들을 수 있는 통로를 확보하는 것이고, 시청자에게 있어서는 방송의 수동적인 객체가 아닌 참여자, 이용자로서의 적극적인 주체로서 자리매김을 할 수 있게 만든다고 볼 수 있다.

또한, 상호작용성은 커뮤니케이터가 매체에 대해 어느 정도의 통제를 행사하는가에 달려 있다(Williams, F. Rice, R. E. & Rogers, E. M., 1989). 여기서 통제란 한 개인이 시간, 내용, 커뮤니케이션 행위의 선택하고 다른 이용자를 위한 저장 시스템에 메시지를 입력시키고 새로운 시스템 능력의 창조까지 이룰 수 있는 정도를 의미한다. 이런 점에서 본다면 인터넷 이용자는 자신의 의견을 손쉽게 글로 게재할 수 있으며 이를 삭제할 수도 있다. 게재할 수 있는 그의 양과 형식 역시 이용자에게



달려 있다(김소현, 2003).

이와 같이 온라인 커뮤니케이션의 과정은 관객의 적극적인 참여를 통해 예술작품의 방향설정에 결정적인 역할을 수행할 수 있는 공동작가적 활동 수행을 용인하게 되는 것이다. 따라서 관객의 공동작가적 참여가 갖는 특징을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 온라인 커뮤니케이션에서 무용예술의 관객의 공동작가적 참여는 TV 드라마와 같이 직접적이고, 현재성을 갖는 참여가 아닌 미래의 무용예술 작품에 영향을 미치는 형태로 공동작가적 참여를 유도하게 되는 것이다. 따라서 공동작가적 참여라는 형태의 차별성이 있다.

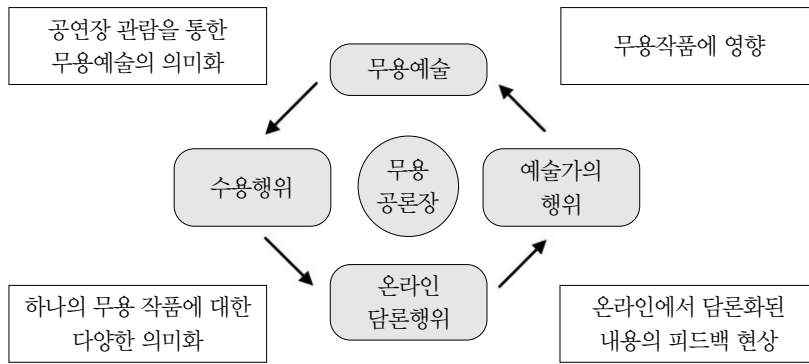
둘째, 온라인 커뮤니케이션에서의 무용예술의 관객의 공동작가적 참여는 다양한 의미 산출활동을 통해서도 완성되어질 수 있다. 즉, 하나의 작품에 대한 해석을 온라인에 게시함으로써 작품을 보지 않았던 수많은 대중들에게 그 작품을 이해하는 통로를 제공하기 때문에 그들의 작품에 대한 해석행위 자체는 작가와 함께 무용예술의 새로운 산출물로서 공동작가적 참여행위라 할 수 있다.

이상과 같이 온라인 커뮤니케이션에서의 무용예술 관객의 공동작가적 참여는 일반적으로 TV 드라마와는 다른 형태로 이루어지기는 하지만 미래의 작품의 영향을 미친다는 관점에서 또는 새로운 의미 산출을 유도하여 살아 있는 작품으로 담론화 한다는 측면에서 공동작가적 참여를 하고 있는 것으로 나타났다.

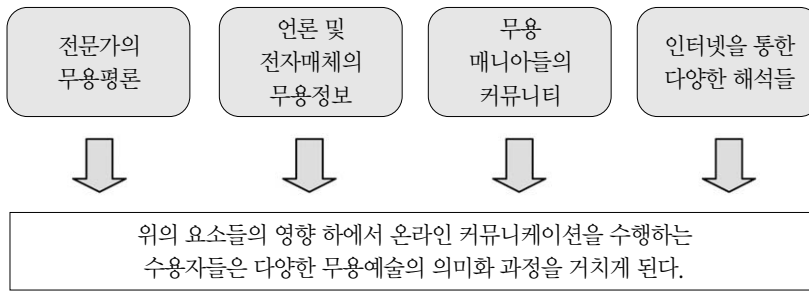
### III. 무용예술에서의 온라인 커뮤니케이션 양상

무용예술에서의 온라인 커뮤니케이션의 발달은 작품과 관객간 커뮤니케이션에 큰 영향을 주었다. 생산자와 텍스트 그리고 수용자로 대변되는 원환적 커뮤니케이션 양상은 향후 더 많은 변화를 예고하고 있다. 이에 본 연구에서는 온라인상에서 이루어지는 무용예술의 커뮤니케이션의 양상을 제시하면 <그림 1>과 같다.

이상의 커뮤니케이션 구도에서 보면 무용예술의 온라인 커뮤니케이션 구도는 원환적 즉 순환적 커뮤니케이션의 구도를 가지고 있다고 볼 수 있다. 이 과정에서 형성되는 무용 공론장에서 가장 중요한 현상은 무용예술을 의미화 하는 수용자의 행



〈그림 1〉 무용예술의 온라인커뮤니케이션 양상

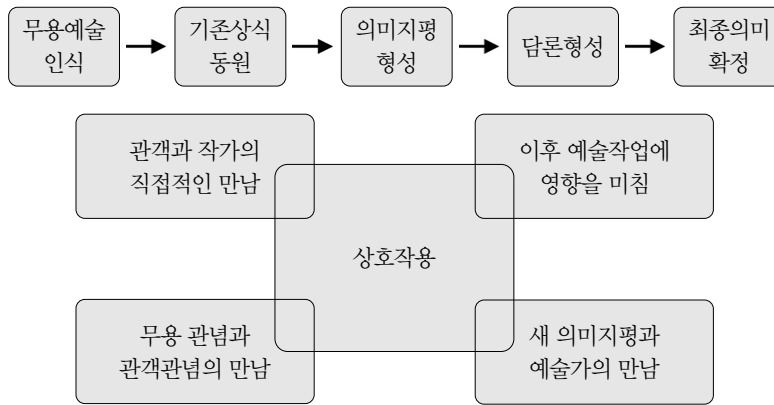


〈그림 2〉 무용예술의 온라인 커뮤니케이션에서 수용자의 영향구도

위에 영향을 미치는 요소들일 것이다. 〈그림 2〉는 온라인 커뮤니케이션 과정에서 수용자의 의미화에 영향을 미치는 요소들을 제시한 것이다.

〈그림 2〉에서 제시되어진 다양한 영향구도는 무용예술의 다의미화를 유도하는 원인이 될 수 있다. 즉 수용의 주체인 관객은 무용예술의 전문가인 평론가의 해석과 언론매체나, 전자매체의 무용전문기관의 해석에 영향을 받을 수밖에 없으며, 더 나아가 동일한 지위를 가지고 있는 수용주체인 매니아들과 다른 수용자들의 견해를 교류하면서 자신의 의미화 과정을 수정하게 된다.

이상과 같은 무용예술의 온라인 커뮤니케이션의 구조에서 나타난 상호작용성은 〈그림 3〉과 같이 제시되어질 수 있다. 〈그림 3〉에서 상단에 위치하는 과정은 수용자의 의미화 과정이며, 하단에 위치한 그림은 수용자의 의미화 과정 이후 수용주체와 생산



〈그림 3〉 무용예술의 온라인 커뮤니케이션의 수용자의 의미화 과정과 상호작용성

주체가 온라인 커뮤니케이션을 통해서 형성하게 되는 상호작용성에 대한 제시이다.

〈그림 3〉에서 알 수 있듯이 수용주체는 무용작품을 구체화 하는 과정에서 5단계의 의미화 과정을 거치게 된다. 5단계의 단계 중 3단계는 수용주체 혼자서 수행하는 단계라 할 수 있으며, 이 과정에서 관람객은 무용작품을 인식하여 전통적인 관념을 통해 무용작품을 이해한 후 자신만의 새로운 의미로 해석하게 된다. 이 과정에서 전통적인 관념과 자신의 새로운 관점이 충돌을 일으켜 새로운 의미지평을 형성하게 되는 것이다. 이후 4단계에서는 무용예술을 관람한 타인과의 상호작용을 통해 새로운 의미지평을 수정하는 단계를 거쳐 최종적인 새로운 의미지평을 형성하게 되는 것이다.

이와 같은 과정에서 수용주체와 생산주체는 4가지의 측면에서 상호작용을 유도하게 되는데, 먼저 관객과 작가(안무가)는 공연이라는 형태를 통해서 직접적인 만남을 수행하게 되고, 두 번째, 전통적인 무용관념과 관객의 관점이 서로 충돌하는 상호작용을 수행한 뒤 세 번째, 새롭게 만들어진 의미지평과 예술가의 상호작용이 이루어지게 된다. 마지막으로 이와 같은 상호작용은 이후 무용예술가의 작품 활동에 영향을 주게 되면서 순환적인 무용커뮤니케이션을 형성하게 되는 것이다.

이상과 같이 무용예술에서의 온라인 커뮤니케이션은 지속적인 순환관계를 형성하는 구조적 특징을 가지고 있으며, 온라인 커뮤니케이션에서 이루어지는 무용예술의 의미화는 다양한 영향구도 하에서 다의미성을 획득할 수밖에 없다는 특징을 가지게

된다. 또한 이와 같은 전 과정은 순환관계를 형성하기 때문에 수용주체인 관객과 생산자인 무용예술가와의 상호작용이 직접적으로 이루어지는 양상을 나타내게 되었다.

#### IV. 결 론

본 연구는 디지털시대의 커뮤니케이션 환경변화에 따른 무용예술 커뮤니케이션의 변화된 양상을 제시하는데 목적을 두고 진행되었다. 디지털시대의 커뮤니케이션은 열린 공간으로서 웹 환경에서 이루어지는 특징을 가지고 있으며, 인터넷이라는 매체를 통해 이루어지는 특징을 가지고 있다. 이와 같은 커뮤니케이션의 환경은 다양한 계층의 다양한 소통행위를 통한 의미 공동체를 형성하게 되며, 사적공간과 공적공간의 이중적 성격을 담지하고 있는 공론장을 형성하게 되었다. 그러므로 무용창작의 측면에서의 온라인 커뮤니케이션의 환경변화에 적절한 무용예술가의 자세는 대중과의 소통에 적극적으로 참여할 수 있는 열린 자세를 가져야만 하며, 공론장의 적극적인 참여를 통해 올바른 공론장의 문화를 형성하는 역할을 수행할 수 있는 자세가 필요하다. 또한 무용예술가의 자세 변화는 대중과의 원활한 소통을 전제해야만 한다. 즉, 대중의 다양한 의미산출 행위를 인정함으로써 무용예술가들은 스스로 공론장에서의 자신들의 의견을 밝힐 수 있는 기회를 가질 뿐만 아니라 더 나아가 자신의 작품의 바른 이해를 유도할 수 있기 때문이다.

무용창작의 측면에서의 온라인 커뮤니케이션의 환경변화는 이제 예술작품이 예술가들의 전유물이었던 근대적인 사고방식의 전환을 유도하면서 관객이 예술가와 동등한 자격을 부여받아 예술작품의 의미를 자유롭게 산출할 수 있게 된 것이다. 그러나 온라인 커뮤니케이션의 환경 변화는 비단 예술작품의 자유로운 해석에 대한 무용예술가의 열린 자세만을 요구하는 것이 아니라 무용예술을 수용하는 주체들의 예술작품과의 소통을 하는 방식의 변화 또한 필요로 하게 되는 것이다.

이에 본 연구에서는 온라인 커뮤니케이션의 환경을 분석하여 무용예술의 온라인 커뮤니케이션 환경에 대한 양상을 도출하고 향후 무용예술이 나아갈 방향을 제시하고자 하였다.

## ■참고문헌

- 김대호(2002). 『디지털시대의 방송정책』 커뮤니케이션북스.
- 김소현(2003). “시청자들의 방송사 인터넷 게시판 참여현황과 이에 대한 제작진의 수용형태에 관한 연구: MBC드라마 대장금을 중심으로”, 연세대학교 언론홍보대학원 석사학위논문.
- 김진희(2003). “문화예술정보를 제공하는 웹사이트의 사용자만족과 향후 이용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, 연세대학교대학원 석사학위논문.
- 주창윤(2002). “인터넷 수용자의 참여방식과 문화적 생산, 한국언론정보학보, 19.
- 최병우(2006). “전자매체시대의 독자”, 독서연구. 16.
- 홍성태(2002). 『현실정보사회의 이해』, 문학과학사.
- 황진원(2005). “공론장개념에 근거한 웹스타일 가이드의 상호작용적 정체성에 관한 연구”.
- Rogers, Everett M(1988). 『現代社會와 뉴미디어 : 커뮤니케이션 테크놀로지』, 나남.  
<http://blog.naver.com/knua1981?Redirect=Log&logNo=90026074418>  
<http://cafe.daum.net/car60000>  
<http://cafe.naver.com/performance119>  
<http://creamart.com/>  
<http://queer.egloos.com/302715>  
<http://tv.sbs.co.kr/eunuch/>  
<http://user.chollian.net/~lsh32/frame2.html>  
<http://www.dancingspider.co.kr/>  
<http://www.kballet.org/>  
<http://www.maxmovie.com/>

논문투고일 2008년 6월 28일  
 심사일 7월 3일  
 심사완료일 7월 20일

**Abstract****The Research on Communication Aspect  
of Dance Audience in Digital Era**

PhD candidate. Heejoo Rhyu · Prof. Byung Ju Ahn  
*Kyung Hee University*

The development of digital media makes it possible to create new forms of communications based on digital technology beyond simple agency of transferring information. Digital influences every parts of art transcending existing communication method so relation between work and recipient came to be reconsidered.

Therefore, the research divided the relation between dancer and audience in online communication environment utilizing internet, one of digital media, into 'simplicity of audience participation', 'multi-meaning of dance', 'cyber space as dance discussion', interaction between dance and audience', 'participation of audience as co-writer.' and examined the characteristics shown in 'the aspect of online communication of dance.'

Composition of online communication of dance can be regarded as having composition of circular communication. The audience as subject of recipient can not have but have influence of interpretation of professional critics, media, or interpretation of professional dance organization in digital media. Furthermore, they exchange opinions with mania and other recipients, another recipient subject possessing same position, and correct their process of shaping meaning. Recipient subjects understand work through traditional concept recognizing work and interpret the work in their own meaning. In this process, traditional concept and new notion of themselves conflict and form new meaning ground. And they form ultimate new meaning ground through interaction with others watched the dance they have seen.

Recipient subjects and product subjects induce interaction in four aspects in the process, that is the first, audience and writer(dancer) meet in person by dance performance, second, they perform interaction where traditional dance concept and that of audience conflicts, third, interaction between newly-made meaning ground and artist formed, and the last, these interactions influence the work of dance artist

and forms circular dance communication.

Online communication in dance art has structural characteristics performing continuing circulation and meaning of dance in online communication has characteristics which has to achieve multi-meaning under various influential structures. The whole process performs circular relations so audience and dance artist interact in person.

**keywords:** Dance communication(무용 커뮤니케이션), Online communication(온라인 커뮤니케이션), Dancer(무용수), Audience(관객), Public space(공론장)