

무용 예술 관람 소비에서 문화자본의 결정요인 분석

이희영*

I. 서론	V. 결론 및 제언
II. 이론적 고찰	참고문헌
III. 1차 연구방법 및 결과	Abstract
IV. 2차 연구방법 및 결과	

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대인의 삶에서 문화예술의 경험은 자연스럽게 일상 깊숙이 자리 잡고 있다. 영화와 뮤지컬과 같은 대중 친화적인 콘텐츠뿐 아니라 오케스트라, 무용 등 다양한 순수예술 관람 및 활동에 대한 저변 또한 확대되고 있다. 문화체육관광부에 따르면 국내 문화예술관람률은 1990년 33.4%이던 것이 2019년 63.6%로 나타나 2배의 증가율을 보인다. 외환위기 직후인 2000년 다소 감소 경향을 보였으나 이는 다시 2004년부터 지속적으로 증가하고 있으며, 문화 인프라와 문화산업의 성장은 국민의 문화예술 향유에 대한 욕구를 더욱 충족시키고 있음을 알 수 있다(국가지표체계, 2021).

이러한 배경에는 지금까지 국내 경제가 가파른 성장을 이루며 국민의 경제력과 교육 수준이 높아지면서 문화예술 참여에 관한 관심과 인식이 증가한 데 있다. 문화예술 관람률의 지속적인 증가 추세는 대한민국 문화예술 분야에서 지속적인 발전과 성장을 이룰 수 있도록 기대할 수 있는 긍정적인 신호라 할 수 있다.

그러나 국내 문화예술 관람에 있어 편차가 존재하는데, 2021년 기준 통계청 데이터의 문화예술 종류별 관람률을 살펴보면, 영화 관람률이 가장 높고 무용 관람률이 가장 낮아 대중예술과 순수예술 사이에 관람률 차이가 매우 크다는 것을 알 수 있다(통계청, 2021). 이러한 편차가 발생하는 이유로는 순수예술의 경우 대중예술에 비해 전문적인 지식이 요구되거나 대중예술의 경우 대중매체를 통한 용이한 확산이 가능한 반면 순수예술은 갤러리, 소규모 극장 등 확산 범위에 한계가 있다는 점을 들 수 있다. 또한, 대중예술은 상업적 성공을 목표로 하기 때문에 대중의 취향과 요구에 맞춰져 제작될 가능성이 높은 반면, 순수예술은 이러한 시장의 요구와는 상관없이 예술가의 창작 의도와 비전을 중심으로 제작되기 때문에

* 한양대학교ERICA 무용예술학과 강사, heeyoung.lee2015@gmail.com

시장의 요구에 부흥하지 못한다는 점이 있다.

이와 같은 문제는 문화예술 분야에서 다양성과 균형을 유지하는 데 있어 중요한 과제가 된다는 점을 지적해야 한다. 실제로, 국가지표체계의 해설에 따르면 대중예술과 순수예술 관람의 차이는 단기적 측면에서 국민의 웰빙에 문제될 것은 없으나 장기적 관점에서 보면 문화생태계의 다양성을 유지하는 데에 영향을 줄 수 있음을 지적한다. 따라서 문화예술 다양화를 통해 대중예술과 순수예술 관람 격차를 해소할 필요가 있다.

특히, 이 같은 필요성은 유럽 국가들과의 비교를 통해 확인된다. 유럽 국가들은 문화예술 분야에서 과거부터 지속적으로 지원 및 장려하며, 문화예술관람의 균형과 다양성을 유지해왔다. 이러한 지원을 통해 대중문화와 순수예술 간의 격차를 줄이는 데 성공하였다. 통계청의 한국과 유럽 국가의 문화예술 종류별 관람율을 비교한 데이터에 따르면 2013년 기준 한국인의 영화 관람률은 54%, 발레/무용/오페라 관람률은 2%인데 반해, 유럽의 경우 영화 관람률은 52%, 발레/무용/오페라 관람률은 18%로 그 차이가 훨씬 작게 나타난다(국가지표체계, 2021).

그중에서도 무용 예술의 경우 다른 예술 분야에 비해 관람률이 특히 더 저조한데, 이러한 연유에는 무용 예술에 대한 인지도와 접근성이 타 분야에 비해 상대적으로 낮다는 점을 들 수 있다. 이희영·박인자(2014)와 이희영(2021)은 무용공연의 공연 건수, 횟수의 시계열 자료를 기반으로 무용공연시장의 시도 하였으며, 문화자본의 하위개념인 사회적·경제적 요인들이 무용공연의 수요개선에 어떠한 영향을 미치는지 연구하였다. 대중매체에서 다른 예술 분야에 비해 무용을 다루는 경우가 적어, 무용에 대한 정보와 이해를 얻기 어렵다. 무용은 시각적이면서도 체화된 예술이다. 이러한 특성 때문에 무용의 감상은 관람자의 개인적 경험과 감정에 따라 크게 달라질 수 있다. 또한, 무용은 공연장에서 실시간으로 관람해야 하기 때문에 장소와 시간적 제약이 있어 관람이 어려운 경우가 존재하거나, 공연 개최율 자체가 낮아 대중의 접근성이 떨어진다고 할 수 있다.

그렇다면 순수예술, 그중에서도 관람률이 저조한 무용 예술에 대한 대중의 관심을 높이고 참여율을 끌어올리기 위해 어떤 접근이 요구되는지에 대한 논의가 필요하다. 무용 예술 관람에 영향을 미치는 선행 요인을 탐색한 선행연구를 살펴보면 관람 가치가 관람 만족에 미치는 영향(이연수, 조한범, 2012), 무용 공연의 서비스품질, 공연 환경이 관람 만족 및 재관람 의도에 미치는 영향(강미선, 2002; 김선정, 2011; 송정은, 2007; 이상일, 김윤희, 최형화, 2009), 소비수준에 따른 마케팅믹스 요인이 무용 공연 만족 및 재관람 의도에 미치는 영향(이정학, 2006) 등으로 나타난다.

이러한 연구들은 무용공연에 대한 관람 만족도와 재방문 의도를 높이기 위한 공연 관련 속성에 집중한 경향을 보인다. 즉 공연시설과 환경, 마케팅 요소, 관람 가치 등 무용 공연이 갖는 속성이 관람 만족과 재방문을 어떻게 유도하는지에 대해 논의하는 것이다. 이에 반해 무용 예술 관람 빈도에 영향을 미치는 관람객 관련 요소를 분석한 연구는 상대적으로 부족하다. 관람객 특성을 이해하는 것은 장기적 관점에서 국가와 무용 예술 관련 주최자와 교육 기관 등에서 어떤 전략적 방안을 마련해야 하는지에 대한 기초자료가 될 수 있다(최순화, 2021). 따라서 무용예술 공연 관람률을 높이기 위해 단순히 공연의 환경이나 마케팅 요소만 고려하는 것은 충분하지 않으며, 성별, 직업, 소득수준 등의 다양한 관람객 특성과 이들의 교육과 문화예술 향유 경험 등을 고려하여 전략 수립에 기여할 수 있어야 한다.

이에 본 연구에서는 관객 특성 변수로서 문화자본(cultural capital)을 채택하여 무용 예술 관람에 대

한 선행 요인으로써의 영향력을 검증하고자 한다. 선행연구에 따르면 문화예술 향유에 필요한 기술과 지식을 일컫는 문화자본이 문화예술 행동에 영향을 미치는 것으로 밝혀진 바 있다(Bourdieu, 1984). 이때 문화예술 향유의 개념은 문화소비와 같은 의미로, 스스로 문화예술을 누리고 표현하는 것을 일컫는다(최은용, 2014, p. 224). 즉, 이러한 문화예술 향유에 있어 문화자본이 예측 요인으로 작용한다는 것이다. 그러나 무용 예술 향유에 국한하여 문화자본의 영향을 살펴본 연구는 미비하다. 문화자본을 탐색하는 것은 무용 예술 관람객 행동을 이해하고 문화예술 향유에 있어 다양성과 균형을 고취시키기 위한 전략적 방향을 제언하는데 기여할 수 있을 것으로 사료된다.

이에 본 연구에서는 관람객 특성에 주목하여, 문화예술 관람 소비자의 문화자본이 무용예술 관람에 미치는 영향을 확인하고자 한다. 특히, 무용 예술 분야에 국한해 소비자의 문화자본이 무용 예술 관람에 영향을 미치는지에 대해 확인한 연구는 미비하다는 점에서 문화자본이 무용 예술 향유에 있어 예측 변인으로 작용하는지 확인하고자 한다. 이를 위해 1차로 문화체육관광부 저작물인 한국문화예술활동조사 기초통계자료를 활용하여 문화자본 구성 요소를 탐색하여 무용 예술 관람에 영향을 미치는 문화자본 요인을 확인하고자 한다. 다음으로 2차로 설문조사를 수행하여 문화자본 및 문화자본 관여도와 문화자본 소비 의향이 무용 예술 관람에 미치는 영향을 확인하는 것을 목표로 한다.

한국문화예술활동조사 기초통계는 대규모 표본으로 이행되는 국가 조사로, 모집단 추정에 용이하다는 장점이 있다. 그러나 이론적 근거를 바탕으로 문화자본 구성 문항을 구축하는 데에는 연구자가 개입할 수 없다는 한계가 있다. 이에 2차적으로 설문조사를 통해 신뢰도 및 타당도를 확보한 문화자본 문항을 구성하여 1차 분석 결과에 대한 신뢰도를 높이고, 문화자본과 긴밀한 관계를 갖는 문화자본 태도 및 소비 의향 변인을 추가해 함의를 도출하고자 하였다. 이를 기반으로 정부나 지자체에서의 다양한 문화 예술 교육 및 보급 프로그램 운영 지원 등에 대한 제언을 하고자 한다.

II. 이론적 고찰

1. 문화자본

문화자본은 자본의 개념을 경제, 문화, 사회자본으로 구분한 부르디외(Bourdieu)의 주장에서 비롯된 것으로, 1979년 출간한 “La Distinction: Critique sociale du jugement”에서 이를 제시했다. 문화자본은 부모로부터 물려받거나 학교 제도, 사회화 과정 등에서 학습하고 양산된 문화적 지식, 습관, 행동 양식 등의 자원을 일컫으며, 문화자본이 많다는 것은 지적 자격의 총체가 풍부하다는 것을 의미한다(박상곤, 한숙영, 2008).

부르디외는 문화자본을 개념화하면서 그것이 어떻게 사회적 계급 및 지배 관계의 재생산에 기여하는지 분석했다. 부르디외의 관점에 따르면, 문화자본은 개인의 문화적 취향, 지식, 교육, 습관 등을 포함하며, 이러한 요소는 사회적 계급의 표시자로 작용하게 된다. 문화자본은 경제자본처럼 명확하게 보이거나 측정되기 어렵기 때문에, 그것이 어떻게 사회적 권력을 재생산하는지를 이해하는 것이 중요함을 강조하였다.

첫째, 문화자본은 배제의 수단으로서 기능하는데, 특정 계층이나 집단에 속한 사람들 사이에서만 공유되는 특정한 지식이나 습관으로써, 그룹 외부의 사람들로부터 그룹 내부의 사람들을 구분하는 데 사용되었다. 이로 인해 사회적 지위나 권력을 소유한 집단이 그 지위나 권력을 유지하고 재생산하는 데 기여하는 것이다.

둘째, 사회적 지위의 재생산에 기여한다. 문화자본은 그것을 소유하고 있는 사람들에게 사회적으로 높은 지위나 권력을 가져오는 데 도움을 준다. 예를 들어, 특정한 학교나 대학에서의 교육, 특정한 예술 작품이나 음악에 대한 깊은 지식과 같은 것들은 특정 사회적 계층이나 집단에서 높게 평가되며, 이러한 것들을 소유하고 있는 사람들에게 사회적인 이점을 가져다준다.

셋째, 문화자본은 계급 구분의 기준이 되어 사람들 사이의 계급 구분을 만들어 내는 역할을 한다. 문화적 취향이나 지식, 습관 등의 차이는 사람들 사이에서 서로 다른 사회적 지위나 권력을 가진 집단을 형성하게 만든다. 예를 들어, 상위층에서는 학교에서 배우는 것 외에도 예술, 문학, 음악 등 다양한 문화 활동을 통해 양성된 지식을 가지고 있으며, 이는 상위층의 선호도나 취향 등에도 영향을 미치게 된다. 반면에 하위층에서는 이러한 문화 자원을 접하기 어렵고, 따라서 상위층과의 문화적 차이가 벌어진다. 이를 통해 인간의 불평등을 분석하고 이해하는 데 사용되었으며 향후 사회학, 문화학 등 다양한 분야에서 활용되었다(한용진, 2019, pp. 4-5).

한편, 개인의 문화자본은 습득된 성향으로써의 상속자본(Inherited capital)과 훈련, 문화참여 등을 통해 얻어진 획득자본(acquired capital)으로 구분된다(천덕희, 김기동, 임소영, 2022, p. 83). 유아동기와 청소년기 부모와 가족구성원과의 상호작용을 통해 비자발적으로 습득하거나 성장기 개인의 삶 속에서 체험을 통해 얻게 된 것을 상속자본으로, 교육과 훈련을 통해 얻게 된 개인의 문화에 대한 성과와 의지, 문화소비에 대한 열의를 획득자본으로 볼 수 있다(신아란, 권혁인, 2023, pp. 304-305).

한편, 문화예술 교육에 대한 중요성이 높아지고 국가적 차원에서 문화예술 향유에 대한 국민의 인식을 전환시키기 위한 교육과 정책, 시설 기반을 마련함에 따라 문화예술이 상위층과 하위층 계급 간 차이를 확인하기 위한 지표로서 작용하는 것이 아닌, 국민전체의 권리로서 인식되는 분위기가 조성되었다(김수정, 이명진, 최셋별, 2015). 이에 문화예술에 대한 소양의 획득은 사회적 분위기 흐름에 따라 조성된 다양한 교육과 경험의 기회를 통해 가능한 것이 되었다. 따라서 문화자본을 문화예술에 대한 지식을 습득하고 관련 행사, 활동에 참여하는 자발적 획득 차원에서 더 집중할 필요가 있다.

이러한 문화자본은 문화예술 활동에 있어서 영향을 미치게 되는데, 문화예술 관련 지식을 교육받았거나 향유 경험이 쌓일수록 문화예술 관람 등 행동 빈도가 높아진다는 것이다. 또한, 유소년기나 청소년 시절 문화예술 교육의 유경험이 있는 경우, 미술 전시회, 클래식 음악회 등 순수예술 분야의 관람 빈도가 높아질 수 있다는 연구 결과가 있다(성제환, 2012; 최순화, 2021).

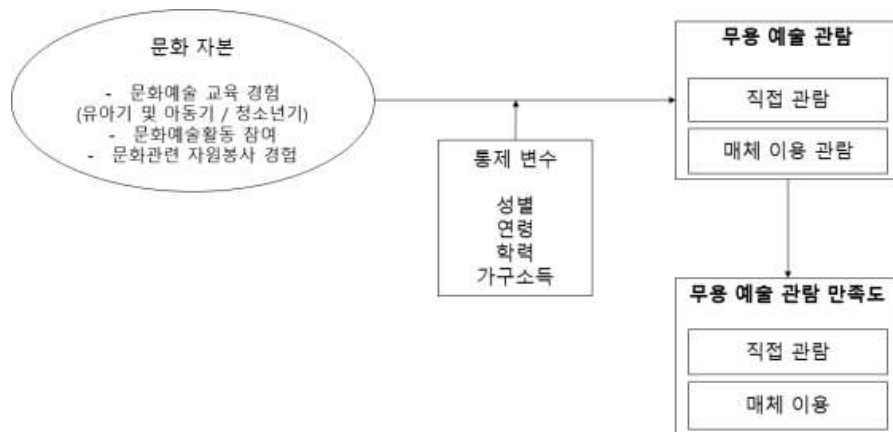
III. 1차 연구방법 및 결과

1. 모형 및 항목 추출

본 연구에서는 문화예술 관람 소비자의 문화자본 요소가 무용 예술 관람에 어떤 영향을 미치는지 확인하기 위해 1차 연구로 국민문화예술활동조사 기초통계자료를 활용하여 문화자본 요인을 도출해 무용 예술 관람에 미치는 영향을 확인하고자 한다. 문화예술활동에서 문화자본의 영향을 연구한 선행연구에 따르면 과거 유년 시절 부모 또는 학교 제도 등에서 비자발적으로 얻게 된 상속자본의 개념으로서 유아동기 문화예술 교육 경험을 들 수 있다. 또한, 본인이 자발적으로 문화예술활동에 참여하거나 관련 행사에 참여하는 것으로서 획득자본이 있다(류희진, 허식, 2018). 이에 문화자본에 해당하는 문항으로 ‘유아기 및 아동기 문화예술 교육 경험’, ‘청소년기 문화예술 교육 경험’, ‘문화예술 행사 참여’, ‘문화관련 자원봉사경험’의 4문항이 채택되었다.

또한, 본 연구에서는 무용예술 관람이 무용 예술 관람 만족에 미치는 영향을 함께 검증하고자 하였다. 관람 빈도에 따른 관람 만족도를 확인하는 것은 문화자본이 왜 중요한지 확인하고, 궁극적으로 무용 예술 관람 소비 진작을 위해 통찰을 제시할 수 있을 것으로 판단했다.

한편, 다양한 매체 활성화에 따라 무용공연 또한 매체를 통한 공연 관람이 가능하다는 점에서 관람객의 문화자본이 매체를 이용한 무용공연 관람에도 영향을 미치는지 확인하고, 마찬가지로 매체를 이용한 무용 예술 관람이 관람 만족도에 영향을 미치는지 확인하고자 하였다. 이에 다음과 같이 연구모형을 설정하였다.



〈그림 1〉 국민문화예술활동조사 활용 연구모형

1차 분석을 위해 국민문화예술활동조사 기초통계자료로부터 항목을 추출하였다. 국민문화예술활동 조사는 대한민국 국민의 문화활동 향유 필요성에 대한 인식이 높아짐에 따라 실태 파악을 위해 경로와 방식을 확인하여 궁극적으로 문화 향유 진흥을 도모하는 것을 목표로 하는 국가 조사이다(문화체육관광부, 2021). 데이터는 문화예술지식정보시스템¹⁾으로부터 원자료를 내려 받아 이용할 수 있다. 본 연구에서는 원자료 활용에 있어 코로나19로 인해 정부 방침에 따라 공연예술이 일시적으로 중지되었던 기간

을 고려하여 코로나19의 발생 전년도인 2019년 데이터를 활용하였다. 조사는 만 15세 이상의 남녀 10,000명의 전국 17개 시도 국민을 대상으로 수행하며, 조사원예의 1:1 가구 방문으로 이루어진다. 2019년 자료의 조사 기간은 2019년 9월부터 11월까지이며, 자료 배포는 2019년 12월에 이루어졌다.

추출된 항목은 다음과 같다. 첫째, 종속변인은 무용예술 관람 횟수 및 무용예술 관람 만족도이며, 이때 무용 예술이라 함은 “사람의 몸을 매개로 하여 신체의 내·외적인 행동을 통해 감정·정정·상황 등으로 표현하는 예술 행사로 발레, 춤 등을 일컬으며 서양 /한국/ 현대 무용으로 구분된다(문화체육관광부, 2021). 또한, 매체를 이용한 무용예술 관람 횟수 및 만족도를 추가 분석하였다. 조사에서 응답된 매체는 텔레비전, PC/노트북, 스마트기기, DVD플레이어 등을 일컫는다. 둘째, 문화자본 변인으로 ‘유아기 및 아동기 문화예술 교육 경험’, ‘청소년기 문화예술 교육 경험’, ‘문화예술 행사 참여’, ‘문화관련 자원봉사 경험’을 채택하였다. 셋째, 종속변수에 영향을 미칠 수 있는 외생변수를 통제하고자 성별, 연령, 학력, 가구소득을 통제하였다. 각 측정항목은 <표 1>과 같다.

<표 1> 추출된 항목

구분	변수	설명	측정값
종속 변수	무용예술 관람	무용예술 관람 횟수	0:없음, 1씩 증가
	무용예술 관람 만족도	무용예술 관람 만족도	1:매우 불만족~7:매우 만족 (7점 리커트 척도)
	매체를 이용한 무용예술 관람	매체를 이용한 무용예술 관람 횟수	0:없음, 1씩 증가
	매체를 이용한 무용예술 관람 만족도	매체를 이용한 무용예술 관람 만족도	1:매우 불만족~7:매우 만족 (7점 리커트 척도)
문화 자본 변수 (독립)	문화예술교육경험 (유아기 및 아동기)	문화예술 교육 경험 유무	1:없음, 2:있음
	문화예술교육경험 (청소년기)		
	문화예술 활동 행사 참여	문화예술 활동 행사 참여 횟수	0:없음, 1씩 증가
	문화 관련 자원봉사 경험	문화 관련 자원봉사 경험 유무	1:없음, 2:있음
통제 변수	성별	성별 그룹	0:남성, 1: 여성
	나이	나이	0:15-19, 1:20대, 2: 30대, 3: 40대, 4: 50대, 5: 60대, 6: 70대 이상
	학력	학력	0: 초졸 이하, 1: 중졸 2: 고졸 3: 대졸 이상
	가구소득	가구소득	0: 100만 원 이하, 1: 100-200만 원 2: 200-300만 원 3: 300-400만 원 4: 400-500만 원 5: 500-600만 원 6: 600만 원 이상

1) 문화예술지식정보시스템은 국내외 문화예술, 문화콘텐츠 관련 지식 정보와 통계 정보를 제공하기 위해 문화체육관광부 산하 정책연구기관인 한국문화관광연구원이 구축한 DB시스템이다.

2. 자료처리 방법

분석을 위해 SPSS ver.25를 사용하였으며, 분석에 앞서 원자료에서 제공하는 데이터 가중치는 다음과 같다. 국민문화예술활동조사는 표본설계의 경우 「인구주택총조사」를 추출 틀로 활용하며 조사 대상 년도의 모집단을 반영하기 위해 당해 추계인구에 대해 레이킹 비 접근법(Raking Ratio Method)을 적용하여 가중치를 조정한다. 이에 2019년 조사의 경우 2018년도 추계인구를 시도별(17)×성별(2)×연령대(12) 구분에 대한 만 15세 이상 인구 현황을 사용했다(문화체육관광부, 2021).

$$\text{최종 가중치} = \text{설계가중치} \times \text{무응답 조정계수} \times (1/\text{가구내추출률}) \times \text{모집단 정보 조정계수}$$

분석 절차는 다음과 같다. 첫째, 연구대상의 일반적 특성 파악을 위한 빈도분석을 수행하였다. 둘째, 주요 변인에 대한 상관관계 분석을 수행하였다. 셋째, 인과관계 분석을 위해 통제변수를 더미화하여 반영한 위계적 회귀분석을 수행하였다.

3. 인구통계학적 특성

2019년 조사대상의 인구통계학적 특성 파악을 분석한 결과는 다음의 <표 2>와 같다. 전체 표본 수는 10,102명이었으며, 성별은 남자가 48.4%, 여자가 51.6%로 나타났다. 연령은 15-19세가 6.7%, 20대가 15.6%, 30대가 16.2%, 40대가 18.7%, 50대가 19.1%, 60대가 13.2%, 70세 이상이 10.5%로 나타났다. 나이의 경우 만 나이를 주관식으로 수집한 결과에 따르면 최소값 15, 최대값 94로, 평균 46.6세(SD=17.7세)로 나타난다. 학력은 초졸 이하가 11.1%, 중졸 이하가 10.8%, 고졸 이하가 40.1%, 대졸 이상이 37.9%로 나타났다. 혼인 상태의 경우 미혼이 29.3%, 기혼이 59.4%, 사별 또는 이혼이 11.3%로 나타났다. 월 가구소득의 경우 100만 원 단위로 구분했을 때 100만 원 미만인 10.1%, 100-200만 원이 9.9%, 200-300만 원이 17%, 300-400만 원이 20.8%, 400-500만 원이 17.1%, 500-600만 원이 13.3%, 600만 원 이상이 11.8%로 나타났다. 2019년 기준 지난 해 경제활동 여부는 하였다는 비율이 62.3%, 하지 않았다는 비율이 37.7%로 나타났다.

<표 2> 표본의 인구통계학적 특성

항목	구분	빈도(N)	퍼센트(%)
성별	남자	4,889	48.4
	여자	5,213	51.6
연령	15-19세	677	6.7
	20대	1,573	15.6
	30대	1,640	16.2
	40대	1,894	18.7
	50대	1,925	19.1
	60대	1,335	13.2
	70세 이상	1,058	10.5

학력	초졸 이하	1,118	11.1
	중졸	1,096	10.8
	고졸	4,055	40.1
	대졸 이상	3,833	37.9
결혼 상태	미혼	2,962	29.3
	기혼	6,003	59.4
	사별/이혼	1,137	11.3
가구 소득	100만원 미만	1,019	10.1
	100-200만원	1,001	9.9
	200-300만원	1,722	17.0
	300-400만원	2,098	20.8
	400-500만원	1,725	17.1
	500-600만원	1,344	13.3
	600만원 이상	1,193	11.8
경제활동 여부	하였다	6,292	62.3
	하지 않았다.	3,810	37.7
		10,102	100.0

4. 측정 변인의 빈도분석 및 상관분석

주요 측정 변인의 빈도 분포를 확인하기 위해 빈도분석을 수행하였다. 1년 간 무용을 직접 관람한 횟수에서 1회 경험이 1.4%, 2회 이상 경험이 1%였으며 경험이 없는 경우가 97.6%로 나타났다. 매체를 이용해 무용 예술을 관람한 경우는 1회가 1.4%, 2회 이상이 1.7%로 나타났으며, 경험이 없는 경우가 96.9%였다. 유·아동기 문화예술 교육 경험의 경우 '있음'이 16.9%, '없음'이 83.1%로 나타났으며, 청소년기 문화예술 교육 경험은 '있음'이 13.0%, '없음'이 87%로 나타나 청소년기 교육 경험 비율이 유·아동기보다 더 낮은 것을 알 수 있다. 문화예술 행사 참여의 경우 전혀 없는 경우가 46.9%였으며 1회(10.8%), 2회(10.9%), 3회(8.1%)가 유사하게 나타났다. 4회 이상의 경우 23.2%로 나타났다. 마지막으로, 문화 관련 자원봉사 경험의 경우, '있음'이 8.9%, '없음'이 91.1%로 나타났다.

〈표 3〉 측정 변인의 빈도분석

항목	구분	빈도(N)	퍼센트(%)
무용 직접 관람 횟수	없음	9,856	97.6
	1회	143	1.4
	2회 이상	103	1.0
매체를 이용한 무용 관람 횟수	없음	9,787	96.9
	1회	146	1.4
	2회 이상	169	1.7

유아동기 문화예술교육 경험	있음	1,704	16.9
	없음	8,398	83.1
청소년기 문화예술교육 경험	있음	1,315	13.0
	없음	8,787	87.0
문화예술 행사 참여	없음	4,740	46.9
	1회	1,093	10.8
	2회	1,101	10.9
	3회	822	8.1
	4회 이상	2,346	23.2
문화 관련 자원봉사 경험	있음	903	8.9
	없음	9,199	91.1
Total		10,102	100.0

다음으로, 연구의 주요 변인 간 상관관계를 확인하기 위해 Pearson상관분석을 실행한 결과는 <표 4>와 같다. 분석 결과, 무용예술 관람에 있어 직접 관람 횟수는 직접 관람 만족도($r=.184, p<.001$), 매체이용 관람 횟수($r=.229, p<.001$), 매체 이용 관람 만족도($r=.121, p<.001$)와 유의미한 정(+)적 상관을 보였다. 무용 예술 직접 관람 만족도는 또한 매체를 이용한 무용예술 관람 횟수($r=.127, p<.001$)와 매체이용 관람 만족도($r=.006, p<.001$)와 유의한 정(+)의 상관을 보였으며, 매체를 이용한 무용 예술 관람 횟수는 매체 이용 관람 만족도와 유의한 음(-) 상관을 보였다($r=-.012, p<.001$).

<표 4> 변인 간 상관관계

	직접관람횟수	직접관람 만족도	매체이용 관람 횟수	매체이용 관람 만족도
직접관람횟수	1			
직접관람 만족도	.184**	1		
매체이용 관람 횟수	.229**	.127**	1	
매체이용 관람 만족도	.121**	.006**	-.012**	1

** $p<.01$

5. 문화자본이 무용 예술 관람 빈도에 미치는 영향

선정된 문화자본 변수를 바탕으로 무용 예술 관람과 무용 예술 관람 만족도에 영향을 미치는지 확인하기 위한 위계적 다중회귀분석을 수행하였다. 먼저, 1단계에서 통제 변수를 투입한 뒤 2단계에서 문화자본 독립변수를 함께 투입하여 회귀모형의 R^2 변화량을 확인하고 계수의 유의성을 파악하고자 하였다. 본 연구에서 채택된 통제변수는 성별, 연령, 학력, 가구소득으로 기존연구에서 문화예술을 향유 하는데 영향을 미치는 요소로 고려된 변수들이다(박상곤, 한숙영, 2008). 실제로 성별, 연령, 학력, 가구소득에 대해 종속변수에 차이가 발생하는지 확인하고자 일원배치분산분석을 수행하였으며 차이가 유의한 것으

로 나타나 더미변수를 처리하여 통제변수로 투입하였다.

첫 번째로, <표 5>는 문화자본이 무용 예술 관람 횟수에 미치는 영향력을 보여준다. R² 설명력은 모형 1에서 .001, 모형 2에서 .009로 증가되는 것을 알 수 있으며 이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인됐다(p<.001). 통제변수 및 문화자본 요인이 무용 예술 관람 횟수에 미치는 영향을 살펴보면, 유아기 및 아동기 교육 경험(t=90.010, p<.001)과 청소년기 교육 경험(t=6.389, p<.001)은 모두 무용 예술 관람 횟수에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 학령기 문화예술에 대한 교육 경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 무용 예술 관람 횟수가 더 높아지는 것을 알 수 있다. 또한, 문화예술활동 행사 참여는 무용 예술 관람 횟수에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(t=325.96, p<.001). 문화예술활동 행사 참여가 많을수록 무용 예술 관람 빈도가 더 높아지는 것을 알 수 있다. 마지막으로 문화 관련 자원봉사 경험은 무용 예술 관람 횟수에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(t=467.393, p<.001). 문화 관련 자원봉사 경험이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 무용 예술 관람 횟수가 더 높아지는 것을 알 수 있다.

<표 5> 문화자본에 따른 무용 예술 직접 관람 횟수

	모형 1		모형 2	
	B	t	B	t
성별	0.020	131.179***	0.015	99.461***
연령	-0.013	-82.055***	-0.007	-41.669***
학력	0.008	50.001***	0.003	17.198***
가구소득	0.015	89.899***	0.014	85.847***
유아기 및 아동기 문화예술교육 경험			0.016	90.010***
청소년기 문화예술교육 경험			0.001	6.389***
문화예술활동 문화 행사 참석			0.049	325.960***
문화 관련 자원봉사 경험			0.071	467.393***
통계량	F=12136.995(p<.001), R ² =.001		F=54090.583(p<.001), R ² =.009	

***p<.001

두 번째로, <표 6>은 문화자본이 매체를 이용한 무용 예술 관람 횟수에 미치는 영향력을 보여준다. R² 설명력은 모형 1에서 .003, 모형 2에서 .014로 증가했으며 이는 통계적으로 유의미했다(p<.001). 즉 문화자본 요인을 투입했을 때 회귀모형의 설명력이 더 커지는 것을 알 수 있다. 문화자본 요인이 매체를 이용한 무용 예술 관람 횟수에 미치는 영향을 살펴보면, 유아·아동기 교육 경험(t=111.987, p<.001)과 청소년기 교육 경험(t=36.039, p<.001)은 모두 매체를 이용한 무용 예술 관람 횟수에 유의한 영향을 미쳤다. 무용 예술 직접 관람 경험 결과처럼 학령기 문화예술에 대한 교육 경험이 매체 이용 무용 예술 관

람에 영향을 준다는 것을 알 수 있다. 또한, 문화예술 활동 행사 참여는 매체를 이용한 무용 예술 관람 횟수에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=161.727, p<.001$). 마지막으로 문화 관련 자원봉사 경험 또한 매체를 이용한 무용 예술 관람 횟수에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=616.511, p<.001$).

〈표 6〉 문화자본에 따른 매체를 이용한 무용 예술 직접 관람 횟수

	모형 1		모형 2	
	B	t	B	t
성별	0.048	321.878***	0.045	298.568***
연령	-0.022	-136.155***	-0.011	-65.450***
학력	0.016	95.245***	0.010	61.927***
가구소득	-0.005	-30.361***	-0.007	-41.572***
유아기 및 아동기 문화예술교육 경험			0.020	111.987***
청소년기 문화예술교육 경험			0.006	36.039***
문화예술활동 문화 행사 참석			0.024	161.727***
문화 관련 자원봉사 경험			0.093	616.511***
통계량	F=32906.085($p<.001$), $R^2=.003$		F=77702.197($p<.001$), $R^2=.014$	

*** $p<.001$

6. 무용 예술 관람 빈도가 관람 만족도에 미치는 영향

본 연구에서는 무용 예술 관람 빈도가 관람에 대한 만족도에 영향을 미치는지 추가로 확인하기 위해 무용 예술 관람에 따른 관람 만족도를 분석하였다. 이때 매체를 이용한 관람 빈도가 매체를 이용한 무용 관람에 대한 만족도에 미치는 영향 또한 살펴보았다(〈표 7〉).

분석 결과, 무용 예술 관람 빈도는 관람 만족도에 유의미한 정(+)의 영향을 주는 것으로 나타났다($t=193.930, p<.001$). 즉, 무용 예술 관람 횟수가 증가할수록 관람에 대한 만족도 또한 높아졌다. 그러나 매체를 이용한 무용 예술 관람에서는 부(-)적 영향이 유의미하게 나타났는데($t=-13.459, p<.001$), 매체 이용을 통한 무용 예술 관람 횟수의 증가는 관람에 대한 만족도를 떨어뜨리는 것으로 확인되었다.

〈표 7〉 관람 빈도에 따른 관람 만족도

	β	SE	t	p
무용 예술 관람 → 관람 만족도	0.184	0.000	193.930***	0.000
	F=37608.997($p < .001$), $R^2 = .034$			
매체 이용 무용 예술 관람 → 매체 이용 관람 만족도	-0.012	0.000	-13.459***	0.000
	F=181.140($p < .001$), $R^2 = .001$			

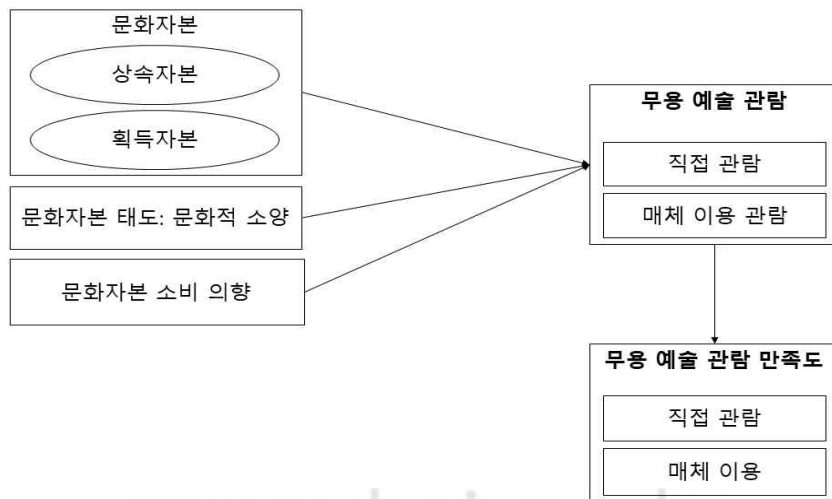
*** $p < .001$

IV. 2차 연구방법 및 결과

1. 모형 및 측정 항목

본 연구에서는 1차 분석 결과에 대한 신뢰도를 높이고, 측정 가능한 문화자본을 구성하는 하위 변수를 추가해 문화자본에 따른 무용 예술 관람에 대한 함의를 도출하고자 설문조사를 수행하였다. 이에 먼저, 문화자본 측정 문항으로 천덕희 외(2022)의 연구와 신아란과 권혁인(2023)의 연구를 참고하여 상속자본과 획득자본의 두 하위 요인으로 구성된 문화자본 측정 문항을 구성하였다.

또한, 선행연구에 따르면 부르디외의 문화자본에 대한 논의 이후 많은 후속 연구들에서 문화자본을 측정하기 위한 구성 요소를 논의한 바 있다. 이중 문화자본 구성요인으로써 '태도' 변수를 측정할 수 있는데, 대표적으로 DiMaggio(1982)는 대규모 양적 조사를 통해 문화자본 측정 지표를 개발하였다(유은영, 2015). 연구자는 문화예술 지식 또는 정보와 활동 이외에도 문화예술에 얼마나 관심이 있는지의 태도가 문화자본 지표로써 기능한다고 하였다. 이를 문화적 소양이라 하며, 이에 본 연구에서는 문화자본에 대한 태도를 측정하는 문화적 소양을 독립변수로 추가 구성하였다.



〈그림 2〉 연구 모형

마지막으로, 본 연구에서는 개인이 이미 가지고 있는 문화자본과 문화적 소양뿐 아니라 앞으로 문화 예술에 대한 소비를 통해 문화자본을 획득할 의향이 있는가에 대한 변수를 추가하여 개인의 문화예술에 대한 욕구가 무용 예술 관람에 영향을 미치는지 확인하고자 하였다. 이에 한용진(2019)의 연구를 참고하여 문화자본 소비 의향을 추가하였다. 여기에 1차 분석에서와의 동일한 종속 변수를 채택하였으며, <그림 2>와 같이 연구모형을 설정하였다.

측정 항목은 다음과 같다.

<표 8> 측정 항목

구분	변수	설명	측정값
종속 변수	무용예술 관람	무용예술 관람 횟수	0:없음, 1씩 증가
	무용예술 관람 만족도	무용예술 관람 만족도	1:매우 불만족~5:매우 만족 (5점 리커트 척도)
	매체를 이용한 무용예술 관람	매체를 이용한 무용예술 관람 횟수	0:없음, 1씩 증가
	매체를 이용한 무용예술 관람 만족도	매체를 이용한 무용예술 관람 만족도	1:매우 불만족~5:매우 만족 (5점 리커트 척도)
문화 자본 변수 (독립)	상속자본	가정 환경, 성장기 교육으로부터 비자발적으로 습득한 문화자본	1:전혀 아니다~5:매우 그렇다 (5점 리커트 척도)
	획득자본	문화예술에 대한 열의, 자발적 훈련 등으로 획득한 문화자본	
	문화적 소양	문화자본에 대한 태도:문화예술에 대한 관심도 및 소양의 정도	
	문화자본 소비 의향	향후 문화자본 소비에 대한 의도	

2. 수집 및 자료처리 방법

조사 대상은 1차 조사 기준과 동일하게 15세 이상으로 설정하였으며, 데이터 수집을 위해 온라인 형식으로 제작된 설문 링크를 리서치 패널 기업에 의뢰하여 배포하였다. 자료 수집 기간은 2023년 9월 7일부터 3일간 진행되었다.

분석의 경우, 1차 분석과 동일하게 SPSS ver.25를 사용하였다. 분석 절차는 첫째, 연구대상의 일반적 특성 파악을 위한 빈도분석을 수행하였다. 둘째, 문화자본의 상속자본과 획득자본 요인분석을 통해 타당도를 확인하고 측정 변인들에 대한 신뢰도 분석을 위하여 Cronbach's alpha를 산출하였다. 셋째, 측정 변인의 기술통계를 산출하였다. 넷째, 문화자본, 문화적 소양 및 문화자본 소비 의향과 무용 예술 관람 간 인과관계 분석을 위해 다중회귀분석을 수행하고 관람 빈도에 따른 관람만족도 분석을 위해 단순회귀분석을 수행하였다.

3. 인구통계학적 특성

총 181개의 데이터가 수집되었으며, 5명의 불성실한 응답을 제거한 176개의 데이터가 분석에 사용되었다. 성별은 남자가 34.1%, 여자가 65.9%로 나타나 1차 분석보다 남성 비율이 다소 낮게 확인되었다. 연령은 15-19세가 8%, 20대가 23.9%, 30대가 31.3%, 40대가 27.3%, 50대 이상이 9.7%로 나타났으며, 1차 분석과 비교하여 50대 이상 비율이 30% 더 적은 것으로 확인되었다. 학력은 중졸 이하가 8%, 고졸이 19.3%, 전문 학사가 9.1%, 4년제 학사가 46%, 대학원 이상이 17.6%로 나타났다. 이는 1차 분석과 비교해 학사 이상의 비율이 20% 더 높은 것으로 확인된다. 혼인 상태의 경우 미혼이 55.1%, 기혼이 43.8%, 사별 또는 이혼이 1.1%로 나타났다. 월 가구소득의 경우 100만 원 단위로 구분했을 때 100만 원 미만인 6.8%, 100-200만 원이 5.1%, 200-300만 원이 18.2%, 300-400만 원이 16.5%, 400-500만 원이 10.2%, 500-600만 원이 9.1%, 600만 원 이상이 34.1%로 나타났다. 1차 분석과 비교해 600만 원 이상 비율이 22% 이상 높은 것으로 확인되었다. 종합해보면, 설문조사 표본의 특성은 1차 조사와 비교해 여성 비율이 더 높고 전체 연령 평균이 더 낮으며 학사 이상의 학력, 고소득자 비율이 더 높은 양상을 보였다.

〈표 9〉 표본의 인구통계학적 특성

항목	구분	빈도(N)	퍼센트(%)
성별	남자	60	34.1
	여자	116	65.9
연령	15-19세	14	8.0
	20대	42	23.9
	30대	55	31.3
	40대	48	27.3
	50세 이상	17	9.7
	중졸 이하	14	8.0
학력	고졸	34	19.3
	전문 학사	16	9.1
	4년제 학사	81	46.0
	대학원 이상	31	17.6
	미혼	97	55.1
결혼 상태	기혼	77	43.8
	사별/이혼	2	1.1
	100만원 미만	12	6.8
가구 소득	100-200만원	9	5.1
	200-300만원	32	18.2
	300-400만원	29	16.5
	400-500만원	18	10.2
	500-600만원	16	9.1
	600만원 이상	60	34.1
		176	100.0

4. 측정 변인의 타당도 및 신뢰도 분석

문화자본 변수의 경우 상속과 획득 자본으로 구분되었기 때문에 두 하위 요인의 구분이 제대로 이루어졌는지 확인하기 위해 탐색적 요인분석을 수행하였다. 고유값 1 이상, 총 누적 분산 60% 이상을 기준으로 하였으며 주성분 분석 Varimax를 채택하였다. 분석 결과, 기존에는 선행연구에 따라 상속자본 4문항, 획득자본 3문항으로 구성되었으나, 분석 결과 상속자본 5문항, 획득자본 2문항으로 재구성되었다(표 10). 각 요인에 대한 Cronbach 알파 계수는 각각 0,857, 0,742로 신뢰도가 확보되었다. 또한, 문화자본 태도를 측정하는 문화적 소양 변인과 문화자본 소비 의향 변인의 Cronbach 알파 계수는 각각 0,863, 0,780으로 신뢰도가 확보되었다(〈표 10〉).

〈표 10〉 문화자본 하위 변인의 탐색적 요인분석 및 Cronbach's alpha

구분		요인		Cronbach's alpha
		1	2	
상속자본	나는 유년기 부모님이 악기 그림, 연주, 춤 등 문화예술과 관련하여 접할 수 있는 기회를 다양하게 제공해주신 편이다.	0.879	0.115	0.857
	나의 부모님은 과거 또는 현재 공연, 미술전시 등을 자주 다니시는 편이다.	0.839	0.086	
	나는 어려서부터 연극, 음악, 무용, 전시 등 문화예술을 자주 관람했다.	0.732	0.314	
	나는 부모님 또는 가까운 사람들로 인해 문화예술에 평상시 관심이 많은 편이다.	0.679	0.467	
	나는 정규교육과정 외에 문화예술 관련 교육, 강좌에 참여한 경험이 있다.	0.606	0.414	
획득자본	나는 공연장, 전시 관람 등 문화예술 소비 지출을 아끼워하지 않는 편이다.	0.122	0.871	0.742
	나는 여건만 된다면 공연장, 전시회 등을 가려고 하는 편이다.	0.269	0.839	
누적분산		41.841	70.002	
KMO=0.842, Bartlett의 구형성 검정: 538.162 df=21, p< .001				
문화적 소양	나는 아름다운 것들을 즐긴다.	0.863		
	나는 물질적 부보다 문화가 더 중요하다고 생각한다.			
	나는 교양있는 사람이다.			
	사람들은 나를 좋은 취향을 가진 사람으로 생각한다.			
	나는 문화 활동에 참여한다.			
나는 좋은 취향을 가지려고 노력한다.				
문화자본 소비 의향	향후 나는 베스트셀러를 가능하면 읽으려 할 것이다.	0.780		
	향후 나는 문화예술공연 및 전시에 참여할 의지가 있다.			
	향후 나는 문화예술에 대해 직접 연주하거나 표현할 것이다.			
	향후 예술가 또는 전공자와 친분을 갖게 된다면 그의 활동분야에 더 관심을 갖게 될 것이다.			
	향후 나는 문화예술에 대해 직접 연주하거나 표현할 것이다.			

5. 문화자본, 문화적 소양 및 문화자본 소비 의향이 무용 예술 관람 빈도에 미치는 영향

측정된 문화자본, 문화적 소양 및 문화자본 소비 의향이 무용 예술 관람에 영향을 미치는지 확인하기 위해 다중회귀분석을 수행하였다. 분석에 앞서 각 변인에 대한 기술통계량은 표 11과 같다. 설문조사에서 나타난 무용 예술 직접 관람 경험 및 매체를 이용한 관람 경험의 평균은 각각 1.08(SD=1.36), 1.23(SD=1.55)로 나타나 지난 1년 간 무용 예술 관람에 대해한 평균이 1회 정도에 머무른 것을 알 수 있다. 상속자본의 평균은 2.93(SD=0.92), 획득자본의 평균은 3.55(SD=0.82), 문화적 소양의 평균은 3.60(SD=0.63), 문화자본 소비 의향은 3.63(SD=0.70)으로 나타났다.

〈표 11〉 측정 변인의 기술통계량(N=176)

	평균	표준화 편차
무용 직접 관람 경험	1.0795	1.35833
무용 매체 관람 경험	1.3409	1.55204
상속자본	2.9307	0.92234
획득자본	3.5511	0.82302
문화적 소양	3.6023	0.63299
문화자본 소비 의향	3.6307	0.69953

그렇다면, 문화자본, 문화적 소양 및 문화자본 소비 의향이 무용 예술 직접 관람 빈도에 영향을 미치는지 확인하기 위해 다중회귀분석을 수행한 결과는 〈표 12〉와 같다. 먼저, 독립변수의 상관 정도를 확인하는 공선성 진단 결과 공차 한계가 0.1 이상, VIF 10 이하로 나타나 독립변수 간 다중 공선성에 문제가 없는 것으로 확인되었다. 분석된 회귀 모형은 $F=9.173(p<.001)$ 로 유의미했으며, R^2 설명력은 17.7%로 나타났다. 무용 예술 직접 관람 빈도에 유의미한 정(+)적 영향을 미치는 독립 변수는 상속자본($t=2.222, p<.05$)과 문화적 소양($t=2.242, p<.05$)으로 나타났으며, 획득자본과 문화자본 소비 의향은 무용 예술 직접 관람에 유의미한 영향을 주지 않는 것으로 확인되었다.

〈표 12〉 문화자본, 문화적 소양, 문화자본 소비 의향이 무용 예술 직접 관람 빈도에 미치는 영향

	β	SE	t	p	공선성 통계량	
					공차	VIF
상속자본	0.190	0.126	2.222*	0.028	0.655	1.526
획득자본	0.101	0.171	0.975	0.331	0.447	2.235
문화적 소양	0.272	0.260	2.242*	0.026	0.328	3.050
문화자본 소비 의향	-0.098	0.206	-0.918	0.360	0.427	2.344

$F=9.173(p<.001), R^2=.177$

* $p<.05$

다음으로, 문화자본, 문화적 소양 및 문화자본 소비 의향이 무용 예술 직접 관람 빈도에 영향을 미치는지 확인하기 위해 다중회귀분석을 수행한 결과는 <표 13>과 같다. 분석 결과, 회귀 모형은 $F=11.727$ ($p<.001$)로 유의미했으며, R^2 설명력은 21.5%로 확인되었다. 매체를 이용한 무용 예술 관람 빈도에 유의미한 정(+)적 영향을 미치는 독립변수로는 상속자본($t=2.394$, $p<.05$)과 획득자본($t=1.994$, $p<.05$)으로 나타나 무용 예술 직접 관람 결과와는 다소 차이가 있는 것으로 확인되었다. 문화적 소양과 문화자본 소비 의향은 매체를 이용한 무용 예술 관람에 유의미한 영향을 주지 않는 것으로 확인되었다.

<표 13> 문화자본, 문화적 소양, 문화자본 소비 의향이 매체를 이용한 무용 예술 관람 빈도에 미치는 영향

	β	SE	t	p	공선성통계량	
					공차	VIF
상속자본	0.200	0.141	2.394*	0.018	0.655	1.526
획득자본	0.202	0.191	1.994*	0.048	0.447	2.235
문화적 소양	0.217	0.290	1.835	0.068	0.328	3.050
문화자본 소비 의향	-0.099	0.230	-0.952	0.342	0.427	2.344
$F=11.727(p<.001)$, $R^2=.215$						

* $p<.05$

6. 무용 예술 관람 빈도가 관람 만족도에 미치는 영향

1차 분석과 동일하게 무용 예술 관람 빈도가 관람에 대한 만족도에 영향을 미치는지 확인하기 위해 무용 예술 관람에 따른 관람 만족도를 분석하였다. 분석 결과, 무용 예술 관람 빈도는 관람 만족도에 유의미한 정(+)의 영향을 나타냈으며($t=16.158$, $p<.001$), 매체를 이용한 무용 예술 관람 또한 관람 만족도에 유의미한 정(+)의 영향을 주는 것으로 나타났다($t=16.873$, $p<.001$). 이는 1차 분석 결과와 상반되는 것으로 확인되었다.

<표 14> 관람 빈도에 따른 관람 만족도

	β	SE	t	p
무용 예술 관람 -> 관람 만족도	0.775	0.074	16.158***	0.000
$F=261.084(p<.001)$, $R^2=.600$				
매체 이용 무용 예술 관람 -> 매체 이용 관람 만족도	0.788	0.059	16.873***	0.000
$F=284.700(p<.001)$, $R^2=.621$				

*** $p<.001$

V. 결론 및 제언

본 연구는 무용 예술 관람에 있어 문화자본의 영향력을 확인하는 데 연구 목적이 있다. 이를 위해 1차적으로 국민문화예술활동실태조사 데이터를 활용하여 문화자본을 상속자본의 개념인 유아동기 및 청소년기 문화예술 교육 경험과 획득자본인 문화예술 활동 행사 참여, 문화 관련 자원봉사 경험으로 도출하였으며, 성별, 연령, 학력, 가구소득의 통제변수를 적용한 위계적 회귀모형 검증을 수행하였다. 1차 분석 결과, 유아동기 및 청소년기 문화예술 교육 경험과 획득자본인 문화예술 활동 행사 참여, 문화 관련 자원봉사 경험은 모두 무용 예술 관람에 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 또한 이러한 효과는 매체를 이용한 무용 예술 관람에도 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다.

그러나 1차 분석에서 문화자본 문항 수집의 한계가 발생하는 바, 본 연구에서는 문화자본 측정 문항을 확장하고 타당도와 신뢰도를 확보한 측정 문항을 바탕으로 문화자본에 따른 무용 예술 관람에 대한 이해를 높이고자 하였다. 이에 상속자본과 획득자본 문항을 구성하고 문화자본의 태도를 의미하는 문화적 소양과 향후 문화자본 소비에 대한 의도를 묻는 문화자본 소비 의향을 함께 독립변인으로 구성하여 설문조사를 수행하였다.

분석 결과, 상속자본과 문화적 소양이 무용 예술 관람 빈도에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났으며, 상속자본과 획득자본이 매체를 이용한 무용 예술 관람에 유의한 영향을 주는 것으로 확인되었다. 상속자본은 공통적으로 무용 예술 관람에 긍정적 영향을 미치는 것으로 확인되어 부모의 문화자본과 가정 환경, 그리고 유년기, 성장기 문화예술 문화의 접촉과 학습이 무용 예술 관람을 예측하는 주요 요인임을 확인할 수 있었다. 이러한 결과는 포괄적 관점에서 문화예술 향유에서 문화자본이 긍정적인 영향을 준다는 선행연구(최순화, 2021; 최은용, 2014; 홍윤미, 이명우, 윤기웅, 2015)의 결과를 부분적으로 뒷받침하면서, 무용 관람 예측에 있어 상속자본이 가장 강력한 예측 효과를 갖는다는 것을 보여주는 초기 사례라 할 수 있다.

최은용(2014, pp. 232-233)의 연구에 따르면 상속자본은 문화예술감성에 긍정적 영향을 미치고 이것이 문화 향유 즉 문화예술 소비에 긍정적 영향을 미친다고 한다. 상속된 문화자본은 부르디외가 제시한 '체화된 문화자본'으로 이해가 가능한데, 어린 시절부터 가정 등 환경에 의해 몸에 배태된 교양과 품위 수준을 의미한다(Bourdieu, 1984). 문화예술 특히 무용공연 향유에 이러한 상속자본이 기여한다는 것은 앞으로 무용예술 저변 확대를 위해 어떤 것에 초점을 맞춰야 하는가에 대한 시사점을 던진다.

다만, 획득자본과 문화적 소양, 문화자본 소비 의향의 경우 다른 결과를 도출했는데, 직접 관람에는 문화적 소양이 유의미한 예측을 하지만, 매체 이용 관람에서는 획득자본이 유의미한 예측을 하는 것으로 나타났다. 그리고 문화자본 소비 의향은 무용 예술 관람에 유의미한 영향을 주지 않는 것으로 확인되었다. 이는 단순히 태도와 의향보다 얼마나 주변 환경으로부터의 경험과 교육 등을 통해 문화자본을 내재화하였는가가 핵심 요인이라는 것을 의미한다.

한편, 무용 예술 관람이 관람 만족도에 미치는 영향에서는 1차 분석과 2차 분석 결과에 차이가 발생하였는데, 1차 분석에서 직접 관람의 경우 빈도가 높을수록 만족도가 높아지는 정(+)의 영향을 확인하였고, 이것이 2차 분석에서도 동일하게 나타났으나, 매체를 이용한 무용 예술 관람에 대해서는 1차에서는 관람 빈도에 따른 만족도가 음(-)의 영향을 주는 것으로 나타나 정(+)의 인과를 보인 2차 결과와는

차이를 보였다. 이에 대해서는 TV, 스마트기기 등을 통해 시청하게 되는 무용공연에 대한 만족도가 노출에 따라 점차 떨어질 수도 있음을 시사한다. 이에 대해서는 무용공연을 매체를 통해 관람하는 경우 어떠한 요소가 만족도를 저하시키는지에 대한 추가적인 논의를 요한다.

선행연구에서는 순수예술 내에서도 장르별 예술적 가치가 다르고 표현 방식 등에서 이질성이 높기 때문에, 서양음악, 전통예술, 미술 등의 예술적 가치의 차이를 고려하지 않은 채 문화예술의 큰 영역에서 문화자본의 영향을 살펴보는 것에 대한 한계를 지적한 바 있다(류희진, 허식, 2018). 특히 무용공연은 안무가와 예술가의 음성이 없이 몸짓으로 이야기와 감성을 전달한다는 점에서 다른 장르와 구분되며, 이에 몸으로 표현할 수 있는 한계를 뛰어넘는 창의력과 상상을 관객들에게 제공한다. 이러한 점에서 본 연구는 무용의 예술적 가치를 회자시키고 문화자본과 무용 예술의 관계를 규명했다는 점에서 연구의 의미가 있다.

또한, 국내에서 관람률이 저조한 무용 예술 분야에 집중하여, 관람률과 만족도에 영향을 미칠 수 있는 문화자본 요소를 검증함으로써 저변 확대를 위한 기초자료를 마련했다는 점에서 연구의 의미가 있다. 문화예술의 다양성을 경험하는 것은 문화와 인종, 사회계층 등의 차이를 넘어서는 인간적인 가치와 이해를 공유하는 것을 의미한다. 예술과 문화를 통해 문화와 역사 등에 대한 이해도 높아지고, 서로 다른 사람들과 소통하며 서로를 이해하는 데 도움이 된다. 본 연구의 결과는 어렸을 때부터 다양한 문화예술을 아이들에게 노출시키고 향유와 참여에 대한 기회를 적극적으로 제공하는 것이 향후 문화와 역사, 인간에 대한 이해와 견문을 확장시킬 수 있다는 것을 시사한다. 이러한 발견을 토대로 후속 연구를 위한 제언을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 무용 예술 관람에 대한 접근성을 높이고 교육의 기회를 넓힐 수 있는 방안을 모색하는 연구가 요구된다. 본 연구 결과, 가정환경과 성장기 문화예술 교육 경험과 지식의 습득으로 얻게 되는 상속자본은 무용 예술 관람 빈도를 높이며, 이는 무용공연에 대한 만족도로 이어지는 것을 확인하였다. 따라서 무용 예술 분야에서 관람률을 높이기 위해서는 어린시절부터 무용 등 다양한 예술 형태에의 노출을 통해 무용에 대한 이해와 경험을 기르는 것이 요구된다. 또한, 무용공연의 접근성을 높이기 위해 온라인 무용공연과 같은 새로운 방식의 공연을 확대하고 다양한 연령층에게 무용교육을 제공하는 등의 지원이 요구된다. 이러한 방안을 구체적으로 논의해야 할 것이다.

둘째, 무용예술 관람에 있어 매체를 이용한 관람이 어떤 점에서 만족도를 떨어뜨리는지에 대한 논의가 필요하다. 본 연구에서 직접 설문조사를 수행한 결과에서는 매체 이용 관람이 만족도에 긍정적 영향을 미치는 것으로 확인되었으며 이것이 1차 분석 결과와 대비되었는데, 여기에는 표본 특성의 차이, 설문 맥락과 순서의 차이 등 외생 요인이 영향을 미쳤을 수 있다. 이러한 점은 연구의 한계로 결과 차이에 대한 충분한 해석을 위해 후속적인 조사가 요구된다.

다만, 코로나19로 인해 문화예술 공연에 대한 접근이 막혔을 때 사람들은 온라인을 통해 간접적으로 공연을 시청하였고, 무용 또한 온라인 공연에 대한 다양한 시도가 있었다. 이러한 특정 상황을 계기로 매체를 이용한 공연 관람이 활성화될 수도 있지만, 시대적 흐름에 따라 매체의 활용은 앞으로도 더욱 확장된다는 점에서 관객 만족을 이끌어 낼 수 있는 공연기획에 대한 고민이 요구된다. 실제로 온라인과 디지털 기기를 이용한 공연 관람은 시간과 공간 등의 물리적 제약을 제거해주며 순수예술에 대한 진입 장벽을 낮춰준다는 장점이 있다. 따라서 향후 매체를 이용한 무용예술 공연 개선을 위해 매체 이용 관람

소비에 대한 충분한 이해가 필요할 것이다.

셋째, 국내에서도 문화예술 분야의 다양성과 균형을 유지하기 위해 순수예술에 대한 지원과 장려가 필요하다. 특히, 무용 예술 관람률을 높여 다양성에 대한 균형을 유지시키기 위해 문화예술 분야의 예산 증액과 교육, 홍보 등의 분야에서의 노력이 필요할 것으로 사료된다. 특히, 무용 예술 확산을 위해선, 어린이 및 청소년 대상의 교육 프로그램이나 체험 활동을 강화하고, 부모나 가정을 대상으로 한 홍보나 교육 프로그램을 기획하는 것도 효과적일 수 있다. 또한, 문화자본의 상속이 중요하다고 해도 모든 아이나 청소년이 동일한 문화적 자본을 상속받는 것은 아니기 때문에 무용예술에 대한 접근성을 높이기 위해 다양한 사회계층의 아이들과 청소년들이 무용 예술에 접근할 수 있도록 지원하는 정책이나 프로그램이 필요하다. 이러한 노력을 통해 대중문화와 순수예술 간의 격차를 줄여 나갈 수 있을 것으로 사료된다.

국민문화예술활동조사 데이터 문항 및 설문지

구분	항목	
국민 문화 예술 활동 조사 문항	유아동기 문화예술교육 경험	귀하께서는 유아기(3~5세) 및 아동기(6~12세)에 정규 학교교육 이외에 강좌나 강습(방과 후 학교, 온라인 교육, 방송교육 포함)의 형태로 문화예술 교육을 받아보신 적이 있습니까?
	청소년기 문화예술교육 경험	귀하께서는 청소년기(13~18세)에 정규 학교교육 이외에 강좌나 강습(방과 후 학교, 온라인 교육, 방송교육 포함)의 형태로 문화예술 교육을 받아보신 적이 있습니까?
	문화예술 행사 참여	지난 1년동안 귀하의 문화예술활동 참여 경험에 응답해 주시기 바랍니다.
	문화 관련 자원봉사 경험	귀하께서는 현재까지 문화관련 단체, 지역 문화시설, 문화재 관리 등과 관련된 자원봉사 활동을 사친 적이 있습니까?(예: 문화활동, 문화시설자원봉사활동 등)
	무용공연 직접관람	지난 1년 동안 귀하께서 관람하신 문화예술행사에 대하여 각각의 항목에 응답 해주시기 바랍니다: 무용(서양무용, 한국무용, 현대무용)
	무용공연 직접관람 만족도	지난 1년 동안 귀하께서 관람하신 문화예술행사에 대하여 각각의 항목에 응답 해주시기 바랍니다: 무용(서양무용, 한국무용, 현대무용) 질문 이후 이어서 → 만족도 질문
	무용공연 매체 이용 관람	지난 1년 동안 귀하께서 매체(텔레비전, 라디오, PC, 스마트기기, 비디오/DVD, OTT)를 이용하여 관람하신 문화예술행사에 대하여 각각의 항목에 응답해주시기 바랍니다: 무용(서양무용, 한국무용, 현대무용)
무용공연 매체 이용 관람 만족도	지난 1년 동안 귀하께서 매체(텔레비전, 라디오, PC, 스마트기기, 비디오/DVD, OTT)를 이용하여 관람하신 문화예술행사에 대하여 각각의 항목에 응답해주시기 바랍니다: 무용(서양무용, 한국무용, 현대무용) 질문 이후 이어서 → 만족도 질문.	
설문 조사 문항	상속자본	나는 유년기 부모님이 악기 그림, 연주, 춤 등 문화예술과 관련하여 접할 수 있는 기회를 다양하게 제공해주신 편이다.
		나의 부모님은 과거 또는 현재 공연, 미술전시 등을 자주 다니시는 편이다.
		나는 어려서부터 연극, 음악, 무용, 전시 등 문화예술을 자주 관람했었다.
		나는 부모님 또는 가까운 사람들로 인해 문화예술에 평상시 관심이 많은 편이다.
		나는 정규교육과정 외에 문화예술 관련 교육, 강좌에 참여한 경험이 있다.
	획득자본	나는 공연장, 전시 관람 등 문화예술 소비 지출을 아까워하지 않는 편이다.
		나는 여건만 된다면 공연장, 전시회 등을 가려고 하는 편이다.
	문화적 소양	나는 아름다운 것들을 즐긴다.
		나는 물질적 부보다 문화가 더 중요하다고 생각한다.
		나는 교양있는 사람이다.
사람들은 나를 좋은 취향을 가진 사람으로 생각한다.		
나는 문화 활동에 참여한다.		
나는 좋은 취향을 가지려고 노력한다.		

문화자본 소비 의향	향후 나는 베스트셀러를 가능하면 읽으려 할 것이다.
	향후 나는 문화예술공연 및 전시에 참여할 의지가 있다.
	향후 나는 문화예술에 대해 직접 연주하거나 표현할 것이다.
	향후 예술가 또는 전공자와 친분을 갖게 된다면 그의 활동분야에 더 관심을 갖게 될 것이다.
	향후 나는 문화예술에 대해 직접 연주하거나 표현할 것이다.
무용공연 관람경험	최근 1년간 귀하는 무용(발레, 현대무용, 한국무용 등) 공연을 관람한 경험이 있나요?
무용공연 관람 만족도	관람하신 무용공연에 대한 만족도는 어떠한가요?
매체 이용 무용공연 관람경험	최근 1년간 귀하는 TV, DVD, 인터넷, 유튜브, 넷플릭스 등 OTT 플랫폼 등에서 무용(발레, 현대무용, 한국무용 등) 공연을 관람한 경험이 있나요?
매체 이용 무용공연 관람 만족도	매체를 이용해 시청하신 무용공연에 대한 만족도는 어떠한가요?

■ 참고문헌

- 강미선(2002). 스포츠사회학: 무용 공연 환경이 공연 관람 만족에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 41(5), 49-57.
- 김선정(2011). 무용공연장 서비스 품질과 공연장 만족 및 재관람 의사의 관계. **한국콘텐츠학회논문지**, 11(8), 150-158.
- 김수정, 이명진, 최셋별(2015). 문화예술교육 경험이 개인의 문화자본에 미치는 영향에 관한 연구. **문화정책논총**, 29(2), 4-24.
- 류희진, 허식(2018). 시기별·활동별 문화자본에 따른 순수예술 관람수요 결정요인 분석: 전시예술과 공연예술간 비교를 중심으로. **문화정책논총**, 32(2), 87-113.
- 박상곤, 한숙영(2008). 스포츠 참여에 미치는 문화자본의 영향: 스키와 골프 참여를 중심으로. **한국스포츠사회학회지**, 21(3), 659-680.
- 성제환(2012). 문화 소비자본이 문화·예술상품 수요에 미치는 효과에 관한 연구. **문화경제연구**, 15(1), 67-93
- 송정은(2007). 무용공연 관람 시설환경이 고객만족도와 서비스품질에 미치는 영향. **한국무용과학회지**, 14, 1-14.
- 신아란, 권혁인(2023). 개인의 문화자본 형성수준이 조직 내 업무성과에 미치는 영향: 창의적 사고의 매개효과. **한국콘텐츠학회논문지**, 23(5), 302-315.
- 유은영(2015). **한국 베이비붐세대의 문화자본과 경제자본이 문화예술소비에 미치는 영향**. 석사학위논문. 중앙대학교 대학원,
- 이상일, 김윤희, 최형화(2009). 무용공연 서비스품질과 관람만족도 및 재관람 관계. **한국사회체육학회지**, 36(1), 223-233.
- 이연수, 조한범(2012). 무용공연 관람객의 관람가치와 관람몰입 및 관람만족의 관계. **한국무용과학회지**, 27, 61-79.
- 이정학(2006). 관람 소비수준에 따른 마케팅믹스 요인이 무용공연 만족도 및 재관람 의도에 미치는 영향. **체육과학연구**, 17(4), 156-163.
- 이희영, 박인자(2014). 경제적 사회적 요인에 의한 무용공연 시장 수요분석. **무용예술학연구**, 50(5), 115-135.
- 이희영(2021). 시계열 자료에 기반한 한국 무용공연시장에 대한 분석. **무용예술학연구**, 84(4), 113-130.
- 천덕희, 김기동, 임소영(2022). 경제자본과 문화자본이 문화예술관광에 대한 태도와 행동의도에 미치는 영향: 베이비붐 세대를 중심으로. **융합관광콘텐츠연구**, 8(1), 81-94.
- 최순화(2021). 옴니보어 문화소비와 행복의 관계 분석. **관광레저연구**, 33(9), 125-142.
- 최은용(2014). 문화자본이 문화향유 태도에 미치는 영향. **한국무용기록학회지**, 32, 221-235.
- 한용진(2019). **문화자본이 지역 문화예술 소비에 미치는 영향**. 석사학위논문. 충북대학교 대학원,
- 홍윤미, 이명우, 윤기웅(2015). 문화예술향유에 영향을 미치는 결정요인에 관한 연구. **GRI 연구**

논총, 17(1), 185-211.

Bourdieu, P.(1984). *Distinction: A social critique of the judgment of taste*. Cambridge: Harvard University Press.

Dimaggio, P.(1982). 'Cultural Capital and School Success: The Impact of StatusCulture Participation on the Grades of U. S. High School Students.' *American Sociological Review*, 47(2): 189-201

국가지표체계(2021). 문화예술관람률. <<https://www.index.go.kr/unify/idx-info.do?idxCd=4251>, 2023. 04. 12.>

문화체육관광부(2021). 국민문화예술활동조사.

통계청(2013). 한국과 유럽 국가의 문화예술종류별 관람률. <<https://www.index.go.kr/unity/potal/indicator/PotalIdxSearch.do?idxCd=4251&sttsCd=425102>, 2023. 04. 12.>

논문투고일 2023. 08. 11.

심사일 2023. 08. 19.

심사완료일 2023. 09. 23.

An Analysis of Determinants of Cultural Capital in Dance Art Viewing Consumption

Lee, Heeyoung

Lecturer, Department of Dance, Hanyang University,

A primary analysis was conducted to examine the influence of cultural capital on dance arts attendance, categorizing cultural capital into inherited and acquired capital experiences and validating a hierarchical regression model. In the secondary analysis, a survey was conducted. The research results indicated that cultural capital had a significant impact on dance arts attendance. Regarding the influence of dance arts attendance on satisfaction, direct attendance showed a positive effect, with higher frequency leading to higher satisfaction. However, in the case of dance arts attendance through media, the primary analysis revealed a negative impact on satisfaction based on attendance frequency. This study holds the significance in providing foundational data for expanding the understanding of factors influencing dance arts attendance rates and satisfaction. Future research should be focused on enhancing accessibility to dance arts attendance, increasing attendance rates through media, and promoting diversity and balance in the cultural arts field.

Keywords: Performing arts(공연예술), Dance performance(무용 공연), Cultural capital(문화 자본), Inherited capital(상속자본), Acquired capital(획득자본)