

온라인 스트리밍 무용공연 관객의 관람태도 특성 연구*

김주희*

- | | |
|--------------------------------|----------|
| I. 서론 | IV. 결론 |
| II. 온라인 무용공연을 관람한 관객 특성 | 참고문헌 |
| III. 온라인 무용공연을 관람한 관객태도에 따른 대안 | Abstract |

I. 서론

2020년 전 세계를 강타한 팬데믹은 공연예술관계자 뿐 아니라 관객에게도 생경한 경험을 갖게 해주었다. 세계보건기구(WHO)가 신종 코로나 바이러스에 대한 비상사태를 선포하자 정부는 강력한 사회적 거리두기를 시행하였으며 이에 따라 공연장 운영이 중단되었다. 폐쇄된 공연장으로 인해 정상적인 공연 프로그램이 운영 될 수 없게 되자 많은 예술단체나 공연장들은 온라인 스트리밍(online streaming)으로 대체하여 활동을 이어 나갔다. 스트리밍은 인터넷 기반 속에서 음악이나 영상을 실시간으로 제공 받을 수 있는 이용자 중심의 감상 서비스를 의미한다(배기형, 2015). 2003년 ‘아이튠즈 뮤직 스토어(iTunes Music Store)’의 등장은 음원을 중심으로 한 스트리밍 서비스를 산업으로 빠르게 성장 시켰다. 대중적인 음악 뿐 아니라 클래식 음악 또한 아이튠즈를 통해 보다 많은 사용자(관객)를 확장할 수 있었다.

베를린 필하모니 오케스트라(Berliner Philharmonisches Orchester)와 뉴욕 메트로폴리탄 오페라(Metropolitan Opera)는 클래식 음악 단체 중에서 온라인 스트리밍 환경을 일찍이 마련한 대표적인 단체인데, 코로나로 인해 정상적인 연주 운영이 어렵게 되자 그 동안 유료로 제공되었던 공연 콘텐츠들을 가장 먼저 무료로 스트리밍 전환 하면서 세계 음악 애호가들의 호평을 받았다(장지영, 2020). 영국의 뮤지컬 거장 앤드루 로이드 웨버(Andrew Lloyd Webber)도 자신의 작품을 유튜브 채널로 무료 스트리밍 하면서 폭발적인 반응을 이끌어내었다. 그의 대표작 <오페라의 유령>의 경우, 2011년 런던 로열 앨버트 홀(Royal Albert Hall)에서 공연 된 25주년 기념 공연 실황 공연이 공개되는 이틀 동안 온라인 관객

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받은 <온라인 스트리밍 공연에서의 창작자와 관객의 라이브 니스 경험 연구>(NRF-2021S1A5A2A03065790)의 연구 중 일부내용을 바탕으로 연구하였으며 2022 한국드라마학회 춘계 학술대회 <한국연극과 관객>에서 발표된 논문을 수정, 보완하였다.

** 성균관대학교 하이브리드미래문화연구소, sunjang33@gmail.com

1,000만 여 명이 접속하였고 댓글도 1만2,000개 넘게 달리는 기록을 세웠다(김표향, 2020). 이에 영향을 받은 세계 유수의 공연예술 단체들도 공연영상 아카이브 무료 제공에 동참 하면서 공연예술계는 온라인 스트리밍 홍수 현상이 일어났다. 코로나사태가 장기화되면서 공연예술단체들은 단체 마다 다양한 방식의 온라인 스트리밍 방식을 강구하기 시작했다. 극장과 공연단체 상황에 따라 일부 관객을 수용한 후 실시간 라이브 중계 공연으로 송출하거나 사전 녹화한 공연을 송출하는 방식, 무관객으로 진행된 공연을 라이브 중계 공연으로 송출하거나 사전녹화 된 공연을 송출하는 방식 안에서 이루어졌다.

이에 본 연구는 ‘온라인 무용공연을 관람하는 관객은 오프라인 공연 관람 태도와 다를 것이다’라는 가설을 갖고, 온라인 공연을 관람하는 무용관객의 태도와 특징을 살펴보고 포스트 코로나 시대에 온라인 무용관객을 위한 대안을 제시 하는 것에 목적을 두고자 한다. 연구 대상으로 선정된 공연은 한국 무용계를 이끌어 가는 대표성 있는 단체이면서 2020년도에 온라인 스트리밍 무용 공연에 참여 한 작품으로 한정하였다. 연구 대상이 된 공연은 앰비규어스댄스컴퍼니의 <기가막힌 흥>과 안은미컴퍼니의 <나는 스무살입니다>, 국립현대무용단의 <이것은 유희가 아니다>이다. <기가막힌 흥>은 2017년 안산문화예술의 전당에서 초연된 공연을 재공연한 작품으로 사전 제작되어 2020년 11월 21일 네이버 TV를 통해 송출되었고 <나는 스무살입니다>는 서울국제무용제 20주년을 축하하는 의미에서 사전 제작된 작품을 2020년 11월 27일 네이버 TV에서 송출하였다. <이것은 유희가 아니다>는 국립현대무용단의 정기공연 초연작으로 2020년 10월 16일부터 18일까지 공연된 작품이 네이버 TV와 유튜브를 통해 실시간 생중계 되었다.

관객 인터뷰는 이 공연들을 온라인으로 관람하고 관련 정보를 SNS에 공유하거나 리뷰를 작성한 11명을 대상으로 실시하였다. 인터뷰에 응한 대상자들은 모두 예술 관련 전공자 및 직업 종사자 이거나 상당한 수준의 공연예술 애호가였다. 무용관객 인터뷰는 모두 온라인 인터뷰를 통해 실시되었으며 1시간 30분에서 2시간 동안 각 작품별로 관객 FGI(Focus Group Interview)가 이루어졌다.

〈표 1〉 인터뷰 대상자 특성

연구대상		무용 관객 인터뷰 대상자 주요 정보			
		참여자	성별	나이	직업
〈기가막힌 흥〉	사전 제작/ 네이버TV 송출	이○○	여	20대	학생
		정○○	여	20대	학생
		정△△	여	30대	교사
〈나는 스무살입니다〉	사전 제작/ 네이버TV 송출	김○○	여	50대	프리랜서
		손○○	남	40대	회사원
〈이것은 유희가 아니다〉	실시간 공연/ 네이버TV, 유튜브 생중계	길○○	여	20대	회사원
		김△△	여	20대	학생
		김□□	남	30대	회사원
		이△△	여	40대	자영업
		윤○○	여	20대	자영업

2023년 5월 5일 세계보건기구가 3년 4개월 만에 ‘코로나19 비상사태 해제’를 선언하였는데, 그 과정 속에서 코로나 사태로 공연장은 단계별로 다시 회복되었다. 코로나의 장기화로 인해 2021년의 경우 정부와 공연기관, 공연 단체, 예술가들이 보다 체계적으로 공연 환경을 준비 할 수 있었기 때문에 팬데믹 상황 속에서의 실상을 보다 자세하게 들여다 볼 수 있는 2020년에 공연된 작품 중심으로 다루고자 하였다. 논문의 구성은 II장에서는 선정된 인터뷰 대상자 11명의 답변을 통해 온라인 무용공연을 관람하는데 있어 나타난 특성을 파악한 후 관련 인터뷰의 직접인용과 설명을 기술하였으며 III장에서는 온라인 무용공연 관람자들의 태도 특성에 따른 논의와 운영 대안을 중심으로 서술하였다.

이 연구를 통해 미디어로 송출되는 공연예술의 양상을 파악할 수 있을 뿐 아니라 코로나가 가장 극심했던 2020년도의 무용관객의 경험을 기록하여 관련 연구자들에게 참고 자료로 제공 될 수 있을 것이다. 또한 극장 운영자나 기획, 홍보 담당자에게는 온라인 관객의 특성을 제공함으로써 온라인 공연 이용자를 위한 공연과 환경을 마련하는 것에 도움이 될 것이며 안무자와 무용수들에게는 온라인 공연을 준비하는데 있어 관객을 고려하는 준비과정을 갖게 해 줄 것이라 사료된다.

II. 온라인 무용공연을 관람한 관객 특성

정부는 코로나 바이러스 감염증 19가 발생된 2020년에 여가 공간(공연장)의 이용자(관람객)에 대한 지침을 단계적으로 수정하면서 다음과 같이 발표하였다. 공통사항으로 발열 또는 호흡기 증상이 있을 경우 방문 자제, 다른 사람과 2m 이상 거리 두기, 흐르는 물과 비누로 30초 이상 손 씻거나 손소독제로 소독, 기침이나 재채기 할 때 휴지, 옷소매로 가리기, 침방울이 튀는 행위(노래 부르기, 소리 지르기 등) 신체접촉(악수, 포옹 등)자제, 실내 다중이용시설을 이용하는 경우 마스크 착용, 실외에서 2m 거리 유지가 안 되는 경우 마스크 착용을 의무화 하였다. 공연장과 같은 세부 유형에 대해서는 입장권 구매 시 가급적 온라인 사전 예매, 시간을 충분히 두고 도착하여 천천히 입장, 실내 휴게실, 카페, 매점 등 다중이용 공간은 밀집되지 않도록 분산, 공연 관람 시 좌석은 지그재그로 한 칸 띄어 앉도록 예매하여 착석, 공연장 내 마스크 착용 및 음식물 섭취 자제, 출입 시 증상 여부(발열, 호흡기 증상 등)확인 등과 같은 방역 협조를 제시하였다.

이런 상황 속에서 무용공연은 점차 온라인 스트리밍 방식으로 전환해 갔으며, 같은 온라인 스트리밍 공연일지라도 촬영한 방식이나 송출하는 방식, 관객의 참여 방식에 있어 차이를 지닌다. 2020서울국제공연예술제 프로그램 안에서 구성된 <기가막힌 흥>과 <나는 스무살입니다>의 경우, 네이버 TV에서 송출하는 시간 동안 온라인 적립금을 후원금으로 지불한 관객이 자율적으로 상영하는 방식이었다. <이것은 유희가 아니다>는 예술의 전당 토월극장에서 무관객으로 실시간 공연하는 것을 유튜브와 네이버TV에서 온라인 생중계 형태로 운영하였다. <기가막힌 흥>, <나는 스무살입니다>, <이것은 유희가 아니다>를 관람한 관객들의 태도에서 5가지 특징을 다음과 같이 발견할 수 있었다.

1. 공연시간에 대한 관람 유지

온라인 스트리밍 무용관객 인터뷰 대상자 11명 중 2명을 제외한 9명은 시청을 끊지 않고 처음부터 끝까지 보았다는 점에서 특이점을 갖고 있었다. 오프라인 공연장의 경우 실연되는 공연 공간과 그렇지 않은 공간(로비, 매표소, 라운지 등)으로 구분되는데, 실연이 되는 공간 입장 후 공연이 시작되면 관객이 자의적으로 공연을 중단하기는 어렵다. 온라인 공연의 경우 이러한 부분에서 자유로웠음에도 불구하고 온라인 스트리밍을 이용한 관객들이 오프라인 공연장과 비슷하게 관람을 유지한 동기 요인에 대해 ‘재미있어서, 관련 업무를 수행하기 위해, 개인 SNS에 관련 리뷰를 게시하기 위해서’라고 각각 밝히고 있었다.

정△△ 인터뷰: “〈기가막힌 흥〉은 사실 특별한 서사가 없고 그리고 난해한 동작들이 아니라 약간 댄스라고 봐도 될 것 같은 재미있는 안무들로 채워져 있었고 음악이 굉장히 신나서 극장이나 조명 같은 것들도 엄청 시각적으로 계속 보고 싶도록 만들었고요. 그래서 그냥 한 번 트니까 끝까지 보게 됐던 것 같아요. 끌어 들이는 그런 게 있었어요, 직관적으로... .”

이○○ 인터뷰: “리뷰를 써야 된다는 그런 마음 때문이에요. 리뷰를 써야 되니까... 감상하는 차원보다는 조금 더 집중해서 보고 그리고 이걸 더 생생하게 경험해야지라는 저의 많은 의지가 작품을 보게 만들었지 않았나, 작품이 끌고 갔다가보다는 제 의지가 작품을 보도록 했던 거 같아요.”

길○○ 인터뷰: “저는 처음부터 끝까지 봤고... 마지막 완전히 끝날 때까지 봤어요. 아예 대기 상태일 때 부터 계속 기다리고 있었어요. ...국립현대무용단 리뷰를 써야 해서... .”

온라인 스트리밍 된 무용공연 시간에 대해서도 인터뷰 대상자들은 적절했다고 동일하게 평가하고 있었다. 이것으로 볼 때 온라인 무용관객은 온라인 무용공연을 오프라인 무용공연의 운영시간과 동일시한다는 것을 알 수 있었다. 이는 오프라인 무용공연에서 학습된 공연 시간이 온라인 무용을 관람하는데 있어서도 똑같이 작용 하는 것으로 나타났다. 특히 길○○은 오프라인 공연장에서 실연 장소로 입장하기 전 대기하는 시간과 마찬가지로 온라인 환경에서도 기다리는 시간적 행위를 하고 있었다.

손○○ 인터뷰: “네(끊지 않고 보았습니다). 안은미 선생님 것은 (작품 길이가) 몇 분 안 됐던 걸로 기억하고 한 40분 정도 됐었던 것 같아요. 40분이 짧은 시간은 아니긴 한데... .”

김△△ 인터뷰: “저도 공연 끝까지 중간에 안 끊고 봤고, 공연 시작 시간이 사실 기억이 잘 안 나서, 언제 시작했는지는 잘 모르겠는데 저에게는 적절했던 것 같습니다.”

온라인 공연을 관람하는데 있어, 시청을 중지하지 않고 지속 관람하게 한 김○○은 개인 SNS에 관련 글을 작성하기 위해 2회 반복 시청 하였다. 개인 SNS 작성이 공연시간에 따른 관람 유지 요인 뿐 아니라 2회 재 관람에 영향을 미쳤지만 반복 시청에 어려움을 밝혔다. 따라서 온라인 무용 공연시간 만족이 재 관람 의도와는 상관 관계가 성립되지 않는다는 것을 알 수 있었다.

김○○ 인터뷰: “제가 일단 안은미 컴퍼니 작품을 좋아해요. 그래서 혹시 제가 보다가 놓친 부분이 있지 않을까, 놓친 부분 그런 부분들을 한 번 더 보고 싶었어요. 근데 일단 두 번 보니까 좀 그렇더라고요... 공연 시간 이 길데 그 동안 그걸 두 번을 봤단 말이죠. 그러니까 3시간 넘게 컴퓨터 앞에 앉아 있으니까 좀 머리는 어지럽더라고요. 많이 봐서. 근데 중간에 놓쳤던 부분을 다시 봐서 저는 좋았고 그리고 개인적으로 또 제가 블로그를 해가지고 거기에 올리려고 조금 더 디테일하게 보려고 두 번 봤는데, 사실 두 번은 무리더라고요. 제가 그래서 두 번을 본 공연은 그거 밖에 없어요.”

시청 유지를 못한 윤○○은 일반인을 대상으로 공연 관련 모임을 운영하는 과정에서 회원들과 함께 온라인 무용 공연을 시청하게 되었고 이 모임으로 인해 개인의 취향과는 상관없이 공연 시간을 지켜 시청을 유지하였다고 한다. 공연시간에 따른 관람 유지를 하는 요인으로 공연 관련 모임 운영이라는 업무가 작용하였지만 <이것은 유희가 아니다>의 경우 버퍼링 문제로 지속적인 시청을 할 수 없었다고 밝혔다. 온라인 스트리밍 무용공연에 있어 매끄러운 온라인 송출 환경이 관객의 관람 태도에 있어 중요하게 작용되고 있음이 드러났다.

윤○○ 인터뷰: “솔직히 재미없으면 저는 조금 빨리 꺼버리는 성격인데 살롱(공연예술 관람 취미 모임)에서는 재미 없어도 계속 봤던 것 같습니다...”, “버퍼링이 심해서 끝까지 못 봤습니다.”

2. 공연장과 비슷한 공간 환경 조성

온라인 스트리밍 무용공연을 관람하는데 있어, 인터넷 접속만 가능 하면 어떠한 장소에서 어떠한 태도로 관람해도 상관없음에도 이△△는 집중도 있는 관람을 위해 의자를 배치하였다. 이△△는 자신이 관람한 환경 속에 편안하게 앉을 수 있는 폭신한 쿠션 소파를 선택할 수 있음에도 불구하고 공연장과 유사한 의자환경을 조성하기 위해 등받이와 팔걸이가 있는 딱딱한 매트 의자를 선택하였다고 한다. 의자의 배열 또한 나란히 배치한 후 아이들과 함께 감상하였다. 이 부분에서 공연장 시설을 이용하면서 축적한 경험이 관객의 신체에 각인된 감각(촉각) 습관으로 남아 관람태도에 영향을 끼쳤다는 것을 알 수 있었다.

이△△ 인터뷰: “공연장처럼 보려고 의자 놓고, 다 같이 소파 의자가 아니라 일부러 의자를 놓고...”

길○○은 자신의 방 조명을 이용하여 공연장 조명처럼 공간을 연출하는 특징이 발견되었다. 공연장의 환경을 조성하는데 있어 중요한 요인이 조명인데, 이 조명의 역할은 공연의 시작과 끝을 알려주는 기능을 하며 무대와 객석의 극명한 조명 대비를 통해 관객 주변의 시야를 제한하고 무대를 바라보는 집중도를 올릴 수 있게 한다. 길○○ 또한 이△△와 마찬가지로 공연장 시설에서 얻은 반복 경험된 신체 감각(시각) 경험이 관람태도를 결정하는 행동에 적용되었다.

길○○ 인터뷰: “비대면 공연 볼 때, 방에 불을 끄고 최대한 집중할 수 있는 상태로 공연을 보려고 노력을 해서...”

기존의 오프라인 공연장에서 체득한 신체 감각(촉각, 시각) 경험이 온라인 스트리밍 무용공연을 관람 하는데 있어 관람태도를 결정하는 중요한 요인으로 작용된다는 것이 확인되었다. 오프라인 공연장과 같이 의자나 조명과 같은 환경을 비슷하게 조성하는 것은 무용공연 관람을 하는 행위를 인식하고 있는 관객의 상태를 나타내주는 것으로 나타났다.

3. 공연 관람을 위한 시야 확보

인터뷰 대상자들은 공연장과 같은 시야 확보를 위해 다양한 노력을 하였다. 김□□과 이△△는 자신이 관람 할 수 있는 환경에서 가장 큰 화면을 선택하였고 스크린 크기 외에도 음량을 향상시켜 시청하기를 원했다. 특히 이△△의 경우 공연장과 흡사한 느낌을 주는 의자를 통해 공연장과 비슷한 공간 환경을 조성한 것 외에도 대형화면과 고성능 스피커를 통해 온라인 스트리밍 공연 관람의 질을 향상 시키는 공을 들었다.

김□□ 인터뷰: “댓글 창 같은 경우 유튜브는 TV로 보게 되면 화면에 댓글이 겹쳐 나와서 되도록이면 댓글은 안 보는 쪽으로 하고 있고요...(시청 도구는) 보통 저는 TV로 보려고 그러거든요. 그래서 핸드폰으로 밖에 못하게 돼 있으면 구글로 연결해서라도 좀 크게 보려고 합니다...”

이△△ 인터뷰: “TV에 나오면 되게 커요... 크고 스피커도 나름 좋은 거 쓰고...(TV는) 아마 지금 나온 것 중 제일 클 거예요...”

전통적인 오프라인 공연장에서 라이브니스가 시간과 공간, 관객과 관객 혹은 관객과 공연자 간의 상호작용을 통해 현장성(liveness)을 구성했다면 온라인 스트리밍에서 관객들이 참여하여 라이브니스를 구성하는 요인 중 하나가 채팅창을 통한 댓글 참여이다. 댓글 참여는 온라인 공연의 새로운 관람 형식일 뿐 아니라 온라인 관객 문화를 형성 시킨다. 그리고 관객은 공연 중간에도 적극적인 참여와 자기 감정표출 및 표현을 할 수 있게 되었다. 오프라인 공연장에서 관객과의 대화는 공연 상연에 지장을 줄 수 있기 때문에 작품이 요구하는 참여가 아닌 이상 관객과의 대화는 비매너에 해당된 사항이었다. 하지만 온라인 스트리밍 공연은 자유로운 대화를 가능하게 해주는 능동적인 교류 수단임에도 불구하고 인터뷰자들은 오프라인 공연장과 마찬가지로 공연 관람에 방해가 되는 요인으로 지목하였다. 관람자들은 방해 요인 댓글 창을 화면에 나오지 않게 설정하여 관람 시야를 확보하는 동일한 행동을 취하였다.

김△△ 인터뷰: “...제가 온라인 공연을 보면서 댓글을 잘 안 봐서... 댓글을 보면 흐름이 깨지는 느낌이어서 저는 댓글 창을 열어보지는 않아요...”

이△△ 인터뷰: “댓글은 처음에 시작하기 전에 이제 너무 빨리 접속해서 계속 대기하면서 기다리고 있을 때 댓글을 봤고 그때는 댓글이 재미있었는데, ‘공연 언제 시작하나’ 사람들이 이런 글 올리는 거는 되게 좋았고 막상 공연 시작하니깐 좀 방해가 되더라고요. 그래서 공연 시작한 다음에 댓글을 지웠어요.”

그러나 온라인 스트리밍을 통해 무용공연을 관람하는데 있어 댓글의 기능을 활용하기 보다는 ‘방해 없이 앞을 바라보는’ 관람태도를 유지하였다. 댓글 기능이 조절 가능하다는 점에서 큰 불편함을 갖고 있지는 않았지만 인터뷰 대상자 모두 활용하지 않았다. 활용된 요소는 오히려 댓글을 작성하는 다른 관람자들의 행위를 감지하여 공연 상황이나 분위기를 이해하는 기능으로 이용 되었고 무용 단체 운영자들도 공연 전 안내 용도로만 사용하였다. 또한 온라인 스트리밍에서 버퍼링 현상은 자신의 관람 환경을 점검하는 태도를 갖게 하였으며 공연에 이해를 방해하는 요소로 작용하여 공연 관람을 저해하는 동일한 원인으로 제공된다는 것을 알 수 있었다.

이△△ 인터뷰: 공연을 볼 때 중간에 버퍼링이 있긴 했는데, 저희는 애들하고 봤는데도 공연 끝나고 약간 (공연시간이) 짧다고 생각했어요. 그래서 댓글 창을 다시 열었어요. 우리가 버퍼링이 나서 끝난 건지, 공연 2부가 있는데 못 보는 건지에 대한 의문이 들어서요. 댓글창을 다시 열었는데 안 끝났다고 어떤 분이 그러셔서 ‘그렇구나’하고 알았어요.

〈이것은 유희가 아니다〉의 경우 앞장의 윤○○ 인터뷰와 동일하게 이△△도 온라인 무용공연 관람의 가장 큰 방해요인이 버퍼링 문제였다는 것을 알 수 있는데, 세밀하지 못한 댓글 운영도 공연을 이해하는데 방해되었다. 온라인 무용공연을 실시간으로 스트리밍하는데 있어 온라인 관람자의 시청 안내를 어떻게 대처하고 어느 정도까지 개입할지에 대한 주최 측의 협의가 마련되었어야 했으나 이러한 운영에 있어 미흡했던 것으로 드러났다. 안무자를 비롯한 운영관계자들은 온라인 스트리밍 공연에 대한 인식을 하기 보다는 오프라인 공연을 그대로 상영하는 개념으로 공연을 제작하다 보니 조명, 커튼콜을 통해 종료를 알리는 장면을 버퍼링으로 인해 인지하지 못한 관객은 공연에 대한 이해가 어려울 수밖에 없었다. 〈이것은 유희가 아니다〉의 경우 공연 종료 후 관객들의 이모티콘과 댓글이 실시간으로 올라왔는데 긍정/부정적 관객의 댓글에 대응하는 운영진의 준비는 없었으며 오프라인 공연장에서 무대 커튼콜 후 종료되는 방식과 동일하게 마무리 되었다.

4. 공연의 시간성이 관객 감정에 체화

손○○과 김○○은 〈나는 스무살입니다〉를 실시간 라이브 중계로 잘못 알고 있었으며 영상이 공개되는 시간에 맞춰 시청 준비를 하거나 공연 시간에 늦을까봐 긴장하는 태도와 감정을 보였다. 공지된 시간에 이행되는 공연예술의 시간성이 이미 관객 태도에 체화되어 감정으로 작동된 것을 확인 할 수 있었다. 이러한 혼란 요인으로 코로나 기간 중 온라인 스트리밍으로 전환하는 방식이 각 단체와 예술가, 기관마다 제각각이었기 때문에 관객은 다른 온라인 공연에 접근 할 때 마다 접근 경로를 숙지해야 하는 어려움이 발생되었다.

손○○ 인터뷰: “저는 사실 라이브인 줄 알아서 그 때 밖에 못 보는 줄 알았어요.”

김○○ 리뷰글: “블로그에서 ‘서울국제공연예술제 홈페이지에 들어가서 이리저리 헤매다 간신히 영상 송출처를 알았어요. 알고 보니 온라인 상영 한 시간 전에 네이버 아이디로 회원 전용 채널을 메일로 보내주었네요. 나는 그것도 모르고 공연 십 분 전 얼마나 가슴 졸였던지...’

김○○과 마찬가지로 정○○도 온라인 라이브스트리밍 접근의 어려움을 밝히고 있다. 그 동안 오프라인 공연에서 장소와 시간이 관객 확장과 접근을 낮추는 원인이었다면 온라인 스트리밍 공연에 있어 관객의 유입을 방해하는 요인은 복잡한 온라인 화면 구성이라는 점을 알 수 있었다.

김○○ 인터뷰: (공연이 사전에 촬영된 녹화 영상이었다는 것에 대해) **저만 그 공지를 못 봤나 봐요.**

정○○ 인터뷰: “네이버 tv로 감상할 때도 아래 배너나 그런 링크 같은 게 잘 되어있던 편인 것 같아요. 보는 데 불편하지는 않았어요. 근데 공연을 관람하기까지의 링크, 진짜 돈 내고 보는 링크를 찾아가는 게 조금 헷갈렸던 것 같아요. 뭐가 티저고, 뭐가 진짜 본 영상이고, 그런 게 조금 헷갈렸지... .”

이△△는 온라인 스트리밍 공연 시작을 기다리는 태도에 대해 인터미션 시간을 비유하면서 설명하였다. 인터미션 시간은 공연 의도나 극장 운영에 따라 비교적 조율이 용이하기 때문에 이번 코로나 상황 속에서도 정부의 방역 조치에 따라 유연하게 변경되어 운영되었고 온라인 무용공연에서는 인터미션 시간이 제공되지 않았지만 이△△에게는 전통적인 공연방식을 환기하는 요소로 작용되었다.

이△△ 인터뷰: “(같이 관람한 저희) 애들도 약간 긴장해서 조용히 하고 공연에서 마치 중간에 인터미션 하듯이 안 떠들고 기다리는 그런 느낌이 있는 거예요...”

5. 공연장에서 제공된 서비스 경험 제공이 온라인 관람 만족도 상승

서울국제공연예술제 프로그램 중 하나였던 <나는 스무살입니다>는 40분 분량의 무관객 온라인 녹화 방식이었다. 이 공연에서는 네이버 TV 플랫폼을 활용하여 4시간 동안 자유롭게 접속하여 시청 할 수 있게 하였으며 금액의 차등(5,000원, 10,000원, 30,000원)두고 후원의 형식을 통해 예매하도록 운영하였다. 또한 온라인 스트리밍 상영 이후 예매 금액에 따라 해당 공연의 티켓, 리플렛, 굿즈를 우편으로 전송하였다. 김○○의 경우 온라인 스트리밍으로 제공되는 관람형식이 오프라인 공연장에서와 동일한 감정을 제공하였는데 무용비전공자임에도 안은미 컴퍼니의 여러 작품을 관람하고 안무자에 대한 이해가 높은 충성관객인 점이 작용되었기 때문으로 파악된다.

김○○ 리뷰글: ‘온라인 상영으로는 처음 보는 안은미 컴퍼니 작품이다. 공연 때마다 극장에 가서 공연 시간을 기다리는 시간이 설렸는데 이번에 집에서 설렸다.’

온라인 스트리밍 공연일지라도 관객들은 예매, 종이 프로그램 북 제공, 종이 티켓이 공연에 대한 만족도를 충족시키는 원인으로 제공된다는 것을 알 수 있었다. 또한 온라인 사이트에서 제공되는 정보 외에도 우편으로 받은 종이 프로그램 북이 추가적으로 정보를 얻을 수 있는 안정적인 도구 역할을 하고 있었다.

정○○ 인터뷰: “스파프(서울국제공연예술제) 공연 같은 경우에는 ... 예매했을 때 프로그램 북하고 티켓이나 이런거를 보내주셨거든요... 이렇게 우편으로 받아볼 수 있어가지고 그리고 또 온라인으로도 궁금했을 때 찾아볼 수 있었고...”

결과적으로 온라인 무용공연을 관람한 관객들은 온라인 관람임에도 불구하고 극장 현장에서의 관람 태도를 유지하려는 공통점이 발견되었다. 이 인터뷰들을 통해 온라인 공연을 관람하는 관객 스스로가 전통적인 공연장에서 볼 수 있는 객석의자, 조명, 인터미션, 시각 확보 등과 같은 물리적 환경을 그대로 조성 시키고자 하는 노력을 하거나 이러한 요소를 인식하는 행동과 감정이 일어났다. 또한 오프라인 공연장에서의 경험과 서비스가 온라인 스트리밍 공연에서도 동일하게 제공되는 것에 대해 높은 만족감을 갖고 있었다. 이러한 연구 결과는 본 연구가 가졌던 ‘온라인 무용공연을 관람하는 관객은 오프라인 공연 관람 태도와 다를 것이다’라는 가설에 부합되지 않았다.

III. 온라인 무용공연을 관람한 관객태도에 따른 대안

팬데믹 이후, 공연 시장은 공연 제작사들의 작품 제작 건수, 공연 건수, 관객 수, 매출액 등이 빠르게 회복세를 보였다. 인터파크 분석에 따르면 2020년 1,303억 원에서 2023년 1조원을 돌파하였으며 공연 편수도 4,310편에서 1만 8,954편으로 코로나19 유행 전인 2019년보다도 5% 증가되었다고 발표했다(한국경제, 2023). 작품과 관객 숫자 면에서 공연 시장은 완전히 코로나 19의 타격을 완전히 회복했다 볼 수 있겠다. 공연시장이 다시 활기를 찾았지만 코로나 기간 동안 불가피하게 온라인 스트리밍 공연을 경험했던 관객들은 다양한 온/오프 공연을 선택의 영역으로 인식 할 수 있게 되었다. 인터뷰 대상자 모두 “코로나가 종식되고 예전과 같이 공연장을 오프라인으로 운영한다면 다시 공연장에서 무용 공연을 관람하는 것을 선호하지만 자신의 상황이나 무용 작품에 따라 온라인 스트리밍 공연으로 대체 가능하다”고 답변 하였다. 이에 본 연구에서 실시한 연구 결과를 바탕으로 온라인 무용관객을 위한 다양한 공연 운영에 대한 대안을 논의해 보도록 하겠다.

첫째, 다회 관람이 가능한 다양한 영상 길이의 모바일 버전을 제공한다. MZ세대를 중심으로 짧은 길이의 숏폼 영상이 대세를 이루고 있다 해도 과언이 아니다. 틱톡, 숏츠(유튜브), 인스타그램(릴스), 네이버(클립) 등과 같이 다양한 플랫폼에서 짧은 길이의 콘텐츠가 인기를 끌면서 인터넷 영상 매체에 대한 문화도 바뀌었다. 영상시간이 상대적으로 긴 전통적인 영상콘텐츠로 분류되는 영화나 tv, 광고 등은 시청 소비시간이 짧아진 대신 영상시간이 짧은 숏폼은 오히려 반복적인 시청으로 인해 시청 소비시간이 길어졌다하여 ‘숏폼의 역설’이라고도 표현된다(뉴시스, 2023). 강정수(2024)의 글에 따르면, 유튜브 시청의 84%가 모바일에서 발생했고 쇼츠와 같은 모바일에 적합한 세로형 콘텐츠의 시청도 활발해 졌으며 유튜브 채널 유입자 10명 중 7명은 쇼츠로 처음 채널에 접근했을 뿐 아니라 시청자 뷰도 88.2%가 쇼츠에서 발생하는 것으로 조사 됐다고 한다. 구체적으로 영상 1편을 시청하는 시간이 2분이었다면 숏폼의 유행 이후 1분으로 짧아졌으며 한 시청자가 약 10분 길이의 유튜브 영상 1편을 보는 것보다 60초 분량의 쇼츠를 10번 이상 보는 빈도가 늘어났다고 설명한다.

온라인 스트리밍 무용영상을 본 인터뷰자들이 시청 이탈이나 관람 중지를 하지 않은 가장 큰 동기요인은 관련 업무를 수행하고 있거나 개인 SNS에 관련 리뷰를 게시하기 위함이 가장 많았다. 이 중에서 관련업무 수행을 위해 지속 시청을 하였다는 것을 감안해 보더라도 무용영상을 반복 시청한 인터뷰자는 1명뿐이었는데, 이 또한 2회 반복 시청은 무리였다고 밝히고 있다. 이러한 결과는 앞으로 무용영상 관객 확보에 있어 중요한 참고 지점이라 할 수 있다. 따라서 무용영상도 시대적인 흐름과 관객 유입, 지속적인 관심 유발 등을 고려해 보았을 때 짧은 분량의 무용영상으로 제작하여 제공하는 것이 유의미할 것으로 생각된다. 그리고 온라인 무용공연을 제작하는 것에 있어서도 무대에서 공연하듯 그대로 무용 전막을 그대로 단순 게시하는 것에서 벗어나 분량을 나누어 시리즈로 안무 하거나 릴레이로 제작, 게시하는 방안도 대안이 될 수 있겠다.

둘째, 다양한 공간연출이 가능한 온라인 무용 전문극장을 마련한다. 인터뷰 대상자들은 오프라인 공연 공간에서 반복적으로 경험 한 것을 바탕으로 비슷한 공간 환경을 조성하는 특징을 나타내었다. 오늘날의 컨템포러리 댄스는 공연장이 갖고 있었던 권력과 경계, 규율을 벗어나고자 끊임없는 변화와 시도를 해왔다. 이러한 시도들 중에서도 관객의 이동과 보행을 가능하게 하면서 스스로 응시 지점을 자율적으로 선택 할 수 있는 장소 특정 공연(Site Specific Performance)이나 이머시브 공연(Immersive Performance) 등을 다양하게 이미 선보였다. 그럼에도 불구하고 여전히 관람자들이 전통적인 공연장에서의 경험을 재현한 것에서 변화되는 공연 환경에 대한 경험 제공이 한정적이라는 것을 알 수 있다.

무용공연 관계자들은 오랫동안 무용을 하는데 있어 적합한 공간 마련에 대해 강조해 왔다. 강동아트센터의 이창기 관장은 강동댄스페스티벌을 개최하면서 다음과 같이 무용 공연장에 대해 설명한다. “대극장의 무대 끝에서 관객 끝까지의 거리가 18m로 무용 공연으로 관객과 소통하기에 적합한 공간을 갖고 있다. 객석 규모에 비해 넓은 무대를 보유하고 있어서 무용장르 특성상 표현의 범위가 자유롭다는 장점이 있다 그리고 무대 뒤 포켓의 충분한 공간이 막 전환을 자유롭게 해준다는 점, 무용 안무가와 무대연출가의 의도 및 연출을 실현할 수 있는 수준 높은 시스템이 갖춰져 있다는 장점이 있다. 이 밖에도 백스태이지와 연습실 시설, 분장실, 샤워실, 대기실 등 무용수들이 선호하는 시설이 충분하게 갖춰져 있어 무용수들에게는 최적의 장소...”라고 무용공연에 적합한 장소를 설명하고 있다(춤 웹진, 2022). 무용계 내부에서는 무용 생태계가 고사 위기에 있다며 국립무용센터 건립 추진위원회를 발족하고 이와 관련하여 무용전문극장이 건립되어야 한다고 성토했다. 안애순 전 국립무용단 단장은 “무용전문극장이 확보돼야 프로페셔널한 인물들도 안무가들도 무용수들도 안정적으로 작업을 할 수 있다”고 설명한다(염지은, 2014). 장인주 무용평론가도 프랑스의 ‘크리스틴 알바넬(Christine Albene)문화부 장관이 파리 시립극장인 테아트르 드 라 빌(Theatre de la Ville)은 세계적인 현대무용을, 샤요 국립극장(Chaillot National Theater)에는 프랑스 현대무용을 중점적으로 올리겠다’고 한 발표와 뉴욕의 조이스극장(Joyce Theatre), 런던의 더 플레이스(The Place)를 예로 들며 무용전용극장 건립 당위성에 대해 강조하는 칼럼을 실었다(장인주, 2021). 이들의 의견처럼 무용계의 발전을 위해 무용작품이나 무용수를 위한 극장은 중요하다. 하지만 오늘날의 예술작품은 유통과 산업 차원에서도 영상작업이 필수로 요구되어지고 있는 현실이다. 이들의 무용전용극장과 관련한 의견에는 온라인무용관객을 위한 객석과 극장 운영에 대한 심도 있는 논의도 함께 이루어져야 됴에도 불구하고 온라인 무용공연에 대한 언급은 찾아볼 수 없다.

이런 점에서 베를린필하모니 콘서트홀의 운영사례를 참고해 볼 수 있겠다. 베를린필은 2008년 세계 최초로 오케스트라 공연 실황을 인터넷으로 중계하는 디지털 콘서트홀을 도입하였다. 연간 이용료로 149유로(20만 원 정도)를 지불하고 베를린필 디지털 콘서트홀 회원으로 가입하면 매해 40회 이상 열리는 정기 공연을 라이브 스트리밍으로 감상할 수 있으며 클래식 공연 아카이브와 다큐멘터리도 함께 감상할 수 있는 기회가 제공된다(KBS뉴스, 2020). 베를린필의 디지털 콘서트홀 제작팀은 영상·음향·중계 전문가들로 구성된 다양한 카메라의 촬영기술을 활용하여 오프라인 극장에서 자세히 볼 수 없는 악기의 모습, 연주자의 손놀림, 지휘자의 얼굴표정 등을 철저히 계획, 구성하여 최고의 공연을 온라인 관객들이 색다르게 감상할 수 있도록 제작한다. 뿐 만 아니라 제작된 영상을 한국어 외에도 다양한 언어로 제공하여 TV 뿐 아니라 컴퓨터와 태블릿, 스마트폰 등으로 전세계의 온라인 관객의 진입을 돕고 있다(KBS뉴스, 2020). 공연장에서의 공연을 단순하게 온라인 매체를 통해 제공하는 정도로는 더 이상 관객의 만족도를 충족시킬 수 없다. 무용전문극장 설립에 대한 요구가 높아지고 있는 지금 온라인 상영을 고려한 설계도 함께 논의되어야 하며 기존 극장에도 온라인 공연 시스템 환경을 보완 할 수 있는 방법을 고민해야 한국의 온라인 무용공연 시장을 확장 할 수 있는 계기가 마련될 수 있겠다.

셋째, 온라인 무용공연 수익을 위한 창의적인 운영 환경 마련과 인터넷 플랫폼 개발에 대한 고민이 필요하다. 코로나 상황 속에서 정부가 공연장에 유일하게 제시 할 수 있는 방역 방안은 ‘한 칸 띄어 앉기’였다. 정부의 이러한 방침은 극장 공간운영에 대한 다양한 거리두기 대안이 부족했다는 지적으로 이어졌다. 공연장의 대부분의 객석은 블록마다 옆 좌석과 연결된 고정형 접이식 의자이다. 천편일률적인 공연장의 객석 의자의 형태와 배치는 관객에게 자율적 경험을 고착화 시킨다. 현재 공연장의 객석 운영 방식은 객석 앞, 뒤 위치를 이동하거나 서랍처럼 넣어 객석 없이 구성하는 단조로운 가변형이 대부분이다.

세종문화회관 이용고객의 시설만족이 공연만족도에 미친 영향에 대해 조사한 한성국 연구에 따르면 공연시설에 대한 만족도에 있어 음향 및 조명이 가장 큰 영향력을 보였으며 무대크기, 내·외부 편의시설, 객석의자 및 통로, 주차시설 등의 순으로 조사되었다(한성국, 2012, p.65). 객석의자 등과 같은 공간 시설에 대한 만족도가 낮음에도 공연장을 찾는 요인에 대해 관람객들은 시설보다는 공연 콘텐츠를 더욱 중요하게 생각하는 것으로 분석한다(한성국, 2012, p.65). 2009년도에 제작된 공연장 건립 고려사항 리스트를 확인해 보면 객석설계 목표 중 하나가 ‘무대를 중심으로 적정거리에 가능한 많은 좌석을 확보할 것’으로 명시되어 있다(<https://url.kr/spywg>). 가능한 많은 좌석을 확보시키는 것은 관객의 입장이 고려되기 보다는 보다 많은 관객을 수용하여 수익성을 올리는 것에 목적이 있다는 점에서 한국의 공연장 운영의 실태를 알 수 있는 부분이라 할 수 있다.

현대사회에 있어 의자가 주는 편안함의 구분은 곧 소비자본의 차등을 의미 한다. 상업화된 멀티플렉스 극장의 경우 시야권이 아닌 의자의 접이 정도, 좌석 간의 거리, 쿠션의 두께, 접이 탁자와 같은 추가 편의 기구 설치 유무 등에 따라 가격이 구분된다. 하지만 공연장에서의 좌석은 여전히 시야권 확보에 따른 가격 구분을 둘 뿐 각 열마다 연결된 접이식 의자가 전 객석에 제공되고 있다. 연결된 접이식 의자는 근대 이후 자본을 최대화 하는 산업사회의 전유물이 지금까지 축적된 것이며 오늘날 공연장 설립에도 여전히 적용되는 부분이다. 공연 관람객에는 이러한 관람 환경이 당연한 것으로 인지하고 있었으며 온라인 무용공연을 보면서도 그대로 작동되었다. 근대 이후 ‘극장이 점차적으로 일반시민과 노동자에게 허용되면서 입장료의 가격은 낮아지고 객석의 규모는 증가’하게 되었다(박성혜, 2020, p.4). 관객이 보

다 많은 전경을 편하게 볼 수 있는 시야권은 객석의 위치에 따라 차등적으로 구분되는데, 이러한 차등적 금액 구분은 공연산업이 활성화 되면서 보다 치밀해지고 자본과 밀접해 진다. 국내 공연장 건립 고려사항 리스트에는 ‘양호한 시야를 평균적으로 확보하기 어려운 결점이 있어 평면적 공간을 복층화 또는 다층화 하여 최대한의 좌석 수를 확보’해야 한다고 명시되어 있다(<https://url.kr/spywug>). 공연장에서 경험된 시야권은 온라인 무용공연을 시청하는데 있어서도 보다 큰 화면을 통해 시야 범위를 확장하고 채팅창과 같은 방해 요소를 제거하는 행동으로 나타났다. 온라인 무용공연에서는 제공되는 차등적인 시야권(공연 분량, 시청 방식, 제공 범위 등)을 구분하여 제공하는 방안도 수익적인 면에서 필요할 것으로 사료된다. 포스트 코로나 시대 이후 무용관객 좌석에 제공되는 창의적이면서도 새로운 환경에 대한 고민은 온라인 무용작품을 다층적으로 관람하고 접근할 수 있는 창의적인 관객의 태도를 갖게 해 줄 것이다.

또한 전문적인 온라인 무용공연 플랫폼이 마련되어야 한다. 2020년 당시 안정적인 무용전용 플랫폼이 없었다. 이에 대해서 무용칼럼가 이단비도 동일하게 제안하면서도 무용이라는 장르의 수익성이 낮아 현실적으로 운영의 실효성이 낮기 때문에 공적인 기관을 통한 플랫폼이나 정책적으로 무용 플랫폼이 만들어져야 한다고 말한다(이단비, 2020). 코로나가 장기화 되자 국립현대무용단은 현대무용 영상 작품을 상영할 수 있는 온라인 상영관 ‘댄스 온 에어(Dance On Air)’를 2021년에 만들었고 한국문화예술위원회는 ‘온라인 예술공익 플랫폼-예술담은곳간’을 만들었다. 이러한 플랫폼의 생성은 그 동안 공연장 중심 사업에서 확장되었다는 점에서 의미 있지만 해당 기관의 심사를 거쳐 선정된 예술가들이 지원금을 받아 제작된 작품만 게시 된다는 점에서 예술가들의 진입장벽이 높다 할 수 있겠다.

넷째, 온라인 스트리밍 공연의 채팅 기능을 적극 활용 한다. 모든 인터뷰 참여자들이 공연 관람 시에는 댓글 기능을 켜고 있다고 답하였다. 이것을 기존 공연방식에서 얻은 시각적 경험이 습관 메커니즘으로 작동된 것이라고만 단정하기에는 어려움이 있다. <기가막힌 흥>, <나는 스무살입니다>, <이것은 유희가 아니다>의 공연 주최 측도 기존의 오프라인 공연 방식을 유지한 채 운영되었다. 온라인 무용공연이 상영된 플랫폼 댓글 기능은 관객과 공연관계자, 관객과 관객을 소통시켜 주는 기능을 하고 공연에 몰입할 수 있는 요소가 될 수 있음에도 몰입의 방해 요소로 지목 되었다.

이런 측면에서 <나는 스무살입니다>의 경우 안은미 안무가가 직접 댓글을 달아 관객과 직접적인 소통을 한 점에 대해 관객들은 오프라인 공연과는 다른 재미를 느꼈다고 응답한 것을 주의 깊게 참고 해야 할 것이다. 평소 관객들은 안무자나 무용수를 무대 위 공연이나 인터뷰 정도로 밖에 접하지 못한다. 하지만 온라인 채팅을 통해 <나는 스무살입니다>를 관람한 관객들은 안은미 안무자와 직접 채팅을 한다는 것에서 높은 흥미와 만족감을 드러내었다. 댓글을 단순히 안내의 용도로만 활용할 것이 아니라 채팅창을 활용한 적극적인 공연 운영 방식도 고려되어야 할 사안이다. 이러한 부분은 무대에 대한 시야 확보를 위해 채팅창이 관람의 방해 요인으로 드러난 부분을 보완해 줄 수 있을 것이다. 댓글 기능 조작과 활용에 관한 인터뷰 결과는 온라인 스트리밍 뮤지컬 공연의 서비스품질 요인을 분석한 김지원의 연구에서도 동일하게 드러났다. 이 연구에서는 온라인공연을 관람하는데 있어 ‘다양한 기기 사용과 그에 맞는 화면 구성’을 할 수 있는 사용 용이성과 ‘시청자간 커뮤니케이션 및 정보 교환’이 가능한 상호작용성이 중요 요인으로 도출되었다(김지원, 2022, p.93). 이러한 점을 미루어 보았을 때 온라인상에서 관객들이 참여할 수 있는 기능을 활용한 면밀한 작품 구성과 공연 기획도 온라인 스트리밍 무용작품에 있어 필요하다는 것을 알 수 있다.

다섯째, 관객의 편의성을 고려한 운영이 마련되어야 한다. 온라인 무용공연을 본 관객 중에는 실시간 온라인 스트리밍 공연으로 잘못 알거나 안내 글을 미처 확인 하지 못한 경우, 원활하게 접속 경로를 찾지 못하는 경우가 발생되었다. 각 공연 사이트마다 구성이 상이하기 때문에 관객들의 혼란은 야기되기 마련이다. 이러한 부분은 앞으로 온라인 무용공연을 운영하는데 있어 보완되어야 한다. 온라인 관객 중에는 공연예술 관련 종사자가 아닌 관객도 있으며 작품관람이 처음인 관객, 온라인 기기에 취약한 연령대나 장애 등을 갖고 있는 관객도 있다. 그렇기 때문에 제공되는 공지 방식을 운영자가 아닌 공연을 이용하는 소비자(관람자)의 입장에서 구성하는 것이 요구된다. 다양한 공연 장면을 노출해 이해를 방해하기 보다는 쉬운 화면구성이 적합하며 원격 지원 서비스나 접속 방법이 자세하게 설명된 가이드를 배포하는 등의 적극적인 지원도 마련되어야 할 것이다. 또한 관객 입장에서 접속 경로를 단순화 시키는 것도 대안이다. <기가막힌 흥>, <나는 스무살입니다>의 경우 티켓 구매를 후원의 형식으로 전환하면서 후원 금액에 따라 티켓, 리플렛, 굿즈 등을 우편 배송하였다. 이러한 서비스는 공연에 편의를 제공하였고 공연 대한 관심과 기대감을 갖게 하는 긍정적인 요인으로 작용하였다. 하지만 이러한 서비스는 오프라인 공연장에서의 제공을 그대로 재현한 정도라고 볼 수 있다. 짧은 선(先)공연 제공이나 무대 뒤 상황이나 분장실, 연습실 등을 온라인 상영해 주는 것도 관객들에게는 새로운 볼거리일 수 있다. 온라인 스트리밍 공연일수록 관객과의 공감 공유가 더 중요하기 때문에 온라인 무용공연에서 시도할 수 있는 다양한 아이디어가 개발되어 제공되어야 할 것이다.

재단법인 예술경영지원센터와 한국문화예술위원회가 공동 주최하고 문화체육관광부가 후원하는 서울국제공연예술제는 공연을 모두 온라인 유료 공연으로 선보이며 비대면 유료 공연에 대한 긍정적인 반응을 일으켰다고 소개한다(허백운, 2020). 하지만 책정 된 금액 5,000원은 대면 공연에서의 높은 공연 금액에 익숙했던 관객에게는 비교적 낮은 금액으로 책정되었으며 이마저도 후원의 형태를 띄우고 있었기 때문에 주최 측에서 밝힌 ‘3,650명의 유료 관객, 총 누적재생시간 441,554분 기록’이라는 수치를 그대로 받아들이기에는 무리가 있다(진보연, 2020). 무용 칼럼가 이단비는 이에 대해 ‘우리나라는 해외보다 공연에 대한 후원 문화가 보편화되지 않아서 랜선 공연의 유료화에 대해서 선뜻 진행이 안됐었는데 더 이상 미룰 수 없는 논의 과제가 되었으며 2020서울국제공연예술제 공연이 어느 정도 실효성을 거뒀는지에 따라 향후 방향에도 영향을 미칠 것으로 보인다’라고 지적하면서 ‘랜선공연을 유료화한다면 관람료인가, 후원금인가’에 대한 문제도 제기하고 있다(이단비, 2024). 서울국제공연제의 주최와 후원 기관을 고려해 보았을 때 과연 이러한 운영이 유료관객과 후원금으로 단순하게 홍보될 수 있는지에 대해서는 고려되어야 할 사안이다. 그런 점에서 진보연, 이단비의 지적은 의미가 있다.

필립 코틀러(Philip Kotler)와 조안 셰프(Joanne Scheff)는 소비자(관객)이 공연티켓을 구매하는 동기에는 단순히 예술성 제공에 국한되지 않으며 다양한 요인이 작용한다고 지적한다. 이들의 저서에서는 공연예술 시장이 보다 방대해지고 빠르게 변하는 소비자의 욕구를 만족시키기 위해서는 상품의 특징, 포장의 형태, 유통방법, 가격에 대한 고민을 보다 세밀하게 만들어야 한다고 강조하고 있다(Philip Kotler, Joanne Scheff, 1997, pp.68-70). 코틀러와 셰프가 언급 한 바와 같이 온라인 무용공연을 관람한 관객에게 해당하는 금액을 지불하는 것에 대한 합당한 서비스가 다채롭게 제공되고 온라인 유료 공연에서만 경험할 수 있는 차별화된 공연이 상영 되어야 하겠다.

여섯째, 온라인 공연에 적합한 인터미션 운영이 고려되어야 한다. 사전적으로 인터미션은 연극, 발레,

오페라, 콘서트 등과 같은 공연 중간에 주어지는 휴식시간이다. 공연사에서 인터미션이 생겨 난 유래는 전기조명이 보급되기 전 조명 역할을 했던 양초 교체시간이 필요했기 때문이었다(강나운, 정다운, 2020). 인터미션은 영화와 달리 공연예술에만 남아있는 독특한 시간 운영 방식으로, 이 시간 동안 무대는 설치된 배경 막을 전환시키고 공연자들은 의상교체와 재정비를 취한다. 관객들도 자유로운 휴식을 갖게 되며 관객 간의 사교가 이뤄진다(장지영, 2016.9.4., 국민일보). 한국에는 서양의 극 형태를 받아들이는 근대 초 시기에 인터미션이 도입되기 시작했다. 공연 제작자들은 영화의 인기에 맞서 관객의 흥미를 끌 수 있는 짧은 볼거리를 제공하거나 공연자와 관객이 소통하는 재미 요소를 넣었는데 한국에서도 서양식 공연을 받아들이는 조선말에서 근대시기에 인터미션 운영 방식이 그대로 수용되었다(이규성, 2004, p. 46). 이러한 인터미션 운영 방식은 오프라인 관객들에게는 휴식을 제공하는 시간으로 정형화 되었는데 온라인 스트리밍 무용공연에서 이러한 휴식의 방법을 그대로 운영할 것인가에 대한 것은 그 작품이 갖는 내용과 의도에 따라 유연하게 활용 되어야 할 사안일 것이며 온라인 환경에 맞게 운영할 것을 고려해야 한다.

IV. 결론

팬데믹 시대는 공연예술계를 빠르게 변화 시켰다. 특히 한국의 무용계는 유래 없는 공적 지원금이 투입되면서 온라인 미디어를 활용한 공연이 난립하듯 쏟아져 나왔다. 이 과정에서 결국 코로나 이전에도 지원금을 독식해왔던 단체나 안무가만을 중심으로 지원금과 온라인 공연 제작 기회, 주요 플랫폼 접근이 치중되었다는 비판이 있었다. 하지만 대부분의 무용관계자들은 공통적으로 무대 중심이었던 무용공연이 미디어로 확대되었다는 점과 현장 관람이 갖고 있었던 물리적 한계를 보완시켜주었다는 점, 대중화에 일조한다는 점을 코로나의 순기능으로 꼽는다. 앞으로 코로나 이전 시대로 돌아갈 수는 없다고 말한다. 오히려 포스트 코로나 시대에 온라인 환경은 이제 필수적으로 동반된다고 예상한다.

그런 점에서 온라인 스트리밍으로 공연된 엠비규어스댄스컴퍼니의 <기가막힌 흥>과 안은미컴퍼니의 <나는 스무살입니다>, 국립현대무용단의 <이것은 유희가 아니다>를 관람한 11명의 관객 인터뷰를 통해 온라인 무용공연을 관람하는 태도의 특징을 살펴보았다. 그 결과 관객들은 공연의 시간성과 장소성을 자율적으로 선택할 수 있는 관람의 장점을 지닌 온라인 공연에서 관객 스스로가 전통적인 극장 시스템 안에서 축적한 경험대로 행동하는 것으로 나타났다. 그 내용을 정리해 보면 첫째, 공연시간에 따른 관람 유지이다. 공연 관람을 자신의 상황에 따라 중단 할 수도 있음에도 불구하고 시청을 끊지 않고 처음부터 끝까지 보았으며 관람을 유지한 동기 요인으로는 재미와 관련 업무를 수행하기 위함이었다. 인터뷰에 응한 대상자들은 1시간 미만 분량의 온라인 스트리밍 무용공연 시간이 적절하다고 느꼈지만 반복 시청에는 어려움 밝혀 온라인 무용 공연시간 만족이 재 관람 의도에는 영향을 미치지 않는 것으로 파악되었다. 시청 유지를 못한 인터뷰 대상자 1인은 개인의 취향과는 상관없이 업무 관계로 관람을 선택하였으며 공연 시간을 지켜 시청을 유지하려고 하였으나 <이것은 유희가 아니다>의 버퍼링 문제로 인해 지속적인 시청을 할 수 없었다고 밝혀 실시간 온라인 스트리밍 무용공연에 있어 매끄러운 온라인 송출 환경이 관객의 관람 태도에 중요하게 작용 되었음이 드러났다.

둘째, 공연장과 비슷한 공간 환경 조성이다. 온라인 스트리밍 무용공연을 관람하는데 있어 인터넷 접

속만 할 수 있다면 어떠한 장소에서 어떠한 태도로 관람 가능함에도 불구하고 인터뷰 대상자 중 1명은 집중도 있는 관람을 위해 공연장과 유사한 의자환경을 조성하였고 또 다른 인터뷰자는 자신의 방 조명을 이용하여 공연장 조명처럼 공간을 연출하였다. 이를 통해 공연장 시설을 이용하면서 관객의 신체에 각인된 촉각과 시각과 같은 감각경험이 온라인 스트리밍을 관람하는 태도에 영향을 미친다는 것을 알 수 있었다. 셋째, 공연 관람을 위한 시야 확보이다. 인터뷰 대상자들은 자신들이 관람 할 수 있는 환경에서 가장 큰 화면으로 선택하고 시청에 도움이 되는 음량으로 높여 온라인 스트리밍 공연 관람의 질을 향상 시키는 노력을 하였다. 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 구성하는 요소 중에 하나가 관객들이 채팅창에 실시간으로 올리는 댓글이나 이모티콘 참여이다. 관람객의 감정을 즉각적으로 표출할 수 있는 채팅창의 기능을 인터뷰 대상자 모두 시청의 방해 요소로 생각하였으며 공연관람 시 화면에 나오지 않게 설정하여 관람 시야를 확보하는 동일한 행동을 취하였다. 하지만 댓글 기능이 조절 가능하다는 점에서 큰 불편함을 갖고 있지는 않았으며 댓글을 작성하는 다른 관람자들의 행위를 감지하여 공연 상황이나 분위기를 이해하는 기능으로 활용 되었다. 버퍼링 현상으로 인한 시청 끊김은 자신의 관람 환경을 점검하는 태도를 갖게 하였으며 공연에 대한 이해를 방해하는 요소로 작용하여 공연 관람을 유지하지 않는 동일한 원인으로 제공되었음을 알 수 있었다.

넷째, 공연의 시간성이 관객 감정에 체화된 것이다. 인터뷰 대상자 중에 2인은 사전 녹화 된 공연이 온라인 스트리밍 된 <나는 스무살입니다>를 실시간 라이브 중계로 잘못 알고 긴장하는 태도와 감정을 가졌다. 이는 전통적인 극장 공연예술이 갖고 있는 시간성이 이미 관객 태도에 체화되어 공연장에서 수행되는 경험 감정으로 동일하게 작동된 것이다. 이러한 혼란 요인으로 코로나 기간 중 온라인 스트리밍으로 전환하는 방식이 각 단체와 예술가, 기관 마다 제각각이었기 때문에 관객은 온라인 공연에 접근할 때 마다 접근 경로를 숙지해야 하는 어려움이 있었던 것으로 나타났다. 다섯째, 공연장에서 제공되었던 서비스 재경험이 온라인 관람 만족도를 상승시켰다. 서울국제공연예술제의 경우 4시간 동안 자유롭게 접속할 수 있는 시청권을 금액의 차등을 두고 후원으로 예매하도록 운영한 후 해당 공연의 티켓, 리플렛, 굿즈를 우편으로 전송하였다. 이러한 운영은 온라인 관객에게 오프라인 공연장에서와 동일한 감정을 갖게 하였다. 그리고 온라인 스트리밍 공연일지라도 관객들은 예매하는 과정과 행위, 종이 프로그램 북 제공, 종이 티켓 제공이 공연에 대한 만족도를 충족시키는 원인으로 꼽았다. 또한 온라인상에서 얻는 정보 보다 추가적으로 정보를 얻을 수 있는 안정적인 도구로 인식하고 있었다.

온라인 무용공연을 관람한 관객 태도에 따른 결과를 바탕으로 앞으로의 온라인 무용관객 확장을 위한 대안을 논의해보면 다음과 같다. 첫째, 다회 관람이 가능한 다양한 영상 길이의 모바일 버전을 제공한다. 인터뷰 대상자들은 1시간 미만의 온라인 스트리밍 무용공연 시간은 적절했다고 답했으나 1명을 제외하고 반복 시청을 하지는 않았다. 개인 SNS에 글을 올리기 위해 2회 시청했던 인터뷰자도 2회 시청은 무리라고 답변한 것에서 알 수 있듯이 온라인 스트리밍 환경에 맞게 분량을 짧게 조절하여 송출하는 것이 더 바람직한 운영이라 할 수 있겠다. 그리고 분량을 나누어 시리즈로 안무하거나 릴레이로 제작, 게시하는 방식도 대안이 될 수 있겠다. 둘째, 온라인 무용 공연을 제작할 수 있는 전문 극장과 다양한 온라인 송출과 제작이 가능한 디지털 시스템이 마련되어야 한다. 2008년부터 공연 실황을 인터넷으로 중계하는 디지털 콘서트홀을 도입한 베를린필하모니 콘서트홀 사례를 참고해 볼 때 수준 높은 촬영 환경은 관객의 감상을 더욱 몰입시키는 효과를 가져다 줄 뿐 아니라 영상에서만 경험할 수 있는 라이브니스

를 제공한다는 점에서 전통적인 공연장에서의 감상보다 온라인 스트리밍을 선호하는 마니아층이 형성될 수 있을 것이다. 온라인 스트리밍 공연의 장점은 어느 지역에 있던지 접속만 할 수 있다면 그 누구도 잠재 관객이 된다는 점에서 한국어 외에도 세계 다양한 언어로 제공하도록 하여 전 세계의 온라인 관객의 진입을 용이하게 해야 한다.

셋째, 무용관객을 위한 창의적인 객석 좌석 운영에 대한 고민이 필요하다. 공연장에서 경험된 시야권은 온라인 무용공연을 시청하는데 있어 보다 큰 화면을 통해 시야 범위를 확장하고 방해 요소를 제거하는 행동으로 나타났다. 포스트 코로나 시대 이후 무용관객 좌석에 제공되는 창의적이면서도 새로운 온라인 감상 환경에 대한 고민은 무용작품을 다층적으로 관람하고 접근할 수 있는 창의적인 관객의 태도를 갖게 해 줄 것이다. 또한 수준 높은 온라인 스트리밍을 제작할 수 있는 전문적인 극장 공간과 인터넷 플랫폼을 마련하여 온라인 무용 관객이 확장해야 한다. 넷째, 온라인 스트리밍 공연의 채팅 기능을 적극 활용한다. 온라인 무용공연이 상영된 플랫폼 댓글 기능은 관객과 공연관계자, 관객과 관객을 소통시켜 주는 기능을 하고 공연에 몰입할 수 있는 요소가 될 수 있음에도 불구하고 몰입의 방해 요소가 되었다고 인터뷰 참여자들은 답했다. 하지만 <나는 스무살입니다>의 경우 안은미 안무가가 직접 댓글을 달아 관객과 직접적인 소통을 한 점에 대해 관객들은 오프라인 공연과는 다른 재미와 만족감을 드러내었다. 댓글을 단순히 안내의 용도로만 활용할 것이 아니라 채팅창을 활용한 적극적인 공연 운영 방식도 고려되어야 한다. 다섯째, 온라인 관객의 편의성을 고려한 운영이 마련되어야 한다. 온라인 상에서 제공되는 공지 방식을 운영자가 아닌 공연을 수용하는 소비자(관람자)의 입장에서 구성하는 것이 필요하며 다양한 공연 영상장면을 노출하는 것은 접근과 이해를 방해할 수 있기 때문에 쉬운 화면구성이 적합하다. 원격 지원 서비스나 접속 방법이 자세하게 설명된 가이드를 배포하는 등의 적극적인 지원과 디지털 소외자나 노인, 장애인의 접근 방안도 마련되어야 할 것이다. 또한 관객 입장에서 접속 경로를 단순화 시키는 것도 요구되는 부분이다. 그리고 오프라인 공연장에서의 제공되는 티켓, 리플렛, 굿즈를 우편으로 전송하는 서비스를 우편을 통해 제공하는 정도에서 벗어나 온라인 스트리밍 환경에서만 제공될 수 있는 특화된 서비스로 개발되어야 한다. 짧은 선(先)공연 제공이나 무대 뒤 상황이나 분장실, 연습실 상영과 같은 새로운 볼거리 제공도 하나의 대안이 될 수 있겠다. 여섯째, 온라인 공연에 적합한 인터미션 운영이 고려되어야 한다. 인터미션 운영 방식은 관객들에게는 휴식을 제공하는 시간으로 정형화 되었는데 온라인 스트리밍 무용공연에서 이러한 휴식의 방법을 그대로 운영할 것인가에 대한 것은 그 작품이 갖는 내용과 의도에 따라 유연하게 활용 되어야 할 사안이다.

이 연구를 통해 코로나가 가장 극심했던 시기의 온라인 스트리밍 공연을 관람했던 관객들의 모습을 기록할 수 있었다는 것에 의미를 둔다. 여전히 코로나 상황이었지만 2021년부터는 공연기관이나 극장, 예술가들이 온라인 스트리밍 공연을 보다 다각화하여 송출하였으며 공연장이 전면 폐쇄되는 상황에서 벗어나 점진적인 객석 운영이 되었다. 코로나가 종식된 지금 포스트코로나 시대를 살아가고 있는 환경 속에서 온라인스트리밍을 경험한 무용관객을 위한 전망과 논의가 이 연구를 통해 마련되었다고 볼 수 있다.

그 누구도 예상하지 못한 2020년도 코로나 상황 속에서 준비되지 않은 채 온라인 제작/관람 환경에 노출된 상황은 이 연구를 이해하는데 있어 간과해서는 안 될 부분이다. 추후연구에서는 코로나 시기별 온라인 스트리밍 무용관객의 태도의 차이를 살펴보고 다른 공연예술 장르이지만 대사를 활용하는 연극을 시청한 온라인 스트리밍 관객 태도와 함께 비교 논의해 보는 것은 온라인 스트리밍 공연을 보다 다각적으로 이해 할 수 있는 계기를 마련해 줄 것으로 생각되어 추후 과제로 남겨 놓고자 한다.

■ 참고문헌

- 배기영(2015). OTT 서비스의 이해. 커뮤니케이션북스.
- Koter, Philip, Scheff Joanne(1997). *Standing Room Only- Strategies for Marketing the Performing Arts*. Harvard Business School Press.
- 박성혜(2020). 팬데믹(Pandemic)시대에서의 무용예술의 집중과 확산-작은 공연, 순차적 제작 구조, 개념무용, 영상의 논의 확대. *무용예술학연구*, 80(4), 1-14.
- 김지원(2022). 온라인 스트리밍 뮤지컬 공연의 서비스품질 요인 IPA 분석. 석사학위논문. 중앙대학교 예술대학원.
- 이규성(2004). 한국 악극의 수용과정과 공연활동에 관한 연구-1930년대를 중심으로. 석사학위논문. 단국대학교 대중문화예술대학원.
- 강정수(2024). 숏폼 시대, 디지털 미디어 작동 방식의 변화. *미디어이슈&트렌드*, 60(1-2), <https://www.kca.kr/Media_Issue_Trend/vol60/KCA60_23_trend.html, 2024. 02. 15.>.
- 강진아(2021. 12. 17.). “오후 10시까지?”...공연계, 시간 당기고 인터미션 줄이고 비상. *뉴시스*. <https://mobile.newsis.com/view.html?ar_id=NISX20211216_0001691064#_enliple, 2024. 2. 15.>.
- 강나윤, 정다운(2020. 12. 31.). 공연 중간의 ‘인터미션은 원래 ‘양초에 불붙이는 시간’이었다?. *올댓아트*. <<https://url.kr/zwr5q2>, 2024. 02. 15.>.
- 김표향(2020. 04. 19.). 안방 1열 끝판왕 ‘오페라의 유령’에 1000만 관중 열광. *한국일보*. <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/202004191377739122>, 2024. 02. 15.>.
- 뉴시스(2023. 03. 15.). 영상 짧아질수록 시청시간 ↑...숏폼 콘텐츠의 역설. *뉴시스*. <https://mobile.newsis.com/view.html?ar_id=NISX20230201_0002176997#_PA, 2024. 02. 15.>.
- 민서영(2023. 05. 05.). WHO, 코로나19 비상사태 해제...3년 4개월만 사실상 ‘엔데믹 선언’. *한국경제*. <<https://m.khan.co.kr/national/health-welfare/article/202305061422001#c2b>, 2024. 02. 15.>.
- 신연수(2023. 12. 29.). 인터파크 2023년 공연티켓 거래 1조원 돌파...역대 최대. *한국경제*. <<https://www.hankyung.com/article/202312290343i>, 2024. 02. 15.>.
- 염지은(2014. 08. 06.). 무용전용극장 마련이 가장 시급한 일입니다. *뉴스1*. <<https://www.news1.kr/articles/?1798761>, 2024. 02. 15.>.
- 이단비(2020). 코로나와 춤춘 1년, 무대는 영상과 친해졌을까. *춤 웹진*. <http://koreadance.kr/board/board_view.php?view_id=27&board_name=dance_we, 2024. 02. 15.>.
- 장인주(2021. 11. 16.). 무용전용극장이 없는 나라. *서울신문*. <<https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20211117030004>, 2024. 02. 15.>.
- 장지영(2016. 09. 04.). 공연장 인터미션은 화장실 줄 서는 시간?. *국민일보*. <<https://m.kmib.co.kr/view.asp?arcid=0923614173>, 2024. 02. 15.>.
- 장지영(2020). 코로나19로 가속화하는 공연의 디지털 유통. *춤웹진*. <<http://koreadance.kr/board/>

- board_view.php?view_id=19&board_name=literature, 2024. 02. 15.〉.
- 진보연(2020. 12. 03.). 온라인 상영 '2020 서울국제공연예술제', 총 3,650여명 유료 후원 달성하며 성료. **서울문화투데이**. 〈<http://www.sctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=34322>, 2024. 02. 15.〉.
- 유광석(2020. 03. 07.). 코로나 사태로 주목받는 디지털 콘서트...어디서든 명곡 감상. **KBS뉴스**. 〈<https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=4396294>, 2024. 02. 15.〉.
- 춤웹진(2022). 강동댄스페스티벌 태동시킨 이창기 관장 “성장하는 무용예술에 공공극장의 힘을 보태고 싶었다”. **춤웹진**, 174, 〈<https://url.kr/g6f4xj>, 2024. 02. 15.〉.
- 허백윤(2020. 11. 18.). 방구석 1열, 18일간, 유료 축제... 국제공연예술제의 실험. **서울신문**. 〈<https://www.seoul.co.kr/news/life/performance/2020/11/19/20201119024005>, 2024. 02. 15.〉.

논문투고일 2024. 02. 15.

심사일 2024. 02. 28.

심사완료일 2024. 03. 07.

A Study on the Characteristics of Audience Attitudes towards Online Streaming Dance Performance

Kim, JooHee

Hybrid Future Culture Institute, SungKunKwan University

The purpose of this study is to analyse the attitudes and characteristics of dance audiences who watched online performances during the coronavirus pandemic in 2020, and to suggest alternatives to expand online dance audiences. Through 11 interviewees, it was found that audiences behave in online performances according to the experiences they have accumulated within the traditional theatre system.

Based on the results of an interview survey, alternative ways to expand the online dance audiences in the future can be discussed as follows. First, it provides a mobile versions of various video lengths that can be viewed multiple times. Second, it establishes a professional online dance theatre with a digital system that can produce a variety of spatial performances. Third, it considers creative internet platform arrangements for online dance audiences. Fourth, it actively utilizes the chat function of online streaming performances. Fifth, the operations should be arranged considering the convenience of audience. Sixth, intermission operations should be considered for online performances.

Keywords: COVID-19(코로나19), Online Streaming(온라인 스트리밍), Dance Audiences(무용 관객), Audience Attitude(관람 태도), Recreating experiences(경험 재현)