

AHP 기반 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험 평가 연구

「지우허난·극장환성(只有河南·戲劇幻城)」 사례를 중심으로

AHP-Based Evaluation Study of Indoor Performance Experiences in Immersive Theater Theme Parks

A Case Study of Unique Henan Land of Dramas

주 저 자 : 나 호 (Luo, Hao)

전북대학교 디자인제조공학과 박사과정

교 신 저 자 : 조동민 (Cho, Dong Min)

전북대학교 산업디자인학과 교수
mellgipson@daum.net

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.1.9>

접수일 2026. 02. 15. / 심사완료일 2026. 03. 13. / 게재확정일 2026. 03. 16. / 게재일 2026. 03. 30.

Abstract

To systematically examine the key components of Indoor Performance Experience in Immersive Theatre Theme Parks and their relative importance, this study takes Unique Henan Land of Dramas as a case study. Based on User-Generated Content (UGC) collected from the Ctrip and Douban platforms, the KJ Method and relevant theories were used to identify the experience elements of Indoor Performance Experience in Immersive Theatre Theme Parks. An evaluation model consisting of four experience dimensions-dramatic narrative experience, theatre space experience, interactive viewing experience, and emotional value experience-and seventeen experience elements was constructed. On this basis, the Analytic Hierarchy Process (AHP) was applied to analyze the relative importance of each experience dimension and element. The results indicate that, at the criterion level, emotional value experience has the highest importance (0.4889), followed by dramatic narrative experience (0.2017) and theatre space experience (0.1885), while interactive viewing experience shows relatively lower importance (0.1240). At the sub-criterion level, elements such as emotional resonance (0.5095), role immersion (0.4518), stage design effects, and vivid character portrayal demonstrate relatively high importance. These findings suggest that experience evaluation in Immersive Theatre Theme Parks exhibits a pronounced emotion-oriented characteristic, providing theoretical references and practical implications for performance content design, spatial experience optimization, and the management of cultural tourism projects in Immersive Theatre Theme Parks.

Keyword

Immersive Theatre Theme Park(몰입 극장 테마파크), Indoor Performance Experience(실내 공연 체험), KJ Method(KJ 기법), AHP(계층분석법), Unique Henan Land of Dramas(지우허난 극장 환성)

요약

본 연구는 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험의 핵심 구성 요소와 그 중요도를 체계적으로 규명하기 위해 ‘지우허 극장 환성(只有河南·戲劇幻城)’을 사례로 선정하였다. 본 연구는 Ctrip과 Douban 플랫폼의 UGC 데이터를 기반으로 KJ 기법과 관련 이론을 활용하여 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험의 주요 요소를 도출하였다. 이를 바탕으로 4개의 체험 차원(극적 서사 체험, 극장 공간 체험, 상호작용적 관람 체험, 감성적 가치 체험)과 17개의 체험 요소로 구성된 평가 모형을 구축하였다. 또한 AHP를 활용하여 각 체험 차원과 요소의 중요도를 분석하였다. 분석 결과, 준거 계층에서 감성적 가치 체험의 중요도가 가장 높게 나타났으며(0.4889), 그 다음으로 극적 서사 체험(0.2017)과 극장 공간 체험(0.1885)이 뒤를 이었고, 상호작용적 관람 체험의 중요도는 상대적으로 낮은 것으로 나타났다(0.1240). 하위 요인 수준에서는 감정 공감(0.5095), 배역 몰입감(0.4518), 무대미술 효과(0.2839), 인물 생동감(0.2981) 등의 요소가 비교적 높은 중요도를 보였다. 연구 결과는 몰입 극장 테마파크의 체험 평가가 뚜렷한 감성 중심적 특성을 보이고 있음을 시사한다. 본 연구는 몰입 극장 테마파크의 공연 콘텐츠 설계, 공간 체험 최적화, 그리고 문화관광 프로젝트 관리에 있어 이론적 근거와 실천적 시사점을 제공한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 필요성
- 1-2. 연구 방법

2. 이론적 고찰

- 2-1. 몰입 극장 테마파크
- 2-2. 관련 체험 이론
- 2-3. 공연 공간과 공간 체험 이론

3. 연구 사례 및 연구 과정

- 3-1. 사례 분석

3-2. 평가 요소 수집 및 평가 체계 구축

3-3. 설문조사

4. 결과 분석

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

최근 전 세계적으로 테마파크의 규모가 지속적으로 확대되면서 문화 관광의 중요한 구성 요소로 자리 잡고 있다. 체험 경제 시대에 접어들어 오늘날, 관광객들은 단순히 놀이기구 중심의 전통적인 오락 콘텐츠에 만족하지 않으며, 보다 개인화된 감성적 체험을 추구하는 경향이 두드러지고 있다. 이에 따라 테마파크는 기존의 단일 오락 기능에서 벗어나 점차 서사화, 장면화 및 몰입화되는 방향으로 진화하고 있다. 특히 가상현실(VR), 홀로그램, 인공지능(AI) 등 첨단 기술과 결합하여 점차 성숙해짐에 따라, 연극 예술과 지역 문화를 융합한 몰입 극장 테마파크가 학계와 업계의 주목을 받고 있다. 몰입 극장 테마파크는 일반적으로 연극 공연을 핵심 콘텐츠로 하는 테마파크 형태로, 서사적 공간, 관객 참여형 상호작용, 그리고 멀티미디어 기술의 결합을 통해 방문객이 특정한 공간적 상황 속에서 몰입적 체험을 경험하도록 하는 특징을 지닌다.¹⁾ 또한 이러한 테마파크는 연극 공연, 공간 체험, 기술 기반 상호작용을 핵심 특성으로 하며, 전통적인 정적인 관람 중심 공연 방식에서 벗어나 방문객의 역할을 수동적인 관람자에서 능동적인 참여자로 전환하는 새로운 공연-체험 형태로 이해될 수 있다.²⁾ 몰입 극장 테마파크는 전통적인 테

마파크와 달리, IP 창작의 독창성, 기술과 문화 콘텐츠의 깊이 있는 융합, 체험 방식의 다양성, 그리고 문화의 지역성 표현 등을 중시한다. 대표적인 사례로는 실경 공연을 중심으로 한 프랑스의 '피뒤푸(Puy du Fou)' 테마파크와 「지우허난-극장 환성(只有河南·戏剧幻城)」을 중심으로 한 '지우(只有)' 시리즈 몰입 극장 테마파크를 들 수 있다. 이들 문화 관광 콘텐츠는 연극 예술, 다중 공간 상황 연출, 디지털 미디어를 융합하여 문화적 깊이와 감성적 공명을 아우르는 체험 모델을 구축하고 있다.

그러나 기존 연구들은 주로 거시적 관점에서 몰입형 문화관광, 관광 공연 또는 테마파크 체험과 관광객 행동 간의 관계를 탐구하는 데 집중하고 있다. 예를 들어, Sojung Lee 등은 테마파크 체험이 만족도 및 재방문 의도에 미치는 영향을 분석하였고,³⁾ Qiqi Zhang 등은 예술 공연 기반 관광 체험이 구전 효과 및 재방문 의도에 미치는 관계를 고찰하였다.⁴⁾ 반면, 몰입 극장 테마파크에 관한 기존 연구는 일반적인 개념 정리, 유형적 특성 및 관광객 체험에 대한 기초적 탐색에 국

중심으로 -, 지역과 문화, 지역과 문화, Vol.12, No.3, 2025.09, pp.159-189.

1) 유단, 정정호, '콘텐츠 IP 브랜드 및 몰입형 서사 공간 체험 디자인이 관광객 몰입감에 미치는 영향 체험 경제 차원을 중심으로', 한국콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회논문지, Vol.25, No.7, 2025.07., pp.365-381.

2) 조건, 김영주, '이머시브 시어터 관객의 체화된 인지 경험에 대한 내러티브 연구 - 중국의 <오직 허난-연극 환성(只有河南·戏剧幻城)> 관객 사례를

3) Lee, Sojung, Jeong, Eunha, Qu, Kangli, 'Exploring Theme Park Visitors' Experience on Satisfaction and Revisit Intention: A Utilization of Experience Economy Model', Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism, Vol.21, No.4, 2020, pp.474-497.

4) Zhang, Qiqi, Liu, Xinyi, Li, Zhiyong, Tan, Zhimin, 'Multi-experiences in the Art Performance Tourism: Integrating Experience Economy Model with Flow Theory', Journal of Travel & Tourism Marketing, Vol.38, No.5, 2021, pp.491-510.

한되며, 대부분 정성적 분석이나 사례 중심의 접근에 머무르고 있다. 특히 연극 공연을 중심으로 한 몰입 극장 테마파크의 체험 요소는 아직 명확히 규명되지 않았고, 실내 공연 체함에 대한 체계적인 평가 틀 또한 미비한 상황이다. 또한, 다수의 선행 연구는 기존 문헌에서 제시된 평가 지표에 주로 의존하고 있으며, 온라인 리뷰나 소셜미디어 등 User-Generated Content(UGC)를 활용하여 관광객의 실제 체험을 보텀업(bottom-up) 방식으로 도출하고 분석하는 데에는 한계가 있다.

이에 따라 본 연구는 체험경제 이론과 몰입 체험 이론 등 관련 이론을 바탕으로, 온라인 리뷰와 단문 후기 등 UGC를 활용하여 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험의 구성 요소를 도출하고자 한다. 이를 통해 관광객의 실제 체험 과정에서 반복적으로 나타나는 핵심 체험 요소를 식별하고, 이를 기반으로 AHP를 적용하여 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험의 평가 체계를 구축하고자 한다. 또한 전문가 판단을 통해 각 체험 요소의 중요도를 체계적으로 평가함으로써, 궁극적으로 관광객 체험에 영향을 미치는 핵심 요인을 도출하고, 몰입 극장 테마파크의 공간 설계와 공연 콘텐츠 최적화를 위한 기초 자료를 제공하고자 한다. 따라서 본 연구는 몰입 극장 테마파크 체험 연구의 세부 연구 영역을 확장하는 동시에, 공연 공간 설계 및 몰입형 문화관광 프로젝트의 체험 평가를 위한 새로운 연구 관점을 제시한다.

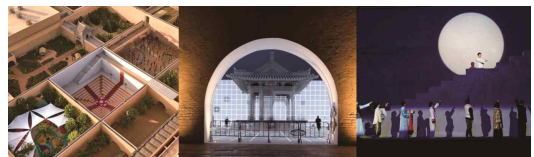
1-2. 연구 방법

본 연구는 UGC를 활용하여 관광객의 실제 체험을 하향식이 아닌 상향식(bottom-up)으로 정리하였다. 추출된 체험 관련 정보는 KI 기법을 통해 체계적으로 분류·구조화되어 평가 지표 체계를 구축하는 데 활용되었다. 최종적으로 AHP를 적용하여 각 체험 차원과 요소의 중요도를 비교·분석함으로써 몰입 극장 테마파크의 실내 공연 체험의 핵심 구성 요소를 명확히 도출하고자 하였다. AHP의 기본 절차는 다음과 같다. 먼저 전체 목표를 기준 계층 및 하위 기준 계층으로 분해하여 계층 구조를 설정한다. 이후 전문가 자문과 설문조사를 통해 각 계층 요소 간의 상대적 중요도를 쌍대 비교 방식으로 평가하고, 그 결과에 대해 일관성 검정을 실시한다. 일관성 검정을 통과하면 기준 계층과 하위 기준 계층 요소의 상대적 중요도를 산출하고, 이를 기반으로 중요도 순위를 도출하여 합리적 의사결정 방향을 제시한다.

2. 이론적 고찰

2-1. 몰입 극장 테마파크

테마파크는 특정 문화 관광 주제를 중심으로 수익 창출을 목적으로 하여, 관광객에게 유료로 여가 체험과 문화 오락 서비스를 제공하는 공공 공간으로 정의된다. 이러한 테마파크는 폐쇄형 운영 방식을 채택하며, 넓은 부지와 대규모 투자 규모를 특징으로 한다.⁵⁾ 테마파크는 놀이형 테마파크, 공연형 테마파크, 휴양형 테마파크, 해양 테마파크 등으로 구분할 수 있으며, 몰입 극장 테마파크는 공연형 테마파크의 연장선상에 위치한 개념으로 볼 수 있다.⁶⁾ 몰입 극장 테마파크는 몰입형 연극 예술, 지역 문화, 공간 상호작용 체험을 중심으로, 문화 예술 공연과 디지털 기술, 테마파크의 오락 시스템을 심층적으로 융합한 새로운 형태의 문화 관광 콘텐츠이다. 기존의 공연형 테마파크와 비교할 때, 몰입 극장 테마파크는 가상과 현실 공간의 결합, 관광객과 공연 콘텐츠의 융합, 그리고 관광객의 극장 공간에 대한 심화된 상호작용이라는 특징을 지닌다. 이러한 몰입형 콘텐츠는 고정된 관람 방식의 틀을 벗어나, 관광객이 '수동적 시청자'에서 '능동적 참여자'로 전환되도록 유도한다. 관람객은 이야기의 전개에 따라 다양한 공간을 자유롭게 이동하며, 배우들과의 근거리 상호작용을 통해 시청각은 물론 촉각 등 다감각적 체험을 경험할 수 있다. 대표 사례로는 프랑스의 '피뒤푸(Puy du Fou)' 테마파크를 들 수 있으며, 이곳은 대규모 실경 공연을 기반으로 배우의 연기, 동물 퍼포먼스, 대형 무대 장치, 디지털 기술 등을 융합하여 관객 몰입을 극대화하고 있다. 중국에서는 왕차오거(王潮歌) 연출팀이 기획한 《지우허난 극장 환성(只有河南·戏剧幻城)》과 《지우홍루몽 극장 환성(只有红楼梦·戏剧幻城)》 등이 대표적인 사례로 손꼽힌다.



[그림 1] '자우허난'

5) Jia, Tao, An, Yunhua, 'Application of Jingchu Cultural Elements in Theme Park Landscape Design', Journal of Landscape Research, Vol.15, No.3, 2023, pp.63-66.

6) 贺燕青, 『娱乐航母: 主题公园产业研究』, 武汉大学出版社, 2017

몰입 극장 테마파크의 공연 공간은 일반적으로 실내 주 공연장, 실내 소극장, 야외 소극장으로 구분할 수 있다. 실내 주 공연장은 대규모 공간을 활용하며, 공연 시간도 비교적 길다. 대체로 여러 개의 공연 공간이 하나의 이야기의 장으로 구성되어 있으며, 관람 방식이 비교적 자유롭고, 시간이나 날씨 등의 외부 환경 요인에 영향을 덜 받는 특징이 있다. 실내 소극장은 중소형 실내 공간을 활용하여 단일한 서사 구조를 중심으로 한 짧은 시간의 공연이 이뤄지며, 일일 공연 횟수가 많다는 특징이 있다. 한편, 야외 소극장은 주로 테마파크 내 거리, 정원, 광장 등 개방형 또는 반개방형 공간을 기반으로 설치되며, 공연 형태는 분위기 중심, 일시적인 형식을 띠며, 공연 시간대나 날씨 변화에 따라 영향을 많이 받는 경향이 있다. 본 연구는 이 중에서도 몰입 극장 테마파크의 실내 공연 공간에 초점을 맞추어 논의를 진행하고자 한다.

2-2. 관련 체험 이론

체험경제 이론은 Pine과 Gilmore가 『하버드 비즈니스 리뷰(Harvard Business Review)』에서 제시한 개념으로, 이는 상품경제와 서비스 경제에 이어 등장한 제4의 경제 형태로 정의된다. 이후 해당 이론은 테마파크 소비 체험 연구 분야에서 폭넓게 활용됐다. 체험경제 이론은 관광객 체험을 중심에 두고, 기억에 남는 경험을 창출함으로써 관광객의 주관적 감정과 정서적 반응을 유발하는 데 초점을 둔다.⁷⁾ 이러한 체험경제는 일반적으로 개인화, 다감각성, 높은 참여도, 강한 기억성 등의 특성을 보인다. 한편, 몰입 체험 이론 또한 테마파크 연구에서 활발히 적용됐다. 몰입 체험은 관광객이 이야기 서사와 그 세계관에 이끌려 심리적으로 깊이 관여하는 과정을 의미하며, 이 과정에서 개인은 이야기 자체에 집중하게 되고 현실 세계에 대한 인식은 일시적으로 약화한다. 또한 브랜드 체험 이론은 테마파크 체험 연구에 중요한 보완적 관점을 제공한다. 브랜드 체험은 관광객이 소비 과정에서 테마파크 브랜드와 관련된 자극을 통해 형성하는 주관적 반응을 의미하며, 감각적·정서적·인지적·행동적 차원을 포괄한다. 이는 테마파크 브랜드에 대한 정서적 애착, 호기심, 신체적 상호작용 수준 등으로 나타낼 수 있다.⁸⁾ 주목할 만한 점

은 Nana Liu 등은 관광 장면 체험과 관광객 행동 의도 간의 관계를 실증적으로 규명하였으며, 이때 관광 장면 요소에는 주제 체험, 환경 분위기 체험, 놀이기구 체험 등이 포함된다.⁹⁾ 또한 Wanlian Li 등은 근거이론 방법을 적용하여 관광 공연의 특질 요소를 도출하였으며, 그 구성 요소로 공연 서비스, 공연 공간, 공연 퍼포먼스, 공연 내용 등을 제시하였다.¹⁰⁾ 이와 같은 선행 이론과 연구 성과는 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험 평가 체계를 구축하는 데 중요한 이론적 토대를 제공한다.

2-3. 공연 공간과 공간 체험 이론

몰입형 공연 및 문화관광 연구에서 공간은 단순히 공연 활동이 이루어지는 물리적 배경이 아니라, 관광객의 체험이 형성되는 중요한 매개로 이해된다. 선행 연구에 따르면, 몰입형 공연 환경에서 공간 구조, 관람 방식, 그리고 상호작용 메커니즘은 관객의 참여 방식과 체험의 깊이에 복합적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 진현정 등은 몰입형 연극 연구에서 몰입형 공연의 중요한 특징이 공간 구조와 관객-공연 관계의 변화에 있다고 지적하였다.¹¹⁾ 즉 관객은 공연 공간 내에서 이동하며 서사적 상황에 참여하게 되고, 이러한 과정은 더욱 능동적인 관람 방식과 높은 수준의 몰입 체험을 형성하게 한다. 또한 몰입형 전시와 문화 콘텐츠 관련 연구에서는 공간 환경이 몰입 체험을 형성하는 핵심 조건으로 제시된다. 관련 연구에 따르면, 멀티미디어 기술, 시각적 환경, 그리고 상호작용 장치의 결합은 관객의 공간 내 참여 행동을 촉진하며, 이를 통해 체험의 몰입도를 더 강화할 수 있는 것으로 나타났다.¹²⁾

Measured? Does It Affect Loyalty?’, *Journal of Marketing*, Vol.73, No.3, 2009, pp.52-68.

9) 刘娜娜, 杨丽, 罗乾恺, ‘主题公园中的游客旅游场景体验和游后行为意向关系研究’, *旅游研究*, Vol.17, No.1, 2025, pp.57-71

10) 李万莲, 陈晓钱, 王良举, ‘旅游演艺沉浸体验的影响因素与形成机制——基于《只有河南·戏剧幻城》的扎根分析’, *四川师范大学学报(社会科学版)*, Vol.50, No.4, 2023, pp.99-106

11) 진현정, 조준희, ‘국내 이머시브 연극의 수행성에 대한 연구 연극 「안산순례길」을 중심으로’, *한국연극교육학회, 연극교육연구*, Vol.46, 2024., pp.27-49.

12) 김채운, 권지은, ‘몰입형 체험전시의 사용자 경험 요소에 관한 연구’, *한국영상학회*,

7) 吴文智, 庄志民, ‘体验经济时代下旅游产品的设计与创新——以古村落旅游产品体验化开发为例’, *旅游学刊*, No.6, 2003, pp.66-70

8) Brakus, J. Joško, Schmitt, Bernd H., Zarantonello, Lia, ‘Brand Experience: What Is It? How Is It

디지털 기술의 발전과 함께 확장현실 기술(XR) 또한 공연 공간 연구에 점차 활용되고 있다. XR 기술은 공간적 시각 효과와 상호작용 메커니즘을 통해 관객의 몰입 체험과 정서적 참여 수준을 향상하는 데 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다.¹³⁾

문화관광 공간 연구에서 공간 환경 설계는 관광객 체험에 영향을 미치는 중요한 요인으로 인식되고 있다. 선행 연구에 따르면, 테마파크와 문화 전시 공간에서의 환경 요소, 공간 배치, 그리고 상징적 경관은 관광객의 정서 반응과 행동 의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다.¹⁴⁾ 또한 몰입형 미디어 아트 연구에서는 몰입 공간이 다감각적 자극과 상호작용적 체험을 통해 관객의 정서적 몰입과 공간 참여감을 강화하는 것으로 보고되고 있다.¹⁵⁾ 더 나아가 몰입형 문화 공간은 서사 구조와 공간적 상징의 결합을 통해 관객의 문화적 정체성 형성과 체험 기억을 더 강화할 수 있는 것으로 제시된다.¹⁶⁾

3. 연구 사례 및 연구 과정

3-1. 사례 분석

본 연구는 '지우허난극장 환성(只有河南·戏剧幻城)'을 대표적인 사례로 선정하여 분석하였다. 본 프로젝트는 중국 허난성 정저우시에 위치한 대규모 문화관광 프로젝트로, 허난건설그룹(Henan Jianye Group)과 중국의 대표적인 실경 연출가 왕차오거(王潮歌)가 공동으로 기획하였다. 총 부지 면적은 약 622무(약 41.5만

제곱미터)에 달하며, 2021년 6월 5일에 정식 개장하였다. 이 프로젝트는 "중국 최초의 전경형 몰입 연극 테마파크"로 평가받고 있다. 핵심 극장 구역은 길이 328m, 높이 15m에 달하는 바둑판 형태의 성곽 구조로 구성되어 있으며, 이 테마파크의 건축 양식은 농업 지역인 허난성의 고유한 요소와 농업 문화를 핵심으로 하여 설계되었다. 극장의 주요 서사 주제는 '토지, 식량, 전통의 계승'으로 구성되어 있으며, 총 공연 시간은 약 700분, 출연 배우 수는 약 1,000명, 일일 공연 횟수는 최대 125회에 이르는 등, 현재 중국에서 규모가 가장 크고 공연 시간이 가장 긴 연극 집합체 중 하나이다. 2023년과 2024년에는 '지우허난극장 환성이 중국 문화관광부의 스마트 관광 몰입 체험 신공간 육성 시범 사업, 중국 관광 공연 우수 콘텐츠 목록, 무형 문화유산 관광 체험 혁신 10대 사례 등에 연속 선정되며 주목받았다.



[그림 2] '지우허난' 테마파크 전경 지도

공간 구성 측면에서 살펴보면, 본 테마파크는 [그림 2]와 같이 총 3개의 주 공연장, 18개의 소극장, 12개의 지하 공연장(디켄위안, 地坑院), 56개의 상황 연출 공간으로 구성되어 있다. 이 중 3개의 실내 주 공연장인 '리자춘(李家村) 극장', '기차역 극장', '환성(幻城) 극장'은 본 테마파크의 핵심 영역을 형성하며, 중원 지역의 문화와 집단 기억을 중심으로 서사를 전개하는 공간이다([그림 3]). ① 리자춘 극장은 1942년 허난 대기근을 역사적 배경으로 하여, 극한의 재해 속에서도 "씨앗을 살리고, 후손을 살리기 위해" 고노에 찬 선택을 해야 했던 마을 사람들의 이야기를 그리고 있다. ② 기차역 극장은 리자춘 극장의 이야기 라인을 연장하여, 같은 시기인 1942년 대기근 당시의 기차역을 배경으로, 당시 주민들의 삶의 모습을 사실적으로 재현한다. ③ 환성 극장은 디지털 프로젝션 기술과 기계식 무대

한국영상학회논문집, Vol.21, No.1, 2023., pp.21-32.

- 13) 이우석, 김태완, '확장 현실(XR) 요소를 활용한 공연이 인계이지먼트에 미치는 영향 공연 경험을 중심으로', 한국디자인리서치학회, 한국디자인리서치, Vol.8, No.4, 2023., pp.642-655.
- 14) 최지애, 유건우, 권오병, '몰입형 기술 특성과 미디어아트 관람 특성과의 적합성이 관객의 몰입감과 재방문의도에 미치는 영향', 한국콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회논문지, Vol.21, No.5, 2021., pp.654-667.
- 15) 문호정, '몰입형 미디어 아트 전시를 위한 관람객의 몰입 경험 유도 방안 연구 국내 전시 사례 중심으로', 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 16) 허진, '관객의 문화적 정체성 형성 연구 몰입경험의 매개효과', 한국콘텐츠학회, 콘텐츠와산업, Vol.7, No.6, 2025., pp.119-124.

장치를 활용하여, 허난의 역사와 문화를 다차원적 시공간 속에서 입체적으로 구현하며, 고대 명사, 문화 활동, 유적지 등의 요소를 종합적으로 담아낸다. 이들 주 공연장은 다양한 장면 연출 공간과 무대 형식을 통해, 허난 지역이 전통 농경 사회에서 현대 도시 사회로 이행하는 과정을 시각적으로 표현하고 있다. 실내 소극장의 대표적인 프로그램으로는 ‘대기실(候车大厅)’, ‘천자차륜 유적갱(天子驾六遗址坑)’, ‘조조의 보리밭(曹操의麦田)’ 등이 있으며, 이들은 대부분 허난의 역사, 문화, 역사적 인물 등을 모티프로 구성되어 있다. 반면, 야외 소극장은 주로 개방된 옥외 공간에서 진행되는 공연으로, 관람객과의 일시적이고 자유로운 상호작용을 강조하는 퍼포먼스 형태로 구성된다. 이러한 공연은 개방성과 비정기성이 특징이므로, 본 연구의 평가 대상에는 포함되지 않는다. 따라서 본 연구는 몰입 극장 테마파크 내 실내 주 공연장과 실내 소극장을 중심으로 한 실내 공연 체험에 초점을 맞추어 진행한다.



[그림 3] '지우허난' 실내 극장

3-2. 평가 요소 수집 및 평가 체계 구축

본 연구는 '지우허난극장 환성(只有河南·戏剧幻城)'에 대한 UGC를 주요 분석 대상으로 선정하였다. 구체적으로는 중국 내 대표적인 관광 및 문화 콘텐츠 플랫폼인 Ctrip과 Douban에 게시된 관광객 리뷰를 수집하여, 몰입 극장 테마파크의 실내 공연 체험 평가 요소를 도출하는 주요 자료로 활용하였다.

먼저 데이터 크롤링 도구를 활용하여 '지우허난극장 환성' 관광지에 대한 온라인 공개 리뷰를 수집하였다. 이 중 Ctrip 플랫폼에서는 주로 관광지 전반에 대한 이용 후기 자료를, Douban 플랫폼에서는 공연 관람 이후 작성된 단문형 감상평을 주요 분석 대상으로 삼았다. 리뷰 자료의 시의성과 대표성을 확보하기 위해, 2025년 5월 1일부터 11월 6일까지 게시된 관광객 리뷰를 수집하였으며, 총 665건의 리뷰 데이터가 확보되었다. 분석에 사용된 모든 리뷰는 플랫폼에서 공개적으로 접근할 수 있는 익명화된 사용자 생성 콘텐츠로, 관련 정책을 준수한다. 이후 수집된 데이터 중 광고·홍보성 리뷰, 중복 리뷰, 실내 공연 체험과 무관한 내용 및 이모티콘 중심의 텍스트를 제외하였으며, 그 결과 총

425건의 유효 리뷰를 최종 분석 자료로 선정하였다. 리뷰 데이터의 기본 구조는 [표 1]에 제시하였다.

[표 1] 리뷰 데이터 구조

리뷰어 ID	게시일	리뷰 내용	평점
h***	2025-11-04	...각 공간마다 고유한 특색이 있으며, 전체적으로도 조화를 이루고 있음...기차역과 리자춘에서 두 번 크게 울고, 또 두 번 작게 울었음...	5.0점
Y***	2025-05-27	...현장에 있는 듯한 생생한 몰입감이 느껴졌고, 배우들의 연기력도 뛰어났으며, 템포도 훌륭했음...	5.0점

[표 2] 원자료와 카드 라벨 간 대응 예시

원자료	초기 카드 라벨
...허난 기근에 관한 부분, 의도가 매우 좋다... ...이야기의 의도도 매우 좋았다...	주제 명확성
...일부 극의 서사가 단편적으로 나뉘어 있어 명확한 이야기 흐름이 부족하다... ...기차역 극장은 예술적 요소가 상당히 높고, 이야기 전개도 기복이 있다...	이야기 연계성
...리듬감도 매우 훌륭했다... ...전체적인 전개 리듬이 정말 잘 잡혀 있었다...	전개 리듬감
...배우들의 연기는 매우 감염력이 있었고, 마치 그들이 캐릭터를 생생하게 연기해 나를 이야기 속으로 바로 끌어들이었다...	인물 생동감
...대사가 또렷하고 힘이 있었다...	대사 자연스러움
...《리자춘》 몰입극장: 1942년 대기근을 실감 나게 재현...	장면 재현도

본 연구에서는 체험 요소 도출을 위해 KJ 기법(Kawakita Jiro method)을 활용하였다. KJ 기법은 '친화도법(Affinity Diagram)'이라고도 불리며, 복잡하고 비정형적인 정보를 유의미하게 분류하고 정리하기 위한 질적 분석 방법이다. 이 기법은 정보나 조건 간의 관련성을 바탕으로 계층적 구조를 구성하고, 항목 간의 포함 관계를 시각적으로 명확히 하도록 도와준다. KJ 기법을 적용하기에 앞서 체험 요소 추출의 객관성을 확보하기 위해, 우선 정리된 425개의 유효 UGC 리뷰를 대상으로 체험 관련 표현을 식별하고 이를 KJ 기법 카드 분류의 기초 라벨로 설정하였다. 본 연구에서는 전통적인 단어 빈도 분석 방법을 활용하여 UGC 텍스트를 분석하지 않았다. 이는 관광객 리뷰가 대부분 짧은 문장 형태로 체험 감정을 표현하며, 서로 다른 리뷰에서 동일한 체험을 설명하는 어휘가 다양하게 나타나는 특징이 있기 때문이다. 따라서 본 연구는 의미 단위

를 분석 단위로 설정하여 관련 내용을 귀납적으로 정리하였다. KI 기법의 구체적인 절차는 다음과 같다. 먼저 리뷰 데이터에서 관광객의 실내 공연 체험 또는 감정을 반영하는 문구나 문장을 추출하고, 이를 카드 형태의 라벨로 변환하여 정리하였다. 다음으로 의미가 유사하거나 동일한 체험 내용을 지칭하는 라벨을 반복적으로 비교하고 통합하였다. 이후 의미적으로 유사하거나 표현 내용이 동일한 라벨을 다시 통합하여 표현 차이로 인해 발생할 수 있는 의미적 편차를 최소화하였다. 이러한 과정을 통해 총 21개의 초기 라벨을 도출하였으며, 관련 내용은 [표 2]와 [표 3]에 제시하였다.

[표 3] 카드 라벨 정리

카드 라벨 (21개)		
감정 공감	배역 몰입감	이야기 상황
무대미술 효과	분위기 조성	미션 설계
인물 생동감	조명음향 연출	문화 정체성 공감
장면 재현도	관람 방식	서사 리듬감
몰입감	서사 주제	시각적 충격감
이야기 연계성	배우 상호작용	기억 환기
공간 흥미감	동선 합리성	대사 표현력

다음으로, 관련 디자인 분야의 박사과정 연구자 4명이 2개 조(각 2명)로 나누어 초기 단계에서 도출된 21개의 카드 라벨을 대상으로 분류와 범주화를 수행하였다. 각 분류의 명명은 건축 공간 요소와 무대미술의 구성 원리 등 관련 이론 및 선행 연구를 종합적으로 참고하여 체험 차원의 형태로 도출되었다. 1차 분류에서는 연구자 간 의견의 일치가 이루어지지 않았으며, 이후 논의를 거쳐 4명의 연구자가 2차 분류와 명칭 수정

17) 김찬휘, '이머시브 연극의 공간 특성 연구 「이머시브 위대한 개츠비」 배우의 관점을 중심으로', 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2024.

18) 문효정, '이머시브 연극(Immersive Theatre)에 내재된 공간 특성 연구 헤르만 슈미츠(Hermann Schmitz)의 「공간론(Choriologie)」을 기반으로', 성균관대학교 일반대학원 석사학위논문, 2021.

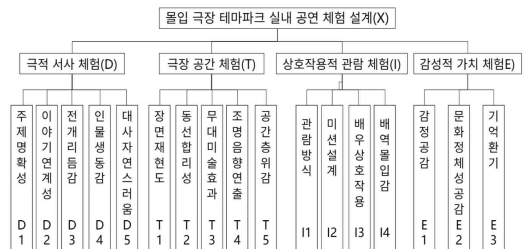
19) 박지혜, 'VR 이머시브 시어터의 몰입적 경험에 대한 게임학적 접근 「더 언더 프레즌츠 템페스트」의 다원적 상호작용과 단계적 몰입감', 한국어영어영문학회, 영어영문학, 2021., pp.673-699.

20) 정예은, 이병민, '몰입형 전시의 특성에 따른 환상성의 의미 연구', 한국문화콘텐츠학회, 문화콘텐츠연구, No.34, 2025., pp.189-236.

작업을 진행하였다. 그 결과 최종적으로 분류와 명칭에 대한 합의가 이루어졌으며, 최종 분류 결과와 명칭은 [표 4]와 같다. 이어 추상화 및 명명 과정을 통해 각 체험 차원에 속하는 세부 체험 요소를 정리하고, 요소 간의 관계를 규명하였다. KI 기법의 분류 단계는 관련 분야 연구자들이 공동으로 참여하여 수행되었다. 본 연구는 이를 바탕으로 AHP를 추가로 적용하여 계층구조 모형을 구축하였다. 그러나 계층분석법은 판단 과정에서 높은 수준의 일관성이 요구되기 때문에, 전문적 배경을 갖춘 전문가와 학자가 평가에 참여하는 것이 분석 결과의 신뢰성과 안정성을 확보하는 데 보다 적절하다.

[표 4] 체험 요소 분류

기준 계층	조작적 정의	하위 기준 계층
극적 서사 체험 (D) ¹⁷⁾	관광객이 연극 콘텐츠 및 서사 전개 방식에 대해 지각하는 체험	주제 명확성 (D1)
		이야기 연계성 (D2)
		전개 리듬감 (D3)
		인물 생동감 (D4)
		대사 자연스러움 (D5)
극장 공간 체험 (T) ¹⁸⁾	관광객이 극장 공간에서 지각하는 환경적·분위기적 체험	장면 재현도 (T1)
		동선 합리성 (T2)
		무대미술 효과 (T3)
		조명음향 연출 (T4)
		공간 흥미감 (T5)
상호작용적 관람 체험 (I) ¹⁹⁾	관광객이 상호작용을 통해 이야기 전개에 참여하며 형성하는 관람 체험	관람 방식 (I1)
		미션 설계 (I2)
		배우 상호작용 (I3)
		배역 몰입감 (I4)
감성적 가치 체험 (E) ²⁰⁾	관광객이 공연 관람 과정에서 형성하는 감성적 반응 및 의미적 가치	감정 공감 (E1)
		문화 정체성 공감 (E2)
		기억 환기 (E3)



[그림 4] 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험 계층 모형

요소 분류 결과를 바탕으로 AHP를 적용하여 체험

계층 모형을 구축하였다. 본 모형은 목표 계층-기준 계층-하위 기준 계층의 3단계 구조로 구성되어 있다. 제1계층은 '몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험 설계'로서 전체 평가의 목표 계층(X)에 해당하며, 제2계층은 체험의 주요 범주인 기준 계층에 해당한다. 기준 계층은 극적 서사 체험(D), 극장 공간 체험(T), 상호작용적 관람 체험(I), 감성적 가치 체험(E)의 네 가지 체험 차원으로 구성되어 있다. 각 체험 차원은 다시 3~5개의 세부 체험 요소로 이루어진 하위 기준 계층으로 세분되며, 예를 들어 주제 명확성(D1), 이야기 연계성(D2) 등 총 17개 요소로 구체화된다. 이에 대한 계층 구조는 [그림 4] 와 같다.

3-3. 설문조사

본 연구의 AHP 전문가 설문조사는 2025년 12월 초에 실시되었으며, 온라인과 오프라인 설문 방식을 병행하여 배포 및 회수하였다. 조사 대상은 관련 분야의 전문가와 학자로 총 17명이었으며, 데이터 품질 확보를 위해 응답 소요 시간이 3분 미만인 설문지는 제외하였다. 그 결과 최종적으로 유효한 전문가 설문 14부를 획득하였다. 설문 참여자 중 실무 경력 10년 이상의 산업 전문가는 4명으로 전체의 28.57%를 차지하였으며, 관련 분야의 학계 전문가(대학 교수, 강사 및 박사 연구자)는 10명으로 전체의 71.43%를 구성하였다. 이와 같은 구성은 몰입형 공연 체험 평가가 서사 구조, 공간 설계, 문화 콘텐츠 등 다양한 요인을 종합적으로 고려해야 하는 연구 분야이기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 관련 이론적 배경을 갖춘 연구자들의 전문적 판단을 통해 보다 체계적인 평가가 이루어지도록 하였다. 또한 산업 전문가의 연령 분포는 45세에서 60세 사이, 학계 전문가의 연령 분포는 28세에서 50세 사이에 분포하였다. 구체적인 내용은 [표 5]에 제시하였다.

[표 5] 설문 조사 대상자 현황

구분	선정 기준	인원수
산업 전문가	관련 분야 기업 및 기관 책임자 (실무 경력 8년 이상)	4
학계 전문가	관련 디자인 분야 교수 및 강사 해당 분야 박사 연구자	10
합계		14

계층 구조에 기반하여 설문 문항을 설계하였으며, 기준 계층과 하위 기준 계층 요소 간의 상대적 중요도를 쌍대 비교(pairwise comparison) 방식으로 평가하

도록 구성하였다. 설문에서 사용된 중요도 척도는 숫자 1부터 9 및 그 역수로 표현되며, 값 1, 3, 5, 7, 9는 각각 "동일하게 중요함", "약간 더 중요함", "현저히 더 중요함", "매우 더 중요함", "극단적으로 더 중요함"을 의미한다. 또한 값 2, 4, 6, 8은 인접 척도 간의 중간값을 나타내며, 역수 값은 비교 대상 순서가 반대일 때 후자가 전자보다 더 중요함을 의미한다.²¹⁾ 예를 들어, 극적 서사 체험 내의 주제 명확성과 이야기 연계성 요소 간의 상대적 중요도를 비교하는 설문 문항 예시는 다음 [표 6]에 제시하였다.

[표 6] 설문 문항 사례

관람 과정에서 '주제 명확성'과 비교했을 때, '이야기 연계성'의 중요도는 다음과 같다:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	

4. 결과 분석

AHP 설문조사 결과를 바탕으로 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험 요소의 중요도를 산출하였다. 분석 대상은 4개의 기준 계층 요소와 17개의 하위 기준 계층 요소로 구성된다. 분석 결과, 일관성 비율(CR)이 0.1 미만인 경우 일관성 검정을 통과한 것으로 판단하였다.

[표 7] 준거 계층 체험 차원의 중요도 분석 결과

준거 계층	D	T	I	E	중요도	순위
극적 서사 체험 (D)	1	0.729	2.333	0.42	0.2017	2
극장 공간 체험(T)	1.371	1	1.019	0.356	0.1855	3
상호작용적 관람 체험(I)	0.429	0.981	1	0.239	0.1240	4
감성적 가치 체험 (E)	2.381	2.81	4.19	1	0.4889	1

먼저, 준거 계층의 체험 차원을 분석한 결과는 [표 7]과 같다. 분석 결과, 감성적 가치 체험의 중요도는 0.4889로 나타나 다른 차원에 비해 현저히 높은 것으로 확인되었다. 이는 몰입 극장 테마파크에서 관광객의 체험 평가는 단순히 공간적 시각 효과나 서사적 내용에 의해 형성되는 것이 아니라, 감성적 공감과 문화적

21) 李江泳, 姚湘, '基于贝尔品牌形象模型的产品造型意象研究', 包装工程, Vol.35, No.20, 2014, pp.29-32.

가치에 대한 정체성 인식에서 주로 비롯됨을 의미한다. 또한 극적 서사 체험(0.2017)과 극장 공간 체험(0.1885)의 중요도는 비교적 유사한 수준으로 나타났다. 이는 이야기 내용과 서사 전개가 체험의 기본적인 기반을 형성하며, 동시에 극장 공간 체험이 이러한 체험을 지탱하는 중요한 요소임을 보여준다. 특히 극장 공간은 관광객의 감성적 경험과 서사적 체험이 구현되는 물리적 매개체로서 중요한 역할을 한다. 반면, 상호작용적 관람 체험의 중요도는 0.1240으로 상대적으로 낮게 나타났다. 이는 상호작용 매커니즘이 몰입 체험을 강화하는 보조적 요소로 인식되며, 핵심적인 체험 차원으로 인식되지는 않음을 시사한다.

[표 8] 극적 서사 체험 차원의 중요도 분석 결과

D	D1	D2	D3	D4	D5	중요도	순위
주제 명확성 (D1)	1	0.856	1.082	0.808	1.944	0.1905	3
이야기 연계성 (D2)	1.762	1	1.4	0.724	1.78	0.2390	2
전개 리듬감 (D3)	0.924	0.714	1	0.356	1.313	0.1500	4
인물 생동감 (D4)	1.23	1.381	2.81	1	1.944	0.2981	1
대사 자연스러움 (D5)	0.514	0.562	0.762	0.514	1	0.1224	5

다음으로, 극적 서사 체험의 하위 준거 계층을 분석한 결과는 [표 8]과 같다. 전체 분석 결과를 살펴보면, 관광객이 극적 서사를 평가할 때 인물 형상화와 서사 전개 연계성에 가장 먼저 주목하는 것으로 나타났다. 그다음으로는 이야기 주제의 표현과 전개 리듬의 적절성이 중요한 요소로 나타났으며, 대사 표현의 중요도는 상대적으로 낮은 것으로 확인되었다. 이는 인물의 성격과 이미지가 얼마나 뚜렷하게 형성되는지, 그리고 이야기 구조가 얼마나 일관되고 연속적으로 전개되는지가 극적 서사에 대한 이해와 관광객의 감정적 몰입을 유도하는 핵심 요인임을 시사한다.

다음으로, 극장 공간 체험의 하위 준거 계층 요소에 대한 분석 결과는 [표 9]와 같다. 분석 결과를 보면, 무대미술 효과와 공간 흥취감의 상대적 중요도가 비교적 높게 나타났다. 이는 관광객이 공간에서 형성되는 시각적 인상과 공간 흥취의 변화를 통해 몰입감을 더욱 쉽게 형성함을 의미한다. 반면, 동선 합리성과 조명·음향 연출은 공간의 기능성과 분위기를 보조적으로 지

원하는 요소로 작용하기 때문에 전체 평가에서 차지하는 비중치는 상대적으로 낮게 나타났다.

[표 9] 극장 공간 체험 차원의 중요도 분석 결과

T	T1	T2	T3	T4	T5	중요도	순위
장면 재현도 (T1)	1	1.105	0.7	1.346	0.875	0.1843	3
동선 합리성 (T2)	0.905	1	0.339	1.544	0.583	0.1473	4
무대미술 효과 (T3)	1.429	2.952	1	1.667	1.05	0.2839	1
조명·음향 연출 (T4)	0.743	0.648	0.6	1	0.344	0.1208	5
공간 흥취감 (T5)	1.143	1.714	0.952	2.905	1	0.2636	2

[표 10] 상호작용적 관람 체험 차원의 중요도 분석 결과

I	I1	I2	I3	I4	중요도	순위
관람 방식 (I1)	1	1.265	2.188	0.404	0.2331	2
미션 설계 (I2)	0.79	1	0.677	0.382	0.1512	4
배우 상호작용 (I3)	0.457	1.476	1	0.375	0.1639	3
배역 몰입감 (I4)	2.476	2.619	2.667	1	0.4518	1

다음으로, 상호작용적 관람 체험의 하위 준거 계층 요소에 대한 중요도 분석 결과는 [표 10]과 같다. 분석 결과를 보면, 배역 몰입감의 중요도가 다른 요소들에 비해 현저히 높게 나타났다. 이는 관광객이 단순한 관찰자의 위치에서 벗어나 참여자로 전환되는 과정이 몰입형 상호작용 체험을 형성하는 핵심 매커니즘임을 의미한다. 반면, 관람 방식과 배우 상호작용은 관광객의 참여감을 촉진하는 데 있어 보조적인 역할을 수행하는 것으로 나타났다. 또한 미션 설계의 중요도는 상대적으로 낮게 나타났는데, 이는 관광객이 구체적인 상호작용 과제를 수행하는 것보다 서사 전개 속에 자연스럽게 참여하는 경험을 더 중요하게 인식하고 있음을 시사한다.

[표 11] 감성적 가치 체험 차원의 중요도 분석 결과

E	E1	E2	E3	중요도	순위
감정 공감 (E1)	1	1.5	3	0.5095	1
문화 정체성 공감 (E2)	0.667	1	1	0.2730	2
기억 환기 (E3)	0.333	1	1	0.2175	3

마지막으로, 감성적 가치 체험의 하위 준거 계층 요소에 대한 중요도 분석 결과는 [표 11]과 같다. 분석 결과를 보면, 감정 공감의 중요도가 문화 정체성 공감

과 기억 환기에 비해 현저히 높게 나타났다. 이는 관광객이 공연의 가치를 인식하는 과정에서 즉각적인 정서적 반응을 통해 먼저 체험의 의미를 지각하고, 이를 바탕으로 이후 문화적 의미에 대한 이해와 지속적인 감정 기억을 형성하게 됨을 의미한다.

[표 12] 일관성 검정 결과

구분	준거 계층	D	T	I	E
CI	0.038	0.023	0.027	0.034	0.027
RI	0.89	1.12	1.12	0.89	0.52
CR	0.042	0.021	0.024	0.038	0.052

5. 결론

본 연구는 체험 관련 이론을 기반으로 Douban과 Ctrip 플랫폼에 게시된 관광객의 리뷰와 게시글에서 체험 관련 정보를 추출하였다. 이후 UGC 텍스트 데이터를 대상으로 KJ 기법을 활용하여 내용을 통합·분류하였으며, 최종적으로 17개의 체험 요소를 도출하였다. 또한 도출된 체험 요소를 체계적으로 분류하였다. 이를 바탕으로 AHP를 적용하여 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험 평가 체계를 구축하고, 각 체험 요소의 중요도를 분석하여 중요도 순위를 도출하였다. 연구 결과는 다음과 같다.

몰입 극장 테마파크에서의 실내 공연 체험의 핵심은 단일한 공간 연출 효과나 다양한 기술 수단의 활용에 있는 것이 아니라, 관광객의 감성적 가치를 중심으로 한 통합적 체험 체계를 구축하는 데 있다. 체험 차원의 중요도를 살펴보면, 감성적 가치 체험이 평가 체계에서 가장 중요한 비중을 차지하는 것으로 나타났으며, 그다음으로 극적 서사 체험과 극장 공간 체험이 뒤를 이었다. 반면, 상호작용적 관람 체험의 중요도는 상대적으로 낮게 나타났다. 이러한 결과는 관광객이 몰입 극장 테마파크 실내 공연 체험을 평가할 때 관람 과정에서 형성되는 감정 공감과 가치 인식을 더욱 중요하게 고려함을 보여준다. 또한 서사적 내용과 공간 환경은 이러한 감성적 체험이 형성되는 기초적 기반으로 작용함을 시사한다.

체험의 관점에서 볼 때, 극적 서사와 극장 공간은 각각 독립적으로 작동하는 요소라기보다는 감성적 체험을 구성하는 기초 조건으로서 상호 보완적인 역할을 수행한다. 명확한 인물 설정과 서사 논리는 관광객이 공연 내용을 이해하고 감정적으로 몰입하는 데 필수적인 전제 조건이 되며, 이러한 인물 설정과 서사 구조에

부합하는 공간 분위기와 무대 연출은 감정과 서사를 효과적으로 수용하고 지지하는 물리적 기반을 제공한다. 이 두 요소 간의 조화 수준은 실내 공연 체험의 완성도와 관광객의 몰입 깊이에 직접적인 영향을 미친다. 반면, 상호작용적 관람은 실내 공연 체험의 결정적 요소로 작용하기보다는 기존의 감정 및 서사 체험을 강화하는 보완적 역할에 더 가깝다. 상호작용의 가치는 복잡한 미션 수행이나 고빈도의 참여 자체보다는, 관광객이 자연스럽게 서사 맥락에 녹아들고 단순한 관람자에서 서사의 참여자로 전환되는 데에 있다.

본 연구는 몰입 극장 테마파크 연구에 있어 학문적 및 실무적 시사점을 제공한다. 학문적 측면에서 본 연구는 몰입 극장 테마파크의 실내 공연 공간을 연구 대상으로 설정함으로써, 몰입형 문화관광 연구에서 공연 공간 체험 평가에 관한 연구 관점을 보완하였다. 실무적 측면에서 볼 때, 몰입 극장 테마파크의 체험 설계와 공간 계획 과정에서는 대본 개발 단계에서 운영 관리 단계에 이르기까지 감성을 중심으로 관광객의 감성적 가치를 핵심에 두고, 서사·공간·상호작용 요소를 통합적으로 기획하고 협력적으로 배치할 필요가 있다. 이를 위해 시대적 특징과 인격적 매력을 지닌 캐릭터를 중심으로 설정하고, VR, AR, 대화형 장치 등의 기술을 활용하여 무대미술 표현을 한층 풍부하게 하며, 배우와 관광객 간 상호작용의 질을 높일 필요가 있다. 나아가 관광객 중심의 체험 구조를 마련하고, 그들에게 특정한 역할을 부여함으로써 이야기 전개에 직접적으로 참여하게 하며, 이야기 속에서의 현존감과 몰입감을 강화할 수 있도록 해야 한다.

디자인 연구의 관점에서 볼 때, 몰입 극장 테마파크의 공연 체험은 단순한 관광 소비 행위에 그치지 않고, 공간 디자인, 서사 구조, 그리고 관람 관계 등 다양한 디자인 문제와 밀접하게 관련되어 있다. 따라서 본 연구는 관광객의 체험 평가 분석을 바탕으로 공연 공간 구조, 무대미술 체험, 그리고 관람 관계 등 주요 디자인 요소를 체계적으로 분석하였다. 이를 통해 몰입형 문화 공연 공간의 디자인에 유용한 참고 자료를 제공하고자 한다.

본 연구는 일정한 연구의 한계를 지닌다. 먼저, 본 연구는 ‘지우허난·극장 환성(只有河南·戏剧幻城)’을 단일 사례로 선정하여 분석을 수행하였으며, 그 결과를 다른 몰입 극장 테마파크에 일반화하는 과정에서 사례 맥락의 차이에 따른 영향이 있을 수 있으므로 향후 보다 다양한 사례 연구를 통해 연구 결과의 타당성을 추가적으로 검증할 필요가 있다. 또한 테마파크 내 다양

한 공간 유형에서의 관광객 체험은 계절적 요인이나 특정 행사 등에 의해 영향을 받을 수 있으며, 본 연구는 실내 공연 공간 체험에 주로 초점을 맞추었기 때문에 향후 연구에서는 연구 대상의 범위를 확대하여 몰입 극장 테마파크 내 다른 공간 유형에서 나타나는 체험 요소를 보다 심층적으로 탐색할 필요가 있다. 동시에 본 연구에서 활용된 KI 기법과 계층분석법(AHP)의 분석 결과는 일정 부분 특정 집단의 주관적 판단에 영향을 받을 가능성이 있으므로 향후 연구에서는 보다 다양한 유형의 관광객과 관련 분야 전문가 및 학자의 의견을 반영하고, 사례 비교 연구를 통해 체험 요소의 중요도를 추가적으로 검증함으로써 보다 정교한 몰입 극장 테마파크 체험 평가 체계를 구축할 필요가 있다. 또한 향후 연구에서는 관광객의 체험 인식, 감성적 가치 및 행동 의도 간의 관계를 추가적으로 검증함으로써 몰입 극장 테마파크 체험 메커니즘에 대한 이론적 설명을 더욱 심화할 필요가 있다.

참고문헌

- 유단, 정정호, '콘텐츠 IP 브랜드 및 몰입형 서사 공간 체험 디자인이 관광객 몰입감에 미치는 영향 체험 경제 차원을 중심으로', 한국콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회논문지, 2025.
- 이유석, 김태완, '확장 현실(XR) 요소를 활용한 공연이 인게이지먼트에 미치는 영향 공연 경험을 중심으로', 한국디자인리서치학회, 한국디자인리서치, 2023.
- 왕지여, 윤현철, '테마파크 사이니지 시스템의 통합성 적용 연구', 한국디자인리서치학회, 한국디자인리서치, 2025.
- 조건, 김영주, '이머시브 시어터 관객의 체화된 인지 경험에 대한 내러티브 연구 - 중국의 「오직 허난연극 환성(只有河南·戲劇幻城)」 관객 사례를 중심으로', 지역과 문화, 2025.
- 장뢰, 최경란, '지역문화공간으로서의 커뮤니티 극장 연구', 한국디자인리서치학회, 한국디자인리서치, 2025.
- 진현정, 조준희, '국내 이머시브 연극의 수행성에 대한 연구 연극 「안산순례길」을 중심으로', 한국연극교육학회, 연극교육연구, 2024.
- Fang, Jinyu, Ni, Yuan, and Zhang, Jian, 'Value Assessment of UGC Short Videos through Element Mining and Data Analysis', Applied Sciences, 2023.
- Fu, Xiaoxiao, Jiang, Yuanyuan, Huang, Songsan (Sam), Pearce, Philip L., 'Theme Park Storytelling: Deconstructing Immersion in Chinese Theme Parks', Journal of Travel Research, 2023.
- Pine, B. Gilmore, J., 'Welcome to the Experience Economy', Harvard Business Review, 1998.
- Wang, Junhui, Choe, Yunseon, Song, HakJun, 'Brand Behavioral Intentions of a Theme Park in China: An Application of Brand Experience', Sustainability, 2020.
- Yin, Jianqiang, Feng, Jingzhao, Wu, Ruochan, and Jia, Mengyan, 'Tourists' Perception of Macau's City Image: Based on the Analysis of User-Generated Content (UGC) Text Data', Buildings, 2023.
- Zhang, Qiqi, Liu, Xinyi, Li, Zhiyong, and Tan, Zhimin, 'Multi-experiences in the Art Performance Tourism: Integrating Experience Economy Model with Flow Theory', Journal of Travel & Tourism Marketing, 2021.
- Zhu, Mengyao, Cao, Kaizhong, 'Immersion in Theatre: The Emergence of Immersive Theatre Spaces', International Conference on Human-Computer Interaction, Springer Nature Switzerland, Cham, 2024.
- 吴文智, 庄志民, '体验经济时代下旅游产品的设计与创新——以古村落旅游产品体验化开发为例', 旅游学刊, 2003.
- www.archiposition.com