

# 다크투어리즘 관광자의 관람동선 및 관람행태 (서대문형무소 역사관을 대상으로)

## Tourists' Circulations and Behaviors in Dark Tourism Site (Focused on Seodaemun Prison History Hall)

아데 트리어나나 롤리타사리\*, 윤희정\*\*  
강원대학교 일반대학원\*, 강원대학교 관광경영학과\*\*

Lolitasari Ade Triana(a.lollita@yahoo.com)\*, Hee Jeong Yun(hyun2@kangwon.ac.kr)\*\*

### 요약

본 연구는 다크투어리즘 관광지 중 하나인 서대문형무소 역사관을 대상으로 실제 관광자들의 관람동선과 관람행태를 분석하고자 하였다. 이를 위해 선행연구를 통해 도출된 관람동선 유형과 관람자의 행동기록 코드인 'Muse-Ethogram'을 기반으로 직접관찰법을 이용한 행태추적 조사를 실시하였다. 서대문형무소 역사관 관광자들의 관람동선과 관람행태를 분석한 결과, 제안동선(SA), 임의동선(UNA), 유도동선(DA)이 모두 나타났다. 관람자의 관람행태는 이동(M), 정지/관람(SL), 읽음(RE)이 전체적으로 가장 높은 빈도를 보였으며, 다크투어리즘만의 관람행태인 '감정을 표현함(EXP)'이라는 새로운 행태를 발견하였다. 관람자들의 행태패턴은 정지/관람-읽음-이동(SL-RE-M)의 빈도가 가장 높게 나타났다. 이상의 연구결과는 다크투어리즘 관광지의 콘텐츠 구성시 관람동선이나 관람행태, 전시방향관련 계획 및 설계 가이드라인으로 활용될 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 다크투어리즘 | 관람동선 | 관람행태 | 직접관찰법 | 행태추적 |

### Abstract

The purpose of this study is to analyze the tourists' circulations and behaviors at one of the representative dark tourism sites in Seoul, named Seodaemun Prison History Hall. This study conducts direct observation and behaviour tracking or follow-up survey based on traffic circulation and visitors' Muse-Ethogram extracted from the previous studies. The result of tourists' actual circulations shows that main tourists' flows of study areas consist of 3 approaches; suggested, unstructured and directed approaches. And tourists' behaviors such as moving(M), stop looking(SL), and reading(RE) reveal with the highest frequency. This study finds the 'expressing feeling(EXP)' as a new visitor' behavior in dark tourism site. The highest frequency of visitors' movement patterns is stop looking-reading-move(SL-RE-M). The results of this study could be used as a planning and design guidelines of dark tourism related to exhibition circulation, visitors' behaviors and development of exhibition content.

■ keyword : | Dark Tourism | Visitors' Circulations | Visitors' Behaviors | Direct Observation | Behavior Tracking |

## I. 서론

동시대의 관광현상이 매우 다양해지면서, 과거의 어두운 역사 혹은 비극적인 재난과 관련된 장소를 방문하고 그 경험을 공유하고자 하는 관광수요가 증가하고 있다. 이러한 관광행태는 사망학(Thanatology)과도 연계된다[1]. 관련하여 Foley & Lennon[2]은 어두운 역사, 죽음 또는 재난과 관련된 장소를 관광하는 형태를 다크투어리즘(Dark tourism)이라고 명명하였다. 다크투어리즘이라는 표현은 현시대에 대중적으로 가장 많이 사용되는 용어이지만, 이전에는 타나관광(Thanatourism), 블랙관광(Black tourism), 블랙스팟관광(Black spot tourism), 비탄관광(Grief tourism), 모비드관광(Morbid tourism) 등으로 다양하게 언급되어 왔다[3].

다크투어리즘은 동시대의 대표적 특수목적관광(Special Interest Tourism: SIT) 중 하나이며, 대중적인 휴양이나 위락을 주요 목적으로 하는 관광형태와 달리, 과거에 발생한 사건 혹은 희생자들에 대한 기억을 상기하고, 반성의 계기가 되거나 교훈을 얻는다는 점에서 역사교훈여행으로 수렴되고 있다[4][5]. 이러한 다크투어리즘에 대해 대중이 관심을 갖게 된 것은 일반적인 대량관광에서 탈피하여 과거를 되돌아보거나 생명을 존중하는 가치관 혹은 관광대상에 대한 정신적 가치를 인식하기 시작한 데에서 유래한다.

전세계적으로 많은 수요를 창출하고 있는 다크투어리즘 목적지로는 홀로코스트 박물관(Holocaust museum), 아우슈비츠(Auschwitz), 킬링필드(Killing field), 히로시마와 나가사키 평화 공원(Hiroshima and Nagasaki Peace Park), 알카트라즈 감옥(Alcatraz prison), 로벤 섬(Robben Islands) 등이 있다. 우리나라의 경우도 서울 서대문형무소 역사관, 6.25 전쟁 기념관, 제주 4.3공원, 광주 5.18 민주화 운동, 일제시대관련 기념공간 등 비극적 역사의 현장을 교육과 체험의 공간으로 활용하는 사례가 증가하고 있다.

현대 다크투어리즘 대상지 대부분은 역사적인 사건의 희생자를 추모하고 당시의 유품들을 보관·전시하기 위해 박물관, 역사관, 기념관 등으로 형상화되고 있다. 이는 다크투어리즘 대상자들이 공간재생(Spatial

regeneration)이라는 동시대적 패러다임과 더불어, 공간의 기억과 장소성(Sense of place)을 유지하면서 역사교훈을 얻을 수 있는 교육적인 목적으로 활용되고 있기 때문이다.

그러나 다크투어리즘 관광현상이 대두되고 있고 이를 경험하고자 하는 관광객들이 증가하고 있음에도 불구하고, 이들 특수목적관광객(Special interest tourists)들이 방문한 목적지를 대상으로 그들의 구체적인 관람행태에 대한 연구는 아직 진행되고 있지 않다. 특히, 많은 다크투어리즘 관광객들은 휴양 혹은 즐거움을 목적으로 하는 관광객들과 전혀 다른 방문동기를 가지고 있기 때문에, 그들의 방문행태 역시 매우 다를 수 있음에도 불구하고 이에 대한 연구는 진행되지 않았다. 또한 다크투어리즘 관광객들이 방문하는 박물관, 역사관, 기념과 같은 전시공간에서의 관람동선과 관람행태는 그들이 무엇을, 얼마나 경험하였는지를 결정하는 매우 중요한 요인이다. 이는 공간에서의 동선(Circulation)과 행태(Behaviour)는 직접적·연속적인 시각적 자극과의 접촉과 그 반응을 의미하고, 이는 곧 경험의 양과 질에 밀접한 영향을 미치게 되기 때문이다[6]. 즉, 다크투어리즘 대상지 안에서의 관람동선과 관람행태는 관광객들의 경험의 질과 교육효과와 밀접하게 연계될 수밖에 없다. 따라서 다크투어리즘 관광객들의 관람동선과 관람행태를 이해하고 이에 맞는 다양한 프로그램을 제공한다면, 다크투어리즘의 본래 목적인 반성과 역사교훈 등의 교육적 가치를 더 용이하게 전달할 수 있을 것이다.

이에 본 연구는 실제 다크투어리즘 목적지를 방문한 관광객들을 대상으로, 그들의 구체적인 관람동선과 행태를 분석하고자 하였다. 이때 관람동선과 행태는 현장의 무의식적 혹은 즉각적 의사결정에 따라 진행된다는 특성이 있다. 따라서 이들 주제는 과거기억에 의존하고 언어에 기반한 조사방식으로 진행하는 것이 거의 불가능하므로, 본 연구에서는 직접관찰법을 이용하였다. 본 연구과정을 통해 도출된 연구결과는 다크투어리즘 관광객들의 관람행태를 이해하는데 매우 구체적인 자료로 활용될 수 있을 것이다. 또한 지금까지 연구되지 않았던 다크투어리즘 관광객의 관람행태 특성을 분석하

여, 다크투어리즘 관련 계획요소 발굴이나 체험프로그램 개발 등에 활용될 수 있을 것이다.

## II. 다크투어리즘관련 연구동향

Foley & Lennon[2]이 다크투어리즘(Dark tourism)을 어두운 역사, 죽음, 재난 등 역사적으로 불행한 장소를 방문하는 새로운 형태의 특수목적관광(SIT)으로 명명하고 정의한 이래[7], 다크투어리즘 관련 연구들은 국내외적으로 다양하게 진행되고 있다. 다크투어리즘과 관련된 연구동향은 크게 두 흐름으로 대별되는데, 첫째는 특수목적관광의 기본적 속성에 기초하여 탈근대성을 주목하는 흐름과, 둘째는 과거성 혹은 역사성에 주목하는 흐름이다.

먼저 탈근대성을 주목하는 흐름은 Rojek[8]의 블랙스팟(Black spot)에 대한 연구와, 다크투어리즘이라는 용어를 탄생시킨 Foley & Lennon[2], Lennon & Foley[9]의 연구가 대표적이다. Foley & Lennon[2]은 일반적 관광지를 방문하는 투어리즘(Tourism)과 어두운 역사의 가지고 있는 장소를 방문하는 행태는 구별되어야 한다고 주장하였다. Rojek[8]의 블랙스팟이란 어두운 역사를 가지고 있는 장소 또는 죽음과 재난이 일어난 장소를 의미하며[8], 불의의 죽음을 당한 유명인관련 공간 혹은 대규모 학살이 일어났던 킬링필드(Killing field) 등이 포함된다. 이러한 블랙스팟은 매스미디어에 의하여 무대화되거나 신성시되는 경향이 있으며, 정치적 헤게모니에 의해 영향을 받기도 한다. 즉, 다크투어리즘은 보는 시각에 따라 다층적이고 다면적 특성을 가지고 있으며, 해당 국가의 사회적, 문화적, 정치적 상황에 따라 다르게 인식될 수 있다[3]. 또한 블랙스팟과 같은 다크투어리즘 대상지들은 상품화된 교육적 요소가 접목된 공간으로 이해되기도 한다[8].

다음으로 대상지가 가지고 있는 과거성이나 역사성에 중점을 두는 연구흐름은 타나관광(Thanatourism)에 대하여 언급하였던 Seaton[1]의 연구와 Tunbridge & Ashworth[10]의 디소넌트 헤리티지 혹은 부조화된 문화유산(Dissonant heritage)에 대한 연구가 대표적이다.

Tunbridge & Ashworth[10]는 어두운 과거를 가진 장소들을 유산(Heritage) 관점에서 설명하였다. 그들은 초기의 유산관광이 전세계적으로 인정받고 훌륭한 가치를 지닌 유산에 한정되었으나, 점차 암울한 역사의 유산들로 확대되기 시작하였다고 주장하였다[10]. Tunbridge & Ashworth[10]는 이를 부조화된 문화유산(Dissonant heritage)으로 명명하였으며, 유대인 대학살이 일어났던 유대인 집단 수용소, 전쟁터였던 장소, 국립묘지 등이 포함된다. Seaton[1]은 죽음과 관광에 연관성에 대해 연구하면서, 타나관광(Thanatourism)을 시공간을 초월하여 죽음을 생각나게 만드는 것, 죽음을 가까이서 볼 수 있으며 죽음을 재현하거나 상징하는 것, 그리고 죽음과 관련된 물리적인 특성이 있는 장소를 방문하는 관광이라고 정의하였다. 타나관광은 중세 성지순례자(Pilgrimage)들에 그 기원을 두고 있으며, 이후 사형집행장, 재난이나 참사 또는 테러가 일어났던 장소, 죽은 사람이 살아있을 때 수용되었던 장소나 이를 기념하는 기념관, 고문기구 전시장, 고문 또는 시해를 재현하는 곳으로의 관광을 포함한다[1].

다크투어리즘관련 국외 연구를 종합해보면, 다크투어리즘의 개념[7][8], 교육관광으로서의 특성[11], 죽음과 관광의 퍼포먼스(Performance) 연관성[12], 관광과 전쟁 등과 같은 전사회적 기억과의 연관성[13], 다크투어리즘과 노예성(Slave castle)[14], 전쟁관련 장소 관광자의 방문동기[15], 다크투어리즘 관광자의 감정과 행동의도[16], 다크투어리즘 대상지 브랜딩(Branding)[17], 관련 콘텐츠 계획 및 설계[18] 등 매우 다양한 주제와 시선을 통해 연구가 진행된 것을 알 수 있다. 이들 연구들은 실제 다크투어리즘 대상지에서 진행되어 구체적이고 실체적인 연구결과를 제시하였다는 특성이 있다.

다크투어리즘 관련 국내 연구동향을 살펴보면, 다크투어리즘 개념[19], 다크투어리즘 관광자의 방문동기[20][21], 다크투어리즘 서비스 경험에 대한 방문효과와 만족도[22], 부정적인 장소를 활용한 관광 개발의 중요성[23], 현대사회에서 위험과 관광의 접근성[24], 다크투어리즘 활성화 방안[25] 등의 연구가 진행되었다. 그러나 이들 연구들은 대부분 구체적인 다크투어리즘 대

상지에서 진행되지 못하였고, 관광객들의 동기와 만족도 등 심리적 요인에 집중되어 있었다. 이에 본 연구에서는 다크투어리즘 관광객들의 경험과 밀접한 관련이 있는 관람동선과 관람행태와 같은 실제적인 관람특성을 분석해보고자 한다.

### III. 연구범위 및 방법

#### 1. 연구대상지 선정

본 연구는 다크투어리즘 관광객들의 관람동선 및 관람행태를 분석하기 위하여 서대문형무소를 연구대상지로 선정하였다. 서대문형무소는 일제강점기 독립 운동가들이 수감되었고, 광복이후에는 1987년까지 서울구치소로 이용되면서 많은 민주화 인사들이 투옥되었던 역사적 현장이다. 이에 서대문형무소는 한국 근현대사의 아픔을 담고 있는 상징적 장소로 인식되어 1998년 11월 15일 '서대문형무소 역사관'으로 개장하였고, 역사 교육의 현장이자 복합전시공간으로 활용되고 있다. 또한 서대문형무소 역사관은 한국에서 공간의 정체성을 유지하면서 비극적인 역사를 기억하고 교훈을 얻고자 하는 다크투어리즘의 시작점으로서도 의미가 있다.

연구대상지인 서대문형무소 역사관은 공간재생의 원칙에 따라 기존 건축물의 구조를 훼손하지 않고 전시공간을 구성하였다. 공간의 구성은 대지면적 29,216㎡, 건축면적 3,347㎡로, 상설전시관(1층, 2층, 지하층), 옥사 전시관, 야외전시관(한센병사, 사형장, 여옥사, 마루와 담장, 추모비, 취사장 등), 기획전시관(특별기획전시), 이달의 독립운동가 공간(이달의 독립운동가 전시)으로 구성되어 있다. 이중 본 연구에서는 야외전시관의 경우 관광객들의 관람행태가 상이하고, 기획전시관과 이달의 독립운동가 공간의 경우 일시적인 전시공간이므로 연구대상지에서 제외하였다. 즉 본 연구의 구체적인 연구대상지는 상설전시관(1층, 2층, 지하층)과 옥사전시관(중앙사, 제11, 제12 옥사)이며, 평균관람시간은 1시간~1시간 30분 정도이다(<http://www.ssmc.or.kr>). 상설전시관의 경우 1층은 제국주의의 침략과 형무소 역사실, 2층은 민족저항실, 지하층은 고문실로 구성되어

있으며, 옥사전시관의 경우 수감자들의 옥중생활을 전시하고 체험하는 공간이다.

#### 2. 조사과정 및 방법

전시공간에서 전시자료와 관람자, 관람자와 전시공간, 전시공간과 전시자료는 상호연계성이 매우 높은 것으로 알려져 있다[26]. 즉, 전시공간의 배치(Layout)와 전시자료의 표현방법은 정보전달력에 영향을 미치게 되고[6], 전시공간의 기본특성과 관람자 이동 및 행태간의 상호관련성을 분석하는 것은 관람자들의 행태를 이해하는데 있어, 혹은 전시공간의 효율적 운영에 있어 중요한 의미를 갖는다. 이에 따라 본 연구에서는 다크투어리즘 대상지인 서대문형무소 역사관을 방문한 관람객들의 이동과 행태를 분석하고자 하였으며, 이를 위해 직접관찰법(Direct observation)을 이용하였다. 직접관찰법은 사용자조사법(User research) 중 하나로, 물리적 공간, 상품, 서비스 등을 이용하는 사용자들에 대한 직접적인 관찰에 기초한 질적 연구방법이다[27]. 본 연구에서는 연구자가 관찰자를 1:1로 추적하여 행태를 관찰하고 기록하는 행태추적(Behavior tracking) 방법 혹은 동선추적조사(Flow-up survey)를 이용하였으며, 이는 관찰자의 행동에 영향을 주지 않는 것을 전제로 한다[28]. 이러한 직접관찰법에 의한 행태추적방법은 샘플사이즈가 작은 단점이 있지만, 실제 환경에서 실제 방문자들의 무의식적인 행태를 정확하게 조사할 수 있는 장점이 있다.

구체적인 조사는 사전조사와 본조사로 나누어 진행되었다. 사전조사는 전시공간의 이해 및 분석, 직접관찰법의 적용가능성 및 적용방법, 관람자 일반특성 등을 조사하기 위해 2015년 11월 14일부터 15일에 걸쳐 진행되었다. 본 조사는 사전조사에 기초하여 2015년 11월 20일, 21일, 22일, 27일, 28일, 29일에 걸쳐 총 6일 동안 실시되었다. 관찰대상의 선정은 서대문형무소 상설전시관과 옥사전시관을 방문하는 20세부터 60세까지의 5인 이하의 개별관람자들을 대상으로 하였으며, 동행자가 있을 경우 관람동선과 이동패턴이 거의 유사하므로 한 사람만 선정하여 조사를 진행하였다. 분석에 활용한 연구대상자는 총 37명으로, 성별은 남성 22명(59.5%),

여성 15명(40.5%), 연령대는 20-30대 18명(48.7%), 40-50대 14명(37.8%), 60대 이상 5명(13.5%)으로 나타났다. 연구대상자들의 평균 동행자수는 1.61명, 평균 총 관람시간은 38.95분으로, 서대문형무소 역사관에서 제시한 평균시간보다 다소 짧게 나타났다. 조사대상이 선정되면 연구자가 1:1 형식으로 관람자를 직접 관찰하였으며, 도면위에 관람자의 관람동선을 그리고, 조사기록지에 관람자의 관람행태를 종류별로 기록하는 방식으로 진행되었다. 이때 기록은 관람행태 기록 코드를 이용하였다.

### 3. 관람동선 및 관람행태 조사방법

앞서 설명한 바와 같이 특정공간의 관람동선은 연속적이고 시각적인 자극과의 접촉을 의미하며[6], 이는 관람자들의 경험의 양과 질에 밀접한 영향을 미친다. 특정공간 이용자들의 관람동선을 분석한 연구는 David Dean[29]이 제안하는 관람동선(Traffic flow) 유형 연구가 대표적이며, 이 연구는 전시공간의 관람객 행태연구에 다양하게 활용되어 왔다[30]. 이에 본 연구에서는 관람자의 관람동선 분석시 David Dean[29]의 관람동선 유형을 기반으로 하였으며, 그는 관람동선을 제안동선, 임의동선, 유도동선으로 구분하였다. 먼저, 제안동선(Suggested Approach: SA)은 관람자의 동선을 방해하는 물리적 장애물 없이, 색상, 조명, 안내판, 전시 자료 등과 같은 시청각매체의 설명에 따라 형성된 동선을 의미한다[29]. 이 동선은 관람자의 선택과 매체의 제안이 종합적으로 반영되어 형성되는 동선이라고 할 수 있다. 다음으로 임의동선(Unstructured Approach: UNA)은 체계적으로 조직되지 않은 동선으로 관람자가 통제 없이 자신의 관람의향 대로 선택하는 동선이며[29], 개인의 의사가 반영된 적극적인 동선이며 구조화되지 않은 동선이라고 해석할 수 있다 마지막으로 유도동선(Directed Approach: DA)은 관람자가 선택하는 동선이 아닌 관계자 측의 유도 혹은 지시대로만 움직이는 동선을 의미한다. 따라서 이 동선은 전시관의 계획가 및 관리자의 의도에 의한 가장 수동적인 동선이자, 가장 단순하고 직선적인 동선, 하나의 방향성을 가지고 있는 체류시간이 짧은 동선이라고 할 수 있다[그림 1]. 본 연구에서는 관람자들의 동선을 현장에서 도면에 직접드로잉하고 이를 중첩하여 관람동선의 특성을 종합적으로 살펴보았다.

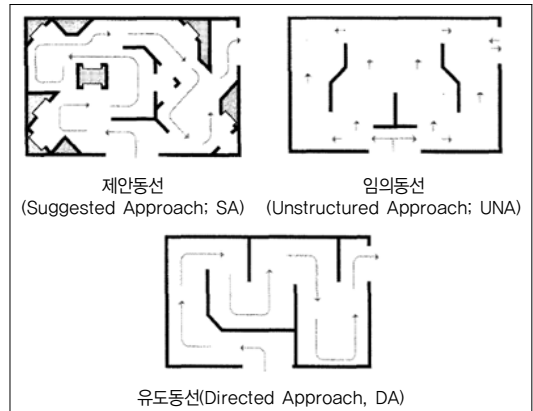


그림 1. David Dean[19]의 관람동선 유형

본 연구는 이상의 관람동선 유형과 더불어 관람행태를 분석하였다. 행태(behavior)는 특정한 상황에서 특정 행동의 집단적 특성을 의미한다[31]. 이때 행태의 종류는 매우 다양하고 복잡한 특성을 보이게 되므로, 행태분석시 Behavioral Ethogram(행동 코드화) 방법이 자주 활용된다[26][32][33]. 전시공간에서도 Behavioral Ethogram 방법이 자주 활용되고 있으며, 구체적으로 전시 레이아웃과 관람자 행동분석[32][26], 관람자의 이동패턴, 통행량, 시각각방도, 단위스페이스의 상관성 분석[33] 등의 연구가 진행되었다. 전시관에서의 관람자 행동 유형을 분석한 대표적인 연구로는 Diamond Judy[34]의 'Muse-Ethogram'이 대표적이다. 이에 본 연구에서는 관람행태 유형구분과 코드화를 위해 Diamond[34]의 'Muse-Ethogram'을 이용하였다. Diamond[34]의 'Muse-Ethogram'은 전시관 관람자의 관람행태를 행동(Activity), 상태(State), 보다(Look or Gaze), 말하다(Talk), 듣다(Hear), 만지다(Touch), 기타(Etc.)의 7개 관람행태로 구분하고 있으며 모두 33개 세부 관람행태 코드로 구성되어 있다[26][표 1]. 이에 따라 본 연구에서는 이들 행태코드에 기초하여 행태를 현장에서 기록하였으며, 이를 중첩하여 행태빈도를 추출하였다.

표 1. 관람행태 기록 행동 코드(Muse-Ethogram)

형태 (MODE)	기호 (CODE)	내용	형태 (MODE)	기호 (CODE)	내용
<b>① 행동(activities)</b>		<b>관람이나 이동시의 움직임관련 행위</b>	읽음	RE	전시라벨이나 그래픽패널, 전시해설, 전시제목 등을 보면서 마음속으로 읽어 내려감(read)
이동	M	관람자가 이동함(move)	가까이에서 봄	ZO	가까이 혹은 멀리서 감상거리를 변화하면서 관람함(zoom)
피해감	A	타 관람자나 장애물을 피해감(avoid)	뒤돌아 봄	B	방금 지나쳐온 전시자료를 뒤돌아 바라봄 (look-back)
헤매임	WA	방향상실로 헤매거나 혼란스러워함(wander)	되돌아서 다시 봄	TB	이미 지나쳐온 전시자료로 되돌아가 다시 관람함(turn-back)
이동 정지	ST	누군가를 기다리거나 휴식을 위해 정지하고 멈추어 섰(stop)	<b>④ 말하다(talk)</b>		<b>말로써 정보를 교환/해석하는 행위</b>
방향전환	TU	90° 이상의 갑작스런 방향전환을 보임(turn)	대화	TK	주변 사람 혹은 동행인과 대화를 나눔 (talk to person)
근접함	PR	전시자료를 자세히 관찰하거나 전시라벨 등을 읽기 위해서 전시자료에 근접하여 다가섬(proximity)	작은 소리로 혼자 말함	SM	중얼거리거나 전시주제, 전시해설, 라벨 등을 혼자 소리 내어 읽음(soliloquy, murmur)
떠나다	AW	전시장을 떠남(away)	큰 소리로 말함	RO	소리를 지르거나 떠들, 누군가를 소리쳐 부름 (read aloud)
<b>② 상태(state)</b>		<b>긴 시간의 행위나 상태</b>	질문을 함	AQ	전시물을 보고 질문을 함(ask question)
휴식	RS	휴게시설이나 의자 등에 안거나 서서 휴식함(rest)	<b>⑤ 듣다(hear)</b>		<b>청각에 의한 정보수집 행위</b>
기다림	W	앉거나 기대거나 혹은 서서 기다림(wait)	청취	LI	전시내용을 설명하는 음향해설을 들음 (listen)
<b>③ 보다(look/gaze)</b>		<b>관람자들의 시각정보 수집행위</b>	시청각	AV	시청각 시설을 통해 영상과 음향을 모두 감상함(audio&video)
정지/관람	SL	정지하여 전시자료를 수집하여 관람함 (stop look exhibit)	<b>⑥ 만지다(touch)</b>		<b>촉감에 의한 정보수집 행위</b>
	V	정지하여 이리저리 둘러봄(view)	만짐	TO	전시자료나 작품 등을 직접 만져봄(touch)
	OB	체험이나 전시중인 다른 관람자를 바라보거나 관찰함(observe another persons)	조작	MA	동작모형이나 버튼식으로 누르는 전시자료 등을 조작함(manipulation)
	LW	다른 관람자를 피해가지 않고 같이 관람함(look at exhibit with another persons)	체험	EX	참여형 전시나 실험 등의 체험형 전시에 참여함(experience)
방향 탐색	WF	이리저리 이동의 방향을 탐색하고 장소를 찾거나 살펴봄(way finding)	<b>⑦ 기타(etc.)</b>		<b>예상치 못했던 행동이나 상태의 특이 사항</b>
이동 관람	ML	이동하며 전시를 관람함 (moving/look at exhibit)	특이행동	PE	가드라인을 넘어가거나 출입금지 구역에 출입하는 등의 돌발적이고 특이한 행동(peculiar)
	LA	이동하며 이리저리 둘러봄(look around at exhibit)	사진촬영	PH	전시공간이나 관람자를 사진기나 캠코더 등으로 촬영함(photograph)
발견	REC	무엇인가를 발견/인지함(recognize)	기록	WR	전시자료에 관한 내용을 기록함(write)

#### IV. 연구결과 및 고찰

##### 1. 다크투어리즘 관람자의 관람동선

David Dean[29]의 관람동선 유형에 따라 서대문형무소 역사관의 관람동선을 분석한 결과는 [표 2]와 같다. 먼저 상설전시관 1층의 경우 형무소역사실, 영상실, 안내데스크, 정보검색실 등으로 구성되어 있으며, 조사대상자들은 대부분 제안동선(SA)의 형태를 보이고 있었다. 특히 역사관 측은 영상실로의 관람을 유도하고 있으나 대부분의 관람자들은 자발적 선택에 따라 이 공간

을 이용하지 않고 다음 전시공간으로 이동하였다. 또한 관람자들은 벽 쪽으로 배치되어 있는 전시물과 전시패널에 따라 이동하고 있었으며, 관람동선과 전시물의 거리가 가까울수록 이용밀도가 높게 나타났다.

다음으로 상설전시관 2층의 경우 민족저항실 I, II, III으로 구성되어 있으며, 각 공간별 관람동선이 다소 차이를 보이고 있었다. 민족저항실 I의 경우 유도동선(DA), 민족저항실 II는 임의동선(UNA), 민족저항실 III은 제안동선(SA)의 특성이 강하였다. 유도동선(DA)가 강한 민족저항실 I의 경우 매우 수동적이고 직선적

표 2. 세대문형무소 역사관의 제안동선과 실제 관람동선

구분	역사관에 표시된 관람동선	실제 관람동선(종합)	관람동선 유형
상설 전시관 (1층)			SA
상설 전시관 (2층)			DA UNA SA
상설 전시관 (지하)			DA
옥사 전시관 (중앙사)			UNA DA
옥사 전시관 (제11 옥사)			DA
옥사 전시관 (제12 옥사)			DA

주: SA(제안동선), UNA(임의동선), 유도동선(DA)

으로 움직이고 있었으며 체류시간이 매우 짧은 특성을 보였다. 반면 임의동선(UNA)이 나타난 민족저항실 II의 경우 관람자들이 배회하는 특성을 보였으며 동선이 복잡하고 혼란스러운 것을 알 수 있다. 민족저항실 III의 경우 관람자들이 전시물과 전시패널이 전시되어 있는 왼쪽 벽과 오른쪽 벽으로 자신들의 의지에 따라 이동하는 제안동선(SA)의 특성을 보였다. 상설전시관 지하층의 경우 유도동선(DA)과 제안동선(SA)의 성격이 강하게 나타났다. 구체적으로 지하층의 우측공간에서의 관람자들은 역사관이 표시한 동선에 따라 직선적이고 일방향적인 관람동선을 보여주었으며, 좌측공간은 다소 제안동선(SA)의 성격이 강하게 나타났다.

옥사전시관 중 중앙사의 경우 간수사무실, 형무소의 의식주실, 중앙감시대 등으로 구성되어 있다. 이 중 중앙감시대의 경우는 옥사로 연결되는 공간으로 유도동선(DA)의 성격이 강하게 나타났으나, 간수사무실과 형무소 의식주실의 경우 임의동선(UNA)의 성격이 강하게 나타났다. 이는 이 공간의 전시물이 벽체에만 전시되어 있고 이동동선의 유도가 이루어지지 않아 관람자들이 자유롭게 선택하면서 이동하였기 때문으로 판단된다. 마지막으로 옥사전시관 중 제11옥사와 제12옥사의 관람동선은 대부분 유도동선(DA)으로 나타났다. 특히 옥사의 경우 건물 구조 및 전시연출이 비슷하여 관람자들의 관람동선도 유사하게 나타난 것으로 판단된다.

이상의 6개 공간별 관람동선 분석을 종합해보면, 관람동선은 전반적으로 역사관에서 표시된 이동루트와 유사하나, 일부 공간에서 밀도와 혼잡성이 증가하는 것으로 나타났다. 또한 제안동선(SA), 임의동선(UNA), 유도동선(DA)의 경우 전시공간의 전체적인 구성과 전시연출 기법, 전시물의 흥미도, 전시물과 관람동선과의 거리, 안내체계 등에 영향을 받고 있음을 알 수 있다. 특히 관람자와 전시물의 거리가 가까울수록 관람동선의 밀도가 증가하고 더 많은 시간을 소비하는 것을 알 수 있었다. 임의동선(UNA)의 경우 벽에만 전시물이 있는 경우 혹은 공간중앙에 별다른 전시물이 없는 경우 더 많이 발견되었다. 이는 임의동선(UNA)이 관람자 측면에서 그들의 자율적 선택에 의해 이동하는 장점이 있

지만, 관리자 측면에서 불규칙적이고 변칙적인 동선으로 읽혀질 수 있다.

## 2. 다크투어리즘 관광객의 관람행태 빈도

Diamond[34]의 'Muse-Ethogram'의 7개 대분류 관람행태, 33개 세부 관람행태 코드에 기초하여 서대문형무소 역사관 6개 공간의 관람행태 관찰빈도를 분석한 결과는 다음과 같다[표 3]. 우선 7개 대분류 행태별 종합빈도를 살펴보면, 전시물을 보다(Look/Gaze)가 총 4357회 관찰되어 가장 빈도가 높았고, 다음으로 행동(Activity) 2237회, 말하다(Talk) 300회, 기타(Etc.) 236회, 듣다(Listen) 89회, 만지다(Touch) 63회 순으로 나타났다. 이때 휴식(RS)이나 기다림(W)과 같이 한 공간에 비교적 오래 체류하는 상태(State)와 관련된 행태는 관찰되지 않았다. 즉, 국내 대표적인 다크투어리즘 대상지인 서대문형무소의 경우, 전시물을 시각적으로 보는 소극적 행태가 가장 많이 나타나고, 말하고 행동하고 만지는 등의 적극적인 행태의 빈도는 상대적으로 낮은 것을 알 수 있다. 또한 대부분의 행태가 매우 짧은 시간 동안 일어나는 것을 알 수 있었으며, 체류하거나 휴식하는 행위는 나타나지 않았다.

이상의 연구결과에 기초하여 서대문형무소 역사관과 같은 다크투어리즘 대상지들은 시각적 관람 위주의 전시행태를 벗어나, 적극적이고 다양한 체험이 가능한 공간으로 재구성될 필요가 있다. 또한 역사적 사실에 기초한 적극적 행위위주의 체험공간은 관람자들의 체류 시간을 증가시키고, 그들에게 양질의 경험을 제공하는 데에도 유용할 것으로 판단된다.

33개 세부 관람행태 코드별 빈도분석 결과를 살펴보면, 정지/관람(SL) 빈도가 총 2157회로 가장 높았고, 다음으로 이동(M) 2102회, 전시자료 읽음(RE)이 1793회로 타 관람행태에 비하여 월등히 높게 나타났다. 즉, 서대문형무소 역사관에서는 전시자료를 멈추어 서서 보거나 읽은 후 이동하는 행태가 주를 이루는 것을 알 수 있다. 다음으로 질문을 하는(AQ) 빈도가 259회, 사진촬영(PH) 236회, 전시공간을 이리저리 이동하며 둘러보는 행태가(LA) 167회, 이동하며 관람(ML) 혹은 다른 관람자를 피해가지 않고 같이 관람하는 행태가(LW) 각



표 3. 전시관별 관람자의 관람행태 빈도

행태 (MODE)	기호 (CODE)*	상설전시관						옥사전시관						총 빈도
		1층		2층		지하층		중앙사		제11옥사		제12옥사		
		빈도	소계	빈도	소계	빈도	소계	빈도	소계	빈도	소계	빈도	소계	
행동 (activity)	M	413***		732***		436***		234***		106***		181***		2102
	A	2		7		1		0		1		1		12
	WA	0		1		0		0		0		0		1
	ST	7	444	8	765	5	484	7	242	2	117	1	187	30
	TU	0		0		0		0		0		0		0
	PR	22		17		42		1		8		4		94
	AW	0		0		0		0		0		0		0
상태 (state)	RS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	W	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
보다 (look /gaze)	SL	407***		766***		423***		238***		126***		197***		2157
	V	0		0		0		0		0		0		0
	OB	0		0		0		0		0		0		0
	LW	17		23		36		15		0		5		96
	WF	0		0		0		0		0		0		0
	ML	12	838	55	1568	8	797	7	510	8	279	6	367	96
	LA	24		38		30		24		27		24		167
	REC	0		0		0		0		0		0		0
	RE	366***		669***		288***		225***		115***		130***		1793
	ZO	0		1		0		0		0		0		1
말하다 (talk)	B	5		5		6		0		2		4		22
	TB	7		11		6		1		1		1		27
	TK	9		5		5		2		2		3		26
	SM	2		2		2		0		0		0		6
	RO	0	93	0	110	0	42	0	18	0	17	0	20	0
듣다 (listen)	AQ	82		101***		32		16		15		13		259
	EXP**	0		2		3		0		0		4		9
만지다 (touch)	LI	0	19	0	36	0	34	0	0	0	0	0	0	0
	AV	19		36		34		0		0		0		89
기타 (etc.)	TO	0		2		14		0		1		7		24
	MA	2	2	0	2	0	36	0	0	0	1	0	22	2
	EX	0		0		22		0		0		15		37
기타 (etc.)	PE	0		0		0		0		0		0		0
	PH	42	42	90	90	60	60	22	22	9	9	13	13	236
	WR	0		0		0		0		0		0		0

\*CODE: move(M), avoid(A), wander(WA), stop(ST), turn(TU), proximity(PR), away(AW), rest(RS), wait(W), stop looking(SL), view(V), observe another person(OB), look an exhibit with another person(LW), way-finding(WF), moving look(ML), look around at exhibit(LA), recognize(REC), read(RE), zooming look(ZO), look-back(B), turn-back(TB), talk to person(TK), soliloquy, murmur(SM), read aloud(RO), ask question(AQ), expressing feeling(EXP), listen(LI), audio&video(AV), touch(TO), manipulation(MA), experience(EX), peculiar(PE), photograph(PH), write(WR)

\*\* 새로 발견된 관람행태: expressing feeling(EXP)

\*\*\* 높은 빈도

96회, 전시자료 근접하여 다가가는(PR) 빈도가 94회, 시청각실의 영상과 음향 감상(AV)이 89회 순으로 나타났다. 반면 전시공간을 헤매임(WA), 방향전환(TU), 전시공간을 떠남(AW), 휴식(RS), 기다림(W), 정지하여 이리저리 둘러봄(V), 다른 관람자를 관찰함(OB), 방향 탐색(WF), 무엇인가를 발견하거나 인지함(REC), 가까이에서 봄(ZO), 큰 소리로 말함(RO), 청취함(LI), 전시 자료를 조작함(MA), 특이행동(PE), 전시자료의 기록

(WR) 등과 같은 관람행태는 거의 관찰되지 않았다. 이 중 흥미로운 것은 다크투어리즘 대상지가 역사적 사실에 기초하다 보니 동행자간 질문을 하는(AQ) 빈도가 높게 나타났으며, 사진촬영(PH) 빈도는 상대적으로 낮게 나타난 점이다.

본 연구에서는 이상의 관찰조사를 통해 감정표현 (Expressing Feelings, EXP로 명명함)이라는 새로운 관람행태를 발견하였다. 이 관람행태는 관람자가 전시

자료나 전시매체를 보면서 무서움, 슬픔, 안타까움, 분노 등과 같은 감정을 표현하는 것을 의미하며, 이는 다크투어리즘의 콘텐츠가 다소 비극적인 사건이나 역사적 배경을 대상으로 하기 때문으로 판단된다. 이러한 감정표현(EXP) 관람행태는 총 관찰빈도가 9회로 다소 낮게 나타났으나 다크투어리즘 만의 독특한 관람행태를 새로이 발견하였다는 점에서 매우 의미 있는 연구결과라고 할 수 있다. 감정표현(EXP)이 나타난 전시공간은 상설전시관 2층과 지하층, 제12옥사이다. 이상의 연구결과에 기초하여 다크투어리즘에서는 관람자들의 감정(Emotion)이 중요한 인지요인이자 행동요인이 되는 것을 알 수 있다. 즉, 다크투어리즘 관련 관광지나 프로그램을 계획할 경우, 슬프거나 불행한 역사를 객관적으로 전달하고 교육하는 것에 그치는 것이 아니라, 과거의 사건과 인물의 감정을 공감하도록 유도하는 전략이 필요하다.

### 3. 다크투어리즘 관광객의 관람행태 패턴

본 연구에서는 이상의 관람행태 빈도분석에 이어, 가장 많이 관찰된 관람행태 패턴을 추가로 분석하였다[표 4]. 분석결과 연구대상자들의 관람행태 패턴은 총 161개로 나타났으며, 이들 패턴은 최소 2개의 세부 관람행태에서 6개의 행태까지 다양하게 구성되어 있었다. 이중 가장 관찰빈도가 높은 관람행태 패턴은 정지/관람-읽음-이동(SL-RE-M)으로 총 1168회 관찰되었으며, 다른 패턴에 비하여 월등히 빈도가 높게 나타났다. 다음으로 정지/관람-읽음-질문함-이동(SL-RE-AQ-M) 패턴이 총 190회, 정지/관람-이동(SL-M) 160회, 정지/관람-사진촬영-이동(SL-PH-M) 83회, 정지/관람-읽음-사진촬영-이동(SL-RE-PH-M) 80회, 다른 관람자 관찰-읽음-이동(LW-RE-M) 53회 순으로 나타났다.

이를 종합해보면 상위 관람행태 패턴은 대부분 정지하여 전시물을 관람하는 정지/관람(SL) 행태로 시작하

표 4. 전시관별 관람행태 패턴(관찰빈도 10회 이상의 상위빈도)

관람행태 패턴		상설전시관			옥사전시관			Total
		1층	2층	지하층	중앙사	제11 옥사	제12 옥사	
전체	SL-RE-M(stop looking-reading-move)	210	447	177	176	67	91	1168
	SL-RE-AQ-M(stop looking-reading-ask question-move)	70	72	16	14	10	8	190
	SL-M(stop looking-move)	14	31	66	9	3	37	160
	SL-PH-M(stop looking-photograph-move)	14	39	15	8	2	5	83
	SL-RE-PH-M(stop looking-reading-photograph-move)	19	30	21	4	3	3	80
	LW-RE-M(look at exhibit with another persons-reading-move)	12	14	15	11	-	1	53
	SL-RE-ML(stop looking-reading-moving/looking at exhibit)	6	32	5	1	5	1	50
	SL-RE-LA(stop looking-reading-look around at exhibit)	12	9	5	6	7	8	47
	SL-RE-PR-M(stop looking-reading-proximity-move)	11	6	20	-	5	1	43
	SL-AV-M(stop looking-audio&video-move)	10	17	12	-	-	-	39
	SL-LA(stop looking-look round a exhibit)	3	4	3	2	2	6	20
	SL-PR-M(stop looking-proximity-move)	-	-	14	-	2	3	19
	ST-M(stop-move)	5	4	4	2	1	1	17
	ML-SL-RE-M(moving/looking at exhibit-stop looking-reading-move)	-	5	-	2	1	1	10
	SL-AV-AQ-M(stop looking-audio&video-ask question-move)	3	5	2	-	-	-	10
	SL-RE-PR-AQ-M(stop looking-reading-proximity-ask question-move)	7	2	1	-	-	-	10
	TB-SL-RE-M(turn back-stop looking-reading-move)	3	3	2	1	1	-	10
	EXP 관련	SL-RE-EXP-M(stop looking-reading-expressing feeling-move)	-	2	-	-	-	-
LA-EXP-M(look around a exhibit-expressing feeling-move)		-	-	-	-	-	1	1
LW-AV-EXP-M(look at exhibit with another persons-audio&video-expressing feeling-move)		-	-	1	-	-	-	1
SL-AV-EXP-M(stop looking-audio&video-expressing feeling-move)		-	-	1	-	-	-	1
SL-EX-EXP-LA(stop looking-experience-expressing feeling-look around a exhibit)		-	-	1	-	-	-	1
SL-EXP-M(stop looking-expressing feeling-move)		-	-	-	-	-	1	1
SL-EXP-PH-M(stop looking-expressing feeling-photograph-move)		-	-	-	-	-	1	1
SL-EXP-TK-M(stop looking-expressing feeling-talk to person-move)		-	-	-	-	-	1	1

는 것을 알 수 있었으며, 정지/관람(SL)은 읽음(RE) 행태와 밀접하게 연계되고 있었다. 또한 한 공간에서 다른 공간으로 이동(M)하기 전에 다른 관람객들에게 질문하거나(AQ), 사진촬영(PH)과 같은 추가적인 관람행동을 하는 것으로 나타났다.

본 연구에서는 이상의 전체 관람행태 패턴에 대한 빈도분석 이외에, 본 연구에서 처음 발견된 감정표현(EXP)이라는 행태가 다른 행태와 어떻게 연계되는지 살펴보았다. 구체적으로 정지/관람-읽음-감정표현-이동(SL-RE-EXP-M) 패턴이 2회 관찰되었다. 그 외 이리저리 둘러봄-감정표현-이동(LA-EXP-M), 정지/관람-시각각체험-감정표현-이동(SL-AV-EXP-M), 정지/관람-감정표현-이동(SL-EXP-M) 등의 패턴이 관찰되었다.

이를 종합해보면, 감정표현(EXP)이라는 관람행태는 관람자가 전시자료를 관람하고 그 외부자극으로 인하여 생겨난 것을 알 수 있다. 따라서 다크투어리즘 대상지에서는 전시공간의 객관적 사실의 전달 이후 관람자들이 그들의 감정을 이해하고 공감할 수 있는 다양한 시·공간 계획요소의 도입이 필요하다고 판단된다.

## V. 결론

본 연구는 최근 주목받고 있는 특수목적관광 중 하나인 다크투어리즘의 실제 관광객들을 대상으로 그들의 관람동선 및 관람행태를 분석하였다. 관람동선과 관람행태는 방문자들의 경험의 양과 질에 밀접한 영향을 미치고 이는 결국 관광수요에 밀접한 영향을 미친다. 다크투어리즘 역시 불운하였던 과거 역사에 대한 교육과 체험을 주요 목적으로 하기 때문에, 관람동선과 행태를 통한 경험의 양과 질이 매우 중요할 수밖에 없다. 이에 본 연구는 우리나라 대표 다크투어리즘 관광지 중 하나인 서대문형무소 역사관을 방문한 관광객들을 대상으로 그들의 관람동선과 관람행태를 분석하였다. 분석은 직접관찰법에 기초한 동선추적조사를 이용하였으며, 이는 관람자들의 동선과 행태는 무의식적인 경우가 많고 경험이 끝난 이후 기억력 감소현상(Memory decay)으로 정확한 조사가 불가능하기 때문이다. 이때 관람동

선은 Dean[29]의 세 가지 관람동선 유형, 관람행태는 Diamond[34]의 'Muse-Ethogram'의 7개 대분류 관람행태, 33개 세부 관람행태 코드를 이용하였다.

다크투어리즘 관광객의 관람동선 유형에 대한 분석 결과, 제안동선(SA), 임의동선(UNA), 유도동선(DA)이 모두 나타났고, 이들 동선은 전시공간의 전체적인 구성과 전시연출 기법, 전시물의 흥미도, 전시물과 관람동선과의 거리, 안내체계 등에 영향을 받는 것으로 나타났다. 또한 일부 전시관의 경우 혼잡과 높은 밀도로 인한 동선의 혼선이 나타나고 있었으며, 대부분의 관람자들이 전시매체를 가까이에서 보고자 하는 경향이 관찰되었다. 관찰대상자들의 전체 관람행태 빈도분석 결과는 다음과 같다. 세부 관람행태를 모두 합산한 7개 대분류 행태별 빈도분석 결과, 전시물을 보는 행위(Look/Gaze), 행동(Activity)이 각 4357회, 2237회로 월등히 높게 나타났고, 말하고 듣고 만지는 등의 빈도는 비교적 낮게 나타났다. 그러나 휴식, 기다림과 같은 비교적 오래 체류하는 상태관련 행태는 한 건도 관찰되지 않았다. 33개 세부 관람행태에 대한 빈도분석 결과, 정지/관람(SL), 이동(M), 읽음(RE) 빈도가 각 2157회, 2102회, 1793회로 월등히 높게 나타났다. 또한 본 연구에서는 감정표현(EXP)이라는 다크투어리즘만의 새로운 관람행태를 발견하였다. 다음으로 서대문형무소 역사관의 관람행태 패턴을 분석한 결과, 정지/관람-읽음-이동(SL-RE-M) 패턴의 관찰빈도가 총 1168회 관찰되어 월등히 높은 빈도를 보여주었다.

이상의 연구결과는 다음과 같은 학문적, 실무적 시사점을 가진다. 먼저 학문적으로는 기존에 진행되지 않았던 다크투어리즘 관광객들의 관람동선과 관람행태를 분석하여, 그들이 어떻게 공간을 경험하고 어떻게 행동하는지 이해할 수 있는 근거를 제시하였다는 점이다. 두 번째로는 일반 전시공간에서 나타나지 않았던 감정표현(EXP)이라는 새로운 관람행태를 발견하였다는 점이다. 이는 매우 고무적인 연구결과로 추후 다크투어리즘 관광지 계획시 단순히 객관적 혹은 역사적 사실의 전달과 교훈에 집중할 것이 아니라, 관람객들과 어떻게 소통하고 공감할 것인가가 매우 중요할 수 있다는 것을 의미한다. 다음으로 본 연구의 실무적 시사점은 다음과

같다. 먼저 본 연구결과 다크투어리즘 대상지의 경우 체류시간이 짧고, 대부분의 관람행태가 단순히 시각적으로 보고 이동하는 형태로만 이루어져 있어 직접적으로 참여할 수 있는 프로그램이 부족하다는 것을 알 수 있었다. 따라서 다크투어리즘 관광지를 계획·관리·운영하는데 있어 시각뿐 아니라 오감을 활용하는 체험프로그램의 운영, 감정의 공유를 위한 다양한 물리적 혹은 비물리적 계획요소의 도입, 체류시간을 늘리기 위한 프로그램의 도입이 필요할 것으로 판단된다. 이러한 실무적 시사점은 추후 다크투어리즘의 체류시간 증대, 방문빈도 향상과 같은 긍정적 효과로 연계될 수 있을 것이다. 이상의 학문적, 실무적 시사점을 종합하여 추후 연구에서는 다크투어리즘의 감정적 측면, 체류시간 증대 및 오감을 활용한 다양한 계획요소 검증에 대한 연구가 필요하다고 판단된다.

#### 참 고 문 헌

- [1] A. V. Seaton, "War and thanatourism: Waterloo 1815 - 1914," *Annals of Tourism Research*, Vol.26, No.1, pp.130-158, 1999.
- [2] M. Foley and J. J. Lennon, "JFK and dark tourism: a fascination with assassination," *International Journal of Heritage Studies*, Vol.2, No.4, pp.198-211, 1996.
- [3] P. Stone and R. Sharpley, "Consuming dark tourism: A thanatological perspective," *Annals of Tourism Research*, Vol.35, No.2, pp.574-595, 2008.
- [4] <http://malteo.net>.
- [5] 선철현, *관광학총론*, 백산출판사, 2009.
- [6] 이소영, *역사박물관의 전시형태에 따른 관람객 행태 및 만족도에 관한 연구*, 한양대학교, 석사논문, 2014.
- [7] M. Cooper, "The pacific war battlefields: Tourist attractions or war memorials?," *International Journal of Tourism Research*, Vol.8, No.3, pp.213-222, 2006.
- [8] C. Rojek, *Ways of Escape: Modern Transformation in Leisure and Travel*, Hampshire: Macmillan, 1993.
- [9] J. Lennon and M. Foley, *Dark Tourism: The attraction of Death and Disaster*, London: Continuum, 2000.
- [10] J. E. Tunbridge and G. J. Ashworth, *Dissonant Heritage: The Management of The Past as Resource in Conflict*. Chichester, John Wiley & Sons, 1996.
- [11] E. H. Cohen, "Educational dark tourism at an in populo site," *Annals of Tourism Research*, Vol.38, No.1, pp.193-209, 2011.
- [12] M. S. Bowman and P. C. Pezzullo, "What's so 'dark' about 'dark tourism'?: Death, tours, and performance," *Tourist Studies*, Vol.9, No.3, pp.187-202, 2009.
- [13] C. Winter, "Tourism, social memory and the great war," *Annals of Tourism Research*, Vol.36, No.4, pp.607-626, 2009.
- [14] R. Mowatt and C. Chancellor, "Visiting death and life dark tourism and slave castles," *Annals of Tourism Research*, Vol.38, No.4, pp.1410-1434, 2011.
- [15] C. Winter, "Battlefield visitor motivations: explorations in the Great War town of Ieper, Belgium," *International Journal of Tourism Research*, Vol.13, pp.164-176, 2011.
- [16] J. Nawijn and M. Fricke, "Visitor emotions and behavioral intentions: The case of concentration camp memorial neuengamm," *International Journal of Tourism Research*, Vol.17, No.3, pp.221-228, 2015.
- [17] C. Wu, C. Funck, and Y. Hayashi, "The impact of host community on destination branding: A case study of Hiroshima," *International Journal of Tourism Research*, Vol.16, No.6, pp.546-555, 2014.

[18] 김현식, 양정호, “다크 투어리즘의 세월호 참사에 대한 적용 방안 연구: 관련 콘텐츠의 설계와 구성을 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제9호, pp.176-187, 2014.

[19] 한숙영, 박상근, 허중욱, “다크투어리즘에 대한 탐색적 논의,” 관광연구저널, 제25권, 제2호, pp.5-18, 2011.

[20] 장혜원, 김태훈, 정철, “다크투어리즘 참가자의 방문동기: 제주 43평화공원 방문 지역주민과 관광객의 비교,” 관광학연구, 제35권, 제6호, pp.79-97, 2011.

[21] 이후석, “다크투어리즘 동기 유형에 따른 시장 세분화연구,” 관광연구저널, 제26권, 제3호, pp.35-50, 2012.

[22] 이은지, 조철호, 박해정, “다크투어리즘 서비스경험이 방문객의 방문효과, 만족에 관한 연구: 서대문형무소역사관을 중심으로,” 대한경영학회지, 제25권, 제7호, pp.2999-3018, 2012.

[23] 류주현, “부정적 장소자산을 활용한 관광 개발의 필요성,” 한국도시지리학회지, 제11권, 제3호, pp.67-79, 2008.

[24] 한숙영, 조광익, “현대사회에서의 위험과 관광: 다크 투어리즘의 경우,” 관광학연구, 제34권, 제9호, pp.11-31, 2010.

[25] 노정연, 조우제, “대구·경북지역 다크투어리즘(dark tourism)의 선택속성 및 활성화 방안에 관한 연구,” 관광연구, 제26권, 제1호, pp.131-148, 2011.

[26] 최준혁, “데이비드 딘의 관람동선 처리법에 따른 관람행태 특성 고찰,” 한국실내디자인학회 논문집, 제14권, 제6호, pp.236-243, 2005.

[27] 송미, 윤희정, “사용자 조사법을 이용한 어린이 놀이행태 및 놀이환경 분석: 테마박물관의 실내 에어바운스 공간을 대상으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제1호, pp.274-284, 2016.

[28] 한울, 윤희정, “직접관찰법을 이용한 도심 선형 여가공간의 보행자 행태분석,” 한국조경학회지, 제42권, 제5호, pp.124-133, 2014.

[29] D. Dean, Museum Exhibition: Theory and

Practice, Roudledge, 1994.

[30] 목선아, 백준기, “전시 기획을 위한 관람객 행태와 만족도 간 상관성 분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제7호, pp.511-519, 2015.

[31] 임승빈, *환경심리와 인간행태*, 도서출판 보문당, 2007.

[32] 최준혁, 임채진, “Behavioral Ethogram에 의한 전시 관람행동 분석,” 한국실내디자인학회 논문집, 제13권, 제3호, pp.171-178, 2004.

[33] 최준혁, “관람행태 특성과 전시레이아웃 분석에 의한 박물관 단위전시공간에서의 동선계획에 관한 연구,” 한국실내디자인학회 논문집, 제16권, 제2호, pp.233-241, 2007.

[34] J. Diamond, *Practical evaluation guide: Tools for museums and other Informal educational settings*, Rowman Altamira, 1999.

#### 저 자 소 개

아데 프리아나 롤리타사리(Lolitasari Ade Triana)

정회원



- 2016년 6월 : 강원대학교 일반대학원 관광경영학과 석사과정

<관심분야> : 역사문화관광, 도시재생, 관광자원관리

윤희정(Hee Jeong Yun)

정회원



- 2007년 2월 : 서울대학교 환경대학원(공학박사)
- 2007년 5월 ~ 2010년 2월 : 한국문화관광연구원 연구원, 농촌진흥청 연구사
- 2010년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 관광경영학과 부교수

<관심분야> : 관광자원 개발, 관광공간, 관광자 환경심리, 시·공간 행태