



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

제 41 회 석사학위논문

지도교수 조 혜 정

관광스토리텔링 관점에서의
다크투어리즘 연구

- 국내 사례를 중심으로 -

중앙대학교 예술대학원

예술경영학과 문화콘텐츠 전공

박민지

2018년 8월

관광스토리텔링 관점에서의
다크투어리즘 연구
- 국내 사례를 중심으로 -

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 8월

중앙대학교 예술대학원
예술경영학과 문화콘텐츠 전공
박민지

박민지의 석사학위논문으로 인정함

심사위원장 _____(인)

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

중앙대학교 예술대학원

2018년 8월

목 차

제1장 서론	1
제1절 연구배경 및 목적	1
제2절 연구방법	3
제2장 이론적 배경	5
제1절 다크투어리즘의 개념	5
1. 다크투어리즘의 정의	5
2. 다크투어리즘의 유형	6
3. 다크투어리즘의 장소성	17
제2절 관광스토리텔링의 개념	18
1. 스토리텔링의 정의	18
2. 관광스토리텔링의 모델	20
3. 관광스토리텔링과 공간구성	26
제3절 선행연구 검토	28
제3장 사례분석 및 연구결과	31
제1절 연구설계	31
1. 연구문제 및 연구대상	31
2. 분석방법	31
제2절 사례분석	34
1. 제주 4·3사건과 다크투어리즘	34
2. 거제 포로수용소와 다크투어리즘	44
3. 5·18 민주화운동과 다크투어리즘	54
제3절 분석결과	66

제4장 결론	70
제1절 연구의 요약	70
제2절 연구의 시사점 및 제언	71
제3절 향후 연구과제	72
 참고문헌	 73
 국문초록	 79
 ABSTRACT	 81

표 목 차

<표 2-1> 다크투어리즘의 주제별 유형	7
<표 2-2> 주제별 유형 구분에 따른 해외 다크투어리즘 관광지	8
<표 2-3> 주제별 유형 구분에 따른 국내 다크투어리즘 관광지	10
<표 2-4> 다크투어리즘의 방문동기 유형	14
<표 2-5> 다크투어리즘의 장소활용 방식에 따른 특징	17
<표 2-6> 스토리의 유형	23
<표 2-7> 스토리 체험의 유형	24
<표 2-8> 스토리 공유의 유형	25
<표 3-1> 제주 4·3사건의 흐름	34
<표 3-2> 제주 4·3사적지의 주제별 분류	35
<표 3-3> 제주 4·3평화기념관의 성격	40
<표 3-4> 제주 4·3평화기념관의 전시내용 및 연출방법	42
<표 3-5> 4·3사건 관련 교육, 체험 프로그램 현황(2018년 기준)	43
<표 3-6> 거제 포로수용소의 역사	45
<표 3-7> 거제 포로수용소 입장객 현황(2016~2017년)	46
<표 3-8> 거제 포로수용소의 목적별 공간 분류	46
<표 3-9> 거제 포로수용소의 전시내용 및 연출방법	50
<표 3-10> 포로수용소 프로그램(2017년 기준)	53
<표 3-11> 5·18민주화운동 경과	54
<표 3-12> 5·18사적지의 유형별 분류	56
<표 3-13> 5·18 기록물의 형태 및 분류	57
<표 3-14> 5·18민주화운동 관련 문화콘텐츠 현황	59
<표 3-15> 국립5·18민주묘지의 목적별 공간 분류	60

<표 3-16> 5·18 관련 프로그램 현황(2017~2018년)	62
<표 3-17> 오월길 코스 구성 현황	63
<표 3-18> 5·18민주화운동 사적지 현황	64
<표 3-19> 제주 4·3사건 사적지의 관광스토리텔링 분석	66
<표 3-20> 거제포로수용소의 관광스토리텔링 분석	67
<표 3-21> 광주 5·18민주화운동 사적지의 관광스토리텔링 분석	68

그림 목 차

[그림 1-1] 연구흐름도	4
[그림 2-1] 다크투어리즘 스펙트럼	12
[그림 2-2] Seaton의 타나투어리즘 연속체 개념	13
[그림 2-3] Sharpley의 다크투어리즘 유형	16
[그림 2-4] 스토리텔링의 OSMU	19
[그림 2-5] 관광스토리텔링의 개념	21
[그림 2-6] 스토리텔링과 전시공간 구성의 유사성	26
[그림 3-1] 분석틀	33
[그림 3-2] 다량취굴 내부도	36
[그림 3-3] 4·3평화공원 전시관 안내도	41

제1장 서론

제1절 연구배경 및 목적

오늘날 관광은 관광객 스스로가 테마를 구성하여 원하는 코스를 구성하는 특수목적관광의 형태로 변화하고 있다. 과거 휴가 및 여가 목적의 단순한 차원의 관광에서 벗어나 새로운 것을 배우고 경험하고자 하는 자기개발의 욕구를 반영하고 있는 것이다. 이러한 패러다임의 변화로 인해 다양한 콘텐츠를 활용한 관광형태를 찾아볼 수 있게 되었다.

죽음과 재난, 전쟁 등과 관련된 장소를 방문하는 다크투어리즘은 관광객의 다양한 수요 속에서 특수목적관광의 한 맥락으로 등장하게 되었다. 재난이나 사고 등의 소식이 빠르게 전달되고 사람들은 이에 대한 긍정적 혹은 부정적 관심의 환기를 통해 그 지역을 직접 방문하고자 하는 욕구가 증가하게 되었다. 이러한 현상은 홀로코스트가 자행되었던 유럽에서 처음 시작되었으며, 최근 국내에서도 그 수요가 증가하고 있다.

대한민국은 역사적으로 외세의 지배와 수많은 전쟁, 동족상잔의 비극을 겪었기 때문에 다크투어리즘에 대한 부정적인 시각과 거부반응이 있었던 것이 사실이다. 하지만 다양한 매체의 영향으로 다크투어리즘과 관련된 장소를 교훈적인 시각으로 바라보게 되었고 어두운 역사를 감추기보다는 적극적으로 노출하는 쪽으로 방향을 잡고 있다. 현장을 보존하거나 테마길을 조성하고 추모비나 기념박물관을 세우는 등 역사를 바라보는 태도가 점차 변화하고 있는 것이다.

사실 다크투어리즘의 발전에는 미디어와 인터넷이 적지 않은 영향을 미치고 있다. 최근에 개봉한 <암살>, <택시운전사>, <1987>과 같은 영화는 시민들의 근현대사에 대한 관심도를 높이는데 크게 기여한 바 있다. <무한

도전>, <한국은 처음이지>와 같은 유명 TV 예능 프로그램에서도 출연진들이 군함도와 DMZ, 서대문형무소 등의 관광지를 직접 방문하여 비극적인 근현대사를 재조명하기도 했다. 실제로 영화 개봉 후 서대문형무소와 남영동 대공분실을 찾는 관광객들이 크게 증가하였고 각종 검색엔진에 관련된 사건과 인물을 검색하는 횟수도 크게 늘었다.

비극적인 역사를 담고 있는 곳에서의 이벤트와 콘텐츠 또한 다양하게 생성되고 있다. 올해 서대문형무소 역사관에서 개최한 3.1절 기념식에는 대통령뿐 아니라 독립유공자와 사회각계 인사 등 1300여 명이 참석하였고 부대행사로 전통무예공연, 택견 플래시몹 등의 프로그램이 진행되었다.

과거의 흔적을 찾고자 하는 다크투어리즘 여행객들의 심리는 장소가 가지고 있는 스토리텔링에 대한 흥미와 호기심이 가장 크다고 할 수 있다. 교과서를 통해 한 발짝 떨어져서 배우는 역사는 나와 연관되어 있다고 생각하기 어려울 수 있다. 그러나 관광이라는 매개를 통해 인간이 저지른 사과의 일면이 눈앞에서 펼쳐지게 된다면 재발 방안을 마련하게 되는 사회 안정의 효과까지 거둘 수 있게 될 것이다.

노정연·김영규(2015)는 슬픔이 담긴 비극적인 역사이기 때문에 외면할 수 있지만 역사적 비극의 재발을 방지하기 위해 역사교훈관광인 다크투어리즘의 활성화가 필요하다고 하였다. 또한 다크투어리즘이 지속적으로 유지되기 위해서는 관광객들의 공감과 흥미를 유발할 수 있는 스토리텔링 개발이 필요하다.

이에 본 연구는 다크투어리즘의 개념 및 현황에 대해 고찰함으로써 다크투어리즘에 대한 이해를 도모하고자 한다. 또한 사례대상으로 국내 다크투어리즘 관광지를 선택하여 이들 관광지가 어떻게 스토리를 생성, 활용하고 있는지 살펴보고자 한다.

제2절 연구방법

본 연구에서는 사례분석을 연구의 기본 방법론으로 채택하였다. 이를 위하여 국내 다크투어리즘 관광지를 유형별로 분류하였으며, 사례대상을 선정하여 각 장소에서 어떠한 방식으로 스토리텔링이 적용되고 있는지 분석하였다.

우선 문헌조사와 현장답사를 병행하였다. 문헌조사방법을 이용하여 다크투어리즘 및 스토리텔링의 개념과 유형, 현황 등을 분석하였고, 한국관광공사와 한국문화관광연구원, 문화재관리국 등의 연구보고서 및 관련 학술지, 학위논문, 저서 등을 2차 자료로 활용하였다. 또한 인터넷 홈페이지와 기사 및 칼럼 등을 통해 연구대상에 대한 자료를 수집한 후 현장답사를 진행하였다.

사례연구 대상으로는 거제 포로수용소와 광주 5·18민주화운동 사적지, 제주 4·3사건 사적지를 선정하였다. 통계자료를 기준으로 1년 동안 30만 명 이상 찾는 유명 관광지, 3개 이상의 테마공간과 다양한 콘텐츠를 가지고 있는 관광지, Foley와 Lennon의 다크투어리즘 유형을 바탕으로 다양한 주제별 유형이 적용되는 관광지를 선정하였다.

본 연구의 내용은 총 4장으로 구성되어 있으며 그 내용은 다음과 같다.

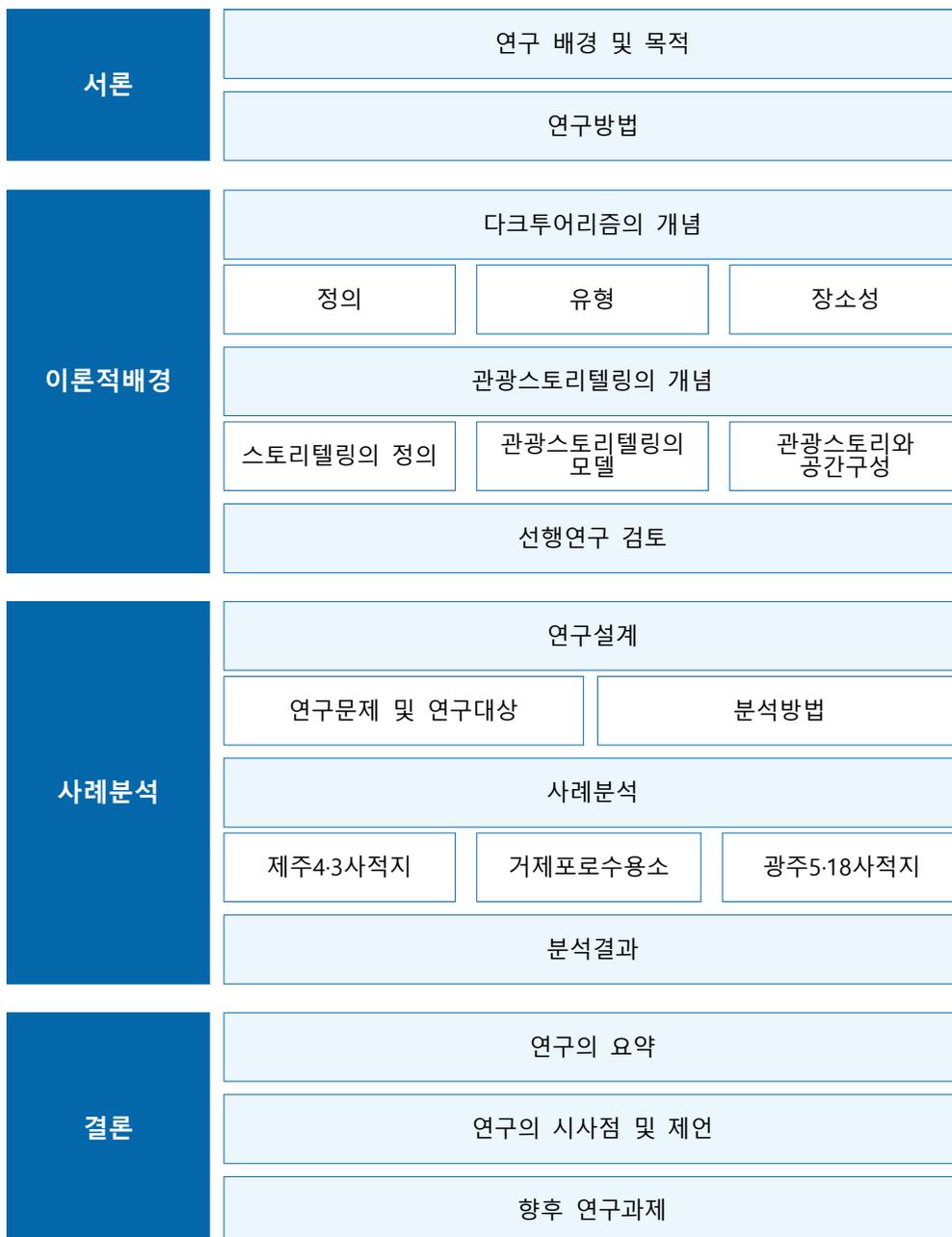
제1장은 연구배경 및 목적을 제시하고 연구방법에 대하여 서술하였다.

제2장에서는 이론적 고찰을 통해 다크투어리즘과 스토리텔링의 개념 및 유형, 현황을 정리하였고 선행연구를 분석하였다.

제3장은 본론 단계로 다크투어리즘의 국내 적용사례를 다루었다. 사례대상인 거제 포로수용소와 광주 5·18민주화운동 사적지, 제주 4·3사건 사적지의 스토리텔링 방식에 대해 분석하고 연구결과를 도출하였다.

제4장 결론에서는 연구결과를 요약하고 국내 다크투어리즘의 시사점과 개발방안 제언 및 향후 연구과제를 제시하였다.

[그림 1-1]은 본 연구의 흐름도를 나타낸 것이다.



[그림 1-1] 연구흐름도

제2장 이론적 배경

제1절 다크투어리즘의 개념

1. 다크투어리즘의 정의

1990년대 이후 역사문화관광의 새 유형으로 부각된 다크투어리즘(Dark Tourism)은 여행목적의 휴양관광이 아니라 재난이 일어났거나 역사적으로 비극적 사건이 일어난 곳을 직접 방문하여 자기반성을 하고, 교훈을 얻기 위한 여행을 말한다(Stone & Sharpley, 2008).

다크투어리즘의 사전적 의미는 '전쟁·학살 등 비극적 역사의 현장이나 엄청난 재난과 재해가 일어났던 곳을 돌아보며 교훈을 얻기 위하여 떠나는 여행'(네이버 백과사전)이다.

'다크투어리즘'이라는 표현이 처음 등장한 것은 1996년 영국의 대학교수인 Foley와 Lenon이 논문집인 *International journal of heritage studies*에 발표한 "Heart of Darkness"라는 사설이다. 이들은 다크투어리즘을 죽음이나 재난과 관련된 장소를 회상이나 교육, 그리고 엔터테인먼트의 목적으로 방문하는 것이라고 정의하였다(Foley & Lenon, 1996). 그리고 2000년 그들의 저서인 *Dark Tourism*이 출간되면서 그 개념이 널리 쓰이게 되었다(한숙영, 2010).

연구자에 따라 타나투어리즘(Thanatourism), 블랙투어리즘(Black tourism), 그리프투어리즘(Grief tourism) 등의 용어 등과 혼용되어 사용하기도 하지만 대부분 다크투어리즘을 가장 포괄적인 개념으로 사용한다. 김은아(2017)에 의하면 우리나라에서는 '역사교훈여행'이라는 용어가 종종 사용되고 있지만, 이 용어는 다크투어리즘이 지니는 재난, 감옥, 죽음, 전쟁, 참사 등의

미묘한 의미들을 반영하지 못하기 때문에 적절하다고 할 수 없다.

Seaton(1996)은 죽음과 관련된 장소를 방문하는 것을 타나투어리즘(Thanatourism)이라고 정의하였다. 다크투어리즘의 기원이 되는 이 용어는 고대 그리스신화에 나오는 죽음의 신인 타나토스(Thanatos)에서 기원한 것이다. 그는 죽음을 재현하거나 상징하는 것, 관이나 묘비처럼 죽음과 관련된 물질적인 것들이 타나투어리즘의 동기가 될 수 있다고 하였다.

일반적으로 인간성에 반하는 죽음, 재난, 폭력행위, 비극, 참사현장을 방문하는 여행을 다크투어리즘이라고 지칭하지만, 최근에는 역사적으로 부끄러운 과거나 안 좋은 기억 등 대중에게 부정적인 인식이 있는 곳을 관광객자 원화하는 것이라는 정의도 있다.

죽음과 재난 관련된 지역을 방문하는 사람들이 그 지역을 다시 방문하고 싶은 욕구가 작용하면서 다크투어리즘은 지속성과 장소의 영월성을 지니게 되었다. 또한 다크투어리즘 관광지에 담긴 이야기나 에피소드들은 스토리텔링의 요소로서 큰 의미를 갖는다고 볼 수 있다(노정연·김영규, 2015).

기존 정의된 개념을 종합해 봤을 때, 다크투어리즘은 특수목적관광과 문화유산관광의 성격을 가지며 죽음과 재난, 고통 등 비극과 관련된 장소를 방문하여 과거를 통해 올바른 역사인식 제고와 교훈을 얻는 활동이라고 정의할 수 있다.

2. 다크투어리즘의 유형

현재 다크투어리즘과 관련된 다수의 연구가 존재하며 학자들마다 유형 분류의 기준이 상이하게 나타난다. 기준은 서로 다르지만 그 내용은 결국 죽음이나 재난 등의 사건에 어떻게, 얼마나 관련되어 있는지에 달려 있다고 할 수 있다.

다크투어리즘에 대한 연구들은 주로 주제(Foley & Lenon, 1996), 관광 매력물들이 위치한 장소(Miles, 2002), 스펙트럼의 관점(Stone, 2006), 방문하는 사람들의 동기(Seaton, 1996), 위험 발생 지역의 수요와 공급 형태(Shapley, 2005) 등에 따라 나누어진다(한숙영·조광익, 2009).

1) 주제별 유형

Foley와 Lennon(2000)은 다크투어리즘을 전쟁지역관광, 묘지방문관광, 식민지역사관광, 재난지역관광, 고스트관광, 감옥관광, 홀로코스트관광 등 7가지로 분류하였고 이는 가장 보편적으로 사용되고 있는 유형이다. 다크투어리즘을 수요자가 아닌 공급자의 입장에서 분류하는 방식이며 다크투어리즘이 처음 발생하였던 유럽의 선진국 사례 위주로 분류되어 있다.

<표 2-1> 다크투어리즘의 주제별 유형

분류	예시	
주제별 유형 (Foley & Lennon, 2000)	전쟁지역	역사적으로 의미 있는 전쟁지역
	묘지방문	전쟁의 희생자들을 기리는 장소
	식민지역사	식민지 역사를 장소자산으로 활용한 장소
	재난지역	화산, 지진, 태풍 등 천재와 인재의 피해현장
	고스트	귀신, 유령 출몰지역 관광
	감옥	교도소, 형무소 관광
	홀로코스트	나치에 의해 자행된 대량학살현장

전쟁·홀로코스트·식민지역사 유형은 역사적으로 의미가 있기 때문에 기념 사업을 통해 반복적인 가치재생이 가능하며 현장이 아니더라도 기념공간을 신축할 수 있다. 반면 묘지·감옥·고스트·재난 유형은 역사성보다는 실제 비

극이 일어난 현장성을 바탕으로 하기 때문에 가치의 반복적인 재생이 어렵다. 기념공간을 신축하더라도 비극의 현장에서만 느낄 수 있는 장소감을 재현하는 것은 쉽지 않다.

이렇듯 다크투어리즘의 사례는 다양한 형태로 세계 각지에 분포되어 있다. 자국에서 일어난 비극적인 역사적 사건과 관련된 사적지를 관광지로 개발하여 관광객들을 사로잡는다.

많은 사람들에게 잘 알려진 대표적인 국외 다크투어리즘 사례로는 9·11 테러가 일어났던 뉴욕의 그라운드 제로, 크메르군에 의해 수천 명이 학살되어 매장된 캄보디아 킬링필드, 최악의 방사능 유출사고가 있었던 우크라이나 체르노빌 원전, 유태인 대량학살 현장인 아우슈비츠 수용소, 제2차 세계 대전 때 원자폭탄이 떨어졌던 히로시마의 평화기념공원 등이 있다. 해외 다크투어리즘 관광지를 주제별 유형으로 구분하면 <표 2-2>와 같다.

<표 2-2> 주제별 유형 구분에 따른 해외 다크투어리즘 관광지

구분	사례
전쟁	미국 게티스버그 배틀필드 파크, 하와이 진주만 애리조나호 기념관, 영국 워털루 전투 워털루 브리지, 오키나와 평화기념공원, 히로시마 평화기념공원, 나가사키 평화기념공원, 사이판 만세절벽과 자살절벽, 태국 콰이강의 다리
묘지	미국 알링턴 국립묘지, 하와이 펀치볼 국립묘지, 프랑스 노르망디 오마하비치, 태국 칸차나부리 유엔묘지, 오스트리아 빈 중앙묘지, 아르헨티나 레폴레따 묘지, 다이애나 영국왕세자비 교통사고 장소
식민지 역사	세네갈 고레섬, 멕시코 과나후아토타운, 쿠바 아바나 구시가지, 스페인 그라나다
홀로코스트	폴란드 아우슈비츠 수용소, 독일 다카우, 이스라엘 야드바셈 홀로코스트 역사기념관, 네덜란드 안네프랑크의 집, 캄보디아 킬링필드, 중국 난징대학살기념관, 오스트리아 마테우젠-구센

구분	사례
재난·재해	이탈리아 폼페이 화산 유적지, 일본 시마바라 화산재피해 마을, 일본 동북지역 쓰나미 재해지, 미국 허리케인 카트리나 재해지역, 뉴욕 9·11 테러 발생지역(그라운드제로)
고스트	브리삭 성, 브란 성, 에딘버러 칼튼 힐, 콘월 성, 오스테리일리아 포트아서
감옥	구멜버른 감옥, 미주리 주립교도소, 알카트라즈 감옥, 로벤섬, 루마니아 비밀감옥 박물관, 싱가포르 창이교도소, 아일랜드 킬마이 넘 감옥, 아르헨티나 죄수박물관, 콘다오 섬

출처: 김태영(2013), 「호국·민주주의 정신과 경남의 다크투어리즘」

우리나라의 경우, 다크투어리즘의 대상들이 일제강점기, 6·25전쟁 그리고 각종 재난 및 사건·사고와 연계되어 있다. 이에 대한 부정적인 인식 때문에 다크투어리즘 대상들이 방치되거나 해체·소멸되는 것이 일반적이었다. 하지만 2000년대 들어 다크투어리즘과 관련된 장소를 역사적인 교훈의 대상으로 바라보는 시각이 확대되면서 다크투어리즘에 대한 연구를 통해 개발방안을 마련하고 있다.

장성근·강동진(2017)에 의하면 최근 우리나라의 다크투어리즘은 크게 두 가지 패턴을 보이고 있다. 첫째는 거제포로수용소, 대구시민안전테마파크처럼 지역경제 활성화에 초점을 둔 테마파크로 개발하는 것이며, 둘째는 DMZ 투어, 칠곡 다크투어 등 어두운 역사적 장소를 정비하여 교훈의 대상으로 삼는 패턴이다.

국내 다크투어리즘 관광지를 주제별 유형으로 분류하면 <표 2-3>와 같다.

<표 2-3> 주제별 유형 구분에 따른 국내 다크투어리즘 관광지

구분	사례
전쟁	부산 임시수도 피란유산, 서울 전쟁기념관, 인천상륙작전기념관, 고성 DMZ박물관, 연평해전·천안함 평택제2함대사령부, 제주 일제강점기 군사시설, 칠곡 다부동 전적기념관
묘지	국립 서울현충원, 국립 4·19민주묘지, 국립 이천호국원, 국립 대전현충원, 광주 5·18민주묘지, 귀무덤, 국립 3·15민주묘지, 망우리 공동묘지, 부산 민주공원
식민지 역사	서대문형무소 역사관, 화성 제암리 3·1운동 순국기념관, 안성 3·1운동 기념관, 천안 아우내장터, 천안 독립기념관, 안동독립운동기념관, 조선혁명간부학교 훈련터, 윤봉길 의사기념관, 일본군 위안부 역사관, 일제 강제동원역사관, 제주항일기념관
홀로코스트	거창사건 추모공원, 산천·함양 양민학살추모공원, 제주 4·3평화공원
재난·재해	대구 지하철참사 테마공원, 세월호 참사 관련 유산, 서해안 기름 유출 현장, 연평도
고스트	곤지암 정신병원, 정선 화암동굴 공포체험
감옥	거제 포로수용소 유적공원, 서대문형무소 역사관

출처: 김태영(2013), 「호국·민주주의 정신과 경남의 다크투어리즘」

2) 장소 원형성에 따른 유형

Miles(2002)는 죽음, 재해, 악행과 ‘관련된’ 장소와 ‘발생한’ 장소 간에는 차이가 있으며 실제 장소가 어디에 위치하고 있는지를 근거로 하여 원형자산인 다크 투어리즘(darker tourism)과 기념자산인 다크 투어리즘(dark tourism)으로 구분하였다.

우리에게 잘 알려진 사례를 예로 들면 유대인들의 대량학살 발생지역인 폴란드의 아우슈비츠 수용소와 독립운동가들이 고문을 받다 죽어간 우리나라의 서대문 수용소를 직접 방문하는 것은 실제 사건이 일어난 장소를 방문하는 것이기 때문에 원형자산에 해당된다. 이에 반해 워싱턴 D.C에 있는 홀로코스트 기념관은 사건이 일어난 재앙지는 아니지만 이를 기념하기 위해 세워진 장소이므로 기념자산에 속한다.

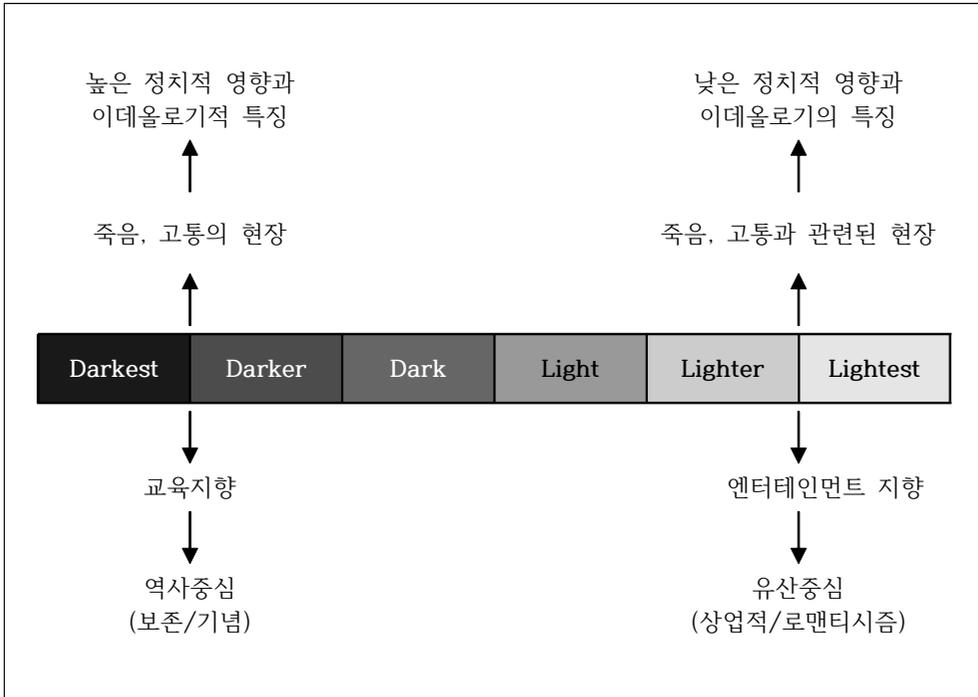
한숙영·조광익(2010)에 의하면 이 방법은 참사가 발생한 곳과의 관련성이 클수록 그곳에서 더욱 강렬한 경험과 함께 심리적 변화를 느끼게 된다는 구분방법으로 장소가 가지는 매력보다 장소에서 느끼는 경험과 감정이입을 중시한다.

Miles(2002)는 비극적 사건이 일어난 장소에 관련 관광상품이 제공될 때 관람객의 감정이입이 가장 높아진다고 하였다. 아우슈비츠 수용소의 경우, 사형집행과 관련된 생생한 증언과 당시의 사건에 대한 언론보도 등의 시청각 자료들이 더해지면서 관람객들의 감흥이 배가되고 흥미성이 높아지게 되는 것이다(심월섭, 2010).

그러나 최근에는 원형자산은 아니지만 기발한 콘텐츠와 아이디어를 바탕으로 한 기념공간들이 많은 인기를 얻고 있다. 때문에 원형자산으로 분류되는 곳의 매력도가 새로 신축한 기념공간보다 무조건 높다고 할 수는 없다.

3) 스펙트럼에 의한 유형

Stone(2008)은 다크투어리즘의 생산적 특징을 스펙트럼의 관점에서 분석할 수 있다고 보았다. 다크투어리즘 장소와 체험상품의 특성을 [그림 2-1]과 같이 “가장 어두움(darkest), 더 어두움(darker), 어두움(dark), 밝음(light), 더 밝음(lighter), 가장 밝음(lightest)”의 여섯 단계로 나누었다.



[그림 2-1] 다크투어리즘 스펙트럼

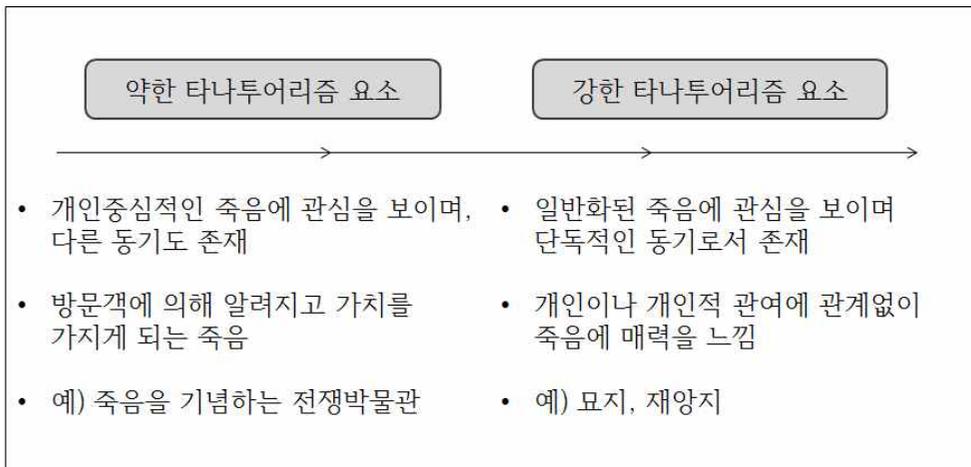
출처: Philip Stone(2008)

가장 어두운 곳(darkest)의 특징은 죽음이나 재해 등의 비극이 직접 발생한 현장으로 역사 그 자체에 집중해 교육목적으로 사용된다. 반면 밝은 스펙트럼(lightest)의 특징은 죽음, 재해, 악행과 간접적으로 연결된 장소로 교육보다는 위락의 측면에서 활용될 가능성이 높다.

송희영·배은석·임동욱(2015)에 의하면 색이 어두운 곳은 특정지역을 다크투어리즘의 대상지로 활용하는 전략에 있어서 구심점 역할을 한다. 반면 색이 밝은 장소는 외지인으로 하여금 지역 내부로 접근하게 하는 구심력을 발휘한다. 구심점을 중심으로 구심력이 원활하게 발휘되려면 콘텐츠들이 스펙트럼의 각 위치에서 적합한 역할을 수행해야 한다.

4) 방문동기에 의한 유형

Seaton(1996)은 그의 저서에서 다크투어리즘의 기원이라고 할 수 있는 타나투어리즘이라는 개념을 제시하였다. 타나투어리즘은 죽음을 실제적이거나 상징적으로 만나는 여행이다. Lennon과 Foley가 관광지의 특징으로 주제별 유형을 나눈 것과 달리 방문객의 동기에 따른 행동적 측면을 강조한 것이다. 타나투어리즘은 개인의 관심에 따라 일련의 연속적인 강도를 가지고 있다.



[그림 2-2] Seaton의 타나투어리즘 연속체 개념

출처: 장애옥·최병길(2011), 「다크투어리즘 방문객의 동기와 특성」

[그림 2-2]에서 나타나듯이 연속선의 최극단인 타나투어리즘의 가장 순수한 형태는 죽음 그 자체가 가지고 있는 매력에 매혹되어 죽음이나 재난이 일어난 지역을 직접 방문하는 것이다. 또 다른 극단의 하나는 개인중심적인 죽음에 관심을 보이는 것이며, 예를 들면 죽음을 기념하는 박물관이나 유명 인사가 불의의 사고를 당한 장소 등이 있다.

Seaton은 이에 근거하여 다크투어리즘의 유형을 다섯 가지로 제시하였다. 첫째, 과거 실제 참사 장소를 방문하는 것으로 사형 집행장, 로마 격투 기장, 비행기 추락 장소, 배가 침몰한 지역이나 테러 장소 등이 있다. 둘째, 개인이나 대중이 학살된 장소를 방문하는 것으로 아우슈비츠 수용소, 폼페이 유적, 저명인사가 암살된 지역이 이에 해당된다. 셋째, 죽은 사람이 살아 있을 때 수용되었던 장소 또는 기념관을 참관하는 행위로 무덤, 형무소, 납골당, 전사자 기념비 등이 있다. 넷째, 특정 주검과 관련된 물질적 증거 혹은 상징물이 있는 곳을 방문하는 것으로 박물관의 유품, 고문기구 전시장 등이 있다. 다섯째, 특정 주검에 대한 재현행사를 참관하는 행위로 독립운동 재현행사, 전쟁기념 축제, 십자가를 진 예수의 가장행렬 등이 해당된다 (한숙영·조광익, 2010).

Yuill(2003)은 그의 저서에서 다크투어리즘 방문동기를 내적 작용과 외적 작용으로 구분하였다. <표 2-4>와 같이 내적 작용은 유산, 역사, 죄의식, 호기심, 죽음, 향수 등 6개의 동기가 있으며 외적 작용은 교육, 회상, 공예품, 지역 신성화 등 4개의 동기가 있다.

<표 2-4> 다크투어리즘의 방문동기 유형

내적 작용	유산, 역사, 죄의식, 호기심, 죽음, 향수
외적 작용	교육, 회상, 공예품, 지역 신성화

출처: Yuill(2003)

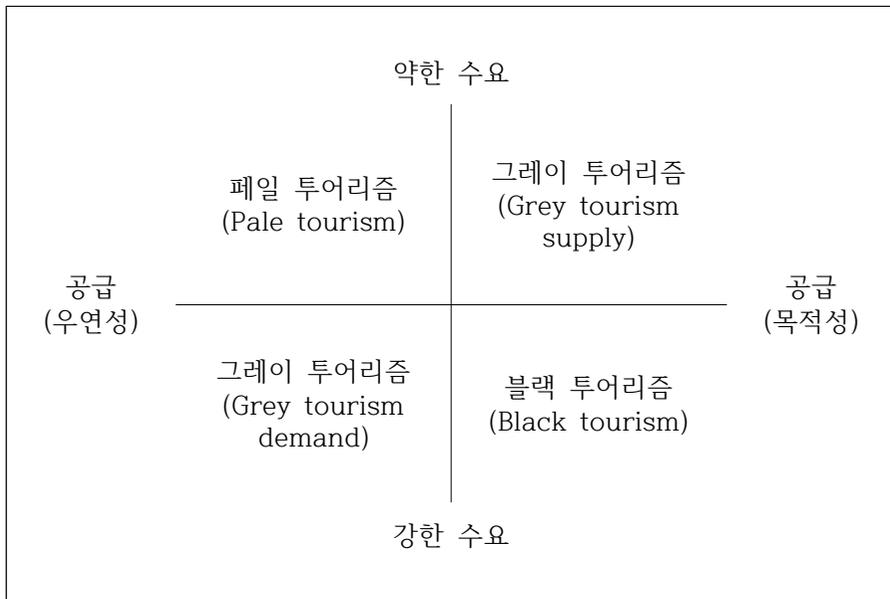
김하나(2014)의 연구에서는 다크투어리즘의 방문동기에 스토리텔링 요소를 포함하였으며 교육성, 역사성, 일탈성, 장소의 매력성으로 방문동기를 분류하였다. 대부분의 연구자들은 교육적 동기, 일상탈출적 동기, 추모적 동기, 기억적 동기 등으로 방문동기를 분류하여 연구에 사용한다.

Seaton(1996)은 죽음의 장소를 보기 위한 것 혹은 관련된 수용소나 기념관을 관람하기 위한 것, 당시의 재현 또는 가상의 체험을 하기 위한 것으로 방문동기를 설명하였고, Foley & Lennon(1996)은 교육적 목적, 추모의 목적, 엔터테인먼트의 목적으로 방문동기를 분류하였다.

5) 수요와 공급에 의한 유형

Sharpley(2005)는 공급적 측면과 수요적 측면에서 다크투어리즘을 분석하였다. 장애옥·최병길(2011)에 의하면 공급적 측면에서의 다크투어리즘은 정부나 지자체의 위험발생지역의 개발정도에 초점을 두는 것이다. 수요적 측면에서는 다크투어리즘의 유형을 Holt(1995)의 소비유형에 근거하여 ‘분류로서의 다크투어리즘(Classification)’, ‘놀이로서의 다크투어리즘(Play)’, ‘경험으로서의 다크투어리즘(Experience)’, 그리고 ‘통합으로서의 다크투어리즘(Integration)’의 4단계로 구분하여 단계에 따른 소비정도를 분석하였다. ‘분류로서의 다크투어리즘’이 소비가 가장 낮은 유형이고, ‘통합으로서의 다크투어리즘’은 소비가 가장 높은 관광유형이다.

Sharpley는 후에 이를 다시 통합하여 수요와 공급을 동시에 고려한 4개의 영역으로 개념화 하였다.



[그림 2-3] Sharpley의 다크투어리즘 유형

출처: Sharpley(2005)

류주현(2008)에 의하면 [그림 2-3]에서 2사분면의 페일 투어리즘(Pale tourism)은 아직 관광지로 조성되지 않은 지역으로, 위험 발생 지역이지만 비교적 사람들의 관심이 적은 가장 약한 다크투어리즘 관광지이다.

3사분면의 그레이 투어리즘(Grey tourism demand)은 사람들의 관심은 많으나 아직 관광지로 개발되지 않은 곳이며, 1사분면의 그레이 투어리즘(Grey tourism supply)은 정부나 지자체에 의해 관광지로 개발되었으나 방문객의 관심이 다소 적은 지역이다.

마지막으로 블랙 투어리즘(Black tourism)은 가장 제대로 된 다크투어리즘 형태로서 죽음과 관련된 매력적인 장소가 그 매력을 충분히 발휘할 수 있도록 관광지로서의 개발이 충분하게 이루어진 곳이다. 관광객들에게 다양한 경험을 공급해주는 곳을 말한다.

3. 다크투어리즘의 장소성

다크투어리즘 장소는 비극적 사건이 실제 일어났던 현장과 그 비극적 사건을 추모하고 기념하기 위해 새로 조성한 기념장소로 나누어진다. 조현희(2012)에 의하면 폴란드의 ‘아우슈비츠’, 히로시마의 ‘원폭돔’, 뉴욕의 ‘그라운드 제로’ 등은 실제 현장인 사적지가 관광지화 된 경우이며, ‘워싱턴 D.C의 홀로코스트’, 베를린의 ‘유대박물관’, 프랑스 ‘캉 박물관’은 신축 기념관이 관광지가 된 경우이다.

<표 2-5> 다크투어리즘의 장소활용 방식에 따른 특징

동기요인	장소유형	특징	조성방식
다크 스펙트럼	교육공간	상세한 정보 제공 유물 전시 워크숍, 포럼 진행	비극의 현장 보존 박물관 및 신축 기념관
	상징공간	비극의 기억에 대한 일상화 희생에 대한 기념화 및 상징화	기념비 및 기념조형물 상징거리 랜드마크
라이트 스펙트럼	문화공간	심미성 강화된 공간디자인 예술작품 전시 및 창조공간화 기억의 재현 및 축제화	기념관 및 박물관 예술창작공간 축제장소
	여가공간	생활문화로서 간접적 비극체험	기념공원 추모공원
	상업공간	사적지의 상업화 놀이적 체험요소 도입	호텔 공포관광지

출처: 조현희(2012)

어떠한 유형에 속하든 다크투어리즘은 장소활용 방식에 있어 유사한 형태를 띠게 된다. <표 2-5>은 조현희(2012)의 연구를 참고하여 다크투어리즘 장소를 관광객의 동기요인, 특징, 조성방식에 따라 교육공간, 상징공간, 문화공간, 여가공간, 상업공간으로 유형화하였다.

제2절 관광스토리텔링의 개념

1. 스토리텔링의 정의

‘스토리텔링(Storytelling)’은 ‘스토리(Story)’와 ‘텔링(Telling)’이 결합된 합성어로 최근 문화콘텐츠 분야에서 서사를 언급할 때 동일한 개념으로 자주 사용하고 있다. ‘스토리’는 텍스트와 같은 정태성에 주목하고, ‘스토리텔링’은 동태성, 즉 이야기하기(Narrating)에 주목하는 것이다(김광옥, 2008).

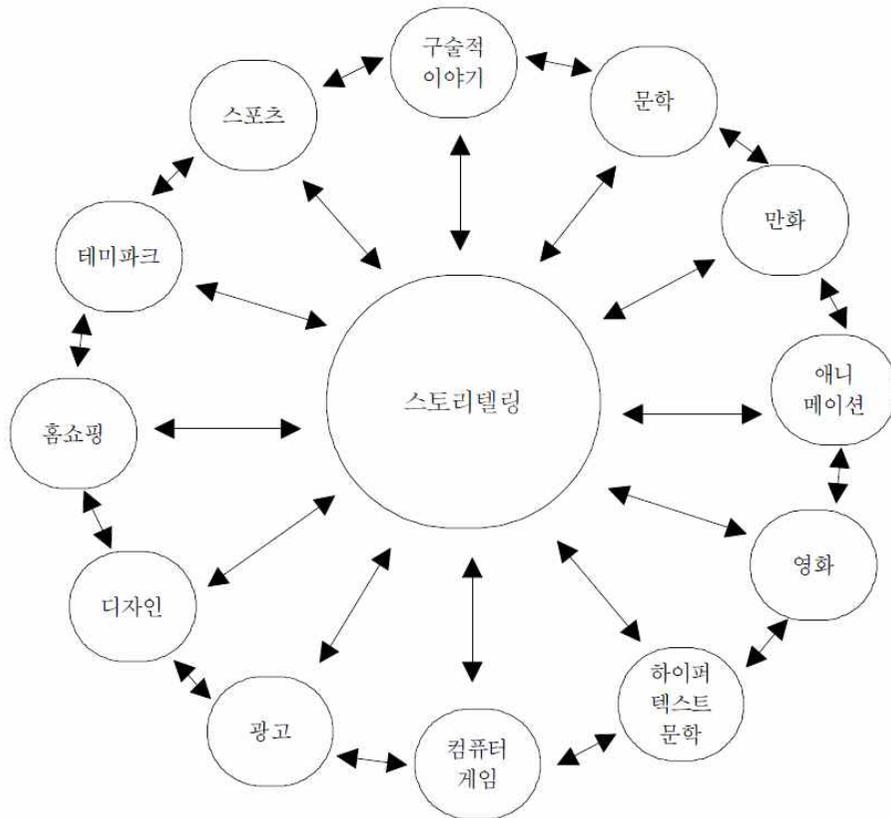
스토리텔링은 이야기를 만들거나 이야기를 남들에게 표현·전달하는 행위를 지칭하며(김동기, 2010), 그 제작과정과 전달방식에 있어 창조성을 필요로 한다. 스토리텔링 기법을 통해 소비자의 입장에서는 체험적 요소가 극대화될 수 있고, 공급자의 입장에서는 행동변화의 수단으로 효과적이다(반정화·민현석·노민택, 2009).

김광옥(2008)은 스토리텔링의 세 요소로서 ‘이야기’, ‘이야기하기’, ‘이야기판(場)’의 중요성을 강조하였다. ‘이야기’는 스토리와 매체가 결합하였을 때 실현되며, ‘이야기하기’는 주체들의 행위를 통한 상호작용을 말한다. 마지막으로 ‘이야기판’은 ‘이야기하기’가 진행될 수 있는 환경을 일컫는다. 물리적인 공간 외에도 화자와 청자는 시간적으로 동시에 같은 공간에 위치해야 이야기가 성립될 수 있다.

스토리텔링 기법은 높은 부가가치를 창출해낼 수 있는 잠재력을 가지고 있으며, 국가의 신성장동력으로 성장하고 있다. 다양한 분야에서 그 활용가치가 높게 평가되고 있으며 소비자의 기억 속에 오래 남을 수 있다는 측면에서 매우 긍정적이다.

최혜실(2004)에 의하면 스토리텔링의 특성은 이야기가 문화를 이끄는 중요 요소로 작용한다는 데 있다. 이성을 가진 인간은 이야기를 통해 감동, 슬픔, 기쁨, 분노 등의 감정을 갖게 되고, 다른 사람에게 이야기를 통하여 이

러한 감정을 전하게 되며 자신의 의사를 나타내기도 한다(전약표·임선희, 2011). 스토리텔링은 영화, 만화, 게임산업 등 다양한 분야에서 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)의 핵심요소로서 경제적 가치가 더욱 커지고 있다.



[그림 2-4] 스토리텔링의 OSMU

출처: 전약표, 임선희(2011), 「스토리텔링을 통한 문화유산관광 활성화 방안」

2. 관광스토리텔링의 모델

장혜원(2012)에 의하면 관광스토리텔링은 ‘관광지가 추구하는 가치를 관광객과 공유하기 위해 전달하는 효과적인 이야기의 진행’이라고 정의할 수 있다. 관광분야와 연계되어 있기 때문에 순수한 스토리텔링에 비해 관광지 역 홍보, 관광수입 증대 등 관광산업과 관련된 제반 효과를 기대한 측면이 크다. 그렇기 때문에 관광에서 스토리텔링은 주로 마케팅 분야에서 활용되어 왔으며 장소마케팅, 커뮤니케이션 등이 이에 해당된다(김태영·조혜경, 2008).

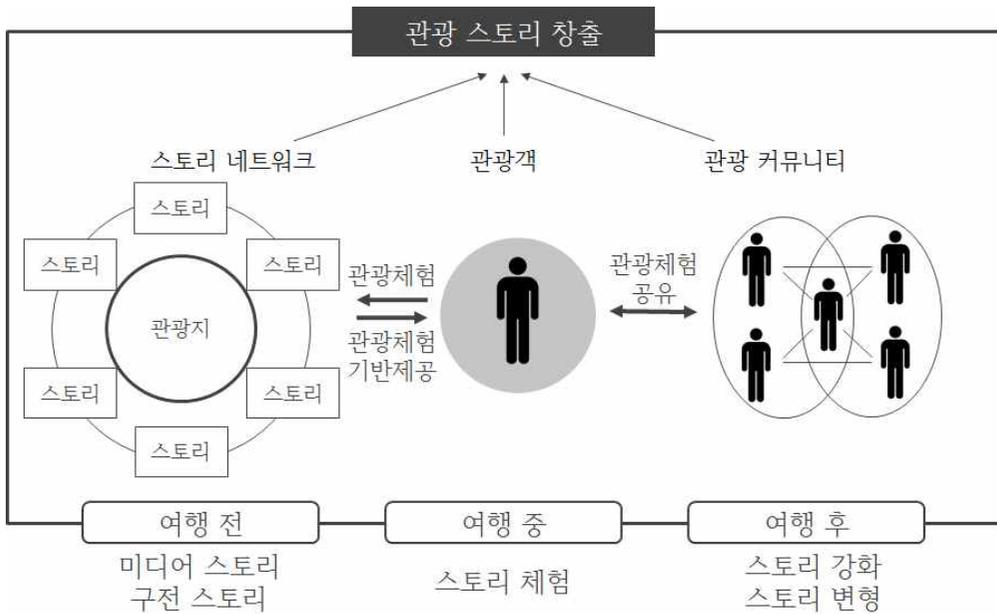
2006년 한국관광공사에서 관광스토리텔링이라는 용어가 처음 등장하게 되었고 이후 다양한 연구 분야에서 사용되고 있다. 한국관광공사는 관광스토리텔링이란 관광자원을 중심으로 관광지와 관광객이 정보와 체험을 공유하면서 하나의 공동스토리를 만들어가는 과정으로, 관광객의 체험과 추억의 관리를 통해 관광객, 관광지, 지역주민이 함께 공동의 감성체계를 형성하는 것으로 정의했다.

넓은 의미에서 관광스토리텔링은 스토리 발굴, 체험, 공유의 전 과정을 통해 상호작용을 하면서 공유가치를 만들어가는 과정이며, 좁은 의미로는 스토리 체험의 과정 중에 스토리 테마를 어떻게 하면 효과적으로 구성하여 관광객에게 전달할 것인가라는 스토리텔러적인 관점에 무게를 둔다(최인호·임은미, 2008).

관광객은 다양한 자원 요소들에 복합적인 영향을 받기 때문에 관광스토리텔링을 특정한 틀에 맞춰 평가하는 것은 어려운 일이다. 다만 관광지의 이미지는 관광객들의 생각이 모여 만들어지며 이에 사회적 담론이 더해진 결과물이라고 할 수 있다(한국관광공사, 2006).

대부분 관광분야에서 스토리텔링을 논함에 있어 문화유산 해설을 많이 떠올리지만 관광스토리텔링의 개념은 일반적인 해설의 개념보다는 넓은 개

념이다. 관광지를 둘러싼 스토리를 중심으로 관광지와 관광객들이 공동으로 만들어가는 의미체계로서, 다양한 맥락 속에서의 참여자들 간의 상호작용이 존재한다([그림 2-6] 참조).



[그림 2-5] 관광스토리텔링의 개념

출처: 한국관광공사(2005), 『왜 관광스토리텔링인가?』

최인호(2008)는 관광스토리텔링이 관광지, 관광시설, 관광프로그램 등에 스토리를 부여하고 관광객으로 하여금 흥미를 일으키게 하며, 관광지와 관광객이 정보와 체험을 공유하면서 하나의 공동스토리를 만들어 가는 과정이라고 했다.

특히 역사문화자원은 역사와 기억 등 과거에 발생했던 특정한 사건을 담고 있기 때문에 이야기로 재구성해 활용하기가 용이하다. 이야기 방식으로 이루어진 콘텐츠는 방문객의 체험을 강화시키고 대상지를 기억하게 하여

방문객의 만족도를 높이고 재방문 의도에 긍정적인 영향을 발휘한다(장혜원, 2012). 그렇기 때문에 역사와 관련된 자원을 이용하여 특정 관광지를 홍보하기 위해서는 스토리텔링을 활용하는 것이 효과적이다.

스토리텔링은 관광자원과 융합되어 유형의 대상으로 창조되고 재생산되어 관광객에게 전달된다(고계성, 2013). 또한 관광지의 의미를 분석하여 관광객의 체험과 연결시켜 주는 구체적인 매개체의 역할을 수행하는 한편 관광시장에서의 경쟁력 우위를 확보해준다(김구·남운섭, 2012). 스토리가 발생한 지역에서 배출된 인물이나 명사의 활동무대, 사건, 경관, 인공구조물 등은 체험대상과 체험내용으로 구성되어 관광명소이자 지역문화의 대표상품으로 발전하기도 한다(이진희, 2006).

관광학 분야에서는 스토리텔링의 개념을 이해하고 이를 실제로 적용하기 위한 시도를 하게 되었고 이동과 시간의 흐름에 따라 관광객의 감동을 극대화시키는 관광코스를 짜는 전략의 필요성을 제시하였다. 드라마의 장면이 이어지는 듯한 체험공간의 연출을 통해 관광객의 자연스러운 이동을 유도하고 시간의 조절과 효과적 공간배치를 통해 감동을 이끌어낼 수 있다고 했다(임선희, 2010).

이러한 선행연구들을 살펴보았을 때 관광스토리텔링은 스토리텔링이라는 방식을 통해 관광지를 매력적인 장소로 탈바꿈시키고 관광지 고유의 정체성을 확립할 수 있는 수단이 될 수 있다. 또한 일방적인 전달이 아닌 관광객과의 상호작용을 통해 또 다른 스토리를 창출하여 지속가능한 콘텐츠로 발전해 나갈 수 있다. 스토리텔링이 다크투어리즘 관광지에 효율적으로 적용된다면 장소의 가치가 높아지게 될 뿐만 아니라 관광객 또한 증가할 것이다.

임정빈(2001)에 의하면 효과적인 스토리텔링은 관광자원 이용의 효율성을 증대시킴과 동시에 체험적 관광을 통해 양질의 관광활동을 경험하도록 하

는 관광자원의 보조수단이라고 할 수 있다. 적절한 매체를 이용한 학습활동은 교육적 측면에서 효과적이며 자원에 내재된 의미와의 관련성을 나타내게 된다.

한국관광공사(2010)에 의하면 관광 스토리텔링 모델은 크게 스토리 발굴, 스토리 체험, 스토리 공유의 세 단계로 나누어진다.

1) 스토리 발굴

스토리 발굴과정은 관광지가 가진 자산을 발굴하는 과정이며 스토리라는 것이 어떻게 존재하며, 어떻게 찾을 것인가에 대해 관심을 가진다. 관광 스토리텔링의 유형은 <표 2-6>와 같이 문화 스토리, 자연 스토리, 산업 스토리, 장소·시설 스토리가 있다. 다크투어리즘에서의 스토리는 주로 문화 스토리와 장소·시설 스토리로 분류할 수 있다.

<표 2-6> 스토리의 유형

구분	주요 내용
문화 스토리	신화, 전설, 민담, 인물, 언어, 축제·의식, 민속·풍속, 건축, 조각, 회화·서예, 서적·활자·기기, 공예·자기, 전통 및 테마 마을, 유적지·사적지
자연 스토리	동·식물, 보호구역, 산악 및 평지 자원, 수변 및 해양 자원, 경승지
산업 스토리	산업현장, 유명상점, 시장, 쇼핑물, 공장
장소·시설 스토리	관광지구, 공원, 전시·관람시설, 스포츠·체육시설, 숙박시설, 식음시설, 쇼핑시설, 교통시설, 유원·휴양·수련시설, 부대시설, 관광안내소, 안내표지, 안내전화, 화장실, 휴게소, 공중전화

출처: 한국관광공사(2010)

스토리 목록을 작성한 후에는 관광지의 대표 스토리를 찾고 그에 따른 테마를 발굴하게 된다. 대표 스토리는 실제 일어났던 스토리를 활용하는 경우가 많으며 스토리를 새롭게 창조하기도 한다. 대중문화 콘텐츠를 통해 알려진 관광지의 경우 이를 적극 활용하기도 한다.

다크투어리즘의 경우 실제 일어났던 스토리를 활용하는 경우가 대부분이며, 그 안에서 인물, 사건, 장소 등과 관련된 스토리로 이루어지게 된다.

2) 스토리 체험

스토리 체험에 있어 중요한 점은 스토리 발굴을 통해 정해진 테마를 일관성 있게 구체적인 실체를 통해 관광자에게 제공해야 한다는 것이다. 스토리 체험은 크게 관광객의 체험환경 조성 and 정보환경 조성으로 구성된다. 이 과정을 통해 관광객은 주체적으로 스토리를 체험할 수 있게 된다..

<표 2-7> 스토리 체험의 유형

구분	내용	사례
체험환경	<ul style="list-style-type: none"> - 관광객들의 직접 참여를 통한 체험 - 상징공간 구축 - 플롯에 의한 공간 구성 	축제, 이벤트, 랜드마크, 여행루트
정보환경	<ul style="list-style-type: none"> - 관광안내정보 채널의 표준화와 다양화를 통한 스토리 간접 체험 	안내원, 게임, 만화, 방송, 안내소, 지도, 홍보물, 표지, 전자정보, 안내전화

출처: 한국관광공사(2010)

<표 2-7>과 같이 체험환경은 축제 등을 통해 관광객이 직접 참여할 수 있는 환경을 조성하는 것이고 관광객들이 장소를 방문하기 전에 인식하고

있던 스토리를 확인할 수 있는 구체적 실체를 제공하는 것이다. 정보환경은 관광객들이 얻는 안내정보와 관련된 것으로 관광활동 전체 과정을 통해 제공되며 관광객들은 이를 통해 장소에 대한 일관적인 이미지를 갖게 된다(김태영·조혜경, 2008).

3) 스토리 공유

스토리의 공유는 관광지가 만들어낸 스토리와 관광자가 만들어낸 스토리 간의 활발한 교류를 통해 공동의 스토리를 만들어내는 과정이다. 이는 장소가 물리적으로 존재하는 실체라기보다 사회적인 구성물이라는 관점에서 끊임 없이 변해가는 특성이 있다는 것에 기인한다. 즉 사회 구성원들 간의 커뮤니케이션을 통해 의미가 변동되며 스토리의 활발한 공유를 통해 공동의 스토리가 만들어지게 된다.

<표 2-8> 스토리 공유의 유형

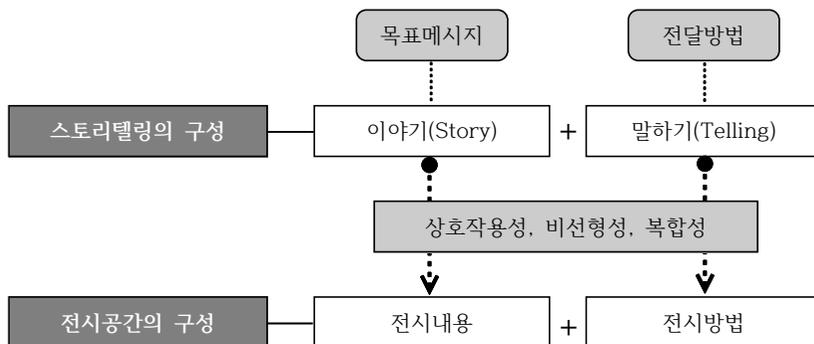
구분	내용	사례
마케팅조직 -관광자	커뮤니티 운영, 체험단 운영, 양케이트 실시, 여행문화운동	문화생태탐방로 모니터링 투어 (문화체육관광부), 오타루매니아 (일본 오타루시)
지역주민 -관광자	장소 홍보성 커뮤니티, 자발적 일상 커뮤니티	녹색농촌체험마을 웹사이트, 지역생활기록 웹사이트
관광자 -관광자	체험 중심의 정보공유 커뮤니티, 여행문화운동	주요 포털사이트 여행카페, 이매진피스(평화여행 실천모임)
지역주민 -지역주민	자발성 지역진흥 커뮤니티	지역별 문화관광해설사 모임, 사가토리이모토길 보존관(일본 아타고가도)

출처: 한국관광공사(2010)

<표 2-8>과 같이 스토리 공유의 유형은 총 네 가지로 구분할 수 있으며, 마케팅조직과 관광객, 지역주민과 관광객, 관광객과 관광객, 지역주민과 지역주민 간의 관계에서 나타난다. 스토리텔링의 공유과정을 통해 관광객은 스토리를 강화하고 변형하는 과정에서 오랫동안 관광지에 대한 기억을 지속할 수 있다.

3. 관광스토리과 공간구성

관광지에서의 전시공간은 정보전달의 다양한 매체중 하나로, 관람객이 대상을 직접 보고 체험할 수 있으며, 교육과 놀이, 정보의 습득이 동시에 일어나게 된다. 특히 교육을 목적으로 하는 전시공간은 전시, 교육, 문화, 휴식의 기능적 역할을 수행하며 관광객들은 학습에 흥미를 느낄 수 있도록 전시 공간에 에듀테인먼트적인 성격이 담겨 있기를 바란다. 이러한 기대를 충족시키기 위해 전시기획자는 전시공간을 구성할 때 전시기획자의 일방적 입장이 아닌 관찰자, 즉 정보의 수용자 측면에서 어떤 정보를 어떻게 받아들일 것인지를 고민해야 하며, 정보제공자의 원래 의도나 취지를 어떻게 보여 줄 것인지에 대한 문제가 대두된다(장혜원, 2012).



[그림 2-6] 스토리텔링과 전시공간 구성의 유사성

출처: 이주향(2004), 「전시공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구」

이주향(2004)은 전시공간의 오브제들은 이야기를 지닌 하나의 덩어리이기 때문에 전시공간에서의 스토리텔링은 전혀 새로운 영역이 아니라고 하였다.

스토리텔링과 전시공간은 [그림 2-7]에 나타나듯이 상호작용성, 비선형성, 복합성이라는 공통점이 있으며 그 구성에 있어서도 유사성을 찾아볼 수 있다. 스토리텔링이 ‘이야기’라는 목표 메시지를 ‘말하기’라는 전달방법에 의해 청자에게 전달한다면, 전시공간은 ‘전시내용’이라는 목표메시지를 ‘전시방법’이라는 수단으로 관람객에게 전달하게 된다.

박소라(2013)에 의하면 스토리는 전시물 배치와 공간배치에 관여하게 되고 전시공간의 동선을 지배하게 된다. 스토리가 있는 전시에서 관객은 스스로 동선을 지키고 관람순서에 따라 이동하게 된다. 동선의 종류는 관람경로에 따라 자유관람 동선, 지정관람 동선, 혼합형 관람 동선으로 나눌 수 있다. 각 동선 유형들은 전시내용과 관련이 있으며 연결된 내용들은 스토리텔링의 구조와 유사하다.

전시물들은 스토리에 따라 통시적 혹은 공시적으로 배치된다. 통시적 배치는 전시물이 연대기 순으로 배치되는 것이기 때문에 공간설계가 쉽고 정보전달에 용이한 반면 능동적 체험은 하기 어렵다. 공시적 배치는 특정 시대를 전시공간에 재현하는 것을 말하며 모형이나 디오라마 등을 이용한다. 통시적 배치보다 흥미성이 높으며 관람객에게 능동적 체험을 제공한다.

스토리텔링이 가미된 전시의 경우 디지털 기술을 활용한 다양한 미디어를 사용하여 체험성을 높인다. 그렇기 때문에 상호작용적, 멀티미디어적, 네트워크적인 특성을 가진다. 글과 그림 외에도 음향효과, 애니메이션, 영상 등 다양한 매체를 복합적으로 활용하며 그 종류가 점점 다양해지고 있는 추세이다.

김하나(2014)는 일반 관광지 구성요소에 다크투어리즘의 특성을 반영하여 전시프로그램에 대한 스토리텔링의 구성요소로 주제성, 교육성, 체험성을 제시하였다.

제3절 선행연구 검토

김석윤(2014)은 국내 다크투어리즘 현상이 점차 증가하고 있는 현실을 반영하여 국내 여건에 맞는 다크투어리즘 유형을 도출하고자 개념적 성격의 연구를 시도하였다. 유형화를 위하여 국내외 이론연구를 바탕으로 다크투어리즘의 속성을 도출하였고 국내 다크투어리즘의 대표적인 속성인 교혼성과 장소성, 역사성, 정체성을 제시하였다.

한숙영·조광익(2010)은 현대사회에서 위험이 관광대상으로 등장하고 있는 현상에 대해 분석하였다. 다크투어리즘의 등장 배경과 의미, 유형을 살펴봄으로써 위험사회론의 관점에서 다크투어리즘이라는 관광 현상의 의미에 대해 고찰하였다.

최영환·이혁진(2010)은 전쟁, 묘지, 식민지 역사, 홀로코스트, 재난지역, 고스트 및 감옥관광 등의 주제를 탐구하여 관련 사례를 국내외 관광지에 적용하였고 우리나라 다크투어리즘 관광지의 경쟁력 강화를 위한 방향성을 제시하였다. 다크투어리즘에 관한 개념적 연구로 수행되었다.

김하나(2014)는 다크투어리즘을 찾는 방문객의 방문동기와 스토리텔링 요소가 다크투어리즘 방문객들의 행동의도에 어떠한 영향을 미치는지 분석하였다. 방문객들의 관광행동에 대한 의사결정과정에서 방문동기와 스토리텔링 요소가 어떠한 역할을 하는지 규명하고자 하였다.

노정연·김영규(2015)는 관광지 경쟁력 강화를 위해, 관광지 브랜드 가치 인식과 고객행동 형성에 매우 중요한 요소인 관광지 스토리텔링의 구성요소에 대한 선행연구를 정리하고, 이를 바탕으로 스토리텔링이 다크투어리즘 관광지 브랜드 가치 및 고객행동 형성에 어떠한 구조적인 인과관계가 있는지를 실증적으로 규명하였다. 또한 다크투어리즘의 장소성 인식은 관광지 스토리텔링에 있어 브랜드 가치와 고객행동에 어떠한 영향 관계가 있는지

점검하였다.

김현철(2011)은 지속가능한 다크투어리즘과 지역 중심의 문화관광산업의 활성화를 위하여 정부의 정책과 관광인프라 확충 등 외부적인 요소보다는 지방자치단체 중심으로 우선적인 실시가 가능한 내부적인 요소를 연구하였다.

조현희(2012)는 장소마케팅 관점에서 다크투어리즘을 다룬 최초의 국내 연구로 장소매력이 다크투어리즘의 발달과 상관관계가 있음을 밝혀 다크투어리즘에 대한 인식의 폭을 넓혔다. 또한 5·18사적지의 장소마케팅 전략을 제시함으로써 5·18사적지의 다크투어리즘 장소로서의 가능성을 점검하였다.

주수정(2016)은 5·18기념공간을 매력적인 장소성을 지닌 의미 있는 장소로 거듭나게 하기 위하여 장소마케팅 믹스 요소의 관점에서 여섯 곳의 5·18 기념공간을 분석하여 한계점을 도출하였고 적합한 마케팅 믹스 전략을 제안하였다.

이아름(2010)은 스토리텔링의 특성과 전시공간의 특성을 분석하여 생태전시 공간에 적용할 수 있는 새로운 스토리텔링의 특성을 체계화하여 정리하였다.

최인호·임은미(2008)는 장소마케팅에 스토리텔링 개념을 도입하여 장소성 형성에 대한 인식을 새롭게 하고자 하였다. 장소성, 장소마케팅, 스토리텔링에 대한 이론적 상기 후 이를 토대로 장소 스토리텔링 개념의 탐색적 구축을 시도하였다.

안승범·최혜실(2010)은 장소 현상학의 담론 속에서 공간 스토리텔링 개념을 재정립한 후, '연오랑 세오녀' 테마파크 조성 및 향후 사업화 방안을 고안하였다.

김광욱(2014)은 무등산 의병길을 연구대상으로 선정, 이야기를 활용하여 장소성을 강화하고 다른 장소와 차별화하는 방안을 탐색하였다. 스토리텔링이 여객의 흥미를 유발하고 만족도를 높일 수 있는 유효한 방법이라는

것을 전제로 하였다.

다크투어리즘은 문헌연구에 있어 국내외 학술적인 선행연구가 미미한 편이다. 관광객과 관광지, 관광정책 등을 논의하는 실증적인 연구는 있었으나 스토리텔링 관련 연구는 비교적 적고 단편적이다.

선행연구의 경향을 살펴보면 다크투어리즘에 대한 개념적 연구와 함께 통계적 방법을 이용한 양적 연구가 다수를 차지하고 있다. 최근에는 다크투어리즘을 관광산업의 한 영역으로 간주하여 지역경제 활성화를 도모하기 위해 특정 관광지를 선정하여 장소성과 마케팅의 관점에서 바라보는 논문을 찾아볼 수 있다.

관광스토리텔링 관련 연구의 경우 특정 관광지의 스토리를 발굴하여 관광지로 발전시키기 위한 연구가 주를 이룬다. 대표적인 사례를 여러 곳 선정하여 비교·분석하는 연구는 다소 미미하다고 할 수 있다.

이에 본 연구는 한국관광공사의 관광스토리텔링 모델을 적용하여 국내 대표적인 다크투어리즘 관광지 세 곳이 어떠한 스토리텔링 방법을 활용하고 있는지 분석하였다.

제3장 사례분석 및 연구결과

제1절 연구설계

1. 연구문제 및 연구대상

다크투어리즘에서 관광스토리텔링이 어떻게 사용되고 있는지 사례조사를 통하여 현황을 분석하고 올바른 방향성을 제시하기 위해 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

첫째, 국내 주요 다크투어리즘 관광지의 현황은 어떠한가?

둘째, 각 사례에서 관광스토리텔링의 양상은 어떠한가?

셋째, 국내 다크투어리즘의 경쟁력 향상을 위한 방안은 무엇인가?

이에 본 연구에서는 한국관광공사, 통계연보 등 국공립기관의 자료를 바탕으로 다음과 같은 기준으로 사례연구대상을 선정하였다. 1년에 30만 명 이상의 관광객이 찾는 유명 관광지, 실제 그 사건이 일어난 현장 (darker place), 3개 이상의 테마공간과 다양한 콘텐츠를 가진 관광지, Foley&Lennon의 주제별 유형으로 분류했을 때 다양성을 가지는 관광지가 그것이다.

2. 분석방법

본 연구는 선행연구의 미흡으로 인하여 연구방법으로 사례연구를 채택하였다. 사례연구는 다양한 사회과학연구 방법 중의 하나로, 특히 “어떻게” 또는 “왜”와 같은 질문에 관해 설명하거나, 연구자가 사건을 통제하기 힘든 경우, 그리고 동시대에 실제 일어나고 있는 현상을 다룰 때 유용한 방법이다(Yin, 2014). 사례연구는 주로 경영학 분야에서 중요한 연구방법으로 활

용되고 있으며 특히 국제경영학, 마케팅 등에서 보편적으로 사용하고 있다 (Beverland & Lindgreen, 2010).

사례연구에는 단일사례연구와 다중사례연구가 있는데, 본 연구에서는 다중 사례연구를 적용하였다. 단일사례연구는 하나의 사례가 특별하거나 중요할 때 사용되지만, 다중사례연구는 여러 사례를 비교 분석하여 더 다양하고 넓은 범위의 사안을 제시하여 설득력을 높이게 된다. Yin(2014)은 다중사례 연구의 경우 각 사례는 설문이나 실험에서의 여러 번의 실험과 같은 반복 연구의 논리로 여겨지기 때문에, 당면한 이슈가 복잡하지 않고 적용하는 이론이 간단하다면 약 2~3개의 사례분석으로도 충분하다고 주장하였다.

본 연구는 스토리텔링 관점에서 국내 다크투어리즘 관광지의 현황과 패턴, 특징을 파악하는 것이 주목적이기 때문에, 특정한 사례를 추구하는 단일사례연구보다는 다크투어리즘의 다양한 사례를 살펴보는 것이 보다 적합하고 생각된다. 따라서 본 연구는 세 가지 사례를 분석하는 다중사례연구 방법을 활용하였다.

분석틀로는 한국관광공사의 관광스토리텔링 모델을 참고하였다. 스토리 발굴, 스토리 체험, 스토리 공유의 세 단계가 이에 해당된다.

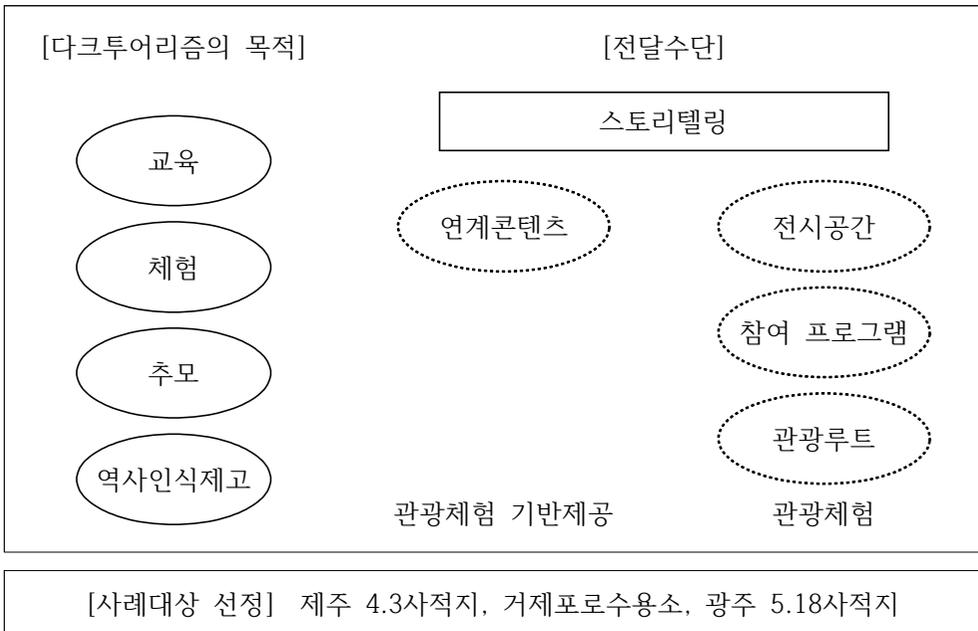
이 중 관광지에서 가장 중요하게 다루어지는 부분은 스토리 체험이라고 할 수 있다. 스토리 체험은 스토리 발굴을 통해 정해진 테마를 구체적인 실체를 통해 관광자에게 제공하는 것이다. 본 연구는 사례대상의 스토리 체험 부분을 중점적으로 분석하였으며 스토리 공유는 관광 후 이루어지는 과정으로 관광지에서의 체험과 직접적인 연계성이 부족하다고 판단되어 제외하였다.

한국관광공사에 의하면 관광 전 스토리 체험은 미디어 스토리와 구전 스토리 등을 통해 이루어지며 이는 관광체험의 기반을 제공한다. 관광객은 2차적인 정보를 통해 간접적으로 스토리를 체험할 수 있다. 다크투어리즘의 경우 주로 문학작품이나 영화와 같은 연계 콘텐츠를 다수 보유하고 있으며

주로 역사적 사실에 작가의 상상력을 덧붙이는 팩션(faction) 형태로 나타나게 된다.

관광 중 스토리 체험은 체험환경과 정보환경을 통해 다양한 방식으로 나타나게 된다. 다크투어리즘의 경우 문화유적관광지의 한 맥락으로서 스토리 체험 요소가 전시공간에서 주로 나타나게 된다. 체험환경의 경우 플롯에 의한 공간 구성을 통한 전시공간, 관광객이 직접 참여하는 체험프로그램과 관광루트 등이 있다. 정보환경의 경우 관광안내정보 채널이 될 수 있으며 안내소, 지도, 홍보물, 표지판 등이 모두 이에 해당된다.

분석틀로는 [그림 3-1]과 같이 스토리텔링을 관광 전과 중으로 나누어 이야기를 전달하는 매개체가 되는 연계콘텐츠, 전시공간, 참여프로그램, 관광루트 등을 선정하여 분석하였다. 본 연구는 사례별로 분석틀에 의하여 내용을 분석하였고, 이를 바탕으로 시사점을 도출하고자 하였다.



[그림 3-1] 분석틀

제2절 사례분석

1. 제주 4·3사건과 다크투어리즘

제주 4·3사건은 해방정국 혼란기에 수많은 양민들이 학살당한 제주도민들의 한이 서려 있는 비극적인 사건이다. 한국전쟁 다음으로 인명피해가 많았음에도 불구하고 반세기가 지난 후에야 그 진상이 조금씩 밝혀지게 되었다.

<표 3-1> 제주 4·3사건의 흐름

연도	사건
1947.3.1	무장봉기의 전조가 된 경찰의 발포사건
1948.2.7	총파업으로 이어진 2·7투쟁 전개
1948.3.6	조천중학원생 김용철 고문치사
1948.4.3	남로당 제주도당 무장대의 제주도 무장봉기 발발
1948.5.10	5·10선거 무효화
1948.5.11 ~ 1948.10.10	초기 무력충돌
1948.10.11 ~ 1949.3.1	주민 집단희생
1949.3.2 ~ 1950.6.24	사태 평정 및 무장대 약화
1950.6.25 ~ 1954.9.21	사건 종결 및 한국전쟁

출처: 제주 4·3평화재단 홈페이지

1947년 3·1절을 기념하여 거리로 나온 시민들에게 경찰들이 무차별적으로 발포를 하였고 이는 4·3사건이 일어나게 된 계기가 되었다. 경찰 탄압에 대한 저항과 단독선거 반대를 기치로 4월 3일 남로당의 무장봉기가 발발하였고 제주도는 ‘빨간 섬’으로 낙인 찍히게 되었다.

1954년 전면 개방될 때까지 무장대와 토벌대간의 무력충돌 및 진압과정에서 수많은 주민들이 희생 당했다. 4·3사건 진상규명위원회에 의하면 4·3사건 이후 30만 명의 제주도민 중 3만여 명이 감소하였다고 한다.

<표 3-2> 제주 4·3사적지의 주제별 분류

주제	내용
홀로코스트	학교 마당, 집단 희생터 등의 4·3유적지, 제주4·3평화공원
감옥(땅굴)	다랑쉬굴, 큰넓궤 등 한라산 기슭 은신처

4·3사건은 Foley&Lennon의 주제별 유형으로 분류하였을 때 <표 3-2>와 같이 홀로코스트, 감옥이라는 두 가지의 주제를 가지고 있으며 관련 시설을 적극 활용한다면 다크투어리즘으로서의 발전 가능성이 매우 높은 지역이다.

1) 4·3사건 스토리 발굴

제주 전역에 걸쳐 있는 4·3유적지는 수많은 제주도민들의 비극과 한을 담고 있다. 4·3사건 진상규명운동과 생존자들의 증언을 통해 숨겨져 있던 당시의 상황들이 생생하게 전해지고 있다.

제주발전연구원(2013)에 의하면 제주특별자치도는 2006년부터 제주 4·3 유적지 일부를 복원하여 다크투어리즘 장소로 이용할 수 있도록 하였는데, 현재 북촌 너븐숭이, 첫알오름 학살터, 낙선동성은 역사교훈 장소로 조성되어 있다.

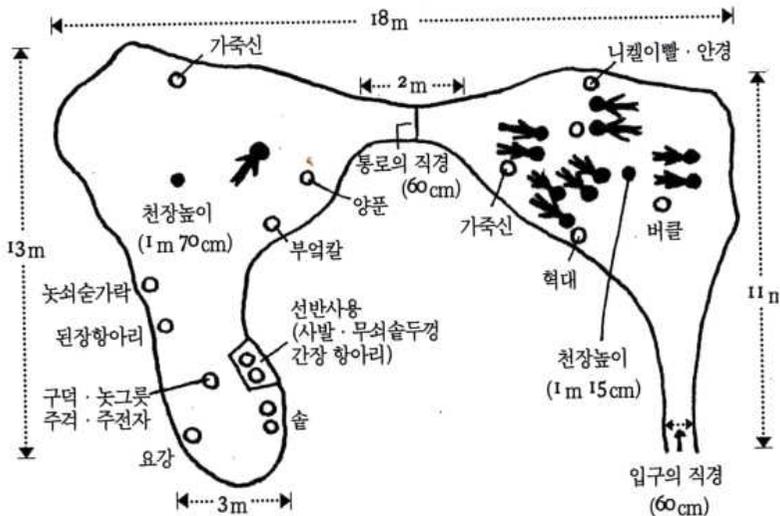
관덕정 앞 광장과 오라리 방화사건 유적지, 곤을동, 수악주둔소, 목시물굴, 교래 북받친밭, 다랑쉬굴, 영남동, 주정공장터, 터진목, 관음사 주둔소, 빌레못굴, 진동산 뒷골장성, 한수기 곶, 표선 한모살, 큰넓궤 등의 장소들을 추가로 조성한다면 제주 다크투어리즘의 스토리텔링을 활성화할 수 있을 것이다.

(1) 오라리 방화사건 (1948. 5. 1)

우익청년들의 오라리 방화사건으로 인해 4·28 평화협상은 결렬되었고 이는 양민학살이 확대되는 도화선이 되었다. 당시 경찰은 무장대의 소행이라고 허위발표를 하며 대대적인 토벌에 나섰지만, 배후에는 평화협상을 깨뜨리려는 미군정의 책략이 있었다.

(2) 다랑쉬굴 사건 (1948. 12. 18)

다랑쉬굴은 4·3사건 당시 하도리, 종달리의 지역주민 11명이 피신해 있다가 토벌대에 의해 굴이 발각되어 희생된 현장이다. 다랑쉬굴은 길이 30미터의 용암 동굴로 1992년 발견 당시 유골과 향아리, 가마솥, 질그릇, 물허벅, 요강 등의 생활용품과 낫, 곡괭이, 도끼 등의 농기구가 함께 발견되었다. 발견 당시의 내부도는 [그림 3-2]와 같다.



[그림 3-2] 다랑쉬굴 내부도

출처: 김동만·김기삼(2002), 『다랑쉬굴의 슬픈 노래』

(3) 동광리 마을 큰넓궤 사건

동광리의 큰넓궤와 도엿궤는 동광목장 안에 있는 용암동굴로 1948년 11월 중순 이후 동광 주민들이 2개월 가량 집단적으로 은신생활을 했던 곳이다. 11월 15일 중산간 마을에 대한 초토화 작전이 시행된 이후 동광리 주민들이 대거 숨어들었다. 큰넓궤는 험하지만 넓어서 은신처로 적당하였고 120여 명의 어린아이들과 노인들이 이 굴 속에 살았다. 청년들은 토벌대의 습격에 대비해 망을 보거나 식량을 날랐다.

토벌대의 추적 끝에 굴이 발각되고 청년들은 노인과 어린아이들을 안으로 대피시킨 후 이불과 솜 등을 모아 고춧가루와 함께 불을 붙여 매운 연기를 바깥으로 내보냈다. 매운 연기 때문에 들어가지 못한 토벌대는 총만 난사하다 굴 입구를 돌로 막은 다음 철수하였고 마을 주민들은 돌을 치운 후 다른 곳으로 피신하게 되었다.

(4) 북촌리 마을 사건 (1949. 1. 17)

북촌리 마을은 세계사적으로도 유래를 찾기 힘든 대규모 민간학살이 벌어진 곳이며 4·3사건 당시 가장 큰 피해를 입은 마을이다. 1949년 1월 17일 북촌리 근처에서 무장대의 기습을 받은 두 명의 군인이 사망하는 사건이 발생한다. 이에 대한 보복으로 군인들은 무고한 마을 사람들을 학교 마당으로 집결시켜 무차별 사살을 자행하였다.

약 600여 명의 사망자가 발생하였고 이 사건은 후에 현기영의 소설 『순이삼촌』의 배경이 된다. 현재 이 지역은 너븐숭이 4·3유적지로 지정되었고 너븐숭이 애기무덤 등 당시의 상황을 고스란히 느낄 수 있는 수많은 흔적들을 찾아볼 수 있다.

2) 4·3사건 스토리 체험

4·3사건의 스토리 체험은 영화, 소설 등의 연계 콘텐츠를 통한 관광 전 체험이 있으며 전시공간, 체험 프로그램, 연계루트를 직접 체험하는 관광 중 체험이 있다.

(1) 연계콘텐츠

4·3사건 70주년을 맞이하여 이를 잊지 않기 위해 제작된 콘텐츠들이 재 조명되고 있다. 제주도민의 큰 상처로 남아 있는 4·3사건은 오랜 기간 동안 은폐되어 있다가 1987년 민주화운동 이후 과거청산작업과 함께 새로운 국면을 맞이하게 되었다. 김종철(2014)에 의하면 이때부터 조금씩 희생자들이 재평가되기 시작하였고 문학과 영상을 통한 재현작업과 기념공원 건립 및 공식 위령제 등 공식적인 상징화 작업이 진행되었다.

제주 4·3사건은 1978년 『순이삼촌』이라는 소설을 통해 최초로 대중들에게 알려지게 되었다. 이 작품은 북촌리 학살사건을 배경으로 하며 시체더미에 깔려있다 구사일생으로 목숨을 구한 ‘순이’라는 여성의 기구한 삶을 다룬 작품이다. 그 당시 군부독재 시기였기 때문에 작가는 그 소설을 썼다는 이유로 모진 고문을 당하게 되고 4·3사건을 입에 담을 수 없는 암울한 시대가 계속되었다.

2005년 이전까지 4·3사건은 TV다큐멘터리나 독립영화를 통해 사람들에게 조금씩 인식되어져 왔다. 또한 <여명의 눈동자>나 <야인시대> 등의 TV 드라마를 통해 시대적 배경으로 조금씩 언급되었다. 그러던 중 2005년 최초의 장편 극영화인 김경률 감독의 <끝나지 않은 세월>을 전국적으로 상영하게 되었다. 저예산영화의 한계로 높은 평가와 관심을 받지 못했지만 4·3사건을 주 배경으로 한 최초의 장편 영화라는 점에서 의의가 있다. 이외에

도 김석범의 소설 『까마귀의 죽음』, 이산하의 장편서사시 『한라산』 등 여러 작품들이 있으며 4·3사건은 문학작품과 미술을 통해 끊임없이 대중에게 메시지를 전달해 왔다.

비교적 사람들에게 잘 알려진 영화콘텐츠로는 2012년 제작된 오명 감독의 <지슬>이 있다. <지슬>은 사건 당시 있었음직한 개인들의 삶과 마을 공동체의 파괴를 통해 사건의 비극을 드러낸다. 독립영화로서는 큰 흥행인 14만 명의 관객을 불러 모았으며, 작품성을 인정받아 국내외 각종 영화제에서 수상하였다. 이 영화는 4·3사건의 인지도가 높아지게 되는 계기가 되었다.

영화 <지슬>은 프롤로그, 신위-신묘-음복-소지의 네 개의 장과 에필로그로 이루어져 있다. 네 개의 장은 영화를 통해 제사를 지낸다는 의미에서 상징적으로 제시되었다. 영화의 공간적 배경은 4·3사건 당시의 한 마을과 마을사람들이 피신한 굴이며, 등장하는 인물들은 마을사람들과 한 무리의 군인들이다. 영화는 미시적인 사건들과 인물들에게 초점을 맞추지만 그러한 미시적인 사건과 인물들을 통해 4·3사건이라는 무거운 역사적 사실을 관객들에게 상기시키려 한다(김종철, 2014).

(2) 전시공간

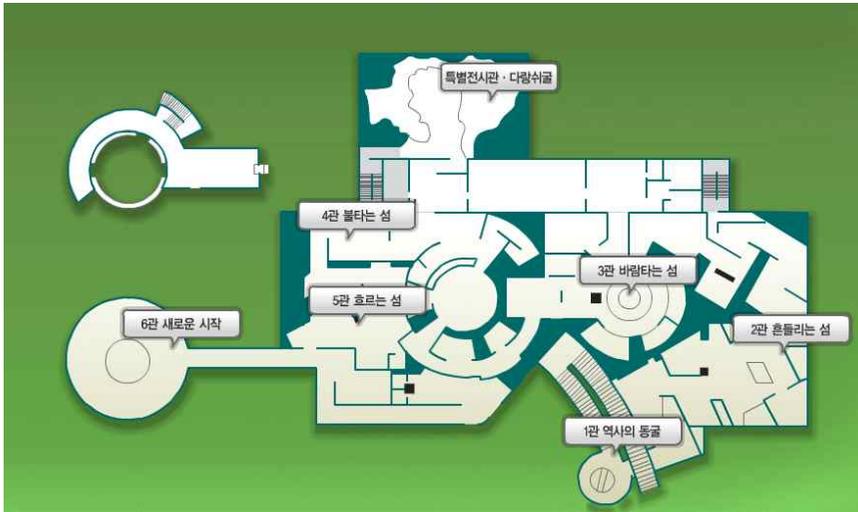
4·3사건의 대표적인 전시공간으로 4·3평화공원을 선정하여 스토리 체험의 관점에서 분석하였다. 4·3평화공원은 2008년 희생자의 명예회복 및 상생과 평화를 위해 조성되었다. 추모탑과 추모비를 세워 그 시절 목숨을 잃었던 희생자를 기리는 기념과 추모의 성격이 있으며, 학생과 일반인을 대상으로 한 인권과 역사교육의 공간이다(제주4·3사건진상규명 및 명예회복위원회, 2008).

<표 3-3> 제주 4·3평화기념관의 성격

목적	내용
기념, 추념	제주도민의 저항과 희생을 기념하고 추념하는 공간
아카이브	역사적 진실을 기록·보존·연구하는 공간
역사교육	후대들에게 교훈을 전하고 평화공동체 구현에 이바지하는 교육적 공간

제주 4·3평화기념관은 <표 3-3>과 같이 기념과 추념, 아카이브, 역사교육의 성격을 가지고 있다. 지상 1층에는 예술전시실, 기획전시실, 어린이 체험실, 대강당이 있으며 2층에는 디지털 아카이브, 개가열람실, 강의실이 있다. 3층에는 대회의실, 학예원실 사무실이 자리 잡고 있다. 전시와 아카이브실, 열람실 등을 통해 교육이라는 목적성을 충족시키며 어린이 체험실과 예술전시실 등을 통해 체험성과 문화성 등을 두루 갖추고 있는 전시공간이라고 할 수 있다.

장혜원(2014)에 의하면 평화기념관의 전시공간은 제주 4·3사건의 전말과 제주 역사에 대한 이해가 용이하도록 구성되어 있다. 사실적인 기술과 함께 다양한 매체와 아트웍이 전시되어 있으며 관람객들은 마치 자신이 현장에 있는 것과 같은 상상을 하게 되며 피해자들의 고통에 공감할 수 있다. 4·3사건이라는 주제를 통해 과거의 잘못을 되짚어 보고, 그때의 절망과 고통을 현시점에서 공유할 수 있다.



[그림 3-3] 4·3평화공원 전시관 안내도

출처: 제주4·3평화공원 홈페이지

전시실의 동선은 [그림 3-3]과 같이 4·3사건의 역사적 흐름에 따라 시간 순으로 이어져 있어 각 전시관의 컨셉이 뚜렷하며 이해하기 쉽다. 제1관 ‘역사의 동굴’을 시작으로 제2관 ‘흔들리는 섬’은 4·3사건 이전의 역사인 일제로부터의 해방과 좌절을 주제로 한다. 제3관 ‘바람 타는 섬’은 4·3 무장봉기와 관련된 공간이며, 제4관 ‘불타는 섬’은 제노사이드와 관련된 내용을 다루고 있다. 민간인과 형무소 재소자들의 학살 등 죽음과 제일 밀접한 공간이라고 할 수 있다. 제5관 ‘흐르는 섬’은 후유증과 진상규명에 대한 역사를 다루며, 제6관은 새로운 시작을 상징한다. 그 밖에도 다량쉬굴 사건을 주제로 한 특별전시관이 있는데 발굴 당시를 그대로 재현하여 관람객들을 숙연하게 한다.

<표 3-4>와 같이 4·3평화기념관은 다양한 매체를 통해 관광객들에게 정보를 전달한다. 설명패널과 사진패널을 기본으로 다양한 영상매체와 이미지, 연출방식을 통해 당시 상황을 생생하게 전달하여 정보환경과 체험환경으로서의 기능에 충실하고 있다.

<표 3-4> 제주 4·3평화기념관의 전시내용 및 연출방법

공간	전시내용	연출방법
1관 역사의 동굴	동굴분위기 연출	GRC 동굴연출 스피커, 음향으로 바람소리와 물소리 연출
2관 흔들리는 섬	일제 해방과 좌절	설명패널, 사진패널, 이미지그래픽 DLP프로젝터, 영상, PDP, LCD모니터, 쇼케이스, 회화그림, 고보라이트
3관 바람 타는 섬	4·3 무장봉기	설명패널, 사진패널, 이미지그래픽 DLP프로젝터, 영상, LCD모니터, 실크인쇄, 쇼케이스, 벽화, 고보라이트, 헤드셋
4관 불타는 섬	민간인 학살	설명패널, 사진패널, 이미지 그래픽 DLP프로젝터, 쇼케이스, 애니메이션, 영상, GRC 모형 연출, 고보라이트, 실사출력, 헤드셋, 비트연출, 벽면설치 연출
5관 흐르는 섬	후유증과 진상규명	설명패널, 사진패널, 이미지그래픽 DLP프로젝터, 영상, PDP, 쇼케이스, 실크인쇄, 스피커, 모형, 벽화, LCD모니터,
6관 새로운 시작	에필로그, 소원	설명패널, 이미지그래픽, 실크인쇄, DLP프로젝터, 영상, 50자 이내 문자 스카시, 소원지 이미지 월, 필경공간
특별전시관	다량취굴 재현	설명패널, 사진패널, 이미지그래픽 LCD모니터, 스피커, 키오스크, 영상, GRC 절개모형, 유골과 유품 복제, 실크인쇄

출처: 4·3평화기념관 상설전시실 리노베이션 보고서

(3) 체험 프로그램

제주도와 제주관광협회는 올바른 제주역사 인식을 위해 다양한 활동을 진행하고 있다. 올해는 특히 4·3사건 70주년을 맞이하여 다크투어리즘 상품 개발을 통해 올바른 인권교육의 기회를 제공하고자 하였다.

<표 3-5> 4·3사건 관련 교육, 체험 프로그램 현황(2018년 기준)

주제	참가	내용
시민4·3역사 문화아카데미	도민 80명 이내	이론강의, 4·3유적지기행
전국청소년 4·3평화캠프	전국 고등학생 대상	4·3관련 특강, 4·3유적지 기행, 4·3체험 프로그램, 조별활동 및 발표회
전국대학생 4·3아카데미	전국 대학생 80명	이론강의, 4·3유적지기행, 조별활동 등
국제대학생 제주4·3아카데미	해외 대학생	4·3관련 특강, 제주 역사 및 문화 특강, 4·3유적지 기행, 토론 등
전국교원 4·3직무연수	전국교원	이론강의, 4·3유적지기행 등

4·3평화기념관에서 교육프로그램으로 매년 실시되는 해설사 보수교육, 도 외 수학여행단 4·3테마프로그램, 4·3역사문화아카데미 운영, 4·3역사문화교사 직무연수, 청소년 4·3평화캠프 등이 정착단계에 있다(<표 3-5> 참고). 향후 도외 및 해외 대상으로 더욱 확장할 여지가 있다.

(4) 관광루트

매년 실시하고 있는 ‘도민과 함께 걷는 제주4·3역사기행’은 참가자들과 함께 4·3사건과 관련된 유적지를 걸으며 희생자들을 추모하고 역사인식을 바로 하기 위한 취지에서 마련되었다.

북촌리 위령공원에서 묵념하고 출발 선언을 한 후, 서우봉에 있는 일제 특공기지 현장을 둘러보며, 서우봉 돌레길을 걷게 된다. 함덕리 평사동 4.3성당과 희생터 → 점심식사 → 2연대 주둔지 터(함덕초등학교 옛 터) → 함덕지서 옛터 → 집단수용소 터 → 서물당 → 신흥리 김재만, 손범규 비석

→ 충혼묘지(목념, 종회)까지 약 8km 정도의 거리를 걷게 된다.

탐스타뉴스(2018)는 2018년 4월 2일부터 10월 31일까지 '4·3 다크투어리즘 스탬프 랠리'가 예정되어 있으며 이러한 관광 프로그램을 통해 관광객들이 유적지를 직접 방문할 수 있도록 유도할 수 있다고 하였다. '제이 스탬프'라는 애플리케이션을 설치한 후 유적지 중 한 곳을 방문하여 스탬프를 찍는다. 스탬프를 찍으면 할인쿠폰을 받을 수 있으며 3곳을 방문할 경우 기념품을 받을 수 있다.

관련 유적지로는 4·3 평화공원, 너븐숭이 기념관, 4·3길(안덕 동광마을, 남원 의귀마을, 조천 북촌마을, 표선 가시마을, 한림 금악마을), 낙선동 4·3 성터뿐 아니라 일제 식민지배와 관련된 유적지인 알뜨르비행장, 항일기념관이 포함되어 있다.

2. 거제 포로수용소와 다크투어리즘

거제시 신현읍 고현리에 위치한 거제 포로수용소는 한국전쟁 중 UN군의 포로가 되었던 공산군을 수용하던 장소이다. 한국전쟁의 참상과 한민족의 분단, 이념의 갈등을 상징하는 역사의 현장으로 문화재로 지정하여 관리하고 있다(문화재청 홈페이지). 거제 포로수용소는 <표 3-6>과 같이 1950년에서 1953년에 걸쳐 운영되었다.

<표 3-6> 거제 포로수용소의 역사

연도	사건
1953.07.27	휴전협정조인으로 수용소 폐쇄
1953.06.18	이승만 대통령 반공포로 석방 감행 27,389명 수용소 탈출
1952.06.10	친공포로 분산 수용
1952.05.09	폭동제압을 위해 수용소 인근 주민 1,116가구 소개조치
1952.05.07	포로수용소 사령관 프랑시스 돛드 준장 납치감금, 4일만에 석방
1952.02.18	포로송환 심사 항거폭동
1952.02.	포로송환 대비 포로분류 심사 실시
1951.12.	반공포로 혈서사건으로 친공포로와 반목 극심
1951.12.11	포로교환 합동분과위원회 구성
1951.05.	포로들의 정치단체 조직 (친공포로 해방동맹 조직)
1951.06.	북한군 15만, 중공군 2만, 의용군 등 17만 3천여 명의 포로수용
1950.11.27	UN군에 의하여 거제시 1200만(m ³) 부지에 수용소 설치
1950.06.25	6·25전쟁 발발

출처: 거제 포로수용소 홈페이지

1950년 11월 거제 시내 중심부에 설치된 거제 포로수용소는 약 360만 평에 이르는 당시 가장 큰 규모의 포로수용소였다. 포로로는 인민군 15만, 중공군 포로 2만, 여자포로와 의용군 3천 명 등 최대 17만 3천 명을 수용하였다.

거제 포로수용소 유적공원은 남쪽 끝 거제에 위치하여 지리적으로 다소 고립되어 있음에도 불구하고 매년 40만 명 이상의 관광객들이 찾고 있는 유명 다크투어리즘 관광지이다. 최근 포로수용소 입장객 현황은 <표 3-7>과 같다.

<표 3-7> 거제 포로수용소 입장객 현황(2016~2017년)

연도	2016	2017
입장객(명)	486,766	520,916

출처: 관광지식정보시스템

이곳은 포로수용소에서 죽어간 사람들을 추모하는 공간이라기보다는 한국전쟁이라는 우리나라 역사의 한 맥락에 대해 학습하고 체험하는 공간이라고 할 수 있다. 관광객들에게 다양한 콘텐츠를 제공하고 있으며 2013년 이래로는 1950관, 평화파크, 아바타포, 모노레일 등을 개장하면서 그 기능을 넓혀가고 있다.

<표 3-8> 거제 포로수용소의 목적별 공간 분류

목적	내용
전시공간	포로수용소 유적박물관, 무기전시장, 평화미래전시관, 디오라마관, 6·25 역사관, 포로생활관, 포로생포관, 여자포로관, 포로사상대립관, 포로폭동체험관, 포로설득관
상징공간	흥남철수작전기념비, 잔존유적지
문화공간	야외공연장, 기념촬영 코너, 1950 체험관, 4D FX씨어터, 평화수호대, 평화탐험체험관, 인터랙션 VR체험관
여가공간	평화파크, 어린이평화정원
상업공간	푸드코트, 매점, 기념품판매소

<표 3-8>을 보면 거제포로수용소는 공간별로 그 목적을 분명히 하고 있다. 전시와 상징을 목적으로 하는 공간은 강한 다크투어리즘, 문화·여가·상업공간은 약한 다크투어리즘으로 분류할 수 있다. 다른 다크투어리즘 관광지에 비해 문화·여가·상업적 목적에도 큰 비중을 두고 있는 것이 특징이다.

거제포로수용소는 Foley&Lennon의 주제별 유형으로 분류하였을 때 전쟁지역, 감옥이라는 두 가지 주제를 가지고 있다. 위치상 비극이 발생한 장소인 다케 투어리즘에 해당되며 정부와 지자체에 의해 관광지로 개발되어 넓은 공간과 다양한 시설 및 콘텐츠를 보유하고 있다.

1) 거제포로수용소 스토리 발굴

6·25 전쟁 당시 인천상륙작전이 전개되고 낙동강 전선이 변화하면서 대량의 공산군 포로가 발생하였다. 포로의 수가 급격하게 증가하게 되면서 수용능력과 관리상 문제가 발생하였고 유엔군 사령부는 새로운 장소로 이전할 계획을 세우게 된다. 정식 수용소를 설치하기 위해서는 보안상 안전한 장소가 필요했고 적절한 지역으로 제주도와 거제도가 물망에 올랐다. 제주도는 많은 피난민 수, 급수 문제, 공산주의의 온상이라는 점 등의 이유로 거부되었다. 거제도는 같은 섬이지만 비교적 육지와 가깝고 이동거리, 급수의 편리성 등을 고려하여 최종적으로 선정되었다.

수용소는 한국군, 중국군, 남한 출신 북한군, 민간인 억류자 등이 뒤섞여 있었고 이는 포로에 대한 정책과 포로송환에 큰 걸림돌로 작용하게 된다. 그리고 수용소 내부가 친공과 반공으로 나누어져 이념적 대립장으로 변모하는 원인이 되기도 하였다. 미군의 강제분류 심사를 거부하는 과정에서 시작된 저항은 해방동맹과 대한반공청년단의 대립과 보복학살로 이어졌다. 특히 친공 포로들은 밤이 되면 인민재판을 통해 반공포로들을 처단하였는데, 1951년 9월에만 인민재판으로 15명의 포로가 처형되었고 12월에는 제73동을 습격하여 14명이 사망했다.

이후 미군과 국군에 의해 두 차례에 걸쳐 강제적인 분류 심사를 실시하게 된다. dots 준장의 지휘 아래 자행된 이 심사로 인해 많은 포로들이 생명을 잃게 되었고 이는 거제도 포로폭동사건의 도화선이 되었다. 포로들은

미군의 출입과 강제분류 심사에 대해 강하게 저항하였고 결국 미군은 강제 진압을 하기에 이르렀다. 이 과정에서 친공 포로와 민간억류자 77명과 미군 1명이 사망하고, 23명이 부상을 당하게 된다.

결국 포로들은 강제분류 심사에 대한 항의로 1952년 5월 7일 돛드 준장을 감금하였고 사건 발생 1개월 후 돛드 소장의 납치와 관련된 청문회가 미 하원에서 개최된다. 결국 돛드 준장은 대령으로 강등되고 보트너 소장이 신임 소장으로 새로 취임하여 포로 분리 작전을 시행하게 된다(전갑생, 2007).

전쟁포로들의 향후 거취 선택권을 존중하여 포로 송환이 이루어졌다. 대부분의 전쟁포로들은 고국으로 돌아오지 못하고 강제 억류되는 경우가 많았다. 한국전쟁 포로들은 전쟁 역사상 최초로 비강제송환 원칙이 적용되어 자신의 판단으로 국민의 자격을 획득할 수 있게 되었다.

2) 거제포로수용소 스토리 체험

(1) 연계콘텐츠

최인훈의 소설 『광장』은 거제 포로수용소 포로 송환을 다룬 작품이다. 1950년대 이후 본격적으로 분단문제에 접근했던 작품으로 당시 수용소의 상황과 해방 전후의 시대적 상황을 생생하게 전달한다. 이제현의 포로 3부작 역시 거제도 포로수용소에 대한 내용을 담고 있는 희곡 작품으로 <포로들>(1972), <멀고 긴 터널>(1978), <적과 백>(1983)으로 이루어져 있다(조보라미, 2011). 거제도 포로수용소의 실상을 알리고자 쓰여진 작품으로 기록극이라고 언급되어 왔다.

영화콘텐츠로는 2001년 개봉한 배창호 감독의 작품인 <흑수선>이 있다. 이 영화는 거제 포로수용소에서 일어난 사건을 바탕으로 하고 있으며 일부 수용소 장면을 거제 포로수용소 야외막사에서 촬영하였다. 포로수용소 내 촬영현장

에 가면 야외막사뿐 아니라 감시초소, 야전병원, 생활도구들을 완벽하게 재현하여 영화를 본 사람들이 그 장면을 떠올리며 감정이입을 할 수 있도록 한다.

(2) 전시공간

거제도 포로수용소 유적공원은 커다란 하나의 테마파크이자 전시공간이며 한국전쟁에 대한 전체적인 서사를 살펴볼 수 있다. 흥남철수작전기념비, 북한군의 남침, 대동강 철교 등을 통해 6·25 전쟁 당시의 상황을 알 수 있으며, 포로생활관, 포로생포관, 여자포로관 등에서는 포로들의 생활을 엿볼 수 있다. 디오라마관과 포로폭동 체험관에서는 모형물을 통해 포로들의 삶을 실감나게 재현한다(손영창, 2014).

포로수용소의 코스는 크게 한국전쟁 존, 포로수용소 존, 복원 존, 평화 존으로 구분할 수 있다. 한국전쟁 존은 북한군 남침에서부터 대동강 철교까지 6·25 전쟁 발발부터 휴전까지의 시간의 축에 따라 전시한다. 6·25와 관련된 모형과 전시물을 통해 강한 이미지를 남긴다. 포로수용소 존은 포로생활부터 포로송환까지 사건의 축에 따라 전시하며 정보성과 체험성을 충족시키는 전시체계를 구축하고 있다(박소라, 2013).

한국전쟁 존은 한국전쟁 전체와의 연관 속에서 포로수용소를 이해하기 위해 배치하였다. 전쟁 상황을 묘사한 외부전시물인 북한군 남침, 국군의 사수, 대동강 철교가 있으며, 6·25역사관은 역사연보를 통해 일목요연하게 역사적 사실을 관광객에게 전달한다.

포로수용소 존의 여자포로관, 포로사상대립관, 포로폭동 체험관, 포로설득관에서는 미니어처 모형과 각종 사진, 영상자료를 통해 포로수용소의 잔혹함과 이념대립의 문제를 다루고 있다. 하지만 이에 대해 손영창(2014)은 친공포로의 잔인함과 포로수용소의 무자비한 상황을 부각하여 자유의 문제를 반공주의로 귀결시키는 위험성을 내포하고 있다고 지적한다.

<표 3-9>와 같이 유적공원은 모형과 다양한 시청각 콘텐츠를 활용하여 당시의 현장을 생생하게 재현한다. 유적공원의 시설을 둘러본 후에는 정보의 집약체라고 할 수 있는 포로수용소 유적박물관에 이르게 된다.

<표 3-9> 거제 포로수용소의 전시내용 및 연출방법

분류	시설	전시내용	연출방법
전쟁 존	탱크전시관	한국전쟁 관련 인물	등신대
	디오라마관	포로들의 일상생활 모습 포로수용소 설치배경	디오라마, 이미지, 영상, 사진패널
	북한군 남침	북한군의 기습공격 장면	이미지, 영상
	국군의 사수	국군의 치열한 전투 장면	국군 모형, 사운드 시스템
	6·25역사관	전쟁발발에서 휴전까지의 6·25전쟁 관련 역사교육관	환경 재현 연출, 멀티비전, 영상, 사운드 시스템
	대동강철교	피난민들의 험난한 피난길 재현	대동강철교 연출, 사운드 시스템
포로 존	M.P 다리	포로출입의 주요관문	헌병 및 포로 모형
	포로생활관	포로들의 일상생활 모습을 사진과 모형, 영상자료로 제공	모형, 사진, 각종 기록물, 영상 시스템
	포로생포관	투항하는 북한군의 모습을 음향과 모형으로 재현	북한군 모형, 사운드 시스템
	포로수송	포로수용소 이송 관련 정보	사진, 이미지
	여자포로관	여자포로들의 수용소 생활 모습을	축소모형, 사진
	포로사상 대립관	수용소와 내무반 모습, 친공포로와 반공포로의 사상대립	매직비전, 영상
	포로폭동 체험관	포로들 간의 격돌장면을 최첨단 복 합연출기법으로 재현	무빙워크, 디오라 마, 사운드 시스템
	포로설득관	송환심사 과정과 결과 등	매직비전
	포로귀환 및 송환	휴전 및 송환희망 포로의 복송	사진

포로수용소 유적박물관은 정보 전달을 목적으로 하며 전시실, 영상실, 기념품 판매소로 구성되어 있다. 전시실은 대체적으로 시간의 흐름 순서로 정보를 전달하며 포로의 발생, 배경, 생활사, 포로유품, 폭동, 석방 등의 순서로 이루어져 있다. 영상실의 VTR은 당시 촬영한 영상과 당시 실제 포로였던 인물의 인터뷰 내용으로 약 10분간 포로수용소에 대한 정보를 상세히 전달한다.

잔존유적지에 속해 있는 포로수용소 막사는 당시의 공간을 그대로 재현시켜 형상화하였다. 공산포로들의 지휘본부 역할을 했던 78수용소의 입구, 감시초소 내부, 17만여 명의 포로들의 음식을 배급했던 취사장, 노천 변소, 생활도구 등을 볼 수 있다. 친공포로들이 인민재판을 하여 반동분자를 색출하여 죽이고 토막내어 버리는 데 사용했던 도구들은 과거 비참했던 수용소의 생활상을 상기시킨다.

무기전시장은 6·25 당시 사용하던 M463-7을 비롯하여 헬기, 8밀리 곡사포, 지휘용 장갑차, 함포 등이 당시 경비본부 및 탄약고와 함께 전시되고 있다. 당시의 처참했던 상황을 연상케 하는 기존 유적지의 잔해들을 관람할 수 있다(한국관광공사 홈페이지).

(3) 체험 프로그램

거제 포로수용소는 디지털 매체와 다양한 콘텐츠를 이용한 체험 프로그램을 제시하고 있다.

<거제도 : 제3전선> 이라는 제목의 VR콘텐츠는 거제 포로수용소에서 일어났던 대규모 폭동을 VR영상으로 담아낸 인터랙티브 무비이다. 당시 포로수용소장이었던 돛드 준장이 포로들에게 납치되었다가 78시간 만에 풀려난 사건을 각색하여 담아내었다. 관람객들은 한국군 '김호선 상사'가 되어 돛드 준장의 구출을 돕는다.

2013년에 개장한 학습형 테마파크인 포로수용소 평화파크는 최신시설로 개장하여 운영되고 있다. 평화파크 내에 위치한 4DFX씨어터와 평화탐험체험관은 체험성을 극대화하여 당시의 상황을 생생하게 전달한다.

오마이뉴스(2013)에 의하면 4DFX씨어터는 국내 최초로 실사와 CG입체 영상, 조명, 음향, 특수효과 등이 어우러져 체험효과를 극대화한 극장이다. 장운현 감독이 만든 35분가량의 4D영화 <거제도>를 상영하고 있으며 포로 생활상을 소재로 하고 있다.

평화탐험체험관은 평화로운 마을이 전쟁의 화염에 휩싸이고 포로가 되는 상황을 관객이 직접 120미터 가량을 이동하며 체험하는 공간이다. 특수효과를 통해 박진감 넘치는 시가전과 고지전을 생생하게 체험할 수 있다.

1950체험관은 거울미로, 착시미술 체험관과 실내 스크린사격 체험관으로 구성되어 있다. 거울미로 체험관은 1950년대로 시간여행을 떠난다는 설정에 국내 최초로 스토리텔링을 가미하여 반공포로가 5가지 미션을 통해 자유와 평화를 찾아가는 스토리이다. 미션은 ‘미션1 : 문을 여는 열쇠를 찾아라’, ‘미션2 : 미로의 포로수용소’, ‘미션3 : 부비트랩 통과 코스’, ‘미션4 : 자유로의 탈출’, ‘미션5 : 공산주의를 선택한 자’로 구성되어 있다. 체험관 내부에는 영상과 조형물을 설치하여 새로운 볼거리를 제공함으로써 기존 거울미로와 차별화하였다.

모닝뉴스(2013)는 착시미술 전시관이 한국전쟁 당시 폭격으로 망가진 시가지, 종군기자의 카메라, 필름으로 보는 과거 회상, 북한군 탱크, 비행기, 낙하산, 피난열차 등의 입체 조형물과 착시미술을 이용했다고 하였다. 실내 스크린사격은 표적사격, 클레이사격, 실거리 사격 등 다양한 형태의 사격을 경험함으로써 전쟁을 간접 체험할 수 있다.

그 밖에도 거제 포로수용소는 학생들을 위한 다양한 교육프로그램을 제시하고 있으며 홈페이지를 통해 관련 정보를 접할 수 있다. 주로 미션 수행

과 평화와 안보에 대한 체험 프로그램으로 구성되어 있으며 2017년 시행되었던 프로그램 내용은 <표 3-10>과 같다.

<표 3-10> 포로수용소 프로그램(2017년 기준)

구분	프로그램
교육 프로그램	KB 박물관 노닐기, 포로막사 1박 2일 체험캠프, 샬롬! 나브루즈 축제 속으로, 포동포동 동아리, 꿈다락 토요문화학교, KB 박물관 노닐기 : 어서와! 포로생활은 처음이지? 작전명 제너럴 돛드, 우즈베키스탄 식탁, 다문화꾸러미 강사교육
행사	어린이날 우리가족 체험 한마당, 세계문화축제, 호국보훈의 달 6·25 특별행사, 광복절 특별행사, 추석맞이 특별행사, 한글날 특별행사, 크리스마스 인 코드 레드, 포로수용소 VR경품이벤트, 달리셔스 호러 인 뮤지엄

출처: 거제포로수용소 홈페이지

가장 인기가 좋은 ‘포로막사 1박 2일 체험캠프’는 막사에서 하루를 보내는 프로그램으로 국가보훈처의 지원을 받아 진행되며 초등학교 고학년을 대상으로 한다. 1박 2일 동안 진행되기 때문에 유적지 탐방, 안보교육, 전시교육 등 다양한 프로그램으로 이루어져 있다.

‘꿈다락 토요문화학교’는 주 5일 수업제의 실시와 함께 사회적 돌봄이 필요한 학생들에게 평화와 안보에 대한 교육을 진행하고 있다. 학생들의 문화적 감수성과 창의적 사고를 키우고 공동체에 대한 공감능력과 상호협력력을 통한 바른 인성을 함양하고자 전국 문화기반시설을 활용하여 운영하는 문화예술교육 프로그램이다(김명혜, 2016).

그 밖에도 5월에는 어린이날 기념이벤트, 8월에는 광복절 기념이벤트 등과 같이 월별로 기념일 및 계절의 특성에 맞추어 관람객들에게 다양한 체험거리를 제공하여 고객 감동을 실현하고자 하였다.

3. 5·18 민주화운동과 다크투어리즘

1980년 5월 18일 광주에서 일어난 5·18민주화운동은 전두환을 정점으로 한 당시 신군부 세력과 계엄군의 진압에 맞서 열흘 동안 광주시민과 전남도민이 비상계엄 철폐를 외치며 죽음을 무릅쓰고 민주주의 쟁취를 위해 항거한 역사적인 사건이다.

<표 3-11> 5·18민주화운동 경과

연도	사건
1980.5.27	계엄군 시내전역 장악 및 진압작전 종료
	계엄군 특공대, 도청 안 시민군들에게 사격
	도청 주변 완전 포위, 금남로에서 시가전 전개
1980.5.23 ~ 26	1~5차 민주수호 범시민 쫓겨대회 개최
1980.5.22	박충훈 신임국무총리, “광주는 치안 부재상태”라고 방송
1980.5.21	금남로 시민을 향한 집단발포 및 광주 고립
	언론이 과잉진압을 보도하지 않자 방송국 건물 방화
	시민군 조직 및 사태의 평화적 해결을 위한 다각적 노력 전개
1980.5.20	택시 차량시위를 계기로 시민들의 적극적 저항
1980.5.19	최초 희생자 발생, 무리한 진압작전 전개
1980.5.18	전남대학교 정문에서 학생들과 계엄군 충돌
1980.5.17	비상계엄 전국 확대

출처: 5·18기념재단 홈페이지

<표 3-11>과 같이 항쟁 기간 중 5월 22일에서 27일까지의 닷새 동안은 범시민 쫓겨대회를 개최하는 등 시민들이 자력으로 계엄군을 물리치고 광주를 해방구로 만들어 세계사에서 그 유래가 드문 자치공동체를 실현하기

도 하였다(5·18기념재단 홈페이지).

이처럼 광주는 아시아 최초로 민주화운동이 일어난 곳이기 때문에 국내 뿐 아니라 세계사적으로 가치가 높은 다크투어리즘 장소이다. 2011년 5·18 민주화운동 기록물이 유네스코 기록문화유산으로 등재됨에 따라 외부의 권 위까지도 획득하게 되었다. 아시아 강국인 중국과 일본에서도 이루지 못한 민주화운동이 일어난 곳이기 때문에 아직까지 민주화를 이루지 못한 타 국가들에 표본이 될 수 있다.

5·18사적지로 지정된 5·18민주화운동 현장에는 군사독재정권에 의해 저질러진 대학살의 고통이 곳곳에 스며들어 있다. 조현희(2012)에 의하면 5·18사적지는 민주화 투쟁의 역사적 교육의 현장이자 의로운 죽음에 대한 철학적 사유가 가능한 장소로서 다크투어리즘의 속성을 가지고 있다.

『2018 일반국민 대상 5·18인식조사』에 의하면 5·18 국민인식지수는 69.8 점으로 작년에 비해 3.2점 상승하였으며, 국민의 74.6%가 5·18 민주화운동에 대한 국민들의 역사적 인식 개선이 필요하다고 답하였다. 이러한 결과에서 알 수 있듯이 5·18사적지는 다크투어리즘 장소로서 높은 인지도를 보유하고 있어 브랜드 획득에 유리하다.

광주 5·18민주화운동과 관련된 대표적인 관광지로는 5·18국립묘지가 있으며 연간 65만여 명의 관광객들이 희생자를 추모하기 위해 방문하고 있다. 5·18국립묘지는 다크투어리즘의 속성을 가지고 있지만 추모와 기념의 목적이 크기 때문에 관광지로서의 기능은 아직 미비하며, 시간이 지남에 따라 다양한 속성을 통해 활성화하는 전략이 필요하다. 5·18사적지를 유형별로 분류하면 <표 3-12>와 같다.

<표 3-12> 5·18사적지의 유형별 분류

목적	내용
교육공간	26곳의 사적지, 5·18아카이브센터
상징공간	국립5·18민주묘지, 금남로, 505보안부대 옛터 등
문화공간	구 전남도청, 구 시외버스고용터미널 일대, 구 국군광주병원
여가공간	광주공원, 광주역 등
상업공간	광주교도소, 구 적십자병원, 상무관 등

광주 5·18민주화운동은 Foley&Lennon의 7가지 주제별 유형에 속해 있지 않은 민주화운동이라는 또 다른 주제를 기본으로 하고 있다. 민주화운동관광이라는 주제 외에도 묘지관광, 감옥관광 등 다양한 체험을 할 수 있다. 현재를 기준으로 했을 때 그리 멀지 않은 역사이며 다양한 콘텐츠를 만들 수 있는 잠재력이 있기 때문에 다크투어리즘 장소로서의 가치가 높다고 할 수 있다.

Miles(2002)의 구분에 따르면 5·18사적지는 비극적 사건과의 장소 연관성이 강한 원형자산(darker tourism)이기 때문에 관광객이 진정성 있는 비극체험을 할 수 있다. 그리고 Sharpley(2005)의 장소구분에 따르면 사람들의 관심은 많으나 아직 관광 매력물로 개발되지 않은 수요형 미개발관광지(Grey tourism demand)로 분류할 수 있다(조현희, 2012).

1) 5·18민주화운동 스토리 발굴

5·18민주화운동은 그리 멀지 않은 역사이기 때문에 당시의 상황을 생생하게 전달하는 다양한 기록물들이 있다. 그렇기 때문에 시민, 기자, 군인의 다양한 시각적 관점에서의 스토리 발굴이 가능하다. <표 3-13>과 같이 문헌, 영상, 이미지, 음성 등 다양한 형태의 자료들이 남아 있어 아카이브 구축과 교육·전시·체험 콘텐츠로 적극 활용할 수 있다.

<표 3-13> 5·18 기록물의 형태 및 분류

분류형태	대상
문헌	행정문서, 재판기록, 시민들의 성명서와 선언문, 취재수첩, 일기, 피해자들의 병원 치료기록
영상, 이미지	기자들이 촬영한 흑백사진과 필름
음성	항쟁 참가자의 증언, 진압 군인의 증언, 외국인 증언

출처: 5·18아카이브 구축사업 기본계획 중간보고서(2012.4)

(1) 푸른 눈의 목격자 위르겐 힌츠페터

민주화운동이 진행 중이던 1980년 5월 20일 독일 기자였던 힌츠페터는 호텔 택시기사 김사복과 함께 광주로 진입하게 된다. 그 결과 광주에서 벌어진 잔인한 진압과정과 민간인 학살 장면이 고스란히 컬러 필름에 담기게 되었다. 필름을 무사히 빼낸 후 23일 광주로 2차 잠입하여 시민들의 일상을 담아내었고 후에 이 영상들은 날조된 사실을 반박할 수 있는 매우 중요한 증거가 되었다.

신변의 위협에도 불구하고 신군부의 시민학살을 외부에 알리고자 노력했던 위르겐 힌츠페터의 이야기는 후에 영화 <택시운전사>의 모티브가 되었다.

(2) 들불야학 열사

들불야학은 1978년 7월 23일 설립되었으며 소외된 이들에 대한 교육활동과 민주운동에 기여하였다. 5·18 당시 언론이 통제되어 제 기능을 하지 못할 때 각종 지하유인물과 투사회보를 발행하기도 하였다. 민중항쟁에 참여했던 학생들이 사망하거나 구금되고 수배자 명단에 오르게 되면서 해체기를 맞게 된다.

들불열사는 5·18민주화운동 전후 민주주의를 위해 헌신하다 숨진 일곱 명으로 박기순, 윤상원, 박용준, 박관현, 신영일, 김영철, 박효선이다. 그 중 윤상원 열사와 박용준 열사는 5월 27일 새벽 도청에서 마지막까지 항전하다 총격전 도중 사망하였다. 동료였던 윤성원 열사의 죽음을 눈앞에서 지켜보았던 항쟁지도부 기획실장 김영철은 상무대 영창으로 끌려가 고문 후유증으로 정신이상 증세를 보이다 1998년 생을 마감하였다.

(3) 주남마을 총격사건

주남마을 총격사건은 1980년 5월 23일 일어난 사건으로 계엄군이 미니버스에 탑승하고 있던 무고한 시민들에게 무차별적으로 총격을 가한 사건이다. 광주로 들어오거나 나가는 차량을 차단하기 위해 길목에서 주둔하고 있던 계엄군은 시외로 나가던 미니버스에 총격을 가하였고 시민 18명 중 15명이 그 자리에서 목숨을 잃게 되었다.

군인들은 버스 안에 쓰러져 있던 사람들을 대검으로 찔러 확인사살하였고 중상을 입은 두 명의 남성을 야산으로 끌고 가 총살 후 암매장하였다. 당시 여고생이었던 유일한 생존자 홍금숙은 청문회에 참석하여 당시의 상황을 증언하였다.

2) 5·18민주화운동 스토리 체험

(1) 연계콘텐츠

광주 5·18민주화운동은 사건의 당시 사진과 영상, 피해자의 증언 등 많은 증거자료가 남아 있어 다양한 연계콘텐츠로 이어지게 되었다. 1988년 ‘5·18청문회’ 생중계를 통해 대중에게 큰 충격으로 전달되었던 광주의 진실

은 영화와 연극을 통한 5월운동으로 확산되었다. 그 후 <표 3-14>와 같이 다양한 콘텐츠로 제작되었으며 영화와 연극 분야에서의 활약이 두드러졌다.

<표 3-14> 5·18민주화운동 관련 문화콘텐츠 현황

구분	내용
회화/조각	금남로, 505보안부대 엠티 등
만화	<26년>
영화	<꽃잎>, <박하사탕>, <화려한 휴가>, <스카우트>, <택시운전사>, <5·18 힌츠페터 스토리>
연극	<금희의 오월>, <모란꽃>, <청실홍실>, <상중>, <5월의 신부>, <일어서는 사람들>, <마중> 등
뮤지컬	<화려한 휴가>

관광학적 측면에서 5·18민주화운동은 영화 <꽃잎>, <화려한 휴가>, <택시운전사>의 흥행 성공으로 대중적인 인기를 얻게 되었다. 최근에는 <택시운전사>에 등장해 화제가 되었던 독일 기자 ‘위르겐 힌츠페터’가 직접 촬영한 영상으로 제작된 다큐멘터리 영화 <힌츠페터 스토리>가 개봉하기도 했다. Foley와 Lennon의 주장처럼 매스 미디어가 광주 지역의 이미지와 다크투어리즘에 큰 영향을 미치고 있는 것으로 보인다(조현희, 2012).

(2) 전시공간

5·18사적지 중 가장 많은 관광객이 찾고 있는 5·18묘지는 민주의 문, 연못과 석교, 민주광장, 추념문, 참배광장과 청동 군상 조형물, 참배단, 5·18 민중항쟁 추모탑과 부조, 묘역으로 구성되어 있다. 5·18묘지는 공간의 특성상 추모의 목적이 강하며 역사체험의 공간으로도 활용할 수 있다(정호기, 2002). 5·18민주묘지는 목적별로 <표 3-16>과 같이 분류할 수 있다.

<표 3-15> 국립5·18민주묘지의 목적별 공간 분류

목적	내용
묘역 및 참배	묘역, 유영봉안소, 참배단, 참배광장, 추모탑, 추념문
기념	민주의 문, 역사의 문, 사진자료전시실, 부조, 부조벽, 청동군상 조형물, 송모루(전망대)
여가 및 휴식	야외공연장, 연못 및 석교, 휴게소, 친구묘역연결다리, 산책로

전시관으로 사용되고 있는 5·18민주묘지 내 5·18추모관은 우리나라의 민주화를 위해 희생한 민주영령들을 추모하고 그 뜻을 올바르게 계승하기 위해 건립되었다. 추모, 기록, 상징, 교육의 목적성을 가지고 있으며, 5·18민주화운동과 그 희생자, 아직 밝혀지지 않은 진실 등을 객관적으로 이해할 수 있도록 구성되어 있다. 단순한 관람보다는 직접 참여하여 5·18의 실상과 정신을 느낄 수 있는 체험공간이 포함되어 있다.

5·18추모관은 물·흙·빛과 같은 오브제를 상징적으로 활용하였고, 실내 건축장치를 통해 이를 극대화하였다. 2층에서 흘러나오는 물은 1층 추모의 공간으로 흘러 ‘눈물의 샘’이라는 이름으로 형상화된다. 샘은 변하지 않는 순수한 정신의 근원으로 샘솟는 민주주의를 상징하며, 강물은 끊이지 않는 진실된 역사의 흐름을 상징한다. 눈물을 외부로 통한 천장과 연결하여 빛으로 승화시킨다(국립5·18민주묘지 홈페이지).

또 다른 전시공간인 5·18자유공원은 민주투사들이 구금되어 군사재판을 받았던 상무대 법정과 영창을 원형으로 복원·재현한 곳이다. 헌병대 중대내 무반, 헌병대 본부사무실, 창고, 식기세척장, 헌병대 식당, 목욕탕, 면회실, 영창, 법정으로 구성되어 있으며, 모형을 통해 당시 상황을 재현하고 있다.

5·18자유공원은 건물의 원형을 복원하여 활용하고 있다는 점에서 의의가 있지만 외부공간과의 연계성과 관련 프로그램이 부족한 편이다. 장소가 담고 있는 역사와 스토리에 비해 관람객에게 전달되는 부분이 제한적이기 때

문에 관광지로서의 매력성은 높지 않다.

5·18자유공원 자유관에 있는 전시실은 사건의 시간 순서대로 이야기를 전개하고 있으며 역사의 사건 속으로, 판화 이미지, 5·18의 배경, 5·18의 발발, 맨주먹의 저항, 해방광주, 죽음과 부활, 기억, 진실의 복원, 천년의 빛 5·18, 영상실 순서로 구성되어 있다.

2018년 5월 10일부터 5월 27일까지 5·18기념문화센터 주관 특별전시인 ‘5·18 영창 특별전 스물세 개의 방 이야기’를 개최하여 독특한 스토리텔링을 선보였다. 스물세 개의 방이 반란의 방, 분노의 방, 저항의 방 등 각각 다른 테마를 가지고 있으며 시대의 비극 속 개인의 스토리와 잘 알려지지 않은 비화 등을 관람객에게 전달한다. 통곡의 방은 관람자 제한방으로 신군부의 만행을 적나라하게 보여주는 참혹한 사진이 전시되어 있어 죽음과 가장 밀접한 관련성을 보인다.

최근 관광객 증가율이 급격히 증가한 5·18 민주화운동 기록관 또한 다양한 전시와 체험프로그램을 통해 관광객을 사로잡고 있다. 시민들을 대상으로 기록관 견학, 3D 영상체험, 아트체험 등의 프로그램을 제공하여 풍부한 경험을 할 수 있도록 한다.

(3) 체험 프로그램

5·18 체험 프로그램은 주로 5·18자유공원, 5·18민주묘지, 5·18민주화운동 기록관에서 매년 진행하고 있으며 그 내용은 <표 3-16>과 같다.

5·18자유공원에서 진행하고 있는 법정·영창 상황재현극은 주로 학생들을 대상으로 한 프로그램으로 1980년 당시 법정과 영창에서 있었던 일들을 각각의 장소에서 연극 형식으로 재현한다. 학생들이 함께 참여하여 소통할 수 있는 체험 프로그램이며 관람순서는 영상관람, 헌병대 중대 내무반, 헌병대 본부사무실, 헌병대 식당, 영창, 법정, 들불열사 기념비 순서로 구성되어 있

다. 그 밖에도 주먹밥 체험학습과 영상자료 및 애니메이션 관람을 통해 당시의 상황을 체험할 수 있다.

<표 3-16> 5·18 관련 프로그램 현황(2017~2018년)

프로그램명	주제	대상
5·18자유공원 역사체험	법정·영창 상황재현극	학생 단체 및 일반인
	오월 나눔의 주먹밥 체험학습	
	영상자료 및 애니메이션 관람	
5·18민주화운동기록 관 체험프로그램	도보해설 프로그램 ‘역사와 이야기가 있는 금남로 걷기’	학생 단체
	나도 5·18 특파원	
	시민집담회, 광주정신포럼	시민
국립 5·18민주묘지 참배의식	공식참배(분향, 묵념)	시민

5·18 민주화운동 기록관에서는 도보해설 프로그램인 ‘역사와 이야기가 있는 금남로 걷기’를 통해 기록관 방문을 유도하고 금남로 주변을 활용한 교육 프로그램을 실시하였다. 역사 전문가와 함께 5·18민주화운동의 현장인 금남로의 역사를 사진과 이야기를 통해 쉽게 접할 수 있도록 구성되어 있다.

체험학습 프로그램인 ‘나도 5·18 특파원’은 주로 초등학생을 대상으로 한 프로그램이다. 기록관 내 전시실 사진을 활용하여 신문을 만들고 자신이 제작한 신문과 견학 소감에 대해 발표하는 시간을 가진다. 학생들은 관련 자료를 직접 접하게 되면서 5·18민주화운동에 대한 학습효과를 거둘 수 있으며 비극적인 역사를 간접적으로 체험하게 된다.

국립 5·18민주묘지의 참배의식은 추모적인 성향이 강하며 분향과 묵념의 과정을 통해 희생자들의 넋을 기린다. 순국선열 및 민주영령의 희생정신에

감사의 마음을 표하는 행위를 통해 자유와 평화의 소중함을 다시 한 번 되새기게 된다.

(4) 관광루트

광주에는 5·18민주화운동 27개 사적지를 중심으로 5개 테마, 18개 코스의 오월길이 조성되어 있다. 5·18 역사의 현장을 안내해설사 ‘오월지기’와 함께 걸으며 오월의 역사, 광주의 역사, 민주주의의 역사를 느낄 수 있는 투어이다. 안내해설, 안내지도, 가이드북, 동영상 등의 관련자료 배포를 통해 정보를 제공한다. 오월길 홈페이지를 통해 안내예약시스템을 이용할 수 있으며, 온라인에서도 관련 소식과 자료 등을 쉽게 찾아볼 수 있다.

오월인권길, 오월민중길, 오월의향길, 오월예술길, 오월남도길 등 주제별로 다양한 코스로 구성되어 있으며 그 내용은 <표 3-17>과 같다.

<표 3-17> 오월길 코스 구성 현황

테마	코스	내용
오월인권길	햇불코스, 희생코스, 광장코스, 열정코스, 영혼코스	5·18민주화운동의 열망이 담긴 사적지를 찾아가는 길
오월민중길	시민군코스, 들불코스, 윤상원코스, 오월여성코스, 민주기사코스, 주먹밥코스	오월광장에서 뜨겁게 타올랐던 시민들의 발자취를 발견하는 길
오월의향길	의병항쟁 제1코스, 의병항쟁 제2코스, 학생독립운동코스, 4.19혁명 코스	오월정신의 역사와 교감하는 길
오월예술길	비엔날레코스, 무등풍경코스	광주의 문화예술로 오월의 기억을 치유하는 길
오월남도길	서부(목포)코스, 남부(해남)코스	오월정신을 따라 새로운 여정을 만나는 길

광주시는 <표 3-18>과 같이 도시 전역에 걸쳐 전남대학교, 광주역을 포함한 29개의 사적지를 지정하였다. 관광객들은 민주화운동이 남긴 흔적을 통해 그 시대의 정신과 비극적 참상을 간접적으로 체험할 수 있다.

<표 3-18> 5·18민주화운동 사적지 현황

	시설	내용
1	전남대학교 정문	5·18광주민주화운동이 시작된 곳
2	광주역 광장	광주시민과 계엄군 사이 치열한 공방전
3	구 시외버스 공용터미널 일대	계엄군 과잉진압 규탄하는 대규모 시위
4	금남로	계엄군에 맞서 저항한 항쟁의 거리
5-1	도청	5·18광주민주화운동 본부가 있던 곳
5-2	5·18 민주광장	한국 민주주의의 상징적 장소
5-3	상무관	희생자들의 주검을 임시로 안치하던 곳
5-4	광주 YMCA	당시 항쟁지대부가 옥내집회를 열었던 곳
6	광주 YWCA 옛터	사태 수습을 위한 대책회의를 하던 곳
7	광주MBC 옛터	왜곡보도 항의 및 방화
8	녹두서점 옛터	청년들이 시국 토론을 벌이던 사랑방
9	전남대학교 병원	부상당한 시민들 치료
10	광주기독병원	부상당한 시민들 치료
11	구 광주적십자병원	부상당한 시민들 치료
12	조선대학교	시민군 지도부에서 중요한 역할 담당
13	배고픈다리 일대	시민군 지역방위 거점
14	주남마을 인근 양민 학살지	계엄군들의 무차별 총격이 일어난 곳
15	광목간 양민 학살지	계엄군의 오인사격으로 무고한 시민 희생
16	농성광장 격전지	주택가에 총격을 가해 무고한 시민 희생

	시설	내용
17	상무대 옛터	계엄사령부 전남북계엄분소를 설치했던 곳
18	무등경기장 정문	운전기사들이 모여 차량시위를 시작한 곳
19	양동시장	시민군들에게 주먹밥과 생필품 제공
20	광주공원광장	시민군을 편성하여 사격 훈련 실시
21	5·18최초발포지	계엄군에 의한 최초 발포지
22	광주교도소	시민군 수용 및 고문
23	국군광주병원	고문당한 시민들 강제 치료
24	5·18구묘지	희생자들이 묻혔던 곳
25	남동성당	수습대책 논의 장소
26	505보안부대 옛터	진압작전의 실질적 지휘본부였던 곳

출처: 5·18 민주화운동 기록관 홈페이지

제3절 분석결과

제주 4·3사건은 한국전쟁 다음으로 많은 인명피해를 남긴 사건이다. 섬 전체가 4·3사건의 사적지라는 특징이 있으며 불특정 다수가 학살의 대상이 되었기 때문에 희생자의 가족들과 그들의 후손이 아직까지 사건을 잊지 못하고 있다. 4·3사건을 더 많은 사람들에게 알리고 기록하기 위한 그들의 노력이 영화, 소설 등 다양한 형태의 관련 콘텐츠를 통해 나타나고 있다.

4·3사건과 관련된 다큐투어리즘 관광지에는 양민학살이 일어난 마을과 묘지, 동굴, 전시관 등이 있다. 제주관광공사는 4·3사건 사적지를 관광지로 성장시키기 위해 미디어 노출과 관광루트 개발 등 다양한 홍보활동을 전개하고 있다. 제주 4·3사건 유적지의 대표 스토리와 스토리 체험은 <표 3-19>와 같이 정리할 수 있다.

<표 3-19> 제주 4·3사건 사적지의 관광스토리텔링 분석

구분	내용	
스토리 발굴	오라리 방화사건, 다랑쉬굴 사건, 동광리 마을 큰넓궤 사건, 북촌리 마을 사건 등	
스토리 체험	연계 콘텐츠	- 소설 『순이삼촌』, 영화 <지슬> 등
	전시공간	- 4·3평화기념관이 대표적 - 기념, 추념, 아카이브, 역사교육의 공간 - 다양한 연출방법 이용
	체험 프로그램	- 지역 차원에서 캠프, 아카데미, 유적지 기행 등 다양한 프로그램 진행
	관광루트	- 매년 새로운 방식의 관광루트 제시 - 관광산업마케팅을 활용하여 관광객들의 관심 유도

거제포로수용소는 고립되고 제한된 곳에서 벌어진 포로들 간의 갈등과 분쟁을 담고 있는 장소이다. 대부분의 친공포로들은 전쟁 후 북으로 넘어갔기 때문에 당시의 상황을 증언할 수 있는 관련인물이 적은 편이다. 때문에 특정 인물에 대한 스토리를 활용하기보다는 한국전쟁이라는 역사적 사건과 관련된 하나의 공간으로 다루어지고 있다. 넓은 부지를 활용하여 테마파크 형태로 운영하고 있으며 전쟁, 포로, 복원, 평화로 테마를 나누어 스토리를 전개한다.

이러한 이유로 거제포로수용소는 세 사례대상 중 죽음과의 관련성이 가장 낮은 다크투어리즘 관광지라고 할 수 있다. 연계 콘텐츠가 적은 편에 속하기 때문에 관광지 자체의 매력도를 높이기 위한 다양한 스토리 체험 요소를 제공한다. VR과 거울미로 체험, 아바타포 등은 여가공간으로서의 역할을 부각시켜 관광객들을 사로잡는다. 거제포로수용소의 대표 스토리와 스토리 체험 요소는 <표 3-20>과 같다.

<표 3-20> 거제포로수용소의 관광스토리텔링 분석

구분	내용	
스토리 발굴	친공포로와 반공포로의 대립, 돛드 준장 납치	
스토리 체험	연계 콘텐츠	- 소설 『광장』, 영화 <흑수선> 등
	전시공간	- 공원 전체, 포로수용소 유적박물관
	체험 프로그램	- VR콘텐츠, 4D영화, 착시미술 - 학생을 대상으로 한 교육프로그램, 체험캠프, 이벤트 등 활발하게 운영

광주 5·18민주화운동은 비교적 최근에 일어난 사건이기 때문에 관련인물의 증언과 기록, 사진과 영상이 많이 남아있다. 그렇기 때문에 다양한 문화 콘텐츠로 재생산되었고 등불열사 윤상원, 김영철 등의 역사적 인물이 각각

하나의 스토리로 부각될 수 있는 여지가 있다.

이처럼 광주 5·18민주화운동은 다크투어리즘으로 개발될 수 있는 스토리 요소가 충분하며 많은 희생자를 낳았기 때문에 죽음과의 관련성 또한 높은 편이다. 매년 5월이 되면 상설전시, 체험 프로그램 등을 전개하는 등 5·18을 알리기 위해 꾸준한 시도를 전개하고 있지만 대부분 일시적으로 운영되고 있다. 관광지로서의 개발은 미미한 상태로 민주화운동 관련 장소들의 볼거리와 스토리 체험 요소는 부족한 편이다. 5·18민주화운동 사적지의 관광스토리텔링은 <표 3-21>과 같다.

<표 3-21> 광주 5·18민주화운동 사적지의 관광스토리텔링 분석

구분	내용	
스토리 발굴	위르겐 힌츠페터, 들불야학, 주남마을 총격사건 등	
스토리 체험	연계 콘텐츠	웹툰 <26년>, 소설 『금희의 오월』, 영화 <화려한 휴가>, <택시운전사> 등
	전시공간	추모, 기록, 상징, 교육의 공간
	체험 프로그램	학생 대상 상황재현극, 체험학습, 묘지참배
	관광루트	오월길 코스

다크투어리즘은 유형별로 전시방법이나 유적지의 보존방식이 다를 수 있다. 하지만 사례대상을 종합해 보았을 때 스토리 체험을 통해 관광객들에게 교훈을 전달하고 있다는 공통점이 있다. 다양한 방식과 채널을 활용하고 있지만 모든 전시와 프로그램은 교육적 요소를 내포하고 있다.

한편 관광지의 성격과 스토리의 특성에 따라 부각시키고자 하는 요소가 다를 수 있으며 본 연구에서도 사례대상마다 스토리 체험 방식이 조금씩 다르게 나타나고 있다.

제주 4·3사건 사적지의 경우 지역경제 활성화 차원에서 관광루트를 활성화시키고 있다. 거제포로수용소는 연계 콘텐츠가 다소 부족하지만 유적공원 내 체험 프로그램을 활성화하여 관광객들을 유치한다. 5·18민주화운동 사적지는 아직 관광지 개발이 본격적으로 이루어지지 않았지만 스토리가 풍부하여 연계 콘텐츠를 다수 보유하고 있다는 강점이 있다.

제4장 결론

제1절 연구의 요약

다크투어리즘에 대한 사람들의 관심이 높아지면서 이를 지속적으로 발전시키기 위한 소프트웨어적인 접근이 필요한 시점이다. 우리나라는 다사다난한 근현대사를 거치며 수많은 희생이 있었기 때문에 이와 관련한 역사문화 자원과 스토리를 다수 보유하고 있다. 이에 본 연구는 관광객들로 하여금 비극적 역사에 대한 인식을 제고하기 위해 관광스토리텔링 모델을 이용하여 스토리 체험의 관점에서 다크투어리즘 사례를 분석하였다.

선행연구가 많지 않기 때문에 세 가지 특정 사례를 선정하여 사례연구 방법을 사용하였다. 우리나라를 대표할 수 있는 다크투어리즘 관광지 세 곳의 자료조사 및 현장답사를 통해 현황과 스토리텔링 요소를 파악하였다.

제주 4·3사건 사적지의 경우 스토리 체험 요소 중 관광루트가 비교적 활성화되어 있다. 거제포로수용소는 연계 콘텐츠가 다소 부족한 대신 다양한 콘텐츠의 체험 프로그램을 활성화하여 다양한 연령층의 관광객들을 사로잡는다. 5·18민주화운동 사적지는 관광 전 접할 수 있는 연계콘텐츠를 다수 보유하고 있는 반면 스토리를 활용한 관광지로서의 개발은 미흡하다는 특징이 있다.

하지만 세 사례대상 모두 스토리텔링 방식을 통해 관광객들에게 교훈적인 메시지를 전달하고자 하며 이는 다크투어리즘의 목적성에 부합하는 것이다. 다양한 방식과 채널을 활용하고 있지만 모든 전시공간과 프로그램, 관광코스는 교육적인 요소를 내포하고 있다.

제2절 연구의 시사점 및 제언

다크투어리즘의 스토리텔링은 일반 관광지의 스토리텔링과는 차별화되어 있다. 일반 관광지에서 강조되는 볼거리와 흥밋거리 등은 비극의 현장에서 그리 중요한 요소라고 할 수 없다. 대신 있는 그대로의 사실을 전달하고 다양한 매체를 통해 역사적 비극을 생생하게 구현함으로써 보는 이들로 하여금 숙연해지게 한다.

이에 본 연구는 국내 다크투어리즘 관광지를 대상으로 스토리 체험 요소를 분석하고자 하였다. 또한 이를 토대로 다크투어리즘 관광지 개발방안에 대한 시사점을 도출하였다.

첫째, 최대한 다양한 전달방식을 활용한 스토리텔링 활성화가 필요하다. 관광객들은 다양한 경로를 통해 정보를 습득하고 저마다 색다른 체험을 하게 된다. 단순한 해설관광에 그치기보다는 관광객이 얻게 될 학습요소와 체험요소를 고려하여 스토리텔링 매체를 적극적으로 활용해야 한다.

둘째, 다크투어리즘과 관련된 장소를 유형별로 재구성하는 작업이 필요하다. 관광객들은 각기 다른 목적성을 가지고 관광지를 방문하게 된다. 다크투어리즘에 대한 수요가 증가함에 따라 방문목적도 다양해질 것이다. 그렇기 때문에 장소 및 시설을 유형별로 재구성하여 관광자원으로 활성화하는 전략을 세워야 한다.

셋째, 다크투어리즘의 홍보를 강화하여 실질적인 관광으로 이어질 수 있도록 해야 한다. 다크투어리즘은 ‘역사교훈여행’이라고도 불리워질 만큼 교육적 기능이 강하기 때문에 학교와 단체의 교육여행으로 알맞은 장소이다. 이를 위해서는 공간의 교육적 기능을 더욱 강화해야 할 것이며 학생과 일반인 단체를 대상으로 한 프로그램 개발이 필요하다.

넷째, 다크투어리즘 관광지의 주변시설과 공간 조성 및 연계루트 개발이 필요하다. 관광 분야에서 새롭게 떠오르고 있는 다크투어리즘은 단순히 죽음과 관련된 장소를 방문하는 것에서 조금씩 변화하고 있다. 사건이 발생한 지 오래된 장소일수록 문화, 여가의 기능이 추가되어 관광객의 방문목적 또한 복합적인 모습을 띠고 있다. 관광객들의 다양한 방문 목적을 충족할 수 있도록 주변시설과 공간, 연계루트 등을 개발할 필요가 있다.

제3절 향후 연구과제

본 연구는 국내 다크투어리즘의 관광스토리텔링에 대한 질적 연구로 진행이 되었으며 현장답사와 사례연구를 통해 결론을 도출하였다.

사례대상으로 선정한 장소들은 이미 국내에서는 어느 정도 인지도가 있고 관광지로서 자리를 잡은 장소들이다. 하지만 다양한 주제, 위치, 규모, 특성을 지닌 다크투어리즘 관광지들이 전국적으로 분포되어 있기 때문에 유형별로 더 다양한 사례를 연구해야 할 필요가 있다.

또한 다크투어리즘은 비교적 관광객의 방문동기가 뚜렷하기 때문에 관광객이 원하는 바가 분명하게 나타난다. 때문에 공급자의 입장이 아닌 관광객의 입장에서 바라본 다크투어리즘 활성화 방안에 대하여 심도 있게 연구해야 할 필요가 있다.

본 연구는 선행연구가 부족한 상황에서 다크투어리즘과 스토리텔링 요소를 결합하여 연구하였다. 향후 실무적으로 활용되어 다크투어리즘의 활성화에 밑거름이 될 수 있기를 바란다.

참고문헌

1. 단행본

- 김동만·김기삼(2002), 『다량취굴의 슬픈 노래』, 제주민예총4·3문화예술제 사업단
- 김태영·조혜경(2008), 『경남지역 관광스토리텔링 활성화 방안』, 경남발전연구원
- 안희자(2014), 『관광산업 혁신사례 연구』, 한국문화관광연구원
- 이진희(2006), 『장소마케팅』, 대왕사
- 제주4·3사건진상규명 및 희생자명예회복위원회(2008), 『화해와 상생』, 제주4·3사건진상규명 및 희생자명예회복위원회
- 최혜실(2006), 『문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소
- 한국관광공사(2005), 『왜 관광스토리텔링인가?』
- _____ (2006), 『관광스토리텔링, 그 빛을 발한다』
- _____ (2010), 『스토리텔링을 활용한 경주관광 활성화 방안』
- Lennon, J, & Foley, M(2000), *Dark Tourism: The attraction of Death and Disaster*, London: Continuum
- Yin, R. K. (2014), *Case study research: Design and methods*, 5th edition, SAGE Publications, Los Angeles.

2. 학위논문

- 김동기(2010), 「스토리텔링을 통한 장소성 인식과 관광경험구성요인과의 관계에 관한 연구」, 세종대학교 일반대학원

- 김석윤(2014), 「다크 투어리즘 유형화 및 자원적용 연구」, 제주대학교 대학원 박사학위논문
- 김종철(2014), 「제주4·3사건 트라우마에 대한 문화적 기억과 영상적 재현」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- 김하나(2014), 「다크투어리즘 방문객의 방문동기와 스토리텔링요소가 행동의도에 미치는 영향」, 호남대학교 대학원 석사학위논문
- 김현철(2010), 「다크투어리즘을 활용한 문화관광 산업화 방안에 관한 연구」, 호서대학교 글로벌창업대학원 석사학위논문
- 박소라(2014), 「문화유산을 활용한 테마파크형박물관에 관한 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문
- 정호기(2002), 「기억의 정치와 공간적 재현 -한국에서의 민주화 운동을 중심으로-」, 전남대학교 대학원 박사학위논문
- 조현희(2012), 「다크투어리즘 장소활용 사례분석을 통한 5·18사적지의 장소마케팅 전략」, 전남대학교 문화전문대학원 석사학위논문
- 주수정(2016), 「5·18 기념공간의 장소마케팅 전략 연구」, 전남대학교 문화전문대학원 석사학위논문
- 양정임(2011), 「관광객의 스토리텔링 경험이 관광목적지 브랜드 가치인식과 러브마크에 미치는 영향관계 연구」, 경희대학교 대학원 박사학위논문
- 이아름(2010), 「생태전시관의 공간 특성에 관한 연구」, 한세대학교 대학원 석사학위논문
- 이주향(2004), 「전시공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구」, 경기대학교 조형대학원 석사학위논문
- 임정빈(2002), 「관광자원해설이 관광 후 평가에 미치는 영향」, 경기대학교 대학원 석사학위논문

임선희(2010), 「스토리텔링을 통한 문화유산 관광 콘텐츠 활성화 전략 : 경주 김춘추 사례를 중심으로」, 경주대학교 일반대학원 박사학위논문

Yuill, S. M(2003), *Dark tourism: Understanding visitor motivations at sites of death and disaster*, Masters dissertation, Department of Parks, Recreation and Tourism Sciences, Texas A&M University

3. 학술지 논문

김광욱(2014), 「장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 방안」, 스토리 & 이미지텔링, 건국대학교 스토리앤이미지텔링연구소, 47-74

김구·남윤섭(2012), 「문학공간을 활용한 스토리텔링 콘텐츠 개발 연구 - 소설 「지상에 손가락 하나」를 중심으로-」, 『탐라문화』, 40, 139-170.

김명혜(2016), 「다크 투어리즘 교육 비유 연구 -세르비아 크라구에바츠 옥토버와 거제 포로수용소를 중심으로-」, 『박물관학보』, 207-219.

고계성(2013), 「스토리텔링을 활용한 관광자원 개발에 관한 선호도 연구」, 『관광레저연구』, 25(5), 169-182.

김광욱(2008), 스토리텔링의 개념, 『겨레어문학』, 41(0), 249-276.

김은아(2017), 「다크투어리즘을 통한 가덕도 외양포 활용 방안 연구」, 『문화재관리학』, 14, 325-369.

김태영(2013), 「호국·민주주의 정신과 경남의 다크투어리즘」, 경남정책 Brief, 1-8.

노정연·김영규(2015), 「다크투어리즘 관광지의 스토리텔링을 통한 브랜드 가치와 고객행동 연구」, 『관광연구저널』, 29(6), 203-212.

류주현(2008), 「부정적 장소자산을 활용한 관광 개발의 필요성」, 『한국도시지리학회지』, 11(3), 67-79.

- 손영창(2014), 「거제 포로수용소의 문화적-역사적-철학적 접근」, 『가라문화』, 63-96.
- 송희영·배은석·임동욱(2015), 「문화콘텐츠를 통한 비극적 지역사의 다크투어리즘 활용 전략」, 『예술경영연구』, 34, 181-207.
- 심원섭(2010), 「국내항일독립운동 사적지 관리와 활용: 국내 독립운동 및 국가수호 사적지의 관광인프라 확충방안」, 독립기념관 한국독립운동사연구소, 381-398.
- 안승범·최혜실(2010), 「공간 스토리텔링을 적용한 테마파크 기획 연구」, 『인문콘텐츠』, 인문콘텐츠학회, 279-303.
- 장성곤·강동진(2017), 「지속가능한 다크 투어리즘(Dark Tourism)의 개념 정의와 전개과정 분석」, 『한국도시설계학회지 도시설계』, 18(2), 63-80.
- 장애옥·최병길(2011), 「다크투어리즘 방문객의 동기와 특성」, 『관광레저연구』, 23(1), 65-84.
- 장혜원(2012), 「다크투어리즘의 스토리텔링 요소에 관한 연구 -제주 4·3평화공원을 중심으로-」, 『관광연구』, 27(1), 251-273.
- 전갑생(2007), 「거제도 포로수용소 설치와 포로의 저항」, 『제노사이드연구』, 95-125.
- 전약표·임선희(2011), 「스토리텔링을 통한 문화유산관광 활성화 방안 -프랑스 앙보와즈고성의 "야간 스펙터클" 사례를 중심으로-」, 『관광연구』, 26(5), 455-471.
- 조보라미(2011), 「이재현의 포로 3부작 연구」, 『한국현대문학연구』, 35, 379-404.
- 최영환·이혁진(2011), 「다크투어리즘을 활용한 역사교훈 관광지의 이해」, 『한국사진지리학회지』, 101-113.

- 최인호(2008), 「대중문화 콘텐츠를 활용한 관광지 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 8(12), 396-403.
- 최인호·임은미(2008), 「스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구」, 『관광학연구』, 32(4), 411-429.
- 한숙영·조광익(2010), 「현대사회에서의 위험과 관광」, 『관광학연구』, 34(9), 11-31.
- Beverland, M., & Lindgreen, A. (2010), What makes a good case study? A positivist review of qualitative case research published in *Industrial Marketing Management*, 1971-2006, *Industrial Marketing Management*, 39(1), 56-63.
- Miles, W. (2002), Auschwitz: Museum Interpretation and Darker Tourism, *Annals of Tourism Research*, 29(4), 1175-1178.
- Foley, M. & Lennon, J. J.(1996), Heart of Darkness, *International Journal of Heritage Studies*, 2(4), 195-197.
- Seaton, A. V.(1996), Guided by the dark: From thanatopsis to thanatourism, *International Journal of Heritage Studies*, 2(4), 234-244.
- Sharpley, R.(2005), Travels to the edge of darkness: Towards a typology of dark tourism, in C. Ryan, S. J. Page and M. Aicken (eds.), *Taking Tourism to the Limits*, Pergamon-Elsevier, Oxford, 217-228.
- Stone, P. and Sharpley, R.(2008), Consuming Dark Tourism: A thanatological Perspective, *Annals of Tourism Research*, 35(2), 574-595.

4. 연구보고서

문순덕(2013), 「제주지역의 다크투어리즘 현황과 활성화 방안」, 제주발전연구원, Vol.183.

반정화·민현석·노민택(2009), 「서울시 근대문화유산의 스토리텔링을 통한 관광활성화 방안」, 서울시정개발연구원 정책과제연구보고서, 2009(28).

임민희(2014), 「4·3평화기념관 상설전시실 리노베이션 연구용역 보고서」.

5. 기타

김현서(2018. 04. 17), 탑스타뉴스, “다크 투어리즘, 제주 4·3사건 70주년 맞이 스탬프 투어 개발해… 다크 투어리즘이란?”, Retrieved from <http://www.topstarnews.net/news/articleView.html?idxno=395602#08e1>

정도길(2013. 06. 16), 오마이뉴스, “거제포로수용소유적공원, 체험시설로 거듭나요”, Retrieved from http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001876146

서진일(2013.07.17), 모닝뉴스, “거제시포로수용소, ‘1950’ 체험관 개관”, Retrieved from <http://www.morningnews.co.kr/article.php?aid=137403897358619035>

한국관광공사 홈페이지 (<http://korean.visitkorea.or.kr>)

국문초록

관광스토리텔링 관점에서의 다크투어리즘 연구

- 국내 사례를 중심으로 -

박민지

예술경영학과 문화콘텐츠전공

중앙대학교 예술대학원

유럽에서 처음 시작된 다크투어리즘은 국내에까지 그 개념이 도입되면서 역사문화관광의 한 유형으로 부각되고 있다. 관광형태의 변화와 미디어의 발달로 인해 비극적인 역사에 대한 인식이 변화하고 있으며 점차 많은 국민들이 관심을 가지게 되었다. 최근 국내 다크투어리즘은 다양한 콘텐츠를 통해 관광객들의 눈을 사로잡고 있으며 스토리 개발과 활용을 통해 관광객들의 호기심과 방문동기를 충족시키고 있다.

본 연구는 다크투어리즘에 대해 고찰함으로써 이에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 하고 있다. 대표성을 지닌 국내 유명 다크투어리즘 관광지인 제주 4·3사건 사적지와 거제포로수용소, 광주 5·18민주화운동 사적지를 사례대상으로 선정하여 스토리 체험 측면에서 분석하였고 이를 통해 추후 개발방안을 모색하고자 하였다.

우선 문헌연구를 통해 다크투어리즘의 유형과 장소성, 관광스토리텔링의 전개과정을 제시하였다. 그리고 자료조사와 현장답사를 통해 세 개 사례대상에 대한 분석을 실시하였다. 분석방법으로 관광스토리텔링 모델을 활용하였으며 분석틀로 스토리 체험 요소인 연계콘텐츠, 전시공간, 체험 프로그램

램, 관광루트를 적용하였다.

연구 결과 각 사례대상이 스토리텔링을 통해 다양한 방식으로 관광객들에게 교훈을 전달하고 있으며 교육적 요소를 내포하고 있다는 공통점을 확인할 수 있었다. 그리고 스토리의 특성과 장소의 목적성, 죽음과의 관련성에 따라 스토리 전달 방식에 조금씩 차이가 있다는 것을 확인할 수 있었다.

본 연구는 추후 다크투어리즘 관광지의 콘텐츠 활성화를 위한 가능성을 살펴보는 데 초점을 맞추었다. 현재까지 국내 다크투어리즘 관광지가 관광객을 사로잡기 위해 어떠한 노력을 기울여왔는지 확인할 수 있었고 앞으로 4차 산업의 발전에 따라 새로운 매체와 기술을 도입하여 스토리 체험 요소를 극대화할 수 있을 것이다.

ABSTRACT

Study on Dark Tourism from the point of view of Tourism Storytelling

- Focusing on domestic cases -

Park, Min-Ji

Major in Cultural Contents

Department of Art Management

The Graduate School of Arts

Chung-Ang University

Dark Tourism is standing out as a type of historic culture tourism, first starting from Europe and introduced to Korea. Because of variation of types of tourism and development of mass media, awareness of tragic history has changing and more people are getting interested in it. Recent domestic dark tourism catches the eye of tourists through various contents, and satisfying their curiosity and motivation for visiting by developing stories and making use of it.

The intention of the study is to promote the understanding of dark tourism through consideration. By selecting popular domestic dark tourism sights, which is Jeju April 3rd Incident site, Geoje POW Camp, May 18th Gwangju Democratization Movement site,

and analyzing from the angle of experiencing the story, I would like to find later development plan.

Above all, patterns and placeness of dark tourism and development process of tourism storytelling were suggested through documentary research, and then three cases are analyzed through data investigation and field survey. For the methods of analysis, storytelling models were utilized and for the framework of analysis, display space, experiential program, sightseeing route, which are experiential elements, were applied.

As a result of study, each case is delivering lessons to tourists through various method of storytelling, and has educational elements in common. Also, there is a little difference among methods of delivery depending on the characteristics of stories, purpose of the place, and relation to death.

This study is focused on examining the possibility for the content activation of later dark tourism. The effort that domestic dark tourism sights has put on to capture tourists until now was identified, and as the fourth industrial revolution keeps developing, the new media and technology will be introduced, so the experiential elements will be able to be maximized.