

체험경제 4Es 모형 관점에서 Z세대 관광객의 몰입형 문화체험 연구: 몰입형 극장 <오직 허난·연극 환성>을 중심으로

강 동 방¹ · 정 정 호^{2*}¹전남대학교 아트&디자인테크놀로지협동과정 석·박사통합과정²전남대학교 디자인학과 교수

Analysis of Gen Z Tourists' Responses to an Immersive Cultural Experience within the Experience Economy Framework

Dong-Fang Jiang¹ · Jung-Ho Jung^{2*}¹Integrated M.S.-Ph.D. Program in Art & Design Technology, Chonnam National University, Gwangju 61186, Korea²Professor, Department of Design, Chonnam National University, Gwangju 61186, Korea

[요 약]

글로벌 관광산업이 관람형에서 체험형으로 전환되는 흐름 속에서, 중국의 대형 몰입형 연극 테마파크인 <오직 허난·연극 환성>은 '매트릭스형 연극 군락'과 '상황적 공간 서사'라는 혁신적 형식을 통해 Z세대 관광객의 주목을 받고 있다. 본 연구는 Pine과 Gilmore의 체험경제 4E 모형을 이론적 틀로 삼아, Z세대 관광객이 <오직 허난>에서 경험하는 몰입형 문화체험과 그 형성 메커니즘을 분석하고자 하였다. 반구조화 심층인터뷰와 주제분석법을 통해 4E 차원(오락적, 교육적, 심미적, 현실도피적 체험)에서의 경험 특성을 분석한 결과, Z세대 관광객은 높은 감정적 몰입과 다감각적 상호작용을 보였다. 특히 허난 출신 관광객은 강한 지역 문화 정체성과 감정적 공명을 나타낸 반면, 비허난 출신 관광객은 신기성과 상호작용성에 더 큰 가치를 두는 것으로 나타났다.

[Abstract]

As the global tourism industry shifts from traditional sightseeing toward offering unique services and experiences, a large-scale immersive theater park in China called Only Henan: Drama Fantasy City has attracted considerable attention from Generation Z by adopting innovative matrix-style theater clusters and situational spatial narratives. In this study, we explore the immersive cultural experiences of Gen Z tourists at Only Henan and identify the factors that contribute to the effectiveness of this experience employing a theoretical framework based on Pine and Gilmore's model of an experience economy. This model categorizes consumer motivations in terms of four experiential dimensions (4Es): entertainment, education, esthetics, and escapism. We investigated experience design and visitor engagement across these four dimensions via semi-structured in-depth interviews, followed by a thematic analysis of the recorded data. The findings indicate that Gen Z visitors exhibited high emotional involvement with a particular emphasis on multisensory interaction. Visitors originating from Henan showed a stronger sense of local cultural identity and deeper emotional resonance with the performance, whereas non-local visitors focused more on experiential novelty and interactive elements.

색인어 : 4Es 모형, 체험경제, Z세대, 몰입형 문화체험, 오직 허난·연극 환성**Keyword** : 4E Model, Experience Economy, Gen Z, Immersive Cultural Experience, Only Henan: Drama Fantasy City<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.2.419>

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 23 December 2025; Revised 12 January 2026

Accepted 15 January 2026

*Corresponding Author, Jung-Ho Jung

Tel: +82-62-530-3022

E-mail: vava@jnu.ac.kr

1. 서론

1-1 연구 배경 및 필요성

현대 사회에서 전 세계 문화관광 산업은 큰 전환기를 맞이하고 있다. Pine과 Gilmore는 경제적 가치가 원재료에서 제품, 서비스를 거쳐 체험으로 발전하는 과정으로 진화한다고 보았으며, 이러한 가치 진화 과정을 체험경제 이론으로 제시하였다. 이 이론은 경제가 서비스 중심에서 체험 중심으로 이동했으며, 소비자가 제품 구매보다 체험 소비를 더 중시한다는 점을 강조한다. 체험경제의 주요 분야인 문화관광 또한 관람 위주의 전통적 방식에서 벗어나, 개인화되고 상호작용성이 높은 참여 중심 구조로 변화하고 있다. 이러한 흐름 속에서 몰입형 연극, 실경 공연, 디지털 인터랙티브 전시 등 다양한 몰입형 문화체험 콘텐츠가 등장하며, 몰입형 체험은 문화관광 발전의 핵심 트렌드로 자리 잡고 있다. 기존 관광과 달리, 몰입형 문화체험은 서사와 공간을 통해 ‘또 다른 세계(other-world)’를 구축하고, 관광객이 이야기의 한 요소로 참여하도록 함으로써 문화적 의미를 보다 효과적으로 전달하고 전체 만족도를 향상시킨다.

특히 새로운 소비 주체인 Z세대(1995~2010년생)는 타 세대보다 특정 문화체험을 적극적으로 탐색한다. Gen Z Travel Statistics and Trends에 따르면, Z세대의 26%가 2025년 여행 기간 중 공연 또는 콘서트에 참여할 계획이라고 응답했으며, 25%는 몰입형 예술 전시에 방문할 의향이 있다고 밝혔다. 이는 밀레니얼 세대와 비교했을 때 상대적으로 높은 비율을 나타낸다[1]. Z세대는 디지털 문화 환경에서 성장하여 일방적인 정보 수용보다 시청각적 자극과 양방향 상호작용을 통해 경험을 얻는 경향이 강하다. 이러한 특성은 이들의 문화적 자긍심과 정체성 인식과 결합되어 고품질 문화 콘텐츠에 대한 수요로 이어진다. 따라서 문화관광 산업은 역사 자원을 현대적으로 재해석하여 높은 참여와 공감을 이끌어내는 몰입형 체험을 제공해야 한다. 이에 본 연구는 Z세대가 선호하는 상호작용성이 높은 몰입형 콘텐츠와 문화적 정체성 인식이라는 특성에 특히 주목한다.

최근 중국은 비자 완화 등으로 관광 수요가 급증하고 있으며, TikTok과 YouTube 등 글로벌 플랫폼에서도 중국 문화관광 관련 콘텐츠의 검색량과 조회수가 지속적으로 증가하고 있다. 특히 중국의 대형 몰입형 문화관광 프로젝트 <오직 허난·연극 환성>(只有河南·戏剧幻城, 이하 ‘오직 허난’)은 JTBC 보도 등을 통해 중국의 대표적 랜드마크로 소개되었다[2]. <오직 허난>은 ‘황하·토지·곡식·전승’을 서사 중심축으로 삼아 기존의 ‘놀이시설+IP’ 방식에서 벗어나, 매트릭스형 연극 군락과 상황적 공간 서사를 기반으로 거대한 흐름형 서사 공간을 구축한다. 이 과정에서 관광객은 ‘극 속을 걷고, 극이 곁에서 펼쳐지는’ 방식으로 서사에 직접 참여하는 몰입 경험을 얻게 되며, 이는 본 연구가 다루는 몰입형 문화체험 개념과도 부합한다. 최신 통계에 따르면 2025년 <오직 허난> 방문객

의 약 85%가 Z세대와 밀레니얼 세대로 구성되어 있어, Z세대가 문화소비 시장을 주도하는 현재의 경향과도 일치한다[3]. 따라서 체험경제 관점에서 Z세대의 몰입형 체험을 분석하는 것은 학술적, 실천적 의의가 크다.

<오직 허난>은 중국 몰입형 관광공연의 대표적 사례로 평가되며, 그 혁신성과 상징성은 다수의 연구에서 이미 입증된 바 있다. Li Binbin 등은 근거이론 분석을 통해 본 프로젝트가 국가 스마트관광 몰입형 체험 신공간 시범 사업으로서, 21개 극장과 총 700분에 달하는 공연 매트릭스를 통해 전통적 관람 방식의 한계를 극복하고 ‘관객-배우-공간’의 상호작용 구조를 재구성한 전형적 몰입형 문화체험 사례임을 제시하였다[4]. Meng Jia는 이 작품이 디지털 기술과 증원 문화가 융합된 ‘Only’ 시리즈의 핵심작임을 강조하였다. 특히 승강식 무대와 지능형 장치 등을 통한 기술 기반 문화 재현은 본 연구가 다루는 몰입형 체험의 핵심 범주와 부합한다[5].

기존 연구들은 몰입형 연극의 심층적 표현 방식[6], 현상학적 관점에서의 감각 인지 구조[7], Kano-IPA 모형 기반의 서비스 품질 향상 방안[8] 등 다양한 측면에서 본 프로젝트를 분석해 왔다. 그러나 체험경제 4Es 관점에서 Z세대 특성을 결합한 심층 연구는 부족하다. 구체적으로, 기존 연구는 오락적, 교육적, 심미적, 현실도피적 체험 요소 차원에서 Z세대 관광객의 체험 반응과 의미 구성 과정을 논의한 경우가 드물다. 또한 상호작용성이 높은 몰입형 콘텐츠 선호, 강한 문화적 정체성 인식 등 Z세대의 세대적 특성이 몰입형 체험에 미치는 영향에 대한 체계적 연구도 거의 이루어지지 않았다. 따라서 <오직 허난>은 기술적 설계와 문화적 깊이를 갖춘 사례로서, Z세대의 문화체험 메커니즘을 탐구하기 위한 최적의 연구 대상이다.

1-2 연구 방법 및 범위

본 연구는 몰입형 극장 <오직 허난·연극 환성>을 사례로 선정하고, Pine & Gilmore의 체험경제 4Es 모형을 경험 데이터를 해석하기 위한 분석 틀로 활용하여, 1995-2010년 출생한 Z세대 관광객의 몰입형 문화체험 특성과 의미 구성 과정을 탐구하고자 한다. 이에 따른 연구문제는 다음과 같다. 첫째, <오직 허난>은 어떠한 몰입형 문화체험 요소를 통해 Z세대 관광객의 체험을 구성하는가? 둘째, 이러한 몰입형 문화체험 맥락에서 체험경제 관점에 기반하여 Z세대 관광객은 어떠한 심리적 반응, 정서적 경험 및 의미 구성 과정을 형성하는가? 즉, 연구문제 1에서는 선정 사례에서 구현된 몰입형 체험 요소들이 4Es 모형의 각 범주(오락적, 교육적, 심미적, 현실도피적)에 어떻게 대응되는지를 살펴보고, 연구문제 2에서는 그 체험 맥락에서 Z세대 관광객이 나타내는 심리적 반응과 의미 구성을 체험경제 관점에서 파악하고자 한다.

본 연구는 질적 연구 방법을 적용하여 반구조화 심층 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰 대상자는 목적 표집(purposive sampling)을 통해 선정된 Z세대 관광객 9명이며, 인터뷰는

온라인 방식으로 1회당 약 30~60분간 진행되었다. 자료 수집은 더 이상 새로운 주제가 도출되지 않는 시점에서 이론적 포화(theoretical saturation)에 도달하였다고 판단하여 종료하였다. 자료는 Braun & Clarke의 주제 분석 절차에 따라 체계적으로 분석했다. 또한 분석 과정에서 허난 출신과 비허난 출신 Z세대 관광객 간의 몰입형 문화체험 해석 차이에 주목함으로써, 체험경제 논의에 문화적 배경과 문화 기억을 반영한 지역적 관점을 보완하고자 한다.

II. 이론적 배경

2-1 몰입형 문화체험

몰입형 문화체험은 특정 문화 콘텐츠와 몰입형 체험 요소가 결합되어 관객이 다감각적 환경에서 콘텐츠에 깊이 몰입함으로써 의미와 감정을 공유하는 체험을 말한다. ‘몰입(Flow)’ 개념은 미국 심리학자 Csikszentmihalyi가 1975년에 제시한 이론으로, 그는 학생들을 대상으로 독서, 수공예, 놀이 등의 다양한 활동을 장기간 관찰한 결과 개인이 높은 수준으로 집중할 때 시간의 흐름이 빠르게 느껴지고 지루함 없이 흥미가 지속됨을 발견하였다. 이러한 상태를 Csikszentmihalyi는 몸과 정신이 극도의 쾌락 속에 놓여 만족감을 느끼는 ‘몰입’ 상

태라고 불렀다[9]. 몰입형 디자인 전략은 관객과 공연 사이의 경계를 약화시키고 참여감을 강화하는 방식으로 이러한 몰입 상태를 유도한다. 특정 문화적 콘텐츠와 몰입 체험이 결합될 때 비로소 몰입형 문화체험이 형성되며, 그 핵심은 단순한 심리적 몰입이 아니라 몰입 상태를 매개로 역사·민속·예술·가치관 등 문화적 내용에 대한 심층적 이해와 정서적 공명을 촉진하는 데 있다. 최근 문화산업 및 관광 분야 연구에서는 몰입형 문화체험이 문화 전파를 강화하고 관람객의 문화 참여도를 제고하는 주요 방식으로 주목받고 있다. 몰입형 문화체험은 대개 정교하게 설계된 문화적 공간에서 이루어지며, 관람객은 시각 청각 촉각 신체 이동 등 다감각 자극, 서사적 상호작용, 공간적 이동을 통해 문화적 상황에 온전히 몰입하게 된다. 관람객은 더 이상 단순한 관찰자가 아니라 체험 과정의 인터뷰 대상자, 나아가 공동 서사자로 전환된다. 이러한 몰입 방식은 멀티미디어 기술, 환경 연출, 프로젝션, 음향 효과, 공간 장치, VR/AR 기술 등과 결합하여 강한 현존감을 형성하고, 추상적 문화 기호를 직접 체험 가능한 장면으로 변환시킨다.

기존 학계의 선행연구를 종합하면, 성공적인 몰입형 문화체험은 문화 서사성(Cultural Narrative), 주제 장면성(Themed Setting), 참여 상호작용성(Participation Interaction), 기술 구현성(Technology Empowerment)이라는 네 가지 핵심 요소가 상호 유기적으로 작동하는 과정으로 이해할 수 있다. 이

표 1. 몰입 문화 체험의 요소에 대한 선행연구

Table 1. Previous studies on the elements of immersive cultural experiences

Element	Core Meaning	Researcher (Year)
Cultural Narrative	Interactive storytelling is the core mechanism of immersion, enhancing participants' sense of agency.	Murray (1997)[10]
	Introduces the concepts of emotional immersion and temporal immersion driven by narrative engagement.	Ryan (2015)[11]
	Proposes that fragmented transmedia narratives combined with embedded cultural symbols enable audiences to actively construct stories and interpret cultural meanings.	Polydorou (2024)[12]
	Defines narrative as a practice of cultural representation through which audiences' cultural identity and emotional memory are constructed.	Ku et al. (2025)[13]
Themed Setting	Introduces the concept of "staging" experiences and emphasizes the importance of a unified theme.	Pine & Gilmore (1999)[14]
	Proposes the concept of spatial immersion.	Ryan (2001)[15]
	Demonstrates how detailed spatial designs (e.g., ruined theaters, AI laboratories, underwater VR spaces) enhance thematic expression through spatial storytelling.	Polydorou (2024)[12]
	Argues that the quality of spatial experience directly affects narrative transmission and depth, positioning space as a key mediator of narrative immersion.	Abuhassan & Malhis (2025)[16]
Participation Interaction	Introduces the concept of social presence through interactions with other participants and NPCs.	Heeter (1992)[17]
	Defines agency as the ability to take meaningful actions and perceive their consequences, identifying it as the core of interaction.	Murray (1997)[10]
	Emphasizes audience-driven design through collaborative information sharing, decision-making that influences narrative outcomes, and multisensory interaction.	Polydorou (2024)[12]
	Explores mechanisms by which physical movement and narrative design transform audiences from passive spectators into active participants.	Chen (2025)[18]
Technology Empowerment	Early studies of interactive narrative based on digital media technologies.	Murray (1997)[10]
	Highlights technology as a core factor in creating new aesthetic experiences through analyses of digital art practices such as teamLab.	Kim (2020)[19]
	Proposes that VR-based spatial expansion, multi-technology integration, and "narrative packaging of technology" allow technology to support immersion rather than dominate it.	Polydorou (2024)[12]

러한 네 가지 구성 요소에 대한 구체적 내용은 표 1에 제시하였다. 문화 서사성은 관광객에게 의미 부여, 정서적 연결, 참여 동기를 제공하는 이야기 구조와 문화적 내재 내용을 의미한다. 주제 장면성은 건축, 음향, 조명, 프로젝션 등 다감각 요소로 구성된 물리적 가상적 환경으로, 관광객을 일상적 현실로부터 분리하여 몰입을 유도하는 공간적 기반을 말한다. 참여 상호작용성은 관광객이 수동적 관찰자에서 능동적 인터뷰 대상자로 전환되며, 그 행동이 체험의 전개에 영향을 미치는 핵심 메커니즘을 의미한다. 마지막으로 기술 구현성은 위의 세 요소를 강화하는 증폭적 역할을 수행하며, 현대 기술을 활용해 감각 자극을 확장하고 공간의 경계를 넓히며 새로운 형태의 상호작용을 가능하게 하는 도구적 요소이다.

종합하면, 본 연구는 몰입형 문화체험을 다음과 같이 조작적으로 정의한다. 즉, 관광객이 <오직 허난>이라는 특정 문화 관광 공간에서 다감각적 주제 장면, 서사적 문화 내러티브의 안내, 높은 자유도의 참여·상호작용을 통해 일시적으로 현실 환경에서 벗어나, 증원 역사와 황허 문명을 핵심으로 하는 문화적 내포를 깊이 지각하고 내면화하는 통합적 체험 과정으로 규정한다.

2-2 체험경제와 Pine & Gilmore의 4Es 모델

체험경제(Experience Economy)는 Pine & Gilmore가 1998년 하버드 비즈니스 리뷰에 발표한 논문 ‘Welcome to the Experience Economy’ 에서 제시한 이론적 개념으로, 경제적 가치의 진화 과정을 4단계인, 상품(commodities)에서 제품(goods), 서비스(services)에서 체험(experiences)으로 구분하여 설명하고 있다[20]. Pine과 Gilmore는 체험경제를 네 가지 경험 차원(Four Realms of Experience)으로 구분하였다. 즉, 오락적 체험(Entertainment), 교육적 체험(Educational), 심미적 체험(Esthetic), 그리고 현실도피적 체험(Escapist)이 그것이다.

오락적 체험(Entertainment)은 재미와 유희성을 강조하며, 관람자의 휴식과 즐거움의 욕구를 충족시키는 데 초점을 둔다. 교육적 체험(Education)은 지식의 습득과 학습을 중시

하여, 체험자가 새로운 깨달음이나 배움을 얻는 과정을 의미한다. 심미적 체험(Esthetic)은 체험자가 아름다운 환경이나 예술적 분위기 속에서 미적 감각을 수동적으로 향유하는 경험을 가리킨다. 마지막으로 현실도피적 체험(Escapist)은 체험자의 능동적 참여와 몰입을 강조하며, 인터뷰 대상자가 상호작용을 통해 일상으로부터 벗어나 새로운 세계를 경험하는 것을 뜻한다. 이 네 가지 경험은 서로 결합되어 나타나며, 함께 하나의 완전한 사용자 경험을 형성한다[21]. 모델을 구성하는 두 가지 핵심 차원은 다음과 같이 번역된다. 고객 참여: 수동적 참여(Passive)에서 능동적 참여(Active)에 이르는 스펙트럼을 의미한다. 연결: 경험을 내면으로 받아들이는 흡수(Absorb)에서 경험의 일부가 되는 몰입(Immerse)에 이르는 스펙트럼을 의미한다.

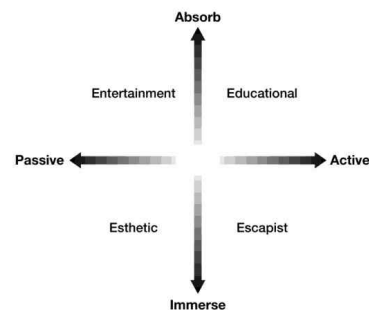


그림 1. Pine & Gilmore의 네 가지 경험 차원
Fig. 1. Pine and Gilmore's four dimensions of experience

2-3 관광 및 문화체험에서의 4Es 모형 적용

4Es 모형은 Pine & Gilmore가 제안한 체험경제 이론에서, 오락, 교육, 심미, 현실도피의 네 가지 경험 차원으로 구성된다. 4Es 모형은 소비자에게 차별화된 경험적 가치를 창출하기 위한 전략적 경로를 제시하는 분석 틀로 활용된다. 이 모형은 관광 및 문화체험 연구 분야에서 폭넓게 활용되고 있으며, 많은 연구자들이 앞서 정의된 네 가지 체험 차원을 관광 경험의 품질 평가나 콘텐츠 설계의 기준으로 적용하고 있다. 예컨대 박물관, 테마파크 등은 공연적 요소, 지식 전달, 미

표 2. 관광과 문화체험에서의 4Es 모델 선행 연구 정리표

Table 2. Summary of previous studies applying the 4Es model in tourism and cultural experience research

Researcher (Year)	Research Topic	Research Subject
Yeo (2015)[24]	Effects of experiential elements of Hallyu performances on foreign tourists' behavior	Foreign tourists attending Hallyu performances
Cheon & Lee (2022)[26]	Experiential elements of metaverse tourism and tourists' behavioral tendencies	Metaverse tourism users
Bae & Suh (2022)[27]	Relationship between experiential elements of indoor sports theme parks and revisit intention	Indoor sports theme park visitors
Lee & Ko (2022)[23]	Experiential elements and tourism value in fishing village experience resorts	Fishing village experience tourists
Ji (2023)[28]	Effects of 4Es experience economy factors on enjoyment, attitude, and SNS behavioral intention in theme parks	Visitors to a newly opened theme park in Busan, Korea
Yu (2025)[25]	Experience economy factors and viewing experience quality in online performances	Online performance audiences

표 3. 본 연구에서의 4Es 모형 정의

Table 3. Definitions of the 4Es model in this study

Experience Dimension	Definition in This Study
Entertainment	Tourists' entertainment experiences at Only Henan: Drama Fantasy City, including interactivity, enjoyment, and fun-oriented elements.
Educational	Cultural transmission and educational meaning, referring to how tourists understand and learn about Yellow River civilization and Central Plains culture.
Esthetic	Tourists' emotional responses to scene design and artistic expression, and their influence on aesthetic experience.
Escapist	The escapist function of immersive experiences, through which tourists detach from daily life and achieve emotional release.

적 공간, 상호작용을 결합해 체험 효과를 극대화한다.

연구적 관점에서 볼 때, 4Es 모델은 다양한 형태의 관광 활동이 어떻게 관광객의 복합적 욕구를 충족시키는지 분석할 수 있는 유용한 틀을 제공하며, 나아가 체험마케팅 전략 수립에 실질적 시사점을 제시한다[22]. 관광 및 문화체험 연구에서 4Es 모델의 적용은 ‘체험 제공—심리 인지—가치 변환’의 논리를 중심으로 전개된다. 즉, 4Es 각 차원을 체험 제공의 핵심 요소로 설정하고, 고객이 체험 과정에서 느끼는 감정적 공감, 장면 몰입, 인지 향상 등 심리적 인지를 매개로 하여, 최종적으로 체험 제품에 대한 가치 인정과 재참여 의도 등 행동 결과로 연결되는 과정을 탐구한다. 또한 한국 학자들의 연구에서는 4Es 모델을 지역 문화체험(수산어촌[23], 한류공연[24]), 디지털 문화체험(온라인 공연[25], 메타버스[26]) 등 특정한 체험 맥락에 적용하여, 이를 통해 문화체험 콘텐츠의 설계 및 개선 방안을 제시하고 있다.

문화관광 분야에서 4Es 모델은 다차원적 체험의 융합을 통해 관광객의 만족도와 충성도를 향상시키는 이론적 틀로 활용되고 있다. 이 중 오락적 체험은 감각적 자극에 초점을 맞추며, 교육적 체험은 능동적 학습을 강조한다. 또한 현실도피적 체험은 환경적 몰입과 정서적 해방을 중시하고, 심미적 체험은 미적 공감과 미의식의 공유에 주목한다. 기존 연구들은 주로 전통적인 문화관광 프로젝트나 디지털 문화체험에 초점을 맞추고 있으나, 몰입형 극장(immersive theater)에서의 4Es 모델 적용 메커니즘, 특히 Z세대를 대상으로 한 맞춤형 적용 연구는 여전히 부족한 실정이다. 몰입형 극장의 특성을 보다 정확히 반영하기 위하여, 본 연구는 <오직 허난>의 문화적 맥락을 바탕으로 4Es 모형을 재정의하였다(표 3).

2-4 Z세대의 문화 소비 특성과 체험 성향

Z세대는 1995년부터 2010년 사이에 출생한 세대로, 디지털 환경 속에서 성장한 디지털 네이티브(Digital Native)이다. Z세대는 물질적 풍요 속에서 성장한 세대로, 개성이 뚜렷하고 새로운 경험을 시도하는 것을 즐기며, 강한 자아 표현 욕구와 사회적 상호작용을 중요하게 여긴다. 이들은 다양하고 세분화된 관심사를 추구하며, 차별화된 소비 방식과 체험을 선호한다. 또한 즉각적인 만족과 정서적 경험을 중시하며, 소셜 활동, 자기 만족, 자아 인정을 주된 소비 동기로 삼는다[29].

연구에 따르면, Z세대는 이전 세대들과는 상이한 생활 태

도와 소비 관념을 형성한 것으로 나타났다. 첫째, 감성 가치 지향적으로, 스트레스 해소와 감정 치유를 여행의 핵심 동기로 삼는다[30]. 둘째, 개인화와 심화된 체험을 추구하며, 동질화된 제품에 대한 피로감을 느끼고, 지역 문화와의 상호작용을 통해 자아 인식을 얻고자 한다[31]. 셋째, 사회적 확산 속성이 강하며, 소셜 미디어를 통해 여행의 영감을 얻고, ‘인생샷’ 촬영 비율을 여행지 선택의 주요 기준으로 삼는다. 메타버스와 같은 가상 현실에서는 Z세대가 상호작용성과 자아 표현을 중요하게 여기며, 이러한 특성은 몰입형 문화관광 체험에도 동일하게 적용된다[32]. 또한, Z세대는 양면적 소비와 가치 소비 경향을 보이며, 문화관광 제품이 가격 대비 가치와 정신적 만족을 동시에 충족할 것을 요구한다.

III. 몰입형 극장 <오직 허난·연극 환성>

<오직 허난>은 건업그룹과 왕차오거(王潮歌)가 공동 조성한 중국 최초의 전경형 몰입식 극장 테마파크로, 총 622무 규모의 부지에 21개 극장과 약 1,000명의 배우가 참여하는 세계 최대 규모의 극장 군락이다. 핵심 공간은 황토 성곽 구조 안에 3개의 대형 주극장, 18개의 소규모 극장, 12개의 지하형 디그모양과 56개의 주제 공연 공간이 복합적으로 배치된 형태로 구성된다. 총 공연 분량은 약 700분에 달하며 하루 최대 125개의 공연이 순환 상연될 수 있다. 본 연구는 앞서 2.1 절에서 정리한 몰입형 문화체험 요소를 분석 기준으로 삼아, <오직 허난>이 문화 서사성, 주제 장면성, 참여 상호작용성, 기술 구현성 네 가지 주요 요소를 어떻게 깊이 결합하여 몰입형 문화 관광의 모범 사례로 자리잡았는지를 분석하였다.



그림 2. <오직 허난> 외부 사진

Fig. 2. Exterior view of Only Henan: Drama Fantasy City

3-1 문화 서사성

본 프로젝트는 ‘황허(黄河)·토지·곡식·전승’을 핵심 서사축으로 삼아 중원 문명의 깊이를 다층적으로 드러내며, 관객의 정서적 몰입과 의미 해석을 유도한다. 세 개의 주극장은 하나의 장대한 서사 체계를 구성한다. 기차역 극장(火车站)과 이씨 가촌 극장(李家村)은 1942년 대기근을 배경으로 이십팔이십일 형제의 희생을 통해 극한 상황에서의 인간성, 혈연, 공동체 의식을 보여준다. 환성 극장(幻城)은 승강 회전 무대를 활용해 하·상 시대부터 근현대에 이르는 역사를 연결하며, 노자 두보 등 인물들이 관객과 대화하는 형식으로 중화 문명의 흐름을 재해석한다. ‘밀(麦子)’은 가장 상징적인 문화 기호로, 생명, 희망, 문명 지속의 정신성을 담고 있다. 신작 설회원의(薛怀义)는 고급 인물이 시공간을 초월해 대화하는 방식으로 전통과 현대적 가치관을 결합하여 문화의 현대적 의미를 확장한다.

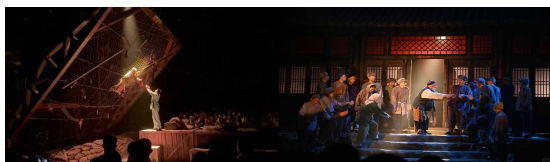


그림 3. 기차역 극장[33]과 이씨 가촌 극장[34]
 Fig. 3. Train station theatre[33] and Li village theatre[34]

3-2 주제 장면성

공간 구성은 중국 고대의 리방제(里坊制)를 모티프로 하여 바둑판식 구조를 채택하고, 36×36m 크기의 56개 공간에 21개 극장을 내재시키는 방식으로 설계되었다. 각 공간에 4개의 문이 배치되어 관객의 이동 선택이 곧 서사 전개에 일부가 되는 ‘블라인드 박스(盲盒)’형 체험 동선을 만든다. 대표적 건축 요소인 황토 성벽은 328m 길이의 동쪽 대벽을 실제 황허 황토로 축조한 것으로, 야간에는 프로젝션 매핑을 통해 <청명상하도(清明上河图)> 등의 이미지를 투사하여 고전과 현대 시각 문화의 대화를 실현한다. 또한 밀밭 지갱원(地坑院) 등 자연 전통 건축 요소를 극적 장치로 재해석하여 관객이 풍경 사이를 직접 걸으며 배우, 환경과 경계 없이 만나는 공간적 몰입을 제공한다. 극장 내부 연출 역시 극적 체험을 강화한다. 이씨 가촌 극장의 기근 장면 설정 재현, 기차역 극장의 원형 무대를 통한 군중, 밀집, 감각 등은 공간-감정 일체화를 구현한다.



그림 4. <오직 허난> 바둑판식 구조[35]
 Fig. 4. Grid-based spatial structure of Only Henan

3-3 참여 상호작용성

프로젝트는 전통적인 고정 좌석식 공연 방식을 탈피하여 행진형, 인터랙티브형, 정좌형 등 다양한 체험 방식을 도입하였다. 이씨 가촌 극장과 기차역 극장은 행진형 구조로 설계되어, 배우가 관객을 이끌며 여러 장면을 이동하는 동선이 적극 참여를 촉진한다. 특히 기차역 극장에서는 관객이 기근 난민이 모인 플랫폼에 직접 진입하여 서사의 감정적 긴박감을 몸소 체감한다. 관객의 역할은 관찰자에서 경험자 행위자로 변화한다. 홍묘 학교(红庙学校)에서는 관객이 교실 책상에 앉아 배우와 상호작용하거나 질문에 응답하며 수업을 체험한다. 이씨 가촌 찻집(李家村茶铺)에서는 차를 마시는 행위 자체가 서사에 연결되며 관객이 일시적 배우가 되기도 한다. 또한 1:1 은밀 인터랙션, 랜덤 NPC 대사, 즉흥적 상황 전개 등은 친인친면 경험을 가능하게 하며, 밀향, 음향 환경 효과 등 다감각 설계가 전체 공간의 몰입감을 공고히 한다.

3-4 기술 구현성

무대기술 측면에서는 환성 극장의 8개 승강 무대와 5개 회전 승강 무대가 다양한 공간 전환을 실시간으로 구현하고, 기차역 극장의 지능형 플립 장치와 56개의 기계식 밀이삭 장치는 밀밭의 과도치는 움직임을 정교하게 시각화할 수 있도록 구현되어 있다. ‘보이는 조명 없이 보이는 빛’ 시스템을 통해 장면 분위기를 즉각 전환하고, 40대의 페이퍼 머신과 투사 기술을 결합해 이씨 가촌 극장의 눈보라 장면을 사실적으로 재현한다. 황토 성벽의 328m 프로젝션 매핑 홀로그램 등은 역사 이미지의 공간화된 재해석을 구현한다. 또한 본 프로젝트는 5G+ 스마트 관광 시범 사업으로, 공식 앱을 통해 예매, 전자 안내, 공연 알림 등 스마트 탐방 시스템을 제공한다. 4만여 개의 지능형 미스트 장치와 대규모 환경 조절 시스템은 쾌적한 관람 경험을 보장한다.

IV. 연구 설계

본 연구는 ‘체험 경제 4Es 모델 관점에서 Z세대 관광객의 몰입형 문화체험’을 핵심 주제로 삼고, <오직 허난>을 대표적 사례로 선정하였다. 연구는 질적 연구방법을 적용하여 심층 인터뷰를 실시하고, 4Es 모형을 체험 자료 해석을 위한 분석 틀로 활용하였다.

4-1 연구 및 분석 방법

Z세대 관광객의 주관적 경험, 감정 반응 및 문화적 정체성 구축을 심층적으로 이해하기 위해, 본 연구는 질적 연구방법을 채택하였 양적 연구와 비교했을 때, 질적 방법은 관광객의 내적 동기, 감정의 흐름, 그리고 경험에 대한 개인화된 해석을 더 효과적으로 포착할 수 있다. 이는 복잡하고 다차원적인 ‘몰입형 경험’과 Z세대의 독특한 심리적 경험 경로를 탐구하는

표 4. Braun & Clarke의 주제 분석 과정

Table 4. Thematic analysis process based on Braun & Clarke

Step	Description
1. Familiarization with the Data	Repeatedly reviewing interview transcripts and supplementary materials to identify key viewpoints and emotional expressions.
2. Generating Initial Codes	Conducting line-by-line analysis to extract initial codes, such as “landscape-oriented crop design” and “impact of lighting and stage aesthetics supported by technology.”
3. Searching for Themes	Grouping similar codes into potential themes, such as “spatial design” and “visual atmosphere.”
4. Reviewing Themes	Examining the coherence and representativeness of themes and removing redundant content.
5. Defining and Naming Themes	Clarifying the core meaning and boundaries of each theme.
6. Writing Up	Interpreting the themes by integrating the 4Es model with the theoretical background to discuss their academic and practical implications.

데 더 적합하다. 구체적으로 본 연구는 반구조화된 심층 인터뷰를 주된 방법으로 사용한다. 구조화된 인터뷰와 비구조화된 인터뷰에 비해, 이 방법은 4Es 모델이라는 핵심 이론적 틀을 중심으로 인터뷰가 진행되도록 하면서도, 인터뷰 대상자에게 미리 설정된 질문 외의 개인화된 깊이 있는 통찰을 자유롭게 표현할 수 있는 충분한 자유도를 제공한다.

데이터 분석은 주제 분석법(Thematic Analysis)을 사용한다. 주제 분석은 현상에 대한 핵심 주제를 발견하는 데 유용하다[36]. 본 연구는 Z세대 관광객의 몰입형 문화체험이라는 개념을 중심으로 주제를 발견하는 것을 목표로 하므로, 위의 방법이 매우 적합하다. 이를 바탕으로 Braun & Clarke의 6단계 주제 분석 프레임워크를 사용하여 인터뷰 데이터를 처리한다. 구체적인 단계는 표 4와 같다[37].

4-2 자료수집 및 인터뷰 대상자

본 연구의 자료 수집은 주로 일대일 반구조화된 심층 인터뷰를 통해 이루어진다. Z세대 관광객의 선택 기준은 1995년~2010년 사이에 태어난 사람으로, 디지털 원주민의 특성을 지닌 사람들이다. 인터뷰 대상자는 <오직 허난>을 방문한 경험이 있는 Z세대 관광객이다. 인터뷰 대상자들이 <오직 허난>의 관람 경험을 보다 명확히 회상할 수 있도록, 먼저 21개 극장의 핵심 줄거리와 공연 특색을 정리한 설문지를 구성하였다. 인터뷰 대상자들은 자신이 관람한 극장에 표시를 하고,

그중 가장 인상 깊었던 극장을 선택하여 표시하도록 하여 이후 심층 인터뷰 질문이 보다 구체적으로 이루어질 수 있도록 하였다. 연구자가 한국에 있고, 인터뷰 대상자와 지리적으로 떨어져 있는 점을 고려하여, 모든 인터뷰는 온라인 플랫폼인 텡쑤 회의(Tencent Meeting)를 통해 진행되며, 이를 통해 데이터의 신속한 수집과 연구의 원활한 진행을 보장한다. 각 인터뷰는 회당 30~60분으로 구성되었다. 자료 수집 기간은 2025년 11월 20일부터 26일까지이다.

본 연구는 목적 표집(Purposive Sampling)을 통해 9명의 인터뷰 대상자를 모집하여 심층 인터뷰를 실시하였다. 7차 인터뷰 이후 자료 분석 결과, 이론적 포화(Theoretical Saturation) 상태에 도달한 것으로 판단되었으며, 추가 자료는 새로운 핵심 범주나 주제를 도출하지 않고 기존 범주의 반복 또는 세분화에 그쳤다. 이에 따라 본 연구는 9명의 인터뷰 대상자가 몰입형 문화체험에 대한 심층 분석과 주제 도출에 충분하다고 판단하였다. <오직 허난>이 황하 문명과 중원 문화라는 지역적 기반을 지니고 있음을 고려하여, 본 연구는 관광객의 배경에 따른 체험 차이를 분석하고자 인터뷰 대상자를 허난 출신 관광객과 비허난 출신 관광객의 두 집단으로 구분하였다. 인터뷰 대상자의 개인정보 보호를 위해 모든 인터뷰 녹음과 전사본은 익명화 처리된다. 연구 보고서에서 인터뷰 자료를 인용할 때는 인터뷰 대상자 H1(허난성 출신) 또는 인터뷰 대상자 F1(비허난성 출신)와 같은 코드명을 사용한다. 인터뷰 대상자의 기본 정보는 표 5와 같다.

표 5. 인터뷰 대상자 기본 정보

Table 5. Demographic information of interview participants

Participant	Birth Year	Length of Stay	Education Level	Number of Visits	Most Memorable Theatres
H1	2002	≤ 6 hours	Undergraduate	First visit	Fantasy City, Waiting Hall, Fudou Book Theatre
H2	2000	1 day (6-10 hours)	Undergraduate	First visit	Fantasy City, Waiting Hall, Fudou Book Theatre
H3	2001	2 days (10-16 hours)	Graduate	2 visits	Fantasy City, Tianzi Jia, Fudou Book Theatre
H4	2001	≤ 6 hours	Undergraduate	First visit	Fantasy City, Tianzi Jia
F1	2001	≥ 2 days	Undergraduate	2 visits	Fantasy City, Train Station Theatre, Li Village Theatre
F2	2001	≥ 2 days	Undergraduate	3 or more visits	Old Courtyard, Tianzi Jia, Su Shi's Henan
F3	2002	1 day (6-10 hours)	Graduate	First visit	Fantasy City, Li Village Theatre, Tianzi Jia
F4	2002	1 day (6-10 hours)	Undergraduate	First visit	Fantasy City, Waiting Hall, Singing & Dancing Theatre
F5	2001	≤ 6 hours	Undergraduate	First visit	Fantasy City, Tianzi Jia

4-3 연구 윤리

연구 진행 중 모든 인터뷰 대상자는 자발적으로 참여했으며, 인터뷰 전에 충분한 정보 제공과 동의를 받았다. 또한 인터뷰의 자발성과 언제든지 탈퇴할 수 있는 권리가 명확히 안내되었고, 모든 인터뷰 대상자는 서면 동의서를 작성했다. 인터뷰 내용은 인터뷰 대상자의 명확한 동의를 얻어 녹음되며, 녹음된 내용은 오직 학술 연구 목적으로만 사용된다.

Lincoln과 Guba의 ‘신뢰성’ 프레임워크에 따라, 본 연구는 회원 확인 방법을 사용하여 질적 연구의 신뢰성을 확보하고 연구 결과의 진실성을 보장한다. 인터뷰의 문자 전사본과 데이터 분석의 초기 결과를 인터뷰 대상자에게 반환하여 연구자가 제시한 해석이 그들의 의도와 경험을 정확히 반영하는지 확인하도록 한다[38].

V. 주제 분석

심층인터뷰가 종료된 후, 본 연구에서는 표 4와 같이 9명의 인터뷰 대상자를 대상으로 주제분석 절차를 단계적으로 수행하였다. 첫 번째 단계는 자료를 반복적으로 읽으며 전체 맥락을 충분히 숙지하는 과정이다. 연구자는 대상자별 인터뷰 전사본을 여러 차례 정독하며 서사적 흐름과 경험적 의미를 파악하였다. 두 번째 단계는 연구의 초점과 목적에 따라 자료에 의미를 부여하고 초기 코드를 생성하는 과정이다. 본 연구에서는 표 6에서 제시한 바와 같이, 인터뷰 대상자의 진술 중 연구문제와 관련된 의미 있는 내용을 식별하여 코드로 전환

하였으며, 총 264개의 초기 코드를 도출하였다. 세 번째 단계는 도출된 코드를 종합하여 잠재적 주제를 탐색하고, 각 주제 간의 관련성을 검토하는 과정이다. 본 연구에서는 유사한 의미를 지닌 코드를 분류·정리하여 표 7과 같이 총 28개의 하위 주제를 도출하였다. 네 번째 단계는 도출된 코드와 주제 간의 적합성을 재검토하여 각 주제가 자료를 충분히 반영하고 있는지를 확인하는 과정이다. 다섯 번째 단계에서는 주제의 명칭을 명확히 하고, 각 주제가 지닌 핵심적 속성과 의미를 규명하여 최종적인 주요 주제와 하위 주제를 확정한다. 본 연구는 주제 간 이질성과 동질성을 비교·검토하는 동시에, 필요한 경우 이전 단계로 돌아가 코딩과 주제를 반복적으로 수정·보완함으로써 더욱 명료하고 구조화된 분석 결과를 도출하였다(표 8). 마지막 단계에서는 연구 결과를 종합하여 보고서를 작성하였다. 본 연구는 Z세대 관광객의 <오직 허난> 몰입형 문화체험을 핵심 주제로 삼고, 4Es 모델을 체험 자료 해석의 분석 틀로 적용하였다. 또한 관광객의 배경에 따른 체험 차이를 반영하여 주제를 개념화하였으며, 그 결과 오락적 체험, 교육적 체험, 심미적 체험, 현실도피적 체험, 지역적 차이의 다섯 가지 핵심 주제를 도출하였다.

5-1 오락적 체험

인터뷰 대상자들이 서술한 <오직 허난>의 오락적 체험은 몰입감과 상호작용, 시각적 흥미, 공간적 신선함에 집중되어 있었다. 우선, 몰입감과 상호작용은 가장 빈번하게 언급된 하위 주제로 나타났다. 여러 관광객들은 극장 내 배우와 관객 간의 적극적인 상호작용을 강조하였다. 예를 들어 F1은 공연 말

표 6. 초기 코드 예시

Table 6. Example of initial coding

Interview Excerpt (Interview Participant F1)	Initial Codes
“When entering Only Henan, the wheat fields immediately stood out to me. I felt they were very thoughtfully designed (6)… Henan is mostly flat land, and many people have traditionally lived by farming. Seeing so much wheat at the entrance made sense culturally, and it was also a place for taking photos. At night, lighting projections appeared on the wheat, which felt very novel (7). Overall, the design felt very appropriate… the houses looked like traditional earthen dwellings, and the materials reflected a life dependent on the land. The wall design and material choices clearly expressed local characteristics (15).	Landscape-oriented crop design and landscape narrative (F1, 6)
This way of using space to tell a story made me feel instantly immersed, as if I were separated from the outside world and became part of the story. For example, the Tianzi Jialiu Archaeological Pit (天子驾六遗址坑) felt like an unfinished excavation site, which created a strong sense of immersion (16). At night, lighting performances appeared throughout Only Henan, including the Chair Array(椅阵). During the day I didn’t quite understand it, but at night the lighting and layout looked spectacular (17)… the entire park felt like one enormous theatre.”	Novelty created by the integration of night lighting and real wheat fields (F1, 7)
	Expression of local materiality (rammed earth/loess) and architectural-landscape aesthetics (F1, 15)
	Immersion generated by stage design that recreates an archaeological site (F1, 16)
	Impact of lighting and stage aesthetics supported by technology (F1, 17)

표 7. 주제 형성 예시

Table 7. Example of theme development

Theme	Subtheme	Initial Codes (Interview Participant F1)
Esthetic Experience	Spatial Design	Landscape-oriented crop design and landscape narrative (F1, 6)
		Expression of local materiality (rammed earth/loess) and architectural-landscape aesthetics (F1, 15)
	Visual Atmosphere	Novelty created by the integration of night lighting and real wheat fields (F1, 7)
		Impact of lighting and stage aesthetics supported by technology (F1, 17)
Immersive Atmosphere	Immersion generated by stage design that recreates an archaeological site (F1, 16)	

표 8. 주제분석 코딩

Table 8. Thematic analysis coding

Theme	Subtheme	Representative Interview Excerpts
Entertainment Experience	Photo-taking & Check-in	“After entering Only Henan, I saw earth-toned walls surrounded by wheat fields, with four large characters ‘Only Henan’. We immediately started taking photos.” (H2)
	Visual Interest	“The presentation style felt very unique. It was like a grid of boxes—each theatre revealed a different scene. Entering each one felt like opening a gift, like a blind box.” (F4)
	Immersion & Interaction	“The band led the atmosphere and encouraged everyone to sing and dance together.” (F1)
	Contrast Between Nature and Technology	“It felt like scenery from the 1970s–90s, but at night, because of the lighting, it suddenly turned futuristic and very technological—completely different.” (F3)
	Innovative Performance Format	“What attracted me most was the performance style—actors performing on a conveyor belt. It felt like watching a sequence of comic panels.” (F4)
	Voice-over & Sound Design	“Another very important point was the post-production dubbing. The actors were lip-syncing during the performance, and since hearing is so important, the dubbing was done extremely well.” (H2)
Educational Experience	Prior Knowledge	“I didn’t intentionally study these cultures in depth. What I knew came mainly from textbooks during childhood or from everyday exposure, rather than from any focused research.” (F2)
	Learning Perception	“It wasn’t like a teacher lecturing in a rigid way. Instead, it felt more like watching a film or experiencing 3D content, which made it much more engaging.” (H2)
	Cultural Understanding	“Henan culture feels like a condensed version of Chinese historical culture, since many places in Henan—such as Luoyang and Kaifeng—served as ancient capitals.” (F2)
	Knowledge Acquisition	“What impressed me most was the Li Village Theatre, which depicted the 1942 Henan famine. It told the story of villagers facing starvation, where elders gave seeds to the younger generation and sacrificed themselves, dying from hunger and cold.” (H3)
	Emotional Cognition	“What shocked me most in the Fantasy City Theatre was the final scene, when emperors and historical figures from different dynasties of Henan appeared one by one. That moment was overwhelming and almost brought me to tears.” (F1)
	Identity Reflection	“As a Henan native, I previously only knew history at a surface level, without immersive interaction. In this theatre, the experience made me feel as if I was walking alongside Henan culture itself, participating in historical events and forming much stronger emotional connections.” (H3)
Esthetic Experience	Spatial Design	“Fantasy City Theatre is one of the main theatres, and my first impression upon entering was its sheer scale. Unlike traditional theatre layouts where the audience faces the stage in parallel, this theatre adopts a surrounding structure. The interior forms a curved spatial layout, and the seating is arranged along this curve, encircling the performance space.” (F3)
	Visual Atmosphere	“During the daytime, the park feels more open and brighter. The earthen walls and wheat fields look especially vibrant under sunlight, and they are very photogenic.” (F5)
	Lighting and Sound Effects	“Scene transitions mainly rely on lighting. When one dynasty ends, the lights dim, and when the next dynasty begins, the lighting shifts to illuminate the new stage area.” (H2)
	Costumes and Props	“For example, the emperor wears highly ornate costumes, while officials wear simpler yet textured outfits. The students appear in practical clothing suitable for archaeological work, which creates a very realistic sense of hierarchy and role distinction.” (F3)
	Immersive Atmosphere	“For instance, in the Tianzi Liujia Archaeological Pit Theatre, entering the space feels like stepping into an excavation site that has not yet been fully unearthed, which creates a strong sense of immersion.” (F1)
Escapist Experience	Identity Shift (Sense of Participation)	“When there is interaction, I no longer feel like a passive audience member but rather like a direct participant in the event. I am not just watching; it feels as if I am standing right there, and the actors are speaking directly to me.” (H3)
	Detachment from Daily Life (Focused Attention)	“The sense of immersion inside was so realistic that I did not think about analyzing, talking to others, or using my phone at all. Everyone was fully seated and watching. Even though the performance at Fantasy City Theatre was quite long, I never once felt the urge to check my phone or talk.” (F1)
	Emotional and Affective Engagement	“At Fantasy City Theatre, I actually teared up a little. It was overwhelming, and I felt deeply moved realizing how much history and culture our country has. It was truly impressive.” (F4)
	Temporal and Spatial Transcendence	“After entering and seeing the village and stage settings, I felt completely overwhelmed. It was like traveling back in time to that historical moment.” (F5)
	Dreamlike Afterglow (Lingering Impression)	“When exiting, it felt as if I were waking up from a dream. I spent a rather dreamlike day inside, but once outside, I had to return to everyday life.” (H3)

Theme	Subtheme	Representative Interview Excerpts
Regional Differences	Novel Cultural Expression	"Beyond the performances inside the theatres, the entire space is organized like a series of boxes. Entering each theatre feels like opening a 'blind box.' Moving from one theatre to another always brings a sense of novelty, as if continuously opening surprise boxes." (H3)
	Emotional Immersion and Resonance	"Since this is our Central Plains culture, the way the performances allow interaction across thousands of years was especially impressive. For example, the caretaker of the tomb site changes from disbelief to shock, which leaves a deep impression and evokes a sense of cultural reverence." (H3)
	Historical and Cultural Identity	"It strengthened my sense of cultural identity. Henan now has another meaningful destination, and people visiting Henan will know where to go." (H1)
Regional Differences	Entertainment and Photo-Taking	"I had expectations even before arriving. The photos on Xiaohongshu looked great, and the earthen walls were very photogenic. Everyone said it looked fun, so I felt it would be both enjoyable and good for taking photos." (F4)
	Experiential Immersion and Resonance	"As the lighting shifted from one area to another, different actors performed various movements. Even without much dialogue, the message was conveyed through body language. You could clearly sense the emotions and understand what the performance wanted to express." (F3)
	Cultural Curiosity and Learning	"Before, I only knew Henan as an agriculturally developed region. After watching the performances and experiencing a cross-temporal dialogue with ancient people, I realized that Central Plains culture is profound and historically dense, and truly worth deeper exploration." (F3)

미에 밴드가 “현장에 있는 모든 관광객을 노래하고 춤추게 만들었다”고 진술하며 강한 참여감을 표현하였다. H1 역시 “관광객과 배우가 모두 그 안에 있고… 환경과 공연의 상호작용이 꽤 강했다”고 언급하여 현장 중심의 몰입을 경험했음을 보여주었다. 또한 많은 인터뷰 대상자들은 서로 다른 극장에 진입할 때마다 마치 ‘블라인드 박스(盲盒)’를 여는 듯한 예측 불가능성과 신선함을 강조하였다. F4는 각 극장이 “블라인드 박스 같다”고 말하며, 새로운 공간에 들어설 때 “무슨 일이 일어날지 모른다”고 표현하였다. F3은 ‘걸음을 옮겨 경치를 바꾸다’ 경험을 보다 구체적으로 설명하였는데, 극장 내부를 이동할 때 “한 걸음 옮길 때마다 전혀 다른 새로운 경험이 생기고… 아주 새로운 느낌이 든다”고 하였으며, “아마 밀밭… 그 안쪽으로 가면… 기차역… 교실… 박물관 같은 곳”이 연속적으로 나타난다고 진술하였다. 이러한 응답은 공간 디자인이 지닌 시각적 신선함과 장면 전환의 연속성을 잘 드러내며, 관광객이 서로 다른 공간을 이동하는 과정 속에서 지속적으로 변화하는 즐거움을 경험하고 있음을 보여준다.

다음으로, 시각적·청각적 자극은 오락적 체험을 구성하는 핵심 요소였다. 대부분의 인터뷰 대상자들은 조명, 무대미술, 음향 효과 등을 중요한 관람 포인트로 언급하였다. F1은 환성극장(幻城)의 “조명 설계와 무대의 입체적 구성”을 강렬한 인상으로 꼽았으며, F2는 조명과 배경이 “서로 보완적으로 작용해 진입 몰입감을 높였다”고 말했다. H4는 특히 전대(乾台)극장의 신체 움직임과 음악 분위기를 주목하며, 상체를 드러낸 배우들의 근육 움직임, 저음의 복소리, 대사 없이 몸짓만으로 이루어진 표현이 “매우 강한 충격력”을 준다고 설명하였다. 또한 H2는 후반 더빙의 품질이 “청각적 몰입을 형성하는 중요한 요인”이라고 강조하였다. 야외 공간에서도 시청각 효과는 오락적 체험을 강화하였다. 예컨대 F3은 바람이 불 때

실제 밀밭이 만들어내는 ‘밀파도’와 야간 조명이 더해지는 장면을 인상적으로 설명하였고, H4는 의자 배열(椅陣)의 조명쇼와 황하 테마 음악이 결합하여 “공상과학적 분위기”를 연출한다고 평가하였다. 이와 같이 시각적 예술 요소와 음향 효과는 상호 보완적으로 작용하여 오락적 체험의 매력과 흡인력을 더욱 강화하는 것으로 나타났다.

마지막으로, 인터뷰 대상자들은 오락적 체험 과정에서 적극적인 행동과 공유 욕구를 나타냈다. 여러 인터뷰 대상자들은 입구의 밀밭과 황토벽이 “사진이 잘 나온다”며 F1과 H2 모두 “도착하자마자 사진을 찍기 시작했다”고 진술하였다. F4는 한푸를 입고 사진 촬영을 하거나, 아이스크림 및 기념상품 구매와 같은 활동도 놀이적 즐거움을 더한다고 언급하였다. 전반적으로, 오락적 체험은 재미를 넘어서 문화적 감정과 사회적 공유 행동이 동반되는 경험으로 나타났다.

5-2 교육적 체험

<오직 허난>의 몰입형 관람에서, 인터뷰 대상자들은 풍부한 지식 습득과 깊은 심리적 인식 과정을 경험했다고 반응하였다. 많은 비허난 출신 관광객(F)은 출발 전 중원 문화에 대해 잘 알지 못했으나, 극의 전개를 통해 직관적인 역사적 지식과 문화적 인식을 얻었다고 말했다. 예를 들어, F1은 “오직 허난에 가기 전에 황하 문화에 대한 이해가 깊지 않았는데… 하지만… 모든 극장을 다 보고 나면 중원 문화에 대해 큰 인식을 하게 된다”고 말했다. F4는 “입구에 들어가자마자 전부 밀밭이 보여… 허난이 농업 중심의 지역이라는 것을 깊이 깨달았고, 그다음에 황하가 허난을 지나간다는 사실도 알게 되었다”고 말했다. 몰입형 극장은 동적인 장면과 세부적인 디테일(예: 황토와 밀밭으로 가득 찬 환경)을 통해 관광객들이 현

지의 풍경을 생생하게 체험하게 하며, 지식은 경험하는 과정에서 자연스럽게 습득된다. F2는 “특별히 높은 벽이 있고, 그 위에 글자가 가득했는데… 매우 감동적이었다… 그 글자는 문명이 여기서 시작되었음을 나타낸다… 황하는 우리의 어머니 강이다… 허난의 지형은 매우 평평하고… 문화와 연관된 감정을 불러일으킨다”고 진술했다. 이러한 경험들은 관광객들이 새로운 역사적 사실(예: 황하 문명, 허난의 고대 수도 역할 등)을 배우고, 동시에 중원 문화에 대한 경외심과 호기심을 자극했다.

또한, 교육적 체험은 감정적 공명과 인식의 변화와 함께 이루어졌다. 인터뷰에서 “충격적이었다”, “깊은 인상을 받았다”, “몰입감이 있었다”는 표현이 반복되었으며, 이는 관광객들이 정보를 얻는 것뿐만 아니라 감정적 공명을 경험했음을 보여준다. F1은 공연 후 “환성극장의 마지막 장면에서… 역대 황제들이 등장하면서… 그 장면이 매우 충격적이었다고, 눈물이 날 뻔했다”고 말했다. H4는 전태(乾台) 극장에서 “모든 동작이 매우 긴장감이 넘쳤고… 중원 남성의 책임감을 즉시 느낄 수 있었다”고 설명하였다. 이러한 서술은 관광객들이 몰입형 공연에서 등장인물의 이야기와 장면 디자인을 통해 강한 몰입감과 사고를 경험하며, 마치 역사 현장에 있는 것처럼 느낀다는 것을 나타낸다. F5는 환성극장이 국가적 의무를 다룬 이야기 덕분에 “중원 문화… 국가적 의무 정신에 대해 새로운 인식을 하게 되었고, 황하 문명에 대해서도 깊은 감각을 가지게 되었다”고 말했다. H2는 천자차륙 유적갱(天子駕六遺址坑) 극장이 자신의 고정관념을 뒤엎었다고 언급하며, “진시황이 문자와 화폐를 통일한 공헌을 알게 되었고, 그에 대한 인식이 바뀌었다”고 설명하였다.

교육적 내용은 주로 이야기 전달 방식으로 제공되었으며, 관광객들은 강요 없이 강한 체험을 할 수 있었다. 인터뷰 대상자들은 <오직 허난>이 문화 전달 방식을 강의식이 아닌 이야기 방식으로 접근한다고 언급하였다. F2는 “본 내용은 공연을 통해… 느낄 수 있었고… 강제로 주입되는 느낌은 없었다… 마치 수업처럼 느껴지지 않았다”고 말했다. F4는 “전혀 강의식이 아니었고… 모두 이야기 형식으로 전개되었다… 관람에 몰입하게 되었고, 교육적인 느낌은 전혀 없었다”고 설명하였다. 이러한 무의식적인 접근 방식은 현대 젊은이들의 수용 습관에 잘 맞춰져 있다: 관객들은 연극을 관람하면서 자연스럽게 역사적 지식을 배우고(H2), 지루한 강의보다 생동감 넘치는 경험을 했다. F3은 “이 극장 형식은 무엇보다 사건에 대한 흥미를 불러일으키는 것이 중요하다… 기존의 지식을 가지고 그 안에 몰입하여 경험하는 방식은 전통 문화를 배우기에 좋은 방법이다”고 말했다. F4는 젊은 사람들이 전통적인 강의 형식에 “앉아 있기 힘들어하지만”, 몰입형 극장은 “블라인드 박스를 여는 것처럼,” “전통 문화를 감각적으로 경험하고 공감할 수 있는 방식으로 변형된다”고 언급하였다. 극장의 공간 디자인(예: 극 중 밀밭, 고대 성벽 등)은 자체적으로 문화 전파의 매체 역할을 하며, 입구의 황토 벽과 밀밭은 중원 지역의 이미지를 전달하고, 공연의 장면은 관객들에게

문화적 디테일을 직접 체험하도록 이끈다.

5-3 심미적 체험

인터뷰 대상자들은 공연장의 공간 디자인과 시각적 분위기가 심미적 체험에 미치는 영향을 반복적으로 강조하였다. 예를 들어 F3은 환성극장의 구조를 설명하며 “전체 내부가 하나의 호(弧)처럼 되어 있어서 객석을 완전히 둘러싸고 있고… 객석도 평면이 아니라 곡선 형태”라고 진술했다. 객석은 원형으로 배치되어 단일한 최적 관람 위치가 존재하지 않으며, 어느 좌석에서도 중심에 있는 듯한 경험을 제공한다. H2 또한 환성극장의 규모와 구조에 대해 “들어갔을 때 정말 크다는 느낌이 들었고… 이것이 원형으로 둘러싸여 있고, 조금 낮게 앉거나 높게 앉거나 각 시각 경험이 모두 달랐다. 무대마다 승·하강 장치가 있어서… 굉장히 충격적이었다”고 설명하였다. 이는 대형 몰입형 극장이 원형·분절형 공간 구성 및 무대 승강과 같은 기제를 통해 관객과 공연 공간을 유기적으로 결합시키고, 공간 배치 자체가 심미적 경험의 한 요소가 됨을 보여준다. 또한, 대기실(候车大厅) 등 일부 극장은 어두운 조명 설계를 활용하여 입장 순간부터 강한 역사적 분위기를 조성하였다. 시각적 분위기 측면에서 조명과 장면 구성은 특히 중요한 역할을 하였다. H2는 전환 장면에서 “각 왕조가 교체될 때 전환이 매우 매끄러웠고… 조명 덕분이었다… 왕조가 끝나면 조명이 어두워지고, 다음 왕조가 시작될 때 그 장면이 조명이 비추졌다”고 말하며, 조명의 어둠과 밝음이 시공간 전환의 연속성을 강화했다고 평가하였다. 야간 야외 공간도 정교하게 분위기를 연출하였다. 예컨대 F1은 밤이 되면 “밀 위에 조명 그림이 생기고… 아주 예뻐다”고 설명하였으며, 이는 환경 조명과 전통 농경 경관의 조화로운 결합을 잘 보여준다.

여러 인터뷰 대상자들은 음향과 조명의 협응 효과가 몰입감을 강화한다고 언급하였다. H2는 “조명 외에도 또 하나 매우 중요한 점은 후반 더빙인데… 청각이 상당 부분을 차지한다”고 말해, 고품질 더빙과 배경 음악이 현장감과 감정 몰입을 크게 증폭함을 보여주었다. H4는 전태(乾台) 극장을 설명하면서 “배경음은 낮고 고전적인 느낌이고… 분위기가 정말 완전히 차올랐다”고 표현하였다. 웅장하고 안정적인 음악은 시각 장면과 어우러져 전체적 충격성을 극대화하였다. 의상과 소도구는 역사적 사실성과 심미성을 강화하는 데 중요한 역할을 하였다. 인터뷰 대상자 F5는 천자차륙 유적갱 극장의 의상과 소품에 대해 “그들의 의상이 모두 복원도가 엄청 높았다”고 찬사를 보냈으며, H4는 남성 배우들의 힘 있고 아름다운 신체 라인이 조명과 함께 강한 미적 대비를 형성한다고 언급하였다. 화려한 전통 의상부터 간결한 움직임 중심의 의상까지, 모든 의상 요소가 공연의 시대적 분위기와 시각적 매력을 강화하였다.

상기 각종 디자인 요소들은 강렬한 몰입형 심미 경험을 형성하였다. 원형 구성의 공간, 동적 조명, 다감각적 음향 효과, 그리고 고중 기반의 의상·소품이 상호 작용하며 관객이 고대

와 현대가 교차하는 허난 이야기 속에 실제로 들어와 있는 듯한 미적 만족감을 제공하였다.

5-4 현실도피적 체험

인터뷰 대상자들은 전반적으로 <오직 허난>이 사실적으로 재현된 환경 연출, 가까운 거리의 상호작용 공연, 몰입을 유도하는 서사 구조를 통해 일상으로부터 벗어나는 강한 도피감과 대리적 체험을 제공한다고 응답하였다. 예를 들어 F1은 “그 안에서는 몰입감이 너무 현실적이어서, 분석하거나 다른 사람과 이야기하거나 휴대폰을 만질 생각조차 들지 않았어요. 모두가 그냥 자리에 앉아 관람했어요. 환성 극장은 공연 시간이 꽤 길었음에도, 저는 단 한 번도 휴대폰을 꺼내거나 말을 하고 싶다는 생각이 들지 않았어요.”라고 진술하며, 관람 중 외부와의 단절감이 극대화되었음을 강조하였다. 환경의 어둠, 조명 변화, 음향 전환은 특히 몰입을 강화하는 핵심 요인으로 제시되었다. F5는 “어두워졌다가 천천히 열리면서... 그 시대에 다시 돌아간 느낌”이라고 표현하며 일종의 시공간 이동 경험을 언급하였다. 또한 배우가 직접 관람객에게 다가가 질문하거나 상호작용하는 연출은 관람객을 단순한 관찰자가 아니라 사건의 인터뷰 대상자로 전환시키는 역할을 하였다. 예컨대 천차차륙 유적경 극장에서 배우가 관람객에게 직접 말을 건네는 순간, 인터뷰 대상자는 “정말 내가 그 일을 겪고 있는 듯한” 체험을 느꼈다고 서술하였다. 이와 같은 정체성 전환적 몰입 경험은 도피적 체험의 강도를 더욱 심화시키는 요소로 나타났다.

이러한 공간적·감각적 환경 속에서 관람객의 감정은 충분히 자극되고 표출되었다. 다수의 인터뷰 대상자들은 관람 도중 충격, 감동, 눈물 등의 정서적 반응을 경험했다고 진술하였다. 예를 들어 F1은 역사적 장면을 묘사한 배우들의 연기를 보며 “정말 충격적이었고... 난민들이 먹을 것이 없어서... 너무 안타까웠다”고 말하며, 조조에 대한 이해 또한 깊어졌다고 서술하였다. H2는 “거의 울 뻔했다, 그들과 함께 울었다”고 진술하여 극이 강한 공감 반응을 유발했음을 보여준다. 극장은 대사보다 신체 움직임, 조명, 음악 등 비언어적 요소를 통해 분위기를 조성하며 역사문화의 무게감을 압축적으로 전달하였다. 이러한 감정적 체험은 단순한 즐거움을 넘어 현실에 대한 성찰을 유도하기도 했다. 예컨대 H2는 관람 후 “이 시대에 살고 있다는 것이 너무 감사했다... 지금은 국가가 안정되어 있다”고 말하며, 도피적 체험을 통해 현재와 과거를 대비하는 심리적 공명을 경험했다. 많은 인터뷰 대상자들은 관람 종료 후에도 여운이 강하게 남았으며, 일부는 자신을 “꿈에서 막 깨어난 사람 같다”고 표현하는 등 아쉬움과 비현실감을 드러냈다. 종합적으로 볼 때, <오직 허난>은 다각적 자극과 서사적 연출을 결합하여 Z세대 관람객이 일상을 벗어나, 상황 속으로 깊이 침잠하고, 정서적·의미적 성찰을 경험하도록 하는 현실도피적 체험을 효과적으로 구현했다.

5-5 지역적 차이

허난 출신 Z세대 관람객은 전반적으로 자신의 지역 역사문화에 대한 강한 정체성과 자부심을 보였다. 관람 과정에서 이들은 무대에서 재현된 증원 문화유산에 깊이 공감하였으며, H4는 “저의 문화 정체성을 더 강화해 주었고, 동시에 중국 전통문화에 대한 인식도 더 깊어졌다”고 진술하였다. 이러한 관람 경험은 허난 역사에 대한 경외감과 감정적 울림을 유발하며 지역적 정체성을 더욱 공고히 하는 것으로 나타났다. 동시에 장대한 무대미술과 몰입적 환경도 허난 출신 관람객을 강하게 끌어당겼다. H2는 “들어갔을 때 정말 크다는 느낌이었고... 굉장히 충격적이었다”고 말했으며, 원형 구조의 몰입형 극장과 농경 장면은 고향 풍경과 자연스럽게 연결되며 친숙함을 불러일으켰다. 몰입형 공간 구성, 무대 승강장치, 조명 설계 등은 시각적 충격을 강화하여 관객이 마치 고대 증원에 들어선 듯한 체험을 제공하였다. 정서적 측면에서 허난 출신 관람객들은 매우 높은 참여감과 몰입감을 보였다. 시각적 요소뿐 아니라 역사적 서사에도 깊게 반응하였다. H1은 “불수록 더 몰입하게 되었고”, 마지막 장면에서는 “순간적으로 증원 남성의 책임감을 느꼈다”고 말해, 신체 표현과 이야기 전개가 강한 감정 공명을 불러일으켰음을 보여주었다. 또한 몰입형 공간 속에서의 상호작용 역시 강렬한 인상을 남겼다. 한 인터뷰 대상자는 배우가 옆을 뛰어 지나갈 때 “가슴의 진동, 숨소리, 발걸음”이 생생하게 느껴졌다고 회상하였으며, 이러한 근접 상호작용은 마치 역사적 인물이 바로 곁에 존재하는 듯한 생동감을 강화하였다.

비허난 출신 Z세대 관람객은 <오직 허난>을 증원 문화를 새롭게 이해하는 창구로 인식하며, 강한 호기심과 학습 의지를 보였다. 다수의 관람객은 방문 전부터 SNS를 통해 독특한 무대와 공간 연출을 접하고 흥미를 느낀 바 있다. 예를 들어 F2는 “들어가자마자 사진을 찍기 시작했고... 굉장히 재미있어 보였다”고 말하며, 흙벽·밀밭·컨베이어벨트 등의 요소에 대한 기대감을 드러냈다. 관람 과정에서 비허난 출신 관람객은 혁신적 공간 디자인에 높은 평가를 보였다. F3는 극장에 들어섰을 때 “첫 느낌이... 객석을 아치형으로 감싸는 구조라... 매우 색다르게 느껴졌다”고 말했으며, 원형 대극장, 몰입형 장면, 동적인 무대 장치 등은 강렬한 시각적 충격을 주어 연속적인 감탄을 이끌어냈다. 서사와 연기도 이들의 몰입을 유도하는 핵심 요소였다. 여러 인터뷰 대상자들은 “이야기 전개가 너무 흥미로워서 처음부터 끝까지 매우 몰입해서 볼 수 있었다”고 말했으며, F5는 천차차륙 이야기에서 깊은 감동을 받았다고 진술하였다. 배우들의 정교한 신체 표현과 높은 고증의 의상은 비허난 출신 관람객들의 흥미를 자극하였고, F5는 자신이 “마치 그 시대 사람이 된 것 같은 느낌”을 받았다고 묘사하였다. F3은 극장에서 “내가 바로 그 시대 사람인 것 같은 체험”을 했다고 표현하며, 이는 기존의 수동적 관람 방식과 차별화된 참여 경험임을 보여준다. 비허난 출신 관람객은 높은 만족을 보였으며, F4는 “방마다 무엇이 나올

지 모르는 ‘블라인드 박스’ 같았다”고 말해 매 장면에서 새로운 기대감이 지속적으로 형성되었음을 나타냈다. 또한 방문객들은 사진 촬영, 야간 밀밭 조명 쇼 등 사회적 공유 요소를 즐겼다. F5는 “밤에 밀밭 조명 아래에서 사진을 찍으면 정말 예쁘다”고 설명하여, SNS 기반의 경험 공유 욕구가 체험 만족에 영향을 미치고 있음을 보여준다.

종합하면, 동일한 몰입형 체험이라도, 문화적 배경에 따라 해석 방식이 달라질 수 있다. 허난 출신 관광객은 강한 문화적 대입, 풍부한 감정적 공명, 혁신적 무대미술폰 인한 높은 충격감을 경험하는 것으로 나타났으며, 관람 과정에서 역사와 문화 속으로 실제로 ‘들어간 듯한’ 깊은 정서적 연결을 형성하였다. 비허난 출신 관광객의 경험은 새로운 형식에 대한 흥미와 문화 내용에 대한 호기심이 결합된 형태로 나타났다. 이들은 몰입형 무대와 혁신적 경험 요소에 매료되는 동시에, 공연 내용을 통해 중원 문화에 대한 정서적 연결을 형성하였다. 관람은 비허난 출신 관광객들이 허난 문화와 황하에 대한 이해를 심화하는 데 기여하였으며, 해당 문화에 대해 더욱 깊이 있는 인식을 형성하게 한 것으로 나타났다. 이는 몰입형 극장이 전통문화를 학습하는 효과적인 방식임을 입증하는 결과라 할 수 있다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 몰입형 문화체험의 시각에서 출발하여, 몰입형 극장 <오직 허난·극적 환상>의 몰입형 문화체험 특성을 분석하였다. Pine & Gilmore의 4Es 경험 경제 모델을 바탕으로 오락성, 교육성, 심미성, 현실도피적 네 가지 차원에서, 반구조화된 심층 인터뷰와 주제 분석법을 결합하여 Z세대 관광객의 몰입형 문화체험 메커니즘과 인식 특성을 체계적으로 탐구하였다. 본 연구는 또한 허난 출신과 비허난 출신 관광객 간의 문화 대입, 정서적 공명, 역할 인식 등의 차이를 비교하였다. 질적 분석을 통해 본 연구는 다음과 같은 주요 결론을 도출하였다:

첫째, Z세대 관광객의 몰입형 문화체험은 강한 감정적 몰입과 다감각적 상호작용에 의해 특징지어진다. <오직 허난>은 공간 디자인, 무대미술폰, 조명·음향 효과와 서사 전개를 통해 관객에게 걸어 들어가고, 만지고, 느낄 수 있는 문화적 상황을 제공하며, 특정 역사적 맥락 속에서 자기 대입, 역할 공명 및 문화적 정체성을 형성하게 한다. 오락적 체험의 극장 블라인드 박스형 체험, 교육적 체험의 역사 서사 및 문화적 자극, 심미적 체험의 시각적 분위기 및 장면 미학, 현실도피적 체험의 현실 탈피 및 가상 몰입이 Z세대 관광객의 복합적 체험 경로를 구성한다. 전반적으로, Z세대 관광객의 몰입형 체험은 오감의 공명, 서사적 인도, 자기 표현을 통합하며, 동기, 상호작용, 정서적 공명을 추구하는 소비 심리와 높은 일치도를 보인다.

둘째, 문화적 배경에 따라 관광객들은 체험 동기와 감정적

깊이에서 차이를 보였다. 허난 출신 관광객은 문화적 정체성과 지역적 자부심을 자극받으며, 체험 과정에서 쉽게 대입감과 강한 정서적 공명을 경험하였다. 반면 비허난 출신 관광객은 신기성과 상호작용성에 더 중점을 두었으며, 몰입형 디자인, 줄거리의 흡인력 및 사회적 가치의 융합을 강조하였다. 이러한 문화적 배경과 심미적 기대의 교차는 몰입형 문화체험을 감각적 자극의 수단을 넘어 정서적 건축과 의미 재생산의 과정으로 만들어 주었다.

경험 경제를 몰입형 문화 관광 분야에 적용하였다. 한편으로는 4Es 모델의 몰입형 문화 공간 내 적용 범위를 확장하여, 경험 경제 이론과 관광 경험 품질 연구에 새로운 사례와 시각을 제공하였다. 다른 한편으로는 문화적 배경이 문화체험에 미치는 영향 경로에 주목함으로써, 기존 몰입형 문화 연구에서 상대적으로 간과되어 온 관람객의 차별적 체험 메커니즘을 보완하고, 체험경제 이론에 지역적 차이를 고려한 시각을 제시하였다. 그러나 다만 단일 사례와 질적 인터뷰 자료에 기반하여 표본 규모와 범위에 한계가 있으며, 해석 과정에서 주관적 편향의 가능성을 지닌다. 따라서 향후 연구에서는 다양한 몰입형 문화 콘텐츠를 대상으로 한 비교 분석이나 설문조사 및 실험 방법을 결합한 양적 검증이 요구된다. 또한 증강현실과 가상현실 등 기술 융합 환경에서의 체험 차이와 행동 의도를 함께 분석함으로써, 몰입형 문화체험 연구의 확장이 가능할 것이다. 더 나아가 지역적 차이와 사회문화적 배경이 체험 형성에 미치는 영향을 보다 세분화하여, 문화관광 콘텐츠의 기획과 운영 전략 수립에 기여할 필요가 있다.

참고문헌

- [1] Skyscanner. Gen Z Travel Statistics [Internet]. Available: <https://www.skyscanner.com/tips-and-inspiration/gen-z-travel-statistics>.
- [2] YouTube. Unpacking the Financial Strategy of Henan, the Center of the Cultural Industry [Internet]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=ZU7YWEfXRY>.
- [3] Xiaohongshu. Only Henan Review [Internet]. Available: <http://xhslink.com/o/51KYwJDuK6C>.
- [4] B. B. Li and X. D. Xuan, “Research on Image Perception of Immersive Tourism Performance Scenic Spots: A Grounded Analysis Based on ‘Only Henan·Drama Fantasy City’,” *Management and Administration*, June 2025. <https://doi.org/10.16517/j.cnki.cn12-1034/f.20250612.001>
- [5] J. Meng, “Research on the Application of Immersive Experience in Tourism Performance: Taking Only Henan·Drama Fantasy City as an Example,” *Tourism Overview*, No. 5, pp. 135-138, 2023. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1004-3292.2023.05.041>
- [6] Y. Qiu, “Exploring the Deep Expression of Immersive Theatre Concepts in ‘Only Henan·Drama Fantasy City’,”

- China Theatre*, No. 2, pp. 38-39, February 2025.
- [7] T. Z. Wang and H. Q. Cao, "Perception Mode of Immersive Theatre from the Perspective of Phenomenology: Taking 'Only Henan·Drama Fantasy City' as an Example," *Journal of Western*, No. 21, pp. 100-103, 2024. <https://doi.org/10.16721/j.cnki.cn61-1487/c.2024.21.029>
- [8] W. F. Liu, A Study on the Improvement Strategy of Immersive Tourism Performance Quality Based on the Kano-IPA Model: Taking "Unique Henan·Land of Drama" as an Example, Master's Thesis, Dalian University of Foreign Languages, Dalian, 2025.
- [9] M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, NY: Harper & Row, 1990.
- [10] J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, 1997.
- [11] M. L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2nd ed., Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015.
- [12] D. Polydorou, "Immersive Storytelling Experiences: A Design Methodology," *Digital Creativity*, Vol. 35, No. 4, pp. 301-320, 2024. <https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2389886>
- [13] M.-T. Ku, S.-C. Chiou, and H.-T. Chan, "Immersive Experience in Design: Participatory Practices of Audience Cultural Identity and Memory Construction," *Arts*, Vol. 14, No. 5, 106, 2025. <https://doi.org/10.3390/arts14050106>
- [14] B. J. Pine II and J. H. Gilmore, *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*, Harvard Business School Press, 1999.
- [15] M. L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, 2001.
- [16] L. B. Abuhassan and S. R. Malhis, "Modes of Embodiment for an Immersed Experience in Museums: The Royal Tank Museum," *PLoS One*, Vol. 20, No. 1, e0317402, January 2025. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0317402>
- [17] C. Heater, "Being There: The Subjective Experience of Presence," *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 1, No. 2, pp. 262-271, 1992.
- [18] S. Chen, "Research of Immersive Theatre from Audience Perspective," *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, Vol. 47, pp. 154-160, 2025. <https://doi.org/10.54097/xx7yz440>
- [19] M. J. Kim, C.-K. Lee, and T. Jung, "Exploring Consumer Behavior in Virtual Reality Tourism Using an Extended Theory of Planned Behavior," *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, Vol. 11, No. 1, pp. 69-87, 2020.
- [20] B. J. Pine II and J. H. Gilmore, Welcome to the Experience Economy, *Harvard Business Review*, 1998.
- [21] B. J. Pine II and J. H. Gilmore, *The Experience Economy (Updated Edition)*, Boston, MA: Harvard Business Review Press, 2011.
- [22] L. J. Yang, J. T. Wu, and R. Guo, "A Study on the Path of the Impact of Digital Exhibition Technology on Tourist Satisfaction from an Experiential Perspective: A Case Study of Chengdu Museum," *Journal of Chengdu University of Technology Social Sciences*, Vol. 33, No. 5, pp. 78-95, 2025. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1672-0539.2025.05.008>
- [23] J. H. Lee and Y. G. Ko, "A Study on the Relationship among the 4Es in the Experience Economy, Perceived Values, Tourism Satisfaction, and the Readiness to Revisit Involving the Marine and Fishing Experience Recreation Village in Yangyang, Gangwon-Do," *Journal of Tourism & Leisure Research*, Vol. 34, No. 5, pp. 57-75, 2022. <https://doi.org/10.31336/JTLR.2022.5.34.5.57>
- [24] J. K. Yeo and W. S. Seo, "The Effects of Experience Elements about K-Entertainment Performance on Korea-Wave Attitude and Behavioral Intention - Focused on Chinese Tourists," *International Journal of Tourism Management and Sciences*, Vol. 30, No. 3, pp. 389-413, 2015.
- [25] H. J. Yu, The Effects of Experience Economy Elements (4Es) of Online Performances on Presence, Flow, and Viewing Satisfaction : Focusing on the Moderating Role of Interactivity, Ph.D. Dissertation, Kyonggi University, Suwon, 2025.
- [26] S. M. Cheon and H. R. Lee, "Metaverse Tourism Experiential Factors Effect on Visitors Perceived Value, Satisfaction, Action Intention: Focusing on Experience Economy Theory(4Es)," *Korean Journal of Hospitality and Tourism*, Vol. 31, No. 8, pp. 153-171, 2022. <https://doi.org/10.24992/KJHT.2022.12.31.08.153>
- [27] J. S. Bae and K. B. Suh, "Relationship between Enjoyment, Satisfaction, and Revisit Intention of Indoor Sports Theme Park According to the Perspective of Experience Economy (4Es)," *Journal of Leisure Studies*, Vol. 20, No. 4, pp. 1-15, 2022.
- [28] H. J. Ji, *The Effect of the Experience Economy Factors on Pleasure, Attitude, SNS Behavioral Intention in Theme Parks: The Moderating Effect of Gender*, Ph.D. Dissertation, Pukyong National University, Busan, 2023.
- [29] Y. F. Sheng, X. X. Zhang, and Y. Guan, "Self-Expression and Cultural Identity of Generation Z from the Perspective of Consumer Culture," *Modern Management*, Vol. 14, No.

8, pp. 1876-1881, 2024. <https://doi.org/10.12677/mm.2024.148217>

- [30] S. H. Lee and E. M. Jang, "Consumption Culture of the MZ Generation: Focusing on Content Commerce," *Journal of Asian Cultural Studies*, Vol. 61, pp. 49-95, 2023. <http://dx.doi.org/10.34252/acsri.2023.61..003>
- [31] H. M. Jeon and H. Y. Kim, "A Study on the Differences Between the MZ Generation and X Generation in Tourism Experience of Historical and Cultural Tourist Sites: Focused on Gyeongju," *Journal of National Park Research*, Vol. 14, No. 1, pp. 1-8, 2023. <http://dx.doi.org/10.54406/jnpr.2023.14.1.001>
- [32] J. M. Ko and J. E. Park, "A Study on the Experience of Generation Z Using ZEPETO, a Metabus Platform," *The Korean Society of Science & Art*, Vol. 40, No. 2, pp. 19-32, 2022. <http://dx.doi.org/10.17548/ksaf.2022.03.30.19>
- [33] Qiuyan Dada. Only Henan·Drama Fantasy City [Internet]. Available: <https://www.qiuyandada.com/ohit>.
- [34] Xiaohongshu. Only Henan Visit Review [Internet]. Available: <http://xhslink.com/o/9Afx1jxIXY1>.
- [35] Position. Only Henan·Drama Fantasy City [Internet]. Available: <https://www.archiposition.com/items/20230103104613>.
- [36] D. Byrne, "A Worked Example of Braun and Clarke's Approach to Reflexive Thematic Analysis," *Quality & Quantity*, Vol. 56, No. 3, pp. 1391-1412, 2022. <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01182-y>
- [37] M. Naeem, W. Ozuem, K. Howell, and S. Ranfagni, "A Step-by-Step Process of Thematic Analysis to Develop a Conceptual Model in Qualitative Research," *International Journal of Qualitative Methods*, Vol. 22, pp. 1-18, 2023. <https://doi.org/10.1177/16094069231205789>
- [38] H. Noble and J. Smith, "Ensuring Validity and Reliability In Qualitative Research," *Evidence-Based Nursing*, Vol. 28, No. 4, pp. 206-208, 2025. <https://ebn.bmj.com/content/28/4/206>



강동방(Dong-Fang Jiang)

2024년 : 정저우경공업대학교 제품디자인학과(미술학사)

2024년~현 재: 전남대학교 아트&디자인테크놀로지협동과정 석·박사통합과정

※ 관심분야 : 제품 디자인, 서비스 디자인, 생성형 AI, 인간-컴퓨터 상호작용, 사용자 경험,



정정호(Jung-Ho Jung)

2002년 : 홍익대학교(미술학사)

2004년 : 홍익대학교 대학원(미술학석사)

2009년 : Helsinki School of

Economics(Executive MBA)

2013년 : 홍익대학교 대학원(미술학박사)

2014년~현 재: 전남대학교 디자인학과 교수

※ 관심분야 : 디자인융합(Design Convergence), 서비스디자인(Service Design), 마케팅커뮤니케이션디자인(Marketing Communication Design)