

觀光學博士 學位論文

觀光動機가 古宅의 選擇屬性과  
觀光滿足에 미치는 影響

慶州大學校 大學院

觀光學科

陳 炳 吉

2021年 8月



# 觀光動機가 古宅의 選擇屬性과 觀光滿足에 미치는 影響

指導教授 金 奎 鎬

이 論文을 觀光學 博士學位 論文으로 提出함

2021年 8月

慶州大學校 大學院  
觀光學科

陳 炳 吉





# 陳炳吉의 博士學位論文을 認准함

審查委員長

金榮佑 

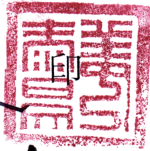
審查委員

梁在淸 

審查委員

李春均 

審查委員

姜素昊 

審查委員

金在鶴 

慶州大學校 大學院

2021年 8月



# 목 차

|                            |    |
|----------------------------|----|
| <b>I . 서론</b> .....        | 1  |
| 1. 문제제기 .....              | 1  |
| 2. 연구목적 .....              | 9  |
| 3. 연구방법 및 범위 .....         | 11 |
| <b>II 이론적 배경</b> .....     | 14 |
| 1. 문화관광과 고택 .....          | 14 |
| 1) 문화관광과 문화유산의 관광자원화 ..... | 14 |
| 2) 문화관광 유형으로서의 고택관광 .....  | 22 |
| 2. 관광동기 .....              | 24 |
| 1) 관광동기의 의미와 유형 .....      | 24 |
| 2) 관광동기의 요인과 개념정의 .....    | 28 |
| 3. 선택속성 .....              | 32 |
| 1) 선택행동의 의미와 선행연구 .....    | 32 |
| 2) 선택속성의 개념정의 .....        | 35 |
| 4. 관광만족 .....              | 37 |
| 1) 관광만족의 의미 .....          | 37 |
| 2) 관광만족의 요인과 개념정의 .....    | 39 |
| <b>III. 연구설계</b> .....     | 43 |
| 1. 고택의 관광환경 .....          | 43 |
| 1) 관광자원으로서 고택의 가치 .....    | 43 |

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| 2) 경주고택의 관광자원가치 .....              | 46        |
| 2. 연구모형 .....                      | 54        |
| 3. 조사설계 .....                      | 55        |
| 1) 설문문항 .....                      | 55        |
| 2) 조사 및 분석방법 .....                 | 58        |
| <b>IV. 통계분석 결과 및 해석 .....</b>      | <b>60</b> |
| 1. 조사표본의 특성 .....                  | 60        |
| 2. 측정도구의 구성타당성과 문항신뢰도 검증 .....     | 62        |
| 3. 분석결과 및 해석 .....                 | 68        |
| 1) 고택 관광동기와 선택속성의 관계 .....         | 68        |
| 2) 고택 관광동기와 체험 후 만족과의 관계 .....     | 70        |
| 3) 고택 선택속성과 체험 후 만족의 관계 .....      | 72        |
| 4) 고택 관광동기가 선택속성과 만족에 미치는 영향 ..... | 73        |
| <b>V. 결론 및 제언 .....</b>            | <b>80</b> |
| 참고문헌 .....                         | 87        |
| 영문초록 .....                         | 96        |
| 부록<설문지> .....                      | 101       |

# I. 서론

## 1. 문제제기

사회경제적 변화는 관광형태에도 많은 영향을 미쳤다. 소득향상, 여가시간 확대, KTX 개통에 따른 교통여건 개선, 주5일 근무제 실시 등으로 여가문화가 다양화됨으로써 관광은 기존의 대량관광 형태로부터 벗어나 좀 더 개성적인 유형으로 발달하고, 문화관광, 체험관광, 친환경적 관광 등 다양한 형태로 분화되고 특화되어 왔다. 개인은 관광 횟수와 시간, 관광을 위해 소비하는 소득, 관광에 대한 욕구가 다양한 형태로 늘어나면서 질적인 만족을 추구하는 관광활동을 선호하게 된다. 이는 관광을 통해 직접 체험의 기회를 갖고 다른 곳에서는 겪을 수 없는 경험과 지식을 얻고자 하는 개별화와 차별화의 욕구가 강화됨을 의미한다.

생활수준 향상과 그에 따른 새로운 경험과 지식 추구 욕구는 관광수요 형태의 다양화로 이어지고, 자연 혹은 공간적 미적 추구 관광에서부터 문화, 역사 지향 관광, 그리고 최근에는 과거 불행했던 흔적이나 재난지역을 찾는 다크 투어리즘(dark tourism)<sup>1)</sup>도 등장하였다. 이런 관광수요의 개별화 혹은 개성화에 따라 다양해진 관광유형 중에서도, 특히 문화유산은 지적, 교육적 지향의 관광의 중심적 대상이라고 할 수 있다. 최근 관광의 변화를 살펴보

---

1) 다크 투어리즘(dark tourism)이란 재해지역, 전쟁흔적지 등 인류의 죽음과 슬픔을 대상으로 하는 관광을 말한다. 블랙 투어리즘(black tourism), 그리프 투어리즘(grief tourism)이라고도 불린다. 한편 타나투어리즘(Thanatourism) 고대 그리스어로 신격화된 죽음을 의미하는 타나토스에 유래하는데, 이것도 다크 투어리즘과 관련이 있지만, 폭력적인 죽음을 보다 강조할 때 사용된다는 점에서 좀더 한정적인 의미로 사용된다. 관광이란 일반적으로 오락적인 레저 활동의 하나지만, 다크 투어리즘에서는 학습의 수단으로 받아들인다. 일본 원폭 돔, 우크라이나의 체르노빌, 폴란드의 아우슈비츠 수용소 등이 여기에 해당된다.

면 문화유산을 탐방하는 관광수요 증가가 일반적이며(김상구, 2011: 1), 문화유산을 대상으로 이루어지는 관광활동은 지역의 역사문화유산의 보존과 개발에 기여할 뿐 아니라 이들이 지닌 경제적 가치를 증가시킴으로써 관광수입을 통한 지역경제 활성화에도 기여하기 때문에 각 지역에서 경쟁적으로 지역의 문화유산을 관광콘텐츠로 개발하여 상품화하고 있다.

역사문화유산의 가치를 둘러싼 이러한 변화는 관광자원의 개발과 정책에도 영향을 미친다. 관광을 통한 경제적 수입은 지역의 경제에 큰 영향을 미치기 때문에 지방자치단체의 관광정책은 관광수요자의 변화에 민감한 영향을 받을 수밖에 없다. 따라서 지방자치단체는 지역의 역사문화자원의 보존과 개발, 이에 대한 스토리텔링에 많은 재원을 투입하고 있다. 그러나 이러한 개발과 정책과정에서 수요자인 관광객의 편의만이 고려의 대상이 되고 정작 해당 문화유산과 더불어 살아 온 지역민이 소외된다면 관광을 통한 지역사회의 긍정적 영향은 한계를 지닐 수밖에 없다. 과거와 같이 중앙에서 일방적으로 진행하는 하향적·거시적 및 거점개발방식을 따른 개발방식은 관광 개발의 속도와 크기에 있어서는 효율적이지만, 지역민의 불만과 개발을 둘러싼 지역사회의 갈등을 초래하는 결과를 가져오기도 한다.

경주는 수천 년을 이어온 풍부한 역사문화유산을 보유하고 있지만, 관광객은 여유를 갖고 이 역사문화자원을 향유하기 어렵다. 이것은 상당수의 숙박업소가 유적지와는 별개로 개발된 보문단지에 편향되어 위치하고 있다는 점에서 하나의 원인을 찾을 수 있다. 1박2일의 여정을 갖는 대부분의 관광객의 경우 보문단지로 가는 또는 집으로 돌아가는 도중에 문화유산을 둘러보는 정도의 시간적 여유만을 갖는다. 더욱이 그 숙박업소 또한 외부자본에 의해 대형으로 개발됨으로써 지역민의 삶과 역사와는 유리(遊離)되어 있다. 이러한 분리는 관광객과 주민의 인간적 접촉기회를 차단한다.

외형적 성과 중심의 거점개발방식 관광개발은 경주만이 아니라 많은 지역에서 볼 수 있는 문제이기도 하다. 따라서 관광객이 문화관광을 목적으로 지역을 방문하였을 때 문화관광 공간과 숙박 등의 일상생활 공간은 병존하기 어렵다. 이들은 역사문화유산을 관람하거나 관련 행사에 참여한 후 이것과는 관계없이 형성된 호텔 등의 장소에서 식사와 숙박을 한다. 그러나 지역 고유의 음식, 세시풍속, 놀이, 전통예절 등 일상생활의 민속은 중요한 문화유산이며 문화관광의 주요 부분이다. 지역민의 생활 속에 녹아있는 민속을 체험하고 교류하는 과정은 주민과 관광객이 소통하고 인간적 관계를 갖는 기회가 된다. 따라서 문화관광이 관광의 주 형태가 되고 있는 곳에서는 특정 지역을 중심으로 시설과 공간의 집단화하여 개발하는 방법보다 이들 지역에 산재해 있는 고택, 서원, 종택 등을 활용하여 민박마을이나 전통마을을 조성하여 관광객과 주민의 자연스러운 접촉을 유도하는 것이 바람직하다(김규호, 2002:26). 이렇게 문화유산에 담긴 세계관과 의미, 지역주민의 삶과 역사가 담겨있는 민속, 인물전설 등을 이해하고 체험할 수 있는 문화관광 상품을 만들기 위해서는 지역의 부존자원을 활용하고, 주민의 요구와 수요를 바탕으로 개발하는 내발적 개발(development from within)철학을 바탕으로 한 소규모 점진적 개발전략이 필요하다(김규호, 2002:24).

이러한 개발전략을 위해 건축문화유산은 직접적 역할을 할 것으로 기대할 수 있다. 건축문화유산은 역사적 볼거리일 뿐만 아니라 거기에 담긴 소프트웨어로서의 인물 이야기와 문화의 내용물을 체험하는 하드웨어적 공간이 될 수 있다. 건축문화유산에는 인물과 사건, 그와 관련된 이야기가 함께 녹아 있어 콘텐츠 생산의 배경이 되고 생활양식을 경험하는 공간으로 활용될 수 있기 때문이다. 건축문화유산이 지닌 역사 이야기를 따라 진행되는 체험 높은 문화적 시간여행은 관광객의 만족도를 높이는 효과를 기대할 수

있다. 건축문화유산 중에서 특히 고택은 생활문화와 전통미학을 체험하는 공간이나 숙박 장소로 활용될 수 있다. 관광자원으로서의 고택의 활용은 고택 소유주와 경제활동이 취약한 고택 주변의 주민의 참여를 활성화함으로써 지역경제에도 이바지 할 수 있다. 또한 전통문화의 학습기능을 수행하여 방문객의 문화적 정체성을 강화시켜줌으로써 전통문화의 현대적 계승을 가능하게 해주는 매개체의 역할을 수행할 수 있다.

위에서 언급하였듯이 고택의 시설과 공간을 개발할 때 집단화된 대규모 개발방식보다 고택 주변의 자원과 환경을 고려하여 소규모로 점진적으로 개발함으로써 지역민의 삶과 환경의 고유성에 대한 파괴를 최소화할 수 있다. 또한 지역민의 삶이 지닌 문화적 측면과 관광객이 지닌 문화관광의 욕구를 접목하여 자연스러운 접촉을 유도함으로써 주민과 관광객의 이질감을 최소화할 수 있다. 이러한 접근은 고택이 경제적 역할을 수행하면서도 문화유산을 관광 상품화할 때 발생하는 상업화의 부정적 측면을 방지할 수 있다.

고택활용은 문화관광 수요 증가에 따른 문화유산 활용 정책과 맞물려, 최근 고택을 민속 체험과 숙박시설로 활용하는 사례가 급증하고 있다. 건축문화유산의 하나인 고택을 민속 체험, 식사, 숙박 등의 공간으로 개발하고, 이를 통해 교육적·경제적 목적을 달성하기 위해 고택의 활용은 더욱 가속화되는 추세이다. 그러나 고택은 현대화된 건물과 달리 전통한옥이 갖는 특수성으로 인해 관광객의 욕구를 만족시키기에는 부족한 점이 많아 방문객의 만족도를 높이기 위해서는 다양한 노력이 필요하다고 지적되고 있다(이주형·장석하, 2006; 김성우, 2007; 이강백, 2009, 참조). 고택이 문화관광 수요자의 개별화와 차별화의 욕구를 만족시키는 중요한 요소로 자리 잡고 전통문화전승의 매개체로서 체험의 장이 되며, 관광을 통한 지역경제 활성화의 역할을 수행하기 위해서는 고택의 방문자나 숙박자에 대한 심도 깊은 연구



가 필요하다. 그들이 어떤 동기로 관광행위를 하고 고택을 방문하는 선택속성은 어떠하며, 그 동기와 선택속성이 관광만족에 어떤 영향을 미치는가를 파악함으로써 고택의 문화관광 요소로서의 위상과 활용방안에 대한 방향을 모색해야 한다. 고택이 전통적인 생활풍습과 고유한 이야기를 보유하고 있다 하더라도 관광객에게 만족을 주기 위해서는 관광객의 선택 동기를 파악하여 거기에 맞는 개발이 필요하다.

고택관광을 통한 관광만족도는 관광동기와 고택의 선택속성에 따라 차이를 살펴볼 수 있다. 일반적으로 관광동기와 관광지의 선택속성에 관한 연구 및 관광 만족에 대한 연구결과를 볼 때, 관광객의 관광동기와 관광지 선택속성과 관광만족도는 높은 연관성을 지니고 있고 관광만족도는 그 관광지에 대한 재방문과 밀접하게 관련되어 있다. 관광만족도의 높음과 낮음이 관광지 선택에 영향을 미치는 중요 요인이다(김영우, 2006; 담양, 2006; 장영남, 2006, 김경술, 2008, 김상구, 2011). 따라서 고택관광을 선택한 관광객들을 대상으로 그들의 관광동기와 문화관광의 요소로서 또는 숙박 장소로서 고택을 선택하는 선택속성을 파악하여 실제 관광 후의 만족도를 알아보는 것은 고택관광을 활성화하고, 고택문화유산의 활용 방향을 설정하는 중요한 자료가 될 것이다.

고택관광에 대한 관심이 증가함에 따라서 관련 연구도 활발하게 진행되고 있다. 고택관련 선행연구를 살펴보면, 먼저 질적 연구에서는 고택현황과 활성화 방안에 대한 고찰과 방향제시를 시사점으로 한 원윤희의 연구로서, 그는 “한국전통문화의 체험관광 상품화 방안에 관한 연구(2002)”에서 체험관광 상품개발과 체험 장소의 조성, 개발이 시급하다 하였으며, 신윤숙은 “한국 전통 고가옥의 보존가치와 현황분석 및 문화관광 자원의 활용방안(2003)”에서 고택을 민속박물관, 향토문화관, 전통문화 체험장으로 활용하

여야 한다고 했고, 김혁수는 “고택관광자원화 프로그램 개발에 대한 방안(2005)”에서 고택관광자원화 배경 및 발전시켜야 할 점을 들고, 제도 분석과 고택운영 사례를 들었다. 또한, 그는 “고택 관광자원화 실태 및 활성화에 관한 탐색적 연구(2010)”에서는 다양한 프로그램 개발의 필요, 생태관광, 친환경 농산물 등과의 조화의 필요, 메이크업관광, 특성화, 차별화 된 테마 연출의 필요, 이미지관광 형상화의 필요, 원형 재구성의 문제의식 필요, 전통형태의 구체적 기준과 지도 필요, 이론적 예상이 아닌 실질적 흥미유발 프로그램의 필요, 예산규모, 경제성의 문제인식 필요, 이론과 실제의 차이 직시할 필요, 문화유산 관광 상품화의 문제점 인식 필요, 관광이벤트 성공요인 제고의 필요(채용식·박재완·김미자, 2001), 편의시설 확보의 중요성 인식 필요, 고택의공동이용(소유)으로 인한 활성화 모색의 필요 등 총 14가지를 고택 관광자원화의 활성화를 위한 운용과 개발 방안으로 제시하였다.

이와 같은 연구는 고택을 문화관광자원화로 활용하는 데 있어서의 정책적, 제도적 측면에서 중요한 시사점을 제시하고 있으나, 한편으로 이런 연구들은 실제 고택관광에 대한 경험적 실증적 분석<sup>2)</sup>이 뒷받침 되어야 한다. 이러한 점에서 고택체험에 관한 기존의 연구를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 고택체험의 방문동기에 관한 연구는 소수에 지나지 않는다. 우선 양균욱의 연구(2002)는 양동 민속마을을 대상으로 관광자원에 대한 방문동기를 30개의 설문문항으로 하여 경험적 분석을 하였다. 그는 민속마을 방문동기가 축제 참가자의 방문동기와 거의 유사하다고 결론 내리고 있다. 그 다음으로 소경미의 연구(2004)는 제주 성읍민속마을 관광객들의 방문동기 파

---

2) 물론 관광학이나 관광경영학 분야에 있어 관광동기와 선택속성, 그리고 관광만족이란 주요 세 변수들 간의 관계를 대상으로 한 양적 분석은 많이 행해져 왔다. 그러나 그 관광대상을 고택 혹은 전통가옥에 대한 체험에 관련하여 동기, 선택, 만족에 관해서 양적 분석을 한 연구는 매우 드문 형편이다.

악을 위해서 여러 동기이론을 바탕으로 해서 48항목의 설문조사를 해서 그 요인을 분석하였다. 둘째, 고택과 관련된 선택속성을 연구한 것으로는 다음과 같은 기존연구가 있다. 남래호·김정숙의 연구(2004)에선, 전통가옥 민박 환경속성 평가를 실시하여, 안동 지례 예술촌과 전주 세화관 체험숙박 관광객의 만족도 조사를 실시하여 IPA분석을 통해 시사점을 제시하였다. 그리고 최수정 연구(2009)는 고택관광지 선택속성 우선순위(AHP)에 관한 전문가 조사연구를 통해서 선택속성을 분류하고 우선순위를 파악하고 있다. 또한 최지윤(2010)은 전통 숙박시설 방문객들을 대상으로 선택속성의 중요도와 만족도 및 괴리도를 분석하여 전통숙박시설을 방문하는 평균적인 방문객들의 특성을 제시하고, 거기에 따른 차별적 전략 수립과 실행 등을 주장하고 있다. 고택체험 활동에 관해서는 박성준 외(2010)의 연구에서 안동지역 30여개 전통 한옥 체험장을 대상으로 관찰, 인터뷰 조사를 통해 전통가옥 보전 및 활용실태를 파악하여 활성화를 위한 시사점을 제시하고, 서비스 유형을 구분하고 있다.

고택관광객들에 대한 실증적 송완구·이동민(2011) 연구에서“고택체험 잠재방문객의 방문동기 유형별 특성과 선택속성, 선호활동의 차이 분석 - 안동지역을 중심으로-”를 들 수가 있는데, 여기서 논자들은, 방문동기, 선택속성, 선호활동에 대한 통계적 분석을 하여, 그들이 경험 전 방문을 유도하는 동기 요인을 제시하고, 이를 바탕으로 시장을 세분화하여 고택체험 활성화를 위한 대안을 제시하고 있다. 그러나 이 연구가 실증분석을 통해 고택체험 활성화를 위한 대안을 제시하고 있다는 점에서는 시사하는 바가 매우 크다고 할 수 있지만, 이 연구 역시 조사대상자들이 잠재적인 방문객, 즉 고택관광 체험 전의 대상자라는 점에서 선호활동에 대한 통계적 처리와 분석에는 통계학적 의미에서 신뢰성에는 의문을 품지 않을 수 없다.

고택은 지역민의 일차적 생활공간으로 전국에 산재해 있으나 고택관광을 위해서는 외부인이 그 공간에 함께 할 수 있도록 하는 인식과 구조의 변화가 필요하다. 관광객 입장에서는 고택이 가진 문화적 면모, 역사적 의미는 고택을 선택하는 매력 요소이지만, 정작 현대적인 생활방식에 익숙한 관광객에게 체험과 숙박이 불편한 부분은 재방문을 꺼리게 하는 요소가 된다. 공급자 입장에서는 관광객을 위한 고택 개발이 고택유산의 보존과 서로 상충되는 측면이 있고, 사실 소규모의 고택은 고택 소유주와 인근 주민에게 별다른 경제적 이익을 주기 어려워 고택 개방을 포기하는 사례도 발생한다. 그러나 고택유산 보존은 폐쇄성을 통해서만 달성하기 어렵다. 개방과 활용을 통해 문화유산으로서의 가치를 일반대중으로부터 이해받을 때 보존 가치가 높아지며, 고택을 통한 전통문화 계승과 재생산이 가능하다.

그러므로 고택관광을 통한 문화유산의 보존, 지역경제 활성화를 위해서는 고택을 중심으로 이루어지는 관광동기와 선택속성이 관광만족에 미치는 영향의 상관관계에 대한 연구가 이루어져야 한다. 본 논문은 이러한 연구를 위해 다음과 같은 연구문제를 제기하고자 한다.

첫째, 관광동기는 고택의 선택속성에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 관광동기는 관광만족에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 고택체험이 고택의 선택속성 변화와 관광만족에 어떤 영향을 미치는가?

넷째, 관광동기와 고택체험에 의한 선택속성의 변화와 관광만족 간에는 어떤 상관관계가 있는가?

위와 같은 연구문제는 관광동기가 관광만족에 미치는 영향을 파악함에 있어 고택체험에 의한 선택속성의 변화가 작용하는 역할을 밝히는 것이다.

## 2. 연구목적

본 연구는 고택을 방문하는 관광객의 동기가 선택속성과 관광만족에 미치는 영향을 밝혀 고택활용 방안을 제시하는데 그 목적이 있다. 생활공간으로 역사와 문화를 보유한 고택은 역사적 가치만이 아니라, 다양한 활용의 잠재력을 가진 것으로 인정받고 있다. 문화관광의 수요가 증가하면서 고택 또한 활용 여지에 따라 큰 부가가치의 가능성을 가진 소재가 된 것이다.

고택이 여전히 지역민의 생활공간으로 기능하고 있는 측면은 개발의 주체가 주민이라는 점에서 긍정적이지만, 외부인인 관광객과의 관계가 고택을 운영하는 개인의 특성에 따라 다양하고 주관적으로 이루어진다는 점에서 관광객의 일반적 욕구를 분석하는데 한계점을 지닌다. 따라서 고택을 방문하는 관광객의 만족도를 높이기 위해서는 그에 대한 학문적·객관적인 연구와 그 자료를 바탕으로 한 고택활용 방향의 제시가 필요하다.

관광객들이 왜 고택을 선택하는지, 어떠한 부분에서 만족과 불만을 갖는지를 파악하여 개선방안을 찾고 실천해갈 때 고택관광의 만족도는 높아질 것이다. 관광만족도의 향상은 곧 재방문의 확률을 높임으로써 이는 더 많은 관광객이 고택을 선택하는 계기가 된다. 관광객들이 관광지를 선택하거나 재방문 여부를 결정하는 데 있어 새로운 곳에 대한 정보를 수집하여 선택하는 경우도 있지만 관광만족도가 높으면 자연스럽게 재방문의 가능성이 높아지고 그 지역을 방문하는 지인에게 자신이 만족한 곳을 추천하는 경우가 많다. 이는 인간의 행동 결정에 있어 지식이나 정보보다는 그들이 느낀 감정적 요인이 더 중요한 영향을 미치는 경우가 많기 때문이다.

따라서 본 연구는 고택을 방문한 이들의 만족도 향상에 영향을 미치는 요인과 그 요인의 상관관계를 알아보고자 한다. 이를 위해 고택을 방문한 관

광객들의 관광동기와 고택 선택 시에 중요하게 생각하는 선택속성은 무엇이며, 고택체험 후의 변화와 고택관광에 대한 만족 정도를 측정하고, 이들 변수들 간의 상관관계를 밝히는 것이 본 연구의 목적이다. 이를 통해 관광객들의 만족도를 높일 수 있는 방안을 모색하여 고택활용을 위한 정보를 제공하고 향후 고택 개발에 유용한 시사점을 제안하고자 한다.

이러한 점을 고려하여 본 논문의 연구목적은 구체적으로 다음과 같다.

첫째, 고택을 방문한 관광객에 대한 조사를 통해 관광동기를 밝히고, 이러한 관광동기가 고택의 선택속성에 미치는 영향을 파악하고자 한다. 이것은 고택을 선택한 관광객들의 관광동기에 따라 고택을 선택함에 있어 중요하게 생각하는 점도 차이가 있을 것이라고 가정할 수 있기 때문이다. 이를 통해 관광동기에 따른 고택의 선택속성의 차이를 파악함으로써 일반가옥과는 다른 고택의 차별성을 부각하는 방안을 제시하고자 한다.

둘째, 관광동기가 고택에 대한 관광만족에 미치는 영향을 파악하고자 한다. 어떤 동기로 관광하게 되었는가에 따라 고택에 대한 관광만족도가 다르게 나타날 것이라고 가정할 수 있기 때문이다. 이를 통해 관광만족도를 높이기 위한 고택의 활용 방안을 모색할 수 있다.

셋째, 고택의 선택속성이 관광만족에 미치는 영향을 파악하고자 한다. 관광객이 중요하게 생각한 고택의 선택속성에 따라 관광만족이 다르게 나타나는 것을 실증적으로 밝힘으로써 고택의 어떤 부분을 강화하고 변화시켜야 관광만족도가 높게 나타날 것인가에 대한 시사점을 찾아보고자 한다.

넷째, 관광동기가 고택의 선택속성과 관광만족에 미치는 영향을 파악하는 과정에서, 고택체험에 따른 선택속성의 변화가 매개변수로서 어떤 역할을 하는가를 밝히고자 한다. 고택이 개인적 생활공간을 넘어 세대를 연결하는 한국의 고유문화 체험과 전통적 세계관과 인간관계가 어떻게 생활공간에

반영되었는가를 경험하는 현장, 한국인의 문화코드를 읽어내는 자료가 되기 위해서는 고택체험에 따른 선택속성의 변화를 실증적으로 규명하고, 이에 따라 관광만족도에 어떤 영향을 미치는가를 검증함으로써, 고택관광에 있어 선택속성의 중요성을 규명하고자 한다.

### 3. 연구방법 및 범위

본 연구에서는 관광동기, 고택의 선택속성, 관광만족 간의 관계와 영향을 분석하고자 한다. 이를 위해 이와 관련된 이론적 검토로써 문화관광, 고택관광, 관광동기, 선택속성, 관광만족의 개념과 측정요인 등에 대한 문헌연구와 실증연구를 병행한다.

문헌연구에서는 국내외 관련서적, 선행 논문, 기타간행물, 통계자료 등을 중심으로 이론적 고찰을 한다. 실증연구에서는 문헌연구를 바탕으로 한 이론적 배경을 토대로 관광동기, 고택의 선택속성, 관광만족간의 영향요인과 결정변수를 살펴보고, 고택을 방문한 관광객을 대상으로 설문조사한 통한 조사와 검증을 실시한다.

실증조사의 통계분석방법은 관광동기, 고택의 선택속성, 관광만족의 관계에 대해 다중회귀분석을 통해 인관관계를 밝히고자 한다. 그리고 관광동기와 관광만족의 관계에서 매개변수인 고택의 선택속성의 역할을 분석하기 위해 경로분석을 실시하여 직·간접 효과와 총 효과를 규명하고자 한다.

또한 본 연구의 내용적 범위는 문화관광, 고택관광, 관광동기와 고택의 선택속성, 관광만족에 대해 이론적으로 검토하고, 고택과 경주고택의 관광 환경을 살펴본다. 경주지역의 고택을 대상으로 이루어진 분석 자료를 바탕으로 고택의 특성에 따른 비교연구도 진행한다. 또한 문화유산으로서 고택활

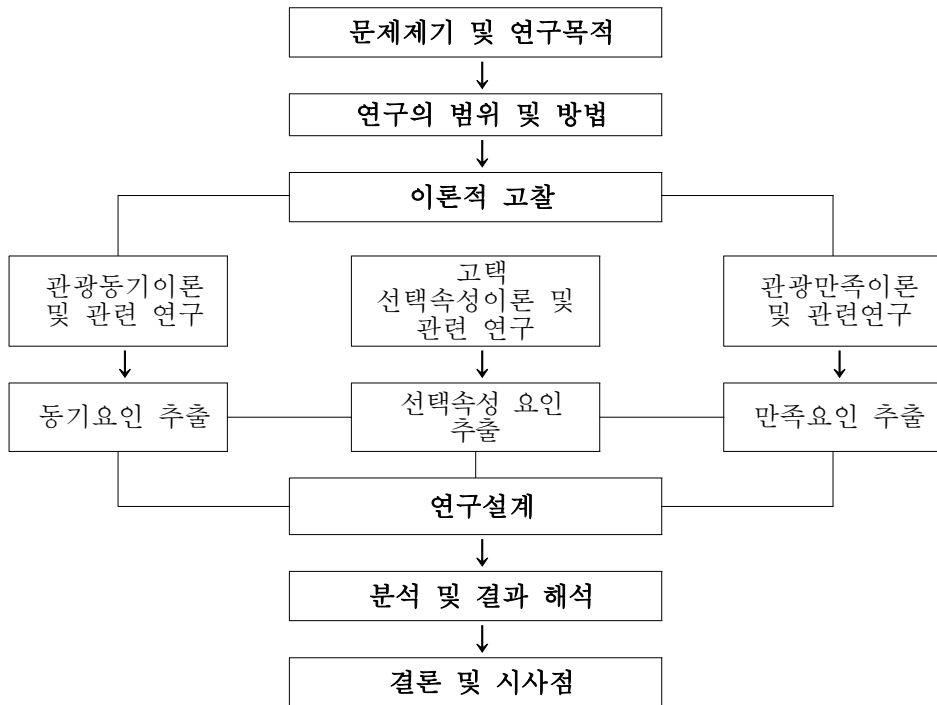
용과 관련된 장·단점을 분석하여 고택관광 활성화와 발전을 위한 방안을 모색한다.

공간적 범위는 경주지역을 주 대상으로 하며, 일부 타 지역(강원, 전주) 고택방문자에 대해서도 설문조사를 실시하였다. 이것은 경주에서 고택을 활용한 관광사업을 활발히 진행하고 있는 (주)경주고택을 중점 대상으로 하되 타 지역의 다른 고택의 경우도 비교연구의 대상으로 하기 위해서이다. 이 고택들을 방문하는 관광객을 대상으로 관광동기와 고택의 선택속성과 만족도를 확인한다.

본 논문은 전체 5장으로 구성되었으며, 각 장의 내용은 다음과 같다. 제1장은 서론으로서 연구의 필요성과 문제제기, 연구목적, 연구방법 및 범위를 서술하고, 제2장은 이론적 배경으로서 문화관광과 고택관광, 관광동기, 고택의 선택속성, 관광만족에 관련된 개념 등에 대한 문헌 및 선행연구를 고찰하며, 제3장은 연구설계로서 연구의 주된 대상이 되는 고택과 경주고택의 관광환경을 살펴보면서 제2장의 이론적 배경을 기초로 하여 실증분석을 위한 연구모형과 조사설계를 진행하고, 제4장은 실증분석 및 해석으로서 연구설계에 따른 실증분석을 통하여 결과를 해석하고, 제5장은 결론 및 제언으로서 결론, 시사점, 연구의 한계점과 제언을 제시하였다.



<그림 I - 1> 연구의 흐름도



## II. 이론적 배경

### 1. 문화관광과 고택

#### 1) 문화관광과 문화유산의 관광자원화

문화관광은 역사관광, 유산관광, 예술관광, 인증관광 등으로 불리어지거나 분류되기도 한다. WTO는 문화관광을 광의의 의미로는 모든 관광을 의미하는 것으로 정의하고, 협의의 의미로는 ‘공연예술을 비롯한 각종 예술 감상, 축제 및 문화행사, 명소 및 기념물 방문, 자연·민속·예술·언어 등 학습 여행과 종교적 순례여행, 문화적 동기에 의한 여행’으로 정의한다(한국관광공사, 1995). 1970년대에 맥커넬(MacCannell, 1976)이 그의 저서 『관광객; 신유한계급론』(The Tourist: A New Theory of the Leisure Class)에서 문화경험(cultural experience)이나 문화생산물(cultural production)이란 표현을 쓰면서 문화를 관광과 관련시켰지만, 1980년대까지만 해도 ‘문화관광’이란 용어는 생소한 것이었다. 맥커체와 크로스(Mckercher & Cros, 2002)는 서양의 문화관광 역사를 1970년대 말로 주장하지만, 1990년대 초반까지도 문화관광은 역사유물·유적을 중심으로 한 관광 즉 ‘유산관광(heritage tourism)’정도로 인식되는데 불과하였다(김사현, 2007: 228). 그러나 90년대 이후부터 유럽을 중심으로 한 문화관광이 확대되면서, 생태관광과 함께 관광시장의 중요한 영역으로 자리 잡게 되었다. 로드(Lord, 2003)에 따르면, 1990년대에 들어와서 서국에서 문화관광이 유행하게 된 원인으로 교육수준의 향상, 노령인구의 증가, X-세대(1965-77년생)의 영향, 즐거움보다는 의

미를 추구하는 관광성향의 증가, 환경에 대한 관심 증가, 인터넷 발달과 이용인구 증가 등을 들고 있다(김사현, 2007:229).

우리나라에서 문화관광이란 개념이나 용어가 등장한 것은 '90년대 중반부터이다. 우선 문화유산 및 유적지에 대한 관광객의 방문 및 견학은 이전부터 있었으나, 문화관광 혹은 문화유산 관광이란 용어를 공식적으로 사용하게 된 계기는 행정구조 변경에 기인한 바가 크다고 할 수 있다. 1994년 12월 말에 관광행정업무를 담당하는 기관이 교통부로부터 문화체육부로 이관되었고, 1998년에는 문화체육부의 명칭이 현재의 문화관광부로 바뀌었다. 다른 한편으로는, 지방자치제가 실현되고 나서 각 자치단체들이 경쟁적으로 관광콘텐츠를 개발하게 되었는데, 이때를 전후로 해서 문화관광이란 용어가 행정기관이나 학계에서 사용하게 된 것으로 보인다(박세종, 2011: 23).

‘문화관광(cultural tourism)’이란 용어는 문화와 관광의 복합어인데, 문화 그 자체만으로도 매우 광범위한 의미와 내용을 담고 있다. 우드(Wood)에 따르면, 문화관광과 관련해서, 민족관광(ethnic tourism)과 문화관광(cultural tourism)을 구분하고, 민족관광은 특정 문화가 가지고 있는 특이성(uniqueness)을 관광객들에게 제공하는 문화적 정체성(cultural identity)을 가진 집단이나 사람들에게 초점을 두어 정의되어야 하고, 문화관광은 문화정체성의 특이성이 아니라 특정 문화의 역할이 일반적으로 관광객들의 경험을 구체화시키는 상황을 통해서 정의되어야 한다고 주장하였다(Wood, 1984:361). 문화관광의 정의에 관해서 ‘광의의 문화관광’과 ‘협의의 문화관광’으로 구분할 수 있는데, 광의적 의미는 문화적인 성향의 모든 관광(cultural tourism)을 포함하는 것으로서 자아실현의 욕구 등 내적 동기의 충족을 포함하는 것이며, 일상에서 벗어나서 새로운 정보와 경험을 얻게 위해서 문화적 자원으로 이동하는 행위라고 한다.

<표 II-1> 전통적인 경관관광과 문화관광의 차이

| 구분        | 경관관광                    | 문화관광                             | 문화관광 등장배경                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------|-------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ①관광대상     | 주로 자연자원                 | 주로 인문자원                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 물질보다는 정신적 풍요를 중시하는 가치관 변화</li> <li>▪ 교육 및 생활수준 상승에 따른 문화욕구 증대/다양화</li> <li>▪ 지방화시대에 따른 독특한 지역문화에 대한 재평가로 지역문화의 발굴, 복원, 전승 활발</li> <li>▪ 포스트 모던 사회의 도래(획일화, 몰개성화에 대한 반작용으로 지역문화관심 증대)</li> </ul> |
| ②여행동기     | 관광의 기본적 욕구              | 문화적 욕구                           |                                                                                                                                                                                                                                          |
| ③활동내용     | 타 지역 경관 감상              | 타 문화권의 문화유산 감상과 생활문화 체험          |                                                                                                                                                                                                                                          |
| ④관광객 특징   | 보편적인 관광객                | 고학력, 고소득층으로 문화에 대한 인식/이해능력이 높음   |                                                                                                                                                                                                                                          |
| ⑤여행기간     | 일반수준으로 목적지별로 균일한 경향     | 상대적으로 길며 목적지별, 여행내용별로 기간의 편차가 큼  |                                                                                                                                                                                                                                          |
| ⑥관광소비     | 일반수준                    | 상대적으로 높음                         |                                                                                                                                                                                                                                          |
| ⑦경제적 파급효과 | 소비대상이 비교적 고정적이므로 한정적 효과 | 문화적 욕구충족을 위한 다양한 소비형태 창조로 파급효과 큼 | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 정보지식사회에 있어서의 지식, 정보에 대한 욕구의 증대 경향</li> </ul>                                                                                                                                                    |
| *욕구지향 방향  | 감각적 욕구 충족지향             | 인지적, 관념적 욕구 지향                   |                                                                                                                                                                                                                                          |

한편 협의의 문화관광은 문화대상 자체의 관광행위(tourism of culture)로서 박물관이나 유적지 등 명백한 문화자원의 탐방을 목적으로 하는 것으로서, 일상에서 벗어나서 문화유산 지역이나, 예술 및 문화물, 드라마 등 특수한 문화자원으로 이동하는 행위라고 한다(김사현, 2007: 230-231). 이런 논의를 바탕으로 박세중은 ‘전통적 경관관광’과 ‘문화관광’의 차이를 <표 II-1>과 같이 구분하고 있다(박세중, 2011: 26).

여기에 추가로 최근 교통, 통신 첨단기술의 발전에 따른 사람들의 욕구지향의 변화 경향과 관련하여, 경관관광과 문화관광의 차이를 보면, 경관관광의 경우에는 관광객들은 주로 감각적 욕구충족을 목적으로 하는 경향 즉 시각적, 청각적, 미각적 욕구충족을 목적으로 하는 경향이 강하지만, 문화관광의 경우 지식정보사회에 있어서의 지식과 정보에 대한 관심 증대에 따라서 인지적, 관념적 욕구 충족을 목적으로 하는 경향이 강하다고 할 수 있을 것이다.

문화관광의 유형분류에 있어서는, 문화관광을 관광지 유형에 따라 분류하는 경우, 학자들 간에 다양한 견해가 제시되고 있으나, 대체로 ‘문화유적’, ‘민속예술’, ‘종교관련’, ‘체험관광’, ‘예술·축제’로 나누고 있다. 학자 및 관련 기관들이 제시한 문화관광지 유형에 대한 견해를 정리한 것(최문화·최문용, 2009: 439)을 보면 <표 II-2>와 같다.

**<표 II-2> 관광지 유형에 따른 문화관광의 분류**

| 학자 및 관련기관                               | 유형 분류                                                                      |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 홍수희(2003)                               | 문화유적시설관광지, 민속예술시설관광지, 종교시설관광지, 전통생활체험시설관광지, 현대문화시설관광지                      |
| 전라남도<br>지방공무원<br>교육원(2000)              | 문화유적, 민속예술, 역사교육, 전통문화, 종교문화, 예술문화                                         |
| 이정규(1999)                               | 문화관광지 속성을 전통문화, 교육기관, 문화체험, 지역문화, 도시관광 등 6개 차원으로 구성                        |
| Sofield & Li(1998)                      | 문화관광지 요인으로 역사 문화 유적지와 기념물, 역사적 사건의 장소, 전통적 경치, 예술(음악·문학)과 축제, 전통적 생활양식을 포함 |
| Anderson,<br>Prentice &<br>Guerin(1997) | 유명한 건축물 중에서 성, 정원, 상징물, 박물관                                                |
| Forbartha, Herber<br>& Danzer           | 자연적, 문화적 그리고 건물 유적지                                                        |
| McIntosh &<br>Goeldner(1996)            | 민속문화 관광지와 대중문화관광지                                                          |
| 한국관광공사<br>(1995)                        | 문화유적관광지, 민속예술관광지, 역사교육관광지, 전통생활 체험관광지, 종교·성지순례 관광지, 현대문화시설관광지              |
| Rochards(1995)                          | 고고학적 유적지, 박물관, 성, 궁전, 역사적이고 유명한 건축물, 옛 성터 도시, 예술조각물, 축제, 이벤트 등             |
| Prentice(1993)                          | 문화유적지, 자연유적지, 풍경유적지, 건축물유적지                                                |

여기에서 제시되는 문화관광의 유형은 어디까지나 관광지의 성격에 따라

서 분류한 것이며, 우리가 문화관광이라고 할 때는, 두 가지 차원에서 생각해야만 할 것이다. 그 첫째 차원은, ‘관광대상 차원’에 따라 분류하는 것으로서, 그 문화를 위의 표처럼 ‘관광지별’로 분류하여 유형을 제시하거나, 또는 대상문화의 성격, 즉 예를 들면 ‘무형문화’와 ‘유형문화’유형으로 분류한다든가, 또는 ‘전통문화’인지 ‘현대문화’인지에 따른 유형분류 등과 같은 것이다. 한편 다른 차원으로는, ‘관광객 차원’에서의 문화관광의 유형을 분류하는 것으로서, 그 관광이나 여행이 당사자의 ‘문화적 취향’이나 ‘문화적 지식, 정보의 함양’, 그리고 ‘해당 관광지 문화의 체험’등에 따른 유형분류도 가능할 것이다.

오늘날의 문화관광이라고 하면, 일상생활적인 것부터 시작해서, 세속적인 것에서 성스러운 종교의식을 위한 장소에 이르기까지 다양하고 넓은 범위에 걸쳐 있다고 할 수 있다. 이런 문화관광을 통한 경험을 얻으려는 관광객들은 관광공급자들이 제공하는 문화관광 상품에 대한 즉각적이고 수동적인 경험을 하려는 사람들도 있으며, 한편으로는 개인이 스스로가 계획하여 경험을 추구하는 “자기-계획적 경험(self-designed experience)<sup>3)</sup>”을 하려는 사람도 있다. 이런 점에 비추어 볼 때, 문화관광 상품은 소위 ‘대량화(Fordist)된 생산’<sup>4)</sup>과는 반대되는 상품이다. 즉 대량 소비자들에게 팔기 위해 생산자 주도로 제공되는 대량적이고 획일화된 상품과는 다른 것이다, 소

---

3) 이 개념은 논자가 임의로 구성한 이념형(ideal type)적 개념으로서, 관광객이 기존에 공급되고 있는 관광상품에 수동적으로 따라서 추구하는 관광이 아니라, 오늘날 정보지식을 쉽게 접하고 얻을 수 있는 시대에 있어, 관광분야에 있어서도 소프트화된 개별적 관광객이 다수를 점하게 된 현상에 근거하여, 개인적 개별적으로 스스로의 관광취향과 목적에 따라서 모든 관광 내용 및 일정을 정하여 관광을 하는 주체적 능동적인 관광객을 가리킨다.

4) 현대 자본주의 시장에서 대량화된 생산물의 대명사처럼 쓰이는 포드 자동차를 가리키는 용어로서 포디즘(Fordism)을 사용하는데, 문화관광 상품의 경우에는, 획일화되고 대량적으로 만들어진 기획적 관광상품을 가리킨다.

비자들은 개인적으로 놀라움과 숨겨져 있는 세계를 찾기 위해, 모험을 추구하기 위해서, 웅장함을 감탄하기 위해서, 특이한 맛을 보기 위해서, 그리고 신비를 벗기거나 수수께끼를 풀기 위해서 스스로 탐색하는 대신 발견을 하기 위해서 목적지를 방문하는 것이다(Prentice, 2001: 10).

이런 점을 보면, 문화관광을 관광객이 문화적 욕구나 동기뿐만 아니라 활동 내용면에서도 문화성을 가진 관광활동의 한 유형으로 제한하는 정의에도 눈을 돌릴 필요가 있을 것이다(김상구, 2011:14). 이런 관점에서 보면, 우리사회의 문화관광의 수요가 증가한 것은 서구와는 다른 역사적 배경을 갖는다고 할 수 있다. 일제식민지의 경험과 해방 후 산업화에 따른 급격한 경제 발전과 도시화는 한국사회의 전통문화의 단절을 가져왔다. 그러나 최근 한국고유의 문화에 대한 관심이 높아지고 있다. 학생들을 위한 역사 교육의 차원이나 분야의 전문가에 의해 다루어지던 문화유산이나 민속이 민족문화 측면에서 일반에게도 중요한 관심사가 되었다. 이는 경제 성장에 따라 세계 속에서 한국의 위치가 높아지면서 민족적 자부심이 높아지고 문화 민족으로서의 정체성 확인 욕구가 커진 것이 주요한 원인 중의 하나이다. 이것은 소외된 현대인의 정체성 확인 차원도 포함한다. 이러한 변화는 문화관광에 대한 수요의 증대로 연결되었다. 과거의 단순한 관람이나 단체 놀이 중심의 관광에서 문화유산을 중심으로 하는 관광지가 선호되고 관광의 내용에서도 고유한 역사와 문화의 콘텐츠에 대한 직접 확인과 체험을 추구하는 관광으로 변화하고 있다. 이러한 문화관광에 대한 수요의 증가는 관광 정책에도 변화를 주고 있다.

이러한 다른 한편으로는 문화관광에 관심과 수요의 증가는 문화유산의 관광자원화에 대한 필요성을 부각시켰다. 문화유산은 문화자본의 차원에서 중요한 위치를 차지하고 경제적으로 고부가가치를 지닌 대상이 되었다. 문

화유산은 일반자원에 비해 역사성, 전통성, 고유성을 기반으로 한 지역의 독특한 문화자원으로서 산업적 활용과 개발의 잠재력이 풍부하고, 다양한 가치를 부과할 수 있는 다차원적 측면을 지녔으며, 지역의 정체성, 차별성, 지역경제 활성화 가능성의 측면에서 중요한 정책수단으로 활용될 수 있기 때문이다. 이처럼 문화유산의 가치 평가는 높아졌으나 이를 현실적으로 활용하기에는 아직 더 많은 연구가 필요하며 활용의 원칙이나 최적의 활용을 위한 법적 문제에 대한 연구도 함께 수행되어야 한다.

문화자본 증가에 따른 문화의 경제적 가치를 인식한 정부는 문화강국(C-Korea 2010)전략으로 문화산업 육성정책을 추진하고, 지방자치단체는 문화경제 관점에서 지방문화를 상품화하기 위해 관광자원개발에 많은 노력을 기울이며, 문화기관 또한 점차 시장논리를 적용하여 관광객을 유치하려는 현상도 문화관광에 대한 관심을 보여주는 것이다(김규호, 2010: 12). 이처럼 문화유산을 관광자원으로 활용하는 것에 대해 최근 긍정적 입장이 주를 이루고 있지만, 관광의 상업적 속성으로 인해 관광이 문화에 미치는 부정적 영향에 대해 우려하는 입장도 많다. 이것은 대체로 관광개발에 의해 문화의 상품화가 초래되는 현상과 그에 따른 고유성 상실 문제 때문이다(Boorstin, 1964; MacCannel, 1976). 또한 문화유산의 관광자원화에 의한 상품화의 반대 논리는 유산관광의 이데올로기와 제도적 맥락이 일반관광과 근본적으로 차이가 있고, 문화유산 관리에 아직도 큐레이터(curator)적 사고가 남아 있기 때문이다. 보존중심의 문화유산 관리정책은 재정문제와 의사결정과정에 일반인들의 참여문제보다 유산을 가능한 원형대로 보존하기 위한 유지관리를 우선으로 여기고 있는데서 출발하고 있다. 유산관리에서 정부재정 지원 삭감으로 보수 및 관리에 비용부담이 증가하여도, 경제적 논리에 문화유산의 진정성과 관광자원화에 대한 인식 부족으로 유산관리자들



은 문화유산 활용에 가치를 부여하여 이용자들에게 부담하는 것을 보존원칙에 어긋나는 유산의 상품화로 인식하고 있기 때문이다(Garrod & Fyall, 2000: 684).

이러한 부정적 견해에 대해 관광에 의한 문화의 상품화가 오히려 문화의 옛 모습을 연속시켜주는 문화 활성화에 기여할 수 있다는 반론도 있다. 고유성 상실에 대해서도 상업화가 새로운 문화 창조의 계기가 될 수 있다는 견해도 있다. 따라서 경제적 논리상 관광에 의한 문화의 상품화 현상이 불가피하다면 무조건 거부하는 것보다 상업화를 통해 전통문화를 현대적으로 재창조하는 것이 중요한 과제라고 할 수 있다(김규호, 2002:34). 따라서 여러 논란이 있지만 문화유산의 활용과 관광자원화는 전통문화의 보존과 지역경제를 위한 관광 활성화에 일정 역할을 할 수 있을 것이라고 본다.

또 궁극적으로 문화유산의 관광자원화는 문화경제(cultural economy)활동의 하나로 볼 수 있다. 문화경제 관점에서 문화상품화는 지역에 소재하고 있는 동식물, 경관, 사적지, 문학작품, 드라마, 시각적 예술, 민속, 수공예품, 언어 등과 같은 문화적 요소를 적절한 방법으로 선정하여 관광자원으로 활용하는 것을 의미하기 때문이다(Kneafsey, 2001: 763). 또한 문화유산의 관광자원화와 같은 문화의 상품화는 옛 모습과 연속성을 갖고 있기 때문에 전통문화 활성화에 기여할 수도 있다. 문화의 많은 분야에서 진정성이 상실되고 있는 오늘날, 관광자원화로 인한 문화의 상품화가 새로운 문화 창조의 계기가 되고 있다는 견해가 그렇다(Cohen, 1988: 379-380). 특히 탈근대사회에서는 실물과 복제물, 원본과 변조물, 산 사람과 죽은 사람을 동일한 수준에서 유지하는 것과 같이 문화영역에서 경계가 허물어지고 있다(Rojek, 2002: 300). 문화영역과 마찬가지로 탈근대사회의 관광에서는 관광객들이 진짜보다 가짜를 더 선호하는 현상을 실존적 진정성 관점에서 파악할 수 있

다(김사헌, 2007: 137-138; Wang, 2000: 70). 탈근대사회의 문화현상과 마찬가지로 관광을 문화영역의 하나로 볼 때, 탈근대사회에서 나타나는 관광현상의 진정성 문제는 실존적 진정성 의미로 접근할 수 있는 것이다.

## 2) 문화관광 유형으로서 고택관광

문화관광에 대한 수요 증가는 한국의 고유문화와 문화유산에 대한 활용과 관광자원화의 필요성을 높였다. 문화의 전통성과 고유성을 보여줄 수 있는 문화콘텐츠와 문화유산은 역사와 문화의 자료가 될 뿐만 아니라 활용에 따라 다양한 가치를 지닌 것으로 인정받고 있는 것이다. 최근에는 문화유산이 단순한 관람 대상이나 역사학습 자료를 넘어 그것을 재료로 하여 콘텐츠를 적극 생산하고 이를 효과적으로 활용해야 한다는 점이 강조되고 있다. 이것은 문화유산이 갖는 역사적 기능만이 아니라 사회적 기능과 경제적 기능까지 포함한다. 즉 관광자원으로서 문화유산의 적극 활용을 기대할 수 있다.

고택이란 주거 용도로 사용하였거나 사용하는 것을 목적으로 세워진 50년 이상 경과된 전통 건축물 즉 전통가옥을 지칭한다. 고택은 고가와 종가주택을 합한 새로운 단어로 쓰인 것이다. 또한 문화체육관광부 내부 자료를 분석하면, 2004년도엔 “고택”이란 용어를 사용하다가 2005년부터는 “전통한옥”이란 용어를 “고택과 종택(종가주택)을 통칭하여 사용하고 있다(문화체육관광부, 2009). 문화유산 중에서도 종택, 서원, 오래된 고가 등의 고택은 한국 고유의 정신문화, 전통건축, 예절과 풍습을 종합적으로 보여주고 배울 수 있는 총체적인 문화의 공간이다. 더욱이 고택은 지역마다 다양한 형태로 산재해 있기 때문에 지역적 접근성이 좋으며 지역의 인물과 관련성이 높아서 지역역사 자료로도 훌륭한 가치를 갖고 있다. 따라서 고택활용의 가장

큰 사회적 이익은 고택이 생활풍습과 문화양식, 그 속에 담겨진 정신세계를 체험할 수 있는 하드웨어로서의 공간을 제공하므로 다양한 민속과 인물을 그 공간에서 담아낸다면 문화관광의 중심이 될 수 있다는 점이다.

고택의 문화관광 자원으로서 가치에 대해“고택문화재를 활용하면서 보존하는 것이 현실적이고 효율적이란 점, 한옥 특성상 방치하면 쇠락하는 형태가 가속화 된다는 점”에 대한 구체적인 사례를 들어가면서 고택의 문화관광자원으로 활성화하기를 주장하고 있다(이강백, 2009: 24-25). 그러나 한편으로는, 문화관광을 위해 고택을 개발할 때 자칫 전통건축문화의 고유성을 침해하거나 지나치게 상업화되면 여러 가지 역기능이 발생할 수가 있다. 따라서 고택이 문화관광자원으로 활용될 때는 문화 보존과 활성화에 기여하는 것은 물론이고 나아가 전통문화를 현대적으로 재창조할 수 있도록 활용의 방향을 정해야 한다. 관광에 의한 문화의 상품화가 문화의 고유성을 해치는 측면도 있지만 오히려 문화의 옛 모습을 재현하여 연속시키는 기능을 함으로써 문화를 살리고 활성화하는 기회도 될 수 있기 때문이다(김규호, 2002: 34).

고택을 활용하였을 때의 장점은 다음과 같다. 우선, 고택은 한국인의 문화적 코드가 생활공간 속에 반영되어 한국 고유의 정신문화를 직접 살펴보고 의미를 파악할 수 있는 구체화된 공간을 제공한다. 그리고 여기에서는 생활문화가 전승되고 있고 건축과 시각 예술의 요소가 곳곳에 스며있어 한국 고유의 미학을 보여주는 하드웨어이다. 두 번째로는, 자연과 조화를 이루면서 오랜 세월동안 형성된 아름다움은 오늘날 삭막한 도시 경관 속에서 생활하고 있는 현대인들에게 신선한 경험을 제공한다는 점이다. 그리고 세 번째로는, 일정 규모를 갖춘 고택에서 각종 문화프로그램을 할 때 가장 큰 매력은 한옥건축물이 갖는 공간의 여유로움과 적절하게 분리된 느낌을 준다는 것

이다. 딱 맞는 공간의 배치나 구조물이 없이도 참가자들이 자연스럽게 서로 어울리기도 하고 무리별로 분리될 수도 있는 것은 한옥 특유의 느슨하게 이곳저곳이 비어있는 공간 구조와 여유 때문이다(신라문화원, 2011).

따라서 고택은 전통문화 체험공간으로 활용되거나, 건축물의 역사나 유래와 연관시켜 문화역사 프로그램을 운영하거나, 한옥이나 전통 건축을 설명하기 위한 사례로 이용할 수 있다. 특히 관광객들은 단순한 관람이나 숙박 공간이 아닌 이야기가 있는 장소로 고택을 선택하는 경향이 있다. 이 점은 다른 문화유산에 비해 고택이 지닌 중요한 매력이다. 고택은 여전히 생활공간으로 이용되고 있는 곳이 많고 인근 주민과의 관계를 형성하고 있으므로 건축되었을 당시만이 아니라 유지되는 동안에도 다양한 스토리가 생산되어 왔다. 따라서 고택 자체만이 아니라 인근의 환경도 중요한 관광의 요소가 된다. 오래된 집이나 거리에는 그 자체의 역사나 스토리가 있고 인근 문화유산과 연결된 스토리들도 있다. 그 건물과 골목이 없어지면 그 공간이 가지고 있던 이야기도 사라지므로 고택은 주변 환경과 함께 개발되어야 한다. 나아가 고택과 관련된 이야기가 스토리텔링을 통해 풍부해질 때 고택은 문화관광의 중심에 설 수 있다.

## 2. 관광동기

### 1) 관광동기의 의미와 유형

일반적으로 동기란 한 개인이 기대하는 만족을 성취하기 위해서 특정한 방식으로 행동하도록 하는 내면적인 심리현상이며, 그렇게 행동하도록 동인을 유발시키는 것이다. 즉 동기란 유기체가 행동을 하도록 활력을 부여하

고 특정목적을 성취할 수 있도록 행동의 방향을 결정해주는 내적 상태이며 (Atkinson, 1983), 외부환경에 존재하는 목표를 향해 신체적 에너지를 활성화시키고 선택이라는 방법을 통해 방향을 결정짓는 내면적 상태를 말한다. 동기는 소비자의 행동이 활성화될 수 있도록 하고 그 행동의 방향을 결정짓는다(황윤용, 2001). 그리고 동기부여란 인간행동을 통해 인간의 내적인 욕구를 충족시키는 과정, 인간으로 하여금 특정한 방법으로 행동하게 만드는 힘이라고 하였다(Griffin, 1993). 즉 동기부여는 행동과 관련되어 이러한 행동이 왜 발생하는가에 대한 원인과 관련된다. 동기부여활동이 활발하면 강한 동기를 부여받아 능력발휘, 행위의 정도에 차이가 보인다(배정훈, 2006). 이러한 동기부여의 과정에 대해서는, 이미 오래 전에 Dunnette와 Kirchner(1965)가 인간의 행동이 내적인 불균형상태로부터 균형상태로의 이동이라는 목표를 추구하기 위해서 이루어지고 있다고 하였다.

관광학에 있어서도 동기에 대한 이해가 중요하다. 동기는 관광행동을 유발하는 중요한 요인으로서 관광객이 관광행동을 통하여 만족을 얻고자 할 때 발생한다. 관광 행동에 따른 경험은 개인의 사회경제적 특성이나 대상지 내에서의 활동 혹은 이와 관련되는 환경적·사회적 환경 등 여러 가지 영향인자들에 의해 만족 혹은 불만족으로 표출된다. 따라서 관광동기는 관광객의 행동의 원인으로서, 관광객 행동 방향과 강도를 결정하고, 그 관광객의 행동의 지속성을 유지시켜 주는 내적인 구성 개념으로 정의된다(백용창, 1999:44). 그러나 관광동기에 관해서는 개념적 정의가 다양하고, 정확하게 규정하기 매우 어렵다고 할 수 있다. 왜냐하면 관광동기가 서로 다른 이론영역에서 연구되고 있고 연구방법도 다양하기 때문이다. 일반적으로 관광동기는 관광자의 개인적인 욕구와 관련이 된다. 즉 관광동기란 관광자의 욕구로 인하여 야기되는 긴장을 해소시키기 위해서, 관

광경험이나 체험을 통해서 그 욕구를 충족시킴과 동시에, 긴장을 완화시키도록 행동하게 하는 동인(drives)이라고 할 수 있다. 또한 관광동기는 관광자가 특정한 관광지를 여행하게 된 동기를 의미하는 것으로, 그것을 분석하여 관광지와 관광자원의 가치, 관광형태, 그리고 관광지의 홍보 서비스의 상태를 확인할 수 있는 도구이기도 하다. 따라서 관광동기란 사람들이 관광행동에 참여하거나 방문하려는 선천적인 사회·심리적 힘이라고 할 수 있다.

특정한 관광행동 즉 관광지나 대상의 결정은, 관광객은 이성적 동기와 정서적 동기에 따라서 이루어진다. 여기서 이성적 동기가 흡인요인(pull factor)이고 정서적 동기는 추진요인(push factor)이 된다. 크롬프톤(Crompton)에 따르면, 관광객을 관광목적지로 끌어들이는 관광지의 모든 것들을 유인요인으로 보았고, 반대로 관광객 내부 심리에서 관광욕구를 자극하여 관광행동을 일으키게 하는 관광동기 그 자체를 추진요인으로 보고 유인요인과 추진요인은 상호작용하여 서로 보강해 준다고 보았다(Crompton, 1979: 408-424).

유인요인과 추진요인 어느 것이 관광객의 관광지와 관광행위 및 유형 결정에 더 영향을 미치는 가는 논하기 어려우나, 대체로 추진요인 즉 관광객 내부의 심리적인 관광동기가 우선적이며, 유인요인은 관광대상의 관광자원으로서 가치를 결정하는 것이라고 할 수 있다. 이런 추진요인과 흡인요인을 정리하면 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> 추진요인과 흡인요인

|              | 추진(Push) 요인                                                                                                                                                                                  | 흡인(Pull) 요인                                                                                                                                                                                                       |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 이론적 분석       | 관광자가 자신의 여러 가지 욕구 중에서 한 가지 욕구에 맞는 목적지를 찾아 선택하게 되는 내부에서 생성된 심리적 동기                                                                                                                            | 비슷한 관광특성을 갖고 있는 관광지 중에서 관광자로 하여금 관광목적지를 특별히 선택하도록 하는 독특한 지역 또는 특성                                                                                                                                                 |
| Crompton의 분류 | ·일상생활로부터의 탈피<br>·모험과 자기 평가<br>·휴가<br>·자랑하고 인정받기 위함<br>·향수<br>·동료의식의 강화<br>·사회적 교류                                                                                                            | ·새로운 것<br>·교육                                                                                                                                                                                                     |
| Hudman의 분류   | (여행동기)<br>·건 강: 물리적, 정신적<br>·호기심: 문화, 정치, 사회, 공공단체<br>·스포츠: 직접참여와 관람<br>·쾌락추구: 여행, 예술, 음악, 오락, 도박<br>·정신적·종교적: 순교, 정신적집회, 역사유물조사<br>·전문적: 과학박람회, 회의참석, 산업여행, 교육, 연구<br>·친지, 조상: 고국방문<br>·자존감 | (매력물의 유형)<br>·문화적경관: 역사적 건축물, 기념물, 박물관, 민속적경관, 교육적장소, 종교적건물<br>·문화적전통: 축제, 예술, 수공예, 민속무용과 음악, 원주민의 생활과 습관, 언어, 종교, 정치형태, 과학<br>·물리적인 요인: 기후, 경치, 야생관찰(사파리, 수족관), 사냥과 낚시(참여)<br>·오락적 요인: 스포츠(참여, 관람), 놀이공원, 유람, 도박 |

자료: 박원식(2000). 「국내관광목적지 선택연구에 관한 분석」. 석사학위청구논문. 호남대학교 경영대학원. p.12에서 재인용.

관광동기에 관한 연구들은 관광행동 이전의 개인의 동기차원과 현장체험에서의 심리적 차원이 같은 맥락에 있다고 가정하며, 초점을 어디까지나 사전 관광동기에 두고, 그런 동기가 관광현장에서 체험과 어떻게 연결되는지를 분석하고 있다는 점에서, 관광경험에 관한 연구와 차별화된다. 예를 들면 로스와 아호라(Ross & Iso-Ahola)의 관광의 동기와 만족에 관한 연구에서는, 관광만족 요인으로서 체험을 들고, 이 체험과 사전의 관광동기와의 차이가 있을 것이라고 가정하고 이를 경험적으로 검증하려고 하였다. 그 결과를 보면, 관광동기와 관광만족의 요인들 중에서, 공통적인 것은 지식추구

와 획득, 사회적 교류, 일상에서의 탈출 차원뿐이라고 하며, 따라서 관광의 동기와 체험을 통한 만족은 그 구성요인 자체가 다르다고 주장하고 있다 (Ross, G.F.&Iso-Ahola, 1991: 226-237).

## 2) 관광동기의 요인과 개념정의

관광동기는 관광행동의 이유를 설명할 수 있는 기초가 된다. 관광객의 의사결정행동이 동기와 불가분의 관계를 맺고 의사결정자의 욕구충족과 직·간접적으로 연결되어 있다는 점에서 동기이론은 관광행동에 대한 분석에서 가장 근본적인 접근의 하나로 간주되고 있다. 일반적으로 관광동기에 관한 연구들은 관광대상을 배제하고 단지 어디론가 떠나는(going away from) 관점에서 연구되어져 왔다. 그러나 관광객이 어떤 동기를 가지고 있느냐에 따라서 여행의 목적지가 달라질 수 있는 것처럼, 관광지 입장에서는 어떤 관광동기를 갖고 있는 사람들이 해당 관광지를 주로 방문하는가를 살펴볼 필요가 있을 것이다.

관광동기에 관한 여러 학자들의 견해를 살펴볼 때, 관광동기는 관광행동을 일으키는 중요한 요인임에는 분명하지만 개인의 심리 상태, 자신이 속한 문화적 배경의 차이, 외부환경의 변화요인, 그리고 개성의 차이 등이 서로 복합적으로 작용하므로 학자에 따라 그 이론이 다르고 매우 다양하다. 관광대상지 또한 각각의 나름의 특성과 다른 매력을 가지고 있으므로 이곳을 선택하는 관광동기는 개인의 차이에 의해서만이 아니라 관광대상지의 차이에 의해서도 달라진다. 따라서 각기 다른 특성을 지닌 관광지에 대한 관광동기는 상황에 따라 적절한 수정 규명이 필요하며 이를 위해서는 관광동기를 요인별로 분류하여 해당 관광지에 적용하는 것이 필요하다.



대체로 관광동기는 관광행동을 일으키는 요인 중 하나로 관광객은 저마다의 관광이라는 행동을 하게 되는 동기를 가지고 있다. 관광동기는 관광지 선택과 방문 후의 관광지 이미지 형성에 중요한 영향으로 작용하며(Um & Crompton, 1990), 라이프스타일의 변화와 경제 성장에 따른 관광동기의 변화는 관광행동과 관광 목적지 선택을 이해하는데 있어 매우 주요한 개념으로써, 메이요와 자비스(Mayo & Jarvis, 1981)는 관광객이 관광지를 선택할 때 심리적 동기가 목적지 이미지에 영향을 주고 있음을 시사하였고, 니콜라우와 매스(Nicolau & Mas, 2006)은 관광목적지 선택에 있어서 관광동기는 매우 중요한 요소임을 밝히고 있다(김현·장호성, 2012: 9 재인용). 한편 역사문화 유산 관광의 동기에 관한 제 연구들에서 관광지 방문동기에 관한 기존의 연구들을 정리하면 <표 II-4>와 같다.

**<표 II-4> 역사문화 유산 관광동기의 요인과 유형에 관한 주요 연구**

| 연구자                               | 동기요인, 유형(분류), 측정척도                                                |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| MacIntosh & Goeldner(1990)        | ▪ 신기함, 흥미성                                                        |
| Philip(1993)                      | ▪ 음식, 음료, 쇼핑, 기념물, 역사적 음악·춤, 부족의 습관 등의 속성                         |
| Glasson(1994)                     | ▪ 건축물, 대학·역사·전통, 날씨, 주민들의 친절과 물가, 편의시설 요인<br>▪ 교통의 혼잡도, 안내표시판 등   |
| Schneider & Backman(1996)         | ▪ 가족의 친화성, 사교성, 사회여가성, 축제속성, 일상탈출, 이벤트 등                          |
| Sirakaya, Mclenllan & Vysal(1996) | ▪ 매력성, 외생요인, 시간유용성                                                |
| Light(1996)                       | ▪ 유적지 이벤트, 유적지                                                    |
| Poria(2003)                       | ▪ 감정적 동기, 교육 및 지식추구, 오락동기, 휴식동기                                   |
| Correia Valle & Moco(2007)        | ▪ 아이들의 중요성, 교육의 공헌정도, 배우고자하는 의지, 역사적 배경, 대상에 대한 지식                |
| 이승곤·류재석(2007)                     | ▪ 모형과 스릴추구, 스트레스/긴장완화, 정신적 육체적 휴식, 지적 호기심 충족, 일상탈출, 친목도모 등 11개 유형 |
| 서철현·고효석(2008)                     | ▪ 교육성, 유흥성, 신기성, 가족친화성, 사교성, 일상탈출, 문화체험성                          |

|           |                                                                                                  |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 노정희(2008) | ▪ 다양한 경험, 지식, 신기체험, 일상탈출, 휴식, 가족친화                                                               |
| 박근수(2009) | ▪ 신체적·육체적 건강, 문화적 동기, 사회적 동기, 지위·위광 동기, 휴식동기, 자아발전동기, 극복동기, 오락동기, 탈출 동기, 비교동기, 신기성동기, 생존동기, 교육동기 |

자료출처: 김상구, 관광동기가 유산관광지 선택속성과 만족에 미치는 영향 -경주 동부사적지구를 중심으로-, 경주대학교 대학원 박사학위 논문, 2011

위 표에서 나타나는 것처럼, 일반적으로 역사 문화유적에 관한 관광동기에 대한 기존의 연구들은, ‘내재적 유발 동기(internally created drives)’와 ‘외생적 유발 동기(externally created drives)’로 나누어서 설명할 수 있을 것이다. 내재적 유발 동기란, 휴식동기, 감정적인 동기, 교육 및 지식추구, 일상탈출 등과 같이, 관광객 당사자가 외적인 관광목적지로부터 관광동기가 촉발되는 것이 아니라, 자신의 역사 문화 관광이란 행동의 동기는 개인의 환경에 따른 심리적, 정서적 요인에 의해서 촉발되는 것을 말한다. 이에 비해 외생적 유발 동기란, 관광목적지가 관광객 개인에게 제공하는 정보, 지식이나 흥미 등에 의해서 해당 관광지에 대한 동기가 발생하는 경우를 말한다. 관광목적지가 고택인 경우에도 마찬가지로 그 고택에 관한 개인의 내재적 유발 동기와 목적지로부터 받는 외생적 유발 동기가 작용하여, 선택하게 되는 것이며, 여기에서는, 내재적 유발 동기가 강하거나, 반대로 외생적 유발 동기가 강한 경우, 그리고 둘 다 작용하는 경우가 있을 것이다. 역사 문화 유적으로서 고택관광의 경우에도 이와 같은 동기 작용은 마찬가지 일 것이다.

한편 고택을 방문한 관광객들은 단순히 관람만을 하기 보다는 문화관광의 욕구를 충족시키기 위한 관광활동을 하게 될 것으로 볼 수 있다. 따라서 고택을 방문하는 관광객의 만족도는 고택 자체만이 아니라 고택을 통한 지식의 습득, 민속체험, 고택과 연관된 인물의 이야기 존재 여부 등이 복합

적으로 작용하여 나타날 것이다. 이렇게 볼 때 고택을 방문한 관광객의 관광동기는 여행을 통한 오락과 휴식, 고택의 경관, 민속과 역사적 인물에 대한 지식의 습득 등과 관련될 것이다. 따라서 앞서 살펴본 선행 연구를 기반으로, 본 연구에서는 관광동기를 문화 및 역사에 대한 관심에 관련된 ‘지식 추구 요소’, 환경이나 경치, 아름다움이나 감동의 느낌에 관련된 ‘심미적 욕구의 요소’, 휴가나 심신의 충전 등과 관련된 ‘휴식 및 일상탈출의 요소’, 가족, 친구, 소속집단 구성원들과의 관계에 관련된 ‘사회적 동기’ 등 4가지 요인을 기준으로 하여 동기 요소 및 측정항목을 제시하면 <표 II-5>와 같다.

**<표 II-5> 고택 관광의 동기 요소, 측정 항목의 범주**

| 욕구 또는 동기        | 동기의 요소, 측정 항목                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 휴식 및<br>일상탈출 동기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정신적 육체적 휴식</li> <li>- 일상 탈출 및 조용한 곳에서 여유시간</li> <li>- 생활의 활력</li> <li>- 자신만의 시간</li> <li>- 정신순화</li> </ul>                                                            |
| 사회적 동기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구와의 친밀감 향상</li> <li>- 소속집단 구성원들과의 관계 향상</li> <li>- 가족과의 시간 향유</li> <li>- 자녀 및 가족의 교육</li> <li>- 문화생활의 질적 향상</li> </ul>                                               |
| 지식 추구 동기        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전통적 볼거리 및 체험거리의 경험</li> <li>- 고택관련 역사나 이야기 학습</li> <li>- 한옥 및 전통주거문화에 대한 경험</li> <li>- 고택에 대한 궁금증 해소</li> <li>- 문화유산으로서 고택 인지</li> <li>- 문화유산자원에 대한 동질감 인식</li> </ul> |
| 심미적 욕구 동기       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친환경적 분위기 및 주위의 경관 감상</li> <li>- 고택 및 주변 경관</li> <li>- 자신만의 특별한 경험</li> <li>- 역사적 감동</li> <li>- 한국전통문화의 아름다움</li> </ul>                                                |

### 3. 선택속성

#### 1) 선택행동의 의미와 선행연구

일반적으로 선택속성이란, 소비행위자가 대상의 필요성을 인식하고, 거기에 관한 정보탐색, 대안물에 대한 평가를 한 후에, 구매를 결정하고, 구매 후에도 수집된 정보를 비교함으로써, 최종적인 상품이나 상표를 선택하는 기준이 되는 것을 의미한다(손재영·신동조, 2008). Ajzen과 Driver(1992)는 선택행동을 추진시키는 동기는 의도에 의해 추진되는 것이며, 선택행동은 의도에 의하여 직접적으로 영향을 받게 된다고 하였다. 그리고 태도와 객관적인 규범, 인식되어지는 행동 조절에 의하여 간접적으로 영향을 받게 된다고 하였다. 즉 동기는 선택행동에 영향을 미치는 중요한 변수임을 알 수 있다. 선택행동은 쇼핑할 때 사용되는 소비자의 전략 또는 휴리스틱(heuristic)<sup>5)</sup> 의사결정이다(Moore and Lutz, 1988). 즉 자극에 의한 휴리스틱 의사결정단계라고 볼 수 있다. 개인의 정보처리 동기수준정도에 따라 속성단서에 대해 선택과 판단의 근거로 사용하는 정도가 달라진다고 하였다(김태원·김충현, 2003).

소비자의 행동이란 개인이 상품과 서비스를 획득하고 사용하는데 직접적으로 관계된 행동으로서 소비자 행동을 결정하는데 선행되는 의사결정 과정을 포함한다. 소비자의 의사결정과정에는 욕구인지, 정보탐색, 대안평가,

---

5) 심리학이나 행동 경제학에서 말하는 휴리스틱(heuristic)은 흔히 ‘발견법’이라고 번역되지만 더 쉽게 풀이한다면 ‘주먹구구 셈법’ 혹은 ‘어림짐작 판단’이라고 할 수 있다. 원래는 ‘찾아내다’ ‘발견하다’는 뜻의 그리스 말에 뿌리를 두고 있는 말이다. 정확하게는 불확실하고 복잡한 상황에서 문제를 가능한 한 빨리 풀기 위해 쓰는 주먹구구식 셈법이나 직관적 판단, 경험과 상식에 바탕을 둔 단순하고 즉흥적인 판단추론을 뜻한다.

<https://100.daum.net/encyclopedia/view/113XX66800011>

구매 후 행동 등이 포함되는데 소비자의 선택은 실제적인 구매행동에서 일어나는 하나의 차원으로 이해되어질 수 있다.

한편 관광에 있어 선택행동이란 인간의 관광욕구가 동기화되어 관광을 위해 목적지를 선택하는 것을 말한다. 관광객은 자신의 관광동기를 만족시키기 위하여 목적지와 목적지에서 수행할 활동을 선택하고 구매하는 의사결정자이다. 그는 사전에 방문해 본 적이 없는 곳에 대해서는 제한된 지식을 가지고 있다. 따라서 주변 사람들로부터 전해 듣거나 혹은 각종 매체를 통해 얻은 정보에 따라 목적지에 대한 이미지를 구체화한다. 거기에 개인의 라이프스타일 유형이나 심리적 특성을 바탕으로 의사결정을 내리게 된다. 이전에 방문한 적이 있는 곳에 대해서는 방문했을 때의 만족도나 이전에 만족하지 못한 부분에 대한 변화의 정보와 기대가 의사결정에 영향을 미치게 된다.

이처럼 관광지 선택속성은 관광대상을 선택할 때 중요하게 여기는 중요도와 선택하여 이용하고 난 이후에 지각되는 만족도라고 할 수 있다(김수진, 2004). 이런 관광지 선택속성은 자연경관, 사회 문화적 흥밋거리, 주민의 친절성, 휴양과 휴식시설 등으로 구분되는데, 관광객이 원하는 속성을 많이 갖고 있다고 지각하는 관광지를 선호하는 경향이 있는 것으로 나타난다(이애주, 1989). 관광지 선택속성에 관한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

Frochot & Hughes(2000)는 기존의 SERVQUAL 모델을 응용하여 유산 관광지에 적합한 서비스 측정 척도를 ‘반응성’, ‘유형성’, ‘의사소통’, ‘소비성’, ‘공감성’ 등 6개 요인으로 구성된 HISTOQUAL 모델을 개발하였다. 반응성 측정항목을 보면 ‘관광지 서비스’, ‘관광지 접근성’을 포함하고 있다. 유형성 구성 요인으로는 ‘관광지의 매력성’, ‘관광지의 볼거리’, ‘관광지의 고유성(진정성)’등이 포함되어 있고, 소비성 구성요인에는 ‘음식’, ‘쇼

핑’, ‘숙박’ 등의 항목이 포함되어 있다. 또 공감성 구성요인으로는 관광지에서 제공하는 ‘편의시설’이 포함되어 있다.

손일화(2000)는 “문화유산 체험관광과 속성이 만족과 선택에 미치는 영향에 관한 연구”에서, 문화유산관광을 크게 ‘교육성’과 ‘진정성’으로 구분하고, 이 두 가지 요소와 만족도와 선택속성과의 관계를 밝히고 있으며, 또 임주현(2002)의 경우에는 문화관광지 주변의 환경, 자원보존상태, 분위기, 기념품, 휴게시설, 편의시설, 안내표지판, 관람코스, 건축물, 문화체험, 관람서비스 등을 선택속성으로 하여, 그것이 관광객의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다. 김계섭·안윤지(2004)는 문화관광자원의 매력속성을 ‘교육성’, ‘진정성(고유성)’, ‘시기성’으로 나누고, 매력속성과 자원해설과의 상호연관성을 밝히고 있다. 그 외에도 유수현(2006)의 “경북궁의 문화유산 관광의 교육적 가치 평가에 관한 연구”, 그리고 정민채(2009)의 “역사문화유적지의 교육성·브랜드가치 선택속성 관광만족 및 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구”에서 역사문화유적지의 교육성, 브랜드가치, 선택기준, 선택속성과 방문자 만족도와의 관계를 밝히고 있다.

이처럼 선택속성이 관광자원에 대한 만족과의 관계에 대해서 다루고 있는 연구는 많이 있으나, 이 연구들 대다수가 경시하고 있는 것은, 고택체험이란 특정한 대상에 대한 선택속성을 다루고 있는 것은 드물며, 또 이 선택속성과 만족도에 관한 분석은 하고 있으나, 고택관광을 대상으로 동기-선택속성-만족이란 3차원적 분석을 하고 있는 연구는 거의 없다고 할 수 있다.

## 2) 선택속성의 개념정의

관광지는 다양한 구성요소의 복합체로서 하나의 완성된 관광상품이기 때문에 이에 대한 지각과 선호 및 선택은 관광객의 특성에 따라서 다양하다고 할 수 있다. 관광지의 성격은 관광객이 경험하는 관광지의 물리적, 사회적, 환경적 요인들에 의해서 결정되며, 그런 각 관광지들이 가지고 있는 특성들을 서로 비교, 평가하여 관광객들은 관광지를 선호, 선택하여 관광행위를 결정한다(Engell & Mininard, 1986). 따라서 관광목적지의 선택속성은 관광지를 선택할 때 중요하게 고려하는 요소들로서, 관광행동 관련 변수들은 물론 관광만족과 상호연관성을 가지고 있다.

관광선택속성에 관한 연구들이 채택하고 있는 일반적 요인들은, 자연경관, 사회 문화적 흥밋거리, 주민의 친절성, 휴양과 휴식시설 등이 있다. 고택 관광을 주 연구대상으로 하는 본 연구에서는 관광선택속성을, ‘자연 요소’, ‘시설 요소’, ‘서비스 요소’, ‘이용편의 요소’, ‘교육 및 체험 요소’, ‘역사 문화적 요소’, ‘사회적 요소’로 나누어서 측정한다. 자연 요소는 고택이 가지고 있는 외적 공간에 관한 것으로, 이런 공간적 배경이 선택요소로 작용한 정도를 측정하려는 것이다. 둘째, 시설 요소는 고택이 가지고 있는 내적 공간에 관한 것으로서, 고택 주변과의 공간적 조화나, 고택 자체가 가지고 있는 건축학적 미학 등이 선택요소로 작용한 정도를 측정한다. 셋째, 서비스 요소는 고택관광 및 체험에 관련된 일련의 서비스 영역에 관한 것으로서, 고택에 관한 해설, 시설 안내, 관련자의 친절도 등이 선택요인으로 작용한 정도를 측정하며, 넷째, 이용편의 요소는, 관련된 편의 시설이나 요금 등이 작용한 정도, 다섯째, 교육 및 체험 요소는 전통문화 경험 및 체험이 선택요인으로 작용한 정도를, 여섯째, 역사 문화적 요소는, 고택의 역사적 교육적

가치, 그리고 인근의 유적지 등이 작용한 정도를, 마지막으로 사회적 요소로는 지명도, 한옥에 대한 관심, 독특한 체험, 친환경에 대한 사회적 추세 등 사회적으로 형성된 요인들이 관광객의 선택요소로 작용한 정도를 측정하려는 것이다. 이 선택요소의 측정 항목을 정리하면 <표 II-6>과 같다.

**<표 II-6> 고택관광 선택속성의 측정 범주와 항목**

| 측정 범주      | 측정 항목                  |
|------------|------------------------|
| 자연 요소      | ▪ 전통적인 분위기             |
|            | ▪ 아름다운 주위 경관           |
|            | ▪ 친환경적 경관              |
|            | ▪ 한적하고 조용한 분위기         |
| 시설 요소      | ▪ 주변과 고택 건물과의 조화       |
|            | ▪ 고풍스러운 건물             |
|            | ▪ 현대식과 다른 한옥 분위기       |
|            | ▪ 마당과 마루의 별도 배치        |
| 서비스 요소     | ▪ 고택의 역사 문화적 배경에 대한 설명 |
|            | ▪ 고택 시설에 대한 안내         |
|            | ▪ 고택관리자의 친절도           |
|            | ▪ 지역주민의 친절도            |
| 이용 편의 요소   | ▪ 교통 및 주차의 편리          |
|            | ▪ 화장실 등 편의 시설          |
|            | ▪ 숙박 및 이용 요금           |
|            | ▪ 고택의 청결도              |
|            | ▪ 쉽게 찾을 수 있는 위치        |
| 교육 및 체험 요소 | ▪ 전통문화 관련 볼거리          |
|            | ▪ 전통문화 관련 공부거리         |
|            | ▪ 전통 놀이 및 문화 체험        |
|            | ▪ 자연동식물의 관찰            |
| 역사 문화적 요소  | ▪ 고택의 역사적 가치           |
|            | ▪ 고택의 교육적 가치           |
|            | ▪ 인근의 역사 문화 유적지의 위치    |
|            | ▪ 고택 관련 역사적 인물         |
|            | ▪ 고택의 문화재 지정 여부        |
| 사회적 요소     | ▪ 유명한 곳                |
|            | ▪ 한옥에 대한 사회적 관심        |
|            | ▪ 독특한 체험을 자랑           |
|            | ▪ 친환경에 대한 사회적 추세       |



## 4. 관광만족

### 1) 관광만족의 의미

만족이란 인간이 추구하는 욕구를 채워주는 정도를 가리키는 것으로서, 그 어원은 라틴어의 satis(enough)와 facere(to do or make), 즉 충분하게 하거나 만들어 주는 것이란 뜻을 가지고 있다. 경제적 차원에서의 만족이란, 만족할만한 제품과 서비스라고 할 때, 그것이 고객이 요구하는 것을 충족할 정도(to being enough)로 채워준다는 의미를 가지고 있다. 이런 의미로 볼 때, 관광만족은 관광 상품 및 서비스의 구매와 관광활동은, 관광객 자신의 경험에 근거하여 관광활동을 통해서 얻을 수 있는 행동에 대한 기대수준과 실제수준을 심리적으로 비교, 평가하는 주관적 심리상태라고 할 수 있다.

Jacob & Ragheb(1980)은 관광만족은 관광활동 참여의 궁극적인 목적이 되는 중요한 개념으로 관광객이 관광활동을 위해 지불한 모든 경제적, 심리적, 사회적 비용과 노력에 대해서, 관광활동 경험으로부터 얻게 되는 주관적 효용 혹은 편익의 정도를 말하며, 실제 만족을 명확하게 정의하거나 측정하는 것은 용이하지 않다고 하였다.

관광객 만족에 대한 기존의 접근방법은 두 가지 측면으로 나타나고 있는데, 하나는 여행경험에서 발생한 결과에 중점을 두는 것이며, 다른 하나는 평가과정에 초점을 둔다. 우선 여행경험의 발생 결과로 관광만족을 보는 측면에서의 관광만족이란, “관광객이 여행경험 전체에 대해서 사후에 그 이미지를 평가하는 것으로서 전체 경험에 대한 일종의 태도(Lounsbury & Polik, 1992)”, 또 “관광객이 관광지에 대해서 가지고 있던

기대와 실제 경험간 상호작용의 결과(Piazm et al., 1978)”, 그리고 “기대 불일치를 경험했을 때에 나타나는 감정과 여행경험에 대해서 관광객이 미리 보유했던 감정 때문에 복합적으로 야기될 수 있는 전체적인 심리적 상태(Dann, 1978)” 등으로 설명한다. 다음으로 평가과정이란 측면에서 보면, 관광만족은 “최소한으로 기대하였던 것보다는 경험이 좋았다는 평가(Hunt, 1977)”, “미리 갖고 있던 신념과 선택된 대안이 일치성을 이룬다는 평가(Geva & Goldman, 1991)”, 그리고 “사전 기대와 이용을 통해 느낀 성과 간에 지각된 불일치의 평가(Van Raaij & Francken, 1984)” 등으로 설명되고 있다.

사후만족을 결정짓는 변수들에 관한 구체적인 연구를 실시한 Oliver(1980, 1983)의 기대-성과 불일치 패러다임(expectation-performance discontinuation paradigm)에 따르면, 관광객들은 관광지를 방문하기 전에 관광행동 성과에 대해서 사전 기대를 형성하고, 방문 후 실제 성과를 지각하게 되는데, 이 양자 간의 차이가 만족을 결정하게 된다. 구체적으로 실제 방문 후의 성과가 사전 기대보다 나은 것으로 지각되면 정(正)의 불일치(positive discontinuation)가 발생하여 만족이 유발되고, 반대로 방문 후 실제 성과가 사전 기대에 못 미치는 것으로 지각되면 부(負)의 불일치(negative discontinuation)가 발생하여 불만족이 초래된다는 것이다(이정순, 2005).

또 Lounsbury & Polik(1992)은 관광만족은 레저, 휴가에 있어 개인의 휴가와 관련된 경험 평가, 긍정적인 감정 상태로서 개인의 휴가여행 전반에 대한 주관적인 평가가 강조되는 특징이 있다고 하고, 직무만족과 생활만족의 정의와 유사하다고 하였다. 또한 Fridgem(1991)은 만족에 대한 평가과정으로서 세 단계 평가과정을 제시하면서 소비 이전의 단계(대안적 평가 포함), 소비단계(구매 이전단계의 기대와 대안선택 등의 경험으로서

전화접촉, 서비스 예약, 서비스 대기 등의 비교 과정), 소비 후 단계(구매 전이나 구매단계에서 형성된 기대와 서비스 제공과정 중의 품질평가)를 들고 있다, Noe(1987)는 이런 평가과정에서 나타나는 관광만족은 관광지의 물리적 특성과 관리유형 및 수준, 관광자의 사회·문화적 특성과 휴식, 교통, 상업적 서비스 및 안전시설과 신념, 그리고 여가활동과 관련된 상황은 물론 무형적 상품에 따라 영향을 받는다고 주장하였다.

이렇게 볼 때, 관광만족은 ‘만족’이 의미하고 있는 함축적 내용에 따라서 다양하게 나타나고 있음을 알 수 있다(이정순, 2005). 즉 관광만족은 관광을 통해서 관광객이 얻게 되는 심리적 혜택뿐만 아니라 관광지의 물리적 부분에 대한 평가를 의미하는 것이며, 관광목적지에 대한 관광객의 충성도를 설명해주는 역할을 한다. 이런 복합적인 의미를 갖고 있는 관광만족에 대한 측정 방식은 주로 단일범주의 항목으로 전반적인 만족도를 측정하는 경향이 있으며, 또 관광상품이 서비스상품이라는 점에서 질에 초점을 두는 평가를 많이 실시해 왔다. 그러나 관광만족 자체는 전술한 바와 같이 관광객의 주관적 심리적인 평가라는 측면만이 아니라 관광목적지에 대한 객관적인 평가의 기준에 된다는 점에서, 다항목 척도를 이용한 측정이 보다 유의미하며, 그 결과를 유용하게 활용할 수 있을 것이다.

## 2) 관광만족의 요인과 개념정의

지금까지 기존의 연구에서 관광만족의 요인을 분석한 경우를 보면, 초기 연구로는, Clawson & Ketch(1966)처럼 이용밀도와 만족도 간의 부적 관계를 밝히고 있는 ‘만족도 모형(satisfaction model)’을 들 수 있다. 여기에서는 여행지역 방문을 독립변수(input)로 보고, 이용자 만족도를 종속변

수(output)로 보고, 그것을 측정하는 항목으로서 여행경험과 귀가 후의 회상을 제시하였는데, 여기서 그는 방문자 수의 증가에 따라 총 만족도는 증가하나, 각 개인의 한계 만족도는 점차 감소하게 된다고 분석하였다(김사현, 2007). 70년대의 관광만족에 대한 연구로는 Pizam 등(1978)의 목적지 관광만족에 대해서 소비자만족 접근법을 적용시켜서 분석하였는데, 여기에서는 관광만족의 결정요인에 대한 실증적 분석을 하여 그 요소들을 요인분석 등의 방법을 채택하였다. 그리고 그는 관광만족에 있어 목적지 요인을 설명변수로 분석하였다. 그러나 이 접근은 Dann(1978)으로부터 비판을 받게 되는데, 그것은 만족은 관광지에서 제공하는 서비스에 대한 구체적인 만족 함수가 아니라, 전체적인 생활만족에 대한 함수라는 것이었다. 그리고 Dann은 척도사용에 있어서도 리케르트(Likert) 척도는 관광객 만족을 측정하는데 적절하지 않다고 하고, 비-구조화된 관찰법(non-schedule observation)을 이용해야 한다고 하였다. 여기에 대해서 Pizam 등은 인간태도가 단지 전체적인 생활만족이라고 표현한 Dann(1979)의 주장은 현대 심리학적 연구결과에 반하는 것이고, 제품이나 서비스 만족이 그 서비스의 품질과 기대에도 불고하고 전체적 생활만족 함수라고 믿는 것은 적절치 않다고 반박하였다. 또 비-구조화된 관찰법은 수량화하기 어렵고 신뢰도가 낮아서 오히려 문제가 될 소지가 크며, 리케르트 척도가 신뢰적이고, 응답범위를 간단하고도 광범위하게 할 수 있기 때문에, 사회적 태도평가 적용에 가장 널리 이용하는 척도기법이라고 하였다.

그 이후 관광만족에 대한 연구들은 ‘동기모델’, ‘쾌락모델’, ‘기대-불일치 모델’ 등과 같은 모델에 의해서 분석하는 경향들로 나누어지는데, Noe(1987)에 의하면, 동기모델은 사전 동기나 욕구의 심리적 차원이 만족 차원과 일치한다고 가정하며, 쾌락모델은 구체적인 관광활동이 그 개인의

행복과 궁극적인 인생 목표에 얼마나 공헌하는가의 여부를 따지는 관점이며, 기대-불일치 모델은 사전기대의 측면을 중요시하여 만족을 설명하였다.

최근에는 기대나 성과내용을 도구적 편익 측면에만 국한하지 않고, ‘이미지’와 같은 정신적 차원을 그 내용으로 하는 연구도 활발하게 진행되어 왔다(김인호, 1993). 관광만족에 대한 기존 연구자들의 만족에 관한 분석 도구들은 <표 II-7>과 같이 정리된다.

**<표 II-7> 관광만족에 대한 기존연구와 측정도구**

| 연구자                        | 측정도구(변수)                      |
|----------------------------|-------------------------------|
| Clawson & Knetsch(1966)    | 이용일도와 만족 간의 역관계 존재            |
| Clawson & Knetsch(1966)    | 귀로 여행경험, 귀가 후의 회상             |
| Mercer(1977)               | 기대감, 현지여행, 현지경험               |
| Dann(1977, 1979)           | 기대-불일치 모델                     |
| Fishbein & Ajzen(1975)     | 태도, 언어적 표현, 응답자의 행동           |
| Heberlein & Black(1976)    | 상세한 태도측정                      |
| Pizam(1978)                | 목적지 요인                        |
| Oliver(1980, 1983, 1987)   | 소비자 만족/불만족, 기대불일치 이론          |
| Whipple & Thach(1983)      | 관광참여, 기대, 상과, 불일치, 만족, 재구매 의도 |
| Buchanan(1983)             | 본질적 동기(만족, 행복, 기쁨), 여가의 밀집성   |
| Van Raaij & Francken(1984) | 기대, 상과, 비용과 편익                |
| Noe(1987)                  | 동기모델, 쾌락모델, 기대-불일치 모델         |
| Ashmed(1989)               | 기대, 상과, 일치, 미래의도              |
| Mazarsky(1989)             | 기대, 실제성과 불일치                  |
| Fumito(1991)               | 경험의 총체, 기대                    |
| Otto & Ritchie(1996)       | 경험, 동기, 만족                    |

출처: 이정순(2005)

본 연구에서 측정하려는 고택관광 만족도는, 기본적으로는 기대-불일치 모델을 따르면서도, 연구대상이 고택관광객이라는 특성을 감안하여 측정 도구를 구성하였다. 우선, 기대-불일치 모델의 이론적 기초는 “개인은 자신의 적응된 기준과 비교해서 외부자극을 지각한다.”는 심리학의 적응수

준이론(adaptation level theory)을 바탕으로 하고 있으며, 이 기준이란 자극과 상황 그리고 유기체의 지각과의 함수관계로 규정된다. 앞서 논하였던, Oliver(1980)는 제품, 서비스 성과에 대한 기대가 적응수준으로 간주될 수 있다고 주장하면서, 이 이론을 소비자 만족연구에 도입하였는데, 그는 기대가 비교판단을 위한 준거점(reference point)가 된다는 것이다. 관광만족에 있어 이 기대-불일치 모델은 관광전의 기대와 관광 후의 성과 불일치라는 전후 시간적 차이에 의해서 형성되는 것이다. 따라서 본 연구에서는 첫째, 위의 <표 II-7>모델을 활용하여 관광전의 ‘동기(Test-1)’와 ‘선택속성(Test-2)’에 대한 측정하고, 그리고 관광 후의 인식에 의한 ‘만족도(Test-3)’를 측정하게 될 것이다.

둘째, 구체적인 측정항목들은 위의 <표 II-7>에서 제시한 관광만족에 관한 제 측정도구와 척도 중에 본 연구에 적합하다고 판단되는 것들을 발췌하고, 거기에 고택관광이란 상품과 관련 서비스의 특수성을 고려하여 구성하였다. 만족도를 측정하는 변수 범주와 구체적인 문항은 <표 II-6>의 선택속성의 항목 중에 ‘사회적 요소’범주의 항목들을 제외하고는 동일한 문항으로 구성하였다. 그 이유는 사회적 요소 범주의 문항은, 방문전 선택에는 작용하는 요소이지만, 그것들은 방문경험에 의해서 논리적으로 영향을 받지 않는 문항이거나, 귀가 후에 취하는 태도에 관한 문항이기 때문이다.

### Ⅲ. 연구설계

#### 1. 고택의 관광환경

##### 1) 관광자원으로서 고택의 가치

최근 고택의 관광자원으로서 활용에 대한 긍정적 인식이 확산되면서 이에 관련된 논의들이 활발해지고 있다. 먼저 고택과 같은 건축문화유산의 활용에 대한 담론 속에서 고택의 활용에 대한 시사점을 찾아볼 수 있다(김성우, 2007:33-35). 고택과 같은 건축문화유산의 지속가능한 관리와 방안은 그 건물이 자생적으로 지속가능하게 되는 순환체계를 살아있게 하는 것이다. 이것은 건물이 활용되어야 가능하다. 이 때 활용이란 전통적인 방법으로 사람이 살 수 있도록 하는 것이 가장 바람직하지만 부분적인 거주나 비상시적 거주를 통해서라도 사람이 거주하는 것이다. 이러한 거주를 통해 전통적 삶의 형식을 부분적이라도 건조물과 같이 복원시킬 수 있을 뿐만 아니라 외형적 건축물과 내부적 생활을 함께 보존할 수 있다. 이처럼 지속가능한 보존을 위해서는 ‘거주’와 ‘활용’이 필수적이다. 그러나 건축문화유산을 관광자원으로 적극 활용하기 위해서는 세 가지 선결 요건을 충족되어야 한다. 첫째, 현재의 건축문화유산의 실내 환경은 전통생활에 맞게 재구성되어야 하며 둘째, 전문적인 고증을 바탕으로 실제 전통생활의 복원이 이루어져 한다. 끝으로 이렇게 복원된 전통생활 문화를 토대로 차별화되고 다양한 체험 프로그램을 개발해낼 때, 옛 선조들의 건축문화유산을 실질적인 관광자원으로서 널리 활용하며 지속적으로 관리해 나갈 수 있다.

오래된 한옥 건물이 대부분인 고택에 있어 보존은 가장 심각한 문제이다. 이에 대해 고택의 활용이 보존의 측면에서 매우 효과적인 방법이 된다는 점이 부각된다(이강백, 2009). 한옥의 기둥과 마루 등의 목조는 항상 건조하고 습기를 배제해야 하는데 이를 위해서는 사람이 살면서 관리하는 것이 가장 좋은 방법이다. 사람이 지나다니며 마루판을 눌러주면 마루판이 고정된 상태를 유지하게 된다. 벽과 바닥의 황토는 습하면 약해지고 건조해야만 강하고 견고한 상태를 유지한다. 기와 밑으로 비가 썰 경우 사람이 살면 간단한 수리로 조치할 수 있으나 방치하면 수년 후 지붕 전체를 수리해야 하는 경우도 생긴다. 주로 가는 나무 문살로 구성된 창호는 한지로 도배되어 있는데 이 창호가 제대로 유지되어야 온도유지, 습도제거, 병충해방지 등을 할 수 있어 건물내부의 모든 구조물이 현상을 유지할 수 있다. 그리고 주변에 잡초가 무성하면 습도가 높아지므로 목조건물에 나쁜 영향을 미치게 된다.

이렇게 고택의 보존을 위해 활용이 필수이지만 관광자원으로서 고택을 활용하기는 쉽지 않다. 즉 고택을 숙박시설로 활용할 때는 많은 어려움이 따른다. 고택 소유주의 입장에서는 문화관광의 차원에서 고택 체험을 할 수 있는 제반 여건을 마련하기 위한 자원과 지식이 부족하기 때문에 단순 민박의 형태를 벗어나기 어렵다. 그리고 수리와 편의시설을 마련하는데 필요한 경제적 문제도 있지만 이용자들의 인식 부족으로 인해 서로 마찰을 빚기도 한다. 이용자들의 입장에서는 한편으로는 전통 고택에 숙박을 하면서 옛집의 생활풍습을 보고 싶지만 한편으로는 한옥 생활의 불편을 극복하기 힘든 이중성을 만나게 된다. 특히 이용자들이 고택을 단순히 돈을 내고 서비스를 받는 숙박 장소로 생각하게 되면 한옥의 불편을 감수하기보다 불평을 하게 되므로 주인과 이용자 모두 불편한 상황에 처하게 된다.

고택을 활용하는 과정에서 상업성이나 이용객의 편의만을 위해 원형을



없애기 보다는 적절한 편의시설을 구비하되 원형과의 차별성을 두어 역사성을 보존하고 원형에 어울리는 문화체험 프로그램을 통하여 원형이 갖는 의미와 문화적 요소, 미학적인 측면을 보여주고 이를 체험하게 함으로써 원형에 대한 이용자의 이해와 인식수준을 높이는 소프트웨어적 활용이 가미되어야 한다. 이렇게 함으로써 고택 활용을 통한 경제적 이익은 그 고택의 보존가치를 높이고 보존이 가능하도록 하는 경제적 재원이 될 수 있다.

따라서 고택을 관광자원으로 활용하기 위해서는 문화유산 활용만이 아니라 보존을 위한 활동, 고택 공급자와 이용자 모두의 인식변화를 위한 교육이 함께 이루어져야 한다. 고택의 활용이 아직 시작단계에 불과하므로 이 과정은 많은 연구와 적용, 그리고 피드백을 통한 점진적 보완이 필요하다.

**<표 III-1> 숙박이나 문화체험 장소로 활용 가능한  
경주소재 고택 문화유산 목록**

| 문화유산명     | 문화유산 종목 | 문화유산 분류1 | 분류2 | 활용현황   |
|-----------|---------|----------|-----|--------|
| 경주 양동 무첨당 | 보물      | 주거생활     | 가옥  | 숙박     |
| 경주 양동 향단  | 보물      | 주거생활     | 가옥  |        |
| 경주 독락당    | 보물      | 주거생활     | 가옥  |        |
| 경주 양동 관가정 | 보물      | 주거생활     | 누정  | 체험, 숙박 |
| 옥산서원      | 사적      | 교육문화     | 서원  |        |
| 양동서백당     | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  | 체험     |
| - 행랑채     | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| - 사랑채     | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| - 안채      | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| - 사당      | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| 경주교동최씨고택  | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  | 체험     |
| - 문간채     | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| - 고방채     | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| - 안채      | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| - 사당      | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| 경주김호장군고택  | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  | 숙박     |
| 양동낙선당     | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| 양동사도당고택   | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |
| 양동상춘헌고택   | 중요민속자료  | 주거생활     | 가옥  |        |

|         |         |      |      |        |
|---------|---------|------|------|--------|
| 양동근암고택  | 중요민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| 양동두곡고택  | 중요민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| 양동수졸당   | 중요민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| 양동이향정   | 중요민속자료  | 주거생활 | 누정   |        |
| 양동수운정   | 중요민속자료  | 주거생활 | 누정   |        |
| 양동심수정   | 중요민속자료  | 주거생활 | 누정   | 체험     |
| 양동안락정   | 중요민속자료  | 주거생활 | 누정   |        |
| 양동강학당   | 중요민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| 경주양동마을  | 중요민속자료  | 주거생활 | 마을   | 체험, 숙박 |
| 경주향교    | 시도유형문화재 | 교육문화 | 향교   | 체험, 숙박 |
| 육의당     | 시도유형문화재 | 주거생활 | 가옥   |        |
| 삼괴정     | 시도유형문화재 | 주거생활 | 누정   |        |
| 서악서원    | 시도기념물   | 교육문화 | 서원   | 체험, 숙박 |
| 용산서원    | 시도기념물   | 교육문화 | 서원   | 체험     |
| 수봉정     | 시도기념물   | 주거생활 | 누정   |        |
| 동강서원    | 시도기념물   | 교육문화 | 서원   |        |
| 양동대성현   | 시도민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| - 안채    | 시도민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| - 사랑채   | 시도민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| - 행랑채   | 시도민속자료  | 주거생활 | 가옥   |        |
| 충의당     | 시도민속자료  | 주거생활 | 가옥   | 체험, 숙박 |
| 종덕재정당   | 문화재자료   | 주거생활 | 가옥   |        |
| 수재정     | 문화재자료   | 주거생활 | 누정   |        |
| 성산서당    | 문화재자료   | 교육문화 | 서당   |        |
| 구강서원    | 문화재자료   | 교육문화 | 서원   |        |
| 덕봉정사    | 문화재자료   | 주거생활 | 가옥   |        |
| 경주단고사강당 | 문화재자료   | 교육문화 | 서당   |        |
| 경주유연정   | 문화재자료   | 주거생활 | 누정   |        |
| 월성주사택   | 문화재자료   | 주거생활 | 가옥   |        |
| 단계서당    | 문화재자료   | 교육문화 | 서당   |        |
| 경주도봉서당  | 문화재자료   | 교육문화 | 서당   | 체험, 숙박 |
| 종오정일원   | 시도기념물   | 인물사건 | 역사사건 | 체험, 숙박 |

## 2) 경주고택의 관광자원가치

(주)경주고택은 (사)신라문화원에서 인큐베이팅한 사회적 기업이다. (사)신라문화원은 2008년부터 고택 활용의 필요성에 착안하여 활용 가능한 서원과 고택을 발굴하고 활용 콘텐츠를 보완하여 왔다. 그동안 양동마을 향단,

서악서원, 월암재, 수오재, 독락당, 도봉서당, 종오정, 금산재, 만송정 등 서원, 서당, 고택을 활용하여 다양한 문화프로그램과 숙박을 운영함으로써 문화유산을 지키고 활용하며 나아가 건축물의 수명을 연장시키는 역할을 하고 있다. 고택에서 이루어지는 전통문화체험은 고택이 주는 고풍스러운 환경으로 인해 그 효과를 더한다. 고택은 문화관광의 하드웨어를 충분히 담고 있으므로 고택환경과 다양한 민속과 역사 속 인물의 결합은 고택을 종합적 관광자원으로 만든다.

서원이나 종택 등의 고택유산을 관광자원으로 활용할 때 주의하여야 하는 것은, 해당 문화유산 고유성을 최대한 유지하면서 동시에 상업화의 부정적 측면을 최소화하는 활용 방법을 찾아가는 노력을 계속 기울여야 한다는 점이다. 이를 위해서는 문화유산 활용만이 아니라 보존을 위한 활동, 의식 변화를 위한 교육이 함께 이루어져야 한다. 시행착오를 거듭하는 가운데 현재 고택의 보존, 민속체험, 고택활용을 통한 문화의 전승을 위한 활동을 종합적으로 전개하고 있다.

(사)신라문화원에서 다양한 문화프로그램을 진행하면서 동시에 전체적인 건축물 수리를 하고 직원들과 봉사자들이 함께 운영 및 관리함으로써 고택들은 현재 아름다운 모습을 되찾아 다양한 용도로 활용되고 있다. 평소에는 (사)신라문화원이 관리하면서 활용하고, 서원이나 서당의 경우 향사나 기타 문중에서 필요한 날은 문중이 사용하며 신라문화원은 그 행사를 지원한다.

경주고택에서 관광자원으로 활용하고 있는 사례는 <그림 Ⅲ-1>과 같다.



<그림 III-1> 경주지역 고택체험 관광지

① 양동마을 향단 : 2004년 [한 문화재 한 지킴이 운동]으로 시작했다. 초기에는 외부인들과의 접촉을 꺼려하는 주민들과의 관계 때문에 주민들과 화합하는 활동부터 시작했고 그 이후 향단의 관리인 채를 보수하여 숙박도 가능하도록 하였다. 2010년 양동마을이 세계문화유산으로 지정됨으로써 방문객들이 늘어나면서 현재는 후손이 직접 관리하고 있다.

② 서악서원 : 서악서원의 고택체험 프로그램은 경주지역 다른 고택체험에 비해서 가장 모범적인 고택자원의 관광화의 사례라고 할 수 있다. 서악서원은 신라시대 선인들인 설총, 김유신, 최치원을 모시고 있는 사액 서원이다. 대원군의 서원철폐령에도 제외되었던 유래 깊은 서원인데, 문중의 관리가 있었지만 일상적인 사용이 없고 문이 자주 잠겨 있어 관광객들이 출입할 수 없었다. 현재는 수리와 보완을 하였으며, 위치와 넓은 공간의 장점으로 경주고택 중에서도 체험과 숙박 장소로 가장 활용도가 높다. 서악서원의 넓은 마당은 전통 놀이와 전통결혼식, 태권 체험, 누각은 전통음악 공연이나 명상, 마루나 방은 다도 체험 등의 프로그램이 어린이, 학생, 성인, 원어민 교사 등 다양한 계층을 대상으로 진행되고 있다. 마을주민들도 늘 문이

잠겨있고 밤이 되면 캄캄하던 집이 생기를 되찾아서 좋다고 한다. 이런 유형의 장소에서는 장소가 넓고 가족 단위나 많은 인원의 체류가 가능하기 때문에 민속마을의 특성에 맞는 기능을 부가하면 좋은 활용 터가 될 수 있다. 서악서원의 고택관광 사업으로서의 활용내용을 연도별로 요약한 것은 <표 III-2>와 같다.

**<표 III-2> 고택관광 사업으로서의 서악서원의 활용**

|                  | 구체적 내용                                                                                                                                                                                                               | 연도              |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 기업연수             | ▪하나금융그룹의 임원 및 간부 가족(430여명, 30여명씩 12회) 참석, 지정장 연수(850여명, 70여명 12회), 하나 외환지점장 통합 연수(900여명, 70여명 12회), 신한생명사장 부사장 임원단 연수 등 다양한 기업과 단체들이 함께했다.                                                                           | 2010년<br>~2019년 |
| 공무원<br>연 수       | ▪지방공무원 연수원진행 4급 공무원(130명) 문화체험, 식약처 모범공무원 2박3일 60명(30명씩 2회)의 고택숙박체험과 경주문화유산답사, 청소년 대상 간부와 서클 등의 문화체험, 각종세미나와 다양한 프로그램 진행                                                                                             | 2012년<br>~      |
| 외국인<br>및<br>학생체험 | ▪외국인들 대상 국제 스토리텔링 대회 2년 연속, 고택숙박과 문화체험에서 서악마을 명예주민증은 만족도도 높았고, 고국에서 스토리 작성의 매개체 역할<br>▪이화여대학생과 하버드대학생의 1박과 전통문화체험, 미국 덴브드대학생 5년연속 30명 2박3일 고택숙박과 전통문화체험 및 유적답사, 외국 원어민 고택숙박과 전통문화체험, 경주 국제행사 진행 시 서악서원에서 다양한 문화체험 진행 | 2013년<br>~      |
| 문화행사             | ▪김유신, 설총, 최치원 후손들과 5년씩 문화재정비와 청소, 고택숙박, 고택 음악회 등 각종 문화행사 진행                                                                                                                                                          | 2010년           |
| 그 외<br>프로그램      | ▪서원 세계유산 사진전, 각종 사진전시회 및 출판기념식, 전통결혼식과 현대식결혼식 등 프로그램 진행                                                                                                                                                              | 2010년<br>~      |

현재는 1년에 2만 여명 이상이 문중향사와 답사 숙박체험과 문화재활용인 고택음악회 등에 참관하게 되면서 서악마을은 점차 문화유산 체험지로서 알려지고 고택자원의 관광화의 성공적 사례로서 자리 잡아가고 있

다. 서악서원 정비는 문화체육관광부와 도비, 시비, 신라문화원 자부담 등으로 가꾸어 왔다. 현재 2010년 문중의 의뢰로 출발해 10년째 잘 보존하고, 관광자원으로서도 자리를 잡아가고 있는 것이다.

③ 도봉서당 : 도봉서당은 조선 성종 때 학자였던 황정선생의 학덕과 효행을 추모하기 위해 세운 곳으로 무열왕릉 주차장에서 도봉서당 팸말을 따라 마을길을 약 7분정도 걸어 들어가면 만날 수 있다. 인근에 진흥 왕릉을 비롯한 4기의 왕릉이 있고 김유신 장군의 누이 보희, 문희의 꿈 이야기 배경 장소인 선도산 자락에 위치하고 있다.

또한 보물 제65호로 지정된 서악동 삼층석탑 옆에는 신라문화원과 경북 남부 문화재 돌봄 사업단에서 심어 놓은 꽃들이 계절별로 피어 색다른 볼거리를 제공하고, 주변을 정비하고 산책길을 조성하여 큰 인기를 얻고 있다.

2012년부터 문중과 10년 계약 후 운영 중이며, 2013년 화장실과 욕실을 경상북도, 경주시의 지원으로 보수하였다. 현재 도봉서당, 추보재, 연어재를 보수하여 고택 숙박 및 다양한 문화체험을 운영하고 있다.

④ 수오재 : 경주시 배반동 효공 왕릉 옆에 위치하고 있다. 기행작가 이재호선생이 한옥을 살리기 위해 전국에 혈릴 위기에 있는 고택을 매입하여 옮겨지어 숙박을 통해 한국의 전통한옥을 알리고 보존하고 있다.

신라문화원의 경주고택과 4년정도 함께 운영하다 현재는 독립적으로 운영하고 있다.

⑤ 독락당 : 보물 제 413호, 이언적 선생의 종택으로 본채에는 종손 가족이 살고 있다. 사랑채와 바깥채. 누각 등을 이용할 수 있는데, 마을에 문화재가 많고 문화체험 시설도 인근에 위치해 있어서 숙박과 문화프로그램을 연계하기 좋다. 선비생활체험이나 예절 교육을 종택과 연결하여 실시할 수 있고, 개울가에 지어져 있는 누각은 여름 프로그램에 매우 적절하다. 2011

년 사회적기업 경주고택과 연계하여 청소직원을 지원하였으나 경영상의 어려움으로 2015년부터는 종부님이 직접 운영하고 있다.

⑥ 월암재 : 임진왜란 때 의병장이었던 김호 장군의 정자다. 방 3칸과 마루를 가진 한 채의 집이 있는 독채인데, 활용하면서 마당 한 칸에 부엌과 화장실을 새로 지었고 한옥 나무에 칠해진 페인트를 다 벗겨내어 원래의 나무 색으로 회복시켰다. 그리고 방 2칸을 장작불 때는 아궁이 방으로 만드는 등 전체적인 수리를 함으로써 고택의 분위기를 제대로 느낄 수 있다. 6~9명 정도의 가족이나 단체가 장작불을 때면서 고구마, 감자도 구워먹으면서 오붓하게 휴식할 수 있는 편안한 공간이다. 전형적인 한옥의 모습을 갖추고 있어 한옥 구조를 설명하는 모델로 좋고 가족이나 소규모 단체 숙박이 가능하므로 전통 놀이나 음식 체험을 함께 할 수 있는 공간의 특성을 갖고 있으며, 남산이 한 눈에 들어오는 조망을 가지고 있다. 2009년 후손의 의뢰로 고택운영을 시작하였다. 방 1칸을 구들, 전기장판으로 운영하다 문화체육관광부, 경주시의 고택정비사업 및 자부담으로 새롭게 정비되었다.

⑦ 종오정 일원 : 보문단지 인근의 단아한 마을에 위치해 있는 종오정은 조선시대 영조 때 학자인 최치덕(1699~1770) 선생의 유적지로 최치덕 선생이 영조 21년에 돌아가신 부모를 제사 지내려고 일성재를 짓고 머무르자, 그에게 학문을 배우고자 따라온 제자들이 글을 배우고 학문을 닦기 위해 종오정과 귀산서사를 지었는데 이것이 오늘날 종오정 일원이다. 종오정의 특징은 자연과 어우러진 멋진 풍광인데, 건물 앞 연못은 우리나라 대표 정원 유적으로 손꼽히고 있어 계절마다 사진작가들이 작품 사진을 찍으러 오는 명소이며, 뒷산에는 소나무 숲이 멋들어지게 조성되어 있다.

연못 옆에는 최치덕 선생이 심었다는 수령 300여 년의 향나무(1982년 보호수로 지정)가 종오정을 지키고 있고, 종오정 뜨락 오른편에는 수령 250여

년의 측백나무가 있어 아름다운 건물과 어우러져 한 폭의 그림 같습니다. 우리나라 대표 정원 유적지에서 잊지 못할 하룻밤은 경주의 또 다른 추억을 선사한다. 2012년 문중과 10년 계약 후 경주고택 사회적 기업에서 숙박과 문화체험을 하여왔으나, 문중에서 종손이 직접 운영하겠다고 하여 6년간 운영하다 양보하였으나 현재는 숙박으로 한계가 있다.

⑧ 금산재 : 금산재는 김유신 장군과 지소부인의 제사를 모시기 위해 지은 건물이었으나 1992년 인근에 승무전이 세워지면서 그 기능이 옮겨졌으며 김유신 장군묘 인근에 위치해 있어 화랑정신을 테마로 다양한 프로그램을 운용하는데 장점이 있다. 주택가와 거리가 있어 하나은행 지점장연수로 달빛기행 공연 시 소음민원의 제약이 없어서 좋으나 동해 남부선 철도가 인접해 있어 숙박 장소로는 한계가 있었다. 올해 동해 남부선이 멈추고 나면 새롭게 숙박과 문화체험 장소로 좋을 것이다.

⑨ 만송정 : 최찬해 선생께서 배움에 뜻을 둔 경주 지역의 젊은 인재들을 가르칠 목적으로 세운 정자이며 만송교육 재단에서 운영 중이다. 2014년 재단과 10년간 운영하기로 협의하여 담장공사 및 벽체수리 등 다양한 보수작업을 문화재 돌봄 협회 교육과 자체부담으로 진행하였다. 마당과 주차공간이 넓은 장점이 있으나 들어가는 골목이 좁다.

위의 경주고택에서 이루어지고 있는 문화 및 민속 프로그램은 다음과 같다. 테마 프로그램으로서, 예를 들면 정월에는 율놀이, 덕담하기, 귀밝기 술먹기, 부럼깨기 등이 있고 5월에는 단오제 체험으로 창포물에 머리감기, 봉숭아 물 들이기 등이 있다. 배울 거리로서, 가계도 만들기, 제사 이야기, 붓글씨 체험(먹 갈아보기), 가훈 만들기, 한복 입기, 절 배우기, 계절별 농사 체험, 다도체험, 활쏘기, 선비 옷 및 화랑 옷 입기, 그리고 향사(월초하루, 보름, 춘계·추계) 체험이 있으며, 볼거리로서, 전통마을 올레길 걷기, 인근 소



재 문화유산 답사 등이 있다. 또한 고택 음악회나 각종 세미나를 열고 있다.

<표 III-3> 경주고택 숙박 현황

| 숙소   | 3개년 현황 (명) |       |       | 비고 |
|------|------------|-------|-------|----|
|      | 2017년      | 2018년 | 2019년 |    |
| 월암재  | 843        | 517   | 776   |    |
| 만송정  | 289        | 408   | 413   |    |
| 도봉서당 | 650        | 721   | 702   |    |
| 서악서원 | 970        | 1,119 | 1,306 |    |
| 종오정  | 289        | -     | -     |    |
| 계    | 3,041      | 2,765 | 3,197 |    |

이상에서 살펴본 경주 고택이 가지고 있는 관광자원으로서의 장점과 단점을 정리하면 다음과 같다. 먼저 관광자원으로서 경주 고택이 가지고 있는 장점을 보면, 첫째, 관광패턴이 점차 웰빙 투어로 변하고 있는 시점에서 복잡한 도시를 벗어나 산과 물을 끼고 자리 잡은 전통고택 체험은 신체적 정신적 힐링 체험 공간으로서 천년고도인 경주의 이미지와 맞아 떨어지므로, 경주의 전통적 이미지를 재 부각할 수 있다는 점이다. 예를 들면, 월암재의 경우 신라 천년의 흥망성쇠를 상징할 수 있는 나정, 양산재에 인접해 있고, 남산 허리자락인 남간마을에 위치해 있으며, 서악서원 및 독락당은 문화재로 지정 되어 있어 문화재 관련 스토리텔링 프로그램과 연결이 가능하며, 서악서원은 고택음악회로 널리 알려져 있다. 도봉서당은 선도산 아래 자리하며 주변 유적지 답사와 함께 특히 진흥왕릉이 옆에 있어 화랑도사상 세속오계 체험 장소도 운영하고 있어서, 신라역사문화를 가미한 다양한 이색 경험을 패키지로 체험을 할 수 있다.

둘째, 이들 고택 자원을 바탕으로 다양한 관광사업 프로그램을 만들 소재와 기회를 제공하여 또 다른 관광수익 창출을 꾀할 수 있다는 점이다. 즉 고택이 담고

있는 소나무 숲이나, 공간적인 안정감은 자연을 통한 힐링을 추구하는 수요자들을 흡인할 수 있으며, 다른 한편으로는 이런 고택의 자연 환경은 환경보존의 가치의 중요성의 사례로서의 특징도 가지고 있다.

한편 고택체험 프로그램은 다음과 같은 한계 및 단점도 가지고 있다. 첫째, 고택은 문화재이기 때문에 문화재의 소실을 막기 위해 화장실 및 주방과 샤워실을 한 공간에 두지 않고 별채에 따로 분리하여 만들어 둔 점 때문에 방문객들의 편의의 문제점이 있다. 방음의 부족함 그리고 겨울에 온돌방 구조의 특징으로 인한 추위에 취약하다는 점을 들 수 있다.

둘째, 예기치 못한 사태로 인한 고택의 부분적 소실이나 훼손이 발생할 경우, 원상태로 복원이 어려울 수 있을 뿐만 아니라, 문화재로서의 가치 하락으로 문화재 지정 해제까지 이어질 수 있다는 점이다. 즉 고택체험 과정에서의 관리 상 어려움이 있다.

셋째, 유지 및 관리비, 인건비 지출에 비해 수익성이 다른 관광사업에 비해 크지 않아, 고택사업은 경영에 있어 적자를 겪는 경우가 많으며, 이를 극복하기 위한 마땅한 대안책도 현재는 없는 실정이란 점이다. 정부나 지자체에서 고택 관리나 체험 프로그램을 직접 운영할 수 없는 정책적 어려움으로 인해 민간위탁사업이 되면서, 고택 종손 및 인근 거주자들에게 고택에 대한 사명의식의 부재나, 관리에 대한 불만족이 야기된다는 점이다.

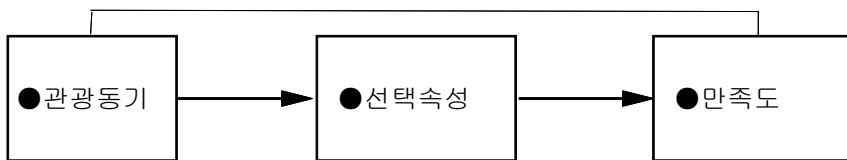
넷째, 교통문제로서, 대부분의 고택은 외지에 위치하고 있기 때문에 대중교통은 배차시간이 길고 별로 없으며, 또 고택의 위치가 대중교통 정류장에서 많이 떨어져 있다는 점이다.

## 2. 연구모형

고택을 방문하는 관광객의 동기는 고택이 지니고 있는 속성에 따라 방문 만족이 다르게 나타날 것이다. 고택에 대한 관광동기에 따라 방문자들

의 만족에 가장 많은 영향을 미치는 속성을 파악하는 것은 고택 관리에 중요한 지침이 될 수 있다. 따라서 본 연구에서는 관광동기가 고택의 선택속성과 관광만족에 미치는 영향을 파악하고자 다음과 같은 <그림 III-2> 연구모형을 설정하여 검증하고자 한다.

<관광동기와 선택속성 및 만족도간의 연구모형>



<그림 III-2> 연구모형

### 3. 조사설계

#### 1) 설문문항

본 연구에서 측정도구인 변수들과 설문문항은 <표 III-4>과 같다.

<표 III-4> 변수 및 설문문항 구성

| 변수           | 설문 문항군 | 측정등급<br>(응답범주) |
|--------------|--------|----------------|
| 인구통계학적<br>속성 | ▪ 성별   | ▪ 명목(2)        |
|              | ▪ 연령   | ▪ 비율           |
|              | ▪ 직업   | ▪ 명목(9)        |
|              | ▪ 학력   | ▪ 순서(4)        |

|      |             |               |          |
|------|-------------|---------------|----------|
|      | ▪ 월소득       |               | ▪ 비율     |
|      | ▪ 거주지역      |               | ▪ 명목(17) |
|      | ▪ 이용교통 수단   |               | ▪ 명목(5)  |
| 관광형태 | ▪ 고택관광유형    |               | ▪ 명목(4)  |
|      | ▪ 고택관광경험    |               | ▪ 순서(3)  |
|      | ▪ 선택방법      |               | ▪ 명목(4)  |
|      | ▪ 동반자 유형    |               | ▪ 명목(5)  |
|      | ▪ 체류시간      |               | ▪ 순서(4)  |
| 관광동기 | ▫ 휴식 및 일상탈출 | ▪ 일상에서 탈출     | ▪ 순서(5)  |
|      |             | ▪ 정신 육체적 휴식   |          |
|      |             | ▪ 생활의 활력      |          |
|      |             | ▪ 자신만의 시간     |          |
|      |             | ▪ 정신순화        |          |
|      | ▫ 사회적 동기    | ▪ 친구와의 친밀감    |          |
|      |             | ▪ 집단성원과의 관계개선 |          |
|      |             | ▪ 가족과의 시간 갖기  |          |
|      |             | ▪ 자녀, 가족의 교육  |          |
|      |             | ▪ 문화생활 질 향상   |          |
|      | ▫ 지식추구 동기   | ▪ 전통 볼거리, 체험  |          |
|      |             | ▪ 고택관련 역사 인지  |          |
|      |             | ▪ 한옥생활 체험     |          |
|      |             | ▪ 궁금증 해소      |          |
|      |             | ▪ 고택의 문화적 중요성 |          |
|      |             | ▪ 문화자원과의 동질감  |          |
|      | ▫ 심미적 욕구 동기 | ▪ 친환경적 분위기 향유 |          |

|                                              |              |                  |         |
|----------------------------------------------|--------------|------------------|---------|
| <p><b>선택속성<br/>및<br/>만족도<br/>(사전·사후)</b></p> |              | ▪ 고택과 주위경관 음미    |         |
|                                              |              | ▪ 특별한 자신만의 경험    |         |
|                                              |              | ▪ 역사적 감동         |         |
|                                              |              | ▪ 전통문화의 아름다움     |         |
|                                              | ▫ 자연요소       | ▪ 전통적 분위기        | ▪ 순서(5) |
|                                              |              | ▪ 아름다운 주위 경관     |         |
|                                              |              | ▪ 친환경적 경관        |         |
|                                              |              | ▪ 한적하고 조용한 곳     |         |
|                                              | ▫ 시설요소       | ▪ 주변과 고택과의 조화    |         |
|                                              |              | ▪ 고풍스런 건물        |         |
|                                              |              | ▪ 현대식과 다른 한옥 분위기 |         |
|                                              |              | ▪ 마당, 마루의 별도배치   |         |
|                                              | ▫ 서비스요소      | ▪ 고택의 역사문화 배경 설명 |         |
|                                              |              | ▪ 고택 시설에 대한 안내   |         |
|                                              |              | ▪ 고택 관리자의 친절도    |         |
|                                              |              | ▪ 지역주민의 친절도      |         |
|                                              | ▫ 이용 편의 요소   | ▪ 교통 및 주차의 관리    |         |
|                                              |              | ▪ 화장실등 편의시설      |         |
|                                              |              | ▪ 숙박 및 이용 요금     |         |
|                                              |              | ▪ 고택의 청결도        |         |
|                                              |              | ▪ 쉽게 찾을 수 있는 위치  |         |
|                                              | ▫ 교육 및 체험 요소 | ▪ 전통문화 관련 볼거리    |         |
|                                              |              | ▪ 전통문화 관련 공부거리   |         |
|                                              |              | ▪ 전통놀이 및 문화 체험   |         |

|      |                |                   |             |
|------|----------------|-------------------|-------------|
|      | ▫ 역사 문화 요소     | ▪ 자연동식물 관찰        |             |
|      |                | ▪ 고택의 역사적 가치      |             |
|      |                | ▪ 고택의 교육적 가치      |             |
|      |                | ▪ 인근의 역사문화 유적지 위치 |             |
|      |                | ▪ 고택 관련 역사적 인물    |             |
|      |                | ▪ 고택의 문화재 지정 여부   |             |
| 사후평가 | ▫ 고택관광 전반적인 평가 | ▪ 재방문 의사          | ▪ 순서(5)     |
|      |                | ▪ 타 고택 방문 의사      |             |
|      |                | ▪ 고택을 주변인에게 소개 의사 |             |
|      |                | ▪ 고택체험을 주변에 권유 의사 |             |
|      |                | ▪ 전반적인 평가         |             |
|      |                | ▪ 전체적 만족도         | ▪ 등간(1~100) |

## 2) 조사 및 분석방법

조사는 기본적인 문헌연구를 하여 이론적 배경을 갖추고, 기존 연구로부터 변수 및 설문문항을 활용하고, 한편으로 본 연구대상인 고택 관광객들만의 독특한 성격을 측정하기 위한 문항 및 척도를 설정하였다. 표본추출 방식은 비확률 표본추출법(non-probability sampling) 중 편의추출(convenience sampling) 방식을 이용하였다. 2016년 11월부터 2018년 4월 15일까지 경주 소재 고택관광지 9개소(양동마을 향단, 서악서원, 도봉서당, 수오재, 독락당, 월암재, 종오정, 금산재, 만송정)과 부수적으로 경주 이외

타 지역(안동, 청송, 전주) 고택 방문자 430명을 대상으로 방문전 설문지를 배부하고, 방문 후 회수하였다. 설문방식은 자기-기입식(self-administered) 방식으로, 각 측정문항에 대해서는 조사원이 직접 배부하여 내용에 대한 설명을 한 후, 사전문항 체크를 하였고, 고택 체험 후에 작성하게 하여 회수하였고, 유효한 설문지 401매를 통계 처리하였다.

통계처리를 위해서 SPSS 24.0을 이용하였다. 변수의 구성타당도와 문항 신뢰도를 확인하기 위해서 동기관련 변수군과 선택속성 변수군에 대해서는 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 실시하였고, 문항신뢰도는 크론바흐 알파(Cronbach's  $\alpha$ )계수를 측정하였다.

요인추출 모델로서는 주성분분석법(principal components analysis)을 이용하였고, 요인회전 방법으로는 직각회전방식인 베리맥스(varimax)를 선택하였으며, 요인추출 기준으로는 고유치(eigen value) 값이 1보다 큰 값을 기준으로 사용하였다. 연구가설의 검증을 위해서 '관광동기', '선택속성(전후)', '만족도'간의 회귀분석을 실시하였으며, 변수들 간의 상관관계계수를 측정하였다. 이상과 같은 통계처리 결과를 바탕으로 경로분석(path analysis)을 실시하여, 인구학적 속성-관광동기-고택 선택속성-만족도라는 4차원적 적합경로모델(suitable path model)을 제시하였다.

## IV. 통계분석 결과 및 해석

### 1. 조사표본의 특성

본 조사의 응답자 중에서 유효한 표본 401명의 인구통계학적 속성은 <표 IV-1>과 같다.

성별은 ‘남성’42.0%(n=163) ‘여성’58.0%(225), 연령대분포를 보면 ‘10대’가 3.7%(n=14), ‘20대’14.4%(n=54), ‘30대’21.4%(n=83), ‘40대’32.9%(n=123), ‘50대’15.8%(n=59), ‘60대 이상’11.8%(n=44)로 나타났다. 직업구성은 ‘학생’, ‘주부’, ‘회사원’, ‘전문직’, ‘자영업’, ‘공무원’, ‘무직 기타’의 순이며, 교육정도별로는 ‘중졸이하’1.9%(n=7), ‘고졸’9.9%(n=37), ‘대재’8.8%(n=33), ‘대졸 이상’79.4%(n=269)이며, 방문자의 거주지별 분류를 보면, ‘서울·경기지역’이 50.4%(n=174)로 가장 많고, 다음으로 ‘대구·경북’이 21.4%(n=74), ‘부산·경남’15.9%(n=55), ‘충청’ 5.2%(n=18), ‘강원’3.2%(n=11)의 순이었다.

<표 IV-1> 고택방문자의 인구통계학적 속성

| 성 별 |     |       | 연 령 대 분 포 |       |       |
|-----|-----|-------|-----------|-------|-------|
|     | (명) | 유효(%) |           | 빈도(명) | 유효(%) |
| 남성  | 163 | 42.0  | 10대       | 14    | 3.7   |
|     |     |       | 20대       | 54    | 14.4  |
| 여성  | 225 | 58.0  | 30대       | 83    | 21.4  |
|     |     |       | 40대       | 123   | 32.9  |
| 결측  | 13  | -     | 50대       | 59    | 15.8  |
|     |     |       | 60대이상     | 44    | 11.8  |
| 계   | 401 | 100.0 | 결측        | 27    | -     |
|     |     |       | 계         | 401   | 100.0 |



| 직 업 |       |       | 월 소 득     |       |       |
|-----|-------|-------|-----------|-------|-------|
|     | 빈도(명) | 유효(%) |           | 빈도(명) | 유효(%) |
| 학생  | 40    | 10.3  | 100만원이하   | 9     | 3.9   |
| 주부  | 91    | 23.5  | 101~200만원 | 43    | 18.9  |
| 회사원 | 122   | 31.4  | 201~300만원 | 50    | 21.9  |
| 전문직 | 51    | 12.7  | 301~400만원 | 40    | 17.5  |
| 자영업 | 27    | 6.7   | 401~500만원 | 50    | 21.9  |
| 공무원 | 11    | 2.7   | 500만원이상   | 36    | 15.8  |
| 무직  | 43    | 10.7  | 결측        | 173   | -     |
| 기타  | 3     | 0.7   | 계         | 401   | 100.0 |
| 결측  | 13    | -     |           |       |       |
| 계   | 401   | 100.0 |           |       |       |

| 학 력    |       |       | 거 주 지 역 |       |       |
|--------|-------|-------|---------|-------|-------|
|        | 빈도(명) | 유효(%) |         | 빈도(명) | 유효(%) |
| 중졸이하   | 7     | 1.9   | 대구 경북   | 74    | 21.4  |
| 고졸(재학) | 37    | 9.9   | 서울·경기   | 174   | 50.4  |
| 대재     | 33    | 8.8   | 충청      | 18    | 5.2   |
| 대졸이상   | 296   | 79.4  | 강원      | 11    | 3.2   |
| 결측     | 28    | -     | 전라      | 6     | 1.7   |
| 계      | 401   | 100.0 | 제주      | 4     | 1.2   |
|        |       |       | 경남·부산   | 55    | 15.9  |
|        |       |       | 해외거주    | 3     | 0.9   |
|        |       |       | 결측      | 56    | -     |
|        |       |       | 계       | 401   | 100.0 |

| 고 택 체 험 형 태 |       |       | 이 전 고 택 체 험 |       |       |
|-------------|-------|-------|-------------|-------|-------|
|             | 빈도(명) | 유효(%) |             | 빈도(명) | 유효(%) |
| 고택숙박        | 310   | 77.3  | 처음          | 257   | 64.1  |
| 고택견학        | 28    | 7.0   | 1~2번        | 101   | 25.2  |
| 고택문화체험      | 60    | 15.0  | 3번이상        | 43    | 10.7  |
| 그외          | 3     | 0.7   | 합계          | 401   | 100.0 |
| 합계          | 401   | 100.0 |             |       |       |

| 동 행 인  |     |       | 체 류 기 간 |       |       |
|--------|-----|-------|---------|-------|-------|
|        | (명) | 유효(%) |         | 빈도(명) | 유효(%) |
| 혼자     | 7   | 1.7   | 3~4시간   | 23    | 5.7   |
| 연인(부부) | 16  | 4.0   | 하루      | 240   | 59.9  |
| 가족     | 227 | 56.6  | 1박2일    | 113   | 28.2  |
| 친구     | 72  | 18.0  | 2박3일이상  | 25    | 6.2   |

|    |     |       |    |     |       |
|----|-----|-------|----|-----|-------|
|    | 79  | 19.7  | 합계 | 401 | 100.0 |
| 합계 | 401 | 100.0 |    |     |       |

다음으로 고택체험 형태로는 ‘고택숙박’이 77.3%로 가장 많고, 다음으로 ‘고택문화체험’(15.0%), ‘고택견학’(7.0%)의 순이었고, 동행인을 보면 ‘가족’이 56.6%로 가장 많고, 다음으로 ‘단체’(19.7%), ‘친구’(18.0%)의 순이다. 이전 고택체험에 대해서는 ‘처음’이 64.1%로 가장 많았고, 체류기간으로는 ‘당일’이 59.9%로 가장 많았고, 다음으로 ‘1박2일’(28.2%), ‘2박3일 이상’(6.2%), 단시간 방문하는 정도인 ‘3~4시간’(5.7%)의 순이었다.

## 2. 측정도구의 구성타당성과 문항신뢰도 검증

관광동기, 선택속성, 만족도에 대한 타당도 검증을 위해서 탐색적 요인 분석을 실시하였다. 요인분석에서는 주성분분석법을 사용하였으며, 요인 간 상호독립성을 확보하기 위해서 직각회전방식(orthogonal rotation procedure) 중 베리맥스(varimax) 회전을 실시하였다. 표본의 적합도를 확인하기 위해서 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)를 선택하였으며, 상관행렬의 단위행렬 검증을 위해 구형성 검정(Bartlett's Test of Sphericity)을 실시하였다. 요인의 수는 각 요인이 얼마나 많은 설명력을 가지는가를 나타내 주는 고유치(eigen value)가 1보다 큰 요인만을 채택하였다. 한편 추출된 각 요인의 문항 신뢰도를 검사하기 위해서, 측정변수군의 문항에 대한 일관성 검증 즉 크론바흐 알파(Chronbach's  $\alpha$ ) 계수를 측정하여 측정도구로서의 일관성 문제를 확인하였다.

첫째, 고택관광 동기(Motivation of Tour)에 대한 요인분석과 신뢰도분석 결과는 아래 <표 IV-2>와 같이 5개의 요인이 추출되었다. KMO(Kaiser-Meyer-

Olkin) 값은 0.872( $p<.01$ )로서 표본의 요인분석 적합도는 확보되었으며, 구형성 검증(Bartlett's Test of Sphericity)의 유의확률도  $p<.01$ 로 상관행렬이 단위행렬이 아님이 검증되었다. 분산 설명력은 67.32%이다. 요인적재량은 적재량이 낮은 문항을 제외하고 모두 0.4이상으로 추출된 요인에 의해 각 변수들을 설명하는데 문제가 없다고 판단된다. 각 요인들의  $\alpha$ 계수는 최소 0.750 이상으로 신뢰도는 높은 것으로 나타났다.

분석결과, 「고택 관광동기」는 지적 동기(M1), 심미적 동기(M2), 탈출 동기(M3), 가족지향 동기(M4), 사회관계지향 동기(M5)의 5개 요인으로 구성되어 있는 것을 나타났다.

<표 IV-2>고택관광 동기에 대한 요인분석

| 요인명*<br>( , 신뢰성계수 $\alpha$ )                         | 평가 변수                 | 요인<br>적재량**) | 인식도<br>평균***) |
|------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|---------------|
| FACT-1<br>: (M1)<br>(18.06%, $\alpha=0.840$ )        | - 불거리 체험              | 0.798        | 2.785         |
|                                                      | - 한옥생활 체험             | 0.790        | 2.825         |
|                                                      | - 고택관련 역사나 이야기        | 0.772        | 2.627         |
|                                                      | - 고택이 어떤 곳인지 궁금해서     | 0.697        | 2.780         |
|                                                      | - 고택은 지켜야 할 문화유산      | 0.632        | 2.848         |
|                                                      |                       |              | 2.773         |
| FACT-2<br>: 심미적 동기(M2)<br>(15.79%, $\alpha=0.807$ )  | - 역사적 감동              | 0.822        | 2.689         |
|                                                      | - 특별한 경험              | 0.789        | 2.949         |
|                                                      | - 한국 전통문화의 아름다움       | 0.743        | 3.056         |
|                                                      |                       |              | 2.944         |
| FACT-3<br>: 탈출 동기(M3)<br>(3.15%, $\alpha=0.750$ )    | - 생활의 활력을 갖기 위해서      | 0.809        | 2.887         |
|                                                      | - 정신적 육체적 휴식을 위해      | 0.801        | 3.045         |
|                                                      | - 일상생활 단조로움 탈출        | 0.788        | 2.672         |
|                                                      | - 조용한 곳에서 나만의 시간을 위해서 | 0.624        | 2.492         |
|                                                      |                       |              | 2.774         |
| FACT-4<br>: 사회관계지향동기(M4)<br>(1.87%, $\alpha=0.854$ ) | - 친구와의 친밀감을 높이기 위해    | 0.906        | 2.311         |
|                                                      | - 소속집단 구성원과의 관계향상을 위해 | 0.880        | 2.401         |
|                                                      |                       |              | 2.356         |
| FACT-5<br>: 가족지향동기(M5)<br>(2.01%, $\alpha=0.842$ )   | - 가족과 시간을 보내기 위해서     | 0.908        | 2.576         |
|                                                      | - 자녀나 가족 교육을 위해서      | 0.841        | 2.345         |
|                                                      |                       |              | 2.461         |

(\*)Varimax 후 고유값(Eigenvalue)이 1이상인 요인들을 추출하였고, 추출된 요인의 설명분산 적재량은 67.32% 임.

(\*\*) (factor loading)은 0.4이상인 변수들을 나타냄

(\*\*\*)고택 관광동기의 각 변수의 값은 0점: 전혀 그렇지 않다, 2점: 보통, 4점: 매우 그렇다

고택 방문·체험의 지적 동기(M1) 요인은 ‘전통적 볼거리 체험’, ‘한옥생활 체험’, ‘고택관련 역사나 이야기’, ‘고택에 대한 궁금증 해소’, ‘고택의 문화적 중요성’의 5개로 구성되어있는 것으로 나타났고, 심미적 동기(M2)는 ‘역사적 감동’을 포함하여 3개 변수, 탈출(정신적 휴식) 동기(M3)는 ‘생활의 활력 되찾기’를 포함한 4개 변수로, 사회관계지향 동기(M4)는 ‘친구와의 친밀감’, ‘소속집단구성원과의 관계 향상’의 2개 변수로, 그리고 가족지향 동기(M4)는 ‘가족과 시간 보내기’와 ‘자녀, 가족의 교육’의 2개 변수로 구성되는 것으로 나타났다.

한편 추출된 각 요인의 변수군에 대한 문항 일관성 검증 즉 크론바흐알파(Chronbach's  $\alpha$ ) 계수를 측정한 결과, 요인1(M1) 「지적 동기」의 6개 항목에 대한 알파 계수는 0.840, 요인2(M2) 「심미적 동기」는 0.807, 요인3(M3) 「탈출(정신적 휴식 동기)」는 0.750, 요인4(M4) 「사회관계 지향 동기」는 0.854, 요인5(M5) 「가족지향 동기」는 0.842로 높게 나타났으며, 따라서 전체 문항군의 신뢰도는 높은 편으로 측정도구로서의 일관성 문제도 없는 것으로 나타났다.

둘째, 고택체험 사전에 실시한 선택속성에 대해 요인분석을 한 결과는 <표 IV-3>과 같다. 선택속성에 대한 요인분석에 의하면, KMO 값은 0.917( $p < .01$ )로서 표본의 요인분석 적합도는 확보되었고, 구형성 검증의 유의확률도 0.00( $p < .5$ )으로 상관행렬이 단위행렬이 아님이 검증되었다. 총분산 설명력은 70.90로 나타나서 설명력의 문제는 없었으며, 요인적재량도 적재량이 낮은 문항을 제외하고는 모두 0.4보다 높게 나타났다.

분석결과 사전 선택 속성의 요인으로는, 역사문화적 요인(A1), 자연경관

요인(A2), 편의 요인 (A3), 시설 요인(A4), 서비스 요인(A5)의 5가지 요인으로 구성된 것으로 나타났다.

<표 IV-3>고택관광 선택속성에 대한 요인 분석

| 요인명*<br>(분산설명력,<br>신뢰성계수 $\alpha$ )               | 평가 변수           | 요인<br>적재량**) | 인식도<br>평균***) |
|---------------------------------------------------|-----------------|--------------|---------------|
| FACT-1<br>: (A1)<br>(21.06%, $\alpha=0.902$ )     | - 역사적 인물        | 0.863        | 2.756         |
|                                                   | - 문화재 지정여부      | 0.854        | 2.565         |
|                                                   | - 교육적 가치        | 0.745        | 2.948         |
|                                                   | - 역사적 가치        | 0.744        | 3.039         |
|                                                   | - 역사문화 유적지 위치   | 0.665        | 2.961         |
|                                                   | - 자연 동식물 관찰     | 0.614        | 2.475         |
|                                                   |                 |              | 2.790         |
| FACT-2<br>: 자연경관(A2)<br>(14.27%, $\alpha=0.889$ ) | - 친환경적 경관       | 0.816        | 3.276         |
|                                                   | - 아름다운 주위 경관    | 0.783        | 3.258         |
|                                                   | - 전통적 분위기       | 0.771        | 3.273         |
|                                                   | - 한적하고 조용한 곳    | 0.744        | 3.297         |
|                                                   |                 |              | 3.276         |
| FACT-3<br>: 편의(A3)<br>(13.41%, $\alpha=0.868$ )   | - 편의시설          | 0.835        | 3.223         |
|                                                   | - 교통 및 주차 편의    | 0.773        | 3.110         |
|                                                   | - 고택의 청결도       | 0.745        | 3.360         |
|                                                   | - 쉽게 찾을 수 있는 위치 | 0.656        | 2.846         |
|                                                   | - 숙박 및 이용요금     | 0.644        | 3.087         |
|                                                   |                 |              | 3.125         |
| FACT-4<br>: 시설(A4)<br>(11.55%, $\alpha=0.851$ )   | - 고풍스런 분위기      | 0.788        | 3.081         |
|                                                   | - 마당과 마루의 별도 배치 | 0.764        | 2.890         |
|                                                   | - 한옥 분위기        | 0.755        | 3.185         |
|                                                   | - 주변과의 조화       | 0.664        | 2.946         |
|                                                   |                 |              | 3.025         |
| FACT-5<br>: 서비스(A5)<br>(10.6%, $\alpha=0.878$ )   | - 고택시설에 대한 안내   | 0.788        | 2.792         |
|                                                   | - 지역주민의 친절도     | 0.725        | 2.766         |
|                                                   | - 역사문화적 배경 설명   | 0.683        | 2.788         |
|                                                   | - 관리자의 친절도      | 0.668        | 3.028         |
|                                                   |                 |              | 2.844         |

(\*)Varimax 후 고유값(Eigenvalue)이 1이상인 요인들을 추출하였고, 추출된 요인의 설명분산적재량은 70.90% 임.

(\*\*)요인적재량(factor loading)은 0.4이상인 변수들을 나타냄

(\*\*\*)관광동기의 각 변수의 값은 0점: 전혀 그렇지 않다, 2점: 보통, 4점: 매우 그렇다

역사적 요인(S1)은 ‘고택관련 역사적 인물’, ‘문화재 지정여부’, ‘교육적 가치’, ‘역사적 가치’, ‘역사 문화 유적지 위치’, ‘자연동식물 관찰’의 6개 변수로 구성되어있으며, 경관 요인(A2)은 ‘친환경적 경관’, ‘아름다운 주위 경관’, ‘전통적 분위기’, ‘한적하고 조용한 곳’의 4개 변수로, 그리고 편의 요인(A3)은 ‘편의시설’, ‘교통 및 주차 편의’, ‘고택의 청결도’, ‘쉽게 찾을 수 있는 위치’, ‘숙박 및 이용 요금’의 5개 변수로, 그리고 시설요인(A4)은 ‘고풍스러운 분위기’, ‘마당과 마루의 별도 배치’, ‘한옥 분위기’, ‘주변과의 조화’의 5개 변수로, 또한 서비스 요인(A5)은 ‘고택 시설에 대한 안내’, ‘지역주민들의 친절도’, ‘역사문화적 배경 설명’, ‘관리자의 친절도’의 4개 변수로 구성되어있는 것으로 나타났다.

선택속성에서 추출된 각 요인의 변수군에 대한 크론바흐 알파 계수를 측정한 결과, 역사 요인(A1)의 6개 항목에 대한 알파 계수는 0.902, 경관 요인(A2)은 0.889, 편의 요인(A3)은 0.868, 시설 요인(A4)은 0.851, 그리고 서비스 요인(A5)은 0.878 로 높게 나타났으며, 따라서 전체 문항군의 신뢰도는 높은 편으로 측정도구로서의 일관성 문제도 없는 것으로 나타났다.

셋째, 고택 체험 사후에 선택속성 측정, 즉 사후 선택에 대한 만족정도 측정에 대한 요인분석의 결과는 <표 IV-4>와 같다. 사후 선택에 대한 만족정도에 대한 요인분석에 의하면, KMO 값은 0.923( $p < .01$ )로서 표본의 요인분석 적합도는 확보되었고, 구형성 검증의 유의확률도 0.00( $p < .01$ )으로 상관행렬이 단위행렬이 아님이 검증되었다. 충분산 설명력은 71.59로 나타나서 설명력의 문제는 없었으며, 요인적재량도 적재량이 낮은 문항 이외의 모든 변수가 0.4보다 높게 나타났다.

**<표 IV-4>고택관광 후 만족에 대한 요인 분석**

| 요인명*)<br>(분산설명력,<br>신뢰성계수 $\alpha$ )                      | 평가 변수                | 요인<br>적재량**) | 인식도<br>평균***) |
|-----------------------------------------------------------|----------------------|--------------|---------------|
| FACT-1<br>:           만족(S1)<br>(21.06%, $\alpha=0.895$ ) | -           경관       | 0.765        | 3.427         |
|                                                           | - 한적하고 조용한 곳         | 0.725        | 3.493         |
|                                                           | - 한옥 분위기             | 0.713        | 3.351         |
|                                                           | - 아름다운 주위 경관         | 0.685        | 3.416         |
|                                                           | - 전통적 분위기            | 0.676        | 3.488         |
|                                                           | - 주변과의 조화            | 0.654        | 3.255         |
|                                                           | - 고풍스러운 건물           | 0.648        | 3.414         |
|                                                           | - 마당과 마루의 별도 배치      | 0.647        | 3.347         |
|                                                           |                      |              | 3.399         |
| FACT-2<br>: 역사문화 만족(S2)<br>(14.27%, $\alpha=0.909$ )      | - 교육적 가치             | 0.780        | 3.171         |
|                                                           | - 문화재 지정여부           | 0.771        | 3.011         |
|                                                           | - 역사적 가치             | 0.763        | 3.261         |
|                                                           | - 고택관련 역사적 인물        | 0.732        | 3.022         |
|                                                           |                      |              | 3.116         |
| FACT-3<br>: 교육 및 체험 만족(S3)<br>(13.41%, $\alpha=0.881$ )   | - 전통놀이 및 문화체험        | 0.799        | 2.828         |
|                                                           | - 전통문화 관련 볼거리        | 0.764        | 2.927         |
|                                                           | - 전통문화 관련 공부거리       | 0.763        | 2.835         |
|                                                           | - 자연 동식물 관찰          | 0.705        | 2.574         |
|                                                           |                      |              | 3.125         |
| FACT-4<br>: 전체만족(S4)<br>(11.55%, $\alpha=0.881$ )         | - 다른 고택도 방문 희망       | 0.796        | 3.280         |
|                                                           | - 이 고택 재방문 의사        | 0.770        | 3.244         |
|                                                           | - 주위사람에게 이 고택방문 권유의사 | 0.720        | 3.358         |
|                                                           | - 전반적 만족             | 0.681        | 3.375         |
|                                                           |                      |              | 3.314         |
| FACT-5<br>: 서비스만족(S5)<br>(10.6%, $\alpha=0.806$ )         | - 고택시설에 대한 안내        | 0.760        | 3.202         |
|                                                           | - 역사문화적 배경 설명        | 0.708        | 3.067         |
|                                                           | - 관리자의 친절도           | 0.690        | 3.517         |
|                                                           |                      |              | 3.262         |

(\*)Varimax       후 고유값(Eigenvalue)이 1이상인 요인들을 추출하였고, 추출된 요인의 설명분산적재량은 71.59% 임.

(\*\*)요인적재량(factor loading)은 0.4이상인 변수들을 나타냄

(\*\*\*)관광동기의 각 변수의 값은 0점: 전혀 그렇지 않다, 2점: 보통, 4점: 매우 그렇다

### 3. 분석결과 및 해석

#### 1) 고택 관광동기가 선택속성에 미치는 영향

관광동기는 관광지를 선택하는 것과 불가분의 관계가 있다. 관광동기는 고택관광이란 문화유적관광을 선택하는 기준으로서 중요한 독립변수로 작용한다. 따라서 고택관광 동기가 선택속성에 미치는 영향을 분석한 결과는 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 고택관광 동기가 선택속성에 미치는 영향

| 요인           | 관광동기 요인                      | 표준화회귀계수 | 표준오차 | t      | 유의확률   |
|--------------|------------------------------|---------|------|--------|--------|
| 역사문화<br>(A1) | 사회관계지향(M4)                   | .395    | .066 | 5.838  | .000** |
|              | 지식(M1)                       | .202    | .068 | 2.987  | .003** |
|              | 탈출(M3)                       | .147    | .067 | 2.176  | .031*  |
|              | R²: .219, F: 4.734, P< .031  |         |      |        |        |
| 자연경관(<br>A2) | 탈출(M3)                       | .191    | .079 | 2.633  | .009** |
|              | 지식(M1)                       | .184    | .077 | 2.536  | .012*  |
|              | 사회관계지향(M4)                   | -.159   | .075 | -2.191 | .030*  |
|              | R²: .097, F: 4.802, P< .030  |         |      |        |        |
| 편의(A3)       | 사회관계지향(M4)                   | -.244   | .081 | -2.735 | .007** |
|              | 가족지향(M4)                     | -.321   | .096 | -4.939 | .000** |
|              | R²: .364, F: 12.864, P< .000 |         |      |        |        |
| 시설(A4)       | 가족지향(M5)                     | .222    | .073 | 3.110  | .002** |
|              | 탈출(M3)                       | .210    | .076 | 2.934  | .004** |
|              | 지식(M1)                       | .183    | .074 | 2.565  | .011*  |
|              | R²: .128, F: 6.578, P< .011  |         |      |        |        |
|              | *P<.05, **P<.01              |         |      |        |        |

첫째, 선택속성 중 ‘고택관련 역사적 인물’, ‘문화재 지정여부’, ‘교육적 가치’, ‘역사적 가치’, ‘역사문화 유적지 위치’, ‘자연 동식물 관찰’로 구성되는 ‘역사문화(A1)’속성에 미치는 관광동기는 친구와 친밀감을 높이기 위해, 소속집단 구성원과 관계향상을 위해 등으로 구성된 ‘사회적 관계지향



(M4)동기'가 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다음으로 '지적 동기(M1)', '탈출 동기(M3)'의 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

사회적 관계지향 동기가 역사문화 속성에 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타난 것은 고택체험 목적에 있어서 동료, 친구들과 역사·교육을 중시한다는 것을 보여주는 결과라고 하겠다. 이러한 결과는 동료들과 관계 유지 및 강화를 위한 여행에서 역사·교육과 관련된 선택을 하는 경우가 많다는 것을 보여준다. 다음으로 지적 동기의 경우 지식추구를 위해서 고택관광을 선택할 때, 주로 '전통문화관련 볼거리', '전통문화관련 공부거리', '역사 문화적 배경 설명'등의 역사 교육 및 전통 문화체험 요인을 선호하기 때문인 것으로 판단된다. 따라서 이것은 고택체험 프로그램에 있어 각 고택의 특성과 관련 인물에 대한 역사 및 교육에 관한 내용을 보강하고, 다양화할 필요성이 있다는 것을 시사한다. 또한 탈출 동기와 역사문화 선택속성과의 관계는 스트레스 해소나 정신적 안정에 있어서 고택이 가지고 있는 역사, 문화적 가치를 중시하고 있는 것으로 판단된다.

두 번째, 선택속성 중 고택의 '친환경적 경관', '아름다운 주위 경관', '전통적 분위기', '한적하고 조용한 곳'으로 구성된 '자연경관(A2)'속성에 미치는 관광동기를 보면, '탈출 동기(M3)', '지식 동기(M1)', '사회적 관계지향 동기(M4)'의 순으로 영향을 주는 것으로 나타났다. 탈출 동기는 정신적 피로감을 해소하고, 자연을 통해 안정감을 얻기 위한 것으로서, 고택의 자연경관 속성이 방문자들에게 이런 욕구를 충족시키는 것으로 해석할 수 있다.

셋째, '편의(A3)'속성에 미치는 관광동기를 보면, '사회적 관계 지향(M4)'와 가족지향 동기(M4)'만이 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이것은 가족이나 친구, 동료들의 여행에 있어서 편의시설이나 교통 및 주차,

숙박 및 이용요금 등을 중시하고 있다는 것을 보여준다.

넷째, ‘시설(A4)’에 미치는 동기를 보면, ‘가족지향 동기(M4)’와 ‘탈출 동기(M3)’, ‘지식 동기(M1)’의 순으로 나타났다. 이것은 고택체험 관광객들이 가족이나 그룹단위일 경우, 시설의 질을 선택하는 경향이 크고, 또 탈출 동기로 고택체험을 선택할 경우에 있어서도, 정신·심리적 안정을 추구하기 때문에 편리하고 쾌적한 시설과 설비를 갖춘 곳을 선택하기 때문이라고 볼 수 있다.

## 2) 고택 관광동기가 체험 후 만족에 미치는 영향

고택관광 동기가 고택체험 후 만족에 미친 영향을 분석한 결과는 <표 IV-6>과 같다. 먼저 관광동기가 ‘친환경적 경관’, ‘한적하고 조용한 곳’, ‘현대식과 다른 한옥 분위기’, ‘아름다운 주위경관’, ‘전통적 분위기’, ‘주변과 고택건물의 조화’, ‘고풍스런 건물’, ‘마당과 마루의 별도배치’로 구성되어있는 ‘고택분위기 만족(S1)’에 미치는 영향은 사회관계지향(M4)과 가족지향(M5)으로 나타났다. 고택분위기 만족에 가장 많은 영향을 미치는 관광 동기는 가족지향(M5), 사회관계지향(M4) 순서로 나타났다. 고택분위기 만족에 가장 많은 영향을 미치는 가족지향(M5) 관광 동기는 부(-)의 관계를 보이고 있는데, 이러한 결과는 자녀나 가족의 교육, 가족과 시간을 보내고자 하는 가족지향 동기가 클수록 전통적 분위기와 고풍스러운 건물로 구성된 고택분위기에 대한 만족이 떨어지기 때문으로 볼 수 있다. 이처럼 사회적 관계지향 동기와 가족지향 동기가 관광만족 중에 고택 분위기에 많은 영향을 미치는 것은 친구, 동료, 가족중심의 고택관광의 주요 목적이 고택이 가지고 있는 전통적 분위기와 자연환경과의 조화를 체험을

통해서 새롭게 느끼려는 것이기 때문이라고 판단된다.

<표 IV-6> 고택관광 동기가 체험 후 만족에 미치는 영향

| 후<br>만족 요인     | 관광동기 요인                                  | 표준화회귀계수 | 표준오차 | t      | 유의확률   |
|----------------|------------------------------------------|---------|------|--------|--------|
| 고택분위기<br>(S1)  | 사회관계지향(M4)                               | .191    | .087 | 2.364  | .019*  |
|                | 가족지향(M5)                                 | -.292   | .096 | -3.252 | .001** |
|                | R <sup>2</sup> : .420, F: 6.483, P< .000 |         |      |        |        |
| 역사문화<br>(S2)   | 가족지향(M5)                                 | -.273   | .092 | -2.888 | .004** |
|                | R <sup>2</sup> : .315, F: 2.746, P< .015 |         |      |        |        |
| 교육 및<br>체험(S3) | 가족지향(M5)                                 | -.236   | .098 | -2.564 | .001** |
|                | R <sup>2</sup> : .133, F: 4.628, P< .000 |         |      |        |        |
| 서비스<br>만족(S5)  | 탈출(M3)                                   | -.178   | .078 | -2.263 | .025*  |
|                | 가족지향(M5)                                 | -.198   | .092 | -2.165 | .032*  |
|                | R <sup>2</sup> : .172, F: 5.186, P< .000 |         |      |        |        |
|                | *P<.05, **P<.01                          |         |      |        |        |

두 번째, 고택의 ‘교육적 가치’, ‘문화재 지정여부’, ‘역사적 가치’, ‘고택 관련 역사적 인물’로 구성되는 ‘역사문화 만족(S2)’에 미치는 동기를 보면, 가족지향 동기(M4)만 영향을 주는 것으로 나타났다. 이것은 고택관광의 주요 목적이 지적 추구인 경우에 고택체험을 통해서 역사에 관한 지식과 정보를 충분하게 습득하게 되었다는 것과, 또 가족지향 동기로 고택관광을 체험하였을 때, 가족 특히 자녀들에게 역사와 전통문화에 대한 교육의 효과가 높았다는 것을 의미한다.

셋째, ‘전통놀이 및 문화체험’, ‘전통문화관련 볼거리’, ‘전통문화관련 공부거리’, ‘자연동식물 관찰’로 구성되어있는 ‘교육 및 체험 만족(S3)’에 미치는 동기요인의 영향력에 있어서는, 가족지향 동기(M1)만 영향력을 미친 것으로 나타났다.

마지막으로 탈출(M3)과 가족지향(M5)동기가 ‘서비스 만족(S5)’에 미치는 영향은 모두 부(-)의 관계가 있는 것으로 나타났다. 결국 관광 동기에서 일상생활의 단조로움에서 탈출하고자 하는 욕구가 크고, 가족과 시

간을 보내거나 교육에 대한 동기가 클수록 고택시설에 대한 안내, 배경설명 및 관리자의 친절도가 높을수록 만족도가 떨어지는 것을 알 수 있다. 따라서 일상으로부터 벗어나거나 간접에서 벗어나 가족 간에 자유롭게 시간을 보내려는 동기가 큰 방문객에 대해 지나친 고택서비스는 방문객 만족에서 역효과가 나타나는 것을 시사해준다고 볼 수 있다.

### 3) 고택 선택속성이 체험 후 만족에 미치는 영향

선택요인이 체험 후 만족에 미치는 영향을 보면 <표 IV-7>과 같다. 첫째, 고택분위기 만족에 영향을 미치는 선택속성은 역사문화(A1)와 서비스(A5)로 나타났고, 그중 역사문화(A1)가 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 고택방문 만족 중 고택분위기에 대한 만족은 고택에 대한 서비스보다 고택에 관련 역사적 가치, 관련된 인물에 대한 이야기 등과 같은 요소가 더 많은 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

<표 IV-7> 고택관광 선택속성이 체험 후 만족에 미치는 영향

| 후<br>만족 요인    | 선택속성                                                       | 표준화회귀계수 | 표준오차 | t      | 유의확률   |
|---------------|------------------------------------------------------------|---------|------|--------|--------|
| 고택분위기<br>(S1) | 역사문화(A1)                                                   | .503    | .057 | 9.387  | .000** |
|               | 서비스(A5)                                                    | .131    | .054 | 2.444  | .015*  |
|               | R²: .277, F: 19.359, P< .000                               |         |      |        |        |
| 역사문화<br>(S2)  | 역사문화(A1)                                                   | .142    | .062 | 2.381  | .018*  |
|               | 자연경관(A2)                                                   | .229    | .060 | 3.843  | .000** |
|               | 서비스(A5)                                                    | -.149   | .060 | -2.508 | .013*  |
|               | R²: .105, F: 5.958, P< .000                                |         |      |        |        |
| 전체만족(S<br>4)  | 편의(A3)                                                     | .126    | .060 | 2.079  | .039*  |
|               | 서비스(A5)                                                    | .238    | .061 | 3.930  | .000** |
|               | R²: .073, F: 3.989, P< .002    R²: .133, F: 4.628, P< .000 |         |      |        |        |
| 서비스<br>만족(S5) | A2(자연경관)                                                   | .266    | .060 | 4.413  | .000** |
|               | R²: .084, F: 4.654, P< .000                                |         |      |        |        |
|               | *P<.05, **P<.01                                            |         |      |        |        |

둘째, 역사문화 만족(S2)에 영향을 미치는 선택속성은 역사문화(A1), 자연경관(A2), 서비스(A5) 등으로 나타났고, 그중 역사문화(A1) 선택속성이 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 선택속성 중 고택시설에 대한 안내, 주민의 친절도, 역사문화적 배경 설명, 관리자의 친절도 등으로 구성된 서비스(A5) 속성은 역사문화 만족(S2)과 부(-)의 관계를 보이고 있는데, 이러한 결과는 고택에 대한 설명이나 안내가 지나치거나 오류가 있을 경우 역사문화 만족(S2)에 부정적 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 따라서 고택체험에서 역사문화 만족을 높이기 위해서는 적절한 친절과 정확한 해설이 필요한 것을 시사해준다고 하겠다.

#### 4) 고택 관광동기가 선택 속성과 만족에 미치는 영향

이상에서의 관광동기와 선택속성과 만족(고택체험 후) 간의 관계에 대한 분석 결과를 바탕으로, 관광동기-선택속성변화-만족도에 미치는 회귀 분석 결과를 <표 IV-8>에 제시하였다.

<표 IV-8> 고택관광 동기, 선택속성이 체험 후 만족에 미치는 영향

| 요인          | 선택 요인                       | 표준화 회귀계수 | 표준오차 | t값     | 유의확률 |
|-------------|-----------------------------|----------|------|--------|------|
| 고택분위기 (S1)  | 가족지향(M5)                    | -.272    | .099 | -3.017 | .003 |
|             | 역사문화(A1)                    | .402     | .085 | 5.056  | .000 |
|             | 서비스(A5)                     | .171     | .076 | 2.274  | .024 |
|             | R²: .314, F: 6.360, P< .000 |          |      |        |      |
| 역사문화 (S2)   | 가족지향(M5)                    | -.390    | .096 | -4.116 | .000 |
|             | 경관(A2)                      | .207     | .080 | 2.697  | .008 |
|             | 서비스(A5)                     | -.261    | .074 | -3.313 | .001 |
|             | R²: .241, F: 4.419, P< .000 |          |      |        |      |
| 교육 및 체험(S3) | 탈출(M3)                      | .173     | .089 | 2.020  | .045 |
|             | 가족지향(M5)                    | -.210    | .110 | -2.086 | .039 |

|                            |                             |       |      |        |      |
|----------------------------|-----------------------------|-------|------|--------|------|
| 서비스 만족(S5)                 | 서비스(A5)                     | -.162 | .085 | -1.994 | .047 |
|                            | R²: .148, F: 2.412, P< .011 |       |      |        |      |
|                            | 심미(M2)                      | .248  | .081 | 3.157  | .002 |
|                            | 탈출(M3)                      | -.178 | .078 | -2.266 | .025 |
|                            | 가족지향(M5)                    | -.237 | .096 | -2.577 | .011 |
|                            | 경관(A2)                      | .304  | .080 | 4.090  | .000 |
| R²: .286, F: 5.58, P< .000 |                             |       |      |        |      |

첫째, ‘고택 분위기 만족(S1)’에는 동기 중에는 가족지향 동기(M5), 그리고 선택속성에서는 역사(A1)와 서비스(A5)가 영향을 미치는 것으로 나타났다. 가족지향 동기와는 부(負)적의 관계를 보여주고 있으며, 역사문화(A1)가 가장 고택분위기 만족에 가장 큰 영향을 미치며, 다음으로 서비스(A5)의 순으로 나타났다. 역사가 고택 분위기 만족에 미치는 영향이 가장 크다는 것은 고택관련 역사적 인물, 고택의 교육적, 역사적 가치 등의 속성이 고택의 분위기 만족에 중요하게 작용한다는 것을 의미한다. 또 효과적인 서비스 즉 고택의 역사문화 배경에 대한 설명, 고택시설 안내, 고택 관리자의 친절 정도나 지역주민의 친절도가 고택 분위기에 대한 방문객들의 만족에도 중요한 역할을 한다는 것을 보여준다. 그러나 가족지향 동기와 고택 분위기 만족과는 부(-)의 관계가 나타났다는 것은 고택 관광동기에 비해서 고택 체험 후에 오히려 고택 분위기 만족이 낮아졌다는 것을 의미하는데, 이것은 고택 체험이 가족들과의 시간 보내기에는 적합하지 않았다는 것을 반증하는 것으로 고택 체험 중에서 가족 그룹을 위한 프로그램의 보강이 필요하다는 것을 시사한다.

둘째, 역사·문화 만족(S2)에는, 동기 중의 가족지향(M5)과의 관계가 가장 크고, 그리고 선택속성 중에는 경관(A2)과 서비스(A5) 요인의 순으로 관계가 있는 것으로 나타났다. 그러나 가족지향 동기와 역사·문화 만족과는 부(-)의 관계가 큰 것으로 나타났는데, 이것은 가족과의 시간 보내기,

자녀의 교육의 동기로 고택 체험을 하였으나 체험을 통해서 실제로 교육적 가치나 역사적 가치를 인식하는 정도가 오히려 낮아졌다는 것을 보여주는 결과다. 따라서 가족단위의 방문객들을 위하여 고택의 역사적, 교육적인 측면에 대한 시설과 안내 및 설명을 위한 보완책이 필요할 것으로 생각된다.

셋째, 교육 및 체험 만족(S3)에는 동기 중 탈출(M3)와 가족지향(M5), 그리고 선택속성에서는 서비스(A5)가 영향을 미치는 것으로 나타났다. 생활의 활력을 목적으로, 그리고 정신적 육체적 휴식을 위해서 고택 체험을 하려는 동기를 가진 방문객에게 있어서도 전통놀이나 전통문화 관련 볼거리 및 공부거리 등을 제공하는 것이 그들에게는 기대 이상의 정신적, 육체적 휴식과 힐링을 가져다 줄 수 있다는 것을 의미한다. 또 가족지향 동기로 고택 체험을 선택한 방문객들에게 고택에서의 전통놀이, 볼거리는 당연히 가족들에게는 새로운 유대감을 만들어 준다고 볼 수 있다. 또한 시설 안내나 역사적 배경 설명, 그리고 관리자나 지역주민의 친절함도, 방문객들에게는 교육 및 체험의 만족도로 이어진다는 것을 보여준다.

넷째, 서비스 만족(S4)과는 동기 중 심미(M2), 탈출(M3), 가족지향(M5)와, 그리고 선택속성 중에는 경관(A2)와 관련이 있는 것을 나타났다. 서비스(A5)만 영향을 주는 것으로 나타났다. 이것은 심미적 동기에 높은 고택 방문객일수록 고택시설에 대한 안내 및 역사문화적 배경 설명, 그리고 관리자의 친절함에 대한 만족도 높다는 것을 의미한다. 한편 서비스만족과 탈출동기와는 부적 관계를 보여주는데, 이것은 정신적, 육체적 휴식을 구하는 방문객일수록 보다 질 높은 서비스를 찾는 성향이 강하다는 것을 의미한다. 또한 가족지향 동기와 서비스 만족과의 관계도 부적으로 나타났다으며, 이것은 가족지향 동기가 강한 방문객들의 경우 자녀를 동반하

는 경우가 많고, 따라서 보다 충실한 고택 시설 안내, 역사문화적 배경 설명 및 관리자의 친절함에 충실해야 한다는 것을 보여준다. 한편 선택 속성 중 경관(A2)이 서비스 만족에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이것은 고택 자체의 분위기나 주위 환경이 서비스 평가에 매우 긍정적으로 작용한다는 것을 의미한다.

한편 고택방문객을 대상으로 관광동기가 방문 고택 선택속성과 체험 후 만족에 미치는 관계를 경로분석을 통해서 확인하고자 한다. 분석모형은 식(1), 식(2)와 같다. 고택방문 동기가 고택 선택속성과 체험 후 만족에 미치는 영향관계를 파악하기 위한 다중회귀식을 함수관계로 표현하면 다음과 같다.

$$S = f(M, A) \quad \text{식(1)}$$

$$A = f(M) \quad \text{식(2)}$$

( S : 체험 후 만족도, M : 고택 방문동기, A : 고택 선택속성 )

그리고 경로분석에 의해 고택 방문동기가 고택 선택속성과 체험 후 만족에 미치는 직·간접효과를 알아보기 위해 위의 식(1)을 전미분하여 전도함수(total derivate)를 구하면 식(3)과 같고, 이것을 방문동기(M)로 미분하면 식(4)와 같다. 식(4)에서 고택 방문동기(M)가 체험 후 만족(S)에 미치는 영향을 고택 선택속성(A)에 의한 직·간접효과로 구할 수가 있다.

$$dS = f_M \times dM + f_A \times dA \quad \text{식(3)}$$

$$\frac{dS}{dM} = \frac{dS}{dM} \times \frac{dM}{dM} + \frac{dS}{dA} \times \frac{dA}{dM} \quad \text{식(4)}$$

식(1)과 식(2)에 의한 회귀분석결과를 식(3)과 식(4)에 의한 경로분석결과 고택방문동기 중 가족지향 동기(M5)가 선택 속성 중 역사(A1)와 서비



스(A5)를 경유하여 고택분위기 만족(S1)에 미치는 영향은 <표 IV-9>와 같다. 가족지향 동기가 역사 속성(A1)을 경유하여 고택분위기 만족(S1)에 미치는 영향은 서비스 속성(A5)을 경유하여 미치는 영향보다 높은 것으로 나타났다. 이것은 가족지향 동기를 가지고 고택체험을 한 방문객들의 고택분위기 만족에는 고택 시설 안내, 역사적 배경 설명, 관리자나 지역주민의 친절도와 같은 서비스 선택속성도 작용하지만, 고택관련 역사적 인물, 교육적·문화적 가치, 문화재 지정 여부와 같은 역사적 선택속성이 고택 분위기 만족에 더 중요하게 작용한다는 것을 알 수 있다.

**<표 IV-9> 가족지향 관광동기가 선택속성과 고택분위기 만족에 미치는 영향**

| 경로                                                 | 직접효과  | 간접효과                         | 총효과   |
|----------------------------------------------------|-------|------------------------------|-------|
| M5→A1→S1                                           | 0.085 | $0.165 \times 0.503 = 0.083$ | 0.168 |
| M5→A5→S1                                           | 0.085 | $0.225 \times 0.119 = 0.039$ | 0.112 |
| S1(고택분위기 만족), M5(가족지향 동기), A1(역사문화 속성), A5(서비스 속성) |       |                              |       |

다음으로 가족지향 동기(M5)가 선택속성 중 자연경관(A2)과 서비스(A5)를 통해서 역사문화 만족(S2)에 미치는 영향은 <표 IV-10>과 같다. 가족지향 방문 동기를 가진 방문객은 역사문화 만족과 부(-)의 관계를 갖는 것으로 나타났는데, 서비스 선택속성이 자연경관 속성보다 방문의 부정적 만족에 더 많은 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다.

**<표 IV-10> 가족지향 관광동기가 선택속성과 역사문화 만족에 미치는 영향**

| 경로                                                 | 직접효과   | 간접효과                           | 총효과    |
|----------------------------------------------------|--------|--------------------------------|--------|
| M5→A2→S2                                           | -0.052 | $0.101 \times 0.242 = 0.083$   | -0.031 |
| M5→A5→S2                                           | -0.052 | $0.225 \times -0.163 = -0.037$ | -0.089 |
| S2(역사 문화 만족), M5(가족지향 동기), A2(자연경관 속성), A5(서비스 속성) |        |                                |        |

다음으로 탈출동기(M3)와 가족지향 동기(M5)가 서비스 속성(A5)과 교육 및 체험 만족(S3)에 미치는 영향은 <표 IV-11>과 같다. 가족지향 동

기는 고택의 친환경적이고 아름다운 경관, 그리고 전통적 분위기에는 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났으나, 역사문화 만족(S2)에는 부(-)의 관계를 보여주었다. 즉 가족지향 동기의 방문객들에게 고택의 경관을 선호하여 선택을 하였으나, 체험 후의 역사적 교육적 가치에 대해서는 낮게 평가한 것이다. 이것은 가족지향 동기의 방문객들이 고택의 자연적 경관, 역사적 가치를 선호하여 고택체험을 할 경우, 대부분이 자녀를 동반한 경우가 많다. 따라서 고택체험을 통해서 자녀들에게 미칠 역사적, 교육적 가치<sup>6)</sup>에 대한 기대를 생각보다는 충족시키지 못하였다는 것을 의미한다. 한편 가족지향 동기와 고택의 서비스 속성과의 관계는 긍정적이었으나, 서비스 속성과 역사문화만족 간의 관계도 부적인 것으로 나타났다. 이것은 고택 안내나 설명, 친절 등이 역사문화 만족 자체에 부정적인 영향을 주었다는 것을 의미한다. 따라서 서비스의 질적, 양적 수준의 제고가 필요한 것으로 판단된다.

<표 IV-11> 관광동기가 서비스 속성과 교육 및 체험 만족에 미치는 영향

| 경로                                                 | 직접효과  | 간접효과                           | 총효과   |
|----------------------------------------------------|-------|--------------------------------|-------|
| M3→A5→S3                                           | 0.187 | $-0.057 \times -0.092 = 0.005$ | 0.192 |
| M5→A5→S3                                           | 0.164 | $0.225 \times -0.092 = -0.037$ | 0.127 |
| S3(교육 및 체험 만족), M3(탈출 동기), M5(가족지향 동기), A5(서비스 속성) |       |                                |       |

탈출동기가 서비스 속성에 미치는 영향은 부적인 관계로 나타나고, 또한 서비스 속성과 교육 및 체험 만족과의 관계도 부적으로 나타났다. 이것은 탈출동기가 고택체험 선택이 있어 서비스와는 그다지 관련이 없다는 것을 의미하며, 서비스 속성 역시 교육 체험 만족과 부적이 관계로 나타났다. 이것은 서비스 선택과 전통놀이나 전통문화 관련 볼거리, 공부거리

6) 보면, 가족단위 방문객들이 ‘자녀나 가족 교육을 위해서’에 대한 평균 값(3.21, 범위: 0.00~4.00)이, 다른 방문단위(혼자, 연인, 친구, 단체)에 비해서 월등하게 높게 나타났다.

에 대한 만족과는 그다지 관련이 없다는 것을 의미한다.

다음으로 심미적 동기(M2), 탈출동기(M3), 가족지향 동기(M5)가 자연경관 속성(A2)을 경유하여 서비스 만족(S5)에 미치는 영향은 <표 IV-12>와 같다. 먼저 탈출동기(M3)가 자연경관 속성(A2)을 경유하여 서비스 만족(S5)에 미치는 영향이, 심미적 동기(M2)나 가족지향 동기(M5)보다 더 높은 것으로 나타났다. 한편 심미적 동기와 탈출동기는 서비스 만족에 정적인 관계를 보여주었으나, 가족지향 동기는 부적인 관계를 나타내고 있다. 이것은 가족지향 동기의 방문객들 대다수가 자녀를 동반한 경우가 많아서, 고택시설 안내, 역사문화적 배경 설명, 관리자 친절도와 같은 서비스에 대해 부족함을 느꼈다는 것을 의미한다. 반면에 역사적 감동, 특별한 경험, 전통문화의 아름다움과 같은 심미적 동기(M2)나 정신적 육체적 휴식을 지향하는 탈출동기(M3)의 방문객의 경우에는 자연경관 속성이 중요한 선택 기준이 되었고, 고택체험을 통해서 그런 욕구를 상당히 충족시킴으로서 이것이 서비스에 대한 만족으로 이어진 것이라고 생각할 수 있다. 따라서 가족지향 동기의 방문객들에게 있어서는 고택의 자연경관이 선택 기준으로 크게 작용하지 않았으며, 또 고택의 자연경관이 체험 만족에는 그다지 관련이 없다는 것을 의미한다.

<표 IV-12> 관광동기가 자연경관 속성과 서비스 만족에 미치는 영향

| 경로                                                          | 직접효과   | 간접효과                         | 총효과    |
|-------------------------------------------------------------|--------|------------------------------|--------|
| M2→A2→S5                                                    | 0.199  | $0.097 \times 0.265 = 0.026$ | 0.202  |
| M3→A2→S5                                                    | 0.323  | $0.047 \times 0.265 = 0.012$ | 0.335  |
| M5→A2→S5                                                    | -0.154 | $0.101 \times 0.265 = 0.027$ | -0.127 |
| S5(서비스 만족), M2(심미적 동기), M3(탈출 동기), M5(가족지향 동기), A2(자연경관 속성) |        |                              |        |

## V. 결론 및 제언

문화유산의 관광자원화에 대한 다양한 접근과 사업들이 진행되어왔다. 특히 고택체험 관광은 다른 문화유산자원을 활용한 관광과는 몇 가지 측면에서 중요성을 가지고 있다. 첫째, 고택체험은 과거 선인들의 생활세계에서 현대인들이 일상적 생활을 하는 과거의 현실화 공간에서 경험을 제공하는 기회라는 점에서 전통적 생활문화의 계승을 위한 최적합 공간이라고 할 수 있다.

둘째, 고택에서의 일상적 생활과 전통적 놀이 및 학습은 과거 선인들의 정신세계의 감정 구조(structure of feeling)를 의식적으로 느낄 수 있게 된다. 즉 고택은 과거 선인들 시대의 문화 정신이라고 할 수 있는 감정구조가 구석구석 녹아 스며들어있다. 따라서 고택체험은 그런 선인들의 감정구조를 현대인들에게 전달하는 시·공적 장이 될 수 있다는 점이다.

셋째, 고택체험에 참여하는 현대인들은 고택체험을 통해서 각 고택의 역사적 배경, 중심인물을 되돌아보는 기회를 가지게 된다. 이것은 지역 전통 문화 그리고 지역의 생활문화와 역사적 단절을 현대인들의 의식 속에 재생시키는 전통문화의 전승의 교육적 역사적 계기가 될 수 있다.

특히 경주는 신라문화의 중심지라는 인식이 강하여, 경주를 방문하는 관광객들은 신라문화만을 의식하고 있으나, 경주는 고려시대는 물론 조선시대에 있어서 유교문화의 한 중심지이기도 하며, 양동마을은 물론 곳곳에 옛 유교문화를 접할 수 있는 명문가의 고택들이 잔존하고 있는 곳이다. 이런 경주의 유교문화 자원에 대해서는 중앙정부는 물론 지자체 차원에서의 관심과 지원정책도 매우 부족한 실정이다. 고택체험을 관광 프로그램으로 만들어서 고택의 관광자원화를 추진하는 기관은 경주의 신라문화원을 중심으

로 소수에 불과하다.

이에 본 연구는 고택체험 관광이 가지고 있는 관광자원으로서의 중요성을 조명하고, 이에 정책적 제도적 발전을 위한 가능성을 모색하는 것을 목적으로 연구를 진행하였다. 또한 방문객들에 대한 실증적 연구를 통해서, 바람직한 고택체험 관광 프로그램 개발과 정책에 활용할 수 있는 자료를 도출하고자 하였다.

이런 목적을 위해 본 연구는 고택체험 방문객들의 방문동기, 선택속성, 그리고 체험 후의 만족도와의 관계를 통계적으로 분석하였다. 방문객들의 만족도를 확인하기 위해 방문동기를 선행변수로 하고, 선택속성을 매개변수로 하여 설문조사를 실시하였다.

수집된 데이터를 통해서 방문객들의 인구통계학적 속성을 파악하였고, 선택속성과 체험 후 만족도에 대한 요인분석을 통해 설문문항의 신뢰성, 타당성을 평가하여 회귀분석을 하여 통계처리 결과를 도출하였다. 그리고 고택체험 동기가 선택속성과 방문객들의 사후 만족도에 미치는 직·간접적인 영향을 분석하기 위해 다중회귀식을 통해 나타난 표준화계수를 이용하여 경로분석을 실시하였다.

그 결과 도출된 내용은 다음과 같다.

첫째, 고택체험 관광동기와 선택속성과의 관계는 다중회귀분석결과 동기요인 중 서비스(A5)를 제외하고는 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 특히 사회관계지향 동기는 역사문화(A1), 자연경관(A2), 편의(A3)에 미치는 영향이 상대적으로 높게 나타났으며, 가족지향 동기(M5)는 시설(A4)에 영향을 미친 것으로 나타났다. 이것은 고택체험관의 경우, 가족동반의 방문객이 많아서 시설을 중요한 선택 기준으로 삼고 있기 때문이라고 판단된다. 따라서 고택체험관광 프로그램의 경우, 다른 문화유적지 관광보다도 가족 특히 자녀동

반 방문객들의 편의를 위한 시설을 중시해야한다는 것을 말해준다.

둘째, 고택체험 동기와 체험 후의 만족과의 관계에 있어서 가족지향동기(M5)는 부적 영향이 큰 것으로 나타났다. 특히 고택분위기(S1) 만족과 역사문화(S2) 만족, 교육 및 체험(S3)만족, 서비스(S5)만족에 모두 부적 영향을 미치고 있다. 이것은 가족지향 동기는 주로 가족단위 자녀동반 방문객들이고, 특히 역사문화, 교육 및 체험에 대한 만족도가 부적으로 나타났다는 것은 자녀동반 가족단위 방문객들을 위한 역사문화적 배경이나 가치에 대한 정보 전달이 부족하였고, 또 자녀들을 위한 교육이나 놀이나 학습체험 내용이 학생들에게 적절하지 못하였다는 것을 반영한다. 따라서 고택체험 프로그램에 있어 역사문화적 정보, 지식의 전달, 그리고 교육과 체험에 대한 심도 있는 내용구성이 필요한 것으로 보인다.

셋째, 선택요인이 체험 후 만족에 미치는 영향을 보면, 첫째, ‘서비스(A5)’선택요인이 만족에 미치는 영향이 가장 큰 것으로 나타났고, 특히 ‘전체만족(S4)’에 미치는 영향이 가장 크며, ‘역사문화(S2)’에는 부적인 관계로 나타났다. 둘째, ‘역사문화만족(S2)’에는 ‘자연경관(A2)’이, 그리고 셋째, ‘전체만족(S4)’에는 ‘서비스(A5)’가 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 고택체험 관광에 있어 서비스의 질적 향상이 필요한 것으로 판단된다.

넷째, 고택체험 관광동기와 선택속성, 체험 후 만족 간의 관계를 보면, 가족지향 동기(M5)는 역사문화(A1)와 서비스(A5)를 경유하여 고택분위기 만족(S1) 및 역사문화 만족(S2)에도 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 따라서 가족동반 방문객들을 위한 역사문화, 교육 및 체험 프로그램의 개발과, 가족 지향적 서비스의 정비와 개선이 필요한 것으로 보인다. 한편 교육 및 체험만족(S3)에 있어서는, ‘탈출동기(M3)’가 ‘서비스(A5)’를 경유하여 미치는 영향력이 큰 것으로 나타났다. ‘서비스만족(S5)’에는 ‘심미적 동기(M2)’, ‘탈출통기(M3)’, ‘가족지향 동

기(M5)'가 '자연적 경관(A2)'를 경유하여 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이처럼 자연적 경관 선택속성은 다양한 동기를 경유하여 서비스 만족에도 영향을 준다는 것은, 문화유산 중 고택만이 가지고 있는 특징인 자연 환경과 전통적 분위기가 작용한 것으로 보인다.

이상의 고택체험에 대한 양적 분석결과는 다음과 같은 차별성을 가진다. 첫째, 본 연구는 고택체험 방문객들을 대상으로 체험 전-후 '동기', '선택속성' 그리고 '만족도'에 대한 설문조사를 실시하였다. 이것은 관광객에 대한 횡단적 조사와는 달리, 방문객들의 체험 자체의 효과를 측정할 수 있다는 점이다. 둘째, 본 연구결과는 고택체험자들을 대상으로 체험 직전과 직후에 측정하여 통계처리를 한 것으로서, 시간경과에 따른 신뢰성 문제를 최소화 할 수 있었다는 점이다. 셋째, 관광자원으로서 고택체험의 관광 자원화는 매우 중요한 가치를 가지고 있다는 점이다. 오늘날은 관광의 다원화 시대이며, 환경관광 등이 주목을 받고 있다. 고택체험은 연구결과에서도 나타난 바와 같이, 정신, 육체적 휴양만이 아니라 역사적, 교육적으로도 중요한 가치를 가지고 있어서, 현대인들이 관광 욕구에 매우 적합한 관광자원이 될 수 있다는 점이다.

한편 이상의 연구결과를 바탕으로 향후 경주지역의 고택체험 관광 정책과 프로그램에서는 다음과 같은 사항들을 고려해야 할 것이라 판단된다.

첫째, 고택체험 관광이 다른 문화유적지를 자원으로 하는 관광 프로그램들과는 다른 차별성 즉 고택 자체가 가지고 있는 역사적 문화적 가치, 외관, 분위기를 되살려서, 최근의 관광이나 휴식의 형태로 각광을 받고 있는 숙박형 여가활동으로 활성화할 수 있다는 점이다. 물론 이를 위해서는 연구결과에서 도출된 것처럼, 가족동반 방문객을 위해서 보다 충실한 서비스, 편의시설 및 프로그램을 갖출 필요가 있으며, 또한 고택체험 관광의 동기유발을 위한 다양한 홍보 수단을 갖출 필요가 있다.

둘째, 정책적인 면에서 보면, 고택체험 관광의 활성화를 통해서 경주지역 관광을 신라문화 유적지 중심에서 벗어나 전통가옥의 생활문화라는 테마형 관광을 정착할 필요가 있다는 점이다. 이를 위해서는 민간단체나 기관만이 아니라 지자체의 관련 정책과 지원이 요구된다는 점이다. 이것은 신라문화 중심 관광 일변도에서 벗어나 경주 문화관광의 다변화를 위해서도 필요하며, 기존 신라문화에 익숙한 일반인들에게도 경주 고택관광이란 새로운 경주 관광의 동기를 부여하는 것이기도 하다.

셋째, 고택체험 관광의 현재까지의 추세를 보면, 점차 그 수요가 증가할 것으로 보인다. 따라서 경주지역에 산재한 고택이나 고가옥, 정자 등과 같은 고건물의 보존과 관리가 필요하다는 점이다. 대체로 고택은 문화재 지정이 되어있지 않는 경우에는 문중에서 관리하고 있으며, 따라서 충실한 보존과 관리 상태를 유지하기 위해서는 체계적인 관리, 유지 제도를 갖출 필요가 있다는 점이다.

한편 본 연구에서 도출된 위와 같은 연구 성과에도 불구하고, 본 연구는 다음과 같은 한계점을 가지고 있다.

첫째, 표본의 대표성 문제이다. 본 연구의 조사를 위해서 추출한 표본은 임의 추출 즉 경주와 일부 타 지역의 고택 방문객들을 대상으로 실시한 설문 및 인터뷰에서 얻은 자료이므로, 본 연구의 분석결과를 일반화하는 데에는 한계가 있다.

둘째, 본 연구의 시점이 시간이 어느 정도 경과하여서, 연구결과를 현재에 적용하는 데 있어서는 조사대상의 자연적 성숙 요인을 감안해야 한다는 점이다. 물론 관광객들의 관광, 여행의 동기가 단기간에 급변하는 경우가 많지 않다고 할지라도, 조사 시점 이후에 코로나 사태와 같은 여러 가지 사건들이 관광동기나 선택요인에 영향을 줄 수 있을 것이다. 이런 점에서 본 연구결과는 시간적 한계를 가지고 있다.



셋째, 본 연구결과는 고택체험이란 문화유산 자원을 통해서 경주 관광의 활성화에 초점을 두고 있다는 점이다. 고택은 관광자원으로 개발하여 활성화하는 것이기에 앞서서 우리가 지키고 보존해야 할 우리의 문화유산이란 점이다. 따라서 본 연구결과는 우리의 소중한 문화유산으로서 고택에 대한 보존과 계승의 차원에 대한 연구는 이루어지지 않았다는 점이 한계라고 하겠다.

경주지역에는 관광자원으로 활용 가능한 고택이 산재해있다. 고택체험은 경주의 문화유산을 대상으로 이루어지는 관광활동의 다양성을 제공하는 역할을 할 수 있다. 문화유산을 중심으로 이루어지는 경주지역 관광활동에서 고택체험은 다양성을 제공하지만, 고택체험을 위한 운영에 있어서 적지 않은 문제점이 도출되었다. 그러한 문제점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 고택을 관광자원으로 활용하기 위해서 고택의 환경정비 및 보수, 관리가 필요하며, 그것을 위해서는 많은 노력과 재원이 소요된다는 점이다. 고택체험은 조사결과에서도 도출된 것처럼 각박한 생활을 영위하고 있는 현대인들에게 정신적, 육체적 위안과 삶의 재충전을 위한 중요한 계기를 제공하고 있지만, 방문객들의 이런 재충전의 경험에 대한 만족을 위해서는 기본적인 생활환경이 매우 중요하다는 것이다. 이처럼 방문객들에게는 비록 짧은 기간 동안의 체험이지만, 고택체험을 통해서 정신, 심리적 위안과 휴식을 얻기 위해서는 필수적으로 고택의 전통적, 자연적 환경의 정비 및 관리가 필요하다. 또한 체험경험에 기본적으로 갖추어야 될 현대식 시설과 설비도 갖추어야 한다.

둘째, 고택에서의 조상들의 생활문화, 고택의 건축사적, 그리고 관련 인물의 역사에 대한 교육을 후세대에 전달하는 것은 우리민족의 문화를 계승, 발전하는 계기가 된다. 그러나 지금까지 기획, 제작 및 운영해온 「고택체험 프로그램」은 재정적 부족, 전문 인력 부족으로 인해서 고택체험을 통한 전통문화 전승과 재창조라는 목적달성에는 부족한 점이 도출되기도 하였다. 본 연구조

사 분석결과에서도 ‘역사교육적 동기’를 중시하는 가족단위 방문객들이 대체로 다른 동기 및 선택요인에 비해 만족도가 높지 않은 것이 그 사례다.

고택의 역사, 관련인물에 대한 체계적이고 전문적인 설명 자료가 상대적으로 경주의 신라문화에 비해서는 부족한 점에 기인하는 것이다. 즉 고택문화에 대한 역사, 교육적 정보 및 지식을 선택한 방문객에게 신라문화와는 차별적인 경주지역의 고택문화에 대한 상세하고, 체계적인 역사교육적 자료가 매우 부족하다는 것을 반영한다. 따라서 고택문화에 대한 전문적 사·자료를 수집, 정리하여 체계적이고 현대적인 방식으로 제작, 유포할 전문적 연구 및 기획 집단을 구성하여 운영할 필요가 있다.

## 참고문헌

### <국문>

- 김경술(2008). 관광동기가 역사도시이미지와 관광만족에 미치는 영향: 경주를 중심으로, 경주대학교 박사학위청구논문.
- 김계섭, 안윤지(2004). 문화관광자원의 매력성, 자원해설, 관광만족 간의 영향관계. 관광연구, 19(1): 247-272.
- 김광근(2007). 최신관광학, 서울: 백산출판사.
- 김규호(2010). 문화관광의 고유성과 탈근대관광: 문화유산의 관광자원화에 관한 논의, 관광학연구, 34(2): 12-31.
- \_\_\_\_\_ (2004). 관광개발정책의 회고와 과제, 관광학 연구, 27(4): 353-372.
- \_\_\_\_\_ (2002). 관광의 문화적 영향과 유교문화자원; 그 관계와 개발이념에 대한 일고찰, 관광학연구 26(2): 11-29.
- 김규호 외(2001), 지속가능한 관광. 서울: 일신사.
- 김규호(2000). 경상북도 유교문화권 관광개발의 방향, 한국관광정책, 제4호, 한국관광연구원.
- \_\_\_\_\_ (2000). 문화관광 활성화를 위한 문화지구 조성방안, 관광학연구, 제25권 제1호: 253-270.
- \_\_\_\_\_ (1998). 문화자원을 이용한 지역관광개발; 단양지역을 중심으로, 관광학연구. 제22권 2호: 7-13.
- 김남조 · 조광익(1998). 지속가능한 관광개발과 지역주민의 참여, 한국관광연구원.
- 김명자, 이상열(2000). 문화관광정책을 통해 본 민속의 위상, 민속연구, 제10집, 안동대학교 민속학연구소: 105-133.
- 김미희 외.(2008). 향토자원 산업화 유형분류에 따른 사업추진 프로세스

- 개발, 한국지역사회생활과학회 학술대회 자료집.
- 김사현(2007). 국제관광론: 국제관광현상의 사회문화론적 해석, 서울: 백산출판사.
- \_\_\_\_\_ (2005). 문화관광과 문화관광자: 그 개념과 특성에 관한 시론, 관광학연구, 29(1): 9-26.
- 김상구(2011). 관광동기가 유산관광지 선택속성과 만족에 미치는 영향: 경주 동부사적지구를 대상으로, 경주대학교 박사학위논문.
- 김수진(2004). 온천리조트 이용고객의 리조트 선택속성에 관한 연구, 세종대학교대학원 석사학위 논문.
- 김봉건(2007.6.23.일자). 문화유산 활용의 필요성”, 대전일보 기사.
- 김성우(2007). 건축문화유산의 관광 활용과 지속가능한 관리 방안, 월간 문화재사랑, 문화재청.
- 김순필(1993). 역사적 환경의 보존에 관한 연구, 건축역사연구 3집.
- 김원인(1994). 위락관광지 선택에 관한 연구, 박사학위청구논문, 인하대학교 대학원.
- 김재호(2007). 그린 투어리즘에서 전통문화 체험프로그램과 민속의 활용, 한국민속학 제46집: 7-42.
- 김창규(2006), 지방문화재의 보존·활용을 위한 법제개선 및 정책방향, 한양법학 제9집: 167-183.
- 김태원, 김충현(2003), 소비자 브랜드 선택의 휴리스틱적 접근에 대한 이해-사회심리학적 및 상황조정변수를 중심으로, 광고연구, 58(봄), 29-59.
- 김현·장호성(2012). 관광지 선택속성과 동기요인이 방문객 행동 의도에 미치는 영향, 지방정부연구, 16(1): 7-22.

- 남래호(2003). 전통가옥 관광자원 활용화를 위한 민박환경 속성 평가, 세종대학교관광대학원 석사학위 논문.
- 류은영(2009). 내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠, 인문콘텐츠, 제14호: 18-38.
- 문화관광부(2011), 2011 문화관광부 주요정책 보고자료, 문화관광부.
- 문화체육관광부(2005-2009). 고택(전통한옥)관광자원화 사업 운영지원계획.
- 박세종(2011). 문화관광의 정체성 확립에 관한 一試論, 경기관광연구, 제18호: 19-36.
- 백용창(1999). 패밀리레스토랑 이용고객의 구매의사결정에 관한 연구, 동아대학교 대학원 박사학위논문.
- 소강춘 외(2008). 스토리텔링과 문화산업, 서울: 글누림.
- 손일화.(2000). 국적별 문화체험과 관광지 속성이 만족도와 선택에 미치는 영향. 박사학위논문,동아대학교 대학원
- 손재영·신동조(2008). 어촌관광에서의 선호지역과 여가활동에 관한 연구. 「한국호텔 경영학회 춘계학술대회 발표논문」: 325-339.
- 심상도(1992). 관광지의 사회문화구조 변화에 관한 연구, 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 송인범(2009). 우리나라 문화재정책의 현황과 과제, 백제문화, 제40집: 57-88.
- 안동만(1993). 역사도시에서의 역사경관 보전방, 도시문제, 28호:20-36
- 양균옥(2002). 민속마을 관광자원의 방문동기에 관한 연구: 양동민속마을을 중심으로, 대구대 교육대학원 석사학위 논문.
- 유수현.(2006). 경복궁 문화유산관광의 교육적 가능과 역할 평가에 관한

- 연구. 문명연지, 18, 79-100.
- 이강백(2009.11). 고택문화재 활용 방안에 대하여, 건축 11월호: 24-27.
- 이기백(2002). 한국전통문화론, 서울: 일조각.
- 이애주(1989). 관광지 선택행동에 관한 연구, 세종대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이윤선(2009). 전통문화유산의 지역문화콘텐츠 활용에 대한 고찰: 호남지역의 무형문화유산을 중심으로, 한국민속학 제49집: 333-378.
- (2008). 디지털시대의 전통문화 읽기: 문화의 맛과 멋을 만나다, 서울: 한울출판사.
- 이주형·장석하(2006.3). 한국근대건축물 보존 및 활용방안에 관한 연구, 대한건축학회논문집: 계획계 22권 3호, 통권 209호: 107-115.
- 이중구(1996). 한국적 놀이문화 공간의 개념모형설정에 관한 연구, 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 이제철(1995). 인물관광지의 방문동기 측정에 관한 연구, 경기대학교 대학원 석사학위청구논문.
- 이해준(2004). 문화·역사마을만들기 사업의 비전과 역할, 문화적 기본권 신장과 지역문화 활성화를 위한 정책토론회 종합보고서, 한국문화관광정책연구원·전국문화원연합회.
- 임재해(2004). 문화자산으로서 민속문화 유산의 경제가치 재인식, 비교민속학, 제27집: 17-89.
- 임주현.(2002). 문화관광지 속성에 대한 기대와 성과가 관광자 만족에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 장미혜(2001). 문화자본과 소비양식의 차이, 한국사회학 제35집(3): 51-81.
- 장영남(2006.12). 農村觀光 訪問動機와 選擇屬性이 觀光客 滿足에 미치는

- 影響, 경주대학교 대학원 석사학위논문.
- 장호수(2006). 문화재 활용론:활용의 개념과 범주에 대하여, 인문콘텐츠, 제7호: 155-173.
- 전경수(1987). 관광과 문화:관광인류학의 이론과 실제, 서울: 까치.
- 정민채.(2009). 역사문화유적지의 교육성·브랜드가치·선택속성이 관광만족 및 행동의도에 미치는 영향. 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 조광익(2007). 현대관광과 문화이론, 서울: 일신사.
- 진병길(2007). 과거의 추억을 통해 미래를 찾는곳- 천년고도경주, 경주연구, 16호: 321-325.
- (2011). 경주지역 문화유산 활용에 대한 소고.
- 최상철(1982). 지방정주생활권개발의 배경과 방향, 환경논총, 제10권: 99-109.
- 황윤용(2001). 소비자의 외부정보탐색노력과 사전지식간의 관계에 대한 탐색동기의 역할에 관한 연구, 소비자학연구, 12(2), 1-22.
- 홍석주·최태숙(2009). 서울시 건축문화재의 활용 방안 제의; 종로구를 중심으로, 지역사회발전학회논문집, 제34집 2호: 93-105..
- 신라문화원(사)(2010). 이야기 옷을 입은 경북 문화재 기행, 문화유산활용을 위한 이야기소스 발굴 용역 보고서, 문화재청.
- (2010). 신라천년의 지혜, 우수성을 찾아서, 문화재 상시활용사업 만족도 및 의식변화 설문조사 보고서 2010. 문화재청.
- (2011), 화랑 정신과 향가에서 배우는 기상과 풍류, 문화재청 문화재 생생사업 및 설문조사 결과보고서.
- (2011). 주한외국인 대상 전통문화 체험프로그램 운영 보고서 (문화재청).

최문희·최문용(2009), 문화관광 자원으로써 벽화에 대한 탐색적 방안, 한국디자인문화학회지, Vol.15 No.3, pp.437-446.

### <영문>

- Alderfer, Clayton Paul(1969). An Empirical Test of a New Theory of Human Needs, *Organizational Behavior and Human Performance*, 4(2), 142-175.
- Clawson, M. & Knetch, J.(1966). *Economic of Outdoor Recreation*, Baltimor: Johns Hopkins Press.
- Cohen, E.(1988). Authenticity & Commoditization in Tourism. *Annals of Tourism Research*, 15(3), 371-386.
- Crompton, J.(1979). Motivation for pleasure vacation, *Annals of Tourism Research*, 6(4): 407-429.
- Dann, G. M. S.(1978). Tourism Satisfaction: a highly complex variable, *Annals of Tourism Research*, 4, 184-194.
- Engel, J., Blackwell, R. D. & Miniard, P. W.(1986). *Consumer Behavior*, The Dryden Press, 5th(ed): 520-524.
- Fridgem, J. D.(1991). Dimensions of Tourism, *Educational Institute of American Hotel and Motel Association*: 235
- Frochot and Hughesl.(2000). HISTOQUAL: The Development of a Historic House assessment Scale. *Tourism Management*, 21, 157-167.
- Garrod, B. & Fyall, A.(2000). Managing Heritage Tourism. *Annals of*



- Tourism Research, 27(3), 682-708.
- Geva, A. & Goldman, A.(1991). Duality in consumer post-purchase attitude, *Journal of Economic Psychology*, 12: 141-164.
- Greg Richards, 조명환 역(2000), 『문화관광론』, 백산출판사.
- Hunt, H. K.(1977). *Conceptualization and Measurement of Consumer Satisfaction and Dissatisfaction*, Cambridge Mass: Marketing Science Institute: 459-460.
- Jacob, B.B.G. & Ragheb, M. G.(1980). Leisure Satisfaction: concept, theory and measurement, in *Social Psychological Perspectives on Leisure and Recreation*, 329-353.
- Kneafsey, M.,(2001). Rural Cultural Economy: Tourism and Social Relations. *Annals of Tourism Research*, 28(3), 762-783.
- Lounsbury. J. W. & Polik, J. R.(1992). Leisure Needs and Vacation Satisfaction, *Leisure Science*, 14(2), 105-106.
- MacCannell, D.(1976), *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*. New York: Schocken Books. 오상훈역(1994). 『관광객』, 서울: 일신사.
- MacKercher, B & du Cros, H.(2001), *Cultural Tourism: The Partnership Between Tourism and Cultural Heritage Management*, New York: Haworth Hospitality Press.
- Moore-Shay, Elizabeth S. and Richard J. Lutz(1988), Intergenerational Influences in the Formation of Consumer Attitudes and Beliefs about the Marketplace: Mothers and Daughters, *Advance in Consumer Research*, 15(1), 461-467.

- Noe, P. F.(1987). Measurement Specification and leisure satisfaction, *Leisure Science*, 9(3): 165-166.
- Oliver, R. L.(1980). A Cognitive Model of Antecedents and Consequences of Satisfaction Decision, *Journal of Marketing Research*, 7(september), 46-49. : *A Behavior Perspective on the Consumer*, McGraw-Hill, New York, NY.
- Oliver, R. L.& William, O.(1983). The Role Involvement on Satisfaction Process. *Advances in Consumer Research*, Ann Arbo, MI : Association for Consumer Research.
- Prentice, R.(2001), Experiential cultural tourism: museums & the marketing of the new romanticism of evoked authenticity, *Museum Management and Curatorship*, 19(1): 5-26.
- Rojek, C.(1995). *Decentring Leisure: Rethinking Leisure Theory*. London:Sage Publication.최석호 · 이진형역(2002). 『포스트모더니즘과 여가』 . 서울: 일신사.
- Ross,G.F.&Iso-Ahola, S.E.(1991). Sightseeing tourists' motivation&satisfaction, *Annals of Tourism Research*, 18: 221-248.
- Shaw, G., Culture and Tourism: the Economics of Nostalgia, *World Futures* 33, pp.199-211, 1991.
- Van Raaij, W. F. & Francken, D. A.((1984). Vacation Decisions, activities and satisfaction, *Annals of Tourism Research*, 11, 101-112.
- Walsh, K., The Representation of the Past: Museums and Heritage in

- the Post-modern World*, London:Routledge, 1991.
- W00d, R. E., Ethnic tourism , the state and cultural change in  
Southeast Asia, *Annals of Tourism Research*, 11(3): 353-374.
- Wynne, D., *The Culture Industry*, Aldershot: Avebury, 1992.

# The Effect of Tourists' Motivation on the Choice Attributes and the Tourism Satisfaction in The Traditional House Tourism

Jin, Byung-Gil

Department of Tourism  
The Graduate School  
Gyeongju University

(Supervised by Professor Kim, Kyu-ho)

This study is to clarify the implications for the activation of traditional houses tourism by empirically analyzing the role of the selection attributes and the satisfaction of tourism on the traditional house. The purpose of this study is as follows:

The first purpose of this study is to investigate the motives of the tourists who visited the traditional house, and to understand the influence of the tourist motives on the selection attributes of that house.

The second purpose is to understand the effect of tourists' motivation on tourism satisfaction, and to find out how to use the traditional house to increase tourism satisfaction.

The third purpose of this study is to understand the effect of the selection attributes of the traditional house on the satisfaction of tourism. And It is suggested the solution to increase tourism satisfaction by empirically analyzing that tourism satisfaction is different according to the selection attributes of the traditional house.

The fourth purpose of this study is to investigate the role of the change of selection attributes in the staying experience of traditional house as a mediating variable in the process of influencing the tourism motivation on the satisfaction of traditional house tourism. Accordingly, by verifying selection attributes how it affects tourism satisfaction, the importance of selection attributes in traditional house tourism is examined. Accordingly, the importance of selection attributes in traditional house tourism is examined by verifying how selection attributes affect tourism satisfaction.

The survey has theoretical background through documentary research and utilizes variables and questionnaires from existing studies. On the other hand, questionnaire and scales were set to measure the unique characteristics of the traditional house tourists. It was used by convenience sampling method among non-probability sampling methods. The questionnaires were distributed and collected to 430 traditional house visitors before and after visiting, and the 401 valid questionnaires were statistically analyzed and processed.

SPSS 24.0 was used for the analysis. In order to confirm the construct

validity and the reliability of the variables, exploratory factor analysis was conducted for the group of motivation-related variables and the group of selection attributes, and the Cronbachs  $\alpha$  coefficient was measured for the question reliability.

The results of this study are as follows.

First, the relationship between the tourists' motivation of traditional house tourism and the selection attributes was statistically significant, except for the service(A5) among the selection factors. Especially, the social relationship-oriented motivation had relatively high influence on historical culture(A1), natural scenery(A2), and convenience(A3). Only family-oriented motivation (M5) was found to have an effect on the facility(A4).

Second, in the relationship between the motivation for traditional house experience and the satisfaction after that experience, family-oriented motivation(M5) had a negative effect. Especially, family-oriented motivation(M5) had negative effects on the satisfaction of the traditional house atmosphere(S1), the historical culture(S2), the education & experience(S3) and service(S5).

This reflects that the visitors with children have family-oriented motivation, and they have not been properly informed about historical and cultural backgrounds or values, and that education, traditional playing, and learning experiences for children are not appropriate for them.

Third, in the selection factors of affecting satisfaction after experience, the service selection factor(A5) has the greatest effect on satisfactions. Especially, the influence of service factors on total satisfaction(S4) was the greatest and that on the historical culture(S2) was negative. In addition, natural scenery(A2) had the greatest influence on historical and cultural satisfaction(S2), and service(A5) had the greatest influence on overall satisfaction(S4).

Fourth, in the relationship between the tourism motivation, selection attributes, and satisfaction after experience, family-oriented motivation(M5) also affected the satisfaction of traditional house atmosphere(S1) and the satisfaction of history culture(S2) via history culture(A1) and service(A5).

On the other hand, in education and experience satisfaction(S3), escape motivation(M3) has a great influence via service(A5). Aesthetic motivation(M2), escape ventilation(M3), family-oriented motivation(M5) were found to affect on service satisfaction(S5) through natural landscape(A2).

Based on the above analysis results, the following suggestions are made for the policy and the program of traditional house experience tourism in Gyeongju area.

First, it is necessary to revive the historical cultural value, appearance, and atmosphere of the traditional house itself in the tourism of traditional house. This means that traditional house tourism can be activated as a lodging

leisure activity that is in the spotlight as a form of recent tourism or relaxation.

Second, in the perspective of policy, it is necessary to establish the theme tourism of traditional house which is made by the living-culture in traditional houses. It means that the tourism in Gyeongju area must be moved away from the tourism of the center of Silla cultural heritage through the activation of the experience tourism in traditional house.

Third, the demand for traditional house-based tour is expected to increase gradually. Therefore, It is necessary to preserve and manage traditional buildings such as old houses and pavilions scattered in Gyeongju area systematically and institutionally.



## <설문지>

안녕하십니까?

본 설문은 “관광동기가 고택의 선택속성과 관광만족에 미치는 영향”이라는 주제의 박사학위논문 기초 자료를 수집하기 위한 것입니다. 설문 응답은 맞거나 틀리는 것은 없습니다. 귀하의 응답은 박사학위 논문을 위해서만이 아니라 향후 고택의 운영과 관광객 만족 향상을 위한 소중한 자료로 이용될 것입니다. 조사 내용은 비밀이 보장되며 통계처리 이외의 어떤 다른 목적으로도 사용되지 않습니다.

바쁘신 중에도 설문조사에 응답해 주셔서 매우 고맙습니다.

소 속 : 경주대학교 대학원 관광학과

지도교수 : 경주대학교 관광개발학과 김 규 호

연 구 자 : 박사과정 진 병 길

연 락 처 : 054)774-1950 M/P : 010-3523-1950

※ 해당하는 번호에 표시(V)해 주시기 바랍니다.

1. 귀하께서 지금 하시는 고택관광의 형태는 무엇입니까?

- ① 고택 숙박\_\_\_\_\_ ② 고택 견학(답사)\_\_\_\_\_ ③ 고택에서의 문화체험\_\_\_\_\_
- ④그 외(\*적어 주세요:\_\_\_\_\_)

2. 귀하께서는 이전에 고택 관광을 하신 적이 있습니까?

- ① 처음이다\_\_\_\_\_ ② 1-2번 있다 \_\_\_\_\_ ③ 3번 이상 있다\_\_\_\_\_

3. 귀하께서 이번 고택 관광 장소는 어떻게 선택하셨습니까?

- ① 다른 사람의 소개\_\_\_\_\_ ② 인터넷 정보\_\_\_\_\_ ③ 다녀간 적이 있음\_\_\_\_\_
- ④ TV, 언론, 광고물을 통해서\_\_\_\_\_ ⑤기타(\*적어 주세요:\_\_\_\_\_)

#### 4. 이번에 누구와 함께 오셨습니까?

① 혼자\_\_\_\_ ② 연인\_\_\_\_ ③ 가족\_\_\_\_ ④ 친구\_\_\_\_ ⑤ 회사, 학교등 단체\_\_\_\_\_

#### 5. 이번 고택 관광의 체류시간은 얼마입니까?

① 당일\_\_\_\_\_ ② 1박2일\_\_\_\_\_ ③ 2박3일\_\_\_\_\_ ④ 3박 4일 이상\_\_\_\_\_

☆ 귀하께서 고택 관광을 하시게 된 동기를 알아보는 항목입니다. 관계없는 항목은 비워두시고 해당되는 항목에는 모두 표시(V)해 주시기 바랍니다.

| 목                       | 그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>그렇다 |
|-------------------------|-----------|-----------|----------|-----|-----------|
| 일상생활의 단조로움에서 탈출하기 위해    | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 정신적·육체적 휴식을 위해          | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 생활에 활력을 갖기 위해서          | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 조용한 곳에서 나만의 시간을 갖기 위해   | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 새로운 문화나 환경을 통한 정신순화를 위해 | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 친구와의 친밀함을 높이기 위해        | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 소속집단 구성원과의 관계 향상을 위해    | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 가족과 시간을 보내기 위해          | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 자녀나 가족의 교육을 위해          | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 문화생활의 질을 높이기 위해         | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 전통적 볼거리나 체험거리를 경험하기 위해  | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 고택과 관련된 역사나 이야기를 알기 위해  | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 한옥생활을 체험하고 배우기 위해       | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 이곳이 어떤 곳인지 궁금해서         | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 고택은 지켜야 할 문화유산이라고 생각해서  | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 문화유산자원에 대한 동질감을 느끼기 위해  | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 친환경적 분위기를 즐기기 위해        | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 고택이나 주위의 경관이 좋을 것 같아서   | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 나만의 특별한 경험을 간직하기 위해     | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 역사적 감동을 느끼기 위해          | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |
| 한국전통문화의 아름다움을 느끼기 위해    | 1         | 2         | 3        | 4   | 5         |

★ 귀하가 고택관광을 하는 데 있어 중요하다고 생각하는 것(선택시 중요한 요소로 작용한 사항)과 방문 후 만족하신 사항(현재 상태)에 대하여 해당하는 곳에 표시(V)해 주시기 바랍니다.

| 문 항           | 방문 전 고택 선택시<br>중요한 정도<br>(본 고택을 선택할 때 아래 문항이 얼마나 중요하셨습니까?) |          |          |          |          | 방문 후 만족 정도<br>(고택을 방문한 후 아래 문항에 어느 정도 만족하십니까?) |          |          |          |          |
|---------------|------------------------------------------------------------|----------|----------|----------|----------|------------------------------------------------|----------|----------|----------|----------|
|               | 전혀<br>중요<br>안함                                             | 중요<br>안함 | 보통<br>이다 | 약간<br>중요 | 매우<br>중요 | 매우<br>불만족                                      | 약간<br>만족 | 보통<br>이다 | 약간<br>만족 | 매우<br>만족 |
| 분위기           | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 아름다운 주위경관     | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 친환경적 경관       | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 한적하고 조용한 곳    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 주변과 고택건물의 조화  | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고풍스런 건물       | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 다른 한옥 분위기     | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 마당과 마루의 별도배치  | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택 역사문화배경설명   | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택 시설에 대한 안내  | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택관리자의 친절도    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 지역주민의 친절도     | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 교통 및 주차의 편리   | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 화장실 등 편의시설    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 숙박 및 이용 요금    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택의 청결도       | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 쉽게 찾을 수 있는 위치 | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 전통문화관련 볼거리    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 전통문화관련 공부거리   | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 전통놀이 및 문화 체험  | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 자연동식물 관찰      | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택의 역사적 가치    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택의 교육적 가치    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 인근 문화유적지 위치   | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택 관련 역사적 인물  | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 고택의 문화재지정여부   | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | 1                                              | 2        | 3        | 4        | 5        |
| 유명한 곳         | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        | * 여기는<br>응답하지 마십시오                             |          |          |          |          |
| 한옥에 대한 사회 관심  | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        |                                                |          |          |          |          |
| 독특한 체험을 자랑    | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        |                                                |          |          |          |          |
| 친환경에의 사회적 추세  | 1                                                          | 2        | 3        | 4        | 5        |                                                |          |          |          |          |

★ 귀하의 이번 고택관광 후의 느낌에 대한 항목입니다. 해당되는 항목에 표시 (V) 주시기 바랍니다.

| 문 항       |                                 | 그렇지않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇<br>다 | 매우<br>그렇다 |
|-----------|---------------------------------|-------|-----------|----------|---------|-----------|
| 전반적<br>평가 | 이 고택을 다시 찾고 싶다.                 | 1     | 2         | 3        | 4       | 5         |
|           | 다른 고택도 방문해 보고 싶다.               | 1     | 2         | 3        | 4       | 5         |
|           | 이 고택 방문 및 숙박을 주위 사람들에게 권유하고 싶다. | 1     | 2         | 3        | 4       | 5         |
|           | 이 고택 방문에 대해 전반적으로 만족한다.         | 1     | 2         | 3        | 4       | 5         |

☆ 귀하께서 이곳 방문에 대한 만족 점수를 준다면 100점 만점에 몇 점을 주시겠습니까? ( \_\_\_\_\_ 점/100점)

★다음은 일반적인 사항에 관한 질문입니다. 해당되는 □에 표시(√)하여 주시기 바랍니다.

| 성별/<br>혼인여부                                                | 나 이                  | 직 업                                                                                                                                                                                                                                                      | 학 려                                                                                                                                                             | 월소득<br>기준                  | 거 주 지                 |
|------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> 남자<br><input type="checkbox"/> 여자 | 만 _____ 세<br>*적어 주세요 | <input type="checkbox"/> 학생<br><input type="checkbox"/> 주부<br><input type="checkbox"/> 회사원<br><input type="checkbox"/> 전문직<br><input type="checkbox"/> 자영업<br><input type="checkbox"/> 공무원<br><input type="checkbox"/> 무직<br><input type="checkbox"/> 기타 | <input type="checkbox"/> 중졸이하<br><input type="checkbox"/> 고등재학<br><input type="checkbox"/> 고졸<br><input type="checkbox"/> 대학재학<br><input type="checkbox"/> 대졸이상 | 월평균 수입 _____ 만원<br>*적어 주세요 | _____ 시(군)            |
| <input type="checkbox"/> 미혼<br><input type="checkbox"/> 기혼 |                      |                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                 |                            | _____ 구(동)<br>*적어 주세요 |

☆ 경주를 방문하기 위해 어떤 교통수단을 이용하셨습니다?

①기차\_\_\_\_ ②시외·고속버스\_\_\_\_ ③자가용\_\_\_\_ ④전세버스\_\_\_\_ ⑤기타( )

★ 이번 여행에서 역사문화유적지를 방문하셨다면 그 가운데 가장 좋았던 유적지는 어디입니까?

① (\*적어주세요. \_\_\_\_\_) ② 방문하지 않았다\_\_\_\_

♠ 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다. 좋은 여행되시길 바랍니다. ♠