



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#) 

주 영 애 교수지도
석사학위 청구논문

주한 외국인인의 전통문화체험
실태와 동기 및 만족도

2015

성신여자대학교 문화산업대학원
문화산업학과 전통문화콘텐츠전공

김 한 샘

주한 외국인의 전통문화체험
실태와 동기 및 만족도

주 영 애 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 11월

성신여자대학교 문화산업대학원
문화산업학과 전통문화콘텐츠전공

김 한 샘

인 준 서

김한샘의 석사학위 논문으로 인준함

2014년 11월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 문화산업대학원

감사의 글

먼저 부족함을 채워주시고, 급할 때 여유를 주시며, 힘들 때 감사함을 알게 하신 하나님께 큰 영광을 드립니다. 하나님의 세밀한 계획과 인도하심 가운데 이 논문을 쓸 수 있게 해주심에 감사를 드립니다.

그리고 바쁜 일정 가운데 많은 격려와 세심한 지도를 아끼지 않으신 주영애 교수님께 진심으로 감사를 드립니다. 지혜롭고 세심한 제안으로 연구자로서 더욱 깊은 사고를 할 수 있게 도와주신 최배영 교수님과 고성희 교수님께도 감사를 드립니다.

전통문화콘텐츠학과 선생님들께도 감사를 드립니다. 논문 쓸 때 많은 도움을 주신 선배 김다운 선생님, 많은 격려를 주신 동기 이진옥 선생님, 필요한 것을 언제나 공급해주신 조교 백주원 선생님께 감사를 드립니다. 여러 모습으로 관심 가져 주신 후배님들께도 고마움을 전합니다.

저에게 우리나라 전통의 차 문화를 접하게 하시고, 사랑과 열정으로 지도 해주신 ‘세계기독교차문화협회’ 박천연 이사장님, 김태연 회장님께 감사의 인사를 전합니다.

이 논문에 필요한 설문지를 외국인들에게 배포하는데 도움을 준 것 외에도 많은 도움을 준 Brett Friel에게도 감사의 말을 전합니다.

마지막으로 항상 곁에서 저의 부족한 공부를 많은 기도와 물질적으로 지원해 준 사랑하는 가족에게 감사와 사랑한다는 말을 전합니다. 가족의 지지와 격려가 없었다면 부족하나마 이러한 논문이 나올 수 없었음을 고백합니다.

이외에도 많은 분들께 감사를 드립니다. 여러분이 있기에 제가 있었고, 저 역시 여러분께 힘이 될 수 있는 한 사람이 될 수 있도록 노력하겠습니다. 감사하고 사랑합니다.

논문 개요

대한민국의 경제적 수준의 성장과 한류열풍으로 한국을 방문하는 외래 관광객과 한국에 취업, 유학, 사업상의 목적으로 거주하고 있는 외국인들이 급증하고 있다. 한국 전통문화체험은 주한 외국인이 한국의 역사와 생활사에 친근해질 수 있고, 문화적 충격도 극복할 수 있다고 본다. 또한 앞으로 본국으로 귀국하였을 때 한국을 세계에 알리는 역할을 할 수 있는 큰 잠재력을 갖고 있기에 한국 거주 기간 동안 한국의 다양한 전통문화체험에 참여하도록 장려하고, 우리나라의 역사와 우수성을 알리는 것은 중요하다.

본 연구에서는 국내에 학업이나 취업상의 목적으로 거주하고 있는 외국인의 전통문화체험 실태, 체험 동기 및 만족도를 실증적으로 분석하고 그 요인들을 도출하여 외국인을 위한 전통문화체험 프로그램 개발과 운영 활성화를 위한 기초자료를 제공하는데 그 목적을 두고 이루어졌다.

본 연구를 수행하기 위해 모집단은 서울 및 경기 지역에 거주하며 영어를 가르치고 있는 원어민 강사들과 국내 대학교를 다니고 있는 유학생 외국인들을 임의로 표집하였다. 예비조사는 2014년 5월 24일 - 5월 31일에 실시하였고, 본 조사는 2014년 8월 1일- 8월 31일까지 한국어, 영어, 중국어 총 3개 국어로 질문지를 작성하여 외국인들을 많이 만날 수 있는 이태원, 홍대, 강남 지역에서 267부를 배부하였다. 267부 중 부실 기재된 17부를 제외하고 총 250부를 연구의 분석 자료로 사용하였다. 수집된 자료는 IBM SPSS 22.0 프로그램을 이용하여 분석하였다.

주요 결과를 보면 설정한 연구문제에서 체험 동기, 체험 만족도는 인구통계학적 변수에 의해 유의한 차이가 있고, 체험 동기가 만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 검증되었다. 인구통계학적 특성 중에서 성별, 체류목

적, 국적별, 체류기간 변수에 따라 주한 외국인의 전통문화체험 동기에 유의한 차이가 있는 것으로 났고, 성별과 체류목적 변수에 따라 주한 외국인의 전통문화체험 만족도에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 주한 외국인의 전통문화체험 동기가 만족도에 영향을 미치는 변수로는 신기성, 문화탐험성, 일상탈출성으로 나타났다.

또한 본 연구의 중요한 결과는 처음으로 전통문화체험, 체험동기, 체험만족도 요인을 규명한 것이다.

본 연구의 조사결과를 토대로 향후 주한 외국인의 전통문화체험이 활성화되기 위한 다음과 같은 방안을 제시한다. 첫째, 본 연구 결과에 따라 주한 외국인의 특성에 따른 기혼자와 미혼자 참여 프로그램을 별도로 구안하고 차별화된 프로그램 개발이 필요하다. 둘째, 전통문화체험을 보다 활성화하기 위해서는 쉽게 체험할 수 있도록 정부나 지자체에서 시설을 확보하고 운영지원과 관리에도 큰 관심과 노력이 요구된다. 셋째, SNS 및 입소문을 통한 한국문화체험을 위한 홍보 마케팅 전략을 세우고 한국관광공사 홈페이지나 전통문화체험 관련 기관에서 구축해 놓은 사이트를 보다 활성화하고 대학생 홍보단과 서포터즈를 활용한 체험 관련 정보를 널리 홍보해야 한다. 넷째, 낮은 동기 변수인 한류성을 향상시키기 위해서 전통문화를 드라마나 영화에서 더 많이 접할 수 있게 콘텐츠 개발 노력이 요청되고, 그 전통문화를 직접 체험할 수 있는 테마 파크를 조성하는 것도 필요하다. 다섯째, 낮은 만족도로 나타난 진행자 변수를 향상시키기 위해서는 진행자가 외국어로 체험에 대한 유래, 역사 등 전반적인 지식을 올바르게 보다 깊이 있게 전달할 수 있는 능력을 갖추도록 전문화 교육이 필요하다. 여섯째, 만족도에 높은 영향을 미치는 일상탈출성, 신기성, 문화탐험성과 같은 동기변수를 더욱 더 높이기 위해서 자연에서 쉼을 얻을 수 있는 템플스테이 활성화, 우리나라만의 고유한 문화를 체험할 수 있는 프로그램 개발이 의미가 있을 것으로 사료된다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 이론적 배경	5
1. 주한 외국인	5
1) 주한 외국인의 정의	5
2) 주한 외국인의 현황	6
2. 전통문화체험	10
1) 전통문화의 정의	10
2) 전통문화의 중요성 및 역할	13
3) 전통문화의 분류	15
3. 전통문화체험 사례	20
1) 국내 전통문화체험 사례	20
2) 국외 전통문화체험 사례	27
4. 선행연구	35
III. 연구방법	39
1. 연구문제	39
2. 조사대상 및 자료수집	40
3. 설문지의 구성	41
4. 자료의 처리 및 분석	47
5. 용어의 정의	48

IV. 연구 결과 및 분석	49
1. 조사대상자의 일반적 사항	49
2. 전통문화체험 실태	51
3. 전통문화체험 동기	55
4. 전통문화체험 만족도	60
5. 전통문화체험 만족도에 미치는 체험동기의 영향	65
V. 결론 및 제언	66

참고문헌

Abstract

부록

표 목 차

<표 1>	연도별 외국인 유학생 수	8
<표 2>	연도별 원어민 강사 수	9
<표 3>	연구자들의 전통문화교육 분류	16
<표 4>	전통축제 체험프로그램 중 전통문화체험 분류	18
<표 5>	본 연구의 전통문화 분류	19
<표 6>	한국의 집 전통문화체험프로그램	20
<표 7>	남산골한옥마을 전통문화체험프로그램	21
<표 8>	한국민속촌 전통문화체험프로그램	22
<표 9>	궁궐체험프로그램	26
<표 10>	일본전통문화체험	27
<표 11>	국내·외 전통문화체험 사례	32
<표 12>	설문지 구성	42
<표 13>	체험동기와 체험만족에 대한 신뢰도	43
<표 14>	체험동기에 대한 요인분석	44
<표 15>	체험만족에 대한 요인분석	46
<표 16>	조사대상자의 일반적 특성	50
<표 17>	참여활동	52
<표 18>	전통문화체험 영역	53
<표 19>	희망하는 전통문화체험 영역	54
<표 20>	성별에 따른 체험동기의 차이검증 결과	55
<표 21>	결혼여부에 따른 체험동기의 차이검증 결과	56
<표 22>	체류목적에 따른 체험동기의 차이검증 결과	57

<표 23>	국적별 체험동기의 차이검증 결과	58
<표 24>	체류기간에 따른 체험동기의 차이검증 결과	59
<표 25>	성별에 따른 체험 만족도의 차이검증 결과	60
<표 26>	결혼여부에 따른 체험 만족도의 차이검증 결과	61
<표 27>	체류목적에 따른 체험 만족도의 차이검증 결과	62
<표 28>	국적별 체험 만족도의 차이검증 결과	63
<표 29>	체류기간에 따른 체험 만족도의 차이검증 결과	64
<표 30>	체험 동기가 체험 만족도에 미치는 영향	65

그림 목 차

<그림 1> 외국인 주민수 변동 추이	7
<그림 2> 연도별 외국인 유학생 수	8
<그림 3> 연도별 원어민 강사 수	9

I. 서론

오늘날 글로벌 시대로 각 국가 간의 문화 교류가 활성화 되면서 국경을 넘어 문화가 서로 교류하며 다양한 문화들이 서로 영향을 주고받고 있다. 세계시장이 일체화가 되면 될수록 또한 국가 간 상호 의존성이 증대되면 될수록 문화 정체성은 더욱 중요해지고 있다.

21세기로 접어들면서 문화는 전 세계적으로 부상하고 있는 화두 가운데 가장 자주 회자되는 단어¹⁾이다. 한 나라의 문화 창조력은 한 국가의 산업적 능력을 결정하며 문화 인프라가 새로운 산업 인프라로 인식되고 있다.²⁾ 문화에 대한 사회 인식의 변화로 문화상품은 색다른 경쟁력을 갖게 되었다. 이러한 문화에 대한 관심은 문화가 모든 소비의 중심에 서게 된 시대의 도래를 의미하기도 한다.

관광하고 싶은 국가를 선정하는데 있어서 중요한 선택요인으로 작용하는 것은 문화관광이다. 다른 나라의 지역과 문화, 전통, 예술, 역사를 배우고, 체험하는 문화관광을 원하는 관광객이 늘어감에 따라 문화관광산업 역시 급속도로 성장하고 있는 것이다.

문화는 국가 이미지 형성에 결정적 역할을 한다. 이러한 문화자원을 활용한 관광산업은 그 나라의 국가 이미지에 긍정적인 효과를 줄 뿐만 아니라 외국인 관광객을 유인할 좋은 효소 역할을 한다.³⁾ 이 때문에 관광 선진국에서는 이러한 문화관광산업의 중요성을 인식하여 정책적으로 지원을 하고

1) 박세중, 관광학 연구에 있어서 문화관광의 정체성 모색 : 접근방법론과 분석맥락을 중심으로, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2011, p. 1.

2) Lee Kang-wook, The Cultural Tourism Experiences in Korea and Its Perspectives, Korea-Europe Tourism Symposium 2000, Korea Tourism Research Institute, 2000, p. 69.

3) 최태현, 문화자원을 지속가능한 관광자원으로서 활용확대방안에 관한 연구: 공공문화자원 중심으로, 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2003, p. 1.

활성화시키고 있다.

일반적으로 문화관광이란 문화적 콘텐츠를 향유하기 위해 이루어지는 관광을 총칭하는데, 문화유적을 방문하는 것, 축제나 이벤트에 참여하는 것, 박물관이나 미술관의 전시를 관람하는 것, 연극이나 민속 음악 등의 공연을 관람하는 것뿐만 아니라 현지의 생활을 체험하는 방식을 말한다.⁴⁾

요즘에는 문화관광의 형태가 단순히 보고 즐기는 정적이고 수동적인 관광에서 문화를 직접 체험해보는 적극적인 관광형태인 체험관광 상품 수요가 급증하고 있다. 문화체험은 전통문화와 대중문화로 크게 나눌 수 있다. 그 중 전통문화는 한 나라의 고유의 특징을 나타내기 때문에 무한한 콘텐츠 개발에 가능성이 있다. 전통문화 체험을 통해 그 나라의 문화, 생활상, 역사 등을 직접 보고 느낄 수 있는 기회를 제공한다. 전통문화를 체험하는 프로그램을 다양하게 개발하고 운영함으로써 전통문화를 계승하고 발전시키며, 한국의 전통문화의 우수성을 홍보해야 하는 바가 매우 절실해지고 있다.

우리나라에서도 1985년 아시아게임의 개최와 1988년 올림픽대회의 영향으로 관광산업이 급성장을 이루었다. 그 이후 2002년 한일 월드컵 경기와 한국방문의 해를 지정하는 등 외래 관광객 유치에 심혈을 기울여 왔다. 또한 2014년 인천 아시안게임을 통해 경기대회 기간 동안 많은 외국인 관광객을 유치하였다.

한국문화관광연구원의 연구 자료에 의하면 2013년 방한 외래 관광객이 1,200만명을 넘어섰다. 한국을 방문한 외래 관광객은 1975년 63만 2,846명, 2012년에 1,000만명을 기록한 데 이어 2013년 12월 27일 1,200만 번째 외래 관광객을 맞이했다⁵⁾.

또한 취업, 유학, 사업상의 목적으로 한국에 거주하고 있는 외국인들이

4) 박영정, 우리나라 공연관광의 시장 동향과 지원 정책의 방향, 한국예술경영학회 예술경영연구 제16집, 2010, p. 81.

5) 이강욱·이성태, 외래관광객 1200만명 유치의 정책 성과와 발전 방향, 한국문화관광연구원 제29호, 2013, p. 1.

급증하고 있고, 영어공교육 강화정책에 의해 원어민강사는 점점 증가하고 있다. 2013년 말 기준 국내 체류 외국인인 1,578,034명이다. 국적별로는 중국인, 베트남, 파키스탄, 스리랑카 등 남부아시아, 미국, 필리핀 순이었다⁶⁾.

현재까지 외국인 관광객 유치 전략의 일환으로 외래 관광객을 대상으로 한 조사는 이루어져 왔지만 정작 최소 몇 달에서 몇 년 정도는 국내에 체류하면서 이들보다 더 많은 관광 활동을 하고 있는 주한 외국인에 대한 연구조사는 아주 미흡한 편이며 특히 외국인의 전통문화체험에 대한 연구는 매우 제한적이다.

현재 한국에 있는 대학교에서 공부를 하고 있는 외국인 유학생들은 학교에서 제공하는 전통문화체험을 할 수 있는 기회를 갖기도 한다. 그러나 한국에 있는 공교육시설이나 학원에서 영어강사로 일을 하고 있는 외국인들은 대부분 개인적으로 전통문화체험을 찾아서 경험하고 있는 실정이다.

주한 외국인들은 거주기간에 비해 한국에 대한 충분한 문화적인 이해가 부족하고 한국의 전통문화체험의 기회를 많이 가지지 못하는 경우를 볼 수 있다. 또한 한정된 프로그램과 이벤트로 재방문을 하는 경우는 적다. 그렇기에 긴 휴가기간이나 명절의 휴일에는 한국 내 여행보다는 가까운 중국, 일본 또는 동남아시아에 방문하여 관광하기를 선호하고 실제로도 그 국가들을 방문하여 소비지출하는 경우가 대다수이다⁷⁾.

어느 나라를 여행할 때 그 나라를 잘 이해하기 위해선 그 나라의 문화를 체험해야 한다. 이처럼 주한 외국인들은 한국 전통문화체험의 경험을 통해 한국의 역사와 생활사에 친근해질 수 있고, 문화적 충격도 극복할 수 있다고 본다. 또한 그들의 친구 또는 가족들이 그들을 방문하고자 한국에 여행을 왔을 때, 그들에게 전통문화체험의 기회를 제공할 것이고, 앞으로 본국

6) 사회통합지원과, 2014년 지방자치단체 외국인주민 현황, 안전행정부, 2014, p. 3.

7) 신은희, 외국인의 문화관광축제 방문 실태에 관한 연구, 배재대학교 대학원 석사학위논문, 2002, p. 3.

으로 귀국하였을 때 한국을 세계에 알리는 역할을 할 수 있는 큰 잠재력을 갖고 있기에 한국 거주 기간 동안 한국의 다양한 전통문화체험에 참여하도록 돕고, 우리나라의 역사와 우수성을 알려야 할 필요성이 있다.

그러기 위해서는 어느 곳에 가든 똑같이 접하는 전통문화체험 프로그램이 아닌 각 지역 곳곳의 특성에 관련된 고유한 전통문화체험 프로그램을 개발해야 할 것이다. 또한 체험프로그램을 경험할 때 체험하는 전통문화에 대한 역사와 의미를 재미있고 흥미롭게 스토리텔링화 하는 것도 중요하다.

하지만 가장 먼저 해야 할 일은 주한 외국인들이 전통문화체험은 어떻게 이루어지고 있는지에 대한 실태와 어떠한 동기를 가지고 체험을 하는지와 체험을 통해서 얻는 만족도는 어떤 것이 있는지를 연구하는 것이 중요하다고 본다. 그리고 본 논문에서는 주한외국인의 전통문화체험, 동기, 만족도 요인을 규명하였다.

본 논문에서는 국내에 학업이나 취업상의 목적으로 거주하고 있는 외국인의 전통문화체험 실태, 체험 동기 및 만족도를 실증적으로 분석하고 그 요인들을 도출하여 외국인을 위한 전통문화체험 프로그램 개발과 운영 활성화를 위한 기초자료를 제공하는데 연구의 목적이 있다.

II. 이론적 배경

1. 주한 외국인

1) 주한 외국인의 정의

국적법상 대한민국의 국적을 가지지 않은 자들을 외국인이라 한다. 외국인들의 체류기간에 따라 단기체류, 장기체류, 영주로 구분된다. 단기체류는 체류기간 90일 이하, 장기체류는 체류기간 91일 이상이다. 장기체류일 경우 입국일로부터 90일 이내에 외국인 등록을 하여야 한다.

통상적으로 대한민국에 거주하고 있는 외국인을 주한 외국인이라 하고, 법률상 용어로는 재한 외국인이라 한다.

재한 외국인 처우 기본법(법률 제11298호 2012.02.10.) 제2조에서는 재한 외국인이란 대한민국의 국적을 가지지 아니한 자로서 대한민국에서 합법적으로 거주할 목적을 가지고 체류하고 있는 자를 말한다⁸⁾고 명시하고 있다.

외국인은 체류자격과 체류기간의 범위 내에서 체류할 수 있으며, 법률이 정하는 경우를 제외하고는 정치활동을 할 수 없다. 외국인이 우리나라에 체류하면서 취업을 하고자 할 때는 취업을 할 수 있는 체류자격을 소지하여야 하며, 지정된 근무 장소에서만 근무하여야 한다.

일반적으로는 주한 외국인으로 법률상으로는 재한 외국인으로 서로 다른 용어로 사용하고 있으나 한국에 머무른다는 점에서 비슷한 의미로 사용된다. 선행연구들에서 재한 외국인보다는 주한 외국인으로 명시되어 있는 것을 많이 볼 수 있듯이 본 논문에서도 주한 외국인으로 통일해서 명하고자 한다. 다만 본 논문에서는 주한 외국인을 국내에 합법적인 명목으로 장기체

8) 국가법령정보센터, 재한외국인 처우 기본법, 2013.7.1.

류하고 있는 외국인 유학생과 원어민 강사로 한정하여 정의한다.

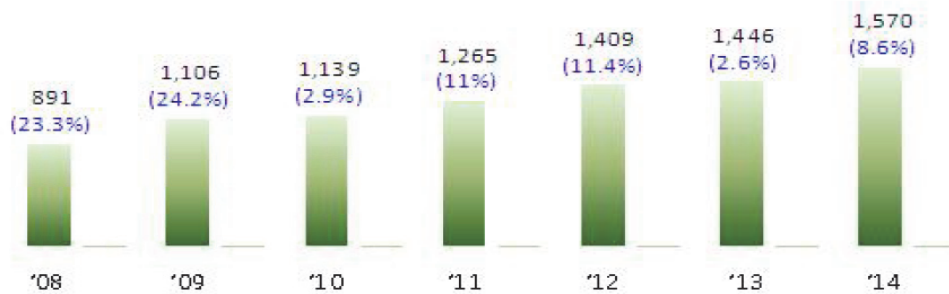
2) 주한 외국인의 현황

안전행정부가 2014년 7월 3일에 보도한 자료를 보면 한국에 거주 중인 외국인 주민수는 2014년 7월 현재 157만명으로 조사되었다. 여기에는 장기체류 외국인, 귀화자, 외국인주민 자녀가 포함되어 있다. 이것은 우리나라에 거주하는 인구 100명 당 3명은 외국인주민이라는 것을 나타낸다. 금년도에는 중국동포에 대한 재외동포자격 대상 확대, 국적요건을 갖춘 외국국적동포의 영주자격 신청 증가 등에 따라 전년대비 증가폭이 8.6%(123,839명)까지 확대되었다. 외국인 주민수는 꾸준히 증가하고 있음을 보여주고 있다. 외국인 주민을 유형별로 보면 외국인근로자는 538,587명(34.3%), 결혼이민자는 149,764명(9.5%), 유학생은 80,570명(5.1%)등으로 조사되었다. 거주지역별로는 경기도 492,790명(31.4%), 서울특별시 415,059명(26.4%), 경상남도 97,148명(6.2%) 순으로 분포하고 있다. 특히 기업체와 대학 등이 많은 수도권 지역인 서울, 경기, 인천에 63.1%가 집중 거주하고 있는 것으로 드러났다⁹⁾.

9) 사회통합지원과, 2014년 지방자치단체 외국인주민 현황, 안전행정부, 2014, pp.1-3.

[외국인주민수 변동 추이]

(단위 : 천명)



<그림 1> 외국인주민수 변동 추이

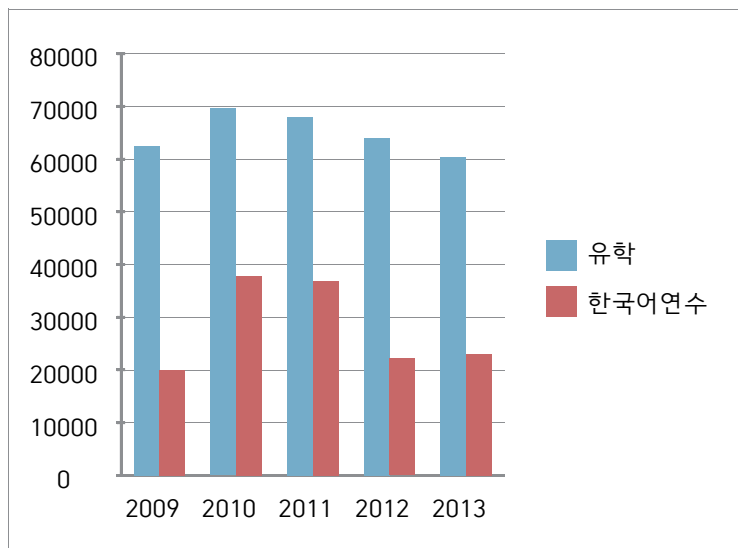
(출처: 안전행정부, 2014년 지방자치단체 외국인주민 현황, 2014, p. 1)

본문에서 연구 대상으로 삼은 외국인 유학생과 원어민 강사의 현황은 <표 1>, <표 2>에 제시하였다. 2013년 출입국 외국인정책 통계연보에 따르면 국내에 체류하는 외국인 유학생 수는 2009년 82,374명, 2010년 107,409명, 2011년 104,858명 2012년 86,225명, 2013년 83,471명으로 나타났다. 2010년도까지는 빠르게 증가하는 것을 볼 수 있다. 국내에 외국인 유학생 수가 증가한 것은 정부의 유학생 유치정책과 대학들의 적극적인 유치활동에 따른 결과라고 볼 수 있다. 또한 대한민국의 경제적 수준의 성장과 한류열풍으로 외국인의 한국 유학에 대한 선호도가 높아졌다. 하지만 세계적인 경제 불황의 영향으로 2012년부터는 그 전과 비교해서 외국인 유학생 수가 감소하였다. 국내 외국인 유학생 출신은 중국, 일본, 몽골, 베트남, 미국, 대만, 인도네시아, 프랑스, 말레이시아, 기타 나라이다¹⁰⁾.

10) LG경제연구원, 외국인 유학생 글로벌 인력으로서의 잠재력 봐야, LG경제연구원, 2013, p. 26.

<표 1> 연도별 외국인 유학생 수

연도	2009	2010	2011	2012	2013
유학	62,451	69,600	68,039	64,030	60,466
한국어연수	19,923	37,809	36,819	22,195	23,005
합계	82,374	107,409	104,858	86,225	83,471



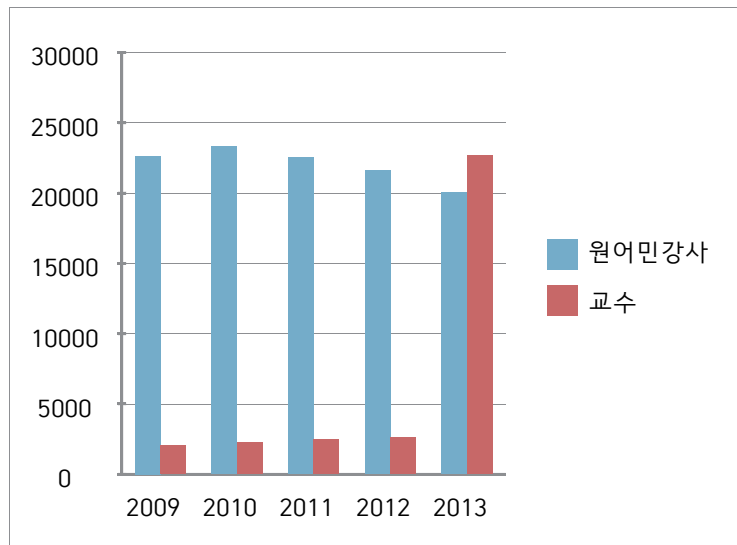
<그림 2 > 연도별 외국인 유학생 수

(출처: 법무부, 2013년 출입국 외국인정책 통계연보, 2013, p. 279)

2013년 출입국 외국인정책 통계연보에 따르면 국내에 체류하는 원어민 영어 강사의 수는 2009년 26,698명, 2010년 25,583명, 2011년 25,015명, 2012년 24,234명, 2013년 22,667명으로 나타났다. 우리나라의 영어 교육은 세계화 시대에 맞춰 암기 및 독해 위주의 교육에서 의사소통 중심의 교육이 강조되면서 정부에서는 교육 현장에 원어민 보조교사를 배치해 활용해 오고 있다. 원어민 강사는 외국어를 모국어로 하는 국가인 미국, 캐나다, 영국, 뉴질랜드, 호주, 아일랜드, 남아공의 출신들이다¹¹⁾.

<표 2> 연도별 원어민 강사 수

연도	2009	2010	2011	2012	2013
원어민강사	22,642	23,317	22,541	21,603	20,030
교수	2,056	2,266	2,474	2,631	2,637
합계	26,698	25,583	25,015	24,234	22,667



<그림 3> 연도별 원어민 강사 수

(출처: 법무부, 2013년 출입국 외국인정책 통계연보, 2013, p. 279)

11) 김동주, 원어민 영어교사의 실태조사 연구: 공교육과 사교육의 현황 중심으로, 경성대학교 대학원 석사학위논문, 2013, p. 26.

2. 전통문화체험

1) 전통문화의 정의

우리는 평상시에 전통이라는 단어를 자주 사용한다. 또한 전통이라고 하면 옛날 오래된 것이라고 생각하는 경우가 많다. 전통을 뜻하는 영어 단어로는 ‘tradition’ 이 있다. 어원으로는 라틴어의 ‘tradito’ 혹은 희랍어의 ‘pradosis’ 라고 하는데 양자 모두 ‘넘겨주다’ (handing over)라는 의미를 가지고 있다.¹²⁾ 전통의 사전적 의미로는 어떤 집단이나 공동체에서, 지난 시대에 이미 이루어져 계통을 이루며 전하여 내려오는 사상, 관습, 행동 따위의 양식¹³⁾을 뜻한다.

고병익(1982)은 전통이 되기 위한 필수 조건을 세 가지로 말하고 있다. 첫째는 변화가 필요하다. 모든 것이 바뀌어 나가는 가운데서도 바뀌지 않는 것이 전통이다. 둘째는 지속성이 필요하다. 특정 역사적 시기에 돌출적으로 발생한 사건을 전통이라고 하지는 않는다. 전통이란 한 민족을 단위로 하여 면면히 이어져 오는 것이다. 셋째는 특이성 또는 고유성이 필요하다. 특정 민족이나 공동체만이 가지고 있는 특별하고 고유한 것을 전통이라 한다. 어느 민족 어느 공동체나 가지고 있는 것은 전통의 범주에 포함될 수 없다¹⁴⁾.

또한 최영성 등(2009)은 전통은 역사적 지속성, 문화적 정체성, 현실적 가치가 있어야 한다고 보았다. 여기서 문화적 정체성이란 문화적으로 다른 것과 구별되는 것을 말한다. 전통은 가치적 개념이기에 옛 것의 인습을 전통이라고 하지 않고, 한 때 없어지다시피 했던 것이 후세에 재평가를 받아 전통으로 되살아나는 것은 후세 사람들의 가치판단이 있기 때문이다. 그러

12) 김종서, 전통사상의 현대적 의미, 성남:한국정신문화연구원, 1990, p. 9.

13) 전통, 네이버 사전, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=33238200>

14) 고병익, 동아시아의 전통, 서울:일조각, 1982, pp. 8-20.

나 역사성 지속성과 문화적 고유성이 있다고 해서 전통이라 할 수 없다. 또한 현대적 가치만 있다고 해서 전통이라 할 수 없다. 이 세 가지 조건이 동시에 충족되어야 한다고 하였다¹⁵⁾.

전통이라는 말과 함께 우리가 평상시에 자주 사용하는 문화라는 용어는 인류학의 시조라 불리는 타일러(S.A.Tylor)에 의해 처음 정의되었다. 타일러는 문화라는 것은 광범위한 민족주의적 의미에서 본다면 인간이 한 사회의 구성원으로서 습득한 지식, 신념, 예술, 도덕, 법률, 관습, 습관을 포함하는 복합적인 총체라고 정의했다¹⁶⁾. 즉, 문화는 오랜 세월을 통하여 구성원들이 공통적으로 가지고 있는 생활 또는 사고 양식이다.

이길표와 주영애(1995)는 문화란 언어나 관습, 제도와 같이 한 사회의 구성원들에게 공유되고 학습되는 지식의 체계로, 어느 사회의 전형적이 생활 양식이라고 정의하였다. 또한 문화의 개념 속에 담겨있는 공통적인 문화의 특징을 네가지로 정리하여 첫째, 문화는 학습된 행동이다. 문화는 후천적인 학습으로 획득한 사람의 모든 활동과 생활양식이다. 둘째, 문화는 사회적 유산이다. 문화를 발전시키는 사람의 능력인 언어적 기반을 강조하여 다음 세대로 전달, 계승되는 사회적 역사적인 산물을 뜻한다. 셋째, 문화는 초(超)유기체이다. 초유기체란 유기적인 것 이상이라는 뜻으로 전달성, 변화성, 누적성이 있고, 가치기준이 있어서 사람에게 영향을 준다는 것이다. 넷째, 문화란 생활설계이다. 즉 문화는 역사적으로 창조된 생활설계이고 집단 구성원에 의하여 배분되는 경향이 있다¹⁷⁾.

전통은 상대성을 가지고 있기에 우리는 ‘전통인 것’과 ‘전통이 아닌 것’을 구별하기 모호하다. 정재걸과 이해영(1993)은 전통의 상대적 성격과 관련하여 짚고 넘어가야 할 세 가지 문제를 살펴 보았다. 첫째, 전통문화를

15) 최영성·진경환·최공호, 전통문화교육의 이론적 기초, 경제 인문사회연구회 미래사회협동연구총서, 2009, p. 4.

16) 이해영, 교과서속의 전통문화, 한국교육학회 교육학연구, 1994, p. 111.

17) 이길표·주영애, 전통가정생활문화연구, 서울:신광출판사, 1995, pp. 11-12.

어느 시기를 기준으로 현대문화와 구별하느냐에 관한 시대적인 경계선이다. 이론적으로 보면 바로 지금 이 순간까지 이루어진 문화를 뜻하지만 보편적으로 보면 서양문화가 본격적으로 들어오기 이전인 개항 이전까지를 전통문화의 경계선으로 정할 수 있다. 둘째, 전통문화와 외래문화의 경계를 어디까지 정하는 것과 관련된다. 대체로 먼저 유입되고 오랜 교류의 기준을 통해서 서양문화가 우리나라에 외래문화로 도입되어 토착화된 고유문화를 전통문화로 경계선을 정할 수 있다. 셋째, 전통문화의 지배와 피지배의 관계이다. 전통문화를 흔히 지배집단이 향유하던 고급문화와 일반 서민들이 향유했던 민중문화로 양분하는 경향이 있다. 일반 서민의 입으로 전승되어온 구비문학이 지배층들의 한문학보다 더 전통적이라고 할 수 있겠지만 그 둘 다 전통문화에 속한다.¹⁸⁾

다음으로 전통문화를 어떻게 정의 내렸는지 살펴보았다. 이광진(1995)은 전통문화는 세대에서 세대로 계승되는 문화로 민간신앙, 생업활동, 전승놀이, 관혼상제, 세시풍속, 구비문학, 민간예능, 의식주생활 등을 모두 포괄하는 개념이라 하였다¹⁹⁾. 이길표와 주영애(1995)는 전통문화란 역사를 통한 한 민족집단의 문화전수과정에서 변화지 않고 시대를 초월하여 전승되는 가치를 갖는 문화라 하였다.²⁰⁾ 이경선(2002)은 전통문화는 개항 이전의 우리의 고유한 것으로 민중과 지배 계층 모두가 향유했던 것으로 정의 하였다²¹⁾. 김미경(2003)은 전통문화는 있는 그대로 전승되고 창조성이 없는 인습이나 유물과는 성격이 다르며 객관적 비판을 통해 현재의 문화 창조에 이바지할 수 있고 계승의 가치를 지닌 과거의 문화라고 정의하였다²²⁾. 최영성

18) 정재걸·이혜영, 전통교육의 체계화를 위한 연구, 한국교육개발원, 1993, pp. 15-19.

19) 이광진, 한국관광문화정책론, 서울:백산출판사, 1995, p. 9.

20) 이길표·주영애, 전통가정생활문화연구, 서울:신광출판사, 1995, p. 12.

21) 이경선, 전통문화교육 프로그램이 초등학교 아동의 우리 문화 인식에 미치는 영향, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2002, p. 9.

22) 김미경, 유아를 위한 전통문화 교육의 실태 및 실천 방안 연구, 탐라대학교 대학원 석사학위논문, 2003, p. 6.

등(2009)은 전통문화는 과거에서 현재까지 지속되는 일상적인 생활 속에서 의식적 또는 무의식적으로 한 민족의 문화적 정체성을 바탕으로 형성된 정신적인 무형, 물질적인 유형 유산이라 하였다.²³⁾

이를 정리해보면, 전통문화란 과거로부터 현재에 이르기까지 계승되어지는 조상들의 삶의 유형이나 생활양식으로서 현재의 삶 속에서도 살아있는 삶의 문화라고 할 수 있다.

2) 전통문화의 중요성 및 역할

어느 민족에게나 나름대로 그들의 전통문화가 있기 마련이다. 전통문화는 정체성을 확립할 수 있도록 도우며, 역사는 그것을 기본으로 창조하고 발전되어 나가는 것이다.

우리 민족은 오랜 역사를 통해 풍부한 전통문화에 대한 자긍심을 가지고 있고 이를 계승하고 있다. 전통문화는 과거에만 정체되어 있는 것이 아니라 현대사회에 계승되어 현대인의 삶에 영향을 미치는 것이다. 따라서 전통문화에 대한 관심은 단순히 옛 것에 대한 호기심이 아니라 오늘날의 우리를 정확히 이해하고 나아가 미래의 방향을 설정하는데 도움이 될 수 있다. 한국 전통문화에 대한 관심은 결국 한국문화의 과거를 이해하고 현재를 파악하며 미래를 지향하는 것이다.²⁴⁾ 세계화 사회에서 주체적인 민족으로 나아가기 위해서는 전통문화의 고유성과 독창성을 확보하고 유지하는 일은 중요한 의미를 지닌다.

김천영(2004)은 한국전통문화의 재인식과 글로벌화 방안에서 전통문화가 갖는 문화적 가치를 세 가지로 정리 하였다.

23) 최영성, 진경환, 최공호, 전통문화교육의 이론적 기초, 경제 인문사회연구회 미래사회협동연구총서, 2009, p. 6.

24) 이광진, 한국관광문화정책론, 서울:백산출판사, 1995, p. 10.

첫째, 전통문화는 문화의 정신성을 제공한다. 전통문화는 우리로 하여금 문화의 정신성을 회복하고 일깨울 수 있는 계기를 마련해 준다. 둘째, 전통문화는 문화의 본질성을 제공한다. 전통문화는 무엇이며 무엇이어야 하는가에 대한 본질적인 부분들을 일깨워주는 역할을 한다. 셋째, 전통문화는 문화의 정체성을 제공한다. 문화의 정체성은 문화의 뿌리에 해당한다. 문화의 뿌리를 형성하는 두 가지 요소는 문화의 정신성과 본질성이며, 이 두 가지가 없게 되면 문화의 정체성 위기를 초래한다. 전통문화는 문화의 정신성과 본질성을 동시에 지니고 있어 현대문화의 혼돈의 문화현상에서 발생하는 문화의 정체성 위기를 막을 수 있는 유용한 동인을 제공한다²⁵⁾.

이러한 전통문화의 문화적 가치는 전통문화콘텐츠의 산업화에 있어 중요한 근간이 되는 것이다.

김용상의 등(2000)은 전통문화는 과거, 현재, 미래의 생활문화를 그대로 내포하고 있고 일반적으로 어느 민족에게나 다음의 네 가지의 특성이 오늘날 관광상품을 개발하는데 꼭 필요한 상품성이 높은 관광자원임을 밝혔다. 첫째, 전통문화는 독자적인 민족정서의 내포로서 고유문화를 창출한다. 각 나라마다 독특한 문화를 지니고 있으며, 그 문화에는 민족의 특성이 가장 눈에 띄게 나타난다. 둘째, 전통문화는 상호교류적 성격이 강하다. 어느 나라나 지배층의 문화와 피지배층의 문화는 성격이 다르다. 우리나라의 전통문화의 경우에도 궁중문화, 양반문화, 농민문화, 하류문화 등이 계층별로 다양하게 나뉠대로의 경계성을 지니고 형성하고 발달해 왔지만 오랜 역사속에서 끊임없이 상호수용하는 교류과정을 거쳐왔음을 알 수 있다. 이러한 상호교류과정에서 계층별 전통문화는 범위적 경계를 낮추고 서로 수용하면서 지속적으로 변화되어온 문화였다. 셋째, 전통문화는 시대별로 서로 다른 특징을 가지고 있다. 전통문화는 사회, 정치적 배경이나 경제적인 여건변화에

25) 김천영, 한국전통문화의 재인식과 글로벌화 방안: 우리의 색문화의 상품화를 중심으로, 한국지방자치학회, 2004, pp. 405-407

따라 시대별로 다른 특징을 가지며 변화되어 온 문화이다. 여기서 우리는 고정된 전통문화보다는 시대별로 구분하여 시대마다 가진 독특한 특성을 재현해 볼 수 있는 관광상품개발의 다양성을 도모할 수 있다.

넷째, 전통문화는 공동체문화이다. 우리나라의 민족은 예로부터 씨족공동 생활을 해왔기에 전통문화의 가장 큰 특성은 공동체문화이다. 공동체란 문화생산자와 수용자의 공동체성을 의미하며 개인 창작과 집단 창작이 유기적으로 연결되어 있음을 의미한다. 이러한 공동체적 특성은 오늘날의 개인주의 성향에 매우 신선하고 새로운 문화권에 대한 호기심을 유발하는 매력적인 관광상품의 구성요소로 등장하여 체험관광 상품으로서 가치를 높일 수 있을 것이다²⁶⁾.

이처럼 전통문화는 국가의 정체성을 유지하는데 중요한 역할을 한다. 또한 한국을 방문하는 외국인관광객들에게 우리나라만이 가지고 있는 고유한 전통문화의 매력을 알릴 수 있고 세계 속에서 우리나라의 국가 이미지를 효과적으로 인식시킬 수 있는 훌륭한 요소이다.

3) 전통문화의 분류

전통문화체험을 위해서는 어떤 것을 체험하게 할 것인지를 먼저 결정해야 한다. 이를 위해서는 전통문화의 내용을 분류하는 것이 필요하다. 연구자들의 전통문화교육으로서의 분류와 전통문화체험으로서의 분류를 살펴보았다.

먼저 전통문화교육으로서 분류한 유형을 살펴보면 <표 3>과 같다. 정재걸과 이해영(1993)은 전통교육의 체계화를 위한 연구에서 전통문화의 체계적인 학습을 위하여 전통문화 항목을 전통적 세계관, 전통적 생활문화, 문화재적 전승문화로 분류하였다²⁷⁾. 유대근(1999)은 제6차 교육과정의 중등학

26) 김용상 외 7인, 관광학, 서울:백산출판사, 2000, p. 258.

27) 정재걸 이해영, 전통교육의 체계화를 위한 연구, 한국교육개발원, 1993, p. 38.

교 교과서에 나타난 전통문화교육에서 전통문화 유형을 전통생활, 전통사상 및 가치관, 전통예술, 전통놀이와 운동, 전통과학, 전통어문학으로 분류하였다²⁸⁾. 이경선(2002)은 전통문화교육 프로그램이 초등학교 아동의 우리 문화 인식에 미치는 영향에서 초등학교 교과에 나타난 전통문화를 중심으로 전통생활, 전통예술, 전통놀이를 분류하였다.²⁹⁾ 최영성 등(2009)은 전통문화교육의 이론적 기초에서 전통문화를 학교 전통교육을 위한 분류 관점에서 정재걸과 이해영(1993)과 마찬가지로 전통적 세계관, 전통적 생활문화, 문화재적 전승문화로 분류하였다³⁰⁾.

<표 3 > 연구자들의 전통문화교육 분류

분류자	대분류	중분류
정재걸 이해영	전통적 세계관	종교, 철학, 민간신앙, 풍수도참사상
	전통적 생활문화	사회구조, 관혼상제, 일상생활, 의식주, 구비전승, 민족, 국가, 생활과 풍속
	문화재적 전승문화	고고미술, 고전음악, 연극, 예술, 세시풍속, 전승놀이, 민속예술, 민요, 유적과 유물,
유대근	전통생활	집, 먹을거리, 옷, 가족생활, 세시풍속, 의례생활, 여성들의 생활, 속담, 교통 통신수단
	전통사상 및 가치관	종교 및 사상, 가치관, 태도
	전통예술	국악, 전통회화, 서예, 전통도자기, 전통공예, 민속춤, 특징적 이미지, 전통문화재
	전통놀이 및 운동	민속놀이, 전통문예

28) 유대근, 제6차 교육과정의 중등학교 교과서에 나타난 전통문화교육, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, 1999, p.

29) 이경선, 전통문화교육 프로그램이 초등학교 아동의 우리 문화 인식에 미치는 영향, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2002, p. 15.

30) 최영성, 진경환, 최공호, 전통문화교육의 이론적 기초, 경제 인문사회연구회 미래사회협동연구총서, 2009, p. 68.

	전통과학	전통과학, 산학
	전통어문학	전통문학, 전통어학
이경선	전통생활	음식, 추석, 전통생활용품, 한복, 절, 촌수, 호칭, 가족관계, 조상들의 여가생활, 옛날의 가정 소득, 조상의 정신 등
	전통예술	판소리, 종묘제례악, 탈춤의 장단, 사물놀이, 강강술래, 유적지, 문화재, 세계문화유산 등
	전통놀이	비사치기, 윷놀이, 씨름, 제기차기, 널뛰기, 눈썰매타기, 썰매타기
최영성의 2명	전통적 세계관	종교, 철학, 민간신앙, 천지, 상위, 여지, 풍수도참사상
	전통적 생활문화	사회구조, 관혼상제, 일상생활, 의식주, 구비전승, 민족, 국가, 정치, 경제, 만물, 인사, 경사, 시문, 제계, 예, 병, 형, 전부, 호구, 시적, 고병, 선거, 학교, 직관, 예고, 생활과 풍속, 특산명물
	문화재적 전승문화	고고미술, 고전음악, 연극, 예술, 세시풍속, 전승놀이, 민속예술, 생활기술, 민요, 가사 유적과 유물, 악

다음으로 전통축제에서 진행하고 있는 전통문화체험 유형을 살펴보면 <표 4>와 같다. 이재호(2012)는 전통축제에서 운영하고 있는 전통체험프로그램을 특성에 따라 문화, 만들기, 놀이, 먹거리, 전시/관람/경연, 농촌체험으로 분류하였다³¹⁾.

31) 이재호, 전통축제의 체험프로그램 유형특성에 관한 연구, 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2012, pp. 28-32.

<표 4> 전통축제 중 전통문화체험 분류

대분류	중분류	소분류
전통문화 체험	전통예절/ 문화	관혼상제(전통혼례체험), 전통차(다도)체험, 한복(전통의상)체험, 형벌체험, 제궁입관 및 유서쓰기, 태권도체험, 풍년(기원)추수놀이, 다문화사랑체험, 성씨 사이버 뿌리 찾기
	전통문학/ 예술	탈춤추기(배우기), 소원고 치기, 국악(풍물)우리소리체험, 탁본체험, 천자문교실, 손글씨(서예)쓰기, 벽화그리기, 대나무 악기 두드리기, 천자문250계단
	전통의식	제례의식체험, 당굿(체험)
	고건축/ 성체험	성곽순례, 모형 만들기
전통물품 만들기	전통재료공 예품	탈, 명석짜기, 싸리비, 호패, 모짜기, 짚공예, 솟대, 장승, 허수아비만들기, 도예체험, 병풍, 전통등, 목공예, 한지공예, 전통자수, 매듭, 석기 만들기, 청사초롱달기, 낙죽체험, 풍등날리기, 죽부인만들기
	전통놀이 도구	팽이, 활, 연 만들기
	전통악기	단소, 국악기 만들기
전통놀이 체험	세시민속놀 이	민속놀이, 달집태우기, 연날리기, 창포머리감기, 고싸움, 널뛰기, 그네, 지신밟기, 제기차기, 줄다리기, 불강통돌리기, 씨름, 전통가마, 불지피기, 닭싸움, 강강술래, 길쌈놀이, 윷놀이, 석전놀이, 활쏘기
	오락 공예	투호, 팽이치기, 비석치기, 장기놀이 상모돌리기, 줄타기공연, 말경주놀이
	전통 먹거리	전통음시만들기, 부럼물기, 떡메치기, 전통술체 험
전시/관람 /경연	농기구/유 물전시	지계지기, 거중기체험, 대형석재끌기, 가상유물 찾기
	전통음악/ 민속공연	보부상놀이, 탈춤추기, 길놀이, 전통무예 시범행 사, 매사냥시연

농촌체험	농촌체험	방앗간체험, 대장간체험, 전통가마/인력거타기, 디딜방아, 물레체험, 다듬이질, 우물 기르기, 지게지기, 맷돌체험, 새끼꼬기, 부싯돌, 불씨만들기, 논매기, 오독떼기, 탈곡체험, 농기구체험, 보리피리불기
------	------	--

(출처: 이재호, 전통축제의 체험프로그램 유형특성에 관한 연구, 2012, pp. 28-32)

본 연구에서 연구자는 위의 분류 방식을 나름대로 정리하여 <표 5>와 같이 외국인들이 주변에서 쉽게 체험할 수 있는 대표적인 전통문화를 분류하였다. 전통문화체험의 영역을 전통예절, 전통음식, 전통공예, 전통놀이, 전통한옥, 전통음악, 전통예술, 전통궁궐 등 8가지 영역으로 분류하였다.

<표 5> 본 연구의 전통문화체험 영역

대분류	중분류
전통예절	다도예절, 전통혼례, 전통의상
전통음식	김치, 떡, 한과, 비빔밥, 전통주 만들기
전통공예	도예, 천연염색, 목공예, 한지공예, 규방공예, 탈만들기
전통놀이	윷놀이, 그네타기, 널뛰기, 연날리기, 제기차기, 투호
전통한옥	한옥숙박, 템플스테이, 한국민속촌
전통음악	판소리, 전통악기
전통예술	서예, 탁본, 판화
전통궁궐	경복궁, 창경궁, 창덕궁, 덕수궁, 경희궁

3. 전통문화체험 사례

1) 국내 전통문화체험 사례

(1) 한국의 집

한국의 집(Korea House)는 내 외국인들에게 한국의 전통문화를 홍보하기 위해 지어진 문화공간으로 한국문화재보호재단이 운영 및 관리하고 있는 전통문화 종합 체험공간이다. 전통음식, 전통공연, 전통무예, 전통혼례, 전통예절 등 다양한 문화체험을 유료 프로그램으로 상설로 운영하고 있다³²⁾.

<표 6> 한국의 집 전통문화체험 프로그램

분류	체험프로그램	내용
음식	김치만들기	강사 설명에 따라 한국 김치 중 대표적인 배추김치를 만든다. 만든 김치는 집에 가져갈 수 있게 플라 스틱 용기에 담아 줌.
	꽃산병 만들기	초록, 노랑, 빨강 예쁜 색깔로 물들인 반죽을 동그 략게 빚어서, 부귀 장수 지혜의 의미를 지닌 떡살 (떡의 문양을 찍는 도구)을 사용해서 떡을 만드는 체험.
공예	한지공예	천년동안 보존이 되는 전통한지를 사용해서 예쁜 손거울을 만들어 보는 체험.
	매듭	줄을 이용하여 여러 가지 묶는 방법을 배우고 우리 전통의 매듭 만드는 법을 학습하여 전통공예 소품 인 목걸이를 만들어 보는 과정으로 만들기를 배우 고 소품(목걸이)을 만들어 완성함.
	탈만들기	중요 무형문화재 17호인 봉산탈을 만들어 보는 체험 으로 종이 재질로 된 탈 틀에 물감으로 그림을 그려 나만의 봉산탈을 만들고 만든 작품은 가져 감.

32) 한국의 집 홈페이지, <http://www.koreahouse.or.kr/>

예능	사물놀이	장구, 북, 썰과리, 징, 사물악기 중 장구의 기본 가락을 배워보는 체험.
	무용	전통무용의상을 입고 한국의 가장 아름다운 춤인 부채춤을 배워보는 과정으로 정말 무용단처럼 부채춤을 처음부터 끝까지 배우는 체험.
	택견	유네스코 인류무형유산에 등재된 우리 고유의 무술 택견을 실제 도복을 입고 배우는 체험.

(2) 남산골 한옥마을

남산골 한옥마을은 전통정원과 전통한옥 다섯채를 복원하여 놓고 일반인들에게 개방하고 있다. 서울특별시 지역의 사대부 가옥부터 서민 가옥까지 당시의 생활방식을 한자리에 볼 수 있도록 집의 규모와 살았던 사람의 신분에 걸맞는 가구들을 예스럽게 배치하였으며, 전통공예전시관에는 무형문화재로 지정된 기능보유자들의 작품과 관광기념상품이 전시되어 있다. 한옥마을에서는 전통문화체험 프로그램을 무료와 유료로 진행하고 있다³³⁾.

<표 7 > 남산골한옥마을 전통문화체험프로그램

분류	체험프로그램	내용
무료	미니 장승만들기	장승의 유래 교육 및 자신의 장승 만들기
	미니 솟대만들기	솟대의 유래 교육 및 만들기
	목편만들기	목편공예 교육 및 만들기
	짚공예체험	짚공예 교육 및 만들기
유료	한지접기	청사초롱, 한복 등 한지를 이용한 작품 만들기
	한글쓰기	한글 서예를 통해 한글의 아름다움을 체험
	한복입기	전통의상의 착용방법과 예절 등을 배우는 시간
	진한방의료체험	외국인에게 한방의료체험 기회 제공

33) 남산골 한옥마을 홈페이지, <http://hanokmaeul.seoul.go.kr/>

(3) 한국민속촌

한국민속촌은 오랜 시간을 거쳐 전승되어 온 우리 문화 속 생활풍속을 한 데 모아 내외국인 관광객에게 민족문화를 소개하기 위해 조성되었다. 한국민속촌의 조선시대 마을은 각 지방에서 이견 및 복원한 실물가옥으로 이루어져 있으며, 철저한 고증과 자문을 거쳐 사계절 변화에 따라 생활문화를 재현하고 있다. 야외에서 만나는 체험형 전시와 전통방식을 계승한 생활공예, 절기별 세시풍속을 행하며 잊혀져 가는 전통문화유산의 가치를 함께 나누고자 하는 노력을 하고 있다³⁴⁾.

<표 8 > 한국민속촌 전통문화체험프로그램

분류	체험프로그램	내용
생활 문화	나룻배	뱃사공이 노를 저어 강을 유람하는 옛날 나룻배를 체험.
	승마	한국민속촌의 능름한 마상무예단과 함께 멋진 기예를 펼치는 말들을 타볼수 있는 승마체험.
	천연염색	천연재료 치자와 소목을 이용해 손수건을 곱게 물들이는 체험.
	전통생활	한국민속촌의 마을을 누며 다양한 농가의 생활체험.
민속 놀이	그네뛰기	조선시대는 물론 현대에도 사랑받는 대표 전통민속놀이.
	웃놀이	4개의 웃가락을 던져 웃판 위의 말을 움직여 승부를 겨루는 놀이로 남녀 노소 누구나 쉽게 즐길 수 있어 사랑받는 전통 민속 놀이.
	제기차기	제기는 엽전 또는 쇠붙이를 얹고 질긴 종이나 천으로 감싸 만든 것으로 이것을 발로 차며 노는 놀이.
	굴렁쇠 놀이	굴렁쇠 굴리기는 옛날 사람들이 사용하던 술통이나 똥장군 테를 굴리며 놀았던 것에서 시작한 놀이.

34) 한국민속촌 홈페이지, www.koreanfolk.co.kr

	칠교놀이	7개의 조각으로 이루어진 정사각형의 도형을 움직여 여러 가지 형태를 만드는 놀이.
	죽마놀이	어릴 적 친구 죽마고우의 의미를 담은 죽마놀이는 긴 나무를 이용해 만든 죽마를 타고 노는 것으로 원시시대부터 행해지던 놀이.
	투호놀이	투호는 옛날 궁중이나 양반집에서 즐겨했던 놀이로 동서로 편을 갈라 향아리 속에 화살을 던지는 놀이.
공예	단소만들기	대나무로 단소 제작 후 소리내보기
	한지공예	한지를 이용한 한복 입은 인형 만들기
	옹기성형	진흙을 이용한 나만의 옹기 제작하기
	나무공예	천연재료를 이용한 솟대 만들기

(4) 서울 5대궁궐

①경복궁

경복궁은 조선 왕조 제일의 법궁이다. 1395년 태조 이성계가 창건하였고, 1592년 임진왜란으로 불타 없어졌다가, 고종 때인 1867년 중건되었다. 궁궐 안에는 왕과 관리들의 정무 시설, 왕족들의 생활 공간, 휴식을 위한 후원 공간이 조성되었다. 또한 왕비의 중궁, 세자의 동궁, 고종이 만든 건청궁 등 궁궐안에 다시 여러 작은 궁들이 복잡하게 모인 곳이기도 하다. 그러나 일제 강점기에 거의 대부분의 건물들을 철거하여 근정전 등 극히 일부 중심 건물만 남아 있다가 1990년부터 본격적인 복원 사업이 추진되어 총독부 건물을 철거하고 흥례문 일원을 복원하였으며, 왕과 왕비의 침전, 동궁, 건청궁, 태원전 일원의 모습을 되찾고 있다.

경복궁에서는 봄, 여름, 가을, 겨울 총 4차례를 통해 야간특별개방을 하여 달빛 아래의 아름다운 고궁의 정취를 느낄 수 있다. 상·하반기 두번에 걸쳐 자경전에서 다례체험을 진행하여 우리나라 차문화를 체험할 수 있다. 또한 매달 마지막 주 수요일에는 ‘왕가의 산책’을 진행하여 왕과 왕비의

발자취를 따르며 왕가의 애뜻한 풍경을 느낄 수 있다³⁵⁾).

②창덕궁

창덕궁은 1405년(태종 5년) 조선왕조의 이궁으로 지은 궁궐이다. 경복궁의 동쪽에 위치한다 하여 이웃한 창경궁과 더불어 동궐이라 불렀다. 임진왜란으로 모든 궁궐이 불에 타자 광해군 때에 다시 짓고 고종이 경복궁을 중건하기까지 정궁 역할을 하였다. 조선의 궁궐 중 가장 오랜 기간 동안 임금들이 거처했던 궁궐이다. 창덕궁은 산자락을 따라 건물들을 골짜기에 안기도록 배치하여 한국 궁궐건축의 비정형적 조형미를 대표하고 있다. 또한 비원으로 잘 알려진 창덕궁 후원은 다양한 정자, 연못, 수목, 괴석이 어우러진 아름다운 곳이다. 현재 남아있는 조선의 궁궐 중 그 원형이 가장 잘 보존된 창덕궁은 자연과의 조화로운 배치가 탁월한 점에서 1997년 유네스코 세계유산으로 등록되었다.

창덕궁에서는 상·하반기 두 번에 걸쳐 ‘달빛기행’을 진행하여 보름달이 뜨는 창덕궁의 밤에 궁을 돌아보고 전통예술공연을 관람할 수 있다³⁶⁾.

③덕수궁

덕수궁은 선조 임금때 궁궐로 쓰이기 시작하여 광해군, 인조, 고종황제가 거처하던 곳으로 우리나라 근대역사의 주 무대였으며, 유일하게 근대식 전각(석조전, 정관헌)과 서양식 정원, 그리고 분수가 있는 궁궐로서 중세와 근대가 잘 어우러져 있다. 경복궁처럼 웅장하지는 않지만 인왕산 줄기 아래 아기자기한 전각들이 정감있게 배치되어 자연스러운 정취가 있으며, 함녕전에서 석조전에 이르는 후원길은 산책하기에 좋은 곳이다. 봄, 여름, 가을, 겨울의 다른 매력이 있는 곳이어서 사진촬영 장소로 꼽히기도 한다.

35) 경복궁 홈페이지, www.royalpalace.go.kr

36) 창덕궁 홈페이지, www.cdg.go.kr

덕수궁에서는 전통국악공연 ‘풍류’, 추석 맞이 전통문화공연, 대한제국 외국공사 접견례 등과 같은 문화행사를 진행하고 있다³⁷⁾.

④ 경희궁

사적 271호로 지정된 경희궁은 조선후기의 이궁이었다. 1617년(광해군 9)부터 짓기 시작하여 1623년(광해군 15)에 완성되었다. 경희궁은 도성의 서쪽에 있다고 하여 서궐(西闕)이라고도 불렀다. 임진왜란으로 경복궁이 불탄 후 대원군이 중건하기 전까지는 동궐인 창덕궁과 창경궁이 법궁이 되었고, 서궐인 이곳 경희궁이 10대에 걸쳐 임금들이 이궁으로 사용되었다.

경희궁에는 정전인 승정전을 비롯하여 편전인 자정전, 침전인 융복전, 회상전 등 100여 동의 크고 작은 건물이 있었다. 그러나 대원군이 경복궁을 중건하면서 경희궁에 있던 건물의 상당수를 옮겨갔으며, 특히 일제가 대한제국을 강점하면서 경희궁은 본격적인 수난을 맞이하였다. 1910년 일본인을 위한 학교인 경성중학교가 들어서면서 승정전 등 경희궁에 남아있던 중요한 전각들이 대부분 헐려 나갔고, 그 면적도 절반 정도로 축소되었다. 이로 인하여 경희궁은 궁궐의 모습을 잃어버렸다. 서울시에서는 1987년부터 경희궁 지에 대한 발굴을 거쳐 승정전 등 정전지역을 복원하여 2002년부터 시민들에게 공개하기 시작하였다.

경희궁에서는 조선시대 과거제를 재현하는 행사, 전통차를 체험할 수 있는 ‘경희궁 들차회’, 활쏘기와 검술을 체험하는 ‘무과체험장’, 국궁체험, 국악공연 등 다채로운 행사를 진행하고 있다³⁸⁾.

⑤ 창경궁

창경궁은 성종 14년에 세조비 정희왕후, 예종비 안순왕후, 덕종비 소혜왕

37) 덕수궁 홈페이지, www.deoksugung.go.kr

38) 서울역사박물관 홈페이지, www.museum.seoul.kr

후 세분의 대비를 모시기 위해 옛 수장궁터에 창건한 궁이다. 수장궁이란 1418년에 세종이 상왕으로 물러난 태종의 거처를 위해서 마련한 궁이다.

창경궁은 창덕궁과 연결되어 동궐이라는 하나의 궁역을 형성하면서, 독립적인 역할을 함과 동시에 창덕궁의 모자란 주거공간을 보충해주는 역할을 하였다. 성종때 창건된 창경궁은 선조 25년 임진왜란으로 모두 소실되고, 광해군 8년에 재건되었다. 그러나 인조 2년 이괄의 난과 순조 30년 대화재로 인하여 내전이 소실되었다. 화재에서 살아남은 명정전, 명정문, 홍화문은 17세기 조선시대 건축양식을 보여주며, 정전인 명정전은 조선왕궁 법전 중에서 가장 오래된 건물이다.

창경궁에서는 봄, 여름, 가을, 겨울 총 4차례를 통해 특별야간개방을 하고, 여름에는 ‘창경궁의 아침’이라는 아침 음악회를 열어 고궁에서 상쾌한 아침공기를 맞으며 전통음악을 들을 수 있다. 봄, 가을에는 궁궐의 일상생활을 보여주는 일상성 재현 관람 콘텐츠로 ‘궁궐의 일상을 걷다’ 행사를 한다³⁹⁾.

이상의 궁궐체험 프로그램들을 요약하면 <표 9>와 같다

<표 9> 궁궐 체험프로그램

궁궐	체험프로그램
경복궁	야간특별개방 자경전 다례체험 왕가의 산책
창덕궁	달빛기행
덕수궁	전통국악공연 ‘풍류’ 전통문화공연, 대한 제국 외국공사 접견례 등의 문화행사

39) 창경궁 홈페이지, <http://cgg.cha.go.kr/>

경희궁	과거제 재현 경희궁 들차회 무과체험장 국궁체험 국악공연
창경궁	특별야간개방 창경궁의 아침 궁궐의 일상을 걷다

2) 국외 전통문화체험 사례

(1) 일본

① NPO 일본문화체험교류숙

일본문화체험 교류회로 외국인들을 위한 에도 도쿄 문화 강좌를 개최해 오고 있다. 일본의 전통에 기반한 음악, 예능, 미술, 공예, 무도, 음식, 주거 환경, 전통의복 등 다양한 전통문화콘텐츠가 주요 체험 소재이다⁴⁰⁾.

<표 10> 일본전통문화체험

구분	내용
다도 체험	다실을 갖춘 개인 정원을 방문하여 기본적인 다도 용어와 도구에 대해 설명을 듣고 일본 전통과자와 함께 차를 마신 뒤 강사의 지도를 받아 다도 체험
꽃꽂이 체험	계절감 있는 꽃과 나뭇가지를 사용하여 꽃과 꽃 사이의 공간을 미적으로 다루는 심플하고 정제된 일본 고유의 꽃꽂이를 학습하고 강사의 시범을 보고 통역 안내사 혹은 강사의 설명을 들으며 직접 체험

40) 최경은, 인바운드 관광 진흥을 위한 문화체험관광 활성화 방안, 한국문화관광연구원, 2012, pp. 66-67.

기모노 입기 체험	체형 변화에 관계 없이 입을 수 있는 기모노 입기를 강사의 도움으로 입고 날씨가 좋으면 인근 공원 산책
유타카 입기 체험	유타카를 입고 다실을 갖춘 개인 정원을 방문. 선호하는 유타카와 오비를 선택하여 강사 지도 아래에서 스스로 입기 체험. 정원과 실내에서 사진 촬영. 날씨가 좋으면 인근 공원 산책
치쿠치 시장 쇼핑과 스시 만들기 체험	일본의 대표적인 어시장인 치쿠치 시장을 견학하여 참치등을 구입. 이후 일반 가정에서 간단한 도구를 사용하여 다양한 스시 만들기 체험

② 닛코 에도무라

에도 시대를 그대로 재현해 놓은 테마파크로, 에도시대 일본의 생생한 역사와 문화를 경험할 수 있는 유일한 장소이다. 1603년-1867년 사이의 쇼군 시대의 삶을 역사적으로 재현했다. 에도시대의 상가나 마을, 거리, 무사들의 거주터 등을 복원해 놓고, 닛자쇼나 그 외의 다채로운 이벤트가 하루에 4-7회 펼쳐진다. 테마파크 내에는 전통문화 극장과 코미디 극장, 예절을 가르쳐주는 다도 교실, 갖가지 모험과 공포를 체험할 수 있는 닛자 괴기관, 감옥과 고문 도구 등이 있다. 또한 당시의 법원과 연립주택, 화재 감시탑, 숙박 시설 등 일상적인 공간도 재현돼 있다. 에도식 기모노 체험, 붓글씨 체험, 지붕이 있는 보트인 야카타부네 체험, 일본 궁도 체험 등 다채로운 전통문화 체험프로그램이 있다⁴¹⁾.

③ 일본 전통 여관

일본을 대표하는 전통 숙박지로 단순한 숙박시설이 아닌, 일본의 오랜 역사를 몸소 체험할 수 있는 문화 공간이자 자연 속에서 완벽한 휴식을 취할 수 있는 쉼터이다. 짧게는 수십 년에서 길게는 백 년 이상 가문의 맥을 이

41) 에도 원더랜드 닛코, 두산백과, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1215408&cid=40942&categoryId=39959>

어오고 있는 일본만의 독특한 문화로 일본 전역에 걸친 전통여관의 수는 수만 여 곳에 이른다⁴²⁾.

④ 마이코 체험

일본의 전통문화와 그 특유의 문화가 살아 숨쉬는 교토에서는 마이코를 볼 수 있다. 마이코란 게이샤가 되기전의 수습과정에 있는 예비 게이샤를 지칭하는 말이다. 일본 교토에 가면 마이코를 체험하는 곳이 많이 있다. 마이코 화장을 하고 기모노를 입은 후 사진 촬영 및 교토거리 걸을 수 있다⁴³⁾.

(2) 태국

① 로즈가든

로즈가든은 온갖 꽃들과 나무들이 자라나는 정원이자 전통문화 체험장이다. 로즈가든 내의 극장에선 태국 전통 쇼와 무에타이, 태국 전통 결혼식 등을 접할 수 있고, 호텔과 골프 코스, 스파 등이 있어 휴양지의 역할을 하기도 한다. 태국 실크 만들기, 태국 전통 춤 배우기 등의 전통마을 체험프로그램과 전통공연이 진행된다⁴⁴⁾.

② 보상마을

마을 사람 대부분이 우산과 관련된 공장과 상점에서 일할 정도로 우산 공예가 발달했다. 우산 손잡이 세공, 우산 살 만들기, 우산 덮개 제작, 문양 그려넣기 등이 분업으로 이루어져, 모든 제작 공정을 관람할 수 있고, 관광객이 직접 우산 만드는 것을 체험할 수 있다⁴⁵⁾.

42) 마혜영, 일본전통여관의 소비가치와 서비스품질이 소비자 만족에 미치는 영향, 경희대학교 대학원 석사학위논문, 2009, p. 8.

43) 게이샤&마이코 체험관, <http://www.maica.tv/>

44) 강석균, Enjoy 방콕, 서울:넥서스BOOKS, 2008, p. 260.

③ 방콕 왕궁

타이 방콕에 있는 복합 건축물이다. 이 건축물은 18세기 이후부터 국왕이 머물렀던 공식 관저이다. 여러 번의 증축 공사를 통해 계속 황궁이 확장되었다. 타이인들의 심장부와도 같은 이곳은 환상적이고 이국적인 정취가 있다. 높이 솟은 궁전과 누각, 사원들은 모두 금박 잎새, 자기, 유리로 찬란하게 장식되어 눈이 부시다⁴⁶⁾.

(3) 중국

① 평요고성(平遥古城)

핑야오 고대 도시는 명청(明淸) 시대(14세기~20세기)에 만들어진 한나라 도시 양식의 전형적 예이다. 모든 시설들이 양호한 상태로 잘 보존되어 왔으며, 중국 역사에서 중대한 시대의 문화·사회·경제·종교 발전상을 완전하게 보여 준다. 평요고성은 1997년 유네스코 세계문화유산으로 등재되었다. 평요고성 주변에는 수백개 이상의 유적들이 남아 있으며 명나라 청나라 시대의 주거지 수천 채가 그대로 보존이 되어 있다⁴⁷⁾.

평요고성에는 중국 전통가옥의 한 종류인 객잔이 많이 있어서 중국 전통가옥을 직접 체험할 수 있다. 낮에는 전통수레체험, 의상체험, 골목투어를 하고 저녁에는 평요대극당에서 중국 전통 경극과 기예공연이 어울어진 평요인상디너쇼가 있다.

② 금수중화 민속촌(锦绣中华)

금수중화 민속촌에는 1:1.5 비례로 중국의 대표적인 자연풍광명소와 인문

45) 보상마을, 두산백과,

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1279281&cid=40942&categoryId=31931>

46) 방콕왕궁, 위키백과

http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%A9%EC%BD%95_%EC%99%95%EA%B6%81

47) 핑야오 고대도시, 두산백과

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1256819&cid=40942&categoryId=33736>

역사명소들이 자리하고 있고, 황제의 제사, 공묘의 행사, 민간의 결혼상제 행사 등이 민속촌에서 재현된다. 이 민속촌에는 중국의 전통문화를 펼쳐보이는 중국민속문화촌이 있다. 중국 최초로 각 민족의 민간예술과 민속풍토, 민가를 집대성한 이 민속촌에는 22개 민족의 25개 부락이 1:1 비례로 건설되어 있고 이런 부락들에서는 민족공연, 민간예술전, 경축행사 등을 통해 민족 풍토를 생생하게 보여주고 있다. 또한 중국전통문화에 대한 관객들의 주목을 더 끌기 위해 민속촌은 날마다 저녁이 되면 대형 공연을 펼친다⁴⁸⁾.

(4) 호주

① 자푸카이 문화 공원

호주의 전통 에버리진들이 지난 역사동안 살아왔던 그들만의 존재의 법칙을 보여준다. 원주민 에버리진 자푸카이족의 문화를 전시해 놓은 민속촌에서 에버리진 민속쇼 관람 및 문화체험, 원주민댄스, 부메랑, 창 던지기 등 다양한 전통문화를 체험할 수 있다⁴⁹⁾.

(5) 프랑스

① 고성

프랑스는 과거 프랑스 귀족들의 생활방식을 간직하고 있는 고성 숙박에 대한 선호가 늘어나게 되었다. 성 주인 내외가 성 내부를 안내하며 성의 역사와 가족 내력을 설명하고, 도시 역사와 주요 건축물을 설명한다. 저녁에는 지역에서 생산된 포도주와 치즈, 각종 지역음식으로 구성된 뷔페를 제공한다. 식기, 포크, 나이프 등은 유산으로 물려받은 것을 사용하고 냅킨 등도 하얀색을 사용하여 과거 귀족들의 삶을 숙박객들이 최대한 많이 경험하고 느낄 수 있도록 배려한다.

48) 차이나코리아114, http://www.krcn114.com/bbs/board.php?bo_table=chinatour01_tour&wr_id=102

49) 호주 관광청 홈페이지, www.australia.com

② 르 코르동 블루

1895년에 설립된 프랑스 명문 요리학교에서 방문객들은 하루 코스에서 일주일 코스까지 다양한 프랑스 정통 요리 강좌를 체험할 수 있다⁵⁰⁾.

(6) 영국

① 차문화

영국을 말하는데 있어서 차문화는 절대 빠질수 없다. 17세기 초에 중국에서 유럽으로 유입된 차는 온 국민이 차를 마실 정도로 큰 인기를 끌었다. 호텔 및 티룸에서 영국 전통 에프터눈티 체험을 할 수 있다. 아삼, 다즐링, 우바, 얼그레이, 오렌지페코 등의 차에 우유를 넣어 마시는 것이 일반적이다. 영국에는 하루에 여섯 번 차를 마시는 시간이 있다. 그 중 오후 3-4시 경에 샌드위치나 케이크, 스콘등을 곁들여 식사를 대신하기도 하는 에프터눈티가 일상화되어 있다. 호텔과 티하우스에서 쉽게 체험할 수 있다⁵¹⁾.

아래의 <표 11>와 같이 국내·외 전통문화체험 사례를 본 연구자의 전통문화체험 8개 영역을 중심으로 표를 정리하였다.

<표 11> 국내·외 전통문화체험 사례

	전통 예절	전통 음식	전통 공예	전통 놀이	전통 한옥	전통 음악	전통 예술	전통 궁궐
한 국 의 집		김치, 꽃산병	한지, 매듭, 탈,			사물놀이 ,	무용, 택견	

50) 최경은, 인바운드 관광 진흥을 위한 문화체험관광 활성화 방안, 한국문화관광연구원, 2012, pp. 72-76.

51) 영국의 문화, 네이버 지식백과,
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=957192&cid=47315&categoryId=47315>

남 산 골 한 옥 마을	한복 입기		장승, 숫대, 목편, 짚, 한지					
한 국 민 속 촌			천연염색 단소, 한지, 용기성형 나무	나룻배, 승마, 그네뛰기 웃놀이, 제기차기 굴렁쇠, 칠교, 죽마, 투호놀이	전통 생활			
5 대 궁	자경전 다례 체험, 경희궁 들차회			국궁체험 무과체험 장		달빛기행 풍류, 국악공연 창경궁의 아침		야간특별 개방, 왕가의 산책, 궁궐의 일상을 걷다
일 본	다도, 기모노, 유타카, 마이코 체험	스시		궁도, 야카타부 네	일본전통 여관		꽃꽂이,	
태 국	전통 결혼식		태국 실크, 우산만들 기				전통 쇼, 무에타이 전통춤 배우기	방콕왕궁 체험
중 국	전통 의상, 제사, 결혼,				전통가옥 객잔,		경극, 기예공연	평요고성 체험

호주				부메랑, 창던지기			원주민 댄스, 에버리진 민속쇼	
프랑스		지역 음식, 정통요리 강좌						고성 숙박
영국	차문화							

4. 선행연구

주한 외국인을 대상으로 전통문화체험의 실태, 체험동기, 만족도를 연구한 선행연구와 관련하여 외국인들의 지역축제 선택속성연구, 문화관광 동기 및 외국인들의 문화교육에 관한 선행연구를 중심으로 살펴보았다.

신은희(2002)의 주한 외국인의 문화관광축제 방문 실태에 관한 연구(2002)에서는 한국 거주 후 국제관광객이 될 수 있는 가능성을 가지고 있는 주한 외국인들의 문화관광축제에 대한 방문실태 조사를 시행하였다. 연구결과 인구통계학적 특성들이 축제선호유형에 영향을 미친 것으로 나타났다. 그 중 전통문화유형의 축제의 경우, 다양한 계층에서 고르게 선호하였으며, 특히, 군인, 기타 직업에 속하는 전문 기술을 갖고 있는 부류와 한국에 거주하고 있는 다수 외국인들의 직업인 교수/강사들이 선호하였다. 주한 외국인들이 주로 축제상품을 접하게 되는 홍보매체는 사교 모임과 회사, 학교를 통한 구전으로 나타났으며, 관광관련 사이트나 이메일 초대에 의한 인터넷, 여행책자 순으로 나타났다. 축제방문에 있어 불만사항은 축제장에서의 전시나 상품에 대한 상세한 설명부족이 가장 컸고, 화장실, 통역서비스 등의 순서로 나타났다. 축제의 발전 방안으로는 축제 유형에 대한 타겟을 정하고 방문 외국인을 세분화하여 축제를 활성화하여야 하고, 인터넷홍보 활성화와 국외여행책자에 대한 적극적인 광고활동을 해야 함을 언급하였다.

축제를 기획하는 전문가와 홍보하는 전문가를 육성하고 그들을 활용해야 하고, 여행사의 축제상품 개발과 판매를 도우며, 외국인에 대한 수용태세를 강화하고 실증조사를 통한 국제관광상품이 될 수 있는 대표축제를 선정하여 지원, 육성해야 하고, 우수한 문화관광축제는 입장료를 유료화 시켜야 한다고 제시하였다⁵²⁾.

52) 신은희, 주한 외국인의 문화관광축제 방문 실태에 관한연구, 배재대학교 대학원 석사학위논문, 2002, pp. 111-118.

이명자(2012)의 외국인 유학생의 한국문화경험 및 요구 연구에서는 서울 소재 대학 내 외국인 유학생을 대상으로 그들이 경험한 한국문화, 한국예절 교육과 의례교육 내용에 대한 요구도에 대해 심층면접법을 통하여 파악하였다. 외국인 유학생들은 한국에 온 후 학교 어학당과 정부 산하기관에서 다양한 문화프로그램을 통해 전통놀이, 한옥마을 체험, 명절 체험, 축하 의례 등의 한국문화를 경험하였다고 하였다. 외국인 유학생들은 한국문화를 경험함으로써 서로 다른 문화권의 차이를 인식하고 한국문화의 특수성에 대한 이해를 한다는 것을 알 수 있었다. 향후 외국인들이 한국과 한국문화에 대한 깊이 있는 이해와 체험이 가능하도록 문화교육의 일환으로 한국 예절과 의례교육이 활성화되어야 할 것이라고 제시하였다⁵³⁾.

강순화(2009)의 주한 외국인의 문화관광이벤트 방문동기에 따른 시장세분화 연구에서는 우리나라에 거주하는 외국인들의 문화 관광 이벤트의 방문동기 변수들에 대한 요인분석을 통해 문화체험, 일상탈출성, 가족친화성, 지적호기심, 이벤트 유희성, 사교성의 6개의 요인을 추출하였다. 6개의 요인 중에서 특히 문화체험, 지적호기심, 이벤트유희성이 방문객들에게 중요 동기요인으로 나타났다. 최근 주한외국인들의 성향이 단순히 휴식을 취하기 위해서 문화관광 이벤트를 찾는 것이 아니라, 문화체험을 통한 이벤트를 통해 일상생활에서 벗어나고자 하는 것을 알 수 있다. 따라서 지속적인 외래관광객의 유입을 증가시키는 방안으로 특히 문화체험과 이벤트 유희성의 극대화에 특별한 노력을 기울여야 한다고 제안하였다⁵⁴⁾.

서영실(2007)의 외국인들의 한국예절 다도교육에 대한 요구도 연구에서는 서울 소재 대학 내 한국어 교육기관이 시행하고 있는 외국인 대상 한국문화교육의 현황을 파악하고, 한국어교육기관에서 한국어를 학습하고 있는 외국

53) 이명자, 외국인 유학생의 한국문화경험 및 요구 연구, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, 2012, pp. 74-77.

54) 강순화, 주한 외국인의 문화관광이벤트 방문동기에 따른 시장 세분화 연구, 한국자치행정학회, 2009, pp. 315-316.

인들을 대상으로 그들의 한국예절 다도교육의 경험 및 인식실태, 한국예절 다도교육 내용과 방안에 대한 요구를 조사하였다. 문화교육적인 관점에서 볼 때 외국인을 대상으로 하는 한국예절 다도교육은 외국인으로 하여금 한국인들의 일상적인 삶의 모습과 정서 그리고 언어생활을 이해할 수 있고 한국인과 교감할 수 있도록 하는 의의를 지니는 것이어야 하며, 한국어학습의 효율성을 높이고 한국의 문화권에 적응하는 생활을 영위할 수 있도록 하는 것을 목표로 해야 한다고 하였다. 한국인과 한국문화에 대해 보다 깊이 이해할 수 있도록 일회적인 견학이나 예능위주의 체험에서 진보된 문화교육을 실시하여 일상적인 한국 생활예절과 언어예절을 포함하는 문화체험이나 실습교육의 기회를 제공해야 한다고 하였다. 또한 한국예절 다도교육의 내용과 방안을 모색하는데 있어 외국인들의 요구를 파악하여 이를 반영하고자 하는 노력이 필요하다고 하였다⁵⁵⁾.

윤유경과 채지영(2007)의 국가브랜드 제고를 위한 한국 방문외국인의 한국 전통문화 소비실태 연구에서는 한국 방문외국인을 대상으로 한국 전통문화 소비실태를 국가 브랜드 자산 기준인 이미지, 인지도, 지각 및 경험의 관점에서 살펴보았다. 연구결과 한국의 국가브랜드 이미지 형성은 문화가 결정적인 역할을 하는 것으로 나타났다. 우리나라에 대한 보다 문화적 연상 이미지를 만들기 위해서는 차별적 아이템 개발이 필요하다고 하였다. 미국 하면 자유의 여신상, 파리하면 에펠탑이 떠오르는 것처럼 국가 브랜드 관리 차원에서 외국인들이 우리나라에 대한 연상이미지를 보다 문화적 이미지를 떠올리도록 하려는 전략이 요구된다고 하였다⁵⁶⁾.

송광인과 정은하(2010)의 전통문화관광지 방문객 동기에 관한 연구에서는 전통문화관광지로서의 전주 한옥마을을 중심으로 방문객들의 방문동기 및

55) 서영실, 외국인의 한국예절 다도교육에 대한 연구, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, 2007, pp. 63-65.

56) 윤유경 채지영, 국가브랜드 제고를 위한 한국방문 외국인의 한국 전통문화 소비실태 연구, 이화여자대학교 사회과학연구소, 2007, pp. 163- 167.

만족도를 실증적으로 분석하였다. 방문동기의 변수는 3개의 요인인 본질적 요인, 특수목적 요인, 휴식 및 오락 요인으로 추출되었다. 먼저 방문동기를 인구통계학적인 변수로 차이를 검증한 결과 연령, 소득수준, 학력에 따라 차이를 보인 것으로 나타났다. 방문동기가 만족에 미치는 영향력을 검증한 결과 특수목적 요인이 많은 영향력을 주고, 만족이 추천의도에 영향력을 미치고 있다고 나타났다. 이에 지속적인 재방문의 유도과 체류시간의 연장을 촉구하는 다양한 인프라를 연계하는 이야기 있는 관광프로그램의 개발이 필요하고, 타 지역의 프로그램과 차별화 될 수 있게 교육프로그램 및 교육콘텐츠의 개발이 선행되어야 하며 이에 관련된 전문인력의 양성이 필요하다고 하였다⁵⁷⁾.

현재까지 외국인을 위한 전통문화체험에 관한 선행연구 고찰에서 알 수 있듯이 전통문화체험을 통해 한국인들의 일상적인 삶의 모습과 정서를 이해하고 한국문화에 적응하는데 도움을 준다는 것을 알 수 있었다. 또한 한국에 대한 이미지를 확실하게 심어줄 수 있어 국가적 이미지 향상에 도움이 된다는 것을 알 수 있었다. 본 연구에서는 주한 외국인의 전통문화체험 실태, 체험 동기 및 만족도를 실증적으로 분석하고, 그 요인들을 도출함으로써 외국인을 위한 전통문화체험 프로그램 개발과 운영 활성화를 위한 기초 자료를 제공하고자 한다.

57) 송광인·정은하, 전통문화관광지 방문객의 동기와 만족도에 관한 연구: 전주 한옥마을을 중심으로, 전주대학교 대학원 석사학위논문, 2010, pp. 69-73.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 문제

본 연구에서는 주한 외국인의 전통문화체험 실태, 체험 동기 및 만족도를 분석하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

<연구문제 1> 주한 외국인들의 인구통계학적 특성에 따라 전통문화체험 실태는 어떠한가?

<연구문제 2> 주한 외국인들의 인구통계학적 특성에 따라 전통문화체험 동기에는 어떠한 차이가 있는가?

<연구문제 3> 주한 외국인들의 인구통계학적 특성에 따라 전통문화체험 만족도에 어떠한 차이가 있는가?

<연구문제 4> 전통문화체험 동기는 전통문화체험 만족도에 어떠한 영향을 미치는가?

2. 조사대상 및 자료 수집

본 연구에서는 주한 외국인의 전통문화체험 이용실태, 체험 동기 및 만족도를 파악하고자 질문지 조사를 시행하였다.

본 연구를 수행하기 위한 조사대상으로 서울 및 경기 지역에 거주하며 영어를 가르치고 있는 원어민 강사들과 국내 대학교를 다니고 있는 유학생 외국인들을 임의로 표집하였다.

예비조사는 2014년 5월 24일- 5월 31일에 실시하였다. 본 설문지 항목들의 내용 타당도를 확보하기 위하여 인사동과 삼청동에서 만난 외국인 유학생 및 원어민 강사들을 대상으로 하여 실시되었다. 이 과정을 통하여 설문문항의 표현의 적합성을 알아보고자 하였다. 예비조사를 위한 설문지에 포함되었던 불필요한 항목들을 수정하여 최종 설문지를 구성하였다.

자료 수집은 2014년 8월 1일부터 8월 31일 사이에 실시하였다. 한국어, 영어, 중국어 총 3개 국어로 질문지를 작성하여 외국인들이 많이 만날 수 있는 이태원, 홍대, 강남 지역에서 267부를 배부하였다. 267부 중 부실 기재된 17부를 제외하고 총 250부를 본 연구의 분석 자료로 사용하였다.

3. 설문지의 구성

본 연구에서는 주한 외국인의 전통문화체험 이용실태, 체험 동기 및 만족도를 측정하기 위하여 이용실태 항목은 이재호(2012), 동기 항목은 조이경(2009), 구영(2013), 이대은(2012), 만족도 항목은 조정민(2009), 최경호(2009), 박일영(2010), 이수정(2011) 연구를 참고하여 본 연구 목적에 부합하도록 수정 및 보완하여 설문지를 구성하였다.

본 조사에서 사용된 설문지는 크게 4부분으로 나누어져 있으며 총 59문항으로 구성하였다.

첫째, 주한 외국인의 전통문화체험 실태를 알아보고자 19문항으로 구성하였다.

둘째, 전통문화체험 동기에 관한 질문을 17문항으로 구성하여 리커트 5점 척도로 측정하였다.

셋째, 전통문화체험 참가자의 만족도에 관한 질문을 14문항으로 구성하여 리커트 5점 척도로 측정하였다.

넷째, 조사대상자들의 인구통계학적 특성에 관한 것으로서 성별, 나이, 결혼여부, 국적, 체류목적, 체류기간의 총 6문항으로 구성하였다.

<표 12> 설문지 구성

설문문항	설문항목	문항수	척도	관련 선행연구
I 체험실태	체험활동, 체험영역 및 희망하는 체험영역, 체험 동행자, 체험 비용, 체험 정보 원천	19	명목척도, 리커트 5점 척도	이재호(2012) 연구자 작성
II 체험동기	체험동기 요인 일상탈출 지식 문화탐험 신기 한류	17	리커트 5점 척도	조이경(2009), 구영(2013), 이대은(2012) 연구자 작성
III 체험만족도	체험만족도 요인 진행자 장소 프로그램	14	리커트 5점 척도	조정민(2009), 최경호(2009), 박일영(2010), 이수정(2011) 연구자 작성
IV 일반적사항	성별, 나이, 결혼여부 국적, 체류목적 체류기간	8	명목척도	연구자 작성
총문항수		59		

측정한 자료가 실증분석에 적합한지를 검증하는 주요 기준은 신뢰도와 타당성이다. 신뢰도 검정을 위하여 수행된 Cronbach' s a 계수 검정, 타당도 검정을 위한 요인분석을 실시하였다.

체험동기 신뢰도 분석결과, 일상탈출성은 .871, 신기성은 .788, 지식성은 .783, 문화탐험성도는 .891, 한류성은 .915, 사교성은 .678의 알파계수를 기록하였고. 체험만족 분석결과에서 체험장소는 .750, 진행자는 .843, 프로그램은 .839로 나타나, 본 연구 도구의 신뢰도를 확보하였다.

<표 13> 체험동기와 체험만족에 대한 신뢰도

	유형	문항수	Cronbach' s a
체험동기	일상탈출성	4	.871
	신기성	4	.788
	지식성	2	.783
	문화탐험성	5	.891
	한류성	2	.915
체험만족	체험장소	4	.750
	진행자	5	.843
	프로그램	4	.839

설문 도구의 타당성은 설문도구가 실제 측정하고자 하는 연구 목적에 어느 정도로 부합하는지를 평가하는 개념이다. 본 연구에서는 요인분석(Factor Analysis)을 통하여 확인하였다. 본 연구에서 이용된 요인분석방법은 주성분분석을 이용하였고, 회전방식으로는 직각회전 기법을 전제한 베리맥스 회전(Varimax Rotation)방법을 활용하였으며, 수렴의 반복 계산수는 최대 25 회로 설정하였다. 요인 수를 결정하는 고유값인 아이겐 값(eigen value)은 1.0 이상인 요인만을 선정하였고, 요인 적재치(factor loading)는 0.6를 기준으로 그 유의성을 판단하였다.

전통문화체험 동기 요인분석 결과 총 5개의 요인으로 나누었다. KMO계수는 .851로 나타났으며, 요인분석의 적합성을 나타내는 Bartlett의 구형성 검정값은 2496.265, $p=0.000$ 으로 나타나 요인분석의 적합성을 보였다.

그 중 첫번째 요인은 한국 전통문화체험, 한국의 역사 및 문화탐방, 한국인의 일상적인 생활상 경험, 한국의 독특한 풍습 경험, 한국의 전통의 미로 5개의 항목으로 구성되어 ‘문화탐험성’ 이라 명명하였고, 전체 설명력 중에 36.392%를 차지하고 있다. 두 번째 요인은 기분 전환, 휴식, 생활의 활력, 자유시간의 4개의 문항으로 구성되어 있으며 ‘일상탈출성’ 으로 명명하였고, 전체 설명력 중에 16.086%를 차지하고 있다. 세 번째 요인은 새로

운 것을 경험, 새로운 장소를 탐험, 이색적인 구경거리, 호기심 충족으로 4개의 문항으로 구성되어 ‘신기성’으로 명명하였고, 전체 설명력 중에 9.878%를 차지하고 있다. 네 번째 요인은 한류 드라마나 영화 속 문화 체험, 한류 드라마나 영화 속 장소 방문의 2개의 항목으로 구성되어 ‘한류성’이라 명명하였다. 다섯 번째 요인은 새로운 지식, 자기 계발로 2개의 문항으로 구성되어 ‘지식성’으로 명명하였고, 전체 설명력 중에 6.035%를 차지하고 있다.

<표 14> 체험동기에 대한 요인분석

구분	문항	요인 적재 값	고유 값	분산 (%)	
요인1 문화 탐험성	1	한국의 독특한 풍습을 경험하기 위해서 체험을 하게 되었다.	.836	6.187	36.392
	2	한국의 전통의 미를 느끼기 위해서 체험을 하게 되었다.	.786		
	3	한국인의 일상적인 생활상을 경험하기 위해서 체험을 하게 되었다.	.742		
	4	한국의 역사 및 문화탐방을 위해서 체험을 하게 되었다.	.736		
	5	한국 전통문화를 체험하기 위해서 체험을 하게 되었다.	.705		
요인2 일상 탈출성	1	몸과 마음을 쉬게 하려고 체험을 하게 되었다.	.869	2.735	16.086
	2	생활의 활력을 얻기 위해서 체험을 하게 되었다.	.866		
	3	나만의 시간과 자유를 갖고 싶어서 체험을 하게 되었다.	.786		
	4	기분전환을 위해서 체험을 하게 되었다.	.783		
요인3	1	새로운 장소를 탐험하고 싶어서 체험	.882	1.679	9.878

신기성		을 하게 되었다.		
	2	새로운 것을 경험하고 싶어서 체험을 하게 되었다.	.839	
	3	호기심을 충족하고 싶어서 체험을 하게 되었다.	.664	
	4	이색적인 구경거리를 보고 싶어서 체험을 하게 되었다.	.641	
요인4 한류성	1	한류 드라마나 영화 속에 나타난 관광지를 방문하기 위해서 체험을 하게 되었다.	.951	1.150 6.763
	2	한류 드라마나 영화 속에서 보았던 문화를 체험하기 위해서 체험을 하게 되었다.	.915	
요인5 지식성	1	자기 계발을 위해서 체험을 하게 되었다.	.819	1.026 6.035
	2	새로운 지식을 얻기 위해서 체험을 하게 되었다.	.815	

전통문화체험 만족 요인분석 결과 총 3개의 요인으로 나뉘었다. KMO계수는 .894로 나타났으며, 요인분석의 적합성을 나타내는 Bartlett의 구형성 검정값은 1639.164, $p=0.000$ 으로 나타나 요인분석의 적합성을 보였다.

그 중 첫 번째 요인은 방문객의 수준에 맞게, 체험내용 충실히 준비, 교육매체 활용, 충분한 정보 전달, 외국어 구사로 5개의 문항으로 구성되어 있으며 ‘진행자’로 명명하였고, 전체 설명력 중에 46.055%를 차지하고 있다. 두 번째 요인은 프로그램에 적극적 참여, 한국의 전통 문화를 잘 나타냄, 적절한 가격, 우수한 질적 수준의 4개의 문항으로 구성되어 ‘프로그램’으로 명명하였고, 전체 설명력 중에 10.848%를 차지하고 있다. 세 번째 요인은 실내환경 및 위생이 쾌적, 찾기 쉽고 편리한 교통, 친절한 안내 서비스, 내용에 맞게 꾸며진 실내디자인의 4개의 문항으로 구성되어 ‘체험

장소'로 명명하였고, 전체 설명력 중에 8.065%를 차지하고 있다.

<표 15 > 체험만족도에 대한 요인분석

구분	문항		요인 적재 값	고유 값	분산(%)
요인1 진행자	1	체험 진행자는 방문객의 수준에 맞게 진행하였다.	.797	5.987	46.055
	2	체험 진행자는 체험내용을 충실히 준비하였다.	.753		
	3	체험 진행자는 교육매체 잘 활용 하였다.	.732		
	4	체험 진행자는 충분한 정보를 전달하였다.	.680		
	5	체험 진행자는 외국어를 자유롭게 구사하였다.	.607		
요인2 프로그램	1	체험 프로그램에 집중하여 적극적으로 참여하였다.	.791	1.410	10.848
	2	체험 내용이 한국의 전통 문화를 잘 나타내고 있다.	.772		
	3	체험 프로그램에 지불한 가격은 적절했다.	.684		
	4	체험 내용의 질적 수준이 우수하다고 생각한다.	.639		
요인4 체험 장소	1	체험 장소의 실내환경 및 위생이 쾌적하고 깨끗하였다.	.794	1.049	8.065
	2	체험 장소는 찾기 쉽고 교통이 편리한 곳에 위치하고 있다.	.692		
	3	체험 장소의 안내자는 친절하게 고객 서비스에 대응하였다.	.691		
	4	체험 장소의 실내디자인은 체험 내용에 맞게 잘 꾸며져 있다.	.621		

4. 자료의 처리 및 분석

설문조사 자료는 IBM SPSS 22.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 본 연구에서 사용된 자료의 분석방법은 빈도분석(Frequency Analysis), 신뢰도분석(Reliability Analysis), 요인분석(Factor Analysis), 독립 t-검증(Independent groups t-test), 일원분산분석(One-way Anova), 단순회귀분석(Simple Regression Analysis)을 실시하였다.

첫째, 연구대상자들의 일반적 특성을 알아보기 위해 빈도분석을 실시하였다. 둘째, 본 조사도구에 대한 신뢰도 및 타당도를 검사하기 위해 신뢰도분석 및 요인분석을 실시하였다. 셋째, 전통문화체험 실태를 알아보기 위하여 빈도분석을 실시하였다. 넷째, 인구통계적요인에 따른 전통문화체험 동기의 차이를 알아보기 위하여 t-검정과 일원분산분석을 실시하였으며, 분석 후 집단 간의 차이가 있는 경우 Duncan 사후비교분석을 이용하였다. 다섯째, 인구통계적요인에 따른 전통문화체험 만족도의 차이를 알아보기 위하여 t-검정과 일원분산분석을 실시하였으며, 분석 후 집단 간의 차이가 있는 경우 Duncan 사후비교분석을 이용하였다. 여섯째, 전통문화체험 동기가 전통문화체험 만족도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다.

5. 용어의 정의

1) 전통문화체험

전통문화체험이란 과거로부터 현재에 이르기까지 계승되는 조상들의 삶의 유형이나 생활양식을 체험하는 것이라 정의할 수 있다.

이에 본 연구에서는 전통문화체험의 유형을 전통예절, 전통음식, 전통공예, 전통놀이, 전통한옥, 전통음악, 전통예술, 전통궁궐 등 8가지 영역으로 구성하였다.

2) 전통문화체험 동기

본 연구에서 전통문화체험 동기를 전통문화를 직접 체험하면서 얻고자 하는 체험유형이라고 정의하고자 한다. 체험동기를 측정하는 변수는 일상탈출성, 신기성, 지식성, 문화탐험성 등 4가지 유형으로 구성하였다.

3) 전통문화체험 만족도

본 연구에서 전통문화체험을 한 방문객의 만족도는 전통문화를 체험하는 동안 전체적인 체험에 대하여 평가하는 태도라고 정의하고자 한다. 체험만족도의 요인을 체험 장소, 진행자, 프로그램 등 4가지 유형으로 구성하였다.

IV. 연구 결과 및 분석

1. 조사대상자의 일반적 특성

본 연구에서는 조사대상자에 대한 일반적인 특성을 확인하고자 빈도분석을 실시하였다 <표 16>. 조사한 250명의 특성을 살펴보면 성별은 여성이 133명(53.2%)로 남성 117명(46.8%)보다 많았다. 연령은 20-29세가 가장 많은 168명(67.2%)를 차지했고 30-39세는 61명(24.4%), 40-49세는 18명(7.2%), 50세 이상은 3명(1.2%) 순으로 나타났다. 한편 결혼 여부에 있어서는 미혼이 202명(80.8%)로 기혼인 47명(18.8%)보다 많았다. 한국에 거주하며 공부를 하거나 일을 하고 있는 외국인이 20대와 30대가 다수인 것을 알 수 있다. 조사대상자의 국적별 분류를 보면, 아메리카가 138명(55.2%)로 가장 많고 다음은 아시아로 63명(25.2%), 유럽 34명(13.6%), 오세아니아 9명(2.4%), 아프리카 6명(2.4%)로 나타났다. 주한 외국인들의 체류 목적을 살펴보면 영어강사 143명(57.2%)로 학생 107명(42.8%)로 나타났다. 마지막으로 현재까지 한국에서의 거주기간에 대한 조사에서 1년 이상-2년 미만이 81명(32.4%)으로 높은 수를 차지했고, 3개월 이상-1년 미만이 60명(24.0%), 4년 이상이 53명(21.2%), 2년 이상 - 3년 미만이 37명(14.8%), 3년 이상 - 4년 미만이 19명(7.6%)으로 나타났다. 외국인들이 대부분 1년 계약직으로 한국에 체류함으로써 1년 이상 - 2년 미만이 많았다는 것을 알 수 있다.

<표 16> 조사대상자의 일반적 특성

(N=250)

특성	구분	N	%
성별	남	117	46.8
	여	133	53.2
나이	20-29세	168	67.2
	30-39세	61	24.4
	40-49세	18	7.2
	50세 이상	3	1.2
결혼 여부	기혼	47	18.8
	미혼	203	81.2
출신 국적	아시아	63	25.2
	아메리카	138	55.2
	유럽	34	13.6
	오세아니아	9	3.6
	아프리카	6	2.4
체류 목적	공부	107	42.8
	일(영어강사)	143	57.2
체류 기간	6개월-1년미만	60	24.0
	1년-2년미만	81	32.4
	2년-3년미만	37	14.8
	3년-4년미만	19	7.6
	4년 이상	53	21.2

2. 전통문화체험 실태

조사대상자의 전통문화체험 실태는 <표 17>, <표 18>, <표 19>에 나타난 바와 같다.

조사대상자의 전통문화 참여활동 중에서 동반형태는 친구 또는 동료가 158명(63.2%)로 가장 많았으며, 혼자가 48명(19.2%), 가족 또는 친지가 35명(14.0%), 단체가 9명(3.6%)의 순으로 조사되었다. 조사대상자들이 미혼이 많았기에 대부분 친구 및 동료나 혼자서 체험에 참여하는 것을 알 수 있다.

체험비용은 40000원 이상이 78명(31.2%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 10000원-19000원이 64명(25.6%), 20000원-29000원이 45명(18.0%), 1000원-9000원이 43명(17.2%), 30000원-39000원이 20명(8.0%)로 조사되었다.

한편 체험에 대한 정보 원천은 인터넷 검색이 118명(47.2%)로 가장 높게 나타났으며, 지인 및 친구 소개가 87명(34.8%), 관광안내책자 및 홍보물이 23명(9.2%), 광고(tv/신문/잡지)가 20명(8.0%), 여행사가 2명(0.8%)로 나타나 외국인들이 한국에 거주하면서 인터넷으로 전통문화체험 정보를 많이 얻고 있음을 알 수 있으며, 더불어 주변의 지인 및 친구로부터 소개를 많이 받는다는 것을 알 수 있다.

<표 17> 참여활동

(N=250)

구분		N	%
동반형태	혼자	48	19.2
	친구 또는 동료	158	63.2
	가족 또는 친지	35	14.0
	단체	9	3.6
체험비용	1000원-9000원	43	17.2
	10000원-19000원	64	25.6
	20000원-29000원	45	18.0
	30000원-39000원	20	8.0
	40000원 이상	78	31.2
정보 원천	여행사	2	.8
	광고(tv/신문/잡지)	20	8.0
	인터넷 검색	118	47.2
	관광안내책자 및 홍보물	23	9.2
	지인 및 친구 소개	87	34.8

주한 외국인의 전통문화체험 영역의 실태에서는 전통궁궐문화체험이 212명(84.8%)으로 가장 많은 체험을 하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 전통예절체험 183명(73.2%), 전통한옥체험 161명(64.4%), 전통음식체험 132명(52.8%), 전통놀이체험 118명(47.2%), 전통음악체험 116명(46.4%), 전통공예체험 83명(33.2%), 전통예술체험 73명(29.2%)이 체험한 것으로 나타났다.

<표 18> 전통문화체험 영역

(N=250)

영역	유무	N	%
전통예절	무	67	26.8
	유	183	73.2
전통음식	무	118	47.2
	유	132	52.8
전통공예	무	167	66.8
	유	83	33.2
전통놀이	무	132	52.8
	유	118	47.2
전통한옥	무	89	35.6
	유	161	64.4
전통음악	무	134	53.6
	유	116	46.4
전통예술	무	177	70.8
	유	73	29.2
전통궁궐	무	38	15.2
	유	212	84.8

주한 외국인인 이 희망하는 전통문화체험 영역은 전통음식체험 163명(64.7%)으로 가장 많았으며, 전통한옥체험 146명(57.9%), 예절체험 144명(57.6%), 전통궁궐문화체험 119명(47.6%), 전통공예체험 116명(46.4%), 전통놀이체험 96명(38.1%), 전통예술체험 92명(36.8%), 전통음악체험 82명(32.8%)의 순서로 나타났다.

<표 19> 희망하는 전통문화체험 영역

(N=250)

영역	유무	N	%
전통예절	무	106	42.4
	유	144	57.6
전통음식	무	87	34.5
	유	163	64.7
전통공예	무	134	53.6
	유	116	46.4
전통놀이	무	154	61.1
	유	96	38.1
전통한옥	무	104	41.3
	유	146	57.9
전통음악	무	168	67.2
	유	82	32.8
전통예술	무	158	63.2
	유	92	36.8
전통궁궐	무	131	52.4
	유	119	47.6

3. 전통문화체험 동기

1) 인구통계학적 특성에 따른 전통문화체험 동기

(1) 성별에 따른 전통문화체험 동기의 차이분석

주한 외국인의 성별에 따라 전통문화체험 동기에 차이가 있는지 검증하기 위해 t-test를 실시하였다. 분석의 결과는 <표 19>와 같다. 문화탐험성 요인에 대한 유의확률은 .000으로 통계적($p < .001$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 일상탈출성 요인에 대한 유의확률은 .004, 한류성 요인에 대한 유의확률은 .001으로 나타나 통계적($p < .01$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 지식성 요인은 .049로 통계적($p < .05$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 신기성 요인과 지식성 요인은 성별에 따라 유의한 차이가 나타나지 않았다. 결과를 살펴보면 여성은 남성보다 문화탐험성, 일상탈출성, 한류성, 지식성에 대한 체험 동기가 높은 것으로 나타났다.

<표 20> 성별에 따른 체험동기의 차이검증 결과

구분	남		여		t - Value
	M	S.D	M	S.D	
문화탐험성	3.85	.961	4.32	.744	-4.415***
일상탈출성	3.40	1.091	3.77	.918	-2.933**
신기성	4.62	.668	4.65	.593	-.392
한류성	2.38	1.344	2.94	1.353	-3.298**
지식성	4.09	.826	4.29	.833	-1.976*

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

(2) 결혼여부에 따른 전통문화체험 동기의 차이분석

결혼 여부에 따른 전통문화체험 동기 차이를 검증하기 위해 t-test를 실시하였다. 분석의 결과는 <표 20>과 같다. 문화탐험성 요인은 .390, 일상탈출성 요인은 .505, 신기성 요인은 .487, 한류성 요인은 .658, 지식성 요인은 .879로서 유의 수준 .05보다 크게 나왔으므로 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.

<표 21> 결혼여부에 따른 체험동기의 차이검증 결과

구분	기혼		미혼		t - Value
	M	S.D	M	S.D	
문화탐험성	4.00	.909	4.12	.879	-.860
일상탈출성	3.70	1.196	3.58	.974	.671
신기성	4.57	.651	4.65	.623	-.696
한류성	2.60	1.409	2.69	1.370	-.443
지식성	4.21	.720	4.19	.860	.153

(3) 체류 목적에 따른 전통문화체험 동기의 차이분석

체류 목적에 따라 전통문화체험 동기에 차이가 있는지 검증하기 위해 t-test를 실시하였다. 분석의 결과는 <표 21>과 같다. 한류성 요인은 .000으로 나타나 통계적($p < .001$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 문화탐험성 요인, 일상탈출성 요인, 신기성 요인, 지식성 요인은 체류목적에 따라 유의한 차이가 나타나지 않았다. 결과를 살펴보면 유학생이 원어민 강사보다 한류성 요인에 대한 동기가 높은 것으로 나타났다.

<표 22> 체류목적에 따른 체험동기의 차이검증 결과

구분	유학생		원어민 강사		t - Value
	M	S.D	M	S.D	
문화탐험성	4.17	.852	4.05	.906	.746
일상탈출성	3.67	.949	3.55	1.066	.979
신기성	4.55	.676	4.69	.584	.011
한류성	3.24	1.273	2.25	1.297	6.027***
지식성	4.22	.861	4.17	.816	.179

***p < 0.001

(4) 국적별 전통문화체험 동기의 차이분석

국적별에 따른 전통문화체험 동기 차이를 검증하기 위해 ANOVA 분석을 실시하였다. 분석의 결과는 <표 22>와 같다. 한류성 요인은 .000으로 통계적 ($p < .001$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 신기성 요인은 .011으로 통계적 ($p < .05$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이를 Duncan 방식의 사후검정을 실시한 결과, 한류성 요인에 대해 아시아 국적 외국인들이 다른 국적 외국인들보다 높은 것을 알 수 있다. 또한 신기성 요인에 대해 오세아니아 국적 외국인들이 다른 국적 외국인들보다 높은 것으로 나타났다.

<표 23> 국적별 체험동기의 차이검증 결과

구분	아시아		아메리카		유럽		오세아니아		아프리카		F값
	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	
문화 탐 험 성	4.19	.715	4.04	.903	4.09	1.083	4.11	.928	4.50	.837	.611
일 상 탈 출 성	3.81	.840	3.59	1.037	3.29	1.115	3.56	1.130	3.33	1.366	1.557
신 기 성	4.41 b	.754	4.70 ab	.587	4.65 ab	.544	5.00 a	.000	4.83 ab	.408	3.329*
한 류 성	3.51 b	1.203	2.36 a	1.333	2.53 a	1.376	2.78 ab	1.093	2.00 a	.894	9.184***
지 식 성	4.25	.842	4.18	.839	4.00	.853	4.56	.527	4.50	.837	1.176

* $p < 0.05$, *** $p < 0.001$

(5) 체류 기간에 따른 전통문화체험 동기의 차이분석

체류 기간에 따른 전통문화체험 동기 차이를 검증하기 위해 ANOVA 분석을 실시하였다. 분석의 결과는 <표 23>과 같다. 한류성 요인은 .001으로 통계적($p < .01$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이를 Duncan 방식의 사후검정을 실시한 결과, 한류성 요인에 대해 6개월 이하 체류한 외국인들이 다른 체류 기간의 외국인들보다 더 높은 것으로 나타났다.

<표 24> 체류기간에 따른 체험동기의 차이검증 결과

구분	6개월이하		1년		2년		3년		4년이상		F값
	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	
문화 탐험 성	4.17	.905	4.19	.868	4.03	.897	4.00	1.106	3.98	.796	.633
일상 탈출 성	3.63	1.041	3.73	.936	3.68	.915	3.37	1.116	3.40	1.132	1.169
신기 성	4.58	.671	4.59	.587	4.70	.618	4.84	.375	4.62	.713	.820
한류 성	3.07 a	1.287	2.90 a	1.357	2.57 ab	1.324	2.00 b	1.374	2.21 b	1.350	4.770**
지식 성	4.28	.865	4.17	.803	4.22	.854	4.21	.855	4.11	.847	.314

**p < 0.01

4. 전통문화체험 만족도

(1) 성별에 따른 전통문화체험 만족도의 차이분석

주한 외국인의 성별에 따라 전통문화체험 만족도에 차이가 있는지 검증하기 위해 t-test를 실시하였다. 분석의 결과는 <표 24>와 같다. 진행자 요인에 대한 유의확률은 .000으로 통계적($p < .001$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 프로그램 요인에 대한 유의확률은 .009으로 나타나 통계적($p < .01$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 한편 장소 요인은 성별에 따라 유의한 차이가 나타나지 않았다. 결과를 살펴보면 여성은 남성보다 진행자 요인, 프로그램 요인에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났다.

<표 25> 성별에 따른 체험 만족도의 차이검증 결과

구분	남		여		t- Value
	M	S.D	M	S.D	
진행자 만족도	3.54	.836	3.91	.773	-3.647***
장소 만족도	4.08	.863	4.12	.759	-.423
프로그램 만족도	3.70	.769	3.96	.792	-2.642**

p < 0.01 , *p < 0.001

(2) 결혼여부에 따른 전통문화체험 만족도의 차이분석

결혼 여부에 따른 전통문화체험 만족도의 차이를 검증하기 위해 t-test를 실시하였다. 분석의 결과는 <표 25>와 같다. 진행자 요인은 .504, 장소 요인은 .510, 프로그램 요인은 .182으로 유의 수준 .05보다 크게 나왔으므로 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.

<표 26> 결혼여부에 따른 체험 만족도의 차이검증 결과

	기혼		미혼		t- Value
	M	S.D	M	S.D	
진행자 만족도	3.81	.924	3.72	.799	.670
장소 만족도	4.17	.816	4.08	.807	.660
프로그램 만족도	3.98	.821	3.81	.782	1.337

(3) 체류 목적에 따른 전통문화체험 만족도의 차이분석

체류 목적에 따라 전통문화체험 만족도에 차이가 있는지 검증하기 위해 t-test를 실시하였다. 분석의 결과는 <표 26>와 같다. 진행자 요인은 .039으로 나타나 통계적 ($p < .05$)으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 장소 요인과 프로그램 요인은 체류 목적에 따라 유의한 차이를 나타나지 않았다. 결과를 살펴보면 유학생이 원어민 강사보다 진행자 요인에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났다.

<표 27> 체류목적에 따른 체험 만족도의 차이검증 결과

구분	유학생		원어민 강사		t- Value
	M	S.D	M	S.D	
진행자 만족도	3.86	.806	3.64	.826	2.072*
장소 만족도	4.10	.800	4.10	.816	.047
프로그램 만족도	3.87	.741	3.82	.828	.504

* $p < 0.05$

(4)국적별 전통문화체험 만족도의 차이분석

국적별에 따른 전통문화체험 만족도의 차이를 검증하기 위해 ANOVA 분석을 실시하였다. 분석의 결과는 <표 27>과 같다. 진행자 요인은 .081, 장소 요인은 .145, 프로그램 요인 .846으로 유의수준 .05보다 크게 나왔으므로 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.

<표 28> 국적별 체험 만족도의 차이검증 결과

구분	아시아		아메리카		유럽		오세아니아		아프리카		F값
	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	
진행자 만족도	3.92	.809	3.65	.807	3.59	.821	4.00	.866	4.17	.983	2.105
장소 만족도	4.06	.780	4.09	.836	3.97	.797	4.56	.527	4.67	.516	1.726
프로그램 만족도	3.83	.773	3.85	.819	3.76	.699	3.89	.782	4.17	.983	.347

(5) 체류 기간에 따른 전통문화체험 만족도의 차이검증 결과

체류 기간에 따른 전통문화체험 만족도의 차이를 검증하기 위해 ANOVA 분석을 실시하였다. 분석의 결과는 <표 28>와 같다. 진행자 요인은 .054, 장소 요인은 .762, 프로그램 요인은 .070으로 유의수준 .05보다 크게 나왔으므로 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.

<표 29> 체류 기간별 체험 만족도의 차이검증 결과

구분	6개월이하		1년		2년		3년		4년이상		F값
	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	M	S.D	
진행자 만족도	3.95	.811	3.74	.891	3.78	.854	3.42	.769	3.57	.665	2.358
장소 만족도	4.22	.804	4.05	.773	4.03	.866	4.11	.937	4.09	.791	.465
프로그램 만족도	3.97	.712	3.89	.822	3.86	.751	3.95	.705	3.57	.844	2.192

5. 전통문화체험 만족도에 미치는 체험 동기의 영향

연구문제를 검증하기 위해서 회귀분석을 실시하였는데 통계적으로 유의한 결과가 나와 전통문화체험 동기가 전통문화체험 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

한국에 거주하는 외국인들이 갖고 있는 전통문화체험 동기가 만족도에 미치는 영향을 파악하기 위해 추출된 5개의 체험동기요인을 독립변수로 하고 만족도를 종속변수로 하여 회귀분석을 실시하였으며, 결과는 <표 29>와 같다.

체험동기가 만족도에 미치는 영향관계를 본 회귀모형은 유의수준 $p < 0.05$ ~ $p < 0.001$ 범위 내에서 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. R-square 값은 .191로 나타나 19.1%의 설명력을 보이고 있다. 따라서 이 회귀식은 통계적으로 유의성이 있는 것으로 볼 수 있다.

각 독립변수의 유의성을 판단하기 위한 t검증 결과 만족에 영향을 미치는 변수로는 일상탈출성, 신기성, 문화탐험성으로 나타났으며, 신기성이 .299로 가장 영향력 있는 것으로 나타났으며, 다음으로는 문화탐험성 .143, 일상탈출성 .127로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

영향을 미치지 못하는 부분은 지식성과 한류성이다. 지식성과 한류성에 대한 프로그램을 개발하여 만족도에 영향을 미칠 수 있게 해야 할 것이다.

<표 30> 체험 동기가 체험 만족도에 미치는 영향

모형	비표준 계수		표준 계수	t
	B	SEb	β	
(상수)	1.872	.341		5.491
일상탈출성	.084	.041	.127	2.045*
신기성	.323	.067	.299	4.832***
지식성	.070	.052	.086	1.333
문화탐험성	.109	.050	.143	2.186*
한류성	-.050	.030	-.101	-1.678

* $p < 0.05$ *** $p < 0.001$ R=.437 R제곱=.191 표준 추정값 오류=.615

V. 결론 및 제언

전통문화 체험은 한국의 역사와 생활사에 친근해지고 문화적 충격도 극복할 수 있는 좋은 방안이다. 따라서 본 연구에서는 한국에 거주하고 있는 외국인의 전통문화체험 실태는 어떠한지, 체험을 하는 동기는 무엇인지 또한 만족도는 어떠한지 등을 파악하고자 시도하였다. 이에 본 연구는 국내에 학업이나 취업상의 목적으로 거주하고 있는 외국인을 중심으로 전통문화체험 실태, 체험 동기 및 만족도에 대하여 실증적으로 분석하고 그 요인들을 도출함으로써 외국인을 위한 전통문화체험 프로그램 개발과 운영 활성화를 위한 기초자료를 제공하는데 그 목적을 두고 이루어졌다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 문헌 연구와 실증 연구를 병행하였다.

다음은 본 연구의 조사대상인 주한 외국인의 전통문화체험실태에 대한 일반적인 사항이다.

첫째, 전통문화 체험을 한 주한 외국인들의 인구통계학적 특성을 살펴보면 성별은 여성 133명(53.2%)이 남성 117명(46.8%) 보다 많았고, 연령은 20-29세 168명과 30-39세 61명으로 두 젊은 집단이 가장 많은 분포를 보였으며, 미혼이 203명이 기혼 47명보다 많았다. 국적별로는 아메리카가 가장 많고 아시아가 그 뒤를 이었다. 체류 목적을 살펴보면 영어강사가 유학생보다 더 많이 나타났고, 국내 거주기간은 1년 이상 - 2년 미만이 81명 6개월-1년 미만이 60명으로 높은 수를 차지했다. 원어민 강사는 대부분 1년 계약직으로 한국에 체류함으로써 1년 이상 - 2년 미만이 많고, 유학생은 대부분 6개월 이상을 체류함으로써 6개월-1년 미만이 많다는 것을 알 수 있다.

둘째, 조사대상자의 전통문화 참여활동 중에서 동반형태는 친구 또는 동

료가 가장 많았다. 조사대상자들이 미혼이 많았기에 대부분 친구 및 동료나 혼자서 체험에 참여하는 것을 알 수 있다. 체험비용은 40000원 이상이 78명 (31.2%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 10000원-19000원, 20000원-29000원, 1000원-9000원, 30000원-39000원으로 조사되었다. 체험에 대한 정보 원천은 인터넷 검색이 가장 높게 나타났고 그 다음에는 지인 및 친구 소개로 나타났다. 외국인들이 한국에 거주하면서 인터넷으로 전통문화 체험 정보를 많이 얻고 있음을 알 수 있으며, 더불어 주변의 지인 및 친구로부터 소개를 많이 받는다는 것을 알 수 있다.

셋째, 전통문화체험 영역에 대해 살펴보았다. 조사 대상자가 체험한 전통문화는 전통궁궐문화체험이 가장 많았고, 그 다음으로는 전통예절체험, 전통한옥체험, 전통음식체험, 전통놀이체험, 전통음악체험, 전통공예체험, 전통예술체험으로 나타났다. 조사 대상자가 희망하는 전통문화 체험내용은 전통음식체험, 전통한옥체험, 전통예절체험, 전통궁궐문화체험, 전통공예체험, 전통놀이체험, 전통예술체험, 전통음악체험의 순으로 나타났다.

넷째, 전통문화체험 동기는 문화탐험성, 일상탈출성, 신기성, 한류성, 지식성 동기의 5개 요인으로 분류되었으며 만족도는 진행자, 장소, 프로그램으로 분류되었다. 이는 통계적으로 신뢰성과 타당성이 증명되어 본 연구에서 사용되었다.

주한 외국인들의 인구통계학적 요인(성별, 결혼여부, 체류목적, 국적, 체류기간)에 따라 전통문화체험 동기에 차이를 검증하기 위해서 t-test와 ANOVA 분석한 성별에서는 여성은 남성보다 문화탐험성 요인, 일상탈출성 요인, 한류성 요인, 지식성 요인에 대한 동기가 높은 것으로 나타났다. 체류목적에서는 유학생이 원어민 강사보다 한류성 요인에 대한 동기가 높은 것으로 나타났고, 국적별에서는 아시아 국적 외국인들은 한류성 요인이 오세아니아 국적 외국인들은 신기성 요인이 다른 국적 외국인들보다 높은 것으

로 나타났다. 체류기간에서는 한류성 요인에 대해 6개월 이하 체류한 외국인들이 다른 체류 기간의 외국인들보다 더 높은 것으로 나타났다. 이상에서 살펴본 바와 같이 결혼여부 요인 이외에는 전통문화체험 동기에 차이를 보였다. 이는 전통문화체험동기가 외국인의 특성에 따라 다르다는 것을 의미하므로 체험 프로그램을 차별하여 구성해야 한다는 것이다.

다섯째, 주한 외국인들의 인구 통계학적 특성(성별, 결혼여부, 체류목적, 국적, 체류기간)에 따라 전통문화체험 만족도의 차이는 성별에서는 여성은 남성보다 진행자 요인, 프로그램 요인에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났다. 체류 목적에서는 유학생이 원어민 강사보다 진행자 요인에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났다. 이상에서 살펴본 바와 같이 결혼여부 요인, 국적별 요인, 체류기간 요인을 제외하고는 전통문화체험 만족도에 차이를 보였다. 이는 전통문화체험만족도가 외국인의 특성에 따라 다른 원인을 연구하여 만족도 향상을 위한 방안을 마련해야 한다는 것이다.

여섯째, 전통문화체험 동기가 전통문화체험 만족도에 미치는 영향을 검증하기 위해 회귀분석을 실시하였다. 만족도에 영향을 미치는 변수로는 일상탈출성, 신기성, 문화탐험성으로 나타났고, 신기성이 가장 영향력 있는 것으로 나타났으며, 다음으로는 문화탐험성, 일상탈출성의 순서대로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이상에서 살펴본 바와 같이 지식성과 한류성 동기 요인을 제외하고 전통문화체험 만족도에 영향을 미쳤다. 이는 체험 만족은 다양한 체험 동기에 따라 다르게 영향을 받는다는 것이므로, 앞으로 체험 동기를 충족시켜 줄수 있는 방안을 연구해야 할 것이다.

연구결과를 토대로 향후 주한 외국인의 전통문화체험이 활성화되기 위한 방안을 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 전통문화체험을 한 주한 외국인의 연령대를 살펴보면 미혼인 20-30대로 친구 또는 혼자 체험에 참여하는 것으로 나타났고, 기혼인 외국인들은

대부분 가족들과 참여하는 것으로 나타났다. 따라서 주한 외국인의 특성에 따른 기혼자와 미혼자 참여프로그램을 별도로 구안하고 차별화된 프로그램 개발이 필요하다고 사료된다.

둘째, 전통문화체험 실태에서 전통음식, 전통한옥, 전통예절체험을 가장 많이 선호하는 것으로 나타났다. 기존에도 이와 관련한 프로그램이 많이 제공되고 있으나, 보다 활성화를 위해서는 전통음식체험교실, 한옥게스트하우스, 전통혼례 및 다례를 쉽게 체험할 수 있도록 정부나 지자체에서 시설을 확보하고 운영지원과 관리에 큰 관심과 노력이 요구된다.

셋째, 전통문화 체험에 대한 정보 획득 방법이 인터넷과 주변의 친구들의 소개와 추천이라는 점을 주목할 필요가 있다. 최근 글로벌화되어 가고 있는 삶속에서 SNS는 모든 정보공유의 원천이 되고 있다. 따라서 SNS 및 입소문을 통한 한국문화체험을 위한 홍보 마케팅 전략을 세워야 할 것이다. 한국관광공사사이트나 전통문화체험 관련 기관에서 구축해 놓은 사이트를 보다 활성화하고 대학생 홍보단과 서포터즈를 활용한 체험 관련 정보를 널리 홍보하여 외국인들이 흥미를 가질 수 있도록 방안을 강구해야 한다.

넷째, 전통문화체험 동기를 살펴보면 전체적으로 신기성이 가장 높게 나타났다, 한류성은 가장 낮게 나타났다. 이를 보면 신기성의 동기요인을 가지고 전통문화체험에 참여하게 된다는 것을 알 수 있다. 또한 낮은 동기요인인 한류성 끌어올리기 위해서는 전통문화를 드라마나 영화에서 더 많이 접할 수 있게 콘텐츠 개발 노력이 요청되고, 그 전통문화를 직접 체험할 수 있는 테마파크를 조성하는 것도 필요하다.

다섯째, 전통문화체험 만족도를 살펴보면 전체적으로 장소의 만족도 요인이 가장 높았고, 진행자의 만족도 요인이 가장 낮게 나타났다. 이에 따라 체험을 진행하는 진행자들의 전문화 교육이 요청된다. 외국어로 체험에 대한 유래, 역사 등 전반적인 지식을 올바르게 보다 깊이 있게 전달할 수 있

는 능력을 갖추도록 전문 교육이 요청된다.

여섯째, 전통문화체험 동기가 만족도에 미치는 영향관계에서 일상탈출성, 신기성, 문화탐험성이 영향력이 높은 것으로 검증되었고, 지식성과 한류성은 영향력이 미흡한 결과가 도출되었다. 따라서 자연에서 몸과 마음의 쉼을 얻을 수 있는 템플스테이 활성화, 외국인이 다른 나라에서 체험해 보지 못한 우리나라만의 고유한 문화를 체험할 수 있는 프로그램 개발이 의미가 있을 것으로 사료된다.

이상과 같은 결과를 토대로 보다 주한 외국인의 전통문화 체험이 활성화되기 위해서는 다음과 같은 후속 연구가 진행될 필요가 있다고 본다.

첫째, 주한 외국인과 관련된 전통문화체험에 대한 연구논문은 양적으로나 질적으로 매우 제한적이다. 따라서 주한 외국인과 전통문화에 관련된 연구가 지속적이고, 다양한 연구방법으로 이루어져야 할 것이다

둘째, 조사대상인 전통문화를 체험한 경험이 있는 주한 외국인으로 제한되어 있어서 충분한 표집이 되기에는 한계가 있었다. 따라서 조사대상의 확대와 더불어 외국인들의 각 성별,국적별 또는 거주유형별로 다양한 표집이 필요하다.

셋째, 본 연구에서는 서울 경기에 있는 유학생 및 원어민 강사로 한정지어 연구되었으므로 후속 연구에서는 전국에 있는 화교, 노동자, 외교관, 선교사, 회사원 등 다양한 주한 외국인들을 대상으로 보다 더욱 일반화 된 결과를 얻을 수 있는 연구가 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

[단행본]

- 강석균(2008), Enjoy 방콕, 서울:넥서스BOOKS.
- 고병익(1982), 동아사의 전통, 서울:일조각.
- 김양식,유선오(2006), 충북개발연구원, 충북지역 전통문화체험프로그램
활성화 방안 연구, 충북개발연구원 단행본.
- 김용상 외 7인(2000), 관광학, 서울:백산출판사.
- 이광진(1995), 한국관광문화정책론, 서울:백산출판사.
- 이길표, 주영애(1995), 전통가정생활문화연구, 서울:신광출판사.

[논문]

- 강순화(2009), 주한 외국인의 문화관광이벤트 방문동기에 따른 시장 세분
화 연구, 한국자치행정학회.제23권 제1호, pp. 315-316.
- 강진구(2013), 외국인 유학생, 글로벌 인력으로서의 잠재력 파악, LG경제
연구원, p 26.
- 구영(2013), 중국유학생의 한국관광지에 대한 관광동기, 고객만족 및 재
방문의도에 관한 연구, 동명대학교 대학원 석사학위논문.
- 김동주(2013), 원어민 영어교사의 실태조사 연구: 공교육과 사교육의 현
황 중심으로, 경성대학교 대학원 석사학위논문
- 김미경(2003), 유아를 위한 전통문화 교육의 실태 및 실천 방안 연구, 탐
라대학교 대학원 석사학위논문.
- 김중서(1990), 「전통사상의 현대적 의미」, 성남:한국정신문화연구원.
- 김천영(2004), 한국전통문화의 재인식과 글로벌화 방안:우리의 색문화의

- 상품화를 중심으로, 한국지방자치학회.하계학술발표회, pp. 405-407.
- 마혜영(2009), 일본전통여관의 소비가치와 서비스품질이 소비자 만족에 미치는 영향, 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 박세종 (2011), 관광학 연구에 있어서 문화관광의 정체성 모색 : 접근방법론과 분석맥락을 중심으로, 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 박영정(2010), 우리나라 공연관광의 시장 동향과 지원 정책의 방향, 한국예술경영학회 예술경영연구 제16집, p.81.
- 사회통합지원과(2014), 2014년 지방자치단체 외국인주민 현황, 안전행정부.
- 서영실(2007), 외국인의 한국예절 다도교육에 대한 연구, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 송광인, 정은하(2010), 전통문화관광지 방문객의 동기와 만족도에 관한 연구:전주 한옥마을을 중심으로, 전주대학교 대학원 석사학위논문.
- 신은희(2002), 외국인의 문화관광축제 방문 실태에 관한 연구, 배재대학교 대학원 석사학위논문.
- 유대근(1999), 제6차 교육과정의 중등학교 교과서에 나타난 전통문화교육, 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤유경 · 채지영(2007), 국가브랜드 제고를 위한 한국방문 외국인의 한국 전통문화 소비실태 연구, 이화여자대학교 사회과학연구소. 제18집, pp.163-167.
- 이강욱 · 이성태, 외래관광객 1200만명 유치의 정책 성과와 발전 방향, 한국문화관광연구원 제29호, 2013, p.1
- 이경선(2002), 전통문화교육 프로그램이 초등학교 아동의 우리 문화 인식에 미치는 영향, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이대은(2012), 문화권별 한옥 방문동기에 따른 시장세분화 연구: T-Guest

- House를 중심으로, 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 이명자(2012), 외국인 유학생의 한국문화경험 및 요구 연구, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이수정(2011), 와인 소비자 유형별 와인러리 투어의 체험동기와 만족도에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재호(2012), 전통축제의 체험프로그램 유형특성에 관한 연구, 공주대학교 대학원 석사학위논문.
- 이혜영(1994), 교과서속의 전통문화, 한국교육학회 교육학연구.32권5호, p.111.
- 정재걸 이혜영(1993), 전통교육의 체계화를 위한 연구, 한국교육개발원.
- 조이경(2009), 체험관광 동기에 따른 음식체험관광 상품의 기대도와 만족도에 관한 인식, 세종대학교 대학원 석사학위논문.
- 조정민(2009), 문화콘텐츠 이용동기와 만족도가 재방문의도에 미치는 영향에 관한 연구: 남이섬 문화 체험프로그램을 중심으로, 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 최경은(2012), 인바운드 관광 진흥을 위한 문화체험관광 활성화 방안, 한국문화관광연구원.
- 최경호(2009), 지역축제 참가자 특성에 따른 방문동기와 만족도가 재방문과 추천의사에 미치는 영향: 인제빙어축제를 중심으로, 관동대학교 대학원 석사학위논문.
- 최영성,진경환, 최공호(2009), 전통문화교육의 이론적 기초, 경제 인문사회연구회 미래사회협동연구총서.
- 최태현(2003), 문화자원을 지속가능한 관광자원으로서 활용확대방안에 관한 연구: 공공문화자원 중심으로, 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- Lee Kang-wook(2000), The Cultural Tourism Experiences in Korea and

Its Perspectives, Korea-Europe Tourism Symposium 2000, Korea
Tourism Research Institute.

[기타]

국가법령정보센터 www.law.go.kr

경복궁 www.royalpalace.go.kr

게이사&마이코 체험관 <http://www.maica.tv/>

남산골 한옥마을 <http://hanokmaeul.seoul.go.kr/>

네이버 지식백과 <http://terms.naver.com/>

덕수궁 www.deoksugung.go.kr

서울역사박물관 www.museum.seoul.kr

위키백과 ko.wikipedia.org

창경궁 <http://cgg.cha.go.kr/>

창덕궁 www.cdg.go.kr

차이나코리아114, <http://www.krcn114.com>

한국민속촌 www.koreanfolk.co.kr

한국의 집 <http://www.koreahouse.or.kr/>

호주 관광청 www.australia.com

ABSTRACT

A Study on Foreign Resident' s Utilization, Motivation and Satisfaction about Experiencing Korean Traditional Culture

Kim, Han Saem
Traditional Cultural Contents Major
Graduate School of Cultural Industry
Sungshin University

Since Korea' s economic level growth and the Korean wave, foreign visitors and residents for work, study, or to do business in Korea has been increasing. To be able to experience Korean traditional culture allows foreign residents to become closer to and to have a better understanding of the history and culture of Korea. Also it can aid them in overcoming the culture shock. As they will have a possibility to speak about Korea and inform their family and friends when they get back to their country, it is important to encourage them to experience Korean traditional culture and for them to learn the history and the excellence of Korea while they stay in Korea.

The purpose of this study is to analyze and test factors of foreign residents' utilization, motivation and satisfaction about experiencing Korean traditional culture and to provide fundamental information on

the development, activation and operation of traditional culture experience programs.

The populations of this study were randomly sampled. The sample was made up of foreign students attending university and native English teachers in the Seoul and Gyung-gi area. The preliminary survey was conducted from May 24, 2014 to May 31, 2014 and the official survey was conducted from August 1, 2014 to August 31, 2014 with Korean, English and Chinese questionnaires, depending on the person's country of origin. The 267 copies were distributed in areas that are popular with foreigners, Itaewon, Hong-dae and Gangnam. 250 out of the 267 questionnaires were used to analyze data for this research. The collected data was analyzed with the IBM SPSS 22.0 program.

The result of analysis shows that experience motivation has significant differences among demographic variations with the following variables: sex, purpose of stay, country of origin and period of stay. The result of analysis shows that experience satisfaction has significant differences among demographic variations with the following variables: sex, purpose of stay. Also it shows that experience motivation has some significant effect on satisfaction by the following motivation variables: curiosity, culture exploration and daily escape.

From this study, I would propose several potential ideas to increase foreigner interest, program accessibility and program appeal, by developing the current programs of Korean traditional culture. First, as based on resident's characteristic from the results, there is a need to develop differentiated and separate programs for married and

unmarried visitors. Second, in order to develop the current programs of experience of traditional culture, the national government or local governments, should be required to make an effort to secure the proper facilities, operational support and management. Third, marketing strategies should be established for advertising ways of experiencing Korean traditional cultural, such as SNS and mouth to mouth. Also, there is a need to improve the Korea tourism organization's web site or relative organization's web sites to make them more accessible, informational and to promote programs. Fourth, to increase the low motivation variable of the Korean wave, it will be required to develop traditional culture contents that could be encountered in drama and film. It would also be beneficial to create a theme park, where visitors could experience the traditional culture from both drama and film. Fifth, to increase the low satisfaction variable of instructors, it will be required to offer specialized training to provide the correct and in-depth knowledge in the foreign language. Sixth, in order to increase the motivation variables, which greatly effects satisfaction, a continued development of temple stay programs and experience programs with our own unique culture will be meaningful.

부록(설문지)

설 문 지

안녕하십니까?

저는 성신여자대학교 대학원 전통문화콘텐츠전공학과에서 석사학위 논문을 준비하고 있습니다.

본 설문조사는 “주한 외국인의 전통문화체험 실태와 동기 및 만족도에 관한 연구”를 위한 설문입니다. 외국인을 위한 전통문화체험 프로그램 개발과 운영 활성화를 위한 방안을 강구하고자 시도된 것입니다.

본 설문지는 익명으로 처리되며 학문적 연구 외에는 절대로 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.

응답에 성실하게 응해 주시기를 부탁드립니다. 감사합니다.

2014년 7 월 15일

지도교수: 성신여자대학교 문화산업대학원 전통문화콘텐츠전공 교수 주영애

연구자: 성신여자대학교 문화산업대학원 전통문화콘텐츠전공 석사과정 김한샘

I. 다음의 문항은 주한 외국인의 전통문화체험 실태에 관한 질문입니다.

1. 귀하가 한국에서 체험해본 전통문화는 어떤 것이 있는지 체크(V)해 주시기 바랍니다.

전통예절체험	다도예절() 전통혼례() 전통의상()
전통음식체험	김치담그기() 떡만들기() 한과만들기() 비빔밥만들기() 전통주만들기()
전통공예체험	도자기() 천연염색() 목공예() 한지공예() 규방공예() 탈만들기()
전통놀이체험	윷놀이() 그네타기() 널뛰기() 연날리기() 제기차기() 투호()
전통한옥체험	한옥 숙박(), 템플스테이(), 한국민속촌()

전통음악체험	판소리() 전통악기()
전통예술체험	서예() 탁본/판화()
전통궁궐문화 체험	경복궁() 창경궁() 창덕궁() 덕수궁() 경희궁()

2. 귀하가 기회가 되면 체험해 보고 싶은 전통문화체험을 체크해 주시기 바랍니다.

전통예절체험	다도예절() 절하기() 전통혼례() 전통의상()
전통음식체험	김치담그기() 떡만들기() 한과만들기() 비빔밥만들기() 전통주만들기()
전통공예체험	도자기() 천연염색() 목공예() 한지공예() 규방공예()
전통놀이체험	윷놀이() 그네타기() 널뛰기() 연날리기() 제기차기() 투호()
전통한옥체험	한옥 숙박(), 템플스테이(), 한국민속촌()
전통음악체험	판소리() 전통악기()
전통예술체험	서예() 탁본/판화()
전통궁궐문화 체험	경복궁() 창경궁() 창덕궁() 덕수궁() 경희궁()

3. 귀하는 전통문화체험에 누구와 함께 참여했습니까?

- 1) 혼자 2) 친구.동료 3) 가족.친지 4) 단체 5) 기타

4. 귀하가 전통문화체험에 사용한 비용은 얼마입니까?

- 1) 9000원미만 2) 1만원 이상 3) 2만원 이상 4) 3만원 이상 5) 4만원 이상

5. 귀하는 전통문화체험에 대한 정보를 어디에서 얻었습니까?

- 1) 여행사 2) 광고(TV/신문/잡지) 3) 인터넷 검색
4) 관광 안내책자 및 홍보물 5) 지인 및 친구 소개

II. 다음의 문항은 외국인 관광객의 전통문화체험 동기에 관한 질문입니다. 해당되는 곳에 체크(V) 해 주시기 바랍니다.

항목	전혀 그렇 지 않다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
	1	2	3	4	5
1. 기분 전환을 위해서 체험을 하게 되었다.					
2. 몸과 마음을 쉬게 하려고 체험을 하게 되었다.					
3. 생활의 활력을 얻기 위해서 체험을 하게 되었다.					
4. 나만의 시간과 자유를 갖고 싶어서 체험을 하게 되었다.					
5. 새로운 것을 경험하고 싶어서 체험을 하게 되었다.					
6. 새로운 장소를 탐험하고 싶어서 체험을 하게 되었다.					
7. 이색적인 구경거리를 보고 싶어서 체험을 하게 되었다.					
8. 호기심을 충족하고 싶어서 체험을 하게 되었다.					
9. 새로운 지식을 얻기 위해서 체험을 하게 되었다.					
10. 자기 계발을 위해서 체험을 하게 되었다.					
11. 한국 전통문화를 체험하기 위해서 체험을 하게 되었다.					
12. 한국의 역사 및 문화탐방을 위해서 체험을 하게 되었다.					
13. 한국인의 일상적인 생활상을 경험하고 싶어서 체험을 하게 되었다.					
14. 한국의 독특한 풍습을 경험하기 위해서 체험을 하게 되었다.					
15. 한국 전통의 미를 느끼기 위해서 체험을 하게 되었다.					
16. 한류 드라마나 영화 속에서 보았던 문화를 체험하기 위해서 체험을 하게 되었다.					
17. 한류 드라마 영화 속에 나타난 관광지를 방문하기 위해서 체험을 하게 되었다.					

Ⅲ. 다음의 문항은 주한 외국인의 전통문화체험 만족에 관한 질문입니다. 해당되는 곳에 체크(V) 해 주시기 바랍니다.

항목	전혀 그렇 지 않다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
	1	2	3	4	5
1. 체험 장소는 찾기 쉽고 교통이 편리한 곳에 위치하고 있다.					
2. 체험 장소의 안내자는 친절하게 고객 서비스에 대응하였다.					
3. 체험 장소의 실내 환경 및 위생(화장실 등)이 쾌적하고 깨끗하였다.					
4. 체험 장소의 실내디자인은 체험 내용에 맞게 잘 꾸며져 있다.					
5. 체험 진행자는 체험 내용을 충실히 준비하였다.					
6. 체험 진행자는 방문객의 수준에 맞게 진행하였다.					
7. 체험 진행자는 교육 매체를 잘 활용하였다.					
8. 체험 진행자는 외국어를 자유롭게 구사하였다.					
9. 체험 진행자는 충분한 정보를 제공 하였다.					
10. 체험 내용의 질적 수준이 우수하다고 생각한다.					
11. 체험 내용이 한국의 전통 문화를 잘 나타내고 있다					
12. 체험 프로그램에 집중하여 적극적으로 참여하였다.					
13. 체험 프로그램에 지불한 가격은 적절하였다.					

IV. 다음의 문항은 응답자의 기본사항에 관한 질문입니다. 해당되는 곳에 체크(V) 해주시기 바랍니다

1. 귀하의 성별은 어디에 속합니까?

- 1) 남성 2) 여성

2. 귀하의 연령은 어디에 속합니까?

- 1) 19세 미만 2) 20-29세 3) 30-39세 4) 40-49세 5) 50세 이상

3. 귀하는 결혼의 결혼 여부는 어디에 속합니까?

- 1) 기혼 2) 미혼

4. 귀하의 국적은 어느 대륙에 속해 있습니까?

- 1) 아시아 2) 아메리카 3) 유럽 4) 오세아니아 5) 아프리카

5. 귀하께서 한국을 체류하신 목적은 무엇입니까?

- 1) 여가 오락 휴가 2) 친지/친구 방문 3) 업무 또는 전문활동
4) 유학/어학연수 5) 원어민 강사

6. 귀하의 한국 체류기간은 얼마입니까?

- 1) 6개월-1년미만 2) 1년-2년 미만 3) 2년-3년미만 4) 3년-4년미만 5) 4년 이상

영문 설문지

Survey

Hello everyone,

I am writing my thesis on, "a study on foreign resident's utilization, motivation and satisfaction about experiencing Korean traditional culture", for my Master course at Sungshin Women's University. The answers for the questionnaires will be analyzed anonymously and shall not be used for any other purpose than for this study. So, please answer the questions sincerely and honestly. I would like to ask for your cooperation and wish you prosperity and happiness as your sincere cooperation will be a great help for the study.

Thank you very much.

July 27, 2014

Han Saem Kim(hansaemkim@hanmail.net)

I. The following questions are about utilization of experience Korean traditional culture.

1. Please check all the traditional culture that you have experienced. Please mark "V" in accordance with your opinion

Korean etiquette	Tea ceremony() Traditional wedding() Trying on traditional costumes()
Korean cooking Class	Making Kimchi() Making rice cake() Making traditional cookie() Making bibimbab() Making bulgogi() Making makgeolli()

Handicraft	Ceramic() Fabric dyeing() Wooden crafts() Hanji crafts() Sewing crafts() Traditional mask making()
Game	Yutnori() Tuho() Neolttwigi() Kite flying() Jegichagi()
Hanok	Han-ok guest house(), Folk village(), Temple stay()
Music	Pansori() Traditional musical instruments()
Art	Calligraphy() Rubbing()
Royal Palace	Gyeongbokgung() Changgyeonggung() Changdeokgung() Deoksugung () Gyeonghuigung ()

2. Please check all of the related activities that you plan on experiencing at a future date.

Please mark "V" in accordance with your opinion

Korean etiquette	Tea ceremony() Traditional wedding() Trying on traditional costumes()
Korean cooking Class	Making Kimchi() Making rice cake() Making traditional cookie() Making bibimbab() Making bulgogi() Making makgeolli()
Handicraft	Ceramic() Fabric dyeing() Wooden crafts() Hanji crafts() Sewing crafts() Traditional mask making()
Game	Yutnori() Tuho() Neolttwigi() Kite flying() Jegichagi()
Hanok	Han-ok guest house(), Folk village(), Temple stay()
Music	Pansori() Traditional musical instruments()
Art	Calligraphy() Rubbing()
Royal Palace	Gyeongbokgung() Changgyeonggung() Changdeokgung() Deoksugung () Gyeonghuigung ()

3. With whom did you attend the program??

- 1) Alone
- 2) Friends/coworkers
- 3) Family
- 4) Group
- 5) Other

4. How much did you spend to experience the traditional culture of Korea?

- 1) 9000won or less
- 2) 10000-19000won
- 3) 20000-29000won
- 4) 30000-39000won
- 5) 40000won or more

5. Where did you get information source of experience traditional Korean culture?

- 1) Travel agency
- 2) Tv or radio
- 3) Internet
- 4) Brochures and magazines
- 5) Friends and acquaintances

II. The following questions are asking about your "motivation" for experiencing Korean traditional culture. Please mark "V" in accordance with your opinion

Items	Stro ngly Disa gre e	Dis agr ee	Neu tral	Ag ree	Str on gly Ag ree
	1	2	3	4	5
1. To improve my mood.					
2. To take a rest for mind and body.					
3. To get energy for life.					
4. To have free time for myself.					
5. To experience new things.					
6. To explore new places.					
7. To see the unique buildings/objects.					
8. To satisfy curiosity.					
9. To acquire new knowledge.					
10. For self-improvement/Learning experience.					
11. To experience the traditional culture of Korea.					
12. To explore the history and culture of Korea.					
13. To experience the daily culture of Korean's.					
14. To experience a custom unique to Korea.					
15. To feel the beauty of Korean tradition.					
16. To experience the culture which was in a Korean movie or drama.					
17. To visit a traditional place which was in a Korean movie or drama.					

III. The following questions are asking about your "satisfaction" on experiencing Korean traditional culture. Please mark "V" in accordance with your opinion

Items	Stro ngly Disa gree	Disag ree	Neu tral	Agr ee	Str ong ly Agr ee
	1	2	3	4	5
1. The location of the experience was in a convenient location and the transportation there was easy to use.					
2. The Staff were polite and provided accurate information about what I requested..					
3. The facilities were safe and clean.					
4. The interior of the place was appropriately designed for the program.					
5. The instructor had extensively prepared for the program.					
6. The instructor led the program in a smooth and easy to follow manner from the visitor's perspective.					
7. The instructor used media well.					
8. The instructor could speak English fluently.					
9. The instructor provided enough information.					
10. The quality of the program was excellent.					
11. Korean Traditional Culture was well reflected through the program.					
12. The Program was interesting enough to become involved.					
13. The price of the program was reasonable.					

IV. The following questions are asking for your personal information.

1. What is your gender?

- 1) Male 2) Female

2. What is your age?

- 1) 19 and under 2) 20-29 3) 30-39 4) 40-49
5) 50 and above

3. What is your marital status?

- 1) Married 2) Single

4. Which geographic region do you come from?

- 1) Asia 2) America 3) Europe 4) Oceania 5) Africa

5. What is the purpose of your visit to Korea?

- 1) Pleasure/vacation 2) Visit friends/relatives 3) Business/conference
4) Study 5) worker as native teacher

6. How long have you been in Korea?

- 1) 6month - 1yr. 2) 1yr.-2yrs 3) 2yrs-3yrs 4) 3yrs-4yrs
5) longer than 4yrs.

중국어 설문지

Survey

您好,

我是诚信女子大学的一名研究生, 现在的研究课程是关于国外旅游者对于经历韩国传统文化的动力和满意度。

所有的答案将以匿名的形式来作为分析, 并且不会用于除此研究之外的任何研究。希望您能诚实地回答所有问题。对于您的合作和帮助, 我十分感谢。

July17, 2014 Han Saem Kim(hansaemkim@hanmail.net)

I. 下面的问题是关于体验韩国传统文化的利用。

1. 请标记你**经历过**的所有传统文化。请根据你的意见标记“V”

韩国礼仪	茶道 () 传统婚礼 () 传统服饰 ()
韩国料理课	制作韩国泡菜 () 制作年糕 () 制作传统饼干 () 制作拌饭 () 制作米酒 ()
手工艺	陶瓷 () 织物染色 () 木质工艺品 () 韩纸工艺品 () 缝纫工艺 () 传统面具 ()
游戏	四维戏 () 投台 () 跳跳板 () 放风筝 () 踢毽子 ()
韩屋	韩屋招待所 () 民俗村 () 寺庙住宿 ()
音乐	清唱 () 传统乐器 ()
文化	书法 () 按摩 ()
皇宫	景福宫 () 昌庆宫 () 昌德宫 () 德寿宫 () 庆熙宫 ()

2. 请标记你**打算参加**的传统文化的活动。请根据你的意见标记“V”

韩国礼仪	茶道 () 传统婚礼 () 传统服饰 ()
韩国料理课	制作韩国泡菜 () 制作年糕 () 制作传统饼干 () 制作拌饭 () 制作米酒 ()

手工艺	陶瓷 () 织物染色 () 木质工艺品 () 韩纸工艺品 () 缝纫工艺 () 传统面具 ()
游戏	四维戏 () 投台 () 跳跳板 () 放风筝 () 踢毽子 ()
韩屋	韩屋招待所 () 民俗村 () 寺庙住宿 ()
音乐	清唱 () 传统乐器 ()
文化	书法 () 按摩 ()
皇宫	景福宫 () 昌庆宫 () 昌德宫 () 德寿宫 () 庆熙宫 ()

3. 你和谁一起旅游?

- 1) 自己一人 2) 朋友/同事 3) 家人 4) 旅行团 5) 其他

4. 你旅游用在体验韩国文化的预算是多少?

- 1) 9000won or less 2) 10000-19000won 3) 20000-29000won
4) 30000-39000won 5) 40000won or more

5. 你了解韩国文化的主要渠道有哪些?

- 1) 我从旅行社获取信息 2) 我从电视和广播中获取信息
3) 我从互联网上获取信息 4) 我从宣传单和杂志上获取信息
5) 我从朋友和熟悉的人中获得信息

II. 下面的问题是关于你为什么想去体验韩国文化的**动机**。请根据你的意见标记“√”

项目	强烈反对	不同意	中立	同意	强烈支持
	1	2	3	4	5
1. 改善心情					
2. 舒畅身心					
3. 获得生活的正能量					
4. 享受独自的时间					
5. 体验新事物					
6. 探索新地点					
7. 参观名胜					
8. 满足好奇心					

9. 学习新知识					
10. 自我提高和学习					
11. 体验韩国传统文化					
12. 了解韩国的历史和文化					
13. 体验当地日常生活					
14. 体验韩国的独有的风情					
15. 感受韩国传统文化的精神					
16. 体验韩剧中的各种文化					
17. 参观韩剧中的传统建筑或场景					

III. 下面的问题是关于你体验韩国文化后的**满意度**。请根据你的意见标记“V”

项目	强烈反对	不同意	中立	同意	强烈支持
	1	2	3	4	5
1. 参观地点和交通很方便。					
2. 工作人员很有礼貌，并且提供了需要的信息。					
3. 设施安全和干净。					
4. 房屋的室内设计宜人。					
5. 导游准备很周全。					
6. 导游待人有礼貌。					
7. 导游熟练运用传媒（微博，微信）。					
8. 导游英语流利。					
9. 导游提供了足够的信息。					
10. 旅游各种活动项目的质量很高。					
11. 韩国的传统文化在旅游各种活动项目中完整地呈现了。					
12. 旅游中各种活动项目让人感兴趣。					
13. 旅游中各种活动项目价钱合理。					

