

제주지역의 문화콘텐츠 산업 분석 및 지역 주민 의식 조사

김민철*

<차례>

- I. 서론
- II. 제주 문화산업 실태 분석
- III. 제주 문화콘텐츠 주민 의식 조사 분석
- IV. 결론

I. 서론

국제자유도시로서의 제주지역은 새로운 산업이 육성되어야 하는 중요한 시점에 있다. 이러한 추세 하에 디지털기술과 인터넷 등 정보기술의 급속한 발전으로 세계경제 패러다임이 제조업 중심에서 창조산업이라고 할 수 있는 문화산업으로 전환되고 있으며, 문화산업을 기반으로 한 콘텐츠 기반 경제가 급속히 성장하고 있다.

따라서 경쟁력 있는 문화산업을 발굴, 육성하여 지역발전을 도모하는 것은 이러한 제주지역의 국제화 추이와 무관하지 않다. 또한 앞으로 미래사회는 지식정보화 사회로 이행해 나갈 것이고 후기 산업사회의 국가 경쟁력을 좌우하는 것은 문화산업이 될 것이라는 예측은 어렵지 않다.

* 제주대학교 경상대학 경영정보학과 조교수

또한 여가문화를 즐기려는 욕구가 공통적으로 증대하고 있으며, 가장 세계적인 것이기 위해서는 가장 지역적인 것을 추구해야 한다는 논리와 더불어 지방자치단체들이 지역의 문화산업에 눈을 돌리게 하는 요인이 될 것이다. 또한 지역의 전통이나 특산물, 관광자원 등 과거에 인식되지 못했던 문화적 가치들이 경제적 가치로 변환될 수 있다는 인식이 지역 소득 창출 기회로 삼을 수 있다는 정책적 방향과 연계되어 문화산업에 대한 관심이 커져왔다고 볼 수 있다.

특히 시장개방과 무한 경쟁시대는 더욱 가속화되고 있는 현실에서 제주지역의 산업경쟁력은 갈수록 쇠퇴하면서 지역경제는 저성장이라는 위기에 놓여있다. 이러한 제주지역의 침체된 지역경제 활성화를 위한 새로운 지역특화사업으로 산업 포트폴리오를 구성해야 할 시점에 놓여 있는 것이다. 즉, 새로운 지역특화사업으로서 제주지역의 경쟁우위요소에 포함되면서도 성공가능성이 높은 사업을 발굴해야 시점이라고 할 수 있다.

따라서 본 연구의 목적은 지식기반의 문화 산업에 대해 제주지역의 주민들을 대상으로 문화콘텐츠¹⁾산업의 인식의 정도를 파악하는데 있다. 또한 이를 통하여 향후 제주의 문화산업정책이 어떠한 방향으로 나아가야 하는가의 기초적 자료로 제시될 수 있을 것이다.

1) 본 연구에서는 문화산업에서 콘텐츠 위주로 기술하고자 함

II. 제주 문화산업 실태 분석²⁾

1. 제주지역 문화산업의 특징 및 문제점

제주지역 문화산업의 특성 내지 문제점을 보면 다음과 같은 점을 발견할 수 있다.

첫째, 제주지역 문화산업 구성 분포를 보면 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 소프트웨어 부문이 취약한 구조를 갖고 있다. 출판산업에서 인쇄업, 서적, 잡지 신문 소매업이, 게임산업에서 컴퓨터게임방 운영업이, 음반산업에서 음반 및 비디오물 임대업이 가장 높게 나타났다. 이들 업종은 사실상 문화콘텐츠와 별 관련이 없는 일종의 상품판매와 관련된 업종이고 이런 연유로 이미 만들어진 제품에 대한 판매가 제주지역 문화산업의 주축임을 알 수 있다. 다시 말해 이는 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 소프트웨어 즉 CT(culture technology) 부문이 취약하다는 점과 상통한다. 게임산업에서 게임물제작 및 복제업종이 전무한 상태다. 전체적으로 CT 부문이 극히 미미한 형편이다.

둘째, 제주지역의 고유한 전통문화가 체화된 문화콘텐츠가 나타나지 않고 있다. 가장 비중이 높은 출판, 게임산업은 제주지역의 강점을 가질 수 있는 업종이라고 볼 수 없다. 다시 말해 출판이나 게임산업은 도시지역이면 어디에나 입지할 수 있는 업종이다. 제주지역이 갖고 있는 자연환경, 문화적 자원이나 정체성에 근거한 문화산업은 사실상 전무한 실정이다. 멀리서 찾지 말고 가장 제주적인 것이 가장 세계적인 것이라고 발상이 필요한 시점이고 생각된다.

셋째, 제주지역 문화산업 종사자별 규모로 보면 1~4명인 사업체가

2) 본 절의 내용은 김민철 외(2004) 논문을 인용하여 제시하였으며 자세한 내용은 논문을 참조할 것

90.6%로 나타나고 있어 매우 영세함을 보여주고 있다. 자본규모가 영세한 산업은 세계화에 따른 자유경쟁시장 하에서 경쟁력이 취약할 수밖에 없게 된다. 즉, 지역 내에 대규모 자본이 투입되어 지역의 문화산업 시장을 잠식할 때 시장 자체의 힘으로는 이를 제어하기 어려울 것이다. 적어도 자본논리에 저항할 수 있기 위해서는 지역내부의 자본력이 유입자본보다 크거나 아니면 지역 고유의 문화적 경쟁력을 갖추고 있거나 해야 한다.

제주지역 문화산업의 문제점을 정리해보면, 문화산업의 주체인 문화산업(게임, 영화, 음반 등)제작업체가 없다는 점, 즉 CT 기반의 업체가 없다는 것이고, 제주 고유의 전통 즉 제주문화가 체화된 콘텐츠상품이 없고, 그리고 문화산업 종사자들이 매우 영세하여 경쟁력에 있어서 불리하다는 것이다.

2. 제주지역 발전전략으로서의 문화산업

전술한 제주 문화산업의 문제점들은 사실 상호 연계된 문제들이다. 문화콘텐츠 생산과 관련된 CT 부문의 취약성, 문화산업 규모의 영세성, 지역 정체성에 기초한 문화콘텐츠의 부재와 정책지원의 미흡 및 지원계획의 미비 등은 별개의 문제라기보다는 문화산업 시장과 정책당국간의 긴밀한 협조관계가 형성되지 못한데서 기인한다. 이러한 문제점을 해소하기 위해 장기적인 관점에서 다음과 같은 대안을 고려할 필요가 있다.

제주의 미래를 견인할 미래 산업인 문화산업은 다음과 같은 요건을 만족시켜야 할 것이다.

첫째, 경쟁력 혹은 잠재력이 있어야 한다. 경쟁력이 없는 분야는 현실적으로 추진이 어려우므로 지역정체성에 기초한 이미지 및 콘텐츠를 개

발과 홍보 등 현재 제주의 상황에서 경쟁 잠재력을 갖춘 분야라야 한다.

둘째, 타 산업을 지원하고 선도하는 산업이어야 한다. 파급효과가 제한되어 있는 국지적인 사업으로는 국제자유도시를 지향하고 있는 제주의 발전을 견인할 수 없으므로, 7대 선도 프로젝트와 여타 산업을 지원하고 견인할 수 있도록 파급효과가 큰 산업이어야 한다.

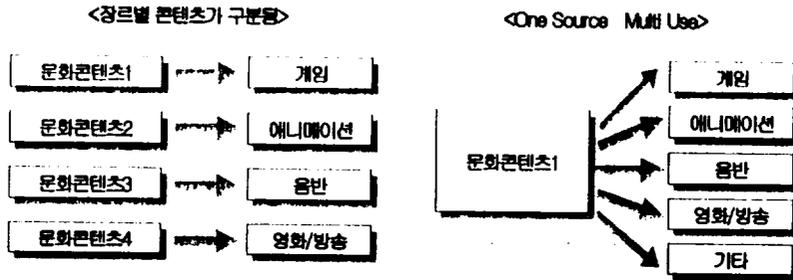
셋째, 고용창출 효과가 큰 산업이어야 한다. 감귤산업과 관광산업이 쇠락과 기간산업의 부재로 산업공동화 도시에서의 고용문제, 특히 심각한 청년 실업문제를 해결하기 위하여 고용창출 효과가 큰 산업이어야 한다.

넷째, 친 환경산업이어야 한다. 청정제주의 환경을 오염시키는 산업은 현실적으로 추진이 불가능하므로, 무공해 산업이어야 한다.

다섯째, 고부가가치 산업이어야 한다. 고부가가치 산업이 아닌 경우, 국내외 기업들의 투자와 참여가 어려우므로, 투자와 참여를 유도할 수 있는 고부가가치 산업이어야 한다.

여섯째, 확장 가능성이 있는 산업이어야 한다. 한시적으로 추진하다가 그 자체 한계로 봉착하는, 그 응용이 제한되어 있는 산업이 아니라 연구 개발된 기술들이 지속적으로 다른 응용분야로 확장 될 수 있는 산업이어야 한다.

또한, 문화산업과 관련된 단체뿐만 아니라 일반시민의 의견도 적극적으로 수렴하여 정책의 합리화를 도모하고 지역주민으로서의 긍지도 느끼게 하여 지역 주민의 참여를 적극 권장하여 한다. 그리고 문화산업은 다음 그림과 같이 원소스 멀티유즈의 특성으로 인해 관련 산업으로 영향력이 퍼져 나가며 막대한 수익을 창출할 수 있는 산업이어야 한다.



자료 : 문화관광부(2003), 지역문화산업클러스터 현황점검과 발전방안
 <그림 1> 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use) 효과

따라서 제주의 미래를 견인할 미래 산업으로서 위의 요건을 만족시키는 산업인 문화산업을 육성 발전시켜야 할 것이다. 여기서 제주지역발전 전략으로서의 문화산업을 제안하는 이유는 다음과 같다.

문화산업은 여타의 서비스업이나 제조업에 비해 생산유발, 부가가치 유발, 고용유발효과 등에 있어 월등한 효과를 가지며(문화관광부, 2001), 외부로부터 지역경제에 소득을 유치하는 기본적인 기능과 함께, 지역시장의 경제가 내부 순환하는 효과가 있음으로써 유출방지 기능을 동시에 수행하기 때문에(구문모, 2001) 지역 내 산업발전 및 지역경제 활성화에 필수적인 인프라적인 성격을 지니고 있다고 할 수 있다.

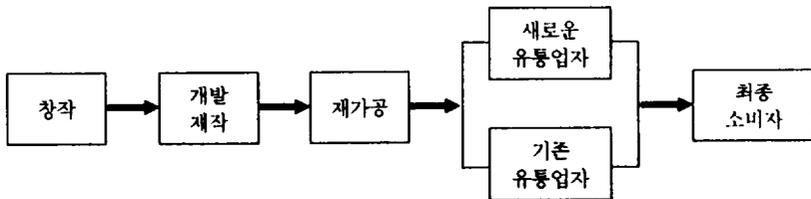
문화산업은 다른 지역과 차별화되는 문화전통과 창의력을 고양시킴으로써 지역의 혁신문화, 신뢰의 분위기 형성 등에 기여하며 문화상품에 체화된 문화적 요소를 통해 지역의 긍정적 이미지를 다른 지역 사람들과 소비자들에게 심어주고 자긍심을 고양하는 효과를 창출하는 지역혁신 인프라로서 중요성이 있다고 할 것이다.

3. 문화콘텐츠 산업 분석

본 연구에서는 문화콘텐츠의 가치사슬 요인 간 중요도를 산출하여 시사점을 도출하였다. 즉 가치사슬(Value Chain) 내 분석을 위해 AHP (Analytic Hierarchy Process) 기법을 가지고 각 요인 별 중요도를 산출하여 정책적 시사점을 도출한다.

1) 가치 사슬(Value Chain)

디지털콘텐츠 산업의 경쟁력 분석의 도구로 활용된 바 있고 최근 주요 선진국에서 디지털콘텐츠 산업의 분석의 틀로 사용되고 있는 가치사슬(value chain)³⁾ 모형을 토대로 살펴보기로 한다. 이러한 가치사슬의 개념은 포터(1985)가 기업의 경쟁력을 실현시키기 위해 요구되는 활동들을 분석하기 위해 처음 도입되었다.



자료 : KPMG(1996), Public Policy Issues Arising from Telecommunications and Audiovisual Convergence.

〈그림 2〉 가치사슬 단계

3) 가치사슬(value chain)이란 공급(supply side)에서부터 소비단계(demand side)를 거치는 동안 어느 한 산업이나 기업의 부가가치가 창출되도록 하는 활동들의 연결된 집합을 의미한다.

디지털콘텐츠 산업에서 가치사슬은 창의적인 아이디어로부터 공공이나 소비자에 이르는 영역까지 포괄한다. 즉 가치사슬은 창작에서부터 개발, 제가공, 유통 및 소비자 접촉 등 모든 단계를 의미한다.

창작부문은 인간의 아이디어를 기초로 이미지, 텍스트, 이야기, 음악, 소리 및 디자인 등의 창의적인 문화·예술적 소재들을 만들어 내는 기초분야이자 제조업으로 말하면 R&D 분야에 해당한다고 볼 수 있다. 개발부문에서 개발행위는 산업의 전 과정에서 일어날 수 있고, 콘텐츠의 생산이나 제작단계로 해석할 수 있다. 제가공 부문은 제작된 콘텐츠를 모아 상품이나 서비스 형태로 편집·제가공하여 마케팅을 통하여 다양한 유통채널에 공급하는 콘텐츠의 상품화가 본격적으로 이루어지는 단계라 볼 수 있다. 유통부문은 문화상품이나 콘텐츠를 원제작자로부터 텔레비전, 영화, 인터넷 등의 매체수단을 통하는 것과 오프라인을 사용하여 소비자가 경험하게 되는 지점에 이르기까지 순환되는 영역을 가리킨다. 소비자접촉은 가치사슬의 최종단계로써 상품의 가치가 결정되는 영역으로 전 가치사슬에서 가장 중요한 역할을 담당한다.

즉, 상품은 그 가치가 사전에 기획된 대로 항상 결정되지 않는다는 점에서 그리고 생산이나 제작단계에서 그 상품의 성공여부를 판가름하기가 매우 어렵다는 점에서 여타 제조업과는 특히 구별되는 영역이라고 볼 수 있다. 예를 들면, 상품에 투입되는 요소비용이 그 상품가치의 주요 결정 요인이 되는 제조업 상품과는 달리 종종 저명한 비평가, 교사 또는 여론 형성자 등이 상품의 가치결정에 커다란 역할을 한다.

여기서 가치 활동(군)에 관한 정의는 다음과 같이 설문지에 제시하였다.

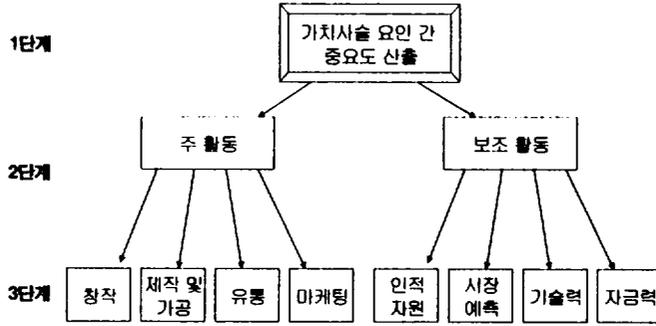
『주 활동은 문화콘텐츠 산업의 가치사슬 내 주요 산업 활동 군으로서 창작, 제작 및 가공, 유통, 마케팅 등의 활동과 역량이 포함됨. 창작이란 콘텐츠 제작에 필요한 창의적인 기획, 스토리 개발 등의 산업 활동을 의

미함. 제작 및 제공이란 스토리보드 설계 및 콘텐츠 설계 및 제작 등의 산업 활동을 포함함. 유통이란 제작된 콘텐츠의 유통 및 판매 등의 산업 활동을 의미함. 마케팅이란 콘텐츠 개발 및 판매를 위한 수요 및 시장조사, 홍보 및 영업활동을 포함함.]

『보조 활동은 문화콘텐츠 산업의 가치사슬 내 보조적인 산업 활동 군으로서 인적자원, 시장 예측력, 기술력, 자금력 등의 활동과 역량이 포함됨. 인적자원이란 콘텐츠 기획, 설계, 제작 및 유통 및 마케팅 등의 산업 활동에 필요한 적절한 인적자원을 의미함. 시장예측력이란 미래 전개될 시장예측, 즉 시장수용의 예측, 신규 시장의 창출 등의 능력을 포함함. 기술력이란 디지털콘텐츠 개발 및 제작에 필요한 제반 기술력을 의미함. 자금력이란 디지털콘텐츠 기획, 제작 및 개발, 마케팅 등의 산업 활동에 소요되는 충분한 자금력을 의미함.』

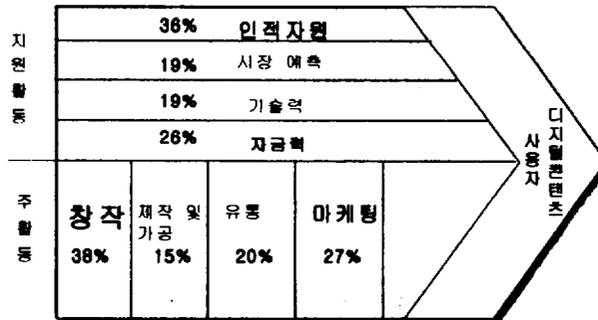
2) 분석 결과

본 연구에서는 자료 수집을 위해 관련 전문가들에게 첨부된 설문지를 배부하여 설문 내용을 충분히 설명한 후 20부를 받아 분석 결과를 도출하였다. 여기서 AHP를 통하여 선정된 산업 별로 가치 사슬 요인 중에서 중요한 순서대로 산출되어 어떤 인자를 집중적으로 육성시켜야 할지에 대한 논의의 근거가 될 것이다. 다음 그림은 앞서 가치 사슬을 분류한 계층구조를 보여준다.



〈그림 3〉 가치사슬 요인 간 중요도 산출을 위한 AHP 계층 구조

AHP 분석 결과 다음 그림과 같이 정리한 결과 주 활동 중에서 창작 활동이 가장 높은 중요도를 차지하고 있음을 알 수 있었으며, 보조(지원) 활동 중에서는 인적자원이 가장 중요한 요소로 작용한다고 볼 수 있다. 결국 문화콘텐츠 산업의 발전을 도모할 수 있는 근간이 된다고 할 수 있다.



〈그림 4〉 가치사슬 중요도 종합 결과

위의 결과를 토대로 정리해볼 때 문화콘텐츠 시장을 활성화하기 위해서는 창작이라는 측면에서 다른 무엇보다도 저작권자 및 제작사들의 신

퇴성을 회복할 수 있는 저작권 보호 기술개발이 선행돼야 한다. 결국 문화 콘텐츠 개발자는 양질의 창작 콘텐츠로 승부한다는 것이 성공의 첩적이 되어야 한다.

이러한 결론은 결국 제주지역의 문화콘텐츠가 많이 활성화되어 산업화가 되려면 이러한 창작부문을 우선적으로 육성시켜야 함을 알 수 있다.

Ⅲ. 제주 문화콘텐츠 주민 의식 조사 분석

본 연구에서는 제주지역에 거주하는 주민들을 대상으로 의식 조사를 실시하였는데 표본 수는 총 211명으로 되어있으며 표본의 남·여 구성비는 남자가 51.8%, 여자가 48.2%의 비율을 보였으며, 연령별로는 20대가 41.7%, 30대가 38.7%로 20-30대가 비슷한 분포를 나타냈다.⁴⁾

〈표 1〉 성별/연령별

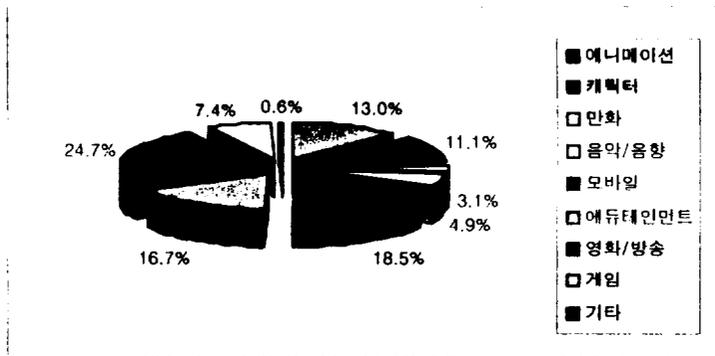
구 분		백분율(유표)
성 별	남	51.8
	여	48.2
연 령	10대	4.9
	20대	41.7
	30대	38.7
	40대	11.0
	50대	3.7

4) 본 조사는 문화콘텐츠 분석을 위해 제주주민을 대상으로 사전 조사(pre-test)적 성격을 가지고 분석한 결과임

1) 문화산업 중에 성장 가능성 분야 의향도

제주의 문화산업 중 성장가능성이 가장 큰 분야는 무엇이라고 생각하는지에 대해서는 영화/방송이 24.7%, 모바일 콘텐츠가 18.5%, 에듀테인먼트가 16.7%의 순으로 나타나고 있다.

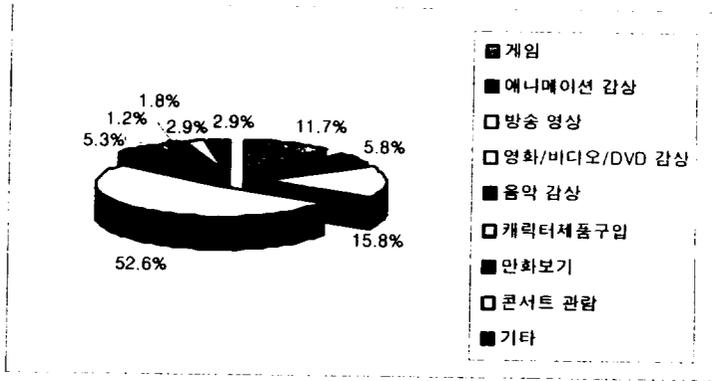
이는 제주가 그동안 아름다운 자연환경 등으로 영화, 드라마 촬영지로 선호되어 오고 있어 영화/방송 측면에서 성장가능성이 높다고 보고 있는 것으로 판단된다.



〈그림 5〉 문화산업 중 성장가능성 분야 의향도

2) 문화활동 경험 결과

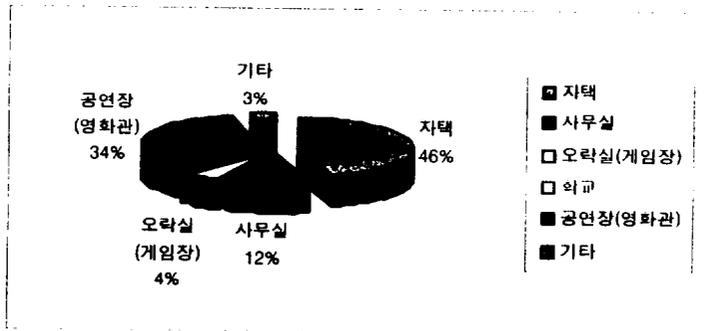
지난 1년간 문화콘텐츠를 이용하여 어떤 활동을 하였는지에 대해 살펴본 결과 영화/비디오/DVD 감상이 전체 응답의 52.6%로 가장 높은 비율을 나타냈다.



〈그림 6〉 문화활동 경험 결과

3) 문화콘텐츠 서비스 장소

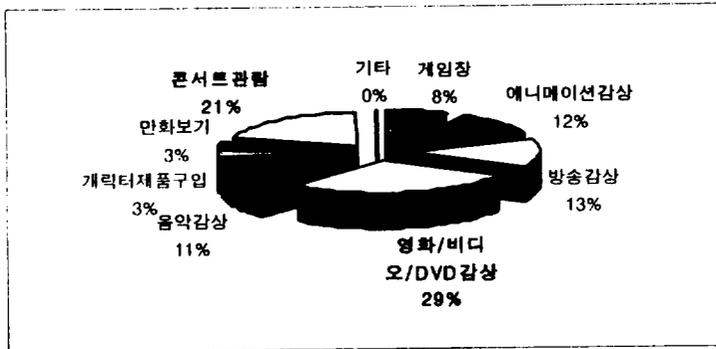
주로 활동 중인 문화콘텐츠 서비스 장소는 어디인지에 대해서는 자택이 46%, 그 다음으로는 공연장(영화관)이 34% 순으로 나타나고 있다.



〈그림 7〉 문화활동 장소

4) 원하는 문화콘텐츠 활동

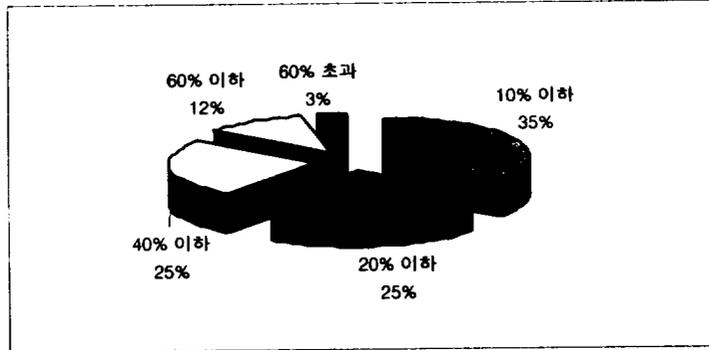
모든 조건이 허락된다면 하고 싶은 문화콘텐츠 활동은 무엇인지에 대해서는 영화 비디오/DVD 감상이 29%, 그 다음으로는 콘서트 관람이 21%의 순으로 나타났다. 이는 엔터테인먼트분야의 콘텐츠를 선호하고 있는 것으로 보인다.



〈그림 8〉 원하는 문화콘텐츠 활동

5) 문화비 지출비율

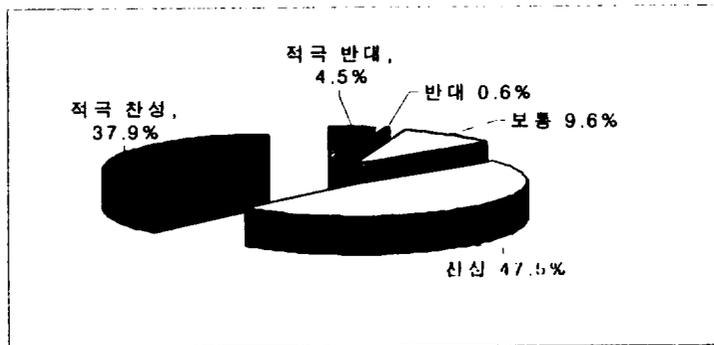
용돈 중에서 문화활동에 사용하는 비율은 어느 정도인지에 대해 살펴본 결과 용돈의 10%이하가 35%, 그 다음으로는 용돈의 40%이하, 20% 이하가 각각 25% 순으로 문화비를 지출하는 것으로 나타나고 있다.



〈그림 9〉 용돈 중 문화비 지출 비율

6) 첨단문화산업 클러스터 조성 의향

제주시가 첨단지식산업과 문화산업을 새로운 신 성장 동력산업으로 적극 육성하고자 하는 것에 대해 어떻게 생각하는지에 대해 찬성이 47.5%로, 적극찬성이 37.9%로 응답하여 첨단문화산업 클러스터 조성에 대해서 매우 긍정적으로 생각하고 있는 것으로 나타났다.



〈그림 10〉 첨단문화산업 클러스터 조성 의향

7) 제주도지에 의한 고유문화의 세부 분석

앞선 분석 결과에서 제시되었듯이 문화콘텐츠 분야에서는 창작이라는 소재가 가장 중요함을 알 수 있었다. 따라서 본 연구에서는 제주 문화 창작물은 다음과 같이 제주도지(1982) 목차5)에서 인용하여 분석하였다.

〈표 2〉 제주 고유문화 목차

구 분	
1. 의식주	의생활, 주생활, 식생활
2. 생산기술	농경기술, 어로기술(해녀 제외), 해녀문화, 목출기술, 수렵기술
3. 통과의례	관혼상제, 민간신앙
4. 세시풍속	세시풍속, 민속놀이, 농악(걸궁), 굿놀이, 무악, 어린이놀이
5. 민속공예	주물공예, 목공예, 초공예, 용기공예, 관모공예
6. 민요	창민요, 노동요, 전승동요, 자장가 및 의식요
7. 방언속담	방언, 속담, 금기담
8. 설화	신화, 전설, 민담
9. 유물/유적	문화재, 민속자료, 고적, 포구/원/소금밭

표에서 제시된 고유문화를 설문 조사에서 우선 보기 카드로 제시하고 제주에서 갖고 있는 고유문화들 간의 인식상의 중요도 차이를 분석하였다.

5) 최근 자료로 업데이트가 필요할 것으로 사료됨

〈표 3〉 제주 고유 문화 인식 중요도 차이 분석 결과

구 분		평 균
1. 의식주	의생활, 주생활, 식생활	3.52
2. 생산기술	농경기술, 어로기술(해녀 제외), 해녀문화, 목출기술, 수렵기술	3.53
3. 통과의례	관혼상제, 민간신앙	3.37
4. 세시풍속	세시풍속, 민속놀이, 농악(걸궁), 굿놀이, 무악, 어린이놀이	3.52
5. 민속공예	주물공예, 목공예, 초공예, 용기공예, 관모공예	3.42
6. 민요	창민요, 노동요, 전승동요, 자장가 및 의식요	3.64
7. 방언속담	방언, 속담, 금기담	4.03
8. 설화	신화, 전설, 민담	3.89
9. 유물/유적	문화재, 민속자료, 고적, 포구/원/소금밭	3.68

표에서 보면 가장 높은 인식도를 가진 문화는 방언 속담, 설화 순으로 나타났다. 또한 차이검정(ANOVA) 결과 유의성(유의수준 10% 내)을 나타내 주민들의 고유 문화에 대한 마케팅적 접근이 필요함을 알 수 있다.

IV. 결론

제주의 문화산업 중 성장가능성이 가장 큰 분야로 영화/방송, 모바일 콘텐츠, 에듀테인먼트 순으로 나타났다. 또한 지난 1년간 문화콘텐츠를 이용하여 어떤 활동을 하였는지에 대해 살펴본 결과 영화/비디오/DVD 감상이 전체 응답의 52.6%로 가장 높은 비율을 나타냈다. 주로 활동 중인 문화콘텐츠 서비스 장소는 이니인사에 대해서는 시내메시지 40%, 그 다음으로는 공연장(영화관)이 34% 순으로 나타나고 있다. 용돈 중에서 문화활동에 사용하는 비율은 어느 정도인지에 대해 살펴본 결과 용돈의 10%이하가 35%로 나타났다. 또한 제주고유문화에 대해서는 방언 속담,

설화 순으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

그러나 이러한 조사에서 현재 주민들이 제주고유문화가 접목된 것을 쉽게 접할 수 없다는 점에서 의미 있는 조사가 이루어졌다고 볼 수 없다. 즉 제주고유문화의 창작 부문을 육성시켜 많은 주민 및 관광객들이 접하고 이러한 문화콘텐츠가 앞서 관심을 갖고 지출하는 분야로 접목됨으로써 하나의 성장 산업으로 자리를 잡아야 할 것이다.

본 연구는 사전적(pretest) 성격의 조사이므로 향후 본격적 본 조사가 필요하며 향후 본 조사에서는 기존 이론에 근거한 설문 문항으로 접근해야 할 것이다. 또한 정확한 표본 추출방법에 의해 조사 분석이 필요하며 향후 연구에서는 관광객을 대상으로 조사 분석이 필요할 것이다. 또한 최근의 제주지역 내 문화콘텐츠 창작물(해녀, 돌하르방, 돌담, 허벅, 한라산, 정남, 갈옷, 조랑말 등)을 대상으로 조사 분석이 이루어야 할 것이며 QFD(Quality Function Deployment) 분석을 통해 제주 문화콘텐츠의 새로운 분야 생성 및 중요도(시장 인지도에 따른)를 설정해야 하며 앞으로 문화콘텐츠의 성공적인 도입과 장기적인 정착을 위해서는 각 콘텐츠에 대해 차별적 마케팅전략 측면으로 접근하여야 할 것으로 사료된다.

주제어

문화콘텐츠, 지역, 제주, 산업분석, 의식 조사, AHP

참고문헌

- 김민철·김태중, 「지역발전전략으로서 지식기반 제주문화산업 육성방안」, 사회발전 연구, 2004.
- 구문모, 「국내 게임산업의 발전전략」, 산업연구원, 2001.
- 구문모, 「문화산업과 도시발전」, 산업연구원, 2001.
- 구문모, 「지역개발과 지방 문화산업정책」, 『문화연구』, 한국문화경제학회, 제4권 제2호, 2001.
- 구문모·임상오·김재준, 「문화산업의 발전방안」, 산업연구원, 2003.
- 권오혁·김홍석, 「지방산업육성방안」, 한국지방행정연구원, 2000.
- 문화관광부, 「문화산업비전 21」, 2000.
- 문화관광부, 「문화콘텐츠 진흥방안」, 2000.
- 문화관광부, 「문화산업백서」, 2002.
- 문화관광부, 「문화산업 현황과 주요 정책과제」, 2003.
- 문화관광부, 「지역문화산업클러스터 현황점검과 발전방안」, 2003.
- 박진수, 「문화산업과 도시발전」, 산업연구원, 2002.
- 산업연구원, 「지식기반산업의 발전방안」, 1998.
- 윤용중·구문모, 「지역별 문화산업 육성정책 비교연구」, 한국문화정책개발원, 2001.
- 이덕희·박재곤, 「과학기술 집적지 발전방안」, 『KIET 21세기 준비 연구보고서 시리즈 99-06』, 산업연구원, 1999.
- 이병민, 「국토 논단」, 2002, pp.53-63.
- 제주도, 「제주도지」, 1982.
- 제주지식산업진흥원, 「제주첨단문화산업단지 조성계획서」, 2003.
- 조동성·김정호, 「한국의 국제경쟁력과 10대도시의 지역경쟁력 연구총서」, 「산업정책연구원 연구총서」, 산업정책연구원, 1999.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화콘텐츠산업 중장기 발전전략 연구」, 2003.
- <http://www.keic.org/kmonth/2002-02/special.html>
- KPMG, *Public Policy Issues Arising from Telecommunications and Audiovisual Convergence*, 1996.

Porter, E.M, "Measuring the "ideas" production function : evidence from international patent output", *Cambridge, MA. : National Bureau of Economic Research, 1998.*

Porter, E.M, "Competitive Advantage : Creating and Sustaining Superior Performance", *Macmillan, Inc. 1985.*

Saaty, T.L., *The Analytic Hierarchy Process*, McGraw-hill, 1980.

Abstract

Industry Analysis and Recognition Research of Residents in
Culture Contents of Jeju Region

Kim, Min-cheol*

Under the reality of market opening and infinite completion time, Industry competition of Jeju region is being more declined and region economy is on the crisis of low growth. Thus, now, Jeju region must make a new region special industry for the activation of region economy.

The purpose of this paper is to analyze quantitative and qualitative effects through input-output analysis and AHP(Analytic Hierarchy Process) method for checking the effects inducing high value to Jeju region economy by culture industry.

As a result, Jeju Culture Industry based on knowledge is industry creating the economic effect under the weak manufacturing industry. And also, as culture industry has a spreading effect and through the culture industry, the industry can raise good image and competition power. Especially Jeju region has very inherent and unique culture. And so, how it make this contents efficiently and uniquely and ensure the revenue creation is the key point of region economy success.

* Assistant Professor, Department of Management Information System, Cheju National University

Key Words

Culture Contents, CT, AHP, Jeju Region, Research

교신: 김민철 690-756 제주시 제주대학로 66 제주대학교 경상대학 경영정보학과
(E-Mail: mck1292@cheju.ac.kr 전화: 064-754-3182)

최초 투고일 2006. 6. 14

최종 접수일 2006. 7. 20