

지역 문화콘텐츠 산업의 시장 세분화 분석

김민철*

1. 서론

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 부합되면서도 성공가능성이 높은 사업을 발굴해야 시점이라고 할 수 있다.

이와 관련하여 본 연구에서는 문화산업을 지식에 기반한 문화콘텐츠 측면에서 접근하고자 한다. 여기서 지식기반산업이란 개념을 엄격히 정의하기란 용이하지 않다. 그것은 이 개념이 학술적으로나 정책적으로 정립된 개념이 아니어서 국가별로 그 구체적인 내용에는 차이가 있기 때문이다. 기존의 논의를 검토해 볼 때 지식기반산업은 크게 협의 및 광의의 개념으로 구분할 수 있다. 협의의 관점에서 지식기반산업은 지식을 노동, 자본 등의 전통적 생산요소보다 더 주된 생산요소로 활용하는 산업이라고 정의할 수 있다. 이런 관점에서 지식기반산업은 노동집약적산업, 자본집약적산업과 대비되는 지식집약적산업이라고 할 수 있다. 광의의 관점에서 지식기반산업은 인간의 지식과 지적 능력을 생산과정에 최대한 활용함으로써 기존 산업의 생산성 향상과 제품의 고부가가치를 이루거나, 신기술산업을 창출하거나, 고부가가치의 지식서비스 그 자체를 제공하는 산업이라고 할 수 있다. 따라서 광의의 관점에서 보면 지식기반산업이란 산업체계가 별도로 존재하는 것이 아니라 지식을 활용하여 부가가치를 높일 수 있으면 모든 산업이 지식기반산업이 될 수 있다고 할 수 있다(산업연구소, 1998; OECD, 1999).

이와 관련하여 본 연구에서는 차세대 성장 동력이고, 지식기반의 문화산업에 대한 지역의 문화콘텐츠 산업을 이해하고 주민들의 의식 정도를 파악하고자 한다. 이러한 조사는 시장 세분화 분석을 통하여 지역의 문화콘텐츠 산업 이해 및 이와 관련된 주민의식에 대해 분석함으로써 문화콘텐츠 산업의 중요성을 제시하는데 있다.

따라서 본 연구의 목적은 차세대 성장 동력이고, 지식기반의 문화산업에 대한 제주지역의 현황을 분석하여 문화산업육성방안 및 문화산업의 중요성을 제시하는데 있다.

* 김민철, 제주대학교 경영정보학과 조교수/제주대학교 관광경영경제연구소 연구원, 064-754-3182, mck1292@cheju.ac.kr

** 본 논문은 2005년도 省谷學術文化財團의 연구비 지원을 받아 이루어 졌음

II. 문화산업 개요

1. 문화산업 정의

현재 문화산업에 대한 개념은 대단히 다양하다. 광의적으로는 문화예술과 교육, 스포츠, 관광 등을 모두 포괄하며, 가계지출 중 문화생활비에 해당되는 모든 것을 의미한다. 그러나, 광의의 해석은 분석적 접근을 어렵게 하며, 정책적 접근과 지원도 어렵게 하여 근래에는 구체적이고 전문화된 개념화가 시도되고 있다. 협의의 전문화된 문화산업은 '문화자원을 산업화하여 재화, 서비스, 정보 등의 형태로 판매하는 산업'(권오혁·김홍석, 2000) 또는 '문화를 핵심역량으로 하여 부가가치를 창출하는 산업'으로 정의되고 있다.

문화산업진흥기본법(제2조 및 시행령 제2조)에 의하면, 문화산업은 '문화상품의 개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업으로서 영상, 음반·비디오물·게임물, 출판, 미디어, 디지털문화콘텐츠, 문화재, 캐릭터, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 전통공예품 관련 산업, 기타 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업'을 망라하는 것으로 정의하였다.

특히 6T 중의 하나인 문화기술(CT)²⁾과 관련하여 문화산업과의 연계시킬 필요가 있다. 이러한 문화산업에서의 콘텐츠 산업기술은 자신들의 문화를 이용하는 산업이라고 할 수 있으며, 디지털 미디어에 기반을 둔 첨단 문화예술산업을 발전시키기 위한 과학기술을 말한다. 최근에는 인터넷의 활성화와 디지털 기술의 발전으로 디지털 콘텐츠의 수요가 급증하고 있다. CT기술은 향후 고부가가치 산업으로 성장 가능성이 큰 디지털 미디어에 기반을 둔 첨단 문화예술산업을 발전시키는 데 필수적인 기술로 기술·지식 집약적 산업 특성 때문에 우리 민족의 창의력을 극대화할 수 있는 기술로 전망되고 있다. 예로서 우리나라의 김치를 해외에 수출하거나 불국사 같은 유물로 사람들을 끌어 들이는 산업을 말한다. 정부는 문화산업 육성을 위한 디지털콘텐츠 핵심기술력 확보를 목표로 하고 있으며, 그 내용으로 첫째는, 가상현실 및 인공지능 응용기술, 디지털콘텐츠 제작도구기술, 게임엔진 제작기반기술 등 디지털 콘텐츠 핵심기반기술이 개발이고, 둘째는 가상의 정보공간을 매개체로 여러 사용자가 의사소통과 상호작용을 할 수 있는 사이버커뮤니케이션 기술 등 생활문화 디지털기술이 개발이며, 셋째는 문화유적 탐사발굴 원형추정과 복원 등 문화재 복원 디지털기술이 개발이다(<http://www.keic.org/kmonth/2002-02/special.html>).

2. 문화산업의 분류

문화산업 관련 산업은 크게 문화관련 제조업, 사업서비스업 및 관련서비스업 등이 있으며, 문화관련제조업은 컴퓨터 및 사무용기기제조업 등 11개 산업군, 사업서비스업은 정보처리 및 기타컴퓨터운영 관련업 등 5개군, 관련서비스업은 도매 및 상품중개업 등 20개 산업군이 있다.

2) 외국에서는 CT란 용어가 널리 쓰이고 있지 않다. CT는, 좁게는 문화예술산업의 발전을 위한 디지털 기술, 넓게는 문화예술-인문사회학-과학기술 3분야의 공통부분을 다루는 학문이라고 정의하는 것이 타당하다고 본다.

〈표 1〉 문화산업의 범위

문화산업	743 건축기술 및 엔지니어링 서비스업 745 광고업 746 전문디자인업 749 기타전문, 과학기술서비스업 870 영화, 방송 및 공연산업 871 영화산업 872 방송업 873 공연산업 88 기타 오락, 문화 및 운동관련 산업 881 뉴스제공업 882 도서관, 기록보존소, 박물관 및 문화관련산업 883 경기 및 오락스포츠업 889 기타오락관련산업 221 출판업 222 인쇄 및 인쇄관련산업 223 기록매체복제업
문화관련제조업	30 컴퓨터 및 사무용기기제조업 31 기타 전기기계 및 전기변환장치 제조업 32 전자부품, 영상, 음향 및 통신장비제조업 * 3694 인형,장남감 및 오락용품제조업
사업서비스업	72 정보처리 및 기타컴퓨터운영 관련업 721 컴퓨터시스템 설계 및 자문업 722 자료처리 및 컴퓨터시설관리업 73 연구 및 개발업 74 전문, 과학 및 기술서비스업
관련서비스업	51 도매 및 상품중개업 52 소매업: 자동차제외 64 통신업 66 금융업 67 금융 및 보험관련 서비스업 713 개인 및 가정용품임대업 80 교육서비스업 803 고등교육기관 809 기타교육기관

자료 : 산업연구원(2002), 문화산업과 도시발전

이러한 광범위한 분류로 인하여 실제적으로는 문화산업기본법을 중심으로 콘텐츠를 중심으로 한 음반, 영화, 게임, 캐릭터, 애니메이션 산업군이 지역에서 육성하고자 하는 문화콘텐츠산업으로 통상 인식되고 있다.

III. 제주 문화산업 효과 분석

1. 정량적 효과 분석

1) 효과 분석 이론

문화산업이 제주지역 경제에 미치는 효과를 알아보기 위해서 산업연관표를 이용한 산업연관분석(input-output analysis or inter-industry analysis)을 이용하고자 한다. 산업연관분석은 산업연관표를 이용해서 최종수요에 의한 생산과급효과 분석을 위해 국민경제를 여러 산업부문으로 세분하여 구조적 측면에서 상호연관관계를 검토하는데 이용된다. 본 연구에서는 제주지역의 산업연관표(제주발전연구원 보고서, 1999)를 이용하여 문화산업의 과급효과를 분석하였다.

타 부문 산업의 생산증가를 초래하여 이 산업이 중간재를 사용하는 산업의 생산증가를 초래하며, 이 과정에서 다시 부가가치와 고용을 유발하게 된다. 그리고 이러한 직접 및 간접적인 과급효과는 생산 활동을 통해서만 이루어지는 것이 아니라 소득증가, 소비증가의 연쇄적인 과정을 통해서도 과급된다. 즉 각 산업에 있어서의 생산증가는 그 생산 활동에 참가한 사람들의 소득을 높이고, 그 결과 소비를 증대시키며, 이 소비증가가 다시 산업생산을 유발하는 연쇄과정으로 다른 산업에 연속적으로 영향을 미치고 있다

구체적으로 산업부문 수가 많아 투입계수를 매개로 하여 무한히 계속되는 생산과급효과를 일일이 계산하는 것은 현실적으로 어렵기 때문에 역행렬계수를 산출하여 이용하며 투입계수를 매개로 한 투입과 산출의 관계를 연립방정식형태로 나타낼 수 있다. 이러한 생산과급효과를 분석하기 위해 산업연관표에서 연립방정식계수로 역행렬을 유도하여 만들어지는 수식은 다음과 같다.

$$AX + (F-M) = X$$

$$X - AX = (F-M)$$

$$(I-A)X = (F-M)$$

$$X=(I-A)^{-1}(F-M)$$

위에서 X는 지역산업 부문별 산출액 열 「벡터」, I는 단위행렬, A는 지역투입계수행렬, F는 지역최종수요 열 「벡터」, M는 지역수입 열 「벡터」, 위의 (I-A)를 레온티에프 행렬이라 한다. (I-A)⁻¹를 생산유발계수행렬 또는 다부문 승수라고 하는데, 역행렬(I-A)⁻¹를 (I-A)⁻¹=B=(b_{ij})_{n×n}으로 표기하면 b_{ij}는 j부문의 최종수요 1단위를 충족하기 위해 필요한 i부문의 재화 또는 용역의 직간접 생산단위를 나타낸다. 다시 말하면, 1단위 최종수요 충격(impact)에 의해서 직간접으로 유발되는 생산유발효과를 나타낸다.

2. 정성적 효과 분석

1) 정성적 효과 분석 개요

정성적 기대효과는 계량적인 과학기술적 효과, 경제 및 사회적 효과 등을 파악하는 것이

다. 이러한 측면은 통상적으로 그 사업이 미치는 파급효과는 단순히 비용 편익이나 경제적 효과 등의 지표로 환산하여 평가하는 것도 중요하지만 비경제적인 측면이나 정책적인 측면을 고려해야 한다는 측면에서 중요하다. 따라서 비용과 시간은 물론 정책적인 효과 등 상이한 지표를 가지고 있거나 계량화할 수 없는 요소들을 평가할 수 있는 기법이 필요하다.

특히 타당성 분석을 통한 사업의 시행 여부를 종합적으로 평가하는 데는 비용 효과산정의 어려움과 함께 다음과 같은 어려움을 가지고 있다.

첫째, 정량적 분석 결과와 정성적 분석 결과를 통합하는 어려움이며 이는 경제성 분석과 정책적 분석 항목의 모든 결과를 고려할 때 경제성 분석은 그 결과가 B/C 비율, 순편익, 내부수익률 등 정량적으로 제시되는 반면, 정책적 분석의 지역사업추진의지, 국고지원의 적합성, 관련계획과의 일치성 등 많은 평가항목의 결과가 일치하지 않는 사업의 타당성을 평가하는데 어려움이 발생할 수 있다.

둘째, 분석결과를 정량화한 경우에도 상이한 척도(scale)를 갖는 평가항목을 통합하는 어려움이 따른다. B/C비율이 0.9이고 2,000명의 고용창출 효과를 갖는 사업의 경우 어떠한 기준에 의하여 양자를 통합하여 사업시행 여부를 종합적으로 평가할 것인가의 문제가 발생한다.

따라서 본 연구에서는 위에서 열거된 정성적 효과 및 앞서 제시된 정량적 효과를 동시에 보완하는 차원에서 위와 같은 문제점 및 그 보완점을 제시하고자 한다.

2) 분석 기법 및 절차 제시

본 연구에서는 앞서 제시한 어려움을 해소하고 사업의 타당성을 종합적으로 판단하기 위하여 다기준 분석기법의 하나인 계층분석법(AHP: Analytic Hierachy Process)분석을 시도하고자 한다. AHP는 의사결정의 전 과정을 다단계로 나눈 후, 단계별로 분석 해결함으로써 최종적인 의사결정에 이르는 것을 지원하는 접근방법의 하나로서 정성적 요소를 포함하는 다기준 의사결정(Multi-criteria decision making)에 널리 사용되고 있다*(Saaty, 1908). 이를 통해 문화산업단지 사업의 타당성 여부에서 주관적 평가를 최대한 배제하고 객관적으로 평가할 수 있다.

(1) 정성적 효과 탐색

이는 그동안 문화산업과 관련된 효과들을 관련 자료 및 전문가들을 통해 탐색하는 단계이다. 즉 여기서는 전문가들의 브레인스토밍을 활용하여 관련 효과들을 일률적으로 산출하여 리스트 하였다. 그 결과 브레인스토밍을 통해 산출된 효과들은 다음과 같다.

- ① 고부가가치 무공해산업의 육성을 통한 시민의 생활환경 개선
- ② 우수한 기술력과 콘텐츠를 보유한 지역 내 벤처창업의 활성화
- ③ 지역에 대한 새로운 이해와 활성화 유도
- ④ 지역문화의 새로운 문화적 가치창출 및 그 지역만의 토착적 문화를 계승 발전

- ⑤ 문화관련 고급 전문 인력의 지역 내 배치
- ⑥ 건전한 여가문화활동으로 인한 시민의 삶의 질 향상
- ⑦ 지역 대학의 문화산업 관련학과 및 주변학과의 실제적인 지역산업과의 연계 유도를 통한 경쟁력 향상을 유도
- ⑧ 지역 문화산업의 활성화로 인한 관광수요 창출
- ⑨ 지역 문화산업과 연계된 지역 브랜드 가치 창출
- ⑩ 산학연관 활성화 효과 등

(2) 효과 간 계층 분석

이 단계에서는 앞서 제시된 여러 효과를 계층(hierarchy)적으로 체계화시키는 과정임. 우선 델파이 기법을 통하여 계층적인 구조를 만드는 과정을 진행시켰으며 이의 결과치를 AHP 기법과의 연계를 위하여 최종적으로 산출하였다.

여기서 델파이 기법은 미래에 일어날 상황, 복잡한 상호의존성에 의해 야기되는 상황에 관한 진술을 도출하기 위해서 전문가의 경험적 지식을 체계적으로 활용하는 것을 목적으로 하므로 이러한 정성적 효과들을 구조화하기에 적합하다.

V. 제주 문화산업 육성방안

1. 제주지역발전전략으로서의 문화산업

전술한 제주 문화산업의 문제점들은 사실 상호 연계된 문제들이다. 문화컨텐츠 생산과 관련된 CT 부문의 취약성, 문화산업 규모의 영세성, 지역 정체성에 기초한 문화컨텐츠의 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 미래산업인 문화산업은 다음과 같은 요건을 만족시켜야 할 것이다.

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

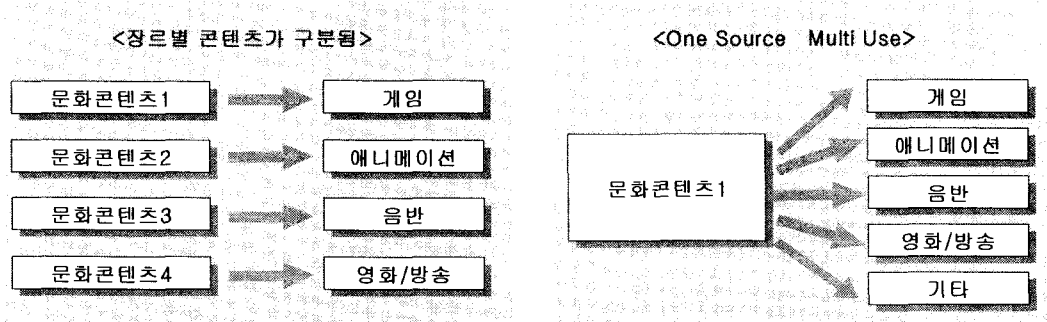
넷째, 친 환경산업이어야 한다. 청정제주의 환경을 오염시키는 산업은 현실적으로 추진이 불가능

하므로, 무공해 산업이어야 한다.

다섯째, 고부가가치 산업이어야 한다. 고부가가치 산업이 아닌 경우, 국내의 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 확장될 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 <그림 1>과 같이 원소스 멀티유즈의 특성으로 인해 관련 산업으로 영향력이 퍼져 나가며 막대한 수익을 창출할 수 있는 산업이어야 한다.



자료: 문화관광부(2003), 지역문화산업클러스트 현황점검과 발전방안

<그림 1> 원소스 멀티 유즈(One Source Multi Use) 효과

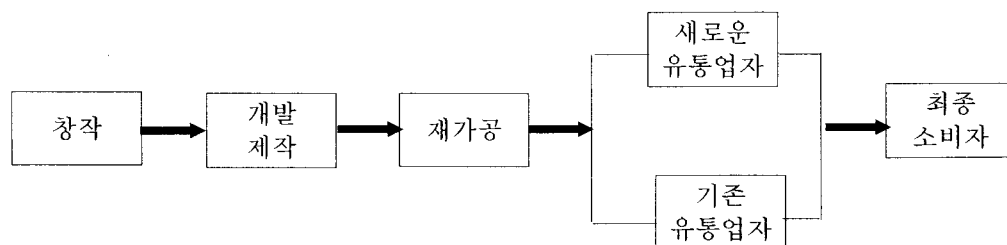
따라서 제주의 미래를 견인할 미래산업으로써 위의 요건을 만족시키는 산업인 문화산업을 육성 발전시켜야 할 것이다. 여기서 제주지역발전 전략으로서의 문화산업을 제안하는 이유는 다음과 같다.

문화산업은 여타의 서비스업이나 제조업에 비해 생산유발, 부가가치유발, 고용유발효과 등에 있어 월등한 효과를 가지며(문화관광부, 2001), 외부로부터 지역경제에 소득을 유지하는 기본적인 기능과 함께, 지역시장의 경제가 내부 순환하는 효과가 있음으로써 유출방지 기능을 동시에 수행하기 때문에 (구문모, 2001) 지역내 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.

2. 가치사슬별 지역발전전략으로서 지식기반제조문화산업육성방안

문화산업의 경쟁력 분석의 도구로 활용된 바 있고 최근 주요 선진국에서 문화산업의 분석의 틀로 사용되고 있는 가치사슬(value chain)³⁾ 모형을 토대로 살펴보기로 한다.



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

<그림 2> 문화산업의 가치사슬 단계

문화산업은 그 산업의 내적적인 가치형성과 다른 영역의 관계에서 가치사슬 수단으로 분석될 수 있다. 가치사슬의 개념은 포터(1985)가 기업의 경쟁력을 실현시키기 위해 요구되는 활동들을 분석하기 위해 처음 도입되었다.⁴⁾ 문화산업에서 가치사슬은 창의적인 아이디어로부터 공공이나 소비자에 이르는 영역까지 포괄한다. 즉 가치사슬은 창작에서부터 개발, 재가공, 유통 및 소비자 접촉 등 모든 단계를 의미한다.

창작부문은 인간의 아이디어를 기초로 이미지, 텍스트, 이야기, 음악, 소리 및 디자인 등의 창의적인 문화예술적 소재들을 만들어 내는 문화산업의 기초분야이자 제조업으로 말하면 R&D 분야에 해당한다고 볼 수 있다. 개발부문에서 개발행위는 문화산업의 전 과정에서 일어날 수 있고, 콘텐츠의 생산이나 제작단계로 해석할 수 있다. 재가공 부문은 제작된 콘텐츠를 모아 상품이나 서비스 형태로 편집·재가공하여 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 문화상품의 가치가 결정되는 영역으로 전 가치사슬에서 가장 중요한 역할을 담당한다. 즉, 문화상품은 그 가치가 사전에 기획된 대로 항상 결정되지 않는다는 점에서 그리고 생산이나 제작단계에서 그 상품의 성공여부를 평가하기가 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 문화상품의 가치결정에 커다란 역할을 한다.

3) 가치사슬(value chain)이란 공급(supply side)에서부터 소비단계(demand side)를 거치는 동안 어느 한 산업이나 기업의 부가가치가 창출되는 산업 활동 등을 의미한다.

4) Porter, E. M.(1985), Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance, Macmillan, Inc.

V. 시장세분화 분석 및 결론⁵⁾

참고 문헌

- 구문모(2001), 국내 게임산업의 발전전략, 산업연구원.
- 구문모(2001), 문화산업과 도시발전, 산업연구원.
- 구문모(2001), 지역개발과 지방 문화산업정책, 문화연구 제4권 제2호, 한국문화경제학회
- 구문모, 임상오, 김재준(2003), 문화산업의 발전방안, 산업연구원.
- 권오혁, 김홍석(2000), 지방산업육성방안, 한국지방행정연구원.
- 김선배(2001), 지역혁신체제 구축을 위한 산업정책모형, 지역연구, 제17권 제2호, 한국지역학회.
- 문화관광부(2000), 문화산업비전 21
- 문화관광부(2000), 문화콘텐츠 진흥방안.
- 문화관광부(2001), 문화산업 전문인력 수급대책과 투자의 고용창출효과에 관한 연구.
- 문화관광부(2002), 문화산업백서.
- 문화관광부(2003), 문화산업 현황과 주요 정책과제.
- 문화관광부(2003), 지역문화산업클러스터 현황점검과 발전방안.
- 박진수 외(2002), 문화산업과 도시발전, 산업연구원.
- 산업연구원(1998), 지식기반산업의 발전방안
- 산업자원부(2003), 로드맵 기술 보고서.
- 윤용중, 구문모(2001), 지역별 문화산업 육성정책 비교연구, 한국문화정책개발원.
- 이덕희, 박재곤(1999), 과학기술 집적지 발전방안, KIET 21세기 준비 연구보고서 시리즈 99-06, 산업연구원.
- 이병민(2002), 국토 논단, pp.53-63.
- 이영두(2002), 한국 엔터테인먼트산업의 시장전망과 발전방안에 관한 연구.
- 이주훈(1990), 한국의 지역경제발전을 위한 산업구조조정에 관한 연구: 산업연관분석에 의한 접근, 한양대학교 박사학위논문.
- 임경수(2002), 지역발전전략으로서의 지방문화산업 육성방안, 안양시를 사례로
- 제주도(1999), 사업체기초통계조사보고서, 1999.12.
- 제주도(1999), 제주경제발전 5개년계획.
- 제주도(2002.12), 2001년 사업체기초통계조사보고서
- 제주도(2003), 주요행정총람, 기초통계자료
- 제주상공회의소(1998), 1998 제주경제현황.
- 제주지식산업진흥원(2003), 제주 IT관련 사업체 현황 및 실태보고서.

5) 분석 결과 및 결론은 자료 분석의 보완을 위해 학술대회에서 제시할 것임

조동성, 김정호(1999), 한국의 국제경쟁력과 10대도시의 지역경쟁력 연구총서, 산업정책연구원 연구총서, 산업정책연구원.

통계청(2003), 보도자료.

한국문화콘텐츠진흥원(2003), 문화콘텐츠산업 중장기 발전전략 연구.

한국은행 제주본부(2003.3), 제주지역 경제구조 분석

한국은행(1998), 1995년 전국산업연관표.

행정자치부(2002), 정보화수준.

Adoron, T. W. and Horkheimer, M(1993), "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception," In Simon During(ed.), *The Culture Studies Reader*, London, Routledge.

EDAW/Urban Cultures(1998), *Sheffield Cultural Industries Quarter: Strategic Vision & Development study*

<http://www.keic.org/kmonth/2002-02/special.html>

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

Leontief(1936) W. W., "Quantitative Input and Output Relations in the Economic System of the United States," *Review of Economics and Statistics*, Vol. 18, No. 3.

Miller, R. E. and P. D. Blair(1985), *Input-Output Analysis: Foundations and Extensions*, Prentice-Hall, Inc.

OECD(1999), *OECD Science, Technology and Industry Scoreboard 1999 Benchmarking Knowledge-based Economies*.

Porter(1998), *Cluster and the new economics of competition*, Harvard Business Review. Nov-Dec.

Porter(2000), *Measuring the "ideas" production function : evidence from international patent output*, Cambridge, MA. : National Bureau of Economic Research

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

Roelandt T. J. A., Den Hertog P. and Utrecht D.(1999), *Cluster analysis and cluster-based policy making in OECD countries: an introduction to the theme*, Paris: OECD.

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