

토픽모델링과 내용 분석을 통한 ‘문화콘텐츠 관광’ 연구동향과 산업 발전 방향 탐색

Exploring Research Trends in Cultural Content Tourism and Directions for Industrial Development Based on Topic Modeling and Content Analysis

Yu An Lee (이유안)*

Abstract

Purpose This study examines thematic structures in cultural content tourism in Korea using topic modeling and content analysis and discusses implications for industry.

Methods A total of 185 KCI indexed journal articles (2004–October 2025) were analyzed using term frequency and inverse document frequency analysis and Latent Dirichlet Allocation (LDA) topic modeling, with topic interpretation based on articles with the highest gamma values, which represent the degree to which each article is strongly associated with a given topic.

Results Cultural content tourism research has demonstrated steady growth and increasing interdisciplinary expansion. TF and IDF analysis identified key agendas related to development and resources, Hallyu, industry, festivals, history, values, and stories. LDA topic modeling further identified four major topics encompassing local lifestyle leisure and marine areas (Topic 1), sensory content experiences associated with landscapes and fishing villages (Topic 2), historical interpretation linked to digital contexts (Topic 3), and cultural heritage content encompassing literature, religion, tourism-oriented mobile services, and local markets (Topic 4).

Conclusion This study positions cultural content tourism as an independent unit of analysis and investigates the characteristics of a convergent research stream grounded in region-based tourism content, which has emerged through the transformation of local tourism and cultural resources into tourism content, distinct from traditional cultural tourism and content tourism.

Keywords: Cultural Content Tourism, Topic Modeling, Cultural Content, Contents Tourism, Cultural Tourism

1. 서론

문화콘텐츠 관광은 문학, 예술, 미디어, 기술과 관광산업을 아우르는 융복합 연구 영역으로, 관련 학문 분야의 교육과정에서 비중이 확대되는 한편, 문화콘텐츠와 관광의 연계를 중심으로 한 실무적 접근이 확대되고 있다(경현규, 2024). 관광 분야에서 문화콘텐츠의 중요성과 활용범위는 인공지능 플랫폼 확산과 도시재생·문화도시 정책과 맞물리며 확대되고 있으며(문보영·양승훈, 2024), 지방소멸 이슈 역시 로컬 문화콘텐츠와 관광의 역할을 재조명하는 사회적·정책적 배경으로 작용하고 있다. 문화콘텐츠는 관광 동기 형성, 의미 구성, 경험 소비의 핵심 요소로 기능하며, 이에 따라 관광학 교육과정에 문화콘텐츠 관련 교과목을 포함하거나, 문화콘텐츠 분야에서 관광을 응용 영역으로 다루는 경향이 확산되고 있다(김소영, 2024; World Tourism Organization, 2022). 즉, 학계와 실무 전반에서 문화콘텐츠와 관광의 연계적 접근이 강조되고 있다.

이러한 맥락에서 문화콘텐츠와 관광이 교차하는 연구는 다학제적 접근을 바탕으로 다양한 사례와 주제를 중심으로 축적되어 왔으나, 문화콘텐츠 관광 연구의 축적 양상과 논의 구조를 종합적으로 조망한 연구는 상대적으로 제한적이다. 문화콘텐츠 관광 연구는 지역 관광 활성화와 균형 발전의 맥락에서 문화자산 기반 콘텐츠 개발, 자원 재해석, 관광 경험 설계, 스토리텔링, 디지털 기술 활용, 축제 및 한류 콘텐츠 등을 중심으로 연구 범위를 확장해 왔으며(강인원, 2010), 이는 관련 연구의 외연 확대에 기여하였다. 그러나 문화콘텐츠의 개방적·비정형적 특성과 관광 요소의 결합으로 인해 문화콘텐츠 관광 연구는 병렬적으로 축적되는 경향을 보여 왔고, 주제의 다양성은 높으나 체계화에는 어려움이 존재해 왔다. 이러한 점은 문화콘텐츠 연구의 범위와 성격을 둘러싼 자기성찰적 논의가 지속되어 왔다는 점과도 맞닿아 있다(민요한 외, 2021; 박상천, 2007; 오정심, 2020). 이에 대해 박상천(2007)은 문화콘텐츠 연구의 분야 설정에 있어 소분류를 규범적으로 정하기보다, 축적된 연구의 실제 흐름과 내용을 경험적으로 검토할 필요성을 제안하였으며, 이후 내용분석을 넘어 텍스트 마이닝을 포함한 대안적 방법론을 활용해 연구 지형을 확인하려는 접근이 적용되고 있다(민요한 외, 2021; 오정심, 2020). 이와 같은 관점은 문화콘텐츠 관광 연구에서도 축적된 연구를 종합적으로 검토할 필요성을 시사하며, 이러한 검토가 부족할 경우 교육적 체계화와 산업 현장의 실질적 요구를 연결하는 지식 기반으로의 활용에 제약이 따를 수 있음을 보여준다.

따라서 문화콘텐츠 관광 연구의 분절적 접근을 보완하고, 연구 성과를 교육과정과 산업·정책 논의로 연결하기 위해서는 논의 범주와 주제 구조에 대한 검토가 요구된다. 최근 이상학(2024)은 문화콘텐츠 관광에 대하여, 주요 포털 자료를 대상으로 반복 상관 수렴(CONCOR: Convergence of Iterated Correlations) 분석을 적용하여 이러한 공백을 일부 보완하여, '문화콘텐츠 관광' 관련 온라인 담론에 대해 단어 간 공동출현 관계를 분석하고 관광, 관광지, 글로벌, 기획, 연계산업을 중심으로 한 다섯 개의 연관 범주를 도출하였다. 이러한 접근은 문화콘텐츠 관광을 둘러싼 수개월 단위로 축적된 사회적 관심과 수요, 산업 중심 담론의 구조를 파악하는 데에는 유용하지만, 연구에 내재된 잠재적 주제 구조(latent topic structure)나 장기간에 걸쳐 축적되며 형성된 지식 구조를 설명하는 데에는 한계가 있다. 이는 온라인 담론 분석과는 다른 차원에서, 학술 연구 축적 자체를 분석 대상으로 하는 보완적 접근의 필요성을 시사한다.

또한 기존 문화콘텐츠 메타연구에서는 문화콘텐츠 관광이 문화콘텐츠학의 하위 연구 영역 중 하나로 간략히 언급되는 데 그쳐 왔다. 오정심(2020)은 문화콘텐츠학 전반의 연구 동향을 분석하면서, 문화·관광·자원·활성 등의 주요 단어를 중심으로 문화콘텐츠를 활용한 관광 연구를 문화콘텐츠 분야의 응용 영역에 해당하는 구별된 개별 연구군으로 분류하여 제시하였다. 그러나 지역 문화자원과 관광을 연계한 콘텐츠 개발 및 활용에 대한 논의가 지속되어 왔음에도, 문화콘텐츠 관광 자체를 독립적인 연구 흐름으로 설정하여 주제 구성과 연구 축적 구조를 심층적으로 검토한 연구는 제한적이다. 이러한 한계는 문화콘텐츠 관광 연구의 체계화와 심화 발전을 제약할 수 있다.

이에 본 연구의 목적은 문화콘텐츠 관광 관련 학술논문을 대상으로 문화콘텐츠와 관광의 연계 연구가 형성해 온 논의 흐름과 지식 구조를 실증적으로 분석하는 데 있다. 이를 위해 학술논문 초록을 분석 대상으로 텍스트 마이닝 기법을 적용하여 연구 주제와 논의 영역의 구조를 파악한다. 구체적인 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 연도별 발행 추이와 학술지 분포를 통해 문화콘텐츠 관광 연구의 성장 과정과 학문적 확산 양상을 분석한다. 둘째, TF-IDF 분석과 토픽모델링을 활용하여 주요 개념의

분포와 주제 구조를 규명한다. 셋째, 토픽과의 연관성이 높은 논문을 중심으로, 각 논문이 해당 토픽에 얼마나 강하게 속하는지를 나타내는 감마(Gamma) 값을 기준으로 잠재적 주제 구조와 연구 흐름을 검토한다. 넷째, 분석 결과를 종합하여 문화콘텐츠 관광 산업 발전을 위한 정책적·실무적 시사점을 제시한다.

본 연구는 지난 20년간 축적된 문화콘텐츠 관광을 독자적 분석 단위로 설정하고, 그 연구 흐름을 분석하여 문화콘텐츠 관광을 문화콘텐츠의 단순한 파생 영역이 아닌, 구별되는 융합 연구군으로 조망할 수 있는 근거를 제시한 점에서 의의가 있다. 그리고 관광 맥락을 고려한 문화콘텐츠 관련 교육과정 논의에 참고 가능한 기초 자료를 제공하고, 향후 연구 및 정책·산업 논의에 참고 가능한 분석적 기준을 탐색적으로 제시하는데 실무적 의의가 있다.

2. 이론적 배경

2.1. 문화콘텐츠 관광

문화콘텐츠 관광은 연구자의 관점과 연구 목적에 따라 개념적 범위가 다양하게 설정되어 왔다. 본 연구에서는 문화콘텐츠 관광 연구를 분석 대상으로 설정하되, 해당 개념이 형성·축적되어 온 이론적 배경을 설명하기 위한 참조 범위로서 문화관광과 콘텐츠 관광에 대한 기존 논의를 검토한다. 이러한 고찰은 문화콘텐츠 관광의 개념적 특성과 논의 지형을 이해하기 위한 분석적 출발점으로 기능하며, 문화관광이 지닌 실제 운영 맥락에서의 콘텐츠 개발과 소비 논의, 그리고 미디어를 매개로 한 콘텐츠 관광이 지역 문화와 결합되어 온 중첩된 연구 흐름을 함께 조망하는 데 목적이 있다. 이는 텍스트 마이닝 범위 확장이 아니라, 문화콘텐츠 관광 연구의 형성·축적 과정에 대한 이론적 토대를 검토하기 위함이다. 본 절에서는 문화관광과 콘텐츠 관광의 개념적 특성을 중심으로 논의한다.

2.1.1. 문화관광: 문화자원의 체험동기와 장소 방문

전통적 의미의 문화관광은 문화적 체험 욕구와 경험 동기에 의해 문화 명소와 이벤트를 방문하는 관광으로 정의되며(Richards, 2011), 특수 목적 동기 관광의 한 형태로 이해되어 왔다. 초기의 문화관광은 장소가 지닌 문화유산, 역사, 예술, 생활양식 등 다양한 문화자산을 관람하고 해석하며 체험하려는 성격이 강했으며, 지역 사회 문화의 고유한 특성을 탐구하는 관람 중심 관광으로 인식되었다.

이후 문화관광은 예술·유산·장소의 특성을 직접 경험하는 형태로 확장되었고, 최근에는 관광지의 문화유산 자산을 관광객이 소비 가능한 관광상품으로 전환하는 소비·운영 중심의 개념으로 이해하는 관점이 강조되고 있다(정현규, 2024; Du Cros & McKercher, 2020). 이러한 논의는 문화관광이 스토리텔링, 전시, 공연, 축제, 디지털 기술 등과 결합된 콘텐츠 개발 과정을 포함하며, 관광, 문화자산, 경험, 상품, 관광객이 유기적으로 연결되는 구조로 발전해 왔음을 보여준다.

2.1.2. 콘텐츠 관광: 미디어 서사의 장소화

콘텐츠 관광은 영화, 드라마, 애니메이션, 소설, 게임 등 대중문화 콘텐츠의 서사, 캐릭터, 세계관에 의해 관광 행위가 유발되는 현상을 설명하는 개념이다(Graburn & Yamamura, 2020). 이 개념은 일본의 지역 산업 및 정책 맥락에서 애니메이션, 영화, 드라마, 게임, 캐릭터 등 미디어 기반 대중문화 콘텐츠를 중심으로 비교적 명확하게 정식화되어 왔으며, 서브컬처 관광, 팬 관광, 성지순례 등의 형태로 전개되어 왔다(정수희·이병민, 2016).

콘텐츠 관광의 핵심은 관광객이 미디어 콘텐츠가 구축한 서사와 세계관을 현실 공간에서 경험하고자 하는 소비 행태에 있다. 이러한 관광은 디지털·미디어 기술의 확산과 결합하며 현대적 관광 형태로 발전해 왔고, 팬·관광객·콘텐츠 산업·지역사회가 다매체 환경 속에서 상호작용하면서 새로운 관광 경험을 형성하는 특성을 보인다(Graburn & Yamamura, 2020).

한국적 맥락에서 정수희·이병민(2016)은 콘텐츠 투어리즘을 단순한 관람이나 문화적 동기에 의한 관광지 방문을 넘어, 지역

의 고유한 문화적 특성과 연계된 콘텐츠 개발을 포함하는 관광 유형으로 정의하였다. 이와 관련한 선행연구들은 콘텐츠에 대한 애착이 장소 애착으로 확장되고, 이는 재방문 의도와 지역 행사 참여로 이어지는 효과를 실증적으로 제시하고 있다 (Graburn & Yamamura, 2020). 이러한 논의는 콘텐츠 관광이 대중문화 콘텐츠를 기점으로 형성되지만, 지역 문화 자원과 장소성, 관광 경험과의 결합을 통해 문화콘텐츠 관광 연구와 인접한 논의 영역을 형성해 왔음을 시사한다.

2.1.3. 문화콘텐츠의 법적 정의와 문화콘텐츠 관광의 개념

문화콘텐츠는 「문화산업진흥 기본법」 제4조에서 「문화적 요소가 체화된 콘텐츠」로 정의된다(문화산업진흥 기본법, 2025). 같은 법에 제2조에 따르면 문화상품은 「예술성·창의성·오락성·여가성·대중성 등 문화적 요소가 내재되어 경제적 부가 가치를 창출하는 유·무형의 재화와 그 서비스 및 복합체」를 포괄하는 개념으로 규정된다. 또한 콘텐츠는 「부호·문자·음성·영상 및 영상 등의 자료 또는 정보」로 정의되며(제3조), 제작 및 유통 방식에 따라 디지털콘텐츠(제5조)와 멀티미디어콘텐츠(제7조)로 세분화된다(문화산업진흥 기본법, 2025). 이러한 법적 정의는 문화콘텐츠 관광 상품 개발 과정에서 문화적 요소의 구성과 콘텐츠 전달 방식에 대한 이해의 기준을 제공한다.

이러한 맥락에서 강인원(2010)은 문화콘텐츠 관광을 「문화콘텐츠에 의해 야기되는 관광현상」을 포괄하는 개념으로 설명하였다. 이는 문화콘텐츠의 생성과 소비가 관광 경험이 형성되는 구조와 결합되면서 나타나는 관광 형태로 이해될 수 있다. 즉, 문화콘텐츠 관광은 문화적 요소를 바탕으로 창조성과 기술이 결합된 문화콘텐츠가 관광 경험으로 확장되는 일련의 과정으로 파악할 수 있다.

문화관광은 유적, 박물관, 전통행사, 축제와 같은 문화를 관광 체험의 주요 대상으로 삼아 왔으며(박세종, 2014), 콘텐츠 관광은 영화, 애니메이션, 드라마와 같은 매체 콘텐츠를 중심으로 관광 이동과 경험을 설명해 왔다(Graburn & Yamamura, 2020). 이에 비해 문화콘텐츠 관광은 해외 연구에서 단일한 개념으로 정식 정의되기보다는, 지역의 문화적 자산이 텍스트·이미지·음향·영상·캐릭터·공간 디자인 등 다양한 매체와 결합되어 관광 콘텐츠로 제공·소비되는 현상과 그 적용 양상 및 실천 사례를 포괄하는 개념으로 이해될 수 있다. 이러한 관점에서 해외 연구에서는 문화관광에서 콘텐츠 개발을 중심으로 한 연구들이 점차 등장하고 있으며(Ruan et al., 2024; Wu, Lin, & Wang, 2020), 국내에서도 지역 문화콘텐츠를 활용한 관광 관련 세부 연구 주제군이 제시되어 왔다(오정심, 2020). 즉, 문화콘텐츠 관광은 유형·무형의 관광 문화자원이 관광객 또는 관광객이 경험 가능한 콘텐츠로 재구성되어 생산되고 소비되는 과정에 주목하며, 문화가 스토리텔링·표현·해석·공간·스타일·색채 등의 요소를 매개로 관광 경험 콘텐츠로 전환되는 방식을 설명하는 개념으로 정리할 수 있다(Ruan et al., 2024; Wu, Lin, & Wang, 2020).

문화콘텐츠는 관광 수요를 유인하고 관광객의 경험과 행동을 설명하는 핵심 요인으로 그 중요성이 확대되고 있다(Lim et al., 2020). 이는 창의성·상상력·기술의 결합을 통해 구현되며, 관광지의 문화적 자산을 경험 가능한 형태로 전환하여 수요를 촉발하고(Du Cros & Mc Kercher, 2020), 나아가 디지털 미디어 기반의 반복적 생산·유통 과정을 통해 경제적·관광적 가치를 창출함으로써 지속적으로 영향력을 강화하고 있다(Xu et al., 2023).

이에 따라 국내 지역 단위에서 문화콘텐츠의 생성과 관광자원화 과정은 정책적 지원 체계와 연계되어 추진되며, 문화의 원형과 다양한 문화적 요소에 내재된 의미와 가치는 관광자원 및 콘텐츠 요소(문자·음성·캐릭터·축제·예술·인적·물적 자원 등)와 결합되어 관광 문화콘텐츠로 구현된다(문보영·양승훈, 2024; 정현규, 2024; 채수혁, 2025). 국가 차원에서 오감적·미적 경험과 스토리 기반 서사는 한류 문화콘텐츠를 매개로 OTT·유튜브 등 영상 미디어를 통해 소비·확산되며, 이러한 콘텐츠에 의해 유인된 방문·체류 과정에서 형성되는 경험적 가치(몰입·장소애착·지역·참여)는 관광객의 태도와 만족에 영향을 미치고, 나아가 재방문 의도와 충성도로 이어지는 경향을 보인다.

2.1.4. 문화콘텐츠 관광의 산업·정책 맥락

문화콘텐츠와 관광의 연계성은 정책 문서를 통해서도 확인된다. 문화체육관광부(2025)는 「문화한국 2035」에서 콘텐츠 산업을 고부가가치 자원으로 규정하고, K-컬처, 드라마, 영화, 게임 등 문화콘텐츠와 관광의 연계를 통한 지역 발전 전략을 주요 과제

로 제시하고 있다(문화체육관광부, 2025a). 또한 한국문화관광연구원(2024)은 OTT, TV, 유튜브, 음악, 게임, 웹툰·웹소설, 도서, 극장 영화, 대중음악 콘서트, 뮤지컬 등 주요 10개 분야의 콘텐츠 분야의 이용 행태를 분석하여, 콘텐츠 소비가 일상적 향유를 넘어 오프라인 경험과 결합되는 양상을 제시하였다(한국문화관광연구원, 2024).

위의 10개 분야 이외 광고, 캐릭터, 게임, 만화, 출판, 에듀테인먼트 등 콘텐츠 산업과 관광과 연계 가능성을 제시한 기존 연구와도 맥을 같이한다(강인원, 2010). 이와 같이 문화콘텐츠 관광은 경험, 산업, 정책 차원에서 상호 연계되며 그 중요성이 점차 강화되고 있다. 그러나 이러한 확장에도 불구하고, 문화콘텐츠 관광을 주요 개념으로 설정한 국내 학술연구의 축적 양상과 주제 구조에 대한 체계적 검토는 여전히 제한적이다. 이에 본 연구는 문화콘텐츠 관광을 분석 단위로 설정하여, 국내 학술연구의 논의 흐름에 대해 실증적으로 분석하고자 한다.

2.2. 문화콘텐츠 관광 선행연구

문화콘텐츠에 대한 메타연구들은 문화콘텐츠가 관광을 포함한 기술적·사회적 변화 속에서 다양한 맥락으로 확장되어 온 연구 영역임을 보여준다. 박상천(2007)은 문화콘텐츠 연구를 이론, 정책·제도, 사례 분석, 기획, 기술, 경제·경영, 교육의 여섯 개 영역으로 구분한 이후 민요한 등(2021)은 연구 주제가 초기의 스토리텔링·지역문화·디지털 전환에서 한류·교육·역사 등으로 다층화되며 확장되었음을 제시하였다. 오정심(2020)은 2000년부터 2020년까지의 KCI 등재 논문 3,685편을 분석하여 문화콘텐츠 연구를 활용, 장르, 이론, 산업, 기술 범주로 구분하고, 이를 바탕으로 연구 지형과 함께 총 40개의 세부 연구군을 도출하였다. 이 가운데 ‘문화콘텐츠’와 ‘관광’이 연계된 연구군이 확인되었으며, 지역 문화자원과 관광을 연계한 콘텐츠 활용을 대표적인 연구 주제로 설명하였다(오정심, 2020). 이러한 결과는 문화콘텐츠가 지역 관광 공간과 결합되어 관광 경험과 의미를 구성하는 자원으로 기능하고 있음을 보여주며, 나아가 문화콘텐츠 관광이 하나의 연구 흐름으로 축적되고 있음을 시사한다. 동시에 이는 ‘문화콘텐츠 관광’ 연구를 보다 심층적으로 검토할 필요성을 뒷받침한다.

문화콘텐츠 관광에 관한 국내 선행연구는 관광 맥락에서 문화콘텐츠의 다양한 분석적 초점을 지닌 연구 흐름으로 전개되어 왔다. 먼저, 문화유산·역사 기반 연구는 유무형 문화유산과 문화원형을 단순한 관람 대상이 아니라 경험과 의미 형성을 가능하게 하는 핵심 자원으로 위치시키는 역할을 담당한다. 이들 연구는 역사 인물, 지역 서사, 건축유산을 현대적으로 해석함으로써 장소 정체성과 진정성을 강화하고, 관광 경험의 서사성과 해석 가능성을 확장하는 논의의 기초를 제공해 왔다(이웅진·김은애, 2021; 한강희, 2010).

다음으로, 디지털 기술 융합 연구는 문화콘텐츠 관광에서 경험이 어떤 방식으로 확장·전달되는가를 보여준다. VR, AR, 가상관광 등 실감 기술을 활용한 연구들은 몰입형·상호작용형 관광 경험의 구현 가능성을 제시하며, AR 기반 관광 콘텐츠, 게임형 체험, 가상관광 시스템, 실감형 공연, 디지털 헤리티지 및 3D 문화유산 연구 등을 통해 문화콘텐츠 관광의 매개 방식과 경험 구조를 구체화하였다(유보현·홍석기, 2014; 이창진, 2023; 정지은·손나연·김현정, 2022).

한편, 한류 기반 콘텐츠 관광 연구는 문화콘텐츠가 관광지 선택과 국가간 이동을 유도하는 동기 형성 및 이미지 구축의 역할에 주목해 왔다. K-pop, 드라마, 영화, 팬덤을 중심으로 한 이들 연구는 방문 동기, 몰입 경험, 장소 이미지 형성 과정을 분석함으로써, 문화콘텐츠가 관광 맥락에서 브랜드 자산으로 기능하는 방식을 설명하였다(손수진, 2020; 송영민·강준수, 2017).

또한 축제·이벤트·공연 연구는 문화콘텐츠 관광에서 공동 경험, 참여성, 현장성이 지역문화 기반 관광 발전에 기여하는 방식을 강조한다. 이들 연구는 지역 고유 콘텐츠와 관광 경험의 결합을 통해 문화콘텐츠가 일회적 소비를 넘어 집단적 경험과 장소 기억을 형성하는 매개로 기능함을 보여주었다(강준수, 2018).

아울러 지역자원 기반 산업 연구는 문화콘텐츠 관광이 경험 설계에서 산업적 가치 창출로 전환되는 경로를 설명하는 역할을 수행한다. 강릉 커피 산업, 인삼·도자·로컬푸드 산업, 태권도 콘텐츠의 공연·영상·플랫폼 기반 IP 확장 사례는 문화콘텐츠 산업이 기획·제작·확산·향유의 흐름 속에서 가치 창출 체계로 작동함을 실증적으로 제시하였다(강준수, 2023; 김은희, 2013; 류준호·윤승금, 2010; 이웅규·홍인기·김보성, 2019; 이익수, 2008; 조성남, 2021; 최영재·박정범, 2023).

마지막으로, 정책 관점의 연구는 문화콘텐츠 관광을 도시 및 지역 발전의 전략산업으로 인식하고, 콘텐츠의 생산·운영·확산 구조와 문화도시 정책 설계 방향을 중심으로 논의를 확장해 왔다(정현규, 2024; 채수혁, 2025). 종합하면, 국내 문화콘텐츠 관광 연구의 의미 자원화, 경험 확장, 동기 및 이미지 형성, 집단적 경험 구축, 산업적 가치 창출, 정책적 조정이라는 역할별 연구 흐름으로 구성된 다층적 연구 지형을 형성해 왔다. 이러한 연구 축적에도 불구하고, 개별 역할 간의 관계와 구조적 연계에 대한 종합적 분석은 상대적으로 제한적이었으며, 이에 대한 체계적 검토의 필요성이 있다.

2.3. 문화콘텐츠 토픽모델링 선행연구

토픽모델링은 대규모 텍스트에 내재된 잠재 주제를 확률적으로 추론하는 분석 방법으로 활용되어 왔다(Blei, 2012). Blei, Ng, & Jordan(2003)이 잠재 디리클레 할당(LDA)을 제안한 이후, 연구 주제의 스펙트럼이 넓고 비정형 텍스트 비중이 높은 문화콘텐츠 분야에서도 적용이 확대되어 왔으며, 문화콘텐츠학 지식 구조 분석(오정심, 2020; 민요한 외, 2021), 콘텐츠학 주제 탐색(석혜은 외, 2021), 인문콘텐츠 연구(황서이 외, 2020), 문화도시 관광 콘텐츠 분석(정현규, 2024; 채수혁, 2025), K-pop 콘텐츠 분석(이연경·김태중, 2024) 등 다양한 영역에 활용되고 있다. 그러나 문화콘텐츠와 관광의 교차 영역을 중심으로 한 학술 연구 분석은 아직 제한적이다. 기존 문화콘텐츠 메타연구는 전반적 담론 구조를 제시하는 데 기여했으나, 관광 맥락에 특화된 주제 구조를 심층적으로 드러내는 데에는 한계를 보여 왔다(오정심, 2020). 이에 관광 맥락을 고려한 문화콘텐츠 연구의 토픽 간 의미 구조를 분석하는 접근은 학술적으로 유의미한 시도가 될 수 있다.

3. 연구 방법

3.1. 연구 문제

본 연구는 문화콘텐츠 관광과 관련된 국내 학술 연구의 동향을 체계적으로 파악하기 위해 한국학술지인용색인(KCI) 등재 학술논문의 초록을 분석 대상으로 설정하고, 다음과 같은 연구문제를 설정하였다. 첫째, 2004년부터 2025년까지 국내 문화콘텐츠 관광 연구의 연도별 발행 추이와 학술지 분포는 어떠한 특징을 보이는가(연구문제 1). 둘째, TF-IDF 분석과 토픽모델링을 통해 도출되는 핵심 단어와 주요 주제 범주는 무엇이며, 각 주제는 어떠한 비중으로 분포하는가(연구문제 2). 셋째, 토픽모델링(LDA)에서 토픽 분포 가중치를 기준으로 볼 때, 특정 토픽과의 연관성이 높은 논문들은 국내 문화콘텐츠 관광 연구의 잠재적 주제 구조와 연구 흐름을 어떻게 보여주는가(연구문제 3). 넷째, 도출된 토픽별 주제는 향후 문화콘텐츠 관광 연구의 이론적 확장과 정책·산업·실무적 논의에 어떠한 시사점을 제공하는가(연구문제 4).

3.2. 연구 절차

본 연구는 <Table 1>에 제시된 연구 절차에 데이터 수집 및 선별 단계에서는 한국학술지인용색인(KCI)에 등재된 학술논문을 대상으로, 2004년부터 2025년 10월까지 발표된 문화콘텐츠 관광 관련 학술논문의 초록을 수집하여 비정형 텍스트 데이터(corpus)를 구축하였다. 다음으로 데이터 전처리 및 정제 단계에서는 수집된 비정형 텍스트를 분석 가능한 형태로 변환하기 위해 오타자 수정과 불필요한 기호 제거를 수행하였다. 또한 KoNLPy 기반 형태소 분석을 통해 명사형 단어를 추출하였다. 이후 Pandas와 NumPy를 활용해 데이터를 정리하고 분석에 활용할 초기 키워드 리스트를 구축하였다.

Table 1. 연구절차

단계	주요 수행 내용
① 데이터 수집 및 선별	수집처: 한국학술지인용색인(KCI, www.kci.go.kr) / 수집 기간: 2004년~2025년 10월 / 문화콘텐츠 관광 관련 학술논문 초록 수집
② 데이터 전처리 및 정제	비정형 텍스트 정제(오타자 수정, 불필요한 기호 제거), 시소러스(동어어 사전) 적용을 통한 용어 통합, KoNLPy 기반 형태소 분석 및 명사형 단어 추출(Pandas, NumPy 활용)
③ 기호 분석: TF-IDF 분석	TF-IDF 기반 핵심 키워드 가중치 산출(Scikit-learn), 단어 중요도 계산 및 분석용 입력 벡터 구성
④ 데이터 분석: 토픽 및 감마 분석	LDA 토픽 모델링 적용(Gensim), 토픽별 대표 단어 도출 및 문헌의 토픽 분포(감마 값) 산출
⑤ 분석 결과 정리 및 해석	분석 결과 종합 정리, 토픽 구조에 기반한 연구 흐름 해석 및 논의 확장 방향 도출

TF-IDF 분석을 통해 단어의 상대적 중요도를 산출하고 핵심 개념을 식별하여 토픽 모델링 입력 벡터를 구성하였다. 이후 LDA를 적용해 초록에 내재된 잠재 주제 구조를 도출하고, 토픽별 대표 단어와 문헌별 토픽 귀속 확률(감마 값)을 산출하였다. 최종적으로 토픽 구조를 중심으로 연구 흐름을 해석하고 향후 논의의 확장 가능성을 검토하였다

3.3. 자료 수집과 선별

문화콘텐츠 관광에 대한 학술 연구의 지형을 파악하기 위하여, 본 연구는 한국학술지인용색인(KCI)에 등재된 학술지 논문을 대상으로 문헌을 수집하였다. 문헌 수집 과정에서는 ‘문화콘텐츠 관광’, ‘문화 콘텐츠 관광’, ‘문화 관광 콘텐츠’, ‘관광 문화 콘텐츠’, ‘문화 콘텐츠 투어리즘’ 등의 관련 검색어를 활용하였다. 그 결과, 2025년 11월 기준으로 반복 수집된 자료를 제외하고 총 291 편의 논문 초록 및 서지정보를 확보하였다. 이들 논문은 메타데이터 수집 과정에서 제목, 초록, 키워드 중 최소 한 영역에 상기 검색어가 포함된 경우를 기준으로 선정된 자료들이다.

수집된 논문의 제목과 초록을 반복 검토하여 관광과의 직접적 관련성이 없거나 문화콘텐츠 요소와의 연계가 미흡한 연구를 제외하였다. 그 결과 총 185편이 최종 분석 대상으로 확정되었다. 본 연구는 일반 문화콘텐츠 연구와 구별되는 문화콘텐츠 관광의 고유한 연구 흐름을 식별하고 인접 영역과의 차이를 명확히 하기 위해, <Table 2>의 기준에 따라 분석 대상을 한정하였다. 구체적으로 제목에 ‘문화콘텐츠관광’이 모두 포함된 논문 109편과, 세 용어가 모두 포함되지는 않더라도 문화관광자원의 활용 맥락에서 콘텐츠 개발 요소를 다루거나 문화콘텐츠의 관광적 활용을 주요 주제로 하여 초록을 통해 양자의 실질적 연계가 확인되는 논문 76편을 포함하였다. 최종 분석 문헌은 2004년부터 2025년 10월까지 발행된 연구로 구성되었다.

한편 관광문화콘텐츠 요소가 일부 언급되었더라도, 이들 간의 결합이 연구의 핵심 주제로 설정되지 않은 경우에는 분석에서 제외하였다. 문화콘텐츠 연구를 중심으로 관광적 활용이 시사점 수준에 간략히 언급된 연구, 관광 연구를 포함하지만 문화콘텐츠가 핵심 내용이 아닌 연구, 영상-미디어 중심으로 관광과의 연계가 간접적인 연구, 그리고 산업·정책·교육·기술 중심으로 관광과의 직접적 연계성이 낮은 연구군으로 구분하였다.

Table 2. 문화콘텐츠 관광 연구 포함 유형 기준

기준 (건수)	예시
제목에 문화, 콘텐츠, 관광이 모두 포함되어 있는 경우 (109편)	강릉 커피투어의 문화콘텐츠를 활용한 해양관광 활성화 방안 / IPA를 통한 문화콘텐츠 활용 관광상품의 발전방안 모색 / 관광객의 공연체험 특성 : 문화콘텐츠 ‘난타’를 중심으로/ 경주의 해양 K-Culture를 활용한 글로벌 문화관광콘텐츠 전략/ 디지털 문화관광 콘텐츠 세계화를 위한 개척/ 사운드스케이프 개념에서 본 지역문화자원의 관광콘텐츠 활용 방안 연구
제목에 문화, 콘텐츠, 관광 중 단어 세 가지가 동시에 포함되지 않지만, 초록과 부제에서 관광과 문화콘텐츠의 실질적 연계가 확인 (76편)	지역 역사문화를 활용한 관광지 장소성 및 장소마케팅 연구/ 스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 개발과 방안 연구 / 지역 관광 정보를 활용한 LBS 엔터테인먼트 콘텐츠 개발 방안에 관한 연구/ 서남해 해양영웅 캐릭터 및 문화관광상품 개발 / 치유 관광콘텐츠로서의 카페에 관한 연구/ 문화관광상품으로서의 커피 소비 활성화 고찰 / 제주 섬의 역사성과 복수성을 활용한 제주도 해양관광콘텐츠 개발방안 /

3.4. 데이터 정제와 전처리 과정

본 연구는 텍스트 분석의 정확도를 제고하기 위해 전처리 과정을 수행하였다. 먼저 연구 주제를 직접 지시하되 의미 변별력이 낮은 일반 검색어(문화, 관광, 콘텐츠)를 분석에서 제외하였다. 또한 학술 논문에서 관행적으로 사용되는 서술적 표현과 연구 절차를 설명하는 추상적·포괄적 용어(예: 본고, 한편, 정의, 중요 등), 그리고 정책·전략·관리·성과를 포괄적으로 지칭하나 개별 연구 주제의 차별적 의미를 충분히 반영하지 못하는 일반적 표현(예: 추진, 구축, 강화, 확대 등)을 삭제하였다. 아울러 담론의 흐름이나 시간적 관계를 나타내는 기능적 표현도 제거하였다. 의미는 유사하나 표현이 상이한 단어는 분석의 일관성을 위해 대표어로 치환하였으며, 예컨대 '이야기'와 '서사'를 '스토리'로 통합하였다.

4. 연구 결과

4.1. 시기별·저널별 현황

최종 분석 대상 문헌은 2004년부터 자료 수집 시점인 2025년 10월까지 발행된 연구로 구성되었다. <Table 3>에서 보듯 형성기-성장기-안정기-재확장기로 이어지는 발행 추이를 보였으며, 2004-2014년 54편, 2015-2025년 131편으로 총 185편이 집계되었다. 문화콘텐츠 관광 연구는 관광학에 국한되지 않고 다양한 학제에 걸쳐 게재되어, 문화산업과 콘텐츠 장르의 융합적 범위가 학술 연구에서도 반영되고 있음을 시사한다.

학술지별로는 한국도서연구(14편, 7.6%)와 한국콘텐츠학회 논문지(12편, 6.5%)의 비중이 가장 높았으며, 관광연구저널(9편, 4.9%), 융합관광콘텐츠연구·관광학연구(각 5편, 2.7%), 관광레저연구(4편, 2.2%)가 뒤를 이었다. 또한 글로벌문화콘텐츠, 예술인문사회융합멀티미디어논문지, 문화산업연구, 동북아관광연구, 경관과 지리 등에서도 각각 3편(1.6%)이 게재된 것으로 나타났다.

Table 3. 연도별 발행 건수 (2004-2025)

연도	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
건수	1	1	5	3	4	6	14	3	4	6	7
(%)	0.5	0.5	2.7	1.6	2.2	3.2	7.6	1.6	2.2	3.2	3.8
연도	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
건수	7	13	17	16	9	8	9	13	12	15	12
(%)	3.8	7.0	9.2	8.6	4.9	4.3	4.9	7.0	6.5	8.1	6.5

학술지 분포를 보면, 문화콘텐츠 관광 연구는 융합·문화콘텐츠, 관광, 산업·행정, 미디어·게임·IT, 디자인, 인문·역사, 지리 등 56종 이상의 학술지에 걸쳐 축적되어 왔다. 콘텐츠 분야에서는 문화콘텐츠-관광-지역을 결합한 연구가 다수 축적되었고(한국콘텐츠학회 논문지, 문화콘텐츠연구, 글로벌문화콘텐츠, 지역과문화, 한국커피문화연구 등), 관광 분야에서도 문화콘텐츠 관광을 주제로 한 연구가 확인된다(융합관광콘텐츠연구, 관광학연구, 관광연구저널, 관광레저연구 등). 문화콘텐츠 관광을 지역 산업·정책·행정 맥락에서 다룬 연구가 축적되어 왔으며(문화산업연구, 지역산업연구 등), 미디어·게임·IT 분야 연구도 포함된다(한국엔터테인먼트산업학회논문지, 멀티미디어학회 논문지 등). 또한 디자인 분야에서는 공간·시각·커뮤니케이션 관점의 연구가 확인되고(디자인학연구, 브랜드디자인학연구, 상품문화디자인학연구, 한국공간디자인학회지 등), 인문·역사 분야에서는 지역 서사와 역사·문학 자원을 관광 콘텐츠로 해석한 연구가 축적되어 왔다(인문학연구, Journal of Korean Culture 등). 지리 분야에서도 지역 맥락을 분석한 연구가 확인되었다(경관과 지리, 지역과 지리, 한국도시지리학회지, 국토계획 등).

4.2. TF-IDF(term frequency-inverse document frequency) 및 빈도 분석 결과

데이터 분석은 Python 3.11 환경에서 수행되었으며, 185편의 학술논문 초록을 대상으로 전처리를 실시한 결과 총 2,578개의 유효 단어가 도출되었다. 분석 과정에서는 ‘문화콘텐츠 관광’ 검색어와 직접적으로 연관된 단어를 제외한 후, 문헌 내 등장 빈도와 전체 문헌에서의 희소성을 동시에 반영하는 TF-IDF 분석을 적용하여 단어의 상대적 중요도를 평가하였다.

Table 4. 상위 빈출 키워드

(순위) 단어 빈도(%)	(순위) 단어 빈도(%)	(순위) 단어 빈도(%)	(순위) 단어 빈도(%)	(순위) 단어 빈도(%)
(1) 개발 315 (2.532)	(7) 해양 157 (1.262)	(13) 축제 127 (1.021)	(19) 예술 100 (0.804)	(25) 창출 74 (0.594)
(2) 자원 239 (1.921)	(8) 활성화 137 (1.101)	(14) 체험 120 (0.964)	(20) 방문 91 (0.731)	(26) 연계 69 (0.554)
(3) 산업 197 (1.583)	(9) 스토리 136 (1.093)	(15) 공간 106 (0.852)	(21) 관광지 85 (0.683)	(27) 전통 67 (0.538)
(4) 역사 180 (1.447)	(10) 한국 132 (1.061)	(16) 이미지 104 (0.836)	(22) 유산 77 (0.619)	(28) 상품 66 (0.530)
(5) 한류 168 (1.350)	(11) 도시 131 (1.053)	(17) 전략 101 (0.812)	(23) 공연 77 (0.619)	(29) 장소 64 (0.514)
(6) 가치 159 (1.278)	(12) 관광객 129 (1.037)	(18) 다양 101 (0.812)	(24) 정책 75 (0.603)	(30) 경제 64 (0.514)

상위 빈출 키워드의 분석 결과는 <Table 4>에 제시하였으며, <Table 5>의 TF-IDF 분석에서는 지역 문화자원과 스토리텔링-체험형 콘텐츠 관련 키워드(축제, 역사, 도시, 스토리, 체험)와 함께, 수요-상품-서비스 측면의 용어(관광객, 방문, 만족도, 여행상품, 서비스, 상품)가 상위권에 나타났다. 분석 결과, ‘개발’, ‘자원’, ‘산업’, ‘한류’, ‘역사’, ‘스토리’, ‘가치’ 등의 단어가 공통적으로 상위권에 포함되었으며, 이는 문화콘텐츠 관광 연구가 자원의 개발과 산업적 활용, 한류 확산, 가치 기반 스토리 발굴을 중심으로 전개되어 왔음을 시사한다.

Table 5. TF-IDF 분석 결과

(순위) 단어 TF-IDF 값 (%)	(순위) 단어 TF-IDF 값 (%)	(순위) 단어 TF-IDF 값 (%)	(순위) 단어 TF-IDF 값 (%)	(순위) 단어 TF-IDF 값 (%)
(1) 개발 11.800 (2.229)	(7) 도시 7.480 (1.413)	(13) 해양 6.349 (1.200)	(19) 방문 5.009 (0.946)	(25) 정책 4.229 (0.799)
(2) 자원 10.080 (1.904)	(8) 가치 7.077 (1.337)	(14) 관광객 6.096 (1.152)	(20) 여행상품 4.603 (0.870)	(26) 유산 4.062 (0.767)
(3) 한류 9.768 (1.845)	(9) 스토리 6.888 (1.301)	(15) 전략 5.976 (1.129)	(21) 예술 4.493 (0.849)	(27) 창출 3.944 (0.745)
(4) 산업 9.249 (1.747)	(10) 체험 6.864 (1.297)	(16) 이미지 5.739 (1.084)	(22) 서비스 4.456 (0.842)	(28) 상품 3.941 (0.744)
(5) 축제 8.749 (1.653)	(11) 한국 6.810 (1.287)	(17) 관광지 5.554 (1.049)	(23) 공연 4.384 (0.828)	(29) 장소 3.938 (0.744)
(6) 역사 8.130 (1.536)	(12) 활성화 6.641 (1.255)	(18) 공간 5.272 (0.996)	(24) 다양 4.236 (0.800)	(30) 경제 3.710 (0.701)

4.3. 토픽 모델링 분석 결과

문화콘텐츠 관광 관련 185편 논문의 전처리 단어를 대상으로 LDA 토픽모델링을 수행하여 최적 토픽 수 산정을 위해 토픽 수에 따라 일관성(Coherence) 점수와 혼란도(Perplexity) 점수를 비교하였으며, 모델 학습은 Gensim의 LdaMulticore로 진행하였다. 두 지표를 종합하면, <Fig. 1>에서 보듯이, 토픽 4는 coherence가 가장 높고 perplexity 개선 측면에서도 의미적 응집도와 모델 안정성이 가장 균형 있게 확보된 최적의 토픽 수로 판단된다. Coherence는 토픽 3에서 토픽 4(0.439168)로 가장 크게 상승하며 최고값을 기록한 이후, 토픽 5부터 7까지 완만히 하락하였고, 토픽 8과 토픽 9에서도 유의한 개선은 나타나지 않았다. 반면 Perplexity는 토픽 수 증가에 따라 전반적으로 감소하는 경향을 보였으며, 토픽 3에서 토픽 4로 소폭 감소한 뒤 토픽 9까지 점진적으로 낮아졌다.

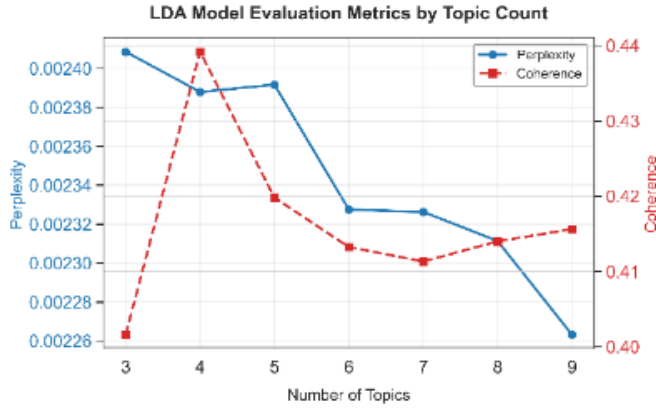


Fig. 1. Coherence & Perplexity

이에 따라 토픽 모델링 분석 결과는 <Table 6>과 같이. 국내 문화콘텐츠 관광 연구는 네 가지 주제로 구조화되었으며, 21.64~27.49% 범위로 비교적 균형 있게 분산되어 있는 것으로 나타났다.

Table 6. 토픽 수에 따른 Coherence 및 Perplexity 값 변화

토픽 수	Coherence 값	Perplexity 값	토픽 수	Coherence 값	Perplexity 값
토픽 3	0.401589	0.002408	토픽 6	0.413212	0.002327
토픽 4	0.439168	0.002388	토픽 7	0.411294	0.002326
토픽 5	0.419786	0.002352	토픽 8	0.413974	0.002311

토픽모델링(LDA) 결과 해석을 위해 각 논문이 특정 토픽을 얼마나 대표하는지를 나타내는 지표로 감마(Gamma) 값을 활용하였다. 감마 값은 문서의 토픽 귀속 확률(가중치)을 의미하며, 값이 클수록 해당 문서가 토픽 k의 특성을 더 강하게 반영하는 것으로 해석된다.

Table 7. 토픽 모델링 분석 결과

Topic1 (27.49%) 로컬 라이프스타일·해양 도시		Topic2 (25.73%) 감성·감각 콘텐츠와 해양어촌		Topic3 (21.64%) 지역사·공동체와 디지털·의료		Topic4 (25.15%) 인문·서사, 시장·모바일·정책	
해양	0.083	부산	0.044	의료	0.048	시장	0.03
커피	0.028	어촌	0.03	디지털	0.028	백제	0.028
제주	0.02	해양	0.03	인물	0.016	서비스	0.024
자치	0.017	노래	0.029	남도	0.016	인천	0.022
카페	0.017	캐릭터	0.027	낙후	0.015	순례	0.018
박물관	0.015	관광객	0.017	놀이	0.014	매력	0.018
음식	0.014	테마	0.017	조선	0.014	문학	0.017
인천	0.014	경관	0.016	해석	0.013	모바일	0.015
여가	0.012	소리	0.015	육구	0.013	정부	0.014
영상	0.012	경주	0.015	공동체	0.013	종교	0.014

토픽 모델링 분석 결과, <Table 7>과 같이 국내 문화콘텐츠 관광 연구는 네 가지 토픽으로 구조화되었으며, 각 토픽은 21.64~27.49% 범위로 비교적 균형 있게 분산되어 나타났다. 토픽 1은 여가, 커피·카페, 음식, 박물관, 영상, 해양, 제주·인천 등

의 단어를 중심으로, 로컬 생활문화와 일상적 소비 활동이 해양·섬 도시의 장소성과 결합된 문화콘텐츠 관광 연구 흐름을 보여준다. 이는 지역 일상성에 기반한 관광 경험이 문화자원과 자연환경과 연계되어 체류·경험 중심으로 확장되어 온 양상을 반영한다. 토픽 2는 노래소리, 캐릭터·테마, 경관, 관람객, 부산, 어촌·해양, 경주 등의 단어로 구성되며, 감성·감각적 경험을 중심으로 한 의미 축을 형성한다. 이는 음악·캐릭터·경관과 같은 감각적 콘텐츠와 서사를 활용해 해양·어촌 공간의 관광 경험을 설계하고, 자연·역사·생활문화 자원이 문화관광 콘텐츠로 논의되어 온 연구 축적을 반영한다. 토픽 3은 남도·조선·인물, 공동체·낙후, 놀이, 해석, 의료·디지털 등의 단어를 포함하며, 지역 정체성과 공동체 맥락을 기반으로 디지털 기술과 의료 서비스가 관광으로 확장되는 연구 흐름을 보여준다. 이는 문화적 서사와 사회적 맥락에 현대적 서비스 요소가 결합되며 관광의 기능과 범위가 확장되는 양상을 반영한다. 토픽 4는 백제·문학·종교·순례, 매력, 시장·서비스·모바일, 인천·정부 등의 단어로 구성되며, 역사·문학·종교 서사에 기반한 방문 동기과 모바일 관광 서비스, 정책 논의가 결합된 연구 흐름을 나타낸다.

한편, 토픽모델링 결과 해석을 위해 본 연구는 각 논문이 특정 토픽을 얼마나 강하게 대표하는지를 나타내는 감마(Gamma) 값을 활용하였다. 감마 값은 문서가 해당 토픽에 속할 확률을 의미하며, 값이 클수록 해당 문서가 토픽의 특성을 더 강하게 반영하는 것으로 해석된다. 이에 본 연구는 토픽 구조와 함께 감마 값이 높은 논문을 중심으로 각 토픽의 의미와 연구 흐름을 해석하였다.

4.3.1. 토픽 1: 여가 생활문화 및 해양 기반 문화콘텐츠 관광

토픽 1은 해안 및 도서연안 지역을 공간적 배경으로 한 연구와, 생활문화(여가, 음식, 커피, 카페) 및 문화자원의 전시·미디어화를 통해 관광 경험을 분석한 연구가 결합된 주제군으로 나타났다. 해양·제주·인천은 연구 대상이 해안 및 도서 지역에 집중되어 있음을 보여주며, <Table 8>에서 확인되듯 해양·섬 지역의 역사·문화 자원을 관광 자원 또는 관광 브랜드로 해석한 연구들이 감마 값 상위 논문에 포함되어 있다(원용태·고석규, 2010; 이웅규·강희래, 2021; 이창언, 2011). 이와 함께 지역사회와 지방자치단체의 역할을 다룬 연구 역시 해안 도시를 사례로 한 관광자원 개발과 문화정책 논의의 맥락에서 확인된다(최락인, 2007).

지역 식재료, 생활문화, 소비 공간을 관광 콘텐츠로 다룬 연구가 주요 논문으로 확인되며, 로컬 생활문화 기반 관광 콘텐츠에 대한 논의가 축적되어 왔다(김민규 외, 2012; 이웅규 외, 2019). 전시·디지털·미디어 관련 키워드는 박물관과 영상 자원을 중심으로 한 문화콘텐츠 관광 연구와 연결되며, 유물·전시 자원의 디지털 콘텐츠화, 영상 기반 지역관광 홍보, 한류 영상 콘텐츠의 관광 효과를 분석한 연구가 감마 값 상위 논문으로 나타났다(윤은호, 2016; 이창진, 2023; 주예진·남윤재, 2023). 종합하면, 토픽 1은 해양·도서 지역의 공간적 특성, 생활문화 기반 관광 경험, 문화자원의 전시·미디어화가 결합된 문화콘텐츠 관광 연구 주제군으로 정리되며, 이는 ‘문화가 전통·유산을 넘어 일상적 여가와 소비 경험으로 확장되어 관광 경험의 핵심 요소로 작동하고 있음을 보여준다.

Table 8. Topic 1 키워드-감마 값 상위 논문

키워드 그룹	연구자 (연도/γ)	핵심 주제
해양·도서 자원 (해양·제주·인천·자치)	이창언(2011/0.9642)	어촌 문화 자원의 유형과 관광 활용
	이웅규·강희래(2021/0.9831)	해양 문화 자원의 관광 활용
	원용태·고석규(2010/0.9748)	섬 역사·해양 문화관광자원 브랜드화
	최락인(2007/0.9731)	포항시 관광 자원 개발과 문화정책
생활문화 여가 콘텐츠 (여가·음식·커피·카페)	이웅규 외(2019/0.9797)	식재료 기반 섬 음식관광 콘텐츠
	김민규 외(2012/0.9660)	여가·소비 공간 스토리텔링과 관광화
	이웅규(2013/0.9481)	지역 축제 문화 관광 콘텐츠 개발
	박환영(2012/0.9794)	민속 문화의 문화관광자원 해석 틀
전시·미디어 영상 연계 (박물관·영상)	윤은호(2016/0.9641)	웹·영상 콘텐츠 기반 지역관광 홍보 전략
	이창진(2023/0.9731)	박물관·전시 3D 디지털 콘텐츠 관광상품
	왕남 외(2015/0.9730)	한류 콘텐츠 이미지와 관광 인식·참여
	주예진·남윤재(2023/0.9485)	한국 드라마 시청과 해외 관광객 방문

4.3.2. 토픽 2: 해양공간과 감성·상징 요소가 결합된 문화콘텐츠 관광

토픽 2는 해양 및 연안 공간 자원(부산·어촌·해양·경관·경주)에 경관·노래·소리·관람 경험·테마 등 감성적·상징적 문화 요소를 결합하여 관광 경험을 구성하는 문화콘텐츠 관광 연구가 집중된 주제군으로 해석된다. <Table 9>에서 확인되듯, 이는 부산 해양문화콘텐츠의 활용과 변용(김남석, 2017), 어촌 공동체 기반 해녀 문화콘텐츠(유형숙·손경화·이정희, 2018), 해양·섬 관광지의 풍수와 경관 해석(이웅규·김용완, 2016) 등 감마 값 상위 논문을 통해 확인된다. 또한 경주 해양 K-Culture 관광콘텐츠 전략(안희자·한진석, 2022)과 지명 언어자원을 활용한 도시 이미지 연구(김억조, 2021)는 해양·연안 공간과 지역 정체성이 결합된 문화콘텐츠 관광 논의의 흐름을 보여준다.

캐릭터·테마·노래·소리와 같은 키워드는 장소의 상징성과 감성적 의미를 매개로 관광객 경험을 구성하려는 연구 경향을 보여준다. 대중가요 노랫말과 장소 감성의 관계를 분석한 이학주(2014), 노래비 콘텐츠와 내포제 소리를 지역 문화관광 자원으로 논의한 정종기(2018), 최락인(2019), 정미영(2011)의 연구는 소리와 감성이 지역 공간의 의미를 강화할 수 있음을 시사한다. 또한 전통 의례·공연·도시 공원 재생을 다룬 김태현·박숙진(2014), 공진희(2024), 조준희(2016)의 연구는 공간 자원에 감성·상징 요소를 결합한 관광 경험 설계가 토픽 2의 핵심 연구 흐름임을 보여준다.

Table 9. 토픽2 키워드-감마 값 상위 논문 대응표

키워드 그룹	연구자 (연도/γ)	핵심 주제
해양·어촌 장소 (부산·어촌·해양·경주·경관)	김남석(2017/0.9833)	부산 해양 문화콘텐츠의 활용과 변용
	유형숙 외(2018/0.9656)	어촌 공동체 기반 해녀 문화 콘텐츠
	이웅규·김용완(2016/0.9610)	해양·섬 관광지의 풍수·경관 해석
	안희자·한진석(2022/0.9687)	경주 해양 K-Culture 관광콘텐츠
	김억조(2021/0.9704)	지명 언어자원과 경주 도시 이미지
테마 콘텐츠 (관광객·캐릭터·테마)	김태현·박숙진(2014/0.9737)	전통 의례 콘텐츠와 관람객 만족
	공진희(2024/0.9821)	전통 공연 기반 관광객 참여형 콘텐츠
	조준희(2016/0.9706)	도시 공원 재생형 테마 관광콘텐츠
소리·감성 (노래·소리)	이학주(2014/0.9845)	대중가요 노랫말과 장소 감성 관광
	정종기(2018/0.9734)	남동부 대중가요 콘텐츠 지역 관광
	최락인(2019/0.9680)	부산 노래비 기반 지역 문화관광 정책
	정미영(2011/0.9661)	내포제 소리의 문화관광 콘텐츠화

4.3.3. 토픽 3: 지역 공동체 역사 서사와 디지털·의료 확장형 문화콘텐츠 관광

토픽 3은 지역 역사서사 자산을 기반으로 한 콘텐츠화 (남도·조선·인물·해석), 공동체 공간의 관광 전환(낙후·공동체·놀이), 그리고 의료·디지털 매개 이미지 확장(의료·디지털·육구)이 결합된 연구 흐름을 반영한다. <Table 10>에서 확인되듯, 먼저 남도·조선·인물·해석 키워드는 지역의 역사·문화 자산을 인물 서사와 문화원형 중심으로 관광 콘텐츠로 전환하려는 경향을 나타내며, 남도 문화원형 기반 관광 연구(이윤선, 2007), 연행노정 역사 서사 활용 연구(신춘호, 2015), 문화유산 의미 재해석 연구(김규호, 2011), 전설 기반 스토리 콘텐츠 연구(여세주, 2010), 역사인물 서사 활용 연구(김주연, 2025)에 의해 지지된다.

다음으로 낙후·공동체·놀이는 관광을 지역의 생활공간과 공동체 맥락에서 재해석하려는 연구 흐름을 보여주며, 낙후·비주류 지역 문화관광 자원을 재조명한 연구(구완희, 2016)와 감성·체험·놀이 중심 관광콘텐츠를 논의한 연구(강준수, 2024)가 이를 뒷받침한다. 한편 의료·디지털·육구는 한류 콘텐츠 문화콘텐츠 및 미디어 인물에 대한 동일시 육구가 의료관광 이미지 및 관광 소비 행태로 확장되는 경향을 반영한다(이려정·정병용, 2016; 정정아·남윤재, 2015)를 통해 구체화된다.

Table 10. 토픽3 키워드-감마 값 상위 논문

키워드 그룹	연구자 (연도/γ)	핵심 주제
지역사·콘텐츠화 (남도, 조선, 인물, 해석)	이윤선(2007/0.9862)	남도 문화원형과 지역 문화산업·관광 콘텐츠화
	신춘호(2015/0.9711)	조선시대 연행노정의 역사 서사의 관광 콘텐츠
	김규호(2011/0.9771)	신라 우물의 의미 재해석을 통한 관광자원화
	여세주(2010/0.9718)	우산국 전설(우해왕)을 활용한 스토리 개발
	김주연(2025/0.9712)	여성 의순공주 서사와 문화관광 콘텐츠
공동체 공간 관광화 (낙후, 공동체, 놀이)	구원희(2016/0.9767)	낙후·비주류 서울동북 지역의 문화관광자원
	강준수(2024/0.9737)	공주 생활공간을 활용한 감성·체험 놀이 콘텐츠
	민웅기 (2012/0.9739)	지역 공동체 역사와 문화콘텐츠의 관광화
기능·기술·이미지 (의료, 디지털, 욕구)	권태일(2019/0.9771)	건축문화시설의 디지털화와 관광 확장 (부산)
	이려정·정병웅(2016/0.9725)	한류 콘텐츠와 의료관광 이미지 형성
	정정아·남윤재(2015/0.9713)	중국인의 한류스타 동일시 욕구와 관광기념품

4.3.4. 토픽 4: 문학·종교 서사와 모바일 서비스·지역 연계형 문화콘텐츠 관광

토픽 4는 <Table 11>에서 확인되듯 서사 기반 방문 맥락(백제·문학·종교·순례), 관광 서비스·모바일 환경(시장·서비스·모바일), 지역·정책·목적지 매력 요인(인천·경부·매력)이 함께 나타나는 다층적 연구 흐름을 반영한다. 이러한 결과는 토픽모델링이 문헌 단위의 단어 동시 출현 패턴을 바탕으로 잠재 주제를 추정하는 분석 방법이라는 점에서, 관련 키워드들이 동일 문헌 내에서 반복적으로 함께 출현하며 콘텐츠 자산, 서비스·기술 환경, 지역·정책 맥락이 동일한 연구 맥락 안에서 반복적으로 함께 논의되어 하나의 토픽으로 식별되었음을 의미한다. 따라서 토픽 4가 다층적인 구성을 보이는 것은 문화콘텐츠 관광 연구가 다양한 요소를 통합적으로 다뤄 온 연구 축적의 특성을 반영한 결과로 이해할 수 있다.

Table 11. 토픽4 키워드-감마 값 상위 논문

키워드 그룹	연구자 (연도/γ)	핵심 주제
역사 콘텐츠 (백제)	안상경(2010/0.9810)	백제 역사 삼천궁녀진혼제 관광자원화
	박철희(2024/0.9738)	백제 문화관광 거점 도시 육성 전략(공주)
	강병길 외(2018/0.9596)	VR 기술 기반 백제 문화관광 콘텐츠 개발
문학 서사 콘텐츠 (문학·종교·순례)	모희준·김정화(2007/0.9816)	근대 문학 속 다방·카페 공간의 문화관광 활용
	김도형·이승권(2022/0.9750)	신안 12사도 순례길의 문화관광 콘텐츠화
	송현동(2017/0.9661)	종교 문화관광 콘텐츠의 잠재성과 활용
시장·모바일 서비스·지역 매력성 (시장, 서비스, 모바일, 매력, 인천, 경부)	윤영득(2007/0.9770)	부산 자갈치 시장 장소성 기반 문화관광 상품
	이해성·권준희(2010/0.9663)	모바일 기반 문화관광 서비스 이용자 경험
	왕학·김현태(2025/0.9574)	K팝 공연 체험 요소와 관광객 재방문 의도
	박혜윤·김민수(2022/0.9600)	SNS 인플루언서와 관광지 매력 인식 형성
	정혜영(2024/0.9803)	디지털 문화관광 산업 가치와 정부 역할
임혜원(2024/0.9607)	도시 축제 이해관계자와 브랜딩	

<Table 11>에서 확인되듯, '백제' 관련 연구는 백제 역사 축제의 관광자원화와 문화도시 육성 전략을 중심으로 역사·문화 자산의 관광 콘텐츠 전환 흐름을 대표한다(안상경, 2010; 박철휘, 2024). '문학'과 관련해서는 근대 문학 공간을 문화관광 자원으로 활용한 연구가 나타나, 문학적 장소가 관광 경험의 의미 형성에 기여할 수 있음을 보여준다(모희준·김정화, 2007). 또한 '종교·순례' 영역에서는 신안 12사도 순례길의 관광 콘텐츠화와 종교 문화관광의 잠재성을 분석한 연구가 포함되었다(김도형·이승권, 2022; 송현동, 2017).

이어 '모바일·서비스'와 관련해서는 모바일 기반 문화관광 서비스 이용 경험과 온라인 콘텐츠·관광 인식의 관계를 검토한 연구가 확인되어 디지털 환경에서의 문화관광 확장을 보여준다(이해성·권준희, 2010; 박혜윤·김민수, 2022). '시장'의 경우 자갈치 시장을 사례로 한 장소성 기반 관광 상품화 전략 연구가 전통 상업 공간의 문화관광 콘텐츠화 과정을 제시한다(윤영득, 2007). 마지막으로 '인천·정부·매력'과 관련한 연구들은 도시 축제와 문화콘텐츠를 매개로 한 관광지 매력 형성과 도시 브랜딩, 그리고 정책 환경 속에서의 문화관광 산업 가치와 정부 역할을 분석함으로써, 문화콘텐츠 관광이 지역 정책 맥락과 결합되어 논의되고 있음을 보여준다(임혜원, 2024; 정혜영, 2024).

5. 결론과 시사점

5.1. 토론 및 결론

본 연구는 2004년부터 2025년까지 발표된 국내 문화콘텐츠 관광 연구를 대상으로 텍스트 마이닝 분석을 실시하여, 해당 연구의 주제 구조가 다학제적·다층적 담론 축을 중심으로 조직되어 있음을 확인하였다. TF-IDF는 개별 단어의 중요도를 비교함으로써 연구 분야 전반에서 핵심적으로 다루어져 온 의제를 파악하는 기초 지표로 활용되며, 분석 결과 문화콘텐츠 관광 연구는 '개발', '자원', '산업', '한류' 등을 중심으로 자원 개발, 산업·정책 연계, 한류·축제, 스토리·체험, 관광객 행동과 만족, 도시·국가 등 지역성 기반의 논의로 전개되어 왔음을 보여준다.

한편 TF-IDF가 문헌별 분포 차이가 큰 핵심 단어의 우선순위를 제시하는 데 비해, 토픽모델링은 단어의 동시 출현 패턴을 바탕으로 문헌 내 맥락적 주제 구조를 확률적으로 도출한다. 이에 따른 LDA 토픽모델링 결과, 문화콘텐츠 관광 연구는 네 가지 주요 담론 축으로 구조화되어 있음을 확인하였다.

토픽별 의미와 해석은 <Table 12>와 같이 해양로컬 라이프스타일 관광, 해양어촌 기반 감성·경관 체험, 지역 공동체·문화 서사, 관광 서비스·인문·종교 서사의 네 가지로 구분된다. 이는 문화콘텐츠 관광 연구가 자연환경, 생활문화, 감성·서사, 지역 정체성, 관광 서비스와 정책 요소가 복합적으로 결합된 구조 속에서 전개되어 왔음을 보여준다. 구체적으로 토픽 1은 로컬 문화와 여가일상 소비를 중심으로 한 체류·경험형 관광 흐름을, 토픽 2는 감성적 콘텐츠를 활용한 해양어촌 공간의 경험 설계를 강조한다. 토픽 3은 지역 역사·서사와 디지털·의료 서비스가 결합된 확장형 관광 논의를 반영하며, 토픽 4는 문학·종교 서사에 관광 서비스와 정책 논의가 결합된 방문 맥락을 중심으로 콘텐츠 기반 관광의 확장을 보여준다. 이러한 다층적 토픽 구성은 단어의 동시 출현 패턴을 기준으로 주제를 도출하는 토픽모델링의 방법론적 특성에 기인하며, 문화콘텐츠 관광의 다양한 요소가 하나의 연구 맥락 안에서 통합적으로 논의되어 온 연구 축적의 특성을 반영한 결과로 해석할 수 있다.

한편 LDA 토픽모델링은 개별 문서가 단일 토픽에 고정되는 것이 아니라 복수의 토픽에 확률적으로 할당되는 특성을 지닌다. 이에 따라 감마 값을 기준으로 제시된 토픽별 대표 논문은 해당 문서가 특정 토픽에서 상대적으로 높은 확률을 보이는 사례로 이해할 필요가 있으며, 토픽 간 경계 또한 엄격히 구분되기보다 상호 중첩 가능성을 전제로 해석할 수 있다.

Table 12. 토픽 모델링 분석결과 중심어와 의미 해석

토픽	토픽별 주요 단어	의미-해석	관련 문헌
토픽 1 여가 생활문화와 소비 문화와 해양	여가, 커피, 카페, 음식	지역 카페-미식 취향을 반영한 일상적 소비 경험	김민규 외(2012); 이웅규(2013)
	박물관	지역 문화시설과 연계된 문화자원 기반 관광 경험	윤은호(2016); 이창진(2023)
	영상	지역 홍보와 이미지 형성을 위한 미디어 콘텐츠	왕남 외(2015); 주예진-남윤재(2023)
	해양, 제주, 인천	해양-해안 자연환경 자원과 섬-항만 도시의 장소성	이웅규-강희래(2021); 이창연(2011); 원용태-고석규(2010); 최락인(2007)
토픽 2 감성-감각적 콘텐츠와 해양어촌	노래, 소리	지역 서사와 음악을 활용한 감성-음향 기반 체험	김지영-강상국(2024); 이창주(2014); 정미영(2011); 정종기(2018); 최락인(2019)
	캐릭터, 테마	서사캐릭터를 활용한 콘텐츠형 관광 기획	공진희(2024); 조준희(2016)
	경관, 관람객	해안도시의 시각적 경험과 관람-체험이 결합	이웅규-김용완(2016)
	부산, 어촌, 해양	해양관광 대도시 사례와 어촌-해안 공간의 장소성	김남석(2017); 유형숙 외(2018)
토픽 3 지역사와 디지털-의료 융합형	경주	역사문화 자원과 해양 연안 특성이 결합된 사례	김억조(2021); 안희자-한진석(2022)
	남도, 조선, 인물, 해석	지역 정체성을 구성하는 역사문화 서사의 해석	김주연(2025); 신춘호(2015); 김규호(2011); 여세주(2010); 이윤선(2007)
	공동체, 욕구, 낙후, 놀이	지역 공동체 발전 요구와 생활문화 기반 체험	강준수(2024); 구완희(2016); 민웅기(2012)
토픽 4 문학-종교 서사 기반 모바일 서비스 및 정책	의료, 디지털	관광 및 생활 영역에서의 디지털-의료 접근성 확장	권태일(2019); 이려정-정병용(2016); 정경아-남윤재(2015)
	백제, 문학, 종교, 순례	문학-종교 서사를 기반으로 한 관광 콘텐츠	강병길 외(2018); 박철희(2024); 송현동(2017); 안상경(2010)
	매력	관광 방문을 유도하는 핵심 매력 요인	박혜윤-김민수(2022); 왕학-김현태(2025)
	모바일, 시장, 서비스	환경 변화에 대응한 모바일 기반 관광 서비스	윤영득(2007); 이해성-권준희(2010)
	인천, 정부	지역 사례를 중심으로 한 정책-거버넌스 맥락	임혜원(2024); 정혜영(2024)

또한 본 연구는 문화콘텐츠 관광의 이론적 보편 모델을 제시하기보다는, 국내 선행연구에서 어떠한 주제들이 결합되어 논의 되어 왔는지를 토픽 모델링을 통해 파악하는 데 초점을 두었다. 핵심 검색어가 제외된 상태에서는 지리적 대상이나 사례 관련 단어들만 상대적으로 두드러져 보이는 결과가 나타날 수 있다. 한편, 일부 토픽에서 특정 지역 관련 키워드가 집중적으로 도출된 결과는, 국내 문화콘텐츠 관광 연구가 지역 자원과의 결합을 통해 전개되어 온 연구 환경의 특성을 반영한 것으로 해석할 수 있다. 구체적으로 토픽 1과 토픽 2에서는 해양 관광 문화콘텐츠 관련 주제가 두드러진 반면, 토픽 3과 토픽 4에서는 남도, 백제, 공주 등 내륙 지역을 중심으로 한 역사-문화 콘텐츠 연구가 도출되었다. 이러한 결과는 국내 문화콘텐츠 관광 연구에서 지역적-공간적 맥락이 주제 구성에 중요한 설명 요인으로 작용하고 있음을 시사한다(오정심, 2020).

본 연구 결과는 소셜미디어 담론을 대상으로 TF-IDF 및 CONCOR 분석을 수행한 이상학(2024)과 연구 범위, 방법론, 결과 측면에서 차이를 보인다. 이상학(2024)은 포털-온라인 데이터를 활용해 문화콘텐츠 관광에 대한 사회적 관심 흐름을 분석하고, '관광', '관광지', '기획', '글로벌', '산업' 등 실천-산업 중심의 키워드 군집과 '축제', '지역', '산업', '예술', '지원', '체형' 등의 주요 키워드를 도출하였다. 반면 본 연구는 학술논문을 분석 단위로 토픽 구조를 검토함으로써, 지역별 문화콘텐츠의 관광적 활용에 대한 학문적 축적 양상을 해석하고자 하였다. 이는 문화콘텐츠 관광 논의가 미디어 담론과 학술 연구라는 상이한 분석 층위에서 서로 다른 논의 구조를 형성함을 시사한다.

5.2. 문화콘텐츠 관광 연구동향 분석의 학술적 함의

본 연구는 문화콘텐츠 관광 연구동향 분석을 통해 관광 맥락에서 문화콘텐츠 주제가 교차하는 연구의 지식 구조를 실증적으

로 검토하였다는 점에서 학술적 의의를 지닌다. 기존의 문화콘텐츠 전반을 대상으로 한 연구동향 분석과 달리, 본 연구는 관광·문화콘텐츠가 결합되는 문화콘텐츠 관광 연구를 독자적 분석 단위로 설정함으로써, 문화콘텐츠 관광이 문화콘텐츠 산업의 단순한 파생 영역이 아닌 구별되는 융합 연구군으로 이해될 수 있음을 제시하였다. 문화콘텐츠 일반 연구에 머물렀던 기존 논의를 관광 맥락에서 심화하고, 국내 문화콘텐츠 관광 연구가 형성해 온 주제 구성과 논의 축을 보다 명확히 드러냈다. 아울러 본 연구에서 도출된 토픽 구조의 주요 키워드는 관광학 및 관련 학문 분야에서 문화콘텐츠를 다루는 교육과정과 연구 주제를 검토하는 데 참고 가능한 주제 유목을 제공한다.

토픽모델링 분석 결과, 문화콘텐츠 관광 연구는 해양·로컬 라이프스타일, 감성·경관 체험, 지역 서사, 서비스·정책 등의 주제가 상호 연계·분화되는 방식으로 전개되어 왔음이 확인되었다. 이는 지역 환경, 여가, 감각적 체험, 서사, 문화자원, 매체 요소가 반복적으로 결합되며 주제화되어 온 문화콘텐츠 관광 연구의 융합적 특성을 시사한다. 나아가 이러한 결과는 문화콘텐츠 관광이 지역적 특성과 문화콘텐츠 자산 활용 맥락에서 논의되어 왔음을 보여주며, 지역 자원과 문화콘텐츠의 연계를 강조한 오경심(2020)의 연구와도 궤를 같이한다.

본 연구는 포털 데이터를 활용해 문화콘텐츠관광의 트렌드 변화를 분석한 이상학(2024)과 달리, 분석 대상과 방법론, 결과에서 차별성을 지닌다. 이상학(2024)이 2024년 4-9월 뉴스·블로그·카페·웹 문서 등 소셜미디어 데이터를 통해 사회적 관심 담론과 키워드·네트워크 구조를 제시한 데 비해, 본 연구는 학술논문을 분석 단위로 문화콘텐츠 관광 연구의 논의 구조와 학문적 축적 양상을 구조적으로 검토하였다. 이는 문화콘텐츠 관광 주제가 미디어 담론과 학술 연구라는 상이한 분석 층위에서 서로 다른 해석 방향을 가질 수 있음을 보여준다.

한편 본 연구는 문화콘텐츠 관광 연구에 대해 토픽모델링과 TF-IDF 분석, 감마 값 상위 논문 및 내용분석을 병행하여 핵심 개념 분포와 주제 구성을 정량적으로 확인하였다. 비록 이러한 분석이 문화콘텐츠 관광의 개념적 범주를 단정적으로 규정하는 데에는 한계가 있으나, 후속 연구를 위한 참고 기준과 연구 방향 설정에 기초적 시사점을 제공한다. 분석 결과, 자원 개발·한류·산업·축제·스토리 관련 논의와 함께 지역 중심 여가 콘텐츠, 감각적 경험, 영상·디지털 콘텐츠가 결합된 연구 경향이 확인된 반면, 산업 구조 발전을 직접적으로 다룬 연구는 상대적으로 제한적인 것으로 나타났다.

5.3. 실무적 함의 : 문화콘텐츠 관광산업 발전 전략

문화콘텐츠 관광 연구동향 분석은 실무적으로 두 가지 의미를 지닌다. 첫째, 연구 흐름과 토픽 구조·비중에 대한 분석은 지역 문화콘텐츠 관광 정책과 산업 전략 수립을 위한 간접적 기초 자료로 활용될 수 있으며, 주제 결합 양상과 담론 구조는 향후 보완·확장 요소를 판단하는 근거를 제공한다. 예컨대 토픽 1·2에서는 해양·연안 도시를 중심으로 여가, 감성·감각적 체험, 커피·음식 등 일상 소비형 문화콘텐츠와 감각 자원의 결합이 반복적으로 나타나, 문화콘텐츠 관광이 문화유산 재해석을 넘어 여가 일상 소비 콘텐츠로 확장되고 있음을 시사한다. 이는 미식·카페 문화, 감성 체험, 디지털 미디어 경험이 지역 문화콘텐츠 개발의 유의미한 전략이 될 수 있음을 보여준다. 반면 토픽 3·4에서는 남도 및 백제 문화권을 중심으로 지역 인물·역사 서사·시장 콘텐츠의 결합이 확인되어, 지역 유형에 따른 차별화된 문화콘텐츠 관광 전략의 필요성을 시사한다.

둘째, 학술적 축적 수준과 논의 범위에 대한 검토는 정책·산업 수요에 비해 연구가 미흡한 영역을 식별하는 기초 자료를 제공함으로써, 지역 문화콘텐츠 관광 산업 전환 논의의 가능성을 점검하게 한다. 기존 연구는 지역 문화콘텐츠의 관광 자원화에 주로 집중되어 왔으며, 생산·유통·경험 과정, 가치 창출, 산업 구조와 수익 모델, 지식재산권과 커머스 전환을 포괄적으로 다룬 논의는 제한적인 것으로 나타난다. 이는 문화콘텐츠가 관광 경험 속에서 유통·소비되어 경제적 가치로 연결되는 경로에 대한 체계적 분석이 충분히 축적되지 않았음을 의미하며, 향후에는 창작·제작·유통·소비·방문·매출·재투자·산업 확장으로 이어지는 가치사슬 연계 구조에 대한 학술적 논의가 요구된다(이혜정·함창호·최환석, 2025).

문화콘텐츠 관광은 개별 콘텐츠나 단편적 관광 사업을 넘어 콘텐츠·관광·산업 간 상호 연계의 필요성이 논의되어 왔으며(이혜정 외, 2025), 이에 본 연구는 지역 문화콘텐츠 관광 산업 발전을 위한 네 가지 전략과 구체적 정책 방향 및 산업 적용 사례를 <Table 13>에 제시하였다.

Table 13. 문화콘텐츠 관광 산업 발전을 위한 정책 방향

구분	실행주체	내용과 수단	산업성 핵심 요소	사례(현장 적용)
관광 경험 -지역 문화 콘텐츠 브랜드 -커머스 연계 강화	지자체, 콘텐츠 스튜디오, 로컬 크리에이터, 플랫폼 기업	관광-커머스-플랫폼 연계, 공동 브랜드 정책, 소비 연계 인센티브, 지역 커머스 플랫폼 구축	관광-콘텐츠-지역 산업이 연동되는 수익 구조 설계 (경험 → 브랜드 → 상품-굿즈 매출 → 지역 경제 기여)	강릉 커피 투어: 카페·박물관·로스팅 체험 → 매출 확대 전주 한지 관광: 체험 → 굿즈 산업 성장
실감형 기술 기반 관광 콘텐츠 산업	콘텐츠 제작사, 관광공사·DMO, 지자체, 공공 문화기관, 지역 박물관·재단	지역 자원의 AI·XR 전환, 콘텐츠 클러스터 조성, 경험 설계 플랫폼 구축	기술 기반 생산-유통-경험 : 디지털 체험·실감 콘텐츠· 플랫폼 확장	수원화성 XR 복원 콘텐츠 및 체험 → 구전과 방문 촉진 경주 신라 역사 관광: 스토리 → AR 투어 → 아간 미디어 아트 → 굿즈·전시 확장
인력·제도 기반 융합형 전문 인력 양성과 연구·제도 강화	중앙정부(문체부·과기부), 공공 연구재단, 지자체, 대학·연구기관	지역기업-대학-관광 연계 협력 구조 및 실증연구, 디지털 교육, R&D, 산학관 파이프라인	스토리-체험-상품-전시로 확장되는 가치사슬 구축	부산 영화·영상 관광 스토리텔링 투어 인력양성: 촬영지 관광화 → VR 체험 → 대학영화제·스튜디오 연계
지역자원 기반 IP 확장 가치사슬 구축	지자체, 공공 IP 기관, 콘텐츠 기업, 미디어·플랫폼 사업자, 지역 상공인·관광사업자	IP 공공뱅크, 디지털 아카이브, IP 보호·상용화 제도 지역·기업-플랫폼 협력	IP 기반 확장성 강화: 스토리·상징의 확장 가능한 IP 체계 구축, 창작·기획- 체험-유통-재생산	신안 기증·소악도 순례길: 스토리 IP → 영상·굿즈·투어 → 전시·축제·브랜드 확장

첫째, 문화콘텐츠 관광 경험을 지역 브랜드 확장과 매출로 연결하는 커머스 연계 전략이 요구된다. 강릉 커피 산업의 로스팅·커팅·아카이브 투어 사례(강준수, 2023; 김은희, 2013), 인삼 산업(이익수, 2008), 도자 산업(조성남, 2021)에서 확인되듯, 관광 경험은 지역 환경과 결합된 상품을 통해 브랜드 자산 형성과 실질적 매출 증가로 연결될 수 있다. 이를 체계화하기 위해서는 공동 브랜드 체계 구축, 커머스 연계 플랫폼 운영, 지역 상품 마케팅 배우처와 같은 산업 순환 장치가 필요하며, 디지털 플랫폼은 콘텐츠의 지속적 업데이트와 상품 확장을 지원하는 핵심 인프라로 기능한다(권태일, 2023; 이병석, 2021).

둘째, 지역자원을 기반으로 한 문화콘텐츠 관광과 실감형 기술이 융합된 산업에 대한 정책적 지원이 필요하다. 생성형 AI, AR, VR, XR, 메타버스 등 디지털 기술은 상호작용성과 몰입도를 강화함으로써 관광 경험의 질을 확장한다. 이에 따라 지역 문화자산을 인물 기반 테마 콘텐츠, 지역 기록 디지털 아카이빙, 지역 서사 중심 경험 브랜딩 등으로 전환하는 과정에서 콘텐츠 기업, 플랫폼 사업자, 지역 간 협력을 촉진하는 지원 체계가 요구된다.

셋째, 지역 인물·설화·유산과 같은 문화자원을 산업적 자산으로 전환하기 위해서는 콘텐츠 지식재산(IP)화와 미디어 플랫폼 기반 체계 구축이 중요하다. 문화콘텐츠는 지역 관광 산업 성장을 견인하는 자원으로 제도화되어 왔으며(문화체육관광부, 2025b), 디지털 아카이브·IP 공공뱅크·제작 펀드·플랫폼 유통 체계는 지역 스토리와 유산의 산업화 가능성을 확대한다. 특히 태권도의 IP 등록·콘텐츠 제작·라이선싱·플랫폼 유통으로 이어진 사례는 이러한 전환 구조의 실효성을 보여주며(최영재·박경범, 2023), 인력·커머스·기술·IP 기반 전략은 문화콘텐츠 관광을 지역 산업과 연동된 체계로 정착시키는 핵심 조건으로 기능한다.

5.4. 연구의 한계점 및 향후 연구 방향

축소도시와 지방소멸 문제는 로컬 문화콘텐츠와 관광의 역할을 재조명하게 하는 사회적·정책적 배경으로 작용하고 있다. 이에 따라 문화예술 콘텐츠 개발과 관광·상업 활동의 연계를 통해 생활·관계인구를 확대하려는 요구가 증가하고 있으며, 문화콘텐츠 관광은 지역 고유의 관광 자원과 정체성을 기반으로 지역 발전에 기여하는 융합적 대응 전략으로 이해될 수 있다(노수경 외,

2024). 이는 관광 분야에서 문화콘텐츠 연구와 융합관광콘텐츠의 실천 영역이 확장될 가능성을 시사한다. 이러한 배경에서 본 연구는 관련 연구의 축적 양상을 조망하고자 하였으나, 다음과 같은 한계를 지닌다.

문헌 수집이 학술 데이터베이스의 메타데이터에 기반하여 이루어짐에 따라, 문화콘텐츠 관광과 개념적으로 연관된 연구라도 문화콘텐츠-관광 관련 용어가 제목-초록-키워드에 명시되지 않은 경우 분석 대상에서 제외되었을 가능성이 있다. 실제로 본 연구의 주요 검색어를 제목에 포함한 연구들은 문화콘텐츠의 기획·개발·운영이 관광 경험으로 전환되는 양상을 다룬 경우가 많았으나, 관광 또는 문화콘텐츠 맥락 중 한쪽의 논의가 제한적인 연구도 확인되었다. 이로 인해 연구자 판단과 자료 수집·분석 방식의 특성상 문화콘텐츠와 관광의 실질적 결합을 다룬 일부 연구가 제한적으로 포착되었을 가능성이 존재한다.

토픽모델링의 방법론적 특성상 반복적으로 출현하는 단어의 확률적 분포를 중심으로 분석이 이루어지므로, 본 연구는 거시적 수준에서 문화콘텐츠 관광 연구 동향을 파악하는 데 초점을 두었다. 이로 인해 지역별 연구를 세밀하게 구분하거나, 문화콘텐츠 관광에 대한 전반적 모델을 제시하거나, 세부 개념 간 위계적 관계를 충분히 드러내는 데에는 일정한 한계가 존재한다. 향후 문화콘텐츠 관광 메타연구에서는 개념적 범주와 분석 유목에 대한 학문적 공감대 형성과 함께, 관광과 문화콘텐츠가 교차하는 영역에서 정책적 분류 체계가 축적될 경우 상위 수준의 분석을 통해 연구 지형을 보다 종합적으로 조망할 수 있을 것이다. 이를 바탕으로 지역별 문화적 감성과 자원 맥락의 차이를 전제해 지역 분포 분석, 내륙형 문화자원·도시 문화콘텐츠·디지털·가상공간 등 다양한 공간적 맥락을 포괄하는 내용 분석, 그리고 해외 연구와의 연계 및 시기별 변화와 담론 전환을 검토하는 분석 프레임의 적용을 통해 연구 주제의 진화와 확장 경로에 대한 이해를 심화할 수 있을 것이다.

본 연구의 산업적·정책적 시사점은 개별 사례나 현장 자료에 직접 근거한 결과라기보다, 기존 연구 축적을 해석하는 과정에서 도출된 간접적 논의에 해당한다. 이에 후속 연구에서는 이론틀 구축과 전문가·정책 담당자·실무자 조사를 병행하여 학술 연구와 산업 현장 간의 간극을 실증적으로 보완할 필요가 있다. 또한 AI 기술 도입, 플랫폼화, 실감 콘텐츠(XR·메타버스) 등 산업 환경 변화에 대응하여 분석 범위와 방법론을 확장하고, 문화콘텐츠 요소가 관광 경험과 소비, 재방문 및 확산으로 이어지는 산업적 가치사슬과 기술 간의 연계를 검토하는 학제 간 연구가 요구된다.

종합하면, 본 연구는 ‘문화콘텐츠 관광’을 독자적인 분석 단위로 설정함으로써, 문화콘텐츠 관광이 문화콘텐츠의 파생적 적용 영역이 아니라 전통적 문화관광이나 콘텐츠 관광과 구별되는 융합 연구군임을 보여주는 학술적 근거를 제시하였다. 본 연구의 결과는 문화콘텐츠 관광 연구가 축적해 온 논의 범위와 주제 구성을 이해하기 위한 하나의 관점을 제공하며, 지역 문화콘텐츠 개발을 통한 관광 활성화를 위한 실무적 논의를 검토하는 데 참고 가능한 근거로 활용될 수 있다. 아울러 관광학 맥락에서 문화콘텐츠 관련 교육과정을 검토하는 과정에서도 주제 유목 설정과 연구 지형 조망을 위한 기초 자료로 기능할 수 있을 것이다.

References

- 강병길·이완복·유석호(2018). 휴대용 가상현실 안경을 접목한 백제문화 관광 콘텐츠 개발. 『Journal of the Korea Convergence Society』, 9(1), 317-323.
- 강인원(2010). 문화콘텐츠관광의 기대·성과 속성과 만족도, 충성도 영향관계 연구. 『관광연구』, 25(2), 83-109.
- 강준수(2018). 축제를 통한 지역관광 상품 개발 고찰: 이태원지구촌축제를 중심으로. 『이벤트컨벤션연구』, 31, 167-188.
- 강준수(2023). 문화관광상품으로서의 커피 소비 활성화 고찰. 『융합관광콘텐츠연구』, 9(2), 35-50.
- 강준수(2024). ‘공주’ 감성 어드벤처 투어를 통한 지역문화 관광콘텐츠 활성화 방향성 고찰. 『이벤트컨벤션연구』, 54, 65-84.
- 공진희(2024). 전통공연 예술을 활용한 문화관광 콘텐츠 개발사례 연구: 몽골 울란바토르 전통공연을 중심으로. 『유라시아연구』, 21(3), 319-331.

- 구완희(2016). 또 다른 서울 여행: 서울 동북 4구 문화관광 자원의 재발견. 『인문과학연구』, 23, 9-32.
- 권유홍·권혁린(2007). IPA를 통한 문화콘텐츠 활용 관광상품의 발전방안 모색: 만화, 애니메이션, 게임 및 캐릭터 분야를 중심으로. 『관광레저연구』, 19(3), 343-359.
- 권태일(2019). 도시관광 활성화를 위한 건축문화시설의 디지털 데이터화 응용 연구: 부산지역 주요 건축문화시설의 공간구문론 사례분석을 중심으로. 『MICE 관광연구』, 19(1), 179-197.
- 김규호(2011). 문화유산의 재해석과 관광자원화: 경주 지역 신라 우물을 중심으로. 『관광연구논총』, 23(2), 3-23.
- 김남석(2017). 부산 해양관광콘텐츠의 활용과 변용에 관한 연구. 『항도부산』, 33, 301-333.
- 김도형·이승권(2022). 전남 신안 기점·소악도 12사도 순례길과 문화관광 콘텐츠. 『유라시아연구』, 19(3), 77-96.
- 김민규·박수정·박찬민·박병권·김승환(2012). 지속가능한 여가 문화관광콘텐츠 개발을 위한 스토리텔링 개발과 증강현실 기반 모바일 플랫폼 활용 방안 연구: 평창군 사례를 중심으로. 『한국콘텐츠학회논문지』, 12(8), 432-446.
- 김억조(2021). 언어문화를 활용한 '경주의 이미지 제고 방안. 『문화와융합』, 43(7), 13-26.
- 김은희(2013). 강릉 커피투어의 문화콘텐츠를 활용한 해양관광 활성화 방안. 『한국도서연구』, 25(4), 95-116.
- 김자영·강상국(2024). 사운드스케이프 개념에서 본 지역문화자원의 관광콘텐츠 활용 방안 연구: 국립대관령치유의숲을 중심으로. 『융합관광콘텐츠연구』, 10(2), 161-178.
- 김주연(2025). 의정부 역사인물 의순공주 문화관광콘텐츠 개발 방안. 『한국콘텐츠학회논문지』, 25(10), 102-111.
- 김지영·노동조(2023). 토픽모델링을 활용한 4차 산업혁명 분야의 국내 연구 동향 분석. 『한국비블리아학회지』, 34(4), 207-234.
- 김태현·박승진(2014). 중요 묘현례의 관광서비스 환경이 콘텐츠의 내재적 가치를 매개로 관람객 만족도에 미치는 영향. 『동북아관광연구』, 10(1), 19-36.
- 노수경·이경진·박재현·김찬우(2024). 문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027 (기초연구 2024-05). 한국문화관광연구원.
- 류준호·윤승금(2010). 생태계 관점에서의 문화콘텐츠 산업구성 및 구조. 『한국콘텐츠학회논문지』, 10(4), 327-339.
- 모희준·김정화(2022). 문화 내비게이션을 활용한 문화관광 콘텐츠 개발 방향에 대한 연구. 『역사와 융합』, 37, 37-57.
- 문보영·양승훈(2024). 미디어 빅데이터 의미연결망을 통해 본 문화도시와 관광 담론 연계: 공주 문화도시 사례. 『융합관광콘텐츠연구』, 10(2), 109-120.
- 문화체육관광부(2025a). 대한민국 문화정책 대전환 문화한국 2035 발표. 문화체육관광부. https://www.mcst.go.kr/site/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21690
- 문화체육관광부(2025b). 관광진흥기본계획 2025년 시행계획. 문화체육관광부. https://www.mcst.go.kr/site/s_policy/dept/deptView.jsp?pSeq=2065&pDataCD=0417000000&pType=
- 문화산업진흥 기본법, 법률 제 21066 호 (2025). <https://www.law.go.kr/법령/문화산업진흥기본법>
- 민요한·김지영·박옥남(2021). 토픽모델링과 키워드 네트워크 분석을 활용한 문화콘텐츠 연구 경향 분석. 『사회과학연구』, 32(2), 113-131.
- 민웅기(2012). 역사자원의 문화콘텐츠화 과정에 내재된 포스트모던적 의미: 역사자원과 관광의 관계를 중심으로. 『인문학연구』, 44, 229-262.
- 박상천(2007). 문화콘텐츠학의 학문영역과 연구분야 설정에 관한 연구. 『인문콘텐츠』, 10, 59-83.
- 박세중(2014). 문화관광 연구의 이론체계 구축을 위한 방향 모색. 『관광연구저널』, 28(2), 37-49.
- 박철희(2024). 백제문화 관광거점도시 육성방안 연구: 공주를 중심으로. 『지역과문화』, 11(3), 233-259.
- 박혜윤·김민수(2022). 문화관광 SNS 인플루언서의 특성과 소비자 욕구충족성이 콘텐츠 몰입과 제품 구매의도에 미치는 영향. 『문화산업연구』, 22(3), 173-182.
- 박환영(2012). 21세기 문화관광자원의 민속학적 고찰. 『한국사상과 문화』, 64, 489-512.
- 석혜은·김수영·이연수·조현영·이수경·김경화(2021). 토픽모델링을 활용한 한국콘텐츠학회논문지 연구 동향 탐색. 『한국콘텐츠학회논문지』, 21(12), 95-106.
- 손수진(2020). 중요도·성취도 분석을 통한 한류문화콘텐츠 인식조사 및 문화관광 활성화 방안. 『호텔관광연구』, 22(2), 49-65.
- 송영민·강준수(2017). 한류 문화콘텐츠를 활용한 관광 활성화 방안에 대한 이론적 탐색. 『관광연구저널』, 31(8), 81-94.
- 송현동(2017). 한국 신종교의 문화관광 콘텐츠 잠재성 연구. 『신종교연구』, 37, 21-42.

- 신춘호(2015). 여행노정 공간의 역사문화콘텐츠 활용 방안 일고: 「스토리테마파크」 스토리를 활용한 병자호란 역사관광콘텐츠 기획을 중심으로. 『한문고전연구』 31, 367-413.
- 안상경(2010). 2010 세계대백제전과 삼천궁녀진혼제의 관광자원화 가능성. 『문화산업연구』 10(3), 143-162.
- 안희자-한진석(2022). 경주의 해양 K-Culture를 활용한 글로벌 문화관광콘텐츠 전략. 『신라문화』 61, 63-77.
- 양희수-현은정(2019). 신문 기사 담론 토픽모델링 분석을 통한 방탄소년단의 성공 요인 분석. 『문화와융합』 41(1), 55-92.
- 여세주(2010). 우산국 '우해왕' 전설의 스토리콘텐츠 개발과 활용 방안. 『한민족어문학』 56, 489-524.
- 오미숙-오미영(2015). 미국 내 한류가 한국의 관광지 이미지, 관광활동 참여의사 및 방문의도에 미치는 영향. 『관광연구저널』 29(8), 63-78.
- 오정심(2020). 빅데이터 토픽모델링 및 네트워크 분석을 통한 문화콘텐츠학 지식구조 연구. 『The Journal of Cultural Policy』 34(2), 35-70.
- 왕남-이가화-유승동-윤덕인(2015). 방한 중국인 관광객이 지각하는 위험이 한국 방문 참여의도에 미치는 영향: 한류문화콘텐츠 이미지의 조절효과를 중심으로. 『관광경영연구』 19(6), 119-140.
- 왕학-김현태(2025). K-POP 공연에 대한 체험요소가 외래관광객의 재방문의도에 미치는 영향 연구: 브랜드 애착의 매개효과를 중심으로. 『비즈니스융복합연구』 10(2), 107-112.
- 원용태-고석규(2010). 서남해 해양영웅 캐릭터 및 문화관광상품 개발. 『도서문화』 36, 351-378.
- 유보현-홍석기(2014). 관광자원화를 위한 가상체험 스마트 융합콘텐츠 모형 개발. 『디자인지식저널』 31, 11-19.
- 유형숙-손경희-이정희(2018). 부산해녀의 문화관광 콘텐츠 발굴을 위한 질적 연구. 『동북아관광연구』 14(1), 1-22.
- 윤영득(2007). 부산 자갈치시장의 장소성 기반 문화관광 상품화 전략. 『한국콘텐츠학회논문지』 7(11), 195-204.
- 윤은호(2016). 웹컬처 콘텐츠 기반 지역관광을 통한 문화도시 구축 사례 연구: 토티리현 소재 철도회사의 웹컬처 마케팅을 중심으로. 『인문학연구』 51, 403-433.
- 이동우-김유신-신은정(2021). LDA 토픽모델링을 이용한 액티브 시니어 콘텐츠 트렌드 분석. 『Journal of Internet Computing & Services』 22(5), 35-45.
- 이려정-경병웅(2016). 한류문화콘텐츠 BPL을 통한 한국 브랜드 이미지가 의료관광 이미지에 미치는 영향. 『관광연구저널』 30(8), 183-193.
- 이상학(2025). 「빅데이터 분석을 통한 문화콘텐츠관광 트렌드 연구」 광운대학교 스마트융합대학원 석사학위논문.
- 이연경-김태종(2024). 토픽모델링을 활용한 국내 K-POP 연구 동향 분석. 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 18(4), 149-160.
- 이웅규-강희래(2021). 완도군 소안도 및 당사도의 역사문화 관광 자원의 브랜드 가치 극대화 방안. 『관광경영연구』 25(7), 661-682.
- 이웅규-김용완(2016). 여행풍수에 관한 이론적 고찰: 전남의 섬 관광지를 중심으로. 『한국도서연구』 28(2), 45-68.
- 이웅규-홍인가-김보성(2019). 울릉도와 독도 식재료를 활용한 음식관광 활성화 방안. 『한국도서연구』 31(3), 93-126.
- 이웅규(2013). 지역사회의 지역문화 콘텐츠 개발 및 활용 사례 분석: 축제 및 캐릭터 사례를 중심으로. 『관광경영연구』 17(4), 227-248.
- 이웅규(2024). 지역캐릭터 활용사례 분석을 통한 활성화 방안 연구: 경북북부권 지역캐릭터 활용사례 분석을 중심으로. 『글로벌문화콘텐츠』 61, 171-190.
- 이윤선(2007). 남도문화 기반의 전남문화산업 현황과 발전전망: 남도문화원형과 흥어삼합론. 『지방사와 지방문화』 10(1), 417-460.
- 이웅진-김은애(2021). 스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 개발과 관광전략에 관한 방안 연구. 『동북아관광연구』 17(4), 277-295.
- 이익수(2008). 인상을 활용한 문화관광콘텐츠 개발전략. 『한국콘텐츠학회논문지』 8(8), 206-216.
- 이창언(2011). 남해안 어촌지역 해양문화자원의 보존과 활용: 경남 거제시 구조라리를 중심으로. 『도서문화』 37, 237-264.
- 이창진(2023). 문화관광상품개발을 위한 3D 콘텐츠 연구: 신라유물을 중심으로. 『문화산업연구』 23(2), 65-69.
- 이학주(2014). 춘천지역의 대중가요 본노랫말쓰기와 관광문화콘텐츠의 상관성. 『한국민요학』 41, 347-375.
- 이해성-권준희(2010). 상황 적응적 모바일 문화관광 콘텐츠 서비스: 세계문화유산 수원 화성에서의 실험을 중심으로. 『한국정보기술학회논문지』 8(12), 191-202.
- 이해정-함창호-최한석(2025). 산업관광과 지역 문화관광 콘텐츠의 융합이 외래 관광객 유치에 미치는 영향. 『융합관광콘텐츠연구』 11(3), 65-82.

- 임혜원(2024). 축제 이해관계자들의 역할 연구를 통한 서울시 도시 브랜딩 전략. 『한국과 국제사회』, 8(6), 383-411.
- 장세길(2020). 통합형 포괄보조 문화사업의 성과분석 사례 연구: 남원시 문화특화지역 조성사업을 중심으로. 『지역과문화』, 7(2), 31-55.
- 정미영(2011). 내포제 소리의 문화관광 콘텐츠화 방안. 『한국학연구』, 39, 415-442.
- 정정이·남윤재(2015). 중국인들의 한류스타 동일시 욕구 및 관광기념품 선택속성이 만족도, 재구매 및 구전 의도에 미치는 영향. 『관광학연구』, 44(1), 135-156.
- 정종기(2018). 한국의 대중가요 노래비 콘텐츠를 활용한 지역관광 대중화 전략 방안 연구: 남동부 지역을 중심으로. 『예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지』, 8(5), 141-150.
- 정지은·손나연·김현정(2022). 메타버스를 활용한 문화콘텐츠 사례 연구. 『문화산업연구』, 22(1), 201-213.
- 정현규(2024). 텍스트 마이닝을 통한 문화도시의 문화관광 콘텐츠 요인 연구: 서귀포시를 중심으로. 『융합관광콘텐츠연구』, 10(1), 141-156.
- 정혜영(2024). 디지털 기술을 활용한 한국 문화관광산업 가치 창출 모색: 포스트 코로나 시대 한-아세안 협력 분야 발굴을 중심으로. 『아시아연구』, 27(2), 121-146.
- 조성남(2021). 관광서비스 융합을 통한 지역 전통도자문화콘텐츠 확장성 복합연구. 『한국과학예술융합학회지』, 39(5), 369-384.
- 조준희(2016). 순천시 죽도봉 공원 관광활성화 방안 연구: (순천 동화의 정원)을 중심으로. 『글로벌문화콘텐츠』, 159-177.
- 주예진·남윤재(2023). 한국 로맨스 드라마가 한국 관광 의도 및 한국어 학습 의도에 영향을 미치는가?: 대만 시청자를 중심으로. 『커뮤니케이션학 연구』, 31(1), 39-59.
- 채수혁(2025). 텍스트마이닝을 활용한 대한민국 문화도시와 관광 담론 연계: 전주시 사례를 중심으로. 『융합관광콘텐츠연구』, 11(2), 25-44.
- 최락인(2007). 지역사회 관광자원개발을 통한 관광전략과 문화정책: 포항시를 중심으로. 『한국사회와 행정연구』, 18(1), 173-195.
- 최락인(2019). 지역문화관광 콘텐츠를 통한 관광자원개발 활성화 정책 방안: 부산지역 노래비를 중심으로. 『예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지』, 9(7), 365-374.
- 최영재·박정범(2023). 문화관광 콘텐츠로서 태권도 산업의 활성화 방안. 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』, 17(4), 161-174.
- 한강희(2010). 문화유산콘텐츠와 스토리텔링 연구 시론. 『우리어문연구』, 36, 595-622.
- 한국문화관광연구원(2024). 콘텐츠 이용 동기와 선호 장르: 콘텐츠산업 동향 브리프 24-2호. 한국문화관광연구원
- 황서이·박정배·김문기(2020). 인문콘텐츠 분야 연구의 경향 분석: 토픽모델링과 의미연결망 분석을 중심으로. 『인문콘텐츠』, 56, 123-141.
- Blei, D. M., Ng, A. Y., & Jordan, M. I. (2003). Latent Dirichlet allocation. *Journal of Machine Learning Research*, 3, 993-1022.
- Blei, D. M. (2012). Probabilistic topic models. *Communications of the ACM*, 55(4), 77-84.
- Du Cros, H., & McKercher, B. (2020). *Cultural tourism*. London & New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Grabum, N., & Yamamura, T. (2020). Contents tourism: Background, context, and future. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 18(1), 1-11.
- Lim, S. T., Preis, M. W., Lee, C. K., Mangematin, V., & Kim, M. J. (2021). The influence of open innovation activities on non-financial performance in the cultural tourism content industry. *Current Issues in Tourism*, 24(10), 1340-1344.
- Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12-21. from <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2018.03.005>
- Ruan, W. Q., Wang, M. Y., Zhang, S. N., Li, Y. Q., & Su, X. (2024). Knowledge-based or affection-based? The influence mechanism of heritage tourism interpretation content on tourists' willingness to inherit culture. *Tourism Management*, 102, 104876.
- World Tourism Organization. (2022). *United Nations World Tourism Organization Tourism Education Guidelines*. Retrieved 3. Jan, 2025, from <https://doi.org/10.18111/9789284423941>
- Wu, Y. C., Lin, S. W., & Wang, Y. H. (2020). Cultural tourism and temples: Content construction and interactivity design. *Tourism Management*, 76, 103972.
- Xu, H., Cheung, L. T., Lovett, J., Duan, X., Pei, Q., & Liang, D. (2023). Understanding the influence of user-generated content on tourist loyalty behavior in a cultural World Heritage Site. *Tourism Recreation Research*, 48(2), 173-187.

토픽모델링과 내용 분석을 통한 ‘문화콘텐츠 관광’ 연구동향과 산업 발전 방향 탐색

이 유 안*

요약

목적 본 연구는 토픽 모델링과 내용 분석을 통해 문화콘텐츠 관광에 대한 국내 학술 연구동향과 잠재적 주제 구조를 분석하고, 산업 발전을 위한 시사점을 제시하는 것을 목적으로 한다.

방법 2004년부터 2025년 10월까지 KCI에 등재된 학술지 논문 185편을 분석 대상으로 선정하였다. 핵심 개념의 분포를 파악하기 위해 TF-IDF 분석을 적용하고, 잠재적 주제 구조를 도출하기 위해 잠재 디리클레 할당 기반 토픽 모델링을 수행하였다. 또한 각 토픽의 해석을 위해, 개별 논문이 특정 토픽과 얼마나 강하게 연관되는지를 나타내는 감마 값이 높은 논문을 중심으로 질적 검토를 병행하였다.

결과 문화콘텐츠 관광 연구는 꾸준한 성장과 함께 학제 간 확장이 지속되어 온 것으로 나타났다. TF-IDF 분석 결과, 개발과 자원, 한류, 산업, 축제, 역사, 가치, 스토리와 관련된 주요 논의 의제가 확인되었다. 이어 LDA 토픽모델링 분석을 통해 네 개의 주요 주제가 도출되었는데, 구체적으로는 로컬 라이프스타일 여가와 해양 지역을 중심으로 한 주제(토픽 1), 경관과 여촌 공간에 연계된 감성적 콘텐츠 경험 주제(토픽 2), 디지털 맥락과 결합된 역사 해석 주제(토픽 3), 그리고 문학·종교·관광 지향 모바일 서비스·지역 시장을 포괄하는 문화유산 콘텐츠 주제(토픽 4)로 구성된다.

결론 본 연구는 문화콘텐츠 관광을 독립적 분석 단위로 설정하여, 지역 관광 자원과 문화 자원이 관광 콘텐츠로 전환되는 과정에서 형성된 지역 관광 콘텐츠 기반 융합 연구군의 특성을 고찰한다. 이를 통해 문화콘텐츠 관광이 전통적 문화관광이나 콘텐츠 투어리즘과 구별되는 연구 흐름으로 전개되어 왔음을 제시한다.

주제어: 문화콘텐츠 관광, 토픽 모델링, 문화콘텐츠, 콘텐츠 관광, 문화 관광

* 신라대학교, 미래융합학과, 겸임교수, e-mail: totitre@naver.com