

Issue Report

2026. 03. 20.

「원도심 활성화 신성장동력을 위한」 부여읍 북부권 관광 활성화 방안

김경태·권미정·김보람

충남연구원 문화관광연구팀
ktkim@cni.re.kr

CONTENTS

- I 서론
- II 부여읍 북부권 일반현황 및 여건분석
- III 국내외 사례 분석
- IV 북부권 관광 활성화 기본방향
- V 북부권 관광 활성화 방안
- VI 결론 및 정책제언



요약

- 본 연구는 유네스코 세계유산을 보유한 부여군의 경유형 관광 한계를 극복하고, 소외된 북부 원도심의 활력을 되찾기 위해 수행되었음
- 현재 부여는 짧은 체류 시간과 낮은 숙박률로 인해 관광 수익이 외부로 유출되는 심각한 누수 경제 현상에 직면하여 있음
- 이에 오랜 기간 방치상태로 노후화가 지속되고 있으며, 북부권 관광 거점으로서 활용할 수 있는 구체적 방안을 마련하고 부소산성, 청산성, 월함지를 잇는 연계방안을 사례분석을 통해 제안하였음
- 또한 월함지의 스토리를 활용한 야간경관 조성, 도슨트 투어등을 통해 역사유적을 관광객과 공유하는 방안을 제안하였음
- 이를 통해 원도심 활성화를 위한 새로운 신성장동력을 마련하고 지역 상권 회복 및 관광객 유입 확대를 도모하고자 함

01 서론

1. 연구 배경

1) 지속적 인구감소와 원도심 공동화

- 부여군 인구는 1964년 최고 195,843명에서 지속 감소, 2024년 8월 기준 인구 6만 명 선이 붕괴되는 등 지속적인 인구감소가 이루어지고 있음
 - 부여읍의 경우 2021년 2만 명 선이 붕괴되었으며, 고령화·저출생 복합으로 감소세 지속되고 있음
- 인구감소와 함께 원도심을 중심으로 한 상권침체, 공실률 증가가 가속화되고 있으며, 특히 백제 사비시기의 핵심 유적지인 관북리 유적, 부소산성 등이 북부권에 집중되어 있음
- 그러나 문화재 보호를 위한 각종 규제와 정주 여건 개선을 위한 투자가 상대적으로 미비하여, 규암면 등 신규 주거단지로 주민들이 이주하는 도심 공동화 현상 또한 가속화되고 있음
 - 부여읍 원도심 주변의 빈 점포 증가, 유동인구 감소로 폐업이 증가하고 있으며, 기존 도시 재생사업 추진에도 불구하고 공동화 극복 등의 체감 효과는 미미한 수준임
- 이에 원도심을 활성화할 수 있도록 규제를 넘어서는 창의적 활용 방안 및 새로운 관광축에 대한 고민이 필요한 시점임

2) 높은 관광 잠재력 대비 체류·야간 기반의 구조적 취약성

- 부여군은 백제시대의 가치를 인정받아 2015년 유네스코세계유산에 백제역사유적지구가 등재되는 등 세계유산도시로서의 위상을 보유하고 있음

- 또한 부여군은 백제문화단지, 궁남지, 부소산성 등 다양한 역사문화 관광자원을 보유하고 있으나 하루면 둘러보기 충분한 당일형 관광지로서 한계를 내포하고 있으며, 야간관광 인프라의 미비로 저녁 이후의 관광객이 지역을 떠나는 이탈현상이 지속되고 있음
- 또한 관광객 체류를 위한 대규모 숙박 인프라는 롯데리조트(규암면) 중심으로 편재되어 있고, 고택 체험(한옥 스테이) 등 부여만의 특색을 살린 숙박 시설이 일부 존재하나, 전체적인 수용 인원이 제한적으로 관광객의 체류시간을 늘리기에는 어려움이 있음
- 부여군의 관광객 특성을 보더라도 낮시간대 단체, 가족 위주의 당일 방문 패턴을 보이고 있으며, 주요 볼거리가 당일코스에 집중되어 있으며 백마강 달밤시장 등 특정 시기/장소를 제외하면, 야간에 관광객이 소비할 수 있는 식당, 카페, 상점가가 일찍 문을 닫는 등 1박 이상의 체류를 유인할 수 있는 콘텐츠가 부족한 상황임
- 이에 당일형 관광지로서의 이미지를 극복하고 체류 관광객 유치에 위한 야간형 관광거점 및 콘텐츠가 매우 필요함

3) 부여읍 북부권 유희자원의 방치와 공간적 단절

- 부여읍 원도심과 규암면을 잇는 중간지점인 부여군 북부권에도 관광자원으로 활용할 수 있는 유희자원들이 있으나 문화재 정비 중이거나 구체적인 활용 방안이 없는 실정임
 - 특히, 백제관광호텔은 오랜 기간 방치상태로 노후화가 지속되고 있으며, 북부권 관광 거점으로서 활용할 수 있는 구체적 방안 마련이 필요한 단계임
 - 또한 호텔 주변에 위치한 월함지 또한 역사적인 스토리 자원임에도 불구하고 장기간 정비 계획이 수립되어 관광자원으로의 활용을 위한 접근성 및 연계 프로그램이 부족한 실정임
- 또한 원도심 축심축과 부여읍 북부권 자원간 공간 및 기능이 단절되어 관광동선이 확장되지 못하고 원도심 특정 권역에 집중되고 있으며 체류를 위한 관광 소비는 원도심 외 지역(규암 아울렛·리조트 등)에서 집중 발생하여, 원도심 상권의 회복으로 이어지지 않는 구조적 모순이 존재하고 있음
- 이에 북부권 관광거점 개발과 원도심 연계 동선을 통해 관광객 이동 반경을 원도심에서 부여읍 전역으로 확장하여 소비 분산의 효과를 거둘 수 있는 전략 마련이 필요

2. 연구의 목적

- 본 연구는 부여읍의 관광 패턴을 당일 방문형에서 1박 이상 체류형·야간 소비형으로 전환하고, 원도심 관광축을 북부권까지 확장하여 지역경제 선순환 구조를 만드는 것을 목표로 연구의 목적을 4가지로 제시함
 - 부여읍 북부권 유희자원(백제관광호텔 부지, 월함지 등)에 대한 활용 가능성과 최적 개발 방향을 도출하여 실질적인 관광 활성화 기반 마련
 - 원도심 중심 관광 축(정림사지·궁남지·구드래 수변권)과 북부권 자원 간의 공간적·기능적 연계를 통한 새로운 관광 축 설정으로 부여읍 전체 관광 매력도 향상
 - 방문객의 체류시간을 연장하고 관광 소비를 원도심 상권으로 환류시키는 체류형·야간형 관광거점 개발 방안 제시
 - 지역 상권 회복 및 관광객 유입 확대 기반 마련을 통한 원도심 신성장동력 창출과 관광거점화 기반 구축

3. 연구의 범위

- 공간적 범위
 - 부여군 일원(원도심+북부권, 규암면)
 - 기존 관광자원이 집중된 원도심 관광 중심축과 체류 및 소비중심인 규암권역과 함께 신규 관광거점으로서 북부권을 연계
- 시간적 범위
 - 현황분석 : 2025년 기준
- 내용적 범위
 - 북부권 유희자원 현황 및 활용 가능성 분석
 - 유희자원 활용 국내외 사례 분석
 - 원도심 관광 활성화 기본방향 제시
 - 체류형 관광거점 조성 방안(숙박·복합문화 기능 등)
 - 원도심~북부권 관광 연계 동선 및 거점 네트워크 구축 방안

02

부여읍 북부권 일반현황 및 여건분석

1. 일반 현황

1) 인구구조

(1) 지속적인 인구감소와 지역소멸 위기

- 부여군 전체 인구는 2026년 1월 기준 58,223명으로 지속적인 감소세를 보이고 있으며, 특히 65세 이상 인구비율이 43.37%로 초고령사회에 해당됨
- 부여군 1읍 15개면 중 인구 1,500명의 붕괴면은 3개, 2,000명 선이 붕괴된 면도 3개 면이며 초고령화에 따른 높은 사망률과 청년층의 인구 유출, 그리고 저출산 문제 등이 복합적으로 작용하여 인구감소에 영향을 미치고 있음
- 이에 부여군에서는 기업유치와 일자리 창출 등을 위해서 노력하고 있으며, 관광, 업무 등 지역에 체류하는 생활인구를 확대하고자 다양한 전략을 추진하고 있음

(2) 초고령 사회 진입에 따른 사회적 활력 저하

- 부여군 65세 이상 인구의 비율이 43.37%로 초고령사회 기준(20% 이상)의 두 배 이상이며, 부여군의 중심지인 부여읍의 고령인구 또한 34.25%로 전체 읍면에서 고령인구의 비율이 높은 편임

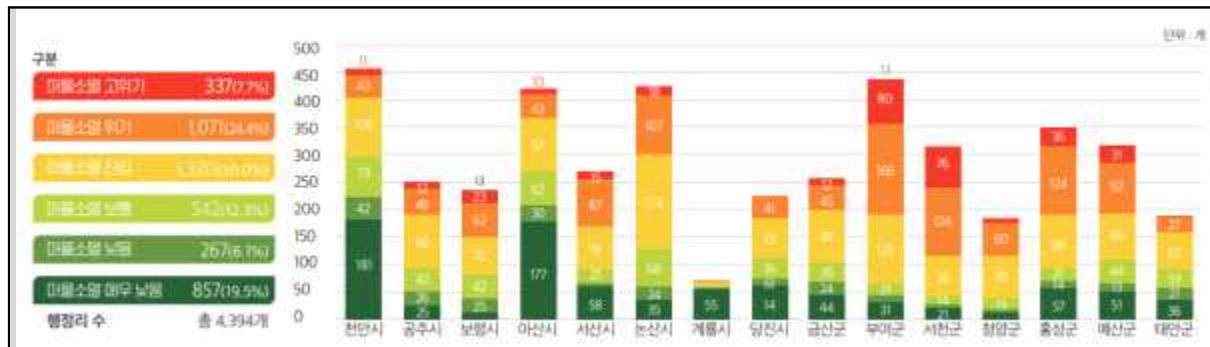
〈표 1〉 부여군 인구 지표 및 변화 추이 (2026년 12월말 기준)

구분	인구수(명)	고령 인구 비중	전월 대비 변화	비고
부여군 전체	58,223	43.37%	-157	
부여읍 전체	17,512	34.25%	-57	

자료: 부여군, 인구 및 세대현황 총괄(2026년 1월말)

- 충남연구원(2024)에 따르면 부여군의 소멸위기마을은 부여군 56.4%, ‘마을소멸 고위기’ 18.33%, ‘마을소멸 위기’는 38.1%로 타 지역에 비해 소멸위기가 높게 분석되고 있음

〈표 2〉 부여군 인구 지표 및 변화 추이 (2026년 12월말 기준)



자료: 충남연구원, 마을소멸지수를 적용한 농촌마을(행정리) 소멸 실태 및 정책과제, 2024

- 이러한 인구구조는 관광산업 측면에서 노동 공급 감소, 고령 근로자의 생산성 이슈, 서비스 질 변화 등 복합적인 문제를 야기하고 있음

2) 산업 및 경제 구조의 특성

(1) 영세 서비스업 중심의 편중된 경제 구조

- 부여읍 북부권의 경제 구조는 주로 소규모 숙박 및 식음료, 기념품 판매 등 영세 서비스업에 과도하게 편중되어 있음
- 특히, 관북리 유적과 부소산성 입구 주변으로 상권이 형성되어 있으나, 대부분 1인 자영업자 혹은 가족 중심 경영 형태로 운영되고 있어 서비스 품질의 고도화와 글로벌 관광객 대응에 한계를 나타내고 있음

(2) 상권 중심축의 남측 이동과 북부권 침체

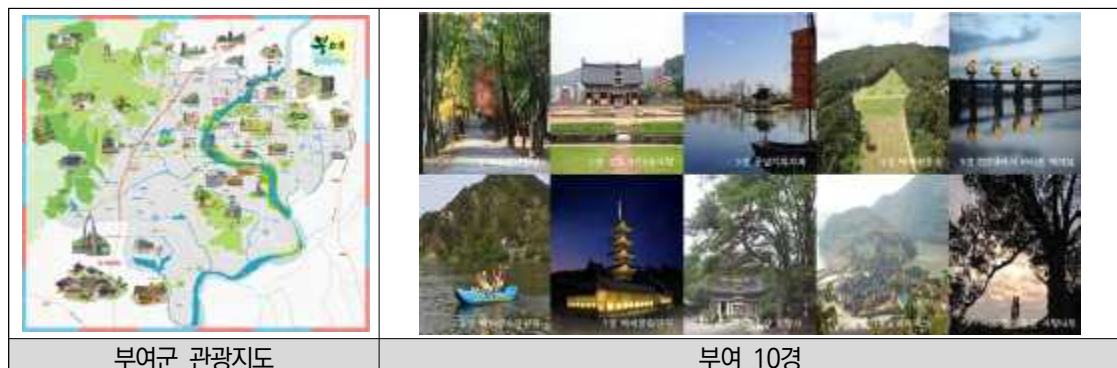
- 과거 부여의 중심 상권이었던 북부권은 1990년대 이후 성왕로와 계백로를 중심으로 한 남측 시가지로 상업 기능이 점진적으로 이동하면서 경제적 활력을 상실하였음
- 최근에는 규암면에 대규모 아파트 단지의 조성 and 롯데아울렛 등의 입점으로 인해 상권의 공동화 현상이 더욱 심화되고 있음
- 특히, 유네스코 세계유산 등재 이후 강화된 문화재 보호구역 규제는 신규 상업 시설의 진입을 억제하였으며, 이는 기존 상권의 노후화와 폐업으로 이어지는 박제된 상권의 원인이 되고 있음

2. 관광 현황

1) 핵심관광자원 현황

- 부여군의 부여읍은 2015년 유네스코세계유산으로 등재된 ‘백제역사유적지구’의 핵심 자원이 집중된 구역이며, 사비 백제(538~660)의 왕궁지와 방어 체계가 온전히 보존되어 있어 고도(古都)로서의 상징성이 매우 높은 곳임
- 부여군 보유 국가지정문화재는 국보, 보물, 사적, 무형문화재 등 총 54개 보유하고 있으며, 특히 부여읍 지역은 백제문화권 사비백제 도읍의 중심지로서 백제역사문화 관련 유적 및 유물 중심 문화재를 보유하고 있음
- 부여10경은 백제역사와 자연자원이 어우러진 곳으로 부소산 낙화암, 정림사지 5층석탑, 궁남지사계, 백제왕릉원, 천정대 백제보, 백마강 수상관광, 백제문화단지, 만수산 무량사, 서동요 테마파크, 성흥산 사랑나무 등 역사탐방과 자연경관을 동시에 즐길 수 있는 부여의 명소들이 선정되어 있음
- 그러나 부여 10경으로 선정된 관광지는 대부분이 유적지나 경관 중심이어서, 사진 촬영과 관람 위주의 단조로운 여행 패턴을 보이는 관광지가 대부분이며, 일부 인기 관광지(궁남지, 부소산성)에만 인파가 몰리고, 나머지 10경은 상대적으로 덜 알려져 관광지 간 불균형이 존재하고 있음
- 또한 야간에 즐길 수 있는 관광 프로그램이 제한적임에 따라 백제문화단지 등 10경을 둘러보아도 숙박 없이 당일여행 후 부여를 떠나는 여행객이 많아 지역 경제 활성화 효과는 미미한 편임

[그림 1] 부여군 관광지도 및 부여 10경



자료: 부여군 문화관광 홈페이지

2) 방문객 규모 및 특성

(1) 방문객 유입 규모 및 추이

- 한국문화관광연구원의 주요관광지점 입장객 통계에 따르면, 부여군 방문객 수는 2020년 코로나 이후 2023년까지 지속적인 관광객 증가추세를 보였으나, 2024년과 2025년에 감소 추이를 보이고 있음
- 특히, 2023년의 경우 대백제전의 개최와 및 백제문화단지의 공격적 마케팅의 성과를 반영하여 많은 관광객이 방문한 것으로 사료되나 2024년 고물가 및 해외수요 분산으로 하락세로 전환된 것으로 풀이됨

〈표 3〉 주요지점별 관광객수(2020~2025)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
관광객 수	1,170,780	1,489,648	2,226,028	4,532,095	3,567,164	781,555

자료: 한국문화관광연구원 주요관광지점 입장객, 각년도

(2) 체류시간 및 숙박 패턴 분석

- 한국관광데이터랩에 따르면 부여군을 방문한 방문객 수는 11,419,345명이며, 2020년 9,705,818명에서 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났음
- 그러나 숙박방문자 비율은 2020년 13.9%의 규모에서 2025년 11.4%로 감소하였으며, 숙박일수 또한 3.62일에서 3.35일로 감소한 것을 보이고 있음
- 부여군을 방문한 관광객의 평균 체류시간은 약 1,205분으로 인근의 공주보다는 체류시간이 긴 편이나 경주나 익산에 비해서는 상대적으로 짧은 수준임
- 특히 관광소비 부문에서는 경주, 공주, 익산에 비해 현저하게 낮은 수준으로 숙박 방문자 비율이 공주, 익산보다도 높음에도 불구하고 관광소비액은 적은편으로 단순 관광형에 그치는 것을 알 수 있음

〈표 4〉 부여군 및 인근 역사문화도시 체류 지표 비교 (2025년 기준)

비교 지표	부여군	경북 경주시	충남 공주시	전북 익산시
방문객수	11,419,345명	50,203,226명	25,786,708명	27,114,160명
숙박방문자 비율	114%	164%	82%	101%
평균 체류시간	1,205분	1,225분	867분	1,726분
관광소비(외지인 기준)	202,392,735천원	930,025,446천원	456,860,863천원	348,631,763천원

자료: 한국관광공사, 한국관광 데이터랩, 2026

3) 이동 동선 및 공간적 연계성 분석

(1) 부여군 관광지 검색 순위

- 한국관광데이터랩의 지역별 관광지 검색순위를 살펴보면 부여군 관광지는 롯데아울렛, 공남지, 백제문화단지, 국립박물관, 백제 CC가 순위에 변동만 있을뿐 관광지 검색순위 5위내에 포함
- 이는 부여읍의 위치한 역사유적의 경우 역사문화적 가치가 높지만, 넓은 주차 공간과 현대적인 편의 시설을 갖춘 대규모 상업 시설이 규암면의 집중됨에 따라 가족 단위 여행객들이 관광-쇼핑-숙박을 위한 검색 빈도가 높은 것으로 사료됨
- 이를 통해 부여는 부여읍을 중심으로 한 역사유적관광과 롯데아울렛과 리조트를 중심으로 한 체류형복합시설 이용이라는 두 축으로 관광활동이 이루어지고 있으며, 두 축의 단절 문제를 해결하고 연계할 수 있는 북부권 관광거점이 필요

〈표 5〉 부여군 관광지 검색순위(식음료 숙박 제외)

순위	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
1	롯데아울렛부여점	롯데아울렛부여점	롯데아울렛부여점	롯데아울렛부여점	롯데아울렛부여점	롯데아울렛부여점
2	공남지	공남지	공남지	공남지	공남지	공남지
3	백제CC	백제CC	백제CC	백제문화단지	백제CC	국립부여박물관
4	롯데스카이힐부여 컨트리클럽	백제문화단지	백제문화단지	국립부여박물관	국립부여박물관	백제문화단지
5	백제문화단지	국립부여박물관	국립부여박물관	백제CC	백제문화단지	백제CC

자료: 한국관광공사, 한국관광 데이터랩, 각년도

(2) 지배적 이동 경로 (Single-track)

- 북부권은 부여시외버스터미널과 인접하여 대중교통 접근성이 우수하나, 내부 도로망이 협소하고 주차 공간이 절대적으로 부족하며 특히, 성수기(연꽃축제, 백제문화제)에는 부소산성 정문 앞 광장 주변의 불법 주정차로 인해 극심한 교통 혼잡이 빚어지며, 이는 보행자의 안전을 위협하는 고질적인 문제로 지적
- 또한 유적지 간 물리적 거리는 도보 이동이 가능한 수준이나, 보행로가 단절되거나 인도가 좁은 구간이 많아 관광객의 피로도를 가중시키고 있음
- 또한 부여를 방문하는 관광객들의 이동동선을 부여군에서 추천하고 있는 관광코스로 살

퍼보면 부여왕릉원, 국립부여박물관, 부소산, 궁남지 등 원도심의 백제문화유적을 중심으로 한 유적지 관광을 추천하고 있음

- 당일관광이 아닌 체류관광의 경우 부여군 외곽의 관광지를 코스로 추천하나 15-30km를 이동해야 하는 코스로 도보나 대중교통 이용 관광객에게 추천하는 관광코스로는 부적합

○ 이외에 숙박을 할 경우에 한정하여 백제문화단지를 연결하는 코스를 추천하고 있어 부여의 원도심을 중심으로 방문객들이 특정경로에만 머무르는 현상을 초래하고 있음

〈표 6〉 부여군 관광코스

구분	주요 관광코스
당일코스	부여왕릉원-국립부여박물관-정림사지박물관-부소산-궁남지
1박2일코스	(1일차) 부여왕릉원-국립부여박물관-부소산-정림사지박물관-숙박 (2일차) 궁남지-백제문화단지-무량사
2박3일 코스	(1일차) 정림사지박물관-국립부여박물관-궁남지-부소산-구드래둔치-숙박 (2일차) 백제문화단지-백제원-부여왕릉원-송국리선사취락지-숙박 (3일차) 대조사-서동요테마파크-무량사

자료: 부여문화관광 홈페이지

○ AI를 통해 SNS에서 추천하고 있는 부여의 관광코스를 분석한 결과 부여의 원도심을 중심으로, 궁남지, 백제문화단지, 부소산성 등 백제유적지구에 한정된 관광코스를 추천하고 있으며, 관광코스 및 콘텐츠 다양화가 필요한 것으로 나타남

- AI분석 결과 : 부여는 백제의 숨결이 살아 숨 쉬는 역사 도시로, 궁남지, 백제문화단지, 부소산성, 국립부여박물관 등 밀집된 명소 덕분에 당일치기나 1박 2일 여행에 최적입니다 7월 연꽃 시즌과 가을철 성흥산성 사랑나무가 특히 유명하며, 대표 먹거리인 연잎밥은 필수 코스입니다

○ 관광지별 연계 이동 비중을 살펴봐도 원도심의 핵심 유적인 부소산성의 경우 주변의 관광복리 유적을 방문하는 비중이 매우 높게 나타나는 반면 인근 청산성이나 도심 상권으로 이동하는 비율은 매우 낮게 나타나고 있음

○ 이는 물리적 거리가 가까움에도 불구하고, 원도심의 유적지에 비해 상대적으로 인지도가 낮은 유적이며, 관광시설 등의 미비와 함께 보행 환경의 단절과 통합 안내 체계의 미비로 인해 심리적 거리감이 존재하기 때문인 것으로 사료됨

〈표 7〉 표 7 북부권 역사 자원 간 연계 이동 비중 분석

출발지	도착지	연계 이동 비중	단절 주요인
관북리 유적	부소산성	82.5%	인접성 및 가시성 우수
부소산성	청산성	2.8%	안내 시설 부재, 등산로 위주
관북리 유적	월합지	1.2%	밭길 가림막에 의한 시각적 차단
원도심 상권	아트스테이(예정)	4.5%	노후 건물 방치에 따른 심리적 기피

3. 부여읍 북부권 유희자원 현황 및 잠재력

1) 북부권 유희자원 현황

(1) 백제관광호텔

① 개요

- 위치 : 부여군 부여읍 북포로 108(구 쌍북리 433)
- 면적 : 지하 1층, 지상 3~4층, 부지면적 3,990㎡, 건축면적 1,027㎡
 - 객실 40실 규모(3성급 관광호텔, 230명 동시 이용 가능 규모)
 - 부대시설 : 연회장, 웨딩홀, 세미나실, 레스토랑, 야외가든 등

② 현황

- 백제관광호텔은 부소산성의 북문주차장과 가까운 도로변에 인접하여 있으며, 북부권 관광의 상징적인 숙박거점이었으나 경영난으로 인해 장기 휴업 및 방치되고 건축연도가 오래되어 인테리어 등 시설이 노후화되어 현재는 사실상 휴업 상태임
- 부여군의 관광중심지인 원도심 관광중심 동선과 이격되어 있어 원도심과의 지리적 연계성이 떨어지며, 백제역사문화지구의 진입부에 위치한 대규모 건축물이 기능을 상실함에 따라 주변 상권의 동반 침체를 가속화하고 있으며, 이는 원도심 공동화의 결정적 원인이 되고 있음

〈표 8〉 백제관광호텔 현장 사진



③ 활용잠재력

- 부소산성 및 낙화암 등 부여의 대표적인 관광자원과 인접하고, 규암면 숙박지구와의 중간지점에 위치하여 역사탐방후 체류거점으로서의 활용가능성이 높은 편임
- 현재 백제관광호텔의 기반시설의 경우 리모델링을 통해 재활용이 가능할 것으로 사료되나 건축물의 구조 안전성 진단을 통해 신축 혹은 리모델링의 경제성 비교 검토가 필요

(2) 부여 월함지

① 개요

- 위치 : 부여군 부여읍 쌍북리 11번지 외 43필지
- 소개 : 월함지는 사비백제시대 왕실의 정원내지, 저수시설로 추정되는 중요유적으로 지형상 왕도 동편으로 달을 머금은 연못이라는 뜻으로 과거 백제인들이 부소산성 위에서 월함지에 비친 달을 보며 도성의 안녕을 기원하였을 것으로 추측¹⁾
 - 이곳으로 유입되는 물은 부여 시내 동편의 물 이외에 청마산성 안쪽 독쟁이에서 석목리 노은절로 흐르는 물이 동쪽 나성을 따라 이곳 여산방죽에서 왕도 안의 물과 만나게 되는데 청마산성에서 내려오는 수량이 시내에서 흐르는 물보다 많음²⁾

② 현황

- 월함지 주변지역은 농지가 조성되어 있으나 문화재 발굴조사를 거쳐 현재 발굴 조사 및 정비계획이 수립되어 있으며, 월함지의 내부공간은 생태습지 및 전통성에 기반을 둔 친수공간으로 조성하고자 계획되어 있음
- 또한 월함지 주변지역을 중심으로 한옥 게스트하우스와 독채 한옥 숙소가 밀집해 있어 원도심 숙박인프라 배후지로서 활용되고 있음

〈표 9〉 월함지



자료 : 디지털부여문화대전

③ 활용잠재력

- 월함지 등 핵심 유적의 발굴 및 복원은 문화재청의 「백제왕도 핵심유적 보존·관리 시행계획」에 따라 2038년까지 장기적으로 추진되는 프로젝트로 추후 조성이 완료될 경우 왕의 정원이라는 측면에서 관광자원으로서의 가치는 우수할 것으로 사료됨

1) 위키백과 부여 월함지

2) 부여군 문화관광홈페이지, 부여군 향토유산, 부여 월함지

- 향후 부소산성-청산성-원도심을 잇는 북부권 역사자원의 한 축으로 중요성이 높으나 인근 백제시대 정원으로 활용된 궁남지와와의 상대적 차별화를 위한 콘텐츠 발굴이 필요

(3) 청산성

① 개요

- 위치 : 충남 부여군 부여읍 쌍북리 6번지
- 소개 : 부소산 동쪽 500m 지점의 낮은 구릉 위에 있는 흙으로 쌓아 만든 백제 산성으로 1963년 사적 제59호로 지정
 - 백제 무왕 6년(605)에 사비에서 웅진으로 통하는 길목을 지키기 위하여 나성과 함께 쌓았는데 북쪽 성벽이 나성과 연결되어 있어, 나성의 취약점을 보강하고 방어력을 높이기 위한 것으로 백제의 수도 사비를 보호하기 위해 부소산성과 연결하여 쌓았던 보조산성이라 할 수 있음³⁾

② 현황

- 청산성은 약 300m 정도의 내성과 500m정도의 외성으로 이루어진 2중구조의 산성으로, 내성은 거의 남아있지 않으며, 동북쪽 성벽의 윤곽이 비교적 잘 남아있음
- 현재는 청산성 내부의 유적이 정비된 상태이나 관광객의 편의를 위한 탐방로 및 성곽 주변의 경관개선은 현재까지는 이루어지지 않고 있음

〈표 10〉 청산성



자료 : 백제문화플랫폼, 부여 청산성
국가유산청 국가유산포털

③ 활용잠재력

- 청산성은 백제 사비시대의 역사적, 군사적 가치를 지닌 중요한 유적으로, 백제인들의 국방 기술을 직접 볼 수 있는 역사문화관광자원으로의 활용 가능성이 매우 높음
- 백제 무왕 시대에 사비와 웅진을 잇는 길목을 지키던 방어 거점으로서의 역사적 상징성을 활용하여 체험형 콘텐츠 개발이 필요

3) 백제문화플랫폼, 백제의 주요문화유산

(4) 북포한옥마을

① 개요

- 위치 : 충청남도 부여군 뒷개로27번길 10-3
- 소개 : 부여 북포한옥마을은 백마강 물이 마을 입구까지 들어와 북쪽에 있는 "포구"라는 '북포(北浦)'에서 이름을 따온 한옥 숙박형 관광마을로 우리나라 주거형태인 한옥을 현대적으로 재해석하여 한국의 전통문화를 체험할 수 있는 곳임
 - 숙박업을 하는 한옥 소유주들이 2020년대 초 관광두레 주민사업체 활동의 기반으로 마을 협의체를 구성한 이후 주민주도의 마을 관광사업으로 발전하였으며, 관광두레 사업 참여를 통해 온라인 홍보, 관광체험 프로그램을 운영하고 있음

② 현황

- 북포한옥마을은 나성한옥(무드빌리지), 서동선화한옥, 월함지 한옥 등 한옥숙박시설을 중심으로 구성되어 있으며 한옥카페 등 관광객을 위한 편의시설도 함께 운영 중임
- 북포한옥마을의 한옥은 전통방식으로 건축되었으며, 한국의 전통주거문화를 느낄 수 있도록 설계하였으며, 북포한옥마을 자체적으로 한옥을 활용한 금혼식, 은혼식 등의 자체 프로그램을 운영하고 있음

〈표 11〉 북포한옥마을



자료 : 북포한옥마을 홈페이지

③ 활용잠재력

- 북포한옥마을은 한옥체험숙박이라는 전통숙박의 체류형 거점으로서 고즈넉한 한옥 숙박과 전통문화를 체험할 수 있는 공간으로 운영되고 있으며, 백제역사와 숙박을 결합한 관광모델로서 지속적인 활용이 가능함
- 특히, 부소산과 백마강, 백제문화단지를 연결하는 관광벨트의 거점으로서 전통문화를 체험할 수 있는 관광자원을 보유하고 있음

(5) 기타 주변지역 사업추진계획

- 부여군이 추진 중인 부여 북포지구(부소산성 북쪽 및 쌍북리 일원) 관광 활성화 사업은 백제고도이미지찾기 및 북포지구관광자원화를 통해 추진하고 있으며, 원도심의 역사 자원과 북부의 생태·문화 자원을 연결하여 체류형 관광거점을 조성하는 중요한 계획임

〈표 12〉 북포한옥마을 주요 추진 사업

시설명	사업개요	관련사진
북포한옥마을 커뮤니티센터	시설 : 전통한옥건축 지상 2층 면적 : 8,405㎡ 내용 : 한옥마을 종합안내, 방문자쉼터, 사비문화체험, 워크이션 및 회의 공간	
백제한옥기술 전시관	시설 : 전통한옥건축 2층 면적 : 2,133㎡ 내용 : 백제한옥전시, 한옥기술체험, 한옥건축컨설팅, 한옥교육	
북포한옥마을 조망공원	시설 : 공원 면적 : 6,725㎡ 내용 : 북포한옥마을 조망 정자, 한옥테마 소공원 조성	
나성·월함지 유적전시관	시설 : 1층 전시관 면적 : 3,170㎡ 내용 : 나성, 월함지 유적전시관, 월함지 등 출토 목재유물 특화전시관	

자료 : 부여군 내부자료

- 또한 충청남도과 부여군이 추진하고 있는 공주·부여 한옥단지 조성사업을 통해 약 1300호의 한옥단지가 건립될 예정이며 이외에도 부소산성 북문 주차장 및 매표소 개설을 통해 기존 정문에 집중된 관광객을 분산시키고, 백마강(북포 나루)과 한옥마을에서의 접근성을 개선하기 위한 인프라 확충 작업을 추진하고 있음
- 부여군 북포지구 사업은 기존 정림사지-박물관-궁남지에 머물던 시내권 동선을 북쪽의 백마강과 한옥마을까지 확장하여 관광 체류시간을 늘릴 수 있으며, 원도심의 역사 유적(부소산성, 관북리 유적)과 신규 조성되는 한옥마을이 결합하여 과거와 현재가 공존하는 고도 이미지를 구현할 수 있을 것임
- 또한 부여군 문화관광의 한계점으로 지적되고 있는 단순 관람형에서 벗어나 숙박(한옥), 식음(커뮤니티센터), 레저(백마강 나루)가 결합된 수익형 관광모델로서 북부권이 역할을 수행할 수 있을 것임

4. 북부권 관광의 문제점 및 시사점

1) '경유형 관광' 고착화와 지역 경제 누수

- 부여군 관광 산업의 가장 고질적인 문제는 방문객 수의 양적 성장에도 불구하고 관광객이 지역 내에 머물지 않는 경유형 관광패턴이 고착화되어 있다는 점임
- 한국관광공사 데이터랩 분석에 따르면, 2023년 기준 부여군 방문객의 평균 체류시간은 약 1,205분으로 이는 타 역사문화도시인 1,225분이나 익산(1,726분)에 비해 짧은 수준임
- 특히, 숙박 체류율은 114%로 관광 소비의 승수 효과가 지역 내부에서 순환하지 못하고 인근 대도시로 유출되는 누수경제 현상을 야기하고 있음
- 이는 숙박객의 1인당 지출 규모가 당일 방문객보다 약 25~28배 높다는 점을 고려할 때, 현재의 저조한 숙박률은 지역관광 산업의 부가가치 창출을 저해하는 결정적인 요인으로 작용하고 있음

〈표 13〉 관광객 체류 유형별 경제적 기여도 분석

분석 항목	당일 관광객 (Day-trip)	숙박 관광객 (Overnight)	비고
평균 지출액(지수)	10 (기준)	약 28배	소비 규모의 비약적 차이
주요 소비 항목	입장료, 단순 식사	숙박비, 야간 식음, 기념품	지출 항목의 다변화
지역 상권 기여도	낮음 (단기 매출)	높음 (연관 산업 활성화)	지역 경제 선순환 핵심
장소 애착도	낮음 (단발성 방문)	높음 (재방문 의사 증대)	브랜드 로열티 형성

2) 야간 시간대 소비 인프라의 결핍

- 부여군에 방문한 관광객들이 일몰 후 원도심을 떠나는 주요 원인은 야간에 즐길 수 있는 문화 콘텐츠와 식음료 인프라가 절대적으로 부족하기 때문임
- 부여군 북부권 내 식음 시설의 상당수가 주간 위주로 운영되며, 야간 유동 인구가 급감함에 따라 상권이 조기에 폐점하는 야간 공동화 현상이 반복되고 있는데 이는 야간 관광 수익 창출의 기회비용 발생으로 이어지고 있음
- 실제 소셜 미디어 분석 결과에서도 야간 경관(궁남지 등)에 대한 만족도는 높으나, 야간에 갈만한 카페나 술집이 부족하다, 숙소가 낡아 잠만 자고 이동한다는 의견이 주된 불만 요인으로 제시되는 등 야간 소비 인프라의 부족 문제는 지속적으로 제기되고 있음

- 특히, 부여군 내 숙박 인프라는 남부권(규암면)의 롯데리조트를 제외하면 원도심 내에는 가족 단위 관광객이나 MZ세대의 눈높이를 충족시킬 만한 감성숙소 등이 부족하여 질적 측면뿐만 아니라 양적 측면에서도 문제를 보이고 있음

〈표 14〉 북부권 야간 관광 만족도 및 인프라 수준 진단 (5점 척도)

항목	만족도 점수	주요 불만족 요인	시사점
야간 조명/경관	3.8점	특정 구역(궁남지) 편중	북부권 야간 랜드마크 부재
야간 식음	2.4점	늦은 시간 운영 점포 부족	야간 전용 카페/바 육성 시급
야간 체험 프로그램	2.1점	야간 공연 및 상설 프로그램 부족	야행 프로그램의 상설화 필요
야간 숙박 품질	2.2점	노후 시설 위주, 감성 숙소 부족	아트스테이 도입의 당위성

자료 : 한국관광공사 데이터랩 소셜 분석 및 부여군 도시재생 전략계획 재구성

3) 원도심 공동화 및 빈집 증가에 따른 매력 저하

- 부여읍의 상업 기능이 성왕로 이남의 남측 시가지로 점진적으로 이동함에 따라, 역사적 중핵인 북부권(쌍북리, 관북리 일원)의 공동화 현상이 심화되고 있음
- 특히 유네스코 세계유산 등재 이후 강화된 문화재 보호구역 규제는 신규 상업 시설의 진입을 억제하였으며, 이는 기존 상권의 노후화와 폐업으로 이어지는 박제된 상권의 원인이 되었음
- 또한 원도심 쇠퇴와 함께 주변의 빈집 증가는 도시의 회복 탄력성을 저해하는 가장 큰 요인이며 북부권 주거지 내 빈집은 역사문화도시로서의 정체성을 훼손하는 시각적 저해 요인일 뿐만 아니라, 화재와 붕괴 등 생활안전이 위협이 되고 있음
- 부여군 북부권의 빈집 등 유휴공간은 단순한 물리적 정비를 넘어 문화적 콘텐츠가 결합된 로컬 브랜딩 거점으로 활용이 필요하며, 이를 창의적 문화 공간으로 전환하려는 시도를 통해 지역의 성장 잠재력을 높일 수 있는 콘텐츠 개발이 필요

〈표 15〉 북부권 빈집 방치에 따른 다층적 문제점 분석

구분	주요 영향 및 실태	관광적 임팩트
경관적 측면	시각적 흉물화, 역사 도시 이미지 훼손	관광객의 원도심 진입 기피
안전적 측면	노후 목조 가옥 화재 취약성, 우범지대화	야간 관광의 심리적 장벽 형성
경제적 측면	주변 지가 하락 및 민간 투자 기피	재생 사업의 동력 약화
방재적 측면	문화재 보호구역 내 화재 확산 위험	유네스코 유산의 보존성 위협

4) 핵심 유적과 주변 자원의 단절

- 부소산성, 관북리 유적, 청산성, 월함지는 지리적으로 반경 2km 내외에 밀집하여 있으나, 부여읍 북부권의 노후 주거지 주변의 협소한 도로 구조와 보행자 편의시설 부재는 관광객의 도보 탐방을 방해하는 요인으로 작용하고 있음
- 특히, 부소산성 진입로 및 외곽 탐방로 주변의 물리적 환경은 걷고 싶은 관광거리로서의 기능을 상실하여, 관광객들의 시야와 동선을 특정 지점에만 고립시키는 결과를 초래하고 있으며, 이러한 문제점은 관광 거점 간 연계 관광을 저해하는 물리적 장벽으로 작용하고 있음
- 이는 통합안내체계의 부재와 보행 환경의 악조건이 결합된 결과로, 방문객들이 특정 지점(부소산성, 정림사지 등)만을 관람하고 지역을 이탈하게 만드는 점 등이 당일 관광의 원인이 되는 것임

〈표 16〉 북부권 주요 역사 거점 간 연계성 및 단절 요인 진단

구분	연계 축 (Linkage)	물리적 거리	체감 연결성	주요 단절 요인
등산로 중심	부소산성 ↔ 청산성	약 500m	매우 낮음	안내 시설 부재, 등산로 위주 보행로
공사 현장화	부소산성 ↔ 월함지	약 300m	낮음	발굴 가림막으로 인한 시각적 차단
도심 단절	관북리 ↔ 원도심 상권	접경 구역	보통	상권 노후화 및 시각적 불연속성
접근성 열위	역사거점 ↔ 금강수변	약 800m	낮음	급격한 경사 및 차량 위주 도로 구조

- 또한 부여군 북부권의 역사 및 관광자원이 보유한 역사적 가치는 독보적이나, 현재까지 발굴 중이거나 정비된 상태로 관광객이 실질적으로 접근이 어려우며, 또한 역사적 사건이나 이야기를 바탕으로 한 일관된 메시지나 스토리텔링이 부족한 실정임
- 특히, 부소산성과 청산성, 나성으로 이어지는 방어 서사와 궁남지와 월함지의 왕실정원 서사, 그리고 원도심의 생활사가 유기적으로 엮이지 못함에 따라 방문객들은 사비 도성의 공간구조를 입체적으로 이해하는 데 어려움을 겪고 있으며, 이는 관광자원으로서 매력성을 갖는데 한계를 보임

5. SWOT분석 및 시사점 도출

1) 북부권 관광 여건 SWOT 분석

- 부여군 북부권 관광여건과 관련하여 부여군의 일반현황, 관광현황 및 문제점 진단을 통해 SWOT분석을 실시하였음

〈표 17〉 부여읍 북부권 관광 활성화를 위한 SWOT 분석

구분	강점 (Strength)	약점 (Weakness)
내부적 요인	• 유네스코 세계유산(관북리, 부소산성) 등 독보적 역사문화 관광자산 보유 • 백마강 및 부소산성 등 수려한 자연경관 • 사비 백제 왕궁터로서의 역사적 상징성 및 고유성	• 주변 관광도시에 비해 짧은 체류시간 및 낮은 숙박비율 • 부여관광호텔(433번지) 장기 방치로 인한 흉물화 • 원도심 및 북부권 관광지간 심리적 거리감 및 보행 단절 • 야간 즐길 거리 및 식음 시설 부족
	기회 (Opportunity)	위협 (Threat)
외부적 요인	• 지역 문화격차 해소 및 로컬 브랜딩 지원에 대한 정부부처 지원 확대 • 워케이션, 촌캉스 등 체류형 수요 증가 및 새로운 여행 트렌드 확대 • 국가유산 정책이 보존 중심에서 활용 및 향유로 전환	• 인구 6만 붕괴 및 고령화 등 인구 소멸 가속화 • 빈집 화재 발생(2023) 등 안전 문제 대두 • 문화재보호구역 지정에 따른 재산권 제약 등 개발 규제 고착 • 2038년까지 이어지는 복원 사업 장기화로 인한 피로감

자료: 부여군 도시재생 전략계획(2019) 및 한국관광 데이터랩(2024) 분석 종합

2) 시사점

(1) 양적 성장에서 질적 체류로의 패러다임 전환

- 부여군은 단순 방문객 수 증가 등 관광객의 양적 증가 보다는 1인당 소비액이 높은 숙박 관광객 유치를 통한 질적수준 개선이 시급함
- 이를 위해 장기 방치된 부여관광호텔(쌍북리 433)을 지역 고유의 문화와 예술이 결합된 문화복합시설이나 숙박시설로 재생하여, 부족한 숙소 인프라를 확충하고 체류의 거점으로서의 육성이 필요

(2) 점 단위 고립에서 벨트 단위 연결로

- 개별적으로 흩어진 역사관광자원(부소산성-관북리-청산성-월함지)을 스토리를 통해 서사로 잇는 물리적·심리적 연결이 필요
- 부여읍 관광지의 보행 환경 개선과 관광지 통합 디자인 가이드라인 발굴을 통해 단절된 동선을 잇고, 금강수변 생태자원까지 포괄하는 역사-생태융합 관광벨트 구축이 필요

(3) 복원 과정의 공백을 콘텐츠로 활용

- 2038년까지 장기간 소요되는 북부권 관광의 핵심유적인 월함지 및 청산성의 복원과 관련하여 주변의 부소산성과 주변 지역을 잇는 브릿지 전략의 도입이 필요
- 이는 공사 가림막으로 인한 도시 미관 저해를 방지하고 관광객의 역사유적 발굴 체험이라는 새로운 볼거리를 제공

(4) 빈집 정비를 통한 안전하고 매력적인 정주 환경 조성

- 관광 활성화를 위해 유휴공간인 빈집을 적극적으로 매입하거나 정비하여, 주민에게는 안전한 삶터를, 관광객에게는 매력적인 로컬 골목(숙박, 식당, 카페 등)을 제공하는 상생형 도시재생 모델로서의 접근이 필요
- 특히, 규암면에서 실시한 자운길 문화거리 등의 사례를 토대로 오래된 빈집을 리모델링하여 서점, 음식점, 카페 등으로 활용하여 새로운 문화의 거리로 조성하는 방안 모색도 필요

03

국내외 사례 분석

1. 복합 문화·숙박 거점(예술작품전시+숙박)

1) 일본 나오시마 베네세 하우스

(1) 개요

- 위치: 일본 카가와현 나오시마(直島) 남단
- 개관: 1992년(1995년 이후 오벌, 파크를 개관 2006년 비치 동 순차적 증축)
- 특징: 미술관 안에서 잠드는 독특한 경험을 제공하는 세계적인 복합문화 숙박시설

(2) 현황

- 시설 : 4개 숙박동(Museum, Oval, Park, Beach/ 65개 객실과 스위트룸), 미술관, 레스토랑, 기념품 숍, 스파 등으로 구성
- 운영 체계: 베네세 홀딩스와 후쿠타케 재단이 주도하는 나오시마 프로젝트의 핵심 거점
- 이용 현황: 단순 숙박객 외에도 미술관 관람객이 공존하며, 숙박객에게는 24시간 미술관 이용 및 전용 셔틀 등 차별화된 프리미엄 서비스 제공

〈표 18〉 베네세 하우스

		
베네세 하우스 전경	베네세 하우스 위치	박물관 입구

자료 : 위키디피아

(3) 관광자원화 방안

- 미술관 내부뿐만 아니라 해안가, 산책로 등 야외 곳곳에 작품(쿠사마 야요이의 노란 호박 등)을 배치하여 섬 전체를 거대한 박물관화를 통한 장소마케팅
- 잠드는 순간까지 예술과 함께한다는 서사를 통해 고부가가치 관광객 유치하고 숙박 자체가 목적이 되는 체류형 콘텐츠의 고급화 전략을 제공

(4) 시사점

- 베네세 하우스를 기점으로 이에 프로젝트, 지중미술관 등으로 콘텐츠를 확장하여 섬 전체의 유희 자원을 관광자원화함
- 기업의 사회공헌과 예술 비즈니스가 결합하여 쇠락해가는 산업 폐기물 섬을 세계적 명소로 탈바꿈시킨 재생 모델의 표본으로 꼽히고 있으며, 안도 타다오라는 유명한 건축가의 철학을 공간에 녹여, 건축물 그 자체가 강력한 관광 흡입력을 가진 콘텐츠로 활용
- 당일치기 소비형 관광이 아닌, 지역의 자연과 예술을 깊이 있게 관람하고 느낄 수 있도록 유도하여 지역 경제에 실질적으로 기여하는 체류형 거점을 조성

2) 강원도 고성 아트호텔 리메이커(Re:maker)

(1) 개요

- 위치: 강원도 고성군 현내면 명파리 (대한민국 최북단 마을)
- 개관: 과거 군부대 장병 면회객과 금강산 관광객이 머물던 낡은 명파숙박소를 리모델링하여 2020년 개관한 아트 호텔
- 특징: 국내외 작가 8인이 각 객실을 하나의 예술작품으로 조성하여 숙박객에게 예술적 체험 제공

(2) 현황

- 시설 구성: 총 2층 규모, 8개의 아트룸(객실)과 카페, 공용 라운지 등으로 구성
- 운영 주체: 강원도 및 고성군, 문화체육관광부가 추진하고 있는 DMZ 문화예술삼매경 Re:maker(리메이커) 사업의 일환으로 추진

- 이용 현황: DMZ 접경지역이라는 지리적 특수성과 예술가와 하룻밤이라는 특별한 테마로 인해 MZ세대와 예술 애호가들 사이에서 이색 숙소로 주목받음
 - 영국 작가 뱅크시(Banksy)가 이스라엘 베들레헴에 세운 벽에 가로막힌 호텔(Walled Off Hotel)에 이은 세계 두 번째 접경지역 아트호텔⁴⁾

〈표 19〉 아트호텔 리메이커

		
강원도 고성 아트호텔 리메이커전경	객실 내부	레스토랑 등

자료 : <https://www.hankyung.com/article/202105198633Y>

(3) 관광자원화 방안

- 노후된 숙박시설을 철거하는 대신, 건축물의 골조와 지역의 서사를 유지하며 예술적 가치를 입혀 유희시설을 자산화
- 단순히 벽에 그림을 거는 수준을 넘어, 가구·조명·벽면 전체를 작가의 철학이 담긴 설치 미술로 구성하여 호텔의 차별성을 부여
- 최북단 마을 명파리라는 지역적 소외감을 평화의 시작점이라는 긍정적 이미지로 전환하여 다크투어리즘의 새로운 모델을 제시

(4) 시사점

- 거대한 자본이 투입된 대형 프로젝트가 아니더라도, 스토리텔링과 예술적 감각만으로 충분히 강력한 집객력을 가질 수 있음
- 인구감소 지역의 유희시설을 문화 거점으로 활용함으로써 외지인의 유입을 유도하고 지역 브랜드 가치를 제고
- 보는 예술에서 먹고 자고 머무는 예술로 관광객의 체류시간을 확대하고 차별화를 통한 방문객의 심리적 만족도를 극대화

4) <https://www.hankyung.com/article/202105198633Y>

2 역사문화 체험 복합공간(테마 체험관+ 야외 이벤트공간)

1) 스페인 빌바오 구겐하임 미술관

(1) 개요

- 위치: 스페인 바스크 지방 빌바오(Bilbao) 네르비온 강변
- 설계: 프랭크 게리(Frank Gehry)
- 개관: 1997년
- 특징: 티타늄 패널을 활용한 파격적인 비정형 건축물 자체가 하나의 거대한 조각 작품이자 도시의 랜드마크가 되었음

(2) 현황

- 시설 구성: 20개의 갤러리가 3개 층에 배치되어 있으며, 리처드 세라의 대형 철강 설치 작품 등 대규모 체험형 전시 특화, 미술관 주변 광장과 강변 산책로에 제프 쿤스의 퍼피, 루이스 부르주아의 마망 등 초대형 야외 조형물 배치 및 시민 축제 공간 운영
- 운영 체계: 솔로몬 R 구겐하임재단과 바스크 지방정부의 파트너십을 통한 공공·민간 협력 모델
- 경제적 효과: 개관 이후 매년 100만 명 이상의 관광객 유치, 도시 전체 고용 창출 및 경제 활성화의 핵심 동력

(3) 관광자원화 방안

- 독보적인 외관설계로 랜드마크 건축물의 자산화를 통해 전 세계 관광객의 방문동기를 부여하는 아이코닉 투어리즘 전략을 추진
- 과거 조선소와 공장이 있던 버려진 강변을 수변 공원과 야외 광장으로 재조성하여 개방형 문화 복합공간으로 전환하여 활용

(4) 시사점

- 하드웨어(건물)의 변화가 도시 전체의 이미지나 관광산업으로의 경제구조를 바꾸었으며, 과거 철강 산업의 역사를 티타늄이라는 현대적 소재의 건축물로 승화시켜 지역의 역사적

정체성을 보존하며 미래 가치를 창출하였음

- 단순히 전시실 내부에서만 진행되는 단순한 관람을 넘어, 야외 광장과 이벤트 공간이 결합된 입체적 체험 공간으로서의 가치 강조

2) 경주 플레이스 씨

(1) 개요

- 위치: 경상북도 경주시 사정동 (황리단길 인근)
- 성격: 약 2,000평 규모의 대지에 조성된 민간 주도형 복합문화공간으로, 전시관(미술관), 카페, 레스토랑, 대규모 야외 정원이 어우러진 공간
- 특징: 전통 한옥과 현대적 미니멀리즘 건축의 공존을 통한 전시, 휴식공간 조성

(2) 현황

- 시설 구성 : 전시(미술관), 식음(카페·한식당), 휴식(야외 정원)공간으로 구분되어 있으며, 전통과 현대가 공존하는 아트테마파크 형태로 구성
 - 전시관: 세계적인 현대 미술 작가의 기획전을 개최할 수 있는 화이트큐브 형태의 대규모 갤러리
 - 식음 시설 : 감각적인 인테리어의 카페와 고품격 다이닝 공간 전면 유리창을 통해 야외 정원을 조망하며 식음료를 즐길 수 있도록 설계
 - 수변 정원: 플레이스씨의 시그니처 공간으로, 대형 분수와 수중 보행로를 배치하여 관람객이 물 위를 걷는 듯한 경험과 SNS용 포토존으로 활용
 - 야외 광장 및 산책로 : 경주의 능을 닮은 완만한 곡선의 조경과 현대적 조형물이 어우러진 휴식 공간

〈표 20〉 경주플레이스 씨 사례

		
전시공간	회의공간	야외수변 및 전시공간

- 운영 체계 : 일본 도쿄에 본사를 둔 글로벌기업 (주)코나폰(Konaphon)이 공간을 조성하고 가족이 운영하는 시스템이나 전시 기획은 전문 인력을 통해 고품격으로 유지하되, 시설 관리는 가족 경영 형태의 책임 운영을 통해 일관된 브랜드 이미지를 구축
- 경제적 효과: 황리단길 인근에 위치하여 대형 전시 관람과 정원 산책, 식사를 한 곳에서 해결하게 함으로써 2~3시간 더 머물게 하는 효과 발생

(3) 관광자원화 방안

- 트렌디한 글로벌 아티스트의 전시를 교체하여 재방문율을 높이고 야간에는 정원 조명을 활용한 야간 개장 프로그램 운영
- 사진 찍기 좋은 공간을 전략적으로 설계하여 방문객들의 자발적인 SNS(인스타그램 등) 공유를 유도하는 마케팅 체계를 구축
- 전시 입장료 수입에만 의존하는 것이 아닌 카페·레스토랑을 운영하고, 기념품 등의 굿즈 판매, 공간 대관 등을 통해 운영을 위한 안정적인 재원을 확보

(4) 시사점

- 단순히 지나가는 곳이 아닌 플레이스씨의 전시를 보기 위해 방문하는 목적지형 관광으로 바뀌 주변 숙박업소 매출에도 기여
- 경주에서도 세계적 수준의 현대 미술을 향유할 수 있다는 인식을 심어주어, 경주라는 도시의 문화 자산 가치와 브랜드를 향상
- 황리단길의 메인 도로에 집중되던 인파를 플레이스씨가 위치한 외곽 지역까지 분산시켜, 주변 소규모 카페나 소품샵 등 인근 골목 상권이 동반 성장하는 계기를 마련

3. 부티크 호텔

1) 월악산 유스호스텔

(1) 개요

- 위치: 충청북도 제천시 한수면 (월악산 국립공원 인근)
- 연혁: 1999년 개관 후 방치되었던 노후 유스호스텔을 리뉴얼하여 2022년 재개관한 디

자인 부티크 호텔

- 특징: 자연 속에서의 온전한 휴식과 아웃도어 문화를 결합한 현대적 감성의 숙박 거점

(2) 현황

- 시설 구성: 객실(가족실(21실), 단체실(4실), 통나무집(1실)), 야외 수영장, 도서관, 기념품숍, 라운지 등으로 구성되어 있으며 특히 월악산과 청풍호, 충주호가 한눈에 보이는 조망을 가지고 있음
 - 기존 유스호스텔의 붉은 벽돌 외관을 살리되, 내부는 미니멀하고 세련된 인테리어로 전면 리모델링
- 운영 체계: 라이프스타일 브랜드 미수와 협업하여 단순 숙박을 넘어 브랜드의 취향(캠핑, 등산, 도서 등)을 공유하는 공간으로 운영
- 이용 현황: 예약전쟁이라 불릴 만큼 MZ세대와 아웃도어 애호가들 사이에서 폭발적인 인기를 보이고 있으며 인적이 드문 산간지역임에도 불구하고 숙소 자체가 여행의 목적지임

(3) 관광자원화 방안

- 단체 관광객 중심의 유스호스텔에서 개별 여행자 및 취향 기반 커뮤니티 중심의 부티크 호텔로 타깃을 명확히 하여 마케팅하였으며, 월악산의 절경을 배경으로 한 야외 수영장 과 불명 존 등의 배치를 통해 자연을 소비하는 새로운 방식을 도입하여 방문객이 자연 과 시설을 누릴 수 있도록 함
- 지역 특산물이나 일반 기념품 대신, 호텔의 철학이 담긴 아웃도어 용품과 서적을 판매하는 편집숍 운영을 통해 유스호스텔이 가진 브랜드 경험을 부여하였음

(4) 시사점

- 기능이 다한 낡은 유희숙박시설을 철거하지 않고 디자인 감각과 브랜딩을 통해 콘텐츠를 개발하여 산간지역이라는 지리적 약점을 극복하였고 차별화된 타깃 및 마케팅을 통해 관광객을 자연스럽게 모객하고 있음
- 자연환경을 훼손하는 대규모 개발 대신, 기존 건축물을 활용하고 자연 친화적 메시지를 전달함으로써 환경적 가치와 경제적 수익을 동시에 확보하는 등 지속 가능한 관광모형을 제시

2) 베드라디오 동문

(1) 개요

- 위치: 제주특별자치도 제주시 중앙로 (동문시장 및 산지천 인근)
- 설계: (주)베드라디오 & 로컬 파트너사 협업 리모델링
 - 90년대 중반까지 운영되다 노후화되어 방치된 동문모텔 2호점의 골조를 유지하며, 빈티지한 매력과 현대적인 감각을 결합한 재생 설계
- 특징 : 단순한 숙박(Bed)을 넘어, 지역의 소식과 여행자의 이야기가 교차하는 라디오(Radio) 같은 연결의 공간
- 조성 배경: 원도심의 쇠퇴와 함께 슬럼화되던 노후 모텔을 청년 스타트업이 리모델링하여, 단순히 잠만 자는 숙소가 아닌 지역민과 여행자가 교류하는 로컬 커뮤니티 호스텔로 재탄생

(2) 현황

- 시설 구성: 총 14개의 객실, 지하 1층(다목적 공간), 1층(로컬 커뮤니티 라운지 멜즈), 2층~5층(객실층), 6층(루프탑)으로 구성
 - 단순 숙박보다는 요가, 러닝 크루, 전통시장 투어 등 호스텔에서 제안하는 로컬 액티비티 프로그램 참여도가 매우 높은 편
- 운영 체계: 베드라디오라는 로컬 호스텔 스타트업이 기획부터 시공, 운영까지 전 과정을 전담하는 직영 체제
- 이용 현황: 2030세대 MZ세대 여행자가 전체의 80% 이상을 차지하며, 혼자 여행하는 혼행족과 디지털 노마드가 높은 비중을 차지

〈표 21〉 베드 라디오



자료 : <https://nolyanoljacom/stay/domestic/3020428>

(3) 관광자원화 방안

- 로컬런닝, 동문시장 투어 등 제주의 특성을 반영한 지역 자원을 활용하여 체험 프로그램을 운영함으로써 방문객이 제주의 일상을 깊이 있게 경험하도록 유도
- 숙박시설 내에 식음료, 예술 전시, 라이프스타일숍을 결합하여 투숙객 외에도 유동 인구를 끌어들이는 복합문화거점으로 활용하고 있으며, 공유오피스 기능을 겸비한 라운지를 통해 장기 체류형 관광객을 유치하여 주중 가동률을 확대하고 있음

(4) 시사점

- 대규모 신축 대신 폐업한 모텔의 유허 자원을 리모델링하여 비용을 절감하면서도, 감각적인 브랜딩을 통해 MZ세대의 취향 저격을 통해 관광객을 유입
- 방치된 노후건물을 세련된 문화공간으로의 재생을 통해 주변 상권에 젊은 층 유입을 촉진하고 지역 이미지 개선에 기여
- 관 주도의 사업이 아닌 민간 운영사가 지속 가능한 수익 구조(숙박+식음+콘텐츠)를 설계하여 유허시설 재생의 자생적 모델을 제시

4. 시사점

- 위의 사례를 종합하여 보면 공간의 재정의의 통해 낙후된 지역이나 숙소를 관광명소로 변화시킨 모델들로 또한 단순히 관광지를 방문하는 것이 아닌 고품격 전시와 미식, 인생샷을 선호하는 2030 MZ세대와 트렌디한 가족 단위를 타겟으로 그 장소에만 있는 독보적인 공간적 취향을 판매했다는 것에 의의가 있음
- 이러한 시설들은 단순한 관광시설이 아니라 지역의 문화자산의 가치와 문화 브랜드를 높이는 역할을 수행하고 있으며, 숙박시설도 체류가 아닌 지역의 문화를 소비하고 지역과 사람을 연결하는 거점으로서 활용되고 있음
- 또한 새로운 건물을 짓기 보다는 기존의 낡은 시설 혹은 유허 부지를 독창적인 디자인과 스토리텔링을 통해 건물 자체의 독창성을 높이는 계기를 마련하였음
- 부여 북부권도 단순히 백제라는 키워드에 갇히지 말고, 현대적 감각의 건축을 통한 리모델링을 추진하고 지역의 문화예술 작품을 결합한 콘텐츠의 예술적 재생과 함께 부여에서만 느낄 수 있는 로컬 커뮤니티 호스피탈리티를 만드는 것이 중요함

04

부여읍 북부권 관광 활성화 기본방향

1. 개발방향

- 원도심의 역사문화관광자원의 점적인 관광에서 북부를 잇는 선 및 면의 관광으로 확장
- 기존 낮 중심의 당일형 관광에서 체류시간을 확대하는 야간관광의 콘텐츠 발굴
- 유희 자원을 숙박+문화 거점으로 재생하여 원도심 상권으로 소비를 환류

2. 활성화 목표

1) 관광축 다각화

- 기존 궁남지, 정림사지 등 원도심을 관통하는 역사문화축을 북부권까지 확장하는 수직형 관광벨트 구성을 통해 부여읍내에 파편화되어 있는 관광자원을 연계할 수 있는 방안을 마련
- 역사유적 관람 형태의 스쳐가는 부여에서 문화예술 콘텐츠 강화 및 숙박의 다양화 등을 통한 체류형 관광으로의 체질 개선을 통해 머무는 부여로의 전환을 도모

2) 유희자원의 적극적 활용

- 기존 원도심 중심으로 분포된 백제문화유적구역에서 부여읍을 백제의 왕도로서 확장하여 개발하고, 이를 적극적으로 활용하고자 함
- 특히, 백제관광호텔 부지 등 방치된 자원의 문화예술적 활용을 통해 문화예술 거점을 마련하고 관광객이 콘텐츠를 소비할 수 있는 공간으로 조성
- 이를 통해 기존 궁남지·정림사지 중심의 관람형 관광에서 북부(월암지·부소산성)까지 연결되는 수직형 관광축으로 확대하여 관광공간을 확장

2. 공간전략

- 부여읍 관광을 기존 원도심 중심의 역사문화관광축에서 현재 조성 중인 부소산성 북문 개방과 북포한옥마을의 활용을 통해 부여의 관광공간이 북쪽으로 확장하며, 백제문화단지 체류거점으로 하는 순환구조를 지향
- 이를 통해 부여에서 역사문화관광+문화경험+관광체류를 결합하여 관광객이 자연스럽게 이동하면서 부여읍과 규암면 등을 순환하여 관광하고 소비할 수 있도록 유도
 - [원도심-역사문화관광축] 공남지 ~ 정림사지-부소산성을 연결하는 선형축으로 부여읍의 남북을 연결하는 메인 관광축
 - [북측: 복합문화축] 관북리유적- 부소산 북측-백제관광호텔 부지 ~ 월함지까지 연결하여 역사문화유적과 문화, 자연을 잇는 서브관광축

[그림 2] 부여군 부여읍 관광축



04

북부권 관광 활성화 방안

1. 유희시설(부여관광호텔)의 전략적 활용 방안

1) 1안 : 복합 문화·숙박 거점(예술작품전시+숙박)

(1) 도입 배경 및 필요성

- 부여읍 쌍북리 433번지에 위치한 부여관광호텔은 1980년대 부여 관광의 전성기를 상징하던 핵심거점이었으나, 경영난으로 인해 장기 휴업 및 방치되면서 현재는 도시 경관을 훼손하고 주변 상권의 동반 침체를 가속화
- 부여군 북부권 내 방치된 유희시설(구 부여관광호텔)을 재활용하여 지역 경관을 개선하고, 상대적으로 낙후된 북부권의 새로운 관광거점 마련이 시급
- 유희공간을 단순한 숙박시설로 복구하는 것을 넘어, 사비 백제의 미학과 현대적 예술이 조우하는 고부가 가치 체류형 관광모델을 도입하여 관광객의 지역내 체류시간을 연장할 필요가 있음
- 이에 체류형 복합문화예술 SOC로 조성을 통해 관광객에게는 매력적인 체류 공간을, 주민에게는 자부심을 느낄 수 있는 문화거점공간 제공을 통해 생활 인구 유입을 유도하고, 관련 산업(전시, MICE, 숙박)을 통한 지역 경제의 선순환 구조 구축하고자 함

(2) 도입컨셉

- 비전 및 핵심 가치: 백제의 미학, 예술로 숨 쉬는 하룻밤
 - 고전적 가치(역사)와 현대적 감각(예술)이 공존하는 복합문화예술 거점이자 독특한 경험을

제공하는 숙박시설로 조성

- 물리적 숙박 서비스를 넘어, 공간 자체가 하나의 예술작품이자 박물관이 되는 몰입형 경험을 지향
- 백제의 찬란했던 과거를 박제된 유물이 아닌, 동시대 예술가들의 시각으로 재해석하여 방문객들에게 사유의 시간을 제공
- 여행자들은 단순한 관광을 넘어 자신의 취향과 가치관을 투영할 수 있는 특별한 경험을 원하며, 아트스테이 부여는 이러한 니즈에 부합하는 가장 한국적이고 백제적인 문화를 제공

(3) 공간별 주요테마 및 도입기능

- 기존 지하 1층, 지상 4층 건축물의 구조적 안정성을 보강하되 현재의 건축물 골조를 유지하는 친환경적 재생 방식 채택
- 리모델링을 통해 철거 및 신축에 따른 폐기물 발생을 최소화하고, 1980년대 부여 관광의 기억을 담고 있는 건축적 유산을 보존한다는 상징적 의미를 제시

〈표 22〉 아트스테이 부여 주요테마 및 도입 기능

층별	주요 테마	도입 기능
지하 1층	사비 아카이브	몰입형 미디어아트 갤러리, 개방형 수장고, 고고학 기획 전시실, 통합 사무실
지상 1층	로컬 그라운드	사비 에듀 센터, 로컬 크리에이터 편집숍, ‘굿뜨레’ 시그니처 베이커리 & 라운지 바
지상 2층	크리에이티브 존	소규모 MICE 홀(사비 홀), 워크ेशन 공유 라운지, 포커스 오피스, 인문학 아카데미
3~4층	스테이 & 레지던시	아티스트 콜라보레이션 테마 객실(30실), 아티스트 인 레지던시(작업실 포함 5실)
옥상층	달빛 테라스	루프탑 인피니티 가든, 야간 시네마 데크, 부소산성 및 원도심 파노라마 전망대

(4) 공간별 세부 기능

① 외관

- 외관 파사드는 백제 와전의 문양을 현대적으로 형상화한 알루미늄 루버 시스템을 도입하여 일사량을 조절하고 역사도시의 정체성을 제공
- 특히, 건물 중심부에 천장까지 뚫린 보이드 공간인 아트 중정을 신설하여 자연 채광을 지하층까지 유입시키고, 전 층의 예술적 시퀀스를 하나로 연결하는 공간적 구심점을 마련하여 개방감과 수직적 연결성을 극대화

② B1 사비 아카이브: 지하의 폐쇄성을 몰입적 예술로 전환

- 빛이 차단된 지하 특성을 역이용하여 몰입형 미디어아트 존으로 조성
 - 인근 월함지 유적의 3D 스캔 형상을 투사하는 미디어 월을 통해 백제 예술을 결합한 시각 경험을 제공하며, 관람객의 움직임에 반응하는 인터랙티브 기술을 접목하여 과거와 현재가 교감하는 체험을 제공
- 백제금동대향로의 세밀한 문양이나 백제 한옥기와의 유려한 선 등을 고해상도 디지털 복원을 통해 초고화질로 재현하여 실물 전시의 한계를 넘어서 디지털 헤리티지의 정수를 보여주는 역할을 수행
- 개방형 수장고를 조성하여 유물 보존·관리과정을 투명 유리를 통해 시각화하고 단순 전시를 넘어선 학술적 깊이와 현장감 있는 역사교육의 장을 제공

③ 1F 로컬 그라운드: 주민과 관광객의 열린 접점

- 개방형 로비로 조성하여 호텔의 높은 문턱을 낮추고 원도심 상권 및 지역 공동체와 호흡하는 공간으로, 투숙객이 아니더라도 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 커뮤니티 라운지 역할을 수행하도록 함
- 가족 방문객을 타깃으로 백제 문양 드로잉, 고고학자 직업 체험, 3D 펜을 활용한 문화재 복원 등 차별화된 에듀테인먼트 프로그램을 상시 운영하는 사비에듀센터를 조성하여 아이들의 흥미를 유발하고 부모에게는 휴식을 제공하는 공간으로 활용
- 로컬 굿즈 편집숍을 구성하여 부여의 청년 크리에이터 및 무형문화재 공방과 협업한 큐레이션한 제품을 판매하며, 이를 통해 지역 예술가들에게는 안정적인 판로를 지원하고, 관광객들에게는 희소성 있는 기념품을 제공하는 상생 플랫폼으로 활용
- 굿뜨래 시그니처 커피숍을 1층에 배치하여 부여 10품인 밤, 표고버섯, 연잎 등을 현대적으로 재해석한 밤 라떼, 연잎 디저트 등 로컬 시그니처메뉴를 판매함

④ 2F 크리에이티브 존: 워케이션 및 MICE 비즈니스 거점

- 최근 일과 휴식을 병행하는 워케이션 수요가 증가함에 따라 이를 반영하여 초고속 통신망, 화상 회의실, 집중 업무 데스크를 완비한 워케이션 라운지를 조성하여, 주간에는 생산적인 업무 공간으로, 야간에는 디지털 노마드 간의 네트워킹이 이루어지는 소셜 클럽으로 가변 운영할 수 있도록 함

- 학술 세미나, 스타트업 워크숍, 소규모 브랜드 런칭쇼 등을 유치할 수 있는 소규모 컨벤션 공간을 운영하여 평일 및 비수기 관광수요에 능동적으로 대응할 수 있도록 함
- 지역 작가와 역사학자가 진행하는 인문학 아카데미 등 정례 프로그램을 통해 부여의 인문학적 자산에 깊이 몰입할 기회를 제공하며, 이는 단순한 관광을 넘어선 지적 충족을 원하는 방문객 유치를 통해 다양한 계층의 관광객을 유인

⑤ 3~4F 스테이 & 레지던시 : 잠드는 순간까지 예술과 조우

- 국내외 정상급 아티스트가 참여하여 각자의 예술 세계를 객실에 구현할 수 있도록 하며 가구, 조명, 패브릭, 어메니티 등에 백제의 미학과 결합한 작가의 세계관 투영하여, 투숙객이 마치 갤러리 안에서 잠드는 듯한 특별한 경험을 제공할 수 있는 객실로 조성
- 또한 작가들이 예술가들이 일정 기간 상주하며 부여의 영감을 바탕으로 신작을 창작하는 공간을 조성하여 작가들이 작업 과정을 공개하는 오픈 스튜디오와 투숙객 대상의 아티스트 토크, 원데이클래스를 운영할 수 있는 기반으로 활용하고, 관광객이 단순한 소비자를 넘어 예술적 창작 과정의 일부가 되는 특별한 연대감을 경험하게 함

〈표 23〉 아트스테이 사례

		
동서양의 만남 EAST MEETS WEST, 에이스 호텔 교토 Design+ https://design.co.kr	베네세 하우스 일본 건축 여행으로 - Japan Travel Planner - ANA https://www.ana.co.jp/	하슬라 미술관〈색다른 문화 경험, 지역 이색박물관 〈지역N문화 테마〉 https://minionculture.org

(5) 기대효과

- 매력적인 전시 콘텐츠와 MICE 행사 유치를 통해 연간 방문객 수 증대 및 생활 인구 생활권 확장
- 관광 인프라가 집중된 원도심에 비해 소외되었던 북부권의 관광거점 역할 수행을 통해 지역 내 균형 발전을 도모

2) 2안 : 역사문화 체험 복합공간(백제 테마 체험관+ 야외 이벤트공간)

(1) 도입 배경 및 필요성

- 부여관광호텔부근은 부소산성, 청산성 등 백제문화와 관련한 주요 유적지가 밀집해 있음에도 불구하고, 관광객이 체류하며 즐길 수 있는 백제문화 특화의 문화체험 인프라가 부족함
- 최근의 관광트렌드는 단순 관람 위주에서 참여와 체험을 중시하는 흐름으로 변화하고 있으며, 이러한 흐름에 맞춰 백제 역사를 오감으로 느낄 수 있는 복합공간 조성이 필요
- 부소산성 관람 후 갈 곳 없는 관광객들을 북부권으로 유입시키는 앵커시설로서 백제의 문화를 체험해보고 과거 역사에 머무는 것이 아닌 현대적 감각의 문화소비 공간으로서 관광객과 주민 휴식처를 제공

(2) 도입컨셉

- 비전 및 핵심 가치: 사비의 시간, 현재와 만나다
 - 과거 백제의 찬란한 문화와 현대적 라이프스타일을 연결하여 문화 재생 플랫폼으로 활용
 - 다양한 체험공간의 마련을 통해 부여를 색다르게 경험할 수 있도록 관광 콘텐츠를 제공
 - 최근의 도시재생 컨셉을 차용하여 낡은 건물의 빈티지한 매력은 살리고 내부는 최첨단 콘텐츠로 채워 SNS용 인생샷 명소화

(3) 공간별 기능 배분 및 리모델링 방향

- 층별로 보는 역사, 만드는 역사, 즐기는 역사로 구분된 입체적 문화공간을 조성하여 관광객이 백제의 역사 콘텐츠를 한곳에서 즐길 수 있는 문화복합공간으로 조성

〈표 24〉 역사문화 체험 복합공간 층별 세부 시설 및 프로그램 배치 (안)

구분	주요 테마	상세 도입 시설 및 콘텐츠
지하 1층	백제 미디어 벙커	기존 기계실·창고를 개조하여 금동대향로의 세계를 빛과 소리로 구현하는 한 몰입형 미디어 아트존 조성(경주 빛의 궁궐 컨셉)
지상 1층	사비 라이브러리 & 카페	층고가 높은 로비를 탁 트인 오픈 서점 및 로컬 카페로 조성하고 부여의 특산물(밤, 연꽃 등)을 활용한 시그니처 식음 입점을 통해 식음료 판매
지상 2층	백제 크래프트 스튜디오	스튜디오 객실 벽체를 철거하여 넓은 체험 공방으로 개조 규암 공예마을과 연계한 도자, 금속, 직조 워데이 클래스를 운영
3~4층	디지털 역사 놀이터	어린이 및 가족 단위를 위한 역사 VR/AR 체험관으로 게임을 통해 백제 성곽을 쌓거나 유물을 발굴하는 에듀테인먼트 공간으로 활용
옥상층	소부리 루프탑 가든	부소산성과 낙화암 방향 조망을 극대화한 야외 정원 공간으로 야간 버스킹 공연 및 영화 상영 공간으로 활용

(4) 공간별 세부 기능

① B1F | 백제 몰입형 체험관

- 외부 빛이 차단된 특성을 살린 디지털 미디어 아트존으로 구성하며, 백제의 문양(연꽃, 구름)과 사비 시대의 풍경을 벽면 전체에 투사하는 전시 공간으로 조성하여 부여를 방문하는 관광객들을 위한 포토존 역할을 수행
- 또한 백제 오악사를 컨셉으로 한 백제의 소리를 입체적으로 경험하는 ASMR존인 사운드 터널을 조성

② 로컬 아카이브 로비

- 부여와 관련된 역사, 건축, 예술 서적과 독립출판물을 전시 관람할 수 있는 대형 서가를 로비에 조성하여 관광객들과 지역주민들이 문화공간으로서 활용할 수 있도록 함
 - 금동대향로, 정림사지 오층석탑 등 백제 미술과 건축, 디자인 관련 전문 서적 및 화보집
 - 부여에서 활동하는 작가들의 작품, 부여의 농업·음식·풍경을 다룬 출판물 및 로컬 잡지
 - 경주, 부여, 공주 등 국내외 역사 도시의 재생 사례와 도시 인문학 관련 서적
 - 여행 에세이, 사진집, 필사하기 좋은 시집 등 투숙객과 방문객이 읽기 좋은 책
- 서가 앞 대형 테이블을 설치하여 작가 초청 강연이나 부여 로컬크리에이터들의 네트워킹 파티 등의 지역커뮤니티 장소로 활용

③ 백제 크래프트 스튜디오

- 규암 공예마을(자온길) 등 부여 내 숙련된 공예인들의 활동 무대를 원도심으로 확장하는 기반을 마련하고 체험형 관광 수요를 충족할 수 있는 굿즈 체험 공간을 조성
 - 지역 공예가들에게 저렴한 임대료로 작업실을 제공하는 대신, 주 2~3회 체험 프로그램을 운영하게 하는 상생 모델을 제공

④ 디지털 역사 놀이터

- 딱딱하고 지루한 박물관식 전시에서 벗어나, 게임, 가상현실(VR/AR), 인터랙티브 미디어를 통해 아이들과 MZ세대가 백제 역사를 놀이처럼 체험하는 에듀테인먼트 공간으로 조성
 - 스마트 기기를 들고 층 전체를 돌아다니며 숨겨진 백제 보물을 찾는 가상 현실 게임 공간
 - 대형 블록이나 디지털 교구를 활용해 나만의 백제 성과 사찰을 설계해보는 건축 체험 등

⑤ 옥상

- 부소산성, 낙화암, 백마강 등을 조망할 수 있는 망원경 및 포토 스팟 조성
- 야외 공간에 백제식 중정 또는 야외 시네마를 조성하여 공연, 플리마켓, 야간 미디어 파사드 상영을 통해 야간체류형 프로그램을 운영

(5) 기대효과

- SNS 친화적인 인테리어와 미디어 콘텐츠를 통해 단순 관람 위주의 역사문화관광지라는 이미지에서 참여하고 체험하는 관광지로의 변모를 통해 젊은 층이 찾는 부여의 랜드마크로 활용
- 야외 유적지 중심인 부여에서 날씨에 상관없이 즐길 수 있는 대규모 실내 문화 거점 확보하고 카페, 식당 등으로 관광객 유입을 통해 긍정적인 지역경제 파급효과를 도모

3) 3안 : 부티크 호텔

(1) 도입 배경 및 필요성

- 낙화암, 부소산성 등 주간 명소에 비해 야간에 즐길 거리와 머물 곳이 부족하여 관광객이 공주나 대전 등 인근 도시로 유출되는 등 당일형 관광지의 한계를 보임
- 특히, 부여의 숙박시설은 대규모 가족단위를 타깃으로 한 롯데리조트나 전통 한옥느낌의 펜션 등으로 양분화되어 있으며, 감각적인 인테리어를 중시하는 MZ세대, 워케이션족, 비즈니스 여행객을 위한 대안은 부족한 실정
- 북부권은 부여의 관광지 및 맛집 등을 도보로 즐길 수 있는 거리적 이점을 보유하고 있어 부여만의 독특한 숙박경험 제공을 통해 로컬관광의 거점으로 활용이 가능
- 기존의 오래되고 낡은 이미지에서 백제의 미학을 현대적으로 재해석한 디자인을 숙박시설에 도입하여 호텔 자체를 하나의 포토존으로 활용할 수 있는 명소화 방안이 필요

(2) 도입컨셉

- 비전 및 핵심 가치: "사비의 밤, 꿈꾸는 스테이"
 - 기존 호텔에서 누리는 고급서비스(벨보이, 연회장 등)를 제공하지 않음으로써 단가를 낮추고,

비용을 객실의 침구 품질과 공용라운지의 디자인에 집중한 실용주의 부티크 호텔로 조성

(3) 공간별 주요 테마 및 도입 기능

- 부여관광호텔이 가진 과거 건축물의 장점과 흔적을 남기면서도 내부를 최신 트렌드에 부합하는 부티크 형태의 스테이로 개조하여 관광객이 체류할 수 있는 기반을 마련
 - 중저가 운영을 위해 불필요한 장식은 배제하되 객실마다 뚜렷한 컨셉을 부여하여 투숙객의 경험이 머무는 스테이로서의 기능을 부여
 - 건물 외관이나 진입로에 부여의 계절감을 느낄 수 있도록 조경 등을 강화하여 호텔 자체를 포토스팟으로 활용

〈표 25〉 역사문화 체험 복합공간 층별 주요테마 및 도입시설(안)

구분	주요 테마	도입시설
지하 1층	셀프서비스 존	코인 세탁, 자전거 대여소, 개인 보관함 등 장기 체류 및 자전거 여행자를 위한 실용 시설 배치
지상 1층	웰컴 라운지 & 카페	프론트를 간소화하고 누구나 이용할 수 있는 대형 공유 테이블을 배치 부여의 연잎이나 밤을 활용한 시그니처 베이커리/카페 운영
지상 2~4층	미니멀 부티크 객실	기존의 넓은 객실을 2개씩 통합하여 넓고 쾌적한 소규모 프리미엄 객실(10실)과 기존의 객실크기를 유지하되 화이트&우드 톤으로 리모델링한 미니멀객실 운영 백제 여덟 가지 문양을 활용하여 화려함보다는 섬세 집중한 미니멀 인테리어 구성 TV 대신 고음질 스피커와 부여의 풍경을 담은 액자 같은 창호 설계
옥상층	사유의 정원(Roof)	부소산성 능선을 바라보며 즐기는 정적인 조경과 명상 공간 제공

(4) 공간별 세부 기능

① B1층: 셀프서비스 존

- 비즈니스 여행객을 위한 코인 세탁실, 자전거 보관소 및 정비소를 설치하여 자전거 여행객(금강 자전거길 이용자) 유입
- 중저가 호텔로서 조식 뷔페 대신 셀프 토스트 바와 직접 요리할 수 있는 인덕션, 주방 도구 완비를 통해 투숙객 간 자연스러운 교류 유도
- 기존의 어두운 지하 연회장을 전시장으로 리모델링하여 현대적으로 해석한 백제의 문화 자원을 미디어아트화하고 이를 무료로 상영

② 1층: 웰컴 라운지 & 카페

- 높은 층고를 활용해 전면을 통유리로 리모델링하여 부소산성 및 백마강을 내부에서 외부로 조망할 수 있는 조망권을 확보하는 웰컴라운지를 조성하고 넓은 창이 있는 오픈 데스크 공간으로 투숙객 전용 코워킹 라운지를 활용
- 키오스크를 통한 비대면 체크인, 모바일 키 등의 비대면 스마트 체크인 서비스를 제공
- 부여에서만 맛볼 수 있는 로컬 식재료(밤, 연꽃)를 활용하여 부여에서 꼭 먹어야 할 메뉴 개발을 통해 시그니처메뉴를 판매하는 카페나 지역 특산물로 조식을 제공
- 또한 부여 로컬크리에이터들의 작품과 자체 브랜드 굿즈를 전시, 판매하여 관광객들에게 기념품 등 살거리를 제공

③ 2~4층: 미니멀 부티크 객실

- 객실마다 서로 다른 컨셉, 사진 찍기 좋은 유니크한 가구, 조명, 소품 등을 통해 투숙객에게 개성 있는 투숙 경험을 제공
 - 백제 금동대향로의 문양이나 사비 시대의 색채를 인테리어 포인트로 활용하여 호텔 자체가 하나의 갤러리처럼 느껴지게 구성하고 객실의 컨셉 또한 백제의 미적 요소를 가미한 객실 컨셉에 현대적인 조명(상들리에)이나 예술작품을 배치하여 유니크한 분위기를 부여
- '좌식 다도 룸, 빔프로젝터 시네마 룸, 개별 테라스 룸 등 목적에 따른 객실 구성을 통해 선택의 재미를 부여

⑤ 옥상층

- 부여관광호텔의 위치적 장점을 활용하여 부소산성 능선과 백마강을 조망할 라운지 설치를 통해 관광객이 자유롭게 즐길 수 있도록 하고 야간에 투숙객들이 부여의 야경을 즐길 수 있는 간단한 펍 형태의 카페를 운영

(5) 기대효과

- 부여군 숙박관광객의 타깃 세분화를 통해 가족 단위는 규암지구의 롯데리조트로, 1~2인 가구 및 MZ세대는 부여관광호텔로의 유입을 유도하여 체류관광객의 확대를 도모
- 북부권 및 원도심 마을지도 등의 제공을 통해 관광객이 원도심에서 소비하게 할 수 있도록 하며, 주변 노후상권에 선순환을 위한 로컬여행의 거점지로 활용

4) 4안 : 백제 정원 놀이터 조성(신축)

(1) 도입 배경 및 필요성

- 노후도가 심한 건물의 경우 공사 과정에서 예상치 못한 구조적 결함이나 석면 등 유해 물질이 발견될 여지가 있고 유지관리의 측면에서도 리모델링은 5~10년 내에 재보수 소요가 발생할 확률이 높지만, 신축은 에너지 효율(단열 등)이 뛰어나 장기적인 관점에서 신축이 리모델링보다 경제적, 기능적 측면에서 장점을 가질 수 있음
- 역사는 보는 역사에서 노는 역사로 전환됨에도 불구하고 부여의 관광기반시설은 관람위주의 시설이 많으며, 특히, 아이들을 위한 현대적 놀이 시설이 부족하여 가족단위 관광객의 체류시간을 확대하는데는 어려움이 있음
- 이에 역사 교육에만 관심 있는 고연령층 위주에서, 주말마다 아이와 갈 곳을 찾는 가족단위 관광객 등으로 타깃을 확대하고 노후 호텔부지를 현대적 감각의 건축물로 탈바꿈하여 원도심 활성화의 마중물 역할 수행할 수 있는 새로운 시설의 신축이 필요

(2) 도입컨셉

- 비전 및 핵심 가치: "백제 정원 놀이터"
 - 부여의 상징인 백제금동대향로 속 오악사와 황금새 이야기를 스토리텔링으로 입혀, 아이들이 역사 속 주인공이 되어 노는 공간으로 설정
 - 관광객뿐만 아니라 부여군민, 인근 세종·공주·논산의 가족 단위 방문객을 상시 흡수할 수 있는 도심형 복합 문화·체험 공간 조성

(3) 공간별 주요 테마 및 도입 기능

- 부여관광호텔이 가진 과거 건축물의 장점과 흔적을 남기면서도 내부를 최신 트렌드에 부합하는 부티크 형태의 스테이로 개조하여 관광객이 체류할 수 있는 기반을 마련
 - 중저가 운영을 위해 불필요한 장식은 배제하되 객실마다 뚜렷한 컨셉을 부여하여 투숙객의 경험이 머무는 스테이로서의 기능을 부여
 - 건물외관이나 진입로에 부여의 계절감을 느낄 수 있도록 조경 등을 강화하여 호텔자체를 포토스팟으로 활용

〈표 26〉 백제 정원 놀이터 조성 주요테마 및 도입시설(안)

구분	주요 테마	도입시설
실내 (1-2F)	액티브 백제 숲	초대형 그물놀이터: 향로 속 산수 무늬를 형상화한 수직 그물망 어린이용 짚라인 및 실내 클라이밍(석탑 쌓기 테마)
	웰컴존	로컬 푸드 테라스 카페, 기프트숍, 유모차 대여소, 안내소 등
실내 (3F)	디지털 미디어존	인터랙티브 샌드박스: 모래놀이로 유물을 발굴하는 디지털 체험 미디어 월: 내가 그린 백제 캐릭터가 대형 화면에서 살아 움직이는 공간 창작만들기 체험공간 :
야외 (Ground)	사비수로	사비 시대 정원과 수로를 재현한 물놀이 체험시설 조성 야외형 그물놀이터, 물놀이장, 바닥분수 등 놀이시설 조성 조각 정원: 1안의 예술작품을 배치하여 부모들의 산책 및 포토존 활용

(4) 공간별 세부 기능

① 실내공간(1-2층)

- 안내존에서 키오스크를 통해 나만의 백제 캐릭터를 생성하고 입장 팔찌를 발급받을 수 있도록 하여 방문시 기대감 부여
- 층고를 높게 설계하여 1~2층 높이의 복합 그물망 설치를 통해 아이들의 모험심을 자극하고 안전 요원이 상주하는 체험시설 조성
 - 하늘그물숲 등 그물놀이터 조성을 통해 하층부는 촘촘하고 평평한 그물로 구성하여 초등학교 3단계 고공 코스에서 성취감을 유하는 1단계 평면 그물에서 안전하게 활동할 수 있도록 함
 - 짚라인은 실내 층고를 활용하여 저속 짚라인으로 조성하고, 클라이밍은 벽면에 정림사지와 나성 모양의 조명으로 세팅하여 정상 도착시 성벽 조명이 켜지는 인터랙티브 효과로 구성
- 부모들이 아이의 놀이 모습을 모니터링하며 부여 특산물을 활용한 디저트(밤, 연꽃차 등)를 즐기는 북카페 공간으로 조성
 - 북카페는 백제의 역사를 중심으로 어린이용 백제 역사 만화부터 전문가용 학술 서적, 백제 문양 디자인 북까지 백제역사 특화 도서 북카페로 조성
 - 1층에서 2층 그물놀이터로 이어지는 계단을 넓게 설계하여 자유롭게 앉아 책을 읽을 수 있는 개방형 공간으로 조성

② 실내공간(3층)

- 딱딱한 설명 대신 게임 형식을 빌린 백제역사문화 체험장으로 조성
 - 단순 모래 쌓기(유아)부터 정교한 유물 발굴 미션(초등)을 수행할 수 인터랙티브 샌드박스

로 구성하여 디지털 콘텐츠의 레벨을 구분하여 운영

- 디지털 화면 속 사비성을 지키는 인터랙티브 슈팅 게임 등의 역사미션 게임시설 도입

- 부여 특산물(밤, 연꽃)을 활용한 어린이 요리 체험 프로그램이나 3D 펜으로 백제 문양 만들기, 나만의 금관 제작 등 정적인 창작 체험 공간을 구성

③ 야외공간

- 야외공간을 넓은 수평적 활동 공간으로 활용하여 사계절 물놀이장, 바닥 분수 등을 통해 관광객과 지역주민이 함께 사용할 수 있도록 조성
- 사비 시대 정원 문화인 궁남지와 월함지를 흐르는 수로 형태의 정원을 조성하여, 물과 모래를 이용한 창의적 놀이공간을 제공

〈표 27〉 공공형 복합문화공간 사례

사례명	주요내용	주요시설	관련사진	
조치원 도도리파크	- 조치원의 특산물인 복숭아와 배를 형상화한 캐릭터 도도리를 활용한 농촌 테마파크 조성(20220729) - 농림축산식품부 주관 2019년 농촌 테마공원 조성사업	- 사업비 : 총 108억(국비50억, 시비 58억) - 면적 : 33,000㎡ - 주요시설 : 체험관, 전시관, 놀이공간(3층 높이의 대형 실내 그물놀이터, 초대형 복숭아·배 모양의 미끄럼틀, 짚라인, 모래놀이장 조성)		
논산 딸기향 테마공원	- 논산 딸기를 주제로 한 도시민 농촌체험 및 체류 공간을 제공 - 농림축산식품부 주관 농어촌자원복합산업화 지원사업	- 사업비 : 총 1572억원(국비 786억, 도비 236억, 시비 55억) - 면적 : 8,9962㎡ - 주요시설 : 딸기테마관, 힐링생태체험관, 재배 온실, 로컬푸드 직매장, 사계절 물놀이장		
				

자료 : 경북일보(<https://www.kyongbukcokr/news/articleView.html?idxno=990032>)

(5) 기대효과

- 누구나 이용가능한 열린 공공 공간으로서 관광객뿐만 아니라 지역 어린이들을 위한 문화 복지 거점 역할 수행을 통한 단순 관광지를 넘어 정주 여건 개선 효과 기대
- 유적지 관람 후 가족단위로 방문할 수 있는 키즈카페형 테마파크를 통해 부모는 쉬고 아이는 배우며 체험할 수 있는 가족형 도심 관광거점으로 활용

2. 월함지 및 주변 자원 활용 방안

(1) 도입 배경 및 필요성

- 기존의 백제역사유적지구 중심의 관광은 부여읍이 백제의 도읍지로서 갖고 있는 넓은 공간 가치를 단편화하는 관광패턴에 불과하였음
- 이를 극복하기 위해 북부권 관광자원과의 연계를 통해 원도심을 백제왕실의 거점으로, 북부권을 백제왕실의 후원(後苑)기능을 강조한 관광모델을 도입하여, 낮과는 또 다른 밤의 매력을 극대화하고 체류형 관광을 견인하고자 함

(2) 도입컨셉

- 「사비의 달빛, 왕실의 후원(後苑)」
 - 월함지의 스토리를 살려 백제 특유의 검소하지만 누추하지 않은(儉而不陋 華而不侈) 미학을 현대적 조명과 결합한 정적인 몰입형 산책로 조성
 - 낮에는 백제 정원문화를 관람하고 체험하는 수변 공원으로, 밤에는 월함지의 스토리를 중심으로 달을 모티브로 한 공연이나 조명을 볼 수 있는 밤의 정원으로 활용

(3) 공간별 주요 테마 및 도입 기능

- 월함지는 인근 궁남지와는 차별화되는, 백제의 정원 문화와 달을 소재로 자연경관을 최대한 보전하면서 관람객이 여유롭게 머무를 수 있는 공간으로 조성

〈표 28〉 월함지 주변 콘텐츠 및 도입시설(안)

거점명	핵심 콘텐츠	상세 도입 시설 및 프로그램	주요 타겟 및 기대 효과
월함지	도슨트 투어	관람용 안전 데크, AR 체험 키오스크, 유물 복제 체험 키트	교육적 가치를 중시하는 가족 및 학생층의 재방문 유도 및 지적 호기심 충족
청산성	사비 뷰 포인트	무동력 조망 데크, 성곽 명상 벤치, 야간 별빛 유도등	시각적 경험과 인생샷을 중시하는 MZ세대 및 사진가 유입, 힐링 관광객 유치

(4) 공간별 세부 기능

① 월함지의 스토리를 반영한 야간조명 설치

- 직접적인 발굴이 어려운 저수지의 특성을 반영하여 연못 바닥이나 수면에 거대한 보름달 모양의 수중 LED를 설치를 통한 수중라이팅 시설을 조성
- 또한 산책로 바닥이나 연못 주변 나무에 백제의 연꽃무늬나 와당 문양 등 백제 문양을 볼수 있는 조명을 투사하여 공남지와는 차별화된 느낌을 부여
- 포토존을 달 모양의 조형물이나 벤치 등을 배치하여 관람객에게 저수지가 갖는 스토리를 부여하고 SNS에 공유하고 싶은 인생샷 포인트로서 활용할수 있도록 함

② 디지털 복원 AR 도슨트

- 물리적인 건물 복원이 이루어지지 않은 현재의 빈터 위로 최첨단 증강현실(AR) 기술을 투사하여 관광객은 스마트 기기나 현장에 비치된 망원경형 키오스크를 통해 1,400년 전 월함지의 수변 정자와 화려한 목조 건축물, 그리고 정원을 거니는 사람들의 모습을 입체적으로 마주할 수 있는 디지털 복원을 추진
- 월함지 주변의 단순히 건물 모양을 보여주는 데 그치지 않고, 연못에 투영된 달의 모습, 바람에 흔들리는 수양버들, 멀리서 들려오는 백제 궁중 음악 등 시청각적 요소를 결합하여 시각적 몰입도와 서사적 재미를 동시에 확보할 수 있는 콘텐츠를 개발

③ 사비 뷰덱(Sabi View Deck) 설치

- 청산성은 부소산성 동쪽에 위치한 외곽 성곽으로, 그동안 상대적으로 덜 알려졌으나 사비 도성 전체를 한눈에 내려다볼 수 있는 독보적인 뷰 포인트로서의 잠재력을 보유
- 부소산성의 부드러운 능선과 원도심의 나지막한 기와지붕, 그리고 백마강을 파노라마로 감상할 수 있도록 친환경 목재 데크와 고성능 망원경을 설치하고 주변 자연 훼손을 최소화하는 디자인을 적용

(5) 기대효과

- 부소산성 등 원도심 백제문화유적지구에 편중되던 관광 인구를 쌍북리와 관북리 주변지역 등 부여읍 전역에 분산 유입되는 효과를 통해 관광 동선을 확장
- 단순한 과거의 유적지가 과거와 현재 살아 숨 쉬는 활력 넘치는 역사문화지구로 재정립

3. 원도심 핵심 자원과 북부권 자원 연계 관광 동선 구축

(1) 도입 배경 및 필요성

- 현재 부여 북부권의 관광자원들은 반경 1km 내에 밀집한 지리적 인접성에도 불구하고, 통합된 안내 체계의 부재와 보행 환경의 단절로 인해 관광객들에게 개별적인 ‘점(Dot)’ 단위의 고립된 관광지로 인식
- 이는 방문객이 부소산성(낙화암)과 같은 특정 지점만을 목적지로 방문하고, 인근의 다른 역사 자원이나 원도심으로 유입되지 못한 채 지역을 이탈하게 만드는 단절적 소비의 근본적인 원인
- 관광객이 단편적인 유적 관람에서 벗어나, 녹지축과 보행로로 연결된 벨트 전체를 탐방하며 사비 백제의 입체적인 역사와 문화를 연속적으로 경험하도록 유도하기 위한 공간적 정체성 재정립 필요

(2) 도입컨셉

- 부여읍 북부권의 핵심 역사 자산인 부소산성, 청산성, 월함지를 유기적으로 결합하여 파편화된 유적들을 하나의 유기적인 생태계로 묶음으로써, 도시 전체가 지붕 없는 박물관으로 기능하는 세계적인 수준의 보행 중심 뮤지엄시티를 지향
- 부여의 관광을 원도심 중심의 단순히 걷고 보는 유적지 관람에서 벗어나 부여읍 전체를 하나의 거대한 역사문화 구역으로 걷는 것 자체가 여행이 되는 보행 친화적 관광 도시로의 전환이 필요

(3) 주요테마 및 도입기능

① 달빛 산책로 조성

- 관북리 유적지에서 부소산성 북문에 이르는 주요 산책로 구간에 백제 연꽃 문양과 와전의 기하학적 패턴을 활용한 은은한 간접 조명을 배치해 걷고싶은 거리를 조성
- 관람객의 발걸음이나 움직임에 따라 빛의 세기나 색상이 반딧불이처럼 미세하게 변화하는 인터랙티브 라이팅기술을 적용하여 어두운 밤길을 걷는 두려움을 신비로운 탐험의 경험으로 부여하고 보행 안전성을 동시에 확보

- 아테네 통합 보행로와 로마 아피아 가도의 사례를 살펴보면 물리적인 연결보다 끊김 없는 보행권과 일관된 내러티브 확보를 통해 관광객으로 하여금 도시 전체를 하나의 완결된 박물관으로 느끼게 하고 있음

〈표 29〉 역사문화 보행로 관련 사례

사례명	핵심 연계 전략	관련사진	부여 적용 및 시사점
아테네 통합 보행로	파편화된 고대 유적지를 보행 전용 벨트로 연결하여 도시 전체를 거대 박물관화		전 구간 보행로 정비 및 통합 브랜드 아이덴티티(BI) 개발을 통한 시각적 통일성 확보
로마 아피아 가도	고대 도로(가도) 유적과 주변의 수려한 자연 경관을 결합한 선형 역사 공원의 원형 제공		부소산성에서 청산성으로 이어지는 역사 산책로의 생태 경관 관리 가이드라인 적용 및 보존과 활용의 조화

자료 : 아테네 통합보행로(<https://blog.naver.com/kdl100732/221365273000>)
로마아피아 가도(나무위키(<https://namu.wiki/>))

- 부여 역사사비루프셔틀과 스마트 도슨트, 무장애 보행로 등을 통해 관광객이 역사의 흐름 속에 온전히 매몰될 수 있도록 설계하여야 함
- 누구나 걷기 편한 부여를 목표로 전 구간의 보도 턱을 제거하고, 휠체어나 유모차도 안전하게 이동할 수 있는 충격 흡수 탄성 포장재를 도입 등을 통해 사회적 약자를 포함한 모두가 백제의 가치를 차별 없이 누리는 포용적 관광을 실현하고자 함
- 관광객 유입으로 인한 거리의 활력은 지역주민들을 위한 카페, 편의시설, 보안 등 생활 밀착형 인프라의 개선으로 이어져 주민들의 삶의 질과 정주 만족도 향상을 도모
- ② 스마트 이동성 도입: ‘사비 루프(Sabi Loop)’ 순환 셔틀

- 북부권 역사 자원 간의 물리적 거리와 급경사로 인한 보행 피로도는 체류 관광을 저해하는 가장 큰 걸림돌로 이를 해결하기 위해 단순한 이동 수단을 넘어 이동 자체가 즐거운 관광이 되는 친환경 순환 셔틀 시스템을 도입
 - 운행 노선: 아트스테이(거점) ↔ 부소산성 정문 ↔ 월함지 ↔ 청산성 입구 ↔ 정림사지 ↔ 아트스테이 (주요 거점을 8자 형태로 순환)
 - 운행 수단: 백제의 고전적 선형을 현대적으로 디자인한 15인승 규모의 저속 전기 트램을 도입하여 역사 지구의 정숙성을 해치지 않으면서도 친환경 생태 도시 이미지를 강화
- 셔틀 내부 창문에 투명 디스플레이 기술을 적용하여, 현재 이동 중인 구역의 과거 모습

이나 관련 역사 스토리텔링 영상을 증강현실처럼 오버레이하여 제공하는 등 이동시간마저도 하나의 움직이는 미디어 쇼가 되는 경험을 제공

(5) 기대효과

- 연계 프로그램을 통해 부소산성 정문에만 편중되던 관광인구가 쌍북리와 관북리 지역으로 분산·유입되어 부여읍 전체의 관광동선을 확장시키고 관광의 낙수 효과가 미치지 못했던 원도심 내 소외 지역 상권까지 활성화할 수 있는 기반을 조성
- 또한 체류시간의 연장을 통해 당일형 관광지에서 숙박형 관광지로 전환하며, 저녁 시간대의 소비 활성화를 통해 원도심 전체의 경제적 선순환 구조를 구축
- 결국 북부권은 단순한 과거의 유적지가 아닌, 과거와 현재가 예술로 공존하며 살아 숨쉬는 활력 넘치는 역사문화지구로 재정립하고자 함

06

결론 및 정책제언

1. 종합 및 요약

- 유네스코 세계유산 도시 부여의 역사적 정체성을 회복하고, 인구 소멸 위기에 직면한 북부권(쌍북리·관북리)의 자생력을 강화하고 스쳐 지나가는 부여에서 머무르고 싶은 부여로 체질을 개선하기 위해 다음과 같은 4개의 (안)을 제안하였음
- 첫째, 유휴 거점의 문화적 재생으로 장기 방치되어 도시의 흉물이 되고 있는 구 부여관광호텔(쌍북리 433)을 백제의 미학과 현대적 라이프스타일이 결합된 복합문화거점 역할을 수행하는 복합 문화·숙박 거점인 ‘아트스테이(Art Stay) 부여’와 역사문화 체험 복합공간, 부티크호텔, 가족관광객 타깃 문화복합시설 등 4가지 안으로 제시
- 부여는 평균 체류시간이 관광지인 경주나 익산시에 비해 낮아 체류시간을 확대할 수 있는 체험형 콘텐츠에 대한 수요를 바탕으로 백제문화단지 등과 시너지를 낼 수 있는 방안 채택이 필요

〈표 30〉 유휴시설(부여관광호텔)의 전략적 활용 방안별 효과

구분	1안: 복합 문화·숙박 거점	2안: 역사문화 체험 복합공간	3안: 부티크 호텔	4안: 백제 정원 놀이터 조성(신축)
주요 내용	예술 작품 전시 + 숙박	백제 테마 체험 + 야외 이벤트	고품격 디자인·차별화된 숙박	가족관광객 타깃 문화복합시설
경제성	전시 수익과 숙박 수익의 분산으로 안정적이나 초기 투자비(전시 시설) 발생	단체 관광객 및 가족 단위 체험객 유치 용이, 부대시설(체험료, 대관료) 수익 높음	초기 인테리어 비용 높고 고단가 타깃으로 가동률 변동 위험 존재	신축 비용 최대 단기 수익성 낮으나 인구 유입 및 장기적 가치 상승
연계성	지역 작가 및 예술 단체와 연계 가능하나 일반 관광지와의 물리적 연계는 보통	부소산성, 정림사지 등 인근 백제 유적지와 직접적인 테마 연계 가능	개별호텔의 브랜드 이미지가 중요하여 지역관광자원과의 직접 연계성은 낮음	지역 주민 생활권 및 가족 단위 관광코스와의 연계 가능성 높음
활용성	주민 커뮤니티 공간 및 관광객 휴식 공간으로 주중/주말 고른 활용 가능	학생 단체나 축제 시즌(백제 문화제)에 집중되어 비수기 활용 고민 필요	2030 MZ세대 및 호캉스족 등 특정 타깃의 체류 시간 증대에 효과적	지역 내 부족한 아동 시설 확충으로 주말 및 방학 시즌 상시 활성화

- 둘째, 2038년까지 장기 복원되는 월함지(月含池)를 북부권 관광의 거점으로 활용하고자 월함지 스토리를 배경으로 한 야간경관사업과 스마트 도슨트를 도입하여, 흥미로운 관광 콘텐츠로 전환하는 전략을 제안하였음
- 셋째, 단절된 역사의 벨트화를 위해 부소산성, 월함지, 청산성에 이르는 연계관광 전략을 제시하였으며 이를 통해 원도심뿐만 아니라 부여읍 전체로의 관광 확장을 통해 관광의 낙수 효과가 지역주민에게 고스란히 스며들도록 하고자 함

2. 정책적 제언 및 향후 과제

- 전략이 실질적인 성과로 이어지기 위해서는 다음과 같은 정책적 의지와 행정적 지원이 필수적임
- 첫째, 문화유산 정비(문화유산과), 도시재생(도시건축과), 관광진흥(관광진흥과)가 참여하는 사비북부권활성화TF 등의 조직을 통해 강력한 실행력을 갖춘 컨트롤타워의 구축이 필요함
 - 이는 복잡한 대규모 인허가 절차를 원스톱으로 해결하는 행정 패스트트랙이자, 국비 확보를 위한 전략적 구심점으로 활용될 수 있음
- 둘째, 민간의 전문성을 수용하는 하이브리드 운영 체계 구축이 필요한데 부여관광호텔의 활용방안으로 제시한 아트스테이와 같은 핵심 시설은 공공이 소유하되, 운영은 전문성과 창의성을 갖춘 민간 기업(SPC)에 위탁하는 방식을 도입하는 것과 동시에 공익적 가치를 위해 백제문화재단과 지역주민 협의체가 참여하는 조직을 두어 수익성과 공공성이 균형을 이룰 수 있도록 하여야 함
- 셋째, 고향사랑기부제와 지방소멸대응기금을 적극적으로 활용하여 안정적인 사업 예산을 확보하고, 부여군 역사 재생 특별 조례를 제정하여 젠트리피케이션 방지와 상생 협약의 법적 구속력을 강화하는 등 지속 가능한 자원 확보와 제도적 기반 마련이 필요