

(1) 기호유교문화자원 공동발굴 및 지역연계 사업

1) 사업 개요

- 사업내용: 기호유교문화자원 발굴 및 공동 조사, 기호유교문화자원의 지역특화 관광자원화 사업(관광루트, 복원사업), 기호유교문화권 통합정보시스템 구축 및 운영사업, 공동 마케팅 및 관광상품화사업
- 위 치: 충남(논산), 충북, 대전, 전북
- 총사업비: 5,415억원
- 사업기간: 2012년 - 2020년
- 사업시행자: 충남, 충북, 대전, 전북

2) 목적 및 필요성

□ 기호유교 문화권내 역사문화자원의 관광자원화

- 국토 내륙에 산재한 기호유교문화 자원의 공동 발굴과 역사문화유산의 관광자원화를 통한 국내외 관광객 유치기반 조성으로 지역경제 활성화와 국토의 문화적 품격을 제고
 - 지역의 관광자원과 연계한 역사문화축의 조성을 통한 국토의 문화적 품격 제고
 - *제4차 국토종합계획 수정계획(2011-2020) 실천과제(안) 포함
- 유교는 동아시아권의 동질성을 상징하는 문화적 코드로서 최근 동양 각국의 문화산업 분야에서 주목하는 콘텐츠임

- 내륙침단산업권은 조선 성리학의 양대 산맥중 하나인 기호유교문화의 메카로서, 21세기 문화의 시대를 맞아 체계적·종합적 정비를 통해 관광자원화

□ 유형과 무형의 역사문화자원 결합을 통한 관광시너지 효과 배가

- 유형의 역사문화자원을 기반으로 무형의 유교 역사문화자원을 결합함으로써 유무형의 유교역사문화를 관광객에게 동시에 제공함으로써 관광시너지 효과를 제고하고 관광객의 문화에 대한 만족도 제고
- 무형의 역사문화자원으로 국악 실내악, 창, 사물놀이 등 문화컨텐츠를 개발하여 고택 등 유형 역사문화자원에서 공연하거나 이벤트를 개최하여 타 지역에서 느낄수 없는 기호문화를 관광상품화

□ 역사문화자원 및 문화컨텐츠의 통합정보화로 관광자원에 대한 접근용이성 확보

- 내륙권에서 개발되는 기호문화유산을 관리하고 제공되는 문화컨텐츠를 IT기술을 이용하여 관광정보로 제공함으로써 관광객의 접근성 제고
- 역사문화자원의 관광상품화, 공동마케팅, 스마트앱을 통한 역사문화자원 상품화 및 시장가치의 제고
 - 여러지역에 산재한 자원을 체계적인 관리와 종합적인 관광자원 정보를 일괄적으로 관리하므로써 역사문화자원의 관리효율성 제고
 - 살아있는 역사문화자원에 대한 온라인상 정보공유 및 컨텐츠 보급으로 역사문화자원 이용률 제고

※ 최근 진행(예정)인 사업 현황

구분	주간 (광역지자체)	사업명	비고
내륙권 발전 시범사업 (제안)	충남, 충북, 대전, 전 북	- 기호유학 특별전 순회개최	
	충남, 충북, 대전, 전 북	- 가자! 1박2일 고택(서원)체험 프로그램 : 답사, 고택스테이, 고택음악회, 중가음식 체험	
	충남, 충북, 대전, 전 북	- 선비문화체험 프로그램 개발 및 (시범)운영	
지자체 독자 추진 사업	충남	- 기호유교 인문학 포럼	도비 사업(2011년 이후, 계속)
	전북	- 정읍 태산선비문화제	도비 사업(2001년 이후, 계속)
	대전	- 우암문화제 - 동춘문화제 - 호서명현 학술대회	시비사업(2003년, 2007년 및 2008년부터 추진중)
	충북	- 화양서원 생생 체험사업 - 선비정신함양 순회교육 - 유교대학 운영	충청북도, 문화재청(신규 사업) 도비사업(2012년, 예정) 도비사업(2011년 이후, 계속)

3) 주요 사업내용

① 기호유교문화자원 발굴 및 인프라구축

- 내륙권 곳곳에 흩어져 산재해 있는 기호유교문화자원의 접근성으로 높이고 관광자원으로서 불거리로 제공함으로써 그간 방치되었던 기호유교문화자원은 지역의 관광자원으로 활용
- 지역별로 나뉘어 있는 기호유교문화자원을 체계적으로 관리하여 관광자원화함으로써 지역경제활성화에 기여
 - 지역 역사문화를 체계화할 뿐 아니라 관광자원으로 개발함으로써 지역 관광소득이 높아지는 2가지 효과

- 내륙첨산산업권 내에 존재하는 기호문화자원을 발굴하여 관광자원으로 개발하여 특화
 - 고택 활성화, 서원, 향교 관광자원화, 산성등반로 구축 등 유교문화로의 물리적 접근성이 용이하고 관광자원으로 활용할 수 있도록 개발

※ 사업사례 (돈암서원 정비사업)

- 돈암서원은 보물 1569호로 지정된 응도당을 포함한 사적 383호로 지정되었으며, 최근에는 유네스코 세계문화유산 잠정목록에 등재됨.
 - 돈암서원은 기호학파의 거두 김장생을 제향한 서원 가운데 가장 비중이 큰 서원으로, 구한말 대원군의 서원 훼철령에도 철퇴되지 않은 서원
- 현재 충청남도에서 제정한 「충청남도 지역균형발전 지원조례」에 의하여 2009년부터 「돈암서원 역사공원」을 조성 중
 - 2011년 충남도 자체적으로 『돈암서원 인문마당』을 시범실시하여 성공적으로 마무리하였고, 2012년 『기호유교 인문학 포럼』으로 기타 문화유산까지 연계 활용중
- 유물의 전시관, 방문객을 위한 편의시설, 약천후에 기호유교 인문학 포럼 행사가 가능한 소규모 강당 건립
- 도보 이동이 가능한 3~4km 구간 내의 문화유산(돈암서원, 사계 김장생 묘역, 백제군사박물관 및 계백장군 묘역 포함, 충곡서원, 탑정저수지) 등을 연결하는 탐방로 조성
 - 진입로 확·포장 및 주차장 조성

○ 기존 유교문화자원인 고택, 서원, 향교등의 물리적 접근성을 제고하고 이들 문화유산에 관광객이 설 수 있는 휴게시설 및 전시장을 신설하여 유교문화 자원을 관광자원화

- 대부분의 유적지로의 연결 도로망이 미비하여, 차량 이용에 많은 불편이 따르며 또한 진입하더라도 차량주차가 어려운 것이 현실임

- 또한 유교문화자원에 방문한 관광객을 위한 편의시설이 전무하여 관광 자원으로서 효용성 저하

○ 주변 문화자원과 결합하여 예를 든 돈암서원의 경우 양천 허씨 정려, 광산 김씨 가문의 재실·사당인 모선재, 김국광 사당과 충곡서원, 계백장군묘역 및, 백제군사박물관, 탐정저수지가 인접하여 연계개발 가능

- **주변환경 개선, 진입로 정비 및 주차장 조성사업** : 폐가 등 시설 정비와 배후지의 수목 식재, 진입로의 확장·정비와 주차장 조성

- **체험교육관 및 전시관 건립** : 대규모의 행사 운영 및 단체 방문객의 숙식을 위한 최소한의 시설, 방문객을 위한 관련 문화유산의 유래를 소개하고, 일부 유물을 전시할 수 있는 시설

- **탐방로 및 특화거리 조성** : 관련 유적을 연결하는 도로였으나, 최근 방치되고 있는 옛 길의 정비를 통한 방문객의 도보 이동로 확보, 해당 문화유산을 소재로 하는 특화거리 조성

○ 조선후기 기호학파의 거점이었던 논산·계룡·금산(·공주·부여) 지역을 중심으로 주요 문화유산의 정비사업을 추진

- 사회적 지명도가 높고, 방문객이 많으며, 적극적으로 활용되고 있는 문화유산을 선정하여, 체험교육관 또는 전시관 등의 시설을 배치

- 기타 유적에 대해서는 기초적인 정비사업을 추진하여 방문객들이 관람

할 수 있도록 함과 동시에, 향후 추가적인 활용을 모색함

○ 중점 사업지구

- 논산 돈암서원 일원 (중심 기능 : 교육)

- 논산 명재고택 일원 (중심 기능 : 체험)

- 논산 죽림서원 일원 (중심 기능 : 관광)

○ 기타 정비대상 유적

- 논산 : 노강서원, 유봉영당 및 송단 등

- 계룡 : 염선재, 모원재(김국광 사당) 등

- 금산 : 용강서원, 청풍사 등

- 공주 : 충현서원, 용문서원 등

- 부여 : 부산서원, 대제각, 창강서원 및 주변 누정 등

→ 논산시를 중심으로 금강변에 분포하는 유교자원을 연계하는 효과 기대

② 무형 유교문화자원 개발 및 유형자원과 융합

○ 앞에서 개발된 유형 유교문화자원에 어울리는 무형문화자원, 예를 들어 국악실내악, 창, 고전탐험, 역사실록 등 관광객이 듣고 보고 체험할 수는 무형 문화자원 콘텐츠를 이벤트 형식으로 관광자원으로 개발

※ 사업사례 (명재고택 문화행사)

- 고택과 이에 그에 걸맞게 문화행사를 통해 고택에 대한 일반국민의 접근성을 제고하고 고택을 문화상품으로 개발

○ 문화행사 예시

- 장소 : 명재 고택
- 내용 : 임동창 외 공연
- 참석대상 : 500명 내외
- 고택문화행사 신청자(관광객 및 지역주민)
- 통합시스템 프로그램 탑재

공 연 주 제	출 연 진	비 고
피아노 협주곡 '동창아 동창아 뭐하니'	임동창 사물놀이 동남풍	피아노와 타악의 협연
관객과의 어울림 '너도 좋고 나도 좋고 흥야라'	임동창 이걸재 조주선	대중 가요 연주
신곡 발표 '명재 선생을 흠모함'	임동창 후손 초등생(섭외중)	- 공연의 하이라이트 - 명재선생이 어린 나이에 지은 시에 작곡, - 문중 후손 중 초등생 성독 예정
다함께 부르는 '우리가 원하는 우리나라'	임동창, 조주선	- 조주선의 solo 와 모든 출연진의 연주와 합창이 어우러짐
신나는 뒤풀이 '민요와 아리랑'	사물놀이 동남풍	- 관객이 참여하는 뒤풀이 마당

○ 행사내역

- 1부. 국악실내악단 모리, 전통타악그룹 굿
 - 충청지역에서 활동하는 국악인을 중심으로 결성된 실내악단으로 국악의 대중화를 선도함.

- 실내악 연주는 가을 정취와 어울리는 서정적인 곡을 선정.
- 쑥대머리, 아리요 등의 국악가요는 관객에게 애절함과 흥겨움을 전함. 특히 국악가요는 관객들의 호응이 높은 편임

- 2부. 젊은 소리꾼 김용우

- 국악의 대중화에 앞장서고 있는 젊은 소리꾼 김용우가 그 동안 발매한 6집 음반 가운데 대표적인 노래를 선곡하여 세련된 무대매너로 관객에게 감동을 전함
- 우리나라의 대표적인 노래인 아리랑을 다각적으로 해석한 아리랑 연곡을 비롯하여, 풍자와 해학이 넘치는 사설난봉가 등을 통해 새로운 음악적 시도와 함께 국악가요의 진수를 느끼게 함

- 3부. 큰댁 어울

- 한국고택문화재소유자협의회 소속 예술단으로 전국의 고택 및 한옥에서 풍류음악회를 연주
- 특히 명재고택음악회에서는 프론티어, 불인별곡, 타, 축제 등을 선곡하여 관객과 하나되는 자리를 마련함

③ 유교문화자원 통합시스템 구축

- 넓은 지역에 산재해 있는 유형 유교문화자원과 고택 등에서 제공되는 이벤트 및 공연정보를 한눈에 확인하고 접근할 수 있는 유교문화자원 통합시스템을 구축하여 온라인 상에서 관광객에게 정보제공함

- 통합시스템을 통해 문화자원 내용 및 프로그램 안내서비스, 지리정보 서비스를 제공함으로써 물리적 접근성 뿐 아니라 정보의 접근성을 제고

- 기호유교문화 통합안내정보시스템 구축·운영사업

- IT/U-기반 역사문화자원 통합관광시스템 네트워크 구축, 유적코스 추천 안내시스템 구축, GPS이용한 지도안내시스템 구축, 통역안내시스템 등

○ 기호유교문화자원 공동 마케팅 및 관광상품화 사업

- 역사문화자원의 관광상품화 및 콘텐츠 산업화, 공동 마케팅·축제 추진, 역사문화지도 및 스마트 앱 개발, 전문인력 양성 및 프로그램 개발

4) 재원조달 및 사업투자계획

□ 재원별·연도별 소요사업비

(단위 : 억원)

구 분	'기투자	사업비 투자계획				
		총사업비	1차년도	2차년도	3차년도	4차년도이후
계		5,415	1,000	1,000	1,000	2,415
국 비		3,257	700	700	700	1,157
지방비	계	1,099	300	300	300	199
	도비	769	200	200	200	169
	시군비	330	100	100	100	30
민 자		1,059				1,059

□ 세부 사업별 투자계획

구 분		사업비	연도별 사업비			
			1차	2차	3차	이후
계		5,415	30	45	45	5,295
인프라 구축사업	기호유교문화자원 개발 사업	20	10	10		
	기호유교문화자원연계루트 조성사업	350	10	20	30	290
	유교문화자원 광역연계 개발(북함유교문화센터건립)	5,000				5,000
유교문화콘텐츠 개발사업		20	5	5	5	5
통합정보시스템기반구축사업		25	5	10	10	

5) 사업추진체계 및 연계·협력방안

□ 추진 전략 (단계별 추진)

구분	사업목표	주요 사업내용
1단계	기호유교문화자원 공동 발굴 및 홍보, 브랜드화 추진	<ul style="list-style-type: none"> 기호유교문화자원 공동발굴 및 기초조사 연구용역 -유교문화콘텐츠 개발, 브랜드 및 지역연계전략 구축 기호유교문화자원 통합정보시스템 구축 기호유교문화자원 공동마케팅 및 관광상품 개발 기호유교문화자원 역사문화탐방 지역연계루트 조성
2단계	기호유교문화자원 활용 관광상품 개발 및 지역자원 연계 촉진	<ul style="list-style-type: none"> 기호유교문화자원 지역특화 관광자원화 사업 기호유교문화자원 통합정보시스템 구축 기호유교문화 역사문화탐방 광역연계루트 공동 조성 -백제문화권, 중원문화권 및 경북 유교문화권과 연계
3단계	유교문화의 세계화	<ul style="list-style-type: none"> 기호유교문화 역사문화탐방 광역연계루트 공동 조성 -백제문화권, 중원문화권 및 경북 유교문화권과 연계

□ 추진 체계

- 대전, 충남, 충북, 전북 등 내륙첨단산업권내 광역지자체가 공동(시·도 협력체계 구축)으로 유교문화자원 발굴 및 기초조사 추진
- 국토부의 특정지역 지정 건의(지정후 해당지자체 조합 구성.운영)

6) 기대효과

- 국토 내륙에 산재한 기호유교문화 공동자원의 발굴, 활용
 - 기호유학의 발전과 흐름의 양상이 금강본류 유역과 깊은 관련이 있으므로, 충북-대전-충남-전북을 아우르는 금강유역의 문화상을 복원하고 문화콘텐츠를 확보하는데 기여
- 내륙첨단산업권내 문화관광 인프라 구축으로 새로운 지역활성화 방안을 마련하는 동시에, 권역내 지역문화산업의 파급력을 증대 ⇨ 관광, IT, 기반시설 등 관련산업 동반성장 도모
- 기호유교문화권의 위상 회복과 영남 유교문화권과의 균형발전을 통한 “유교”의 국가문화브랜드화에 기여
 - 다양한 인성, 도덕교육, 체험형 프로그램 개발로 미래 문화관광 수요 창출

(2) 백제문화를 활용한 멀티미디어 문화콘텐츠 창작 및 세계화 사업

1) 사업 개요

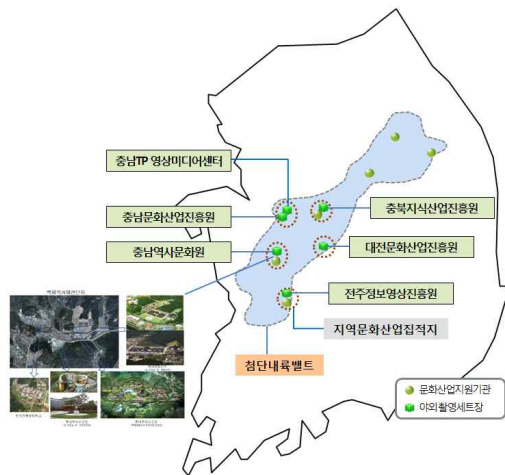
- 사업내용: 백제문화권의 역사, 문화소재를 활용한 창조적 멀티미디어 문화콘텐츠 창작지원 시스템 구축과 세계화 지원 사업
- 위 치: 첨단내륙벨트 - 서울, 충남(천안, 공주, 부여), 충북(청주), 전북(익산, 정읍), 대전, 유라시아 및 환태평양 - 일본, 중국 등
- 총사업비: 230억원(시범사업)
- 사업기간: '12~'14년
- 사업시행자: 백제문화권 멀티미디어 문화콘텐츠 글로벌 프로젝트 협의체 (충남TP 영상미디어센터를 중심으로 관련 학·연·산·관의 통합적 사업단 구성) 및 광역지자체(충북, 충남, 전북, 대전)

2) 목적 및 필요성

- 기존에 축적된 백제문화 자원(물리적 인프라와 문화소재 등)과 충남 테크노파크 영상미디어센터의 멀티미디어콘텐츠 제작 인프라, 그리고 백제 관련 연구기관, 대학 등과 연계하여 백제문화 소재를 활용한 멀티미디어 콘텐츠 창작을 지원
 - 백제문화의 세계화를 위한 문화콘텐츠 창작지원 시스템 구축, 문화콘텐츠의 제작, 유통, 소비를 위한 비즈니스 모델 개발 지원, 문화콘텐츠 개발을 위한 문화기술(CT)사업화 등을 추진
- 백제문화권은 경기, 서울을 제외하고, 첨단내륙산업권의 지역과 일치하며, 권역 내에 멀티미디어 콘텐츠를 제작 지원할 수 있는 인프라와 문화

산업 거점이 존재하며, 거점별로 문화산업 기 특화

- 특히 이 권역에는 역사소재를 중심으로 한 드라마, 영화 야외세트장이 설치되어 있어 관광객을 유치하는 역할을 수행
- 백제문화의 허브라 할 수 있는 부여와 공주에는 백제관련 문화재와 박물관, 백제역사재현단지 등 물리적 인프라와 백제문화제 등과 같은 지역 축제가 매년 개최되고 있어 국내는 물론 일본, 중국 등 해외관광객이 찾고 있는 핵심 지역



<첨단내륙산업권 문화자원 분포도>

- 백제문화 소재를 기반으로 한 창조적인 백제문화 디지털 콘텐츠(영상, 게임, 디자인, 캐릭터, 공연 등)를 개발하기 위한 창작지원 시스템을 구축
- 권역 내 각 지역에 구축된 문화기반시설과 관광, 축제 등과 연계하여 백제문화 멀티미디어 콘텐츠를 유통, 소비함으로써 지역 내 멀티미디어 문화콘텐츠 기업의 비즈니스 기회를 제공
- 3D/4D, AR, 홀로그램 등 문화창작기반기술(CT)을 활용하여 기술사업화

를 추진하며, 세계적인 지역문화 축제, 전시회, 공연 등과 네트워크를 통하여 백제문화 멀티미디어 콘텐츠의 세계화를 지원

3) 주요 사업내용

① 백제문화 창작A&B(아카데미 & 비즈니스) 센터 건립 및 세계화 사업단 운영

- 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 제작과 세계화를 위한 시제품제작과 Test-Bed(Show Room: 상영관)과 비즈니스 지원을 위한 거점 조성
- 첨단내륙산업권역 내 기 구축된 멀티미디어 콘텐츠 제작 인프라는 충남 테크노파크 영상미디어센터가 유일
- 대부분의 장비가 Post-Production(후반작업)로 콘텐츠 제작을 위한 스튜디오가 부족하여 지역의 콘텐츠 제작에 대한 수요 충족에는 한계 존재
- 충남테크노파크에 구축된 Post-Production 인프라와 콘텐츠 창작기반 인프라로 스튜디오(Pre-Production)가 조성되어 상호연계 되어 운영될 경우, 첨단내륙산업권의 멀티미디어 콘텐츠 테스트베드 역할 가능
- 개요
 - 규모 : 연면적 5,289㎡(1,600평) / 2개 동(스튜디오 1, 지원동 1)
 - 위치 : 충남테크노파크 천안밸리 내(부지면적 2,000평)
 - ➡ 충남TP 영상미디어센터와 연계성 강화를 통해 시너지 창출

구 분	세부 시설내역	규모
스튜디오	- 지상 1층(철골구조물)	1,000평
	- 시설내용 : 전동식바튼, 상하수도, 와이어후크, 흡음시설 등	
창작지원동	- 지상 3층/지하 1층(콘크리트 구조물)	5,000평
	1층 Test-Bed(3관), 전시관, 체험관, 비즈니스 지원시설 등	200평
	2층 교육실, 회의실, 장비실, 휴게실 등	200평
	3층 창업실, 사업단 사무실 등	100평
	지하 기계실, 전기실, 수배전반 등	100평

○ 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 제작 기술지원을 위한 장비 구축 사업

- 첨단장비 활용 멀티미디어 시제품제작(영화, 방송, VR, 3D 등) 지원 및 백제문화 자원을 활용한 S/W 및 H/W 제작 기업(2D/3D제작, 웹제작, 영상제작, IT + 콘텐츠융합제품 관련 기업) 지원을 위한 장비 구축

- 구축 필요 장비 내역

장비명	세부 장비 내역	수량	예산금액 (백만원)
스튜디오	Daily Conform 시스템	2식	600
	스튜디오 촬영지원시스템	2식	500
	스튜디오/후반작업실간 data 이동시스템	2식	500
아카이빙	Data Archiving Storage	1식	300
	DATA Server, I/O Server	2식	100
네트워크	SAN 네트워크 시스템	2EA	50
	로컬네트워크 및 무선인터넷 시스템	3EA	50
업그레이드*	스튜디오 후반작업(디지털색보정)시스템	1식	100
	스튜디오 후반작업(편집)시스템	1식	100
기타	UPS	1식	100
	항온항습기	2식	100
합계			2,500

주 : 기 구축된 영상미디어센터 공용장비 연계활용을 위한 장비, S/W 구입 및 업그레이드 비용

○ 백제문화 창작 A&B센터를 활용한 글로벌 기술네트워크 구축

- 내륙첨단산업권 첨단문화산업 인프라 확보로 해외 및 수도권 영상제작 관련 기업의 지역 내 이전 활성화로 지역의 문화산업 활성화 계기 마련
- 멀티미디어 콘텐츠 제작 인프라와 지원시설, 야외촬영세트장을 연계하여 지역문화 관광자원화로 지역경제 활성화 기대
- 첨단내륙산업권 내 문화 관련 추진주체가 참여하는 '백제문화 멀티미디어 콘텐츠 세계화사업단' 설립 및 운영을 통해 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 산업의 초광역 육성 추진체계 구축
- 역사적 사실에 근거한 창조적 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 제작과 세계화를 위한 '백제문화 세계화 포럼' 운영과 활동 지원을 통해 국내·외 협력 네트워크 활성화 추진
- '백제문화 멀티미디어 콘텐츠 세계화사업단'이 Control Tower 역할을 수행함으로써 지원사업의 총합적 시너지 제고

② 백제문화 명품 멀티미디어 콘텐츠 제작지원 사업

- 첨단내륙산업권 내 백제문화 관련 물리적 인프라는 조성이 완료 되었으나, 이를 연계 또는 활용하여 다양한 문화 서비스를 제공할 수 있는 문화콘텐츠 제작 시스템이 미 구축
- 문화상품의 다양성이 낮아 백제문화 관련 인프라를 활용하여 멀티미디어 콘텐츠 제작 소비할 수 있는 지원사업이 필요

[백제역사재현단지]

- 위치/규모 : 충남 부여군 규암면 합정리 일원 / 3,276천㎡
- 도입시설
 - 공공투자 : 5개 기능촌, 백제역사문화관, 한국전통문화학교
 - 민자유치 : 숙박시설, 테마파크, 테마아울렛, 체육시설
- 사업비 : 6,971억원(국비 1,709, 지방비 2,145, 민자 3,117)
- 사업기간 : 1994~2013년(20년간)
- 시행청 : 충청남도, 문화재청, 롯데부여리조트(주)

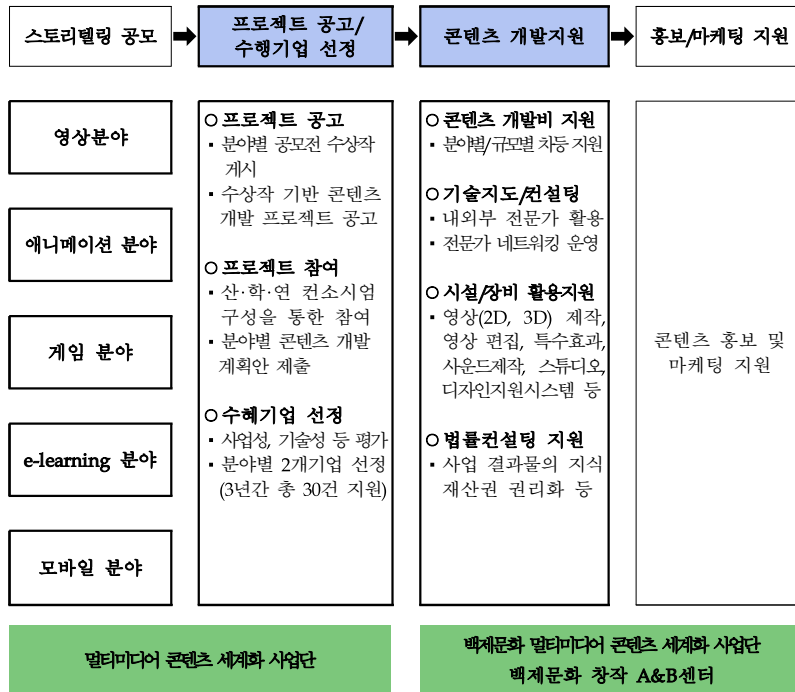


- 멀티미디어 콘텐츠 기획과 창작/제작, Test-Bed 시스템이 구축된 천안의 영상미디어센터를 창작 공간으로 활용하여 창작된 콘텐츠를 Hub & Spoke형 문화산업 클러스터 조성



○ 백제문화를 활용한 글로벌 멀티미디어 콘텐츠 제작 지원

- 소재: 백제문화 관련 스토리텔링 공모전 당선작 지원
- 운영방안: 공모 당선작을 프로젝트 단위로 콘텐츠 개발
- 프로젝트 분야: 영상물, 애니메이션, 게임, e-learning, 모바일 앱
- 참여방법: 기업, 대학, 연구소 등 컨소시엄 구성
- 프로젝트 지원체계 : 백제문화 창작 A&B 센터를 통해 내·외부 전문가를 활용한 기술지도 및 컨설팅, 콘텐츠 제작을 위한 공용장비 활용, 사업 결과물의 지식재산권 권리화 지원



[멀티미디어 콘텐츠 제작지원 사업 프로세스]

○ 백제문화를 활용한 공공디자인/문화상품 제작 지원

- 소재: 아카이브 DB자료(백제 유·무형의 문화자원)
- 운영방안: 문화상품 공모전을 통해 당선된 작품 지원
- 프로젝트 분야: 출판물, 문화상품, 캐릭터 상품, 산업제품, 공공디자인
- 프로젝트 지원체계 : 백제문화 창작 아카이브 بانک(DB 및 검색시스템) 활용, 백제문화 창작 A&B센터를 통해 내·외부 전문가를 활용한 기술지도 및 컨설팅, 시제품 제작지원, 사업 결과물의 지식재산권 권리화 지원

○ 백제문화 관광·축제 연계형 체험형 콘텐츠 개발 지원

- 체험형 전시기술 지원 : 고건축 및 유적의 디지털 설계, 증강현실 적용 콘텐츠 개발
 - 사용자 참여형 관광정보 기술 : 매시업 서비스, 위치기반서비스, SNG 기반기술, 모바일 앱 등
 - 라이브형 융합콘텐츠 기술 : 백제문화제의 공연과 축제에 활용 가능한 홀로그램 기술개발
- 활용분야 : 박물관, 전시관, 백제문화제, 공연 등

○ 백제문화 창작 아카이브 بانک 구축

- 문화원형 창작소재의 활용률이 증가하고 있는 상황(최근 3년간 연평균 250%)에서 백제 문화자원을 활용한 고부가가치 문화 콘텐츠 발굴, 개발을 위해서는 창작소재 영역의 확대 및 강화 필요
- 백제문화권 내 충남역사문화원 등에서 보유하고 있는 각종 유물, 사료 등과 각 지역에 흩어져 있는 문화자원, 설화, 유적지 등에 대한 정보, 문화관광부에서 추진한 문화원형 사업을 통합, DB화하여 기업에게 정보를 제공함으로써 백제문화를 활용한 창조적 멀티미디어 콘텐츠 제작의 기반 구축
- 백제문화 창작 A&B센터 내 데이터 서버 및 스토리지 구축
- 백제 문화자원 자료 수집 및 관련분야 전문가 검증(자료 신뢰성 확보)
- 백제 문화자원 자료의 디지털화(텍스트, 이미지, 영상, 사운드 등)
- 백제 문화자원 DB 및 검색시스템 구축(유관기관 협의체 운영과 DB 통합)
- 문화제, 설화, 인물, 사건, 문화, 문양 등으로 시스템화



[문화자원 아카이브 구축 및 활용을 통한 콘텐츠 제작 연계 예]

○ 문화컨텐츠 관련 인력양성사업 추진

- 공예, 영화제작, 방송물제작 등 백제문화 소재 중심의 상품화에서 탈피하여, 문화산업 가치사슬에 따른 다양한 OSMU를 기획, 창작, 마케팅 할 수 있는 고급인력을 양성
- 백제문화를 활용한 고부가가치 콘텐츠 창출을 위한 지역 전문기술인력 선순환체계 확립
- 지역관련 중소기업 연구역량, 장비활용, 시제품제작 역량강화를 위한 기업 맞춤형 프로그램 운영
- 백제문화 자원 활용 기획·창작 인력양성 : 지역중소기업 재직자 기획/기술역량 강화 교육과 함께, 경영, 기획, 국내외 마케팅 등 전문비즈니스 인력양성 및 첨단콘텐츠 OSMU 기획인력 양성
- 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 제작 인력양성 : 3D 첨단 콘텐츠제작, 특수 영상촬영(3D), VFX, CG 등과 함께, 지역대학과 연계한 ‘백제문화 창작 과정’ 개설운영

- 백제문화 세계화를 위한 글로벌 비즈니스 교육프로그램 운영 : 백제문화 자원 사업화를 위한 중소기업 CEO, 임원 등 글로벌 마인드 교육 및 해외 문화 자원 활용 성공사례 교육

구분	기관명	주요기능 및 역할
주관기관	충남테크노파크 (영상미디어센터)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인력양성사업 총괄운영 <ul style="list-style-type: none"> - 대학 등 교육기관 협력체계 구축 - 교육 프로그램 기획 및 운영 - 첨단내륙벨트 취업박람회 개최
지역거점기관	충남문화산업진흥원 전주정보영상진흥원 강원영상정보진흥원 충북지식산업진흥원 대전문화산업진흥원	<ul style="list-style-type: none"> ○ 각 권역별 특화 전문기술인력 양성 <ul style="list-style-type: none"> - 권역별 교육수요조사 - 현장실무, 기술재교육, 고급인력 교육 실시 - 고용예약/인턴십 교육 - 취업연계 지원
참여기업 및 위탁기관	권역내 관련기업	<ul style="list-style-type: none"> ○ 현장인력 산업체 재교육 참여 <ul style="list-style-type: none"> - 희망교육내용 등 교육수요 파악 - 현장실무 강사 등 인적자원 활용 지원 ○ 취업연계 예비 기능인력 양성교육 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 교육기관 양성인력 활용참여 - 고용예약/인턴십 교육 멘토 및 인력활용 실행
대학	권역내 8개 대학	<ul style="list-style-type: none"> ○ 취업연계 예비 기능인력 양성교육 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 교육기관 양성인력 활용참여 - 고용예약/인턴십 교육 멘토 및 인력 공급 - 대학 백제문화 커리큘럼개발 등
백제문화 교육위원회	주관기관, 참여기관 기업전문가 등	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육위원회 운영 관련 <ul style="list-style-type: none"> - 주요 사업계획 심의·자문 - 주요 교육프로그램 및 코스설계 자문 등 ○ 3D 기업체 협의회 <ul style="list-style-type: none"> - 3D융합 기업지원서비스 사업에 대한 의견제시 - 실질적인 지원에 대한 방향제시 - 3D산업 전방의 발전한 기여하는 의견제시

③ 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 활용 축제 및 세계화 사업

- 본 사업을 통하여 제작된 멀티미디어 콘텐츠와 문화상품의 세계화 지원을 통해 백제문화의 명품화 달성
- 백제문화의 세계화를 위하여 세계적인 문화축제, 영화제, 출판전시회 등과 연계하여 추진

- 문화산업진흥원, 테크노파크에서 개별적으로 추진되었던 글로벌 마케팅 사업을 통합하여 공동지원 함으로써 시너지 효과 배가
- 백제문화 멀티미디어 콘텐츠의 소비, 유통 지원을 위하여 국내외 네트워크 구축
- 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 비즈니스 지원
 - 글로벌 비즈니스 환경을 위한 국제적 교류회 및 세미나 지원
 - 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 전시회 참가 지원 및 컨퍼런스 개최
- 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 앱 커뮤니티 구축
 - 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 온/오프라인 커뮤니티 활성화
 - 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 가상공간 홍보 및 마케팅 지원
- 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 비즈니스 커뮤니티 운영
 - 백제문화 멀티미디어 콘텐츠 제작, 유통을 위한 비즈니스 커뮤니티 운영

4) 재원조달 및 사업투자계획

- 재원별 · 연도별 소요사업비

(단위: 백만원)

구 분	합계	1차년도	2차년도	3차년도
총 계	30,000	9,750	12,070	8,180
국 비	14,000	4,130	5,970	3,900
지방비	14,000	3,620	6,100	4,280
민 자	2,000(현물)	2,000(현물)	0	0

- 세부 사업별 투자계획

(단위: 백만원)

구 분	사 업 규 모	연도별 사업비			
		1차	2차	3차	합계
백제문화 창작 A&B 센터 건립 및 세계화 사업단 운영 및 멀티미디어 사업단 운영	백제문화 창작 A&B센터 구축	6,000	7,000	3,000	16,000
	사업단운영	100	120	150	370
백제문화 멀티미디어 콘텐츠 창작 시스템 구축사업	백제문화 창작 아카이브 بانک 구축	2,000	3,000	3,230	8,230
	백제문화 스토리텔링 공모전	100	100	100	300
	문화창작 도구 개발	500	300		800
	백제문화 멀티미디어 콘텐츠 제작 기술지원	600	1,100	1,300	3,000
	백제문화 멀티미디어 콘텐츠 제작 인력양성	150	150	150	450
콘텐츠 활용 촉제 및 세계화	포럼운영	100	100	50	250
	전시회및컨퍼런스	100	100	100	300
	비즈니스 지원(네트워크) 운영	100	100	100	300
합계		9,750	12,070	8,180	30,000

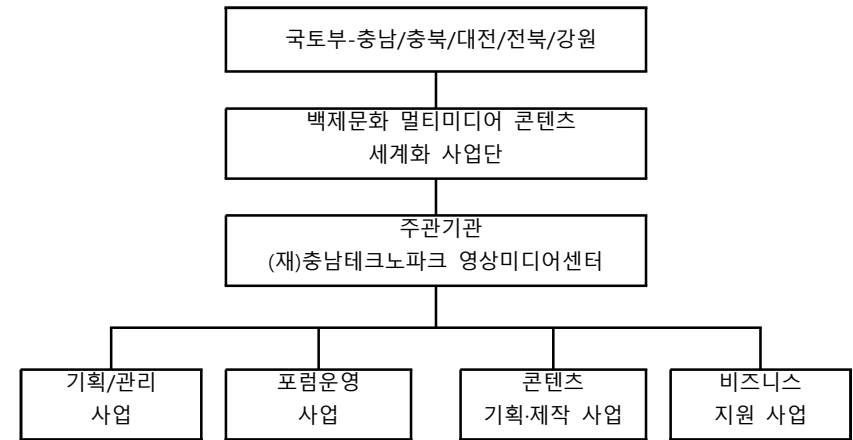
5) 사업추진체계 및 연계·협력방안

□ 추진전략

- 내륙 초광역개발 사업으로 국비, 지방비, 민자 매칭 추진
 - 지방비는 균분하며, 향후 본 사업 추진을 위해 산학연관으로 구성된 '백제문화권 멀티미디어 문화콘텐츠 글로벌 프로젝트 협의체' 등 전담 추진체 구성 운영
- 서울, 공주, 부여, 익산으로 이어지는 백제문화권을 중심으로 각 지역별로 추진된 백제문화 관련 인프라와 문화시설, 관광자원, 지역 축제와 디지털 콘텐츠 창작 및 제작을 위한 산, 학, 연 연계 시스템을 구축
 - 문화콘텐츠의 유통, 소비를 통하여 지역 문화서비스 산업의 생태계를 조성하고, 글로벌화를 추진하여 백제문화의 세계화 추진
- 각 권역의 특화분야 즉, 충남 - 영상, 충북 - e-learning, 대전 - 입체영상, 전북 - 영화, 강원 - 출판 분야가 광역적으로 연계된 첨단내륙 문화산업벨트 형성
 - 수도권에 비해 상대적으로 취약한 문화적 기반의 확충과 문화산업 생태계 조성으로 각 지역의 문화산업 발전에 기여

□ 추진체계

- 사업단 : 충남테크노파크(영상미디어센터), 대전문화산업진흥원, 충북지식산업지원원, 전주정보영상산업진흥원, 강원정보문화진흥원, 백제문화추진위원회
- 사업주관 : (재)충남테크노파크 영상미디어센터



5) 기대효과

- 백제문화 소재를 활용한 지역 문화콘텐츠 산업의 창작기반을 공고하게 하고, 중부 내륙권 문화콘텐츠 산업의 발전 도약
- 백제문화의 산업적 가치 증대와 교육, 연관 산업의 확대를 꾀하고, 백제문화의 멀티 유즈(MUTI USE) 확대라는 측면에서 가치사슬별 파급효과가 클 것으로 기대됨
- 다양한 미래형 콘텐츠의 맞춤형 제작 기반 마련으로 지역의 문화기술의 기술적 기반과 질적으로 우수한 백제콘텐츠 보급을 통해 경쟁력을 확보
 - 장기적으로는 국산 콘텐츠 제작 발전에 기여하고, 다양한 파트너의 확보, 지역 중소기업의 기획능력 향상 등 지역 문화서비스 산업의 산업생태계 조성으로 지역 문화산업 발전에 기여
- 백제 유·무형의 문화자원을 활용한 콘텐츠 개발과 소비를 통하여 백제문화에 대한 대중적 인식을 제고하고, 지속적 활용을 통한 지역 관광산업 활성화에 기여

(3) 금강 U-관광city 조성사업

1) 사업 개요

- 사업내용: 세종시~금강~백제문화단지~군산을 연계하는 도로망, 산책로, 오토캠핑장, 고수부지, 쉼터 등 관광자원 개발과 관광자원에 대한 u-관광정보서비스 제공
- 위 치: 충남, 충북, 대전, 전북 등
- 총사업비: 300억원
- 사업기간: '13~'15년
- 사업시행자: 충남, 충북, 대전, 전북

2) 목적 및 필요성

- 금강변 문화재자원과 이를 연계하는 관광로(도로, 산책로, 자전거길)를 조성하여 지역문화자원의 활용도 제고 및 지역경제 활성화
- 기 추진 중인 관련 사업과 연계하여 내륙첨단산업권 내에 산재한 지역거점 역사문화자원을 활용하고 이들 자원을 연계하는 관광도로, 산책로 개설
 - 고수부지를 이용한 체육시설을 건립하고 역사문화자원에 대한 관광정보와 관광로를 GPS를 이용한 유비쿼터스 방식으로 전달
- 내륙첨단산업권에 풍부하게 소재한 중원문화, 백제역사문화, 기호유교문화 등 역사문화자원과 국립공원 등 금강변 관광자원 풍부
 - 역사문화탐방 관광도로 및 산책로 조성사업을 기반으로 지역문화·관광

자원의 광역 네트워크화 및 국민적 활용기반 제공하고

- 스마트폰의 애플리케이션이나 단말기를 통해 해당 권역의 역사문화자원을 소개하고 주변 관광자원을 소개함으로써 관광객의 관광자원에 대한 물리적 접근성과 정보접근성을 제고
- 금강변의 역사문화유적, 관광레저단지 등 주요 거점을 관광로로 연결하여 내륙첨단산업권 내 역사문화자원 간 연계
- 국민의 건강성 증진과 지역문화·관광자원을 활용한 지역경제와 내수활성화 기반 조성
- 스마트폰 애플을 이용하여 금강변에 산재한 역사문화자원과 관광로에 대한 관광객의 접근성 제고
- 관광객은 도보, 자동차, 자전거 등 다양한 교통수단을 이용하여 금강변 관광로로 이동할 수 있을 뿐 아니라 도로변에 위치한 역사문화자원에 대한 정보를 애플리케이션을 통해 습득
- 역사문화자원에 퀵알코드 등을 부착하여 관광객 누구나 역사문화자원에 대한 정보를 알기쉽게 얻을 수 있음
- 역사문화자원에 대한 정보뿐 아니라 도로 맵, 주변 역사문화자원, 주변 먹거리, 볼거리, 구매할 제품 소개를 제공함으로써 지역서비스경제 활성화 유도
- 내륙첨단산업권내 금강변 관광로를 이용한 역사문화자원 연계성 제고 및 활용도 강화
- 자동차, 자전거, 도보 등 다양한 교통수단을 이용하여 관광객이 원하는 어떠한 역사문화자원에도 접근할 수 있으며 주변 상업적 지역서비스와도 연계
- 제주도 올레길과 같이 구간별 특성화를 통해 연속적 주기적 이용을 유

도하고 주변 관광상품도 개발

3) 주요 사업내용

① 역사문화자원 QR코드화 및 정보전산화

- 금강변 관광로 상에 위치한 역사문화자원에 QR코드를 표시하고 관광객이 스마트폰을 이용하여 해당 역사문화에 대한 정보제공
 - 해당 역사문화자원에 대한 관광객의 방문후기 등 의견을 게시할수 있게 하여 다른 관광객이 열람할 수 있게 하여 관광객간 정보공유
- QR코드를 통해 해당 역사문화자원이 위치한 곳은 물론 주변 관광자원, 먹거리, 볼거리를 소개하고 구간별 관광로를 맵(지도)로 제시
 - 역사문화자원, 관광로, 주변 관광서비스에 대한 정보를 제공함으로써 관광객이 원하는 자원이나 서비스를 이용할 수 있도록 유도
- 역사문화자원 주변 벤치, 급수대, 화장실, 편의점 등 편의시설을 갖춘 쉼터 설치
- 역사문화자원과 주변지역에 대한 관광정보 제공방식의 첨단화 (GPS를 이용한 유비쿼터스 방식으로 관광정보를 종합적으로 제공)
 - 최근 보급이 급속히 확대되고 있는 스마트폰을 활용하여 종합적인 관광정보를 제공하는 애플리케이션을 보급
 - 관광객이 별도의 가이드 없이 원하는 역사문화자원 정보에 접근하여 금강권역의 여행정보, 여행상품정보, 농특산물 정보, 먹거리 정보 습득
 - 금강권역에 산재한 관광자원을 관광객이 스스로 소비하고 지역은 광고할 수 있는 기회 마련

* 일본어, 중국어, 영어 버전도 개발하여 외국인 관광객 수요도 확보

- 역사문화자원에 대한 기본적인 정보를 관광객이 접근하기 쉽게 설명함은 물론 주변 관광정보를 제공함으로써 관광객의 편의성을 제공함과 동시에 금강권역의 관광사업 활성화 유도

② 금강변 관광로 구축 (자동차도로 + 산책로)

- 금강변을 따라 역사문화자원을 연결하는 산책로를 구축하고 주변 자동차 도로를 관광로로 활용
 - 금강을 따라 기 구축된 도로를 자동차 관광로로 이용하고 이 관광로와는 별도의 산책로를 조성
 - 주변 관광지 소개, 목적지까지 경로 정보제공, 소요시간 등을 제공함으로써 관광객의 편의 제고
- 금강변에 산재해 있는 130여개의 누정(누각과 정자)을 잇는 산책로를 조성함으로써 금강변의 조망권을 관광자원으로 활용
 - 금강변에는 조선시대는 물론 고려시대에 축조된 130 여개의 누정이 존재하고 있으며 이들 누정은 대부분 탁월한 조망권과 함께 풍부한 햇볕과 바람으로 산책길의 쉼터로 최적의 조건을 갖추고 있음
 - 이들 누정은 각종 설화나 실화 혹은 실록과 연계되어 있으며 이들 배경이야기를 관광상품화하여 관광자원으로 제공

□ 금강변 주요 누정현황

지구	누정	건립시기	소재지
청원지구	보만정	1669	부용면 금호리
	지선정	1614	현도면 중척리
	월송정 등	1612	현도면 시목리
대전 지구	취백정	1701	대덕구 미호동
연기지구	제산정	1919	남면 월산리
	독락정	조선초기	남면 나성리
	송월정	17세기	남면 송담리
	한림정	조선초기	금남면 연곡리
	연회루	조선초기	남면 연기리
	봉황정	조선중기	서면 봉암리
	합강정	미상	동면 강리
공주지구	벽허정	1751	소학동
	공북루	1603	공산성 내
	만허루	1754	소학동
청양 부여지구	낙화암	백제시대	부여군 규암면 규암리
	만파정	조선후기	임천면 군사리
	월파정	16세기 중반	장암면 정암리
	감고루	16세기 이전	부여읍 쌍북리
	추풍정	17세기	부여읍 저석리
	수북정	16세기	규암면 규암리
	일사정	18세기	청양군 청남면 남리
서천 군산지구	취읍정	조선 전기	한산면 지현리
	구로정	1799	한산면 지현리
	백사정	16세기 이전	마서면 남전리
	망해정	16세기 이전	서천읍 군사리
	동백정	조선 초기	서면 마량리
	재송정	미상	군산시
	수고정	미상	군산시

③ 관광로 주변 지역서비스 개발사업

○ 관광객이 자동차 드라이브 또는 산책을 통해 여러 역사문화자원에 접근할 수 있는 환경을 조성하고 관광과 함께 주변 먹거리, 알거리, 할거리, 일거리, 놀거리 등을 지역제공 서비스에 쉽게 접근하여 해당지역 문화를 습득할 수 있는 기회제공

○ 주변지역의 관광수입확대를 통한 지역경제 활성화

- 산책로 주변에 볼거리, 먹거리, 등을 개발하고 이를 유비쿼터스를 통해 관광객에게 정보를 제공함으로써 관광로를 찾은 관광객의 서비스 이용을 유도

- 이들 지역서비스와 상품에 대한 품질은 공동브랜드 (예 구드레, 예스민 등)를 통해 기초지자체가 보증 및 사후관리하는 시스템을 구축.

- 관광로 주변에서 제공하는 각종 서비스나 상품에 대해 해당 지자체가 품질보증하고 소비자불만 제기시 지자체가 직접 처리함으로써 관광로 주변에서 제공하는 서비스에 대한 고객만족도 및 안전성을 확보

- 이들 상품과 서비스에 대한 이용자 만족도 및 사용후기를 제공함으로써 해당상품별 서비스제고의 기준으로 활용

○ 지역의 특산물이나 서비스를 마을공동체가 개발하고 판매하는 마을기업의 육성

- 상대적으로 개발이 저조한 금강변 지자체의 지역소득을 확대하고 고용을 창출할 수 있는 마을기업을 육성하여 소득, 고용, 매출, 세수 증대를 통한 지역경제 활성화 제고

④ 관광로 주변 캠핑장 개발사업

○ 금강변의 조망권, 강변, 숲 등을 이용한 캠핑장을 개설함으로써 산책로

및 관광도로를 갖춘 관광객이 좋은 자연환경에서 캠핑할 수 있도록 하여 관광객이 머무르고 소비하는 시간과 기회를 확대

- 수도권외의 경우 접근성과 쾌적한 자연환경이 구비된 지역의 캠핑장이 성업중에 있으며 친환경 역사문화자원 관광과 어울리는 문화상품에 해당함

- 캠핑장을 초기 구축비용도 높지 않으며 향후 운영비는 관광객의 실비수준의 이용료 부과

○ 금강변 캠핑장의 편의시설 구축

- 세면시설, 음식재료 세척시설, 화장실, 샤워실, 전기시설 등을 구축하여 관광객의 편의성을 제고하여 4계절 캠핑환경 구축
- 가족단위, 동호회 단위, 지역주민 단위 등 다양한 소비계층이 공동으로 혹은 개별적으로 캠핑이 가능하도록 함으로써 관광객의 접근성을 제고하고 주변 역사문화자원 및 지역상품 및 서비스 이용도 제고

⑤ 농촌 폐가를 활용한 숙박시설 구축

- 금강변 주변 폐가나 기존 농가를 숙박시설로 개축함으로써 관광객이 편하게 1박하며 주변 관광지를 탐방할 수 있는 숙박시설 구축

- 최근 아토피 피부염 치료마을, 농가체험 상품의 수요가 꾸준히 증가하고 있고 이들 상품에 대한 소비자만족도도 높은 편에서 금강변에 구축한 산책로 및 관광로 주변에 농가 숙박시설을 구축하고 이를 관광자원으로 활용함

- 폐가의 경우 구입하거나 임차하여 증개축하고 기존 농가의 경우 임대형식으로 증개축하여 숙박시설로 제공

- 캠핑장, 폐농가를 활용한 친환경 숙박시설을 구축함으로써 1박이 가능한

관광자원으로 활용가능

- 운영은 이미 구축한 '금강 U-관광시티 운영단'이 이를 시행하고 서비스에 대한 보장은 지자체가 수행하여 관광객 만족도를 제고

- 폐농가를 활용한 숙박시설은 인근 도시에서 박람회, 컨퍼런스 등 대규모 행사가 시행될 경우 지역의 부족한 숙박시설을 대체하는 효과도 함께 가지고 있음

4) 재원조달 및 사업투자계획

□ 재원별 · 연도별 소요사업비

(단위: 백만원)

구 분	합계	1차년도	2차년도	3차년도
총 계	30,000	12,000	10,000	8,000
국비	10,500	4,200	3,600	2,700
지방비	10,000	4,000	3,400	2,600
민자	9,500	3,800	3,000	2,700

□ 세부 사업별 투자계획

(단위: 백만원)

구 분	사업규모	사업비		연도별 사업비		
				1차	2차	3차
유비쿼터스 정보체계구축	① 역사문화자원의 IT화 - 산책로 등 관광로에 대한 네비게이션 기능구축	총계	5,000	2,000	2,000	1,000
		국비	2,500	1,000	1,000	500
		지방비	2,500	1,000	1,000	500
		민자				

구분	사업규모	사업비		연도별 사업비		
				1차	2차	3차
산책로 구축사업	② 금강변 산책로 개발 - 산책로와 자동차도로간 연결 - 산책로 및 역사문화자원이 연계망 구축	총계	10,000	4,000	3,000	3,000
		국비	3,000	1,200	900	900
		지방비	3,000	1,200	900	900
		민자	4,000	1,600	1,200	1,200
지역서비스 개발사업	③ 관광로 주변 지역서비스 개발사업 - 관광지 주변의 특산물 및 지역서비스 산업 연계	총계	10,000	4,000	3,000	3,000
		국비	3,000	1,200	900	900
		지방비	3,000	1,200	900	900
		민자	4,000	1,600	1,200	1,200
캠핑장, 폐농가 등 숙박시설 구축	④ 관광로 주변 캠핑장 개발사업 ⑤ 농촌 폐가를 활용한 숙박시설 구축	총계	5,000	2,000	2,000	1,000
		국비	2,000	800	800	400
		지방비	1,500	600	600	300
		민자	1,500	600	600	300
합계			30,000	12,000	10,000	8,000

5) 사업추진체계 및 연계·협력방안

□ 추진 전략

- 지방도 및 국도 등 기존 도로를 관광로로 이용하고 이와는 별도로 산책로 조성
 - 산책로 구간별 특색을 갖추어 반복적으로 금강 관광로를 이용할 수 있도록 상품화
 - 산책로와 자동차 도로 혹은 주차장과 연결성을 강화하여 자동차 관광로와 산책로간 연계이용이 가능하도록 설계

○ 금강 관광로와 기존 버스노선의 연계

- 금강을 접하고 있는 시군구의 시내버스 노선을 금강 관광로로 연장운행하게 함으로써 관광객의 접근을 용이하게 하고 관광로에 접근할 수 있는 관광객의 범위를 확대

○ 문화역사관광 관련 기관과 협력체계 구축

- 내륙첨단산업권의 각 지역에 위치하고 있는 역사문화관광 관련기관과 협력 체계를 구축하여, 내륙첨단산업권의 주요 문화행사, 역사유적지, 관광지를 연결하는 노선을 개발하고 홍보활동 실시
- 문화역사관광 관련 기관에서 추진하고 있는 홍보 마케팅 사업과 연계하여 역사문화탐방 자전거길 홍보
- 기 구성된 산책로 운영진과 연계하여 산책로 주변환경과 시설물 유지·보존, 안전순찰 활동, 이용자 모니터링 및 불편사항 파악, 안전 캠페인 등의 활동 실시

○ 유비쿼터스 방식의 관광객 이용후기를 통한 관광자원 홍보 및 관광객 유인효과 제고

- QR코드로 접근한 역사문화자원, 관광길, 캠핑장, 농가숙박시설 등에 대해 관광객이 스스로 이용후기를 게시하도록 함으로써 관광객이 스스로 관광자원을 평가하고 홍보하는 시스템을 구축
- 운영주체는 관광객 만족도 및 이용후기를 통해 개별 관광자원에 대한 관광객의 수요를 파악함은 물론 광고자료로 활용

□ 추진 체계

- ‘금강 U-관광시티 운영단’ 등 전담 추진체를 구성하여 시군구간 역사문화자원 및 지역서비스자원 공동개발
 - 지방비는 사업량에 따라 시·도간 협의에 의해 부담하며, 향후 사업 추진을 위해 ‘금강 U 관광시티 운영단’ 등 전담 추진체를 구성
 - 관련 지자체의 산책로 조성계획에 금강 U-관광시티사업을 연계하여 추진
- 현재 기초지자체별로 공동생산, 공동출하, 공동판매하고 있는 지역특산물 브랜드를 ‘금강 U-관광시티 운영단’에 참여하는 모든 지자체가 공동으로 보증하고 타 기초지자체 브랜드에 대해서도 공동으로 보증하는 시스템 도입
 - 예를 들어 논산시의 에스민 브랜드를 부여 군이 부여군의 구드레와 동등하게 품질보증함으로써 금강 U-관광시티 내 모든 지역특산물 브랜드가 전 지역의 기초자치단체를 통해 품질보증되는 체계 구축

6) 기대효과

- 역사문화자원을 활용한 관광자원의 효용극대화
 - 금강변의 역사문화자원을 관광자원으로 활용하고 이들을 연계하는 산책로, 자동차도로 등의 관광로를 개설함으로써 지역 관광자원의 연계를 통한 체계적 서비스 제공
- 관광객 증대로 지역경제 활성화
 - 역사유적, 문화축제, 관광지 등 지역의 역사문화관광자원과 연계한 산책로 조성 및 투어프로그램 운영으로 지역경제 활성화

○ 주민의 삶의 질 향상에 기여

- 산책로 등 관광로를 여가레저 공간으로 활용하여 건강 증진 및 문화체육활동의 기회를 확대함으로써 주민의 삶의 질 향상