

전북을 중심으로 하는 후백제역사문화권, K-컬처로 거듭나자

연구책임

장충희 연구위원

연구진

이석형 연구원

J THINK



이슈브리핑 요약

- 추진 배경 : ‘잊혀진 왕국’에서 ‘혁신의 아이콘’으로
 - 후백제(900~936)는 백제를 계승하고 중국(오월·후당)과 교류하며 독자적인 국가 체계를 구축했던 한국 고대사의 ‘마지막 퍼즐’임
 - 그러나 짧은 존속 기간과 승자(고려) 중심의 역사 인식, 지상 유물의 부재로 인해 그 가치가 저평가되어 왔음
 - 최근 2023년 1월 「역사문화권 정비 등에 관한 특별법」 개정으로 후백제가 9번째 법정 역사문화권으로 지정되고, K-컬처 확산으로 한국 고유의 서사에 대한 글로벌 관심이 증대됨에 따라 획기적인 도약의 전기가 마련됨
- 현황 진단 및 전문가 델파이 분석
 - (학술 성과) 전북연구원과 학계를 중심으로 연구가 심화되어, 전주(왕도)를 중심으로 한 80여 개소 유적의 실체와 4대 기능(성곽·건축·생산·분묘)이 고고학적으로 규명됨
 - (전문가 진단) 2026년 전문가 델파이 조사 결과, 후백제의 최대 강점은 ‘가장 드라마틱한 서사(Story)’이 나, 핵심 리스크는 ‘킬러 콘텐츠 부재’와 ‘낮은 대중적 인지도’로 분석됨. 전문가들은 ‘보여주기식 물리적 복원’을 지양하고, ‘디지털 및 콘텐츠 중심의 활용 전략’이 시급하다고 제언함
- 비전 및 핵심 추진 전략 : "Smart Core, Global Link"
 - (비전) “천년의 잠에서 깨어난 혁신의 왕도(王都), 후백제”를 비전으로 설정하고, 2030년까지 국립후백제 역사문화센터를 거점으로 하는 ‘K-히스토리의 글로벌 관광 거점’ 도약을 목표로 함
 - (3대 핵심 전략) - ① [Smart Core] 디지털 왕도 복원 : 지하에 매몰된 왕궁과 도성을 1:1 스케일의 ‘메타버스 후백제 왕경’과 AR(증강현실)로 구현하여 시공간을 초월한 역사 체험 공간 조성. - ② [Content Link] K-킬러 콘텐츠 육성 : 견훤의 영웅적 건국과 비극적 결말을 소재로 한 웹툰·드라마·게임(OSMU) 제작을 지원하고, ‘후백제문화제’ 창설 및 ‘후백제의 날’ 제정으로 대중적 브랜드 파워 강화. - ③ [Space Link] 초광역 관광 생태계 구축 : 전주(왕도)-완주(방어)-논산(추모)-경북(출생)을 잇는 ‘초광역 그랜드 투어(왕의 길)’를 개발하고, 4개 시·도가 참여하는 거버넌스를 통해 국가 예산 확보 및 세계 유산 등재 추진
- 정책 제언 및 기대효과
 - (제언) 안정적 재원 마련을 위한 도 차원의 ‘특별회계’ 설치, 국립센터의 ‘글로벌 연구 허브’ 기능 강화, 민간 창작자를 위한 ‘오픈 소스 아카이브’ 개방 등 3대 정책 과제 추진
 - (효과) 패배의 역사를 ‘도전과 통합의 역사’로 재해석하여 지역민의 자긍심을 고취하고, 한옥마을(연 1,500만 명) 관광객을 전북 전역으로 확산시켜 지방소멸 위기 극복과 국가 균형발전의 새로운 모델을 제시함

I. 다시 깨어나는 역사 : 후백제, ‘패배’를 넘어 ‘혁신’의 아이콘으로

1. 왜 다시 후백제인가? : 1,100년 전 ‘혁신과 통합’의 리더십

[정통성] “의자왕의 울분을 씻겠다” : 백제 계승의 명분과 선언

- (계승 의식) 견훤은 전주(완산주)에 도읍을 정하며 "백제 의자왕의 울분을 씻겠다"고 천명함. 이는 단순한 지방 호족의 봉기가 아니라, 백제 왕실의 계승을 강조함으로써 국가 건립의 정통성과 명분을 확보하고자 했던 것임
- [이념] 미륵이 꿈꾸던 세상 : 종교를 넘어선 ‘통치 철학’
- (통치 철학) 후백제는 불교의 미륵신앙을 단순한 종교를 넘어 통치 이념으로 적극 활용함. 미륵이 하생하여 이상 세계를 건설한다는 믿음을 통해, 혼란기 민심을 통합하고 강력한 왕권을 구축하고자 했던 고도의 정치적 행위로 해석됨

신라 골품제의 한계 극복과 능력 기반 인재 등용

- (골품제 극복) 후백제는 신라 사회의 고질적 병폐였던 골품제의 한계를 극복하고자 새로운 인재 등용 방식을 시도하였음
- (인재 영입) 당나라 유학파 출신인 최승우(崔承祐) 등을 적극 등용하여 브레인으로 활용함. 『삼국사기』 최승우전에 따르면, 그는 견훤을 위해 왕건에게 보내는 격서(檄書)를 직접 지어 보낸 것으로 기록되어 있음
- (선불장 운영) 또한, 불교계 인재 선발을 위해 '선불장(選佛場)'을 운영한 것으로 보임. 이를 통해 후백제에서 승과 제도를 실시하여 능력 있는 승려를 등용했을 것으로 보는 견해가 있음

견훤 일러스트



출처 : 중앙일보

‘패배자 서사’의 굴레와 대중적 인지도의 한계

- (인식의 한계) 후백제는 고려 태조 왕건과 치열하게 대립한 배경 탓에 승자의 기록 속에서 오랫동안 ‘패배자 서사’로 취급되어 왔음
- (연구 한계) 이러한 부정적 인식은 역사적 연구의 소홀함으로 이어졌으며, 결과적으로 대중적 인지도가 낮아지는 주된 원인으로 작용하고 있음

□ 국제적인 성격 : 중국 오월국과 사신 교류, 일본과 외교 접촉 → 국제적 개방성·해양 교류 활성화

□ 후백제의 역사적 정체성

- “백제 부흥의 정통성을 계승”, “미륵 신앙을 기반으로 한 이상사회 지향”, “고려·신라와 경쟁하며 삼한 통합을 추구”, “국제성과 개방성”을 특징으로 함

2. 전북 지역 후백제 역사문화자원 현황

후백제 역사문화권의 본산(本山)이자 최대 거점, 전북

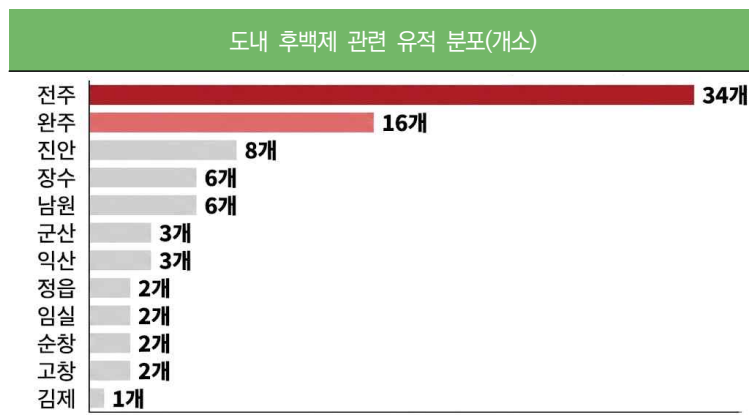
- (중심성) 전북은 후백제의 왕도(전주)가 위치했던 공간이자, 건국부터 멸망에 이르는 역사의 전 과정이 응축된 '후백제 역사문화권의 중심지(Hub)'임
- (차별성) 단순한 유적 분포지가 아닌, 국가 경영의 중추였던 왕궁·도성·관방·생산 유적이 집약되어 있어 타 권역(전남·경북·충남)과는 차별화된 '왕도 프리미엄'을 보유

왕도(王都) 전주의 위상과 핵심 유적의 성격

- (왕도의 위상) 최근의 발굴조사 성과에 따르면, 전주 지역의 후백제 유적은 성곽(방어)·건축(행정)·생산(경제)·분묘(의례) 등 도읍으로서의 기능을 완벽히 갖춘 4대 요소를 모두 포함하고 있음
- (성곽 유적: 도성 체계) 견훤이 쌓았다고 전해지는 고토성(古土城)의 실체가 확인되었으며, 고지도에 표기된 '고성벽지(古城壁址)' 구간에서도 실제 성벽의 흔적이 발굴되어 후백제 도성의 규모와 범위를 가늠할 수 있게 됨
- (건축 및 생산 유적: 국가 경영) - 동고산성에서는 '전주성(全州城)'과 '관(官)' 자가 새겨진 기와가 출토되어, 이곳이 단순한 군사 시설이 아니라 국가의 주요 관청이나 왕실 관련 시설이었음을 고고학적으로 증명함. 우아동 유적은 동고산성에 물자를 공급하던 생산 시설로 추정되어, 왕도를 뒷받침하던 경제적 기반을 보여줌
- (분묘 유적: 장례 문화) 용두봉과 발산 일대에서는 고위 관료층으로 추정되는 화장묘(火葬墓)가 확인됨. 이는 후백제 지배층의 장례 풍습과 불교적 사생관을 보여주는 중요한 단서임

도내 유적 분포 및 자원의 저변 확대

- (분포 현황) 전주를 비롯한 도내 80여 개소의 관련 유적은 왕도(전주·완주)와 동부 산악권(진안) 등에 집중 분포하며, 이는 후백제의 통치력이 전북을 중심으로 확고했음을 시사함
 - 전주 34개(40%), 완주 16, 진안 8, 장수·남원 각 6, 군산·익산 각 3, 정읍·임실·순창·고창 각 2, 김제 1
 - 산성, 사찰, 능묘, 생활·생산유적 등 다양한 유형
- 한계점 : 전체 유적 중 국가·지방 지정국가유산 일부에 불과
- (자원의 확장) 특히 2026년 현재 전북도의 주도로 진행 중인 전수조사를 통해 서부 평야권 및 남부권 등에서 후백제 관련 유적을 조사하고 있으며, 이는 향후 후백제 역사문화권의 공간적 범위를 전북 전역으로 확장하는 계기가 될 것임



출처 : 역사문화권 정비 등에 관한 특별법 일부개정법률안

3. 빛나는 가치, 아슬아슬한 현실 : 보존과 활용의 ‘미스매치’

드디어 열린 빛장 : 법적 지위 확보와 정책적 ‘점화’

- 제도적 기반 : 2021년 「역사문화권 정비법」 제정, 2023년 ‘후백제역사문화권’ 신설 → 국가 차원 지원 근거 마련
- 전북 지역 동향
 - 2023년 국회·지역 토론회 개최 → 후백제 특별법 및 정비 방향 논의
 - 전주시 - ‘후백제 왕도 전주’ 위상 확립 추진 → 고도(古都) 지정 준비
 - 시·군 차원: 도성 발굴, 학술연구, 홍보사업 병행 → 유산 실체 규명·인지도 제고

사라져가는 흔적들 : 비지정 유산의 ‘골든타임’을 사수하라

- (지정 현황) 전북 도내에 분포한 80여 개소의 후백제 유적 중 국가 지정 문화유산(사적 등)이나 도 지정 문화유산으로 관리되는 비율은 매우 저조함
- 대부분이 비지정 문화유산으로 남아 있어 개발 행위로 인한 훼손 위험에 노출되어 있으며, 지상 건축물이 소실되고 터(址)만 남아 있어 체계적인 관리가 어려운 실정임
- (과제) 핵심 유적인 전주 동고산성(기념물), 남고산성(사적) 등에 대한 정밀 학술조사를 통해 역사적 가치를 규명하고, 이를 근거로 국가 사적 승격 및 보존 정비 계획을 조속히 수립해야 함

전시실에 갇힌 영웅 : ‘킬러 콘텐츠’ 없는 텅 빈 왕국

- (콘텐츠 부족) 후백제는 견훤과 왕건의 대립 등 극적인 서사 구조를 갖추고 있음에도 불구하고, 이를 소재로 한 대형 축제나 대표 관광 상품이 부재함
- 공주·부여의 ‘백제문화제’나 경주의 ‘신라문화제’와 같이 지역을 대표하는 브랜드 축제가 없어 관광객 유입에 한계가 있음
- (인식의 한계) 45년이라는 짧은 존속 기간과 패전국이라는 역사적 배경으로 인해 대중들에게 ‘잊혀진 왕국’ 또는 ‘패배자’의 이미지가 강하게 남아 있어, 이를 극복하기 위한 혁신적인 이미지 브랜딩 전략이 요구됨

(사례) 달의 연인 : 보보경심 려



출처 : SBS

‘박제된 유산’에서 ‘살아있는 역사’로 : 보존·활용의 선순환 전략

- (기반 조성) 비지정 유적에 대한 전수조사와 기록화 사업(Digital Archiving)을 선행하여 기초 데이터를 확보해야 함
- (가치 확산) 물리적 복원의 한계를 극복하기 위해 디지털 기술(메타버스, AR)을 접목한 실감형 콘텐츠를 개발하고, 스토리텔링을 통해 역사문화권의 가치를 대중적으로 확산시켜야 함

II. 흙 속에 묻힌 다이아몬드 : 후백제, K-콘텐츠로서의 가능성을 묻다

1. ‘패배의 역사’인가, ‘미완의 대작’인가 : K-콘텐츠의 원천, 리얼 스토리

셰익스피어보다 더 지독한 비극(Tragedy)

- (입지전적 영웅 서사) 상주 가은현의 평범한 군인으로 시작하여 난세의 영웅으로 부상, 900년 전주에 입성하여 왕조를 개창하기까지의 과정은 '자수성가형 리더'의 전형을 보여줌
- (그리스 비극적 결말) 그러나 말년에 아들 신검(神劍)에 의해 금산사에 유폐되고, 결국 평생의 라이벌인 왕건에게 귀부(歸附)하여 자신이 세운 나라를 자신의 손으로 무너뜨려야 했던(일리천 전투) 결말은 셰익스피어의 비극이나 그리스 신화를 연상케 함
- 이러한 '창업주가 자신의 나라를 멸망시키는 아이러니'는 한국 역사상 유례를 찾기 힘든 파격적인 소재로, 웹소설이나 드라마의 '피카레스크(Picaresque)'적 구성이나 '치정·권력 암투'물로 각색하기에 최적의 요건을 갖춘

명분 있는 반란, 고뇌하는 악당 : MZ가 열광할 ‘언더독(Underdog) 서사’

- (명분과 정통성) 견훤은 단순한 반란군이 아니라 "백제 의자왕의 울분을 씻겠다(설분, 雪憤)"는 명확한 대의명분을 내세움
- 이는 망국의 유민들을 하나로 묶어내는 강력한 구심점이 되었으며, 실패했음에도 불구하고 끝까지 저항했던 '비운의 혁명가' 이미지를 형성함
- (현대적 재해석) 최근 대중문화 트렌드는 완벽한 승자(왕건)보다 결핍이 있고 고뇌하는 패자(견훤)에게 열광하는 경향이 있음. 이러한 '언더독 서사'는 MZ세대의 공감을 얻기 쉬우며, 기존의 승자 독식 역사관을 뒤집는 '팩션(Faction) 사극'의 소재로서 폭발적인 잠재력을 지님

무속과 주인공의 언더독을 소재로 세계적인 인기를 구가한 '케이팝데몬헌터스'



출처 : 경향신문

대륙과 해양을 아우르는 '글로벌 오픈 마인드'

- (해상왕국) 후백제는 내륙의 농경 국가에 머물지 않고, 전주와 서해안(군산·부안)을 연결하여 중국 오월(吳越)·후당(後唐)과 직접 교류한 '해양 상업 국가'였음
- (확장성) 건현의 뛰어난 수군(水軍) 운용 능력과 국제적 감각은 오늘날 K-컬처가 지향하는 '글로벌 확장성'과 맥을 같이 함. 이를 소재로 한 해상 무역 게임이나 어드벤처 콘텐츠 개발 시, 육지 중심의 사극과는 차별화된 스펙터를 한 비주얼 구현이 가능함

전문가 델파이 진단 : "가장 확실한 무기는 스토리"

- (콘텐츠 잠재력 1위) 델파이 조사 결과, 전문가들은 물리적 유적의 부족을 상쇄할 수 있는 후백제의 최대 강점으로 '차별화된 스토리텔링(Narrative Power)'을 꼽음
- 전문가들은 "건현의 생애 자체가 완벽한 기승전결을 갖춘 시나리오"라고 평가하며, 이를 현대적 감각으로 가공할 경우 '제2의 태조 왕건'이나 '오징어 게임'과 같은 파급력을 가질 수 있을 것으로 전망함

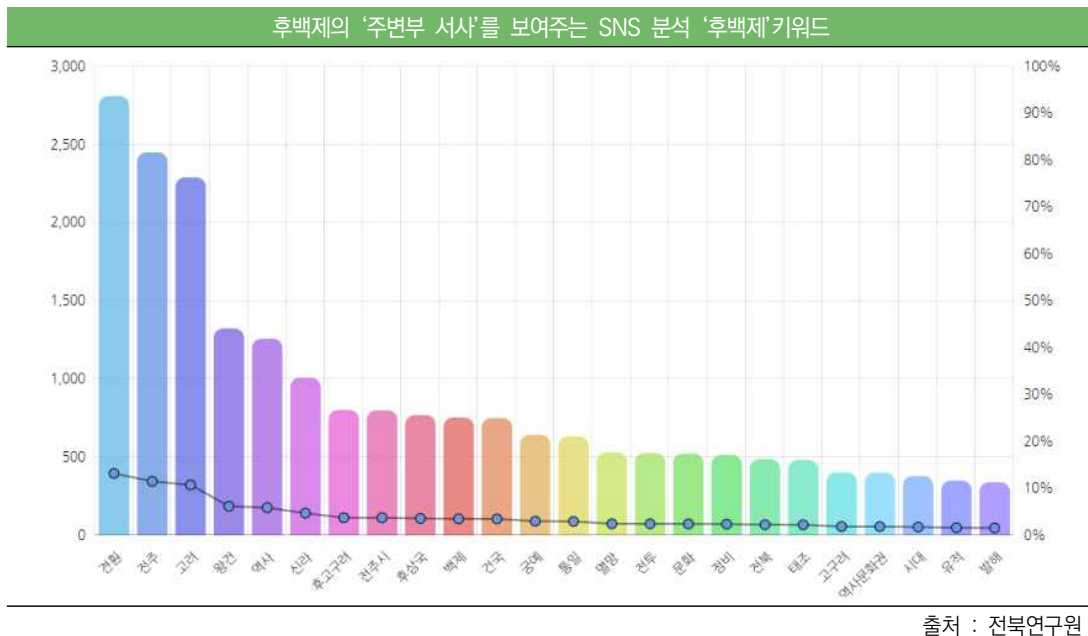
2. 화려한 원석, 그러나 '세공사'가 없다 : 리스크 요인 분석

보이지 않는 제국 : 지상 랜드마크의 부재와 '비가시성(Invisibility)'

- (지상 유물의 부재) 경주의 불국사·첨성대나 부여의 정림사지 오층석탑과 같이 대중을 즉각적으로 압도할 수 있는 거대 지상 건축물(Landmark)이 전무함
- 남아 있는 유적의 대부분이 산성(성곽)이나 터(址)의 형태여서 시각적인 볼거리가 부족함
- (매장문화유산의 한계) 왕궁이 있었던 전주 동고산성이나 주요 도성 유적들은 현재 지하에 매몰되어 있거나 흔적만 남은 상태임. 이는 관람객에게 직관적인 감동을 주기 어렵고, 관광 자원화하는 데 있어 치명적인 약점으로 작용함
- (도시화로 인한 제약) 특히 왕도인 전주는 천 년의 세월을 거치며 현대 도시로 개발되어, 유적이 밀집한 구도심 지역은 사유지 매입의 어려움과 주민 재산권 문제로 인해 전면적인 발굴이나 복원이 현실적으로 불가능에 가까움

1,100년의 낙인 : '패배자 프레임'과 잊혀진 이름들

- (부정적 프레임) 승자인 고려 중심의 역사 서술로 인해, 후백제는 오랫동안 '분열의 원흉'이나 '반란 세력'이라는 부정적 인식에 갇혀 있었음. 이러한 '패배자 서사'는 지역 주민들에게조차 자부심보다는 외면하고 싶은 역사로 치부되게 만들
- (낮은 인지도) 대중들에게 '백제'는 익숙하지만 '후백제'는 생소한 개념임. 후백제를 백제의 아류나 단순한 부흥 운동 정도로 인식하는 경향이 강해, 독자적인 고대 국가로서의 브랜드 파워가 약함
- (교육의 부재) 교과서 등 공교육 과정에서 후백제의 역사가 매우 비중이 작게 다루어지고 있어, 잠재적 관광객인 젊은 세대에게 역사적 흥미를 유발하지 못하고 있음



뒤늦은 출발 : 선발 주자를 따라잡을 '추격자의 딜레마'

- (후발 주자의 어려움) 가야문화권이나 마한역사문화권 등 타 역사문화권에 비해 법적 지위 확보와 국가적 지원 논의가 가장 늦게 시작됨. 이미 선점된 고대사 관광 시장에 진입하기 위해서는 차별화된 전략이 절실함
- (기초 연구 부족) 문헌 기록의 부족과 발굴 조사의 지연으로 인해 복식, 음식, 주거 문화 등 생활사 전반에 대한 고증 자료가 부족함. 이는 드라마, 영화, 웹툰 등 2차 콘텐츠를 제작하는 데 있어 고증의 어려움과 상상력의 빈곤을 초래

3. 지금이 골든타임 : 법(Law)과 기술(Tech), 그리고 한류(K-Wave)

K-히스토리의 시대 : 세계는 지금 '가장 한국적인 이야기'를 원한다

- (한류 4.0의 도래) K-Pop과 K-Drama로 시작된 한류가 이제는 한국의 전통문화, 역사, 생활양식 전반을 소비하는 '한류 4.0(K-Culture)' 단계로 진입함
- (가장 한국적인 것이 세계적인 것) 넷플릭스 등 글로벌 OTT 플랫폼을 통해 <킹덤>, <파친코> 등 한국형 서사물이 세계적인 흥행을 거두면서, 전 세계적으로 '한국의 고대사'와 '고유한 스토리'에 대한 지적 호기심과 콘텐츠 수요가 폭발적으로 증가하고 있음
- 이는 '가장 드라마틱한 서사'를 지닌 후백제 역사가 단순한 지역학을 넘어 글로벌 콘텐츠 IP(지식재산권)로 확장될 수 있는 최적의 시기(Golden Time)임을 의미함

조선시대가 배경인 드라마 '킹덤'



출처 : 넷플릭스

현 정부의 '지방시대' 및 'K-관광 휴양벨트' 정책 기초

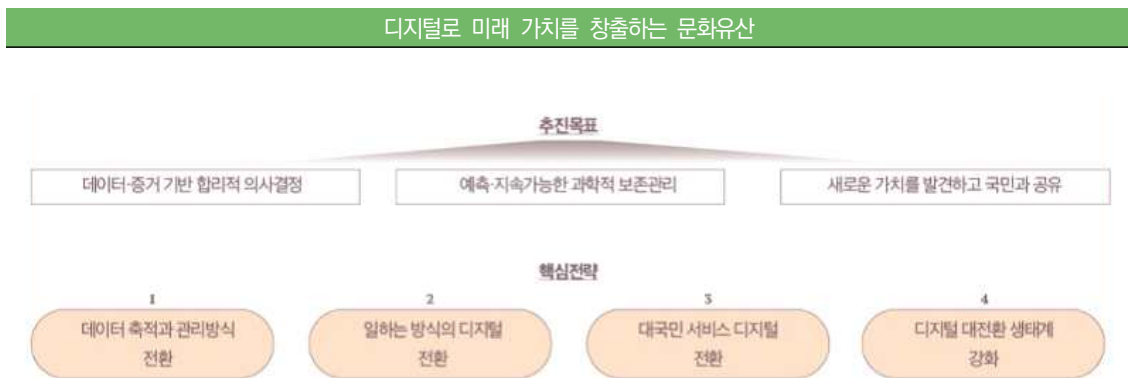
- (로컬 콘텐츠 육성) 현 정부는 '대한민국 어디서나 살기 좋은 지방시대'를 국정 목표로 내걸고, 지역 고유의 자원을 활용한 '로컬 브랜딩'과 '특화 관광 콘텐츠' 육성을 적극 지원하고 있음
- (서부권 관광 개발) 특히 문체부의 'K-관광 휴양벨트' 조성 사업 등 남부권 광역 관광 개발 계획과 연계하여, 전북의 후백제 역사 자원을 '새로운 역사체험 관광 거점'으로 육성할 수 있는 정책적 모멘텀이 확보됨

법이 열고 정책이 민다 : '역사문화권 특별법'과 '지방시대'의 만남

- (제도적 대전환) 2023년 1월, 「역사문화권 정비 등에 관한 특별법」이 개정되면서 후백제역사문화권이 법적 지위를 공식적으로 획득함. 이는 그동안 소외되었던 후백제 연구와 정비 사업에 국비 지원이 가능해졌음을 알리는 신호탄임
- (체계적 정비 가능) 법적 근거에 따라 후백제 역사문화권 정비 시행계획 수립, 국립후백제역사문화센터 건립, 전문 인력 양성 등이 가능해져, 과거의 산발적인 지자체 사업 수준을 넘어 국가 주도의 체계적인 역사 복원 사업으로 격상될 기회를 맞이함

디지털 대전환(DX)과 '보이지 않는 역사'의 복원

- (디지털 헤리티지) 4차 산업혁명 기술(VR, AR, 메타버스, 디지털 트윈)의 발전은 지상 유물이 부족한 후백제의 약점을 완벽하게 보완할 수 있는 기회 요인임
- (상상력의 시각화) 문화유산 복원의 패러다임이 '물리적 복원'에서 '디지털 실감 복원'으로 전환됨에 따라, 땅속에 묻힌 왕궁이나 사라진 도성을 디지털 기술로 되살려 '실감형 테마파크'나 '가상 역사 공간'으로 구현하는 것이 가능해짐. 이는 최신 기술 트렌드와 결합하여 젊은 세대를 유입시킬 수 있는 강력한 무기가 될 것임



출처 : 국가유산청

Ⅲ. 후백제역사문화권 활성화 추진현황

1. 제도적 기반 및 법정 역사문화권 지정 현황

「역사문화권 정비법」 개정과 법적 지위 확보 (2023. 1.)

- (개정 의의) 기존 8대 역사문화권(고구려, 백제, 신라, 가야, 마한, 탐라, 중원, 예맥)에 포함되지 않았던 후백제를 9번째 역사문화권으로 추가하는 「역사문화권 정비 등에 관한 특별법」이 2023년 1월 개정
- (국가 책무) 이에 따라 후백제 역사문화권의 체계적인 정비와 육성이 국가와 지방자치단체의 '법적 책무'로 규정되었으며, 정비 시행계획 수립과 국비 지원의 법적 근거가 완비됨

법정 권역 지정 및 공간적 범위 확정

- (지정 범위) 법률에 따라 후백제 역사문화권은 후백제의 도읍이었던 전북(전주·완주)을 중심으로, 건현의 출생지인 경북(상주·문경), 주요 활동 무대였던 전남(나주·광양) 및 충남(논산) 등 5개 시·도가 포함된 광역 역사문화권으로 지정됨
- (전북의 위상) 특히 전북은 왕도이자 통치 중심지로서, 전체 역사문화권을 아우르는 선도적 지위를 인정받고 있음

자치법규 정비

- (조례 제정) 법령 개정에 발맞추어 전북특별자치도 및 도내 시·군은 「전북특별자치도 후백제역사문화권 복원 및 정비·활용에 관한 조례」를 제정하여, 안정적인 사업 추진을 위한 제도적 장치를 마련함

2. 초광역 협력체계 및 민·관·학 거버넌스 가동

4개 시·도, 7개 시·군이 함께하는 '후백제문화권 지방정부협의회' 가동

- (구성) 후백제의 역사적 흔적을 공유하는 전북(전주·완주·진안·장수), 경북(상주·문경), 충남(논산) 등 4개 광역 시·도 내 7개 시·군이 참여하는 '후백제문화권 지방정부협의회'가 구성되어 운영 중임
- (역할) 행정구역의 경계를 넘어 공동의 역사 인식을 바탕으로 ▲학술조사 및 연구 ▲문화유산 보존·정비 ▲관광 자원화 사업 등을 공동으로 기획하고 추진하는 상시 협력 플랫폼으로 기능함

전북일보·후백제학회 공동 학술대토론회(23.3.24.)



출처 : 뉴스다임

‘후백제학회’ 창립과 학술적 정당성 확보

- (학회 창립) 2019년 8월, 전주를 중심으로 역사학·고고학 전문가들이 모여 ‘후백제학회(초대회장 송화섭)’를 창립함
- (성과) 단순한 지역사를 넘어 ‘후백제학(學)’이라는 독자적인 학문 체계를 정립하고, ‘패배자 서사’ 극복을 위한 이론적 논거를 제공하며 특별법 제정의 학술적 토대를 마련함

시민사회의 자발적 참여와 연대

- (시민 단체) ‘후백제선양회’(2017년 창립)는 매년 견훤대왕 숭모제(능제)와 역사문화제를 개최하며 추모 사업을 이끌고 있으며, ‘후백제시민연대’(2021년 출범)는 유적 답사와 시민 아카데미를 통해 대중적 인식을 확산시킴
- (결정적 역할) 특히 국립후백제역사문화센터 유치 경쟁 당시, 이들 시민단체가 주도하여 범도민 서명운동(1주간 3,000명)을 전개하고 국회에 결의문을 전달하는 등 센터 유치 확정에 결정적인 동력을 제공함

후백제시민연대 활동모습



출처 : 전북일보

3. 학술연구 및 문화콘텐츠 활용 실태

학술연구 성과 축적 현황 : ‘주변부’에서 ‘핵심 연구’로 도약

- (연구의 흐름) 후백제는 약 40년이라는 짧은 존속 기간 탓에 오랫동안 고려·신라 중심의 통일 서사 속에서 ‘주변부’로 취급되었으나, 1990년대 이후 지방 학계와 고고학계를 중심으로 연구 성과가 축적되기 시작함
- (양적 성장) 전북연구원 집계(1910~2022) 결과, 후백제 관련 학술논문은 총 120여 편에 달하며, 이 중 절반 이상이 지자체의 지원이 확대된 2000년대 이후에 집중되어 연구의 양적 성장이 두드러짐
- (질적 심화) 초기 건국사와 정치사 위주에서 벗어나, 최근에는 불교미술, 대외교류, 호족 세력 연구 등으로 주제가 다변화되고 있으며, 고고학적 발굴 성과와 결합하여 연구의 깊이를 더하고 있음

연구 기반 확대 사례 : 지자체와 전문기관의 협업

- (전주시) 2005년부터 “후백제 역사문화 재조명” 학술 시리즈를 기획하여 왕성 발굴조사 보고서와 사료집을 간행하는 등 기초 자료 확보에 주력함
- (전북연구원) 2023년 후백제사 연구 성과를 종합 정리하고 향후 과제를 제시하는 연구서를 발간하여, 학술적 토대를 공고히 함

연구기반 확대 사례



학술 연구의 한계

- 신라·고려사에 비해 전공 인력 부족 → 특정 연구자·기관 중심 의존
- 연구 성과 분산 → 종합 데이터베이스 부재
- 후백제 유적 발굴·연구 보고서 축적 중이나 체계화 미흡
- 전북연구원 분석 - “후백제 전문 연구인력은 타 역사문화권 대비 경쟁력 부족”

출처 : 전북연구원

문화콘텐츠 활용 현황 : 전시·공연 및 미디어 노출

- (전시·교육) 국립전주박물관과 전주역사박물관에서 '후백제 유물 특별전' 및 견훤 중심의 상설 코너를 운영 중이며, 상주·안동 등 타 지역 박물관과 연계한 순회 기획전을 통해 대중적 접점을 넓힘
- (공연·축제) 후백제를 전면에 내세운 대형 축제는 아직 부재하나, 일부 지역 축제에서 나주 공방전이나 견훤 설화를 각색한 공연을 도입하는 등 문화 콘텐츠로서의 가능성을 타진하고 있음
- (매스미디어) KBS 대하드라마 <태조 왕건>(2000)을 통해 견훤 캐릭터가 전국적인 주목을 받았으며, SBS 드라마 <달의 연인 - 보보경심 려>(2016)에서는 후백제 공주 캐릭터가 등장하여 젊은 세대의 관심을 환기함

태조 왕건 드라마 속의 견훤



출처 : KBS

- 후백제가 직접적인 주인공은 아니었으나, 대중 매체를 통해 존재감이 부각된 성공적인 사례로 평가됨

종합 진단 및 향후 과제

- (한계) 학술연구는 양적·질적으로 성장했으나 전공 인력이 부족하고 성과가 분산되어 있으며, 문화콘텐츠 역시 단발성 전시나 공연에 그쳐 '후백제 자체를 주인공'으로 하는 킬러 콘텐츠는 여전히 부족함
- (과제) 학술 성과를 체계적으로 DB화하고, 이를 바탕으로 웹툰·게임 등 대중적 파급력이 높은 2차 콘텐츠 제작을 지원하여, 연구와 산업이 연계되는 선순환 구조를 확립해야 함

IV. K-컬처로 완성하는 ‘천년의 부활’

앞선 델파이 조사 결과, 전문가들은 후백제 역사문화권 활성화를 위해 ① 킬러 콘텐츠 개발(Software), ② 디지털 복원(Digital), ③ 체류형 관광 거점화(Space)의 3대 전략이 유기적으로 결합되어야 한다고 진단함 「역사문화권 정비법」 개정과 법적 지위 확보 (2023. 1.)

1. [Contents] 역사·서사 기반의 ‘K-킬러 콘텐츠’ 집중 육성

전문가 진단 : “가장 확실한 경쟁력은 스토리(Story)”

- 델파이 분석 결과, 전문가들은 후백제의 ‘비극적 영웅 서사’를 활용한 콘텐츠 확장성이 가장 시급하고 중요하다고 평가함

‘후백제 서사’ 기반의 장르별 콘텐츠 제작 지원 (OSMU)

- (웹툰·웹소설) 건현의 건국과 몰락, 후백제 공주의 이야기 등을 다룬 로맨스 판타지나 팩션(Faction) 장르의 웹툰·웹소설 공모전을 개최하고, 네이버·카카오 등 대형 플랫폼 연재를 지원하여 젊은 팬덤(Fandom)을 형성함
- (영상 콘텐츠) 넷플릭스 등 글로벌 OTT를 겨냥한 대형 사극 제작을 유도하기 위해, 전주 영화종합촬영소와 연계한 로케이션 인센티브 및 제작비 지원 사업을 추진함. <태조 왕건>, <달의 연인> 사례처럼 미디어 노출이 대중적 인지 도 제고의 핵심 열쇠임
- (역사 왜곡 방지) 콘텐츠의 흥미와 역사적 사실의 균형을 맞추기 위해, ‘후백제학회’ 등 전문 연구진이 참여하는 ‘고증 자문단’을 운영하여 콘텐츠의 신뢰성을 확보함

MZ세대 겨냥 ‘게이미피케이션(Gamification)’ 콘텐츠 개발

- (게임) 후백제 주요 전투(공산 전투, 일리천 전투)를 배경으로 한 모바일 전략 게임이나, 유적지를 돌아다니며 아이템을 획득하는 ‘GPS 기반 아웃도어 미션 게임(후백제 보물찾기)’을 개발하여 역사 교육과 관광을 결합함

K-컬처 Kit 사례



출처 : 뉴욕한국문화원

2. [Festival] 대형 역사축제 창설 및 기념일 제정

지역을 대표하는 브랜드 축제 부재

- 전북연구원의 연구 결과 공주·부여(백제문화제), 경주(신라문화제)와 달리 전북을 대표하는 역사 축제가 없어 관광객 유입에 한계가 있음을 지적하며, 광역 단위의 메가 이벤트 필요성을 제기함

(가칭) ‘후백제문화제’ 창설 및 브랜드화

- (통합 축제) 기존 시·군 단위의 산발적 행사를 통합하여, 전북(전주·완주)을 중심으로 경북·충남·전남이 함께 참여하는 초광역 축제인 ‘후백제문화제’를 창설
- 개막식(전주), 수군 사열(군산/새만금), 추모제(논산) 등 지역별 특화 프로그램을 순환 개최하여 시너지 효과 창출
- (후백제의 날) 후백제 건국일(900년)이나 견훤의 생일 등을 고증하여 국가 기념일 또는 지자체 조례에 의한 ‘후백제의 날’ 제정을 추진, 역사의 정통성을 대내외에 선포. 델파이 분석 결과, 전문가들은 후백제의 ‘비극적 영웅 서사’를 활용한 콘텐츠 확장성이 가장 시급하고 중요하다고 평가함
- (견훤영정 활용을 위한 사당 건립) 2026년 완료예정인 견훤 표준영정 제작과 연계하여 ‘사당 건립’을 통해 기존의 랜드마크 부재를 해소하고, 추모제, 후백제의 날, 축제 등의 중심 장소로 활용



출처 : 백제문화제 홈페이지

3. [Tourism] ‘점(Dot)’을 이어 ‘선(Line)’을 만든다 : 왕의 발자취, ‘견훤의 길(King's Road)’

전문가 진단 : “점(点)을 선(線)으로 잇는 공간 전략 필요“

- 유적지(Core)와 주변 관광지(Link)를 연결하여 방문객이 머물 수 있는 체류형 관광 코스 개발이 시급한 과제로 도출됨

‘견훤의 길(Gyeon Hwon's Road)’ 역사 탐방 코스 개발

- (광역 투어) 견훤의 이동 경로와 주요 유적지를 테마별로 엮은 스토리텔링 탐방로 조성
- [제1코스: 건국의 길] 상주(출생) → 광주(무진주 점령) → 전주(입성 및 건국)
- [제2코스: 왕도의 길] 전주 동고산성(왕궁) → 남고산성(방어) → 완주 봉림사지(불교)
- [제3코스: 추모의 길] 익산(미륵사지) → 완주(삼례) → 논산(견훤왕릉)
- (체험 공간) 전주 한옥마을 인근이나 국립후백제역사문화센터 부지 내에 후백제 왕궁과 도성을 재현한 ‘역사체험공원’을 조성하여, 단순 관람을 넘어 의복 체험, 무예 체험 등이 가능한 복합 문화공간으로 육성

4. [Branding] ‘잊혀진 왕국’에서 ‘글로벌 브랜드’로 : 세상에 없던 이름, 후백제

국내 브랜딩 전략 - 전주, ‘천년 왕도’의 자존심을 세우다

- 전주 = ‘후백제 왕도’ 정체성 확립 → ‘천년 왕도 전주’ 슬로건 확산
- 주민 인식 제고 캠페인 → 시민이 홍보대사 역할 수행
- 학교·교육과정과 연계 → 청소년 학습·체험 프로그램 강화



출처 : rhdwntl

해외 홍보 전략 - K-팝을 넘어 K-히스토리로 : 세계인이 즐기는 ‘후백제’

- K-팝·드라마와 연계 → 후백제 테마 콘서트·드라마 해외 수출
- 글로벌 박람회·관광전시 참가 → 후백제 특별관 운영
- 한국문화원·관광공사 해외 지사 연계 → 다국어 홍보 콘텐츠 제작·배포

브랜드화 방안 - 역사를 소유하다 : 매력적인 ‘브랜드 굿즈(Goods)’ 개발

- 통일된 BI(Brand Identity) 개발 → 로고·컬러·메시지 일원화
- 굿즈·기념품·문화상품 개발 → 관광소비와 연결
- 후백제=전북 상징화 → 지역 브랜드 가치 강화

5. [Governance] 혼자서는 갈 수 없다 : 지속 가능한 ‘성공 공식’ 만들기

중앙·지방 협력체계

- 범정부 추진단 구성 필요 → 국가유산청·문체부·지자체·학계 참여
- 후백제문화권 지방정부협의회 활동 지속 → 광역사업 조율·공동사업 추진

민관 협력 구조

- 시민단체·학회·연구자 참여 확대 → 정책·사업 자문 및 공동기획
- 기업 협력 → 콘텐츠 제작·관광상품 개발 공동 추진

거점기관 역할

- 국립후백제역사문화센터 → 학술·교육·홍보 거버넌스 허브 기능
- 후백제학회·연구소 → 학술성과와 콘텐츠 산업 연계

협력 확대 과제

- 충남·경북 등 인접 지자체와 연계 → 권역형 프로젝트 추진
- 국제교류 협력 → 중국 오월국·일본 지자체와 공동전시·학술대회

실행력 제고

- 예산 확보 - 국비·지방비 매칭 + 민간 후원 유치
- 성과관리 - 사업 모니터링·성과평가 체계 도입
- 제도화 - 후백제 진흥 조례 강화, 국가 차원의 후백제 지원 사업 제도화

V. 정책 제언 : 후백제 역사문화권의 미래 비전과 과제

1. [비전 및 목표] 후백제 활성화를 위한 미래 청사진

비전(Vision) : "천년의 잠에서 깨어난 혁신의 왕도(王都), 후백제"

- 전문가 델파이 조사 결과, 후백제의 정체성은 '패배한 왕조'가 아닌 '혁신(Innovation)과 통합의 아이콘'으로 재정의됨
- 이에 따라 미래 비전은 과거의 영광을 단순히 재현하는 것을 넘어, '혁신의 왕도'로서 현대적 가치를 창출하는 데 방점을 둠

3대 추진 목표

- (정체성) 역사적 실체 규명을 통한 왕도(Capital) 위상 회복
- (가치창출) 디지털 기술(Digital Heritage)을 활용한 미래형 자원화
- (상생발전) 지역 주민과 공존하는 지속 가능한 거버넌스 구축

2. [로드맵] 단계별 추진 전략 : "Smart Core, Global Link"

기본 전략 : 내실화(Smart Core) 후 확산(Global Link)

- 초기에는 전주·완주 핵심 유적의 '디지털 왕경 복원'을 통해 내실을 다지고(Smart Core), 이후 국립후백제역사문화센터를 거점으로 '초광역·국제화'로 확장하는(Global Link) 단계적 접근 채택

단계별 세부 추진 계획 (2026~2030)

- [1단계: 도입기] 기반조성기(2026~2027)
 - (목표) 사적 승격 및 이미지 환기
 - (핵심과제) 전주 종광대 정밀 시굴조사, 국립후백제역사문화센터 착공식 연계 「후백제 왕도 선포식」 개최, '후백제 역사문화권 조성 특별회계' 조례 제정
- [2단계: 성장기] 콘텐츠 확충기(2028~2029)
 - (목표) 국립후백제역사문화센터 연계 및 길러 콘텐츠 가동
 - (핵심과제) 사라진 왕궁을 1:1로 구현한 「메타버스 후백제 왕경」 플랫폼 오픈, 동고산성~한옥마을을 잇는 '왕의 길(Royal Road)' 탐방로 개통
- [3단계: 성숙기] 후백제 강역의 확장(2030 이후)
 - (목표) 초광역·국제화 도약
 - (핵심과제) 영호남(전북-경북-전남)을 잇는 '초광역 그랜드 투어' 운영, 후백제 역사문화권의 유네스코 세계유산 잠정 목록 등재 추진

3. [핵심 과제] 4대 전략 및 20대 중점 과제

전략 분야	핵심 과제명	비고
I. 역사적실체 규명	① 후백제 왕경(王京) 5대 핵심유적 정밀 발굴조사 ② 종광대·동고산성 국가 사적 승격 프로젝트 ③ 후백제 청자(도통리)·철기 생산기술 복원 연구 ④ 동아시아 고대 도성 비교 연구 (국제 네트워크) ⑤ 후백제 역사문화권 디지털 아카이브 구축	기반(35%)
II. 디지털왕도 복원	⑥ 「메타버스 후백제」 디지털 트윈 구축 ⑦ 국립센터 특화: '건원 해상왕' 4D 실감 체험관 ⑧ 동고산성 AR(증강현실) 망원경 및 미디어 파사드 ⑨ AI 기반 '나만의 후백제 유물 복원' 체험존 ⑩ 후백제 온라인 사이버 박물관 및 에듀테크 개발	핵심(20%)
III. 관광 향유 및 자원화	⑪ 왕도의 길(Royal Road) 탐방로 조성 ⑫ 전북 7개 시군 연계 '스탬프 릴리' 및 다크 투어 ⑬ 야간 관광 특화 '후백제 별빛 기행' (야행) ⑭ 지역 주민 주도 '마을 해설사' 양성 및 운영 ⑮ 후백제 브랜드 굿즈(Goods) 및 미식 관광 육성	확산(25%)
IV. 거버넌스구축	⑯ 국립후백제역사문화센터 운영 지원 조례 제정 ⑰ [Top] 초광역(4개 시도) 지자체 협의회 발족 ⑱ 후백제 역사 왜곡 대응 및 교과서 등재 위원회 ⑲ 지역 대학 연계 '후백제학' 전문 인력 양성 ⑳ 민관 합동 '후백제 발전 포럼' 정례화	지속(20%)

4. [정책 제언] 전북의 후백제역사문화권 활성화를 위한 3대 제언

제언 1. [재정]

- 「후백제 특별회계」 설치로 ‘마중물’ 마련
- 안정적인 발굴 조사를 위해 단발성 예산이 아닌, 도 차원의 기금이나 특별회계를 조성하여 지자체의 강력한 의지를 중앙정부에 보여주어야 함

제언 2. [상생]

- 규제를 넘어 「주민 참여형 정비 모델」 완성
- 전주 구도심의 특성상 전면 철거는 불가능함. 주민이 떠나지 않고 ‘마을 해설사’나 ‘관리자’로 참여하여 소득을 얻는 ‘지붕 없는 박물관(Eco-Museum)’ 모델을 도입해야 함

제언 3. [비전]

- 국립후백제역사문화센터를 도심 속의 섬이 아닌 연계를 통한 「글로벌 후백제학 연구 허브」로 육성해야 함
- 국립후백제역사문화센터를 단순 박물관이 아닌, 중국(오월)-일본(헤이안)-후백제를 잇는 ‘동아시아 해상 교류사’의 연구 메카로 육성하여 학술적 권위를 확보

참고 문헌

- 김형오·김수자·성효인. (2025). 「전북특별자치도 지역특화자원의 글로벌 관광콘텐츠 방안 연구」, 『전북연구원 기획연구』2025-02, 전북연구원.
- 방민아. (2024). 「전주지역 후백제유적의 분포현황과 성격」, 『전북학연구』13, 전북연구원 전북학연구센터.
- 신호철. (2012). 「후백제의 역사적 성격」, 『한국고대사연구』74, 한국고대사학회.
- 장충희·이석형. (2023). 「전북 후백제 관련 역사문화자원 기초자료 집성 및 활성화 방안 연구」, 『전북연구원 기본연구』2023-10, 전북연구원.
- 조법중. (2021). 「후백제 역사성격과 후백제 문화권설정」, 『전북학연구』4, 전북연구원 전북학연구센터.
- 홍창우. (2023). 「후백제 관련 자료의 현황과 쟁점」, 『지방사와 지방문화』26-1, 역사문화학회.
- 허인욱. (2021) 「후백제 연구 성과와 향후 과제」, 『전북학연구』4, 전북연구원 전북학연구센터.
- 국회 문화체육관광위원회. (2022.3). 역사문화권 정비 등에 관한 특별법 일부개정법률안(김성주 의원 대표발의).
- 장충희·이석형. (2025). 「전북 후백제문화유산 전수조사 용역 - 델파이조사 자료」, 전북연구원..

Vol.348
ISSUE BRIEFING
JTHINK



발행인 최 백 렬 발행처 전북연구원

※이 이슈브리핑의 내용은 연구진의 견해로 전북연구원의 공식입장과 다를 수 있습니다.
※지난 호 이슈브리핑을 홈페이지(www.jthink.kr)에서도 볼 수 있습니다.