

고금도해전 전승수군체험관 전시연출 계획 수립

2026. 02



목 차

01. 과업의 개요

1-1.	과업의 배경 및 목적	04
1-2.	과업의 범위	05

02. 현황분석

2-1.	이순신 관련 현황	10
2-2.	완도 이순신 관련 현황	11
2-3.	현황 시사점	20

03. 사례분석

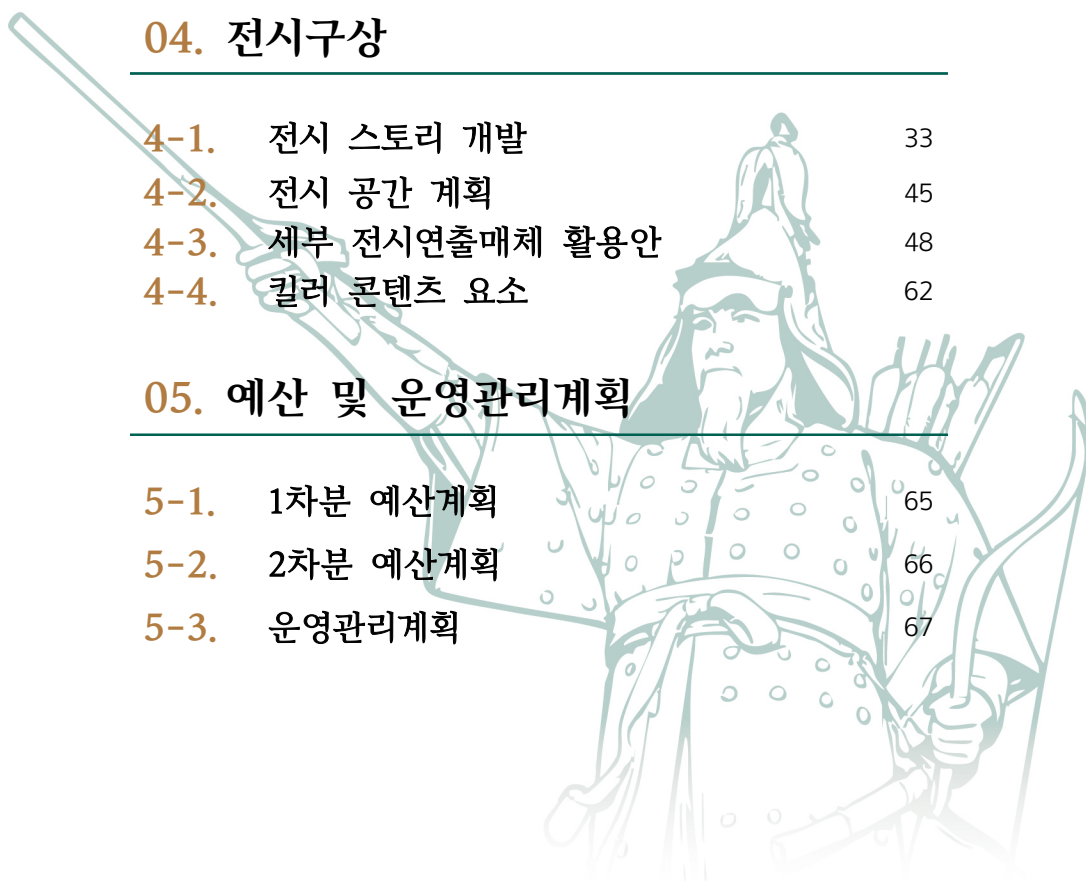
3-1.	사례조사 개요 및 대상	23
3-2.	국외 사례조사	25
3-3.	시사점	30

04. 전시구상

4-1.	전시 스토리 개발	33
4-2.	전시 공간 계획	45
4-3.	세부 전시연출매체 활용안	48
4-4.	킬러 콘텐츠 요소	62

05. 예산 및 운영관리계획

5-1.	1차분 예산계획	65
5-2.	2차분 예산계획	66
5-3.	운영관리계획	67



01

과업의 개요

1-1. 과업의 배경 및 목적

1-2. 과업의 범위



1-1. 과업의 배경 및 목적

古今島

1-1-1. 과업의 배경

- 현재 완도군에는 사적으로 지정된 묘당도 이충무공유적지가 있으며, 2023년 완도이순신기념관이 개관했음
- 이순신 장군의 주요 사적이 있는 만큼 고금도해전과 관련된 학술행사나 탄신제나 순국제 등의 행사도 진행하고 있으며, ‘묘당도 이충무공 기념공원 조성 사업’, ‘고금 역사 공간 관광자원 활성화 사업’ 등과 연계하여 **완도군의 주력 문화관광 자원으로 자리매김 하고 있음**
- 이러한 시점에서 **기존 이순신 유적지와 연계할 수 있는 전시 콘텐츠가 필요**하며, 첨단매체 전시 연출을 통해 다양한 경험을 제공하며 많은 관광객 유치에 필요한 시점임

1-1-2. 과업의 목적

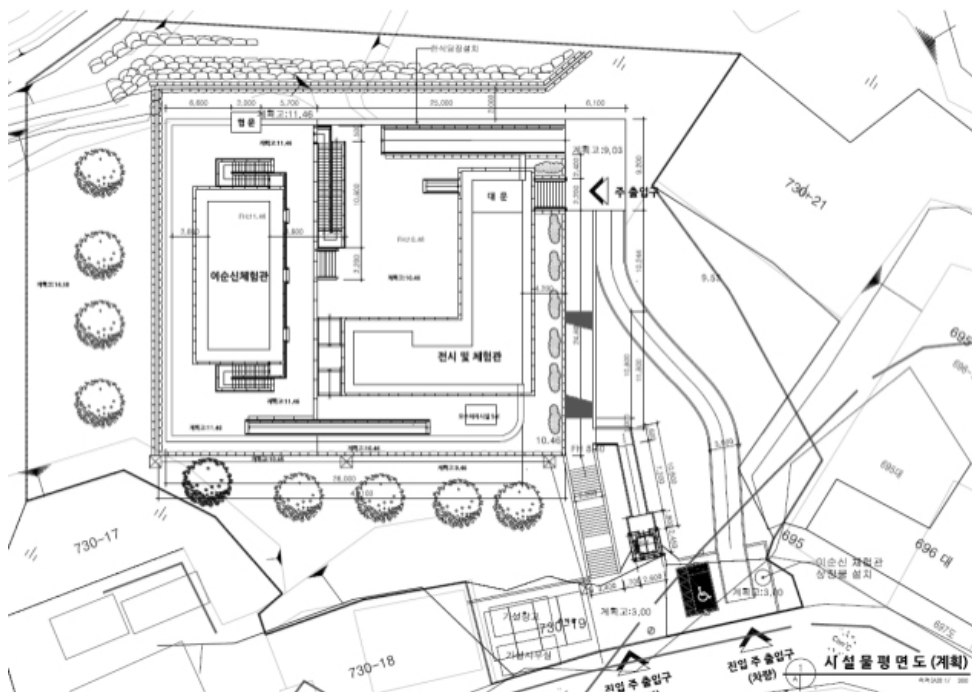
- 사적으로 지정된 묘당도이충무공유적지 활용을 극대화하기 위해 「이순신기념관 → 충무사 → 체험관」으로 이루어지는 동선을 확보하고 특징적인 공간으로 조성하여 유적지가 갖는 의미를 전달하고 이채롭고 다양한 체험활동 및 휴식 공간을 제공할 수 있는 **“종합전시연출계획” 수립**
- 고금해전의 역사와 다양한 민속자료의 전시를 통해 당시 수군들의 생활상과 과거에서 현재까지의 전반적인 역사를 알 수 있는 첨단체험시설을 통해 남해안 호국벨트의 거점이자, 완도의 핵심관광자원으로 자리매김할 수 있는 **특화 전시연출방안, 운영방안, 예상 사업비 산출**

1-2. 과업의 범위

1-2-1. 과업의 기본 방향

- 이충무공 유적지 거점에 위치한 체험관의 상징성에 걸맞고, 방문객들의 지속적 관심을 유발할 수 있는 구체적이고, 실현가능한 전시실 종합 전시연출 계획(안) 마련
- 충무공유적지와 고금 덕동에 설치되는 삼도수군통제영 등 고금역사공간의 연계를 고려한 체험 및 교육공간으로의 활용과 이후 원활한 운영이 가능한 전시연출 운영(안) 제시

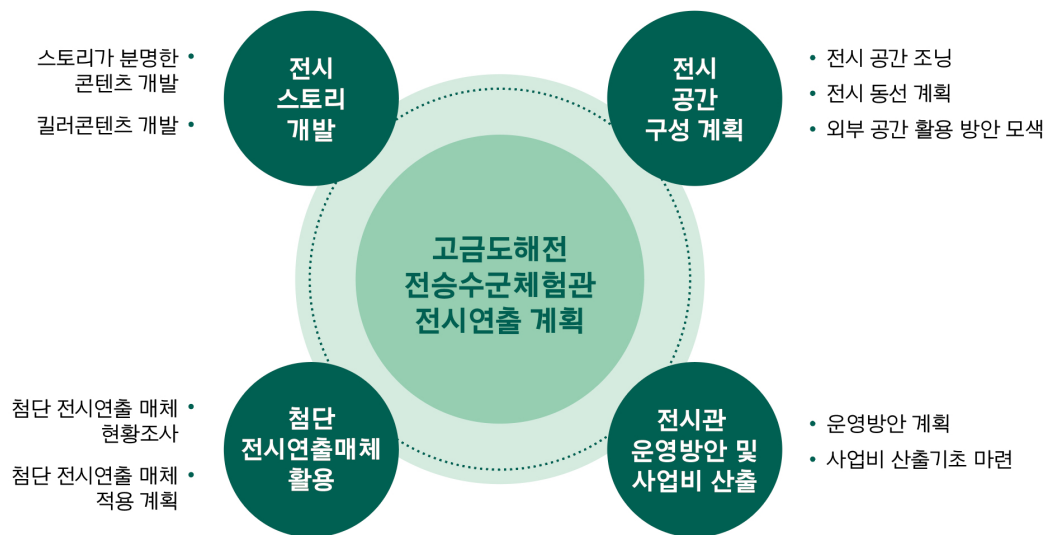
1-2-2. 과업의 공간적 범위



- 위치 : 전남 완도군 고금면 덕동리 730번지 내
- 시설현황 : 지상 1층, 2개동, 연면적 238.68㎡(한식목구조)2025.10.준공예정
- 주요시설 : 이순신 체험관 94.5㎡, 전시 및 체험관 144.18㎡, 협문 1동,
승강기 타워 및 보행로, 담장
- 건물양식 : 초익공(이순신체험관), 무익공(전시 및 체험관)



1-2-3. 과업의 내용적 범위



구분	과업내용	세부내용
전시 스토리 개발	스토리가 분명한 콘텐츠 개발	- 기본이 될수 있는 스토리 개발을 위한 완도군 내 관광객, 이순신 관련 행사, 시설 현황 조사 - 직관적 이해와 통일된 컨셉, 명확한 스토리라인을 통해 이순신과 완도 고금도의 해전사를 누구나 쉽게 이해하고 공감할 수 있는 콘텐츠 개발 - 완도 고금도의 조선수군(水軍) 해전(海戰)의 중요성, 가치, 교육공간마련, 완도군 전역에 분포한 이순신관련 유적과의 연계 가능성 등을 반영한 전시연출
	킬러콘텐츠 개발	- 이순신 관련 전시콘텐츠 사전조사를 통해 차별화된 킬러콘텐츠 개발 - 텍스트나열형, 콘텐츠주입형 연출을 배제하고, 체험과 감동이 있는 킬러콘텐츠 개발 - 장소 상징성을 고려하여 이순신 관련 콘텐츠 적극적으로 연동

구분	과업내용	세부내용
전시 공간 구성 계획	전시 공간 조닝	- 스토리를 담은 전시공간 조닝 및 평면도 계획 - 각 공간별 연출 효과를 극대화 할 수 있는 환경 조성 계획 수립
	전시 동선 계획	- 관람객의 시각에서 재미, 교훈, 체험이 가능한 동선 시나리오 설계 - 법규 부합성, 적정간격, 관람 및 운영동선을 고려한 시설의 배치
	외부 공간 활용 방안 모색	- 좁은 내부공간을 극복하기 위해 외부 공간도 적극 활용 할 수 있도록 전시 공간 구성 계획
첨단 전시연출매체 활용	첨단 전시연출매체 현황조사	- 새로운 개념의 첨단전시연출매체를 활용을 위해 현재 가장 많이 사용하고 특색있는 첨단 전시연출매체를 활용한 전시 사례 및 현황 조사
	첨단 전시연출매체 적용 계획	- 전시관 스토리와 킬러콘텐츠를 담은 첨단 전시연출매체 기법 활용방안 제시 - 융합과 통섭에 기반한 4차산업혁명 연관 전시연출기술을 도입하고, 관람객이 주체가 되는 참여형 프로그램 및 공간연출방안 마련 - 모듈형 파티션 및 다목적 디스플레이 설치로 소규모 공간의 확장 및 흐름제어 용이함 확보 - 소리와 향기 연출을 통한 음향과 후각을 자극하는 오감만족형 전시연출 - 조명연출을 통한 몰입형 전시연출 기법 도입 등
전시관 운영방안 및 사업비 산출	운영방안 계획	- 인근 이순신기념관, 충무사와 연계한 운영방안 제시 - 고금 전역과 완도군 전역에 위치한 이순신관련 유적 및 전시공간 활용극대화를 통한 운영방안 제시
	사업비 산출 기초 마련	- 전시연출 아이템 및 공정별 소요금액 산출 - 전시관 전시연출사업에 소요되는 총 예정금액 산출

[표 1] 과업의 내용적 범위

02

현황분석

- 2-1. 이순신 관련 현황
 - 2-2. 완도 이순신 관련 현황
 - 2-3. 현황 시사점
-



2-1. 이순신 관련 현황

古今島

2-1-1. 국내 이순신 관련 유적지 현황

- 국내에서 이순신은 국가 영웅으로서 상징성과 힘든 시기에 국난 극복의 상징적인 의미로서 한국사람이 가장 존경하는 인물 중 한명이며, 이 때문에 관광·교육 목적의 전시관, 기념관, 체험관 건립 등 후대 기념 사업이 활발히 이루어지고 있음
- 특히 이순신 관련 유적지는 전투 지역의 광범위함으로 전국 곳곳에 분포되어 있으며, 완도와 가까운 전남(해남, 진도, 여수), 경남(통영, 거제, 남해) 지역은 주요해전이 벌어진 지역으로 관련 유적지와 전시관이 타 지역에 비해 많이 분포되어 있음

지역	주요내용	관련유적	내용
충남 아산	구국의 역량을 기른곳	현충사	- 이순신 장군을 모시는 사당으로 난중일기, 서간첩, 임진장초 등이 전시되어 있음
		묘소	- 충무공 이순신의 묘소
		게바위	- 백의종군 중 모친의 유해를 접견한 장소
전남 여수	전라 좌수영의 도시	진남관	- 이순신 장군이 전라좌수영의 본영으로 사용하던 곳
		고소대	- 이순신 장군의 전라좌수사 시절 임진왜란 때 작전계획을 세우고 명령을 내린 군령지
		충민사	- 충무공 사후 전라 좌수영 군졸과 지역주민들이 자발적으로 건립한 사당
		선소	- 임진왜란 때 이순신 장군이 거북선을 만든 곳 - 뛰어난 조선 기술을 지닌 나대용 장군과 함께 거북선을 처음 제작한 장소
		오충사	- 이순신을 비롯한 4충신을 모시는 사당

지역	주요내용	관련유적	내용
경남 통영, 한산, 거제	나라를 지킨 바다, 이순신의 도시	총렬사	- 이순신 장군의 위업을 기리기 위한 사당으로 명조팔사품(보물)과 정조가 총무공전서를 발간하고 직접 지어 내린 제문 등이 전시되어 있음
		착량묘	- 이순신 장군의 위패와 영정을 모시는 사당
		세병관	- 조선 삼도수군 통제영 본영의 중심 건물로 이순신의 승전을 기념하게 위해 지어진 곳
		제승당	- 이순신의 삼도수군 통제영이 있던 곳
		총무사	- 일제 강점기에 세워진 이순신 사당
		이순신 공원	- 이순신 장군과 한산대첩을 기념하기 위해 만들어진 공원
경남 남해	이순신이 잠든 바다	관음포	- 관음포 이총무공 전물유허(사당)
		총렬사	- 이순신 장군의 넋을 기리기 위한 사당
전남 진도, 해남	명량 대첩의 승리	벽파진	- 벽파진 해전지-진도 동부 해안가에 있던 나루터로 이순신 장군이 왜군의 함대를 격파한 곳
		울돌목	- 이순신 장군이 대승을 거둔 명량해전의 장소
		우수영 관광지	- 명량대첩을 기념하기 위해 명량해협에 지정된 국민 관광지
		오총사	- 이순신 장군과 함께 임진왜란에서 나라를 구한 다섯 총신의 공적을 기리기 위해 건립된 사당
		총무사	- 이순신 장군을 기리기 위해 지어진 사당
전남 완도, 고금도	총무공 최후의 수군진영	묘당도	- 이순신 장군이 임진, 정유재란때 왜군 30만 명을 무찌른 곳이자 조선수군의 마지막 총본영이 있던 곳
		월송대	- 노량해전에서 전사한 이순신 장군의 유해가 머문 곳
전남 목포	재건되는 조선수군	모충각	- 장군의 공적을 기리기 위해 세워진 전각
		고하도 유허비	- 총무공의 공로를 기념하기 위해 세워진 것
전북 정읍	유애, 사랑을 남긴 목민관	유애사	- 1589년 정읍현감으로 부임했다가 2년 후 전라좌수사가 되자 지방 유림들이 이를 추모하는 뜻에서 세운 사당
		총렬사 및 총무공원	- 이순신 장군의 영정을 봉안한 사당. 총렬사를 중심으로 총무공원이 조성됨

[표 2] 국내 이순신 관련 유적지 현황 1)

1) 국가유산청 현충사관리소, 총무공 유적안내

- 국가유산청 현충사관리소의 자료에 따르면 각 지역별로 이순신과 관련된 유적지의 주제가 있는 것을 알 수 있었으며, **전남 완도의 고금도는 충무공 최후의 수군 진영이라는 주제로 소개되고 있음**

2-1-2. 국내 이순신 관련 전시·체험관 현황

- 이순신 관련 주요 유적지가 위치한 지역뿐만 아니라 위대한 업적과 정신, 삶, 리더십을 널리 알리고 체험하는 목적으로 다양한 지역에서 이순신을 주제로한 전시·체험관이 운영중에 있음

구분	지역	시설명
수도권	서울시	세종문화회관 충무공 이야기
충청 지방	충남 아산	현충사 충무공 이순신 기념관
영남 지방	경남 남해	이순신바다공원(이순신순국공원) 내 이순신캠퍼스, 리더십 체험관, 거북선 전시관
	경남 통영	삼도수군통제영 역사관
	경남 창원	이순신리더십 국제센터
호남 지방	전남 완도	완도 이순신 기념관
	전남 여수	진남관유물전시관
	전남 고흥	발포 역사 전시 체험관

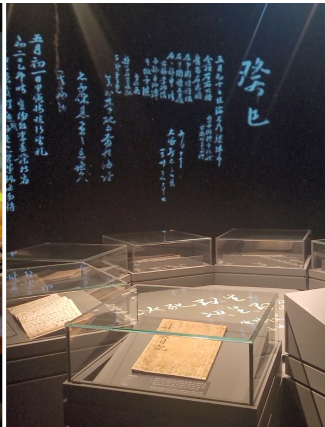
[표 3] 국내 이순신 관련 전시·체험관 리스트

충남 아산

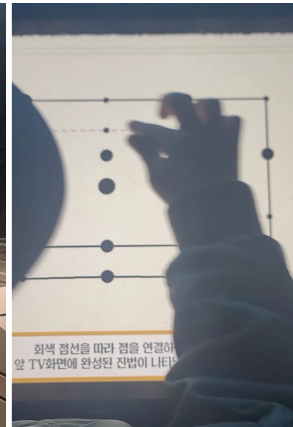
현충사 충무공 이순신 기념관



실감영상실



난중일기 디지털아트



관련 인터렉션

위치	충남 아산시 염치읍 현충사길 126	
주요 특징	- 이순신 장군의 생애와 관련 모든 것이 전시된 전시관으로, 방대한 역사 유물, 자료가 있지만 스토리 라인이 없는 동선 구획으로 인해 관람 집중도가 떨어지는 편임 - 킬러콘텐츠는 최근 새로 리뉴얼한 실감영상실이나 유물 + 디지털아트를 함께 전시하고 있지만 단순히 관람 목적의 평면적 전시가 주를 이루고 있음	
구분	세부 구분	내용
전시 스토리	주요 전시 스토리	이순신 장군의 생애, 난중일기 등 관련 자료와 유물 전시 임진왜란 당시 해전과 조선 수군의 승리에 대한 유물, 사료전시
	킬러 콘텐츠	1. 난중일기 : 난중일기를 감상하는 곳에는 디지털아트가 혼합되어 있으며, 관련 인터렉션 체험도 즐길 수 있음 2. 실감영상 : 이순신 대표 해전을 다룬 실감영상 관람 3. 유물 + 디지털 아트의 복합 전시
전시 공간	주요공간	지상 1층 - 1전시실(해전실), 2전시실(충무공실) 지하 1층 - 쉼터와 실감영상실
	동선	동선은 따로 기획되지 않고 자유롭게 관람하는 형태
	외부공간	현충사 부지 자체가 유적지로 자유롭게 쉬거나 걸으며 관람하는 형태로 외부공간을 활용하고 있음
전시 연출	간접전시	영정사진, 인물소개, 연표 등 대부분 출력물 형태의 평면 전시와 영상상영등의 간접적인 전시물이 대부분이며, 담겨져 있는 내용이 많아 특색없이 전시 집중도가 떨어짐
	직접전시	명량해전, 노량해전의 스토리를 실감영상으로 체험 난중일기 관련 퀴즈나 퍼즐을 풀 수 있도록 인터랙션형 체험 가능

경남 통영

삼도수군통제영 역사관



실감영상실



가상 해상 전투

위치	경남 통영시 세병로 12 역사홍보관	
주요 특징	- 비교적 최근에 개관해 이순신과 통제영 관련 전시 + 디지털 체험 콘텐츠를 접목해 생동감 있고 이해하기 쉽게 전시 - 통제영 관련 역사관으로 관련 전시 스토리 구성이나 영상 구현, 외부 공간과의 연계가 잘되어있는 편임	
구분	세부 구분	내용
전시 스토리	주요 전시 스토리	통영성의 남문, 통제사의 행차, 삼도수군의 연합 훈련 장면, 삼도수군통제영의 설립배경부터 해체까지 300여년에 걸친 역사를 소개
	킬러 콘텐츠	1. 인터랙션형 디지털 콘텐츠 : 모니터 터치를 통해 통제영 공방의 공예품인 부채를 꾸며보거나 가상 해상전투를 해보는 등 관람객이 적극적으로 참여해 전시를 관람 할 수 있도록 구성 2. 실감영상 : 통영의 삼도수군통제영의 통영성과 삼도수군의 합동 훈련인 수조를 소재로한 실감콘텐츠 상영
전시 공간	주요공간	지상 1층 - 통제역의 주요 역사, 통영8전선, 삼도수군의 합동훈련, 통제영 12공방 등 주제전시 위주
	동선	스토리라인에 따른 동선 구획은 되어있지 않아 다소 혼란스러움
	외부공간	외부공간은 전시관에서 관람했던 역사 유적지가 많으며, 역사관에서 소개하고 있던 통영12공방은 공예품 판매 전시장으로 활용하면서 외부공간과 전시 주제에 통일성을 부여함
전시 연출	간접전시	대형 화포의 사정거리와 활 조총의 사정거리를 디지털 아트로 쉽게 연출하는 등 전시패널과 디지털 디스플레이를 적절하게 사용해 관람객의 흥미 유발
	직접전시	3D 가상 콘텐츠로 병사들과 함께 노젓기나, 통제영 12공방의 공예품 꾸미기 디지털 부채만들기 등 인터랙션형 체험 전시가 주를 이루고 있으며, 조명, 화면, 음향이 적절하게 조화된 실감 영상실이 반응이 좋음

경남 창원

이순신리더십 국제센터



해전영상관



체험관 동선 계획

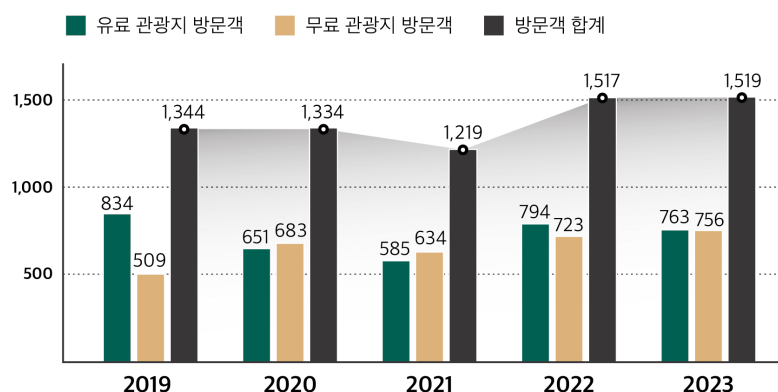
위치	경상남도 창원시 진해구 총장로 633	
주요 특징	- <u>이순신의 인간적 면모, 성격, 리더십이라는 사람 자체의 주요 스토리에 초점을 맞춰</u> 리더십을 직접 배우고, 리더십 프로그램을 체험할 수 있는 장소 - 관련 체험 프로그램 운영(이순신리더십 학생수련회, 인성교육, 각급별팀장리더십교육, 지역사회핵심리더과정)이 활발하게 진행되고 있음 - 다른 전시관보다 전시 스토리에 따른 동선 계획은 잘 되어있지만, 관련 콘텐츠나 전시물은 평면 위주나 영상 상영 등으로 다소 지루한 느낌	
구분	세부 구분	내용
전시 스토리	주요 전시 스토리	이순신의 생애와 인간적인 면모, 삶의 궤적, 리더십, 리더로서의 역량 등 인물 자체에 주력을 한 전시 스토리 구성
	킬러 콘텐츠	이순신의 리더십이라는 주제에 맞게 팀 빌딩 프로그램 운영, 리더십 강화 프로그램, 아카데미 운영 등 전시 자체 콘텐츠보다 프로그램 운영을 주력으로 하고 있음
전시 공간	주요공간	지상 3층 - 환영존, 프롤로그, 생애관, 창조관, 해전관, 기록관, 통솔관, 에필로그
	동선	환영존 > 프롤로그 > 생애 > 창조 > 해전 > 기록 > 통솔 > 에필로그로 구성되어 <u>이순신의 리더십이 성장하게된 과정을 동선에 맞게 잘 구성되어 있음</u>
	외부공간	이순신 리더십파크라는 작은공원이 마련되어 있음
전시 연출	간접전시	미디어아트 영상, 패널전시, 벽화, 기록물 등 평면 전시 위주
	직접전시	참여자가 프로그램에 직접 참여하는 형태

2-2. 완도 고금도 이순신 관련 현황

2-2-1. 관광객 현황

- 완도군의 2024년 통계연보에 따르면 전체 관광객 수는 감소했지만, 주요 관광지 방문객수 합계는 소폭 증가했으며, 특히 외국인의 유료 관광지 방문객 수가 증가했음

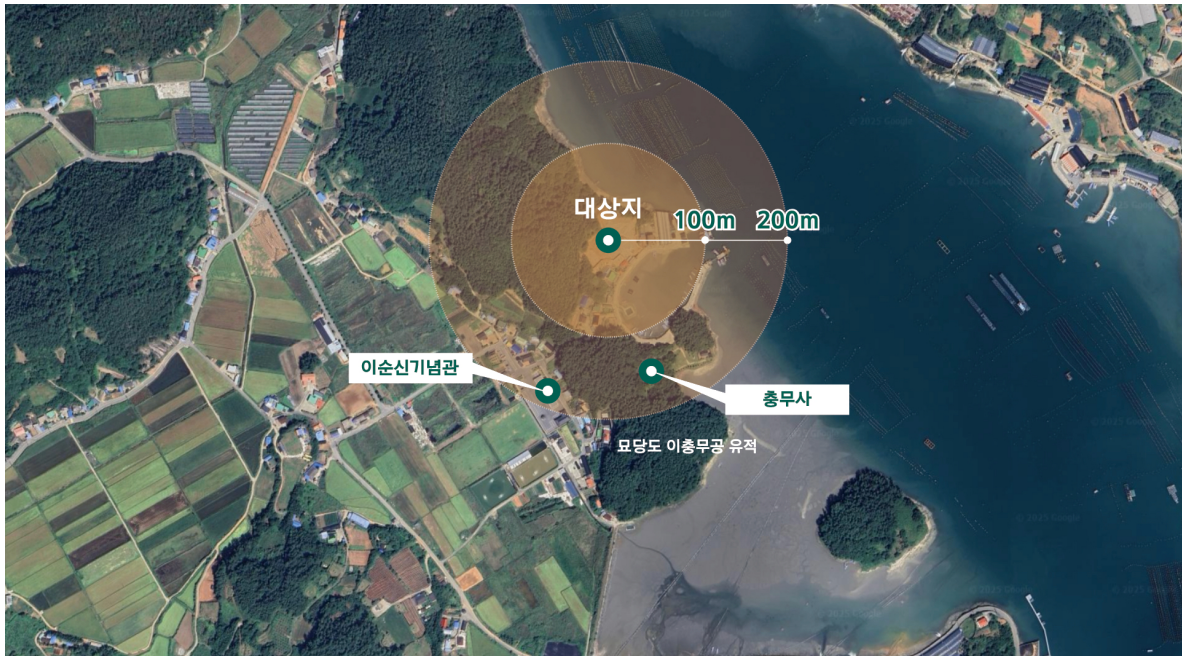
완도군 주요 관광지 방문객 통계 (단위 : 천명)



구분	집계관광지수 No. of tourist attractions	합계 Total	방문객 Tourists			
			유료 관광지 Paid tourist attractions			무료 관광지 Free tourist attractions
			소계 Sub-Total	내국인 Domestic	외국인 Foreign	
2019	14	1,343,760	834,807	833,156	1,651	508,953
2020	19	1,334,352	651,361	651,024	337	682,991
2021	20	1,219,258	584,861	584,615	246	634,397
2022	20	1,516,968	794,311	793,627	684	722,657
2023	23	1,518,764	762,686	761,651	1,035	756,078

- 이는 완도를 찾는 방문객들이 완도군의 주요 관광지를 많이 방문한다는 유의미한 통계 수치이며, **2025년은 완도 방문의 해로 국제적인 관광 도시로 도약하기 위해** 국제 규모의 대규모 행사 유치에 힘쓰고 있어 **이와 연계한 콘텐츠 기획도 고려해야함**

2-2-2. 접근성 현황



- 완도 이순신기념관과 충무사는 고금도해전전승수군체험관과 반경 200m 이내, 도보 5분 내외 가까운 거리에 위치해 있음
- 하지만 완도군 내에 내국인이 가장 많이 찾는 노화전복체험마을이나 청산도, 완도타워²⁾와는 다소 거리가 멀어 이 장소를 방문할 수 밖에 없는 방문객의 호감을 만들기 위한 특색있는 킬러 콘텐츠가 필요한 실정임

주요 관광지	5년 누적 방문객 수	거리	소요시간
노화전복체험마을	내국인 : 1,853,190명	50km	1시간 30분
너구리의 고장 평일도	내국인 : 929,675명	16km	30분
슬로시티 청산도	내국인 : 909,450명	44km	1시간 20분
완도타워	내국인 : 474,907명 외국인 : 3,474명	25km	35분

[표 4] 대상지와 완도 주요 관광지와의 거리

2) 관광과, 문화체육관광부 '주요관광지점 입장객 통계'

2-2-3. 완도 고금도의 전략 및 전술적 의의

고금도는 이순신과 조선 수군에게
재기의 발판이자 마지막 전투를 준비했던 삼도수군통제영

- (조선, 중국 수군의 통제영 기능)이순신은 고금도에서 경상도와 전라도에 머물면서 축성까지 하고 버티는 일본군을 격퇴하기 위해 수군진을 건설했으며, 조선수군과 중국군이 주둔할 수 있도록 고금도와 해남도에 석교를 놓아 통제영 기능을 수행할 수 있도록 했음
- (재기의 발판)완도 고금도는 고금도해전이 벌어진 곳이자 이순신의 마지막 해전이라 불리는 노량해전을 준비하기 위해 수군을 재건하고, 전열을 가다듬고 정비하기 위해 머물렀던 전략적 장소로 볼 수 있음

2-2-3. 완도 고금도의 지리적 의의

해상교통의 요충지이자 은신, 복병, 방어가 쉬운 지형적 유리함,
그리고 병사들을 위한 군량미가 풍족한 곳이었다.

- (해상교통의 요충지) 이순신이 고금도를 노량해전을 준비하기 위한 장소로 선택한 여러 이유가 있지만 호남 좌우도의 내외양을 제어할 수 있는 요충지였음

- **(지형적 유리함)** 일본군과 대치하고 있는 상황에서 명나라 수군이 조선에 파견되었을 때 수군의 주둔, 보급, 훈련이 필요했음. 고금도의 지형은 대형 수군진이자 다도해로 은신과 방어가 유리한 특성을 가지고 있었음
- **(넓은 농경지)** 고금도는 섬인데 농사지를 땅이 넓어 안정적인 병참물자와 군량미를 공급할 둔고으로서 적합했음. ‘완도 출신치고 고금도 쌀을 먹지 않고 큰 사람이 없다.’라고 할 만큼 예로부터 농사가 많았음. 특히 수군에게 식량은 육지 전투와 달리 더욱더 중요한 보급품이며, 식량의 안정은 병사들의 사기와 해전 수행능력을 강화하는데 중요한 요소중 하나였음

2-2-3. 완도 고금도의 역사적 의의

조선 수군과 명나라 수군이 처음으로 연합군을 결성한 곳이자
고금도의 백성이 함께 나라를 지킨 장소였다.

- **(조명연합군 결성)** 고금도 수금진은 조선수군과 중국 명나라 수군이 처음으로 조명연합군을 결성한 곳으로, 이순신과 명나라 수군인 진린, 등자룡이 함께 연합 작전을 준비했음. 이로 인해 고금도 주변에는 중국군과 관련된 역사, 유적, 유물이 남아있어 이순신, 진린, 등자룡 등을 학술적으로 조명하여 중국 관광객을 겨냥한 콘텐츠를 새롭게 조명할 필요가 있음
- 2014년 중국의 시진핑 주석이 서울대학교에서 한중우호의 상징으로 고금도의 역사성을 거론하고, 2017년 문재인 대통령도 중국 북경대학교 강연에서 한중우호의 상징으로 고금도를 언급함. 이처럼 **한중협력의 상징적인 공간으로 인식된 시점에서 이를 특화 콘텐츠로 개발할 필요성이 있음** ³⁾

3) 김용철, 이순신 기념공간의 형성과 변화에 관한 연구 : 완도 고금도를 중심으로, 전남대학교 석사학위 논문, 2019.

2-3. 현황 시사점

전시 주제 (스토리)적 측면

- ‘왜 이순신은 고금도를 선택했을까?’에 초점을 맞추고, 선택의 이유와 수군의 이야기를 연결해 체험관의 주제를 구성
- 특히 다른 체험관에 없는 **고금도만의 키워드**를 찾아 킬러콘텐츠를 만들고 체험할 수 있도록 연출해야함

전시 공간적 측면

- 전시 주제와 연관성 있는 **동선 계획**을 진행해야함
- 주변에 이순신 기념관과 충무사가 위치한 만큼 **지리적 조건과 장소성을 강조한 공간 계획**이 필요함

전시 매체적 측면

- 현재 국내에서는 이순신 관련 체험관이 포토존이나 감상만 할 수 있는 평면적 전시에 머물러 있음
- ‘체험관’이라는 이름에 맞게 관람객이 **즐겁게 참여하거나 인터랙션 할 수 있는 첨단매체의 활용**이 꼭 필요함

2-3-1. 전시 주제(스토리)적 측면

- 전국에 있는 주요 이순신 관련 전시 및 체험관의 스토리라인은 이순신의 생애나 유물, 전투의 방대한 자료들이 혼합되어 있음
- 다른 이순신 체험관과 차별화를 가져가야할 주요 스토리는 통영의 ‘통제영’ 자체의 스토리에 초점을 맞춘 것처럼 고금도해전전승수군체험관도 **‘왜 이순신은 고금도를 선택했을까?’에 초점을 맞춘 기획이** 진행되어야 함

- 기존에 건립된 완도 이순신기념관에 고금도와 관련된 전시물이 잘 전시되어 있기 때문에 이것을 관람하고, 체험관과 연계하여 체험관에서는 경험, 움직임 위주의 전시나 체험이 병행되어야함

2-3-2. 전시 공간적 측면

- 방대한 이순신 관련 역사적 자료들로 인해 모든 전시관이 많은 것을 보여 주려고 하면서 동선 구획이 잘 계획되지 않았으며, 늘 마주하던 일반적인 전시관 형태에서 벗어나기 힘들었음
- 완도 고금도는 주요 이순신 유적지로 이순신이 고금도를 선택한 지리적 조건과 장소성을 강조한 스토리라인에 따른 동선 구획이 필요함
- 특히 주변에 이순신 기념관과 충무사가 위치한 만큼 **지리적 조건과 장소성을 강조한 공간 계획이 필요함**

2-3-3. 전시 매체적 측면

- 국내 사례에서는 이순신 관련 체험을 온전히 즐길 수 있는 곳은 다소 부족했음. 단순히 첨단 기술이 도입된 실감영상콘텐츠를 가만히 앉아서 관람하거나 유물과 디지털 아트가 결합된 영상을 관람하는 등 포토존 역할에만 국한되는 아쉬운 전시 체험들이 많았음
- 평면 위주의 전시가 아닌 ‘체험관’이라는 이름에 맞게 **관람객이 즐겁게 참여하거나 인터렉션 할 수 있는 첨단매체의 활용이 꼭 필요함**
- 특히 현재 체험관이 위치하고 있는 고금도는 완도의 주요 관광지와는 다소 거리가 있어 이것을 보러 와야만하는 킬러 콘텐츠가 중요하며, 현재 콘텐츠 반응이 좋은 통영의 삼도수군통제영 역사관의 체험 요소를 벤치마킹 하여 연출을 계획하고자 함

03

사례분석

- 3-1. 사례조사 개요 및 대상
 - 3-2. 국외 사례조사
 - 3-3. 사례분석 시사점
-



3-1. 사례조사 개요 및 대상

3-1-1. 사례조사 개요

- 현재 전시관에서 사용중인 첨단매체의 유형은 크게 몰입형, 인터랙티브, 센서·IoT 기반으로 분류될 수 있음. 국내 이순신 관련 전시 및 체험관들은 몰입형 전시가 주를 이루었으며, 일부 전시관에서는 인터랙티브형 전시를 진행하고 있었음

주요 유형	세부 유형	설명
몰입형 전시 (Immersive)	VR(가상현실)	헤드셋 착용으로 가상의 공간을 탐험하는 체험 ex) 역사 속 장소를 관람객이 직접 들어가서 탐험
	AR(증강현실)	실물 전시에 3D 콘텐츠를 입혀서 정보를 제공하는 형태 ex) 유물에 스마트폰을 비추면 관련 모습이 3D로 재현
	360도 파노라마	대형스크린이나 돔 스크린에서 시각, 청각을 몰입할 수 있게 감싸는 전시
	프로젝션 매핑/ 미디어파사드	건축물이나 공간 자체에 역사적 장면을 투시하여 몰입감 있는 전시 연출을 위한 방법
	홀로그램	3D 입체 영상으로 인물, 사물을 표현
인터랙티브 전시 (Interactive)	터치 스크린	스크린을 터치하거나 확대, 축소 등의 탐색으로 교감하는 유형
	모션 인식	관람객의 동작에 반응해 콘텐츠가 변화하는 형태
	음성 인식	관람객의 음성으로 반응하는 형태
센서, IoT 기반 전시	비콘(Beacon)	관람객의 위치를 기반으로, 인식해서 근처 전시물로 가게 되면 자동으로 설명을 하는 방식
	NFC 기술 (착용형 디바이스)	10cm 이내 근거리에서 무선으로 데이터를 송수신하는 기술로, 교통카드, 매표소 등에 널리 사용되는 기술이며, 단가가 저렴하고 다양한 체험을 경험할 수 있음 ex) NFC가 탑재된 물건과 전시물이 상호작용 할 수 있음

[표 5] 첨단기술의 유형

3-1-2. 사례조사 대상

- 고금도해전전승수군 체험관 전시연출을 기획을 위해 첨단 기술을 활용하고 있는 국외 사례를 집중적으로 분석했음
- 국외 사례는 역사 인물이나 역사적 사건을 주제로한 전시관에서 첨단 전시 연출 기술을 활용한 사례를 분석하였음

구분	시설명	전시유형	위치
역사 인물	아랍사상가의 지식의 기둥 'Pillars of Knowledge'	인터랙티브형 터치스크린	카타르 도하 Doha Exhibition & Convention Center
	브루넬 되기 'Being Brunel'	몰입형 전시 360도 파노라마 원형 스크린, 후각+청각 자극	영국 브리스톨 SS Great Britain
	나폴레옹 : 황제의 전설을 만나다	몰입형 전시 VR	프랑스 파리, 브뤼셀, 리 옹, 보르도 등 순회 전시(최근 한국)
역사 사건	싱가포르 건국 200주년 기념 'Bicentennial Experience'	몰입형 전시 빛방울, 조명 투사법 , 멀티미디어, 실제 배우, 무빙트레일레이터, 360 도 파노라마 스크린, 회 전 플랫폼 인터랙티브형 실제 비를 뿌림	싱가포르 Fort canning center

[표 6] 첨단기술을 활용한 국외 전시 사례

3-2. 국외 사례조사

古今島

카타르

아랍사상가의 지식의 기둥 (Pillars of Knowledge)



아랍사상가의 인터랙티브 북



AI기술로 현재 실존하는 인물처럼 구현

브루넬의 사업 파트너들(인터랙티브)

주요 특징	- 카타르 도하에서 열리는 2024 도하 국제 도서전에서 역사 전반에 걸쳐 위대한 아랍 사상가들이 달성한 이정표를 알려주는 인터랙티브형 전시가 진행되었음	
구분	세부 구분	내용
전시 스토리	주요 전시 스토리	영향력있는 인물들에게 경의를 표함과 동시에 역사를 생생하게 되살리는 AI 기술이 적용되었음. 철학, 수학, 의학등 다양한 분야에 이 학자들이 미친 영향력을 공부할 수 있는 전시임
	킬러 콘텐츠	AI 기술로 재현된 사상가의 모습과 사상가와의 인터랙션
전시 공간	동선	팝업형태의 전시 구조물로 도하국제도서전 곳곳에 책을 배치해 사람들의 이목을 끄는 동선으로 계획되었음
첨단 전시 유형	인터랙션 형 전시 (터치 스크린)	- 각 분야에 영향을 미친 사상가와 대화하고, 퀴즈를 풀어보는 등 터치 스크린을 이용한 인터랙션형 전시로 구성되었음 - 도서전이라는 컨셉과 어울리도록 큰 책 형태의 전시를 구성하고 알루미늄, 인쇄캔버스, 터치스크린 재료로 제작됐음

영국

브루넬 되기 (Being Brunel)



메인 전시 '브루넬의 뇌'



브루넬의 뇌로 가는 왼쪽귀 통로



360도 파노라마 몰입형 전시



브루넬의 사업 파트너들(인터랙티브)

주요 특징	- 2.4m 높이의 커다란 브루넬 얼굴이 중심에 있고, 이 얼굴 안으로 들어가볼 수 있는 특이한 경험의 몰입형 전시를 보여주고 있음(브루넬의 뇌) - 킬러콘텐츠와 동선, 첨단전시유형이 참신한 전시 주제에 맞게 기획되어 있음	
구분	세부 구분	내용
전시 스토리	주요 전시 스토리	브루넬의 옛 제도실을 재개발하는 프로젝트의 일환이었으며, 진품 유물들이 전시되어 있음. 브루넬이라는 발명가의 생각이 주 전시
	킬러 콘텐츠	브루넬의 뇌 : 관람객은 브루넬의 왼쪽 귀 안으로 들어가 전시실에 입장하게 되며, 서라운드 사운드와 특수 효과를 통해 마치 브루넬의 머리 속에 있는 듯한 느낌을 강화한 몰입형 전시가 특징임
전시 공간	주요공간	배 체험공간, 유물전시실, 브루넬의 뇌
	동선	전시관의 본체인 배 자체를 구석구석 구경할 수 있으며, 배에 마련된 옛 제도실에 전시관이 있음. 브루넬의 유물들을 감상하고 얼굴의 왼쪽 귀를 통해 입장해 더욱 몰입할 수 있는 동선을 만듦
첨단 전시 유형	몰입형 전시 (360도 파노라마)	- 브루넬의 뇌를 재현하는 돔 프로젝션과 특수효과 - 180도 돔과 4k 어라운드 프로젝션으로 몰입경험 제공 - 브루넬의 사고과정, 유레카 순간, 발명가들이 겪는 절망을 생생하게 전달하고, 증기효과와 엔진오일, 시가 냄새를 영상과 함께 병행

프랑스

나폴레옹 : 황제의 전설을 만나다



나폴레옹 관련 VR과 인터랙션 체험



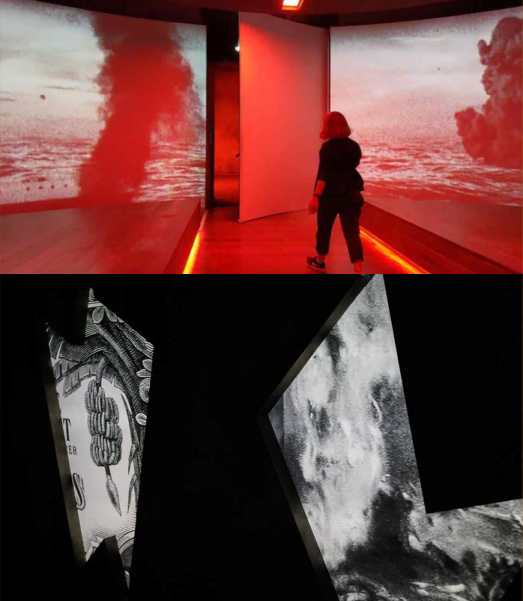
VR 체험 영상

주요 특징	- 단순히 디지털 기술에 의존하는 기존 몰입형 콘텐츠와 달리, 프랑스 현지 박물관의 실물 유물과 함께 VR을 즐길 수 있는 역사 전시임	
구분	세부 구분	내용
전시 스토리	주요 전시 스토리	나폴레옹 시대의 유물과 역사 그곳에 있는 것처럼 생생하고 결정적인 순간들을 경험. 전장을 누비고, 사건을 목격하며 역사에 폭 빠지도록 콘텐츠를 기획함. 군복부터, 대사, 무대장치, 역사적 사건까지의 디테일을 철저히 검증함.
	킬러 콘텐츠	단순히 보기만하는 유물들이 아닌, 유물과 관련된 30분 가량의 VR콘텐츠로 해당 유물의 역사적 맥락을 직접 체험할 수 있음
전시 공간	주요공간	20평 규모의 프리로밍 VR룸에서 자유롭게 돌아다니며 체험하는 형태이며, 1개 VR룸당 최대 13명이 관람할 수 있음
	동선	유물감상 VR 체험을 할 수 있도록 동선이 계획되어 있으며, VR 체험 치고 긴 러닝타임(30분)으로 관람객이 전시관에 오래 머물수 있도록 설계함
첨단 전시 유형	몰입형 전시 (VR)	- 관람객이 전시공간에서 자유롭게 이동하며 황제의 시선으로 전장을 재현하는 몰입형 VR 체험을 할 수 있음. - VR을 통해 1805년 아우스터리츠 전투와 나폴레옹이 생을 마감한 세인트 헬레나 섬을 방문할 수 있음

싱가포르

싱가포르 건국 200주년 기념 (Bicentennial Experience)

주요 특징	- ‘싱가포르에서 싱가포르인으로’라는 200주년 기념 전시는 Time Traveller(실내형 전시, 60분)와 Pathfinder(야외형 전시, 30분)로 구성되어있으며, 싱가포르 200년의 역사 과거를 탐험하는 여행자라는 독특한 경험을 할 수 있는 실내와 실외 공간이 연결된 전시관으로 구성되어 있음 - 그룹별로 가이드를 받아서 전시 관람하는 형태로, 입장해서 옷에 부착할 수 있는 그룹 이름이 붙어있는 스티커 지급해 스토리를 따라 60여분 관람하는 형태의 전시관임 - 스토리와 첨단 전시기술과 인터랙션이 가장 조화롭게 연계되는 전시연출로 해외에서도 호평을 받고 있는 첨단전시의 집약체적인 전시로 볼 수 있음	
구분	이미지	내용
INTRO		Time Traveller (시간여행자) - 도입부는 비가 거꾸로 내리는 효과로 과거로 여행을 간다는 컨셉으로 관람객의 시선을 끄 - 싱가포르의 흥망성쇠에는 날씨가 얼마나 중요한 역할을 하는지 관람객에게 알리는 목적이었음 - <u>전시유형 : 빗방울 + 조명 투사법 + 멀티미디어</u>
Act 1		Beginnings (시작) - 1299년경 ‘싱가푸라’ 시대부터 해양 제국의 성립과 흥망을 배우는 서막 - 싱가포르 초기 왕들의 업적을 배우들이 직접 재연하고 뒷 배경은 멀티미디어로 재현되어있음 - <u>전시 유형 : 라이브 연기 + 무빙 트래블레이터 + 멀티미디어</u>
Act 2		Arrival (도래) - 1891년 래플스의 도착과 영국의 식민지화 과정을 선박 기반으로 다양한 체험 콘텐츠로 연결 - 스크린 속 움직임은 마치 실제 배를 타는 듯 일렁이는 물입감의 느낌을 줌 - <u>전시 유형 : 360도 원형 스크린</u>

구분	이미지	내용
Act 3		Connectivity (연결성) - 2번의 같은 공간에서 Act3은 시작됨. 앉아있던 단상이 회전하기 시작하면서 좌석에서 연기가 뿜어져 나오는 효과를 연출함 - 3막의 주제는 19세기 후기 싱가포르의 급격한 도시화와 사회 변화를 표현했음 - <u>전시유형 : 360도 원형 스크린 + 회전플랫폼 + 연기효과</u>
Act 4		Occupation (점령기) - 영상이 끝나면 스크린의 중앙이 문처럼 열리는데, 다음 장면은 제2차 세계대전 당시 싱가포르의 가장 어두웠던 일제강점기를 표현함 - 영상은 없이 조명과 음향을 어둡게 표현되어 암울하고 암흑같았던 시기를 오감을 자극하는 형태로 전시 - 벽의 틈 사이에 일제강점기의 당시의 학살, 삶의 이야기로 막을 내림 - <u>전시유형 : 패널 + 음향 + 조명</u>
Act 5		Destiny (운명) - 독립 이후 현재까지의 모습을 연출하는 공간으로 현재의 싱가포르의 모습을 담고 실제 비를 뿌려 마지막 클라이막스를 장식함 - <u>전시유형 : 실제 비를 뿌리는 인터랙션 + 멀티미디어</u>
OUT RO		Choose (선택) - 관람객은 전시를 다 보고 난 후, 싱가포르의 발전에 있어 가장 중요한 DNA특성이 무엇인지 투표해 생각을 함께 공유할 수 있는 전시로 마무리됨. 투표수는 집계되어 전광판에 표시 - <u>전시유형 : 투표형 인터랙션</u>

3-3. 사례분석 시사점

古今島

3-3-1. 전시 주제(스토리)적 측면

- 국외 사례의 역사적 인물이나 사건을 관람객이 흥미롭게 볼수 있도록 전체 **스토리라인이 탄탄하게 짜여있음**
- 기존 이순신 체험관의 경우 이순신의 업적이 많아 한 공간에 다양한 설명이 있어 자료의 양이 방대했지만, 국외 사례는 **각 공간별로 딱 하나의 전시 주제를 가지고 그와 관련된 전시물만을 배치**해 전시의 집중도를 높인 것이 특징임

3-3-2. 전시 공간적 측면

- 주제에 맞게 스토리의 흐름을 시간대별로 짜는 경우가 많았으며, **스토리의 흐름과 동선을 일치**시켜 관람객이 더욱더 몰입할 수 있는 환경을 만들었음
- 첨단매체 활용한 전시관들은 의외로 그 규모가 그렇게 크지 않았는데, AR을 활용한 전시는 기기와 체험하는 콘텐츠가 더 중요해서 **20평 규모의 전시관에서도 체험이 이루어졌음**

3-3-3. 전시 매체적 측면

- 전시의 주제와 스토리 흐름, 전시 동선에 맞게 매체적인 효과로 연극 > 몰입형 스크린 > 패넌전시 > 하이라이트 인터랙티브 전시의 구성으로 **매체로 강약을 주며 관람객이 시간이 가는줄 모르게 만드는 연출들이 많았음**

- 주요 사용된 매체로는 **국내와 비슷하게 360도 파노라마 스크린**을 많이 사용했는데, 이 스크린만 활용한 것이 아니라 관객석이 움직이거나, 기름냄새, 증기연기 등 시각과 후각을 함께 자극시키는 **인터랙션형 전시를 함께 연출했음**
- 특히 전시의 주제나 상황을 극대화하기 위해 실제 비가 내리도록 천장에서 물을 떨어트리는 등의 효과를 함께 적용하면서 일반적인 스크린이나 멀티미디어형 영상이 전혀 지루하지 않게 전시 연출이 적용되어 있었음

04

전시구상

- 4-1. 전시 스토리 개발
 - 4-2. 전시 공간 계획
 - 4-3. 세부 전시연출매체 활용안
 - 4-4. 킬러콘텐츠 요소
-



4-1. 전시 스토리 개발

古今島

4-1-1. 전시 기본 구상

- 앞서 완도 고금도와 이순신 관련 현황과 사례조사의 시사점을 살펴보면 이 체험관의 가장 중요한 전시 방향성은 **이순신과 고금도와의 연계성**임
- 한 학술 행사에서도 이미 국내에는 이순신 관련 자료와 전시관은 많은데, 특별히 고금도를 부각할만한 전시가 부족하다는 여론이 있었음 ⁴⁾
- 따라서 본 체험관은 **이순신이 고금도를 선택한 이유**에 초점을 맞춰 다른 이순신 체험관과 차별화 되는 전시 스토리와 구상을 하고자 함

4-1-2. 전시 목표



4) 정지승, 이순신의 바다, 마지막 온 힘을 불태웠던 완도 '고금도', (완도신문, 2023)

4-1-3. 전시 메인 주제



메인전시 주제

이순신의 재기의 바다이자 마지막 바다 고금도

고금도 해전을 통해 사기를 충전하고 재기한 이순신과 조선 수군.
실감 미디어와 인터랙티브 체험으로 만나는 고금도 해전

고금도를 삼도수군통제영으로 선택한 이유와 1598년 고금도를 중심으로 전개된 고금도 해전과 이순신의 재기의 과정을 경험하도록 계획. 직관적이면서도 관리에 유용한 첨단기술 매체를 활용해 관람객에게 완도에서 고금도 해전과 명나라 수군, 진린 장군과의 연합이 있었다는 역사적 사실을 알리고, 이순신 개인의 영웅성을 넘어 조선 수군의 재건과 명나라 수군과의 결속을 다양한 콘텐츠로 체험하는 공간으로 조성

#재기

#마지막

#1차 고금도 승첩

#2차 고금도 대첩

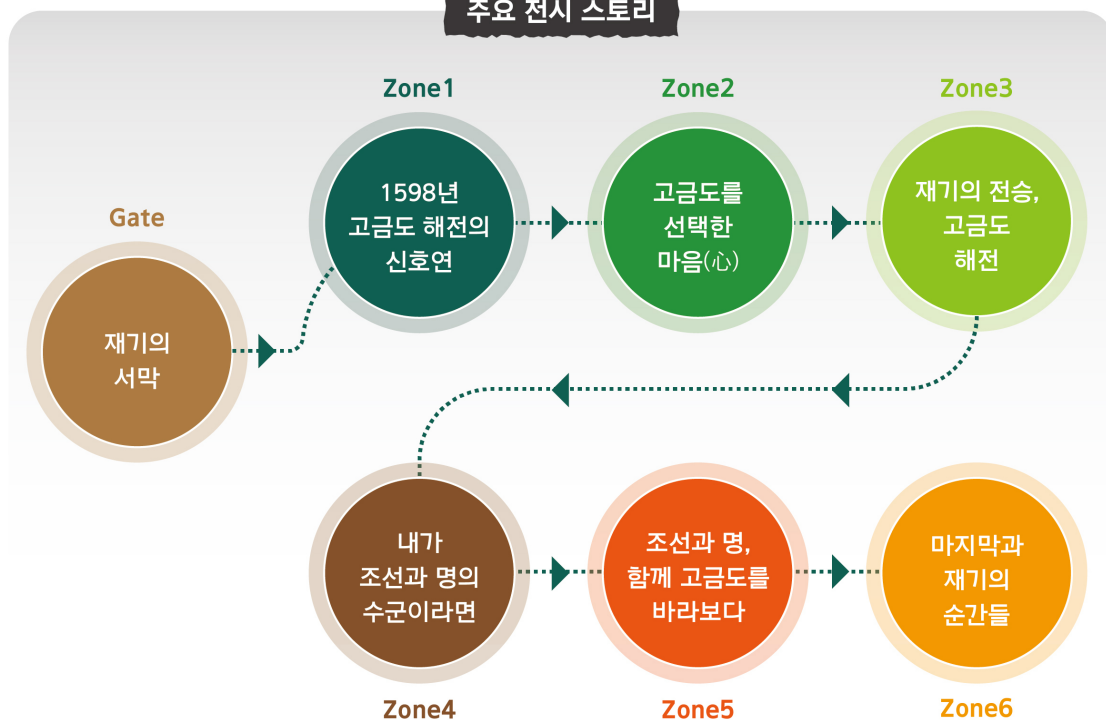
#조선 수군

#명나라 수군

#실감미디어

#인터랙티브

주요 전시 스토리



메인 주제

이순신의 재기의 바다이자 마지막 바다, 고금도

- 고금도 해전을 통해 사기를 충전하고 재기한 이순신과 조선 수군. 실감 미디어와 인터랙티브 체험으로 만나는 고금도 해전

전시 설명

- 고금도는 어려운 환경 속에서도 희망을 잃지 않고 재기(再起)를 이루어낸 1차·2차 고금도 해전이 일어난 이순신 장군의 상징적인 무대. 고금도를 삼도수군통제영으로 선택한 이유와 1598년 고금도를 중심으로 전개된 고금도 해전과 이순신의 재기의 과정을 경험하도록 계획
- 본 전시는 단순한 역사 전시가 아닌, 직관적이면서도 관리에 유용한 첨단기술 매체를 활용해 관람객에게 완도에서 고금도 해전과 명나라와 연합이 있었다는 역사적 사실을 알리고, 이순신 개인의 영웅성을 넘어 조선 수군의 재건과 명나라 수군과의 결속을 다양한 콘텐츠로 체험하는 공간으로 조성

키워드

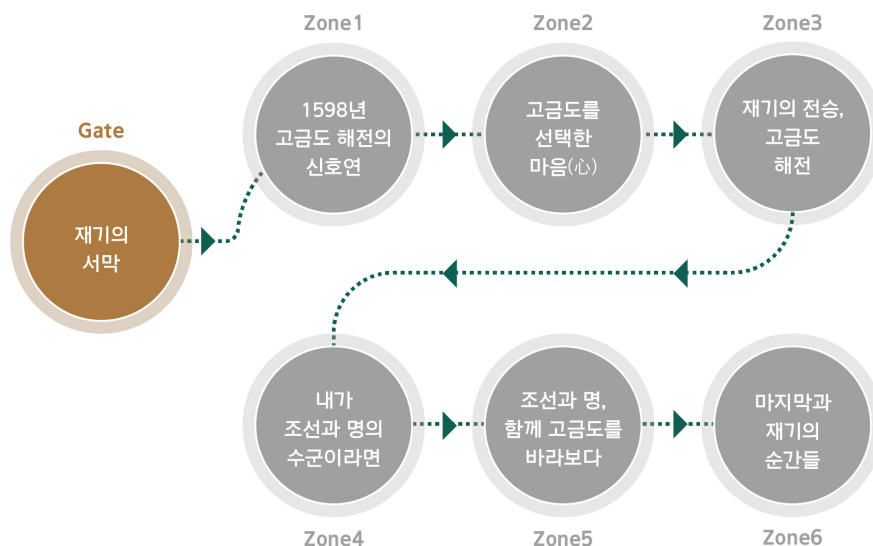
- 재기, 마지막, 1차 고금도 승첩, 2차 고금도 대첩, 조선 수군, 명나라 수군, 실감미디어, 인터랙티브

전시 목적

- 고금도는 이순신의 재기와 마지막 순간들이 담겨있는 공간. 본 전시는 이순신에게 고금도가 지닌 역사적 의미를 조명하고, 이곳에서 펼쳐진 주요 해전을 함께 체험하며 되새기고자 함
- 관람객은 AI를 통해 당시 수군이 되어 보기도 하고, 과거 고금도로 돌아가 고금도의 당시 상황의 기억을 몸소 느끼는 몰입형 공간 속에서 재기의 힘을 발견할 수 있음

4-1-4. 주요 전시 스토리

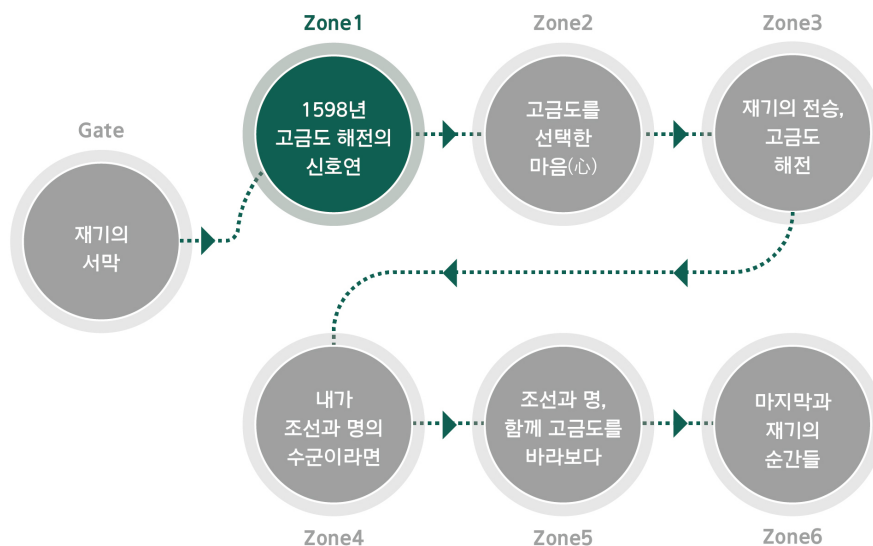
GATE) 재기의 서막



- 1597년 1월 (선조 30)에 히데요시가 이끄는 왜군이 재침략하면서 정유재란이 발생했음. 정유재란의 목적은 일본이 1차 침략에서 확보하지 못했던 조선의 4도(전라, 경기, 충청, 경상)을 할양하는데 있었으며, 특히 조선의 곡창지대였던 전라도를 확보하지 못한 탓이 1차 침략의 실패 원인이라 생각하여 전라도를 반드시 확보하겠다는 의지가 강했음
- 이러한 상황에서 조선의 수군도 전라도를 장악하는 것이 승패를 좌우할 수 있을 만큼 중요한 것이었음
- 정유재란 초기 칠천량 해전에서 큰 피해를 입은 조선 수군은 **복직한 통제사 이순신의 주도 하에 수군전력을 본격적으로 정비하고 재건하는 데 매진**하였음. 수군을 정비하는 과정에서 13척의 배로 133척 함대를 무찌른 명량해전이라는 큰 전투에서 승리했지만 남서해상의 제해권을 완전히 장악한 것은 아니었음

- 명량해전에서 물러난 일본군은 수백척의 수군함대 세력을 정비한 후 전라도의 서남해안 지방을 유린하고 있었음. 이러한 근거로 고니시 유키나가가 순천에 남하해 순천왜성을 쌓고 주둔하면서 인근 백성들의 노동력을 수탈하고, 조선인을 일본으로 보내 군인으로 쓰고 동화정책으로 장기주둔을 하려고함
- 이순신은 남은 전선을 모아 고금도에 정박하며 실질적인 삼도수군통제영의 역할로서 전라도 해역을 지켜낼 힘을 준비했음
- 흩어졌던 수군이 다시 고금도에 모여 하나가 되고, 고금도에서 전열을 가다듬고 정비하며 수군의 재건을 위한 결속과 질서를 갖추어 나가는 이순신의 재기의 서막을 알리는 게이트로 연출하고자 함

ZONE1) 1598년 고금도 해전의 신호연

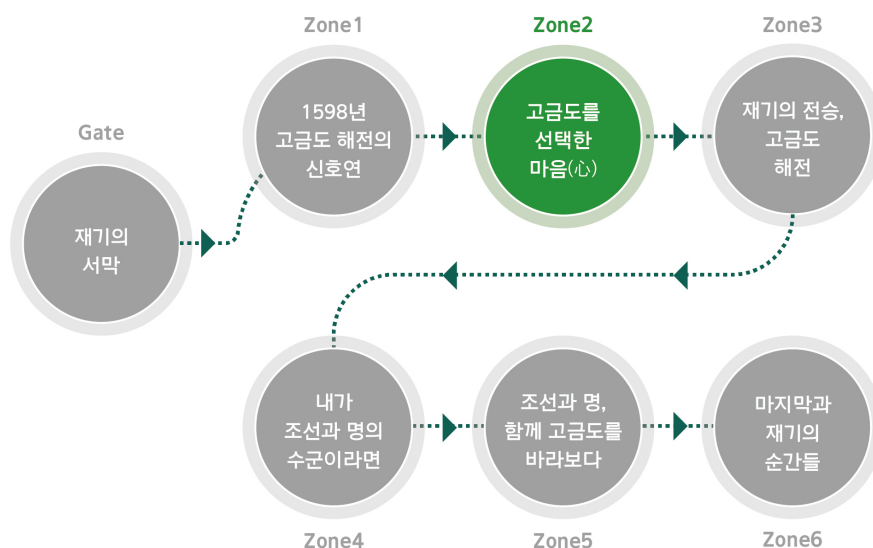


- 1598년 2월 17일 수군의 진지를 고금도로 이전했는데, 당시 선조실록 98권에 다음과 같이 기록되어 있음. 이러한 기록으로 인해 고금도는 삼도수군통제영 역할을 했다는 것이 중요한 전시 스토리 중 하나임. 통제사 이순신의 서장에, (중략) “17일에 강진 경내의 고금도로 진을 옮겼습니다. 고금도 역시 호남 좌우도의 내 외양을 제어할 수 있는 요충지로 산봉우리가 중첩되

어 있고 후망이 잇대어져 있어 형세가 한산도 보다 배나 좋습니다. 남쪽에는 지도가 있고 동쪽에는 조약도가 있으며, 농장도 역시 많고 한잡인도 거의 1천 5백여 호나 되기에 그들로 하여금 농사를 짓게 하였습니다.” 하였는데, 비변사에 계하하였음

- 1598년 2월 22일에 조선 조정이 명나라 경리에게 보고한 바에 따르면, 조선 수군들이 고금도에서 전선 40척을 건조하였음을 알 수 있으며, 1598년 4월 3일 선조가 명나라 장수에게 답변한 내용에서도 병력이 2천여 명이었으며, 고금도에서 40척의 전선을 더 건조한 것으로 보임.⁵⁾ 이처럼 거대한 수군진과 함께 백성들과 협조 체제를 유지했던 통제영의 기지로서 위용을 갖추고 있었다 볼 수 있음
- 신호연은 이순신의 대표적인 전술 중 하나임. 말보다 빠르고 글보다 명확했던 바다 위의 명령인 신호연을 형상화한 천장 오브제를 통해 1598년 고금도 해전의 시작을 알림

ZONE2) 고금도를 선택한 마음(心)



5) 김용철, 『기념공간의 형성과 변화에 관한 연구 : 완도 고금도를 중심으로』 (전남대 석사학위논문, 2019)

- Zone2의 전시 스토리는 이순신이 고금도를 새로운 삼도수군 통제영으로 마련한 이유를 3가지 주제로 둘러볼 수 있도록 기획

선택의 이유 1 수군들의 밥심(心)

- 고금도는 군량미를 충족하는데 있어 매우 중요한 위치였음. 고금도는 섬인데 농사지을 땅이 넓어 곡창지대 였으며, ‘완도 출신치고 고금도 쌀을 먹지 않고 큰 사람이 없다.’라고 할 만큼 예로부터 농사가 많았음. 이러한 지리적 이점으로 안정적인 병참물자와 군량미를 공급했음
- 또, 해로 통행첩제도를 시행해 바다를 지나는 피란선에게 쌀을 받아 통행증을 발급해주고 군량미를 보급하며, 식량의 안정으로 병사들의 사기와 해전 수행능력을 강화하는데 중요한 선택의 이유가 있었음

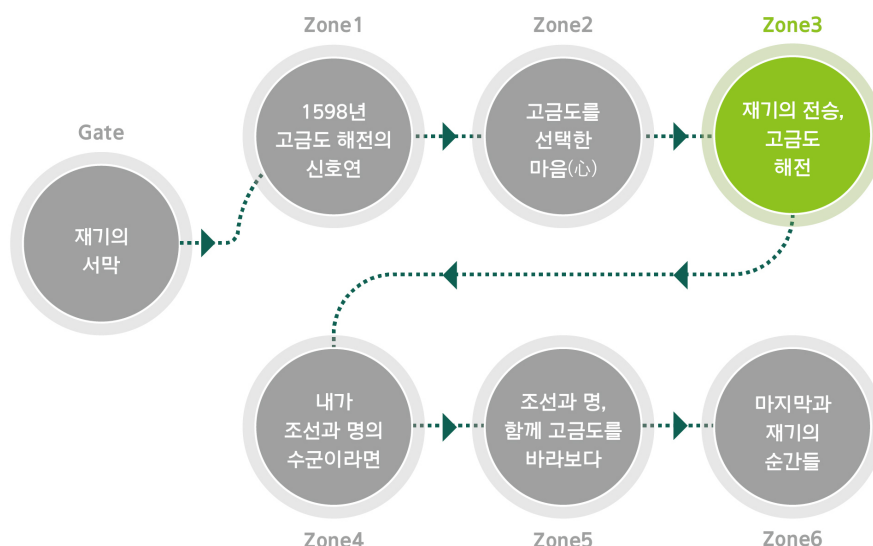
선택의 이유 2 이순신의 안심(心)

- 고금도는 지정학적으로 수군진으로서의 기능을 수행할 수 있는 천혜의 자연적 조건을 갖추고 있어 이순신이 안심하고 재기할 수 있는 환경을 만드는 데 큰 역할을 했음
- 고금도는 행정구역상 완도군에 속하며 완도에서북동쪽으로 약 12.1km 떨어진 곳에 위치함. 고금도의 주변 환경을 살펴보면 동쪽에 약산도(일명 조약도), 서쪽에 완도(군외면), 남쪽에 신지도, 북쪽에 강진군(도암면.대구면)이 위치한다. 고금도 북부 해역은 강진만에서 흘러나온 담수로 인해강진(마량)·완도·고금도 사이에 3개의 협수로가 형성된다. 그로 인해 고금도 북쪽에 넓은 간석지가 발달되어 있으며, 남쪽 바다는 흐름이 빠르고 수심이 깊음
- 강진만 깊숙이 배가 드나들 수 있어 좌우로 탐방이 가능하고 중요한 요충지인 고흥반도 위쪽으로 득량만을 경영할 수 있는 요새의 기능으로 이순신이 안심할 수 있는 요건이 충분했음

선택의 이유 3 백성과의 합심(心)

- 고금도는 당시 1,500여 호가 살고, 1가구당 5~6명이 산다고 했을때 약 1만 명이 거주하던 섬이자, 피란민들에게 이순신이 있는 지역은 안심할 수 있는 마음의 안식처였기에 고금도로 가면 살 수 있다는 이야기가 있을 정도였음
- 각종 군수물품 및 군사들의 의복을 구하는 것도 백성들의 도움에 의지하곤 했는데, 정유재란 당시의 징비록에 기록된 내용에 따르면 “백성들이 가지고 있던 구리, 쇠를 모아 대포를 만들고, 나무를 베어 배를 건조하였다. 그가 추진하는 모든 일은 순조롭게 진행되었으며, 먼 곳에 있던 사람들까지 그에게 의지하기 위해 모여들어 집을 짓고 막사를 만들고 장사를 하게 되자 그들을 수용하기에 섬에 빈터가 모자랄 지경이었다”라고 할만큼 군민의 협조 체제가 잘 갖추어짐을 알 수 있음
- 완도 이순신 기념관의 전시장에서도 고금도의 백성은 이순신과 함께 나라를 지켰다고 되어있을만큼 백성들과 이순신, 수군과의 합심은 전시에서 중요한 스토리이자 체험요소임

ZONE3) 재기의 전승, 고금도 해전



고금도 해전 1 1차 고금도 승첩

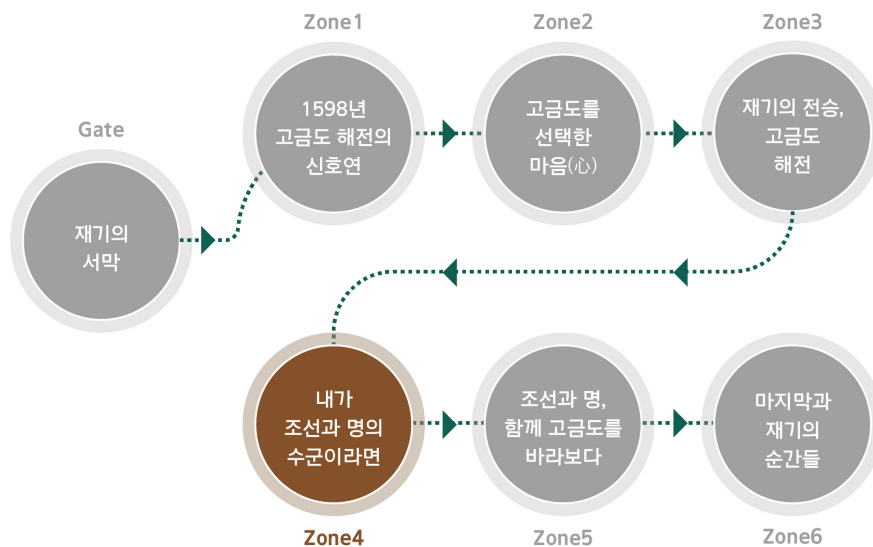
- 고금도에 삼도수군통제영을 마련하고 군사력과 배를 재건하던 중 1598년 3월 11일 겸조방장 순천부사 김언공이 병사에게 통보하여 이르기를, 그날 낙안군에서 통보한 내용 중에, '왜선 16척이 고금도에 이르러 정박하여 조기잡이를 하며 약탈하므로 통제사가 군사를 거느리고 수색 토벌하여 배를 부수고 적을 베었다.' 했습니다."라고 하였음. 정보를 미리 듣고 수색 토벌을 통해 조선 수군의 큰 손실없이 승리한 전투임을 알 수 있음

고금도 해전 2 2차 고금도 대첩

- 1598년 7월 17일 진린 장군과 이순신이 첫 대면하게된 중요한 역사적 순간이었음. 이 시기가 두 사람이 직접 만나 연합작전을 논의한 최초의 순간으로, 진린의 함대가 도착하자 이순신은 고금도에서 연합함대 결성을 위해 영접하고 성대한 환영 연회를 준비했음
- 고금도에 도착한 명나라 수군을 위하여 이순신 장군과 진린 등이 고금도 통제영에서 연회를 하려고 하였는데, 그때 적이 고금도를 습격하려 한다는 첩보를 듣고 곧바로 연회를 중지하고 군사를 잠복시켰음
- 고금도에서의 연회는 왜적의 입장에서 조선 수군과 명 수군이 본격적으로 합심하는 시점이기도 하면서, 연합이 완전히 굳어지기 전의 방심의 틈으로 볼 수 있었음. 2차 고금도 대첩은 진린과 이순신의 첫 대면으로 조명 연합이 현실화되었음을 일본군이 감지한 데서 비롯되었다고 볼 수 있음
- 17일 동이 트자 적군이 몰려왔고, 이순신 장군은 직접 수군을 거느리고 적을 맞아 화살과 돌을 퍼부으며 대포를 연달아 터뜨려서 적선 50여 척을 불태우고, 1백여 명을 베는 큰 전과를 올렸음

- 명량해전에서 격침한 적선의 수는 31척으로 기록되어 있는데, 2차 고금도 대첩은 적선 50여척을 불태우고 1백여명을 베는 큰 전과를 이루며 조선 수군의 사기를 충전해 노량해전을 승리로 이끄는 재기의 발판이 되는 전라도 해역에서 가장 통쾌하게 응징했던 중요한 해전이었음

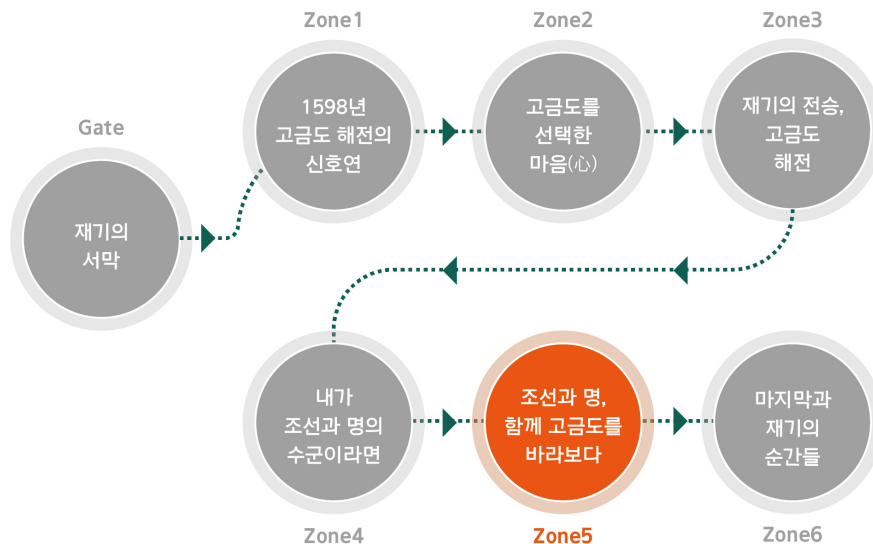
ZONE4) 내가 조선과 명의 수군이라면



- 수군은 타 병종에 비해 인원 충원에 어려움을 겪었음. 배를 잘 다루고 조류에 관해 잘 알아야 했으며, 화포를 잘 다루고 수영에도 능해야 했고, 해상전투로 인해 사상의 위험률이 높았기 때문임 6)
- 하지만 수군이라고 해서 특별한 능력이 있는 사람들이 아닌, 조선을 지키고자 하는 마음으로 바다에서 함께 살아간 평범한 백성들이었음. 이를 시사할 수 있도록 AI 기술을 통해 관상을 분석하여, 당시 조·명연합수군의 역할을 추천해주는 전시 기획이 필요함
- 결과와 함께 당시 그 역할의 중요성을 알아보며 역사 속 조선과 명나라 수군은 단순히 군인이 아닌 우리와 같은 평범한 백성이었다는 공감을 이끌어내는 스토리를 전시로 풀어내고자 함

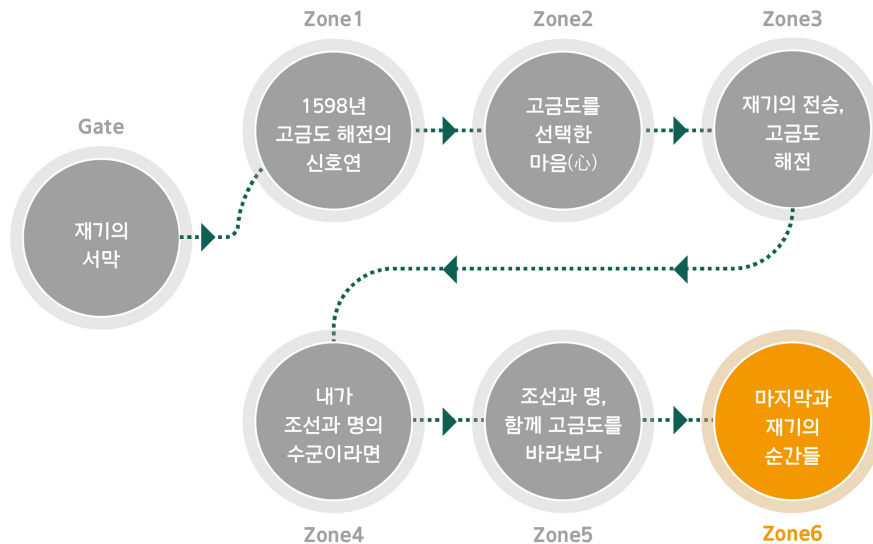
6) 박주미, 『임진왜란 시기 조선수군 사례를 통한해군병력 충원방안 고찰』 (해군1함대사령부 공보정훈실, 2022)

ZONE5) 조선과 명, 함께 고금도를 바라보다



- 앞서 풀어낸 스토리처럼 고금도는 이순신과 진린이 첫 대면을 한 역사적 장소이면서 조선과 명나라에게 고금도는 연합이 실제로 작동하기 시작한 첫 무대였음
- 또, 이순신이 고금도에서 연회를 베풀어 진린을 극진히 대접한 것은 단순한 환영이 아니라 의도적인 외교·군사 전략이었으며, 고금도에서의 회합은 명나라 진린 함대와의 신뢰 형성의 중요한 시기였음을 알 수 있음
- 고금도는 이순신과 진린이 처음으로 같은 방향을 바라보며 하나의 바다를 약속한 장소이며, 이후 조·명 연합이 노량해전을 승리로 이어질 수 있도록 한 중요한 요충지였음
- 고금도에는 이순신과 명의 수군을 기리는 사적과 역사적 기억이 남아 있어, 중국 광둥성에 거주하는 진린 장군 후손과 국내 후손이 방문하고, 지역 학술·기념사업에서도 이 시기를 중요하게 다루고 있는 만큼 이를 기념할 수 있는 구조물 중심의 시각 전시와 첨단매체가 연결된 전시가 필요함

ZONE6) 마지막과 재기의 순간들



- 고금도 해전 전승을 통해 크게 사기를 얻은 이순신과 조선 수군들은 **1598년 12월** 마지막 전투인 노량해전에서 승리를 이끌고 7년 전쟁을 마무리했음. 이 과정에서 **1598년 12월 16일** 이순신은 일본군의 총탄에 맞아 "싸움이 급하니 내가 죽었다는 말을 하지 마라"라는 유언을 하고 생을 마감함
- 이순신은 노량해전에서 전사한 후 완도 고금도 월공대에 임시 안치되었다가 충남 현충사로 이장되었음. 이순신이 전사한 후에도 고금도는 삼도수군 통제사의 역할을 하며 이순신과 조선 수군의 정신이 이어졌음
- 이처럼 이순신과 조선의 수군이 맞닥뜨린 위기와 좌절을 이겨내며 재기한 순간들을 전시와 체험을 통해 경험하고, 이순신의 마지막 순간들을 기억하고 교육할 수 있는 공간으로 조성

4-2. 전시 공간 계획

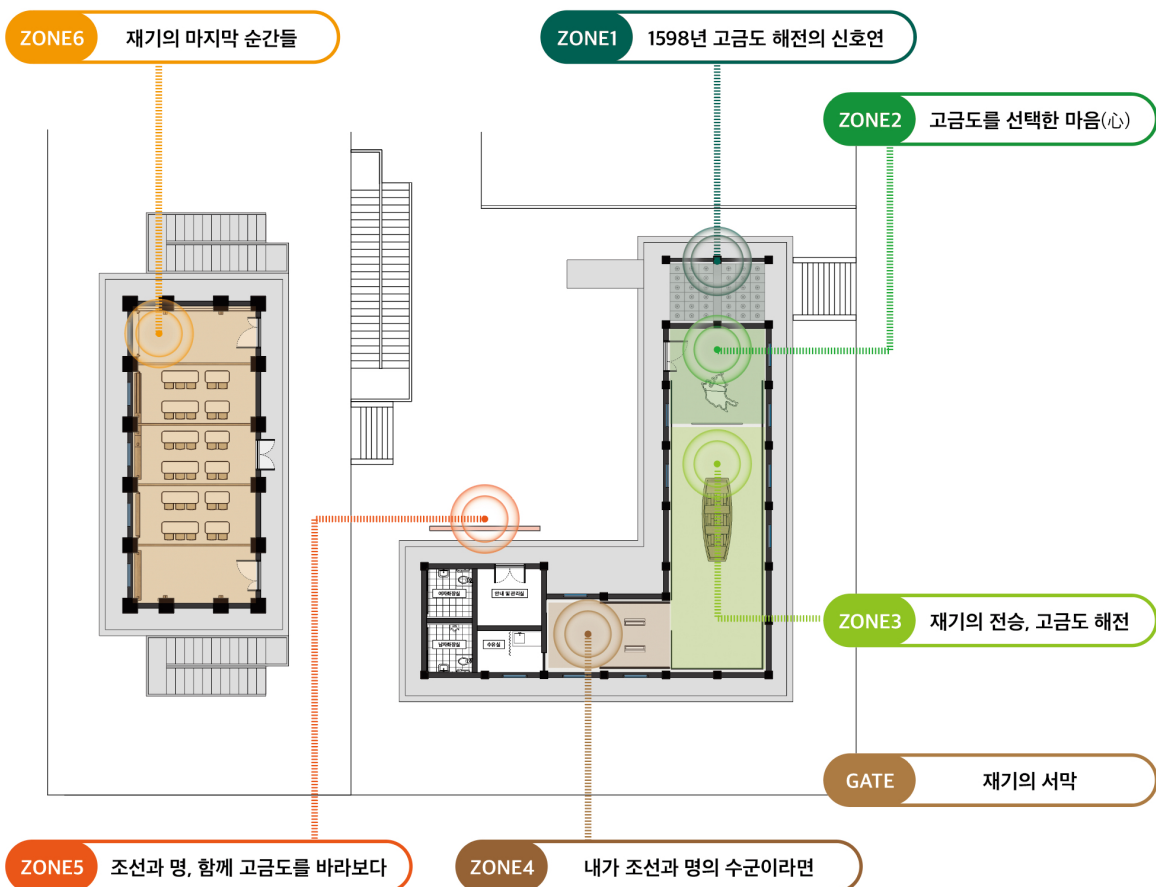
古今島

4-2-1. 전시 공간 계획 방향

- 본 전시는 이순신의 재기의 바다이자 마지막 바다인 고금도를 중심으로, 이순신이 고금도를 삼도수군통제영으로 선택한 이유와 1598년 1차·2차 고금도 해전을 통해 조·명 연합으로 나아간 과정을 공간의 흐름 자체가 하나의 서사가 되도록 구성
- 전시는 단순한 연대기 나열이 아니라, ‘위기 → 재기 → 연합 → 역할 → 기억’이라는 감정과 의미의 단계가 관람객의 동선에 따라 자연스럽게 고조되도록 계획해야함
- 전시 초반은 이순신이 고금도를 선택한 결단과 이유를 보여주고, 중·후반부로 갈수록 수군, 백성, 조·명 연합 함대의 역할이 전면에 드러나도록 구성
- 이를 통해 이순신 개인의 영웅 중심 서사를 넘어 ‘조·명연합수군이 함께 이순신과 재기한 고금도’이라는 메시지를 전달
- 특히 시각매체, 실감미디어와 인터랙티브의 단계적 사용으로 전시를 고조하고, 기술은 스토리를 보조하는 수단으로 사용
 - 초반부 : 분위기 조성(홀로그램, 나레이션, 지도, 전술 등의 체험)
 - 중반부 : 이해와 몰입(실감 영상)
 - 후반부 : 참여와 성찰(AI 체험, 포토존, 기억의 교육 공간)
- 기존 전시 공간이 협소하여 전시 공간 계획이 더 필요한 경우, 안내 및 관리실과 수유실 공간을 추가로 활용하여 체험관을 조성해야함

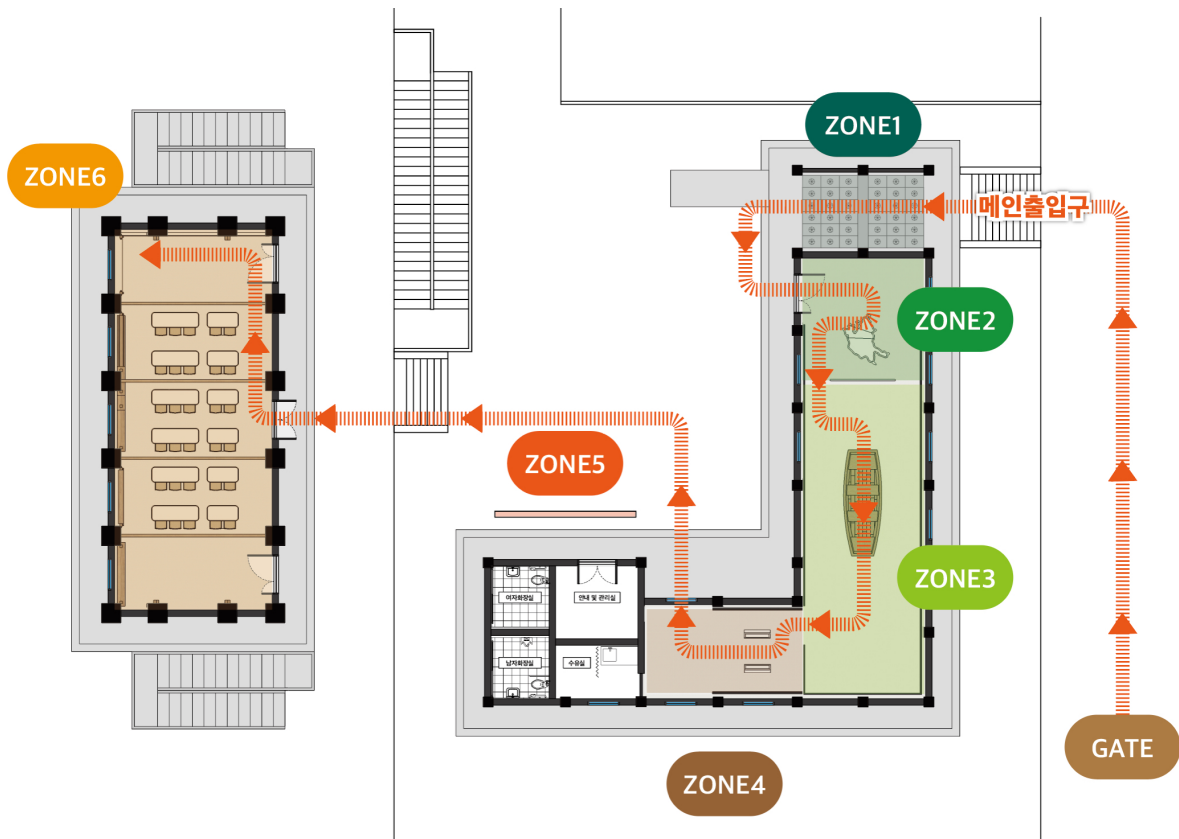
4-2-2. 구역 계획

- 각 Zone의 첨단매체와 전시 스토리는 4-1-4의 내용이 반드시 들어가야 하며, 각자가 독립적인 전시가 아니라 다음 서사를 준비하는 전환 공간의 역할이 부여되어야 함



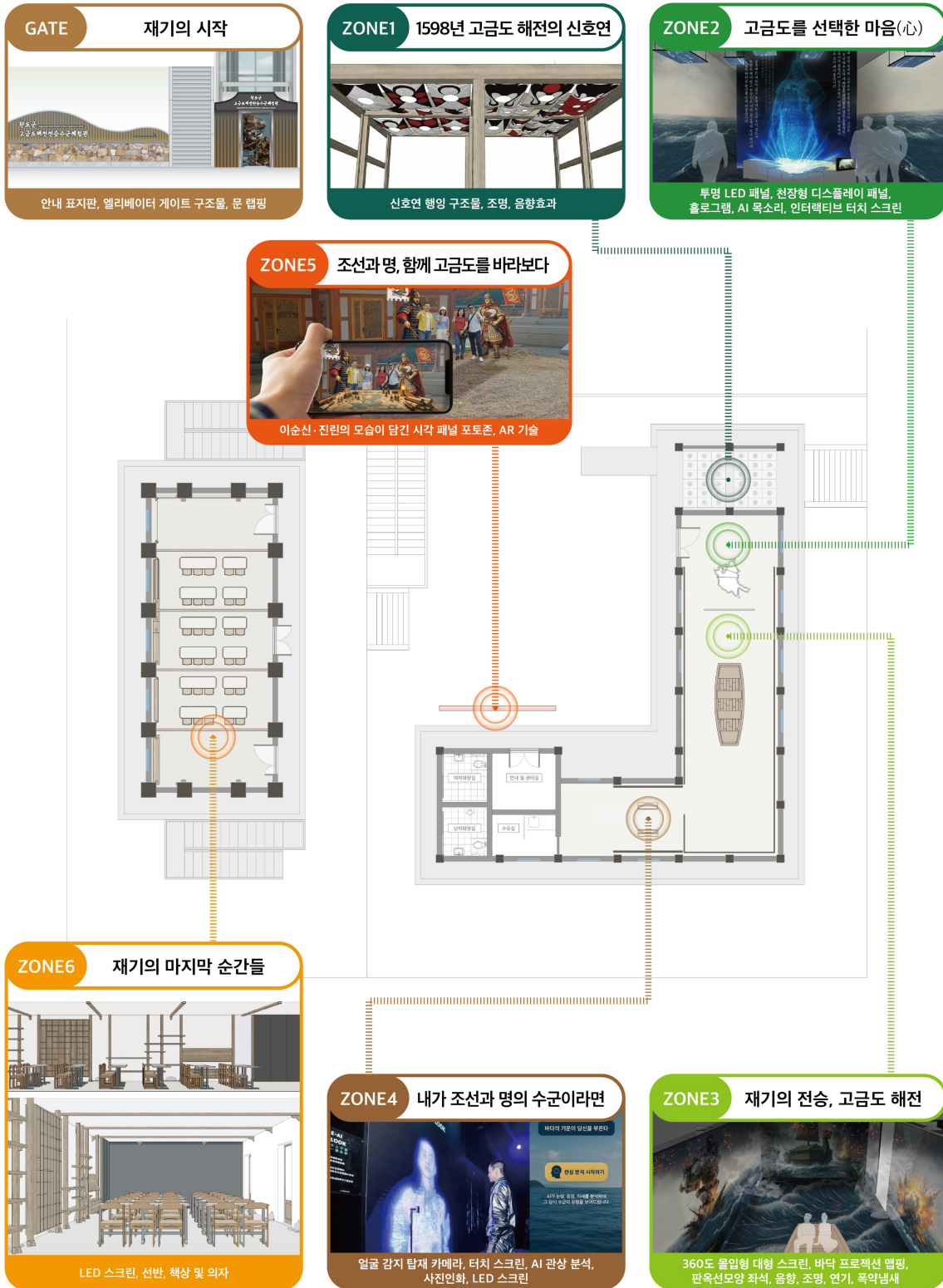
4-2-3. 동선 계획

- 입구에서 출구까지 하나의 방향성을 갖는 단선형 동선을 적용하여 관람객이 길을 선택하여 이동하는 것보다 서사에 따라 이동할 수 있도록 유도
- 협소한 체험관의 한계를 보완하기 위해 내·외부 공간을 유기적으로 연계한 동선을 구성하여, 전시가 끊기지 않고 연속적으로 이어지는 경험을 제공



4-3. 세부 전시연출매체 활용안

古今島



구역	순서	주제	연출내용	연출 유형 및 매체
GATE 재기의 시작	0-1	고금도에 모인 파도의 결집	흩어졌던 수군이 다시 고금도에 모여 하나가 되고, 수군의 재건을 위한 결속과 질서를 갖추어 나가는 이순신의 재기의 서막을 알리는 게이트	파도형 곡선 조형물, 이순신 필체 간판, 해안 방어선 형상화 돌담
	0-2	재기의 시작으로	관람객이 일상에서 체험관으로 진입하는 상징적인 경계이자 1598년 고금도의 시간으로 들어가는 경험을 주는 출입구	체험관 한옥 지붕모양 오브제, 수직루버, 엘리베이터 문 랩핑, 이순신필체 간판
ZONE1 1598년 고금도 해전의 신호연	1-1	고금도 해전의 신호연	이순신은 신호연으로 수군들을 지휘함. 화려한 색과 문양의 신호연은 고금도해전 체험관의 시작의 신호를 알림	신호연 행잉 구조물, 조명, 음향효과
ZONE2 고금도를 선택한 마음(心)	2-1	이순신의 안심(心)	이순신이 홀로그램으로 등장하며 고금도에 새로운 통제영을 마련했다는 선조실록 구절을 AI 나레이션으로 재현해 흥미 유발	투명 LED 패널, 천장형 디스플레이패널, 홀로그램, AI 목소리
	2-2	수군들의 밥심(心)	인터랙티브 터치 스크린을 통해 고금도의 지리적 이점이자 고금도의 쌀과 군량미에 대한 이야기를 자유롭게 학습	인터랙티브 터치 스크린
	2-3	백성과의 합심(心)	이순신과 수군이 재기할 수 있도록 큰 역할을 한 백성들과 협동심을 경험할 수 있는 간단한 게임형 체험으로 구현	인터랙티브 터치 스크린
ZONE3 재기의 전승, 고금도 해전	3-1	1차 고금도 승첩	1차, 2차 고금도 승첩에 관한 스토리를 360도 몰입형 스크린으로 시각, 청각, 후각을 자극하는 영상 전시. 관람객은 판옥선 모양 좌석에 앉아 몰입형 스크린을 감상하며 직접 이순신과 수군이 된 듯한 경험을 제공하며 역사의 그날을 생생히 재현	360도 몰입형 대형 스크린, 바닥 프로젝션 맵핑, 판옥선 모양 좌석, 음향, 조명, 연기, 폭약냄새
	3-2	2차 고금도 대첩		
ZONE4 내가 조선과 명의 수군이라면	4-1	AI로 알아보는 조선/명나라 수군 관상체험	AI 기술을 활용해 현재의 관람객들이 "내가 조선 시대에 태어났다면 조선의 수군이었을까? 명나라의 수군이었을까?"와 그 당시 수군들의 역할을 체험하기 위한 공간	얼굴 감지 탑재 카메라, 터치 스크린, AI 관상 분석, 사진인화, LED 스크린

구역	순서	주제	연출내용	연출 유형 및 매체
ZONE5 조선과 명, 함께 고금도를 바라보다	5-1	이순신과 진린, 재기를 위한 논의	2차 고금도 대첩으로 신뢰관계를 형성한 이순신과 진린은 고금도에서 같은 바다를 바라보며 앞으로 있을 전투에 대비해 함께 논의를 했음. 이러한 역사적 순간을 AR(증강현실) 기술로 재현하여 관람객이 조명연합수군의 일원이 되어 함께 작전을 논의하는 장면을 촬영할 수 있는 포토존	이순신, 진린 패널, AR 기술 접목된 포토존
ZONE6 재기의 마지막 순간들	6-1	이순신의 마지막 순간	정유재란과 고금도 해전과 관련된 서적이거나 자료들을 전시하고, 판옥선 소재와 패턴의 인테리어를 강조한 교육 및 학술의 공간으로 활용	LED 스크린 (대형프로젝터), 선반, 책상 및 의자

GATE

재기의 시작

0-1. 고금도에 모인 파도의 결집



구분	내용
전시 스토리	1597년 정유재란이 발생하며 칠천량 패전 후 이순신이 복귀해 수군을 재건하고, 명량해전에서 극적인 승리를 거두었지만 일본은 순천왜성을 거점으로 장기 주둔을 꾀하며 전라도 해안 일대를 위협했습니다. 이순신은 남은 전선을 모아 고금도에 정박하며 실질적인 삼도수군통제영의 역할로서 전라도 해역을 지켜낼 힘을 준비했습니다.
전시 의도	흩어졌던 수군이 다시 고금도에 모여 하나가 되고, 고금도에서 전열을 가다듬고 정비하며 수군의 재건을 위한 결속과 질서를 갖추어 나가는 이순신의 재기의 서막을 알리는 게이트로 연출했습니다.
세부 연출 방법	- 파도형 곡선 : 수군이 다시 모여 하나의 흐름을 만들어냄 - 반복적인 수직 루버 : 전열을 가다듬고 재건된 수군의 결속 - 하부의 돌담 : 쉽게 무너지지 않는 해안의 방어선을 의미하도록 촘촘하게 쌓아올림 - 이순신 필체 간판 : 난중일기의 한문서체를 모티브로한 한글 폰트
연출매체	파도형 곡선 조형물, 이순신 필체 간판, 해안 방어선 형상화 돌담
구현 예시 이미지	

GATE

재기의 시작

0-2. 재기의 시작으로



구분	내용
전시 스토리	관람객은 1598년 당시의 고금도로 여행을 떠나게 되는 시간 여행자의 역할로 전시에 참여하게 되는데, 이는 단순한 역사 전시를 넘어서 몰입형 역사 체험을 경험하는 방식입니다. 관람객이 '방관자'가 아닌 '적극적인 참여자'로서 서사 속에 들어가는 전시로 스토리를 시작합니다.
전시 의도	관람객이 일상에서 체험관으로 진입하는 상징적인 경계이자 1598년 고금도의 시간으로 들어가는 경험을 주는 출입구로 연출되었습니다. 엘리베이터 입구는 이순신과 진린이 함께 협력하여 전투를 치르는 모습의 이미지를 랩핑하여 생생함을 더했습니다.
세부 연출 방법	- 게이트 상부 : 체험관 지붕의 완만한 곡선 형태를 구현, 이순신 필체 간판으로 0-1과 통일감을 줌 - 게이트 양측 : 판옥선의 선체와 노, 전열을 수직루버를 통해 시각적으로 표현 - 게이트 하부 : 바닷가와 가까이 있는 엘리베이터 특성상 안전과 침수방지를 위해 차수판을 부가적으로 설치 - 엘리베이터 입구 : 이순신(조선 수군) & 진린(명나라 수군)이 함께 전투하는 모습을 그래픽화하여 입구에 부착해 시선을 집중
연출매체	체험관 한옥 지붕모양 오브제, 수직루버, 이순신필체 간판, 엘리베이터 입구 랩핑
구현 예시 이미지	설치위치 모티브이미지

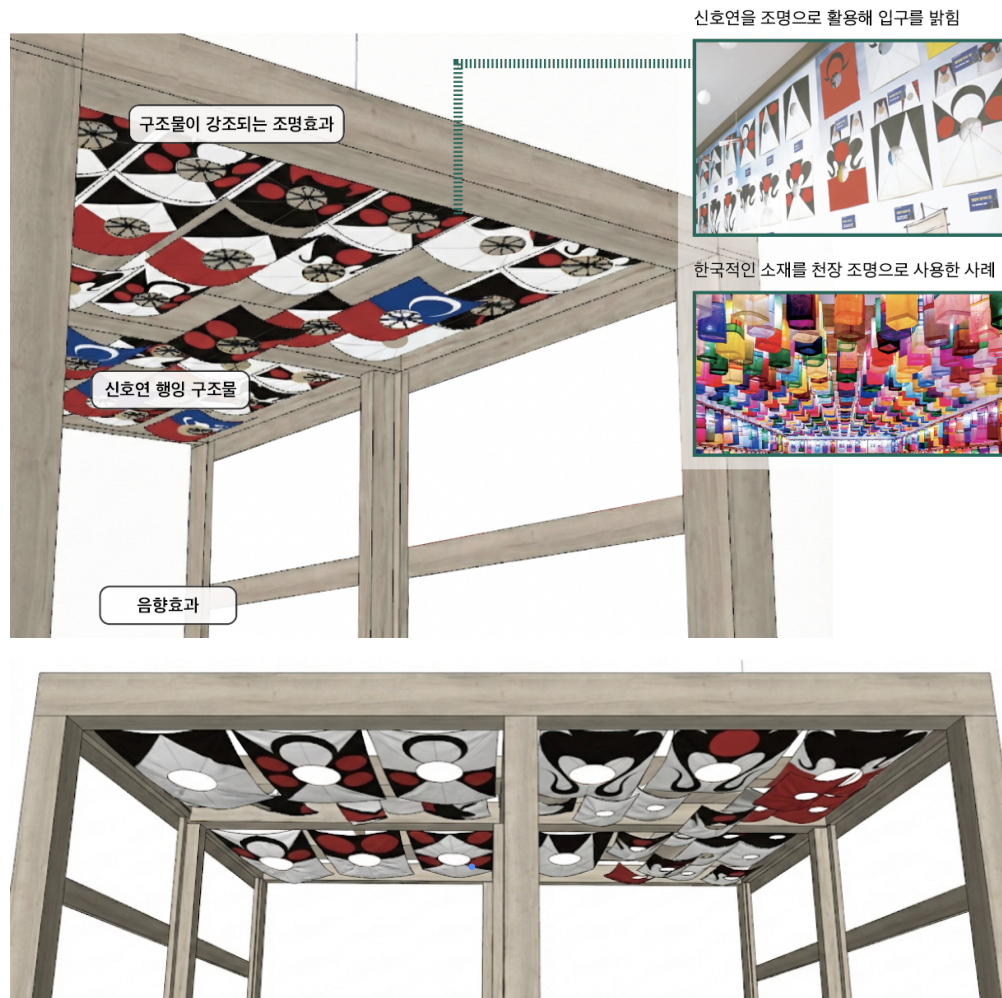
ZONE1 1598년 고금도 해전의 신호연



1-1. 고금도 해전의 신호연

구분	내용
전시 의도	이순신 장군은 하늘을 통해 명령을 전달하는 '신호연'으로 수군들을 지휘했습니다. 바다는 지형 특성상 소리, 깃발, 사람의 전달로는 어렵던 지휘를 가능하게 하는 혁신적인 통신 기술이었습니다. 화려한 색과 문양의 신호연은 고금도해전 체험관의 시작의 신호로 관람객을 맞이합니다.
세부 연출 방법	- 신호연 행잉 구조물 : 다양한 패턴과 색상의 신호연을 배치해 자연적인 색상의 체험관 톤에서 시선을 끌 수 있는 입구 공간으로서 연출 - 조명효과 : 구조물과 조명이 어우러지게 입구를 밝혀 입구의 역할을 할 수 있도록 표현 - 음향효과 : 잔잔하고 신비로운 음향으로 관람객의 마음을 차분하게 유도
연출매체	신호연 행잉 구조물, 조명, 음향효과

구현
예시
이미지



ZONE2 고금도를 선택한 마음(心)

2-1. 이순신의 안심(心)



구분	내용
전시 스토리	1598년 2월 17일, 이순신은 수군의 진지를 지리·군사적 조건이 뛰어난 고금도로 옮겼습니다. 고금도에서 40척의 전선을 건조하고, 2천여 병력을 주둔시키며, 백성과 협력해 농업 기반까지 확보하며 삼도수군통제영 역할 수행의 핵심 기지로 자리 잡았습니다.
전시 의도	이순신이 홀로그램으로 등장하며 고금도에 새로운 통제영을 마련했다는 선조실록 구절을 AI 나레이션으로 재현해 고금도가 통제영임을 역사적 사실에 기반하여 첨단매체를 활용해 흥미를 유발하는 것이 목적입니다.
세부 연출 방법	- 거울천장과 천장형 디스플레이 전시패널은 협소한 체험관을 더 넓게 느낄 수 있도록 구현되었으며, 관람객이 체험관에 입장하면 고금도의 지도 위에 이순신의 홀로그램이 나타남 - 이순신이 고금도를 선택했다는 선조실록 구절을 이순신의 AI 나레이션으로 재현하면서 투명 LED 패널에 선조실록의 구절이 나타나며, 실제 기록에 기반한 사실감을 표현 - 나레이션 끝에는 “자, 이제 1598년의 고금도 과거로 함께 떠나보자”라는 멘트와 함께 관객은 다음 전시로 넘어가게 됨
연출매체	투명 LED 패널, 천장형 디스플레이 패널, 홀로그램, AI 목소리
구현 예시 이미지	

ZONE2 고금도를 선택한 마음(心)

2-2. 수군들의 밥심(心)



구분	내용
전시 스토리	고금도는 지정학적으로 수군진으로서의 기능을 수행할 수 있는 천혜의 자연적 조건을 갖추고 있어 이순신이 안심하고 재기할 수 있는 환경을 만드는데 큰 역할을 했습니다. 강진만 깊숙이 배가 드나들 수 있어 좌우로 탐방이 가능하고 중요한 요충지인 고흥반도 위쪽으로 득량만을 경영할 수 있는 요새의 기능으로 이순신이 안심할 수 있는 요건이 충분했습니다.
전시 의도	인터랙티브 터치 스크린을 통해 고금도의 지리적 이점과 고금도의 쌀과 군량미에 대한 이야기를 자유롭게 학습하도록 합니다.
세부 연출 방법	1. 터치 스크린에 고금도 중심 3D 지도구현 → 특정 지점을 터치하면 정보가 단계적으로 활성화됨 → 지리적 설명을 '글'이 아닌 움직이는 지도로 이해하게 함 2. 관람객 질문 선택형 인터페이스(ex. "왜 다른 섬이 아니라 고금도였을까?" "쌀이 끊기면 수군은 어떻게 될까?") → 정답을 선택하면 짧은 영상과 함께 지도 애니메이션, 정답문장 연출
연출매체	인터랙티브 스크린

구현 예시 이미지



ZONE2 고금도를 선택한 마음(心)

2-3. 백성들의 합심(心)



구분	내용
전시 스토리	고금도는 당시 1,500여 호가 살고, 1가구당 5~6명이 산다고 했을때 약 1만명이 거주하던 섬이자, 피란민들에게 이순신이 있는 지역은 안심할 수 있는 마음의 안식처였기에 고금도로 가면 살 수 있다는 이야기가 있을 정도였습니다. 각종 군수물품 및 군사들의 의복을 구하는 것도 백성들의 도움에 의지하며 군민의 협조체제가 잘 갖추어져 있었습니다.
전시 의도	완도 이순신 기념관의 전시장에서도 고금도의 백성은 이순신과 함께 나라를 지켰다고 되어있을만큼 백성들과 이순신, 수군과의 합심은 전시에서 중요한 스토리입니다. 이 내용을 간단한 게임을 통해 직접 고금도의 백성이 되어보고, 다양한 미션과 게임을 수행하며 협력 중요성을 경험합니다.
세부 연출 방법	1. 관람객은 백성의 역할로 미션을 받게됨 2. 군량미 모으기, 나무를 베어와 군선 건조하기, 구리와 쇠를 모아 직접 깎거나 묶어 무기를 만들기 등 각각의 미션을 수행 3. 미션 수행 후 합심 포인트를 모아야만 이순신의 수군을 출격시킬 수 있음
연출매체	인터랙티브 스크린
구현 예시 이미지	

ZONE3 재기의 전승, 고금도 해전

3-1. 1차 고금도 승첩



구분	내용
전시 스토리	고금도에 삼도수군통제영을 마련하고 군사력과 배를 재건하던 중 1598년 3월 11일 왜선 16척이 고금도에 정박하여 조기잡이를 하며 약탈을 감행한다. 통제사는 미리 정보를 입수해 군사를 거느리고 수색 토벌하여 왜적을 물리쳤고, 큰 피해없이 적선을 격파하며 고금도에서 일어난 조선 수군의 첫 승전이었습니다.
전시 의도	360도 몰입형 전시를 통해 관람객이 직접 고금도의 수군과 이순신이된 듯한 경험을 제공하고 역사의 그날을 생생히 재현하고자 했습니다.
세부 연출 방법	1. 긴박한 소식과 수색준비 : 영상으로 고금도 앞바다에 왜선 16척이 조기잡이를 하며 약탈한다는 정보입수 → 몰입형 사운드(음향효과, 파도, 전령의 외침)로 긴장감 조성 → 관람객이 마치 통제영 안에 모인 장수들처럼 비장한 기운이 감돌고 조용하고 어두운 분위기 연출 → 수색을 마친 후 공격태세에 들어가는 조선 수군 진영 재현 2. 전투 몰입 : 360도 원형 스크린 + 바닥 프로젝션 매핑으로 고금도 앞바다 전투구현 → 조선 수군의 급습과 승리 장면을 실시간에 가까운 박진감으로 재현 → 전투순간 함성과 연기, 폭약 냄새가 나는 특수효과 활용
연출매체	360도 몰입형 대형 스크린, 바닥 프로젝션 매핑, 판옥선 모양 좌석, 음향, 연기, 폭약 냄새 등 특수효과
구현 예시 이미지	

ZONE3

재기의 전승, 고금도 해전

3-2. 2차 고금도 대첩

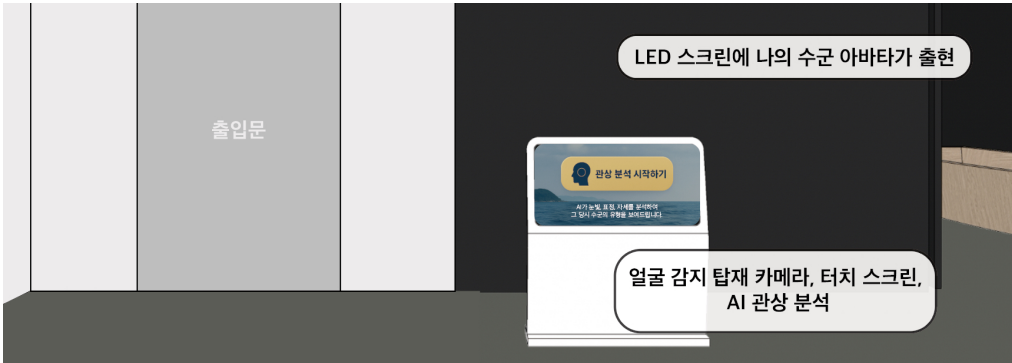


구분	내용
전시 스토리 및 전시 의도	이 전시는 이순신과 진린의 첫 대면, 연합결성, 2차 고금도 대첩의 격전을 몸과 손으로 직접 참여하며 경험할 수 있습니다. 이 콘텐츠의 핵심 메시지는 2차 고금도 해전은 혼자가 아니라 함께해서 승리할 수 있다는 점을 몸으로 완성시키는 체험입니다. 특히 연합, 신뢰, 결단의 순간은 이순신과 진린이 처음 만난 그 순간과 신뢰를 쌓는 그 과정을 의미하기도 합니다.
세부 연출 방법	SCENE 1. 「1598년 7월 17일, 고금도」 잔잔한 바다, 안개 속에서 명나라 함대 등장 → 고금도 통제영 전경 + 연회 준비 장면 → 나레이션 “이날은 조선과 명이 처음으로 바다에서 마주한 날이었다.” SCENE 2. 「첫 대면」 이순신과 진린이 서로를 향해 걸어오는 연출 → 두 장군의 시선이 마주치는 순간, 360도 화면에 파도 문양이 서서히 하나로 합쳐짐 → 연회 시작 직전, 분위기는 평온 SCENE 3. 「첩보」 갑작스러운 전령의 등장 → 북소리 ‘둔—’ → 수군들이 배치로 이동, 잠복 SCENE 4. 「수군들이여 힘을 모아주게」 ★핵심 인터랙션★ 이순신 음성 (실제 기록 기반 재구성) “지금 이 바다는 우리 모두의 것이다. 수군들이여, 힘을 모아주게.” → 판옥선 내부 터치 스크린에 물결·빛의 에너지 비등장 → 안내음성 “두 손을 배 위에 올려 힘을 모아주십시오.” → 관람객 수·손의 개수·접촉 시간에 따라 에너지가 점점 차오름 → 에너지 도달 시 대포 장전 소리와 북·나각 동시 울림, 화면 전환과 전투 돌입 SCENE 5. 「2차 고금도 대첩」 동이 트는 새벽, 왜군 함대 돌입 → 360도 화면 전체를 활용한 전투 연출 화살 비처럼 쏟아짐 → 적선 불타는 장면이 관람객 좌우·후면까지 확장되며 냄새효과 SCENE 6. 「전과와 연합의 완성」 불타는 적선 물 위에 떠오르는 숫자 연출로 2차 고금도 해전이 대첩인 이유를 연출 ex. “적선 50여 척 격파”, “왜군 100여 명 배임” → 전투가 끝난 바다 조선 수군과 명 수군의 함대가 나란히 고금도 바다를 바라봄
연출매체	360도 몰입형 대형 스크린, 판옥선 난간/노 젓는 위치에 손 감지 인터랙티브 터치 스크린, 바닥 프로젝션 맵핑, 판옥선 모양 좌석, 음향, 연기, 폭약 냄새 등 특수효과
구현 예시 이미지	

ZONE4 내가 조선과 명의 수군이라면

4-1. AI로 알아보는 조·명연합수군
관상체험



구분	내용
전시 스토리 및 전시 의도	수군은 사실 기피하는 병종이었습니다. 하지만 조선을 지키겠다는 마음으로 바다에서 함께 살아간 우리와 같은 평범한 백성이었다는 메시지를 주는 전시입니다. AI 기술을 활용해 현재 모습의 관람객들이 “내가 조선 시대에 태어났다면 조선 수군이었을까? 명나라 수군이었을까?”를 체험하며 조선 수군 또는 명나라 수군의 보직과 역할을 추천받고 과거와 현재를 잇는 공감을 이끌어내는 체험입니다.
세부 연출 방법	 STEP1. 얼굴 감지기능 탑재 카메라로 관람객의 얼굴을 촬영. 관람객의 얼굴을 분석하여 AI로 관상을 본다. 예시) 얼굴분석 - 턱 : 두껍고 단단한 형태 관상학적 해석 - 턱이 단단하면 체력, 근지구력이 좋음 역할추천 - 거친 파도에서 하루종일 노를 짓는 노꾼의 지구력  STEP2. 조선or명나라 수군의 보직(노꾼, 화포수, 신호 깃발 수 등) 역할을 추천. 우열 판단 X 적재적소 배치 논리로 해석  STEP3. 결과와 함께 내 모습을 닮은 가상의 수군 캐릭터를 생성하고, 수군이 사용했던 복장, 무기, 장식 등으로 커스텀 진행  STEP4. 완성된 캐릭터 QR을 핸드폰으로 스캔하면 내 수군 캐릭터를 지속적으로 육성할 수 있는 게임으로 연결되어 소장할 수 있음
연출매체	얼굴 감지 탑재 카메라, 터치 스크린, AI 관상 분석, LED 스크린, 모바일 연동
구현 예시 이미지	

ZONE5 조선과 명, 함께 바다를 바라보다

5-1. 이순신과 진린, 재기를 위한 논의



구분	내용
전시 스토리 및 전시 의도	2차 고금도 대첩으로 신뢰관계를 형성한 이순신과 진린은 고금도에서 같은 바다를 바라보며 앞으로 있을 전투에 대비해 함께 논의를 했습니다. 이러한 역사적 순간을 AR(증강현실) 기술로 재현하여 관람객이 조명연합수군의 일원이 되어 함께 작전을 논의하는 장면을 촬영할 수 있는 포토존을 구성했습니다.
세부 연출 방법	STEP1. 왼쪽 이순신(조선 수군), 오른쪽 진린 장군(중국 수군) 사이 가운데 관람객이 '조명연합 수군' 중 한 명이 되는 위치, 지휘관과 함께 전투를 준비하는 순간 STEP2. 개인 스마트폰으로 QR 스캔해 전용 AR 웹 실행하면 실물 포토존 위해 고금도 전경과 전술을 논의하는 테이블 배경이 펼쳐짐 STEP3. 바람소리, 깃발 펄럭임이 짧게 루프되며, 한국어와 중국어가 동시에 짧은 음성으로 연출되며 전술 논의 상황을 생생하게 펼침 STEP4. AR이 유지된 상태에서 사진/영상 촬영 진행
연출매체	이순신, 진린 패널, AR 기술 접목된 포토존
구현 예시 이미지	

ZONE6 재기의 마지막 순간들

6-1. 이순신의 마지막 순간



구분	내용
전시 스토리	고금도 해전 전승을 통해 크게 사기를 얻은 이순신과 진린, 조명연합수군들은 1598년 12월 마지막 전투인 노량해전에서 승리를 이끌고 7년 전쟁을 마무리했습니다. 이순신은 노량해전에서 전사한 후 완도 고금도 월송대에 임시 안치되었다가 충남 현충사로 이장되었으며, 진린 또한 이순신이 전사 소식을 듣고 후회와 죄책감에 대성통곡을 했다는 기록이 있습니다.
전시 의도	이순신의 마지막 순간들을 기억하고 교육할 수 있는 교육공간입니다. 한옥의 체험관과 어울리는 책상과 의자, 교육자료를 전시할 수 있는 선반, 대형 프로젝터를 배치해 교육 및 학습의 공간으로 활용합니다.
연출매체	LED 스크린, 선반, 책상 및 의자
구현 예시 이미지	

4-4. 킬러콘텐츠 요소

古今島

킬러콘텐츠 1) 이순신과 진린, 그리고 조명연합수군에 대한 주제

- 고금도가 삼도수군통제영의 역할을 하며 조명연합수군이 실질적으로 협력하고 공동 작전 계획을 세운 첫 출발점은 고금도였음
- 본 체험관에서는 이순신 개인의 영웅의 서사를 넘어 조선과 명나라 수군이 고금도에서 처음으로 연합함대를 구성한 역사적인 순간들을 **첨단매체 전시를 통해 경험할 수 있는 국내 유일의 콘텐츠임**
- 기존 이순신 체험관들과 주제가 겹치지 않으며, 한중 양국이 함께 바다를 지켜낸 역사를 중국인 관광객이 공감과 참여로 경험할 수 있도록 외교 우호형 체험전시관임

킬러콘텐츠 2) 2차 고금도 대첩 영상의 핵심 인터랙션

- 국내 이순신 관련 영상관은 단순 시각 관람 위주이지만, Zone 3의 2차 고금도 대첩 영상의 SCENE 4 「수군들이여 힘을 모아주게」라는 주제에서 **판옥선 내부 터치 스크린에 손을 올려 다음 단계를 진행할 수 있는 인터랙션형 스토리 진행은 완도에서만 볼 수 있는 킬러콘텐츠임**
- 이러한 인터랙션은 조명연합수군의 연합의 의미와 위대한 승리(노량해전)은 혼자가 아니라 함께 손을 모아서 성공했다라는 의미를 관람객의 몸으로 경험하고 기억할 수 있도록 구현한 체험임

킬러콘텐츠 3) 조명연합수군 AI 관상체험

- 관상이라는 주제는 한국, 중국 등 아시아 국가에서 사람의 역할, 관계를 이해해온 문학적 언어이기도 하면서 어린아이부터 어른까지 모두가 즐길 수 있는 콘텐츠임
- 수군 관상체험은 고금도에서 탄생한 조명연합수군의 ‘사람’에 초점을 맞춰 재해석한 콘텐츠로, **관람객을 역사 속 수군의 일원으로 직접 배치함으로써 완도에서만 가능한 몰입형 체험을 완성**
- 특히 단순히 전시관에서 체험만 하고 끝나는 것이 아니라, 모바일 웹 기반의 게임 콘텐츠와 연결해 **내 수군 캐릭터를 소장하여 육성시킬 수 있도록** 하는 신규 체험을 개발하여 타 시도 체험관과의 차별화를 가져옴

05

예산 및 운영관리 계획

5-1. 1차분 예산계획

5-2. 2차분 예산계획

5-3. 운영관리계획

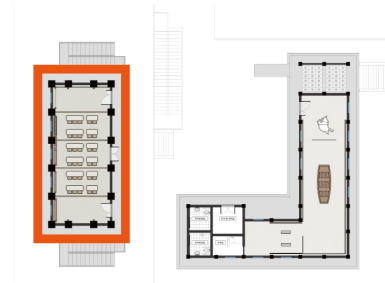


5-1. 1차분 예산 계획

1차분

체험교육관 94.5m² (Zone 6)

*아래 금액은 기초예가산출 금액으로 보다 정확하고 세부적인 내역은
실시설계를 통해 산출되어야 함



공명	재료비	노무비	경비	금액
가. 설치부분				
1 전시시설물	32,933,250	5,811,750	-	38,745,000
2 전시조명연출	4,547,340	25,768,260	-	30,315,600
3 전시영상장비(H/W)	101,320,000	17,880,000	-	119,200,000
소계	138,800,590	49,460,010	-	188,260,600
나. 제작부분				
1 전시설명패널	408,000	72,000	-	480,000
2 전시연출모형	71,192,000	17,348,000	-	88,540,000
소계	71,600,000	17,420,000	-	89,020,000
다. 제경비				
1 각종 보험료 및 경비 등	-	-	40,915,859	40,915,859
2 일반관리비 및 이윤	-	-	45,439,905	45,439,905
3 부가가치세	-	-	36,363,636	36,363,636
소계	-	-	122,719,400	122,719,400
합계	210,400,590	66,880,010	122,719,400	400,000,000

5-2. 2차분 예산 계획

2차분

전시 및 체험관 144.18m² (Zone 0~5)

*아래 금액은 기초예가산출 금액으로 보다 정확하고 세부적인 내역은
실시설계를 통해 산출되어야 함

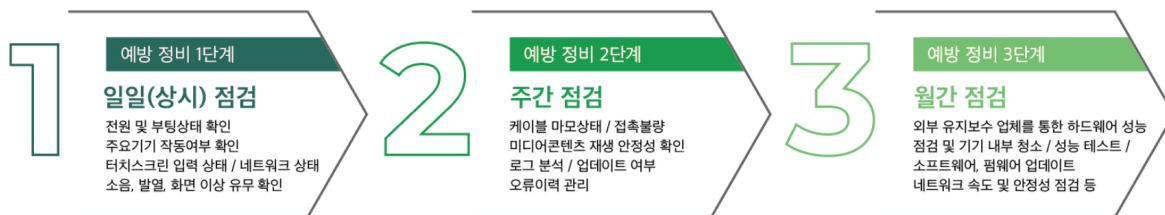


공명	재료비	노무비	경비	금액
가. 설치부분				
1 전시시설물	123,054,568	21,715,512	-	144,770,080
2 전시조명연출	3,511,989	19,901,271	-	23,413,260
3 전시영상장비(H/W)	225,068,100	39,717,900	-	264,786,000
소계	351,634,657	81,334,683	-	432,969,340
나. 제작부분				
1 전시설명패널	21,802,500	3,847,500	-	25,650,000
2 전시연출모형	59,797,500	14,122,500	-	73,920,000
3 전시영상콘텐츠(S/W)	152,864,000	26,976,000	-	179,840,000
소계	234,464,000	44,946,000	-	279,410,000
다. 설계부분				
1 기본 및 실시설계비	98,181,818	-	-	98,181,818
소계	98,181,818	-	-	98,181,818
라. 제경비				
1 각종 보험료 및 경비 등	-	-	84,507,222	65,943,962
2 일반관리비 및 이윤	-	-	104,931,621	104,931,621
3 부가가치세	-	-	100,000,000	100,000,000
소계	-	-	270,875,582	270,875,582
합계	684,280,475	126,280,683	270,875,582	1,100,000,000

5-3. 운영관리계획

5-3-1. 체험관 운영관리 계획

- 고금도해전전승수군체험관은 인터랙티브 터치 스크린, 음향, 빔프로젝터 등 첨단매체가 핵심자산이므로 체험 중단을 최소화하기 위해 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크 등을 개별관리 하지 않고 통합관리시스템을 중심으로 일원화된 점검 및 장애 대응 체계를 구축
- 체험관의 안정적인 운영을 위해 일일, 주간, 월간 단위 예방 정비(PM, Preventive Maintenance)중심의 유지보수 구조를 구축하여 사고 및 중단을 최소화함



- 예방 정비 1단계 : 일일(상시)점검**
 - 전원 및 부팅상태 확인 / 주요기기 작동여부 확인 / 터치스크린 입력 상태 / 네트워크 상태 / 소음, 발열, 화면 이상 유무 확인
- 예방 정비 2단계 : 주간 점검**
 - 케이블 마모상태 / 접촉불량 / 미디어콘텐츠 재생 안정성 확인 / 로그 분석 / 업데이트 여부 / 오류이력 관리
- 예방 정비 3단계 : 월간 점검**
 - 외부 유지보수 업체를 통한 하드웨어 성능 점검 및 기기 내부 청소 / 성능 테스트 / 소프트웨어, 펌웨어 업데이트 / 네트워크 속도 및 안정성 점검 / 장비 수명 및 교체 계획 수립

- 특히 체험관 관리 인력이 탄력 근무로 운영하는 경우 장비 기본 조작에 대한 교육을 필수로 진행하고 안전 대응 매뉴얼을 상시 배치해놓고 숙지할 수 있도록함
- 운영 인력 자체 점검 + 전문 외주 업체와 연간 유지보수 계약 체결 형태로 협업 병행하여 장비 고장, 서버 및 시스템 장애에 대비하여 안정적으로 운영할 수 있도록 대비

5-3-2. 기존 이순신 유적지 연계 방안

- 신규 투자 방안을 최소화하고 인근 이순신기념관과 충무사와 연계하기 위해 타 지역에서 효과적으로 운영되고 있는 사례를 벤치마킹하여 관광객에게 보상의 경험을 부여할 수 있는 완도만의 차별화된 이순신과 수군 체험 특화 프로그램이 운영되어야함
- 특히 전문해설사가 상주하지 않는 체험관 특성상 관광객이 스스로 공부하고 해석할수 있는 구조를 설계해야하는데, 보상을 부여하고 특색 있는 체험을 하는 경험은 해설사가 없어도 동선, 목표, 미션이 자율적으로 작동되고 보이지 않는 진행자의 역할을 할 수 있음
- 이순신과 고금도해전 관련 프로그램을 새롭게 개발한 후 완도문화관광(<https://www.wando.go.kr/tour/index.cs>), 한국관광공사의 대한민국 구석구석(<https://korean.visitkorea.or.kr/main/main.do>) 등 관광 관련 유관기관 웹사이트에 등록해 적극적인 홍보 추진⁷⁾

7) 현재 한국관광공사 웹사이트에 완도의 여행코스 소개되는 항목은 장보고, 고산 윤선도, 청산도만 있음

특화 프로그램 #1

재기의 바다, 이순신의 목소리로 걷다

구분	내용
프로그램명	재기의 바다, 이순신의 목소리로 걷다
프로그램 소개	본 프로그램은 이순신이 고금도를 선택한 지리적 환경과 역사적 맥락을 ASMR과 오감을 적극적으로 활용하는 방식의 몰입형 사운드 워킹 투어 프로그램으로 치유 + 감각 + 역사공부를 함께할 수 있는 완도만의 특색 프로그램
운영장비	소형 ASMR 오디오 장치, 이어폰
핵심 콘텐츠	1. 이순신이 직접 안내하는 투어 - 이순신 1인칭 나레이션으로 진행 2. 관람객의 적극적인 ASMR 참여 방식 - 특정지점에 도달하면 나레이션이 멈추며 고금도 자연환경에 직접 마이크를 가져다대며 바람, 파도, 나무 등 고금도의 소리를 스스로 채집 3. 고금도의 지리적 환경과 역사적 맥락을 감각을 통해 학습 - 이순신이 고금도를 선택했던 이유를 이순신의 감각으로 재해석하며 투어하는 차별화 콘텐츠
운영장소	이순신기념관 → 총무사 → 고금도해전전승수군체험관 → 이순신기념관(반납)
운영대상	성인 관광객, 가족 단위 방문객, 청소년 및 학생
소요시간	60~80분
결과물	내가 직접 채집한 고금도의 소리
운영에서 이미지	 

특화 프로그램 #2

도전 ! 완도의 조선 수군으로 살아남기

구분	내용
프로그램명	완도 고금도 조선 수군이 될 수 있도록 재기의 증표를 획득하자!
프로그램 소개	단순히 역사 인물을 교육하는 것이 아니라, 내가 직접 조선의 수군이 되기 위해 수군 견습생이 되어 이순신이 선택했던 순간을 따라가며 스스로 판단하여 미션을 풀고, 고금도의 특색있는 굿즈(재기의 증표 뱃지)를 지속적으로 모아 진정한 조선 수군으로 거듭날 수 있는 참여형 프로그램
운영장비	수군 여정 미션 책자, 필기구 (이순신 관련 유적지에 미션책자를 세부적으로 구분하여 제작)
핵심 콘텐츠	1. 미션 책자 기반의 셀프 가이드 방식 - 전문 해설사 없이 참여할 수 있도록 미션 책자를 풀어보며 스스로 이동하고 관찰해 각자의 속도로 관광을 할 수 있어 상시 운영이 가능하고 전문 해설사 인건비 無 2. 단순 역사 지식 습득이 아닌 사고의 과정을 교육 - 이순신 관련 유적지에 방문하여 단순 관람이 아닌 관찰→경험→판단→기록(미션수행)으로 구성해 정답을 요구하는 것보다 사고의 과정을 교육할 수 있어 학교 체험학습과 연계할 수 있음 3. 완도 이순신 유적지를 연계하고 재방문을 유도 - 완도에 있는 이순신 관련 유적지 자체가 콘텐츠가 되고, 각 유적지마다 뱃지 디자인을 다르게 제작하여 완도에 여러번 방문하도록 유도할 수 있음(난이도 단계별 확장 가능) 4. 완도에서만 얻을 수 있는 특색있는 기념품 획득 - 국내에서는 뱃지 형태의 이순신관련 굿즈가 없어 완도만의 특색있는 관광자원이 될 수 있음
운영장소	완도군내 이순신 관련 유적지 일체 - 관련 유적지 정보는 기념관에 방문해야만 알 수 있음 (이순신기념관, 충무사, 고금도해전전승수군체험관, 어란정, 해남도 등)

구분	내용
운영대상	굿즈에 관심있는 성인 관광객, 가족 단위 방문객, 청소년 및 학생
소요시간	관람객 자유
결과물	재기의 증표 뱃지 고난 속에서도 신뢰를 회복하고, 군과 백성이 힘을 모았던 과정의 상징물. 증표뱃지를 전부 모으면 진정한 완도의 조선수군이 됐다는 의미에서 완도군내에서 소비가능한 완도사랑상품권 5만원권 증정
운영에서 이미지	미션책자  JUNIOR RANGER PARK EXPLORER Ready, Set, Go! 뱃지 디자인  

참고문헌

- 제장명, 『정유재란 시기 해전과 조선수군 운용』 (부산대 박사학위논문, 2014)
 제장명, 『정유재란 시기 조선 수군의 재건활동과 고하도』 (도서문화, 2018)
 허남린 외, 『처음 읽는 정유재란 1597』 (민속원, 2019)
 김용철, 『기념공간의 형성과 변화에 관한 연구 : 완도 고금도를 중심으로』 (전남대 석사학위논문, 2019)
 박주미, 『임진왜란 시기 조선수군 사례를 통한해군병력 충원방안 고찰』 (해군1함대사령부 공보정훈실, 2022)
 정진술 외, 『신정역주 이충무공전서(李忠武公全書)』 (태학사, 2023)