

충무공 해상대전 e-sports대회를 접목한 성웅 이순신 축제의 성공 사례

A Successful Case of the 'Great Admiral Yisunsin Festival' that Integrates
'Chungmugong e-sports Competition'

이정준
승실대학교 미디어학부

Jung-Jun Lee(inhajoy@empal.com)

요약

지방자치단체의 경영개념이 도입되면서 지역경제 활성화와 도시마케팅수단으로서의 지역 문화축제의 개최는 이제 각 지역마다 필수적인 수단이 되었다. 각 지자체마다 각 지역의 특성을 살린 차별화된 축제의 기획으로 단기간 최대의 효과를 얻으려고 노력하고 있다. 하지만, 많은 축제들이 비슷한 프로그램 기획으로 차이점을 보이지 않고 특성화를 피하지 못하고 있다.

아산시에서는 매년 4월 이순신 장군의 탄생일을 시작으로 '성웅 이순신 축제'를 개최하고 있다. 다른 축제와 차별화를 피하고 다양한 계층을 유입하기 위해 아산시는 호서대학교 게임공학과와 '충무공 해상대전' 온라인 게임을 만들어 이를 소재로 e-sports대회를 개최하였다. 그 결과 기존 축제와 e-sports대회의 결합이란 새로운 시도는 평가와 함께 축제의 소외계층이었던 청소년들을 대거 축제 안으로 끌어들이 수 있었으며 축제의 다양성과 흥행에 이바지 할 수 있었다.

■ 중심어 : | 축제 | 게임 | 문화콘텐츠 | e-sports |

Abstract

A local festival is to be an essential element for the revival of regional economy and marketing since the management concept have introduced in the local government. Each local government is trying to achieve a maximum of efficiency at short period of time. But, most festival are each similar and common.

In Asancity, it was holding the 'Great Admiral Yisunsin Festival' every year in April. It has grown into a representative historical figure festival nationally, but can't get over the limitation of historical figure festival.

For differentiation from other festivals, The Asancity developed a online game in collaboration with hoseo university game engineering. The e-sports competition with this game was held, as a result, Many youths whose are a neglected class of people on the festival came in the festival and this e-sports competition has become benchmark for many local governments.

■ keyword : | Festival | Game | Contents | e-sports |

I. 서론

광역단체를 포함한 거의 대부분의 지방자치단체들은 해마다 그 지역의 특징을 살린 축제를 개최하고 있다. 축제를 통해 지역을 수많은 언론에 노출시켜 지역마케팅 수단으로 삼고 있으며 지역 경제 활성화를 위하여의 부인들을 대거 지역으로 유입하기 위해 노력하고 있다.

지역축제는 지역의 건전성을 유지하고 역동성을 부여함으로써 다양한 분야에서 지역발전에 기여하는 중요한 행사이다. 또한 인간의 다양해져가는 문화적 욕구를 충족시킬 수 있는 속성으로 인해 체험의 장소로서 제공되고 있으며 이를 통해 지역축제에 의한 지역민의 삶의 질 향상과 지역사회의 경제 활성화, 지역문화를 풍요롭게 하는 특색을 엿볼 수 있다.

아산시에서는 해마다 이순신 장군의 탄신일인 4월 28일을 기점으로 하여 '성웅 이순신 축제'를 개최하고 있다. 국내 대표적인 인물축제로서 자리 잡았지만 모든 지역 축제의 고민거리인 젊은 층의 참여나 타지역 사람의 대거 참여에 대한 문제를 안고 있다.

이 문제를 해결하기 위해 아산시에서는 축제와 게임 콘텐츠와의 결합으로 이순신이란 인물을 활용한 '충무공 해상대전'이란 온라인 게임을 개발하고 이 게임을 테마로 하여 '충무공 해상대전 e-sports대회'를 개최하였다. 그 결과 색다른 시도로 축제의 차별화에 성공했다는 평가와 함께 전국대회 개최를 통한 보다 많은 계층과 지역에서 참여할 수 있는 행사로서 발돋움 하였다는 평가를 받았다.

II. 문화콘텐츠로서의 온라인 게임 개발

1. 국내 온라인 게임의 현황

온라인 게임은 기존의 패키지형 게임과 다른 특징을 가지고 있다. 먼저 기존의 다른 게임방식과 비교하여 볼 때 가장 차별화되는 것은 인간 대 인간의 방식이라는 것이다. 기존의 게임들은 '인간 대 컴퓨터의 대결'이라고 할 수 있는 방식이었다. 이러한 방식은 컴퓨터 개발 초기에는 혼자서도 게임을 즐길 수 있다는 장점과

인간과 비슷한 패턴의 반응을 흉내 낼 수 있는 컴퓨터의 발달과 함께 많은 사랑을 받아왔다.

전 세계적으로는 블리자드사의 '스타크래프트'의 성공으로 온라인 게임시장은 폭발적인 성장을 거두고 있다. 온라인 게임은 사용자로 하여금 끊임없는 호기심과 성취감을 유발시키는 가상의 오락 문화 공간을 제공하기 때문에 강한 오락성과 대중성을 지니고 있다. 특히, 온라인 게임 산업은 만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디자인 등 주변 산업과 연관성이 깊어 시너지 효과에 기반한 새로운 부가가치 창출이 언제든지 가능한 멀티형 산업이다.

국내 온라인 게임 산업은 뛰어난 인적 자원을 바탕으로 꾸준히 성장하고 있으며 글로벌 시장에서도 수출이 빠르게 증가하고 있다. 온라인 게임 시장규모는 계속해서 성장하여, 국내의 경우 2000년 이후에는 매년 20% 이상의 성장률을 보이고 있으며 시장규모는 3조 9천억을 넘어서고 있다.



그림 1. 국내 온라인 게임 시장규모 및 성장률 추이

2. 지역축제와 문화콘텐츠

각기 다양한 소재와 테마로 이루어지는 넘쳐나는 지역축제들의 한결 같은 고민은 어떻게 하면 다른 축제와 차별화 시켜서 성공시킬 수 있는가이다. 각각의 축제의 소재를 부각시킬 수 있는 프로그램을 많은 예산을 들여서 개발하고 있지만 아직도 많은 축제가 천편인륜적인 축제라는 비난을 받고 있는 게 현실이다.

지역의 문화콘텐츠를 개발하고 이를 축제에 접목시키는 방법은 기존 축제의 프로그램에 다양성을 시도할 수 있는 좋은 방법이라고 할 수 있다. 캐릭터 개발과 만

화, 출판, 애니메이션, 영상 등을 이용하여 다양한 스토리텔링을 접목시켜 지역축제의 정체성 확립 및 브랜드화를 위한 시도가 여기저기에서 이루어지고 있다. 또한 급변하는 IT기술의 발달과 새로운 뉴미디어 매체의 등장은 이런 첨단문화콘텐츠 개발의 범위를 더욱 넓히고 있다.

III. 충무공 해상대전 온라인 게임의 개발

1. 개발 배경

충남 아산에서는 이순신 장군의 충무정신을 되새겨 애국애족의 정신을 고취시키고 지방 문화 활성화와 계승을 위해 '성웅 이순신 축제'를 개최하고 있다. 매년 이순신 장군의 탄신일인 4월 28일을 전후하여 3~4일간 진행되며 다례행사와 서막식, 무과시험재연, 저잣거리 조성 등 다양한 행사로 개최되고 있다. 우리나라 대표인물인 이순신 장군을 테마로 한 만큼 이순신 장군을 주제로 한 많은 프로그램들이 기획되고 있다.

아산시에서는 그동안 축제의 소외계층이었던 청소년층의 유입과 전국의 많은 관광객들을 끌어들이기 위해서 e-sports대회를 기획하게 되었다. e-sports대회를 개최하기 위해서 기존 많은 매니아 층을 형성하고 있는 시중에 시판중인 온라인 게임을 도입하기 보다는 '이순신 장군'을 소재로 한 새로운 게임을 개발하게 되었다. 호서대학교 게임공학과와 함께 '충무공 해상대전'이라는 타이틀로 역사와 교육, 홍보 개념이 가미된 새로운 개념의 온라인 게임을 개발하였다. 이는 지방자치단체 개발의 최초의 온라인 게임으로 관학연이 함께하는 새로운 개발모형을 제시하기도 했다. 지방자치단체와 학교, 기업이 함께 참여하여 많은 예산이 투입되어야 하는 온라인 게임을 3자의 인한 적은 비용으로 개발할 수 있게 되었다.

새로운 게임을 개발하여 현장 참여 형식의 e-sports 대회를 개최함으로써 충무공 축제의 기존 행사와 온라인 대회의 조화로운 결합(Digi-festival)를 시도하였다. 또한 충청소년층뿐 아니라 가족단위, 유아, 노인 등 3대(代)가 모두 함께 할 수 있는 각종 게임을 개발, 전시하

여 축제의 다양성을 추구하였다.

2. 충무공 해상대전 개발

충무공 해상대전은 역사에 대한 교육을 목적으로 하여 당시의 해전 지형, 조선과 일본의 함선, 건물들을 모델링하였으며 학익진 등 전술에 대한 고증자료를 토대로 제작한 게임으로서 함선을 이용하여 적진을 함락시키는 전략 전술 시뮬레이션 형식의 게임이다. 본 게임은 PC기반의 Windows OS 운영체제를 사용하였으며 멀티 플레이를 위한 네트워크 환경이 구비되어야 한다.

게임을 통해 학생들에게는 역사에 대한 공부를 할 수 있으며 대학생, 성인들에게는 일상생활 속에서 잊고 있던 역사의 한 갈래를 되새기며 전략을 짜면서 게임을 즐길 수 있다. 게임내의 플레이는 조선군과 일본군으로 분류되어 있고 조선군은 일본군의 침입을 막고 퇴각하는 왜군을 전멸시켜 조선을 지키는 것을 목표로 하고 있고 일본군은 조선을 침입하고 반격하는 조선군을 섬멸하는 것을 목표로 하고 있다.

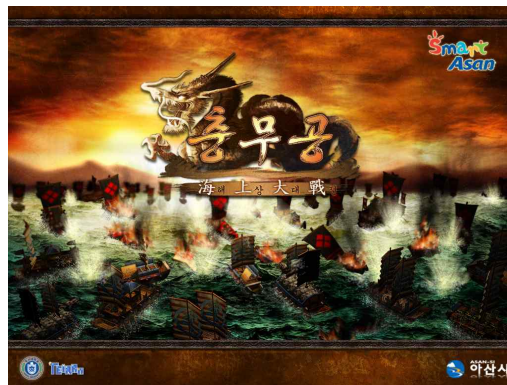


그림 2. 충무공 해상대전 메인 화면

게임을 시작하면 로비에서 나라를 선택할 수 있고 2인 이상이 게임 로비에 존재하였을 경우에는 멀티 플레이가 되고 혼자서 게임을 시작하면 컴퓨터와 인공지능 플레이가 가능하게 된다.

게임 그래픽의 가장 중요한 요소라고 할 수 있는 유닛은 조선은 조운선, 완도선, 방패선, 거북선, 판문선으로 구성하였으며 일본진영은 고바야부네, 니부네, 펜자

이센, 세키부네, 아다케부네로 구성하였다.

표 1. 조선배의 종류와 특징

| 선명 | 종류 | 특징 | 캐릭터 |
|-----|-----|---|---|
| 조운선 | 중거리 | 삼남지방(충청, 전라, 경상)의 세곡(稅穀)을 서울까지 운반할 때 사용하던 선박. |  |
| 완도선 | 근거리 | 1984년 전라남도 완도 부근에서 발굴되어 완도선이라 칭함. 우리나라에서 발굴된 가장 오래된 배. |  |
| 방패선 | 중거리 | 난간에 방패를 세운 배. 전투함인 동시에 적을 탐색하는 전투 정찰의 임무를 겸함. |  |
| 거북선 | 원거리 | 윗면을 덮고 송곳으로 꽃아 놓은 배. 적의 지휘선을 공격하고 적 함대의 전열을 흩뜨리는 기동돌격대. |  |
| 관문선 | 원거리 | 조선시대 수군의 주력함. 막강한 화력과 튼튼함, 기동성을 보유. |  |

표 2. 일본배의 종류와 특징

| 선명 | 종류 | 특징 | 캐릭터 |
|-------|-----|--|---|
| 고바야부네 | 중거리 | 관선 중 가장 작은 배. 정찰용이나 연락용으로 많이 사용. |  |
| 니부네 | 근거리 | 병사, 마뿔, 군량 등을 나르는 배. |  |
| 벤자이센 | 중거리 | 18세기 이후 일본 전역에 보급된 일본의 대표적인 연안 상선. |  |
| 세키부네 | 원거리 | 수군함대에서 보좌를하며 쾌속성을 이용하여 순양함의 역할을 하는 존재. |  |
| 아다케부네 | 원거리 | 수군의 주력 함대. 공격/방어력, 항행 성능에서 탁월한 기량을 발휘. |  |

또한 본 게임의 가장 큰 특징으로 지역의 특산물과 관광명소를 아이템으로 사용하여 각각 함선의 체력회복에 쓰이는 자원과 플레이에 쓰일 자원으로 삼고 있다. 이를 통하여 자연스럽게 게임을 통하여 지역을 홍보 할 수 있다.

표 3. 아이템으로 활용된 관광지와 특산물 내용

| 종류 | 내용 | 이미지 | 기능 |
|-----|--------|--|---|
| 관광지 | 아산온천 |  | 함선 체력 회복 효과. 맵상에서 특정 확률로 온천을 생성 시켜 함선들의 체력을 회복 시킬 수 있는 효과를 줌으로써 온천의 효능을 강조 홍보 |
| | 온양온천 |  | |
| 특산물 | 아산 맑은쌀 |  | 플레이에 쓰일 자원. 게임 내에서 플레이에 사용될 자원으로 지속적인 획득을 통해 건물 건설 및 유닛 생산의 필수가 됨 |
| | 탕점포도 |  | |

게임의 맨 상단에는 아산시 포털 홈페이지와 연동되는 실시간 기사를 보여주는 뉴스티커(news ticker)를 삽입하여 지역의 최신뉴스와 공지사항 등을 실시간으로 노출시킴으로서 다양한 홍보 콘텐츠를 제공하게 하였다.



그림 3. 뉴스티커 이미지

또한, 게임의 또 다른 목적중의 하나인 역사적인 학습효과를 사용자에게 제공하기 위해 게임 상단 메뉴에 '역사사전'이라는 메뉴를 추가하여 해전, 무기, 전술등 이순신장군에 대한 내용을 선택하여 볼 수 있게 하였다.

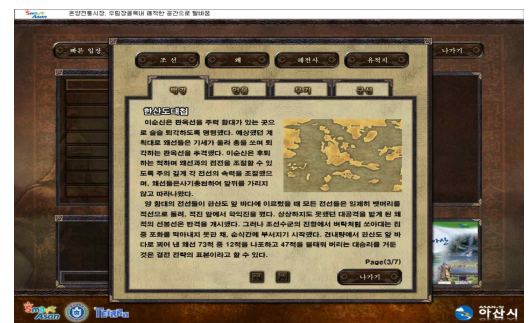


그림 4. 역사 사전 화면

IV. 충무공 해상대전 e-sports대회의 개최

치 증가

1. 대회의 목적

흔히 지역축제는 그 지역의 특산물을 이용하거나 특정 관광지등을 주제로 펼쳐지고 있다. ‘이순신’같은 불세출의 영웅을 주제로 한 인물축제는 국내에는 그리 많이 존재하고 있지는 않다.

지역축제의 가장 큰 목적이라고 하면 해당 지역 주민들 참여는 기본이고 타 지역 사람들의 대거 유입으로 지역경제 활성화와 지자체의 언론 홍보효과라고 할 수 있다. 기존 지역축제는 지역색이 드러난 전통문화축제가 대부분이다. 대부분의 축제가 외부인들을 끌어오는데 혈안이 되어 있지만 성공사례는 그리 많이 없다. 특히 축제의 소외계층이나 다름없는 청소년층의 참여는 극히 드물다.

아산 이순신 축제는 축제의 주제인 ‘이순신’장군을 테마로 한 해상전을 배경으로 하여 3D전략 시뮬레이션 온라인 게임인 ‘충무공 해상대전’을 개발하여 e-sports 대회를 기획하게 되었다. 게임에 관심이 많은 청소년층과 전국적으로 분포되어 있는 게임 매니아층의 대거 유입을 위해서 기획하였으며 가족들이 함께 참여 할 수 있는 공간의 장으로도 기획하게 되었다.

‘충무공 해상대전 e-sports대회’의 4가지 기획목적은 다양화(Diversity), 홍보(PR), 소비 시장 확대(Market), 활기(Vitality)로 두었다.

1) Diversity : 다양화

- 기존 가족단위 위주의 축제 참여 유저계층에서 게임대회를 통해 문화소비계층인 10~20대 유저의 방문유도
- 타 지역의 게임유저 및 외국인 참여를 통한 유저 다양화

2) Market : 소비시장

- 문화소비 주요계층의 축제유입을 통한 지역 소비 시장 활성화 기대
- 지역문화에 대한 관심증가로 지역특산물의 상품가

3) PR:홍보

- 게임대회의 참가자들은 축제에 대한 충성도가 높기 때문에 유저의 블로그나 개인홈페이지 등 다양한 온라인 매체를 통한 축제 홍보 효과 기대

4) Vitality : 생명력, 활기

- 축제의 활기는 지역문화의 생명력, 지속적인 관/학/연 콘텐츠 개발을 통해 미래지향적 참여형 문화축제로 발전

총 4일 동안 펼쳐진 대회는 초등부대회와 그 외 대회(중고등, 일반)로 나누었다. 4일 동안 일일대회를 거쳐 두 명의 본선 진출자를 선발하여 마지막 날 8강 토너먼트 형식으로 대회를 진행하였다. 이는 매일매일 축제를 찾아오는 관광객에게 대회를 참여를 유도하고 위협적이고 모든 경기를 전문 해설자의 진행으로 하여 관람객들에게도 색다른 즐거움을 주었다.

‘충무공 해상대회 e-sports대회’는 기존 상용화되어 시중에 유통되고 있는 게임을 소재로 하지 않고 축제의 주제에 부합하고 지역의 특징을 최대한 반영하여 개발한 맞춤형 온라인 게임을 소재로 함으로서 참가자들에게 새로운 게임에 대한 호기심을 불러일으킬 수 있었다.



그림 5. 충무공 해상대전 e-sports대회 모습

또한 국내 유명 프로게이머단의 프로선수들을 초청하여 이들의 주 종목의 게임 시범 대회 등을 개최하여

대내외적인 홍보와 관심을 유도하였다.



그림 6. 프로게이머 초청 경기 모습

충무공 해상대전 e-sports대회는 온라인 게임에 대한 대회이기 때문에 온라인 게임에 익숙하지 않은 계층에게는 조금 낯선 행사가 될 수 있다. 모든 계층이 행사에 참여하게 하기 위해서 그들이 관람에 그치는 것이 아니라 대회의 목적에 부합한 다른 프로그램을 병행하여 추진함으로써 함께 참여할 수 있는 장을 마련하였다. 온라인 게임이 조금 어려울 수도 있는 참가자들에게 지역의 관광지와 이순신에 대한 각종 플래시 게임을 개발하여 체험하게 하였고 보드게임, 다트게임등도 병행하여 온라인 게임과 오프라인 게임을 함께 진행하였다.

1) 플래시 게임

- 관광 틀린 그림 찾기

지역의 관광지를 게임의 소재로 삼아서 그림을 비교하여 틀린 곳을 찾는 게임으로 세대와 관련 없이 온 가족이 즐길 수 있는 게임이며 가볍게 게임을 즐기며 관광지를 홍보할 수 있는 게임

- 이순신 슈팅게임

이순신의 4대 해전(사천해전, 한산해전, 명량해전, 노량해전)을 소개하고 각각을 선택하여 거북선으로 레이싱게임을 한 후에 간단한 슈팅게임을 하는 형식으로 게임을 하면서 해전에 대한 정보를 얻을 수 있으며 특히 아이들에게 큰 인기가 있는 게임



그림 7. 관광지를 활용한 틀린그림찾기



그림 8. 이순신 슈팅게임 화면

- 이순신 따라잡기 모션게임

웹캠과 센서를 이용하여 사용자의 화면이 화면에 투영되고 손과 발로 적군을 무찌르는 기능성 게임



그림 9. 이순신 모션게임

2) 보드게임 및 기타 이벤트 행사

남녀노소 누구나 게임을 즐기며 가족들과 함께 이벤트 경기를 함으로써 단순한 해상대전 e-sports대회가

아니라 관람도 하고 누구나 쉽고 즐겁게 축제를 즐길 수 있도록 기획함으로써 더불어 e-sports대회에 대한 관심을 유발하고 대회장에 많은 관광객이 출입하도록 유도하였다.



그림 10. 보드게임 및 이벤트 행사 화면

충무공 해상대전 e-sports대회는 대회와 함께 게임을 이용한 여러 참여형 행사를 기획함으로써 다양한 계층이 즐길 수 있는 축제의 차별화된 프로그램으로 자리 잡았으며 전체적인 축제의 흥행에도 큰 이바지를 거두었다.

대회의 평가를 다음과 같이 내릴 수가 있다.

- 오프라인 체험과 디지털체험의 조화로 새로운 축제문화의 성공사례 구축
- 1회 게임대회지만 총 방문객이 약 7만명에 달할 정도로 전국 각지의 게이머들이 참가한 대회
- 다양한 세대가 즐길 수 있는 체험 콘텐츠 제공을 통한 성공적인 게임대회 운영
- 기존의 게임에 의존한 것이 아닌 지자체 자체 개발 게임을 활용한 국내 최초의 게임대회
- 게임을 통한 직·간접 홍보 효과
- 축제의 소외계층이었던 청소년들의 대거 축제 유입으로 e-sports대회장을 비롯한 다른 행사까지도 청소년들을 축제안으로 끌어올 수 있었음
- 여러 언론과 평가기관에서 전체 축제 프로그램 중 가장 성공적인 행사로 평가받고 있음
- 지방자치단체 주도의 관학연이 함께하는 새로운 개발모형을 제시

표 3. 축제 프로그램 만족도

| 순위 | 종류 | 만족도 | 참여인원 |
|----|--------------|------|-------|
| 1 | e-sports관 | 6.78 | 70000 |
| 2 | 인기가수공연 | 6.72 | 20000 |
| 3 | 전통줄타기 및 민속놀이 | 6.56 | 10000 |
| 4 | 뮤지컬, 연극 | 6.12 | 5000 |
| 5 | 수상멀티미디어쇼 | 5.94 | 5000 |
| 6 | 백의중군 걷기 | 5.93 | 4000 |
| 7 | 무과전시 | 5.66 | 4000 |
| 8 | 주제전시관 | 5.48 | 4000 |
| 9 | 강강술래 | 5.38 | 3000 |
| 10 | 이순신 상황극 | 5.1 | 2000 |

V. 결론

본 논문은 충무공 해상대전 e-sports대회를 통한 지역축제의 성공사례를 소개한 것이다.

아산시는 지역의 대표 인물인 이순신 장군을 소재로 3D전략 시뮬레이션 게임인 '충무공 해상대전'을 호서대학교 게임공학과와 함께 개발하였다. 그리고 지역의 첨단문화콘텐츠를 널리 알리고 축제 당일 전국의 청소년들의 참여를 위해 e-sports대회를 개최하였다. 다른 축제와 차별화된 프로그램의 부재로 다소 지루할 수 있는 지역 축제에 색다른 프로그램을 도입함으로써 그동안 축제의 소외계층이었던 청소년층과 전국의 많은 게이머들의 참여를 이끌 수 있었으며 축제의 전반적인 흥행에 있어서도 큰 역할을 하였다. 지역의 고유 콘텐츠를 활용해 온라인게임을 전국 최초로 개발하고 이를 주제로 e-sports대회를 성공적으로 치렀다는 점에서 차별화된 축제프로그램으로 많은 언론과 기관에서 우수 시책 평가를 받기도 하였다.

다양한 문화콘텐츠를 활용하고 이를 활용한 참여형 행사를 많이 기획한다면 지역 축제의 다양성과 차별화를 위한 많은 프로그램을 기획 할 수 있으며 또한 온라인 게임 같은 특정 계층을 겨냥한 첨단문화콘텐츠 행사는 본 논문의 사례처럼 많은 성공 가능성이 있다고 볼 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] 박진규, “지역문화와 축제”, 글누림, 2005.
- [2] 조택희, “지역축제 분석 방법론과 활성화 방안연구”, 한국외대 대학원 석사논문, 2007.
- [3] 강민석, 김경식, “충무공 해상대전 온라인 게임개발”, 2009.
- [4] 최경진, “2010 World Game Market Overview Seminar -국내 온라인 게임 시장 결산 및 전망”, 2010.
- [5] 아산성웅이순신축제 혁신방안연구, 2008.
- [6] 아산성웅이순신축제 평가보고서, 2009.
- [7] 2010 한국게임백서, 한국콘텐츠진흥원, 2010.
- [8] <http://game.asan.go.kr>
- [9] <http://festival.e-sunsin.com>

저 자 소 개

이 정 준(Jung-Jun Lee)

정회원



- 1999년 : 인하대학교 전자공학과 (학사)
- 2001년 : 인하대학교 대학원 멀티미디어공학과(석사)
- 2009년 : 숭실대학교 미디어학과 수료(박사)

<관심분야> : 멀티미디어콘텐츠, U-City, 방송솔루션, 온라인 게임, 축제, 지능형로봇, 보드게임