

1. 공모전 설명

지역특화스토리육성지원 스토리공모전

감치는 경기도 이야기를 찾습니다

☆ 감치다: 잊혀지지 않고 늘 마음에 감칠다는 뜻의 순 우리말



공모주제
경기의 문화원형 또는 일상소재 중 택 1

응모자격
스토리 창작자 누구나

접수방법
경기 콘텐츠코리아 랩 홈페이지
(gconlab.or.kr)

접수시간
2020. 10. 5. ~ 10.14. 18:00
(이후 제출 분 접수 불가)

시상개요
총 상금 2,900만원
경기콘텐츠진흥원장상

구분	선정인원	상금
최우수상	1명	1,000만원
우수상	2명	각 500만원
장려상	3명	각 300만원

문의사항
story2020@gcon.or.kr
031-776-4614



한국콘텐츠진흥원 **새로운 경기** **콘텐츠 육성** **gcon** **경기콘텐츠진흥원**

〈경기도 스토리 공모전〉

- 공모내용: 경기도 만의 이야기를 활용한 다양한 스토리 IP 콘텐츠 기획
- 모집분야 : 스토리IP로 활용할 수 있는 단계의 트리트먼트
(작품개요 1매, 줄거리 3매, 등장인물 소개 1매, 스토리 본문(트리트먼트) 30매 내외)
- 공모기간: 2020. 10. 5. (월) ~ 10. 14. (수) 18:00
- 공모전 홈페이지: https://gconlab.or.kr/gcon/contents/gcon_register01.do?
(경기 콘텐츠 랩 코리아)

2. 기획의도

지금 살고 있고 학교가 위치한 경기도의 이야기를 다룬다는 것에 주목을 했다. 경기도 광주 장지동과 태전동을 지나며 지역의 이야기를 소개하는 안내표지나 비석을 심심치 않게 보았는데 방치되는 것이 기억났다. 경기도 광주에서도 성남지역과 맞닿은 지역은 지속적인 투자와 관심으로 새로운 주거단지가 생겨나고 젊은 부부들이 유입되어 아이들이 자라나는 새로운 공간으로 바뀌고 있다. 광주에 다양한 이야기가 있다는 것을 아이들이 흥미를 가지고 이 지역을 사랑하는 마음을 가졌으면 좋겠다는 바람으로 잊힌 이야기를 발굴하고자 했다.

곤지암은 광주의 잊힌 지역 중에서도 특징적인 지명을 가진 곳으로 인지도는 높으나 곤지암의 유래나 이곳에 얽힌 설화에 대한 인지도는 부족하다고 느꼈다. 대중미디어에서 다루지는 곤지암은 2010년대 중반까지 정신병원과 관련이 있었고, 이것을 소재로 한 영화 〈곤지암〉이 개봉하기도 했다. 곤지암은 조선 선조 시대 북방에서 일어난 니탕개의 난을 성공적으로 토벌하고 뛰어난 군사적 능력을 통해 백전용장이라 불렸던 신립 장군과 깊게 연관된 곳이다. 신립 장군의 묘가 이곳과 멀리 떨어지지 않은 곳에 위치하고 최근에는 경강선이 생기고 곤지암역을 통해 접근성 또한 좋아졌으나 정작 문화유산으로 활용될만한 곤지암이 주택지에 둘러싸여 빛바랜 모습으로 방치되고 있다는 사실이 안타까웠다.



〈이미지1〉 곤지암 바위의 모습

곤지암은 두 개의 화강암으로 이뤄져 있고 한쪽에는 400년 동안 자란 향나무가 바위에 꽃힌 형태로 자리 잡고 있다. 본래 하나의 바위였다고 전해지는 곤지암 바위 주변에는 연못이 존재했으나 현재는 주택지와 주변 학교를 지을 때 메워서 사라졌다고 한다. 신립 장군이 임진왜란 초기 충주성 탄금대 일대에서 조선을 침략한 왜군과 전투를 치렀으나 압도적으로 패배한 것에 대한 민중들의 허망한 감정이 실린 곳으로 그와 관련된 설화가 다양하다. 특이한 형태와 지금까지 조선 역사를 다룰 때 빠지지 않았던 임진왜란의 역사적 사실과 설화가 섞인 문화유산이 존재하여 조선 시대부터 지명으로 불렸으나 패장과 관련된 곳이라는 한계로 잊히고 있다는 것이 안타까웠다.

신립 장군을 현대적 서사의 틀 안에서 활동할 수 있도록 재조명하고 잊힌 곤지암의 이야기를 재해석하여 알리고자 노력하였다. 또한 이 주변 지역에는 LG 산하의 LG 삼록재단이 조성한 화담숲이 있다. 현대적인 편의성

을 갖추면서 전통적인 모습의 정원이 있어 관광지로서도 기능하고 있는데 이곳에도 관련된 서사가 부여된다면 지역의 활기를 어느정도 불어넣을 수 있으리라고 생각한다.



〈이미지2〉 LG 삼록재단의 화담숲 소개 이미지

3. 작품내용

신립 장군의 설화는 기록된 문서로 존재하기보다도 구비전승되는 전설의 형태를 지니고 있다. 한국구비문학대계의 〈신립 장군과 냇고개〉, 〈신립장군의 시신에 얹힌 기침고개와 냇고개의 유래〉의 이야기 다수를 참고했으며 경기 문화재 연구원 〈곤지암〉에 실린 설화를 참고하였다.

설화의 내용은 주로 탄금대 전투에서 패배한 신립 장군의 정신인 냇과 관련된 이야기로 억울한 신립 장군의 냇이 전투에서 패배하여 자결한 이후에도 머물렀다는 것으로 냇고개와 기침 고개의 경우에는 신립 장군의 묘로 시신을 운반하는 과정의 이야기이고 곤지암 설화는 그의 묘가 위치한 부근인 곤지암에서 일어났던 이야기이다. 곤지암 근처만 가면 말들의 발굽이 땅에 붙어 움직이지 않아 이곳을 지나던 백성들은 말에서 내려 걸어가야만 했는데 장군 혹은 선비가 백성들을 불편케 해서야 되겠느냐고 호통을 치자 바위가 갈라져 지금의 곤지암이 되었다는 이야기이다.

신립 장군의 설화는 억울한 감정과 웅망했던 과거의 활약에 정서가 집중된 경향을 보여 ‘재도전’이라는 키워드를 정하고 스토리를 구성했다. 또한 웹툰과 게임, 영화로 활용되는 스토리 트리트먼트의 형식으로 모집한다는 공모전 특성상 과거의 배경에서 일어나는 역사극보다 SF 액션 활극의 장르로 작품을 구성하여 신립 장군이 주인공과 과거와 미래를 넘나들면서 벌어지는 이야기가 더욱 어울린다고 판단했다. 작품에 장르적 특색을 부여하면서 인물들이 비교적 자유롭게 움직이고 상상할 여지가 많아지면서 더 생기있는 이야기가 될 것으로 예상하며 이야기를 구성했다.

4. 작품 소개



〈이미지3〉 곤지암 표지

이전 발표 이후 작품의 개선점

- 개연성 수정 (신립의 갈등과 경쟁기업과의 갈등 요소)
 - 갈등 요소 추가

[인간과 로봇간의 갈등] [로봇으로 발생하는 사회문제]

〈스토리 보드〉

기	<p>미래의 대기업, L.S 로보틱스에서 AI와 인공 신체에 관한 연구를 통해 이순신의 AI를 만들려 하다가 부족한 연구 기간과 오류로 인해서 신립의 AI가 형성된다. 자신을 신립이라고 인식하는 AI를 조작하여 이순신의 역할을 맡기지만 인간과의 갈등으로 프로그램이 오류를 일으킨다. 신립의 AI는 신립의 흔적을 찾기 위해 곤지암으로 향하고 이 과정에서 도시의 로봇들과 주인공을 포함한 인명피해가 발생하고 프로젝트는 폐기된다.</p>
승	<p>시간 여행 프로젝트를 담당했던 태리가 주인공을 찾아온다. 태리는 주인공에게 시간 여행을 통해 과거의 인물들의 데이터를 수집하여 AI로 복제하는 방법을 제안한다. 주인공을 후원하는 L.S 로보틱스는 인공 신체에 관한 데이터를 얻고 과거로 돌아갔을 때 통제 불가능한 변수가 생기는 것을 조사하고, 폐기된 시간 여행 프로젝트의 데이터도 얻고자 주인공을 비밀리에 후원한다. 주인공은 자신의 프로젝트에 얽힌 이해관계를 인지하고 프로젝트를 재개하여 성공으로 이끌고자 노력한다.</p>
전	<p>인공 신체에 신립의 AI가 탑재되어 부활한 신립 장군과 함께 동행하던 주인공은 이순신 장군을 찾으러 가며 감정적인 교류를 쌓아가고 이순신 장군을 미래로 이동시켜 스캔하는데 성공한다. 이순신 장군을 다시 조선시대로 이동시키려는 순간 AI와 인공 신체 데이터를 노리는 경쟁 기업이 해킹한 로봇들로 인해서 연구원은 아수라장이 되고 주인공 일행은 조선 시대로 도망치듯이 이동한다. 해킹의 여파로 인해 제대로 복구되지 못한 시간 여행 장치의 오류로 곤지암으로 이동하게 된 일행들은 탄금대 전투 이후 경복궁으로 향하던 왜군과 맞닥뜨린다.</p>
결	<p>신립은 시간 여행 귀환 장치를 지키기 위해 곤지암을 사수하고 주인공은 목포해전을 준비하던 이순신을 다시 전라좌수영으로 복귀시키기 위해 떠난다.</p> <p>신립은 곤지암을 지키던 과정에서 의병 김천일을 만나고 합류하여 신암일이라는 의병으로 위장하고 왜군과 대항한다. 주인공은 전라도에서 곤지암으로 돌아오지만 경쟁 기업의 방해로 조선 시대에 갇히게 되고 미래로 돌아가기 위해 시간 여행 귀환 장치를 개조한다. 장치가 개조될 때까지 곤지암을 사수하며 전투를 벌이던 과정에서 바위가 쪼개지고 큰 구덩이가 생겨 지금의 곤지암이 생겨난다. 인공 신체와 AI를 활용한 초인적인 능력을 발휘한 신립 일행은 치열한 전투를 벌인다. 동료들의 희생으로 주인공은 미래로 돌아가고 신립 장군은 조선 시대에 남아 신암일이라는 의병으로 활동한다. 주인공은 미래로 돌아가 AI와 인공 신체를 연구하고 과거에서 살아가며 신암일로 흔적을 남긴 신립 장군을 찾아 인공신체 기술과 AI 기술을 통해 미래에서 재회한다.</p>

4. 직업과의 연결 방향

이번 수업을 통해서 공모전에 참가하는 과정에서 스토리 기획에 관해 흥미를 가질 수 있었고, 경기콘텐츠 코리아 랩과 같이 콘텐츠 제작을 지원하는 콘텐츠 진흥원이 있다는 것을 알게되었다. 고전을 통해서 우리 주변의 이야기를 다시 주목하는 방법에 대해서도 심도있게 생각할 수 있었고 무엇보다 〈곤지암〉이라는 작품을 구상하면서 고전에 등장하는 인물들의 캐릭터성을 살리는 것에 대해 고민하는 시간을 가질 수 있어 의미가 있었다.

광고 기획이나 마케팅에 대해서 꿈을 가지고 있는데 스토리를 통한 기획에 대해서 깊게 고민할 수 있었고 어떻게 하면 성과를 낼 수 있을지에 대해서 생각해볼 수 있었던 프로젝트였다. 또한 웹소설/웹툰/게임 제작을 염두하고 만든 스토리 라인은 어떤 요소를 고려하고 기획 해야하는지 단서를 얻을 수 있었던 프로젝트였다. 인물들이 끊임없이 움직이고 스토리 전개의 속도감을 유지하면서도 ‘경기도’라는 공모전의 컨셉을 유지하기 위해서 다시금 인물들을 한 장소에 모이게 하는 스토리를 기획하면서 게임으로 제작될 수 있는 여지를 남기기 위해 계속해서 전투를 연출했고 크고 작은 인물들의 심리적 과제를 남기는데 주력했다.

이렇게 세 장르를 아우를만한 작품을 고민하면서 스토리에 있어서 ‘흥미를 유지한다.’는 대주제가 세 장르를 엮어내는 데 큰 역할을 하고 있다는 것을 체감했으며 앞으로 콘텐츠를 제작할 때, 〈곤지암〉 콘텐츠 제작의 경험을 바탕으로 새로운 도전을 할 수 있으리라고 생각한다.



5. 작가 소개

가천대학교 한국어문학과 16학번 민태홍입니다. 창작에 대한 관심으로 한국어문학과에 오게 되었는데 정작 써오던 소설과 시보다 비평이나 과제를 위한 글쓰기를 주로하고 창작을 할 여유를 갖지 못했습니다. 이번 기회를 통해 짧은 시간이었지만 창작을 위해 치열하게 고민하는 시간을 가져서 좋았고 무엇보다 시나리오의 기반이 되는 트리트먼트라는 글 형식을 접할 수 있어서 새로웠습니다. 주변에 머무르고 지나쳤던 이야기들을 재창작하는 과정이 창작의 영역을 넓힐 수 있는 계기가 되었다고 생각합니다. (m7532335@naver.com)