

2020 ChungKang Annual Report

Connectability

2020 청강 애뉴얼 리포트

2020 ChungKang Annual Report

2020
청강문화산업대학교
애뉴얼 리포트
커넥터빌리티

2020
ChungKang
Annual Report
Connectability



CONNECTABILITY IN CHUNGKANG

커넥터빌리티 CONNECT + ABILITY

‘연결’과 ‘능력 및 재능’의 결합을 뜻하는 ‘연결 역량’이라는 단어.

어느 때보다 ‘연결 CONNECT’의 힘과 가치가 커지고 있다.
온라인과 오프라인의 경험이 새로운 국면을 맞이한 지금,
‘커넥터빌리티 CONNECTABILITY’는 청강의 교육과
문화 콘텐츠의 가치 창출을 말하는 데 적합한 주제이다.

2020 ChungKang Annual Report



Connectability



INTRODUCTION

2020년을 돌아보며,
2021년의 청강을 생각하다

8

FOREWORD

위기 속에서
교육의 본질을 보다

10

Part 1. CK COVER STORY CONNECTABILITY

12

WHAT IS ChungKang CONNECTABILITY?

- 그래도, 교육은 계속된다
- 학습 공동체, 청강문화산업대학교

14

CONNECTABILITY Story.

- ① 우리는 '포노 사피엔스'와
소통할 수 있는 호모 사피엔스인가?
- ② '디지털 트윈'의 시대,
현실과 가상 세계를 연결하는 교육
- ③ 비대면 시대, 우리는 대면 교육을 한다
- ④ 재난혁명 이후의 학교
- ⑤ 미스터리 장르 속 '여성 캐릭터'의
변화와 시대 정신

18

CONNECTABILITY Talk.

- 연결의 새로운 역량을 찾아서

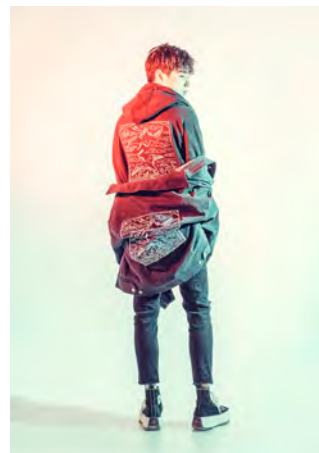
44

Part 2. CK FORECAST

52

- ① 패션 스타트업의 미래, 클라우드 펀딩
- ② 유튜브를 통한 학생 작품 배급 사업으로 본
2021년 애니메이션 시장
- ③ 게임으로 연결하는 언택트 세상
- ④ 공연예술 현장에 부는 젊고 뜨거운 바람
- ⑤ 뉴노멀 푸드 트렌드,
생태 미식과 가치 소비
- ⑥ 소셜 미디어 시대, 콘텐츠 산업을 개척하는
'웹소설' 시장
- ⑦ 융합콘텐츠, 미디어의 경계를 허문다
- ⑧ 희망과 위안의 웹툰 「극락왕생」

54



INTERSECTION

컬트라의
하루

70

Part 3. CK FACES

72

- ① 양세준의 '영감'
- ② 이상은의 '현장'
- ③ 진채윤의 '경험'
- ④ 박성준, 최지은, 김승현의 '도전'

74

Part 4. CK NOW

90

- ① 전임 이수형 총장님의 재임 기간을
돌아보며: 나비의 소통 리더십
- ② 만화콘텐츠스쿨, 국내 최대
「네이버웹툰 최강자전」 우승자 배출
- ③ 제28회 젊은연극제 참가작,
청강의 연극 「화염」 소고
- ④ 융합콘텐츠호, 항구를 떠나다
- ⑤ 2020 월간 청강
- ⑥ 청강 2021, 25년의 이야기

92

CHUNGKANG SUPPORTERS

122



2020년을 돌아보며,

2021년의 청강을 생각하다.

지금 청강은
과거와는 완전히 다른
'**교육과 배움** teaching and learning'의
시대를 맞이하고 있습니다.

태풍이 불면 담을 쌓는 대신,
풍차를 달아야 하는 것이
청강의 모두가 함께 해내야하는
일입니다.

새로운 희망은 늘 거기서
시작되기 때문입니다.

교육이 올바른 방향을 가질 때, 우리가 지닌 힘은 비로소 쓸모 있는 동력으로
활용될 수 있습니다. 그런 방향을 잘 잡기 위해서는 치열한 고민을 해야 합니다.

대한민국 최초의 문화 콘텐츠 대학으로서, 우리 학생들이 '더욱더 입체적으로
멀리 볼 수 있는 힘'은 그 고민의 깊이에서 나올 것입니다. 어떤 때는 길을 막고
방해하는 것이 오히려 길이 될 수도 있습니다. 그 장애물을 처리하는 데 필요한
용기가 우리에게 있습니다.

늘 같은 걸 하더라도 한 차원 높은, 색다른 결과를 내는 청강!
이번에도, 또 앞으로도 청강은 그런 대학입니다.

무엇이든 나눌 수 있고,
공유하며, 끊임없이

청강 구성원들의 바람이 이는 곳이
바로 청강문화산업대학교가
나아갈 방향입니다.

우리 **교육**을 위해서,
우리 **대학**을 위해서,
우리 **모두**를 위해서
말입니다.

이 사태가 마무리될 즈음,
우리는 **완전히 다른 세상**을
마주하게 될 것입니다.

청강문화산업대학교
이사장 이수형

이수형

위기 속에서 교육의 본질을 보다.

변화는 항상 위기의 틈새를 비집고 찾아옵니다.

2020년, 혼돈과 불완전한 상황 속에서도 우리는 새로운 교육에 대한 희망과 가능성을 보았습니다. 화상회의 속 작은 사각형은 답답하게 우리를 가두는 프레임이 아니라 언제 어디서나 서로를 연결해주는 마법의 창문이었습니다. 오프라인 수업을 온라인 수업으로 변환하는 과정은 단순하고 지루한 복사 붙여넣기가 아니라, 교수자와 학생들이 수업 안팎을 돌아보며 수업의 문제점을 개선하고, 발전하게 돕는 창의적인 과정이었습니다.

청강의 구성원들은 막막한 상황에도 해답을 찾아 머리를 맞대고, 각자 치열하게 새로운 길을 만들어나가는 자발적인 노력으로 위기에 강한 모습을 보여주었습니다. 우려와는 달리 학생들은 청강의 질 높은 온라인 수업에 오프라인 수업 못지않은 높은 만족도를 보여주었습니다. 비대면 교육이라는 초유의 상황 속에도 학생들은 올해 많은 공모전과 산업 현장에서 다양한 성과를 성취하였습니다. 그사이 청강은 교육부 혁신지원사업 연차평가 A등급을 받는 쾌거를 거두기도 했습니다. 2020년 청강의 역량은 오프라인 교육뿐만 아니라, 온라인 교육까지 큰 폭으로 확장하게 되었습니다.

대학의 나침반은 결국 ‘학생’을 향해 있어야 합니다.

교육의 모양은 언제든지 바뀔 수 있습니다. 학생 한 사람 한 사람의 성장은 물론, 궁극적으로는 학생이 의미 있고 풍성한 삶을 살 수 있도록 돕는 것. 그것을 위해 대학은 할 수 있는 모든 것을 연결하여 학생에게 제공해야 합니다. 또한, 학생들을 세상으로 나아갈 힘을 주는 매개체가 되어야 합니다.

이번 「2020 청강 애뉴얼 리포트 ChungKang Annual Report」는

한 단계 높은 도약을 위한 2020년 청강의 일기장이자, 아카이브입니다.

2021년 청강은 더욱 노력하고 더 큰 성과를 거두겠습니다. 체계적인 위기 대응으로 효율적인 양질의 교육을 제공하며, 트렌드를 쫓기보다 일관된 철학으로 더 단단하게 대학의 새로운 길을 개척하겠습니다. 교육 인프라를 더욱 공고히 구축하고, 지역 문화 생태계 발전을 위해 상생을 도모할 것이며, 온라인 교육과 오프라인 교육을 병행하며 끊임없는 최적화 노력으로 디지털 환경에 어울리는 최고의 문화산업대학을 만들어 나가기에 게을리하지 않을 것입니다.

10년 후 지금의 청강을 돌아보았을 때 단순히 코로나19로만 기억되지 않고, 새로운 교육으로 진화하는 대전환의 시간으로 기억되기 위해서 말입니다.

청강의 장점은
문화산업 특성화 대학답게,
자유롭고 유연하고
과감하다는 점입니다.

2020년 청강의 역량은
오프라인 교육뿐만 아니라,
온라인 교육까지 큰 폭으로
확장하게 되었습니다.

청강문화산업대학교
총장 황봉성

황봉성

Part 1. CK COVER Story



Connectability



2020 + 2021 = 연결 역량.

2020년을 정리하며,
2021년을 연결하는 학교와 교육,
그 안의 창의성에 관하여



What is ChungKang
CONNECTABILITY?

그래도 교육은 계속된다

학습 공동체, 청강문화산업대학교

CONNECTABILITY
Story

① 우리는 ‘포노 사피엔스’와
소통할 수 있는 호모 사피엔스인가?

② ‘디지털 트윈’의 시대,
현실과 가상 세계를 연결하는 교육

③ 비대면 시대, 우리는 대면 교육을 한다

④ 재난혁명 이후의 학교

⑤ 미스터리 장르 속 ‘여성 캐릭터’의
변화와 시대 정신

CONNECTABILITY
Talk

연결의 새로운 역량을 찾아서

WHAT IS ChungKang CONNECTABILITY?

그래도,
교육은 계속된다

— 2020 청강 애뉴얼 리포트 TF —

당혹스러운 시작,
그러나 빠른 대책과 신속한 결단

지난 2020년 2월, 아직 몸을 움츠러들게 하는 쌀쌀한 날씨 속에도 청강문화산업대학교 내에는 치열하고 열띤 토의가 연일 계속되었다. 누구도 예상하지 못한 코로나바이러스감염증-19 ^{이하 코로나19}는 비단 우리나라뿐만 아니라 전 지구적인 범유행으로 번져가고 있었기 때문이다. 이에 대학도 학생들의 안전과 수업권 보장을 위한 여러 대책 수립과 함께, 개강과 새로운 수업 방안을 미리 검토하고 준비해야 했다.

당장 낮은 온라인 방식으로 학위 수여식 ^{졸업식}을 시행하고, 3월 입학식도 개교 이래 최초로 온라인으로 개최하였다. '코로나19 비상대책반'을 가동하고, 관련 공지사항 페이지를 신규 개설하여 불안한 마음으로 급변하는 상황을 마주하던 학생들에게 대학의 대응책에 관한 정보를 빠르게 제공하기 시작했다.

교육부의 권고 사항으로 3월 초 새 학기에 이루어졌어야 할 개강은 두 번이나 연기를 거듭했다. 교직원들 또한 3월 중순까지 두 차례에 걸쳐서 최소한의 시설 관리 인원을 제외한 전원이 전면 재택근무에 들어갔다. 대학은 주기적 방역 소독과 소독 시설 구축, 열화상 감지 카메라 시스템 설치 등 학생들을 맞이할 만반의 준비를 하고 있었지만, 결국 온라인 수업을 통한 비대면 개강은 필연적으로 다가오고 있었다.

‘비대면’을 넘어선 ‘연결’의 노력들

청강은 먼저 효과적인 온라인 강의 시행에 적합한 온라인 교육용 플랫폼을 선정해야 했다. 다각도의 심사숙고 결과, 마이크로소프트사의 ‘팀즈 ^{Teams}’를 온라인수업 플랫폼으로 선정하였다. 팀즈는 재학생들이

이미 대학시스템과 연계하여 활용 중이던 ‘오피스 365’와 시너지를 내는 것이 가능했다. 또한, 원격 강의와 팀별 과제 관리, 질의응답 채팅 등 온라인 수업에 최적화된 플랫폼으로 판단했다.

두 번에 걸친 오프라인 개강 연기 후, 5월부터 신중하게 시행한 ‘전면’ 비대면 온라인 개강과 온라인 강의는 교수자와 수강생 모두에게 낮은 경험이었다. 하지만 학생들과 교수들이 서로 배려하여 다양한 피드백을 통해 점차 수업을 개선해 나갔고, 이전에는 생각지 못했던 온라인 강의만의 장점도 계속 발견해 나갈 수 있었다. 대면 수업에서 내성적이고 조용하던 학생들이 비대면 수업으로는 오히려 채팅창을 통해 적극적인 의견을 개진하는 모습을 보이는 뜻밖의 장점을 알아채기도 하면서 말이다.

청강의 교수진들 사이에도 변화가 일어났다. 수업 이후에도 대학 내부 온라인 네트워크를 통하여 서로 활발한 의견 공유와 수업 개선을 진행하기 시작했다. 각 스쿨의 특성에 따라서 이미 온라인 플랫폼이 친숙한 교수들도 있었다. 이들이 선구자가 되어 원격 수업 실행 과정에 나타날 수 있는 예측 불가능한 문제점을 함께 대비하도록 돕고, 유사시 집단 지성을 통해 다양한 상황에 대응해 나갈 수 있도록 소속 스쿨·학과의 경계를 뛰어넘는 단단한 커뮤니티를 구성해 나가기 시작했다. 강제적 비대면 환경이 역설적으로 단단한 연결의 끈을 만들어준 셈이다.

청강은 학생들의 목소리에도 세심하게 귀를 기울였다. 대학의 교수학습지원센터는 온라인 수업을 진행 중인 재학생을 대상으로, 수업 개선 설문조사를 개강 첫 주부터 실시하였다. 온라인 교육 장기화에 대비한 수업 진행 방식과 학습자들이 선호하는 온라인 강의 유형에 관하여 학생들의 다양한 의견을 청취하였다. 이를 고스란히 온라인 수업 강의 개선에 적극적으로 반영하도록 각 스쿨 교수진들에게 공유하고, 다시 내부 네트워크에서 수업 보완에 관해 함께 논의하는 선순환이 이루어지기 시작했다.

그래도, 교육은 계속된다

2020년의 애뉴얼 리포트는 이러한 고민과 대응의 연속이었던 나날들, 그 흔적들이 고스란히 담겼다. 비대면을 넘어서는 연결의 길로, 2020년 청강이 고민하고 찾아갔던 이야기들을 풀어보고자 한다. 설령 누구도 상상하지 못했던 범유행이 돌아도, 다른 어떠한 상황이 우리를 찾아온다고 해도, 그래도 교육은 계속되어야 하기에.

학습 공동체, 청강문화산업대학교

— 이지영 (미래전략실) —

함께 공부하는 시간

‘교직원이 공부를 한다?’

남을 가르치는 걸 업으로 삼고 있는 사람들이 일과 후에 모여 공부를 하고, 청강의 모든 구성원이 매월 한 번씩 외부 전문가의 특강을 듣고 있다고 하면 의아하게 생각할 수 있다. 하지만 전문가일수록 공부를 하는 건 당연한 일이다. 한 분야의 전문가일수록 자기 한계를 명확하게 인지한다. 소크라테스가 말했듯이, 지혜 중의 지혜는 ‘자기가 모르는 것이 무엇인지 아는 것’이기 때문이다.

순간에서 하루로, 다시 ‘교실’로

청강에는 ‘크리에이티브 시리즈’가 있다. 크리에이티브 모먼트 Creative Moment, 크리에이티브 데이 Creative Day, 그리고 2020년에 개강한 크리에이티브 클래스 Creative Class 까지, 순간에서 시작하여 하루로 나아가고, 드디어 ‘교실’이 되었다.

2020년 6월 17일부터 매주 수요일 저녁이 되면, 서른 명 남짓한 교직원이 모여 문화인류학자 엄기호 선생과 함께 「재난 시대 학교의 역할」에 관한 강의와 토론을 했다. 소위 ‘라떼는...’을 넘어서, 시대와 세대를 이해하기 위한 공부 모임이다.

또 다른 모임에서는 서클 대화로 서로 간의 성장을 지지하고, 청강의 가치를 함께 공유하는 배움의 시간을 가졌다. ‘마음센터’ 조영훈 선생과 함께 「개인과 커뮤니티의 상호 성장」을 주제로 매주 화요일의 서클 모임을 진행하기 시작한 것은 2020년 6월 22일이었다. ‘나는 어떤 사람인가. 함께 하는 사람은 어떤 사람인가. 우리는 어디를 보고 나아가야 하나. 어떻게 연대하고 가치를 공유할 수 있나.’ 우리가 4주간 깊게 천착한 핵심 질문들이다.

때로는 아주 특화된 주제의 공부도 한다. 스토리 기반의 문화 콘텐츠 창작 학교이기에, 김용언 「미스터리」 편집장과 함께한 「미스터리 장르 이해와 서브컬처」

수업은 코로나가 심해지는 와중에도 열기가 뜨거웠다. 교수들 간의 전문 지식을 결합하고, 연결하며 확장하는 치열한 시간이었다.

하나의 주제를 놓고 몇 회에 걸쳐 깊이 탐색하는 공부도 있지만, 최신 흐름과 교육 사회의 주요 화두를 발 빠르게 탐색하기도 하였다. 매월 마지막 주 목요일 ‘크리에이티브 모먼트’에서는 다양한 동시대 주제를 탐구하였다. 그 중에도 크리에이티브 모먼트를 통한 ‘리얼 타임 렌더링 기술을 통한 문화 산업의 혁신’, ‘클라우드 산업의 혁신과 미래 교육 변화’ 강연은 청강의 구성원들에게 앞으로 다가올 미래에 관한 통찰력을 제공하는 기회가 되었다.

각자의 경험을 모아서, 코로나19 이후의 삶으로

그렇지 않아도 속도를 따라가기 힘든 변화의 세상, 아무도 상상하지 못한 세계적인 범유행이 더해졌다. 엄기호 선생은 누구도 정답을 알 수 없는 미래이기에 ‘한 사람의 지식’이 아닌 ‘신중한 실험의 축적’, ‘각자의 경험과 단편의 모음’을 코로나19 이후의 삶으로 이행해야 한다고 강조했다.

누구도 알 수 없는 미래의 시간 속에 우리는 산다. 잘 배운 것을 바탕으로 더욱더 잘 교육하기 위하여, 조금 더 나은 삶으로 나아가기 위하여, 청강은 끊임없이 ‘함께 공부하는 시간’을 보내고 있다.

누구도
정답을 알 수 없는 미래이기에
‘한 사람의 지식’이 아닌

‘신중한 실험의 축적’,
‘각자의 경험과 단편의 모음’을 통하여
코로나 이후의 삶으로 이행해야

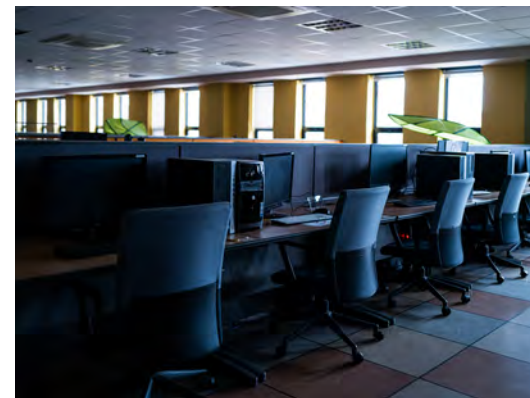
CONNECTABILITY STORY 01.

권유선 | 유아교육과 교수

우리는 “^①포노 사피엔스”와
소통할 수 있는 ‘호모 사피엔스’인가?



사회적 거리 두기 라는 초유의 상황, 코로나19의 범유행은 ‘언택트 ^{untact}’라는 신조어의 탄생과 함께 지난 100여 년간 유지되어왔던 대면 교육 환경을 180도 바꾸어 놓았다. 학생들은 학교에 가지 못하게 되었고, 교수들은 학생 없는 교실에서 수업하게 되었다. 일대 혼란 속에서 우리는 그동안 교육기관이 고수해오던 운영 방법을 전면적으로 개편할 필요가 있음을 깨달았다. 이는 비단 하드웨어적인 측면의 교육 시스템뿐만 아니라, 교육 방법을 위시한 교수자와 학습자의 전통적인 관계에 대한 근본적인 물음과 연결된다.



‘Z세대 ^{1995년 이후 출생한 세대를 지칭}’로 대변되는 학습자 집단은 어린 시절부터 디지털 미디어를 경험한 ‘진정한 디지털 네이티브’이자 개인화한 기기 환경에 익숙한 ‘모바일 네이티브’이다. 반면에 교수자 집단은 아날로그 매체가 익숙한 베이비붐 세대에게서부터 인터넷 확산의 시대에서 자란 Y세대까지 다양한 세대가 공존한다. 교수자 집단 내에 존재하는 세대 차이의 경우는 유사한 업무(교육, 연구, 행정 등)를 수행하며 논의와 협력 등의 소통을 통해 갈등을 해결하는 반면, 교수자 집단과 학습자 집단의 소통은 상대적으로 경직되어 있어서, 세대 갈등의 요소가 산재해 있는 것이 사실이다. 이는 교육 활동이 지닌 근본적인 위계 구조에서 기인하는 현상이다.

전통적으로 교육은 다양한 지식과 경험을 가진 교수자가 상대적으로 미숙한 학습자를 이끄는 방식으로 이루어졌다. 물론 교육의 목적은 학습자의 잠재력을 발현시켜 궁극적으로 학습자의 자아실현을 도모하는

것이지만, 우리의 교육 환경은 이러한 교육의 목적 달성을 위해 턱없이 열악했던 것이 사실이다. 고정된 수업 시간·학기제와 정형화된 교육 과정은 물론 과밀학급으로 인한 교수자 중심의 수업 방법까지 많은 부분에서 그동안의 대면 교육은 교육 효과의 한계뿐 아니라, 교수자-학습자 관계의 다양성까지 제한해왔다.

아이러니하게도 코로나19라는 인류 최대의 난제는 우리 교육이 더 진보할 기회를 주었다. 온라인 교육은 콘텐츠 자료의 다양성을 비롯하여 수업 ^{학습} 시간의 유연성은 물론 가상공간에서 이루어지는 1:1 맞춤형 교육을 가능케 하였다. 즉 학습자들 개개인의 특성과 상황을 고려하여 커스터마이징 할 수 있는 것이다. 이때 학습자 중심의 교육이 실현되기 위하여 — 그리고 세대 간 갈등을 해결하기 위하여 — 가장 먼저 준비해야 할 것은 바로 ‘함께 나눔, 소통’이다.



안타깝게도 온라인 교육 상황에서 ‘함께 하고 있음’의 실재감 ^{presence}과 교수자-학습자의 소통에 대한 인식 차이는 그 간극이 매우 컸다. 2020년 7월에 실시한 온라인 교육 만족도 조사 결과에 따르면, 학습 관리와 관련한 ‘인지적 실재감 ^{cognitive presence}’, 체계적인 수업 실행과 학습촉진점검 그리고 교수자 존재감과 관련되는 ‘교수 실재감 ^{teaching presence}’뿐 아니라, 교수자들이 온라인 수업에서 학습자들에게 제공하고자 노력했던 ‘관계 형성(관심)’, ‘다양한 수업 자료’ 등 모든 요인에서 학습자들의 평균 점수는 교수자들보다 통계적으로 유의미하게 낮은 것으로 나타났다. 일례로, “교수자는 학습자의 성장(발전)에 관심을 가지고 있었는가?”라는

질문에 대해 교수자 72.5%는 ‘매우 그렇다(5점)’라고 응답한 반면, 학습자들은 27.1%만이 ‘매우 그렇다(5점)’라고 응답했다. 요컨대, 온라인 수업의 효과를 높이기 위해 고려해야 할 실재감과 소통 관련 요인들에 있어서, 교수자들의 노력에 비해 학습자들이 체감한 정도는 매우 약하다는 것을 의미한다.

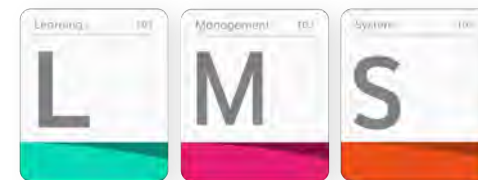
그러나 아직 실망하기에는 이르다. 약 30%의 학습자들은 교수자들의 열정과 관심에 대해 매우 긍정을 표현했으니 말이다. 실제로 2020년 8월 우리 대학 재학생들을 대상으로 실시한 FGI ^{Focus Group Interview} 에서 가장 많이 거론된 온라인 교육의 장점은 바로 다양한 형태의 ‘소통’이었다. 신변잡각식 채팅부터 전공역량 강화를 위한 고품질의 비평 ^{critic} 에 대한 소회까지, 1인 미디어 시청과 상호작용에 익숙한 Z세대의 면모가 여실히 드러나는 순간이었다.

강의실에서 이루어지는 집합식 교육이 아니기 때문에, 교수-학습 이외의 규칙은 다소 약화하고, 주변의 시선이나 시간의 제한 등에 의한 압박 없이 학습자의 자발적 참여를 촉진할 수 있는 것이다.



그동안 해외 유수의 교육기관의 창의적인 물리적 환경을 벤치마킹하고자 했던 우리 교육계의 노력은 물리적 공간 부족이라는 현실 앞에서 번번이 좌절됐던 것이 사실이다. 그러나 온라인 교육이 일정 부분 유지될 것이라는 미래 전망에 따르면, 지금과 같이 규격화한 교실 환경을 유지하는 것 자체가 비효율적일 수밖에 없다. 즉 ‘공간의 재탄생’이 필요해지는 것이다. 이는 자연스럽게 융통성 있는 수업 구성과 유연한 학년제 및 학사 운영의 변화를 효율적으로 끌어낼 수 있는 단초를 제공한다.

실제로 온라인 교육의 효과를 증대하기 위한 교육부의 노력과 시도는 이미 지난 9월부터 본격화되었다. 9월 22일 교육부 장관은 2021학년도에는 정상적인 교육이 이루어질 수 있도록 학습관리시스템 ^{LMS: Learning Management System} 을 고도화하겠다고 밝혔다. 또한, 각급 학교 단위에서 온라인 교육 콘텐츠를 제작할 수 있도록 인적 자원 지원에 나섰다. 실제로 최근의 LMS는 출석 관리, 학습 진도 관리, 그리고 온라인 평가 기능을 넘어서는 다양한 학습 관리 기능을 제공하고 있다. 학습 동영상 재생 속도, 영상 콘텐츠 내 북마크, 실시간 화상 소통, 동영상 촬영과 편집, 업로드 기능까지 하나의 플랫폼 안에서 다양한 교수 학습이 가능하도록 지원해준다. 미래형 교육의 실현이 한층 가까워진 것이다.



코로나19의 역설은 그동안 집합식 교육에서 현실적으로 불가능했던 일대일 맞춤형 학습 촉진이 가능한 ‘온택트 교육’, 그리고 나아가 새로운 ‘컨택트 교육’의 가능성을 열어주었다는 것이다.

물론, 콘텐츠 제작이라는 기술적인 영역에 사로잡혀, 대면 교육 형태를 온라인으로 그대로 옮겨 놓는 우 뚝을 우리 교육이 또다시 범하지만 않는다면 말이다. 우리 모두가 인지하고 있다시피, 바람직한 지향점을 향해 성장하는 것을 목적으로 하는 교육은 사람과 사람이 만나야 한다. 즉 아무리 획기적인 LMS가 구축·도입된다고 하더라도, 그 안을 채우는 교육 콘텐츠의 질과 쌍방향의 소통이 전제되지 않는다면 바람직한 교육은 실현되기 어려울 것이다.

그렇다면, 남은 질문은 하나이다.

“과연, 우리는 ‘포노 사피엔스’ ^{Phono Sapiens} ‘스마트폰이 만든 디지털 문명을 익숙하게 사용하는 새로운 세대’를 뜻하는 신조어 - 편집자 주’ 와 소통할 수 있는 호모 사피엔스인가?”

“수업 시간에는 궁금해도 눈치가 보여서 물어보지 못한 것들을 자유롭게 (채팅으로) 질문할 수 있어서 좋았어요.”

“강의실에서는 한 학기 동안 한 마디도 안 하던 친구들이 적극적으로 토론에 참여하고 채팅을 해서 놀랐어요.”

“대면 수업에서는 개인 크리틱을 듣는 것이 부담스러웠는데, 온라인 수업에서는 화면을 공유한 상태에서 교수님께서 직접 1:1로 크리틱해주시니까 보다 명확하게 알 수 있었어요.”

CONNECTABILITY

STORY 02.

이득우 | 게임콘텐츠스쿨 교수

‘디지털 트윈’의 시대,
현실과 가상 세계를 연결하는 교육

내가 어렸을 때 만화나 영화에서 상상했던 2020년은 인간과 같은 로봇이 함께하는 공상 과학 ^{Sci-Fi} 문명이 일상화된 사회였다. 사실 성년이 된 후 공학도로서 어릴 적 상상한 미래가 2020년에 다가오리라 생각한 적은 없었지만, 2020년의 코로나19는 장밋빛 환상 대신 전 세계 모든 인류가 집에서 숨죽여 사는 암울한 경험만 가져다주었다.



어렸을 때 미디어가 그린 인류의 기술 발전이나 미래에 대한 예측은 모두 빗나갔다. 공상 과학 영화에 나오는 인간과 같이 생각하고 판단하는 로봇은 이제서야 걸음마를 시작한 수준일 뿐이다. 그렇다면 우리 인류의

기술 발전은 예측보다 굉장히 느리게 진행되고 있는 것일까?

인류는 미디어에서 예측한 로봇, 우주 탐험과 같은 현실 세계의 기술에 투자하는 대신, 가상 세계를 구축하는 기술에 대해 적극적으로 투자하였고, 이 분야는 상당한 발전을 이룩했다고 평가하고 싶다. 물론 앞으로의 발전 가능성에 생각한다면 현재 수준은 단지 스타트를 끊었을 뿐이지만.

가상 세계를 구축하는 기술은 과거 한동안 VR, AR 및 게임과 같은 엔터테인먼트 산업의 전유물이었지만, 지금은 ‘디지털 트윈 ^{digital twin}’이라는 새로운 개념으로 모든 산업과 일상생활에 파고들고 있다. 기술 발전의 측면에서 보면 현재 우리를 괴롭히고 있는 코로나19는 지금 디지털 트윈 기술을 더욱 발전시켜 일상에 심는 촉매제 역할을 하고 있다.



그렇다면 ‘디지털 트윈’이란 무엇인가?

요약하자면, 디지털 트윈은 ‘가상 세계에서 벌어지는 작업 프로세스, 제품, 서비스’를 의미한다. 구체적으로 파고든다면 산업과 서비스의 측면에서 지향하는 목적에 따라 약간 다르게 해석할 수 있다. 산업적으로 디지털 트윈의 개념은 현실 세계를 모방한 복사본 ^{proxy}을 가상 세계에 구축하고 이를 통해서 다양한 테스트를 진행하고 문제 발견을 미리 예측해 실패 확률을 최소화해 생산성을 높이고 비용을 낮춰주는 개념이다. 반면 서비스적으로는 현실 세계의 인간 활동을 가상 세계 공간에서 수행하는 것을 의미한다. 서비스적 개념의 디지털 트윈은 메타버스 ^{Metaverse}; 현실세계를 의미하는 ‘유니버스 Universe’와 가공, 추상'을 의미하는 ‘메타 Meta’의 합성어로 3차원 가상세계를 뜻한다 — 편집자 주 라고도 하며 온라인 교육도 이의 범주에 들어간다고 할 수 있다.

디지털 트윈이라는 용어의 발상은 2002년에 처음

등장했지만, 실제적으로는 ^①2017년도

「가트너 ^{Gartner}」의 탑텐 ^{Top 10} 기술 전략

트렌드에 선정되면서 본격적으로

주목받기 시작했다. 디지털 트윈 키워드는 2018년과 2019년도에도 연이어 주요 트렌드 기술로 선정되었고, 산업적으로는 점점 개념이 구체화되어가면서 2020년도에는 새로운 키워드 ‘하이퍼오토메이션

^{hyperautomation}; 초(超)자동화라는 뜻으로, 여러 기계 학습, 소프트웨어, 자동화 장치의

결합을 통한 업무 수행을 지칭 — 편집자 주’으로 발전하면서 최근 기술

트렌드의 핵심으로 자리잡은 상황이다.

얼마 전 ^②미국 CNBC에서 ‘10년 내로

당신은 아바타나 디지털 트윈과 함께

일할 것’이라는 의미심장한 헤드라인의

기사가 나왔다. 기사의 예측대로 디지털 트윈이 산업

전반에 스며들면, 앞으로 우리 학생들은 선택의 여지

없이 디지털 트윈을 근간으로 하는 새로운 업무

환경에 적응해야 한다. 만일 내가 2019년도에 ‘우리

교육은 미래의 디지털 트윈 시대를 대비해야 한다’고

주장했다면, 주위 사람들로부터 선부르다는 지적을

받았겠지만, 2021년이 시작된 지금은 모두들 진지하게

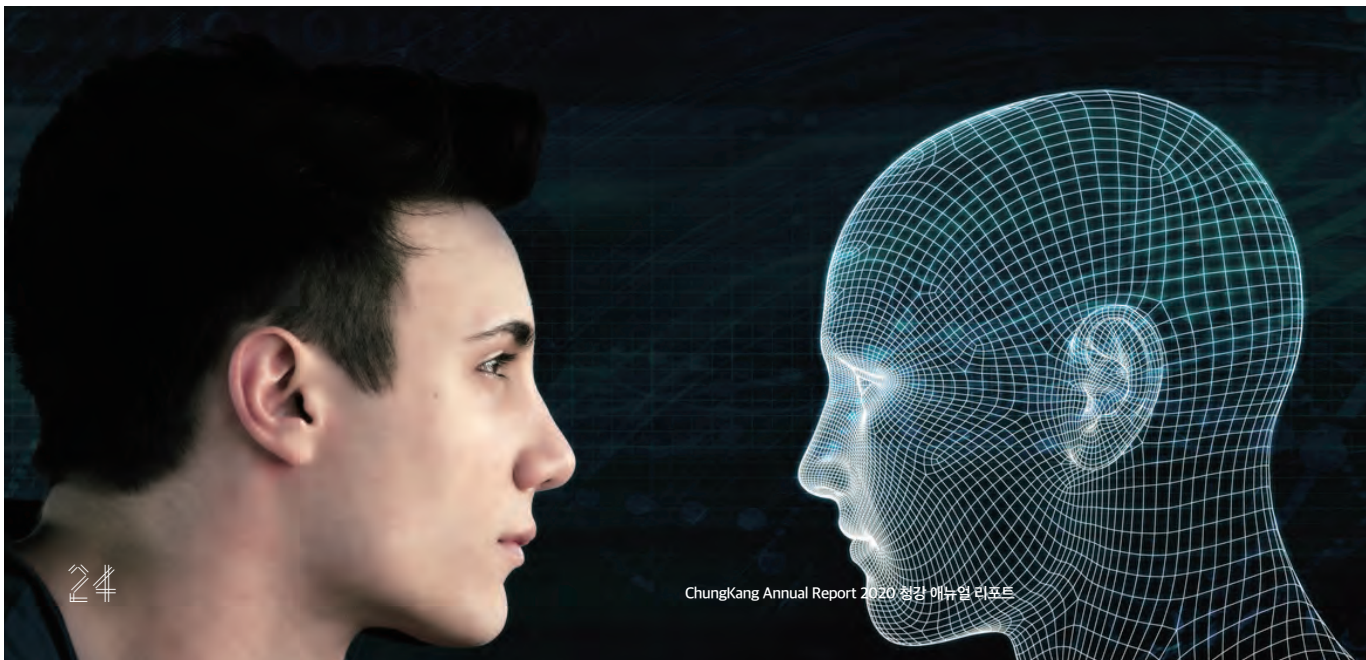
어떻게 대비해야 하는지 총론과 세세한 각론을

궁금해하는 상황이 되었다. 2020년도에는 교육을 포함해

오프라인에 의존성이 심한 전시, 행사 관련 산업은

파괴적인 수준으로 기존 서비스들이 가상 세계를

중심으로 급격히 재편되고 있는 상황이다.



ChungKang Annual Report 2020 청강 매뉴얼 리포트

서론이 길었는데, 그렇다면 우리 교육은 디지털 트윈의 시대에서 어떻게 준비하고 변화해야 할 것인가?

지난 2020년 한 해는 나뿐만 아니라 모든 교수자들이 1년간 갑작스럽게 전환된 온라인 교육 현장을 좌충우돌하면서, 당장에 활용할 수 있는 온라인 수업의 노하우를 찾아다니고 적용하는데 급급한 한 해였다. 이제는 패닉 상태에서 벗어나, 디지털 시대가 가져올 거시적인 안목에서 우리 교육의 방향을 정하는 전략이 가장 중요한 때가 되었다. 그런데 안타깝지만 아직도 새로운 환경에 적응할 수 있는, 뚜렷이 믿고 따를 수 있는 해결 방안은 없는 상황이다.

분명한 것은 기존의 방송통신대학교나 사이버 대학교와 같은 온라인 수업 방식은 미래지향적인 디지털 트윈 시대의 해결책이 될 수 없다. 대학이 단지 선진적인 LMS 시스템을 도입했다고 코로나 시대가 가져온 변화를 대처하고, 당면한 문제를 해결할 수 없는 것이다. 또한 피상적인 메타버스의 개념을 도입해 오프라인 교실을 가상 공간에 구축하는 시도들 또한 해결책이 될 수 없다. 이는 단지 우리가 청산해야 할 과거로 돌아가기 위해 안간힘을 쓰는 것에 불과할 뿐이다. 학생들이 직접 디지털 트윈 시대에 들어가 새로운 플랫폼 위에서 자신의 역량을 펼칠 수 있도록 길을 열어주는데 우리 교육이 주력해야 한다.

문화산업에 특화된 우리 학교에서

참고할만한 자료를 찾던 중

한국콘텐츠진흥원에서 발간한 ^③「콘텐츠

산업 2020년 결산과 2021년 전망 세미나」자료에서

의미있는 의견들을 발견할 수 있었다.

특히 후반부 세미나 패널 토론자들의 자료가 인상적이었다. 이들은 코로나 시대를 맞아 기존 미디어 산업이 OTT 중심으로 재편되었음에 모두 의견을 같이 했다. OTT란 ‘Over The Top’의 약자로 유튜브, 넷플릭스와 같은 인터넷 영상 스트리밍 서비스를 가리키는 용어다. 이는 기존 미디어 산업을 대표하던 셋톱 박스를 넘어선다는 의미를 담고 있으며, 광의적으로는 인터넷 기반으로 재편되는 미디어의

혁신을 상징한다. 기존 셋톱박스 산업이 OTT로 재편된 현 상황을 보면서, 우리의 교육이 앞으로 닥칠 변화에 기시감이 들은 것은 나뿐만이 아닐 것이다.

분명한 것은 기존의 방송통신대학교나 사이버 대학교와 같은 기존 온라인 수업 방식은 미래지향적인 디지털 트윈의 시대의 해결책이 될 수 없다.

그렇다면 OTT로 재편된 미디어 산업에서 우리가 얻어야 할 교훈은 무엇인가?

OTT를 대표하는 혁신의 키워드는 다이렉트 소통, 참신한 콘텐츠, 우수한 콘텐츠로 요약할 수 있다. 또한 OTT가 가지는 기존 사업자와의 차이는 굉장한 규모의 스케일에 있다. 넷플릭스와 기존 셋탑박스 사업자와의 사업 규모를 한번 비교해보라. 이렇게 광대한 산업 변화의 저변에는 인터넷 클라우드 인프라의 급격한 성장이 견인하고 있다.

행정적인 규제로 지금 당장 정규 교과과정의 틀을 깨기 어렵다면, 비교과를 통해서라도 OTT가 지향하는 다이렉트, 참신화, 우수화를 꾀하는 것이 필요하다. 바로 '클라우드 기반의 가상 공간'을 통해서 말이다. 여기서 잠시, 가상 공간이라고 해서 반드시 나와 닮은 아바타가 화면에 등장하고, 현실 세계와 유사한 미려한 3D 그래픽, VR 기술이 수반되어야 하는 것은 아니다. 가상 공간으로 인프라를 복제하는 의미의

가상화 ^{virtualization}란 3차원 가상 공간에 아바타와 배경이 화면에 등장한다기보다, 기존의 오프라인 인프라가 디지털화되어 클라우드 인프라에서 손쉽게 복제될 수 있는 환경으로 변환되는 것으로 이해해야 한다.

이해를 보다 쉽게 하기 위해 내가 작년에 시도한 가상화 사례를 예로 들어보겠다. 예년 같으면 고성능 컴퓨터 서른 대가 깔린 실습실에 서른 명이 웅기증기 모여앉아 실습을 진행했을 수업은 코로나로 인해 온라인으로 진행할 수밖에 없었다.



지난 2-3년간의 오프라인 수업의 경험을 떠올리면, 첫 시간에 학생들은 프로그램 설치와 세팅으로 분주하게 보내고, 실습실에서 동작하지 않는 컴퓨터가 발견되면 행정실 조교를 통해서 수리하는 일이 매 학기 발생했다. 또한 수업을 진행하다보면 “이거 안 돼요”라는 질문에, 진도를 잠시 멈추고 문제를 해결해주고 다시 흐름이 끊긴 수업을 진행하는 일이 계속 반복되었다. 30명까지는 그럭저럭 괜찮았다. 하지만 이를 넘어서 스케일 업을 고민하는 순간, 수업 진행의 문제를 비롯해, 새로운 교실, 고성능 컴퓨터에 대한 투자 등 당장 떠오르는 현실적인 문제를 감안할 수밖에 없었다. 이를 해결하는 가장 손쉬운 방법은 분반이지만, 분반이 가져다주는 물리적인 한계는 명확하다.

코로나 때문에 동일한 수업을 온라인으로 진행하는 것을 기획하면서, 해결해야 할 가장 큰 문제는 집에서 온라인으로 수업 듣는 학생 모두 고사양의 컴퓨터가 필요하다는 것이었다. 이 문제를 해결하기 위해 클라우드 서비스를 검토하고, 오프라인 교실을 대체하는 실습 환경을 클라우드 플랫폼에 구축하였다. 설정이 완료되니 기존 수업의 두 배에 해당하는 60여명의 학생들이 동시에 저사양 컴퓨터의 웹브라우저로도 수업에 참여할 수 있었다.

첫 시간에 의례 발생했던 복잡한 설치 과정과 문의도 없었다. 특정 컴퓨터가 고장날 일도 없다. 수업에 발생한 모든 교수자의 활동은 고화질 영상으로 녹화되니, 중간에 문제가 발생하거나 미처 못따라가는 학생들은 녹화된 영상을 보고 복습하면 되었다. 기존 오프라인 교육 환경을 디지털 공간으로 변환하고 클라우드 환경에서 이를 스케일-업하는 활동을 경험해보니, 다양한 가능성에 대한 아이디어들이 생겨나기 시작했다. 회고해보면 60명이 600명으로 늘어나도 대처 가능할 것 같다는 생각이다.

위 예시는 모든 교수자들이 꼭 IT 기술과 클라우드 인프라에 엔지니어 급으로 능통해야 한다는 것을 주장하는 바는 아니다. 주위를 잘 둘러보면 클라우드 기반의 혁신적인 IT 서비스들이 많이 생겨나고 있다.

그들은 그들 나름대로 우리들이 손쉽게 사용할 수 있도록 서로 치열하게 경쟁하고 있다. 다이렉트로 소통하는 크리에이터와 참신하고 우수한 콘텐츠가 주목받는 코로나 시대에 이러한 클라우드 기반의 IT 인프라를 잘 활용해 학생들이 마음껏 자신의 재능을 펼칠 수 있도록 교수자와 학생이 모두 힘을 합쳐 새로운 교육의 프로세스를 정착시켜야 할 것이다.

너무 광범위하고 추상적인 제안인가? 시작이 반이라고 간단한 것부터 실천해보면 어떨까 싶다. 많은 교수자가 코로나 시대 교육에 걸맞은 가장 효과적인 정보 전달 수단으로 ‘음성’을 꼽았다. 지금까지 마이크에 신경 쓰지 않았다면, 당장 좋은 음질의 제품으로 바꿔보는 것은 어떨까?

다이렉트로 소통하는
크리에이터와 참신하고
우수한 콘텐츠가 주목받는
코로나 시대에 이러한
클라우드 기반의 IT
인프라를 잘 활용해
학생들이 마음껏 자신의
재능을 펼칠 수 있도록
교수자와 학생이 모두
힘을 합쳐 새로운 교육의
프로세스를 정착시켜야
할 것이다.

CONNECTABILITY STORY 03.

민새롬 | 공연예술스쿨 교수

비대면 시대,
우리는 대면 교육을 한다

위험에 대한 ‘불안감’,
그럼에도 지켜내야 하는 ‘불편함’

코로나19의 확산으로 인하여, 사회 다른 영역처럼 공연예술 분야 역시 극장 중심의 발표 활동에 큰 타격을 받게 되었다. 현장에 가시화되지 않은 본질적인 피해는 발표 활동뿐만이 아니라 작품 활동을 ‘준비하는 과정’까지 멈춘 데 있다.

적게는 3-4개월, 길게는 3-4년을 할애하기도 하는 공연의 준비·개발 과정은 한 작품의 ‘심장’이 만들어지는 구간에 비유하기도 한다. 관객뿐 아니라 창작자 간 물리적 시공간을 공유하지 않으면, 준비작업이 불가능한 공연예술 분야는 변화된 시공간에 맞춰 작업 지형을 새로 그려나가느라 분주한 한 해를 보냈다. 공연예술 현장 그리고 공연예술스쿨 또한 예외는 아니었다.

2020년도 1학기 초, 연구실 벽을 타고 들리는 상기된 동료 교수들의 목소리. 텅 빈 실습실에서 카메라 한 대만을 두고, 스무 명에서 서른 명은 죽히 움직일 법한 공간을 혼자서 땀으로 가득 채우며 움직임 시범을 하는 교수의 숨소리. 모두가 그랬겠지만, 이 목소리와 숨소리를 듣고 지내는 시간이 몹시 괴로웠다. 점차 시간이 지나 모든 대학 구성원의 전폭적인 헌신과 대응으로 교수진들 각자의 교육론이 온라인을 통해서도

학생들에게 닿기 시작하는 순간이 온 것도 같았다. 신입 교수의 입장에서는 준비와 대응이 턱없이 부족하다고 자조하지만, 선임 교수들의 경우 누군가는 더 느리고 진지하게, 누군가는 더 박진감 있고 열정적으로 새로 주어진 작업 도구^{tool}를 활용해 나갔다.

그 짧은 기간 안에 벌어지는 변화에 동승하며 심지어 필자도 흥분한 순간이 있었다. ‘온기가 사라진 교실’ 같은 종류의 감성팔이를 하려는 것은 아니지만, 1학기 초 실습실을 메우던 교수들의 옆모습이 계속 잊히지 않았다. 그 괴로움을 설명할 어휘가 한동안 필자에게 없었다. 그건 위험한 상황에 대한 불안감과 다른, 또 다른 종류의 위험에 대한 감지였다. 시간이 한참 지난 후, 어떤 선임 교수님 한 분이 회의가 끝난 연구실에서 던진 한마디에 그 실체를 어렵풋이 느끼기 시작했다.

“불편하게 만나는 거,
그게 원래 우리 본질인데!”

수시로 변해가는 사회적 상황에 청강의 교육 수준을 꾸준히 지켜야 한다는 사명감과 우려가 공연예술스쿨에도 분명 동일하게 있었다. 그런데 공연예술스쿨의 또 다른 큰 화두는 코로나19 확산으로





인해 시도하는 실습 교육의 '대안'들이 자칫 예술교육의 '본질'을 해치지는 않을까 하는 지점이었다.

공연예술스쿨의 실습수업은 수업 외연이나 학생들의 주도적 학습 역량의 확장일 뿐 아니라, '물리적인 시간과 공간에서 벌어지는 일'들을 통한 본질에 대한 경험이다. 변화하는 상황에 맞춰 '시간과 공간'에 대한 정의를 동시대적 **contemporary**으로 전환해야 한다는 강력한 책임감도, 대안적인 형태의 예술교육을 모색해야 한다는 문제의식도 모두에게 있었다. 하지만 예비 공연 예술인으로서 작업 인격이 형성되는 핵심 시기에 '시공간을 경험하는' 체험 없이 교육이 유효할 수 있는지에 대한 원론적인 고민은 없어지지 않았다. 지난한 고민과 수많은 온라인 투표, 일정과 대안의 변경이 이어졌다. 결국, 우리의 선택은 최소한의 인원을 두고, 안전을 확보한 상태로 '대면 수업' 일 수밖에 없었다.

**변화된 시공간에도 지켜낸,
새로 발견한 '작업 지형도'**

대면 수업을 진행하였음에도, 감염의 사회적 확산이

고조되면서 1학기 말에 예정되어 있던 발표형 수업 프로덕션의 연습과 제작 활동이 제한되거나 취소될 예정에 놓였다. 외부 경연대회 참가 공연 역시 취소되거나 12월로 발표 일정이 연기되었다. 공연예술스쿨의 구성원들은 작품 발표에 미치지 못하는 마무리를 할 것이 아니라, 오히려 작업 준비과정 **pre-production**의 밀도를 높이는 방향을 택했다.

결국, 실습 대상 희곡에 대한 연구와 분석 밀도를 높여 콘셉트 도출에 심혈을 기울이고, 1학기 학생 참여진들의 콘셉트 프레젠테이션을 - 마치 현장 인큐베이팅 플랫폼에서 그러하듯 - 모든 전공 파트별로 30%-40%가량 완성한 쇼케이스 **showcase**로 선보이게 되었다. 일부 쇼케이스는 학기를 이어 프로덕션 수업으로 연결된 사례도 있었다. 공연예술학과와 변재중 교수 프로덕션의 경우, 온라인 화상회의 플랫폼 '줌 **Zoom**' 형식으로 뮤지컬 전체 스토리와 무대 미술 콘셉트를 창의적으로 접목한 발표를 선보여 학생들과 교수진을 놀라게 했다. 2학기로 연결된 작업들은 '연속 학습에 대한 집중도 저하'라는 우려에도 또 다른 수준의 결과를 확인할 수 있었다. 준비과정의 밀도를 높였기에 2학기에 접어들어



본격적으로 시작한 세부 작업 **polish**은 마치 잘 잡은 뼈대 위에 꼭 맞는 근육과 살을 찾아 붙이는 작업과 같았다.

공연예술 현장과 유사한 방식으로 관객을 만나기 위해 청강만의 시도와 성과도 있었다. 「젊은 연극제」 총괄 책임 이동재 교수 기획 아래, 연극영상전공 한정국 교수가 주도하여 서강대학교 메리홀에서 발표한 「씨어터 필름 **Theater Film**; 공연의 실황 중계 기능을 벗어난 영상 예술화 시도」 프로젝트는 장장 8개월을 공들인 프로젝트였다. 이는 학생 공연의

공연 실황을 기록 영상 이상의 품질로 남기는 패거리를 이뤘다. 공연예술 현장 작업자들과 예술기관 담당자들 사이에서 창의성과 기술력이 회자하기도 했다.

때로는 위기와 해결의 방안이 함께하기도 했다. 무대미술전공 수업 대부분은 물리적으로 부족한 무대 제작 기간을 소화할 수 밖에 없었기에, 무대 미술의 전성중, 박성민, 성미림, 박정화 교수는 학생들의 피로도와 물리적인 변수 조정과 해결에 발 벗고 나섰다.

공연예술 현장과 유사한 방식으로 관객을 만나기 위해 청강만의 시도와 성과도 있다. 「젊은 연극제」 총괄 책임 이동재 교수 기획 아래, 연극영상 전공 한정국 교수가 주도하여 서강대학교 메리홀에서 발표한 「씨어터 필름」 프로젝트는 장장 8개월을 공들인 프로젝트였다. 이는 학생 공연의 공연 실황을 기록 영상 이상의 품질로 남기는 패거리를 이뤘다.



전공 수업의 '프리-프로덕션' 단계에 대한 실질적인 '투입 ^{input}'이 프로덕션 수업의 '결과물'에 얼마나 영향을 주는지에 대한 경험은 모두의 당면 과제이자, 새로운 대안의 탐구로 이어졌다. 이 경험은 2021년 이후 교과 논의에도 다루어져, 준비 단계 점검과 해당 단계를 특성화한 실습 공연 형태의 제안으로 이어지게 되었다.

둘이켜보면, 공연예술스쿨 공동체 구성원이 선택한 가치는 아래와 같다.

첫째, 안전을 확보하되, 실습수업과 공연의 물리적 경험감이 교육의 본질임을 놓치지 않을 것.

둘째, 공연 수업이 모든 전공 교육의 총아 寵兒가 되도록, 대면 형태 프로덕션 발표의 대안을 찾고, 숙의의 과정에 모두가 있을 것.

셋째, 사회적 상황으로 연기되거나 변경되는 일정에도

학습 대상 작품에 대한 창작진 ^{학생과 교수진}의 인문학적 이해와 텍스트 완성도를 극대화하고, 공연 창작의 본질적인 단계를 정확히 짚은 '중간 결과물 형태'를 반드시 찾을 것.

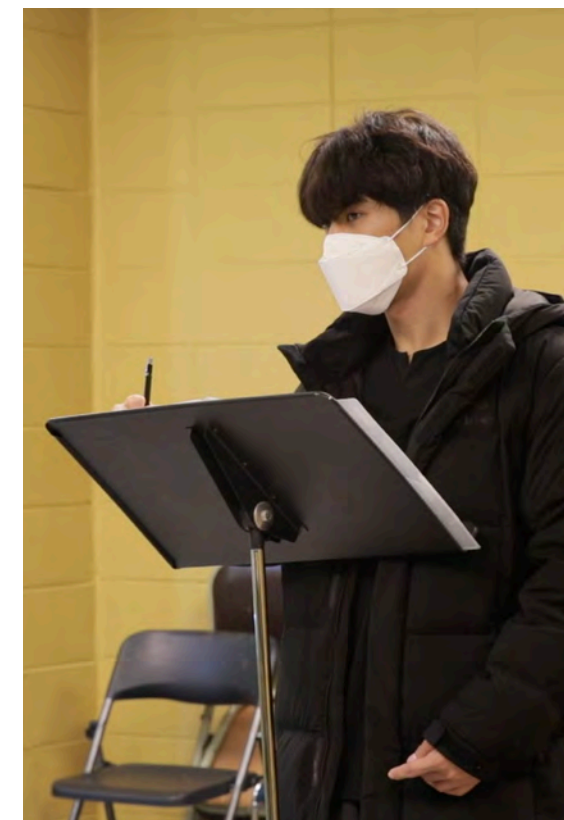
넷째, 텍스트를 형상화하기 위한 개념 ^{concept} 도출과 이를 위한 연기, 무대 미술, 연출 전공 간 목표 수립에 충분한 시간을 투자하고 비효율적이어도 숙의를 이끌어낼 것.

어떠한 상황에서도 공연예술스쿨이 선택한 가치를 지켜가는 것은 쉽지 않은 도전이었다. 연속 학습의 의지가 약해지는 것이 눈에 보이고, 학습 손실에 대한 대안이 없어 보이는 듯한 상황을 만나기도 했다. 그럼에도, 언제 어떻게 변경될지 모르는 수업 형태나 공연 발표 방식을 눈앞에 두고도 마음을 모아 조금 더 앞으로 가 볼 수 있겠다는 뜨거운 용기가 마음 한편에 있다. 이는 공연예술스쿨의 모든 학생, 교수, 직원들이 복잡하고 첨예한 입장에 놓여 있더라도, 갈등과 숙의를 반복하더라도, 결국 이 질문에 대한 답을 찾기 위하여 각자의 자리에서 고군분투할 것을 믿기 때문이다.

하나, 이 작품 교육, 실습이 세상에 왜 '필요'한가?

하나, 이 작품이 나와 세상을 어떻게 '연결 ^{connect}'할 수 있는가?

하나, 이 작품의 성과와 본질이 결과가 아닌 '과정'에 있다고 믿는가?



CONNECTABILITY STORY 04.

함돈균 | 문학평론가

재난혁명 이후의 학교

우리는 그동안 ‘미래학교’에 얘기해 오곤 했다. 이때 미래학교의 전제가 된 것은 주로 4차산업혁명 상황에 근거한 ‘미래사회’ 시나리오다. 거기에서 미래학교란 디지털 데이터 기술을 바탕으로 한 초연결사회에 적응하는 인간을 키우는 학교다. 부정하기 어렵지만 사실 이미 오늘날의 학교, 특히 한국의 학교는 사실상 기술산업사회의 산업예비군 양성에 초점을 맞춘 ‘예비공장’ 비슷한 것이 되어 있다.

코로나19는 학교에 관해서도 반성적 질문을 하고 있다. 학교란 본래 무엇인가. 지금 우리의 학교는 인간성장과 삶의 전체성에 관한 질문, 그리고 거기에서 학교의 역할을 포기하고 있다. 학습자의 입장에서 나는 어떤 삶을 살고 싶은가, 하는 관점은 전혀 고려되지 않는다.

학교를 ‘사용하는 ^{다닌}’ 유저 ^{사용자}의 관점이 전혀 고려되어 있지 않다는 점에서, 사실 시장주의적 관점에서 학교는 중요한 책임을 방기해 왔던 것이다. 게다가 이런 학교는, 인간을 기술사회의 부속품으로 만드는 성향을 띠고 있는 반면, 그 기술을 통해 어떤 사회를 만들려는 것인가 하는, 사회의 주인으로서의 인간의 통찰력, 반성 능력, 통제 능력을 키우는 일에는 엄청나게 소홀해 왔다.

그런데 코로나 이전의 학교가 엄청나게 편파적인 '미래사회'의 정보에 기초해 있었다는 사실을 지적할 필요가 있다. '4차산업혁명' 사회만 미래사회가 아니라, 팬데믹 pandemic 과 기후 위기라는 문명 위기가 절박한 근미래로 기다리고 있었기 때문이다.

우리가 지금 맞고 있는 팬데믹은 결코 갑작스러운 사태가 아니다. 많은 과학자가 이 상황을 몇십 년 전부터 예측하고 강력하게 경고해왔다. 또 과학자들과 사회학자들은 지금으로부터 불과 수십 년을 기후 위기에 인류가 대응할 수 있는 마지막 기회로 보고 있다. 지금의 현생인류에게 '미래 세대'란 존재하지 않을 가능성이 있다는 말이다. 이것은 가설이나 SF영화의 얘기가 아니라, 객관적 데이터에 의해 피할 수 없는 아주 가까운 미래의 현실로 예측되고 있는 얘기다.

지금의 현생인류에게 '미래 세대'란 존재하지 않을 가능성이 있다는 말이다. 이것은 가설이나 SF영화의 얘기가 아니라, 객관적 데이터에 의해 피할 수 없는 아주 가까운 미래의 현실로 예측되고 있는 얘기다.

팬데믹은 이미 현실이 된 '미래사회'가 첨단 기술산업사회뿐만 아니라, 팬데믹과 기후 위기로 상징되는 '재난혁명사회'이기도 하다는 걸 피부에 와닿게 인지하게 하는 계기가 되고 있다. 이 위기 상황이 무한 욕망에 기초한 인간 중심 문명, 특히 대단히 공격적이고 파괴적인 과잉생산-과잉소비 경제시스템의 결과라는 사실은 이제 누구나 아는 상식이 되었다.

'매트릭스'라는 영화에서 인간 사냥꾼으로 등장하는 스미스라는 기계는, 그래서 지구의 바이러스를 오히려 '인간'이라고 말한다. 지구생태계 전체를 자기 이익을 위해 완전히 소비해버리고 먹어버리는 바이러스라고 말이다. 사실 팬데믹으로 인해 공기가 깨끗해지고, 사라졌던 물고기들이 나타나는 생명의 역설적 기적, 지구가 살아나는 기적을 보고 있는 것도 사실이지 않은가.

지금 지구상에서 가장 믿지 말아야 할 말은 '곧 팬데믹 이전으로 돌아가서 인간 삶이 예전처럼 회복될 것이다'라는 말이다. 그런 시대는 더 이상 오지 않는다. 백신이 나와도 말이다. 새로운 변종 바이러스의 주기적인 출현과 또 다른 팬데믹이 반복될 것이며, 팬데믹과는 비교도 안 되는 기후 위기라는 대재앙이 인간 문명을 기다리고 있다. 게다가 '인간 삶의 회복'이 곧 지구생태계의 죽음이라는 종래 상황으로의 회귀를 뜻한다면, 그 회복이 반가운 일일까.

이것은 팬데믹 이후의 학교에 있어서도, 지금까지 막연하게 그려왔던 '미래학교'의 정체성을 전면 수정해야 함을 의미한다. 앞으로의 학교, 미래학교는 어떤 모양일까, 하는 질문은 방향이 잘못된 질문이다.

'당장' 어떤 학교를 만들어야 하는가, 하는 책임감 있는 질문으로 바꿔 물어야 하며, 그러한 학교의 리셋에 착수해야 한다. 코로나 이후의 학교를 '비대면 환경'에 적응 가능한 온라인 학교라고 이해하는 것은 너무도 1차원적인 생각이다. 이것은 학교의 본질과 책임에 관한 질문을 또 한 번 전적으로 무시하는 인간사고의 나태함을 보여주는 일이기도 하다.

코로나 이후 학교의 가장 중요한 정체성이자 목표는 지금까지 현생인류가 스스로 보려고 하지 않았던 문명의 민낯을 마주하고, 인간 문명의 위기를 직시하며, 이에 대응할 수 있는 반성적 문제 해결 능력과 전환적 삶 기술을 공부하는 학교가 되는 것이다. 내 삶의 위기이자 인류 공동의 위기에 대응하는 '지구인' 철학과 과제를 설정하고, 이에 걸맞은 러닝 시스템을 도입하는 것이 핵심이 되어야 한다.



이 위기 상황은 인류가 겪어보지 못한 사태이자, 단 한 번도 생각해 보지 않은 인간중심문명의 해체를 의미하는 것이기도 하기 때문에, 예전의 지식이나 철학이 통하는 것도 아니다. 그렇기 때문에 재난혁명 시대 '최후의 인간들'인 학생들이 배움의 대상이 아니라, 사유와 실천의 주체로 배움의 과정에서도 주인으로 나서는 관점 전환이 일어나야 한다.

티칭이 아니라 학습자의 새로운 사유와 실천을 돕는 러닝 시스템 디자인에 초점을 맞추어야 한다. 그리고 이 배움을 사회로 바로 연결할 수 있는 통로를 마련해야 하는데, 이것은 궁극적으로 사회 전체를 학교로 만드는 '러닝 소사이어티 learning society·배움사회'로의 전환을 의미한다. 코로나 이후의 학교는 '러닝 소사이어티'이자 '지구인 학교'다.



'미지행' 수업

코로나 이후 학교의 가장 중요한 정체성이자 목표는 지금까지 현생 인류가 스스로 보려고 하지 않았던 문명의 민낯을 마주하고, 인간 문명의 위기를 직시하며, 이에 대응할 수 있는 반성적 문제 해결 능력과 전환적 삶 기술을 공부하는 학교가 되는 것이다.

CONNECTABILITY STORY 05.

김용언 | 「미스테리어」 편집장

미스터리 장르 속 ‘여성 캐릭터’의 변화와 시대 정신

불과 1년 만에 너무나 많은 것들이 바뀌거나 사라졌다.
코로나19 팬데믹은 수많은 이들의 움직임을 제한시켰고 활동
반경을 축소시켰다. 일터와 거리의 풍경이 놀랍게 바뀌었다.
사람들의 외형과 심상도 달라졌다.



© 여성성의 신화 'The Feminine Mystique', 베티 프리던 Betty Friedan 지음, 1963년 초판 발행

이번 팬데믹 초창기에는 알베르 카뮈의 「페스트」 같은 책들이 다시 한번 인기를 모으기도 했다. 만약 미스터리 장르로 분야를 한정해서 이와 비슷한 풍경을 상상해본다면, 2차 세계대전 전후로 등장한 미국의 하드보일드 ^{hard-boiled} 소설이 하나의 예가 될 수 있을 것 같다. 코로나19 팬데믹을 명백하게 전 지구적인 재난이라고 규정한다면, 인류가 겪어본 적 없던 규모의 전쟁을 연달아 치렀던 20세기 초중반 역시 그에 버금가는 재난의 시기였다고 칭할 수 있겠다.

보통 미스터리 소설의 '황금기'라고 불리는 시기, 즉 1920년대-1930년대는 소위 '명탐정'이 기기묘묘한 트릭을 격파하며 수수께끼 풀이의 짜릿함을 만끽하던 시기다. 우리가 익히 알고 있는 애거사 크리스티, 존 딕슨 카, G.K. 체스터턴, 도러시 세이어스, S.S. 벤 다인, 엘러리 퀸 등의 유명 작가들이 모두 이 시기에 활동하며 명탐정 추리소설의 기반을 단단히 다졌다. 이들의 공통점이라면, 대개 백인-남성-부르주아라는 인종적·경제적 정체성을 지닌 대단히 똑똑한 탐정이

「후더닛 ^{whodunnit}」 - 범인은 누구인가 - 이라는 질문을 해결하는 복잡하고 정밀한 소설을 썼다는 점이다.

하드보일드 소설은 미스터리 '황금기'가 한창이던 시절부터 서서히 출몰하여 '황금기'의 쇠퇴와 발맞춰 전성기를 맞는다. 양차 세계대전의 여파와 평범한 사람들의 실제적 고통을 애써 제거한 채, 그야말로 정교한 가상의 정원에서 두뇌 싸움을 펼치는 탐정들의 진검승부에 싫증을 느낀 작가와 독자들은, '우리 이웃'의 뒷골목에서 벌어지는 액션과 육탄전, 스릴 넘치는 추격과 냉소적인 길거리 언어가 풍성하게 넘쳐나는 하드보일드를 주목하기 시작했다.

백인-남성-중하층 계급에 속한 사립탐정들은 과거의 명탐정과 달리 안락의자에 앉아있기보다 대도시의 곳곳을 달리며 온몸으로 범죄와 맞섰다. 백인-남성-중하층 독자들도 그에 환호했다. 그들은 비로소 자신들과 비슷한 종류의 '친구'가 등장하는 미스터리를 읽게 된 것이다.

하드보일드 소설의 전반적인 기류는 압도적인 남성성인데, 여기서 그 남성성을 위협에 빠뜨리는 것은 언제나 여성 캐릭터다. 사립 탐정 주인공에게 매혹적인 여성이 다가와 사건을 의뢰하거나 혹은 자신이 어떤 사건에 억울하게 휘말린 희생자라고 호소한다. 탐정은 그 여성과 사랑에 빠지거나 적어도 성적 긴장감이 충만한 관계를 이어간다. 결말은? 그 여성은 아주 많은 경우 범인이거나, 처음 주장과는 달리 사건과 긴밀한 관련이 있거나, 아니면 살인범에게 희생당한다. 죽거나, 죽이거나.

물론 시각을 좀 바꿔보자면, 그 여성들이 등장하는 순간부터 하드보일드 소설의 전개가 비로소 시작된다고, 그전까지 느슨하던 소설에 진짜 긴장감이 감돌기 시작하는 순간은 그 팜프 파탈들이 등장하기 시작하면서부터라고 적극적인 해석을 가할 순 있다. 그럼에도 불구하고 그 여성들은 백인-남성-중하층 계층에 속하는 사립 탐정들의 사건 해결 임무에 그다지 도움이 되는 존재가 아니다. 그 여성들은 제거되거나 혹은 포기해야 하는 존재다.

하드보일드 소설이 2차 세계대전의 전후 맥락과 어떻게 맞물리는가에 대한 연구는 영미권에서 다양하게 이뤄진 바 있다. 1차 세계대전이 끝나고, 2차 세계대전이 진행되는 가운데 남성들은 해외의 전장에서 생사를 다투는 위험을 겪었다. 그 남성들이 빠져나간 국내 실물경제의 빈자리는 그전까지 집 안에만 머무르길 강요받던 여성들이 채웠다.

여성들은 이제 돈을 벌고 경제력을 갖는 것의 의미를 깨달았고, 더 이상 과거로 돌아갈 생각이 없었다. 전장에서 돌아온 남성들은 자신들의 지금까지의 공을 인정받길 원했고 자신들의 애국심을 존중받길 원했다.

그런데 막상 돌아온 그들에게 남은 것은 전쟁에서 겪었던 온갖 끔찍한 상황에 대한 기억(외상후 스트레스 장애 ^{PTSD})에 대한 치료 자체가 없던

시절이다)뿐이었다. 게다가 원래 '내 자리'였던 곳을 차지한 여성들을 마주했을 때 그들의 당혹감과 분노는 상상 이상이었으리라. 그렇게 여성 혐오의 명백한 징조가 들쭉거리기 시작했다(물론 남성들이 전쟁에서 돌아오면서 일자리를 잃게 된 여성도 많았지만, 그 실직한 여성들의 당혹감이나 분노는 거의 주목받지 못했다). 애국심과 허무한 냉소주의, 남성 간의 끈끈한 연대감이 사회 전반을 점점 가득 채우기 시작했고, 남성들의 분노와 상실감은 하드보일드 소설을 포함하여 대중문화의 주된 정조로 받아들여졌다.

이에 대해 여성들은 마냥 침묵했을까? 많지는 않았지만, 하드보일드가 속한 미스터리 소설계 이곳저곳에서 분명한 저항의 징조가 존재했다.

대표적인 예로는 비라 캐스퍼리 ^{Vera Caspary}의 「나의 로라 Laura, 이은선 옮김, 엘릭시르 퍼냄」와 도러시 B. 휴스 ^{Dorothy B. Hughes}의 「고독한 곳에 ^{In A Lonely Place}, 이은선 옮김, 검은숲 퍼냄」를 꼽을 수



© 도러시 B. 휴스, 「나의 로라」 영화 스틸컷



© 도러시 B. 휴스, 「나의 로라」, 「고독한 곳에」의 영문본



있다. 1943년에 출간된 「나의 로라」는, 아버지가 돌아가신 뒤 실질적인 가장 역할을 담당하며 닥치는 대로 글을 써 돈을 벌었던 작가 비라 캐스퍼리 자신과 비슷한 주인공 로라를 내세운다.

야심만만한 콜로라도 출신 소녀 로라가
뉴욕으로 건너와 오로지 자신의 두뇌와 능력으로
인정받으며 광고계에서 대성공을 거두지만,
그토록 아름답고 인기 많은 로라가 살해된 채
발견되었다는 소식이 대서특필되면서 소설은
시작한다.

“응접실 세트도 필요 없었고, 결혼이 지상 최고의
과제도 아니었던 말입니다. 직업도 있겠다, 돈도 많이
벌겠다, 떠받들며 찬양하는 남자들도 넘쳐나겠다.
결혼을 해 봐야 채워지는 곳은 한군데뿐인데, 그건
결혼하지 않아도 채울 수 있었으니까.” 과연 누가
로라를 증오했고, 욕망했으며, 결국엔 살의까지
품었을까?

1947년 작인 「고독한 곳에」는 2차 세계대전이
남성들의 심리에 어떤 영향을 미쳤는지를 정면으로
파헤친 작품으로 평가받는다. 가난 때문에 어린
시절부터 억척스럽게 살았던 청년 딕슨이 군대에서
처음으로 ‘평등’을 향유하고, 또한 전투기 조종사로서
전 세계를 누비게 되었다. “어디에서든 원하는 여자를
마음껏 차지할 수 있었다. 세상이 그의 것이었다.”
작가는 냉정한 어조로 덧붙인다. “그 세상이 워낙
생생하다 보니 다른 세상은 존재하지 않았다. 그는
전쟁이 끝난 뒤에도 다른 세상의 존재를 실감하지
못했다. (...) 막간을 평생으로 착각한 셈이다.”

사회로 복귀한 딕슨은 입대하기 전의 자신과 하나도
달라지지 않은 삶을 받아들이지 못한다. 그는 그
분노를 밤늦게 홀로 귀가하는 여성을 유혹하여
살해하는 것으로 해소하기 시작한다.

그 범죄를 꿰뚫어 보는 것은 또 다른 여성이다.
그 여성의 냉정한 시선 앞에서 딕슨은 평정심을
잃는다. 그 여성의 시선이, 자신감이, 그를
뛰어넘는 지성을 견딜 수가 없다.

고통과 절망과 상실감이 휩쓸던 시절을 그리는
방식에는 여러 가지가 있다. 내 의지가 아니었던
거대한 역사에 휘말린 이들 중 다수의 남성은 여성을
겨냥하며 냉담한 분노를 해소했고, 소수의 여성은
남성들의 억눌린 판타지와 어리석은 인정 투쟁을
관찰하며 그 실체 없는 분노의 공허함을 폭로했다.
대중소설이야말로 어떤 면에선 시대 정신을, 동시대의
분위기를 가장 효과적으로 포착하는 매체라는 증거다.

CONNECTABILITY TALK.

소위 ‘비대면 시대’의 도래는 대학의 본분 재정립과 동시에 만화, 애니메이션, 공연과 게임, 패션과 라이프스타일 전반의 모든 문화 콘텐츠 생태계에도 큰 영향을 끼쳤다. 그래서 우리는 게임콘텐츠스쿨의 김정선 교수, 만화콘텐츠스쿨의 양혜림 교수, 애니메이션스쿨의 정광조 교수, 공연예술스쿨의 한정국 교수를 패널로 초대하여, ‘코로나19로 바뀐 게임과 만화, 애니메이션과 공연 분야 및 청강이 나아갈 길’이라는 주제로 특별 대담을 마련했다. 학계는 물론 각 업계에 몸담고 있는 전문가들의 의견을 경청하고, 2021년의 전망을 나누는 대화의 장이다.



한정국
공연예술스쿨 교수



양혜림
만화콘텐츠스쿨 교수



정광조
애니메이션스쿨 교수



김정선
게임콘텐츠스쿨 교수

연결의 새로운 역량을 찾아서

Keyword

- ① 2020년
- ② 새로운 기준 **New Normal**
- ③ 학교의 변화, 학습의 변화
- ④ 연결 역량 **Connectability**

Keyword 01. 2020년

코로나19로 사회 전반이 크게 변했다. 학교생활은 물론이고, 각 문화 콘텐츠 업계 또한 어느 때보다 변화의 순간을 맞이했다. 2020년에 각 분야와 학교의 변화를 어떻게 체감하고 있는나.

한정국 공연예술스쿨 교수	영화, 극장 분야도 그렇지만, 특히 공연 예술은 '동시성'과 '현장성'에 기반을 둔 예술이다. 극장에 가서 어떤 극적인 경험을 하는 것에 큰 의미가 있는 산업인데, 1년 가까이 집합이 불가능하고 공연들은 줄줄이 취소되었다. 지금까지는 공연 예술이 중요하게 생각하는 가치들로 인하여 '영상'으로 옮겨지는 것에 상당히 거리를 두고 있던 부분이 분명히 있었다. 그런데 이제는 기존에 사용하지 않던 라이브 스트리밍과 동영상 콘텐츠 쪽으로 활로를 모색하고, 변해가는 방향성을 확인했다.
양혜림 만화콘텐츠스쿨 교수	만화콘텐츠스쿨 학생들은 상대적으로 조금 영향이 적은 편이다. 기본적으로 개인 작업이라서, 마음만 먹으면 처음부터 끝까지 전부 혼자서 작업을 할 수 있기 때문이다. 하지만 학교생활의 관점으로 보면 타격이 있었다. 작업을 위해서 밖에 나올 필요도, 사람을 만날 필요도 없는 학생들이 유일하게 나오던 곳이 학교이고, 교실이였다. 학교가 폐쇄되면서 어디에도 가지 않게 됐다. 이를테면, 야간 작업실에서 밤새우고 '아, 정말 너무 힘들었어. 왜 이렇게 힘들게 살아야 해?'라고 얘기하는 쾌감의 순간이 사라져서 생긴 일종의 박탈감을 느낀 학생들이 있었다. 만화 업계는 공연 예술이나 영화 쪽과는 달리 비대면 상황이 매우 큰 기회가 되었다. 웹툰 에이전시나 매니지먼트 기업들이 상장하고, 주가 역시 두세 배씩 뛰는 현상을 보았다. 이는 곧 업계에 타격이 그리 크지 않았다는 방증이다. 종이 만화를 디지털로 옮기는 업종 전환의 장벽이 상대적으로 높지 않다는 점도 덧붙일 수 있겠다.
정광조 애니메이션스쿨 교수	2000년 초에 미국으로 건너가서 2017년에 청강문화산업대학교에 오기 전까지, 미국 애니메이션 업계에서 계속 일을 했다. 이번 팬데믹 이전까지만 해도 '온라인 교육'의 필요성을 공감하는 사람들이 거의 없었다. 온라인 스쿨의 개념을 학원으로 폄하하거나, 훌륭한 교육자들을 모으기도 쉽지 않았다. 하지만 미국의 경우, '애니머스쿨' ^{AnimSchool}, '애니메이션 멘토' ^{Animation Mentor} 같은 온라인 애니메이션 스쿨이 2000년대 중반부터 엄청나게 성장하고, 기성 대학교를 넘어서 성공하는 모습을 가까운 거리에서 지켜봤다. 지금은 코로나19로 방학 차원에서 온라인 교육이 필요한 상황이 되었지만, 사실 그 정도 상황이 발생하지 않으면 사람들이 움직이지 않는다. 인류의 어떤 보수성을 깨달은 한 해가 아니었나 싶다. © 애니메이션 멘토 
Keyword 02. 새로운 기준 New Normal 모든 사회 시스템이 개편되면서, 지금 시대의 새로운 기준, 즉 '뉴노멀'이 무엇인지에 관한 의견도 분분해졌다. 게임, 만화, 애니메이션, 공연 분야에서 현재 창작자들과 관객(혹은 소비자)을 연결하기 위한 새로운 방법들은 어떤 것들이 있을까?	
김정선 게임콘텐츠스쿨 교수	게임 업계도 제작사와 소비자의 관계가 많이 바뀌고 있다. 코로나19의 영향도 있지만, 게임을 이해하는 세대의 변화가 크다. 이제 수급 관점으로 봐도 기존에는 게임 회사 소속의 제작자라는 개념에 갇혀 있었다면, 지금은 '인디 게임'이라는 개념이 조금씩 분출하고 있다. 새로운 게임을 준비하는 사람들이 굳이 회사에 소속되지 않고 만들고 싶은 게임을 만든 다음, 스팀 ^{Steam} 같은 게임 플랫폼으로 수익을 창출하는 식이다. 게임 플랫폼 역시 대형 기업들 외에 신생 플랫폼 기업이 많이 생기고 있다. 그래서 초만간 게임 산업에서는 '플랫폼 전쟁'이 더 심화하고, 더 많이 발생할 것으로 본다. 이러한 환경의 변화는 청강의 콘텐츠스쿨 제도와도 대단히 잘 맞는다. 이는 많은 회사의 제안으로도 확인할 수 있다. 현재 게임콘텐츠스쿨에서 매년 스무 개에서 서른 개에 달하는 게임을 제작하고, 매년 다른 학생들이 새로운 경험을 게임으로 만들어낸다. 실제로 올해 작품 발표회 「2020 청강 크로니클 with STOVE 인디」를 '스마일게이트 스토브'라는 게임 회사와 함께하며 확인할 수 있었다. 이 과정에서 우리에게도 많은 노하우가 생겼다. © 청강크로니클 2020 with STOVE 인디 
정광조 애니메이션스쿨 교수	간단히 말하면, '블리자드' 같은 미국 게임 스튜디오에서 일하기 위하여 이민을 갈 필요가 없어진 거다. 중국처럼 인건비가 싼 아웃소싱 개념이 아니라, 고부가가치 노동 중심의 일을 전 세계 어디서나 할 수 있다는 개념의 변화가 생겼다. 회사 관점으로 보면, 부동산에서 시작하는 프로덕션 예산부터 임금의 총합까지 낮출 수 있다. 앞으로는 한 국가 안의 이주 혹은 국가와 국가 간의 이주라는 것을 제거한 새로운 패러다임의 아웃소싱이 생길 것 같다. 최소한 3년에서 4년 안에 대형 회사를 대부분이 모두 시도할 것으로 예측한다.
한정국 공연예술스쿨 교수	공연예술 분야가 영상과의 접목을 시도한 사례는 2020년에 끊임없이 나타났다. 그래서 이번에는 코로나19 이후를 조금 더 생각해보고자 한다. 영상과 협업, 융합한 공연 형식은 계속 진존할까? 시장성은 분명히 있다고 이쪽 업계는 바라보고 있다. 관객들에게 '극장' 체험 이상으로 체험을 시키는 것이 유효하다는 것이다. 모니터로 극장 관람을 하는 것에 관객들의 거부감이 사라지고, 익숙해지는 현상을 1년여 가까이 지켜보았다. 이 부분의 사업적인 확장성이 일종의 '뉴노멀'처럼 진행되지 않을까. PC와 모바일로 극장의 동시성과 현장성을 동일한 수준으로 체험하기는 쉽지 않았지만, 한편으로는 어떻게든 생생하게 전달하는 노하우에 대한 연구도 활발히 늘어날 것이다.

Keyword 03. 학교의 변화, 학습의 변화

거의 모든 교육 기관이 ‘비대면’ 수업을 진행 중이다.

아직 코로나19가 이어지는 상황에서, 각 스쿨은 앞으로 어떻게 학생들과 소통해나갈 예정인가.

정광조 에니메이션스쿨 교수	좋은 교수자를 온라인으로 만날 수 있도록 연결하고, 학생들에게 실시간 온라인 교육을 하게 해야 한다. 이게 비대면 온라인 수업의 가장 큰 가치이다. 가령 미국의 ‘미들 코믹스’에 굉장한 작품을 만드는 어떤 작가가 있다. 대면 수업을 기준으로 그 사람의 수업을 청강에 만들려면, 먼저 한국에 이주해야 하고, 임금 격차와 언어 문제까지 끊임없이 문제가 발생할 것이다. 하지만 이제는 온라인 교육으로 좋은 강사 수급을 늘리면, 오프라인에 거의 준하는 수준의 교육을 받을 수 있다는 사회적 동아가 널리 퍼졌다. 업계 현장 최전선에 있는 전문가들, 콘텐츠 생산의 중심인 서울에 있는 분들을 온라인 수업으로 학생들과 연결해주는 것이 앞으로 비대면 수업이 가야 할 최우선 목표가 아닌가 싶다.
한정국 공연예술스쿨 교수	공연예술스쿨의 학문은 왜 대면으로 수업을 진행할 수밖에 없는지, 우리의 생존과도 연결된 현상성이 왜 중요한지 확인하는 시간을 보내고 있다. 예를 들면, 뮤지컬 가창을 가르치며 “지금 너 발성이 틀렸어. 복식 호흡을 어디를 어떻게 해서 갈비뼈를 조이고 어떻게 해서 소리를 내봐.”라고 하는 수업은 줌^{Zoom}과 모니터만으로는 어렵다. 연기의 제스처, 표정, 정서 같은 걸 바로 눈앞에서 보는 것과는 정말로 큰 차이가 있다. 다만, 이론적인 부분을 온라인 아카이브로 돌리고, 현장 수업은 실습에 집중하는 식으로 발상을 조금 바꿔보는 내부 논의를 시작한 계기가 되기는 했다.
김정선 게임콘텐츠스쿨 교수	게임은 기본적으로 ‘커뮤니케이션’으로 만드는 문화 콘텐츠이다. 문자 그대로 팀으로서 소통해야 한다. 교육의 경우 이미 그 과정을 포함한 전달 방식이기 때문에 괜찮은데, 실제로는 모든 사람이 적극적으로 접근해서 의견을 내지 않으면 협업에 문제가 생기는 경우가 분명히 발생한다. 이런 한계를 극복하는 방법은 역시 소통 자체에 있다. 코로나19가 종식된다고 해도, 프로젝트 단위 수업은 대면과 비대면 수업을 일부 병행하는 형태로 진화해야 한다. 앞으로 회사들이 비대면 업무 방식으로 쪼개진다고 해도, 소통의 공간을 이루는 매뉴얼이나 업무 지침이 없다면 동일한 방향으로 갈 수 없는 지점이 생길 수도 있다. 교육도 마찬가지다. 우리는 아직 정립되지 않은 프로세스를 정립해가는 과정이고, 앞으로 더 기준점이 세워지고 발전할수록 문제점 또한 명확하게 보일 것이다. 지금 이러한 문제점이 없다는 게 아니라, 문제점이 명확하게 보이는 시점부터 시작이 아닐까 싶다. 문제점이 보이면 그 문제를 해소하기 위한 또 다른 다양한 접근이 가능할 것이고, 그것들이 교육을 계속 앞으로 밀고 나갈 것이다. 비대면 혹은 대면, 아니면 병행 수업이 되었든 간에 지금 우리는 분명히 과도기에 있다. 어떤 면에서 지금은 문제를 명확하게 보지 못하는 상황이다. 이제 ‘선택’을 통해서 하나의 프로세스를 정립하고, 한 차례 주기가 돌고, 프로세스의 문제점을 계속 고쳐나간다면, 교육의 형태 또한 비대면의 장점을 충분히 취하는 방향으로 성장할 수 있다고 본다.
양혜림 민화콘텐츠스쿨 교수	비대면 수업이 대면 수업보다 밀도가 낮아지지 않을까 하는 우려가 있었다. 하지만 역설적으로 학생도 선생도 꿈수가 통하지 않는다는 걸 알게 되었다. 실제로 옆에 있지 않지만, 옆에 있는 것만큼 해주기 위해서는 굉장한 몰입이 필요하다. 수업의 소통 측면에서 기존 대면 수업과 다른 장점도 있다. 우리가 사용하는 팀즈^{Teams}에서 보통 채팅으로 학생들과 대화하는데, 학생들이 작업하게 두면 손을 들 용기가 없는 친구들은 개인 채팅으로 말을 걸어서 질문을 던진다. 그중 공통적인 설명이 필요한 내용이라면 ‘잠깐만요. 하던 거 중지하고, 지금 들어온 질문에 관해 설명할게요’라고 말할 수 있다. 반대로 학생이 혼자 수업에 뒤처져 있다면, 자존감을 낮추지 않는 개인 채팅으로 의문을 풀어줄 수도 있다. 온라인은 모두 함께 있지만, 교수는 1:30이 아니라 ‘서른 개의 일대일’ 채널을 갖고 있다는 느낌이다. 이런 방식으로 작업한 결과물이 꽤 마음에 든다.
Keyword 04. 연결 역량 Connectability	
2021년도 유튜브 트렌드를 전망한 서적 「유튜브 트렌드 2021」은 ‘연결 역량’, 즉 ‘커넥터빌리티’를 아래처럼 정의하고 있다. ‘연결 역량은 대면 사회와 비대면 사회를 막론하고, 또 온라인과 오프라인에 상관없이 연결 여부 및 연결 기반에서의 새로운 가치 창출에 대한 주도적인 힘을 지칭한다. 쉽게 얘기하자면 필요한 누구 혹은 어떤 자원을 연결해서 목적하는 바를 얻을 수 있는 힘을 뜻한다.’ 앞으로 이러한 ‘연결’에 관한 능력과 재능은 학습의 과정은 물론, 각 분야의 ‘창조성’에도 영향을 끼치지 않을까 조심스레 예측해본다. 앞으로 개개인이 변화한 환경 안에서 각자 창조성을 발휘하기 위해서는 어떠한 부분을 더 신경 쓰고 익혀야 할까?	
정광조 에니메이션스쿨 교수	학생들한테 여전히 이런 얘기를 한다. “너희 세대는 우리 세대보다 훨씬 더 급진하는 사회와 현상 속에서 살게 될 테니, 제발 마음속 깊숙이 있는 그 보수성을 최대한 누르고 살고, 진보적으로 모든 걸 대하라. 그리고 시간 여행을 하고 싶으면, 통찰력을 키워라. 통찰력이야말로 미래를 볼 수 있는 눈이다.” 개인의 능력을 알리는 노력도 많이 하고, 이제 국내에서만 취업하거나 외국으로 이주해서 취업하는 게 아니라, 외국 회사에 적극적으로 자신의 재능^{talent}과 역량^{ability}을 알려서 ‘연결점^{connecting point}’을 마련하도록 지금부터 계속 움직이라고 말한다. 사실 이것 역시 10년 전에도 가능했던 일이다. 하지만 가보지 않은 길을 걷는 데 대한 두려움과 보수적인 마음이 있었다. 팬데믹까지도 겪은 미래 세대에게는 앞으로 더 많은 변화가 계속 일어날 것이다. 이는 ‘온라인’이 입증했다. 온라인 수업 역시, 불편한 점도 있지만 좋은 점도 많다는 걸 모두가 알게 되었다. 해보지 않은 길을 가는 것이 ‘진보’라고 생각한다.

정광조 애니메이션스쿨 교수	지금의 연결역량이란, 무조건 진보이다. 우리의 본능인 보수성을 버릴 수는 없겠지만, 최대한 누르고 진보적으로 판단하는 마음가짐이 필요하다.
한정국 공연예술스쿨 교수	전통적인 공연 예술을 전공하는 학생들은 이제 필수 불가결하게 영상 매체와 친숙해질 수밖에 없는 환경이 되었다. 실제로 현재 캐스팅 디렉터들이 오디션을 진행할 때, 요즘은 영상으로 대사 같은 것들을 먼저 보내주고 영상을 받는다. 거기서 1차로 여과하는 작업은 일반화되었다. 쉽게 생각하면 스마트폰 하나 놓고 찍어도 되지만, 아무래도 영상 자체의 품질이나 기획력을 무시할 수 없다. 이럴 때 영상 기법에 관한 인지와 이해의 필요가 생긴다. 어떻게 '이 영상 매체 안에 자신을 담을 것인가?' 하는 부분을 감각적으로 익히고, 또 연출하는 부분에 관한 교육도 앞으로 더 신경 써야 한다고 본다. 연극과 연기를 전공하는 학생들에게는 “밖에서 아무도 나를 안 써줘? 그러면 내가 만들어서 해.”라는 태도를 심어주고 있다. “그렇게 해. 솔직히 졸업하고 너희가 바로 주인공이 될 수 있는 건 아니잖아. 직접 자신의 것을 만들어서, 주인공이 되어서 스스로 알려 나가렴.”이라는 어떤 흐름을 만들고자 애쓰고 있다. 공연 예술의 영상 매체 창구 역시 워낙 다양해지는 추세이다. 그 안에서 스스로 탐구하는 흐름과 시대를 읽는 시선을 만들어주는 교육이 필요하다.
양혜림 만화콘텐츠스쿨 교수	작가들을 둘러싼 환경이 변하고, 작가들의 생각도 달라진다는 점에 주목할 필요가 있다. 과거에는 ‘코믹콘’이나 ‘코믹 월드’ 같은 오프라인 이벤트 장소가 정해져 있고, 이를 위해 작품을 준비하면 독자와 팬들이 직접 와서 구매하는 방식이 만화 업계 동인 문화 산업의 주류를 형성했다. 지금은 ‘포스타임’과 ‘딜리헨트’처럼 상시 열려있는 ‘오픈 플랫폼’ 매체들이 있다. 어떤 대기업이 소유한 포털 사이트가 아니다. 여기서는 개인 작가가 블로그처럼 본인의 콘텐츠를 올려놓고 만화 한 편에 500원, 1,000원 혹은 무료로 공개하고 후원을 받을 수 있다. 이전부터 존재한 플랫폼이지만, 특히 2020년에 대단히 큰 도약을 이뤘다. 개인 창작자가 일종의 ‘브랜드’가 되는 셈이다. 패션이나 라이프스타일 업계에 흔한 방식이었지만, 유희를 기점으로 만화 산업에도 확실하게 자리 잡았다는 느낌이다. 다른 한 축은 개인 창작자가 아닌, 애니메이션 업계처럼 스튜디오 체제로의 전환이다. 작가가 취직을 하고 월급을 받으면서 작품을 만들고, 대신 스튜디오가 주도한 작품을 만드는 ‘집단 창작 방식’의 대두가 눈에 띈다. 학생들이 개인 창작자로서 본인의 작품 세계를 심화해서 나가는 것이 아니라, 집단의 일부로서 본인의 창조성을 발휘하는 길을 걷는 방향이다. 특히 전자는 개인 창작자들에게 굉장히 고무적인 방식이다. 그래서 이번에 만화콘텐츠스쿨은 아예 ‘포스타임’과 협약해서 청강대 출신 졸업생 혹은 재학생들만 올릴 수 있는 공모전을 열었다. 그런데 이 공모전에는 심사위원이 없다. 대신 가장 많은 금액을 얻은 사람이 1등을 차지한다. 여기서 유료 결제율이 굉장히 높은 학생이 나타났는데, 이 학생의 작품은 전혀 대중적인 소재가 아니었다. 오히려 굉장히 비주류의 소재를 사적으로 풀어낸 이야기였다. 작품 작화가 빼어난 것도 아닌데, 그런 게 좋은 사람들이 모이는 것이다. ‘한 사람을 굉장히 좋아하는 팬이 1,000명만 있어도 그 창작자는 먹고살 수 있다’라는 얘기가 한동안 나왔다. 어느 콘텐츠이든 마찬가지겠지만, 개인 창작자는 정말로 팬 1,000명만 있으면 된다. 결국, 이를 모으기 위한 개인 창작자들의 마켓이 하나씩 더 열리는 세상이다. 오프라인에서 선택받기 위해 나갈 수 있는 장이 폐쇄된 것이 오히려 더 좋은 영향을 주어서, 이쪽 시장의 팽창에 영향을 주지 않았나 싶다.  © 창강대학교 x 포스타임 공모전
김정선 게임콘텐츠스쿨 교수	내가 요구하는 어떤 결과를 얻기 위하여, 무언가를 ‘연결’해서 얻어내는 ‘역량’이 반드시 비다면 사회에만 중요한 능력은 아니다. 새로운 무언가를 만들어내는 과정에서 꼭 키워야 하는 역량으로 볼 수 있는데, 여기서 각자 창의성을 발휘하는 가장 중요한 시작점은 ‘관심’으로 본다. 내가 관심을 두고, 지금까지 익숙하지 않았지만 뭔가를 돌아볼 수 있는 능력 말이다. 다음으로는 이러한 능력을 우호적으로 ‘포용’할 수 있는 역량이 필요하다. 무언가가 나와 다르다는 거로 인해 배척하는 게 아니라, 공정하게 그 두 가지가 어떤 의미로 더 도움이 될 것인지를 판단할 수 있는 능력이 있어야 한다. 이러한 역량을 키우기 위해서는 핵심적으로 사용해야 할 에너지도 필요할 텐데, 이는 ‘빨리’를 할 수 있는 여유라고 본다. 우리가 일반적으로 좋은 결과를 얻을 것으로 예상하는 행동에는 딱 그 정도의 정해진 결과가 나타나기 마련이다. 똑같은 투입을 하는데, 어떻게 다른 결과를 예상하고 기대할 수 있을까? 그것을 넘어서기 위해서 남들과 다른 행동과 탐구가 의도적으로 필요하다. 그 허튼짓을 하기 위해서는 ‘삶의 여유’와 ‘생각의 여유’가 있어야 한다. 이 세 가지는 반드시 중요한 역량이 될 것이다.

Part 2

CK FORECAST



CK FORECAST

- ① 패션 스타트업의 미래, 클라우드 펀딩
- ② 유튜브를 통한 학생 작품 배급 사업으로 본 2021년 애니메이션 시장
- ③ ‘게임’으로 연결하는 언택트 세상
- ④ 공연예술 현장에 부는 젊고 뜨거운 바람
- ⑤ 뉴노멀 푸드 트렌드, 생태 미식과 가치 소비의 시대
- ⑥ 소셜 미디어 시대, 콘텐츠 산업을 개척하는 ‘웹소설’ 시장
- ⑦ 융합콘텐츠, 미디어의 경계를 허문다
- ⑧ 희망과 위안의 웹툰 「극락왕생」



2020년은 신조어가 유독 세상을 휩쓴 한 해였다. 소위 ‘언택트^{untact}의 시대’라는 말도 처음 등장했다^{다만, 실제로는 ‘uncontact’나 ‘zero-contact’라는 단어를 주로 쓴다.} 2020년의 청강을 정리하고 2021년의 청강을 준비하면서, 우리는 「청강 애뉴얼 리포트 2020」의 주제로 이 상징적인 단어인 ‘untact’를 고려하였다. 코로나19 시대를 압축하여 표현한 직관적인 단어이기 때문이다. 하지만 비대면 시대의 명암 明暗을 함께 표현한 느낌이라서, 언택트를 넘어선 ‘긍정’의 무언가를 전하고 싶었다.

그래서 우리는 ‘연결’이라는 뜻의 ‘커넥트^{connect}’를 하나의 키워드로 찾았다. ‘연결’이야말로 서로 떨어진 상황을 마주한 모든 사람이 다시 손을 맞잡을 수 있는 단어라고 생각했다. 그러나 단순히 ‘연결’에 그치지 않고, ‘언택트’ 시대 상황을 기획 삼아서 새로운 ‘의미’로

발전하는 단어와 행동을 표현하고자, ‘커넥터빌리티^{CONNECTABILITY}’라는 새로운 단어를 「청강 애뉴얼 리포트 2020」의 최종 키워드로 선정하였다.

이번 애뉴얼 리포트의 두 번째 챕터, ‘CK FORECAST’는 청강의 각 스쿨에 몸담고 있는 교수진이 경험한 2020년을 바탕으로 2021년 각 분야의 비전을 전망하는 이야기를 담았다. 게임과 만화부터 푸드와 공연예술까지, 누구보다 치열하게 학계와 업계를 관찰하고 경험한 전문가들의 인사이트가 이번 챕터에 가득 녹아 있다. 연결을 넘어서, 새로운 능력을 발휘하길 염원하는 청강의 학생들을 위한 하나의 길잡이가 되기를 바란다.

2020년의 경험과 지식으로,
2021년의 청강은 더 발전하고,
진일보하는 방향으로 나아갑니다.



크라우드 펀딩을 통한 패션 브랜딩

일반 소매 유통 구조와 달리 소비자에게 직접 제작비를 모금해서 제품을 출시하는 ‘크라우드 펀딩’이 스타트업 붐과 맞물려 국내외 시장에 빠른 속도로 확산하고 있다. 타 산업보다 유통 의존도가 높은 패션 업계는 자금력이 약한 소규모 브랜드가 이름 있는 온라인 판매 플랫폼에 입점하여 수수료를 감당하기 힘든 구조이다. 그래서 자본은 부족하지만, 재능 있고 아이디어 넘치는 대학생을 비롯한 청년 창업자들은 제품 준비 비용을 안전하게 마련할 수 있는 크라우드 펀딩 방식에 주목하고 있다.

이러한 유통 방식은 펀딩의 성패에 따라 트렌드 수요를 예측할 수 있고, 제품에 대한 반응을 살펴볼 수 있다는 장점이 있다. 자신의 제품에 대한 시장성을 확인하는 동시에 브랜드를 홍보할 수 있는 것이다. 전통적으로 패션 브랜드가 취해온 방법인 ‘선주문 후생산’ 방식의 경우, 수요 예측 실패로 인한 재고 부담은 온전히 판매자의 몫이었다. 또한, 소규모 패션 브랜드일수록 제품의 생산 비용을 마련하는 데 어려움을 겪으면서 브랜드를 온전히 유지하기 어려운 문제에 직면하기도 했다. 하지만 크라우드 펀딩의 경우, 목표 금액에 도달하지 못하더라도 소량의 시제품 생산 가격 정도만 부담하면 된다. 게다가 제품의 매력과 가능성을 본 소비자들의 입소문이 퍼지면 하나의 제품과 아이디어만으로도 소위 ‘대박’을 노릴 수 있다. 시장에 흔하지 않은 패션 제품을 사고자 하는 소비자와 이를 만드는 판매자 모두 상생할 수 있는 장점이 크라우드 펀딩에 있다.

**‘나의 브랜드 출시’ 꿈을 키우는
청강 패션스쿨 스타트업**

청강패션스쿨은 청년 창업가를 육성하기 위하여 기존 패션디자인전공에서 ‘패션메이커스전공’으로 탈바꿈했다. 각종 스타트업 지원금 유치로 여성 창업 브랜드 ‘매치머치’ 팀, 창업 300의 ‘팔레터’ 팀의

브랜드를 출시하였고, 이를 통해 크라우드 펀딩을 이용한 브랜딩 성공사례를 보여주었다.

연이어 2019년 타이핑 Type.ing 브랜드의 ‘크로스 더 라인 Cross The Line’, 아초 브랜드의 ‘독도를 담다’ 그리고 2020년, 김민영 학생의 브랜드 하울랑 한량을 길게 발음한 브랜드 네이밍의 ‘100년을 지나 다시 돌아온 쌍학홍배 후드 재킷’이 크라우드 펀딩 플랫폼 와디즈를 통하여 무려 목표치의 1,021%를 달성, 총 후원 금액 20,438,040원을 모으며 펀딩에 성공하였다.



© 조선시대 관복 속 ‘쌍학홍배’를 모티브로 한 ‘하울랑’ 후드 재킷

**한국의 맛을 담은
‘Gen-Z’ 패션 브랜드**

청강패션스쿨의 김민영 학생은 평소 ‘한국의 맛’에 관심이 많았고, 어려서부터 디지털에 익숙한 새로운 세대인 Z세대 Generation Z, 젠지의 스타일에 맞게 연출하는 것 또한 즐겼다. 청강 패션스쿨에 입학한 후에는 대학 프로젝트 수업 과제 중 연결된 생활 한복 업체 서포터로 활동하며, 언젠가는 자신의 브랜드를 내는 꿈을 키웠다. 그리고 크라우드 펀딩을 통하여 생각보다 일찍 ‘하울랑’ 브랜드를 출시했다.

아이디어, 메이킹, 비즈니스 역량을 키울 수 있는
교육 커리큘럼을 바탕으로 산학 프로젝트 연계,
산업체 멘토링 또한 적극적으로 지원하며 젊은 패션
창작자들을 양성하는 데 힘을 쏟고 있다.

민영 학생은 “자신의 아이템이 많은 이들의 공감과 선택을 받을지 몰랐다.”라며 놀라워했다. 이번 펀딩 성공을 계기로 요즘 세대에 맞는 한국적 맛과 풍류를 ‘하울랑 스타일’로 재해석하여, 브랜드를 발전시키겠다는 포부도 밝혔다.

청강패션스쿨은 창의적인 아이디어를 제품개발로 연결할 수 있는 메이커스를 양성하여 자신만의 브랜드를 선보일 수 있는 길로 인도하고 있다. 아이디어, 메이킹, 비즈니스 역량을 키울 수 있는 교육 커리큘럼을 바탕으로 산학 프로젝트 연계, 산업체 멘토링 또한 적극적으로 지원하며 젊은 패션 창작자들을 양성하는 데 힘을 쏟고 있다. 청강패션스쿨은 앞으로도 변화하는 패션 생태계를 이끌어 갈 수 있는 젊고 재능 넘치는 패션메이커스를 양성할 수 있도록 최선을 다해나갈 것이다.

시장에 흔하지
않은 패션 제품을
사고자 하는 소비자와
이를 만드는 판매자
모두 상생할 수 있는 장점이
크라우드 펀딩에 있다.



© 와디즈 펀딩
목표치의 1,021%를
초과 달성한 브랜드 ‘하울랑’

2020년 청강 애니메이션스쿨은 보유 중인 두 개의 유튜브 채널을 통해 '95만 명의 구독자 확보'와 '누적 조회 수 약 2억 6천만 뷰'에 달하는 성과를 냈다. 이는 아시아에서는 유일하며, 전 세계 유수한 애니메이션스쿨들과 비교해도 손꼽히는 성과이다. 이는 '학생들의 창작물은 미숙하고 재미가 없다'라는 편견을 깨고, 창출된 수익으로 학생들이 더 좋은 창작과 창업을 계획할 수 있는 계기가 된다는 점에서 의미가 매우 크다.

2020년 청강문화산업대학교 애니메이션스쿨은 보유 중인 두 개의 유튜브 채널을 통해 '95만 명의 구독자 확보'와 '누적 조회 수 약 2억 6천만 뷰'에 달하는 성과를 냈다.

2021년, 콘텐츠 시장의 대격변

애니메이션스쿨의 '학생 작품 배급 사업'은 콘텐츠 소비패턴이 다양해진 현재 시장 환경 속, 그동안 비주류로 여겨지던 인터넷 동영상 플랫폼 기반의 다양한 작품들이 경쟁력을 획득하는 상황을 고려한 시도였다. 연령대에 따라서는 주류 콘텐츠로 여겨지던 극장용과 TV 시리즈 애니메이션보다 인터넷 동영상 플랫폼 콘텐츠를 더 선호하는 역전현상이 벌어지고 있다. 그동안 소비자들에게 노출되기 어려웠던 다양한 포맷의 창의적인 콘텐츠가 폭넓게 소비되고 있는 것이다.

현재 콘텐츠 시장은 많은 변화를 겪고 있다. 메이저 제작사와 배급사들이 다양해지고 있는 소비자들의 요구를 파악하기 위해 노력하고 있다는 점이 가장 주목할 만하다. 그들은 잠재해 있던 소비자들의 요구가 폭발하며 생각지도 못했던 콘텐츠들이 큰 성공을 거두고, 반면 대규모의 제작비가 투입된 콘텐츠들이 실패를 거듭하는 상황을 받아들이는데 많은 혼선을 겪었다. 하지만 소비자들이 온라인을 통해 교류하고 자신들이 좋아하는 콘텐츠들을 지원하는 모습들을 보면서 결국 변화를 선택했다. 감독과 주요 배우들의 티켓파워를 분석하고, 장르별 흥행 사례를 바탕으로 투자가 이루어지던 시스템이나 제작자와 감독의 기호와 성향 그리고 시장의 변화를 거스르는 흥행 사례들을 분석해 개발이 이루어지던 시스템을 버린 것이다. 콘텐츠 시장은 소비자들의 요구를 파악하고, 다양한 배급 환경에 대응하는 투자와 제작 시스템으로 진화하고 있다.

우리가 체감하는 콘텐츠 산업의 변화들은 이미 1990년부터 인터넷을 통한 개인들의 의견이 자유롭게 표출되며 촉발되었고, 최근 인터넷 동영상 플랫폼들이 활성화되면서 더욱 빠르게 변하기 시작했다. 특히 2020년 코로나19 팬데믹을 통해 활동의 폭이 줄거나 아예 집안에 갇혀버린 많은 사람으로 인해 콘텐츠의 소비율이 급격히 성장했고, OTT 서비스들은 콘텐츠의 글로벌화가 가속되었다. 더불어 강력해지고 공고해진 다양한 팬덤들의 출현은 콘텐츠 제작에 큰 영향을 끼치고 있다. 물론 팬데믹으로 콘텐츠 투자가 경직되고 제작에 어려움이 많지만, 소비라는 측면에서는 긍정적 영향이 컸다.

국내외를 통틀어 학생들의 작품을 시장에 배급할 수 있는 학교는 청강문화산업대학교가 유일하다고 생각한다. 이러한 장점을 토대로 향후 'CP Content Provider'로서 시장에서 인정받고 성장하는 것이 애니메이션스쿨의 비전 중 하나이다.

변화하는 환경 속, 청강 애니메이션스쿨의 진화

그런 긍정적인 영향의 핵심에는 바로 소비자들이 있다. 팬데믹은 기존 콘텐츠 소비 규모와 성향을 더 발전시켰다. 'MZ 세대'는 소비의 주역으로서 오프라인을 통한 소비가 줄어든 만큼 온라인 구매를 늘리고 있다. 또한, 부모 세대인 '베이비 부머 baby boomer'와 'X 세대' 그리고 '알파 alpha 세대'들도 콘텐츠 소비를 늘리며 변화에 다양성을 부여하고 있다. 물론 이러한 변화의 기반은 IT 기술의 발전에 있다. 기술의 발전과 시장의 요구 등을 통해 콘텐츠 산업, 특히 애니메이션 분야는 많은 변화를 겪었다. '숏폼' 콘텐츠의 출현으로 애니메이션 장르가 '스낵컬처'의 유형으로 주목받으며, '유튜브'를 통해 시리즈 형식의 웹 애니메이션을 제공하는 애니메이션 채널들이 활발하게 출시되었다. 이 채널들은 다양한 장르와 소재들로 인기를 끌며 애니메이션 제작을 꿈꾸는 학생들에게 선망의 대상이 되고 있다. 현재 애니메이션스쿨 재학생 및 졸업생 중에도 애니메이션 채널을 운영 중인 크리에이터들이 다수 있다.

2021년, 애니메이션스쿨은 학교기업 'CCRC'를 통해 보다 더 전문적인 배급 사업을 준비하고 있다.

2021년, 이러한 변화 속에서 애니메이션스쿨은 학교기업 '① 청강창조센터 CCRC, ChungKang Creative Research Center'를 통해 보다 더 전문적인 배급 사업을 준비하고 있다. 기존 국내외 상영과 지상파, 유튜브를 통한 배급뿐만 아니라 IPTV와 OTT를 통한 배급을 시도할 계획이다.

학생들의 작품을 시장에 배급하기 위해서는 '작품성', '완성도', '물량'이 확보되어야 한다. 국내 대학들은 이 세 가지 조건을 모두 충족하기 어려운 것이 실상이다. 특히 물량은 배급 사업 진행에 매우 중요한 요소이다. 이 때문에 국내외를 통틀어 학생들의 작품을 시장에 배급할 수 있는 학교는 청강문화산업대학교가 유일하다고 생각한다. 이러한 장점을 토대로 향후 'CP Content Provider'로서 시장에서 인정받고 성장하는 것이 애니메이션 스쿨의 비전 중 하나이다. 이 성장을 통해 우리 학생들은 더 많은 기회와 질 높은 교육을 받을 수 있게 되기를 기대한다.

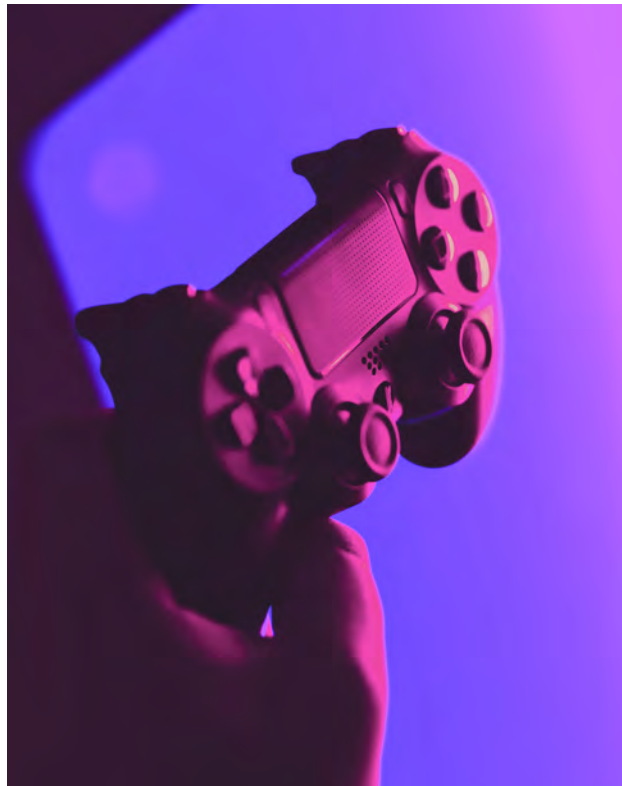


© 청강문화산업대학교 애니메이션스쿨, 2021년도 졸업작품 상영회 트레일러

청강 애니메이션스쿨
유튜브 채널



2016—2018 2019—현재



전염병에 갇혀버린 지구인들

2020년 전 지구를 강타한 전염병은 우리 생활을 극적으로 변화시켰다. 전염병의 위험이 거짓이라고 믿거나 그 위험성을 알보는 사람들이 있는 와중에도 많은 사람은 전염병 감염을 차단하기 위해 마스크를 착용하고 서로 거리를 두었다. 일부 국가에서는 도시를 봉쇄하는 락다운(lockdown) 조치로 사람들의 이동을 금지하고, 학생들은 집에서 온라인으로 수업을 듣는다. 마스크를 쓰지 않으면 공공장소에 진입할 수 없거나 대중교통을 이용할 수 없으며, 심지어 벌금을 내기도 한다. 전염병을 치료할 수 있는 치료제나 예방을 위한 백신은 개발 중이라고 하지만 2021년에도 우리는 이 전염병과 함께 살아가야 할 듯하다.

언택트 시대가 오면서 사람들은 ‘갇힌’ 상태가 되었다. 사람들의 이동에 제약이 생기고 모임이 금지되자 야외 활동과 소비 활동이 급격히 줄어들었다. 소비가 줄어들자 기업은 생산을 줄이고 사람들은 일자리를 잃었다. 전 세계가 경제 침체에 빠져들었다. 경제협력개발기구(OECD)는 2020년 세계 경제 성장률이 4.2% 역성장할 것으로 전망했다. 이런 암울한 상황에 오히려 특수를 누리는 산업이 있다.

위기의 상황에 웃는 게임 업계

게임 산업은 전염병에 ‘갇힌’ 사람들 덕분에 잘 나가고 있다. 어쨌든 살아가야 하기에 ‘갇힌’ 사람들은 저마다의 방법으로 스트레스를 푼다. 새로운 취미를 찾고, 실내에서 하는 홈트레이닝으로 운동을 대신하고, 비대면으로 업무를 하는 방법을 찾아냈다. 그 중에도 집에서 여가 시간이 많아진 사람들이 선택한 것 중 하나가 ‘게임’이다. 모바일 디바이스가 널리 퍼지면서 장소나 시간에 크게 구애받지 않는 환경이 마련되었고, 비용 대비 값싸게 시간을 소비하는데 게임만 한 게 없기 때문이다.

2020년 게임 업계 빅3라 불리는 넥슨, 엔씨소프트, 넷마블의 합계 매출액은 7조 원을 돌파할 것이라고 전망했다(조선일보 2020. 11. 12. 기사). 넥슨은 3분기 만에 이미 작년 매출액을 넘어섰고, 엔씨소프트도 올해 처음 연 매출 2조 원을 넘길 것으로 보인다. 중견 게임사들의 매출도 상승세여서 ‘사상 최고’라는 말이 여기저기서 들리는 상황이다. 해외 게임 산업도 비슷한 양상으로 동남아의 큰 시장인 태국의 경우 전년 대비 매출이 50~200%까지 상승할 것으로 보고 있다(KOTRA 2020. 08. 10. 자료)

전염병 시대를 예견하고 만들어진 게임은 아니지만, 사람 사이의 ‘연결’을 주제로 다루고 있다.

언택트 시대에 게임을 통해 커넥트하다

게임 산업이 흥행하는 것과는 별개로 게임에 대한 부정적인 시각이 존재하는 것은 여전하다. 언택트 시대에 집에서 게임만 하는 아이들을 걱정하는 부모의 목소리가 여기저기서 들려오고 “요새 집에서 게임만 해서 걱정이에요”라는 말이 귓가에 어른거린다. 하지만 게임을 통해 세상과 커넥트된 긍정적인 사례를 소개하고자 한다.

『데스 스트랜딩(Death Stranding)』은 미지의 존재들로 인해 서로가 단절되고, 고립된 세상에서 사람들을 연결해주고자 위험을 무릅쓰는 주인공 샘의 이야기를 다룬 게임이다. 무거운 수하물을 등에 짊어지고 배달하는 미션이 메인 콘텐츠인 만큼, ‘아포칼립스 택배 게임’으로 알려지기도 했다. 전염병 시대를 예견하고 만들어진 게임은 아니지만, 사람 사이의 ‘연결’을 주제로 다루고 있다.

데스 스트랜딩, 세상 사람들을 연결하기 위한 여정

얼마 전 게임 커뮤니티에 이 게임을 즐기던 30대 초반 부부의 이야기가 소개되어 큰 감동을 선사했다. 글 작성자의 아내는 결혼 후 1년 만에 얻은 아이를 병으로 잃게 되면서 큰

충격을 받고, 그 이후로 현관문 밖으로 한 걸음도 나가지 못하는 상태가 되었다. 하지만 아내는 게임을 하면서 “넌 나올 수 있어”라고 마치 스스로 주문을 걸듯 말했다고 한다. 결국 평생 폐인처럼 살 뻔했던 아내는 게임을 통해서 다시 세상 밖으로 나가게 되었다는 아름다운 결말로 끝을 맺는다.

비단 이 부부의 사례가 아니더라도 세상 곳곳에 게임을 통해 세상과 ‘커넥트’하는 사람들이 있다고 믿는다. 게임이라는 존재가 골방에 갇혀 세상과 ‘언택트’한 채로 고립된 사람들이 즐기는 문화 콘텐츠가 아닌, 세상과 연결되어 희망을 전달하는 백신이 되기를 기대해본다.



『조선일보』 기사



『KOTRA』 자료



© 『Death Stranding』, Images Courtesy of Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment.

예술의 사명, 시대의 거울

연극이라는 예술의 기본 사명은 '시대의 거울' 노릇이 아닐까. 그 거울로서의 효용성을 유지하기 위해서는 많은 관객이 무대 위에서 벌어지는 이야기 속에 선보이는 기쁨과 슬픔을 자기들의 상처인 양, 자기들의 행복인 양 공감하고 사고해야 한다. 따라서 연극을 하는 사람들은 지금 자신들의 주변에 벌어지는 일에 더욱 민감하고 예민하게 반응하여, 자신들의 온몸을 진동시켜야 한다. 그러나 혼자서는 감당하지 못할 '무대화'라는 지난한 노동을 감수하기 위해서는 예술 공동체로서의 '극단'이라는 생존 방식을 찾아야만 할 것이다. 첨예하게 벌어지는 화두에 관하여 당연하게도 서로 다른 주파수를 수신하더라도, 울림이 깊고 강한 하나의 메시지로 송신해 낼 수 있는 창작의 틀을 만들어내야 한다.

지속 가능하고 자발적인 예술노동의 가치를 믿고, 성장과 자생의 본질을 자신들에게서 발화한, 자신들만의 이야기라는 믿음으로 기성의 방식과 차별화한 제작 방식과 콘텐츠를 현장에 선보이고 있다.

지금 이러한 작업에 자진해서 뛰어드는 젊고 용감한 창작집단들이 곳곳에 출현하고 있다. 이 젊은 연극 공동체들은 단기간의 예술적 전시 효과보다는 지속 가능하고 자발적인 예술노동의 가치를 믿고, 성장과 자생의 본질을 자신들에게서 발화한, 자신들만의 이야기라는 믿음으로 기성의 방식과 차별화한 제작 방식과 콘텐츠를 현장에 선보이는 연극인들이다.

청강 공연예술스쿨 극단, '춤추어라 빨간구두'

공연예술스쿨의 재학생과 졸업생들로 구성된 극단 '춤추어라 빨간구두' ^{이하 춤빨}는 지난겨울, 서울 아시테지 겨울축제 프로그램 「창작의 씨앗전」에서 쇼케이스로 선보인 「바리 온더라인」이라는 작품을 2020년 여름, 강원도의 작은 극장에서 완성된 공연으로 만들었다. 공연예술스쿨의 실습 공연으로 첫발을 디딘 이 작품은 '10대 후반의 한 소녀가 세상과 진짜로 맞서기 위한 어른으로 성장하는 이야기'를 담고 있다. 작품의 창작과정에서 가장 중요했던 것은 '나와 이 사회가 어떤 방식으로 연결되어 있는지'를 움직임 및 글쓰기 워크숍을

통해 스스로 발견해가는 과정이었다. 배우들이 직접 발견해 낸 말과 움직임들이 등장인물의 말과 에너지로 바뀌는 과정에서 찾게 된 것은 소박하면서도 날카롭고, 음울하면서도 역동적인 극단 '춤빨'만의 연극 언어였다. 앞으로도 이들은 자신들이 어떻게 세상과 연결되어 있는지를 탐구하는 과정 그 자체를 연극 언어로 치환하여 나갈 것이다.

작품의 창작과정에서 가장 중요했던 것은 '나와 이 사회가 어떤 방식으로 연결되어 있는지'를 움직임 및 글쓰기 워크숍을 통해 스스로 발견해가는 과정이었다.

공연예술스쿨의 졸업생들이 조직한 극단들 '해월, 나도, 춤빨'의 어제, 오늘, 내일

2020년을 관통하여 끊임없이 이 신생 극단들을 흔들었던 단어는 역시나 코로나19였다. 준비했던 공연을 축소해야 했고, 2020년 끝자락까지 미뤄진 공연들은 결국 영상으로 관객들과 공유해야만 했다. 그럼에도 그들은 지금 다시 새로운 창작을 준비하며, 코로나19 이후 시대에 다시 재편되거나갈 공연예술계라는 시장에서 어떤 방식으로 '살아남기'에 도전해야 할까 논의하고 있다.

그럼에도 그들은 지금 다시 새로운 창작을 준비하며, 코로나19 이후 시대에 다시 재편되거나갈 공연예술계라는 시장에서 어떤 방식으로 '살아남기'에 도전해야 할까 논의하고 있다.

이 논의는 쉽게 결말나지 않을 것이다. 그러나 기본 가치에 대한 인식은 점점 깊어지고 있다. 그것은 강한 연대를 바탕으로 한 공동체로서의 자기 정체성을 놓치지 않겠다는 것이다. 가급적 기존 시스템에 의지하지 않고, 자기 자신들과 공동의 창작 경험을 자원 삼아 스스로 예술가적 성장의 '플랫폼'이 되기를 선택하고, 현장에

유의미한 성과와 예술적·산업적 영향을 주고 있다는 점을 우리는 주목해야 한다.

2021년, 새로운 도전

이들 모두는 2021년 새로운 작업에 도전하고 있다. 공연예술스쿨 연출극작 교수이기도 한 민새롬 연출가가 제시한 출판사 '창작과비평'의 청소년 문학과 아동 문학 작품을 연극화하는 작업이다. 동 출판사의 「아몬드」라는 걸출한 작품을 연출해낸 민새롬 연출가는 자신의 경험을 후배 극단과 공유하여, 청소년 문학이 이 팔팔한 젊은이들과 만나 새롭게 직조될 수 있도록 하는 판을 조직하고 있다.

이 작업을 통하여 이 젊은 단체들이 어떤 방식으로 진화해 나가게 될지를 기대한다. 이러한 기대감은 이 젊은 연극인과 단체들이 새로운 연극 지형도를 만들어나가게 될 것이라는 청강만의 준비된 희망일 것이다.



푸드 업계에 급부상하는 신 트렌드

2020년은 '설마' 하던 팬데믹 상황이 장기화하면서 푸드 서비스 산업은 동시다발적 집단 폐업 우려가 현실화하는 공황에 휩싸이게 되었다. 인건비와 임대료 등 비용 부담에 예상하지 못한 변수, 신종 코로나바이러스 감염증까지 만나 폐업 식당이 기하급수적으로 늘어난 것이다. 특히 2008년 이전에 개업해 같은 자리를 십 년 이상 지켜오던 중견 식당 100여 곳이 폐업 점포에 포함돼 충격을 주고 있다.

「직업의 종말」이라는 책에서 저자 테일러 피어슨은 '대학을 졸업해 평범한 직장인이 되는 시대는 끝났다'고 선언했다. 2020년 취업을 준비하던 졸업생들은 직격탄을 맞았다. 올해 초부터 전 지구촌을 강타한 코로나19의 확산으로 특급호텔은 물론 패밀리 레스토랑, 접대, 회식, 외식으로 대변되던 푸드 서비스 취업 시장이 얼어붙었다.

코로나19 특수라 불릴만한 비즈니스 모델은 급성장을 보이고 있다.

반면 코로나19 특수라 불릴만한 비즈니스 모델은 급성장을 보이고 있다. 온라인 비대면 구매를 위한 식품 배송 플랫폼과 마케팅 콘텐츠 제작 관련 채용이 늘어나는 추세이다. '집콕'에 뜬 가정 간편식을 중심으로 친환경·고급화가 성패를 가를 것이다. 최근 유통산업포럼에는 '친환경, 나를 위한 소비, 멀티 스트리밍 채널, 가정간편식 ^{HMR, Home Meal Replacement}, 간편대체식품 ^{CMR, Convenient Meal Replacement}' 등 다섯 가지 신 트렌드가 제안되기도 했다.

2021년, 푸드서비스 산업 전망

그렇다면 전문가들은 2021년 푸드서비스 산업의 전망은 어떻게 예측하고 있을까.

팬데믹 이후 건강에 대한 관심은 더 심화하여 가치

「면역·친환경」 푸드 르네상스라 할 수 있다. 매년 「트렌드 코리아」를 출간하고 있는 김난도 서울대 교수는 "흑사병이 중세를 끝내고 르네상스를 이끈 결정적 계기가 됐다"면서 "코로나19 이후 새로운 르네상스로 이어지기 위해서는 분명한 비전과 용기 있는 트렌드 대응 능력이 절실하다"고 강조했다.

특히 「트렌드 코리아 2021」에서 '브이노믹스'의 도래 ^{Coming of 'V-nomics'}, 즉 '바이러스 ^{Virus}가 바뀌 놓은, 그리고 바꾸게 될 경제'로 사회적 거리 두기가 전 세계적으로 장기화하면서 소비 패턴이 급격하게 변화하는 가운데, 새로운 비즈니스 모델을 찾기 위한 노력이 계속되어야 한다고 전망했다.

팬데믹 이후 생활 예측을 위한 「2021 식품외식산업 전망대회」가 농림축산식품부와

① 한국농수산식품유통공사 aT 주관으로 열린 자리에서 기조 강연자인 패트릭 매니언 '이노바마켓인사이트' 대표는 "면역 기능 향상에 특히 도움이 되는 식물 함유 제품 수요가 늘 것"이라며 이처럼 강조했다. 이노바마켓인사이트는 전 세계에서 가장 권위 있는 식품 시장 조사기관이다.



매니언 대표는 '글로벌 식품 트렌드 전망'을 주제로 열 가지 핵심 키워드를 통해 "전 세계적으로 친환경 붐이 일어나면서 식품 업계에서도 재활용이 용이한 제품이라든지, 제조 과정에서 환경을 고려한 제품에 대한 선호도가 올라갈 것"이라고 진단했다.

영화 「기생충」 이후 글로벌 열풍을 일으킨 '짜파구리' 제조사 농심의 이용재 전무는 직접 겪은 세계화 경험을 소개했다. 이 전무는 "영화 열풍이 식기 전에 해외 소셜네트워크서비스 ^{SNS} 마케팅을 통해 제품에 대한 소비자 관심을 높였고, 즉시 해외 전용 제품을 출시해 유통했다"며 "그 결과 올해 총 해외 매출이 지난해보다 24% 증가했다"고 말했다.

2021년의 '뉴노멀 푸드 트렌드'는 네 가지 키워드로 요약될 수 있다.

① 새로운 맛의 발견, 모험을 즐기는 호기심 많은 '디지털 노마드'

소비자들은 안주하지 않는다. 새로운 맛과 향, 디자인에 대한 '모험'을 즐기는 사람들이 늘고 있다. 문정훈 서울대 농경제사회학부 교수는 "소비자들의 취향이 확고해지고 새로운 맛에 대한 호기심이 증가하며, 품종에 따른 선택이 늘고 있다"고 말했다. 국내 시장에서 눈에 띄게 나타난 변화는 과일이나 돼지고기를 구매할 때 품종을 확인하는 소비자가 증가했다는 점이다. 딸기 중엔 설향, 포도 중엔 샤인머스켓, 돼지고기 중엔 이베리코 품종이 유달리 인기를 얻고 있다. 새로운 맛의 경험은 실시간으로 온라인에서 공유된다.

② '생태 백신', 지속 가능성, 면역력 강화 식이섬유 식물 기반 식품

'생태 백신'은 근본적으로 삶의 자세를 성찰하고 자연과 공존하며 기후 변화를 줄이기 위해 노력하자는 최재천



교수가 제안한 개념이다. 세계적으로 최근 몇 년간 식물 기반 식품 시장이 빠른 속도로 성장하고 있다. 전세계 40%의 사람들이 과일과 채소의

섭취를 늘리고 있으며, 제조업체들은 식품 속에 식물 성분을 첨가해 소비자들의 달라진 기호를 사로잡고 있다. 국내 시장에서도 식물 기반 식품 시대가 열리고 채식은 확산하게 커지고 있는 시장 가운데 하나로 국내에서도 식물성 단백질 시대가 다가오고 있다.

③ 취향 존중, 가치 소비로 트렌드를 바꾸는 '소셜 인플루언서'

실제로 소셜 미디어의 위력은 '푸드 트렌드'를 바꾸고 있다. 국내 역시 푸드 크리에이터나 개인 소비자들이 소셜 미디어를 통해 만들어낸 식품이 신제품으로

출시되어 성공하는 사례도 많이 생겨나고 있다. 또한, 나를 위한 맞춤형 식품, 소비자 취향의 다양성은 '개성화 소비'를 불러왔다. 식품 업계에선 이제 개개인의 소비 취향을 중요시하는 '맞춤형 제작'이 주요 판매전략으로 자리 잡았다. 소비자마다 요구하는 영양 성분이나 맛, 향이 달라지면서 더 세분화한 식음료가 출시되는 추세다.



④ '윤리적 소비'를 위한 행동과 관심

이와 더불어 윤리적인 소비를 통한 '마음의 평화'도 부각되고 있다. 특히 친환경 패키지와 연관된 최소 포장과 분해성 플라스틱에 대한 소비자의 관심이 높고 나타나고 있다. 제품 자체의 맛과 성분을 꼼꼼히 따지는 것을 넘어서, 제작 과정과 환경 문제를 고려하며 소비하는 사람들의 목소리 역시 점점 커지고 있다.

'음식'이 우리 삶에 갖는 본질적 의미를 다시 생각해보고, 자연과 생태계에 부담을 덜 주고 지속가능한 생산과 유통, 소비에 대한 깊은 고민이 필요한 시점이다.

코로나19는 백신이 개발되더라도 기후 위기와 새로운 변이 바이러스의 발생으로 종식이라는 표현이 무색할 듯싶다. 푸드 산업 전문가로서 '음식'이 우리 삶에 갖는 본질적 의미를 다시 생각해보고, 자연과 생태계에 부담을 덜 주고 지속가능한 생산과 유통, 소비에 대한 깊은 고민이 필요한 시점이다.



© '전지적독자시점', 싱송 지음, 문피아 펴냄

21세기형 콘텐츠 산업, 웹소설

21세기에 들어서 가장 큰 확장세를 보이는 콘텐츠 산업이라면 단연 '웹소설' 시장을 고를 수 있다. 한국콘텐츠진흥원의 2018년 발표 자료에 따르면, 국내 웹소설 시장은 2013년 100억 원 규모에서 5년 뒤인 2018년에 이르러서는 4,000억 원 규모로 마흔 배 이상 커진 상황이다. 2021년에 이르러서도 웹소설 산업의 확장세는 국내외를 가리지 않고 확대되고 있다. 또한 웹소설이라는 단일 시장만이 아닌 웹툰, 드라마, 영화 그리고 게임에 이르기까지 다양한 콘텐츠 시장으로 확장하며 '원소스멀티유즈'를 지향하는 작품의 숫자 또한 늘고 있다는 점에서, 그 전망은 무척 밝다고 할 수 있다.

2020년 웹소설 시장의 성장을 가장 잘 보여주는 작품이 무엇이나 묻는다면, 현장의 누구라도 '전지적독자시점'을 떠올릴 것이다. 웹소설 시장에서

인기를 독점하던 작품 ①「**전지적독자시점**」은 ①  상황리에 완결된 후 다양한 시장을 향해 발을 뻗어 나갔다. 네이버 웹툰 제작부터 수 편의 영화화 계약까지, 소설 시리즈 하나에 거는 기대로는 근래 최대치의 성과를 낸 작품이 아닐까 싶다.

이런 성과에는 작품을 잉태한 부부 작가 '싱송' 두 사람의 활약이 가장 크겠지만, 이를 자연스레 안정적인 산업으로 연장해나갈 수 있었던 것은 스튜디오 체제를 구축하고 장기적으로 균등한 품질의 작품을 생산할 수 있는 창작 집단이 웹툰 시장과 영화 시장에 이미 마련되었기 때문이다. 다음 아닌 「나 혼자만 레벨업」의 웹툰화로 숨쉴 뻔한 ②**레드아이스 스튜디오**와 「신과 함께」의 영화화로 한국 영화계의 흥행 신화를 더한 ③**텍스터 스튜디오**가 「전지적독자시점」의 웹툰화와 영화화 파트너로 자리매김한 상황이다.

웹소설 시장은 정말이지 무서운 속도로 그 규모를 확장했다. 산업이 그토록 확장되었다는 이야기는 곧 탄탄한 자본력을 바탕으로 지속적이고 안정적인 상품을 제작할 수 있는 시스템 구축이 필연적으로 뒤따른다는 결론으로 이어진다. 조만간 작가 개인이 아닌, 개별 스튜디오나 웹툰과 웹소설 연재 '플랫폼'의 자체 기획을 통한 창작에 더욱 무게중심을 더한 세상이 다가올 수밖에 없다. 물론 그러한 세상이 온다고 해도 작가 개인의 중요성이 지워지지는 않을 것이다. 오히려 그렇게 안정적인 시스템이 구축된 상황에서만 만들 수 있는 실험적인 작품들도 있는 법이니까 말이다. 산업과 예술은 서로 공생하며 살아가게 될 것이다.

웹소설창작전공의 지향점

현재 청강 '웹소설창작전공'은 신진 작가들의 양성을 비롯하여 출판과 매니지먼트 그리고 시나리오 분야에서 활약할 인재를 키우기 위한 수업과 동시에 다양한 기획을 진행하고 있다. 자발적인 공모전 참가 독려,

동아리 활동의 보조 그리고 산학협력을 통해서 말이다.

작년 한 해만 하더라도 웹소설창작전공은 대한민국게임대상 최우수상을 받은 「로드 오브 히어로즈」의 제작사, 클로버게임즈와 협력하여 외전 작품을 만드는 수업을 설계하였다. 스토리 프로덕션 '안전가옥'과 소설을 기획하는 방법론을 공유하는 수업도 마련했다. 그 외에도 행정안전부와 협력하여 카카오페이지에 연재할 작품을 제작하기도 했다.

이와 같은 다양한 활동은 훌륭한 작가로서만이 아닌, 다변화하는 소셜 미디어 시대, 시스템이 구축되는 시대가 요구하는 '소통 능력과 기획 능력을 갖춘 인재'를 양성하기 위해서라는 분명한 지향점을 두고 진행하고 있다. 청강 웹소설창작전공은 다양성의 가치가 주목받는 소셜 미디어 시대, 콘텐츠 시장의 폭발적인 흐름에 올라타 그 선두에서 변화를 마주하고, 또 선도하고자 한다.



© 「호랑공주의 우아하고 파괴적인 성인식」, 홍지운 지음, 안전가옥 펴냄

다변화하는 소셜 미디어 시대, 시스템이 구축되는 시대가 요구하는 '소통 능력과 기획 능력을 갖춘 인재'를 양성하기 위해서라는 분명한 지향점을 두고 진행하고 있다.



융합적 세계관을 지닌 콘텐츠 창작자 육성

코로나19 이후로 전 세계 콘텐츠 시장은 큰 변화를 겪고 있다. 엔터테인먼트와 문화 산업에서 오프라인 중심으로 이루어지던 기존 방식이 온라인으로 급격히 변동한 것이 대표적 예이다. 그럼에도 콘텐츠 시장의 변화는 수요 감소보다는 수요 패턴의 변화로 이어지고 있다. 이것은 문화를 향유하려는 인간의 뿌리 깊은 욕구와 맞닿아 있다. 결국 앞으로의 콘텐츠 시장을 선도하기 위해서는 시장의 변화와 소비자의 요구를 빠르게 분석하고 반영해야 한다.

‘트랜스미디어 ^{transmedia}’는 소비자가 콘텐츠를 다양한 방식으로 체험하게 한다. 코로나19로 인해 시기가 앞당겨졌을 뿐, 산업 현장에서 전문적 영역이 사라지고 유기적으로 뒤섞이는 현상은 이미 오래전부터 일어나고 있다. 콘텐츠 산업에서 여전히 요구되는 것은 양질의 콘텐츠 그 자체다. 콘텐츠를 어떻게 소비자가 향유하도록 만드느냐가 앞으로 고민해야 할 지점이라는 뜻이다. 청강 ‘융합콘텐츠스쿨’은 이러한 변화를 교육 과정에 반영하며 만들어졌다. 경쟁력 있는 콘텐츠가 변화하는 산업 현장에 유연하게 적용할 수 있는 ‘융합적 세계관을 지닌 콘텐츠 창작자’ 육성을 교육 목표로 하고 있다.

융합은 내 안에 무한대의 세계를 생성하는 힘

앞으로의 세대에게 융합은 실험적 방법론이 아니라 또 하나의 전문적 ‘영역’이 될 전망이다. 이 말은 이들이 ‘융합’이라는 전문성을 갖추어야 한다는 의미와 일맥상통한다. 하나의 영역에서 깊이 있는 전문성을 확보하는 것과는 또 다른 교육 방식이 요구되는 시기인 셈이다.

다양한 영역의 지식과 경험을 활용하여 구현 가능한 현실적인 기획과 제작으로 연결하는 사고와 능력을 키우는 것이 ‘융합콘텐츠스쿨’의 신설 배경이다.

콘텐츠를 담아내는 플랫폼은 계속 변화하는데, 정해진 산업의 틀에 학생을 맞추는 것이 정말 중요할까? 경쟁력 있는 문화 콘텐츠 전문가는 양질의 콘텐츠를 기획하고 다양한 플랫폼에 적용할 수 있는 사람이다. 코로나19 이후 산업 현장은 예측했던 속도보다 더 빠르게 변화하고 있다. 변화를 받아들이는 것이 아니라, 강제로 변화에 적응해야 하는 경험을 하게 된 것이다.

익숙한 규칙들이 흔들리고, 낯선 방식들이 어느새 일상이 되어버리는 상황을 모두가 겪고 있다. 이 시기를 경험한 학생들은 누구보다 변화에 빨리 적응할 수 있다. 온몸으로 변화를 체험했기 때문이다. 이게 바로 ‘경험’의 힘이다. 지식이 이론에서 머물지 않고, 실제로 활용할 수 있는 방법으로 가기 위해서는 직접 만들어보는 경험이 가장 중요하다.

미지로의 한 걸음, 세계의 확장

지난해 여름, 융합콘텐츠스쿨은 청강대 재학생과 미디어 아티스트 이현정 작가와의 협업 ^{collaboration}을 진행했다. 만화콘텐츠스쿨 허지호 학생의 일러스트에 인터랙션 요소를 더하여 새로운 영역의 작품이 탄생했다. 웹툰 작가를 꿈꾸는 허지호 학생은 워크숍이 끝난 후 이런

소회를 밝혔다. “제 그림이 새로운 콘텐츠로 확장할 수 있는 가능성을 발견할 수 있어 좋았습니다.” 창작자들의 세계는 누구보다 견고하다. 이들의 창의성은 견고하게 구축된 세계에서 탄생한다. 그런데 나만의 세계를 만들고 그것을 구현해 나가다 보면, 문득 그 너머가 궁금해지기 마련이다. 창작자가 미지의 영역으로 내딛는 걸음은 새로운 가능성과 시도를 가능하게 한다. 전공은 ‘융합’ 하나이지만, 융합콘텐츠스쿨 학생은

그 안에 무한대의 세계를 창조하고 확장하는 힘을 갖추게 된다. 미디어의 경계가 사라지고, 새로운 형태의 콘텐츠가 만들어지는 시대, 융합적 세계관을 가진 창작자는 어떤 세계에도 맞설 수 있는 인사이트로 겁도 없이 세상으로 걸음을 내디딜 것이다.



© 융합콘텐츠스쿨이 진행한 청강대 재학생과 미디어 아티스트 이현정 작가의 협업 전시

나만의 세계를 만들고 그것을
구현해 나가다 보면, 문득 그 너머가
궁금해지기 마련이다. **창작자가 미지의
영역으로 내딛는 걸음은 새로운
가능성과 시도를 가능하게 한다.**

© 딜리헵에서 연재 중인
고사리박사 작가의 「극락왕생」 중에서



극락왕생의 길목에서

①「극락왕생」의 주인공, 박자연은 당산행 전철에 출몰하여 온갖 사람들에게 ‘낭만고양이’를 불러 달라던 독특한 귀신이었다. 무슨 이유 때문에 편안하게 지옥이나 극락에 가지 못하고 귀신이 되어 떠도는 것인지, 왜 하필 당산행 전철에서 ‘낭만고양이’를 불러 달라는지는 모른다. 도명존자는 지장보살 자옥에서 고통받는 중생들을 구원하는 보살의 협시로 지장보살에게 인정받기 위해 애를 쓴다. 당산역 귀신의 사연 따위 관심 있을 리 없는 도명존자는 자연이 악귀로 판명 나지 않았음에도 불구하고 지옥으로 끌고 가려 한다. 도명의 입장에서 귀신은 생애의 업적과 성과에 따라 윤회의 고통을 반복하는 우주의 생성원리를 거부한 죄인이다. 또한, 귀신은 도명의 능력을 증명해 줄 성취 수단이기 때문이다.

목표지향적인 도명에게 납득할 수 없는 임무가 주어진다. 도명으로 하여금 박자연이 극락왕생할 수 있도록 곁에서 도와주며 자비심을 얻으라는 임무이다. 이런 연유로 당산역 귀신 자연은 26년의 삶 중에 가장 중요한 해였던 때로 돌아가 1년 동안 다시 살 수 있는 기회가 주어진다. 자연은 자신을 지옥으로 몰아넣으려 했던 도명존자의 도움을 받아 삶의 깨달음을 얻어 극락왕생해야 한다. 서로 다른 두 캐릭터는 예상치 못하게 연결되었지만, 어떻게든 협력해야 할 처지에 놓였다.

현실과 판타지 사이, 독특한 세계관으로 쌓아 올린 웹툰

불교 세계관을 바탕으로 만들어진 「극락왕생」은 고사리박사 작가가 2018년부터 ‘딜리헵 dillyhub.com’이란 오픈 플랫폼에서 연재한 웹툰이다. 오픈 플랫폼은 다양한 색깔의 개성 있는 웹툰을 품을 수 있어 대형 웹툰 플랫폼의 대안으로 주목받고 있다. 독특한 세계관만큼 재미있는 점은 「극락왕생」에 등장하는 다양한 귀신들이다. 1년의 삶을 다시 살게 된 자연은 불행하게도 고등학교 3학년 때로 돌아간다. 수능을 다시 치러야 한다니, 알궂은 운명이 아닐 수 없다. 이미 겪었던

일이지만, 다시 살게 되자 모든 것이 낯설게 다가온다. 게다가 확연하게 달라진 점이 있으니, 귀신들을 볼 수 있다는 점이다. 이렇게 많은 귀신이 주변에 있다는 것을 예전엔 미처 몰랐던 것이다. 노름 귀신, 허풍선이, 신발 도둑, 방물장수, 산 할머니 등 우리나라의 전통적인 설화 속에 숨어있던 귀신들은 저마다 귀신이 된 사연이 있다. 자연은 본인도 당산역 귀신이었던 시절이 있어서인지, 귀신들의 이야기에 관심을 두고 경청한다.

도명은 극락왕생할 공리는 하지 않고 우주의 생성원리를 거부한 죄인인 귀신들에게 오지랖을 부리는 자연이 못마땅했지만, 귀신에 대한 자연의 자비심에 감화받으며 생각이 바뀌어 간다. 자신의 발목을 잡는 귀신일 뿐이었던 자연을 비로소 이해하고 인정하게 된 것이다. 콧비가 되어 귀신의 일도 돕고, 귀신을 활용해 여러 가지 모험을 하며 ‘윈윈 win win’하는 자연과 도명존자는 서로에 대해 알아가면서 진정한 친구가 되어간다. 그럴수록 자연은 궁금해진다. 자신에게 도명존자라는 신 神이 필요한 이유를 말이다. 게다가 자연은 무신론자였다. 그런데 늘 옆에서 자연을 도와주는 도명이 있으니, 신의 존재를 마냥 부정할 수만도 없다. 왜 도명은 자연 옆에 존재하는 것일까?

희망과 위안을 이야기하다

11화 ‘산 할머니’ 에피소드에서 그 답을 찾을 수 있다. 도명과 자연은 사람들이 신을 믿는 이유를 궁금해하는 여성을 만난다. 여성은 신에 대한 믿음을 오래도록 지켜왔으나 어떤 사건을 겪은 후 그 믿음에 의문을 품게 된다. 정말 신이 있다면 자신의 기도를 들어줬어야 하는데, 바람은 이뤄지지 않았고 큰 상실감을 느낀 것이다. 믿음을 잃어버린 여성은 어느 날 밤, 조카가 소풍날 비가 오지 않게 해달라는 기도 소리를 듣고 무언가를 깨닫는다. 사람들이 왜 신을 믿는지에 대한 깨달음이다.

“사실은 사람들의 안에 그런 마음이 있는 거예요. 잘 되었으면 하는 마음이에요. 순리대로, 이치에 맞게. 마땅히

그리되어야 하는 대로…. 사리에 맞게, 바르게 가야 하는 대로…. 온당하게 잘 되었으면 하는 마음. 그 마음이 우리의 안에 있는 거예요.”

이 말은 들은 자연은 생각한다. 도명존자는 자연의 믿음을 지켜주기 위해 곁에 있다는 것을. 아직 자연이 왜 구천을 떠도는 귀신이 되었는지 정확히 알 수 없지만, 자연은 잘 되었으면 하는 마음에 상처를 입어 믿음을 잃어버린 존재가 되었던 것은 아닐까? 그래서 자연이 극락왕생할 수 있도록 믿음을 지키기 위해 도명이 필요한 것이다. 둘의 연결은 믿음으로 삶의 좋은 것들을 기억할 수 있도록 하는 힘이다. 고통스러워 길고 깜깜한 터널을 지나고 있다는 생각이 들 때, 안 될 거라는 자조보다 잘 될 거라는 막연한 희망이 필요할 때, 위안을 선사하는 「극락왕생」이다.

서로 다른
두 캐릭터는
예상치 못하게
연결되었지만,
어떻게든 협력해야
할 처지에 놓였다.

계속 살아보고
싶다.



레스토랑은 계절에 따라 단품 메뉴와 스페셜 코스 메뉴를 선보인다. 카페 베이커리에는 엄선된 스페셜티 커피 원두를 자가 로스팅한 커피빈과 디저트, 건강빵 제품을 판매하고 있다. 팜 베이커리는 제철 채소와 과일을 즉석 가공한 잼이나 발효식품, 건강한 식자재로 만든 반찬류를 판매한다.



‘학교 기업’은 학생들이 현장 실습 교육 과정에서 직접 기술을 개발하고, 제품을 판매하거나 용역을 제공하여 수익을 창출한 후 다시 교육에 투자하는 형태를 뜻한다. 현재 쿨투라는 레스토랑과 카페 베이커리, 팜 베이커리의 세 가지 형태로 구성되어 있다. 100% 푸드스쿨 교수진과 학생들의 참여로 이뤄지는 쿨투라는 현장 실습 시스템과 교내 실습 교육 프로그램을 연동하여 운영 중이다.



운영시간
오전 09:00 — 저녁 7:00 (일요일 휴무)

예약 및 문의
031.639.5797



청강문화산업대학교 캠퍼스 안, 어울림관 1층에는 ‘푸드스쿨’이 운영하는 학교 기업 ‘쿨투라 ^{Cultura}’가 있다. 라틴어로 ‘경작, 재배’라는 뜻으로 문화, 즉 ‘culture’라는 단어의 기원이기도 하다. 2008년 외부 스튜디오로 출발한 쿨투라는 2017년부터 푸드스쿨의 학교 기업이 되었다.



현재 푸드 산업은 가정 편의식 ^{HMR}과 IT와 융합한 푸드 테크 산업의 대두 등으로 과거와는 다른 새로운 방향으로 나아가고 있다. 이러한 사회적 분위기를 반영한 푸드 교육에서 가장 중요한 것은 역시 ‘실무’를 직접 경험하는 것이다. 균형 잡힌 식품 영양 탐구와 음식 조리 과정은 물론, 향후 푸드 콘텐츠를 제작하거나, 지역 사회의 팜 푸드 비즈니스 등 미래 푸드 산업 창작자들을 위한 공간이 바로 ‘쿨투라’ 안에 포함되어 있다.



쿨투라의 가장 큰 특징은 ‘현장성’이다. 재료 수급, 원가 계산, 음식의 맛과 서비스 등 교육의 ‘결과물’을 현장에서 판매하고, 다시 교육으로 전환하는 선순환구조는 다른 대학과 구별되는 선행적인 교육이자 산업체 현장, 그 자체이다.



2020년에는 코로나19의 영향으로 학내 시설을 이용하는 절대 숫자가 감소했지만, 쿨투라는 단순히 교수의 현장 지도를 받는 것에 머물지 않는다. 학생들이 메뉴를 개발하고, 조리하고, 판매하며 사업을 분석하는 과정을 거친다. 특히 수제 돈카츠와 함박스테이크, 마르게리타 피자 등은 학생들과 교직원 모두에게 사랑받는 인기 메뉴이다. 이는 곧 레스토랑 및 카페 베이커리 경영 전반에 걸친 실습의 과정과 맞물려 있다.

Part 3. CK FACES



CK FACES

- ① 양세준의 '영감'
- ② 이상은의 '현장'
- ③ 진채윤의 '경험'
- ④ 박성준, 최지은, 김승현의 '도전'



때로는 다양한 이들이 모여서 청강의 이름을 밝힌다. 만화와 공연예술, 게임과 애니메이션 등 청강이 자랑하는 문화 콘텐츠 분야의 성취는 지금 이 순간에도 이뤄지고 있다. 애뉴얼 리포트의 네 번째 챕터, 'CK FACES'는 말 그대로 지금, 청강의 모습을 이야기하는 목소리에 주목한다.



1990년대 잡지 만화 전성기, 학창 시절을 보낸 양세준 작가는 이제 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨에서 학생들을 가르치며, 네이버 웹툰에 '인간의 온도'를 연재하는 만화가이다. 학생 시절의 경험과 작가로서 요즘을 바라보는 생각은 그의 작품과 교육관에 고스란히 반영되어 있다.

데뷔작 「더 홉스 the HOOPS」를 대학생 때 연재하기 시작했다. 청강 만화콘텐츠스쿨 학생들도 공모전 수상 등으로 학생 신분으로 작가에 데뷔하는 경우가 많다. 일종의 선배로서, 학업 과정에서 어떤 부분을 더 알려주고자 하는가?

작가가 되기 위하여 많은 공부를 한다. 입시와 비슷하네, 수험생 때는 대학에 들어가기 위해서 공부하는 느낌이 들지 않나. 그런데 사실은 대학에 들어가서 무얼 전공하고, 공부하느냐가 중요하다. 이와 마찬가지로 데뷔가 코앞에 있는 관문이다 보니까 '저것만 통과하면 돼'라는 식의 생각을 하기 쉽다. 하지만 사실 작가가 된다는 것 이상으로 '작가로 살아가는 게' 더 중요하다. 그러면서, 어떤 작품을 할 것인가 고민하는 시기가 아주 많이 필요하다. 한 번 작가가 되면 연재 주기에 바쁘고 고민할 시간은 적어진다. 그래서 데뷔하기 전에 '나는 어떤 작가가 되고 싶고, 어떤 작품을 하는 사람이 되고 싶은지' 고민할 필요가 있다는 이야기를 많이 전하고 있다.

코로나19가 교수님에게 끼친 영향도 궁금하다. 먼저 '교육자'로서 학생들과 소통하며 느끼는 학교 안의 변화들이 궁금하다.

아무래도 비대면 수업이 강화된 것이 제일 큰 변화였다. 1학년 학생 중에는 학교에 처음 와봤다는 친구들도 있었고, 2학년 중에는 '올해 학교에 두 번밖에 오지 못했다'는 학생도 있었다. 특히 1학년들이 축제와 입학식, 체육대회나 배낭여행처럼 대학생 초기에 경험할 일을 하지 못하는 걸 보면서 안쓰러운 면도 있다.

수업도 처음에는 당황스러웠다. 대면 수업을 기준으로 세운 커리큘럼이고 또 대부분 실습수업이다 보니 '과정'을 직접 보면서 조언해줄 수 있는 게 있고, '결과물'을 보면서 조언해 줄 수 있는 게 다른데, 과정의 조언 부분이 많이 빠질 수밖에 없지 않나 하는 우려가 있었다. 이제는 비대면 수업의 장점도 많이 느낀다. 예를 들면 학생들이 부담 없이

채팅으로 질문과 의견을 보내고, 그에 관하여 집중해서 알려줄 수 있다. 또한, 기본적으로 '온라인' 수업이니까 굳이 청강대에 직접 방문하지 않아도 얼마든지 온라인 특강을 할

사실 작가가 된다는 것 이상으로
'작가로 살아가는 게' 더 중요하다.

수 있다. 현재 일본에서 활동하시는 현역 편집자님과 줌^{Zoom}으로 연결해서 학생들한테 살아있는 정보를 전달해 준 적도 있다. 이처럼 비대면 강의의 장점을 더 잘 살릴 방법을 계속 고민하고 늘려가려고 노력한다.

© 「인간의 온도」, 양세준 작가



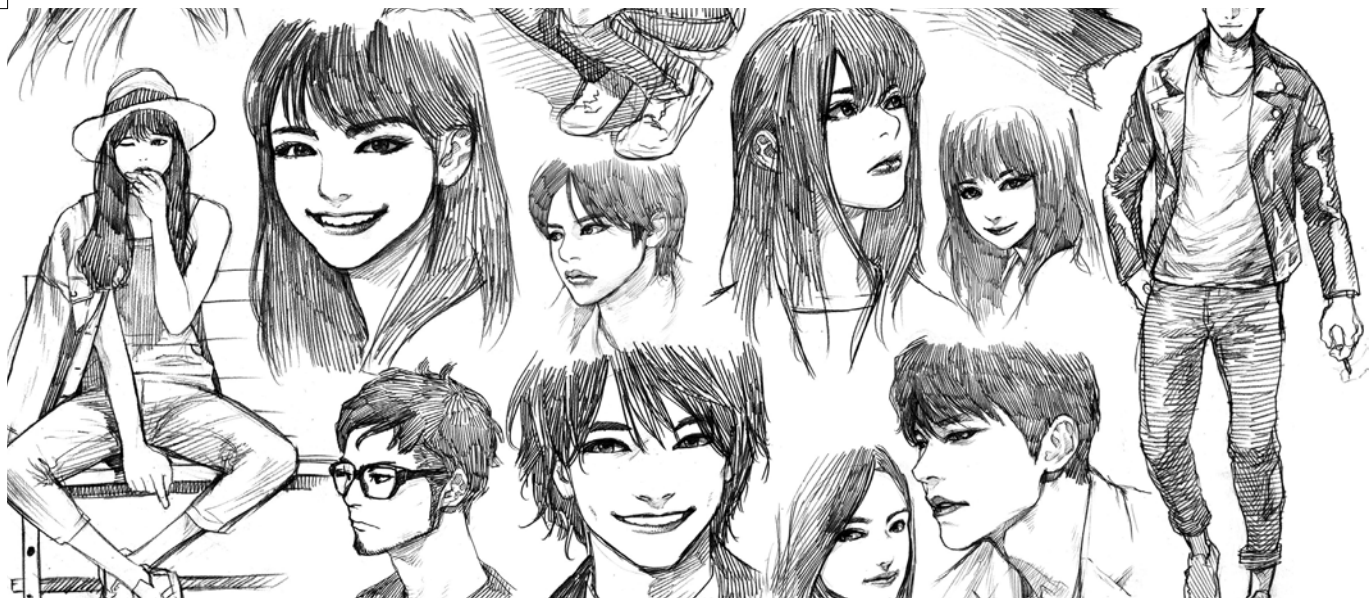
'만화가'로서 현재 만화계에 생기는 변화들도 느껴지는가?

사실 코로나19 팬데믹의 영향이 상당히 적은 업계 중의 하나가 만화 산업이다. 그런데 최근 흐름을 보면, 새로 시작하는 작품중 소재나 내용 면에서 팬데믹 영향이 크게 느껴진다. 예를 들면 '아포칼립스물'이 아주 많아졌다. 물론 좀비물이 세계적으로 인기를 끌며 이어진 추세인데, 변화가 있다면 '팬데믹 이후'로는 바이러스가 퍼진 세상 그 자체가 아닌, 퍼지는 '과정'에 주목한 작품이 늘고 있다. 어떻게 보면 독자와 작가, 사회 모두 굉장한 공감대가 형성된 것이다. 바이러스가 퍼지는 과정에 어떤 민폐 집단이 생기고, 희생자가 나오는 과정이나 사회 환경적인 영향 등을 우리 눈으로 똑똑히 보았다. 그런 부분이 굉장히 현실적으로 작품에 녹아들어 가고 있다.

팬데믹 영향으로 성장한 업계 중에는 유튜브와 넷플릭스 같은 OTT 플랫폼이 있다. 안 그래도 웹툰은 원천 콘텐츠로서 가치를 많이 주목받았는데, 그 흐름이 더 활발해지는 추세이다. 우리 스쿨 동문이신 김칸비 작가님과 황영찬 작가님이 함께 작업하신 「스위트 홈」은 넷플릭스가 오리지널 시리즈로 제작하여 전 세계 시청 순위 1, 2위를 다투고 있다. 「경이로운 소문」이나 천계영 작가님의 「좋아하면 울리는」도 웹툰에 기반을 둔다. 유튜브에 직접 진출하여 독자들과 소통하는 작가님들도 늘어나고 있다. 주호민 작가님과 '침착맨' 이말년 작가님은 물론, 우리 스쿨 이종범 교수님도 ①「이종범의 웹툰 스쿨」 유튜브 채널로 독자와 작가 지망생분들과 직접 소통하고 계신다. 물론 이런 흐름은 팬데믹 이전부터 있었지만, 코로나19 이후 더 가속하지 않았나 싶다.

앞으로도 교수님은 학교에서 수많은 학생을 계속 보실 텐데, '새로운 환경의 소통'에 관한 고민도 하시는지 여쭙보고 싶다.

원래부터 만화콘텐츠스쿨은 '상답'이 무척 많다. 작품 피드백도 개별적으로 지도한다. 그렇지 않으면 사실 의미가 없다. 모두 똑같은 내용의 지식만 전달하는 거라면 청강의 온라인 강의가 아니라, 유튜브 채널 온라인 클래스 같은 데서도 얼마든지 할 수 있으니까. 대학에서 교수와 학생으로 만나서, 작품 준비 과정에서 제일 중요한 대면 개별 상담을 '비대면'으로 옮겨야 했다. 처음에는 이게 굉장히 불편했다. 하지만 최근에는 최대한 장점을 찾고, 활용하려고 노력한다. 예를 들면, 화면 공유를 하면서 피드백을 주고받는 식으로 말이다. '클립 스튜디오' 화면을 켜놓고 그리면서 설명하거나, 학생 작품을 모니터에 띄우고 직접 수정하며 설명하는 건 대면 수업보다 오히려 직관적이다. 학생들 입장에서도 교수 연구실에 앉아서 1대1로 얘기 듣는 건 좀 부담될 수 있는데, 모니터 너머로는 긴 시간 이야기해도 편안한 경향이 있다.



교수님이 예전에 블로그에 작성하신 [㉠]‘작가의 가치’라는 글을 보았다. ‘한 사람의 웹툰 작가에 대해서 1. 독자들이 느끼는 가치, 2. 플랫폼이 느끼는 가치, 3. 스토리작가나 기획사 입장에서 느끼는 가치를 각각 생각해보고 있다.’는 내용이다. 결국, ‘각각 대상의 가치를 어떻게 유기적으로 ‘연결’하는가’에 관한 고민이다. 만화·웹툰 분야가 플랫폼 다변화, 세계화 등으로 격변하는 지금, 앞으로 개인이 각자의 창조성 creativity을 발휘하기 위하여 어떠한 부분을 더 신경 쓰고, 익혀야 할까?

많은 입장이 얹힐수록,
창작자 혹은 창작자 지망생들은
결국 ‘내 작품의 대상’이 누구인가,
내 작품을 보여주고 싶은 사람이
누구인가에 대해서 고민하고,
거기에 좀 더 집중할 필요가 있다.

건 아니지만, 독자가 명확하게 원하는 것이 있는 작가라면 플랫폼도 작가에게 접촉할 때 원하는 것이 명확해진다. 결국 많은 입장이 얹힐수록, 창작자 혹은 창작자 지망생들은 결국 ‘내 작품의 대상’이 누구인가, 내 작품을 보여주고 싶은 사람이 누구인가에 대해서 고민하고, 거기에 좀 더 집중할 필요가 있다.

현재 연재 중인 ‘인간의 온도’에 대한 질문이다. 하나의 작품을 꾸준히 연재하며, 세계관을 끌고 나가는 힘은 어디서 오는가?

그 글을 블로그에 쓴 시기는 신작 ‘인간의 온도’ 출시 직전이었다. 작품을 기획하고, 플랫폼에 넣고, 스토리 작가와의 협의 과정에 여러 고민을 할 때였다. ‘감성’이 주체인 독자, 그리고 ‘제작’이 주체인 저와 스토리 작가 혹은 기획사 그리고 ‘연재’의 주체가 되는 플랫폼의 입장을 모두 생각해 봤다. 고민의 결론을 말씀드리면, 결과적으로 제일 중요하게 생각해야 하는 것은 ‘독자들이 나에게 느끼는 가치’였다. 그게 명확해지면, 다른 것들은 많이 따라온다. 독자가 나에게 원하는 바가 명확하면, 나도 제작자로서 독자에게 보여주고자 하는 것을 결정하기 쉬워진다. 반드시 따라야 하는

‘인간의 온도’는 소설가 이재익 작가님이 스토리를 쓰고, 내가 그림을 맡아서 연재한다. 작품을 만들 때, 캐릭터 ‘디테일’을 상상하는 걸 굉장히 좋아한다. 여러 이야기로 뻗어 나갈 수 있기 때문이다. 작품 속에 ‘민지현 형사’라는 캐릭터가 있다. 이 친구는 거의 집착 수준으로 매일 카레를 먹는다. 카레를 매일 먹는 이유에 관해서 비하인드 스토리가 있긴 하지만, 밥 먹으면서도 한 손에는 사건 파일을 쥐고 읽는 인물이다. 그렇다면 한 손으로 퍼먹을 수 있는 음식이어야 했다. 카레는 손가락만 가지고도 먹을 수 있는 음식이지 않나. 그래서 캐릭터 성격에 잘 맞는 음식이라고 생각했다. 또 비중 있게 다루지는 않았지만, 민지현 형사는 극 중 모든 장면에 신발 끈 없는 구두를 신는다. 끈이 있는 신발은 풀어질 수도 있고, 묶어야 하는데 이 친구 성격이 합리주의적이고, 시간 절약하는 것을 굉장히 좋아한다. 그렇다면 ‘신발 끈이 없는 구두를 신겠구나’라는 식으로 설정한다.

반대로 ‘지성건 기자’라는 캐릭터는 현장을 뛰는 탐사보도 전문 기자라서 낡은 운동화를 신는다. 활동형 인물이라는 것에 집중해서 피부색도 좀 더 어둡다. 이렇게 캐릭터 디테일을 짜다 보면, ‘이 캐릭터와 이 캐릭터가 만나면 어떤 화학 작용이 일어날까? 저 캐릭터와 만나면 둘 중에 누가 반말을 먼저 할까? 혹은 좋아할까? 호감을 느낄까? 혹은 불편할까 아니면 무관심해 할까?’ 같은 관계를 상상하게 된다. 그러면서 이야기는 뻗어나가고, 세계관은 확장한다. 작은 것에서 시작해서 큰 쪽으로 뻗어 나간다고 생각하면, 제작을 공부하는 학생들 입장에서도 조금 덜 막연하지 않을까 싶다.

웹툰과 만화계는 물론 유튜브와 게임, 새로운 모바일 플랫폼 등 과거와 다르게 재능을 기반에 두고 자신의 능력을 펼치는 새로운 ‘연결’이 곳곳에 나타난다. 교수님의 작업을 세상과 연결하는 원동력, 혹은 영감은 어디에서 오는지 궁금하다.



영감을 기다리지 않기 때문에 연재를 할 수 있다. 마치 만화처럼, 머리 위에 전구가 뜨면서 아이디어가 샘솟는 건 아니다. 항상 머릿속에서 고민하기 때문에 무언가 나오는 것이다. ‘서복의 저승사자’에 나온 캐릭터 이름 중 ‘진교’와 ‘길상’이라는 캐릭터가 있다. 그 이름을 어떻게 지었냐면, 운전하다가 본 ‘나진교’라는 다리 표지판에서 하나, ‘길상 님시터’라는 걸 보고 또 하나를 지었다. 이런 식으로 얘기하면 ‘정말 막 짓는구나!’ 하는 분도 계실 텐데. (웃음) 머릿속에 고민이 계속 있으니깐 어떤 단어를 봐도 저 중에 이름으로 쓸만한 게 없을까, 항상 찾고 있다가 나온 흐름이었다.

창작자라면 무언가를 기다리지 말고, 계속 고민하면서 눈에 넣어야 한다. 고민의 과정에 인풋이 들어가면, 그게 영감으로 만들어진다. 아르키메데스가 ‘유레카!’를 외친 것도 비슷하지 않을까? 사실 계속 고민하고 있었기 때문에, 목욕하다가 단순히 ‘물이 넘쳤네’로 끝나지 않은 것처럼 말이다.

이상은의
'현장'



공연예술스쿨 이상은 교수는 연극과 뮤지컬 작업을 하는 배우이다. 그는 누구보다 학생들과 스스로없이, 가까이 지내고 싶어 하는 엄마 같은 교수님이기도 하다. 학생들은 그의 길고 희끗희끗한 머리카락을 보며 친근하게 '할머니'라는 별명을 붙였다. 학생들에게 좋은 연기와 화술을 가르치는 것을 넘어서는 생각이 이상은의 현장에 있다.

처음 어떻게 '연기'를 좋아하게 되었나?

이상은 — 원래 꿈은 국어 선생님이었다. 중학교 2학년 때, 국어 선생님께서 조지훈의 「승무」라는 시를 읽어주시는 모습에 반해서 시인을 꿈꾸기 시작했다. 고등학교 때까지 책만 보다가, 우연히 '방송반'에 들어갔다. 처음으로 '방송극'을 경험했는데, 정말 재미있었다.

나중에 국어 선생님 하면서 연극반 선생님을 하면 되겠다 싶어서, 대학에 가자마자 연극반으로 들어갔다. 연극이란 걸 경험하다 보니까, 무대 위 그 순간만큼은 관객이 내 얘기를 듣고, 나를 바라봐주고, 끝나면 손뼉까지 쳐주었다. 이후 군대에서 연극이 내 길이라고 정하고, 연극과 연기의 길을 차근차근 준비해가기 시작했다.

학창 시절, 기성 극단이 아닌 곳에서
다양한 작업을 이어왔다고 들었다.

학번이 다른 친구들끼리 만나면 연기와 연극 얘기만 했다. 책 하나 놓고 워크숍을 열고, 아크로바틱 강사를 초청해서 연구하기도 했다. 그러다 보니까 방향성이 잘 맞고, 서로 상승효과도 있고 무엇보다 즐거웠다. 이후 친구들끼리 공연배달 서비스를 만들어서 진행하기도 하고, 움직임과 소리로만 구성된 작품 「거울 공주 평강 이야기」를 공연하기도 했다. 이 작품은 공연예술스쿨의 실습 공연으로도 수년 전 선보였다. 우리끼리, 우리가 생각하고, 우리가 만드는 것들을 꿈꿨던 시절이었다.

무대에서 연기하는 '배우'의 작업과 '교수'로서
학생들을 가르치는 작업을 병행하며 어떤 차이와 보람이 있나.

학교에 와서 학생들을 가르치기 직전까지, 다른 일을 하겠다는 생각을 단 한 번도 한 적이 없다. 군대 시절 이후 연극으로 길을 정한 이래 스스로 '배우'라는 정체성을 뗄 수 없었다. 학생들을 가르치면서부터 조금 바뀌었다. 배우가 되려는 학생들의 조력자 역할이다. 중학교 때 나를 꿈꾸게 한 국어 선생님처럼, 그 사람의 삶을 변화시킬 수 있는 것이 바로 선생의 역할이라고 생각했다. 이를테면, 원래 정체성인 배우라는 길에 더해 지금 배우는 학생들의 어떠한 철학과 사고방식 혹은 어떠한 기술에 영향을 자꾸 미치는 작업이다. 학교에서 학생들과 지내다 보면, 사실 밖에서 공연할 시간적 여력이 되지 않거나, 학생들을 더 잘 가르치고 싶은 욕구가 더 많이 든다. 정체성의 관점으로 배우와 선생은 현격히 다르다. 지금은 배우가 '부캐'인 상황인 듯하다. 물론 올해 몇 개의 작업에 참여했지만, 그래도 '주캐'는 선생 역할이다.



코로나19로 사회 전반이 크게 변했고,
이는 공연예술스쿨 또한 마찬가지일 것이다.
대면과 비대면 수업 상황에 관한 의견과
2021년 수업의 새로운 방안 등이 궁금하다.

제일 큰 방식의 차이는 '대면과 비대면'이다. 수업도 그렇고, 프로덕션도 그 둘의 갈림길에 섰던 경험이 가장 크게 남았다. 너무 당연하게 생각한 대면 수업이 이렇게 소중하다는 걸 학생들과 함께 깨닫는 순간이었다. 우리 스쿨 학생들과 교수님들은 어떻게든 '대면' 수업을 이어가려는 자부심이 있다. 우리가 잘 배우고 있다고 학생들이 생각하도록 말이다.

연기는 혼자 할 수 있는 게
절대로 아니다.
그래도 대면하지 못하는 순간에
어떤 방법이 있을까?
우리는 연기에 필요한 '화두'를
던지기로 했다.

요즘은 상대방과 눈을 맞추고, 이야기하는 방식을 어떻게 '비대면'으로 풀어갈지 고민하는 과정에 있다. 반드시 기술의 전수가 아니더라도, 학생들이 실제로 행하며 배우는 것들이 있기 때문이다. 연기는 혼자 할 수 있는 게 절대로 아니다. 그래도 대면하지 못하는 순간에 어떤 방법이 있을까? 우리는 연기에 필요한 '화두'를 던지기로 했다. 이런 식으로 평범하게 말하는 대신, 화두를 건네면서 이 사람과 더 밀접하게 연결되어 있다는 걸 알려주는 식이다. 그 과정에서 학생들이 무언가 깨닫고, 달라졌거나 부족한 점을 느끼며 실질적인 연습이 되게끔 하는



것이 우리 스쿨이 나름대로 찾아간 방식 중 하나였다.
‘혼합 수업’ 형태도 진행했다. 한 수업의 학생 스무 명 중, 열 명은 직접 나와서 대면 수업을 하고, 나머지 학생들은 비대면으로 친구들을 ‘보면서’ 배우는 식이다. 이 수업은 장점이 있었다. 일주일에 두 번 있는 연기 수업을 한 팀이 실행하고, 다른 팀은 관객의 입장으로 지켜본다. 다시 위치를 바꿔서 본 것들을 시도하며, 그 안의 장단점을 더 구체화하고, 더 깊게 배우는 지점을 찾아내기도 했다.

공연예술에서 가장 중요한 것은 ‘현장성’이라고 한다.
실제로 온라인 공연과 실제 공연은 완전히 다른 경험이다.
그러나 팬데믹으로 환경이 변하면서 공연예술계 또한 변화의 순간에 있다.
이럴 때일수록 문화의 최전선을 경험하는 학생들은
어떤 것에 더 집중하고, 배워야 할까?

연극 중에 ‘환경 연극’이라는 것들이 있다. 그 개념 자체를 깊이 공부한 것은 아니지만, 쉽게 말해서 극장 공간을 벗어나서 작품을 가장 잘 보여줄 공간을 찾는 운동이다. 그 공간이 기존 ‘현장성’의 개념뿐만 아니라, 인터넷과 온라인이라는 공간으로 바뀌었다는 인식이 있다. ‘이 공간에서 우리가 할 수 있는 것을 찾는 교육이 앞으로는 뒷받침되어야 한다.’

공연예술스쿨의 2020년도 2학기 마지막 프로젝트 발표는 두 가지로 나뉘었다. 무관중 상태의 라이브 스트리밍 공연과 온라인에 그대로 올린 (녹화) 공연이었다. 특히 1학년 「공연 워크숍」 수업을 비대면으로 변경하면서, ‘학생들의 이야기를 관객들에게 어떻게

하면 가장 잘 전할 수 있을지’가 큰 비중을 차지하게 되었다.
그 과정 속에는 예상보다 신선하게 다가온 것도 있다. 확실히 우리보다 온라인 공간에 훨씬 더 친숙한 세대이니까 말이다.

그러나 중요한 건, 우리가 ‘하려는 이야기’는 변하지 않았다는 점이다. 대신, ‘너희가 하고자 하는 이야기를 제일 잘 전달할 공간’이 현장에 있는지, 아니면 온라인인지 고민해야 한다.

그렇다면 온라인에 걸맞게 이야기를 만드는 과정을 함께 가르치고, 이에 맞춰서 더 이야기해야 하지 않을까. 크게는 이렇게 생각하고 있다.

그 말을 들으니, 플랫폼의 변화는 오히려 그 이후의 문제 같다는 생각도 든다.
비슷한 관점으로 학생들의 수업을 바라보면, 기술을 비롯한 여러 세부 항목이 있겠지만, 결국 ‘좋은 연기’를 펼치는 게 핵심이 아닐까 싶다. 이는 곧 작품 속, 매력적인 캐릭터와 이야기를 해석하는 방법을 배우는 과정이기도 하다. 이를 위하여 강조하는 교수법이 있다면.

한 단어로 ‘관심’이다. 누군가에게 관심을 기울이면, 그 사람이 어떤 말을 어떻게 하는지, 어떤 표정인지, 어떤 행동을 하며 내게 무얼 요구하는지를 알게 되는 순간이 더 늘어난다. 연기는 상대가 있어야 가능하다. 상대가 하는 것을 잘 보고, 잘 들으려면 기본적으로 상대를

향한 관심이 중요하다. 대본도 마찬가지이다. 그저 정답을 찾아내기보다 ‘이게 왜 이렇게 되는 거지?’라고 하는 호기심, 의심, 의문... 이러한 총합을 좀 더 감정적인 단어로 ‘관심’이라고 본다.

“관객과 무슨 이야기를 나누고 싶어?”

연기는 ‘과거를 바탕으로, 미래를 꿈꾸며, 현재를 살아가는 것이다’라는 얘기를 본 적이 있다.

한 사람이 앞으로 무엇이 되고 싶고, 어떻게 변하고 싶은가? 혹은 누군가를 변화시키고 싶은 어떤 목적으로 지금 여기서 어떻게 살고 있는가, 하는 점이 연기에 제일 중요한 것 중 하나이다. 나는 그걸 ‘히어 앤 나우 here and now’로 부른다. 학생들은 대부분 과거를 연기하는 순간이 많다. 그래서 스스로 느낀 감정을 표현할 때, ‘지금, 이 순간’ 벌어지는 일을 기술적이나 철학적으로 인지하도록 강조하고, 또 많은 이야기를 나눈다.

이제 막 배우를 목표로 꿈꾸기 시작한 - 이제 막 대학에 첫발을 디딘 - 학생들에게, 교수님이자 선배로서 조언해 주신다면.

연기를 시작하거나, 연기하는 학생들의 목표 지점은 (당연히) ‘연기를 잘하는 것’에 있다. 그런데 ‘잘하는 게 무엇인지’ 한 번 속 깊이 들여다보면 좋겠다. 종종 학생들에게 이렇게 얘기한다. “관객과 무슨 이야기를 나누고 싶어?” 작품을 통해서 발현하는 작가의 이야기도 있지만, 배우로서, 캐릭터를 통해서 관객과 나누고 싶은 게 무엇인가 하는 질문이다. 캐릭터 외형이나 대사의 기술적인 면뿐만 아니라, 배우로서 이야기 나누고 싶은 부분이 관객과 잘 이어져 있는지 봤으면 좋겠다는 말을 많이 한다. ‘연기를 잘한다’는 개념은 본인이 아닌 관객과 상대에게 있고, 그걸 조금 더 주의 깊게 보면 좋겠다고 말해주고 싶다.

진채운은 어릴 때부터 만화를 좋아했다. 2020년, 그는 청강 만화콘텐츠스쿨의 3학년 졸업반 학생이면서, 어엿한 예비 웹툰 작가가 되었다. ‘웅’이라는 필명으로 선보인 ‘그림자의 밤’은 사람들의 열띤 호응과 함께 ‘2020 네이버 웹툰 최강자전’의 대상을 탔다. 진채운은 상금으로 아주 좋은 의자를 하나 샀다며 웃었다.

먼저, 대상 소식을 들었을 때의 기분이 어땠나.

진채운 — 얼떨떨했다. 자기 전까지만 해도 한 표 차이로 왔다 갔다 하는 상황이었다. 심장에 무리가 가서 일찍 잤다. 다음날 일어나니 부모님께서 ‘너 1등인가 봐.’ 이러면서 정말로 좋아해주시는 거다. 그걸 듣고도 ‘어, 진짜?’ 이런 기분이었다. 그전까지만 해도 주변에서 3등이면 감지덕지라고 말씀하셔서 너무 욕심부리지 말자고 생각했다. 시상식에 갈 때도 실감이 나지 않았다.

‘그림자의 밤’을 읽어보니, 소재의 흥미로움과 캐릭터 자체의 매력 그리고 이야기의 호흡과 장르에 필요한 템포와 연출이 뛰어나다. 처음 작품을 구상할 때, 어떻게 시작하게 되었나.

작년에 들은 2학년 수업 중 ‘만화 스토리텔링’이라는 수업이 있다. 직접 작품을 기획하고 콘티를 쓰는 수업이다. 처음에는 분명히 ‘로맨스’였는데, 마음에 쏙히다 보니까 내 ‘액시스’만 담겼다. 아니다 싶은 건 쳐내고, 좋아하는 부분만 남기니 ‘호러’ 같은 액션물’이 되었다. 지금까지 대부분 판타지와 SF 장르를 그렸는데, 이 작품을 준비하며 요즘 독자들이 매력을 느낄 방향은 무엇일까 고민했다. 우리 모두가 학교에 다녔으니 공감할 내용이 있을 것 같아서 학원물로 방향을 잡았다. 그걸 이번 3학년 졸업 작품 프로젝트로 진행하며 많이 다듬고 고쳤더니 이렇게 되었다. (웃음)

학교에서 공부한 커리큘럼이 실제 만화 제작과도 연결되어 있을 텐데, 특히 도움을 준 부분이 있다면.

2학년 때 창작 위주 수업이 정말 많다. ‘웹툰 창작’과 ‘출판 만화 창작’ 같은 수업은 최소한 한 화 분량의 웹툰을 완성하거나, 단편 작품을 완성하여 출판해야 한다. 그러면 한 화라도 일단 ‘완성’을 하게 된다. 이게 정말로 많은 도움이 되었다. 공모전을 준비하며 본격적으로 웹툰 작업을 해보니, 생각보다 신경 쓸 공정이 무척 많았다. 선화, 레이어, 명암, 보정... 이런 것들은 전부 한 번 완성을 해봐야지 쌓이는 경험이다. 그런데 2학년 수업 때 이미 해본 경험이 있으니까, 상대적으로 헤매지 않고 작업할 수 있었다.

구글에 ‘그림자의 밤’을 검색하면, 벌써 트위터 봇과 팬 카페가 뜬다. 이를테면 ‘프로’가 되는 과정인 셈인데, 자기 작품으로

팬들의 반응을 듣는다는 건 이전과는 다른 경험일 텐데.

사실 이번 공모전을 하기 전까지만 해도 댓글을 보지 말자고 다짐했다. ‘멘탈’이 약하고 귀도 얇아서 휩쓸리는 타입이기 때문이다. 그런데 댓글을 보니, 무서운 반응보다 ‘작가님, 이런 게 좋아요’라면서 말씀해주는 분들이나 ‘이런 부분은 조금 어색해요’라고 짚어주시는 분들이 많았다. 다시 읽어보면 왜 이런 얘기를 했는지 이해가 갔다. 생각보다 나를 위협하는 칼날이 아니라, 오히려 전부 도움이 되는 피드백이었다. 이번 경험으로 좀 더 받아들여야겠다는 걸 배웠다.

공감 혹은 몰입 아닐까. 만화는 특히 주인공에게 이입해서 보게 된다. 주인공이 느끼는 그 순간을 독자들도 같이 느낀다.

이제 작가로서 첫발을 시작했는데, 어떤 마음가짐을 품게 되었나.

만화는 작가의 내면을 고스란히 보여준다고 생각한다. 솔직히 작품을 시작하기 전에는 두려움도 컸다. 보여주고 싶지 않아도, 생각이 고스란히 담겨 나오는 게 만화니까. 작품의 세계관이 모두 내 안에 속해 있으니, 말하고 싶지 않은 부분도

독자들이 알아차리지 않을까 하는 두려움이 컸다. 그런데 막상 해보니 ‘대화’하는 느낌이었다. 조심스러워야 할 부분은 있지만, 겁먹을 필요 없이 독자들과 계속 소통해 나가는 창구로 생각하려고 한다.



© ‘그림자의 밤’, 진채운(웅) 작가

만화는 애초에 ‘종이’ 매체로 발전했다. 지금은 ‘온라인’을 넘어서 ‘모바일’에 정착했다. 이러한 매체의 변화가 어떠한 느낌일지 궁금하다.

공감 혹은 몰입 아닐까. 만화는 특히 주인공에게 이입해서 보게 된다. 시각적인 부분은 물론 감정적으로, 주인공이 느끼는 그 순간을 독자들도 같이 느낀다. 그런 점이 만화만의 짜릿한 쾌감을 줄 수 있지 않나 싶다.



© 2020 네이버웹툰 최강자전 우승작 「그림자의 밤」, 20,000표 돌파 기념 일러스트, 진채윤(웅) 작가

다음 작품에 관한 구상은?

「그림자의 밤」을 그대로 가져간다. 하지만 시놉시스부터 전체 내용을 조금 수정하려고 한다. 처음 생각한 방향과 독자들이 기대한 방향이 조금 다르기 때문이다. '이런 점은 실망하면 어떡하지' 걱정되는 부분도 사실 조금 있다. 순조롭게 수정해서 납득할 만한 방향으로 바꾸는 공정을 지금 하고 있다. 아무래도 1년 정도는 걸릴 듯하다. 독자분들은 빨리 보고 싶다고 하시는데, 정말 감사하지만 최대한 분량을 비축하고, 더 완벽하게 준비해서 보여드려야겠다고 마음 먹고 있다.

교수님들뿐만 아니라 학교 선후배분들 중에도 이미 프로의 세계에 뛰어든 분들이 많이 있다. 그들과 나누는 대화가 작업에 도움을 주는가?

솔직히 올해 초까지는 졸업하기 싫었다. 교수님들께서 아주 많은 조언을 해주셨는데, 정말로 피가 되고 살이 되는 얘기였다. 특히 3학년 졸업 수업은 '프로젝트'로 진행하는데, 월요일마다 여섯 시간씩 교수님과 여러 학생이 서로 상담하며 진행하는 수업이다. 1학기 초반에는 제일 진도가 느렸다. 정말 많이 고민하고, 겨우 콘티를 써서 교수님께 드렸는데 "채운아, 고쳐. 다 읽어." 이렇게 말씀하셨다. '내 실력이 별로인가?' 했는데, 교수님의 조언을 토대로 전체를 다 읽은 다음, 다시 가져갔다. 그걸 보신 교수님이 '이건 된다'고 하셨다. '아, 무작정 안 된다고 하신 게 아니라 내가 정말로 이상하게 했구나'라는 걸 느끼고 다시 처음에 만든 1화를

여행을 가고 싶다.
그래서 사람들을 많이
만나보고 싶다. 코로나19가
사라지면, 그동안 만나지
못했던 완전히 새로운
유형의 사람들도 많이
겪어보고 싶다. 그 사람들이
어떤 식으로 살아가는지,
그런 대화를 나누고 싶다.

봤다. 진짜로 이상했다. 만화는 혼자서 하는 게 아니라, 여러 사람이 같이 봐줘야 한다는 걸 느꼈다.

2020년은 모두에게 '코로나19'라는 환경이 닥쳤다. 학업을 하는 동시에 작품을 준비하면서 어려운 점도 많았을 듯한데.

아무래도 학생들과 만나지 못한다는 것이었다. 만화콘텐츠스쿨에는 정말로 학생들이 많은데, 3학년에 올라가면 그 사람들의 모든 번호를 알아내자고 다짐했었다. (웃음) 그런데 갑자기 코로나19가 터지고, 개강이 한 달 미뤄지고... 수업이 전부 비대면으로 바뀌었다. 인간관계가 2학년에 딱 멈춘 느낌이었다. 졸업 사정회 발표도 비대면으로 했다. 그게 가장 아쉬웠다.

이 인터뷰는 앞으로 신입생들과 재학생들, 그러니까 후배들도 볼 예정이다.
선배로서 이제 막 자기 작업을 준비하는 후배들에게 조언을 해준다면..

학기 초만 해도 아직 남들에게 실력을 보여줄 때가 아니라고 생각했다. 그런데 이번에 네이버 공모전을 봤을 때는 왠지 '지금'이라는 생각이 들었다. 수상에 대한 기대보다, 나에게 엄청난 기회와 경험이 될 것만 같았다. 다른 분들 역시 자신에게 기회가 왔을 때, '딱' 꽂히는 느낌이 올 때가 있지 않을까. 그런 느낌이 온다면, 한 번 부딪혀 보는 것도 괜찮을 것이다. 이번 작품을 준비하면서 주변에서 많은 도움과 격려를 받기도 했지만, 그래도 본인이 뭔가 '이때다' 싶은 느낌이 오면, 그냥 하는 게 좋다고 생각한다.

사실 어릴 때부터 정말로 만화를 좋아했고, 그래서 만화콘텐츠스쿨에 왔다. 그런데 1학년 때는 '완전히 관련 없는 학과를 갈 걸 그랬다'는 마음이 잠시 있었다. 만화는 '경험'에서 나오는데, 기술이나 작법이 아니라, 완전히 상관없는 여러 경험을 배우고 그걸 만화에 담을 수 있다면 좀 더 내 만화가 특별해지지 않을까 하는 생각 때문이었다. 만약 다음 작품을 내게 된다면, 이번 작품을 잘 마무리하고 이런저런 경험을 하러 돌아다니는 후가 되지 않을까 싶다.

그럼 어떤 걸 가장 해보고 싶나?

여행을 가고 싶다. 그래서 사람들을 많이 만나보고 싶다. 코로나19가 사라지면, 그동안 만나지 못했던 완전히 새로운 유형의 사람들도 많이 겪어보고 싶다. 그 사람들이 어떤 식으로 살아가는지, 그런 대화를 나누고 싶다.



© 「그림자의 밤」, 진채윤(웅) 작가



① 「여명」이라는 게임이 있다. 게임 플랫폼 스팀 Steam의 소개 글에는 ‘인류를 지배 중인 AI에 맞선, 시간을 조작할 수 있는 초능력자 마야와 그녀를 돕는 해커 맥스의 여정을 담은 3인칭 슈팅 게임’이라고 되어 있다. 2021년 2월 현재, 총 4,000개가 넘는 리뷰에 별점 네 개 반이 넘는 압도적인 찬사를 얻고 있다. 이 놀랍고 흥미로운 게임은 2020년 게임콘텐츠스쿨 졸업 작품팀 중 하나인 팀 리미티드 Limited가 만들었다. 이 게임은 스팀 출시와 동시에 게임 스트리머들은 물론 일반인들 사이에 빠르게 입소문이 퍼졌다. 팀의 구성원은 모두 열다섯 명 남짓이지만, 그중 세 명을 만났다. 메인 프로그래머이자 프로젝트 리더를 맡은 박성준, 배경 원화를 맡은 원화 콘셉트 아티스트 김승현 그리고 게임 더빙과 사운드 작곡을 담당한 최지은이다. 셋은 딱 자신들의 나이로 보이는 앳된 남녀였다. 하지만 그들과의 대화에는 놀라움과 자부심, 즐거움과 두근거림 같은 것이 진하게 섞여 있었다.



© 게임 「여명」의 개발팀 '리미티드' 박성준, 김승현, 최지은 학생

「여명」으로 큰 호평을 받고 있다. 그 반응을 실제로 체감하는지 궁금하다.

박성준 : 사실 처음 프로젝트를 완료한 직후에는 그렇게 큰 체감이 되지 않았는데, 스팀에 올린 이후 갑자기 예상보다 확 뛰었다. 게임 스트리머들이 플레이했을 때는 카카오톡 창이 엄청나게 울렸다. 그때 비로소 실감했다. 오프라인으로 시연하지 못하고 온라인만으로 전개해서 지속적인 반응을 얻는 게 어려웠는데, 한 번에 갑자기 펄 터져서 매우 만족스럽다.

처음부터 스팀 출시를 목표로 했나?

박성준 : 초반부터 계획했다. 이전까지 학교에서 제작하는 졸업 작품은 외부에 공개는 하지만, 사실 대중에게 알려지는 부분은 적었다. 게임을 제대로 만들어서 많은 사람이 접했으면 좋겠다고 생각했고, 그래서 이렇게 밀어붙이게 되었다.

오늘 모인 세 분이 「여명」에서 각자 맡은 역할을 설명해준다면.

박성준 : 메인 파트는 프로그래밍이다. 프로그래밍은 게임이 움직이는 데 필수 요소이다. 집 짓기에 비유하자면, 기획자가 설계도를 그리고, 프로그래밍은 직접 시공을 하는 느낌이다. 그래서 게임 속 모든 움직이는 물체와 상호작용, 시스템을 총괄하는 핵심 부문이다.

김승현 : 배경 원화 작업을 맡았다. 기획 담당이 스토리와 몬스터 등을 제안하면, 그에 맞는 여러 고증과 아이디어를 거쳐서 스테이지를 만드는 일이다. 예를 들어서 「여명」의

첫 번째 스테이지는 상점가인데, 시간대가 주는 분위기, 거리의 건물 고증, 오브젝트 등을 담당한다.

최지은 : 원래는 애니메이터인데, 「여명」에서는 음향 ^{sound} 작곡을 맡았다. 특히 게임에서 사운드는 게임 속 환경을 좀 더 생생하게 전달하고, 내가 지금 어디 서 있는지, 어디를 걷는지 알 수 있는 역할을 한다.



© 팀 리미티드, 「여명」 첫 번째 스테이지 상점가 플레이 화면

졸업 작품 이상의 반응을 얻고 있는데, 사실 이런 게임은 한 명이 만들 수 있는 건 절대 아니다. 팀이 있고, 그 안에 수많은 개발 과정과 조율을 거친 후 하나의 결과물이 나타난 셈이다. 실제로 이 작업을 진행하며 어려웠던 점도 있었을 텐데.

김승현 : 배경 쪽은 어떻게 보면 초반 작업이 제일 힘들었다. 아무것도 없는 상태에서 글로 설명된 기획서를 시각화하는 작업을 해야 하니까. 첫 스테이지는 ‘상점가’인데, 어떤 식으로 되어 있고, 어떤 분위기이며, 어떤 시간대인지 고민하고 그려내야 했다. 배경 팀과도 회의를 거쳐서 통과되어야 하는데, 코로나19 때문에 온라인 작업을 자주 해서 서로 조금씩 다른 생각을 조율하는 구간이 쉽지 않았다.

최지은 : 두분에 비하면 고생하지 않은 편이다. 다만 처음 해보는 작업이라서 익숙하지 않은 부분이 어려웠다.

박성준 : 승현 군이 말한 것과 일맥상통하는데, 가장 처음 콘셉트를 잡을 때, 아직 시각적인 무언가가 나오지 않았을 때가 제일 힘든 시기이다. 모두가 결국 ‘우리는 총을 쏘는 슈팅 게임을 만들 거야’라고 말하지만, 사실 종류가 엄청나게 많다. 장르도, 게임 방식도, 시스템과 비주얼까지 더하면 셀 수 없을 정도가 된다. 이걸 작업으로 보여주기 위해서, 모두의 생각을 하나로 모을 때가 제일 힘들었다. 이걸 해결하기 위해서 일단 빠르게 ‘프로토타입 빌드’를 만들었다. 직접 눈에 보이는 결과를 만들어서 플레이할 수 있게 하고 팀원들과 공통의 생각을 정리해나갔다.

그런 과정을 거친 후에 나온 게임이 좋은 평가를 받고 있다. 긴 프로젝트였을 텐데, 일종의 소화가 궁금하다.

김승현 : 처음으로 이런 팀 규모에서 배경 원화를 맡았고, 배경 원화를 맡은 것 또한 처음이었다. 프로토타입을 만들 때 많이 헤매기도 했다. 그래도 졸업 작품을 계속 진행하며 많이 성장할 수 있는 계기가 되었다. 그전까지 팀 작업을 해볼 수 있는 기회가 적었는데, 이번에 팀으로 작업하며 다른 사람을 설득하는 그림 작업을 할 수 있다는 게

좋았다. 어찌 보면 우리 학교 커리큘럼의 장점이다. 보통 학생 신분에서는 하기 어려운 경험을 이런 졸업 작품이나 프로토타입 수업의 개발 작업으로 할 수 있었다. 게임처럼 3D로 만들기 위하여 그린 원화를 만드는 기획 자체도 어쩌면 게임콘텐츠스쿨에 왔기 때문에 할 수 있지 않았을까.

최지은 : 이번이 졸작 2회차이다. 예전에도 사운드를 조금 맡았는데, BGM과 효과음은 외부에서 가져올 수밖에 없어서 저작권 문제로 출시하지 못 했다. 그래서 올해 목표는 저작권 문제가 없는 사운드로 만들어서 게임을 출시하는 것이었다. 일반적인 학교에서는 이게 쉬운 일이 아니다. 보통 게임학과에 '사운드'를 업으로 삼으려고 들어온 사람은 아주 적다. 그래도 올해 해냈고, 출시까지 해서 여한이 없다. (웃음) 졸업 작품에서 이런 대규모 팀 구성으로 원하는 걸 만들어보기는 어려우니까. 적어도 첫 목표는 이루었다.



© 팀 리미티드, 「여명」 사운드 작업 과정

박성준 : 사실 「여명」 정도 규모의 게임을 만든 건 이번이 처음이다. 아무래도 첫 시도라서 계획한 만큼 구현하지 못한 아쉬움도 있다. 그런데도 사람들이 과분할 정도로 좋아해 주신 부분을 감사하게 생각한다. 특히 세계관에 관해서 첨언을 하면, 원래는 스토리텔링의 기승전결을 더 자연스럽게 하고 싶었다. 그런데 분량에 관한 현실적인 어려움으로 많이 잘려 나간 부분이 제일 아쉽다. 그래도 우리가 이것만 만들고 말 게 아니니까, 앞으로 어디서 게임을 만들게 되든지 더 좋은 작품을 만들 수 있는 양분으로 사용할 것 같다.

단순히 졸업 게임을 스팀에 올렸다는 사실만이 아니라, 압도적으로 게이머들에게 긍정적인 평가를 받는다는 게 사실 굉장한 일이다. 게이머들은 그만큼 냉정한 집단이니까 말이다. 실제로 피드백을 받기 시작했을 때의 느낌은.

박성준 : 다행히 개발하며 의도한 부분을 사람들이 잘 받아들이며 플레이했다는 데 먼저 놀랐다. 그리고 이 부분은 조금 자기 칭찬일 수도 있는데, 우리 게임이 보는 것보다 직접 할 때 훨씬 재미있다. 그래서 '사람들이 많이 하지 않으면 어떡하지' 하는 걱정은 있었다. 지금은 생각지도 못한 대박이 터졌고, 매일 이게 꿈이 아닌가 생각하고 있다. 이런 결과가 나에게 온 게 맞나, 반신반의한다.

게임을 만들고 싶은 학생들이 앞으로도 게임콘텐츠스쿨에 입학할 것이다. 개발자이자 게이머이며 선배로서, 더 어린 친구들에게 해줄 수 있는 조언이 있다면.

김승현 : 대중적인 온라인 게임들도 좋지만, 스팀의 수많은 AAA 게임과 인디 게임도 다양하게 경험해봤으면 한다. 그림만 잘 그리면 된다는 마음보다 게임을 향한 더 큰 애정이 있어야 하는 작업이다.

박성준 : 여전히 계속 해매면서 앞으로 가는 과정이라서 이게 정말 맞는 말인지는 확신하지 못하지만, 게임 개발자라면 정말로 게임을 많이 좋아해야 한다. 그런데 안타깝게도 게임을 별로 좋아하지 않는데 게임 개발자의 길을 걷는 사람도 많다.

문제는 그러면 본인이 일 자체를 아주 힘들어 한다. 만일 아직 학교에 입학하지 않은 상태라면, 본인이 정말로 게임을 만드는 게 좋은 건지, 아니면 하는 게 좋은 건지 먼저 구분한 다음에 결정했으면 한다. 게임콘텐츠스쿨에 오기로 했다면 정말로 열심히, 같이 달리셨으면 하는 마음이다.

최지은 : 많이 해매봤으면 좋겠다. 이것저것 많이 해보면서. 당장 확신이 들지 않고, 잠깐 실패라고 부르는 것조차 나중에 굉장한 도움이 된다.

박성준 : 게임을 만들 때, 단순히 '말'로 하면 팀원들이 이해하기 어렵다. 그래서 보통 레퍼런스를 많이 제시하는데, 이게 제법 광범위해서 게임뿐만 아니라 애니메이션, 영화, 웹툰 등 다른 매체를 편하고 넓게 경험해보면 좋겠다. 이런 경험이 쌓이면 제작자, 기획자 혹은 개발자로서 훗날 의사소통할 때 많은 도움이 될 것이다.



© 팀 리미티드, 「여명」 프로토타입 콘셉트

Part 4. CK NOW

CK NOW

- ① 전임 이수형 총장의 재임 기간을 돌아보며:
나비의 소통 리더십
- ② 만화콘텐츠스쿨,
국내 최대 「네이버웹툰 최강자전」 우승자 배출
- ③ 제28회 젊은연극제 참가작,
청강의 연극 「화염」 소고
- ④ 융합콘텐츠호, 항구를 떠나다
- ⑤ 2020 월간 청강
- ⑥ 청강 2021: 25년의 이야기

청강의 지금,
과거—현재—미래를 연결하다.

2020년의 청강은 처음 맞는 위기에 대응하고, 더 나은 소통을 모색하며, 학문과 인문의 장으로서 대학의 본분과 혁신을 실현하는 방법을 찾고, 실천하는 한 해를 보냈다. 사상 초유의 온라인 개학식과 비대면 수업의 전면 시행, 이수형 이사장과 황봉석 총장의 이·취임식과 혁신 드라이브, 대학 최초 온라인 워크숍 「크리에이티브 데이」와 새로운 ‘융합콘텐츠스쿨’의 출범 그리고 각 스쿨의 기쁜 수상 소식과 구성원들이 함께한 봉사 활동까지, 다양한 이야기가 청강을 가득 채웠다. 이는 모두 청강의 기틀을 단단히 하고, 누구도 가보지 않은 영역으로 힘찬 발걸음을 떼는 행보였다. 아래 2020년의 청강을 돌아보며 미래전략실장 하광민 교수가 쓴 글의 일부를 소개한다.

“코로나19 사태를 겪으며 우리는 오랫동안 미뤄온 혁신과 변화의 중심에 섰다. 학생들의 요구와 학습권을

보장하면서, 학교의 운영에 효율성을 더해야만 하는 상황에 놓여 있다. 이에 청강문화산업대학은 새로운 교육적 가치 창출에 시동을 걸고 있다. 이제 학교가 직면한 ‘도전’은 새로운 세상에 맞게 학교를 혁신하는 일이다. 학생들이 ‘편리하고, 독창적이며 가치 있는 교육’을 받을 수 있도록 제도를 개편하고, 시설을 확충하여 다른 경쟁 학교와 초격차를 이루는 것이다. 또한, 혁신에 필수적 요소인 고통과 어려움이 수반된다고 해도 과감하고 개혁적인 시도를 멈추지 않을 것이다.”

2021년, 청강문화산업대학은 이제 스물다섯 살을 맞이한다. 25세의 청년답게, 과감하고 용감한 마음으로 교육 업계에 새로운 도전을 계획하고 있다. 그 안에 펼쳐지는 ‘청강의 지금’이 ‘CK NOW’ 안에 고스란히 담겨 있다.

전임 이수형 총장의 재임 기간을 돌아보며: 나비의 소통 리더십

클램 차우더 조찬 클럽

“나를 살게 하는 것은 충분한 음식이지 훌륭한 말이 아니다.” 독일의 시인이자 극작가인 하이너 뮐러 Heiner Müller는 위와 같은 말을 했다. 음식이 삶에 주는



즐거움을 아는 사람이라면, 크게 동의할 만한 통찰력이지 않은가? 내가 아는 이수형 이사장은 이와 같은 뮐러의 말에 격하게 고개를 끄덕일 사람이다. 지난겨울 엄청나게 춥던 어느 날 아침, 한 통의

문자 메시지를 받았다. ‘교수님 오늘 학교 오시나요? 깜짝 놀랄 만한 일이 있는데?’ 이수형 이사장의 문자였다. ‘네, 학교에 가기는 합니다만... 놀랄만한 일이라는 건 뭔가요? 혹시... 먹는 건가요?’ 반쯤 농담을 섞어서 친근하게 보낸 답장이었다. 몇 초도 걸리지 않아 날아온 답장은 명료했다. ‘Yes!! What else?’

그날 점심, 이사장실과 바로 붙어 있는 만남의 장소 ‘나비다방’에 도착했다. 이수형 이사장은 손수 준비해 온 음식을 그곳에 모인 사람들에게 나눌 생각에 싱글벙글한 표정을 짓고 있었다. “오늘 준비한 음식이 뭔지 아시겠어요? 이걸 맛보면, 아마 깜짝 놀랄걸요?” 이미 나비다방에 도착해 있던 총장님과 몇몇 교수님들은

© 2020년 11월, 연세도서관 기공식 축하





© 음식과 요리를 통한 나비의 소통

어리둥절한 표정을 지었다. 아마도 속으로 ‘이게 그렇게 즐거워할 만한 일인가?’ 생각할지도 모를 일이다.

이미 나비다방에 도착해 있던 총장님과 몇몇 교수님들은 어리둥절한 표정을 지었다. 아마도 속으로 ‘이게 그렇게 즐거워할 만한 일인가?’ 생각할지도 모를 일이다.

슬쩍 나비다방을 둘러보니, 한쪽에 무언가가 부글부글 끓고 있다. 음식 앞에 인내심이 부족한 나는 참지 못하고 냄비 뚜껑을 열어젖혔다. 걸쭉한 기포를 터뜨리며 클램 차우더 clam chowder, 대합이나 가리비를 넣은 미국의 수프 요리 - 편집자 주가 익은 조개의 구수한 향을 내뿜고 있었다. 나에게 클램 차우더란 이를테면 ‘힐링 푸드’와 같다.

경험해 본 사람이라면 어느 정도 동의하겠지만, 전 세계에서 가장 온화한 기후 중 하나라는 미국 캘리포니아 지역의 겨울 날씨는 이상하리만치 쓸쓸한 감정이 마음속을 파고든다. 온도는 그렇게 낮지 않은데, 아침저녁 외투 속으로 스며드는 싸늘한 한기에 1년에 한번 정도는 꼭 감기에 걸리고는 했다. 이때 몸과 마음을 모두 따뜻하게 데워준 음식이 바로 클램 차우더였다.

“와! 클램 차우더네요. 정말 좋아하는 수프인데.” 문득 생각이 난 과거를 잠시 저편으로 보낸 다음, 반가운 마음만큼 한 그릇 가득 담아서 자리에 앉았다. 한입 맛을 보니 과연, 한국의 겨울에도 그대로 통할 만하다. 싱싱한 조개와 버섯이 어우러져 추위에 움츠린 마음마저 녹아내린다. “엄청 맛있는데요?” 한 그릇을 뚝딱 비우고, 두 번째 그릇을 채우는 나를 보고 이수형 이사장은 그럴 줄 알았다는 듯이 으쓱해한다. 나를 비롯하여 자리에

모인 사람들의 분위기도 한결 포근해졌다. 아마도 뒤편이 이수형 이사장의 수프 통을 봤다면, 충분한 음식이라고 인정하지 않을 수 없을 것이다.

‘음식’과 함께하는 나비의 소통 방법

평생 훌륭한 말과 글을 쓰고 대한 뒤편이 축적한 지식이 주는 경험을 몰랐을까? 그렇지 않을 것이다. 다만, 그는 사람과 사람 사이에 놓인 따뜻한 ‘음식’이 주는 힘 또한 총명하리만치 알고 있던 것이다. 이수형 이사장은 모두에게 친근한 ‘음식’을 매개체로 사람들과 이야기를 나눌 줄 안다. 그래서 항상 직접 준비한 음식을 사람들에게 대접할 마음을 품고 있다. 그럴 때면 항상 모자라는 법이 없이, 차고 넘치도록 준비하는 것이 한결같은 마음 씀씀이다.

그날 우리는 클램 차우더를 먹으며 이런저런 이야기를 나누었다. 충분한 음식을 맛본 다음 오간 것은 미래와 교육에 관한 훌륭한 대화로 이루어진 정찬이었다. 그 이야기 속에는 학교의 정책 방향과 교육 혁신에 관한 심도 있는 논의가 자연스럽게 녹아들었다. 이것이 바로



© 2017년 3월, 제9대 이수형 신임 총장 취임식

이수형 이사장이 학교의 교수진 그리고 임직원들과 소통하는 방법이다.

이수형 총장은 나비다방에서, 혹은 학교 안의 식당과 카페테리아에서 ‘우리 같이 밥 먹어요’라는 프로그램으로 교직원과 소통해왔다. 학교의 주요 구성원인 학생들과 직접 만나서 그들의 고민과 이야기를 들었다. 때로는 음식이 소통의 매개체가 되었다.

2017년 총장으로 다시 취임하여 2020년 이사장으로 부임하기까지, 이수형 ‘총장’과 ‘이사장’ 시기는 학교를 둘러싼 여러 부침과 어려움이 공존하는 상황이었다. 학교를 재정비하고 구조조정을 하는 동안, 감정적으로 또 신체적으로도 어려울 법한 일도 도처에 존재하였다. 그 사이 청강문화산업대학교는 개교 20주년을 훌쩍 넘겼다. 현재까지 이루었던 성과들이 앞으로의 미래를 담보할 수 없다는 것을 이수형 총장은 잘 알고 있었다. 외부 교육환경은 급속도로 변화하였고, 학교 내부 구성원에게는 단호한 혁신이 요구되고 있었다.

이 시기에 이수형 총장은 나비다방에서, 혹은 학교 안의 식당과 카페테리아에서 ‘우리 같이 밥 먹어요’라는 프로그램으로 교직원과 소통을 이어갔다. 학교의 주요 구성원인 학생들과 직접 만나서 그들의 고민과 이야기를 들었다. 때로는 음식이 소통의 출발점이 되었다. 어찌 보면 어려울 수도 있을 법한 총장 혹은 이사장이라는 위치를 잇을 만큼, 친근한 수단이자 방법이 총장의 소통 방식에 그대로 녹아 있었다.

끊임없는 소통, 그 연결의 고리들이 한 해, 두 해 모일수록 청강이 더 나은 방향으로 가는 ‘등대’가 되었다. 그렇게 학교에 찾아왔던 여러 위기를 잘 버티고 극복해내었다. 그리고 청강문화산업대학교는 이제 스물다섯 살을 맞이했다. 25세의 청년답게, 과감하고 용감한 마음으로 교육 업계에 새로운 도전을 계획하고 있다.

청강문화산업대학교는 이제 스물다섯 살을 맞이했다. 25세의 청년답게, 과감하고 용감한 마음으로 교육

| 업계에 새로운 도전을 계획하고 있다.

새로운 ‘터닝 포인트’를 준비하는 스물다섯의 청년, 청강문화산업대학교

2020년, 신임 제9대 이사장으로 취임한 이수형 박사는 청강문화산업대학교의 ‘새로운 시작’을 뒷받침하고 있다. 「대학의 미래 원제: 대학의 종말 The End of College」의 저자 케빈 캘리 Kevin Kelly는 이렇게 말했다. “우리는 대학에 더 많은 것을 기대할 수 있고, 기대해야 한다. 하지만 대학은 지금껏 그 기대에 부응하지 못했다. 너무 비싸고 배타적이며, 현상 유지에 초점을 맞춰왔다. 반면 정보기술 ^{IT}은 21세기적 방법으로 사람들이 배울 새로운 기회를 만들고 있다. 대학이 기존 방식을 오랫동안 고수해 왔다고 해서 앞으로 바뀔 수 없고 나아지지 않는다는 뜻은 아니다. 할 수 있고, 해야만 한다.”

— 「중앙일보」와의 인터뷰 중

코로나19 사태를 겪으며 우리는 오랫동안 미뤄온 혁신과 변화의 중심에 섰다. 학생들의 요구와 학습권을 보장하면서, 학교의 운영에 효율성을 더해야만 하는 상황에 놓여 있다. 대학이 이러한 기대에 부응하지 못한다면, 오래지 않아 사라질 위기에 처할 것이다. 이에 청강문화산업대학교는 새로운 교육적 가치 창출에 시동을 걸고 있다.

가치를 환산해 내는 방법은 비교적 간단하다. 자신이 지불한 비용보다 얻는 이득이 많을 경우 우리는 ‘가치 있다’고 판단한다. 청강문화산업대학교는 95%에 달하는 스쿨이 문화 콘텐츠를 공부하는 학교이다. 전국에서 콘텐츠 분야 학습에 가장 특성화한 학교로 인정받고 있다. 이러한 명성에 걸맞게 전국에서 인재들이 몰려드는 것은 말할 것도 없다.

이제 학교가 직면한 ‘도전’은 새로운 세상에 맞게 학교를 혁신하는 일이다. 학생들이 편리하고 독창적이며 가치 있는 교육을 받을 수 있도록 제도를 개편하고, 시설을 확충하여 다른 경쟁 학교와 초격차를 이루는 것이다.

이제 학교가 직면한 ‘도전’은 새로운 세상에 맞게 학교를 혁신하는 일이다. 학생들이 ‘편리하고, 독창적이며 가치 있는 교육’을 받을 수 있도록 제도를 개편하고, 시설을 확충하여 다른 경쟁 학교와 초격차를 이루는 것이다. 이러한 혁신에 드라이브를 걸기 위하여 이수형 이사장은 학교 구성원과의 격의 없는 소통을 시도하고, 노력한다. 또한, 혁신에 필수적 요소인 고통과 어려움이 수반된다고 해도 과감하고 개혁적인 시도를 멈추지 않을 것이다. 격의 없이 함께 음식을 나누고, 생각과 비전을 공유하며, 구성원 모두가 행복해하는 조직을 만들기 위한 노력 또한 잊지 않을 것이다.

이제 그가 학교에 어떠한 힘을 불어넣는지 지켜보자. 청강문화산업대학이 학계와 산업계를 아우르는 훌륭한 콘텐츠 명문대학으로 굳건히 자리 잡을 때, 이수형 이사장은 클램 차우더를 맛본 나의 모습을 보았을 때와 같은 말을 꺼낼 것만 같다. ‘거봐! 내가 깜짝 놀랄 거라고 했지요?’라며, 예의 친숙한 미소와 함께 으쓱거릴지도 모를 일이다.



© 총장 재임 시절 재학생들과 대화의 시간

2021년,
설립 25년을 맞이하는
청강문화산업대학은
중대한 ‘터닝 포인트’를
앞두고 있다.

그동안 달려왔던 힘보다
더 큰 힘을 쏟아부어야만
방향을 바꿀 수 있다는 것을
이수형 이사장은
알고 있다.



「비즈조선」 기사

신임 이수형 이사장은 이화여자대학교 정치외교학과를 졸업하고 미국 위스콘신대학에서 정치학 석사, 경영학 석사, 교육행정학 박사를 취득했다. 1996년 청강문화산업대학교 제1대 총장을 시작으로 문화산업지원센터 이사, 대한YWCA연합회 인력개발위원회 상임위원, 경기도지역혁신위원회 위원, 청강문화산업대학교 미래원 원장, 한국문화산업포럼 이사, 대한YWCA연합회 실행위원, 한국여성재단 이사, 청현재단 이사장 등을 역임했다.

만화콘텐츠스쿨, 국내 최대 「네이버웹툰 최강자전」 우승자 배출

요즘 초등학생에게 장래 희망을 물어보면 예전하고는 많이 달라졌다. 2019년 교육부와 한국직업능력개발원의 발표에 따르면, 초등학생 희망직업 11위로 웹툰 작가(만화가)가 꼽혔다고 한다. 지망생들이 늘어난 만큼 데뷔하는 것도 무척 어려워졌다. 그중 우리나라에서 가장 이용률이 높은 포털 플랫폼인 ‘네이버 웹툰 Naver Webtoon’에서 정식 연재 기회를 잡는 것은 말 그대로 ‘하늘에 별따기’이다. 지난 9월, 상금 천만 원과 네이버웹툰 정식 연재 기회를 건 ‘2020 네이버웹툰 최강자전’에서 만화콘텐츠스쿨의 진채윤 학생이 우승을 차지했다.

네이버웹툰 최강자전, 다음공모전, 리디북스 공모전... 웹툰 공모전 역대 최대 수상자 배출

2012년, 「대학만화 최강자전」이라는 명칭으로 출발한 「네이버웹툰 최강자전」은 2017년 ‘대학 만화’를 떼고 지금의 명칭으로 자리잡았다. 처음에는 대학생 대상이었으나 작가를 지망하는 누구나 도전할 수 있도록 자격을 완화하면서 작가 지망생이 꿈꾸는 명실상부한 최고의 공모전 중 하나로 자리잡았다. 이 공모전에서 수상할 경우, 상금과 네이버 정식 연재 기회를 받게 된다.

만화콘텐츠스쿨이 네이버웹툰 공모전에 수상작을 배출한 것은 이번이 처음이 아니다. 2014년 대상



© 2020 네이버웹툰 최강자전 우승작 「그림자의 밤」 진채윤(작가명: 웅) 작가

「쌈남」(배철완), 2015년 대상 「제로게임」(줄바센), 2016년 우수상 「미시령」(이예슬), 2017년 대상 「늑대와 빨간모자」(슈안), 2019년 대상 「저승사자 출입금지」(심웅섭) 등 매년 수상자가 없는 해를 찾기 어려울 정도로 만화콘텐츠스쿨 학생들은 뛰어난 성과를 보이고 있다.

만화 공모전에서 수상한다는 것은 바로 현장에 나아가 ‘프로’가 될 수 있다는 것과 같다. 많은 웹툰 작가 지망생이 공모전을 준비하는 이유가 바로 여기에 있다.

대학생을 위한 수많은 공모전이 있지만, 만화 업계의 공모전은 약간 다른 성격을 띤다. 포털에서 진행되는 공모전은 대부분 ‘정식 연재’ 기회가 부여된다. 만화 공모전에서 수상한다는 것은 바로 현장에 나아가 ‘프로’가 될 수 있다는 것과 같다. 많은 웹툰 작가 지망생이 공모전을 준비하는 이유가 바로 여기에 있다. 물론, 네이버뿐만 아니라 다음, 카카오페이지, 레진 코믹스, 코미코 등 굵직한 모든 공모전에서 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨의 이름은 빠지는 날이 없다. 올해도 마찬가지로 「리디북스 웹툰 공모전」 최우수상에 「식사가 필요해」(담장), 우수상에 「불사의 저주」(황지), 「카카오 페이지 콘티 공모전」 우수상에 「피할 수 없으면 도망쳐라」(하린 Harin)가 선정되기도 했다.

왜 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨일까?

이번 「네이버웹툰 최강자전」에서 우승을 거머쥔 진채윤 학생은 교수님들의 동기 부여와 탄탄한 커리큘럼을 손에 꼽았다. 실제 원고 제작부터 프로가 되기 위해 알아야 하는 계약서 등 현장에 진출할 수 있는 다양한 지식을 얻을 수 있었다는 게 진채윤 학생의 말이다. 현재 인기 작가이자 오랫동안 3학년 졸업 프로젝트를 담당한 이종범 교수님은 “원고 경험, 연재 경험, 공모전 경험이 많은 교수진들이 같이 교육 커리큘럼을 만들었기 때문에 학생들의 현장 진출이 왕성하다”라고 그 비결(?)에 관한 코멘트를 남겼다.

“원고 경험, 연재 경험, 공모전 경험이 많은 교수진들이 같이 교육 커리큘럼을 만들었기 때문에 학생들의 현장 진출이 왕성하다.”

학생들 사이에서 ‘신의 손’으로 불리우며 많은 학생의 졸업 작품을 공모전 수상까지 이끌어낸 양혜림 교수님 역시 “현장 경험이 풍부한 교수들이 업계의 트렌드를 알고 지도하고 있기 때문에 시장에서 원하는 작품을 배출할 수 있다”라고 덧붙였다.

이처럼 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨의 저력은 풍부한 현장 경험과 실무 요소 그리고 타교에서 경험하기 어려운 촘촘한 커리큘럼의 조화가 큰 몫을 했다. 앞으로도 만화콘텐츠스쿨의 재능 넘치는 학생들과 교수진의 노력이 다양한 차세대 현업 작가의 배출은 물론, 한국 웹툰의 세계화와 다양성 증대에도 꾸준히 이바지하기를 바란다.



© 2020 1등 1억 리디 웹툰 공모전 수상 「식사가 필요해」, 담장 작가

제28회 젊은연극제 참가작, 청강의 연극 「화염」 소고



무자비한 위로

사회 모든 영역, 청강 모든 스쿨의 교직원, 학생들이 모두 보낸 그 시간들과 다르지 않았다. 공연예술스쿨의 「화염」 프로덕션에 참여한 학생, 교원 구성원 역시 한 학기로 예정된 「젊은연극제」의 참여 일정이 두 학기로 연장되면서 수많은 계획 변경과 의사결정, 논의와 갈등 등 지난한 시간을 보냈다. 하지만 그 수고와 감사를 늘어놓기보다 - 그건 해당 공연뿐 아니라 모든 우리 사회와 교내 모두의 공통 역사였으니 - 작품을 준비하면서 우리가 경험하고, 만났던 순간들에 대해 기록하기로 했다. 거창하게 '인식의 역사'라고 하고 싶었지만, 결국은 작품을 '살아있는 공연'이 되게 하기

위하여 창작자라면 누구나 쏟는 일을 다루게 될 것만 같아 '한 작품을 본의 아니게 유독 오래 준비하면서' 느낀 점들을 기록하려고 한다. 평소보다 더 느리게, 더 깊게, 더 가까이 그리고 평소보다 더 먼 곳을 바라보며 느낀 소고 小考 다.

「화염」에 겹쳐 그을린 사랑

프랑스어로 'incendies'라고 표기하는 희곡 「화염」은 레바논 태생의 작가이자 연출가, 배우인 와즈디 무아와드 Wajdi Mouawad가 2009년 63회 「아비뇽 페스티벌」에서 발표한 비극 4부작 중 두 번째 작품이다. 최준호 교수의 국내 번역본을 바탕으로 원작자가 무척 신뢰했다고



© 제28회 젊은연극제 참가작 「화염」



© 제28회 젊은연극제 참가작 「화염」

하는 번역자 Linda Gaboriau의 영문 번역본 「Scorched」^{화염에 걸개 그을린}과 프랑스어 원문을 비교하며 학생들과 함께 부분 재번역했다. 최근 몇 년간 해외와 우리 공연예술계에도 회자하는 작품을, 청강만의 고유한 언어와 해석을 덧대어 새로운 버전으로 세상에 소개하고 싶었다.

지독한 폭력의 역사 한복판을 살아냈던 여인의 과거와 출생의 비밀을 애타게 찾아가는 쌍둥이의 현재가 고통스럽게 겹쳐지기를 반복하는 연극은, 존재하는지도 몰랐던 아버지와 형제를 찾아가야 하는 남매의 혼란스러운 여정으로 시작해 비밀이 발견되며 중국을 맞이한다. 자신들의 형제가 결국은 자신들의 아버지라는 것. 어머니는 그렇게도 찾고자 염원했던 자기 아들에게 끔찍한 가해를 당해 자신들이 태어났다는 것. 폐허가 된 이국의 도시에서 마주하게 된 무자비한 진실 앞에 이제 이 남매가 앞으로 어떻게 살아갈지, 작품은 관객의 몫으로 남겨두며 네 시간에 달하는 연극은 대서사의 막을 내린다.

‘기교 안에 담긴 진정성’을 만나기

‘오이디푸스 서사’를 주제를 극대화하기 위한 강렬한 알레고리^{allegory}; 어떤 한 주제 A를 말하기 위하여 다른 주제 B를 사용하여 그 유사성을 적절히 암시하면서 주제를 나타내는 수사법. — 편집자 주로 삼았다는 특징 외에도 작품은 거의 모든 인물, 상황, 대사들이 서로 강렬한 비유가 되어 상응한다는 점도 인상적이다. 이 구조와 형식은, 마치 과거와 현재의 역사가 우리가 살아가는 매 순간 마주 보고 있다는 고통스러운 진실을



연필심이 닳도록 똑같이 수만 번 꼭꼭 눌러 써낸 사람의 마음이 만들어냈을 것이라고 ‘우리’는 생각했다. 거창한 결과보다 바로 그 마음. 연필을 쥔 작가의 마음을 지금, 여기 한국에 살고 있는 우리 20대의 사유와 감각으로 만나기 위해 마음을 쓰는 일을 중요하게 생각했던 것 같다. 비슷한 역사를 가지기도 했지만, 더 구체적으로 인물들이 겪어내는 감정을 형상화하기 위해 배우들은 자신들의 속살을 헤집어야 했고, 디자이너들은 서사의 스케일과 과거와 역사의 시간을 아우르는 구조의 상징을 압축된 무대로 형상화하기 위해 수많은 시간을 묵묵히 연습을 참관하며 새벽 실습실에서 보냈다. 청강의 연극 「화염」은 이 주제와 형식(기교) 안에 담긴 진정성을 20대의 사유와 감각으로 학생 연출, 배우, 디자이너들이 만나보고자 마음을 다한 작업이었다.

거창한 결과보다 바로 그 마음. 연필을 쥔 작가의 마음을 지금, 여기 한국에 살고 있는 우리 20대의 사유와 감각으로 만나기 위해 마음을 쓰는 일을 중요하게 생각했던 것 같다.

초연 희곡을 다 같이 공부했던 프리 프로덕션^{pre-production} 기간, 초연 공연이 완성되는 과정 역시 우리에게 많은 자극을 줬다. (비슷한 역사를 가진 다른 나라들처럼) 와즈디 무아와드 역시 수많은 종교 분파의 무력충돌이 한창이던 레바논에서 태어났고, 성장기를 프랑스에서 보낸 뒤 성년이 되어 퀘벡에 살게 되었다고 한다. 그리고 그곳에서 연극학교를 만났다. 연극이 자신의 역사와

정체성에 대해 ‘질문’을 할 수 있게 해주는 도구가 되었던 듯하다. 그는 졸업 후 동료들과 극단을 만들었다. 질문에 대한 답을 얻기 위해 그는 비슷한 문화·역사적인 배경을 가진 다양한 인종의 배우들과 함께 질문에 대한 답을 찾고자 공동창작을 시작했다. 시작점이 마치 ‘터널을 들어가는 첫걸음 같았다’고 느꼈던 작가에게 당시 배우들의 목소리는 어느 날 자신을 안내하는 ‘영혼’이 되어주었다고 한다.

“무대 위에서 어떤 것들을 하고 싶습니까? 어떤 것들을 이야기하고 싶습니까? 연기해 내보이고 싶은 환상^{fantasy}이 무엇입니까?” 모든 것이 받아들여지는 경험. 가장 유희적인 것부터 가장 진지한 것까지, 가장 그로테스크한 것부터 가장 관습적인 것까지. 우린 아무것도 잃을 것이 없었다.

그들은 자신들이 찾고 있는 것이 어떤 장면, 어떤 위로였다고 기록했다. 그리고 그것을 명명하기로 무자비한 위로^{ruthless consolation}가 담긴 무대였다고 했다. 그 구성원들처럼 우리 안에서 서로가 서로에게 잃을 것이

없는 예술가 동료가 되는 일. 이야기하고자 하는 것이 무엇인지, 구현해내고 싶은 환상이 무엇인지 서로에게 과감하게 물어볼 수 있는 관계가 되는 것. 지나고 보니 우리는 그렇게 초연의 구성원들처럼 서로에게 질문하기 위해, 서로에게 터널을 비춰주는 영혼이 간절히 되고 싶어 긴 시간을 견뎠다는 생각이 든다.

지금 우리가 살아내고 있는 역사의 매 순간이 결국 과거와 떼어 수 없이 서로 관계하고 있다는 것. 그래서 우리는 가해와 피해를 넘어 지금 서로에게 책임이 있다는 것. 작품 속 어머니 나왈의 대사처럼 “어린 시절은 목에 꽃혀 있는 칼”이라는 명제를 다시금 곱씹는 것. 우리 정체성의 근본에 뿌리 깊게 각인된 폭력의 역사가 과거와 현재를 넘나들며 지금, 여기 우리와 함께 끊임없이 숨 쉬며 마주하고 있다는 두려운 위로를 결국 받아들이고야 마는 것. 언젠가 살면서 이 생각과 감정이 불쑥 우리에게 모습을 드러내기를 기대해 본다. 그때가 되면 또 어떤 ‘무자비한 용기’를 내어 이 시간을 돌아보게 될지도 모르겠다.



© 제28회 젊은연극제 참가작 「화염」

CK NOW 04.

김정영 | 융합콘텐츠스쿨 원장

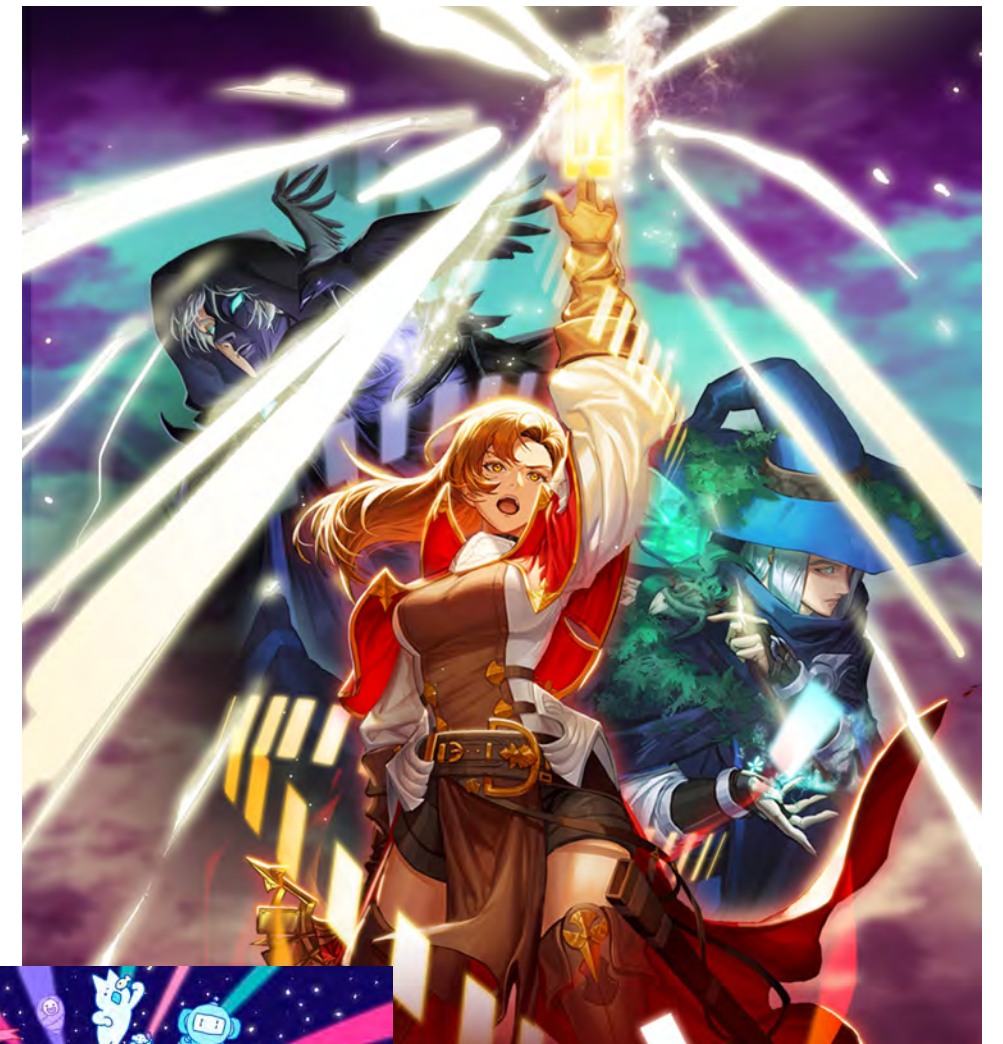
융합콘텐츠호, 항구를 떠나다

새로운 것을 시작한다는 것은 많은 위험을 안고 간다는 것이고, 기득권을 포기한다는 것이다. 특히 지금처럼 변화가 많은 시기에는 더욱더 그러하다. 그런데도 ‘융합콘텐츠’라는 배가 항구를 떠나갔다. 혹자는 그게 되겠느냐고, ‘바보 아니야?’ 같은 반응도 보였다. 수많은 우려와 걱정 속에 썰물과 함께 바다로 떠난 배가 청강 융합콘텐츠호다.

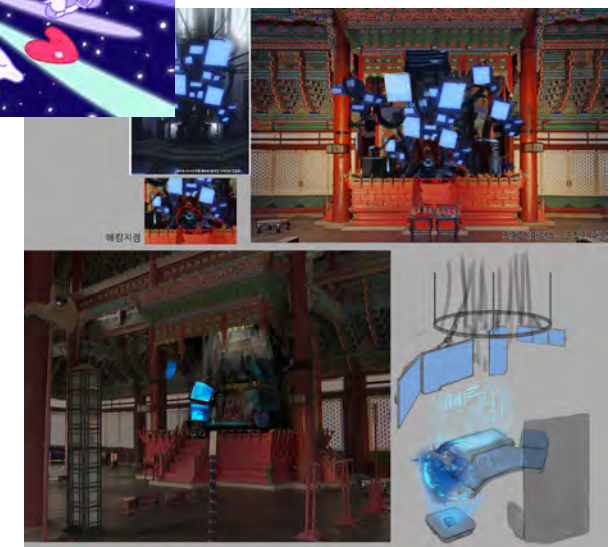
입시의 파도를 마주하다

항구를 떠난 융합콘텐츠호가 만난 가장 큰 파도는 ‘입시’였다. 대학 설립 초기 입시 활동을 위해 양손 가득 입시 홍보 물품을 들고 고등학교를 방문했던 일들과

문전박대를 하기도 했던 상황들이 떠올랐다. 입시율이 나오지 않으면 항구를 떠나기 전에도 좌초하겠다는 생각에 밤잠을 설치며 입시 전략을 만들었다. 입시 시장을 분석하기 위해 많은 사람을 만나고 정보를 수집했다. 고심 끝에 내린 결론은 불특정 다수가 아닌, 특정한 다수의 대상층을 정해서 융합콘텐츠스쿨을 알리고 홍보하자는 것이었다. 이 전략은 주효했고, 첫 입시는 학교 전체에서 2위로 마감했다. 특히 수시 2차 실기 전형은 37.4:1이라는 경이로운 경쟁률을 기록했다. 정말로 감사한 일이다.



© 청강문화산업대학교 학생들의 다양한 작업과 설정 노트. 게임과 만화, 애니메이션 등 서로 다른 장르를 새롭게 융합하여 펼쳐내는 인재를 양성하는 것이 바로 지금, 우리의 목표이다.





융합콘텐츠 스쿨



융합콘텐츠스쿨의 초석을 쌓다

걱정했던 입시에서 목표를 달성했지만, 새로운 우려들이 들리기 시작했다. 입시만 잘해도 성공이라던 말은 온데간데없이 사라지고, 조금씩 부정적인 의견이 고개를 들었다. 융합의 정체성, 공간, 교수진, 학생들의 진출 경로 등 모든 것이 아직 불분명하고, 가능성은 너무나 다양해서 혼란스럽다는 것이었다.

아직은 항구를 떠난 지 얼마 되지 않아서 이것이 맞는 길인지 누구도 예단하기는 어렵지만, 오로지 '교육'은 학생들만 생각하면서 가기로 했다.

이를 애정 어린 걱정으로 받아들이고 하나씩 문제들을 해결해나가기로 했다. 실기실은 청강 전체의 실기실을 공유제 개념으로 사용하고, 교수진은 겸직 교수제로 임용하며, 정체성은 우리가 잘하는 콘텐츠 창작에 중점을 두기로 했다. 가장 중요한 학생들의 향후 진출 경로는 새로운 스쿨의 취지를 살려서 스스로 찾아가는 방향으로 설정했다. 아직은 항구를 떠난 지 얼마 되지 않아서 이것이 맞는 길인지 누구도 예단하기는 어렵지만, 오로지 '교육'은 학생들만 생각하면서 가기로 했다.

거친 파도를 넘어서, 새로운 교육 목표를 찾아서

이어지는 파도는 교과 과정이었다. 기존 타 대학교 융합 관련 학과의 성공사례가 많지 않고, 정부 정책 방향에 맞추어 급조하는 사업도 많아서 적합한 롤모델을 찾는 것은 불가능했다. 더구나 '융합'이라는 분야 자체도 대부분 기술 융합을 다루는 경우가 대부분이라 콘텐츠에 강점을 지닌 청강과의 괴리감이 너무 컸다. 결국, 원점으로 돌아가서 다시 만들기로 했다. 이사장님의 말씀처럼 청강만의 융합, 청강이 잘하는 것에서 출발하기로 했다. 융합이라는 이름 아래 펼쳐지는 수많은 융복합 안에서 '청강만의 융합'이라는 교육목표가 중요했다. 그래서 정한 것이 바로 '콘텐츠의 융합'이다. 이미 우리에게 콘텐츠 창작이라는 목표가 있고, 인프라도 최적화되어있다. 이를 백분 활용하고 성공하도록 만들기 위해서는 기술적 융합이 아닌 콘텐츠 융합이 교육 목표가 된 것이다. "융합적 세계관을 지닌 콘텐츠 창작자 양성"이 우리의 교육 목표가 되었다. 이제는 그 방향으로 한 걸음씩 내딛는 것만이 남았다.

융합이라는 이름 아래 펼쳐지는 수많은 융복합 안에서 '청강만의 융합'이라는 교육목표가 중요했다. 그래서 정한 것이 바로 '콘텐츠의 융합'이다.



파도는 끝없이 밀려온다. 그 파도를 대할 때마다, 구성원들이 얼마나 많은 애정과 도움을 주느냐에 따라서 파고의 높이가 다르게 느껴진다. 첫 파도였던 '입시'는 입시처와 디자인홍보센터의 전폭적인 지원과 협업이 성과로 이어졌다. '교수진 구성'은 각 스쿨의 배려와 애정으로 꾸려졌다. 이뿐인가? 공간을 만드는 일, 교과과정을 만드는 일, 기자재를 정하는 일 등 처음부터 준비하고 만드는 수많은 크고 작은 일 모두 구성원들의 힘을 보태어 탄생한 결과물이다. 물론 총장님과 이사장님의 관심과 애정이 밑거름이 되었다는 것은 두말할 필요도 없다. 융합콘텐츠호의 순항은 청강 구성원들의 힘이 절대적으로 작용했다. '융합=청강'이라는 생각을 하게 된 이유이기도 하다.

'트랜스 미디어'는 더욱 가속화 할 것이고, '언택트' 시대의 문화 콘텐츠는 성장을 거듭하고 있다. 전 세계 대학교에서 전공의 벽은 점점 더 허물어질 것이다. 이처럼 격변하는 환경 속, 융합 교육은 미래를 이끄는 가장 큰 에너지다.

이제 '융합'은 단순한 미사여구가 아니라, 문화 콘텐츠와 산업을 이끄는 하나의 대세가 되었다. '트랜스 미디어'는 더욱 가속화 할 것이고, '언택트' 시대의 문화 콘텐츠는

성장을 거듭하고 있다. 전 세계 대학교에서 전공의 벽은 점점 더 허물어질 것이다. 이처럼 격변하는 환경 속, 융합 교육은 미래를 이끄는 가장 큰 에너지다.

이제 막 청강 융합콘텐츠스쿨이 거친 파도를 넘어가면서 항해를 시작했다. 어떠한 파도가 닥칠지는 아무도 모른다. 다만 확실한 것은, 학생만을 생각하고 학생들을 위한 스쿨이 되어야 한다는 것이다. 융합의 미래는 한 스쿨만의 미래는 아니다. 융합이 곧 청강의 미래이고, 그 미래는 우리만의 융합 콘텐츠가 완성될 때 비로소 항구에 다다를 것이다.

1 — January

전임 정희경 초대 이사장님과
함께한 새해맞이

어지연 | 전략지원실

“오늘 우리 대학의 제일 어르신인 이사장님께 새해 인사를 드렸습니다. 이사장님께서 대학의 궁금한 소식들을 물어보시며, 정다운 담소를 나누었고 대표로 박영철 교수님께서 이사장님과 총장님 그리고 대학을 위해 마음 깊이 기도해주셨습니다. 2020년에도 청강의 울타리이신 이사장님의 건강을 기원하며, 청강 가족 여러분들도 새해 복 많이 받으세요.”



2 — February

나비다방, 마지막 번개

‘나비다방’은 총장 집무실 앞 부속실에 있는 라운지 형태의 공간으로, ‘나비’는 이수형 이사장님을 지칭하는 별칭이다.

이수형 | 이사장

“나비가 ‘총장’으로서 마지막 여는 나비다방 번개입니다. 그만두기 전에 ‘전설’의 오뎅탕을 나누어 먹고도 싶고, 쌀이 많이 남아 쭉과 절편, 호박과 콩을 듬뿍 넣고 호박설기를 만들 겁니다. 못 오시는 분들을 위해 각 스쿨로 떡을 나누어 드릴 예정이지만, 그래도 나비다방에 왕림해주셔서 뜨끈한 오뎅탕을 마시며 서로 이야기와 웃음을 나누기를 바랍니다. 희망하건대, 출출해지는 오후, 조금은 힘을 보탤 수 있는 에너지를 얻고 우리 학생들을 맞이할 수 있었으면 좋겠습니다.”

홍난지 | 만화콘텐츠스쿨

“정말 맛있게 잘 먹었습니다. 총장님께서 직접 떠주신 무와 유부, 오뎅의 맛을 잊지 못할 것 같아요! 호박설기와 절편도 맛있게 잘 먹었습니다. 귀한 자리, 귀한 음식 내주셔서 감사합니다.”



3 — March

2020년 3월 2일, 20학번 새내기 학생들을
맞이하는 온라인 입학식

황봉성 | 신입 총장

“2020년 청강문화산업대학교에 새로 입학한 20학번 새내기 신입생 여러분, 진심으로 환영합니다. 청강문화산업대학교는 4차 산업 시대에 변화의 중심에 서 있으며, 다름과 다양성을 추구하는 열려있는 대학입니다. 앞으로 3년 동안 훌륭한 교육 환경이 여러분을 기다리고 있을 것입니다. 앞으로 여러분은 정답이 없는 세계를 여행해야 합니다. 새로운 가치는 서로 다른 문화가 부딪히고 갈등하는 곳에서 생겨납니다. 이것이 대학 안에 다름과 다양성이 필요할 까닭입니다. 새로운 문화를 두려워하지 마십시오. 망설이지도 마십시오. 대학에서 배우는 지식은 이미 있는 지식을 습득하는 것이 아니라, 지금까지 누구도 경험하지 못한 새로운 가치를 만들어 내기 위한 지식을 익히는 것입니다. 여러분은 청강에서 마음껏 꿈을 꾸고 그 꿈을 키워보시길 바랍니다. 환영합니다.”



2020년 3월 30일, 비대면 온라인 개강에
맞춰 교내 가로등 배너 새 단장

이주원 | 교무처

“3월 30일 개강일... 전체 온라인 수업이라는 한 번도 경험해 보지 못한 수업 운영으로 걱정 한가득 안고 8시에 출근했습니다. 20년 넘게 이 자리에 있지만, 이렇게 떨렸던 개강은 처음입니다. 지금 1, 2교시를 끝내고 3교시에 들어간 시각. 문의 전화 폭풍에 시달릴 것을 예상했는데, ‘다른 문제 없이 이렇게 조용해도 될까?’ 싶을 정도로 평화롭게 지나가고 있습니다. 이 모든 것이 교수님들께서 고생하시며 콘텐츠를 만드시고 테스트와 많은 준비를 해주신 결과입니다. 또한, 우리 전자계산소 소장님과 선생님들, 스쿨 행정실에서 그동안 크게 신경 써주시고 지원해주신 주신 덕분입니다. 애써주신 모든 분께 감사드립니다.”



양석현 | 디자인센터

“이번 개강을 알리는 교내 봄 배너는 ‘청강에서 OO하다’라는 여섯 가지 주제를 담고, 각 주제에 맞는 캠퍼스 내 장소들을 소개하는 방식으로 구성하였습니다. 아쉽게도 온라인 수업을 통한 비대면 방식으로 먼저 개강하게 되어, 캠퍼스를 처음 오게 될 신입생들과 재학생들이 환영의 의미를 담은 배너를 개강에 맞춰 확인하진 못하게 되었습니다. 하루속히 사태가 종식되고 모든 재학생을 건강한 모습으로 맞이하기를 고대합니다.”

↳ **곽항미 | 미래전략실**

“청강에서 읽고, 꿈꾸고, 보고, 거닐고, 만들고, 맛볼 학생들로 가득한 캠퍼스가 기다려집니다. 어제 출근길에 달라진 배너들이 눈에 띄어서 봤는데, 첫 느낌이 ‘뽐뽐’해서 예쁘네요.”

4 — April

사랑의 반찬 나누기

교직원들의 자발적 모금으로 대학 인근 자취방 거주 학생들에게 반찬을 제작하여 전달하는 행사가 4월에 열렸다.



김윤경 | 학생처

“지난 월요일, 교직원 여러분의 마음이 담긴 ‘사랑의 반찬 나누기’ 행사를 무사히 잘 마무리했습니다. 행사를 진행하며 얼마나 우리 청강 가족들이 학생들을 사랑하고 현재 상황을 안타까워하는지 잘 알 수 있었습니다. 위기를 합심하여 극복하면서 더 단단해지는 우리는 참 건강한 교육 공동체라는 사실에 자부심도 더 커집니다. 이런 학교, 어디에도 없습니다.”

↳ **이종범 | 만화콘텐츠스쿨**

“이런 시기에 정말로 훈훈한 일입니다. 자취하던 대학생 시절을 잠시 떠올려봤는데, 반찬을 받으면서 얼마나 힘이 됐을까요?”

5 — May

5월 7일, 2020년 1학기 첫 대면 개강 수업과 함께 장애 학우를 위한 ‘보이는 마스크’ 제작 진행

김명희 | 패션스쿨

“이번 코로나 사태로 미국 대학생이 청각 장애인과 난청자들을 위한 마스크를 제작했다는 뉴스를 접하신 학생처 김윤경 처장님의 의뢰로, 같은 상황에 처한 학우를 위해 마스크 제작하게 되었습니다. 패션스쿨 송유진 교수와 박지혜 교수, 패션스쿨 김민서 학생 그리고 민서 학생 어머니이자 2020년도 패션스쿨 졸업생인 오재현 졸업생을 포함하여 함께 진행하였습니다. 이번 주에 입 모양을 확인할 수 있는 필름 마스크를 제작하여, 수업에 참여하는 학우와 교수님들께 드릴 예정입니다. 이번 프로젝트가 청강 학우와 수업을 진행하시는 교수님들께 도움이 되길 바라며, 모두 즐거운 마음으로 함께한 행복한 시간이었습니다.”



5월 11일, 「함께세움 2020」이라는 주제로 총장님과 이사장님의 이·취임식과 개교 24주년 기념식 개최

이수형 | 이사장, 황봉성 | 총장

“청강 이연호 선생은 나무 기르기도 이렇게 기쁘는데, 인재를 기르는 일은 얼마나 기쁘겠냐며 이곳 건지산 기슭에 청강의 터를 닦았습니다. 설립자께서 심고 가꾼 나무들이 이곳에 뿌리를 내릴 수 있도록 정희경 이사장은 1993년 청강학원이 설립될 때부터 청강을 지켜주었습니다. 이수형 총장은 1996년 1대 총장을 시작으로 2-4, 6, 9, 10대 총장으로 기쁨과 슬픔을 나누며 서로 기대어 청강을 지켜왔습니다. 이제 우리 함께 기대어 살아가는 공기와 나무처럼 곳곳하게 뿌리 내리고 열매 맺으며 살아갈 새로운 날들을 기대하며 이사장 이취임과 총장 이취임을 시행합니다. 사랑과 기대로 우리 청강을 지켜봐 주시고 많은 도움을 아끼지 않으신 여러분께 서로 기대어 더 풍성한 숲을 만들어가겠다는 약속을 드리며 소식을 전합니다.”



6 — June

청강대와 EBS가 함께 기획한 라디오 프로그램 「웹소설 창작 특강」 첫 방송 송출

조희정 | 만화콘텐츠스쿨

“우리 학교가 올해 EBS와 함께 기획한 EBS 라디오 프로그램 「웹소설 창작 특강」 첫 방송이 오늘 나갑니다. 이야기 산업의 대세로 떠오른 웹소설의 창작 노하우와 장르 문법을 청취자분들께 명쾌하게 전하는 프로그램입니다. 앞으로 60회차를 EBS 라디오와 팟빵에서 웹소설창작전공 교수님들의 개별 특강으로 만날 수 있습니다. ‘웹소설’은 모바일 환경에 최적화된 장르 이야기 콘텐츠로, 이제 단순한 스낵 컬처를 넘어 비주얼 스토리텔링의 원천 콘텐츠로 확장·발전하고 있습니다. 이러한 사회문화 변화에 발맞춰 인터넷 시대의 창작론 및 비평론의 근본적 변화를 모색하고자 기획한 프로그램입니다. 아직 순수 문학이 주류를 이루는 매스미디어의 인식을 바꾸는, 작지만 의미 있는 첫 출발점이 되리라 믿습니다.”



7 — July

2020년 5월부터 8월까지, 입시 설명회
「청강이 간다」 첫 온라인 실행

박형동 | 만화콘텐츠스쿨

“찾아가는 입시설명회 「청강이 간다」가 온라인으로 진행되었습니다. 코로나로 인해 오프라인 입시 홍보를 줄일 수밖에 없는 상황에서 비대면 홍보로 또 한발 앞서 새로운 길을 개척 중인 청강. 입시가 점점 가까워지는 시점이라 라이브 채팅으로 다양한 질문이 쏟아졌습니다. 아무래도 새로 생기는 ‘융합콘텐츠창작 전공’에 관한 질문이 가장 많았네요. 유튜브를 통한 입시 설명회가 작년까지 없던 새로운 홍보 시도인 만큼, 입시학원 대상자들뿐만 아니라 앞으로는 청강 입시에 관심 있는 학생들과 학부모분들까지 범위를 넓혀서 대규모로 진행될 예정이니, 많은 관심 부탁드립니다.”

↳ 김은권 | 만화콘텐츠스쿨

“이렇게 또 한 걸음 나아가네요. 정말 고생 많으셨습니다!”



8 — August

전문대학 기관평가인증 사후점검 모든 평가
부문에서 ‘충족’ 판정

홍난지 | 만화콘텐츠스쿨

“안녕하세요. 여러분. 성과관리센터 부센터장 홍난지입니다. 올해 4월부터 많은 분께서 애써주신 전문대학 기관평가인증 사후점검 기억하시죠? (두근두근) 우리 대학이 기관평가인증 사후점검의 7개의 평가 부문에서 모두 ‘충족’ 판정을 받았습니다! 여러 업무와 병행하여 평가에 대응하는 것이 참 어려운 일인데, 묵묵히 열심히 해주셔서 좋은 결과를 받을 수 있었습니다. 이번에 각 실무자 분들의 실력을 확인하고는 우리의 미래가 밝다고 생각했습니다. 기본 좋은 하루의 기운을 모든 구성원 여러분께 나누어드리고 싶네요! 감사합니다!”

무대예술전문인 국가자격증 합격 발표 결과

전성종 | 공연예술스쿨

“지난 무대예술전문인 국가자격증 필기시험에서 놀랍게도 열한 명이 합격한 소식의 후속편을 전합니다. 오늘은 이후 2차 실기시험을 치른 학생들의 무대예술전문인 국가자격증 최종 합격자 발표일입니다. 다섯 명이라도 합격하면 좋겠다고 생각한 제 개인의 판단은 기우였고, 결국 무대 조명 여덟 명과 무대 기계 한 명을 합해 총 아홉 명의 재학생이 합격하게 되었습니다(졸업자까지 합치면 열 명입니다!)”

“잠시 되돌아보면, 한 학생이 합격하기 위해 주변에서 꽤 많은 분이 수고해주셨어요. 예산을 지원해주신 취업창업센터와 내용을 지도해 주신 전 임교수님들과 외래강사님들, 행정 지원을 도와주신 직원 선생님, 응원해주는 동문 선배들까지. 한 사람을 바르게

키우기 위한 정성을 우리 학생들도 잘 알고 있을 겁니다. 점점 부상하는 코로나 블루를 날려줄 좋은 소식을 나누게 되어 너무도 기쁩니다!”

↳ 송용우 | 애니메이션스쿨

“무대예술전문인 자격증을 취득하기 위해 무더운 여름마다 학생들이 얼마나 노력해야 하는지, 그리고 학생 개인 개인에게 그 자격증이 주는 의미가 얼마나 큰지, 조금은 아는 사람으로서 학생들이 대견스럽고, 도와주신 모든 분께 감사드리고 싶습니다. 그 자격증을 바탕으로 우리나라 곳곳의 무대 현장을 누비게 될 학생들의 모습이 벌써 그려집니다!”

8월, 대학 최초 전체 교직원 온라인 워크숍 「크리에이티브 데이」 개최

곽향미 | 미래전략실

“8월 20일부터 8월 21일까지 「학교의 전환: 장소성을 지닌 학교, 학교가 아닌 (진짜) 학교」라는 주제로 「크리에이티브 데이」를 진행했습니다. 이번 크리에이티브 데일로 미래 대학에 관해 우리 내부에서 고민하는 새로운 혁신과 대안을 찾기 위한 노력을 구성원 모두 함께 고민하고, 공유하는 시간을 가졌습니다. 미래전략팀은 교직원 역량 강화 일환으로 매월 마지막 주 목요일 「크리에이티브 모멘트」와 교직원 워크숍 「크리에이티브 데이」, 외부 전문 인력을 강사로 초빙하여 해당 주제의 강의와 토론을 세미나 형태로 진행하는 「크리에이티브 클래스」를 운영하고 있습니다. 온라인 워크숍에 참여해주신 모든 교직원분께 감사의 말씀을 전합니다.”



↳ 이수형 | 이사장

“예상하지 못한 상황에도 멋지게 진행하고, 마무리할 수 있도록 고생한 모든 분에게 감사의 마음을 전합니다. 개교 이후 처음 전 구성원이 이런 미디어를 이용하여 소통한 ‘역사적인 날’이 되었습니다. 앞으로도 이번 경험을 잘 분석해서 청강에서 여러 형태의 소통을 잘 기획해나가길 바랍니다.”

9 — September

9월 25일, 학생회
‘추석 사랑 나눔’ 선물 전달

김윤경 | 학생

“추석 명절 연휴를 앞둔 오전, 학생회 임원들이 우리 대학 미화원님들과 경비원님들께 감사 마음을 담은 작은 선물 전달 행사를 마쳤습니다. 코로나19 상황에서 학생들이 안심하고 건강하게 수업을 들을 수 있는 환경을 만들어주시느라 고생하시는 여러분께, 학생들 모두 감사하는 마음을 전하는 시간이었습니다. 학생들 마음 씩씩이가 예뻐서 칭찬을 많이 해주고 점수도 든든히 사주었습니다. 비대면 상황에서 여러 어려움이 있지만, 대학 생활에 가장 기억에 남는 우리 학교가 될 수 있도록, 지혜로운 방법으로 학생회가 학생 활동을 잘 이끌 수 있도록, 교수님들과 직원 선생님들의 많은 격려와 지지 부탁드립니다.”



위해정 | 패션스쿨

“늘 감사한 마음을 가지고 있었는데, 학생처의 실천하는 모습에 박수를 보내드립니다.”

이한 | 애니메이션스쿨

“학생들의 마음 씀씀이가 정말 대견하고 고맙네요. 학생들을 잘 이끌어주시는 학생처에도 감사드립니다!”

청강대생, 2020 네이버 웹툰 최강자전 우승

이종범 | 만화콘텐츠스쿨

“오랜만에 정말로 기쁜 소식을 전합니다. 국내 최대 웹툰 공모전이자, 업계 모든 지망생과 전공생이 바라보는 「2020 네이버 웹툰 최강자전」의 우승이 저희 만화콘텐츠스쿨 학생에게 돌아갔습니다! 이로써, 여전히 웹툰 최강은 청강이라는 것을 전국에 널리 보여줄 수 있게 되었습니다. 대상을 탄 학생에게는 일단 긴장 풀렸을 테니, 꼭 자라고 얘기했어요. 학생도 응원해주신 교수님들과 선생님들께 감사함을 전해왔습니다.”



이동후 | 게임콘텐츠스쿨

“진심으로 축하드립니다! 너무 멋지고 대단한 청강만화스쿨! 딸 아이가 이거 본인도 투표했다고 너무 좋아하네요! 연재하길 바라고 있었다고!”

김현숙 | 푸드스쿨

“청강이 가니 길이 되었네요! 진심으로 축하하며, 앞으로도 승승장구 웹툰의 최강 전설이 되길 기원합니다!”

10 — October

‘사랑의 PC 나눔’ 교직원 봉사 활동

안광우 | 교육지원처

“교직원 봉사의 일환으로 ‘사랑의 PC 나눔’ 행사를 진행하였습니다. 대학 건학 이념과 인성 교육을 몸소 실천하고 교직원의 자발적인 참여를 통하여 사랑 나눔을 실천하고자, 그동안 준비한 PC, 테이블, 의자 등을 ‘희망의 망고나무’에 기증하고 왔습니다. 준비하는 동안 봉사 활동에 참여해 주신 교직원분들 고생하셨습니다.”



이수형 | 이사장

“우리 대학은 재주 많고 마음씨 정성 가득한 많은 구성원이 참 많네요. 몇 년 전 보낸 컴퓨터가 거의 고장 났고(전기도 들어오지 않아 발전기를 돌려 사용한답니다) 코로나19로 길이 끊긴 지 오래 되어 갈증이 많았습니다. 컴퓨터 가격보다 운송비가 더 드는 일이지만, 그곳 학생들이 자립할 수 있는 능력을 키우는데 잘 사용될 겁니다. 남수단 이야기만 하면 눈물을 쏟는 ‘희망의 망고나무’ 이광희 이사장님의 간절하고 고운 마음에 여러분들 덕분에 조금이라도 도움이 될 수 있으니 다행입니다. 감사합니다, 지원처 그리고 봉사해주신 여러분!”

11 — November

11월 12일, 청강문화산업대학교 ‘설립자의 날’

박형동 | 만화콘텐츠스쿨

“푸른 하늘이 구름 한 점 없이 깨끗했던 오늘 아침, 청강구성원과 내외빈들은 이연호 선생님 묘소에 헌화하기 위해 건지산에 올랐습니다. 11월 12일은 담대한 의지, 굳건한 추진력으로 청강문화산업대학교를 설립하신 이연호 선생님을 기리며 우리가 이 특별한 공간 ‘청강’에 모여 있는 의미를 되새기는 날입니다. 2020년 설립자의 날이 특별했던 이유는 ‘청현 광장’ 명명식과 ‘연습 도서관’ 기공식을 통해 우리가 무심히 지나쳤던 청강의 공간 하나하나가 의미와 역사가 있고, 그 혜택을 누리며 살고 있다는 사실을 다시금 일깨웠다는 점일 것입니다. 나무 한 그루 돌 하나 새롭지 않은 것이 없었던 설립자님의 말씀과 공간의 힘을 믿는다는 이사장님의 말씀처럼 소중한 청강의 공간을 새롭게 인식하는 재발견의 시간이었습니다.”



12 — December

청12월 3일, 온라인 성탄 트리 점등식

김윤경 | 학생처

“점등식을 시작한 지 올해로 24년, 우리 대학 개교 초부터 시작한 트리 점등식은 청강의 소중하고 감사한 순간들을 잊지 않기 위해 이어가고 있습니다. 올해 트리 점등식은 발표된 코로나 사회적 거리두기 1.5단계 기준 격상 방침으로 인하여 아쉽지만, 온라인으로 진행합니다. 점등식의 취지를 잘 알릴 수 있는 영상과 학생들, 교수님, 직원 선생님들의 감사 인사를 잘 담아 나눕니다.”



12월 24일, 애니메이션스쿨 유튜브 ‘실버 버튼’ 획득

유호정 | 애니메이션스쿨

애니메이션스쿨 유튜브 채널 「CK Animation

School」이 유튜브 구독자 10만 명을 기록하면 받을 수 있는 ‘실버 버튼’을 받았습니다! 사실 구독자 10만 명은 진즉 달성하고 30만 명을 돌파한 지 오래지만, 늦게라도 실물을 받아보니 두근거리고 뿌듯합니다. 수년 동안 유튜브 채널 개설부터 운영까지 도맡아주신 김윤경 교수님, 좋은 작품들이 나올 수 있도록 학생들 지도하고 응원해주시는 교수님들, 사업 관련해서 많은 도움 주시는 직원분들께 이 자리를 빌려 깊은 감사 말씀드립니다. 언젠가 골드 버튼도 받는 날이 오도록 노력하겠습니다.”



↳ 김영진 | 게임콘텐츠스쿨

“최고의 크리스마스 선물이네요! 애니메이션스쿨 학생들과 교수님들 한분 한분의 꿈과 열정을 전 세계 관람객이 인정해주신 결과이기에 그 의미와 가치가 더욱 빛납니다.”

↳ 홍명헌 | 모바일IT스쿨

“와, 축하드려요! 이제 곧, 골드버튼 받고, 다이아, 루비, 레드 버튼까지 파이팅!”



사람들은 '고난의 시간'으로 기억할지 모르지만, 청강문화산업대학교는 '성장의 시간'으로 기억하고 있다. 돌이켜보면, 2020년은 청강만이 할 수 있는 특별한 생각과 특별한 방식으로 이 전대미문의 환경을 극복하고 발전하는 과정이었다. 이제 청강문화산업대학교는 2021년을 향해 다시, 한 발자국 앞으로 나아간다.

글 | 미래전략실

대한민국 최초의 '문화 산업' 특성화 대학

국내에 '문화 산업'이라는 용어의 정의조차 불분명했던 1993년, 청강문화산업대학교는 문화 산업 분야에 집중한 특성화 대학으로 출발했다. 설립자故 이연호 선생은 '자연 사랑, 인간 사랑, 문화 사랑'의 교육이념을 실현하고자 미래 핵심 산업인 문화산업 분야 인재를 육성하기 위한 대학을 설립하였다.

학과 체계를 벗어나 독립적인 '스쿨 제도'로 교육혁신을 실현하다

개교 이후 청강문화산업대학교는 전공 중심인 기존 학과 체제로는 변화하는 미래의 문화 산업 인재를 양성하기 어렵다고 판단했다. 2011년 문화 산업의 주요 의제를 중심으로 스쿨 체제를 출범하고, 독자적인 비전과 독립된 예산, 행정 체계를 운영하기 시작했다.

2011년 콘텐츠, 에코라이프, 패션, 뮤지컬, 모바일스쿨로 시작한 청강의 스쿨 체제는 2015년 콘텐츠스쿨이 각각 애니메이션, 만화콘텐츠, 게임콘텐츠 스쿨로 분화되고, 에코라이프스쿨이 푸드스쿨로 변화하며 애니메이션, 만화콘텐츠, 게임콘텐츠, 패션, 공연예술, 푸드, 모바일IT스쿨까지 총 일곱 개 스쿨 체제로 확대되었다. 2020년에는 '융합콘텐츠스쿨'을 설립, 7개 스쿨의 전문 역량을 기반으로 융합인재를 양성하는 새로운 스쿨로 신설하여 이제 총 여덟 개의 스쿨을 운영하고 있다.

'Only One Only the Best'로 나가기 위한 'Super Innovation College' 선언

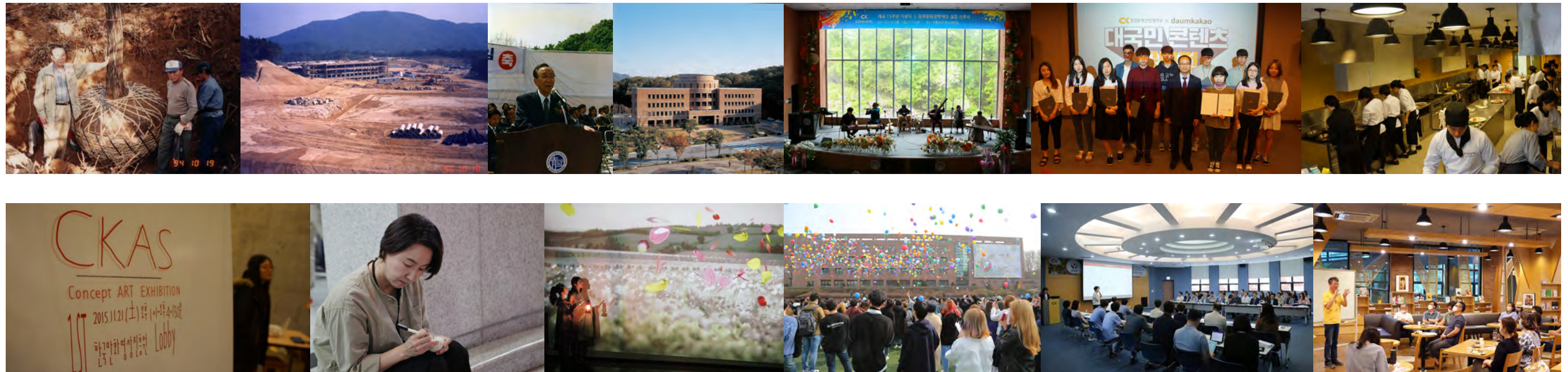
2018년 청강은 무서운 속도로 변하는 외부 환경을 뛰어넘을 수 있도록 대학의 본질부터 바꾸는 파괴적 혁신, 'Super Innovation College^{SIC}'를 선언했다. SIC는 말 그대로 '슈퍼 혁신'이 가능하기 위해 수업과 제도, 산학 협력, 대학 문화와 인프라, 글로벌과 지역 연계 혁신이라는 네 가지 분야별 혁신 목표를 세우고 변화해가고 있다.

창작자와 메이커, 융합인재 양성

미래 산업 및 직업 구조는 빠르게 변화하는 중이다. '창조적 융합 인재'는 미래 사회 변화에 따른 새로운 인재상이다. 청강의 학생들은 좋아하는 분야의 다양한 역량 기반 교육 과정을 대학에서 배우는 가운데, 학생 스스로가 '창작자와 메이커'가 되는 융합 인재로 성장할 수 있도록 돕는다. 그리하여 취업을 위한 취업이 아닌, 새로운 종류의 직업을 만들고 개척해나갈 수 있도록 학생들의 '어드밴스드 크리에이티브 advanced creative' 과정을 위한 든든한 발판을 마련한다.

25th Anniversary, 미래를 위한 새 출발

2021년 청강은 설립 25주년을 맞이한다. 다가오는 5년인 2021-2025년은 '교육 콘텐츠 명문 스쿨'로의 도약을 목표로 미래를 위한 새 출발 선언과 함께, 다양한 콘텐츠 프로젝트를 준비 중이다. 청강은 앞으로도 다가오는 변화를 두려워하지 않고, 용기 있는 도약으로 교육 패러다임의 주체로서 문화 콘텐츠 분야 명문의 위상을 주도해 나갈 것이다.



ChungKang Supporters

나무들을 키워내는 사람이고 싶다.
내가 손질하고 다듬어준 묘목이 10여 년 뒤
아름드리나무로 크는 걸 보는 것도 이리 기쁘데,
하물며 사람을 키우는 일은 얼마나 기쁠까.
물 주고 거름 주고 정성을 쏟되, 비바람 이겨내며
스스로 크도록 기다리면서...

— 설립자 故 청강 이연호

청강문화산업대학교가 문화산업 발전을 주도하는 대학이 될 수 있도록, 우리의 재학생들이 꿈과 희망을 안고 스스로 키워나가는 인간이 되고, 자신의 지식과 기술을 남을 위해서 쓰는, 열린 정신적 자유를 누리는 인간이 될 수 있도록 후원해주시는 모든 분이 청강의 서포터즈입니다.

더 많은 꿈들이 별이 될 수 있도록, 더 많은 묘목이 아름드리 나무로 클 수 있도록 청강의 서포터즈가 되어주세요.

청강의 서포터즈에게는 청강문화산업대학교의 각종 교육 프로그램, 강연, 세미나, 워크숍 및 주요 행사에 초청합니다.
발간 도서 구매 및 교육·강연 수강 시, 할인 혜택을 드립니다. 그리고 청강의 연간 활동을 정리한 「매뉴얼 리포트」를 매년 보내드립니다.

서포터즈의 후원 기금 용도

청강문화산업대학교 재학생 장학금과 교육을 위해
사용하겠습니다. 희망하는 용도를 지정하시는 경우 해당
용도로 사용하겠습니다. 기부 내용은 홈페이지 기부금
게시판에 공시하고 있습니다.

서포터즈의 후원 참여

후원 기금은 일시납과 정기납부로
구분할 수 있습니다. 온라인 입금은
국민은행 230137-04-003408
(예금주: 청강문화산업대학교)입니다.

문의 연락처

청강문화산업대학교 미래전략실
전화번호. 031-639-5788



청강 서포터즈에 관한 더 자세한 정보를 보시려면,
위의 QR 코드를 찍어주세요.

후원 참여 시 세제 혜택

— 개인기부 (개인 근로소득자)

연말정산 시 연간 소득 금액 100% 한도 내에서 기부금
전액이 세액 공제 대상이 되며, 세액공제율은 2,000만
원 이하는 15%, 2,000만 원 초과분은 30%로 차등
적용됩니다.

— 개인기부 (개인 사업자)

종합소득세 신고 시 사업 소득 금액 100% 한도 내에서
기부금 전액에 대해 필요경비 산입이 가능합니다. 다만,
사업소득 외 기타 종합소득이 있는 경우에는 필요경비
산입과 세액공제 중에서 선택 가능합니다. 세액공제를
선택하는 경우의 공제율은 근로소득자와 동일합니다.

— 법인기부 (주식회사, 법인 단체)

법인세 신고 시 당해 사업연도 연간 소득금액
(이월결손금 차감 후)의 50% 범위에서 손비처리가
인정됩니다.

— 공통

당해 연도 기부금 한도를 초과한 기부금액은 향후 5년
이내 이월공제가 가능합니다.



ChungKang

Annual Report

Connect ability

2020

2021

발행인

황봉성

디자인

CCCG

책임

홍석우

발행일

2021년 1월

기획 및 편집

TF (박형동, 이지영, 양석현)

미래전략실

디자인센터

The NAVY Lab.

청강문화산업대학교

문의. 031-637-1114

팩스. 031-637-6088

홈페이지. www.ck.ac.kr

전자우편. webmaster@ck.ac.kr

주소. 17390 경기도 이천시 마장면 청강가창로
389-94 (해일리)

「2020 청강 애뉴얼 리포트」에 사용한 모든 콘텐츠의 저작권은 청강문화산업대학교에 있습니다.

또한, 이 콘텐츠에 관한 청강문화산업대학교의 제반 권리는 웹, 전자책 등 기타 매체에도 저작권법 등 관련 법률에 따라서 동일하게 보호됩니다.

Copyright © 2021 ChungKang College of Cultural Industries. All rights reserved.