

**CK VISION
2023**

**THE
'X'**

CK VISION 2023

〈CK VISION〉은 1996년 개교 이래 만화·애니메이션·게임·공연예술·푸드·패션·융합콘텐츠 등 각 문화산업계의 창의인재를 양성해온 청강문화산업대학교가 '자연 사랑, 인간 사랑, 문화 사랑'의 건학 이념을 기반으로, 한 해의 문화산업계 트렌드 및 청사진을 통찰하여 하나의 키워드로 묶어 제시하는 문화 콘텐츠 담론지입니다.

CK VISION
2023

THE
'X'

INDEX

Prologue	들어가는 말 X	8
Part 1. VISION X	여는 글 Only one, Only the best—대체 불가능한 창작생태계, 청강	12
	기획 대답 K 콘텐츠 열풍 속 창작자 양성 과제	16
	칼럼 비전(Vision)은 ‘다음’에 대한 영감과 격려	22
	기획 대답 연결과 확장, CK 창작생태계(CK-Verse) 구축의 조건	24
	칼럼 문화 매력 국가와 CK 창작생태계 구상	32
	칼럼 사람과 사람을 잇는 힘을 위하여	34
Part 2. CK Mingling	칼럼 ‘청강 IP’(intellectual property, 지식재산권)가 글로벌 콘텐츠로 거듭나려면	36
	만화콘텐츠스쿨 X 청강과 산업 현장을 잇는 창작 스튜디오 시스템	40
	애니메이션스쿨 X 세대와 문화, 그리고 생태계	44
	게임콘텐츠스쿨 X 코로나 시대의 게임 산업과 청강의 확장	48
	융합콘텐츠스쿨 X 차세대 콘텐츠 시장을 개척할 인재를 꿈꾸다	52
	푸드스쿨 X 창업생태계 ‘CK Food Lab’의 청사진	56
	패션뷰티스타일스쿨 X 패션 산업의 ‘X’, 그 무한대의 가능성	62
	공연예술스쿨 X 연결과 확장을 위한 도전	66
	학교 기업 CCRC(Chungkang Creative Research Center) CK 창작생태계의 첨병, 대학과 산업체를 잇는다	72
	학교 기업 레스토랑 컬투라(Cultura) 음식과 이야기, 삶이 있는 마켓 비스트로 랩(Market Bistro-Lab)	78
	교수 기업 (주)편달, (주)무노스튜디오 교육과 비즈니스의 새로운 선순환 모델, 교수 기업 운영기	86

Part 3. CK Linker	CK 창작생태계 발전을 위한 NFT 활용 연구팀 운영기 청강의 디지털 창작자 생태계 대응 역량을 점검하다	92
Part 4. CK Special	게이미피케이션 콘텐츠 개발 연구팀 운영기 함께 연구하며 소통과 성장의 경험을 나누다	96
	거창연극고 교사의 청강대 방문기 제대로 배우고 성장할 수 있는 대학을 찾아	100
	CK X AI 21세기 프랑켄슈타인, 인공지능아트 기술	104
Part 5. CK Identity	기획 대답 AI와의 콘텐츠 창작 현주소는?	112
	남북적십자 본회담 50주년 특별전 ‘평화로 가는 순간들’ 청강, 희망과 긍정의 역사를 품에 안다	122
	CK 아카이브 2023년 ‘현재(玄哉) 리더십’의 의미	126
Part 6. CK Moment	2022년 한눈에 보는 청강	138
	CK 학생기자단 특별기고 우리가 보는 우리	148
Epilogue	2022–2023년 청강문화산업대학교 스쿨별 졸업작품 및 수상성과	154
	청강 서포터즈	168

들어가는 말

안녕하세요. 청강문화산업대학교가 <CK VISION>으로 2023년 새해 인사를 드립니다.

작년 <CK VISION> 첫 호에서는 청강만의 독특한 창작 정체성을 가진 창작자가 시공간을 뛰어넘어 창작 주권을 가지는 세상을 의미하는 ‘CK-VERSE’청강(CK)’과 ‘유니버스(universe)’의 합성어’를 키워드로 삼아 대학 안팎의 소통에 나섰습니다.

올해 청강이 선정한 키워드는 ‘X’입니다.

‘X’는 우리 시대 문화 콘텐츠를 상징합니다. 엔데믹 ‘3고 고물가·고금리·고환율’의 경기 불황 시대로 접어들면서 각계각층은 ‘성장’이 아닌 ‘생존’을 중요한 미션으로 삼게 되었습니다. A.I,Artificial Intelligence, 인공지능를 포함한 과학기술 발전과 맞물려 거대한 융합 산업으로 역동적으로 변화하고 있는 문화산업계도 예외는 아닙니다. 코로나19 여파로 디지털 콘텐츠 수요는 많이 늘어났지만, 소비 패턴이 달라지면서 문화 콘텐츠의 정체성과 역할에 대한 재정의와 합의가 필요한 시점이 되었습니다. 이른바 ‘불안한 희망의 시대’입니다. ‘X’는 이처럼 규정하기 어려운 정체성과 예측 불가한 변화 가능성을 가진 이 시대 문화 콘텐츠의 현주소를 상징합니다.

‘X’는 청강의 혁신과 노력을 상징합니다. 지난 27년의 역사 속에서 청강은 외부 환경을 빠르게 스캔하고 그것을 대학 내부의 적용과 혁신에 역점을 두고 발전을 거듭해 왔습니다. 그 결과 명실공히 우리 문화산업 발전을 선도하는 창작역량을 갖춘 인재를 키워 배출하는 대학으로 거듭나게 되었습니다. 현재 평균 연령 21세의 학생들과 49세의 교수진으로 구성된 청강은 MZ세대에서 X세대를 아우르는 문화산업계의 핵심인력인 콘텐츠 창작자와 전문가로 구성되어 있습니다. 청강은 여전히 탁월한 내부 과정을 유지하는 것extreme execution을 염두에 두고 새로운 환경과 아이디어, 변화를 탐구explore하며 대안을 개발exploitation하는 데 최선을 다하고 있습니다.

‘X’는 ‘CK-VERSE’ 구현을 위한 이유를 상징합니다. 2022~2024 대학 중장기 발전계획 목표이기도 한 ‘CK 창작생태계 구현’은 청강의 창작자, 나아가 지속 가능한 창작 세상 구현의 의지를 담은 청강의 강력한 목소리입니다. 이를 실현하기 위해 청강 유니버스와 산업체를 비롯한 민·관·학 등 타 창작 유니버스의 만남, 타 창작 단위와의 유연한 협력collaboration을 지향합니다. 시대의 변화 속에서 문화예술 콘텐츠는 끊임없이 대중의 희로애락에 공감하고 삶을 위로하며 새로운 희망을 이야기해왔습니다. 그 말을 건네는 중심에 창작자가 있습니다. 이들은 대중과 호흡하며 시대정신을 담아낸 콘텐츠로 현재와 미래의 담론을 생산하고 발현하기에 소중합니다. 청강은 문화 콘텐츠가 담론 소통의 시작점이자 인류 공생共生의 가치 공감대를 이루는 구심점임을 믿습니다. 우리는 우리를 둘러싼 모든 문화를 존중하며 이들과 협력하고 연대하여 우리가 지향하는 창작생태계를 구현해나갈 것입니다.

그 길 어디쯤에서 우리가 꼭 만날 수 있기를 기대합니다.

청강문화산업대학교
대학브랜딩센터장 조희정

CK VISION X

PART 1.

CK VISION X



'청강 재학생들의 창작 콘텐츠로 구성된 이미지 X'

〈CK VISION 2023〉 첫 번째 파트에서는
올해부터 새롭게 청강 호를 이끌게 된
최성신 신임 총장의 대학 운영 비전과 함께
2023년도 콘텐츠 산업계 및 교육계에서
맞닥뜨리게 될 청강의 도전 과제에 관해
이야기한다.

Only one, Only the best

—대체 불가능한 창작 생태계, 청강



최성신 · 청강문화산업대학교 총장

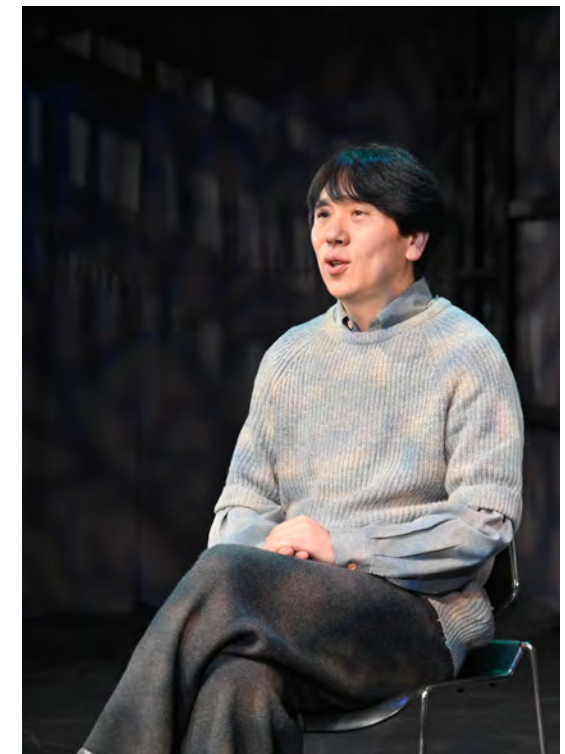
청강은 지금까지 탁월했다. 피드백을 교육활동의 중심에 두고 학생 한명 한명에게 집중하며 그들의 성장을 도모하는 방식으로 'Only one, Only the best'의 대학이 되었다. 다만 이 탁월함은 아직 학교school로서의 탁월함은 아니다. 청강의 야심은 아직 한국에 존재해 본 적이 없는 대체 불가능한 학교가 되는 것으로 도약해야 한다. 학교란 배우는 것을 넘어 배운 것, 배워 도약한 것을 나누고 보태며 교류하는 곳이다. 학생이기만 한 것이 아니라 '실력자'들이며 학교란 그 '실력자'들이 겨루고 교류하는 포럼으로서의 생태계다. 청강은 극단의 극단이며, 스튜디오의 스튜디오이며, 기획자들의 포럼으로 도약해야 한다.

1. 대체 불가능

청강의 모토는 'Only one, Only the best'이다. 그저 최고가 되겠다는 것이 아니다. 유일무이한 존재가 되겠다는 것이 청강의 포부다. 유일무이하다는 것은 대체 불가능하다는 것을 의미한다. 콘텐츠 세 스쿨을 중심으로는 청강을 추격하는 다른 대학들이 많지만, 그 대학들에 추격을 불허하는 것에 집중하는 게 아니라 추격하더라도 대체되지 않는 학교가 되는 것이 청강의 모토다. 공연예술스쿨과 패션뷰티스타일스쿨 등 다른 스쿨들도 다르지 않다. 다른 어떤 대학을 추격하는 것이 초점이 아니라, 지금부터 다른 대학에 의해 대체되지 않는 학교가 되는 것이 목표여야 한다. 그게 'Only one, Only the best'의 진정한 의미일 것이다. 대체 불가능한 학교가 되는 것.

2. 대체 불가능한 성장

학교는 사람의 성장을 도모하고 돌보는 곳이다. 학생뿐만 아니라 교수, 직원들도 다른 사람의 성장을 돌보면서 자기가 성장하는 곳이 학교여야 한다. 성장을 돌보지 않는 곳에 충실한 사람은 없다. 한 사람, 한 사람의 성장을 돌보는 곳일 때 그곳은 그 사람에게 대체 불가능한 곳이 된다. 그렇기에 대체 불가능한 곳이 된다는 것은 구성원이 탁월하게 성장할 수 있도록 각각의 탁월함을 돌보는 곳이 된다는 말이다. 청강은 탁월해지고자 하는 구성원의 성장을 탁월하게 돌보는 곳일 때 완전히 대체 불가능한 곳이 된다.



3. 대체 불가능한 성장을 돌봄

교육을 교육이 아니라 성장을 돌본다는 말로 대체해 보자. 돌본다는 말은 전체가 한 사람 한 사람에게 집중한다는 말이다. 그 사람의 성장을 위해 지금 필요한 것이 무엇인지를 교과와 학과를 넘어 총체적으로 진단하고 분석하고 제안하고 함께하는 것이 '돌봄'이다. 청강이 지금까지 탁월해질 수 있었던 이유다. 교수자들이 학생 한명 한명에게 집중하고 밀착하여 빠르게 피드백을 주며 성장 과정을 모니터링하고 맞춤형으로 성장 과정을 설계하고 제안하는 이 방식이 한 사람 한 사람의 성장을 돌보는 것이었고 이런 돌봄은 대체 불가능한 것이 된다.



4. 대체 불가능한 창작자로의 성장을 돌봄

문화산업대학에서 대체 불가능한 학교가 된다는 것은 학생들이 대체 불가능한 창작자로 성장한다는 것을 의미한다. 성장은 인식의 지평, 테크네 **techné**/기예의 지평이 확장되면서 일어난다. 이 지평을 넓히는 것, 그것이 대체 불가능한 존재로 성장하는 것을 돌보는 일이 된다. 대체될 수 있는 지평의 확장은 오직 속력만을 가지고 경쟁한다. 남들보다 더 빨리 확장하는 것, 더 빨리 따라잡는 것이 목표다. 그러나 대체 불가능한 지평의 확장은 속도가 아니라 레벨이다. 다음 단계로의 도약을 통해 대체 불가능한 성장, 즉 남들이 아직 가보지 못한 다음 단계로의 도약이 일어난다. 대체 불가능한 창작자로의 성장이란 이런 인식과 테크네/기예의 도약을 의미한다. 이런 창작자들의 작품이 남들보다 탁월한 것이 아니라 'Only one, Only the best'로서의 작품이 된다.

5. 대체 불가능한 창작자로의 성장을 돌보는 (=도약이 일어나는) 활동

이런 인식/테크네 지평의 확장은 피드백을 통해 달성되지 않는다. 지평의 확장은 구체적인 만남과 만남을 통한 레퍼런스의 확장으로 가능해진다. 탁월한 청강의 학생들이 탁월한 교수자의 피드백을 넘어 세상 바깥의 '현상'과 '고수'들을 만나고 그들과의 만남을 통해 인식과 테크네의 확장을 경험할 수 있게 해야 한다. 그러므로 교육활동이란 활발하게 세상 바깥으로 나가 만나고 부딪치며 그 경험을 자기의 레퍼런스로 가져가는 과정이다. 이런 점에서 교수자란 레퍼런스의 기획자라고 할 수 있다.

6. 대체 불가능한 창작자로의 성장을 돌보는 활동이 일어나는 생태계

이런 대체 불가능한 테크네/인식의 지평이 확장되며 자기가 경험하며 확장된 것을 끊임없이 토론하며 나누고 보태는 곳. 그것을 생태계라고 할 수 있다. 한 명, 한 명이 고립적으로 도약하는 것이 아니라 서로의 도약이 서로를 부추기며 연쇄적인 활동이 일어나는 곳이 생태계이다. 그렇기에 개별자들의 도약이 모여 교류하는 '콘퍼런스/포럼'이 바로 대체 불가능한 창작자들의 교류처로서의 학교 **school**다. 이런 점에서 다음 단계의 청강은 학습소를 넘어 포럼이 되어야 한다.

경계를 넘어, 창작의 핵심 가치를 구현하고 지속 가능한 창작을 꿈꾸는 청강. 청강의 창작생태계에 여러분을 초대한다.

최성신

청강문화산업대학교 총장

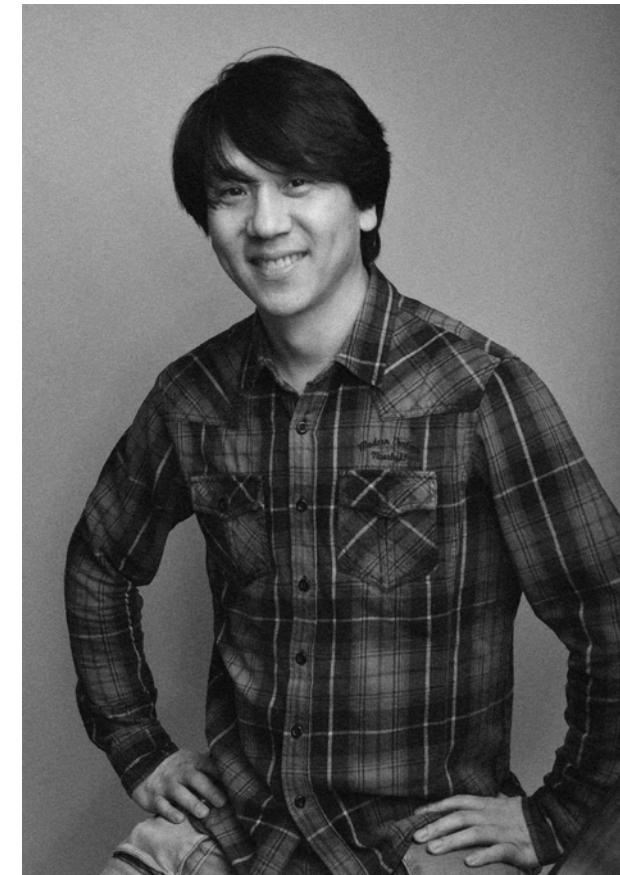
"창조의 순간, 비로소 인간이 된다."

한국예술종합학교 연출과를 졸업하고 창작 뮤지컬의 매력에 빠진 연출가. 졸업 후 '전통의 현대화'라는 주제에 취해 〈인당수 사랑가〉를 연출하게 되어 세상에 연출 작업을 시작했다.

이후 한국무용 국립무용단 〈마지막바다〉, 인천시립무용단 〈풍속화첩〉, 음악 〈강은일 해금 플러스〉, 타악그룹 〈푸리〉 등과의 뮤지컬, 무용, 음악 공연 등의 작업에 이어, 〈늙은 창녀의 노래〉, 〈붉은 소녀-오페라〉, 〈작은 새〉, 〈지붕위의 바이올린(한국연출)〉, 〈어썬신〉, 〈웨딩싱어〉, 〈넌센세이션〉, 〈오셀로〉, 〈바실라〉 등의 공연을 연출한 후 시대와 공감하는 뮤지컬을 제작, 연출자라는 의지로 〈공동경비구역 JSA〉를 제작, 연출했다.

현장에서 후학들과 함께 우리가 만든 창작뮤지컬로 숨 쉬는 날을 준비하며 청강대 공연예술스쿨 원장으로 후배들과 창작뮤지컬 개발에 폭 빠져 지냈다.

2023학년도부터 청강문화산업대학교 제13대 총장으로 부름 받아 문화산업계 창의인재를 양성하는 '창작생태계' 최전선에서 대학을 이끌게 되었다.



K 콘텐츠 열풍 속 창작자 양성 과제

2022년 7% 성장세를 보인 콘텐츠 업계가 2023년 경기 불황 속에서도 콘텐츠 IP Intellectual Property, 지식재산권 확보를 중심으로 매출을 늘릴 것이라는 전망이 나온다. 특히 콘텐츠 산업 주체로 두드러지고 있는 'K 스튜디오'가 IP 확보는 물론 투자, 제작, 유통까지 나서며 부가가치를 극대화할 것으로 보인다. 또한 글로벌 스튜디오들과 협업을 하면서 현지 맞춤형 콘텐츠가 늘어날 것이며 다양성 측면에서도 더 확대된 콘텐츠들이 나올 것이라 예상된다. 이처럼 'K 콘텐츠' 산업이 수출 시장의 강자로 떠오르면서 정부도 영화와 OTT 콘텐츠, K팝을 콘텐츠 산업 성장의 축으로 집중적으로 지원하는 등 K 콘텐츠를 수출 지형을 바꾸는 게임체인저로 집중 육성하겠다는 포부를 밝히고 있다.

핵심은 사람, 즉 콘텐츠 기획·제작을 담당하는 크리에이터와 첨단기술 역량을 갖춘 융·복합 인재, 콘텐츠 수출 전문인력에 달려있다. 이러한 맥락에서 향후 5년은 창작자 양성을 대학의 핵심 미션으로 삼고 있는 청강문화산업대학교가 제2의 도약에 나설 기회의 시간이기도 하다. 청강은 지금 무엇을 준비하고 무엇에 도전해야 할까. 기획 대담 'VISION X'에서 학계와 산업계 전문가들의 통찰을 담아 보았다.



대담 참여자

이장우 · (사)한국문화산업포럼 공동대표

現 경북대학교 명예교수

세계문화산업포럼WCIF 의장

대구국제뮤지컬페스티벌DMIF 이사장

前 한국경영학회 회장

양지혜 · (사)한국여성캐릭터협회장

現 (사)문화산업포럼 이사

前 2012 여수 EXPO 조직위원회 예술감독

성균관대학교 영상학과 겸임교수

임대근 · 한국외국어대학교 교수

現 글로벌문화콘텐츠학회장

한국문화콘텐츠비평협회장

전주국제단편영화제 조직위원장

최성신 · 청강문화산업대학교 총장

창작뮤지컬 연출가

청강대 공연예술스쿨 원장 역임

대표작 창작뮤지컬 〈인당수 사랑가〉,

〈웨딩싱어〉, 〈지붕 위의 바이올린〉,

〈공동경비구역 JSA〉, 〈연극-늙은

창녀의 노래〉, 〈무용-마지막 바다〉 등

최성신: 안녕하세요, 최성신입니다. 청강대 공연예술

스쿨 교수로 원장직을 오래 수행했고, 올해 3월 1일

자로 청강문화산업대학교 총장직을 임명받았습니다.

공연을 창작하고 콘텐츠 만들어내는 것에 제일 관심이

있고요, 그것을 시스템적으로 어떻게 잘 구축하고 동

시대성을 확보할 것인가에 대한 게 저의 주요

화두였습니다. 아마도 이수형 이사장님께서 그것을

전체 학교 차원에서 잘 풀어보라는 명을 주신 것

같습니다. 바쁘신 가운데 시간 내주셔서 감사합니다.

이장우: 초대 감사합니다. 저는 이장우입니다. 경영학

전공 교수로서 30년 넘게 기업의 혁신과 벤처에

관한 연구와 컨설팅을 해왔습니다. 특히 20년 전부터

콘텐츠 산업에 관한 연구와 발전을 위한 정책 제안을

해왔지요. '한류'나 'K-pop'이란 용어가 없을

때부터 시작해 오늘날 한류의 시대를 연 성과들을

직접 체험했습니다. 특히 최근에는 선진국으로서

우리나라가 가야 할 길, 즉 국가의 비전과 전략에

대해 많은 생각과 공부를 하고 있습니다.

임대근: 안녕하세요. 한국외국어대학교 교수

임대근입니다. 저는 원래 전공은 중국 영화이고요,

한 10여 년 전에 한국외대 대학원의 글로벌문화

콘텐츠학과에 발을 들여놨습니다. 근래 문화

콘텐츠가 산업적으로나 정책적으로는 굉장히 많이 활성화되어 있는데 학문적인 체계는 거의 안 잡혀 있더라고요. 그래서 한 10년 넘게 지금 문화 콘텐츠를 어떻게 학문적으로 체계를 잡을 것인가 하는 부분에 좀 관심을 두고 공부도 하고 교육도 하고 있습니다. 요새는 문화 정체성과 스토리텔링을 주로 공부하고 있습니다.

양지혜: 안녕하세요. 저는 양지혜 사단법인 문화산업 포럼 이사입니다. 저는 애니메이션과 캐릭터를 제작해왔는데요, 현재는 중국에서 캐릭터, 공연 사업을 하고 있습니다. 중국하고 꼭짓점인 모든 일에 관심이 많아서 관심이 많은걸 돈으로 연결하는 일들을 하고 있습니다.



최성신 · 청강문화산업대학교 총장

최성신: 첫 번째 이야기 주제는 'K'로 잡아봤습니다. 작년도 그렇고 요 몇 년 사이 쪽 'K-콘텐츠 열풍'이 뜨겁습니다. 이 가운데 가장 주목하셨던 현상은 무엇이었습니까?

이장우: 물론 기존 SNS와 확장 가상 세계 등을 통해 전 세계 시장이 커지고 그로부터 우리 K-pop의 위상이 또 한 번 업그레이드 되는 현상을 주목합니다. 대부분 사람은 BTS의 활약으로 K-pop의 위상을 파악하고 있지만, 우리 K-pop의 미래는 그보다 훨씬 크고 담대합니다. 그 초기적 현상들이 보이기 시작한 것이지요.

임대근: 2021년도에 <기생충>이 칸 영화제에서 수상하고 작년에도 <헤어질 결심>이 감독상을, 송강호 배우도 남우주연상을 받았습니다. 또 한국

영화는 아니지만 <미나리>로 윤여정 배우도 아카데미 조연상을 받는 등 일련의 수상들이 있었는데 이러한 현상들을 보면 2021년부터 작년까지 약간 우리 한국의 대중에게는 좀 번곡점을 만들어내는 계기가 아니었나 싶습니다. 지난 20여 년 동안 한류가 쪽 성장해 온 과정을 보면 초창기에는 대중이 한류를 국가주의적이거나 혹은 민족주의적인 방식으로 이해하고 1980년대 이후로는 몇억 불 수출이니 이런 방식으로 이제 경제적인 측면과 결합해서 '한국이 드디어 세계적으로 인정을 받았구나'라는 식으로 굉장히 심리적인 만족감을 얻었거든요. 그런데 그런 민족주의적으로 접근하는 한계들이 이런 여러 개의 수상으로 다 깨졌다고 생각합니다. 이제 민족주의적인 흐름으로 한류를 대하는 태도들이 점차 하강 국면으로 접어들 것 같고 오히려 한류 문화 그 자체를 문화 콘텐츠로 즐기고 소비하고 또 그 과정에서 세계인들과 함께 누리는 이런 구조가 만들어지지 않을까 하는 기대가 있거든요. 그걸 '글로벌리즘'이라고 말할 수 있을지 모르겠는데 유럽 문화나 미국 대중문화나 동남아시아 대중문화들과 아주 평등한 수준에서 우리나라 문화들도 서로 교류가 되는 것이죠. 그렇게 되면 이게 굳이 한국 문화여야 할 필요는 없는 거예요. 그러니까 BTS가 이미 보여준 것처럼 이게 꼭 한국적이어서 국제화가 실현된 것은 아니기 때문에 사실은 한국에서 생산되지만 세계적인 소비자들을 염두에 두고 만들어내는 그런 콘텐츠의 시대가 오지 않을까 하는 생각이 듭니다.

임대근 · 한국외국어대학교 교수



최성신: 동감합니다. 이러한 가운데 콘텐츠 소비자가 곧 창작자가 되는 현상도 도드라졌던 것 같습니다.

임대근: 네, 지금 총장님께서 창작자에 관해 말씀해 주셨는데요, 저는 문화적 측면에서 접근하기 때문에 '소비자'가 아닌 '향유자'라고 부르겠습니다. 향유자들이 곧 기획자가 되고 제작자가 되는 현상들이 지금 나타나고 있잖아요. 유튜브도 그렇고 특정한 팬덤이 자기들의 파생 콘텐츠들을 계속 만들어내면서 그것들을 집단 안에서 공유하고 누리는 이런 형태가 많이 만들어지고 있어서 결국 훌륭한 기획자와 훌륭한 제작자는 훌륭한 소비자일 수밖에 없습니다. 그래서 이 기획, 제작, 유통, 소비라고 하는 이 전체의 사슬이 그냥 하나의 단편적인 사슬로만 존재하는 게 아니라 이런 사슬들이 여러 개가 겹치면서 그물로 확장되는, 이른바 '산업의 그물'로 확장하는 방식으로 이루어질 거기 때문에 제 생각에는 '창작자의 양상'이라는 의제는 결국 어떻게 문화 콘텐츠를 잘 소비할 수 있게 하느냐 잘 누릴 수 있게 하느냐라는 것이 굉장히 중요한 앞으로의 과제가 아닐까 그런 생각을 좀 해봅니다.

이장우: 청강대 교수님들도 '메타버스'와 '크리에이터'라는 주제에 관해 선견지명을 가지고 계신 것으로 알고 있습니다. 실제 청강대학의 강점인 웹툰과 애니메이션 등은 메타버스 세상에서 중요한 역할을 할 것입니다. 앞으로 교육의 방식도 관련 기술과 시장의 수용도에 따라 많이 달라질 것입니다. '청강 유니버스'의 개념도 그래서 나온 것이 아닌가 생각합니다. 앞으로 '크리에이터 이코노미'의 세상이 도래할 것이고요. 아니 이미 도래해서 이제 취직보다는 메타버스에서 지원되는 인프라 위에서 창작자로 독립적이면서 스스로 만족할 수 있는 인생을 구가하는 것이 대세가 될 것입니다. 이때 창작자들의 아이디어와 솜자는 국력을 좌우하게 될 것으로 기대됩니다. 따라서 이들을 집중적으로 양성하는 교육의 역할은 무엇보다도 중요합니다. 다만 이런 교육을 실천할 수 있는 대학이 많지 않은 것이 걱정입니다.

최성신: 창작자를 양성하는 대학 기관으로서 청강이 맞이하는 도전이 안팎으로 큼니다. 기본적으로는 학령인구 감소 위기 속에서 대학 간 경쟁은 더 치열해지고 있고 제도권 교육기관 이외 정부 지원 교육기관, 사설 아카데미 등도 많습니다. 특히 웹툰이나 웹소설 등 웹콘텐츠의 경우 꼭 기관에서 교육받지 않더라도 창작자로서 데뷔할 수 있는 플랫폼과 기회는 많아졌습니다. 학교 입장에서는 다음 창작자를 키워내는 구조에 관심이 많습니다. 우리 대학이 산업 현장보다 반보 앞서 가야 한다고 생각합니다. 지금 청강이 집중해야 할 부분, 뭐라고 보십니까?

양지혜: 보통 '반보 빨리 간다'는 말은 산업계에서 하는 말이지요. 먼저 반보나, 함께 가느냐에 대한 학생들과의 교감이 있어야 할 것 같습니다. 청강에 입학을 선택하고 들어온 학생들이 다른 대학을 못 가서 청강을 오는게 아니잖아요. 성과를 빠르게 내고 싶은 마음이 있는 거죠. 그런 학생들이 모였으니 그냥 결과가 빨리 나오도록 과정을 구성하는 것이 청강의 활로活路 같아요. 그러한 면에서 청강대는 전문대의 눈높이에 맞춰 우선은 할 수 있는 것하고 할 수 없는 것, 그걸 정하셔야 할 것 같아요. 왜냐하면 다른 전문대는 물론 4년제 대학교에서도 웹콘텐츠 창작이다 디지털 콘텐츠 창작 전공이다 생겨나는데 지금 청강이 이미 잘 나가니 이 커리큘럼을 카피하지 않겠습니까? 다른 곳이 절대 따라 할 수 없는 선택과 집중이 필요해 보입니다.



양지혜 · (사)한국여성캐릭터협회장

또 한 가지 당부드리고 싶은 건 콘텐츠 IP 문제입니다. 당연히 청강의 학생들도 자기 IP를 가지고 싶을 거고,

학습 과정에서 나오고 섞이는 아이디어들에 대한 IP 주장을 할 수도 있을 겁니다. 나아가 청강 고유의 IP 확보를 위해 전문대 재학의 짧은 기간 동안 어떻게 학생들을 잘 설득해서 담아가시느냐 그게 제일 중요할 것 같아요. 요즘 젊은 학생들은 배울 수 있는 루트가 너무 많은데 이걸 굳이 학교에 와서 선생님께 배워야겠다는 그 동기 부여를 어떻게 하시느냐가 결국은 청강의 가장 큰 숙제가 될 겁니다.

임대근: 저는 기본적으로는 예술이라는 개념이나 창작이라는 개념을 가지고 콘텐츠를 설명할 수 없다고 봅니다. 문화 콘텐츠 시대에는 개인 IP는 없다고 생각하거든요. 콘텐츠가 개인의 창의 예술이 아닌란 말이죠. 예술의 시대에 작가가 혼자 그림 그리고 혼자 작곡하고 이런 시대가 아니기 때문에 콘텐츠는 반드시 공동 작업을 할 수밖에 없는 거잖아요. 그니까 개인이 모든 역량을 100% 쏟아부어서 생산되는 콘텐츠는 없으므로 IP는 부득불 공동의 것일 수밖에 없어요. 물론 거기서 얼마 정도의 지분을 개개인한테 줄 수 있느냐 하는 문제는 남아 있을 것 같아요. 그런 측면에서 접근해야 할 것 같은데 그렇다면 예를 들어서 학생, 교수 또 학교 이런 생산 주체들 사이에 IP에 관한 어떤 표준 계약이라든가, 이런 것들을 청강에서 만들어보시면 어떨까 하는 생각이 드네요.

이장우: 대학 간의 경쟁도 경쟁이지만 이젠 바깥의 콘텐츠 공급자와도 경쟁이 되죠. 이게 어떻게 보면 청강을 대체할 다른 대학이 없으니까 청강이 잘 될 거라는, 대학 자체로서의 핵심 역량만으로도 만만치 않다는 얘기 아니겠어요? 그래서 제가 보기에는 이 모든 것을 국내에서 대학 간의 싸움으로 봐서는 답이 안 나오고 바깥에서 경쟁하는 방법밖에 없는 거예요. 이러한 맥락에서 향후 대학이 다가오는 5년을 어떻게 견뎌낼 거냐 하는 문제가 상당히 심각해 보입니다.

문화 콘텐츠는 워낙 경쟁이 치열한 분야이기 때문에 한 번 뒤처지면 만회하기 어렵다는 위기감이 크지요. 특히 하나의 프로젝트에 투여되는 투자 단위가 초기에 비교하면 10배가량이 증가했으니 투자

위험도는 대단히 커졌습니다. 그만큼 세계 시장을 상대로 큰 게임을 하게 된 것이지요. 여기에 위기 요인은 오히려 국내 내부요인에서 찾아볼 수 있습니다. 콘텐츠 산업이 커지다 보니 단순 투자자 그룹 등 새로운 이해관계자들이 참여하면서 본 산업의 특성을 이해하지 못하면서 잘못된 방향으로 산업을 이끌 수 있는 위험이 커졌습니다. 정부 정책도 세심한 주위와 배려가 필요합니다. 미국 아이돌 시장이 없어진 이유가 한순간의 규제정책 때문이라는 것을 상기할 필요가 있습니다.

최성산: 청강문화산업대학교는 올해 대학 중장기 발전계획으로 'CK 창작생태계CK-Verse 구현'을 선포했습니다. 'CK 창작생태계CK-Verse'는 청강을 둘러싼 콘텐츠 창작생태계 속에서 청강만의 독특한 정체성을 가진 창작자가 창작 주권을 가질 수 있는 세상입니다. 앞으로 청강대의 행보의 많은 관심을 부탁드립니다, 마지막으로 당부 말씀 부탁드립니다.

임대근: '생태계'라는 말이 저는 굉장히 좋았고요, 결국은 기획, 제작, 유통, 소비까지 이렇게 쭉 이어지면서 계속 원활한 흐름을 만들어내는 구조를 가져야 하는 거잖아요. 그러니까 어느 한쪽에 머물러 있거나 어느 한 영역만 활성화되거나 이러면 생태계가 온전하게 존재할 수 없을거예요. 이 생태계라는 개념을 현장에 잘 적용하시면 어떻게 그 콘텐츠의 원활한 흐름을 학생들과 교수님들, 또 학교 차원에서와 학교 바깥의 차원에서, 그리고 아까 말씀하신 대로 세계적인 차원에서 어떻게 만들어갈 것인가가 제일 중요할 것 같습니다. 저는 그런 측면에서 이제 두 가지를 말씀드리고 싶은데요, 하나는 AI 콘텐츠 제작 교육입니다. 우리 학생들이 지금 나가서 활동할 때는 지금보다 훨씬 더 일상적으로 AI를 활용할 수밖에 없는 상황에 놓일 거거든요. 그것들을 미리 학생들한테 잘 가르쳐주는 방향을 대비해야 하지 않을까 생각합니다. 두 번째는 잘 만들어진 콘텐츠들을 청강 차원에서 마켓 같은 형태로 한번 만들어보시면 어떨까 하는 생각이 들어요. 그러면 이제 처음에는 청강 중심으로 시작하겠지만 꼭 청강만이 아니라 다른 대학이나 다른 기업들도 참여할 수 있고 거기서 학생들이 만든 것들이 실제로

거래가 되고 또 피칭 프로그램들을 통해 당선되고 이런 경험을 할 수 있게 해주면 어떨까 싶습니다.



이장우 · (사)한국문화산업포럼 공동대표

이장우: 청강대는 파이오니어pioneer 대학이지요. 보수적 성향의 다른 대학과는 많이 차별화되는 대학입니다. 특히 문화산업대학이라는 교명을 가지고 있듯이 엄청나게 선견지명이 있고 미래를 바라보는 힘이 있는 학교입니다. 우리나라 최초 문화산업 인재의 양성기관으로서 청강대의 초심을 굳건히 지키시고, 미래 흐름에 대응해 자신 있게 도전했으면 합니다. 이제 창업 이념을 세계에 펼칠 기회가 열렸기 때문에 청강대는 자신감을 가지고 세계적 대학의 위치로 도약하기 위한 과감한 도전과 투자를 할 때라고 생각합니다. 과감한 도전과 투자란 총장이 재단의 기금과 학생회 등록금과 또 외부의 지원을 받아서 하는 이런 수세적인 투자가 아니고 프로듀서가 돼야 하는, 프로듀싱 컴퍼니 같은 형태가 돼야 저작권 관리와 매니지먼트도 진행 할 수 있지 않겠어요. 그래서 중국에는 청강이 세계적인 대학이 될 수 있기를, 저 또한 기도하겠습니다.

양지혜: 여러모로 위기 상황인 가운데 신임 총장님의 역할이 중요해 보입니다. 관련 산업계와 더 밀착하여야 할 것 같아요. K 콘텐츠를 중심으로 어떻게 학원이 아닌 대학이 문화 활동을 하고 실험을 하고 도전하고 새로운 양식의 혹은 새로운 형식의 문화예술 양식들을 공급하고 실험하는 곳이 되는가, 그리고 새로운 작품 혹은 대중적으로 흥행이 가능한 어떤

상품을 끊임없이 현장에 공급할 수 있을 것인가 하는 이 포인트를 기억하시면 좋겠습니다. 어떤 창작자가 나와야 하는가, 그리고 어떤 실험이 돼야 하는가, 혹은 실험이 어느 정도 됐으면 그것이 어떤 방식으로 문화산업계의 흐름으로 녹아들어 갈 수 있을지 하는 것입니다. 청강이 추진해야 할 방향도 거기서 나오는 게 아닌가. 이러한 부분을 고민하신다면 앞으로 방향이 좀더 명쾌해질 거라고 판단하고 있습니다. 응원합니다.

최성산: 청강을 위해 좋은 말씀 많이 주셨는데요, 말씀대로 여러 가지 실험을 통해 다양한 구상을 실현하겠습니다. 이런 말씀을 좀 자주 청해 듣겠습니다. 감사합니다.

비전 Vision은 '다음'에 대한 영감과 격려



엄기호 · 미래원장

일반인은 잘 모르지만 20세기 가장 중요한 문헌 중에 하나로 여겨지는 로마 가톨릭교회의 문헌이 있다. 트리엔트 공의회 이후 가톨릭교회를 전환한 결정적인 문헌으로 평가받는 제2차 바티칸공의회 공식 문서 〈현대사회에서 교회의 사목 헌장〉이다. 이 문헌은 '기쁨과 희망 joys and the hopes'이라는 말로 시작한다. 희망과 기쁨은 라틴어로 '가디움 에 스페 Gadium et Spes'라고 하며 가톨릭교회에서는 사목 헌장이라는 말보다 이 이름으로 더 잘 불린다. '기쁨과 희망'이 시작 문구이자 동시에 이 문헌의 이름이 된 것이다.

현대성의 도전 앞에서 낙후된 종교가 되어 도태되는 것을 '전통'이라는 이름으로 자처했던 가톨릭 교회가 존재의 위기에 응전하는 문헌을 만들면서 왜 '기쁨과 희망'이라는 말로 시작했을까. 시작의 개념이라는데 의의가 있다. '가디움 에 스페 Gadium et Spes'는 '기쁨과 희망'이라는 말로 시작했다는 바로 그 사실 때문에 가톨릭 신자들에게 기쁨과 희망을 준 것으로 유명하다. 교회의 존재 이유와 목표지점이 무엇인지를 분명하게 드러낸 것이다. 아무리 '슬픔과 불안 griefs and the anxieties' (이 문헌에서 '기쁨과 희망' 바로 다음에 등장하는 말이 '슬픔과 불안'이다)이 이 시대의 중심이라고 하더라도 교회의 존재 이유는 기쁨과 희망을

선포하고 증언하고 실현하는 것이라는 점을 분명히 함으로써 '망해가던' 가톨릭교회를 그 어떤 종교보다 더 현대적으로 쇄신하고 나아가게 하였다.

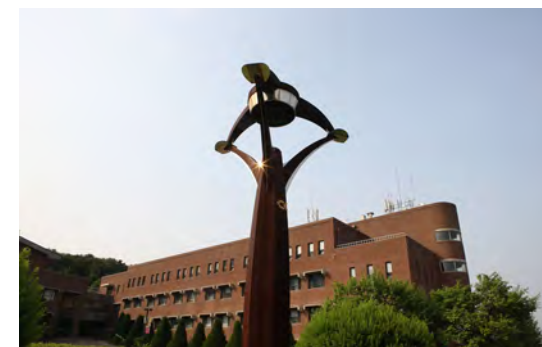
비전 vision이란 그런 것이다. 현재 상태에 대한 진단이 아니라 그 현실의 '너머'를 진단의 앞에 내세우는 것이다. 현재 상태를 극복하는 '현실'적인 전략이 아니라 그 너머를 보여주는 것, 그것이 비전이다. "위기다"라는 말이 비전일 수 없으며, 위기이니 "이것이 현실적 전략입니다"라는 말이 비전이 아니다. 그건 아무리 잘난 말이라고 하더라도 고작 현재에 묶여있는 말에 지나지 않는다.

제2차 바티칸 공의회.
교황의 위치를 권력의 정점에서 사목자 본연의 위치로 돌려놓는 등
가톨릭을 대대적으로 개혁하고 쇄신했다는 평을 받는다.



전략이 비전의 앞에 있을 때, 전략가라는 사람이 비전을 제시하는 사람의 앞에 있을 때, 그때가 조직의 가장 큰 위기이다. 다음을 준비하지 못하고 넘어가지 못하며 현실에 대처하기만 할 테니 말이다.

비전이란 '다음'에 대한 영감이자 '다음'으로 넘어가자는 격려이다. 그렇기에 비전이란 현실에 대처하는 것이 아니라 다음을 준비하는 것이다. 현실에 대처하는 자는 다음을 준비하지 못한다. 반면 다음을 준비하는 자는 현실에 대처하지 못한다고 쓰러지지 않는다. 오히려 잘 견딘다. 견디는 힘이 생긴다. 그것도 죽지 못해 견디는 것이 아니라 기쁘게 견딘다. 다음이 있고 다음을 준비하고 있어 다음을 맞이할 수 있으니. 비현실적이라는 말을 모욕으로 받아들이는 것이 아니라 칭찬으로 받아 들인다. 비전을 이야기하고 공유하는 사람들은 다음을 살아가는 사람들이니까.



청강대 현재관 건물 앞에 위치한 〈미래를 여는 사랑의 종〉
개교 10주년을 기념하여 타임캡슐 봉인과 함께 설치되었다.
청강이 30주년이 되는 2026년 오픈 예정.

엄기호 미래원장

- 연세대학교 사회학과 졸업
- 연세대학교 문화학협동과정 박사
- 전) 덕성여자대학교 문화인류학과 겸임교수
- 전) 연세대학교 문화인류학과 강사
- 국제연대단체 Pax Romana 아시아태평양 담당
- 저서 『이것은 왜 청춘이 아니란 말인가』,
『교사도 학교가 두렵다』, 『유튜브는 책을 집어 삼킬 것인가』

미래원

청강의 설립 이념에 기초하여 탁월한 창작자들의 대체불가능한 생태계가 되기 위해 필요한 대학 발전의 방향을 탐색하고 새로운 교육 활동을 제시하는 조직



연결과 확장

CK 창작생태계 CK-Verse

구축의 조건

작년 청강문화산업대학교는 청강 교육 생태계를 중심으로 기업의 콘텐츠 유통 생태계 및 입시 생태계를 유기적으로 연결하는 'CK 창작 생태계CK-Verse'를 구축하기 위한 3개년 중장기 비전을 선포하였다. 산업계에 필요한 인력공급의 역할을 넘어 청강 콘텐츠를 직접 공급하고 필요한 경우에는 청강의 자체 플랫폼을 통하여 직접 콘텐츠를 유통하는 등 업계와 동등한 수준의 상생의 길을 꿈꾸기 시작한 것이다. 다시 말해 'CK 창작 생태계CK-Verse'는 청강만의 독특한 창작 정체성을 가진 창작자가 시공간을 뛰어넘어 창작 주권을 가지는 세상이다. 교육적·사회적·경제적 가치를 포함한 포괄적인 콘텐츠 창작자를 위한 생태계를 정의하고,

청강을 중심으로 한 교육 생태계뿐 아니라 청강을 둘러싼 외부 환경요소를 모두 아우르는 청강 콘텐츠 창작자를 위한 생태계의 초석은 **연결과 확장**에서부터 출발한다. 이 가운데 1순위는 대학과 산업계 현장의 연결이다. 이에 이른바 외부 세계와 대학을 잇는 산학협력단 소속 교수와 각 스쿨 산학협력 담당 교수들에게 문화콘텐츠 산업별 산학협력 이슈와 과제를 들어보았다.

대담 참여자 (가나다순)

김명희 · 패션뷰티스타일스쿨 원장
김성현 · 산학협력단장
김영진 · 전 산학협력단장
유기현 · 푸드스쿨 교수
이득우 · 융합콘텐츠스쿨 교수
임재환 · 만화콘텐츠스쿨 교수
최부호 · 게임콘텐츠스쿨 교수
한정국 · 공연예술스쿨 교수

CK VISION: 최근 각 소속 스쿨 산업계의 가장 큰 이슈를 어떻게 보고 계신지 궁금합니다.

임재환만화 최근 웹툰 산업계에서는 제작 분야별 세분된 작업을 진행하는 다수의 제작사가 늘어나고 있습니다. 또한 웹소설을 기반으로 한 노블코믹스의 강세가 지속되고 있으며, 2차 저작물을 고려한 기획작들이 많아지고 있죠. 이에 따라 웹툰 제작 공정이 세분화/전문화되면서, 관련 콘텐츠가 대량 생산되는 추세입니다. 따라서 웹소설 전공 학생은 웹툰을 이해해야 하고 웹툰 전공 학생은 웹소설을 깊이 이해할 필요가 생겼습니다.

최부호게임 코로나 시대가 막을 내리고 있습니다. 전 세계적인 팬데믹 사태가 완전히 막을 내린 것도, 그렇다고 바이러스를 극복한 것도 아니지만 세계는 엔데믹을 향해 달려가며 코로나 이전과 이후의 환경이 변화되고 있습니다. 팬데믹이 미지의 공포가 되어 극성을 부리던 시기에 온라인상에서는 19세기의 골드러시가 재현되었습니다. '메타버스', 'NFT'와 같은 무형의 가치에 메타버스 골드러시로 불릴 만큼 많은 관심과 투자가 이루어졌죠. 마치 신대륙의 발견처럼 모두가 열광하던 시기였습니다. 그리고 엔데믹의 서막과 함께 넥슨의 '민트로켓' 출범 소식이 자리합니다. 대형화되어가는 게임업체는 더 효율적인 수익구조를 갖추기 위해 과도한 상업화를 진행했습니다. 이로 인해 게임 콘텐츠는 본연의 가치인 '재미'를 잃어가고 있다는 우려 섞인 시선을 받게 되었습니다. 바로 이러한 시점에서 콘텐츠의 근본적인 가치인 '재미'만을 추구하겠다고 선언한 민트로켓의 출범과 성공은 한국 게임 산업이 나아가야 할 방향을 제시했다고 볼 수 있습니다. 또한 네오위즈社의 'P의 거짓'과 시프트업社의 '스텔라 블레이드' 프로젝트가 콘솔로 개발되며 혹평을 받고 있습니다. 결국 플랫폼의 다변화가 시작되고 있으며, 어떠한 플랫폼이든 근본적인 성공과 실패는 산업에서 추구하는 콘텐츠로서의 가치가 보다 본질적인 곳에 있음을 시사하고 있다고 봅니다.

김성현애니 국내의 애니메이션 산업은 이미 레드 오션으로 분류되고 있습니다. 세계적인 추세도 별반

다르지 않습니다. 최근 넷플릭스 등의 OTT를 통해 애니메이션이 배급되면서 제작을 담당하는 몇몇 국내 기업들은 호황을 맞고 있지만 대부분 성장 안정성이 떨어지는 제작 OEM 형태입니다. 국내 기업들은 그동안 3D 영유아 애니메이션들의 성공을 보면서 자체 IP 개발에 눈을 뗐지만 레거시 미디어를 통한 배급과 캐릭터를 통한 제한적 OSMU 등의 비즈니스 모델에서 벗어나지 못하고 있습니다. 이는 비슷한 콘텐츠의 양산, 고퀄리티 제작으로 인한 제작비 상승, 경쟁상품 포화 등으로 나타나며 '시장 포화market saturation' 상태를 개선하지 못하고 있습니다. 따라서 최근 산업계의 가장 뜨거운 이슈는 '사업영역을 확장할 수 있는 비즈니스 모델 구축'입니다. 기업들은 새로운 시장을 개척하기 위해 IP의 개발과 더불어 반드시 새롭고 참신한 비즈니스 모델이 구축되어야 함을 인식하게 된 것입니다. 새로운 비즈니스 모델 구축에 눈을 돌린 몇몇 기업들은 기업의 구조 변화와 전문 기업들과의 협업에 공을 들이며 대응하고 있습니다.

이득우융합 게임, 애니메이션, 만화, 미디어아트와 같은 다양한 문화산업과 인공지능아트, 리얼타임 엔진과 같은 새로운 기술이 융합된 뉴 미디어의 개척과 산업에서의 수요 파악 및 공급이라고 생각합니다. 특히 문화콘텐츠 수요가 급격히 늘면서 문화산업이 규모의 경제로 확대되고 있는 만큼 기업들은 경쟁에서 유리한 자리를 차지하기 위해 콘텐츠 딜리버리를 단축하기 위한 다양한 기술을 적극적으로 연구하고 있는 상황입니다. 이를 해결하기 위한 솔루션으로 융합 전공에 많은 관심을 보이고 있습니다.

김명희패션 패션업계의 화두는 디지털 패션입니다. 메타버스, 디지털 패션쇼 등이 최근 들어 급감하고 있지만, 여전히 NFT와 더불어 패션에서 빼놓을 수 없는 트렌드가 되었습니다. 디지털 디자인은 아직 전통 의류에 비해 큰 수익을 내지 못하고 있지만 패션업계는 메타버스를 잠재적 수익성이 있는 새로운 시장으로 관측하고 있습니다. 모건 스탠리 Morgan Stanley는 디지털 패션산업이 2030년까지 500억 달러의 가치가 있을 것으로 내다봤으며,

크런치베이스 인사이트 **CB Insights**는 이를 3조 달러 이상으로 추정하고 있죠. 앞으로 시장의 관심은 소비자가 옷을 입고 쇼핑하고 패션을 받아들이는 방식을 메타버스가 어떻게 바꿀지에 집중될 것으로 보입니다.

한정국 공연 연극, 공연계는 팬데믹 기간을 거치면서 동시성과 시간성 등 공연예술의 전통적인 특성들에 대한 근본적인 질문을 받게 되었습니다. 코로나 이전에 연극은 ‘무대와 객석’이라는 개념이 공고했습니다. 극장의 관객이 무대 위 배우의 예술을 직접 목격하고 공연이 이뤄지는 순간 동시적이면서도 일회적으로 체험하는 예술이었습니다. 하지만 코로나 이후 비대면 공연의 중요성이 대두되면서 공연은 ‘무대와 객석 그리고 화면’으로 그 폭이 넓어졌습니다. 여전히 무대 예술을 ‘지금, 여기’라는, 극장에서 체험되는 예술로 보는 이들이 많지만 대중은 팬데믹을 겪으며 이미 화면 안에서 이뤄지는 공연예술에 익숙해져 있는 시대입니다. 이에 공연계도 팬데믹 이후의 예술에 대한 고민을 하는 시기입니다.

유기현 푸드 푸드 업계의 경우 굼직한 이슈로 보자면 라면과 치킨을 위시한 K-푸드의 글로벌한 대유행, 밀키트 시장의 폭발적 성장과 전문화, 초대형 베이커리 카페와 소규모 베이커리, 디저트 카페의 양극화, 외식업계의 전반적인 구인난, 펍푸드 시장의 성장 등을 들 수 있을 것 같습니다.

CK VISION: 그렇다면 지난 한 해 대학의 산학협력 성과에 대해서는 어떻게 평가하십니까? 작년까지 산학단을 이끌어 오신 전 산학담당님께서 총평해주세요.

김영진 전 산학협력단장 지난 한 해 산학협력단은 그 어느 해보다 바쁜 시간을 보냈습니다. ‘산학협력 중·장기 발전 계획 (2022~2027)’ 이 본격적으로 시작된 첫해로 우리 대학의 창작 생태계 기반 구축을 위해 애쓴 시간이었습니다. 문화산업 특성화 대학으로써 차별화되는 창작 및 연구과제 활성화에 집중하여 8개 스쿨, 21개 과제를 통해 529,714천원의 연구과제 수주 및 연구비 확대가 이루어졌습니다.

이는 2021년 대비 두 배 이상의 규모인데 그동안 일부 스쿨 중심으로만 이루어졌던 연구가 전체 스쿨로 확대되었다는 것이 더 큰 의미가 아니었나 싶습니다. 산학 발전을 위한 기부금 수입 또한 10% 넘게 늘어 12개 기업, 98,685천원 규모의 산학협력 기부금이 적립되었습니다. 산학협력단 회계 기반의 재정지원사업 또한 24% 증가한 5,400,903천원 상당의 사업으로 확대되었습니다. 수치상으로 표시된 성과 외에도 산학협력단은 지난 한 해 향후의 대학 발전 방향을 고려하여 산학협력단과 관련된 각종 규정을 개정하고 조직을 개편하였으며, 국가과학기술인력개발원과의 협력을 통해 연구 윤리 시범 교육을 시행하고 산학관리실적 시스템을 신규로 개발하는 등 산업계 변화에 적응하는 산학협력 지원 체계를 구축하기 위해 노력했었습니다.

하지만 아쉬운 점도 적지 않은 것 또한 사실입니다. 국내의 산학협력 관련 기반이나 각종 지원사업이 공학 계열 중심으로 이루어지고 있는 현실에서 이와 관련된 각종 지표가 상대적으로 취약한 점이 가장 큰 고민입니다. 창의적이고 개성 있는 인재 양성이 핵심인 우리 대학의 교육 특성과는 잘 매칭되지 않는 표준 교육 기반의 ‘주문식 교육 이수 학생 비율’이나 ‘공용장비 활용 기업 수’ 등의 지표가 상대적으로 미흡한 부분은 산학협력단이 오랫동안 준비해온 3단계 산학연협력 선도대학 육성 사업 **LINC 3.0** 신규 진입에 결정적인 걸림돌로 작용한 것으로 분석됩니다. 또한, 산업계 애로기술에 대한 지도 등 정부가 중시하는 성과 중심형 산학협력 활동이나 연구, 창작에 대한 부분 역시 상대적으로 미흡한 것이 사실인데요. 이 부분에 대한 스쿨과 교수님들의 진취적인 의식 전환이 필요해 보입니다. 우리 대학의 중장기 발전 관점에서 반드시 변화가 필요한 부분은 시간을 가지더라도 차근차근 개선할 예정이고 외부적으로 잘못된 제도나 관행은 개정을 요구하고자 합니다. 최근 예술계 4개 대학 산학협력단장이 협력체를 구성하여 반도체 인력양성 등 특정 분야에 편중된 정부의 산학협력 지원 방향에 한 목소리를 내기로 한 시도 또한 그 연장선에 있다고 하겠습니다.

CK VISION: 각론으로 들어가 작년 각 스쿨별로는 산학협력이 원활했는지 궁금합니다.

김성현 애니 2022년 애니메이션 산학협력 업무를 되돌아보면 가장 잘 되었지만 아쉬움이 많이 남는 사업은 ‘2022년 CK-Ani Job Fair’입니다. 이 행사를 통해 스쿨과 학생들의 장단점을 확실하게 파악하게 된 계기가 되었습니다. 행사에는 총 20개 업체가 참여했으며 사전에 수요 조사를 통해 약 100여 명의 학생이 참여하겠다는 의사를 밝혔던 행사였습니다. 기업들은 우리 학생들을 높게 평가하고 온/오프라인을 통해 1시간가량 채용 설명회와 Q&A를 진행했으나 사전 참가 의사를 밝힌 학생의 약 10~20% 정도의 참여율로 아쉬움이 많았습니다. 대부분 불참한 학생들의 사유는 아직 취업 관련 준비(특히 포트폴리오)가 안 되어서, 진로에 대한 명확한 판단이 안 되어서 등의 이유였습니다.

임재환 만화 만화스쿨의 경우 잘된 점을 꼽자면 기존에는 주로 웹툰 · 웹소설 관련 플랫폼 업체와 소통하고 협업을 고민하였으나, 올해에는 스튜디오, 글로벌 OTT 기업, 엔터테인먼트사 등으로 협의 대상이 다양해진 점을 꼽고 싶습니다. 이는 최근 웹툰과 웹소설을 IP로 2차 창작물이 흥행하며 그에 따른 연관 산업체의 관심도가 높아졌다는 점으로 해석됩니다.

최부호 게임 KT의 ‘지니버스’, UT+의 ‘디토랜드’, 넥슨의 ‘메이플스토리 월드’ 등 메타버스의 활황과 함께 산학협력프로젝트가 적극적으로 진행되고 있습니다. 과거 PC, 모바일이라는 플랫폼에 종속되어 이루어졌던 게임개발 협력이 다양한 플랫폼으로 확장되고 있죠. 특히 최근 아츠 플랫넷과 공동 작업을 진행하는 프로젝트의 경우 NFT와 게임이 융합된 형태로, 게임이라는 영역에 국한되어 진행되던 기존의 산학프로젝트에서 더 포괄적인 콘텐츠 개발 협력으로 발전, 확장되고 있습니다. 이는 콘텐츠 개발 환경의 변화에 대한 적절한 대응이라고 생각합니다.

이득우 융합 작년 융합스쿨 산학협력의 잘된 점을 꼽자면 올해 본격적인 산학협력을 위해 업체와 학생 간의 접점을 잘 만들었다고 생각합니다. 이를 위해 비교과와 교과에서 다양한 특강을 진행했는데, 산업체 관계자분들이 바쁜 와중에도 학교에 직접 오셔서 많이 수고해주셨습니다. 이러한 관계 설정이 산학협력의 첫 출발점이라고 생각합니다. 어려운 점은 융합이라는 단어가 구체적이지 않고 모호하다 보니 올해 초창기 학생들이 진로에 대해 갈피를 잡기 어려웠던 것 같습니다. 그래서 융합 전공이라는 말을 최대한 자제하고 대신 리얼타임엔진이라는 신기술에 더 방점을 두고 학생들을 이끌어왔습니다.

한정국 공연 공연예술스쿨의 산학협력업무는 현장실습이 중요한 역할을 하는데, 작년 공연계 안팎으로 어려운 상황에도 불구하고 스쿨의 표준현장실습 목표가 100% 달성된 것은 잘된 점으로 파악됩니다. 어려운 점은 방송, 영상계 등 다양한 루트로 진로 개척을 하려고 해도 업무 협조의 한계가 있다는 점입니다. 현장에서 학생에 대한 이해도가 부족하여 실제적인 다변화가 어려운 상황입니다. 지속적인 노력이 필요한 시점입니다.

김명희 패션 패션뷰티스타일스쿨 산학협력의 경우 현장실습이나 취업 연계가 중점적으로 이루어지고 있어서 대학과 현장과의 연계를 통한 인력양성 분야에 뛰어난 성과를 보이고 있습니다. 또한 업체에서 요구가 많아, 산학협력 진행이 원활히 이루어지고 있죠. 반면에 산업체와 학생, 교수 간의 구조적 플롯을 치밀하게 구성하고 지속하는 일관된 실행전략이 필요해 보입니다.

유기현 푸드 푸드스쿨의 경우 산학협력이 원활하게 진행되어서 문제점이라고 할만한 것은 없으나 아무래도 소규모 업장의 입장에서는 이러한 서류 작성이나 처리가 익숙하지 않다 보니 업장마다 기재되어 오는 내용이 각기 다릅니다. 공통적인 표본으로 삼을 만한 협력서 양식이 있다면 양측 다 도움이 되지 않을까 하는 생각이 들었습니다.

CK VISION: 관련해 스쿨 공통으로 민-관-학 등 산학협력 대상 다변화의 필요성과 교육과정의 기민한 대응을 중요한 과제로 꼽아주셨습니다. 부연 설명 부탁드립니다.

한정국**공연** 협력 대상 다변화의 필요성은 언제나 느끼고 있습니다. 스쿨의 특성상 공연장과 아르고 예술극장, 정동극장, 이천문화재단 등 기관 단체가 주요 협력 대상입니다. 하지만 이 기관들은 현장 실습의 협조가 어려운 상황입니다. 현장실습 인정을 받기 위해서는 산재 및 급여 지급이 가능해야 하는데, 이러한 협조가 불가한 상황입니다. 더군다나 팬데믹 이후에 공연 수가 급감하여 일자리 창출도 정체된 상황이었습니다. 이에 방송, 영상 관련 업체와 협력을 모색하는 등의 다변화 노력이 필요하다고 파악하고 있습니다. 졸업생들의 취업 현황에서 예술 활동 인정의 경우 공연계열은 극장으로 등록된 곳에서 실행된 작품에만 예술 활동으로 인정해주고 있습니다. 하지만 공연예술의 특성상 전용 극장으로 등록된 곳뿐 아니라 다양한 곳에서 작품 활동을 이어가고 있기에 예술 활동 인정의 요건을 유연하게 보완할 필요가 있다고 보입니다.

유기현**푸드** 푸드스쿨도 필요성이 있다고 느낍니다. 이른바 '원도우베이커리'로 대표되는, 경쟁력이 있으나 소규모인 업장들과 산학협력이 부족하다고 판단되어 지속해서 산학협력을 추진해 나가는 중입니다.

이득우**융합** 융합의 경우에도 전통적인 게임 산업, 애니메이션 산업, 만화 산업 등 여러 산업이 이제 더는 자기 영역을 고집하지 않고, 서로의 장점을 파악하고 수용할 부분은 적극적으로 도입하면서 경쟁자들과 차별화를 꾀하고 있다고 판단됩니다. 따라서 이제는 스쿨 단위로 협력 대상을 한정 짓지 않고 모든 스쿨의 교수와 학생들에게 취업과 산학 협력의 기회를 열어두는것이 좋다고 생각합니다.

임재환**만화** 웹툰 스튜디오 등에 자본 투자가 활발하게 이뤄지며 신생 스튜디오가 많이 생기고 기존 스튜디오의 규모 역시 점점 커지고 있습니다.

투자 자본의 유입으로 인해 업계는 빠르게 산업화가 진행 중입니다. 웹툰 창작의 작업 공정이 세분화·전문화되어가고 있죠. 또한 웹툰·웹소설 IP를 활용한 2차 창작이 확대되면서 다양한 형태의 비즈니스 유형 기업과 연계가 필요한 상황입니다. 한편으로 시대변화에 따른 학생들의 핵심역량을 강화하기 위하여 교육과정의 유동적인 대응이 요구되고 있습니다. 또한 다양한 관련 산업체가 CK-생태계의 한 축으로 잘 성장할 수 있도록 전사적인 업체 관리가 요구되고 있습니다. 긴밀한 산학협력을 도모하기 위해 기업체 정보 관리 시스템 마련 등을 모색할 필요가 있겠습니다.

최부호**게임** 앞서 이야기한 사례처럼 다양한 산업에서 요구하는 가장 근본적인 '가치'라는 목표를 이제는 기술의 발전으로 인해 더욱 쉽게 달성할 수 있는 환경으로 변하고 있습니다. 예를 들어 인공지능의 발전으로 과거에는 상상하지 못했던 AI 이미지 생성 기술이 개발되었습니다. 이는 이미지가 필요하지만, 이미지를 창작할 수 없는 비(非)아트 영역에서 환영받을 일이며 이를 활용한 다양한 콘텐츠의 제작이 시도되고 있습니다. 다시 말하자면, 게임의 경우 근본적인 가치인 '재미'를 보다 다양한 방법으로 구현하고 추구하기 위한 기술이 발전하고 있습니다. 즉, 기술의 발전은 도구의 확장을 의미하며 콘텐츠를 만드는 본질은 "(창작자가) 어떤 가치관으로 무엇을 만드는가"는 불변의 원칙일 것입니다. 플랫폼에 얽매이지 않고 본질에 충실한 콘텐츠로 다양한 접근이 필요한 시점이라고 생각합니다.

김명희**패션** 교수자와 산업체간의 지식 및 정보교류를 통한 코퍼레이션co-operation도 과제입니다. 현재 패션계의 온라인을 중심으로 IT를 포함한 다양한 분야와 협업을 유도하는 환경으로 변화함으로써 코퍼레이션, 콜라보레이션이 증가하고 있습니다. 스쿨에서는 영역확장을 추가해 가고 있는 패션 산업계에 다양한 콜라보레이션을 통해 변화하고 있는 패션산업의 디자인 및 비즈니스를 선도할 수 있는 전문 인력을 양성 하고자 합니다.

김성현**애니** "새로운 비즈니스 모델을 가진 IP 개발은 기업들의 구조 변화와 협업으로는 문제가 해결되지 않는다"가 저의 전망입니다. 결국 기업들은 지금 겪고 있는 어려움과 불안정성을 참신한 아이디어를 통해 해결해야 합니다. 기업의 구성원들이나 기업 간 협업을 통해서 낼 수 있는 아이디어가 가진 '아이디어의 다양성 부족', '소비자 의견 수용력의 한계', '업계에 속한 사람들의 고정 마인드 셋' 등은 그 아이디어의 참신함을 떨어뜨리는 요소가 되기도 합니다. 학생들이 이 부분들을 보완할 수 있다는 것이 앞으로 산학협력 및 민관학 협력의 좋은 방향이라고 생각합니다. 기존 대학생들의 아이디어 공모전 등이 더욱더 다양하고 빈번하게 진행되어야 하며, 이를 통해 선정된 아이디어는 산학협력으로 그 아이디어를 구체화하기 위한 프로젝트에 학생들이 함께 투입될 수 있어야 합니다. 이를 위한 제안을 기업 또는 관공서에 지속적으로 피력하고 기존에 기업측에서 먼저 제안하던 방식에서 앞으로는 학교에서 직접 제안하는 형태로도 진행할 수 있도록 만들어야 합니다.

CK VISION: 2023년 대학 및 스쿨의 산학협력 비전과 계획이 궁금합니다. 올해부터 청강대 산학협력단을 이끌 김성현 신임단장님 말씀부터 들어볼까요?

김성현**산학협력단장** 우리 대학의 'CK 창작 생태계 구현'이라는 목표는 매우 시의적절하다고 생각합니다. 창작 생태계 구현에 대한 다수의 다양한 아이디어가 존재할 것으로 생각됩니다. 이 또한 매우 바람직합니다. 저는 산학협력을 담당하고 그 분야에 관심이 있는 교수로서 당연히 CK 창작 생태계 구현의 가장 적합한 키는 산학협력에 있다고 생각합니다. 학교와 산업계가 창작에 대한 고민을 함께 할 수 있는 토대를 만들어야 합니다. 이를 위해서 선행되어야 할 부분은 산업계가 우리들의 가치를 인정하도록 하는 것입니다. 때문에 '우리는 우리의 가치를 어디에 둘 것인가?' 이 부분은 그러한 토대를 만드는 데 있어서 대단히 중요한 결정이라고 생각합니다. 저는 그 가치를 '아이디어를 공유하고 함께 프로젝트 개발에 참여할 수 있는 창작자 집단'에 두고 있습니다. 이 부분을 산업계에 잘 인식시킨다면 산학협력에 많은 변화가 있을

것으로 생각합니다. 그리고 이것이 저의, 산학협력에 대한 비전입니다.

이를 위해 대학은 '격상과 확장'에 힘써야 합니다. 우리는 산학협력을 위해 산업계와 접촉하고 진행하는 업무를 매우 중요한 외부와의 교류로 격상해야 하며 이를 위해 최대한 격식을 갖춘 대응과 효율적인 업무 진행을 해야 합니다. 예를 들어 협조 요청이 필요한 업무들은 최대한 한 번에 모아서 처리하여 상대방이 까다롭지 않다고 느끼게 해야 하며, 상대방의 호의와 빠른 일 처리에는 반드시 최대한의 존중을 표해야 합니다. 이러한 마인드 셋이 필요합니다. 그리고 비슷한 업무들이나 연관성 있는 업무들을 내부적으로도 한 번에 해결할 수 있도록 업무 통합이 필요하다고 생각합니다. 이를 위해서는 상당한 시간 동안 각자의 R&R과 그에 따른 효율성을 검토해야 하지만 꼭 필요한 절차라고 생각합니다. 위 내용은 현재 문제가 되기 때문이라기 보다는 더욱 나아질 수 있는 방향으로 드리는 제안입니다.

CK VISION: 산학단에서 바라보는 대학 통합적 차원 이외 각 스쿨에서 바라보고 있는 산학협력 비전도 궁금합니다. 마무리 말씀으로 부탁드립니다.

최부호**게임** 기존의 게임 산업은 게임 타이틀을 만드는 제한적인 관점에서 산학협력을 진행했지만, 코로나 시대 이후 등장한 메타버스와 인공지능의 활용으로 인해 다양한 산업 분야에서 '재미'있는 콘텐츠를 다양한 분야에 접목하려는 시도를 쉽게 찾아볼 수 있습니다. 기존의 '게이미피케이션' 개념이 보다 확장하여 실체화되는 시점이라고 볼 수 있죠. 산학의 관점에서 이런 다양한 분야에서 게임 콘텐츠 창작자의 필요는 매우 환영할 일입니다. 한 영화에서 명예를 중시하는 형사가 한 대사가 생각납니다 "우리가 돈이 없지, 자존심이 없냐?" 우리 학교 학생들에겐 실력이 아니라 경험이 부족하다고 생각합니다. 콘텐츠 창작자로서의 경험, 산학과 생태계로 나아가기 위한 경험을 쌓기 위해 여러 제도와 방법이 필요한 시점이 아닐까요. "우리가 경험이 없지, 실력이 없냐?"라는 코멘트로 마무리합니다.

임재환^{만화} 만화콘텐츠스쿨이 앞으로 CK-생태계의 주춧돌이 될 수 있도록 스쿨의 산학협력을 더욱 확대하고, 현장 밀착형 산학협력 과제들을 다양하게 발굴해 나아갈 예정입니다. 현재 협의 중인 글로벌 선도 기업들과의 협업 프로그램도 조속히 마무리지며 차질 없이 추진될 수 있도록 만전을 기하겠습니다. 대학 본부에 바라는 점은 현재 스쿨단위에서 추진되고 있는 경기도 취업브리지 등 일련의 사업들과 새롭게 준비하고 있는 기업협업 프로그램에 대해 많은 관심과 지원을 부탁드립니다.

김명희^{패션} 패션뷰티스타일스쿨은 차별화된 브랜딩 구축의 일환으로, 패션스타일, 뷰티크리에이터 분야의 산학협력을 지속하고 확대할 계획입니다. 이를 통해 학생들은 창의력 향상과 질 좋은 커뮤니케이션 방법을 습득하는 경험이 되리라 생각합니다. 기존의 방송, 미디어 분야의 집중한 산학협력을 중점으로 기반을 확고히 하고, 2023년에는 메타버스 플랫폼 업체와 협하여 K-문화를 바탕으로 하는 디지털 콘텐츠를 연구하고 개발하는 산학협력을 진행하고자 하는데요, 이를 통해 학생들의 능력을 테스트하고, 굉장히 뛰어난 실력과 전문성을 갖추며, 산학협력의 성과를 지속 가능한 교육으로 환류하는 프로세스를 구축할 예정입니다. 많은 응원과 관심 부탁드립니다.

한정국^{공연} 공연예술스쿨에서는 신진 예술가의 현장 진입을 위한 고민을 해왔습니다. 그 결과 2022년 재학생들의 공연 현장 진출을 위한 인큐베이팅 프로그램으로 <CK 플랫폼>을 기획, 지난해 11월에 현장 공연을 올리고 성황리에 막을 내렸습니다. 이렇듯, 공연예술스쿨은 '학교가 곧 현장이다'라는 비전으로 교육과정과 인큐베이팅 과정을 연결한 비전을 가지고 교육에 임하고 있습니다. 또한 공연예술스쿨 출신 졸업생들이 극단을 창단해 졸업 직후 경력을 쌓아나갈 수 있도록 유도하며 빠르게 공연 현장으로 진출할 수 있도록 안내하고 있습니다. 공연예술스쿨의 비전에 발맞추어 졸업생들이 프로덕션을 유지할 수 있게 졸업생에 대해 지원하는 방안을 함께 논의하였으면 합니다. 졸업생들이 프로덕션을 꾸려 창업 활동을 하려고 해도 경력을

쌓아가기가 쉽지 않은, 사회 진입 기간이 있습니다. 이때 교내·외적으로 학교와 연계된 사업을 졸업생들에게 연결 해주고 이들이 현장에서 경력을 쌓아나가는 활로를 열어주는 역할을 해줄 수 있지 않을까 생각합니다. 또한 연극영상연기전공, 뮤지컬연기전공, 연출극작전공의 경우 한 해 약 90명씩의 졸업생을 배출하고 있지만 무대미술 전공자들과 비교하면 경력을 쌓아나가기 쉽지는 않은 것이 현실입니다. 이에 대한 해결 방법의 하나로 학교 극장을 소극장으로 등록하는 것을 고민해 볼 수 있지 않을까 합니다. 국가에서 공인하는 소극장으로 등록되면 재학생은 물론 졸업생들이 해당 극장에서 예술 활동을 하는 것만으로도 경력으로 인정받을 수 있습니다. 물론 소극장 등록을 위해서는 국가법령인 소방법에 맞게 구조 변경을 해야하는 등의 여러 난관이 있을 수 있지만, 학생들의 미래를 위해 대승적인 결단을 내릴 필요가 있지 않을까 생각합니다.

이득우^{융합} 융합스쿨이 발전하기 위해서는 기술에 관심을 가지는 창작자들이 유입되어 기술과 창작이 융합된 새로운 창작물을 시도해야 하는데, 작년 첫 신입생들이 입학할 때 이러한 기초를 설명하지 못해 학생들의 기술적 역량이 아직 부족한 상황입니다. 앞으로 남은 1년 동안 이 부분의 역량을 끌어올릴 수 있도록 지도하고, 현업에 빠르게 적응할 수 있도록 산학 협력업체들과 다양한 교육 프로그램을 함께 기획할 예정입니다. 대학 본부는 스쿨 단위에서 버티컬하게 산학협력을 관리하기보다, 모든 것을 열어두고 다양한 전공이 융합해 새로운 산학협력의 길을 찾을 수 있도록 현재 구조를 개선해준다면 좋겠습니다.

청강문화산업대학교 산학협력단은 2004년 '산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률'에 따라 설립된 별도 법인으로, 산학협력과 관련된 연구 및 창작활동, 정부 지원사업 및 교외수탁과제, 지식재산권 등 대학의 산학협력 관련 업무와 자산을 총괄하여 관리하고 지원하는 역할을 수행하고 있다.

대학 산학협력단은 산학연협력을 위한 협정 체결 등에서 시작하여 우리 대학의 지식재산권 관리에 이르기까지 대학의 크고 작은 산학협력 업무 전반을 총괄하고 있으며, 교수들의 연구 지원이나 학생 등을 위한 산학협력 관련 장학제도도 직접 운영하며 대학의 수익 사업이나 재정지원 사업 전반도 관리한다.



작년 한해 청강문화산업대학교에서 진행된 다양한 산학협력 협정 체결식 풍경

문화 매력 국가와 CK 창작생태계 구상



임재환 · 전략지원부실장

임재환 전략지원부실장

- 일본 교토세이카대학교 만화학과 졸업
- 국립 공주대학교 대학원 만화학 박사
- 신인만화평론공모전(2018) 우수상
- 만화평론공모전(2019) 기성 가작
- 부천만화대상(2019) 학술평론상 수상
- 전)충남VR · AR제작거점센터장
- 전)한국만화영상진흥원 만화포럼 위원
- 한국만화웹툰학회 이사
- 한국애니메이션학회 편집위원
- 한국만화애니메이션학회 편집위원
- 충청남도 2030 문화비전 평가자문위원
- 세종시립도서관 운영자문 부위원장

2022년은 우리 대학이 'CK 창작 생태계CK-verse'를 선포한 해였다. 'CK-verse'로 불릴 청강의 창작생태계를 어떻게 구현할지 고민이 필요하다.

작년 5월 출범한 새 정부는 지난 정부가 내세웠던 '세계를 선도하는 문화강국'을 대신하여 '세계 일류 문화 매력 국가'를 새로운 문화 비전으로 내세웠다. 문화체육관광부는 2023년도 업무보고를 통해 K-콘텐츠를 중심으로 창의적 아이디어가 세계적 콘텐츠 IP로 성장하는 환경을 조성하고, K-콘텐츠의 전략적 수출 확대를 총력 지원할 계획임을 밝혔다.

K-콘텐츠, 수출의 게임체인저가 되다

문체부는 K-콘텐츠가 수출의 지형을 바꾸는 '게임 체인저'가 될 것임을 천명하였다. 이는 21년도 124억 달러를 달성한 콘텐츠 수출액 규모가 23년도 기준 150억 달러, 27년도에는 220억 달러로 증가하며, 앞으로 K-콘텐츠가 대한민국 수출을 강화하는 주체로 성장할 것을 예상한 결과이다.

K-콘텐츠가 수출 지형을 바꾸는 승부처가 되기 위해 올해 역대 최대규모의 정책금융을 지원하고 K-콘텐츠 펀드와 콘텐츠 지식재산권IP 펀드 조성액을 확대한다. 또한 청년의 도전정신을 자극하는 콘텐츠 스타트업과 벤처 지원을 강화할 계획이다.

Mission 1. 글로벌 CK-창작생태계 구상

정부가 콘텐츠 산업의 해외 시장 경쟁력 강화를 추진하는 상황에 우리 대학은 전략적으로 해외 시장을 개척할 수 있는 글로벌 인재 양성에 관심을 가질 필요가 있다. 만화콘텐츠스쿨에서는 23학년도 스쿨예산을 활용하여 '학생작품 다개국어 번역 지원사업'을 파일럿 프로그램으로 시행한다. 이를 통해 학생들의 글로벌 마켓에 대한 관심을 제고하고 실제로 해외 웹툰 플랫폼에서의 연재 활동 타진을 권장할 계획이다.

미래수요와 사회변화에 대응하기 위하여 해외에 거주하고 있는 콘텐츠 산업 진로 희망자를 대상으로 우리 대학의 선진 교육과정과 프로그램을 수출하고 교류를 확대하는 방안도 제안하고 싶다. e러닝 시스템으로 청강콘텐츠 글로벌 아카데미 시스템을 구축한다면 해외에 우리 대학을 브랜딩하고 자연스럽게 국제 콘텐츠 교육 협력 네트워크를 만들 수 있을 것이다.

신기술이 이끄는 창작 효율성의 변화

문체부는 23년도 업무보고에서 인공지능AI, 확장가상세계메타버스 등 신기술 기반 콘텐츠 프로젝트와 기술 개발을 지원한다고 밝혔다. '100만 디지털 인재' 양성을 국정과제로 제시한 정부답게 콘텐츠 분야에서도 산학연 창의인재 원 캠퍼스 등 협력사업 모델을 통해 콘텐츠 기획·제작과 첨단기술 역량을 고루 갖춘 콘텐츠 융복합 인재를 양성할 예정이다. 홍릉에 있는 콘텐츠 인재 캠퍼스를 '신기술 콘텐츠 융복합 아카데미'로 개편하여 인공지능, 실감기술, 빅데이터, 블록체인 등 신기술과 문화콘텐츠를 연계한 융복합 콘텐츠의 창·제작 전문인력 양성에 나선다.

Mission 2. 신기술 기반 CK-스타트업 생태계 구상

디지털 신기술이 창작환경을 변화시키고 창작자의 고유영역을 위협하고 있는 상황에서 적극적으로 학생들의 기술 이해력을 높여 창작의 효율성을 제고할 필요가 있다. 먼저 학생들의 신기술과 관련한 정보 수집 능력을 키우고 기술 개방성을 높여, 미래의 창작환경 변화에 선제적으로 대응하며 산업의 변화를 이끌어 갈 수 있는 기술 선도 창작 인재로 양성해야 한다.

다음으로 비교과 프로그램을 활용하여 학생들에게 새로운 창작 보조 기술을 적극적으로 선보이고, 학생들 스스로 연구할 수 있는 면학 분위기 조성과 활동을 장려해야 한다. 이에 기존 현장실습 지원센터와 취·창업 지원센터의 역할과 기능을 재정 의하고 '기업가정신센터', '스타트업지원센터' 등으로 개편할 것을 제안한다. CK-스타트업 생태계를 구축하여 우리나라를 대표하는 콘텐츠 창업거점대학으로 도약해 보자.

사람과 사람을 있는 힘을 위하여



홍명헌 · 미래교육처장

홍명헌

미래교육처장

- 광운대학교 일반대학원 경영정보학 박사
- 중소벤처기업부 비즈니스엔젤 전문가과정 수료
- 특허청 대학교수를 위한 지식재산 교육 수료
- 전) 중장년기술창업센터장
- 전) 애플작터 센터장
- 전) 산학협력취업약정제사업단장
- 전) 삼성전자 SW 인재양성프로그램사업단장
- 전) 한국지능정보사회진흥원 선임연구원
- 국무총리실 정보화평가위원회 평가위원
- 저서 『성공을 부르는 앱 개발 방법』(공저)

“우리 주위에는 현재가 있지만,
멀리 있는 은하에서는 그것이 현재가 아니다.
현재는 세계적이 아니라 지역적이다.”
—카를로 로벨리(이론 물리학자)

우리는 지역을 누구의 눈으로 보고 있는가? “지역은 사람이다”라는 관점으로 전환을 꾀해야 하는 시점이다. 지역에 사는 사람들의 의사가 존중되어야 한다는 뜻이다. 사람과 사람 사이의 관계는 발효醗酵하는 인내의 시간이 필요하며, 그런 관계의 발효는 결국 시간 속에 의미를 넣는 숙성의 과정에서 만들어진다. 우리가 사는 지역에는 그런 사람들이 알아야 박혀 살아가는 것이다. 지금 우리는 메타버스는 큰 흐름 속에 살아간다. 그럼에도, 많은 온라인 서비스들이 물리적인 지역을 기반으로 성장한다. 배달의 민족, 당근 마켓, 에어비앤비 등이 지역의 한계를 기회로 만들었다. 팀 마셜은 '지리의 힘'에서 "오늘날 인간이 거둔 사회 발전은 대부분 지리적 특성에 따라 이뤄졌다."라는 사실을 밝히고 있다.

인구 대국인 중국과 인도는 국경을 맞대고 있지만, 정치·문화 공통점은 거의 없다. 역사를 돌아봐도 양국이 활발하게 교류했다는 기록을 찾기는 쉽지 않다. 두 나라가 가까이 있지만 멀게 느껴지는 이유는 지구상에서 가장 높은 히말라야산맥 때문이다. 거대한 산맥이 사람과 물자의 이동을 가로막는 물리적 장벽 역할을 한 것이다. 우리 대학은 경기도 이천시에 위치한다. 경기도 인구는 1,395만 '22년 10월 기준'으로 서울 인구 968만 명을 넘어섰다. 2023년 경기도 예산은 33조 원이며, 경기도교육청 예산은 22조 원이다. 경기도의 유·초·중·고교는 4,708개 '21년 기준', 교원은 122,914명이다. 2023년 우리 대학 수시 지원자 7,809명 중 경기도 출신 학생은 2,956명으로 전체의 약 38%다. 지역이라는 측면에서 경기도가 차지하는 비중이 가장 높다.

세계적인 지리학자 이푸 투안은 “물리적인 공간에 인간이 경험과 가치, 기억을 추가하면 비로소 개념적인 장소가 된다.”라고 설명한다. 청강이 위치한 물리적 공간에 청강의 경험과 가치를 더함으로써 우리가 있는 이곳을 특별한 장소로 만들 수 있음을 의미한다. 경기도 이천이라는 지역성이 현재의 청강을 만드는 데 큰 영향을 끼쳤다. 우리 대학 재학생은 약 3,600명이다. 기숙사생 600명을 제외하고 학교 인근에서 자취하는 학생은 약 1,500명이며 통학생은 1,500명으로 추정한다. 우리 대학 전체 재학생의 약 60%인 2,100여 명이 학교 주변에서 생활하고 있으니 학교를 둘러싼 마장면 일대가 캠퍼스 역할을 한다. 많은 학생이 학업에 집중하는 지역적 특성이 있다. 이곳에 문화콘텐츠라는 가치를 계속해서 붙여넣고 있다.

2023년 11월 기준 시가총액으로 세계 4대 기업 **아람코**를 제외한 본사는 미국 서부 워싱턴과 캘리포니아에 위치한다. 마이크로소프트 **워싱턴 레드먼드**, 애플 **캘리포니아 쿠퍼티노**, 구글 **캘리포니아 마운틴뷰**, 아마존 **워싱턴 시애틀**이다.

MAGA라 부르는 이들 기업은 캘리포니아의 실리콘밸리 지역과 워싱턴 주에 있음에도 전 지구적으로 모든 나라의 경제와 사회 그리고 개인의 삶에 엄청난 영향력을 발휘한다. 온라인과 오프라인 공간에서 사람과 사람을 연결하는 범위와 힘이 지역을 한계 짓는다. 우리 대학이 온라인과 오프라인에서 선한 영향력을 확대하여 지역의 범위를 넓혀 나간다면 경기도 이천에 있는 청강문화산업 대학이 세계 문화산업의 중심으로 성장할 수 있다고 여겨진다. 이 점에서 우리는 지역이라는 범주를 생각할 때 '사람은 무엇으로 사는가?'라는 고민을 멈추지 말아야 한다.

'청강 IP' intellectual property,

지식재산권 **가** 글로벌 콘텐츠로 거듭나려면



이병관 · 대외협력센터장

이병관 대외협력센터장

- 한성대학교대학원 애니메이션 석사
- 전) BookPop Media Group, Ltd 감독 및 총괄프로듀서
- 전) DIC Entertainment 캐릭터디자인, 스토리보드 아티스트
- 전) 에스제이스튜디오 대표 및 감독
- 〈신비아파트〉 캐릭터 디자인 & 스토리보드
- 〈창백한 얼굴들〉 작화감독 (홀랜드애니페스티벌 대상)
- 〈우리집 멍멍이 진진과 아키다〉 애니메이션 감독
- 〈프린세스 아야〉 2D애니메이션 감독
- 〈마왕의 딸 이리샤〉 애니메이션 감독
- Commercial '삼성무풍큐브', 'LG퓨리케어', '암웨이원포원', '폴햄키즈' 애니메이션 감독
- 'The Rugrats Movie', 'Family Guy', 'Superman', 'Spiderman', 'Buzz Lightyear', 'Dragon Tales', 'Mummy' Key 애니메이션 & 연출 감독

넷플릭스, 유튜브가 대표적인 미디어 플랫폼으로 자리 잡은 지 10여 년이 지난 지금 미디어 플랫폼의 정의 또한 바뀌고 있다. 이러한 변화는 산업에도 많은 이슈가 등장하고 있으며, 변화의 흐름을 정확히 파악하는 동시에 전문적이고 체계적인 교육과정의 발전 방향 수립이 꼭 필요하게 되었다. 미디어 플랫폼의 변화로 콘텐츠와 소비자의 접점이 그 어느 때보다 늘어남에 따라 이제는 미디어 플랫폼의 정체성보다 소비자가 원하는 방향을 빨리 캐치해서 변화하는 역량을 갖춰야 살아남는 시대가 도래했다.

IP 확보를 위한 OTT 사업자들의 경쟁은 치열해지고 있으며 로컬기업과의 협업도 늘어난 것은 매우 고무적인 현상이다. 이에 발맞춰 청강문화산업대학교도 일찍부터 현장에 필요한 미래 핵심 전문인력을 육성하기 위해 노력해 왔으며 애니메이션스쿨이 보유한 유튜브 채널은 구독자 수 150만 명에 누적 조회 수 약 2억 6천만 뷰 이상을 기록하고 있다. 또한 시장 규모가 1조 원인 웹툰 시장에서도 네이버와 카카오 등에서 활동하는 현역 작가의 상당수가 만화콘텐츠스쿨 졸업자들이다. 게임 회사들은 게임콘텐츠스쿨의 졸업 작품 전시회인 청강 크로니클을 서로 유치하려 노력하고 있으며 그중 사원 수가 908명인 게임 전문 기업 네오위즈가 연 2회 연속 그 역할을 해오고 있다. 하지만 아직 글로벌 콘텐츠로 크게 성공한 작품은 만화콘텐츠스쿨 동문 작품인 〈스위트홈〉과 애니메이션스쿨 동문 작품인 〈지금 우리 학교는〉이 전부이다.

이에 청강 IP가 글로벌 콘텐츠로 거듭나기 위해서는 프로세스 개발과 프로젝트 제작에 대한 보다 나은 시스템이 갖추어져야 한다고 본다. 즉 글로벌 콘텐츠 프로젝트를 지원하려면 글로벌 콘텐츠 부서가 필요하다. 문화적 할인이 프리미엄으로 바뀌었고 〈짜파구리〉에 이어 〈달고나〉까지 한류 콘텐츠는 이미 글로벌 콘텐츠가 될 수 있는 문화적 가치로서 성공 가능성은 매우 밝다. 그런데도 퀄리티 있는 글로벌 콘텐츠를 만들기 위해서는 세계시장에서 소비자가 무엇을 원하는지, 그리고 이러한 콘텐츠가 어떻게 전달되는지에 대해 이해하여야 한다.

아울러 글로벌 시청자들을 위한 세계에서 통용될 수 있는 콘텐츠를 제작하기 위해서는 우리가 세계로 나가

어떤 콘텐츠가 생산되고 어떻게 배급 유통되는지를 확인해야 한다. 다시 말해, 관련 콘텐츠 박람회에 찾아가고, 우리와는 다른 콘텐츠 제작자들과 소통하며 전 세계의 콘텐츠 제작자들과 협력하는 등의 작업을 지속해서 수행하여야 한다. 결국 해외 산학프로젝트와 콘텐츠 박람회 참가를 위해 노력해야 하며 글로벌 콘텐츠 제작을 위한 부서에 대해 철저히 고민할 때가 되었다. 학생들은 학기 중의 작품 제작과 졸업작품전에 대한 두 개의 프로젝트를 제작하게 되는데 다양성 측면에서는 좋으나 고품질에서는 다소 부족한 게 사실이다. 따라서 다음과 같은 제안 사항들에 대해 심사숙고한 노력이 선행되어야 청강 IP가 글로벌 콘텐츠로서 세계시장에 우뚝 설 수 있다고 본다.

첫째, 글로벌 콘텐츠 부서 설치이다. 모두가 보고 싶어 하는 진일보한 스토리텔링과 혁신적이고 뛰어난 작품을 제작하는 팀이나 가능성이 있는 우수 학생들에 대한 지원을 앞서 언급한 글로벌 콘텐츠 부서에서 해야 한다.

둘째, 글로벌 콘텐츠 개발에 필요한 프로세스를 만들고 적절한 시간을 추가해야 한다. 독창적인 시각과 역동적인 스토리텔링, 콘텐츠 기획과정의 혁신과 고품질의 글로벌 콘텐츠 작품 제작을 위해 글로벌 콘텐츠 팀이 전체 콘텐츠 시스템의 작동 방식을 이해할 수 있도록 콘텐츠 개발에 필요한 프로세스를 만들고 적절한 시간을 추가해야 한다.

셋째, 다른 하나는 동남아시아 시장을 주목해야 한다. 동남아시아는 세계에서 가장 빠르게 성장하는 노동력 규모이다. 콘텐츠 시장도 빠르게 성장하고 있으며 발전 가능성이 있기에 제작 시스템 개발에 청강이 도움을 줄 수 있다. 또한 이후에는 Co-Production이 가능하고 글로벌 콘텐츠의 새로운 시장에도 진입할 수 있게 될 것이기 때문에 이점은 우리가 주목해 볼 대목이다.

'철이 철을 날카롭게 하는 것 같이 사람이 그의 친구의 얼굴을 빛나게 하느니라'라는 잠언 27장 17절의 말씀을 되새기며, 끝으로 'Only One, Only the Best'를 위해 청강 구성원 모두가 그들의 성장을 위해 헌신해야 한다고 본다.

PART 2.

CK MINGLING

'청강 재학생들의 창작 콘텐츠로 구성한 이미지 X'

청강과 산업 현장을 잇는 창작 스튜디오 시스템



홍윤표 · 만화콘텐츠스쿨 원장

2020년 웹툰 업계 매출액 1조 원 돌파.
2021년 웹소설 매출 6,000억 원 추정,
전년 대비 25~40% 성장.

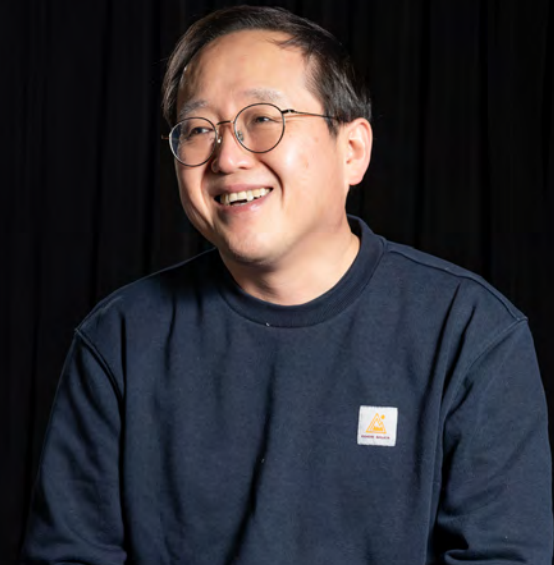
주요 만화·웹툰·웹소설 등 전자책 출판사
8개 사 2021년 매출액 22.7% 증가.
콘텐츠 IP의 보고로 불리는 만화웹툰·
웹소설 시장의 현주소이다.

팬데믹 상황을 지나면서 급성장을 계속한 웹툰, 웹소설 관련 콘텐츠 시장은 여전히 긍정적인 지표들을 보인다. 현재 웹툰 시장은 매년 2,500편이 넘는 새로운 작품이 등장하고 7,000명이 넘는 작가들이 활동하고 있고, 웹소설 시장은 콘텐츠 연재 특성상 통계를 잡기도 어려운 수준의 작품 수와 작가들이 넘쳐나고 있다. 네이버에 인수된 문피아 1개 플랫폼의 연재 작품 수만 7만 5,000종으로 집계되고 같은 플랫폼에 매달 신작으로 도전하는 신인 작가만 900명에 이르는 수준이다.

웹소설, 웹툰, 영상 산업이 서로 연결되어 발전하고 해외시장에 진출한 플랫폼들은 경쟁적으로 국내에서 제작된 콘텐츠들을 소개하는 구조 역시 이미 당연한 이야기가 되었다. 국내에 연재된 웹툰의 절반 이상은 번역되어 해외에 소개되고 있다. 시장현황을 살펴보기 위해서 통계자료들을 들여다보아도 다행히 시장은 지금도 뜨거운 것 같다.

쏟아지는 통계자료 중에서 눈에 띄이는 것은 2021년 사업체 실태조사에서 사업체의 애로사항을 묻는 대답에 대한 사업체들의 답변이다. 해당 질문에 대한 가장 많은 대답은 '신규 작가 및 작품 발굴의 어려움'이었다. 1·2순위 답변 집계를 기준으로 산업체 58.2%가 이처럼 답변했다.

다양한 모델의 산학협력 사업들을 진행하면서 만화 콘텐츠스쿨 역시 현장 업체들이 얼마나 애타게 경쟁력 있는 작가와 작품을 찾기 위해 노력하는지 느끼고 있다. 양적으로 질적으로 가장 우수한 졸업생들과 작품을 만날 수 있는 졸업전시회나 직업 매칭 프로그램은 해마다 큰 폭으로 성장하고 있다. 상금이나 연재계약을 걸고 시행하는 공모전, 콘텐츠 교육과 창작을 더한 캠프사업, 창작 지원 장학금, 포트폴리오 확인을 통한 개별 학생 접촉, 창작 스튜디오 시스템 설치 등 해마다 더 많은 업체가 더 큰 규모의 산학협력 사업들을 제안하고 있다.



아쉽지만 많은 산학협력 사업들을 진행하면서 모든 사업이 성공적이지는 않았다. 상당수의 사업이 크고 작은 성공과 실패를 겪었다. 시행착오가 반복되기도 했다. 학생과 업계와 환경의 너무 빠른 변화 때문에 지난해에는 성공했던 사업이 올해에는 실패하는 때도 있었다.

대학에서 주관하는 산학협력 프로그램들의 성공을 위해서는 더 명확하고 구체적인 계획을 통한 동기부여가 학생에게 주어져야 하고, 대학 안에서 진행되는 과정은 교육과 성장이 보장되도록 정교하게 설계되어야 하며 콘텐츠가 생산되었을 때는 콘텐츠 제작자(학생)들에게 정확한 보상시스템이 작동하여야 한다. 대학 차원에서 고민을 하는 교육 공간 역시 새로운 환경과 학생을 위하여 새롭게 설계되어야 한다. 과감한 투자로 상당 기간 경쟁력 강화에 이바지했던 장비 중심의 교육 공간을 창작과 소통 중심의 공간으로 변화시켜야 이런 변화의 요구를 받아들일 수 있다. 산학과 관련된 변화의



지난 2021년 진행된 청강대 만화콘텐츠스쿨과 (주)카카오재팬간 콘텐츠 해외진출 활성화 산학협력 협정식. 청강대는 매년 다양한 산학협력 모델을 업계와 함께 고민하고 협력하고 있다.

필요성이 공간의 변화로 이어지는 것처럼 교육과 산업이 밀착된 콘텐츠 분야에서 끊임없는 변화는 피할 수 없는 것이라고 절감하고 있다.

만화콘텐츠스쿨에서는 여러 가지 산학협력 모델 중 현장과 교육을 연결한 창작 스튜디오 시스템의 도입을 위해 특히 관심을 두고 노력해왔다. 다행히 업체들이 관심을 보이고 있고 관련된 협력 제안이 계속되고 있다. 지금까지의 시행착오들이 큰 재산이 되어 교육과 학생들, 그리고 현장업체에 직접적인 도움이 되는 콘텐츠 창작, 제작 스튜디오 모델을 올해는 꼭 찾을 수 있으리라고 기대하고 있다.



지난 12월 서울 인사동 아라아트센터에서 개최한 웹툰만화콘텐츠전공 졸업작품 전시회 (CKMC CREATIVE FAIR 2023 별빛 연회)
청강 만화콘텐츠스쿨은 매해 우수한 졸업작품을 출품하고 경쟁력있는 신인작가들을 배출하고 있다.

홍윤표 만화콘텐츠스쿨 원장

- 서강대학교 화학공학과 졸업
- 프랑스 아키텐고등응용미술학교 졸업
- 전) COGEMA Korea 마케팅 매니저
- 만화 〈천하무적 홍대리〉 연재
- 저서 『십시일반』(공저), 『안녕 클래식』



세대와 문화, 그리고 생태계



김성용 · 애니메이션스쿨 원장



알파 세대^{Generation Alpha}란 2011년 이후 태어난 세대를 말한다. 영·유아 시절부터 디지털, 비주얼(영상), 글로벌, 모바일, SNS 등을 경험하며 자란 영상과 기술 친화적 세대이다.

2020년대 끝자락에 이르러 성인이 되기 시작하며 사회에 진출하고 가정을 꾸릴 것이다. 통계적으로는 전세계에서 매주 280만 명이 태어나고 2025년에 이르면 전체 22억 명에 달하는 인구 집단이다.

현재 대학생인 Z세대는 출세 목적 교육의 불합리함과 고통을 직접 겪고 자랐고 그렇게 대학교 학사까지의 모든 교육 과정을 마쳤으나 정작 취직이 안 되고 부의 또는 출세 사다리의 어려움을 직접 보고 듣고 겪는 세대이다.

현재 알파 세대의 부모 세대인 밀레니엄 세대와 Z세대가 곧 부모가 되는 미래에는 이러한 현실이 더욱 심해져 입신양명 보다는 개인의 행복과 쾌락을 중요시하는 경향이 더욱 강화될 것이다.



세대별 앱설치 수 TOP 15
(출처: NHN DATA)

알파 세대는 매우 다양한 기능을 통해 정보를 찾고 소비해 가며 성장하는 세대이자 그 어떤 세대보다 더 많은 정보에 접근할 수 있는 점에서 다중기능 세대이다. 다중기능의 특성이 가장 두드러지게 나타나는 곳은 교육이다. 요즘 아이들은 시각적 교육 외에도 터치하고

듣고 말하면서 배운다. 일반적으로 앉아서 듣기 위주의 교육을 받았던 것과 비교하면 매우 다르다.

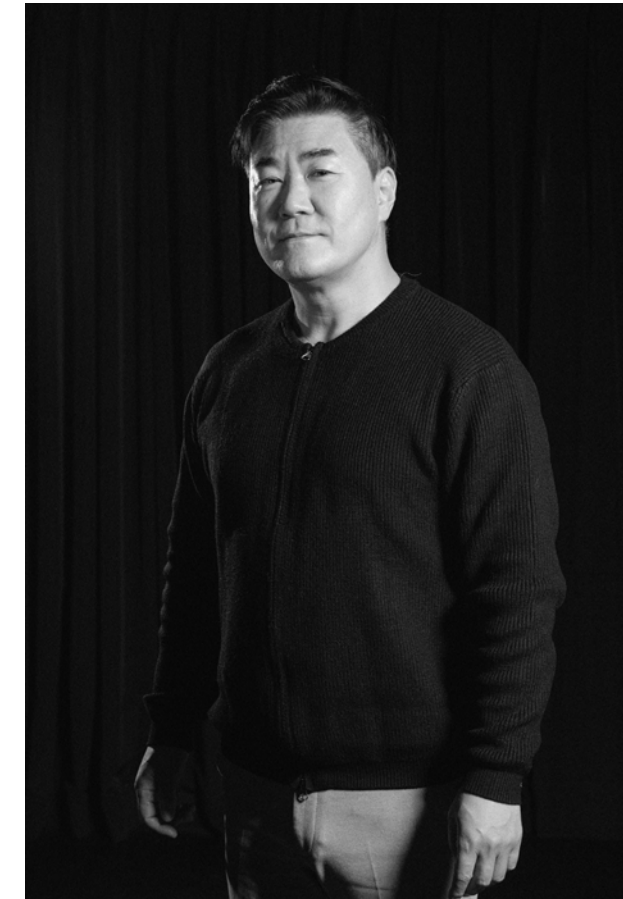
Z세대가 좋아하는 영상 콘텐츠의 적정 길이는 3분 정도라고 한다. 이 이상의 유튜브 콘텐츠는 손가락을 활용해 건너뛰어 보게 된다. 이들은 틱톡Tic-Tok에 더 친화적이다. 알파 세대는 이에 더해 어릴 적부터 로블록스, 마인크래프트, 포트나이트, 제페토와 같은 메타버스에 익숙한 세대이다. 콘텐츠의 전통적인 공식은 이미 허물어지고 있다. 대중이 지향하는 스토리의 3장 구조 등 마니아를 저격하는 취향의 콘텐츠는 그냥 과거의 지루한 유물에 불과하다. 더 이상 하나의 장르는 통하지 않고, 여러 개의 장르가 혼재된 도대체 무슨 장르로 규정해야 하는지 고민해야 하는 콘텐츠가 웹툰, 웹소설 등을 포함하여 Z세대, 알파 세대가 즐기는 콘텐츠 리스트의 맨 위 인기 상단에 자리 잡고 있다. 이렇듯 콘텐츠는 그 세대의 특징을 담고 있다. 우리는 교육을 위해 모였고 실제로 Z세대를 대상으로 교육하고 있다. 그런데 우리는 사실 이 세대를 잘 모른다. 고백하건대, 우리가 배웠던 방식과 우리가 배웠던 콘텐츠를 교육하고 있다. 우리는 우리가 교육의

주인공으로 착각한다. 무엇인가를 가르치려 하고, 무엇인가를 이해시키려 하고, 무엇인가를 주려고 한다. 우리가 잘 알지도 못하는 세대이자 미래 세대에게 말이다. 지금 초등학교에 입학하는 어린이의 65%가 현재 존재하지 않는 완전히 새로운 직업 유형에서 일할 것으로 호주의 맥크린들 연구소McCrindle Research는 전망한다. 이 연구소는 알파 세대 개인이 평생 6개 업종에 걸쳐 18개 직장에 종사할 것으로 전망한다. 이들은 새로운 직업 세계에서 삶의 질, 즉 웰빙Well-being을 가장 중요하게 추구할 것으로 생각한다.

이쯤에서 궁금해진다. 미래 교육 수요자인 알파 세대가 중시하는 가치는 무엇이고 어떤 삶을 추구할까? 그들의 미래는 낙관적일까? 우리는 어떻게 하면 그들에게 도움이 될 수 있을까? 청강이 지향하는 창작자 중심의 생태계의 주인공은 누구일까? 우리일까, 그들일까?

김성용 애니메이션스쿨 원장

- UCLA Film and TV School 졸업
- 전) Fox International Channel 한국대표
- 전) SK BTV 콘텐츠 총괄
- 전) 삼성벤처투자 영화사업 담당
- 전) 삼성영상사업단 뉴미디어 사업담당
- 원더풀데이즈 제작 외 50여편 영화 제작 투자



코로나 시대의 게임 산업과 청강의 확장



김정선 · 게임콘텐츠스쿨 교수

코로나19 팬데믹과 그에 따른 언택트 세상은
게임 산업에 큰 호재로 작용했다. 집 안에서
혼자서도 안전하게 즐길 수 있다는 장점과
게임 세상 속 타인과의 인터랙션을 통해

사회적 고립감을 해소할 수 있다는 장점을
바탕으로 게임은 코로나19 시대에 가장
적합한 놀이문화로 자리 잡았고, 게임을
질병으로 규정하며 질병코드를 부여했던
세계보건기구WHO마저도 #플레이어파트
투게더 #PlayApartTogether 캠페인을 통해
게임 플레이를 장려하면서 게임에 대한
사회적 가치는 한층 높아졌다.



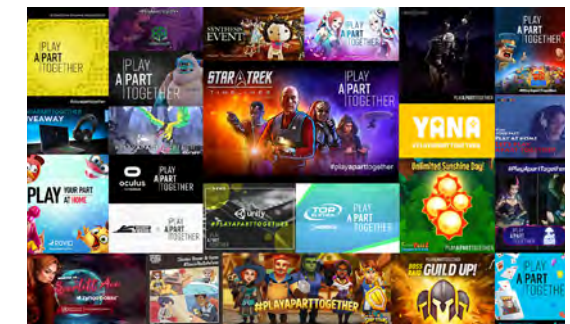
한국콘텐츠진흥원에서 제공한 '2022 콘텐츠 산업
중장기 시장 전망 연구' 보고서에 따르면 2020년 게임
산업의 매출액은 18조 8,855억 원으로 전년 대비
21.3%의 높은 성장률을 보였으며, 2021년 매출액 역시
20조 6,180억 원으로 꾸준한 성장세를 보였다. 게임
콘텐츠 산업계의 또 다른 주요 이슈로는 콘솔 게임
시장의 성장을 꼽을 수 있다. 한국콘텐츠진흥원에서
제공한 '2021 콘텐츠 산업백서' 보고서에 따르면 국내
콘솔 게임 시장은 지난 5년 동안 약 4배 가까운 가파른
성장세를 보였고, 이러한 성장세에 따라 넥슨, 펠어비스,
시프트업, 스마일게이트, 엔씨소프트 등 국내 대표 게임
개발사들의 콘솔 게임 개발 도전이 시작되었다. 콘솔
게임 개발이 활발해지면서 서비스의 관점에서 게임을
만들던 기존 개발 방법론과 함께 웰메이드 작품을

제작하는 패키지 개발 방법론이 다시 부각되었고,
이에 따라 게임 개발 기술 역량의 중요성이 점점 더
대두되고 있다.

게임 산업의 급속한 성장과 함께 다양한 기업들이
게임 개발과 메타버스 구축 등에 관심을 보이면서 게임
개발사는 물론이고 기존에 게임을 만들고 있지 않던
기업들까지도 게임 개발 역량과 창의성 분야에서 청강
문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨이 국내 최고라는
소문을 듣고 찾아오고 있다. 신산업분야 특화선도전문
대학 지원사업을 통해 다양한 영역에서 스쿨의 체질이
개선되고 있지만 그중 가장 눈에 띄는 변화는 산학
영역의 변화이다. 산학협력 문의가 많아지면서 학생들과
학교에 도움이 되는 과정을 선별하여 집중해야 할 필요성이



#플레이어파트투게더(#PlayApartTogether) 캠페인
(출처: 트위터 @Play_A_Together)



#플레이어파트투게더(#PlayApartTogether) 캠페인 참가 업체들
(출처: Business Wire)



청강 게임콘텐츠스쿨 학생들이 게임 스튜디오에서 1년간 제작한 작품을 발표하는 (청강 게임 크로니클(chungkang game chronicle)) 행사 풍경.

생겼고 주기적인 산학 공유와 토론이 이어지고 있다. 또한 동시다발적이고 활발한 산학연계를 위해 스쿨의 모든 교원과 다양한 학생들이 산학에 참여하고 있다.

게임콘텐츠스쿨에서 추구하는 궁극적인 산학의 비전은 혁신적인 수익구조를 창출해 내는 것이 아닌 산학협력을 통해 현장 체험형 교육을 강화하고 학생들의 성장에 실질적인 도움을 주는 것이며 더 나아가 취업 연계까지 이어지는 것이다. 이를 위해 신산업분야 특화선도 전문대학 지원사업을 통해 강화된 교육과정과 매해 진일보하며 현장으로 찾아가는 '청강게임 크로니클 졸업 작품 전시전'을 통해 청강 게임의 저력을 대외적으로 알리고, 현업 개발자들이 즐겁게 참여할 수 있는 소통의 장을 만들어 나가야 한다.

최근 코로나19 방역 완화로 외부 활동이 활발해지면서 게임에 작용하던 코로나 부스트 효과가 다소 주춤하는

듯한 모습을 보인다. 이러한 현상을 두고 일각에서는 포스트 코로나 시대가 오면 게임 산업이 위축될 것이라는 전망이 나오기도 한다. 물론 게임 산업의 급격한 성장이 코로나19로 가속화된 측면이 있다. 하지만 코로나 이전에도 게임 산업은 지속 성장해왔고 놀이를 즐기는 인간의 본능이 사라지지 않는 한 게임 산업은 장기적으로 기술의 발전에 따라 모습과 형태를 바꾸어가며 성장하고 확장될 것으로 예상된다.

많은 기술과 기회의 홍수 속에서 앞으로의 게임 산업 발전이 어떠한 방향으로 전개될지 뚜렷하게 예측하기 쉽지 않기에 지속적인 산학협력이 중요하며 우물 속에 틀어박힌 교육이 아닌 변화하는 현장에 맞는 실제적인 교육이 필요하다. 시시각각 변화하는 게임과 문화의 트렌드에 빠르게 대응하며 기존의 공식과 상황에서 답을 찾지 않고 새롭게 생각하고 도전하는 게임콘텐츠 스쿨을 꿈꾼다.



청강 게임콘텐츠스쿨 교수진

김정선 게임콘텐츠스쿨 교수

- 청강문화산업대학교 컴퓨터게임과 전문학사
- 방송통신대학교 교육학과 학사
- 가천대학교 게임대학원 석사
- 게임콘텐츠스쿨 기획 세부전공 대표교수, 신산업 특화 선도전문대학지원 사업추진단 부단장
- (주)Gravity PC MMORPG 「Rose온라인」 개발
- (주)조이시티 PC 캐주얼스포츠 「FreeStyle2」 개발
- (주)NhnEnter테이먼트 모바일 보드게임 「미스터리 파티」 개발
- (주)조이시티 콘솔 캐주얼스포츠 「3on3 Free Style」 개발



차세대 콘텐츠 시장을 개척할 인재를 꿈꾸다



정광조 · 융합콘텐츠스쿨 원장

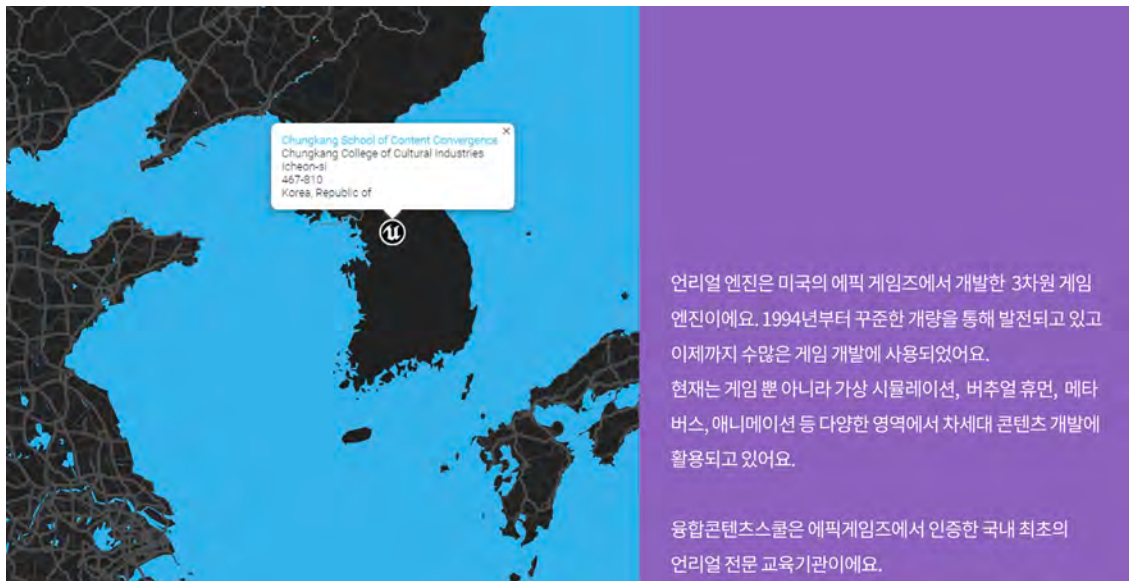


“그래서 ‘융합’이 도대체 뭐예요?”

융합콘텐츠스쿨이 2021년에 설립되고 나서 3년 차로 접어드는 이 시점에도 여전히 같은 질문이 각계각층에서 반복된다. 교육학자들은 통섭의 시대에 다학제와 간학제를 넘어 범 학문을 이루어야 한다는 에드워드 월슨의 〈통섭-지식의 대통합〉이라는 저서와 궤를 같이하며 ‘융합’이라는 단어를 사용하고 있다.

콘텐츠 업계는 이를 VR^{Virtual Reality}, AR^{Augmented Reality}, MR^{Mixed Reality}, XR^{Extended Reality} 기술을 활용한 콘텐츠를 한자어로 총칭할 때 사용하고 있다.

그리고 모두가 이를 미래지향에 대한 목적으로 사용하고 있다. 하지만 필자는 “융합은 목적이 아니라 현상이다”라는 단순명제를 시작으로 이 반복되는 질문에 답변하고자 한다.



에픽게임즈 사이트에 게재된 스쿨 공식 인증 화면 및 융합콘텐츠스쿨 홈페이지에 게시된 소개 글
(출처 : ck-convergence.com)

현세대에 잘 알려진 융합콘텐츠는 무엇이 있을까?
고도화된 3D 그래픽과 네트워크 기반의 게임 콘텐츠들을
예로 들 수 있을 것이다. 이전 세대가 단순한 2D
그래픽으로 구성된 게임 콘텐츠를 큰 기계 앞에서 혼자
즐기던 것에 3D 그래픽과 네트워크 기술이 융합돼
입체적인 3D 그래픽 게임 콘텐츠를 각자의 집에서
여럿이 함께하는 새로운 형태의 게임 콘텐츠들이
생산되었고, 이는 단순히 새로운 기술들을 융합하고자
하는 목적으로 이루어진 것이 아니라 소비자에게 새로운
엔터테인먼트를 제공하고자 하는 생산자의 목적에 따라
자연스럽게 일어난 현상이라고 할 수 있다.

청강문화산업대학교의 융합콘텐츠스쿨은 새로운
시장을 개척하는 차세대 콘텐츠를 개발할 인재를 육성하는
목적으로 운영되고 있다. 차세대 콘텐츠를 개발할
인재는 게임, 애니메이션 콘텐츠 등 레거시 미디어에서
요구하는 세부 직무 특화 인재와는 다름이 있다. 그래서
본 스쿨은 테크^{tech}, 아트^{art}, 비즈니스^{business}를 균형
있게 학습하고 새로운 엔터테인먼트를 제공하고자 하는
목적을 분명히 하는 인재를 육성하고 있다.

또한 새로운 시장의 화두인 메타버스, 트랜스미디어와
이들을 구성하는 사용자 경험 기반 기술인 VR^{Virtual Reality}, AR^{Augmented Reality}, MR^{Mixed Reality},
XR^{Extended Reality} 그리고 이 모든 것을 가능케 하는
핵심 기술인 리얼타임 렌더링^{real-time rendering} 기술을
중심으로 교육과정을 개발하였다. 이를 통해 대한민국
최초 미국 에픽게임즈에서 개발한 언리얼 엔진^{Unreal Engine} 공식 교육기관으로 인증받았으며, 자이언트스텝,
레드브릭, 코코아비전 등 차세대 콘텐츠 개발을
목적으로 하는 선도업체들과 MOU를 맺고 단순 산학
연계를 뛰어넘은 차세대 콘텐츠 개발을 위한 밸류체인을
구축하였다.



자이언트스텝에 방문하여 기술 특강을 듣는 융합콘텐츠스쿨 재학생들

당분간은 업계도, 학계도, 개인도 계속해서 같은 질문을
받고 지지를 얻기 어려울 것이다. 하지만 새로운 시장을
개척하기 위해선 언제나 고통을 감내해야 하고 이를
위해 무리를 해야 하는 것은 우리의宿命이다.

그리고 이 숙명을 함께 하는 파트너들과 힘을 합쳐
차세대 콘텐츠를 만들고 결국 지지를 끌어내는 것은
우리의 운명이 될 것이다.

정광조 융합콘텐츠스쿨 원장

- Academy of Art University 3D 애니메이션 전공
- Pixar Animation Studios 캐릭터 애니메이터
- Dreamworks Animation 캐릭터 애니메이터
- Blue Sky Studios 캐릭터 애니메이터
- (주)무노스튜디오 대표이사
- 대표작 <Up>, <Ice Age>, <유미의 세포들>



창업생태계 'CK Food Lab'의 청사진



최연배 · 푸드스쿨 원장

코로나 사태로 인하여 사회 전반에 걸쳐 많은 것들이 변화하고 있다. 가장 크게 영향을 받은 분야가 외식 산업이다.

첫째, 전체적으로 시장은 침체하고 있으며, 특히 대면 영업을 하는 업체가 큰 어려움을 겪고 있다.

둘째, 혼밥, 푸드테크, 비대면, 먹방, SNS 마케팅, HMR, 배달 플랫폼, 구독 서비스, 전자상거래, 그린슈머, 가치소비, 공유주방, 밀키트, 비건, 대체육, 로봇 등의 생소한 용어들이 외식 산업에서 등장하였고, 이제는 일상화되고 있다.

셋째, 빈번한 창업과 폐업, 낮은 생존율로 문제가 되고 있었던 창업 분야에서 새바람이 불고 있다는 점이다.





2022년 취업플랫폼인 사람인의 조사에 따르면 성인 남녀 2,929명을 대상으로 창업 의향을 조사한 결과 60.2%가 '의향이 있다고 답했으며, 이는 3년 전인 지난 2019년 조사(39.4%) 대비 20.8% 증가한 수치다. 학력이 높을수록 창업 의향이 컸으며, 가장 창업을 하고 싶은 업종은 음식점·주점 등 외식업이 20.7%로 1위를 차지했다.

그러나 외식업 분야의 창업은 성공하기가 절대 쉽지 않다. 전체 업종 중에서 외식업의 폐업률이 가장 높아서 2019년 87.6%, 2020년에는 82.7%를 기록했다. 창업 문턱이 높지 않기 때문에 준비가 부족한 상태로 창업을 시작하는 것이 가장 큰 문제이다. 이러한 외식 산업 분야의 변화를 이끌 인력을 양성하기 위해서는 과거 기술 습득 위주의 학교 교육도 변해야 한다.

청강문화산업대학교 푸드스쿨은 이러한 산업 환경 변화에 대응하여 향후 외식 산업을 이끌 인재 양성을 위한 새로운 교육을 시도하고 있다. 이른바 창업생태계 구축이다. 학생들이 스스로 팀을 구성하여 외식 산업

분야의 문제점을 찾아 해결하는 방식의 프로젝트를 수행할 수 있도록 운영하고 있고 이는 교수 중심의 교육에서 학생 중심의 교육으로의 변화를 이루고 있다.

창업생태계 구현을 목표로 하는 주요 프로젝트 교과목은 1학년 '푸드전문가의 문제해결', 2학년 '푸드프로젝트 I, II', 3학년 '푸드스타트업(캡스톤디자인) I, II' 등이 있다. 수업에서는 비즈니스모델을 분석하여 개선된 비즈니스 모델을 제시하고 실행하는 연습을 반복하여 학습한다. 이러한 정규 교육과정과 연계하여 비정규 교육 프로그램도 창업생태계 구축의 개념이 운영되고 있으며, 많은 학생이 참여하고 있다. 푸드스쿨 과제전, 고메워크 사업, 전공동아리 사업, 모의 창업 사업과 같은 비정규 교육 프로그램에서도 학생 스스로 팀을 구성하여 문제점을 찾아 이를 해결하는 프로젝트를 기획하고, 시제품을 만들어 이를 홍보하고, 고객의 반응을 조사하여 더욱 개선하는 방식으로 참여하고 있다.



푸드스쿨 학생들이 창업한 (CK FOOD LAB)
학생들이 프로젝트 수업을 통해 개발한 팀별 메뉴를 선보이고
시장의 반응을 반영해 교외 창업까지 범주를 넓힐 수 있도록 지원한다.





2022년에는 '푸드스타트업'이라는 12시간짜리 프로젝트 수업을 활용하여 실제로 학생들이 (CK FOOD LAB)이라는 상호로 창업을 하였다. 창업에 필요한 절차, 영업에 적합한 장소 확인, 예산확보, 운영방안, 세무 처리 등에 대한 검토를 학생들이 주도하여 진행하였으며, 학교와 시설 사용 계약을 맺고 영업 신고를 한 후에 일반음식점으로 사업자등록을 하여 지난 9월 28일부터 영업을 시작하였다. 대학 차원에서는 실습 공간을 상업 공간으로 변경하는데 필요한 조치를 신속하게 처리하여 이른 시일 안에 창업할 수 있도록 지원하였다.

수업에 참여한 학생 34명은 조리, 카페, 베이커리 등 9개 팀으로 구성하여 팀별로 개발한 메뉴와 상품을 판매하고 있다. 한 달 동안의 운영 결과, 52개의 메뉴와 상품이 개발되어 판매되었다. 메뉴는 시장의 트렌드를 반영하고 소비자의 반응을 확인하여 탄력적으로 변경하고 있으며, 축제, 과제전 등 교내 이벤트에 맞게 개발되기도 하고 팀 간의 콜라보 메뉴도 선보이는 등 끊임없이 진화하고 있다. 레시피 노트 정리, 원가분석, 홍보전략, 가성비 높은 식자재 구매 등 외식업 현장의 지식을 행동으로 습득하고 있으며, 팀별 로고와 브랜드는 교내 프런티어 사업과 연계하여 브랜드화를 위한 상표등록도 추진하고 있다.

향후 푸드스쿨의 창업생태계는 공유주방 창업과 같이 여러 팀이 창업을 경험할 수 있게 하는 것과 학교를 넘어 교외 창업으로 확장하는 것을 목표로 하고 있다. 공유주방 창업 플랫폼업체인 키친밸리와 콜라보레이션을 하여 재학생과 졸업생의 창업을 도모할 수 있도록 MOU를 체결하였고, 학생들에게 공유주방 창업에 대한 특강도 실시하여 많은 관심을 유도하고 있다. 이러한 푸드스쿨의 창업 교육은 학생들에게 확실한 동기부여 효과를 제공하였고, 진정한 현장실무교육의 성과를 거두고 있으며, 미래 외식 산업을 이끌 인재 양성에 대한 우수한 교육 프로그램으로 자리매김할 수 있을 것으로 기대한다.

최연배 푸드스쿨 원장

- 서울대학교 식품공학과 학사
- 한국과학기술원 생명과학과 석사·박사
- 전) 정식품 중앙연구소, 이소플라본 비배당체 전환법 특허 등록
- 전) 이천향토식품개발 연구 총괄 책임
- 학교기업 지원사업 총괄책임
- 한식교육기관지원사업 총괄책임
- 장문화 행사 지원사업 총괄책임
- 저서 『식품위생학』, 『식품위생학실험』, 『팜푸드비즈니스입문』, 『식품미생물학』, 『식품학총론』(역) 등



패션 산업의 'X', 그 무한대의 가능성



김명희 · 패션뷰티스타일스쿨 원장

메타버스는 우리가 세상을 이해하는 방식을 바꾸며 패션 산업 시스템의 전면적 변화를 불러오고 있다.

우리는 가상현실 VR, Virtual Reality, 증강현실 AR, Augmented Reality의 도움으로 서로 다른 3차원 세계와 커뮤니티를 자유롭게 이동할 수 있다.

현재 메타버스는 게임 개발자와 팀을 이루는 고급 의류기업뿐만 아니라 대중적 브랜드인 발렌시아가 Balenciaga와 포트나이트 Fortnite, 랄프로렌 Ralph Lauren과 로블록스 Roblox, 라코스테 Lacoste와 마인크래프트 Minecraft가 협업하고 있다.

이처럼 패션 산업에서도 메타버스는 모든 가능성을 내포하는 용어로 사용되고 있다.





발렌시아가(Balenciaga) X 포트나이트(Fortnite)
(캡처: 유튜브 Fortnite KR)



랄프로렌(Ralph Lauren) X 로블록스(Roblox)
(캡처: Roblox)



라코스테(Lacoste) X 마인크래프트(Minecraft)
(캡처: Minecraft)

앞으로 패션 시장의 관심은 소비자가 옷을 입고 쇼핑하고 패션을 받아들이는 방식을 메타버스가 어떻게 바꿀지에 집중될 것이다. 미래 소비자는 날개 달린 드레스를 입고 가상 도시를 배회하게 될 수도 있고, 디지털 옷장을 둘러보며 하루를 시작하게 될지도 모른다. 후자는 의류를 기록하고 저장할 수 있는 과학기술의 발전으로 가상 의류나 액세서리를 구매하기 전에도 이를 입거나 착용해볼 수 있는 기능이 구현되었기 때문이다.

물론 디지털 세상에서 모든 사람이 편안함을 느끼는 것은 아니다. 많은 소비자는 여전히 메타버스가 아니라 실제 착용하는 의복에서 만족감을 표현한다. 특정 직물의 물리적 느낌은 자신감을 부여하고 전문적 지위를 표상한다. 그런데도 메타버스가 세상이 변화하는 흐름의 중심에 있다는 사실을 부정하는 사람은 없다.

패션 제작자는 메타버스 브랜드를 구축하기 위해 뉴욕이나 파리에 있을 필요가 없다. 컴퓨터와 디자인 소프트웨어만 있으면 디지털 패션을 제작할 수 있기 때문이다. '트리뷰트 브랜드 Tribute Brand'의 갈라 브르바니치 Gala Vrbanic는 인스타그램에 가상 패션 디자인을 개시해 기업을 일으켰다. 또한 그는 '패션 중심지에 기반을 두지 않은 브랜드의 성공은 상상할 수 없는 일이었다'라고 말했다.

글로벌 소셜 미디어 기업 Meta의 인앱 엔지니어 제이크 르로이 Jake Leroy는 '메타버스 시대로 가는 대전환은 시기의 문제로 생각한다'라며 '메타버스 세계의 패션 산업이 앞으로 새로운 부가가치를 창출할 것이다'라고 말했다. 또한, 메타버스 작업을 시작한 네덜란드 디자이너 아이리스 반 헤르펜 Iris van Herpen은 "물리적 공간과 디지털 공간의 융합에 주목하고 있다"며 "건축, 패션, 과학이 그동안 상상하지 못했던 방식으로 엮일 것이다"라고 하였다. 이는 메타버스를 기존 패션 산업과 대비되는 개념이 아니라 소비자가 패션을 이해하고 활용하는 방법을 넓히는 한 단계 확장된 세계로 접근할 필요가 있다는 의미이다. 즉 더 이상 감이 아닌 전략으로 패션에 기술의 힘을 더해야 하며, 우리는 패션 산업이 어떻게 작동하는지 알아야 우리와 사회 전체에 이익이 되는 윤리적인 패션 선택을 할 수 있을 것이다.

같은 맥락에서 우리 스킨 스타일리스트전공 앞에 놓인 도전도 작지 않다. 최근 들어 메타버스, 디지털 패션쇼 등이 급감되고 있지만 여전히 NFT와 더불어 패션에서 빼놓을 수 없는 트렌드가 되었다. 2023년에는 K-컬처를 바탕으로 소비 주력층인 MZ세대의 온·오프라인 패션 아이템을 개발하고, 가상공간에 팝업 스토어를 구현하는 패션 디지털 콘텐츠를 연구하고 개발하고자 산업체와의 co-creation을 진행할 예정이다. 패션뷰티스타일스쿨 구성원 모두의 두려움 없는 도전을 통해, 새로운 창작의 지평을 넓히는 한 해가 되기를 기대한다.

김명희 패션뷰티스타일스쿨 원장

- 경희대 의상학과 박사
- F.I.T NY Fashion Styling Confidential course 수료
- 전) 제일기획 스타일디렉터(삼성전자, SK텔레콤 등)
- 방송&광고 스타일리스트(전지현, 이보영, 조인성, 김혜수, 유재석, 수지, 비, 2pm, 한예슬 등)
- 무대의상 디자이너(소녀시대, 싸이, 악동뮤지션 등)



연결과 확장을 위한 도전



박성민 · 공연예술스쿨 교수

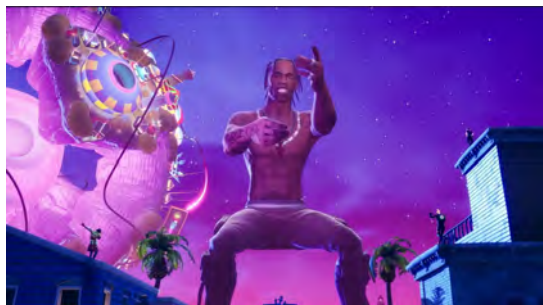
메타버스Metaverse는 온라인에 구축된 가상세계이다. 자신의 아바타로 현실 세계의 적을 무찌르는 닐 스티븐슨의 소설에서 시작된 이 세계가 이제는 우리 가까이 깊게 다가와 존재한다.

기술이 발전하면서 생활, 산업, 문화, 교육 등 다양한 분야에 적용되고, 메타버스의 효용성이 강조되면서 현실을 초월한 편의성이나 상호작용, 소통에 대한 욕구 등 더 내밀한 감각과 연결되고 있다.



최근 이루어지고 있는 실감 기술 관련 연구와 실험들로 볼 때 앞으로 더욱 다양한 콘텐츠 제작으로 이어질 것이다.

그야말로 새로운 세계, 새로운 영역의 출현이다.



트래비스 스콧의 포트나이트 콘서트
(출처: 유튜브 Travis Scott)

공연예술에서도 새로운 장르가 탄생한다. 인기 래퍼인 트래비스 스콧은 게임 플랫폼 '포트나이트'에서 신곡 발표 콘서트를 열어 1,200만 명의 관객을 불러 모았다. 스콧의 아바타는 물속을 유영하거나 환상적인 색채의 빛들과 어우러졌다. 관객들은 그야말로 상상 속의 시공간에 아티스트와 함께 머무르며 점프하고 흥을 표현하며 콘서트를 즐겼다. 무대의 경계는 사라졌었다.

방탄소년단도 '포트 나이트'를 이용했다. 확장 현실 기술을 활용한 온라인 공연으로 신곡 '다이너마이트'를 발표한 것이다. 'BTS MAP OF THE SOUL ON:E'이라는 이름으로 이루어진 이 공연은 전 세계 팬들에게 4K, HD의 고화질 감상을 가능하게 했고, 공연 중에 증강 현실을 포함 6가지의 다른 카메라워크를 선택할 수 있는 '멀티 뷰 라이브 스트리밍'도 제공했다. 1,230만 명의 동시 접속자들이 '포트 나이트'의 로블록스 소셜 네트워크 공간을 이용해 자신의 게임 안에서 BTS의 음악과 파티를 즐겼다.

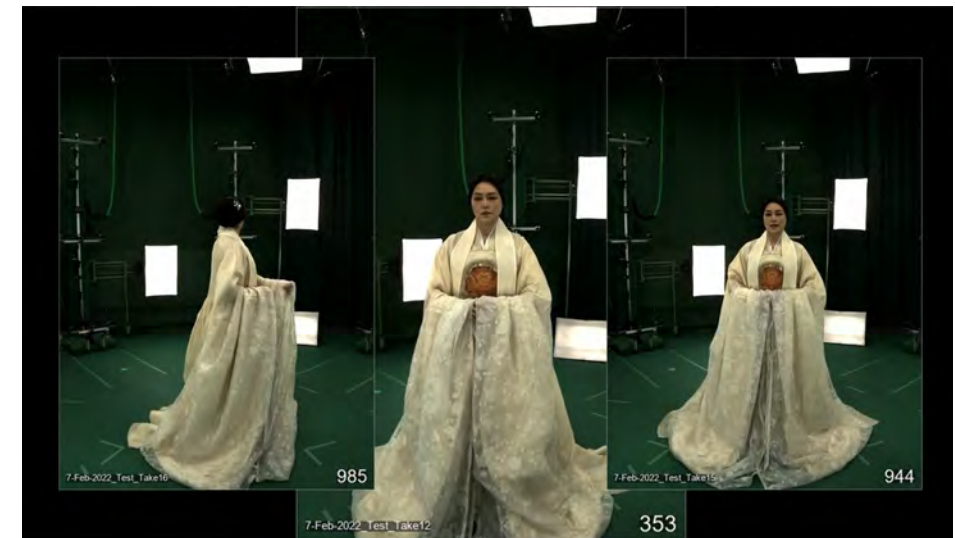
최근 우리의 콘서트 시장에서도 다양한 시도가 나타나고 있다. 비손 콘텐츠 **Pison Contents**는 한국콘텐츠진흥원의 제작 지원으로 지난 2021년 11월, 메타버스 콘서트 '뉴비기닝 위드 케이팝 슈퍼페스트 **New Beginnings with K-Pop Superfest**', '스타 이즈 본 **STAR IS BONE**'을 준비했고, 북미 메타버스 공연 플랫폼인 '아시물라 **ASIMULA**'를 통해 송출했다. 공연 시간 24시간 전부터 전용 앱을 내려받고, 차세대 K팝 글로벌 스타들의 옴니버스식 콘서트와 팬들과의 무대를 만날 수 있었다. 이러한 콘서트에서의 변화는 관객에게 아티스트와 연결되어 있다는 감각, 환상적인 시공간의 경험, 그리고 원하는 곳에서 공연을 접할 수 있도록 했다.

메타버스를 매개로 예술가를 만나고 그의 세계를 만나는 이머시브 공연 형태는 뮤지컬과 연극에서도 뚜렷한 변화이다. 관객 한 사람, 한 사람과 연결되면서 그 의미는 관객의 수만큼 다양하게 해석되고 살아난다. 공연은 이야기와 관객의 만남을 주선한다. 공연 시간 동안

관객과 서사의 연결이 온전히 이루어질 때 이야기는 공연 이후에도 관객에게 남아 또 다른 삶으로 생성된다. 새로운 장르로 메타버스가 자리를 잡아가는데 중요한 방향성일 것이다.

2022년 3월 막을 올린 서울예술단의 <잃어버린 얼굴 1895>는 이 새로운 장르에 도전했다. 완성도 있는 뮤지컬 작품을 SK 메타버스 플랫폼 이프랜드 **ifland**를 이용해 메타버스화 한 것이다. 단순한 체험과 가상공간 구현이라는 접근을 뛰어넘기 위해 다양한 시도를 하였다.

아바타를 배우들의 움직임에 입혀 공연하도록 하는 제작상영회 이벤트를 진행하기도 하였고, 영상화되는 부분에 맞는 언어로 구성해 솜품으로 제작하기도 했다. 웹 뮤지컬과 같은 변화된 문법으로 거듭나기 위해 고민을 이어갔다. 또한 뮤지컬 제작의 전 과정을 메타버스 플랫폼 안에서 진행하면서 일반인들이 오디션을 통해 뮤지컬에 참여할 수 있는 특별한 과정도 마련했다. 이에 5,500여 건에 달하는 개인 개설 횟수를 기록하며 높은 호응을 이끌었다.



뮤지컬 '잃어버린 얼굴 1895' 메타버스 프로젝트
(출처: 유튜브 서울예술단)

공연장에서 무대에 메타버스 기술을 활용한 경우도 있다. 지난 4월 충무아트센터에서 있었던 뮤지컬 ‘데스노트’는 3면 LED 영상을 사용하여 공간에 대한 상상 투영이 가능하도록 했다. 무대 안에 공간을 영상기술로 채워 넣어 시공간을 넘나드는 공간변화를 만들어낸 것이다. 순식간에 다른 장소로 이동하기도 하고 장면을 상징적으로 표현한 선과 색채들이 스토리와 강렬하게 공존했으며, 작품에 몰입하도록 도왔다. ‘데스노트’ 디자인팀은 사전 제작기간 동안 가상공간에 실물과 똑같은 극장과 무대를 만들어 현실에서 발생할 수 있는 상황을 시뮬레이션함으로써 결과를 미리 예측하여 실제 공연을 위한 세밀한 계획을 세웠다.

무대 위 공연에 대한 스케치와 연습은 물론이고 객석과 무대와의 거리나 각도에 따라 무대의 영상이 어떻게 보일지 미리 알아볼 수 있었다고 한다. 무대와 객석에서 일어날 상황을 살펴보면서 수정 보완하고 더 나은 공연을 위한 준비가 가능했던 것이다. 실제로 디지털 트윈 기술을 적용해 장면과 장면의 연결, 연기자의 동선과 위치, 관객과의 거리, 관계까지 공연과 관련된 문제점을 거듭 확인하고 보완했다고 한다. 이러한 과정은 장면에 대한 확신을 얻고 공연 운영의 효율성을 극대화 할 수 있는 기회가 되었고, 공연의 경제성은 물론이고 완성도를 높일 수 있었다.



뮤지컬 ‘데스노트(Death Note)’
(출처: 유튜브 OD COMPANY)

현재 스쿨에서는 이러한 프로덕션 환경과 발맞추기 위해 다양한 시도를 하고 있다. 그중 가장 중점이 되는 과정이 현장의 경험을 듣고 배우는 것이다. 가상공간에서 새로운 도전을 시도하고 있는 공연 현장 전문가들의 이야기는 그들의 관점을 이해하고 통찰할 수 있는 기회이다. 이러한 특강 및 워크숍이 학생들에게 앞으로 메타 프로덕션 환경에서 활동할 수 있는 준비과정이 되기를 기대하고 있다. 공연 창작자에게 무대는 또 다른 삶의 공간이다. 또 다른 언어로 삶을 이야기하기 위해서는 알아가고 연습하고 실행하는 절대적 시간이 필요하다. 지금 스쿨에서 이루어지는 결과물들은 메타버스를 무대언어로 실현하기 위한 과정이라고 할 수 있다.

공연에서 메타버스는 새롭게 펼쳐낼 판이 되었다. 메타버스 공간에서 물리적 한계를 극복한 다양한 시도로 공연은 전혀 다른 감각의 시공간을 가질 수 있게 되었다. 또 관객을 만나는 방식과 공연의 형태가 다각도의 문화콘텐츠로 활용될 수 있는 가능성을 열었다. 또한 제작시스템으로 도입해 공연의 실수를 줄이고 완성도를 높이는데도 사용할 수 있다.

지금까지의 공연은 기다림의 미학과 순간의 미학으로 설명되는 현장 예술이었다. 이제 확장 현실 기술을 적용한 공연으로 실시간 스트리밍 서비스를 통해 원하는 곳에서 공연장을 마주할 수 있다. 다음은 현장과 같은 실제적 체험을 가능하게 할 차례이다. 공연은 언제나 ‘그 순간’을 찾아가는 과정이기 때문이다. 관객은 알고 있다. ‘그 순간’이 극장을 나와 내 삶에서 살아 숨 쉬게 된다는 것을. 극장이 메타버스의 가상공간이라 할지라도 말이다.

박성민 공연예술스쿨 교수

- 제13회 한국뮤지컬대상: 무대미술상 (싱글즈)
- 제3회 대한민국 연극대상: 무대미술상 (나는 너다)
- 뮤지컬) 금발이 너무해, 토요일 밤의 열기, 소나기, 카페인, 청년 장준하, 미인, 난쟁이들, 스트리트 라이프
- 연극) 신의 아그네스, 위트, 마스터 클래스, 밑바닥에서
- 무용) 바실라, 밀레니엄 로드
- 외 다수 작품 참여



CK 창작생태계의 침범, 대학과 산업체를 잇는다



김성현 · 산학협력단장, 학교기업 CCRC 센터장

2023년은 청강대의 중장기 발전 계획목표인 CK 창작생태계의 기반 구축에 있어 특히 CCRC의 역할이 기대되는 해이다. 2005년 설립된 학교 기업 CCRC Chungkang Creative Research Center는 국내 최대 규모의 시설과 최첨단 장비를 갖춘 스튜디오를 통해 재학생들의 창작활동을 지원하고 배급 사업을 진행하고 있다.

CCRC에서는 학생들의 작품을 YouTube, 지상파, OTT, 국내외 필름 페스티벌에서 상영하는 등 상용화 및 가치 창출을 위한 다양한 사업을 진행하고 있다. 20년 경력의 베테랑 콘텐츠 PD 출신이자 애니메이션스쿨 교수인 김성현 센터장이 이끄는 학교 기업 CCRC의 발전 전략을 들어본다.

CK VISION: 안녕하세요. <CK VISION> 독자분들께 인사 부탁드립니다.

김성현: 안녕하세요. 애니메이션스쿨 김성현 교수입니다. 청강대 임용 전에는 산업체에서 캐릭터 디자인, 3D 모델링 등의 실무를 거쳐 3D 애니메이션, 광고 영상 등을 기획 제작하는 프로듀서로서 20여 년 경력을 쌓았습니다. 특히 여러 회사 사업부의 리더로서 다양한 콘텐츠기획 분야에 관심을 가지고 비즈니스 모델을 설계하고 이를 사업화하기 위한 활동을 했습니다.

CK VISION: 오랜 산업체 경력을 살려 2021년부터는 학교 기업 CCRC 센터장을 맡고 계십니다. CCRC에 대해서도 소개해주세요.

김성현: 'CCRC'는 'Chungkang Creative Research Center'의 준말로 교육과 실습을 병행할 수 있는 프로듀싱 스튜디오가 비전인 학교 기업입니다. 지난 2005년 설립되었으며 2008년에 사업자 등록과 2009년에 사업장 확장 및 기자재 설비를 구축하며 본격적인 활동을 시작했습니다. CCRC는 그동안

다양한 형태의 산학을 진행해 왔지만, 현재는 학생 작품의 배급 사업, 기업들과 콘텐츠 IP Intellectual Property, 지식재산권을 공동 개발하는 부분에 중점을 맞춰 사업을 진행 중입니다. 특히 올해에는 IP 보유 기업들과의 협업을 통해 학생들의 창의적인 아이디어를 기반으로 한 다양한 2차 창작으로 기업들과 비즈니스 모델 및 결과물들을 공유할 수 있는 기회를 준비하고 있습니다. 최근 3년 동안 LAFTEL, WATCHA, EBS D-BOX, SBS 등의 OTT와 지상파 등은 물론 YouTube 등의 인터넷 동영상 서비스 등을 통해 꾸준한 학생 작품 배급 실적과 수익 창출을 높이는 등 유의미한 실적을 보이고 있습니다. 또한 LAFTEL의 오리지널 콘텐츠 제작에도 참여 중이며 그 외 다양한 홍보영상 및 장편 제작에도 참여하고 있습니다.

CK VISION: 이처럼 유의미한 성과를 거두기까지, CCRC의 고군분투기가 궁금합니다.

김성현: 문화산업의 특성상 기술 개발과 R&D에 취약점이 있었기 때문에 CCRC의 산학협력을 통한 사업 진행은 제약이 많았습니다. 초기에는 기업에서

청강창조센터(CCRC) 전경





청강창조센터(CCRC)에서 애니메이션 작업을 진행하고 있는 청강대 재학생

진행 중인 메인 프로젝트에 참여하는 유형의 산학 협력을 진행했으나 학생들의 자기 계발과 자아실현 그리고 동기부여란 측면에서 너무 시대에 뒤떨어 졌었고, 이후 계획했던 IP를 개발하거나 독자적으로 상용 프로젝트를 개발하는 것은 시기상조였던 탓에 많은 시행착오를 거쳤습니다. 결국 CCRC의 기업 이념과 학교 기업의 본질을 생각했을 때 기업과 학생이 함께 만족할 수 있는 산학협력 모델을 찾는 것이 선행되어야 함을 깨닫고 이후로는 이에 집중했습니다. 그리고 현재는 학생 작품의 배급 사업을 통해 CCRC가 다수의 좋은 콘텐츠들을 확보하고 플랫폼 기업과 배급사와 좋은 관계를 형성하며 사업을 진행하고 있습니다. 또한 여기서 파생되는 다양한 기회들은 CCRC의 사업 방향을 산학협력이 추구하는 본질에 더 가깝게 유도하는 작용을 하고 있습니다.

CK VISION: 산업계 변화에 따라 산학협력 등 학교 기업 운영에 대한 고민도 많이 달라졌을 것 같습니다. 최근에는 어느 부분에 역점을 두고 계신가요?

김성현: 맞습니다. 최근 기업과 학교의 거리는 밀접해지고 둘 간의 연계가 한층 더 중요해지고 있습니다. 산학협력에 대한 기업의 입장은 '학교의 역할과 가치'를 신중하게 검토하고 가능성을 모색하는 것이며, 학교의 입장도 기업의 요구와

산업의 변화에 대한 효과적인 대응을 찾아 '산학 협력의 성과를 창출하면서 성공적이며 지속 가능한 교육 환류'를 목표로 하는 것입니다. CCRC는 이 틈새 사이에 존재하며 이들을 묶어 최상의 시너지를 발휘하게 만드는 역할을 수행하기 위해 노력하고 있습니다.

CK VISION: 최근 문화콘텐츠 산업계 및 교육계의 가장 큰 대응 이슈가 뭐라고 느끼십니까?

김성현: 세계적 공통 이슈로 3차 산업 혁명의 본질인 정보화 사회와 현재 진행 중인 4차 산업혁명이 맞물린 시기적 특성, COVID-19에 의한 팬데믹 여파로 본격화된 온라인 교육 등과 국내 교육 현장의 심각한 문제인 학령인구의 감소를 꼽을 수 있겠죠. 이에 따라 국내외 교육의 패러다임에도 큰 변화가 있습니다. 앨빈 토플러 *Alvin Toffler, 1971*가 했던 "변화하는 사회에서 변화하지 않으면 혼란이 있을 뿐"이라는 경고는 바로 국내 교육 현장에 엄혹한 현실이 되고 있습니다. 때문에 CCRC는 지식을 습득하고 이를 기반으로 자신의 역량을 키워가는 학습의 메커니즘을 좀 더 효율적으로 개선하여 교육의 변화를 이끌기 위해 '산학협력을 통한 현장성', 그리고 학생 스스로 '비즈니스 모델 구축을 통한 가능성과 기회'에 주목하고 있습니다.

CK VISION: 청강대의 중장기 발전계획목표는 'CK 창작생태계의 기반 구축'입니다. 비전 실현 전략으로 어디에 방점을 두어야 한다고 생각하십니까?

김성현: 4차 산업혁명이 문화산업에 영향을 끼치고 있는 현상으로서 '디지털 전환'과 '융합'이 콘텐츠 산업에 일으키는 변화의 진폭은 지형을 바꾸고 새로운 생태계가 구축될 만큼 큼니다. 말씀처럼 우리 대학에서 'CK 창작생태계 구축'을 중장기 발전의 키워드로 내걸 만큼 특히 문화산업이 체감하는 변화도 매우 큼니다. 'CK 창작생태계 구축'의 핵심 전략은 '시대적 흐름과 요구를 만족하는 산학협력을 통한 구축'입니다. 지금처럼 '창의성'이 산업계에서 우리 대학에 바라는 가장 절실한 요구가 된다면 우리 대학은 산업계와의 접점을 점점 더 키워 갈 수 있으며, 산업계에서 우리 대학의 영향력을 더 중요하게 인식하게 될 것입니다. 따라서 이를 강화하는 다양한 교육과 경험을 제공하기 위해 산학협력의 방식이나 유형을 다양화해야 할 겁니다.

CK VISION: 2021년부터 현재까지 CCRC 센터장이신데요, 어떤 비전을 가지고 계신가요?

김성현: 우리 대학이 문화산업에서 특히나 만화, 애니, 게임 분야의 산업에서 가진 이미지와 영향력은 매우 큼니다. 기업들이 자신의 미래를 좋은 인력의 발굴과

육성에 두기 시작한 시점부터 우리 대학의 입지는 매우 공고해졌습니다. 그리고 그런 산업계의 분위기는 입시에도 큰 영향을 끼치고 있습니다. 다만 그처럼 선도적인 위치에서 변화를 잘 수용하지 못하면 타격도 그만큼 더 큼니다. 따라서 학교 기업은 이러한 변화를 주도하는 첨병의 역할을 해야 한다고 생각합니다. 그런 의미에서 최근 CCRC는 시행착오는 있었지만 실패할 선택과 행보는 하지 않았다고 생각합니다.

CCRC의 학생 작품 배급을 통한 성과는 수익 면에서는 크다 할 수 없지만, 사업화의 가능성을 연 시초라는 점에서는 괄목할 만하다고 생각합니다. 앞으로 이 부분들은 잘 발전시켜 갈 수 있을 것이며, 이에 따른 파생 효과도 클 것으로 생각됩니다. 다만 그러한 CCRC의 행보가 생각보다 빠르거나 효과적 못한 점이 아쉽습니다. CCRC의 업무는 현재 센터장의 기획과 운영, 산학취업처의 업무지원과 관리, 행정실의 업무지원 등으로 이루어지고 있습니다. 변화의 첨병이라는 역할을 할 만큼 최적의 조직 구성이라 하기는 무리가 있습니다. 함께 고민해 볼 문제라고 생각합니다.

앞으로는 CCRC라는 학교 기업이 가진 R&R을 확대할 필요가 있다고 생각합니다. 각 스쿨들도 각자의 방식으로 산업과 연계를 하고 있습니다.

특히 사업을 통한 성과와 수익 창출이라는 공통분모를 연계하고 통합해 사업역량을 더 강화해야 합니다. 그런 의미에서 CCRC의 정체성과 R&R을 정비해야 할 필요성이 있습니다. 특히 융합콘텐츠들의 산학 협력 요청이나 이를 통한 사업 분야의 확대 가능성을 전 대학 차원으로 늘리기 위해서 반드시 CCRC의 정체성과 R&R을 변화해야 할 것으로 판단하고 해당 내용에 대한 제안을 준비 중입니다.

CK VISION: 'CK 창작생태계' 내의 선순환이라는 측면에서는 어떤 고민이 있으십니까?

김성현: 학교 기업은 일반 기업들과 달리 수익 창출과 함께 교육 환류에 비중을 두어야 합니다. 그리고 도덕적으로 문제가 되거나 대학의 품위를 떨어뜨리는 사업 운영은 하지 않습니다. 때문에 CCRC의 운영이 일반 기업들에 비해 까다롭기는 합니다만 오히려 이러한 일반 기업들과 달리 건실한 화이트 기업으로 인식되기 때문에 유리한 점도 있습니다.

CCRC와 사업을 함께하는 파트너들에게 학교 기업과의 협업을 기업의 이미지 제고에 활용할 수 있는 방안으로 함께 제안할 수 있는 것은 큰 장점입니다. 일반 기업들은 이윤 추구가 가장 큰 목적이지만 기업의 이미지라는 자산에 긍정적인 효과를 끼치는 CCRC와의 협업에 가치를 둘 수 있도록 지속적으로 설득할 생각입니다.

CCRC의 미래를 생각할 때 앞서 언급한 산업계의 변화에 따른 산학협력에 대한 의미와 가치를 일반 기업들이 새롭게 인식하고 있는 부분은 청신호입니다. 저는 우리가 이러한 변화를 수용할 준비가 적절한지에 대한 점검과 개선 방안을 고민하고 있습니다.

대학에 바라는 산업계와 일반 기업들의 수요에서 가장 핵심은 '좋은 인력'입니다. 좋은 인력 육성을 위한 '가능성과 기회, 그리고 현장성'을 산학협력을 통해 만들어내는 CCRC의 역할이 잘 수행된다면 물적, 인적 자원의 선순환은 순조롭게 이루어질 것입니다.

이러한 CCRC의 역할을 지원하기 위한 대학의 과제는 현재 CCRC가 가진 조직과 정체성, R&R을 정비할 수 있도록 지원하는 것이 선결 과제입니다. 이후 CCRC가 현재 진행하고 있는 사업들과 그 방향성을 잘 유지할 수 있도록 학교 차원에서 지원해야 합니다. CCRC가 기업들과 교류하는 유형과 형식을 비즈니스 포럼 차원으로 격상시켜야 할 필요성이 있습니다. 문화산업의 첨병이며 대학 차원에서 선도적인 모델 그리고 실질적인 산학 협력의 허브 역할을 수행하기 위해서는 그에 맞는 리더십을 갖추어야 합니다. 때문에 CCRC가 꾸준히 산업계에 영향력을 행사할 수 있는 장을 마련하고 네트워킹할 수 있도록 지원이 필요할 것 같습니다.

김성현 산학협력단장, 학교기업 CCRC 센터장

- 국민대학교 조형대학 공업디자인 전공
- (주)해머엔터테인먼트 VR사업본부장
- (주)뮤즈웍스 뉴미디어사업본부장
- 엔토닉 영상사업본부장
- (주)에이지웍스 애니메이션사업본부장
- 게임프로모션 영상 PD
〈CRY〉, 〈MU2 Legend〉, 〈Soul & Stone〉
- 〈Robot Train〉 기획, Pre-Prod 총괄 PD
- Kocca 지원 단편 〈Dream Factory〉 PD
- 극장용 장편 〈Space Pirate Captain Harlock〉
(주)에이지웍스 제작 분량 프로덕션 매니저
- 극장용 장편 3D애니메이션 〈Heavenly Sword〉
프로듀서



청강창조센터(CCRC)에서 애니메이션 작업을 진행하고 있는 청강대 재학생

음식과 이야기, 삶이 있는 마켓 비스트로 랩 (Market Bistro-Lab)



황지희 · 학교기업 쿨투라 센터장

백혜원 · 푸드스쿨 교수

복종대 · 푸드스쿨 교수



황지희

학교기업 쿨투라 센터장

- 성신여자대학원 식품영양학과 박사
- 일본 아베노츠지 조리학교 졸업
- (사)한국식공간학회 고문
- 해외 한식당 컨설팅

백혜원

푸드스쿨 교수

- 성신여자대학교 산업디자인 학사
- 경기대학교 대학원 식공간연출전공 박사
- 푸드앤이미지 대표
- 食기반 종합연출 및 콘텐츠기획
- 농가레스토랑 컨설팅
- 지역 농특산물 기획개발



복종대

푸드스쿨 교수

- 경기대학교 관광대학원 외식산업경영 박사과정
- 전) 코엑스 그랜드 인터컨티넨탈 서울 호텔 총주방장
- 전) 서울 팔래스호텔 총주방장
- Korean Chef Club(KCC, 한국 총주방장) 회원
- Korean Master Chef(한국 조리 기능장) 회원



2009년 서울의 외부 스튜디오에서 문을 연 학교 기업 레스토랑 '쿨투라Cultura'는 2017년부터 교내에 설치되어 푸드스쿨의 OJT 수업의 장으로 운영되고 있는 산학 협력단 산하의 기관이다. 이곳은 푸드스쿨의 교육과 상업 행위가 동시에 진행되는 독특한 방식으로 운영되고 있다.

교육의 결과물을 현장에서 판매하여 발생한 수익을 다시 교육으로 환원하는 선순환 구조를 지향해온 쿨투라는 올해 '사계절마다 조금씩 다른 이야기로 하루 일상을 채우는 공간'으로의 새로운 변신을 선언했다.

지금까지 쿨투라를 이끌어온 푸드스쿨 복종대 교수와 올해부터 쿨투라의 진두지휘에 나선 황지희 교수, 백혜원 교수에게 이러한 변화의 이유와 청사진을 들어보았다.



CK VISION: 반갑습니다. 우선 교수님을 소개부터 부탁드립니다.

황지희: 안녕하세요. 2023년부터 쿨투라를 맡게 된 신입 센터장, 푸드스쿨 황지희 교수입니다.

백혜원: 저는 황지희 센터장님과 함께 쿨투라 기획 운영을 맡게 된 푸드스쿨 백혜원 교수입니다.

복종대: 안녕하세요. 저는 쿨투라 전임 센터장 푸드스쿨 복종대 교수입니다.

CK VISION: 학교 기업 레스토랑 '쿨투라'는 2009년에 문을 열었습니다. 설립 당시 쿨투라의 기대역할은 무엇이었나요?

복종대: 크게 세 가지 정도로 나뉘볼 수 있을 것 같아요. 우선 '대학 교육을 뒷받침하는 학교 기업'입니다. 이곳에서 산업체에 바로 투입할 수 있는 현장 실무 경험을 갖추는 동시에 문제해결 능력을 갖춘 창의적

인재를 만드는 겁니다. 두 번째는 '외식산업의 변화 대응에 이바지하는 학교 기업'입니다. 4차산업의 발전으로 인해 다양한 기술적인 발전이 외식산업의 구조 변화에 영향을 주고 있죠. 외식산업에서도 인적자원관리^{HRM} 시장의 급성장과 같은 변화가 일어나고 있고 소비자의 요구도 매우 다양해지고 있습니다. 이러한 환경 변화에 기민하게 대응하는, 기술 교육을 넘어 제품이나 비즈니스 모델 개발 중심의 교육이 이루어지는 공간으로의 역할입니다. 마지막으로 '학생과 교직원 등 청강 구성원이 비즈니스를 배울 수 있는 학교 기업'입니다. 외식산업은 신규 사업자가 많이 나타나는 분야입니다. 반면 폐업을 또한 전체 산업과 비교할 때 가장 높은 분야이기도 해요. 이곳에서 교수와 학생은 메뉴 및 비즈니스 모델 개발을 중심으로 프로젝트를 수행하고, 그 결과물을 Pop-Up 레스토랑 운영, 소셜펀딩, 제품 판매와 같은 프로그램과 연계하여 펀드를 조성합니다. 또한 이를 통해 성공 가능성을 확인하고, 창업이나 지역 사회 기술이전 등의 상업화 과정을 경험하게 되는 것입니다.



CK VISION: 쿨투라는 2018년 흑자전환 이후 2019년엔 400% 가까이 큰 폭으로 영업이익이 증가해 기업으로서의 가능성을 확인했습니다. 그러나 2020년 코로나 국면에서 대면 매출이 급감하는 등 부침도 겪으셨는데요, 그동안의 운영에 대해 어떻게 평가하시는지 궁금합니다.

복종대: 말씀처럼 2020년부터 코로나19로 인해 대면 매출이 줄어든 게 가장 큰 아쉬움입니다. 이에 대응하기 위해 여러 노력을 기울여왔지만 어려움이 있었던 것도 사실입니다. 반면 가장 성공적이었다고 보는 건 식음료 매장 및 베이커리를 확대해 사업을 다각화했다는 점입니다.

황지희: 지금까지의 쿨투라는 우리 대학의 학생과 교직원들을 위한 편의시설 또는 복지시설이라는 개념으로 식사와 공간을 제공하는 역할이 대부분을 차지하고 있었습니다. 따라서 내부 구성원도 그 이상의 기대 없이 학교라는 울타리에 존재하는 식당 정도로 인지되어왔습니다. 이 기간에 복종대 교수님의 노력과 학교의 재정적 지원으로 오늘날의 쿨투라로 모습을 갖추게 되었고 교육부의 학교 기업 지원 사업으로 푸드 스쿨 학생들의 교육 현장으로 활용되면서 학기 중 실습과 방학 중 현장실습의 장으로 현장의 산업체 인턴과정을 이수할 수 있는 공간으로 모습을 갖추게 되었습니다. 이러한 외적인 성장이 어느 정도 규모의 경제는 달성할 수 있었지만, 외부 업체와 경쟁할 수 있는 식당으로 자립하기 위한 구성원들의 역량에는 한계가 있고 이에 앞서 학교라는 한계를 우리 스스로가 짓고 있지 않았나 하는 생각이 듭니다.

CK VISION: 황지희 교수님이 쿨투라호를 이끌 신임 센터장으로서 대대적인 혁신을 예고했습니다. 새로운 학교기업 레스토랑 쿨투라의 비전은 무엇일까요?

황지희: 2023년 새로운 쿨투라의 모습이 필요합니다. 쿨투라의 물리적 공간에서 우리의 역할은 그 안에서 살아 숨 쉬는 유기적인 공간으로 먹고, 마시고, 경험하는 'Market Bistro-Lab'의 형태로 사계절마다 조금씩 다른 이야기로 하루 일상을 채우는 공간으로 역할을 계획하고 있습니다. 사계절의 감성이 향과 맛으로 고스란히 담겨 있는 시그니처 메뉴를 비롯한 실험적인 요리와 음료, 그리고 로컬 아이템으로 오늘 하루를 시작하는 공간을 'Bistro^{비스트로}', 'Local Boulangerie^{로컬 브랑제리}', 'Bean to Bar^{카페}', 'Grocery Market^{그로서리 마켓}'으로 나눠 기획합니다.

CK VISION: 청강을 대표할 얼굴, 그리고 청강내부는 물론 외부세계를 잇는 구심점이 될 것 같아 기대가 큼니다. 각 공간의 콘셉트는 무엇인가요?

백혜원: 'Bistro'는 사람들의 익숙한 음식에서 유니크한 요소를 가미한 메뉴로 SNS로 공유할 수 있는 요소를 반영하며, 식자재는 재래시장과 생산자 직거래를 통해 신선한 재료 본연의 맛을 베이스로 그 위에 겹겹이 맛과 향을 더한 메뉴로 구성할 예정입니다.

황지희: 'Local Boulangerie'는 유행이나 트렌드를 반영한 메뉴보다는 오랫동안 사랑받을 수 있는 기본에 충실한 맛을 추구합니다. 베이커리 분야는 워낙 트렌드가 빠르게 생산되고 소비되는 곳이라 방향성을 잃어버리는 어설피품을 주의해야 우리의 역량을 집중할 수 있습니다. 외부의 대형 베이커리 카페와 비교하지 말고 우리만의 색깔을 입혀나가야 합니다.





백혜원: 한편 'Bean to Bar'는 조금 재미있는 메뉴 명으로 구성하고자 합니다. 카페 대부분에서 사용되는 명칭보다는 대학이라는 자유로운 분위기를 느낄 수 있도록 "왓두유원트 밀크티"라든지, 청강인의 피로를 책임질 수제 에너지 드링크 "견디서", 마시면 절로 음악에 맞춰 헤드뱅잉을 할 것 같은 "헤드뱅쇼" 등으로 피식 웃음이 나오는 메뉴로 진행합니다.

황지희: 마지막 공간은 'Grocery Market'입니다. 최근 쇼핑 트렌드를 언급할 때 꽤 많이 사용되죠. 우리나라의 경우 '딘앤멜루카'를 필두로 일반적으로 알려지게 되었습니다. 이후 다양한 브랜드들이 국내에 입점하면서 고급 매장의 대명사로 인식되다가 지금의 콘셉트형 매장으로 생활 밀착형 동네 플랫폼으로 역할을 진화하고 있습니다. 쿨투라도 해월리의 새로운 미식 문화와 문화생활의 연상선이 될 수 있으며 이국적인 분위기에 취할 수 있는 미적인 기능뿐만 아니라 제품의 본질적 기능에 충실하면서 가치 소비를 중시하는 마켓을 만들 수 있다고 확신합니다.

대중은 유행이나 트렌드를 추구하는 것이 아니라 내가 머무는 공간에서 소소하게 즐길 수 있는 작은 마켓이나 취향에 맞는 식당에서 밥을 먹고 차를 마시며 상품을 살 수 있는 공간을 원합니다. 공간과 공간을 둘러싼 차별화된 조리 식품과 특화된 패키지 푸드와 물건 하나도 허투루 놓지 않는 감각적인 진열의 복합문화공간으로, 더 큰 지향점은 온라인 마켓으로 크라우드 펀딩을 통해 온라인 판매하는 제품이 역으로 플래그십 스토어의 역할을 할 수 있도록 기획하고 있습니다.

CK VISION: 학교 기업의 지속가능성을 위해, 특히 수익 창출 측면에서의 과제는 어떻게 보십니까?

복종대: 무엇보다 중요한 건 우수한 인력을 확보하는 것, 그리고 직원교육입니다. 또 상품개발과 품질개선, 운영시스템 안정화에도 지속해서 노력해야 발전을 거듭할 수 있으리라 믿습니다.

CK VISION: 말씀대로 물적·인적 자원의 선순환이 중요해 보입니다. 대학 차원의 지원 과제, 어떻게 보십니까?

황지희: 결국 사람이 오가고 머물고 싶은 공간을 만들어내는 힘은 그 공간은 기획하고 설계하는 인적 인프라가 어떤 방향성을 가지고 기획하는지, 실현 가능성을 타진하려고 어떤 프로세스를 수행하는지가 중요합니다. 지난 시간 쿨투라는 최선을 다해 근면 성실했습니다. 이제는 근면 성실을 다시 생각해 봐야 합니다. '성실'은 의미를 밝히고 끈기 있게 헌신하는 것이고 '근면'은 생각이 배제된 성실함입니다. 이제는 '생각하고 고민하는 성실함'이 필요한 시기입니다. 이를 수행해낼 수 있는 인적 채신 방안을 대학 차원에서 마련해야 한다고 생각합니다.



교육과 비즈니스의 새로운 선순환 모델, 교수기업 운영기



이범로 · 게임콘텐츠스쿨 교수, 문화콘텐츠아카데미센터장
정광조 · 융합콘텐츠스쿨 원장

주식회사 편딜

업태·업종

게임 및 연관 소프트웨어, 콘텐츠 개발

연혁

2021년 설립

구성원

겸직 교원 2명, 정규직원 13명, 계약직원 3명,
기타 프리랜서 학생들 다수

주요 프로젝트

국내 대기업 워크테인먼트 개발 프로젝트

Digital Twin을 활용한 메타버스 협업 툴 개발 프로젝트

지자체 관광 메타버스 콘텐츠 개발

NFT 플랫폼 콘텐츠 생성 시스템 개발

독립기념관, 자연사박물관 실감 콘텐츠 개발

한글 학습 기반의 자체 게임 개발 중

주식회사 무노스튜디오

업태·업종

애니메이션 및 차세대 콘텐츠 개발, 제작

연혁

2021년 설립

구성원

대표이사 정광조 교수 및 청강문화산업대학교 졸업생

주요 프로젝트

〈유미의 세포들〉 드라마 및 극장판 애니메이션

LG 홀맨 프로모션 영상

LG 타임스퀘어 북극곰 프로모션 영상

발로란트 게임 프로모션 영상

이범로

게임콘텐츠스쿨 교수,
문화콘텐츠아카데미센터장

- 광운대학교 일반대학원 공학박사
- 현대전자 S/W연구소 선임연구원
- LG인터넷 시스템개발팀 선임프로그래머
- (주)오콘 게임 콘텐츠개발 총괄
- (주)셀빅 대표이사
- (주)편딜 대표이사
- 대표작 〈Sand Craft〉, 〈라바비트〉, 〈Kizzle〉



정광조

융합콘텐츠스쿨 원장

- Academy of Art University 3D 애니메이션 전공
- Pixar Animation Studios 캐릭터 애니메이터
- Dreamworks Animation 캐릭터 애니메이터
- Blue Sky Studios 캐릭터 애니메이터
- (주)무노스튜디오 대표이사
- 대표작 〈Up〉, 〈Ice Age〉, 〈유미의 세포들〉



**CK VISION: 안녕하세요. 두 분이 교수 기업을
설립하신 배경이 궁금합니다.**

이범로: 임용 전부터 꽤 오랜 기간 기술 기반 비즈니스를 해 왔고, 결과가 나쁘지 않았습니다. 그렇게 나름대로 쌓인 노하우와 네트워크가 있었고, 그런 개인적인 자산들을 학교가 가진 다양한 자원들과 결합해 보고 싶었던 것이 동기이자, 계기였던 것 같습니다. 제한된 형식의 사업 프레임을 탈피해서 real market과 맞설 수 있는 real business를 만들고 싶었고, 그런 작업을 학교 구성원들과 함께 할 수 있으면 자연스럽게 결과를 공유할 수 있는 기회가 올 것이라는 믿음을 가지고 있었습니다. 결과적으로는 그런 희망을 향해 어느 정도는 접근할 수 있었던 2022년이었던 것 같습니다.

정광조: 저 같은 경우는 새로운 콘텐츠 IP를 개발, 제작하고 이를 통해 대학 교수자들에게는 실무 연구 프로젝트를, 학습자들에게는 OJT를 제공하는 내실 있는 산학연계를 이루어 건강한 창작 생태계를 구축하기 위해 설립했습니다.

**CK VISION: 요즘 유관 산업계의 최근 가장 큰 이슈는
무엇이라고 생각하십니까?**

이범로: 언제나 어느 시점에는 기술적인 변혁을 이야기하고 혁명적인 변화와 그 변화를 따라야 한다는 조급한 제언들이 쏟아집니다. 산업계에 몸담았던 기간 동안 항상 그랬던 것 같아요. 주제가 키워드는 다르지만, 비즈니스 생태계는 항상 그래왔어요. 리얼타임 렌더링의 혁명적인 발전으로 파생되는 다양한 인터랙티브 콘텐츠 기술, web3.0, 블록체인 기술로 대변되는 탈중앙화 이슈들, 그리고 무슨 큰일이 날 것같이 요란한 메타버스까지. 누군가는 그런 눈에 띄는 이슈들을 끊임없이 만들어 내겠지만, 차분하게 정확한 상황을 분석하고 대책과 그에 관한 결과를 만들어 내는 사람들은 따로 있는 것 같습니다. 개인적으로는 최근에 이슈화되었던 많은 이슈가 거친 도전에 직면하고 있다고 보는데, 그 와중에도 끝까지 살아남을 수 있는 이슈는 apple이 주도하고 있는 AR 중심의 XR 산업과

Deep learning 기반의 지능형 서비스 정도라고 생각합니다.

정광조: OTT 등의 플랫폼 성장을 통한 개발, 제작 생태계의 변화를 비롯한 메타버스 등을 통한 새로운 형태의 콘텐츠 개발 필요성이 대두된다는 점을 들 수 있을 것 같습니다.

**CK VISION: 교육계·산업계의 변화 속에서 교수 기업
운영을 돌아볼까요. 지금까지 가장 성공적이었다고
생각하시는 프로젝트와 그 이유는 무엇인가요?**

정광조: 〈유미의 세포들〉제작 참여를 들 수 있을 것 같아요. 드라마라는 대형 상업 프로젝트의 특성상 일반적인 산학연계가 이루어지기 어려운 상황에서 교수 기업이라는 허브를 통해 외주 협력업체-교수자-졸업생-재학생으로 이어지는 제작 구성원을 이룰 수 있었다는 점이 유의미했다고 봅니다. 대형 상업 프로젝트이며 선진화된 제작기법을 그대로 학습할 수 있어서 인지도를 높이는 등 실질적이고 선도적인 실무 교육을 이루었습니다.

이범로: 저희 같은 경우 이제 시작인 단계에서 성공적인 프로젝트를 꼽았다는 것 자체가 어려운 일 같아요. 대기업 발주 프로젝트나 계약 금액이 큰 프로젝트는 회사를 나름 회사답게 세팅하는 데 많은 도움이 되기는 했습니다. 하지만 교수 창업을 한 저나 지금의 회사를 구성하고 있는 대부분의 저의 제자 직원들은 우리 생각과 컨셉으로 제작한 우리 콘텐츠로 비즈니스를 일으키고 싶다는 간절함을 가지고 있습니다. 우리의 콘텐츠가 회사의 메인 비즈니스가 될 때, 그때쯤이면 제대로 된 답을 할 수 있을 것 같습니다. 반드시 자체 콘텐츠로 수익을 내는 회사를 만들고 싶네요.

**CK VISION: 반면 가장 아쉬움이 많이 남는 프로젝트와
이를 계기로 얻은 시행착오의 경험은 무엇인가요?**

이범로: 우리나라 굴지의 교육 대기업으로부터 제안을 받았고, 몇 개월 동안 프레젠테이션과 데모 게임을 만들어, 최고 결정권자의 결정까지 받았었던 사업이

있었습니다. 오너가 최종 결정을 했지만, 사업을 수행하는 직원들이 갖는 본능적인 리스크 회피가 문제가 되어 결국은 좌초가 되었는데요. 많은 생각을 남기는 사업이었습니다. 결국은 우리 스스로가 책임지는 서비스를 스스로 만들자는 결심을 하게 되었던 계기가 되었습니다.

**CK VISION: 교수 기업의 지속가능성을 위해 고민 중인
지점이 있으신가요?**

이범로: 초기부터 지금까지 우리 법인은 콘텐츠 제작 기술을 활용한 기술용역을 꾸준히 진행하고 있으며, 초기 기업 세트업과 조직 구성을 하고 넉넉하지는 않지만, 자체 프로젝트를 진행할 수 있을 정도의 재원을 확보했습니다. 용역은 투자받는 것보다는 고달픈 재원 조달 방법입니다만, 기술용역을 통해 직원들의 기술력 향상에 많은 도움이 되었다는 순기능도 있었습니다.

현재까지 '한글'이라는 테마를 기반으로 초기부터 글로벌을 타겟으로 하는 한글 관련 게임들을 개발하고 있으며 이를 통한 자체 콘텐츠 수익을 목표로 하고 있습니다. 물론 그 과정에서 수익성 기술용역이나 투자 유치는 계속해서 진행할 예정입니다.

정광조: 제작보다는 콘텐츠 IP 개발이 교수 및 교수 기업이 좀 더 중심이 된다면 청강 생태계 구축이 더 쉬울 것이라고 봅니다. 하지만 IP 개발에 대한 재원을 마련하기가 어렵다는 게 현실적 문제겠죠. 관련해 정부 지원 지원을 받기 위한 대학 본부 차원의 물적, 인적 지원이 이루어져야 할 것이라고 봅니다.

이범로: 법인 설립 당시, 창업 공간 여건이 여의찮아 사업자등록 이후에 제 연구실에서 1년 넘게 개발을 진행했었습니다. 지난여름 창업 보육 공간을 확보해주셔서, 이전보다 쾌적한 환경에서 직원들이 개발을 진행하고 있고, 이런 지원에 매우 감사하게 생각하고 있습니다. 학교 내에서 지금과 같은 사업적 행위를 자유롭게 영위할 수 있다는 것이 제가 피부로 느끼는 가장 큰 지원이라고 생각합니다. 그리고

비즈니스의 결과가 연관 스킴에도 좋은 영향을 미칠 수 있다는 긍정적인 시각도 느껴지고요. 현재까지는 이것만으로도 충분하다고 생각합니다. 열심히 해서 학교와 스킴 발전에 이바지하는 교수 기업을 만들어 보겠습니다.

교수 기업 무노스튜디오가 3D 캐릭터 제작에 참여한
2021년 tvN 드라마 〈유미의 세포들〉
(출처: tvN)



PART 3. CK LINKER



'청강 재학생들의 창작 콘텐츠로 구성된 이미지 X'

〈CK VISION 2023〉 세 번째 파트에서는
청강의 내부 자원과 외부자원을 잇는 연결자,
이른바 'CK linkers'의 목소리를 담았다.
이들의 목소리를 통해 청강의 자원이 어떻게
섞여 발전의 동력을 이루게 될지, CK 창작
생태계의 청사진을 발견할 수 있을 것이다.

청강의 디지털 창작자 생태계 대응 역량을 점검하다



이득우 · 융합콘텐츠스쿨 교수, 취업창업교육지원센터장



이득우

융합콘텐츠스쿨 교수,
취업창업교육지원센터장

- 고려대학교 산업공학 전공
- 전) CCR(주) 개발팀장, 연구소장
- 전) SK커뮤니케이션즈 싸이월드 미니라이프 개발팀장
- 유니티 테크놀로지스 코리아 교육 총괄 이사
- 부산인디커넥트페스티벌 행사 디렉터
- 저서 『이득우의 언리얼 C++ 게임 개발의 정석』, 『이득우의 게임 수학』

‘CK 창작생태계 발전을 위한 NFT 활용 연구’는 2021년 창작자 생태계에 큰 화제가 되었던 NFT에 관련된 생태계와 창작 기법, 커뮤니티 활동 등을 조사하고 이를 우리 학교 내 창작 활동에 접목하기 위한 연구이다. 급변하는 문화산업 트렌드를 잘 파악하는 교수님들이 함께 모여 재미있는 콘텐츠를 만들어보겠다는 사소한 동기에서 출발했다. 연구를 시작할 때 NFT가 온 창작 생태계를 뒤흔들 것 같았고, 이를 파악하지 못하면 뒤처질 수 있다는 위기감마저 들었다. 온라인으로 이런 트렌드 변화를 미리 파악한 이들이 자발적으로 뭉쳐 연구를 진행했다는 것이 지금도 신기하다.

연구 회의는 온라인으로 디스코드 상에서 진행되었고, 여타 다른 디스코드 커뮤니티와 동일하게 화상 없이 음성 및 화면 공유로만 진행했다. 코로나 시국에 평소에 이야기를 많이 나누지도 못했던 다양한 전공 교수님들이 한데 모여, 매주 1시간씩 토론과 방향성에 관해 이야기를 나누었는데, 이 회의하는 과정이 굉장히 의미 있었던 것 같다. 연구 기간은 한 학기를 예정했으나, 여러 가지 이슈가 있어 여름 방학을 포함해 9월까지 진행되었다. 그 사이에 NFT 창작생태계가 코인 영향을 받아 몰락하는 큰 사건이 있었는데 다행히 그 전에 어느 정도 구현을 완료해 처음에 목표한 Generative Art를 학생과 교직원들에게 배포하고 이를 기반으로 한 창작자 커뮤니티를 짧게나마 운영해 볼 수 있어서 다행이라고 생각한다.

이번 연구는 우리 학교가 급변하는 디지털 창작자 생태계에 대응할 수 있는 역량을 갖추고 있는지에 대해 점검을 해볼 수 있는 좋은 기회였다. 연구 기간 동안 NFT 관련된 문화산업이 요동쳤었는데, 트렌드 변화에 일희일비하지 말고 기초 체력이 필요하다는 것을 절감했다. 연구 기간 중 NFT 관련된 문화산업이 위축되었지만, 오히려 인공지능아트라는 새로운 분야가 등장해 관련 산업이 성장하는 과정을 보면서 디지털 콘텐츠 산업은 창작과 기술을 융합해 계속 성장할 것이라는 생각을 가지게 되었다.

물론 연구의 난항을 겪기도 했다. 실제 동작하는 서비스를 구축하기 위해 많은 리소스가 들어갔는데, 지금 생각해보면 프로젝트 계획이 너무 거창했던 것 같다. 현실적인 계획을 잡고 결과물을 운영하는 방식이 구성원들에게 더욱 도움이 되었을 것 같다. 상업적인 레벨로까지 시도하고 싶었는데, 나도 그렇고 다른 교수님들도 각자 스쿨에서 맡은 바 업무들이 있다 보니 상업적으로 의미 있는 성과를 내지 못한 부분이 아쉽다.

하지만 연구를 통해 다른 전공의 많은 교수님이 각자 전공에 맞는 특출한 재능이 있으시고, 트렌드를 파악하는 감각도 남다르다는 것을 알게 된 점은 유의미하다. 다양한 전공 교수님들과 이야기를 나누고, 정보 교류를 통해 모두 함께 발전할 수 있음을 깨닫게 되었다. 지금은 코로나가 어느 정도 풀려서 서로 만나서 대화하는 것이 일상이 되었지만, 이때만 해도 온라인만 사용해서 효과적으로 프로젝트를 이끌 수 있느냐는 의구심이 있었는데, 그게 가능해서 효율적인 온라인 협업의 가능성을 볼 수 있었고, 다른 전공 교수님들의 생각, 아이디어, 재능을 볼 수 있어서 즐거웠다.

이번 연구는 만하스쿨과 융합스쿨이 참여했는데 앞으로 좀 더 다양한 전공 교수님들이 모여 자신의 재능을 펼칠 수 있는 새로운 연구 프로젝트가 있다면 도전해보고 싶다.

전혜정

만화콘텐츠스쿨 교수,
학생취업처장

리서치 및 학생 홍보 담당

다양한 필드의 전문가와의 협업은 소중한 경험이다. 같은 한국어이지만 기획자, 개발자, 디자이너, 글작가의 언어가 다 달라 마치 실시간 번역을 하고 있다는 느낌을 받았다. 임용되기 전에는 업계에서 항상 느끼던 현장감인데, 오랜만에 느껴보는 추억이라 현업 시절도 떠오르고 좋았다. 서로 각자 엄청 바빴던 상황에서도 꼬박꼬박 모여서 뭐라도 계속 진행한 점이 제일 놀라웠다. 다들 리더십 있고 성실하고 협조적이구나, 그런 점을 재발견했다.

이지훈

만화콘텐츠스쿨 교수
캐릭터 디자인 담당

다른 스쿨의 교수님들과 함께 공동프로젝트를 진행한 것이 내겐 처음이었다. 어색하게 인사만 드렸던 다른 스쿨의 교수님들과 함께 공동 목표를 위해 더 많은 이야기를 나누고 아이디어를 나누었던 경험이 크게 와닿았다. 또 이 연구를 통해 청강만의 폰트를 갖고 싶어졌다. 이번 연구를 진행하면서도 다양한 폰트가 다양한 곳에 사용이 되었는데, 우리 학교만의 폰트가 있으면 더 좋았을 것 같다는 생각이 들었다.

박형동

만화콘텐츠스쿨 교수

아트 및 컨셉 일러스트레이션 담당

연구 팀원인 교수님들이 각자 전문적인 지식과 능력이 있는 것만 해도 멋진데 겸손한 태도로 타인의 관점과 시각에 대해 항상 열려있다는 부분, 기술에 대한 빠른 습득 속도, 열정을 보면서 역시 아직 나는 멀었다, 배울 점이 많다고 느꼈다. 앞으로 함께 작업할 기회가 많았으면 좋겠다. 한편 콘텐츠 창작을 제작하는 구성인원의 단위가 적은 편인 웹툰 산업에서 인공지능의 활용과 기술 발전은 빠르게 여러 가지 문제를 해결함과 동시에 준비 없이 여러 가지 문제를 일으킬 것으로 보인다. 관련된 분야에서 지속해서 연구해보고자 구상하고 있다.

안지현

융합콘텐츠스쿨 교수
UI 디자인 담당

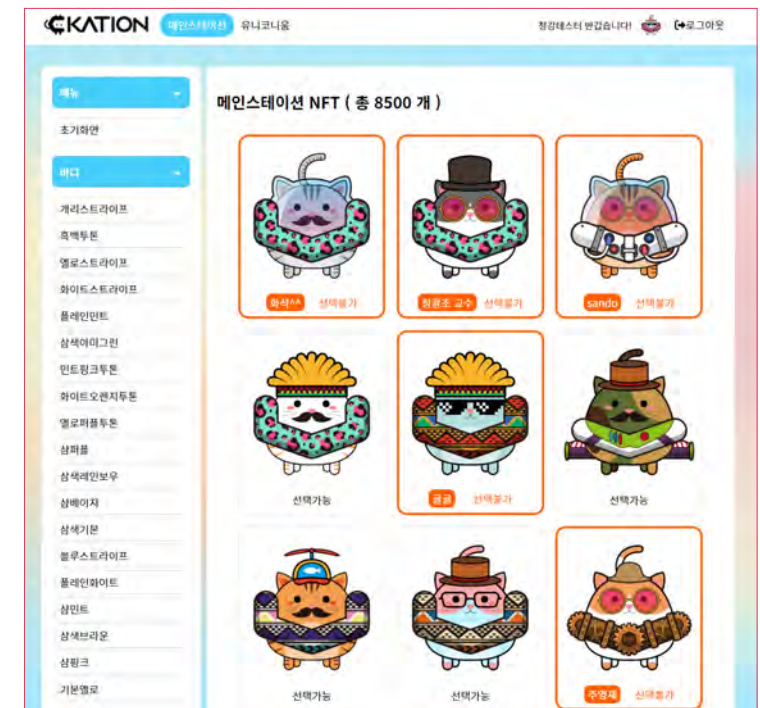
NFT 플랫폼을 만들기 위한 초기 기획 단계에서 브랜딩을 위한 스토리라인을 잡는 회의가 있었다. 서로 관계성을 의도하지 않은 다양한 아이디어가 나왔는데, 그렇게 회의가 지속되는 동안 어느새 아이디어들이 서로 연결되면서 하나의 이야기로 통합되어 가는 과정이 재미있었다. 이득우 교수님은 연구의 총괄을 맡으셔서 다양한 역량과 개성을 가진 전문가들이 소통과 조율을 통해 프로젝트를 발전적으로 이끌어 갈 수 있도록 리드를 잘 해주셨으며, 그러한 점에서 배울 점이 많았다. 나는 연구에서 UI 디자인을 맡았는데, 전문영역이 비슷한 만화스쿨의 박형동 교수님 그리고 이지훈 교수님과 함께 구체적인 문제들을 조율하며 해결하는 과정에서 두 분의 전문적인 경험의 깊이를 느낄 수 있었다.

서현경

융합콘텐츠스쿨 교수
네이밍 및 플랫폼 세계관 담당

제너레이티브 아트의 제작 과정 전반을 동료 교수자들과 협업하며 진행해 보았다는 점에서 의미 있는 활동이었다고 생각한다. 또한 NFT 플랫폼 구축을 위한 세계관 설정 및 기획 부분을 담당하며, 다양한 미디어에 적용 가능한 기획의 역량이 무엇인지에 대해 고민하게 되었다는 점에서 많이 배웠다. 2023년엔 콘텐츠 창작자라는 큰 키워드로 묶일 수 있는 대학의 특성을 활용해 연계 수업을 위한 연구를 하고 싶다.

CK NFT 활용 연구팀이 개발한 'CKATION' 홈페이지에서는 총 8,500종에 달하는 다양한 오리지널 NFT를 획득할 수 있다.



함께 연구하며 소통과 성장의 경험을 나누다



권유선 · 융합콘텐츠스쿨 교수, 교육개발처장

권유선

융합콘텐츠스쿨 교수,
교육개발처장

- 숙명여자대학교 교육심리학 전공
- 동대학원 교육학과 박사(Ph.D)
- 한국창의력교육학회 총무위원장
- 한국교육심리학회 신진학자논문상
- 대한민국 메이커스타 창업진흥원장상
- (주)현대자동차그룹 창의성 연수과정 개발 및 운영
- 한국교육개발원 중등 창의영재 진단도구 개발
- 교육심리 학술용어 정비사업 참여
- 논문 「창의적 산출물을 위한 실습중심 교육의 질제고 방안 탐색」 외 다수

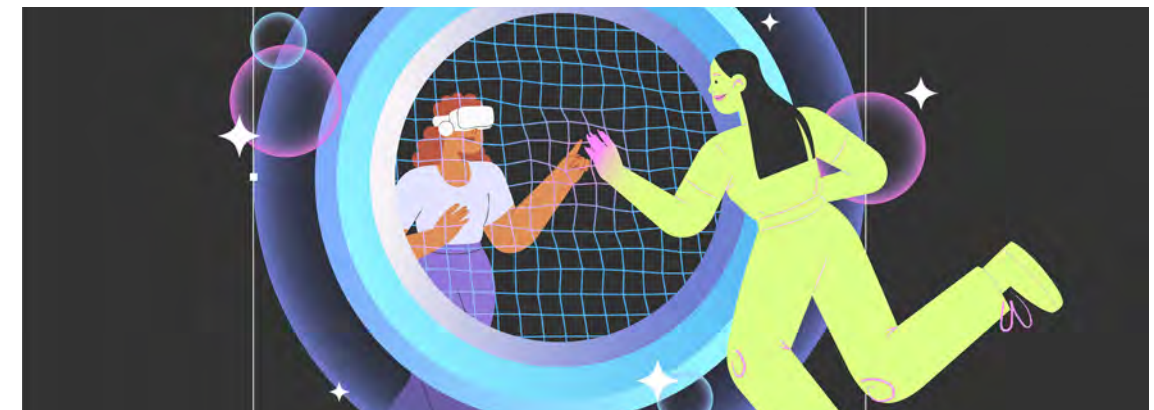
게이미피케이션 콘텐츠 개발 연구팀은 게임 원리를 교육과 접목해서 실제 수업에서도 활용할 수 있는 보상체계를 연구한 팀으로, 2022년 2학기에 활동했다. 게임콘텐츠스쿨 이승환 교수와 신수진 교수, 융합콘텐츠스쿨 안지현 교수, 만화콘텐츠스쿨 김선민 교수가 팀원으로 함께 했다. 나는 연구팀 발제자이자 PM으로서 모임을 조금 더 즐겁게 할 수 있는 먹거리 및 팀원의 부담감을 조금 낮출 수 있는 각종 문서처리를 담당했다.

지난 시간을 총평하면, 단순히 자신의 지식을 공유하는 게 아니라 함께 공부하며 연구한 시간이었던 것 같다. 각자의 창의 및 게이미피케이션 관련 전문 영역을 공유하고, 같이 특강을 듣고 연구모임에서 공부한 내용을 바탕으로 아이디어를 확산하고, 대학브랜딩 센터와 협업하여 실현방안을 마련하는 등 전반적으로 연구자 간 소통과 아이디어 융합이 적절히 이루어졌으며 학습자의 참여와 자생적 홍보(바이럴)에 대해 구체적인 틀을 만들어낼 수 있었다.

어려웠던 점은 아무래도 게이미피케이션에 대한 서로의 이해도와 연구 니즈가 달랐던 점인 것 같다. 하지만 나를 해결점을 찾아갔는데, 이해도 측면에 있어서는 다 함께 온라인으로 외부 전문가의 특강을 들으며 이해 수준을 균일하게 할 수 있었고, 서로 다른 니즈 측면은 후속 연구를 통해 더욱더 심화시키기로 하고 2022년 연구는 기초 연구 및 가능성 발견에 초점을 맞추는 것으로 서로 논의를 통해 암묵적 합의에 도달했다. 이건 처음에 연구 제안을 했던 내가 더 구체적으로 연구 영역을 제안했어야 했는데, 발의자인 나조차도 얄은 지식과 경험을 가졌던 터라 겪었던 시행착오로 생각한다.

한편 이상적인 아이디어로 호기롭게 시작했던 나의 제안 내용이 팀원들과 함께하면서 현실 가능한 부분에 초점을 맞추되 구태의연하게 얹게 변해가는 과정이 매우 흥미로웠다. 비교과 프로그램이든 정책이든 현실 가능성을 생각하다 보면 활동의 범위나 사고가 경직되기 마련인데 우리 연구모임에선 굉장히 자유롭게 의견이 발산되었고 적절히 변형되어 수용되는 과정 자체가 굉장히 좋았다.

2023년에는 2022년 굿즈와 설계를 심화(활용)하여 절차적 게이미피케이션 모델을 개발하고 싶다. 유사한 유형의 수업(이론식 수업이나 시연 실습수업 등)에서 공통으로 사용할 수 있는 퀘스트 형태의 보상체계 연구를 완성하고 싶다. 또한 가능하다면 NFT 오븐 배치를 활용하여 산학협력 형태의 학습자 인증 체계를 구축하고 싶기도 하다.



김선민

만화콘텐츠스쿨 교수

게이미피케이션 응용 콘텐츠 제작
및 디자인씽킹 응용 파트 담당

다른 전공 교수님들과 함께 이런 활동을 할 수 있었다는 점, 우리의 연구를 통해 학교 브랜딩을 홍보할 수 있는 콘텐츠가 나올 수 있을 것 같다는 점이 가장 의미있었다. 각기 다른 전공이지만 콘텐츠라는 공통분모로 함께 무엇인가를 할 수 있다는 것을 다시금 확인할 수 있었다.

신수진

게임콘텐츠스쿨 교수

아이디어 및 분위기 메이킹 담당

다른 스쿨 교수님들과 모여서 함께 연구한다는 것 자체가 큰 즐거움이었다. 물론 모이기는 늘 힘들지만 일단 모이면 언제나 성과를 낸다는 자신감이 이제 생겼다. 더 이상 이러한 모임에 대한 두려움이 없어졌다는 것이 개인적으로는 가장 큰 성과 같다.

안지현

융합콘텐츠스쿨 교수

게이미피케이션 콘텐츠
베타테스트 담당

게이미피케이션과 그 적용 가능성을 다양한 범주에서 고민해 볼 수 있었던 점에서 의미 있는 연구였다고 생각한다. 김선민 교수님의 추진력과 이승환 교수님의 재기발랄한 아이디어, 신수진 교수님의 부드러운 외모에서 발산되는 날카로운 논리, 그리고 권유선 교수님의 포용력 있는 리더십의 재발견이었다.

이승환

게임콘텐츠스쿨 교수

기획 및 아이디어 담당

스쿨 성향에 국한되지 않고 자유스러운 분위기에서 다양한 창의적인 아이디어를 발언할 수 있어서 좋았다. 초기 다양한 아이디어를 발전시키면서 연구모임 교수님들끼리 제안하고 경청하고 공감하는 분위기다. 또 연구모임에 그치지 않고 실질적인 결과물을 제작할 수 있게 된 점이 의미있었다고 생각한다.



제대로 배우고 성장할 수 있는 대학을 찾아



류주욱 · 거창연극고등학교 교사

2022년 6월 청강대 조희정 교수님의 초청을 받았다. 내가 근무하는 거창연극고와 공연예술스쿨 연결을 위한 초대였다. 하지만 일정이 맞지 않아 미루다가 강원도 출장을 계기로 지난 9월 말, 공연예술스쿨의 원장이신 최성신 교수님을 만날 수 있었다.

처음 방문한 청강이었지만 인연은 십여 년 전으로 올라간다. 예전 근무하던 학교 계간지의 표지를 그렸던 기행기(필명) 작가를 통해서다. 작가의 고3 11월 말, 지나가는 말로 청강대 만화콘텐츠스쿨에 합격했다며 싱겁게 알려주는데 눈빛은 좋아죽겠다는 모습이었다. 그 뒤 작가의 후배도 청강대에 진학하였다. 졸업하며 발표한 첫 작품인 <내 ID는 강남미인>과 후속작인 <여주 실격>으로 기세를 올리더니 지금은 <자매 전쟁>으로 유명세를 이어나가고 있다. 1년에 한두 번씩 보는 작가를 통해 청강의 힘을 여실히 느끼고 있다.

약속 시간보다 일찍 도착하여 내리니 인도 옆에 장독대가 보였다. 인근 건물로 들어가서 서성대니 사무실에서 한 분이 나오셔서 시 공무원이냐고 물었다. 유리로 된 사무실의 분위기가 방문자를 친근하게 맞이하는 느낌이라 기분이 좋았으며 대학이 지역사회단체와 협업을 위해 일한다는 느낌을 받았다. 공연예술스쿨로 향하며 대학의 따뜻함과 열정을 느껴졌다. 곳곳에서 이야기를 나누다가 그들에게 다가가는 동기나 선후배를 친근하게 맞이하는 풍경이 대학의 정체성을 말해주고 있었다.

최성신 교수님과 인사를 나누며 민새롬 교수님도 만났다. 거창 연극고와 청강문화산업대 공연예술스쿨의 협력 방안을 나누며 강의실과 공연실습실을 돌아보았다. 처음 본 강의실은 공작소로 무대미술과 무대 제작을 하는 곳이었다. 단순 조립할 수 있는 공간이 아니라 대극장용 무대 제작도 충분히 가능한 전문 작업 공간이었다. 목재와 철재 작업은 물론이거니와 무대 백스테이지보다 넓은 실내 작업장은 무엇이든지 제작 가능한 공장을 옮겨놓은 모습이었다. 대학에서 이런 공간의 규모는 처음 경험했다. 크기만 아니라 편리하고 안전한 작업을 위한 준비가 완벽하였다.

청강 뮤지컬하우스 '숨'.
학생 작품을 공연할 수 있는 소극장 공간이다



지난 21년 신축된 공연예술스쿨 복합교육공간인 '연습도서관'과 재학생 기념 공연 풍경.



거창연극고등학교 전경 사진

뮤지컬 하우스를 비롯한 연습도서관은 연극과 뮤지컬을 배우는 학생들에게 최적의 공간을 제공하고 있었다. 민새롬 교수님과 저녁을 먹고 참관한 졸업생들의 연습 장면도 기억에 남는다. 처음 보는 나에게 작품 속 어려움을 말하며 조언을 구하는 모습에 고민의 흔적으로 만들어가는 깊이와 열정을 느낄 수 있었다.

거창연극고는 2020년에 개교한 학교로 올해 첫 졸업생이 대학과 사회로 진출한다. 연극과 뮤지컬에 대한 관심과 재미로 입학했다가 공연예술인으로 꿈을 키우며 변화하는 그들을 보면서 대학의 간판과 이름이 아니라 제대로 배우고 성장하기를 바란다. 삶과 예술을 진지하게 대하는 사람과 만나기를 소망하고 있다. 청강문화산업대의 공연예술스쿨이라면 가능성 가득한 곳으로 다가왔다. 공연예술스쿨과 만화콘텐츠스쿨에서 만난 교수님들의 진정한 눈빛과 정성 가득한 마음을 느꼈기 때문이다. 커리큘럼과 각각 학생들의 성장을 위한 전공별 시스템을 정교하게 만들어가려고 노력하는 모습이 보였다. 특히, 공연예술스쿨의 최성신 원장님과 민새롬 교수님의 학교와 제자들에 대한 애정이 뛰어난 교육환경보다 더 깊은 감동을 주었기에 그렇다.

거창연극고는 첫걸음을 내딛는 학교지만 그동안 한국의 연극과 뮤지컬의 역사를 짧은 시간 안에 담아내기 위해 노력하고 있다. 자유로운 전공 선택과 아낌없는 재정 지원으로 학교의 모든 방과 후 전공수업과 동아리 활동을 무료로 운영한다. 해마다 열리는 거창국제연극제의 공연무대가 학교 옆에 있다. 여름이면 전국에서 연극인들이 몰려온다. 거창연극고를 졸업하는 학생들은 청강문화산업대와 연결 가능성이 커 보인다. 삶과 예술의 모든 영역을 다루는 공연예술의 특성 때문이다. 거창연극고에서 배우는 연기, 보컬, 댄스, 분장, 극작, 무대, 영상 촬영과 편집, 의상, 무대미술, 디자인 등을 청강대는 전공영역의 스쿨로 열어 놓았기 때문이다. 앞으로 공연예술스쿨과 맺을 MOU를 통하여 문화 예술 영역의 공연과 교류가 많아지기를 기대한다.

거창연극고등학교 교사 류주욱



'청강 재학생들의 창작 콘텐츠로 구성된 이미지 X'

'청강 재학생들의 창작 콘텐츠로 구성한 이미지 X'

21세기 프랑켄슈타인, 인공지능아트 기술



이득우 · 융합콘텐츠스쿨 교수

알파고 이후로 잠잠했던 인공지능에 관한 관심이 뜨겁게 불타오르고 있다. 올해 중순부터 혜성처럼 등장한 인공지능아트 서비스가 바로 그것이다. 인공지능아트의 등장 초기에는 일러스트 분야에서만 영향을 미칠 것으로 생각되었지만, 빠른 속도로 다양한 기술과 조합되면서 일러스트는 물론 텍스처 이미지, UI, 모델링, 애니메이션 영역까지 넘보고 있다. 인간보다 월등한 속도로, 인간과 대등한 수준의 그림을 척척 생성해 내는 인공지능아트는, 그 결과물의 놀라운 수준으로 인해 산업에 미칠 영향 및 사회적 파장에 대한 관심이 하루가 다르게 커지는 중이다. 이제는 누구나 한번쯤은 들어봤을 인공지능아트의 발전 방향을 가늠하기 위해, 지난 2년간의 인공지능아트 산업과 기술을 정리해 보았다.

인공지능아트의 태동

구글의 딥마인드가 개발한 인공지능 알파고와 이세돌 9단의 대국이 있는 지도 벌써 6년이 지났다. 그동안 인공지능에 관련된 연구와 기술은 가파르게 성장했지만, 대중에게 알파고만큼의 깊은 인상을 심어주지는 못했다. 그런데 2021년 1월 오픈AI라는 인공지능 스타트업이 인공지능아트 서비스 달리DALL-E를 발표한다. 지금까지 인공지능 기술은 자율주행, 음성 인식, 이미지 식별 등과 같이 인간이 할 수 있는 작업을 보조하는 역할에만 초점이 맞춰져 있었다. 하지만 달리는 인간이 입력한 자연어를 처리하여 스스로

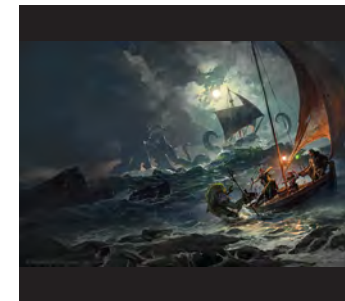
새로운 이미지를 생성하는 것이 가능했다. 아보카도와 의자라는 키워드를 던졌더니 그림과 같이 아보카도처럼 생긴 의자를 다양하게 만들어낸다. 자연어를 이해하고 세상에 없었던 이미지를 창조하는, 어찌 보면 인간과 대등한 결과물이 나온 것이다.



▲ 달리가 생성한 아보카도 의자 이미지(출처: 오픈AI)

이러한 마법과도 같은 인공지능아트 기술의 밑바탕에는 오픈AI의 자연어처리 기술이 있다. 오픈AI는 지난 2020년 5월에 GPT-3라는 자연어처리 기술을 발표했다. GPT-3는 인간이 만든 문장과 구별하기 어려운 자연스러운 문장을 만들어내고, 더 나아가 문제풀이, 글짓기, 코딩과 같은 생산적인 활동을 벌이면서 인공지능 산업의 주목을 받았는데, 이 기술을 이미지 생성 영역으로 확대한 것이 달리인 것이다. 그다음 해 오픈AI는 달리를 발표하면서 이미지 인식 기술도 함께 발표했는데, 해당 기술은 CLIPContrastive Image-Language Pretraining으로 부른다. 이전까지

인공지능에서 이미지 인식은 사전에 분류된 이미지를 학습하는 방식이었다. 이 방식은 유사한 이미지는 잘 맞췄는데, 한 번도 본 적이 없는 이미지에 대한 인식력이 종진 않았다. 그런데 CLIP 기술로 훈련했더니 한 번도 본 적이 없는 이미지를 인식할 수 있는 능력이 생기게 되었다. 예를 들어 개와 고양이 그림만으로 훈련했는데, 한 번도 본 적 없는 너구리 사진을 맞추는 능력이 발현된 것이다. 게다가 풍부한 문장력은 덤이다.



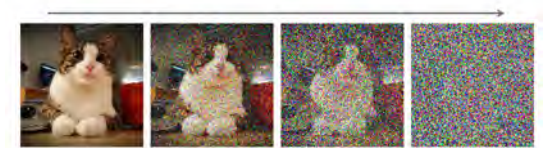
a painting of a boat in a stormy sea with a giant monster attacking its crew, with a light shining on the boat

폭풍우 치는 바다에 거대한 괴물이 선원을 공격하는 보트 그림. 빛이 보트에 내리쬐고 있음

▲ CLIP 기술을 사용해 인공지능에 원화 이미지를 해석한 결과 (출처: Greg Rutkowski 아트스테이션)

정리하면 인공지능아트 기술은 두 파트로 요약할 수 있다. 이미지에서 텍스트를 추출하는 CLIP과 프롬프트 Prompts라 불리는 텍스트로부터 이미지를 생성하는 달리다. 이미지에서 텍스트를 추출하는 기술은 짧게 img2txtimage-to-text로 부른다. CLIP이 img2txt라면 달리는 이를 뒤집은 txt2imgtext-to-image다. CLIP으로 훈련된 데이터를 인공지능에 쥐여주니 사람이 전달한

텍스트를 해석해 이미지를 창작하기 시작했다. 오픈AI가 선보인 인공지능아트 기술은 이미지 생성 분야에서 새로운 전기를 마련했지만 아트 결과물은 일반인이 보기에 아직 어설픈 수준이기에 이를 보완하기 위한 새로운 txt2img기술에 대한 연구가 진행되었다. 이때 연구자들이 주목한 기술이 있었는데, 디퓨전Diffusion이다. 디퓨전은 인공지능에 한 번에 그림을 그리지 말고, 스텝Step이라 불리는 여러 단계로 나누어서 차근차근 그리도록 지도하는 기술이다. 인공지능은 스텝마다 노이즈라 불리는 알록달록한 모래를 뿌려 그림을 완성해 나간다. 아래 그림에서 오른쪽에서 왼쪽 순서로 한 단계씩 모래를 꾸준히 뿌리면 고화질의 이미지가 완성된다. 비유하자면 돌다리를 하나씩 두들기면서 신중하게 진행하기에 정확도가 높은 이미지가 만들어지는 것이다.



▲ 이미지 생성 과정을 스텝으로 분리하고 노이즈를 활용해 이미지를 만들어내는 디퓨전 기술 (출처: Nvidia 기술 블로그)

디퓨전 기술을 통해 txt2img기술을 향상시킬 수 있음이 확인되자, 많은 연구자가 CLIP과 디퓨전을 결합한 새로운 인공지능아트 모델을 만드는 데 집중했다. 오픈AI 또한 2021년 11월에 GLIDE라는 자체 디퓨전

기술을 발표하고, 그다음 해인 2022년 4월, 이를 적용한 업그레이드된 달리2를 공개한다. 달리2는 사물을 묘사하는 능력이 탁월해, 정물과 같은 단일 물체를 그리는데 우수한 능력을 보여준다.

연구실에서 탄생한 프랑켄슈타인

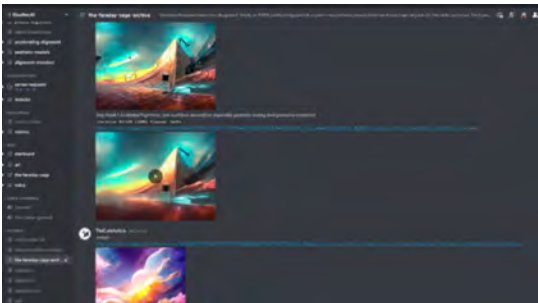
인공지능아트를 개척한 오픈AI는 GPT-3부터 달리에 이르기까지 자신들의 놀라운 기술을 선보이며 인공지능산업의 총아로 떠올랐지만 이들을 못미덥게 보는 시선들이 있었다. 이를 이해하려면 오픈AI의 탄생 배경을 이해해야 한다. 오픈AI는 2015년에 온 인류에 도움되는 디지털 지성의 발전이라는 목표를 가진 비영리단체로 출발했다. 이들의 구호와 오픈AI라는 이름을 통해 사람들은 자연스레 앞으로 누구나 오픈AI의 기술을 제한없이 사용할 수 있을 것이라는 기대를 품게 되었다. 그런데 이러한 기대가 무색하게 2019년 초 오픈AI는 영리법인으로의 전환을 전격적으로 발표한 뒤, 같은해 2019년 11월 빅테크기업 마이크로소프트로부터 10억 달러의 거대 투자를 유치받는다. 그다음 해 오픈AI는 GPT-3를 발표하며 인공지능산업에서 화려한 스포트라이트를 받았지만, 곧이어 자신들에게 투자한 마이크로소프트에 기술을 이전하는 라이선싱 계약을 체결한다. 이러한 이름과 정반대의 행보는 오픈AI 기술의 투명한 공개를 바라던 많은 사람들에게 실망을 안겨주었다. 오픈AI의 초기 투자자이자 이전부터 오픈AI가 더욱 개방되어야 한다고 주장하던 테슬라 대표 일론 머스크Elon Musk는 오픈AI가 오픈과 정반대의 행보를 보이고 있으며 마이크로소프트에 장악됐다고 비판하기도 했다.



▲ 일론 머스크의 트윗

한편 오픈AI가 저버린 모두를 위한 인공지능기술을 꿈꾸는 새로운 연구자 그룹이 등장했는데, 2020년 7월부터 활동을 시작한 일루더AIEleutherAI다.

일루더AI는 오픈AI의 GTP-3 기술을 대체하는 프로젝트 GTP-Neo를 발표하고, 지속적으로 이를 개량한 GTP-J, GTP-NeoX 모델을 계속 개발해 나간다. 일루더AI의 독특한 점은 디스코드를 중심으로 형성된 개방 커뮤니티라는 것이다. 지금도 일루더AI의 디스코드에는 누구나 들어갈 수 있고, 커뮤니티에서 자유롭게 소통할 수 있다. 일루더AI 디스코드에서는 GPT기술뿐만 아니라 인공지능아트에 대한 실험도 진행되었는데, 커뮤니티 내 채널 #the-faraday-cage에서 다양한 인공지능아트에 대한 실험이 진행되었고, 이러한 시도는 인공지능아트 기술을 대중화시키는 초석이 된다.



▲ 일루더 AI 디스코드의 인공지능아트 실험장 (출처: #the-faraday-cage 채널)

일반인이 인공지능아트를 사용하기 위해서는 인공지능에 대한 기술 지식, 인공지능 프로그래밍 그리고 프로그램을 구동할 수 있는 GPU 컴퓨팅이라는 여러 진입장벽이 존재했다. 그런데 인공지능기술에 관심이 많은 아티스트들은 이를 극복하고 다양한 창작실험을 했는데. 그 배경에는 구글에서 제공하는 클라우드 컴퓨팅 서비스인 코랩Colab이 있었다. 협업과 연구실의 합성어 Colaboratory의 줄임말인 코랩은 소정의 요금을 지불하면 높은 수준의 GPU를 사용할 수 있는 컴퓨팅 서비스를 제공한다. 코랩이 가진 또 하나의 장점은 다른 사람이 제작한 코드를 복제해 실행할 수 있다는 점이다. 그렇기에 코랩환경만 익숙하다면 인공지능에 대한 전문 지식과 프로그래밍 스킬이 없어도 다른 사람이 만든 인공지능아트 프로그램을 돌려 원하는 이미지를 얻는 것이 가능하다. 2021년도 인공지능 아트에서 가장 화두가 되었던 CLIP과 디퓨전 기술을 조합하는 실험은 연구실 코랩에서 진행되었다. 코랩 환경에서 CLIP과 디퓨전을 조합한 프로그램을 제작해

공개한 사람은 일루더AI의 일원인 캐서린 크로슨 Catherine Crowson이다. 캐서린이 제작한 초기 프로그램은 누구나 복제 가능했기에 커뮤니티로 퍼져 다양한 방법으로 개량되었다. 이 중에서 가장 주목받은 개량판은 솜나이Somnai라는 미상의 커뮤니티 유저가 제작한 애니메이션 기능이 가미된 디스코디퓨전Disco Diffusion이다.

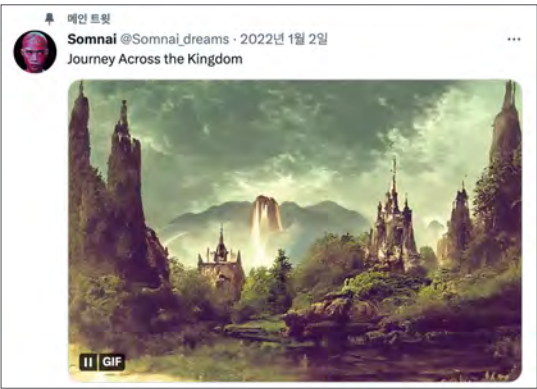


▲ 코랩에서 디스코디퓨전을 띄운 화면 (출처: 깃헙)

솜나이는 2021년 10월 디스코디퓨전 버전 1을 공개하고 이를 다음과 같은 한 줄의 문장으로 소개한다.

“인공지능 아트, 애니메이션 생성을 위한 노트북, 모델 그리고 기술의 프랑켄슈타인 아말감융합”
“A frankensteinian amalgamation of notebooks, models and techniques for the generation of AI Art and Animations”

21세기의 디지털 연구실 코랩에서 여러 오픈소스를 조합해 구동시킨 디스코디퓨전의 첫 버전은 여기저기에서 부속을 열기설기 조합해 인간을 창조한 프랑켄슈타인 박사의 실험을 연상시키므로 적절한 비유라고 할 수 있다. 솜나이는 디스코디퓨전으로 제작한 다양한 이미지를 트위터에 공유하면서 인공지능에 관심있는 아티스트의 주목을 끌었다.



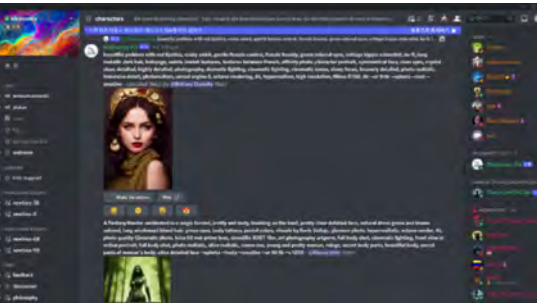
▲ 솜나이가 생성한 AI 애니메이션 (출처: 솜나이 트위터)

디스코디퓨전은 연구자와 기술자들의 전유물에 속해있던 인공지능아트를 대중화시킨 촉매제 역할을 했다. 이때부터 진보적인 아티스트들은 인공지능기술의 발전을 지켜보는 수동적인 역할이 아닌 능동적인 주체로서 자신의 작품 활동에 인공지능아트기술을 접목하기 시작했다. 디스코디퓨전은 입소문을 타고 점점 더 아티스트들에게 빠르게 전파되고 2022년도 초중반에 이를 활용한 다양한 작품이 화제에 오르게 된다. 아래 뮤직비디오는 언리얼 엔진 공식 블로그에 소개된 디스코디퓨전을 활용한 영상 작품이다.



▲ 디스코디퓨전을 활용한 언리얼 엔진 AI 뮤직비디오 제작 사례 (출처: 언리얼엔진)

디스코디퓨전으로 인공지능아트의 상업적인 흥행이 감지되자 이를 고도화시킨 미드저니라는 스타트업이 2022년 7월 등장했다. 미드저니는 웹을 버리고 디스코드를 중심으로 모든 서비스와 활동이 전개되는 독특한 상용 서비스를 선보였다. 디스코디퓨전의 코랩 환경은 인공지능에 대한 접근 장벽을 많이 허물었지만, 코랩 특유의 프로그래밍 인터페이스를 일반 대중이 사용하기에는 어려움이 있었는데, 미드저니는 디스코드에서 프롬프트를 입력하면 전용 봇을 통해 이미지 생성 결과를 전달하는 간단하고 편리한 인터페이스를 제공한다. 미드저니는 가입만하면 누구든지 무료로 인공지능아트를 시험할 수 있고, 디스코드의 채널 기능을 활용해 사람들이 입력한 텍스트와 인공지능아트 결과물을 효과적으로 아카이빙해 제공한다. 그렇기에 인공지능아트를 처음 이용하는 사람도 다른 사람의 작업을 참고해 손쉽게 이미지를 생성해볼 수 있다. 이러한 특징으로 미드저니는 인공지능아트의 대중화를 이끌었다.



▲ 미드저니 디스코드에서 확인할 수 있는 프롬프트와 결과물

미드저니 서비스는 구체적인 작동원리가 공개되지 않았지만, 이전 디스코디퓨전에 비해 한층 높은 수준의 이미지를 생성하면서 관심을 끌었고, 다양한 프롬프트로 만들어진 이미지들이 소셜 커뮤니티에 전파되면서 다양한 이슈를 만들어냈다. 이 중에서 대표적으로 회자된 것은 미국에서 열린 미술전에서 미드저니를 통해 얻은 이미지를 출품한 사람이 1위를 차지한 사건을 들 수 있다. 이 사건은 다양한 매체에서 다루어졌고 이로 인해 인공지능아트에 대한 대중의 관심이 급격히 커지기 시작했다.



▲ 미술대회에서 1위한 인공지능아트 ‘스페이스 오페라 극장(Theatre D`opera Spatial)’ (출처: 콜로라도 스테이트 페어 인스타그램)

이 사건은 알파고에 이어 인공지능아트 기술이 직접적으로 인간만이 할 수 있었던 경쟁에 참여해 우승했다는 점에서 큰 파장을 일으켰다. 이때부터 인공지능아트가 생성한 이미지에 대한 취급과 저작권에 대한 논의가 본격적으로 시작되었고 지금도 많은 토론이 이루어지고 있다. 미드저니는 실험실에서 만들어진 프랑켄슈타인을 바깥의 사람들에게 소개하고, 누구나 친해질 수 있도록 했다. 2022년 10월 26일 미드저니 디스코드 채널에 가입된 사용자는 360만 명을 넘어섰다. 이는 디스코드 서비스 역사상 가장 큰 유저수다.

인공지능아트 기술의 생태계

미드저니가 개척한 상업 모델이 성공하자 곧이어 새로운 스타트업 스테빌리티 AI(Stability AI)가 등장했다. 스테빌리티 AI는 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)이라는 새로운 모델을 기반으로 이를 체험할 수 있는 드림 스튜디오라는 웹 기반의 저작도구를 선보였다. 스테이블 디퓨전은 앞서 소개한 달리2, 미드저니와는 또 사뭇 다른 느낌의 우수한 결과물을 만들어냈기에 많은 이들의 관심을 끌었다.



▲ 커뮤니티에서의 미드저니, 달리2, 스테이블 디퓨전의 비교 실험 예시(출처: 트위터)

아직도 미드저니 서비스 사용자는 빠르게 증가하고 있지만, 인공지능아트 산업의 스포트라이트는 스테빌리티 AI로 옮겨진 상황이다. 스테이블 디퓨전이 미드저니와 달리 주목받는 까닭은 이미지의 퀄리티 외에도 넓은 생태계와 탄탄한 우군이 있다는 것이다. 혜성처럼 등장한 미드저니는 큰 성공을 거두었지만, 그 동력을 함께 이어나갈 수 있는 협력업체가 보이지 않는다. 인공지능산업이 발전하기 위해서는 우수한 연구자 풀과 검증된 이미지 데이터베이스 구축이 필수적인데, 빅테크 기업이 아닌 스타트업이 이를 모두 감당하기에는 그 규모가 너무 크다. 이 중에서 가장 필수적인 요소는 거대 학습을 진행할 수 있는 컴퓨팅 파워와 이를 지탱할 수 있는 자금력이다. 오픈AI가 주목받은 GPT-3 기술을 짧게 요약하면 학습량을 거대하게 늘렸더니 인공지능이 인간처럼 말을 하기 시작했다고 설명할 수 있다. 그렇기에 초거대모델을 운영할 수 있는 천문학적인 자금과 인프라가 필요한데, 오픈AI가 일찍이 마이크로소프트와 손을 잡은 이유도 이를 감당할 수 있는 인프라와 자원이 필요했기 때문이다. 올해 8월, 스테빌리티 AI를 창업한 사람은 펀드매니저 출신의 Emad Mostaque다. 그는 스테이블디퓨전이 멋진 이미지를 만들어내도록 초거대 이미지 데이터베이스를 구축하고 학습하는데 필요한 자금을 지원했다. 스테빌리티 AI에 따르면 스테이블 디퓨전 데이터를 학습시키는데 60만 달러(한화 약 8억 6천)의 비용이 들었다고 한다. 그런데 이렇게 고액을 들여 제작한 학습 데이터를 일반인에게 무료로 공개하고 “AI by the people, for the people(사람에 의한, 사람을 위한 AI)”라는 슬로건을 내걸며 개방을 꿈꾸는 인공지능 연구 생태계에 러브콜을 보낸다.



▲ 스테빌리티 AI의 홈페이지

오픈 생태계의 힘을 바탕으로 스테빌리티 AI는 2021년 10월 18일 일억백만달러(한화 약 1450억)의 투자를 유치한다. 2022년 8월에 신설된 스테빌리티 AI의 기업 가치는 무려 1조 4천억에 달한다.

인공지능아트 기술의 확산과 논란

스테이블 디퓨전이 기술을 공개하자 이를 기반으로 다양한 서비스들이 등장했다. 일본풍의 일러스트 이미지를 생성하는 노블AI도 그 중 하나이다. 사실 노블AI는 미국의 인공지능스타트업 Anlatan이 2021년도에 런칭한 서비스였는데, 이때만 해도 노블AI는 인공지능아트와 무관한 인공지능기술로 소셜을 만들어주는 서비스였다. 하지만 2022년 10월, 노블AI는 공개된 스테이블 디퓨전 기술을 활용해 인공지능아트를 생성하는 서비스를 발표한다. 노블AI는 기존 스테이블 디퓨전 서비스에서 불가능했던 고화질의 일본풍 애니메이션 일러스트 이미지를 생성할 수 있어 많은 이들의 주목을 받았는데, 노블AI의 기술진은 블로그에서 스테이블디퓨전 기술을 사용하지만, 이미지 데이터베이스를 애니메이션 일러스트에 특화시키고 학습 방법을 하이퍼네트워크(Hypernetwork)이라 불리는 자신만의 노하우를 적용해 특화시켰다고 밝혔다.



▲ 다양한 애니메이션 일러스트 작가의 화풍을 흉내내는 노블AI 결과물 (출처: 레딧)

노블AI는 서비스를 시작하지 얼마 되지 않아 사용자가 몰려 접속이 어려울 정도로 관심을 끌고 있는데, 관심 만큼이나 논란 및 사건 사고가 많은 서비스다. 노블AI에 관련된 가장 큰 논란은 이들이 학습을 위해 참고하는 이미지가 창작자의 허가를 받지 않은 채 업로드된 단부루(Danbooru)라는 커뮤니티의 데이터라는 점이다. 현행 저작권법이 갑자기 등장한 인공지능아트에 허를

찢렸다고 할 수 있는데, 향후에 이 부분은 어떻게 결론이 날지 계속 지켜볼 필요가 있다. 현재 스테이블 디퓨전 생태계에서 가장 인기있는 공개 프로그램은 오토매틱 *Automatic*이라는 유저의 스테이블 디퓨저 web UI 저장소다. 이는 디스코디퓨전에 이어 등장한 신형 프랑켄슈타인으로 비유할 수 있다. 미상의 유저 오토매틱은 그동안 클라우드 컴퓨팅에서 동작하는 인공지능아트 서비스를 집 컴퓨터에서 돌릴 수 있도록 프로그램을 다듬어 정리한 후, 이를 간편하게 제어할 수 있도록 웹 기반의 프로그램을 만들어 일반인에게 무료로 공개했다. 이 프로그램을 사용하면 클라우드 비용 없이 GPU를 가진 내 PC에서 인공지능아트를 생성할 수 있어 인공지능아트 커뮤니티에서 큰 인기를 얻고 있다.

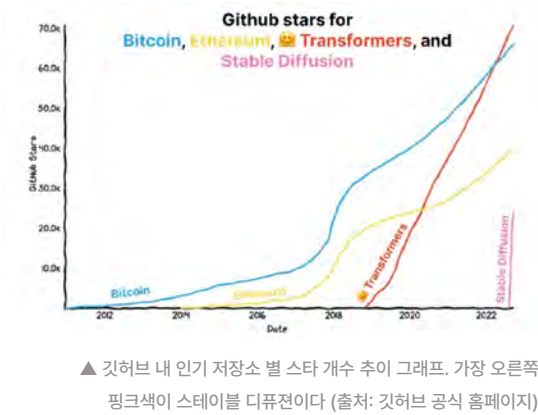


▲ 오토매틱의 web UI 기능을 사용하면 집컴에서도 다양한 아트를 생성할 수 있다 (출처: 깃허브)

정리

바둑이나 체스와 같은 게임은 인간만이 가능한 지적 놀이의 정점으로 여겨지던 때가 있었지만 알파고의 등장은 이러한 인식을 송두리채 바꿔놨다. 이창호 9단은 얼마전의 인터뷰에서 인공지능을 열심히 공부하겠다고 밝히기도 했다. 인공지능아트는 현재 저작권, 도용, 해킹, 악용과 같은 논란과 사건 사고가 있지만 이는 사회적 합의없이 급성장했기 때문에 발생한 문제로 보여진다. 충분한 시간이 지나면, 인공지능아트가 게임 및 다양한 산업에 영향을 미칠 것은 필연적으로 보여진다. 이전의 인공지능기술은 우수 연구자와 기술자들이 뭉쳐있는 빅테크 기업의 전유물이었다. 하지만 인공지능아트는 다르다. 이 판은 디스코드와 깃허브라는 커뮤니티 공간에서 누구나 새로운 모델을

테스트하고 발전시킬 수 있는 개방형 생태계다. 이 생태계는 연구자와 기술자뿐만 아니라, 공유와 협업을 통해 적극적으로 활용하고 피드백 해주는 커뮤니티 유저도 중요하다. 아래 이미지는 깃허브를 대표하는 인기 저장소의 지표인 스타 개수를 정리한 그래프다. 현재 스테이블디퓨전의 스타 개수는 31.9k이고 앞서 소개한 오토매틱의 web UI 저장소 또한 현재 스타 개수가 17k에 이를 정도로 인기를 얻고 있다.



▲ 깃허브 내 인기 저장소 별 스타 개수 추이 그래프. 가장 오른쪽 핑크색이 스테이블 디퓨전이다 (출처: 깃허브 공식 홈페이지)

이제 인공지능아트는 오픈된 커뮤니티 공간에서 누구나 접합해 만들어내는 프랑켄슈타인 융합체로 비유할 수 있다. 이 순간에도 매일 다양한 기술이 연구실에서 실험되고 있으며 이를 융합한 제3의, 4의 프랑켄슈타인은 계속해서 만들어질 것이다. 지금까지 인공지능아트에 관련된 변천 과정과 현황을 정리했는데, 이는 불과 3개월 사이에 벌어진 일이다. 단기간에 미드저니와 스테빌리티 AI의 영향력이 커지자 빅테크기업들 또한 분주해지기 시작했다. 메타는 최근 txt2video 기술인 Make-A-Video와 실시간 통역 기술을 발표하고 구글 역시 txt2video기술 페나키Phenaki를 발표했다. GPT-3로 대표되는 초거대 언어 모델의 차세대 기술 또한 빅테크 기업과 오픈AI, 스테빌리티 AI 등이 각축을 벌이고 있다.

인공지능아트 산업 변화를 파악하기 위한 손쉬운 팁을 알려주자면, 앞서 언급한 주요 인물의 트위터를 구독하는 것이다. 아래 계정들을 팔로우해 보시라. 흥미진진한 인공지능산업의 변화를 실시간으로 관전하는 재미를 얻을 것이다.

오픈AI(OpenAI)
@sama(Sam Altman)

일루더AI(EleutherAI)
@nabla_theta(Leo Gao)
@RiversHaveWings(Catherin Crows)

디스코 디퓨전(Disco Diffusion)
@Somnai_dreams(Somnai)

미드 저니(Midjourney)
@DavidSHolz(David Holz)

스테빌리티 AI(Stability AI)
@StabilityAI
@EMostaque(Emad)

노블AI(Novel AI)
@novelaiofficial

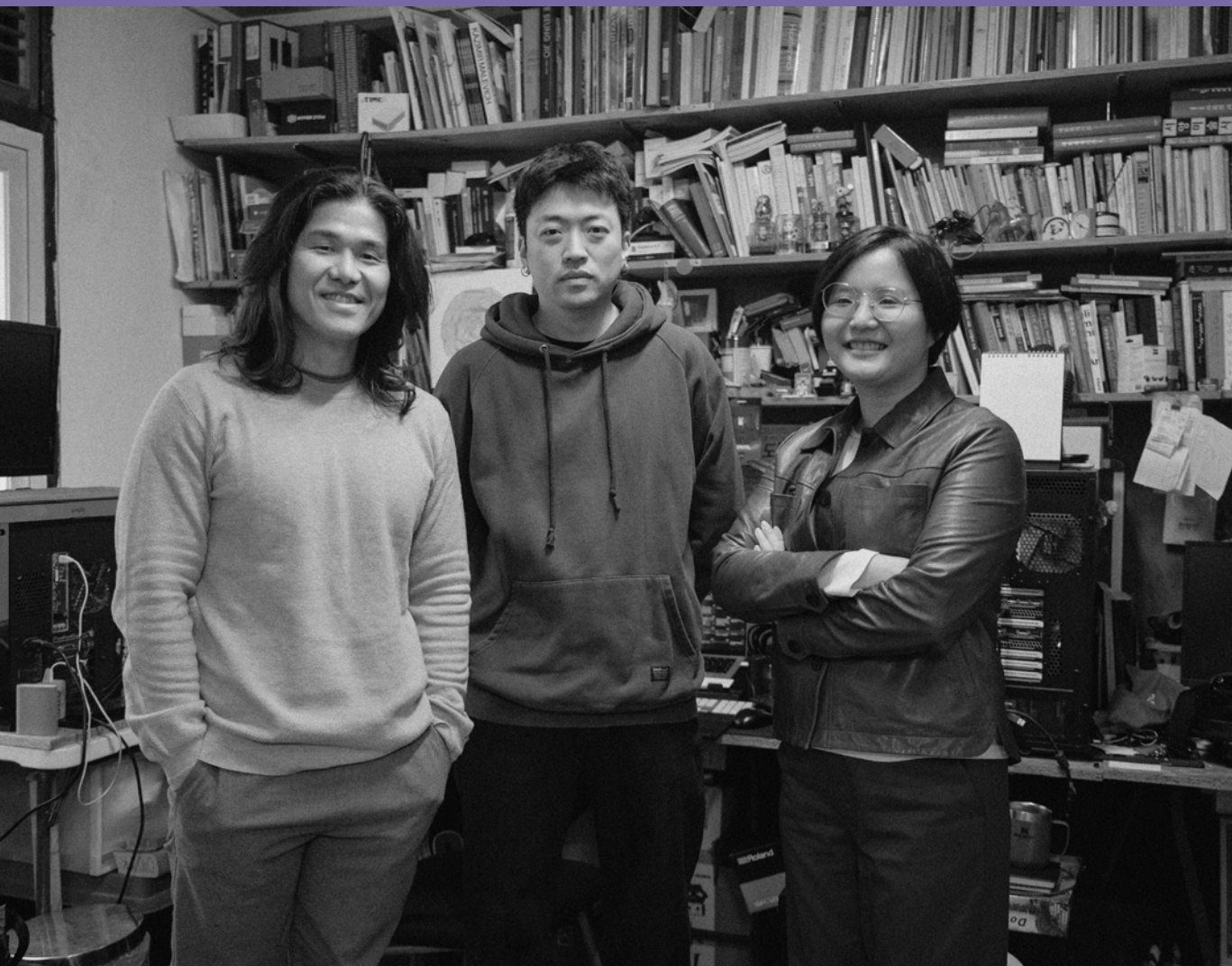
본고는 필자가 게임웹진 인벤에 기고한 칼럼임(2022.10.28.)

기획 대담

AI와의 콘텐츠 창작, 현주소는?



조영각 · 뉴미디어 아티스트
이동후 · 게임 3D 아티스트, 게임콘텐츠스쿨 교수
문아름 · 작가, 연구자, 만화콘텐츠스쿨 교수



좌측부터 이동후 교수, 조영각 작가, 문아름 교수

조영각 뉴미디어 아티스트

추계예술대학교에서 서양화를, 연세대학교 커뮤니케이션 대학원에서 미디어 아트를 전공하였다. 현재는 서울미디어대학원대학교에서 융합미디어전공을 수학 중이다. 스튜디오 신매체(Sinmaeche)의 대표이며, 아티스트 콜렉티브 ZER0byte_+x 의 일원이다. 아트센터 나비 미술관과 이아이컴바인드의 브랜드 젠틀몬스터에서 근무했다.

개인전 갤러리 밸(서울), 사이아트스페이스(서울)

단체전 에르미타시 미술관(상트페테르부르크), 도쿄도사진미술관(도쿄), 아르스 일렉트로니카 페스티벌(린츠), 일렉트라 페스티벌(몬트리올), QUT 미술관(브리즈번), 세인트엑스-랭스디지털문화센터(랭스), 르 사프랑(아미앵), 서울시립미술관(서울), 서울시립북서울미술관(서울), 아트센터나비미술관(서울), 국립아시아문화전당(광주), 광주시립미술관(광주)

이동후 게임 3D 아티스트, 게임콘텐츠스쿨 교수

다수의 애니메이션 업계에서 〈선물공룡 디보〉, 〈꼬마버스 타요〉, 〈볼트 앤 블립〉 등 다양한 프로젝트의 3D 캐릭터와 배경 아티스트로 참여했고 게임 업계에선 프리스타일, 갯앰프드 리니지 RK, 마비노기 듀얼 등 홍보영상과 다수의 게임에서 아트 팀장과 AD 역할을 수행한 경험이 있다. 콘셉트 디자인을 3D로 구현하는 과정의 주요 업무를 진행하면서 아티스트가 가져야 할 기본기를 바탕으로 한 효율적인 작업 방법과 핵심적인 제작 기법 등을 담은 모델링과 스킵 킱, 사실적인 질감의 적용까지 다수의 전공 도서를 집필했다.

문아름 작가·연구자, 만화콘텐츠스쿨 교수

스토리텔링 연구를 시작하기 전에는 MBC에서 다큐멘터리 구성작가로 일하였고, CJ E&M의 원천 스토리 개발에 일시적으로 참여한 바 있다. 대학원에 진학한 후, 온라인 뉴스의 게이미피케이션과 다큐멘터리의 서사적 특성, 소셜네트워크서비스의 개념적 은유 속성에 대한 논문을 게재하였다. 레진코믹스 공모전에서 최우수상을 받아 웹소설을 연재하였고, 현재 리디 웹툰 스토리 연재를 준비하고 있다.



**CK VISION: 귀한 시간 내주셔서 감사합니다.
먼저 각자 소개부터 부탁드립니다.**

조영각: 안녕하세요, 조영각입니다. 서울에서 활동 중이며, 뉴미디어 아티스트로 활동을 하고 있습니다. 저는 오늘날의 디지털 환경이 우리에게 제기한 자연·기술·가상·물리 환경의 복잡한 시스템 속에서 발생하는 다양한 기술·사회·문화적 이슈를 탐색하는 데 집중하고 있습니다. 인간과 기계, 사물과 사회 같은 다양한 주체 사이의 관계, 그리고 기술과 사회, 그리고 문화 같은 다른 층위가 접촉하는 지점인 인터페이스에 관하여 디지털 기술을 통해 적극적으로 개입해 이를 낫설고 새롭게 비틀어 연출하여 또 다른 가능성과 시야 탐구를 모색하고 있습니다. 작품에서는 주로 A.I, 데이터사이언스, 로봇틱스 등을 활용하여, 불확실한 가정의 상황을 현재에 투영하는 환경으로서 복잡계^{complex system}적 상황을 연출하는 데 집중하고 있죠. 주된 연구와 작업 내용은 뉴미디어 기술을 바탕으로 하는 창작 분야입니다. 현재는 주로 인공지능 기술 중 프롬프트 엔지니어링 분야를 중심으로 작업을 제작하여 선보이는 중입니다.

이동후: 안녕하세요. 청강문화산업대학교 게임콘텐츠 스쿨 교수 이동후입니다. 전공 수업은 3D 캐릭터 제작과 디지털 스컬 퍼팅을 맡고 있고 졸업작품 제작 수업을 담당하고 있습니다. 현재는 다양한 스타일의 3D 캐릭터 제작과 활용에 관련된 연구를 지속하면서 집필 활동을 이어가고 있고 오랜 시간 구상하고 있는 작품의 완성과 그 과정을 담아 영상과 책을 통해 공개할 계획으로 준비 중입니다.

문아름: 문아름입니다. 청강문화산업대학교에 재직 중이며, 이전에는 이화여자대학교 디지털미디어학부 융합콘텐츠전공으로 박사과정을 수료하였습니다. 박사과정 당시 디지털스토리텔링 연구소에서 ‘인공지능으로 스토리를 창작할 수 있는가’를 주제로 스토리헬퍼 후속 프로그램 개발에 연구원으로 참여하였으며, 로직을 만들기 위해 기호학 및 서사학을 활용하여 스토리를 데이터화하는 작업을 진행하였습니다. 스토리를 데이터화하기 위해서는 스토리의 분절과 각각의 정보 값을 무엇으로 잡는가가 중요한데, 플롯과 같은 스토리의 위치와 모티프와 같은 이야기의 소재가 어떻게 연결되는지 연구하였습니다.

CK VISION: 아직 AI 창작에 대한 정의가 모호하고 범주도 광범위한 만큼, 현업 작가이자 교육자로 활동 중이신 세 분의 관심 분야를 통해 현주소를 조망해 보고자 합니다. AI 창작 관련해 어떤 부분에 관심이 있으신가요?

조영각: 제가 관심 가는 영역은 시각 예술 기반 창작의 영역에 인공지능을 비롯한 뉴미디어가 어떻게 적용될 수 있고, 그에 따른 의미에 관하여 연구하는 영역입니다. 이 기술들이 인공지능의 경우는 멀티 모달형태로 더욱 진화할 것이라는 생각하고 있고, 확장된 기술의 영역을 예술 분야에 적용해 보는 것이 역시 가장 큰 관심사입니다.

문아름: 현재 제가 가장 관심 있어하는 분야는 ‘스토리를 어떻게 데이터화할 것인가’입니다. 저는 ‘기술을 어떻게 예술로 적용할 것인가’가 아니라 ‘예술을 어떻게 기술로 만들 것인가’로 접근하는 거라 조영각 작가님과 반대 방향이라 무척 재밌네요.

이동후: 저는 AI를 활용한 콘텐츠 창작 모든 영역에 관심이 있습니다. 교육자로 양질의 교육 콘텐츠를 만드는데도 AI의 활용 가치가 매우 높을 것으로 생각합니다. 음성을 텍스트로 전환하고 텍스트를 음성으로 변환해서 다양한 캐릭터를 구축하는 등 예전에는 혼자서 불가능했던 작업이 가능해지고 있습니다. 작품을 만드는 과정에서 도구가 아닌 조력자의 역할로 존재할 수 있는 AI는 그 활용 범위가 상상을 뛰어넘고 있습니다.

CK VISION: 이러한 관심과 호기심을 각자의 작업이나 연구에 어떻게 접목하고 계시는가요?

이동후: 저는 오랜 시간 개인적으로 준비하고 있는 캐릭터 제작에 최근 AI를 활용해서 콘셉트를 잡아가며 외로운 창작의 시간을 함께하는 동료로 만난 것 같은 반가움을 느끼는 중입니다. 누군가에게 재미있는 장난감이 될 수도 있고 누군가에게 아이디어 자판기가 될 수도 있을 것입니다. 수없이 많은 데이터를 수집하고 정리하고 그것을 기반해서 결과를 만들어가는 외롭고 지치는 과정을 그저

좋은 도구가 아닌 직접 소통하며 아이디어를 구체화하고 한 방향으로 발전시켜나가는 창작의 시간을 함께하는 조력자를 얻은 것 같다는 생각이 들었다는 게 조금 과장되어 보이지만 요즘 저의 솔직한 심정입니다. 그리고 지금 이 순간도 빠른 속도로 발전하고 있다는 점에서 기대가 더욱 커지고 있습니다.

조영각: 제가 진행한 프로젝트 중 기억에 남는 프로젝트는 〈Highway like a shooting star〉²⁰¹⁹ 작업입니다. 이 경우는 스타일 트랜스퍼를 사용한 인공지능 작업으로 전 세계를 다니며 제가 촬영한 영상을 인공지능을 통해 각 나라의 데이터에 기반한 프랙털로 변이한 영상작업입니다. 이 작업은 제작 과정에서도 전 세계를 배경으로 삼고 있고, 오스트리아 린츠의 아르스 일렉트로니카, 일본 도쿄의 도쿄도 사진 미술관 등 해외에서 전시를 많이 열어 더 기억에 남습니다.

이동후 교수



문아름: 제가 박사과정 연구원으로 참여한 프로젝트 <스토리헬퍼 타블로>의 경우, 스토리를 시퀀스 단위로 분할하여 사용자가 진행하고자 하는 장르를 결정하고 첫 시퀀스를 적으면 해당 시퀀스와 연결되는 다음 시퀀스를 추천하는 시스템이었습니다. 해당 프로젝트를 통해 특허를 공동으로 출원한 바 있습니다. 인공지능 스토리텔링이 가능해지려면 우선 수많은 데이터가 필요하고, 이 데이터를 연결하는 로직이 필요합니다. 이는 ChatGPT와는 다른 방식으로 접근을 하게 되는데, ChatGPT가 사용자의 질문 의도를 파악하고 이에 대한 답변을 제시하는 형태라면, 인공지능 스토리텔링의 경우 사용자가 원하는 작품의 중심 아이디어를 파악하고, 이 아이디어를 다시 한번 인공지능이 스토리를 만들어가는 단계를 거쳐게 됩니다. 사실 나열이 아니라 완결성 있는 이야기를 제시해야 해서 스토리 구조에 대한 전반적인 로직이 세분되어야 합니다. 이 과정에서 스토리의 로우데이터를 어떤 인간이 접근하는가에 따라 달라지기도 합니다. 로우 데이터를 인간이 만든다는 것에서부터 인공지능이 되는 것은 어렵지 않은가가 의문이었어요.



문아름 교수

CK VISION: 문화콘텐츠 시장에서 작년 AI 창작, AI 아티스트에 대한 소식이 유난히 뜨거웠던 것 같습니다. 관련해 올해 몸담고 계신 업계에서 가장 주목할만한 현상 혹은 화두를 나누어주신다면요?

문아름: 저 같은 경우엔 아무래도 웹툰 업계에 있다 보니 미드저니와 같은 인공지능 프로그램이 일러스트뿐만 아니라 스토리를 담고 있는 웹툰까지 가능할 것인가가 화두입니다. 실제로 미드저니가 만들어 저작권까지 획득한 웹툰을 보았는데 아직은 영성하지만 칸 크기나 간격, 말풍선의 쓰임이 만화와 흡사했습니다.

이동후: 문 교수님께서 언급하신 미드저니의 연장선 상에서, 2020년 Open AI GPT-3를 공개한 이후 2년 동안 MS, 구글, 메타, 네이버, LG 등 국내외 빅테크들이 뛰어들어 초기대 AI가 이 시대의 화두가 아닌가 생각합니다. 생활 속엔 깊숙이 들어와 있었으나 일상처럼 곁에 있었던 AI라는 화두가 미국

콜로라도주 박람회 미술전에서 신인 디지털 아티스트 부문 1위를 차지한 '스페이스 오페라 극장'이라는 작품이 아티스트가 직접 작업한 것이 아닌 미드저니라는 AI image generator로 제작한 것이 알려지면서 폭발적으로 관심을 끌게 하는 하나의 사건이 되었습니다. 마치 알파고가 바둑으로 인간을 이겼던 순간처럼 크리에이터들의 중심에 논쟁거리가 되었고 그 순간을 기점으로 따라잡기 힘들 정도로 빠르게 다양한 AI 모델이 등장하고 그 성능도 빠르게 향상되고 있습니다. 창작에서 AI의 활용에 관련된 논쟁은 더욱 뜨거워지고 있는 상황입니다.

조영각: 작년을 기점으로 프롬프트 엔지니어링이 폭발적인 성장을 이루어 냈기에, 가장 논쟁거리가 되는 영역은 '저작권' 문제에 해당하는 것 같습니다. 저도 한국저작권위원회에 인공지능으로 제작한 작업의 등록을 신청했으나 반려당한 사례가 있습니다. 이처럼 데이터를 근거로 하는 영역이기에 시각 예술 분야의 경우는 특히나 저작권에 대한 기준이 빠르게 정립되어야 할 것으로 생각합니다.

이동후: 맞습니다. AI를 활용해서 아이디어를 기반해서 작품을 완성하는 것과 AI로 만들어진 이미지 자체를 모두 완전한 창작으로 인정해야 하는가의 문제는 다른 관점으로 논의해 봐야 할 문제입니다.

CK VISION: 그렇다면 문화예술 콘텐츠 제작에서의 AI의 한계는 무엇이라고 생각하십니까?

조영각: 문화예술 콘텐츠 제작에서 AI의 한계는 없다고 생각합니다. 다만 그것을 이용하는 사용자의 입장 혹은 예술가의 입장에 따라 어떻게 해석하여 이용할 것인지는 가치판단 기준에 따라 다르다고 생각합니다. 또한 수십에서 수백 가지에 이르는 세부 분야가 존재하는 영역이기에 어떤 방식의 조합과 프로세스를 거치는가에 따라 그 확장된 결과는 지금까지의 예술과 창작과는 또 다른 방향을 날게 될 것으로 생각합니다.

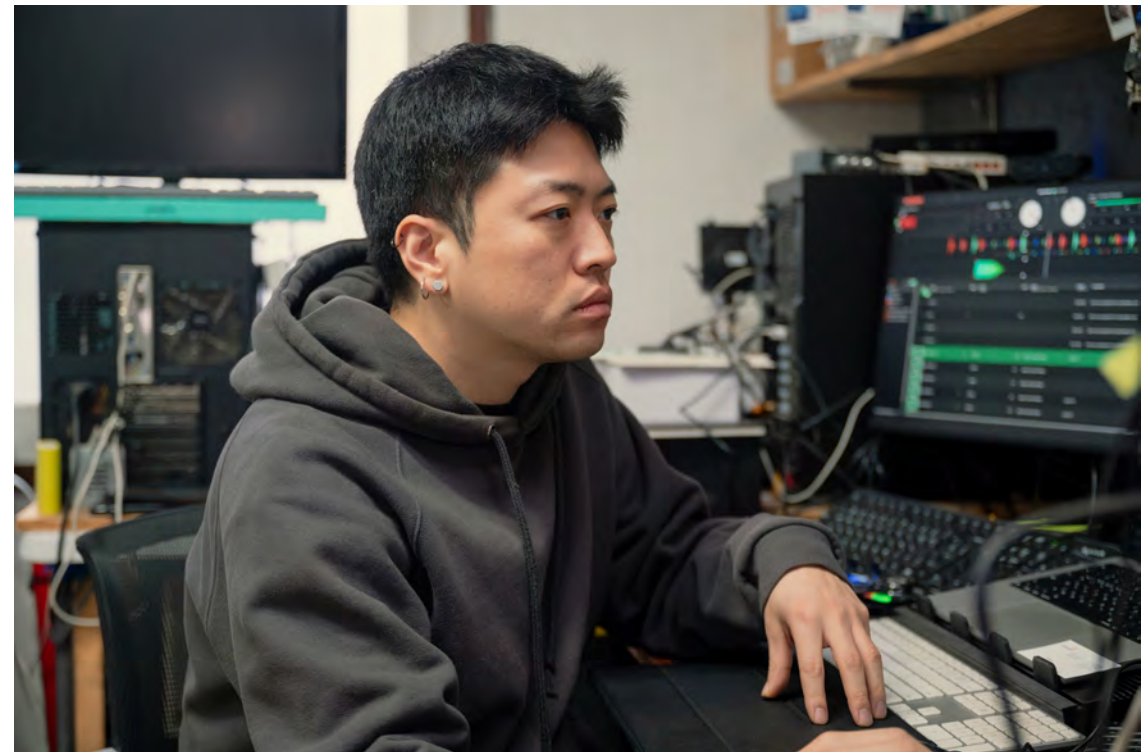
문아름: 동감합니다. AI의 한계라기보다는 저의 한계일 것 같지만, '스토리 로우데이터를 인간지능 없이 만들 수 있는가?'가 지금도 궁금합니다.

로우데이터만 가능하다면 스토리 구조를 짜는 것은 가능할 것 같거든요. 물론 그다음 스토리가 얼마나 창의성이 있는가도 다르긴 하겠지만, 그때는 장르와 구조를 섞는 방향으로 로직을 제시할 수 있을 것 같고요.

이동후: AI의 발전 속도를 비추어 볼 때 어디까지 발전할지 가능하는 것도 상상력의 영역이라는 생각이 들 정도여서 '문화예술 콘텐츠 제작에 AI의 활용을 어떻게 창작자에게 유익하게 활용할 수 있을까?'로 접근해야 할 것 같습니다. 하지만 AI는 결국 매우 높은 수준의 성능을 가진 도구라는 점에서 사용자에게 따라 한계는 다를 것이라는 생각이 드는군요. 지속해서 여러 모델을 활용해서 결과를 만들어가면서 가장 크게 느끼는 점이고 결국 마지막 순간에 만나는 것은 나 자신의 한계였던 것 같습니다.

인간의 한계를 극단적으로 뛰어넘어 감히 상상도 못 하는 많은 정보를 빠른 속도로 처리해서 결과를 만들어 주지만 무로부터 유를 만들어 내는 것이 아니고 제시한 프롬프트를 근거로 한다는 점이

조영각 작가



한계라고 할 수 있겠네요. 하지만 인간도 존재하는 모든 것을 레퍼런스 삼아 새롭게 재구성한다는 점에서 AI를 따라잡을 가능성이 없는 부분이기 때문에 문화예술 콘텐츠 제작의 조력자로서 AI의 활용 범위는 상상 이상이라 말하고 싶네요.

CK VISION: 휴먼과 AI는 창작에 있어 향후 어떠한 시너지를 낼 수 있을까요?

문아름: 현재 AI는 데이터베이스 기반 딥러닝을 통해 '인간이 만들어 낸 예술의 영역에서 얼마나 인간을 닮아가는가'에 집중한다고 생각합니다. 하지만 미디어를 넘나들거나, 인간이 생각해낼 수 없는 조합을 AI가 해낼 수 있지 않을까요. 지금 것처럼 등장한 미드저니의 라면 먹는 미소녀 이미지는 그 기괴함으로 사람들의 흥미를 사고 있는데, 이렇게 독특한 이미지의 결합이나 생각하지 못한 미디어의 결합이 또 다른 아이디어로 나타날 수 있지 않을까 생각합니다.

조영각: 저도 그렇고 향후 연계에서 시너지는 당연하다고 생각합니다. 앞서 언급한 인공지능의 다양성과 그 기술의 발전 속도에 따라 계속해서 발전이 이루어질 수밖에 없는 분야기에 더욱 많은 사람이 이 기술과 분야에 대한 탐구하게 될 것이라 예상됩니다.

이동후: 앞서 언급한 것처럼 AI를 새로운 도구로 바라본다면, 창작자에게 AI는 조금 과장하면 아이언 맨에게 자비스 같은 존재가 아닐까 생각합니다. AI를 활용하는 과정은 단순히 훌륭한 도구를 사용하는 것을 넘어 창작의 과정을 함께하고 아이디어를 받고 의견을 다시 전달하고 조율하는 조력자의 관계이고 외로운 창작의 시간 속 동료라는 느낌까지 받게 됩니다. 캐릭터 콘셉트를 구체화하는 과정에서도 스타일과 장면 구성, 연출과 컬러, 라이팅 등 다양한 정보를 전달하고 생성된 이미지 기반의 작업은 AI를 활용하기 전과는 비교할 수 없을 정도로 효율적이라고 느껴졌습니다. 다양한 아이디어를 받아 완성하는 과정은 혼자 작업하는 것이 아닌 창작활동에 든든한 조력자를 얻은 것 같아 개인적으로 앞으로 더 큰 힘이 될 것 같습니다.



PART 5. CK IDENTITY

'청강 재학생들의 창작 콘텐츠로 구성된 이미지 X'

〈CK VISION 2023〉 다섯 번째 파트에서는
청강문화산업대학교 초대 이사장 현재(玄裁)
정희경 선생의 업적을 담은 특별전시와
시대를 함께 한 지인들의 증언을 통해 설립
이념과 청강 리더십의 실존적 가치를 조명한다.

남북적십자 본회담 50주년 특별전
〈평화로 가는 순간들〉

청강, 희망과 긍정의 역사를 품에 안다



서현경 · 융합콘텐츠스쿨 교수



남북적십자 본회담 50주년 기념 특별전 평화로 가는 순간들

개막: 2022년 8월 29일 월요일
장소: 청강역사관 비춤
(청강문화산업대학교 청강홀 3층)

2022년은 1945년 국토분단 이후 사반세기 동안 단절되었던 남북이 다시 얼굴을 마주 하고 대화를 시작한 남북적십자 1차 본회담 1972.8.29.~1972.9.2.이 개최된 지 50년이 되는 해였다. 본 전시는 1971년부터 진행된 총 25차 남북적십자 예비회담과 1972년 평양과 서울을 오가며 이어진 총 4차례의 본회담 과정을 담은 사진기록으로 구성되었다.

남북적십자회담은 우리가 정치적 의도나 목적 없이 인도주의적 입장에서 북한에 내민 손길이며 남북의 오랜 빙벽을 녹인 만남이었다. 이 역사적인 현장 속에 학교법인 청강학원 초대 이사장인 현재 玄裁 정희경 선생이 있다. 청강역사관 비춤에서 평화로 가는 여정, 남북대화라는 역사적 만남을 이끌어내며 희망과 긍정의 역사를 쓴 그의 모습을 만날 수 있다.

2022년 8월 29일은 남북적십자 본회담 개최 50주년이 되는 해이다. 이 역사적인 순간을 기념하기 위해 청강 문화산업대학교에서는 특별전 〈평화로 가는 순간들〉 전시가 열렸다. 남북 첫 접촉이 이뤄진 후 총 25차례의 예비회담부터 4차 본회담까지의 기록이 담긴 사진들로 구성된 특별전이었다.

특별전은 한 장의 사진에서 시작되었다. 판문각이라는 현판 앞에서 환한 웃음을 지으며 팔을 높이 올려 인사를 건네는 남한 적십자 대표단들의 사진이었다. 긍정과 희망, 진취적이고 적극적인 이들의 여정이 전시장 안을 채운다면, 이제는 역사의 순간으로 사라진 남북 첫 만남, 오천만 국민의 열망이 모인 그 순간을 재현할 수 있을 것 같았다.

전시 자료를 확보하기 위해 특별전 TF는 통일부, 나라 기록원을 찾았고, 경향신문과 학교법인 청강학원 이수형 이사장님의 사료를 확보했다. 신문과 회담에 관한 자료를 수집해 회자별로 정리했다. 남북 첫 접촉의 역사적 순간은 사진과 기사, 연대별 자료를 통해 2022년에 소환되었다.

1971년 9월 20일 1차 예비회담은 분단 이후 사반세기 만에 이뤄진 첫 만남이었다. 당시 한반도는 가족과 헤어져 서로의 생사를 모르는 이산가족 수가 천만이 넘는 상황이었다. 대한민국 정부는 이산가족의 인간적인

고통을 해소하기 위해 노력하지만 번번이 실패했다. 그리고 1971년 8월 12일 서울에서 남한 적십자사의 특별성명이 발표된다. 순수하고 인도적인 조치를 강구하기 위해 북한에 '가족찾기 운동'을 제안한 것이다. 이 성명은 두 가지 측면에서 의미를 가진다. '북과' 대신 '북한'이라는 이례적인 명칭이 등장한 것과 남한이 주도한 첫 번째 제의이자 획기적인 평화통일 노력이라는 점이었다. 10여 국가에서 130명의 취재진을 판문점에 파견하면서 당시 판문점은 전 세계의 이목이 집중되는 장소가 되었다. 남북 대표는 서로 반갑게 인사를 나누었고, 회담은 시종일관 부드러운 분위기에서 진행되었다.

1972년 남북 적십자회담에 분단 이후 최초로 북한을 방문했던 현재 정희경 선생(청강문화산업대학교 초대 이사장)이 이번 전시전을 관람하고 있다.



회담이 끝난 후 마련된 식사 자리에서도 남북 대표는 서로 섞여 앉아 대화를 이어나갔다. 서로가 인간적으로 가까워진 것이다. 그러나 실상 남북 회담은 열두 달 동안 총 25차례의 예비회담과 13차의 막후 접촉을 거치며 난항을 거듭하다 극적으로 본회담 개최에 합의를 보았다. 북한의 '이산가족에 친우를 포함'하라는 요구와 '자유왕래' 요구가 이유였다. 이러한 요구는 다분히 정치적인 의도가 섞여있었으나, 정치적 의도나 목적이 없이 순수한 인도주의적인 입장에 따라 남한 대표단은 진정성을 가지고 북한 대표단의 마음을 움직이기 위해 노력했다.

1차 예비회담의 남북 첫 접촉부터 본회담의 첫 평양 방북까지 남측의 유일한 여성 대표로 회담의 분위기를 이끌었던 이가 청강문화산업대학교 초대 이사장 정희경 선생이다. 대학에서 50주년 특별전을 준비한 것은 바로 한반도 역사상 가장 의미 있는 순간의 기록을 위한 것도 있지만, 동시에 대학의 가치관을 세운 초대 이사장을 조명함으로써 우리 대학의 가치관을 다시 돌아보기 위해서였다.

27주년을 맞이한 젊은 대학 청강이 교육 현장 안에서 걸어온 길은 수많은 불확실성과 우려의 겹침이 있었다. 그러나 우리는 긍정과 희망이라는 무형의 가능성을 안고 지금에 이르렀다. 그런 우리의 앞에 펼쳐진 길은 이제 명료하고 안전한가. 아니다. 여전히 우리를 긴장시키는 다분히 염려되는 점들이 나타나고 있다. 그러나 청강 안에서 우리가 보내는 매일은 특별전에 담긴 대표단들과 닮아 있다. 이야기를 나누고, 웃음을 짓고, 인내심을 가지고 성실하게 내일을 향해 손을 내밀고 있다.

특별전을 통해 청강은 희망과 긍정의 역사를 품에 안았다. 긴 역사가 반드시 가치를 지니는 것은 아니다. 다만, 그 역사가 어떤 가치관을 가지고 긴 시간을 걸어왔는가, 그리고 우리는 그 역사를 여전히 잊지 않고 얼마나 재현하고 있는가를 특별전은 묻고 있다.

전시장 전경



서현경 융합콘텐츠스쿨 교수

- 서울여자대학교 언론영상학과 학사
- 고려대학교 문예창작학과 박사과정 수료
- 문화일보 신춘문예 단편소설 등단
- KBS 애니메이션 <렛츠 고릴라!> 시나리오
- KBS 교양다큐 구성작가
- MBC 교양다큐 연출부
- 영화 <동승> 스크립터·후반 시나리오 참여
- 문학·패션 콜라보레이션 참여
- (주)한섬 MINE 30주년 캠페인
- 제일모직 2013~2014 캠페인



2023년

'현재(玄哉) 리더십'의 의미

올해 개교 27주년을 맞이하는 청강문화산업대학교는 명실공히 대한민국의 문화산업 특성화 대학으로 자리매김하였다. 청강을 이끌어온 힘은 설립자인 청강 이연호 선생의 교육 철학과 현재 정희경 초대 이사장, 이수형 현 이사장으로 연결되는 학교법인 청강학원의 리더십, 그리고 교직원 등 청강 구성원들의 헌신적인 노력에 있다.

특히 정희경 초대 이사장은 교육가로서, 경영가로서, 정치가로서 우리 사회 각 분야에서 수많은 '여성 1호 리더'라는 기록을 남겼으며 아내이자 어머니인 한 여성으로서도 존경받으며 여전히 청강문화산업대학교의 크나큰 버팀목으로 자리하고 있다. 변화의 물결 속에서 혁신과 도약을 꿈꾸고 있는 지금, 정희경 초대 이사장과 인연을 맺어온 여러 지인의 목소리를 통해 '현재(玄哉) 리더십'의 실존적 의미를 찾아본다.

다음 내용은 2022년에 진행한 청강 아카이빙 사업의 영상 인터뷰에서 발췌함.
(가나다 순)



강교자

전 한국 YWCA 회장

평양에서 개최됐던 그 남북 적십자 회담이 아주 큰 사건이었잖아요. 그래서 온종일 통일로를 지나고 판문점을 거쳐서 평양으로 가는 그 여정을 TV로 중계했어요. 서울에서 자동차에 대표들이 타실 때 다섯 분 중에 한 분이 여성이었습니다. 그때 저는 충격적이고 너무도 부러운 선망의 대상인 한 여성을 보게 된 거죠. 지금은 아무렇지도 않지만 1972년도에는 굉장히 특이한 사건이었습니다. 고운 빛의 한복을 입으신 분이었습니다. 정희경 선생님이라고 소개되더군요. '아, 저런 여성 지도자가 우리나라에 계시는구나.'

교사로 있었던 내 대학 동기 소개였어요. 정희경 선생님이 청강대학을 설립하고자 하는데 내 의견이 어떠한지를 듣고자 하셨죠. 그때 전 상당히 고민을 많이 했고 하지 마시라는 권유를 했습니다. 사실 우리나라에서 사립 대학을 한다는 것은 대단히 힘든 일입니다. 우리나라 대학 교육의 85%가량이 사립대학입니다. 국가의 고등교육을 사학에 맡기고 있다는 말이죠. 근데 사학이 개학하려면은 상당한 자원 또 희생, 봉사 그런 걸 거치지 않고는 할 수가 없어요. 우리 교육 현장을 잘 알고 대학을 세운다는 게 얼마나 어려운가를 정희경 선생님도 잘 알고 계셨죠. 이분도 청강대 설립을 처음엔 주저하시다가 결국 부군이신 청강 이연호 선생님의 뜻을 받들어 담대한 결심을 하시게 된 겁니다.



김기석

서울여자대학교 석좌교수, 국경없는교육가회 대표이사

제가 다녔던 서울대학교 교육학과에 한 3, 40년 동안 여자 교수님이 안 계셨어요. 이걸 아주 통탄하게 여기신 분이 우리 현재 정희경 선생님이셨어요. 아시겠지만 성차별을 용납 못 하는 분입니다. 그런데 그것도 상당히 지혜롭게 접근했어요. 당시 1억 원을 사대 교육학과에 쾌척하시면서 "단, 이걸 여자 교수용이다. 그 목적으로 써라. 당장 교수가 없으면 촉망받는 여학생들에게 장학금을 줘라. 그래서 그 여학생이 커서 교수가 되면 이걸 다 연구비로 줘라." 하셨습니다. 반대는 없었습니다. 그 정도의 카리스마가 있으셨던 거죠. 이때 제가 아주 강한 인상을 받았습니다. 실제로 그 인연으로 여교수가 지금은 한 3명이 됩니다. 이걸 오로지 현재 선생님이 문을 열어주셨기 때문에 그렇게 된 겁니다.



구성희

학교법인 을지학원 이사장, 을지대학교 석좌교수

정희경 선생님은 제 모교인 서울대학교 사범대학 4년 선배예요. 또 정희경 선생님의 오빠 되시는 정범모 선생님이 제 은사예요. 교육학자의 제자죠. 그런 간접적인 인연이 있어요. 직접 인연을 맺게 된 건 이화여고에



김명희 화가, 전 이화여자고등학교 교사

그 당시에 그렇게 말씀하시더라고요. “나는 굉장히 운이 좋은 사람이다.” 사실 자녀에서부터 이제 학교 교육, 또 부군에 대한 그 모든 게 그야말로 인생을 활짝 피운 분이시잖아요. 그런데 그렇게 많은 걸 성취한 분이 운이 좋았다고 그렇게 말씀하세요. 그러니까 그 모든 걸 자기 자신이 잘한 걸로 보시지 않고 더욱더 큰 어떤 힘이 그렇게 해주었다고 생각하시는 거죠. 또 예술가들을 굉장히 사랑하시고 존중해주시고, 지원도 많이 하셨고 그랬었어요. 문화가 얼마나 중요한지를 아신 거죠. 문화가 만들어지기는 굉장히 시간이 오래 걸리지만, 또 오래 지속돼요. 정치나 경제 이런 것보다도 훨씬 더 오래 가는 게 문화예요. 그런 중요성을 아신 거죠.



김종규 문화유산국민신탁 이사장

2001년인가 이화여대에서 이배용 총장이 평생교육원 역사 아카데미를 만들었는데 그때 정희경 이사장님과 같이 수학했어요. 역사 탐방을 많이 했죠. 그 바쁜신

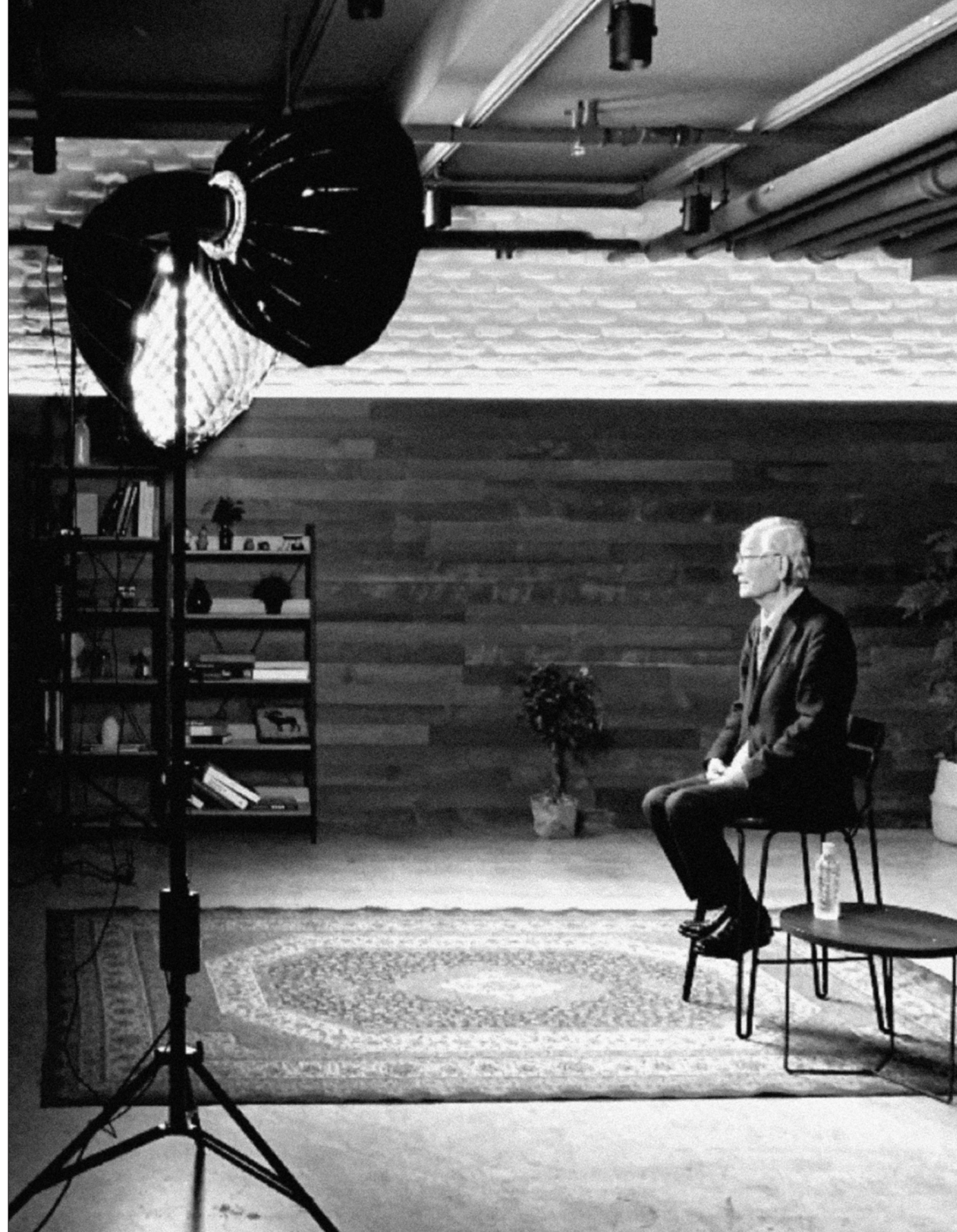
분이, 그 경륜과 그 나이에도 끊임없이 공부하는 자세를 가지신 거에 놀랐습니다. 그걸 잊을 수가 없어요.



故 김차섭 화가, 전 이화여자고등학교 교사

정희경 선생님은 지성과 정신력, 그리고 마음가짐, 결단력이 있는 아주 큰 리더예요. 특히 사람의 심리 같은 것도 아주 꿰뚫어 보셨죠. 그런 분은 드뭅니다. 제겐 여러 고마운 분들 중 첫 번째가 되십니다. 특히 (이화여고) 벽화를 만들게도 하시고. 개인적으론 제겐 야단 한 번 치시지 않으셨습니다. 남은 생 고통 없이 건강하시길 바랍니다. 감사합니다.

* 자연과 자신과의 관계를 살피며 인간 문명의 근원을 탐구하는 실험적 작업으로 ‘한국 아방가르드 미술의 선구자’로 불리는 김차섭 화백은 저희와의 인터뷰 며칠 뒤 소천하셨습니다. 작년 늦여름 한 예술가가 춘천 작업실에서 보여주신 함박웃음과 열정, 청강에 대한 애정 어린 응원의 마음을 기억합니다. 삼가 고인의 명복을 빕니다.





김찬란 재단법인 일가재단 상임이사, 전 서울여자대학교 교수

제가 가끔 “우리 정희경 선생님은 미소니 **MISSONI** 같다”라고 얘기해요. 미소니는 어느 복장이든 아무데나 굉장히 잘 어울리거든요. 정희경 선생님은 아주 큰 분이죠. 굉장히 지식도 많고 생각도 아주 거대하시잖아요. 그런데도 그렇게 아무데서나 잘 어울리시죠. 어떤 때 갑자기 전화해서 “김 선생, 밥 먹으러 갈래? 직원들 다 데리고 와.” 그래서 가서 소박하게 너무 맛있게 드시고 카페 같은 데 가셔도 정말 즐겁게 너무 좋다고 그러시는, 그런 아주 인간적인 모습이 저는 굉장히 마음에 깊이 남아 있습니다. 선생님께선 앞도 내다보시고 굉장히 진취적이세요. 한편으론 앞서만 나가면 뒤통리를 못 할 수도 있는데 굉장히 또 섬세하세요. 이분께서는 통합적인 리더입니다. 매우 큰 산도 볼 줄 아시고 아주 작은 나무도 볼 수 있으신, 어떤 마음의 아픔을 같이 느낄 수 있는 그런 리더십을 가지신 분입니다. 그냥 하는 얘기가 아니라 저는 이런 분은 다시 나오기가 힘들다고 생각하고 있습니다.



김효선 여성신문사 대표

여성 리더십과 관련해서 이제 중요한 부분은 정희경 선생님이 가지고 계셨던 검소함과 나눔 공동체에 대한 역사 인식, 이런 게 굉장히 중요했다고 생각합니다. 가능하면 사치스럽지 않으셨고 당신을 위해서는 어떤 잉여적인 소비를 굉장히 거부하셨던 분 같아요. 뭐가 조금이라도 있으면 모아서 어려운 데 나눠주고 그래서 ‘우리 여성들이 조금이라도 더 어려운 사람, 약자들을 돕고 함께 나아가는 세상을 만들어야 한다’고 생각하셨고 실제로 실천하셨죠. 또 하나는 선생님이 도전적인 삶 가운데서도 마음 속에는 따뜻함, 모성적인 면모를 지니고 계셨어요. 그 점도 굉장히 좋은 유산이라고 저는 생각합니다.



노정혜 서울대학교 교수, 전 한국연구재단 이사장

그때가 2000년대 초였나 멕시코 농장하고 이어서 텍사스의 알로에 농장을 같이 선생님하고 간 적이

있습니다. 그때 선생님이 거의 스무 명 가까운 분들을 인솔하시는데 그것을 여행사에 안 맡기시고 혼자 계획을 다 짜시고 혼자 전대를 다 매시고 회계까지 모든 걸 하셨어요. 여행사에 하면 굉장히 비용이 많이 들잖아요. 근데 그걸 혼자 다 하시면서 깃발 들고 가시면 우린 뒤에 따라가고 했던 경험이 있어요. 선생님이 곁에서 보면 굉장히 부유해서 그런 재정 지출하는 거를 함부로 하실 것 같은데 정말 하나하나 너무 소중하게 여기시면서 지내시는 것을 여행하면서 많이 뵈 수가 있었어요. 한 번은 그런 말씀도 하시더라고요. 본인은 비행기를 타실 때 손 씻으러 화장실에 가시면 항상 사용하신 주변을 다 닦아놓고 나오신다고 말씀하시더라고요. 근데 저희는 선생님이 그렇게 세밀한 부분까지 다 챙기실 거라고 생각을 못 했거든요. 근데 아, 이분이 저러는 걸 보면 말씀과 행동이 정말 같은 분이시구나! 그런 걸 느꼈고요. 그 얘기를 들은 이후에는 저도 따라서 합니다. 어디든지 화장실 가면 손 씻고 깨끗하게 닦아놓고 나오는 모습이 선생님께 배운 작은 습관이지요.



이배용 국가교육위원회 위원장, 전 이화여자대학교 총장

정희경 선생님은 참 덕담을 잘하세요. 선생님의 위치에 있거나 또 지도자의 위치에 있으면 성장하는 후학들에게 계속 칭찬과 격려가 필요하다는 것을 깊이 느끼게 된 계기가 정희경 선생님의 항상 격려해주셨던 말씀 때문이에요. 저에게도 “너무 좋다.”, “내가 역사를 새로 배운다.”, “나의 역사 선생님이다.” 이렇게 격려와 칭찬을 하시니까 우리도 다 교수직에 있고 또 어떤 보직에도 있지만 이렇게 누구의 칭찬을 들으면 막 신이

나고 더 의욕이 커지는 거 아니겠어요. 제가 ‘앞으로 여성지도자가 되면 후배들을 어떤 자세로 대하고 이끌어 주어야겠다’라고 생각하던 때에 선생님께서 하나의 나침반이 되어주셨다고 할 수 있을 것 같습니다.



이인호 서울대학교 명예교수, 전 대사

제가 사범대학 부속 고등학교를 나왔거든요. 정희경 선생님께서 사범대학 졸업반에 계실 때 우리 학교 교생 실습으로 나오셔서 그때 처음 뵈어요. 정 선생님은 워낙 인물도 좋으신 데다가 실력이 있고 또 매우 자상하셔서 아주 인기 있는 교생 선생님이셨어요. 정희경 선생님은 우리 세대 여성들에게는 거의 우상이셨습니다. 이후 저는 대학 재학 중에 미국으로 유학하러 가서 1972년에 귀국을 했어요. 그래서 고려대학교에서 근무하기 시작했는데 그때 보니까 여성들 가운데서 신문 잡지에 기고하시는 분들 중에 선생님 글이 제일 눈에 띄더라고요. 참 내용이 좋아서 늘 읽으면서 그때 이화여고 교장으로 계신 선생님을 다시 찾아뵙고 인사를 드리고 얘기를 하다 보니까 집안 간의 연고도 깊었다는 걸 알게 되었죠. 이따금 찾아뵙고 그러다보니 이제 서로 나이가 들고 시간적인 여유가 생기고 나서는 훨씬 더 가깝게 뵈게 되었습니다. 그 시간 속에 청강문화산업대학교가 있었죠. 당시엔 문화산업이라는 개념 자체가 없었는데, 지금 생각하면 미래에 대한 굉장한 선견지명이셨어요. 선생님의 통찰로 또 탁월한 능력과 식견을 가진 이수형 학장한테 그걸 맡기셨다는 게 참 대단한 결단이었던 것 같아요.



임완숙

시인, 전 이화여자고등학교 교사

제가 한국일보 신춘문예에 소설로 입선한 뒤에 선생님께서 제 글을 읽었다고 그러시면서 참 좋아하셨습니다. 저는 그때 아직 철없고 꿈을 모를 때였는데 '신상'이라는 여성 모임에 저를 초대해 주셨어요. 그 당시 신상 회원들은 전부 대학교 교수 아니면 우리나라 재벌가의 부인들도 있고 여성으로서 그 당시에 최고로 교육을 받은 분들의 모임이었죠. 이분들이 뭘 고민 하나면 우리 한국 여성들의 어떤 지위, 여성들의 삶에 대해서 관심이 많으셨어요. 그래서 여성들의 삶을 향상하는 일을 우리가 해야 한다, 이런 마음들을 가지고 계셨고 그 당시 신상 회원 중 이화여자대학교의 이효재 선생님, 그리고 윤정옥 선생님도 계셨어요. 정신대 문제를 처음으로 꺼내서 이걸 사회적으로 공론화 시키신 분들이 바로 그분들이셨죠. 당시 저는 철없는 보통 대학생 티를 벗지 못했던 때였는데 제가 그때 그분들 덕분에 우리나라의 여러 사회문제에 대해서 눈을 뜨게 됐죠. 그래서 그때의 영향으로 제가 지금도 시민사회, 환경문제 등에 꾸준히 관심을 갖고 활동하고 있습니다.



임청산

공주대학교 명예교수

제가 70년대 초에 우리 정희경 이사장님이 남북 적십자 회담 여성 대표로 평양을 오르내리고 할 때 참 부럽고 흠모하는 마음을 갖게 됐어요. 그 이유는 저희 큰 형님이 6·25 때 인민군에게 납북이 돼서 생사를 모르기 때문에 이런 적십자 회담을 통해서 어떻게 좀 알 길이 없을까 하다보니 그때 특히 화제이셨던 정희경 선생님에게 관심을 쏟게 됐죠. 20년 후인 1994년에 제가 간행물 윤리위원회 만화심의분과에 위촉이 됐는데 정희경 이사장님이 만화심의분과 위원장을 하셨어요. 다른 분들은 전부 만화를 스토리도 아니고 그림만 보고서는 '이건 불량하고 선정적이다' 단정짓곤 청소년 유해 매체라고 굉장히 딱딱하게 심사하던 시절이었습니다. 그러면 제가 이걸 대변하고 항변하려고 나섰는데 그때 우리 정희경 이사장님은 만화에 대한 폭넓은 이해와 높은 관심으로 위원들을 잘 조율해주셨고 그러셨거든요. 그래서 제가 더욱 이사장님을 따르고 존경하게 됐었어요.



차경애 전 한국 YWCA 회장

정희경 선생님께서 1968년에 저희 한국YWCA연합회 실행위원이 되셨어요. 제가 그 당시에 실무자로 있었기 때문에 정희경 이사장님을 알게 됐습니다. 실행위원이 되면 각 사업 분야를 책임지게 되어있는데 정희경 선생님께서 조사연구부 위원장이 되셨어요. 처음에 하신 일이 여성들이 하는 일이 무엇인가에 대해서 조사를 했습니다. 그 당시에는 여성에 대한 조사가 많이 있지 않았어요. 결론은 여성은 꽃이 아니다. 여성들도 자기 생각을 잘 펼치고 열심히 자기 일을 할 수 있는 능력이 있는 그런 사람이다. 이렇게 결론을 내리셨어요. 한편 선생님이 워낙 친화력이 아주 강하시고 또 성품도 좋으시고 그래서 YWCA 실무자들하고도 굉장히 가깝게 지내셨습니다. 당시 포천에 알로에 농장이 있었어요. 거기에 저희뿐만 아니라 YWCA와 관계있는 여러 선생님을 가끔 초대하셨어요. 선생님께서 또 음식을 잘하셔요. 그래서 본인이 직접 음식을 만드셔서 저희를 대접을 해주시고 그러셨죠. 지금도 그때 그 음식 맛이 아직도 잊혀지지 않고 있습니다.



황우여 전 국회의원

우리 정희경 이사장님하고는 아주 오랫동안 교육을 통하여, 또 같은 기독교인으로서 교우를 하고 또 저도 여러 가지로 많은 사랑과 가르침을 받은 사람이지요. 서로 걸어가는 길이 비슷했기 때문에 참으로 좋은 관계를 맺었고요, 많은 추억이 있습니다. 사실 정희경 이사장님이 아주 젊은 나이에 현대고등학교 교장을 하신 걸로 제가 알아요. 그래서 사립학교 운영에 대해서 아주 새로운 경지를 여시고 그당시 사회에서 굉장히 주목받으셨죠. 그래서 현대고등학교가 최고의 명문 학교로 도약하는데 이사장님의 교육 철학이 많이 밑받침 됐어요. 그게 나중에 또 청강학원을 설립하고 추진해 나가시는, 부군과 함께하신 일에도 기반이 되셨을 거예요. 그런데 우리 이사장님의 가장 기본적인 교육 철학은 기독교 교육이에요. 기독교 전신에서 흘러나온 교육이고 그래서 우리나라 사립학교, 사립 사학에 하나의 커다란 철학적인 획을 그어놓으셨다, 이렇게 평가하고 싶습니다.



현재 정희경 玄哉 鄭喜卿 1932.5.24— 학교법인 청강학원 초대 이사장

서울대 사범대학 교육학과를 졸업하고 미국 캔자스 주립대 대학원에서 교육심리학을 공부하였으며, 서울대 교수와 성균관대 여학생 처장, 이화여고와 현대고, 계원예고 교장을 역임했다. 배우자이며 청강문화산업 대학교 설립자인 청강 이연호 선생과 뜻을 함께 하여 청강대 초대 이사장으로서 평생을 교육자로 살아왔다. 우리 교육계에서 '카운슬링' 분야를 처음으로 개척했고, 서울대 학생지도연구소 창설 멤버로 참여했으며, 서울대 교육학과 1호 여성 교수이기도 하다.

한편, 국민의 정부 시절 전국구 1번 국회의원으로 활동한 정치인이면서 첫 남북 적십자회담 때는 남측의 유일한 여성 대표로 참여하기도 했다. 여성 운동과 남북교류 사회봉사, 출판문화 등 다방면에서 활동해 온 그는 계속적으로 '1호'를 기록해 온 인물로도 유명하다.

북한어린이돕기 운영위원장과 한민족어린이돕기 네트워크 상임대표, 일가재단 후원회 회장, 대한 YWCA 후원회 이사장 등 다양한 사회활동을 해왔고, 1987년 국민훈장(모란장), 2008년 비추미 여성 대상 별리상(교육, 연구개발 부문), 2022년 YWCA 아너스 소사이어티 인증패를 수상하기도 했다.

PART 6.

CK MOMENT



'청강 재학생들의 창작 콘텐츠로 구성된 이미지 X'

〈CK VISION 2023〉 마지막 파트에서는
청강문화산업대학교의 2022년 주요 행보를
한눈에 살펴보고 학생들이 작년 한 해 발견한
청강의 모습을 담아 '우리'의 성장 가능성을
점쳐 본다.

2022년 한눈에 보는 청강

비대면 온라인 시무식과 총장님의 신년인사 황봉성 총장님

2022년 새해를 맞이하면서.....

지난해 개교 25주년을 맞은 우리대학은, 2022년이 이제 새로운 25년을 시작하는 원년이 되는 해입니다. 나무는 가만히 서있기를 원하지만 바람이 나무를 흔든다고 합니다. 개교 25주년을 지나며 새로운 25년을 준비하는 청강은 또 다른 외부의 도전을 직면하게 될 것입니다.

2020년부터 시작된 코로나 팬데믹은 우리나라뿐만 아니라 전 세계적으로 많은 변화를 앞당겨 가속시키고 있습니다. 그중에 특히 포스트 코로나 시대의 디지털 전환 **Digital Transformation**은 앞으로 대한민국 대학의 지도를 새롭게 그리는 계기가 될 것입니다. 새로운 25년을 준비하는 청강에게는 중요한 기회가 될 수 있으며, 그 기회를 잡기위해 청강은 게임체인저 **Game Change**를 할 수 있는 치밀한 준비가 필요할 것입니다.

우리대학은 콘텐츠 창작자를 양성하는 전공이 주를 이루고 있습니다. 교육적/사회적/경제적 가치를 포함한 포괄적인 콘텐츠 창작자를 위한 생태계를 정의 **Define**하고, 이를 위해 청강을 중심으로 한 교육 생태계뿐만 아니라 청강을 둘러싸고 있는 외부의 환경요소를 모두 아우르는 청강의 콘텐츠 크리에이터를 위한 창작자 생태계의 초석을 마련하겠습니다.

견고한 생태계의 설계는 지속가능한 청강의 창작자 생태계를 제공할 것이며, 기업에 단순한 인력공급의 역할을 넘어서 창작 콘텐츠를 공급하고 대학의 자체 플랫폼을 통하여 직접 콘텐츠를 유통하는 등 업계와 동등한 수준에서 상생할 수 있도록 할 것입니다.

다사다난했던 한해가 또 가고 새로운 해가 밝았습니다. 교직원 여러분의 가정에 내내 평안하고 건강함이 깃들기를 기원합니다. 다시한번 새해 복 많이 받으시고 2022년을 함께 힘차게 시작해 봅시다.

감사합니다.

1월, 온라인 시무식



2

청강의 새로운 가족들과 함께하는 오리엔테이션 곽향미

2022학년도 새로 임용되신 6명의 교수님들을 위한 신입교원 오리엔테이션을 진행하였습니다.

우리학교의 역사와 설립자님, 정희경 전 이사장님의 교육철학을 느낄 수 있는 비춤투어를 시작으로 총장님 말씀, 대학소개, 각 부처의 업무 안내가 진행되었고, 마지막날 미래교육처장님이 진행해주신 교내투어와 스마트교수학습지원센터장님의 효율적인 교수법 교육까지 더해져 전년도 보다 더욱 풍성한 오리엔테이션으로 진행되었던 것 같습니다.

늦은 시간까지 경청해주신 신입 교수님들과 교육을 담당 해주신 총장님을 비롯한 교수님들께 감사드립니다. 신입 교수님들의 교육 참여 열기가 대단했다는 후문입니다. 이번 오리엔테이션이 신입 교수님들의 학교 적응에 많은 도움이 되었기를 바랍니다! (๑˘˘๑)

↳ 이병관

우리학교 역사와 교육철학을 알게되었고 신입 교원에게 꼭 필요한 교육들이 알차게 준비되고 진행되어서 학교 적응에 큰 도움이 되었습니다. 이를통해 더욱 더 학교를 사랑하게 되었습니다^^. 교육해주신 총장님과 여러 부처의 교수님, 선생님께 감사드립니다. 이후의 교육프로그램도 기다려집니다

↳ 박세림

즐겁고 뜻깊은 시간이었습니다. 앞으로 일어날 수 있는 일들에 대한 대비도 할 수 있었고요. 학교 시스템과 각 처의 역할, 그리고 교수법에 대한 강의까지... 궁금한 점이 많이 풀렸습니다. 마음으로 강의해주시고 이끌어주신 선배 교수님들, 정말 감사드립니다.



2월, 교원 오리엔테이션

3

'청강이 간다' 온라인 설명회 애니메이션스쿨 김윤경

안녕하세요! 코로나 이전에는 오프라인으로 진행했었던 '거점지역 상영회 및 입시설명회' 기억하시는지요? 어제는 언택트시대에 온라인으로 자리 잡은 '청강이 간다!'의 1회차를 진행하였습니다! 오후 7시부터 9시라는 밤 늦은 시간까지 이어졌습니다.

미대입시의 도움으로 5대의 카메라로 촬영하면서 진행되었는데요, 작년에 3000여명의 참가자를 기록한 청강 실기대전 개최에 대한 안내와 스쿨 소개를 거쳐, 사전에 받은 질문에 응답하는 순서로 이어졌습니다. 이후 채팅창을 통해 들어온 질문에 답하는 과정으로 진행되었습니다.



3월, 청강이 간다

동시간대 참가자가 약 200여 명, 누적 조회수는 700여 회에 달했는데요, 전체공개가 아니라 사전신청을 받은 분들의 숫자라고 생각하면 대단하지요! 학원장과 학생들, 학부모님들의 뜨거운 반응을 느낄 수 있는 시간이었습니다.

↳ 홍명현

입학처와 만화, 애니, 게임 교수님들 수고하셨습니다. '청강이 간다'가 해가갈수록 깊이를 더해가네요. 화이팅!!!

↳ 홍난지

워낙 베테랑 교수님들이시라 난해한 질문에도 척척 답변해주셔서 저도 덩달아 입시에 관한 정보를 잘 얻어갈 수 있었습니다. 고생해주셔서 감사합니다!



2022 진로콘서트! 첫 시작! 엄기호

오늘 서울 하자센터와 청강이 함께하는 청소년진로콘서트 그 첫번째 웹툰과 일러스트레이션편에 만화콘텐츠스쿨 양세준 교수님이 참가하셨습니다. 전국에서 39개 학교 4152명이 실시간과 녹음본으로 참가하였습니다.

양세준 교수님이 워낙 달변이신데다 준비를 아주 꼼꼼히 해오셔서 초반부터 학생들이 교수님의 그림에 폭 빠져 집중도가 아주 높았다고 하자센터장과 담당자가 전해왔습니다. 질문이 많아서 다 답변하지 못했는데 양세준 교수님이 나중에 또 따로 답변까지 해주신다고 약속해서 학생들이 크게 고무되었다네요.

초격차를 이룬 청강을 홍보하는 가장 좋은 방법 중의 하나가 저는 콘텐츠로 기여하는 것이라고 생각합니다. 작년에 이어 올해도 기여를 통해 청강을 알리고 사회적 입지를 탄탄히 하는 일에 바쁘신 와중에 기꺼이 시간을 내주신 양세준 교수님께 감사합니다.

다음번에는 작년에 이어 패션스쿨의 김명희 원장님이 출연합니다. 워낙 작년에 잘 하시고 반응이 폭발적이어서 하자 콘서트에 연달아 두번 참석하는 유일한 분이 되신다고 하네요. 감사합니다.

↳ 양세준

중고등학생들 대상으로 이야기 나누다보니 만화가 지망생이었던 저의 학생 때를 돌아보기도 하고 재밌는 경험이었습니다! ㅋ 많은 학생들이 봤다고 하니 학교 홍보에 도움이 됐을 것 같아 뿌듯하기도 하고요 ㅎㅎ 소개해주셔서 감사합니다!! :D



4월, 2022 진로콘서트



제26회 개교기념일 후기 —다시, 새로운 시작 조희정

10일 개교기념일 기념식과 9일 전야제를 계기로 오랜만에 청강인 모두 한자리에 모였습니다. 2022 개교기념일 행사는 총장님께서 선언하신 "New Start"의 가치 하에 코로나19로 움츠러든 우리의 마음과 캠퍼스 곳곳을 깨운다는 컨셉으로 기획했습니다. 개교기념식에서는, 잠시나마 우리 학교가 걸어온 길과 지금 서있는 위치를 잠시 되짚어보고 우리가 청강인으로 존재하는 이유를 함께 생각해보고 싶었습니다. 바쁜 업무와 일상 속에서 본질을 가끔 놓치는 것 같아서요. 같은 맥락에서 이사장님의 애정어린 진심과 힘이 실린 당부 말씀이 깊이 와 닿았고, 어려움 속에서도 늘 새롭게 도전하자는 총장님의 격려 말씀도 감사했습니다.

어제 기념식의 하이라이트는 명예의 전당 헌액식이었다는 생각을 합니다. 오늘의 청강이 있기까지 26년 청강의 모든 성공과 시행착오의 역사를 존중하고 인정하며 그 주체는 늘 '사람'이었다는 점을 잊지 말자는 의미이기 때문입니다.

누군가의 말처럼 혼자 꾸는 꿈은 꿈에 불과하나 우리가 함께 꾸는 꿈은 현실이 되리라 믿습니다. 이번 행사를 마치며 우리가 각자의 꿈, 우리의 꿈에 대해 더 많이 말할 수 있는 시간을 더 많이 마련해야겠다는 결심을 했습니다. 그 꿈의 발현이 결국 청강의 미래이자 우리를 더 나은 미래로 이끄는 동력이 되리라 믿습니다.



↳ 김희진

지난 2년간 봄이 봄 같지 않았는데 이제서야 진짜 '봄'이 온 것 같습니다! 소중한 개교기념일에 '봄'을 만끽할 수 있도록 준비해주신 모든 분들께 감사 인사드립니다. 우리의 교육목표를 위해 어거영차 달려가겠습니다!

↳ 이경은

'다시, 새로운 시작'을 위하여 준비하시고 진행하시느라 고생 많으셨습니다! 덕분에 구성원으로서 의미있는 자리에 함께할 수 있었습니다~ 우리의 사명과 교육목표 실현을 위해! 저 또한 믿음을 가지고!! 작은 일에도 최선을 다하도록 하겠습니다!!!

↳ 김선민

청강 가족들과 함께 모일 수 있는 뜻깊은 시간이었습니다! 사진도 넘넘 잘나왔네요 ㅎㅎ 아직 청강에 함께 한지 얼마 되지 않았지만 청강이 이런 곳이구나 하고 느낄 수 있는 멋진 행사였습니다~! 이사장님께서 말씀하신 주인의식을 가지고 청강이라는 이름이 부끄럽지 않게 열심히 달려보겠습니다~!

5월, 개교기념일



청현재 연꽃 차담회 진성희

어제 오후 청현재 마루에서는 이사장님께서 기획하신 스쿨 원장님들과의 향기롭고 아름다운 연꽃차 차담이 열렸습니다. 오랜만에 열린 모임이었지만 이내 곧 반가운 웃음 오고갔고 시간이 흐를수록 미래 청강 그리고 학생을 향한 진심어린 의견과 열띤 토론으로 뜨거워졌습니다. 오늘의 청강은 구성원들의 치열한 고민과 열정적인 노력들이 쌓여 미래문화산업을 선도하는 대학 그리고 문화산업계 훌륭한 인재들이 오고 싶어하는 선망의 대학으로 성장하였습니다.

이사장님의 구성원들을 향한 따뜻한 터치와 소통이 젊은 청강을 새롭고 힘있게 도약하게 하게 하는 시너지가 되리라 믿으며 앞으로 이어질 즐거운 만남을 기대하고 준비하겠습니다.

↳ 이상근

1년중 가장 좋은 날씨와 가장 잘 어울리는 분위기였습니다.

6월, 연꽃 차담회



청강 교직원들의 백암초등학교 수정분교 벽화그리기 봉사활동 이주연

우리대학의 건학이념인 자연, 인간, 문화를 사랑하고 실천하기 위한 일환으로 학생처와 교육지원처에서 벽화봉사를 진행 중입니다!

낡고 오래되어 차가워 보이는 벽에 꿈과 희망을 불어넣어 백암초 수정분교에는 생기 가득한 학교를, 청강대에는 재능 나눔을 통한 사회봉사를 실현하는 뜻 깊은 활동입니다. 벽화가 끝나기 잘 마무리 되도록 많은 참여 부탁드립니다!

↳ 강주현

백암초등학교 학생들이 얼마나 좋아할까~ 기대가 됩니다. 전에 건축학과 학생들이 헤비타트 봉사 하면서, 자신의 진로와 더불어 함께 살아가는 가치에 대해서 고민하며 성장하는 모습을 보았는데요. 우리학생들에게도 자신이 좋아하는 일로 봉사할 수 있다는 것이 뿌듯하고 의미있는 경험이 될 것 같습니다.

7월, 백암초등학교 벽화 봉사



남북적십자 본회담 50주년 기념 특별전 '평화로 가는 순간들' 나기용

오늘은 남북이 갈라져 사반세기 동안 단절되었다가 얼굴을 마주하고 대화를 시작한 남북적십자회담 1차 본회담이 개최 된지 50년이 되는 해입니다. 민족화해의 길을 열었던 역사적인 해로 어떠한 정치적 의도나 목적이 없는 순수한 인도주의적 입장에서 냉전의 얼어붙은 빙벽을 녹인 역사적인 만남의 순간으로 우리는 기억합니다.

이 역사적인 현장에 학교법인 청강학원 초대 이사장이신 현재 정희경 선생님이 적십자 남측 대표로 참여하셨었고 그 이후로 까마득히 반세기가 지난 오늘 정희경 선생님은 거동이 힘든 몸을 이끌고 오랜만에 학교를 찾아 이를 기념하는 특별전시회 오픈식에 참석하시어 전시회 사진들을 통해 그날을 회상하며 남다른 감회를 느끼셨으리라 생각합니다.

오픈식 행사는 청강홀 비좁은 전시관 앞에서 간소하게 진행되었는데 내빈여러분들의 소개를 시작으로 이번에 마련한 특별전의 기획의미와 그 가치를 공유하는 시간을 가지고 이수형 이사장님의 인사 말씀과 구성회 전 이사님의 축사, 그리고 테이프 커팅식을 가졌으며 소중한 순간을 남기고자 기념사진과 영상촬영 기록을 하였습니다.

오늘 오픈식에는 곳은 날씨에도 불구하고 멀리서 자리를 빛내주시러 오신 내빈분들께 감사를 표하면서 무엇보다 연로하시고 거동이 어려우심에도 직접 방문해주신 청강학원 설립자 이시자 초대 이사장을 역임하셨던 정희경 선생님, 그리고 이번 전시회를 기획, 준비하시느라 많이 애써주신 모든 분들께 특별히 감사의 말씀을 드리는 바입니다.



8월, 남북적십자 본회담 50주년 기념 특별전

↳ 서현경

전시를 준비하며 경험하지 못한 시대를 통과한 이들에 대해 많이 생각했습니다. 그리고 오프닝에 그 주인공이 직접 참석해 주시니 이보다 뿌듯할 수 없었던 것 같습니다.

남북적십자 본회담 50주년을 기념하며, 아직도 한반도는 그 시대의 열망처럼 평화를 이루지는 못했지만, 불가능할 것 같던 남북의 만남을 희망과 긍정의 자세로 끌어낸 얼굴들을 보여주면 좋겠다고 생각했습니다. 한 사람의 뜨거운 청춘의 기록을 통해서 또 힘내서 나아갈 수 있는 그런 특별전이 되었으면 합니다. 전시를 준비하는 동안 힘을 얻어주신 분들 감사합니다!

↳ 박성민

전시회를 준비하는 동안 '매일 매 순간을 사느라 바쁜 우리도 역사의 흐름 안에 있고, 한 조각이구나.' 라는 생각이 들었습니다. 잠시 잊고 있던 생각을 깨어나게 한 역사가 민족의 화합을 위한 '인도주의적 평화회담' 이었다는 것에 감사합니다.

학교 안에서의 이러한 활동이 모두에게 귀한 경험이 될 것이라고 생각합니다. 처음 가까이에서 인사를 드린 전 이사장님의 손이 따뜻했습니다. 우리의 시간은 역시 건강하게 흐르고 있었습니다. 소중한 과정에 감사합니다.

↳ 이종원

정말 오랫동안 학교에 오신 전 이사장님 너무 반가웠습니다.

무려 50년 전의 전 이사장님 활동을 보면서 정말 큰 일을 하셨었구나 하는 생각이 들었습니다. 그 이후 반세기가 지나도록 성과가 이어지지 않고 제자리 걸음만 하고 있는 것 같아 안타깝습니다. 뜻깊은 전시를 기획하고 준비해주신 분들 모두 수고 많으셨습니다.

9

한국YWCA 창립100주년 감사축제 정희경 초대 이사장님 YWCA 아너스 소사이어티 인증패 수상 진성희

한국YWCA 창립100주년 감사축제가 이화여자 고등학교 유관순기념관에서 열렸습니다. 정희경 전 이사장님께서 YWCA 아너스 소사이어티에 선정되어 인증패를 이수형 이사장님께서 대리로 받으셨습니다.

YWCA는 전세계 125국에서 여성이 소명의식을 가지고 능력을 개발하도록 돕고, 사회참여와 권익보호를 위해 힘쓰며 평화로운 세상을 꿈꾸는 공동체로 활발히 활동하고 있습니다. 정희경 초대 이사장님께서 YWCA 명예연합위원(고문)이십니다.

여러분도 아시다시피 정 이사장님께서 대한민국의 혼란의 시기, 여성이 차별받고 낮은 처우를 받던 시절 여성 1세대의 리더의 표본이셨습니다. 미국 유학을 다녀오셔서 대학교수와 이화여고 최연소 교장, 최초

남북적십자회담의 유일한 여성대표를 거쳐 국회의원 활동까지 하시며 그 바쁘고 치열한 삶 속에서도 우리 사회의 소외된 약자를 살피는 일을 잊지 않으시고 챙기셨습니다. 교육자로서 모범적이고 엄격하셨지만 세상을 따뜻한 시선으로 바라보시며 몸소 사랑을 실천하셨습니다. 오랫동안 존경받는 여성 리더로 활동하시며 인정받으심을 마음을 담아 축하 드립니다.

↳ 홍명현

정희경 전 이사장님께서 1971년부터 1982년까지 이화여고 교장으로 재임하셨습니다. 재임기간인 1974년에 유관순기념관을 준공하셨습니다. 직접 준공하신 그곳에서 한국YWCA 창립100주년을 기념한 YWCA 아너스 소사이어티 인증패를 받으셨으니 감회가 남다르실 것 같습니다. 기쁜 마음으로 축하의 인사를 드립니다.

9월, YMCA 인증패 수상



10

청현재에서 함께한 10월의 낭만야곡 황봉성 총장님

안녕하세요? 황봉성입니다.

가을 밤 달빛, 낭만야곡에 초대합니다. 포근한 달빛이 내려앉은 청현재에 최고의 뮤지션이 들려주는 기타와 하모니카 연주가 울릴 예정입니다. 한 주를 마치고 여유롭게 즐길 수 있는 금요일 저녁 따뜻한 와인과 함께 나누는 대화 어떠신가요?

올 해는 코로나를 뒤로 하고 우리의 일상이 차곡차곡 되돌아오고 있습니다. 개교기념일도, 축제도 서로의 얼굴을 마주하며 함께 하고 있습니다. 청강의 소프트 프로그램 중 하나인 '낭만야곡'도 다시 시작합니다.

특히 이번 낭만야곡은 전례 없는 시기에 청강에 합류하여 청강의 맛을 느끼기 어려웠던 2020년~2022년 입사한 신입 1,2,3년차 전임교원과 선생님들을 모시려고 합니다.

10월, 낭만야곡



더불어 든든한 선배들이 신입교직원들과 함께 자리해 준다면 더욱 의미 있는 시간이 될 것입니다. 청강의 공간을, 멋과 맛을, 사람을 한껏 느끼실 수 있음을 자신합니다. 청현재에서 뵈겠습니다.

↳ 김보선

청강에서의 가을을 3번째 맞이하지만 이렇게 여유롭고 낭만이 가득한 가을밤은 처음이었던 것 같습니다. 여러가지 생각들과 감정들이 들었던 시간들이었어요~ 이런 귀한 자리 마련해 주셔서 감사드리고요, 준비해주신 모든 분들 고생 많으셨습니다.

11

26주년 설립자의 날을 보낸 후 이주연

유난히 날이 따뜻했던 오늘은 우리 대학의 설립자이신 故 청강 이연호 선생님의 유지를 받들고 참된 교육 정신을 기리는 뜻 깊은 날입니다. 건지산을 올라 학교 설립을 위해 일생을 바치신 선생님의 영전에 삼가 경건한 마음으로 헌화하는 시간을 가졌습니다. 고결하고 열렬한 마음으로, 시작부터 끝까지 변함없는 모습으로 학교 설립을 위해 애써주신 설립자님이 계셨기에 우리 대학은 나날이 진일보할 수 있었습니다. 재물이 쓰여야 할 많은 일들 가운데 교육이 우선이기를 바라던 그 분의 평소 소신, 그 선구적인 사상과 업적은 아직까지도 우리의 마음 속에 살아 청강을 움직이는 힘이 되었습니다.

'지나온 시간들, 맞이하는 시간들
청강이 밝아온 발자국들
그 걸음걸음이 당당하고 경쾌하고 신나는 것이 되기를'

이사장님 말씀과 함께 26주년 설립자의 날을 마무리합니다.

↳ 이종원

설립자의 날을 통해 우리 학교의 뿌리를 기억하며, 학교를 위한 설립자님의 마음을 함께 느끼고, 새로운 도약을 다짐하는 자리였습니다. 행사간 공연된 대북의 울림처럼 우리의 소망이 널리 퍼져 나가길 기원합니다.

11월-1, 설립자의 날



사단법인 한국문화산업포럼 20주년 기념 〈특별상〉 수상 법인사무국 김지현

낙엽이 폭신할 정도로 쌓여가는 늦가을, 이수형 이사장님께서 한국문화산업포럼 20주년 기념행사에서 기념적인 특별상을 수상하신 소식을 들으셨지요? 이사장님의 부재로 이종원 실장님께서 대리수상해 주시었고, 우리 공연예술스쿨에서도 학교의 특성을 잘 살린 멋진 공연을 준비하였습니다. 아래에 의미있는 상패와 멋진 캘리그래피로 적어주신 수상업적을 공유드립니다.

특 별 상
이수형 학교법인 청강학원 이사장

귀하께서는 “한국문화산업교육의 선구자”로 ‘청강 문화산업대학’이라는 “혁신적인 학교”를 설립하고 발전시켰습니다. “대한민국 문화산업계의 성장”을 위해 노력해주신 공로에 감사드리며 그동안의 업적에 존경의 마음을 담아 이 상을 드립니다.

귀하는 청강문화산업대학의 초대 총장으로 취임하여 문화산업 특성화 대학이라는 새로운 교육영역을 개척하셨습니다. 실험적인 학교운영체제를 도입하고, 진정성있고 혁신적인 학교운영을 시도함으로써 문화산업에 필요한 창의인재의 체계적 양성에 기여 하셨습니다. 특히 세계 애니메이션 교육기관 중 7위를 차지하는 놀라운 성적을 이루는 등 세계적 수준의 대학으로 발전시켰습니다. 한국문화산업포럼은 이러한 귀하의 선구자적 노력과 업적을 기리고자 합니다.

이천이십이년 십일월 이십삼일
사단법인 한국문화산업포럼

↳ 양현교

“혁신적인 학교” 설립, 멋져요. 이사장님, 특별상 수상을 축하드립니다.

↳ 이수형

감사합니다~ 우리 청강가족들의 사랑, 정성, 노력... 피,땀, 그리고 눈물이 지금의 청강을 만들었고, 그 덕분에 외부 문화산업계에서 칭찬해 준 것이라 여겨집니다.

앞으로도 우리 청강은 쪽~ 멋지게~ 그리고 건강하게 나아가 갈 것이며, 그 길에 여러분들이 늘 함께 힘이 되어, 함께 청강을 ‘작지만 강한 대학’으로 만들어 갈 것을 믿습니다.

11월-2, 문산포럼 특별상 수상



12

2022 한 해를 마무리하며... 청강 송년의밤 김철규

청강의 모든 교직원이 한자리에 모여 한 해를 마무리하는 ‘CK 송년의 밤’은 지난 12개월의 시간을 돌아보며 서로의 경험과 지혜를 나누고 그동안의 노고에 감사하고 격려하는 자리입니다.

올해는 특히 대학 중장기 발전 계획인 ‘CK 창작생태계 구현’을 선포한 원년으로 청강의 크고 작은 단위별, 구성원 개개인별 정체성을 탐색한 한 해였습니다.

청강이라는 생태계, 나아가 청강을 둘러싼 콘텐츠 창작 생태계에 존재하기 위해서는 각 주체의 고유성을 바로 세우는 일이 우선입니다. 그런 의미에서 2022년 CK 구성원이 청강으로 맺어진 여러 관계 속에서 발견한 ‘자기다움’, 나아가 ‘청강다움’은 무엇이었을까요?

이러한 화두를 가지고 서로의 생각을 나누며 청강인으로서 정체성과 공동체의 결속력을 다질 수 있는 시간이 되기를 바랍니다.

↳ 이주연

2022년 송년의 밤을 통해 돌아본 이번 한 해는 나다움을 발견하고 공동체의 결속력을 다질 수 있는 시간들이 많았던 것 같습니다.

‘연결’이라는 키워드를 중심으로 교수님들의 획기적인 연구 모임, 즐거운 동아리 활동 이야기, 학생들의 열정적인 공연을 보며 한 해의 청강을 되돌아 보았습니다. 공유된 가치는 구성원들을 결속시키고, 긴밀하게 연결된 집중적인 조직은 목표를 달성하는 가능성이 높다고 합니다. 청강 구성원 모두 각자의 자리에서 힘차게 달려온 것 같아 저 또한 건강한 에너지를 받는 시간이었습니다.

한 해를 마무리 하는 자리에 함께 할 수 있어 행복한 마음입니다. 하얗게 물든 학교를 보니 완전한 겨울 느낌이 물씬 나네요. 올해의 고단했던 날들은 접어두시고, 건강하고 행복한 2023년 맞이하시길 바랍니다!



우리가 보는 우리



청강 학생 기자단 1기

지난 한 해, 청강의 모습

청강문화산업대학교에는 특별한 색깔이 있다. 우리가 1년 동안 보았던 청강은 다른 대학과는 사뭇 다르다는 생각이 든다. 지난 한 해 동안 목격한 청강의 풍경, 함께 살펴보도록 하자.

학교로 들어오는 길목에 위치한 청강교와 캠퍼스의 가로등에는 다채로운 배너들이 설치되어 있다. 캠퍼스 곳곳의 고양이들이 의인화된 채 그려져 있어, 학우들의 일상에 작은 즐거움이 된다. 청강에는 그림을 그리는 학우들이 많다. 게임콘텐츠스쿨의 건물에는 학우들의 수준 높은 원화들이 게시되어 있다. 만화콘텐츠스쿨이 쓰는 건물 역시 다양한 그림들로 꾸며져 있으며, 동문 웹툰작가가 연재하는 작품 표지들이 전시되어 있다. 필자는 이곳에서 입학하기 전부터 재미있게 보았던 작품을 발견하고 놀랐던 경험이 있다.

뿐만 아니라 공연예술스쿨 옆을 지나가면 뮤지컬연기 전공 학우들의 힘차고 맑은 노랫소리가 들리고, 패션뷰티스타일스쿨 건물에는 학우들의 실습 결과물이 걸려 있다. 청강대의 꼭대기 푸드스쿨 건물에서는 학우들이 맛있는 점심식사를 판매하고 있다. 푸드스쿨 학우들은 수업의 일환으로 음식 판매를 진행한다. 다소 외진 곳에 있어 상권이 보다 작게 형성되어 있는 청강의 특성상, 푸드스쿨 학생들이 음식은 학교생활에 또 다른 활력이 되어준다.

청강에는 학생들이 자체적으로 물건을 제작할 수 있는 '메이커스페이스'라는 장소가 있다. 때문에 굿즈를 판매하는 이벤트가 종종 열리곤 하는데, 학우들이 직접 디자인하고 만든 아기자기한 상품들을 구매할 수 있다. 학생들마다 그림 스타일이 다양한 만큼, 디자인도 다양해서 잘하면 정말 취향에 맞는 굿즈를 찾을 수 있다.

이러한 특성은 특히 올해 축제에서 빛을 발했다고 생각한다. 자신의 전공을 살린 이벤트와 부스 기획을 통해 전공과 취미 교류의 장이 열린 것 같다고 생각했다. 어릴 적 막연히 상상했던 대학생들의 파티는 아니었지만, 특유의 정다운 분위기는 지금껏 보았던 그 어떤 축제에도 비할 바 없이 즐거웠다.

청강의 특색을 말하자면, 만화도서관과 박물관을 빼놓을 수 없을 것이다. 이 두 시설이 필자가 입학했을 때 가장 놀랐던 점이다. 청강의 만화도서관은 웬만한 만화카페를 방불케 하는 만화서적을 보유하고 있다. 또한 무료로 관람이 가능한 청강만화역사박물관은 주기적으로 기획전을 연다. 이번 연도에는 동문 작가 초대전을 두 번 진행했는데, 넷플릭스 드라마로 제작되어 전 세계적으로 큰 인기를 끌었던 '스위트홈'과 '지금 우리 학교는'이 초청되었다.

'다름'을 품은 곳

청강문화산업대학교에는 다양한 분야를 전공하는 학우분들이 있다. 청강은 애니메이션스쿨, 만화콘텐츠스쿨, 게임콘텐츠스쿨, 융합콘텐츠스쿨, 패션뷰티스타일스쿨, 공연예술스쿨, 푸드스쿨 등 여러 스쿨들로 이루어져 있다. 한 스쿨 안에서도 세부적인 분야가 나뉜다. 푸드라면 베이커리, 조리 등 총 5개의 선택형 모듈, 게임이라면 게임프로그래밍, 게임기획 등 총 4개의 전공으로 구성되어 있는 식이다.

이처럼, 일상적으로 접하기 힘든 문화산업 전공자들이 공존하는 청강. 그 과정에서 일어나는 잦은 교류는 청강의 특징점이다. 각 산업을 실무적으로 배우는 청강대의 특성상, 학우 분들의 대다수는 자신의 진로가 확고한 경우가 많다. 삶을 대하는 태도는 물론 개인의 가치, 진로에 다가가는 방법 또한 각자 다르다. 콘텐츠 전문가를 꿈꾸는 이들이 많은 청강대에서는 이처럼 다양한 생각과 접할 수 있는 경험이 무척이나 중요하다. 창작자만이 아니더라도, 이러한 교류는 자신의 삶에도 도움이 되는 생각의 씨앗을 틔울 수 있는 좋은 방법이라 생각한다. 창업을 준비한다면 새로운 분야에서 아이디어를 얻을 수도 있다.

청강에서 타 전공의 학우분들을 만나는 방법은 다양하다. 친구의 소개, 기숙사 룸메이트, 동아리 활동, 콜라보레이션 프로젝트 등등. 많은 방법이 있지만, 무엇보다도 교양 강의를 통해 일어나는 교류가 활발하다. 청강의 교양 강의 중에는 심리테라피와 비슷한 결의 수업이 많다. 재학생들의 정서적 안정과 정신적 성숙을 위한 것이다. 강의에서 학생들은 평소 자신이 가지고 있던 생각을 나눌 수 있으며, 이를 바탕으로 자신의 세계를 더욱 넓혀 나갈 수 있다. 아이디어를 확장하고 독창성을 확립해 나가는 데 있어서 청강의 다양성은 큰 강점 중 하나다.

하나의 정해진 답이 아닌, 자신만의 답을 향해

대한민국 사회에서 대학은 '가야 하기에 가야 하는 곳'으로 인식되고 있다. 대다수의 학생들은 소위 말하는 '더 높은 대학'에 입학하는 것만을 목표로 바라보고 입시에 뛰어들다. 이 분위기 안에서, 꿈을 말하는 것은 사치와 같은 일로 치부되기 마련이다. 개성이 사라지는 시대에서 학생들은 고통받는다. 필자는 작년까지 고등학생의 신분으로 입시 준비를 했다. 당시 필자는 주변에서 성적 수준에 맞춰 전공을 결정하는 학우들을 종종 볼 수 있었다. 그런 학우들 중 운이 좋은 일부는 본인의 전공에서 적성을 찾기도 하지만, 대부분 전공이 적성에 맞지 않아 힘들어하는 모습을 보였다.

반면, 청강에서는 그런 모습을 찾아보기 힘들었다. 학우들은 모두 자신만의 비전을 가지고 있었다. 필자가 재학중인 만화콘텐츠스쿨 웹소설창작전공에서 가장 나이가 적은 학우는 16세이다. 해당 학우를 직접 만나 물어보았는데, 검정고시를 통해 고등학교 졸업자격을 취득한 뒤 실기시험에 응시하였다고 한다. 자신의 꿈을 위해 남들보다 조금 더 빨리 대학에 진학한 것이다. 반면, 대부분의 교수님들보다 나이가 많은 54살의 학우도 있다. 해당 학우는 사업체를 운영하는 어엿한 사회인임에도, 장르소설을 쓰고 싶다는 꿈을 가지고 대학에 입학한 것이다. 이처럼 나이에 얽매이지 않고, 미래를 향해 나아가는 모습은 청강의 분위기를 단편적으로 보여주는 한 사례이다.

"정답이 있는 문제를 잘 푸는 학생보다 다른 답을 여러 개 만들 줄 아는 학생을 키워냅니다." 청강문화산업대학교 입시홈페이지에 적힌 문구이다. 자신의 꿈을 스스로 개척해 나가는 학교. 정해진 답이 아닌, 자신만의 삶을 살아가는 학생들의 학교. 우리가 1년 동안 보았던 청강은 그런 대학이다.

청강 학생 기자단의 재학생 미니 인터뷰

청강 학생 기자단: 안녕하세요, 청강 1학년 여러분!
인터뷰에 앞서 간단한 자기 소개 부탁드립니다!

김다연: 안녕하세요? 청강대 애니메이션스쿨의
새내기(였던) 김다연이라고 합니다!

정재훈: 안녕하세요! 게임콘텐츠스쿨 1학년 프로그래밍
전공 정제훈입니다!

청강 학생 기자단: 강의실을 찾아 해매던 때가 어제
같은데, 벌써 2학기 중강일이 다가오고 있습니다.
청강인으로서의 1년, 어떠셨나요?

김다연: 이제 벌써 1년이 지나간다니 믿기지 않아요.
시간이 너무 빠르게 간 것 같아요. 내가 올해 동안 한
게 너무 없어서 그런가? 하면서 과거를 되짚어 보면,
그건 또 아니더라고요. 오히려 너무 바쁜 나머지
그것에만 집중하느라 시간이 빨리 간 것 같아요.
이런 경험은 처음 해봅니다.

학교생활은 너무 바쁘고 힘들지만 동시에
재밌었어요. MT나 학교 축제 같은 큰 행사도 있었고,
여러모로 많이 즐긴 것 같아요. 새로운 배움도 많이
얻고, 좋은 인연도 많이 만났습니다. 육체적으로
굉장히 피곤하지만 전체적으로 좋았습니다!

정재훈: 사실 1학기 때는 제가 대면 강의가 하루였어서,
학교생활이라고 할게 전혀 없었어요ㅠㅠ!! 그래도
2학기는 다양한 것을 많이 했는데, 새로운 친구들도
사귌 수 있어서 즐거웠던 것 같습니다!

청강 학생 기자단: 본인 전공에서 가장 자랑하고 싶은 게
있다면?

김다연: 스쿨 건물이 크다! 입구 가까이 '창작마을'이라고
불리는 흰 건물이 있는데, 그곳에 볼 게 참 많습니다.
특히 2층과 지하 1층에는 폭신하게 누울 수 있는
둥그런 쿠션 같은 의자가 있는데 거기 앉으면 잠이
술술 와요.

또 교수님들이 정말 좋으시다! 다들 정말 좋은
분이에요. 수업 때 피드백도 상세하게 해주시고
질문할 때마다 정성 들여 답해주십니다. 언제 한
번은 역량 관련 고민이 있어 교수님께 장문으로
메일을 드렸더니 2배 정도 되는 분량의 답장이 와서
깜짝 놀랐어요.

청강 학생 기자단: 학교에서 가장 좋아하는 장소는
어디인가요?

정재훈: 분수대 앞 벤치입니다! 제가 사람/풍경 구경을
좋아하는데, 아주 적합한 장소예요. 주변도
예쁘구요!

청강 학생 기자단: 청강은 여러모로 특별한 점이 많은
대학인 것 같은데요. 학교생활을 하면서 '우와,
신기하다!' 하고 놀랐던 부분이 있나요?

김다연: 앞서 말한 애니메이션스쿨의 장점이지만,
역시 외부와의 교류가 아닐까 싶어요. 처음 입학
설명회에서는 왓차에서 3주짜리 무료 쿠폰을
나눠줬다는 점에서 놀랐고, 학기 중에서는 마이크
교수님이 픽사 직원들에게 특강을 하시는 걸
학생들도 볼 수 있게 해주셨다는 점에서 놀랐어요.

최근에 놀란 부분은, 아무래도 애니메이션스쿨의
졸업 작품이 라프텔에서 상영이 된다는 점인 것
같네요. 여기서 우리 학교가 정말 특별하구나를
깨달았습니다.



2023년에 출범한 '청강 학생 기자단' 1기로 왼쪽부터 임건우, 이태희, 김현진, 안유림, 은선주, 양지후, 박유미, 김태한 학생(이상 만화콘텐츠스쿨 21, 22학번). 이들은 글, 영상, 웹툰 등 온라인 숏폼 콘텐츠를 중심으로 청강대의 다양한 소식을 알릴 계획이다.

청강 학생 기자단: 다른 대학과는 다르게, 청강에서만 볼
수 있는 것이 뭐라고 생각하시나요?

김다연: 아무래도 쿨투라와 푸드스쿨 학생분들이
판매하시는 음식이 아닐까요? ㅎㅎㅎ 왕복 4시간의
통학을 하는 저에게 아주 달콤한 한 줄기 빛입니다.
먹는 걸 좋아해서 지금까지 푸드스쿨의 아주 다양한
음식을 먹어봤는데, 다 너무 맛있어서 감동받았어요.
당장 고든 램지가 이분들을 스카웃해주셨으면
합니다. 참고로 쿨투라는 감자튀김이 진짜 맛있어요.
추천합니다.

청강 학생 기자단: 1년간 청강에서 얻은 것이 있다면?

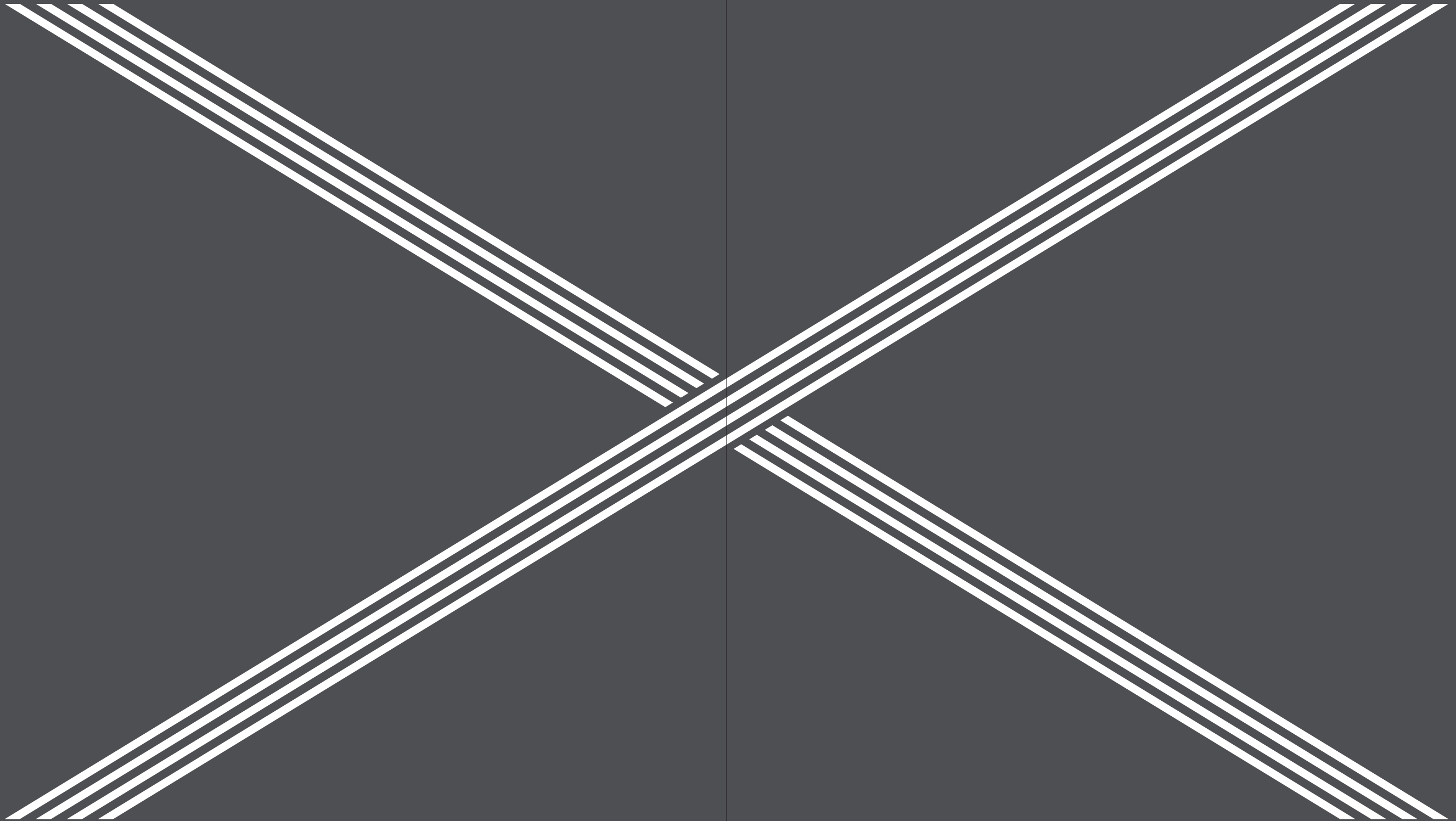
김다연: 다양한 전공 지식을 알아가며 확신을 얻은 것
같아요. 내가 애니메이션을 얼마나 사랑하는지, 또
정확히 무슨 일을 하고 싶은지. 그리고 그것을 위해
무슨 노력을 하면 될지, 그 과정에서 나의 일과를
어떻게 계획하면 좋을지 정할 수 있는 확신을
얻었습니다.

무엇보다 좋은 인연을 많이 알아갔다고 말할 수
있겠네요. 한 분, 한 분 교류를 이어나가며 정말 우리
학교엔 좋은 사람이 많구나를 느꼈습니다. 이렇게
보니 얻은 게 참 많아 행복하네요.

정재훈: 학교 MBTI 검사에서 60% 이상이 I가 나올만큼
주변에 내향형인 분들이 많았어요. 그러다보니
내향적인 분들과 부담스럽지 않게 친해지는 방법을
배운 것 같아요!(웃음)

〈CK VISION 2023〉제작에 참여해주신 모든 분께
진심으로 감사드립니다.

CK VISION X



2022-2023년 청강문화산업대학교 스쿨별 졸업작품 및 수상성과

나의
보이소프렌드
망공



급발진 로맨스
아채광인



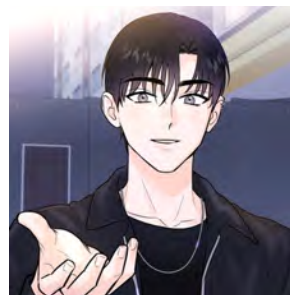
친구사이
권굴



내가 싫어하는
소꿉친구
방하늘



연애 연기대상
글 김충전
그림 일공팔



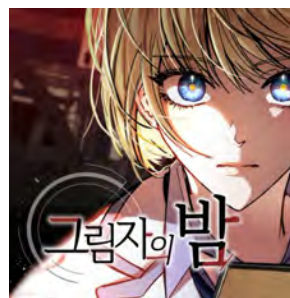
울렁이는 네게
가는 길
푸소오



유월경보
황바다



그림자의 밤
웅



블랙 프라이데이
브라운베어



내 남친
킹카만들기
글 랑쓰
그림 섯끼



가짜동맹
케남



악녀 18세
공락기
홍혜



쓰레기는
쓰레기통에!
EDDIERING



너를 둘러치는
방법
한성만



빼앗긴 들에도
봄은 오는가
공명



연애 L
글 이제한
그림 부족



핸드메이드
난



사랑에 번역앱이
필요한가요?
취요

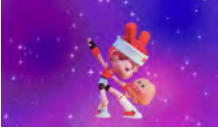


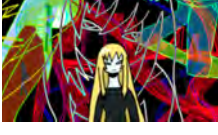
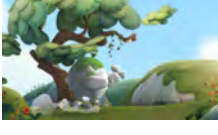
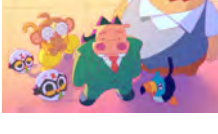
퇴마전문학교
사월
배격

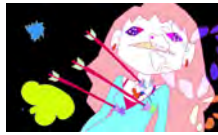
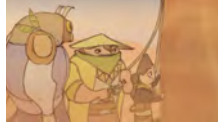
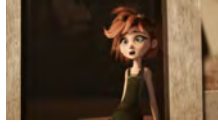


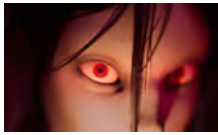
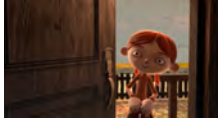
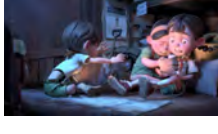
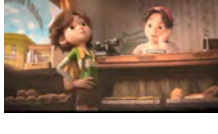
만화로 배우는
조선왕조의 신화
우용곡

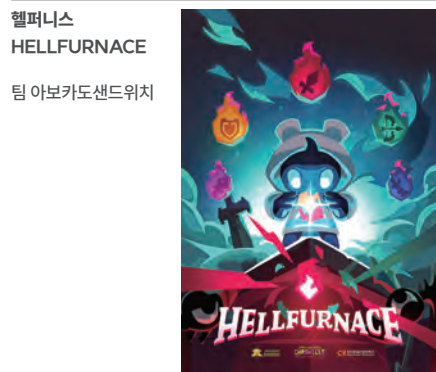


갈라테아 Galateia	
팀 착할선	
게이트웨이 Gate Way	
팀 스슈	
계절의 동화 And I	
팀 당파루파	
고고링! GOGORING!	
팀 부리부리	
고운아 아프지마 Welcome back, Gowoon	
팀 고운이이모들	
껍데기 Shell	
팀 거북이	
던전 24시 dungeon 24 o'clock	
이윤진	
도글도글 DogleDogle	
팀 도글도글	
모두에게, 연두가 From. Yeondoo	
팀 3_3 shots(삼삼썬츠)	
모래도시 Sand City	
전다혜	

멍 woof	
팀 유모러스	
미미트로 MEMETRO	
팀 델리만주	
미스플래닛 Miss Planet	
팀 미스플래닛	
베이스는 괴로워! The bass is painful!	
조은세계	
방문 the visit	
김희지, 김태리, 한혜지, 허민형, 강진구, 강윤희	
붉은 달 Red Moon	
팀 지구	
브릿지 Bridge	
팀 Forestal	
새와 그림자 Bird & Shadow	
이효령	
서바이브 Survive	
팀 WASP!	
수지가 누구야	
팀 버튼	

숨집 Hideout	
허정인	
슈퍼노바 Supernova	
최은경	
슬리피V Sleepy V	
팀 드림 컴퍼니	
업그레이드 Upgrade	
팀 블루	
오노마토포이아 Onomatopoeia	
팀 유당불내증	
위로 Fine	
박혜진	
임팩트 IMPERFECT	
팀 CHICHA	
작은 미련 A tiny memory	
팀 싸만코	
저스트 세이 Just say	
팀 연어덮밥	
재희 JAEHOE	
팀 재희	

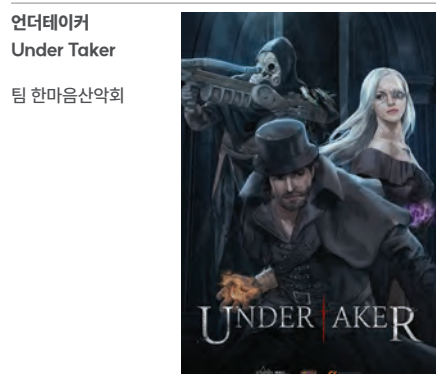
지구나라 Earth nara	
팀 지구나라	
탕 TANG	
팀 Sweet Creature	
좀비어리 Zombieary	
팀 좀비밥	
체다를 만드는 법 How to make Cheddar	
안현송	
편식쟁이 시우 Siwoo is a picky eater	
팀 식품 영양학과	
코스믹 블루밍 Cosmic Blooming	
이은주	
헤이! 노스텔지아 HEY NOSTALGIA	
강지수	
홈 스위트 홈 HomeSweetHome	
팀 완전오렌지	
더 몬스터 The Monster	
팀 선비 김	
빵이 부풀어 오를때 Good Enough Mom?	
팀 해월오븐	



헬퍼니스
HELLFURNACE

팀 아보카도샌드위치

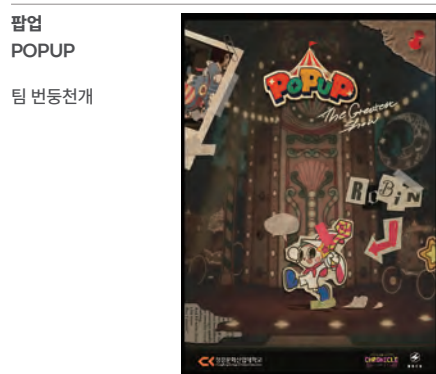
우리같은 창작자(Creator)가 어느날 무기들로 이루어진 이세계로 끌려가 그곳에서 신을 만나게 됩니다. '위폰'이라는 요소를 조합하여 나쁜 악마들의 원천, 자옥볼 용광로를 박살내면 원래 세계로 돌려보내준다고 합니다. 창작자는 악마들을 무찌르고 원래 세계로 되돌아 갈 수 있을까요?



언더테이커
Under Taker

팀 한마음산악회

[장의사가 되어 되살아난 존재, 실렌스들을 처단하라!]
인간들의 영혼을 흡수해 실렌스가 될 수 있다는 사실을 알게된 여왕 유구스 인사니아. 장의사가 된 플레이어는 그녀를 저지하기 위하여 시체 처리장으로 진입해 그녀가 있는 알현실로 향하게 되는데...



팝업
POPUP

팀 번동천개

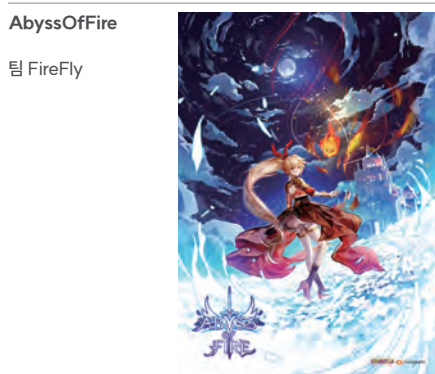
일을 하러 찾아간 서커스장이 없어져 놀이공원 안에서 서커스를 다시 재건하기 위해 떠나게 되는데...
피리나팔로 로프를 걸어 다양한 기믹들을 해결하는 플랫폼어 게임으로 종이로 이루어진 세계를 모험하게 됩니다.
주인공 로빈이와 함께 밤의 놀이공원을 모험하며 서커스를 다시 재건해주세요!



루시아
Lucia

팀 도토리묵

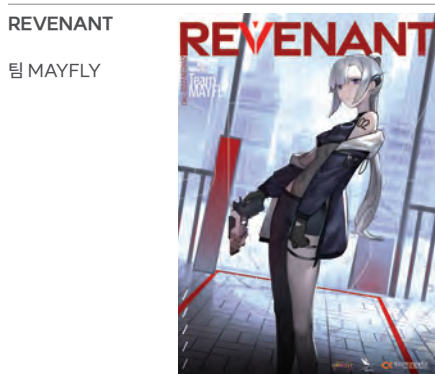
루시아(Lucia)는 액션 장르의 게임입니다. 모험가 루시아와 빛의 정령 헬리오스가 조사를 의뢰받고 향한 폐쇄된 연구실. 사물에 빙의한 폭주한 정령들을 처치하고 앞으로 나아가세요! 그리고 이 사건을 일으킨 정령을 퇴치합니다.



AbyssOfFire

팀 FireFly

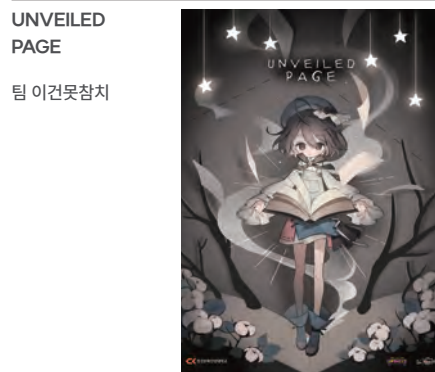
AbyssOfFire는 유니티를 사용하여 만든 3인칭 카툰렌더링 액션 게임! 열음의 마녀 키오네의 분노로 시작된 마족들의 반란으로 인하여 얼어버린 왕국을 되돌리기 위한 불의 정령 플라라와 정체불명의 소녀 라일라의 이야기



REVENANT

팀 MAYFLY

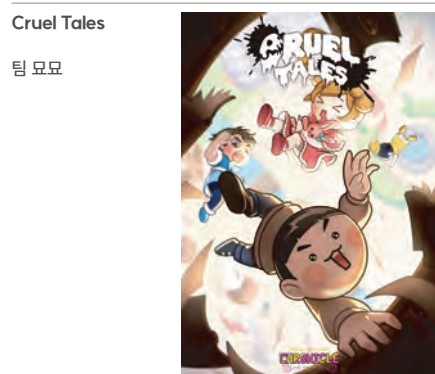
REVENANT는 복수를 위해 마지막 하루를 쏟아붓는 시한부 요원 베타의 투쟁을 다루는 횡스크롤 슈터 게임입니다. 커서좌표 기반의 사격시스템을 통해, 빠른 상황판단에 이어지는 날카로운 에이밍으로 가로막는 모든 적을 파훼하세요.



UNVEILED
PAGE

팀 이건설참치

망가진 동화 세계. 타락한 주인공들. 세계를 구할 영웅이 되라는 가위의 말을 따라 길을 나서는 주인공의 운명은 어떻게 될 것인가? 특성있는 공격으로 모든 적을 처치하며 동화세계를 구해주세요.



Cruel Tales

팀 묘묘

악마와 계약한 작가의 책 속으로 들어간 5명의 독자들. 우리가 어릴 때 봐왔던 친숙한 이야기가 잔혹동화로 변해버린 세계에서 살아남아라! 친구들과 함께 귀여운 그래픽에 그렇지 못한 연출을 가진 5인 파티 미니게임을 즐겨보세요!



스카이 아일랜드

팀 올림포스

할아버지의 꿈을 이루기 위해 상상 속의 하늘섬을 찾던 피노는 정체불명의 생명체에게 습격을 받아 하늘섬에 불시착하게 됩니다. 고장난 비행기를 고치고 괴물을 무찌러 피노가 무사히 집으로 갈 수 있도록 도와주세요!



토이랜드

팀 네버랜드

여러분은 어렸을 때 장난감을 갖고 논 기억이 있나요?? 그렇다면, 지금 그 장난감들은 어디에 있나요??
여기 잊혀지고 버려진 장난감들이 모여서 만든 [토이랜드]가 있습니다. [토이랜드]에 모종의 이유로 떨어져버린 주인공 "하나"가 되어, 다시 현실 세계로 돌아갈 수 있도록 도와주세요!

도넛을 향한 여정

팀 마로이신



도넛 심부름을 떠난 아이가 바라보는 재미난 세상들!

아낌없이 주는 나무

김시온, 임소영,
차승연, 민보영,
우영빈



손녀에게 자신의 어린 시절을 말해주는 할아버지.
과거를 떠올리며 나무와의 우정을 되짚어본다.

Milky Way
밀키웨이

김나리, 문준,
심효령



우주로 영원히 떠나버린 자신의 반려동물 밀키를 그리워 하는 셀.
셀은 밀키를 따라 우주비행사가 된다.

Fallin'
낙하

차채윤, 김남희,
김민주, 박지수,
양소원



싱크홀에 빠진 할머니를 잃은 다람쥐는 구멍을 보면 계속해서 빠지고 싶다는 욕망에 사로잡힌다.

소문
Whisper

김건희, 박서운,
최시우, 황인화



열심히 준비한 공모전에서 떨어져 기분이 상했던 박지혜는 1등을 한 주다은의 작품이 자신의 작품을 베낀 것 같다고 말하게 되고, 이후 이것을 시작으로 주다은에 대한 소문이 퍼지게 된다.

두근두근!
연애 시뮬레이션
Heart beating!
A love simulation

이지원, 박서운,
옥혜연, 윤성준



평소와 다름없이 회사에서 퇴근하고 집으로 가던 한바다. 트럭에 치여 교통사고를 당하게 된다.
그리고 눈을 뜬 곳은 무인도. 이곳에서 연애시뮬레이션 주인공이 된다.



2022 대한민국 국제요리&제과 경연대회

대상(서울특별시장상): 리터러처 팀
최우수상(한식진흥원이사장): I 팀
장려상(조리기능장려협회사): 하몽 팀

* 라이브 경연(제과경연 디저트 3종) 금상: 김효진(서하), 유태현(I)
* 라이브 3코스 금상: 남영욱(하몽)
은상: 황유석(수락간)
* 전시경연 금상: 송현아(가나슈), 김서진(초콜렛), 박혜진(리터러처, Critic)
은상: 황유석(수락간), 박소연(C'est la vie), 진병현(Essence)
동상: 조재희(나비)



2022 KOREA 월드푸드 챔피언십

라이브경연(코스/단품요리): 갈무리 팀 금상
전시경연(제과/디저트): 에이코네스 팀 금상
전시경연(제과/디저트): 레인 팀 금상, 아일랜드 팀 금상, Mirage 팀 은상
국회의원 위성곤 우수상: 갈무리 팀

바다

김민경, 강윤희,
김보경, 문아진,
김건무



인간의 영역에 포함되고, 알려져 있는 바다의 모습은 고작 3%이다. 그리고 우리가 알지 못하는, 97%의 바다. 그 남은 바다를 지키고 있는 수호자가 만약 존재한다면, 그들은 어떤 모습을 하고 있을 것인가?

빠빠

김하람, 배민경,
최은미



사이버펑크

이준희, 김정훈,
조예은, 윤병로



오리지널 펑크와 사이버 펑크의 대립으로 풀어낸 작품이다. 21세기의 만연해진 무인 기계와 기술의 발달로 이득을 얻는 사람도 있지만, 빠르고 불친절한 이 발전이 옳다고만 할 수 있는가?

웨스턴 카우보이

김나현, 김예은,
김수아, 최유정,
구지윤



Y2K시절 소녀들

이서영, 박초휘,
김도희, 손예지



일본의 문화와 J-Culture를 사랑하는 2000년대 소녀들의 덕후 감성을 녹여 스타일에 반영한 컨셉

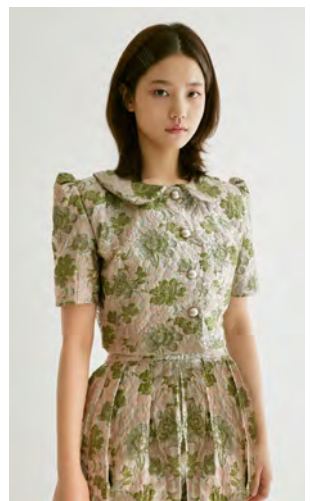
Riot

김가영



Terrarium

최민서

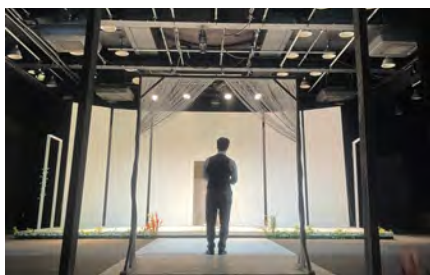




뮤지컬 레미제라블



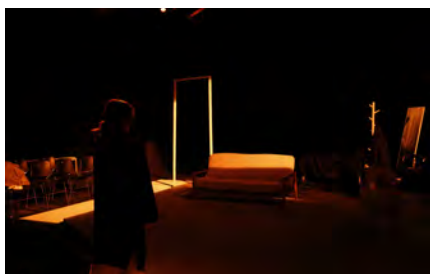
뮤지컬 컴퍼니



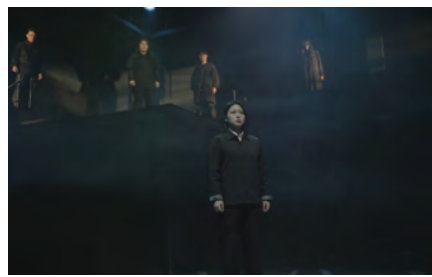
연극 갈매기



연극 소년B가 사는 집



연극 어머니



연극 오이디푸스



연극 프랑켄슈타인



뮤지컬 브루클린



뮤지컬 스프링어웨이크닝



뮤지컬 Be More Chill



연극 Birdbath



연극 비평가



연극 XXL 레오타드 안나수이 손거울



연극 트라이브스



연극 레빗홀



연극 아임낫러닝



연극 한밤중에 개에게 일어난 의문의 사건



연극 한여름 밤의 꿈

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

더 많은 꿈들이 벌이 될 수 있도록, 더 많은 묘목이
아름드리 나무로 클 수 있도록 청강의 서포터즈가
되주세요.

청강의 서포터즈에게는 청강문화산업대학교의 각종
교육 프로그램, 강연, 세미나, 워크숍 및 주요 행사에
초청합니다. 발간 도서 구매 및 교육·강연 수강 시,
할인 혜택을 드립니다. 또한 청강의 비전을 담은
CK VISION 책자를 매년 보내드립니다.

청강 서포터즈란

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.

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 전략지원실 전화번호.
031-639-5931



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
1,000만원 이하는 20%, 1,000만원 초과분은 35%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(이월
결손금 차감 후)의 50% 범위에서 손비처리가
인정됩니다.

— 공통

당해 연도 기부금 한도를 초과한 기부금액은 향후
10년 이내 이월공제가 가능합니다.

CK VISION X

CK VISION 2023
THE 'X'

발행인
최성신

책임
조희정

기획 및 편집
청강대 대학브랜드센터

디자인
CCCCG

발행일
3월

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(해월리)

〈CK VISION 2023〉에 사용한 모든 콘텐츠의 저작권은 청강문화산업대학교에 있습니다.
또한 이 콘텐츠에 관한 청강문화산업대학교의 제반 권리는 웹, 전자책 등 기타 매체에도
저작권 등 관련 법률에 따라 동일하게 보호됩니다.

대한민국 최초 문화산업 특성화대학

ONLY ONE, ONLY THE BEST



게임콘텐츠스쿨

게임



융합콘텐츠스쿨

융합콘텐츠창작



만화콘텐츠스쿨

웹툰만화콘텐츠/웹소설창작



애니메이션스쿨

애니메이션



공연예술스쿨

연출극작/뮤지컬연기
연극영상연기/무대미술



푸드스쿨

조리/베이커리/식품개발
푸드스타일/외식비즈니스



패션뷰티스타일스쿨

스타일리스트

올해로 스물일곱 살이 된 청강문화산업대학교
에는 만화·애니·게임·융합·공연·패션·푸드 등
각 문화산업을 아우르는 **4,093명**(2023.02 기준)
의 콘텐츠 창작자가 있습니다. 이들이 만들어
내는 콘텐츠는 다양한 메시지를 발현하며 대중의
삶에 크고 작은 영향을 미칩니다. 'CK-VERSE'
는 청강만의 독특한 창작 정체성 CK Creative Identity
을 가진 창작자 CK Creator가 시공간을 뛰어넘어
창작 주권을 가지는 세상입니다. '그 누구'가 아닌,
'나 자신'으로 살아가는 세상. 모든 경계를 허무는
창작의 핵심 가치를 구현하는 'CK-VERSE'에
여러분을 초대합니다.



만화·애니·게임·융합·공연·패션·푸드
문화콘텐츠 선도대학



CK VISION X