The Odyssey

CK VISION 2025

목차

6 발간사 | 최성신 총장

서문

10 오딧세이들의 항구인 청강대

18 우리가 마주한 시대적 과제

22 틈새를 통해서 완성되는 나

1부

1. 당연한 것들에 대한 우아한 의심

34 정답으로부터 출발하는 질문의 시대

44 정답도 정답 나름

2. 경계를 넘어서는 항해

56 장르의 경계를 넘는 항해

62 테크놀로지와 예술, 대립에서 공생으로

74 정보의 바다에서 길을 잃는 시절

82 킹받음, 우리가 주목하지 않은 Z세대의 감수성

3. 질문하는 테크놀로지

92 AI 는 정말 우리의 경쟁자인가: AI 창작의 미래와 웹툰

100 나는 나다워서 아름다워

2부

4. 질문하는 교실

112 정답 찾기에서 문제 발견으로: 실패를 환영하는 교실 만들기

5. 탐험하는 학습자

124 '왜'라는 질문의 힘은 내가 사랑하고, 해야 하는 것을 아는 것

132 공연예술, 융합 기술과 만나다

138 창의성은 훈련되는가: 청강 콘텐츠 스쿨의 실기 문제들

6. 미래를 여는 질문들

160 게임의 미래

168 2024년, 공연 시장의 새로운 경향 ‹융합과 순수의 회복›

176 K-콘텐츠의 새로운 주역, 웹툰

184 AI와 애니메이션 산업의 미래

192 메타버스 환경에서 패션 마케팅 & 브랜딩

3부

7. 2024년의 발자취

206 산학협력의 새로운 실험들

8. 질문하는 청강인들

214 청강의 도전 스토리 — WOTY

240 교수진의 연구 질문들

270 졸업생들이 찾은 답과 새로운 질문들

298 에필로그: 끝나지 않는 여정 | 편집진

친애하는 청강 서포터즈 여러분께

청강문화산업대학교는 2025년 올해의 색을 ‘코발트 블루’로 정했습니다.

오디세우스가 항해했던 지중해의 색을 떠올려보십시오. 구름이 걷히면 물보라로 눈부시게 부서지는 쪽빛 바다, 폭풍우 속에서 깊어지는 검푸른 물결, 새벽녘 안개 속에서 붉게 드러나는 새벽의 태양과 그에 물든 하늘빛 바다. 우리가 2025년 청강의 색으로 '코발트 블루'를 선택한 것은 바로 이 변화무쌍한 바다의 이미지 때문입니다.

이 색은 단순한 파랑이 아닙니다. 수면 아래로 끝없이 이어지는 심해의 깊이를 품고 있는 파랑입니다. 때로는 잔잔하게, 때로는 거칠게 출렁이며 새로운 이야기를 만들어내는 바다처럼, 우리의 '오딧세이'도 무한한 가능성을 품고 있습니다.

예측할 수 없는 미래를 향한 항해에서, 이 블루는 우리의 나침반이 될 것입니다. 정해진 항로를 벗어나 새로운 길을 찾아가는 도전, 익숙한 것들에 끊임없이 질문을 던지는 용기, 그리고 더 넓은 세상을 향한 갈망. 이 모든 여정의 순간들이 '코발트 블루'의 깊이 속에 담겨 있습니다.

바다는 결코 한 가지 색으로 정의할 수 없습니다. 매 순간 달라지는 바다의 색처럼, 우리의 '오딧세이'도 끊임없이 새로운 모습으로 펼쳐질 것입니다. 2025년, 청강은 이 깊고 신비로운 블루의 인도를 따라 새로운 항해를 시작합니다.

발간사

위대한 항해는 언제나 항구에서 시작됩니다. 튼튼한 배와 숙련된 선원들, 그리고 새로운 세계를 향한 꿈이 있는 곳. 청강문화산업대학교는 지난 29년간 그러한 항구였습니다. 수많은 젊은이들이 이곳에서 꿈을 키웠고, 실력을 쌓았으며, 새로운 도전을 위한 항해를 시작했습니다.

2025년, 우리는 또 다른 항해를 준비합니다. 그리고 이 새로운 여정의 키워드로 '오딧세이'를 선택했습니다. 이는 결코 우연이 아닙니다. 우리는 지난 29년간 문화산업 특성화 대학으로서 실무 중심 교육을 통해 많은 성과를 이루어냈습니다. 하지만 이제 우리는 새로운 항해를 준비해야 할 때입니다.

그동안 우리는 '무엇을 어떻게 가르칠 것인가'에 집중했습니다. 현장에서 필요로 하는 실무 능력, 취업을 위한 포트폴리오, 산업 현장의 노하우를 전달하는 데 모든 노력을 기울였습니다. 그 과정에서 우리는 분명 한국 문화산업의 성장에 기여했고, 수많은 인재를 배출했습니다.

하지만 2025년, 우리는 다른 질문을 던지려 합니다. "왜 우리는 이것을 배우고 가르치는가?" "이것이 최선의 방법인가?" "다른 길은 없을까?" 이러한 질문들은 때로 불편할 수 있습니다. 그러나 AI의 등장으로 기존의 모든 것이 도전 받는 시대, 더 이상 정해진 길이 없는 시대에 우리에게 필요한 것은 바로 이러한 질문하는 능력입니다.

특히 주목할 것은, 우리가 마주한 세계가 더 이상 기존의 방식으로는 설명되지 않는다는 점입니다. 애니메이션과 게임의 경계가 흐려지고, 기술과 예술이 하나가 되며, 전통적 장르의 구분이 무의미해지고 있습니다. 이러한 변화는 위기가 아닌 기회입니다. 새로운 가능성이 열리는 순간입니다.

오디세우스가 예측할 수 없는 바다를 항해하며 새로운 세계를 발견했듯이, 청강 역시 2025년을 질문과 도전의 해로 삼고자 합니다. 이는 우리가 그동안 해온 것을 부정하는 것이 아닙니다. 오히려 그동안의 성과를 기반으로, 더 넓은 바다로 나아가기 위한 새로운 시도입니다. 우리는 이 항해에서 마주할 모든 도전과 가능성을 환영합니다. 폭풍우도, 안개도, 예측할 수 없는 미지의 바다도. 그것이 바로 우리가 꿈꾸는 진정한 '오딧세이'이기 때문입니다.

최성신

청강문화산업대학교 총장

서문

오딧세이들의 항구인 청강대

정답을 알고 그것을 자유자재로 활용할 수 있다면, 우리는 지금까지 없던 새로운 양식을 만들어낼 수 있습니다. 그것도 동시대와 소통이 가능한 작품으로 말입니다.

엄기호

문화연구자, 교수

사회학과 문화연구를 공부하였으며 한국의 교육과 청년을 중심으로 현대 사회에서 사람과 사람 사이의 관계의 변화와 그 의미에 대해 주로 연구하였다. ‹이것은 왜 청춘이 아니란 말인가?›, ‹단속사회›,‹고통은 나눌 수 있는가› 등 십여권의 단행본을 내었고 한겨레와 경향 등 여러 신문사에 칼럼을 연재하였다. 국제인권단체에서 일을 하고 세계 정치의 변화에 관심이 많으며 최근에는 기후위기와 전염병의 대유행과 같은 재난 시대의 교육에 대해 연구하고 있다.

"아. 제가 입시물이 아직 덜 빠졌나봐요. 다 빠진 줄 알았는데!"

드로잉 워크숍 현장에서 수연(가명)이 비명을 질렀습니다. 최소연 작가가 이끄는 제주 선흘마을 워크숍에서였습니다. 수연은 붓을 들자마자 도저히 움직일 수가 없다며 당황했습니다. 수연이 함께 작업해 온 할망할머니에 해당하는 제주어은 90이 넘는 나이에도 "바쁘다 바빠"를 입에 달고 밭으로 마을로 마을 이곳저곳을 종횡무진 다니시는 분으로 그림에 신발이 자주 등장하는 '우라차차' 할망이었기에, 학생들은 자신의 신발을 그리기로 했습니다. 수연은 구상에서부터 색감까지 자신이 있었지만, 막상 시작하자 붓이 나가지 않은 것입니다.

할망처럼 과감하게 색을 쓰고 싶었지만, 그렇게 할 수가 없었다고 합니다. 왜 그런 것 같나고 묻자 "잘 그리고 싶어서요"라고 답했습니다. 그림의 대상을 보자마자 잘 그려야 한다는 생각에 사로잡혀 과감해지지 않는다는 것입니다. 이미 머릿속에 어떤 대상을 보면 그 대상을 잘 그리는 것이 무엇인지에 대한 정의가 있고, 그에 따라야만 된다는 강박이 있다며 "이게 바로 입시물이에요"라고 한숨을 쉬었습니다.

가르치는 일을 하는 사람으로서 수연의 이런 모습이 반가웠습니다. 사실 많은 학생은 자신이 입시 교육에 의한 정답의 지배를 받으면서도 문제의식이 아예 없는 경우가 많기 때문입니다. 실제로 중간고사와 함께 실시하는 면담 시간에 길을 잃었다며 자기가 잘 하기 위한 '매뉴얼'을 달라고 요구하는 학생들도 심심찮게 있습니다. 매뉴얼을 따라 치열한 경쟁을 뚫고 우리 대학에 들어온 것이기에 자신이 따를 수 있는 매뉴얼, 즉 정답을 달라는 것입니다. '본격적'인 창작의 세계에서 (점수로 비유하면) 80점이 넘는 순간부터는 매뉴얼은 없고 자신의 스타일을 만들어가야 한다고 하면 절망합니다. 정답으로 최정상을 왔는데 막상 거기서부터는 정답이 없다고 하면 감당이 되지 않는 것입니다.

그래서 수연의 태도가 더욱 반가웠습니다. 사실 수연은 이미 뛰어난 실력을 갖추고 있으며 그 너머로 가기 위해서는 정답이 없다는 것을 알고 있었습니다. 그래서 자신에게 필요한 것은 경험과 만남을 확장하는 것이라는 점을 간파했습니다. 수연은 과감하게 움직일 줄 아는 창작자로서 머리에 아이디어가 떠오르면 그 아이디어만 갖고 씨름하는 대신, 자신의 구상에 맞는 현장을 찾아가 사람들을 만나고 있습니다. 요즘은 웹툰을 그릴 때 등장인물의 '행동'을 제대로 이해해야겠다고 생각해서 연기자가 되어 직접 연극을 하고 있습니다. 수업시간에 연극에서 '행동'과 '행위'를 구분하고, 의도와 동기를 가지고 목적을 수행하는 것이 등장인물의 행동이라는 말을 한 적이 있습니다. 수연은 실제로 행동을 이해하기 위해 실제 극단에 무모하게 도전하여 연기자 생활을 하고 있는 것입니다.

창작자로서의 자신의 삶에 중요한 전환점이 될 것을 직감한 수연은 점심까지 거르며 고민에 빠졌고, 마침내 발상을 전환했습니다. 잘 그려야 한다는 강박으로 몰아놓고 있는 대상을 비우기로 한 것입니다. 신발에 해당하는 부분을 찢어내어, 대상은 자신이 정답으로만 그릴 수밖에 없다는 것을 고백하고, 그 바깥 영역에 자신이 쓰고 싶었던 색감을 사용했습니다. 어디에서나 통용될 수 있는 불변의 의미가 있는 멋진 작품을 창작하는 것이 아니라 지금 이 순간 자기의 상황을 이야기하는 그림을 그린 것입니다. 정답의 '지배'에서 벗어나는 좋은 전환이 시작된 것입니다.

수연의 이런 전환은 사실 이 워크숍을 개최한 최소연 작가로부터 영감을 받았을 것입니다. 최소연 작가는 이미 전 세계의 유명 미술관을 '접으며' 국제적으로 명성을 얻은 분입니다. 그는 유명한 미술관들에 글로벌한 작품들이 쌓여가는 것을 보며 이것이 진정한 미술관-뮤지엄의 역할인지에 대해 의문을 품었습니다. 거기 쌓여가는 작품들은 분명 오랫동안 인정받은

멋진 작품입니다. 대부분 동시대에 대한, 때로는 시대를 초월하는 예술의 '정답'들이었습니다. 하지만 미술관-뮤지엄이 이렇게 '정답'만을 쌓아가는 공간이어야 하는지 고민했습니다.

이런 문제의식에서 그는 구겐하임부터 뉴욕의 현대미술관까지, 지구적으로 유명한 미술관들을 접는 작업을 했습니다. 그것들을 접어서 비워냈습니다. 그러자 "네가 누구인데 감히 이렇게 하느냐"는 거센 비판도 있었지만 곧 많은 미술관의 큐레이터들로부터 연락을 받았습니다. 제발 우리 미술관도 좀 접어달라는 부탁이었습니다. 채워져만 가는 공간에서 모두가 숨 막혀하고 있었던 것입니다.

수연의 이야기에서 알 수 있듯이 한국의 교육은 정답의 지배를 받고 있습니다. 과거 학력고사와 같은 단순 암기형의 시험만이 아니라, 고도의 사고력을 평가하는 것처럼 보이는 수능 역시도 마찬가지입니다. 창비에서 나온 '수능 해킹'은 교육현장과 수능이라는 평가방식을 통해 이 점을 예리하게 보여주고 있습니다. 저자들의 주장에 따르면 수능은 지식 암기형 시험이 아니지만, 사고력을 평가당하는 시험도 아닙니다. 이미 해킹당한 시험이기 때문입니다.

책에서는 수능이 사교육에 의해 해킹당했다고 말하는데, 그 이유는 분명합니다. 문제 유형이 표준화되어 예측 가능성이 높아졌기 때문입니다. 이렇게 되면 일종의 '역공학' 기법으로 출제 원리를 추론할 수 있게 됩니다. 거창한 비밀 브로커나 뒷거래가 필요한 것이 아닙니다. 단지 패턴 파악에 재능 있는 사람들을 모아놓고 기출 문제의 패턴을 파악해 그것을 반복 훈련하면 되는 것입니다.
위 수능해킹에 대한 글 두 문단은 한겨레 21에 쓴 글을 가져왔습니다.

예술 입시도 다르지 않습니다. 이미 시사인에 소개가 된 것처럼 출판만화와 웹툰 교육의 최정상이 된 우리 대학의 입시는 사교육에게 철저한 해킹의 대항이 되고 있습니다. 실기시험 주제가 나오면 학원들은 "합격자들을 입수해 철저한 분석"을 합니다. "데생, 구성, 스토리까지 조목조목 분석해 포인트를 설명하고, 아이들은 그 작품을 '재현'"하는 것입니다. 이 "과정에서 아이들이 머릿속에 '정답 노트'가 정형화"되는 것입니다. 이것이 바로 수연이 말한 입시물이며 이게 한번 머리에 '정답'으로 장착이 되면 좀처럼 빼기 힘든 것입니다.

물론 이것이 정답이 없다는 말도 아니며 무조건 나쁘다는 말이 아닙니다. 수연이 최소연 작가에게서 영향을 받아 전환에 대한 자극을 받은 것처럼 '모범'으로서의 정답은 좋은 디딤돌이 될 수 있습니다. 그렇기에 정답을 반복하여 학습하는 것은 공부에서 매우 중요합니다. 우리의 목표는 패턴을 넘어 동시대에 맞는 새로운 양식을 찾는 것이지, '형식 없는 작품과 삶'을 추구하는 것이 아니기 때문입니다. 고대 그리스인들의 사고방식대로 말한다면 형식이 없다면 그것은 작품으로서의 삶이 아니고 예술도 아닙니다. 반복을 통해 패턴을 익히는 것은 공부에서 피할 수 없는 과정입니다.

그러나 이 패턴에 지배되는 것은 역시 그리스인들의 관점에서 보면 '노예'의 삶과 다르지 않습니다. 그들이 보기에 인간이 살아가는 목적은 자유로워지는 것인데 그것이 정답이라고 하더라도 지배받는 것은 노예의 삶에 불과하기 때문입니다. 동시에 반대로 지배를 거부한다고 해서 디오게네스와 같은 견유학파들이 주장하는 것과 같은 '형식 없는 삶' 역시 자유로운 삶이 아닙니다. 자칫하면 그런 삶은 시키는 대로 하는 욕망의 노예가 되는 것에 지나지 않기 때문입니다.

그래서 그들은 자유란 새로운 형식, 즉 양식을 만드는 것이라고 보았습니다. 이를 위해서는 먼저 정답을 알아야 합니다. 정답을 알고 그것을 활용할 줄 아는 것이 곧 자유라고 생각한 것입니다. 물리학의 법칙을 무시하고 집을 지을 수는 없습니다. 하지만 그렇다고 건축가가 물리학의 노예가 되는 것은 아닙니다. 오히려 자신만의 양식을 만들기 위해 물리학의 법칙과 재료의 성질을 깊이 이해하고 능숙하게 다룸으로써, 지금까지 없었던 새로운 양식을 만들어낼 수 있습니다. 그것도 동시대와 소통할 수 있는 아름다움으로 말입니다.

우리 대학은 학생들이 정답을 무시하지도 않고, 지배받지도 않으며 동시대와 소통할 수 있는, 새로운 양식을 만들어낼 수 있는 창작자로 양성하려고 노력하고자 합니다. 창작자가 이루어내는 것은 단지 문화산업 작품에서의 새로운 양식에 그칠 뿐 아니라 삶에 새로운 형식을 불어넣는 일이 될 수 있기 때문입니다. 정답을 배우되 정답을 떠나는 과감한 모험이 시작되는 곳, 그 과감한 모험을 하다 좌초되거나 난파할 것 같으면 언제든 돌아올 수 있는 항구와 같은 곳, 우리 대학은 그런 오딧세이의 항구가 되고자 합니다. 막 여정을 마치고 돌아온 오딧세이들과 이제 새로운 모험을 시작하려는 오딧세이들이 만나 떠들썩한 이야기를 나누는 활력 넘치는 항구가 되도록, 모든 교직원들은 교육의 오딧세이로서 우리 학생들과 만날 것입니다.

우리가 마주한 시대적 과제

전혜정

편집장, 만화콘텐츠스쿨 교수

예술과 기술의 경계가 무너지고, Z세대의 새로운 감수성이 문화 생태계를 재편하는 지금, 우리는 근본적인 변화의 시기를 맞이하고 있습니다. 이러한 변화는 우리에게 세 가지 중대한 과제를 던져줍니다.

첫째, 기술과 예술의 관계를 새롭게 정립해야 합니다. AI가 창작의 영역에 들어선 지금, 더 이상 기술과 예술은 별개의 영역이 아닙니다. 웹툰 작가는 AI 툴을 활용하고, 공연예술은 메타버스와 결합하며, 게임은 하나의 예술 형식으로 인정받고 있습니다. 이제 우리는 이 융합의 시대에 걸맞은 새로운 창작의 문법을 개발해야 합니다. 이는 단순히 기술을 도구로 사용하는 차원을 넘어, 기술과 함께 사고하고 창작하는 방식의 근본적인 변화를 의미합니다.

둘째, Z세대의 감수성과 소통 방식을 이해하고 포용해야 합니다. 이들의 정서와 현실 인식, 소통 방식, 장르와 경계를 자유롭게 넘나드는 문화 교류... 이것은 단순한 세대 차이가 아닌, 새로운 문화 패러다임의 등장을 알리는 신호입니다. 우리의 교육은 이러한 변화를 반영해야 합니다.

셋째, 우리의 교육 방식 자체를 혁신해야 합니다. 더 이상 '이것이 정답이다'라는 식의 교육은 통하지 않습니다. 실패를 두려워하지 않는 교실, 끊임없이 질문하고 실험하는 공간, 장르와 학제의 경계를 넘나드는 융합적 사고를 키우는 환경... 이것이 우리가 만들어가야 할 새로운 교육의 모습입니다. 특히 AI 시대의 글쓰기, 메타버스 시대의 공연, 웹 3.0 시대의 콘텐츠 제작 등, 전통적인 교육과정으로는 담아낼 수 없는 새로운 도전들이 우리를 기다리고 있습니다.

이러한 과제들은 도전적이지만, 동시에 새로운 기회이기도 합니다. 우리는 이 변화의 시기를 두려워하지 않고, 오히려 적극적으로 탐험하고자 합니다. 그것이 바로 우리가 '오딧세이'라는 주제를 선택한 이유입니다. 정해진 지도도, 안전한 항로도 없지만, 바로 그렇기에 더욱 가치 있는 항해가 될 것입니다.

청강은 2025년, 이러한 시대적 과제들과 정면으로 마주하며, 새로운 가능성을 모색해 나가고자 합니다. 우리는 믿습니다. 가장 용기 있는 질문이 가장 창의적인 답을 만들어낼 것이라고, 가장 깊은 고민이 가장 멀리 나아갈 수 있다고. 그리고 이 여정이 우리 모두의 성장을 이끌어낼 것이라고 말입니다.

틈새를 통해서 완성되는 나

—우리 시대 청년들에게 전하는 글

사람들은 흠잡을 것 없이 완벽한
사람이 아니라, 흠잡을 것 없이
완벽해 보이지만 어딘가 틈새를
가지고 있는 사람을 사랑스럽다고
여깁니다. 그래서 낙담하던 순간에도
자신에게 틈새를 주었으면 좋겠습니다.
그 틈새를 통해 우리는 나 자신을
완성해갈 수 있기 때문입니다.

김미소

오사카대 인문학연구과 교수,
에세이 작가

언어, 문화, 사회, 관계의 교차점에서 길을 잃는 걸 좋아하는
응용언어학 박사. 대구, 서울, 펜실베니아, 도쿄를 거쳐 현재
오사카에서 영어를 가르치는 한국인 교수로 일하고 있다.
언어 자체를 파고드는 것보다 언어로 경험하는 걸 좋아한다.
몸으로 부딪치며 배운 언어를 담아서 ‹언어가 삶이 될 때› 및
‹긴 인생을 위한 짧은 일어 책›을 썼다.

대학원생 시절 어느 날, 쌓여 온 불안과 우울을 더 이상 견딜 수 없어 학생상담실을 찾았습니다. 취업에는 모두 실패했고, 박사논문은 진척도 없었습니다. 무엇이든지 다 완벽히 잘하고 싶었지만 결국 그 무엇도 하지 못한 자신이라는 결과를 받아들여야 했어요. 상담실 소파에 앉아 침울한 눈으로 상담사 선생님을 바라봤습니다.

선생님이 말했습니다. "모든 게 완벽한 사람이 있다고 생각해 봅시다. 이 사람한테 이름을 붙여 볼까요?" 마침 제가 좋아하는 애니메이션에 나오는 완벽한 우등생을 연기하고 있는 여주인공이 번뜩 떠올랐습니다. 이 캐릭터의 별명을 댔어요. "미스 퍼펙트요." 상담사 선생님이 이어서 물었습니다. "네, 미스 퍼펙트라고 합시다. 그런데 과연 미스 퍼펙트를 사람들이 좋아할까요?"

애니메이션의 미스 퍼펙트는 완벽한 미모와 성적을 자랑하는 우등생입니다. 하지만 실제로는 사람을 가지고 놀리는 걸 좋아하고, 전자기기와 친하지 않아서 비데를 보고 화장실에서 뛰쳐나오기도 합니다. 언뜻 보았을 때는 완벽하지만 좀더 가까이서 보면 전혀 아닌, 이른바 '갭 모에'↗를 여실히 보여주는 셈이죠. 그런데 정말로 그 '갭', 즉 틈새조차도 없는 미스 퍼펙트가 존재하긴 할까요? 사람들은 모든 게 완벽한 사람이나 캐릭터를 좋아할까요?

틈새의 공간을 향해하는 힘

'미스 퍼펙트'처럼 누군가에게 이름을 붙여준다는 건 사회에서 그 사람의 존재를 인정해 준다는 의미입니다. 마치 사회라는 장소에 입장하기 위한 티켓을 주는 것처럼요. 그래서 우리는 우리에게 이름을 주는 걸 좋아하고, 우리를 설명해 주는 마법의 이름을 항상

↗ 갭모에(ギャップ萌え)는 일본에서 온 신조어로, 캐릭터가 보여주지 않을듯한 모습을 보여주는 것에 느끼는 매력(모에)을 가리킨다. 반전 매력과 유사.

찾아다닙니다. MBTI의 선풍적인 인기가 그 예입니다. 나는 I라서 혼자 충전하는 시간이 필요해. 나는 N이라서 망상하는 걸 좋아해. 나는 P라서 계획 짜는 건 질색이야. 자신에게 I, N, P라는 이름을 주고 그 이름을 통해 사회와 소통하는 거죠. 우리는 이름을 찾고, 이름 안에 편안히 안착했을 때 편안해집니다. 지금까지 I는 유별난 사람 취급을 받았지만, MBTI의 유행 이후로는 "난 I라서 그래"라는 말 하나로 나를 설명하고 이해받을 수 있는 시대가 열렸습니다.

혹시 자신의 이름을 찾지 못했던 경험이 있나요? 내가 E라고 하기에는 좀 부족한 것 같고, 그렇다고 I라고 하기에는 사람 만나는 게 좋아서 E도 I도 아닌 것 같은 때. 공연예술 관련 공부를 한다고 자신을 소개했는데 상대가 배우 되는 거냐고 물어와서 황급히 연출전공이라고 덧붙여야 했을 때. 경기도민이라고 소개했는데 상대가 분당이나 부천 같은 서울과 가까운 곳을 떠올리길래 이천에 산다고 황급히 정정해야 했을 때. 고등학교를 졸업하고 바로 대학 진학을 하지 않았는데 '대학생' '재수생' 그 무엇도 내 이름이 아니라서 그냥 얼버무렸을 때.

E와 I, 부먹파와 찍먹파, 민초파와 반민초파처럼 양극단을 반으로 뚝 잘라서 자신을 소개하는 건 분명히 쉽고 간단합니다. 하지만 집단과 집단을 반으로 뚝 나누는 경계는 매끈하지 않습니다. 세상의 모든 것들은 울퉁불퉁해요. E와 I 사이에는 무수히 많은 49%의 I들과 49%의 E들이 있고, E와 I로 설명할 수 없는 복합적인 성격을 가진 사람도 많습니다. 부먹파와 찍먹파를 넘어 볶먹파도 있고 반반파도 있고요. 언제나 틈새가 있습니다. 양 집단 어디에도 속하지 않는 틈새가요.

저는 중학교를 마치고 고등학교를 가지 않기로 결정하면서 사회에서 제 이름이 없어져 버리는 경험을 처음 했어요. 당시 학교에 다니지 않는 17살에게는 비행청소년, 학교 부적응자 같은 이름밖에 주어지지 않았습니다. 대학을 다니지 않으니 대학생도

아니고, 그렇다고 성인이 아니니 재수생도 아니고요. 고등학생과 17살 사이의 틈새에 뚝 떨어져서 자신을 소개할 수가 없었습니다. 이름이 없어지면서 제 존재를 설명할 수도 없어졌어요.

이름 찾기의 여정은 30대가 넘은 지금도 쭉 이어지고 있습니다. 2020년 일본에 와 대학교수로 일하기 시작한 이후, 저를 소개할 이름을 찾을 수가 없었습니다. 일본 대학에서 일하지만 일본어는 전혀 하지 못했고, 영어를 가르치지만 소위 말하는 '서양인' 이미지는 전혀 없는 한국인이었고, 교수로 일하고 있었지만 나이가 적었던 저는 아무리 노력해도 교수 같은 이미지를 가질 수 없었습니다. 제가 사회와 관계를 맺기 위해 써야 하는 이름은 일본 대학의 영어과 교수였는데, '일본 대학' '영어과' '교수' 그 무엇도 저와 어울리지 않았어요. 그 어디에도 속하지 않는 틈새 공간에 뚝 떨어진 것 같았습니다. 틈새의 공간을 항해할 수 있는 힘이 필요했어요.

지금 무슨 이름을 갖고 있나요? 그 이름 속에서 편안한가요? 혹시 이름을 찾아 헤매고 있지는 않나요? 특히 20대, 30대에는 자신이 이름을 만들기보다는 남들이 이름을 붙여 줍니다. 때로는 합격자와 불합격자, 성공한 사람과 실패한 사람처럼 칼 같은 이분법 잘라 나눠 이름을 붙이기도 하고, 철없는 MZ세대, 애를 안 낳는 이기적인 청년, 집에서 하등 쓸모없는 만화나 보는 은둔청년처럼 사회 문제를 청년에게 떠맡겨 비난하기도 하죠. 동시에 항상 도전하고, 실패해도 다시 일어나야 하며, 온갖 유행을 선도하고 새롭고 창의적인 시각을 가지라고 합니다. 사회는 온갖 자기 좋을 대로 청년을 불러내고, 그 이름처럼 행동하지 않으면 불이익을 줍니다. 이 이름 속에서 편안한가요?

번역자에서 반역자가 되는 마법

틈새에 서 있는 사람은 두 공간 어디에도 완벽히 속하지 못합니다. 세상이 성격을 E와 I 두 개로만 구분하는데, "나는 E같은 I다" 혹은 "나는 I 같은 E이다"라고 아무리 외쳐보아도 양쪽에서 배신자 취급을 받는 것처럼요. 한 발짝 더 나아가 "사람을 E와 I로 구분하는 MBTI 성격론은 신뢰할 수 없다" 같은 주장을 하는 순간 유행을 쫓아가지 못하는 사회 부적응자 취급을 받기도 하고요.

하지만 틈새에도 나름의 축복이 있습니다. 틈새에 선 사람은 두 세계의 번역자가 됩니다. 밖에서 안을, 안에서 밖을 보는 눈이 생겨요. 흑인 여성 사회운동가 및 페미니스트 벨 훅스의 말입니다.

"우리는 바깥에서 안을 들여다봤고, 동시에 안에서 밖을 내다봤다." (pp. 7–8)

벨 훅스는 흑인과 백인이 같은 학교에 다니지도 못했던 시대, 켄터키의 작은 마을에서 자라났습니다. 철길 너머에는 백인들이 주로 거주하는 곳이 있었고, 흑인들은 그 세계에 가정부나 청소부로 들어갈 수는 있었지만, 다시 철길을 건너서 마을 주변부의 다 쓰러져가는 집으로 돌아와야 했습니다. 계속 철길, 즉 백인의 세계와 흑인의 세계 사이의 '틈새'를 넘어다니며, 두 세계를 모두 읽어내는 '번역자'가 될 수 있었죠.

번역자는 반역자이기도 합니다. 일본의 사회학자 우에노 지즈코는 이렇게 말했습니다.

“두 개의 언어는 두 개의 서로 다른 리얼리티를 보여줍니다. 그 사이의 거리를 가늠하면서 스스로 매체가 되는 ‘번역’은 타인의 언어를 훔치면서 자기의 언어로 바꿔놓는 배신 행위입니다.” (p. 61)

철길을 넘어 다니며 흑인과 백인의 세계를 모두 관찰하던 벨 훅스는, 이후 자연스럽게 인권운동에 관심을 갖게 됩니다. 하지만 흑인민권운동과 여성운동 어디에도 자신의 이름을 찾을 수 없었다고 합니다. 흑인민권운동 현장은 흑인 남성 위주였고, 여성운동은 백인 여성의 권리를 신장하는 데 관심이 있었으니까요. 벨 훅스는 둘 사이의 틈새에 서서 둘 모두를 비판하고 ‘반역’하며 자신의 길을 만들어갑니다. ‘그들’의 언어를 훔쳐서 ‘자신’의 언어로 바꾸어, 흑인 여성 인권운동의 길을 열어갑니다.

내 이름을 찾을 수가 없고, 나는 어디에도 제대로 속하지 못하는 것 같고, 누구도 나를 이해하지 못하는 것 같아 외로울 때가 있습니다. 저는 어딜 가도 저 같은 사람을 찾지 못했습니다. 일본인이나 소위 말하는 ‘서양인’이 아닌데 일본에서 영어를 가르치거나, 대학교수로 일하는 제 또래 여성을 만날 수가 없었습니다. 어디에도 속하지 못하는 것 같아 둥둥 표류하는 기분이었고, 제가 발을 딛고 서 있는 바닥 자체가 흔들리는 느낌이었어요.

안온해지고 싶었습니다. 단단히 뿌리내리고 서서 어디에서도 의심받지 않는 이름을 갖고 싶었어요. 일본에 와서 첫 몇 년 동안 온갖 노력을 했습니다. 일본인 파트너를 만나서 가족을 이루면 편하게 일본 사회에 얽혀들어갈 수 있을 것 같아서 데이팅 어플리케이션을 깔아 온갖 오글거리는 메시지를 보내보기도 하고, 저를 교수라고 소개하면 다른 사람들이 저를 부담스러워하니까 그냥 영어 가르치는 일 한다고 얼버무리기도 했습니다. 친구를 사귀고 싶어 한일교류회나 친목회 같은 모임에 나갔다가 꿔다 놓은 보릿자루처럼 멍하니 있다 오기도 했고요. 이름을 찾고 싶었는데 오히려 더 잃어버렸어요.

이걸 깨닫고 나서야 두 세계를 번역하고, 또 반역하며 제 길을 뚫을 수 있었습니다. 원어민도 일본인도 아니지만 일본에서 영어를 가르치는 사람들을 수소문해 찾아 나서서, 원어민 중심주의 및 민족주의를 동시에 비판하는 논문을 썼습니다. ‘원어민처럼 되는 법’을 가르치는 영어 수업이 아니라, 영어 및 영어 사용자의 다양성을 존중하는 영어 수업을 만들고 연구비를 받기도 했고요. 또 저와 비슷하게 틈새에 서 있는 동료 선생님들에게 말을 걸고, 커뮤니티를 만들어서 서로를 다독이며 논문도 학회발표도 이어갈 수 있었습니다. 마침내 틈새의 공간을 항해하는 힘을 얻을 수 있었고, 원어민의 세계와 일본인의 세계 사이에 서서 둘 모두를 반역할 수 있었어요.

지금 어떤 틈새에 서 있나요? 정도는 다르지만, 우리는 모두 경계인입니다. 어떠한 집단에 완벽히 속하는 사람은 아무도 없으니까요. 자신의 이름이 없는 것 같고, 어떠한 이름으로 불리는 게 불편하고, 어딜 가도 내 자리가 없는 것처럼 느껴질 때. 어떤 집단에 안온히 안착하고 싶어서 나 자신을 부정하고 싶을 때. 바로 그 때가 기회입니다. 틈새를 항해할 수 있는 기회, 또 번역자에서 반역자가 되는 마법을 써 볼 기회.

“과연 미스 퍼펙트를 사람들이 좋아할까요?”

사람들은 흠잡을 것 없이 완벽한 사람이 아니라, 흠잡을 것 없이 완벽해 보이지만 어딘가 틈새를 갖고 있는 사람을 사랑스럽다고 여깁니다. 모든 게 완벽한 사람은 사실 존재할 수 없고, 있다고 해도 마치 컴퓨터가 만든 것처럼 부자연스럽습니다. 먼치킨급 힘을 가진 주인공이 아주 쉽게 적을 다 때려눕히는 이야기는 읽을 때만 통쾌할 뿐 머릿속에 남지는 않습니다. 입체적이고 복잡한 인물은 ‘갭’, 즉 틈새에서 완성됩니다.

이름을 찾을 수 없는 순간. 그 어디에도 속하지 않는 것 같아서 불편하고 외로운 시간. 모든 걸 다 완벽히 해 내고 싶었는데 결국 그 무엇도 제대로 하지 못해서 낙담하던 시간. 이 시간이 오롯이 자신을 통과해 가도록, 자신에게도 틈새를 주었으면 좋겠습니다. 나 자신이 너무 꽉 차 있다면 이 시간이 나를 통과해 갈 수가 없으니까요. 그리고 틈새를 통해서 나 자신도 완성될 수 있으니까요.

위 글은 우리 시대의 청년들에게 전하는 글이자, 동시에 청년들의 위치와 미래를 생각하고자 하는 분들을 위해 쓰여졌습니다.

참고문헌 벨 훅스. (2010). 페미니즘: 주변에서 중심으로. 모티브북.
조한혜정 & 우에노 지즈코. (2004). 경계에서 말한다. 생각의나무.

1부 1. 당연한 것들에 대한 우아한 의심

정답으로부터 출발하는 질문의 시대

—AI 시대의 글쓰기 교육에 관한 단상

누구나 손쉽게 AI로 정답을 도출해 낼 수 있는 시대라면 더 이상 정답은 정답으로서 남아있을 수 없습니다. 이런 세상이라면 주어진 정답을 빠르고 정확하게 얻어내는 경쟁이란 무의미해집니다. AI 시대의 글쓰기란 특이점 너머에 존재하는 무수한 가능성을 글쓴이 스스로 짚어나갈 수 있는 역량을 확보하는 데 초점을 두어야 합니다.

박성호

경희대학교 인문학연구원
HK연구 교수

20세기 초 한국 근대소설을 전공하였으며, 현재는 HK+통합의료인문학연구단에서 의료인문학을 연구하면서 근대 초기 의료의 형성과 이를 둘러싼 문화적, 사회적 변화상을 다루고 있다. 대표 저서로는 ‹예나 지금이나›2006, ‹화병의 인문학: 근대편›2020 등이 있다.

영화 ‹듄›은 다들 아실 겁니다. 이 영화를 잘 보시면, 스파이스 spice라는 물건이 등장하죠. 정확하게는 스파이스 멜란지spice melange라고 합니다. 아라키스 행성의 독특한 환경이 만들어내는 물질로, 수명을 늘려주는 것은 물론이려니와 인지능력까지도 큰 폭으로 확장시켜준다더군요. 신비의 영약 스파이스, 이 약 한번 잡숴봐! 이것은 ‹듄›의 세계관을 지탱시켜 주기도 합니다. 스파이스 덕에 컴퓨터에 의존하지 않고서도 예지력을 활용하여 우주 항해가 가능했고, 주인공인 폴 아트레이데스가 퀴사츠 해더락으로 거듭날 수 있었으니까요.

스파이스 멜란지

생성형AI란 말하자면 우리 시대의 스파이스 멜란지와도 같습니다. 연구자의 입장에서는 더욱 그렇더라구요. 러시아어는커녕 키릴문자 자체를 읽을 줄도 모르던 제가 러시아권 자료를 참고해서 글을 쓸 수 있을 정도였거든요. 어디 연구나 저술뿐이겠습니까. 교육 현장에서도 AI는 새로운 지평을 열고 있습니다. 교강사에게는 언제든 믿고 일을 맡길 조교가, 학생들로서는 부담 없이 질문을 던질 수 있는 튜터가 생긴 셈이거든요.

예를 들자면 이런 겁니다. 글쓰기 교육에서 교강사가 수기로 진행해야 했던 첨삭도 AI를 활용하면 기본적인 문장 오류를 잡는 정도는 손쉽게 할 수 있죠. 수강생 입장에서도 조별 돌려읽기나 상호첨삭에서 다른 학생을 상대해야 하는 부담에서 벗어나서

AI를 상대로 ‘조별활동’을 하는 것도 가능합니다. 현재의 LLM은 단순 첨삭을 넘어서 학생이 쓴 글에 대한 비평이나 고쳐쓰기, 혹은 동일 주제의 다른 글쓰기를 통해 학습자와의 상호활동을 구현할 수도 있습니다. 물론 숙달된 이들의 집단 작업에 비할 수준은 아니겠지만, 우리가 상대하는 건 “제가 이 수업을 왜 들어야 하나요?”라는 표정으로 앉아 있는 학생들이니까요. 의욕이 없는 학생끼리 하는 조별 활동보다는 차라리 AI와 매칭을 시켜주는 게 더 그럴듯하지 않겠어요?

하지만 ‹듄›의 스파이스 멜란지는 그 효능만큼이나 부작용도 만만치 않습니다. 이거 ‘마약’이거든요. 한번 중독되면 스파이스 없이는 생명을 유지하는 것이 불가능해집니다. 게다가 돌연변이까지 일으키는데요, 영화에서도 표현된 ‘파란 눈’이 그 대표적인 증상입니다. 여기서 한 발자국 더 나아가면 인간의 형상 자체를 벗어난 기묘한 생명체로 변이하기도 하죠. 예컨대 ‹듄›의 항해사들은 인간보다는 차라리 물고기나 모래벌레에 가까운 기괴한 모습을 하고 있습니다. 아직 영화에서는 제대로 묘사된 적이 없긴 하지만요.

AI도 마찬가지입니다. 손쉽고 강력한 만큼 적절하게 사용하기는 어렵죠. LLM이 글쓰기 교육에서 새로운 지평을 열어줄 것임은 명확하지만, 동시에 그만큼 기존의 강의실 중심, 커리큘럼 중심, 그리고 교수자-학습자 관계 중심의 학습활동 자체에 적잖은 균열을 일으킬 것도 분명합니다. 글쓰기 교육 분야에서 AI 활용에 논란이 이어지고 있는 이유이기도 하죠. AI가 지닌 가능성에 대해서는 대부분 동의하지만, 부작용을 어떻게 해야 최소화하면서 교육 효과를 달성할 수 있을지에 대해서는 의견이 분분한 상황입니다.

그런 까닭에 아직은 AI를 글쓰기에 활용하는 것을 잠정적으로 배제하고 있긴 합니다. 하지만 이는 어디까지나 일시적인 조치에 불과하겠죠. 어차피 카피킬러와 같은 방식으로 학생들의 AI 활용 여부를 가려내는 것은 한계가 있을뿐더러, 언제까지고 AI를 쓰지 말라고 할 수도 없는 노릇이니까요. ‹듄›의 표현을 빌리자면, "스파이스는 항상 흘러야 합니다". 어떤 형태로든 우리 시대의 교육은 새로운 기술이 '흐르는' 것을 막을 수 없어요. 아니, 항상 흐르게 해줘야 합니다.

"테크닉으로서의 글쓰기가 차지하는 중요성이 줄어드는 대신, 콘텐츠로서의 글쓰기의 중요성이 커진다."

그러나 AI의 대두가 필연적이라고 해서 LLM을 적극적으로 활용하여 글을 쓰도록 가르치는 것이 적절한지에 대한 의문도 피할 수 없습니다. AI를 활용해서 글쓰기 과제를 해결하는 것은 어렵지 않지만, 정작 이를 토대로 글쓰기를 학생 본인의 '자산'으로 만드는 일이란 간단치 않거든요. 누구든지 AI의 도움을 받아 일정 수준 이상의 결과물을 만들어낼 수 있는 시대라면, 역설적이게도 AI에 의존하지 않고 그 결과물로부터 한 단계 더 나아가는 사람이 경쟁력을 얻게 마련입니다. 테크닉으로서의 글쓰기가 차지하는 중요성이 줄어드는 대신, 콘텐츠로서의 글쓰기의 중요성은 커지기 때문이죠. 누구나 PC 혹은 스마트폰으로 영상 편집이 가능한 시대가 되었다고 해서 누구든지 경쟁력 있는 영상 제작자가 될 수 없는 것처럼요. 지금까지의 글쓰기 교육이 학생들에게 정확한 문장, 체계적인 구성, 상황과 양식에 맞는 작문법을 가르쳐왔다면 이제 그 역할을 AI에게 일부 분담한 상태에서 학생 스스로 글쓰기를 '매니지먼트' 할 수 있는 역량을 가르쳐야 하는 시점이 가까워지고 있다는 뜻이기도 합니다.

"정답이 명확한 글쓰기를 추구한다면, 앞으로 인간의 자리란 없다."

대학 바깥에서는 이미 이런 일들이 벌어지고 있습니다. SNS 등을 기반으로 하는 바이럴 마케팅 현장에서는 LLM이 글쓰기의 상당수를 점유한 상태더군요. 특정 검색어를 지정해서 노출 가능성을 높이는 방식으로 글을 쓰게 하는 것도 가능합니다. 특정 포털 사이트에서 검색 시 상위권에 노출될 수 있도록 작성하는 글쓰기도 마찬가지예요. 저 역시 그런 업체의 자문 활동에 참여한 적이 있었는데, 결과물이 실제로 어떤 성과를 만들어내는지 목격했더랍니다. AI가 만들어내는 표준적인 결과로부터 적극적으로 벗어나서 눈에 띄는 독자성을 확보하지

못하면 인간의 입지는 더욱 좁아지게 될 겁니다. 적어도 '정답'이 명확한 글쓰기를 추구한다면, 약간의 과장을 섞어서 앞으로 인간의 자리란 없다고 봐야겠죠.

현재 대학에서 이루어지는 글쓰기 교육은 대체로 학생들이 따라야 하는 '표준'과 그에 상응하는 몇몇 샘플을 제시하고 이를 따르도록 하고 있습니다. 유형별 글쓰기 교육이 그 대표적인 사례죠. 에세이, 보고서, 칼럼 등 실생활에서 마주치게 될 글쓰기의 유형별 표준을 제시하고 이에 부합되는 결과물을 내놓도록 유도합니다. LLM을 활용한 글쓰기는 그 이후의 문제죠. 한 학기 내에 다양한 형태의 글쓰기를 체험시키는 현행 커리큘럼에서 LLM에 대한 활용 여부까지 투입된다면, 이는 아직 면허도 제대로 따지 못한 운전 연습생에게 주행보조장치의 활용법을 가르치는 것과 다름없습니다. 글쓰기가 익숙한 교수자의 눈에는 LLM이 매력적인 기술로 보일지 모르겠지만, 훈련받지 않은 학생에게 이 스파이스란 독극물에 가까울 겁니다.

하지만 문제는 여기에서 그치지 않습니다. 학생들이 기본적인 글쓰기 역량을 갖추었다는 전제하에서 '모범적인' AI 활용법이나 LLM을 통한 글쓰기를 가르친다고 해도 결국 앞서 언급한 아이러니를 피할 수 없기 때문입니다. LLM을 이용해서 실생활에 필요한 글을 쓰는 테크닉 정도는 바이럴 마케터들에게 1주일만 교육해도 일정 수준만큼은 합니다. 제가 실제로 해봤거든요. 생각해 보세요, 스마트폰 사용법을 가르치기 위해 대학에서 따로 강의를 개설할 필요가 있겠어요? 그것과 비슷하다고 보시면 됩니다.

그런데 이런 교육을 받는다고 해서 아무 마케터나 포털 상위권을 차지하는 결과물을 만들어내는 건 아닙니다. LLM의 글쓰기가 바이럴로서의 힘을 얻으려면, 검색 알고리즘을 분석하고 경향성을 찾아내는 마케터의 안목이 필수적이기 때문입니다. 이런 분석과 판단은 AI가 손쉽게 할 수 없어요. 마케터의 안목과 구체적인 지시가 중요합니다. 그리고 이게 가능하려면 마케터 스스로가 이미 바이럴을 목적으로 하는 글쓰기에 숙련된 상태여야 하고요.

"교수자는 어떤 거대 언어 모델에도 포섭되지 않는 독자적인 글쓰기를 찾아나갈 수 있는 '길'을 보여주어야 한다."

고등교육에서 LLM을 활용한 글쓰기를 가르친다고 한다면 그 방향성은 표준 제시 차원에서 AI를 사용하는 모범을 제시하는 게 아니라, 이를 바탕으로 자신의 글쓰기를 '확장'해 나갈 것인지에 대한 안목을 길러주는 방향이 되어야 합니다. 교수자가 학생에게 제시해야 하는 건 더 이상 학생 모두가 따라야 하는 원칙이나 곁에 두고 모방해야 할 모범적인 사례들이 아닙니다. 그 어떤 거대 언어 모델에도 포섭되지 않는 독자적인 글쓰기를 찾아나갈 수 있는 '길'을 보여주는 것이어야 하지요.

기술로서의 글쓰기를 배우는 시대는 이미 지나갔습니다. 글쓰기의 정답과 표준을 정해서 그 기준을 충실하게 따라오게 하고, 이를 정량화해서 A부터 등급을 매겨나가는 방식의 글쓰기 수업은 점차 효력을 잃고 있습니다. 누구나 손쉽게 정답을 도출해 낼 수 있는 시대라면 더 이상 정답은 정답으로서 남아있을 수 없지요. AI든 무엇이든, 글쓰기라는 '생산활동'을 위한 도구가 보편화되는 시대라면, 고등교육이 가르쳐야 하는 것은 이러한 도구를 기술적으로 어떻게 잘 써먹을지가 아니라, 기술 이후의 콘텐츠 확보를 위해서 판단력과 상상력을 동원하여 자신의 결과물을 확장해 나가는 역량일 겁니다.

“예지란 정답을 미리 아는 것이 아니라, 정답으로부터 뻗어나가는 수많은 길 가운데 자신의 행로를 스스로 선택할 수 있는 힘이다.”

그게 구체적으로 어떤 형태의 수업이냐고요? 모릅니다. 네, 무책임한 답변이라는 거 알아요. 돌 던지지 마시고요, 저도 이제 막 고민을 시작한 분야입니다. 다만 한 가지는 분명합니다. 적어도 이제는 여기에 대한 ‘질문’이라도 시작해야 한다는 거죠. 사실 이조차도 많이 늦은 겁니다. 앞서도 이야기했지만, 대학 너머에서는 이미 저런 역량들에 대한 수요가 폭증하고 있으니까요.

생성형 AI가 스파이스 멜란지라고 한다면, 이것이 보편화된 시대는 ‹듄›조차도 겪어보지 못한 미래일 겁니다. 프랭크 허버트조차도 그런 세계는 미처 상상해 보지 못했겠죠. 누구나 강력한, 그리고 보편화된 생산도구를 가질 수 있는 세상이라면 주어진 정답을 빠르고 정확하게 얻어내는 경쟁이란 무의미해집니다. 스파이스가 주는 예지력의 힘이 미래에 펼쳐질 수 있는 수많은 ‘길’을 중첩해 보여주는 것처럼, AI 시대의 글쓰기란 특이점 너머에 존재하는 무수한 가능성을 글쓴이 스스로 짚어나갈 수 있는 역량을 확보하는 데 초점을 두어야 합니다. 예지란 정답을 미리 아는 것이 아니라, 정답으로부터 뻗어나가는 수많은 길 가운데 자신의 행로를 스스로 선택할 수 있는 힘이죠. AI를 활용하는 교육이란 그런 것이어야 하지 않을까, 하고 생각해 봅니다.

정답도 정답 나름

진정한 창의성은 백지 상태에서
시작하는 것이 아닙니다.
새로운 것을 창조하기 위해서는
먼저 기존의 계보를 이해하고,
각 요소들이 일관된 내적 논리 안에서
어떻게 맞물리는지를 깊이 있게
익혀야 합니다. 왜냐하면 창조에는
사실 철저한 정답이 있기 때문입니다.

단요

작가

2022년부터 작품 활동을 시작했으며, 다수의 장편소설
및 소설집과 르포 ‹수능해킹›공저을 펴냈다.
2023년 문윤성SF문학상과 박지리문학상을 동시에 수상했다.
2024년 문학동네신인상 평론 부문에 당선되었다.

올해 중순, ‹수능 해킹, 사교육의 기술자들›이라는 르포에 공저자로 참여했습니다. 수능 시험의 형식이 어떻게 유형화되었는지, 이로 인해 학생들의 학습 양상이 어떻게 변화하였는지, 사회적인 영향은 어떠한지를 다루는 책입니다.

제목이 제목이니만큼 1부에서는 시험으로서의 수능에 초점을 맞추며 현행 수능의 빈틈을 파고들지요. ‘헤겔’이나 ‘클라이버와 기초 대사량’과 같은, 고난도 비문학 지문을 예시로 들어 “이런 글들은 어려워 보이지만 사실은 특정한 행동강령에 의해 파훼되는 것이다”를 논증한 후 다른 과목들에도 비슷한 문제가 있음을 보이는 겁니다. 뿐만 아니라 출제 경향을 파악한 사교육계는 ‘평가원 모의고사’와 비슷한 ‘사설 모의고사’를 무수히 양산하고, 학생들은 이를 통해 문제 풀이 전략을 반복 숙달하게 됩니다. 범용성 있는 기본기를 기르든, 무작정 많은 문제를 풀어서 시험 형식에 익숙해지든 간에 점수만 잘 나오면 그만이라는 식입니다.

물론 이런 상황이 순전한 악의나 게으름으로 인해 조성된 것은 아닙니다. 오히려 그 반대라고 봐야겠지요. 수능은 분명히 중차대사입니다. 수십만 학생들의 한 해가, 더 나아가 진로가 걸린 문제를 운에 맡길 수는 없지요. “올해는 난이도를 확 올리고 신유형을 잔뜩 내 볼까” 식으로 출제하면 불안이 심한 학생들에게는 터무니없이 불리해지니까, 그리고 시험 경향이 매번 바뀌면 중하위권 학생들이 공부 자체를 포기할 위험도 크니까, 평가원은 안정성을 기할 수밖에 없습니다. 그러나 안정성은 예상 가능성의 다른 이름이라서, 균형이 약간이라도 어긋나면 금방 사교육에게 파훼점을 내주고 마는 겁니다. 이런 상황은 분명히 유형이 고착된 객관식 시험의 폐해라고 할 만합니다.

그렇다 보니 ‹수능 해킹›을 쓴 후로 “역시 수능을 폐지하고 논 서술형으로 전환해야 한다”거나, “IB국제 바칼로레아 교육에 미래가 있다” 하는 의견을 많이 듣게 되었습니다. 저 개인에게는 “소설가이시니까 수능 문학 출제에 대해서도 할 말이 있으실 것 같다. 해석이 다양할 수 있는 문학 작품을 객관식 시험의 대상으로 삼는 것은 이상하지 않은가?” 식의 질문이 자주 들어오고요. 그런데 아이러니컬하게도, 제 입장은 이런 분들이 흔히 기대하는 대답과 한참이나 거리가 멉니다. 무엇보다도 ‘유형이 고착된 객관식 시험에는 필연적인 취약점이 있다’는 ‘객관식 시험은 본성적으로 학생들의 창의력을 억압한다’와 완전히 다른 이야기라고 보는 까닭입니다.

객관식은 주입식이 아니다

“해석이 다양할 수 있는 문학 작품을 객관식 시험의 대상으로 삼는 것은 이상하지 않은가?”라는 질문을 받으면, 저는 소설가가 아니라 평론가로서 이렇게 대답합니다.

“아뇨, 일관된 설명 틀 없이 모든 것을 독자의 자율에 맡겨야 한다는 태도야말로 학문으로서의 문학을 경시하는 것입니다. 수능 문학은 소설 비평적 관점에 대한 시험으로서 충분히 잘 설계되어 있습니다.”

하나의 글을 대하는 비평적 관점은 다양할 수 있습니다. 가령 수능 시험은 곧잘 ‹관동별곡›에 대해 역사적 비평을 전제하지만, 사실

그것은 마음먹기에 따라 퀴어 비평으로도 읽을 만합니다. 이 둘은 서로 모순되는 동시에 공존이 가능하지요. 요는 '한 관점이 옳다면 다른 관점은 틀리다'가 아니라 '일관된 내적 논리를 통해 각 요소의 배치를 해명할 수 있는 관점은 옳다'인 까닭입니다. 이때 수능 문학 영역은 ‹보기› 제시문을 통해 특정한 비평적 관점을 제공한 후 그에 따른 추론을 요구하므로, 수능은 명징성과 유연성이라는 두 덕목을 동시에 추구하게 됩니다. 낯선 사람의 내면을 추측하듯이, 상대가 전제하는 바를 파악한 다음 거기에 맞추어 자신의 사고를 기꺼이 조정하는 능력을 요구하는 것이니까요. 이건 분명히 잘 만들어진 시험입니다.

그럼에도 불구하고 국어 영역 문학 파트가 곧잘 죄악시되는 이유는 무엇일까요? 일단 첫째는 여전히, 평가원이 학생들의 편의를 봐 주는 까닭입니다. 앞서는 ‹관동별곡›을 퀴어 비평으로 읽을 만하다고 말했지만, 수능에 그런 문제를 출제했다가는 엄청난 불만이 쇄도할 것입니다. 즉 평가원은 학생들이 덤벼들 엄두도 내지 못하고 나가떨어지지 않도록 예상 범위 안에서만 문제를 내게 됩니다. 이육사라면 일제강점기, 80년대 문학이라면 노동자처럼 말이지요. EBS 지문 연계도 그 일환입니다.

그리고 둘째는, 첫째 이유의 연장선으로, '연계 지문을 통해 소설의 전개와 시어의 예상 의미를 외우게끔 하는' 식으로 가르치더라도 성적 향상이 가능하기 때문입니다. 1등급은 불가능하더라도 7등급을 4등급으로 올려놓기엔 충분하지요. 바로 이러한 경과를 거쳐 체계로서의 문학에 대한 이해는 뒤편으로 물러나고, 그 논리의 최종적이고 지엽적인 결과물만이 이합집산하게 됩니다. 종국에는 객관식이라는 외적 형식이 모든 죄과를 뒤집어쓰게 되고요.

이런 희생양 메커니즘을 짧게 요약하면 이렇게 되겠지요.

"수능 시험은 객관식이라 문학 읽기를 평가하기에 부적합하다. 문학 감상에 정답을 요구하는 주입식 교육이 아이들의 창조성 발달을 저해한다!"

어떤 질문이 필요한가

하지만 이런 희생양 메커니즘은 오해에 불과합니다. 문항 설계에 따라 객관식 시험은 지식을 주입하는 도구가 될 수도 있고 추론하는 법을 훈련하게 시키는 도구가 될 수도 있으니까요. "안시성 전투가 벌어진 연도를 고르시오" 하는 문제와 "주어진 지문을 읽고 타당하게 추론한 것을 고르시오" 하는 문제는 객관식일지라도 완전히 다른 방식으로 작동합니다.

외우는 일, 가르치는 일에도 똑같은 상이성이 발견됩니다. 가령 각 관점에 따른 시어의 의미를 일일이 외우게끔 하는 선생과, 다양한 관점들이 형성되고 작동하는 방식을 외우게끔 하는 선생이 각각 있다고 생각해 보십시오. 둘 중 하나를 택일하여 외워야 한다면 후자를 외우는 것이 옳으며, 사실 후자를 먼저 외우지 않고서는 어떤 것도 할 수 없습니다. 사고의 뼈대가 있어야 살밥을 붙일 것이 아닙니까?

"객관식 질문이 창의성을 저해한다는 인식은 오해일 뿐이다."

보다 자세히 말해 보겠습니다. 창의성이 단순히 '주어진 틀을 깨고 빈 종이 위에서 자유롭게 나아가는 것'이라고만 생각하는 사람은, 틀을 깨는 작업에 필요한 세부 역량들을 간과하게 됩니다. 새로운

것을 창조하기 위해서는 기존의 계보를 이해해야 하고, 각 요소들이 일관된 내적 논리 안에서 어떻게 맞물리는지를 익혀야 합니다. 총론에서부터 시작해 세부적인 요소까지를 장악해야 합니다. 창작자는 이 역량을 모두 갖춘 뒤에야 비로소 동떨어져 있던 것들을 하나로 접붙일 수 있게 되고, 그러지 않으면 이미 만들어진 바퀴를 어설프게 재발명하는 꼴밖에는 되지 않습니다. 그러니까 우선은 외워야 합니다. 외우지 않고서는 아무것도 할 수 없으며, 창의성과 질문하는 힘은 외우는 과정에서 자동적으로 발달됩니다(정확히 말하면, 질문은 모두가 아무 때나 하고 있습니다. 나쁜 질문은 하지 않으니만 못할 뿐입니다). 텅 빈 종이 앞에서 "무엇을 해야 할지 모르겠다"고 말하고 마는 것은 덜 외웠거나 잘못 외웠다는 증거입니다.

즉 필요한 질문은 이것입니다. "외운 바에 기반하여 질문하는 것은 결국 학생의 업이고, 가르치는 이는 무엇을 어떻게 외워야 할지를 제시할 수 있을 뿐이다. 그렇다면 '무엇을-어떻게'의 방법론은 어떠해야만 하는가?"

창조에는 먼저 정답이 존재한다

"정답 찾기를 넘어, 질문하는 교육으로", 이 문장이 참이 되려면, 아이러니하게 들리겠지만 먼저 정답부터 찾을 수 있어야 합니다. 창조에는 철저한 정답이 있는 까닭입니다. 다만 그 답이 정오표가 아니라 구성 요소들의 유기적 결합을 통해 구성될 뿐입니다. 가령 앨런 긴즈버그의 장시인 ‹Howl›과 포크너의 소설인 ‹압살롬, 압살롬!› 중 무엇이 더 뛰어난 작품이냐 하는 데에는 의견이 갈릴 만합니다. 그러나 명백한 사실은 존재합니다. ‹Howl›에서 첫째 문장을 뺀다면 나머지 내용들은 축으로부터 풀려나와 헐거워지게 되고, ‹압살롬, 압살롬!›에서 마지막 대화가 사라진다면 (혹은 과거사 내에서만 맴도는 식으로 마무리된다면) 이 소설은

텍스트 너머로 도약할 기회를 잃고 만다는 것이지요. 창조에 정답이 있다는 것은 이런 식의 연쇄가 작품의 시작에서부터 끝까지 반복되며 최적의 형상을 구축한다는 의미인 셈입니다.

즉 창조는 외적인 산출물이 아니라 궁극적인 목적에 부역할 논리를 축조하는 과정 전체이며, 정답은 완성된 정원의 모습이(혹은 정원들의 우열이) 아니라 "이 나무와 저 나무는 몇 미터 간격으로 배치되어야 시들지 않는가, 돌 타일을 어떻게 깔아야만 배수가 원활한가, 이 정원의 주 이용자를 위해 어떤 디자인이 필요한가" 따위의 기술적인 디테일을 통해 드러납니다. 따라서 작품의 해석을 외우는 것 자체는 하려면야 할 수 있는 일이고, 어떤 작품을 철저히 모방하는 것도 경우에 따라서는 좋은 훈련일 수 있습니다. 다만 이런저런 실천을 시도하기 전에, 그 산출물들이 하나의 뼈대 아래에서 맞붙을 수 있도록, 우선 뼈대를 주입시킬 필요가 있습니다. 이것은 정말로 주입이라는 말로밖에는 설명될 수 없는데, 지성사와 창작의 계보를, 일반적이고 유구한 구조들을 스스로 완성할 수는 없기 때문입니다(독학할 경우 '듣고 본 것'들이 스승 역할을 대신하는데, 야성적인 감각이 있다면 가능하겠으나 보통은 지난한 일이지요). 그리고 이 뼈대만 잘 갖춰진다면 오답과 정답의 서로 다른 층위들을 올바로 구분할 수 있고 스스로를 훈련시킬 수 있습니다. 이제 가르치는 입장에서는 학생이 움직여 가는 방향을 지켜보면서, 최종적인 목적지가 어디일지를 묻고, 거기에 맞추어 미세한 부분만을 조정해 주면 그만이지요.

미켈란젤로는 "모든 돌덩어리 안에는 조각상이 있고 그것을 발견하는 것은 조각가의 임무이다"라고 말한 바 있습니다. 동일한 맥락에서, 저는 세상의 모든 예술은 이미 뮤즈의 세계 속에 완성되어 있다고, 창작자의 업은 그것을 현실로 고스란히 꺼내 오는 데에 있다고 믿습니다(물론 창작자들은 자주 실수하므로, 이 실수를 줄이기 위해 기술이 필요합니다).

따라서 아무것도 외우지 않으려는 태도, 어떤 정답도 미리 정하지 않으려는 태도는 도리어 학생들을 불필요한 외우기와 불필요한 정답들에 구속하게 시킵니다.

"서로 다른 작품들 사이에서는 우열이 없을 수도 있다, 그러나 개별적인 작품 내에서는 정답이 명백하다, 창조는 사실 최고의 정답을 찾는 과정이다"

이렇게 말해야만 도리어 혼선이 없는 것입니다. 그리고 거기에서부터 시작해야만 올바른 질문을 던질 발판이 나타나고, 그 발판에 올라타고서야 비로소 기존의 정답을 부정할 수 있게 되는 것입니다.

"정답을 넘어 질문하는 힘을 기른다는 것은, 엄밀히 말하면, '기존' 정답을 알고, 기존 정답이 왜 정답인지를 이해하는 것부터 시작한다."

1부 2. 경계를 넘어서는 항해

장르의 경계를 넘는 항해

기술이 아무리 급진적으로
발전하더라도, 예술의 본질은 여전히
관찰과 해석에 있습니다. 관찰은
단순히 바라보는 것을 넘어, 대상을
이해하고 그 본질을 파악하는
과정입니다. 그리고 체험은 그 이해를
현실에 적용하여 새로운 통찰을 얻는
도구입니다. 기술은 도구일 뿐이고,
창작의 핵심은 그것을 사용하는
사람의 관점과 철학에 달려 있습니다.

김상동

청강문화산업대학교 교수

컨셉아티스트, 작가
Flux Animation Studio NZ, 그래픽디자이자이너
(주)픽토스튜디오 편집팀 감독을 역임했다.
‹추모열전›과 ‹태양랑전기›를 감독했으며 태양랑전기는 2016년
대한민국 영상대전 애니메이션부분 대상을 수상했다.

21세기는 경계의 해체와 융합의 시대입니다. 예술과 미디어를 포함한 모든 창작 활동이 과거의 장르 구분을 뛰어넘고, 새로운 형태로 진화하고 있습니다. 웹툰은 드라마로, 게임은 영화로, 음악은 메타버스 공연으로 변모하며, 우리는 더 이상 하나의 장르나 매체에 머물러 있을 수 없습니다. 이런 변화는 기술의 발전과 함께 대중의 미디어 소비 습관이 다변화된 결과이며, 예술가와 창작자들에게는 위기이자 기회로 다가오고 있습니다.

저는 대학교에서 예술을 가르치는 교수로서, 이러한 흐름에 발맞춰 창작과 교육의 새로운 가능성을 탐구하고 있습니다. 지난 학기 개설한 [라이프 드로잉] 수업은 그중 하나의 시도였습니다. 전통적인 드로잉 교육 방식을 따르되, 학생들에게 교실을 벗어나 교외에서 실질적이고 창의적인 관찰과 표현의 기회를 제공하는 데 초점을 맞췄습니다.

이 수업의 핵심은 단순히 '그리는 기술'을 가르치는 것이 아니라, 관찰하고 표현하는 과정에서 학생들 스스로 감각을 재발견하도록 돕는 데 있었습니다. 우리는 도시의 복잡한 풍경 속에서, 자연의 조용한 공원에서, 그리고 사람들의 다양한 일상 속에서 드로잉을 통해 이야기를 찾았습니다. 학생들에게는 연필과 스케치북만 주어졌지만, 그들이 그린 작품은 단순한 선과 색의 조합을 넘어, 각자의 시각과 개성을 담아내는 하나의 이야기로 완성되었습니다.

수업이 진행되는 동안 한 가지 분명해진 사실이 있습니다. 그것은 기술이 아무리 급진적으로 발전하더라도, 예술의 본질은 여전히 관찰과 해석에 있다는 점입니다. 학생들은 드로잉이라는 기본기를 통해 자신만의 시각적 언어를 찾았고, 그 과정에서 '본다는 것'의 의미를 다시금 깨닫게 되었습니다. 이는 단순히 예술 교육에 국한되지 않습니다. 오늘날과 같은 초연결 시대에서, 관찰력은 창의성과 비판적 사고를 길러주는 가장 중요한 자질 중 하나입니다.

특히, 장르의 경계가 흐릿해지는 지금, 관찰력은 창작의 새로운 연결고리를 만드는 데 필수적입니다. 웹툰 작가가 드라마 대본을 쓰고, 게임 개발자가 영화의 스토리텔링을 디자인하며, 미술작품이 가상현실VR 콘텐츠로 변환되는 시대에, 창작자는 단순히 기술을 익히는 것을 넘어 새로운 가능성을 관찰하고 이를 작품으로 연결하는 능력을 가져야 합니다.

그러나 이러한 융합의 시대에 중요한 것은 단순히 여러 장르를 조합하는 것이 아니라, 각 장르의 본질적 가치를 이해하고 이를 조화롭게 엮는 능력입니다. 이는 예술 창작뿐만 아니라 교육에서도 동일하게 적용됩니다. 제가 진행한 라이프 드로잉 수업은 학생들에게 단순한 스케치 이상의 경험을 제공했습니다. 이 경험은 그들이 자신의 창의력을 확장하고 다른 장르와의 연결 가능성을 탐구하는 기반이 되었습니다.

예를 들어, 제가 강의자로서 학생들과 교외 학습으로 '도시와 숲이 어우러진 공간'에서 진행한 [라이프드로잉] 수업에서는 다음과 같은 현장 과제를 제안하였습니다.

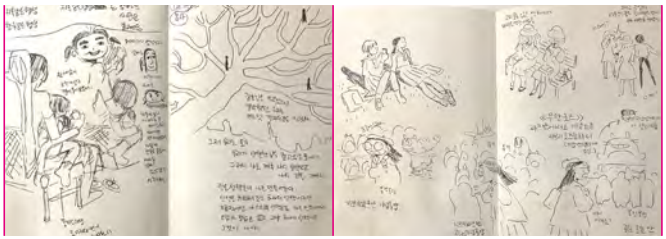
1. 추천코스를 둘러보는 길에 세상에서 숫자 모양을 찾아내서 촬영해 보세요. 12시(정오) 쯤에 미리 안내한 장소에서 만나서 도시락을 함께 먹기로 해요 :^)

   While looking around the recommended course, find and take pictures of number shapes in the Gwanggyo. Let's meet at a pre-arranged location around 12 o'clock (noon) and eat lunch together :^)

0 1 2 3 4

2. 산책하며 자연을 관찰하세요. 모임 장소로 돌아와 그동안의 나의 경험을 바탕으로 감정이나 느낌을 드로잉으로 표현하세요. 떠오르는 문장이나 단어를 함께 담으세요.

Walk around and observe nature. Return to the meeting place and express your emotions and feelings through drawings based on your past experiences. Write down any sentences or words that come to mind.



한 학생은 라이프드로잉 수업에서 얻은 관찰력과 시각적 표현 기법을 자신의 전공인 애니메이션 프로젝트 디자인에 활용했다고 이야기했습니다. 또 다른 학생은 드로잉 과제를 통해 자신이 그린 배경 이미지에 에세이를 더해 시각화와 동시에 심미적 언어 표현을 더 할 수 있었다고 말했습니다. 이러한 사례들은 예술 교육이 더 이상 '한 가지'의 기술만을 가르치는 것이 아니라, 다양한 분야에서 응용 가능한 사고와 표현의 틀을 제공해야 함을 보여줍니다. 이날 학생들의 다양하고 재미있는 표현들에 탄복하며, 저의 의도와 요점을 다음의 메시지로 마무리했습니다.

"제가 오늘 수업으로 여러분들에게 제공한 것은 [관찰의 기회 Opportunity for observation]입니다."

오늘날 기술은 창작자의 환경을 빠르게 변화시키고 있습니다. 칼럼을 쓰고 있는 이 순간에도, 미디어 아트 콘텐츠의 창작 기술은 눈에 띄게 발전하고 있습니다. 인공지능, 가상현실, 증강현실과 같은 첨단 기술은 과거에는 상상조차 하지 못했던 형태의 창작물을 가능하게 합니다. 그러나 이러한 기술의 속도를 따라가는 데 몰두하기보다는, 저는 창작자들이 '관찰'과 '직접 경험'을 통해 자기만의 정의Definition와 지식을 확립하길 권합니다.

관찰은 단순히 바라보는 것을 넘어, 대상을 이해하고 그 본질을 파악하는 과정입니다. 그리고 체험은 그 이해를 현실에 적용하여 새로운 통찰을 얻는 도구입니다. 기술은 도구일 뿐이고, 창작의 핵심은 그것을 사용하는 사람의 관점과 철학에 달려 있습니다.

항해를 지속하며

예술과 미디어의 경계가 허물어진 공간은 혼돈만을 의미하지 않습니다. 그것은 탐험과 발견의 기회로 가득한 무한한 가능성의 세계이기도 합니다. 창작자와 교육자는 이 새로운 바다를 두려워하지 말고 적극적으로 항해하며 자신만의 길을 만들어야 합니다.

이 칼럼은 예술과 미디어, 그리고 교육이 어떻게 경계를 넘어 융합의 길로 나아갈 수 있는지에 대한 작은 단초를 제공하려는 의도로 쓰였습니다. 그리고 그 과정에서 가장 중요한 것은 자신만의 관찰력과 체험을 통해 얻은 정의를 잃지 않는 것입니다.

경계의 바깥에는 무엇이 기다리고 있을까요? 그것을 발견하는 것은 우리 각자의 항해에 달려 있습니다.

테크놀로지와 예술,
대립에서 공생으로

지금 당장의 AI 기술은 1920년대의 녹음 기술과 닮았다고 생각하지만, 앞으로 예술은 기술을 앞두고 양 갈래 길로 발전할 것입니다. 하나는 기술을 피해가는 방향이고, 하나는 기술을 적극 활용하는 방향입니다.

김태권

만화가

‹김태권의 십자군 이야기›, ‹김태권의 한나라 이야기›, ‹르네상스 미술 이야기›, ‹히틀러의 성공 시대› 등의 만화책을 그렸고, ‹불편한 미술관›, ‹살아생전 떠나는 지옥 여행›, ‹인공지능과 살아남을 준비›, ‹하루 라틴어 공부› 등 책을 썼다. ‹파시즘과 안티파›, ‹사어사전› 등의 책을 번역했다.

명탐정 셜록 홈스에 대한 이야기를 통해 글을 시작하려고 합니다. '마자랭의 다이아몬드'라는 단편이 있습니다. 다이아몬드를 훔쳐 간 범인이 누군지 홈스는 어렵지 않게 알아냈습니다. 하지만 다이아몬드를 숨긴 곳을 알지 못했습니다. 홈스는 책략을 씁니다. 범인들을 베이커가 221B번지의 하숙집 홈스가 탐정 사무소처럼 쓰던 곳으로 유인한 후, 자기는 방에 들어가 버립니다.

홈스는 아마추어 바이올린 연주자로도 유명했습니다. '호프만의 뱃노래', 바이올린 소리가 홈스의 방에서 울려 나옵니다. 홈스가 바이올린을 연주한다고 믿은 범인들은, 안심하고 다이아몬드의 위치와 도주 계획을 의논합니다. 그때 홈스가 커튼 뒤에서 나타납니다. 범인들이 주고받는 대화를 커튼 뒤에서 엿들은 것입니다.

어떻게 된 트릭일까요? 범인들의 경계를 누그러뜨린 바이올린 소리는 어디서 난 것일까요? 홈스는 자신의 방에 들어가 축음기로 '호프만의 뱃노래'를 틀었습니다. 범인들은 방문 너머에서 들리는 축음기 소리를 듣고 홈스가 실제로 바이올린을 연주하고 있다고 생각했습니다. 홈스는 그동안 다른 문을 통해 커튼 뒤로 이동해, 범인들의 대화를 엿들은 것입니다.

조금은 썰렁한 트릭입니다. 이 이야기에서 재미있는 점은 따로 있습니다. 소설가 코난 도일이 '마자랭의 다이아몬드' 단편을 발표한 때가 1921년이었다는 사실입니다. 단편집 "셜록 홈스의 사건집"으로 묶여 출판된 때는 1927년입니다.

이때의 축음기는 음질이 좋지 않았습니다. 잡음이 심했고 음색이 왜곡됐습니다. 높은 음과 낮은 음이 재현되지 않았습니다. 1921년의 축음기 소리를 듣고 실제 바이올린 소리라고 착각하는 일이 가능할까요? 아무리 문 안쪽에서 들리는 소리라고 해도 말입니다.

그런데도 소설가 코난 도일은 가능하다고 주장한 것입니다. 당장은 아니더라도 언젠가는 실제 연주하는 바이올린 소리와 녹음된 바이올린 소리의 차이를 구별하기 힘들게 되리라고 믿었습니다.

저는 이 대목에서 발터 벤야민의 유명한 논문 '기술복제시대의 예술작품'이 떠오르게 되었습니다. 논문의 주장은 잘 알려져 있습니다. 과거의 예술에는 원본이 가지는 '아우라'가 있었습니다. 그런데 기술복제시대에는 원본과 꼭 닮은 복제품이 나올 것입니다. 그래서 원본의 '아우라'가 사라진다는 내용입니다.

사람들이 좀처럼 이야기하지 않는 두 가지 사실에 주목해 봅시다. 하나는 벤야민이 아우라의 상실을 안타까워하지 않았다는

점입니다. 아우라가 사라지며 새로운 예술, 더 민주적인 예술이 탄생하리라고 벤야민은 내다봤습니다. 그래서 아우라의 상실을 오히려 환영했습니다. 기술과 예술의 관계를 이야기하며 생각해 볼 문제입니다.

또 하나의 흥미로운 사실은 벤야민이 이 논문을 쓴 때가 1935년이었다는 사실입니다. 이때의 복제 기술은 어떠했을까요? 건식복사기가 특허를 받은 것이 1942년입니다. 복사기가 발명되기도 전에 벤야민은 아우라의 상실을 이야기한 셈입니다. 인쇄술과 사진술이 발전하고 있었지만 오늘날의 기술과 비교할 수 없습니다. 영화는 무성영화가 유성영화로 바뀌던 시절이었습니다.

자, 이제 두 가지 이야기를 하나로 묶어보겠습니다. 코난 도일은 1921년 소설에서 축음기 소리와 실제 연주가 구별이 안 된다고 썼습니다. 벤야민은 1935년 논문에서 복제된 작품과 원본 작품이 구별이 힘든 때가 온다고 썼습니다. 오늘날 우리가 보기에는 지나친 호들갑 같습니다. 1920년대의 녹음과 1930년대의 석판 인쇄는 낙후된 기술입니다.

그런데도 코난 도일과 발터 벤야민은 미래를 내다봤습니다. 기술과 예술의 관계가 어떻게 될지에 대해 의견을 냈습니다. 백 년 가까이 지난 오늘날, 그들의 예측이 얼추 맞았다고 할 것입니다. 이 사실이 신기하지 않나요?

오늘날 AI 기술에 대한 숱한 논의도 마찬가지 아닐까요? 지금 당장의 AI 기술은 1920년대의 녹음 기술이나 1930년대의 복제 기술과 닮았다고 저는 생각합니다.

어떤 사람은 비웃습니다. “AI로 그림을 그렸더니 사람 손가락을 여섯 개 일곱 개로 그려 놓더라. 이런 기술로 어떻게 예술을 위협한단 말인가?” 어떤 사람은 다르게 생각합니다. “손가락을 정확하게 그리는 것은 시간 문제일 뿐입니다. AI가 손과 발을 정확하게 그린 다음에는 어떤 일이 일어날까요?”

AI 기술은 예술에 어떤 변화를 가져올까요? 저는 예술이 두 방향으로 나뉘어, 양 갈래 길로 발전하리라 생각합니다. 하나는 기술을 피해가는 방향이고, 하나는 기술을 적극 활용하는 방향입니다. 이 이야기를 조금 더 살펴보겠습니다.
정교한 플롯을 예로 들어보겠습니다. 오늘날 정교한 플롯은 작가의 역량을 보여주는 증거입니다. 히치코크 영화나 애거서 크리스티의 추리소설처럼 딱딱 맞물려 돌아가는 플롯이 높이 평가 받습니다. 그런데 앞으로 AI가 정교한 플롯을 생성해 준다면 어떻게 될까요? 물론 아직은 AI가 그럴 능력이 없지만 말입니다.

저는 소설과 시나리오가 양 갈래 길로 발전하리라고 생각합니다.

하나는 정교한 플롯을 의도적으로 피하고 다른 가치를 추구하는 작품이 높이 평가 받는 방향입니다. 파편적이고 실험적인 서사가 등장한달지, 감정과 분위기에 집중하는 시적인 작품이 사랑받는다거나, 우연성과 즉흥성을 강조하는 글이 칭찬받는 것처럼 말입니다. 이런 실험적인 작품을 접하며 사람들은, AI가 잘하지 못하는 영역에서 꽃을 피우는 인간의 재능에 안도할 것입니다.

다른 하나는 AI를 적극 활용하여 정교한 플롯을 개발하는 방향입니다. 거의 모든 대중 서사에 정교한 플롯이 도입될 수 있습니다. 인간 작가가 기본적인 설정만 체크한 뒤, AI를 이용해 치밀한 구성을 쌓아 올리는 것입니다. “플롯이라면 적어도 이 정도는 정교해야지.” 정교한 플롯에 높은 기준이 설정될 것이며, 작가들은 그 기준을 넘기 위해 AI를 열심히 이용할 것입니다.

저 혼자 머리 굴려 상상한 결과는 아닙니다. 사실 저는 카메라 옵스큐라의 이용과 사진의 등장이 미술에 가져온 변화를

참고했습니다. 미래를 알기 위해 과거를 바로잡았습니다.

옛날에 정교한 묘사는 화가의 능력을 보여주는 증거였습니다. 그런데 카메라 옵스큐라를 이용하고 사진 기술이 등장하자, 정교한 묘사는 더는 예술성의 증거가 되지 못했습니다. 시각 예술은 양 갈래 길로 발전했습니다. 어떤 화가는 사진과 다른 방향으로 미술을 발전시켰습니다. 실험적 미술이 높게 평가받았습니다. 어떤 예술가는 사진을 적극 활용하는 방향으로 나아갔습니다. 정교한 묘사에 대한 태도가 완전히 바뀐 사례입니다.

카메라 옵스큐라는 바늘 구멍 사진기와 비슷한 광학 기구입니다. 감광 기술이 발전하기 이전에 많은 화가들이 이 방법을 이용해 그림을 그렸다고 알려져 있습니다. 바로크 미술의 대가 카라바조, '진주 귀고리 소녀'로 유명한 페르미어, 사실적인 초상화로 이름을 날린 앵그르 등이 카메라 옵스큐라를 이용했다고 합니다. 하지만 이 대가들이 "내가 카메라 옵스큐라를 사용해서 그림을 그렸다"고 주장한 것은 아니고, 이들의 그림을 보고 뒷날의 연구자들이 추측한 내용이긴 합니다.

낭만주의의 대가 들라크루아는 초창기 다게레오타이프 사진기를 이용했다고 알려졌습니다. 이 경우는 증거도 남아있습니다. 사진의 유용성을 일기에 언급하기도 했고, 인화된 사진을 모으기도 했기 때문입니다.

오늘날 디자인과 시각 예술에서 사진의 이용은 너무나 당연한 일이 되어 있습니다.

다른 한편 시각 예술은 사진과 다른 방향으로 발전했습니다. 인상주의와 포스트 인상주의, 표현주의, 뒤이은 큐비즘과 추상미술 등은 사진이 보여주지 못하는 세계를 보여주기 위해 노력했습니다. 사진이 보여주는 정밀 묘사와 경쟁할 경우, 인간의 손으로 하는 미술은 "이것이 어떻게 사진과 다른가" 설명을 붙이기 위해 노력했습니다. 예를 들어 사실적 묘사를 하되 일상적인 크기와 다르게 하여 '낯설게 하기' 또는 '숭고'와 같은 미학을 붙이는 방법을 사용했습니다. 복제 기술을 대놓고 이용하는 '키치 예술'의 미학도 종종 사용되는 이론입니다.

옛날의 창작자가 사진 기술을 앞에 두고 시각 예술이 나아갈 바를 고민했듯, 지금의 창작자는 AI 기술의 발전을 맞아 새로운 양 갈래 길을 고민합니다. AI 기술을 적극적으로 받아들일지, 아니면 AI 기술과 완전히 다른 방향으로 엇나갈 것인지.

저는 만화가로서 AI 기술을 적극적으로 받아들이는 쪽을 고민 중입니다. 2024년 말부터 저는 AI로 만화를 그리는 프로젝트를 진행합니다. 완전 자동화는 어려운 일이라고 생각합니다. 전체 공정의 50~60%를 AI에 맡기는 반자동화 프로젝트입니다.

AI에게 스토리 구성과 글로 된 콘티 작업을 맡깁니다. 캐릭터 디자인과 배경 이미지 작화도 맡깁니다. 그런 다음 캐릭터를 스테이블디퓨전에 학습시켜 인물 작화를 뽑아냅니다.

인간이 담당할 영역은 기획과 감수, 그림 콘티 작업, 창의적 판단 및 그림의 예술적 종합입니다. 인물이 취할 포즈도 하나하나 사람이 지정하고 때로는 직접 연기해야 합니다.

이렇듯 AI가 할 일과 사람이 할 일을 나눕니다. 사람이 전부 하던 일이었는데 절반 남짓 AI에게 맡깁니다. 지금은 이런 작업을 하는 사람이 많지 않지만, 앞으로 십 년 안에 무척 많은 작가가 이런 식으로 일을 하게 되리라고 생각합니다.

예를 들어 보겠습니다. 제인 오스틴 원작 ‹오만과 편견›을 만화화한다면 어떨까요? 실제 프로젝트는 다른 작품이긴 합니다. 기존의 방법이라면 저는 우선 원작을 꼼꼼히 읽고, 내용을 하나하나 메모하고, 대본을 쓰며 그 내용을 콘티로 만들 것입니다. 인간의 손이 많이 가는 작업입니다.

대신 AI를 써보겠습니다. 저는 클로드Claude와 미드저니Midjourney, 스테이블디퓨전Stable Diffusion을 사용할 것입니다.

먼저 ‹오만과 편견› 원작 내용을 클로드가 알고 있는지 확인합니다. 캠벨과 보글러의 작가의 여정Writer's Journy 열두 단계 이론에 맞춰 ‹오만과 편견› 전체 내용을 요약해 달라고 클로드에게 지시합니다. 클로드는 열두 단계 이론을 정확하게 알고 있습니다. 각 단계마다 원작의 어떤 장면이 와야 할지 클로드는 1분도 안 되는 사이에 정리해 줍니다.

그리고 ‹오만과 편견›의 캐릭터를 분석합니다. 카를 융의 원형Archetype 이론에 맞춰 원작의 등장인물을 분석해 달라고

합니다. 이론에 따르면 주인공 엘리자베스는 '영웅'에 해당합니다. 인공지능 클로드는 남자 주인공 다아시를 '아니무스'에 해당한다고 봤습니다. 그 밖에 다른 인물들도 이론에 맞춰 분석했습니다. 여기까지 저는 준비 단계를 마쳤습니다.

다음은 캐릭터 디자인입니다. 클로드가 분석한 캐릭터 정보를 바탕으로, 저는 캐릭터의 외양을 묘사해 달라고 AI에게 부탁합니다. 이번에도 클로드를 이용합니다. 미드저니에 입력할 프롬프트를 만들어 달라고 요청합니다. 클로드는 걱실걱실 일을 잘합니다. 지시 받은 대로 인물의 외양을 묘사한 프롬프트를 만듭니다. 저는 그 프롬프트를 받아다가 미드저니에 넣습니다.

이번에 일할 것은 미드저니입니다. 미드저니가 인물의 캐릭터를 생성합니다. 마음에 드는 얼굴이 나오면 미드저니의 '캐릭터 레퍼런스'cref 기능을 이용합니다. 미드저니에서 다양한 표정과 자세의 모습을 생성합니다.
그 다음에 저는 스테이블디퓨전을 이용합니다. 미드저니로 백 개 가까운 얼굴 모습을 만든 다음, 스테이블디퓨전의 로라LoRA 학습을 이용합니다. 이렇게 하면 인물의 모습을 스테이블디퓨전이 학습하여 고정시킬 수 있습니다. 이런 다음에 스테이블디퓨전을 이용해 인물 그림을 한 컷씩 뽑아냅니다.

이렇게 만든 인물과 배경 그림을, 콘티에 따라 편집합니다. 콘티는 어떻게 만들까요? 역시 클로드를 이용합니다. 저작권이 만료된 ‹오만과 편견›의 원문 텍스트를 부분부분 끊어다 클로드에 입력하고 "이 내용을 10페이지의 콘티로 만들어줘"라고 요청합니다. 클로드는 글로 콘티를 설계하고, 저는 마음에 들지 않는 부분을 수정해 달라고 요구합니다. 클로드는 불평하지 않고 몇 번이고 몇 번이고 수정합니다.

저는 손으로 콘티를 짜서 손으로 그림을 그리던 작가였습니다. 굳이 말한다면 만화 그리는 장인에 가까웠습니다. 그런데 AI를 이용하면 제 역할이 변합니다. 저는 이제 기획자이자 감독의 일을 합니다.

‹오만과 편견›의 예를 재미있게 읽으셨는지요? 불친절한 글을 쓰려는 생각은 없었습니다. 기술 용어가 많이 나와 독자님께 미안하긴 합니다. 하지만 이런 용어를 이제 창작자 대부분이 편하게 사용할 날이 올 것입니다.

기술과 예술의 관계, 저는 이렇게 생각합니다. 예술은 기술을 앞두고 양 갈래 길을 택해 더욱 발전할 것입니다. 그러므로 기술은 예술을 위협하지 않습니다. 기술이 위협하는 것은 기술을 애써 외면하는 일부 예술가입니다.

정보의 바다에서 길을 잃는 시절

—심도를 찾아서

수많은 유튜버를 하시는 작가분들이 제각각 가진 노하우와 테크닉, 팁들을 열거해 주는 시대입니다. 그러나 개개인이 필요한 정보들은, 과잉 정보 앞에 실종되어 가고 있습니다. 이 방법론들은 정작 가장 중요한 행위에 도달하는데 방해가 되지는 않는지요. '심도depth'있는 창작과 연구가 그것입니다. 과잉의 시대, 깊이 내려가보는 탐사가 빛을 발합니다. 테크닉이나 기술의 집합이 반드시 좋은 만화, 인기 있는 만화를 만들어주지 않습니다.

이현석

레드세븐 대표이사

웹툰 기획자, 일한 번역가, 만화평론가, 스토리 작가 등 활발히 활동하고 있으며 한국 내 대표적인 일본 콘텐츠 전문가이다. 주요 논문으로는 ‹한일 만화 시스템의 세대론적 고찰›이 있고, 주요 작품에는 일본 연재한 ‹군바리!›와 ‹떴다! 킬러!›가 있다. 주요 담당작으로는 ‹흑신›, ‹마귀›, ‹SKT›, ‹도굴왕› 등이 있다.

최근, 코로나 버블기를 지나면서 웹툰산업의 주전장 - 가장 뜨겁게 부상하는 시장으로, 일본이 거론되고 있습니다. 많은 사람들, 업체가 일본을 찾고 현지의 웹툰 제작사들, 출판사들과 활발한 이야기를 나누고 있습니다.

일본의 만화 시장은 2024년 들어서 6,900억 엔에 가까운 규모로 성장했습니다. 2014년부터 통계에 들어가기 시작한 전자만화 유통이 이 폭발적인 성장을 주도했습니다. 일본에서는 현재를 일본 만화의 3번째 황금기라고 말하는 사람도 있습니다. (첫 번째 황금기: 주간만화잡지가 등장하여 단일잡지가 100만부 인쇄를 기록하기 시작하는 시기. 두 번째 황금기: 1980년대, 청년지나 성인지가 등장하는 장르 잡지 등장기. 이 장르 잡지들만으로도 주간 1,000만 부에 가까운 시장이 만들어졌습니다.)

한국웹툰의 논의도 뜨겁습니다. 전자 만화 유통 안에는 한국의 웹툰도 들어가 있습니다. 일본의 3번째 황금시기는 스마트 폰의 유통을 전제로 하는 전자만화 유통앱을 빼놓을 수 없습니다. 이 전자만화 유통 앱의 최선봉에 선 두 플랫폼이 네이버 웹툰의 일본 서비스이기도 한 라인망가, 카카오 페이지 작품들의 일본 서비스를 주도하는 픽코마입니다.

라인망가를 대표하는 간판 작품이 ‹재혼황후›, ‹입학용병› 입니다. 픽코마는 ‹나 혼자만 레벨업›, ‹남편을 내 편으로 만드는 방법› 등입니다. 실재로 일본 웹툰업계는 대부분의 인기 작품이 한국산입니다. 물론, 일본의 출판만화 산업도 큰 호황세를 유지하면서 일본 출판만화 업계에 흥미를 가지고 도전하려는 사람들도 연일 늘어가고 있습니다.

‹재혼황후›

‹입학용병›

‹나 혼자만 레벨업›

1. 놀랄 정도로 드문 순정보,과잉에 의한 거대한 노이즈의 시대

이런 현황 안에서, 많은 분들이 일본 만화시장의 문을 여러 가지 형태로 두들기는 중입니다. 이제 곧 졸업을 앞둔 만화학과 학생분들도 마찬가지로 일본의 만화작품들과 애니메이션들을 보고 일본 진출 의향을 비추고 있습니다.

이러한 분들과 이야기를 나눌 때, 당황스러운 지점이 있습니다. 그것은 그들이 쥔 수많은 정보들입니다. 이 정보들은 본인의 가치관이나 만화에 대한 비전—상당수는 한국에서 통용되는 웹툰산업을 통해 본 비전으로서, 이리저리 변형된 경우가 많습니다. 정작 지식이 필요한 일본식 만화 시스템의 기본을 이루는 잡지체제, 잡지 체제의 근간을 이루는 제반체제(1페이지 씩 계산되는 원고료의 수준, 인세의 수준, 애니메이션 화 등의 2차적 전개에 수반되는 보수체제, 잡지별로 형성되는 대표 독자의 개념 등등), 일본식 체제 안에서 빠뜨릴 수 없는 ‘편집자와의 소통방식’. 가장 기본이라고 할 만한 이러한 순정보를 손에 쥔 사람은 정작 드뭅니다. 이런 “순정보의 부재”와 “노이즈 정보 만연”은 본인들이 일본 만화, 산업, 그 산업 안에서 자신이 가려고 하는 지점을 파악하는 데 장애물로 작용하고 있습니다.

비단, 이것은 한국의 작가와 산업이 일본 진출을 꾀할 때만 벌어지는 일이 아니라고 봅니다. 작가들 본인이 상업 작가로서 자신의 진로를 검토할 때 여러 지점에서 벌어지는 현상은 아닌지 생각해 볼 필요가 있습니다.

2. 극단적 과잉의 시대

제가 만화스토리 작가로 데뷔하던 1990년대, 그러니까 지금부터 30년 정도 전, 많은 것이 아직 궁핍했습니다. 정보도 정말로 궁핍했습니다. 정보는 아주 가끔씩 만나는 원서나 이런저런 사람들 입을 통해서 들을 수 밖에 없었습니다. 정보의 소스가 드무니, 아주 비쌌습니다. 애니메이션 비디오 테이프 하나는 30분짜리 1화가 수록된 것이 무려 9800엔 -10만원을 호가했습니다. 지금은 인터넷 검색으로 10초면 손에 들어오는 자료사진 하나를 보기 위해 수만 원을 지불해야 하는 경우도 있었습니다. 이 시절, 정보를 대량으로 갖추는 것은 많은 투자를 필요로 했습니다. 즉, 많은 것을 알고 있는 사람은 많은 돈과 시간을 투자해야 했고, 해당 분야에서 깊은 진짜 지식과 심미안을 갖추는 경우가 많았습니다. 그러나 지금은 OTT 서비스 하나만 가입해도 애니메이션과 영화를 수천 편 볼 수 있습니다. 만화도 그날그날 일일이 줄을 서지 않아도 간편하게 소비가 가능합니다. 작품 공급은 가히 과잉단계에 이르렀다고 해도 과언이 아닙니다.

만화/웹툰에 대한 방법론, 해석도 마찬가지입니다. 유튜브를 조금만 검색해도 만화 작품에 대한 이야기들이 넘쳐납니다. 클립 스튜디오를 다루는 방법, 이야기 플롯을 만들어가는 방법, 후보정을 잘하는 방법들. 수많은 방법론의 시대. 수많은 유튜버를 하시는 작가분들이 제각각 가진 노하우와 테크닉, 팁들을 열거해 주는 시대입니다. 그러나 개개인이 필요한 정보들은, 과잉 정보 앞에 실종되어 가고 있습니다. 이 방법론들은 정작 가장 중요한 행위에 도달하는데 방해가 되지는 않는지요. '심도depth'있는 창작과 연구가 그것입니다.

과잉의 시대, 깊이 내려가 보는 탐사가 빛을 발합니다. 테크닉이나 기술의 집합이 반드시 좋은 만화, 인기 있는 만화를 만들어주지 않습니다. 저도 여러 곳에서 이론수업을 진행할 때가 있습니다. 기술적인 테크닉 들 -시선유도의 문제나 화면 안에서의 밀도에 대한 것들, 캐릭터 정립에 대한 기술들을, 학생분들에게 이야기 드리는 것이 있습니다.

이론, 테크닉, 정보의 노예가 되어서는 안됩니다. 이론이나 정보는 본인이 파편적으로 얻은 많은 체험이나 경험들을 하나로 묶을 때 비로소 눈부신 효과를 드러냅니다. 나는 자주 일본의 망가든 웹툰이든 본인이 작가의 길로 들어서게 만든 작품을 철저하게 분해하고 모사해 볼 것을 권합니다. 망가라면 연습장과 연필을 준비해서 그대로 그려보라고 권하죠. 반드시 대사를 모두 손으로 써보시기를 권해드리곤 합니다. 웹툰이라면 클립스튜디오로 그 웹툰을 그대로 그려보시기를 권하고요. 발견이 있습니다. 이 훈련을 처음 접하는 사람들이 대부분 토로하는 것들. 써야 할 대사가 무수하게 많다는 점입니다. 본인이 작품을 읽을 때 발견하지 못하던 컷 들이 많다는 점. 컷 안 들어가는 디테일들 중에서 그려야 할 것들이 너무나 많다는 점. 이것이 무엇을 의미할까요? 본인이 작품을 읽었지만, 그것은 그저 소비만 해왔다는 깨달음은 아닐까요. 작품을 읽었지만, 그 안에 작가가 그려 넣고 써 넣은 무수한 디테일 중 극히 일부만을 읽었다는 깨달음. 이것을 작가가 알아야 하고 교육자가 알려줘야 합니다.

이렇게 하나의 작품 내부로 깊이 내려가 탐사를 해보는 것은 큰 성장의 밑거름이 됩니다. 오만해지지 않도록 지도해야 합니다. 본인이 깨달은 지식이나 노하우를 이미 앞서서 고민한 선배나 선생들이 고민하지 않았다고 간주하는 건 아닌지 되돌아보게

해야 합니다. 작품들은 그 사람들이 남긴 노하우, 테크닉의
정수들입니다. 그걸 흡수하는 것이야말로 가장 빠르게 성장할
수 있는 기반이 되어준다는 것을 경험하게 해 줄 필요가 있습니다.
오컴의 면도날처럼, 앞서간 사람들이 이미 경험하고 고민해서
대안과 답을 내놓은 것을 일일이 다 경험하지 않아도 됩니다.
그걸 기반석으로 놓고 위로 올라서면 되니까요.

사람들이 입을 모아 인공지능을 이야기하고 있습니다. 이제
그럴싸한 정보를 만들어내는 것은 아무나 할 수 있습니다.
학자들이 다시 입을 모아 말하는 지점은 진짜 전문가와 심미안을
갖춘 인재의 희소성입니다. 희소하다는 것은 가치를 낳습니다.
모든 것이 과잉인 시절. 세상에서 살아남는 가장 빠른 길은
자신이 택한 길을 가장 깊숙하게 파고들어가 보는 것입니다.
인공지능이 뱉어내는 말들 상당수가 무가치한 할루시네이션인
이유는 정말로 알지 못하기 때문입니다. 정보를 많이 가진 것은
아무 의미 없습니다. 깊이 만화를 파고 만들어서 진짜 교육자,
진짜 전문가, 진짜 작가가 됩시다.

킹받음, 우리가 주목하지 않은 Z세대의 감수성

요즘 젊은 세대들 사이에서 유행하는 '킹받음' 현상은 치열한 경쟁 사회를 살아가는 Z세대가 추구하는 '무해함'과 깊은 관련이 있습니다. Z세대는 기존에 있던 틀에 박힌 형식을 일부러 비틀고 과장된 설정을 활용해 새로운 형태의 미적 감각을 만들어내고 있습니다. 이러한 현상은 특히 완벽하고 이상적인 삶, 이른바 '갓생'을 살아내기 힘든 Z세대의 무의식을 넌지시 그려냅니다.

김경수

객원기자, 문화평론가

숭실대에서 문예창작과 불어불문학, 연세대 대학원에서 비교문학을 전공했다. 2024년 단행본 ‹한국 인터넷 밈의 계보학›을 출간했다. 2022년에는 FM청년영화비평가상에 등단해 영화평론가로 활동을 시작했으며 국제영화비평가연맹에 소속되어 있다. ‹르몽드 디플로마티크›, ‹여성동아›에 비평과 칼럼을 연재했으며 지금은 ‹씨네21› 객원기자로 활동 중이다.

올해 8월 SNS에서 청강문화산업대의 이름을 알린 사진이 한 장 있습니다. 게임콘텐츠학과의 김상중 교수가 메이드복을 입고 발랄한 포즈를 하는 포스터를 찍은 것입니다. 포스터 하단에는 "지금 출석하지 않으면 교수는 춤을 출 거예요"라는 문구가 라이트노벨 풍의 엘레강스한 폰트로 적혀 있습니다.

해당 포스터

X전 트위터에서만 무려 200만 명에 달하는 사람이 이 사진을 보았고 이윽고 온라인 커뮤니티 곳곳에 퍼졌습니다. 도대체 왜 대중이 이 우스꽝스러운 사진을 좋아하는지 의아한 사람이 있을 것입니다. 한마디로 말씀드리면 사진 속 "킹받는다"라고 이야기할 수 있는 감수성 때문입니다. 킹받는다는 90년대 전후의 키치, 00년대 전후의 병맛과 또 다른 매력이 있습니다. 더 정확히는 두 감수성이 진화한 것이라 볼 수 있습니다.

킹받는다를 설명하려면 이 포스터에 대해 조금 더 자세히 들여다보아야 합니다. 이 포스터는 당시에 유행한 인터넷 밈이었던 ASMRZ의 ‹잘자요 아가씨›를 홍보에 적극적으로 쓴,

밈 마케팅의 모범적 사례로 화제가 되었습니다. 밈의 원본을 제작한 ASMRZ는 인스타그램에서만 54만 팔로워가 있는 콘텐츠 크리에이터 '닛몰캐쉬'와 SBS 개그맨 출신의 유튜브 크리에이터 '김경욱', 백만 구독자 유튜버 '과나'가 만든 팀입니다. (과나는 ‹잘자요 아가씨›에서 중독성이 있는 노래를 제작했고 나머지 둘이 캐릭터와 노래를 담당했습니다.) 시쳇말로 뉴미디어 콘텐츠 유행을 이끄는 꾼이 뭉쳐서 만들었다고 봐도 과언이 아닙니다. ‹잘자요 아가씨›는 공중파에 진출했음은 물론 해외에도 퍼지며 폭발적인 인기를 끌었습니다.

‹잘자요 아가씨›의 컨셉은 단순하고 직관적입니다. 일본 애니메이션이나 BL 등의 단골 소재로 나오는 집사를 웃기게 따라 한 것입니다. 집사는 부잣집 아가씨를 뒤에서 묵묵히 챙기면서도 속앓이할 뿐 마음을 잘 드러내지 않습니다. 성격으로만 봤을 때는 공주를 섬기는 중세 문학 속 기사를 보는 듯합니다. 이들은 제아무리 오글거리고 느끼한 대사를 남발하더라도 여성 팬의 인기를 독차지합니다. 보통 꽃미남으로 그려지기 때문입니다. ‹잘자요 아가씨›의 닛몰캐쉬와 김경욱은 이 장르의 공식을 역이용합니다. 둘은 꽃미남과는 거리가 멉니다. 본인이 집사라도 된 듯이 느끼하고 오글거리는 대사를 남발하며 메소드 연기를 펼치는 그들을 볼 때 시청자는 왜인지 모른 짜증을 느끼면서도 웃게 됩니다. (게다가 집사가 모시는 아가씨의 정체도 묘연합니다.) 나아가 그 감정을 댓글창으로 공유하면서 일종의 놀이문화로 만들기도 합니다. ‹잘자요 아가씨›의 댓글창은 "K pop과 J pop 둘 다 자기 꺼 아니라고 다투는 중", "천년에 한 번만 나와야 하는 노래", 등 노래에 대한 짜증과 함께 "이거 보려고 사생활 보호 필름 붙임", "뭔가 귀는 썩어가는데 묘하게 위로받음" 등 이 노래에 대한 길티 플레저를 고백하는 댓글도 많습니다. 이 이상한 감정을 킹받는다라는 단어로 정리할 수 있을 듯합니다.

킹받는다는 열받는다의 앞에 킹을 더한 것입니다. 열받는다를 웃기게 변형한 것입니다. 스트리머 침착맨이 쓰기 시작한 후로 이 말은 SNS를 강타했습니다. 원래 침착맨은 매우 열받는다라고 말하려는 목적으로 열 대신 킹을 쓴 것이지만 이제 킹받는다는 긍정적인 의미로 쓰입니다. 일례로 네티즌은 귀여운 동물을 볼 때 귀여워서 킹받는다라는 댓글을 답니다. 열받는다는 화가 난다는 뜻으로, 상대방에게 공격적인 감정을 드러냅니다. 반면 킹받는다는 상대방에게 전혀 공격적인 뉘앙스를 드러내지 않는 말입니다. 킹받는다가 처음 쓰인 곳이 침착맨의 1인 스트리밍 방송이라는 사실에 주목해 보시죠. 그는 혼자 카메라 앞에서 "킹받는다"라고 말합니다. 그가 아무리 킹받는다는 단어로 매우 열받다는 감정을 강하게 토로해도, 열받는 대상에 대한 불만에 그칠 뿐입니다. 사람에게 하는 것이 아니므로 상대방에게 공격적인 언사가 되지는 못하고, 왜인지 그 짜증이 잔뜩 나 있는 표정이 다른 사람이 볼 때 웃기기까지 합니다. 이 감정은 최근에 «트렌드 코리아 2024»에서 선정한 키워드인 무해함과 이어져 있습니다. 열받는다는 서로에게 해를 끼치지만 킹받는다는 그러하지 않습니다.

인터넷 밈은 보통, 어떤 복잡한 상황을 드러내는 언어로 선택되는 개성을 지니고 있습니다. 이는 가성비 중심의 시대정신과 맞물립니다. 본인에게 닥친 복잡한 상황이나 감정에 대한 긴 설명을 생략하고 대화를 효율적으로 이끌 수 있어서입니다. 킹받는다도 어렴풋하게 느끼기는 하나 마땅한 단어가 없어서 드러낼 수 없던 감정을 담은 단어입니다. 킹받는다라 말할 수 있는 감성이 2020년대에만 생긴 것은 아니었습니다. ‹잘자요 아가씨›가 유행하기 한참 전에 SBS의 ‹웃찾사›에서도 유사한 사례가 있습니다. 바로 이상훈이 연기한 리마리오입니다. 이 캐릭터도 라틴계 왕자 컨셉으로 느끼한 말투를 남발하면서 여성 관객을 손사래 치게 했으나 20년이 다 되어가는 지금도 ‹웃찾사› 최고의 캐릭터 중 하나로 불립니다.

리마리오의 재미는 방청객에게 난데없는 추파를 던질 때 생깁니다. "베이비~"를 남발하는 방청객에게는 그 느끼함이 두려움(?)의 대상으로 보일 수 있습니다. (소개팅이나 선을 보러 나가는 자리에서 이런 남성을 만나는 일만큼 무서운 일은 없습니다.) 방청객의 다른 관객에게는 그의 추파가 웃기기만 합니다. 시청자에게도 리마리오는 두려움의 대상이 될 수 없습니다. 무대에 서서 하는 공개 코미디 프로그램의 특성상 리마리오는 그저 무대에만 있는 연극적 캐릭터로만 보이기 때문입니다. 저 압도적인 느끼함이 나한테는 아무런 영향을 끼치지 않을 거라는 안전장치가 있는 셈입니다. 즉 선을 넘지 않습니다. 전혀 어울리지 않는 컨셉트를 소화하는 사람이 주는 우스꽝스러움과 하찮음, 생각지 못한 조합이 주는 신선함도 킹받는다의 한 부분입니다. 김상중 교수가 등장한 포스터도 같은 맥락에서 킹받습니다. 교수가 메이드복을 입는 것부터 전혀 어울리지 않는 대사를 하는 것부터가 그러합니다. 이처럼 일상에 아무 영향을 주지 않는 적당한 짜증은 길티 플레저이긴 해도 우리에게 커다란 웃음을 줍니다. 롤러코스터가 극한의 공포로 스트레스를 풀어주듯이 말입니다.

왜 젊은 세대는 킹받음에 끌리게 된 것일까요? 킹받는 콘텐츠는 미적으로 전혀 아름답지 않습니다. 키치가 고급을 가장한 저질이라면 킹받음은 고급을 가장하려 하지도 않습니다. 되려 정반대로 저질임을 노출합니다. 킹받음은 기존에 흔히 쓰였던 '병맛'이라는 단어의 쓰임새와도 다릅니다. 병맛의 감수성은 아마추어에 가까운 그림체나 퀄리티에 개연성을 마구 파괴하는 데에서 생깁니다. 킹받음은 되려 이해하기가 힘들되 그 안에서는 내적인 논리가 있는 확실한 컨셉에서 생깁니다. 킹받음은 그야말로 적당히 잘 망가진 무언가를 볼 때 생기는 감정입니다. 이 때문에 킹받음은 수전 손택이 말한 캠프에 더욱 가깝다고 할 수 있습니다. 수전 손택은 캠프에 대한 단상을 58개 가까이 이야기했기에, 캠프를 한마디로 정리하기는 어렵습니다. 다만

수전 손택의 말에 따르면 캠프적 감수성의 핵심은 아름다움이 아닌 그 작품이 얼마나 인위적이냐, 본인만의 스타일을 지니고 있느냐입니다. 킹받음이라는 감수성을 쓰고 싶은 사람이라면 인위적인 것에 대한 거부감, 적당한 짜증을 유발하는 포인트를 찾아야 합니다.

이 킹받음은 왜 유행할까요? 킹받음의 기저에 깔린 무해함을 이해해야 합니다. 판다 푸바오, 피그미하마 무뎅 등 귀여운 동물 인플루언서가 SNS를 강타했고, ‹TV동물농장› 등 방송에 출연한 귀여운 동물 영상이 재발견되는 상황을 근거로 그리 이야기할 수 있을 듯합니다. 어릴 적부터 극심한 경쟁적인 사회를 살아야 했던 청년 세대가 경쟁을 도피할 수 있는 순간이 바로 동물을 볼 때입니다. 특히 새끼동물은 아무리 심술을 부려도 귀엽습니다. 심술과 장난끼가 심한 푸바오가 푸질머리푸바오+성질머리라 불리며 아이돌에 필적하는 인기를 구가했듯이 말입니다. 한편 이 무해함은 캔슬컬처 등으로 이어져 콘텐츠 전반에 있는 구시대적 감수성과 혐오를 수정하는 힘이 되기도 합니다. 사실 이 무해함을 분석할 때 드는 죄책감이 있습니다. 이 분석이 정확히 미디어가 Z세대를 그려내는 편견과 하나로 이어져 있어서입니다. [SNL] 등에서 Z세대는 개인적이고, 타인에게 무관심하거나 사람을 만나기 두려워하며 SNS에 몰두하는 이미지로 그려집니다. 무해함은 안온다정함에 머무르려는 Z세대의 불안을 상징하는 마음으로 보입니다.

킹받음은 이와 조금은 다릅니다. 킹받음은 하찮고 볼품없는, 정형화된 플롯을 깨는 과장된 컨셉을 귀여움으로 봐주는 미학적인 태도입니다. 손택이 캠프 세대로부터 완성도를 중심으로 하는 고전적인 미학과는 다른 미학을 추구하는 취향을 옹호했듯이 저도 킹받음을 옹호하고 싶습니다. 메이드복을 입은 교수, 집사가 될 수 없는데도 집사를 따라 하는 닛몰캐쉬와 김경욱, 순정 만화 속 왕자가 될 수 없는데도 느끼함을 모방하는 리마리오에게서 클리셰로 굳혀진 장르물 속 판타지에 대한 도전적인 태도를 볼 수 있습니다. 킹받음은 판타지, 혹은 판타지에 가까운 정상적인 삶, 즉 갓생자기계발을 하며 부지런하고 생산적으로 사는 삶으로 살기 어려운 Z세대의 무의식을 넌지시 그려냅니다. 우리가 Z세대의 킹받음에 주목해야 하는 이유가 거기에 있습니다.

1부

3. 질문하는 테크놀로지

AI는 정말 우리의 경쟁자인가: AI창작의 미래와 웹툰

—이 글을 읽게 되실 미래의 작가님들께

AI는 우리의 창작을 돕는 동반자가 되어줄 테고, 작가는 더욱 깊이 있는 이야기를 전달하는 데 집중할 수 있게 될 거예요. 여러분의 꿈을 잃지 마세요. 오히려 지금이야말로 더 넓은 지식과 깊이 있는 통찰력을 쌓아갈 기회입니다.

김한재

강동대학교

만화애니메이션콘텐츠과 교수

Cartooning, 멀티미디어애니메이션, 감성공학을 전공하고 예술과 기술의 조화에 대해 고민하는 연구자이다. 주요저서로는 ‹생성형AI로 웹툰만화제작하기›성안당, 2024와 ‹The AI Graphics›비엘북스, 공저, 2024, ‹ChatGPT로 만화웹툰제작하기›열린인공지능, 2023, ‹작가들을 위한 캐릭터 타로카드›열린인공지능, 2023 등이 있다.

최근 AI 기술의 급격한 발전을 지켜보면서 불안한 마음이 크시죠? 특히 웹툰 작가를 꿈꾸는 학생들은 'AI가 내 자리를 대체하지 않을까?' 하는 불안을 더욱 크게 느끼고 있습니다. 네이버웹툰이 AI 창작 도구 '하이퍼클로바X'를 발표했을 때도 많은 작가 지망생들이 불안감을 토로했죠. 하지만 이런 변화의 시기야말로 학생들, 교수자들, 그리고 이 문화산업 전반에 몸 담고 있는 우리들이 한 걸음 더 성장할 수 있는 기회가 될 수 있습니다. AI가 단순하고 반복적인 작업을 도와준다면, 우리는 더 창의적인 부분에 집중할 수 있게 될 테니까요. 복잡한 배경 작업이나 채색에 들이는 시간을 줄이고, 대신 캐릭터의 감정 표현이나 스토리 구성과 같은 본질적인 창작 활동, 즉, 우리가 좀 더 바라던 작업에 더 많은 시간을 쓸 수 있게 되는 것이라고 관점을 조금 바꾸어 생각해 보도록 해봅시다.

돌이켜보면, 우리는 이미 여러 번의 기술적 변화를 겪어왔습니다. 디지털 세대인 학생들은 느끼지 못하겠지만 우리 세대는 알죠. 펜과 잉크, 스크린톤을 일일이 손으로 붙이던 아날로그 시대에서 디지털 시대로 넘어올 때도 비슷한 우려가 있었던 걸 기억합니다. 1990년대 후반, 포토샵과 같은 디지털 도구가 처음 등장했을 때 "손으로 그리는 것만이 진정한 만화다"라는 의견이 지배적이었던 것이 사실입니다. 하지만 결과적으로 작가들의 창작 환경이 예전에 비해 편리해진 것처럼 디지털 툴은 창작의 영역을 더욱 넓혀주었고, 새로운 웹툰 창작 일자리도 늘었으며, 더욱 다양한 표현 방식을 가능하게 했습니다.

AI가 만화와 웹툰으로 들어오기 시작하는 이 시점에서 특히 주목할 만한 것은 한국 만화계의 거장 이현세 작가님의 도전적인 행보입니다. 이현세 작가님은 2022년부터 본인의 대표작 ‹공포의 외인구단›을 재담미디어, 세종대 산학단과 함께 AI로 리메이크하는 프로젝트를 진행하고 계십니다. 40년의 만화 인생을 걸어오신 작가님께서 새로운 기술을 두려워하지 않고 받아들이시는 모습은 우리에게 많은 것을 시사합니다. 그리고 여기서 주목해야 할 점이 있습니다. 이현세 작가님이 AI 기술을 성공적으로 활용할 수 있었던 것은 40년간 쌓아오신 스토리텔링 능력과 깊이 있는 인문학적 통찰이 있었기 때문입니다. 그래서 오늘, 이 지면을 통해서는, AI는 도구일 뿐, 그것을 의미 있게 활용하기 위해서는 오히려 더 깊은 전문성과 창의력이 필요하다는 이야기를 해 보려고 합니다.

실제로 웹툰 업계에서 성공하는 작가들의 특징을 보면, 그분들은 단순히 뛰어난 그림 실력이나 기술적 능력만을 가진 것이 아닙니다. 인문학, 사회학, 심리학 등 다양한 분야의 지식을 바탕으로 깊이 있는 서사를 만들어내죠. 특히 이낙준한산이가 작가님의 ‹중증외상센터 골든아워›그림작가 홍비치라는 의학 지식을 작품의 핵심으로 승화시킨 대표적인 예시입니다. 작가님은 실제 응급의학과 전문의로 일하면서 겪은 경험과 전문 지식을 바탕으로, 응급실의 긴박한 순간들을 생생하게 담아냈죠. '골든아워'라는 의학 용어의 의미를 단순히 설명하는 것이 아니라, 인간의 생명이 걸린 위급한 상황에서 벌어지는 의료진들의 사투와 환자들의 드라마를 깊이 있게 다루었습니다.

김도윤갈로아 작가님은 생물학, 특히 고생물학에 대한 깊은 이해를 바탕으로 ‹만화로 배우는 멸종과 진화›, ‹공룡의 생태› 등의 작품을 만들어냈습니다. 다른 공룡 관련 서적과 달리 작가님은 단순히 공룡을 그려내기만 한 것이 아니라, 화석 연구와 진화생물학적 증거들을 토대로 고생물들의 생태와 진화 과정을 생생하게 재구성했죠. 이처럼 성공하는 웹툰 작가들은 자신만의 전문 분야나 깊이 있는 지식을 가지고 있으며, 이를 창의적으로 재해석하여 독자들에게 새로운 시각과 감동을 전달하고 있습니다. 특히 의학, 법률, 과학 등 전문적인 소재를 다룰 때는 해당 분야에 대한 깊은 이해가 작품의 완성도를 좌우하게 되죠.

이런 맥락에서 이제 AI 시대에는 이러한 전문성이 더욱 중요해질 것입니다. AI가 기술적인 부분을 보조해 준다면, 작가는 더 본질적인 부분에 집중할 수 있게 되는 것입니다. 캐릭터의 심리 묘사, 사회적 메시지 전달, 시대정신의 반영 등 인간만이 할 수 있는 창작의 본질에 더 많은 시간을 투자할 수 있게 됩니다. 실제로 주요 웹툰 기업들도 이러한 방향으로 AI 기술을 개발하고 있습니다. 네이버웹툰의 AI 연구소, 카카오엔터테인먼트의 AI 창작 지원 시스템 등은 모두 작가의 창의성을 증폭시키는 데 초점을 맞추고 있습니다. 이들은 AI가 단순 반복적인 작업을 도와줄 수 있는 시스템을 고민하고 개발하고 있으며 또한 독자들이 더욱 많은 작품에 접근할 수 있도록 추천 서비스를 하거나 불법유통 관련한 부분을 단속하는 등, 작가들이 더 창의적인 작업에 집중할 수 있도록 지원하고 있습니다.

학생들이 앞으로 AI 시대의 웹툰 작가가 되기 위해 준비해야 할 것은 단순히 AI 툴의 사용법이 아닙니다. 물론 프롬프트 엔지니어링이나 AI 드로잉 툴 활용법 같은 기술적 지식도 중요하지만, 그보다 더 중요한 것은 학생들만의 독특한 시각과 깊이 있는 지식입니다. 역사, 문학, 철학, 사회학 등 다양한 분야의 공부가 학생들의 작품을 더욱 풍성하게 만들어줄 것입니다. AI 시대에는 이러한 전문성과 깊이 있는 인문학적 소양이 더욱 중요해질 것입니다. AI가 기술적인 부분을 보조해 준다면, 작가는 더 본질적인 부분에 집중할 수 있게 되죠. 특히 독자의 마음을 울리는 진정성 있는 연출과 스토리텔링은 AI가 쉽게 따라 할 수 없는 영역입니다.

‹신과 함께›↗의 주호민 작가님의 경우는, 실제로 작가님은 관련 전문가는 아니었지만 여러 인터뷰에서 작품 준비를 위해 한국의 전통 무속신앙과 설화를 깊이 연구했다고 밝힌 바 있습니다. 한 인터뷰에서 “애초에는 무속인을 취재해서 무속인의 삶에 대한 만화를 기획했다. 그런데 취재를 하면서 재미있게 그릴 자신이 없어졌다. 아무래도 무속인의 삶이 보편적이지 않기 때문이다. 그래서 무속인이 모시는 신으로 관심이 옮겨갔고 자연스레 한국 신화에 대해 알게 됐다”고 하였고, 또 다른 인터뷰에서는 “신화편 후반부에 방송 때문에 제주도에 직접 가서 취재한 적이 있다.

↗ https://blog.naver.com/wh02se/150152476985
[속시원한 인터뷰] 주호민, 신과 함께 신화편, 북앤 (2012.11.25)

직접 주민들에게 들으니 디테일한 부분도 알게 되고 좋았다. 미리 취재를 못 한 것이 아쉽다. 앞으로 발로 많이 뛰어야겠다고 생각했다"고 밝혔습니다. 이러한 노력 덕분에 ‹신과 함께›는 한국 전통 신화와 설화를 현대적으로 재해석하여 독자들에게 큰 호응을 얻었다고 생각합니다.

감동적인 연출은 종종 작가의 개인적인 경험과 통찰에서 비롯됩니다. 윤태호 작가님은 웹툰 ‹미생›[↗↗]을 준비하며 직장인들의 현실을 생생하게 담기 위해 다양한 직장인들을 직접 만나 그들의 이야기를 들었습니다. 이러한 노력은 작품의 사실성과 공감을 높이는 데 큰 역할을 했습니다. 한 인터뷰에서 "도움 줬던 분이 족히 60명은 된다. 취재에 품이 너무 많이 들었다."고 했고 또 다른 인터뷰에서는 "취재원들에게 들어보니 '안영이' 같은 캐릭터는 가장 재수 없는 캐릭터라고 하더라고요." 라며, 실제 직장인들의 의견을 작품에 반영했음을 밝혔습니다. 이러한 철저한 취재와 직장인들과의 직접적인 소통을 통해 '미생'은 직장인들의 애환과 현실을 사실적으로 그려내며 큰 공감을 얻었습니다. 그렇게 쌓은 이해와 공감이 있었기에, 단순한 회사 생활을 넘어 우리 시대를 살아가는 사람들의 보편적인 고민과 희망을 담아낼 수 있었죠.

이렇게 더불어 시대정신을 읽어내고 이를 작품에 자연스럽게 녹여내는 것은 인간 작가만의 고유한 능력입니다. 사회적 이슈를 다룰 때도 단순히 현상을 보여주는 것이 아니라, 그 속에 담긴 인간의 모습을 섬세하게 포착해 내는 것. 이것은 작가의 깊이 있는 통찰과 예리한 관찰력이 있어야만 가능합니다. 특히 독자와의 정서적 교감은 더욱 중요해질 것입니다. AI는 데이터를 기반으로

↗↗ https://www.seoul.co.kr/news/life/publication-literature/2024/03/22/20240322017002
만화도 회사도... 없어져도 되는 것, 그런데 누군 그것에 인생을 던진다, 서울신문 (2024.3.22.)

패턴을 학습할 수 있지만, 독자의 마음을 진정으로 이해하고 공감을 이끌어내는 것은 인간 작가의 몫입니다. 작품 속 캐릭터가 울 때 독자도 함께 울고, 캐릭터가 웃을 때 독자도 함께 웃게 만드는 것. 이런 깊은 정서적 교감은 작가의 진정성과 삶의 경험에서 우러나오는 것이죠.

연출의 타이밍도 마찬가지입니다. 언제 긴장을 고조시키고, 언제 잠시 숨을 돌리게 할지, 어떤 순간에 결정적인 반전을 보여줄지는 단순한 기술적 문제가 아닙니다. 이는 인간의 감정과 기대, 그리고 서사의 리듬에 대한 깊은 이해가 필요한 영역이죠. 작가의 오랜 경험과 직관, 그리고 독자와의 교감을 통해 얻어지는 이러한 감각은 AI가 쉽게 따라 할 수 없는 부분입니다.

미래의 웹툰 창작은 기술과 인문학의 조화로운 만남이 될 것입니다. AI는 작가의 창작을 돕는 동반자가 되어줄 테고, 작가는 더욱 깊이 있는 이야기를 전달하는 데 집중할 수 있게 될 것입니다. 창작자의 꿈은 상실되지 않습니다. 오히려 지금이야말로 작가를 꿈꾸는 지망생들이 더 넓은 지식과 깊이 있는 통찰력을 쌓아갈 기회임을 알아야 합니다. 변화는 때로 두렵지만, 그 속에서 새로운 가능성을 발견할 수 있습니다. AI 시대의 웹툰 작가가 되기 위해 기술도 배우고, 인문학적 소양도 쌓아가면서, 자신만의 고유한 이야기를 갈고닦아보도록 격려할 때입니다. 작가 한 명 한 명이 인간으로서, 그리고 개인으로써 직접 경험해 온 이야기는 언제나 특별하기 때문입니다. 그것이야말로 AI에겐 없는 것입니다.

나는 나다워서 아름다워

디지털과 AI가 지배하는 시대,
나는 천년 전통의 단청을 배우기로
했습니다. 작가가 만든 작업에는
반드시 그의 삶의 편린이 끼어들게
됩니다. 한 작가의 개성과 철학이 미술
작품의 매력으로 드러나는 겁니다.

강철

미술작가

강철은 대학 시절 조소를 전공하고 현재는 회화 중심의 피지컬 아트를 하는 미술작가이다. 옛것에 관심이 많아 국가유산수리기능자 화공(단청) 자격소지자이자 국가무형유산 제 118호 불화장 전수자이기도 하다. 매일 채식, 요가, 명상을 하며 한국의 전통에 뿌리에 두고 자신의 내면을 탐구하는 중이다.

코로나19가 전 지구를 강타한 2020년, 코로나 시국에 많은 예술인들이 생업이 끊기고 어려움을 겪었지만, 미술인들은 오히려 폭증한 전시 수요와 뜨거워진 미술시장 덕에 반사이익을 얻었습니다. 미술 전시는 다른 장르와 달리 비대면이고 거리두기가 기본이라서, 팬데믹 상황에서도 권장되는 문화 예술 콘텐츠였으니까요. 저도 2020년 한 해 동안 20회에 달하는 전시를 치를 정도로 숨 가쁜 시간을 보냈습니다.

당시 미술계에 광풍처럼 밀어닥친 키워드는 NFT이었습니다. NFT는 미술계에서 단숨에 중요 화두로 떠올랐습니다. 조악한 디지털 이미지, 영상이라고 하더라도 파일 원본에 블록체인 주소를 삽입해 토큰을 발행하면 고가의 NFT 아트가 되고 활발하게 판매되기도 했습니다. 자연스럽게 디지털 아트가 대두되면서 VR 기술을 활용한 온라인 전시가 늘었고, 기존의 회화 작품은 피지컬 아트라고 부르기 시작했습니다. 미술은 이제 디지털 아트와 피지컬 아트로 본격적으로 나뉘기 시작한 것입니다.

온라인 전시, VR, AR, 증강현실, NFT, 메타버스가 미술계를 호령하던 그때, 저는 단청을 배우기로 결심했습니다. 네, 궁궐과 사찰에 알록달록 칠해진 그 단청이 맞습니다. 피지컬 아트가 약간 촌스러운 것처럼 느껴지기까지 하는 시절에 대세를 거스르는 선택으로 보였을 것입니다. 실제로 시간 낭비라며 말리는 미술계 동료들도 몇몇 있었습니다. 하지만 저는 피지컬 아트를 하는 사람이 이 시대의 흐름 속에 살아남으려면 제대로 공부하고 무기를 갖춰야 한다고 생각했습니다. 미술 작품은 단지 이미지가 아니기 때문입니다. 미술 작품을 사진으로 찍어 NFT 아트로 발행한다고 해도 그 피지컬한 표면은 결코 대체되지 않습니다. 인간은 흥미로운 대상을 손에 쥐고 만지고 소유하고자 하는 욕망을 가지고 있고 미술은 은근하게, 때로는 노골적으로 그 욕망을 채워왔습니다. 아무리 온 세상이 메타버스가 되고 NFT 아트, 디지털 아트가 대세가 되더라도 피지컬 아트의 영역은 사라지지 않을 것이라는 확신을 가졌던 이유입니다. 그렇기에 인간의 욕망을 자극하는 아름다운 표면을 만들기 위한 기술을 획득하는 데에 투자를 하는 결정을 하게 됐습니다.

아름다운 표면을 위한 기술이 왜 하필 단청이었는지 궁금해하시는 분들이 많을 것 같습니다. 이유는 단순합니다. 건축물에 행해지는 장르이다 보니 인간의 삶에 밀접한 데다 오랜 역사가 있다는 점이었습니다. 삶에 밀접하다는 건 그만큼 인간의 미의식의 뿌리에 가깝다는 것이고, 오랜 역사를 지나 살아남았다는 건 인간의 욕망을 잘 반영해 왔다는 것이니까요. 단청은 한번 시공하면 길게는 200년을 갑니다. 눈에 거슬리고 마음에 들지 않는 문양을 200년이나 두고 보는 건 아주 힘든 일이었을 겁니다. 다음에 단청할 일이 생기면 마음에 들지 않는 것은 빼고 마음에 들었던 부분을 더하곤 했겠지요. 그렇게 2천 년을 인간의 욕망에 최적화해 온 결과물이 바로 현재의 단청입니다.

단청의 작업 과정은 재래적이고 노동 집약적입니다. 대부분의 과정이 정량적으로 규명되어 있지 않고 구전으로 전해온 것들이 많습니다. 계절과 날씨에 따라 작업방식이 달라지기도 하며 작업자에 따라 서로 다른 방법론이 존재하는 경우도 많습니다. 예를 들면, 아교포수는 2회 도포하라고 적은 문헌이 있는가 하면, 일각에서는 나무가 아교 물을 더 이상 흡수하지 못하고 뱉어낼 때까지 반복 도포하라고 합니다. 현재 몇몇 기관 및 학교에서 표준화된 커리큘럼의 장인 교육을 시행하고 있지만 현재 활동 중인 단청장들은 대부분 도제식 교육을 받은 분들입니다. 국가유산청에서는 장인들의 기술을 영상, 사진, 문서로 기록하고 연구하여 전승을 돕고자 하고 있습니다. 하지만 이 장인들의 기술은 본질적으로 사람으로부터 사람에게로 전수되는 것이고 그 과정이 명확한 데이터로 정리되지 않아서 한없이 피지컬하고 아날로그한 방식으로 이어지고 있습니다.

전통 분야에도 신기술의 역습이 시작된 지 오래입니다. 최근에는 대형 프린터기가 출시되어 기존에는 단청공의 작업 범위였던 벽화 작업을 대체하기 시작했습니다. 물론 그 도막이 단청 도막만큼 오래 유지될지는 알 수 없으나, 적어도 2~3인이 수일 걸려 작업할 면적을 프린터 한 대로 단 몇 시간에 커버 할 수 있으니 가격 경쟁력이 대단할 것입니다. 언젠가는 로봇기술의 발달로 단청장의 기술을 모방하는 로봇이 나올 수도 있습니다. 전통문화 전승자가 감소하고 있기 때문에 문화유산 수리 공사와 전승 자료 기록을 위해서라도 필연적인 일이겠지요. 그렇다면 단청공들은 모두 일자리를 잃게 될까요?

이미지를 만들어주는 생성형 AI 미드저니가 출시되자, 많은 사람들이 이제 미술작가들은 일자리를 잃게 될 것이라고 했습니다. 일부는 현실이 됐습니다. 최근 들어 많은 일러스트레이터가 일자리 감소를 호소하고 있습니다. 책 표지 등 간단한 시각자료에 들어가는 일러스트의 대다수는 더 이상 인간 일러스트레이터들이 그리지 않습니다. AI로 작업하면 빠르고 저렴하고 원하는 이미지를 얻기가 쉬우니까요. 하지만 순수미술 분야에서는 여전히 인간 미술가가 우위를 점하고 있습니다. 그리고 앞으로도 그럴 가능성이 높다고 생각합니다.

그 이유는 무엇일까요? 사람들은 미술 작품에서 무엇을 느끼고, 미술작가에게 무엇을 원할까요? 제 작품을 구입하시는 컬렉터 분들께 여쭤보니 이렇게 답합니다. “작가님의 시간을 사고 싶어요.”, “작가님의 발상이 좋아요. 영감이 됩니다.” 사람들은 이야깃거리가 있는 작품을 좋아합니다. 작가가 어떤 생각으로 만들었는지, 어떤 재료를 사용했는지, 이 작품을 만들 때 작가의 삶에는 어떤 일이 있었는지에 많은 관심을 둡니다. 작가가 만든 작업에는 반드시 그의 삶의 편린이 끼어들게 됩니다. 재료를 구입하고, 매만지고, 작업을 하고, 말리고, 다듬고, 사진을 찍고, 전시를 하는 일련의 과정 속에서 물리적으로 작가의 삶을

점유하죠. 컬렉터들은 어떤 작품에 매력을 느끼고 그 작가에게도 관심을 가지다 보면 소장 욕구가 샘솟는다고 합니다. 한 작가의 개성과 철학이 미술 작품의 매력으로 드러나는 겁니다. 순수미술의 세계에 AI가 발붙이기 어려운 이유입니다. 미래는 알 수 없는 노릇이니 아직까지는, 미드저니가 순수미술 작가로 성공할 가능성보다는 어떤 인간 작가가 미드저니를 활용해 자신의 철학을 담은 작업물을 내놓는 방식으로 성공할 가능성이 훨씬 높아 보입니다.

제가 2019년도부터 진행해 오던 프로젝트가 있습니다. 바로 ‹댓글 달면 그려드림 드로잉 프로젝트›인데요. 인스타그램, 페이스북 등 소셜 미디어에서 만나는 사람들로부터 간단한 문장이나 단어를 수집하고 그에 대한 답변으로 작은 드로잉으로 내어놓는 프로젝트입니다. 최근 들어서는 생성형 AI에 프롬프트를 입력하여 산출물을 뽑아내는 방식과 유사해 많은 관심을 받고 있습니다. 언어를 입력하여 결과물을 얻는 프로세스는 일견 비슷한데, 미드저니와 저의 작업물에는 무슨 차이가 있을까요? AI는 인간이 지시하는 대로 이미지를 만들어줍니다. 어떤 사조의 양식, 어느 작가의 스타일, 이런 대상물, 저런 색상. 구체적으로 지시할수록 원하는 이미지를 얻어낼 가능성이 높습니다. 반면, 저는 사람들의 문장을 제 방식대로 곱씹으며 제 경험과 철학으로 해석한 뒤 작업을 합니다. 그 과정에서 전형적이고 예측 가능한 이미지들은 배제합니다. 추상적이고 복잡한 개념을 단순하고 일상적으로 표현하기도 하고, 제 기억과 경험의 한 부분을 다듬어 꺼내놓기도 합니다. 작업 과정에서는 은유를 적극적으로 활용합니다. 텍스트 그 자체가 지시하는 것 보다는 행간을 읽으려 하지요. 사람들은 ‹댓글 달면 그려드림 드로잉 프로젝트›를 통해 비트와 바이트에 불과한 텍스트가 피지컬 아트로 태어나는 것을 경험합니다. 대개의 작업물은 사람들의 예상을 빗나가고, 사람들은 그 예상치 못한 결과물에 흥미를 느끼고 기뻐합니다.

댓글 “ “성공” 별이 있는 하늘”에 대한 답신
‹만자칠보 별이 뜬 밤바다›
종이에 아크릴릭, 34.5×26.8cm, 2025

댓글 “Love will save all”에 대한 답신
‹사랑이 모두를 구원할거야_구품인›
종이에 고분금박기법, 모조금박,
아크릴릭, 29.7×21.0cm, 2024

댓글 “Love will save all”에 대한 답신
‹사랑이 모두를 구원할거야_
blessing hand›
종이에 고분금박기법, 모조은박,
아크릴릭, 29.7×21.0cm, 2024

댓글 “나는 느리지만 멈춰 선 건 아니야”에 대한 답신
‹나는 느리지만 멈춰 선 건 아니야›
종이에 아크릴릭, 21.0×14.8cm, 2024

댓글 “그대여 내가 먼저 달려가 꽃으로 서 있을게”에 대한 답신
‹그대여 내가 먼저 달려가 꽃으로 서 있을게›
종이에 아크릴릭, 21.0×29.7cm, 2024

AI의 발전이 본격화되면서 각 분야 전문가들조차도 3년 후, 5년 후를 예측하기는 거의 불가능해졌다고 말합니다. 저는 아직까지 AI가 인간을 완전히 대체할 수는 없다고 믿는 쪽이지만, 앞으로의 일은 모르는 일입니다. 그럼에도 불구하고 당분간은 인간의 욕망과 감정에 맞닿아 있는 일, 신체적이고 감각적인 일, 정량적 데이터가 많지 않은 일, 발상과 철학, 개성이 중요한 일은 사람의 일로 남을 것이라고 생각합니다.

AI나 로봇은 할 수 없는 일, 가장 마지막까지 남을 인간의 영역. 이를 찾기 위해서는 근원적인 질문이 선행됩니다. '인간은 무엇을 위해 사는가?', '나는 누구인가? ' 앞으로는 점점 더 인간다움을 탐구하고 표현하는 문화, 예술과 인문학에 대한 관심이 높아질 것입니다. 또, 자신만의 개성과 철학을 표현하고 펼쳐내는 인물들이 사회 전반에서 활약할 것이라 생각합니다. 얼마 전 2024 MAMA 무대에 오랜 공백기를 가졌던 가수 지드래곤이 모습을 나타냈습니다. 그가 무대에서 부른 곡들은 모두 센세이셔널 했지만 저는 유독 ‹Power›의 한 구절이 오래 남습니다. “나는 나다워서 아름다워.”

2부 4. 질문하는 교실

정답 찾기에서 문제 발견으로: 실패를 환영하는 교실 만들기

만화를 잘 '만드는 것', 그리고 잘 '보여주는 것'입니다. 만화가는 자신이 만든 만화를 사람들에게 보여주는 직업이니까요. 잘 만드는 것만큼이나 잘 보여주는 것 또한 프로 작가에게 중요한 자질입니다. 이 또한 학교에서 연습하고 나갈 수 있길 바랍니다. 여기엔 악플도 없고 별점 테러도 없는 안전한 배움의 공간이니까요.

양세준

만화가, 웹툰작가,
청강문화산업대학교 교수

홍익대학교에서 미술을 전공하던 중 농구 웹툰 ‹the HOOPs›로 데뷔, 졸업 후 야구 잡지에서 카툰을 연재했고 출판과 방송 등을 통해 일러스트레이터로 활동했다. 일본의 전자만화 서비스 '코믹 시모아'에 ‹アブナイお遊戯위험한 유희›를 발표하였으며, 홋타 준지堀田純司의 소설을 원작으로 ‹オッサンフォー ~終わらない青春~아저씨4 : 끝나지 않는 청춘›의 만화판을 제작했다. 이후 '네이버웹툰'에서 ‹서북의 저승사자›를 연재하였고, 소설가 이재익과 함께 ‹인간의 온도›를 연재하여 완결하였다.

1. 대차게 망해라.

"이번 학기 여러분이 할 일은 대차게 망해보는 것입니다."
웹툰만화콘텐츠전공 2학년 수업인 장면설계와 연출 첫 수업 때 교수자로서 늘 하는 말입니다.몸을 사리다가 살포시 주저앉는 거 말고 전력 질주를 하다가 쾅- 하고 말 그대로 대차게 넘어져서 우당탕탕 굴러가는 느낌의 망한 원고를 제작해 보는 경험이 우리 전공 학생들이 학교에 다니는 동안 반드시 겪어야 할 일이라고 믿고 있습니다. 이들이 만화가라는 창작자를 목표로 하는 친구들이기 때문입니다. 한 번도 넘어지지 않고 자전거나 스키를 배울 수 없듯이 작가로서 성장하는 것도 마찬가지입니다. 만화가는 데뷔 전에 망한 원고를 많이 만들어봐야 합니다. 되도록 빨리 최대한 많이 망해보는 것도 작가가 되기 위한 훌륭한 전략입니다.

2. 만화는 망해도 작가 한 사람만 속상합니다.

만화의 가치를 이야기할 때 늘 나오는 단어가 '원천 콘텐츠'입니다. 하나의 웹툰을 원작으로 드라마나 영화, 애니메이션, 게임 등이 만들어지는 모습은 이미 익숙한 풍경이 되어 그리 신기한 일도 아닙니다. 청강의 졸업생인 김칸비, 황영찬 작가의 웹툰 ‹스위트홈›이나 기맹기 작가의 작품 ‹내 ID는 강남미인›을 원작으로 한 영상물이 넷플릭스 등 OTT 플랫폼을 통해 서비스 되어 수많은 글로벌 팬을 만난 것도 좋은 예시가 되겠습니다.

'OSMU'원 소스 멀티 유즈라는 단어도 어느새 철 지난 표현이 되고, 지금은 IP 확장이라는 용어를 더 많이 활용하는 것 같습니다. 뭐라고 부르든 간에 만화의 상상력은 다양한 시각 콘텐츠의 원천 소스로서 오랜 시간 환영받아 왔습니다. 어째서 그럴까요? 여러 가지 복합적인 이유가 존재하지만, 그중에는 만화라는 콘텐츠는 제작비가 거의 제로에 가깝다는 현실적인 이유도 있습니다.

영화나 드라마, 게임이나 애니메이션 등의 여타 비주얼 스토리텔링 작품에는 적게는 수천만 원, 많게는 수십억, 수백억의 제작비가 들어가고, 이를 충당하기 위해 제작자는 기업이나 공공 기관, 전문 투자자로부터 제작비 투자를 끌어내기 위해 부단히도 노력합니다. 하지만 만화는 다릅니다. 만화는 1인 창작을 기본으로 하여 작가의 인건비만 해결이 되면, 사실상 무료에 가까운 제작비로 작품을 만들어냅니다. 근래 들어 웹툰도 스튜디오를 중심으로 팀 작업이 늘어났다곤 하지만 만화의 스탭은 많아 봐야 두 자릿수를 채우기 어렵습니다. 소규모 독립영화보다도 적은 인력으로 만들지만 스탭이 다섯 명이 넘어가면 이 바닥에서는 가히 블록버스터라 할 만 합니다.

스위트홈

'만화적 상상력'이란 표현을 주로 사용하는 것은, 만화가들이 실제로 상상력과 표현력만으로 작품을 제작하기 때문입니다. 우리는 제작비 걱정 없이 한 컷 만에 지구를 반으로 쪼갤 수도 있고, 더 나아가 태양계를 흔적도 없이 폭파시킬 수도 있습니다. (흔적이 없을수록 그리기 편합니다)

망했다간 제작비 수십억이 날아가 투자자에게 큰 손해를 입히게 되는 타 매체들과 달리 만화 한 편이 망하면 그저 작가 한 사람이 속상할 뿐입니다. “아, 잘 될 줄 알았는데..” 하며 많이 아쉬워하긴 하지만 그게 끝입니다(물론 플랫폼, 에이전시, 편집자의 생각은 다르겠지만, 도전만화를 기준으로 생각해 봅시다). 적어도 위에서 예를 든 매체들보다는 가성비가 좋은 건 확실합니다. 그렇기에 만화는 하루에도 어마어마하게 많은 양의 작품이 엄청난 속도로 제작됩니다. 제작비를 따져보고 투자자를 찾기 위해 뛰어다닐 시간에 바로 첫 컷을 그려낼 수 있으니까요. 다시 말하자면, 실패를 두려워하지 않는 과감한 시도야말로 만화가 여타 비주얼 스토리텔링 매체와 비교할 수 없는 압도적인 경쟁력인 셈입니다. 그래서 앞서 말했듯이, 만화가를 희망하는 학생이라면 망하는 것을 두려워하지 않고 작품을 그려낼 줄 알아야 하며 경제적인 부담이 적은 학생 시절에 되도록 빨리 최대한 많이 망해보는 것이 좋습니다. 그 데이터가 자기 안에 차곡차곡 쌓이면 나는 어떤 시도를 할 때 가장 빛나는 창작자인가를 알아낼 수 있습니다.

3. 아홉 번 망하고 하나만 건지자.

교수자로서 제가 할 일은 수업 중 학생의 다양한 시도를 장려하고 망해도 괜찮다는 안전망을 구축해 주는 것입니다. 저는 장면설계와 연출 수업을 ‘만화의 결정적 장면 연출을 위한 작화 수업’이라고 소개하는데, 이를 위해 다양한 구도와 투시 등의 공간연출을 공부하고, 학생이 구상한 장면에 어울리는 스타일을 설계하는 것까지를 수업의 목표로 삼고 있습니다.

어린 시절의 제가 그랬듯 수많은 만화가 지망생의 꿈은 교과서 귀퉁이 낙서에서 출발합니다. 수업이 듣기 싫어서 딴 생각을 하던 중 나도 모르게 끄적거린 낙서는 저를 수업 중인 교실이 아닌 이세계 저 멀리로 데려다주곤 했습니다. 그리고 쉬는 시간에 깨끗한 연습장을 펼쳐 교과서 귀퉁이의 낙서를 옮겨 그리려고 하면 이상하게 수업 시간에 한 낙서만큼 결과물이 신통치 않았습니다. 잘 그려보려고 어깨에 힘이 들어갔기 때문입니다. 이와 달리 잡념에서 출발한 낙서는 완성도에 대한 부담이 없기 때문에 자유로울 수 있고 무한한 상상력을 표현할 수 있었습니다. 저는 학생들이 제 수업 중에 제출하는 과제가 그런 낙서 같았으면 좋겠습니다. 망해도 되는 낙서. 그 안에서 비로소 학생들은 과감하게 익숙지 않은 구도와 새로운 스타일에 도전하고 만화의 가장 큰 무기인 무한한 상상력을 자유롭게 발휘할 수 있을 테니까요.

제 수업을 듣는 대부분의 학생들 역시 저처럼 낙서에서 출발해서 만화가 지망생의 길을 걷고 있습니다. 그리고 그들이 주로 하는 낙서는 주로 인물 드로잉에 집중되어 있습니다. 수많은 그림쟁이들이 자신만의 캐릭터에서 출발해서 이야기를 창조해 가기 때문에 이는 자연스러운 현상입니다. 이러다 보니 어린 시절부터 줄곧 그려온 인물과 익숙하지 않은 공간 표현 사이에는 현격한 완성도의 차이가 발생합니다. 하지만 만화에서 장면을 설계하고 표현하기 위해선 무대가 되는 공간을 그려내는 능력이 필수적이고, 이를 위해 교수자는 실패를 두려워하지 않고 공간 표현에 접근할 수 있도록 학생들을 독려할 필요가 있습니다. 스타일 설계도 마찬가지인데 평소에 하던 대로 그리면 안전한 결과가 나오겠지만 이래서는 개성적인 결과물을 얻어갈 수가 없습니다. 그보다는 과감하게 한 번도 시도해 보지 않았던 스타일에 도전하여 아홉 번 망하고 그 안에서 새로운 표현법 하나를 건지도록 장려하고 있습니다.

4. 공개 피드백은 공개 처형이 아닙니다.

총 3시수인 이 수업은 늘 과제 피드백으로 시작합니다. 제 수업은 과제가 꽤 많은 편인데 모든 학생의 과제를 공개적으로 피드백하다

보면 한 시간이 훌쩍 지나가곤 합니다. 처음엔 공개 처형이라며 부담스러워하던 학생들도 점차 적응하고 나면 학기 말에 진행하는 수업 평가에서 하나같이 "공개 피드백이 성장에 큰 도움이 되었다"고 증언합니다. 그도 그럴 것이 교수자 한 사람에게 배우는 것과 비슷한 수준의 학생 20여 명이 서로에게 배우는 것은 그 가치가 완전히 다르기 때문입니다. 지금 장면설계와 연출은 한 분반에 24명이 함께 수업을 듣는데, 공간연출 파트에서는 과제물이 매주 여섯 개씩 나갑니다. 두 분반이 함께 수업 카페를 사용하므로 한 주에 288장의 그림을 함께 보며 공부할 수 있는 셈입니다. 자기 그림 여섯 장만 공부하는 것과는 당연히 양적으로도 질적으로도 차이가 큽니다.

공개 피드백을 부담스러워하는 학생들에게 수업 첫 날 꼭 한 가지 약속을 합니다. 교수자는 절대 학생의 과제물을 공개적으로 비판하지 않는다는 원칙이 그것입니다. 물론 과제 내용을 제대로 파악하지 못해 저지른 실수에 대해서는 다른 학생들에게 오해가 없도록 조심스레 언급하긴 하지만 과제물의 완성도에 대해서는 절대로 공개 피드백 중엔 언급하지 않는 것이 원칙입니다. 공개적으로 비판하면 망신을 당했다고 생각할 수 있으니까요. 아쉽거나 부족한 점은 반드시 개인적으로 전달하며, 그걸 위해 학기 말에는 개별 피드백을 따로 진행합니다.

그리고 모든 과제물에는 작업을 하면서 고민했거나 생각했던 바를 메모해달라고 하고 평가할 때 그걸 읽으면서 같이 고민하는 시간을 갖습니다. 혹시나 메모하는 행위에 부담을 느끼지 않도록 고민거리가 없으면 그냥 농담이나 잡담을 적어도 된다고 합니다. 그러니 학생에 따라서는 그날 먹은 점심 메뉴를 적기도 하고 요즘 듣는 음악을 추천하기도 합니다. 저는 이것도 같이 수업을 듣는 학생들 간에 공감대를 형성하고 교수자와 학생 사이에 친밀도를 높이는 데 도움이 된다고 생각해서 긍정적이라고 보고 있습니다. 교수자가 학생의 작업물을 공개적으로 평가하는 대신 작업자의 의도를 파악하고 더 나은 개선점을 찾기 위해 노력해 준다는 신뢰는 학생들이 도전에 부담을 느끼지 않고 망한 결과물도 모두에게 보여줄 수 있는 용기로 이어집니다. 창작자로서 발전하는 데 최악의 태도는 망할까 봐 아무것도 시도하지 않는 것입니다. 적어도 이 방향으로 학생을 몰아넣지 않도록 주의해야 합니다.

5. 그래봤자 잘 그린 애 점수 잘 줄 거잖아요?

학생들에게 시도의 중요성을 설득하는 데 성공했다 해도 다음엔 평가의 문제가 남아 있습니다. 많은 교수자가 학생에게 "새로운 시도를 해 봐, 망해도 괜찮아."라고 말하지만 정작 망하면 점수를 깎습니다. 결국은 완성도가 높은 과제물을 제출한 학생이 성적에서 좋은 평가를 받으니 같은 시간을 투자해서 최대한의 퀄리티를 낼 수 있는 안전하고 익숙한 방식으로 작업을 하게 됩니다. 이를 막기 위해 스타일 설계를 가르칠 때는 매주 여러 장의 과제물 중 하나만 남기고 나머지는 버리도록 하는 방식을 취합니다. 예를 들어 인체를 과장하고 왜곡해서 표현하는 데포르메 파트에선 여러 인체 프로포션을 그리게 하고 이 중 자신에게 잘 맞는 하나의 스타일만을 가지고 다음 선화 파트로 넘어가고 나머지는 버립니다. 다음 주에는 이렇게 정해진 하나의 데포르메로 밑그림을 여러 장 그린 뒤 각각 성질이 다른 펜과 연필, 브러시를 사용해 다양한 선화의 스타일을 시도하고, 역시 이번에도 하나의 선화 스타일만을 선택하고 나머지는 버립니다. 다음엔 데포르메와 선화가 통일된 여러 장의 밑그림에 셀식 명암과 선화 명암, 먹을 사용한 명암 등 빛의 표현법을 달리하는 시도를 이어갑니다. 이후 컬러 배색까지 이어져서 하나의 스타일을 만들어가는 방식으로 스타일 설계 파트의 수업이 진행되는데, 요약하자면 한 주에 하나의 스타일 외에는 모두 버리는 방식이 반복되는 셈입니다. 하나 빼곤 다 버릴 거기 때문에 여러 시도를 해볼 수 있습니다. 어차피 모두 이어서 그릴 게 아니니까요.

이때 중요한 건 “이 파트에서는 다양한 스타일 시도를 중점적으로 공부한다, 완성도는 평가대상이 아니다.”라는 공지를 명확히 전달하는 것입니다. 완성도는 기말에 제출하는 최종 과제물에서 평가합니다. 어느 파트 과제에서는 다양한 시도를 중점적으로 평가하고 완성도는 언제 보는지 평가의 기준을 명확히 전달하면 “그래봤자 결국은 완성도만 볼 거잖아요”.라는 의심의 눈초리에서 벗어날 수 있습니다. 어쩌면 가장 중요한 건 수업의 의도를 설명하고 학생을 설득하는 자세인지도 모르겠습니다.

6. 만화가가 성장하는 교실이 되길

만화가가 되기 위해 필요한 능력을 이야기하면, 기획력부터 스토리 전개, 캐릭터 표현력과 연출력, 작화력과 마감을 지키는 근성까지 다양한 요소가 언급되겠지만, 저는 그보다 두 가지로 좁혀서 이야기하곤 합니다. 만화를 잘 ‘만드는 것’, 그리고 잘 ‘보여주는 것’입니다. 만화가는 자신이 만든 만화를 사람들에게 보여주는 직업이니까요. 잘 만드는 것만큼이나 잘 보여주는 것 또한 프로 작가에겐 중요한 자질입니다. 이 또한 학교에서 연습하고 나갈 수 있길 바랍니다. 여기엔 악플도 없고 별점 테러도 없는 안전한 배움의 공간이니까요.

앞으로도 학생들이 얼마든지 다양한 시도를 하고 그 도전의 결과물을 서로에게 부담 없이 공유할 수 있으면 좋겠습니다. 함께 더 나은 방법을 고민하고 자기만의 방식을 찾아가는 공간으로서 학교가 기능했으면 좋겠습니다. 망해도 부끄럽지 않고, 망한 결과물도 성장의 밑거름이 된다는 확신을 가졌으면 좋겠습니다. 자신들이 배움과 성장의 과정 위에 있다는 것을 이해했으면 좋겠습니다. 수업에 참여하는 모두가 안전한 실패를 통해 함께 발전하는 교실이길 바라봅니다. 대차게 망하고 훌륭한 만화가로 성장하길 말입니다.

‘왜’라는 질문의 힘은 내가 사랑하고, 해야 하는 것을 아는 것

왜 만화를 만드는지 계속 물어봤을 때 “만화가 좋고 만화를 사랑한다”는 답이 나오는 한, 그 진정성 있는 마음을 가지고 있다면 결국에는 자신만의 자리를 찾을 수 있을 것이라 확신합니다.

홍난지

만화·웹툰 비평가, 정책연구가, 청강문화산업대학교 교수

만화·웹툰 비평가, 정책연구가 등으로 활동 중이다. 세종대학교 영상만화학과를 졸업하고 동 대학원에서 ‹웹툰의 희극성에 관한 연구›로 박사학위를 받았다. 웹툰과 관련한 다수의 논문을 발표하고 관련 연구와 만화·웹툰을 비평하고 있다. 주요 저서로는 ‹웹툰스쿨›, ‹웹툰퍼포먼스와 독자의 즐거움›, ‹이말년› 등이 있다.

저는 만화콘텐츠스쿨 학생들과 만화가 무엇인지를 탐구하기 위해 사회와 만화가 관계 맺으며 성장한 역사와 다양한 작가들의 작품 세계, 만화를 대하는 태도와 나아가 예술이 우리에게 주는 영향까지, 만화가 우리에게 미치는 다양한 가치들을 공부합니다. 그러다 보면 작품들의 경향성이나 공통점 등이 보이죠.

근래에는 각자도생과 노력의 배신, 삶의 통제력을 잃은 사람들과 같은 사회 현상들이 만화에 적지 않은 영향을 미쳐, 현실 세계에서 벗어나 이異 세계로 가서 원하는 것을 손쉽게 얻는 주인공들이 등장하죠. 독자들은 이런 이야기에서 대리만족과 쾌감을 느낍니다. 이와 별개로 전통적인 이야기의 주인공은 숱한 고난을 이겨내 성장하며 감동을 줍니다. 웹툰의 트렌드와 전통적인 이야기의 패턴을 비교해 보면 변별적이면서도 공통적인 특성을 발견할 수 있는데요. 삶의 주인으로 살고 싶은 주인공들의 분투가 예나 지금이나 이야기 속에 공통적으로 담겨 있다는 사실입니다. 내가 어떤 사람인지를 아는 것은 사회에서 해야 할 일을 아는 것이고 있어야 할 자리를 찾는 것입니다. 삶의 주인으로서 이야기 속 주인공이 바라는 것도 이런 것들입니다. 이야기 속 주인공의 여정은 원하는 것을 이루기 위해 분투하는 학생들과 서로 닮은꼴입니다.

만화콘텐츠스쿨 학생들이 입시를 겪으며 만든 실기시험 작품이나 포트폴리오를 보면 기술적으로 뛰어난 성취를 이미 보이고 있습니다. 내가 지금 학생들과 입시 경쟁을 하면 불합격할 것이란 말이 교수님들의 입에서 절로 나올 정도의 실력을 이미 단련하고 오는 것이죠. 그런데 막상 입학 후 일부 학생들을 제외하고서는 만화 그리는 것을 힘들어합니다. '머릿속에 떠오르는 장면을 그리기가 어렵다', '이야기 만드는 게 어렵다', '하고 싶은 이야기가 없다', '막상 매주 연재를 할 생각을 하면 안 하고 싶다' 등 다양한 고민을 토로합니다. 학생들의 어려움을 듣고 이야기 나누며 알게 된 사실은, 만화가 무엇이고 나는 어떤 만화를 그리고 싶은지, 만화를 그리는 이유가 무엇인지를 깊게 생각해 보지 않아서 비롯되는 고민이라는 점입니다.

이야기를 잘 만들고 잘 그릴 수 있으려면 연습을 반복하면 된다고 생각합니다. 일정량의 크로키를 그리고 이야기 작법 책을 읽으면서 열심히 연습하지만 좀처럼 나아지지 않는다면, 무엇을 왜 만들고 싶은지를 모르고 있어서 그렇습니다. 만들고 싶은 장르가 있다면 그 장르의 관습을 분석해 비슷하게 이야기를 만들며 연습할 수 있고 작법 책을 읽어도 더 많은 것들을 빨리 배울 수 있습니다. 그 장르에서 어떠한 장면이 자주 등장하는지 파악해서 자주 그릴 수밖에 없는 인체 포즈와 표정, 손짓이나 컷 내부의 연출 등을 연습할 수 있습니다. 글감이 없고 연재 마감이 두려운 것도 비슷합니다. 만화의 본질과 만화를 만드는 일과 더불어 스스로 무엇을 왜 원하는지를 알면 더 쉽게 익힐 수 있습니다.

그러므로 입학하자마자 듣는 ‹만화의 이해› 강의에서 학생들에게 질문합니다. '왜 만화를 만드는지'에 대해서 말이죠. 학생들은 ‹만화의 이해›에서 만화의 역사와 여러 작가가 작품에 접근하는 방식을 배우는 것이 만화와 나를 이해하기 위한 목적이라는 것을 알게 됩니다. 그리고 만화를 잘 그리기 위해서는 기술적인 부분을 익히는 것만큼 만화를 이해하고 자신이 무엇을 왜 원하는지를 파악하는 것이 중요하다고 느끼죠. 한 학기가 지나서야 만화를 잘 만들기 위해 필요한 것을 알게 됐단 자각은 반갑습니다. 이제 비로소 만화를 만드는 나의 정체성에 대한 고민을 시작할 수 있으니까요.

3학년 2학기, 졸업을 앞두고 졸업작품에 여념 없는 학생들은 ‹콘텐츠비평 세미나II› 강의를 들으며 1학년 때 ‹만화의 이해› 강의에서 고민하기 시작했던 '나는 왜 만화를 그리는가?'에 대한 질문을 한 번 더 받습니다. 3년 동안 고민했을 테니까 졸업하기

전에 만들고 싶은 만화의 정체를 알고 왜 만들고 싶은지를 되새겼으면 하는 마음에서 질문합니다. 학생들은 '여전히 만화를 만드는 것이 재미있어서', '나도 만화를 보며 감동받은 적이 있어서', '만화가 좋아서' 등의 이유를 말합니다. 왜 만화는 만드는 건지 목적을 묻다가 다른 질문으로 바톤을 넘깁니다. '그렇다면 어떤 만화를 만드는 작가가 될 것인가? 좋은 만화, 재미있는 만화, 잘 팔리는 만화?'. 질문을 받은 학생들은 셋 중 어느 것도 당당하게 말하지 못하고 머뭇대다가 '재미있는 만화'를 만들고 싶다고 손을 듭니다. '잘 팔리는 만화'를 만들고 싶다는 학생들도 제법 많습니다. 얼마를 벌어들여야 잘 팔리는 만화인지 기준은 각각 다르지만요. 재미있게 적당히 팔릴 수 있는 만화를 만드는 것도 힘든데 좋은 만화를 그릴 생각까진 못 한다는 학생도 있습니다. 학생들이 대답을 머뭇대는 건 꿈과 현실의 간극 때문입니다. 안정적으로 삶을 꾸려가기 어려울 것 같아 꿈꾸던 만화를 만드는 것을 포기하고 유행하는 트렌드에 맞춰야 한다는 생각을 하니 정체성의 혼란이 생겨 선뜻 바라는 것만 말할 수 없는 것이죠. 힘들게 대학에 들어와 친구들과 경쟁 속에서 열심히 배웠지만 데뷔하기는 어렵고 성공한다는 보장도 없으니 쉬운 길을 찾는 게 낫겠다고 생각해 꿈을 버리는 길을 택한 것일지도 모릅니다.

2022년 졸업 전시회를 앞두고 ‹콘텐츠 비평 세미나II› 강의를 성실하게 듣던 A 학생과 면담을 했습니다. 만화를 잘 만드는 학생이어서 이미 연재처로부터 러브콜을 여러 번 받고 재학 중에 무협판타지 웹소설을 웹툰으로 만드는 과정의 각색과 콘티 작업을 맡아 일을 하고 있었죠. A는 졸업 후 비슷한 일을 여러 개 한다면 안정적으로 살 수 있을 것이라 생각했습니다. 당시에는 웹소설을 웹툰으로 만드는 노블코믹스가 큰 인기를 끌었고, 노블코믹스는 다수의 구성원이 분업하여 한 작품을 제작합니다. A도 노블코믹스 제작의 일원으로 일을 하고 있던 것이죠. A는 본래 자신의 만화를 만드는 것이 꿈이었는데 두려웠습니다. 여러 명이 함께 만든 노블코믹스와 A가 혼자 만든 만화가 경쟁했을 때 승부의 결과는 불 보듯 뻔하고 혼자 만든 만화로 언제 데뷔할 수 있을지 장담할 수 없었죠. 꿈을 위해 노력하는 건 위험부담이 크니까 잘 팔린다고 알려진 노블코믹스 제작의 일원으로서 안정적인 일을 하며 사는 것이 좋겠다고 생각했습니다.

그런데 강의에서 '왜 만화를 만드는지', '어떤 만화를 만드는 작가가 될 건지'에 대한 질문에 답을 하면서 생각이 달라졌다고 했습니다. '그동안 꿈꿔왔던 내 만화, 재미있고 잘 팔리면서도 좋은 만화를 만들겠다'고요. A는 불안정할지라도 내 만화를 그려야겠다고 결심했습니다. A의 마음속에서 숨어 있던 꿈을 '왜?'라는 질문을 통해 끄집어낸 것이죠. 결코 무모한 결심이 아니었습니다. 이미 A는 3년 동안 만화콘텐츠스쿨에서 잘 배웠고 열심히 노력해서 스스로에 대한 신뢰가 있었기 때문에 확신을 가진 것입니다. 더 깊이 들어가 보면 A의 마음에는 만화에 대한 '사랑'을 확인한 것입니다. 이제껏 봐 왔던 만화가 자신에게 어떠한 영향을 미쳤는지 A는 잘 알고 있었습니다. 나도 다른 사람들에게 내가 영향받은 것처럼 감동을 주고 싶다는 바람이 있었는데 보장되지 않은 미래를 바라며 꿈을 꾸는 게 비현실적인 것 같아 현실에 자신을 끼워 맞추다가 자신의 욕망을 마주하고 용기를 냈습니다. 사랑의 불씨는 희망으로 변해 A가 자신이 바라는 만화를 만들 수 있게 만들었습니다.

5년 전쯤의 일입니다. 저는 ‹아기 공룡 둘리›의 김수정 선생님과 4회에 걸친 긴 인터뷰를 할 기회가 생겨 만화가의 꿈을 꾸던 어린 시절부터 문하생 한 번 겪지 않고 만화가가 된 과정, 이후로 힘들게 만화를 그리다가 점차 이름을 알리게 된 사정까지 모두 들을 수 있었습니다. 김수정 선생님은 어린 시절부터 골목에 차려진 허름한 좌판에서 만화를 보며 자랐고 만화가의 꿈을 꿨습니다. 한 번도 그 꿈은 변한 적 없었고 독학으로 만화를 만들다가 25세에서야 공모전에 당선돼 만화가가 되었습니다. 어린 시절 꿈을 이뤘으니 탄탄대로의 길을 걸을 줄 알았지만,

현실은 달랐습니다. 긴 무명 시절을 겪으며 아무리 만화를 만들어도 생활은 나아지지 않았습니다. 주변의 권유로 회사에 취업도 해봤지만 일주일 만에 그만두고 다시 만화를 만들었습니다.

‹아기공룡 둘리›

아무리 어린 시절부터 바랐던 꿈이라도 오랫동안 좌절감을 안겨주었다면 포기할 만한데, 만화를 계속 만든 이유가 선뜻 이해가 되지 않아 김수정 선생님께 질문했습니다. '왜 만화를 계속 만든 건가요?'. 돌아오는 대답은 '만화를 못 그린단 생각을 하니 하늘을 봐도 아름답지 않고 아무런 힘이 안 났다'는 말이었죠. 그 후로도 몇 번 더 같은 질문을 했지만 제대로 그 마음을 이해하지 못한 채 인터뷰가 끝났습니다. 얼마의 시간이 지난 뒤 녹취록을 정리하며 그 부분을 읽다가 갑자기 울컥하는 감정이 올라왔습니다. '아, 김수정 선생님은 만화를 진짜 사랑하셨구나. 그래서 힘들어 포기했어도 다시 만화를 만들 수밖에 없던 거구나'. 김수정 선생님의 성취는 진심으로 만화를 사랑하는 마음에서 피어났다는 것을 그제야 깨달은 것이죠.

이야기 속 주인공들은 자신이 원하는 것을 명확하게 아는 덕분에 고난 속에서 포기하지 않고 무언가를 이뤄냅니다. 그들의 이야기는 불확실한 현실에 불안하고 두렵지만 원하는 것이 무엇인지 알고 부딪칠 용기를 낸다면 꿈에 한 발짝 가까이 갈 수 있다고 전해줍니다. 주인공들과 같은 여정 속에 있는 학생들은 부단히 노력하는 과정에서 포기하고 싶은 순간이 아주 많이 찾아오겠지만 결국 주인공들처럼 해낼 것입니다. 그래서 학생들에게 질문합니다. 왜 만화를 만드는지 거듭 물어도 만화가 좋고 만화를 사랑한다는 답이 나오는 한, 꿈을 위해 노력을 지속할 수 있는 힘이 내면에 있다는 걸 알았으면 하는 마음에서요. 그 마음을 발견한다면 언젠가는 자신의 자리를 찾을 것이라 확신할 수 있으니 쉽게 꿈을 포기하지 말라고 응원해 주고 싶어서요. 학생들이 청강문화산업대학교를 믿고 자신을 믿고 성장할 수 있도록 저는 앞으로도 계속 질문할 것입니다.

"왜 만화를 그리나요?"

공연예술, 융합 기술과 만나다

—공연예술스쿨과 융합스쿨의 협동 수업 사례

공연예술스쿨이 전통예술의 양식을 통해 인문학을 바탕으로 한 창작의 중심을 잡아주고, 융합콘텐츠스쿨은 나날이 새로워지는 기술을 동시대적인 창작물로 도출해 내는 근간으로 공연예술의 도움을 받아, 진정한 의미의 융합수업을 하고자 합니다.

한정국

청강문화산업대학교 교수

한국예술종합학교 영상원 영화과 전문사를 졸업하고 세종대학교 일반대학원 영상예술학 박사과정을 수료하였다. 2011년 영화진흥위원회와 경기영상위원회가 주최한 시나리오 공모전 ‹스크린라이터스 판›에 당선되며, 영화 현장에서 본격적인 커리어를 쌓기 시작했다. 영화와 광고 등의 현장에서 감독, 시나리오 작가, 프로듀서, 해외 코디네이터, 연극무대 영상감독 등으로 다양한 분야에서 일을 하며 현재는 한국 영화에서의 연출과 서사 연구에 매진하고 있다.

1. '섭 MATE', 그 시작

코로나를 거치며 라이브스트리밍을 통한 비대면 공연, 온라인 콘서트 등 현대 기술이 접목된 다양한 형식의 공연 콘텐츠들이 쏟아졌습니다. 당시에는 전통적인 공연 양식의 근본적 변화의 계기가 될 것이라는 등의 많은 의견들이 있었으나, 코로나 시대가 지난 후 전통적인 양식이 자연스럽게 복귀하였습니다. 다만 이 시기는 공연예술문화계에 많은 화두를 던져준 것은 사실입니다. 실제로 공연예술스쿨에서도 이 시기에 연극의 라이브스트리밍 및 공연을 시네마틱cinematic한 관점으로 재구성하는 '시어터 무비'Theatre movie등의 양식적 실험을 이어오고 있습니다. 이 과정에서 나날이 발전하는 테크놀로지가 공연 양식과 조우하는 방식에 대한 많은 고민과 의문을 가지고 있었습니다.

이와 같은 고민을 하고 있던 차, 지난여름 우리 학교에서 교육개발처가 마련한 '섭 MATE'에서 융합콘텐츠스쿨의 이득우 교수님과 매칭이 되었습니다. 우리 학교에서 공연이라는 가장 전통적인 예술 양식을 고민하는 스쿨과, 최신의 융합 기술을 다루는 스쿨 교수의 만남이라는 묘한 만남이었으나, 두 사람 모두 '우리가 무언가 재미있는 것을 할 수 있진 않을까?' 라는 공감대를 가지고 있었습니다. 이후 수 차례 만남을 통해 아이스 브레이킹을 하며 양 스쿨에 도움이 되면서도 새로운 시도에 대한 대화를 나누었습니다. 그 과정에서 융합콘텐츠스쿨은 하이엔드한 기술을 활용할, 창작을 위한 내러티브가 필요하고 공연예술스쿨은 전통과 새로운 양식의 융합의 시도에 대한 니즈가 있음을 확인하였습니다. 이에 심도있는 논의를 진행하기로 결의하였습니다.

2. 수업에서 만나기

위와 같은 이유로 두 스쿨의 학생들이 수업에서 만나 창작에 대한 시도를 해보는 것을 고민하게 되었고, 융합콘텐츠스쿨의 ‹생성형 AI 활용 콘텐츠 제작› 수업과 공연예술스쿨의 ‹공연제작실습›, 공연예술학과의 ‹프로덕션II› 수업 콘텐츠를 활용한 융합 수업을 시도하였습니다. 시작은 연극 ‹1945›, ‹산책하는 침략자›, CK ON STAGE로 대학로에서 선보이는 연극 ‹마른 대지›와 뮤지컬 ‹브루클린›의 컨셉 포스터를 창작하는 것에서 시작하였습니다.

이를 위해 공연예술스쿨의 학생연출들이 융합콘텐츠스쿨의 수업에 참여해 작품의 기획과 연출의도, 연출자로서 희망하는 포스터의 방향성 등에 대한 피칭을 진행하였고 융합콘텐츠스쿨 학생들은 생성형 AI프로그램을 통해 이를 창작하는 시도를 하였습니다. 이득우 교수님과 제가 정한 내규는 공연예술스쿨 학생들이 클라이언트 역할로 의뢰하는 방식이었습니다. 졸업 후 빈번히 벌어지게 될 클라이언트와 아티스트의 작업 과정을 경험케 하는 목적이었습니다.

융합콘텐츠스쿨의 중간고사 과제를 위한 창작 실습에서 연극 ‹마른대지›와 뮤지컬 ‹브루클린›의 컨셉 포스터 창작을 위한 자리가 있었고, 이때는 양 스쿨 학생들의 이해도에 이견이 있었던 것으로 보입니다. 공연예술스쿨 학생들은 명확한 컨셉을 제시하기보다는 다소 두루뭉술한 요청사항을 전달하는 측면이 있었고, 이로 인해 융합콘텐츠스쿨 학생들은 창작에서 명확한 컨셉을 잡지 못하고 있음을 인지하였습니다. 이는 공연예술스쿨 학생들이 생성형 AI 콘텐츠에서 기대하던 바에 대한 이해도가 상충했기에 발생한 부분도 있음을 확인하였습니다. 학생들은 미디어에서 흔히 접하는 생성형 AI로 창작된 동영상 형태를 생각했었습니다. 하지만 융합콘텐츠스쿨의 수업 진도에 의해 이는 학기말 즈음에 교육되는 내용이었기에, 융합콘텐츠스쿨 학생들이

FLUX 프로그램을 학습한 이후, 양 스쿨 학생들이 다시 만났습니다.

‹마른대지›

‹브루클린›

학기 말에 예정된 연극 ‹1945›와 ‹산책하는 침략자›를 바탕으로 한 새로운 창작 시도를 위함이었습니다. 이때는 공연예술스쿨 학생들도 클라이언트로서의 본인들의 요청사항이 명확해야 함을 인지하고 많은 준비를 하였습니다. 융합콘텐츠스쿨 학생들도 캐릭터의 컨셉 디자인, 주요 공간의 디자인, 레퍼런스 이미지 등에 대한 질문을 디테일하게 하며 생성형 AI에 필요한 명령어와 그 방식을 이해한 바탕에서 접근하고 있는 것을 느낄 수 있었습니다. 이 과정에서 총 4편의 컨셉 포스터가 도출되었고, 공연예술스쿨 공식 인스타그램과 유튜브에 업로드하여 청강문화산업대학교에서 벌어지고 있는 동시대적 양식에 대한 고민을 선보이는 계기가 되었습니다.

‹산책하는 침략자›

3. 파종(播種), 발아(發芽) 그리고...

2024년은 가능성의 씨앗을 심은 시기라고 생각합니다. 이득우 교수님과 저는 향후 학습 효과를 더욱 높이며 창의적이고 양 스쿨 학생들의 성장에 도움이 될 수 있는 형식이 필요하다는 데 공감하며 이에 대한 논의를 이어가고 있습니다. 공연예술스쿨이 전통예술의 양식을 통해 인문학을 바탕으로 한 창작의 중심을 잡아주고, 융합콘텐츠스쿨은 나날이 새로워지는 기술을 동시대적인 창작물로 도출해 내는 근간으로 공연예술의 도움을 받는, 진정한 의미의 융합이자 통섭의 가능성의 씨앗을 발아시키는 2025년이 되도록 노력하고자 합니다. 오직 청강에서만 가능한 진정한 의미의 융합수업의 가능성이 시작되고 있는 참입니다.

창의성은 훈련되는가: 청강 콘텐츠 스쿨의 실기 문제들

청강문화산업대학교는 매해 실기시험을 통해 유능한 학생들을 선발하고 있습니다. 특히 주제 선정이 참신해 실기시험 진행 시 SNS 실시간 검색어에 오르는 등, 독창적인 출제로 주목받고 있죠.

이번 CK박스에서는 '창의성은 훈련되는가?'라는 질문을 중심으로, 청강의 실기전형이 가진 특별한 의미를 탐구해 보고자 합니다. 어떻게 하면 학생들의 창의적 사고를 자극하고 발전시킬 수 있는지, 또 창의적인 질문과 상황 표현을 통해 학생들의 잠재력을 어떻게 발견할 수 있는지, 실기전형의 비하인드 스토리를 알아보고자 출제에 참여하시는 교수님들과 인터뷰를 진행했습니다.

실기 문제는 어떤 과정을 거쳐 만들어지는지, 유형별 출제 방향은 무엇인지, 그리고 교수님들이 기억하시는 인상 깊은 주제들까지, 모두가 궁금해할 만한 이야기들을 들어보았습니다.

인터뷰어

김샛별
CK비전 에디터
(청강문화산업대학교 브랜딩센터 직원)

인터뷰이

신수진
게임콘텐츠스쿨 교수

모해규
만화콘텐츠스쿨 교수

하광민
애니메이션스쿨 교수

정광조
융합콘텐츠스쿨 교수

이동재
공연예술스쿨 교수

박성희
패션뷰티스타일스쿨 교수

게임콘텐츠스쿨

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강문화산업대학교 브랜딩센터 직원)

인터뷰이 신수진

게임콘텐츠스쿨 교수

김샛별 게임콘텐츠스쿨의 실기시험 주제들은 유형별로 어떤 형태로 출제되며, 어느 분이 출제하는지요?

신수진 게임콘텐츠스쿨의 실기 시험은 A유형주제에 따른 게임용 포스터, B유형주제에 따른 상황표현 두 개의 유형이 있습니다.

A유형은 게임의 장르별 특성에 대한 이해를 바탕으로 효과적인 전달을 위한 디자인 능력을 파악할 수 있는 문제를 출제합니다. B유형은 주어진 상황에 대한 이해를 토대로 다양한 연출력과 주제 전달을 위한 기초 조형능력을 파악할 수 있는 문제를 출제합니다.

출제위원은 우리 대학 우리스쿨에 소속되어 있지 않으시며, 게임 분야의 연구자 혹은 게임업계에 종사하시는 분들이 맡아 주시게 됩니다. (출제 위원은 보통 두 분 이상입니다.) 출제위원 분들이 심혈을 기울여 출제한 문제 중에 한 문제가 시험 전에 랜덤하게 채택됩니다.

우리 스쿨 교수님들도 매해 어떤 문제가 출제될지 모르기 때문에 랜덤박스를 열어보는 기분이랍니다.

김샛별 그중 재미있거나, 신기하거나 해서 기억나는 주제가 있으실까요?

신수진 매해 심혈을 기울여 문제 출제를 해주시는 출제위원분들 덕분에 모든 문제가 각각의 개성을 가지고 있고 변별력을 가진 핵심 지점이 존재합니다. 채택되는 문제 말고는 문제를 재사용하지 않고 폐기하기 때문에 어떤 때는 아깝다는 생각이 들 때도 있습니다. 그럴 때마다 '버려진 문제들을 모아서 입시생들에게 공개를 해보면 어떨까?'하는 생각도 들었답니다. (아쉽게도 혼자만의 생각입니다.)

A유형은 입시생들의 수준이 매해 놀랍게 성장하고 있습니다. 포스터는 내용을 쉽게 전달하기 위해 지면 위에 정확한 정보를 담고 있어야 하며 거기에는 게임의 타이틀이 포함됩니다. 게임 장르에 대한 이해가 있어야 하고 게임의 특성을 화면에 효율적으로 표현해 주어야 합니다. 포스터 유형이 게임콘텐츠스쿨만의 유형이기도 하고 게임에 대한 이해가 기본 바탕이 되어야 도전할 수 있는 유형인 만큼 게임이라는 콘텐츠에 대한 관심이 높아지고 있다고 파악하고 있습니다.

동화풍의 어드벤쳐 게임, 2인용 리듬게임, 교육용 게임 등등 다양한 문제들을 만났을 때 당황하지 않고 시원하게 그려내는 입시생들의 결과물을 보며 이 학생들이 만들어 낼 3년, 4년 후의 졸업작품을 상상하기도 합니다.

B유형의 공개된 문제중에 학생들의 결과물을 통해 뭔가 짠한 감정을 느낀 문제가 있었는데요. 몇 년 전에 다음과 같은 문제가 주어졌습니다.

"당신은 유기견입니다. 임시보호소에서 입양되기를 기다리는 상황을 유기견의 관점으로 표현해 보세요. (요약)"

주어진 상황은 모호하지 않지만, 유기견의 입장으로 관점에 맞는 상황을 표현해야 하는 이중의 과제가 주어진 것이 쉬운 문제는 아니었을 것인데 이 문제를 접한 입시생들의 관점이 따뜻하고 또 사랑스러워서 결과물을 평가하는 내내 마음이 찡했던 기억이 있습니다. 주제의 단순한 이해를 넘어 뜨거운 감정을 표현해 주거나 비판적인 관점을 거침없이 실어 주어서 문제와 작품을 통한 뜨거운 토론을 한 것 같았기에 개인적으로는 그림을 통해 만난 입시생들에 대한 기대감이 증폭되기도 했습니다.

김샛별 게임콘텐츠스쿨에서는 매해 실기 시험을 통해 유능한 학생들을 가려내고 있습니다. 실기 주제의 차별성 말고도, 우수한 학생들을 가려낼 수 있는 그 외의 다른 비결이 혹시 있다거나 하면 알려주시면 감사하겠습니다.

신수진 문제에 대한 이해력과 기초 조형을 평가하는 기준은 매해 급속도로 올라가고 있는 입시생들의 실력 덕에 충분한 변별력은 되진 못합니다만 말 그대로 이 부분(기본기)이 부족하면 다른 부분이 좋아도 합격이 힘듭니다. 합격을 하여 우리 스쿨의 학생이 된 후에도 기초 조형 관련 다양한 커리큘럼과 직군별 촘촘히 구성된 스쿨 교수진들의 크리틱을 통해 학생들의 기본기를 탄탄하게 하기 위한 노력은 계속됩니다.

실기 시험을 통해 유능한 학생을 가려내는 것의 기능적 부분에서도 중요하지만 세상을 바라보고 콘텐츠를 생산하는 창작자로서의 태도를 알아보는 잣대가 되기도 합니다. 코로나를 겪으며 세상과 단절된 세대를 걱정하며 소통에 대한 화두나 인공지능이나 AI등 빠른 기술의 발전에 기대감과 두려움에 대한 생각을 실기시험 문제를 통해 던지게 되기도 합니다. 사회를 바라보는 시선이 존재하는 창작자들이 또 다른 창작자들과 뜨거운 토론을 이어 나가며 개인의 창작물이 아닌 팀의 창작을 해낼 수 있어야 게임이라는 복합적인 창작물을 감당할 수 있을 것이라 생각합니다. 자신의 관점을 설득할 수 있는 능력이 있는 만큼 동료의 생각을 존중하고 창작물의 융합에 적극적인 창작자가 우리 스쿨에는 적합한 인재일 거라 생각합니다.

게임콘텐츠스쿨은 어려운 문제에 거침없이 도전하고 해결해 나가며 나 외에 다른 사람과 함께 만들어 내는 결과물에 대한 기대감이 있는 학생들을 많이 만나고 싶습니다. 실기고사나 다른 입시 유형뿐만이 아니라 다양한 입시생들을 만나기 위한 다양한 시도를 멈추지 않을 것입니다.

지난해 두 번째로 치러진 고등학생 대상의 전국구 대회 [청강게임대전]은 이러한 게임콘텐츠스쿨의 미래 방향이 힘 있게 실린 행사라고 볼 수 있습니다. 많은 입시생들의 관심과 도전을 기다리고 있습니다.

만화콘텐츠스쿨

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강문화산업대학교 브랜딩센터 직원)

인터뷰이 모해규

만화콘텐츠스쿨 교수

김샛별 만화콘텐츠스쿨의 실기시험 주제들은 유형별로 어떤 형태로 출제되며, 어느 분이 출제하는지요?

모해규 실기시험의 공정성을 위해 출제 문제는 복수의 외부 출제위원을 선정해서 복수의 주제로 출제됩니다. 이렇게 출제된 시험문제는 밀봉된 상태에서 무작위로 뽑아 출제되기 때문에 전적으로 변별력 있는 주제의 선정은 출제위원의 손에 달렸습니다. 그래서 전공은 현역 작가나 업계 전문가로 구성되는 출제위원 선발에 각별한 노력을 기울이고 있습니다.

출제위원에게는 응시자들이 다양한 스토리 구상이 가능해서 준비한 능력을 창의적으로 펼칠 수 있는 주제나 소재, 그러면서도 변별력이 있는 실기 문제 출제를 부탁합니다. 최대한의 공정성 유지를 위해 실기 유형별 문제는 동일하게 제출하고 있습니다.

그러다 보니 매년 다양한 경력의 출제자에 의해 다양한 주제와 소재의 문제들이 출제되고 있어서 주제를 특정해서 기억하기 어려울 정도로 매해의 문제가 새롭습니다. 그럼에도 불구하고 개인적으로는 해석의 여지가 충분한 상황(소재)이 제시되고, 학생들이 자신의 해석을 통해 창의적인 스토리를 구상하고 주제를 명확하게 드러낼 수 있는 유형의 문제를 선호합니다. 대부분의 학생들이 학원을 통해 다년간 입시를 준비해서 전반적인 시험 결과물이 상향 표준화가 이루어져 있는 현실을 감안하면 더욱 그렇습니다.

김샛별 실기시험 답안지에서 여러 감정들이 느껴지실 텐데요.

모해규 그렇습니다. 대부분 응시생들은 입시학원을 통해 실기시험을 준비하고, 학생들은 주어진 문제를 일정한 루틴에 따라 반복적으로 습득하는 과정을 거쳐서 실기를 치르기 때문에 상대적으로 창의적인 부분이 약한 것이 사실입니다. 그래서 이 부분이 중요한 변별의 포인트가 되기도 하고, 좋은 평가로 이어지기도 합니다.

그런데 입시의 특성상 기본적으로 주제의 해석과 스토리 구성, 작화와 표현 능력, 만화적 센스와 창의력까지 종합적으로 평가해야 하는 입장에서는 종종 창의적 의도만 보이는 경우가 있는데 그런 작품의 경우 아쉽기도 하고 안타깝기도 합니다. 그리고 아이러니하게도 정작 매 시험에서 많은 생각을 하게 되는 작품은 아주 간혹 발견되는 아무것도 그려지지 않은 빈 화지입니다. 빈 화지를 두고 떠난 학생이 그 자리에 오기까지의 보냈을 고단하고 힘든 시간의 무게를 어느 정도는 알기에 무거운 책임감을 느끼는 순간이기도 합니다.

김샛별 만화콘텐츠스쿨에서는 매해 실기 시험을 통해 유능한 학생들을 가려내고 있습니다. 실기 주제의 차별성 말고도, 우수한 학생들을 가려낼 수 있는 그 외의 다른 비결이 혹시 있다거나 하면 알려주시면 감사하겠습니다.

모해규 2025학년도 기준, 수시 실기시험 응시인원이 2,000명을 훌쩍 넘어서는 점을 감안하면 현실적으로 기존의 실기전형으로 폭넓은 인재를 선별해 내는 데는 한계가 있습니다. 특히, 학령인구의 급격한 감소로 우수한 학생의 모수 자체가 계속 줄어들고 있어 그 어려움과 중요성은 더 커지고 있습니다. 이런 면에서 전공은 실기전형을 포함한 입시 시스템 전반에 대한 고민과 연구를 지속적으로 하고 있으며 실질적인 대책을 수립해 나갈 예정입니다. 곧 더 발전된 선발 시스템으로 여러분을 만나 뵐 수 있기를 기대합니다.

애니메이션스쿨

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강문화산업대학교 브랜딩센터 직원)

인터뷰이 하광민

애니메이션스쿨 교수

김샛별 애니메이션스쿨의 실기시험 주제는 유형 별로 어떤 형태로 출제되며, 어느 분이 출제하는지요?

하광민 애니메이션스쿨의 입시 유형은 크게 면접포트폴리오과 실기이미지보드와 상황표현로 나뉩니다. 실기전형의 경우는 주어진 스토리를 화면구성을 통해 스토리텔링하는 능력을 봅니다. 4시간에 불과한 시간에 스토리와 기획의 창의성까지 보는 것은 무리가 있어, 주어진 스토리를 잘 분석하여 새롭고 창조적으로 연출하고 표현하는 능력을 중점적으로 평가합니다.

김샛별 애니메이션스쿨이 추구하는 창의성은 무엇이며, 창의성은 훈련될 수 있다고 보시나요?

하광민 알버트 아인슈타인의 말처럼 '창의성의 비밀은 그 창의성의 원천을 숨기는 방법을 아는 데 있다'고 생각합니다. 이는 창의성이 반드시 기존에 본 적이 없는 새로운 것을 만들어내는 것이 아니라는 것을 보여줍니다. 주변에서 흔히 볼 수 있는 많은 것들에서 영감을 얻어 새롭게 재창조하는 것이 창의성이라고 볼 수 있죠. 특히 애니메이션처럼 영상을 만드는 작업에서는

이 정의가 더욱 와 닿습니다. 영화계에서는 흔히 '거장의 아이디어를 훔치라!'고 하는데, 이는 수많은 거장들의 명작들을 공부하면서 그 작품 안에 녹아있는 여러 요소들을 훔쳐서 스스로 재해석해 내기만 한다면 창의성 있는 작품을 만들 수 있다는 의미입니다. 물론 여기서 주의할 점은 '훔치라'는 것이지 '그대로 베끼라'는 것이 아니라는 점입니다.

이런 측면에서 저는 창의성이 충분히 훈련 가능하다고 생각합니다. 학생들이 주변에 있는 대상들을 순수하고 투명하게 바라볼 수 있는 마음을 갖도록 독려하는 것, 사소한 물건과 자연이라도 남들보다 더 집요하게 들여다보는 세심한 눈, 언뜻 떠오르는 생각과 느낌을 부지런히 기록하는 습관, 그리고 그 기록들을 나만의 방식으로 재해석하는 머리 등은 훈련시킬 수 있는 영역이라고 생각합니다. 이런 부분들을 제 수업에서 최대한 녹여내려 노력하고 있으며, 앞으로는 창의성 훈련과 관련된 직접적인 수업도 개발해 볼 계획입니다.

김샛별 애니메이션스쿨에서는 매해 실기 시험을 통해 유능한 학생들을 가려내고 있습니다. 실기 주제의 차별성 말고도, 우수한 학생들을 가려낼 수 있는 그 외의 다른 비결이 있다면 알려주시면 감사하겠습니다.

하광민 면접의 경우는 학생들의 잠재력과 기본기, 기초 드로잉 능력의 우수성과 학생 개인의 개성이 부각된 것을 우선 선발하고 있습니다. 향후에는 기획과 스토리 분야에 창의성이 있는 학생들을 선발하기 위한 '썸네일 스케치 전형'이라는 새로운 유형을 개발 중입니다. 주어진 주제를 가지고 다양한 아이디어 스케치를 하면서 스토리도 만들고 디자인도 하는 형태의 시험이 될 것입니다.

융합콘텐츠스쿨

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강문화산업대학교 브랜딩센터 직원)

인터뷰이 정광조

융합콘텐츠스쿨 교수

김샛별 융합콘텐츠스쿨 실기시험 주제들은 각 유형별로 어떤 형태로 출제되며, 어느 분이 출제하는지요?

정광조 A유형주제에 따른 이미지보드은 주어진 스토리를 분석 후 주요 장면을 12칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현하는 유형입니다. 12칸으로 스토리를 전달하는 것이기에 시간 연속성을 갖는 영상 스토리텔링의 기본기를 가장 잘 드러낼 수 있는 유형입니다.

B유형주제에 따른 상황표현은 주어진 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현하는 유형입니다. A형에 비해 구체적인 표현력을 가늠하기 좋은 유형입니다.

C유형주제에 따른 아이디어스케치와 글쓰기은 주어진 상황에 맞는 장면을 8칸으로 구성하여 글과 아이디어 스케치로 표현하는 유형입니다. A, B 유형보다 이야기의 창의적 구성, 기본 문장 능력을 가늠하기 좋은 유형입니다.

출제는 각 유형의 목적에 맞는 전문성을 갖춘 외부 출제위원을 선정합니다. 입시는 공정성이 매우 중요하기 때문에, 출제위원 분들에게 유형별로 다수의 주제를 출제하게 하고, 다수의 문제들 중에서 랜덤 선택하여 각 유형의 주제를 최종 출제합니다.

김샛별 그중 재미있거나, 신기하거나 해서 기억나는 주제가 있으실까요?

정광조 다 재미있었지만, 생성형AI 기술을 사용하여 과거에 알고 있던 누군가를 디지털 휴먼으로 만들려고 하는데, 어느 시간, 어느 공간의 누구를 만들 것인지와 만든 이후의 상황을 상상하여 이야기를 완성하라는 문제가 시의성, 인문학적 통찰 그리고 우리 스쿨의 방향과 일맥상통하여 좋았었던 것 같습니다.

김샛별 학생 작품 중 주제를 창의적으로 해석해서 기억에 남거나, 그 외의 다양한 이유로 기억에 남는 작품이 있으실까요? 있으시다면 설명 좀 부탁드립니다.

정광조 여러 가지가 있었지만, B유형에서 다양한 캐릭터의 모습을 표현했던 학생이 있었는데, 모든 심사위원들이 입시 평가라는 것을 잊고 캐릭터 하나하나의 개성이 디자인으로부터 표정과 제스처로 다채롭게 표현된 것을 감상하며 즐겼었습니다. 특정 능력이 뛰어나다는 것도 좋지만, 결국 영감을 주는 작품을 만들어내는 능력이 우리 모두가 갖추어야 할 궁극적 능력이라는 것을 다시 한번 생각하게 하는 경험이었습니다.

김샛별 융합콘텐츠스쿨에서는 매해 실기 시험을 통해 유능한 학생들을 가려내고 있습니다. 실기 주제의 차별성 말고도, 우수한 학생들을 가려낼 수 있는 그 외의 다른 비결이 혹시 있다거나 하면 알려주시면 감사하겠습니다.

정광조 위에서 언급했지만, 모든 콘텐츠의 중심에는 캐릭터가 있습니다. 기본적인 스토리텔링 능력이 상향 평준화되고 있는 시류에서 캐릭터를 얼마나 잘 표현하고 그것으로부터 콘텐츠의 몰입감과 설득력을 얼마나 잘 끌어 올리느냐를 눈여겨봅니다. 어떤 인상을 지닌 캐릭터가 어떤 표정으로 어떤 제스처로 주어진 상황에 반응하고 있느냐를 잘 표현한다는 것은 결국 앞서 말한 인문학적 통찰과 현대인들의 시선을 공감하는 대중문화예술가로서의 진짜 기본기가 아닐까 합니다.

공연예술스쿨

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강문화산업대학교 브랜딩센터 직원)

인터뷰이 이동재

공연예술스쿨 교수

김샛별 청강의 연극영상연기전공만이 가진 독특한 실기고사 방식이 있었다고 들었습니다. 어떤 방식이었나요?

이동재 약 4년 전까지만 해도 우리 전공의 실기고사는 기초/기본 역량 50 : 창의성 50의 균형을 이루고 있었습니다. 특히 '움직임' 시험은 청강만의 독특한 방식으로, 고사 30분 전에 주어진 주제어를 몸으로 표현하거나, 여러 개의 제시된 동작을 순서대로 연결해 이야기를 만드는 방식이었죠.

예를 들어 '물, 불, 바람' 중 하나를 신체로 표현하거나, 주어진 동작들을 순서대로 연결해 하나의 스토리를 만들어내는 식입니다. 이를 통해 분석 능력과 기초역량, 특기, 신체적 기초역량과 창의성을 종합적으로 평가했습니다.

김샛별 현재는 어떤 방식으로 실기고사가 진행되고 있나요?

이동재 현재 실시되는 실기고사는 특기와 지정 연기를 중심으로 진행됩니다. 특기 주제는 입시생이 직접 정하며, 지정 연기에서의 대사는 입학처의 권고에 따라 외부 출제위원에게 위탁하여 진행하고 있습니다.

김샛별 공연예술스쿨에서는 매해 실기 시험을 통해 유능한 학생들을 가려내고 있습니다. 실기 주제의 차별성 말고도, 우수한 학생들을 가려낼 수 있는 그 외의 다른 비결이 혹시 있다거나 하면 알려주시면 감사하겠습니다.

이동재 많은 것들이 변하고 없어지기도 했지만 아직까지 지키고 있는 것 중 하나는 기초역량을 파악하는 실기고사 이후 '질의응답'입니다. 우리 전공을 제외한 전국의 모든 연기전공 학과는 1인당 짧게는 2분 길게는 3분 30초 정도의 시간 동안 실기 기초역량과 질의응답을 진행하고 있습니다. 그러다 보니 질의응답 시간은 약 3~40초 정도만 할 수밖에 없고 크게 의미 있는 시간으로 활용되지 않고 있습니다.

그에 반해 청강의 연극영상연기전공은 한 입시생당 7~8분 정도의 시간을 할애하고 있습니다. 그 중 질의응답에는 5분 내외의 시간을 활용하여 감추어진 기본적 인성, 학습 태도, 사람과 세상에 대한 가치관과 바라보는 방식, 또 다른 재능들과 사고하는 방식, 공동작업에 대한 역량, 가려져 있던 매력 등을 파악하여 '배울 준비가 되어있는 학생'인지를 살펴보고 있습니다. 질의응답의 시간 동안 발현되는 신체적인 습관과 무의식중에 나오는 목소리의 톤, 표정, 신체적 언어 등을 통해 그 사람을 알아보는 시간을 갖는 것입니다.

또한 한 명 한 명 머릿속에서 가상의 수업을 시뮬레이션하며 함께 성장할 수 있는 학생인지 점검하는 귀중한 시간을 갖고 있습니다. 물론 이렇게

1인당 7~8분 정도의 시간을 할애하면 다른 학교보다 비용도 높아지고, 심사위원과 입시 진행을 맡고 있는 모든 사람의 에너지 소모가 크긴 하지만 우수한 학생(준비되어 있는 학생)을 가려낼 수 있는 중요한 지점이라 할 수 있습니다.

패션뷰티스타일스쿨

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강문화산업대학교 브랜딩센터 직원)

인터뷰이 박성희

패션뷰티스타일스쿨 교수

김샛별 패션뷰티스타일스쿨 실기시험은 A형패션&웨딩 메이크업, B형공연&방송 메이크업, C형패션스타일 일러스트, D형패션스타일맵 으로 이루어져 있다고 알고 있는데요. 패션뷰티스타일스쿨은 타 전공에 비해 다양한 유형을 응시할 수 있는데, 어쩌다가 이렇게 다양한 유형이 생기게 되었는지, 패션뷰티스타일스쿨에선 학생들을 뽑을 때 어떤 걸 중요시하는지 알 수 있을까요?

박성희 저희 스타일리스트전공은 패션, 뷰티, 그리고 스타일 분야를 융합한 독창적인 커리큘럼을 제공하고 있습니다. 패션과 뷰티는 일반적으로 각각 분리된 학문 분야로 인식되지만, 저희는 이 두 영역의 경계를 허물고, 스타일 창조 인재 양성을 목표로 한 융합 교육을 진행하고 있습니다. 이에 따라, 입시 전형은 뷰티 분야A,B형, 스타일, 패션 분야C,D형 등으로 나뉘어 4가지 실기시험 유형을 제시하게 되었습니다.

가장 중요한 평가 기준은 학생들이 작품을 통해 드러내는 감성과 재능입니다. 스타일을 창조하는 과정에서 독창적인 아이디어와 세련된 감각은 필수적입니다. 변화하는 트렌드에 맞춰 빠르게

적응하고, 실무에서 요구되는 다양한 능력을 갖추는 것이 매우 중요하기 때문입니다.

그리고 실기시험을 준비하는 과정에서 보여주는 인내와 도전 정신도 매우 중요한 평가 요소 중 하나입니다. 창의적인 접근과 실용적인 감각을 조화롭게 갖춘 스타일리스트가 되기 위해서는 꾸준한 노력과 도전 정신이 필요하기 때문입니다.

김샛별 학생 작품 중 재미있거나, 신기하거나 해서 기억나는 작품이 있으실까요?

박성희 작년 메이크업 유형 실기 지원자 중 올해 24학번으로 즐겁게 학교 생활을 하고 있는 노지윤 학생 작품이었는데 모조 나비를 얼굴에 붙여 작품을 완성했었어요. 심사 도중에 진짜 살아있는 나비 같아서 직접 만져보고 싶은 충동을 느꼈어요.

김샛별 창의성은 훈련된다고 생각하시나요?

박성희 제 견해는 "그렇다"입니다. '말하는 법을 배운다' 또는 '글 쓰는 법을 배운다'는 표현처럼, 인간은 배움과 훈련을 통해 자신의 생각과 감정을 타인에게 전달할 수 있는 능력을 키웁니다. 마찬가지로, 창의성도 훈련과 실습을 통해 발휘되고 확장될 수 있습니다. 예를 들어, 예술이나 디자인 분야에서 학생들이 창의적인 작품을 만들어내는 과정은 단순히 자신만의 독창적인 아이디어를 표현하는 것에 그치지 않고, 그 표현을 어떻게 구성하고, 기술적으로 어떻게 구현할지에 대한 훈련을 통해 이루어집니다.

학생들에게 창의성을 표현하는 방법과 세상과 소통하는 방법을 교육하는 것은 매우 중요한 일인데 이는 학생들이 자신만의 독특한 시각을 개발하고, 그것을 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 돕는 과정이기 때문입니다. 창의성은 종종 직관적인 것이지만, 그것을 명확하게 표현하고 전달하는 것은 훈련을 통해 습득할 수 있는 기술입니다.

실기시험에서 작품을 완성하고 주제와 설명을 써야 한다는 점에서, 학생들이 창의적인 아이디어를 어떻게 체계적으로 정리하고 전달할지 훈련하는 기회를 제공하는 것 또한 중요한 요소입니다. 작품이 주제와 얼마나 부합하는지, 설명이 설득력 있는지, 그리고 실기고사에서의 태도가 중요한 이유는 학생들이 단순히 창의적인 아이디어를 떠올리는 데 그치지 않고, 그 아이디어를 명확하고 효과적으로 전달하는 능력까지 함께 개발할 수 있도록 돕기 위함입니다. 이 모든 과정은 창의성을 실현할 수 있는 훈련의 일환이라고 할 수 있습니다.

따라서 창의성은 단순히 타고난 능력에 의존하지 않고, 훈련과 교육을 통해 발달시킬 수 있으며, 학생들이 다양한 방법으로 이를 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 돕는 것이 매우 중요하다고 생각합니다.

게임의 미래

**미래의 게임은 생활 속 어디에나 있고,
언제나 함께 하며, 어떤 과정에서나
그 역할을 하는 인류의 생활 그 자체로
발전할 것이며 그렇게 인류의 미래와
함께 할 것입니다.**

이범로

**교수창업기업 ㈜펀딜 대표이사,
청강문화산업대학교 교수**

현대전자 S/W연구소 선임연구원을 시작으로 LG인터넷 시스템 개발팀, ㈜OCON 콘텐츠연구소장을 거쳐 ㈜크리밸시스템즈와 ㈜셀빅의 창업자 및 대표이사를 역임하며 “트루드스타”, “몽니런”, “라비비트”, “초등강호”, “샌드크래프트” 등 다양한 스포츠 체감형 및 교육용 게임을 개발하였다. 현재는 청강문화산업대학교 문화콘텐츠아카데미의 센터장을 겸직 중이다.

어지러울 정도로 빠르게 발전하고 있는 기술 격변의 시대에 살고 있는 우리는, 자고 일어나면 새롭게 발표되는 인공지능 최신 기술에 놀라는 일이 반복되는 일상을 살고 있으며, 당장 내일 SF 영화 속 장면이 현실화된다 해도 크게 이상할 것 같지 않은 놀라운 시대를 보내고 있습니다. 향후 이러한 기술 발전은 더욱 가속화되어 10년 후 우리가 어떤 환경에서 살아가게 될지 쉽게 상상하기 어려운 상황에 이르렀습니다.

상상을 통해 창조되는 영화, 소설, 그리고 게임과 같은 다양한 콘텐츠는 항상 이러한 미래를 반영해 왔습니다. 우리가 지금 경험하고 있는 새로운 기술적 발전에 놀라워하면서도 한편으로 낯설지 않은 기시감을 느끼게 되는 이유는, 이러한 콘텐츠들이 우리의 미래 모습을 예견하고 고유한 표현 방식을 통해 소비자들에게 선제적 체험의 기회를 제공해 왔기 때문이라고 할 수 있습니다. 특히, 게임은 완성된 콘텐츠를 통해서뿐만 아니라, 콘텐츠를 구현하는 과정에서 사용되는 기술적 방식을 통해서도 미래의 변화에 대한 다양한 통찰을 제공해 왔습니다.

게임은 인문학, 아트, 기술이 융합된 콘텐츠로서 기술적인 측면에서도 소프트웨어, 물리학, 수학, 인공지능 등 난이도 높은 기술들이 정교하게 결합된 결과물이라고 할 수 있습니다. 따라서 미래의 게임은 급속한 기술들의 발전에 따라 그 경계와 가능성을 더욱 확장해 나갈 수 있는 구조적 특성을 가지고 있습니다. 기술적으로 진화된 게임은 단순한 엔터테인먼트를 넘어 다양한 산업과 학문 분야에서 핵심적인 역할을 담당하며, 인간 삶의 일부로 깊숙이 자리 잡을 것으로 예상됩니다. 그렇다면 가까운 미래에 우리가 마주하게 될 게임의 모습은 과연 어떨까요?

현실과의 결합된 게임 – 확장현실(XR)

게임은 실시간 그래픽 기술을 통해 시각적 요소들을 자유롭게 생성하여 가상의 세계를 구축할 수 있습니다. 이러한 게임의 강력한 특성은 인간의 삶에 유용한 정보를 시각적 형태로 제공하고, 이를 실제 환경에 실시간으로 융합함으로써 매우 직관적인 정보 체계를 구축하는 데 기여할 수 있습니다. 이러한 기술적 발전은 확장현실XR이라는 개념으로 이어지고 있으며, 게임 분야를 넘어 다양한 산업 분야로 확장되며 더욱 발전할 것으로 예상됩니다. 앞으로 컴퓨팅 기술의 비약적인 향상과 새로운 실감형 디스플레이 기술이 결합된다면, 물리적 공간과 디지털 공간이 융합된 새로운 차원의 확장현실 환경이 현실화될 것입니다. 확장현실이 보편화되면 물리적인 디바이스가 확장현실 장비에 통합되어 사용자의 두 손이 자유로워지고, 시야에 덧붙여진 고도로 가공된 정보를 통해 모든 인간의 행동이 본질에 더욱 충실할 수 있는 환경이 조성될 것입니다. 이러한 환경은 다양한 산업에서 큰 변화를 가져올 잠재력을 지니고 있습니다. 예를 들어, 생산 현장에서는 작업자의 생산성을 크게 향상시킬 수 있고, 의료 현장에서는 지금까지 접근하기 어려웠던 치료와 진료에 혁신적으로 적용될 수 있습니다. 방위 산업 분야에서도 전략적 군사 장비의 운용을 획기적으로 향상시키는 데 확장현실이 중요한 역할을 할 것입니다.

순수 게임 산업의 측면에서는, 컴퓨터나 모바일 기기를 통해 즐기던 단순한 게임이 현실 공간으로 확장되어 새로운 형식의 게임으로 발전할 것으로 보입니다. 이러한 확장된 공간을 배경으로, 현실의 다양한 상황과 연결되는 독창적인 장르의 게임이 등장할 가능성도 높아 보입니다. 이는 단순히 가상 공간에서의 즐거움을 넘어, 현실과 밀접하게 연결된 몰입형 게임 환경을 통해 사용자에게 새로운 경험을 제공할 것입니다.

학습, 훈련 수단으로의 확장

기능성 게임은 게임의 다양한 장점을 활용하여 특정 목적을 실현하는 게임의 한 장르로서, 기술적인 측면 외에도 게임이 가지는 인지적, 심리학적 장점을 통해 일상의 업무나 행동에 동기를 부여하는 순기능을 가지고 있습니다. 일반적으로 게임 플레이 과정에서는 목표 성취를 위해 게임 구조와 조작법에 대한 학습과 훈련이 필수적으로 요구되는데, 이러한 특성을 목적성 있는 학습이나 훈련에 적용하면 매우 효과적인 결과를 얻을 수 있습니다. 이러한 점에서 게임은 학습과 훈련에서 중요한 도구로 자리 잡을 가능성이 큽니다. 이미 이러한 장점은 다양한 분야에서 응용되고 있습니다. 의료 분야에서는 외과 의사들이 가상 시뮬레이션 게임을 통해 수술과 시술에 대한 트레이닝을 수행하고 있으며, 군사 훈련 과정에서는 전투 시뮬레이션 게임을 통해 조종사들의 비행 기술을 훈련하는 데 활용되고 있습니다.

게임 관련 기술의 발달에 힘입어 향후에는 실제 경험과 거의 차이가 없는 트레이닝 환경이 구축될 것으로 예상됩니다. 이로 인해, 실제 현장에서 벌어지는 상황과 동일한 환경에서 훈련이 이루어질 수 있으며, 다양한 상황에서의 데이터를 활용해 과학적인 피드백을 제공하는 훈련 시스템이 등장할 것입니다.

지능형 게임의 출현

비약적으로 발전하고 있는 AI 기술은 게임의 본질을 혁신적으로 변화시킬 것으로 예상됩니다. 단순한 행동 패턴으로 작동하던 기존의 NPC는 이제 고도화된 AI와의 연계를 통해 유연하고 인간적인 상호작용을 제공할 수 있게 되며, 연계된 AI의 학습 능력을 활용하여 실시간으로 성장하고 확장할 수 있는 가능성을 갖추게 될 것입니다. AI는 사용자 간 실시간 소통 데이터를 분석하여 각 사용자의 취향과 행동 패턴을 파악하고, 필요에 따라 스스로 판단해 적절한 서비스나 정보를 제공할 수 있는 수준으로 발전하고 있습니다. 이러한 AI 기반 NPC는 인간 사용자와의 차이를 체감하지 못할 만큼 정교해질 가능성이 있으며, 이는 인간과 NPC가 구별 없이 함께 플레이를 즐길 수 있는 새로운 형태의 게임 매칭을 가능하게 할 것입니다.

게임과 AI의 유기적인 연계는 단순히 개인적인 엔터테인먼트의 영역을 넘어 사회적 상호작용의 중요한 부분으로 자리 잡을 것으로 전망됩니다. 메타버스 플랫폼과 같은 가상 공간에서는 사용자들이 게임을 통해 친구를 사귀고, 협력하며, 일하거나 쇼핑을 즐길 수 있는 다목적 허브를 경험할 수 있는 방향으로 발전해 나아갈 것이며, 이러한 과정에서 AI NPC는 쉼 없이 사용자들과 상호작용할 수 있는 가상 인격체로 발전할 수 있고 이를 상업적인 목적으로 활용할 수도 있을 것입니다.

새로운 형식의 콘텐츠 탄생

변화된 사회적 환경과 기술 발전을 바탕으로, 현재의 게임과 융합된 새로운 콘텐츠 형식이 등장할 가능성이 점점 커지고 있습니다. 이러한 콘텐츠는 게임의 강력한 실시간성과 상호작용성을 기반으로 새로운 형태의 스토리텔링으로 구현될 것으로 예상됩니다. 예를 들어, 기존의 웹툰이나 애니메이션처럼 단방향적이고 비상호작용적인 미디어에 게임 제작 기술을 접목하여, 다양한 스토리 분기가 가능한 스토리텔링과 사용자 맞춤형 콘텐츠를 제공하려는 시도가 확대될 수 있습니다.

기존 게임의 다소 단순했던 스토리는 콘텐츠 제작 기술의 발전과 더불어 점점 더 복잡하고 감성적인 방향으로 진화할 것입니다. 이는 게임이 사용자에게 단순한 오락을 넘어 영화나 문학 같은 전통적인 예술 형식에 도전할 만큼 강렬한 감정적이고 지적인 경험을 제공할 수 있는 매체로 발전하고 있음을 보여줍니다.

게임의 사회적 역할 증대

게임의 기술적, 문화적 영향력 확대는 게임의 사회적 참여를 강화하고, 동시에 그에 따른 사회적 책임도 증대시키고 있습니다. 특히, 다양한 문화적 기능성을 지닌 게임은 환경 문제나 사회적 갈등 해결에서 중요한 역할을 할 수 있는 잠재력을 지니고 있습니다. 가상 환경에서 복잡한 사회적 문제를 시뮬레이션하고, 이를 통해 다양한 해결책을 탐구하거나, 환경 보전의 중요성을 교육하는 게임은 점차 그 활용도가 높아지고 있습니다.

결론

게임은 기술 발전과 그 역할 및 적용 범위의 확장을 통해 단순한 오락을 넘어 사회, 경제, 문화 전반에 깊은 영향을 미치는 콘텐츠 매체로 자리 잡고 있습니다. 교육적 도구로서 게임은 역사 체험이나 언어 학습 등 몰입도 높은 학습 환경을 제공하며, 심리치료 및 정신 건강 관리에서는 우울증 완화와 사회적 상호작용 훈련을 돕는 효과적인 수단으로 활용되고 있습니다.

미래의 게임은 생활 속 어디에나 있고, 언제나 함께 하며, 어떤 과정에서나 그 역할을 하는 인류의 생활 그 자체로 발전할 것이며 그렇게 인류의 미래와 함께 할 것입니다.

2024년, 공연 시장의 새로운 경향 ‹융합과 순수의 회복›

화려한 기술은 감탄을 자아내지만, 진정한 예술적 감동은 인간의 마음을 울리는 순간에서 시작됩니다. 기술과 예술이 조화를 이루는 시대이지만, 결국 우리는 더 본질적인 질문으로 돌아가게 됩니다. 어떤 이야기를 무엇으로 어떻게, 누구를 향해 건넬 것인지 공연의 근본적인 고민을 더 챙겨 들게 됩니다.

박성민

무대미술가, 청강문화산업대학교 교수

이탈리아 로마 국립미술원에서 무대미술을 공부한 후 20년 가까운 시간을 무대와 함께했다. 창작뮤지컬 ‹싱글즈›로 제13회 한국뮤지컬대상을 받았고 무대미술상과 연극 ‹나는 너다›로 제3회 대한민국연극대상 무대미술상을 수상했다. 대표작으로 ‹토요일 밤의 열기›, ‹소나기›, ‹카페인›, ‹금발이 너무해›, ‹난쟁이들›, ‹뮤직 박스›, ‹런투유›, ‹마스터 클래스›, ‹신의 아그네스›, ‹풀 하우스›, ‹위트›, ‹바실라› 등이 있다.

기술적 발전 ‹실험적 융합›

2024년을 마무리하면서 또 다른 시작을 맞이하는 시점입니다. 2024년 공연시장을 돌아보면, 새로운 예술적 전환점을 맞이했다고 볼 수 있습니다. 기술적 발전과 관객의 요구변화는 공연의 형식과 내용 모두에 큰 영향을 미쳤습니다. 한편으로는 다양한 매체와 기술을 융합한 실험적 공연이 증가하고 있고, 다른 한편으로는 본질로 돌아가려는 스토리 중심의 순수 예술 회복 움직임이 눈에 띕니다. 재미있는 점은 이러한 두 경향이 상호 보완적으로 작용하며, 현대 공연 예술의 다양성을 풍부하게 만들어가고 있다는 점입니다. 여기에는 우리 모두가 겪었던 사회적 관계와 실제적 경험을 제약했던 팬데믹이 변화의 터널로 작용했습니다.

공연 기술적 발전 → 비대면 상황 → 기술적 발전과 관객의 요구 변화
실험적 융합 공연
본질로 돌아가려는 순수 예술 회복

2024년, 한국 공연시장 매출은 약 1조 4,227억 원으로 증가한 것으로 조사되었습니다. 이는 팬데믹 이전보다도 상승한 수치인데, 세계 공연 시장도 우리와 크게 다르지 않습니다. 닫혀있던 문이 활짝 열린 공연 예술에는 어떤 변화가 있었던 것일까요?

공연 시장의 가장 큰 특징 중 하나는 '기술과 예술의 융합'입니다. 디지털 혁명은 공연 예술의 물리적 한계를 뛰어넘게 만들었고, 새로운 표현 방식으로 관객을 만나고 있습니다.

먼저, 이머시브immersive 공연은 관객을 단순한 감상자가 아니라 이야기의 주체로 참여하게 합니다. 전통적인 공연의 틀에서 벗어나 관객은 공연 세계의 일부가 되거나 관찰자가 되어 몰입하게 됩니다. 공연의 구조가 고정적일 수도 있지만, 비선형적일 수도 있습니다. 주로 공연 공간 전체가 공연 세계로 설계되고, 그 공간을 돌아다니면서 공연을 체험하는 형식입니다. 무대 경계와 창작자, 관객의 담이 허물어지고 어우러집니다.

2000년, 영국에서 설립된 이머시브 시어터 극단인 펀치드렁크Punchdrunk의 작품 '슬립 노 모어Sleep No More'는 셰익스피어의 맥베스를 기반으로 제작된 공연으로 뉴욕의 개조된 호텔 '맥키트릭 호텔'에서 공연 중입니다. 관객은 호텔의 각 방을 자유롭게 탐험하면서 배우들이 연기하는 장면을 목격합니다. 마스크를 착용한 관객은 익명성을 부여받고 자신만의 속도로 자유롭게 작품 속을 탐험합니다. 각자 다른 경험을 하고 작품을 만나고 해석하게 되는 것입니다. (2025년 여름 충무로 대한극장에서 만날 수 있다고 합니다.)

그리고, 'War of the Worlds: The Immersive Experience'는 H.G 웰스의 고전 소설 우주의 전쟁을 기반으로 런던에서 진행된 이머시브 하이브리드 공연입니다. 가상현실VR과 실제 배우와의 상호작용을 결합해 관객이 외계인의 침공 이야기를 직접 체험하도록 만듭니다. 가상현실VR 기술 뿐 아니라 흔들리는 바닥, 열기, 냄새 등 실제 물리적인 작용을 활용합니다. 관객은 기술적 몰입감에 신체적, 감정적 참여를 극대화 하게 되면서 새로운 차원의 극적 경험을 하게 됩니다.

디지털과 오프라인의 경계를 넘나드는 인터렉티브interactive 공연이 새로운 표준으로 자리 잡고 있습니다. 2023년 브로드웨이 초연 뮤지컬 'Here Lies Love'는 이멜다 마르코스의 삶을 다룬 작품으로 브로드웨이 극장을 클럽 밀레니엄으로 재구성해 관객들이 디스코 클럽에 있는 듯한 분위기를 만들었습니다. 관객들은 댄스 플로어에 서서 공연을 관람하거나, 전통적인 좌석에 앉아 공연을 즐길 수 있었습니다. 관객들이 공연의 일부가 되어 배우들과 함께 춤을 추기도 하면서 상호작용할 수

있었습니다. 이렇게 배우들과 함께 무대 공간을 공유하면서 공연의 흐름에 직접적으로 참여하게 됩니다. 관객은 공연의 일부분이 되는 몰입형 경험을 하게 됩니다. 음악, 무대, 스토리텔링이 하나로 융합 된 공연입니다.

2024년은 AI가 공연 제작과 관객 경험에 본격적으로 도입된 해로 기록될 것입니다. 인공지능은 스크립트 작성, 연출 계획, 심지어는 관객의 반응에 따라 실시간으로 변형되는 공연의 구조까지 가능하게 하고 있습니다. 아직 기초 단계이지만, 관객의 표정과 반응을 분석해 공연의 진행 방향을 수정하는 AI 작품이 주목받기도 했습니다. 인공지능 감정분석 기술을 통해 관객의 감정을 파악하고, 이를 공연에 반영하는 방식입니다. 이 접근법은 한국 전통예술의 '추임새'와 유사하게 관객의 감정 정보를 기반으로 공연의 이미지와 효과를 변화시켜 관객이 간접적으로 공연에 참여하도록 합니다. 또 다른 연구는 인공지능을 활용해 관객의 참여를 유도하는 인터렉티브 공연 콘텐츠 설계입니다. 관객의 반응을 실시간으로 분석하고 이를 공연에 반영해 관객과의 상호작용을 강화하도록 했습니다.

2023년 오프 브로드웨이OFF-BROADWAY에서 공연된 애니 도슨Annie Dorsen의'Prometheus Firebringer'는 AI가 생성한 텍스트와 스토리텔링이 공연의 핵심이 되는 알고리즘 연극의 대표적인 사례입니다. 이 작품은 그리스 신화의 프로메테우스에서 영감을 받아 기술과 혁신의 결과를 새로운 방식으로 해석합니다. 공연은 실시간으로 계산된 대사와 상호작용을 통해 예측 불가능한 서사를 만들어냅니다. 이 작품의 특징은 기계가 생성한 콘텐츠와 연기자 간의 협력을 통해 창작과 결과 사이에 경계를 탐구하는 데 있습니다. 지식과 권력, 자유와 통제, 그리고 인간이 자연적, 사회적 한계를 초월할 때의 결과를 고찰하면서, AI를 단순한 도구가 아닌 창작의 주체로 활용해 현대 연극의 새로운 가능성을 보여줍니다.

순수의 회복 ‹본질로 돌아가기›

기술의 발전이 공연 예술에 새로운 가능성을 열어주는 한편, 순수 예술의 본질을 회복하려는 움직임도 강하게 나타나고 있습니다. 인간성과 예술성에 대해 재조명된다는 점에서 반가운 지점입니다.

화려한 기술적 요소가 중심이 되는 공연이 증가하고 있습니다. 하지만 그 가운데에서 단순하고 본질에 집중한 공연도 관객들에게 큰 감동을 줍니다. 전통적인 연극 형식에 충실하면서 배우와 대사의 힘으로만 이야기를 전개하는 작품들이 관객의 뜨거운 반응을 얻고 있습니다. 올봄 국립극장에서 올려진 '고도를 기다리며'는 오랜 시간 많은 사랑을 받았습니다. LG아트센터에서 연말까지로 예정된 연극 '타인의 삶'도 그렇습니다. 텅 빈 무대공간에서 배우와 작품의 본질에 관객이 몰입할 수 있도록 합니다. 이 공연을 관람하면서 전통적인 방식으로 이뤄지는 객석과 무대의 소통방식에서 안정감을 느끼고, 더 깊고 다양하게 공연을 경험하고 있다는 생각이 들었습니다. 방해 없이 여유 있게 보장되는 관람 환경에서 더 편안하게 이야기를 따라갈 수 있었던 것 같습니다. 기술 중심의 공연이 관객의 시각적 몰입을 이끌었다면, 순수 공연 예술은 연기와 스토리텔링의 힘으로 관객의 내면에 호소합니다. 인간의 본질적 갈등에 대한 탐구와 심리적 깊이를 따라가는 공연들이 꾸준히 제작되고 있습니다.

흥미로운 점은 융합과 순수라는 이 두 경향이 상충하기보다 서로를 보완하며 공존하고 있다는 사실입니다. 디지털 기술을 활용하되, 연기와 스토리텔링의 본질을 놓치지 않는 공연들이 많아지고 있습니다. 앤드루 로이드 웨버의 신작 뮤지컬인 '신데렐라Cinderella'의 경우, 전통적인 프로시니엄 무대 형식 안에서 전통적인 동화 신데렐라를 현대적으로 재해석한 작품입니다. 기존 이야기와 다른 신선한 전개가 돋보이면서

앤드루 로이드 웨버의 음악과 데이비드 지펠의 가사가 만나 매력 있는 넘버들을 제공합니다. 공연 예술가들은 어느새, 기술의 도구성을 인정하면서도 기술이 예술적 감동을 방해하지 않도록 조화로운 균형을 찾고 있습니다.

또한 지금의 우리 시대와의 균형도 맞춰가는 지속 가능한 제작 방식을 도입하고 있습니다. 2021년에 웨스트 앤드에서 개막한 ‹오만과 편견Pride and Prejudice› 에서는 무대 세트와 의상을 제작할 때 재활용 가능한 자재를 사용하고, 폐기물을 최소화하는 설계 방식을 도입했습니다. 또한 기존에 사용된 세트를 재구성하거나 타 공연의 세트를 업사이클링하여 제작비를 절감하면서도 환경 영향을 줄이는 사례도 늘고 있습니다. '공연예술스쿨'에서도 영국에서 제작한 탄소배출 최소화를 위한 ‹THE THEATRE GREEN BOOK›을 기반으로 프로덕션과정에서 지속가능한 제작을 위해 작은 노력을 실천 하고 있습니다.

2024년 공연 시장은 융합과 순수의 회복이라는 두 가지 축을 중심으로 발전하고 있습니다. 기술적 진보와 인간의 본질에 대한 탐구가 맞물리면서 관객은 그 어느 때보다 다채로운 경험을 누릴 수 있는 시대에 있습니다. 공연 예술은 단순한 감상에서 벗어나 관객과 창작자가 함께 만들어가는 참여적이고 감동적인 여정을 제시하며, 앞으로도 새로운 형태와 감각을 끊임없이 창출해 나갈 것입니다.

2007년 라스베가스 벨라지오 호텔에서 태양의 서커스 ‹O Show›를 보면서 공연 기술력의 완성이 무엇인지를 충분히 느낄 수 있었습니다. 놀라웠습니다. 하지만, 그 이상의 울림이 있었는지 묻는다면, 그것과는 다른 깜짝 놀람이었습니다. 반면, 2013년 뉴욕 브루클린 소극장에서 줄리 테이머가 연출한 세익스피어의 ‹한 여름 밤의 꿈›을 보면서 느꼈던 감동은 그 장면들이 떠오를 때마다 심장을 뛰게 합니다. 어떤 이야기를 무엇으로 어떻게, 누구를 향해 건넬 것인지 공연의 근본적인 고민을 더 챙겨 들게 됩니다. 이제 건너갑니다. 2025년으로 말입니다.

K-콘텐츠의 새로운 주역, 웹툰

웹툰 산업계는 *AI*, 혼합현실 등 신기술의 발전과 더불어 글로벌 시장 확장이라는 새로운 도전 과제에 직면하고 있습니다. 만화콘텐츠스쿨의 다음 목표는 '글로벌 웹툰 콘텐츠 교육의 허브'가 되는 것입니다.

임재환

만화비평가, 청강문화산업대학교 교수

충남정보문화산업진흥원에서 실감콘텐츠 R&BD클러스터 사업을 기획하고 다수의 인프라 유치를 담당하였으며 충남 VR·AR 제작거점센터장을 역임하였다. 한국만화영상진흥원에서 주관한 신인만화평론공모전2018에서 우수상과 한국콘텐츠진흥원에서 주관한 만화평론공모전2019에서 기성부문 가작을 수상하고 박사학위 논문 "만화비평의 체계적 방법에 관한 연구"로 부천만화대상2019 우수 학술연구상을 수상하였다. (전)한국만화영상진흥원 만화포럼 위원, 한국만화웹툰학회 이사, 한국애니메이션학회 편집위원, 충청남도 2030 문화비전 평가자문위원, 세종시립도서관 운영자문위원으로 활동하고 있다.

한국 웹툰 산업이 글로벌 콘텐츠 시장의 새로운 강자로 부상하고 있습니다. 2013년 1,500억 원이었던 국내 웹툰 시장은 2020년 1조 원을 돌파했으며, 2024년 네이버웹툰Webtoon Ent.이 나스닥에 상장되었습니다. 이제 웹툰은 단순한 디지털 소비재를 넘어 영화, 드라마, 게임 등 다양한 장르로 확장되는 IP산업의 생산재이자 글로벌 콘텐츠 산업의 핵심축으로 자리매김했습니다. 이와 같은 웹툰 산업의 성장과 세계화 과정에서 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨은 핵심적인 역할을 담당해 왔습니다.

● 웹툰 생태계의 선구자, 청강 만화콘텐츠스쿨

웹툰 전공교육 혁신의 이정표

청강문화산업대 만화콘텐츠스쿨은 웹툰 전공교육의 새로운 패러다임을 제시해 왔습니다. 가장 주목할 만한 혁신은 2011년 국내 최초로 도입된 스쿨 시스템입니다. 이는 단순한 조직 개편이 아닌 대형화를 통한 교육 혁신이었습니다. 기존의 학과 중심 수직적 교육에서 탈피해 독립적 예산과 행정 체계를 바탕으로 스쿨 단위의 독자적 비전과 자율적 운영 체계를 확립하고, 유기적으로 연결된 통합 교육과정을 구축했습니다. 이를 통해 커리큘럼의 다각화가 이루어졌고, 새로운 만화웹툰 전공 교과 스펙트럼이 탄생하였습니다. 또한 선제적인 웹툰 교육환경의

도입은 웹툰 시대를 앞서 준비한 혁신적 시도였습니다. 출판만화에서 디지털 웹툰으로의 전환기에 신티크 액정 타블렛 등 디지털 창작 교육환경을 과감하게 구축함으로써, 학생들이 미래 산업 환경에 빠르게 적응할 수 있는 기반을 마련했습니다.

현장 전문가 중심의 교육 체계

만화콘텐츠스쿨의 또 다른 강점은 국내 만화웹툰 교육기관 중 최대 규모인 23명의 현장 전문가 교수진입니다. 이들은 단순한 실기 교육을 넘어 만화와 웹툰, 스토리텔링, 일러스트레이션, 출판, 평론, 웹소설, 시나리오 등 디지털 콘텐츠 산업 현장의 실전 노하우를 전수합니다. 학생들의 작품 기획부터 데뷔까지 전 과정을 밀착하여 학생 개개인의 역량과 창의성을 존중하는 1:1 멘토링 시스템을 통해 지도하고 있습니다. 이러한 현장감 있는 교육은 졸업생들의 높은 산업 적응력으로 이어졌습니다.
만화콘텐츠스쿨 전공교육의 혁신은 성과로 입증되었습니다. 네이버 웹툰 공모전에서 4년 연속 대상을 수상하며 학교의 위상을 높였고, ‹이태원 클라쓰›, ‹스위트 홈›, ‹내 ID는 강남미인› 등 흥행작의 작가들을 배출하며 산업계에서의 영향력을 확대해 나갔습니다. 2017년에는 졸업생인 앙꼬 작가의 ‹나쁜 친구›가 세계 최고 권위의 앙굴렘국제만화축제에서 한국 만화 최초로 ‘새로운 발견상’을 수상하는 쾌거를 이루며 청강문화산업대 만화교육의 국제적 경쟁력을 입증한 바 있습니다.

차세대 창작자 양성을 위한 혁신

만화콘텐츠스쿨은 만화에서 나아가 웹툰, 웹소설 등 새로운 디지털 콘텐츠 영역으로 교육 범위를 확장하며 새로운 혁신을 시도해 왔습니다. 스쿨의 교육혁신 노력은 향후 차세대 창작자

육성을 위해 글로벌화, AI 테크 등 미래 기술환경 변화에 빠른 대응으로 이어지고 있습니다. 교수진들은 '새로운 미디어의 창조를 선도하는 문화콘텐츠 산업 분야의 전문가' 양성이라는 인재상을 바탕으로, 급변하는 콘텐츠 창작과 유통의 환경변화에 적응할 수 있는 융합형 인재 육성에 주력하고 있습니다.
이를 위해 SK원스토어, HiVE, 카카오엔터테인먼트, 픽코마, 다온 크리에이티브 등 주요 콘텐츠 선도기업과 직접적인 산학협력 체계를 구축하여 현장감 있는 피드백을 제공하고 업계 실무진과의 접점을 넓혀가고 있습니다.

웹툰의 세계화 과정과 현실

플랫폼의 진화와 도약웹툰의 세계화는 모바일 시대의 도래와 함께 본격화되었습니다. 2013년 웹툰 유료화 모델의 성공적 정착으로 산업의 수익구조가 확립되었고, 이는 네이버와 카카오 등 주요 플랫폼의 대규모 투자로 이어졌습니다. 플랫폼들은 작품 제작비 지원을 확대하고 신인 작가 발굴 프로그램을 강화했으며, 해외 시장 진출을 위한 번역·현지화 투자를 본격화했습니다.
이러한 흐름 속에서 글로벌 메신저 플랫폼으로 자리 잡은 라인은 웹툰의 해외 진출에 결정적 교두보가 되었습니다. 2014년부터 시작된 다국어 서비스는 웹툰의 세계화를 가속화했습니다.
여기에 한류 열풍과 OTT 서비스의 성장, 코로나19로 인한 비대면 콘텐츠 소비 증가로 웹툰은 폭발적 성장을 이루었습니다. 2021년 네이버의 글로벌 웹소설 플랫폼 왓패드Wattpad와 카카오의 북미 웹툰 플랫폼 타파스Tapas 인수, 그리고 2024년 네이버웹툰의 美 나스닥 상장은 한국 웹툰의 성공적인 세계화를 상징적으로 보여주는 사건입니다.

글로벌 시장의 새로운 도전

현재 글로벌 웹툰 시장은 치열한 경쟁 국면에 접어들었습니다. 동남아 시장에서의 철수와 유럽 시장 진출 보류 등 플랫폼 간 경쟁은 더욱 치열해지고 있습니다. 최근 일본과 미국이 핵심 격전지로 부상하며 웹툰 전공교육에도 글로벌 경쟁은 새로운 과제로 대두되고 있습니다. 각 시장별로 살펴보면, 일본의 대형 출판사의 경우 웹툰이나 세로 스크롤 편집부를 따로 만들면서 본격적으로 웹툰 시장에서 경쟁력을 키워가고 있습니다. 미국은 현지 작가의 비중이 늘어나 상위 10개 작품 중 5개가 현지 작품일 정도로 현지화가 빠르게 진행되고 있으며, 프랑스는 웹툰 원작이 영상화됨으로써 젊은 층을 중심으로 유저 수가 급증하고 있습니다.

크로스미디어 전략의 진화

한국 웹툰은 단순한 콘텐츠 확장을 넘어 글로벌 미디어 산업의 새로운 패러다임을 제시하고 있습니다. 주목할 만한 것은 웹툰의 드라마타이즈 방식이 기존 원작의 단순 각색이 아닌, 웹툰의 독특한 연출과 표현 방식을 영상 문법으로 재해석하는 방향으로 발전했다는 점입니다. 청강의 졸업생들이 만든 ‹지금 우리 학교는›이나 ‹스위트홈›과 같은 작품들은 웹툰 특유의 긴장감과 극적 연출을 영상으로 구현하며 새로운 영상 문법을 확립했습니다. 더불어 웹툰과 웹소설, 영상, 게임 등이 서로 연계되어 IP를

확장하는 크로스미디어 전략은 각 미디어의 특성을 살리면서도 하나의 세계관 안에서 유기적으로 연결되는 새로운 콘텐츠 생태계를 만들어내고 있습니다. 이러한 혁신적 시도들은 글로벌 미디어 시장에서 한국 웹툰의 독보적인 우위를 만들어 내고 있습니다.

청강 만화콘텐츠스쿨의 미래 비전

창작 영역 확장을 위한 새로운 도약만화콘텐츠스쿨은 산업 변화에 대응하는 새로운 전공을 신설합니다. 2026학년도부터 시작되는 만화캐릭터일러스트레이션 전공은 웹툰 중심의 교육적 한계를 넘어 만화와 카툰일러스트 영역을 아우르는 새로운 도전입니다. 특히 인스타그램 등 소셜 플랫폼을 기반으로 한 창작크리에이터 시장이 성장하고, 일러스트 굿즈 등 만화적 표현에 특화된 일러스트 수요가 증가하는 추세를 반영합니다. 이는 미래기술이 대체하기 어려운 전문 창작 인력을 양성하고, 창의성을 바탕으로 새로운 가치를 창출하는 콘텐츠 프리랜서를 육성하기 위한 전략적 선택입니다. 더불어 재학생이 자유롭게 창작과 IP비즈니스를 연계할 수 있는 'IP창업 인큐베이팅 시스템'을 구축하여, 팬덤 기반 선구매 방식이나 전시, 굿즈 등 확장된 문화상품 시장에도 대응할 계획입니다.

글로벌 확장을 위한 전략적 포지셔닝

만화콘텐츠스쿨의 다음 목표는 '글로벌 웹툰 콘텐츠 교육의 허브'가 되는 것입니다. 우선 세계 최대 만화시장인 일본 진출을 위한 전략적 포지셔닝을 강화하고 있습니다. 일본 웹툰 플랫폼 1, 2위를 한국의 라인망가와 픽코마가 차지하고 있기에 재학생과 졸업생을 중심으로 한국 웹툰 작가의 일본 시장 진출 가능성에 주목하고 있습니다. 이러한 흐름에 발맞춰 2024년 12월 서울에서 '글로벌 진출전략 세미나'를 개최하고, 2025년 1월에는 도쿄 주일한국문화원 한마당홀에서 해외포럼을 준비하고 있습니다. 이 포럼에서는 세로스크롤 웹툰에 특화된 청강의 프로젝트 기반 교육과정을 소개하고, 한일 만화·웹툰 교육기관 관계자들이 참여하는 '만화·웹툰 교육협의체' 구성을 논의할 예정입니다. 특히 라인망가, 픽코마, 카도카와, 쇼가쿠칸, 드리컴 등 주요 웹툰 플랫폼과 제작사의 임원진, 메이지 대학을 비롯한 유명 전문학교 관계자들이 참여하여 양국 웹툰 교육의 미래를 공동 구상할 계획입니다.

미래를 향한 끊임없는 도전

2024년 11월 만화도서관의 재개관은 단순한 시설 개선이 아닌 만화·웹툰 연구와 교육의 새로운 허브로의 도약을 의미합니다. 청강만화박물관을 중심으로 한국 만화·웹툰의 역사적 사료를 체계적으로 보존하고, 청강만화도서관에서는 미래 세대를 위한 교육 자원으로 활용할 계획입니다. 웹툰 산업이 새로운 전환점을 맞는 지금, 청강문화산업대 만화콘텐츠스쿨의 역할은 그 어느 때보다 중요해졌습니다. 웹툰 산업계는 AI, 혼합현실 등 신기술의 발전과 더불어 글로벌 시장 확장이라는 새로운 도전과제에 직면하고 있습니다. 만화콘텐츠스쿨은 끊임없는 혁신을 통해 환경변화에 능동적으로 대응하며, K-웹툰의 글로벌 성장을 이끄는 선도적 교육기관으로서의 사명을 이어 나갈 것입니다.

참고문헌 대전국제 웹툰잡페어 글로벌 웹툰산업 세미나 자료집 (2024. 11. 23.)

AI와 애니메이션 산업의 미래

—3D의 과거에서 배우다

2D와 3D가 각자의 강점을 살리며 대중의 요구에 맞춰 변화하고 공존해 왔듯, AI도 하나의 도구로 자리 잡아 창작자와 함께 융합하고 발전해 갈 것입니다. AI는 인간의 창작 능력을 대체하지 않으며, 오히려 창작자가 더 창의적인 작업에 집중할 수 있도록 돕는 파트너로 기능합니다.

이병관

애니메이션 감독,
청강문화산업대학교 교수

BookPop Media Group, Ltd의 감독 및 총괄프로듀서, DIC Entertainment의 캐릭터 디자이너와 스토리보드 아티스트, 에스제이스튜디오 대표 및 감독을 역임했으며, ‹신비아파트›의 캐릭터 디자인과 스토리보드를 맡았다. ‹마왕의 딸 이리샤›, ‹창백한 얼굴들›홀랜드애니패스티벌 대상, ‹우리집 멍멍이 진진과 아키다›, ‹프린세스 아야›의 애니메이션 감독을 담당했고, 삼성무풍큐브, LG퓨리케어, 암웨이 원포원, 폴햄키즈의 상업 애니메이션을 연출했으며, The Rugrats Movie, Family Guy, Superman, Spiderman, Buzz Lightyear, Dragon Tales, Mummy의 키 애니메이션과 연출 감독을 맡았다.

애니메이션 산업은 기술의 발전과 함께 끊임없이 변화해 왔습니다. 제가 애니메이션 경력을 시작한 1990년, 애니메이션 제작 현장은 손으로 그린 원화를 셀룰로이드 시트에 복사하는 제록스 공정(Xerography Process)을 통해 작품을 완성하던 시기였습니다. ‹닌자 거북이›와 같은 작품의 동화 작업에 참여하며 캐릭터 하나하나에 생명을 불어넣던 시절, 기술이 창작의 본질을 얼마나 바꿀 수 있을지에 대한 논의는 거의 없었습니다.

그러나 1995년, 픽사의 ‹토이 스토리›가 등장하며 애니메이션의 새로운 시대가 열렸습니다. 세계 최초의 풀 3D CGI 애니메이션으로 제작된 이 작품은 3D 애니메이션의 가능성을 입증하며 기술이 창작자에게 새로운 도구를 제공할 수 있음을 증명했습니다. 이로써 3D 애니메이션은 하드웨어와 소프트웨어의 발전, 그리고 관객들의 요구 변화에 힘입어 빠르게 자리 잡았고, 전통적인 2D 방식과 조화를 이루며 애니메이션 산업의 중심축이 되었습니다.

1990년대, 제가 3D 애니메이션의 첫걸음을 지켜보며 느꼈던 변화의 물결이 이제 AI를 통해 다시 다가오고 있습니다. 오늘날 애니메이션 산업은 또 다른 기술적 전환점을 맞이하고 있습니다. 생성형 AI는 3D 애니메이션 도입 당시와 유사한 가능성과 도전을 제시하며, 산업 전체의 제작 방식을 혁신할 준비를 하고 있습니다. AI 기술이 열어갈 새로운 창작의 가능성을 살펴보려면, 3D 애니메이션 도입 과정에서 얻은 교훈을 다시 한번 떠올려야 할 때입니다.

3D 애니메이션과 AI의 도입 비교

3D 애니메이션이 처음 등장했을 당시, 도입 속도는 기술적 한계로 인해 더뎠습니다. 고가의 하드웨어와 제한된 소프트웨어, 긴 제작 시간과 높은 비용은 3D의 대중화를 어렵게 했습니다. 픽사의 ‹토이 스토리›가 공개되며 기술적 경이로움을 보여줬지만, 당시 2D 애니메이션은 여전히 중심에 있었습니다.

‹토이스토리›

반면, 생성형 AI는 초기 단계부터 이러한 기술적 장벽을 상당 부분 해결한 상태로 시작되었습니다. 미드저니MidJourney와 스테이블 디퓨전Stable Diffusion 같은 AI 도구들은 고가의 장비 없이도 고품질의 결과물을 빠르게 생성할 수 있습니다. 뿐만 아니라, AI는 단순히 시각적 요소를 생성하는 데 그치지 않고, 대본 작성, 스토리보드 제작, 음성 합성 등 애니메이션 제작의 전 과정에 걸쳐 활용될 수 있는 기술로 자리 잡고 있습니다.

창작자와 AI의 협력

3D 애니메이션 도입 초기, 많은 창작자들은 새로운 기술이 자신들의 작업을 대체할 것이라는 두려움을 가졌습니다. 그러나 시간이 흐르며 3D는 창작자의 도구로 자리 잡았고, 2D와 3D는

서로를 보완하며 조화를 이루게 되었습니다. 이와 유사하게, AI 도입 초기에도 창작자들 사이에서 우려가 있었지만, 현재 AI는 창작 과정의 강력한 협력자로 자리 잡고 있습니다.

예를 들어, 일본의 WIT 스튜디오는 단편 애니메이션 ‹The Dog & The Boy›의 제작 과정에서 AI를 활용해 배경 이미지를 생성했습니다. AI가 제공한 기본 이미지는 인간 아티스트의 손길을 통해 디테일과 감성이 더해져 작품으로 완성되었습니다. 이처럼 AI와 인간의 협업은 작업 시간을 단축하는 동시에 새로운 창작 가능성을 열어주는 데 중요한 역할을 하고 있습니다.

‹The Dog & The Boy›

또 다른 사례로, 스튜디오 애니멀Studio Animal은 AI를 활용해 반복적인 작업을 줄이고, 창작자들이 보다 창의적이고 세부적인 작업에 더 많은 시간을 투자할 수 있도록 지원하고 있습니다. AI는 단순히 효율성을 높이는 도구에 그치지 않고, 창작자들에게 새로운 영감을 제공하며 작품의 완성도를 높이는 데 기여하고 있습니다.

연필로 명상하기의 장편 애니메이션 ‹아가미›에서도 일부 초기 배경 설정을 AI를 활용해 제작했습니다. AI는 초기 디자인 단계에서 다양한 가능성을 제시하며 창작자들이 빠르고 효율적으로 방향성을 탐색할 수 있도록 도왔습니다. 이러한 방식은 시간과 자원을 절약하면서도 창작자의 의도를 살린 결과물을 만들어낼 수 있는 좋은 예로 평가받고 있습니다.

결과적으로 AI는 창작자의 역할을 대체하는 것이 아니라, 창작자와 협력하며 창의성을 확장하고 제작 과정을 혁신하는 도구로 자리 잡고 있습니다. AI와 인간의 조화는 애니메이션 제작의 새로운 가능성을 열어가고 있으며, 앞으로도 그 협력은 더욱 깊어질 것입니다.

대중의 요구와 AI의 자리 잡기

3D 애니메이션이 대중적으로 자리 잡은 이유 중 하나는 관객들의 요구 변화였습니다. 새로운 시각적 경험과 몰입감 있는 스토리를 원하는 관객들의 기대가 3D 애니메이션의 성장을 촉진했습니다.

오늘날 관객들은 더욱 개인화된 스토리텔링과 인터랙티브한 경험을 원하고 있으며, AI는 이러한 요구를 충족할 수 있는 기술로 평가받고 있습니다. AI 기반 실시간 콘텐츠 제작, 맞춤형 애니메이션 경험, 그리고 인터랙티브 스토리텔링은 관객들에게 새로운 형태의 즐거움을 제공합니다. 이는 단순히 창작의 효율성을 넘어 관객과의 상호작용을 통해 애니메이션의 본질을 확장하는 데 기여합니다.

AI와 국제적 협업의 가능성

생성형 AI는 국제적 협업의 새로운 가능성을 열고 있습니다. 최근 캐나다 국립영화위원회NFB의 리차드 코미어 사무총장과 연필로 명상하기의 안재훈 감독님이 논의 중인 프로젝트는 이를 잘 보여줍니다. 이들은 프레드릭 백 감독의 명작 ‹나무를 심은

사람›의 후속작을 AI 중심으로 제작하는 방안을 검토하고 있습니다.

AI는 전통적인 애니메이션 스타일을 유지하면서도 현대적인 감각을 더할 수 있는 가능성을 제공합니다. 이러한 접근은 전통과 기술이 조화롭게 결합될 수 있음을 보여주는 대표적인 사례가 될 것입니다. 그러나 이를 성공적으로 이루기 위해서는 체계적인 준비와 전략이 필요합니다.

AI 시대의 과제와 전망

생성형 AI의 확산은 애니메이션 산업에 많은 기회를 제공하지만, 동시에 해결해야 할 과제도 남겨두고 있습니다.

1. 제작 플로우 개선

현재의 2D 애니메이션 워크플로우는 약 100년에 걸쳐 형성되었지만, 제작 수요 증가와 무리한 납품 일정으로 한계에 부딪히고 있습니다. AI는 반복적이고 시간 소모적인 작업을 자동화하여 제작 효율성을 높이는 데 기여할 수 있습니다. 초기 배경 디자인 생성, 색 보정, 애니메이션 보정 등에서 AI를 효과적으로 활용하면 창작자들은 더 창의적인 작업에 집중할 수 있는 환경을 마련할 수 있습니다.

2. 교육과 협력 체계 구축

AI 기술을 제대로 활용하려면 창작자와 기술자의 협력이 필수적입니다. 이를 위해 대학과 산업계는 AI 활용 제작 과정을 체계적으로 교육하고, 학생들이 실습을 통해 실제 제작 환경에서 AI 도구를 사용할 수 있도록 지원해야 합니다. 또한, 산학연 네트워크를 구축하여 글로벌 기술 교류를 활성화하고, 창작과 기술이 조화를 이루는 환경을 마련해야 합니다.

3. 법적·윤리적 기반 마련

AI로 생성된 콘텐츠의 저작권과 데이터 관리 투명성은 중요한 이슈로 대두되고 있습니다. AI가 생성한 콘텐츠의 소유권을 명확히 하고, 데이터 학습 과정에서의 윤리적 문제를 해결하기 위한 정책이 필요합니다. 이는 창작자와 대중의 신뢰를 확보하고, AI 활용에 대한 부담을 줄이는 데 기여할 것입니다.

맺음말

AI는 애니메이션 산업의 새로운 동반자로 자리 잡고 있습니다. 그러나 기술적 진보만으로는 성공적인 변화를 이루기 어렵습니다. AI를 효과적으로 활용하기 위해서는 제작 플로우 개선, 교육과 협력 체계 구축, 법적·윤리적 기반 마련이라는 세 가지 축을 중심으로 체계적인 준비가 뒷받침되어야 합니다.

AI 시대는 단순히 작업의 생산성을 높이는 데 그치지 않습니다. AI는 창작의 본질을 확장하며, 창작자가 상상하지 못했던 새로운 예술적 가능성을 열어줍니다. 이제 우리는 기술과 창작이 조화를 이루는 새로운 창작 환경을 준비해야 할 때입니다. 이러한 노력은 단순히 기술적 발전을 넘어, 애니메이션이라는 예술을 더 풍요롭게 만드는 데 기여할 것입니다.

메타버스 환경에서
패션 마케팅 & 브랜딩

메타버스 환경에서 패션 마케팅과 브랜딩을 위해서는 고객과 소통할 수 있는 콘텐츠를 개발하는 것이 중요합니다. 패션 기업은 구매로 이어지는 일방적인 정보제공이 아니라, 함께 브랜드 문화를 형성해 소비자와 기업이 이야기를 함께 나누는 친근한 이미지를 제공해야 합니다.

임소영

Imsoyoungdesign Studio 대표,
청강문화산업대학교 교수

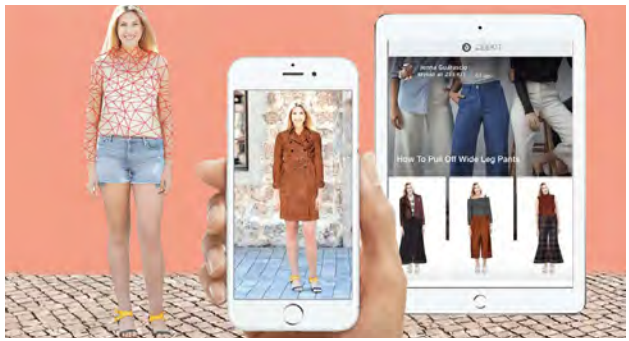
의류학과 패션디자인을 전공한 뒤 다양한 산업체에서 활발한 활동을 했다. Central Saint Martins College of Art and London에서 Fashion And Textile Design Fashion, Fashion Print를 전공하고 Alexander McQueen의 어시스턴트 디자이너, Imsoyoungdesign Studio 대표를 거쳐 (주)넥스터에서 Fashion and Avatar R&D C.D로 재직했다.

메타버스가 디지털 공간을 지배하고, M세대를 거쳐 Z세대가 새로운 문화의 주역으로 등장하면서 패션산업에도 큰 영향을 미치고 있습니다. 이에 메타버스의 개념을 간략히 정리하고 글로벌 럭셔리 브랜드를 중심으로 메타버스를 활용한 패션 마케팅과 브랜딩의 사례를 통해 패션 산업에서의 메타버스 가치와 활용 방안을 알아보고자 합니다.

메타버스Metaverse는 1992년 작가 닐 스티븐슨Neal Stephenson에 의해 등장한 개념으로 초월을 뜻하는 메타Meta와 세계를 뜻하는 유니버스universe의 합성어입니다. 메타버스 내에서는 사용자의 '아바타avatar'가 현실을 기반으로 한 다양한 경험을 하고 이들은 상호작용을 합니다. 온라인 내에서 존재하는 사용자들의 아바타는 그들의 선택과 행동에 따라 상황을 이끌어 초월적인 세계를 형성합니다. IT 디지털 기술의 성장과 시기적으로 맞물리며 발생한 코로나COVID-19는 언택트 문화를 만들고 이는 메타버스 보급을 가속하였습니다. 언택트 문화와 디지털에 친숙한 Z세대들은 메타버스를 적극적으로 수용하고 있습니다.

삼성패션연구소의 2022년 패션 시장의 트렌드 키워드에 '메타버스'를 포함하였으며, 프레시던스 리서치Precedence Research, n.d.는 2030년에는 약 1조 3,000억 미국 달러1,695조 원에 이를 것으로 전망하였습니다. 패션산업에서도 변화되는 메타버스 관련 산업 구조의 변화 인지와 함께 3D 소프트웨어를 이용한 스마트 시스템과 기술을 관련 분야에 적용하고 있습니다. 패션의 메타버스 관련 산업은 경제 활동이 기반이 된 플랫폼을 중심으로 발전하고 있으며, 선도적 패션기업들은 메타버스 플랫폼을 기반으로 한 가상공간에 브랜딩을 전개하고 있습니다.

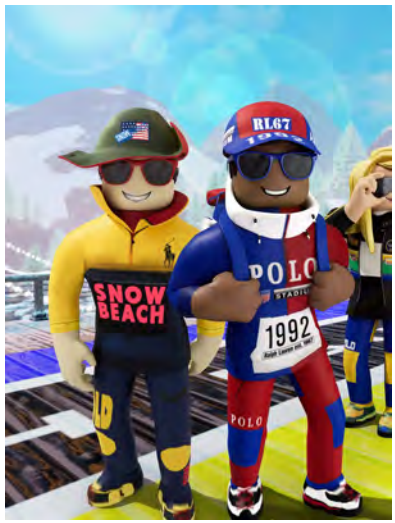
패션산업에서 메타버스는 체험, 오락, 정보제공의 목적으로 활용됩니다. 체험의 목적으로 활용되는 경우 사용자가 가상의 화면을 통해 제품을 착용해 보고 구매과정으로 연계되는 기능적 측면이 강조됩니다. 구매과정에서 편의를 증진하고 흥미를 유발하여 판매 촉진으로 연계되는 버추얼 피팅 시스템Virtual fitting system, 온라인상에서 가상의 상품 이미지를 사용자의 이미지에 증강시키는 콘텐츠 등이 이에 해당합니다. 대표적인 사례로는 2018년 자라AR에서 출시한 AR 어플리케이션Application, 월마트가 인수한 지킷Zeekit이라는 버츄얼 피팅룸 서비스2022, MCM Haus로, XR체험존2021등이 있습니다.



‹지킷의 버츄얼 피팅룸›

오락으로 활용되는 메타버스의 주목적은 브랜드와 친숙해지고, 다양한 엔터테인먼트를 통해 사용자의 흥미 유발과 몰입입니다. 이들은 대체로 엔터테인먼트, 게임, 교육 등과 연결됩니다. 게임 캐릭터가 패션브랜드 의상을 입고 활동하며, 게임 내의 런웨이를 통해 새로운 컬렉션을 공개하기도 합니다. 유저들은 아바타를 매개로하여 패션을 향유합니다. 아바타는 실제 유저들의 신체에서 벗어나 가상 세계에서 자아를 형성하여, 사용자가 원하는 패션 아이템을 직접 착용하여 개성과 사용자의 자아를 드러내어 사용자와 가상 세계를 연결하는 매개 역할을 합니다. 제페토, 로볼록스 등이 커스터마이징 아바타를 제공하는 메타버스 플랫폼의 대표적인 예시로, 사용자는 제페토에서 크리에이터가 되어 패션, 뷰티 아이템을 제작하고 판매할 수 있습니다.

랄프 로렌Ralph Lauren은 로블록스 게임 내에서 랄프로렌의 디지털 제품을 선보였으며, 나이키는 로블록스 내에 유저들이 제품을 구경하고 착용할 수 있는 나이키 본사의 가상공간 나이키랜드를 세웠습니다2022. 정보제공은 제품의 정보, 화보, 정품 인증서 등 상세 정보를 전달하는 것을 목적으로 패션잡지, 패션쇼, 오프라인 샵 등에서 사용됩니다. 패션잡지에서는 화보에 대한 영상이나 메시지를 증강하거나, 한 컷의 이미지에 담지 못한 다양한 스타일링, 제품 정보 등을 제공합니다. 오프라인 샵에서는 제품의 부가적 정보를 증강현실로 보여줍니다.



‹로블록스에서의 랄프 로렌 패션›

또한 온라인 쇼핑몰에서는 제품을 3차원 이미지 즉, 360도 각도의 이미지를 제공하여 제품의 실재감을 보여줍니다. 이러한 방식의 제품 프리젠테이션은 제품의 잠재적 매력을 부각하고 강한 상호작용을 끌어냅니다. 이들은 단독적으로 존재하지 않고, 서로 상호 보완을 하며 융합되어 나타납니다.

패션업계가 메타버스의 흐름에 합류하면서 럭셔리 브랜드들은 제한된 접근성과 독점성이라는 오랜 전통을 버리고 혁신 기술을 받아들였습니다. 그리고 이들의 새로운 시도의 대표적인 예가 새로운 Z세대를 공략하기 위한 메타버스를 활용한 마케팅과 브랜딩입니다. 럭셔리 브랜드의 시도는 패션산업 전체에 영향을 미쳐 패션 기업의 방향성을 제시하고 있습니다.

구찌Gucci는 구찌는 가상현실 기술을 활용한 구찌 최초의 NFT 컬렉션 슈퍼구찌SuperGucci, 가상현실, 증강현실을 활용한 온라인-온리online-only 매장 '스니커즈 게러지Gucci Sneaker Garage'를 출시하였습니다2022. 스니커즈 게러지는 사용자가 직접 디자인을 하거나, 피팅룸을 사용하고 사진을 남기는 체험과 게임 내 아바타를 활용하여 다양한 오락 활동을 합니다. 그리고 기업은 가상 아이템 판매를 위해 아이템의 정보를 제공합니다.

‹구찌, 스니커즈 개러지›

또한, 현실의 제품을 AR로 신어볼 수 있는 어플 '가옥 스마트 가이드GAOK smart guide'를 삼성전자와 개발하여 2021년 선보였습니다. 같은 해 구찌는 제페토에서 피렌체를 배경으로 한 구찌 빌라Gucci Villa'를 최초로 구현하였고 현재까지도 신제품을 제페토를 통해 선보이고 있습니다. 아바타들은 구찌 빌라에서 NFT가 보증하는 구찌 제품을 착용하고 구매할 수 있으며, 현실 세계에서 200만 원 상당의 제품은 가상 세계에서 3,000원에 판매됩니다. 구찌 빌라는 가상현실. 증강현실을

활용하였고, 구찌 빌라 내에서 아바타들은 직접 활동하고 소통합니다.

루이비통은 창립 200주년을 기념으로 모바일 게임 '루이 더 게임Louis the game'을 2022년 출시하여 100만 다운로드를 기록하였습니다. 루이 더 게임은 가상현실을 활용하였으며, 게임으로 스토리가 진행됩니다. 그리고 앱을 통하여 21 S/S 맨즈웨어men's Wear 컬렉션에서 공개한 'The Adventures of Zoooom with Friends'영상의 애니메이션 마스코트 캐릭터를 AR로 소개하였습니다. 방돔 광장에 위치한 루이비통 매장의 방문객들은 루이비통 앱의 필터를 통해 캐릭터 AR이 있는 매장외관을 경험하고, 캐릭터들은 벽을 타고 올라가거나 악기를 연주합니다. 증강현실을 활용한 이 콘텐츠는 사용자가 직접 카메라로 매장을 비춰보며 새로운 경험을 체험합니다.
루이비통은 게임 업체와의 협업을 수년간 지속해 왔는데, 그중 하나인 라이엇 게임즈의 '리그 오브 레전드League of Legends'에서 NFT 기반 '트루 데미지 세나 프레스티지 스킨True damage Senna prestige skin'을 공개하였습니다. 이 스킨은 가상현실을 활용하였으며 게임에서 캐릭터가 옷을 착용합니다.

버버리는 앤절라 아렌츠Angela Ahrendts의 CEO 취임 이후 브랜드의 정체성을 '디지털 미디어 컴퍼니digital media company'로 정립하면서, 디지털 마케팅에 힘써왔습니다. COVID-19한 창 진행 중인 2021년 버버리가 오픈한 가상현실 매장은 고객에게 맞춤형 경험을 주었습니다. 가상현실 매장에는 스타일링, 사이즈 조언을 도와줄 수 있는 가상 판매원과 필요시 현지 영업 직원과 연결될 수 있는 화상통화 서비스가 준비되어 있습니다. 그리고 2021년 8월 게임사 미티컬 게임스Mythical Games와 협업하여 '블랑코스 블록 파티Blankos Block Party'게임 내 NFT 아바타 '샤키 BSharky B'를 선보였습니다. 샤키 B는 디지털 가수로, 버버리의 첫 NFT 한정판 컬렉션을 착용하고 있습니다.

‹샤키B›

샤키 B의 NFT 컬렉션은 게임 내에서 NFT의 형태로 구매하고 거래할 수 있으며 최초 판매가 35만 원에서 시작하여 재판매 가격이 131만 원까지 상승하였습니다. 버버리의 마케팅 대표 Rod Manley는 해당 게임에 대하여 "실험을 통해 경계를 넓히고 지속적인 소통을 위해 노력하고 있습니다. 우리는 플레이어가 예술, 디자인을 탐험하여 브랜드와 상호작용을 하도록 하여 게임 커뮤니티의 가치를 실현할 것입니다. 게임은 우리의 가치를 구현하고 창의성을 끌어 올릴 수 있는 독특한 공간입니다"라고 언급하며 브랜드와 고객의 게임을 통한 소통방식을 강조하였습니다. 또한 버버리는 고객이 직접 디지털 제품을 디자인하고 볼 수 있는 AR 어플을 개발하였습니다. 해당 어플에서는 버버리의 컬렉션에서 영감을 받아 사용자가 3D 포켓백을 디자인할 수 있으며, 디자인된 제품은 AR 기술을 통해 실제 배경에 배치, 착용, 촬영이 가능하여, 실제 개체와 비교하여 시뮬레이션을 할 수 있습니다. 버버리는 "이 경험은 온라인 고객의 경험을 풍부하게 하고, 디지털을 물리적 세계로 가져옵니다."라고 설명했습니다. 버버리의 AR활용은 오프라인에서도 이루어졌는데, 새롭게 출시한'올림피아 백Olympia bag'을 기념하여 영국 플래그십

스토어에 핸드폰으로 QR코드를 스캔하면 AR 그리스 엘피스 동상이 나타나게 하였습니다. 버버리의 상업 책임자 개빈 헤이그Gavin Haig는 올림피아 백의 출시뿐만 아니라 이를 고객들에게 흥미롭게 선보이기 위함이라고 언급했습니다.

발렌시아가는 게임 엔진 개발사인 2021년'에픽 게임즈Epic Games'의 언리얼 엔진unreal engine을 활용하여 직접 제작한 게임 '애프터월드 : 더 에이지 오브 투모로Afterworld: the age of tomorrow'에서 21F/W 새로운 컬렉션을 공개했습니다. 발렌시아가는 단순히 컬렉션을 선보이기 위한 용도가 아니라 제품의 형태, 소재와 어울리는 배경, 분위기, 스토리, 철학을 더욱 감각적으로 전달하기 위해 직접 게임을 제작하였습니다. 발렌시아가는 게임 '포트나이트Fortnite'에서도 새로운 컬렉션을 선보였습니다. 플레이어들은 발렌시아가의 디지털 의류뿐만 아니라 발렌시아가의 영향을 받은 게임 아이템을 사용할 수 있습니다. 특히 발렌시아가의 디지털 의류와 아이템은 포트나이트의 플레이어들이 가장 좋아하는 캐릭터에게 적용되어 더욱 큰 인기를 끌었습니다. 발렌시아가는 디지털 의류 컬렉션을 선보이며 포트나이트 내의 '스트레인지 타임 허브strange time hub'에서 발렌시아가 오프라인 매장을 배경으로 한 라이브 룩북을 진행하였습니다. 발렌시아가는 단순히 게임 아이템과 의상을 제공할 뿐만 아니라, 다양한 퀘스트와 보상을 제공하거나 포트나이트 내 가상광고판에 직접 꾸민 아바타의 사진을 올려줍니다. 이러한 콘텐츠들은 플레이어에게 브랜드의 친밀감을 높이고 더욱 몰입하게 합니다. 또한 발렌시아가는 협업을 기념하여 디지털 의류뿐만 아니라 포트나이트의 캐릭터를 새긴 한정판 상품도 출시하였습니다. 포트나이트와 발렌시아가의 협업 이후 하루 만에 온라인 검색량이 72% 증가하고, 판매량이 49% 증가하였습니다.

앞서 살펴본 사례와 같이 럭셔리 브랜드는 메타버스가 오프라인 시장을 대체하는 것이 아닌, 메타버스 내에서의 마케팅과 브랜딩을 통해 디지털 상업 기회를 창출하는 또 하나의 기술로 적극 활용하고 있습니다. 특히 이들은 소비자와의 교감, 경험과 체험을 강조한 마케팅과 브랜딩을 진행하면서 메타버스의 상호작용 가치를 끌어올렸습니다. 메타버스 기반의 패션 산업은 시간, 공간, 규모, 제도 등의 제약 없이 다 주체 간의 협업이 이루어지고 고객과 기업, 또는 사용자와 창작자 모두에게 초월적인 가치를 지닙니다. 메타버스 플랫폼 사용자는 직접 브랜드의 콘텐츠에 능동적으로 참여하고, 선택적으로 정보를 수용합니다. 소비자들은 상품을 소비하는 사람이 아니라, 기업과 같은 위치에서 함께 나아갑니다. 개인과 기업의 경우 기업, 플랫폼 메타버스, 고객 사이에 양방향 소통이 되는 것입니다. 이러한 과정은 새로운 문화와 트렌드를 형성합니다. 즉, 메타버스를 형성하는 수신자와 발신자, 플랫폼 모두 주체로서 다방향적인 상호작용을 하는 것입니다.

따라서 메타버스 환경에서 패션 마케팅과 브랜딩을 위해서는 고객과 소통할 수 있는 콘텐츠를 개발하는 것이 중요합니다. 패션 기업은 구매로 이어지는 일방적인 정보제공이 아니라, 함께 브랜드 문화를 형성해 소비자와 기업이 이야기를 함께 나누는 친근한 이미지를 제공해야 합니다.

참고문헌 한정아,& 주보림. (2024). 메타버스 유형에 나타난 패션 브랜드 확장 전략연구. 브랜드디자인학연구, 22(1), 329-342.

한정아,& 주보림. (2023). 메타버스 플랫폼의 패션 브랜딩 프레임워크 개발. 한국패션디자인학회지, 23(4), 195-213.

김윤미,& 김진영. (2022). 럭셔리 패션 브랜드의 메타버스 활용 사례 연구. 패션 비즈니스, 26(3), 50-71.

이은지 ; 이지현, “패션 커뮤니케이션에서 증강현실의 활용 유형별 인터랙티브 특성과 발전 방향” 한국패션디자인학회 21 (21): 21-36, 2021

이현진 ; 구양숙, “패션 브랜드의 증강현실(AR) 콘텐츠 유형 및 특성” 한국의류산업학회 22 (22): 310-322, 2020

우성미 ; 장동련, “트랜스미디어 환경의 메타버스 브랜드 커뮤니케이션 연구” 사단법인 한국브랜드디자인학회 19 (19): 29-48, 2021

이운영, “증강현실 기술동향과 패션산업의 활용에 관한 연구” 한국디자인문화학회 16 (16): 367-377, 2010

산학협력의 새로운 실험들

산학협력의 새 지평 및
글로벌 파트너십의 확장 비전

우리 대학은 게임, 만화, 애니메이션과 같은 비주류 문화를 주류문화로 성장시키는데 필요한 인재를 양성하며 중추적 역할을 해왔습니다. 이제는 한 걸음 더 나아가, 미래 문화산업의 새로운 성장동력이 될 문화 유형을 개척하고, 이를 이끌어갈 혁신적 인재 양성을 위한 과감한 도전을 시작해야 할 시점입니다.

김성현

PD, 청강문화산업대학교 교수,
산학협력단장

애니메이션 산업에서 활동하며 다양한 작품을 프로듀싱했다. ㈜에이지웍스의 프로덕션 매니저와 애니메이션사업본부장, Kocca 지원 단편 PD, Pre-Prod와 Pilot 3편의 총괄 PD, 게임프로모션 영상 PD를 거쳐 엔토닉 영상사업본부장, ㈜뮤즈웍스 뉴미디어사업본부장, ㈜해머엔터테인먼트의 VR사업본부장을 역임했다.

산학협력의 중요성이 점점 더 중요하게 부각되고 있는 현시점이지만, 최근 우리나라 문화산업은 많은 가능성 속에서도 아직 어려움을 면하지 못하고 있으며, 안정적으로 보이던 게임이나 웹툰 등의 산업들도 침체 혹은 정체에 접어들면서 생존과 발전을 위한 노력이 계속되고 있습니다. 이처럼 혼란스럽고 어려운 상황에서도 학생들의 '취창업 증진'과 '교육 고도화와 확장', '재정의 확보' 등을 위해 우리 대학의 '청강문화산업대학교 산학협력단'의 산학협력 활동은 활발하게 진행 중입니다.

청강문화산업대학교 산학협력단을 소개하기 전에 산학협력단이라는 조직의 목적과 역할을 먼저 설명하면, "산학협력단이란 '산업교육진행 및 산학협력촉진에 관한 법률'에 근거하여 별도법안으로 설립된, 대학의 산학협력 사업을 관리지원하는 전담조직"입니다. 동 법률 근거하여 산학협력단은 대학의 지도와 감독을 받는 하부조직이지만, 독립된 특수법인의 성격을 띠고 있습니다. 따라서 산학협력단은 대학의 '지적재산권 취득 및 관리의 주체'이며, '산학연 협력의 주체'이고, '산학연협력 관련 회계의 사용 및 관리의 주체"입니다. 이와 같은 역할을 띤 산학협력단의 주요 활동으로는 대학과 산업체, 정부, 지역사회 협동을 통해 지식과 기술을 심화하고 사업화하며, 산학협력 연구 및 기술이전, 산업체와의 네트워크 구축, '산업 연계 교육프로그램 개발, 창업 및 기업지원, 예산 과제 수행 및 자금 조달 등이 있습니다.

위에서 설명한 산학협력단의 취지에 따라 우리 대학의 '청강문화산업대학교 산학협력단'도 "문화콘텐츠를 통한 사회적 가치 창출"이라는 비전을 가지고 "문화산업 맞춤형 창의인재 양성과 산학협력을 통한 미래 문화산업 성장동력 확보"의 목적을 실현하기 위해 문화산업에 특화된 산학협력 활동에 집중하여 성과를 내고 있습니다. 그러나 '첨단산업 분야 인재 양성과 기술사업화'와 '지역과 연계된 연구 개발 및 사업' 그리고 인력난을 겪고 있는 '제조업과 서비스업 분야의 인력양성'에 편중된 전문

대학 대상 '특수목적재정지원 사업'은 우리 대학의 산학협력단이 문화산업에 특화된 사업을 수행하는데 큰 도움이 되지 못하고 있습니다. 따라서 저는 청강문화산업대학교 산학협력단장에 임명되면서 교육부의 '특수목적재정지원 사업'을 포함해 보다 많은 정부 기관의 재정지원 사업을 검토함과 아울러 궁극적으로는 재정지원 사업보다는 지역과 산업계와 직접 연결하는 사업 모델을 만들기 위해 다각도의 모색과 실험을 진행했습니다.

'문화콘텐츠를 통한 사외적 가치 창출'
'Creating social value through cultural content'

청강문화산업대학교 산학협력단은 지역과 산업계를 직접 연결하는 산학협력 사업의 안정적인 사업 기반이 만들어지려면 상당한 시간이 소요된다는 것을 알고 있지만, 공격적이고 실험적인 사업들을 통해 소통하고 성과를 내며 시행착오를 거치면 그 시간을 줄일 수 있다는 생각으로 지난 2년에 가까운 시간 동안 사업을 진행하고 있습니다. 그 과정에서 처음부터 산학협력단의 DNA로 이식하려 했던 '도전과 실험정신'은 당연하게도 여러 사업의 성패를 거치면서 명확하게 산학협력단의 정체성으로 자리 잡고 있습니다.

제가 산학협력단장이 되고 첫 사업계획 발표에서 강조했던 사업 목표는 'Fandom'과 'Sub-culture' 두 가지였습니다. 'Fandom'은 산학협력단의 목표인 "문화산업 산학협력 선도모델 실현"과 우리 대학이 추구하는 "창작 생태계 구축"에 이르는 목표이며, 'Sub-culture'는 우리 대학을 새롭고 실험적인 문화산업의 첨병으로 브랜딩하고 그를 기반으로 산학협력 사업 전개하기 위한 목표였습니다. 여기서 좀 더 부연 설명하자면 'Sub-culture'는 일반적으로 '비주류 문화'로 통용되는 용어로 우리 대학이 강점이 있는 '게임, 만화, 애니메이션' 등을 규정하는 문화입니다. 하지만

현재 이 게임, 만화, 애니메이션은 주류문화로 분류될 만큼 산업의 규모가 커졌고 대중들이 널리 소비하고 있습니다. 하지만 현시점 청강문화산업대학교 산학협력단이 추구하는 목표로서의 'Sub-culture'는 중의적인 의미를 지닌 단어입니다. 생물학에서 'Culture'는 세포를 의미하며, 'Sub-culture'는 세포를 재배양하는 행위를 의미합니다. 세포 재배양의 목적은 인위적인 목적을 위해서 혹은 자연적으로 더욱 건강한 세포를 유지하기 위해서입니다. 이처럼 'Sub-culture'를 문화의 재배양을 통한 새로운 문화 유형 창출과 문화를 더욱 발전시키려는데 목적을 둔다는 의미가 청강문화산업대학교 산학협력단의 목표로 가지는 의미입니다.

우리 대학은 비주류로 분류되던 게임, 만화, 애니메이션이 주류문화로 편입하는데, 인재 양성을 통해 크게 이바지했습니다. 하지만 그에 현재는 미래의 문화산업 성장동력이 될 '새로운 문화 유형'를 만들고 이를 발전시켜 갈 인재를 양성하는 과감한 실험과 도전을 해야 할 시점이라 생각합니다. 더불어 더 큰 도전과 성장을 위해 활동의 장을 국내를 넘어 국외까지 넓혀야 한다는 우리 대학 내부의 강력한 의지에 따라 2025학년도부터 적용될 우리 대학의 새로운 중장기 발전계획에서 국내외를 아우르는 'CK 글로컬 Glocal'이 중요한 축이 되었습니다. 따라서 산학협력단의 목표도 국외까지 확정된 'Fandom' 구축과 'Sub-culture'를 통한 도전과 실험이 되었습니다.

우리 대학의 'CK 글로컬Glocal'의 목표는 '교육의 초격차'와 '새롭고 우수한 교육 수요자 확보'에 있으며 이는 산학협력단의 글로컬 'Fandom' 구축과 'Sub-culture'를 통한 도전과 실험을 통해 더욱더 효과적으로 달성에 이를 것으로 생각됩니다. 이와 같은 판단의 근거는 'CK 글로컬Glocal'을 위한 주요한 다섯 가지 활동은 'CK 브랜딩 강화', '문화, 예술, 교육 교류', '네트워킹'. '성과확산', '전문성 확보'이며, 이는 'Fandom' 구축과 'Sub-culture'를 통한 도전과 실험을 위한 활동들과 궤적을 같이하고 있기 때문입니다. 현재 24학년도 2학기가 진행 중인 시점에서 'CK 글로컬Glocal' 관련 사업에는 4개 스쿨이 참여해 총 7개의 시범사업이 진행 중입니다. 이 사업들은 아직 시범사업의 성격을 지니고 있어서 산학협력단이 주도하여 진행 중입니다.

현재 진행 중인 7개의 시범사업은 참여한 4개 스쿨의 상황에 맞는 각기 다른 활동으로 진행되고 있습니다. 산학협력단은 이 시범사업을 통해 25학년도 진행될 'CK 글로컬Glocal' 관련 산학협력단 주도 사업을 통해 향후 '어떤 새로운 파트너십과 사업 모델이 창출될 것인가?'에 집중하고 있습니다. 이 시범사업들은 성격상 계획과 진행도 중요하지만, 이 사업이 종료되고 그 성과를 어떻게 교육과 브랜딩에 환류하고 활용할 것인지가 더 중요하다는 인식 아래 효율적인 성과확산 및 사후 관리 방안이 숙의되고 있습니다. 그리고 이 성과와 방안들을 통해 25학년도의 'CK 글로컬Glocal' 관련 사업들이 합목적적으로 디자인될 수 있도록 할 예정입니다.

끝으로 청강문화산업대학교의 산학협력단은 우리가 가진 장점과 성과를 국제적인 무대에서 잘 활용하면서 지금까지 그 어느 일반대학과 전문대학도 만들지 못했던 강력한 'Fandom'을 확보하고, 도전적이고 실험적인 'Sub-culture'를 통해 문화 DNA를 가진 사업들을 펼쳐나갈 것입니다.

청강의 도전 스토리
—WOTY

이동후
게임콘텐츠스쿨 교수

김한내
공연예술스쿨 교수

전혜정
만화콘텐츠스쿨 교수

김윤경
애니메이션스쿨 교수

김정헌
융합콘텐츠스쿨 교수

임지완
패션뷰티스타일스쿨 교수

전투와 전략의 절묘한 조화
— 학생팀 '서라운드'의 ‹스테레오 믹스›

게임콘텐츠스쿨 교수 이동후

우리는 게임을 통해 때로는 혼자서 즐기는 여유로움을, 때로는 함께 경쟁하는 짜릿함을, 그리고 때로는 전략을 고민하며 다양한 재미를 느낍니다. 하지만 이러한 다양한 재미를 하나의 게임에 담아내는 것은 결코 쉬운 일이 아닙니다. 그것은 '어떻게 하면 순간의 전투와 전체적인 전략이라는 두 가지 재미를 조화롭게 담아낼 수 있을까?'라는 근본적인 질문에 대한 깊은 고찰이 필요하기 때문입니다. 이러한 고민에 대한 독창적인 해답을 제시한 작품이 바로 게임콘텐츠스쿨 '서라운드' 팀의 ‹스테레오 믹스›입니다.

‹스테레오 믹스›는 3vs3 영역 점령 대전 액션 게임으로, 탑뷰 슈팅을 기반으로 한 독특한 플레이 방식으로 주목받고 있습니다. 이 작품을 개발한 팀 서라운드는 기획 4인, 아트 13인, 프로그래밍 3인으로 구성된 20인의 대규모 팀으로, 약 9개월이라는 시간 동안 열정을 쏟아부었습니다.

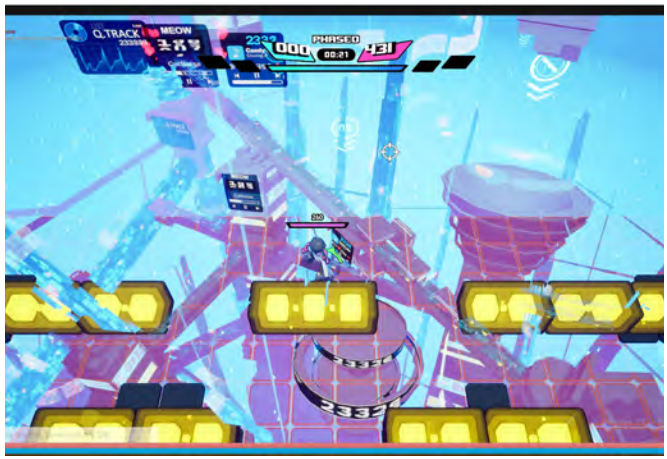
‹스테레오 믹스›는 음악과 디지털이라는 독특한 주제에서 영감을 받아 시작되었습니다. 가장 큰 특징은 순간적인 판단력이 필요한 전투와 전체적인 전황을 읽어야 하는 영역 점령이라는 두 가지 요소를 절묘하게 결합했다는 점입니다. 상대방에게 피해를 주어 기절시킨 후, 기절한 상대방을 잡아 영역을 점령하는 방식은 기존 대전 액션 게임과는 다른 신선한 차별점을 가집니다.

팀 서라운드의 치열한 고민과 노력은 다음과 같은 성과로 빛을 발했습니다.

- 네오위즈 어워즈 디렉터상 수상
- GEEKS 2024 대상한국콘텐츠진흥원장상 수상
- 버닝비버 2024 Best of Best Burning Beaver상 수상

이처럼 ‹스테레오 믹스›는 뛰어난 게임성과 완성도를 인정받아 업계의 주목을 받고 있습니다. 시각적 표현의 한계, 게임 디자인의 도전, 멀티플레이 환경의 기술적 난관 등 수많은 어려움 속에서도, 팀원들의 끊임없는 고민과 협력으로 이루어낸 이 작품은 청강의 2024년을 대표하는 WOTY로서 부족함이 없습니다.

StereoMIX
1126
STEREO
MIX


Q.TRACK
MEOW
PHASED
431

STEREO
MIX
2024
WINNER
서라운드

공연예술스쿨의 새로운 도전
— 첫 손바닥뮤지컬의 탄생
‹지켜줘 봄,봄,봄›

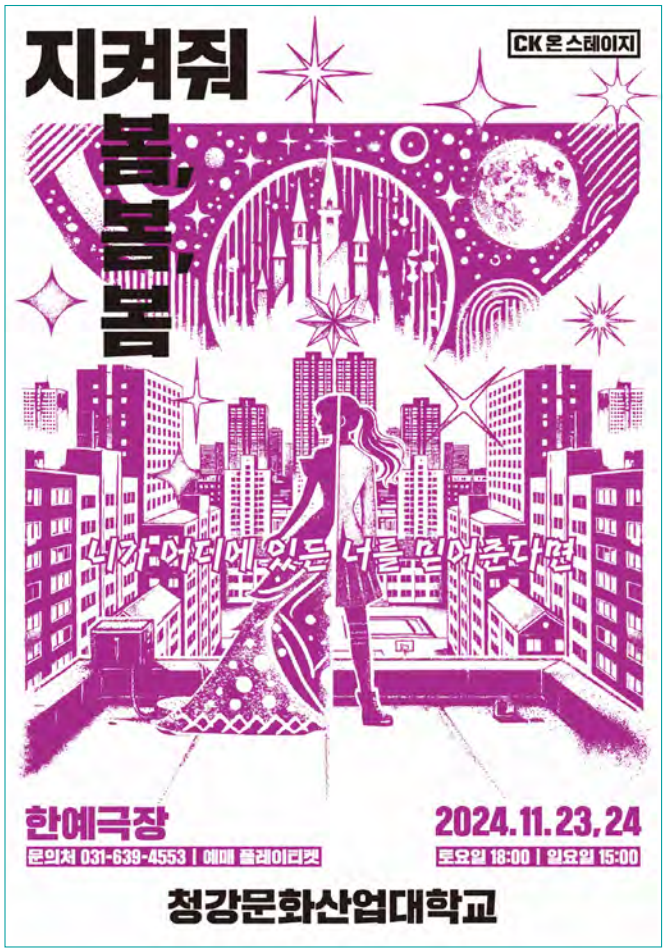
공연예술스쿨 교수 김한내

뮤지컬 ‹지켜줘 봄, 봄, 봄›은 공연예술스쿨의 창작뮤지컬콘텐츠 개발 프로젝트인 ‘손바닥뮤지컬’의 첫 번째 작품입니다. 공연예술스쿨 뮤지컬연기전공에서는 연기자 양성에 집중된 기존의 교육과정에서, 오리지널 뮤지컬을 생산해 낼 수 있는 창작자를 키워내는 종합적 커리큘럼으로 도약시키기 위한 고민과 연구를 이어왔습니다. ‘손바닥뮤지컬’ 은 그 여정의 첫걸음으로 2024학년도 한 해 동안 소규모의 뮤지컬을 학생들이 직접 창작해 보는 수업으로 마련되었습니다.

첫 학기는 참여하는 모든 학생들이 각자의 관심사를 나누고 토의를 거쳐 이 시대와 이 사회에 어울리는 작품의 소재가 무엇일지 발굴하는 데 집중하였습니다. 무에서 유를 찾아내는 지난한 시간을 거쳐 학기 말에 두 편의 짧은 초고가 탄생하였고, 이들의 본공연 가능성을 타진하기 위한 리딩 쇼케이스가 이루어졌습니다. 뮤지컬 ‹지켜줘 봄, 봄, 봄›은 이러한 과정 안에서 그 잠재력을 인정받은 한 편이었는데요. 뮤지컬연기전공 3학년 이소현 학생이 대본과 노랫말을 쓴 이 대본은 2학기 수업을 통해 꾸준히 다듬어졌고, 현장에서 작곡가이자 음악감독으로 활발히 활동하고 있는 마창욱 초빙교수가 곡을 붙여 하나의 뮤지컬 대본이 완성되었습니다. 뒤이어 숨 가쁘게 이어진 리허설. 여덟 명의 배우는 본인들이 손수 일궈낸 대본을 바탕으로 김준태 교수의 연출 및 연기 지도와 마창욱 교수의 보컬 지도에 따라 대본에 살을 붙이고 피가 돌게 하느라 가을밤을 뜨겁게 달궜습니다. 그리고 마침내 2024년 11월 23일과 24일 양일간 대학로 한예극장에서 매년 진행되는 공연예술스쿨의 창작 플랫폼인 ‘CK 온 스테이지’ 무대에 오르게 되었습니다.

뮤지컬 ‹지켜줘 봄, 봄, 봄›은 완벽한 성적을 원하는 엄마와 그 뜻을 거스를 수 없어 작가의 꿈을 양보하고 살며 갈등을 겪는 유진의 이야기입니다. 친구 하나 없는 팍팍한 삶 속, ‘이 세계로 환생하여 발레리나의 꿈을 이룬 공주님’의 이야기를 담은 소설만이 유진의 해방구가 되어준다. 이 생을 끝내고자 어느 빌딩 옥상 난간으로 향한 어느 날, 유진은 자신의 이야기를 편견 없이 들어주는 아저씨 영민을 만나 위안을 얻게 됩니다. 사실 영민은 유진이 읽고 있는 웹소설의 작가인데, 어린 나이에 사고로 세상을 떠난 딸의 꿈을 대신 이뤄주기 위해 소설을 써 온 것이었죠. 두 사람은 서로의 이야기를 들어주는 누군가가 있는 한, 자신의 이야기를 써 갈 수 있다는 확인을 하며 인생의 다음 단계로 나아갈 용기를 얻습니다. 이렇듯 뮤지컬 ‹지켜줘 봄, 봄, 봄›은 우리가 놓치고 있거나 잊고 있었던 주변을 돌아보기를 희망하는 이야기입니다. 서로를 지켜보고, 돌보고, 믿고 기다려주는 아름다운 봄과 같은 따뜻한 마음을 담은 이야기가 풍성한 선율을 만나 이미 쌀쌀해진 날씨에도 극장을 찾은 관객들의 마음을 훈훈하게 보듬어주었습니다.

‘손바닥뮤지컬’ 이라는 애칭은 ‘손바닥’처럼 작고 특별할 것 없지만, 무궁무진한 가능성을 내포한 학생들의 잠재력을 담은 뮤지컬이 탄생했으면 하는 마음에서 공연예술스쿨 원장인 최재영 교수가 직접 붙인 이름입니다. 두 학기 동안 학생들을 지도해 온 김준태 교수는 “이 작품을 개발 단계에서부터 최종 공연까지 전 과정을 학생들과 함께 해오며 기성세대인 나와 다른 생각의 방향들을 발견하고 놀라기도 했지만, 그 과정의 끝에 ‘공연의 가치는 언제나 동시대인들과 희망과 기대, 그리고 도전을 공유하는 데 있다’는 것을, 그리고 학생들의 도전이 관객들의 마음에 울림을 일으키리라 확신합니다”라고 전했습니다.


지켜줘
봄, 봄, 봄
CK 온스테이지
내가 어디에 있든 너를 믿어준다면
한예극장
문의처 031-639-4553 | 예매 플레이티켓
2024.11.23,24
토요일 18:00 | 일요일 15:00
청강문화산업대학교

나만의 작은 공양간
— 한혜연 교수의 ‹세화, 가는 길›

만화콘텐츠스쿨 교수 전혜정

최근 개인적으로 힘든 시간을 보냈다. 적성에 맞지 않는다고 느껴지는 업무와, 인간관계에 대한 회의감에 지쳐 과연 이 일을 계속할 수 있을까를 오래 생각했다. 바로 그 시기에 웹툰 '세화, 가는 길'은 불교에서 말하는 인연처럼 나타났다.

청강문화산업대학교의 교수이기도 한 한혜연 작가의 이 웹툰은 2022년 2월부터 2024년 5월까지 카카오웹툰에서 연재된 작품으로, '2024년 오늘의 우리만화'에 선정되었다. 상처받은 이들의 이야기를 사찰음식이라는 독특한 소재로 풀어내며, 치유의 과정을 섬세하게 그려낸 수작이다.

작품은 연인을 잃은 세화의 이야기로 시작하지만, 점차 다양한 인물들의 서사로 확장된다. 아이돌 연습생 생활 10년 끝에 데뷔하지 못한 보미, 악의적 소문으로 식당을 접은 앤드류 박 등 저마다의 상처를 안고 세화사를 찾아온 이들의 이야기가 108화에 걸쳐 펼쳐진다.

이들을 맞이하는 것은 따뜻한 사찰음식이다. 공양간에서 만들어지는 음식들은 고기도, 오신채도 쓰지 않는 담백한 것들이지만, 계절의 흐름을 고스란히 담아낸다. 봄의 냉이, 여름의 가지, 가을의 도토리, 겨울의 무처럼 제철 식재료로 만든 음식은 자연의 순리를 담고 있다.

음식을 만드는 과정도 수행이다. 재료를 다듬고, 씻고, 조리하는 행위 자체가 구도求道가 된다. 이는 세화사 공양간에 걸린 구절로도 드러난다.

'이 음식들이 어디에서 왔는가. 내 덕행으로는 받기 부끄럽네. 마음의 온갖 욕심 버리고 몸을 지탱하는 약으로 삼아 깨달음을 이루고자 이 음식을 받습니다.' 이처럼 종종 등장하는 법구경의 구절들은 작품 속 주인공들과 그리고 독자들이 가진 문제를 은유적으로 함축함과 동시에, 다른 각도에서 바라볼 수 있는 불교적 통찰을 제공한다.

이 작품이 주는 위안은 특별하다. 극적인 전개나 화려한 해결책을 제시하지 않는다. 다만 지친 사람, 화가 난 사람, 다친 사람들의 곁에 다가와 몸을 비비거나 대신 화내주는 작품 속 고양이 보리와 타리처럼 문제 속에 빠져 고립된 내 근처에 어느새 다가와 있을 뿐이다.

'세화, 가는 길'을 읽는 동안 우리는 마음속에 나만의 작은 공양간을 품게 된다. 24시간 연결된 업무용 메신저 창에서 느끼는 무거움이, 밀려드는 업무에 종종거리던 하루가, 초조하던 마음이 달래진다. 공 보살이 묵묵히 긴 시간 동지 팥죽을 휘젓는 것처럼, 동주 스님이 서툰 칼질로도 천천히 버섯을 써는 것처럼, 우리도 자신이 할 수 있는 일, 딱 그만큼씩 해나가면 된다. 누구에게나 공평하게 주어진 하루 24시간, 딱 그만큼씩만 나도 남들처럼 하루하루를 살아나가면 되는 것이다.

* 본 칼럼은 문화일보 <덕후의 서재>란에 실린 원고입니다.

낯선 시선으로 바라본 익숙한 외로움 — 박선영 학생의 ‹식사›

애니메이션스쿨 교수 김윤경

우리는 모두 각자의 방식으로 예술을 통해 감동을 경험합니다. 때로는 웃음으로, 때로는 눈물로, 그리고 때로는 깊은 생각에 잠기게 되죠. 하지만 진정한 감동을 전달하는 작품을 만드는 것은 결코 쉬운 일이 아닙니다. 그것은 '인간의 감정은 무엇이며, 어떻게 하면 그것을 진정성 있게 전달할 수 있을까?'라는 근본적인 질문에 대한 깊은 고찰이 필요하기 때문입니다. 그런 점에서 애니메이션스쿨의 박선영 학생이 제작한 ‹식사›가 그 해답을 보여주는 거 같습니다.

‹식사›는 10분 40초 분량의 2D 애니메이션으로, 독특한 시선과 깊이 있는 스토리텔링으로 관객들의 마음을 울리고 있습니다. 이 작품을 기획, 감독한 박선영 학생은 주목할 만한 이력을 가지고 있는데요. 4년제 수학과를 졸업하고 애니메이션을 하고 싶다는 열망으로 집안의 반대를 무릅쓰고 신입학을 했습니다. 제작 능력이 뛰어난 동료 친구들 사이에서 상대적으로 기량이 부족하여 방황도 했었다고 합니다.

지도교수인 김윤경 교수는 작품에 대해 다음과 같이 평했는데요. "우리 애니메이션스쿨이 추구하는 가장 중요한 가치인 '진정성 있는 이야기의 전달'이라는 측면에서 이보다 더 본질에 가까운 작품을 찾기 어렵다고 생각합니다. 4년제 수학과를 졸업하고 애니메이션의 꿈을 위해 새롭게 도전한 박선영 학생은, 작품 제작 과정 내내 인간의 외로움과 연대라는 보편적 감정에 대해 끊임없이 고민했습니다.

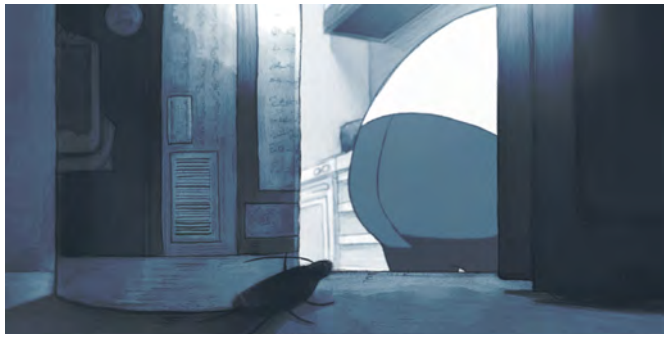
그 결과물인 ‹식사›는 BIAF 2024 국제경쟁 한국단편부문 심사위원상이라는 놀라운 성과를 이루어냈습니다. 김윤경 교수는 "박선영 학생은 제작 능력과는 별개로 세상을 바라보는 시선과 깊은 통찰력으로 교수자에게도 많은 울림을 주었다."고 덧붙였습니다.

‹식사›는 모두가 혐오하는 바퀴벌레를 주인공으로 내세워, 외로움이라는 보편적 감정을 탐구한다는 과감한 시도로 시작되었습니다. 가장 큰 특징은 혐오의 대상인 바퀴벌레를 통해 오히려 인간의 따뜻함과 연민을 전달한다는 점입니다. 작품의 마지막에서 바퀴벌레의 희생적 선택은 관객들에게 강렬한 감정적 충격과 함께 깊은 여운을 남깁니다.

박선영 학생은 BIAF 2023 단편애니메이션제작지원에 선정되어 2,000만 원 지원금을 받았고요, BIAF 2024 국제경쟁 한국단편 부문 심사위원상을 수상했습니다.

기술적 완성도보다는 깊이 있는 스토리텔링과 인간에 대한 통찰로 승부한 이 작품은, 청강의 2024년을 대표하는 WOTY로 선정되기에 손색이 없습니다.

식사
eatbeanswithus@gmail.com
BIAF



짧지만 강력한 귀여움
— 학생팀 '애니멀'의 졸업작품, ‹지직 스트릿›

융합콘텐츠스쿨 교수 김정헌

청강문화산업대학교 융합콘텐츠스쿨의 두 번째 졸업작품 ‹지직 스트릿›이 2024년 WOTY로 선정되었습니다. 단순한 애니메이션을 넘어 다양한 미디어 플랫폼으로 확장 가능한 캐릭터 IP를 목표로 한 이 프로젝트는, 융합콘텐츠스쿨만의 차별화된 시도로 평가받았습니다.

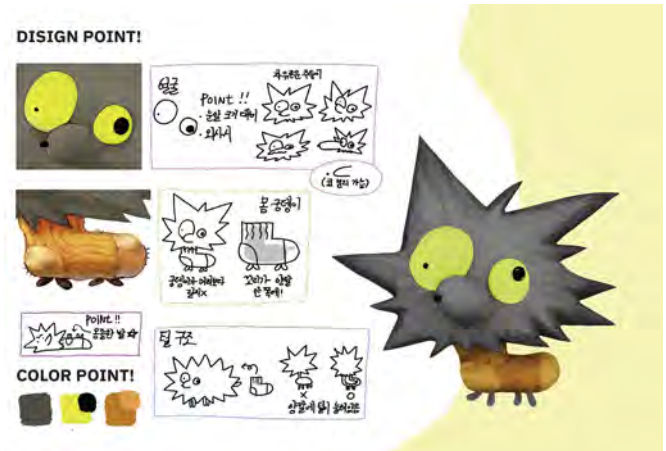
‹지직 스트릿›은 '톰과 제리'나 '스폰지밥'처럼 가볍게 즐길 수 있는 에피소드로 구성된 숏폼 애니메이션입니다. 8~12세 남아를 주 타깃으로 삼아, 두 주인공 캐릭터의 케미를 중심으로 옴니버스 형식의 다채로운 이야기를 풀어내고 있습니다. 팀 애니멀은 "현대의 콘텐츠 소비 트렌드에 맞춰 짧지만 강렬한 재미를 전달하고자 했다."면서 "캐릭터의 매력을 극대화해 IP로서의 가치도 확보하고자 했다."고 기획 의도를 밝혔습니다.

기술적인 면에서도 새로운 시도가 돋보입니다. 언리얼엔진 5.3을 활용한 리얼타임 라이팅과 렌더링으로 작업 효율을 높였고, 마야를 사용해 24프레임에서 2's 애니메이션을 구현하며 생동감 있는 움직임을 만들어냈습니다. 특히 ‹닌자터틀: 뮤턴트 대소동›을 레퍼런스로 삼아 드로잉 텍스처가 돋보이는 독특한 비주얼 스타일을 완성했다는 점이 눈에 띕니다.

‹지직 스트릿›은 단순한 애니메이션을 넘어 다양한 매체로 확장 가능한 트랜스 미디어 콘텐츠로서의 가능성을 보여주었습니다. 이는 융합콘텐츠스쿨이 추구하는 차별화된 콘텐츠의 좋은 사례라고 볼 수 있습니다.

이처럼 현대 콘텐츠 트렌드를 정확히 반영하고 뛰어난 기술력으로 완성한 ‹지직 스트릿›은 2024년 청강의 WOTY로 손색이 없어 보입니다. 귀여운 캐릭터와 재미있는 스토리를 바탕으로 한 이 작품이 앞으로 어떤 콘텐츠로 발전해 나갈지, 또 유튜브 숏츠를 넘어 어떤 새로운 플랫폼에서 만나볼 수 있을지 기대됩니다.

ZZIREET
ANIMAL.INC


DISIGN POINT!
COLOR POINT!

야미
바보개 썬더독을 따라 매일 가출하는
대 우파루파가문 3세 야미 아가씨
아가씨 야미, 길거리 바보개를 따라 가출을 시도하다!
대 우파루파 가문 3세
썬더독에 대한 무한집착!

신앙과 패션의 새로운 만남
— 김재민 학생의 ‹신앙심›

패션뷰티스타일스쿨 교수 임지완

패션은 단순한 의복을 넘어 우리의 신념과 가치관을 표현하는 강력한 매개체가 될 수 있습니다.

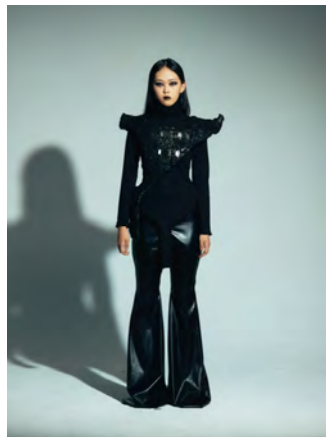
패션메이커스전공 김재민 학생의 졸업작품 ‹신앙심›은 바로 이러한 패션의 본질적 의미를 탐구한 작품입니다.

‹신앙심›은 옷과 신앙의 관계를 역사적 관점에서 재해석한 작품입니다. 인류 역사에서 의복은 단순한 패션 아이템을 넘어 신성한 가치를 담아내는 매개체였습니다. 김재민 학생은 이러한 옷의 본질적 의미가 현대에 이르러 퇴색되어 가는 현상에 주목했고, 이를 현대적 디자인으로 재해석하고자 했습니다. 특히 제로웨이스트 디자인 기법을 활용해 환경적 가치까지 담아낸 그의 노력은 한국의상디자인학회 제7회 제로웨이스트 패션디자인공모전 입선이라는 성과로 이어졌습니다.

더 나아가 김재민 학생의 이러한 가능성은 경기패션창작스튜디오에서도 인정받아 10기 입주디자이너로 선발되는 결실을 맺었습니다. 특히 현직 디자이너들과의 치열한 경쟁 속에서 재학생으로서 선발된 것은 매우 특별한 의미를 가집니다. 심사 과정에서 그의 독창적인 디자인 철학과 환경을 생각하는 섬세한 제작 방식이 큰 호평을 받았다고 하는데요. 이는 김재민 학생의 작품 세계가 이미 학생이라는 틀을 넘어서고 있음을 보여주는 의미 있는 성과라고 할 수 있습니다.

작품 ‹신앙심›은 옷을 통해 잃어버린 신성함을 되찾고자 하는 현대인의 모습을 섬세하게 표현했습니다. 단순히 외적인 아름다움을 추구하는 것이 아닌, 의복이 가진 본질적 의미와 가치를 재조명했다는 점에서 큰 의미를 가집니다. 더불어 제로웨이스트 디자인 기법을 활용해 환경적 가치까지 담아냈다는 점도 주목할 만합니다.

패션이 단순한 소비재를 넘어 시대의 가치를 담아내는 매개체가 될 수 있음을 보여준 ‹신앙심›은, 시대정신을 담아낸 완성도뿐만 아니라 우수한 수상실적을 고려할 때 청강의 2024년을 대표하는 WOTY로서 그 가치를 인정받기에 충분할 것입니다.



교수진의 연구 질문들

—스쿨별 혁신 사례와 성과 보고

청강의 교수진들은 끊임없이 '어떻게 하면 더 나은 교육을 할 수 있을까?'라는 질문을 던지며 연구하고 있습니다. 그 고민과 노력이 모여 각 스쿨에서 혁신적인 성과를 이뤄내고 있죠. 교수진의 연구와 도전이 현장에서 어떤 결실을 맺고 있는지 스쿨별로 짤막하게 요약해 보았습니다. 자세한 내용이 궁금하시면 청강 홈페이지 '대학 소개' 메뉴 안에서 '연혁 및 성과'를 확인해 주십시오. 청강 스쿨들의 도약을 위한 여러분들의 아낌없는 성원과 응원을 부탁드립니다.

게임콘텐츠스쿨

게임콘텐츠스쿨은 상용화 수준의 게임을 제작하고 자체 행사를 통해 결과를 발표합니다. 그 결과, 눈부신 성과를 거두었습니다. '별의 별'팀이 유니티 MWU KR AWARD에서 Best Student Winner를 시작으로, BIGS PC콘솔 베스트 유망주 수상, Stove Indie Award Best Music&Sound 수상, BIC BIGEM 2기 선정 및 싱가폴 게임스컴 아시아 전시, BIC 스페셜 어워드 디볼버 디지털픽 수상, BIC 루키부문 Art/Design/Rising Star Finalist 선정까지 총 6관왕을 수상하는 쾌거를 이루었습니다. 이는 청강 게임 콘텐츠스쿨의 교육 역량과 학생들의 실력이 업계에서 인정받고 있음을 입증하는 성과입니다.

게임콘텐츠스쿨의 교육 성과는 개별 팀의 수상을 넘어 다양한 분야에서도 빛을 발했습니다. '이파리'팀은 수도권/강원권 창업아이디어 경진대회에서 혁신상을 수상했으며, '우리놀이'팀은 메타버스 개발자 경진대회에서 우수상을 받는 등 신기술 분야에서도 뛰어난 역량을 보여주었습니다.

실무 중심의 교육과정은 실제 게임 출시로도 이어졌습니다. 'DEVILISH LEAGUE', '타부티TAVUTI', 'NIRVANA' 3개의 팀이 스팀 플랫폼에서 실제 서비스를 시작하며 학생들의 게임 개발 역량을 입증했습니다. 이는 게임기획부터 프로그래밍, 그래픽, 게임QA까지 전문적이고 체계적인 교육과정이 만들어낸 결실이라 할 수 있습니다.

이러한 성과들은 우리 실무 중심의 체계적인 교육 커리큘럼과 열정적인 교수진의 노력의 결실입니다. 앞으로도 급변하는 게임 산업의 흐름을 선도하고, 혁신적인 게임 콘텐츠 제작을 통해 게임 교육의 새로운 지평을 열어가겠습니다.

공연예술스쿨

공연예술스쿨은 재학생들의 창의적 재능과 무한한 가능성을 입증하며 국내외 공연계에서 두각을 나타내고 있습니다. 특히 세계적 권위의 연기 워크숍을 연이어 개최하며 국제적 교육 역량을 인정받았고, 학생들의 뛰어난 실력과 열정은 해외 예술가들로부터 극찬을 받았습니다.

60년 전통의 '북유럽연극연구소_오딘극장' 연기 워크숍이 2박 3일간 진행되었으며, 덴마크 출신 연출가 소스 방케와 포르투갈 출신 배우 후앙 크리스티앙 실바의 지도 아래 독창적인 연기법과 신체적 표현 기법을 탐구했습니다. 오딘극장 예술가들에게 학생들의 열정과 도전 정신에 대해 찬사를 받았으며, 이를 계기로 2026년 공동 작품 개발, 2027년 창작극 공연 등 지속적인 협력을 이어갈 예정입니다.

이러한 글로벌 교육의 일환으로 헐리우드 연기 교육의 핵심인 '샌포드 마이즈너 테크닉' 워크숍 또한 주목할 만한 성과를 이루었습니다. 마이즈너의 마지막 제자이자 헐리우드에서 활동하는 매체연기교육전문가 안토니 몬테즈의 6박 7일 집중 워크숍을 통해, 학생들은 진정성 있는 연기와 자연스러운 리액션을 끌어내는 특별한 교육을 받았습니다. 이러한 성과를 바탕으로 2027년에는 LA 현지 스튜디오에서 헐리우드 워크숍을 진행할 계획입니다.

이처럼 공연예술스쿨은 전문적인 교육 시스템과 글로벌 프로그램을 통해 학생들의 재능을 키워나가고 있습니다. 뿐만 아니라 'CK 온 스테이지'사업을 통해 진행된 졸업 예정 학생들의 창작 프로덕션은1,300명 이상의 관객과 호흡하며 학생들의 창의력과 실전 역량을 키워왔습니다. 특히 '유랑극단 프로젝트'를 통해 대학로와 전국 각지에서 공연을 선보이며, 실제 공연 현장에서 관객들과 직접 소통하는 값진 경험을 쌓고 있습니다. 이러한 체계적인 교육과정은 우리 학생들이 미래 공연계를 이끌어갈 주역으로 성장하는 든든한 토대가 되고 있습니다.

더 넓은 세계, 더 큰 무대를 향한 도전을 이어가며, 세계와 호흡하는 청강의 차세대 공연예술인의 행보에 많은 관심 부탁드립니다.

교양교육원 리케이온

리케이온에서는 학생들의 창의적 역량과 문화예술 감수성을 높이기 위해 다양한 비교과 프로그램을 운영하며 전폭적인 지원을 아끼지 않고 있습니다.

특히 'Chat on the Polaris'는 일상의 사유와 사진찍기를 통해 창작자의 감수성을 일깨우고, 소소한 성취를 함께 나누는 커뮤니티 프로그램으로 자리 잡았습니다. '인사이트 워크숍'은 다양한 분야의 예술가들과의 만남을 통해 창작의 영감을 얻고 학생들의 창작 역량을 한층 끌어올렸습니다.

몸과 마음의 균형을 잡아가는 웰니스 프로그램도 주목할 만합니다. '미라클 해빗'은 학업에 지친 몸과 마음에 새로운 활력을 불어넣는 10일간의 마음 수련 프로그램으로, 창작자로서의 내면의 힘을 키우는 데 도움을 주고 있습니다. 'AT 러너스 클럽'은 움직임 전문가와 함께하는 체력 단련 프로그램으로, 예술가에게 필수적인 신체적 균형과 지구력을 기르는 데 초점을 맞추고 있습니다.

창작의 깊이를 더해줄 인문학적 소양과 통찰력을 기르는 프로그램들도 준비되어 있습니다. '월간 임동진'은 난해한 서양 고전문학을 이해하기 쉽게 재구성하여 학생들의 인문학적 소양을 향상시키며, '철공소'철학을 공부하는 소소한 모임는 읽고, 생각하고 토론하며 다양한 의견에 공감하고 발전적 비판을 나누는 시간을 가집니다. 특히 '사이언스 톡'은 SF를 매개로 과학과 예술의 경계를 넘나드는 상상력을 키우며, '렉처 시리즈 4REST'는 과학, 인문, 문화예술을 아우르는 통합적 사고력 향상에 기여하고 있습니다.

리케이온은 이러한 다양한 비교과 프로그램을 통해 학생들이 폭넓은 문화예술 경험을 쌓고, 창의적 사고력을 키우며, 건강한 창작자로 성장할 수 있도록 지원을 아끼지 않습니다. 이를 통해 우리 학생들이 미래 문화예술계를 이끌어갈 창의적 인재로 성장할 수 있도록 든든한 버팀목이 되고자 합니다.

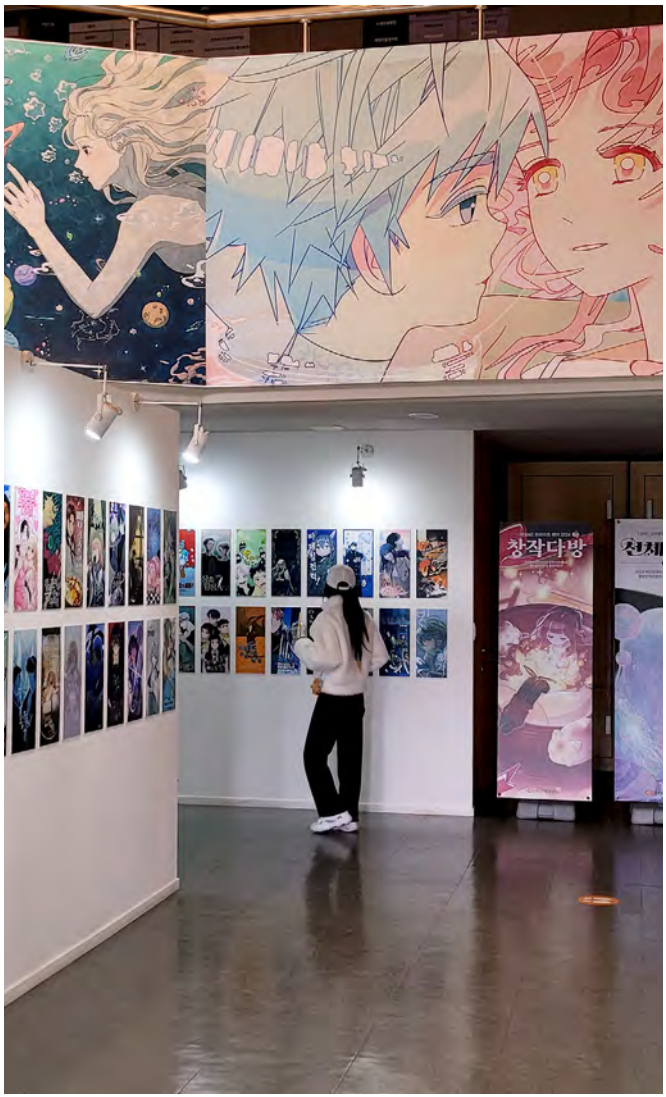
만화콘텐츠스쿨

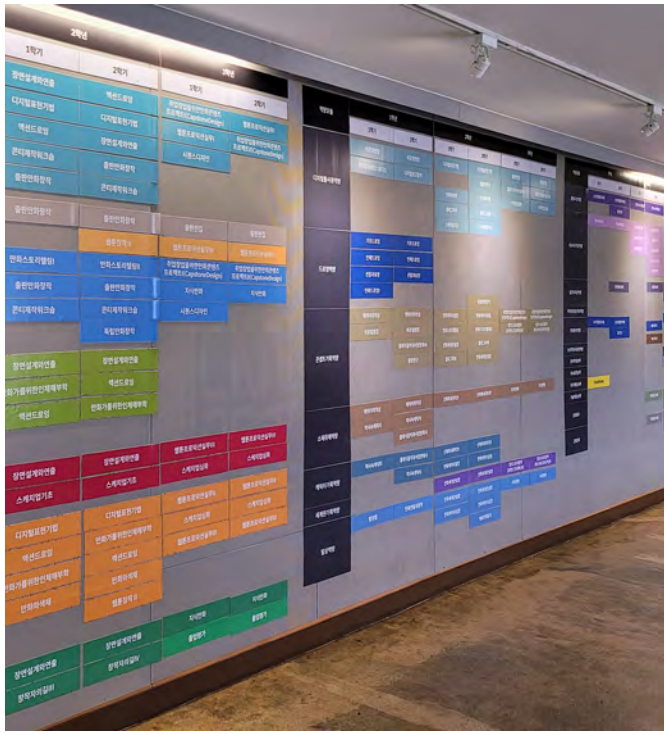
만화콘텐츠스쿨은 웹툰만화/웹소설 분야의 우수한 인재 육성에 박차를 가하며 괄목할 만한 성과를 이어가고 있습니다. 특히 네이버웹툰 지상최대공모전과 최강자전에서 5년 연속 대상을 수상하며 우리 학생들의 뛰어난 창작 역량을 입증했고, 프랑스 앙굴렘국제만화축제에서 새로운 발견상을 수상하며 글로벌 무대에서도 그 실력을 인정받았습니다.

이러한 성과의 중심에는 우리 스쿨만의 차별화된 교육 시스템이 있습니다. 매 학기 진행되는 크리틱 수업에서는 학생 개개인의 창작 역량 강화를 위해 담당 교수와의 일대일 멘토링이 이뤄지며, 현장에서 활발히 활동하는 교수진의 전문성은 학생들의 실무 능력 향상에 크게 기여하고 있습니다.

글로벌 IP 교육의 산실로서의 위상도 더욱 공고해지고 있습니다. 일본 매거진라이즈 은상, 주간소년매거진 공모전 동상, 치바테츠야상 장려상 등 해외 수상 실적이 이를 증명합니다. 웹소설 분야에서도 대원 웹소설 아카데미 공모전 수석, 메타버스 장르문학상, 카카오페이지 X CJ ENM 공모전 우수상 등을 수상하며 장르 문학 분야의 새로운 가능성을 보여주었습니다.

이러한 성과는 학생 개개인의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작을 지원하며, 다양한 인문교양수업 및 창작에 특화된 전공수업이 빛을 발한 결실입니다. 탄탄한 실무 능력을 갖춘 웹툰, 만화, 웹소설 분야의 인재들이 더 많이 배출되어 글로벌 콘텐츠 시장을 선도할 것으로 기대합니다.


창작다방



애니메이션스쿨

애니메이션스쿨은 창의적 열정과 뛰어난 실력으로 세계 무대에서 두각을 나타내며 애니메이션의 새로운 지평을 열어가고 있습니다. 2019년 Animation Career Review 세계 애니메이션 대학 순위 7위 선정 이후에도 학생들의 작품은 프랑스 안시, 일본 히로시마, 오타와, 자그레브 등 세계 유수의 국제 애니메이션 페스티벌에서 꾸준히 경쟁 부문에 초청되며 실력을 인정받고 있습니다.

이러한 성과의 중심에는 최첨단 시설과 체계적인 교육 시스템이 있습니다. 국내 최대 규모인 230명 수용의 애니메이션 제작 스튜디오와 개인/팀별 작업공간은 학생들의 창작 의욕을 북돋우며, 기획부터 후반 제작까지 실제 현장과 동일한 제작 환경에서 실무 능력을 키울 수 있도록 지원하고 있습니다.

특히 현장 경험이 풍부한 교수진의 지도 아래, 프로젝트/아트&모션그래픽/연출/애니메이션/VFX 등 특화된 교육과정을 통해 전문성을 강화하고 있습니다. 해외 유수의 스튜디오 전문가들의 온라인 튜터링과, 해외 교육기관과의 교환학생 프로그램을 통해 글로벌 감각을 키우는 등 학생들의 국제적 역량 강화에도 힘쓰고 있습니다.

학생들의 뛰어난 역량은 이미 산업 현장에서도 인정받고 있습니다. SBS 애니갤러리, 라프텔, 네이버 인디극장, 웨이브 등 국내 대표 플랫폼에서 학생들의 작품이 당당히 상영되고 있으며, 전문 배급사를 통해 국내외 유수 영화제와 방송사에 진출하는 등 그 가치를 인정받고 있습니다.

이렇듯 청강의 애니메이션스쿨은 오늘도 변함없이 최고 수준의 교육 환경과 글로벌 네트워킹을 바탕으로, 세계 애니메이션 산업을 이끌어갈 학생들을 교육하고 있습니다.

deep sea people
TREES of
OUTER SPACE

융합콘텐츠스쿨

융합콘텐츠스쿨은 급변하는 콘텐츠 산업의 중심에서 미래를 이끌어갈 인재 양성에 매진하고 있습니다. 대한민국 최초로 에픽게임즈의 공식 교육기관으로 인증받아 그 전문성을 인정받았으며, 최고 사양의 워크스테이션과 페이셜/바디 전체 모션캡처, 3D 스캔 장비를 갖춘 최첨단 UNI-Lab을 통해 XR 콘텐츠 등 차세대 융합콘텐츠 개발을 선도하고 있습니다.

콘텐츠를 제작하고 개발하는 기술이 하루가 다르게 진화하는 이 시대에, 우리는 산업 환경에 대한 높은 적응력과 차세대 기획, 제작, 개발 역량을 고루 갖춘 인재를 양성하고 있습니다. 이를 위해 개발된 독자적인 교육과정은 청강문화산업대학교의 여러 콘텐츠스쿨들과의 다양한 협업 기회를 제공하며, 융합적 사고를 키우는 토대가 되고 있습니다.

졸업 프로젝트 교육과정에서는 팀 티칭을 통한 소통과 협력이 빛을 발하고 있습니다. 학생들은 프로젝트를 중심으로 전체 기획, 제작, 개발 과정을 직접 경험하며 실무 역량을 키우고 있죠. 특히 버추얼 아이돌 그룹 PLAVE의 특별 뮤직비디오 'Merry PLLIsmas' 제작에 참여한 우리 학생들의 작품이 3주 만에 475만 회의 조회수를 기록한 것은 이러한 교육의 결실이라고 할 수 있습니다. 여기에 생성형 AI 활용 콘텐츠 제작, 리얼타임 엔진 등 최신 기술을 접목한 교육과정은 미래 콘텐츠 산업의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 전문가를 양성하는 기반이 되고 있습니다.

융합콘텐츠스쿨은 혁신적인 교육 환경과 산학협력을 더욱 강화할 예정입니다. 개별 학생의 잠재력을 극대화하는 1:1 멘토링과 실무 중심의 프로젝트 수업을 통해, 테크와 아트, 비즈니스 감각을 두루 갖춘 인재들이 미래 콘텐츠 산업의 주역으로 성장할 수 있도록 든든한 버팀목이 되고자 합니다.

CLOSED

패션뷰티스타일스쿨

패션뷰티스타일스쿨은 글로벌 패션뷰티문화 콘텐츠를 선도할 크리에이티브 디렉터 양성에 앞장서고 있습니다. 수스타일의 서수경, 위위아틀리에의 서옥, 화이트채플의 최민혜 등 세계적인 K-pop 스타들의 스타일리스트들로 구성된 실무 교수진이 현장 중심의 교육을 이끌고 있습니다.

패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 크리에이티브디렉터 3개의 모듈로 구성된 융합 교과과정은 학생들에게 세분화된 직무를 경험하고 합습하여 진로를 선택하게끔 만들 수 있습니다. 뿐만 아니라 기획력과 예술성으로 새로운 스타일을 창조하고, 감각적인 뷰티콘텐츠를 기획하며, 혁신적인 사고로 새로운 가치를 창출하는 법을 배우고 있습니다.

이러한 교육의 성과는 현장에서 이미 빛을 발하고 있습니다. 2024 태국패션위크와 서울패션런웨이에 참가해 우수한 성과를 거뒀고, BTS, 아이브, 세븐틴, 트와이스 등 K-pop 아티스트들의 스타일링 프로젝트에 참여하며 실무 경험을 쌓고 있습니다. '싸이 흠뻑쇼'를 비롯한 다양한 방송 무대 스타일링까지, 재학 중에도 스타일리스트, 메이크업 아티스트, 패션 디자이너, 비주얼 디렉터로 활발히 활동하고 있습니다.

더불어 Academy도쿄, UEDA College of Fashion오사카, Istituto Marangoni이탈리아, UEF베트남, Hongbang University와 같은 기관과 자매 관계를 맺어 글로벌 인재를 개발하고 있습니다. 패션스타일 산업체 실습, 뷰티크리에이터 워크숍, 다양한 전공 동아리 활동, 자격증 취득 지원 등 체계적인 프로그램들은 우리 학생들이 미래 패션뷰티 산업의 혁신을 이끌어갈 크리에이티브 디렉터로 성장하는 데 든든한 발판이 되고 있습니다.

패션뷰티스타일스쿨은 글로벌 패션뷰티 산업의 트렌드를 선도하고, K-패션과 K-뷰티의 새로운 장을 열어갈 혁신적인 인재 양성에 매진하고 있습니다. 실무와 이론을 겸비한 교육과정, 글로벌 네트워크 확대, 산학협력 강화를 통해 우리 학생들이 세계 무대에서 활약하는 크리에이티브 디렉터로 성장할 수 있도록 지원을 아끼지 않을 것입니다.

졸업생 인터뷰

졸업생들이 찾은 답과 새로운 질문들

인터뷰어

김샛별

CK비전 에디터

(청강 애니메이션스쿨 20기 졸업생)

인터뷰이

김현지

청강 공연예술스쿨 연출극작전공 17기 졸업생

(전공 심화 공연예술학과 11기 졸업생)

김지현

청강 만화콘텐츠스쿨 웹툰만화콘텐츠전공 19기 졸업생

(전공 심화 웹툰웹소설콘텐츠학과 22기 졸업생)

이준식

청강 게임콘텐츠스쿨 웹툰만화콘텐츠전공 19기 졸업생

임미소

청강 만화콘텐츠스쿨 웹소설창작전공 3기 졸업생

(전공 심화 웹툰웹소설콘텐츠학과 졸업생)

공연예술스쿨 졸업생 인터뷰

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강 애니메이션스쿨 20기 졸업생)

인터뷰이 김현지

청강 공연예술스쿨 연출극작전공 17기 졸업생
(전공 심화 공연예술학과 11기 졸업생)

김샛별 안녕하세요, 현지 학생. 인터뷰 연출 극작 전공은 하나의 공연을 완성하는 프로젝트를 진행한다고 들었습니다. 현지 학생은 졸업 공연으로 어떤 작품을 진행하셨고, 어떤 역할을 맡으셨나요?

김현지 심화 과정에서의 졸업 공연은 ‹타조 소년들›이라는 연극을 올렸고, 연출로 함께했습니다.

김샛별 위 작품을 진행하면서 도움이 됐던 수업이 있었을까요? 도움이 됐었다면, 어떤 부분에서 도움이 됐었는지 알려주실 수 있을까요?

김현지 엄기호 교수님께서 해주신 수업인 실험적 공연 양식 워크숍 수업에서 많은 도움을 받았습니다.
아무래도 텍스트 분석 작업을 하면서 어려운 부분이 굉장히 많았는데요. 교수님께서 심화 과정에서 하고 있는 여러 작품을 하나의 주제로 통합해서 다양한 키워드들로 이론 수업을 진행해 주신 게 작품 분석하는 데 도움이 많이 됐습니다.

김샛별 후배분들이 수업을 선정하는 데 도움이 될 것 같은 좋은 정보네요. 다음 질문으로 넘어가서, 공연과 건물은 24시간 내내 불이 켜져있다고 들었는데요. 늦게까지 연습하면서 특히 기억에 남는 일화가 있을까요? 재미있는 일화가 있다면 풀어주시길 바랍니다.

김현지 2022년 4월~5월을 넘어가는 시기에 있던 일인데요. 공작소 401호에서 ‹소년이 그랬다›라는 작품 발표를 위해 셋업 후에 조명 포커싱을 맞추고 있었을 때 일입니다. 시간은 새벽이 넘어가는 시간대였고 배우분들은 하수 벽체 뒤에서 커튼을 달고 있었고, 저는 극장 불을 끄고 상수 객석에 앉아서 연출과 선배님께서 조명 포커싱을 해주시고 계셨는데요. ‘조명 위치 너무 좋은데요!’하고 상수 쪽으로 고개를 돌리는 순간, 검은색 사람 얼굴 형체가 얼굴 정면으로 맞닥뜨려서 너무 놀라 소리 질렀던 기억이 나네요. 상수에는 아무도 없었고 깜깜한 곳 사이에서 봤지만, 확실한 건 사람은 아니었습니다.

김샛별 저는 이제 공작소 혼자 못 갈 것 같아요. 너무 무서워서 얼른 다음 질문으로 넘어가겠습니다. ‹타조 소년›을 진행하면서 가장 힘들었던 점은 무엇인가요?

김현지 아무래도 다들 잘하고자 하는 마음이 커서 그런지 의견 충돌들이 조금 있었습니다. 당시에는 서로의 의견을 받아들이는 게 힘들고 시간이 오래 걸렸는데, 지나고 보니 다들 작품에 대한 열정이 엄청났기에 일어났던 일이었다는 걸 깨달았어요. 아주 좋은 경험을 했다는 생각이 드네요.

김샛별 의견을 너무 열정적으로 내다보면 자연스럽게 의견 충돌이 생기는 것 같아요. 지나고 보면 다 좋은 경험인 것 같습니다. 진행하면서 힘든 순간이 많았을 텐데, 작품을 포기하지 않고 마무리할 수 있는 원동력이 있었다면 뭐였을까요?

김현지 '연출'이라는 역할에 대한 책임감 때문입니다. 연출이란 배를 이끌어 가야 하는 선장이었기 때문에 제가 흔들리는 모습을 보이게 되면 다들 포기하게 될까 봐 더 힘을 내려고 했던 것 같아요. 혼자 감당하기 어려울 때는 가끔 주위 사람들에게 털어놓기도 했습니다. 항상 포기하고 싶을 때마다 '도착지가 어디가 됐든, 이 사람들이랑 도착해보자'라는 생각이 가장 큰 원동력이었던 것 같아요.

김샛별 이게 바로 리더의 자질이군요. 책임감 넘치는 모습이 존경스럽습니다. 졸업 공연을 모두 마쳤을 때 기분이 어떠셨나요? 소감이 궁금합니다.

김현지 후련하기도 했고, 시원섭섭하기도 했던 것 같아요. 잘했고 못 했는지를 떠나서 만족스러웠습니다. 배우들이 열정적으로 공연에 임하던 모습도 울컥했고, 후회 없는 공연이었습니다.

김샛별 부모님께서는 공연 전공을 선택한다고 했을 때 어떤 반응을 보이셨나요?

김현지 사실 지금도 반대를 조금 하시긴 해요. (웃음) 아무래도 안정적인 직업이 아니다 보니 반대를 하시는 것 같으면서도 뒤에선 응원하시는 것 같네요.

김샛별 공연 전공하는 자녀를 둔 부모님들께 한 말씀 해주신다면, 어떤 말을 할 것 같나요?

김현지 공연 전공이 어려운 길이라고 생각할 수 있습니다. 하지만 꿈을 향한 도전은 그 자체만으로도 큰 의미가 있다고 생각합니다. 물론 걱정되는 마음이 들 수 있지만, 스스로 책임질 수 있는 능력을 갖추고 있다면 어디서든 잘 해낼 수 있지 않을까요? 자녀분들의 선택을 믿고 응원해 주시길 바랍니다.

김샛별 마지막으로, 10년 후에 현지 학생은 어떤 모습일 것 같나요?

김현지 저도 정말 궁금하네요. 10년 뒤엔 어떤 일을 하고 있을지.. 이 일을 계속하고 있다면 아마도 저와 뜻이 같은 청강대 후배들이나 동기들과 팀을 꾸려서 같이 하고 싶은 이야기로 공연을 올리고 있지 않을까 싶어요. 그렇게 되었음 너무 좋을 것 같네요. 사실 '큰 극장에서 공연을 올리는 연출로 성공할 거야!'같은 포부는 없는 것 같아요. 너무 큰 꿈은 쫓는 게 아니라 달아는 것 같다는 생각이 커서 그런 것 같습니다. (웃음)

김샛별 10년 후 뜻이 같은 분들과 하고 싶은 이야기로 공연 올리는 현지 학생의 모습을 기대하겠습니다! 이상으로 인터뷰 마치겠습니다. 귀한 시간 내주셔서 감사합니다!

소년이 그랬다

만화콘텐츠스쿨 졸업생 인터뷰

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강 애니메이션스쿨 20기 졸업생)

인터뷰이 김지현

청강 만화콘텐츠스쿨 웹툰만화콘텐츠전공 19기 졸업생
(전공 심화 웹툰웹소설콘텐츠학과 22기 졸업생)

김샛별 룸메이트 관계로 지내다가 인터뷰를 하게 되어서 더욱 반갑네요. 지현 졸업생은 전공 심화 졸업 작품인 ‹이세계 덤프트럭›으로 데뷔하셨다고 알고 있습니다. 졸업 작품으로 로맨스판타지물을 창작하게 된 계기가 궁금합니다. 특히나 이 작품은 남자 주인공과 귀족 영애의 몸이 뒤바뀌는 획기적인 설정으로 알고 있는데요. 어쩌다가 이런 생각을 하게 되셨나요.

김지현 처음으로 작품을 생각하게 된 계기는 ‹물어보살›이란 예능 프로그램에 나온 여성 덤프트럭 기사님을 보게 되면서였습니다. 독특한 외모를 가진 덤프트럭 기사님은 마치 여러 작품들의 주인공을 이세계로 보내버린 트럭 기사님 같다는 생각이 들었습니다. 그때 이런 덤프트럭 기사가 등장하는 작품을 만들어보면 재밌을 것 같다는 아이디어가 떠올랐고, 이 트럭 기사가 실수로 진짜 타겟이 아닌 다른 사람을 치어 버린다면 어떨까라는 생각이 떠올랐습니다. 그래서 여자가 아닌 남자를 실수로 로맨스 판타지 작품 속 악역 영애로 빙의시켜 본 것 같네요.

김샛별 ‹물어보살› 덕분에 하나의 명작이 탄생하게 되었군요. 보살님들 만나시면 감사 인사드려야겠어요. 학교 수업 중에도 작품 제작에 도움이 되는 수업이 있었나요? 있었다면 어떤 수업이었는지, 어떤 부분에서 도움이 되었는지 알 수 있을까요?

김지현 입학하고 들은 모든 수업이 모두 도움이 되었지만, 특히 홍초롱 교수님의 ‘만화프로젝트’ 수업이 제일 도움이 되었습니다. 제가 이전까지 사실 ‘로판로맨스판타지’이란 장르에 아는 바가 없어서 장르적으로 어떤 요소들이 필요한지 잘 몰랐었는데, 홍초롱 교수님께서 로맨스판타지 작품에 경력이 있으셔서 많은 도움들을 받을 수 있었습니다. 구체적으로는 로맨스 판타지 작품에서 어떤 방식의 연출이 중요한지, 로판하면 빠질 수 없는 화려한 꽃, 장신구 같은 소재까지 세심하게 추천해 주셔서 정말 감사했습니다. 그리고 프리랜서에게 중요한 생활패턴과 일정 관리, 심지어 세금 처리 등과 같은 실질적인 부분까지 잘 알려주셔서 지금까지도 많은 도움이 되고 있습니다.

김샛별 세금 처리 같은 실질적인 부분은 향후 프리랜서를 지향하는 분들에게 꼭 필요한 정보일 것 같습니다. 학생으로서 졸업 작품으로 웹툰을 그리는 것과, 작가로서 연재를 진행하는 것은 꽤 차이가 있을 것 같은데요. 학생 때는 경험해 보지 못했던 정식 연재의 고통에 대해서 여쭙고 싶습니다.

김지현 정말 ‘하루하루 수명이 깎인다’라는 게 뭔지 경험할 수 있습니다. (웃음) 그렇기 때문에 더더욱 규칙적인 생활을 꾸준히 이어 나가는 게 중요한 것 같아요.

김샛별 말 한마디만으로도 무슨 말씀인지 알겠습니다. 어쩐지 숙연해지네요. 그런 어려움 속에서도 작업을 포기하지 않고 마무리할 수 있는 원동력이 있다면 무엇이었을까요?

김지현 다행히 큰 원동력 두 가지가 있습니다. 첫 번째로는 제가 작가로서 성장해 나간다는 느낌과 매주 나오는 원고라는 '결괏값'이 있기 때문이고, 두 번째로는 부족하지만 제 작품을 봐주시는 독자님들 덕분입니다.

김샛별 이 두 가지를 위해서라면 하루하루 깎이는 수명쯤이야 감수하시겠다는 거군요.

김지현 그럼요. 그런 곳에 쓰라고 부모님께서 만들어주신 수명인걸요. 마치 신이 내린 계시처럼 받아들이고 있습니다. (웃음)

김샛별 지현 졸업생의 ‹이세계 덤프트럭›은 한국뿐 아니라 일본에서도 런칭한 것으로 알고 있습니다. 당시 소식을 듣고 저도 덩달아 기뻤었는데요. 지현 졸업생은 그때의 소감이 어떠셨을까요?

김지현 사실 제가 만화가의 꿈을 키운 데에는 어릴 적부터 즐겨봤던 여러 일본 만화와 애니메이션의 영향이 컸습니다. 그렇기에 한국뿐만 아니라 일본 분들께도 제 작품을 보여드릴 수 있어 굉장히 기쁜 순간이었어요.

김샛별 부모님께서도 소식을 듣고 많이 기뻐하셨을 것 같네요. 처음으로 웹툰 쪽으로 진로를 정하겠다고 했을 때 부모님들은 어떤 반응을 보이셨나요?

김지현 부모님께서는 보수적인 편이고 사실 저는 원래 그림 쪽과 관련 없는 컴퓨터공학과에 다니던 학생이라 많이 반대하셨습니다. 하지만 저는 이제 돈을 벌 수 있는 성인이랍니다. 열심히 아르바이트하면서 번 돈으로 학원에 다니며 그림 공부를 시작했습니다. 그 노력 끝에 결국 청강대에 올 수 있었네요. 부모님께서도 제 노력을 보시고 결국 인정해 주셨습니다.

김샛별 부모님들에게 하실 말씀이 많을 것 같은데요. 웹툰을 전공하는 자녀를 둔 부모님들께 한 말씀 부탁드려도 될까요?

김지현 어차피 인생은 한 번뿐이고, 결과가 좋든 나쁘든 자녀들을 믿고 응원해 주시면 좋을 것 같아요. 부모님들도 시련과 시행착오를 겪으면서 어른이 된 것과 마찬가지로, 자식들도 그 과정을 거치면서 어른이 되는 거니까요.

김샛별 이어서, 웹툰 작가를 지망하는 후배들에게도 한마디 부탁드립니다.

김지현 작가 경력이 그렇게 길지는 않지만, 제 짧은 식견으로 2가지 정도 말씀드리고 싶은 게 있네요. 첫 번째, 작가 스스로가 자기 작품의 가장 큰 팬이 되어야 합니다. 웹툰을 그린다는 것은 자신과의 싸움이라고 생각합니다. 그렇기에 때때로 번아웃이나 작품을 그만두고 싶은 생각이 들죠. 특히 일명 '신작병'이란 게 돋아날 때도 있고요. 그럼에도 불구하고 작가들은 작품을 완결까지 끌고 가야만 합니다. 그러기 위해서는 저는 작가 스스로가 자기 작품의 가장 큰 팬이 되어야 한다고 생각합니다. 그 작품을 좋아하는 팬들은 작품의

결말이 어떠하든 완결되기를 기원하니까요. 두 번째, 규칙적인 생활을 습관화하기입니다. 프리랜서에게 제일 중요한 것인데요, 사실 최근에 저 또한 생활 패턴이 무너져버렸습니다. (웃음) 저는 잘 못해도 후배님들은 잘하시리라 믿어요.

김샛별 저는 불규칙적인 생활을 규칙적으로 하는데, 이건 안 될까요?

김지현 저희 같이 고쳐보도록 해요. (웃음)

김샛별 마지막으로, 10년 후에 김지현 졸업생은 어떤 모습일 것 같나요?

김지현 제 필명이 '콤마'라는 것과 연관 지어서 말씀드리고 싶습니다. '콤마'는 '쉼표'를 뜻하며, 보통 문장 혹은 단어를 이어주는 역할을 합니다. 저도 10년 뒤 그리고 더 나아가 인생의 마지막 날까지 '창작'이라는 것과 이어지고 싶다는 바람이 있습니다. 꼭 웹툰이란 형태가 아니더라도 '창작'이라는 활동을 계속 꾸준히 하고 있을 것 같습니다.

김샛별 훗날 10년 후에 지현 졸업생이 CK박스를 펼쳐봤을 때 어떤 모습일지 기대가 됩니다. 지현 졸업생의 꾸준한 창작 활동을 응원할게요. 귀한 시간 내주셔서 정말 감사합니다!

게임콘텐츠스쿨 졸업생 인터뷰

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강 애니메이션스쿨 20기 졸업생)

인터뷰이 이준식

청강 게임콘텐츠스쿨 웹툰만화콘텐츠전공 19기 졸업생

김샛별 반갑습니다, 준식 학생은 2023년 졸업 작품으로 ‹세르바메›라는 소울라이크 게임을 제작하셨다고 들었습니다. 평소에도 소울라이크를 좋아하셨나요? 이번 작품을 하게 된 계기가 궁금합니다.

이준식 평소에 소울라이크라는 장르보다는 소울라이크 특유의 크리쳐 디자인이나 세계관 등등 아트 스타일에 관심이 많았습니다. 그러다가 우연히 졸업 작품에 소울라이크 장르의 다크판타지 게임을 만든다는 얘기를 접했고 그렇게 팀에 합류하여 작업하게 되었습니다.

김샛별 졸업 작품을 진행하면서 도움받은 수업이 있었나요? 있었다면 어떤 부분에서 도움이 됐을까요?

이준식 일단은 제 메인 파트가 이펙트여서 이펙트 관련 수업이 가장 도움이 되었습니다. 그 이외에는 2학년 2학기에 들었던 엔진 수업이 도움이 많이 됐던 것 같아요. 엔진수업에서 배운 지식을 통해 대략적인 작업 파이프라인이나 타 파트들의 작업을 이해하는 데 많은 도움을 받았습니다.

김샛별 이펙트에 관심 있는 후배분들이 수업 고르는 데 참고하면 좋을 것 같네요. 이번엔 교수님들에 대해 여쭤볼게요. 게임과는 ‘출석을 하지 않으면 춤을 출 거예요’ 메이드 김상중 교수님을 배출한 유명한 과죠. 그만큼 재미있는 교수님들이 많다고 들었는데요. 기억에 남는 교수님이 계실까요?

이준식 교수님들도 물론 재밌지만, 개인적으로는 교수님 연구실에 찾아갈 때마다 주시던 맛있는 간식들이 떠오르네요. 간식들을 잔뜩 해치운 기억이 새록새록 떠오릅니다. (웃음)

김샛별 교수님 연구실 얘기하면 빠질 수 없는 분이 계시죠. 바로 이상원 교수님의 연구실입니다. 피자, 핫도그, 소세지, 라면, 온갖 종류의 과자, 음료수 등등 없는 게 없습니다. 저도 야작하다가 배가 고프면 찾아갔었는데, 양손 가득 간식을 받아온 기억이 납니다. 최근엔 방울토마토나 귤 같은 신선 식품으로 차별화를 시도 중이라고 하십니다. 시간 되시는 분들은 꼭 방문해 보세요. 다시 졸업 작품으로 돌아와서, 작품 진행하면서 가장 힘들었던 점은 무엇인가요?

이준식 아무래도 작업이 막힐 때 가장 힘들었지만 R&D를 좋아해서 고통스럽지만, 의욕을 가지고 연구했던 기억이 납니다. 그 외에는 팀 작업을 하면 빠질 수 없는 인간관계에 대한 고민이 있었네요. 같은 말을 하더라도 서로 다르게 이해하는 경우가 생각보다 많습니다. 가능한 후배 여러분들은 서로 간에 배려하는 대화를 사용해 다툼 없이 작업하셨으면 좋겠습니다.

김샛별 그런 어려움 속에서도 작업을 포기하지 않고 마무리할 수 있는 원동력은 무엇이었을까요?

이준식 무엇보다 졸업 작품에 대한 애정이 컸습니다. 내가 살아오면서 이 정도로 노력해 본 작품이 있을까 할 정도로 열심히 참여했거든요. 그러다 보니 힘들거나 주저앉고 싶을 때도 '그렇다고 이거 안 할 거야?'라는 생각으로 다시 일어나서 작업했던 것 같습니다. 또 팀원들이 다시 힘을 합쳤을 때 생기는 시너지와 에너지도 굉장히 큰 힘이 됐었습니다.

김샛별 때때론 팀원들과 소통에 어려움이 있었지만, 결국 함께 힘을 모아 어려움을 극복할 수 있었던 것도 결국 팀원들 덕도 있었군요. 이렇게 화합할 수 있었던 비결은 무엇인가요?

이준식 서로 대화를 많이 해봐야 한다고 생각합니다. 대화로 생긴 오해는 대화로 풀어야 한다고 생각하거든요. 그리고 화목한 분위기가 좋은 결과를 만든다고 생각하실 수도 있지만, 그 반대의 경우도 정말 많이 봤습니다. 좋은 결과가 화목한 분위기를 만들어내는 경우가 대부분이었거든요. 각자의 위치에서 최선을 다해서 노력하고 좋은 결과물을 내시면 자연스럽게 팀의 분위기도 좋아질 수 있다고 생각합니다.

김샛별 졸업 작품 전시회는 어땠나요? 피땀 눈물 흘려 만든 작품을 전시했을 때의 소감이 궁금합니다.

이준식 굉장히 많은 분들이 찾아와 주셔서 놀랐습니다. 전시 장소가 판교이다 보니 당연히 업계 분들은 많이 오실 줄 알았는데, 게임 개발에 관심이 있는 학생분들이 생각보다 많이 와주셔서 놀랐습니다. 오셔서 저희가 만든 게임을 즐겨주시고, 열정적으로 질문하던 모습이 굉장히 기억에 오래 남네요. 오신 분들께서 저희 게임을 해보시면서 감탄하며, 잘 플레이했다고 한마디씩 남겨주셨는데요. 그동안의 고생을 다 보상받는 느낌이었습니다.

김샛별 여기서 추가 질문 있습니다. 졸업 작품 한 번 더 가능하신가요?

이준식 아, 그건 좀... (웃음)

김샛별 잘 알겠습니다. 다음 질문으로 넘어갈게요. 부모님께서는 게임 쪽으로 진로를 정하겠다고 했을 때 어떤 반응을 보이셨나요?

이준식 저 같은 경우는 만화 입시를 준비하다가 우연히 게임 쪽으로 진로를 틀게 되었는데요, 만화를 준비할 때보다는 더 좋아하셨습니다. 부모님의 눈으론 만화 쪽보다 게임 쪽 길이 좀 더 넓어 보였던 것 같습니다.

김샛별 게임을 전공하는 자녀를 둔 부모님들께 드릴 한 말씀만 부탁드립니다.

이준식 아무래도 뉴스 등의 대중 미디어에서는 게임을 안 좋게 표현하다 보니 자녀분들이 걱정되실 수도 있을 것 같습니다. 하지만 자녀분이 단순히 오락을 좋아하는 건지, 아니면 그 이상의 어떤 열정을 가지고 있는지 잘 살펴봐 주시고, 응원해 주시길 부탁드립니다.

김샛별 맞습니다. 다행히 준식 학생은 그 이상의 열정을 가진 학생이었지만, 저는 단순히 오락을 좋아하는 걸로 밝혀져 전과를 했습니다. 각자 맞는 전공을 찾아서 다행입니다. 부모님들께서는 자녀분이 어떤 열정이 있는지 잘 살펴봐 주시길 바랍니다. 이어서, 후배들에게도 한마디 부탁드립니다.

이준식 대학교에 오면 범죄 빼고 자기가 해보고 싶은 건 다 해보세요. 연애도 많이 해보시고, 동아리도 들어가 보세요. 후회 없는 캠퍼스 생활을 위해 내가 현재 무엇을 해야 할지 항상 고민해 보시고 실천해 보시길 바랍니다. 그리고 최대한 적을 만들지 마세요.

김샛별 마지막 질문입니다. 10년 후에 이준식 졸업생은 어떤 모습일 것 같나요?

이준식 어딘가에서 열심히 개발하며 짬짬이 주변 사람들 만나는 낙으로 살 것 같네요. 마지막으로, 남은 학교생활 파이팅 하시고 후회 없는 학교생활 하시길 바랍니다.

김샛별 준식 학생 말씀처럼 정말 범죄 빼고 하고 싶은 건 대학 생활할 때 다 해보시길 바랍니다. 이상으로 인터뷰 마치겠습니다. 귀한 시간 내주셔서 감사합니다!

만화콘텐츠스쿨 졸업생 인터뷰

인터뷰어 김샛별

CK비전 에디터
(청강 애니메이션스쿨 20기 졸업생)

인터뷰이 임미소

청강 만화콘텐츠스쿨 웹소설창작전공 3기 졸업생
(전공 심화 웹툰웹소설콘텐츠학과 졸업생)

김샛별 안녕하세요. 미소 학생은 졸업 작품으로 호러 작품을 쓰신 걸로 알고 있습니다. 평소에도 호러 작품을 좋아하시나요? 졸업 작품으로 호러 작품을 쓰게 된 계기가 궁금합니다.

임미소 네, 평소에도 호러 작품을 자주 읽는데요. 사실 호러 작품을 쓰기로 결심한 건 3학년 1학기 때가 처음이었습니다. 당시 본래 하고자 했던 작품을 할 수 없게 돼서 다른 장르에 도전해야 했는데요. 때마침 '장르 문학을 쓰고 싶다!'라는 생각을 하게 돼서, 가장 좋아하는 호러를 쓰게 됐습니다.

김샛별 가장 좋아하는 호러 작품 하나 추천해 주실 수 있을까요?

임미소 영화는 1973년도에 제작된 ‹엑소시스트›, 한국 작품은 황금가지의 ‹단편들, 한국 공포 문학의 밤› 시리즈를 좋아합니다. ‹엑소시스트›는 신부들이 소녀에게 들린 악마를 내쫓는 이야기로, 공포 영화의 고전이자 걸작이니, 호러에 관심이 있으시다면 꼭 봐주세요!

김샛별 추천해 주셔서 감사합니다. 혹시 졸업 작품을 하면서 도움받은 수업이 있었을까요? 있었다면 어떤 부분에서 도움을 받았는지도 알 수 있을까요?

임미소 호러 작품을 쓸 때 '장르 연구4 – 미스터리 스릴러 호러' 수업이 제일 큰 도움을 줬습니다. 그때 배운 플롯과 장르 핵심을 지금까지도 유용하게 쓰고 있어요. 그 외에 고전 작품을 읽는 '장르 고전 강독', 졸업 작품의 피드백을 받는 '웹소설 프로젝트'도 많이 도움 됐습니다.

김샛별 후배분들이 보시고 수업 고르는데 참고하면 좋겠군요. 웹소설과에는 재미있는 교수님들이 많다고 들었는데요. 특히 기억에 남는 교수님이 계실까요? 교수님 관련 재미있는 일화 있다면 풀어주시길 바랍니다.

임미소 정말 많은 교수님의 일화가 떠오르는데요. 재밌는 건 아니지만 '황유정 교수님'의 수업을 들으면서 감탄했던 게 아직도 생각납니다. '장르 문학 비평'이라는 웹소설 소논문을 쓰는 수업이 있는데요. 이때 황유정 교수님이 장르의 역사와 사회 흐름을 세세히 말씀해 주신 게 지금도 선명히 기억납니다. '이게 가방끈이 길다는 말이구나!'라고 생각했던 거 같아요. (웃음) 지금도 황유정 교수님과 대화하다 보면 지식의 깊이가 느껴져서 깜짝깜짝 놀랍니다. 이 외에도 학과 유튜브 촬영에 자주 나오시는 홍석인 교수님과 김선민 교수님의 모습, 박세림 교수님이 저희에게 슬쩍 과자를 주시던 게 떠오르네요. 말하고 보니까 전혀 재밌는 이야기가 아니네요. 저 대신 다른 웹소설 학과 친구들이 더 많은 이야기를 해주리라 믿습니다! (웃음)

김샛별 학문의 재미를 느끼시다니, 미소 학생은 교수님이 주시는 팥차↗를 조심하세요. 다시 졸업 작품으로 돌아와서, 작품 진행하면서 가장 힘들었던 점은 무엇인가요?

임미소 다들 그렇겠지만, 마감이 제일 힘들었습니다. 글 쓰는 속도가 빠르지 않은 터라 매번 시간에 쫓겼던 거 같아요. 퀄리티도 점차 신경 쓰기 힘들어졌고요. 제 후배들은 모쪼록 1학기 때 졸업 작품을 다 쓰길 바랍니다.

김샛별 만약 지금 이걸 보시는 후배님들이 있으시다면, 부디 선배님의 피가 되고 살이 되는 조언 잘 새겨들으시길 바랍니다. 이 분도 졸업 작품을 미리 쓰지 않은 자의 말로가 어떻게 되는지 결코 알고 싶지 않으셨어요. 그럼 그런 어려움 속에서도 작업을 포기하지 않고 마무리할 수 있는 원동력은 뭐였을까요?

임미소 첫째로 졸업, 둘째로 작품을 쓰는 재미였습니다. 완성하지 못하면 졸업도 물 건너가니까 미친 듯이 썼던 거 같아요. 단편이 하나 완성됐을 때 뿌듯함도 컸고요. 교수님에게 피드백 받는 것이 매번 긴장됐지만, 동시에 기대됐던 거 같아요!

김샛별 역시 마감의 힘은 엄청나군요. 졸업 작품을 마친 뒤, 그 작품을 전시했을 때의 소감은 어땠나요? 전시회 소감이 궁금합니다.

↗ 엑스(구 트위터)에서 유행했던 이야기로, 우수한 학업역량을 보인 학생을 교수가 연구실로 여러 차례 불러 팥차를 대접한 일화다. 당시 많은 유저들이 '대학원생으로 끌어들일 생각인 것 같으니 도망쳐라.'라며 농담한 데에 따라, 팥차는 대학원을 전도(?)하는 상징적인 아이템이 되었다.

임미소 살짝 멍했어요. '어? 내가 이제 졸업이라고?', '내 작품이 전시됐다니', '아쉬운 게 많은 작품이지만, 다들 재밌게 봐주면 좋겠다.' 그런 생각이 들었습니다. 얼떨떨하고, 두근거리고, 동시에 졸업한다는 사실이 두려웠네요.

김샛별 미소 학생 부모님께서는 웹소설 쪽으로 진로를 정하겠다고 했을 때 어떤 반응을 보이셨나요?

임미소 걱정을 많이 하셨어요. 아무래도 웹소설 작가는 개인 사업자다 보니, 안정적인 생활을 하긴 힘들잖아요? "네가 하고 싶은 걸 말리진 않아. 근데 각오 단단히 해야 해."라고 어머니께서 이야기하셨죠. 무작정 응원하는 분위기는 아니었습니다.

김샛별 부모님들께 하실 말씀이 많을 것 같은데요. 웹소설을 전공하는 자녀를 둔 부모님들께 한 말씀 부탁드립니다.

임미소 웹소설 시장은 웹툰처럼 꾸준히 성장할 겁니다. 작품을 꾸준히 쓴다면 적금처럼 들어오는 돈을 받을 수도 있고요. 막연한 걱정보단 자녀분들을 응원하고, 함께 향후를 고민하며, 도닥여 주셨으면 합니다.

김샛별 적금처럼 들어오는 돈이라니요. 저도 자식을 키운다면 무조건 웹소설 전공 지원하라고 해야겠는걸요.

임미소 (웃음) 작품 4개 이상을 완결 지을 수 있다면요.

김샛별 역시 적금처럼 들어오는 돈은 그냥 얻을 수 있는 게 아니군요. 이어서, 후배들에게도 한마디 부탁드립니다.

임미소 꼭 운동하세요! 무조건 운동하세요! 남는 시간에 최대한 운동하세요! 번 돈이 허리 디스크를 치료하는 데에 다 빠져나갈 수 있습니다.. 최대한 운동해야 해요. 체력이 늘면 더 빨리 마감할 수 있으니까 좋고요. 또, '돌우물집'이라고 학교 밑에 술집이 있는데 맛있습니다. 음식도 정갈해요. 그리고 만화 도서관이 새 단장을 했는데, 정말 좋습니다. 한 번쯤 들리셔서 재밌는 만화책들을 왕창 읽고 가세요. 마지막으로 여름엔 우산을 항시 챙기고 다니세요. 비도 비지만, 송충이 벌레가 내려올 수도 있습니다.

김샛별 맞습니다. 운동 꼭 하세요. 척추 수술 비용 1,700만 원입니다.

임미소 말 나온 김에 허리 좀 펴겠습니다.

김샛별 제가 방금 미소 학생의 1,700만 원 아꼈습니다. (웃음) 마지막 질문으로, 10년 후에 임미소 학생은 어떤 모습일 것 같나요?

임미소 글쎄요. 사실 매번 생각해 보긴 하는데 잘 상상되지 않습니다. 아마 지금처럼 작품을 계속 쓰고, 작은 것 하나에도 기뻐하고, 이따금 맛집을 찾으러 다니지 않을까 싶어요. 멋진 소설 작가가 돼서 이 학교에 다시 올 수 있다면 좋겠네요!

김샛별 10년 후에 CK 박스를 펼쳐볼 때, 미소 학생이 어떤 모습일지 벌써 기대가 됩니다. 이상으로 인터뷰 마치겠습니다. 귀한 시간 내주셔서 감사합니다!

에필로그: 끝나지 않는 여정

편집진 에필로그

위대한 항해는 결코 한 곳에서 끝나지 않습니다. 각각의 발견이 새로운 의문을 낳고, 하나의 도전이 또 다른 모험을 부르기 때문입니다. 2025년 우리가 던진 질문들은 이미 더 깊은 질문들을 잉태하고 있습니다. AI와 인간의 경계에 대한 고민은 창의성의 본질을 묻는 질문으로 이어졌고, 장르의 경계를 넘어선 실험들은 예술의 정의를 다시 생각하게 만들었습니다.

이 책을 편집하면서 우리는 깊은 통찰을 얻었습니다. 각계 전문가들이 제시한 비전과 고민들은 단순한 현상 분석을 넘어 문화산업의 미래를 예견하는 것이었습니다. 특히 인상 깊었던 것은, 모든 필진이 공통적으로 강조한 '질문의 힘'이었습니다. 기술 혁신, 산업 구조의 변화, 새로운 세대의 등장... 이 모든 변화의 한가운데서 우리에게 필요한 것은 더 본질적인 질문들이라는 데 모두가 공감했습니다.

그래서 2026년의 항해는 2025년과는 또 다른 모습일 것입니다. 우리는 계속해서 묻겠습니다. "다음은 무엇일까?" "우리는 어디로 가고 있는가?" 그리고 가장 중요한 질문, "왜?"를. 이 질문들이 우리의 나침반이 될 것입니다.

이 책에 담긴 고민과 통찰, 도전과 실험의 기록들은 청강의 새로운 이정표가 되었습니다. 문화산업의 현장에서, 교육의 최전선에서, 그리고 새로운 기술의 경계에서 끊임없이 질문을 던지고 답을 찾아가는 선구자들의 목소리는 우리에게 큰 영감을 주었습니다. 이제 우리는 이 이정표를 기꺼이 학생들과 나누려 합니다. 그들이 이를 또 다른 출발점으로 삼아, 자신만의 항해를 시작하기를 바랍니다. 이것이 바로 청강의 오딧세이가 지속되어야 하는 이유입니다. 우리의 이런 여정이 계속되길 바랍니다. 더 깊은 바다로, 더 넓은 세계로, 더 큰 질문을 향해서 말이죠.

ChungKang Supporters

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

– 설립자 故 청강 이연호 –

청강 서포터즈란

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

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

청강의 서포터즈에게는 청강문화산업대학교의 각종 교육 프로그램, 강연, 세미나, 워크숍 및 주요 행사에 초청합니다. 발간 도서 구매 및 교육·강연 수강 시, 할인 혜택을 드립니다. 또한 청강의 지난 해 활동을 정리하고 미래의 비전을 담은 «CK VISION»을 매년 보내 드립니다.

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 구분됩니다.
온라인 입금은 국민은행 230137-04-003408
(예금주: 청강문화산업대학교) 입니다.

문의 연락처

청강문화산업대학교 총무팀
(전화번호. 031-639-4494)

후원 참여시 세제 혜택

- 개인기부 (개인 근로소득자)
  연말정산 시 연간 소득 금액 100% 한도 내에서 기부금 전액이 세액 공제 대상이 되며, 세액공제율은 1,000만원 이하는 20%, 1,000만 원 초과분은 35%로 차등 적용됩니다.
- 개인기부 (개인 사업자)
  종합소득세 신고 시 사업 소득 금액 100% 한도 내에서 기부금 전액에 대한 필요경비 산입이 가능합니다. 다만, 사업소득 외 기타 종합소득이 있는 경우에는 필요경비 산입과 세액공제 중에서 선택 가능합니다. 세액공제를 선택하는 경우의 공제율은 근로소득자와 동일합니다.
- 법인기부 (주식회사, 법인 단체)
  법인세 신고 시 당해 사업연도 연간 소득금액 (이월결손금 차감 후)의 50% 범위에서 손비처리가 인정됩니다.
- 공통
  당해 연도 기부금 한도를 초과한 기부금액은 향후 5년 이내 이월공제가 가능합니다.

The Odyssey

CK VISION 2025

발행인 최성신
책임 전혜정
기획 및 편집 청강 브랜딩센터 (전혜정, 김샛별)
디자인 센터콥
발행일 2025년 3월

청강문화산업대학교
문의 031-637-1114
팩스 031-637-6088
홈페이지 www.ck.ac.kr
전자우편 webmaster@ck.ac.k
주소 17390 경기도 이천시 마장면
청강가창로 389-94(해월리)

CK VISION 2025에 사용한 모든 콘텐츠의 저작권은 청강문화산업대학교에 있습니다. 또한, 이 콘텐츠에 관한 청강문화산업대학교의 제반 권리는 웹, 전자책 등 기타 매체에도 저작권법 등 관련 법률에 따라서 동일하게 보호됩니다.