

CK VISION 2026

MAKE

MOVE

30

**ChungKang
30th Anniv.
Make Culture.
Move, CK.**



6 발간사 | 기술의 진화가 닿지 못하는 성장의 심연,
그곳에서 청강의 미래를 묻다

8 서문 | 30년의 유산 위에 새기는 전진의 기하학:
'Make Culture. Move, CK.'

Part 1. 청강 30년, 혁신의 DNA를 말한다.

14 좋은 학교, 청강

22 혁신의 여정: 청강이 만들고 움직인 변화의 순간들

32 남다른 교육: 무엇이 청강의 교육을 특별하게 만들었나

40 탁월한 공간: 창작자들의 성장을 이끈 청강의 공간

54 성과로 본 30년: 교육과정의 정립과 진화의 발자취

Part 2. Make Culture. Move Industry.

64 콘텐츠 전시 전문가의 시선으로 바라본 청강문화산업대학교

70 창작을 중심에 둔 기술과 AI, 그리고 미래 교육

82 최대한 많은 것을 습득하고 배워라

86 IP 유니버스 3rd Wave와 창작 교육의 과제

96 다시 문 앞에 설 힘을 얻고 문을 여는 일에 집중합니다

102 세계를 무대로 새로운 경험을 설계하다

110 보이는 것보다 가까이 있습니다

116 디지털 자아를 스타일링하다

126 청강은 나의 뿌리이다

134 예술과 산업이 만나는 교육의 무대

142 치열하게 괴로워하라

148 몰입의 지평선: 장르와 매체를 초월한 경험의 설계

154 다양한 활동과 완주의 경험

Part 3. Make 2025. Move Future.

160 세상을 바라보는 독창적 시선, 애니메이션으로 소통하다

166 하이퍼리얼리즘, 짠내 풀풀 개그우먼 생존기 『배주리는 개그우먼』

172 상반된 전투 감각의 미학 『러스티 베인(Rusty Vein)』

178 패션으로 표현되는 사유의 과정

186 현장과 함께 호흡하는 예술교육 —연극 〈노란 달〉

192 기획·기술·미학이 하나의 구조 안에서 〈나온:N4ON〉

Part 4. Make Now. Move Future.

200 애니메이션스쿨, 배민서

208 만화콘텐츠스쿨, 한채원

216 게임콘텐츠스쿨, 박채연

226 패션뷰티스타일스쿨, 전소정

240 공연예술스쿨, 김효진

250 융합콘텐츠스쿨, 이보나

Part 5. CK Supporters 미래를 함께 만드는 사람들

262 함께 만든 30년, 함께 열어갈 다음의 시간

268 에필로그 | 미래의 창작자에게 보내는 편지

친애하는 청강 서포터즈 여러분께

청강문화산업대학교는 2026년, 개교 30주년을 맞이합니다. 30년이라는 시간은 단순한 연차가 아니라, 한 대학이 무엇을 만들고, 어떻게 움직여 왔는지를 증명하는 밀도 있는 기록입니다. 청강의 지난 30년은 언제나 질문에서 출발했습니다. 무엇을 가르칠 것인가보다, 어떤 태도로 창작하고 살아갈 것인가를 먼저 묻는 교육의 시간이었습니다.

올해 청강의 기조는 분명합니다.
Make Culture. Move, CK.

우리는 문화를 만들어 왔고, 이제 그 문화가 움직이기 시작합니다. 교실과 작업실 안에서 축적된 수많은 시도와 실패, 완성과 미완의 결과물들은 더 이상 머무르지 않습니다. 청강이 만든 교육의 방식, 창작의 태도, 공동체의 감각은 이제 대학의 경계를 넘어 사회와 산업, 그리고 다음 세대를 향해 확장되고 있습니다.

30주년의 색은 이러한 움직임을 더 선명하게 드러냅니다.

오렌지는 창작의 열정과 실행의 에너지입니다. 손으로 만들고 끝까지 완성하는 사람들의 온도, 현장에서 버티며 다시 시도하는 힘을 상징합니다. 반면 스카이블루는 확장과 연결의 방향을 담고 있습니다. 시야를 넓혀 더 멀리 보게 하는 색, 서로 다른 영역을 가로지르며 네트워크를 만들고 '다음'을 호출하는 움직임의 색입니다. 오렌지의 추진력과 스카이블루의 확장성이 만날 때, 청강의 30주년은 기념이 아니라 미래를 여는 동력이 됩니다.

30년의 축적 위에서, 청강은 다시 움직입니다. 문화를 만들고, 세상을 흔들며, 미래를 향해 나아갑니다. CK VISION 2026이 이러한 움직임의 현재형 기록이 되기를 바랍니다.

기술의 진화가 닿지 못하는 성장의 심연, 그곳에서 청강의 미래를 묻다

청강의 뜰에 창작의 씨앗을 심고 30번의 사계절을 지내왔습니다. 지난 30년 동안 청강문화산업대학교가 지켜온 것은 단순한 기술이나 지식이 아니었습니다. 우리는 창작자들이 자신만의 고유한 파동을 발견하고, 실패 속에서도 스스로를 다시 일으켜 세우는 법을 배우는 '탁월한 창의적 해방구'가 되고자 했습니다. 그 치열한 성장의 기록들이 켜켜이 쌓여 오늘날 청강이라는 커다란 숲을 이루었습니다.

지금 우리는 시라는 거대한 파도가 창작의 지형을 뒤흔드는 시대의 문턱에 서 있습니다. 누구나 기술의 속도를 이야기하지만, 청강은 오히려 그 속도가 닿지 못하는 '인간의 깊이'에 주목합니다. 기술이 정교해질수록 창작자의 성장은 더욱 본질적인 질문으로 향해야 하기 때문입니다. 우리는 시를 두려워하거나 거부하지 않습니다. 오히려 이를 새로운 가능성의 도구로 삼아, 누구도 대체할 수 없는 청강만의 'Only One, Only the Best'라는 가치를 더 단단하게 증명해 낼 것입니다.

<2026 CK VISION>은 2025년 한 해 동안 각 스쿨이 일구어낸 성찰의 축적 위에서, 우리가 마주할 미래의 좌표를 다시 설정하고 그 나침반을 정교하게 버려가는 과정의 기록입니다. 이는 단순한 계획이 아니라, 시대의 전환점 앞에서 담대한 변혁을 선택하겠다는 청강의 분명한 선언입니다.

무엇보다 이번 책자에는 청강의 유산이 산업 현장에서 어떻게 살아 숨 쉬고 있는지를 보여주는 동문들의 생생한 증언과,

내일의 문화를 빚어내기 위해 오늘을 불태우는 재학생들의 진솔한 목소리를 담았습니다. 선배들이 닦아놓은 단단한 토양 위에 후배들의 새로운 영감이 덧입혀질 때, 청강의 100년 비전은 비로소 생명력을 얻게 됩니다.

이 기록들이 우리 구성원 모두에게는 다시 시작할 용기가 되고, 문화 산업 현장에는 청강이 가진 대체 불가능한 저력을 알리는 깊은 울림이 되기를 바랍니다.

창의적 열망이 멈추지 않는 곳, 청강은 2026년에도 여전히 가장 청강다운 방식으로, 사람을 향한 창작의 길을 묵묵히 걸어가겠습니다.

최성신
청강문화산업대학교 총장

30년의 유산 위에 새기는 전진의 기하학: 'Make Culture. Move, CK.'

1996년, 대한민국 문화산업 교육의 척박한 땅 위에 첫 삽을 떴던 청강이 어느덧 서른 해의 나이테를 새겼습니다. 돌아보면 지난 30년은 단순히 견뎌온 시간이 아니라, 끊임없이 경계를 허물고 새로운 영토를 개척해 온 도전의 기록이었습니다. 이제 우리는 과거를 지나 현재를 넘어, 미래의 서사를 정의하고 다음 세대를 위한 비전을 선포해야 하는 중대한 분기점에 서 있습니다.

이 책자의 얼굴이자 우리의 이정표가 될 30주년 기념 BI를 빚어내는 과정은, 청강의 본질을 찾아가는 치열한 철학적 탐색의 여정이었습니다. 우리는 네 가지의 서로 다른 시각적 해법을 테이블 위에 올리고, 깊은 고뇌를 거듭했습니다. 30이라는 숫자 속에 숨겨진 움직임을 발견하고 연결하는 '유기적 상호작용'부터, 서로 다른 요소를 엮어 제3의 가치를 창조하는 '지적인 융합', 그리고 창작의 날것 그대로를 드러내는 '급진적 실험'까지, 각 시안은 청강의 정체성을 묻는 근본적인 질문들에 대한 답변이었습니다.

수많은 논의 끝에 우리가 도달한 최종적인 결론은 시간의 겹침과 기하학적 조화였습니다. 이는 청강의 빛나는 유산을 존중하면서도 미래를 향한 확고한 전진을 가장 정제된 언어로 표현한 결과입니다.

새로운 BI의 핵심 조형은 과거의 30년과 미래의 30년을 상징하는 두 개의 기하학적 형태가 조화롭게 겹치는 모습에 있습니다. 지난 성취와 교육 철학이 응축된 오렌지색(Orange Heritage)은 굳건한 토대가 되고, 그 위로 새롭게 만들어갈 비전인 스카이

블루색(Blue Vision)이 겹치며 하나의 새로운 '움직임'을 만들어냅니다. 이는 과거의 유산이 미래 도약의 동력이 되고, 두 시간이 만나 시너지를 일으키는 청강만의 역동성을 상징합니다.

우리의 공식 슬로건인 'Make Culture. Move, CK.'는 이러한 시각적 상징을 완성하는 전략적 나침반입니다.

I 'Make Culture'는 견고한 토대 위에 콘텐츠를 통해 새로운 문화를 구축하는 창조적 행위를 뜻하며,

I 'Move, CK.'는 우리가 만든 문화로 세상의 흐름을 움직이고 더 나은 미래로 전진하겠다는 우리의 담대한 약속입니다.

이 비전 책자는 단순히 계획을 나열한 기록물이 아닙니다.

청강의 모든 구성원이 각자의 자리에서 새로운 문화를 만들고 세상을 움직이는 주체가 되겠다는 절박한 사명감의 표명입니다.

30년 전의 설렘을 잊지 않으면서도, 미래를 향한 새로운 발걸음을 시작합니다.

우리가 함께 써 내려갈 청강의 다음 30년, 그 눈부신 서사의 첫 페이지를 여러분과 함께 펼쳐가길 희망합니다.

이동후

청강문화산업대학교 브랜딩센터장

**지금 내가 심은 나무가 뿌리를 내리고 열매를 맺기까지는
10년이 걸릴지 30년이 걸릴지 모를 일이다.
어쩌면 내가 살아있는 동안에 그 열매를 보지 못할지도 모른다.
하지만 나무를 심는 일은 내가 얼마를 투자했기 때문에
반드시 열매가 돌아와야 한다는 손익계산과는 다른 일이다.**
— 청강 이연호 평전

청강 30년, 혁신의 DNA를 말하다.



청강 30년, 혁신의 DNA를 말하다

청강문화산업대학교는 2026년 올해, 개교 30주년을 맞이한다. 작년부터 청강은 지난 30여 년의 여정을 살피며 우리의 가치와 본질을 더 깊게 마주하는 시간을 가졌다. 또한 앞으로 우리가 걸어가고 만들어야 할 길은 어떠한지 숙고하고 치열하게 논의하고 있다.

청강의 지난 행보는 다소 무모해 보이기도 하다. 용어조차 낯선 '문화산업'의 인재를 키우겠다는 그 시작점부터 지금에 이르기까지 매 순간마다 가장 본질적이며 가치있는 선택을 했는지 집요하게 묻고 또 물었다. 오늘날의 교육 기관이 마주한 현실은 매우 치열하다. 대학들은 너나 할 것 없이 더 높은 순위, 더 나은 취업률, 더 많은 연구를 위해 경쟁하고, 경쟁에서의 성공은 곧 순위표의 가장 높은 자리를 차지하는 것과 동의어가 되어 가고 있다. 이러한 시대 흐름 속에서 청강은 외부의 평가 잣대를 따르는 대신, 스스로에게 끊임없이 질문을 던지고 있다. '좋은 학교란 무엇인가?' 청강은 이 질문을 끊임없이 천착하며, 숫자로 증명되는 성공이 아닌, 구성원들의 내면적 가치와 교육의 본질을 지키는 길을 가고 있다.

청강이 이러한 길을 걸을 수 있었던 것은 설립자의 설립 정신 위에 결백에 가까운 강한 의지로 청강을 이끌어온 이수형 이사장의 헌신과, 혁신의 순간에 주저하지 않고 분투했던 청강 구성원 모두의 노력이 더해진 결과이다.

다음에 이어지는 두 편의 글은 30주년 기념 사업의 일환으로 운영된 '청강 큰공부'에서 진행된 청강의 혁신 DNA 관련 두 차례 강의 내용을 요약한 글이다. 이들의 이야기는 청강 구성원 모두에게 '진정한 혁신'의 의미를 되돌아보게 하는 깊은 울림을 전했다.

첫 글은 지난 30년간 이 독특한 교육 공동체를 지탱해 온 원칙과 신념을 소개한 이수형 학교법인 청강학원 이사장의 강의이다. 두 번째 글은 본교 산학협력단장, 기획실장, 교학본부장 등을 역임하며 스킴제도를 비롯한 청강의 혁신과 변화를 견인하고 안착하는데 중심 역할을 하였던 이경학 교수의 강의 내용이다.

좋은 학교, 청강

이수형

학교법인 청강학원 이사장

'좋은 학교'를 향한 고집: 숫자가 아닌 가치를 좇다

이 대학의 리더십에 비전이 무엇이냐고 물었을 때, '취업률 1위'나 '글로벌 100대 대학' 같은 익숙한 대답을 기대했던 이들은 '좋은 학교가 되는 것'이라는 소박한 답변 앞에서 스쳐 가는 당혹감을 감추지 못했다고 합니다. 누군가에게는 너무나 막연하게 들릴 이 대답 속에, 이 대학을 지탱하는 가장 단단한 철학이 담겨 있습니다.

여기서 말하는 '좋은 학교'는 순위표의 숫자로 정의되지 않습니다. '취업률 1위'나 '전국 대학교 평가 1위'와 같은 외부의 정량적 평가를 궁극적인 목표로 삼지 않았기 때문입니다. 이들에게 좋은 학교란 '구성원들이 충만하고 보람을 느낄 수 있는 공동체'이자, '학생과 교직원 모두가 여기 모인 이유를 분명히 알고 자신의 소명에 임하는 살아있는 공간'을 의미했습니다.

결국 '좋은 학교'란, 구성원 모두가 소속감과 자부심 속에서 교육의 본질에 충실하며 함께 성장하는 공동체입니다. 모든 것이 숫자로 환원되는 현대 사회에서, 이처럼 눈에 보이지 않는 가치를 최고의 목표로 삼는 것은 시대의 흐름을 거스르는 도전과도 같습니다. 하지만 바로 그 고집스러운 추구야말로 이 대학을 진정으로 특별하고 강력하게 만드는 원동력이었습니다.



캠퍼스를 짓기 전, 숲을 먼저 살리다

이 대학의 독특한 철학은 캠퍼스가 세워지기 전, 첫 삽을 뜨는 순간부터 시작되었습니다. 본래 이 땅은 대기업 LG가 골프장을 지으려던 부지였습니다. 기업의 레저를 위해 계획된 공간이 배움과 자연의 터전으로 탈바꿈하는 상징적인 전환 속에서, 설립자는 놀라운 결정을 내립니다. 캠퍼스 부지에 있던 나무들을 베어내는 대신, 모든 나무를 하나하나 파내어 인근 임대 부지로 옮겨 심는 것입니다. 토목공사가 끝난 후, 그 나무들은 다시 제자리로 돌아와 캠퍼스의 일부가 되었습니다. 비용만 따지면 나무를 베어내는 것보다 '수십 배 더 드는 일'이었지만, 그는 이 땅에서 자라난 생명을 다시 이 땅에 심어주는 길을 택했습니다.

이야기는 여기서 그치지 않습니다. 현재 학교 정문을 상징하는 아름다운 은행나무와 단풍나무들은 설립자가 1970년대 초부터 경기도 포천의 한 산에서 20여 년간 직접 가꾸고 키운 것들입니다. 그는 나무를 돌보며 이런 말을 남겼습니다.

‘나무를 키우는 게 이렇게 재밌는데
사람을 키우는 건 얼마나 보람되겠느냐.’



산업 개발과 권력의 논리가 세상을 지배하던 시대, 그 가치를 이해하지 못할 것이라는 조용한 일갈은 이 행위가 단순한 자연 사랑을 넘어선 하나의 철학적 저항이었음을 보여줍니다. 사람을 키우는 교육 또한 자연의 생명을 존중하는 마음에서 비롯되어야 한다는 깊은 철학이, 캠퍼스를 세우기도 전에 이미 뿌리내리고 있었던 것입니다.



스스로를 파괴할 용기: '학과'를 부수고 '스쿨'을 세우다

2011년, 청강은 스스로를 파괴하는 과감한 결단을 내립니다. 당시 대학은 22개의 학과, 3,000명이 넘는 규모로 외부에서 보기에 순조롭게 성장하고 있었습니다. 그러나 내부적으로는 대학 조직 특유의 경직되고 이기적인 모습이 스멀스멀 나타나기 시작했고, 학과 사이에 벽이 높아지는 폐해가 심화되고 있었습니다.

바로 그 무렵 저는 만성 간염 진단을 받습니다. 학교를 떠날 절호의 기회라고 생각할 수도 있었습니다. 하지만 도망치는 대신 조직 전체를 변혁하는 에너지로 전환하는 길을 택했습니다. 성공 가도를 달리던 시점에 안주하는 대신, 기존의 학과 시스템을 전면 폐지하기로 한 것입니다.

스쿨제는 단순히 몇 개의 학과를 통폐합하는 수준이 아니었습니다. 말 그대로 '대학을 원점으로 돌려서 해쳐 모여'를 했습니다. 기존의 22개 학과를 허물고, 더 큰 자율성을 가진 여러 개의 '스쿨'로 조직을 재편한 것입니다. 이 새로운 '스쿨제'는 각 스쿨에 예산과 인사에 대한 독립적인 권한을 부여하여, 변화하는 환경에 더 민첩하고 유연하게 대응할 수 있도록 했습니다. 성공에 취해 현실에 안주하기보다, 더 나은 본질을 위해 기꺼이 스스로를 파괴하고 재조립하는 고통을 감수한 과감한 용기는 청강 구성원 개인과 청강 공동체에 위대한 혁신으로 이어졌습니다.

가장 강력한 무기는 '만남': 이상한 워크숍들의 비밀

저에게 청강의 문화를 관통하는 가장 중요한 키워드는 바로 '만남'입니다. 이것에 대한 저의 신념은 명확합니다.

“만나야 이해하고, 만나야 느낄 수 있고,
또 만나야 다른 것을 깨달을 수 있다.”

진정한 이해와 협력, 그리고 성장은 오직 사람들 사이의 진솔한 만남을 통해서만 가능하다는 이 믿음은, 모든 활동을 움직이는 엔진이었습니다. 학자 특유의 '자율적 고립'을 깨고 끈끈한 공동체를 만들기 위해, 조금은 이상하고 낯설게 보이는 다양한 만남의 장을 끊임없이 마련해 초대하였고, 저 역시 매년 그 자리에 있었습니다.



몸의 학교

- | **몸의 학교**: 머리뿐만 아니라 몸도 일하는 구성원들이 몸을 깨워 마음을 열도록 설계된 신체 활동 프로그램
- | **골(Goal) 때리는 워크숍**: 고정관념을 깨기 위해 외부 강연이나 공연 등을 주기적으로 여는 창의력 개발 프로그램.
- | **우리 함께 밥 먹어요**: 다른 부서의 교직원들이 모여 함께 점심을 먹으며 소소한 대화를 나누는 소통의 시간
- | **X팀 (X-Team)**: 특정 개선 과제를 해결하기 위해 서로 다른 영역의 교수와 직원들이 자발적으로 모여 토의하고 실행하는 프로젝트 그룹

위의 프로그램 외에도 더 작고, 더 소프트한 프로그램도 많습니다. 이러한 프로그램들은 단순한 친목 도모 활동이 아니었습니다. 조직의 가장 근본적인 단위인 '사람' 사이의 벽을 허물고, 서로를 이해하며 공동의 목표를 향해 나아갈 수 있는 단단한 토대를 마련하는 핵심 전략이었습니다. 청강에서 '만남'은 부수적인 활동이 아니라, 조직을 살아 숨 쉬게 하는 가장 강력한 무기인 셈입니다.



낭만야곡



나비다방



개교기념일 전야제

맺음말 (Conclusion)

애벌레는 번데기 안에서 나비가 될 때, 그 원래의 형태를 유지하는 것이 아니라 액체로 완전히 녹아버린다고 합니다. 모든 형체가 사라지고 혼돈의 상태가 된 후에야 비로소 새로운 생명으로 재탄생하는 것입니다.

이 작은 대학의 30년 역사는, 바로 이 번데기 속 액체와 같습니다. 숫자로 된 순위라는 기존의 형태를 유지하라는 외부의 압력을 거부하고, 성공의 정점에서 스스로를 파괴하고 재조립하는 고통을 기꺼이 감내하며, 구성원 간의 진정한 '만남'을 통해 서로 다른 세포들이 뒤섞여 새로운 가능성을 빚어내는 과정이었습니다. 청강의 30년 이야기는 진정한 변화란 기존의 나를 완전히 녹여버리는 고통스러운 용기에서 시작된다는 사실을 보여줍니다. 그리고 그 끝에는, 이전과는 비교할 수 없이 아름다운 날갯짓이 기다리고 있음을 증명합니다. 그래서 저는 단호하게 초대합니다. 만남과 혁신의 용기를 통해 스스로를 끊임없이 갱신해 온 '좋은 학교, 청강'이 만들어 갈 다음 30년의 길에 함께해 주시기를.

혁신의 여정: 청강이 만들고 움직인 변화의 순간들

이경학

애니메이션 프로듀서,
청강문화산업대학교 애니메이션스쿨 교수

장편 애니메이션 〈원더풀 데이즈〉 프로듀서로 활동하였다.
본교 산학협력단장, 기획실장, 교학본부장 등을 역임하면서,
스쿨제도를 비롯한 청강의 혁신과 변화를 견인하고 안착하는데
중심 역할을 하였다.

오늘 '청강 큰공부'를 통해 지난 15년 정도의 여정을 함께 돌아보고,
새로이 열어 갈 미래를 그리기 위해 이 자리에 섰습니다. 이 모든
영광과 성찰의 순간을 함께 만들어주신 여러분 모두에게 깊은
감사와 존경의 마음을 전합니다.

우리의 본질은 교육이라는 명제

처음 이 강단에 섰던 2004년을 기억합니다. 가르쳐본 경험이
전무했던 저는 설레는 마음으로 학생들 앞에 섰습니다. 해주고
싶은 이야기가 너무나 많았고, 학생들은 제 이야기를 텔레비전
보듯 재미있어했습니다. 그해 제 강의 평가는 이후에 없을 정도로
가장 높았던 것으로 기억합니다. 하지만 시험 결과는 조금
달랐습니다. 충격적이게도 학생들은 시험 문제에 잘 답하지
못했습니다. 그들은 그저 재미있는 이야기를 들었을 뿐, 그 지식을
자신의 것으로 만들지 못했습니다. 그때 저는 처음으로 저 자신에게
물었습니다. '나는 과연 교육자로서 자질이 있는 사람인가?'

그 무렵, 당시 총장님이셨던 현 이사장님께서 학과 미팅 중 이런
질문을 던지셨습니다.

“계원에대는 아티스트를 키운다는데,
우리는 어떤 사람을 키웁니까?”

비슷한 일화가 또 있습니다. 2009년까지 외부에서 펀딩을 받아와
약 100억 원의 사업비를 달성했습니다. 그때 이사장님께서서는
또 이런 질문을 하셨습니다.

“그렇게 돈 따오면 교육은 누가 하나요?”

대학의 존재 이유, 교육의 근본적인 방향을 묻는 것이었습니다.

그 질문은 '무엇을 가르칠까'라는 교수 중심의 관점에서 '누구를, 어떻게 키울 것인가'라는 학생 중심의 관점으로 전환을 이끌었습니다. 우리의 본질은 돈이 아니라 교육이라는 것은 참 분명한 명제입니다. 하지만 당시 당연한 명제 앞에 놓인 우리의 현실은 너무나 암울했습니다.

당시 대학가에는 "벗꽃 지는 순서대로 대학 문 닫는다"라는 말이 돌았습니다. 입시 홍보를 위해 찾아간 고등학교의 정문에는 '교수 출입 금지' 팻말이 붙어있었습니다.

이제부터 드릴 이야기는 절망적인 상황 속에서 어떻게 우리가 생존을 넘어 혁신의 기틀을 마련했는지에 대한 기록입니다. 생존 자체가 불투명했던 그 시절의 절박함은, 역설적으로 우리에게 모든 것을 근본부터 바꾸는 용기를 주었습니다.



전면적 전환

인구 절벽이라는 거대한 위협 앞에서 우리의 생존 전략은 명확하고도 처절했습니다. 바로 'NT 5.5' 전략, 즉 '5개 분야에서 국내 Top 5의 경쟁력을 갖추자'라는 목표였습니다. 심지어 이사장님께서서는 이 목표를 달성할 수만 있다면 '청강문화산업 대학'이라는 이름이 사라져도 좋다고 했습니다. NT 5.5의 목표를 위한 핵심적인 제도가 바로 '스쿨제'였습니다. 스쿨제는 단순한 행정 개편이 아니었습니다. 교육 철학의 전면적인 전환이었습니다.

- | 교수 중심 > 학생 중심: 교수가 지식을 일방적으로 전달하는 수동적 교육 대신 학생이 스스로 학습하게 하고, 교원은 학생에게 '동기, 열정, 비전'을 부여하는 역할로 전환
- | 분절된 전공 > 융합 교육: 각자의 독립적 전공 운영을 넘어, 상호 연계하고 융합하며 문제를 해결하는 창의 교육으로 전환
- | 기능 숙련 > 역량 기반: 단순 기술자 양성을 목표로 삼지 않고, 학생 개개인의 자신감을 키우고 잠재력을 끌어내는 역량 기반 교육으로 전환

스쿨제는 본부 중심의 구호도 아니었습니다. 각 스쿨이 현장에서 치열한 고민과 노력으로 증명해 낸 살아있는 혁신이었습니다.

- | 애니메이션스쿨: 프로젝트 관리 시스템을 통해 작품 하나에 15번씩 컨펌을 받는 엄격한 관리 시스템을 구축. 그 결과로 해외 우수 영화제에서 많은 수상을 하고 국제적 경쟁력을 증명
- | 만화콘텐츠스쿨: 웹툰 시대의 도래를 정확히 예측. 네이버 대학만화 최강자전에 압도적인 선정 성과, 웹툰 신진 작가의 30% 이상이 청강대 출신, 뉴욕 타임즈 만가 부문 1위 링크 등 대체 불가능한 경쟁력 확보

- I **게임콘텐츠스쿨**: '실패하며 성장한다'라는 애자일(Agile) 개발 방법론을 교육에 도입. 이를 통해 산업 현장 수준의 결과물을 만들어냈고, 대한민국 최대 게임쇼인 지스타(G-STAR)에서 선보인 작품들은 '대학 수준을 넘어섰다'라는 평가 획득
- I **푸드스쿨**: 세계적인 요리학교인 미국 CIA 모델 벤치마킹. 레스토랑 중심의 실습 환경을 구축하고, 학생들이 만든 음식을 판매하여 그 수익을 다시 실습비로 투자하는 선순환 구조로 개편. 실습 시간과 비용을 무려 40%나 증가시키는 과감한 투자 단행
- I **공연예술스쿨**: 현장과 가장 가까운 형태로 교육과정 개선, 공연을 위한 모든 분야를 한곳에 모아 협업하는 프로덕션 중심 교육으로 전환
- I **교양교육원(리케이온)**: 과거 가장 낮은 강의 평가를 받던 교양 교육을 혁신. 경희대학교 후마니타스 칼리지에서 발행한 보고서와 우수한 인문 교육 기관의 실례를 참고하며 모든 스쿨의 교육과정을 검토하고, 재학생들의 요구를 철저히 분석하여, 모두가 인정하는 성공적인 교양 교육 과정으로 탈바꿈

사람이 만든 기적

이 모든 눈부신 변화는 제도가 만든 것이 아닙니다. 바로 '사람'의 힘이었습니다. 불가능에 도전했던 우리 교직원 여러분이 계셨기에 가능한 기적이었습니다. 스스로 치열하게 고민하고 노력했던 각 스쿨의 교수님들, 익숙한 시스템을 하나씩 뜯어내 새로운 구조를 만들어낸 직원 선생님, 치열한 논쟁 끝의 합의에는 적극적 지원과 지지를 아끼지 않은 법인과 총장님이 각자의 역할과 책임을 다하면서 만들어낸 기적입니다.

제가 어떤 분들과 어떻게 일했는지 몇 가지 사례를 말씀드리고 싶습니다. 새로운 구조를 구상하였는데 규정의 벽에 막힐 때마다,

강문정 선생님은 "교수님, 이거 정말 할 거죠?"라고 확인하며 꼭 맞는 해결책을 찾아주었습니다. 중요한 발표를 앞두고 고전 중일 때 김주호 선생님은 자기 일처럼 '제가 한번 해볼게요.'라며 다뤄본 적 없는 Prezi 툴을 사용해 모두를 감동하게 한 발표 자료를 만들어냈습니다. 정부 재정지원사업의 지표 평가 예측 모델을 만들고, 예술계 취업률 산정의 정당성을 증명하는 논리를 개발해 준 것은 이지영 선생님이었습니다.

끝인 것 같은 지점에서 조금만 더, 한 발만 더 나아가려 했던 청강 사람들의 열정이 있었기에, 우리의 첫 번째 혁명은 성공할 수 있었습니다. 이 자리를 빌려 다시 한번 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

빛나는 성과, 그러나 안주할 수 없는 이유

목표했던 'NT 5.5'를 달성하는 쾌거를 이루었습니다. 명실상부 '입시 걱정 없는 학교'가 되었습니다. 우리 모두의 자랑스러운 성과입니다. 하지만, 이 영광 뒤편에서 우리는 몇 가지 위험한 신호들을 발견하고 있습니다.

- I **회귀 본능과 관료화**: 혁신의 고통을 잊고 다시 편안했던 과거로 돌아가려는 경향이 나타나고 있습니다. '규정과 형평성'이라는 이름 아래 좋은 교육을 위한 새로운 도전을 가로막는 관료주의의 벽이 높아지고 있습니다.
- I **소모적인 내부 경쟁**: 외부의 강력한 경쟁자들과 싸워 이기기 위해 설계되었던 우리의 목표가 어느덧 옆의 동료와 비교하고 성과를 나누는 소모적인 내부 경쟁으로 변질되고 있습니다.

내부에서 시작된 위험 신호뿐 아니라, 외부의 거대한 변화의 물결도 우리 앞에 와 있습니다. 바로 AI 시대라는 거대한 물결입니다.

지금 우리가 마주한 AI 시대는 인터넷의 등장에 비견될 만큼 거대한 패러다임의 전환입니다. 그러나 저는 단언합니다. 이것은 우리에게 위기가 아니라, 상상할 수 없었던 엄청난 기회가 될 것이라는 것을. Chat GPT의 개발자 샘 올트먼은 말했습니다. AI 시대를 두려워해야 할 사람들은 새로운 것을 배우려 하지 않는 기성세대라고. 지금의 20대는 역사상 처음으로 자기가 하고 싶은 일은 무엇이든지 할 수 있는 도구를 손에 쥔 세대입니다.

3D를 전혀 다루지 못하던 교수님이 AI의 도움으로 놀라운 3D 작품을 만들어냈습니다. 어떤 그림은 독특한 화풍 때문에 애니메이션으로 만들 수 없다는 평을 들었지만, AI는 그 그림을 살아 움직이게 했습니다. 이것은 '골리아트를 이기는 다윗'의 시대, 즉 1인 유니콘 기업의 등장이 가능한 시대가 열렸음을 의미합니다.

미래 교육의 세 가지 핵심: 동기, 몰입, 그리고 개인화

AI 시대에 걸맞은 인재를 키우기 위해, 청강의 교육은 다음 세 가지 키워드를 중심으로 다시 한번 혁신해야 합니다.

- ① **동기 (Motivation)**: 지금의 입시 면접 방식으로는 학생의 잠재된 열정과 동기를 발견할 수 없습니다. 프랑스의 '에콜 42'가 한 달간의 '스위밍 풀' 과정을 통해 진짜 열정을 가진 학생을 선발하듯, 우리도 학생의 진짜 동기를 발견할 수 있는 새로운 입시 제도에 대한 고민을 시작해야 합니다.
- ② **몰입 (Immersion)**: 창의성의 폭발, 즉 '브레이크스루 인사이트 (breakthrough insight)'는 오직 깊은 몰입의 시간을 통해서만 얻을 수 있습니다. 하지만 현재 우리 학생들은 너무 많은 과목에 시간이 파편화되고, 긴 통학 시간으로 몰입할 환경을 빼앗기고 있습니다. 스페인 몬드라곤 대학의 '린(LEINN) 프로그램'은 목표가 아주 단순합니다. "다음 나라 갈 비행기

뜻값을 마련하면 진급해요." 이처럼 학생들이 스스로 명확한 목표를 향해 깊이 몰입할 수 있는 환경을 만들어주어야 합니다.

- ③ **개인화 (Personalization)**: 이제 모든 학생에게 선택지를 제공하는 '뷔페식 교육'을 넘어설 때가 왔습니다. 학생 한 명 한 명에게 최적화된 솔루션을 제공하는 '파인 다이닝' 수준의 개인화 교육으로 나아가야 합니다. 미네르바 대학은 학생의 학습 데이터는 물론 시선 처리까지 분석하여 개인화된 코칭을 제공합니다. AI 기술은 바로 이러한 초개인화 교육을 실현할 가장 강력한 도구가 될 것입니다.

이 세 가지 교육 혁신은 교육 시스템의 변화로만은 이룰 수 없습니다. 이를 뒷받침하는 행정 시스템 역시 AI를 기반으로, 전면적으로 혁신해야만 합니다. 우리가 추구해야 할 혁신은 단순히 새로운 기술을 도입하는 수준을 넘어, 교육의 본질에 대한 근본적인 성찰에서 다시 시작되어야 합니다.



우리가 결코 잊지 말아야 할 것

우리 학교의 교육 목표, 특히 이곳에 모인 우리의 세계관이라고 표현된 5번 조항을 다시 한번 마음에 새겨주십시오.

- ① 사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- ② 믿음을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- ③ 작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- ④ 적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망에 가득 찬 인간을 기른다.
- ⑤ 창의성 있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

재정 지원 사업이나 외부 평가에 매몰되어 우리가 왜 이곳에 모였는지, 교육의 본질을 잊어서는 안 됩니다. 과거 86, 87, 88학번 세대를 보십시오. 인터넷이라는 거대한 전환기 속에서 이전에는 상상할 수 없었던 새로운 이름들이 부자의 반열에 오르기 시작했습니다. 세대가 바뀔 때, 이런 거대한 전환이 일어납니다. 저는 지금의 AI 혁명이 그때와 같은, 혹은 그 이상의 전환을 만들고 있다고 확신합니다.

우리의 목표는 원대해야 합니다. 2026학번 학생 중에서 포춘 10대 재벌에 오르는 인재를 배출하는 것과 같은, 세상을 바꾸는 인재를 키워내는 위대한 교육 혁신을 다시 한번 이루어냅시다. '좋은 학교'의 이름으로 함께 나아갑시다.

우리가 꿈꾸는 '좋은 학교'란 무엇일까요?

학생에게는, 들어와서 마음껏 성장할 수 있는 학교.

외부에서는, '정말 다른 교육을 하는 학교'로
진심으로 인정받는 학교.

그리고 우리에게는, 이러한 공동체의 일원이라는 사실
자체에 무한한 자긍심을 느끼는 학교.

이러한 '좋은 학교'를 만들 때, 비로소 '청강'이라는 이름의 가치를 온전히 회복할 수 있을 것입니다. 과거의 영광을 넘어, 새로운 30을 향한 위대한 여정에 다시 한번 함께해주시길 간절히 바랍니다.

남다른 교육: 무엇이 청강의 교육을 특별하게 만들었나

모해규

만화가, 만화기획자, 전시기획자,
청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수

《빅점프》를 통해 데뷔했으며, 이후 '모난돌 스튜디오'를 설립하여 1세대 디지털만화콘텐츠 전문가로 활동했다. 언더그라운드 만화잡지 《화끈》을 창간해 발행하였으며, 《한겨레신문》, 《경향신문》 등 일간지에 카툰 연재 및 만화 프로젝트를 진행했다. SICAF와 앙굴렘 한국 만화 특별전 등 다양한 전시를 기획하고 진행하였으며, 만화 출판 기획을 통해 다수의 교양만화를 출간하였다. 본교 만화창작과가 설립된 이듬해인 2002년부터 교원으로 활동하며 최강 만화를 만들어낸 주역이며, 입학홍보처장을 맡으며 청강대 입시 제도의 변화를 만들었다.

얼마 전 학원을 운영하는 후배를 만났다. 오랜만에 함께한 자리였지만, 대화는 자연스럽게 만화 입시 이야기로 흘러갔다. 내가 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨에서 20년 넘게 몸담고 있다는 사실을 알기에, 나는 그에게 요즘 입시 현장에서 청강의 위상을 어떻게 보느냐고 물었다. 그러자 그는 주저 없이 대답했다.

“청강은 경쟁할 대상이 없어요. 압정의 끝 지점 같다고 할까요?”

순간 웃음이 났지만, 곱씹어 보니 그 표현은 상당히 정확했다. 압정의 끝은 가장 날카롭고, 무엇보다 한 지점을 분명하게 짚어내는 도구다. 수많은 대학이 만화·웹툰 인재 양성을 내세우고 있지만, 실제 현장에서 체감되는 청강의 존재감은 확실히 독보적이다. 그렇다면 청강문화산업대학교 만화전공을 특별하게 만든 힘은 무엇일까.

변화에 발 빠르게 반응한 교과과정

청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨은 2001년 '만화창작과'로 출발했다. 출범 초기부터 출판만화를 기반으로 한 체계적인 교과과정을 구축했고, 당시로서는 드물게 디지털 기반 창작 교육을 일찍이 도입했다. 종이에 펜을 들던 시대에서 디지털로 넘어가는 과도기였지만, 청강은 그 변화의 흐름을 주저 없이 받아들였고, 선도적으로 만화교육을 주도했다.

이후 웹툰이 산업의 중심으로 부상하자 국내 최초로 웹툰 창작 교육을 본격적으로 시행하며 변화의 흐름을 선도했다. 단순히 기술을 가르치는 것을 넘어, '연재 환경에서 필요한 호흡과 서사' '플랫폼과의 관계 맺기' 같은 실질적 요소를 교과안으로 끌어들었다. 이런 과정을 통해 학생들은 입학과 동시에 현장의 공기를 느끼며 성장할 수 있었다.

요즘은 어떨까. 인공지능과 디지털 환경이 창작의 전면에 등장하면서, 청강은 AI 기반 창작과 새로운 제작 환경을 고려해 교육과정을 개편하고 실기 전형에 반영하고 있다. 단순히 틀을 배우는 차원을 넘어서, AI와 인간 창작자가 어떻게 협업하고, 그 과정에서 창작자의 정체성을 어떻게 지켜낼 것인지 같은 질문을 교실에서 다룬다. 말 그대로 “현장의 변화를 교실로 곧장 들여오는 학교”라 할 수 있다.

업계와 닿아 있는 교수진과 수업

청강의 또 다른 강점은 현장과의 동시대성이다. 청강에서 강의하는 교수진 대부분은 지금도 업계에서 활동하는 만화가, PD, 플랫폼 관계자들이다. 학생들은 교실에서 단순한 이론이 아니라 ‘현장에서 바로 쓰이는 언어’를 배운다. 그래서 졸업 후 현장 적응력이 빠를 수밖에 없다.

예를 들어, 학기 중 특강에서는 학생들의 원고를 업계 편집자가 직접 피드백하기도 한다. 학생들은 “출판만화의 컷 분할은 보통 펼침 페이지를 기준으로 연출되는데, 1페이지와 2페이지의 컷 밸런스가 다소 좋지 않습니다.” “연재 환경에서 이 정도 분량은 리듬이 무너진다.”와 같은 현실적인 조언을 받는다. 이는 강의실의 한계를 넘어 현장을 몸으로 느낄 수 있는 직접적인 경험이다.

산업계와의 교류도 활발하다. 졸업전시는 물론이고, 다양한 공모전, 산학협력 프로젝트, 현장 실습이 학생들에게 첫 번째 ‘실전 무대’가 된다. 단순히 과제를 수행하는 데서 끝나는 것이 아니라, 실제 독자와 만나는 경험, 산업 파트너와 협업하는 경험을 일찍부터 쌓는 것이다. 이런 경험이 쌓일수록 학생들의 눈빛은 달라지고, 창작자로서의 자존감도 커진다.



청강이 특별한 이유

정리하자면 청강 만화콘텐츠스쿨의 특별함은 세 가지다.

첫째, 변화를 두려워하지 않고 늘 시대의 흐름을 선도해 온 교과과정. 둘째, 업계와 맞닿아 있는 교수진과 실전 중심의 수업. 셋째, 입시와 교육 현장에서 새로운 기준을 만들어낸 혁신적 실험과 도전 정신. 이 세 가지가 맞물리며 청강은 한국 만화 교육의 기준점이자 선두 주자가 되었다.

그래서 후배의 말, '압정의 끝 지점'이라는 표현이 자주 떠오른다. 수많은 학교가 같은 길을 걷고 있지만, 그 끝을 가장 날카롭고 선명하게 찍어낸 곳. 그곳에 청강이 있다. 그리고 그 길은 자연스럽게 청강대의 비전, 'Only One, Only the Best'와 맞닿아 있다.

앞으로도 청강은 변화를 멈추지 않을 것이다. 한국 만화 교육의 최전선에서, 늘 새로운 압정의 끝을 찍어 나갈 것이다. 그리고 그 길은 곧 한국 만화 교육 전체가 따라올 새로운 좌표가 될 것이다.

청강이 가면 길이 된다.

탁월한 공간: 창작자들의 성장을 이끈 청강의 공간

청강 공간 이야기

청강문화산업대학교를 방문하는 사람들이 가장 먼저 놀라는 것은 캠퍼스의 아름다움이다. 제철의 수목과 꽃들은 계절의 변화를 여실히 느끼게 하고 시나브로 자연을 일깨워준다. 자연 안에 오롯이 자리 잡은 청강대의 낮은 붉은 색 벽돌 건물[●]은 정갈함과 단아함이 느껴지며, 건물 내부는 창작자들의 응축된 열기를 고스란히 품고 있기에, 청강대를 둘러보는 많은 사람은 청강대의 공간에 큰 인상을 받는다. 이는 청강대가 공간을 단순한 시설이 아닌 경험의 일부로 인식하며, 세심하게 검토하고 구성해 왔기 때문이다.

청강대는 건물을 세울 때마다 자연과 어울림을 고민했고 건물 안에 들어와 생활하는 사람의 행동과 감성과의 연결을 생각했다. 지난 30년간 청강 캠퍼스 안의 건물 안팎은 공간의 쓰임에 공간이 자리 잡은 자연과 공간에 자리 잡을 사람을 더한 결과이다. 청강의 공간이 청강만의 공간이 되기에 많은 사람들의 수고가 있었고, 그중 긴 시간 동안 공간 디자인을 맡고 있는 이한 교수께 그간의 일들, 소회, 의미, 우리가 모르는 뒷얘기 등등이 궁금하다고 했다. 이후 이야기는 이한 교수가 직접 풀어낸 사사 같은 이야기이다.

이한

청강문화산업대학교 애니메이션스쿨 교수

청강 공간 디자인 센터장, 교육지원처장을 역임하며 청강의 공간을 탁월하게 디자인하며 창작자 공간으로 거듭나게 하였다.

- CK VISION 책자는 청강대의 붉은 벽돌 건물을 모티브로 하여 벽돌 모양을 본 따서 제작되었다. 매 해 벽돌 한 장을 놓는다는 의미로 그 해에 가장 이슈로 떠오르는 문화산업 분야의 키워드를 제시하고, 이에 대한 청강의 응전과 행보를 소개하는 책자가 바로 CK VISION이다.

안녕하세요. 애니메이션스쿨 교수 이한입니다. 브랜딩센터에서 우리대학 공간에 대한 원고를 의뢰(!) 받고 정말 많은 고민이 있었습니다. 제가 그렇게나 뛰어난 공간디자인 전문가도 아니고, 그 시작은 정말 사소한 우연에서 시작되었기 때문이죠. 그것도 정말 무거운 사명감을 가지고 시작한 일도 아니었기에, 우리 대학 공간에 대해서 원고를 작성한다는 게... 뭔가 가만히 있으면 중간이라도 가는데, 괜시리 에hem~하고 아는 척 몇 마디 했다가 그나마 가지고 있(다고 생각했)던 신뢰감마저 허물어질까 봐 몹시 걱정되어서입니다. 원고 마감 약속을 두 달이나 넘긴 지금, 지금이라도 못 하겠다고 말해야 한다는 생각이 제 머릿속에는 메아리치지만, 약속드린 분들께 죄송한 마음이 너무 커져서 어찌어찌 메꿔보려고 컴퓨터 앞에서 끙끙 앓고 있습니다.

바야흐로 25년 여 전, 신입 교수 시절 우리 대학 건물이나 캠퍼스는 참 아름다운 데 반해 건물 내부는 다소 삭막하게 느껴지는 색상과 시설들로 채워져 있었습니다. 강사로 일 주에 하루씩 몇 년간 강의를 나오면서 멋진 건물이 하나둘 늘어 가는 걸 보게 되었고, 캠퍼스의 나무들도 점점 아름다워지는 걸 느끼게 되었는데, 건물 내부는 7-80년대 제가 다녔던 학교들과 별 차이가 없어 아쉽다는 생각이 들었습니다. 뭔가 문화나 예술을 표방하는 학교라면 달라야 하지 않을까 하는 생각이 많이 들었던 거죠.



청강홀

사업도 하고 강의도 다니면서 바쁘게 살다가 운 좋게도 전임 교원으로 초빙되어 우리 대학의 현재2관(당시 뉴미디어관) 연구실에 입주할 수 있게 되었습니다. 너무 바쁘고 각박하게 지내다가 학교로 오니 시간 여유가 생기게 되었고, 그래서인지 교원으로서 역할 외에도 학교에 도움이 될 일을 찾고 싶다는 마음이 들게 되었습니다. 월급을 주는 입장에서 받는 처지가 되다 보니 그냥 감사한 마음이 컸고, 조직에 도움이 되고 싶었습니다.

그러다가 교수들은 전공 분야나 교육과정, 산학 관련 연구 말고도 여러 교내 연구를 한다는 걸 알게 되었고, 늘 아쉽게 생각하고 있던 우리 대학 건물 내부 환경 개선을 연구해 보기로 했습니다. 당시에는 건물들이 몇 개 없어서 일단 제가 있던 현재관을 대상으로 내부 도색에 대한 디자인 안을 도출하는 연구를 진행했는데요, 그냥 일반적이지 않은(!) 색들을 적용하는 정도였습니다. 건물 내부 공간에 대한 도면을 구해볼 생각도 안 하고, 오전 철물점에서 100미터 줄자를 사다가 학생들과 현재관을 빙빙 돌며 내부 도면을 일러스트로 만들고 이색 저색 마음 가는 대로 적용해 놓고는 학생들과 '멋지다'라고 자축하며 연구를 마무리했습니다. 그런데 놀라운 일이 생겼습니다.

방학을 앞둔 어느 날 난생처음 되는 무섭게 생기신 분●이 연구실로 오셔서, 학장님께서 이번 방학에 제 연구안으로 현재관 내부를 도색하라는 지시를 하셨다는 말씀을 전하시며 제 휴가 일정 등을 물으셨고, 전 그분의 무게에 압도 되어 그냥 얼떨떨한 상태로 답을 드렸던 기억이 납니다. 당시만 해도 우리나라 페인트 컬러에 대한 품번이나 컬러차트, 혹은 샘플이 명확하지 않아서 일일이 컬러인크젯 프린터로 컬러 샘플을 뽑아 벽에 붙이고 시공하시는 분들과 협의하며 그 방학을 온전하게 보내게 되었습니다.

● 학교 설립부터 청강의 공간을 건축한 김종민센터장을 말한다.

방학 중 대부분을 바친 작업이라 뭔가 뿌듯한 결과가 있었으면 참 좋았을 텐데요. 이론과 실재는 정말 많이 다르다는 것을 작업이 진행되는 중간부터 느꼈습니다. 멈출 수도 없는 일이라 너무나 무고통스러웠습니다.

본관(현재1관)은 녹색, 뉴미디어관(현재2관)은 핑크(Magenta), IT관(현재3관)은 파란색(Blue)로 주조색을 지정하고는 각층에 농도를 달리하여 문이나 문양 등 포인트에 주조색을 칠하고, 벽을 포함한 나머지는 하얀색(White)를 정해서 도색을 마감했는데요, 이것이 건물 각층을 한 장의 일러스트 도면에서 보기엔 나름 그럴듯했는데, 실제로는 층마다 모두 같은 포인트 컬러와 하얀 벽색이라 각층의 차이가 느껴지지도 않았고 건물 내부의 조도도 고려하지 않았기에 그냥 깔끔하고 촌스러운 정도였습니다.

이런 상태의 촌스러움을 무려 5-6년간이나 지켜보며 그 안에서 생활하며, 디자인 분야 전공자이신 교수님들의 눈치를 보며 처절한 반성의 시간을 갖게 되었습니다. 당연히 다음번 도색을 위해 좀 더 발전된 안을 고민하게 되었고, 다행스럽게도 또 한 번 저에게 작업의 기회가 와서 그 첫 번째 촌스러움을 지워버릴 수 있게 되었습니다.

그 와중에도 저에게 여러 가지 교내 공간디자인의 기회가 왔었는데요, 문서관의 식음료연습실, 소극장 숲의 로비, 현재관 4층의 영상스튜디오, 문화사랑관 로비 기둥, 학생식당, 애듀플렉스 어울목, 기도실 등이었습니다. 이 당시에는 그때그때 그 상황에 맞는 최선 안을 도출하고 이를 그대로 실현할 수 있게 현장과 긴밀하게 소통하면서 재미있게 작업한 기억만 납니다.

개교 10주년 기념 조형물인 사랑의 종탑을 진행할 무렵, 학생회관 어울목(당구장, 카페 등)과 어울림관 강당, 이천보육정보센터,

어울림관 로비 벽화, 창작마을 내부 공간디자인 등도 작업하게 되었는데요, 이 무렵 우리 대학의 공간디자인 아이덴티티에 대해 고민을 많이 하던 기억이 납니다. 공간과 예산 등 그 상황에 맞는 최선 안을 도출하는 것도 중요하지만, 무언가 우리만의 것, 아이덴티티가 있으면 좋겠다는 욕망이 스멀스멀 생기는 겁니다.



우리만의 것을 찾거나 만들거나 정의하기 위해서는 우리에게 대해 낯설게 보면서 우리와 관련한 내용(건학이념, 교육목표 등) 하나하나를 되짚고 분석해 보는 과정이 필요했는데요, 이 과정에서 우리만의 정체성으로 삼을만한 몇 가지를 도출하게 되었습니다.

정체성 정립을 위해, 우리 대학 건학이념 '자연과 인간, 그리고 문화'라는 키워드와 삼흥교육담(三興教育齋)이라는 대학 설립의 바탕을 이루는 역사적 사실 기반의 키워드를 되뇌고 되뇌며, 결국 교육도 인간을 위한 것이고, 인간이 만들고 반응하며 살아가는 가운데 발생하는 것이 문화이고, 인간도 자연의 일부이기에 자연이 가장 큰 개념이라는 생각에 도달하게 되었습니다. 얼핏 한 번에 바로 떠올릴만한 흔한 주제가 '자연'일수도 있었는데, 짧게는 1-2년 길게는 3-4년을 돌고 돌아 도달하게 된 우리 정체성의 개념이 '자연'이었습니다.

공간을 구성하는 여러 요소(색상, 소재, 형태 등) 중 제일 먼저 컬러에 우리의 정체성을 담아, 우리만의 컬러를 찾아냈습니다.

초록부터 노랑 사이 단계 중 하나인 카키,
밀크커피와 흙이 섞인 라이트 브라운 혹은 다크 브라운,
달걀 노른자색과 그것보단 조금 덜 밝은 옐로우,
가을 참나무잎과 흙색이 섞인 오렌지 브라운,
따스한 라이트 그레이와 좀 더 젠틀한 다크 그레이 등.

그리고 이 모든 색의 조화로우름을 가장 중요하게 여기며 우리만의 컬러 팔레트를 채워 나갔습니다. 또한 이러한 컬러들의 가장 중요한 임무는 바로 좋은 배경이 되는 것이었습니다. 이 시기는 디카가 많이 보급되며 셀카 문화도 확산이 되던 시기이기에 인물을 잘 살려주는 배경이 되는 것이 아주 중요하다고 생각했거든요. 더불어 인물을 잘 살려주는 조명의 색온도도 3000k로 설정하고 교내 여러 공간에 적용해 왔는데, 이는 인물의 피부 톤만을 위해서가 아니라 눈 건강을 위해서이기도 했습니다. 이러한 3000k 조명을 처음 적용했을 당시엔 여러 반발이 많았지만, 컴퓨터의 모니터나 스마트 디바이스 등에서 시력 보호모드의 색온도로 채택이 되면서 그 반발들도 점진적으로 수그러들어 이젠 우리 대학 공간 조명의 색온도로 자연스럽게 받아들여지고 있습니다.

이러한 컬러와 조명들을 마음껏 사용하며 실험해 본 공간은 바로 아람관 내부였고 이 실험을 통해 우리만의 컬러와 색온도를 정립하고 교내 여러 곳에 적용하기 시작했습니다. 더불어 아람관 바닥과 청강홀 3층 바닥에도 자연물인 흙에서 파생된 색상으로 PVC 바닥재를 선택하여 적용했는데요, 어느 부분은 유니크한 개성을 가진 곳이 되었지만 솔직히 어느 부분은 지나친 개성을 갖는 아쉬운 감도 들었습니다.



소재는 자연물인 나무(미송과 자작나무 합판 등)와 우리 컬러들과 유리나 시멘트, 그리고 어쩔 수 없는 반짝이는 금속... 이들의 변하지 않는 조화와 균형이 목표였으며, 그 '균형의 지속'이 궁극의 목표였습니다. 여타 다른 일반적인 공간쟁이들과는 다르게 작업 후에도 계속 머물며 그 공간에 대한 피드백을 들어야 했기에, 필연적으로 그 내구성과 유지보수의 수월성에 대한 것이 아주 중요한 부분이기도 했습니다.

자연을 상징하는 형태적인 요소는 나무와 숲이었습니다. 우리 대학 설립자님의 자연 사랑은 여러 일화를 통해 접할 수 있지만 그 대부분이 나무와 관련된 내용이 많았습니다. 크고 건강하게 잘 자란 나무 밑 안전하고 포근한 자리, 그리고 그러한 나무들로 이루어진 숲의 어느 가운데 자리가 제가 상상하는 우리 대학의 캠퍼스 자리와 닮았다고 생각되었습니다. 어떨 때는 잘생긴 나무 한두 그루, 또 어떨 때는 그 나무들이 연속하여 늘어서 든든하게 우리를 위한 자리를 마련해주는 그런 느낌의 공간으로 우리 대학 캠퍼스를 채워 나가고 싶었습니다.

자작나무와 미송 합판으로 만든 나무 형태의 기둥들과 그 사이를 유리로 채운 형식의 인테리어 파티션은 우리 대학의 여러 스킴 행정실과 정보관 2층 정기 간행물실, 청강홀 4층 통합 행정사무실, 중회의실, 소회의실, 미팅룸 등에 적용하였으며, 가장 큰 나무숲 패턴은 창작마을 소극장 봄의 흡음벽 디자인 요소로 적용하였습니다.

비싸고 화려한 재료가 아닌, 검소하고 단단하며 튼튼하면서 걸면이 일부 벗겨져도 그 안의 소재가 겉과 같아 그 내구성 유지가 수월한 것으로 선택하는 것이 재료 선택의 주요한 방향성이었는데요, 그중 하나가 바로 '투명 에폭시 바닥재'였습니다. 건물의 콘크리트 바닥 질감이 그대로, 시각적으로 노출되어 다소 거친 느낌이 들기도 하지만, 이러한 질감이 오히려 더 자연스러움을 자아내 개성 있으면서 유지관리가 수월한 장점도 있었습니다. 정보관 1,2층 바닥에는 그 안에 실제 낙엽을 넣고 시공하여 좀 더 '나무 아래 자리'라는 개념을 진하게 실현해 보았습니다. 또한 만화도서관은 바닥에 페인트를 뿌리는 작업을 홍윤표 교수님과 진행하고 그 위를 에폭시로 마감하는 실험도 했으며, 가장 최근에 완성한 청강홀 5층을 포함하여 우리 대학 많은 공간의 바닥도 콘크리트 표면에 무광택 에폭시 코팅으로 마감하고 있습니다.

주로 우리 대학 건물 내부의 공간디자인 작업을 진행해 오다가 건물 건축 기획부터 참여한 작업이 몇몇 있는데요, 그중 하나가 청현재입니다. 한옥을 전문적으로 설계하시는 건축가가 작업한 계획을 기반으로 안채와 사랑채의 하모니를 위해 그 배치를 조절하여 두 채의 기와지붕이 맞닿을락 말락 하게 만나는 중앙부를 구성하고 두 동이 위치한 대지의 단차를 활용해 안쪽으로 들어갈수록 지반이 올라가 견지산자락 흐름을 타고 가게 했습니다. 기존 안에는 없었던 담장도 필요하다고 고집을 부려 공사비도 많이 추가 시키는 데 일조하기도 했습니다.

또한 현대 한옥에서의 필수 에너지원인 전기 배선을 건축 단계에서부터 주 기둥 속으로 심어 넣어 드러나지 않게 하고, 조명도 간접 방식을 선택해 한옥의 내부에서 전기 배선이나 조명기기가 전혀 느껴지지 않게 유도했습니다. 원래 한옥에서는 내부에 어우러지기 어려운 화장실과 부엌 공간도 육송과 홍송, 그리고 황토 등의 재질로 마감하면서 새로운 형식을 제시하고 싶었습니다. 그러면서도 그 재료와 건축 방식 등에 정석을 지켜 한옥에 대해 좀 아는 사람이 보더라도 진짜구나 하는 감정이 들도록 하여, 우리 대학이 본질에 대해 충실함을 지킨다는 인상을 주고자 했습니다. 이러한 것이 우리 대학이 교육과 인재 육성에 진심이라는 것을 보여주는 좋은 방식이 아닐까 싶어서 이기도 했습니다.



최근 집중하는 부분이 특정실을 벗어난 공용 공간, 휴게 공간인데요, 제가 주로 머무는 창작마을을 중심으로 여러 공간 실험을 하고 있습니다. 교내 여기저기서 불용 된 가구들을 모아다가 여기 놓고 저기 놓고 하면서 학생들의 사용 행태를 지속적으로 관찰하는 것을 한 3년 정도 진행하다 보니 어느 정도 결론에 도달하게 되었고, 사용자 중심의 공간 꾸미기가 쉽지만은 않지만 무척이나 의미 있는 작업이라 느껴졌습니다.

이러한 공용공간을 활용한 공간 꾸미기의 핵심은 창의와 휴계를 겸한 성격을 유지하는 데 있다고 봅니다. 혼자 혹은 삼삼오오 어우러지며 쉬기도 하고 작업도 하고 수다도 떨고 간단한 식사도 가능한 기능을 제공해 학업에 임하는 학생들에게 강의실 외에서 벌어지는 주요 학교생활을 채워가는 공간이 되길 바라며 하나하나 변화를 꾀하고 있습니다. 어떤 곳은 예상대로 학생들의 사랑을 듬뿍 받는가 하면, 또 어떤 곳은 기대와는 다르게 학생들에게 외면받기도 하는 것을 보면서, 놓친 부분을 분석해서 수정한 후 또 반응을 살피는 작업을 취미처럼 하고 있습니다.



만화도서관 휴게 공간

더불어 강의실이나 실습실도 기존 형식을 기반으로 한층 새로운 학습 환경을 제공하기 위해 새로운 시도를 준비하고 있습니다. 다양한 개인 디바이스를 소유하고 있는 학생들에게는 일반적인 PC로 가득 채워진 실습실보다는 절반은 토론과 충전을 할 수 있는 형태로 바뀌서 팀 프로젝트나 개인 집중 작업이 가능한 새로운 형태로 바꾸는 것도 연구 중인데요, 이는 학업성취 향상이나 시너지 및 동기 유발 등의 유리한 부분도 있으며 실습실 조성과 관리 비용을 낮출 수 있다는 유리함도 있습니다.

코로나 시대를 거치며 정말 다양한 수업 진행 형태가 가능하다는 것을 우리가 모두 알게 된 지금, 등교라는 아주 원시적인 형태로 학교에 와서 교육 환경에 참여하는 학생들에게 좀 더 학교에 올 의미와 가치를 부여할 필요가 있다고 생각하며, 이는 우리의 발전과 좋은 학교로 자리매김하는 데도 아주 중요한 부분이 될 거로 생각합니다. 이를 위해서 지속적으로 교육 공간에 대한 진지한 검토와 연구가 이루어져야 하겠고요.

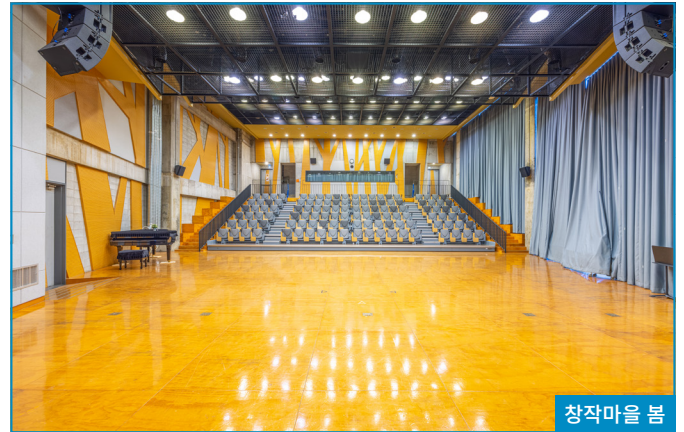
신임 교수 시절 큰 생각 없이 시작했던 일이었는데, 그간 엄청난 믿음과 수많은 기회를 준 학교에 감사하고, 또 이러한 학교가 제 직장이라는 것도 무척 고마운 일이라고 생각합니다. 우리 대학은 이렇게 '뭔가를 해보겠다!'는 사람을 믿어줘서(끝까지, 아주 끝까지 믿어줘서) 진지하게 임하게 만드는 그런 남다른 훌륭한 조직이라고 생각합니다.

지난 25년 재직 중, 첫 5년은 좌충우돌 의욕만 가지고 덤벼들었던 시기였고, 그 후 5년은 우리만의 그 무엇을 찾고 정립하고자 했으며, 이후 10년간은 그 '우리의 것'을 정립하면서 디자인 요소를 적용하는 것에 몰두했고, 최근 5년은 좀 더 매력적인 공간으로 청강인의 선택받기 위해 그들과 많은 '밀당'을 해왔다고 볼 수 있겠습니다. 학생들의 등록금으로 만드는 공간들이니 당연히 학생들에게 사랑을 듬뿍 받는 곳으로 재탄생시켜야만 하는 거죠.

이 글을 준비하면서 그간 작업했던 목록을 작성해 보니 족히 서너 페이지는 넘을듯합니다. 처음부터 '공간에 진심'이었던 것은 사실이나 '처음부터 공간에 대한 확신'이 서 있던 것은 아니었습니다. 청강의 30년과 함께 저의 '청강 공간'에 대한 생각은 점점 더 자라나고 성숙했다는 것이 맞겠습니다.

아직 바람이 있다면, 교내에 학생들을 위한 공간 꾸미기 실험을 계속 진행하고 싶은데 예를 들면 연습도서관 2층 복도와 어울림관 엘리베이터 로비 등에 창의와 휴게를 겸한 자리도 만들고 싶고, 캠퍼스 내 작은 커피 부스도 두어 개 만드는 그런 일을 계속 상상하며 진행해 보고 싶습니다.

이제 학교생활 10학기밖에 안 남은 시니어이지만, 그래도 학교를 사랑하고 특히나 학교 공간을 사랑하는 현역으로 기억되고 싶습니다.



성과로 본 30년: 교육과정의 정립과 진화의 발자취

권유선

청강문화산업대학교 융합콘텐츠스쿨 교수

교육심리학 전공으로 연구 분야는 창의력교육이다.
본교 교수학습지원센터장, 학사학위전공심화과정센터장,
교육개발처장을 역임하며 표준화된 교육에서 벗어나 질과
내용이 보장된 창작자 창의교육으로의 전환과 전공을 넘어서는
융합교육으로의 확장을 견인하였다.

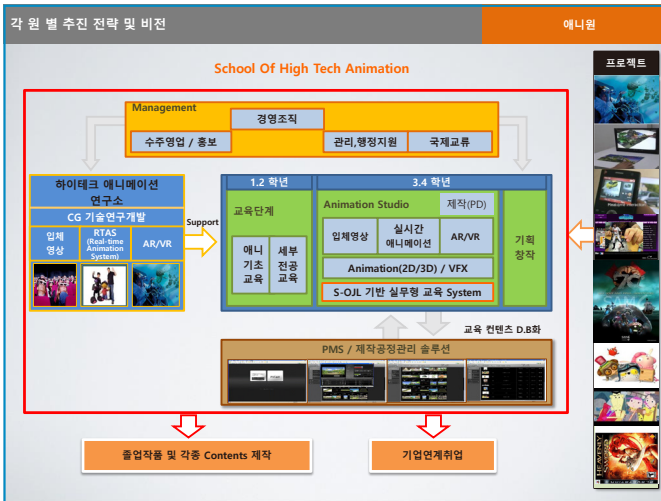
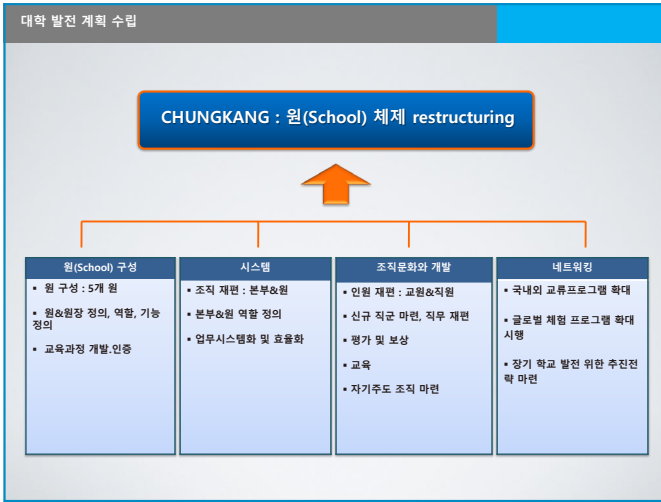
청강문화산업대학교의 30년은 성장통도 많고, 가시밭길도 많았던, 말 그대로 '교육 혁신의 마라톤'이었다. 그 길을 걸어오면서 우리는 교육이란 무엇인가에 대한 끊임없는 고민을 해왔고, 그 결과가 바로 지금의 청강이다. 이제 그 발자취를 하나하나 짚어보며, 청강의 교육과정이 어떻게 변해왔고, 우리가 미래를 어떻게 준비하고 있는지에 대한 이야기를 나누고자 한다.

① 청강의 첫걸음: 문화산업 특성화 교육의 시작

1996년, 청강은 문화산업이라는 낯선 개념이 정립되지 않았던 시절에 개교했다. 당시만 해도 문화산업은 이제 막 새로운 산업으로 떠오른 분야였기 때문에, 교육과정의 첫 발자국은 그 자체로 혁신적이었다. 단순히 '문화산업을 배운다'라는 차원을 넘어, 문화와 기술, 예술과 산업을 잇는 융합적 사고를 키우는 교육과정이었다.

② 스쿨제 도입: 전통을 뛰어넘는 교육과정 혁신

2011년, 청강은 스쿨제를 도입했다. 그 당시 대부분의 대학이 '전공 중심 교육', '학과 중심 체계'를 고수하고 있을 때, 청강은 스쿨제라는 전혀 낯선 교육 체계를 도입한 것이다. 사실 처음엔 스쿨제가 쉽지 않았다. '전공만 고수하면 되지, 왜 굳이 바뀌어야 하나?'라는 부정적 시각도 있었고, '이게 맞는 건가?' 싶은 의구심도 들었다. 하지만 우리는 다양한 워크숍을 통해 '왜 스쿨제로 가야 하는지'를 모두가 이해할 수 있도록 만들었다. 이렇게, 산업과 교육과정의 연결성을 새롭게 디자인하면서 교육의 융합성과 유연성을 한층 더 강화했다. 청강은 이 시점부터, 각 스쿨의 전문성과 협력을 바탕으로 창의적이고 혁신적인 인재를 양성하기 위한 교육을 본격적으로 추진해 나갔다.



실행 아이템 및 실행체계 - 역할 분담 및 실행(안)

원(School) 구성

전략방향	중	소	내용	추진분류	추진주체	일정												비고
						3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
행정절차	o 자체조정 (오정단위 - 임용장원조정)	o 임용장원 보고	o 오정단위 및 임용장원 교과부 보고 o 원, 직종 등 별 전략에 따라 조정 o 신규전공 계열 분류	임무담당	본부 (기획실)													교과부 보고 사항
		o 학칙 개정	o 규장 신설	임무담당	교무처													교과부 보고 사항
		o 학과통합 규정 신설 (학칙 제5조 1)	o 규장 신설	임무담당	기획실													16 학칙 개정 사항
		o 오정단위 폐지와 관련된 학칙의 부칙 개정	o 폐지된 오정단위의 재학생 거취문제 o 오정단위 변경, 학과유지, 기간 등 o 학과폐지에 따른 경과조치 및 전공 이수단위 명시	정책 & 임무담당	기획실 & 교무처													
o 공간 재배치	o 원 별 공간 배치 o 강의실, 실습실, 행정실	o 원 별 공간 연구	o 공간 배치 연구	TF														
		o 공사	o 공사	임무담당	관리팀													
o 기자재 및 집기 재배치	o 기자재 및 집기 재배치	o 원 별 기자재 판매 및 연차적 도입 계획 수립	o 원 별 기자재 판매 및 연차적 도입 계획 수립	위원회	교무처													
		o 기자재 및 집기 재배치	o 신규 구매	임무담당	지원팀													
전략	o 원 별 중점 전략 수립	o 입학 기준 및 중점 전략	o 입학 기준 o 오정단위 / 일반전형&특별전형 / 정시&수시 / 실기&교과 실시여부 등	연구팀	원 총무팀													협의의 보고 사항
	o 2010 입학 전략 수립	o 원 체제 구성에 따른 2010 입학 전략 수립	o 구석의 입학 전략 수립	정책 & 임무담당	입시홍보팀													
	o 원 체제 대외홍보	o 전략적 홍보 계획 수립	o 원 체제 홍보	TF														

스쿨제 도입 관련 자료

③ 역량중심교육과정의 도입: 변화하는 사회에 맞춘 교육의 진화

2014년, NCS(국가직무능력표준)가 도입되었을 때, 청강은 '이제 정말 청강의 색깔을 살릴 수 있을까?'라는 불안감에 휩싸였다. NCS는 '표준화'된 교육의 질과 내용을 담보하지만, 창의적인 콘텐츠 창작을 목표로 하는 청강의 색깔과는 많이 달랐다. 그러나 청강은 NCS의 장점을 살리면서도 자유롭고 창의적인 교육을 할 수 있는 방법을 고민했고, 역량 중심 교육과정으로 그 틀을 넘어설 수 있었다.

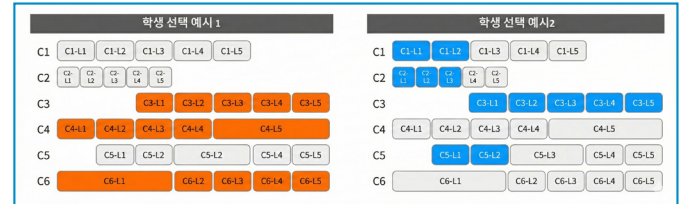
단순히 '기술'만 배운다고 끝나는 것이 아니라, 학생들이 산업 현장에서 바로 필요한 능력을 키울 수 있도록 교육을 재편성했다. 청강의 NCS 교육과정은 그저 '규격화된 교육'을 넘어서, '문화산업에 필요한 실용적인 능력'을 배양하는 과정이었다. 교육부의 정책을 따르는 것에 그치지 않고, 청강만의 색깔을 입혀 문화산업 특성에 맞춘 교육과정 혁신을 이루어냈다

④ 모듈형 교육과정과 학생 중심의 학습 환경 구축

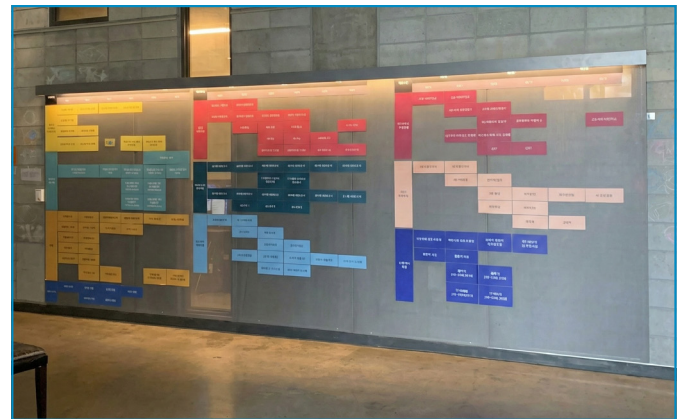
2019년, 청강은 또 한 번 핵심역량 기반 교육과정을 개발하며, 학생들에게 더욱 자기주도적인 학습 환경을 제공하기 위한 준비를 마쳤다. 2021년, 핵심역량 중심 교육과정은 모듈형 교육과정으로 한 번 더 업그레이드되었다. 모듈형 교육과정은 학생들이 자기 주도적으로 학습을 설계하고, 자신이 원하는 역량을 체계적으로 강화할 기회를 제공하며, 학생들이 자신의 역량을 어떻게 쌓아갈지 스스로 설계하도록 돕는 것이다.

현재는 각 스쿨 내에서만 모듈형 교육과정이 운영되고 있지만, 미래에는 타 스쿨 간의 협업은 물론, 타 기관과의 협력할 수 있을 것이다. 즉, 전공을 넘어서서 서로 다른 분야를 연결할 기회가 열릴 것이라고 믿는다.

“전공을 넘어서다니, 그게 가능하다고?” 그렇다. 청강은 전공을 배우는 것 이상의 교육을 제공하며, 학생들이 자기만의 콘텐츠를 만들어가는 융합적 공간으로 변해가고 있다.



모듈형 교육과정 기반 코스 선택제 예시



학습설계자료 게시판

⑤ LeBET와 온라인 교육의 선도: 위기 속에서 빛난 대응력

2020년, 코로나19가 세상을 뒤흔들었을 때, 청강은 '위기를 기회로' 만들었다. 대부분의 교육기관이 학생 없는 학교라는 전무후무한 상황에 패닉에 빠졌을 때, 청강은 이미 LeBET (Learning Based Emerging Technology) 사업을 통해 온라인 교육을 선제적으로 도입하고, 최신 기술을 활용한 첨단 교육 방식을 실험하고 있었다. 그 덕분에 청강은 초기 팬데믹 상황에도 온라인 교육을 빠르고 효율적으로 전환할 수 있었다.

코로나가 지나갔지만, 청강의 온라인 교육은 여전히 ‘하이브리드’ 형태로 유지되고 있다. 오프라인 수업에서도 온라인을 접목해 효율적이고 혁신적인 수업 방식을 제공하고 있다. 실제로, 우리 대학의 LMS는 여전히 그 활용도가 75% 이상 유지되고 있다. 청강은 온라인과 오프라인의 융합을 통해, 언제 어디서든 최고의 교육을 제공하며, 학생들이 자기 주도적으로 학습할 수 있는 공간을 계속해서 확장해 나갈 것이다.

⑥ 무경계전공제 도입: 경계를 허물고 창의적 융합 인재 양성

2025년, 청강은 무경계전공제를 도입했다. 무경계전공제는 전공 무관하게 입학하여 전공을 탐색한 후, 1학년 2학기에 전공을 전환하는 자율전공과 편제 정원 없이 청강의 모든 예비 창작자에게 융복합 창작 역량을 강화하는 혁신 전공으로 구성되어 있다.

무경계전공제는 전공을 넘나드는 자유로운 교육을 가능하게 했고, 특히 마이크로디그리를 통해 학생들이 여러 스쿨의 전공을 융합하여 창의적 결과물을 만들어낼 수 있도록 지원한다. 이 교육과정은 학생들에게 자신의 전공을 넘어서 새로운 융합적 접근을 가능하게 하며, 미래의 콘텐츠 창작자로서의 가능성을 무한히 확장해 준다.

⑦ 2026년을 향한 준비: 창의적 융합형 인재 양성의 선도

2026년, 청강문화산업대학교는 창립 30주년을 맞이하게 된다. 이 시점에서 우리는 산업과 학문, 기술과 예술이 더 융합되고 다양한 경계를 넘어서는 교육을 제공하는 것을 목표로, 미래의 교육과정을 준비하고 있다. 청강은 지속적인 교육과정 혁신을 통해 산업 변화에 선제적으로 대응하며, 창의적이고 융합적인 콘텐츠 창작 인재를 양성해 나갈 것이다.

29년의 여정을 통해 청강문화산업대학교는 끊임없는 혁신과 변화의 중심에서 미래를 준비해 왔다. 우리 대학의 교육과정은 기술과 예술, 산업과 학문의 경계를 허물며, 창의적이고 실용적인 인재를 배출하는 데 중요한 역할을 해왔다. 그리고 앞으로도 학생 중심의 교육, 융합적 학습, 미래 지향적 교육 혁신을 통해, 문화산업을 이끄는 인재들을 계속해서 양성할 것이다.

Make Culture. Move Industry.



콘텐츠 전시 전문가의 시선으로 바라본 청강문화산업대학교

송인지

갤러리 스탠, 액트컴퍼니 대표,
AAO Holdings 어드바이저

갤러리 스탠은 1980~2000년대 이후 출생한 젊은 작가들의 작품을 주로 소개하며, 열성적인 팬을 의미하는 '스탠(Stan)'에서 이름을 따와 젊고 신선한 예술 콘텐츠를 선보이고 있다. 신진 작가 발굴과 지원에 적극적이며, 현대 미술(Contemporary Art), NFT 아트, 크리에이터 이코노미(Creator Economy), 아트 컬처 콘텐츠 테크놀로지(ACCT) 등을 중심으로 전시와 프로젝트를 전개하고 있다. 송인지 대표는 갤러리 스탠, 액트컴퍼니 대표이자, 컴플렉스아시아 IP를 운영하는 AAO Holdings의 어드바이저로 활동하고 있다.

청강문화산업대학교를 처음 찾았을 때, 나는 그곳이 단순한 하나의 예술대학이라기보다는, 창작이라는 거대한 강이 흘러가는 기슭에 놓인 신도시처럼 느껴졌다. 캠퍼스와 건물 사이, 복도 등을 지나칠 때마다 시야에 들어오던 수많은 드로잉과 캐릭터 스케치, 애니메이션 컷과 프로토타입 피규어, 게임 기획 문서들은 개별 작품이 아닌 하나의 생태계처럼 살아 움직였다. 학생들의 손끝에서 탄생한 장면들은 어느 하나 조용히 머물러 있지 않고, 마치 자신만의 리듬을 가진 작은 우주처럼 조금씩 자라나고 있었다. 그 풍경 속에서 나는 청강이라는 학교가 무엇을 키우고 있는지, 그리고 앞으로 무엇을 만들어낼 수 있는지 자연스럽게 상상하게 되었다.

최근 몇 년간 한국의 문화산업은 폭발적이라는 말조차 부족할 만큼 빠른 속도로 확장되었다. 웹툰은 영화가 되고, 게임은 하나의 세계관 브랜드로 발전하며, 애니메이션은 전시와 음악, 굿즈로 새 생명을 얻고 있다. 전시는 더 이상 박물관 안에서 조용히 머물지 않고, 브랜드와 산업, 아트와 서브컬처가 만나는 '문화적 인터페이스'가 되었다. 이러한 흐름 속에서 창작 교육의 역할은 단순한 기술 전달이 아니라, 세계를 바라보는 감각과 이야기를 구성하는 근본적 능력을 길러주는 쪽으로 움직이고 있다. 청강을 바라보고 있으면, 이 변화의 흐름을 본능적으로 이해하고 있는 몇 안 되는 교육기관 중 하나라는 생각을 지울 수 없다.

전시 기획자인 나는 어떤 작품을 만날 때마다 "이 세계는 왜 이렇게 형성되었는가"라는 질문을 떠올린다. 그런데 청강에서 만난 학생 작품들 앞에서는 그 질문이 아주 쉽게 풀렸다. 그들의 창작물은 캐릭터가 아닌 사람, 장면이 아닌 사건을, 기법이 아닌 내러티브를 먼저 보여준다. 학생들은 기술적 능숙함보다 자신이 만들고 싶은 세계의 질서를 먼저 고민하고, 덜 다듬어진 러프 스케치 속에서도 서사의 방향성과 감정의 윤곽이 선명하게

드러난다. 이 점은 창작 교육의 본질이 어디에 있어야 하는지를 정확히 말해 준다. 기술은 나중에 익숙해질 수 있지만, 세계를 구성하는 감수성은 처음부터 배우고 만들어야 한다는 사실을.

더 흥미로운 것은 청강의 창작물들은 완성된 결과보다 '과정'이 더 큰 울림을 준다는 점이다. 작업의 실패와 수정 흔적, 방향을 틀고 고민하는 흔적들이 모두 기록되어 있다. 전시의 언어로 보자면, 이것은 도록이 아니라 '살아 있는 작업일지'에 가깝다. 전시는 관객에게 결과물만 보여주는 공간이 아니라, 창작자가 세계를 어떻게 바라보고 해석했는지 그 과정을 함께 보여주는 장치다. 그런 의미에서 청강 학생들의 작업은 시작부터 전시를 염두에 둔 듯한 구조를 갖추고 있다. 이 학교는 작품을 만드는 곳일 뿐 아니라, 세계를 관찰하는 법을 배우는 곳이며, 관찰한 세계를 언어로 정리하고 이미지로 번역하는 법을 체득하는 공간이다.

그러나 지금 우리는 창작자에게 더 큰 질문을 던져야 하는 시대 속에 있다. AI의 등장은 창작의 속도와 방식 모두를 뒤흔들고 있으며, 누구나 그림을 그리고, 글을 쓰고, 음악을 만드는 기술을 활용할 수 있게 하였다. 이 변화는 많은 이들에게 창작자의 위기처럼 보이지만, 나는 오히려 이 시점에서 진짜 '창작자의 조건'이 더 선명해졌다고 생각한다. 기술이 아무리 발전해도 AI는 세계관을 설계할 수 없고, 감정을 해석할 수 없으며, 무엇을 만들고 싶은지 스스로 질문하지 않는다. 결국 인간만이 할 수 있는 것은 세계에 대한 태도를 보이는 것이다. 창작은 그 태도가 언어와 이미지, 소리와 움직임으로 번역되는 과정일 뿐이다.

청강의 학생들은 이 '태도의 교육'에 익숙해져 있다. 그들은 처음 스케치를 할 때부터 자신이 무엇을 이야기하려 하는지, 그 이야기가 왜 지금 만들어져야 하는지 고민한다. AI는 이들의 속도를 도울 수 있을지 몰라도, 이들의 질문 자체를 대신할 수는

없다. 그래서 나는 이 학교가 AI 시대에 더욱 가치 있는 창작자를 배출할 수 있으리라고 믿는다. 창작의 본질은 기술이 아니라 세계를 바라보는 관점에 있기 때문이다.

만약 청강이 이 감각을 더 확장해 미래의 창작 생태계를 구축한다면 어떤 일이 일어날까. 나는 종종 청강에서 펼쳐질 미래의 풍경을 상상하곤 한다. 예를 들어 청강의 학생 작품들이 하나의 도시처럼 묶여 열리는 비엔날레를 떠올려본다. 그 안에서는 웹툰 캐릭터가 애니메이션의 장면과 만나고, 게임의 세계가 일러스트의 색채와 충돌하며 새로운 이야기들을 만들어낸다. 그러한 장면들을 산업 관계자와 일반 관객이 경험하게 된다면, 청강은 단지 교육기관이 아니라 새로운 문화적 플랫폼으로 자리 잡을 것이다. 창작자들이 스스로 큐레이터가 되고, 연출가가 되고, 산업적 세계와 직접 마주하는 실질적 경험을 얻게 될 것이다.

또한 AI 기반 창작 연구실이 청강에 구축된다면, 그곳은 단순한 기술 학습의 공간이 아니라 미래의 창작 언어를 실험하는 실험실이 될 것이다. 학생들은 AI와 협업하며 자신만의 시각적 문법과 서사 구조를 만들어 나갈 것이고, 이는 산업에서 바로 활용할 수 있는 역량으로 이어질 것이다. 여기에 학생들이 만든 작품들이 실제 산업으로 이동할 수 있도록 돕는 IP 센터까지 마련된다면, 청강의 창작물들은 더 이상 학교 안에 머물지 않고 현실의 세계에 진출할 것이다. 이 지점에서 청강은 '창작자를 길러내는 학교'를 넘어 '창작 세계가 시작되는 곳'으로 다시 정의될 수 있다.

결국 창작은 세계를 바라보는 방식에서 출발한다. 청강의 캠퍼스는 그 방식을 배우고 실험하며 실패하고 다시 시작하는 공간이다. 학생들의 세계는 아직 미완성이지만 그 미완성 속에는

지금 시대가 가장 필요로 하는 감수성과 가능성이 자리 잡고 있다. 기술의 시대라 불리는 지금, 오히려 우리는 더 깊은 세계관의 시대를 살아가고 있다. 그리고 청강은 그 세계관을 만들어낼 새로운 창작자들을 키워내는 학교다.

청강에서 시작된 작은 세계는 앞으로 한국 문화산업을 움직일 것이고, 그 세계의 궤적은 결국 우리가 어떤 시대를 향해 나아가고 있는지 말해줄 것이다. Make Culture, Move Industry. 이 문장은 더 이상 구호가 아니라, 청강의 학생들이 매일 새롭게 써 내려가는 창작의 선언처럼 들린다. 이곳에서 태어나는 세계는 곧 이 시대의 미래가 될 것이다.

창작을 중심에 둔 기술과 AI, 그리고 미래 교육

유현석

테크니컬 아티스트,
청강문화산업대학교 애니메이션스쿨 교수

포항공과대학교 기계공학과 학사/석사 후에 Academy of Art University에서 Animation & Visual Effects로 미술학사를 받았다. (주)모팩 R&D센터, (주)앤디스튜디오, Trion Worlds, Inc.에서 Technical Artist로 활동하며, <The King of Kings>, <유미의 세포들 시즌2>, <Way to be an influencer I Official Full I AOW>, <점박이 한반도의 공룡2:새로운 낙원>, <점박이 공룡대백과(EBS)>, <Atlas Reactor>, <Trove>, <Defiance>, <RIFT>에 참여하였다.

AI 이후 시대, 교육의 본질로 돌아가기 위한 애니메이션 교육의 사유

인공지능 기술의 급격한 발전은 교육의 거의 모든 전제를 다시 묻게 하고 있다. 무엇을 가르쳐야 하는가, 어떻게 가르쳐야 하는가, 그리고 교육기관은 왜 존재하는가에 대한 질문이다. 특히 생성형 AI의 등장은 지식 전달과 기능 훈련을 중심으로 구축되어 온 기존의 교육 모델을 근본부터 흔들고 있으며, 이는 애니메이션을 포함한 창작 교육 분야에서도 예외가 아니다.

인공지능 기술의 등장은 단순한 위기의 신호라기보다, 교육이 오랫동안 떠안아 왔던 귀찮고 반복적인 작업에서 벗어나, 보다 이상적으로 본질에 집중할 수 있는 시대의 서막이라 볼 수 있다. 자동화와 보조 기술의 확장은 인간이 계산과 반복, 숙련의 부담에서 점차 자유로워질 가능성을 열어 주었고, 그만큼 교육은 무엇을 더 빠르게 가르칠 것인가보다 무엇에 집중해야 하는지를 다시 묻게 되었다. 이제 중요한 것은 기술의 속도를 따라잡는 일이 아니라, 그 기술을 통해 인간의 사고와 감각, 질문의 깊이를 어떻게 확장할 것인가에 대한 고민이다.

이 글은 이러한 문제의식 위에서 AI 이후 교육 환경의 변화를 성찰하고, 그 속에서 애니메이션 교육이 지닌 본질적 의미와 지속 가능한 발전 방향을 모색하고자 한다.

공교육의 출발과 역사적 한계에 대한 성찰

미래 교육을 논하기에 앞서, 우리는 공교육이 어떤 역사적 맥락 속에서 형성되어 왔는지를 되돌아볼 필요가 있다. 공교육은 흔히 개인의 성장과 자아실현을 위한 제도로 인식되지만, 그 출발점은 언제나 학습자 개인의 필요에 있지 않았다. 근대 공교육은

산업화와 국가 체제의 확립 과정에서, 일정 수준의 문해력과 규율, 표준화된 사고방식을 갖춘 인력을 효율적으로 양성하기 위한 목적과 함께 제도화되었다.

즉, 공교육은 교육받는 개인의 잠재력보다는, 국가와 산업, 조직이 요구하는 인력을 안정적으로 공급하기 위한 시스템으로 작동해 온 측면이 강하다. 이러한 구조 속에서 교육은 질문을 장려하고 탐구를 확장하는 장이기보다는, 정해진 지식을 얼마나 정확히 이해하고 재현할 수 있는지를 측정하고 선별하는 방식으로 발전해 왔다. 이는 공교육이 일정 부분 사회 발전에 기여해 온 역사이기도 하지만, 동시에 교육의 본질적 가치가 구조적으로 제한되어 온 과정이기도 하다.

현재 한국 공교육의 모습과 그 변질

이러한 역사적 배경은 오늘날 한국 공교육의 모습에도 깊은 흔적으로 남아 있다. 한국의 공교육은 오랜 시간 동안 입시와 선발을 중심으로 한 평가 체계에 과도하게 종속되며, 교육의 본질적 목적에서 점차 멀어져 왔다. 학생들은 스스로를 이해하고 질문을 만들어 가는 주체라기보다, 평가 기준에 맞춰 분류되고 선별되는 대상으로 인식되기 쉬운 구조 속에 놓여 있다.

그 결과 배움은 탐구와 성장의 과정이 아니라, 점수와 등급을 획득하기 위한 경쟁의 수단으로 변질되었다. 학생들은 자신의 흥미와 적성, 가치관을 충분히 탐색할 기회를 얻지 못한 채, 외부에서 주어진 기준에 맞춰 끊임없이 자신을 조정하도록 요구받는다. 이러한 환경은 학생들의 자존감과 자기 인식 능력을 약화하고, 실패와 시행착오를 통해 성장할 수 있는 경험을 박탈함으로써 정신적·정서적 소진을 가속하고 있다.

문제를 스스로 정의하고 해답을 찾아가는 힘이 충분히 길러지지 못한 채, 평가에 익숙해진 학습자는 변화하는 사회 앞에서 쉽게 방향을 잃는다. 이는 개인의 문제가 아니라, 교육 시스템이 오랜 시간 유지해 온 구조적 한계의 결과라 할 수 있다.

그럼에도 불구하고, 학생들은 성장하고 있다

그럼에도 불구하고, 왜곡되고 변질된 교육 시스템 속에서도 자신의 길을 찾아가는 학생들은 분명 존재한다. 학교와 교사, 부모, 그리고 학생 개인의 노력이 맞물릴 때, 일부 학생들은 입시라는 거친 환경 속에서도 스스로의 감각과 방향을 지켜내며 성장해 나간다. 그러나 이는 여전히 소수의 사례에 가깝다. 많은 학생은 진로를 탐색하고 자기 자신을 이해하는 과정 대신, 입시라는 준비 과정에서 정해진 틀에 자신을 맞추는 훈련에 더 많은 시간을 소비한다. 이 과정에서 학생들은 종종 자신의 감정과 욕망을 유예하거나 억누르게 되고, 때로는 마음 깊은 곳에 상처를 남긴 채 다음 단계로 떠밀려 가기도 한다.

청강 애니메이션스쿨은 이러한 현실 속에서, 학생들이 좋아하는 애니메이션을 매개로 다시 자신을 발견하고 성장할 수 있도록 돕는 역할에 집중해 왔다. 애니메이션은 단순한 전공 선택의 대상이 아니라, 학생들이 자신을 표현하고 세계와 관계 맺는 하나의 언어이기 때문이다. 우리는 학생들이 좋아하는 것을 배운다는 이유만으로 평가절하되지 않고, 오히려 그 몰입과 집요함을 통해 자신만의 이야기를 만들어 갈 수 있도록 교육 환경을 설계하고자 노력해 왔다.

그 결과, 올해 역시 학생들은 각자의 고민과 시선을 담은 다양한 작품들을 만들어 냈다. 완성도의 차이를 떠나, 그 작품들 속에는 학생들이 스스로에게 던진 질문과 성장의 흔적이 분명히 담겨

있다. 이는 애니메이션 교육이 단순히 기술을 가르치는 것을 넘어, 학생들이 다시 자신을 회복하고 앞으로 나아갈 힘을 얻는 과정이 될 수 있음을 보여준다.

AI 이후, 청강 애니메이션스쿨 교육의 재출발을 위하여

이러한 현실 속에서 청강 애니메이션스쿨은 지난 시간 동안 나름의 방향성을 가지고 교육을 실천해 왔다. 학생 개개인의 몰입과 차이를 존중하는 무학년제 교육, 프로젝트 중심의 학습 구조, 창작 공동체로서의 스쿨 문화는 입시와 평가 중심의 교육 환경 속에서도 학생들이 자신을 회복하고 성장할 수 있는 공간을 마련하고자 한 노력의 결과이다.

그러나 인공지능 이후의 시대를 마주한 지금, 이러한 성과와 노력만으로 미래 교육을 낙관할 수는 없다. 청강 애니메이션스쿨 역시 기존의 교육 목표와 방식이 앞으로의 환경에서도 여전히 유효한지, 혹은 어느 지점에서부터 다시 질문해야 하는지를 원점에서 재검토해야 하는 시점에서 서 있다. AI 기술의 발전은 단순히 교육 도구의 변화를 넘어, 무엇을 배우고 왜 배우야 하는지에 대한 기준 자체를 흔들고 있기 때문이다.

“왜”라는 질문을 다시 중심에 두는 학습 환경

누구나 성장 과정 속에서 “왜?”라는 질문을 끊임없이 던지는 시기를 지난다. 그러나 대부분의 학습자는 어느 순간 그 질문을 멈추게 된다. 이는 개인의 호기심이 사라지기 때문이 아니라, 일 대 다수 방식으로 운영되는 학습 환경 속에서 질문을 지속하기가 점점 어려워지기 때문이다. 정해진 진도와 동일한 목표, 동일한 평가 기준 아래에서 진행되는 교육은 질문을 환영하기보다 관리해야 할 변수로 취급해 왔다.

SI의 등장은 이러한 구조를 다시 생각하게 만든다. SI는 개인의 속도와 수준에 맞는 학습을 가능하게 하며, 반복적이고 계산적인 작업을 대신 수행함으로써 학습자가 질문과 사고에 더 많은 에너지를 사용할 수 있도록 돕는다. SI로 변화된 세상에서는 정답을 빠르게 찾는 능력보다, ‘왜 이 문제를 풀어야 하는가’, ‘왜 이 방법을 선택했는가’를 설명할 수 있는 능력이 더욱 중요해질 것이다.

이러한 맥락에서 Phillips Exeter Academy의 토의 중심 수업 방식이나, Alpha School의 개인 맞춤형 학습 모델은 하나의 참고 지점으로 주목할 만하다. 이들 사례는 특정한 해답을 제시하기보다는, 질문과 사고, 자기 성찰을 학습의 중심에 두려는 방향성을 보여준다.

다만, 이러한 방식을 그대로 적용될 수 있는 정답이라고 말하기는 어렵다. 각 교육기관은 자신이 처한 환경과 학생의 특성, 교육 철학에 맞는 방식으로 끊임없이 고민하고 조정해야 한다. 청강 애니메이션스쿨 역시 토의와 토론식 학습, 자기주도 학습의 가치를 인식하면서도, 이를 어떻게 애니메이션 교육의 맥락에 맞게 구현할 것인지는 앞으로도 지속적으로 탐구하고 실험해야 할 과제라 생각한다.

애니메이션 교육의 본질에 대하여

이 지점에서 말하는 ‘본질’이란, 더 어려운 기술이나 더 빠른 제작 속도가 아니다. 애니메이션 교육의 본질은 학생이 스스로 던진 질문을 이미지와 움직임, 이야기로 번역해 나가는 과정 그 자체에 있다. 애니메이션은 형태와 색, 소리와 리듬, 시간과 공간을 통해 세계를 해석하는 언어이며, 그 언어를 배우는 과정은 곧 자신이 세상을 어떻게 바라보는지를 탐색하는 여정이다.

시 이미 애니메이션 제작 과정의 여러 부분을 보조하고 있다. 그러나 무엇을 이야기할 것인가, 왜 이 이야기를 해야 하는가, 어떤 감정을 전달하고 싶은가에 대한 질문은 여전히 인간의 몫이다. 그렇기에 애니메이션 교육은 기술 변화 속에서도 오히려 더 중요한 위치를 차지하게 될 것이다.

애니메이션 교육, 그리고 연속된 성장의 길을 위하여

시 이후의 시대는 이미 시작되었으며, 그 변화의 속도는 우리가 예상한 것보다 훨씬 빠르다. 이러한 시기에 교육은 기술 변화에 뒤따라가는 존재가 아니라, 인간이 무엇을 고민하고 어떻게 성장해야 하는지를 함께 사유하는 역할을 수행해야 한다. 특히 애니메이션 교육은 인간의 감각과 이야기, 시간과 움직임을 다루는 교육으로써, 이 전환기 속에서 중요한 위치를 차지할 수 있다.

애니메이션 교육에서 던지는 질문은 추상적인 철학에 머물지 않는다. 왜 이 캐릭터는 이렇게 움직이는가, 왜 이 장면은 이 리듬이어야 하는가, 왜 이 이야기를 지금, 이 방식으로 말해야 하는가와 같은 질문들은 감각과 사고, 기술과 표현을 동시에 요구한다. 이러한 질문을 다루는 과정 속에서 학생들은 단순히 '왜'를 묻는 데서 그치지 않고, 자신의 선택을 설명하고 타인과 공유하며 하나의 세계를 구축하는 법을 배운다. 이는 시가 대신할 수 없는 인간 고유의 학습 영역이다.

이러한 교육은 결코 대학 단계에서 시작되어서는 충분하지 않다. 학생들이 자신의 흥미와 감각을 억누른 채 평가에만 익숙해지기 전에, 초등과 중등 교육 단계부터 질문하고 표현하며 실패해 볼 수 있는 경험이 함께 마련되어야 한다. 애니메이션은 이러한 경험을 비교적 이른 시기부터 자연스럽게 열어 줄 수 있는 매체이며,

창작을 통해 자기 이해와 사고의 확장을 동시에 가능하게 한다는 점에서 교육적 잠재력이 크다.

청강 애니메이션스쿨은 이러한 인식 위에서, 애니메이션 교육이 고등교육의 한 전공 영역에 머무르지 않고, 초·중등 교육과 유기적으로 연결된 연속적 성장의 경로를 형성해야 한다고 생각한다. 우리는 대학 교육의 완성도를 높이는 동시에, 더 이른 시기부터 학생들이 질문하고 탐색할 수 있는 환경을 제시하고, 교육 단계 간의 단절을 완화하는 역할을 적극적으로 고민하고자 한다. 이는 단순한 진학 연계나 조기 교육의 문제가 아니라, 한 인간이 창작자로 성장해 가는 과정을 어떻게 사회적으로 지원할 것인가에 대한 보다 근본적인 질문이다.

창작을 중심에 둔 기술과 시, 그리고 미래 교육

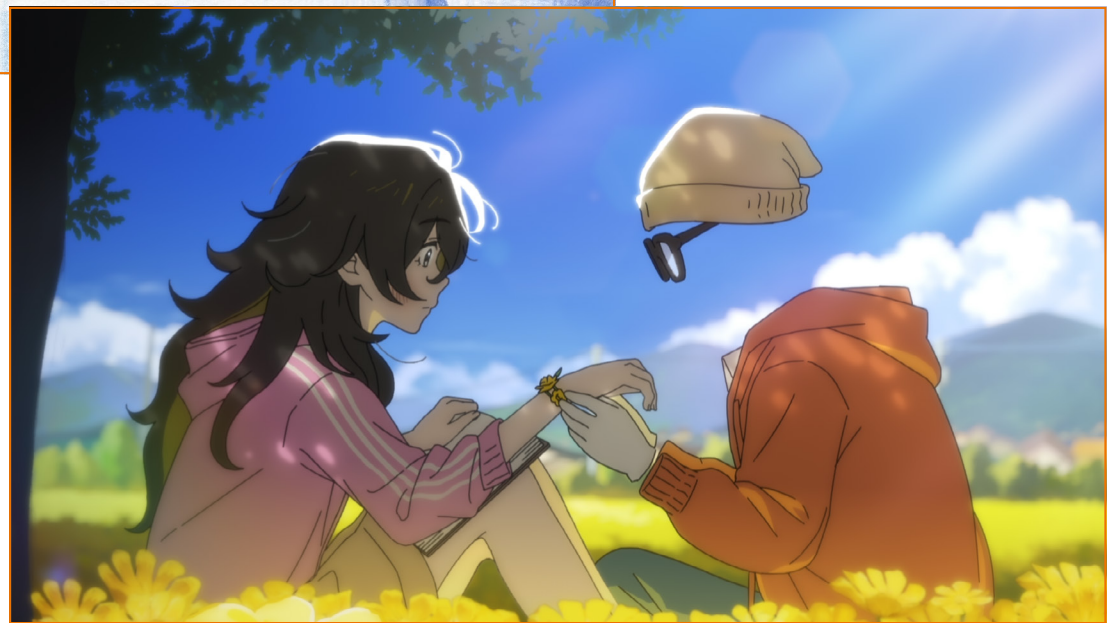
앞으로의 애니메이션 교육은 기술을 중심에 두는 교육도, 기술을 배제하는 교육도 아닌, 창작과 예술을 중심에 두고 그 안에서 기술과 시를 함께 사유하는 교육이어야 한다. 애니메이션은 본질적으로 이야기와 감정, 리듬과 움직임을 통해 세계를 표현하는 예술이며, 이러한 창작의 과정은 언제나 감각과 상상, 선택의 연속 위에서 이루어진다. 기술은 이 과정에서 단순히 효율을 높이는 수단이 아니라, 표현의 가능성을 확장하고 사고의 방향을 흐드는 요소로 작용해 왔으며, 시 역시 이제는 그러한 변화의 연장선 위에서 창작의 조건과 질문을 새롭게 만들어 내는 존재가 되고 있다.

따라서 애니메이션 교육에서 기술과 시는 익혀야 할 기능이나 활용법에 앞서, 탐구하고 해석해야 할 창의적 대상이 된다. 학생들은 기술과 시를 통해 무엇을 더 빠르게 만들 수 있는가를 넘어서, 그것들이 이야기의 구조와 이미지의 감각, 창작자의

선택과 책임에 어떤 영향을 미치는지를 고민해야 한다. 이러한 학습은 완성된 해답을 전달하는 방식이 아니라, 질문과 실험, 수정과 재구성이 반복되는 열린 과정일 수밖에 없다. 청강 애니메이션스쿨은 이러한 문제의식을 바탕으로, 애니메이션이라는 예술적 창작을 중심에 두고, 감각과 사고가 기술과 시를 매개로 함께 확장되는 교육의 방향을 지속적으로 모색하며, 초중등에서 고등교육으로 이어지는 창작 학습의 흐름을 제시하고 그 실천에 앞장서고자 한다.

변화의 시대에 교육이 해야 할 일은 이미 정해진 답을 더 정교하게 전달하는 것이 아니라, 각자가 자신의 질문과 선택을 끝까지 가져갈 수 있도록 그 과정을 함께 견디는 일일 것이다. 애니메이션 교육은 이야기와 감각, 기술과 사유가 끊임없이 충돌하고 조정되는 영역으로서, 그러한 과정을 가장 구체적으로 경험할 수 있는 장이다. 청강 애니메이션스쿨은 이 복잡한 과정을 단순화하지 않고, 학생들이 질문과 선택, 실험과 수정의 시간을 충분히 통과할 수 있도록 교육의 구조와 환경을 계속해서 고민해 나가하고자 한다. 그것이 우리가 애니메이션 교육을 통해 맡고자 하는 책임이며, 앞으로도 쉽게 결론 내리지 않으려는 이유이다.





ALUMNI VOICE

최대한 많은 것을 습득하고 배워라

김동철

애니메이션 감독,

LOCUS Animation Studio 감독

청강문화산업대학교 애니메이션학과 졸업 후, 프리랜서 활동과 Brians Film 스튜디오, LOCUS 애니메이션 스튜디오에서 활동하며, <웹툰 words : 그림>, <광고 단편애니 SAMSUNG EXYNOS : Together with you>, <TV시리즈 런닝맨 시즌1>, <TV시리즈 런닝맨 시즌2>, <극장판 런닝맨 플러루의 역습>, <극장판 퇴마록> 을 연출하였다.

최대한 많은 것을 습득하고 배워라

Q. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요 애니메이션 감독 김동철입니다.

Q. 청강에서 보낸 시간이 지금의 창작자로서 '나'를 형성하는데 어떤 영향을 주었나요?

청강문화산업대학교를 다니기 전까지만 해도 저는 그저 애니메이션, 영화, 드라마 등을 좋아하는 일반 관객이었다면 학교에 다니면서 창작에 대한 욕구와 의지가 만들어졌다고 생각합니다. 무엇보다 여러 스타일의 다양한 창작자들과 함께 시간을 보내고 스타일과 가치관, 생각 등을 공유하면서 작품을 만들어가는 과정. 그 끝에 단편 애니메이션을 만들어내는 결과까지. 이 모든 기억이 제가 지금의 창작자로 성장하는데 가장 큰 영향을 준 자산이라고 생각합니다.

Q. 여러 표현 형식 중에서 지금의 작업 방식을 선택하신 이유는 무엇인가요?

지금의 작업 방식을 선택했다기보다 그때그때 제가 할 수 있는 최선의 방식을 선택해 가는 것 같습니다. 예를 들어 2D 애니메이션과 3D 애니메이션으로 크게 구분 지어 생각하는 경우가 많지만, 저는 모두가 같은 애니메이션이라고 생각하기 때문에 특정 방식을 선택했다기보다 애니메이션을 하고 있다고 생각합니다.

Q. 작업 과정에서 보람을 느끼는 순간이나 기억에 남는 경험이 있을까요?

첫 번째로 제가 만든 창작물이 완성되어 대중 혹은 누군가에게 보이는 순간에 가장 보람을 느끼는 것 같습니다. 그리고 그 이후에 제 창작물을 봐준 사람들에게 피드백을 들으면서 좋은 기억들이 많이 남죠.

그중에서 가장 기억에 남는 경험이라면 제 창작물을 보고 난 이후 관객들이 제가 누군지 모르는 상태에서 “재밌다~” 혹은 “너무 좋아!”라는 얘기를 하는 걸 발견했을 때가 가장 기분 좋고 기억에 남는 경험이었습니다. 사실, 창작자라면 누구나 다 똑같지 않을까요?

Q. 청강에서의 배우이나 경험이 현재의 작업 방식에 어떤 영향을 주었는지 궁금합니다.

제가 청강에서 가장 크게 얻었다고 생각하는 건 ‘공감’할 수 있는 사고를 얻은 게 가장 큰 배움이라고 생각합니다. 물론, 애니메이션 창작 기법이나 제작 방식, 제작 툴 등의 여러 교육도 저에게 큰 도움이 되었지만, 무엇보다도 졸업 작품을 하면서 ‘공감’할 수 있는 능력을 가장 크게 배웠고, 그로 인해 다른 창작자들과의 소통과 협업을 통해 하나의 창작물이 나올 수 있다고 생각하기 때문입니다.

Q. 후배들에게 전하고 싶은 조언이나 메시지가 있다면 들려주세요.

저는 큰 능력이나 재능이 뛰어난 학생은 아니었습니다. 많은 경험과 다양한 지식을 어떻게든 습득하고자 하는 열정만 있는 학생이었죠. 제가 후배들에게 전하고자 하는 메시지를 하나 뽑자면 “청강대를 다니며 최대한 많은 것을 습득하고 배워라. 취사선택하지 말고 최대한 흡수해라.”라는 말을 하고 싶습니다. 청강은 정말 많은 양질의 정보와 스킬, 경험 등을 할 수 있는 환경이라고 생각합니다. 청강에서 여러분의 미래를 위한 양분을 최대한 많이 쌓아 가시길 바랍니다.



IP 유니버스 3rd Wave와 창작 교육의 과제

조장호

일러스트레이터 겸 그림책 작가,
전시·기획·일러스트레이션 분야 전문가,
청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수

‘김진디자인’의 아트디렉터 및 ‘마이더스M&D’에서 디자인 실장, ‘모빌북스’ 대표를 역임했으며, 출판, 광고, 인테리어, 건축 등 다양한 분야에서 일러스트레이터 겸 디자이너로 활동하며 다수의 개인전과 그룹전에 참여하였다. 그린 책으로는 『섬을 삼킨 고래』, 『예쁜 우리말 사전』, 『다시 쓰는 이야기 한국사』, 『세계 역사를 뒤집은 20가지 전쟁』, 『조화로운 몸』 등이 있으며 <롯데월드>, <원마운트> 등 다수의 콘셉트디자인 작업을 진행하고 있다.

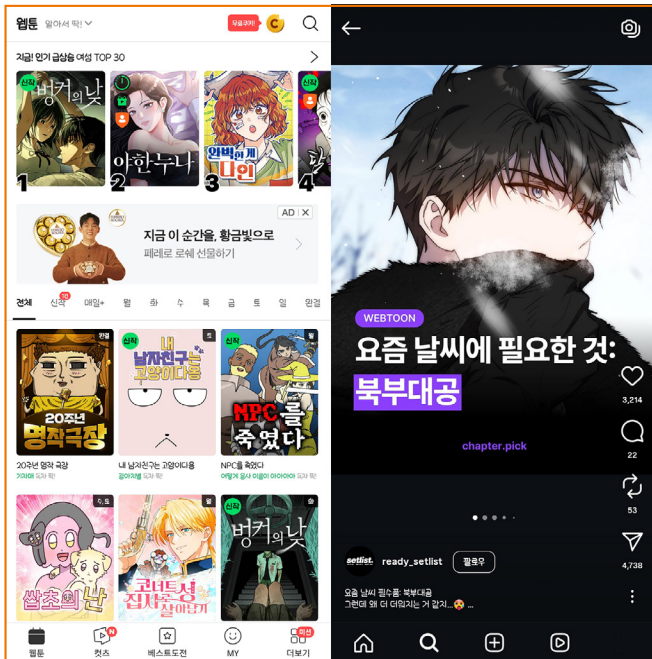
매일 100개 이상의 웹툰이 연재되고, 웹소설 신작 역시 하루 100편 이상이 세상에 나오는 환경. 콘텐츠 생산의 ‘양’은 이미 일상이 되었다. 이 수치는 단순한 과장이 아니라, 이미 업계 종사자라면 체감하고 있는 현실이다. 여러 산업 보고서에서도 웹툰·웹소설 산업은 여전히 성장 국면에 있지만 작품 수의 증가 속도가 이용자의 증가 속도를 앞지르고 있음이 반복적으로 지적되고 있다.

문제는 양의 증가가 곧바로 기회의 증가로 이어지지 않는다는 점이다. 콘텐츠 생산량의 증가는 더 이상 ‘좋은 작품이면 언젠가 발견될 것’이라는 믿음이 작동하지 않는 환경을 만들었고, 창작자는 ‘잘 만들어도 묻힐 수 있는’ 냉혹한 현실과 마주했다.

이 변화는 단순히 경쟁이 치열해졌다는 의미에 그치지 않는다. 창작과 소비의 규칙 자체가 바뀌었다는 점에서 질적인 전환에 가깝다. 과거 독자는 신작을 직접 찾아 읽었지만, 지금의 독자는 플랫폼이 추천하는 콘텐츠를 중심으로 소비한다. 알고리즘 기반 추천, 랭킹, 장르 허브, 숏폼 클립, 소셜 공유 등 다양한 경로가 독자의 첫 접점을 결정한다. 독자가 작품을 선택하기 이전에 플랫폼이 독자를 대신해 수많은 선택을 한다는 의미다. 이 차이는 매체별로 더욱 분명하게 드러난다. 영화는 두 시간 동안 관객을 어두운 극장에 붙잡아둘 수 있지만, 웹툰과 웹소설은 언제나 뒤로 가기 버튼을 누를 수 있다. 특히 모바일 환경에 최적화된 웹툰과 웹소설은 이러한 특성이 극단적으로 나타난다. 수십, 수백 회에 이르는 장기 연재, 매일 반복되는 업데이트, 그리고 짧은 호흡의 소비 패턴은 단지 분량이 길어진 것이 아니라, 서사를 유지하는 방식 자체를 달라지게 했다.

여러 논문에서 웹툰은 플랫폼 생태계와 분리될 수 없는 매체로 분석됐다. 웹툰 플랫폼이 창작자 발굴, 연재, 유통, 수익화,

2차 사업을 통합하며, 콘텐츠의 플랫폼 의존성을 강화하는 과정을 '문화의 플랫폼화'로 설명한다. 이 관점에서 오늘날의 창작은 '작품의 우수성'만이 아니라 '노출 구조에 어떻게 적응하는가'라는 조건과 결합한다.



그 결과, 연재 방식의 콘텐츠에서 사건 중심의 서사보다는 이벤트 중심의 서사가 강화되었다. 주인공이 던전에 들어가 미션을 수행하고 보상을 얻는 구조는 인물의 관계성이나 감정 변화가 크지 않더라도 지속적인 연재가 가능하다. 독자 역시 주인공의 급격한 하강이나 실패보다는 점진적인 성장과 레벨업 구조를 선호하는 경향을 보인다. 이는 개인의 취향 문제라기보다, 현재의 플랫폼 환경과 소비 리듬이 만들어낸 결과다. 다시 말해, 창작자는 자신의 의도와 무관하게 이탈을 최소화하는 서사 구조를 고려하지 않을 수 없는 조건 속에 놓이게 되었다.

이러한 변화는 IP의 의미에도 직접적인 영향을 미쳤다. 과거의 IP가 '하나의 잘 만든 이야기'를 의미했다면, 지금의 IP는 '연결되고 확장되는 세계', 즉 유니버스로 이해된다. 독자는 더 이상 단일 작품의 완결성만을 소비하지 않는다. 작품이 제공하는 정서, 세계관, 캐릭터의 규칙, 그리고 다른 매체로 옮겨가더라도 유지되는 '일관된 목소리'에 반응한다. 콘텐츠 IP 산업은 이미 영상, 게임, 굿즈 등 다양한 포맷으로 확장되는 IP 밸류체인 속에 놓여 있다. 많은 사람이 웹툰의 중요한 경제적 가치 중 하나로 '확장성'을 강조하지만, 여기서 중요한 점은 '확장' 그 자체가 아니라, 확장 과정에서도 무너지지 않는 정체성의 유지다. 유니버스가 성공하기 위해서는 설정의 총량보다, 그 설정을 관통하는 질문과 윤리, 감각의 일관성이 더 결정적일 수 있다.

이 흐름 위에 시의 개입은 매우 빠르게 현실이 되었다. 스토리 창작 현장에서는 과거 보조 작가가 담당하던 취재, 자료 조사, 브레인스토밍의 상당 부분을 시가 대신하고 있다. 특정 장면에 어울리는 소품이나 설정, 장르 관습에 맞는 선택지를 시에게 묻는 일은 이미 일상적인 작업이 되었다. 대학 교육 현장에서도 생성형 AI 활용은 빠르게 확산하고 있으며, 최근 조사에서 대학생 다수가 과제, 기획, 아이디어 정리에 시를 사용하고 있다고 응답한 바 있다.

이 변화가 의미하는 바는 분명하다. 시는 창작자를 대체하는 것이 아니라 창작자가 '검색과 정리'에 쓰던 시간을 '선택과 판단'에 재배치하도록 돕는 역할을 한다. 24시간 질문에 응답하고, 지치지 않으며, 정보를 빠르게 정리해 주는 보조 작가가 늘 곁에 있는 셈이다. 창작의 효율은 분명히 높아졌다. 그러나 동시에, 선택의 책임은 더욱 선명하게 인간에게 돌아온다.

시는 욕망을 가지지 않는다. 좌절하지 않고, 절박한 질문을 품지 않으며, 자신과 세계의 관계에서 생겨나는 긴장을 경험하지

않는다. 시는 '무엇이 가능한가'를 말해줄 수는 있어도, '왜 이것을 해야 하는가'를 스스로에게 묻지 않는다. 결국 시가 포함된 IP 유니버스의 중심에는 기술이 아니라 인간의 질문이 반드시 있어야 한다. 경쟁력의 기준은 '새로운 기술을 얼마나 빨리 도입했는가'에서 '누구의 이야기인지 식별할 수 있는 질문과 스타일을 얼마나 분명히 유지하는가'로 이동하고 있다.

이 지점에서 교육의 과제는 분명해진다. 단순히 IP 유니버스의 흐름을 나누어 본다면, 1st Wave는 기술 숙련, 2nd Wave는 산업적 성공을 중심에 두었다. 그리고 지금 우리가 진입하고 있는 3rd Wave는 창작자 개인의 내적 동기와 사회적 책임을 함께 묻는 단계라고 할 수 있다. 상업성과 작가는 종종 대립하는 가치처럼 논의되지만 3rd Wave는 이 둘을 이분법으로 재단하지 않는다. 진정성 있는 질문을 품은 창작자는 결국 시장과 만난다. 다만 그 증명에는 시간이 걸릴 뿐이다. 교육은 이 시간을 견딜 수 있는 내구성을 학생에게 제공해야 한다. 단기 성과가 아니라, '장기적으로 지속 가능한 창작 동력을 어떻게 만들 것인가?'가 교육의 핵심 질문이 된다. 시가 대신할 수 없는 것, 알고리즘이 예측할 수 없는 것, 시장이 요구하기 전에 세상이 필요로 하는 질문을 던질 수 있는 창작자를 길러내는 일. 이것이 교육이 맡아야 할 역할이다.

이 점에서 우리에게 익숙한 지브리 스튜디오의 사례는 시사하는 바가 크다. 장르도, 시대도, 플롯의 구조도 서로 다른 수많은 작품이 자연과 인간의 관계를 바라보는 윤리적 시선, 성장과 노동, 공동체에 대한 태도를 공유한다. 이 일관된 질문 덕분에 지브리의 세계는 어떤 형식으로 확장되더라도 중심을 잃지 않는다. 기술이나 유행을 넘어 작가적 질문의 지속성이 곧 브랜드가 된 사례다. 이는 IP 유니버스가 설정의 총합이 아니라, 질문의 연속성 위에 구축될 수 있음을 잘 보여준다.



만화콘텐츠스쿨이 마주한 현실 역시 교육, 산업, 글로벌 환경이 하나의 흐름으로 연결된 구조다. 오랫동안 우리가 고민해 온 질문은 단순했다. '무엇을, 어떻게 가르쳐야 현장에서 통하는 창작자가 되는가?' 그러나 그 답은 절대 단순하지 않다. 트렌드는 빠르게 바뀌고, 세대별 공감 지형은 분화되며, 플랫폼 구조는 계속 재편된다. 한 명의 창작자가 모든 세대의 감각을 동시에 이해하는 것은 불가능에 가까우므로 학교는 지식을 전달하는 공간을 넘어, 창작에 필요한 관계와 리듬을 설계하고 창작이 지속될 수 있는 조건을 제공하는 공간, 즉 창작의 생태계가 되어야 한다.

이를 위해 만화콘텐츠스쿨이 도달한 결론은 탐다운 방식의 교육에서 질문과 협의를 기반으로 한 수평 구조로의 전환이다. 지식을 전달하는 것보다, 선택의 이유를 묻고 그 결과를 함께 검토하는 방식이다. 교육자는 길을 정해주는 사람이 아니라, 가보지 않은 길에 대해 함께 상의할 수 있는 환경을 제공하는 조력자에 가깝다. 이는 교육자의 권위를 낮추는 것이 아니라, 학생의 선택을 더 무겁게 만들 수 있다.

이 관점에서 최근 우리 대학과 스쿨이 시도하는 재학생 융합 프로젝트는 중요한 의미가 있다. 서로 다른 전공 언어를 가진

학생들이 한 테이블에 앉아 '왜 이 캐릭터가 여기서 등장해야 하는가?', '왜 이 장면에서 이 색이어야 하는가?', '왜 이 엔딩을 포기하면 안 되는가?'를 묻는 과정 자체가 교육이 될 수 있다. 결과물의 완성도보다 중요한 것은 자신의 선택을 설명하고 타인의 관점에서 재검증하는 경험이다. 이는 시가 제시하는 선택지를 그대로 채택하는 훈련이 아니라, 선택의 '근거'를 구축하는 훈련에 가깝다. 이 경험은 졸업 이후에도 창작자가 스스로에게 던질 질문들로 남을 것이다.



학생들은 자주 '정답'을 찾으려 한다. 이는 패기의 부족이라기보다, 정답이 존재하는 문제를 빠르게 푸는 방식에 익숙한 교육 경험, 실패 비용이 커진 사회적 환경, 빠른 피드백과 즉시 성과를 요구하는 플랫폼 문화가 함께 작동한 결과일 수 있다. '이 설정을 빨까요?'라는 질문은 학생들에게 때로는 생존 전략이다. 경쟁이 치열한 환경에서 실패 확률을 낮추기 위한 합리적 계산일 수도 있다. 이때 교육자가 해야 할 일은 그 선택을 대신해 주는 것이 아니라, 왜 그 선택을 하고 싶은지를 끝까지 묻는 것이다. 그 과정에서 학생은 정답이 아니라 자기만의 질문이 있게 된다. 학생이 "그냥..."이라고 말할 때, 그 뒤에 숨은 감정과 욕망을

더 언어화하도록 돕는 과정이 필요하다. 이런 경험이 축적될수록 학생은 '정답'이 아니라 '자기 질문'을 갖게 되고 그 질문은 장기 연재와 확장 속에서도 중심을 잃지 않게 만드는 기준이 될 것이다. 결국 IP 유니버스의 3rd Wave를 준비하는 교육의 핵심은 더 많은 이야기를 만들어내는 능력이 아니라 '이 이야기는 왜 반드시 내가 만들어야 하는가'라는 질문을 놓지 않는 힘을 기르게 하는 일이다. 그리고 그 질문을 책임질 수 있도록 돕는 환경을 만드는 것이다.

만화콘텐츠스쿨이 스스로를 '글로벌 IP 인큐베이터'로 정의한다는 것은 단지 해외 진출 성과를 의미하지 않는다. 글로벌 환경은 빠르게 바뀌고, 특정 국가의 시장 정보는 금방 낡는다. 따라서 교육은 '정답'을 가르치기보다 질문하는 법을 가르치고, 결과보다 지속 가능한 창작 동력을 우선순위에 두어야 한다. 기술과 트렌드는 바뀌어도, 자기만의 질문이 있는 창작자는 변화에 적응할 수 있기 때문이다.

신설된 만화캐릭터일러스트레이션전공이 주목하는 뉴미디어의 빠른 사이클 역시 같은 메시지를 던진다. 거대한 IP, 긴 서사, 완벽한 그림만이 답이 아니다. 힘을 빼고 동시대 감각을 정확히 건드리는 작은 캐릭터, 짧은 호흡의 콘텐츠, 틈새를 발견하는 눈이 분명 수요를 만들 수 있다. 그리고 그것은 시스템을 통해서가 아니라, 다양한 경험, 세대, 취향, 기술과 인간의 연결을 통해 서로의 감각이 부딪치며 길러질 수 있는 것이다.

그래서 만화콘텐츠스쿨에서 던지는 '우리의 이야기는 연결됩니다'라는 문장은 선언에 가깝다. 시가 아무리 발전해도 대신할 수 없는 영역, '하고 싶어서 견딜 수 없는 마음'을 지키고 그것을 연결하는 일. 그것이 지금 만화콘텐츠스쿨이 선택한 교육의 본질이며, IP 유니버스의 3rd Wave를 맞이하며 내려야 할 가장 현실적인 결정이다.

ALUMNI VOICE

다시 문 앞에 설 힘을 얻고 문을 여는 일에 집중합니다

조경준

웹툰 작가

청강문화산업대학교 웹툰창작전공을 졸업했다.

「2018루키단편선 — Still Alive」를 통해 첫 단편을 연재했으며,
현재는 네이버웹툰에서 「판박귀」를 연재 중에 있다.

다시 문 앞에 설 힘을 얻고 문을 여는 일에 집중합니다

앞으로도 문을 열고 나아가길

우리는 모두 각자의 여정을 걷는다. 그 길에서 넘어지고 무너지는 순간은 어쩌면 피할 수 없는 통과 의례와 같다.

나에게 있어 기억에 남는 첫 관문은 이 학교의 입학이었다. 재수를 거쳐 어렵게 들어온 학교, 그리고 학교에 다니며 가게 된 '지옥 캠프 루키 단편선'은 내 여정의 첫 번째 문 너머 반가운 풍경이었다. 그곳에서 같은 꿈을 꾸는 동료 친구들을 만나고 뜻밖의 성과를 이루어 꿈같은 기회를 얻었다.

그 기회를 통해 연재 제안을 받았지만, 9개월간의 준비 끝에 연재는 무산됐다. 실패를 받아들이기 어려웠던 나는 아르바이트를 하며 원고를 고치고 여러 공모전에 제출하며 그해를 보냈다. 내 의지와 상관없이 현실을 마주하게 되는 시기였다. 그렇게 모든 걸 잠시 내려놓고 군 입대를 했다. 군 생활 동안 친구들의 연재 소식을 들을 때면 괜히 불안했다. 하지만 그 시간은 끝내 '내가 왜 만화를 그리고 싶은가'를 되물게 했다. 잘해야 한다는 부담감을 내려놓았다. 하고 싶었던 이야기에 집중하며 단편 만화를 만들었고, 만화와 그림을 그려나갔다.

그럼에도 좌절은 계속됐다.

제대 후에 한 스튜디오와의 계약을 했지만 무산되며 또 한 번 바닥을 봤다. 문득 1학년 때에 한 교수님의 말씀이 생각났다. "우리는 누구나 문을 연다. 그 문 너머에 무엇이 있을지는 우리가 정할 수 없는 무리수의 영역이다. 하지만 그 문고리를 잡고 문을 여는 일만큼은 우리가 할 수 있는 유리수의 영역이다." 결과에 목매지 않고 내가 할 수 있는 것들에 집중하기로 했다. 얼마 남지 않은 공모전 일정을 확인했고, 당장 새로운 만화를 만드는 것은

불가능하다고 판단했다. 그래서 예전에 얹어졌던 작품을 가져와 다시 구상했다. 주변 친구들과 교수님에게 조언을 모아 새롭게 작품을 완성했다. 그 결과 새로운 기회를 얻을 수 있었다.

연재하고 있는 지금도 여전히 넘어지고 시행착오를 겪는다. 의도한 재미를 제대로 전하지 못할 때도 있고, 내 부족함을 뼈저리게 느끼는 순간들이 많다. 좌절하며 무너질 때도 있지만, 재미있는 수많은 이야기를 만나고, 친구들과 각자의 생각을 나눌 때 어떤 화학작용이 발생한다. 그 생각의 정수들을 곱씹으며 느낀다. '그래 이런 이야기도 그려보고 싶어.' 그렇게 다시 문 앞에 설 힘을 얻고 문을 여는 일에 집중한다. 각자의 여정 속 문 앞에 놓인 우리 모두가 오늘도 그 문을 열고 조금씩 나아가길 바란다.

Q. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 웹툰 작가 킹맨, 조경준입니다. 청강문화산업대학교 웹툰창작전공을 졸업했고, 「2018루키단편선 — Still Alive」를 통해 첫 단편을 연재했으며, 현재는 네이버웹툰에서 「판박귀」를 연재 중입니다.

Q. 청강에서 보낸 시간이 지금의 창작자로서 나를 형성하는데 어떤 영향을 주었나요?

청강에서는 웹툰을 만드는 기술뿐 아니라, 창작자로서 살아가는데 큰 버팀목이 될 마음가짐을 배웠습니다. 함께 고민하고 성장한 소중한 친구들, 그리고 앞길을 제시해 주신 교수님들을 만난 건 큰 행운이었습니다. 지금까지도 그 인연들이 제게 든든한 힘이 되어주고 있습니다.

Q. 여러 표현 형식 중에서 지금의 작업 방식을 선택하신 이유는 무엇인가요?

웹툰은 이야기를 전달하기에 가장 매력적인 형식이라고 생각합니다. 한 컷 한 컷의 장면이 모여 하나의 흐름을 만들고, 독자는 그 안에서 자신만의 속도로 이야기를 경험할 수 있습니다. 작가의 의도를 독자에게 '연출'로 전달할 수 있다는 점이 웹툰의 큰 즐거움 중 하나라고 생각합니다.

Q. 작업 과정에서 보람을 느끼는 순간이나 기억에 남는 경험이 있을까요?

초반 한 에피소드를 완성했을 때는, 기획 단계와는 달리 많은 아쉬움이 남았습니다. 그 경험을 교훈 삼아 다음 에피소드를 준비했고, 이야기가 예상보다 좋은 반응을 얻었을 때 큰 기쁨을 느꼈습니다. 실패와 보완의 반복이 결국 제 작업을 단단하게 만들어준 계기였습니다.

Q. 청강에서의 배우이나 경험이 현재의 작업 방식에 어떤 영향을 주었는지 궁금합니다.

연재하기 전에도, 하고 있는 지금도 정말 많은 시행착오를 겪고 있습니다. 원래의 저였다면 넘어지는 때마다 그것에 얽매어 힘들어했을 겁니다. 물론 지금도 좌절할 때가 있지만 거기에서 배우고 그다음을 바라보려고 합니다. 학교에서 만난 친구들, 교수님들께서 제 작가로서의 걸음마를 함께해주셨기에 앞으로 나아갈 수 있는 것 같습니다.

Q. 후배들에게 전하고 싶은 조언이나 메시지가 있다면 들려주세요.

저 역시 여전히 부딪히며 배우는 중이라 조심스럽지만, 한 가지 말씀드리고 싶은 건 넘어지지 않으려 애쓰기보다, 넘어졌을 때 다시 일어설 방법을 간직하셨으면 좋겠습니다. 너무 힘들고 무너질 때 힘이 되어줄 내 동료 친구들, 그리고 다시 일어나 내 여정의 문을 마주할 이유를 알고 있다면 다시 나아갈 수 있다고 생각합니다. 오늘 할 수 있는 것, 해야 하는 일들에 집중하는 게 최고 아닐까요?



세계를 무대로 새로운 경험을 설계하다

염동현

게임기획자,
청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨 교수

넥슨코리아, 엔도어즈에서 활동하며, <아쿠아키즈 for PS2>, <아틀란티카 온라인>, <BBS for PSP>, <룰루랄라 노래방 for PS2>, <SD삼국지>, <미스터리 던전>, <공알몬> 개발에 참여하였다.

경계를 넘어서 : 글로벌 콘텐츠 생태계

게임은 가장 역동적인 디지털 산업으로, 특히 콘텐츠 산업을 넘어 미래 기술 산업으로 향해가는 중입니다. 게임 산업은 지난 수십 년간 가장 빠른 속도로 성장해 온 콘텐츠 산업 중 하나입니다. 게임 산업 자체로도 의미가 있지만 과거에는 특정 연령층의 오락 문화로 인식되던 게임이, 오늘날에는 인공지능(AI), 가상현실(XR), 데이터 기술 등 첨단 기술이 가장 먼저 실험되고 확산하는 미래 산업의 테스트베드로 자리 잡았습니다.

특히 글로벌 시장을 기준으로 볼 때, 게임은 국경의 제약이 거의 없는 산업입니다. 하나의 게임은 출시와 동시에 여러 국가에서 동시에 서비스되며, 이용자들은 서로 다른 언어와 문화적 배경 속에서도 동일한 가상 공간에서 상호작용을 합니다. 이러한 특성은 게임산업이 태생적으로 글로벌 감각과 기술 융합 역량을 요구하는 산업임을 의미하는 것입니다.



최근 게임산업의 가장 큰 변화 요인은 단연 AI 기술의 본격적인 도입입니다. AI는 더 이상 단순한 보조 도구가 아니라, 게임 제작의 전 과정에 깊숙이 관여하고 있습니다. 캐릭터와 배경의 자동 생성, 스토리 전개 보조, 이용자 행동 분석을 통한 서비스 고도화 등은 이미 산업 현장에서 일상적인 요소가 되었습니다.

이와 함께 게임 개발 방식 역시 변화하고 있습니다. 과거에는 완성된 게임을 출시하는 것이 목표였다면, 현재는 출시 이후에도 지속적으로 콘텐츠를 추가하고 서비스를 개선하는 라이브 서비스 구조가 중심이 되었습니다. 이는 게임 개발자가 단순히 기술을 구현하는 역할을 넘어, 이용자 경험을 장기적으로 설계하고 관리할 수 있어야 함을 의미합니다.

이러한 변화는 자연스럽게 산업이 요구하는 인재상의 변화로 이어지고 있습니다. 개별 기술 숙련도나 전공 역량도 중요하지만, 보다 중요한 것은 문제 해결 능력, 팀 기반 협업 경험, 그리고 글로벌 환경에서의 소통 역량이 될 것입니다.



VR, 메타버스 등 게임 기술의 확산

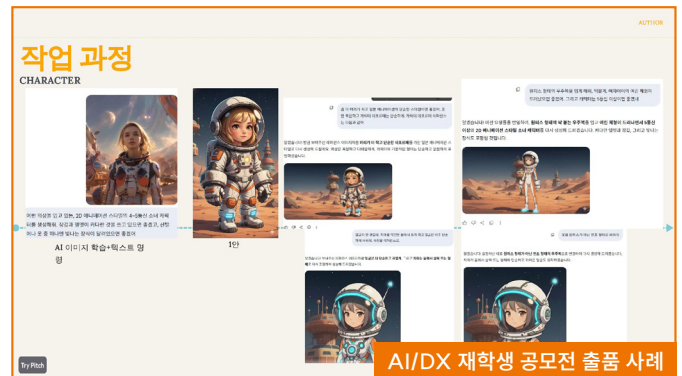
게임산업이 빠르게 변화하는 만큼, 기존의 교육 방식만으로는 산업의 요구를 충분히 반영하기 어려운 상황이 되었습니다. 기술은 현장에서 빠르게 진화하지만, 교육은 상대적으로 느린 속도로 변화하기 때문입니다. 이 간극은 곧 기업이 원하는 인재를 학교가 제대로 공급하지 못하는 상황으로 이어지며, 글로벌 게임산업 전반의 과제로 인식되고 있습니다. 이러한 배경 속에서 게임 교육은 더 이상 단순한 기술 교육이 아니라, 미래 산업 인재를 길러내는 전략적 교육 영역으로 재조명되어야 합니다.

신흥 시장을 위한 초몰입 월드 엔지니어링: 게임콘텐츠스쿨의 글로벌 전략

AI 시대, 게임 교육은 어떻게 달라져야 할까요? 글로벌 게임산업의 변화는 교육의 방향 또한 근본적으로 재정의할 것을 요구하고 있습니다. 특히 AI와 AIGC(인공지능 생성 콘텐츠)의 확산은 게임 교육의 패러다임 자체를 바꾸고 있습니다.

AI 기술이 발전할수록 인간의 역할은 줄어든다고 생각할 수 있으나 역할이 변화한다고 봐야 합니다. 반복적이고 중요도가 낮은 작업은 AI가 담당하고, 인간은 기획, 판단, 창의적 결정에 더 집중하는 역할을 맡게 됩니다. 디렉터나 큐레이터의 역량이 더 필요하게 되는 것입니다. 그리고 게임 교육 역시 이러한 흐름을 반영해야 합니다.

AI·AIGC 기반 게임 교육이란 단순히 AI 툴을 사용하는 법을 가르치는 것이 아닙니다. AI를 도구로 활용하여 아이디어를 빠르게 구현하는 능력, AI가 만들어낸 결과물을 비판적으로 판단하고 개선하는 역량, 인간의 창의성과 기술의 자동화를 균형 있게 결합하는 사고방식을 가르쳐야 합니다.



AI/DX 재학생 공모전 출품 사례

이러한 배경으로 게임콘텐츠스쿨은 다음 3가지의 글로벌 전략을 가져가려 합니다.

첫째, 프로젝트 중심 교육

이론 중심의 교육에서 벗어나 실제 게임 제작 과정을 경험하는 것이 핵심입니다. 학생들은 기획부터 개발, 테스트, 개선에 이르는 전 과정을 팀 단위로 수행하며, 자연스럽게 협업과 문제 해결 능력을 키우게 됩니다. 이미 게임콘텐츠스쿨이 제일 잘 하고 있는 부분이며, 여기에 AI를 활용한 게임 제작 과정을 결합하게 됩니다.

둘째, 산업 흐름을 반영한 커리큘럼

교육 내용은 최신 산업 흐름과 긴밀하게 연결되어야 합니다. AI 기반 제작 방식, 게임 상용화를 위한 라이브 서비스의 이해, 글로벌 서비스 환경에 대한 감각이 중요한 커리큘럼이 될 것입니다.

셋째, 국경을 넘는 학습 경험

글로벌 게임산업을 목표로 하는 교육은 국내에 머물러서만 안 됩니다. 온라인과 오프라인을 결합한 교육 모델을 통해, 다양한 문화와 관점을 경험할 수 있는 학습 환경을 제공해야 합니다. 우리의 교육이 해외에서도 통하는지를 실험하고, 우리가 가지고 있는 경험과 노하우를 세계와 공유하며 자신감을 키워나가려 합니다.



세계를 향한 베이스캠프

게임콘텐츠스쿨은 단순히 게임을 가르치는 교육 기관이 아니라, 게임을 통해 미래 산업 인재를 키우는 글로벌 교육 플랫폼이 되고자 합니다. 게임은 기술과 예술, 기획과 협업이 결합한 종합적인 창작 활동입니다. 이러한 특성은 게임 교육이 단지 특정 산업을 위한 교육을 넘어, 디지털 시대 전반에 요구되는 핵심 역량을 기를 수 있는 교육 영역임을 보여줍니다. AI 시대의 인재는 단순히 기술을 아는 사람이 아니라, 기술을 이해하고 활용하며 새로운 가치를 만들어낼 수 있는 사람이 될 것입니다. 게임 교육은 이러한 인재를 키우기에 가장 적합한 교육 환경 중 하나입니다.

게임을 배우는 것은 더 이상 특정 직업을 준비하는 선택이 아니라, 미래의 기술과 문화를 이해하고 변화하는 세상에 대응하는 방법을 배우는 과정이 될 것입니다. 글로벌 게임 교육은 이 변화의 중심에서, 교육과 산업을 연결하고, 현재와 미래를 잇는 중요한 역할을 수행하게 될 것입니다.



게임콘텐츠스쿨 공식마스코트 '가오' 가상 캐릭터

글로벌 게임 교육 사업은 학생 개인의 성장뿐 아니라 산업과 사회 전반에 긍정적인 영향을 미치게 될 것입니다. 학생에게는 세계 무대로 나아갈 기회를 제공하고, 산업에는 변화에 유연하게 대응할 수 있는 인재를 공급하여, 나아가 사회에는 창의성과 기술을 겸비한 미래 인재 생태계를 형성하는 기반이 됩니다.

이미 게임콘텐츠스쿨은 다양한 정부 기관과 국내 게임 기업들로부터 여러 가지 협업 제안을 받아왔습니다. 한국수력원자력(주)과 SMR 및 SSNC의 대국민 인식 제고를 위한 게임기획 자문, 중앙선거관리위원회와 대국민 선거 홍보 캠페인 게임 제작, UN산하 국제노동기구(ILO)의 국제노동페스타 게임전시, 서울시교육청과 서울시 직업계고등학생 게임 개발 대회 등은 정부 기관과 진행한 사업의 일환으로 그만큼 정부 기관으로부터 게임 교육에 있어서 인정받고 있다는 사실을 알 수 있습니다. 또한 시분야에서도 NCSof 산하 NC 시가 게임콘텐츠스쿨을 게임 시의 파트너로 삼아 여러 가지 협력을 이어가고 있습니다.

이렇듯 국내에서는 게임콘텐츠스쿨의 게임 교육은 정점에 있습니다. 언리얼 엔진으로 유명한 에픽 게임즈(Epic Games)의 권오찬 차장은 청강의 게임 교육을 '피라미드의 끝이 아니라 압정의 끄트머리'라고 표현한 바 있습니다. 그만큼 국내에서 게임 교육에 대해 경쟁자가 없다는 뜻으로 이제 지금까지의 성과를 바탕으로 글로벌에서도 성과를 이어가야 할 차례입니다.

ALUMNI VOICE

보이는 것보다 가까이 있습니다

유형석

게임 디렉터

2010년 청강문화산업대학 컴퓨터게임과 졸업 후, 현재는 SHIFTUP에서 <승리의 여신: 니케> 디렉터로 활동중이다. 고릴라바나나의 <레드블러드 온라인>, Nat Games의 <HIT>, <OVERHIT>, SmilegateRPG의 <로스트아크 M> 디렉터로 참여하였다.

보이는 것보다 가까이 있습니다

“사물이 보이는 것보다 가까이 있음.”

자동차 사이드미러에 적힌 문구를 우리는 종종 지나치곤 한다. 그러나 나는 이 문장을 볼 때마다 인생의 한 단면을 떠올린다. 인생 역시 이와 꽤 닮아 있기 때문이다. 성공은 때로 멀리 있는 것처럼 보인다. 그러나 실제로는 우리가 생각하는 것보다 더 가까이에 있을지도 모른다.

많은 사람은 성공이 특정한 조건과 자격을 갖춘 이들에게만 주어지는 결과라고 생각한다. 하지만 성공의 형태와 경로는 사람마다 다르다. 누군가는 느리게, 또 누군가는 빠르게 도달한다. 중요한 것은 정답이 없다는 사실을 받아들이는 것이다. 개인마다 주어진 환경과 시간이 다르므로, 모두에게 통하는 '성공의 공식'은 존재하지 않는다. 다만 성공을 쟁취할 가능성을 높이는 요소는 세 가지로 정리해 볼 수 있다.

첫째, 자기 객관화다.

자신이 잘하는 것과 부족한 것을 정확히 아는 사람은 방향을 잃지 않는다. 거울 없이 옷맵시를 가늠하기 어려운 것처럼, 객관화 없이 성장하기란 어렵다. 스스로를 냉정하게 바라보고, 결점을 인정하며, 개선할 수 있는 사람은 긴 여정 동안 스스로 성장할 수 있는 잠재력을 갖는다.

둘째, 스스로에 대한 믿음이다.

믿음 없는 갈망은 집착일 뿐이다. 아무도 알아주지 않을 때, 결과가 당장 보이지 않을 때, 나의 가능성을 믿어주는 유일한 사람은 결국 나다. 불확실한 과정에서 의지할 수 있는 첫 번째 자원은 자기 신뢰다.

셋째, 믿음을 향한 지속적인 열망이다.

믿음만 있고 행동이 없다면 그것은 공허한 낙관에 불과하다.
꾸준히 전진하려는 열망, 즉 이뤄낼 수 있다는 마음과 함께
매일 조금씩 나아가는 힘이 필요하다. 성공은 큰 도약이 아니라,
작은 축적의 결과일 때가 많다.

지금은 보이지 않아도 된다. 그리고 조금할 필요도 없다.
아직 닿지 않았다는 이유로 흔들릴 필요는 없다.
기회는 준비된 사람에게 찾아올 것이 분명하기 때문이다.
언젠가 우리가 그 자리에 닿았을 때, 비로소 깨닫게 될 것이다.
성공은 늘, 우리가 생각했던 것보다 훨씬 가까이에 있었다는 사실을.

Q. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 06학번 졸업생이자 시프트업에서 <승리의 여신: 니케>의 디렉터라는 직무를 담당하는 유형석입니다.
이렇게 만나뵙게 되어 반갑습니다.

Q. 청강에서 보낸 시간이 지금의 창작자로서 '나'를 형성하는데 어떤 영향을 주었나요?

군대와 대학은 인생의 튜토리얼이라는 말이 있습니다. 저에게도 그 시기는 단순한 준비 과정이 아니라, 정말 많은 것을 배우고 스스로를 확인할 수 있었던 중요한 시간이었습니다.

학교에서 네 번의 팀 프로젝트를 거치며 제가 어떤 강점이 있는 사람인지, 그리고 어떤 방향성의 작품을 만들고 싶은지 조금씩 분명해졌습니다. 덕분에 사실상 '경력 있는 신입'으로 업계에 발을 내디딜 수 있었고, 업계인으로서 비교적 좋은 출발을 할 수 있었다고 생각합니다.

Q. 여러 표현 형식 중에서 지금의 작업 방식을 선택하신 이유는 무엇인가요?

저는 무언가를 '만들어낸다'라는 행위에서 큰 보람을 느끼는 사람입니다. 특히 게임은 예술과 공학이 결합한 형태의 콘텐츠이기에, 제작 과정에서 고려해야 할 요소가 매우 많습니다. 상호작용이라는 특성까지 더해지며, 단순히 보여주는 것을 넘어 플레이어의 선택과 경험 하나하나가 작품의 일부가 됩니다.

그래서일까요. 만약 제가 어떤 감정, 메시지, 또는 미묘한 세계관의 결을 전달하고자 할 때, 게임이라는 매체는 그것을 가장 독창적이고 입체적으로 표현할 수 있는 도구가 되어줍니다. 그 가능성과 깊이 덕분에 저는 계속해서 게임 개발이라는 길에 매료되고 있는 게 아닐까 싶습니다.

Q. 작업 과정에서 보람을 느끼는 순간이나 기억에 남는 경험이 있을까요?

역시 많은 게이머분 앞에 제 작품을 처음 선보이는 순간이 가장 소중한 순간이라고 생각합니다. 제가 느꼈던 게임의 즐거움과 감동을 누군가에게 전할 수 있고, “고맙다”, “재미있다”라는 한마디를 들을 때면 세상을 다 가진 듯한 기분이 듭니다. 게임 개발은 복잡하고 때로는 힘든 과정이지만, 이런 순간들이 있기에 다시 한번 마음을 다잡고 앞으로 나아갈 수 있다고 믿습니다.

Q. 청강에서의 배움이나 경험이 현재의 작업 방식에 어떤 영향을 주었는지 궁금합니다.

디렉터는 언제나 넓은 숲을 바라보면서도, 동시에 잎사귀 한 장의 결도 볼 수 있어야 한다고 생각합니다. 큰 방향과 아주 작은 디테일을 동시에 책임져야 하죠. 이런 넓고 깊은 역할을 감당해 내는 데에는, 학교에서 배운 다양한 기초들이 든든한 기반이 되었습니다.

그중에서도 4번의 팀 프로젝트는 제게 가장 큰 자산이었습니다. 창작은 늘 여러 사람이 함께해야 하고, 수많은 의견과 감정이 부딪치는 자리이기도 합니다. 자칫하면 소위 ‘조별 과제’ 같은 상황으로 흘러갈 수도 있죠. 때로는 혼란스럽고 시간이 오래 걸리기도 하지만, 그 속에서 협업의 방법을 배우고, 서로를 이해하며 한 작품이 완성되는 순간의 의미를 알 수 있었습니다.

Q. 후배들에게 전하고 싶은 조언이나 메시지가 있다면 들려주세요.

나이와 성숙함이 비례하지 않듯, 선배라고 해서 반드시 조언자의 자리에 서야 하는 것은 아닌 것 같습니다. 그래서 제가 할 수 있는 일은 결국 응원이라는 생각이 드네요. 여러분이 간직한 소중한 꿈을 반드시 이루시길 바랍니다.



디지털 자아를 스타일링하다

김명희

방송, 광고 스타일리스트,
청강문화산업대학교 패션뷰티스타일스쿨 교수

제일기획 스타일디렉터로 활동하였으며, 이보영, 전지현, 조인성, 김혜수, 유재석, 하지원, 장근석, 비, 수지, 한예슬 등 스타일 디렉팅과 소녀시대, 멜로디데이, 싸이, 악동뮤지션 등 무대의상 디자이너로 참여하였다.

패션·뷰티 산업은 지금, 더 이상 이전의 언어로 설명할 수 없는 지점에 도달해 있다. 트렌드를 예측하고 유행을 만들어내던 산업은 이제 기술과 데이터, 디지털 경험을 기반으로 재구성되고 있으며, 그 변화의 속도는 과거와 비교할 수 없을 만큼 빠르다. 디지털 패션·뷰티는 더 이상 실험적 영역이나 부가적 선택지가 아니다. 이미 산업 전반을 관통하는 전제가 되었고, 이는 스타일의 정의 자체를 다시 묻게 한다.

과거의 패션과 뷰티는 분명 '감각의 영역'이었다. 디자이너와 스타일리스트, 메이크업 아티스트의 직관과 미적 판단이 결과물을 결정했고, 경험과 숙련도가 곧 경쟁력이었다. 그러나 오늘날의 패션·뷰티 산업은 더 이상 미래를 예측하는 단계에 머물러 있지 않다. 변화는 이미 시작되었고, 그 변화는 기술과 결합한 새로운 스타일 언어를 통해 현실이 되고 있다. 특히 주목해야 할 점은, 패션과 뷰티가 더 이상 현실 세계에만 머물지 않는다는 사실이다.

오늘날 그것은 가상공간에서도 '나를 표현하는 가장 감각적인 언어'로 기능한다. 물리적 신체가 존재하지 않는 디지털 환경 속에서도 인간은 여전히 자신을 드러내고, 해석하며, 스타일을 통해 정체성을 구축한다. 이 변화는 패션과 뷰티가 단순한 외적 장식이 아니라, 존재를 설명하는 시각적 언어임을 다시 한번 증명한다.

가상 메이크업(Virtual Makeup)은 이러한 흐름을 가장 직관적으로 보여주는 사례다. AR 기반의 디지털 메이크업은 더 이상 피부 톤 보정이나 제품 시뮬레이션에 머무르지 않는다. 사용자의 피부 상태는 물론, 감정, 상황, 무드에 따라 즉각적으로 변화하며, 순간의 맥락을 반영하는 새로운 자기표현 수단으로 진화하고 있다. 메이크업은 고정된 외모를 완성하는 행위가 아니라, 감성과 기술이 결합한 실시간 인터페이스가 된다.

디지털 패션(Digital Fashion)은 현실에 존재하지 않는 의상을 입은 아바타와 디지털 휴먼을 통해 중력, 소재, 생산 비용이라는 물질적 한계를 넘어선다. 이들은 '비물질적 아름다움'을 통해 기존 패션의 규칙을 재해석하며, 새로운 미적 기준을 제시한다. 디지털 의상은 착용을 위한 제품이 아니라, 상상과 개념이 시각화된 이미지가 되며, 패션은 현실을 재현하는 영역을 넘어 새로운 세계관을 설계하는 도구로 기능한다.

여기에 AI 스타일링이 더해지면서 스타일의 의미는 또 한 번 변화한다. 인공지능은 사용자의 취향 데이터, 라이프스타일, 소비 패턴뿐 아니라 감정 상태까지 분석해 가장 적합한 룩을 제안한다. 스타일은 개인의 감각에만 의존하는 선택이 아니라, 데이터 기반으로 해석되고 시각화되는 결과물이 된다. 이는 '잘 어울린다'라는 개념이 감각적 판단을 넘어, 개인의 정체성을 구조적으로 드러내는 방식으로 확장되고 있음을 의미한다.

이처럼 가상 메이크업, 디지털 패션, AI 스타일링은 각각 독립된 기술이 아니라 하나의 흐름으로 연결된다. 그 중심에는 '디지털 아이덴티티'라는 새로운 개념이 자리한다. 디지털 아이덴티티는 단순한 온라인 캐릭터나 아바타가 아니다. 그것은 패션과 기술이 만나 형성된 감성적 자아의 확장체이며 현실의 나와 가상의 나를 연결하는 또 하나의 자아 구조다.

결국 오늘날의 스타일은 '무엇을 입었는가'에 대한 질문을 넘어선다. 그것은 '어떤 감각으로 존재하는가', '디지털 환경 속에서 나는 어떻게 해석되고 싶은가'에 대한 시각적 답변이다. 패션과 뷰티는 그 질문을 가장 감각적인 방식으로 번역하는 언어이며, 디지털 기술은 그 언어의 표현 범위를 무한히 확장하고 있다.

중요한 점은 이 흐름이 산업 현장에만 국한되지 않고, 교육의 영역에서도 구체적인 실천으로 구현되고 있다는 사실이다. 오늘날의 패션·뷰티 교육은 '무엇을 가르칠 것인가'보다 '어떤 사고를 길러낼 것인가'라는 질문 앞에 서 있다.

패션뷰티스타일스쿨은 이러한 문제의식 속에서 비교적 이른 시점부터 디지털 전환을 교육 현장에 적용해 왔다. 2019년 '마블러스(Marvelous)' 프로젝트는 그 출발점이었다. 이 프로젝트는 스타일링을 단순한 결과물 제작이 아닌, 하나의 세계관과 기획 구조로 확장하는 실험이었다. 옷과 메이크업을 완성하는 데서 멈추는 것이 아니라, 스타일이 어떤 이미지와 서사, 경험으로 연결되는지를 고민하는 과정 자체가 교육의 핵심이 되었다.

이러한 방향성은 2023년 이후 디지털 기술과 본격적으로 결합하며 한 단계 더 진화한다. 우리는 3D CLO를 활용한 디지털 런웨이와 가상 패션쇼를 제작하며, 표현의 무대를 현실 공간 너머로 확장했다. 실제 모델과 장소 없이도 콘셉트, 스타일링, 움직임, 분위기를 설계할 수 있는 디지털 패션쇼는 '패션은 반드시 물리적 공간에 존재해야 하는가'라는 질문을 던진다. 이는 패션을 '입는 옷'에서 '기획되고 경험되는 이미지'로 인식하게 만드는 중요한 전환점이다.

AI 기술을 활용한 패션·뷰티 화보, 디지털 룩북, AI 패션 필름 제작 또한 교육의 중요한 축으로 자리 잡았다. 미드저니(Midjourney), 클링(Kling), 챗GPT(ChatGPT) 등 생성형 AI 도구를 활용해 콘셉트 기획부터 이미지 생성, 스토리 구조 설계, 비주얼 디렉션까지 하나의 흐름으로 연결되는 디지털 콘텐츠를 제작한다. 이 과정에서 학생들은 단순히 기술을 익히는 데서 그치지 않는다. '이 이미지는 무엇을 말하고 있는가', '이 스타일은 어떤 정체성을

드러내는가'라는 질문을 통해 스타일을 하나의 언어로 해석하는 사고를 훈련하게 된다.

특히 가상 모델과 디지털 휴먼 제작은 패션뷰티스타일스쿨의 디지털 교육이 실질적인 산업 활용 단계로 이어지고 있음을 보여주는 대표적인 사례다. AI와 3D 기술을 결합해 제작된 디지털 모델은 높은 현실감을 바탕으로 패션쇼, 광고, 이커머스 콘텐츠에 실제로 활용되고 있다. 이는 실제 모델 대비 비용과 시간을 획기적으로 절감할 수 있을 뿐 아니라, 콘셉트에 따라 무한한 스타일링 변수가 가능하다는 장점이 있다. 의상, 메이크업, 헤어, 무드까지 하나의 데이터 안에서 자유롭게 조합되며, 스타일링은 더 이상 물리적 한계에 묶이지 않는다.

이러한 교육 사례들은 디지털 패션·뷰티가 단순한 기술 트렌드가 아니라, 스타일의 사고방식 자체를 변화시키고 있음을 분명히 보여준다. 스타일은 이제 '잘 꾸미는 기술'이 아니라, 디지털 환경 속에서 아이덴티티를 어떻게 설계하고 표현할 것인가에 대한 기획의 영역으로 이동하고 있다. 가상 공간 속 아바타와 디지털 휴먼은 현실을 대체하는 존재가 아니라, 새로운 미적 기준과 감각을 실험하는 플랫폼이 된다.

이 지점에서 교육의 역할은 더욱 분명해진다. 미래의 패션·뷰티 인재에게 필요한 것은 특정 기술 하나를 능숙하게 다루는 능력이 아니다. 디지털 도구를 이해하고, 기술과 협업하며, 자기 감각을 디지털 언어로 번역할 수 있는 사고력이다. 패션뷰티스타일스쿨이 디지털 런웨이, AI 화보, 가상 패션쇼를 프로젝트 기반으로 운영하는 이유도 여기에 있다. 완성된 결과물보다 중요한 것은 '어떤 질문에서 출발했는가', '어떤 구조로 기획했는가'라는 사고의 과정이다.

이러한 교육은 자연스럽게 직무의 확장으로 이어진다. 디지털 스타일리스트, 브랜드 콘텐츠 디렉터, 메타버스 패션 기획자, AI 이미지 크리에이터와 같은 역할은 더 이상 미래 직업 목록 속 개념이 아니다. 교육 현장에서 이미 실험되고 있고, 실제 산업과 연결되고 있는 현재진행형의 직무다. 교육은 산업을 뒤따라가는 구조가 아니라, 산업이 참고하는 실험실이 되어야 한다는 점을 이 사례들은 분명히 보여준다.

지금 우리에게 필요한 것은 '디지털을 가르치는 교육'이 아니다. 디지털 환경 속에서 스스로 기획하고, 해석하고, 확장할 수 있는 인재를 키우는 교육이다. 패션과 뷰티는 여전히 인간의 감각에서 출발하지만, 그 감각은 이제 디지털이라는 새로운 언어를 통해 표현되고 있다.

가상과 현실을 넘나드는 스타일은 단순한 시각적 표현을 넘어, 그것은 정체성을 설계하는 하나의 방식이며, 디지털 아이덴티티를 구축하는 가장 직관적이고 감성적인 도구다. 그리고 패션·뷰티 교육은 그 변화의 최전선에서 가장 먼저 질문을 던지고, 가장 실험적으로 답을 만들어가는 영역이다.

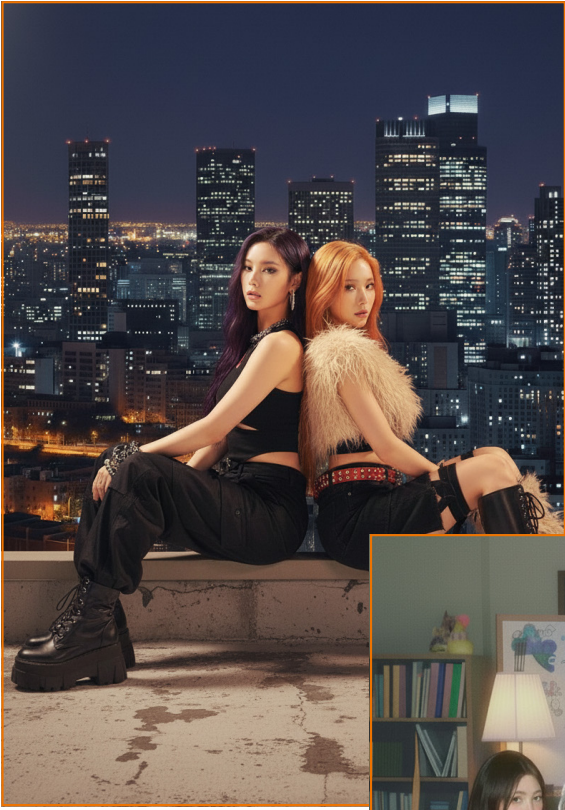
상상이 현실이 되는 버추얼 스타일의 시대. 미래의 스타일은 '무엇을 입는가'를 넘어, '나는 누구이며, 어떻게 존재할 것인가'를 디자인하는 작업이 된다. 패션뷰티스타일스쿨이 시도해 온 디지털 실험들은 바로 그 미래가 이미 시작되었음을 보여주고 있다.



3D 의상디자인



메타버스 스타일링



뷰티아트디자인 (미드저니)



버추얼 아이돌 캐릭터 제작, 스타일링

ALUMNI VOICE

청강은 나의 뿌리이다

이유나

스타일리스트, 비주얼 디렉터

청강문화산업대학교 스타일리스트전공 졸업 후, 아이키, 혹, SM 엔터 소속 댄서팀 스타일링을 맡고 있다.

청강은 나의 뿌리이다

Q. 간단한 자기소개 부탁드립니다. 현재 어떤 브랜드나 아티스트와 함께 작업 중이신가요?

안녕하세요. 스타일리스트 이유나입니다. 현재는 스타일리스트로 활동하며, 비주얼 디렉터의 역할에도 도전하고 있습니다. 댄서이자 안무가 '아이키'님과 '아이키'님 소속의 댄스팀 '혹'의 비주얼 디렉팅과 스타일링을 주로 진행하고 있으며, SM엔터 소속 아티스트 분들의 백업 댄서 스타일링 작업도 다수 진행하고 있습니다.

그 외로는 '&TEAM AISA투어 콘서트'와 '케플러 최유진님과 휴닝바히에님의 개인 화보 촬영' 등 아이돌 프로젝트를 위주로 진행하고 있으며, 패션브랜드 룩북 작업도 주기적으로 이어가고 있습니다.



Q. 청강에서 경험이 지금의 스타일리스트로서의 감각이나 태도에 어떤 영향을 주었나요?

청강대는 지금의 저를 있게 해준 매우 고마운 존재입니다. 일과 학교를 병행할 수 있는 시스템을 마련해 주신 것은 물론이고,

전폭적인 지지와 아낌없는 지원으로 업계에 나왔을 때 공백기 없이 빠르게 적응할 수 있었습니다.

아무래도 업계 최전선에서 활동 중인 교수님께서 수업을 진행해 주셔서 과제와 시험들이 실제 업계에서 사용되는 프로세스를 그대로 반영하고 있다는 점을 누구보다도 깊이 체감할 수 있었습니다.

Q. 지금까지 참여하신 스타일링 프로젝트 중 가장 기억에 남거나, 전환점이 되었던 작업이 있다면 소개해주세요.

매 순간과 모든 프로젝트가 제 스타일리스트 인생의 전환점이지만, 그 중에서도 제일 기억에 남는 순간은 '아이키'님 개인 스타일링과 비주얼 디렉팅 제안을 받았을 때입니다. '혹'의 스타일리스트로서 함께 일하게 된 지 1년 만에 아이키님 단독 스케줄에 대한 개인 스타일리스트 제안을 받았는데, 그동안 '혹'에게 쏟아부은 애정과 열정을 알아봐 주시고 믿고 맡겨 주신 것 같아 정말 뿌듯하고 감사한 순간이었습니다. 이후에는 비주얼 디렉팅 전반에 대해 온전히 신뢰해 주셔서, 패션브랜드나 패션 관련 미팅도 함께 참여할 기회도 많이 얻을 수 있었습니다.



혹 드림콘서트 무대 의상 제작

Q. 현장에서 마주한 현실적인 어려움이나 벽이 있었다면, 어떻게 극복하셨나요?

어시스턴트의 기간이 오래되지 않은 상태에서 혼자 실장으로서 일하게 되어 아무래도 부족한 경험이 스스로 아쉬워지는 순간은 많은 것 같습니다. 주위에서 부족하다고 말하는 경우는 많지 않았지만, 완벽하고 싶은 욕심에 아쉬움을 느끼는 것 같습니다. 그럼에도 프로젝트를 진행하는 순간에 온전히 집중하고 최대한 문제없이 진행하고, 위기를 기회로 만들기 위해 많은 노력을 하면서 짧은 순간에 많이 성장하게 되었던 것 같아요. 아직도 많은 위기와 난관을 극복하는 방법을 찾는 과정에 있지만요.

Q. 스타일링 작업을 할 때 가장 중요하게 생각하는 철학이나 기준이 있다면요?

저는 '근본'을 굉장히 중요하게 생각하며, 조금은 강박적으로 공부하는 편입니다. 복식사나 패션 장르의 역사 등 학교에서 배운 내용을 바탕으로, 최대한 더 깊게 공부하고 틀린 부분 없이 정확하게 고증하여 이를 바탕으로 재해석하는 데 많이 노력을 쏟는 편입니다. 예를 들면 로코코 양식과 르네상스 복식의 차이, 성별에 따른 한복 당기 위치, 벨트 방향 등 기본적인 요소들은 절대 틀리지 않게 공부하는 거죠. 예술에 맞고 틀린 건 없다고는 하지만 사실 기반의 역사와 근원을 잘못 해석하는 것만큼 부끄러운 건 없으니까요.

Q. 창작자로서 "이래서 내가 스타일리스트를 하는구나"라고 느낀 순간이 있었다면 들려주세요.

제가 스타일링한 작업들이 많은 팬분들이나 대중들에게서 반응이 올 때 보람을 느낍니다. 팬분들이 보내주시는 응원 메세지나 '오늘 의상 이뻐어요'와 같은 짧은 말들도 저는 남들보다 더욱 크게 감동을 받는 편입니다. 특히 'OO와 함께해 주셔서 감사해요.' 라는 말은 해당 아티스트에 대한 저의 열정이 식지 않게 해주는 원동력입니다.



2025 멜론뮤직어워즈 엑소 백업댄서 작업

최근에는 2025 MMA(멜론 뮤직 어워드) 엑소 무대에 40명의 백업 댄서를 위한 스타일링을 진행했는데, 인스타그램에 작업물을 공유한 이후 해외 팬분들의 커뮤니티를 통해 확산되며 큰 반응을 얻었습니다. 다양한 외국어로 달린 칭찬과 샤페를 보며 자존감과 자부심이 크게 올라간 경험이었습니다. 백업 댄서분들이 메인 아티스트는 아니지만 무대 안에서 메인 아티스트를 더욱 빛나게 해주면서도, 한 작품/퍼포먼스/무대 안에서 댄서분들 역시 아티스트로 빛날 수 있도록 안무와 컨셉에 완벽히 녹아드는 착장을 만드는 것도 저에게겐 보람있고 즐거운 작업입니다.

한 프로젝트의 완성도와 퀄리티를 최대한으로 끌어올리려는 저만의 노력을 알아봐 주실 때, 결과적으로 결과물이 잘 나왔을 때 정말 말도 못 할 만큼 보람을 느껴요.

Q. 청강에서 배운 것 중 지금의 작업에서도 여전히 도움이 되는 경험이 있다면요?

포토 작업이나 화보 작업에서 시안 작업은 필수 요소입니다. 학교에서 해내야만 하는 과제들이나 시험의 형태가 전부 이 시안 작업의 연장선이에요. 업계에 이미 발 담그고 있었지만 내가 하는 방식이 정답이라고 생각하지 않고 동기들이 했던 PPT나 과제물들을 보면서 좋은 부분을 흡수해서 내 것으로 만들고 잘 다듬다 보니 야금야금 성장할 수 있었습니다. 사실은 교수님들도 업계에서는 만나기 어려운 분들이니 교수님들께서 피드백해 주시는 내용도 업계의 큰 선배님이 해주시는 조언이라고 생각하고 최대한 반영하고자 했습니다. 그렇게 하다 보니 실제 업계 미팅 자리에서 제가 한 시안 작업이나 PPT 자료에 대한 완성도와 구성에 대해 칭찬받았던 경험도 많아요. 같은 맥락으로 비주얼 디렉팅에 도전할 수 있었던 것도 학교에서 진행했던 패션 화보 작업으로 견문을 넓히면서 가능하였고요.

무엇보다도 하기 싫은 것도 끝까지 해내는 끈기와 힘도 학교를 졸업하는 과정에서 배웠던 것 같습니다. 이게 제일 중요한 부분인 것 같아요. 중간에 학업을 포기하지 않게 잘 이끌어 주신 교수님들께 정말 감사합니다.

Q. 후배들이 학교에서 꼭 경험하거나 도전해 봤으면 하는 프로젝트나 활동이 있다면요?

헤어, 메이크업, 의상 제작 수업에 대해 '내가 하고 싶은 분야는 아니니까' 라면서 아예 도전도 안 하는 친구들이 있어요. 저도 그랬고요. 그런데 다시 생각해 보면, 학교라는 시스템 안에서는 시간과 비용을 들여야만 배울 수 있는 수업을 무한대로 제한 없이 경험할 수 있는 거예요. 정말 좋은 기회인 거죠. 지금 다시 돌아간다면 헤어, 메이크업의 기본적인 부분만큼은 할 수 있는 단계까지 꼭 배워놓고 싶습니다. 현장에서 사소하지만 수정했으면

하는 지점이 발견되지만, 아무것도 할 수 없을 때 아쉬워지는 순간이 있더라고요. 할 줄 아는 게 많으면 그건 나만의 강점이자 경쟁력이 될 수 있습니다. 스타일리스트는 많고 그중에서 잘하는 스타일리스트는 점점 더 많아지니 학교에서의 배움을 통해 자신만의 강점을 만들어야죠.

Q. 앞으로 확장하고 싶은 영역이나 협업해 보고 싶은 분야가 있을까요?

당연하게도 다인원의 아이돌 전담 스타일리스트를 하는 것이 당분간의 현실적인 목표입니다. 저만의 스타일링과 감각을 찾아주는 사람이 많아질 수 있도록 '이유나'라는 캐릭터를 정교하게 다듬어 나가고 싶습니다. 또한 다양한 패션 화보와 룩북 촬영에도 꾸준히 도전하고 싶습니다.

Q. 마지막으로, "나에게 청강이란 ____이다." 이 문장을 채워주신다면요?

"나에게 청강이란 나의 뿌리이다."



예술과 산업이 만나는 교육의 무대

신재훈

연출가,

청강문화산업대학교 공연예술스쿨 교수

극단 작은방에서 글을 쓰고 연출했다. <우리가 누구를 믿겠니>, <정서진별곡>, <시간의 난곡>, <머리를 내어놓아라>, <비극을 찾는 무대> 등을 쓰고 연출했으며, 공연예술창작산실 올해의 신작 <견고딕걸>, 국립극단 창작공감 <금조 이야기>, 국립극장 무장애공연 <틴에이지 락>, 서울뮤지컬단 뮤지컬 <맥베스> 등을 연출했다.

예술과 산업 사이

예술은 언제나 시대의 변화를 가장 먼저 감지한다. 그리고 그 감각은 학교의 울타리를 넘어, 산업과 사회 속으로 퍼져나간다. 청강문화산업대학교 공연예술스쿨은 지난 수년간 '현장과 함께 움직이는 예술교육'을 실천하며, 예술가의 창의성과 산업의 현실을 잇는 새로운 모델을 구축해 왔다. 이곳에서 무대는 공연이 일어나는 장소일 뿐 아니라, 예술과 기술, 사람과 세계가 서로 만나고 변주되는 산업적 실험실이자 감각의 장으로 작동한다. 청강 공연예술스쿨의 교정 안에서 학생들은 스스로 기획하고, 창작하며, 협업한다. 그 과정은 교육을 넘어 실제 프로덕션의 흐름과 맞닿아 있다.

예술과 산업이 교차하는 무대: 창작과 현실을 잇는 공연예술 교육

예술은 시대를 앞서 감각하고, 산업은 그 감각을 사회의 구조 속으로 구체화한다. 청강 공연예술스쿨은 이 두 세계가 교차하는 현장에서 새로운 교육의 형태를 모색해 왔다. 우리는 예술이 기술과 산업의 언어로 확장되는 시대에, 공연예술이 여전히 인간의 감정과 감각을 중심에 두어야 한다는 신념으로 출발한다. 즉, 예술적 자유와 산업적 현실의 조화를 실험하는 학교, 그것이 공연예술스쿨이 그려온 지난 시간의 좌표다.

공연예술은 더 이상 '표현'의 영역에 머물지 않는다. 현대의 무대는 예술적 비전과 산업적 구조가 서로를 밀어 올리는 복합적 생태계다. 이제 공연예술가는 예술가이자 프로듀서이며, 협업자이자 연구자가 되어야 한다. 공연예술스쿨은 이러한 시대의 요구 속에서 '창작자의 실천적 사고'를 핵심으로 하는 교육 체계를 발전시켜 왔다. 학생들은 무대 위에서만 연습하지 않는다.

그들은 작품의 기획 단계에서부터 산업의 흐름을 분석하고, 예산과 기술, 인력과 홍보의 시스템을 이해하며, 창작이 사회와 어떻게 만나는가를 구체적으로 탐구한다.

창작의 구조를 읽는 감각이야말로 오늘날 예술가에게 요구되는 또 하나의 전문성이다. 이 철학은 청강 공연예술스쿨의 교육과정 전반에 스며있다. '공연제작', '공연예술현장체험', '공연기획실습', '공연워크숍' 같은 과목들은 하나의 프로젝션을 완성하기 위한 실제 협업의 과정으로 설계되어 있다. 학생들은 한 학기 동안 무대 위에서 기획자, 연출가, 배우, 무대 기술인으로서 역할을 나누고, 산업의 단계별 프로세스를 경험하며 공연예술의 생산 구조를 몸으로 익힌다. 이러한 수업은 학교라는 안전한 울타리 안에서, 현장을 모의하는 것이 아니라 현장을 현실로 구현하는 교육 방식이다.

청강 공연예술스쿨이 강조하는 것은 '무대를 만드는 법'이 아니라 '세계를 읽는 법'이다. 무대를 이해한다는 것은 곧 예술이 산업으로 변환되는 지점을 이해하는 일이다. 학생들은 작품의 미학뿐 아니라, 제작의 윤리, 협업의 구조, 예산의 배분, 홍보와 유통의 전략까지 탐구한다. 그 과정에서 학교는 '학문'의 형태를 띠면서도, 결과적으로는 창작 산업의 인큐베이팅 기관으로 기능한다. 이것이 청강 공연예술스쿨이 말하는 산업형 예술교육의 실천이다.

학교는 전통적인 예술교육을 넘어, 공연예술이 사회 속에서 지속 가능하기 위한 산업적 구조를 탐구하고 있다. 이를 위해 무대기술, 조명, 음향, 영상, 무대디자인 등 다양한 전공 간의 협업을 하나의 창작 플랫폼으로 묶고, XR 기반의 가상무대, 인터랙티브 퍼포먼스, 배리어프리 공연 등 새로운 감각의 형식을 지속적으로 실험하고 있다. 예술이 기술과 다양한 시도와 만나는 자리, 그리고 그

시도가 다시 인간의 감정으로 회귀하는 자리, 그 접점이 공연예술스쿨의 무대다.

무대에서 산업으로: 현장에서 검증되는 창작 프로세스

청강 공연예술스쿨의 교육은 무대에서 시작되지만, 그 무대는 결코 학교 안에 머물지 않는다. 그 실천적 미학은 '배움의 현장'과 '산업의 현장'을 분리하지 않는 데 있다. 학생들은 한 학기 동안의 수업을 통해 하나의 작품을 완성하고, 그 결과물을 실제 무대 위에서 산업의 언어로 검증한다.

이 철학은 'CK 온스테이지(CK ON STAGE)' 프로그램을 통해 더욱 선명하게 드러난다. CK 온스테이지는 청강 공연예술스쿨이 자체적으로 기획한 창작 인큐베이팅 프로그램으로, 재학생과 졸업 예정자가 작품의 기획부터 제작·배급까지 전 과정을 스스로 경험하도록 설계되어 있다. 학생들은 연출·극작·기획·무대·조명·음향 등 각자의 전공을 넘어 하나의 프로젝트 팀으로 협업하며, 실제 공연 산업의 흐름과 동일한 구조로 작업을 진행한다. 이 프로그램은 '교육의 장'이면서 동시에 '실험의 현장'이며, 창작의 감각과 산업의 현실이 만나는 현장형 창의 플랫폼이다.



CK 온스테이지 <뮤지컬 더 매드맥스>

기획·프리프로덕션·공연발표의 전 단계를 경험하는 과정에서, 학생들은 예술의 아이디어가 산업의 언어로 번역되는 순간을 체험한다. 교수진은 교육자이자 프로듀서로서, 산업의 리듬과 창작의 호흡을 동시에 가르친다. 완성된 작품은 학내 무대뿐 아니라 대학로 등 외부 공간으로 나아가며, 그곳에서 예술은 관객과 산업의 검증을 함께 받는다.

이와 더불어 청강 공연예술스쿨은 산학협력 LAB을 운영해 조명·음향·영상·XR·무대 기술 기업과 공동 프로젝트를 진행하고 있다. 학생들은 현업 기술자와 협업하며 새로운 감각의 언어를 직접 구현한다. XR 공연에서는 배우의 움직임이 실시간으로 가상 공간에 반영되고, 관객의 반응에 따라 조명과 사운드가 변화한다. 이러한 시도는 예술과 기술의 결합을 넘어, 무대를 살아 있는 시스템으로 확장하는 실험이다.

CK NOW는 바로 이러한 현장 중심 교육의 현재를 보여준다. 공연예술스쿨의 무대는 더 이상 수업의 결과물이 아니라, 배움이 현실과 만나는 실험의 장이자, '학교가 극단이다'라는 철학의 실현 공간이다. 공연예술스쿨의 무대는 교실을 벗어나 사회로, 산업으로 확장되고 있으며, 그 과정에서 학생들은 예술가이자 프로듀서, 협업자이자 리더로 성장하고 있다.



사람을 중심에 두는 무대: 협업과 윤리를 배우는 공연예술

공연예술의 본질은 결국 '사람'이다. 무대의 구조가 아무리 복잡해도, 조명과 영상이 아무리 정교해도, 그 중심에는 언제나 사람의 감정과 생각이 있다. 청강 공연예술스쿨은 이 사실을 잊지 않는다. 예술의 본질은 기술에 앞서 인간을 이해하는 일이며, 산업의 발전 또한 인간의 상상력에서 비롯된다는 믿음이다.

학생들은 작품을 만드는 법보다 먼저 '관계를 세우는 법'을 배운다. 리허설에서의 토론, 기획 단계에서의 충돌, 협업 속에서 생겨나는 책임감은 모두 하나의 예술적 경험이 된다. 그들은 함께 일하는 사람의 감정을 읽고, 다른 전공의 언어를 이해하며, 하나의 작품을 위해 자신이 맡은 역할을 넘어 서로의 세계를 존중한다. 청강 공연예술스쿨이 말하는 협업은 단순한 분업이 아니라, 존재의 공유다.

이러한 경험은 곧 예술가로서의 윤리와 태도를 형성한다. 창작자는 자신의 아이디어를 관철하는 사람인 동시에, 타인의 감각을 조율하고 산업적 현실 속에서 새로운 조화를 만들어내는 리더다. 무대는 언제나 타인의 노력이 겹겹이 쌓여 완성된다. 학생들은 예술가의 책임이 곧 산업을 지속시키는 윤리적 기반임을 몸으로 배운다.

청강 공연예술스쿨의 교육은 이처럼 '사유하는 예술가'를 기르는데 초점을 맞춘다. 예술가가 세계를 느끼는 감각과 산업의 구조를 이해하는 지성이 결합할 때, 그는 창작자이자 제작자, 예술가이자 기획자가 된다. 무대를 하나의 생태계로 바라보며, 그 안에서 예술과 기술, 감정과 시스템이 함께 작동하도록 조율하는 사람, 그들이 바로 청강 공연예술스쿨이 길러내는 예술가다.

인간을 향한 산업

청강 공연예술스쿨의 무대는 하나의 세계이자, 그 세계를 만들어가는 사람들의 시간이다. 이곳에서 예술은 추상적 이상이 아니라, 구체적인 실천으로 존재한다. 학생들이 매일 오르내리는 무대 위에는 수많은 기술자와 예술가, 기획자와 스태프의 손길이 겹쳐 있다. 그들의 협업과 실패, 다시 일어서는 과정에서 예술은 단순한 결과물이 아닌 하나의 살아 있는 산업으로 변모한다.

청강 공연예술스쿨은 '배우는 현장, 창작하는 학교'라는 철학을 실천해 왔다. 예술을 통해 세상을 이해하고, 산업 속에서 예술의 언어를 새롭게 만드는 이들의 여정은 청강문화산업대학교의 30년을 넘어, 앞으로의 100년을 향한 비전으로 이어지고 있다. 무대와 산업, 교육과 사회, 기술과 감정이 끊임없이 교차하는 그 복잡한 지점에서 공연예술스쿨은 존재한다. 예술은 여전히 세상을 바꾸는 가장 조용한 언어다. 청강 공연예술스쿨은 그 언어를 배우고, 나누고, 전하는 일을 멈추지 않을 것이다. 예술이 산업의 한복판에서 다시 인간을 향할 때, 우리는 비로소 '문화산업대학'이라는 이름이 품은 의미를 완성하게 된다.



ALUMNI VOICE

치열하게 괴로워하라

박지영

뮤지컬 배우

2021년 청강문화산업대학교 공연예술스쿨 뮤지컬연기전공 전공심화를 졸업하고, 2019년부터 창작 레퍼토리 극단 춤추어라 빨간구두야의 배우로 활동하며, <낭천별곡-꿈속에서 불어온 바람>, <바리 온더 라인>, <안티고네 - 복종하지 않음을 선택하다>, <푸른 늑대의 후예>, <고등어>, <날 간질이지마>, <고통 2부작-늑손이X살인의 밤>에 참여하였다.

치열하게 괴로워하라

괴로운 게 딱 좋아!

내가 어떻게 여기서 공연을 하고 있지라는 생각을 작품마다 한다. 내가 배우라고? 난 아직도 학생 같은데, 연기로 내가 돈을 번다고?

나는 오기도 승부욕도 강하지 않은데 생각은 많고 취향은 잡식이라 이 재주 저 재주에 관심이 많았다. 우연히 친언니의 친구가 다니던 연기 학원을 소개받고 뭔지도 모르는 걸 멋있다고 배우기 시작했다. 그렇게 놀듯이 2년을 배우다 보니 나는 대학에 와있었고 지독한 인생의 과도기가 시작되었다.

학교에서의 기억은 '지긋지긋함'에 '낭만'이 덕지덕지 붙어있는 모양새로 나에게 남았다. 숲속에 고립되어 연기와 술 외에는 할 게 없는 그곳이 지긋지긋했다. 기질적으로 감정을 억제하는 게 익숙하던 나에게 전공으로서의 연기는 끊임없이 '나'를 탐구해야 하는 행위였다. 연기밖에 할 것이 없다는 것은 자취방에서 눈을 뜨면서부터 새벽에 겨우 잠들 때까지 나를 탐구하고 맡은 인물을 탐구하고 인간과 세상을 탐구하는 것이었다. 그래서 이 수업, 저 연습, 이 워크숍, 저 프로덕션을 돌아다니며 다양한 연기를 보려고 쏘다녔다. 그렇게 해도 연기라는 것은 항상 알쏭달쏭했다. 그래서 항상 불안하고 항상 피곤하고 항상 답답했다. 함께 탐구하고 함께 고생하고 함께 해결해 보려 밤을 새운 동기들, 선배배들, 교수님들은 내가 연기라는 놈에 질리지 않도록 학교생활 동안 낭만을 덕지덕지 붙여주었지만, 난 졸업공연까지도 시원하게 연기를 즐겨본 적이 없었다. 나도 저렇게 하고 싶었는데 왜 난 깨닫지 못했지? 저 사람은 어떻게 저렇게 하는 거야? 무대에서 내 몸이 대체 어떻게 보이는 거지? 이 감각을 대체 말로는 어떻게 표현할 거야? 아무것도 안 하기는 너무 불안한데, 지금 내가 뭘 더 해야 도움이 되지? 나 같은 애가 배우를 해도 되나?

하지만 그 시간은 괴로웠던 만큼 절대 헛되지 않았다는 것을, 학교 밖에 나오자마자 알 수 있었다. 내 대가리가 커진 만큼 몸집을 키운 연기는 나를 반기고 있고, 울타리를 나온 병아리였던 나는 '배우'가 되어야 했다. 그 과정에서 수많은 모방과 좌절, 질투와 자학이 있었고, 괴로웠다. 그런데 이 모든 건 내가 학교에서 3년 동안 해왔던 짓이었다. 아직도 이렇게 학생처럼 고민해드 되는 건가 싶었지만 내 안에 남아있는 게 그것뿐이니 계속 괴로워했다. 그런데 그 사이, 그 시간은 누군가가 보는 나의 재능이 되었고, 캐릭터가 되었고, 신뢰도가 되었고, 큰 자산이 되어 새로운 경험을 향한 기회를 가져다주었다. 그렇게 극단에 들어왔고, '배우'가 되었다. 이후 나에게 주어지는 기회들을 겁먹고 힘들어하면서도 탐구심에 덤석덤석 잡아가며, 괴롭고도 즐겁게 활동을 이어 나가고 있다. 내가 만약 학교에서의 시간을 'X나 뻘쌌네' 정도로만 넘겼다면 정동 극장에서 공연하는 박지영은 없었을 것이다. 가르침이 쌓이면 쌓일수록 더 열심히 괴로워했다. 나도 모르는 사이 그렇게 내 안에 축적된 고뇌들은 나의 무기가 되어주었고, 다음 기회를 불러들였다.

내가 감히 누군가에게 조언하게 된다면 나는 그냥 치열하게 괴로워하라고. 자신이 갈고 닦아지는 그 괴로움을 즐기라고 말할 것 같다. 학교는 나에게 치열하게 경험하고 고뇌할 수 있는 최고의 수련원이었다. 그 수련의 시간을 온전히 겪어내다 보면 분명 기회가 직접 찾아와 내가 예상도 못한 놀라운 곳으로 나를 데려다 줄 것이다.

Q. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 뮤지컬 연기전공 14기 박지영입니다. 졸업 전 19년도부터 교수님, 선배들과 함께 창단한 극단 춤추어라 빨간구두야의 단원으로 활동하고 있습니다.

Q. 청강에서 보낸 시간이 지금의 창작자로서 '나'를 형성하는데 어떤 영향을 주었나요?

저는 불안하거나 지칠 때면 '혼자 하는 일이 아니다'라는 문구를 자주 떠올리는데요, 이 문구는 책임감을 말하고 있기도 하지만 나 혼자 애쓰고 있는 것도 아니라는 의미도 담고 있습니다. 청강에서 만난 사람들은 주저하거나 우울 안 개구리가 되지 않도록 끊임없이 저와 부딪쳐주었습니다. 함께 고생하고 서로 응원하는 동료들, 수없이 시도하고 끊임없이 피드백을 주고받을 수 있는 수업들, 새로운 시도가 두렵지 않도록 지켜봐 주시는 교수님들이 계셨기에 겁먹지 않고 용감히 도움받아 가며 창작자로서의 나를 지속해 나갈 수 있는 것 같습니다.

Q. 여러 표현 형식 중에서 지금의 작업 방식을 선택하신 이유는 무엇인가요?

제가 속해 있는 극단 춤추어라 빨간 구두야에서는 주로 배우의 몸과 말과 소리를 이용해 무대 위 일루전을 만들어내고 있습니다. 이를 위해 극단원 모두가 배경지식에 관한 리서치를 진행하고 심리 신체 움직임을 이용한 다양한 엑서사이즈를 통해 리서치 과정 중 직접 얻어낸 감각들을 녹여 몸으로 장면을 읽어봅니다. 팀원 모두가 창작에 적극적으로 참여하게 되는 이 방식은 개인의 수행뿐 아니라 팀의 결속력과 앙상블에 아주 긍정적인 영향을 주었고, 보다 다채롭고 밀도 있는 창작물을 만들어냅니다.

**Q. 작업 과정에서 보람을 느끼는 순간이나 기억에 남는
경험이 있을까요?**

조각조각 나누어 연습하던 장면들을 처음으로 이어 붙여보는 첫 런스루가 가장 떠오릅니다. 어설피름과 불안이 한가득이지만, 함께 연습해 온 동료 배우들 보며 안정되고, 그 와중에 동료를 믿고 또 저질러 보고, 서로의 빈틈을 메꿔주려 우당탕탕 애쓰는 순간들. 그렇게 첫 런을 돌고 나면 모두가 긴 숨을 참았다 뱉는 것처럼 발발 떨어 “어쨌든 해냈다!”라고 하는데, 그 순간이 매번 짜릿합니다.

**Q. 청강에서의 배움이나 경험이 현재의 작업 방식에 어떤
영향을 주었는지 궁금합니다.**

저는 청강에서의 다양한 협업을 통해 전공인 연기뿐 아니라 프로덕션에 참여하는 다양한 영역을 경험해 볼 수 있었습니다. 작가, 연출, 무대, 음향, 조명, 기획 등, 연기만 공부하던 저에게 청강에서의 경험은 새로운 시야를 열어주며 무대 연기에 대한 심도 있는 고민을 던져 주었고, 더 나아가 한 명의 창작자로서 보다 넓은 시각을 가지고 작업하고자 하는 의식을 심어주었습니다. 서로의 영역을 알고 이해하는 것은 공연이라는 최종 목표를 함께 가진 팀원들과의 시너지를 배로 만드는 것 같습니다.

**Q. 후배들에게 전하고 싶은 조언이나 메시지가 있다면
들려주세요.**

저는 요즘, 생각에서 멈추면 없는 마음과 다름없다는 생각으로 뭐가 됐든 일단 실행에 옮기는 습관을 들이고 있습니다. 두려움을 이겨낸 그 어떤 도전은 실패 속에서도 무언가를 얻어 가게 만드는 것 같아요. 인생의 어느 지점에 있든 우리는 모두 불안하고 막막하겠지만, 그저 당연히 마주할 이 과정을 잘 즐기고 하나씩 하나씩 해나간다면 걱정하던 지점들은 어느새 저 뒤에 떨어져 보이지 않는 점이 되어 있지 않을까요!



몰입의 지평선: 장르와 매체를 초월한 경험의 설계

정광조

애니메이터, 교수기업 (주)무노스튜디오 대표이사,
청강문화산업대학교 융합콘텐츠스쿨 교수

픽사, 드림웍스, 블루스카이에서 애니메이터로 근무하였다.
〈유미의 세포들〉, 〈The Ant Bully〉, 〈Up〉, 〈Megamind〉,
〈Horton Hears A Who〉, 〈Ice Age 4〉,〈Epic〉, 〈Rio 2〉,
〈Peanuts〉, 〈Ice Age 5〉,〈Ferdinand〉, 〈Spies In Disguise〉 등
다수의 작업에 참여하였다.

몰입을 통해 미래를 사유하다

‘몰입(Immersion)’은 단순히 작품 속으로 빨려 들어가는 감정적 상태를 의미하지 않는다. 몰입은 창작자가 세계를 구축하고, 관객이 그 세계 안에서 살아보는 체험에 가깝다. 우리는 단순히 이야기의 줄거리를 따라가는 것이 아니라, 그 이야기 속에서 감각수용체를 총동원하여 공기, 속도, 시선, 감각을 느끼는 것이다.

지난 30년 동안 청강문화산업대학교는 창작의 기술을 가르치는 것을 넘어, 창작하는 태도를 길러왔다. 학생들은 각자 다른 장르에서 출발했지만, 결국 자신만의 시선으로 세상을 이해하고 공유하려는 의지를 성장시켜 왔다. 이것은 단순히 실행 능력의 축적이 아니라, 세상과 자신 사이의 감각적 균형을 되찾는 과정이었다고 할 수 있다.

이제 청강의 다음은 이 감각을 어떻게 더 멀리 확장할 것인가에 대한 도전이다. 몰입은 장르나 매체의 울타리를 넘어, 인간이 타인과 세상을 연결하는 가장 근원적인 창작 언어로 자리 잡아야 한다.

우리는 더 깊이 살아보고, 더 진하게 표현하며, 더 멀리 도달하는, 즉 몰입하는 문화를 만들 것이다.

장르를 넘는 창작, 경험을 잇는 상상

오늘날까지 콘텐츠는 장르별로 분리되어 존재하는 것처럼 보인다. 하지만, 우리는 이미 하나의 세계관이 여러 매체를 횡단하는 시대에 살고 있다. 애니메이션에서 시작된 서사가 게임과 웹툰, 공연과 굿즈, 소셜 콘텐츠로 이어지고, 심지어 한 장면의 짧은 영상도 커뮤니티 참여와 밈 생산을 통해 ‘살아 있는 문화’가 된다.

게다가 하나씩 순서대로 경험하는 게 아닌 동시다발적으로 체험하며 몰입감을 높이고 있다.

청강의 학생들은 이러한 시대의 흐름 속에서 창작한다. 모션캡처 스튜디오에서 몸의 움직임으로 캐릭터의 감정을 그려내고, 인터랙티브 콘텐츠에서 선택과 결과가 만들어내는 살아 있는 이야기 구조를 실험하며, 현실과 가상을 겹쳐 감각의 층위가 확장되는 장면을 설계한다. 여기서 중요한 것은 더 이상 '어떤 장르를 전공하는가'가 아니라, '어떤 경험을 제안하는가'이다. 콘텐츠는 이제 작품이 아니라 상호작용을 하는 생태계다. 우리가 이끌어가는 것은 기술의 종합이 아니라, 사유·감각·기술이 서로를 확장하는 통합적 감각 능력이다.



기술과 감성의 공진화

시·리얼타임 엔진·버추얼 프로덕션·XR 기술은 창작의 경계를 빠르게 바꾸고 있다. 그러나 기술은 창작을 대체하는 것이 아니라, 창작자의 감각을 증폭하는 도구이다.

우리는 학생들에게 말한다.

“기술을 두려워하지 말고, 감성을 설계하라.”

기술은 곧바로 사용할 수 있는 완성된 답이 아니라, 감정을 전달할 수 있도록 확장되는 손과 붓, 무대와 조명이다. 가장 강력한 몰입은 완벽함에서 나오지 않는다. 오히려 주저함, 숨결, 흔들림, 선택의 떨림 등의 감각을 체험하는 현상을 통해 비롯된다. 즉, 인간 고유의 미세한 감각이 기술과 만나 공진할 때, 비로소 새로운 몰입 경험이 탄생하는 것이다.

청강은 이 감성과 기술의 균형을 유지하는 교육을 지향한다. 우리는 창작자가 기술을 사용하는 사람이 아니라, 기술과 감성을 매개하여 세상을 연결하는 사람이 되도록 돕는다.



몰입의 교육, 창작의 교육

청강이 준비하는 미래의 교육은 '경험을 통해 배우고, 경험을 구성할 수 있는 능력'을 중심에 둔다. 이를 위해 우리는 다음과 같은 교육 방향을 강화한다.

I 프로젝트 기반 창작 환경(Project Based Learning)

학생이 스스로 문제를 발견하고 해답을 만들도록 하는 구성주의 교육 구조

→ 창작은 지시가 아니라 탐색과 선택의 과정이다.

I 혁신전공

만화-애니-게임-융합-패션-공연의 교육과정이 부전공, 소단위전공 학위 체계로 융합되는 교육 환경

→ 세상은 이미 융합되고 있으며, 청강의 교육도 그러하다.

I 실험을 허용하는 창작 생태계

완성보다 과정, 정답보다 발화와 시도

→ 몰입은 시도와 실패의 과정에서 체험으로 설계된다.

이러한 교육 방향 속에서 학생은 단순히 '배우는 사람'이 아니라, 커리어를 설계하는 주체가 된다. 창작자는 세상을 이해하고, 그것을 자신의 감각으로 투영하는 사람이며, 그 길이 나아가는 곳에 몰입의 순간이 존재한다.



Make Culture. Move, CK.

문화는 누군가의 마음이 다른 누군가의 마음과 닿아 연결되는 것이다. 그리고 그 연결이 발생하는 장면에는 늘 몰입의 흔적이 남는다.

“Make Culture. Move, CK.”

이 비전은 단순한 구호가 아니라, 창작 생태계, 그 순환 구조에 대한 선언이다. 우리가 만드는 창작물은 문화를 만든다. 그 문화는 새로운 창작자를 부르고, 그들은 다시 청강을 움직인다. 앞서 말한 대로 청강의 다음은 결국 각자의 울타리를 넘어 감성과 기술이 서로를 확장하는 여정이며, 우리는 함께 그 지평을 향해 걷는다.

경험을 설계하는 학교, 몰입을 디자인하는 학교로서.

ALUMNI VOICE

다양한 활동과 완주의 경험

차채윤

VLAST 프로젝트 매니저

청강문화산업대학교 융합콘텐츠스쿨에서 전문학사 학위를 받았다. 졸업작품으로는 언리얼엔진을 활용하여 시네마틱과 게임이 합쳐진 <RACKET>을 제작했다. 현재 블래스트(VLAST)에서 프로젝트 매니저(PM)로 활동하고 있으며, <WAY 4 LUV>, <Dash>, <Hello, Asterum!>, <DASH: Quantum Leap>, 등의 프로젝트 운영 및 제작 공정 관리에 참여하였다.

Q. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요! 버추얼 엔터테인먼트 회사 VLAST에서 PM(Project Manager) 직무를 맡고 있는 차채윤입니다. 청강문화산업대학교 융합콘텐츠 스쿨 1기 졸업생이기도 하고요! 뜻깊은 기념 책자에 동문으로서 함께할 수 있게 되어 영광입니다.

Q. 청강에서 보낸 시간이 지금의 창작자로서 '나'를 형성하는 데 어떤 영향을 주었나요?

지금 맡은 직무가 전형적인 '창작자'의 역할은 아니지만, 청강에서의 시간은 다방면으로 영향을 받았던 것 같아요. 저는 수업 외에도 학교를 통해 다양한 활동을 했었는데, 교내 근로나, '아티스트웨이' 서클 활동, 아이디어 창진 대회, 지스타 출품, 산업체 견학 등등... 어찌 보면 사소해 보이는 활동일 수 있지만, 이런 경험 덕에 시야 면에서 한층 더 여유롭고 넓은 시각을 가질 수 있었던 것 같아요.

Q. 작업 과정에서 보람을 느끼는 순간이나 기억에 남는 경험이 있을까요?

아무래도 같은 프로젝트의 팀원분들이, "작업에만 집중할 수 있는 환경을 만들어주어 일이 매끄럽게 풀렸다!"라는 피드백을 들을 때 가장 보람을 느껴요. 제가 그런 피드백을 받을 수 있던 이유는 청강에서 정말 다양한 수업을 들으며 여러 직군에 대한 이해도를 쌓았기 때문이라고 생각합니다. 특히 언리얼 엔진을 직접 다뤄본 경험이 회사에서 큰 도움이 되고 있어요. 덕분에 룩덱 아티스트, 모델러, 애니메이터분들과의 소통도 훨씬 원활해진 것 같습니다.

Q. 청강에서의 배움이나 경험이 현재의 작업 방식에 어떤 영향을 주었는지 궁금합니다.

졸업 작품을 마무리하며 느꼈던 '1년짜리 장기 프로젝트를 끝까지 완주했다.'라는 경험이 지금까지 제게 큰 자산이 되었습니다. 회사에서 프로젝트를 진행하다 보면 종종 지치거나 목표가 흔들릴 때가 있는데, 그럴 때마다 그 경험들이 제게 방향을 안내해 주었던 것 같아요.

그 경험 속에서 당시 교수님들께서 주셨던 애정 어린 피드백들이 많은 위로가 되어 주기도 했어요. 졸업 작품 막바지에, 마음처럼 되지 않는 상황들이 저를 무척 힘들게 했었는데요... 아직도 정광조 교수님께서 "잘하고 있다."라고 해주신 말씀을 이따금 떠올리며 마음을 다잡습니다.

Q. 후배들에게 전하고 싶은 조언이나 메시지가 있다면 들려주세요.

3학년 학생들에게 꼭 해주고 싶은 이야기가 있어요. 포트폴리오처럼 눈에 보이는 결과물도 물론 중요하지만, 하나의 프로젝트를 끝까지 완주한 경험은 결과물 그 이상으로 큰 자산이 됩니다. 끝날 듯 끝나지 않아 지치는 프로젝트에서, 예상치 못한 문제를 해결하고 팀워크를 다지며 성장하는 경험들이 결국 현장에서의 경쟁력이 되더라고요. 당장은 눈에 보이는 것을 쫓느라 급급한 마음이 들겠지만, 현업에서는 여러 사람이 협업해야 하는 만큼 개인의 퍼포먼스보다는 팀으로서의 협업이 더 중요하다고 생각합니다. 그래서 지금만 할 수 있는 프로젝트의 시간을 소중히 하셨으면 좋겠습니다!



Make 2025. Move Future.



세상을 바라보는 독창적 시선, 애니메이션으로 소통하다

서현경

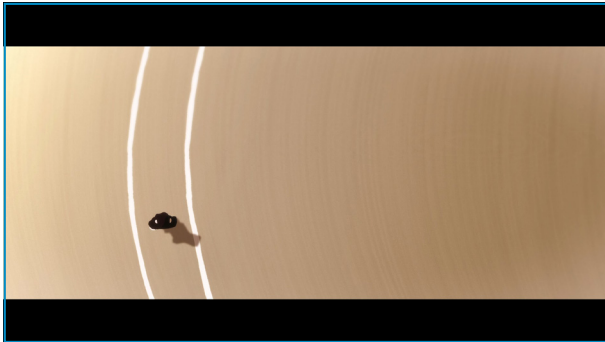
소설가,
청강문화산업대학교 애니메이션스쿨 교수

2011 문화일보 신춘문예에 단편소설로 등단, KBS와 MBC
다큐멘터리 구성 작가 및 다수의 영화 시나리오 작업을 했다.

세상을 바라보는 독창적 시선, 애니메이션으로 소통하다

애니메이션스쿨은 애니메이션을 바탕으로 창의적 세계관과 스타일로 사회와 소통하는 콘텐츠 크리에이터를 양성한다. 학생들은 재학 기간 동안 기획·연출·제작 전 과정을 아우르는 역량 중심 교육과정을 통해 자기 질문을 세우고 그것을 이야기와 이미지로 '완성된 작품'으로 구현하는 법을 익힌다. 프로젝트 기반 수업은 실험과 피드백을 반복하게 하고, 결과물은 기획 개발 역량과 제작 역량이 한 덩어리로 작동하는 지점을 보여준다. 선정작 4편은 하나의 미학이나 장르로 묶이지 않는다. 서로 다른 시선과 감정의 결, 표현 방식이 나란히 놓이며 애니메이션이 세계와 관계 맺는 다양한 방법을 드러낸다. 공통점은 모두 '기술' 이전에 작가 의식—무엇을 바라보고, 무엇을 놓치지 않으며, 어떤 태도로 말할 것인가—에서 출발한다는 점이다. 삶의 아이러니를 직면하는 시선, 잊힌 존재에게 손을 내미는 마음, 관계와 공간의 정서를 붙잡는 감각, 사랑의 끝과 회복을 건디는 시간까지. 네 편은 각기 다른 언어로, 그러나 분명한 목소리로 관객에게 말을 건다. 네 편은 서로 다른 형식 속에서 같은 질문을 되묻는다: 나는 무엇을 말할 것인가, 그리고 어떻게 남길 것인가.

네 편은 다르기에 더욱 분명하다. 삶의 모순을 직면하고, 관계의 문을 두드리며, 공간과 정서의 결을 포착하고, 사랑의 시간과 회복을 통과한다. 이 다양성은 애니메이션스쿨이 지향하는 창작의 방향—자기 질문을 세우고 자기 스타일로 세계와 소통하는 작가—의 증거다. 자기 목소리를 끝까지 지켜낸 이 작품들이 관객에게도 오래 남는 울림으로 닿기를 기대한다.



달리다 (Run)

감독 박선영

시놉시스 달리는 청년은 점차 지쳐가지만, 결코 멈추지 않는다.
그 순간 땅은 반대의 방향을 향해 돌아가기 시작한다.

지쳐가지만 멈추지 않는 청년의 달리기를 따라가며, 반대 방향으로 돌아가는 땅 위에서의 삶의 아이러니를 그린다. '팽이'에 비유된 속명은 움직임의 구현을 넘어, 삶의 의미와 창작의 이유를 묻는 장치가 된다. "어린 시절의 순수한 열정이 지친 나를 일깨운다"라는 심사평처럼, 한 방의 메시지가 선명하게 남는다.

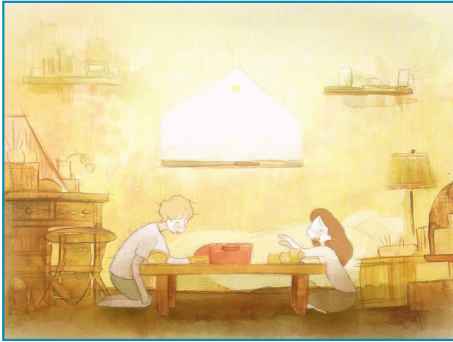
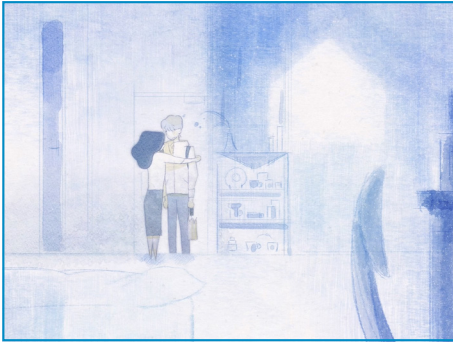


소나기의 형태 (The Shape of a Shower)

감독 성지윤

시놉시스 항구 마을의 외톨이 소녀 나기. 홀로 바닷가를 떠돌다 신비로운 투명 인간을 만나게 된다. 모두에게 잊힌 두 존재는 서로에게 마음을 열고, 특별한 우정을 쌓아가기 시작한다.

항구 마을의 외톨이 소녀와 투명 인간의 만남을 통해 잊힌 존재들이 마음을 열어가는 우정을 그린다. 독창적 콘셉트 위에 관계와 자아의 서사를 설계해, 관객이 따라갈 감정의 길을 정교하게 만든다. '보이지 않는 존재'는 우리가 외면해 온 마음을 다시 보게 하는 장치가 된다.

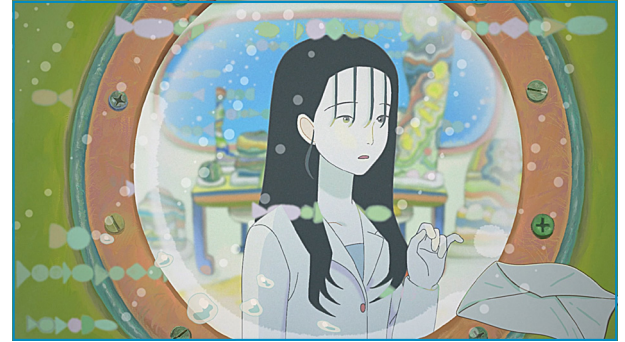


집 (House)

감독 김진하

시놉시스 프리랜서 작가 연희가 집에서 애인 명수의 퇴근을 기다린다. 그의 퇴근이 늦어질수록 연희는 초조해져만 간다.

애인의 퇴근을 기다리는 프리랜서 작가 연희의 불안과 초조를 따라가며 '집'이 지닌 정서적 의미를 탐구한다. 수채화 질감의 화면, 여백을 활용한 레이아웃, 섬세한 동작이 감정의 온도를 만든다. 큰 사건 대신 일상의 미세한 파동이 관객을 이야기 안으로 끌어당긴다.



축축했던 초여름의 편지 (Letter from a Damp Early Summer)

감독 김희연

시놉시스 학자로서 함께한 시간을 곱씹으며 재훈을 그리워하는 은정. 재훈은 고이 접은 편지를 은정이 머무르는 바닷속 잠수함으로 보내고 은정은 연구 노트를 찢어 접은, 살짝은 축축해진 종이비행기를 재훈에게 보낸다.

바닷속 잠수함에 머무는 은정과 그녀를 그리워하는 재훈이 주고받는 편지로 사랑, 이별, 치유의 과정을 그린다. 텍스트 감정을 이미지의 시간으로 번역하는 연출이 돋보이며, 부드럽고 느릿한 화면이 감정 변화를 '사건'이 아닌 '체감'으로 만든다. 애니메이션만이 줄 수 있는 정서적 체험을 끝까지 밀고 나간다.

하이퍼리얼리즘, 짤내 풀풀 개그우먼 생존기 『배주리는 개그우먼』

양세준

만화가, 웹툰작가,
청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 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 <위험한 유희>를 발표하였으며, 핫타 준지 堀田純司의 소설을 원작으로 <아저씨4 : 끝나지 않는 청춘>의 만화판을 제작했다. 이후 '네이버 웹툰'에서 <서복의 저승사자>를 연재하였고, 소설가 이재익과 함께 <인간의 온도>를 연재하여 완결하였다.

하이퍼리얼리즘, 짤내 풀풀 개그우먼 생존기 『배주리는 개그우먼』

역수 작가의 졸업작품 『배주리는 개그우먼』은 성공담이 아니다. 꿈을 향한 화려한 도약 대신 그 꿈의 끄트머리를 비굴하게 붙잡고 버티는 이들의 생존 보고서에 가깝다. 작가 역수는 개그우먼이 되는 과정보다 개그우먼으로 남기 위해 지불해야 하는 감정적 비용에 주목한다. 이 선택이 이 작품을 현재 웹툰 시장의 화두인 하이퍼리얼리즘의 중심부로 밀어 넣는다.

최근 네이버웹툰이 『수희0』, 『마흔 즈음에』와 같은 작품을 전면에 내세우는 현상은 웹툰의 서사적 유행이 변화하고 있음을 보여준다. 팬데믹 기간 시장을 압도했던 스튜디오형 노블코믹스의 화려한 유행이 한차례 지나가고, 독자들이 다시금 노란장판의 생생한 현실성에 주목하기 시작한 결과다. 이제 독자들은 정제된 완성도의 판타지보다 나의 지질함과 속물근성을 투영한 가까운 거울에서 더 깊은 연대감과 안도감을 얻는다.

이 작품의 백미는 로맨스를 다루는 서늘한 방식에 있다. 주인공 배주리에게 연애는 안식처가 아니다. 카드 결제 문자에 찍힌 '플라워 호텔'이라는 단어 하나에 속절없이 깊어지는 의심, 그리고 남자 친구 태평의 공무원 합격 소식 앞에 사랑보다 자산 가치를 먼저 계산하는 주리의 모습은 로맨스의 환상을 지극히 현실적인 땅 위로 끌어내린다. 주리는 깨닫는다. 자신이 그를 사랑한 것이 아니라, 조금은 더 나은 위치에서 그를 보살피는 자기 자신을 사랑했음을. 로맨스는 여기서 감정의 완성이 아닌, 인물의 민낯을 직면하게 만드는 장치로 작동한다.

작가는 이런 상황에서도 등장인물을 선불리 비난하지도, 그렇다고 미화하지도 않는다. 5만 원권 한 장에 굵실거리는 비굴함과 타인의 성공에 배 아파하는 치졸함은, 바로 지금 이 시대를 살아가는 20대의 보편적인 정서이기 때문이다. 독자는 공감과 불편함 사이의 아슬아슬한 줄타기를 하며 주리의 행보를 지켜보게 된다.

『배주리는 개그우먼』은 졸업 작품임에도 불구하고 서사 설계와 감정의 톤을 유지하는 힘이 대단히 안정적인 만화다. 현장의 공기를 옮겨온 듯한 대사와 촌촌한 심리 묘사는 작가 역수가 웹툰 시장의 흐름과 장르적 문법을 정확히 이해하고 있음을 증명한다. 지금 웹툰 플랫폼이 왜 다시 리얼리즘이라는 카드를 집어들었는지, 그 이유를 가장 선명하게 보여주는 졸업작품, 『배주리는 개그우먼』이다.



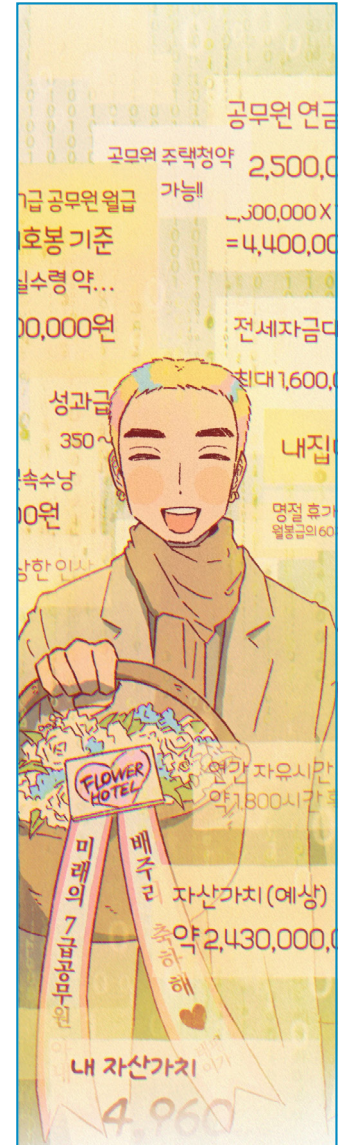
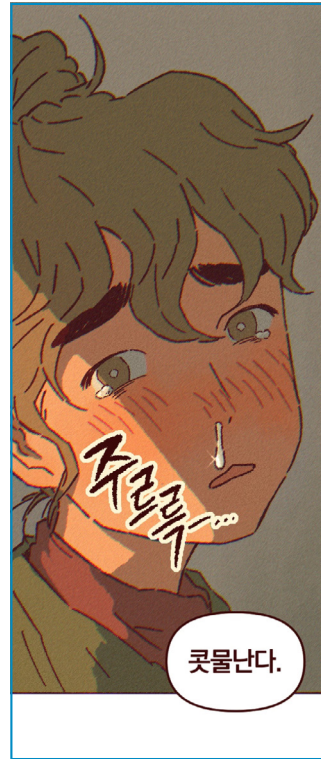
배주리는 개그우먼

작가 역수

장르 #하이퍼리얼리즘 #감성드라마
#로맨틱코미디 #이십춘기

로그라인 성공과 돈에 늘 목말라 있는 개그우먼 '배주리', 방송국에서 하루하루 생존을 위해 몸부림친다. '주리'는 성공을 위해 자신보다 더 짠돌이인 개그맨 필규와 손을 잡게 되는데... 찌질하고 궁상맞은 사람들의 현실 로맨틱 코미디 드라마!

작가 소개 CKMC 크리에이티브페어 '2026 골든티켓 展' 참여, 『끝의 출발』로 2025 대한민국창작만화공모전 장려상 수상, 『숨』, 『일과 삼분의 삼』 재담쇼츠에 게재



상반된 전투 감각의 미학 「러스티 베인 (Rusty Vein)」

이승환

게임 그래픽 디자이너, 이펙터,
청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨 교수

Vancouver Film School에서 3D Animation & Visual Effects를 전공한 후에 (주)넥슨 코리아 MS2팀, (주)엔씨소프트 HON팀, (주)YD온라인 프리스톤테일팀에서 게임 이펙터로 활동하였다.

상반된 전투 감각의 미학 「러스티 베인(Rusty Vein)」

액션 게임을 좋아하는 사람이라면 빠른 손놀림이 주는 짜릿함도 즐기지만, 한 번에 묵직하게 내리치는 그 타격감 역시 기대하게 된다. 하지만 이렇게 정반대의 재미를 한 게임 안에 자연스럽게 녹여내는 건 생각보다 훨씬 까다로운 일이다. 단순히 두 전투 시스템을 나란히 배치한다고 해결되는 문제가 아니기 때문이다. 서로 다른 리듬과 감각을 어떻게 어우러지게 할지에 대한 깊은 고민이 필요하다.

게임콘텐츠스쿨 '골든타운' 팀의 <러스티 베인>은 이 질문에 나름의 설득력 있는 해답을 제시한 작품이다.

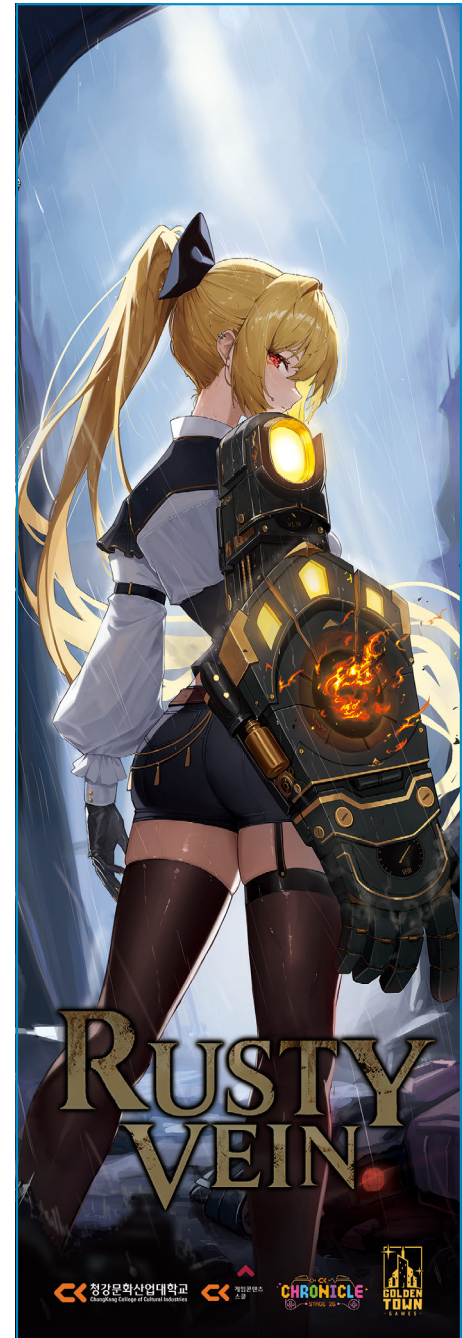
<러스티 베인>은 스팀펍크 세계관과 거대한 성을 무대로, 강철 건틀릿을 낀 여주인공이 신비로운 비밀을 찾아서 탐험하는 2.5D 액션 어드벤처다. 이 게임의 핵심은 빠르고 날렵한 연속 공격과 느리지만 한 방이 강력한 타격 이렇게 두 전투 스타일의 뚜렷한 대조에 있다. 플레이어는 '폼 체인지' 시스템을 통해 실시간으로 전투 방식을 화염과 전기로 전환하면서, 서로 다른 리듬과 전략을 경험하게 된다.

골든타운 팀은 픽셀 아트로 만든 캐릭터와 3D로 구현한 배경을 계속 실험했고, 그 과정 끝에 입체적인 공간과 독특한 도트 그래픽이 어우러진 깊이 있는 비주얼을 완성했다. 정교하고 감각적인 그래픽은 단지 기술적인 완성도를 넘어, 보는 이에게 강렬한 예술적 인상을 남긴다. 여기에 비극적인 스토리와 성에 숨겨진 비밀이 더해져, 플레이어는 결말까지 손을 놓을 수 없게 된다. 강력한 인형들과의 긴장감 넘치는 전투, 서서히 드러나는 미스터리, 그리고 캐릭터의 성장과 내면적 갈등까지, 이 모든 요소가 게임의 완성도를 한층 높여준다.

이 게임은 기획 2명, 프로그래밍 2명, 아트 10명, 사운드 1명, QA 1명 총 16명의 팀원이 1년 동안 힘을 모아 만든 결과다. 팀원들은 각자의 자리에서 치열하게 고민하고, 서로를 믿으며 협력했다. 그 결과는 아래와 같은 성과로 빛을 받았다.

- 2025년 GEEKS 어워즈 대상(한국콘텐츠진흥원장상) 수상
- 2025년 네오위즈 어워즈 디렉터상 수상

수많은 시행착오와 기술적 난관을 거쳐 완성된 이 작품은 단순히 잘 만든 학생 게임이라는 평가에 머물지 않는다. 이 결과물에는 청강이 오랫동안 지향해 온 프로젝트 중심 교육과 팀 기반 협업, 그리고 문제 해결의 과정을 중시하는 교육 철학이 구체적인 창작의 형태로 구현되어 있다. 학생들은 주어진 기술을 구현하는 데서 멈추지 않고, 서로 충돌하는 아이디어와 한계를 마주한 상황 속에서 스스로 질문을 세우고 해답을 모색해 왔다. 기획, 프로그래밍, 아트 등 각 파트는 독립적인 완성도를 넘어서, 전체 경험의 리듬과 맥락 속에서 어떤 선택이 가장 적절한지를 기준으로 반복적인 조율과 협업을 거쳤다. 그 과정에서 게임은 하나의 과제가 아니라, 사고와 판단, 책임 있는 선택을 요구하는 창작의 실험장이 되었다. 이러한 축적의 결과로 완성된 이 작품은 해당 연도의 졸업 작품을 넘어, 청강 게임콘텐츠스쿨이 어떤 방향의 창작자를 길러내고 있는지를 분명하게 보여주는 의미 있는 기록으로 남게 될 것이다.





패션으로 표현되는 사유의 과정

임소영

디자이너,

청강문화산업대학교 패션뷰티스타일스쿨 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.

패션뷰티스타일스쿨의 2025년 졸업 작품은 '옷'을 결과물이 아닌 사유의 과정이자 태도의 기록으로 다룬다. 학생들은 개인의 정체성, 사회적 긴장, 삶의 속도, 젠더 감수성 등 동시대적 질문을 출발점으로 삼아, 소재 연구와 조형 실험, 이미지 연출을 통해 각자의 서사를 구축했다. 선정된 작품들은 하나의 미학이나 스타일로 수렴되지 않는다. 대신 자기 질문을 분명히 세우고, 그것을 패션이라는 매체로 끝까지 밀어붙인 작업이라는 공통점을 지닌다. 이 다양성은 패션뷰티스타일스쿨이 지향하는 교육 방향—개인의 문제의식을 창작 언어로 전환할 수 있는 창작자 양성—을 압축적으로 보여준다.

이 작품들은 모두 질문에서 출발해 형식으로 도달한다. 무엇을 말할 것인가, 그리고 어떻게 입힐 것인가에 대한 각기 다른 답변은, 패션뷰티스타일스쿨이 길러내는 창작자가 단순한 디자이너가 아니라 자기 목소리를 가진 표현자임을 증명한다. 이 작업이 무대와 전시를 넘어, 동시대 패션 담론 속에서 지속적으로 읽히기를 기대한다.



Beyond the Reflection

참가자 정다빈

작품 개요 영화 About Ray에서 영감받아, 정체성을 확립하기 위해 갈등하는 인물의 내면을 의복의 소재 재구성과 실루엣 변주로 표현했다. 옷은 '완성된 자아'가 아니라 '나를 찾아가는 과정'의 흔적으로 제시된다.

수상이력 2025 패션디자인학회 춘계학술대회 포스터 발표

정체성이라는 내밀한 주제를 서사적 참조에 기대는 데 그치지 않고, 소재의 해체와 재구성을 통해 패션 고유의 조형 언어로 전환한다. 감정의 변화가 옷의 구조와 표면에 단계적으로 축적되며, '과정으로서의 패션'이라는 개념을 설득력 있게 드러낸다.



BODY/WAR

참가자 신은섭

작품 개요 전쟁 속 군복의 기능에서 출발해, 위협적인 사회 환경 속 현대인을 위한 '심리적 방어구'를 제안한다. 보호와 긴장의 감각을 조형적으로 확장한 작업이다.

수상이력 2025 패션디자인학회 춘계학술대회 포스터 발표

보호복이라는 기능적 출발점을 사회적 은유로 확장하며, 동시대 개인이 감내하는 긴장과 불안을 시각적 밀도로 응축한다. 패션이 물리적 기능을 넘어 심리적·상징적 장치가 될 수 있음을 명확히 보여준다.



Slow Bloom

참가자 황율빈

작품 개요 '저속 노화, 급속 사망'이라는 키워드를 바탕으로 삶의 속도를 늦추는 태도를 아름다움으로 정의했다. 밤에 피고 낮에 지는 달맞이꽃에서 색, 형태, 소재 질감을 추출해 시간의 흐름을 시각화했다.

수상이력 AI 활용 콘텐츠 공모전(대학 생활 속 나의 AI 활용 백서) AI 창작 콘텐츠 분야 우수상,
2025 F/W 타일랜드 패션위크 참가

삶의 속도에 관한 질문을 미학적 태도로 끌어올리며, 시간의 감각을 색·질감·실루엣의 흐름으로 치환한다. 개념 설정부터 무대 확장까지의 전개가 유기적으로 맞물리며, 패션을 통해 하나의 라이프스타일 담론을 제시한다.



변명할 것 없이 귀여하다

참가자 김선명

작품 개요 변명과 해명이 요구되는 사회 속에서 '존재 그 자체가 증명'이라는 메시지를 패션으로 표현했다.

수상이력 2025 F/W 타일랜드 패션위크 참가

정체성을 설명하거나 증명하려는 언어 대신, 스타일의 축적과 이미지의 태도로 존재를 드러낸다. 직접적 선언을 피하면서도 강한 메시지를 남기며, 패션이 사회적 발화의 방식이 될 수 있음을 보여준다.



Call me

참가자 진유림

작품 개요 영화 Call Me by Your Name의 주인공을 뮤즈로 삼아, 10대 소년의 혼란과 순수, 청량한 감정을 컬렉션으로 풀어냈다.

수상이력 2025 F/W 타일랜드 패션위크 참가

청소년기의 불안과 순수, 감정의 투명한 결을 색채와 소재, 실루엣의 리듬으로 번역한다. 서정적 레퍼런스를 패션 언어로 안정감 있게 흡수하며, 감정 중심의 내러티브를 시각적으로 완성한다.

현장과 함께 호흡하는 예술교육 —연극 〈노란 달〉

최재영

연출가,
청강문화산업대학교 공연예술스쿨 교수

극단 춤추어라 빨간구두야의 작가/연출로 청강대 출신의 젊은 연극인들과 끊임없이 교류 중. 〈어른들을 위한 인형극_한여름 밤의 꿈〉, 〈하룻 이야기〉, 〈노래하듯이 햄릿〉, 〈할머니의 그림자 상자〉, 〈내가 그랬다고 너는 말하지 못한다〉, 〈엘리스 프로젝트〉, 〈송노인 풍당던〉, 〈낭천별곡〉, 〈바후차라마타〉 등에 출현하였고, 연출작으로는 〈날 간지럽히지 마〉, 〈초승달〉, 〈마타리키〉, 〈꿈 속에서 불어온 바람〉, 〈바리 온더라인〉, 〈구름공장〉, 〈안티고네_복종하지 않음을 선택하다〉, 〈푸른 늑대의 후예〉 등이 있다.

연극 〈노란 달〉은 'CK on Stage'에 오른 공연예술스쿨의 졸업작품 중에서도 교육 과정에서 축적된 역량이 실제 공연 현장에서 종합적으로 구현된 사례이다. 본 작품은 단순한 레퍼토리 재현에 그치지 않고, 학생들이 기획과 홍보를 포함한 프로덕션 전반에 이르기까지의 공연제작 전 과정을 주도적으로 수행하며, 공연 제작의 구조와 협업 방식을 실질적으로 경험한 결과물이다.

특히 대학로 한예극장에서의 공연은 교내 발표를 넘어 관객과 직접 호흡하는 환경 속에서 작품의 완성도와 전달력을 검증하는 계기가 되었으며, 이는 공연예술스쿨이 지향하는 현장 중심 교육의 성과를 분명하게 보여준다.

〈노란 달〉은 감정의 섬세한 결을 요구하는 텍스트와 상징적 서사를 바탕으로, 배우 개인의 연기 역량뿐 아니라 앙상블의 균형, 공간 활용, 리듬과 호흡 등 고난도의 연극적 요소를 종합적으로 요구하는 작품이다. 이러한 작품을 선택하고 완주하는 과정에서 학생들은 단순한 기술 습득을 넘어, 자신이 참여한 공연이 관객에게 어떻게 수용되는지를 직접 경험하며 예술가로서의 정체성과 책임감을 함께 형성해 나갔다. 연극 〈노란 달〉은 공연예술스쿨이 추구하는 '현장과 함께 호흡하는 예술교육'이 실제 창작 결과로 구현된 사례로서, 2025년 공연예술스쿨 교육 성과를 대표하는 의미 있는 기록으로 남는다.

- CK on Stage 프로그램은 학생 창작 공연을 대학로 등 현장에서 발표하는 사업으로 학생 현장 진출 지원을 목적으로 한다



노란 달

참가자 출연: 정연우, 원장연, 김범준, 우사랑, 손재환
 연출: 김주현
 조연출: 김혜랑
 무대팀장: 송준수
 무대디자이너: 최명철/한성은
 무대제작/작화: 최명철, 한성은, 이근영, 이태우,
 조명디자이너: 원동주
 조명감독: 김기현
 조명팀: 김송현
 기획/홍보: 정연우, 김범준

작품 개요 및 줄거리

〈노란 달〉은 영국을 대표하는 극작가 데이비드 그레이그(David Greig)의 작품으로, 청소년의 삶과 관계, 자유와 자기 탐색을 극적이고 서정적인 방식으로 풀어낸 작품이다. 본 작품은 2013년 국내에서 국립극단 어린이청소년극연구소를 통해 처음 소개되었으며, 한국 초연 당시 다양한 연령대 관객층에게 깊은 공감과 호응을 얻은 바 있다.

극의 중심에는 일상적 제약 속에서 자유와 의미를 찾고자 하는 두 인물 레일라와 리가 등장한다. 이들은 자신을 둘러싼 현실의 한계와 압박 속에서도 사랑과 삶의 방향성을 찾아가며 서로의 세계를 이해해 가는 과정을 겪는다. 작품은 감각적인 대사와 놀이적 요소를 바탕으로 한 무대 표현으로 성장과 관계의 복잡성 그리고 존재의 가능성에 대한 깊은 성찰을 제시한다. 이러한 극적 구조와 정서적 깊이는 단순한 청소년극을 넘어서 삶의 근본적 질문과 보편적 정서를 포착하는 데 주력하고 있으며, 관객이 자신만의 경험과 연결 지을 수 있도록 유도한다.



기획·기술·미학이 하나의 구조 안에서 〈나온:N4ON〉

김정헌

라이팅 아티스트,

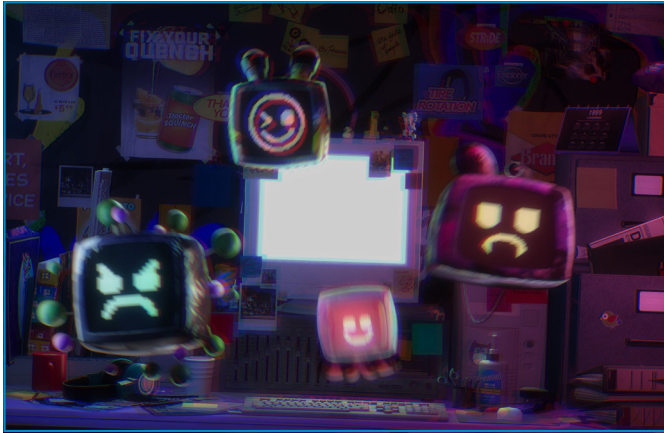
청강문화산업대학교 융합콘텐츠스쿨 교수

FALL 2021 UNREAL STUDENT SHOWCASE 공식 작품으로 선정되었으며, 언리얼 엔진 5 나나이트 챌린지에서 수상하였다. 이후 〈유미의 세포들 극장판〉 제작에 라이팅 아티스트로 활동하였다.

〈나온 : N4ON〉은 전통적인 콘텐츠 제작 파이프라인을 벗어나, 모델링·텍스처링·애니메이팅 등 각 제작 파트가 실시간으로 연결되는 제작 구조를 적극적으로 활용한 작품이다. 모든 제작 과정은 언리얼 엔진을 중심으로 통합되어 진행되었으며, 팀원들은 실시간으로 결과를 공유하고 수정·보완하는 과정을 반복하며 효율적인 제작 방식을 경험했다. 이는 결과 중심이 아닌 과정 중심의 제작 환경에서 협업과 판단이 어떻게 이루어지는지를 학습하는 중요한 계기가 되었다.

애니메이션 제작 과정에서는 자이로 기반 모션 캡처 장비 'MVN Link+Manus Gloves'를 활용해 실제 움직임을 디지털 에셋으로 변환하고, 이를 캐릭터에 적용함으로써 보다 사실적이고 생동감 있는 표현을 구현했다. 이 과정에서 발생하는 클린업 작업 역시 창작의 일부로 수용되었으며, 기술적 편의보다 표현의 밀도를 우선하는 판단 경험을 축적했다. 기획과 사운드 제작 단계에서는 생성형 AI 도구를 활용해 캐릭터 콘셉트와 주요 음원을 제작함으로써, 아이디어가 빠르게 시각화·청각화되는 제작 방식을 실험했다. 이는 기술을 대체 수단이 아닌 창작을 확장하는 도구로 활용하는 융합콘텐츠스쿨의 교육 방향을 잘 보여준다. 또한 언리얼 엔진의 무비 렌더 큐(Movie Render Queue)를 활용한 렌더링 방식은 제작 시간과 품질 간의 균형을 고려한 합리적인 선택으로, 실제 산업 환경에 가까운 제작 판단을 가능하게 했다.

〈나온 : N4ON〉은 이러한 제작 전 과정을 통해, 융합 콘텐츠가 단순히 여러 기술을 결합하는 데서 끝나는 것이 아니라, 기획·기술·미학·협업이 하나의 구조 안에서 작동해야 함을 보여주는 사례다. 이 작품은 융합콘텐츠스쿨이 지향하는 실시간 제작 기반 교육과 창작 실험이 구체적인 결과물로 구현된 사례로서, 2025년 융합콘텐츠스쿨 교육 성과를 대표하는 의미 있는 기록으로 남는다.

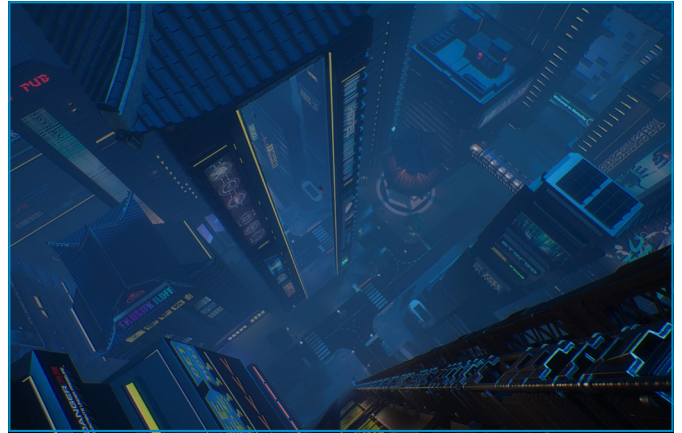


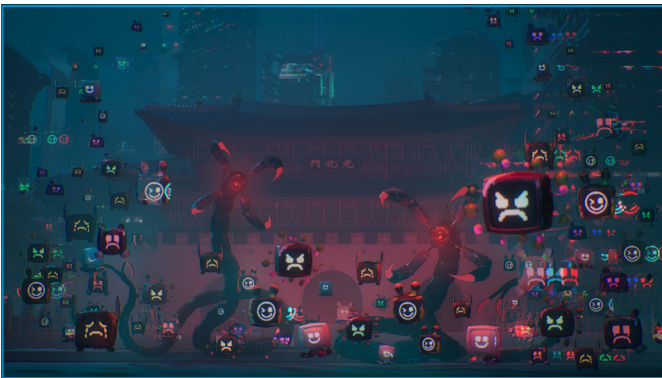
나온:N4ON

참가자 이보나(팀장)

신혜지, 김정동, 안유진, 위지안, 유한비, 진연화

작품 개요 <나온 : N4ON>은 Y2K 문제가 실제로 발생한 세계를 배경으로, 버그로 오염된 디지털 환경을 구하기 위한 모험을 그린 융합 콘텐츠 프로젝트다. 보컬리스트 '하랑'과 마스코트 '미르'로 구성된 아이돌 그룹이라는 설정을 중심으로, 한국 전통 미학과 20세기 말 기술 불안의 상징이었던 Y2K 서사를 결합해 독창적인 세계관을 구축했다. 작품은 전통이 지닌 미학적 가치와 동시대 디지털 문화의 감각을 교차시키며, 한국적 정체성을 현대적인 콘텐츠 언어로 재해석한다. 이 프로젝트는 단일 매체에 머무르지 않고 캐릭터, 퍼포먼스, 영상, 사운드가 유기적으로 결합된 융합 콘텐츠의 형태로 기획되었으며, 실시간 제작 환경을 기반으로 결과물의 완성도를 단계적으로 확장해 나갔다.





Make Now. Move Future.



MAKE NOW. MOVE FUTURE.

재학생 대표들의 목소리로 들어보는 청강에서의 성장경험과 교육 미래비전

애니메이션스쿨 애니메이션전공 2025학번 **배민서**

Q. 간단한 자기소개와 함께, 현재 어떤 작업(또는 프로젝트)을 진행하고 있는지 소개해 주세요.

안녕하세요. 저는 현재 청강문화산업대학교에 재학 중인 배민서라고 합니다.
현재 저는 다양한 분야에서 작업을 하고 있어요. 기획의 스토리보드부터, 2D와 3D
애니메이션 작업 및 편집 작업을 배우고자 애프터이펙트 수업 등을 듣고 있습니다.
지금은 당장이라도 배우고 싶은 것들이 너무 많아 이것저것 다양한 작업을 도전해 보고
있습니다. 또, 선배님들의 다양한 졸업 작품에 작화 및 팀원으로 참여하면서 실무적인
부분들에 대해 배워나가고 있죠.

Q. 지금의 작품(또는 애니메이션 제작)을 시작하게 된 계기는 무엇이었나요?

제가 애니메이션 제작을 시작하게 된 계기는 생각보다 간단했습니다. 항상 평면적인
것에서 그치던 캐릭터에 영혼을 불어넣어 마치 정말 살아있는 것처럼 표현해 보고
싶었거든요. 모두가 이런 애니메이션에 대한 기본적인 욕망을 품고 제작을 시작하게
된다고 생각합니다. 더해서, 실사영화에서 표현하면 부자연스러운 것들(과장된 효과들)을

애니메이션에서는 하나의 요소로서 자연스럽게 녹아내릴 수 있다는 것에 끌림을 느꼈던 것 같습니다.

Q. 작업을 통해 사람들에게 어떤 이야기나 감정을 전하고 싶었나요?

저는 애니메이션 작업에 있어 가장 중요한 것은 사람들의 공감과 이입을 끌어내는 힘을 강조하는 것이라고 생각합니다. 시청각 미디어가 관객에게 미치는 가장 큰 요소는 몰입이거든요. 몰입을 통해 관객들의 자연스러운 감정을 이끌어내는 것. 그것이 제 목표입니다. 또, 스토리 부분에서 저는 주로 사회적 교훈과 관련된 이야기를 전하고자 합니다. 더는 책에 그치지 않고 정보사회에 맞춰 사람들에게 가장 가까운 매개체인 미디어를 통해 사회적 교훈을 전달하는 것이 어떻게 보면 개인주의적인 현대 사회에 가장 효과적인 방법이 아닐까요.

Q. 그 이야기를 표현하는 과정에서, 청강에서 배운 수업이나 제작 과정(예: 연출, 콘티, 팀 프로젝트 등)이 어떤 식으로 도움이 되었나요? 또는 학교에서의 배우이 작업의 방향이나 완성도에 어떤 영향을 주었나요?

청강에는 정말 애니메이션 제작에 도움이 되는 수업들이 엄청나게 많습니다. 정말로요. 다 못 듣는다는 게 아까울 정도로 말이죠. 저는 그 수업 중에서 스토리의 기초가 되는 스토리 라인의 틀을 잡아주는 수업을 듣고 있는데, ‘항상 애니메이션 제작을 어떻게 시작해야 하지?’ 하고 의문만 품었던 저에게 해답을 안겨줬습니다. 매번 시작을 겁냈던 저였지만, 관객의 몰입을 끌어내는 캐릭터는 어떻게 만들어야 하며, 개연성이 있는 스토리는 어떻게 구성되어야 하는지 수업을 통해 시작하는 법을 배우며 애니메이터로서의 성장과 저 자신으로서의 성장을 함께 이뤄낼 수 있었습니다.

Q. 작업을 하면서 “아, 이게 내가 만들고 싶던 장면이구나 / 세계구나”라고 느꼈던 순간이 있었나요?

제가 만든 작품을 따라 주변 사람들이 예상했던 반응을 해줬을 때, 비로소 ‘아, 이게 내가 만들고 싶었던 것이구나.’를 깨닫게 되는 것 같습니다. 말 그대로 제 의도와 제 작품에 담긴 저의 세계가 그들에게도 똑같이 펼쳐졌다는 뜻이니까요. 그리고 이게 제가 작업을 하면서 가장 기쁜 순간이 아닐까 싶습니다.

Q. 청강에 진학하게 된 이유, 혹은 청강을 선택하게 된 결정적인 계기가 있었다면요?

다른 곳과 상대적으로 차별적인 커리큘럼과, 학생들에게 무제한으로 제공되는 다양한 기회들이 제가 청강을 선택하는 것에 가장 결정적인 계기가 되었습니다. 학생이라면 자신이 좋아하는 것에 대해 배우고자 하는 욕망이 있습니다. 청강은 다양한 수업과 다양한 커리큘럼, 다양한 애니메이션 산업 관련 기회들을 통해 학생들의 배우고자 하는 욕망이 식지 않도록 장작 같은 역할을 해주고 있습니다. 그래서 선택하게 되었던 것 같습니다.

Q. 청강에서 배우며 가장 인상 깊었던 수업이나, 본인에게 큰 영향을 준 교수님·동료·프로젝트가 있다면요?

제게 큰 영향을 주신 교수님 중 정말 어렵게 한 분을 골라보자면, 하광민 교수님이 생각이 나네요. 애니메이션 수업에 한정적인 것이 아니라, 더 나아가 앞으로 어떻게 살면 좋을 것인지 인생에 관한 이야기도 함께 전해주시면서 미래에 대한 걱정과 불안이 많은 학생들에게 위로가 해주셨거든요. 저도 마찬가지로 무턱대고 취업 걱정만 했었는데, 매번 하광민 교수님이 말씀해 주시는 '잘하려고 하지 마라.', '진짜 네가 좋아하는 것을

찾아라.' 라는 말을 제 멘토 삼아 요즘은 제가 진정 좋아하는 것이 무엇일지 찾으며 즐겁게 작업하고 있습니다.

Q. 청강의 환경이나 분위기가 본인의 작업 방식이나 생각에 어떤 변화를 주었다고 느끼시나요?

과제를 즐기는 사람들이 많은 환경이 서로의 작업 방식에 영향을 주고 있다고 생각합니다. 단순히 과제를 '해야만 하는 귀찮은 것'이 아닌, '배움에 있어 즐거운 것'이라는 점이 작업에 관한 생각의 변화에 큰 영향을 주는 것 같아요. '나도 한번 배워볼까.'라는 흥미 유발과 동시에, 배움의 터를 넓힐 의지를 주는 환경이라고 생각합니다.

Q. 앞으로 어떤 작품을 만들고, 어떤 애니메이터(혹은 연출가, 창작자)로 성장하고 싶는지 들려주세요.

애니메이션이 주는 메시지는 생각보다 강력합니다. 말하고자 하는 것들을 은유적으로 표현하며 더 강력하고 오래 기억에 남는 교훈을 주기도 하죠. 저는 이런 작품들을 만들고 싶습니다. 더 나아가 사회적 문제들을 다루고, 앞으로 우리가 사회를 살아가는 것에

영향을 끼칠 수 있는 좋은 작품을 만들고 싶습니다. 사회적으로 영향력 있는 작품을 제작하면서 애니메이션에만 그치지 않고 다양한 미디어 분야에서 한계가 없는 창작자로 성장하고 싶습니다.

Q. 마지막으로, 애니메이션스쿨에 들어올 후배들에게 전하고 싶은 말이나 조언이 있다면 부탁드립니다.

못하는 것은 중요하지 않습니다. 얼마나 애니메이션 작업을 즐기고, 좋아하느냐가 중요하죠. 애니메이션에 열정이 있다면 언제든지 무한한 가능성을 열어주는 청강대에서 여러분의 꿈을 마음껏 펼쳐보기를 바랍니다.

MAKE NOW. MOVE FUTURE.

재학생 대표들의 목소리로 들어보는 청강에서의 성장경험과 교육 미래비전

만화콘텐츠스쿨 웹툰만화콘텐츠전공 2024학번

한채원

Q. 간단한 자기소개와 함께, 현재 어떤 작품(또는 프로젝트)을 작업 중인지 소개해 주세요.

안녕하세요! 청강문화산업대학교 2학년 재학 중인 한채원입니다. 감사하게도 '2025 대학만화웹툰대전'에서 금상이라는 좋은 성적을 얻어 호러 게임판타지 장르의 <에러디에코> 작품 연재를 준비하고 있습니다.

Q. 지금의 작품(또는 만화 작업)을 시작하게 된 계기는 무엇이었나요?

2학년 1학기 홍성호 교수님의 <만화 세계관 설계> 수업을 들으면서 구상한 만화예요! 커리큘럼을 따라가다 보니 그럴듯하고 마음에 드는 기획이 나온지라 웹툰 창작 수업에서 1화 원고까지 완성했었습니다.

Q. 작품을 통해 독자들에게 어떤 이야기나 감정을 전하고 싶었나요?

평소에 호러장르를 그리는 것에 관심이 있었어요. 하지만 저는 상업적인 만화를 그리고

싶었고, 호러장르 특성상 마니악한 면이 있는데 어떻게 대중적으로 다가갈 수 있을까? 하는 고민을 했었습니다. 그러다 제 친구들이 공포게임 플레이 영상을 너무 재밌게 보고, 심지어는 공포게임 전문 유튜버도 존재한다는 사실을 알게 되었어요, 그렇게 저도 영상들을 찾아보다가 사람들이 특히나 열광하는 공포게임의 클리셰들이 존재한다는 것을 알게 되었고, 이에 흥미를 느껴 공포게임을 배경으로 한 호러만화를 구상했습니다. 이 만화는 기존의 호러만화와는 다른 키치한 감성과 새로운 시각의 공포를 강조하며, 익숙하지만 신선한 호러 콘텐츠를 만들어내는 것이 목표입니다.

- Q. 그 이야기를 표현하는 과정에서, 청강에서 배운 수업이나 피드백, 제작 방식이 어떤 도움이 되었나요? 예를 들어, 스토리 구성·캐릭터 설정·연출 등에서 영향받은 부분이 있을까요?**

이 만화를 구상하게 된 수업인 <만화 세계관 설정> 수업이 정말 도움 되었어요. 사실 저에게 판타지 장르는 익숙하지 않았고, 워낙 깊은 생각을 안 하는지라 한 번도 저만의 세계관이라는 것을 짠 적이 없었거든요.

그래서 뭐부터 짜야 하는 건지 정말 감도 안 왔는데, 한 주차 한 주차 수업을 따라가다 보면 수업이 끝났을 때 어느새 저만의 판타지 세계관이 구성되어 있어 도움이 많이 됐습니다.

- Q. 작업을 하면서 “아, 이게 내가 그리고 싶던 이야기구나”라고 느꼈던 순간이 있었나요?**

제가 매혹적이고 위험한 팜프탈 캐릭터를 그리는 걸 정말 좋아하는데 이 만화의 여자 주인공이 그런 제 취향을 가득 담아 만들어졌습니다. ㅎㅎ 1화 막바지에 등장하는 여주인공 포인트 컷을 그릴 때 몇 번이나 옆으면서도 힘든지를 몰랐어요. 그리고 다들 그런 여주 캐릭터를 좋아해 주는 모습을 보고 너무 뿌듯하고 기뻐던 기억이 있습니다.

- Q. 청강에 진학하게 된 이유, 혹은 청강을 선택하게 된 결정적인 계기가 있었다면요?**

저는 청강 외의 학교에 원서를 내본 적이 없습니다. 그만큼 청강은 고등학생 때 저의 가장 큰 꿈이자 목표였어요. 저는 상업적으로 성공한 만화, 많은 사람이 보는 만화를 추구하고 있는데, 청강대의 비전이 이런 저의 목표와 정확히 일치한다고 느꼈습니다.

그때도 지금도 청강대는 트렌드에 가장 발 빠르고 학생들의 미래에 대해 끊임없이 고민하는 학교라고 생각합니다.

Q. 청강에서 배우며 가장 인상 깊었던 수업이나, 본인에게 큰 영향을 준 교수님·동료·프로젝트가 있다면요?

만화 캐릭터 설정에 홍성호 교수님이 정말 많이 도와주셨어요! 일개 학생일 뿐인 저에게 퇴근하신 후에도 신경 써 주시고 피곤하실 텐데 새벽에도 작품 관련 대화를 나누어 주셔서 참 감사했습니다. 제가 상을 받으면서 함께 고생해 주셨던 홍 교수님도 우수지도자상을 받으셨는데 그렇게 뿌듯하고 기쁠 수 없었습니다.

Q. 청강의 환경이나 분위기가 본인의 작업 방식이나 이야기 접근 방식에 어떤 변화를 주었다고 느끼시나요?

청강의 인프라가 좋다고 할 수는 없어요.ㅎㅎ 하지만! 그만큼 친구끼리 더 푹푹 멍치는 것 같습니다. 학교 끝나면 친구들 자취방에 가서 놀고 같이 밥도 차려 먹고 버스 타고 장 보러 나가고, 어느 날은 친구 자취방에서 정말 밤새, 15시간 동안 쉬지 않고 떠들었던 적도

있어요. 만약 작가가 되고 뽀빠이 흩어진다면 지금 이 추억들을 잊지 못할 것 같아요. 다시 본론으로 돌아가자면, 어디를 가나 작가 지망생 친구들뿐이니 아무나 잡고 제 만화를 보여줘도 좋은 피드백이 나온다는 점이 좋았던 것 같습니다. 특히 나만 고생할 수 없다! 하며 누워있는 저를 깨워 억지로 작업하게 만드는 친구들 덕에 할 일이 밀릴 일은 없어 너무 좋습니다.

Q. 앞으로 어떤 작품을 만들고, 어떤 작가로 성장하고 싶는지 들려주세요.

화면 안의 캐릭터를 넘어 화면 밖의 사람도 빠져들게 만드는, 사랑할 수밖에 없는 캐릭터를 만드는 작가가 되고 싶습니다.

Q. 마지막으로, 만화콘텐츠스쿨에 들어올 후배들에게 전하고 싶은 말이나 조언이 있다면 부탁드립니다.

더 인풋을 쌓고, 더 연습하고, 더 잘 그리고 난 다음에 원고를 하려 하지 말고 일단 무작정 원고를 완성해 보셨으면 좋겠습니다. 특히 원고 수업을 꼭 들으셨으면 좋겠는데요,

부랴부랴 최저 기준에만 맞춰 내는 것이 아니라 정말 최선을 다해 그려놓는다면 어디든 쓸 일이 생기곤 하더라고요. 이 만화도 수업 기말고사 과제였는데 이렇게 상도 받고 연재까지 하게 될 줄은 정말 몰랐습니다. 준비된 사람이 기회를 잡는다고 하듯, 평소에도 준비를 해놓는다면 어떤 기회라도 꼭 잡고 놓치지 않을 수 있을 거예요.

후배님들의 미래를 응원합니다!

MAKE NOW. MOVE FUTURE.

재학생 대표들의 목소리로 들어보는 청강에서의 성장경험과 교육 미래비전

게임콘텐츠스쿨 차세대게임콘텐츠학과(심화) 2025학번 **박채연**

Q. 안녕하세요 채연 학생, 바쁘신 와중에 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 먼저 간단한 자기소개와 함께, 현재 어떤 게임(또는 프로젝트)을 만들고 있는지 소개해 주세요.

안녕하세요, 게임콘텐츠스쿨에서 게임그래픽 전공 중에서도 UX·UI를 전공하고 있는 박채연입니다. 입학 초반에는 원화나 캐릭터 쪽에 관심이 많았는데, 2학년 때 UI 수업을 들으면서 인터페이스와 화면 연출에 흥미가 생겨 지금은 UI 위주로 작업하고 있어요. 요즘에는 팀 프로젝트보다는 개인 포트폴리오 작업에 집중하고 있고, 예전에는 캐주얼하고 귀여운 스타일 위주의 작업을 했다면 지금은 SF나 테크 느낌이 나는, 조금 더 낯선 분위기의 UI도 시도해 보려고 하고 있습니다. “나는 이런 것만 한다”라는 한계를 정하지 않고, 여러 장르에 어울리는 UI 스타일을 실험해 보는 단계라고 보시면 될 것 같아요.

Q. 지금 하고 있는 작업이나 콘텐츠를 그런 방향으로 기획하게 된 계기는 무엇이었나요?

처음부터 UI를 목표로 했던 건 아니고요, 실기 입시를 통해 들어오다 보니 자연스럽게

원화·캐릭터 쪽에 더 가까운 학생이었어요. 그런데 2학년 때 이수연 교수님 UI 수업을 들으면서 '버튼 하나, 레이아웃 하나도 결국은 게임의 세계관을 설명하는 언어구나'라는 걸 느끼게 됐어요. 단순히 예쁘게 꾸미는 요소가 아니라, 유저가 게임을 이해하고 몰입하게 만드는 길잡이 역할이라는 걸 알게 되면서 UI에 흥미가 생겼고, 그때부터 방향을 틀게 됐던 것 같아요. 그래서 지금 포트폴리오 작업도, 내가 익숙해하던 캐주얼 스타일을 조금 벗어나서 'UI 자체만으로도 다양한 분위기를 낼 수 있을까?'를 실험하는 과정이라 보면 됩니다.

Q. 이번 작업을 통해 플레이어 혹은 보는 사람에게 어떤 경험이나 메시지를 전달하고 싶었나요?

요즘 작업하면서 제일 많이 떠올리는 키워드는 '한계를 너무 빨리 정하지 말자'예요. 저도 한동안은 '나는 캐주얼 스타일에만 어울려', '이런 분위기는 나랑 안 맞아'라고 스스로 선을 긋고 있었던 것 같거든요. 그런데 포트폴리오 때문에 SF나 사이버 느낌의 UI를 시도해 보니까, 생각보다 할 수 있는 게 많은데 나 스스로 먼저 막고 있었구나 하는 걸 많이 느꼈어요. 그래서 제 작업을 보는 사람들도 '이런 스타일도 해 볼 수 있겠는데?',

꼭 한 가지만 파지 않아도 되겠다'라는 용기를 느끼면 좋겠어요. 개인적으로 게임은 제 삶에서 디저트 같은 존재라고 생각해요. 없어도 살 수는 있지만, 한 번 맛보면 인생이 훨씬 달콤해지고, 친구들과 더 가까워질 수 있는 매개체 같은 느낌이에요. 제가 만드는 UI와 화면들도 그런 디저트처럼, 사람들의 일상에 작은 즐거움과 몰입을 더 해주는 존재였으면 좋겠다는 마음으로 작업하고 있습니다.

Q. 그 아이디어를 실제로 구현하는 과정에서, 청강에서 배운 수업이나 프로젝트 경험이 어떤 도움을 줬는지 구체적인 사례가 있을까요?

도움이 됐던 걸 꼽으라면 3D 기초 수업, 전공역량평가, 학기작·졸작 프로젝트를 꼭 이야기하게 돼요. 먼저 3D 기초 수업에서 처음 3D 툴을 만졌는데, 진짜 완전 제로에서 시작했거든요. 그런데 신수진 교수님께서 기초부터 차근차근 알려주시고 실습 때 옆에서 계속 봐주셔서, 처음 만든 3D 캐릭터 작업이 생각보다 잘 나왔던 기억이 있어요. 지금 다시 보면 '왜 저렇게 했지?' 싶은 부분도 많지만, 그때 그 과정을 통해 화면과 오브젝트를 입체적으로 보는 시야가 생겼고, 그게 UI 작업할 때도 은근히 도움이 됩니다. 그리고

청강의 특징이라고 할 수 있는 학기작·졸업작품 프로젝트는, 리소스를 만들어서 던져놓고 끝나는 게 아니라 실제 게임에 넣어 보고, 플레이하면서 다시 수정하고, 최적화하고, 다른 파트와 끝까지 소통해야 해서 'UI는 혼자 예쁘게 만드는 것만으로는 완성되지 않는다'라는 걸 몸으로 배우게 해줬어요. 프로그래머, 기획자와 계속 대화하면서 화면을 다듬는 경험들이 지금 제 작업 방식과 생각의 기반이 된 것 같아요.

Q. 개발이나 작업 과정 중에 “아, 이게 내가 만들고 싶던 게임이구나”, 혹은 “이게 내가 하고 싶던 방식이구나” 하고 느꼈던 순간이 있었나요?

완성 순간도 좋지만, 저는 오히려 예전 작업물을 다시 볼 때 그 감각을 많이 느껴요. 전공역량평가 때 제출했던 예전 UI 작업을 최근에 꼭 다시 봤는데, 그때는 '와, 이 정도면 진짜 게임에 바로 넣어도 되겠다'라고 생각했거든요. 그런데 지금 보니까 완성도가 많이 아쉽고, 빈 부분이 너무 잘 보여서 '어떻게 이걸 완성이라고 생각했지?' 싶더라고요. 그때는 안 보였던 것들이 지금은 보인다는 건, 그만큼 눈높이와 기준이 올라갔다는 뜻이니까 민망하면서도 한편으로는 기분이 좋았어요. 그래서 요즘은 '과거의 내가 못 보던

걸 지금의 나는 체크하면서 채워 넣고 있구나', '그만큼 내가 만들고 싶었던 게임 화면 쪽으로 조금씩 다가가고 있구나'라고 느끼고 있습니다.

Q. 청강에 진학하게 된 이유, 청강을 선택하게 된 결정적인 계기가 있었다면 들려주세요.

처음부터 청강을 알고 있었던 건 아니고, 게임 좋아하고 그림 좋아하는 친구가 먼저 미술학원을 다니기 시작했는데 그 친구가 저한테도 같이 다니자고 추천해서 시작했어요. 그러다 자연스럽게 게임 관련 대학들을 찾아보게 됐고, 그 과정에서 청강을 알게 됐죠. 커리큘럼을 보니깐 UI, 애니메이션, 이펙트, 사운드 등 게임 안에서도 다양한 파트를 직접 배워볼 수 있는 수업이 많더라고요. '여기 오면 내가 진짜 좋아하는 파트를 직접 해보면서 찾을 수 있겠다'라는 생각이 들었어요. 처음에는 교수님들 사진만 보고 약간 무서울 것 같다는 생각도 했는데, 막상 와보니깐 기초 수업에서 3D를 처음 만지는 학생들도 이해할 수 있게 차근차근 알려주시고, 실습도 실시간으로 옆에서 도와주시고, 상담도 편하게 받아주셔서 '청강 선택하길 잘했다'라는 생각을 자주 하고 있습니다.

Q. 청강에서 배우며 가장 인상 깊었던 수업이나, 본인에게 큰 영향을 준 교수님이나 팀 프로젝트가 있다면요?

수업 쪽에서는 UI 수업이 제 시야를 완전히 바꿔준 것 같고요. 이수연 교수님 수업을 통해 UI에 관심을 두게 되었고, 화면 구성 하나하나가 유저의 경험을 바꾸는 요소라는 걸 알게 됐어요. 프로젝트 쪽에서는 학기작 졸업작품이 기억에 많이 남아요. 팀 단위로 처음부터 끝까지 개발 프로세스를 겪어보는 수업이라 “개인 작업”과 “팀 작업”의 차이를 직접 체험할 수 있었거든요. 교수님들로는, UI에 흥미를 갖게 해 주신 이수연 교수님이 가장 먼저 떠오르고요. 그리고 김상중 교수님은 진짜 상담 마왕이라는 별명이 어울리세요. 1학년 때는 너무 내성적이라 말도 잘 못하고 나왔는데, 교수님이 과자를 한 움큼 쥐여주시면서 챙겨주셨던 기억이 아직도 남아 있어요. 3학년 때 졸업작 담당 교수님이 되신 뒤에는 문을 열어놓고 “무슨 문제 있어?” 하고 먼저 물어봐 주실 정도로, 학생들을 진심으로 챙겨주셔서 큰 힘이 됐어요. 그 외에도 송병욱 교수님 등, 재밌고 친근하게 다가와 주시는 교수님들이 많아서 “혼자 버티는 느낌이 아닌 학교생활”을 할 수 있었던 것 같아요.

Q. 청강의 환경이나 협업 문화가 체언 학생의 작업 방식이나 생각에 어떤 영향을 주었나요?

가장 크게 느낀 건 게임을 보는 관점이 달라졌다는 점이에요. 청강에 오기 전에는 “이 게임 재밌다”, “어렵다”, “잘 모르겠다” 정도의 감상만 하고 끝났다면, 지금은 자연스럽게 이런 걸 보게 돼요. 이 게임이 왜 재밌는지, 세계관과 스토리가 UI나 캐릭터에 얼마나 잘 녹아 있는지, 장르에 이 UI 스타일이 어울리는지, 일부러 UI를 최소화해서 몰입감을 높였는지 같은 것들요. 이건 제가 혼자 바뀐 게 아니라, 게임 스튜디오, 학기작·졸작, 게임분석실 같은 환경 덕분이라고 생각해요. 게임 스튜디오에서는 그래픽, 프로그래밍, 기획 파트가 한 공간에 모여 있어서 궁금한 점이 생기면 바로 물어볼 수 있고, 실제 빌드에 넣어서 “이게 맞는 선택인가?”를 빠르게 검증할 수 있어요. 집에서 혼자 작업할 때보다 소통도 빠르고, 실무 환경에 더 가까운 경험을 할 수 있었죠. 게임분석실과 실감형 분석실에서는 콘솔, 스위치, VR까지 다양한 플랫폼의 게임을 직접 해볼 수 있어서, 유저 입장과 개발자 입장을 동시에 생각해 보는 연습이 됐고요. 이런 경험들이 쌓이면서 지금은 그냥 유저가 아니라, 유저이자 개발자의 시선으로 게임을 바라보게 된 것 같아요.

Q. 앞으로 어떤 게임을 만들고, 어떤 개발자·기획자로 성장하고 싶나요?

앞으로는 UI 이펙트와 웨이더까지 다룰 수 있는 UI 디자이너가 되고 싶어요. UI 리소스만 예쁘게 만드는 건 시간이 지나면 많은 사람이 할 수 있게 되는 영역이라고 생각하고, 그 UI를 게임에서 진짜 살아 있게 만들어주는 건 이펙트와 연출이라고 느끼거든요. 그래서 화면 디자인 자체의 완성도뿐 아니라, 그걸 살려주는 이펙트와 애니메이션, 게임 장르와 세계관에 맞는 연출까지 묶어서 고민하는 사람이 되고 싶어요. 나중에는 유저 경험 전체를 바라보는 시선을 키워서, UI 디자이너이면서도 기획자들과 깊게 대화할 수 있는, 경험 중심의 개발자로 성장하는 게 목표입니다.

Q. 마지막으로, 앞으로 게임콘텐츠스쿨에 들어올 후배들에게 전하고 싶은 말이나 조언이 있다면 부탁드립니다.

후배들에게 꼭 해주고 싶은 말은 몇 가지가 있어요. 먼저 교수님들을 무서워하지 말고, 완성된 결과물 말고 과정부터 들고 찾아갔으면 좋겠어요. 저도 1학년 때는 “이 정도는 완성돼야 보여드릴 수 있겠지”라고 생각해서 망설인 경우가 많았는데, 오히려 러프한

상태부터 보여드렸을 때 결과물이 더 좋아지는 경험을 많이 했거든요. 교수님들과 친해질수록 얻을 수 있는 피드백과 기회가 확실히 많아요. 그리고 청강만의 장점인 게임분석실, 실감형 분석실 같은 시설도 적극적으로 써봤으면 좋겠어요. 게임을 많이 안 해본 학생이라도, 그 공간에서 다양한 게임과 플랫폼을 경험해 보는 것만으로도 “내가 어떤 게임을 만들고 싶은지”에 대한 감각이 많이 달라질 거예요. 가능하다면 1학년 때부터 동아리나 작은 팀 프로젝트를 가볍게라도 해보면 좋겠다고 말해주고 싶어요.

예를 들면 게임 제작 동아리 활동처럼, 정식 학기작 전에 한 번 맛보기로 팀 개발을 경험해 보면 2학년 이후 학기작·졸작에 대한 두려움이 훨씬 줄어들 겁니다. 마지막으로 “지금 잘 못해도 괜찮다”는 말을 꼭 해주고 싶어요. 저도 전공역량평가 예전 작업물을 보면 얼굴이 붉어지지만, 그게 곧 그만큼 성장했다는 증거라고 생각하거든요. 청강에서는 그런 성장을 할 수 있는 환경이 잘 갖춰져 있으니, 들어오게 된다면 너무 겁먹지 말고, 많이 시도해 보고, 많이 실패해 보고, 그 안에서 자기만의 게임과 작업 스타일을 찾아가셨으면 좋겠습니다.

MAKE NOW. MOVE FUTURE.

재학생 대표들의 목소리로 들어보는 청강에서의 성장경험과 교육 미래비전

패션뷰티스타일스쿨 스타일리스트전공 2023학번 **전소정**

Q. 안녕하세요 소정 학생, 바쁘신 와중에 인터뷰에 응해주셔서 정말 감사합니다. 인터뷰에 앞서 간단한 자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요! 패션뷰티스타일스쿨에 재학 중인 23학번 전소정입니다. 저는 뷰티 전공이지만, 패션뷰티스타일스쿨에서는 뷰티뿐 아니라 패션 전반에 걸친 다양한 분야를 함께 배우며 보다 넓은 시야로 트렌드를 바라볼 수 있게 되었습니다. 이러한 경험을 통해 패션과 뷰티를 융합한 스타일 연출에 큰 흥미를 느끼게 되었어요.

Q. 소정 학생이 처음 패션뷰티스타일 분야에 관심을 가지게 된 계기가 궁금해요. 어떤 계기로 해당 분야에 관심을 가지게 되었을까요?

제가 이 분야에 관심을 가지게 된 가장 큰 계기는 부모님의 영향이에요.

부모님께서 미용학원을 운영하시며 다양한 현장을 다니시는 모습을 보면서, 자연스럽게 이 분야의 생동감과 현장에서 만들어지는 아름다움에 매료되었습니다. 그때부터 저도 그

현장의 일부가 되고 싶다는 생각하게 되었고, 그것이 패션뷰티스타일 분야에 첫발을 내딛게 된 계기였습니다.

Q. 어릴 때부터 자연스럽게 그 현장을 가까이서 보셨군요. 그 영향이 정말 크셨을 것 같아요. 그렇다면 학교에서 배운 기술 중에 '이건 정말 내 무기다'라고 느낀 게 있을까요?

학교에서 배운 기술 중 세계 가장 큰 무기라고 생각되는 건 바로 3D 작업 능력입니다. 패션뷰티스타일스쿨에서는 일반적인 뷰티 전공 수업과는 다르게, 패션과 테크놀로지를 접목한 3D 관련 교과목을 함께 배울 수 있는 커리큘럼이 구성되어 있습니다. 저는 그 수업을 통해 CLO나 Blender 같은 프로그램을 다루며, 현실에서 구현하기 어려운 아이디어들을 가상공간 속에서 자유롭게 시도해 볼 수 있었습니다.

이 과정에서 단순히 '기술'을 배우는 것을 넘어, 상상력을 실제로 구현해 내는 과정의 즐거움을 느꼈습니다. 예를 들어, 한정된 재료나 물리적인 제약 때문에 실제로 제작하기 어려운 의상이나 오브제도 3D로는 완벽하게 시각화할 수 있었어요. 덕분에 디자인적

감각과 디지털 감각을 동시에 키울 수 있었고, 제 안의 창의력을 새로운 방식으로 표현하는 방법을 배웠다고 생각합니다.

요즘 패션과 뷰티 산업에서도 디지털 트렌드가 빠르게 확산하고 있잖아요. 그런 흐름 속에서 저는 3D 작업이 단순히 학습을 넘어, 앞으로의 시대에 필요한 경쟁력 있는 기술이자 저만의 차별화된 무기가 될 수 있다고 확신합니다. 실제 현장에서 3D 시각화는 기획 단계부터 마케팅, 비주얼 디렉팅까지 다양하게 활용될 수 있기 때문에, 제 전공과 진로에 있어 아주 큰 강점이 될 것 같습니다.

Q. 직접 CLO나 Blender 같은 3D 프로그램을 통해 현실에서 구현하기 어려운 아이디어를 시도할 수 있는 점이 정말 흥미롭네요. 앞으로 패션과 뷰티 산업이 디지털 중심으로 빠르게 변화하고 있는 만큼, 그 능력이 큰 강점이 될 것 같습니다. 이와 관련해, 디지털 패션이나 K-POP, 혹은 글로벌 트렌드 중 작업에 가장 큰 영향을 준 요소가 있다면 무엇인가요?

저는 K-POP, K-뷰티, 그리고 K-패션의 현대적인 감각에서 큰 영감을 받고 있습니다.

특히 한국의 브랜드나 스타일이 보여주는 세련된 감각과 디테일, 그리고 빠른 트렌드 반응 속도가 제 작업에 많은 영향을 줍니다.

K-뷰티의 투명하고 깨끗한 피부 표현이나, 과감하면서도 세련된 컬러감, 그리고 K-패션이 가진 스트릿 감성과 실용성의 조화는 제가 스타일링이나 메이크업을 구상할 때 자주 참고하는 요소들이에요.

이런 한국의 감각적인 스타일은 전 세계적으로도 주목받고 있고, 그 안에서 트렌디하면서도 독창적인 비주얼을 연출할 수 있다는 점이 제게 큰 매력으로 다가왔습니다.

저는 이런 글로벌 K-트렌드의 흐름 속에서, 패션과 뷰티를 하나의 비주얼 언어로 연결하고, 현실에서는 시도하기 어려운 새로운 미(美)의 형태를 표현하는 작업을 하고 싶어요. 결국 제게 K-뷰티와 K-패션은 단순한 유행이 아니라, 현대적인 감각으로 자신을 표현하고, 세계와 소통할 수 있는 강력한 도구라고 생각합니다.

Q. 말씀하신 것처럼, K-패션과 K-뷰티는 단순한 트렌드를 넘어 세계적으로 하나의 문화로 자리 잡고 있죠. 소정 학생이 그 안에서 자신만의 시선으로 새로운 미(美)의 형태를 탐구하고 있다는 점이 잘 느껴집니다. 그렇다면 소정 학생만의 패션 스타일 철학이나 자신을 표현하는 방식은 어떤 것일까요?

저는 '현실과 비현실의 경계를 넘나드는 스타일'을 좋아합니다. 제 작업이나 스타일링은 항상 감각적인 아름다움 속에서도 상상력이 느껴지는 분위기를 담으려 해요. 단순히 예쁘거나 완벽하게 꾸며진 모습보다, 그 안에서 느껴지는 감정과 스토리, 그리고 무드를 더 중요하게 생각합니다.

그래서 저는 패션과 뷰티를 '겉모습을 꾸미는 수단'이라기보다, 자신의 감정과 정체성을 시각적으로 표현하는 언어라고 봅니다. 특히 몽환적이거나 비현실적인 요소를 현실적인 스타일링 속에 녹여내는 걸 좋아해서, '현실적인 아름다움에 한 방울의 상상력'을 더하는 것이 제 스타일 철학이에요.

결국 저에게 스타일이란, 나를 꾸미는 것이 아니라 나를 드러내는 과정이고, 그 안에서 제 감정과 세계관이 자연스럽게 표현된다고 생각합니다.

Q. 자신의 감정과 세계관을 시각적으로 표현한다는 말씀이 인상 깊어요. 그런 철학이 실제 작업에 어떻게 반영되시지도 궁금해지는데요. 작업 과정에서 본인만의 미적 기준이나 연출 방식이 드러났던 순간이 있을까요?

저의 미적 기준이 가장 잘 드러났던 작업은 졸업 작품이었습니다. 졸업 작품의 콘셉트는 '몽환적인 세계 속에서의 새로운 발견'으로, 현실과 비현실의 경계를 넘나드는 듯한 분위기를 표현하고 싶었습니다.

이를 위해 얇고 비치는 원단과 레진으로 굳힌 오브제를 활용해 빛의 굴절과 투명함이 만들어내는 환상적인 이미지를 연출했습니다. 이런 작업 방식은 단순히 예쁜 형태를 만드는 것이 아니라, 제가 느끼는 감정이나 세계관을 시각적으로 풀어내는 과정이었어요.

특히 저는 '완벽함'보다는 '감정이 느껴지는 아름다움'을 중요하게 생각하는데, 졸업 작품에서도 그 철학이 그대로 드러났던 것 같습니다. 빛, 질감, 움직임이 어우러질 때 생기는 감정적인 울림을 통해 관객이 저마다 다른 감정과 해석을 느낄 수 있도록 의도했습니다.

결국 그 작품은 제게 있어 단순한 결과물이 아니라, 저의 내면과 감각이 시각적으로 드러난 하나의 세계라고 생각합니다.

Q. 졸업 작품 이야기를 들으니, 소정 학생이 말한 '감정이 느껴지는 아름다움'이 어떤 의미인지 더 명확하게 느껴지네요. 빛과 질감, 움직임을 통해 감정을 시각화하는 과정이 정말 인상적입니다. 학교생활 중에는 개인 작업 외에도 팀으로 함께 작업하거나, 다른 전공 학생들과 협업하는 기회가 있었을까요? 혹은 수업이나 프로젝트 중에서 특히 기억에 남는 순간이 있다면 소개 부탁드립니다.

네, 학교생활 중에는 개인 작업뿐만 아니라 다양한 팀 프로젝트와 협업 기회가 많았습니다. 특히 기억에 남는 경험은 1학년 때 공연예술스쿨과 함께 작업한 뮤지컬

〈타조소년들〉의 무대에서 헤어와 메이크업을 담당했던 순간입니다.

그때는 무대 위에서 배우들의 캐릭터와 이야기, 무대 조명과 움직임까지 고려해 스타일링을 해야 해서, 단순한 헤어·메이크업 작업을 넘어 무대 전체를 하나의 시각적 작품으로 만드는 경험을 할 수 있었습니다.

저희 전공 특성상 여러 팀 프로젝트가 많았는데, 저는 팀 내에서 팀플장을 맡아 프로젝트를 이끌고, 팀원들과 함께 퀄리티 높은 결과물을 만드는 것을 즐겼습니다. 각자의 아이디어와 장점을 조율하면서 최종적으로 작품이 완성될 때 느끼는 성취감은, 혼자 하는 작업과는 또 다른 의미와 즐거움을 주었습니다.

이런 경험 덕분에 저는 협업에서의 커뮤니케이션과 전체적인 조율 능력, 그리고 팀과 함께 완성하는 창작의 즐거움을 배울 수 있었고, 앞으로도 다양한 프로젝트에서 이러한 경험을 적극 활용하고 싶습니다.

Q. 공연예술스쿨과의 협업 경험이 정말 흥미롭네요. 무대 위 캐릭터와 조명, 움직임까지 고려하며 스타일링을 완성했다는 점에서 패션뷰티스타일 전공의 확장된 가능성이 잘 드러나는 것 같습니다. 또 팀 프로젝트에서 주도적으로 역할을 맡으며 협업 속에서 얻은 성취감과 성장도 느껴졌을 것 같아요. 그렇다면 학교에서 들은 수업 중, “이 수업 덕분에 내 시야가 달라졌다”고 느꼈던 수업이 있을까요?

제가 학교에서 들은 수업 중 제 시야를 가장 넓혀준 수업들은 ‘3D 디자인’, ‘3D 디자인 창작’, ‘시 비주얼 디자인’, ‘메타버스 스타일링’ 등이었습니다. 처음에는 컴퓨터 작업이 익숙하지 않아 어려움도 있었지만, 다양한 디지털 도구를 활용해 작업을 하다 보니 제 상상력과 창작 방식에 큰 변화가 생겼습니다. 지금까지는 생각하지 못했던 방식으로 형태와 색감을 실험할 수 있었고, 현실에서 구현하기 어려운 아이디어도 디지털 공간 속에서 자유롭게 시도해 볼 수 있었습니다.

그 과정에서 기술적 능력뿐만 아니라 창의적 사고와 시야까지 확장될 수 있었고, 저 자신이 기존에는 접근하지 못했던 분야로 디벨롭 되는 경험을 할 수 있어 매우 신기하고 놀랐습니다.

결국 이 수업을 통해, 저는 현실과 가상을 연결하고, 상상을 시각적으로 구현하는 새로운 방식을 배우게 되었고, 제 창작의 가능성이 한층 넓어졌다고 느낍니다.

Q. 말씀하신 수업을 통해 기술적 능력과 창의적 사고가 동시에 확장되었다는 점이 인상적입니다.

패션과 뷰티 분야에서도 이제는 현실과 가상의 경계를 넘나드는 표현력이 중요한 시대인 만큼, 그런 경험이 앞으로의 작업에 큰 도움이 될 것 같아요. 그렇다면 졸업 후에는 어떤 프로젝트나 브랜드에 도전해 보고 싶으신가요? 앞으로의 진로나 목표에 대해서도 들려주세요!

졸업 후에는 우선 심화 수업을 이어가며 다양한 경험을 쌓는 것을 계획하고 있습니다. 더 많은 현장을 직접 경험하며 제 역량과 프로필을 확장하고, 가능하다면 토탈뷰티샵이나 청담 지역 샵에서 실무를 배우며 현장의 흐름과 기술을 체득하고 싶습니다.

저는 새로운 도전을 즐기고 좋아하는 편이라, 여러 현장을 직접 경험하면서 보고 느끼고 배우는 과정 자체가 저에게 큰 자극이 됩니다. 그 경험들을 통해 다양한 시각과 경험을 쌓으면, 앞으로의 진로나 작업 방향을 더 명확하고 폭넓게 결정할 수 있을 것이라 생각합니다.

결국 제 목표는, 다양한 경험 속에서 제 역량을 다지고, 창의적 시각과 기술을 동시에 확장하여 패션과 뷰티 분야에서 저만의 색깔을 가진 전문가로 성장하는 것입니다.

Q. 소정 학생의 계획이 정말 구체적이네요. 단순히 진로를 정해놓기보다, 다양한 현장을 직접 경험하며 자신만의 방향을 찾아가려는 태도가 인상적입니다. 말씀하신 것처럼 실무와 현장을 오가며 감각을 넓히는 과정이 분명 큰 자산이 될 것 같아요. 마지막으로, 앞으로 패션뷰티스타일스쿨을 꿈꾸는 후배 지망생들에게 전하고 싶은 말이 있다면 들려주세요.

청강문화산업대학교 패션뷰티스타일스쿨에는 열정 가득하신 교수님들이 계십니다. 교수님들은 학생 한 명 한 명의 가능성을 진심으로 응원하시고, 학생들이 자신의 꿈을 더 넓고 크게 펼칠 수 있도록 성심껏 지도해 주십니다.

그 덕분에 저도 자신의 한계를 넘어 새로운 도전과 경험을 시도하며 꿈을 확장할 수 있었습니다.

후배 지망생분들에게도, 이런 환경 속에서 자신의 열정을 마음껏 발휘하며 꿈을 구체화하고 성장할 기회를 꼭 경험해 보길 권하고 싶습니다.

교수님들의 응원과 함께, 저 또한 작은 힘이나마 후배들의 꿈을 응원하며, 패션과 뷰티 분야에서 자신만의 색깔을 찾아 나가길 바랍니다. 우리 스쿨과 학교는 여러분의 열정을 충분히 받아주고, 성장할 수 있는 발판이 되어줄 것이라고 자신 있게 말씀드릴 수 있을 것 같습니다! 감사합니다!

MAKE NOW. MOVE FUTURE.

재학생 대표들의 목소리로 들어보는 청강에서의 성장경험과 교육 미래비전

공연예술스쿨 공연예술학과(심화) 2025학번 **김효진**

Q. 간단한 자기소개와 함께, 현재 어떤 연극·영상 작업(또는 프로젝트)을 하고 있는지 소개해 주세요.

저는 공연예술스쿨 심화 과정인 공연예술학과 1학년 김효진입니다. 현재 실험적 공연양식 수업과 연계된 연극 작업을 진행 중이며, 학부 시절 실습으로 촬영했던 장편 독립영화 <공무도하>가 국내외 영화제에서 상영되며 관객들과도 만나고 있습니다.

Q. 연기를 시작하게 된 계기나, 배우로서의 첫 무대 경험이 있었다면 들려주세요.

연기를 시작한 계기는 자의가 아닌 타의였습니다. 다른 일을 준비하던 중 우연히 소속사 관계자의 제안을 받아 배우 일을 시작하게 되었죠. 첫 무대는 고전 희곡이었는데, 연기를 배운 지 얼마 되지 않아 무대에 올라 떨리고 미숙했지만, 그만큼 신나고 즐거웠던 경험으로 남아 있습니다.

Q. 작품을 통해 관객에게 전하고 싶었던 이야기나 감정이 있다면요?

특히 '이런 메시지를 전하고 싶다'라는 의도보다는, 작품마다 작품이 전달하고자 하는 메시지가 잘 전달되었으면 좋겠다는 생각이예요. 더불어 어떤 감정을 전달하고 싶더라기보다는 제 연기를 통해 사람들이 잠시라도 즐겁고 위로받을 수 있기를 바랍니다. 공연 안에서 관객이 희로애락을 느끼며 생각에 잠길 수 있길 바라기도 합니다.

Q. 연기나 작업 과정에서 청강에서 배운 수업, 연습 방식, 무대 경험 등이 어떻게 도움이 되었나요?

예를 들어, 인상 깊었던 수업, 연습 과정, 함께한 사람들 등등이요.

'연기' 수업을 통해 대본 속 인물을 한 인간으로 이해하는 방법을 배웠어요. 물론 아직도 그 방법을 가지고 계속해서 훈련하는 과정에 있지만요. 배우를 그만두지 않는 이상 앞으로 계속되어야 할 훈련이라고 생각합니다.

'트레이닝 메소드' 수업에서는 자신의 연습 체계를 만들어가는 훈련을 만들고, 연습을

대하는 태도와 연습의 질을 높이는 방법을 배웠습니다. 2학년 때부터는 이 수업의 조교를 하면서도 많이 배운 것 같아요. 제가 1학년 때 제 동기들과 교수님과 함께 만든 연습 체계를 후배들과도 나누면서 서로 많은 도움을 주고받는 것 같아요.

'움직임' 수업은 배우의 신체적 언어를 확장하게 해주었고, 신체적 언어가 확장된다는 건 배우를 넘어 한 인간으로서 용기와 도전 정신을 갖게 해주는 것 같아요. 움직임 시퀀스를 할 때, 조금 못하더라도 같은 반 친구들이 한마음으로 기다려 주고 혼자 가기 어려울 때는 교수님이 함께해주시면서 정말 많은 용기를 얻고 성장한 수업이었습니다. 그리고 기본적으로 배우의 말과 신체적 언어는 같이 가는 것 같아요. 그렇기 때문에 신체 자유도가 올라갈수록 연기하면서 의도하지 않아도 인물로서 할 수 있는 움직임이 당연히 늘어날 수밖에 없었던 것 같습니다.

'호흡과 발성' 수업은 링클레이터 기법을 기반으로 제 목소리의 위치를 인식하고 개선하는 계기가 되었습니다. 제가 평소에 얼마나 긴장이 많은지, 제가 어떤 방법으로 어떤 방식으로 소리를 내고 있는지 많이 알게 되었어요.

또한, 공연 제작 실습에서 받은 교수님의 피드백 또한 여전히 제 안에 남아, 배우로서 내가 취약한 부분을 인식하고 배우로서의 시선이 '나'에게만 향해 있지 않은지 끊임없이 점검하게 되었습니다.

Q. 무대나 카메라 앞에서 '아, 이게 내가 하고 싶던 연기구나'라고 느꼈던 순간이 있었나요?

사실은 아직 없어요. (웃음) 그런 순간이 오면 아마 제가 인물에서 빠져나와 자연인 김효진으로 돌아온 상태일지도 몰라요. 공연 중이나 촬영 중에는 늘 해야 할 것들에 집중하느라 그런 여유가 생기지 않아요. 관객의 표정이 보이고, 스태프들의 숨소리가 들리는 그 순간에도, 저는 계속 그 안에서 인물로서 해야 할 것들을 해내야 하니깐요. '이게 내가 원하던 연기구나'라는 카타르시스보다는, 지금 내가 해야 할 일을 묵묵히 해내는 법을 배우는 과정 안에 머물러 있는 것 같아요. 그럴 정신이 없어요. (웃음)

Q. 청강에 진학하게 된 이유, 혹은 청강을 선택하게 된 결정적인 계기가 있었다면요?

입시학원 선생님께서 청강을 추천해 주셨어요. 사실 그때는 정보를 많이 알지도 못했고, 학교 홈페이지를 보고 교수진이나 커리큘럼 정도만 확인했어요. 그런데 막상 입시 시험을 보러 왔을 때, 문이 열리자마자 느꼈어요. '아, 나는 여기 와야겠다.' 교수님들은 지쳐 계셨을 법한 정시 실기임에도 불구하고, 제 이야기를 끝까지 들어주시고 따뜻하게 웃어주셨죠. 제가 긴장을 풀고 솔직한 제 얘기를 할 수 있도록 많이 도와주셨어요. 그런 순간들이 모여서, 거의 1년간 입시를 하면서 '을의 마음'으로 움츠러들었던 제가 입시장 안에서는 비로소 동등한 인간으로서 있을 수 있었어요. 아직도 입시장 안이 생생히 기억날 만큼, 그 경험이 너무 인상 깊었어요.

또 하나 잊을 수 없는 건, 버스를 기다리다 입시장에 늦을까 봐 불안해 전화를 드렸을 때 행정실 선생님께서 "뒷타임에 시험을 보더라도 괜찮아요. 기다리고 있을게요. 천천히 조심해서 와요."라고 말씀해 주신 거예요. 그때 입시장에 못 들어갈까 봐 무서워서 손을 막 떨고 있었어요. 정말 그 말이 얼마나 큰 위로였는지 몰라요. 그 따뜻함이 청강을 선택하게 된 결정적인 이유였습니다. '이런 사람들이 지키는 공간이라면, 나는 무엇을 해도 괜찮겠다.' 그 믿음 하나로 저는 청강을 선택했습니다.

Q. 청강에서의 수업이나 프로젝트 중, 본인의 연기 철학이나 표현 방식에 큰 영향을 준 경험이 있을까요?

수업에서 영향받은 건 너무나 많으므로 더 첨언하려면 끝도 없을 것 같아요. 그래서 가장 최근에 경험을 얘기해 볼게요. 최근 가장 큰 전환점은 이바나 처벡 워크숍이었어요. 이바나 처벡의 딸인 클레어 처벡과 함께한 일주일 동안, “나는 더 이상 피해자가 아니다(I'm not a victim anymore)”라는 문장을 제 삶에 새겼습니다. 이 문장은 처벡테크닉을 배우면 접하게 되는 말인데요. 이걸 저에게 단순한 기술이 아니라, 감정의 주체로 서는 선언이었어요. 내가 내 감정의 주인이라는 확신이 생기면서 연기에서도 이전보다 훨씬 자유로워졌습니다. 예전엔 망설였던 선택을 과감히 시도하게 되었고, 감정에 끌려다니지 않고 그 감정을 ‘사용’할 수 있게 되었어요. 그 경험이 제 연기 철학의 큰 축이 되었어요.

Q. 청강의 분위기나 사람들과의 관계가 본인의 작업 방식이나 연기 태도에 어떤 변화를 주었다고 느끼시나요?

청강은 ‘함께 만드는 학교’라고 생각해요. 특히 연극 영상 연기 전공은 수업이든 공연이든, 늘 협업 속에서 부딪히고 성장해야 하는 구조예요. 그 과정에서 정말 중요한 걸 배웠어요. “내가 이 사람을 봐주는 만큼, 이 사람도 나를 봐주고 있다.”이 한 줄이 제 작업 태도를 완전히 바꿔놨어요. 부끄럽지만 원래는 ‘내가 맞고, 네가 틀려’라는 마음이 자주 들었거든요.

하지만, 이제는 서로의 시선 속에서 이해하려 노력하게 되고, ‘내가 맞다’는 확신보다 ‘저 사람은 왜 그렇게 느꼈을까?’라는 질문을 먼저 하게 되죠. 그러면 상대를 어떻게 이해할 수 있을지로 넘어가게 돼요. 이해가 안 될 때는 그냥 받아들여지게 되기도 하고요. 덕분에 훨씬 유연해졌어요. 무대에서 인물의 마음을 이해하기 전에, 지금 옆에 있는 사람의 마음부터 이해해야 한다는 걸 배웠습니다. 이전 ‘연기를 잘하는 사람’이자 ‘함께 작업하고 싶은 사람’이 되고 싶어요. 그게 제가 청강에서 얻은 변화입니다.

Q. 앞으로 어떤 배우로 성장하고 싶은지, 혹은 어떤 작품에 도전해 보고 싶은지 들려주세요.

“찰나의 짜릿함과 온종일의 따뜻함으로 남는 배우.” 제가 되고 싶은 배우를 한 문장으로 표현하면 그렇습니다.

어떤 작품이든, 그 안에서 제가 할 수 있는 최선을 다하고 싶어요. 특정한 장르나 캐릭터보다, 다양한 인물과 이야기를 통해 관객과 함께 웃고, 생각하고, 숨 쉬는 배우로 남고 싶어요. 무언가를 ‘전달’하기보다, 함께 ‘이야기 나누는’ 배우로요.

Q. 마지막으로, 연극영상연기 전공을 준비하거나 청강에 들어올 후배들에게 전하고 싶은 말이나 조언이 있다면 부탁드립니다.

청강의 연극영상연기전공에는 훌륭한 스승님들, 나를 단단하게 만들어주는 수업, 그리고 긴 여정을 함께할 동료들이 있습니다. 그 안에서 우리는 자신을 지키는 법과 함께 살아가는 법을 배울 수 있죠.

하지만 그 모든 시작은 ‘나의 의지’예요. 힘든 시간을 버티는 사람은 많지 않지만, 저는 이렇게 생각해요. ‘어차피 펜을 든 이상, 문제를 하나라도 제대로 풀어보자.’

정답을 내놓냐 아니냐는 중요하지 않아요. 일단 가보는, 일단 해보는 태도가 결국 나를 성장시키더라구요.

그러니 늘 정답보다 오답이 많다고 너무 자신을 몰아세우지 않았으면 해요. 스스로를 아껴주고, 사랑하면서 이 길을 걸어갔으면 좋겠어요. 저도 아직 잘 못하는데 (웃음) 혼자가 아니라 우리 다 같이 청강에서 계속 노력하다 보면 나를 사랑해 주는 순간이 조금씩 늘어날 수 있지 않을까요?

MAKE NOW. MOVE FUTURE.

재학생 대표들의 목소리로 들어보는 청강에서의 성장경험과 교육 미래비전

융합콘텐츠스쿨 융합콘텐츠창작전공 2023학번 이보나

Q. 간단한 자기소개와 함께, 현재 어떤 작업(또는 프로젝트)을 하고 있는지 소개해 주세요.

융합콘텐츠스쿨 23학번 이보나입니다. 7명의 팀원이 함께하는 Team.QTz 에서 팀장을 맡고 있으며, 기획·연출 및 일부 제작 단계를 담당하고 있습니다. 현재 '나온(N4:ØN)'이라는 디지털 휴먼 아이돌 그룹의 뮤직비디오를 제작 중입니다.

Q. 지금의 작업(콘텐츠 제작 등)을 시작하게 된 계기는 무엇이었나요?

어릴 때부터 저는 이야기꾼 놀이를 좋아했습니다. 제가 상상한 것, 혹은 감명 깊게 본 이야기들을 주변 사람들에게 들려주며 그들을 기쁘게 하거나, 슬프게 하거나, 깜짝 놀라게 하는 것이 너무 즐거웠어요. 할아버지 말씀으로는 제가 병원 놀이를 할 때도 단순히 진찰하는 게 아니라, 환자 하나하나의 사연을 만들어 한 시간 넘게 이야기를 이어갔다고 하시더군요. 나이가 들면서 그런 상상들이 점점 말이 아닌 글과 그림, 그리고 영상으로 옮겨졌습니다. 그때부터 제 안의 이야기들을 세상과 나누는 게 단순한 놀이를 넘어, 삶의 한 방향이 되었다고 생각합니다.

Q. 작업을 통해 사람들에게 어떤 이야기나 감정을 전하고 싶었나요?

사회적인 이슈에 관심이 있건 없건, 우리가 살고 있는 현재 사회가 여러모로 어렵다는 건 많은 분들이 공감하실 겁니다. 세기말은 아니지만, 세기말처럼 혼란한 시대죠. 저성장, 고령화, 저출산, 전 세계적인 전쟁과 불안정한 국제 정세 등 한 치 앞도 예측하기 어려운 시대 속에서, 우리는 어떻게 해야 살아남을 수 있을까, 어떤 '무기'를 가져야 할지 고민했습니다.

그 끝에 제가 내린 답은 '우리를 지킬 무기는 우리 안에 있다.'였습니다. 방탄소년단이나 봉준호 감독의 기생충, 그리고 최근 케이팝 데몬 헌터스와 같은 콘텐츠의 성공은 이 사회에도 여전히 미래가 있음을 보여준다고 생각해요. 그래서 이번 작품에서는 지금 사회가 겪고 있는 혼돈을 Y2K 종말론으로부터 비롯된 혼돈에 빗대어, Y2K와 한국 전통 요소를 결합해 봤습니다. 혼돈 속에서도 자신을 지켜내는 인간의 힘을 표현하고 싶었습니다.

Q. 그 이야기를 표현하는 과정에서, 융합콘텐츠스쿨에서 배운 기술(예: 언리얼, AI, 협업 툴 등)이 어떤 식으로 창작에 녹아들었나요?

이번 프로젝트에서는 다양한 툴을 적극적으로 활용했습니다.

마야로 모델링, 리깅, 애니메이션, 물리 시뮬레이션을 진행했고, 서브스텝스 3D 페인터를 통해 캐릭터와 프랍의 텍스처링을 완성했습니다. 언리얼 엔진에서는 배경, 대기 요소, 라이팅을 구현했습니다. 전체적인 톤앤무드에 오버워치와 아케인을 참고했는데, 현실감과 스타일라이즈된 표현을 적절히 조합할 수 있어 작품의 분위기를 설정하는 데 큰 도움이 되었습니다.

또한 스테이블 디퓨전과 같은 AI 이미지 생성 툴을 활용해, 세계관의 분위기와 콘셉트를 시각적으로 제시하는 인트로 영상을 제작했습니다. 작업 초기엔 텍스트 기반 설명만으로는 전달하기 어려웠던 세계관을 AI로 구체화함으로써, 팀원 간의 이해도를 높이고 전체 연출 방향을 빠르게 공유할 수 있었습니다.

Q. 작업을 하면서 “아, 이게 내가 만들고 싶던 세계구나”라고 느꼈던 순간이 있었나요?

사실 작업을 진행하는 동안에는 그런 감정을 느끼기 어려웠습니다. 매주, 매일 정해진 일정에 맞춰 팀과 스스로를 이끌고 다독이는 데 집중하다 보면, 정말이지 정신이 없어지죠. 결국 과거의 제가 진행한 기획과 프리프로덕션을 믿고 진행하는 데에 벅찼습니다. 그러다가 최근 1차 렌더 영상들을 모아 음악과 함께 편집해 봤는데, 꽤 인상적이었습니다.

제 머릿속에서만 존재하던 작은 세계가 팀원들의 손을 거치며 훨씬 다채롭고 풍성하게 완성되어 있더군요. 저희 팀원분들은 개성이 강하십니다. 그런 팀원들이 개인의 예술혼을 공동 작업에 불태우는 걸 막지 않은 저 자신에게 잘했다고 해주고 싶었어요.

구현된 건 제가 상상했던 세계가 아니었습니다. 그 이상이었죠. 그때 느낄 수 있었습니다. 이건 내가 만들고 싶던 세계가 아니라, 우리가 만들고 싶었던 세계라는 것어요.

Q. 청강에 진학하게 된 이유, 혹은 청강을 선택하게 된 결정적인 계기가 있었다면요?

미술 입시생들에게 청강은 당연한 선택지 중 하나가 아닐까요? 국내 대학 중 미디어콘텐츠 분야에서는 상위권이니깐요. 고려하지 않을 이유가 없죠. 실전 중심의 커리큘럼과 현업에서 활동 중인 교수진, 그리고 학생 중심의 창작 환경까지 모든 요소가 제가 찾던 이상적인 환경이었습니다. 입시생 모두가 가슴 한 켠에 가장 가고픈 대학 하나쯤은 품고 있지 않나요. 제가 입시생일 때 청강을 품고 있는 사람이 대부분이었던 기억이 납니다. 제가 지도한 후배 중에서도 청강을 가고 싶어 했던 학생들이 많기도 하고요.

Q. 청강에서 배우며 가장 인상 깊었던 경험이나, 본인에게 큰 영향을 준 수업·사람·프로젝트가 있다면요?

가장 큰 영향을 준 건 함께 공부하는 동기들입니다.

그들은 언젠가 업계에서 함께 일하게 될 동료이자, 업계의 콘텐츠를 진심으로 사랑하는 덕후들이기도 합니다. 그들을 통해 사람들의 다양한 취향, 생각, 가치관을 가까이에서

배울 수 있었고, 그것이 저의 기획과 연출에도 큰 영향을 주었습니다. 무채색 같던 제 사고방식에 동기들이 유채색을 더해준 셈이죠.

Q. 청강의 환경이나 분위기가 본인의 작업이나 생각에 어떤 변화를 주었다고 느끼시나요?

청강에는 개성 강한 학생들이 정말 많습니다. 각자의 흥미 분야가 뚜렷하고, 잘하는 분야도 다양하죠. 고등학교 때처럼 획일화된 교육이 아닌, 서로의 개성을 존중하는 분위기 덕분에 협업의 가치를 배웠습니다. 이 업계는 결국 팀플레이니까요. 서로를 경쟁자가 아니라 협력자로 인식하게 되는 경험이 청강에서 가장 크게 배운 점입니다.

또, 청강 학생들은 열정과 집념이 대단합니다. 자신이 원하는 퀄리티에 도달할 때까지 끈기 있게 매달리는데, 옆에서 보면 무서울 정도죠. 처음에는 그런 모습이 부담스럽기도 했지만, 시간이 지나며 큰 동기부여가 되었습니다. 옆 사람을 이기기보단, 함께 나란히 서고 싶은 마음을 먹으면 그런 마음이 더 강해지는 것 같아요.

Q. 앞으로 어떤 작품을 만들고 싶든지, 혹은 어떤 창작자로 성장하고 싶든지 들려주세요.

어떤 작품을 만드는 어떤 창작자가 되고 싶은지를 생각해보면...

저 개인이 되고 싶은 창작자와 팀원으로서 되고 싶은 창작자로 나눌 수 있을 것 같습니다. 우선 저는 저만의 메시지를 담은 창작자가 되고 싶습니다. 물론 작품에서 가장 중요한 건 재미라고 생각합니다. 하지만 그 안에 철학적인 메시지를 담을 수 있다면, 창작자로서 한발 더 나아가는 기분이겠죠.

많은 사람이 철학을 어렵게 느끼지만, 작품이 흥미롭다면 철학도 충분히 재미있게 전할 수 있다고 생각합니다. 「강철의 연금술사」, 「진격의 거인」, 「기생수」가 좋은 예시죠. 저는 사회와 개인의 어려움, 편견과 오해, 차별, 그리고 우리의 오만함을 탐구하는 걸 좋아합니다. 이런 주제를 작품 안에서 긍정적으로 해석함으로써 제 주변 사람들에게, 더 나아가 제가 속한 공동체에 선한 영향력을 줄 수 있는 창작자로 성장하고 싶습니다. 한편, 팀에 소속된 창작자로서 저는 '믿을 수 있는 동료'이면 좋겠습니다. 신뢰엔 많은 것이

필요합니다. 특히 생계를 위해 한배를 탄 사이라면 더더욱. 이 사람이 실력이 있는지, 약속은 잘 지키는지, 뒤에서 탄소릴 안 할 것인지 등등 모든 면에서 괜찮다 싶어야만 하죠.

결국 좋은 작품은 좋은 사람이 만든다고 생각합니다. 제가 만든 이야기가 누군가의 시선을 바꾸고, 함께 일하는 사람들이 저를 인정하고 믿을 수 있다면 그 이상 바랄 건 없지 않을까요?

Q. 마지막으로, 융합콘텐츠스쿨에 들어올 후배들에게 전하고 싶은 말이나 조언이 있다면요.

음, 사실 그럴싸한 조언은 마땅히 떠오르지 않네요. 그냥 버티셔야 합니다. 뛰어난 재능, 박학다식함, 성실함 물론 전부 필수적이죠. 하지만 스스로가 지쳐서 나가떨어지면 의미가 없다고 생각해요.

그런 '버티기'에 중요한 건, 혼자 잘하는 것보다 함께 성장하는 게 훨씬 멀리 간다는 걸 늘 기억하는 일인 것 같습니다.

제가 그랬듯, 12년 동안 경쟁 중심의 교육 환경에서 지내오다가 청강에 오면, 처음에는 많이 낯설고 힘들 겁니다. 천재적인 재능을 가진 주변인들이 다 경쟁자로 보이니까요. 그러나 그럴 때일수록 그 옆 사람을 도우세요. 서로 피드백을 주고받으며 함께 성장하세요. 학교에서의 시간은 길다면 길고, 짧다면 짧지만 분명 쉽지 않을 겁니다. 그러니 자신을 너무 몰아붙이지 말고, 주위의 도움을 받으세요.

이곳에서의 삶, 그리고 앞으로의 사회생활은 경쟁이 아닌 마라톤입니다. 주변 사람들과 좋은 관계를 유지하고, 함께 웃을 수 있는 순간을 잊지 마세요.

그게 이 업계에서 오래 버티고, 또 즐겁게 걸어갈 수 있는 가장 큰 힘이라고 생각합니다.

CK Supporters

미래를 함께 만드는 사람들



함께 만든 30년, 함께 열어갈 다음의 시간

청강을 지탱해 온 사람들의 이야기

청강문화산업대학교의 30년은 하나의 주체가 이끌어 온 시간이 아니다. 학생의 몰입, 교수의 실험, 직원의 전문성, 경영진의 책임 있는 운영, 학부모의 신뢰, 산업과 세계의 연결, 그리고 대학의 방향에 공감하며 곁을 지켜준 수많은 사람들의 조용하지만 꾸준한 애씀이 겹겹이 쌓여 만들어진 시간이다. 그중에서도 '기부'라는 이름으로 이어진 연대의 기록은, 청강이 어떤 공동체 위에서 성장해 왔는지를 가장 선명하게 보여준다.

청강의 기부는 거창한 선언에서 시작되지 않았다. 누군가는 자신의 형편 안에서, 누군가는 삶의 전환점에서, 누군가는 학생의 얼굴을 떠올리며 결심했다. 이 선택들은 금액의 크기와 무관하게 하나의 공통된 질문으로부터 시작된다. '청강이 더 좋은 대학이 되기 위해, 청강의 학생들이 더 나은 어른으로 성장하기 위해, 지금 내가 할 수 있는 일은 무엇인가.' 이 질문에 대한 각자의 답이 모여 오늘의 청강을 만들었다.

학생을 향한 신뢰, 교육을 향한 확신

청강 서포터즈로 이어진 여러 기부 이야기 속에는 '학생'이라는 공통된 중심이 있다. 한 웹소설창작전공 재학생은 스스로 받은 봉사 장학금을 다시 기부하기로 결정했다. 캠퍼스에서 함께 배우고 생활하는 과정에서 형성된 동료에 대한 공감과 연대 의식은 그를 '받는 사람'에서 '건네는 사람'으로의 전환을 경험하게

했다. 이 선택은 단순한 미담을 넘어, 청강이라는 공동체가 학생 안에서 어떻게 내면화되고 있는지를 보여주는 장면이었다.

또 다른 기부자는 오랜 시간 청강의 성장을 지켜보며 꾸준한 후원을 이어왔다. 배한성님은 여러 해에 걸쳐 발전 기금을 기부하며, 금액의 많고 적음보다 '지속'의 가치를 실천했다. 본인은 이를 '작은 마음'이라 표현했지만, 이러한 반복된 선택은 대학이 안정적으로 교육을 이어갈 수 있는 중요한 기반이 되어가고 있다.

김남미님의 기부는 청강의 기부 문화를 한 단계 확장했다. 고인의 뜻을 담아 조성된 대규모 발전기금은 장기간에 걸쳐 학생들의 배움과 성장을 뒷받침하는 구조로 설계되었다. 이는 청강이 기부를 단순한 재정 지원에 그치지 않고, 그 의미를 교육적으로 해석하고 구조화하여 학생들에게 다양하고 지속 가능한 방식으로 환원하고 있음을 보여준다.

교수와 직원, 내부에서 시작된 연대

청강의 기부 문화는 외부 후원자에 국한되지 않는다. 조영아 교수님의 장학금 기부는 교육 현장에서 학생과 가장 가까이 있는 이들이 어떤 책임감을 가지고 있는지를 잘 보여준다. 처음에는 조용한 나눔을 원했지만, 이 선택이 다른 이들에게도 용기를 줄 수 있다는 판단 아래 공개를 결정했다. 이 사례는 청강의 기부가 '미담'이 아니라 공동체의 가치로 확산하는 과정을 상징한다.

교수와 직원들의 일상적인 헌신 역시 기부의 또 다른 형태다. 제도와 시스템을 유지하고, 학생의 성장을 위해 보이지 않는 역할을 감당해 온 이들의 노력이 없었다면, 어떤 후원도 그 의미를 온전히 발휘할 수 없었을 것이다. 청강의 30년은 이러한 내부의 지속적인 노력과 외부의 신뢰가 맞물려 형성된 결과다.

지역과 함께 숨 쉬는 대학, 조두환 님의 이야기

청강의 기부 스토리 중에서도 조두환 님의 사례는 지역과 대학의 관계를 상징적으로 보여준다. 청강문화산업대학교 인근에서 임대업을 운영하고 있는 조두환님은 2024년부터 매해 꾸준한 기부를 이어오고 있다. 이 기부는 특정 시점의 일회성 후원이 아니라, 대학의 일상과 함께 호흡하는 지원이다.

지난해 조두환 님의 기부금은 도서관 장서 확충에 사용되었고, 이를 계기로 '조두환 기증전'이 열렸다. 학생들은 새로 채워진 책들을 통해 배움의 지평을 넓혔고, 도서관은 단순한 학습 공간을 넘어 지역과 지역 주민의 마음이 깃든 장소로 다시 읽혔다. 조두환 님의 기부는 대학이 지역사회로부터 무엇을 주거나, 무엇을 받을 수 있는가가 아니라, 지역과 어떻게 함께 성장할 수 있는가에 대한 하나의 사례였다.

산업과 세계, 청강의 확장을 함께 만들어 온 파트너들

청강의 30년에는 산업계와 글로벌 파트너들의 협력이 중요한 동력으로 작용해 왔다. 산학 협력 업체들은 단순한 협업을 넘어, 장학금 조성, 교육 프로그램 지원, 창작 프로젝트 후원, 교육 환경 개선 등 다양한 목적의 기부를 통해 청강의 교육 현장을 실질적으로 뒷받침해 왔다. 이러한 기부는 학생들의 배움이 현장과 맞닿아 확장될 수 있도록 하는 기반이 되었고, 교육과 산업이 유기적으로 연결되는 구조를 만들어 왔다.

글로벌 교류 협력 기관들 또한 청강이 세계와 지속적으로 대화하고 연결될 수 있도록 길을 열어주었다. 이들은 학생과 교원이 국제적 맥락 속에서 배우고 실험할 수 있는 기회를 제공하며, 청강의 교육 철학이 지역을 넘어 세계로 확장되는 데

중요한 역할을 해왔다. 이들의 기여 역시 넓은 의미에서 '후원'이며, 청강이 추구해 온 교육의 방향에 대한 신뢰의 표현이다.

산업과 세계의 파트너들이 보내온 기부와 협력은 청강의 교육 철학과 강단 있는 실천에 대한 지지와 응원이었다. 청강과 산업계, 글로벌 파트너들은 같은 가치를 향해 함께 실험하고 함께 성장하는 관계를 구축하며, 동행하고 있다.

다음 30년을 향하여

청강의 30년은 수많은 선택과 책임들로 이루어져 있다. 학생의 결심, 교수의 책임, 직원의 실천, 설립자와 경영진의 헌신, 학부모의 신뢰, 산업과 세계의 협력, 그리고 각계각층의 기부자들이 건넨 마음이 서로 얽혀 '좋은 대학'을 만들어 왔다.

이 페이지에 담긴 이야기들은 청강이 이미 완성된 대학임을 말하지 않는다. 오히려 더 좋은 대학을 향해 지금도 분투하고 있는 대학, 더 나은 방향을 향해 속고하며, 변화의 물결에 움츠리지 않고 움직이고 있는 공동체임을 말하고 싶다. '함께 만든 청강의 다음을 위해 어떻게 함께 움직일 것인가'라고 묻는다면, 주저 없이 '청강의 앞으로의 30년 역시 이러한 연대 위에서 열릴 것이다.'라고 답하겠다.

EPICUREAN

미래의
창작자에게
보내는 편지

비전 책자의 마지막 장을 덮기 전, 우리가 함께 지나온 30년의 '결'을 잠시 되짚어봅니다. '문화산업'이라는 개념조차 희미했던 시절, 그 황무지에 스스로 뿌리가 되기를 자처하며, 보이지 않는 것에 형태를 입히고, 들리지 않는 목소리에 리듬을 실어 '청강'이라는 고유한 지형도를 그려냈습니다. 이 지도는 과거를 뽐내기 위한 훈장이 아니라, 우리가 함께 걸어갈 미지의 30년을 안내할 '약속의 이정표'입니다. 30주년을 맞이하며 우리는 세 개의 십 년(Decade)이 겹친 유연한 곡선을 새로운 상징으로 품었습니다. 이 부드럽고도 단단한 선은 청강이 세상을 대하는 태도입니다. 과거의 유산은 갇힌 섬이 아니라 미래로 건너가는 징검다리여야 합니다. 청강의 정신은 세대와 기술을 관통하며 멈추지 않고 흐를 것입니다. 우리는 전통의 깊이를 존중하되 그 무게에 짓눌리지 않으며, 미래의 불확실성에 위축되지 않고 그 역동성을 기꺼이 즐길 준비가 되어 있습니다.

"Make Culture. Move, CK."

2026년 현재, AI는 이미 우리 창작의 공기이자 도구이며, 때로는 인간의 한계를 돌파하게 만드는 강력한 동료가 되었습니다. 하지만 기술이 고도화될수록 우리가 주목해야 할 것은 도구의 숙련도가 아닌, 그것을 다루는 '인간의 마음'입니다. 이 지점에서 청강의 설립 이념과 교육 철학은 그 어느 때보다 선명한 존재 이유를 갖습니다. 모든 것이 자동화되고 대체되는 시대일수록, 역설적으로 인간에 대해 더 깊이 고민하고 성찰하는 창작자를 길러내는 일야말로 청강만이 할 수 있는 진정한 교육이기 때문입니다. 우리는 단순히 기술자를 배출하는 곳이 아니라, 시대의 결핍을 읽어내고 인간의 존엄을 창의성으로 증명하는 '진정한 교육 기관'으로서 그 가치를 증명해 낼 것입니다. 이것이 청강이 꿈꾸는 'Only One, Only the Best'의 진정한 모습입니다. 거대한 변화의 파도 앞에서 누군가는 저항하거나 두려워하기도

합니다. 하지만 우리는 파도에 맞서 싸우는 이가 아니라, 그 파도의 높이를 가능하고 그 위에 올라타 새로운 항해를 시작하는 개척자가 되어야 합니다. 청강은 시라는 새로운 동력을 장착한 창작자들이 자신의 철학적 사유를 작품에 녹여낼 수 있도록 돕는 든든한 요새가 되겠습니다.

사랑하는 창작자와 예비 청강인 여러분. 이 책자는 여기서 마침표를 찍지만, 청강의 진짜 이야기는 이제 여러분의 손끝에서 다시 시작됩니다. 어제의 성취라는 안온한 등지에 머물지 마시다. 대신 내일이 가져올 기분 좋은 불확실성을 향해 기꺼이 뛰어듭시다.

문화를 움직이고 세상을 깨우는 거대한 흐름의 중심에 언제나 청강이 함께하겠습니다. 시대의 변화 앞에서 가장 먼저 움직이고 가장 깊게 고민하며, 다음 30년도 우리 대학의 자부심과 책임감을 지켜갈 것을 약속드립니다.

우리의 움직임은, 이제부터 시작입니다.

ChungKang Supporters

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

— 설립자 故 청강 이연호 —

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 후원해 주시는 모든 분이 청강의 서포터즈입니다.

더 많은 꿈이 별이 될 수 있도록, 더 많은 묘목이 아름드리나무로 클 수 있도록 청강의 서포터즈가 되어주세요.

청강 서포터즈에게는 청강문화산업대학교의 각종 교육 프로그램과 강연, 세미나, 워크숍 및 주요 행사에 초청드리며, 발간 도서 구매와 교육·강연 수강 시 소정의 할인 혜택을 제공합니다. 또한 청강의 한 해 활동을 정리하고 미래 비전을 담은 연간 발간물 《CK VISION》을 매년 전달해 드립니다.

서포터즈의 후원 기금 용도

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

서포터즈의 후원 참여

후원 기금은 일시납과 정기 납부로 구분됩니다.
온라인 입금은 국민은행 230137-04-003408
(예금주: 청강문화산업대학교)입니다.

문의 연락처

청강문화산업대학교 총무팀
(전화번호: 031-639-4494)

후원 참여 시 세제 혜택

— 개인기부 (개인 근로소득자)

연말정산 시 연간 소득 금액 100% 한도 내에서 기부금 전액이 세액 공제 대상이 되며, 세액공제율은 1,000만원 이하는 15%, 1,000만 원 초과분은 30%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 선택할 수 있습니다. 세액공제를 선택하는 경우의 공제율은 근로소득자와 동일합니다.

— 법인기부 (주식회사, 법인 단체)

법인세 신고 시 당해 사업연도 연간 소득 금액 (이월결손금 차감 후)의 50% 범위에서 손비 처리가 인정됩니다.

— 공통

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

CK VISION 2026



발행인	최성신
책임	이동후
기획 및 편집	청강 브랜딩센터 (이동후, 김삿별)
디자인	센터콥
발행일	2026년 2월

청강문화산업대학교

문의	031-637-1114
팩스	031-639-5727
홈페이지	ck.ac.kr
전자우편	webmaster@ck.ac.k
주소	17390 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94

CK VISION 2026에 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.