



제52회 용마 체육대회 리커버리 존으로 학생 참여 열기 더해

우리 대학에서 2026학년도 제52회 용마 체육대회가 성황리에 개최되었다. 이번 체육대회는 다양한 경기 진행과 학생 참여형 프로그램, 그리고 휴식 공간 운영까지 더해지며 학내 구성원들의 높은 관심 속에서 개최되었다. 또한 경기뿐만 아니라 학생들이 함께 어울리고 소통할 수 있는 프로그램들이 마련되어 캠퍼스 전체가 축제 분위기로 물들었다.

이번 용마 체육대회 종목은 ▲축구 ▲농구 ▲피구 ▲탁구 ▲배드민턴 ▲E-Sport(LoL, TFT) 등으로 구성되었다. 축구는 용마폭포공원에서 진행되었으며, E-Sport 종목은 학교 인근 아레나 PC방과 홍학관 SU스퀘어 라운지에서 운영되었다. 나머지 실내 종목은 홍학관 지하 2층 체육관에서 진행되어 학생들의 뜨거운 응원 속에서 경기가 이어졌다.

예선전은 지난 3월 27일부터 5월 8일까지 중간고사 기간을 제외하고 진행되었으며, 결승전은 5월 11일부터 5월 14일까지 개최되었다. 경기 기간 각 학과 학생은 우승을 향한 열정적인 모습을 보여주었고, 응원전 역시 활발하게 펼쳐지며 체육대회의 열기를 더했다. 선수들뿐만 아니라 응원에 참여한 학생들까지 함께 어우러지며 학교 전체가 하나 되는 분위기를 만들었다.

체육대회 메인 프로그램은 교내 잔디밭에서 진행되었으며, 학생들이 자유롭게 참여할 수 있는 체험형 경기들로 구성되었다. 프로그램은 ▲지구를 굴러라 ▲파도타기 ▲열기를 높이려 ▲줄다리기 ▲단체 줄넘기 ▲박 터트리기 ▲전통계주 등 협동심과 참여를 중심으로 한 종목들로 운영되었고, 많은 학생이 참여하며 현장의 분위기를 더욱 뜨겁게 만들었다. 학과별 응원전과 단체전이 이어지면서 학생 간의 유대감 또한 더욱 깊어지는 모습을 볼 수 있었다.

특히 올해 체육대회에서는 학생들의 휴식과 회복을 위한 '리커버리 존'이 운영되어 큰 호응을 얻었다. 리커버리



▲ 제52회 용마 체육대회 포스터

존은 경기에 참여한 선수들과 응원에 지친 관객들이 잠시 쉬어가며 수분을 보충할 수 있도록 마련된 공간이다. 체육대회의 뜨거운 열기 속에서 학생들이 편안하게 휴식을 취할 수 있도록 구성되었으며, 현장에서는 협찬 상품으로 '썬키스트 애사비 제로 스파클링'과 '썬키스트 피스타치

오 오리지널'이 제공되었다. 학생들은 체육대회 기간 자유롭게 리커버리 존을 방문해 음료를 마시며 휴식을 취했고, 실제로 많은 학생들이 공간을 이용하며 긍정적인 반응을 보였다.

또한 리커버리 존과 연계한 인스타그램 이벤트도 진행되어 학생들의 높은 참여를 끌어냈다. 행사 기간 학생들은 리커버리 존 제품 사진을 개인 인스타그램 스토리에 업로드하며 이벤트에 참여했고, 이를 통해 체육대회 분위기를 더욱 활발하게 공유했다. 단순한 휴게 공간을 넘어 학생들이 함께 모여 이야기를 나누고 응원의 열기를 이어가는 소통 공간의 역할도 했다는 평가도 이어졌다. 이처럼 학생 복지를 고려한 다채로운 시도는 향후 열릴 학내 행사 문화 발전에도 긍정적인 선례를 남길 것으로 보인다.

많은 학생이 행사에 자발적으로 참여하면서 온라인에서도 용마 체육대회에 대한 관심과 응원이 이어졌다. 일부 학생들은 친구들과 함께 단체 사진이나 응원 영상을 촬영하며 체육대회의 열기를 SNS를 통해 공유하기도 했다. 현장 곳곳에서는 학과별 응원전과 기념 촬영이 이어졌고, 학생들은 경기 결과와 상관없이 서로를 응원하며 축제를 즐기는 모습을 보였다. 학생들의 활기찬 참여와 웃음이 이어지며 캠퍼스는 오랜만에 활기찬 에너지로 가득 찼다.

이번 제52회 용마 체육대회는 단순한 스포츠 행사를 넘어 학생들이 함께 어울리고 교류하는 학내 축제의 장으로 자리매김했다. 다양한 경기와 프로그램, 그리고 학생들을 위한 리커버리 존까지 더해지며 모두가 함께 즐길 수 있는 체육대회로 마무리되었다. 학생들의 열정적인 참여와 응원 속에 진행된 이번 체육대회가 학내에 또 하나의 소중한 추억으로 남기를 기대한다.

곽서은 기자 jssu090918@gmail.com

제4회 문화체육관광

인공지능·데이터 활용 공모전

데이터로 꿈꾸는 문화, AI로 만나는 새로운 세상

참가대상

대한민국 국민 누구나
(개인 또는 단체 (5인 이내))

- 단체(기관, 기업도 참여 가능)
- 중복 응모 불가

접수기간

2026. 4. 27.(월) ~ 6. 26.(금), 18:00 까지

공모분야

공모분야	공모부문	공모내용
신기술 활용	ADX 우수사례	AI 디지털 기술을 활용한 문화서비스 우수사례
	ADX 아이디어	AI 디지털 기술을 활용한 문화서비스 시각화 및 국민체감형 서비스 기획
문화데이터 활용	문화데이터 우수사례	문화데이터를 핵심 자원으로 활용하고 AI 기술도 활용한 저용서비스 우수사례
	문화데이터 아이디어	문화데이터를 핵심 자원으로 활용하고 AI 기술도 활용한 사회문제 해결 또는 서비스 아이디어 기획
데이터 분석	-	문화데이터 분석을 통한 정책 제안 해결 또는 분석 인사이트 도출

추진일정

신청 및 접수
4. 27 ~ 6. 26

1차 서류심사
6. 29 ~ 7. 3

2차 발표심사
7. 13 ~ 7. 17

시상식
11. 17

※ 문화데이터 부문 우수사례 아이디어 대상작 <제14회 범정부 공공데이터 AI 활용 창업경진대회> 통합 본선 진출 후보 지정
· 상기 일정은 대내외 사정에 따라 변경될 수 있음

시상내역

총 상금 5,000만원 (총 15점)

접수방법

홈페이지를 통한 온라인 접수 [<https://culture.go.kr/digicon>]

문의처

T. 02-6342-8802 E. contest@kcisa.kr

Contents

1 종합	제52회 용마 체육대회
2 면 보 도	우리 대학 시계임용합학과, 도교국제공과 전문직대학과 한일 학생 교류
3 면 보 도	4) 카페인 소비를 만드는 구조
7 면 특 집	우리 대학 학생들의 하루 평균 지출은?
8 면 인터뷰	비즈니스영어과 학회장 '김휘림', 만화웹툰학과 학회장 '조은채'

알려드립니다

- 6월 10일(수) : 개교기념일
- 6월 16일(화) ~ 6월 22일(월) : 1학기 기말고사
- 6월 23일(화) : 하계방학
- 6월 25일(목) ~ 6월 26일(금) : 성적열람 및 이의신청
- 6월 29일(월) ~ 6월 30일(화) : 성적정정 및 성적열람



보도기사

AI게임융합학과, 도쿄국제공과전문직대학과 한일 학생 교류

일본 대학과의 국제 교류

지난 1월 29일 도쿄국제공과전문직대학에서 우리 대학 AI게임융합학과 학생들과 해당 대학 학생들, 그리고 일본 AI 기업 모리카트론(Morikatron)의 AI 엔지니어들이 참여한 한일 교류 프로그램이 개최됐다. 이번 행사는 '게임과 AI의 미래'를 주제로 진행되었으며, 양국 학생들이 생성형 AI의 게임 활용 가능성을 함께 논의하고 체험하는 자리로 마련됐다. 국경을 초월한 게임 개발 교육 현장의 교류라는 점에서 참가자들의 높은 관심을 모았다.

행사에는 모리카트론의 ▲모리카와 유키토 대표이사 ▲타카하시 리키토 AI 엔지니어 ▲오노 겐지 강사가 발표자로 참여했다. 이들은 생성형 AI를 활용한 게임 사례와 최신 개발 환경을 소개하며 게임 산업이 나아갈 방향을 제시했다. 발표 이후에는 양국 학생들과의 질의응답 시간도 마련되어 활발한 의견 교환이 이뤄졌다.

발표는 타카하시 리키토 엔지니어의 '게임×생성형 AI 토픽'을 시작으로 총 두 가지 게임 사례와 하나의 개발 환경을 소개하는 방식으로 진행됐다. 첫 번째로 소개된 '도키도키(두근두근) AI 심문 게임'은 글로벌 게임 플랫폼 스팀(Steam)에서 공개된 작품으로, 플레이어가 경찰이 돼 ChatGPT 기반 AI 용의자를 심문하는 방식으로 진행된다. 질문 내용에 따라 용의자의 반응이 달라지며, 공포도가 게이지로 시각화되는 것이 특징이다. 단순한 구조임에도 불구하고 플레이어의 언어 선택에 따라 다양한 전개가 펼쳐지는 재미 요소를 갖추고 있다. 한편, 해당 게임은 공개 3일 만에 API 비용이 수만 엔에 달해 일시적으로 서비스가 중단됐던 에피소드도 소개됐다.



▲ 일본 엔지니어의 게임 설명 현장

이를 통해 생성형 AI 활용 게임의 운영 측면에서 발생하는 현실적인 과제도 함께 공유됐다.

두 번째 사례는 모리카트론이 직접 개발한 어드벤처 게임 '언령의 미궁'이다. 이 게임은 플레이어가 입력한 텍스트에 따라 아이템이 생성되고, 게임 내 이미지 역시 AI가 실시간으로 만들어내는 구조로 이뤄져 있다. 여러 플레이어가 릴레이 방식으로 줄거리를 이어가는 높은 자유도가 특징이며, 예상치 못한 전개와 관전하는 재미를 동시에 제공한다. 발표자는 이를 '사용자 입력 기반 생성형 게임'의 대표 사례로 소개하며, 앞으로의 게임 장르 확장 가능성을 강조했다.

마지막으로는 게임 개발 환경인 '유니티 AI(Unity AI)'가 소개되었다. 텍스트 명령만으로 AI가 오브젝트 설정을 자동 최적화하며, 개발자는 배치 작업에만 집중할 수 있어 프로그래밍 지식이 없어도 게임 개발이 가능하다. 발표자는 이를 통해 이른바 '게임 바이브 코딩' 시대의 가능성을 제시하며, 비개발자도 창작에 참여할 수 있는 환경이 가까워지고 있음을 강조했다.

이번 교류 행사는 생성형 AI가 게임을 만드는 방식과 즐기는 방식을 동시에 변화시키고 있다는 점을 양국 학생들이 직접 확인하는 기회가 되었다. 단순한 자동화를 넘어 게임 경험 자체를 생성하고, 누구나 개발에 참여할 수 있는 새로운 시대가 열리고 있음을 보여준 뜻깊은 자리였다.

이준호 기자 ydd21112@gmail.com

기획보도 1

재학생 취업 역량 강화 지원

특강 및 멘토링으로 성공적인 사회 진출 견인

우리 대학 대학일자리플러스본부가 재학생과 지역 청년들의 성공적인 사회 진출을 돕기 위해 '2026학년도 릴레이 진로취업특강'과 '졸업생 멘토링데이'를 동시에 가동하며 실천 구직 지원에 나선다.

릴레이 진로취업특강은 지난 2024년 첫선을 보인

이후 2년 연속 96%라는 압도적인 만족도를 달성한 우수 프로그램이다. 올해는 뜨거운 호응을 반영해 전체 운영 회차를 총 20회로 대폭 확대했다. 단순한 정보 전달에서 벗어나 ▲자기 이해 ▲직무이해 ▲직무스킬업 ▲조직적응력 향상 등 4단계 체계적 구성을 도입해 취업 준비의 완성도를 높였다.

이와 더불어 전공 특성을 살린 졸업생 멘토링데이 역시 학생들의 큰 호응을 얻고 있다. 다양한 산업 분야에 안착한 선배들이 직접 멘토로 나서 생생한 현장 경험과 조직 적응 노하우를 전수한다. 후배들은 멘토와의 소통을 통해 현실적인 조언을 얻고 명확한 목표를 설정하는 데 도움을 얻을 수 있다.

대학일자리플러스본부 관계자는 "깊이 있는 특강과 선배와의 진솔한 소통을 통해 청년들이 자기주도적으로 커리어를 설계할 수 있도록 돕는 중이다"라고 전하며 "앞으로도 수요자 중심의 실효성 있는 진로 지원 체계를 지속적으로 강화해 나가겠다"라고 밝혔다.



▲ 우리 대학 일자리플러스본부가 2026학년도 졸업생 멘토링데이를 운영 중인 모습

최용렬 기자 dydfuf123@gmail.com

기획보도 2

중랑구, '서울마음편의점 중랑점' 개소

외로움 예방하는 소통 공간 마련

중랑구가 지난 4월 17일 면목본동에서 '서울마음편의점 중랑점' 개소식을 열었다고 밝혔다. 이 공간은 서울시의 '외로움 없는 서울' 정책의 일환으로, 따뜻한 음식과 대화 공간을 매개로 주민이 자연스럽게 머물고 소통할 수 있도록 해 고립과 은둔으로 이어지는 위험을 줄이겠다는 취지다. 중랑구민이라면 누구나 무료로 이용할 수 있으며, 운영 시간은 평일 오전 9시부터 오후 6시까지다.

중랑점은 58.06㎡ 규모로 소통 공간과 상담 공간을 갖췄다. 내부에는 ▲라면 조리기 ▲음료 비치대 ▲건강측정기 ▲바둑과 장기 ▲보드게임 등이 마련돼 이용자들이 머무르며 자연스럽게 교류할 수 있도록 구성됐다. 중랑구는 이 공간을 단순 휴식 공간이 아니라 외로움 진단과 상담, 맞춤형 복지 정보 제공, 관계망 형성 프로그램이 이뤄지는 생활형 복지 거점으로 운영할 계획이다.

주민 간 관계망 형성을 위한 사업도 이어지고 있다. 중랑구 복지 플랫폼 '중랑 동행 사랑넷'을 통해 효자손봉사단이 어르신과 1대1로 연계돼 안부를 확인하고 있으며, 올해는 동 자원봉사캠프와 연계해 학생들이 어르신 안부 확인에 참여하는 방식으로 세대 간 연결도 넓힐 계획이라고 밝혔다.

류경기 중랑구청장은 "디지털 기술과 사람 중심 돌봄을 결합한 안부 확인 체계와 소통 공간을 통해 누구도 소외되지 않는 복지 환경을 만들겠다"라고 말했다.



▲ '서울마음편의점 중랑점' 개소식 현장

신은선 기자 goldsun052@gmail.com

심층보도



카페인 소비를 만드는 구조

잠을 미루는 사회, 현대인의 각성 문화

카페인인은 현대인의 일상 속 가장 익숙한 각성제다. 시험 기간의 학생, 야근하는 직장인, 새벽까지 과제를 하는 대학생 모두 커피와 에너지음료를 찾는다. 하지만 오늘날의 카페인 소비는 단순한 개인의 기호만으로 설명하기 어렵다. 빠른 성과와 끊임없는 생산성을 요구하는 사회 구조 속에서 카페인인은 하나의 생존 도구가 되고 있다. 이번 심층보도에서는 우리가 왜 카페인을 계속 소비하게 되는지, 그 배경에 자리한 사회적 구조를 살펴보고자 한다.

아침 강의 전 자연스럽게 카페에 들러 커피를 사는 모습은 이제 대학가에서 흔한 풍경이 됐다. 시험 기간이면 에너지음료 진열대가 빠르게 비워지고, 늦은 밤까지 불이 꺼지지 않는 카페 안에는 과제를 하거나 자격증 공부를 하는 학생들이 가득하다. 카페인인은 더 이상 단순한 음료 속 성분이 아니다. 현대 사회를 살아가는 사람들이 피로를 견디기 위해 선택하는 일종의 생존 수단이 되고 있다. 특히 대학생들의 카페인 소비는 개인의 기호를 넘어 사회 구조와 밀접하게 연결된 현상이라는 점에서 주목할 필요가 있다.

오늘날 대학생들은 학업뿐 아니라 ▲

대의 활동 ▲공모전 ▲아르바이트 ▲어학 공부 ▲취업 준비까지 동시에 감당해야 하는 환경 속에 놓여 있다. 한정된 시간 안에서 더 많은 성과를 내야 한다는 압박은 자연스럽게 수면 시간을 줄이는 방향으로 이어진다. 부족한 잠과 누적되는 피로 속에서 가장 쉽게 찾게 되는 것이 바로 카페인이다. 졸음을 깨우고 집중력을 높여준다는 효과 때문에 커피와 에너지음료는 필수품처럼 소비된다. 그러나 이는 단순한 개인의 선택이라기보다 끊임없는 경쟁과 생산성을 요구하는 사회가 만들어낸 소비 방식에 가깝다.



▲ 여러 종류의 에너지 드링크

카페인 소비를 부추기는 환경이 빠르게 확대되고 있다. 캠퍼스 주변 카페들은 저렴한 가격과 긴 운영시간을 내세우며 학생들을 끌어들이고, 광고에서는 카페인을 '집중력'과 '효율'의 상징처럼 보여준다. SNS에는 밤샘 공부와 함께 커피 사진을 올리는 문화가 자연스럽게 자리 잡았고, "공부에는 커피가 필수"라는 인식도 점점 당연하게 받아들여지고 있다. 결국 카페인인은 피로를 해결하는 수단이라기보다 피로를 잠시 미루게 만드는 장치로 사용되고 있는 셈이다.

시리즈 순서

- 1) 카페인의 일상화
- 2) 카페인 섭취 실태
- 3) 카페인의 양면성
- 4) 카페인 소비를 만드는 구조



문제는 이러한 소비가 반복될수록 카페인 의존이 일상화된다는 점이다. 처음에는 시험 기간에만 마시던 커피가 어느 순간 하루를 시작하기 위한 필수 요소가 되고, 카페인을 섭취하지 않으면 집중하기 어렵다고 느끼는 상황에 이른다. 하지만 사회는 이를 위험 신호로 바라보기보다 성실함과 자기관리의 모습처럼 소비한다. 밤늦게까지 공부하며 커피를 들고 있는 모습은 노력과 열정의 상징처럼 여겨지고, 충분히 쉬는 사람보다 바쁘게 움직이는 사람이 더 성실한 사람으로 평가받기도 한다.

결국 카페인 과소비 문제는 개인의 의지 부족만으로 설명할 수 없다. 충분히 쉬

지 못하는 환경, 끊임없이 결과를 요구하는 사회 분위기, 그리고 이를 당연하게 여기는 문화가 함께 작동하고 있기 때문이다. 현대 사회는 사람들에게 쉬지 않고 움직이기를 요구하고, 카페인인 그 요구를 버티게 만드는 가장 손쉬운 도구가 됐다. 이제 우리는 단순히 "왜 이렇게 많은 카페인을 마시는가"를 넘어 "왜 카페인 없이는 버티기 어려운 사회가 되었는가"라는 질문을 던져야 할 시점에 와 있다.

박서은 기자 jssu090918@gmail.com

학생의 목소리

학보사가 대신 전해드립니다!

받는 사람: 서일대학교 학생분들

날이 많이 더워졌네요! 더위 조심하시고 건강 잘 챙기시길 바랍니다! 더위니까 시원한 노래 씨스타의 shake it 추천합니다.

— 보내는 사람: 익명

받는 사람: 서일대학교 학생분들

이제 곧 있을 기말고사일 텐데 우리 모두 파이팅해서 좋은 성적 받고 기분 좋게 방학을 맞이합시다! 서일대학교 학생분들 파이팅!

— 보내는 사람: 익명



교내 누군가에게 메시지를 보내고 싶으시다면 학보사에서 대신 전해드립니다.

신청자가 많을 경우, 랜덤으로 당첨자를 선별하여 학보에 메시지가 실린 학생에게는 문화상품권을 드립니다.

신청은 재학생만 가능하며 받는 사람은 학교 관계자 누구든 상관없습니다. 서일학보사 인스타그램(@seoil_press)으로 학과, 학번, 이름, 연락처와 함께 받는 사람, 메시지를 보내주시길 바랍니다.

학생 INTERVIEW

여름방학 계획

3학년 졸업을 앞둔 만큼, 이번 여름방학은 미래를 향한 도약과 달콤한 휴식이 공존하는 완벽한 시간을 계획하고 있습니다. 우선 취업의 발판이 될 자격증 취득과 다양한 공모전 도전에 역량을 집중할 예정입니다. 시간 낭비 없는 철저하고 계획적인 하루하루를 보내며 나만의 스펙을 한층 더 탄탄하게 쌓아 올릴 생각입니다. 그렇다고 공부만 하지는 않을 것입니다. 늘 곁에서 힘이 되어주는 교회 친구들과 함께 여행을 떠나 잊지 못할 추억을 만들고 집에서 충분한 휴식도 만끽할 생각입니다. 이번 방학은 성장과 쉼이라는 두 마리 토끼를 모두 잡는, 그 어느 때보다 보람찬 시간을 만들어갈 예정입니다.



▲ 미디어출판학과 24학번 김민지

지역사회



중랑천문과학관 착공식, 내년 상반기 개관 목표

체험 중심의 과학 교육 공간 마련

서울 중랑구(구청장 류경기)는 지난 4월 16일 면목동 용마폭포공원에서 ‘중랑천문과학관’ 건립 공사 착공식을 개최했다. 이번 사업은 도심에서 별을 보기 어려운 어린이와 청소년들에게 우주와 과학에 대한 꿈과 상상력을 키워주고, 주민들에게는 새로운 문화·휴식 공간을 제공하기 위해 추진됐다. 중랑구는 내년 상반기 개관을 목표로 공사를 진행할 계획이다.

착공식에는 류경기 중랑구청장을 비롯해 ▲시·구의원 ▲지역 내 학교장 및 교육 관계자 ▲학부모 ▲주민 등 1,000여 명이 참석해 높은 관심을 보였다. 행사에서는 천문과학관 조성 계획과 운영 방향이 소개됐으며, 주민들은 지역 내 새로운 과학문화시설이 들어서는 것에 대한 기대감을 나타냈다.

특히 학생과 학부모들은 체험 중심의 과학 교육 공간이 마련된다는 점에서 긍정적인 반응을 보였다.

중랑천문과학관은 용마폭포공원 내 어린이놀이터 부지에 부지면적 3,638㎡, 연면적 1,275.62㎡ 규모의 지상 3층 건물로 조성된다. 설계 단계에서는 도심권 빛 공해 영향을 줄이기 위해 주 관측 방향을 용마산 남서측으로 설정했으며, 인접 아파트 시야 보호를 위한 가림



▲ 중랑구 천문과학관 조감도

벽도 설치될 예정이다. 건물 외관은 주변 자연 환경과 조화를 이루는 형태로 설계돼 공원을 찾는 주민들에게도 새로운 휴식 공간 역할을 할 것으로 기대된다.

천문과학관의 핵심 시설인 3층 주관측실에는 고성능 600mm 망원경이 설치된다. 이를 통해 달의 크레이터와 태양계 행성, 성단 등을 직접 관측할 수 있다. 또한 날씨와 관계없이 밤하늘을 감상할 수 있는 천체투영관과 우주 과학의 원리를 체험하는 전시실, 어린이 대상 과학놀이터도 함께 조성된다. 중랑구는 완공 이후 학교 교과 과정과 연계한 체험형 과학 교육과 가족 단위 별자리 관측 프로그램 등을 운영할 계획이다. 이 밖에도 주민 참여형 천

문 강좌와 청소년 대상 우주 과학 체험 활동 등 다양한 프로그램을 마련해 지역 과학 문화 활성화에도 힘쓸 예정이다. 류경기 중랑구청장은 “중랑천문과학관이 아이들의 미래 역량을 키우는 교육 공간이 되길 바란다”라며 “중랑구의 새로운 교육·문화 랜드마크를 조성하겠다”라고 말했다.

이나정 기자 najung071107@gmail.com

서일소식

대학일자리플러스 본부 ‘2026학년도 실전취업 아카데미’ 실시

우리 대학 대학일자리플러스본부가 학과의 수요를 반영한 맞춤형 취업 지원을 위해 ‘실전 취업 아카데미’를 운영한다고 밝혔다. 이번 프로그램은 학과별 수요를 반영해 전공 특성과 진로 방향에 맞춘 교육으로 설계됐다.



▲ 우리 대학 전경

‘실전 취업 아카데미’는 실제 채용 과정에서 요구되는 핵심 역량을 강화하고, 실전 중심의 취업 준비 능력을 향상하기 위한 프로그램이다. 특히 학과별 진로 방향을 반영한 맞춤형 교육과 실습으로 학생 개개인의 취업 경쟁력을 체계적으로 높이는 데 중점을 두고 있다. 주요 프로그램은 이력서 및 자기소개서 작

성법, 면접 전략, 모의 면접 등으로 구성되며, 현직자와 취업 전문가의 피드백을 반영해 실제 채용 환경과 유사한 방식으로 교육이 진행되는 점이 특징이다. 또한 2026년에는 참여 대상과 운영 범위를 확대하고, 학과와의 협업을 강화해 보다

정교한 맞춤형 교육 체계를 구축할 계획이다.

최근 채용 시장에서는 단순 스펙보다 직무 이해도와 실전 대응 능력이 중요한 평가 요소로 부각되고 있다. 이에 따라 대학 취업 지원 프로그램도 실습 및 코칭 중심으로 빠르게 전환되고 있다.

특히 전공 특성을 반영한 맞춤형 교육은 취업 성공률을 높이는 핵심 요소로 평가된다. 이번 프로그램은 대학과 학과 간 협업을 기반으로 한 취업 지원 모델로, 향후 학생 중심 진로·취업 지원 체계 고도화에 기여할 것으로 기대된다.

신은선 기자 goldsun052@gmail.com

학과 STORY

비즈니스일본어과 일본 전문 인재를 양성하다

우리 대학 비즈니스일본어과는 일본 관련 비즈니스 수요가 꾸준히 증가하고 있는 시대적 흐름에 발맞춰 실무 중심의 일본어 교육과 디지털 기반의 직무 교육을 병행하며 21세기가 요구하는 융합형 글로벌 인재를 양성하고 있다.

비즈니스일본어과는 역량 기반 전공 교육과정을 통해 실무 활용 중심의 일본어 능력을 체계적으로 습득할 수 있도록 한다. 이와 함께 무역, 물류, 관광 등 디지털 기반의 직무 교육을 병행함으로써 국제적 안목과 핵심 역량을 고루 갖춘 인재 배출을 목표로 한다. 졸업 후에는 ▲호텔 ▲여행사 ▲항공사 ▲무역회사 ▲일본 현지 기업 등 다양한 분야로 진출할 수 있다. 또한 ▲JLPT ▲JPT ▲관광 통역 안내원 ▲국제무역사 등 다양한 자격증 취득을 통해 취업 경쟁력을 높일 수 있다.

학과의 주요 특성으로는 ▲디지털 실무역량 교육 ▲특성화된 직무 역량 교육



▲ 비즈니스일본어과 홈페이지

▲진로 및 취업 코칭 프로그램 운영 ▲학과 전자신문을 통한 열린 공동체 문화를 들 수 있다. 특히 무역, 관광, 문화 분야 산업계 대표와 전문가가 직접 참여하는 진로 지도 프로그램을 운영해 학생들의 취업을 체계적으로 지원하고 있다.

교수진은 ▲김선기 학과장(일본 근현대 문학) ▲황규삼 교수(일본어 어휘 및 형태 음운 연구) ▲요시오카 히로토 교수(한일 비교문학, 일본 구비문학)로 구성되어 있으며, 각 분야의 전문성을 바탕으로 학생들의 학업과 진로를 지원하고 있다.

이준호 기자 ydd21112@gmail.com

사설

제52회 용마 체육대회

제52회 용마 체육대회가 마무리되었다. 이번 체육대회는 단순한 스포츠 경쟁을 넘어 학생들이 함께 어울리고 소통하며 공동체 의식을 느낄 수 있었던 학내 축제로 기억되고 있다. 예선전부터 결승전까지 이어진 경기 속에서 학생들은 승패를 떠나 서로를 응원했고, 캠퍼스는 오랜만에 활기찬 에너지로 가득 찼다.

체육대회는 대학 생활 속에서 학업과 반복되는 일상으로 지친 학생들에게 잠시 숨을 돌릴 수 있는 시간이다. 실제로 경기장 곳곳에서는 학과별 응원전과 단체 응원이 이어졌고, 학생들은 친구들과 함께 땀 흘리며 추억을 만들었다. 특히 올해는 축구, 농구, 피구와 같은 기존 종목뿐 아니라 E-스포츠 종목까지 함께 운영되며 더 많은 학생이 체육대회에 참가할 수 있었다는 점에서 의미가 크다.

무엇보다 인상 깊었던 부분은 새롭게 운영된 ‘리커버리 존’이었다. 리커버리 존은 경기에 참여한 선수들과 응원에 지친 학생들이 잠시 쉬어갈 수 있도록 마련된 공간으로, 단순한 휴게 공간 이상의 의미를 보여주었다. 학생들은 이곳에서 험한 음료를 마시며 휴식을 취했고, 서로의 경기를 이야기하며 응원의 열기를 이어갔다. 경쟁 중심의 체육대회 속에서도 함께 쉬고 회복하는 공간이 마련되었다는 점은 올해 체육대회의 가장 큰 변화 중 하나였다.

또한 리커버리 존과 연계된 인스타그램 이벤트 역시 많은 학생의 참여를 끌어냈다. 학생들은 현장 사진과 응원 인증 게시물을 공유하며 체육대회의 분위기를 온라인에서도 함께 나누었다. 이는 단순한 이벤트를 넘어 학생들이 학교 행사에 자발적으로 참여하고 추억을 기록하는 새로운 문화로 이어졌다는 점에서 긍정적으로 볼 수 있다.

체육대회는 단순히 우승을 가리는 행사가 아니다. 서로 다른 학교 학생들이 함께 웃고 응원하며 하나의 공동체로 연결되는 시간이다. 이번 제52회 용마 체육대회가 학생들에게 오래 기억될 특별한 추억으로 남기를 바란다.

학생칼럼

AI는 답을 어떻게 생각하는가?

AI융합컨텐츠학과 유한솔



요즘 나는 하루에도 수십 번씩 AI를 사용한다. 과제를 정리할 때도, 코드를 분석할 때도, 글의 흐름을 확인할 때도 자연스럽게 ChatGPT나 Gemini를 켜다. 그러다 보면 문득 이런 생각이 든다. “AI는 정말 생각하는 걸까?”

처음 생성형 AI를 접했을 때는 충격에 가까웠다. 사람처럼 대화하고, 질문 의도를 파악하며, 때로는 내가 생각하지 못한 방식으로 답을 이어가는 모습 때문이었다.

현재 대부분의 생성형 AI는 LLM(Large Language Model) 구조를 사용한다. 쉽게 말하면 방대한 데이터를 학습한 뒤 사용자가 입력한 문장에서 다음에 올 가능성이 가장 큰 단어를 예측하는 방식이다. 즉 AI는 스스로 의미를 이해한다기보다, 인간 언어의 패턴을 매우 정교하게 계산하고 있는 셈이다.

흥미로운 점은 같은 질문이라도 답이 달라질 수 있다는 것이다. 질문 방식, 문맥, 단어 선택에 따라 결과가 달라진다. 인간 역시 각자의 경험과 가치관에 따라 서로 다른 답을 내놓듯, AI도 학습 데이터와 확률 계산에 따라 결과를 만들어낸다. 그래서 나는 AI를 사용할수록 단순한 검색 엔진이 아니라 ‘언어를 예측하는 거대한 확률 시스템’처럼 느껴진다.

결국 AI는 ‘정답’을 아는 존재가 아니라, 가장 자연스러운 문장을 생성하는 기술이다. 그래서 앞으로 중요한 것은 AI를 맹신하는 능력이 아니라, AI의 답을 검증하고 활용할 수 있는 인간의 판단력이라고 생각한다.

기자칼럼

달걀 출판, 책의 본질을 묻다

편집부 기자 신은선



최근 국립중앙도서관과 국회도서관이 개관 이래 최초로 인공지능(AI) 생성 도서에 대한 납본을 거부했다. 한 대학 연구팀이 설립한 출판사가 자체 AI 툴을 이용해 1년간 약 9,000종의 전자책을 양산해 내자, 국가 기록물로서의 보존 가치가 미달한다고 판단해 제동을 건 것이다. AI 양산형 도서에 클릭 한 번으로 책을 찍어낸다는 비하적 의미를 담아서 지어진 ‘딸깍 출판’은 기술의 발전이 가져온 압도적인 생산성을 증명하는 듯하지만, 동시에 지식 생태계의 근간을 흔드는 심각한 과제를 던지고 있다.

시중에 나온 일부 AI 도서들은 자잘한 표기법 오류와
오역, 사실과 다른 서술로 도마 위에 올랐다. 더불어 AI 양산형 도서를 마구 찍어내 납본 보
상금을 챙기는 ‘세금 낭비’ 우려까지 현실화했다. 이에 국회에서는 납본 거부 근거를 명확히
하는 도서관법 개정안이 발의되었고, 창작자 보호 조항이 미비하다는 비판 속에 올해 1월 인
공지능 기본법이 제정되는 등 제도적 정비가 급박하게 움직이고 있다.

우리가 진정 주목해야 할 부분은 품질이나 법 제도를 넘어서 ‘사유의 가치’다. 전통적으로 책을 펴내는 일은 저자가 오랜 시간 고뇌하며 세계를 해석하고, 이를 자신만의 정제된 언어로 구축해 나가는 것이다. 하지만 AI의 대량 생산 프로세스 안에서는 이러한 사색과 통찰의 과정이 통째로 소거된다. 방대한 데이터를 통계적으로 압축한 뒤 출력해 낸 결과물에는 깊이 있는 사유가 깃들 수 없다. 독자들이 여전히 책에 기대하는 것은 단순한 팩트의 나열이 아닌, 인간 고유의 사상과 길잡이로서의 역할이다.

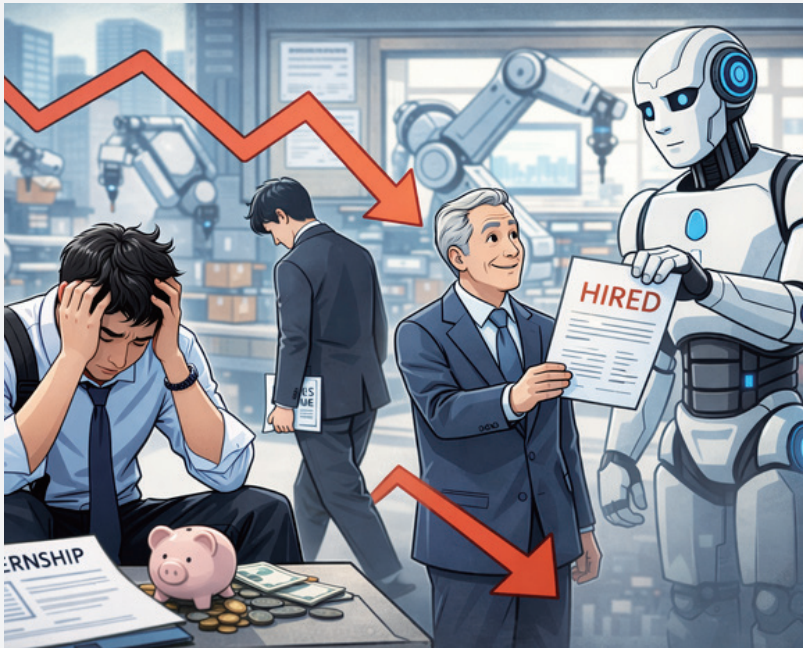
지식의 가치가 오직 생산의 속도와 양적인 부피로만 측정된다면 인간의 학문적 탐구는 존재 이유를 잃는다. 기술 발전의 흐름을 무조건 막을 수는 없겠으나, 그것이 인간의 사유를 대체하는 도구로 자리 잡는 것에는 명확한 경계가 필요하다. 범람하는 기술 속에서 우리가 지켜내야 할 것은 문장 뒤에 숨겨진 인간 지성의 무게다.

서일만평



사회문화

실업자 4명 중 1명은 청년... AI가 위협하는 청년 일자리



▲ AI가 일자리를 위협하는 삽화

올해 1분기 월평균 실업자 수가 102만여 명으로 집계되며 2021년 이후 5년 만에 다시 100만 명 선을 넘어섰다. 29세 이하 청년 실업자는 27만 2천 명으로 전체 실업자 4명 중 1명에 달하며, 지난해보다 1만 명 늘어 2년째 증가세를 이어가고 있다. 지난달 청년 취업자는 14만 7천 명 감소하며 41개월 연속 내리막을 걷고 있다.

청년 고용 악화의 핵심 원인으로는 AI 확산이 꼽힌다. 한국은행 분석에 따르면 신입사원이 맡던 단순 반복 업무를 AI가 대체하면서 최근 4년간 사라진 청년 일자리는 25만 5천 개에 달하며, 이 중 98%가 AI 노출도가 높은 업종에서 감소했다. 이와 더불어 기업들이 신입 채용 대신 경력직 중심의 수시 채용으로 구조를 바꾸면서 청년들이 경력을 쌓을 기회 자체가 줄어들고 있다. 정부는 이달 중 창업 지원과 직업 훈련 등을 담은 '청년 뉴딜 추진 방안'을 발표할 예정이며, 이것이 실질적인 해법이 될지 귀추가 주목된다.

이준호 기자 tdd211112@gmail.com

경제

서울 아파트 전세 매물 2년 새 '반토막' '전세의 월세화' 가속



▲ 서울의 한 공인중개사 사무실에 '금매'와 '월세' 매물이 붙어 있는 모습

서울 아파트 전세 매물이 2년 전에 비해 절반이나 줄어들었다. 지난 4월 19일 부동산 빅데이터 업체 아실의 집계에 따르면 서울 아파트 전세 매물은 1만 5,427건으로 2년 전에 비해 49.9% 급감했다. 시장에서는 서울 전역이 토지거래허가구역으로 묶여 2년 실거주 의무가 부여되면서 '갭투자'가 차단된 영향이 크다고 분석한다. 전세 매물 부족으로 지난달 서울 아파트 평균 전세가는 6억 149만 원을 기록하며 3년 5개월 만에 6억 원을 넘어섰다.

전세 매물 부족 및 가격 상승으로 올해 서울 아파트 임대차 계약 중 월세 계약 비중은 48.3%에 달했다. 문제는 월세도 매물 부족으로 인한 가격 상승으로 지난달 평균 월세가가 152만 8,000원으로 역대 최고치를 기록했다. 최근의 '전세의 월세화'는 전세사기 불안감과 대출 규제 등이 겹치며 가속화된 결과로 분석된다.

신은선 기자 goldsun052@gmail.com

콜라보뉴스·ESG콜라보클럽

콜라보코디네이터 기사단 2026 상반기 모집

I 모집대상

- ESG, 환경, 사회문제에 관심 있는 대학생, 청년, 일반인 누구나
- 글쓰기·영상 제작·인터뷰 활동에 도전하고 싶은 분

I 활동내용

- 기사 작성 및 게재
- 워크숍·발대식 참여
- 인터뷰·영상 제작



I 활동혜택

- 기자증 발급
- 기사 포트폴리오 구축 기회
- ESG 콜라보 코디네이터 3급 과정 수강료 50% 할인
- 워크숍 및 네트워킹 지원

I 신청방법

- QR 코드로 접속하여 신청
- 아래 내용을 이메일로 보내주세요
- 메일 : press@collabocarbonm.com [이름/연락처/이메일 주소/자기소개]



특집 1

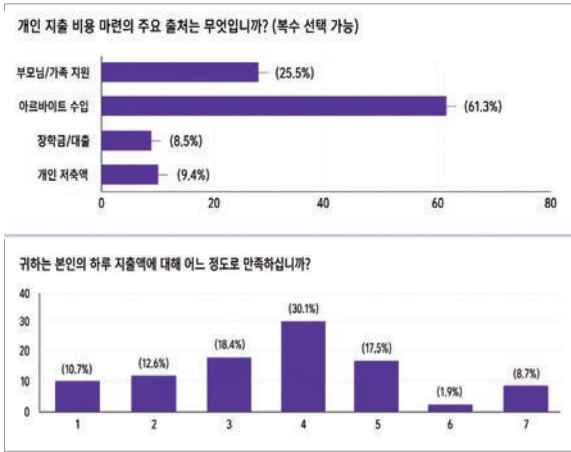
우리 대학 학생들의 하루 평균 지출은?

하루 2만 원, 그 안에서 만들어가는 생활



지난 5월 우리 대학 학우들을 대상으로 대학생 하루 평균 지출액 및 경제 실태에 관한 설문조사가 진행됐다. 이번 조사는 최근 지속적인 물가 상승 흐름 속에서 학우들의 일상적인 지출 규모와 소비 패턴을 파악하기 위해 마련됐다.

우리 대학 학생들이 참여한 설문 결과, 학생들의 하루 지출 규모는 한정적인 수준에 머물렀다. 하루 평균 지출액 규모를 묻는 첫 번째 항목에서는 순수 개인 지출을 기준으로 하루에 10,000원 이상 20,000원 미만을 소비한다고 답한 비율이 전체의 43.4%를 기록하며 압도적으로 높은 응답률을 나타냈다. 그다음으로는 ▲10,000원 미만(27.4%) ▲20,000원 이상 30,000원 미만(21.7%) ▲30,000원 이상 40,000원 미만(7.5%) 순으로 뒤를 이었다. 반면 하루 40,000원 이상 혹은 50,000원 이상 지출한다는 응답은 0%를 기록했다. 결과적으로 전체 응답자의 약 70.8%가 하루 20,000원 미만의 예산 내에서 알뜰하게 소비 생활을 이어가고 있음을 알 수 있었다. 생활 물가가 크게 오른 최근의 상황을 고려할 때, 이는 학생들이 매우 계획적이고 제한적



▲ 지출 비용 마련의 출처, 하루 지출액에 대한 만족도

으로 지출 관리를 하고 있음을 의미한다.

다음으로는 한정된 예산을 어디에 주로 사용하는지 파악하기 위해 하루 지출 중 가장 큰 비중을 차지하는 항목을 1순위로 선택하게 했다. 그 결과 외식과 배달 등을 포함한 식비가 전체의 37.7%를 차지하며 1위에 올랐다. 이어서 ▲카페 및 음료 지출(18.9%) ▲대중교통 및 자가용 등 교통비(13.2%) ▲영화 및 공연 등 유희 및 문화생활(12.3%) ▲의류 및 화장품 등 쇼핑 및 미용(9.4%) ▲교재 및 필기구 등 학업 관련 지출(8.5%) 순으로 집계되었다. 식비와 카페 지출을 합하면 응답률의 절반(56.6%)을 넘어서는 비율로, 고정적인 교통비까지 더하면 전체적으로 기초적인 생활 유지비에 지출이 집중되어 있음을 알 수 있다. 상대적으로 문화생활이나 쇼핑 등에 투자하는 비율은 낮게 나타나, 한정된 자원을 생존과 직결된 필수 항목에 우선하여 배분하고 있음을 보여준다.

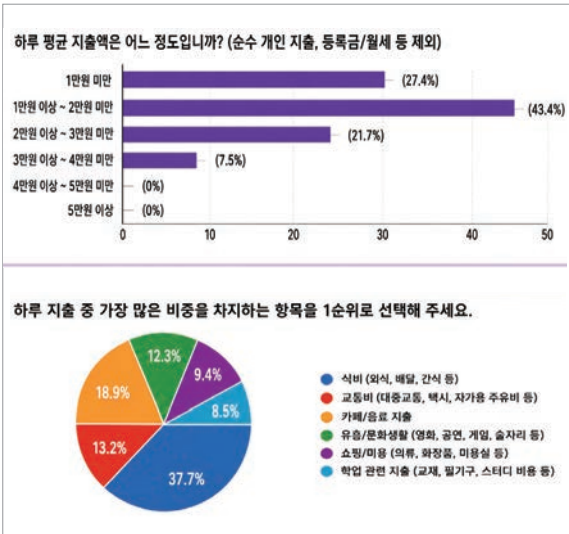
일상적인 개인 지출 비용을 어떻게 마련하고 있는지 묻는 주요 출처 항목에서는 매우 인상적인 결과가 확인됐다. 아르바이트 수입이 무려 61.3%를 차지하며 압도적인 1위를 기록한 것이다. 반면 부모님이나 가족의 용돈에 주로 의존

한다는 답변은 25.5%에 머물렀다. 이 외에는 ▲개인 저축액(9.4%) ▲장학금 및 대출(8.5%) 순으로 나타났다. 즉 설문문에 참여한 학생 열 명 중 여섯 명 이상이 자신의 생활비를 스스로 땀 흘려 벌어서 충당하고 있다는 뜻이다. 이는 능동적으로 자신의 삶을 개척해 나가는 우리 학우들의 훌륭한 독립성을 증명하는 수치이다.

마지막으로 본인의 하루 지출액에 대해 어느 정도로 만족하는지 묻는 7점 척도 조사에서는 다양한 답변이 분포했다. 보통 수준을 의미하는 4점을 선택한 학생이 30.1%로 가장 높은 비중을 차지했다. 다소 불만족스러운 편인 3점이 18.4%로 그 뒤를 이었으며 ▲5점(17.5%) ▲2점(12.6%) ▲1점(10.7%) ▲7점(8.7%) ▲6점(1.9%) 순이었다. 1점부터 3점까지의 누적 비율이 41.7%에 달해 긍정적인 누적 비율(5~7점, 28.1%)보다 높게 나타난 점은 한정된 지출액에 대한 아쉬움이 존재함을 시사한다.

이번 조사는 우리 대학 학우들의 평균적인 소비 규모와 생활비 조달 방식을 객관적으로 조명하는 뜻깊은 지표이다. 경제적 자립을 위해 설문 응답자의 과반수가 학업과 아르바이트를 묵묵히 병행하고 있다는 점은 현재 대학생들이 가진 남다른 책임감을 엿볼 수 있는 대목이다. 현실의 무게 앞에서 힘쓸리지 않고 주도적으로 자신의 내일을 준비하는 우리 대학 학우들의 성실한 발걸음을 응원한다.

최용렬 기자 dydfuf123@gmail.com



▲ 하루 평균 지출액, 지출의 가장 큰 비중을 차지하는 항목

특집 2

호국보훈의 달, 6월

당신은 호국보훈에 대해 얼마나 알고 있나요?



▲ 호국보훈의 달 포스터

매년 6월이 되면 전국 곳곳에서는 순국선열과 호국영령을 기리는 다양한 추모 행사가 열린다. 특히 6월 6일 현충일에는 국립묘지를 비롯한 여러 추모 공간에서 참배와 추념식이 진행되며 나라를 위해 희생한 이들을 기억하는 시간을 갖는다. 이처럼 6월은 단순한 기념의 달이 아니라 우리 사회가 국가와 공동체의 의미를 다시 생각해 보는 시기라고 할 수 있다.

‘호국’은 나라를 지킨다는 의미이며, ‘보훈’은 국가를 위해 희생하거나 공헌한 사람들의 공로를 기리고 예우하는 것을 뜻한다. 이러한 개념은 단순히 과거의 역사 속 이야기로만 남아 있는 것이 아니다. 현재를 살아가는 우리 사회의 가치와도 깊게 연결되어 있다. 국가를 위해 헌신한 이들의 희생을 기억하고 존중하는 태도는 공동체를 유지하는 중요한 기반이 되기 때문이다. 우리가 안전한 일상을

보내고 자유롭게 생활할 수 있는 이유 역시 누군가의 희생과 헌신이 있었기 때문에 가능하다.

그러나 최근에는 젊은 세대에게 호국 보훈의 의미가 점점 멀어지고 있다는 목소리도 나오고 있다. 학교 교육이나 기념행사에서 형식적으로 접하는 경우가 많아 실제 역사적 의미를 깊이 이해하기 어렵다는 지적이다. 전문가들은 보훈의 가치를 전달하는 방식 역시 시대에 맞게 변화할 필요가 있다고 강조한다. 단순히 추모와 기념에 머무르는 것이 아니라 역사 속 인물들의 삶과 이야기를 함께 전달해야 한다는 것이다. 실제로 일부 지역에서는 전쟁과 역사 속 인물들의 이야기를 전시와 체험 프로그램, 영상 콘텐츠 등으로 소개하며 젊은 세대의 관심을 끌어내고 있다. 또한 독립운동가나 참전용사의 삶을 다룬 영화와 드라마, 웹툰 등의 콘텐츠도 역사에 대한 관심을 높이는 데 도움을 주고

있다. 이러한 방식은 어렵고 멀게 느껴졌던 보훈의 의미를 더욱 자연스럽게 이해할 수 있도록 만든다.

호국보훈의 달은 단순히 과거를 기억하기 위한 시간뿐만 아니라 현재를 돌아보고 앞으로 어떤 공동체를 만들어 갈 것인지 생각해 보는 계기이기도 하다. 역사적 희생을 기억하고 존중하는 문화가 자리 잡을 때, 호국 보훈의 정신 역시 다음 세대에 지 자연스럽게 이어질 수 있을 것이다.

허신영 기자 ppeu4616@gmail.com

인터뷰 1



영어로 세계를 연결하고 미래를 이끈다

비즈니스영어과 학회장 김휘림

안녕하세요. 간단한 소개 부탁드립니다.

안녕하세요, 비즈니스영어과 학회장 김휘림입니다.

비즈니스영어과에 대한 설명 부탁드립니다.

비즈니스영어과는 영어뿐만 아니라 무역, 비즈니스 커뮤니케이션 등 실무 중심의 내용을 함께 배우는 학과입니다. 실제 회사나 국제적인 환경에서 활용할 수 있는 실전 영어를 익힐 수 있다는 점이 큰 장점이며, 발표, 토론, 팀 프로젝트를 통해 협업 능력과 문제 해결 능력도 기를 수 있습니다. 글로벌 시대에 맞춰 국제적 감각과 의사소통 능력을 키울 수 있어 다양한 분야로 진출할 수 있는 학과라고 생각합니다.

학회장 임기 중 가장 기억에 남는 일은 무엇인가요?

학회장으로 활동하며 가장 기억에 남는 일은 새내기 꿈터입니다. 신입생들과 처음 만나 소통하며 학과 분위기를 만들어가는 과정이 인상 깊었습니다. 준비 과정은 쉽지 않았지만, 학우들과 함께 의견을 나누며 행사를 완성해 가는 과정에서 큰 책임감과 보람을 느꼈습니다. 특



▲ 비즈니스영어과 학회장 김휘림

히 신입생들이 즐겁게 참여하고 서로 가까워지는 모습을 보며 더욱 의미 있게 느껴졌습니다.

비즈니스영어과의 재학생으로서 가장 기억에 남는 일은 무엇인가요?

재학생으로서도 새내기꿈터가 가장 기억에 남습니다. 후배들과 가까워질 수 있었고 학과에 대한 소속감을 크게 느낄 수 있었던 경험이었습니다. 또한 학우들과 함께 노력해 완성한 만큼 더욱 의미 있는 추억으로 남았습니다.

마지막으로 한 말씀 부탁드립니다.

앞으로도 비즈니스영어과가 서로 소통하고 함께 성장할 수 있는 따뜻한 학과가 될 수 있도록 학우들의 의견에 귀 기울이며 모두가 어울릴 수 있는 학과 분위기를 만들기 위해 노력하겠습니다. 학업뿐만 아니라 다양한 활동을 통해 학우들이 즐겁고 의미 있는 대학 생활을 만들어갈 수 있으면 좋겠습니다. 감사합니다.

이나정 기자 nejung071107@gmail.com

인터뷰 2



포스터부터 전시기획까지, 만화웹툰학과의 모든 것

만화웹툰학과 학회장 조은채

안녕하세요. 간단한 소개 부탁드립니다.

안녕하세요, 만화웹툰학과 4대 학회장 조은채입니다.

만화웹툰학과에 대한 설명 부탁드립니다.

저희 학과는 만화·웹툰 산업 분야로의 진출을 위해 체계적이고 다양한 실무 교육을 시행하는 학과입니다. 또한 전공 분야에 필요한 프로그램에 대한 기초교육은 물론 다양한 디지털 관련 자격증 취득을 위한 집중 교육을 진행하고 있으며, 전문가 초빙 특강과 실무 중심 교육을 통해 미래 문화콘텐츠 산업을 이끌어갈 인재 육성을 목표로 하고 있습니다. 단순히 웹툰 작가를 양성하는 것만이 아닌 만화·웹툰 산업과 관련된 다양한 진로로 학생들이 나아갈 수 있게끔 시야를 넓혀주는 역할을 하는 학과입니다.

학회장 임기 중 가장 기억에 남는 일은 무엇인가요?

작년 말 진행했던 과제 전시회가 가장 기억에 남습니다. 홍보를 위한 포스터 제작부터 시작해 전시의 주제를 기획하고, 실제 전시 공간까지 직접 꾸미는 등 학생회의 손길이 하나부터 열까지 구석구석 닿았기 때문인 것 같습니다. 열



▲ 만화웹툰학과 학회장 조은채

심히 준비한 만큼 타 학과 학생분들이나 외부인 분들도 즐겁게 관람해 주신 것 같아 뿌듯했습니다.

만화웹툰학과의 재학생으로서 가장 기억에 남는 일은 무엇인가요?

만화 및 웹툰 관련 행사에 관심이 있는 분들은 아시겠지만 매년 여름철 경기도 부천시에서 부천국제만화축제(BICOOF) 행사가 열립니다. 저희 학과에서 해당 행사에 방문했던 것이 기억에 남습니다. 축제도 재미있었지만, 근처에 있는 웹툰융합센터에 방문해 실무자분들의 이야기를 들을 수 있었던 것이 좋았습니다.

마지막으로 한 말씀 부탁드립니다.

늘 부족한 저를 믿고 따라주시는 학생회 임원분들, 그리고 학과 학생분들께 항상 감사하다는 말씀을 드립니다. 짧은 대학 생활이지만 다양한 경험으로 즐겁게 채워가시면 좋겠습니다. 행복하세요!

허신영 기자 ppeu4616@gmail.com