

한성대신문

1976년 12월 15일 창간

www.hansungnews.com

2025년 9월 22일 월요일 제614호

지면안내 04 기획 끝없이 커지는 트롤링의 소용돌이 05 사람사 목소리로 나눔을 증명하다 06 학술 바늘 끝에서 태어난 예술, 세포 속에 피어나다 08 광고 제40회 한성문학상 현상공모

상반기 학생회 감사, 징계 건수 급증

지난 8월 중앙감사위원회가 중앙운영위원회와 트랙·학과(부) 학생회를 대상으로 실시한 '2025년도 상반기 감사결과'를 발표했다. 감사 결과에 따르면 주의는 85건, 경고는 3건으로 집계됐으며 2023년과 2024년 같은 기간보다 주의 조치가 약 70건 증가했다. 이에 대해 중앙감사위원회는 올해부터 강화된 감사 기준으로 징계 조치가 늘어났다고 입장을 밝혔다.

감사 시행 세칙에 따르면 중앙감사위원회는 매 학기 공약·사업·회계 전반을 감사하며, 징계 사유나 자료 제출 해태가 있을 경우 징계를 요구할 수 있다. 징계는 주의와 경고로 나뉘며 감사 기준과 학생회 사용의 적절성 판단에 따라 부여된다. 주의 2회는 경고 1회에 해당하며, 경고 2회가 누적될 경우 해당 단위는 학생회비 단위 재정의 1%를 반환해야 한다. 감사는 ▲행사계획 ▲사업의 연관성 ▲예산 사용 적절성 등을 기준으로 진행된다. 이연준(컴공 4) 총대장은 "감사 시행 세칙대로 감사했기에 징계를 받은 수가 늘어났 것 같다"고 설명했다.

중운위 감사 결과, 총학생회(이하 총학)는 '사업 예비비 초과 사용' 등으로 총 주의 3회를 받았다. 총대의원회(이하 총대)는 '수령 명단 서명 누락'으로 주의 1회를 통보받았다. 학생복지위원회(이하 학복위)는 '사업 진행 과정에서의 현금 수령', '거래 시 감사 대상 외 통장 이용' 등의 이유로 주의 4회와 환불금을 통보받았다.

학복위는 해당 주의 조치들에 대해 감사 세칙과 착오가 있어 발생한 문제라는 의견을 밝혔다. 김재민(산공 4) 학복위원장은 "원래 수령 방식이 계좌 이체만 가능해 모든 사업을 학복위 명의로 된 통장으로 진행해야 하나 운영국장 통장으로 해왔던 기간이 있어 착오가 생겼다"고 전했다.

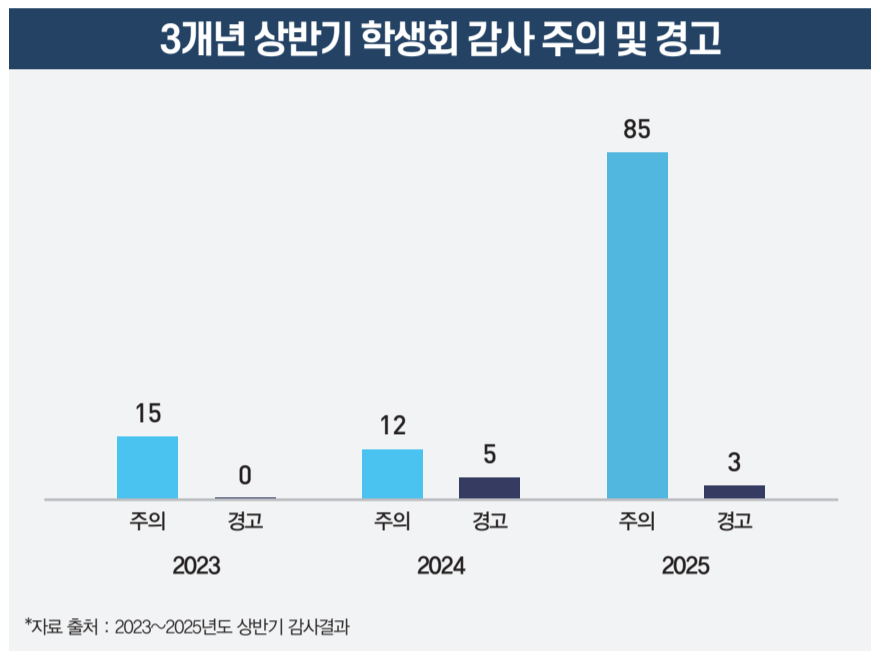
단대 학생회 중에서는 크리에이티브인문예술대학(이하 인문예술대)이 중앙감사위원회 도장 누락과 회계 장부 정렬 지시

불이행'으로 주의 1회와 경고 1회를 받았다. 미래융합사회과학대학(이하 사과대)은 '특이사항 없음'으로 나타났으며, 디자인대학은 '수령 명단 수기 작성 미준수' 등의 이유로 주의 3회를 받았다. IT공과대학(이하 공대)은 '명단 작성 및 양식 오류' 등의 사유로 주의 5회와 환불금을 통보받았다. 창의융합대학(이하 창의대)은 '수령 명단 수기 작성 미준수' 등을 이유로 주의 2회를 받았다. 미래플러스대학은 '사업계획서 승인 전 사업 진행' 등의 사유에서 주의 2회로 나타났다.

인문예술대 소속 트랙 및 학과 학생회의 경우, 한국어교육트랙은 '트랙장 참가비 미입금 학생회원 특혜', '상품 관련 증빙자료 누락' 등으로 주의 3회를 받았다. 영미언어정보트랙과 영미문화콘텐츠트랙에게는 '금전수령증 관련문서 순서 불일치' 등의 사유로 주의 2회가 내려졌다. 역사콘텐츠트랙과 역사문화레이아웃트랙은 '참여인원과 입금 내역 불일치', '업체명 다수 오기입' 등의 사유로 주의 6회와 환불금을 통보받았다. 디지털인문정보화트랙과 지식정보문화트랙은 '사업 진행 과정에서의 현금 수령' 등의 이유로 주의 2회를 받았다. 회화과는 '참여 명단 누락' 등으로 주의 3회를 부과받았다. 무용학과는 '무용학과 무료 제작 혜택' 등의 사유로 주의 2회가 내려졌다.

이에 한국어교육트랙 학생회는 징계 사유에 대해 행사 진행 과정에서의 미숙함이 원인이라고 밝혔다. 송미현(인문 3) 한국어교육트랙 트랙장은 "개과파티 사업에서 트랙장의 참가비 입금이 이뤄지지 않았다"며 "향후 모든 행사와 사업 진행 시 관리 기록 체계를 확립할 예정"이라고 설명했다.

무용학과 학생회는 무료 바람막이 제작 사유와 관련해 예년과 동일하게 진행했던 학과 행사였으나 이번 감사에서 불가능하다는 답변과 함께 주의 조치를 받았다고 설명했다. 이세희(무용 3) 무용과 정학생회장은 "매년 교수를 대상으로 바람막이를 무료



제작했다"며 "올해 이에 대한 사전 지시를 받지 못했다"고 부연했다.

사과대 소속 트랙 학생회는 기업경제분석트랙과 경제금융투자트랙이 '서류와 수의장출표 금액 불일치' 등으로 주의 2회를 받았다. 국제무역트랙과 글로벌비즈니스트랙은 '상품 수령 명단 누락' 등의 사유로 주의 2회를 통보받았다. 공공행정트랙과 법&정책트랙엔 '학생회비 납부자혜택 없음'으로 주의 1회가 내려졌다. 부동산트랙은 '특이사항 없음'으로 나타났다. 기업경영트랙과 회계재무경영트랙은 '학생회비 납부자혜택 누락' 등의 사유로 주의 3회를 받았다.

디자인대학 학과(부) 학생회의 경우 뷰티디자인매니지먼트학과에 '미 승인 결제' 등의 사유로 주의 3회가 내려졌다. 글로벌패션산업학부는 ▲학생회비 과 지출 ▲미보고 선지출 ▲금전수령증 대리 서명 등으로 주의 3회를 통보받았다. ICT디자인학부는 '금전수령증 / 사업자등록증 수령자 불일치'로 주의 1회를 받았다.

글로벌패션산업학부 정학생회장은 이번 감사에 대한 입장 표명을 요구했으나 별도

의 사유를 밝히지 않았다.

공대 학부 학생회인 컴퓨터공학부에서는 '사업 진행과정에서의 현금 수령'으로 주의 1회가 내려졌다. 기계전자공학부는 '사업 진행과정에서의 현금 수령'과 '참여 명단 위조'로 주의 1회와 경고 2회 및 환불금 조치를 받았다. 산업시스템공학부는 '학생회 간부 특혜'를 이유로 주의 4회와 환불금을 통보받았다.

기계전자공학부 학생회는 징계와 관련해 명단 수정 중에 발생한 사항이라고 설명했다. 김우영(기계전자 3) 기계전자공학부 정학생회장은 "워크숍 환불 조치에 있어 명단을 수정하다 발생한 것"이라고 덧붙였다.

산업시스템공학부 정학생회장에게도 이번 감사에 대한 입장 표명을 요구했으나 별도의 사유를 밝히지 않았다.

창의대 학과(부) 학생회에서는 문학문화콘텐츠학과가 '영수증과 품목명, 업체명 불일치' 등의 사유로 주의 3회를 받았다. 융합보안학과는 '상품 수령 명단 누락' 등의 이유로 주의 4회와 환불금을 통보받았다. 상상력인재학부특별기구의 경우 '특이사항

없음'으로 나타났다.

감사 결과에 대해 중앙감사위원장은 이번 학기부터 학생회 사업 참가비 등 세부 사항에 대한 감사 기준이 변경되며 주의 조치가 증가한 것으로 보인다고 전했다. 김서연(문콘 4) 중앙감사위원장은 "지난해까지는 참가비를 단위의 개인 통장으로 입금받아 총금액을 학생회비 통장으로 인준했다"며 "올해부터 학생회비 통장만을 통해 거래하도록 변경해 높게 나타난 것으로 사료된다"고 말했다.

이번 감사에서는 이전과 비교해 높은 수치의 주의·경고 조치가 나타났다. 본교 홈페이지 낙산의 메아리에 따르면 2023년 상반기 감사에선 주의 15회, 경고 0회로 나타났다. 2024년 상반기 감사에서는 주의 12회, 경고 5회로 확인됐다. 이번 2025년도 상반기 감사에서는 주의 85건, 경고 3건으로 증가했다.

총학은 감사와 관련해 총대 측에 감사 교육 및 안내를 세분화해 진행하도록 요청했다는 의견을 표했다. 이영재(사회과학 3) 총학생회장은 "총대가 감사 관련 업무를 관장하는 만큼 세분화된 교육을 요청하고 감사 관련 문이 이뤄지는 카카오톡 오픈채팅방 관리를 요구했다"고 전했다.

감사 관련 직무를 담당하는 총대는 감사 OT와 카카오톡 오픈채팅방을 통해 지속 안내했으며 오는 2학기 교육을 강화하겠다는 입장을 밝혔다. 이 의장은 "안내를 여러 차례 진행했으나 전달이 제대로 이뤄지지 않은 것 같다"며 "감사에 관해 지속적인 교육을 실시하겠다"고 말했다.

이어 감사 기준에 어긋날 경우 동일하게 주의·경고 조치를 내릴 방침이라는 의견을 내세웠다. 이 의장은 "단위장들이 경각심을 갖지 않는 이상 주의와 경고 조치는 이번 감사와 동일하게 나갈 것"이라고 부연했다.

김혜윤 기자 purple.pea06@gmail.com
조수원 기자 wateryun77@naver.com

09.01(MON) - 10.03(FRI)

START START

Google AI Pro for students 12개월 무료 구독 혜택!!

대학(원)생 무료 등록 기간: 2025.08.07~10.06

“Gemini로 상상한 레크레이션 게임을 Canvas로 현실화!”

- 참여 조건: AI:ble Google AI Pro 무료 구독 링크로 구독한 한성대 재학생
- 참여 방법: QR 코드 스캔 → 아이디어 제출
- 참여 혜택: 소니 노이즈캔슬링 무선 헤드폰 (1명), 스타벅스 아이스 카페 아메리카노T (2명)

문의: 인스타그램 @hsuaible, 카카오톡 http://pf.kakao.com/_vQUDn

에브리타임에 '겜미나이 콘테스트'를 검색하세요!

등록 QR

대학본부 체계 재편, 행정·학사 전반 조정됐다

지난 1일 대학본부 조직개편이 단행됐다. 이번 개편으로 3개의 본부가 신설되고 일부 부서가 본부 산하로 이관됐다. 또한 디지털정보처와 자율전공설계지원센터가 신설됐다. 이외에도 기존 센터와 팀 등의 개편이 이뤄졌다. 창업트랙 신설과 모집 단위 조정 등 학사 제도 전반에도 변화가 예고됐다.

기능별 본부 체계 신설

행정 인력과 예산 자원을 보다 효과적으로 활용하기 위해 ▲디지털교육혁신본부 ▲미래인재혁신본부 ▲글로벌·산학혁신본부 등이 신설됐다. 각 본부는 하위 처·원·관 및 사업단 등을 산하 기구로 통합·운영된다. 디지털교육혁신본부는 AI 기술을 활용한 교육 프로그램 제작 등의 업무를 맡으며, 교육혁신처·디지털정보처·학술정보관 등을 산하 기구로 둔다. 또한 미래인재혁신본부는 학생진로취업처와 입학처 등을 두며, 학생들의 진로·취업 및 경력개발을 지원한다. 글로벌협력처·산학연구처·RISE사업단 등을 하위 부서로 두는 글로벌·산학혁신본부는 국내외 대학, 기업, 공공기관과의 협력 강화 등의 업무를 수행할 계획이다. 최윤석(전략평가관리팀) 팀장은 “행정 조직을 기능별로 나눠 업무 단위를 더 효율적으로 바꿨다”고 설명했다.

학사 운영 강화를 위해 교육혁신원과 교

무처의 통합으로 ‘교육혁신처’가 신설됐다. 두 부서로 나뉘어 있던 업무를 통합해 보다 신속하고 합리적인 의사결정이 가능해졌다. 김진환 교육혁신처장은 “교육혁신처 신설로 강의 평가와 교육 프로그램 개발 등에서 협업 체계가 강화됐다”고 말했다.

학생들의 전공 탐색을 돕기 위해 교육혁신처 산하에 ‘자율전공설계지원센터’가 신설됐다. 해당 센터는 교과·비교과 프로그램의 기획 업무를 맡는다. 모든 재학생을 대상으로 학사지도교수 및 평생지도교수와 상담을 지원할 예정이다. 콰미선(자율전공설계지원센터) 센터장은 “학생들의 자기주도적 전공 선택 기회를 보장함으로써 진로 적합성과 교육 만족도를 제고할 수 있을 것”이라고 전했다.

학생처는 ‘학생진로취업처’로 개편되며 학생들의 진로·취업 지원 기능을 강화했다. 기존 교학부총장 직속 기구였던 대학일자리플러스센터와 IPP사업단, 현장실습지원센터를 학생진로취업처 산하 기구로 재배치해 진로·취업 분야를 연계 지원한다. 최 팀장은 “진로·취업 지원을 담당하는 정부 재정지원사업 조직과 대학본부 조직의 연계를 보강했다”고 말했다.

학생진로취업처 산하 학생장학팀이 ‘학생복지팀’으로 변경되고 담당 업무가 강화됐다. 학생지원에 더해 학생복지 기능을 강

화하기 위한 조치다. 동아리 지원, 장학금 업무 등 기존 학생 지원에 더해 교내 체육·문화시설 복지 활용 등의 학생 복지 기능이 추가됐다. 조중집(학생복지팀) 팀장은 “법률 자문과 상해보험 관련 안내 및 교육을 시행할 예정”이라고 설명했다.

기존 국제학생지원센터는 유학생을 확대·지원하기 위해 ‘국제학생입학지원센터’로 명칭이 변경되고, 유학생 관련 업무가 보강됐다. 유학생 유치 및 입학 업무뿐만 아니라 체류·생활·취업 지원 업무까지 수행한다. 김일환(국제학생입학지원센터) 센터장은 “외국인 유학생의 수가 증가함에 따라 유학생의 입학부터 졸업까지 전주기적으로 지원하기 위해 업무를 일원화했다”고 밝혔다.

창의융합교육센터와 스마트원격교육센터가 통합해 ‘스마트융합교육센터’가 신설됐다. 온라인 수업 고도화 등의 창의융합교육 및 디지털 기술 활용 교육을 활성화하고자 개편됐다. 창의융합교육 업무를 맡던 창의융합교육센터와 원격수업 업무를 담당하던 스마트원격교육센터가 통합해 스마트융합교육센터가 두 업무를 수행한다.

정보전산원은 ‘디지털정보처’로 승격되며, 정보화팀이 디지털혁신팀과 IT인프라팀의 2개 팀으로 확대·운영된다. 본교의 디지털 전환을 총괄하고 데이터 기반의 행정·

교육 혁신을 추진하기 위해 승격됐다. 디지털혁신팀은 행정 업무의 전산화 및 정보화 지원, 종합정보시스템의 개발 및 운영, 홈페이지 운영을 위한 기술적 지원 및 시스템 관리 등의 업무를 수행한다. IT인프라팀은 학사·행정 데이터베이스 운영, 정보 시스템 백업 및 복구, 소프트웨어 및 주요 웹서비스 관리 등의 업무를 맡는다.

자산관리팀은 산업재해 예방과 각종 안전사고에 선제적으로 대응하기 위해 ‘자산안전관리팀’으로 개편됐다. 교내외 건물의 신·증축, 유지보수 등 기존 업무와 더불어 캠퍼스 안전관리 기능이 강화됐다. 한재도(자산안전관리팀) 팀장은 “대학의 안전보건 계획을 수립하고 전담인력을 구성하는 등 체계적인 안전관리체계를 구축하고자 했다”고 전했다.

산학협력단 산하 기술사업화팀은 산학협력 성과를 실제 사업으로 이어가기 위해 ‘기술사업화센터’로 개편됐다. 학과·연구실의 유망 기술을 발굴해 기술성뿐만 아니라 시장·사업성을 함께 평가하고 이를 지식재산으로 관리하는 업무를 수행한다. 정장훈(기술사업화센터) 센터장은 “기업과의 공동연구 등을 통해 연구성과가 실질적인 경제적 성과로 이어지도록 하겠다”고 말했다.

일부 부서의 명칭도 바뀌었다. 교학부총장 직속 기구인 지역평생교육지원본부

‘지역평생교육지원단’으로, 교육혁신처 산하 학사지원팀과 SW·AI교육본부가 각각 ‘학사운영팀’, ‘SW·AI교육단’으로 개편됐다.

트랙 신설 및 모집 단위 조정

한편 창의융합대학 내 ‘창업트랙(제2트랙)’이 신설된다. 해당 트랙은 2026학년도부터 운영될 예정이다. 창업트랙 신설은 지난 5월 본교가 ‘지역혁신중심 대학지원체계 사업’에 선정된 것의 일환이다. 창업트랙은 학생들의 창업교육 확대를 지원하기 위해 신설된 트랙이다. 사업 아이템을 기반으로 학생들의 창업활동을 지원할 계획이다. 최 팀장은 “RISE사업단에서 계획 중인 타 대학과의 공동 창업교육과정이나 캠퍼스인 사업단 창업지원 프로그램과 연계해 우수한 창업인재를 육성하는 것을 목표로 하고 있다”고 덧붙였다.

이어 모집 단위 조정도 진행됐다. 미래융합사회과학대학, IT공과대학, 창의융합대학 소속 학과와 글로벌패션산업학부의 입학정원 조정이 이뤄졌다. 또한 미래플러스대학 미래인재학부가 ‘AI·소프트웨어학과’로 명칭이 변경됐으며, 외국인 유학생 전담학부인 글로벌인재학부가 ‘글로벌인재대학’으로 승격됐다. 해당 변경사항들은 2026학년도부터 적용될 예정이다.

박석희 기자 sukhee121@naver.com

캠퍼스가 살아나는 어울림의 순간

‘2025학년도 2학기 동아리 박람회(이하 동아리 박람회)’와 ‘개강 축제’가 지난 2일부터 4일까지 열렸다. 동아리 박람회는 2일과 3일 이틀간 열렸으며, 4일에는 개강 축제가 진행됐다. 두 행사는 학내 구성원 모두가 참여할 수 있었다.

동아리 박람회에서는 34개의 동아리가 부스를 운영했다. 각 동아리 부스는 양일 오후 12시부터 6시까지 진행됐다. 해당 행사에는 ▲공연예술분과 왕산악, 들불, 탈패, 한음, 낙산국회, TRIAX, NOD, brillante, 4호선마이크 ▲종교분과 CCC, UBF, IVF ▲학술분과 H-LEP, 셀름, FLASH, DC&M, ASPIRE, TeamODD, TIME ▲체육분과 HTM, TURTLES, UP, 피닉스, 버팔로, 한검회, 한 얼 ▲평면예술분과 P.I.G, 이무기, 영화다솜, 매나니로 ▲취미봉사분과 유스호스텔, 해랑사리우, 별조각, 양동이 부스를 선보였다. 일부 공연예술분과 동아리의 공연도 펼쳐졌다.

연극동아리 ‘낙산국회’는 조선 주막을 컨셉으로 페이스 페인팅 부스를 마련했다. 셰익스피어 4대 비극을 맞는 퀴즈를 진행해 정답자에게는 음료가 지급되기도 했다. 김영후(사회과학 3) 낙산국회 회장은 “희곡에 대한 퀴즈를 준비해 이를 향한 학생들의 관심이 연극까지 이어지길 바라는 마음으로 준비했다”고 밝혔다.

기독교 동아리 ‘IVF’에선 캠퍼스 힐링 드링크 나눔 행사를 기획했다. 한대를 실천하는 기독교 공동체 의식을 담아 음료를 무료로 제공하는 형식으로 진행됐다. 오주은(문과 4) IVF 회장은 “음료를 받아 친구들과 함께 거니는 모습을 보니 뿌듯했다”고 소감을 전했다.

컴퓨터공학부 학술동아리 ‘DC&M’은 수강신청 게임과 전공 지식 관련 퀴즈를 운영했다. 자체 제작한 홈페이지에서 6개 과목을 가장 빠르게 신청하면 승리하는 방식이다. 컴퓨터공학부에서 23학년 전공 시간에

배우는 내용을 토대로 전공 지식 관련 퀴즈도 실시했다. 양다원(컴공 4) DC&M 회장은 “전공 여부와 관계없이 누구나 동아리 게임에 참여할 수 있도록 준비했다”고 말했다.

야구동아리 ‘TURTLES’는 지구왕 챌린지와 구속왕 챌린지를 선보였다. 세워진 야구 배트를 공으로 맞추고, 공을 던져서 구속을 측정하는 게임으로 구성했다. 최동근(컴공 3) TURTLES 회장은 “야구공을 던지며 경기를 직접 체험할 수 있도록 기획했다”며 “방문한 학생들이 손쉽게 참여하고 즐기는 모습을 보니 뿌듯했다”고 부연했다.

영화제작 동아리 ‘영화다솜’에선 영화 해리포터의 호그와트 컨셉으로 미스터리 미니게임을 준비했다. 상자 안에 숨겨진 물건 명칭을 맞추거나 뒤집어진 카드 문양을 맞추는 등의 형식이다. 조주환(사회과학 2) 영화다솜의 회장은 “게임 후 동아리에서 제작한 영화 상영회 사이트를 설명했을 때 동아리에 대해 진심으로 궁금해하는 학생들의

반응에 인상 깊었다”고 전했다.

전체 관측 동아리 ‘별조각’은 전체를 주제로 4가지 활동을 준비했다. 전체 퀴즈쇼와 이를 소재로 소개팅, 물방 던지기 등을 진행했다. 인스타그램 팔로우 이벤트를 통해 별자리 모양의 스티커를 제공하기도 했다. 박소현(패션 3) 별조각 회장은 “전체를 어렵게 생각하지 않길 바란다”며 “학생들이 즐겁게 부스를 체험했다”고 말했다.

동아리 박람회에 참여한 이준호(컴공 3) 학생은 “한 얼 부스에서 송편을 격파했다”며 “스트레스가 해소돼 재밌었다”고 했다. 이어 김도윤(사회과학 3) 학생은 “홍보로만 접하던 동아리를 직접 체험하니 어떤 활동을 하는지 알게 돼 동아리 선택에 큰 도움이 됐다”고 전했다.

동아리 박람회 마무리 후 4일 오후 12시부터 6시까지 개강 축제가 개최됐다. ▲총학생회 ‘WE:RO’ ▲총대의원회 ‘청월’ ▲학생복지위원회 ‘여운’ ▲크리에이티브인문

예술대학 학생회 ‘해움’ ▲미래융합사회과학대학 학생회 ‘하나’ ▲디자인대학 학생회 ‘Synergy’ ▲IT공과대학 학생회 ‘운율’ ▲창의융합대학 학생회 ‘서로’가 부스를 운영했다. 야외무대에서는 총학생회가 주최하는 ‘도전! 골든벨’이 진행됐다.

도전! 골든벨 행사는 오후 3시부터 잔디광장 야외무대에서 사전에 모집한 40명의 지원자를 대상으로 열렸다. OX퀴즈를 통과한 최후의 5인이 본선에 진출했다. 본선에 진출한 참가자에게는 상품이 지급되기도 했다.

개강 축제에 참여한 최지안(인문 2) 학생은 “행사를 통해 개강 분위기가 한층 활기를 띠고 있는 걸 실감했다”고 말했다. 이영재(사회과학 3) 총학생회장은 “개강과 함께 축제를 진행하며 남은 한 학기를 힘차게 맞이할 수 있도록 개강 축제를 준비했다”고 전했다.

조수윤 기자 wateryun77@naver.com

1차 대의원총회, 하반기 예산안 확정

지난 18일 ‘2025학년도 하반기 1차 정기 대의원총회(이하 총회)’가 탐구관 B101호에서 열렸다. 총회에서는 중앙운영위원회(이하 중운위) 하반기 예산안이 심의됐다. 중운위의 모든 예산안은 재적 대의원 과반의 찬성으로 가결됐다. 이날 총 38,908,495원의 예산이 인준됐다.

총학생회 ‘WE:RO’의 예산안으로 총 7,947,340원이 통과됐다. ▲개강축제 ▲아이디어 경진대회 ▲단과대학 연합 체육대회 ▲무료 법률 상담 ▲찾아가는 총학생회 ▲프린터 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비 등의 항목으로 구성된다. 재적 대의원 수 51명 중 과반의 찬성으로 가결됐다.

총대의원회 ‘청월’은 하반기 예산안으로 총 9,911,370원을 인준 받았다. 인준받은 예산은 ▲총선거 ▲개강축제▲대의원 모집부스 ▲2025 감사 자료집 발간 ▲상임 장학금 ▲우수 상임위원 선정 ▲우수 대의원 선정 ▲대의원 학교 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비 등의 항목으로 이뤄져 있다. 이는 재적 대의원 수 49명 중 과반의 찬성으로, 모두 가결됐다.

학생복지위원회 ‘여운’의 예산은 4,227,510원이다. ▲개강축제 및 플리마켓 ▲대여사업 ▲간식사업 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비 등으로 사용된다. 재적 대의원 수 49명 중 과반의 찬성으로 결정됐다.

크리에이티브인문예술대학 학생회 ‘해움’은 총 2,211,325원을 책정받았다. ▲짜신포스트 해오름 ▲개강축제 ▲MT ▲공부IT 키트 배부 ▲예비비 등이 포함된 금액이다. 재적 대의원 수 42명 중 과반의 찬성으로 모두 가결됐다.

미래융합사회과학대학 학생회 ‘하나’가 인준 받은 금액은 3,463,660원이다. 이는 ▲개강축제 ▲연합 MT ▲사업진행 후 만족도 조사 ▲짜신포스트 짜신포스트 ▲남만가득 한글날 N행사 ▲대여사업 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비 등의 세부 항목으로 구성돼 있다. 재적 대의원 수 41명 중 과반 이상의 찬성으로 따른 결정이다.

디자인대학 학생회 ‘Synergy’이 총 3,103,280원을 인준 받았다. 해당 예산안은 ▲대여사업 ▲개강축제 ▲연합 MT ▲커리어 점

프 스타트 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비로 이뤄져 있다. 재적 대의원 수 37명 중 과반의 찬성으로 의결됐다.

IT공과대학 학생회 ‘운율’의 하반기 예산은 총 3,461,130원이다. 세부 품목은 ▲개강축제 ▲공대MT ▲체육대회 ▲학생참여 홍보대 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비 등에 쓰일 예정이다. 재적 대의원 수 37명 중 과반의 찬성으로 모두 가결됐다.

창의융합대학 학생회 ‘서로’의 예산으로 3,428,940원이 승인됐다. 이는 ▲개강축제 ▲카카오톡 채널 개설 ▲프린트대여사업 ▲짜신포스트 ▲창용엔터 ▲창용체전 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비 등으로 구성됐다. 재적 대의원 수 36명 중 과반에 따른 결정이다.

미래플러스대학 ‘WON(위운)’이 인준 받은 예산은 총 1,153,940원이다. 예산안 내 품목은 ▲단과대 연합 체육대회 ▲업커넥트(교류회) ▲E-Sports ▲문화생활 지원 ▲일상 운영비 ▲사업 예비비 등이 포함됐다. 재적 대의원 수 36명 중 과반의 찬성으로 모두 가결됐다.

김혜윤 기자 purple.pea06@gmail.com



직무박람회 개최 ‘2025 한성대학교 상상대로 Festival’(이하 직무박람회)가 상상관 1층과 지하 1층에서 지난 18일 개최됐다. 올해 첫 개최된 직무박람회는 재학생과 졸업생을 대상으로 취업·진로 설계를 돕기 위해 진행됐다. 이번 행사는 대학일자리플러스센터(이하 대플)에서 주관했으며, 학생들이 진로와 취업 정보를 한눈에 접할 수 있도록 다양한 직무의 부스가 마련됐다. 직무박람회는 ▲기업직무상담 ▲졸업생 현직자 직무상담 ▲이벤트 ▲고용정책 홍보 등을 포함해 총 56개의 부스로 구성됐다. 1층에서 ▲기업직무상담 ▲이벤트 ▲고용정책 홍보 부스가 운영됐으며, 지하 1층에는 졸업생 현직자 직무상담 부스도 마련됐다. 행사 참여자를 대상으로 부스 참여 개수별로 소정의 상품이 지급되기도 했다. 부스에 참여한 학생들에 한해서 행사 관련 퀴즈 또한 준비됐다. 퀴즈는 구구품으로 진행됐으며 답변을 제출한 학생 중 추첨을 통해 경품이 제공될 예정이다. 행사에 참여한 이승현(사회과학 4) 학생은 “졸업을 앞두고 실무자에게 현재 취업 환경이나 실무에 대해 알 수 있었다”고 전했다. SAP ERP 운영 및 개발 부스를 운영한 김희수(산공 18) 졸업생은 “취업 준비 기간이 길어지더라도 끝까지 준비하길 바란다”고 밝혔다.

임지민 기자 seeshuron@naver.com

끝없이 커지는 트롤링의 소용돌이



학교, 백화점, 놀이공원 허위 폭탄 테러 예고 최근 온라인 공간에서 속출하는 트롤링 현상 가운데 하나다. 트롤링(Trolling)은 상대를 자극해 부정적인 반응을 이끌어내기 위해 대상을 고의적으로 모욕하거나 거짓 정보를 흘리는 행위다. 초기의 트롤링은 단순한 농담에서 출발했으나, 반복과 모방을 거치며 이용자들 사이에서 혐오와 배제의 언어로 자리 잡았다. 이는 청년의 일상적인 언어와 사고 체계에 은연중에 스며들고 있기도 하다. 본지는 현재 트롤링이 소비되는 방식과 청년의 사고에 미친 영향 나아가 혐오 담론의 생성과 확산, 그리고 그 파장이 무엇일지를 살펴보고자 해당 기사를 송고한다.

혐오, 재미로 둔갑하다

트롤링은 소위 '낙시질'에서 진화된 행위의 일종이다. 트롤링의 어원은 낙시 용어에서 비롯돼 '미끼를 끌고 다니며 물고기를 잡는 낙시법'을 의미한다. 가벼운 농담을 미끼로 삼아 사람들의 관심을 얻으며 상대의 반응을 이끌어내는 형태다. 논란이 될 만한 제목과 내용의 글을 올리고 부정적 반응을 이끌어내는 '어그로'와 유사해 보이지만, 어그로가 관심을 끌기 위한 단발적 행위라면 트롤링은 상대의 화를 즐기며 반응 자체를 목적으로 삼는다는 점에서 차이가 있다.

트롤링은 인터넷 유명 커뮤니티에서 정보 공유와 공동체적 유희를 촉진하는 수단으로 가능했으나 익명 커뮤니티의 확장과 함께 점차 타자를 겨냥한 혐오 발화로 변질됐다. 초기 이용자들은 서로를 속이고 분노시키는 반응을 공유하며 '속았다'는 경험 자체를 높이처럼 즐겼다. 그러나 자극적 요소와 익살스러운 무논리를 통해 청년에게 빠르게 퍼지며 극단적인 공격 수단으로 변모했다. 정태의(성균관대학교 사회학과) 교수는 "초창기 인터넷과 달리 현재는 각각의 세력을 이루고 불특정 대상을 겨냥해 싸움이 일어난다"고 전했다.

사고 체계를 왜해시키다

유희와 혐오의 성격을 동시에 갖는 트롤링은 크게 세 가지 유형으로 소비될 수 있다. ▲그리핑(Griefing) ▲플레이밍(Flaming) ▲레이딩(Raiding) 등이 대표적이다. 먼저 그리핑은 온라인 커뮤니티에서 갖는 규칙을 의도적으로 어기거나 전복해 다른 참여자가 느끼는 몰입·즐거움·공동체적 환상 등을 해치는 행위를 뜻한다. 규칙을 약화하고 의도적으로 방해함으로써 상대가 화를 내거나 욕설을 하는 등 격한 반응을 끌어낸다. 부모 등 가족에 대한 욕설 이른바 '패드립'을 게임 도중에 퍼부어 집중력을 흐트러트리거나, 고의적으로 중도 이탈해 팀을 패배로 몰아가는 행위가 일례다.

플레이밍은 온라인 커뮤니티에서 발생하는 대표적인 언어적 트롤링으로 논쟁을 유발하기 위해 의도적으로 사용되는 언어행위를 말한다. 그 구체적 양상은 다양하지만, 공통적으로 상대방의 논리에 대응하기보다 정체성·능력·소속 집단을 직접 겨냥하는 점이 특징이

다. 플레이밍은 대체로 인신공격, '~중' 등의 경멸적 비하, 노골적 욕설 등 혐오를 표출한다. 그러나 단순한 말싸움이 아니라 온라인 공동체의 토론 질서를 붕괴시키고 집단을 극화하려는 기제로 작용한다.

레이딩은 집단적인 파괴 행위로 익명의 다수가 특정 대상이나 집단을 겨냥해 게시물 도배, 악의적 댓글 작성, 조롱 이미지 게시 등 집단적으로 교란을 수행하는 행위를 의미한다. 플레이밍은 개인 간의 언어적 충돌에 가까운 반면, 레이딩은 집단이 특정 공간을 조직적으로 공격하는 습격 행위라는 점에서 구분된다. 정 교수는 "일부 트롤러는 같은 방향성을 지닌 커뮤니티의 집단 연대감을 기반으로 특정 존재에 대한 혐오감을 표현하는 경향이 있다"고 설명했다.

상술한 세 가지 요소는 커뮤니티를 결속시키는 동시에 분열시키고, 창의적 문화 자원으로 기능하는 동시에 혐오와 갈등을 재생산하게 만든다. 예컨대 그리핑의 방식은 기존 규칙을 파괴하거나 비트는 과정에서 손쉽게 새로운 '밈(meme)'을 생산한다. 이는 커뮤니티 문화의 창의성을 자극하는 효과를 낳는다. 그러나 이러한 창의성은 종종 특정 집단에 대한 조롱이나 혐오 발화에 기반하기에, 사회적 편견과 차별을 반복적으로 재생산하는 형태로 귀결되는 것이다.

그렇다면 타인을 조롱하는 행위가 어떻게 재미로 소비될 수 있는 것일까. 트롤러는 타인을 조롱하거나 집단의 규칙을 파괴함으로써 자신이 영향력을 발휘하고 있다는 감각, 곧 유능감을 확인하려 한다. 인간은 자율성·유능감·관계성 등의 사회적 욕구가 충족되지 않을 경우 본능적으로 결핍을 보완할 수단을 찾는다. 온라인은 접근이 쉽고 부담이 적은 대체 수단으로 가능하고, 익명성은 이용자를 완전히 타자화한다. 그 결과 트롤러는 자기 우월감을 확인하는 수단으로 타자화된 이용자를 활용하게 된다. 한희정(국민대학교 교양대학) 교수는 "익명성에 기대어 현실에선 결핍했던 욕구가 반대급부로 활발해질 수 있다"며 "이때 개인의 심리적 문제가 원인이 돼 더 적대적인 행위를 일으킬 수 있다"고 덧붙였다.

특히 청년층은 집단적 소속감에 대한 의존도가 높아 트롤링에 쉽게 동화되는 경향을 보이기도 한다. 놀이 문화로 수용된 트롤링이 유튜브 등의 SNS를 기반으로 확산되며 행동 양식이 관행으로 자리 잡는, 이른바 문화적 일관성으로 이어진다. 청년층은 트롤링을 주고받으며 집단의 일원임을 확인하고 그것을 유행어처럼 다시 소비한다. 결국 온라인에서 확산되는 농담과 조롱은 단순한 표현을 넘어 소속감과 심리적 욕구를 충족시키는 매개로 작용하며, 청년 사회 전반에 빠르게 파급되는 형태다.

현실로 비집고 나오다

과거 온라인 공간에서만 확인되던 트롤링이 현실 세계로 퍼지고 있다. 특정 커뮤니티 내에서만 존재하던

트롤링이 커뮤니티에 속해 있지 않은 이들의 사고 체계까지 영향을 미치고 있다는 의미다. 집단적 사고 체계가 농담, 과장, 허위 유포 등으로 왜곡되면서, 사실 검증 없이 언론·정치·대중문화까지 확산되는 형태로 나타난다. 발화자는 사실 전달이 아닌 농담과 과장이 섞인 트롤링 발언을 논리인 양 제시하고 정보가 아니라 밈의 유희를 먼저 해석한다.

양지로 등장한 트롤러들은 교묘하게 논리의 중심을 비껴가며 극단적 사고를 담은 주장을 내놓는다. 이들은 직접적인 사실 검증이나 정면 대응을 회피하면서도 상대의 논지를 무력화하는 화법을 구사한다. 주장의 핵심을 겨냥하기보다는 주변부를 과장하거나 일부만 왜곡해 논리를 비튼다는 방식으로 대화의 균형을 흐트러뜨린다. 안양대학교 영미언어문화학과 2학년에 재학 중인 김태연 학생은 "토론 강의에서 누군가가 상대방의 주장 중 일부만 과장해 영동한 결론으로 몰아붙이는 장면을 목격했다"고 전했다.

상술한 사실 검증이 미비한 채 확산되는 문화적 일관성은 책임 소재를 소거하며 심화된다. '아님?', '~인 듯'과 같은 추측성 표현으로 인해 왜곡된 사실은 농담이라는 발언으로 공격의 책임을 소거하게 되는 구조다. 김영일(아주대학교 심리학과) 강사는 "온건한 의견을 지니던 사람도 집단적인 역동 속에 있을 시 소위 말하는 목소리가 큰 사람의 의견을 따라 극단적인 방향으로 태도가 변하는 경향이 있다"고 설명했다.

전문가들은 체계적인 사고가 결여될 경우 청년이 트롤링에 쉽게 동화될 수 있다고 지적한다. 왜곡과 과장에 반복적으로 노출되면 이를 비판적으로 걸러내기보다는 일상적인 농담이나 습관적 표현으로 쉽게 받아들일 수 있다. 개인이 스스로 논리적 판단을 했다고 믿으면서도 실제로는 개인의 판단력이 집단적 사고에 무비판적으로 동화되기 때문이다. 김 강사는 "개인이 맞다

고 생각하는 결의 내용만을 듣고 보게 된다"며 "사고의 고착화는 현실에서도 영향을 미쳐 타인과의 담론을 어렵게 만든다"고 전했다.

이러한 담론 방식은 청년을 극단적이고 이분법적인 사고로 끌어들이는 결과를 초래할 수 있다고 전문가들은 분석한다. 트롤링에 반복적으로 노출된 청년은 극단적 사고 체계를 무의식적으로 내면화하게 된다. 그 결과 복잡한 사안을 다층적으로 인식하기보다 '맞다/틀리다', '우리/삼'과 같은 단순 구도로 환원하게 된다. 이는 사회적 갈등을 고착화시킬 위험이 크다는 지적이다. 정 교수는 "트롤링이 반복될수록 개인의 사고는 단순화되며 사회 전반의 담론 수준 저하로 이어질 수 있다"고 전했다.

이러한 담론의 확산은 개인적 사고 체계의 변화에 그치지 않고 공론장 전체의 건강성을 훼손하는 문제로 이어질 수 있다는 점에서 각별한 주의가 요구된다. 왜곡된 정보와 감정적 반응이 뒤섞이면서 담론장은 점차 변질될 수 있다. 사실에 기반한 토론보다 자극적 표현이 더 큰 주목을 받게 되면, 사회적 합의를 도출하는 기능이 약화될 위험이 크다는 분석이다. 정 교수는 "공론장이 자극적인 표현에 잠식될 경우 민주적인 의사소통 구조가 근본적으로 흔들릴 수 있다"고 단언했다.

전문가들은 개개인이 자신의 논리 체계에 왜곡이 없는지 끊임없이 점검해야 한다고 역설한다. 트롤링을 단순한 놀이가 아닌 공론장을 훼손하는 구조적인 문제로 인식하고 비판적으로 대응해야 한다는 이유에서다. 또한 정보를 비판적으로 수용하는 태도를 지녀 반복 노출에 휩쓸리지 않도록 주의해야 한다. 한 교수는 "플랫폼은 자극적 보상 구조를 줄이고 이용자는 스스로 비판적으로 주장을 걸러내는 이중적 노력이 병행돼야 한다"고 밝혔다.

목소리로 나다움을 증명하다

성우 심규혁



사진 제공 : 심규혁

작품활동

- 애니메이션 <원피스> '헤르메포' 역
- 애니메이션 <나의 히어로 아카데미아> '미도리야 이즈쿠' 역
- 애니메이션 <하이큐!!> '카게야마 토비오' 역
- 영화 <날씨의 아이> '모리시마 후다카' 역
- 영화 <알라딘> '알라딘' 역
- 영화 <웬카> '윌리 웬카' 역
- 게임 <리그 오브 레전드> '에코' 역
- 게임 <원신> '소' 역

많은 사람은 성우를 '타고난 목소리'가 전 부인 직업이라 생각한다. 독보적인 음색이나 개성을 지닌 사람만이 성공할 수 있다고 여긴다. 하지만 현실은 다르다. 수많은 오디션과 경쟁을 뚫고 마이크 앞에 서기까지 처음부터 완성된 목소리를 지닌 사람은 없다. 누구나 처음엔 대본을 어떻게 읽어야 할지 몰라 흔들린다. 자신의 목소리가 어떤 색을 지니는지조차 확실하지 못하는 경우도 태반이다.

이 불확실한 길 위에서 자신만의 색을 찾아낸 인물이 있다. 애니메이션과 영화, 게임 등 다양한 작품에서 활약해 온 성우 심규혁(43)이다. 그는 처음엔 목소리 톤을 낮추려 애썼지만, 자신을 숨기려는 행보로는 좋은 결과를 얻을 수 없었다.

지금 그는 성우이자 작가로 활동하며 목소리와 글이라는 두 매체를 통해 자신만의 세계를 확장하고 있다. 그렇게 목소리로 캐릭터에 생명을 불어넣고 글로는 세계를 빚어내며 남이 기대하는 모습이 아닌 자신다운 태도로 삶을 개척해 온 그의 여정을 지금부터 함께 따라가 보자.

목소리의 씨앗이 틔어난 순간

심 성우가 성우의 길을 진지하게 고민하기 시작한 시기는 대학 시절로 거슬러 올라간다. 그는 우연히 마주한 학내 방송국 신입 부원 모집 포스터를 보고 아나운서부에 지원했다. 그곳에서 아나운서로 활동하며 주변으로부터 목소리가 좋다는 칭찬을 받았다. 또한 어린 시절 자주 접했던 더빙 영화 속 성우들의 목소리도 떠올랐다. 자신의 기억과 경험이 맞물리며 그는 점차 성우라는 직업을 꿈꾸게 됐다.

"처음엔 무엇을 해야 할지 몰라 방황했어요. 그러다 방송국 모집 포스터를 보고 아나운서부에 지원했죠. 어릴 적 성우의 목소리에 익숙했던 기억 덕분에 목소리를 내는 일이 재미있을 것 같았어요. 아나운서로 활동하다 보니 대부분을 목소리로 살려내는 과정이 무척 흥미로웠어요. 아나운서는 많은 카메라 앞에서 뉴스를 진행해야 한다는 부담감 때문에 성우라는 직업을 생각하게 됐어요."

감정의 조각을 수집하다

심 성우는 대학 졸업 후 곧장 서울로 상경해 성우 준비에 나섰다. 성우라는 직업에

매혹돼 뒤도 돌아보지 않고 내린 결단이었다. 그는 서울에서 연기 기초부터 하나씩 쌓아가며 성우 공채 시험에도 도전했다. 약 3년 반 동안 성우 공채 시험을 봤고 9번의 도전 끝에 대원방송 성우극회 2기에 입단했다.

"성우 학원에서 말투에 따라 캐릭터가 달라 보이는 법, 감정을 목소리로 생생히 표현하는 법 등을 배우며 더욱 성우가 되고 싶다는 마음이 커졌어요. 수업을 들을수록 진로에 대한 확신이 생겼고 자연스럽게 공채 시험에도 계속 도전하게 됐죠. 준비를 시작한 지 2년이 넘었을 무렵엔 두려움도 컸어요. 그래도 꼭 성우가 되고 싶다는 일념으로 끝까지 버텼어요."

성우 공채 시험에 합격한 심 성우는 <원피스>, <유희왕>, <드래곤볼> 등 다양한 작품의 조연을 맡으며 본격적인 활동을 시작했다. 그러나 그는 연기 과정에서 스스로의 모습에 만족하지 못했다. 중후한 목소리를 가진 성우들에 비해 자신의 옛된 목소리가 초라해 보였기 때문이다. 캐릭터에 어울리기 위해 억지로 목소리를 낮추고 말투를 바꾸려 애쓰다 보니 점차 자신만의 색이 사라진다는 생각이 들었다. 인위적인 연기라는 이유로 자연스럽게 못하다는 혹평을 받기도 했다.

"억지로 다른 사람이 되려 하다 보면 목소리에 감정이 실리지 않더라고요. 캐릭터를 연기하는 거지 나를 연기하는 건 아니니까요. 진짜 캐릭터처럼 보이지도 않았죠. 그렇게 하다 보니 제 자신도 연기에 몰입하지 못했어요. 대사 하나하나를 진심으로 받아들이지 못한 채 흉내만 내고 있다는 느낌이 들었고 그게 연기 전반에 그대로 드러났던 것 같아요."

이러한 시행착오를 겪으며 그는 곧 그런 방식으로는 좋은 연기를 할 수 없다는 사실을 깨달았다. 캐릭터에 맞추기 위해 억지로 자신을 바꾸기보다는 본래의 색을 살리는 것이 중요하다는 걸 받아들인 것이다. 이후 그는 자신의 높은 음색이 주는 청량하고 생동감 있는 느낌을 강점으로 삼아 소년과 청소년 역할에 집중했다. 맑고 탄력 있는 목소리로 캐릭터의 활기와 감정 변화를 섬세하게 표현하며 점차 자신만의 개성 있는 목소리로 인정받기 시작했다.

"톤을 바꾸려 애쓰는 대신 제 목소리를 있는 그대로 받아들이고자 했어요. 그러니

대사에 감정을 실을 때 훨씬 자연스럽게 몰입할 수 있었고 캐릭터를 연기할 때도 억지로 꾸미지 않아도 된다는 안도감이 생겼죠. 점차 '이게 나만의 색이구나' 하는 확신이 들었고 그때부터 비로소 진정한 연기를 할 수 있게 됐어요."

대원방송 성우극회에서 2년간 경험을 쌓은 뒤 심 성우는 프리랜서로 전향하며 활동 영역을 넓혀갔다. 애니메이션 <하이큐!!>의 '카게야마 토비오', 영화 <웬카>의 '윌리 웬카', 게임 <리그 오브 레전드>의 '에코' 등 다양한 작품의 캐릭터를 연기하며 장르를 가리지 않고 연기 스펙트럼을 확장했다. 그는 자신의 색을 살리면서도 조연과 주연을 가리지 않고 폭넓게 배역을 맡기 시작했다. 또한 팬들의 지원 덕분에 <나의 히어로 아카데미아>(이하 히로아카)의 '미도리야 이즈쿠' 역을 맡으며 본격적인 인정을 받기 시작했다.

"히로아카는 세계 시리즈 주인공을 맡을 수 있는 길을 열어준 작품이에요. 미도리야 역은 애니메이션 팬들의 투표로 결정돼 제가 맡게 된 배역이었죠. 미도리야 이즈쿠는 재능이 없는 캐릭터였지만 끝없는 노력으로 히어로의 길을 걷는 소년이에요. 보통은 오디션으로 배역이 정해지지만 미도리야는 팬들의 선택으로 주어진 역할이라 더욱 뜻 깊게 느껴졌어요."

그는 성우라는 영역에 머무르지 않고 작가로서도 활동을 넓혀갔다. 2022년에는 『목소리가 하는 일』을, 2024년에는 『너의 목소리가 세상에 울려 퍼지도록』이라는 자신의 성우 활동에 대한 이야기를 담은 수필을 잇달아 출간했다. 그에게 글쓰기는 감정과 태도를 전한다는 점에서 목소리와 맞닿아 있다. 목소리로 캐릭터에 생명을 불어넣듯, 글쓰기를 통해서도 하나의 세계를 창조하는 듯한 감각을 느꼈던 것이다.

"연기를 통해 캐릭터의 감정을 전하듯 글을 통해서도 제 생각과 이야기를 더 직접적이고 솔직하게 전달할 수 있더라고요. 한 줄 한 줄 써 내려가며 새로운 세계를 만들어내고 그 안에 숨을 불어넣는 과정이 무척 매력적으로 느껴졌죠. 목소리로 생명을 불어넣는 일과는 또 다른 성취감을 주는 일로 다가왔어요."

앞으로도 심 성우는 성우와 작가라는 두 길을 병행할 계획이다. 그는 목소리와 글이라는 서로 다른 매체를 통해 한층 다채롭고

입체적인 창작자가 되고자 한다. 그는 이 두 영역을 오가며 자신만의 서사를 구축해나갈 것이라는 포부를 밝혔다.

"성우로서 더 많은 감정을 표현하고, 작가로서 더 깊은 이야기를 전하며 두 영역을 동시에 성장시키고 싶어요. 두 길이 서로 영향을 주고받으며 저만의 색을 더욱 선명하게 만들어줄 거라 믿어요. 목소리와 글이 만나면 더 큰 이야기를 만들 수 있다고 생각해요."

목소리로 그려내는 자화상

심 성우는 목소리가 단순히 정보를 전달하는 수단이 아니라 말투·억양·단어 선택 등 사소해 보이는 요소 속에 한 사람의 가치관과 세계관이 스며 있다고 말한다. 그렇기에 진짜 자신을 드러내려면 먼저 스스로의 언어 습관과 태도를 돌아보는 과정이 필요하다고 강조한다. 이는 자신이 세상을 바라보고 관계를 맺는 방식을 성찰하는 일이기도 하다.

"요즘은 자신의 이야기를 전하는 게 중요한 시대라고 생각해요. 남들이 기대하는 모습에 맞추기보다 스스로의 언어 습관과 말투, 태도를 차근차근 돌아보는 게 필요하죠. 그러다 보면 어느 순간 자연스럽게 '이게 나답다'는 확신이 생기더라고요. 그렇게 발견한 자신만의 색깔을 통해 말하는 일도 즐거워지며 자신이 더욱 효과적으로 전해진다고 믿어요."

나아가 그는 자신만의 색을 찾기 위해선 타인과의 비교를 멈추고 일상에서 자신이 자연스럽게 느끼는 감정과 반응을 세심히 관찰하는 일이 필요하다고 말한다. 누군가를 흉내 내기보다는 자신이 어떤 상황에서 가장 몰입하고 즐거움을 느끼는지를 파악하는 것이 곧 개성을 발견하는 첫걸음이라는 것이다. 그는 작은 습관이나 말버릇, 말할 때의 리듬 같은 사소한 부분에도 자기다움이 스며 있다고 강조한다.

"저는 나다움을 찾는 방법이 거창한 목표를 세우는 데 있지 않다고 생각해요. 오히려 하루하루의 말과 행동 속에서 '이게 진짜 나다운 모습인가?'를 스스로 묻는 과정이 중요하죠. 그런 질문을 계속 던지다 보면 자연스럽게 내 안에 있는 고유한 색을 발견하게 되고 그 색이 결국 나를 가장 잘 드러내주는 언어가 된다고 믿어요."

박석희 기자 sukhee121@naver.com



◀애니메이션 <하이큐!!>의 '카게야마 토비오'

사진 제공 : 에스엠지홀딩스

바늘 끝에서 태어난 예술, 세포 속에 피어나다

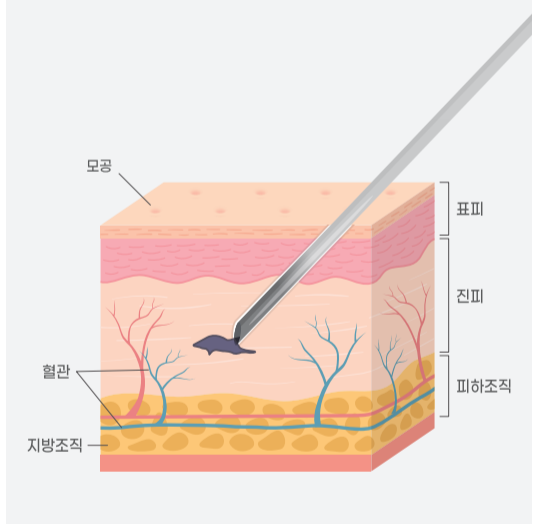
‘문신 인구 1,300만 명 시대’가 도래했다. 문신업 종사자도 30만 명을 넘는 것으로 추산된다. 그러나 비의료인의 문신 시술을 합법화하는 이른바 ‘문신사법’은 끝내 국회 문턱을 넘지 못했다. 2013년 제정안 발의 후 2024년 2차례 발의됐으나 불발된 것이다. 자기표현의 한 방식으로 자리 잡은 문신은 피부에 바늘로 상처를 내고 색소를 주입해 글씨·그림·무늬 등을 새기는 행위다. 문신 기계의 바늘은 피부에 초당 수십 회가량 빠르게 찌르고 미세한 점들을 촘촘히 새기며, 그때마다 소량의 색소를 피부 속에 주입한다. 이렇게 새겨진 문신은 영구적인 효과를 지닌다.

색이 스며드는 피부의 세 층

문신의 원리를 이해하려면 먼저 피부의 구조적 층위를 살펴볼 필요가 있다. 색소가 주입되는 층위에 따라 문신의 지속 여부가 달라지기 때문이다. 피부는 바깥에서부터 ▲표피 ▲진피 ▲피하조직으로 이뤄져 있으며, 세 층은 서로 맞물려 피부의 형태와 기능을 유지한다. 가장 바깥의 ‘표피’는 외부 자극과 세균으로부터 신체를 지키는 방어막과 같다. 표피에서는 아래쪽에서 끊임없이 만들어진 세포들이 점차 위로 밀려 올라오고 각질화돼 떨어져 나가는 과정이 반복된다. 때문에 눈썹 문신처럼 표피에 새긴 색소는 피부의 자연적인 각질 탈락 과정에 따라 시간이 지나며 점차 사라진다. 오택진(계명문화대학교 디자인융합학부 타투디자인전공) 교수는 “표피는 끊임없이 새로운 세포를 만들어내고 오래된 세포를 떨어뜨리는 과정을 반복하며 피부 보호막을 유지한다”고 밝혔다.

‘진피’는 피부 두께의 90% 이상을 차지하는 중심 조직으로, 표피를 지지하며 다양한 생리적 기능을 담당한다. 진피 속 ‘코λλαγ 섬유’는 피부에 강도와 지지력을, ‘탄력 섬유’는 신축성과 탄력성을 제공하며 ‘기질’은 이들을 둘러싸 수분을 저장하고 세포 활동을 조절한다. 또한 진피에 분포한 혈관과 세포들은 표피에 산소와 영양을 공급해 그 생명활동을 유지하게 한다. 오 교수는 “진피에는 혈관과 여러 세포가 분포해 있어 영양 공급 등 다양한 생리적 기능을 담당한다”고 설명했다.

피부층 내 문신 색소 주입 원리



피부의 가장 안쪽에 위치한 ‘피하조직’은 진피를 받쳐주는 ‘쿠션’ 역할을 수행한다. 주로 지방 세포로 이뤄진 이 층은 외부 충격을 흡수하고 체열 손실을 막아 피부 환경을 안정적으로 유지한다. 피부는 대사 과정을 통해 체내에 들어온 이물질들을 위쪽 층으로 밀어 올려 바깥으로 배출한다. 이 과정에서 세포가 끊임없이 만들어지고 위로 이동하면 각질화돼 탈락한다. 이때 이물질도 함께 위로 이동해 제거된다. 피하조직은 섬유망이 느슨해 색소 입자를 단단히 붙잡아줄 구조적 지지가 부족하다. 이 때문에 피하조직에 주입된 색소는 오랜 시간 머무르지 못하고 쉽게 배출된다. 이갑석(중앙대학교 의과대학 피부과학교실) 교수는 “피하조직의 지방 세포가 열 손실을 막는 것은 지방층의 낮은 열전도도 때문”이라고 덧붙였다.

대식세포가 품은 영원의 색

영구 문신은 피부 층위의 대사 과정을 거치지 않도록 표피를 뚫고 진피에 색소를 주입하는 시술이다. 진피는 세포 교체 주기가 거의 없어 색소가 장기간 머무를 수 있다. 이 교수는 “진피는 표피와 달리 분화돼 탈락하는 세포가 존재하지 않아 진피 내에 주입된 색소는 쉽게 제거되기 어렵다”고 말했다.

이렇게 진피에 주입된 색소는 인체에 의해 외부에서 들어온 이물질로 인식돼 면역 반응을 일으킨다. 이때 진피에 위치한 체내 면역세포인 ‘대식세포(大食細胞)’가 동원된다. 우리가 흔히 아는 백혈구의 일종인 대식세포는 체내에 침입한 외부 물질인 색소를 항원*으로 인식해 해당 물질을 감싸 삼킨 뒤 분해한다. 색소 입자를 발견하면 대식세포가 세포 표면을 뚫어 그 입자를 감싸 안고 세포 안으로 끌어들이는 방식이다. 이 교수는 “대식세포는 항원을 인식하는 데 그치지 않고 면역 반응 전반을 조절한다”고 설명했다.

대식세포는 문신 색소를 삼켜도 일부를 분해하지 못한 채 그대로 남는다. 문신 색소는 탄소 입자나 금속 화합물처럼 화학적으로 매우 안정적인 성분으로 이뤄져 있어 체내 분해 효소로 쉽게 분해되지 않는다. 이 때문에 대식세포는 색소를 삼킨 뒤에도 색소를 제거하지 못하고 색을 띠는 입자를 품은 채 진피에 오랫동안 머문다. 색소를 삼킨 대식세포가 사멸하면 그 자리를 새로운 대식세포가 이어받아 다시 색소를 포식하고, 이러한 과정이 끊임없이 반복되면서 문신 색소는 피부 속에 거의 영구적으로 남게 된다. 이 교수는 “문신 색소는 대식세포의 각종 분해 효소에 영향을 받지 않아 대식세포가 색소를 포식한 상태로 오랫동안 유지된다”고 언급했다.

영구 문신은 진피까지 바늘로 색소를 주입하기 때문에 시술 시 통증과 출혈, 부종 등이 동반된다. 한번 새기면 자연적으로 사라지지 않아 제거가 어렵고, 제거를 위해서는 고비용의 레이저 시술을 여러 차례 받아야 한다. 오 교수는 “영구 문신은 흉터나 피부 손상 같은 부작용 위험이 크다”고 지적했다.

시간과 함께 흐르는 색소

최근에는 이러한 영구 문신의 한계를 보완하기 위해 일정 시간이 지나면 체내에서 자연스럽게 분해·흡수돼

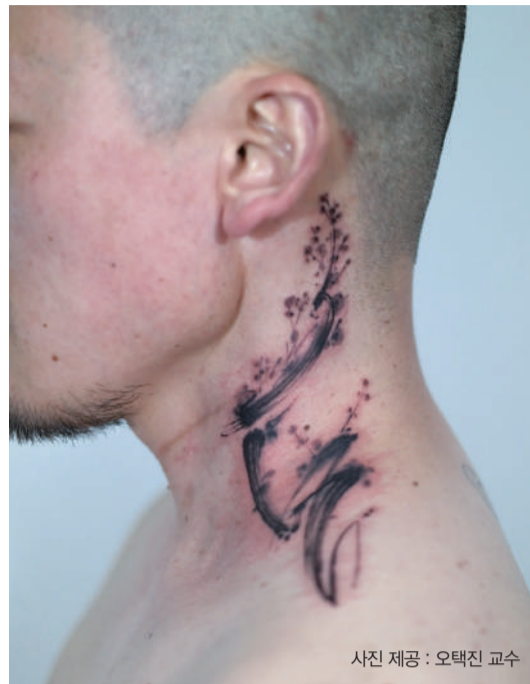


사진 제공 : 오택진 교수

▲문신이 목에 새겨져 있다.



사진 제공 : 스티브박 교수

▲손바닥에 부착한 전자 문신

사라지도록 설계된 ‘생분해성 문신’이 대두되고 있다. 시술 방식은 기존 영구 문신과 동일하지만 사용되는 색소의 화학적 특성이 다르기에 피부에 영구적으로 남지 않아 보다 안전하고 유연하게 활용할 수 있다. 오 교수는 “생분해성 문신은 미용뿐만 아니라 혈당·체온·수분 모니터링, 수술 후 흉터 치료 등 의료 분야에서도 큰 잠재력을 지닌다”고 설명했다.

생분해성 문신의 색소는 ‘하이드로젤(Hydrogel)’ 성분으로 구성돼 있어 체내에서 자연스럽게 분해·흡수될 수 있도록 설계됐다. 하이드로젤을 이해하기 위해서는 먼저 ‘젤(Gel)’의 개념에 대해 알아야 한다. 젤은 액체 속에 작은 입자들이 퍼져 있는 상태에서 만들어진다. 이 입자들은 서로 달라붙어 그물처럼 엉키기 시작한다. 이렇게 엉킨 구조는 점점 단단해지면서 굳어지고 그 결과 흐르지 않고 형태를 유지하는 젤이 된다. 하이드로젤은 이러한 젤에 수분을 함유한 물질로 인체에 무해하다. 대표적으로 마스크팩이나 콘택트렌즈 등에 하이드로젤이 활용된다. 오 교수는 “하이드로젤은 다량의 수분을 함유한 3차원 고분자 네트워크 구조”라고 설명했다.

하이드로젤 성분의 색소가 체내에 주입되면 지속적인 수분 흡수와 체온 노출로 인해 젤의 망상 구조가 점차 느슨해지며 안정성을 잃는다. 망상 구조는 입자가 서로 뒤얽혀 그물망처럼 연결된 3차원 구조다. 이 물질은 체내 환경 변화에 민감하게 반응해 수분과 열에 노출되면 구조가 쉽게 변형된다. 체온만으로도 분자 운동이 활발해져 분자 간 결합력이 약해지고 구조가 풀리며 쉽게 분해될 수 있는 상태가 된다. 오 교수는 “하이드로젤은 체내에 노출되면 구조가 서서히 약해진다”고 말했다.

하이드로젤의 구조가 약해지면 물 분자가 결합을 끊는 ‘가수분해(加水分解)’ 반응이 일어난다. 가수분해란 특정 화합물에 물을 끼워 넣어 2개 이상으로 쪼개는 화학 반응이다. 이 반응은 물 분자의 극성**에 의해 시작된다. 물 분자는 산소 원자가 음전하, 수소 원자가 양전하를 띠어 전기적 극성을 갖는다. 이러한 극성 때문에

물 분자는 서로 강하게 끌어당길 뿐 아니라 다른 분자와도 쉽게 상호작용한다. 하이드로젤을 이루는 방식은 ‘고분자 사슬’이라 불리는 이 다량의 작은 분자가 실에 구슬을 꿰듯 줄지어 이어져 있는 긴 분자 구조다. 물 분자가 고분자 사슬에 접근하면 전하를 띠는 수소 이온(H⁺)과 수산화 이온(OH⁻)으로 나뉘어 각각 결합 부위에 달라붙어 화학 결합을 끊는다. 이처럼 물의 이온화로 생성된 이온들이 결합을 절단하면서 고분자 사슬이 점차 잘려 나가게 된다. 이러한 과정을 거치면 고분자 사슬은 점차 단량체*** 형태로 분해된다. 이 교수는 “체내 분해 효소가 가수분해 반응을 촉진해 분해 속도를 높인다”고 덧붙였다.

분해 후 단량체는 대식세포가 포식해 제거하거나, 혈관계를 통해 간·신장으로 운반돼 소변이나 땀으로 배출된다. 이를 통해 색소 입자는 체외로 배출돼 점차 희미해지며 흔적 없이 자연스럽게 사라진다. 이 교수는 “크기가 작아진 분자는 대식세포에 의해 포식·분해되며, 일부는 몸속 배출 경로를 통해 밖으로 배출된다”고 밝혔다.

나이가 심전도·피부 수분량 등 각종 생체 신호를 측정하기 위한 신기술인 ‘전자 문신’까지 개발되며 문신 기술은 한층 진화하고 있다. 전자 문신은 얇은 센서를 피부에 부착해 생체 신호를 실시간으로 측정하며 심전도 측정·피부 수분량 분석 등 다양한 기능을 수행할 수 있다. 오 교수는 “전자 문신은 기존 웨어러블 기기보다 더 안정적으로 연속적인 데이터 수집이 가능하다”고 전했다. 이어 이 교수는 “전자 문신은 피부에 부착된 센서로부터 중요한 생체 정보를 수집해 거동이 불편한 사람들에게 적절한 도움을 제공할 수 있을 것”이라고 전망했다.

*항원 : 체내에 침입해 면역 반응을 일으키게 만드는 물질

**극성 : 양전하와 음전하를 모두 띠는 성질

***단량체 : 더 이상 쪼갤 수 없는 기본 단위체

박석희 기자 sukhee121@naver.com

2025년 9월 1일 ~ 10월 14일

ROTC

후보생을 모집합니다

문의 02-760-4178 한성대학교 학군단 행정실

엄청난 장학금!

- 3.5이상 학점 시 100% 장학금 지원! (3.0 이상 시 70%, 3.0 미만 시 50%)
- 단기복무장려금 1200만원
- 매 학기 여우보생 장학금 100만원
- 입영훈련 봉급, 학군생활지원금 등

멋진 기회들!

- 일반 병사가 아닌 ‘소위’로 임관
- 미국 텍사스 A&M대학 리더십 연수
- 한성대학교 기숙사 우선 지원

다양한 활동!

- 1년마다 국내/해외 전·사적지탐방
- 학군단만의 축제 ‘무제’ 진행
- 타 학군단과의 교류, 선배들과의 만남

한성대 학군단 모바일 홍보관 >>



모집요강, 인터넷 접수 >>



*외부 필자의 칼럼은 본사의 편집 방향과 일치하지 않을 수 있습니다.

· 삼 학 송 · 메아리 없는 학생자치의 슬픈 민낯

2025년도 상반기 학생회 감사(이하 감사)에서 최근 3년간 가장 많은 주의·경고 조치가 기록됐다. 지난해 주의·경고 조치는 각각 12건, 5건에 불과했으나 올해 무려 85건, 3건으로 급증했다. 감사 결과에 따라 총학생회를 포함한 33개의 단과대학·트랙·학과(부) 학생회가 징계 대상이 됐다.

이번 감사 결과를 두고 중앙감사위원회는 감사 기준 강화에 따른 결과라고 설명했다. 단과대학 학생회는 준비 과정에서 미흡했다고 해명했다. 감사 관리 주체인 총대의원회도 감사 OT, 카카오톡 오픈채팅방 등을 통해 여러 차례 안내했으나, 충분히 전달되지 못한 것 같다는 입장을 표명했다.

여기서 감사의 역할이 무엇인지 생각해 볼 필요가 있다. 감사는 단순히 '누가 잘못했는가'를 말하며 끝낼 일이 아니라, 학생자치 운영의 안전망으로 기능해야 한다. 당선 후 사업 및 예산 사용 계획과 집행 등의 과정에서 미처 관리하지 못한 균열을 발견하고 반복되는 오류를 체계적으로 줄여가는 과정이 바로 감사의 본질이니 말이다. 결국 시정을 요구하며 공동체의 자정을 이끄는 동시에 학생사회의 신뢰를 지탱하는 장치로서 기능한다.

그러나 취재 결과 확인된 학생회의 사업·예산 운영은 다층적인 허점을 안고 있는 듯하다. 학생자치 과정이 애초부터 위계적 전달에 머물렀기 때문이다. 단위별 학생회가 자체적으로 사업과 예산안을 마련해 상위 기구에 보고하고, 총학

생회와 중앙운영위원회가 이를 검토한다. 상위 기구가 적절성을 확인한 뒤 방향을 정하면, 단과대학을 거쳐 다시 하위 기구로 흘러보낸다. 총대의원회 역시 각 기구에 획일적인 감사 지침을 전달한다. 감사 전후로 확인된 사항이 결과 통보에 그치니, 이 안에서 각 단위 학생회가 사업의 성과와 문제를 공유하고 논의하며 함께 학습할 수 있는 장치가 과연 있었는지 되묻지 않을 수 없다.

학생자치는 학생들의 참여와 합의를 통해 비로소 살아 움직인다. '위임된 권력'이 아니라 '공동의 참여'에 있기 때문이다. 경험과 성과, 때로는 실패까지 공유하며 배우는 과정 속에서 자치의 의미가 선명해진다. 행정기관은 위계와 효율로 운영될 수 있지만, 학생자치는 구성원들의 합의와 교류를 통해서만 정당성을 확보한다. 동등하지 않으면 자치라는 이름은 공허해지고, 남는 것은 겉데기뿐이다.

더 중요한 것은 학생들의 목소리가 되돌아오는 장치임을 증명하는 일이다. 결국 학생회 스스로를 돌아보지 않는 한, 그 어떤 구호도 학생들에게는 공허한 메아리에 불과하다. 실효성은 수사가 아니라 구조에서, 구조가 아니라 행동에서 비롯된다. 학생자치가 메아리 없는 독백에 머무를 것인가 혹은 신뢰와 공감의 무대를 불러낼 것인가. 학생자치가 살아 있는 힘으로 되살아날 수 있는 그날이 오도록 학생회가 스스로의 무게를 깨닫길 바란다.

이승희 편집국장



끊어져버린 일상의 맥

서울시 종로구 탑골공원에서 바둑·장기 등의 오락행위가 전면 금지된 지 약 한 달이 흘렀다. 노인들이 옹기종기 모여 담소를 나누던 광경은 더 이상 찾아볼 수 없었다. 이들에게 탑골공원은 동년배들과 지난 세월을 나누며 사람 냄새를 맡을 수 있는 안식처였다. 노인의 일상과 교류가 스며든 공간을 존중하며 공동체의 결 속에 머무를 길을 먼저 도모했어야 하지 않았을까. 이제는 벌어진 일상의 틈을 세심히 메워줄 방안이 모색되길 바란다.

임지민 기자 seeshuron@naver.com

■ 기사수첩 인공지능은 늦장 부리던 기업보다 빨랐다

또 해킹 피해가 발생했다. 주요 기업들이 잇따라 해킹 공격을 당하며 핵심 기술과 기업 정보가 대거 유출되는 사건이 일어났다. SK텔레콤과 KT 등의 통신사 개인정보 유출 사태에 더해 지난달에는 롯데카드 온라인 결제 서버에서 외부 해커의 침입 흔적이 확인됐다. 통신사에 이어 금융권까지 뚫리면서 우리 사회 전반에 정보보안 적신호가 켜졌다.

첨단 기술이 발전할수록 해킹의 그림자도 더욱 짙어지고 있다. AI를 활용한 외부 침입 위험이 큰 시스템이 확산되고 있지만, 이에 상응하는 보안 점검은 뒷전으로 밀려나 있으니 말이다. 인공지능(이하 AI) 시스템은 데이터 수집·학습·배포 등 연결된 모든 과정이 자동화로 열려 있어 작은 조작에도 쉽게 시스템이 흔들린다. 그러나 과학

기술정보통신부에서 발표한 통계에 따르면 국내 기업들의 정보보호 투자 비율은 전체 정보기술 투자 대비 평균 6%에 불과한 것으로 나타났다. 기업들은 여전히 보안을 비용으로만 여기며 최소한의 투자조차 주저하는 모습이다.

기업들은 무작정 '생산성' 향상만을 내세운 채, 제작 위험을 통제할 인력은 뒷전으로 미루고 있다. 결국 이런 모순된 행태가 보안 공백을 키우는 원인이 됐다. 기업들은 인공지능을 업무 자동화 등에 활용하며 사용 범위를 늘리고 있지만 정작 보안 인력은 줄이고 있는 실정이다. 한국인터넷진흥원이 지난 2월 발표한 통계에 따르면 최근 1년 내 보안 인력 채용 경험이 있는 기업은 7.6%에 불과했다.

해법은 분명하다. 기업은 내부 정보보안

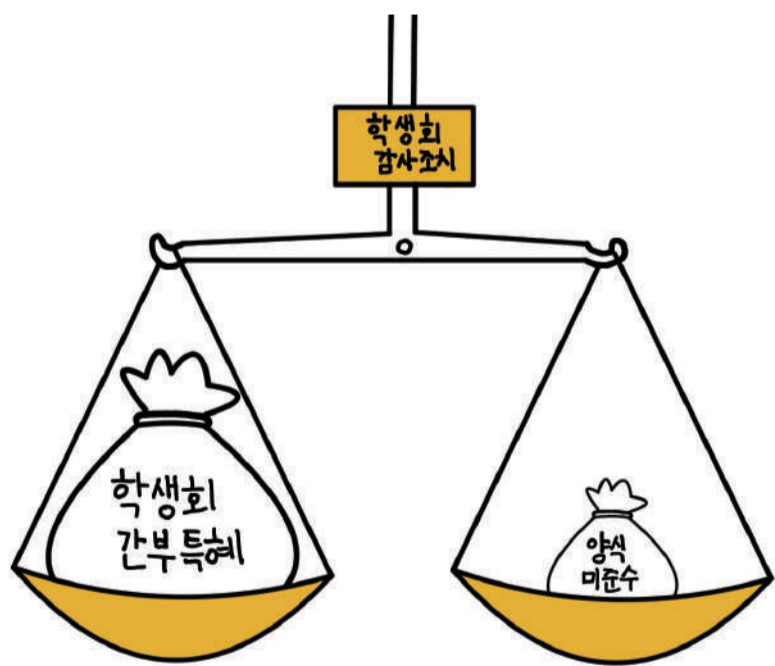
전문 인력을 늘려야 한다. 무작정 생산성만을 쫓다 보니 인력이 줄고, 보안 공백은 확대됐다. 전문 직원 수가 턱없이 부족한 상황에서 AI만 믿어붙인 결과가 지금의 사태다. 최소한 AI를 관리할 인력은 확보해야 할 테다.

기술이 빠르게 발전하는 상황에서 기업이 AI 시스템을 도입하는 것은 거스를 수 없는 시대의 흐름이다. 하지만 시대에 맞춰 시스템을 발전시키려 한다면, 그에 따른 위험과 예방책 역시 당연하게 마련했어야 한다. 그런데 현실은 정보보안을 비용으로 치부하며 미루기 일쑤다. 더 이상 기업의 안일한 태도로 피해가 반복되지 않도록 지속 가능한 정보보안 체계와 책임 있는 관리·관행이 자리 잡을 차례다.

김혜윤 기자 purple.pea06@gmail.com

낙산만평

김혜윤 기자 purple.pea06@gmail.com



■ 낙산에 올라

이제 대학생들이 과제를 시작할 때 가장 먼저 찾는 건 인터넷 검색이 아니다. 학생들은 이제 검색창이 아닌 생성형 AI에게 요구 사항을 이야기한다. GPT의 브레인스토밍, 제미니의 정보력, 퍼플렉시티의 정확성이 모여 하나의 과제가 된다.

이제 우리의 일상 속에서 AI는 더 이상 단순한 검색 도구나 번역기 수준에 머무르지 않는다. 특히 요즘 대학생들에게 AI는 거의 '개인 조교'와 다름없는 존재가 되고 있다.

불과 몇 년 전, 생성형 AI가 처음 모습을 드러냈을 땐 의심과 비판이 뒤따랐다. "헛소리를 버젓이 사실인 양 늘어놓는다"는 즉, 할루시네이션에 대한 불만이 컸다. 하지만 기술의 발전은 빠르게 흘렀고, AI의 성능

대학생활에 스며든 AI

향상은 그야말로 상상 이상이였다. 단순히 문장만 만들어내는 걸 넘어 지금은 코드 생성, 이미지 및 영상 생성, 심지어는 개인 심리상담까지 다양한 역할을 소화한다.

이런 변화 사이에는 분명 긍정적인 면이 존재한다. AI 덕분에 방대한 정보를 짧은 시간에 얻고, 난해한 주제도 쉽게 이해할 수 있다는 점이다. 그러나, 이렇게 편리해진 만큼 새로운 문제도 배제할 수는 없다. 대표적으로 과제 표절 논란과 비판적 사고의 약화, AI를 사용하지 않으면 무력해지는 학습의 존엄성 그 예다. 이 때문에 어떤 수업에서는 AI 사용을 아예 금지시키기도 하고, "AI 활용 내역"을 보고서에 별도로 포함하도록 장치를 두는 경우도 있다.

세상은 지금 분명 전환점에 서 있다. 더 이상 "AI를 쓸 것인가, 말 것인가"의 문제가 아니라, "어떻게 쓸 것인가"를 제대로 알아야 한다. 학생들에게 필요한 것은 무조건적인 금지도, 무비판적인 신뢰도 아니다. AI가 낸 답을 철저히 검증하고, 그 내용을 비판적으로 보면서, 주제적으로 활용할 수 있는 능력이 있어야 한다.

AI는 이제 대학생활에서 떼어놓을 수 없는 동반자가 되고 있다. 그렇다면, 대학생들이 앞으로 우리가 던져야 할 질문 역시 "어떻게 AI를 활용해야 내 학습과 성장에 진짜 가치를 더할 수 있을까?"가 되어야 하고, 이에 대한 답을 찾아나가야 할 것이다.

최준서(인문 4)

■ 의화정 미래 모빌리티가 여는 미래 산업의 지평

최근 휴머노이드 로봇의 개발 속도가 놀라울 만큼 빨라지면서 산업 전반은 새로운 전환점을 맞이하고 있다. 과거 단순히 연구실에서 시연되던 수준을 넘어, 실제 공장·물류센터·서비스 현장에서 활용 가능한 단계로 진입하고 있다. 이러한 흐름은 단순한 '인간형 로봇'의 구현을 넘어, 모빌리티 기술과 결합된 물류 혁신으로 이어지고 있다. 상품의 단순한 '운송'을 넘어, 지능형 로봇, 자율주행 차량, 드론, 그리고 인공지능 기반 관리 시스템이 융합된 스마트 물류 생태계가 빠르게 현실화되고 있는 것이다. 미래 모빌리티 기술은 이 거대한 변화를 견인하며, 우리 사회와 산업의 효율성을 근본적으로 혁신하고 있다.

특히 로보틱스와 AI가 결합된 자율주행

물류 로봇은 도심 속 라스트마일 배송을 혁신적으로 바꾸고 있다. 좁은 골목과 복잡한 교통 환경 속에서도 안정적으로 이동하며, 택배와 배달, 공공 서비스까지 확장될 수 있다. 또한 대규모 물류센터에서는 협동 로봇과 자동화 AMR(Autonomous Mobile Robot)이 인력을 보조하거나 대체해, 작업 효율성과 안전성을 동시에 높이고 있다. 이러한 기술은 단순한 비용 절감을 넘어, 새로운 서비스 모델을 창출하는 기회로 이어지고 있다.

그러나 우리가 직시해야 할 사실은 중국 기술의 약진이다. 이미 산업 규모는 국내를 크게 앞서고 있으며, 핵심 기술력에서도 빠르게 격차를 벌리고 있다. 하지만 이는 위기이자 동시에 기회다. 지정학적으로 우리 또

한 모빌리티 융합 기술에 더욱 정진하여 글로벌 경쟁력을 확보해야 한다. 단순한 추격자가 아니라, 차별화된 혁신으로 앞서나가는 주체가 되어야 한다.

한성대학교 미래모빌리티학과에서 배우고 있는 AI 프로그래밍, 센서 융합, 제어 알고리즘, 데이터 처리 기술은 결코 추상적인 이론에 머무르지 않는다. 여러분이 직접 설계하고 제작하는 모빌리티 플랫폼은 곧 현장의 문제를 해결하는 주체가 될 것이며, AI로 대체되지 않는 실질적 역량으로 이어진다. 더 나아가, 단 한 명의 개발자라도 AI·센서·제어 기술을 융합한 모빌리티 시스템을 구현할 수 있으며, 그것이 곧 새로운 산업과 미래 혁신의 출발점이 될 것이다.

이경복(미래모빌리티학과)

기자사령

임
수습기자 김산(인문 1)
김연우(문콘 1)

동정란

하승원(게임그래픽디자인트랙) 교수
하 교수와 김혜성 학생은 '2025 INDIE CRAFT'에 산학공동연구 프로젝트 결과물을 전시했다.

일상의 조각을 문장으로 새기다

제40회
한성문학상
현상공모



한성대신문