

캠퍼스타운 지역의 문화콘텐츠 발굴을 위한 수업 설계 연구

A Study on the Design of Classes to Discover Cultural Contents in the Campus Town Area

주 저 자 : 김문석(Kim, Moon Seok)

광운대학교 동북아문화산업학부 교수

교 신 저 자 : 오은석(O, Eun Seok)

광운대학교 미디어커뮤니케이션학부 교수
oes@kw.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2022.4.412>

접수일자 2022. 11. 6. / 심사완료일자 2022. 12. 10. / 게재확정일자 2022. 12. 26.

본 논문은 2022학년도 광운대학교 교내학술연구비 지원에 의하여 연구되었음.

Abstract

This study proposes a process of developing subjects and conducting classes in connection with university classes to form the cultural industry in the campus town area. Culture-related parts of the campus town project can be a good program for college students to create culture and discover new cultural industries and cultural contents in connection with the local community. This study dealt with the entire process of designing classes to connect these universities and communities and conducting classes based on them. In the course of class design, it was not easy to coordinate the level of education required by universities and the level of education required by the campus town project. However, the results of the students who completed the class according to the class plan were sufficient to achieve the purpose of this study. Students' achievements will be responsible for the net function of expanding and reproducing through government agencies, along with the local community and related academic fields. As a result of this study, it is expected that college students will find and develop local cultural contents through a combination of interest in local culture and creative ideas to achieve positive results in promoting cultural prosperity in the campus town.

Keyword

Design of Classes(수업 설계), Cultural Contents(문화콘텐츠), Campus Town(캠퍼스타운)

요약

본 연구는 캠퍼스타운 지역의 문화산업의 형성을 위해 대학의 수업과 연계하여 과목을 개발하고 수업을 수행하는 과정을 제안하는 연구이다. 캠퍼스타운 사업 중 문화와 관계된 부분은 대학생이 문화를 창출하고 지역사회와 연계하여 새로운 문화산업 및 문화콘텐츠를 발굴할 수 있는 좋은 프로그램이 될 수 있다. 본 연구는 이러한 대학과 지역사회를 연결하기 위하여 수업을 설계하고, 이를 바탕으로 수업을 진행한 전 과정을 다루었다. 수업 설계의 과정에서 대학이 요구하는 수준의 교육 내용과 캠퍼스타운 사업에서 요구하는 수준의 교육 내용을 조율하는 문제는 쉽지 않은 문제였다. 그러나, 수업 계획에 따라 수업을 이수한 학생들의 성과는 본 연구의 목적을 달성하기에 충분했다. 학생들의 성과는 지역사회와 관련 학문 분야와 함께 정부기관 등을 통해 확대되고 재생산되는 순기능을 담당하게 될 것이다. 본 연구의 결과 대학생들이 지역 문화에 대한 관심과 창의적인 아이디어의 결합을 통해서 지역 문화콘텐츠를 발굴하고 개발하여 캠퍼스타운 지역의 문화융성을 도모할 수 있는 긍정적인 결과로 나오기를 기대한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 캠퍼스타운 사업 배경

- 2-1. 캠퍼스타운 사업의 이해
- 2-2. 캠퍼스타운 지역의 콘텐츠 분석

3. 캠퍼스타운의 문화콘텐츠 중심 수업 설계

- 3-1. 과목 명칭 및 과목 설계
- 3-2. 수업 운영 방법 및 내용

4. 문화콘텐츠 발굴 수업 성과

- 4-1. 추진내용 및 성과 요약
- 4-2. 문화콘텐츠 발굴 내용
- 4-3. 월계동 문화마을 성과공유

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경

서울시에서 지원하는 캠퍼스타운 사업은 서울 소재 54개 대학에서 34개 캠퍼스타운을 통해서 646개 창업 팀이 활동 중이며, 향후 1,000개 이상의 창업 팀의 목표를 가지고 있다.

서울 캠퍼스타운 사업은 대학과 지역 협력을 통한 대학-지역 합동축제, 특화된 창업보육 프로그램, 지역협력 프로그램 운영 등 대학, 청년과 지역주민이 상생하는 지역 공동체를 구축하고자 하는 목표에서 출발하였다. 이 사업의 추진목적은 첫 번째, 대학의 우수한 인적·물적 자원을 활용한 혁신적 창업 아이템 및 아이디어를 보유한 열정적인 청년 창업자를 육성하고자 하는 것이다.

두 번째, 대학 주변에 활발한 창업 활동으로 청년과 주민을 위한 양질의 일자리 창출로 지역 경제 활성화 및 활기찬 지역사회를 조성하고자 하는 것이다. 마지막으로, 대학과 지역협력을 통한 대학-지역 합동축제, 특화된 창업보육 프로그램, 지역협력 프로그램 운영 등 대학, 청년과 지역주민이 상생하는 지역공동체를 구축하고자 하는 것이다. 청년, 대학, 지역의 상생성장 및 미래가치 창출을 통해서 궁극적으로는 “대학도시 서울”을 조성하는 것이라 할 수 있다.

서울 캠퍼스타운 사업은 청년창업을 통한 양질의 청년일자리 창출을 위한 창업육성, 청년 주거환경 향상을 위한 주거 안정화, 지역 특성에 맞는 대학가 청년문화 조성을 위한 문화 특성화, 침체된 대학 주변 지역 상권 경제 활성화를 위한 상업 활성화, 축제에서 지역 문제까지 대학, 청년과 지역주민이 함께 참여하는 지역 공동체 정신 고취를 위한 지역협력의 내용을 고려하고 있다.¹⁾ 본 연구는 서울시의 캠퍼스타운 지역의 다양한 문화콘텐츠를 발굴하기 위한 대학의 수업 설계와 과정 및 결과에 이르는 전 과정을 제시한다.

1-2. 연구 목적 및 방법

〈캠퍼스타운 지역의 문화콘텐츠 발굴을 위한 수업 설계 연구〉의 연구 방법은 다음의 과정으로 문화콘텐츠 발굴에 대한 기초연구를 통해서 전체 프로세스를 진행하고 그 내용과 결과를 공유하도록 한다. 연구의 과정은 다음과 같다. 먼저 기초 수업 설계를 통한 학기 운영 과정 계획, 수업 내용 및 학생 교육 프로그램 수

립, 결과 도출 및 프리젠테이션, 평가 과정, 최종 결과물 도출의 과정을 수행한다.

본 연구에 대한 주요 중점 고려사항은 다음과 같다. 먼저 정규강좌를 활용하여 학생 주도의 캠퍼스타운 문화예술 분야 현안을 탐색한다. 또한 캠퍼스타운 지역의 기초 조사 및 관련된 유관 기관과 세미나 등을 실시한다. 현장 탐방, 토론, 과제 발표 등을 실시하고 이를 통해 실증적 성과를 공유하고자 한다.

2. 캠퍼스타운 사업 배경

2-1. 캠퍼스타운 사업의 이해

서울시에서 시행하고 있는 캠퍼스타운 사업은 대학과 지역 협력을 통한 청년과 대학, 지역의 상생 성장 및 미래가치 창출을 통해 대학도시 서울을 만들고자 하는 사업이다. 특히, 대학생들의 주거안정화와 대학캠퍼스 주변의 지역협력과 상권활성화를 도모하고 이를 통해서 문화특성화를 이루고자 하는 것이 주요 목표라 할 수 있다. [그림 1]²⁾은 서울 캠퍼스타운 사업의 개념을 요약한 내용이다.



[그림 1] 서울 캠퍼스타운 개념

서울 캠퍼스타운 사업은 종합형과 단위형으로 지원되는데 종합형 캠퍼스타운 사업은 청년 창업을 중심으로 주거-상권-지역협력의 종합적인 활력증진을 위한 사업으로 대학별 4년간 최대 100억원을 지원 하는 프로그램이며 단위형 캠퍼스타운 사업은 대학별 특성-역량을 바탕으로 청년활동 증진을 위한 단위 프로그램 사업으로 대학별 3년간 최대 15억원을 지원하는 프로그램이다.³⁾ 서울시에는 54개 대학이 있으며 전체적인 면적은 21만 제곱미터에 이르고, 65만여 명의 대학생이 있다. 연간 약 12만명이 졸업하고 대학이 보유한 특허권은 국내외를 포함해서 4천여 개에 이른다. 이렇

2) campustown.seoul.go.kr (2022. 11. 6)

3) Ibid.

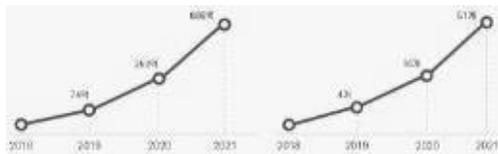
1) campustown.seoul.go.kr, (2022. 2. 25)

듯 서울 내의 대학은 교육과 일자리, 주거와 문화가 공존하는 서울 내의 작은 복합도시를 구성하고 있다. [그림 2]4)는 서울 캠퍼스타운의 핵심을 요약한 내용이다.



[그림 2] 캠퍼스타운의 핵심 내용

서울 캠퍼스타운 창업 기업의 성장 내용을 살펴보면 입주기업의 투자 유치액이 806억 원을 달성하였으며 상장기업의 51개에 이른다.(2022년 11월 기준) [그림 3]5)은 연도별 캠퍼스타운 창업 기업의 성장과정을 보여주며 특히 연 매출액이 10억 이상이거나 투자유치액이 3억 이상인 창업기업을 대상으로 성장기업에 대한 데이터이다.



[그림 3] 캠퍼스타운 창업 기업 성장

2-2. 캠퍼스타운 지역의 콘텐츠 분석

광운대학교는 2022년 현재 2단계 캠퍼스타운 사업에 선정되어 있으며 향후 4년간 서울시의 지원을 받게 된다. 광운대학교가 속해있는 지역은 지하철 광운대역을 중심으로 남쪽으로는 지하철 석계역, 서쪽으로는 우이천 산책로를 끼고 있는 노원구 월계동에 자리 잡고 있다. 월계동의 전체 인구를 살펴보면 인구의 약 80% 이상이 아파트 또는 공동주택에 거주하고 있는 주거 밀집 지역이며, 그 중심에 광운대학교가 위치하고 있다. 지역의 특징을 살펴보면 광운대역을 중심으로 월계동 전역이 낙후된 지역으로 대학이 위치한 노원구 지역은 청년인구의 비중이 매우 높은 지역임을 알 수 있다. 월계동은 특히 노인인구의 비중이 매우 높은 수준이며 소상공인 밀집지역이고 빌라 및 소형 주택 또한

4) Ibid.

5) Ibid.

밀집되어 있는 지역이다. 이러한 낙후된 지역임에도 불구하고 광운대학교 공공기숙사의 개관으로 청년이 상주할 수 있는 여건도 조성되어 있다. 교통을 살펴보면 서울북부지역과 의정부, 남양주 등 수도권 동북부 지역을 연결하는 교통의 거점지역으로 GTX 정류장이 확정된 지역이다. 이러한 지역적 특징을 분석한 결과 서울 동북부에서 낙후된 지역인 월계동 지역에 대학생 및 청년의 다양한 문화 사업을 통해 지역을 새롭게 문화적으로 활성화 하는 것을 본 수업 설계의 목표로 한다. [그림 4]6)는 광운대학교 캠퍼스타운 주변을 보여준다.



[그림 4] 광운대학교 캠퍼스타운 주변

3. 캠퍼스타운의 문화콘텐츠 중심 수업 설계

3-1. 과목 명칭 및 과목 설계

서울 캠퍼스타운 사업에서 광운대학교 지역 중심의 문화콘텐츠 활성화를 위해 교과목의 운영내용과 수업명칭의 개발이 필요하며, 지역연계의 주제와 방향에 따른 수업 운영 방법이 설계가 요구된다. 또한 과목의 이수를 통해서 예상되는 최종성과물의 내용과 형태의 도출이 필요하며 최종적으로 지역 관공서 및 지역 주민의 참여 및 공유 방안의 도출이 필요하다. 따라서 수업의 명칭은 광운대학교 캠퍼스타운 사업의 지역연계사업의 일환으로 동북아문화산업학부의 전공수업과 관련된 과목인 <문화상품제작실습>으로 결정하도록 하였다.

지역연계의 주제와 방향으로는 낙후된 광운대학교 주변 지역의 개선을 위해 학생과 지역주민 등이 참여

6) map.naver.com (2022. 11. 6)

하는 월게스트리트뮤지엄(Wol-gye Street Museum), 소상공인 브랜드매니지먼트(Brand Management for Small Business) 등에 대한 문화콘텐츠에 관련된 선행 연구에서 조사된 내용을 학생들에게 소개하도록 한다. 다음 [그림 5]는 광운대학교 캠퍼스타운 주변을 위한 문화콘텐츠 계획(안)에 대한 내용을 소개하고 학생들 스스로 기획 및 아이디어를 구상할 수 있도록 돕는다.



[그림 5] 광운대학교 캠퍼스타운 문화콘텐츠 계획(안)

3-2. 수업 운영 방법 및 내용

수업의 운영 방법은 정규강좌를 활용하여 학생 주도의 캠퍼스타운 문화예술분야 현안을 탐색하도록 유도한다. 또한, 캠퍼스타운 지역의 기초조사 및 유관기관 조사 및 세미나 등을 실시하도록 한다. [표 1]은 과목 설계 개요를 보여준다.

[표 1] 과목 설계 개요

과목명	문화상품제작실습
강의내용	<ul style="list-style-type: none"> - 정규강좌를 활용하여 학생 주도의 캠퍼스타운 문화예술분야 현안 탐색 - 지역 기초조사 및 유관기관 조사 및 세미나 등을 실시 - 현장탐방, 토론, 과제 발표 등을 실시하고 이를 통해 학기말 자료집 작성
지역연계 활동계획	<ul style="list-style-type: none"> - 결과발표회 개최 : 1회 - 지역탐방 : 팀별 1회 이상 - 지역교류활동 산출물 제출 : PPT 및 보고서 합본 2건 - 주민인터뷰 등 : 팀별 1회 이상 - 캠퍼스타운 문화예술분야 기획 및 기초조사 분석 등의 자료집

학생들 자체적으로 현장 탐방, 토론, 과제 발표 등을 실시하고 이를 통해 학기말 자료집을 작성하도록 한다. 지역주민 참여 및 공유 방안으로는 지역주민 및 소상공인 등에 대한 인터뷰 및 설문 실시 등으로 초기 단계의 참여를 유도하고 향후 개선될 문화콘텐츠 요소에 대하여 선제적으로 대처할 수 있는 능력과 정보를 공유하도록 한다. [표 2]는 주차별 강의내용이다.

[표 2] 주차별 강의내용

주차	강의내용
1	오리엔테이션 및 강의개요, 기술의 발전과 예술, Art Collaboration
2	문화상품의 이해 1, 문화상품의 분류, 문화상품의 특징
3	문화상품의 이해 2, 한국의 문화상품, 해외의 문화상품
4	문화상품 개발 사례 1, 국내 문화상품의 개발 사례와 현황, 국내 문화상품의 트렌드
5	문화상품 개발 사례 2, 해외 문화상품의 개발 사례와 현황, 해외 문화상품의 트렌드
6	문화상품 기획 1, 문화상품 사례조사, 현장사례조사
7	문화상품 기획 2, 문화상품 사례조사, 조사 기획 및 분석
8	중간고사(발표 및 프리젠테이션)
9	문화상품 개발 기획서 조사 분석, 국내사례/해외 사례 연구
10	문화상품 기획 개발 계획, Time Schedule 작성 및 기획안 제작
11	문화상품 개발 Process 1, 사전조사/ 자료조사/ 문헌분석
12	문화상품 개발 Process 2, 상품 기획안 작성, 문화상품 개발
13	문화상품 개발 Process 3, 문화상품 Basic Item 개발 및 연구
14	문화상품 개발 Process 4. 최종 완성에 대한 Conform 및 수정 보완
15	기말고사(발표 및 프리젠테이션)

[표 3] 과목 설계 계획

교과 목명	문화상품제작실습				
강의 개요	<ul style="list-style-type: none"> - 목표 : 현대 사회에서 중요시 되고 있는 커뮤니케이션 수단인 광고콘텐츠에 대하여 학습하고 이를 기획 제작할 수 있는 능력을 갖추는 것을 목적으로 한다. 지면을 이용한 광고콘텐츠에서부터 온라인 광고콘텐츠, 미디어광고콘텐츠 등을 제작하는 과정을 실습한다. - 지역연계 대상지 : 광운대학교 및 월계동 지역 - 기대효과 : 광운대학교 캠퍼스타운 사업 아이디어 제공 				
강의 방법	방식	강의, 토론, 세미나, 실습, 시청각			
	기자재	판서, VTR, 컴퓨터			
교재	문화 사랑방 디자인 사랑방, 김민수, 그린비, 2009				
	공공을 위한 디자인과 예술, 김문석, 한국학술정보, 2011				
평가 기준	문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다, 최혜실, 삼성경제연구소, 2006				
	출석	중간고사	기말고사	과제물	수업태도
	20	30	30	10	10
지역 연계 활동 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 정규강좌를 활용하여 학생 주도의 캠퍼스타운 문화예술분야 현안 탐색 - 지역 기초조사 및 유관기관 조사 및 세미나 등을 실시 - 현장탐방, 토론, 과제 발표 등을 실시하고 이를 통해 학기말 자료집 작성 - 지역주민과의 캠퍼스타운 활성화를 위한 아이디어에 대한 인터뷰 실시 - 지역 청년의 캠퍼스타운 활성화 설문조사 및 분석 수행 - 광운대와 월계동을 위한 캠퍼스타운 문화예술 분야의 사업계획 제공 등 				
기대 효과	- 광운대학교 캠퍼스타운 사업 아이디어 제공 및 월계동 지역활성화 기여				

위 [표 3]은 과목 설계에 대한 강의개요와 교재 및 평가기준, 구체적인 지역연계 활동계획과 수업설계에 따르는 기대효과를 보여준다.

4. 문화콘텐츠 발굴 수업 성과

4-1. 추진내용 및 성과 요약

문화콘텐츠 발굴 수업의 설계 방향은 <월계동 문화마을> 문화기획과 광운대학교 캠퍼스타운 조성사업을 위한 지역의 다양한 문화상품개발을 하는 것이다. 이러한 목표를 달성하기 위하여 광운대학교 캠퍼스타운 조성사업의 지역 현안 발굴을 통해 월계동 지역의 청년 문화기획 전문가를 양성하는 것이 최종 목표이다.

본 수업 설계와 수행을 통하여 학생들에게 캠퍼스타운 지역의 문화와 콘텐츠를 조사 및 발굴하고 문화산업분야의 기획자로서 폭넓은 소양을 갖출 수 있는 계기가 되기를 기대한다. [그림 6]은 학생들의 프리젠테이션 장면이다.



[그림 6] 학생 프리젠테이션 장면

4-2. 문화콘텐츠 발굴 내용

학생들은 수업을 통하여 팀별로 정해진 주제에 따른 프로젝트를 진행하게 된다. 담당 교수와의 상담과 팀원들 간의 회의 등을 통하여 팀별 과제에 대한 기획, 설문, 인터뷰, 통계, 자료분석, 디자인, 편집, 발표자료 작성, 원고작성 등의 전 과정을 거치며 프로젝트를 진행한다. 최종적으로는 팀별 발표를 통해서 학생들간 서로 경쟁 추천방식을 통하여 우수한 문화콘텐츠를 발굴하고 이를 대학 전체 행사인 캠퍼스타운 '성과프렌즈데이'라는 행사에 참여하여 내외부 심사위원의 심사를 통하여 경쟁하게 된다.

[그림 7]은 이러한 경쟁을 위한 문화콘텐츠 발굴 사례의 발표를 위한 프리젠테이션 사례이다.



[그림 7] 문화콘텐츠 발굴 사례(요약)

4-3. 월계동 문화마을 성과공유

본 수업 설계에 따른 연구를 통하여 최종 결과물로 한 학기 동안 프로젝트를 진행한 내용을 단행본으로 제작한다. 이는 학생들에게는 각자가 저자로서 참여하

는 성과를 거두게 되며, 지역사회 구성원과 관공서 등의 유관 기관에는 지역을 개발할 수 있는 다양한 문화콘텐츠에 대한 창의적인 아이디어 및 소재를 제공하는 역할을 할 수 있다. 본 수업 설계와 수행을 통하여 캠퍼스타운 주변 지역에서 다양한 학생들의 문화적 소양과 능력을 산업과 지역의 발전으로 연결하여 지역사회의 문화적 수요를 충족시키고 더 나아가 우수하고 참신한 문화콘텐츠 발전에 기여할 수 있었다.

[그림 8]은 월계동 문화마을 단행본 표지이며 [그림 9]는 성과 사례 중 석계 문화광장 활성화 방안의 내용을 요약한 것이다.



[그림 8] 월계동 문화마을 단행본 표지



[그림 9] 성과 사례(석계 문화광장 활성화 방안)

5. 결론

서울시 캠퍼스타운 사업은 캠퍼스 주변에 학생들의 정주 공간을 마련해 주고 대학생들의 안정된 학습은 물론 취업, 창업, 문화, 여가 등에 이르기까지 청년들이 주도적으로 캠퍼스 주변의 활성화와 캠퍼스타운의 문화를 주도할 수 있도록 자연스럽게 유도하여 경쟁력 있는 대학도시로 거듭나고자 하는 사업이다.

그 중 문화분야는 캠퍼스타운 주변 시민은 물론 학생들과 구성원들에게 삶의 질을 높일 수 있으며 도시민에게는 정신적인 위로감과 편안함 등을 안겨줄 수 있는 효과적인 소재이다.

예상되는 수업 결과의 긍정적인 효과는 다음과 같다. 낙후된 광운대학교 주변과 월계동을 문화와 다양한 콘텐츠가 있는 지역으로 탈바꿈시키며 청년 및 대학생의 문화 분야 사업 진출에 교두보 역할을 할 수 있다. 또한, 주민과 청년이 공존할 수 있는 계기를 마련하고 지역의 전반적인 상권 및 문화 인프라의 터전을 마련하고 문화해설사 및 미디어 어드바이저 등 관련된 새로운 일자리 창출에 기여가 가능하다.

본 연구의 결과 대학생들이 지역 문화에 대한 관심과 창의적인 아이디어의 결합을 통해서 지역 문화콘텐츠를 발굴하고 개발하여 캠퍼스타운 지역의 문화융성을 도모할 수 있는 긍정적인 결과로 나오기를 기대한다. 또한, 도시경쟁력 강화를 위한 문화적 요소의 발굴이 지역사회의 발전에 미치는 영향에 대해 제시하는 계기가 될 것으로 기대한다.

참고문헌

1. 강부성 외2, 국내-외 캠퍼스타운 조성 사업 사례 조사 연구, 대한건축학회, 대한건축학회 학술발표대회 논문집 Vol.36 No.2, 2016.
2. 공정식 외1, 고려대 안암동 캠퍼스타운의 성과와 경험, 대한건축학회, 建築 Vol.62 No.7, 2018.
3. 김문석, 캠퍼스타운 지역 활성화를 위한 콘텐츠 개발 사례 연구, 한국디자인리서치학회, 한국디자인리서치 Vol.6 No.4, 2021.
4. 김진모, 학생 참여를 통한 도시재생 계획안 수립에 관한 연구, 한국청소년시설환경학회, 청소년시설환경 Vol.15 No.4, 2017.
5. 박수지, 캠퍼스타운을 기반으로한 문화공간에 대한 연구, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2018.
6. 송규철, 캠퍼스타운 계획을 위한 요소와 계획과정에 관한 연구, 단국대학교 대학원 석사학위논문, 1996.
7. 유재득, 캠퍼스타운 활성화를 위한 모형 구축에 관한 연구, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, 2013.
8. 한성대학교 캠퍼스타운사업단, 한성대 캠퍼스타운 지역연계프로젝트 : 결과보고집, 한성대학교캠퍼스타운사업단, 2019.
9. 홍미영, 캠퍼스타운 전략계획, 대한건축학회, 建築 Vol.62 No.7, 2018.
10. campustown.seoul.go.kr.