

2024.10.8.(화)-13.(일)
헤이그라운드
성수 시작점, 서울숲점

2024 체인지메이커 컨퍼런스 스토리북

AI와 함께 만드는 지속가능한 내일
Shaping a Sustainable Future with AI



Shaping a
Sustainable
Future
with AI

2024 체인지메이커 컨퍼런스 스토리북

2024 Changemaker Conference
Storybook

CONTENTS

Prologue

Photo Essay

01 Preface

감사와 소회 18
올해의 테마 20
파트너십 소개 22

02 Overview

개요 26
프로그램 구성 26
타임테이블 27

03 Program

컨퍼런스 30
토크/네트워킹 62
공모전 최종 공유회 94
전시 104

Epilogue

참여자 경험 임팩트 120
체인지메이커 컨퍼런스를 만드는 사람들 124

Prologue

2024 체인지메이커 컨퍼런스는
 “성수에서 뛰이고, 들끓고, 넘치다”를 슬로건으로 하는
 크리에이티브X성수와 연계해서 진행되었습니다.

성동의 문화기술, 콘텐츠, 사회혁신 조직과
 성동구가 협력하여 만들어 가는 크리에이티브X성수는
 “역동적 포용성”을 바탕으로 체인지메이커 컨퍼런스뿐만이 아니라
 CT페어, 트레저 성수, 뮤직성수, 웹툰성수, 굿즈성수, 트립성수,
 패션성수, 필름성수, 크래프트 성수, 테이스티성수 등을 통해
 글로벌 문화창조산업 축제로 성장하고 있습니다.



Photo Essay

◇ AI가 인구구조 변화에 대응하는 방법



◇ AI 시대, 모두를 위한 교육



◇ AI를 포용하는 다양성, AI가 포용하는 다양성



◇ 창업가의 내면에 찾아오는 위기와 기회



◇ 인공지능 시대, 몸 둘 바 알고싶은 사람들

◇ <작전명: 임팩트 타운> 살고 싶은 세계 만들기



◇ 변화하는 우리들: We are changing



◇ 비하인드 더 북: 체인지메이커의 이야기

01 Preface

감사와 소회
올해의 테마
파트너십 소개

감사와 소회



지난해 ‘컨퍼런스 필드’에서 ‘체인지메이커 컨퍼런스’로 이름을 새롭게 하며, 저희는 더욱 분명한 목적과 방향을 가지게 되었습니다.

그동안 저희가 만나온 체인지메이커들은 미래를 한걸음 앞서 살아가는 사람들입니다. 이들은 바라는 미래를 기다리는 것이 아니라 직접 그 길을 열어가고 있습니다. 그래서 이들의 꿈과 경험은 지속가능한 미래를 향한 우리 사회의 나침반이자 실마리가 됩니다.

체인지메이커 컨퍼런스는 우리 사회에 필요한 아젠다를 발굴하고 형성하는 장이 되기를 지향합니다. 발표와 토론은 물론, 전시, 공연, 공모전 등 다채로운 방식으로 체인지메이커들의 이야기를 전합니다. 그리고 무엇보다도 어떤 한 조직이 준비하는 것이 아니라, 다수의 파트너가 모여 함께 협력적으로 만들어갑니다. 마치 체인지메이커의 이야기를 재료로, 여러 파트너가 협력하여 요리한 식사를, 체인지메이커 컨퍼런스라는 큰 테이블에 모여 참가자들과 함께 즐기는 식사 자리인 것 같습니다.

올해 체인지메이커 컨퍼런스는 ‘AI와 함께 만드는 지속가능한 내일 (Shaping a Sustainable Future with AI)’이라는 주제로 자리를 마련했습니다. AI 시대라는 새로운 경계에 서 있는 지금, 우리 사회가 더욱 지속가능한 미래를 창조하기 위해서 필요한 화두를 제시했습니다. AI가 가져올 거대한 변화 속에서 인구구조 변화, 공정한 교육 기회, 포용적 일터라는 문제를 어떻게 바라볼 수 있을지, 함께 모여 고민하고 답을 찾아가는 시간이었습니다.

돌아보니 기술과 산업 중심의 AI 담론을 넘어 사회적 가치의 관점에서 이야기를 풀어내는 것은 쉽지 않은 도전이었습니다.

아직은 AI가 인구, 교육, 공정, 다양성과 포용의 측면에서는 많이 다루어지지 않은 까닭에 참고할만한 선례가 드물었습니다. 그래서 각 프로그램의 내용을 구성하는 일도, 연사와 패널을 찾는 일도 만만치 않았습니다. 어느 때보다도 도전적이었음에도 열과 성을 다해 AI 담론의 외연을 창조적으로 확장해주신 모든 주관사 임직원분들과 루트임팩트 동료들께 무한한 감사를 전합니다.

다소간 생경할 수 있는 주제였음에도 기꺼이 발표와 토론을 준비해주신 모든 연사, 패널, 모더레이터 분들께도 이 글을 빌어 다시금 깊은 감사와 존경의 마음을 보내드립니다.

최근 저출생을 주제로 다룬 한 포럼에서 “지속가능한 미래는 궁극의 공공재입니다(A sustainable future is the ultimate public good)”라는 말이 깊은 인상을 남겼습니다. 이처럼 현 세대와 다음 세대 모두가 살아갈 미래가 보다 지속가능한 사회가 될 수 있도록 체인지메이커 컨퍼런스는 앞으로도 의미 있는 대화의 장이 되도록 노력하겠습니다. 더 나은 내일을 함께 그려보는 이 자리에 여러분의 지속적인 관심과 동참을 기대합니다.

2024.12.10

허재형 루트임팩트 대표

(2024 체인지메이커 컨퍼런스 총괄 디렉터)

올해의 테마

AI와 함께 만드는 지속가능한 내일 (Shaping a Sustainable Future with AI)

AI가 가져올 새로운 사회 문제는 무엇일까?

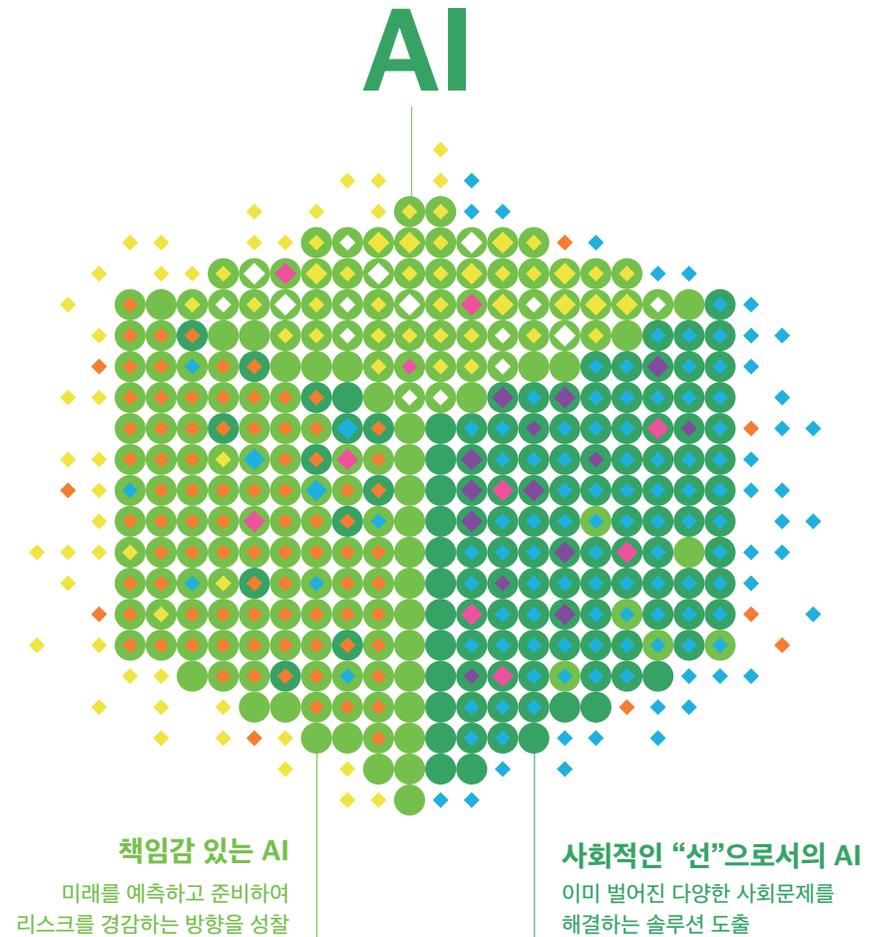
AI가 사회 문제를 해결하는 게임 체인저가 될 수 있을까?

기술의 렌즈를 넘어 인문·사회과학의 시선으로 깊게 바라보자.

최근 ChatGPT, Gemini, Claude와 같은 생성형 AI 기술이 빠르게 발전하며, 기업과 기술 분야에서 AI 활용이 가속화되고 있습니다. 현재는 AI가 주로 비즈니스와 기술적 측면에서 논의되고 있지만, 이제는 인간적, 사회적, 환경적 관점에서 AI의 역할과 가치, 그리고 잠재적 위험에 대한 논의가 시작되어야 합니다.

분명 AI는 우리 사회에 많은 긍정적 변화를 가져올 것이지만, 동시에 일자리 감소, 편향성 및 윤리 문제 등 부정적 영향도 초래할 수 있습니다. 이에 2024 체인지메이커 컨퍼런스에서는 AI의 사회적 책임과 영향력에 대해 균형 잡힌 관점에서 조명하게 되었습니다.

‘지속가능한 도시와 지역 커뮤니티’, ‘공정한 미래 교육’, ‘일터의 다양성과 포용’이라는 테마를 AI와 연결하고 참가자들이 AI의 가치와 영향력을 보다 참여적이고 체험적인 방식으로 경험하기를 기대했습니다.



파트너십 소개

Root Impact

루트임팩트는 체인지메이커가 많이 등장할수록 우리 사회의 다양한 문제들이 건강하게 해결되리라 믿습니다. 사회 곳곳의 체인지메이커를 발굴하고, 이들이 보다 지속가능한 형태로 문제를 해결할 수 있도록 돕는 비영리 사단법인입니다.

HGI

HGI는 지속가능한 세상을 만드는 임팩트 투자사로, 재무적 성과와 사회환경적 임팩트를 동시에 추구하는 스타트업에 투자합니다. 인구구조 변화에 대응하는 헬스케어 및 돌봄, 기후위기에 대응하는 클린 에너지 및 친환경 솔루션, 양극화 해소를 위한 양질의 일자리와 포용적 주거 솔루션 등에 주목하고 있습니다.

JUMP

점프는 다양한 배경을 가진 청소년의 교육 기회를 확대하고, 미래 포용 인재를 양성하여 나눔과 다양성의 가치를 실현하는 비영리 교육 소셜벤처입니다. 현장 중심의 다자간 협력 모델을 통해 교육, 청년, 기회 격차 등 우리 사회가 가지고 있는 다양한 문제를 지속가능한 방식으로 해결하기 위한 다양한 사업을 진행하고 있습니다.

2nd Tomorrow

세컨드투모로우 50+시니어 & 로컬 콘텐츠 연구소는 50+세대의 경험자산과 로컬 지역자원을 활용하여 사회적 손실을 줄이고자 합니다. 이들은 50+세대에게 두 번째 '내 일'을, 로컬에는 새로운 '내일'을 제공합니다. 2019년 창업 이후 신중년 경험자산을 활용한 프로젝트를 진행해왔고, 로컬의 오래된 가치를 새로운 콘텐츠로 재창조해오고 있습니다.

ginger T project

진저티프로젝트

진저티프로젝트는 '개인과 조직에 건강한 변화를 만든다'는 미션을 바탕으로 연구, 교육, 출판, 네트워크를 디자인합니다. 사회 변화를 주의 깊게 관찰하며 개인과 조직의 목소리를 경청합니다. 문제를 재정의하는 연구로 새로운 지식을 만들고, 이 지식을 통해 변화를 원하는 개인과 조직을 연결합니다.

Impact Alliance

임팩트얼라이언스는 소셜벤처, 사회적기업, 비영리단체 등 사회/환경 문제 해결을 목적으로 하는 조직들의 협의체입니다. 임팩트 지향 조직들이 미션에 집중하고 구성원이 안정적으로 일할 수 있도록 정책과 제도를 제안하고 생태계 단위의 협력을 촉진합니다.

ABC LAB

Arts+education
Body-based
Convergence

ABC LAB은 체화된 창의성(embodied creativity)을 지향하며, 움직임을 통해 새로운 교육을 제안하는 예술중심 융합교육 콘텐츠 엑셀러레이터입니다. 연구개발과 교육실행을 기반으로 융합교육 콘텐츠 C LAB, 리더 양성 프로그램 G LAB을 운영하고 있습니다.

옥창업 다원예술작가

옥창업 작가는 전자 장치, 빛, 소리를 활용해 인간이 기술 없이 감지할 수 없는 현상을 시청각화하며 사회적, 문화적 메시지를 전달합니다. 대표작으로는 <흠어지는 것에 대하여>가 있으며, ZERO1NE 크리에이터로 선정된 바 있습니다. 현재 청주대학교 디지털미디어디자인학과 조교수로 재직 중입니다.

02 Overview

개요
프로그램 구성
타임테이블

개요

프로그램명	체인지메이커 컨퍼런스(CHANGEMAKER CONFERENCE)
기간	2024. 10. 08(화) - 13(일)
장소	헤이그라운드 성수 시작점, 서울숲점
주최	루트임팩트, 성동문화재단
주관	루트임팩트, 점프, HGI, 임팩트얼라이언스, 진저티프로젝트, 세컨드투모로우, ABC랩
후원	성동구, 현대해상
협찬	서울소셜벤처허브(문자통역 서비스)
내용	컨퍼런스, 공모전, 토크/네트워킹, 전시
주제	AI와 함께 만드는 지속가능한 내일 (Shaping a Sustainable Future with AI)

프로그램 구성

컨퍼런스	<ul style="list-style-type: none"> • AI가 인구구조 변화에 대응하는 방법 • AI 시대, 모두를 위한 교육 • AI를 포용하는 다양성, AI가 포용하는 다양성
토크/네트워킹	<ul style="list-style-type: none"> • 불균형 대한민국에 불현듯 나타난 'AI' • 창업가의 내면에 찾아오는 위기와 기회 • 인공지능 시대, 몸 돌 바 알고싶은 사람들
공모전 최종 공유회	<ul style="list-style-type: none"> • <작전명: 임팩트 타운> 살고 싶은 세계 만들기
전시	<ul style="list-style-type: none"> • 변화하는 우리들: We are changing • 비하인드 더 북: 체인지메이커의 이야기

타임테이블

장소	10.08(화)	10.09(수)	10.10(목)	10.11(금)	10.12(토)	10.13(일)
헤이그라운드 성수 시작점	B1 브릭스홀 [토크/네트워킹] 불균형 대한민국에 불현듯 나타난 'AI' 14:00-16:00 [토크/네트워킹] 인공지능 시대, 몸 돌 바 알고싶은 사람들 18:30-21:30			[컨퍼런스] AI가 인구구조 변화에 대응하는 방법 15:00-18:00	[컨퍼런스] AI 시대, 모두를 위한 교육 15:00-18:00	[컨퍼런스] AI를 포용하는 다양성, AI가 포용하는 다양성 14:00-17:00
	B1 브릭스룸	[전시] 비하인드 더 북: 체인지메이커의 이야기 10:00-18:00				
	1F 라운지	[체험형 AI 전시] 변화하는 우리들: We are changing 12:00-19:00				
			8F 스카이라운지 [토크/네트워킹] 창업가의 내면에 찾아오는 위기와 기회 17:30-20:30			
헤이그라운드 서울숲점						[공모전 최종 공유회] 상상이 현실이 되는 임팩트 타운 13:00-17:00

03 Program

컨퍼런스
토크/네트워킹
공모전 최종 공유회
전시

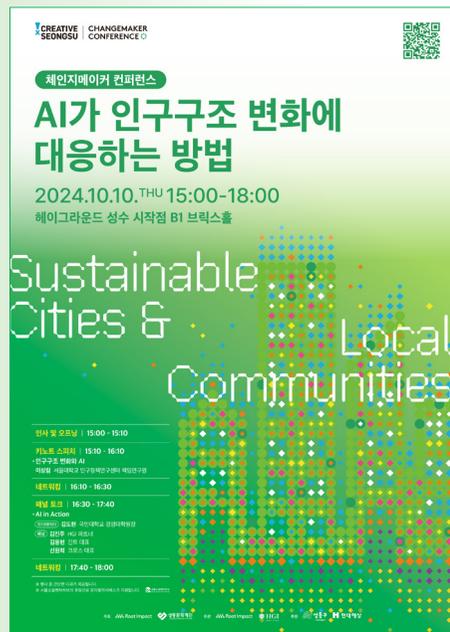
컨퍼런스

AI가 인구구조 변화에 대응하는 방법

초고령화, 저출생, 지역 소멸의 시대에 지속가능한 사회를 만들기 위한 AI의 역할
Sustainable Cities & Local Communities

지속가능성이란 “미래 세대의 가능성을 제약하지 않으면서 현 세대와 미래 세대의 필요를 조우하는 것”(브룬들랜드 보고서)을 의미합니다. 인구 고령화와 출생률 저하로 중요한 변화를 맞이한 지금, 지속가능한 도시와 커뮤니티를 만들기 위한 방향성을 모색해 보았습니다. 인구구조 변화와 사회경제적 변화를 살펴보고 AI의 역할을 전망했으며 의료, 농업, 이민 등 다양한 분야에서 미래를 예측하고 리스크를 줄이며 사회문제를 해결하는 AI 기술과 스타트업의 사례를 살펴보았습니다.

일시	2024. 10. 10(목) 15:00 - 18:00
장소	헤이그라운드 성수 시작점 지하1층 브릭스홀(성동구 독성로1나길 5)
대상 및 인원	인구구조 변화, AI 솔루션에 관심 있는 누구나 / 오프라인 100명(온라인 동시 송출)
주관	HGI



참여자 소개

키노트 연사



이상림
서울대학교
인구정책연구센터
책임연구원

청년 생애과정, 지역인구 변동, 인구변동의 사회경제적 영향 등에 대한 연구를 수행해 온 인구학 전문가이다. 한국보건사회연구원 인구모니터링평가센터장 및 서울대학교 객원교수 등의 경력으로 저출산고령사회위원회, 국회 인구위기특위 등 정부 정책 자문을 해 왔고, 현재는 국민경제자문회의의 위원, 국가교육위원회 교육개혁특위 위원으로 활동 중이다. 미국 유타주립대에서 인구학 전공으로 사회학 박사 학위를 받았다.

연사, 패널



김진주
HGI 파트너

서울대학교 병원에서 내과 전문의를 취득한 후, 10여 년간 서울대학교병원 및 경상국립대학교병원에서 다양한 임상 및 연구 경험을 쌓았다. 이러한 전문성을 바탕으로 바이오 헬스케어 전문 VC 데일리파트너스에서 심사역으로서의 첫발을 내디딘 후, 2021년 HGI에 합류해 현재는 투자본부장으로서 투자 업무를 총괄하고 있다.



김용현
긴트 대표

스마트 농업, 스마트 모빌리티를 위한 플랫폼 개발 전문 기업 긴트(GINT)의 창립자이다. 자동차 대기업에 엔지니어로 재직하다가, 미래를 살아갈 우리와 우리의 후손이 더욱 풍요롭고 편안하게 살아갈 수 있도록 하는 서비스를 개발하고자 농업 디지털 혁신에 뛰어 들었다. 자율 주행을 시작으로 다음 세대를 위한 기술과 서비스를 개발해 데이터 기반의 농업 혁신을 이루어 나가고자 한다.



신원희
크로스 대표

언어, 문화, 지역, 국적의 차이를 연결하여 외국인들에게 더 나은 삶을 제공하는 것을 목표로 하는 크로스(CROSS)의 창립자. 미래에셋증권 투자심사역과 Coinone COO를 거쳐, 한국에서 일하고, 소비하고, 생활하는 외국인들이 단순한 이주근로자가 아니라 우리 사회의 생산자이자 소비자인 공동체 구성원으로 인식되는 미래를 만들기 위해 크로스를 창업했다.

사회자, 모더레이터



김도현
국민대학교
경영대학원장

서울대학교에서 항공우주공학 박사 학위를 취득했다. 발사체 궤적 최적화 문제를 능숙하게 해결했으나, 정작 스스로는 최적화된 궤도에서 이탈하여 박사 이후 경영컨설턴트의 길을 걸었다. 영국 워릭대학교에서 경영학 박사 학위를 취득한 후, 현재는 국민대학교 경영대학원장과 스타트업얼라이언스 이사장으로서 스타트업과 혁신기업을 자문하고, 연구하고 가르치면서 행복하게 살고 있다.

타임테이블

15:00-15:10	인사 및 오프닝
15:10-16:10	세션 1: 인구구조 변화와 AI 키노트 스피치 이상림 서울대학교 인구정책연구센터 책임연구원 Q&A 진행: HGI
16:10-16:30	네트워킹 1
16:30-17:40	세션 2: AI in Action 세션 오프닝 김도현 국민대학교 경영대학원장 연사 발표 및 패널 토크 진행: 김도현 ◆ 고령화 시대에 AI는 의료비 절감의 해결책이 될 수 있을까 김진주 HGI 파트너 ◆ 미래 농촌에 대응하는 AI와 미래 기계화 기술 김용현 긴트 대표 ◆ AI와 외국인 근로자. 어쩌면 가장 가까울 연결 신원희 크로스 대표
17:40-18:00	네트워킹 2

초고령화, 저출생, 지역 소멸의 시대에 지속가능한 사회를 만들기 위한 AI의 역할

세션 1 인구구조 변화와 AI

1부는 서울대학교 인구정책연구센터의 이상림 책임연구원의 키노트 스피치와 대담으로 구성되었다. 인구학적 통찰력을 바탕으로 가파르게 전개되고 있는 한국 인구구조 변화의 현황과 이에 따라 우리 사회 전반에 걸쳐 나타날 다양한 파장을 풍부한 사례와 함께 공유했다. 또한 초고령화, 인구 감소의 시대에 기대되는 새로운 AI의 역할과 함께 의료, 농업, 노동 등 주요 분야별 변화의 방향성을 살펴봤다. AI 기술로 인구 문제를 해결하기 위해서는 현재가 아니라 미래의 시각에 기반한 선제적 수요 파악과 함께, 변화하는 사회제도와 사람들의 삶에 대한 이해가 필요하다는 메시지를 강조했다.



“ 이런 말씀을 기업에 꼭 드리고 싶어요. 파도가 치는데 파도에서 살아남는 사람은 기회예요. 그럼, 파도에서 어떤 사람이 살아남는가? 파도가 어떻게 오는지를 아는 사람이 살아남을 가능성이 더 높아진다고 생각해요. 고령화의 파장이 언제 어떻게 다가올까를 미리 준비한다면 그것은 기회가 될 수 있다고 생각합니다. 이상림 서울대학교 인구정책연구센터 책임연구원



“ 오늘 컨퍼런스를 들으면서 기술과 제도의 공진화가 중요하다는 생각이 듭니다. 기술과 제도가 상호작용을 하는 어딘가에 우리의 미래가 있지 않을까요.
김도현 국민대학교 경영대학원장

“ 아직은 AI의 인테그레이션(integration, 통합) 레벨이 낮고 생산성 향상에 기여하는 부분이 크지 않은 것이 현실입니다. 각국의 의료 시스템에 적합한 AI 기술 개발과 인테그레이션 향상을 위한 산업, 정부 차원의 노력이 필요하며, 이를 통해 보다 효율적인 의료 시스템을 만들어 갈 수 있을 것으로 기대합니다.
김진주 HGI 파트너

“ 인류가 공통적으로 AI에 대해서 어려워하고 위기의식을 느끼고 있습니다. 저는 우리가 공통된 위기의식을 가진다면, 그리고 인류의 공존을 위해서 움직인다면 자본의 힘으로 AI 기술의 발전을 보다 좋은 방향으로 이끌어가고, 인구구조 변화에도 대응할 수 있을 것이라고 믿습니다.
김용현 긴트 대표

“ 과연 한국은 외국인들이 살고, 일하고 싶은 나라일까요? 한국의 외국인 근로자분들은 지금이 아닌, 20년 전 대한민국에 살고 있습니다. 외국인 근로자분들이 겪고 있는 비정형적인 문제들을 파악하고, 해결하기 위한 패턴을 찾는 데에 AI가 중요한 역할을 할 수 있을 것이라 기대합니다.
신원희 크로스 대표

세션 2 AI in Action

2부는 의료, 농업, 이민 분야의 전문가 패널과 함께 김도현 국민대학교 교수의 모더레이팅을 통해 투자와 스타트업 현장에서 경험한 AI 기술의 역할과 현황 그리고 미래 방향성에 대한 이야기를 들어보았다.

의사 출신 투자 전문가인 김진주 HGI 파트너는 고령화 시대의 가장 시급한 문제인 의료비 증가에 대응하는 AI 기술의 현황과 방향성을, 스마트 농업 플랫폼 전문 기업 긴트의 김용현 대표는 미래 농촌에 요구되는 농업 생산성 증대의 필요성과 AI 기반 기술 혁신의 현황을 논의했다. 외국인 근로자를 위한 금융, 커머스 서비스를 제공하는 크로스의 신원희 대표는 한국에 거주하는 외국인 근로자가 겪는 어려움과 함께 이를 해결하기 위한 AI 기술의 가능성을 이야기했다.

기획자 이야기

오하연 HGI 팀장



기획 의도 및 소회

빠르게 다가오는 인구구조 변화와 AI의 시대를 맞아, 투자자와 기업은 중대한 기회와 복잡한 도전과제에 직면하고 있습니다. 이번 컨퍼런스에서는 투자사의 관점에서 인구구조 변화라는 메가 트렌드를 새로운 기회로 확인하고, 이에 효과적으로 대응하기 위하여 AI 기술이 어떤 역할을 할 수 있을지, 어떤 방향성을 가져야 하는지를 논의해 보고자 했습니다. “인구와 AI”라는 주제가 워낙 커서 제한된 시간 안에 어떤 이야기를 담아야 할지 정말 고민이 많았습니다. 이번 컨퍼런스가 더욱 깊고 넓은 논의의 시작점이 되기를 기대합니다.

뜻깊은 기회를 마련해주신 성동구와 루트임팩트, 그리고 심도 있는 논의를 가능하게 해주신 연사, 패널, 참석자분들께 고개 숙여 감사드립니다. 특히 함께 고민하고 뛰어주신 루트임팩트 워킹그룹 덕분에 좋은 컨퍼런스를 만들 수 있었습니다. HGI는 지속 가능한 미래를 만들어가는 투자사로서 인구구조 변화에 대응하는 금융의 역할을 충실히 수행하겠습니다.

기억에 남는 한 컷

이상림 박사님의 “AI의 역할을 고민할 때, 기술이 어떻게 제도와 결합하는가, 어떻게 사람과 결합하는가가 핵심적인 문제일 것이다”라는 말씀과 김도현 교수님의 “기술과 제도의 공진화가 중요할 것이다”라는 말씀이 깊이 기억에 남습니다. 저뿐만 아니라 컨퍼런스에 참석하신 많은 분들도 이 부분에 공감하셨던 것 같고요. HGI의 투자 기준 중 하나가 스타트업이 해결하고자 하는 사회 문제를 얼마나 깊게 이해하고 있는지입니다. 그래서 저희도 내부적으로 사회 문제에 대한 연구와 논의를 지속적으로 해 오고 있는데요. 투자를 통해 지속 가능한 세상을 만들기 위해서는 기술을 둘러싼 제도와 사람, 그리고 이들 간의 관계에 대한 이해가 중요하다는 저희의 관점을 다시 한번 확인할 수 있는 계기였습니다.

나에게 체인지메이커 컨퍼런스란?

소셜 섹터의 아고라

준비한 사람들 남보현, 박소륜, 김진주, 남우진, 서은광, 전혜은, 오하연



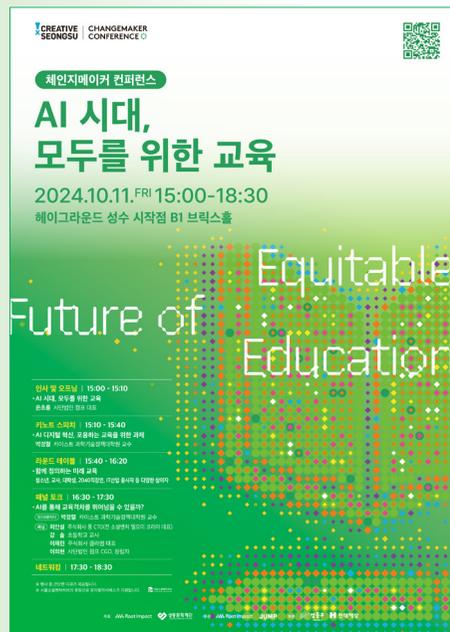
컨퍼런스

AI 시대, 모두를 위한 교육

미래세대의 공정한 교육 기회를 위한 과제와 디지털 기술
Equitable Future of Education

AI를 중심으로 기술 환경이 급속하게 변화하고 있는 시대, 세대에 따라 교육을 어떻게 정의하고 받아들이고 있을까요? 시대에 맞추어 미래세대를 위한 교육에는 어떤 변화가 있고, 기술의 발전 속에서 세대를 관통하는 '교육'의 가치와 핵심 요소는 무엇일까요? 교육 격차를 겪는 미래세대에게 시가 격차를 해소하는 역할을 할 수 있을까요? 혹은 격차를 심화시키는 역할을 할까요? 기술의 발전과 변화가 하루가 다르게 빠르게 흘러가는 이 시대에 '모두를 위한 교육'을 함께 고민해 보았습니다.

일시	2024. 10. 11(금) 15:00 - 18:30
장소	헤이그라운드 성수 시작점 지하1층 브릭스홀(성동구 독성로1나길 5)
대상 및 인원	AI 시대의 불평등한 기회 속에서 포용하는 교육을 꿈꾸는 누구나 / 오프라인 70명(온라인 동시 송출)
주관	사단법인 점프



참여자 소개

키노트 연사, 모더레이터



박경렬
KAIST 과학기술정책
대학원 교수

지속가능발전과 글로벌 기술 거버넌스를 주제로 보다 포용적이고 참여적인 디지털 전환을 위한 인공지능의 역할을 연구하고 있다. KAIST 인공지능연구소 사회정책 위원장, 세계은행 디지털 전문관 등을 역임했다.

패널



최인설
(주)퐁 CTO

과거 소셜벤처 LOE(놀이터)를 온/오프라인으로 운영하며, 청소년들이 건강한 커뮤니티 안에서 성장하고, 자기다운 삶을 꿈꾸고 살아갈 수 있는 세상을 만들어가기 위해 노력해 왔다. 대학원에서 AI 기술을 활용한 진로·심리 상담 서비스를 연구하며 청소년이 일상 안에서 다양한 삶의 선택지를 탐색하고 성장할 수 있는 방법을 만들어가고 있다.



강솔
초등학교 교사

15년 차 초등학교 교사로서 교육현장에서 어린이들이 따로 또 같이 나아갈 수 있는 길을 고민하며 산다. 함께하는 어린이들이 다름을 이해하고 함께 기쁨을 누리며 각자의 꿈을 향해 씩씩하게 나아가는 미래세대로 성장하는 것을 목표로 힘쓰고 있다.



이채린
(주)클라섬 공동대표

학생과 학생, 학생과 선생님이 서로 자유롭게 질문·소통하며 더욱 효과적으로 학습하는 환경을 만드는 소통 중심의 학습 플랫폼 클라섬을 운영하고 있다. 사람과 기술을 끊임없이 탐구하며 함께 성장하는 세상을 만들어가고 있다.



이의헌
사단법인 점프 CGO
(글로벌 사업 총괄),
사단법인 오늘은
이사장

미국에서 기자로 활동하며 아프가니스탄 분쟁지역에서 죽어가는 사람들, 재난과 가난, 불평등으로 힘겨운 삶을 사는 소수자들과 만나며 미래세대가 건강하게 성장할 수 있는 환경과 공정한 교육기회를 확산하기 위해 사단법인 점프를 설립했다. 한국뿐만 아니라 베트남, 필리핀, 인도네시아 등에서 복지기관, 후원자, 정부 및 기업과 협력해 교육이 필요한 아동과 청소년의 성장을 지원하고 있다.

사회자



은초롱
사단법인 점프 대표

미래세대의 건강한 성장과 공정한 교육기회를 확산하기 위해 청년/대학생, 지역사회 복지기관, 후원자, 정부 및 기업 파트너와 함께 협력하여 교육기회가 필요한 아동/청소년의 성장을 지원하고 있다.

타임테이블

15:00-15:10	인사 및 오프닝 AI 시대, 모두를 위한 교육 은초롱 사단법인 점프 대표
15:10-15:40	키노트 스피치 AI 디지털 혁신, 포용하는 교육을 위한 과제 박경렬 카이스트 과학기술정책대학원 교수
15:40-16:20	세션 1: 라운드 테이블 (소그룹 토의 워크숍) 함께 정의하는 미래 교육 청소년, 교사, 대학생, 2040직장인, IT산업 종사자 등 다양한 참여자
16:30-17:30	세션 2: 패널 토크 (AI를 통해 교육격차를 뛰어넘을 수 있을까?) 모데레이터: 박경렬 카이스트 과학기술정책대학원 교수 패널: 최인설 (주)풍 CTO(전 소셜벤처 LOE(놀이터) 대표) 강술 초등학교 교사 이채린 주식회사 클라썸 대표 이의현 사단법인 점프 CGO(글로벌 사업 총괄), 사단법인 오늘은 이사장
17:30-18:30	네트워킹



미래세대의 공정한 교육 기회를 위한 과제와 디지털 기술

키노트 스피치 AI 디지털 혁신, 포용하는 교육을 위한 과제

박경렬 카이스트 과학기술정책대학원 교수는 AI를 포함한 과학기술이 글로벌 사회에 미치는 긍정적 영향과 포용적 디지털 전환의 중요성을 강조하며, 과학기술 혁신의 빠른 발전 속도를 최근의 사례와 더불어 설명했다. 앞으로 인공지능의 파급력이 산업을 넘어 교육에 있어서도 큰 역할을 할 것이고, 창의성 발현에 지대한 영향을 미칠 것임을 알렸다. 개인적인 경험에 빚대어 기술이 교육적 효과를 발휘하기 위한 사회적 요인이 중요하다는 점을 전하며, 미래 교육의 방향성을 함께 고민해 보자는 포문을 열었다.

“ 기술이 굉장히 빠르게 발전되고 있지만 교육과 사회의 발전은 결국 사람의 몫이라고 생각합니다. 그럼에도 불구하고 인공지능 기술은 많은 기회를 창출할 것으로 예상되기 때문에 관련 정책 결정과정에 가능한 많은 주체들이 참여할 수 있어야 하고, 그래서 인공지능이 주도하는 시대에 ‘모두를 위한 교육’이 자리잡을 수 있으면 좋겠습니다.

박경렬 카이스트 과학기술정책대학원 교수



세션1 라운드 테이블(함께 정의하는 미래 교육)

참여자들이 소그룹으로 토의하는 라운드 테이블을 통해 AI와 교육에 대한 다양한 관점과 시각을 적극적으로 나누고 교류하는 시간을 가졌다.

“교육은 무엇을 목적으로 한다고 생각하는가”

“AI는 미래 사회와 우리에게 꼭 필요한 기술이라고 생각하는가”

“AI는 불평등과 격차를 해소할 수 있는 도구가 될 것인가 아니면 오히려 격차를 심화시킬 것인가”

이렇게 세 가지 질문을 바탕으로 진행되었다.

다양한 의견을 모으고, 테이블 별로 전체에게 생각을 공유했다.



“ 저희 조에서는 “AI는 미래 사회에 꼭 필요한 기술인가”에 대해 이야기를 나눠봤습니다. 함께 토론하며 정리한 의견은 “중요한 것은 속도보다 본질, 그리고 퀄리티에 집중”해야 한다는 것이었습니다. AI는 결국에는 반드시 도입돼야 하는 기술이지만 현재 정책적으로 너무 빠르게 도입하려고 해서 현실과의 괴리가 우려되고, 그렇기 때문에 필요한 기술이라 하더라도 단계별로 도입해야 한다는 의견을 나누었습니다.

천성우 참여자



세션 2 **패널 토크(AI를 통해 교육격차를 뛰어넘을 수 있을까?)**

2부 패널 토크 세션에서는 박경렬 카이스트 과학기술정책대학원 교수가 모더레이터로 나서 최인설 (주)풍 CTO(전 소셜벤처 LOE(놀이터) 대표), 강술 초등학교 교사, 이채린 주식회사 클라썸 대표, 이의현 사단법인 점프 CGO(사단법인 오늘은 이사장)와 함께 AI가 교육불평등 문제를 해소할 수 있을지에 대해 토론을 했다.

“ AI를 기술로 바라보는 관점도 있지만 저는 약간 시대의 변화라는 관점으로 보게 됐습니다. 학교의 아이들을 만났을 때 이들에게도 각자 나름의 학습 트랙이 존재함을 발견할 수 있었습니다. 하지만 학교에서는 인적 자원, 물적 자원이 부족하기 때문에 20~30명의 아이들을 똑같은 커리큘럼, 똑같은 진도로 교육할 수 밖에 없는 상황입니다. 그런 측면에서 AI를 아이들 각각의 상황에 맞출 수 있는 솔루션으로 활용할 수 있을 것이라 생각합니다.

최인설 (주)풍 CTO

“ 학교가 할 수 있는 역할은 모방과 모방을 통한 학습, 그리고 이 과정을 통한 사회성 함양이라고 생각합니다. 그런 점에서 기술을 활용해 점점 개별화된 교육으로 간다고 할 때 과연 AI를 활용한 1:1 맞춤형 교육이 그런 모방학습과 사회성 함양의 역할을 할 수 있을지 물음표가 조금 있습니다. 인간사회는 훨씬 더 마찰이나 부대낌을 통해서 얻어져야 한다고 생각하는데요. 사람과 사람이 사는 사회 안에서 당연히 기계가 어떤 도움을 줄 수는 있겠지만, 인간적인 마찰과 부대낌 없이 무언가를 학습한다는 것에는 부정적인 생각을 갖고 있습니다.

강술 초등학교 교사

“ AI라는 도구는 우리가 지금까지 봤던 다른 어떠한 도구보다 언제, 어떻게 쓸 수 있는지가 굉장히 광범위한 것 같습니다. 사실 우리가 현업에서 성과를 내고, 진짜 무언가를 만들어낼 때 필요한 능력은 소프트스킬보다 동료들과 어떤 인터랙션(interaction, 상호작용)을 통해서 함께 문제를 정의하고 한 팀으로 해결해 나가고, 서로 건강한 피드백을 하는 과정에서 '나'를 인식하는 게 정말 큰 영역을 차지하고 있다고 생각합니다. 많은 교수님들이 '요즘 학생들은 질문 자체를 못한다'는 말씀을 하시는데요, 개념을 모르면 애초에 질문을 할 수 없고, 좋은 질문이 무엇인지 잘 모른다는 이야기입니다. 앞으로 AI기술은 지식 습득의 도구를 넘어서 사람들이 서로 인터랙션할 수 있도록 지원해주는 매체가 되지 않을까 생각합니다.

이채린 (주)클라썸 대표

“ AI를 활용한 교육이 우리 사회에 전면적으로 도입된다면 전체적인 교육의 기회가 증가할 것이라 생각합니다. 그렇지만 피라미드의 위쪽에 있는 아이들의 기회가 비교적 아래에 있는 아이들보다 더 많이 증가하지 않을까 싶습니다. 결국 이러한 보편적인 기술, 좋은 기술도 결국 사람이 어떻게 사용하고 그 기술을 잘 활용할 수 있도록 주변에서 도와주는 것이 중요하다고 생각하는데요. 저는 결과적으로 사회적, 문화적, 경제적 자본이 부족한 아이들과 그렇지 않은 아이들 사이의 교육 격차가 기술로 인해 더 심화될거라고 예상하고 있습니다.

이의현 사단법인 점프 CGO(사단법인 오늘은 이사장)



기획자 이야기

송수니 사단법인 점프 그룹장



기획 의도 및 소회

‘교육’이라는 키워드를 중심으로 시로 인한 변화를 상상할 때, 고도화된 기술에 대한 기대감과 무분별한 변화에 대한 우려가 교차합니다. 이번 ‘AI 시대, 모두를 위한 교육’이란 주제의 컨퍼런스를 준비하면서 우리 사회에서 일어나고 있는 AI-교육과 관련된 변화의 흐름을 보고, 이를 향한 다양한 사람들의 생각과 관점을 나누고 우리 사회가 더 나은 방향으로 나아가기 위한 방법을 함께 고민해 보고 싶었습니다.

프로그램을 기획하면서 중요하게 고려했던 부분은 #균형감과 #다양한 관점이었는데요, 새로운 기술과 변화를 마주하는 현 상황에서 무엇이 맞고 틀림을 판단할 수 없다는 것을 전제로 두고, 참여하시는 분들이 ‘AI시대, 모두를 위한 교육’이라는 주제에 공감하고 오신 분들이기에 각각의 생각과 방법이 다를 수는 있어도 ‘모두를 위한 교육이 되기 위한 하나의 지향점을 바라보고 있다’는 것을 믿고 출발하면 긍정이든 부정이든 다양한 의견들이 모여 건설적인 토의의 장이 될 수 있겠다는 생각이 들었습니다.

이런 측면에서 함께 준비하는 팀원들과 회의와 논의를 통해 균형감 있게 다양한 관점들이 어우러질 수 있도록 각 세션을 기획하게 되었습니다. 키노트 스피치와 토크 세션의 모더레이터를 담당해 주신 박경렬 교수님을 비롯한 토크 세션 네 분의 연사님들, 그리고 적극적으로 토의에 함께해 주신 모든 참여자분들 덕분에 이번 컨퍼런스에서 기대하고 기획했던 대로 다양한 생각이 모이고 새로운 인사이트를 얻을 기회가 된 것 같아서 참 기쁩니다.

이번 컨퍼런스에서 공통적으로 이야기 나눴던 것처럼 ‘미래는 그냥 다가오는 게 아니라 우리가 만들어가는 것’이기 때문에, 앞으로도 AI를 활용한 교육을 더 좋은 방향으로 이끌어가기 위한 논의의 자리가 계속되었으면 좋겠습니다. 그리고 컨퍼런스에 참여하신 분들도 각각의 삶의 자리에서 더 나은 교육을 만들어가는 출발점을 발견하실 수 있는 시간이 되었길 바랍니다.

기억에 남는 한 컷

참여자분들이 열정적으로 자기 생각을 공유했던 라운드 테이블 시간이 특별히 인상 깊게 남아있습니다. 처음 보는 사람들과 소그룹으로 구성되어 교육과 AI에 대한 생각을 터놓고 이야기하는 게 어렵게 다가오진 않았지만 걱정하기도 했는데, 우려했던 것이 무색할 정도로 활발하고 적극적으로 주제에 대해 깊게 고민하고 토의하시는 모습이 기억에 남습니다.

나에게 체인지메이커 컨퍼런스란?

현미경. 눈으로는 볼 수 없을 만큼 작은 물체나 물질을 확대해서 보는 기구, 현미경의 사전적 정의입니다. 작은 것을 크게 보이도록 하는 돋보기와는 차이가 있는데요. 이번 컨퍼런스는 마치 현미경으로 세밀한 부분을 들여다보는 과정과 같았습니다. 교육 현장에 시가 도입되었다는 사실에 대해 뉴스를 통해 인지하고 있었지만, 현업에 치여 미처 깊게 탐구하지 못하고 있었는데, 이번 컨퍼런스를 준비하면서 우리가 만들어가고자 하는 교육의 상은 무엇인지? AI 기술이 미래 교육과 사회의 격차 문제에 어떤 영향을 미칠지? 공부하고 다시금 고민할 기회가 되어 뜻깊었습니다.

준비한 사람들 송수니, 천취재, 박정주, 김결



컨퍼런스

AI를 포용하는 다양성, AI가 포용하는 다양성

불완전한 우리들이 만들어갈 더 나은 AI
Diversity & Inclusion in the Workplace

AI와 함께 살아가는 현재를 진단하고 더 나은 미래를 모색했습니다. 우리의 편견이 AI에 어떻게 반영되는지, AI가 우리 사회의 다양성을 얼마나 포용하고 있는지를 탐구하며, AI가 가져온 변화, AI의 젠더 문제, 그리고 AI 시대의 일 환경을 깊이 있게 다루는 시간이었습니다. AI를 만들어낸 우리 인간의 한계를 인정하면서도, 이를 극복하고 더 나은 AI를 만들어갈 방법을 탐색하고 AI에 가지는 두려움과 기대를 더 냉철히 분석해보고, AI와 함께 성장하고 발전하는 방법을 찾아, 더 포용적인 세상에 대한 희망을 나눴습니다.

일시	2024. 10.12(토) 14:00 - 17:00
장소	헤이그라운드 성수 시작점 지하1층 브릭스홀(성동구 독성로1나길 5)
대상 및 인원	사회 다양성 및 포용적 시각에 관심이 있는 사람 누구나 / 오프라인 100명(온라인 동시 송출)
주관	루트임팩트(DEI 이니셔티브팀)



참여자 소개

키노트 연사



윤슬기
언어발전소 대표

약자와 소외계층, 양극화 해소에 관심을 가지고 언어재활사인 윤사라 이사와 함께 2021년 '언어발전소'를 출시했다. 성인 언어장애 환자들에게 저렴하고 접근성 높은 언어재활 서비스를 제공하며, 기존보다 비용을 절반 가까이 줄이고, 초기 검사에서 재활 시작까지의 기간을 획기적으로 단축시켰다. 데이터 기반으로 맞춤형 치료를 제공하며, 앞으로 초중고생 분야로도 사업을 확장할 계획이다.

연사 및 패널



신혜린
고려대학교 교수

현대 미국/한국/일본 문화, 미디어, 그리고 비평이론을 전공했으며, 디지털미디어, 현전의 기술, 인종/민족 담론과 타자의 존재론을 중심으로 사이언스 픽션 장르와 인공지능의 윤리를 연구하고 있다. 테크노 오리엔탈리즘, 인공지능 예술과 윤리, 아포칼립스 장르의 정동적 미학, 사이버 팬덤과 트롤링, 디지털 시네마에서의 대안적 시간성, 비인간주체의 영성과 존재론 등에 대한 논문을 집필한바 있다.



육근식
제네시스랩
HR사업총괄 이사

LG전자와 LG유플러스 인사팀을 거쳐 현재 제네시스랩 HR사업 총괄 이사로 활동 중이다. 제네시스랩의 AI 면접 솔루션인 뷰인터HR을 최초로 도입한 경험이 있다. AI 기술의 신뢰성과 윤리적 측면을 강조하며, 기술 혁신과 사회적 책임의 균형을 중요시한다. 이 비전은 제네시스랩의 기업 문화와 제품 개발에 반영되며, AI 기술의 건전한 발전과 활용 논의에 중요한 역할을 하고 있다.



권오성
한국마이크로소프트
상무

마이크로소프트 코리아에서 10년 이상 국내 대기업의 디지털, 클라우드, AI 전환을 이끌며 기업 혁신과 변화관리를 지원해왔다. 마이크로소프트의 플랫폼과 기술을 통해 다양한 조직과 개인을 임파워하는 데 집중해왔다. 또한, 마이크로소프트 스타트업 멘토로서 창업자들의 기술 접근성을 높이고, AI 기술을 활용해 장애인의 접근성을 향상시키며 다양성과 포용성을 개선하는 데 기여하고 있다.

모데레이터



송예리
연세대학교
박사과정

세션 1 모데레이터

연세대학교 사회학과 박사과정 중에 있으며 공공기관, 스타트업 등 여러 조직에서 커리어를 쌓아왔다. 특히 여성과 청년의 커리어 개발과 관련된 소셜 임팩트 프로젝트를 기획하고 운영한 경험을 바탕으로, 현재는 DEI(Diversity, Equity, and Inclusion)에 중점을 두고 일터 내 다양성 증진, 포용적 문화 조성 등을 위한 연구를 진행하고 있다.



장인혜
루트임팩트 임팩트
필란트로피
프로젝트 리드

세션 2 모데레이터

루트임팩트에서 AI 커리어 스쿨 프로젝트 리드를 맡고 있으며, 이화여대 경영학과 학사와 시카고대 사회학과 석사 학위를 보유하고 있다. 외국계 기업 재무팀, 스타트업, IT 기업 마케터 등 다양한 경험을 바탕으로 포용적 조직 문화와 기술의 영향력에 관심을 두고 있으며, 현재 AI를 통해 비수도권 청년들의 일자리 접근성을 개선하는 프로젝트를 진행 중이다.

사회자



이혜린
루트임팩트
성장지원팀
프로젝트 리드

IT기업에서 오래 일하며 기업의 정체성을 만드는 일을 해왔다. 지금은 임팩트 지향 조직의 성장을 위해 고민하는 일을 하고 있다. 얼마전 인공지능 관련 리터러시와 스킬 향상을 돕는 AI for Changemakers 프로그램을 진행했고, 대표의 리더십 성장을 지원하는 헤이리더스를 진행중이다.

타임테이블

14:00-14:05 인사 및 오프닝

14:10-14:20 키노트 스피치

AI가 포용하는 미래
윤슬기 언어발전소 대표

14:20-15:30 세션 1: AI에 숨겨진 젠더 코드: 기술과 문화의 상호작용

신혜린 고려대학교 교수
모데레이터: 송예리

15:30-15:45 네트워킹

15:45-16:55 세션 2: 다양한 코드: AI가 돕는 우리의 포용성

육근식 제네시스랩 HR사업총괄 이사
권오성 한국마이크로소프트 상무
모데레이터: 장인혜

16:55-17:00 클로징

불완전한 우리들이 만들어갈 더 나은 AI

오프닝

“AI가 포용하는 다양성, AI를 포용하는 다양성” 컨퍼런스는

AI와 인간 사회의 상호작용을 다양성의 관점에서 심도 있게 살펴보는 시간이었다.



“ AI는 지금까지 인류가 쌓아온 다양한 사상, 관념, 정보를 바탕으로 작동하고 있습니다. 이를 토대로 보다 나은 방향으로 유도하면 좋겠지만, 그동안 우리가 쌓아온 정보에는 차별, 선입견, 증오, 혐오 등의 이슈들이 많이 반영되어 있습니다. 따라서 AI 발전을 추진할 때 이러한 편향성이 그대로 반영되지 않도록 특별한 노력과 정성이 필요할 것입니다.

정경선 현대해상 CSO



키노트 스피치 | AI가 포용하는 미래

언어 재활 분야의 AI 활용 사례와 가능성을 담은 언어발전소 윤슬기 대표의 키노트 스피치를 통해 AI가 우리의 일상에 가져온 실질적 변화와 그 영향을 조명하였다. 언어 재활 분야에 AI가 어떻게 접목되고 있는지 이화여대·포스텍 연구팀, 북미 기반 온라인 언어 치료 서비스 Expressable의 사례를 통해 설명하며 AI가 의사소통 약자와 가족들, 치료 현장에 있는 치료사들을 도울 수 있도록 정책적인 관심을 부탁한다고 이야기했다.

“미래의 AI는 다음과 같은 사람들을 포용해야 합니다. 안면 마비로 발음이 불분명한 뇌졸중 환자, 발달이 고르지 않은 발달 지연 아동, 말소리로 소통할 수 없어 눈빛이나 제스처, 그림판을 사용하는 중증 의사소통 장애인. 이들을 치료하는 치료사에게도 AI가 필요합니다. 예를 들어 부정확한 발음을 전사해 주는 AI 속기사, 환자 맞춤형 목표 어휘를 제안해 주는 AI 어시스트, 환자 수준에 맞는 시각 자료를 만들어주는 그래픽 디자이너, 재활 수행 결과를 분석하고 인사이트를 도출하는 데이터 분석가 등이 필요합니다.
윤슬기 언어발전소 대표

세션 1 | AI에 숨겨진 젠더 코드: 기술과 문화의 상호작용

첫 번째 세션에서는 고려대학교 신혜린 교수가 송예리 모더레이터와 함께 AI에 내재한 젠더 편향성을 탐구하며, 특히 우리의 무의식적 기대가 AI 개발과 활용에 미치는 영향을 논의했다. 1세대 AI 스피커는 기본적으로 여성 목소리를 사용했으나, 최근 다양한 옵션이 제공되며 개선이 이루어졌음에도 불구하고 여전히 AI는 젠더뿐 아니라 문화권, 인종, 장애에 대한 편향성을 보인다고 한다. AI 편향이 발생하는 이유와 더욱 포용적인 AI를 만들기 위한 움직임에 공유하고 이것이 미래 세대에 미치는 영향에 대해 논의하였다. AI가 인간의 사고방식을 반영하는 만큼 AI 교육과 개발 과정에서 편견을 줄이려는 노력의 중요성을 일깨울 수 있는 시간이었다.

“실제로 일부 AI 생성 콘텐츠에 이런 편견들이 반영되어 드러난 사례가 있습니다. 예를 들어 OpenAI의 비디오 생성 서비스 ‘소라(Sora)’에서 나오는 영상들을 보면, 첨단 미래 도시 풍경에 아시아인 캐릭터가 등장하는 데 그들의 역할이나 대사가 고정화된 면이 있죠. 이는 ‘테크노 오리엔탈리즘’이라고 불리는 오랜 편견의 반영으로 볼 수 있습니다. 이런 편향된 표현은 AI 학습 데이터와 무의식적인 편견이 맞물려 발생하는 것 같아요. 우리가 무심코 재생산하고 가르치고 있는 편견들이 AI에도 고스란히 전달되고 있는 거죠.
신혜린 고려대학교 교수





세션 2 다양한 코드: AI가 돕는 우리의 포용성

두 번째 세션에서는 AI 기술의 포용성을 높이기 위한 실질적인 노력을 살펴보고, 특히 일터의 다양성에 AI가 가지고 올 수 있는 긍정적인 변화와 그에 따른 책임을 이야기했다. 인간이 가지는 포용의 한계를 인정하면서도, AI가 더 큰 다양성 포용의 가능성을 가지기 위한 보다 구체적인 방향성을 제시하고자 했다.





“ AI 면접 솔루션 개발 과정에서 편향성 제거와 공정성 확보를 위해 노력했습니다. 데이터 수집 단계에서는 지원자 개인정보 수집을 배제하고, 면접 전문가들의 편향된 평가를 조정하는 등 객관성 제고에 주력했습니다. 이후 AI 모델 개발 단계에서도 편향성 재검토와 공정성 기술을 적용하여 편향을 최소화했습니다. 이러한 노력 끝에 제네시스랩의 AI 솔루션은 HR 분야 신뢰성 인증을 받았으며, 고객사와의 추가 검증을 통해 공정성을 입증하고 있습니다.

육근식 제네시스랩 HR사업총괄 이사

“ AI 기술을 활용하여 시각장애인, 청각장애인, 신경다양성을 가진 사람들을 돕는 방법을 모색하고 있습니다. 이를 위해 기술 개발과 더불어 생태계 구축에 힘쓰고 있습니다. 우리 조직이 홀로 이 문제를 해결할 수 없다고 보고, 다양한 파트너십을 통해 접근하고 있습니다. 스타트업 네트워크 프로그램을 통해 기술과 지식, 자금을 제공하며 전 세계 연구소, 학교, NGO, 비영리단체와 협력하여 이 과제를 해결하고자 노력하고 있습니다. 또한 AI 기술의 활용과 더불어 다양한 기관들과의 협력을 통해 장애인과 신경다양성 집단을 위한 생태계를 조성하고자 하고 있습니다.

권오성 한국마이크로소프트 상무

기획자 이야기

선종현
루트임팩트
DEI 이니셔티브 팀장



기획 의도 및 소회

‘체인지메이커 컨퍼런스’는 AI 시대의 현재를 심층적으로 분석하고, 다양성의 관점에서 미래를 조망하고자 기획되었습니다. 일상 곳곳에서 스며든 AI 기술이 우리 사회의, 특히 일터의 포용성에 미치는 영향을 진지하게 고찰할 시점이라 판단했습니다. 이번 컨퍼런스에서는 AI가 직업 세계와 일상에 가져온 변화를 실제 사례로 살펴보고, 인간-AI 상호작용을 다양성 관점에서 분석하며, 일터의 여러 분야에서 AI가 포용성 증진에 기여할 방안을 모색합니다.

특히 이번 컨퍼런스에서 중점적으로 다루고자 한 것은 우리의 다양성 수용 태도와 AI의 포용성 사이의 복잡한 상호작용입니다. 우리 사회의 다양성에 대한 인식과 수용 정도가 AI 시스템의 설계와 학습에 직접적인 영향을 미치며, 이렇게 형성된 AI가 다시 우리 사회의 다양성 인식에 영향을 주는 순환적 관계에 주목했습니다. 예를 들어, 채용 과정에서 사용되는 AI 시스템이 우리 사회의 성별, 인종, 나이에 대한 고정관념을 그대로 학습하여 편향된 결과를 내놓을 수 있고, 이는 다시 일터의 다양성에 영향을 미칠 수 있습니다. 또한, 의료 AI가 특정 인종이나 성별의 데이터로만 학습되었다면, 다양한 집단에 대한 의료 서비스의 질에 차이가 생길 수 있습니다.

따라서 우리는 AI를 개발하고 사용하는 과정에서 다양성과 포용성에 대한 인식을 높이고, 이를 적극적으로 반영해야 합니다. 동시에 AI가 우리 사회에 미치는 영향을 지속적으로 모니터링하고 평가해야 합니다. 이러한 인간-AI 간 상호작용의 중요성을 인식하고, 보다 포용적인 AI 시스템을 만들어가는 방안을 모색하는 것이 이번 컨퍼런스의 핵심 목표였습니다.

쉽지 않은 주제이면서도 워낙 많고 다양한 컨퍼런스에서 같은 주제를 다루고 있어서 기획이 쉽지 않았습니다. 진정으로 묻고 싶었던 것은 AI가 가진 가능성이 아니라, 그것을 포용하고 활용하는 우리의 다양성 감수성에 대한 가능성과 한계를 짚어보고 싶었습니다. 참가자들이 연사들 간의 대화를 들으며 자신의 잠재된 편견을 돌이켜보고 AI를 통해 포용할 수 있는 구체적인 타인을 떠올렸다면 좋겠습니다.

“AI가 포용하는 다양성, AI를 포용하는 다양성”에만 있었던 특별한 점 4가지

참석자들의 이해를 돕기 위해 사전 배포된 용어집: 세션을 준비하다 보니 정말 생소한 용어들이 많았습니다. 물론 AI에 대한 사전 지식이 충분하신 분들께는 어렵지 않겠지만, 비전문가인 저희는 대화마다 새롭게 등장하는 기술적 언어들 따라가기 쉽지 않더라고요. 세션에 참여하시는 분들의 편의를 위해서 사전에 저희만의 용어집을 만들어 배포하였습니다. 참석자들이 세션의 대화를 경청하며 별도의 검색 없이 용어 정의를 참고하실 수 있도록 배려하였습니다.

참석자들의 쉬운 네트워킹을 돕기 위해 비치된 네트워킹 보드: 컨퍼런스 참석의 기쁨은 연사들의 발표를 듣는 것뿐만 아니라 새로운 사람을 만나고 연결되는 것에도 있다고 생각했습니다. 하지만 처음 만난 자리에서 무작정 누군가에게 인사를 건네는 것이 쉽지 않은 분들이 많이 있습니다. 또 컨퍼런스 앞뒤의 짧은 쉬는 시간을 이용해서 발표한 연사들에게 다가가 명함을 건넬 틈을 찾기가 쉽지 않고요. 그런 분들을 위해 간단한 메시지와 명함을 붙여 두고 인사를 나눌 수 있게 돕는 연사 네트워킹 보드를 마련해 두었습니다.

AI가 다양성과 포용성에 미치는 연구에 대한 기존 문헌을 조사한 포스터 연구(by 성균관대학교 인터랙션사이언스학과 홍주화 교수 연구실): AI, 그리고 DEI와 관련된 연구 동향을 파악할 수 있는 사전 연구를 진행하여 그 결과를 컨퍼런스 현장에 게시하였습니다. 사전에 공유된 링크를 통해서 해당 연구의 문헌 목록을 확인할 수도 있고, 연구자들이 주목한 AI의 다양성 과제를 한눈에 살펴볼 수도 있습니다.

컨퍼런스 참석자 자녀를 위해 어린이를 위한 그림책 워크숍: 주말에 열린 컨퍼런스였기 때문에 어린이와 함께 참석하실 수 있도록 어린이 대상 그림책 워크숍을 운영했습니다. 헤이그라운드 성수 시작점 지하 1층 브릭스 홀에서 보호자가 컨퍼런스에 참석하시는 동안, 함께 온 어린이들은 같은 건물 8층 스카이라운지에서 자신의 감정을 담은 그림과 이야기를 지으며 재미있는 시간을 보냈습니다.

기억에 남는 한 컷

기억에 남는 참여자의 질문이 있습니다.

“AI-윤리와 관련한 담론은 쉽게 AI를 도구(객체)로 보는 경우를 접하게 됩니다.

AI 도구가 우리에게 어떤 답변을 주는가, 또 그것이 어떤 영향을 주는가.

그런데, AI를 인격체-주체로 보는 윤리적 담론도 학술적 차원에서

활발히 진행 중인가요? 게임이나 문학에선 친숙하지만요.”

“특정 알고리즘을 바탕으로 AI 면접을 하게 될 경우 ‘무난한’ 인재를 골고루

채용하는 데에는 좋을 것 같은데, 독특한 면이 있거나 이전에 회사 내에 있는

인재에게는 없는 특성이 있는 인재를 선발할 확률은 오히려 줄어드는 건

아닌지요? 그럼 오히려 다양성이 줄어들 수도 있을 것 같은데요.”

나에게 체인지메이커 컨퍼런스란?

지금, 이 순간 누가 체인지메이커인지 확인하는 장, 그들은 무엇을 기대하고

고민하는지 들어보는 대화의 장, 루트임팩트는 앞으로 무엇을 해야 하는지

힌트를 얻는 시험의 장

준비한 사람들 김민기, 마영진, 박형호, 선종현, 이혜린, 임예슬, 장인혜, 정다원, 정정은, 조주원, 홍주은



토크/네트워킹

불균형 대한민국에 불현듯 나타난 'AI'

줄어가는 지역, 늘어가는 중년 '양극화' 한국에 해답을 줄까?

대한민국의 출산율은 0.7명, 아이들이 줄어들다 못해 사라져갑니다. 인구 3만 명 미만의 '초미니 지자체'가 증가하는 가운데 '로컬' 또한 사라지고 있습니다. 반면, 시니어 인구는 급증하여 2042년에는 1,725만 명에 이를 것으로 예상되고 지역의 광역시 청년들조차 서울로만 몰리고 있는 양극화, 불균형의 시대. 불현듯 자리잡은 AI 기술은 해답이 될 수 있을까요? AI와 함께할 미래가 두렵다면, 이 기술과 공생하는 방법에 대해 함께 논의하는 자리가 진행되었습니다.

일시	2024. 10. 08(화) 14:00 - 16:00
장소	헤이그라운드 성수 시작점 지하1층 브릭스홀(성동구 독성로1나길 5)
대상 및 인원	AI에 관심있는 50+ / 40명
주관	주식회사 세컨드투모로우



참여자 소개

키노트 연사



이창신
Strac 소프트웨어
디자인 엔지니어

마이크로소프트에서 자연언어그룹·윈도우 서버·태블릿 PC 관련 개발을, 아마존에서 결제 서비스 관련 프로젝트들을 진행했다. '포용적 고용' 실천 소셜벤처 (주)테스트웍스에서 CTO로서 AI 데이터를 다룬 후 현재 Strac에서 AI 보안 솔루션을 개발하고 있다.



김형택
디지털이슈터브 대표

KT하이텔, 베타리서치엔컨설팅, 마이다스동아일보 등 다양한 실무 현장에서 신사업, 마케팅 전략 및 기획 업무를 담당했다. 국내 주요 기업의 '디지털 트랜스포메이션' 전략 추진에 필요한 컨설팅을 해왔으며 금융연수원 겸임교수로 강의를 진행하고 있다.



김수동
탄탄주택협동조합
이사장

소프트웨어 프로그래머, IT 컨설턴트, 벤처기업 CEO로 살아오다 50대, 인생 제2막에 접어들며 고령사회 및 노후 주거에 관심을 가지고 '더함플러스협동조합'을 설립했다. 공동체주택 '어백'에서 다양한 연령대의 이웃들과 지내고 있다. 대표 저서로 <짬 앞서가는 가족>이 있다.

사회자, 모더레이터



표수연
세컨드투모로우 PM

KBS와 MBC 시사프로그램에서 취재작가로 경력을 시작했으며, 경기도청 교육콘텐츠 플랫폼 GSEEK의 구성작가로 활동했다. 현재는 세컨드투모로우에서 콘텐츠 총괄 PM으로 활동 중이다.

모더레이터



박정웅
임팩트얼라이언스 팀장

임팩트얼라이언스 커뮤니티 오퍼레이터(Community Operator) 역할을 담당하고 있다. 소셜캠퍼스온 서울1센터에서 운영총괄을 맡았으며, 상상우리 사회혁신사업부의 팀장으로 근무했다. 사단법인 점프의 사회적 멘토로도 활동 중이다.



정연수
프리랜서 PM

카카오 광고플랫폼파트에서 서비스 기획을, 멜론티켓 티켓사업팀에서 서비스 기획 및 마케팅을 담당했다. 현재는 프리랜서로 IT 서비스 기획 교육 및 특강 강사로 활동 중이며, 다양한 IT 서비스 기획과 콘텐츠 홍보 경험을 보유하고 있다.

타임테이블

14:00-14:15	인사 및 오프닝 포럼 및 연사 소개 표수연 세컨드투모로우 PM
14:15-15:00	담론 발표 ◆ 키노트 1: AI x 중년 = <접속>후 30년 이창신 Strac 소프트웨어 디자인 엔지니어 ◆ 키노트 2: AI x 로컬 = <백투더퓨처?> <백투더로컬!> 김형택 디지털이슈터브 대표 ◆ 키노트 3: I x 로컬 x 중년 = <노인즈>, 예견된 미래? 김수동 탄탄주택협동조합 이사장
15:00-15:20	Q&A 이창신, 김형택, 김수동 진행: 표수연
15:20-16:00	라운드 테이블 커피챗 표수연, 박정웅, 정연수

줄어가는 지역, 늘어가는 중년 '양극화' 한국에 해답을 줄까?

키노트1 AI X 중년 = <접속> 후 30년

첫 번째 키노트 발표는 Strac의 소프트웨어 디자인 엔지니어 이창신 박사가 맡았다. 그는 “AI가 중장년층에게 위기일까, 아니면 기회일까?”라는 주제에 대해 발표했다.

AI의 여러 종류와 그 실생활 활용법을 강조하며, 생성형 AI, 다중 인터페이스 AI, 윤리적 AI, 데이터 중심 AI 등의 개념을 이야기했다. 또한 AI가 제공하는 기회를 수집, 가공, 학습, 배포 과정으로 나누어 설명하며, PM, 데이터 전문가, Prompt 엔지니어, MLOps 엔지니어와 같은 다양한 역할이 AI 생태계 내에서 필요하다는 점을 언급하고, 중장년층에게도 충분한 기회가 주어질 수 있다고 강조했다.



“ Human in the Loop(HITL, 인공지능과 사람의 피드백 루프) 인공지능은 데이터를 빠르게 가공할 수 있지만 그 속에서 유효한 의미를 찾아내는 건 결국 사람입니다. AI 기술에 의존만 하기보다는 사람이 주체적으로, 올바른 방향으로 활용할 수 있도록 공부해야 할 것입니다. 이창신 Strac 소프트웨어 디자인 엔지니어



키노트 3 AI x 로컬 x 종년 = <노인Z>, 예견된 미래?

마지막 키노트는 김수동 탄탄주택협동조합의 이사장이 발표했다. 그는 대규모 언어모델(LLM) 기반의 AI 휴머노이드 ‘테슬라 옵티머스’를 소개하며, 돌봄과 간병이 AI의 대표적인 응용 분야라고 설명했다. AI 휴머노이드는 간병인의 부담을 덜어주고, 24시간 감시 및 원격 의료를 통해 효율적인 돌봄을 제공할 수 있지만, 이러한 AI 기술은 사회적 관계의 단절과 정서적 결핍을 심화시킬 위험성도 있다고 지적했다. 특히 소셜미디어의 알고리즘이 인간의 다양성에 대한 이해를 축소하고, 사회적 연대를 약화할 수 있다는 점에서 AI의 양면성을 강조했다.

“이미지 생성 AI 달리(DALL-E)에게 휴머노이드 간병 로봇의 이미지를 그려달라고 요청해 봤습니다. 그림 뒤편 흐릿하게 휠체어를 탄 남성이 보이고 그 앞의 로봇이 더 뚜렷한 모습을 하고 있어요. 로봇이 웬지 “어때? 괜찮겠어?”라고 묻는 듯한 표정을 짓고 있는 듯합니다. 이런 (휴머노이드 AI와 함께 하는) 미래가 사람이 살아 갈 만한 세상일지, 아니면 사람답게 살기 어려운 세상일지는 글썽요, 아직 모르겠습니다. 결국 오늘 우리의 선택이 내일의 세상을 만들어가겠지요. 김수동 탄탄주택협동조합 이사장

키노트 2 AI x 로컬 = <백투더퓨처>? <백투더로컬>!

김형택 디지털이니셔티브 대표는 영화 <백투더퓨처>를 언급하며, 과거에 상상했던 미래 기술 중 일부는 현실화했지만, “아직 날아다니는 자동차를 이동 수단으로 쓰기에는 미흡한 부분이 있다”고 화두를 던졌다. 사람들이 AI 기술을 떠올릴 때 흔히 영화나 매체에서 본 상상 속 기술을 생각하지만, 실제로 로컬에서 사용되는 AI는 고령화된 지역의 환경에 맞춰 개발되고 있다고 설명했다. 예를 들어 원격 의료 서비스, 건강 모니터링 시스템, 로봇 자동화, 맞춤형 마케팅 전략, 스마트 시티 구축, VR/AR 기술을 활용한 개인화 관광 서비스 등 다양한 사례를 제시하며 AI가 로컬에서 구체적으로 변화를 이끌고 있다는 것을 알렸다.

“날이 갈수록 지역과 인구의 불균형이 심화되고 있습니다. 이런 상황에 AI까지 생활 곳곳에서 활용되면 더욱 사람과 사람 간의 거리를 멀게 만드는 것만 같지요. 겁을 먹고 너무 낮설게 바라보기보다 AI를 하나의 ‘소통의 도구’라고 생각하고 접근하면 어떨까요? AI가 ‘인간을 완전히 대체할 수 있는 존재’라기보다 ‘우리가 일상적으로 쓰는 언어 수단’이라고 여긴다면 이 기술을 마냥 낯선 존재로 치부하진 않을 것입니다.

김형택 디지털이니셔티브 대표



라운드 테이블 커피챗

1그룹: 이창신 박사 + 박정웅 모더레이터

중장년층의 IT 진입 방법과 태도의 중요성에 대해 논의했다. 이창신 박사는 경험보다 태도가 중요하다고 강조하며, 책임감과 소통 능력이 경쟁력을 높인다고 언급했다. 중년층이 젊은 세대와 소통하는 방법과 태도 변화의 어려움에 대한 의견도 나눴다.

2그룹: 김형택 대표 + 표수연 모더레이터

국내 AI 기술 동향과 사례에 대해 논의했다. AI와 센서 기술의 융합, 유비쿼터스 컴퓨팅, AI 트랜스포메이션, 비즈니스 모델 변화, 그리고 AI의 미래 전망이 주요 주제였다. 특히 생성형 AI와 코딩 자동화의 발전이 비즈니스 모델에서 중요한 요소로 자리 잡고 있다는 점이 강조되었다.

3그룹: 김수동 대표 + 정연수 모더레이터

AI의 사회적 영향과 교육에서의 활용이 논의되었다. AI 격차, 교육에서의 저항, AI 간병의 필요성, 그리고 공동체 주택 모델의 중요성 등이 다뤄졌다. AI가 우리의 삶을 어떻게 변화시킬지에 대한 논의와 함께, 기술 발전과 인간관계의 유지에 대한 고민이 공유되었다.



기획자 이야기

표수연 세컨드투모로우 PM



기획 의도 및 소회

루트임팩트로부터 처음 AI 컨퍼런스를 제안받은 날, 감사한 마음이 앞섰지만 내심 당황하기도 했습니다. 평소 IT 분야와는 크게 인연이 없는 우리 세컨드투모로우에서 과연 시에 대해 어떤 이야기를 풀어낼 수 있을까.

문득 제 유튜브 알고리즘에 매일 등장하는 뉴스 주제가 떠올랐습니다. '저출생, 고령화, 지역 소멸' 로컬, 그리고 신중년 대상 프로그램을 만드는 팀에서 열일하고 있기에 온 알고리즘이 해당 주제로 도배되는 건 당연지사일 겁니다. 하지만 이는 비단 종사자들만이 가지고 있는 문제의식이 아니라는 것을, 각 영상의 조회수와 댓글을 통해 여실히 느낄 수 있었습니다.

제 알고리즘에 뜨는 주제와 AI 사이에 별 관련성이 없지만 잘 생각해 보면 공통점이 있습니다. '사람들이 아직 제대로 겪어보지 못한 개념 혹은 현상'이라는 겁니다. 저출생-고령화, 수도권 과포화-지역 소멸로 대두되며 급격히 형성된 불균형 시대에 사람의 역할을 호시탐탐 넘본다는 AI 기술까지 침투된 삶은, 우리 중 그 누구도 겪어본 적이 없습니다. 사람들은 누구나 두려움을 가지고 있습니다. 특히 어떻게 변주될지 모르는 미래에 대해선 더 큰, 막연한 두려움을 가지고 있습니다. 그렇다면 멀리 돌아갈 필요 없이, '그 두려움'에 대해 이야기를 해보자는 생각이었습니다. 그래서 <불균형 대한민국에 불현듯 나타난 AI> 토크 프로그램이 탄생하게 되었어요.

처음엔 '너무 난해하지 않을까.', '아무도 오지 않으면 어떡하나.' 우려를 하기도 했지만, 예상보다 많은 분들이 저희처럼 다가올 미래에 대해 걱정을 가지고 계셨던 것 같습니다. 행사 당일 청중들이 직접 키노트 스피커들과 능동적으로 관심 주제에 관해 토론하는 모습을 보면서 "기획하길 참 잘했다"라고 생각했습니다.

참여자 경험 조사를 통해 '앞으로도 이런 프로그램이 많이 열렸으면 좋겠다'는 의견을 받기도 했습니다. '일상생활과 대화에선 쉽게 다룰 수 없는 조금 선부른 걱정을 누군가는 계속해 나가야겠구나', '선부른 걱정을 다 함께 할 수 있는 자리를 우리가 만들어야 하겠구나' 다시금 되새기게 되었지요!

기억에 남는 한 컷

꼭 한 장면만 고르기는 어려워요! 세 분의 키노트 스피커 이야기를 새겨들던 청중들의 눈빛 하나하나 모두 기억에 남습니다. 컨퍼런스를 진행하다 보면 간혹 중도 이탈하거나 다른 업무를 보는 분들도 있는데, 이번엔 모두 최상의 집중력을 발휘해 주셨습니다. 라운드 테이블 토크를 마쳐야 해서 두 번 이상 종료 안내를 드렸는데도 대화를 이어나가시는 분들이 많았죠. "짧아서 아쉽다"는 말이 나올 정도였습니다.

나에게 체인지메이커 컨퍼런스란?

일상 대화에선 소외받던 사회 문제로도 밤샘 토크 가능한, 깊고 넓은 대화의 장

준비한 사람들 박소영, 표수연, 박정웅, 정연수



토크/네트워킹

창업가의 내면에 찾아오는 위기와 기회

AI 시대, 변화 앞에 선 당신에게

창업가들이 AI 시대의 변화 속에서 직면하는 현실적인 고민을 솔직하게 나누고, 경험과 생각을 공유했습니다. 표면적인 성공담이 아닌 실제 창업 현장에서의 불안과 기대, 그리고 그 과정에서 발견한 생각과 철학을 중심으로 진행되었습니다. 기술적 인사이트를 넘어 변화 적응적 도전에 대한 창업가들의 내면의 소리를 나누는 특별한 자리로 기억되고 있습니다.

일시	2024.10.09(수) 17:30 - 20:30
장소	헤이그라운드 성수 시작점 8F 스카이라운지(성동구 독성로1나길 5)
대상 및 인원	AI 시대에 관심있는 임팩트 지향 조직의 리더 누구나 / 40명
주관	진저티프로젝트, 임팩트얼라이언스



참여자 소개

키노트 연사



서현선
SSIR Korea 편집장

임팩트 생태계의 현장 지식을 발굴하고, 연구에 기반한 사회 혁신 지식을 확산하는 스탠퍼드 소셜 이노베이션 리뷰 한국어판 편집장으로, 임팩트 생태계와 사회 혁신 지식을 연구하고 확산하는 역할을 하고 있다. 아름다운재단 국제협력연구팀장, 진저티프로젝트 공동창업자로 활동했으며, 현재는 한양대 사회혁신 융합전공 겸임교수와 임팩트리서치랩 이사로도 활동 중이다.

연사 및 패널



홍윤희
사단법인 무의 이사장

'장애를 무의미하게' 하자는 취지의 협동조합 무의를 2016년에 설립해 지속적으로 활동하고 있다. 휠체어를 이용하는 딸을 위해 '서울지하철 교통약자환승지도'를 제작하고, 장애접근성 정보를 공개하며 인식과 제도 개선을 추구하고 있다. 2023년부터 <모두의1층> 프로젝트를 진행 중이며, 2018년 한국장애인인권상, 2020년 정보문화유공자 과학기술부장관 표창을 수상했으며 2021년 브라이언 임팩트펠로우에 선정됐다.



이지섭
어썬스쿨 대표이사

'모든 아이들은 영웅으로 태어난다'는 철학으로 2013년 어썬스쿨을 공동 창업했다. 진로, 기업가정신, 인공지능 등 다양한 교육 프로그램으로 매년 10만명 이상의 청소년들과 만난다. 국영수가 아닌 사회적 가치를 지향하는 교육을 제공하며, 시스템과 디지털로 효율적인 회사를 만들고 있다. 어썬스쿨은 2016, 2017, 2023년 교육부 장관 표창을 받았다.



김윤지
사단법인 비투비 대표

비투비는 위기 가정의 임신부터 자립까지 필요한 자원을 연결하는 비영리 스타트업으로, 사용자 중심의 온라인 플랫폼을 통해 정보를 제공하고 부족한 자원은 직접 만들어 제공한다. 위기임신출산 지원 앱 '품(puum)'과 자립지원 솔루션 '옥토포수(oktoposu.net)'를 개발 운영 중이다. 2021년 브라이언임팩트 펠로우, 2022년 일가재단 청년일가상을 수상했다.

모더레이터



홍주은
진저티프로젝트 대표

진저티프로젝트의 대표이자 현장 연구자이다. 10년 전 첫 번째 사원으로 입사해 팀장, 공동대표, 이사를 거쳐 현재 단독대표를 맡고 있다. 다음세대, 조직문화, 사회혁신, 변화리더십 등의 주제로 연구, 교육, 출판, 네트워킹을 통해 사회혁신 생태계에서 변화를 만드는 사람들을 돕고 있다.

사회자



박정웅
임팩트얼라이언스 팀장

임팩트얼라이언스 커뮤니티 오퍼레이터(Community Operator) 역할을 담당하고 있다. 소셜캠퍼스온 서울1센터에서 운영총괄을 맡았으며, 상상우리 사회혁신 사업부의 팀장으로 근무했다. 사단법인 점프의 사회인 멘토로도 활동 중이다.

타임테이블

17:30-18:30	웰컴 식사 & 네트워킹 소그룹 대화 박정웅 임팩트얼라이언스 팀장
18:30-18:40	인사 및 오프닝
18:40-20:20	패널토크 & 키노트 스피치
18:40-19:20	강연 ◆ 창업 성장 통: 슬기로운 권한 위임 기술이 필요해! 홍윤희 사단법인 무의 이사장 ◆ 위기회 - 위기는 기회다: 변화를 기회로 만들려면? 이지섭 어썸스쿨 대표이사 ◆ ing: 10월 9일에서야 할 수 있는 이야기 김윤지 사단법인 비투비 대표
19:20-19:40	키노트 스피치 내면의 위기, 조망과 해석 서현선 SSIR Korea 편집장
19:20-20:20	패널토크 홍윤희, 이지섭, 김윤지, 서현선 진행: 홍주은 진저티프로젝트 대표
20:20-20:30	클로징

AI 시대, 변화 앞에 선 당신에게

웰컴 식사 & 네트워킹

창업가, 대표자 및 C레벨, 창업 예정자, 창업지원 조직 등 사전 서베이를 통해 참여자 유형별 소그룹을 구성하여, 저녁 식사와 함께 서로의 고민 및 세션에 대한 기대를 나누었다.

오프닝

AI 시대의 창업가들은 외부의 압박과 불확실성 속에서 심리적 부담을 느끼고 있으며, 그 내면의 어려움을 돌아볼 필요가 있다는 메시지로 오프닝을 열었다. 본 세션은 세 명의 임팩트 지향 조직 창업가들의 이야기를 통해 창업가의 실제 경험을 공유하고 참여자들과 공감하며 상호 응원하는 자리임을 안내했다. 세 명의 패널은 각자의 변화 과정을 통해 얻은 통찰을 공유하며, 함께 AI 시대 조직 안팎에서 불어오는 변화의 파도를 헤쳐 나갈 방법을 모색하길 기대한다고 말했다.

“ AI 시대에 우리에게 더 필요한 대화는 인터넷에 검색해도 나오지 않는 이야기, 챗GPT가 말할 수 없는 ‘현장에서 진짜 변화를 마주하는 사람들의 이야기’ 그리고 ‘이 변화의 파도를 함께 헤쳐나가기 위한 이야기’여야 되지 않을까, 라는 고민에서 이번 세션을 준비하게 되었습니다.
홍주은 진저티프로젝트 대표





패널 토크

창업 성장통: 슬기로운 권한 위임 기술이 필요해!

홍윤희 이사장은, AI 시대에는 더욱더 기술적 솔루션이 아니라 사람 중심의 솔루션이 필요하고 더 중요하다고 강조했다. 그는 대기업에 재직하면서 사이드 프로젝트로 장애인 이동권 관련 활동을 하다가 올해 초, 사단법인을 설립하면서 창업 초기의 여러 가지 시행착오들을 경험하고 있다. 팀원들과의 협업을 통해 창업자로서의 부담을 덜고, 불확실한 상황에서도 공동의 결정을 중요시하며 앞으로 나아가는 분투의 여정에서 창업가 내면의 이야기를 공유했다.

“ 창업가로서 내가 다 결정해야 한다는 강박관념 같은 게 있었어요. 그런데 이제는 다른 사람들이 결정하게끔 하는 프로세스에 대해 고민하고 있어요. 복잡다단하고, 불확실하고, 답이 없는 상황에서 느끼는 하지만 모두가 함께 대화해서 결정하는 것이 중요한 것 같아요. 창업가들은 사실 내가 새롭게 말해야 한다고 느끼거나, 내가 다 결정해야 한다는 부담이 있잖아요. 그런 부담을 내려놓을 수 있게 하는 것들이 필요한 것 같아요. 그래야 불확실한 미래 속에서 더 잘 헤쳐나갈 수 있고, 새로운 것을 시작할 수 있지 않을까 생각을 해봤습니다.

홍윤희 사단법인 무의 이사장



위기회(위기는 기회다): 변화를 기회로 만들려면?

이지섭 대표는 위기를 기회로 바꾸는 중요성을 강조하며, 자신의 창업 경험을 통해 내부의 위기와 외부의 위기를 어떻게 극복했는지 이야기했다. 내부의 위기로 인해 공동 대표 및 동료들의 퇴사와 경영 구조 변화가 있었고, 외부의 위기로는 코로나19 상황에서 사업(교육) 방식의 전환이 있었음을 언급했다. 이러한 내외부의 변화들이 엄청난 위기였지만 결국 지금의 그를 만들어준 기회였다고 말했다. 마지막으로, 사회문제는 어느 한 조직만 한다고 해결할 수 없고, 다양한 사회 변화를 기회 삼아 협력을 통해 함께 해결할 수 있음을 강조했다. 어썸스쿨 역시 시나 다문화, 저출생, 고령화 등의 사회적 변화를 기회로 삼아 청소년 교육의 다양성을 추구하는 방향으로 조정하고 있다고 설명했다.

“ 지금 우리나라는 AI뿐만 아니라 또 다른 교육적 변화의 시기를 맞이하고 있는 것 같아요. 청소년 교육을 하는 입장에서는 학생 수가 정말 많이 줄어들고 있고요. 다문화 가정 청소년도 많아졌어요. 이 위기를, 이 변화를 어떻게 우리는 기회로 바꿀 것인가? 고민하고 있어요. AI, 고령화 그리고 저출생, 다문화, 여러 가지 변화의 파도가 치고 있는데 이것을 기회로 생각한다면 다양성을 인정하면서 갈 수 있는 변화의 시발점이 될 수 있지 않을까? 라는 희망을 품고 있어요.

이지섭 어썸스쿨 대표이사

ing: 10월 9일에서야 할 수 있는 이야기

김윤지 대표는, 창업 초기 베이비박스 문제를 데이터 분석을 통해 접근하고, 부모들이 아기를 건강하게 키울 수 있도록 돕는 플랫폼(품과 옥토포수)을 개발했다. 구성원들에게 많은 기회를 주고 성장시키며 조직을 운영해 온 과정에서 겪은 다양한 어려움에도 불구하고 조직의 미션을 놓지 않고 이어왔지만, 최근 건강 악화(소진)로 인해 사업을 축소하여 운영하기로 했다. '나는 왜 소진되었는가'라는 주제로 현재 진행형의 창업가의 고민을 나누었다. 창업가에게 가장 필요한 것은 '돈과 사람'인데, 사실 그 두 가지가 창업가를 가장 힘들게 하는 요인이기도 하다는 것을 설명했다. 앞으로 1년의 축소 운영 기간을 통해 지난 10년의 여정을 회고하며 새로운 방향성을 모색할 예정이라고 말했다.

“ 조직의 내부적인 문제, 어려움을 최근에 겪기도 했고요. 이제 10년 정도 했으니, 안식년을 가져도 되는 시점이라고 생각하는데요. 저는 반강제적으로 이 결정을 내렸던 것 같아요. 앞으로 나아가기 위해서요. 이 시간이 끝나고 본격적으로 다시 시동을 걸 때쯤이면 지금까지 겪었던 예상하지 못했던 현상들과 일들이 자양분이 되지 않을까 생각하고 있습니다. 이 자리에 참석한 이유도 저 자신에게 적극적인 회고를 할 수 있는 기회가 될 것 같았고요. 또 비슷한 상황의 창업가에게 조금이나마 도움이 되면 좋겠어요.

김윤지 사단법인 비투비 대표



키노트 스피치 내면의 위기, 조망과 해석

진저티프로젝트의 공동 창업자이자 SSIR 한국어판의 편집장인 서현선 편집장은 '창업가가 위기를 맞는다는 것은 기본값'이라는 문장으로 발표를 시작하였는데, 특히 소셜 미션을 갖는 조직의 창업가들이 겪는 내면의 위기는 창업의 불확실성과 사회적 미션이 주는 책임감 때문이라고 해석했다. 창업자들은 종종 자신의 정체성과 조직 운영의 어려움에 시달리며, 이러한 고립감과 소진이 빈번하게 발생한다는 점을 짚었다. 따라서 창업자들이 겪는 어려움에 대한 솔직한 대화와 지원이 필요하며, 사회적 미션을 가진 조직이기에 더욱 지속 가능하도록 개인의 책임을 경감할 수 있는 구조가 중요하다고 강조했다. 창업의 빛나는 성취보다 그 이면에 가려진 외로움과 어려움, 특히 사회적 미션을 가진 리더들의 내면의 위기가 건강하게 조망되고 해석되어야 한다는 것을 집중적으로 말했다.

“66 창업가에게는 나만 아는 시간, 나만 아는 외로움이 생기기도 합니다. 이런 것은 너무 일상적으로 일어나는 일인데 창업의 성과나 빛나는 성취보다 많이 가려져 있는 것 같아요. 우리가 이런 이야기들을 할 때, 조금 더 많은 사람들이 알 때, 창업을 더 잘할 수 있고, 창업이 너무 어려운 길이 되지 않을 수 있지 않을까, 사회적 미션을 가진 창업가들이 많이 나올 수 있지 않을까 생각합니다. 특히 임팩트 비즈니스, 사회적 미션을 유지하기 위해 창업가 개인에게 너무 많은 책임이 가지 않는 구조를 어떻게 만들 것인지에 대해서는 더 지혜로워져야 한다고 생각합니다.

서현선 SSIR Korea 편집장

Q&A & 클로징

각 패널별 질문에 대한 응답으로, 홍윤희 이사장은 현재 어떤 갈림길에 서 있는지에 대해 사람들이 원하는 길과 조직이 설정하는 길 그 둘 사이의 갈림길에 서 있는 것 같다고 언급했다. 이지섭 대표는 그럼에도 불구하고 현재 마주하고 있는 두려움은, 내부 경영자 육성과 외부 지원의 필요성, 조직의 성장을 위한 고민이라고 답변했다. 김윤지 대표는 1년 뒤 우리가 다시 만난다면, '온전히 회복되었다'는 회복과 성장을 축하할 수 있는 미래를 기대한다고 이야기했다. 서현선 편집장은, 계속해서 밀려오는 변화의 파도에도 불구하고, 우리가 이 여정을 계속 이어나갈 수 있는 힘에 대해, '정답은 없지만, 창업가들이 지속할 수 있는 힘은 '우장'과 서로의 성취를 함께 축하하고 음미할 수 있는 시간과 여유를 확보하는 것에서 온다'고 설명했다. 이어진 청중 질의응답에서는 창업가들이 겪는 다양한 어려움과 조언, 멘토링의 중요성이 공유되었다. 마지막으로 소셜벤처의 존재 이유와 창업가들의 내적 갈등에 대한 질문이 이어지며, 각자의 경험과 생각을 나누며 소셜벤처 창업가로서의 미션을 다시금 다지는 시간을 가졌다.

세션을 공동주관하고 사회를 맡은 임팩트얼라이언스의 박정웅 팀장은 창업가들의 고뇌와 성장의 이야기를 들으며, 창업가들에 대한 공감과 지지를 표현했다. 참여자들의 소감과 함께, 패널 및 참여자들은 창업 생태계의 중요성과 서로를 향한 지지의 필요성을 강조하며 공감과 연결을 경험한 자리였다고 소감을 나누었다.



기획자 이야기

홍주은 진저티프로젝트 대표



기획 의도 및 소회

AI 시대는 곧, 경영 환경의 불확실성이 더욱 커지고, 창업가들이 변화무쌍한 환경을 마주하게 되는, 그래서 창업가의 내면을 지키기가 점점 더 어려워지는 시대를 의미합니다. 이런 시대에, 우리에게 더욱 필요한 대화는 검색해도 나오지 않는 이야기, ChatGPT는 해줄 없는 이야기, 현장에서 변화를 마주하고 있는 사람들의 진짜 이야기 그리고 이 변화의 파도를 함께 헤쳐나가기 위한 이야기여야 되지 않을까요? 그런 고민에서 이번 세션은 시작되었습니다. 창업가들이 시대 변화에 직면하며 마주하는 현실적인 고민을 솔직하게 털어놓고, 서로의 경험과 생각을 공유함으로써 깊은 공감을 나누는 것을 세션의 목표로 삼았습니다. 남들에게 듣기 좋은 이야기나 표면적인 성공담이 아닌, 실제 창업 현장에서 느끼는 불안과 기대, 그리고 그 과정에서 발견한 내면의 소리와 철학을 안전하게 나누는 시간으로요. 그런 자리를 마련하려다 보니, 패널분들과의 사전 미팅을 통해 각자가 지나온 창업의 여정에 대한 이야기를 듣는 시간은 필수였어요. 뜨거웠던 여름, 네 분과의 사전 만남을 통해 세션을 그려볼 수 있었는데, 서로의 이야기를 듣는 것만으로도 공감과 위로가 전해졌고 그래서 더더욱 이 자리의 필요성을 느낄 수 있었습니다.



기억에 남는 한 컷

개인적으로는 비투비 김윤지 대표님과 만남이 기억에 남아요. 사전 미팅 말미에 패널 토크의 제목을 정했는데, 윤지님의 이야기는 도무지 제목을 정할 수가 없어서, 'ING: 10월 9일에서야 나눌 수 있는 이야기'라고 했거든요. 마음 한편이 저릿해지는, 절대 쉽지 않은 이야기, 그렇지만 어디에서도 들을 수 없는 창업가의 내면에서 바로 지금 일어나고 있는 현재진행형의 이야기였기 때문인데요. 그 후로 윤지님은 어렵지만 중요한 결단을 내리셨고 그 이야기를 본 세션에서 들려주셨어요. 한편, 창업가들 스스로는 아직 해석하기도 조망하기도(사실, 꺼내기도) 힘든 이 내면의 위기와 기회에 대해 키노트 연사였던 서현선 편집장님이 읽어주셨는데, 창업자들이 겪는 어려움에 대한 솔직한 대화와 지원의 필요성, 그리고 창업의 빛나는 성취보다 그 이면에 가려진 외로움과 어려움, 내면의 위기가 건강하게 조망되고 해석되어야 한다고 강조하셨을 때 고요하지만 깊은 공감이 일었던 순간을 잊을 수 없습니다. 이번 세션은 그래서 꼭 필요했구나 확인할 수 있었고요. 성수동을 중심으로 임팩트 생태계가 태어나고 자란 지 10년여의 세월이 흘렀습니다. 각자의 자리에서 고군분투하고 있는 창업가들이 새로운 시대 변화를 마주하며 고민하고 씨름하고 있는 지점들을 허심탄회하게 나눌 수 있는 자리가, 이번 세션을 시작으로 계속해서 이어지길 기대합니다.

나에게 체인지메이커 컨퍼런스란?

점과 같은 체인지메이커들이 선으로 연결되고, 면으로 이어지기를 기대하게 된 시간

준비한 사람들 홍주은, 박선자, 박정웅, 전일주

토크/네트워킹

인공지능 시대, 몸 둘 바 알고싶은 사람들

굴러들어온 AI와 공생하려는 예술인들의 이야기

하루가 다르게 쏟아지는 인공지능 기술 앞에서 무력감과 소외감을 느끼지는 않나요? 인간의 고유한 능력이라 믿어왔던 창조의 영역까지 구현하는 인공지능은 우리에게 새로운 속제를 안겨주었습니다. 우당탕 굴러 들어오는 AI와 제자리를 지키고 싶은 창작자, 커져가는 두 존재의 교집합 앞에서 우리는 'AI와 함께 존재하는 법'을 질문하지 않을 수 없습니다. AI와의 공생법을 저마다의 방식으로 실천해가는 이들의 이야기를 들어보고, 'AI'와 '나'는 어떤 관계를 맺을 수 있을지에 대한 각자의 생각을 나누는 시간이었습니다.

일시	2024.10. 8(화) 18:30 - 21:30
장소	헤이그라운드 성수 시작점 지하1층 브릭스홀(성동구 뚝섬로1나길 5)
대상 및 인원	AI와 공생하는 방법이 궁금한 예술가, 예술교육 종사자, 관심있는 개인 누구나 / 40명
주관	ABC LAB



참여자 소개

모더레이터 예술, 교육, 기술



제한정
예술교육가

'모든 인간은 무용수'라는 믿음으로 춤을 독려하며 예술교육자, 창작자, 연구자로 활동 중이다. 템플대학교에서 박사(Ph.D in Dance)를 받고 현재 이화여자대학교 무용과에서 재직 중이다

링커

자신만의 AI 관계성을 구축하고 있는 예술가 N인



손경환
한국예술종합학교 융합예술센터
아트클라우드랩 운영지원팀장



오영진
서울과학기술대학교
융합교양학부 초빙조교수



옥창엽
다원예술아티스트



최승준
미디어아티스트



김서진
ABC LAB 대표

타임테이블

18:30-18:50	프리 네트워킹
18:50-19:00	오프닝 & 행사 소개 행사 개요, 순서 안내
19:00-20:30	세션 1: AI와 함께 존재하는 사람들 링커들의 AI활용 경험담, 사례 공유
20:35-21:15	세션 2: 인공지능 시대, 몸 둘 바 알고싶은 TALK 사전 질문지 기반 관심 주제별 팀빌딩, 토크: AI와 나는 어떤 관계를 맺을 수 있을까?
21:15-21:30	세션 3: AI, 너 내 ____가 돼라! 회고 & 공유

굴러들어온 AI와 공생하려는 예술인들의 이야기

네트워킹 & 오프닝

참여자(이하 '메이트')들은 입장을 확인하면서 네트워킹에 필요한 키워드 세 가지를 작성하였다. 이를 메이트 몸에 부착하도록 하여 팀별 프리 네트워킹을 유도하였다. 다양한 관점과 관심사를 가진 메이트는 자유로운 소통의 시간을 가졌다.

모더레이터는 행사를 소개하며 메이트 40인이 작성한 사전 질문지 항목별 응답 내용을 공유했다. 인공지능과 예술, 창의성, 저작권과 관련한 이슈에 관해 행사에 참여한 링커들의 관점을 공유할 수 있었다. 이어 링커를 소개하고 본 행사를 시작하였다.



세션1 AI와 함께 존재하는 사람들

자신만의 AI 관계성을 구축해 실천해 나가고 있는 사람들(이하 '링커') 5인의 발표가 진행되었다.

변화하는 우리들, 변화되는 우리들

첫 번째로 다원예술아티스트 옥창엽 링커의 <변화하는 우리들, 변화되는 우리들> 발표가 진행됐다. 1층에 전시 중인 <변화하는 우리들> 작업 과정 영상을 공유하며, 실시간 이미지 생성형 AI '스트림디퓨전'과 text to music 생성형 AI 'musicGen'을 작업에 활용한 시트로 소개했다. 전시 작품은 체인지메이커들의 '최근 시도한 작은 변화가 있다면?'이라는 질문의 답변을 수집 후 수집된 키워드들을 인공지능 모델에 학습시켜 구현하였다.

“ 이번에는 창작자로서 의도가 배제된 작업을 시도했다고 볼 수 있어요. 사람의 의도를 최대한 넣지 않고, 누군가에게 일을 주듯이 온전히 기본 인공지능에게 제작을 맡겨봤죠. 창작자로서 또 다른 재미있는 시도였어요.

옥창엽 다원예술아티스트

나는 엔드유저로서이다

두 번째로 한국예술종합학교 융합예술센터 AC랩 운영팀장 손경환 링커의 <나는 엔드유저로서이다> 발표가 진행됐다. 할루시네이션(Hallucination, 생성형 인공지능이 사실과 다른 정보를 출력하거나 맥락과 관련 없는 내용을 출력) 현상에 관해 오류에 대한 인지의 중요성을 강조했다. 오류를 파악하기 위해서는 '삼질'이라 표현된 경험을 통한 지식 획득 과정이 필수적이며, 해당 과정을 지속하여 나아갈 수 있는 방향성이 함께 필요하다고 언급했다. 또한 '아는 영역 / 모른다는 것을 알고 있는 영역 / 대응 할 수 있는 정도 / 모른다는 것을 모르는 영역' 총 4개 영역으로 구분한 <zero to maker> 도서에 삽입된 지식 그래프를 인용하며 '모른다는 것을 알고 있는 영역'의 발견은 질문할 수 있는 능력으로 이어질 수 있다고 설명했다.

“ 오류를 찾기 위해서는 경험을 통한 지식 획득이 필요합니다. 즉, 삼질이 필요하죠. 모른다는 것을 아는 영역이 생기면 질문을 할 수 있게 됩니다.

손경환 한국예술종합학교 융합예술센터 아트클라이더랩 운영지원팀장



예술가들이 생성형 AI를 사용하는 구체적인 방법들

세 번째로 서울과학기술대학교 융합교양학부 초빙조교수 오영진 링커의 <예술가들이 생성형 AI를 사용하는 구체적인 방법들> 발표가 진행됐다. 프롬프트란 단순 명령이 아닌 자극을 주어 사용자가 원하는 방향으로 유도하는 행위라고 설명하며 AI는 일종의 유혹을 할 수 있는 물질이라 정의했다. 'AI를 학습된 영역 바깥으로 튕겨 나가게 할 수 있는 자극이나 유인은 어떻게 이루어질 수 있을까?' 대한 질문을 제시하면서, 다양한 전공생들과의 수업 경험을 통해 정제된 프롬프팅 감각이란 전체적인 구도를 보는 디자인 감각과도 같으며 디자인적 사고의 필요성을 언급하기도 했다.

“ 생성형 AI 머신을 예술적 창작에 사용할 때 가장 중요한 포인트는 잠재성의 언어 공간, 잠재성의 이미지 공간, 잠재성의 사운드 공간의 방식으로 사용하는 것이라고 생각합니다. 인공지능을 단순히 기술, 매개, 도구로 보기보다 물질 그 자체로 보면 굉장히 재미있는 접근이 가능합니다.

오영진 서울과학기술대학교 융합교양학부 초빙조교수

배움으로서의 인공지능과 몸

네 번째로 ABC LAB 대표 김서진 링커의 <배움으로서의 인공지능과 몸> 발표가 진행됐다. 인공지능 시대에 역설적으로 몸의 가치를 탐구하는 ABC LAB의 교육 방향성과 활동 등을 소개하며, 쫓기는 마음이나 숙제하는 마음으로 기술을 탐색하는 경우가 있으나 궁극적으로는 인공지능을 배우고 교육하는 이유를 인간의 정신적 프로세스를 이해하는 데에서 찾는다고 설명했다. 미래 교육의 비전에서는 AI와 기술 교육을 통해 인간에 대한 이해를 높이는 방향으로 발전해야 한다는 거시적 방향성을 강조했고, 해당 지점에서 기술시대에 예술가들만이 돌파할 수 있는 일이 있다는 믿음으로, 지속적인 탐구 정신과 예술가적 기지를 잃지 않고 실험해 나가야 한다는 AI시대 예술가의 정체성을 제고하기도 했다.

“ 인간을 더 잘 이해하기 위한 방법으로, 더 인간답게 살기 위한 미래교육으로 인공지능 교육을 바라봅니다. 인공지능시대에도 예술가는 여전히 끊임없는 실험과 시도로 몸 둘 바 모르겠는 이 시대를 돌파할 수 있을 것입니다. 이는 예술가로서, 교육가로서의 부단한 실천을 전제합니다.

김서진 ABC LAB 대표





세션 2 인공지능 시대, 몸 둘 바 알고싶은 TALK

사전 질문지를 기반한 배치로 팀별 토크가 진행됐다. 팀 내에서 진행자와 기록자를 정하고 진행자는 제한 시간 내 주제별 진행을, 기록자는 팀 토크 내용을 시트를 활용해 요약하는 미션을 받아 수행했다. 총 7개 팀이 토크를 진행했으며 팀 토크별 주요 키워드는 다음과 같다.

1팀은 인공지능의 창작성과 창의성, 윤리적 문제 및 라이선스 고려 사항에 관해 토론했고, 2팀은 유튜브 알고리즘 문제점과 필요성, 문해력 논란, 인터폴레이션(Interpolation, 원작을 그대로 사용하지 않고 모방과 특정 요소의 부분적 변화로 재창조) 미학, 새로운 지식인의 등장, 번역가의 능력, 아날로그와 인간의 감각에 관해 얘기했다. 3팀은 자율주행 자동차의 사고 사례와 개발자 및 사용자 측면의 AI 윤리에 대해, 4팀은 AI 교과서의 단점과 저작권 문제, AI의 창의성과 창작성의 차이점에 대해 각자의 의견을 교류했다. 5팀은 AI와 창의성, 저작권, 개발자와 창작자의 입장에 대해, 6팀은 AI의 저작권과 인간의 창의성을, 7팀은 창의성과 환각 증상, AI와 인간의 창의성 비교, 저작권 논의의 복잡성에 대한 토의를 나누었다.

세션 3 AI, 너 내 ____가 돼라!

기록자가 패들릿에 업로드한 팀 토크 요약본을 보며, 팀 대표 1인이 각 팀에서 이야기한 내용을 공유하여 총 7팀의 팀 토크 내용을 현장에서 함께 확인했다. 토크 회고 후 단체 사진 촬영 후 행사를 마무리했다.



지능의 시대, 동기의 문제

다섯 번째는 미디어아티스트 최승준 링커의 <지능의 시대, 동기의 문제> 발표가 화상통화로 진행됐다. 운동을 하지 않으면 근육이 쪼그라드는 것처럼 뇌도 지속적인 스트레칭이 필요하다고 설명했다. 해당 지속가능성을 위해 필요한 것이 '동기'임을 강조하며 뒤이어 동기에 관한 본인의 시교육 경험을 공유했다. 대중들에게 AI 활용 교육을 진행한 경험으로, 일부는 열정적으로 받아들이나 대부분 필요성을 느끼지 못해 과거 구글 문서 도구 도입 시와 같은 반응을 느낀다고 말했다. 현재는 AI 도입 초기 단계로, 모든 이들이 기술을 수용하는 데 시간이 걸릴 것이나 스마트폰처럼 시간이 지나면 보편화될 가능성을 언급하며 AI 활용에 대한 동기 부여의 중요성과 개인별 차이를 인정해야 함을 강조했다.

“ 동기가 없다면 습득한 정보를 AI에게 가지고 가는 것 자체가 일어나지를 않더라고요. 건강한 동기를 유지하며 뭔가를 집중해서 탐색하고 실험하는게 저한테도 늘 효과적으로 만날 수 있는 경험은 아닙니다. 그동안도 그랬지만 또 '동기'의 문제가 있는 것 같다고 느껴집니다.

최승준 미디어아티스트

기획자 이야기

김서진 ABC LAB 대표
김경진 ABC LAB 매니저



기획 의도 및 소회

인공지능 기술의 급속한 발전은 예술계에 도전을 주는 동시에 기회를 제공합니다. <인공지능 시대, 몸 둘 바 알고 싶은 사람들> 토크는 AI와 창작자 간의 새로운 관계를 탐구하고자 기획되었습니다. 예술가와 AI가 어떻게 공존할 수 있을까에 대한 질문을 출발점으로 삼아, AI와 자신만의 긴밀한 관계성을 맺어나가는 '링커'들의 다양한 예술 실천 경험을 소개하며, AI와 예술의 교차 지점에서 발견되는 새로운 질문과 가능성을 참여자들과 함께 모색하는 장을 마련했습니다. 예술 현장에 몸 담고 있는 이들이 AI와의 상호작용 속에서 구체적으로 어떤 고민을 마주하고 있으며, 예상해 온 문제나 질문이 실제로는 어떤 경험과 양상으로 드러나는지 직접 들을 수 있었던 이번 자리는 추상적인 문제의식을 보다 선명히 할 수 있는 기회이기도 했습니다. AI와 예술의 상호작용이 가속화되는 미래 변화의 흐름 속에서, 이번 토크가 각자 자신만의 이정표를 만들어갈 수 있는 영감과 동력의 시간으로 닿길 바랍니다.

기억에 남는 한 컷

특히 기억에 남는 순간은 팀 토크에서 창의성과 창작성을 구분한 사례였습니다. 한 팀에서 창의성(Creativity)과 창작성(Creative Production)을 명확히 구분하며 논의한 부분이 인상 깊었습니다. 창의성은 새로운 아이디어를 떠올리는 능력이며, 창작성은 그 아이디어를 실제 작품으로 구현하는 과정을 의미한다고 설명하고 있었습니다. 이 구분을 통해 팀원들은 AI가 제공하는 도구를 단순히 활용하는 것을 넘어, 스스로 창의적 사고를 통해 더욱 풍부한 예술적 표현을 이루어낼 방안을 모색할 수 있었습니다. 이러한 논의는 참가자들로 하여금 AI와의 협업에서 인간만의 독창성을 어떻게 유지하고 발전시킬 수 있는지에 대한 깊은 고민을 하게 만들었습니다.

나에게 체인지메이커 컨퍼런스란?

불가항력이지만, 인간답게 존재할 수 있도록 하는, 나아가 새로운 에너지의 가능성을 찾을 수 있게 한 '중력'과 같았다!

준비한 사람들 제한정, 김서진, 김경진



공모전 최종 공유회

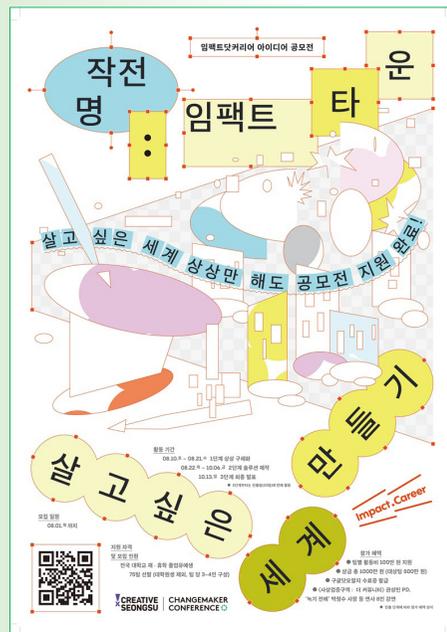
<작전명: 임팩트 타운> 살고 싶은 세계 만들기

임팩트닷커리어 아이디어 공모전 최종 공유회

상상이 현실이 되는 임팩트 타운으로의 초대

“작전명: 임팩트 타운”은 2024 체인지메이커 컨퍼런스의 주제와 연계하여 청년들이 2개월 동안 상상한 이상적인 세계를 직접 만들어본 프로젝트입니다. ‘학습 속도에 맞춘 세계’, ‘재미있는 소식이 가득한 세계’, ‘정신적 다름을 인정하는 세계’ 등 다양한 주제로 23개 팀이 참여했습니다.

일시	2024. 10. 13(일) 13:00 - 17:00
장소	헤이그라운드 서울숲점 10F, 루프탑(성동구 왕십리로 115)
대상 및 인원	청년(대학생)이 꿈꾸는 새로운 세상이 궁금한 누구나 / 1부, 2부 각 75명
주관	루트임팩트(임팩트닷커리어팀)



참여자 소개

청년(대학생) 23팀

AI, 건설, 교육, 생명공학 등 다양한 전공을 가진 수도권과 로컬의 대학생들이 더 나은 세상의 모습을 상상하고 이를 현실로 만들기 위해 솔루션을 제작했습니다. 1단계 아이디어 제안과 2단계 솔루션 기획 심사를 거쳐 최종 선발된 23개 팀이 공모전 기간 동안 제작한 솔루션을 선보입니다. 솔루션은 콘텐츠 12개, 제품 6개, 소프트웨어 5개로 구성되어 있으며, 공정한 미래교육, 일터의 다양성과 포용, 지속 가능한 도시와 커뮤니티 세 가지의 테마와 연결해 각 팀이 꿈꾸는 세상의 모습을 담고 있습니다.

심사위원



김민수
임팩트스퀘어 이사



이지현
루트임팩트
임팩트닷커리어팀 팀장



천성우
아산나눔재단 스타트업팀 팀장

타임테이블

인사 및 오프닝

세션 1: 임팩트 세계로의 초대 1

13:00-13:15 **오늘의 전시 소개 및 안내**

13:15-14:45 **솔루션 전시 및 운영**
참여 팀들이 만든 세상(전시) 탐험 하기
솔루션 체험하기

세션 2: 임팩트 세계로의 초대 2

15:15-15:30 **오늘의 전시 소개 및 안내**

15:30-16:45 **솔루션 전시 및 운영**
참여 팀들이 만든 세상(전시) 탐험 하기
솔루션 체험하기

클로징

* 동일한 구성이 세션 1과 세션 2에서 반복됩니다.

참가팀 솔루션 소개

각자의 정체성이 분명한 세계

- Leap** 자녀 성장을 기록하는 포트폴리오 기능과 유료 온라인 상담 기능을 탑재한 통합교육 플랫폼이다.
- 미삼** 발달장애아동 부모가 치료시설 이용 시 효과적인 치료를 받을 수 있는 관찰기록 솔루션이다.
- 포브스** 발화가 어려운 장애 아동의 학습과 성장을 돕는 시각·음성 AI 기반 맞춤형 교육 솔루션을 제안한다.
- 멘토스** 우리 팀에서 만들고자 하는 솔루션은 중도 탈락 학생 선수 대상 진로 교육 프로그램이다.
- LOg3** 어르신들이 당신에 대한 질문에 답변하며 삶을 돌아보고 새 미래를 그리는 '인터뷰 스튜디오'다.
- 단편단** 노인의, 노인에 의한, 노인을 위한 웹툰을 만든다.
- 전설의 고향** 범지역적 삶의 레퍼런스가 모이는 멀티미디어 핀터레스트. 내 삶의 무드보드를 찾는 여정을 함께한다.

지속가능한 미래를 그리는 세계

- 막히지망** 버려진 그물망을 재활용해 환경을 보호하면서 빗물받이의 쓰레기 막힘을 방지하는 지속 가능한 솔루션이다.
- 그린펄스** 이해와 실천으로 에너지 취약계층이 자립할 수 있는 온기를 전하는 에너지 복지 플랫폼이다.
- 그린스완** 기후위기의 불안이 행동의 동력이 될 수 있도록 참여형 인터랙티브 무비를 제작한다.
- 포 패셔널** 재활용 불가 의류를 업사이클링해 반려동물 의류로 제작하는 솔루션이다.
- 클리너스** 함께 만드는 공공 쓰레기통 위치 지도, '클리너서울'로 깨끗한 도시를 만들고자 한다.
- 골목대장** 영화제 키트와 웹 플랫폼을 지자체에 제공하여 지속가능한 마을 행사의 개최를 돕는다.
- 그래페어** 흰지팡이에 홀센서를 부착하여 안심귀갓길에 자기장 발생장치를 설치하여 이를 인식해 햅틱반응으로 시각장애인의 길을 인도하는 솔루션이다.



함께 연결되어 살아가는 세계

- 푸르른** 소아암 환자의 정서적 회복 및 원활한 사회 복귀를 위한 완치자 멘토 매칭 서비스를 제공한다.
- 영이다섯개** 교사의 디지털 수업 역량 강화를 위한 에듀테크 콘텐츠 추천 플랫폼으로 정보 접근성 격차를 해소하고자 한다.
- 히든잼스** 저희는 소아암 경험자들의 정서적 안정을 위한 소아암 커뮤니티 플랫폼을 만들고자 한다.
- 막간** 청소년에게 '타인 되어보기' 경험을 제공하고자 보드게임 중심의 참여형 프로그램을 만든다.
- 그들-되기** 우리 지역 소식 공유와 지역 내 네트워킹을 가능케 하는 대전·충청의 팟캐스트, 유튜브, 노션 커뮤니티를 제작한다.
- 딸네미들** 20대 1인 가구 4명이 가장 가까운 타인으로 서로 연결되는 과정을 담은 영상콘텐츠를 제작한다.
- 시간의 지평선** 서로의 추억을 나누며 대화의 기회를 마련함으로써 가정 내 갈등을 감소시키는 프로젝트다.
- 찰떡** 세대 간 소통의 장벽을 허물고, 찰떡처럼 이해를 돕는 AI 기반 대화 보조 서비스다.



LOG3 인터뷰(대상팀)

“ 프로젝트를 4-5월경부터 시작해 보았지만, 저희 모두 학생이다 보니 간이 인터뷰 부스를 만드는 데에 금전적인 어려움을 겪었고, 그렇게 선뜻 내밀어본 신청서 한 장이 임팩트닷커리어의 1단계, 2단계, 3단계 세션을 거쳐 현실이 되었어요. 맨 처음 zoom 인터뷰로, 에어비엔비 한 칸을 빌려 시작했던 작은 INNERVIEW가 임팩트닷커리어의 마침표를 찍을 때는 실제 근사한 소프트웨어로 탄생해 있더라고요!

그렇게 만든 소프트웨어와 장비들을 가지고 신촌글로벌대학문화축제와 관악구 경로당에서 어르신들부터 저희 또래분들까지 백분이 넘는 각자의 이야기를 담았습니다. INNERVIEW를 하고 가신 어르신들께서는 아무도 물어봐 주지 않았던 이야기를 해보았다고, 황홀한 경험이었다고 전해주셨으며 종료 후에도 몇 분간 당신의 영상에서 눈을 떼지 못하셨어요. 사실 임팩트닷커리어에서의 수상은 마침표가 아닌, 저희의 시작이 되리라 생각합니다. 저희가 상상하고 꿈꿔왔던 세상을 눈앞에 구현할 수 있게 해주신 임팩트닷커리어에 깊은 감사의 말씀을 전하고 싶습니다.

저희는 앞으로도 여기서 끝내지 않고, 전 세대를 대상으로 한 대나무숲이자, 나만의 기록 창고가 되고 싶어요. 21세기 사람들이 스스로를 이야기하고 담는 새로운 방식이 되면 정말 좋을 것 같습니다.



참여자 코멘트

“ 매일 '우리끼리만 하던 얘기'를 세상에 할 수 있었던 기회, 세계를 꿈꾸며 구체화하는 과정이 인상 깊었고, 행사 일정 구성이 자유로워서 좋았습니다!

“ 자유롭게 금액을 주고 만들고 싶은 걸 계획대로 만들어보는 과정에서 회계, 리더, 홍보와 같은 여러 역할을 경험해 볼 수 있었습니다.

“ 제가 꿈꾸는 세상과 해결하고 싶은 사회 문제를 구체화할 수 있어서 좋았습니다. 특히 단계별로 진행되었던 멘토링 세션과 피드백 세션이 저희의 솔루션을 디벨롭하는 데 많은 도움이 되었습니다.

“ 한 분야가 아니라 다양한 분야(콘텐츠, 소프트웨어, 제품)이 모여서 다양한 사람들을 만날 수 있는 것, 임팩트 창출과 사회적 가치에 대해 고민하는 사람들을 함께 만나 소통할 수 있는 소중한 자리였습니다.

기획자 이야기

이혜란 임팩트닷커리어 브랜드 매니저
남상운 임팩트닷커리어 브랜드 매니저



기획 의도 및 소회

아이디어를 현실로 만드는 대학생 공모전입니다. 더 나은 세상을 만들고 싶은 의지를 가진 대학생 60팀(201명)이 지원했고 중간 심사를 거쳐 23팀(73명)을 선발했습니다. 해당 공모전을 통해 대학생 스스로 역량을 발휘해 솔루션을 만드는 경험을 제공하고자 했습니다. 더 나아가 해당 솔루션을 타인에게 소개하고 설득하는 과정에서 사회, 환경 문제 해결에 대한 스스로의 가능성을 발견하기를 기대했습니다. 실제로 해당 경험을 통해 참가자 94%가 임팩트 커리어에 관심을 갖게 되는 결과를 만들 수 있었습니다.

기억에 남는 한 컷

최종 공유회에서 22개 참가팀이 지향하는 세상의 모습과 더불어 솔루션을 관람객에게 열정적으로 소개하는 장면.

나에게 체인지메이커 컨퍼런스란?

상상을 현실로 만들 수 있는 곳

준비한 사람들

이혜란, 남상운

임팩트닷커리어 (임팩트닷커리어는 사회문제에 관심이 있는 사람들을 위한 임팩트 커리어 성장 커뮤니티입니다. 사회적으로 의미 있는 일을 추구하는 사람들이 자신감과 확신을 가지고 커리어를 시작하도록 단계적으로 돕습니다.)

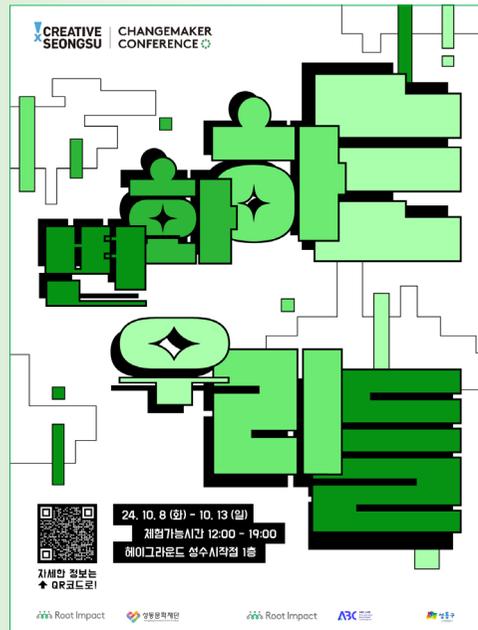


전시

변화하는 우리들: We are changing

실시간 이미지 생성 인공지능 '스트림디퓨전' 모델을 활용한 체험형 전시로, 1초당 수십 장의 이미지를 생성할 수 있는 해당 AI 모델은 끊임없이 이미지가 흘러가며 변모합니다. 이는 우리 삶의 모습과도 닮아있습니다. 연속된 순간들이 반영된 생동감마저 느껴지는 이미지 변화의 흐름에서, 꾸준한 발걸음으로 다채로운 변화를 만들어내는 체인지메이커들의 모습이 떠올랐습니다. 헤이그라운드 내 체인지메이커들 각자가 추구하는 변화를 AI를 통해 시각적으로 구현하고, 해당 변화를 일련의 흐름으로써 체험하는 시간을 가졌습니다.

일시	2024.10.8.(화) ~ 10.13.(일) 12:00-19:00
장소	헤이그라운드 성수 시작점 1층 라운지(성동구 독성로1나길 5)
대상 및 인원	AI와 체인지메이커에 관심있는 누구나
주관	ABC LAB



작가 소개



옥창엽
다원예술작가

전자 장치, 빛, 소리를 활용해 인간이 기술 없이 감지할 수 없는 현상을 시청각화 하며 사회적, 문화적 메시지를 전달한다. 대표작으로는 <흘어지는 것에 대하여>가 있으며, ZEROINE 크리에이터로 선정된 바 있다. 한국문화예술위원회, 서울문화재단 지원사업을 수행했으며, 부산문화재단 홍티아트센터에서 첫 개인전을 열었다. 현재 청주대학교 디지털미디어디자인학과 조교수로 재직 중이다.

전시 구성

체인지메이커들의 사전 키워드 수집(최근 시도한 작은 변화가 있다면 무엇인가요?)

스트림디퓨전의 학습 자료로 구현된 집합적인 키워드 이미지가 일정 시간마다 순환

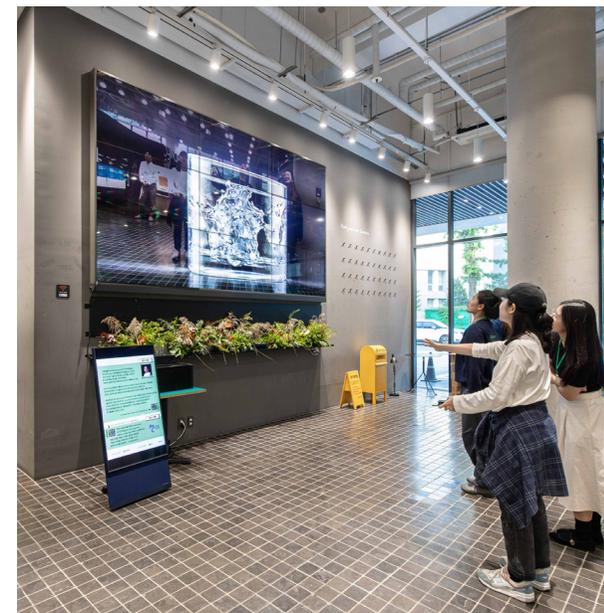
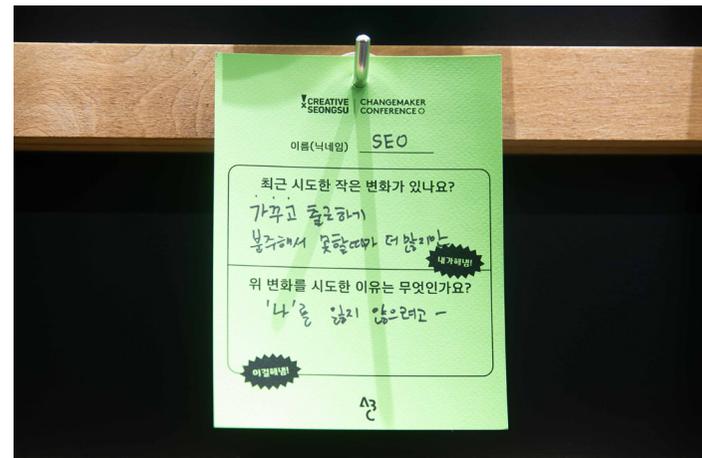
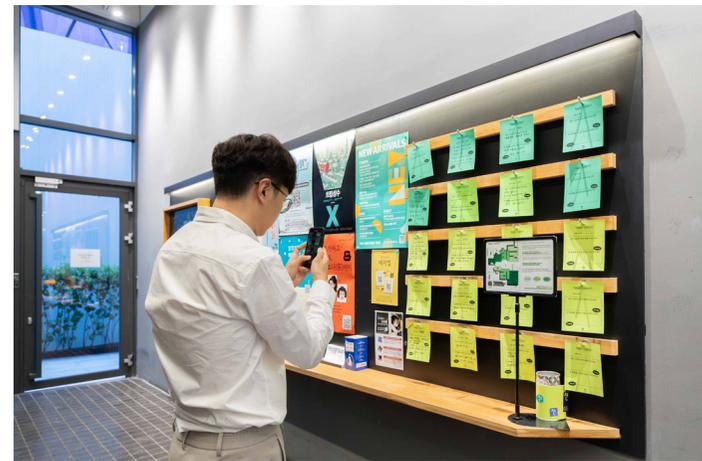
실시간 웹캠 인식을 통해 생성된 관람객의 필터링 이미지가 키워드와 결합



시로 그려본 체인지메이커들의 작은 변화들

<변화하는 우리들>이라는 제목의 이 체험형 작업은 전체 프로그래머인 '체인지메이커 컨퍼런스'와 이번 프로그램 테마인 '인공지능'을 모두 활용하고자 참가자들에게 사전 질문으로 '요즘 하고 있는 변화를 만드는 행동'에 대해 질문하고 그 답변을 인공지능 실시간 생성형 이미지를 통해 헤이그라운드 건물 로비에 지나다니는 사람들의 모습이 현장에 있는 큰 스크린에 변화되어 나타나게 구현하였다.

답변 중에는 물 많이 마시기, 운동하기, 명상하기, 건강한 식습관 가지기 등 몸과 관련된 실천이 많았고, 이 답변을 바탕으로 전시 현장에 지나다니는 사람들의 모습은 여러 사물로 바뀌었다. 사운드 또한 인공지능을 통해 제작하였는데, 예를 들어 '물 많이 마시기'라는 프롬프트(prompt, 명령어)를 입력하면 나오는 앰비언트 사운드를 관객의 모습이 물컵으로 변화되는 동안 재생되게 하였다.



작가 인터뷰

옥창엽 다원예술작가



기획 의도 및 소회

ABC LAB의 김서진 대표님과 김경진 기획자님과 작품과 아티스트 토크를 같이 의논하며 준비하였는데, 루트임팩트와 ABC LAB 분들의 도움 덕에 무사히 진행할 수 있었습니다.

전시 제안을 받고 고민했던 부분은 전시 장소인 헤이그라운드에서 주로 오는 이용자(관객)들이 작품을 매일 보게 된다는 것이었습니다. 공유오피스 건물인 헤이그라운드에 일하는 직원분들이 매일 이 작업을 보게 될 텐데, 이번 프로그램의 테마인 인공지능에 대해 재미뿐만 아니라 인사이트나 좋은 경험을 줘야 할 것 같은 압박에 사로잡혀 준비 기간 초반에 고민이 많았습니다. 매일 봐도 질리지 않고 재미와 인사이트를 동시에 줄 수 있는 것이 뭐가 있을까라는 물음을 내부에서 지속적으로 던지는 과정에서 참가자들에게 요즘 실천하고 있는 ‘변화’를 만드는 ‘행동’에 대한 질문과 답변을 사전에 받아 그 답변을 바탕으로 인공지능이 이미지와 사운드를 생성하도록 하자는 의견이 나왔습니다.

초반 아이디어인 현장에서 참가자들이 실시간으로 프롬프트 입력을 통해 원하는 이미지를 구현하는 것에서 미리 질문 답변을 통해 키워드를 여러 개 추려 흥미 있는 이미지와 사운드를 로테이션으로 보여주자는 것으로 수정하고 사전 키워드 수집 과정을 거쳐 곧바로 작업에 몰입했습니다. 답변자들의 일상에서 실행하고 있는 변화를 만드는 행동은 다양했습니다. 주로 음식, 운동, 생활 습관 등 몸에 대한 답변이 많았는데, 몸의 움직임을 다루는 예술가와 기술 사용자 협업 작업을 많이 하는 저로서는 그 답변들이 흥미로웠습니다.

기억에 남는 답변으로는 ‘to-do list 만들지 않기’가 있었는데, 저는 그 답변을 바탕으로 관객이 카메라 앞에 서면 관객의 모습이 인공지능을 통해 to-do list 종이짜리로 변하게 만드는 심술을 부렸습니다. 인공지능에 대해 저명한 인사들을 초청해 토크를 하는 자리에서 작가로서 저의 역할을 해야 할 것 같아 심술을 좀 부려 보았는데, 생각보다 반응이 좋아서 기분이 좋았습니다. 참가자들이 다른 초청 인사들의 발표를 통해 인사이트를 얻고, 제 작업을 통해 그렇다면 우리가 인공지능과 함께 만들어가야 하는 변화는 무엇인가에 대해 생각해 보는 계기가 되었다면 더 바랄 게 없겠습니다.

프로그램을 기획, 운영해 준 관계자분들, 참여해 주신 관객분들께 감사드립니다.

기억에 남는 한 컷

전시 과정에서 오류가 생긴적이 있었는데, 이를 원격접속으로 해결 했던 것. 기술로 인한 문제를 기술로 푸는 아이러니.

나에게 체인지메이커 혹은 체인지메이커 컨퍼런스란?

변화를 만들 결심과 변화를 만드는 움직임

준비한 사람들 옥창엽, 김서진, 김경진



체인지메이커의 이야기로 채워가는 페이지

<비하인드 더 북: 체인지메이커의 이야기>는 성수 소셜벤처밸리의 형성 과정과 성수동에서 일하는 체인지메이커들의 일과 삶을 대하는 태도를 한 권의 책으로 만나볼 수 있는 전시이다. 체인지메이커 10인의 인터뷰 - 이수인 에누마 대표, 노순호 동구발 대표, 은초롱 점프 대표, 박혜민 뉴웨이즈 대표, 흥윤희 무의 이사장, 최현웅 씨드앤 대표, 이지은 모레상점(임팩토리얼) 대표, 박원진 에이유디 이사장, 흥승현 진저티프로젝트 팀장, 김하영 LiNK(Liberty In North Korea) 프로그램팀 코디네이터로 구성되어 있다.



“ 제 삶이 한 권의 책이라면, 최근 출간한 제 에세이 <우리는 모두 다르게 배운다>의 마지막 문장을 인용해, 제 삶의 마지막 문장을 이렇게 쓰고 싶어요. ‘내 인생에서 벌어진 모든 배움의 시간과 함께했던 사람들에게, 그리고 앞으로 맞이하길 배움의 기회들에 한없는 감사를 보낸다.’
이수인 에누마 대표



“ 저는 제힘으로 전체 성인 발달장애인의 1% 이상의 일자리를 만들고 싶은 사람입니다. ‘왜 발달장애인은 오래 일하지 못할까?’라는 근원적인 질문에 대한 답을 찾고자, 고체 화장품 세제를 제조/판매하는 동구발을 운영하며 발달장애인의 일자리 창출을 목표로 하고 있습니다.
노순호 동구발 대표



“ 제 삶과 일을 관통하는 중요한 태도는, 심각해지지 않는 거예요. 저와 함께하는 사람들이 고민이 생길 때면, 그 과정에서 너무 심각해 지지 않도록 주변에 유쾌함을 주려고 노력해요. 한 번 크게 웃고 나면 좀처럼 풀리지 않던 일들도 별일이 아니게 되는 것들이 있거든요.
은초롱 점프 대표



“ ‘성수동’이라는 체인지메이커 동네는 인생 친구 만나는 곳. 2014년, 루트임팩트 커뮤니티를 경험하면서 성수동에서 만난 친구들과는 지금도 뉴웨이즈 행사를 하면 항상 함께해요. 이곳은 마치 하나의 마을처럼, 가치관, 생각, 취향을 공유하는 사람들이 모여 설명하지 않아도 통하는 사람들이 많은 곳이죠.
박혜민 뉴웨이즈 대표



“ 헤이그라운드즈는 마치 제가 한 발 더 내딛고 나아갈 수 있게 해주는 Stepping stone(디딤돌) 같아요. 인턴을 마친 후 첫 직장으로 이곳 헤이그라운드즈에서 일하게 되었는데, 헤이그라운드즈 내부에는 다양한 커뮤니티가 형성되어 있어서 실제 업무에서 서로 협업을 탐색할 기회가 많아요.
김하영 LiNK 프로그램팀 코디네이터



마지막 페이지 작성하기

Q. 일할 때 나를 가장 기쁘게 하는 것은 무엇인가요?

A. 역사는 도전하는 자의 몫이라는 신념

Q. 나를 계속 도전하게 하고 앞으로 나아가게 하는 원동력은 무엇인가요?

A. 찼하든 느슨하든 연결되어 있는 나의 동료들

Q. 실패의 순간에도 다시 나를 일어나게 만드는 것이 있다면?

A. 그럼에도 행복을 느낄 수 있다는 자각

참여자 코멘트

“ 일에 대한 개념을 더 성숙하게 만드는 전시였다. 우리는 우리의 삶을 영위하기 위해서 일을 한다. 이 전시는 이 개념에의 일에서 한걸음 더 성숙한 일의 자세를 알려주는 것 같았다.

“ 임팩트 생태계에 들어선 지도 어언 6년. 나의 첫 마음은 어땠나 돌아보게 하고, 10년 후엔 또 어떤 길을 걸을까 생각하게 하던 전시 <비하인드 더 북> 요즘은 일 가치관과 동기부여에 대해 고민이 많다. 끄적끄적 정리해 봐야지.

“ 별 생각없이 갔다가 엄청 감명 받고 온 곳. 일에 대한 개념을 더 성숙하게 만드는 전시였던 것 같다. 우리는 우리의 삶을 영위하기 위해서 일을 한다. 이 전시는 이 개념에의 일에서 한걸음 더 성숙한 일의 자세를 알려주는 것 같았다. 단순히 이익 창출에 대한 부분을 넘어서 외적으로는 사회적 기여도에 대해, 내적으로는 내가 이 일에 대해서 삶의 어떤 의미를 가지고 있는가에 대해 생각해보게 되었다. 조금 내 삶이 안정화 된다면 같이 일해보고 싶다고 느낄 정도로 좋은 취지의 기업들이었고, 이렇게 공헌하는 일을 하시는 분들의 태도나 생각을 보거나 들을 수 있어서 좋았다.



전시 기획자 인터뷰

고지혜 헤이그라운드 팀장
조현인 헤이그라운드 브랜드 파트장
최예진 헤이그라운드 브랜드 매니저



기획 의도 및 소회

성수 소셜벤처밸리에서 함께 일하며 성장하는 체인지메이커 커뮤니티를 조명한 전시입니다. 체인지메이커 10인의 깊이 있는 이야기와 성수동에서 활동 중인 체인지메이커 100인의 설문조사 결과, 성수 소셜벤처밸리의 시작과 현재의 모습이 함께 전시되었습니다.

전시는 총 617명이 방문했으며, 참여 코너에는 250명이 참여해 자신의 일과 삶에 대한 태도, 체인지메이커 커뮤니티에 대한 소감과 응원을 남겼습니다. 이번 전시는 힙한 브랜드와 팝업으로 알려진 성수동의 이미지를 넘어, 국내 임팩트 생태계의 중심지로서의 성수동을 가시적으로 보여준 뜻깊은 자리였습니다.

기억에 남는 한 컷

- 지혜** 전시를 마음으로 눈으로 담아가던 많은 관람객을 볼 때, 우리가 전하고자 하는 메시지가 관람객의 마음에 가닿는 것이 느껴졌다.
 - 현인** 10명의 체인지메이커 분과 만나 인터뷰를 하면서, 경력이 얼마나 되었던 모든 분에게 공통으로 느꼈던 건 '반짝반짝 빛나는 눈동자'였다. 그 눈빛이 오래 기억에 남을 것이다.
 - 예진** 전시 전날 구조물을 설치하는 모습이 가장 기억에 남는다. 상상만 했던 것들이 공간 안에 실현되는 모습을 보니 실감이 확 났던 것 같다.
- 나에게 체인지메이커 혹은 체인지메이커 컨퍼런스란?**
- 지혜** 성수동을 넘어 다양한 체인지메이커와 만나고 연결될 수 있는 장
 - 현인** 많은 체인지메이커들을 물리적으로 한 곳에서 만날 수 있는 멋진 기회
 - 예진** 체인지메이커간의 연결을 직접 경험할 수 있는 시간

준비한 사람들

고지혜, 조현인, 최예진

헤이그라운드 (루트임팩트가 운영하는 헤이그라운드는 다양한 사회·환경 문제를 혁신적인 방법으로 해결하는 100여 개의 임팩트 지향 조직과 1,000여 명의 체인지메이커가 지지하고 협력하는 커뮤니티 오피스입니다. 2017년에 문을 연 성수 시작점과 2019년에 시작한 서울숲점 두 개 지점을 운영하고 있습니다.)



Epilogue

프로그램 참여자 경험 임팩트

체인지메이커 컨퍼런스 성과

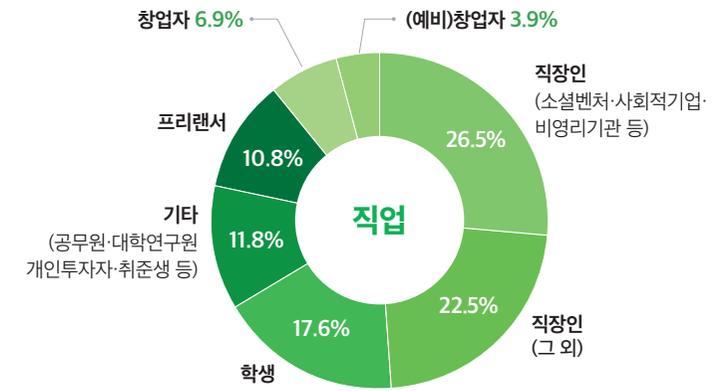
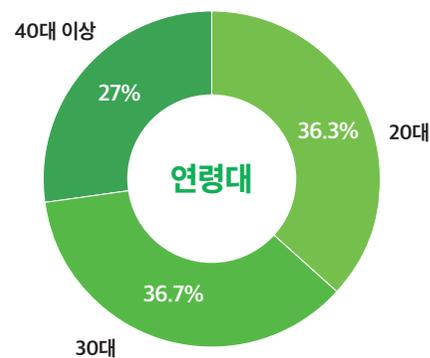
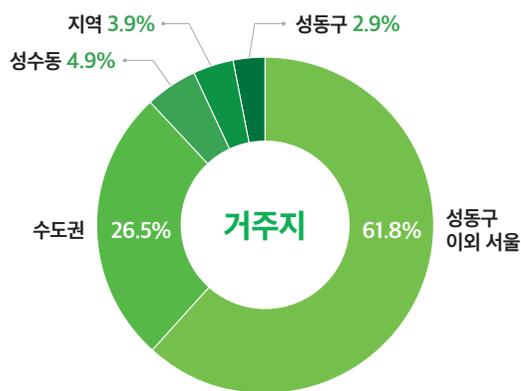
정량적 성과

- 공동 주관사: 7개
- 프로그램 기획자: 54명
- 연사/패널/사회자/모더레이터/심사위원/멘토/공모전 참가자: 122명
- 프로그램 참여자: 오프라인 2,026명(전시 포함), 온라인 155명
- 프로그램 내용(주제, 연사/패널, 사회자/모더레이터) 만족도: 4.6점 / 5점 만점
- 프로그램 운영(홍보/예매, 공간/장비, 진행, 네트워킹) 만족도: 4.4점 / 5점 만점

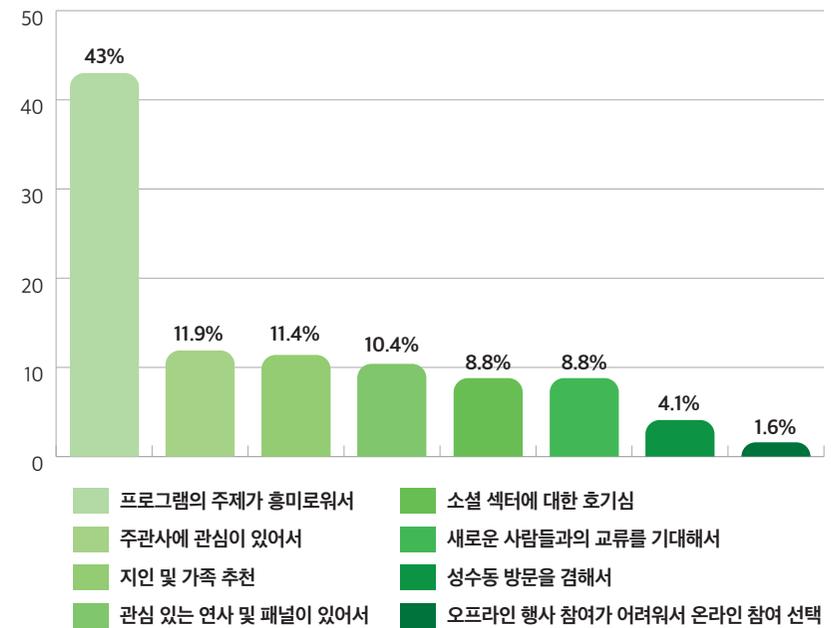
정성적 성과

- AI + 인구, 교육, 다양성에 대한 다양한 담론과 경험의 장 제공
- 협력적 운영 공동체 구성 및 지속적 협업
- 성수동 지역 커뮤니티에 연결 및 기여하는 계기

프로그램 참여자 개요(응답자)



프로그램 신청 목적



2025 체인지메이커 컨퍼런스 희망 주제

인구, 세대, 지역

- 인구 문제 해결을 위해 필요한 사회변화 방향 모색 (기술, 제도 및 정책, 전문가의 관점)
- 중장년층의 일자리 창출을 위한 정부, 사회, 개인의 다양한 노력과 실마리
- 청년의 실업률이 높은 상황에서 청년 뿐만이 아닌 중장년층의 역할
- 다양한 지역문제 해결을 위한 심도있는 담론을 모색

소셜 이슈/조직

- 현재의 사회 문제를 인지하고 구체적인 해결 방안을 모색
- ESG 담론 속에서 현실적 가능성, 자구 방안, 세대별 인식, 교육 활용 방안 탐색
- 주목받지 못하지만 주목해야 할 이야기(비주류의 주장, 이해와 소통 방법)
- 비영리 조직의 미션 확립을 위한 전문가와 실무자를 위한 깊은 이야기

AI

- 생산 및 산업활동의 조력자로서 AI 역할과 경계에 대한 깊이 있는 논의
- AI의 트렌드와 미래 방향성을 논의하고 AI 시대에 필요한 인적 능력을 탐구
- AI X 건강, AI X 데이터, AI X 디자인(UX/UI, 그래픽, 건축, 산업디자인 등)

교육

- 교육 분야의 적용할 수 있는 기술의 가능성을 다양한 관점에서 탐구
- 다양성을 존중하는 개인 맞춤형 미래 교육의 모습을 논의하고 과제를 모색
- 실제 교육 현장의 경험과 인사이트를 가진 사람들과 네트워킹

창업

- 창업부터 엑시트까지 단계별 인사·조직의 고민과 역량 논의
- AI 시대에 기업가와 창업가가 갖춰야 할 마인드를 탐구
- 창업의 빛과 그림자를 진솔하게 전달하는 깊이있는 경험 제공

참여자 이야기

“ AI 개발자로서 여러 컨퍼런스에 참여했지만, 이번 <AI에 숨겨진 젠더코드> 세션이 가장 큰 영감을 주었습니다. 엔지니어가 아닌 인문학적 관점에서 AI를 깊게 바라볼 수 있어 흥미로웠고, 특히 개발자로서 당연하게 여겼던 것들에 대해 새로운 시각을 가지게 되었습니다. 차이니즈 룰 비유, 인공지능 어시스턴트의 목소리 문제, 생성형 AI의 할루시네이션 이슈 등은 AI 분야에서 중요한 담론으로 다뤄져야 한다고 느꼈습니다. AI 기술을 넘어 지능과 그 가치에 대해 논의하고, 무엇이 후순위로 밀리는지도 함께 고민할 필요가 있다는 점이 인상 깊었습니다. 이번 세션을 통해 기술 구현에 매몰되지 않고 AI가 인류사에 가지는 의미를 되돌아보게 되었으며, 제가 몸담고 있는 산업의 미래에 대해 더 깊이 고민해야 할 책임을 느꼈습니다.

“ AI를 통한 ‘진정한 개인화 교육’이란 각 학습자에게 맞춤형 교과 과정을 제공하는 교육이라는 생각이 들었습니다. 특히 학습자가 원하는 것을 능동적으로 배울 수 있는 환경에서 개인 특성에 맞춘 평가 기준이 적용될 수 있다는 기대도 생겼습니다. 이번 컨퍼런스를 통해 AI가 이런 미래를 실현하는 데 긍정적인 역할을 할 수 있다는 확신을 얻었으며, 동시에 해결해야 할 현실적인 제약들도 알게 되었습니다. 다양한 시야를 통해 AI가 교육 혁신에 어떻게 기여할 수 있을지에 대해 고민할 수 있게 되어 감사한 경험이었습니다.

“ 입구에서부터 관계자분들이 친절하게 안내해 주셔서 편안하게 컨퍼런스에 참여할 수 있었습니다. 다양한 분야의 패널들이 각자의 관점에서 많은 인사이트를 제공해주셨고, 단순히 듣는 것에 그치지 않고 청중이 함께 토론할 수 있는 시간도 마련되어 더욱 의미 있는 시간이었습니다. 프로그램이 전반적으로 알차고 유익하여 AI에 관심 있는 지인들과 함께 오지 못한 것이 아쉬울 정도로 좋은 경험이었습니다.

체인지메이커 컨퍼런스를 만드는 사람들

워킹그룹

총괄 디렉터, 크리에이티브X성수 기획위원: 허재형
총괄 PM, 크리에이티브X성수 실행위원: 김은영
홍보·마케팅 총괄: 마영진
홍보·마케팅 담당: 조주원
공간경험 총괄: 이주하

프로그램 진행

공동 주관사

루트임팩트, HGI, 사단법인 점프, 세컨드투모로우, 진저티프로젝트, 임팩트얼라이언스, ABC LAB

연사 / 패널 / 사회자 / 모더레이터 / 심사위원 / 멘토 / 공모전 참가자

이상림, 김진주, 김용현, 신원희, 김도현, 박경렬, 최인설, 강 솔, 이채린, 이의현, 은초롱, 윤슬기, 신혜린, 육근식, 권오성, 송예리, 장인혜, 이해린, 이창신, 김형택, 김수동, 표수연, 박정웅, 정연수, 서현선, 홍윤희, 이지섭, 김윤지, 홍주은, 박정웅, 제한정, 손경환, 오영진, 옥창엽, 최승준, 김서진, 이수인, 노순호, 박혜민, 홍윤희, 최현웅, 이지은, 박원진, 홍승현, 김하영, 이지현, 천성우, 김민수, 이동형, 문은지, 고다연, 김문경, 김세원, 신용환, 강민경, 김세영, 박희연, 김동욱, 황윤주, 김도완, 박지영, 김찬희, 김정아, 문주일, 문채일, 김민서, 배준성, 김윤재, 이가영, 박수진, 이주호, 임찬주, 김소담, 김주연, 조서영, 강준서, 류태준, 문도원, 한지인, 김수현, 김은주, 양혜민, 김예은, 이경태, 하지은, 김근해, 임서연, 이성연, 이수아, 최서연, 선서연, 허차진, 김기에, 이윤지, 안대철, 이예은, 김성현, 이가연, 서동하, 남연우, 홍서연, 송우리, 강명진, 송현준, 김지현, 문서영, 윤은지, 전윤서, 최은진, 이다윤, 신연우, 김단은, 김다영, 김예빈, 이선우, 오은지, 오주현, 김현정, 박지원, 김예빈, 양정선, 이다영

프로그램 기획 및 운영

루트임팩트	허재형, 김은영, 마영진, 조주원, 선종현, 정정은, 홍주은, 이해란, 남상운, 백현지, 김현실, 박은비, 박나정, 김재은, 이지현, 김상우, 고지혜, 조현인, 최예진, 김민기, 이주하, 장인혜, 이해린, 박형호, 정다원, 김민기, 임예슬
HGI	남보현, 박소륜, 오하연, 남우진, 서은광, 전혜은
사단법인 점프	은초롱, 송수니, 천휘재, 박정주, 김결
세컨드투모로우	박소영, 표수연, 정연수
진저티프로젝트	홍주은, 박선자
임팩트얼라이언스	박정웅, 전일주
ABC LAB	김서진, 김경진, 양정현, 이현주, 기찬, 정예진, 함선영, 이규원
체험형 AI 전시	옥창엽
활동가	오혜수
온라인 송출 및 홍보 지원	(주)케이피알앤드어소시에이츠
사진 촬영 및 스케치 영상 제작	(주)케이피알앤드어소시에이츠
음향 및 영상 지원	김재현
케이터링	바른잡
서포터즈(자원봉사자)	

후원

성동구, 현대해상



크리에이티브X성수에서의 체인지메이커 컨퍼런스는 마치 우리가 평생 볼 수 없는 “달의 뒷면”을 탐색하는 경험과도 같습니다. 성수동 하면 젊은 층이 환호하는 인더스트리얼 감성의 카페와 공연장, 트렌디하거나 유명 셰프의 레스토랑, 세상 귀여운 것들이 모두 모여있는 곳즈 샵이 떠오르 텐데요, 체인지메이커 컨퍼런스는 시대를 앞서 고민하는 이들의 진심어린 이야기를 담고 있습니다. 작년에 이어 올해를 진행하면서 체인지메이커 컨퍼런스의 의미가 점점 선명해 지는 것을 느낍니다. 앞으로도 가을이 되면 사회와 지역 그리고 전 지구적인 문제를 고민하는 우리들이 함께 만나서 뜨겁게 이야기하고 응원할 수 있는 시간이 계속되기를 바랍니다.

김은영 루트임팩트 이니셔티브팀 · 프로젝트 리드
(2024 체인지메이커 컨퍼런스 총괄 PM)



이번 체인지메이커 컨퍼런스를 통해 AI가 사회 전반에 미치는 영향력을 고찰하고, 인구구조 변화, 공정한 미래 교육, 그리고 다양성과 포용의 맥락에서 AI의 역할을 논의할 수 있었습니다. 이러한 과제를 다루며 공감과 통찰을 나누는 자리를 마련할 수 있어 큰 보람이었습니다. 또한 사명감을 가지고 더 나은 사회를 위해 노력해 온 체인지메이커들의 진솔한 이야기를 나누고, 임팩트와 문화예술을 결합하는 시도를 해볼 수 있어 더욱 뜻깊었습니다. 함께 해주신 파트너사 분들께 깊은 감사를 전하며 이번 행사에 참여해 주신 체인지메이커분들께도 실질적인 영감과 통찰을 제공했기를 바랍니다.

조주원 루트임팩트 브랜드커뮤니케이션 매니저
(2024 체인지메이커 컨퍼런스 홍보 · 마케팅 담당)



체인지메이커 컨퍼런스는 성수동을 중심으로 활동하는 체인지메이커들 뿐 아니라 외연을 확장하여 각계각층의 전문가와 함께 우리 시대에 가장 중요한 문제를 함께 논의하고 영감을 나누는 것에 의의가 있다고 생각합니다. 올해는 AI라는 익숙하면서도 낯선 주제를 다루면서 어렵지만 꼭 함께 짚고 넘어가야 하는 이야기들이 활발히 펼쳐졌습니다. 또한 처음으로 온라인 생중계를 시도 해서 접근성을 보다 확대하였습니다. 체인지메이커 컨퍼런스가 앞으로도 사회 혁신의 관점에서 경계를 넘는 활발한 논의의 장이 되기를 기대합니다.

마영진 루트임팩트 브랜드커뮤니케이션 팀장
(2024 체인지메이커 컨퍼런스 홍보 · 마케팅 총괄)



체인지메이커 컨퍼런스 덕분에 성수에서 두 번째 여름과 가을을 보내고 있습니다. 익숙한 풍경 속에 앉아 있다 보면 작년에 놓쳤던 것들이 더욱 선명하게 보이고, 더 많은 체인지메이커들에게 유익한 경험을 선사하고 싶은 욕심이 생겼습니다. 항상 한 발짝 떨어져 행사장을 바라보고 있는 저에겐 체인지메이커 컨퍼런스가 일주일 동안 열리는 하나의 축제이자, 거대한 야고라처럼 느껴집니다. 각자의 한 페이지가 모여 책 한 권이 되고, 개인의 책 한 권이 임팩트 생태계라는 서재 하나를 완성해 나가는 과정에 조금이나마 기여할 수 있던 것 같아 뿌듯합니다. 저에게도 소중한 시간을 함께해주신 모든 분께 진심 가득한 감사의 인사를 드립니다.

오혜수 활동가
(2024 체인지메이커 컨퍼런스 협력 활동가)

2024 체인지메이커 컨퍼런스 스토리북

AI와 함께 만드는 지속가능한 내일
Shaping a Sustainable Future with AI

주최  Root Impact

 성동문화재단
Seongdong Foundation for Arts & Culture

후원

 성동구
스마트융합도시

 H 현대해상

주관  Root Impact

 JUMP

 HGI
HEALTHY GROWTH INITIATIVE

 Impact Alliance

 ginger T project
인사티브로에프티

 2nd
Tomorrow

 ABC LAB
AI in Education
Early-Stage
Convergence