



2026 목표 리스트

JUHI

NEW YEAR GOALS

2026

NEW YEAR GOALS

01 어학시험



토익

850+

- ETS 기출 1000제 실전 풀이
- 2월에 온라인 강의 구매

토플

50+

- 3순위 안되면 말고
- 2월에 온라인 강의 구매

오피

IL

- 2월에 인터넷 강의 구매
- 기본 온라인 3~4개 체화

⏰ 4월까지 시작못하면 → 학원 등록

02 역량강화



일본어

- 일본 영화/드rama 쉐도잉
- 주 2회 입으로 복기 실천

영화

- 월 1회 극장 관람
- 월 총 2편 영화 보기

스케치업

- 공간 카피하면서 연습
- 단축키 체화: P, M, R

정신건강

- 운동 루틴 / 취미 활동 탐색

03 레포트 작성



이창동 영화

- 이창동이 말하는
'아름다움'이란 무엇인가

포스트모더니즘/예술

- 예술의 존재론적 탐구

예술경영 AI/OTT

- 비즈니스/수익 구조 분석
- AI 비용 절감 사례 (자막, CG)
- 콘텐츠 데이터 연결

문화연구 시/에포케

- 에포케(판단중지) → 피자의 시선
- 본질 = '시 쓰기'로 논증

고민이 깊으면 어부는 물고기를 잃는다

2026

GOALS

01 어학시험



토익

850+

- ETS 기출 1000제 실전 풀이
- 2월에 온라인 강의 구매

토플

50+

- 2월에 온라인 강의 구매
- S/W 템플릿 암기 전략

오픽

IL

- 2월에 온라인 강의 구매
- 기본 스크립트 3~4개 체화



4월까지 시작못하면 → 학원 등록

02 역량강화



일본어

- 일본 영화/드라마 쉐도잉
- 월 1회 관람

영화

- 월 1회 극장 관람
- 월 총 2편 영화 보기

극장 1 + 집 1 = 월 2편

스케치업

- 공간 카피하면서 연습
- 단축키 체화: P, M, R

정신건강

- 운동 루틴 / 취미 활동 탐색? 아직 모름.

03 레포트 작성



이창동 영화

- 이창동이 말하는
- '아름다움'이란 무엇인가

예술경영 AI/OTT

- 비즈니스/수익 구조 분석
- AI 비용 절감 사례 (자막, CG)

문화연구 시/에포케

- 에포케(판단중지) → 미자의 시선
- 본질 = '시 쓰기'로 논증

포스트모더니즘/예술

- 예술의 존재론적 탐구

이창동이 말하는 '아름다움'이란 무엇인가

영화 <시>와 에포케(Epoché) 개념을 중심으로

🎬 영화 <시> (Poetry, 2010)

줄거리

66세 미자는 시 창작 수업을 들으며 '아름다움'을 찾아 나선다.
그러나 손자의 성폭행 사건이 드러나며 삶의 추악함과 마주한다.

핵심 질문

- 아름다움은 추악한 현실과 공존할 수 있는가?
- 예술(시)은 삶의 고통을 어떻게 승화시키는가?
- '보는 것'과 '외면하는 것' 사이의 윤리적 선택

이창동의 미학적 관점

"아름다움은 현실 도피가 아니라,
현실을 직시하는 용기에서 비롯된다"

분석 포인트

- 미자의 시선 변화: 피상적 관찰 → 깊은 공감
- 마지막 시의 의미: 희생자의 목소리로 말하기

🔍 에포케 (Epoché)

현상학적 개념: '판단 중지'

선입견과 기존 지식을 괘호 안에 넣고, 현상 그 자체를 바라보기

에포케의 3단계

1. 판단 중지

선입견 배제

2. 현상 직관

있는 그대로 보기

3. 본질

파악

영화 <시>에서의 적용

- 미자의 '시선': 꽃, 나무, 일상을 새롭게 바라보기
- 기존 관념(노인, 손자, 피해자) 넘어서기
- "제대로 보기"를 통한 윤리적 작성

논증 방향

에포케적 시선 = 이창동이 말하는 '아름다움'의 조건

AI 시대 예술경영의 변화

OTT 플랫폼과 생성형 AI가 가져온 비즈니스 모델의 전환

🤖 AI 기술의 예술 산업 적용 영역

제작 비용 절감

- AI 자막 생성/번역
- CG/VFX 자동화

콘텐츠 추천

- 개인화 알고리즘
- 시청 패턴 분석

창작 지원

- 시나리오 초안 생성
- 음악/이미지 생성

데이터 분석

- 흥행 예측
- 마케팅 최적화

📊 비즈니스/수익 구조 변화

Before: 전통적 모델

극장 개봉 → DVD
→ TV 방영

After: OTT 중심

동시 글로벌 공개
구독 기반 수익

주요 변화

- 원도우 전략 붕괴: 개봉-스트리밍 동시 또는 단축
- 글로벌 동시 배급: 로컬 콘텐츠의 세계화 (오징어게임)
- 데이터 기반 제작: 시청 데이터 → 신규 콘텐츠 기획
- IP 확장: 드라마 → 게임 → 굿즈 → 체험형 콘텐츠

⚖️ 핵심 쟁점

AI가 창작자를 대체할 것인가?

도구로서의 AI vs 창작 주체로서의 AI

논의 포인트

- 저작권 문제: AI 생성물의 권리 귀속
- 일자리 변화: 단순 작업 자동화 vs 새로운 직군 등장
- 예술성 논쟁: AI 예술의 '진정성' 문제
- 양극화: 대형 플랫폼 집중 vs 독립 창작자 생존

결론: AI는 대체가 아닌 협업의 도구로 접근해야

포스트모더니즘과 예술

예술의 존재론적 탐구: 모더니즘 이후, 예술은 어디로 가는가?

▣ 모더니즘 vs 포스트모더니즘

모더니즘 (Modernism)

- 보편적 진리, 이성, 진보에 대한 믿음
- "예술은 무엇인가"에 대한 본질 추구
- 고급 예술 vs 대중 문화의 구분



포스트모더니즘 (Postmodernism)

- 거대 서사(Grand Narrative)의 해체
- 다원주의, 상대주의, 혼종성
- 경계의 붕괴: 고급/대중, 원본/복제

▣ 핵심 개념

해체 (Deconstruction)

데리다 - 이항대립의 해체

시뮬라크르 (Simulacra)

보드리야르 - 원본 없는 복제

파스티쉬 (Pastiche)

제임슨 - 무비판적 모방과 혼합

리좀 (Rhizome)

들뢰즈 - 탈중심적 네트워크

▣ 예술에서의 적용

시각예술

- 앤디 워홀: 대량 복제와 원본의 해체
- 신디 셔먼: 정체성의 다중성

문학/영화

- 메타픽션: 자기 반영적 서사
- 패러디와 인용: 퀄빌, 펄프픽션

건축

- 해체주의 건축 (프랭크 게리)
- 역사적 양식의 혼합

▣ 존재론적 질문

"예술이란 무엇인가?"에서
"무엇이 예술이 아닌가?"로

탐구 방향

- 예술의 정의 불가능성
- 맥락(context)의 중요성
- 관객의 역할 재정의
- AI 시대의 창작 개념

예술의 '존재'보다 '기능/효과'에 주목

대중예술의 소비 속도와 창작의 밀도

"어차피 빠르게 소비될 이미지인데 왜 깊은 고민이 필요한가?"에 대한 반론

스낵 컬처의 역설

Snack Culture와 슷풀

15초 안에 소비되는 콘텐츠가
갖춰야 할 서사적 완결성 분석

짧을수록 더 정교한 설계 필요

생산자와 소비자의 시차

직관 vs 논리

대중: **직관적으로(빠르게)** 판단

창작자: **논리적으로(길게)** 축적

직관을 설계하기 위한 논리

잔존 가치

트렌드 → 시대정신

휘발성 강한 대중예술이
'트렌드'를 넘어 '**시대정신**'
으로 남기 위한 조건 탐구

일시적 유행 vs 영속적 가치

문화 양극화: 뉴미디어와 공공성의 딜레마

1인 미디어의 확산과 국공립 시설 유료화가 문화 소외에 미치는 영향

매체 접근성과 필터 버블

1인 미디어의 양면성

유튜브 등 1인 미디어가

취향의 다양성을 보장하는가?

아니면 알고리즘에 의한

문화적 편식을 심화시키는가?

정보 격차 관점

수익성 vs 공익성

국공립 시설 유료화

찬성

재정 자립, 질적 향상

반대

문화 향유권 침해

박물관/미술관 유료화 비교 분석

대안적 모델

정책적 대안 모색

☞ 문화 바우처

☞ 가변적 가격제

재정 건전성 + 접근성 동시 확보

예술의 효용성: 기능에서 '존재'로의 학습 전환

국영수 위주의 입시 교육 이후, 성인에게 예술이 필요한 실존적 이유

도구적 이성 vs 실존적 성찰

정답 찾기의 한계

정답 찾기(국영수)에 익숙한 세대가

성인이 되어 맞닥뜨리는

정답 없는 삶에 대한 불안

분석: 교육 시스템의 구조적 한계

질문하는 힘

예술의 진정한 기능

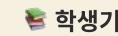
✗ 지식 습득

✓ 사유의 트리거

"나는 어떻게 살 것인가?"

평생 교육으로서의 예술

생애주기별 학습 목표



학생기

성적 중심



성인기

자아실현



💡 공감 능력 + 예술의 상관관계