

국내 유일 트램펄린센터를 만든다



글라우드 대표 신희선(34)

- 전남대 산업공학과 졸업
- 네오위즈 입사
- 트램펄린 사업 시작
- 2013, 글라우드 오픈

스키와 공학, 그리고 트램펄린. 신희선 대표(34)의 삶을 관통하는 키워드다. 프로 스키선수이자 스키꿈나무 국가대표 코치, 국내 최초 퍼블릭 트램펄린센터 ‘글라우드(GLOUD)’를 운영하는 그는 전남대 산업공학과를 졸업한 후 공학도로서 쌓은 지식을 좋아하는 스키와 결합해 자신만의 사업을 일구어냈다.

선수급 스키 실력을 갖추고 있던 신 대표는 취업이 생각처럼 잘 되지 않자 ‘이왕 이렇게 된 것 6개월 정도 놀아보자.’ 마음 먹고 전국 스키장투어를 시작했다. 그러던 중 스키 동호회에서 만난 지인의 권유로 게임회사 네오위즈에 입사하게 되었고, 4년 7개월간 게임기획자로 일하며 ‘컴퓨터 덕후’였던 어릴 적 꿈을 원 없이 펼칠 수 있었다.

“회사 내 조직 개편으로 첫 직장을 나오게 됐어요. 그때도 위축되기보다 또 ‘6개월 정도 쉬면서 생각하자.’고 스스로를 독려했죠. 경력이 있으니 어디든 이직할 수 있다고 생각했어요.”

백수가 된 신 대표에게 때마침 사업을 시작하는 지인이 도움을 요청했다. 150평 규모의 시설에서 어린이 트램펄린(일명 ‘방방’)을 운영하는 일이었다. 이 사업은 어린이 놀이시설로서

인기를 끌면서 1년 만에 지점을 6~7개까지 늘리게 되었다.

“외국에서는 트램펄린이 스키나 스노보드 마니아들의 지상 훈련용으로 널리 이용되고 있어요. 탄성이 좋은 선수용 트램펄린이 있는 곳은 선수나 코치 외에는 이용할 수가 없죠. 스키 선수이자 꿈나무 국가대표 코치로서 일반인을 위한 트램펄린 센터가 없다는 점이 늘 아쉬웠습니다.”

성인을 위한 제대로 된 트램펄린센터를 만들어보자고 결심한 신 대표는 곧바로 실행에 옮겼다. 독심 있게 시작했지만 내심 ‘과연 성공할 수 있을까.’ 하는 불안감도 있었다. 그때마다 ‘내가 좋아하는 것이고 국내에 꼭 필요한 시설이니깐 잘 될 것’이라 스스로 다짐했다. 결국 2013년 8월 일반인을 위한 국내 첫 트램펄린센터 ‘글라우드’를 오픈한 신 대표는 3년 만인 2016년에는 센터를 확장 이전까지 했다.

신 대표는 좋아하는 일을 사업으로까지 연결할 수 있었던 원동력이 자신이 공학도였기 때문이라고 말한다.

“트램펄린 관련 종사자라면 흔히 체육전공자라고 생각하는데, 단순 교육이 아닌 사업화를 위해서는 공학적인 마인드가 필요합니다. 공학을 전공했기 때문에 직접 손으로 할 수 있는 일들이 많아 용접이든 뭐든 문제가 없었지요.”

최근에는 스키나 스노보드에 소질이 있지만 해외대회에 출전할 여유가 없는 청소년을 위한 장학사업도 시작했다. 현재의 삶에 만족하느냐는 질문에 신 대표는 아직 채워가는 과정이라고 말한다.

“요즘은 회사 다니는 친구들이 저를 부러워합니다. 좋아하는 일을 직업으로 할 수 있는 삶이라 매우 행복합니다.”

(출처: 한국직업능력개발원, 자유학기제 웹진 「꿈트리」 4호)

진로·진학(학습)·직업전문가가 함께하는 진로솔루션

웹툰작가, 만화가 편

보다 상세한 내용은 '커리어넷 > 진로상담 > 진로솔루션'을 통해 확인해보세요.

Q1 어떤 학과에 진학하는 게 도움이 되나요?

아무래도 만화(학)과, 애니메이션과, 만화애니메이션과 등 관련 학과로 진학하는 것이 그림의 기본기를 다지고 다양한 실습을 해볼 수 있기 때문에 유리할 것입니다.

그러나 관련 학과를 졸업하지 않고 작가가 된 사람들도 많습니다. 다른 전공을 깊이 있게 공부한 경험을 토대로 해당 전공 관련 만화를 그리기도 하고, 만화 관련 전공자와는 다른 시각으로 흥미롭고 재미있는 만화를 그리기도 하니 이런 부분까지 참고하길 바랍니다.

-네이버 웹툰 '불만시대' 김8 작가

Q2 원고료는 어떤 방식으로 받나요?

포털 사이트나 웹툰 플랫폼에서 연재를 하게 되면 기본 원고료를 보장해주고 추가로 광고 수입이나 유료 결제 수익을 나누는데, 작가의 인지도, 작품의 흥행 여부에 따라 수입의 차이가 큰 편입니다.

-네이버 웹툰 '골방환상곡' 워니 작가

Q3 연재는 어디서, 어떻게 할 수 있나요?

연재는 공모전, 도전만화, 웹사이트 게시, 에이전시를 통하는 방법 등이 있습니다.

공모전은 포털 사이트에서 개최할 경우 수상작에 당사 사이트에 연재할 권한을 주고, 기관에서 개최할 경우 수상작을 포털 사이트와 연계해줍니다.

도전만화는 아마추어들이 자유롭게 만화를 올리고 댓글을 통해 피드백을 받는 방식입니다. 피드백이 포털 사이트에서 정한 기준치에 오르면 베스트 도전만화로 승급하여 좀 더 노출도가 높아지고, 이런 공간을 모니터링하는 곳에서 연재 제의를 받는 경우도 있습니다.

만화 관련 웹사이트나 SNS에 게시해 반응이 좋고 인기가 있는 경우 연재 제의를 받기도 합니다.

에이전시를 통해 계약을 맺고 연재를 하기도 하는데, 이런 경우에는 연재 수익을 에이전시와 나눕니다.

-네이버 웹툰 '불만시대' 김8 작가

공부?
그림?

만화가가 되고 싶은 고1입니다. 대학 진학을 위해 학교에서는 공부를 하고, 집에서는 그림을 그리려니 어느 하나 제대로 되는 것 같지 않습니다. 그림에 비중을 두어야 할지, 공부에 비중을 두어야 할지 모르겠습니다.



진로전문가

"효율적 전략과 의지의 필요성을 인식하세요."

예체능 분야를 준비하는 학생들은 다른 학생들보다 한 발 앞서 전공 공부를 하는 것이기 때문에 학교생활과 실기 사이의 균형 유지가 매우 중요합니다.

이미 학교생활과 방과 후 생활을 구분하고 있다면 스케줄러를 활용해서 시간을 효과적으로 관리해보세요. 시간대별로 할 일을 계획하고 해당 시간 안에 관련된 과제에 집중하는 것이 좋습니다.



진학전문가

"자신의 강점분야가 무엇인지 점검하세요."

막연하게 학교 공부와 그림 중 어디에 비중을 두어야 할지 고민하기에 앞서 구체적인 정보를 탐색하는 것이 좋습니다.

만화 관련 학과에 진학하려 한다면 대학마다 전형 방법이 다양하고, 실기 전형 내용과 방식이 다르므로 지망하는 대학의 입학 정보를 탐색한 후 세부적인 계획을 세우는 것이 좋습니다.



직업전문가

"어떤 작가가 되고 싶은지 생각해보세요."

만화 관련 학과에서 요구하는 실기가 기존에 그리던 그림과는 다를 수 있습니다. 저는 고1 때는 기초실기를, 고2 때는 만화와 진학에 관련된 입학 전형(상황표현)에 대비하는 실기를 준비했습니다.

또한 만화애니메이션학과에서 실기뿐만 아니라 수능 성적도 반영했기 때문에 공부를 소홀히 할 수도 없었습니다.

실기와 공부를 병행하는 것이 어렵지만 주어진 시간에 집중하는 것이 최선의 해결책입니다.