

AI로 모임 문화를 바꾼 이야기



AI실전기 · 2026. 4. 20. 21:39

URL 복사

통계

- AI를 활용한 다양한 참여 콘텐츠 제작과 참여 문화 확산 사례 -
- 남녀노소 누구나 함께 참여하는 문화를 만들었습니다
- (참여 의사 76% 증가 / 실제 참석 54% 증가 / 가족 포함 참석 39% 증가)



- 👉 [등산 중심]의 모임이 [AI 기반 참여 콘텐츠 중심]의 모임으로 변화시킴
- 👉 외부 전문가 도움 없이 AI와 함께 참여 콘텐츠를 직접 제작했습니다

① 정기모임에서 한 가지를 느끼게 되었습니다.



👉 정기모임에 참석하는 회원 중에는
칠순이 넘으신 회원분들도 계십니다.

산행 중에 미끄러지거나 휘청거리는 모습,
또 남편을 따라 참여한 배우자분들이
힘들어 하는 모습도 보게 되었습니다.

② 2025년 송년회에서 회장을 맡게 되면서



- ☞ 등산으로만 편중된 모임 문화를
모든 회원이 편안하게 참여할 수 있는
콘텐츠 중심으로 바꿔야겠다고 생각했습니다.

③ 그 생각을 실천하기 위해



- 👉 전임 집행부와 참여율이 높은 회원들로 자문단을 구성했습니다.
심도 있는 논의 끝에 다양한 콘텐츠를 반영한 연간 계획을 수립했습니다.

④ 그 결과,
2026년 모임은 변화하기 시작했습니다.



- 1월: 오이도 빨강등대 열은 바닷길을 걸었고, 🎬 [\[영상\] 1월 정기모임](#)
- 2월: 등산 대신 실내 윷놀이를 신년회를 열었고, 🎬 [\[영상\] 2월 정기모임](#)
- 3월: 봄의 전령인 개나리 꽃길을 따라 걸었고, 🎬 [\[영상\] 3월 정기모임](#)
- 4월: 양재천 벚꽃길을 걸었고, 🎬 [\[영상\] 4월 정기모임](#)
- 5월: 인천대공원 둘레길을 걸었고, 🎬 [\[영상\] 5월 정기모임](#)
- 6월: 국내 유일의 2층 열차 여행을 했고, 🎬 [\[영상\] 6월 정기모임](#)

6월정기모임안내.pdf

※ 위 '6월정기모임안내.pdf' 파일 내의 '모임장소 및 ITX 탑승 VR 안내' 링크입니다.

→ [용산역 집결장소 및 ITX-청춘 탑승 VR 안내](#)

※ AI를 활용하여 suno.com에서 일맥 창작곡을 제작하여,
6월 춘천 정기모임의 뮤직비디오를 만들어 공유했습니다.

→ [\[영상\] 6월 정기모임 뮤직비디오](#)

→ 뮤직비디오를 제작하고 싶으신 분은 '[별첨2] 따라하기'를 참조하십시오.

📅 7월: 해설과 함께한 고궁투어를 했습니다. 🎬 [\[영상\] 7월 정기모임](#)

7월정기모임_안내장.pdf

- ※ 정기모임에 대한 회원들의 관심과 참여를 높이기 위해 생성형 AI를 활용하여 suno.com에서 일맥 창작곡을 제작하여 7월 고궁 정기모임의 영상 초대장을 만들어 공유했습니다.
→ 🎬 [\[영상\] 7월 정기모임 영상초대장](#)
- ※ 참석자들이 더욱 즐겁게 참여할 수 있도록 'AI 증강현실(AR) 포토존'을 직접 기획·구현하여 현장에서 체험할 수 있도록 준비했습니다. (※ 스마트폰에서 아래 링크를 열어 카메라를 허용한 후 이용해 주세요)
→ 📱 [\[AR\] AI 증강현실\(AR\) 포토존](#)
- ※ 'AI 증강현실(AR) 포토존'의 사용법을 이해할 수 있는 영상을 제작·공유했습니다.
→ 🎬 [\[영상\] AI 증강현실\(AR\) 포토존 사용법](#)

📅 8월: 북한산 우이동 계곡 산책을 계획했으나, 전국 일맥 돌잔치 개최로 일맥 (중부권) 정기모임은 생략했습니다. 🎬 [\[영상\] 8월 일맥 돌잔치](#)

- ※ 전국 일맥 회원들께 돌잔치에 대한 관심과 참여를 이끌기 위해 AI를 활용하여 일맥 창작곡을 제작하여 8월 시골 한옥 펜션 1박2일 돌잔치 행사의 영상 초대장을 만들어 공유했습니다.
→ 🎬 [\[영상\] 8월 일맥 돌잔치 영상초대장](#)

👉 2025년도 및 2026년도 일맥 [중부권] 주요 실적 비교 (1월~7월)

	2025년도	2026년도
1월	가족포함 8명 (인왕산) 투표 10명, 참석 2명	가족포함 13명 (시흥 오이도) 투표 19명, 참석 6명

2월	가족포함 7명 (안산) 투표 8명, 참석 4명	가족포함 16명 (사당파 티룸 율놀이) 투표 21명, 참석 11명
3월	가족포함 11명 (옥구 산) 투표 8명, 참석 6명	가족포함 15명 (봄전 령 개나리꽃길) 투표 19명, 참석 10명
4월	가족포함 13명 (관모 산) 투표 13명, 참석 5명	가족포함 14명 (양재 천 벚꽃길) 투표 21명, 참석 8명
5월	가족포함 11명 (관악 산) 투표 15명, 참석 7명	가족포함 12명 (인천대 공원둘레길) 투표 21명, 참석 7명
6월	가족포함 10명 (서달 산) 투표 13명, 참석 8명	가족포함 14명 (2층 열 차여행) 투표 15명, 참석 8명
7월	가족포함 11명 (남산) 투표 7명, 참석 5명	가족포함 15명 (해설 고궁투어) 투표 14명, 참석 7명
투표자수	74명	130명 (76% 증가)
참석	37명	57명 (54% 증가)
가족 포함 참석	71명	99명 (39% 증가)

참여 의사(투표)와 실제 참석이 전반적으로 확대되었습니다.

👉 단순히 참석 인원이 늘어난 것에 그치지 않고,
다양한 콘텐츠와 AI 활용을 통해 참여 방식 자체가 변화하기 시작했습니다.

👉 [AR]로 보는 정기모임 변화 이야기



① 스마트폰에서  **[AR로 보기 시작]**  클릭하여 카메라를 실행해 주세요.

※ 만약 카메라 사용 권한(허용)을 묻는 경우, 허용을 선택해 주십시오.

② PC화면에서 위의 '소양강치녀상' 이미지를 스마트폰 카메라 화면 중앙에 보이도록 비춰 주세요.

③ AR(증강현실) 결과, 일맥 정기모임 콘텐츠 변화 이야기 [AR 안내판]이 나타납니다.

※ 이미지 인식이 잘 되지 않을 경우, PC화면의 '소양강치녀상' 이미지가 스마트폰 카메라 화면에 조금 더 크게 보이도록 가까이 비춰 주십시오.



⑤ 그 변화의 시작은 AI와의 대화였습니다.



“누구나 쉽게 참여할 수 있는 콘텐츠를 만들 수 있을까?”

- 엑셀 빙고 게임을 비롯한 다양한 콘텐츠 -

처음에는 오류도 많고 이해하기 어려웠습니다.

하지만 AI와 대화를 반복하며 질문을 수정하고 개선한 결과,
점차 원하는 형태의 콘텐츠들을 완성할 수 있었습니다.

⑥ AI와 함께 참여형 콘텐츠를 직접 제작했습니다.



👉 AI에게 다양한 아이디어를 질문하고 함께 개선해 나가면서 모임에서 활용할 수 있는 다양한 참여 콘텐츠를 직접 제작하게 되었습니다.

예를 들어

-  영상 초대장
-  AI 창작곡과 뮤직비디오
-  VR 가상체험
-  AR 포토존
-  엑셀 빙고게임 등을 직접 제작하여

회원들이 보고, 듣고, 체험하고, 함께 참여할 수 있는
콘텐츠 중심의 모임으로 확장하게 되었습니다.

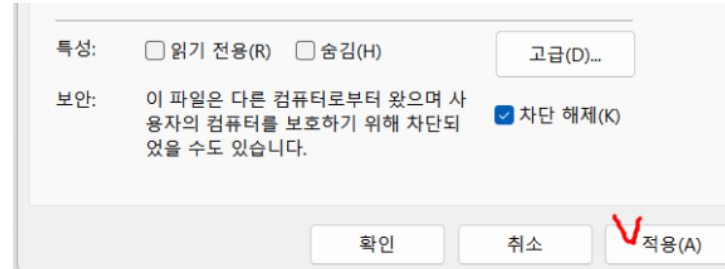
👉 제작한 엑셀 빙고게임에 대한 내용입니다.

 [\[영상\] 엑셀빙고게임 시연](#)

[엑셀] 빙고게임 직접 체험

※ AI의 도움으로 작성된 아래 첨부 파일은 엑셀 VBA 파일로
PC에 다운로드 후, 직접 엑셀빙고게임을 체험하실 수 있습니다.

※ 첨부 파일 [.xlsm] 실행 전에 '보안' 차단 해제 필요:
파일 우클릭 → 속성 → "차단 해제" 후 실행해 주세요.



(시즌2제출)일맥_송년_엑셀빙고게임(완성본).xlsm

[AR] 빙고판뽑기 체험 (클릭 후 카메라 허용)

또는

 스마트폰에서 아래 QR코드를 스캔하여 빙고판뽑기 [AR]을 체험할 수 있습니다.



※ 기존 종이 방식의 빙고판 뽑기를 스마트폰으로 누구나
참여할 수 있는 디지털 추첨 방식으로 전환했습니다.

단순한 배정을 넘어
참가자가 직접 참여하는 디지털 경험으로 확장했으며,

A~T까지 20개의 빙고판이 중복 없이 선택되도록 구성하여
공정성과 현장 몰입감을 동시에 만들게 되었습니다.

이러한 다양한 AI 참여 콘텐츠를 바탕으로

제비뽑기 → 빙고게임 → 링던지기 → 투호

등의 프로그램을 운영하여

누구나 함께 즐길 수 있는 참여형 문화를 만들어가고 있습니다.

👉 다음은 연말에 예정인 '송년회 장소'에 대한 가상체험입니다.

 [\[영상\] VR 가상 현장체험](#)

 [\[VR\] 송년회 장소 가상체험](#)

⑦ 다양한 콘텐츠를 통해 [등산 중심의 모임 문화]가 [남녀노소 모두가 함께 즐기는 모임 문화]로 자리 잡았습니다.



👉 2월 신년 율놀이를 시작으로

- ▷ 영상 초대장
- ▷ AI 창작곡
- ▷ 뮤직비디오
- ▷ VR(가상현실)
- ▷ AR(증강현실)
- ▷ 엑셀 빙고게임 등

다양한 참여 콘텐츠를 실제 모임에 단계적으로 확대 적용했으며,
영상 제작에서 VR·AR 체험까지 AI 활용 범위를 확장시켰습니다.

그 결과

참여 의사와 실제 참석이 증가했고,

모임은 등산 중심에서

누구나 함께 참여하는 문화로 변화하기 시작했습니다.

⑧ AI는 단순히 제 일을 돕는 것을 넘어,
사람과 사람을 연결하는 역할까지 해냈습니다.



👉 외부 개발자의 도움 없이 엑셀 빙고게임을 비롯한 다양한 참여형 콘텐츠를 직접 제작했습니다.

👉 AI와 함께라면 누구나 새로운 변화를 만들 수 있습니다.

이제 모임은 ‘**참여하는 문화**’로 변화했습니다.

이번 사례에서 AI는 단순히 글을 써 주는 도구가 아니었습니다.

문제를 발견하고 방향을 정하는 순간부터 콘텐츠 기획, 프로그램 제작, 운영과 개선까지 모임 변화의 전 과정에 함께한 협력자였습니다.



⑨ 이 변화는 다른 모임에도 적용할 수 있습니다



☞ AI 활용은 특정 모임만의 이야기가 아닙니다.

이번 사례는 일맥 모임에서 시작되었지만,
조금만 내용을 바꾸면 다양한 공동체에서도 AI를 그대로 활용할 수 있습니다.

- ✓ 학교 동문회
- ✓ 산악회
- ✓ 향우회
- ✓ 봉사단체
- ✓ 취미 동호회
- ✓ 주민자치 모임
- ✓ 노인복지관 프로그램
- ✓ 종교단체
- ✓ 기업 사내동호회
- ✓ 가족 모임

👉 AI는 특정 전문가만 사용하는 기술이 아니라,
누구나 자신의 모임과 공동체에 적용할 수 있는 협력 도구입니다.

[별첨1] AI와 함께 엑셀 빙고게임을 제작하며 나눴던 이야기들

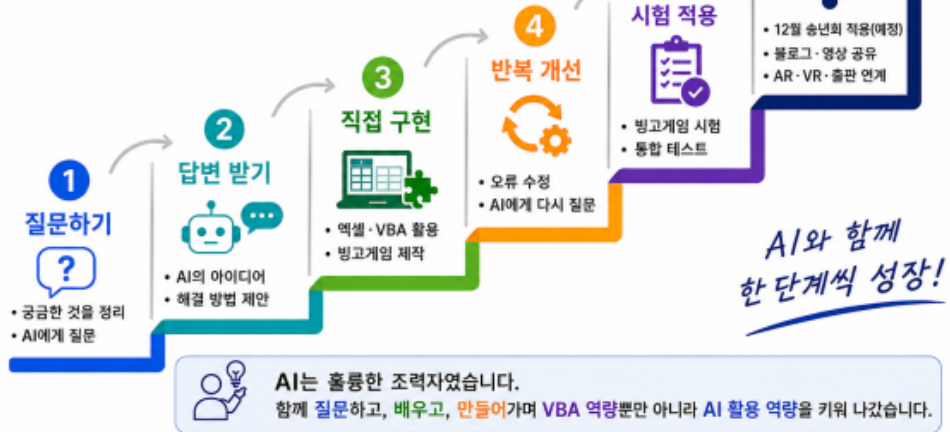


엑셀 빙고게임은 한 번에 완성된 것이 아니라, 질문하고 배우고 직접 구현하고, 오류를 다시 AI에게 물어보며 반복적으로 개선한 결과였습니다.

AI와 함께 익혀간 과정

질문하고 배우며, 함께 성장한 여정

♥ AI는 답을 대신 준 것이 아니라
질문하고 배우며 성장하는 과정을 함께했습니다.



AI와 협업했던 주요 질문들입니다.

✓ 핵심 질문

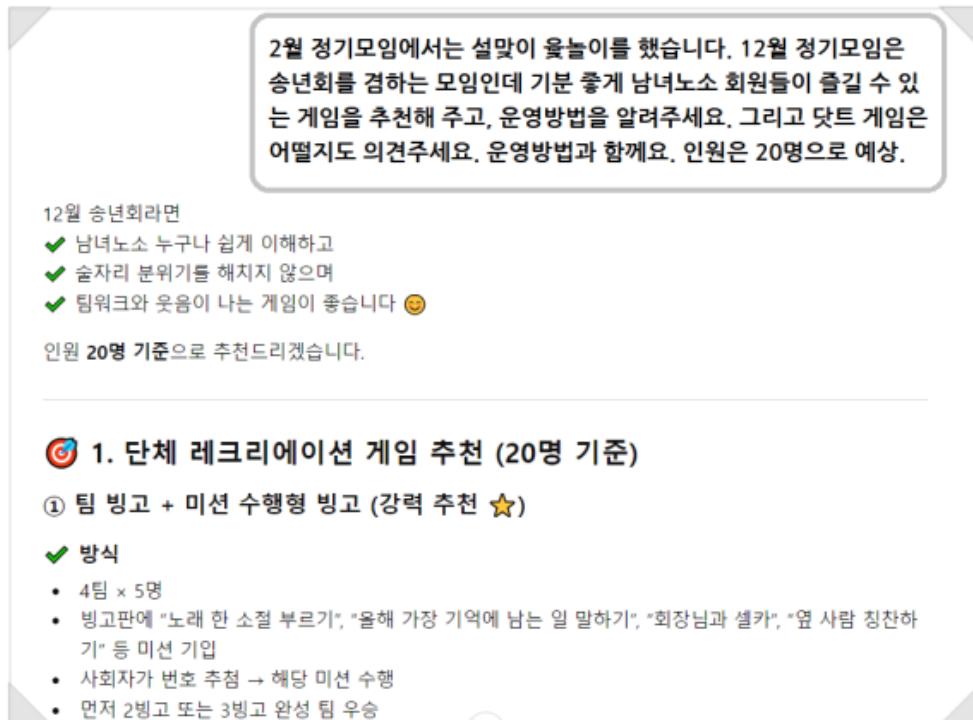
- 누구나 쉽게 참여할 수 있는 게임을 만들 수 있을까?
- 종이빙고판이 아닌 디지털 방식으로 운영할 수 있을까?
- 모든 참가자가 공정하게 참여할 수 있도록 만들 수 있을까?
- 단순한 게임이 아니라 행사 전체 프로그램으로 확장할 수 있을까?

✓ 확장 질문

- 엑셀로 빙고판을 자동 생성하려면 어떻게 해야 할까?
- 숫자가 중복되지 않도록 만들 수 있을까?
- 게임 진행을 더 쉽게 만들 수 있을까?

- 어르신들도 쉽게 이해할 수 있도록 가독성, 직관성을 개선할 수 있을까?
- 실제 행사에서 사용할 수 있도록 오류 없이 안정성을 높일 수 있을까?
- 모두가 수긍할 수 있는 우선순위는 어떻게 정할 수 있을까?
- 빙고한 준결승자를 동시에 확인하여 공정성을 확보할 수 있을까?
- 이 게임을 모임 전체의 참여 문화로 확장할 수 있을까?

✓ 실제 AI에게 질문하는 화면 예시입니다.



AI와 질의응답 화면

✓ 실제 AI의 도움으로 엑셀빙고판 제작 및 개선 화면입니다.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB
1	20	24	19	10	1	A	9	21	17	22	2	B	14	13	11	1	20	C	11	16	14	24	17	D				
2	21	4	17	7	16		3	1	16	10	13		6	6	7	21	25		3	20	25	4	9					
3	12	18	8	25	14		18	11	4	24	6		15	16	17	3	4		8	5	13	15	12					
4	23	6	3	15	22		20	12	14	25	19		24	23	2	5	19		10	2	6	22	1					
5	13	2	5	9	11		7	8	23	15	5		22	12	10	18	9		18	19	23	7	21					
6																												
7	15	21	7	13	8	E	20	10	24	16	22	F	19	9	21	15	17	G	14	18	24	3	21	H				
8	9	1	20	2	11		2	17	19	21	25		22	4	16	14	1		10	2	19	25	1					
9	4	19	24	17	3		3	9	8	11	5		5	11	3	7	13		11	7	5	20	4					
10	23	12	25	16	22		12	15	18	1	6		20	23	25	8	18		12	17	9	23	22					
11	5	10	18	14	6		7	4	13	14	23		2	12	6	10	24		13	15	16	8	6					
12																												
13	14	19	4	10	21	I	3	11	7	4	24	J	8	7	12	6	22	K	3	25	5	16	24	L				
14	18	2	16	5	17		9	17	10	21	14		19	25	18	11	2		1	15	9	8	7					
15	24	3	6	13	8		8	16	22	23	1		16	5	3	23	20		22	18	4	2	23					
16	22	20	11	12	9		6	25	12	2	15		21	13	10	24	17		14	6	11	17	19					
17	25	25	1	7	15		19	5	20	13	18		15	14	4	9	1		20	21	10	13	12					
18																												
19	8	24	23	6	18	M	2	15	22	23	3	N	16	7	14	11	22	O	2	4	15	21	10	P				
20	13	14	22	11	9		13	20	25	19	14		3	10	23	8	6		5	18	6	25	19					
21	3	21	4	20	7		18	17	10	1	24		4	17	9	20	1		13	17	22	7	24					
22	1	10	17	12	19		5	6	4	7	8		12	18	24	25	13		9	16	14	1	12					
23	16	15	25	5	2		16	21	9	12	11		19	21	5	2	15		23	3	11	8	20					
24																												
25	22	18	23	14	5	Q	12	13	16	15	24	R	1	25	22	9	11	S	22	15	14	21	3	T				
26	16	13	19	9	6		5	9	17	11	18		10	3	13	23	7		11	20	17	5	6					
27	12	17	24	2	25		10	14	22	21	25		5	16	21	4	15		13	19	23	8	9					
28	10	3	7	8	1		1	20	8	2	4		19	2	17	24	20		25	18	16	4	1					
29	4	21	20	11	15		19	7	8	23	3		6	6	14	12	18		2	7	34	10	12					
30																												
31																												

준결승 진출자

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

자동기록?

빙고~!
P, E, R

빙고 결과를 누구나 쉽게 확인할 수 있도록 어떻게 정리할 수 있을까?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC
1	20	24	19	10	1	A	9	21	17	22	2	B	14	13	11	1	20	C	11	16	14	24	17	D					
2	21	4	17	7	16		3	1	16	10	13		8	6	7	21	25		3	20	25	4	9						
3	12	18	8	25	14		18	11	4	24	6		15	16	17	3	4		8	5	13	15	12						
4	23	6	3	15	22		20	12	14	25	19		24	23	2	5	19		10	2	6	22	1						
5	13	2	5	9	11		7	8	23	15	5		22	12	10	18	9		18	19	23	7	21						
6																													
7	15	21	7	13	8	E	20	10	24	16	22	F	19	9	21	15	17	G	14	18	24	3	21	H					
8	9	1	20	2	11		2	17	19	21	25		22	4	16	14	1		10	2	19	25	1						
9	4	19	24	17	3		3	9	8	11	5		5	11	3	7	13		11	7	5	20	4						
10	23	12	25	16	22		12	15	18	1	6		20	23	25	8	18		12	17	9	23	22						
11	5	10	18	14	6		7	4	13	14	23		2	12	6	10	24		13	15	16	8	6						
12																													
13	14	19	4	10	21	I	3	11	7	4	24	J	8	7	12	6	22	K	3	25	5	16	24	L					
14	18	2	16	5	17		9	17	10	21	14		19	25	18	11	2		1	15	9	8	7						
15	24	3	6	13	8		8	16	22	23	1		16	5	3	23	20		22	18	4	2	23						
16	22	20	11	12	9		6	25	12	2	15		21	13	10	24	17		14	6	11	17	19						
17	25	25	1	7	15		19	5	20	13	18		15	14	4	9	1		20	21	10	13	12						
18																													
19	8	24	23	6	18	M	2	15	22	23	3	N	16	7	14	11	22	O	2	4	15	21	10	P					
20	13	14	22	11	9		13	20	25	19	14		3	10	23	8	6		5	18	6	25	19						
21	3	21	4	20	7		18	17	10	1	24		4	17	9	20	1		13	17	22	7	24						
22	1	10	17	12	19		5	6	4	7	8		12	18	24	25	13		9	16	14	1	12						
23	16	15	25	5	2		16	21	9	12	11		19	21	5	2	15		23	3	11	8	20						
24																													
25	22	18	23	14	5	Q	12	13	16	15	24	R	1	25	22	9	11	S	22	15	14	21	3	T					
26	16	13	19	9	6		5	9	17	11	18		10	3	13	23	7		11	20	17	5	6						
27	12	17	24	2	25		10	14	22	21	25		5	16	21	4	15		13	19	23	8	9						
28	10	3	7	8	1		1	20	8	2	4		19	2	17	24	20		25	18	16	4	1						
29	4	21	20	11	15		19	7	8	23	3		6	6	14	12	18		2	7	34	10	12						
30																													
31																													
32	2		4		6	7	8	9		11	12			15	16		18	19	20		22			25					
33	1	3	5					10					13	14		17				21	23	24							

준결승
원산지거점기 진출자

선수코드

1조	첫 번째 빙고	K
	두 번째 빙고	
	세 번째 빙고	
	네 번째 빙고	

2조	다섯 번째 빙고	
	여섯 번째 빙고	
	일곱 번째 빙고	
	여덟 번째 빙고	

무작위숫자판
어떻게?

무작위 숫자를 누구나 쉽게 확인할 수 있도록 어떻게 할까?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC
1	20	24	19	10	1	A	9	21	17	22	2	B	14	13	11	1	20	C	11	16	14	24	17	D					
2	21	4	17	7	18		5	1	16	10	13		8	8	7	21	25		3	20	25	4	9						
3	12	18	6	25	14		18	11	4	24	6		15	16	17	3	4		8	5	13	15	12						
4	25	16	10	10	22		20	12	14	25	19		24	23	2	5	19		10	2	6	22	1						
5	19	2	5	9	11		7	8	23	15	5		22	12	10	18	9		18	19	23	7	21						
6																													
7	15	21	7	13	8	E	23	10	24	16	22	F	19	9	21	15	17	G	14	18	24	5	21	H					
8	9	1	20	2	11		2	17	19	21	25		22	4	16	14	1		10	2	19	25	1						
9	4	19	24	17	3		3	9	8	11	5		5	11	3	7	13		11	7	5	20	4						
10	23	12	25	16	22		12	15	18	1	6		20	13	25	8	18		12	17	9	19	22						
11	5	10	18	14	6		7	4	13	14	23		2	12	5	10	24		13	15	16	0	6						
12																													
13	14	19	4	10	21	I	3	11	7	4	24	J	8	7	12	4	22	K	3	25	5	16	24	L					
14	18	2	18	5	17		9	17	10	21	14		19	25	18	11	2		1	15	9	0	7						
15	24	3	6	13	8		8	16	22	23	1		16	5	7	23	20		22	18	4	2	23						
16	22	20	11	12	9		6	25	12	2	15		21	13	10	24	17		14	6	11	17	19						
17	23	25	1	7	15		19	5	20	13	18		15	14	4	9	1		20	21	10	13	12						
18																													
19	8	24	23	8	18	M	6	15	22	25	7	N	16	7	14	11	22	O	2	4	19	21	10	P					
20	13	14	23	11	9		13	20	25	19	14		3	10	23	8	6		5	18	6	25	19						
21	3	21	4	20	7		10	17	10	1	24		4	17	8	20	1		15	17	22	7	24						
22	1	10	17	12	19		5	6	4	7	8		12	18	24	25	13		9	16	14	1	12						
23	16	15	25	5	2		16	21	9	12	11		18	21	5	2	15		25	3	11	8	20						
24																													
25	22	18	23	14	5	Q	12	13	16	15	24	R	1	25	22	9	11	S	22	15	14	21	3	T					
26	18	15	19	9	6		5	9	17	11	10		10	3	13	23	7		11	20	17	5	6						
27	12	17	24	2	25		18	14	22	21	25		5	16	21	4	15		13	19	23	8	9						
28	10	5	7	8	1		1	23	6	2	4		19	2	17	24	20		25	18	16	4	1						
29	4	21	26	11	15		19	7	6	23	1		8	6	14	12	18		2	7	24	19	12						
30																													
31																													

	준결승 원년지기전기 진출자	선수코드
1조	첫 번째 빙고	E
	두 번째 빙고	C
	세 번째 빙고	F
	네 번째 빙고	H

2조	다섯 번째 빙고	G
	여섯 번째 빙고	A
	일곱 번째 빙고	N
	여덟 번째 빙고	I

빙고판, 준결승판
초기화 어떻게?

빙고판과 준결승 진출판을 초기화를 어떻게 할 수 있을까?

- AI가 알려 준 빙고판, 준결승진출판, 무작위숫자판을 초기화 시키는 엑셀 VBA - 복붙, 확인, 오류해결, 개선하기를 반복!

```

(일반)
Sub ClearBingoBoardColors()
    Dim ws As Worksheet
    Dim i As Integer

    Set ws = ThisWorkbook.Sheets("빙고판(최종)")

    ' 지정된 범위들의 배경색을 색 없음으로 설정
    ws.Range("A1:E29").Interior.ColorIndex = xlNone
    ws.Range("G1:K29").Interior.ColorIndex = xlNone
    ws.Range("M1:Q29").Interior.ColorIndex = xlNone
    ws.Range("S1:W29").Interior.ColorIndex = xlNone

    ' AC7, AC8, AC9, AC10, AC13, AC14, AC15, AC16 셀 값 Clear
    ws.Range("AC7,AC8,AC9,AC10,AC13,AC14,AC15,AC16").ClearContents

    ' A33:Y33 셀 값 Clear
    ws.Range("A33:Y33").ClearContents

    ' A32:Y32 셀 배경색을 색 없음으로 초기화
    ws.Range("A32:Y32").Interior.ColorIndex = xlNone

    ' A32:Y32 셀에 1~25 값 채우기
    For i = 1 To 25
        ws.Cells(32, i).Value = i
    Next i

    MsgBox "빙고판과 AC열, A33:Y33 셀을 초기화하고 A32:Y32에 1~25를 다시 채웠습니다."

End Sub

```

[별첨2] 누구나 따라 할 수 있는 AI 활용 뮤직비디오 제작 방법



👉 AI 활용하여 이미지 생성 및 보정하고, suno에서 창작곡을 생성하기 위한 Styles(곡 분위기) 프롬프트, Lyrics(가사)를 만들고, Kdenlive에서 영상을 편집했습니다.

- ✓ 스토리 구성하기
- ✓ Suno 창작곡의 프롬프트 생성하기
- ✓ Suno 창작곡의 가사 생성하기
- ✓ suno.com의 Styles에 프롬프트를 입력하고,
Lyrics에 가사를 입력하여 창작곡을 Create하기
 - AI 활용으로 suno.com 기능 익히기
- ✓ 가상 이미지 만들기
- ✓ 실제 사진과 가상 이미지 합성하기
- ✓ 촬영 사진 보정하기
- ✓ 이미지 순서 정하기
- ✓ Kdenlive에서 배경음악으로 창작곡을 넣고,
이미지와 자막을 삽입하여 영상을 제작하기
 - AI 활용으로 Kdenlive의 기능 익히기

[생성형 AI를 활용한 뮤직비디오 제작 따라하기](#)

(제출)뮤직비디오제작 따라하기.pdf

AI는 단순히 결과를 만들어주는 도구가 아니라

질문을 통해 아이디어를 확장하고
문제를 해결하는 과정을 함께 만들어가는 파트너였습니다.

이 과정을 통해
모임은 '누구나 참여할 수 있는 구조'로 변화할 수 있었습니다.

AI는 다양한 콘텐츠를 만드는 데서 끝나지 않고,
사람들이 함께 참여하는 문화를 만드는 데까지 이어졌습니다.

앞으로도 AI를 활용하여 남녀노소 누구나 부담 없이 참여할 수 있는
모임 문화를 이어갈 계획입니다.

-  09월: 안산 자락길 메타세쿼이아 가을 숲길을 걷고,
-  10월: 한양도성 성곽 단풍길을 걷고,
-  11월: 서울대공원 둘레길을 걷고,

📅 12월: 기존의 [산행+송년회 술자리] 모임에서 벗어나, 양재 파티룸에서
다양한 참여형 콘텐츠로 구성된 모임을 계획하고 있습니다.

#AI활용 #모임문화 #조직문화 #세대소통 #커뮤니티운영 #참여형콘텐츠 #ChatGPT #AI공모전 #모임혁신 #쏫츠 #유튜브 #GitHubPages #VR #AR
#Kdenlive #GIMP #엑셀VBA 태그수정