

아트앤티크 창·제작 인식과 수요 분석: 전라남도를 중심으로

박주영¹ · 강정윤² · 최인영¹ · 장성권¹ · 신춘성^{3*}¹전남대학교 일반대학원 문화학과 박사과정²전남대학교 일반대학원 인공지능융합학과 박사과정³전남대학교 문화전문대학원 교수

Analysis of Perceptions and Demand for Art-Tech Creation and Production in Jeollanam-do

Juyoung Park¹ · Jeongyoon Kang² · Inyoung Choi¹ · Seongkwon Jang¹ · Choonsung Shin^{3*}¹PhD Candidate, Graduate School, Department of Cultural studies, Chonnam National University, Gwangju 61186, Korea²PhD Candidate, Graduate School, Department of Artificial Intelligence Convergence, Chonnam National University, Gwangju 61186, Korea³Professor, Graduate School, Department of Cultural studies, Chonnam National University, Gwangju 61186, Korea

[요약]

본 논문은 전라남도에서 활동하는 예술가들을 대상으로 기술융합 예술 창·제작에 대한 인식과 수요를 조사하고 분석하였다. 이를 위해 지역 예술가의 기술융합 예술에 대한 인식 및 관심도를 중심으로 온라인 설문조사를 진행하고, 지역 예술가와 관련 전문가를 대상으로 심층 인터뷰를 진행하였다. 설문조사 결과 전남 지역 예술가들이 디지털 기술을 활용한 창·제작 활동에 높은 관심이 있으며, 특히 실감미디어, 온라인 미디어, 인공지능 등 주요 기술에 대한 수요가 두드러졌다. 청년 예술인과 중장년·고령 예술인 사이의 기술 활용 역량 격차를 고려하여 단계별 교육 프로그램의 필요성도 제기되었다. 또한, 심층인터뷰를 통해 아트앤티크 분야에 필요한 전문 인력을 양성하기 위한 교육 프로그램의 신설과 확대가 요구되었으며, 기술융합 예술창작에 대한 다각적인 지원 정책이 필요함을 도출하였다. 이에 본 연구는 전라남도에서의 기술융합 예술 창·제작을 위한 기초현황을 분석하였으며, 향후 아트앤티크 창작 지원 정책 수립에 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

[Abstract]

This paper investigates and analyzes the awareness and demand for creating and producing technology-convergence art among artists in Jeollanam-do. An online survey was conducted to assess the awareness and interest of local artists in technology-convergence art, complemented by in-depth interviews with local artists and related experts. The survey results indicated a high level of interest among Jeonnam artists in utilizing digital technologies for creative production, with particularly strong demand for key technologies such as immersive media, online media, and artificial intelligence. A need for a step-by-step training program was also identified, addressing the technology utilization gap between younger and older artists. Furthermore, the in-depth interviews highlighted the need for expanded training programs to develop professional talent in the art-technology field, as well as multifaceted support policies for technology-convergence art creation. This study thus analyzed the foundational conditions for the creation and production of technology-convergence art in Jeollanam-do and is expected to inform future support policies for art and technology development.

색인어 : 전라남도, 예술, 기술융합, 창작 지원, 아트앤티크놀로지**Keyword** : Jeollanam-do, Arts, Technology Convergence, Creative Support, Arts and Technology<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.11.3505>

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 30 August 2024; Revised 02 October 2024

Accepted 16 October 2024

***Corresponding Author; Choonsung Shin**

Tel: +82-62-530-4092

E-mail: cshin@jnu.ac.kr

I. 서론

4차 산업혁명과 코로나19로 인해 정보통신기술의 발전이 급속하게 진행됨에 더불어 예술 현장에서 기술융합 활동이 늘어나고 있다. 가상현실, 증강현실 등 실감 미디어 기술은 현실 공간을 확장하고 가상공간을 넘나들면서 풍부한 예술적 표현과 실험에 역활이 확대되고 무한한 가능성을 제공하고 있다. 더 나아가 인공지능은 단순한 스타일 모방을 넘어 예술가 및 창작자의 의도와 부합하는 생성을 돕고 있다. 특히 Midjourney, DALL-E, Stable diffusion 등의 생성형 인공지능은 텍스트 프롬프트를 바탕으로 다양한 영상과 그림들을 생성 및 편집할 수 있어 빠르게 아이디어를 구체화하고 제작해 나가는 데에 기여하고 있다. 이에 예술분야의 창작에서 기술활용은 더욱 중요해지고 있으며 활용 범위가 더욱 넓어질 것으로 예상된다.

예술과 기술의 융합은 1960년대 E.A.T(Experiments in Art and Technology)를 시작으로 다양한 방식으로 발전해 왔다. E.A.T는 예술가와 공학자의 협력을 기반으로 한 초기 프로젝트로, 예술과 기술의 융합 가능성을 탐구하는 데 중요한 역할을 했다. 이후, 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica), ZKM(카를스루에 예술과 미디어 센터) 등 세계적인 창·제작 기관들이 설립되며, 예술과 기술의 융합 활동을 활발히 지원해 오고 있다. 이러한 예술과 기술의 융합을 주도하는 전문 기관 등을 토대로 예술가들이 다양한 예술적 실험과 함께 축제와 교류로 더욱 확대되어왔다

국내에서도 이와 같은 움직임은 계속되고 있다. 아트나비센터, 백남준아트센터, 국립아시아문화전당, 광주미디어아트 플랫폼의 설립은 국내 예술과 기술의 융합 활동을 더욱 가속할 것으로 기대된다. 이러한 기관들은 예술가들이 기술을 활용해 새로운 형태의 창작 활동을 시도하고, 예술적 표현력을 확장할 수 있는 기회를 제공함으로써, 국내외 예술과 기술의 융합을 더욱 활성화할 목표로 진행하고 있다.

하지만 기술 기반의 예술 작품 창작자들에게 있어 여전히 기술적, 경제적 등 기반 환경에 대한 지원이 부족한 실정이다. 디지털 기술의 확대에 따른 관심과 수요가 증가하고 있지만 기술을 적극적으로 활용하는 데 있어 높은 진입장벽이 존재한다. 따라서 예술적 창의성·독창성 발현, 미래지향적인 글로벌 콘텐츠 발굴을 위해서는 기술융합 창·제작 필요성과 이에 대한 공감대가 필요하다.

기존 연구는 주로 대도시나 글로벌 예술 기술 융합 현황에 집중한 반면, 본 연구는 비교적 소외된 전남 지역에 한정된 예술가들의 기술 융합에 대한 인식을 조사하여 역의 특수성을 반영한 맞춤형 지원 방안을 제시한 것이 차별점을 두고자 한다. 이를 통해 전남 지역의 기술융합 창·제작 기반을 확립하고, 예술인들이 창의성과 독창성을 발현할 수 있는 환경을 조성하는 데 기여하고자 한다.

이에 본 연구는 전라남도의 아트앤티크 분야 현황과 수요를 위해 다음과 같은 연구 질문을 중점적으로 조사 및 분석하고자 한다.

1. 전남 소재 예술가의 창작활동은 어느 분야인가?
2. 전남 소재 예술가의 미래 창작 수요는 어디인가?
3. 인접 지자체와(광주광역시)의 차이는 무엇인가?

본 연구 수행은 기초조사를 바탕으로 설문지를 구성하였으며, 전남과 광주의 예술가를 대상으로 설문조사를 진행하였다. 설문조사 결과 예술과 기술융합 기반의 창·제작에 대한 높은 인식과 수요가 있음을 알 수 있었다. 본 논문은 다음과 같이 구성된다. II장은 아트앤티크 기관과 아트앤티크 창·제작 분야 및 동향들에 관한 선행연구를 다루고 III장에서는 현황 조사 방법에 대해 설명한다. 기초조사의 의의, 설문지/심층 인터뷰 구성 방법 등에 대해 논의한다. IV장은 조사 결과를 바탕으로 분석하고, V장에서는 결론과 함께 한계점을 제시하고 앞으로의 연구 방향을 제안한다.

II. 선행연구

2-1 아트앤티크 관련 기관 동향

예술과 기술융합은 1960년대 미국 뉴욕에서 예술과 기술의 융합을 시도한 단체인 E.A.T(Experiments in Art and Technology)에서 비롯되었으며 당시를 대표하는 예술가 로버트 휘트먼, 로버트 라우센버그, 그리고 공학자 빌리 클뤼버에 의해 설립되었다[1]. 예술가와 공학자의 협업 방식에 있어서 첨단기술과 예술의 결합 방식을 구축하고, 다양한 분야의 경험과 기술을 공유하여 새로운 작품을 협업하여 창작하는 역할을 했다. 1979년 오스트리아 린츠에서 설립된 아르스 일렉트로니카는 예술과 기술의 융합을 탐구하는 미디어 아트 플랫폼으로 국제적으로 널리 알려져 있다. 이 단체는 예술과 기술 분야의 협력을 장려하며, 시민들에게 교육 프로그램, 페스티벌, 연구를 제공하고 있다. 또한, 다양한 해외 활동과 컨소시엄을 통해 독립적인 재정 능력을 확보하고 있다[2].

독일의 ZKM은 ‘예술과 매체 기술 센터’로 1989년 개관한 독일 카를스루에에 있는 세계적인 미디어 예술 센터로써 미디어 기술을 통해 음악, 시각예술 등의 융복합 예술을 위해 설립 세계 각국의 예술가, 과학자, 디자이너 등 각 분야

반면, 국내의 경우 해외의 사례와 다르게 예술과 기술의 융합에 대한 지원이 이루어지지 않았던 시기부터 공공 차원이 아닌 민간 부문에서의 지원이 먼저 시작되었다[3]. 2000년에 개관한 아트센터 나비는 디지털 미디어와 정보 통신 기술의 발달로 인해 기존의 예술적 표현들이 뉴미디어가 제공하는 다양한 기능성과 결합되고 변화되며 확장되는 문화 예술의 패러다임 전환을 반영해 전통적 미술관의 변화를 시도하였다. 워크숍과 공개 강연, 세미나 등 관련 아카데미 활동도 전개 미디어 아트 작가들의 작품 활동과 해외 진출도 적극 지원하고 있다. 또한 자체 전시관에서 국내외 미디어 아트 작품

을 상설 전시하고 혁신적인 뉴미디어 작품을 기획 전시하고 있으며, 각종 미디어 아트 관련 자료들도 소장하고 있다.

현대차 그룹은 2014년부터 국립현대미술관과의 장기적인 협력을 통해 예술과 기술이 융합된 작품을 지원하고, 기술 자문과 부품 제공을 추진해왔다. 또한 2016년부터는 ‘VH어워드’를 통해 아시아 신진 미디어 아티스트를 발굴하고 육성하며 이들이 아스 일렉트로니카와 같은 국제 무대에 진출할 수 있도록 힘쓰고 있다[3].

한편, 공공 차원에서 지원으로는 백남준 아트센터를 들 수 있다. 백남준 아트센터는 경기도 산하 기관으로 백남준의 예술정신을 이어 백남준 연구소를 운영하고 있으며, 기술과 예술이 대칭적으로 결합된 백남준의 예술세계에 경의를 표하며 제2의 백남준이 될 만한 예술가를 발굴하고 지원을 위해 ‘국제예술상’을 주최하는 등의 노력을 기하고 있다[4].

또한 국립아시아문화전당은 2015년 개관 이후 꾸준히 개최 중인 ACT(Arts & Creative Technology) 페스티벌은 아시아와 전 세계의 예술과 기술 관련 분야 창작자·전문가들이 모여 미래지향적인 아이디어를 교류하는 축제의 장이며, 전시, 포럼, 공연, 워크숍 등 다양한 프로그램을 선보이며 국내외 예술가, 문화생산자, 일반 시민과 함께 지식과 기술, 경험의 교류를 촉진하는 전당의 대표 융복합 콘텐츠 축제로 자리매김하고 있다. 광주미디어아트플랫폼(G.MAP)은 2023년 개관한 이후 광주광역시 미디어 아트 관련 특성화 정책을 총괄적으로 수행하는 컨트롤 타워로서 시민과 예술가의 창의역량을 축적하고 창의적인 도시환경 개선을 통해 예술-과학-산업의 선순환 기능을 중심으로 운영되고 있다.

2-2 아트앤티크 창·제작 분야 및 동향

위와 같이, 기술융합 창·제작을 위한 기관이 증가하고 있고 아트앤티크가 활발하게 진행되고 있음에도 불구하고 창작자 개인을 위한 인식과 수요에 대한 분석이 부족한 실정이다. 또한 창작자는 다양한 분야, 각기 다른 수준과 관심을 갖고 있어 지역 중심으로 면밀한 분석이 필요한 시점이다.

Song[5]은 기술에 대한 이해와 관점이 다양하고 보유한 지식의 깊이도 매우 다른 예술가들의 평균화 지점을 어떻게 산정하여 기술가와 예술가의 협력을 바탕으로 한 작품에 적용할지에 대한 문제가 먼저 해결되어야 할 것이라고 언급하였다. 또한, 예술가가 인식하는 기술 활용의 의미를 중점적으로 분석한 연구는 진행된 바가 없다고 밝혔다.

Kim and Kang[6]은 창작자마다 창작 과정이 다르며, 과정별로 의도, 목적, 특성 또한 다르므로 이미지 생성 AI를 창의적인 도구로 사용하는 데 어려움을 겪을 수 있다고 언급하였다. 따라서, 창작자가 이미지 생성 AI를 유연하고 효과적으로 활용하기 위해서는 이미지의 생성 방식을 창작자의 창작 과정에 대한 이해를 바탕으로 세분화 및 구체화해야 한다고 지적하고 과정별로 창작자에게 효과적인 AI의 이미지 생성 방식이 무엇인지에 관한 연구의 필요성을 강조하였다.

Cho and Kim[7]의 전통 회화의 실감 미디어 기술융합 차용에 대한 연구에서는 기존 예술 작품을 창조적으로 재해석한다는 점에 초점이 맞춰져 있어, 현대·미디어 기술의 발전으로 등장하는 새로운 유형의 미디어 기술 차용을 충분히 반영하지 못하고 있다는 문제를 지적하고 있다.

Lee[8]는 VR·AR 등 체험기술이나 AI, 빅데이터, 블록체인과 같은 첨단기술의 적용을 통해 온라인, 비대면 콘텐츠의 확장은 공존의 조건으로 보이며, 문화 예술 분야에서도 예술과 기술의 융합을 통해 특히, 예술가들이 디지털 환경을 활용할 수 있도록 디지털 전환을 위한 본격적인 준비와 지원이 필요하다고 언급하였다.

Kim[9]은 메이커스페이스에 예술계에 있는 사람들이 드나들기에는 보이지 않는 높은 진입장벽이 있으며 그 원인 중 하나로 디지털 장비를 다루기에 앞서 장비 조작법과 더불어 이를 구동하기 위한 소프트웨어를 습득해야 가능하다는 점을 꼽았다. 따라서 이러한 장비들을 자유롭게 다룰 수 있으며 문제점에 대해 전문적인 기술, 문제해결 능력이 있는 테크니션이 상주하고 있어야 한다고 강조하였다.

따라서 위와 같은 선행연구들을 바탕으로 볼 때, 지역에서 활동하는 예술가, 창작자 등을 위한 기반 환경에 대한 지원이 필요하고 기술 습득을 통해 아트앤티크 창·제작의 기반을 다져야 한다는 것을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 전남의 예술가들로 하여금 기술융합 창·제작을 원활하게 할 수 있게 기초조사 및 분석을 실행하고자 한다.

III. 지역 아트앤티크 창·제작 현장 조사 방법

3-1 기술융합 창·제작 기초조사

본 연구에서 시행된 기초조사에서는 전남 지역 대학, 기관, 기업 등의 문화 예술 기관 및 예술가들을 기반으로 437명의 데이터를 수집하였다. 데이터 수집은 2023년 12월 6일~15일(약 10일간)간 진행되었다. 모든 번호를 일관성으로 통일시킨 신뢰성이 부족한 데이터인 13명의 데이터와 무효 데이터 혹은 결측 데이터인 20명을 제외하고 최종 417명의 데이터를 수집하였다. 그리고 전남과 인접한 지역인 광주광역시와 함께 비교, 분석하기 위해 광주 지역 대학, 기관, 기업 등의 문화 예술 기관 및 예술가들을 기반으로 100명의 데이터를 수집하고자 하였다. 비신뢰성 데이터, 결측 데이터 3명을 제외하고 총 97명의 데이터를 수집하였다.

조사 방법은 온라인 웹페이지를 통한 설문 참여로 배포하였다. 설문지는 총 3개 분야에 걸친 22개 문항으로 구성되었으며 예술 활동의 현황, 기술융합 예술에 대한 인식, 창·제작 과정에서의 어려움 및 지원 수요를 파악하기 위해 설계되었다. 그리고 예술가 인터뷰는 전남문화재단 융복합 분야에 참여하고 있는 예술가 5명을 대상으로 진행되었다. 인터뷰의 주

요 목적은 예술가들의 예술 활동 경력, 기술융합 예술에 대한 인식, 창·제작 과정에서의 어려움 및 지원체계에 대한 구체적인 경험과 의견을 수집하는 것이었다.

이러한 설문조사와 심층인터뷰를 통해 예술 활동 경력 및 기술융합 예술에 대한 인식, 창·제작 및 지원체계의 어려움, 그리고 지원 수요에 관한 내용 분석을 수행하였다.

3-2 설문지/심층 인터뷰 구성

본 연구에서는 전남 지역의 예술가와 아트앤티크 전문가를 대상으로 설문 조사와 심층 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰 각 문항은 다음과 같이 나누어진다.

첫째, 예술 활동의 경력 및 경험을 파악하기 위해 예술 활동 시작 연령대, 현재 활동 중인 예술 장르, 그리고 예술 활동 경력에 관한 문항이 포함되었다. 이는 예술가들의 기본적인 배경과 경력을 파악하여 기술융합 예술에 대한 이해도와 접근 방식을 분석하기 위한 기초 자료로 사용되었다.

둘째, 기술융합 예술에 대한 인식을 조사하기 위해 기술융합 예술에 대한 인식 및 관심도, 기술융합 예술 지원사업에 대한 참여 의향, 기술융합 예술 활동에 대한 참여 경험 등을 묻는 문항이 포함되었다. 이러한 문항들은 기술융합 예술에 대한 예술가들의 인식 수준과 실제 참여 의지를 파악하고, 향후 지원 정책 수립에 필요한 기초 데이터를 제공한다.

셋째, 창·제작 및 지원체계의 어려움을 탐색하기 위해 창작 활동 중 겪는 주요 어려움, 기술융합 창작을 위한 교육과 인프라에 대한 요구, 예술 활동을 위한 공간 및 장비 지원에 대한 요구를 조사하였다. 이를 통해 기술융합 예술 창작 활동에서의 현실적인 어려움과 개선 필요성을 분석할 수 있었다.

마지막으로, 지원 수요 및 기타 의견을 수렴하기 위한 문항이 포함되었다. 이 분야에서는 지역 맞춤형 프로젝트와 창·제작 교육의 필요성, 교육 참여 비용 지원 및 온라인 교육 지원에 대한 요구, 프로젝트 지원 및 예술가 교류 프로그램의 필요성 등을 다루었다. 이러한 문항은 예술가들이 실질적으로 필요로 하는 지원 방안을 구체화하는 데 중요한 역할을 한다.

심층 인터뷰는 전남문화재단의 융복합 분야에 참여하고 있는 예술가들과 아트앤티크 전문가 그룹을 대상으로 진행되었다. 총 10명을 대상으로 인터뷰가 이루어졌으며, 예술가 그룹과 전문가 그룹으로 나누어 진행되었다. 먼저, 예술가 인터뷰는 전남문화재단 융복합 분야에 참여하고 있는 예술가 5명을 대상으로 진행되었다. 인터뷰의 주요 목적은 예술가들의 예술 활동 경력, 기술융합 예술에 대한 인식, 창·제작 과정에서의 어려움 및 지원체계에 대한 구체적인 경험과 의견을 수집하는 것이었다.

주요 질문 항목은 다음과 같다:

1. 기술융합이 자신의 예술 활동에 미치는 영향은 무엇인가?
2. 기술융합 예술 창작 활동에서 가장 큰 어려움은 무엇이며, 그 이유는 무엇인가?
3. 기술융합 예술 활동에 참여한 경험이 있는가? 있다면

그 경험은 어땠는가?

다음으로, 전문가 인터뷰는 아트앤티크 분야의 대학, 기관, 기업에 소속된 전문가 5명을 대상으로 진행되었다. 인터뷰는 교육 운영과 전시·공연 운영 분야로 나누어, 아트앤티크의 현황 및 미래 방향에 대한 전문가들의 의견을 심도 있게 수렴하기 위해 설계되었다.

주요 질문은 다음과 같다:

1. 현재 전남 지역의 아트앤티크 교육 프로그램의 현황과 문제점은 무엇인가?
2. 기술융합 예술 창작 활동을 위한 인프라 및 지원체계의 개선 방안은 무엇이라고 생각하는가?
3. 향후 아트앤티크 분야의 발전을 위해 필요한 정책적 지원은 무엇인가?

이와 같은 설문지와 심층 인터뷰를 통해 지역 내 예술인들의 기술융합 창·제작에 대한 인식과 수요를 파악하기 위함이다. 이를 통해 전남 지역 예술인들의 실제적인 의견을 수렴하고, 향후 기술융합 창·제작 지원사업을 설계하는 데 필요한 기초 자료를 확보하고자 하였다.

IV. 지역 아트앤티크 창·제작 조사 결과 및 분석

4-1 기술융합 창·제작 인식 및 수요 분석 결과

본 연구에서는 전남 지역 예술가 417명을 대상으로 설문 조사를 실시하였으며, 설문 문항은 총 3개 분야(현황, 인식, 수요)와 기타 의견으로 구성된 22개 문항으로 이루어졌다. 전남 지역 예술가의 세부 장르 분포는 시각예술(45%), 문학(22%), 공연(18%), 전통예술(9%)로 지역마다 다양한 장르가 포함되어 있었다. 활동 경력에 있어서 20년 이상의 경력을 가진 예술가가 39%로 가장 많았으며, 10년 미만의 경력을 가진 예술가는 19%였다. 예술 활동 시작 연령은 10-20대(36%)가 가장 높았으며, 40-50대(25%)가 뒤를 이었다. 또한, 설문에 참여한 예술가 중 39%가 대학교 이상의 교육을 받은 것으로 나타났다. 개인 작업을 하는 예술가가 47%로 가장 많았으며, 예술 단체에 소속된 예술가는 28%로 나타났다(표 1).

기술융합 예술 활동에 대한 인식과 관심에 대해 기술융합 지원사업 참여 의향은 75%로 매우 높았으나, 실제 참여 경험이 없는 경우가 61%에 달했다. 사업 수행 시 기대감으로는 새로운 예술 실험 활동을 기대하는 비율이 59%로 가장 높았고, 기존 작품의 고도화를 기대하는 비율은 33%로 나타났다.

예술 정책과 관련해서는 지역 맞춤형 프로젝트의 필요성(49%)과 창·제작 교육의 필요성(34%)이 강조되었다. 교육 정책에서는 교육 참여 비용 지원(49%)과 온라인 교육 지원(36%)이 주요 요구 사항으로 나타났다. 교육 외에도 창·제작 인프라 마련에 대한 필요성도 높게 나타났으며, 제작 공간 지

표 1. 기본 통계(전남 설문자 417명)

Table 1. Basic stats (417 Chonnam surveyors)

Category	Item	pct.
Artists in Action Region	Living and working in Chonnam	92%
	Lives in Chonnam, works in Gwangju	5%
	etc.	3%
Primary region of residence	Suncheon-si	18%
	Mokpo-si,	18%
	Naju-si	11%
	Yeosu-si	10%
	Gwangyang-si	8%
	Damyang	5%
	etc.	30%
Genre of artistic activity	Visual arts	45%
	Literature	22%
	Performing arts	18%
	Traditional art	9%
	etc.	6%
Period of artistic activity	Over 20 years	40%
	Over 10 years	18%
	Over 5 years	15%
	Over 15 years	14%
	etc.	13%
Age of onset of artistic activity	10-20s	35%
	40-50s	25%
	30-40s	18%
	60+ years old	9%
	Less than 10s	2%
Timing of specialized training	Universities	39%
	High School	22%
	Graduate School	15%
	etc.	24%
Forms of artistic activity	Personal creation	47%
	Organizations	28%
	Teams	12%
	etc.	13%
Reasons for being active as an artist	Autonomous activity	38%
	Creative career/possibilities	34%
	Independent development	11%
	etc.	17%

원(70%)과 전시 및 공연장 지원(56%)이 대표적인 요구로 조사되었다.

마지막으로, 프로젝트 지원에 있어서는 지역 예술인 대상 프로젝트 지원이 63%로 가장 높은 비율을 차지했으며, 지역 공공예술 프로젝트 지원이 46%로 뒤를 이었다. 기타 사항으로는 지속적인 지원과 예술가 교류 프로그램(네트워킹 데이), 이론 교육(인문학) 등의 필요성에 대한 의견이 주로 제기되었

다(표 2).

4-2 전문가 심층 인터뷰 결과

기술융합 예술에 대한 전문가들의 의견을 심층적으로 분석하여, 현재의 기술융합 예술 현황과 미래 발전 방향을 제시하고자 하였다. 인터뷰를 통해 얻은 정보는 기술이 문화·예술에 미치는 영향, 필요 인프라, 교육적 요구, 그리고 향후 발전 가능성에 대한 깊이 있는 통찰을 얻고자 하였다.

전문가들은 기술융합 예술에 대해 대체로 긍정적인 인식을 가지고 있으며, 기술을 통한 예술 창작에 높은 열정을 보이고 있다. 이나겸 작가는 기술을 문화·예술을 표현하는 하나의 재료로 보고 있으며, 이진범 작가는 기술의 발전이 문화·예술과 함께한다고 강조하고 있다. 또한, 정은실 작가는 기술융합 예술이 10-20년 전부터 증가해 온 추세이며, 현재는 기술의 고도화 단계에 있다고 언급하고 있다.

또한 전문가들은 기술융합 예술의 발전을 위해 지속적인 교육과 협업 네트워크의 중요성을 지적하였다. 아트앤티크 관련 창·제작 지원과 교육의 지속적인 지원, 커리큘럼의 필요성이 강조되었으며, 예술가와 기술 전문가 간의 네트워크 기회가 필요하다는 의견이 제시되었다. 000 기업대표는 기초조사와 세부 교과과정 설계가 필요하다고 언급하며, 기초과정에서는 아트앤티크 활용 사례와 인프라 탐방, 심화과정에서는 기술자와의 소통 체험, 프로젝트 수업에서는 심화교육 결과물 선보이기를 제안하였다.

전남 지역의 경우, 아트앤티크 분야에 대한 인프라와 세부 교육과정이 부족하다는 의견이 제시되었다. 김동조 교수는 전남 지역에서 제작과 쇼케이스 인프라 및 전문가 초청 네트워크가 부족하다고 지적하였다. 신다혜 대표는 기초 및 심화 과정, 프로젝트별 교육과정의 필요성을 강조하며, 전남 지역에서의 기초조사와 세부적인 교과과정 설계의 중요성을 밝혔다.

제작 과정에서 작가 간의 네트워킹 혹은 유대관계가 중요한 것으로 언급되었다. 김유석 대표는 기술자와의 협업 및 유관 기관의 인프라와 장비 지원 활용이 필요하다고 지적하였다. 정하윤 학예사는 예술 작품의 트렌드 분석과 기술 전문가와의 매칭 지원 사업, 교류 및 워크숍 프로그램의 필요성을 언급하였다.

또한 전문가들은 아트앤티크 분야에서의 기술에 대해 AI와 메타버스를 활용한 온라인 플랫폼을 통한 아트앤티크의 대중화 가능성을 제시하였다. 김동조 교수는 생성형 AI의 발전이 예술의 진화에 영향을 미칠 것으로 예상하며, 신다혜 대표는 기술 발전이 진행됨에 따라 작품의 제작 시간과 유통 단계가 단축되었으며 온라인에서 창작자들에게 도움을 줄 도구와 지원 체계의 필요성을 강조하였다.

마지막으로 이론적 정립과 미학 연구의 필요성이 강조되었다. 이태우 관장은 백남준 이후 아트앤티크 분야의 이론적 정립이 부족하며, 현재 시점에서 이론적 정립이 필요하다고 언급하였다. 김유석 대표는 미학 연구와 매체 철학 분야의 연구가 아직 진행 중임을 강조하였다.

인터뷰 결과를 통해 기술융합 예술은 기술의 발전과 함께 지속적으로 진화하고 있으며, 예술가와 기술 전문가 간의 협업, 교육과정의 발전, 그리고 이론적 정립이 필수적임을 알 수 있었다.

4-3 시사점

전남과 광주 지역에서 기술을 융합한 예술에 대한 긍정적 인식과 높은 관심이 확인되었다. 전남에 소재한 예술가들은

표 2. 기술융합 창·제작 인식 및 수요 분석 결과

Table 2. Analysis results of perception and demand for technology convergence creation and production

Category	Sub-category	Item	pct.
Awareness tech-infused art activities	Awareness	Well aware or Very well aware	41%
		Moderately aware	29%
		Not very aware	30%
	Interest	Interested or Very interested	64%
		Moderate interest or Not interested	36%
		Reasons for lack of interest	Lack of opportunities
Don't feel the need			26%
etc.	30%		
Participation in technology-convergence art activities	Participation experience	No experience	61%
		Willingness to participate	39%
	Willingness to participate	Willing to participate	75%
		etc.	25%
Impact of technology-convergence art	Activity impact	Conceptualization of new activities	53%
		Changes in existing creations	42%
		etc.	5%
	Expected direction	New artistic experiments	59%
		Enhancement of existing works	59%
		etc.	8%
Necessary elements for creative production activities (multiple selections allowed)	Necessary elements	Follow-up support	39%
		Production technology and equipment support	36%
		Production technology education	34%
	Production support	Immersive media	58%
		Solo creator online media	36%
		Makers technology	24%
Necessary policies for Art and Tech creative production	Art policies	Support for region-specific art projects	49%
		Education in technology-convergence creative production	34%
		Support for art activity spaces and equipment	17%
	Education policies (multiple selections allowed)	Participation cost support	65%
		Online education	36%
		Systematic education curriculum	35%
Necessary conditions for Art and Tech creative production (multiple selections allowed)	Creative production space	Production infrastructure	70%
		Exhibition and presentation space	56%
	Projects	Local artist-led projects	63%
		Local public art projects	46%

기술융합 예술에 대해 긍정적인 태도와 높은 관심을 보이고 있으며 인접한 광주광역시와 비교할 때 인식도는 20% 낮음에도 관심 수준은 동일하다. 미래 기술융합 예술 활동에 대한 참여 의향은 전국 평균에 근접하고 있다. 아트애펀테크 창작 활동은 기존의 예술 활동에 변화와 새로운 가능성을 기대하게 하면서 긍정적으로 인식되고 있다. 특히, 심층 인터뷰에서 작가들은 기술융합을 필연적인 흐름으로 받아들이며, 이를 예술 활동의 긍정적인 요소로 인식하고 있다. 또한 기술융합 예술 활동에 참여한 경험이 없는 인원이 236명(61%)으로 나타나고 있어, 프로젝트 경험 유무와 수준을 고려한 기술융합 창작 교육과 프로젝트 지원이 필요함을 알 수 있다.

기술융합 창작 활동에서 실감 미디어, 온라인 미디어, 메이커스, 인공지능 기술이 중요하다. 기술융합 예술을 위해 실감 미디어, 온라인 미디어, 메이커스, 인공지능 기술 활용이 중요하며, 다양한 장르에 적용 가능한 실감 미디어 기술에 대한 관심이 매우 높다. 실감 미디어 기술은 프로젝션 맵핑, VR, AR, Body Sensing Technology, 메타버스 등을 포함하며, 다양한 장르에서 콘텐츠 창작에 활용할 수 있어 선호도가 높다. 한국문화예술위원회의 조사에서도 문학을 제외한 대부분의 장르에서 실감 미디어 기술이 가장 관심 있는 창작 기술로 나타났다. 추가적으로 현재의 창작 활동을 온라인 활동으로 연계하기 위한 방법과 로우 테크놀로지 기반의 메이커스 창작 활동도 선호되고 있다. 또한, 비교적 최신 기술인 인공지능, NFT 기술 등 신기술융합을 위한 창작 활동에 대한 수요도 나타나고 있다.

예술가들에게 기술융합 창작 활동은 여전히 진입장벽이 존재한다. 기술융합 예술 창작 활동은 기술, 시설, 공간 등 인프라의 복합적인 요구로 인해 어려움이 많아 다른 분야와의 협업과 조율이 필요하다. 기술/장비/공간 확보와 함께 일정수준 이상의 창작 시간이 요구되며, 기술 활용의 어려움, 융합과 협력의 필요성, 인프라와 인력 부족, 충분한 시간 확보 등이 주요 문제로 지적된다. 전남 지역의 경우, 아트애펀테크 관련 팀이나 사업이 많지 않아 협력에 어려움을 느끼고 있으며 기술융합 창작 인프라와 제작 인력 역시 부족하여 프로젝트나 교육 진행이 원활하지 않다. 기술융합 창작은 다양한 경계를 허무는 시도가 기본이지만, 대부분의 프로젝트는 짧은 시간 내에 완성된 결과물을 요구받아 장기적인 작업이 제한된다.

이에 따른 시사점은 다음과 같다.

첫째, 기술융합 창작을 위한 교육이 필요하다. 교육과정은 기초, 심화, 프로젝트별로 나누어 진행해야 하며, 기초과정에서는 아트애펀테크 활용 사례와 인프라 탐방, 심화 과정에서는 엔지니어와의 소통 체험 및 S/W 프로그램 수업, 프로젝트 수업에서는 심화 교육의 결과물을 선보이는 방식으로 설계가 필요하다. 교육과정 운영을 위한 장비와 공간 구축도 필요하다. 전남의 기술융합 창작을 위해 기초조사가 요구된다.

둘째, 기술융합 창작을 위한 네트워킹과 인프라가 필요하다. 기술 분야의 테크니션 그룹 협업과 유관 기관의 인프라와 장비 지원을 적극 활용해야 한다. 전남은 아트애펀테크 분야의

제작과 쇼케이스 인프라, 전문가 초청을 위한 네트워크가 부족한 상황이며, 제작 과정에 대한 네트워크가 특히 중요하다. 이를 위해 전문가와 작가를 매칭해주는 지원 사업, 교류 및 워크숍 프로그램, 결과물 전시로 이어지는 단계별 지원이 필요하며, 협업 과정에 특화된 아카데미 운영이 요구된다.

본 논문은 전남 예술가들의 장르, 지역, 연령, 활동 형태 등에 대한 기술융합 예술 창작 활동의 기초조사(417명) 데이터를 확보하였다. 디지털 기술 확산으로 인해 기술융합 예술 창작에 대한 이해와 관심이 높아지고 있으며, 향후 창작 참여에 대한 높은 수요가 확인되었다. 주요 기술로는 실감 미디어, 온라인 미디어, 메이커스, 인공지능 순으로 수요가 높았으며, 기술융합 창작 교육, 프로젝트, 네트워크 및 공간 지원에 대한 요구가 나타났다.

기술융합 창작 기초조사의 한계점과 제언으로는 장르별, 연령별, 기술별 특성을 고려한 기술융합 창작에 대한 인식과 미래 수요에 대한 세부 분석이 필요하다. 본 기초조사의 한계로 인해 장르별 문제 인식, 해결 방안, 교육 방안 등을 다루는 전문가를 포함한 심층 연구가 요구된다. 관심 있는 예술가를 위한 종합적인 지원 정책 연구가 필요하며, 이를 위해 체계적이고 지속적인 교육 프로그램, 협업/매칭 네트워크, 프로젝트, 공간 등을 연계하고 추진할 로드맵 마련이 필요하다. 또한, 전남의 예술가, 기술 기업 전문가, 문화·예술기관, 외부 전문가를 포함하는 네트워킹이 필요하며, 상대적으로 관심이 낮은 예술가를 유입하기 위한 방안 마련도 필요하다. 아트애펀테크 축제나 전시 활동을 통한 향유 및 교류 활동 활성화가 이에 포함된다.

V. 결 론

본 연구는 전남 지역 예술가들의 기술·융합 예술 창·제작에 대한 이해와 관심을 파악하기 위해, 총 417명을 대상으로 기초조사를 실시하였다. 연구 결과, 디지털 기술의 확산에 따라 전남 지역 예술가들 사이에서 기술융합 예술 창·제작에 대한 이해와 관심이 상당히 높은 것으로 나타났다. 특히, 실감미디어, 온라인 미디어, 메이커스, 인공지능 등 주요 기술에 대한 수요가 높았으며, 이와 관련된 창·제작 교육, 프로젝트, 네트워크 및 공간 지원에 대한 요구가 두드러지게 나타났다.

또한 청년 예술인과 중장년/고령 예술인 사이의 기술 활용 역량 격차를 고려하여, 예술가를 대상으로 기초, 심화, 고급 수준의 기술 활용 교육이 필요하며, 아트애펀테크 분야에 필요한 전문 인력을 양성하기 위한 전문 교육 프로그램의 신설과 확대 등도 방안으로 제시되었다. 이와 함께, 아트애펀테크 큐레이터, 프로듀서, 엔지니어, 기술 컨설턴트, 비평가 등 다양한 역할을 수행할 인재를 양성하기 위한 교육 프로그램의 도입이 필요하다는 요구도 도출되었다.

그러나 본 기초조사에는 몇 가지 한계점이 존재한다. 첫째,

조사 대상자의 장르, 연령, 기술 수준 등의 특성을 고려한 기술융합 창작에 대한 인식과 미래 수요에 대한 세부 분석이 부족하였다. 둘째, 본 연구는 기초조사에 그쳤기 때문에 장르별 문제 인식, 해결 방안, 교육 방안 등에 대한 심층 분석이 필요하다. 이를 위해 전문가를 포함한 심층 연구가 요구된다. 또한 기술융합 예술 창·제작에 관심이 있는 예술가들을 위한 종합적인 지원 정책이 필요하다. 이러한 정책은 체계적이고 지속적인 교육 프로그램, 협업 및 매칭 네트워크, 프로젝트, 공간 등을 연계하고, 이를 추진할 수 있는 로드맵을 마련하는 것을 포함해야 한다. 특히, 전남 지역 예술가들과 기술 기업 전문가, 문화·예술기관 및 외부 전문가들이 포함된 네트워킹이 필요하다. 아울러, 기술융합 예술 창·제작에 상대적으로 관심이 낮은 예술가들을 위한 유인 방안을 마련하는 것도 중요하다. 이를 위해 아트앤테크 축제나 전시 활동을 통한 향유 및 교류 활동의 활성화가 필요하다.

본 연구는 기술융합 예술이 예술적 표현의 다양성을 확장하고 새로운 창작 방식을 제공할 수 있음을 보여준다. 특히, 예술가들의 기술적 역량 강화를 위한 체계적인 교육 프로그램과 지원 시스템 구축의 필요성을 강조한다. 이를 통해 지역 예술가들의 창작 역량을 높이고, 문화산업의 활성화에 기여할 수 있는 가능성을 제시한다. 더 나아가, 기술 인프라와 네트워크 구축을 통해 지역사회의 활성화에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있으며, 이러한 발전을 촉진하기 위한 정책적 지원과 협력 네트워크 형성이 중요하다는 점을 시사한다.

본 연구는 전남 지역에서 기술융합 예술 창·제작의 현황을 진단하고, 미래 발전을 위한 정책적 방향성을 제시하는 데 중요한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이며, 학술적 및 실무적 관점에서 초석의 역할을 기대할 수 있을 것이다.

감사의 글

본 연구는 2023년도 전라남도문화재단의 아트&테크 융합 창작현황 기초조사 연구의 지원을 받아 수행되었음

참고문헌

- [1] C. Zhang and M.-Y. Um, "Convergence of Art and Technology: Based on E.A.T.'s Periodic Background and Characteristics of Works," *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 19, No. 4, pp. 477-489, April 2019. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2019.19.04.477>
- [2] Y. Kim, "A Study on Directivity about Policy of Media Art Cities -Focusing on Linz, Karlsruhe, Gwangju-," *The Journal of Europe Culture Arts*, Vol. 12, No. 1, pp. 91-109, March 2021. <https://doi.org/10.26854/JECA.2021.12.1.91>
- [3] J.-Y. Park, A Study on the Utilization of Culture Technology for the Development of Art Exhibition Contents: Focused on XR Exhibition, Master's Thesis, Chonnam National University, Gwangju, February 2024.
- [4] Yonhap News. Nam June Paik Art Center to Launch 'Nam June Paik Institute' [Internet]. Available: <https://n.news.naver.com/mnews/article/001/0003094491?sid=102>.
- [5] K.-J. Song, An Investigation into Artist Perceptions and Applications of Technology in Creative Practices, Master's Thesis, Sungkonghoe University, Seoul, August 2023.
- [6] D. Kim and J. Kang, "Gen AI through the Eyes of Creators: Intent-Reflective Image Generation Methods in Digital Creation Processes," *Archives of Design Research*, Vol. 37, No. 3, pp. 151-165, July 2024. <http://dx.doi.org/10.15187/adr.2024.07.37.3.151>
- [7] Y. G. Cho and K. J. Kim, "A Study on the Realistic Media Technology Convergence appropriation of Traditional Painting," *The Korean Society of Science & Art*, Vol. 39, No. 1, pp. 425-435, January 2021. <http://doi.org/10.17548/ksaf.2021.01.30.425>
- [8] B. Lee, "A Study on the Performance Measurement and Indicator Development for Online Media Arts Activities Support Project," *The Journal of Culture Contents*, No. 27, pp. 75-120, April 2023. <http://doi.org/10.34227/tjocc.2023..27.75>
- [9] S. Kim, "The Necessity of Art-Makerspace: A Research about the Necessity of Art-Makerspace Based on International and Domestic Cases," *Study of Ceramic Art*, No. 30, pp. 61-76, November 2021.



박주영(Juyoung Park)

2018년 : 충남대학교 예술대학 음악과 작곡전공(학사)
2024년 : 전남대학교 문화전문대학원 문화예술기획전공(석사)

2024년~현 재: 전남대학교 일반대학원 문화학과 (박사과정)
※관심분야 : 문화기술, 실감형 콘텐츠, 가상증강현실, 아트애펀크놀로지 등



강정윤(Jeongyoon Kang)

2020년 : 부산외국어대학교 비즈니스일본어(학사)
2023년 : 전남대학교 문화전문대학원 미디어콘 텐츠·컬처테크전공 석사 (문화석사)

2023년~현 재 : 전남대학교 인공지능융합학과 박사과정
※관심분야 : 인공지능, 데이터 분석, 딥러닝 등



최인영(Inyoung Choi)

2020년 : 조선대학교 디자인공학과(학사)
2024년 : 전남대학교 문화전문대학원 미디어콘텐츠·컬처테크전공(석사)

2024년~현 재: 전남대학교 일반대학원 문화학과 (박사과정)
※관심분야 : AR, MR, 공간인지, 사용자 경험, 상호작용 등



장성권(Seongkwon Jang)

2010년 : 전남대학교 멀티미디어학과(학사)
2013년 : 전남대학교 문화전문대학원(전문석사)
2016년 : 전남대학교 일반대학원 문화학과(박사수료)

※관심분야 : 미디어아트, 실감콘텐츠



신춘성(Choonsung Shin)

2004년 : 숭실대학교 컴퓨터학부(학사)
2006년 : 광주과학기술원 정보통신공학과(공학석사)
2010년 : 광주과학기술원 정보통신공학과(공학박사)

2010년~2012년: 카네기멜론대학 HCI Institute 박사후연구원
2013년~2018년: 한국전자기술연구원 VR/AR연구센터 책임연구원
2018년~2019년: 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원 문화기술PD
2019년~현 재: 전남대학교 문화전문대학원 미디어콘텐츠컬처테크전공 교수
2020년~현 재: 전남대학교 문화기술연구소장
※관심분야 : AR/VR/XR, 문화기술, 인간-컴퓨터 상호작용 등