https://doi.or.kr/10.23283/JKCT.2024.1.1.01
Journal of the Korea Convergence Technology, Vol 1, No, 1, pp. 1-8, June 30, 2024, ISSN 3058-3152

# 한국형 아트앤테크 창제작지원센터 구축방안 연구

신혜선*, 유길상**

# Establishment Strategies for a Korean Art & Tech Creation and Support Center

Hyesun Shin*, Gil-Sang Yoo**

## 요 약

현대 사회는 기술 발전과 함께 예술과 기술이 융합되는 새로운 창작 환경을 맞이하고 있다. 아트앤테크(Art & Tech) 분야는 예술적 상상력과 첨단 기술의 결합을 통해 혁신적인 예술 작품과 콘텐츠를 만들어내는 창조적 활동을 의미한다. 세계 각국에서는 이를 지원하기 위해 다양한 아트앤테크 창제작 지원센터를 설립하고 있으며, 이러한 센터들은 창작자들에게 자원과 인프라를 제공하여 산업 발전과 문화적 다양성 증진에 기여하고 있다. 본 연구는 예술과 기술의 융합을 통한 창의적이고 혁신적인 창작 활동을 지원하기 위해 아트&테크 창제작지원센터의 설립과 운영 전략을 제안하였다. 이를 통해 예술과 기술의 융합을 촉진하고, 창작자들이 혁신적이고 창의적인 작업을 수행할 수 있는 최적의 환경을 제공하고 아트&테크 분야의 발전과 글로벌 경쟁력을 갖춘 창작 생태계 구축에 기여할 것으로 기대한다.

☞ **주제어** : 아트앤테크, 창제작지원센터, 추진체계, 창제작 생태계, 미디어아트

## Abstract

Today's society is experiencing a new creative environment where art and technology converge rapidly. The Art & Tech field combines artistic imagination with advanced technology to create innovative artworks and content. Many countries have established Art & Tech creation support centers to foster such convergence, providing resources and infrastructure to creators, thereby contributing to industrial growth and cultural diversity. This article proposes the establishment and operational strategies for an Art & Tech Creation and Support Center to support creative and innovative activities through the fusion of art and technology. By promoting the integration of art and technology, the proposed center aims to provide an optimal environment for creators to engage in innovative and creative work, contributing to the advancement of the Art & Tech field and the development of a globally competitive creative ecosystem.

☞ **Keywords** : art and technology, Art & Tech Creation and Support Center, policy implementation plan, media art

☆ This article is a revised manuscript based on a part of a public-commissioned research report submitted to the Seoul Foundation for Arts and Culture in 2022.

* 1저자: 홍익대학교 일반대학원 문화예술경영학과

* 교신저자: 고려대학교 정보대학
· Corresponding Author: Gil-Sang Yoo, ksyoo@korea.ac.kr

Received April 21, 2024
Revised May 30, 2024
Accepted May 31, 2024
Published June 30, 2024

# 1. 서 론

현대 사회는 급속한 기술 발전과 함께 예술과 기술이 융합되는 새로운 창작 환경을 맞이하고 있다. 아트앤테크(Art & Tech) 분야는 이러한 변화의 중심에 있으며, 이는 예술적 상상력과 첨단 기술의 결합을 통해 새로운 형태의 예술 작품과 혁신적인 콘텐츠를 만들어내는 창조적 활동을 의미한다[1][2]. 세계 각국에서는 이러한 융합 창작을 지원하고 촉진하기 위해 다양한 형태의 아트앤테크 창제작 지원센터를 설립하고 있다. 이러한 센터들은 창작자들에게 필요한 자원과 인프라를 제공하며, 산업 발전과 일자리 창출, 문화적 다양성 증진 등 다방면에서 긍정적인 영향을 미치고 있다.

세계적인 아트앤테크 창제작 지원센터의 대표적인 예로는 미국의 MIT 미디어 랩(MIT Media Lab), 프랑스의 IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique), 일본의 NTT 인터커뮤니케이션 센터 등이 있다. 이들 기관은 기술과 예술의 경계를 넘나드는 연구와 창작 활동을 지원하며, 창작자들이 혁신적인 아이디어를 실현할 수 있도록 돕고 있다[3]. 이러한 기관들은 또한 글로벌 네트워크를 구축하여 국제적인 협력과 교류를 촉진하고, 세계적인 창작 생태계의 발전에 기여하고 있다.

한국에서도 아트앤테크 분야의 중요성을 인식하고, 이를 활성화하기 위한 다양한 노력이 이루어지고 있다. 그러나 아직까지는 세계적인 수준의 아트앤테크 창제작 지원센터가 부족한 실정이다. 한국형 아트앤테크 창제작지원센터의 설립은 이러한 격차를 해소하고, 한국의 예술과 기술 역량을 결합하여 글로벌 시장에서의 경쟁력을 강화하는 중요한 계기가 될 것이다. 또한, 이를 통해 국내 창작자들이 국제 무대에서 경쟁할 수 있는 기회를 제공하고, 새로운 산업 발전과 일자리 창출, 문화적 다양성 증진에 기여할 수 있을 것이다.

본 논문에서는 세계적인 아트앤테크 창제작 지원센터의 현황과 그들의 역할을 분석하고, 한국형 아트앤테크 창제작지원센터의 필요성과 그 가능성을 탐구하고자 한다. 이를 통해 한국이 아트앤테크 분야에서 글로벌 리더로 자리매김할 수 있는 전략적 방향을 제시하고, 창작 생태계와 문화산업의 발전에 기여할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 해외 아트&테크 사례를 조사하고 시사점을 도출하였다. 이를 통해 3장에서는 추진전략을 제시하고 4장에서는 단계별 추진 로드맵을 제시하였다. 마지막 5장에서는 연구 결과에 대하여 제시하였다.

# 2. 해외 아트&테크 현황

## 2.1 미국

MIT 미디어 랩(Massachusetts Institute of Technology Media Lab)은 아트앤테크 분야에서 세계적으로 가장 영향력 있는 연구 기관 중 하나이다[4]. 1985년에 설립된 이 랩은 예술, 과학, 디자인, 기술을 융합한 혁신적인 연구와 창작 활동을 촉진하고 있다. MIT 미디어 랩은 창작자들이 자유롭게 아이디어를 실험하고, 새로운 형태의 예술 작품과 기술 솔루션을 개발할 수 있는 환경을 제공한다. 이 랩의 연구 주제는 로봇 공학, 생명 과학, 데이터 시각화, 인터랙티브 미디어 등 다양하며, 이를 통해 창작자들은 경계를 넘어서는 혁신을 실현할 수 있다.

뉴욕 현대미술관 (Museum of Modern Art, MoMA) 산하의 PS1은 현대 예술과 기술의 융합을 촉진하는 공간으로, 다양한 전시와 프로그램을 통해 아트앤테크 분야의 신진 작가와 연구자들을 지원하고 있다. MoMA PS1은 실험적이고 혁신적인 작품을 선보이는 플랫폼을 제공하며, 예술과 기술의 융합이 현대 사회에 미치는 영향을 탐구한다. 이 기관은 예술가와 기술자 간의 협력을 장려하고, 관객들에게 새로운 예술적 경험을 제공한다.

## 2.2 유럽

프랑스 파리에 위치한 IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique)은 음악과 음향 연구를 중심으로 예술과 기술의 융합을 선도하는 연구 기관이다. 1977년에 설립된 IRCAM은 작곡가이자 지휘자인 피에르 불레즈(Pierre Boulez)에 의해 창립되었으며, 첨단 기술을 활용한 음악 창작과 음향 연구를 진행하고 있다[5]. IRCAM은 연구자, 엔지니어, 음악가들이 협력하여 새로운 음악적 표현을 개발하고, 이를 실험할 수 있는 최적의 환경을 제공한다. 이 기관은 또한 국제적인 학술 교류와 교

육 프로그램을 통해 아트앤테크 분야의 인재 양성에 기여하고 있다.

런던에 위치한 바비칸 센터(Barbican Centre)는 유럽 최대의 다목적 예술 센터로, 공연 예술, 시각 예술, 영화, 음악 등 다양한 분야에서 아트앤테크의 융합을 촉진하고 있다. 바비칸 센터는 혁신적인 전시와 퍼포먼스를 통해 예술과 기술의 상호작용을 탐구하며, 창작자들에게 새로운 영감을 제공한다. 또한, 바비칸 센터는 예술가와 기술 전문가 간의 협력을 장려하는 프로그램을 운영하며, 다양한 워크숍과 세미나를 통해 창작자들이 최신 기술을 활용할 수 있는 기회를 제공한다.

### 2.3 아시아

도쿄에 위치한 NTT 인터커뮤니케이션 센터(InterCommunication Center, ICC)는 일본을 대표하는 아트앤테크 창제작 지원센터 중 하나이다[6]. 1997년에 설립된 ICC는 예술과 기술의 융합을 통한 창작 활동을 지원하며, 다양한 전시와 이벤트를 통해 아트앤테크 분야의 발전에 기여하고 있다. ICC는 디지털 아트, 미디어 아트, 인터랙티브 아트 등 다양한 형태의 예술 작품을 선보이며, 창작자들에게 최신 기술을 활용한 창작 환경을 제공한다. 이 센터는 또한 국제적인 네트워크를 구축하여 글로벌 아트앤테크 커뮤니티와의 교류를 촉진하고 있다.

싱가포르의 아트사이언스 뮤지엄(ArtScience Museum)은 과학과 예술의 융합을 통해 창작과 교육을 촉진하는 공간이다. 이 뮤지엄은 혁신적인 전시와 프로그램을 통해 예술과 과학의 경계를 허물고, 관객들에게 새로운 시각적 경험을 제공한다. 아트사이언스 뮤지엄은 창작자들이 최신 기술을 활용하여 예술 작품을 제작하고, 이를 통해 다양한 사회적, 문화적 이슈를 탐구할 수 있는 플랫폼을 제공한다. 또한, 이 뮤지엄은 글로벌 아트앤테크 네트워크와 협력하여 국제적인 연구와 교류를 촉진하고 있다.

### 2.4 해외 사례의 시사점

해외의 아트앤테크 창제작 지원센터들은 예술과 기술의 융합을 통해 새로운 창작 환경을 조성하고, 다양한 창작자들에게 혁신적인 아이디어를 실현할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이들 기관은 창작자들에게 필요한 자원과 인프라를 제공하며, 글로벌 네트워크를 통해 국제적인 협력과 교류를 촉진하고 있다. 이러한 사례들은 한국형 아트앤테크 창제작지원센터의 설립에 있어 중요한 참고 자료가 될 수 있으며, 한국의 예술과 기술 역량을 결합하여 글로벌 시장에서의 경쟁력을 강화하는 데 기여할 것이다.

## 3. 추진전략

아트&테크 창제작지원센터의 설립과 운영은 크게 세 단계의 전략으로 구분할 수 있으며, 본 연구는 그 중 첫 번째 단계인 착수 단계에 해당한다. 착수 단계는 아트&테크 창제작지원센터 건립의 기초 단계로서, 이 단계를 통해 센터 건립과 운영의 초안 및 요구사항을 마련하게 된다. 두 번째 단계인 구축 단계는 아트&테크 창제작지원센터를 설립하는 과정으로, 건립 기본계획과 설계를 포함한다. 마지막 운영 단계는 실제 센터의 설립 이후 운영을 실행하는 단계이다. 본 연구에서 제시하는 추진전략 및 로드맵은 아트&테크 창제작지원센터 건립의 기초 단계에서 고려해야 할 설립 구성과 운영 방안 및 중장기 발전을 위한 로드맵을 제시한다.

### 3.1 최고위 의사결정기구 설립

본 사업의 성공적인 추진을 위해서는 중앙운영센터를 주축으로 아트&테크 창제작지원센터의 방향을 설정하고, 유기적인 협조 관계를 구축할 필요가 있다. 이를 위해 최고위 의사결정기구의 설립이 요구된다. 그림 1과 같이 사업추진 재단을 중심으로 유관 부처와 지방자치단체인 서울시 등 본 사업의 핵심 이해관계자가 모두 참여하는 자문위원회 및 의사결정기구를 설립함으로써 원활한 협의 및 사업 추진이 가능해질 것이다. 또한, 기존에 설립되어 운영 중인 한국문화예술위원회와 한국예술인복지재단을 의사결정기구에 포함시켜 기존 체계와의 협조를 자연스럽게 유도할 수 있다.

### 3.2 설계와 운영을 위한 가이드라인 설계

국내외 선진 아트&테크 지원센터별 ICT와 미디어아트 작품 수준을 비교.분석하여 아트&테크 창제작지원센터의 효과적 설계와 운영을 위한 가이드라인을 마련하고 이를 배포하는 것이 중요하다. 이를 통해 원활한 사업 추진을 위한 기반을 조성할 수 있다. 환경 분석 결과를 토대로 서울문화재단을 중심으로 ICT와 디지털 아트 수준에 따라

테스트베드 형식으로 선정하고, 이후 검증된 체계에 따라 단계별 확산 및 운영할 수 있는 체계를 갖출 필요가 있다. 이때 한국의 우수 미디어아트 콘텐츠와 구축된 아트&테크 창제작지원센터 솔루션을 확보하여 세계 유수 선진 아트&테크 지원센터와의 연계를 위한 역량으로 전환할 수 있다.

### 3.3 사업의 효과 및 당위성 논리 확보

우수한 콘텐츠를 보유하고 있는 ZKM과 협력하여 세계적 수준의 센터 건립 당위성 논리를 확보해야 한다[7]. 예술 현장에서 신기술(미디어기술, 인공지능, 메타버스)의 창의적 활용과 일반인들의 미디어아트에 대한 호기심 및 선호도 증진 등을 위한 역할을 수행할 것이다. 융합적 창제작을 위한 아트&테크 창제작지원센터의 근본 취지와 우수 작품 전시를 통해 국가적 비용 절감을 도모할 수 있다.

### 3.4 단계별 사업비 확보 방안 수립

원활한 사업 운영을 위해 국비와 지방자치단체, 후원금 등의 지원금 체제와 입장료 및 광고 유치 등을 통한 수익 모델을 확보하여 운영 사업비를 구성하는 체계를 갖출 필요가 있다. 초기 투자비는 IATC (Initiative for Art and Technology Center) 자금의 형태로 초기 구축과 운영을 위한 자금을 정부 주도로 부담하고, 향후 지방자치단체와 후원기업 등의 매칭 펀드 형태로 사업비를 조성한다. 단계별로 국비와 매칭 비율(90:10 ⇒ 80:20 ⇒ 70:30 등)을 유도하고, 문화관광명소와 기업의 홍보 수단으로서의 활용 가능성을 제시하여 후원기업을 확보한다. 특히, 지방자치단체와 사립재단의 적극적인 참여를 유도하기 위해 중앙정부의 지원을 전제로 사업비를 확보할 수 있는 체계를 갖추어야 한다.

### 3.5 문화예술축제를 통해 방문 유도

우수한 레지던시 체험 및 아트 기술 교육을 바탕으로 융합적 예술 콘텐츠를 개발하여 지역 명소 방문을 유도할 수 있는 계기를 마련함으로써 지역 문화예술축제 등을 추진한다. 입장료 수입 및 광고 유치 등을 통해 자립 운영을 위한 기반을 조성할 필요가 있다.

### 3.6 Get Ready 전략

효율성을 강조한 Get Ready 전략을 통해 당해 연도와 차년도 사업 준비를 병행 추진한다. 당해 연도 사업에서는 자원과 일정 관리를 엄격하게 추진하고, 차년도 목표와 사업 범위를 달성하는 데 필요한 정책 연구 및 지원 사업을




Figure 1. Vision and Key Focus Areas of the Art & Tech Creative Production Support Center

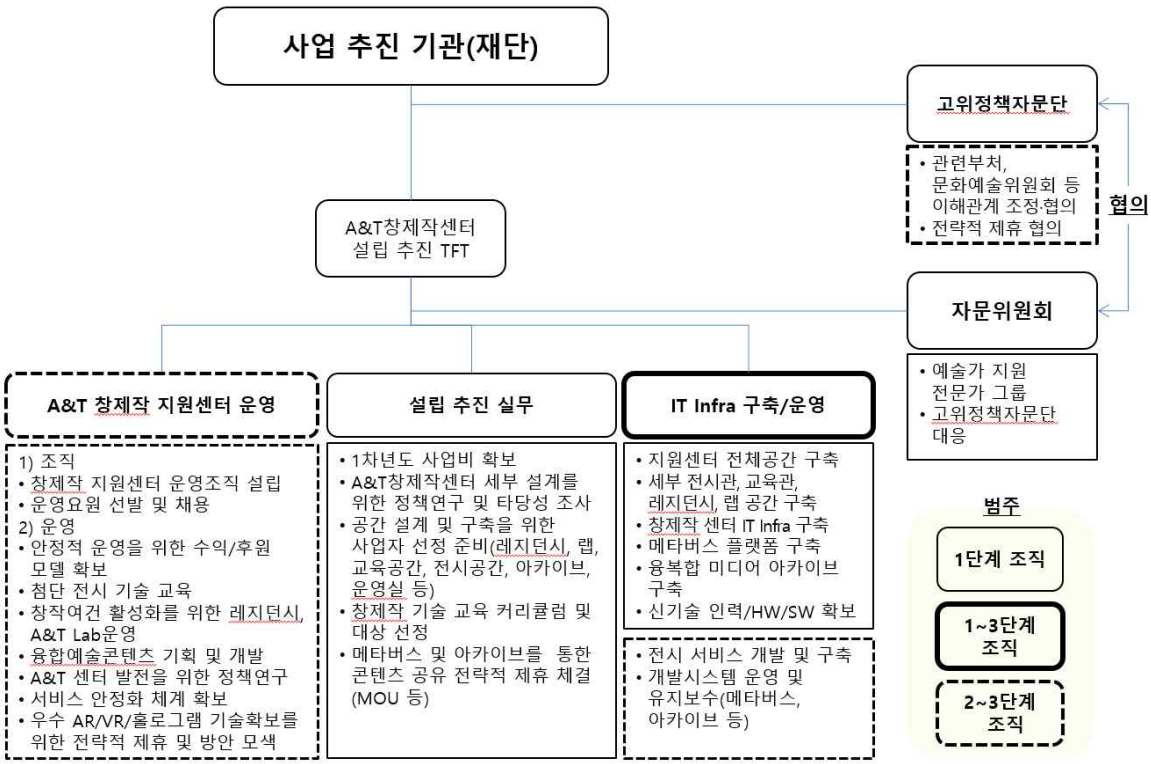



Figure 2. Proposal for the Establishment of an Implementation Organization for the Art & Technology Creation Support Center

병행 추진한다.

이와 같은 추진전략을 통해 아트&테크 창제작지원센터는 성공적인 설립과 운영을 도모하며, 창의적이고 혁신적인 예술 창작을 촉진할 수 있을 것이다.

### 3.7 추진체계

본 사업의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 추진체계를 갖추는 것이 필요하다. 단계별 프로젝트의 성격을 띠고 있는 만큼, 그림 2와 같이 단계별로 요구되는 유연한 조직 구성을 기본 방향으로 설계해야 한다.

첫째, 국가 차원의 아트&테크 창제작지원센터 구축 및 확산을 위해 고위정책자문단을 구성해야 한다. 이 자문단은 사업 추진 과정에서 발생할 수 있는 이슈 및 문제점을 해결하고, 사업 추진 시 전문성과 효율성을 극대화할 수 있도록 전문가로 구성된 자문위원회의 역할을 수행할 것이다.

둘째, 1단계에서는 아트&테크 창제작지원센터 설립을 위한 추진 TFT (Task Force Team)를 구성하고, 사업비 확보와 타당성 조사 등을 수행할 수 있는 조직을 중심으로 활동해야 한다. 이 단계에서의 추진 TFT는 센터 설립의 기초를 마련하고, 필요한 자원과 지원을 확보하는 역할을 담당할 것이다.

셋째, 2단계와 3단계에서는 구축된 운영센터와 창제작 지원센터를 운영할 수 있는 정규조직을 구성해야 한다. 또한, 지속적으로 아트&테크 창제작지원센터의 변화 및 발전을 주도할 수 있는 R&D (Research and Development) 및 ICT (Information and Communication Technology) 기반의 창제작 지원을 주도할 수 있는 IT Infra 조직이 필요하다. 이 조직은 센터의 기술적 기반을 마련하고, 최신 기술을 도입하여 창작 활동을 지원하는 역할을 맡게 된다.

넷째, IT Infra 구축/운영 조직은 1단계부터 3단계에

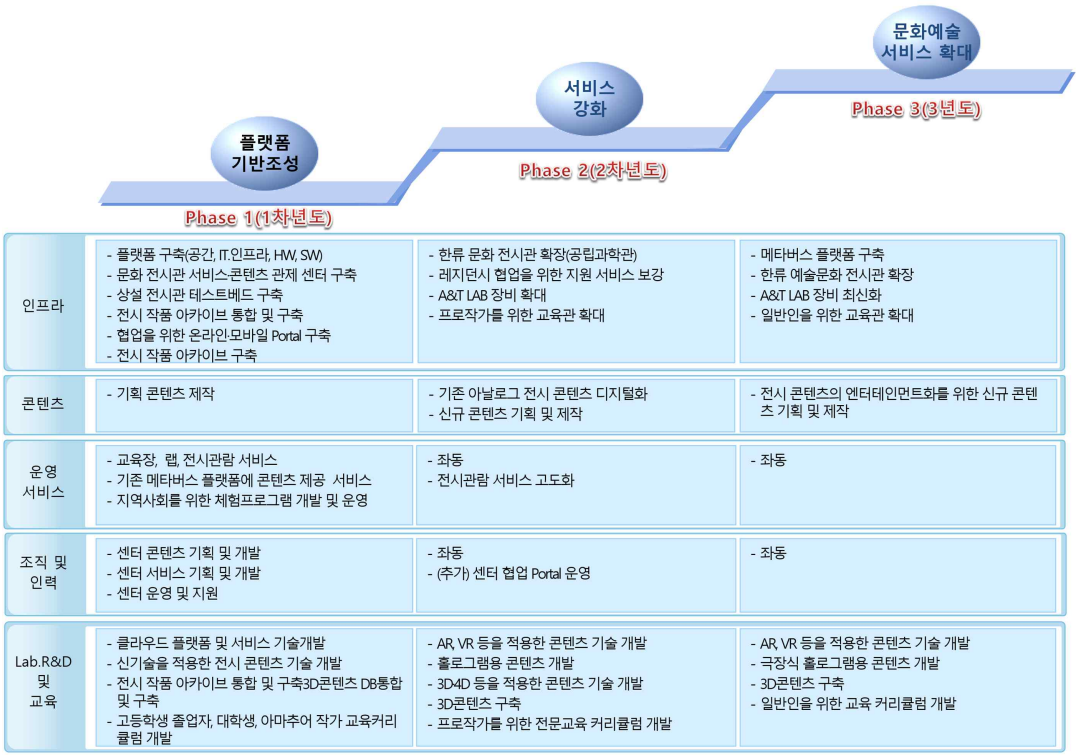



Figure 3. Step-by-Step 3-Phase Roadmap for the Establishment and Operation of the Art & Tech Creation and Support Center

걸쳐 그 역할을 수행할 것으로 기대된다. 초기 단계에서는 인프라 구축을, 중기 및 후속 단계에서는 인프라의 운영과 관리를 담당하여, 센터가 안정적으로 운영될 수 있도록 지원할 것이다.

## 4. 단계별 추진 로드맵

### 4.1 1단계: 아트&테크 창제작지원센터 기반조성

본 사업의 최종 목표인 세계 최고 수준의 아트&테크 창제작지원센터 환경을 구축하기 위해 그림 3과 같이 인프라 구축을 핵심 사업 범위로 추진한다:

- 인프라 구축: 아트&테크 창제작지원센터 구현을 위한 운영센터 구축, 센터 공간 및 인프라 구축, 장비 확보, 각 예술인 협업을 위한 미디어아트 포털 구축 등을 포함한다.
- 운영 서비스: 보유하고 있는 콘텐츠와 신규 기획하여 개발할 디지털 미디어 콘텐츠를 관리하고 업데이트할 수 있는 서비스를 제공한다.
- 테스트베드: 초기 설계된 아트&테크 창제작지원센터가 안정적으로 운영되는지 사전 검증하는 형식으로 개발된 콘텐츠와 서비스를 운영한다.
- 미디어아트 포털: 콘텐츠 개발 및 변환, 피드백 등의 과정을 보다 신속하고 효과적으로 협의할 수 있는 의견 개선 통로를 구축하고 운영한다.
- R&D 및 교육: 프로젝션 아트, 미디어아트, 사운드 비주얼, 인공지능 아트, 홀로그램 전시 등 다양한 영역의 콘텐츠 교육과 기술개발을 지원한다.
- 조직 및 인력: 전시관 콘텐츠와 서비스를 기획하고 운영할 전문인력을 확보하고 조직화한다. 디지털 예술 콘텐츠 개발 및 선정, 기획 등을 담당할 아트&테크 창제작지원센터의 협의체를 구성하여 운영한다.

원활한 단계별 목표를 달성하기 위해 해외 선진 운영전

략 수립, 미디어아트 기술, 사운드 비주얼, 메타버스 공간을 활용한 아트 전시, 창제작 지원을 위한 교육 커리큘럼 개발이 요구된다[8]. 미디어아트 전시는 예술적 내용을 담은 전시와 사회참여적인 전시 등 다양한 방향으로 기획되며, 가상현실, 애니메이션, 홀로그램, 인터랙티브, 인공생명 등 매체를 활용한 미디어아트와 일반 미디어 생산물과의 차이점을 알리는 전시를 개최하여 미디어아트를 예술로서 정립한다[9]. 1단계 교육대상은 고등학생 졸업자, 대학생, 아마추어 작가 수준의 커리큘럼으로 개발하고 운영한다.

### 4.2 2단계: 아트&테크 창제작지원센터 서비스 강화

1단계에서 구축된 운영센터와 테스트베드 등을 통해 아트&테크 창제작지원센터를 운영하고, 문제점이나 보완사항 등을 도출하여 해결한다:

- 콘텐츠 개발: 기존에 아날로그로 전시 중인 우수한 미디어 콘텐츠를 선정하여 아트&테크 창제작지원센터 전시관에 적합한 디지털 미디어 형태로 개발하는 한편, 신규 콘텐츠를 기획하고 개발한다.
- 인프라 점검: 1단계에서 구축된 인프라를 점검하고, 메타버스 운영을 확대할 경우 발생할 수 있는 문제점을 보완하는 방안을 마련한다.
- 운영 서비스 보완: 아트&테크 창제작지원센터의 서비스 효율성과 편의성을 극대화하기 위해 필요한 핵심 서비스를 보완하고 개발한다.

2단계에서는 AR, VR, 홀로그램, 사운드, 인공지능 코딩 기술 등을 적용한 디지털 미디어를 제작하거나 요소기술을 개발한다. 2단계 교육 대상은 1단계 교육대상자를 포함하여, 전문예술가 대상의 커리큘럼을 추가로 개설하고 운영한다.

### 4.3 3단계: 선도 위상 정립을 위한 문화예술 서비스 확대

3단계에서는 아트&테크 창제작지원센터의 영역을 메타버스 범위로 확장하고, 신규 콘텐츠를 보다 보강하여 세계 최고 수준의 아트&테크 창제작지원센터로의 변화를 모색한다

- 메타버스 확장: 메타버스 공간에서 제작된 미디어아트와 함께 회화, 조각, 사진 등 현실 세계에서 창작된 작품을 함께 전시한다.
- 콘텐츠 업그레이드: AR, VR 전시 콘텐츠를 업그레이드하고, 자체 랩을 통해 자체 콘텐츠를 실질적으로 개발하여 전시 서비스를 제공한다.
- 글로벌 연계: 세계 유수의 아트&테크 창제작지원센터와 디지털 콘텐츠를 온오프라인으로 동시에 연계할 수 있는 방안과 협의 체계를 구체화한다.
- 교육 커리큘럼 확대: 3단계 교육 대상은 2단계 교육대상자를 포함하여, 일반인도 쉽게 참여 가능한 수준의 커리큘럼을 추가로 개설하고 운영한다.

이와 같은 추진체계를 통해 아트&테크 창제작지원센터는 단계별로 인프라를 구축하고, 서비스를 강화하며, 글로벌 선도 센터로서의 위상을 정립할 수 있을 것이다.

## 5. 결론

아트&테크 창제작지원센터의 설립과 운영은 예술과 기술의 융합을 통한 창의적이고 혁신적인 창작 활동을 촉진하는 중요한 과제이다. 본 연구에서는 이를 위해 단계별로 체계적인 추진전략과 목표를 제시하였다.

첫 번째 단계에서는 고등학생 및 대학생, 아마추어 수준의 예술인을 지원하기 위한 기초적인 교육 및 서비스 환경과 인프라를 구축하였다. 이를 통해 예술과 기술의 융합에 대한 이해를 높이고, 기본적인 창작 활동을 지원하는 기반을 마련하였다. 또한, 운영센터 구축과 미디어아트 포털 설립, R&D 및 교육 프로그램의 개발을 통해 체계적인 지원 환경을 조성하였다.

두 번째 단계에서는 전문 프로작가를 위한 고급 교육 프로그램과 인프라를 보완하고, 국내외 선진 아트&테크 창제작센터와의 네트워크를 구축하였다. 이를 통해 디지털 미디어 콘텐츠의 확산을 준비하고, 운영상의 문제점을 보완하며, 서비스 효율성과 편의성을 극대화하였다. AR, VR, 홀로그램 등 첨단 기술을 적용한 디지털 미디어를 제작하고, 이를 통한 새로운 창작 활동을 지원하였다.

세 번째 단계에서는 아트&테크 창제작지원센터의 서비스를 메타버스 범위로 확장하고, 신규 콘텐츠를 보강하여 세계 최고 수준의 센터로 도약하기 위한 노력을 기울였다. 메타버스 공간에서의 전시와 글로벌 네트워크 연계를 통해 센터의 위상을 정립하고, 일반인도 쉽게 참여할 수 있는 교육 커리큘럼을 추가로 개발하였다.

이와 같은 단계별 추진체계를 통해 아트&테크 창제작 지원센터는 예술과 기술의 융합을 촉진하고, 창작자들이 혁신적이고 창의적인 작업을 수행할 수 있는 최적의 환경을 제공하였다. 이는 궁극적으로 국내외 아트&테크 분야의 발전을 도모하고, 글로벌 경쟁력을 갖춘 창작 생태계를 구축하는 데 기여할 것이다. 앞으로도 지속적인 연구와 발전을 통해 아트&테크 창제작지원센터가 더욱 효과적으로 운영되고, 창작자들에게 필수적인 지원을 제공할 수 있기를 기대한다.

## 참고문헌(Reference)


[1] J. Zhang, "Analysis on the Fusion of Intelligent Digital Technology and Media Art," 2021 2nd International Conference on Intelligent Design (ICID), Xi'an, China, 2021, pp. 269-272, doi: 10.1109/ICID54526.2021.00061.

[2] T. Singh, "Importance of Digital Arts in Interdisciplinary Context," 2021 Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunication Engineering, Cha-am, Thailand, 2021, pp. 43-48, doi: 10.1109/ECTIDAMTNCON51128.2021.9425707.

[3] M. Bletsas, "The MIT Media Lab's Glass Infrastructure: An Interactive Information System," in IEEE Pervasive Computing, vol. 11, no. 2, pp. 46-49, Feb. 2012, doi: 10.1109/MPRV.2012.34.

[4] MIT Media Lab. (2020). About MIT Media Lab. Retrieved from https://www.media.mit.edu.

[5] IRCAM. (2020). History and Mission. Retrieved from https://www.ircam.fr.

[6] NTT InterCommunication Center[ICC]. (2020). About ICC. Retrieved from https://www.ntticc.or.jp.

[7] M. Stricot, "Digital art preservation: Practical answers to theoretical issues," 2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage), Marseille, France, 2013, pp. 169-172, doi: 10.1109/DigitalHeritage.2013.6744749.

[8] Y. Chen and L. Zhou, "Research on the Application and Optimization of Open Source Hardware and Programming in Education of Digital Media Art Design," 2021 2nd International Seminar on Artificial Intelligence, Networking and Information Technology (AINIT), Shanghai, China, 2021, pp. 548-552, doi: 10.1109/AINIT54228.2021.00112.

[9] J. Braguez, "SEVEN: a socially engaged digital media art installation," 2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo), Macao, Macao, 2022, pp. 1-4, doi: 10.1109/ARTeFACTo57448.2022.10061262.


## 저 자 약 력


신 혜 선 (Hyesun Shin)



・2018년 11월 ~현재 : 위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표
・2020년 3월 ~현재 : 한국예술경영학회 이사
・2023년 3월 ~현재 : 홍익대학교 문화예술경영학과 초빙교수
email: hin.308@hongik.ac.kr

관심분야 : 문화정책, 예술경영, 아트앤테크, 국제교류, 예술교육

유 길 상 (Gil-Sang Yoo)



・2010년 3월 ~현재 (사)한국컴퓨터게임학회 부회장
・2021년 3월 ~현재 고려대학교 정보대학 정보창의교육연구소 교수
・2023년 3월 ~현재 (사)한국미디어아트산업협회 수석부회장

관심분야 : 데이터사이언스, 3D영상, 콘텐츠, 컴퓨터교육