

기술변화에 따른 예술지원정책 제안

2022.4.13

양혜원 정책혁신소위원회 위원(한국문화관광연구원 연구위원)



논의의 순서



정책혁신소위원회 논의과정



기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점



기술변화에 따른 예술지원정책 제안

I. 정책혁신소위원회 논의과정

기술변동 Working Group 구성, 연구 진행, 정책제안(안) 도출

2020
하반기

정책혁신소위 내 과제 설정 및 Working Group 구성

- 기술변동에 따른 예술정책 과제 도출 목적
- 양혜원, 박경주, 유은선 위원

2021.
4월~12월

ARKO 연구용역: 기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구

- (주) 알프스(연구책임: 설동준 이사)
- 아트앤티크 역사적 고찰, 생태계 분석 및 모델링
- 현장인터뷰, 지원사업 참여자 설문조사 및 분석, 오픈포럼,
- 정책개발 및 제안

2022.
1월~3월

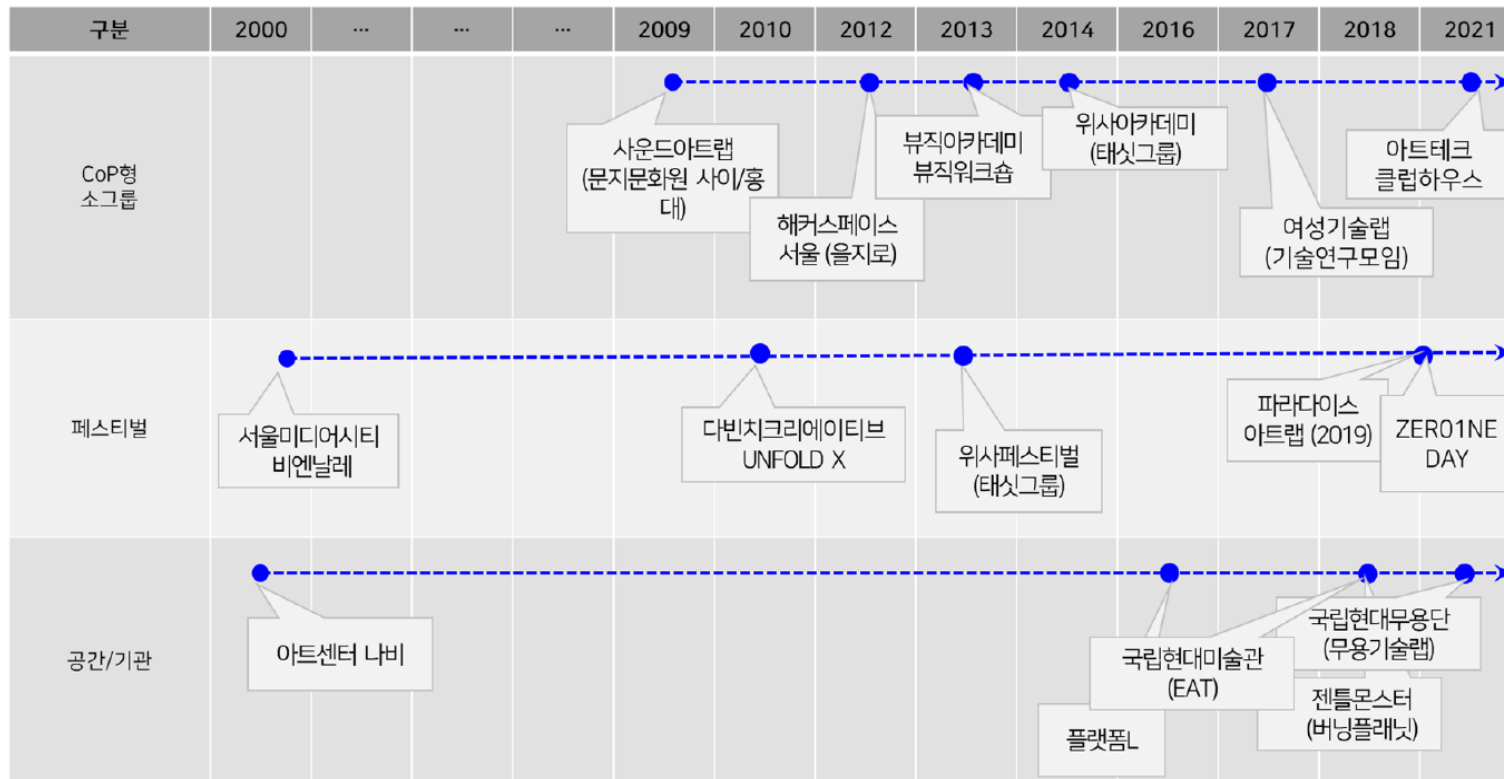
제2회 아르코 현장 대토론회 ‘예술과 기술’세션 진행 (2021.12.8.)
정책혁신소위원회에서의 논의를 통해 정책제안(안) 수정·보완

II. 기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점

기술변화에 따른 예술지원정책 현황

✓ 예술의 역사는 “끊임없는 기술의 실험과 수용의 역사”

- 기존 표현방식의 한계를 넘어서기 위한 노력 속에서 새로운 기술 또는 기존 기술의 새로운 적용의 지속적 시도
- 1960년대 이후 미디어아트 분야를 위시, 예술가들은 당대의 기술을 수용하여 자신의 예술작업에 녹여내는 다양한 실험과 시도 진행



- 기술 영역에서도 기능적 구현을 넘어 ‘감성을 입은 기술’이 트렌드
- 기술의 적용방식과 범위에 대한 ‘상상력의 역할’ 커짐

Ⅱ. 기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점

기술변화에 따른 예술지원정책 현황

- ✓ 전세계적 팬데믹 COVID-19 이후 “예술+기술 융합” 시도가 크게 진전되는 계기 형성
 - 사회적 거리두기의 일상화와 방역지침으로 ‘온라인으로 집에서 즐기는 비대면 공연·전시·축제의 급부상
 - AR/VR/XR, Metaverse, 빅데이터, 블록체인, NFT, AI 등 활용한 디지털 전환(Digital Transformation)에의 요구 분출
- ✓ 2020.7. 『한국판 뉴딜 종합계획』에서 ‘디지털 뉴딜’ 포함
- ✓ 문화체육관광부·한국문화예술위원회
 - 2017년부터 <예술과 기술 융합 지원사업(舊 아트앤테크 활성화 사업)> 추진 : 2022년 예산 57.5억원
 - 예술과 과학기술이 융합되어 예술적 창의성과 표현력이 확장된 기술융합 예술작품 창작 및 예술활동 지원
 - 동시대 다양한 과학기술을 접목한 예술작품 기획, 개발, 제작지원
 - 예술과 과학기술이 융합되어 예술적 창의성과 표현력이 확장된 기술융합 예술작품 창작 및 예술활동 지원

Ⅱ. 기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점

기술변화에 따른 예술지원정책 현황

▪ 2022년 <예술과 기술 융합 지원사업(舊 아트앤테크 활성화 사업)> 유형

구분	내용	지원금 규모
[유형①] 아이디어기획·구현지원	<ul style="list-style-type: none"> 초기예술-기술 융합작품 아이디어 단계의 기획과정 및 구현 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 쇼케이스, 기술시연(프로토타입) 등 구현 선정규모 : 12억 (2천만원x60건) 	2천만원
[유형②] 기술융합 창제작지원	<ul style="list-style-type: none"> 완성형 단계의 예술-기술 융합 작품 제작 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 기술융합 공연, 전시 등 다양한 형태의 작품 제작 선정규모 : 15억 (5천만원(3~7천만원)x약 20-30건) 	3천만원 5천만원 7천만원
[유형③] 우수작품 후속지원	<ul style="list-style-type: none"> 2017~2021 예술-기술 융합 사업으로 한국문화예술위원회의 문예진흥기금(공모)을 지원받은 작품*중 우수작품의 보안, 유통확산지원 *융복합무대기술매칭지원/아트앤디지탈테크/창작실험활동등 선정규모 : 5억 (최대 5천만원x10건) 	최대 5천만원
[유형④] 자유기획형 활동지원	<ul style="list-style-type: none"> 작품 제작, 창작을 목표로 하지 않은 예술-기술 융합 협업 및 과정(연구, 교육, 워크숍, 비평, 행사 등) 지원 선정규모 : 1억 5천 (1~3천만원x약 5-9건) 	1천만원/ 3천만원

Ⅱ. 기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점

기술변화에 따른 예술지원정책 현황

✓ 문화체육관광부·한국문화예술위원회

- 2020년부터 <온라인미디어 예술활동 지원사업 아트체인지업> 추진 : 2022년 예산 56억원
- 지속가능한 온라인 예술생태계 조성 위한 온라인미디어 활용 예술창작 및 확산 지원
- (콘텐츠 창작-진입, 성장) 기초예술분야 소재 기반의 온라인미디어 활용 예술콘텐츠 제작 지원
- (확산 서비스-매개, 수익) 예술콘텐츠 확산 위한 매개서비스, 지속성장 가능한 자체플랫폼 기반 창의적 예술 서비스의 수익구조 마련 지원

	콘텐츠 창작(진입)	콘텐츠 창작(성장)	확산서비스(매개)	확산서비스(수익)
지원목적	온라인 예술창작 진입 및 실험 지원	온라인 예술창작 발표 지원	온라인 예술콘텐츠의 대국민 향유 확대	온라인 예술 플랫폼을 기반으로 한 온라인 예술콘텐츠의 유통확산 및 수익화 방안 모색
지원대상	새롭게 온라인 예술활동을 시작하거나 다양한 소규모 창작을 실험하고자 하는 예술인, 단체, 기업	온라인미디어를 창의적으로 활용한 새로운 예술창작이 가능하며 규모있는 프로젝트 실행역량을 갖춘 예술인, 단체, 기업	기제작된 온라인예술콘텐츠의 확산 활성화를 위해 새롭게 기획된 콘텐츠서비스를 제공하고 자 하는 예술인, 단체, 기업	창작자 수익창출에 기여하는 자체플랫폼(기구축) 보유 예술 단체, 기업
지원규모	1천/2천만원	3천/5천만원	3천/5천/7천만원	7천만원 내외

II. 기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점

기술변화에 따른 예술지원정책 현황

✓ 문화체육관광부·한국문화예술위원회 2022년 신규추진사업

1) 메타버스 예술활동 지원 : 확장가상세계(메타버스)에서의 다양한 예술실험 및 발표 지원

2) 예술-데이터매칭사업 : 예술인(단체) 대상으로 예술작품 창작과 확산에 필요한 데이터와 관련 기술지원 (바우처 형태 제공)

- 창작지원 데이터 생산(2천~2.5천만원, 약 10건, 향유확산 데이터 활용 1.5천~2천만원, 약 10건)

	실험 창작	확장 발표
지원 대상	메타버스와 속성에 관해 탐구하며 다양한 예술실험을 하고자 하는 예술단체·기관·기업 등	완성된 메타버스 예술작품 창작 역량을 갖춘 예술단체·기관·기업 등
대상 사업	실험(시범 프로젝트) 및 초기 구현 * 프로토타입, 시연, 쇼케이스 등	발표 * 프로토타입, 시연, 쇼케이스 단계 이상의 완성된 예술작품
최종 결과물	공연 3회 혹은 전시 1개월 이상, 그 밖에 이에 준하는 예술 프로젝트 수행 * 사업수행 과정과 결과를 확인할 수 있는 15분 분량의 영상 제출	공연 6회 혹은 전시 2개월 이상, 그 밖에 이에 준하는 예술 프로젝트 수행 * 사업수행 과정과 결과를 확인할 수 있는 15분 분량의 영상 제출
지원 규모	3천만원~6천만원 이내 (사업계획 규모별 지원) ※ 10건 내외 선정	7천만원~최대 1억원 (사업계획 규모별 지원) ※ 10건 내외 선정
기타 안내	2022년 한시적 자부담 의무적용 면제	

구분

신청대상

사업내용

지원규모

1단계 데이터기업

예술인(단체)의 사업 목적에 맞는 데이터 서비스 제공 가능 기업

문화예술 특화 창작·확산 데이터 상품 개발 및 서비스 제공

예술인(단체)와 매칭된 데이터상품 제공 건수에 따라 지원규모 결정 (1개 기업당 최대 1.5억)

2단계 예술인(단체)

데이터 활용을 통한 예술작품 창작 및 확산 희망 예술인(단체)

선정 데이터기업의 데이터 상품 활용한 예술 창작·확산 활동 수행 및 데이터 생산

데이터상품 이용 바우처 제공 (창작-20/25백만원, 확산-15/20백만원)

※ 추후 공고 예정

Ⅱ. 기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점

기술변화에 따른 예술지원정책 현황

✓ 문화체육관광부·한국문화예술위원회

- 예술자료수집 및 디지털화 40억원('22년)
- 비대면 예술인력교육 프로그램 및 플랫폼 개발 10억원('22년)

✓ 문화체육관광부·예술경영지원센터

- 2022년부터 예술X기술 특화 거점공간인 <아트컬처랩(Art-Culture Lab)> 조성 및 운영 예정

아트컬처랩(Art-Culture Lab)

예술을 기반(Art-based)으로 다른 장르 및 분야와의 교류, 협업과 기술 융복합을 통해 다양한 시도와 실험을 수행함으로써 예술의 영역을 확장하고, 새로운 비즈니스 모델을 개척하거나 사업화하고자 하는 예술인, 단체, 기업을 위한 '예술 특화 거점공간'이자 '종합지원 플랫폼'

예술+기술
융·복합 Lab

예술기업·사회적경제
인큐베이팅·
엑셀러레이팅

새로이 요구되는
예술분야 전문역량
교육

아이디어의
공유·협업·네트워킹

아카이빙, 정보매개,
홍보·마케팅,
상담·컨설팅

II. 기술변화에 따른 예술지원정책 현황 및 문제점

현장의 문제점과 개선요구

✓ 아트앤테크(Art & Technology) 분야의 특성

- 기술변화 속도와 학습 및 창작의 속도 간 차이로 신규진입의 어려움
- 예술분야와 기술분야간 소통과 협력의 어려움
- 설치 및 에러 유지 보수 이슈 등으로 낮은 시장성, 수익창출의 어려움
- 작동하지 않는 오픈소스로 확산의 곤란

✓ 정부 지원정책에 대한 비판

- 정부 지원사업의 기조와 지향이 '예술의 관점'보다는 지나치게 'High-Tech 기술중심'
- 단기적/성과지향적 지향
- 지원사업의 경직성

구분	인터뷰 결과 현 지원사업에 대한 개선요구
지원사업 방향	<ul style="list-style-type: none"> • 지원사업 방향성 및 관점의 재설정 필요 • 기술중심이 아닌 예술의 관점에서 지원사업 설계 필요 • 단기적/성과주의적 접근에서 장기적/실험주의적 접근으로의 전환 필요
지원사업 기획 및 체계	<ul style="list-style-type: none"> • 예술가 외 지원의 주체가 확대될 수 있는 지원트랙 필요 • 성격구분이 모호한 지원사업 트랙간 내용 및 조건 조정 • 신규작업 적극적 진입을 위한 자격조건 및 기준 재설정 • 작품규격 및 발표형식의 자율성 확대
지원사업 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 충분한 작품기획과 실행이 가능한 사업기간 연장 • 재료비 지출 제한완화 • 지원의 관점을 반영한 지원 조건과 서식 재설계
심사	<ul style="list-style-type: none"> • 사업방향에 부합하는 심가기준과 방식 재설계 • 기술전문가와 예술전문가의 균형있는 심사위원 구성 • 기술선택과 활용 중심이 아닌 예술로서의 의미와 역할에 대한 평가 필요

아트앤테크 현장은 개별 주체가 고립된 섬처럼 고군분투하는 상황이며 생태계로의 발전을 촉진하는 기반 조성 접근이 필요하다.

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

1. 기술변동에 대응한 예술분야 중장기 종합계획 및 로드맵 수립

✓ 예술과 기술의 융합에 대한 관점의 정립

- 예술과 기술의 융합은 일시적인 현상이나 새로운 장르의 출현이라기보다는 동시대 사회변화와 기술변화에 따라 기존 예술의 재편과 확장, 새로운 출현이 이루어지는 ‘새로운 예술현상’이며 이를 통해 ‘예술의 새로운 지형’이 마련되는 과정
- 새로운 표현방식을 통해 새로운 감각을 일깨우고 예술의 경계와 영역을 확장시킬 수 있는 무한한 잠재력과 가능성을 가지는 새로운 미학의 실험장
- 예술이 가진 공감력이 기술과의 만남을 통해 더욱 설득력있는 보편성을 지니게 됨
- 기술은 예술창작의 유용한 도구 중 하나이나, 기술을 활용할 때에 예술적 관점에서 어떠한 의미와 가치, 지향을 가지고 다가갈지에 대한 근본적 물음과 성찰이 동반되어야

✓ 종합적 관점에서 중장기 발전계획 및 로드맵 수립 필요성

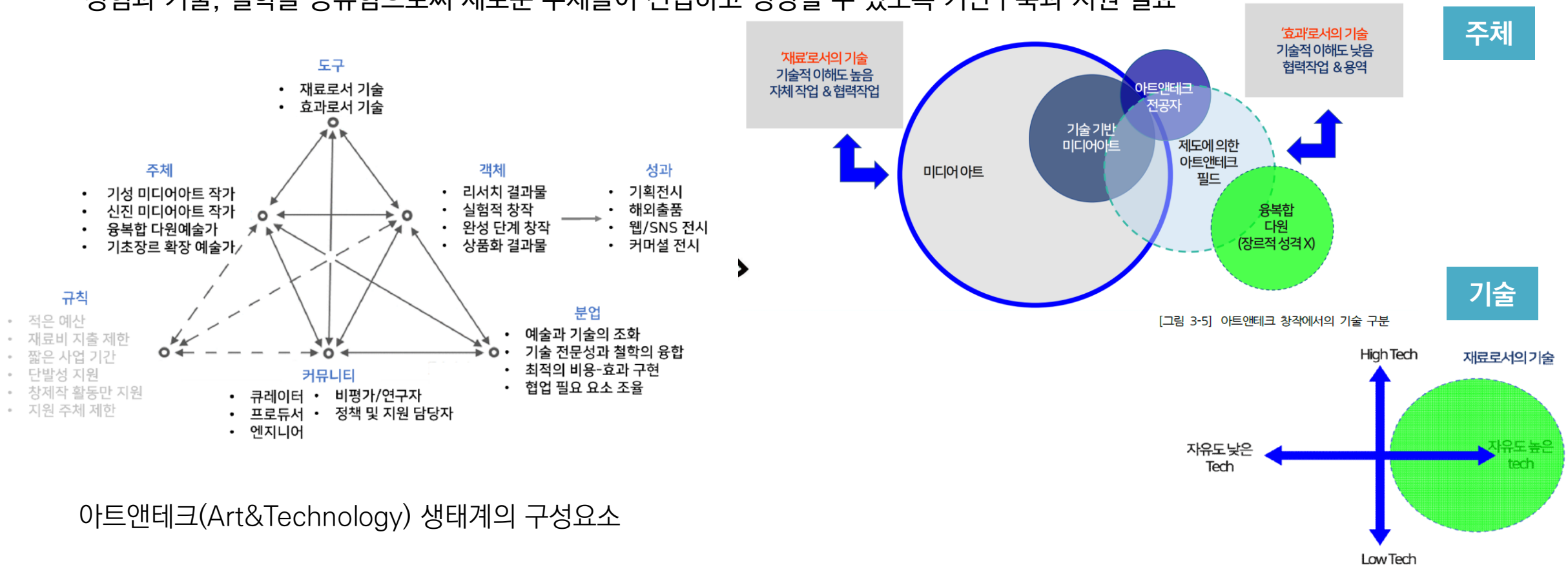
- 다양한 스펙트럼의 기술을 활용한 실험과 혁신, 새로운 창작자의 출현을 촉진하고 이것이 아트앤테크씬(Art & Technology Scene)의 다양성과 활력으로 이어질 수 있도록 중장기 발전계획 필요
- 예술&기술 생태계의 확장과 성장을 위한 기반 구축(물적/기술적/인적 기반)
- 창작-유통-향유-교류 활성화 방안, 타 분야와의 협업활성화 방안
- 예술X기술 융합 작품의 저작권, 작업윤리 등 새로이 요구되는 법제도 및 가이드라인 등도 포함될 필요

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

2. 예술&기술 생태계의 확장과 성장을 위한 기반구축과 지원 확대

✓ 예술과 기술의 접목과 융합을 위한 지원정책은 예술&기술 생태계의 확장과 성장의 관점에서 이루어질 필요

- 아트앤테크 생태계를 구성하는 다양한 주체(예술인, 큐레이터, 프로듀서, 비평가, 기술자(엔지니어))등이 커뮤니티를 형성하고 각자의 경험과 기술, 철학을 공유함으로써 새로운 주체들이 진입하고 성장할 수 있도록 기반구축과 지원 필요



Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

2. 예술&기술 생태계의 확장과 성장을 위한 기반구축과 지원 확대

✓ 예술과 기술의 접목과 융합을 위한 지원정책은 예술&기술 생태계의 확장과 성장의 관점에서 이루어질 필요

- 아트앤티크 생태계를 구성하는 다양한 주체(예술인, 큐레이터, 프로듀서, 비평가, 기술자(엔지니어))등이 커뮤니티를 형성하고 각자의 경험과 기술, 철학을 공유함으로써 새로운 주체들이 진입하고 성장할 수 있도록 기반구축과 지원 필요

객체 : 작품의 창제작과 유통

기성 작가(초청전시 중심)

- 초청전시 중심
- 단일작업의 창작타임라인이 장기간
- 투입비용·장비 규모가 크며, 지원사업 필요성 높음
- 관련 작가의 절대적 숫자 적음

신진 작가(웹/SNS 중심)

- 다작 중심
- 즉각적 공유, 빠른 피드백 추구
- 투입비용·장비 규모가 적음, 지원사업 의존도 낮음
- 취미부터 전문 작가까지 절대적 숫자 많음

기획전시

국립현대미술관
서울시립미술관
아트센터·부비
파라다이스문화재단
인폴드X
현대카드레온
공간기관 초청전시
작가기획전시

해외 작품

글로벌비엔날레
아르스 일렉트로니카
...
해외 초청전시
해외 작품 큐레이터
타국가, 국내 전시로
이여지는 결과

웹/SNS 전시

시각포드폴리오 활용
웹사이트
인스타그램
유튜브·비메오
웹에서 뜨는 작품
뉴제·레이션
글로벌 마케팅

커머셜 전시

아트앤티크
크리에이티브 중심
기업 브랜드 마케팅
NFT
돈이 되는 작업
커머셜, 셀럽작가
상업과 작업의 병행

커뮤니티



Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

2. 예술&기술 생태계의 확장과 성장을 위한 기반구축과 지원 확대

- ✓ 예술과 기술 유관기관과의 협의체 구성 및 협력사업 추진 필요
 - 한국문화예술위원회, 예술경영지원센터, 아트컬처랩, 한국문화예술교육진흥원, 한국예술종합학교, KAIST문화기술대학원 등 공공 및 민간부문 주요기관이 함께 공동워크숍, 역할배분, 공동협력사업의 논의 및 실행
- ✓ 지원사업 체계 개편방향(제안) : 우측 그림 참조
- ✓ 예술대학과의 연계협업을 통해 기술 기반 교과과정의 신설 및 추가 유도



Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

3. 전략적 기획사업 추진을 통한 선도적 모델 개발

- ✓ 공모사업 방식 외에 예술기술 융합 분야의 아젠다를 선도하고 새로운 모델(Best Practice)을 구축하기 위해 한국문화예술위원회가 주도하여 예술인, 기술전문기관.단체와 연계하여 파일럿 형태의 전략적 기획사업 추진
 - 매년 1건씩 특정주제(또는 기술유형)을 선정하고 그에 적합한 아트앤테크 분야 주요 전문가들을 매칭하여 팀단위 기획 프로젝트 추진
 - 예술X기술의 융복합과 관련한 이니셔티브(Initiative) 확보
 - 장기적으로 Art & Technology Scene의 형성
 - 프로젝트의 추진과정과 결과를 기록하고 아카이브화하여 공유 및 확산 유도

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

4. Art & Tech 커뮤니티 활성화 지원 및 공간 확대

- ✓ “예술과 기술 커뮤니티 활성화 지원사업”의 신설을 통해 Art & Tech 생태계 활성화 유도
 - 기존 <예술-기술 융합활동가.연구자 지원사업>만으로는 커뮤니티 활성화에는 역부족
 - 같은 관심사를 가진 이들이 함께 모이고, 서로의 문제의식을 공유하며, 보다 자유롭고 혁신적인 실험과 도전이 이루어질 수 있도록 오픈트랙(Open-track) 형태의 유연한 지원방식을 통해 소규모 연구모임, 창작모임, 비평모임, 네트워킹, 멘토링 등의 아트앤테크 커뮤니티에서 필요로 하는 다양한 활동 지원
 - 예술분야 외에 비예술분야 전문가(엔지니어 등)도 함께 협업할 수 있는 커뮤니티를 구성할 수 있도록 매칭 등의 지원
 - 지원사업의 결과공유회를 겸한 소규모 커뮤니티형 발표축제 지원
- ✓ 예술과 기술 융합 실험이 이루어질 수 있는 전용공간(인프라)의 확대 [예] 아트컬처랩
 - VR/AR/XR 스튜디오, 모션캡처 스튜디오, 영상촬영 스튜디오, 사운드 스튜디오, 3D 프린팅 제작실, 목공방, 금속공방 등
- ✓ 예술과 기술 융합 작품 관련 ‘공간 연계 프로그램’의 추가 신설
 - 공공 또는 민간공간과 연계하여 예술X기술 융합 프로젝트 지원사업 트랙 신설

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

5. 기술역량 제고 및 전문인력 양성을 위한 교육 확대

✓ 예술인들의 기술활용역량 향상 및 전문인력 양성을 위한 교육의 확대·강화

- 예술인들 사이에 기술 활용역량의 격차 존재 : 청년예술인 vs. 중장년/고령예술인, 기술친화적 장르와 그렇지 않은 장르간
 - 예술가 대상 기술활용교육 (기초/심화/고급)
- 아트앤테크 분야에 필요한 전문인력 양성을 위한 전문교육 신설 및 확대
 - 다양한 주체양성교육 : 아트앤테크 큐레이터, 프로듀서, 엔지니어, 기술 컨설턴트, 비평, 유통전문 매개자 등의 양성
- 한국문화예술위원회의 아르코예술인력개발원의 교육프로그램 추가 신설 또는 예술경영지원센터의 예술경영아카데미사업(향후 추진 예정인 아트컬처랩의 (가칭) Art & Tech Academy 사업 등)과 역할분담

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

6. Art & Tech Festival 개최 및 국제교류 확대

✓ 기존 <예술과기술융합주간> 사업을 <Art & Tech Festival> 형태로 확대하여 예술과 기술 융합 관련 활동과 담론이 공유되고 확산될 수 있는 장(場)의 제공

- 담론 및 성과의 공유
- 국내외 교류
- 유통
- 교육
- 매칭지원

✓ 한국문화예술위원회 국제교류사업에 아트앤테크 분야 추가하여 예술과 기술 융합의 국제교류 확대



[유사사례] 오스트리아 Linz에서 개최되는
Ars Electronica Festival

출처: 아르스 일렉트로니카 홈페이지(<https://ars.electronica.art/festival/en/about/>)

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

7. 사업기간 확대 및 예산의 유연성 제고 등 사업개선

✓ 사업기간의 확대

- 단년도 사업의 사업기간을 8개월 이상으로 확대하고, 다년간 지원사업 신설

✓ 예산활용의 유연성 및 편의성 제고

- 작업에 필요한 경우 자산취득 제한기준 완화하거나 임대(임차)할 수 있도록 편의 제고
- 장비 등에 대한 바우처 지원방식 검토
- <아트컬처랩> 및 <시설장비DB>와 연계한 시설.장비 지원방식 검토

✓ 현장예술인 워킹그룹 논의를 통한 심사방식 및 지원서식 개편방안 모색

- 기술부문 외에 예술전문 심사위원의 시각과 관점을 더욱 반영할 수 있는 방안 모색
- 사용기술 설명과 실행플랜 중심 기술선택의 이유, 해당작품의 예술사적 의미와 가치에 대한 서술 부분 추가하는 방안 검토
- 지원서식의 경직성을 완화하고 아트앤티크의 다양성과 창의성이 제시될 수 있는 지원서식으로의 개편방안 모색

[참고] Art & Tech 공유DB

- Art & Tech 프로젝트를 위해 필요한 주요 시설. 장비와, 이를 구비하고 있는 시설. 공간의 데이터베이스 구축

[예시]

- 모션캡처용 수트 : 국립아시아문화전당 창제작지원센터
- 금속용접기 : 문래예술종합지원센터(술술센터)
- 미디어월 : 홍릉 콘텐츠인재캠퍼스

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

8. 디지털 예술관객 확대를 위한 비평 및 큐레이션 지원

✓ 온라인 예술콘텐츠, 디지털 예술, Art & Tech 작품에 대한 비평 및 큐레이션 콘텐츠 지원

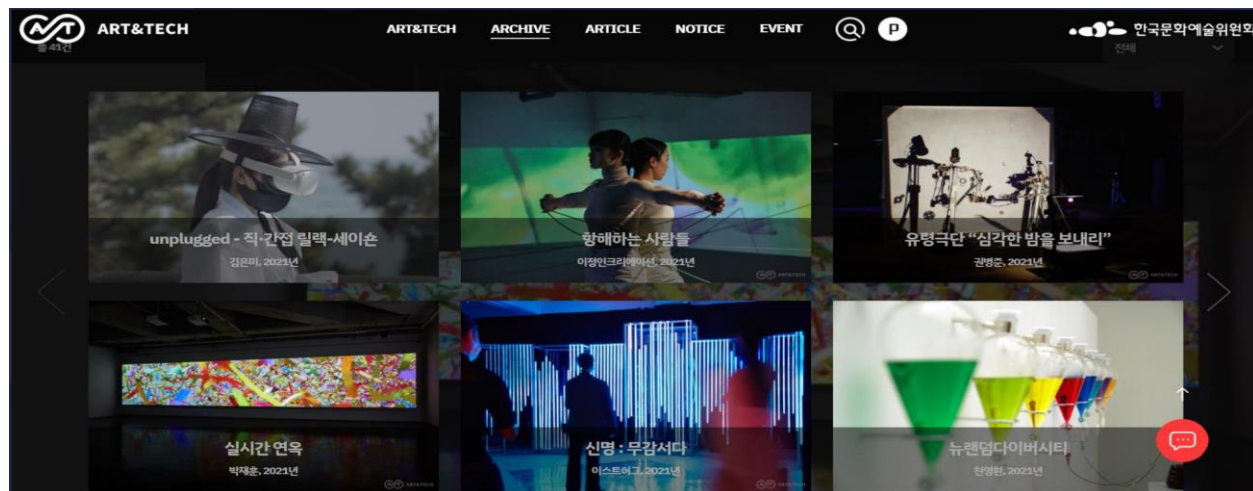
- 예술과 기술 융합 작품에 대한 '비평 지원 트랙'의 신설을 통한 비평 활성화
- Art & Tech 온라인 플랫폼 외에도 YouTube, Instagram 등 SNS에 큐레이션 영상 및 콘텐츠 업로드하여 디지털 예술관객의 정보 접근성 및 향유접근성 제고

Ⅲ. 기술변화에 따른 예술지원정책 제안

9. Art & Tech 플랫폼 고도화 및 이용편의성 제고

✓ Art & Tech 플랫폼(www.arko.or.kr/artntech)의 “디지털 라이브러리 기능” 강화 및 이용자 편의성 제고

- 예술가/작품소개 방식을 넘어 담론 연구자료, 공론화 기록, 교육자료, 큐레이션 콘텐츠 확대
- 다양한 난이도의 기술 공유가 가능하도록 오픈소스, 작업 체크리스트, Technical Note 등의 수록 및 공유
- 국내 주요 공연장 및 미술관 등에 대한 DB 구축을 통해 기술 적용시 사전 시뮬레이션이 가능하도록 디지털 트윈(Digital Twin) 구축 검토



참고문헌

- 한국문화예술위원회(2021), 기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구.
- 문화체육관광부(2021), 아트 컬처랩(Art-Culture Lab) 조성 기본연구.
- 문화체육관광부(2021), 2022년도 예산·기금운용계획 개요.

Thank You