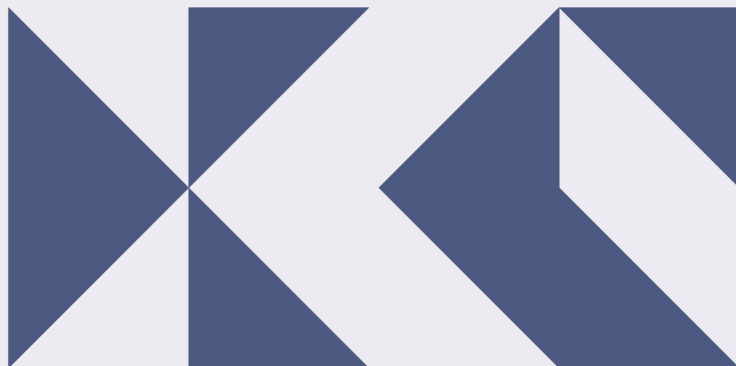




기초연구

2024-05

문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027

Culture and Arts Trend Analysis and Prospect 2025-2027

노수경·이경진·박재현·김찬우



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

기초연구 2024-05

문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027

Culture and Arts Trend Analysis and Prospect 2025-2027

노수경·이경진·박재현·김찬우



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구 책임

노수경 한국문화관광연구원 부연구위원

이경진 한국문화관광연구원 부연구위원

공동 연구

박재현 한국문화관광연구원 위촉연구원

김찬우 포스트AI 책임연구원

조사 담당

(주)PPS 컴퍼니

문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027



연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적

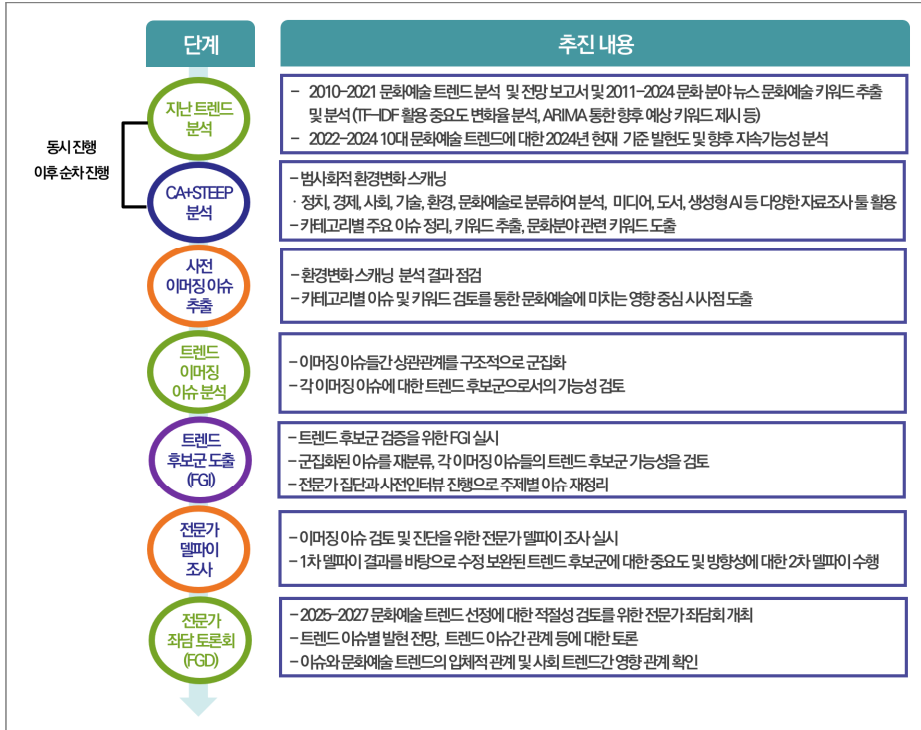
- 인구구조의 변화, 디지털로 인한 노동구조의 변화, 세대·계층·인종 간의 갈등과 혐오, 가치관의 변화 등 범사회적 환경이 빠르게 바뀌면서 문화예술분야 또한 영향을 받아 새로운 다양한 변화가 일어나고 있음
- 특히 정책은 급변하는 사회구조를 파악하여 위기 극복의 기회와 요건에 대한 과제를 발굴하고 선제적으로 현재와 미래를 진단 및 대비하는 것이 필요함
- 한국문화관광연구원은 문화예술, 관광, 콘텐츠산업 분야의 트렌드 연구를 3년 간격으로 진행하고 있으며 2024년은 2021년에 이어 문화예술분야 트렌드 연구 시기가 도래함
- 이와 같은 배경에서 본 연구는 세 가지 목적으로 추진됨
 - 현재 관점에서의 기존 문화예술 트렌드 진단
 - 정책 수요 예측을 위한 지속적인 문화예술분야 트렌드 파악
 - 향후 요구되는 문화예술분야 정책 전략 수립에의 기여

2. 연구 범위 및 방법

- 본 연구는 대한민국 전체를 공간적 범위로 함
- 시간적 범위는 문화예술 트렌드 연구가 시작된 2010년부터 현황분석이 종료된 2024년까지로 설정함
 - 본 연구의 시간적 범위는 문화예술 트렌드가 처음 연구되었던 2010년부터 2024년 현재까지를 조사범위로 설정하고, 2025년부터 2027년까지를 예측 범위로 설정하여 향후 3년간 문화예술분야 트렌드를 예측함
- 내용적 범위는 세 가지로 구분됨
 - 10대 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성 분석
 - 직전 보고서의 예측 범위였던 2022년부터 2024년까지 범사회 환경 변화에 대한 분석
 - 2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망

- 연구 방법은 6단계로 아래 [그림 1]과 같이 추진하였음

[그림 1] 연구과정별 추진내용



- 특히 트렌드 분석의 기초 자료 및 근거가 된 CA+STEEP 분석은 아래 <표 1>과 같은 분류 기준을 갖추어 추진하였음

<표 1> CA+STEEP 분석을 위한 사회적 트렌드 분류 기준(안)

CA+STEEP	세부 카테고리					
문화예술(CA)	문화생산	문화향유(소비)	문화산업(한류)	문화인식	문화정책	
사회(S)	인구(사회)구조	생활양식(라이프스타일)		인권/윤리	보건·안전/교육	기타
기술(T)	정보·생명공학 환경 기술(IT, BT, ET)	문화기술(CT)	인공지능(AI)	R & D	자동화	기타
경제(E)	산업구조	경제성장/투자/금리(환율)	소비여건/패턴	기업경영	노동환경	기타
환경(E)	기후변화	자원	에너지	환경오염/재난		기타
정치(P)	국내 정치	국제 정치	법률 및 외교	남북관계		기타

3. 지난 문화예술 트렌드 분석

- 본 연구는 2010년부터 2021년까지 진행된 한국문화관광연구원의 「문화예술 트렌드 분석 및 전망」의 후속 연구이며, 지난 문화예술 트렌드 분석은 두 가지 방식으로 진행함
- 먼저, 2010년부터 2021년까지 한국문화관광연구원에서 발행한 “문화예술 트렌드 분석 및 전망” 연구 보고서 검토를 통해 키워드를 추출하고, 이와 동시에 2011년부터 2024년까지의 문화 분야 뉴스 데이터를 정제 과정을 통해 문화예술 키워드 수집함
- 추출 및 수집된 키워드는 TF-IDF를 적용하여 키워드의 중요도 변화율을 분석하고, ARIMA 모형을 통해 향후 예상되는 문화예술 트렌드 키워드를 3가지(증가하는 키워드, 유지하는 키워드, 감소하는 키워드)로 제시함
- 트렌드 키워드 분석 결과를 제시하면 다음과 같음
 - 〈증가하는 토픽〉은 디지털리터러시 및 교육, 디지털전환 및 스마트기술, 문화산업 및 경제, 사회적 가치 및 지속가능성, 여가 및 라이프스타일이 있으며, 이들 주제는 기술 혁신과 사회적 변화에 힘입어 지속적으로 중요해질 것으로 예측
 - 〈유지하는 토픽〉은 문화다양성 및 포용, 문화예술교육, 문화정책 및 제도는 이미 안정된 상태에서 큰 변화 없이 지속될 것으로 예상
 - 〈감소하는 토픽〉은 방송 및 미디어 환경 변화, 사회적 이슈 및 현상은 새로운 디지털 트렌드와 이슈의 등장으로 중요성이 서서히 하락할 주제들로 확인
- 다음, 2021년(이전 연구)에 선정된 ‘2022-2024년 10대 문화예술 트렌드’에 대해 2024년 현재 발현 정도와 향후 지속성에 대해 전문가 평가를 실시함
- 그 결과를 발현도와 지속성의 정도에 따라 트렌드를 3가지 유형(발현도 및 지속성 높음, 발현도 및 지속성 보통, 발현도 및 지속성 낮음)으로 분류하여 설명함
- 각각의 트렌드를 제시하면 다음과 같음
 - 〈발현도 및 지속성 높음〉 트렌드는 (트렌드8) 팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화, (트렌드1) 디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장, (트렌드2) 문화예술 분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성, (트렌드10) 크리에이티브 에이징(Creative aging),

문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층, (트렌드9) 멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행

- <발현도 및 지속성 보통> 트렌드는 (트렌드6) 위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대, (트렌드7) 문화예술분야의 느슨한 연대 확대, (트렌드3) 구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진
- <발현도 및 지속성 낮은> 트렌드는 (트렌드5) 필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대, (트렌드4) 불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화

〈표 2〉 2022-2024 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성 응답 결과 종합

트렌드	발현정도		향후 지속성		합계	
	평균	순위	평균	순위	평균	순위
(트렌드8) 팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화	4.3	2	4.2	3	4.2	1
(트렌드1) 디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장	4.4	1	4.1	5	4.2	2
(트렌드2) 문화예술 분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성	3.9	3	4.3	1	4.1	3
(트렌드10) 크리에이티브 에이징(Creative aging), 문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층	3.7	7	4.2	2	3.9	4
(트렌드9) 멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행	3.8	4	4.1	4	3.9	5
(트렌드6) 위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대	3.8	5	3.7	9	3.8	6
(트렌드7) 문화예술분야의 느슨한 연대 확대	3.7	7	3.8	7	3.7	7
(트렌드3) 구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진	3.6	9	3.8	7	3.7	8
(트렌드5) 필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대	3.4	10	3.9	6	3.6	9
(트렌드4) 불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화	3.8	6	3.4	10	3.6	10

4. 2022-2024 범사회 환경변화

- 본 연구에서 도출된 2022-2024 문화예술 범사회 환경변화는 CA+STEEP 분석과 이에 대한 전문가 의견 조사 및 청취로 완성되었음
- 주요 범사회 환경변화는 아래 <표 3>과 같음

<표 3> 2022-2024 범사회 환경변화 요약

분야	주요내용
문화 분야	• 인공지능(Artificial Intelligence, AI)과 에듀테크(Edu Tech)의 도입 • 문화예술교육의 디지털화 • 공간과 기능의 융합으로 인한 복합 문화공간화 • 한류 콘텐츠로 인한 한국문화의 세계화(4세대 한류) • Si와 디지털 플랫폼을 통한 작품 제작 및 배포의 자율성 확대 및 일자리 감소, 저작권침해 문제 • 창작, 유통, 소비 혁신과 지속가능한 발전
사회 분야	• 저출산과 고령화(인구 문제) • 지방 중심 경제적·사회적 기반 약화(수도권-비수도권 지역 간 불균형) • 초개인화 된 삶의 방식 • 집단적 문화 소비 격차 및 소비 양극화 심화 • 빠른 디지털 성장과 디지털 격차 및 사회적 불평등 • 디지털 중독, 과도한 경쟁 등으로 인한 사회적 웰빙 및 정신건강문제 대두 • 문화다양성 시대 다문화 사회로의 전환 가속
기술 분야	• 디지털 전환과 신기술 발전, IT, BT, ET 분야의 기술 융합 • 빅데이터의 일상적 개인 맞춤형 서비스 활용 • 디지털 헬스케어 분야의 맞춤형 의료 서비스 • 생성형 AI의 발전 • 로봇 기술의 발전과 휴머노이드 로봇과 인간의 협력 • 디지털 권리 장전의 발표와 기술의 윤리적 사용을 위한 기준 마련
경제 분야	• 초스마트 사회로의 전환 가속 • 지역소멸을 막기 위한 투자 필요성 증가 • 세대별 소비 동기의 차이 및 경제적 양극화 뚜렷 • 지정학적 불안과 글로벌 공급망 재편으로 인한 경제 영향
환경 분야	• 기후 변화와 환경오염의 심각성 부각 • 국제 협력과 국내 정책 변화 주요 의제 대두(탄소중립, 기후위기 공동대응 등) • 도시환경개선 및 주민 삶의 질 향상을 위한 녹지 확대, 유휴공간 재생 정책 추진 • 기후변화로 인한 자연재해 발생 증가로 인한 집단 트라우마 문제 이슈
정치 분야	• 정치적 양극화와 팬덤 정치의 심화 • 국가들의 자국 경제적 및 군사적 이익 우선시로 인한 자국중심 외교 정책 강화(다자간 협력 약화) • 우리나라 ODA(공적개발원조)와 문화 외교 확대 • 북한의 군사적 도발, 미국·중국·일본 등과의 외교적 긴장 • 중앙과 지방의 권한 재편으로 인한 지방자치단체의 역할 강화 및 지역균형발전 정책 추진

5. 2025-2027 10대 문화예술 트렌드 분석 및 전망

- 연구과정을 거쳐 도출된 2025-2027 10대 문화예술 트렌드는 아래와 같음

〈표 4〉 2025-2027 10대 문화예술 트렌드

트렌드명	트렌드 시나리오 및 이슈 방향성
1. 윤리없이 스며든 디지털과 AI	• 디지털 기술과 AI의 활용이 빠르게 확산되며 그로 인한 윤리적 문제들이 다양하게 드러날 것 • 생성형시를 활용한 예술가들의 활동이 확산되어 예술가와 AI의 합작품의 수요가 증가하게 될 것 • AI가 생성한 작품은 저작권이 명확하지 않아 무분별하게 공유되고 비도덕적 (딤편이크 등의 범죄)으로 활용될 것 • 카피레프트(copyleft)는 지식, 작품 등의 수정 재배포를 자유롭게 함으로써 사회적 이익을 극대화 시키는데 기여할 것
2. 세계가 품은 한국문화	• 한류 콘텐츠뿐만 아니라 순수예술, 생활양식 등 K-문화 전반이 글로벌 시장에서 지속적으로 사랑받게 될 것 • 한글, 한복, 한식 등 한국문화의 다양한 분야가 세계에서 인정받고 유행하게 될 것 • 한국문화의 국제화가 현지화와 동시에 이루어지면서 K-문화가 글로벌시장에서 지속적으로 성장하게 될 것 • 한류의 성장과 함께 한국의 순수예술이 세계무대에서 인정받으며 국제적 위상을 높이는데 기여하게 될 것
3. '나만의 삶'에 빠져든 대한민국	• 개인주의가 더욱 팽배해지고 혼자서 일상을 영위하고 일과 여가를 보내는 것이 더욱 익숙해질 것 • 혼자만의 시간을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 확산으로 인해 지역을 벗어나 유사한 생각을 가진 사람들 간의 공동체 구성이 더 확대될 것 • 비대면이 익숙해진 알파세대의 사회진출이 시작됨으로 인해 새로운 커뮤니케이션 방식이 생산되고 이로 인해 새로운 문화가 창출될 것 • 순환경제가 주목받으며 문화예술 생태계(생산 및 소비) 방식에도 변화가 생길 것 • 순환경제의 확산은 문화예술 소비 방식에도 영향을 미칠 것
4. 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	• 문화콘텐츠 시장의 스피노프의 증가는 예술시장으로도 확대되어 창작의 다양성으로 발현될 것 • 스피노프는 자유로운 파생 창작의 길을 열어줄 수 있으므로 향후 지속적으로 발전될 것 • 스피노프는 문화산업의 부가가치로 효과를 증명하였기 때문에 예술시장에서도 확산되는 움직임을 보여줄 것 • 팬덤(Fandom)문화의 성장과 팬들의 창작 참여는 문화산업의 새로운 세계관을 확장하는 것으로 문화적인 가치가 있음
5. 이코노-럭스(Econo-Lux) 시대의 도래	• '하너만 있으면 된다'는 요노(YONO)족의 등장과 '경제적 럭셔리'를 뜻하는 이코노-럭스의 유행이 공유서점의 흥행 아트인플루언서를 통한 예술품 소장 욕구 충족 등을 발현하게 될 것 • 요노(YONO)족은 문화예술계에 새로운 소비 문화를 생산할 것 • 이코노-럭스는 경제적으로 문화예술을 소비하려는 새로운 문화로 자리매김 할 것 • 요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행은 개인의 취향과 환경적 책임 등을 실현하려는 가치소비와 연계성이 있음

트렌드명	트렌드 시나리오 및 이슈 방향성
	• 아트인플루언서, 구독경제, 공유경제는 문화예술소비의 새로운 형태로서 더욱 성장할 것
6. 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술	• 정신건강에 대한 중요성은 점차 커져 문화예술을 통한 치유에 대한 관심이 증가할 것 • 정신건강은 개인만의 문제가 아닌 사회적인 관심 영역으로 더욱 드러나게 될 것 • 자연재해, 사회적 범죄 등에 의한 트라우마를 치유하기 위한 아트테라피 등이 성행하게 될 것 • 디지털 기술과 예술치유의 연계가 빠른 속도(2025~2027 사이)로 상용화될 것
7. 에코 크리에이션 (Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	• 환경을 주제로 한 예술 작품들이 증가할 것 • 기후위기와 환경오염문제 등은 사회적 문제로서 예술계에도 영향을 미칠 것 • 그린워싱은 예술계에서도 문제로 대두될 것 • 환경문제는 점점 더 심화되고 있으므로 예술 소재로서도 더욱 주목받고 예술가들이 관심을 갖게 될 것 • 문화기반시설이 친환경 시설로 변모하는 시기가 빠르게 도래할 것 • 문화기반시설은 기후변화에 따른 탄소중립 실천 등을 요구받게 될 것 • LEED제도는 세계적인 흐름에 맞춰 국내에서도 도입이 시도되거나 유사한 제도가 수립될 것 • 문화기반시설은 친환경 시설로 거듭나기 위하여 리모델링을 추진하게 될 것 • 기후변화가 빠르게 이루어지고 있으므로 문화기반시설의 에너지 절약 등을 위한 시설의 변화는 빠른 시간 내에 이루어질 것
8. '갈라치기와 팬덤' 양극화를 해결할 다양성 시대	• 정치적, 사회적 양극화(갈라치기) 현상과 팬덤 현상이 문화예술계에도 영향을 줄 것 • 문화예술계의 양극화 현상을 완화할 수 있는 정책은 '문화다양성' • 정치적, 사회적 갈라치기 현상은 문화예술계에도 스며들어 영향을 줄 것 • 정치적 팬덤 현상은 문화예술계에도 영향을 주어 유사한 현상이 나타나거나 제도, 예산 등의 결정에 영향을 주게 될 것 • 공연예술계에도 양극화 현상이 일어나고 있음 (대형/소형극장의 편차, 순수/산업 예술의 편차 등) • 문화다양성은 격차를 해소할 수 있는 정책으로 문화예술계의 양극화 현상을 중재할 수 있는 정책으로 활용될 수 있을 것
9. 지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대	• 행정적 지역 경계가 약화되고 생활 반경을 중심으로 한 지역마다 경제와 문화 영역의 독특한 개성이 두드러지게 될 것 • 지방소멸의 위기는 로컬 콘텐츠의 중요성을 강조하는 계기가 될 것 • 지역의 개성있는 상업활동이 확산되며 로컬 경제와 문화가 활성화 될 것 • 행정적 경계보다 생활인구와 같이 활동하는 인구 중심 지역범위의 중요성이 강화될 것 • 지역문화전문인력은 지역의 맞춤형 문화 서비스 수요에 대응하기 위하여 점차 확대 양성되고 활동 영역도 넓어질 것 • 문화예술을 기반으로 한 지역상품은 지역의 고유한 오리지널리티를 갖고 있으므로 지속적으로 성장하게 될 것 • 인구감소와 지방소멸의 위기로 도시가 축소되고 유희공간의 확산으로 문화로 도시를 변모하는 전략을 구상하게 될 것 • 주하는 인구와 창업인구 등의 유입을 위해 지역에서는 로컬 크리에이터 등의 지원 사업을 확대할 것 • 도시의 역사자원이 중요 문화콘텐츠로 작용하여 보존 및 활용에 대한 관심이 증가할 것

트렌드명	트렌드 시나리오 및 이슈 방향성
10. 지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편	• 국제 정세의 불안정성이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것 • 국제 정세의 불안정성이 원자재상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 줄 것 • 우크라이나-러시아 전쟁, 이스라엘-팔레스타인 갈등 등 지정학적 위기 상황은 문화예술의 창작 주제, 문화예술시장의 위축, 기업 메세나의 축소 등의 영향을 줄 것 • 지정학적 위기는 우리나라 문화예술계에 예술사조의 흐름, 창작 주제의 변화 등의 영향을 줄 것 • 국제정세의 불안정은 원자재 상승, 인건비 상승 등을 초래하고 예술가의 활동에 영향을 미쳐 최종적으로 소비자에게 부담으로 돌아오는 구조로 영향을 미칠 것 • 우크라이나, 러시아, 이스라엘, 팔레스타인 등 갈등을 빚고 있는 국가로 인해 우리나라 문화예술계에 예술시장의 경로 변동 등의 변화를 줄 것 • 미국 대통령 및 일본 총재 선거 결과 등이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것

목차

제1장 서론	1
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	3
제2절 연구범위 및 방법	4
1. 연구 범위	4
2. 연구 방법	5
제2장 지난 문화예술 트렌드 분석	11
제1절 개요	13
제2절 2011-2024 문화예술 트렌드 분석	15
1. 「2011-2024 문화예술 트렌드 분석 및 전망」 추진 현황	15
2. 2011-2024 문화예술 트렌드 키워드	17
3. 2025-2027 문화예술 트렌드 키워드 변화 예측	24
제3절 2022-2024 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성 분석	27
1. 발현도 및 향후 지속가능성이 높은 2022-2024 트렌드	27
2. 발현도 및 향후 지속가능성이 보통인 2022-2024 트렌드	34
3. 발현도 및 향후 지속가능성이 낮은 2022-2024 트렌드	37
제3장 2022-2024 문화예술 및 범사회 환경 변화	41
제1절 개요	43
제2절 문화예술분야 환경 변화	45
제3절 범사회 환경 변화	52
1. 사회 분야	52
2. 기술 분야	63

3. 경제 분야	71
4. 환경 분야	79
5. 정치 분야	86
제4장 문화예술 트렌드 이슈 발굴 및 조정	93
제1절 문화예술 트렌드 이슈 조정	95
1. 트렌드 키워드	95
2. 트렌드 키워드 군집화	107
제2절 문화예술 트렌드 이슈 조정	109
1. 전문가 FGI	109
2. 전문가 델파이	118
3. 전문가 FGD	125
제3절 문화예술 트렌드 조정 결과	127
제5장 2025-2027 10대 문화예술 트렌드 분석 및 전망	129
제1절 윤리없이 스며든 디지털과 AI	131
1. 트렌드 배경	131
2. 트렌드 전망	143
제2절 세계가 품은 한국문화	150
1. 트렌드 배경	150
2. 트렌드 전망	155
제3절 ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국	158
1. 트렌드 배경	158
2. 트렌드 전망	162
제4절 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	167
1. 트렌드 배경	167
2. 트렌드 전망	169
제5절 이코노-럭스(Econo-Lux) 시대의 도래	172
1. 트렌드 배경	172
2. 트렌드 전망	184

제6절 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술	188
1. 트렌드 배경	188
2. 트렌드 전망	194
제7절 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	197
1. 트렌드 배경	197
2. 트렌드 전망	204
제8절 ‘갈라치기와 팬덤’ 양극화를 해결할 다양성 시대	208
1. 트렌드 배경	208
2. 트렌드 전망	210
제9절 지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대	213
1. 트렌드 배경	213
2. 트렌드 전망	219
제10절 지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편	224
1. 트렌드 배경	224
2. 트렌드 전망	228
제6장 결론	233
제1절 시사점	235
제2절 맺음말	242
 참고문헌 /	245
 ABSTRACT /	251
 부록 설문지 및 스캐닝 키워드 /	253

표 목차

〈표 1-1〉 CA+STEEP 분석을 위한 사회적 트렌드 분류 기준(안)	6
〈표 1-2〉 트렌드 분류 기준 마련 및 사전 이미징 이슈 추출 위한 전문가 자문회의 개요	6
〈표 1-3〉 트렌드 후보군 도출을 위한 전문가 FGI	7
〈표 1-4〉 전문가 델파이 조사 개요	7
〈표 1-5〉 전문가 좌담회 참여자	8
〈표 1-6〉 2025-2027년 10대 문화예술 트렌드 선정 과정	8
〈표 2-1〉 2022-2024 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성 응답 결과 종합	14
〈표 2-2〉 2011-2024 문화예술 트렌드 분석 및 전망 연구 추진 현황	15
〈표 2-3〉 2011-2024 문화예술 트렌드 보고서 키워드 분류 과정 예시	18
〈표 2-4〉 토픽별 모형 적합성 결과	20
〈표 2-5〉 ‘팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화’ 발현도 및 지속가능성	28
〈표 2-6〉 ‘디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장’ 발현도 및 지속가능성	29
〈표 2-7〉 ‘문화예술분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성’ 발현도 및 지속가능성	30
〈표 2-8〉 ‘크리에이티브 에이징(Creative aging), 문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층’ 발현도 및 지속가능성	32
〈표 2-9〉 ‘멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행’ 발현도 및 지속가능성	33
〈표 2-10〉 ‘위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대’ 발현도 및 지속가능성	34
〈표 2-11〉 ‘문화예술분야의 느슨한 연대 확대’ 발현도 및 지속가능성	35
〈표 2-12〉 ‘구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진’ 발현도 및 지속가능성	37
〈표 2-13〉 ‘필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대’ 발현도 및 지속가능성	38
〈표 2-14〉 ‘불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화’ 발현도 및 지속가능성	39
〈표 3-1〉 ‘범사회적 트렌드 분류 기준(안) 마련’을 위한 자문회의 개요	43
〈표 3-2〉 CA+STEEP 분석을 위한 사회적 트렌드 분류 기준(안)	44

〈표 3-3〉 한류의 구분	50
〈표 3-4〉 문화 디지털 기술	64
〈표 3-5〉 문화기술 R&D 및 문화 디지털 기술 관련 계획	65
〈표 3-6〉 문화기술 관련 최근 유망기술 및 유망 수요처	66
〈표 3-7〉 탄소중립 17개 분야 100대 핵심기술 선정	68
〈표 3-8〉 주요국 녹색기술 및 생산기반 구축을 위한 국가별 지원 정책 현황	68
〈표 3-9〉 유망 산업 관련 체크포인트	73
〈표 3-10〉 5가지 유망 산업 요약	74
〈표 3-11〉 주요국의 공급망 재편 정책	78
〈표 3-12〉 주요국 탄소중립목표 및 정책	80
〈표 3-13〉 최근 3년간 유엔 기후변화협약 당사국총회(COP) 주요 결과	82
〈표 4-1〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 문화예술	97
〈표 4-2〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 사회	99
〈표 4-3〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 기술	101
〈표 4-4〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 경제	103
〈표 4-5〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 환경	104
〈표 4-6〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 정치	106
〈표 4-7〉 이슈 - 키워드 - 군집화 과정을 통한 트렌드 후보군 추출(안)	107
〈표 4-8〉 트렌드 후보군 도출을 위한 전문가 FGI	110
〈표 4-9〉 이슈 - 키워드 - 군집화 과정을 통한 트렌드 후보군 추출(안)	115
〈표 4-10〉 전문가 델파이 조사 추진 내용 요약	118
〈표 4-11〉 델파이(1차) 조사 응답자별 전문분야 및 활동기간	119
〈표 4-12〉 2025-2027년 트렌드에 대한 응답 수, 발현정도, 문화영향 정도 응답 결과	120
〈표 4-13〉 2차 트렌드 후보군	122
〈표 4-14〉 델파이(2차) 조사 응답자별 전문분야 및 활동기간	123
〈표 4-15〉 2차 델파이 이슈·시나리오 및 조사 결과	124
〈표 4-16〉 전문가 좌담회 개요	125
〈표 4-17〉 트렌드별 FGD 의견 종합 요약	126
〈표 4-18〉 2025-2027년 문화예술 트렌드 선정 과정	127
〈표 5-1〉 디지털 기술 도입률 현황	133
〈표 5-2〉 디지털 권리장전	135
〈표 5-4〉 AI 규제 관련 입법 동향	142
〈표 5-5〉 『(이슈 1) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI』 발현 가능성	143

〈표 5-6〉 『(이슈 1) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI』 이슈 방향성	144
〈표 5-7〉 『(이슈 10) 멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT (Cultural Technology)』 발현 가능성	145
〈표 5-8〉 『(이슈 10) 멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT (Cultural Technology)』 이슈 방향성	146
〈표 5-9〉 『(이슈 14) 맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경』 발현 가능성	147
〈표 5-10〉 『(이슈 14) 맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경』 이슈 방향성	148
〈표 5-11〉 『(이슈 2) 새로운 세계의 중심, 한국』 발현 가능성	155
〈표 5-12〉 『(이슈 2) 새로운 세계의 중심, 한국』 이슈 방향성	156
〈표 5-13〉 『(이슈 3) ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국』 발현 가능성	163
〈표 5-14〉 『(이슈 3) ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국』 이슈 방향성	163
〈표 5-15〉 『(이슈 9) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가 시나리오 2 발현 가능성	165
〈표 5-16〉 『(이슈 9) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가 시나리오 2 이슈 방향성	165
〈표 5-17〉 『(이슈 4) 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관』 발현 가능성	169
〈표 5-18〉 『(이슈 4) 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관』 이슈 방향성	170
〈표 5-19〉 실버세대와 뉴실버세대 특성 비교	173
〈표 5-20〉 세대별 특성 비교	177
〈표 5-21〉 미중 갈등 일지	184
〈표 5-22〉 『(이슈 5) YONQ(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)』 발현 가능성	185
〈표 5-23〉 『(이슈 5) YONQ(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)』 이슈 방향성	186
〈표 5-24〉 헬스케어 서비스 발전방향	191
〈표 5-25〉 『(이슈6) 멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유』 발현 가능성	195
〈표 5-26〉 『(이슈 6) 멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유』 이슈 방향성	195
〈표 5-27〉 주요국 그린워싱 규제	203
〈표 5-28〉 『(이슈 7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 1 발현 가능성	205
〈표 5-29〉 『에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 1 이슈 방향성	205
〈표 5-30〉 『에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 2 발현 가능성	206
〈표 5-31〉 『에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 2	

이슈 방향성	206
〈표 5-32〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 1 발현 가능성	210
〈표 5-33〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 2 발현 가능성	210
〈표 5-34〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 1 이슈 방향성	211
〈표 5-35〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 2 이슈 방향성	212
〈표 5-36〉 고향올래 사업 프로그램별 세부내용	216
〈표 5-37〉 『지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대』 발현 가능성 1	220
〈표 5-38〉 『축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화 도시』 발현 가능성	220
〈표 5-39〉 『지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대』 이슈 방향성	221
〈표 5-40〉 『축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화 도시』 시나리오 이슈 방향성	222
〈표 5-41〉 러시아-우크라이나 전쟁 일지	224
〈표 5-42〉 이스라엘-하마스 전쟁 일지	225
〈표 5-43〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도』 시나리오 1 발현 가능성	228
〈표 5-44〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도』 시나리오 2 발현 가능성	228
〈표 5-45〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도』 시나리오 1 이슈 방향성	229
〈표 5-46〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도』 시나리오 2 이슈 방향성	230

그림 목차

[그림 1-1] 연구의 내용 및 과정	10
[그림 2-1] 전체 기간 TF-IDF 기반 상위 60개 워드클라우드	21
[그림 2-2] 전체 기간 그룹별 TF-IDF 합계	22
[그림 2-3] 토픽별 트렌드 변화도	24
[그림 3-1] 공공도서관 수	48
[그림 3-2] 공공도서관 1관당 방문자 수	48
[그림 3-3] 인구감소지역 현황(2023년 기준)	53
[그림 3-4] 다문화 가구수, 2017~2022년	61
[그림 3-5] 음악 스트리밍 서비스 이용 방법	70
[그림 3-6] 유망 산업의 성장성	73
[그림 3-7] 2024년 산업 전망 기상도	75
[그림 3-8] 주요국의 공급망 재편 정책	79
[그림 5-1] 한국과 G7 국가의 디지털 발전 대시보드 비교	132
[그림 5-2] 디지털정보화 수준 산출 결과	134
[그림 5-3] 디지털 심화도와 쟁점에 따른 유형 구분	136
[그림 5-4] 디지털 심화쟁점 인식조사 결과	137
[그림 5-5] 8대 핵심과제	138
[그림 5-6] 생성형 AI 글로벌 시장 규모	138
[그림 5-7] 국내외 기업 생성형 AI 개발 현황	139
[그림 5-8] 유연근무제 현황	161
[그림 5-9] 55~69세 시니어의 소비 지출 규모 비교	173
[그림 5-10] 누적 실효 물가상승률 추이	181
[그림 5-11] 소득 5분위별 소득 및 소비지출	182
[그림 5-12] 미·중 갈등 경과	183
[그림 5-13] 한국인으로서의 인식 조사	189
[그림 5-14] 우울증 환자수 추이	190
[그림 5-15] 외로움과 고립감을 느끼는 사람들	191

[그림 5-16] 디지털 헬스케어 서비스 산업 육성 전략(2022.2)	192
[그림 5-17] 예술가들의 기후변화에 대한 일반 인식	198
[그림 5-18] 기후변화에 대한 예술의 역할에 대한 인식	198
[그림 5-19] 1인당 하루에 버리는 생활 폐기물량 추이	200
[그림 5-20] 일회용품 관리 방안 주요 내용	201
[그림 5-21] 소셜미디어에서 대기업의 그린워싱 사례	202
[그림 5-22] 정주여건 개선 주요사례	217

문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027

제1장

서론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

인구구조의 변화, 디지털화로 인한 노동구조의 변화, 세대·계층·인종 간의 갈등과 혐오, 가치관의 변화 등 범사회적 환경이 빠르게 바뀌면서 문화예술분야 또한 영향을 받아 새로운 다양한 변화가 일어나고 있다. 특히 정책은 급변하는 사회구조를 파악하여 위기 극복의 기회와 요건에 대한 과제를 발굴하고 선제적으로 현재와 미래를 진단 및 대비하는 것이 필요하다. 이런 이유에서 사회변화에 맞춘 문화예술 정책 수요의 예측 또한 필요성이 더욱 부각하고 있다. 이에 문화예술분야에서도 정책 수요를 파악하기 위한 다양한 연구가 이루어지고 있다. 특히 한국문화관광연구원은 문화예술, 관광, 콘텐츠산업 분야의 트렌드 연구를 3년 간격으로 진행하고 있으며 2024년은 2021년에 이어 문화예술 분야 트렌드 연구 시기가 도래하였다.

2. 연구 목적

본 연구는 세 가지 목적으로 추진된다. 첫째, 현재 관점에서의 기존 문화예술 트렌드 진단이다. 이는 한국문화관광연구원이 과거 예측해 온 문화예술 트렌드 전망을 2024년 현재의 시점에서 진단하여 그 지속성과 발현도를 검토함으로써 트렌드의 흐름을 파악하기 위함이다. 둘째, 정책 수요 예측을 위한 지속적인 문화예술분야 트렌드 파악이다. 이는 사회변화 과정에서 향후 문화예술 분야가 어떤 기회와 도전을 맞닥뜨리게 될지를 전망하고 이에 따라 제기될 정책 수요를 예측하기 위함이다. 셋째, 향후 요구되는 문화예술분야 정책 전략 수립에의 기여이다. 이는 이상의 목적을 통해 도출된 결과를 기반으로 향후 3년간의 문화예술 트렌드를 도출함으로써 2025-2027 문화예술 정책 전략 수립 시 혁신과 창의성을 촉진하는 데 일조하기 위함이다.

제2절 연구범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 공간적 범위

본 연구는 대한민국 전체를 공간적 범위로 한다. 그러나 본 연구의 결과에 반영되어야 할 특정한 이슈 및 사건이 발생하여 별도의 조사가 필요한 경우에는 이에 부합하도록 공간적 범위를 조정한다.

나. 시간적 범위

본 연구는 기 선행연구에서 제시된 트렌드를 종합적으로 분석한다. 따라서 분석 자료의 시간적 범위는 문화예술 트렌드 연구가 시작된 2010년부터 2024년까지로 설정하였으며, 이 기간의 자료를 전체적으로 조사분석한다. 단, 연구 진행 과정에서 기 트렌드의 발현 원인 및 배경에 따라 보다 폭 넓은 조사가 필요한 경우 선택적으로 시간적 범위를 확장하도록 한다. 요컨대, 본 연구의 시간적 범위는 문화예술 트렌드가 처음 연구되었던 2010년부터 2024년 현재까지를 조사범위로 설정하고, 2025년부터 2027년까지를 예측 범위로 설정하여 향후 3년간 문화예술분야 트렌드를 예측한다.

다. 내용적 범위

연구의 내용적 범위는 크게 세 가지로 나뉜다. 먼저 지난 문화예술 트렌드 분석(트렌드 키워드, 문화예술 분야 뉴스 키워드, 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성 분석 등)이다. 2011년에 발간된 문화예술 트렌드 보고서부터 2021년에 발간된 트렌드 보고서까지 총 9개의 보고서를 살펴, 제시되었던 트렌드 중 현재 상황에 영향을 미치는 요인을 도출하고 미래 전망을 분석한다.

둘째, 직전 보고서의 예측 범위였던 2022년부터 2024년까지 범사회 환경 주요 변화에 대한 분석이다. 기 선행연구를 살펴봄과 동시에 2022년부터 현재까지 일어난 정치, 사회, 경제, 기술, 환경 분야의 거시적 변화를 분석하고, 문화예술 트렌드에 미친 주요 영향 요인을 추출한다.

셋째, 2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망이다. 앞에서 설명한 다양한 방법론을 통해 문화예술분야에 크게 영향을 미칠 트렌드를 분석·도출하고, 이와 관련한 향후 문화예술분야의 변화 및 정책 수요를 전망한다.

2. 연구 방법

본 연구는 한국문화관광연구원에서 3년 주기로 진행되는 트렌드 연구로서, 연구방법의 틀은 기본적으로 기존의 ‘마이크로 트렌드(Micro-trend)¹⁾’를 활용해 문화예술 트렌드를 추출하고 분석하였다.

가. 지난 문화예술 트렌드 분석

지난 문화예술 트렌드 분석은 두 가지 방식으로 진행하였다. 먼저, 2010년부터 2021년까지 한국문화관광연구원에서 발행한 “문화예술 트렌드 분석 및 전망” 연구 보고서 검토를 통해 키워드를 추출하고, 이와 동시에 2011년부터 2024년까지의 문화 분야 뉴스 데이터를 정제 과정을 통해 문화예술 키워드 수집하였다. 다음, TF-IDF를 적용하여 키워드의 중요도 변화율을 분석하고, ARIMA 모형을 통해 향후 예상되는 문화예술 트렌드 키워드를 3가지(증가하는 키워드, 유지하는 키워드, 감소하는 키워드)로 제시하였다.

다음, 2021년에 선정된 ‘2022-2024년 10대 문화예술 트렌드’에 대해 2024년 현재 발현 정도와 향후 지속성에 대해 전문가 평가를 실시하였다. 발현도와 지속성의 정도에 따라 트렌드를 3가지 유형(발현도 및 지속성 높음, 발현도 및 지속성 보통, 발현도 및 지속성 낮음)으로 분류하고 각각의 유형에 대해 설명하였다. 본 연구는 3년마다 주기성을 갖고 진행되는 연구로 대체로 이전 연구와 동일한 방법론을 사용하고 있으나, 본 연구에

1) 마이크로 트렌드 연구방법의 적용 및 필요성에 관한 사항은 김혜인·김연진(2018), 차민경 외(2021) 참고.

서는 이외 2010년부터 2021년까지의 문화예술 트렌드 연구 보고서 키워드 분석, 2011년부터 2024년까지의 문화 분야 뉴스 데이터 키워드의 중요도 변화 분석을 추가로 실시하여 문화예술 트렌드의 흐름을 정량적으로 파악하고자 하였다.

나. 문화예술 및 범사회 환경 변화 분석과 사전 이머징 이슈 도출

본 연구의 문화예술 환경 분석은 <표 1-1>과 같이 범사회 환경 변화 분석(STEEP)과 분리하여 CA+STEEP의 형식으로 진행하였다. 문화예술 환경 변화 스캐닝 분석을 통해 최근 3년간(2022-2024) 발생된 문화예술분야의 주요 이슈와 키워드 등을 도출하였다.

<표 1-1> CA+STEEP 분석을 위한 사회적 트렌드 분류 기준(안)

CA+STEEP	세부 카테고리					
문화예술(CA)	문화생산	문화향유(소비)	문화산업(한류)	문화인식	문화정책	
사회(S)	인구(사회)구조	생활양식(라이프스타일)		인권/윤리	보건·안전/교육	기타
기술(T)	정보·생명공학 환경 기술(IT, BT, ET)	문화기술(CT)	인공지능(AI)	R & D	자동화	기타
경제(E)	산업구조	경제성장/투자/금리(환율)	소비여건/패턴	기업경영	노동환경	기타
환경(E)	기후변화	자원	에너지		환경오염/재난	기타
정치(P)	국내 정치	국제 정치	법률 및 외교		남북관계	기타

이상의 문화예술 및 범사회 환경 변화 분석 등을 통해 최근 3년간(2022-2024) 사회, 기술, 경제, 환경, 정치 각 분야별 주요 이슈와 미디어 스캐닝을 통한 문화예술 트렌드 키워드를 도출하였으며, 전문가 자문 및 연구진 회의를 통해 트렌드 이머징 이슈를 도출하기 전의 예비분석 차원에서 사전 이머징 이슈를 도출하였다(<표 1-2> 참고).

<표 1-2> 트렌드 분류 기준 마련 및 사전 이머징 이슈 추출 위한 전문가 자문회의 개요

회차	주제	날짜
1회차	범 사회적 트렌드 분류 기준(안) 마련	2024.5.2
2회차		2024.4.29. - .5.3
3회차		2024.5.13
4회차		2024.5.31
5회차	STEEP 분석 결과를 바탕으로 한 사전 이머징 이슈 도출	2024.6.5
6회차		2024.6.13

다. 트렌드 후보군으로서 이머징 이슈 도출 및 분석

문화예술분야 전문가를 대상으로 그동안 수집된 자료를 바탕으로 주요 키워드들 간의 인과관계를 분석하고, 구조적으로 군집화하며 이머징 이슈(emerging issue)로서 트렌드 후보군을 도출하는 전문가 FGI(Focus Group Interview)를 진행하였고, 그 결과 총 21개의 트렌드 후보군을 도출하였다.

〈표 1-3〉 트렌드 후보군 도출을 위한 전문가 FGI

회차	주제	날짜
1차	도출된 CA+STEEP 결과와 문화예술분야와의 연계성	2024.7.22
2차	도출된 CA+STEEP 결과의 중요성, 시의성, 정합성에 따른 최종 후보군 도출	2024.7.26

라. 전문가 델파이(Delphi) 조사

본 연구는 이머징 이슈 및 미디어 스캐닝을 통해 도출된 21개의 문화예술 트렌드 후보군에 대한 검토 및 진단을 위해 전문가 델파이 조사를 실시하였다. 조사는 문화예술분야 전문가 풀을 구축한 뒤 연구진 회의를 통해 명단을 수정하는 과정을 거쳐 총 222명의 전문가를 대상으로 진행되었다(〈표 1-4〉 참조).

〈표 1-4〉 전문가 델파이 조사 개요

구분	주요 내용		일정	비고
전문가 구성	범사회적 분야 총괄할 수 있는 문화예술분야 전문가 풀 구성		7.15~7.31	전문가 탐색 후 전문가 후보 풀 구축(300여명)
	1차 전문가 명단 구성		8.1~8.10	1차 후보군 183명 선정
	2차 전문가 명단 구성		8.12~8.16	2차 후보군 52명 선정
	최종 조사 가능 명단 구성 확정		8.19~8.23	소속기관 및 연락처 확인 후 총 222명 확정*
델파이 설문	설문 문항 구성	A. 2025~2027 트렌드 발현에 대한 의견 B. 지난 트렌드 발현에 대한 의견 C. 2025~2027 트렌드 발현가능성 및 방향성에 대한 의견	8.12~8.23	A. 21개 이슈 B. 10개 트렌드 C. 15개 이슈
	조사	1차 델파이(A, B)	8.27~9.6	71명 응답 완료
		2차 델파이	10.1~10.10	63명 응답 완료

* 전체 전문가 명단 235명 중 이메일 등 오류로 설문 안내가 어려웠던 13명 제외함.

마. 전문가 좌담회(Futures Wheel, Focus Group Discussion)

전문가 델파이 조사를 통해 확인된 지난 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성과 2025-2027 문화예술 트렌드의 결과와 범사회 트렌드 간의 관계 및 방향성에 대해 문화예술분야 전문가를 대상으로 좌담회 FGD(Focus Group Discussion)를 실시하였다. 연구의 연계성 및 연속성 측면을 고려하여 2022-2024 문화예술 트렌드 연구의 연구진 중 일부를 선정하여 총 5명의 전문가와 함께 좌담회를 진행하였다.

FGD의 주요 내용으로는 ① 문화예술 트렌드의 입체적 관계와 사회 트렌드 간의 영향 관계 확인, ② 후보군으로 도출된 트렌드 이슈들의 발현 방향에 대해 전망, ③ 트렌드 이슈들 간의 관계 및 단기 트렌드로서의 가능성과 장기 트렌드로서의 가능성 검증, ④ 2025-2027 트렌드 선정의 적절성 등에 대한 종합적인 토론을 진행하였다.

〈표 1-5〉 전문가 좌담회 참여자

회차	주제	날짜
1회차	2025-2027 트렌드 선정의 적절성 등에 대한 종합적인 토론	2024.10.14

바. 2025-2027년 10대 문화예술 트렌드 선정 및 분석

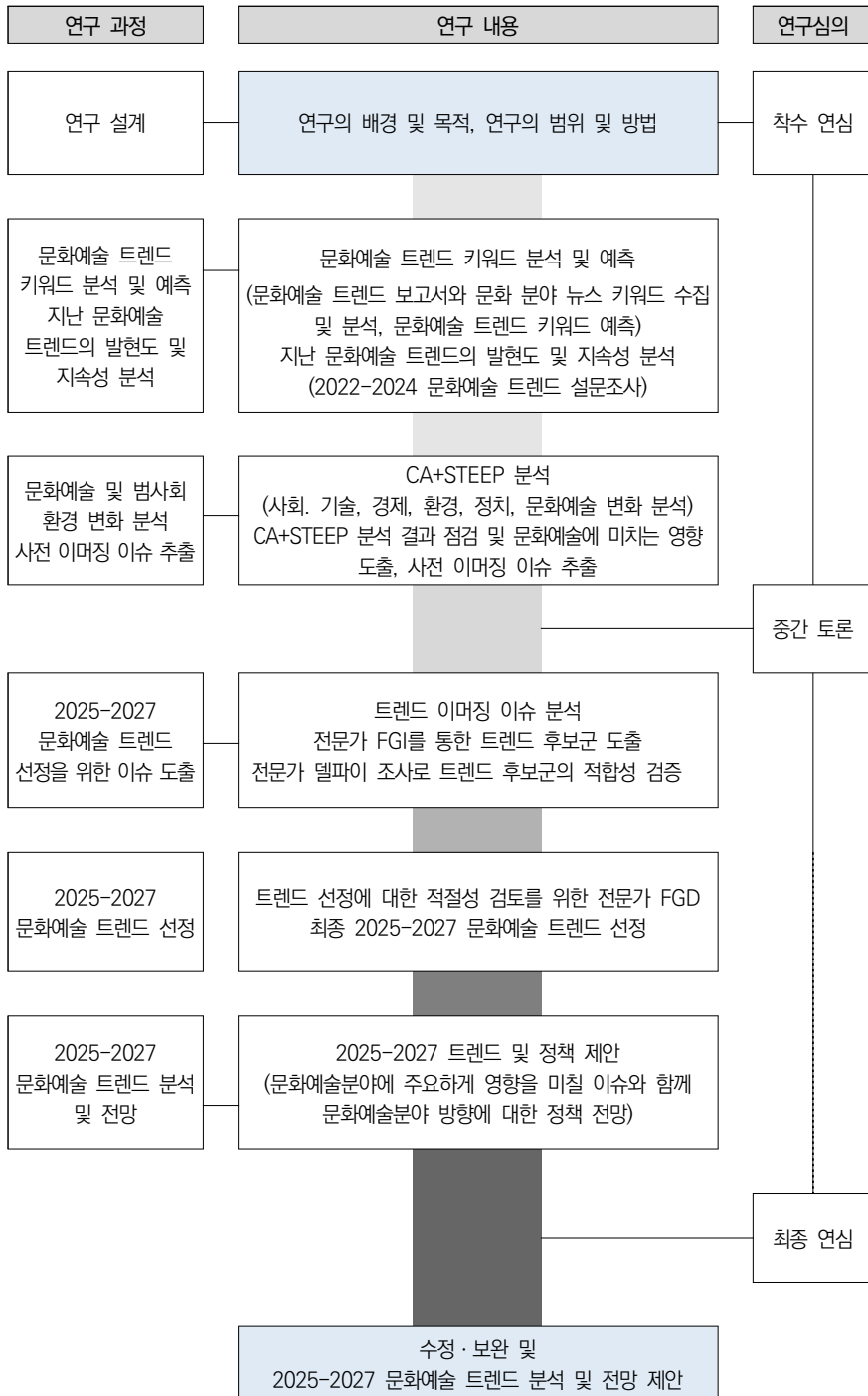
기존 문화예술 트렌드 키워드 분석 및 발현도와 지속성 분석, 환경분석, 미디어 스캐닝, 전문가 FGI 조사, 전문가 델파이 조사, 전문가 좌담회 등을 통해 도출된 결과를 종합하여 2025-2027년 10대 문화예술 트렌드를 선정하였다. 좀 더 세부적으로는 전문가 FGI를 통해 1차 트렌드 후보군(21개)을 도출하고, 이후 전문가 델파이 조사를 실시하여 그 결과를 반영하여 2차 트렌드 후보군(15개)을 도출하고, 이후 전문가 좌담회(FGD)를 실시하여 그 결과를 반영하여 최종적으로 10개의 문화예술 트렌드를 선정하였다. 트렌드의 선정 과정은 〈표 1-6〉과 같다. 제5장에서는 최종적으로 도출된 각각의 문화예술 트렌드를 분석 및 전망하고, 제6장에서는 문화예술분야의 정책적 시사점을 도출하였다.

〈표 1-6〉 2025-2027년 10대 문화예술 트렌드 선정 과정

1차 트렌드 후보군(21개)	2차 트렌드 후보군(15개)	최종 선정 트렌드(10개)
축소도시가 낳을 새로운 문화도시	축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화도시	-
윤리없이 스며든 디지털과 AI	윤리없이 스며든 디지털과 AI	윤리없이 스며든 디지털과 AI

1차 트렌드 후보군(21개)	2차 트렌드 후보군(15개)	최종 선정 트렌드(10개)
멀티 페르소나(Multi-persona)시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)	멀티 페르소나(Multi-persona)시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)	-
멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유	멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유	멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술
'나만의 삶'에 빠져든 대한민국	'나만의 삶'에 빠져든 대한민국	'나만의 삶'에 빠져든 대한민국
저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라(Diaspora)	-	-
에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화
'갈라치기와 팬덤(Fandom)', 양극화가 불러낸 다양성 시대	'갈라치기와 팬덤(Fandom)', 양극화가 불러낸 다양성 시대	'갈라치기와 팬덤' 양극화를 해결할 다양성 시대
스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관
시대를 거스를 수 없는 대세 로컬리즘(Localism)	지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대	지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대
지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편	지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도	지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편
맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장	-	-
북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화	북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화	-
양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성	-	-
초광역 도시, 무너지는 도시의 경계	-	-
문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세	-	-
새로운 세계의 중심, 한국	새로운 세계의 중심, 한국	세계가 품은 한국문화
YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)	YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)	이코노-럭스 (Econo-Lux) 시대의 도래
콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장	-	-
노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가	노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가	-
노동시장 대변화가 불러온 새로운 문화예술 노동시장	맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술 작업 환경	-

[그림 1-1] 연구의 내용 및 과정



제2장

지난 문화예술 트렌드 분석

제1절 개요

본 연구는 2010년부터 2021년까지 진행된 한국문화관광연구원의 “문화예술 트렌드 분석 및 전망” 연구의 후속 연구로, 2장에서는 과거부터 현재까지의 문화예술 트렌드의 흐름을 파악하고 2024년 기준 트렌드의 발현도 및 향후 지속성을 살펴보았다.

이를 위해 먼저 2010년부터 2021년까지 한국문화관광연구원에서 발행한 “문화예술 트렌드 분석 및 전망” 연구 보고서 검토를 통해 키워드를 추출하고, 이와 동시에 2011년부터 2024년까지의 문화 분야 뉴스 데이터를 정제 과정을 통해 수집하였다. 이후 TF-IDF를 적용하여 키워드의 중요도 변화율을 분석하고, ARIMA 모형을 통해 향후 예상되는 문화예술 트렌드 키워드를 3가지(증가, 유지, 감소)로 제시하였다. 분석결과를 요약하면, <증가하는 토픽>은 디지털리터러시 및 교육, 디지털전환 및 스마트기술, 문화산업 및 경제, 사회적 가치 및 지속가능성, 여가 및 라이프스타일이 있으며, 이들 주제는 기술 혁신과 사회적 변화에 힘입어 지속적으로 중요해질 것으로 예측된다. 반면, <유지하는 토픽>은 문화다양성 및 포용, 문화예술교육, 문화정책 및 제도는 이미 안정된 상태에서 큰 변화 없이 지속될 것으로 보인다. 마지막으로 <감소하는 토픽>은 방송 및 미디어 환경 변화, 사회적 이슈 및 현상은 새로운 디지털 트렌드와 이슈의 등장으로 인해 그 중요성이 서서히 하락할 주제들로 확인되었다.

다음, 2021년에 선정된 ‘2022-2024년 10대 문화예술 트렌드’에 대해 2024년 현재 발현 정도와 향후 지속성에 대해 전문가 평가를 실시하였다. 발현도와 지속성의 정도에 따라 트렌드를 3가지 유형(발현도 및 지속성 높음, 발현도 및 지속성 보통, 발현도 및 지속성 낮음)으로 분류하였다. 각각의 트렌드를 제시하면 다음과 같다. <발현도 및 지속성 높음> 트렌드는 (트렌드8) 팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화, (트렌드1) 디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장, (트렌드2) 문화예술 분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성, (트렌드10) 크리에이티브 에이징

(Creative aging), 문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층, (트렌드 9) 멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행 5가지이다. <발현도 및 지속성 보통>인 트렌드는 (트렌드 6) 위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대, (트렌드 7) 문화예술분야의 느슨한 연대 확대, (트렌드 3) 구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진 3가지이다. <발현도 및 지속성 낮은> 트렌드는 (트렌드 5) 필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대, (트렌드 4) 불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화 2가지이다. 각각의 분석 결과는 제3절에 제시하였다.

〈표 2-1〉 2022-2024 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성 응답 결과 종합

트렌드	발현정도		향후 지속성		합계	
	평균	순위	평균	순위	평균	순위
(트렌드8) 팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화	4.3	2	4.2	3	4.2	1
(트렌드1) 디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장	4.4	1	4.1	5	4.2	2
(트렌드2) 문화예술 분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성	3.9	3	4.3	1	4.1	3
(트렌드10) 크리에이티브 에이징(Creative aging), 문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층	3.7	7	4.2	2	3.9	4
(트렌드9) 멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행	3.8	4	4.1	4	3.9	5
(트렌드6) 위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대	3.8	5	3.7	9	3.8	6
(트렌드7) 문화예술분야의 느슨한 연대 확대	3.7	7	3.8	7	3.7	7
(트렌드3) 구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진	3.6	9	3.8	7	3.7	8
(트렌드5) 필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대	3.4	10	3.9	6	3.6	9
(트렌드4) 불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화	3.8	6	3.4	10	3.6	10

지난 문화예술 트렌드 흐름을 파악하고 현재 시점에서 확인하는 작업은 2025-2027년 문화예술 트렌드를 추측하기 위해 선행되어야 하는 작업이다. 본 연구 이전에 수행된 “문화예술 트렌드 분석 및 전망” 연구에서는 지난 문화예술 트렌드 분석을, 이전 주기에 도출된 문화예술 트렌드의 발현도와 향후 지속성을 전문가 평가단에 의해 각각 5점 척도로 평가하는 방식으로 진행되었다. 본 연구도 이전 연구와 동일한 방식으로 문화예술 트렌드의 발현도와 향후 지속성을 파악하였다. 다만 본 연구에서는 앞에서 설명하였듯이 2010년부터 2021년까지의 문화예술 트렌드 연구 보고서 키워드 분석, 2011년부터 2024년까지의 문화 분야 뉴스 데이터 키워드의 중요도 변화 분석을 추가로 실시하여 문화예술 트렌드의 흐름을 정량적으로 파악하고자 하였다.

제2절 2011-2024 문화예술 트렌드 분석

1. 「2011-2024 문화예술 트렌드 분석 및 전망」 추진 현황

한국문화관광연구원에서 추진된 「문화예술 트렌드 분석 및 전망」 연구는 2010년부터 2015년까지는 매년 진행되어 왔으며, 해마다 10개의 주요 트렌드를 제시하였다. 특기할 점으로는 2015년에 진행된 연구에서는 중장기 메가트렌드 5개도 함께 제시하였다. 이후 문화예술 트렌드 분석 및 전망 연구는 3년 주기로 진행되어 오고 있다. 연구의 주기는 1년에서 3년으로 변경되었지만 추출된 주요 트렌드의 수는 문화예술 전체 영역에서 10개(중장기 제외)로 변함없이 진행되고 있다. 그동안 진행된 문화예술 트렌드는 다음과 같다.

〈표 2-2〉 2011-2024 문화예술 트렌드 분석 및 전망 연구 추진 현황

연구보고서명 (연구자)	도출된 문화예술 트렌트	발간년도
2011 문화예술 트렌드 분석 및 전망 (박소현)	1. 스마트 컬처의 시대가 열린다 2. 전자책의 진화가 새로운 독서문화를 만든다 3. 착한 예술이 대세다 4. 우리는 다문화인이다 5. 문화자원 확보경쟁이 심화되다 6. 다국적 문화합작이 신한류를 이끈다 7. 지역이 문화의 중심이다 8. 문화예술교육 확대로 창의력을 키운다 9. 베이비붐 세대가 문화계를 움직인다 10. 문화예술 일자리 창출은 계속된다	2010
2012 문화예술의 새로운 흐름(trend) 분석 및 전망 (박소현)	1. K-POP, SNS와 유튜브를 타고 신한류를 이끌다 2. 소셜미디어로 말하고, 소셜미디어로 창조한다 3. 불안한 미래의 창작자, 자립에서 길을 찾다 4. TV, 바보상자에서 뜨거운 문화생산자로 진화하다 5. 예술, 장르의 옷을 벗고 컨버전스로 무한 변신하다 6. 마이너리티의 힘이 문화예술의 주류를 이끌다 7. 예술로 사회를 치유한다 8. 가족여가의 새로운 발견, 문화예술로 함께 즐긴다	2011

연구보고서명 (연구자)	도출된 문화예술 트렌트	발간년도
	9. 문화예술, 낯은 도시에 매력을 입힌다 10. 이제 환경운동은 문화예술로 한다	
2013 문화예술 트렌드 분석 및 전망 (양혜원·김혜인)	1. 공감의 문화예술, 아픈 사회의 치유(healing) 2. 공동체와 예술, 함께 길을 찾다 3. 문화예술, 공정한 시장을 요구하다 4. 예술가로 먹고 살자: 예술인 복지와 협동조합의 본격화 5. 한류의 새로운 이름, K-culture 로 비상하다 6. 여가소비의 세대별 다층화와 문화복지 화두의 부상 7. 경계를 허무는 새로운 스타의 탄생 8. 문화다양성, 문화정책의 키워드로 부상하다 9. SNS로 놀기, SNS로 말하기, SNS로 뭉치기 10. 노블리스 오블리주에서 시티즌 오블리주로	2012
2014 문화예술 트렌드 분석 및 전망 (김혜인)	1. 가볍고 편하게 즐기자, 스낵컬처(Snack Culture)의 유형 2. 개인에게 집중하는 TV, 전략적 타기팅 3. 공유하고 협업하는 생활문화예술 4. 문화예술계 성장엔진은 사람이다: 전문인력양성의 본격화 5. 문화예술계, 갑-을 관계 허물기의 시작 6. 히스토리가 스토리로, 문화유산의 재발견 7. 디지털 시대, 청소년의 새로운 가능성 8. 기업, 문화예술 가치를 공유하다 9. 인문학 열풍: 인간의 본질에 대한 재집중 10. 문화, 국가정책의 키워드가 되다	2013
2015 문화예술트렌드 중장기 경향 분석 및 전망 연구 (김혜인)	문화예술 마이크로트렌드 1. 우리와 그들의 경계가 민감해지다 2. 나의 공동체 찾기, 선택적 공유문화 확산 3. 3040세대 90년대 정서를 소환하다 4. 예술시장 침체 회복을 위한 쉽지 않은 안간힘 5. 청소년의 삶의 질, 어른들의 몫이다 6. 연예인, TV속 주인공의 자리를 내어주다 7. 안전한가요? 문화예술시설의 안전성 이슈화 8. 여가, 권리이자 의무로 자리 잡기 시작 9. 융합형 인재를 찾습니다. 10. 지역문화진흥, 다음 단계로 넘어가다 중장기 메가트렌드 1. 잘 놀고 잘 쓰는 법을 코치 받다 2. O2O(Online to Offline) 문화, 라이프스타일을 주도하다 3. 융합과 협업으로 예술생태계 회복을 꾀하다 4. 집단지성, 사회 속 영향력을 높이다 5. 문화다양성, 우리 문화지형도를 재편하다	2014
2016 문화예술 트렌드 분석 및 전망 (김혜인)	1. 해시태그 세대, 큐레이션 콘텐츠를 즐기다 2. 신종 마니아, 사회로 나오다 3. 예술소비, 세련된 생활 습관이 되다 4. 전문가 놀이, 일상의 문화가 되다 5. 사물인터넷, 소비자 맞춤형 문화예술 콘텐츠를 확대 6. 모바일, 미디어 시장을 재편하다	2015

연구보고서명 (연구자)	도출된 문화예술 트렌트	발간년도
	7. 자생을 위한 적극적 판매, 계속되는 예술가들의 실험 8. 리스티클의 확산: 개인의 권리 VS 공유적 가치 9. 공유문화의 지속과 확장: 한국형 모델의 등장 10. 윤리경영, 지속가능한 기업을 위한 핵심으로 부상	
2020 문화예술 트렌드 분석 및 전망 (김혜인·김연진)	1. 시간민감성의 시대, 여가를 즐기자 2. 일상 속 생활문화, 스며들다 3. 각 이코노미와 예술인이 일하는 법 4. 1인 크리에이터, 전문가로 인정받다 5. 혐오가 가져온 토론문화, 우리의 다양성을 드러내다 6. 실패자가 아니에요. 문화적 응원 7. 예술가는 젠트리파이어? 예술가의 생존법 찾기 8. 남북교류, 문화교류에서 남북합작으로 9. 문화분권, 지방자치분권의 길을 열다 10. 새 예술정책 시대로의 과도기	2018
문화예술 트렌드 분석 및 전망 2022~2024 (차민경 외)	1. 디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장 2. 문화예술분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성 3. 구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진 4. 불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화 5. 필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대 6. 위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대 7. 문화예술분야의 느슨한 연대 확대 8. 팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화 9. 멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행 10. 크리에이티브 에이징(creative aging), 문화예술의 주요 주제로 부상한 노년층	2021

2. 2011-2024 문화예술 트렌드 키워드

가. 문화예술 트렌드 키워드 도출 방법

한국문화관광연구원에서 발간한 기존 연구 보고서와 2011년부터 2024년까지의 뉴스 데이터를 활용하여 문화예술분야의 주요 트렌드 변화를 분석하였다. 전체 연구 과정은 기존 연구 보고서 검토를 통해 키워드를 추출하고, 이를 기반으로 뉴스 데이터를 수집 및 정제하여 연도별로 주요 키워드의 중요도를 분석하는 방식으로 진행하였다. 이후 TF-IDF를 적용하여 키워드의 중요도와 변화율을 평가하고 ARIMA 모형을 활용하여 향후 예상되는 문화예술 트렌드를 키워드별로 도출하였다. 연구 과정 좀 더 상세히 설명하면 다음과 같다.

첫째, 2011년부터 2022년까지 발간된 연구 보고서를 검토하여, 이들 자료에서 문화와 관광 분야에서 주로 언급된 중요한 트렌드 키워드를 추출하였다. 이후, 수집된 키워드 중 분석에 적합하지 않거나 일반적인 단어(예: 경제, 문화 등)는 제거하여 분석의 효율성을 높였다. 추출된 키워드들은 유사성을 바탕으로 관련성이 높은 키워드끼리 그룹으로 묶어 클러스터링을 진행하고, 각 그룹에 대표성을 띤 명칭을 부여하였다. 예를 들어, ‘스마트 기술’과 관련된 키워드는 ‘디지털 전환 및 스마트 기술’ 그룹으로 묶고, 유사한 맥락의 키워드를 포함시켰다. 이 과정에서 그룹에 적합하지 않은 키워드는 다른 그룹으로 재배치하여 최종적인 그룹 구성을 체계적으로 정리하였다.²⁾

〈표 2-3〉 2011~2024 문화예술 트렌드 보고서 키워드 분류 과정 예시

기 트렌드 보고서 분석	
2011년 보고서	
1. 스마트 컬처의 시대가 열린다.	스마트폰, 스마트 기술, 무선인터넷, 소셜 네트워크, 집단지성...
2. 전자책의 진화가 새로운 독서 문화를 만든다.	전자책, 출판시장, 전자책산업, 저작권, 공정이용, 카피레프트...
...	
↓ 1차 분류 후 유사한 단어를 다시 재분류하는 작업 진행	
최종 키워드 분류 결과	
디지털 전환 및 스마트 기술	3D프린팅, 5G, 가상갤러리, 가상현실, 개인화TV, 구독서비스...
사회적 가치 및 지속가능성	공공예술, 공동체역사, 공유경제, 공정무역, 기후변화...
문화 다양성 및 포용	게이문화, 결혼이민자, 다문화가정, 대안학교, 문화교류...
...	

둘째, 뉴스 데이터 수집 단계에서는 포털 사이트 다음(DAUM)에서 제공하는 문화 섹션의 기사 데이터를 수집하였고, 2011년부터 2024년 5월까지의 기사 총 1,190,640건을 분석 대상으로 선정하였다. 데이터 정제 과정에서는 ‘날씨’나 ‘오늘의 운세’와 같은 분석과 무관한 기사를 제거하고, 주요 일간지와 방송사에서 제공하는 기사를 중심으로 데이터를 구성하여 트렌드 파악의 정확성을 높였다.

셋째, 도출된 키워드를 활용하여 뉴스 데이터를 대상으로 TF-IDF(Term Frequency-Inverse Document Frequency) 분석을 수행하였다. TF-IDF는 특정 단어가 문서 내에서 얼마나 중요한지를 평가하는 기법으로, TF(Term Frequency)는 특정 단어가 문서 내에 얼마나 자주 등장하는지를 나타내고, IDF(Inverse Document Frequency)는 해

2) 최종 그룹 구성 결과는 부록을 참고

당 단어가 전체 문서 집합에서 얼마나 드물게 등장하는지를 반영한다. 이를 통해 TF-IDF 값이 높으면 해당 키워드가 연도별 뉴스 데이터에서 상대적으로 중요한 키워드임을 나타낸다. 또한, TF는 연도별 뉴스 기사 수에 따라 빈도가 높아질 수 있어 정규화가 필요하였다. 이에 따라 단어 빈도를 전체 단어 수 대비 비율로 계산하여 TF 값을 정규화하였으며, 이 값을 기반으로 연도별 키워드 중요도를 평가하고 분석에 활용하였다.

넷째, 전체 데이터는 2011년부터 2024년까지의 기간을 포함하며, 이 중 2022년부터 2024년까지의 최근 3년 데이터를 별도로 구분하여 분석하였다. 이렇게 구분된 데이터 세트는 장기적 트렌드와 최근의 트렌드 변화를 비교하기 위해서이다. 연도별 TF-IDF 분석 결과를 바탕으로 키워드의 증감을 확인하여 증가하고 있는 트렌드와 감소하고 있는 트렌드를 파악하였다. 이 과정에서는 연도별 TF-IDF 값의 변화를 시계열로 분석하여 트렌드의 상승 및 하락 흐름을 도출하였다.

다섯째, 전체 TF-IDF 값을 바탕으로 자기회귀 누적 이동 평균(ARIMA, Autoregressive Integrated Moving Average) 모델을 사용하여 주요 그룹의 중요도와 변화율을 분석하였다. ARIMA 모델은 시계열 데이터를 이용한 통계적 예측 기법으로, 과거 데이터를 바탕으로 미래의 변화를 예측하는 데 유용하다. 이 모델은 자기회귀(AR), 차분(I), 이동평균(MA)의 세 가지 요소로 구성된다. 여기서 자기회귀(AR)는 과거 데이터가 현재 값에 미치는 영향을 분석하고, 차분(I)은 데이터를 안정화하여 시간에 따른 변동성을 제거하며, 이동평균(MA)은 과거 예측 오차가 현재 값에 미치는 영향을 반영하여 데이터를 보정한다. 이를 통해 특정 그룹이 시간이 지남에 따라 어떤 변화 패턴을 보이는지를 예측하였다.

분석 과정에서는 각 그룹의 변화율뿐만 아니라 중요도에 대해서도 비교하였다. 중요도는 각 연도의 TF-IDF 값 평균을 기준으로 산출하여, 각 그룹이 전반적인 뉴스 데이터에서 차지하는 상대적 중요도를 평가하였다. 이때 중요도는 과거 데이터(2011년부터 2024년까지)를 기반으로 하여 예측 값(2025년부터 2027년까지)은 제외하고 분석하였으며, 도출된 그룹의 중요도를 중요도 순으로 정리하였다. 또한 중요도가 높은 순서에 따라 해당 그룹 내에서 어떤 키워드가 가장 큰 영향을 미쳤는지와 그 중요도가 도출된 맥락을 함께 분석하였다.

이를 수행하기 위해 ARIMA 모델의 안정성과 예측력을 보강하는 차분(differencing)을 적용하였으며, 모든 그룹에 대해 2차 차분을 통해 정상성을 확보하였다. 이는 시계열

데이터를 보다 안정적으로 만들기 위해 수행한 과정으로, 차분 이후 ARIMA(1, 2, 1) 모형을 재적용하여 3년(2025년부터 2027년까지) 예측을 수행하였다. 예측 결과는 통계적 유의성을 평가하기 위해 AIC(Akaike Information Criterion), BIC(Bayesian Information Criterion), p-value와 같은 지표를 사용하여 모형의 적합성을 확인하였다. 그 결과는 아래 표와 같다.

〈표 2-4〉 토픽별 모형 적합성 결과

토픽	AIC	BIC	p-value
디지털리터러시 및 교육	95.12	100.45	0.02
디지털전환 및 스마트기술	98.45	103.23	0.03
문화다양성 및 포용	97.34	102.12	0.03
문화산업 및 경제	100.89	105.67	0.02
문화예술교육	94.78	99.34	0.01
문화정책 및 제도	96.89	101.67	0.04
방송 및 미디어 환경 변화	97.45	102.23	0.04
사회적 가치 및 지속가능성	95.67	100.45	0.03
사회적 이슈 및 현상	97.34	102.12	0.04
여가 및 라이프스타일	96.89	101.67	0.02
예술 및 창작	93.56	98.23	0.02
지역 문화 및 커뮤니티	98.34	103.12	0.03

* AIC (Akaike Information Criterion): 모형의 적합도를 평가하는 지표로, 값이 낮을수록 모형이 데이터를 잘 설명하면서도 불필요한 파라미터가 적음을 의미.

* BIC (Bayesian Information Criterion): AIC와 비슷한 역할을 하지만, 모형의 복잡성에 대해 더 큰 패널티를 부과하며, 역시 값이 낮을수록 좋은 모델임을 나타냄.

* p-value: 통계적 유의성을 평가하는 지표로, 일반적으로 0.05 미만이면 모형이 통계적으로 유의미하다고 판단할 수 있음.

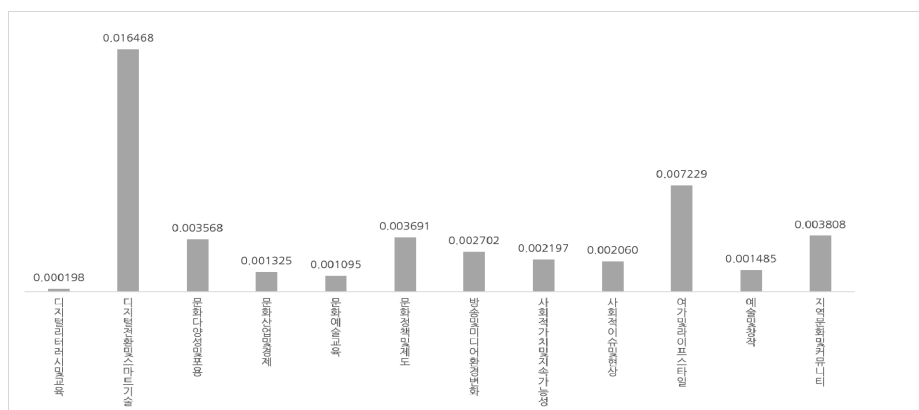
차분 여부는 ADF(Augmented Dickey-Fuller) 테스트를 통해 확인하였으며, 정상성을 확보하기 위해 2차 차분을 적용하여 데이터의 트렌드와 계절성을 제거하였다. 이를 통해 도출된 결과는 뉴스 데이터에서 주요 그룹의 중요도와 변화율을 파악하고, 그 변화가 향후 어떤 패턴을 보일지 예측하는 데 활용하였다.

나. TF-IDF 기반 주요 문화예술 키워드

전체 트렌드 키워드 중 상위 10개를 살펴보면, 유튜브, 게임, 페이스북, SNS, 트위터, 장애인, 스마트폰, 웹툰, 한류, 캠핑 순으로 나타났다.

다음으로 전체 트렌드 키워드를 주제에 맞게 분류한 12개의 그룹에 대한 결과를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 디지털전환 및 스마트기술이 합계 0.016468로 가장 높았으며, 다음으로 여가 및 라이프스타일(0.007229), 지역문화 및 커뮤니티(0.003808), 문화정책 및 제도(0.003691) 등의 순이다. 그 외 문화산업 및 경제(0.001325), 문화예술 교육(0.001095), 디지털 리터러시 및 교육(0.000198) 등은 상대적으로 낮은 값을 보였다.

[그림 2-2] 전체 기간 그룹별 TF-IDF 합계



이러한 결과가 나타난 이유에 대해서 각 그룹별로 특징을 살펴보면, 디지털 전환 및 스마트 기술의 경우 ‘유튜브’, ‘게임’, ‘페이스북’, ‘SNS’, ‘트위터’ 등 앞서 전체 TF-IDF 상위 키워드에 있던 키워드가 모두 포함되어 있기 때문에 가장 높은 결과를 보인 것이다. 즉, 디지털 플랫폼과 소셜 미디어의 확산으로 인한 정보, 소통, 엔터테인먼트의 디지털화가 진행되고 있음을 보여준다.

다음으로 여가 및 라이프스타일의 경우 ‘캠핑’, ‘은퇴’, ‘힐링’, ‘건강관리’, ‘반려동물’ 등의 키워드로 인해 영향을 받았다. 이는 개인의 삶의 질 향상과 여가 활동의 중요성이 이전보다 더욱 부각되었기 때문이며, 팬데믹 이후 자연과의 교류나 개인적인 안식처를 찾는 것이 하나의 트렌드로 자리 잡으면서 관련 키워드가 높은 값을 보인 것이다.

지역 문화 및 커뮤니티의 경우 ‘문화유산’, ‘유네스코’, ‘지역사회’, ‘무형문화재’, ‘전통문화’ 등의 키워드 값이 영향을 주었다. 이는 지역사회와 전통문화 보호 및 활성화가 주요 정책 과제로 부각되고 있기 때문이며, 지역 고유의 문화유산을 보전하려는 노력도 언론에서 자주 다루고 있기 때문인 것으로 보인다.

다음으로 문화 정책 및 제도의 경우 ‘저작권’, ‘독립영화’, ‘공정성’, ‘명예훼손’, ‘정책 연구’ 등이 상위에 있었다. 이는 디지털 시대에 들어 다양한 문화 콘텐츠의 법적 보호와 정책적 지원이 필요한 상황으로 인한 사료된다. 그리고 문화 다양성 및 포용의 경우 ‘장애인’, ‘평등’, ‘다문화’, ‘차별금지’ 등의 키워드가 높았다. 즉 사회적 포용성과 평등이 사회 전반에 걸쳐 중요한 가치로 부각되면서 다문화화 사회로의 변화에 따른 차별 금지 등의 논의가 활발해진 영향이 있는 것으로 보인다.

방송 및 미디어 환경 변화에 있어서는 ‘한류’, ‘일반인’, ‘대중문화’, ‘사생활’, ‘아이돌 그룹’ 등이 있었는데 한류와 대중문화의 확산이 가속화되면서 주요한 트렌드로 자리 잡으면서 관련 키워드가 나타난 것으로 보인다. 또한 미디어를 통한 개인의 사생활 노출이나 이에 따른 문제도 부각되면서 미디어의 윤리적 문제를 지적하는 경우도 늘어나고 있었다.

사회적 가치와 지속 가능성의 경우 ‘기후변화’, ‘봉사활동’, ‘사회공헌’, ‘시민단체’, ‘환경보호’ 등이 전체 값에 영향을 많이 끼쳤는데, 이는 환경보호와 기후변화 대응이 사회적으로 중요한 가치로 인식되고 있으며, 또한 기업 및 기관의 사회적 책임이 강조되면서 시민단체와 봉사활동을 통한 홍보가 증가한 이유도 주요한 요인이다.

다음으로 사회적 이슈 및 현상은 ‘국제영화제’, ‘안전사고’, ‘사회적 거리두기’, ‘한반도 평화’ 등이 영향을 주었다. 안전사고 및 팬데믹에 따른 사회적 거리두기 등 사회적 이슈와 더불어 한반도 평화를 위한 사회적 논의도 활발하게 일어났기 때문이다. 예술 및 창작의 경우 ‘국립발레단’, ‘아트페어’, ‘공연예술’, ‘예술작품’, ‘미디어아트’ 등이 상위에 있었다. 즉, 다양한 예술 형태의 확산과 창작 활동이 중요하게 다뤄지고 있었다. 또한, 아트페어, 미디어아트 등 예술 시장의 다변화를 확인할 수 있는 키워드도 나타났다.

문화 산업 및 경제 분야의 경우에는 ‘문화 관광’, ‘문화 콘텐츠’, ‘문화 산업’, ‘비정규직’, ‘지역경제’ 등이 있었다. 이는 문화 산업의 경제적 중요성과 문화 콘텐츠의 가치 창출에 대한 관심이 높았기 때문이다. 그리고 문화 관광을 통한 지역 경제 활성화 활동 역시 지자체를 중심으로 홍보가 지속적으로 진행되었기 때문에 전체 수치에 영향을 주었다.

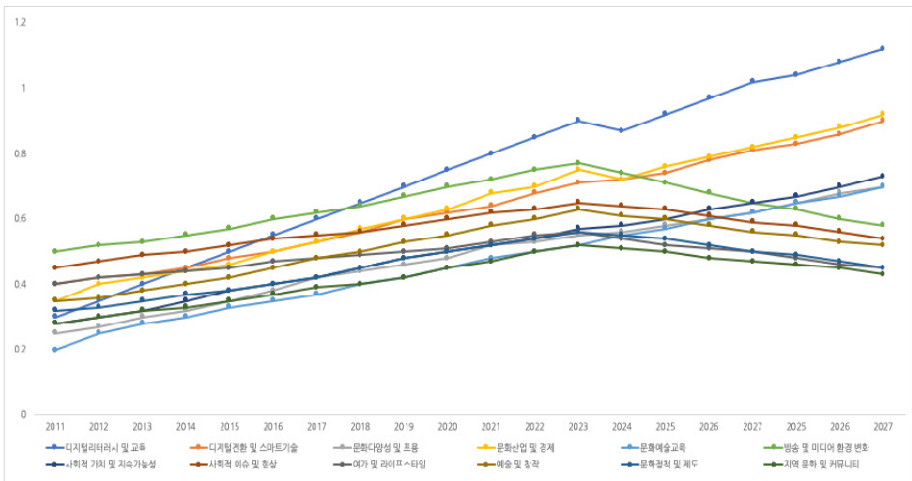
문화예술교육은 ‘문화사’, ‘교육프로그램’, ‘문화연구’, ‘창의성’, ‘인성교육’ 등의 키워드가 영향을 주었다. 이는 문화와 예술 교육을 통해 창의성과 인성 교육의 가능성을 제시하면서 중요성이 더욱 강조된 것이다. 이를 바탕으로 교육 프로그램과 문화 연구가 새로운 교육 방식으로 언급되었다.

마지막으로 디지털 리터러시 및 교육의 경우 ‘인재육성’, ‘개인정보유출’, ‘온라인교육’, ‘융합연구’, ‘평생학습’ 등이 상위에 나타났다. 이는 디지털 환경에서 인재 육성과 개인정보 보호가 중요한 이슈가 되었기 때문이다. 그리고 같은 배경에서 평생학습 같은 다양한 분야에 걸쳐서 온라인 교육의 필요성에 대한 논의가 많아진 것도 영향 요인이다.

3. 2025-2027 문화예술 트렌드 키워드 변화 예측

ARIMA 모형을 활용하여 2025년부터 2027년까지 3년간의 예측된 트렌드 변화율에 따라 토픽들에 대해서 증가, 유지, 감소로 분류하고 각 토픽에 포함된 주요 키워드와 변화의 배경이 되는 이슈를 살펴보았다. 분석결과를 요약하면, <증가하는 토픽>은 디지털 리터러시 및 교육, 디지털전환 및 스마트기술, 문화산업 및 경제, 사회적 가치 및 지속가능성, 여가 및 라이프스타일이 있으며, 이들 주제는 기술 혁신과 사회적 변화에 힘입어 지속적으로 중요해질 것으로 예측된다. 반면, <유지하는 토픽>은 문화다양성 및 포용, 문화예술교육, 문화정책 및 제도는 이미 안정된 상태에서 큰 변화 없이 지속될 것으로 보인다. 마지막으로 <감소하는 토픽>은 방송 및 미디어 환경 변화, 사회적 이슈 및 현상은 새로운 디지털 트렌드와 이슈의 등장으로 인해 그 중요성이 서서히 하락할 주제들로 확인되었다. 세부적인 내용을 아래와 같다.

[그림 2-3] 토픽별 트렌드 변화도



가. 증가하는 토픽

향후 중요도가 상승할 것으로 예상되는 토픽들은 기술 혁신과 사회적 변화의 흐름을 반영한다. 이러한 토픽들은 빠르게 변화하는 환경에서 중심적인 역할을 하게 될 것이다.

디지털리터러시 및 교육에서는 '디지털 교육', '미디어 리터러시', '온라인 학습'이라는 키워드가 핵심이다. 코로나19 팬데믹 이후 디지털 기기를 통한 학습이 필수화되었고, 미디어 정보 해석 능력에 대한 필요성이 급증하면서 디지털 리터러시는 필수 교육 요소로 자리 잡았다. 이러한 트렌드는 원격 교육의 확대, 디지털 기기 사용의 증가, 그리고 미디어 환경 변화와 긴밀하게 맞물려 있다.

디지털전환 및 스마트기술의 경우, '5G', 'IoT', 'AI'가 주도적인 키워드이다. 5G 네트워크 확장과 인공지능 및 사물인터넷 기술의 발전은 사회 전반의 디지털 전환을 가속화하고 있으며, 특히 4차 산업혁명과 연계된 디지털 경제와 자동화의 확산이 이 변화를 더욱 촉진하고 있다. 이에 따라, 산업구조의 변화와 디지털화된 비즈니스 모델이 점점 더 주목받고 있다.

문화산업 및 경제는 '콘텐츠 산업', '문화 경제', '디지털 문화'라는 키워드가 주도하고 있으며, K-콘텐츠를 필두로 한 문화산업이 글로벌 시장에서 커다란 경제적 가치를 창출하고 있다. 디지털 플랫폼의 확장과 함께 콘텐츠의 글로벌 소비가 증가함에 따라 문화산업의 경제적 중요성도 날로 커지고 있으며, 이는 스트리밍 서비스와 같은 신기술 기반 콘텐츠 소비 방식의 변화가 이끌고 있다.

사회적 가치 및 지속가능성의 핵심 키워드는 'ESG', '지속 가능한 개발', '사회적 책임'이다. ESG 경영이 필수적인 기준으로 자리 잡으면서, 기업의 환경 보호와 사회적 책임에 대한 요구가 더욱 강해지고 있다. 기후 변화와 ESG 투자 증가로 인해 지속 가능성은 글로벌 경제의 핵심 이슈로 떠올랐고, 이로 인해 사회적 가치가 점점 더 중요해지고 있다.

여가 및 라이프스타일에서는 '웰빙', '레저', '라이프스타일 변화'가 주요 키워드이다. 팬데믹 이후 건강과 웰빙을 중시하는 라이프스타일이 확산되고 있으며, 주 4일 근무제와 같은 새로운 정책 논의도 이러한 변화를 촉진하고 있다. 건강 중심의 여가활동 확대와 근로 시간 단축 논의는 미래의 라이프스타일 변화를 예고하고 있다.

나. 유지되는 토픽

이들 주제는 이미 중요한 위치를 차지하고 있으며, 앞으로도 꾸준히 논의될 것으로 보인다. 변화는 상대적으로 완만하지만, 그 중요성은 쉽게 변하지 않을 것이다.

문화다양성 및 포용은 '다문화', '포용성', '문화적 다양성'이라는 키워드로 대표되며, 글로벌화가 진행됨에 따라 이러한 가치는 더욱 강조되고 있다. 다문화 사회로의 진입이 가속화되면서 포용성에 대한 논의는 당분간 유지될 것이며, 이는 인종과 성별의 다양성 확대와 맞물려 사회적 화두로 자리잡고 있다.

문화예술교육은 '예술 교육', '창의적 학습', '창의성'이라는 키워드로 주목받고 있다. 예술 교육이 창의성 발달의 핵심 도구로 자리매김하면서 창의적 사고가 미래 인재의 필수 역량으로 강조되고 있다. 디지털 도구를 활용한 예술 교육이 확산됨에 따라 창의성 기반 교육의 중요성은 꾸준히 유지될 것이다. 이로 인해 예술과 기술의 융합이 새로운 교육 방식으로 주목받고 있다.

문화정책 및 제도는 '문화 정책', '문화 제도', '공공 문화'를 중심으로 논의되고 있으며, 정부와 공공기관의 문화 정책은 앞으로도 지속적으로 이어질 전망이다. 문화 산업과 관련된 정책적 논의는 문화 보호와 진흥을 목적으로 한 법률적 제도화를 통해 안정적인 흐름을 유지하고 있으며, 특히 정부의 문화 예산 증가와 공공문화 정책의 확산이 지속 가능성을 뒷받침하고 있다.

다. 감소하는 토픽

일부 토픽은 사회적, 기술적 변화로 인해 그 중요성이 점차 하락할 것으로 예상된다. 이는 전통적인 방식이 새로운 흐름에 밀려 상대적으로 중요성이 줄어드는 현상을 반영한다.

방송 및 미디어 환경 변화는 '스트리밍 서비스', '미디어 플랫폼', '전통 미디어'가 주요 키워드이다. OTT(Over-the-top) 서비스의 확산과 디지털 미디어가 전통 미디어를 대체하는 흐름이 강화되면서 전통적인 방송 환경은 점차 축소되고 있다. 전통 미디어 시청률 하락과 디지털화된 미디어 소비 방식의 확산은 방송 환경 변화의 주된 배경이다.

사회적 이슈 및 현상의 주요 키워드는 '사회적 트렌드', '현상 분석', '사회적 변화'이다. 사회적 이슈는 때때로 새로운 트렌드로 부각되지만 그 중요성은 빠르게 변화하는 사회적 관심사에 따라 달라진다. 많은 기존 이슈들이 새로운 이슈들에 의해 대체될 가능성이 크며, 이로 인해 일부 사회적 현상은 점차 그 중요성을 잃을 것으로 보인다.

제3절 2022-2024 문화예술 트렌드의 발현도 및 지속성 분석

1. 발현도 및 향후 지속가능성이 높은 2022-2024 트렌드

가. 팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화

팬덤은 과거 젊은 세대들의 아이돌 문화를 중심으로 구성된 소비자 그룹으로 인식되어 왔다. 하지만 현재는 특정 세대와 분야에서 나타나는 현상이 아닌 거대한 사회적 현상으로 발전하였다. 특정 연예인, 콘텐츠 등을 좋아하는 소규모 그룹에서 시작된 팬덤은 이제 다양한 제품 및 서비스를 구매함으로써 굉장한 경제적 부가가치를 창출하고 있다. 이러한 현상은 특정 세대, 특정 분야에 국한되지 않고 전 세대에 걸쳐 나타나고 있기 때문에 그 영향이 더욱 커질 것으로 기대해 볼 수 있다.

팬덤의 경제적 영향력과 더불어 사회적 영향력 역시 상당히 커지고 있다. 과거에는 특정 연예인을 중심으로 한 활동이 대부분이었다면, 이제 팬덤은 단순한 소비자 역할을 넘어 국제적인 사회 문제, 인권, 환경 문제 등 가치 지향적인 활동에 적극 참여하고 있다. 특히, 한국 대중문화의 세계적 인기는 팬덤의 글로벌화에 결정적인 역할을 하고 있다. 한류의 인기가 전 세계적으로 확산되면서 한국의 콘텐츠를 중심으로 한 글로벌 팬덤이 형성되고 있으며, 이는 국경을 넘어선 사회적 네트워크를 통해 더욱 활성화되고 있다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 4.3점으로 전문가 평가단의 87.3%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 2위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서도 전문가 평가단의 83.1%가 긍정적으로 평가(평균 4.2)하여 전체 10개 트렌드 중 3위를 기록하였다. 이는 3년간의 해당 트렌드의 발현도가 높았으며, 앞으로도 지속되리라 것을 보여준다.

〈표 2-5〉 ‘팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화’ 발현도 및 지속가능성

〈지난 3년 동안의 발현 정도〉 평균 4.3						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	-	1.4 (n=1)	11.3 (n=8)	45.1 (n=32)	42.3 (n=30)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



〈향후 3년간 지속가능성〉 평균 4.2						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	-	2.8 (n=2)	14.1 (n=10)	43.7 (n=31)	39.4 (n=28)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



나. 디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장

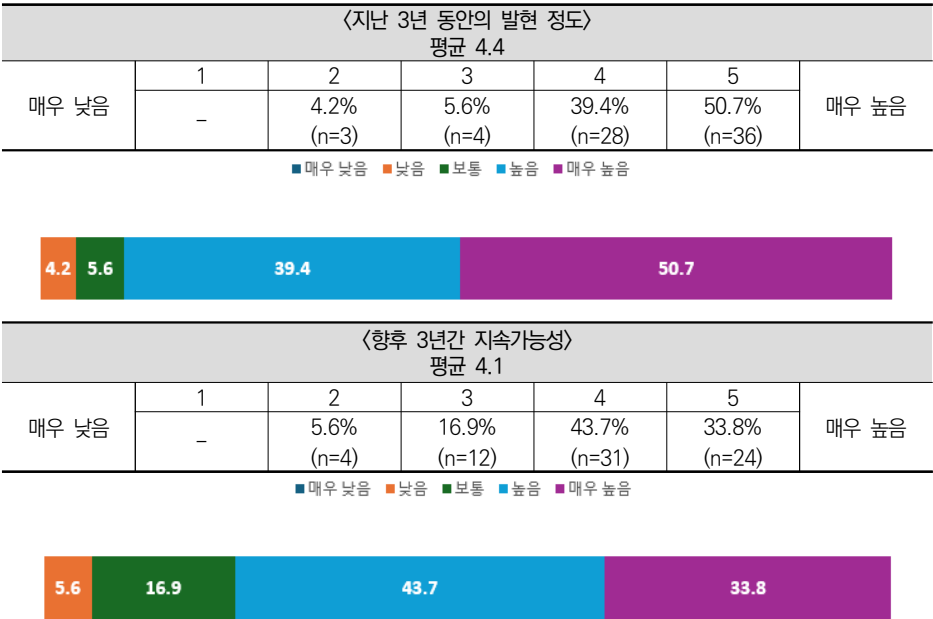
기술이 발전함에 따라 디지털 전환이 가속화되었고 문화예술을 향유하는 방식이 많은 부분 변화하였다. 대면으로만 관람해야 했던 공연, 전시 등의 문화예술을 집에서 손쉽게 즐길 수 있게 되었고 관련 산업이 확장되면서 빠르게 성장하였다. OTT(Over The Top) 플랫폼, 유튜브 등 온라인 플랫폼 이용자의 증가가 이를 뒷받침하고 있다. 또한, 메타버스, AR/VR 등의 기술 발전을 통해 소비자들이 즐길 수 있는 문화예술 활동의 범위가 확대되었고 새로운 시장으로 자리 잡았다. 이 같은 디지털 전환의 편리함은 시간과 공간의 제약을 넘어서서 언제 어디서든 문화 콘텐츠를 소비할 수 있는 가능성을 열어준다.

디지털 전환과 온라인 중심의 문화예술 소비는 일부 지속될 것으로 예상되나, 그 지속 가능성에 대한 논의는 계속되고 있다. 먼저 디지털 중심의 온라인 소비는 집에서 손쉽게 즐길 수 있다는 편리함은 제공하지만, 다수의 소비자는 대면으로 진행되는 행사 및 문화예술 경험을 선호한다. 온라인으로 즐기는 문화예술 활동이 공연장에서의 생동감, 예술 작품을 볼 때의 몰입감 등을 완벽하게 구현하지 못하기 때문이다. 실제로 문화예술 활동

에 있어서 사람들이 직접적인 대면 경험을 통해 얻을 수 있는 생동감, 몰입감 등을 중요하게 여기고 있기 때문에 온라인 콘텐츠 소비가 꾸준히 증가하고 있음에도 오프라인 행사에 대한 관심과 참여가 여전히 유지되고 있다. 또한, 문화예술의 디지털화 혜택은 고령층과 같이 관련 지식이 부족한 일부 이용자들에게 제한적일 수 있다는 단점을 가지고 있다. 따라서 디지털 전환이 문화예술분야에 가져온 변화는 크고 긍정적이지만 오프라인 상황과의 균형을 잘 맞추어 나가야 할 것이며, 모든 사람들이 디지털 전환의 혜택을 고르게 받을 수 있도록 하는 노력이 필요할 것이다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 4.4점으로 전문가 평가단의 90.1%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 1위를 기록하였다. 향후 지속가능성에 대해서는 전문가 평가단의 77.5%가 긍정적으로 평가하였으며, 평균 4.1점으로 전체 10개 트렌드 중 5위를 기록하였다. 이는 해당 트렌드의 3년간 발현 정도는 매우 높았으며, 향후 지속가능성도 전체 평균(3.9점)보다 높게 나타나 앞으로도 지속되리라는 것을 보여준다.

〈표 2-6〉 ‘디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장’ 발현도 및 지속가능성

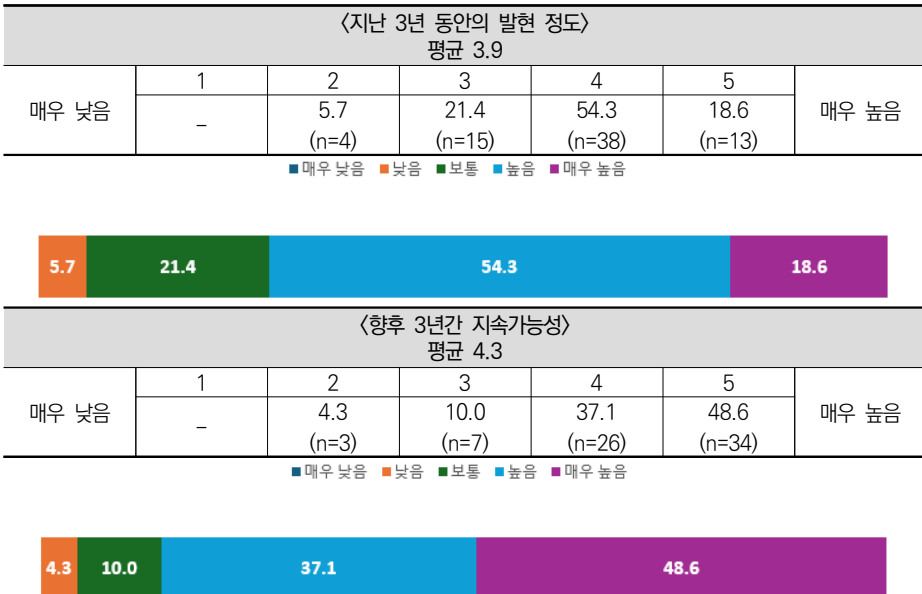


다. 문화예술분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성

디지털 기술의 급격한 발전은 문화예술분야에 새로운 기회를 제공하는 동시에 큰 위협을 가하고 있다. 4차 산업혁명과 비대면 사회로의 전환은 기술적 혁신을 가속화하며 디지털 전환을 촉진하고 있지만, 그 이면에는 다양한 문제와 부작용이 존재한다. 특히 디지털 범죄의 증가와 정보 격차로 인한 불평등 심화는 사회 전반에 걸쳐 주요 문제로 다뤄지고 있으며 그 부작용은 문화예술분야에도 나타나고 있다.

디지털 정보 격차로 인한 불평등 문제는 4차 산업혁명과 비대면 사회가 가속화되면서 더욱 심화되고 있다. 디지털 기술을 자유롭게 활용할 수 있는 소비자는 새로운 기회를 얻는 반면에, 그렇지 못한 소비자들은 사회적으로 소외될 가능성이 크다는 것이다. 따라서 정부와 민간 차원에서 디지털 교육 프로그램을 확대하고 정보 취약 계층에게 디지털 기기와 인터넷 접근성을 보장하는 등의 노력이 필요하다. 또한, AI를 활용한 저작권 침해 등 AI 창작물의 저작권 문제나 인간 창작자와 AI의 경계가 모호해지는 문제가 발생하고 있어, 디지털 윤리에 대한 교육과 관련 법률 및 처벌 강화의 필요성이 대두되고 있다. 이러한 디지털 전환의 양면성은 앞으로도 지속될 것으로 보이며, 문제 해결을 위한 대책 마련이 필요할 것이다.

〈표 2-7〉 ‘문화예술분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성’ 발현도 및 지속가능성



주. 발현도, 지속가능성 각 1개의 결측치로 인하여 타 트렌드(n=71)와 n값의 합이 상이함(n=70)

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.9점으로 전문가 평가단의 72.5%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 3위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서는 전문가 평가단의 85.7%가 긍정적으로 평가(평균 4.3)하여 전체 10개 트렌드 중 1위를 기록하였다. 이는 3년간의 해당 트렌드의 발현도가 높았으며, 앞으로도 지속되리라는 것을 보여준다.

라. 크리에이티브 에이징(Creative aging), 문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층

과거의 노년층은 문화예술 소비 및 창작 활동에서 소외된 집단으로 인식되었으나 최근 문화예술분야의 주요 소비자이자 창작자로 주목을 받고 있다. 특히 한국 사회가 고령화 사회로 접어들면서 노년층의 문화예술 참여 및 창작 활동을 더욱 확대될 것으로 보인다. 고령 인구가 증가함에 따라 이들이 문화예술 활동에 참여할 수 있는 기회도 늘어나고 있으며, 다양한 프로그램이 제공될 뿐만 아니라 노년층이 더욱 많은 관심을 가지고 적극적으로 참여하면서 문화 소비가 눈에 띄게 증가하고 있다. 주요 요인 중 하나는 많은 은퇴 세대가 경제적으로 안정되어 있어 문화예술 활동에 적극적으로 참여할 수 있는 재정적 여유와 여가 시간을 가지고 있다는 점이다.

노년층은 이제 단순히 문화예술을 소비하는 것뿐만 아니라 창작자로서의 역할 또한 하고 있다. 실제로 많은 노년층이 은퇴 후 새로운 도전을 시도하거나 과거에 참여하지 못하였던 창작 활동을 다시 시작하려는 경향을 보이고 있다. 노년층의 문화예술 참여는 활동에 참여하는 인원들 간 활발한 사회적 교류를 통해 개인의 정신적, 신체적 건강에 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 또한, 과거 문화예술 활동에 있어서 소외된 집단이었던 노년층이 문화예술 활동에 참여함으로써 세대 간의 교류가 활발해지는 효과가 있을 수 있다. 해당 현상은 현재도 변화하고 있는 중으로 아직까지 노년층의 문화예술 참여 비중은 타 세대 대비 높지 않지만 점진적으로 증가하여 향후 지속될 가능성이 높을 것으로 보인다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.6점으로 전문가 평가단의 66.2%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 7위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서는 전문가 평가단의 83.1%가 긍정적으로 평가(평균 4.2)하여 전체 10개 트렌드 중 2위를 기록하였다. 이는 해당 트렌드의 3년간 발현 정도는 상대적으로 높지 않지만, 향후 지속가능성은 앞으로도 지속되리라는 것을 보여준다.

〈표 2-8〉 ‘크리에이티브 에이징(Creative aging), 문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층’ 발현도 및 지속가능성

〈지난 3년 동안의 발현 정도〉 평균 3.6						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	1.4% (n=1)	5.6% (n=4)	26.8% (n=19)	59.2% (n=42)	7.0% (n=5)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



〈향후 3년간 지속가능성〉 평균 4.2						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	1.4% (n=1)	-	15.5% (n=11)	39.4% (n=28)	43.7% (n=31)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



마. 멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행

사회적 불확실성이 증가함에 따라 개인의 자기 성찰과 자아 탐구에 대한 관심이 확대되고 있다. 사회적 불확실성의 증가와 자기 성찰의 확대는 멀티 페르소나 현상의 주요 배경이 된다. 즉, 급변하는 사회와 경제적 상황 속에서 개인은 끊임없이 자신의 위치와 정체성을 재정립해야 할 필요성을 느끼게 된다는 것이다. 이 현상은 특히 MZ세대를 중심으로 나타나는데, MZ세대가 기성세대와 상반되는 점은 기존의 가치관이나 하나의 사회현상에 얽매이지 않고 자신의 개성을 사회적으로 표현하는 데 관심을 가진다는 것이다. 따라서 멀티 페르소나는 사회 전반에서 나타나면서도 MZ세대에서 두드러지게 나타난다.

한편, 디지털 기술의 발달로 인해 사람들은 다양한 온라인 플랫폼을 통해 자신을 표현할 수 있는 기회를 가지게 되었다. 이는 온라인 공간에서의 익명성, 닉네임 사용 등을 통해 더욱 강화되고 있으며, 개인이 자아를 더욱 자유롭게 표현할 수 있는 환경을 제공

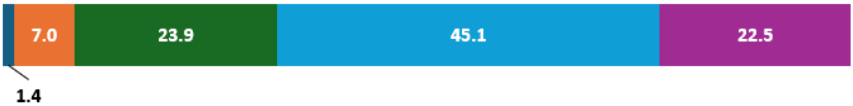
하고 있다. 다양한 자아를 구분하고 표현하려는 욕구는 향후에도 계속해서 증가할 것으로 보이며, 창작활동이 주가 되는 문화예술분야에도 영향을 미칠 것으로 보인다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.8점으로 전문가 평가단의 67.6%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 4위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서는 전문가 평가단의 76.1%가 긍정적으로 평가(평균 4.1)하여 전체 10개 트렌드 중 4위를 기록하였다. 이는 3년간의 해당 트렌드의 발현도가 높았으며, 앞으로도 지속되리라는 것을 보여준다.

〈표 2-9〉 ‘멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행’ 발현도 및 지속가능성

〈지난 3년 동안의 발현 정도〉 평균 3.8						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	1.4 (n=1)	7.0 (n=5)	23.9 (n=17)	45.1 (n=32)	22.5 (n=16)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



〈향후 3년간 지속가능성〉 평균 4.1						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	1.4 (n=1)	4.2 (n=3)	18.3 (n=13)	38.0 (n=27)	38.0 (n=27)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



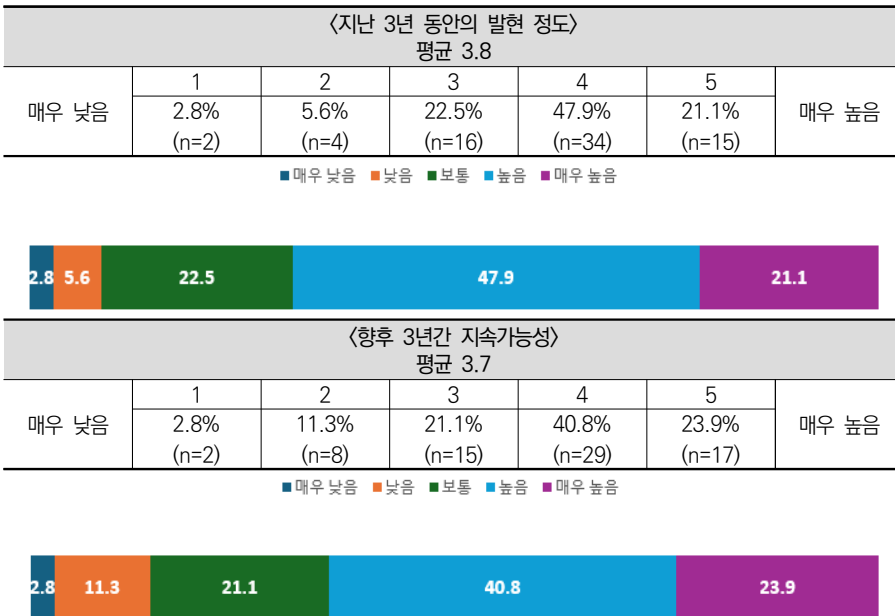
2. 발현도 및 향후 지속가능성이 보통인 2022-2024 트렌드

가. 위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대

코로나19 팬데믹 당시 사회적 거리 두기 등의 영향으로 일상적인 사회적 교류가 어려워짐에 따라 당연하게 여겨졌던 물리적인 교류의 중요성이 부각되었고 개인의 심리적, 정신적 건강에 대한 관심이 높아졌다. 이를 문화예술 활동을 통해 해소하고자 하는 사람들이 증가하였고, 자연스럽게 문화예술의 치유, 위로 기능이 주목받게 되어 문화예술의 사회적 역할에 대한 기대도 함께 증가하였다.

문화예술의 사회적 가치에 대한 중요성은 과거부터 언급되어 왔으나, 팬데믹이라는 특수한 상황이 그 중요성을 빠르게 부각시켰다. 따라서 팬데믹 종식으로 상황이 변함에 따라 문화예술의 역할이 이전의 형태로 회귀할 가능성이 높다. 즉 '어려운 상황 속 일시적인 수요 증가'라는 관점에서 팬데믹 기간 동안 문화예술의 사회적 가치에 대한 중요성이 증가한 것은 사람들의 심리적 불안감과 스트레스 해소를 위한 일시적인 현상이었을 수 있다는 것이다. 문화예술 활동이 개인의 심리적, 정신적 치유에 긍정적 영향을 주는 것은 사실이나, 팬데믹 당시와 같이 하나의 트렌드로 자리 잡기는 어려울 것으로 보인다.

〈표 2-10〉 '위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대' 발현도 및 지속가능성

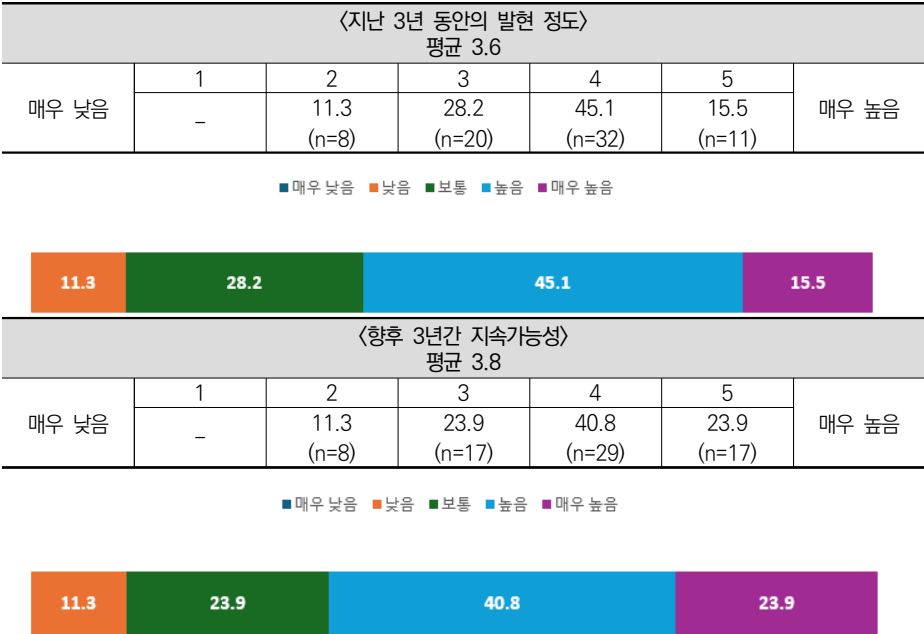


해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.8점으로 전문가 평가단의 69.0%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 5위를 기록하였다. 향후 지속가능성에 대해서는 전문가 평가단의 64.8%가 긍정적으로 평가하였으나, 평균 3.7점으로 전체 10개 트렌드 중 9위를 기록하였다. 이는 해당 트렌드의 3년간 발현 정도와 향후 지속가능성은 높지도 낮지도 않은 보통 정도 수준으로 유지 될 것으로 예상된다.

나. 문화예술분야의 느슨한 연대 확대

사회의 변화에 따라 개인주의가 확산되면서 문화예술분야에서의 느슨한 연대가 확대되는 현상이 주목을 받고 있다. 다만, 해당 현상의 향후 지속가능성에 대해서는 다소 회의적인 시각이 존재한다. 온라인 공간에서 공통 관심사에 기반을 둔 관계는 주로 특정 취미 혹은 일시적인 관심을 공유하는 인원들끼리 형성되는 경우가 대부분이다. 이러한 관계는 큰 유대감을 형성하기 보다는 특정한 주제를 중심으로 느슨하게 유지되는데, 이와 같은 관계는 시간이 지나면서 주제에 대한 관심이 사라지거나 다른 주제로 관심이 옮겨 갈 경우 쉽게 끊어질 수 있다.

〈표 2-11〉 ‘문화예술분야의 느슨한 연대 확대’ 발현도 및 지속가능성



느슨한 관계와 같은 관계는 지속성이 낮고, 일상적인 사회적 관계와 비교했을 때 장기적인 연대감을 형성하기 어렵다는 것에서 한계를 가진다. 문화예술분야는 감정적 공감과 경험을 통해 소통이 이루어지고 분야로, 온라인상에서의 느슨한 관계만으로 유대감 형성이 어려울 것이다. 따라서 온라인상에서 선택적으로 관계를 가지는 문화예술분야에서의 느슨한 연대는 장기적으로 지속되기 어려울 것으로 보인다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.6점으로 전문가 평가단의 60.7%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 7위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서는 전문가 평가단의 64.8%가 긍정적으로 평가(평균 3.8)하여 전체 10개 트렌드 중 7위를 기록하였다. 이는 해당 트렌드의 3년간 발현 정도와 향후 지속가능성은 높지도 낮지도 않은 보통 정도 수준으로 유지 될 것으로 예상된다.

다. 구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진

최근 구독경제와 경험경제가 주목을 받고 있다. 특히 코로나19로 인해 비대면 시대를 지나오면서 디지털 큐레이션을 기반으로 개인 맞춤형 콘텐츠를 제공하는 구독경제는 문화예술 소비의 새로운 트렌드로 부상하였다. 구독경제를 기반으로 하는 구독 서비스는 예술 작품, 공연, 전시 등을 정기적으로 제공하여 소비자들로 하여금 문화예술에 더욱 쉽게 접근할 수 있도록 도와주며, 다양한 분야의 예술가들에게 본인의 작품을 선보일 수 있는 기회를 제공했다.

그러나 최근 다양한 플랫폼에서 구독 기반 서비스가 큰 폭으로 증가하여 과잉 공급됨에 따라 과도한 선택지 사이에 놓이게 된 소비자들은 합리적인 선택을 하지 못하고 선택지 사이에서 피로감을 느낄 가능성이 있다. 아울러 소비자들은 경제적 부담이 커질수록 필수적인 구독 서비스만을 유지하려는 경향을 보이기 때문에 문화예술분야 관련 구독 서비스는 우선순위에서 밀려날 가능성이 높다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.6점으로 전문가 평가단의 56.3%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 9위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서는 전문가 평가단의 67.6%가 긍정적으로 평가(평균 3.8)하여 전체 10개 트렌드 중 7위를 기록하였다. 이는 해당 트렌드의 3년간 발현 정도와 향후 지속가능성은 높지도 낮지도 않은 보통 정도 수준으로 유지 될 것으로 예상된다.

〈표 2-12〉 '구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진' 발현도 및 지속가능성

〈지난 3년 동안의 발현 정도〉 평균 3.6						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	-	9.9 (n=7)	33.8 (n=24)	39.4 (n=28)	16.9 (n=12)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



〈향후 3년간 지속가능성〉 평균 3.8						
매우 낮음	1	2	3	4	5	매우 높음
	-	11.3 (n=8)	21.1 (n=15)	46.5 (n=33)	21.1 (n=15)	

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



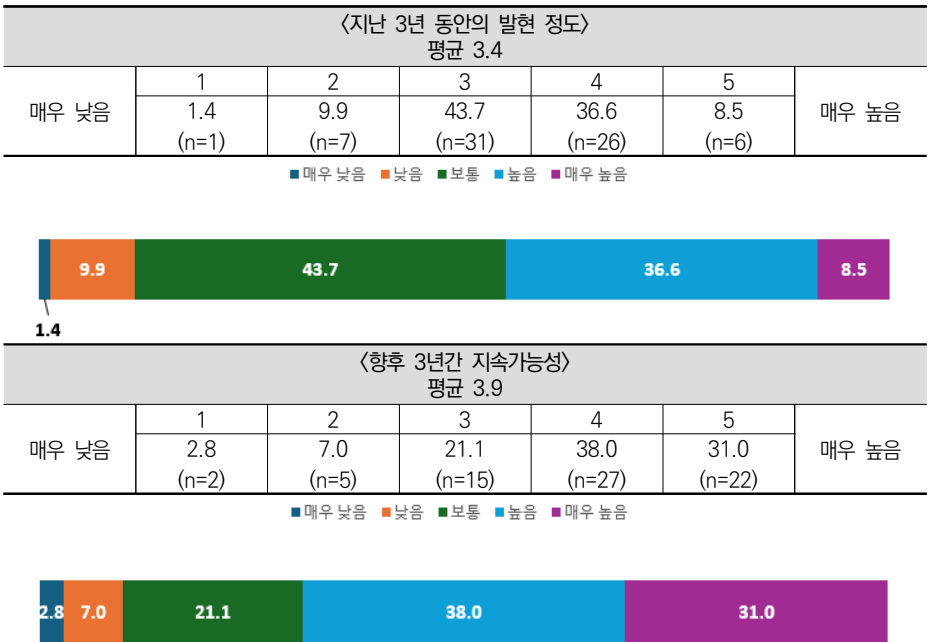
3. 발현도 및 향후 지속가능성이 낮은 2022-2024 트렌드

가. 필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대

국제적으로 환경보호에 대한 관심이 높아지면서 문화예술분야에서도 지속 가능한 창작 및 소비에 대한 논의가 확대되고 있다. 특히 탄소 중립과 기후 변화 대응에 대한 관심이 확대되면서 ESG 경영과 친환경 소비문화가 다양한 분야에서 관심을 받고 있다. 환경 보호에 대한 관심이 증가하고 문화예술분야에서도 이를 실천하려는 움직임이 다수 존재한다. 그러나 창작활동을 중심으로 하는 문화예술분야는 환경보호 실천을 위해 추가적인 비용 지출이 불가피하기에 실질적인 환경보호 실천에 한계를 가진다. 특히 중소규모의 문화예술 단체 혹은 예술가들에게 현실적으로 실천하기 더욱 어려운 과제이다. 친환경을 실천하기 위해서는 추가적인 지출이 발생하고 이는 예술단체 및 예술가들의 수익 감소로 이어지기 때문에 문화예술분야에서의 환경보호 실천은 지속 가능하기 어려울 것으로 보인다. 친환경적인 문화예술 활동이 지속되기 위해서는 대중적인 관심과 경제적 지원이 필요할 것이다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.4점으로 전문가 평가단의 45.1%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 10위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서는 전문가가 평가단의 69.0%가 긍정적으로 평가(평균 3.9)하여 전체 10개 트렌드 중 6위를 기록하였다. 해당 트렌드의 발현도 및 지속가능성이 타 트렌드 대비 낮게 나타난 것으로 보아 3년간의 발현도가 낮음과 동시에 향후에도 지속되기 어렵다는 것을 보여준다.

〈표 2-13〉 ‘필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대’ 발현도 및 지속가능성



나. 불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화

안전과 위생에 대한 대중의 관심은 코로나19 팬데믹이라는 특수한 상황 속에서 높아졌지만, 시간이 지남에 따라 백신 보급과 치료법 발전 등으로 전염병에 대한 두려움이 줄어들면서 관심 역시 점차 감소하고 있다. 한때 중요한 문제로 다루어졌던 방역 및 위생 조치는 이제 필수적 요소가 아닌 선택으로 생각하는 경향이 강해지고 있다.

팬데믹 기간 동안 많은 문화예술 단체들은 방역에 힘써야 했고 공연, 전시의 온라인화를 위해 노력하였다. 이때 대규모 기관이나 자본력이 있는 단체들은 비교적 원활하게 방역을 하고 온라인 전환을 할 수 있었지만, 소규모 단체들은 기술적, 재정적 한계로 인

해 어려움을 겪었다. 안전과 위생 문제는 여전히 중요한 요소로 남아있지만 이를 유지하기 위한 비용과 노력이 상당히 크기 때문에 예술가들은 이를 탈피할 수 있는 방안을 찾기 위해 노력하고 있다. 이처럼 안전과 위생을 강화하기 위해서는 추가적인 비용 지출이 불가피한데, 수익이 절대적으로 작은 소규모 예술단체 및 예술가들은 이를 감당하기 어려울 것이다. 따라서 해당 현상은 문화예술분야의 필수적인 요소로 자리 잡으리라 보기 어려우며, 팬데믹 당시 일시적인 현상에 가까웠을 것으로 볼 수 있다.

해당 트렌드의 발현 정도는 평균 3.7점으로 전문가 평가단의 67.6%가 발현 정도를 높게 평가하여 전체 10개 트렌드 중 6위를 기록하였고, 향후 지속성에 대해서는 전문가 평가단의 46.5%가 긍정적으로 평가(평균 3.4)하여 전체 10개 트렌드 중 10위를 기록하였다. 해당 트렌드의 발현도 및 지속가능성이 타 트렌드 대비 낮게 나타난 것으로 보아 3년간의 발현도가 낮음과 동시에 향후에도 지속되기 어렵다는 것을 보여준다.

〈표 2-14〉 ‘불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화’ 발현도 및 지속가능성

〈지난 3년 동안의 발현 정도〉 평균 3.7						
	1	2	3	4	5	
매우 낮음	-	12.7 (n=9)	19.7 (n=14)	47.9 (n=34)	19.7 (n=14)	매우 높음

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



〈향후 3년간 지속가능성〉 평균 3.4						
	1	2	3	4	5	
매우 낮음	1.4 (n=1)	15.5 (n=11)	36.6 (n=26)	36.6 (n=26)	9.9 (n=7)	매우 높음

■ 매우 낮음 ■ 낮음 ■ 보통 ■ 높음 ■ 매우 높음



1.4

제3장

2022-2024 문화예술 및
범사회 환경 변화

제1절 개요

문화예술분야는 외부 환경의 변화를 크게 받는 분야이다. 사회, 기술, 경제, 환경, 정치 변화의 폭과 양상이 매우 다양해지고 있어 이러한 외부 환경변화를 체계적으로 분석하는 것은 문화예술 트렌드를 예측하는 데 중요한 전제조건이 된다. STEEP 분석은 외부 환경 분석을 수행할 때 사용하는 방법론 중 하나이다. STEEP은 사회적(Social), 기술적(Technological), 경제적(Economic), 환경·생태적(Environmental), 정치적(Political) 요인을 포함하며, 요인별 첫 글자를 따서 만들어진 용어이다.

본 연구에서도 STEEP 분석을 사용하되 앞서 언급하였듯이 외부 환경의 변화를 크게 받는 문화예술분야의 특성을 고려하여 STEEP 분석 전 사회적 트렌트 분류 기준(안) 마련을 위해 전문가 자문을 실시하였다. 전문가 자문회의 결과, “일반적인 STEEP 분석의 사용이 문화예술분야의 다양성과 복잡성을 반영하지 못할 수 있다는 의견, 짜여진 STEEP 분석만으로 분석을 진행할 경우 향후 트렌드가 아닌 ‘가이드라인’의 형태가 제시 될 수 있을 것이라는 의견, 세부 카테고리보다 명확할 필요가 있다는 의견 등”을 수렴하여 문화예술(CA, Culture+Arts) 환경에 대한 주요 변화를 별도로 분류하여 진행하였다. 이에 본 연구에서는 기존 선행연구의 사회 파트 일부로 진행되어 온 문화의 내용을 <표 3-2>에서와 같이 CA+STEPP 분석을 통해 문화예술적 요인으로 구분하여 살펴보았다.

〈표 3-1〉 ‘범사회적 트렌드 분류 기준(안) 마련’을 위한 자문회의 개요

회차	주제	날짜
1회차	범사회적 트렌드 분류 기준(안) 마련	2024.5.2
2회차		2024.4.29. - .5.3
3회차		2024.5.13
4회차		2024.5.31

〈문화예술〉 분야에서는 문화생산, 문화소비, 문화산업(한류), 문화인식, 문화정책을 세부영역으로 분류하고, 문화예술의 다양한 측면들이 문화예술의 창작과 소비활동, 향유에 어떤 영향을 미치는지와 관련된 이슈를 중점적으로 조사하였다.

〈사회적 요인〉에서는 인구 통계적 변화, 생활양식 변화, 그리고 인권/윤리, 보건안전/교육과 같은 사회 여건의 변화와 관련된 이슈를, 〈기술적 요인〉에서는 미래 유망 신기술(IT, BT, ET)과 문화기술(CT), 인공지능(AI), 자동화, R&D 관련 이슈를, 〈경제적 요인〉에서는 산업구조, 경제성장/투자/금리, 소비여건 및 패턴, 기업경영, 노동환경과 관련된 이슈를, 〈환경적 요인〉에서는 기후변화, 자원, 에너지, 환경오염/재난과 관련된 이슈를, 〈정치적 요인〉에서는 국내정치와 국제정치, 남북관계, 법률 및 외교와 관련된 이슈를, 〈문화예술적 요인〉에서는 문화생산, 문화향유, 문화산업, 문화인식, 문화정책 등과 관련된 이슈를 탐색했다. 그리고 전체 영역에서 카테고리에 포함되지 않는으나 지난 3년간 주요하게 다뤄졌던 이슈에 대해서는 요인별로, 기타로 분류하여 환경분석을 실시하였다.

〈표 3-2〉 CA+STEEP 분석을 위한 사회적 트렌드 분류 기준(안)

CA+STEEP	세부 카테고리					
문화예술	문화생산	문화향유(소비)	문화산업(한류)	문화인식	문화정책	기타
사회	인구(사회)구조	생활양식(라이프스타일)	인권/윤리	보건·안전/교육	기타	기타
기술	정보·생명공학·환경 기술(IT, BT, ET)	문화기술(CT)	인공지능(AI)	R & D	자동화/로봇	기타
경제	산업구조	경제성장/투자/금리(환율)	소비여건/패턴	기업경영	노동환경	기타
환경	기후변화	자원	에너지	환경오염/재난	기타	기타
정치	국내 정치	국제 정치	법률 및 외교	남북관계	기타	기타

제2절 문화예술분야 환경 변화

최근 3년 디지털 기술의 발전과 한류의 세계적인 확산이 이루어짐에 따라 대한민국의 문화예술분야에도 이와 관련된 다양한 이슈가 대두되고 있다. 인공지능(Artificial Intelligence, AI)과 에듀테크(Edu Tech)의 도입으로 문화예술 교육은 디지털시대에 걸맞게 변화하고 있으며, 창의성과 함께 맞춤형 학습 방식이 강조되고 있다. 문화예술에서 기술이 도입은 미디어 아트와 AI 교과서와 같은 새로운 형태의 예술 교육을 지원하고, 창작의 장벽 또한 낮추는 역할을 한다. 또한, 공간과 기능이 융합됨에 따라 공공 도서관, 미술관, 문화센터 등 다양한 문화 시설이 결합된 복합 문화 공간이 만들어졌으며, 문화 활동의 중심이 되는 복합 문화 공간을 통하여 지역 주민에게 정보 제공을 포함한 다양한 양질의 문화 경험을 제공하고 있다.

K-pop, 한글, 한복 한식 등의 전통과 현대 콘텐츠가 전 세계적으로 확산되면서 한류가 더욱 주목받고 있다. 특히, 지식 재산권의 확장과 이를 활용한 다양한 파생상품의 개발이 웹툰, 드라마, 뮤지컬, 가상 아이돌 등의 형태로 활발하게 이루어지고 있으며, 이는 문화예술 산업의 부가가치를 증대시키는 데 중요한 역할을 하고 있다. 또한, ‘로컬 크리에이터’와 ‘문화 슬세권’의 등장은 지역 고유의 특성과 문화를 활용한 창작 활동을 활발히 이루어지게 하며, 지역 경제 활성화 및 문화적 가치 창출로 이어지기도 한다.

또한, 창작에서부터 마케팅까지 전(全) 과정이 변화하면서 창작자는 AI와 디지털 플랫폼을 통해 더 자율적으로 콘텐츠를 제작·배포할 수 있게 되었고, 크리에이터가 팬과 직접 소통하며 맞춤형 콘텐츠를 제공할 수 있는 기회가 확대되고 있다. 그러나 AI 기술의 보급은 창작자의 일자리 감소와 저작권 침해 등 새로운 문제도 유발하기도 한다.

최근 문화예술분야는 창작, 유통, 소비에 걸쳐 혁신을 주도하고 있으나, 해결해야 할 여러 과제에 직면하고 있다. 이에 따라 변화를 지속가능한 발전으로 이끌기 위해서 균형 잡힌 정책적 대응이 요구된다.

가. 디지털 시대의 문화예술교육

2025년부터 인공지능(AI) 기술을 적용한 ‘인공지능 디지털교과서’가 도입된다. 인공지능 디지털교과서는 “학생 개인의 능력과 수준에 맞는 다양한 맞춤형 학습 기회를 지원할 수 있도록 인공지능을 포함한 지능정보화기술을 활용하여 다양한 학습자료 및 학습지원 기능 등을 탑재한 교과서”를 의미한다.³⁾ 인공지능 디지털교과서 도입으로 학생들은 보다 개인화된 학습경험을 통해 자신감을 갖게 되고, 교사들은 학생의 인간적 성장에 더욱 집중할 수 있으며 학생 개개인의 학습 패턴을 분석해 맞춤형 교육을 제공할 수 있다. 인공지능 디지털교과서는 2025년 초등학교 3·4학년, 중학교 1학년, 고등학교 공통·일반선택 과목부터 적용한다. 2026년에 초등학교 5·6학년, 중학교 2학년, 2027년에 중학교 3학년까지 단계적으로 도입된다.⁴⁾ 인공지능 디지털교과서는 특히 문화예술교육 분야에서 활용도가 높다. 예를 들어, 음악, 미술, 연극 등 예술 교육과정에서 학생들이 AI를 통해 다양한 예술 작품을 분석하고, 창작 활동을 진행하며, 결과물을 디지털 형태로 제작해 보는 경험을 할 수 있게 된다.

디지털 시대에 교육의 방식이 변화함에 따라 교사의 역할 또한 재정립되고 있다. 교사는 더 이상 단순한 지식 전달자가 아닌, 학생들의 학습을 촉진하고 안내하는 코치 또는 멘토의 역할을 수행해야 한다. 특히 문화예술교육에서는 학생들이 창의적 사고를 발휘하고, 디지털 도구를 활용해 자신만의 예술적 표현을 찾을 수 있도록 돕는 역할이 중요하다. 이러한 변화는 교사에게 디지털 리터러시와 기술적 역량을 요구하며, 교사들은 지속적인 교육과 훈련을 통해 새로운 기술과 교육 방법을 습득해야 한다. 그러나 AI 교과서의 도입이 교사의 역할을 완전히 대체할 수 없다는 의견도 있다. 교사들은 여전히 학생의 수준을 면밀히 관찰하고, 맞춤형 수업을 제공해야 하기 때문이다. 특히 학습 성취도가 낮은 학생들에게는 AI보다 교사의 직접적인 도움이 더 중요하다는 지적도 있다.⁵⁾ 이러한 논의 속에서 AI와 에듀테크는 보조적인 도구로서 교사를 지원하는 역할을 하며, 교사는 학생의 전인적 성장을 이끄는 중요한 역할을 지속하게 될 것이다.

한편, 2020년 8월, 데이터 3법(「개인정보 보호법」, 「정보통신망법」, 「신용정보법」)의 개정⁶⁾이 시행되면서, 데이터는 4차 산업혁명시대의 핵심 키워드로 자리 잡았다. 데이터

3) 교육부 보도자료(2023.06.07.), 인공지능(AI) 디지털교과서로 1:1 맞춤 교육시대 연다

4) 대한민국정책브리핑(2023.02.23.), 2025년부터 수학·영어·정보교과에 AI디지털교과서 도입

5) 한국일보(2023.04.25.), 교실에 등장한 AI교과서... "교사는 멘토 역할" vs "역할 바뀌지 않아"

의 활용이 교육 분야에서도 중요한 이슈로 떠오르고 있다. 개정된 법안은 개인정보 보호를 강화하는 동시에, 데이터 활용의 범위를 넓혀, 문화예술교육에서도 빅데이터와 AI를 활용한 맞춤형 교육이 가능하게 되었다.⁷⁾ 이를 통해 학생들의 학습 데이터를 분석해 개별 맞춤형 학습 콘텐츠를 제공하고, 예술적 역량을 보다 체계적으로 개발할 수 있는 기회를 제공한다.

나. 공간과 기능의 복합화

생활SOC(Social Overhead Capital)란 ‘생활 사회간접자본(사회기반시설)’으로, 일상생활에 필요한 인프라를 뜻한다. 공간 개발 중심의 대규모 SOC와는 다른 개념으로 국민 생활 편익 증진시설(상하수도·가스·전기 등 기초인프라 + 문화·체육·보육·의료·복지·공원시설 등) 및 삶의 기본 전제가 되는 안전시설 등을 말한다.⁸⁾ 복합문화공간은 이러한 생활SOC의 중요한 요소로 자리 잡고 있으며, 도서관, 체육시설, 문화센터 등이 한 공간에서 복합적으로 운영되며 다양한 계층의 주민들이 문화예술 활동에 접근할 수 있도록 돕고 있다. 지역 주민들이 일상 속에서 쉽게 접근할 수 있는 문화시설로 자리매김하고 있으며, 문화적 소외를 극복하고 문화예술의 저변 확대에 기여하고 있다.

한편, 도서관은 이제 단순히 책을 읽고 대여하는 곳을 넘어, 다양한 활동과 문화를 누구나 평등하게 누릴 수 있는 열린 공간으로 발전하고 있다. 시대의 변화에 따라 도서관은 지식정보 제공을 넘어서, 다목적 공연장, 카페, 디지털 체험존, 전시실 등 다양한 기능을 갖춘 복합문화공간으로 변모하고 있으며, 이러한 변화는 여러 곳에서 확인할 수 있다.⁹⁾ 문화체육관광부의 「2023년 공공도서관 통계조사 결과보고서」에 따르면, 2022년 기준 공공도서관은 1,236관으로 2021년 대비 2.3% 늘어났으며 지속적으로 증가하고 있다. 공공도서관 독서·문화프로그램은 1관당 87건이 진행(전년 대비 6.1% 증가)됐고, 참가자는 1관당 20,353명(전년 대비 24.1% 증가)으로 집계됐다. 1관당 방문자 수는 142,160명(전년 대비 23.6% 증가)으로 집계됐다. 코로나19 이후 급감했던 방문자 수는 점차 증가하는 모습을 보였다.¹⁰⁾

6) 대한민국정책브리핑(2021.11.16.), 데이터 3법

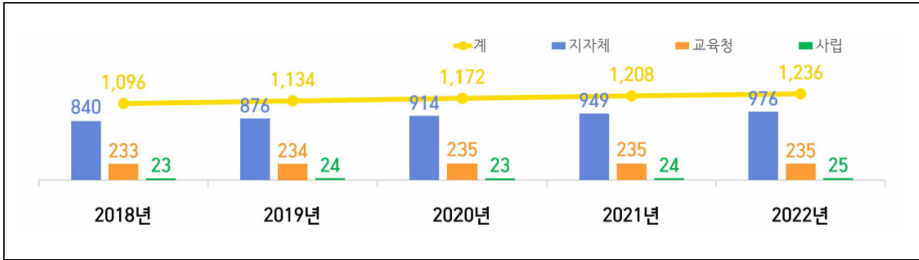
7) EN에듀인뉴스(2020. 01.10), 데이터3법 개정...KERIS, 교육정책지원 서비스에 인공지능 입힌다

8) 대한민국정책브리핑(2021.12.20.), 생활SOC

9) 채지민(2024.05.03.), 지방소멸에 대응하는 생활밀착형 문화예술 공간의 가능성, arte365, 한국문화예술교육진흥원.

[그림 3-1] 공공도서관 수

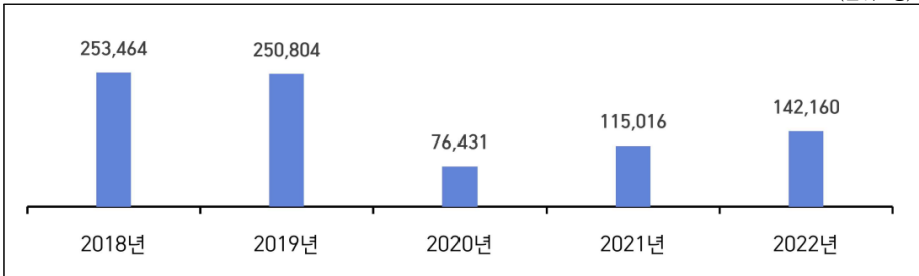
(단위: 관)



출처: 문화체육관광부 보도자료(2023.08.29.), 2022년 공공도서관 방문 이용 회복, 온라인서비스 이용 성장

[그림 3-2] 공공도서관 1관당 방문자 수

(단위: 명)



출처: 문화체육관광부 보도자료(2023.08.29.), 2022년 공공도서관 방문 이용 회복, 온라인서비스 이용 성장

2023년 6월에 개관한 강원도 인제군의 '인제 기적의 도서관'은 이러한 변화의 대표적인 사례로, 개관 이후 관광객 5만 명이 방문하면서 지역의 랜드마크로 자리 잡았다.¹¹⁾ 또한 '책의 도시'를 표방하고 있는 전라북도 전주시는 지역 내 12개 공공도서관을 모두 책과 문화, 예술이 공존하는 복합문화공간으로 만들고 있다. 전주시는 지역 내 12개 공공도서관을 모두 복합문화공간으로 조성하였다. 예술과 여행 등 특화된 주제와 지역 특색을 반영하여 많은 시민이 도서관을 찾도록 하고 있다.¹²⁾

10) 문화체육관광부(2023.11), 「2023년 공공도서관 통계조사 결과보고서」

11) 차지민(2024.05.03.), 지방소멸에 대응하는 생활밀착형 문화예술 공간의 가능성, arte365, 한국문화예술교육진흥원

12) 경기일보(2024.04.21.), 텅텅 빈 '공공도서관'… 인천지역 문화복합공간 탈바꿈 시급 [집중취재]; 전북도 민일보(2024.02.20.), 전주시, 공공도서관 12곳 모두 복합문화공간으로 조성

다. 4세대 한류

한류는 지난 수십 년간 한국 대중문화가 전 세계로 퍼져 나간 문화적 현상을 의미한다. 정부는 지난 20여 년간 지속되어 온 한류의 시기적 특징을 분석해 네 단계로 구분하고, 네 번째 단계인 2020년 이후에 지향하는 한류를 ‘신(新)한류(K-Culture)’라 지칭하고 정의했다.¹³⁾ 한류의 시기에 대한 구분 기준은 학자에 따라 다르다. 먼저, 일부 학자는 한류를 ‘1.0’, ‘2.0’, ‘3.0’으로 구분한다. ‘한류 1.0’은 1995년부터 2005년까지, 한국 드라마와 K-pop이 아시아 지역에서 큰 인기를 끌며 시작되었다. 이어서 ‘한류 2.0’은 2006년부터 2015년까지 소셜 미디어와 유튜브를 통해 한국 문화가 아시아, 북미 및 유럽 지역으로 퍼져나간 시기이다. ‘한류 3.0’은 한류가 전 세계로 확산되는 가까운 미래 시기로 구분한다.¹⁴⁾ 방탄소년단(BTS)과 같은 K-pop 그룹이 국제적인 인지도를 얻으며, 한류가 본격적으로 글로벌 현상으로 자리 잡은 시기를 가리킨다.

한국콘텐츠진흥원(2022)은 한류의 발전 과정을 K-영상물과 음악을 중심으로 구분하고 있다. 1기는 1990년대 중반부터 2002년까지 중화권에 전파된 시기이다. 2기는 2003년부터 2009년까지 아시아 전역에서 한류가 사회적으로 정착한 시기이다. 3기는 2010년부터 2017년까지 아시아를 넘어 다른 지역으로 팬들이 중심이 되어 확산된 시기이다. 4기는 2018년 BTS의 ‘Fake Love’가 K-pop 최초로 빌보드 핫 100에서 10위권에 진입한 시기부터 현재까지의 시기이다.¹⁵⁾

신한류(케이-컬처, K-Culture)는 기존의 한류와는 다르게 한국 문화 전반에서 새로운 한류 콘텐츠를 찾아내고, 관련 산업과의 연계를 더욱 강화하며, 상호 간의 문화 교류를 추구함으로써 지속가능성과 파급력이 높은 한류를 의미한다.¹⁶⁾ 신한류의 특징은 맞춤형 콘텐츠 소비와 크로스미디어 기술을 활용한 확산이 두드러진다는 점이다. 신한류의 팬들은 수동적인 소비자가 아닌 메타버스와 같은 가상 공간에서 자신만의 콘텐츠를 창조하며, 이를 통해 한류의 세계적 확산을 주도하고 있다.

13) 아시아뉴스통신(2020.07.16.), 국정현안조정회의서 신한류 진흥정책 추진 계획 발표.

14) Kim, B.R.(2015), American International Journal of Contemporary Research, 5(5): 154-160.

15) 양수영, 이성민(2022), 한류의 발전과정과 향후 전망, 한국콘텐츠진흥원.

16) 문화체육관광부 보도자료(2020.07.16.), 신한류로 전 세계한류 열기 이어 나간다

〈표 3-3〉 한류의 구분

구분	한류 1.0	한류 2.0	한류 3.0	신한류(K-Culture)
시기	1997년~ 2000년대 중반	2000년대 중반~ 2010년대 초반	2010년대 초반~ 2019년	2020년~
특징	한류의 태동 영상콘텐츠 중심	한류의 확산 아이돌스타 중심	한류의 세계화 세계적 스타 상품 등장	한류의 다양화+ 세계화(온라인 소통)
핵심분야	드라마	대중음악	대중문화	한국문화+연관산업
대상국가	아시아	아시아, 중남미, 중동, 구미주 일부 등	전 세계	전 세계(전략적 확산)
소비자	소수 마니아	10~20대	세계 시민	세계시민(맞춤형 접근)

출처: 관계부처 합동(2020.07.16.), 「신한류 진흥정책 추진 계획」

라. 창작부터 마케팅까지: 방식과 콘텐츠의 진화(변화)

문화예술분야의 가치사슬이 변화하고 있다. 기존의 가치사슬은 창작자가 콘텐츠를 제작하면, 이를 출판사나 방송사 등 유통 채널이 소비자에게 전달하는 방식이었다. 하지만, 디지털화와 AI 기술의 발전으로 이 과정은 급격히 변화하고 있다. 창작자는 유튜브, 틱톡과 같은 플랫폼에서 직접 콘텐츠를 제작하고, 마케팅까지 자율적으로 진행할 수 있게 되었다. 전통적인 콘텐츠 유통 채널의 역할이 축소되고, 창작자와 소비자가 더 직접적으로 연결되는 디지털 가치사슬을 형성하고 있다. 유네스코(2017)에 따르면, 문화예술분야에서 창작>생산>유통>접근이라는 단계적 가치사슬 구조인 파이프라인에서 가치사슬별 상호작용이 긴밀해지는 네트워크 모델로 급속히 변화하고 있다.¹⁷⁾ 과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회의 ‘2023 디지털크리에이터미디어산업 실태조사’에 따르면, 크리에이터 10명 중 7명은 유튜브를 활용해 자체 제작 콘텐츠를 유통하고 있는 것으로 나타났다.¹⁸⁾ 이러한 변화는 창작자에게 더 많은 자율성을 부여하고, 소비자에게는 다양한 플랫폼을 통해 예술을 접할 기회를 확대하고 있다.

한편, AI의 도입은 창작 방식에 혁신을 불러일으켰으며, AI 기술의 도입은 콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 소비를 더 신속하고 효율적으로 이루어질 수 있게 하였다. 또한 개인화된 콘텐츠 제공, 자동화된 추천 시스템, 소셜 미디어의 실시간 피드백은 마케팅과 소비 과정에서 핵심적인 역할을 한다. 이러한 변화는 콘텐츠 생산과 유통을 더욱 유연하게

17) 김현섭(2022.12.9.), 「현장 중심 예술분야 온라인 콘텐츠 제작유통 지원제도의 입법·정책적 개선과제 - 공연예술을 중심으로 -」, 국회입법조사처.

18) 아시아경제(2024.01.10.), '연매출 4조' 크리에이터 시장...유튜브 쏠림현상 '뚜렷'

만들어 다양한 파생 콘텐츠가 신속하게 제작될 수 있는 환경을 조성하고 있다. 특히, 예술 및 콘텐츠 제작에서 AI는 단순한 도구를 넘어 창작자의 조력자로 자리매김하고 있다. AI의 알고리즘을 사용하면 이미 신문 기사 작성이나 소설의 집필이 손쉽게 가능하고 특정한 예술가의 스타일을 흉내 낸 음악의 작곡과 시각 이미지의 제작도 전혀 어려운 일이 아니다.¹⁹⁾ 또한, AI는 크리에이터들이 맞춤형 콘텐츠를 제작할 수 있도록 돕는다. AI 기반 분석 도구는 시청자 데이터를 바탕으로 트렌드 예측 및 개인화된 추천 콘텐츠를 제공하여, 크리에이터가 시청자의 관심사에 맞춘 콘텐츠를 제작할 수 있게 한다. 이를 통해 소비자는 더욱 자신에게 맞는 콘텐츠를 빠르게 소비할 수 있으며, 크리에이터는 팬덤을 더욱 확장할 수 있게 된다. AI 도입의 확산은 예술계에 도전 과제도 함께 안겨주고 있다. AI가 기존 예술 작품을 학습하여 새로운 작품을 만들어 내는 과정에서 저작권 문제가 부각되고 있다. AI가 무제한으로 데이터에 접근할 수 있도록 허용할 경우 발생할 수 있는 위험성과 이를 제어하기 위한 철학적, 윤리적 고려를 반영한 법적, 제도적 정비 가 필요하다.²⁰⁾ 저작권 이슈가 첨예한 창작물의 경우 표절 여부부터 해당 창작물에 대한 AI의 참여율을 수치화하는 판정 기술이 절대적으로 필요하다는 인식이 커짐에 따라 창작물에서 AI가 얼마나 관여했는지를 판별하는 기술이 중요해질 전망이다.²¹⁾

한편, 유튜브와 같은 디지털 플랫폼은 AI 기술을 결합해 새로운 창작 공간을 제공하고 있다. 과거에는 전문적인 스튜디오나 장비가 필요했던 작업을 이제는 간단한 AI 도구를 통해 누구나 쉽게 제작할 수 있게 되었다. 유튜브는 ‘유튜브 크리에이트’ 앱을 통해 누구나 동영상을 제작하고 플랫폼에 바로 공유할 수 있도록 지원하고 있다.²²⁾ 간단한 편집부터 고급 편집 기능까지 제공하며, 이를 통해 창작자는 모바일 환경에서도 손쉽게 고품질 콘텐츠를 제작할 수 있다. 또한 유튜브의 AI 기반 더빙 기능인 ‘얼라우드(Aloud)’를 통해 창작자의 모국어가 아닌 언어로도 글로벌 시청자들과 소통할 수 있다.²³⁾ 교육 콘텐츠나 튜토리얼 영상에서 중요한 역할을 하고 있으며, 정확한 번역과 더빙이 필수적인 경우에 더욱 유용하게 활용된다.

19) THE AI(2023.01.19.), [칼럼] AI의 이미지 생성 능력과 예술적 창의성

20) IT조선(2023.08.23.), “생성 AI로 인해 아티스트 일자리 소멸”

21) 서울신문(2024.02.20.), 예술 창작 도구로 ‘AI’ 인정… 저작권은 인간에게만 허용[AI 블랙홀 시대]

22) 한국경제(2023.09.22), 유튜브, 생성형 AI 기능 도입…아이디어 입력하면 동영상 추가

23) 서울경제(2023.09.24.), 국경 넘는 ‘K-콘텐츠’ 증가할까…유튜브, 콘텐츠 제작 돕는 AI 도입 [AI토피아]

제3절 범사회 환경 변화

1. 사회 분야

한국은 인구 감소와 지방소멸이라는 심각한 문제에 직면해 있다. 저출산과 고령화로 인하여 인구가 급격히 감소하면서 특히 지방에서는 경제적·사회적 기반이 크게 약화되고 있다. 수도권으로 인구가 집중되면서 지역 간 불균형은 심화되고 있으며, 이를 해결하기 위한 지방 자치와 경제 회생을 위한 정책적 노력이 절실히 요구되고 있다.

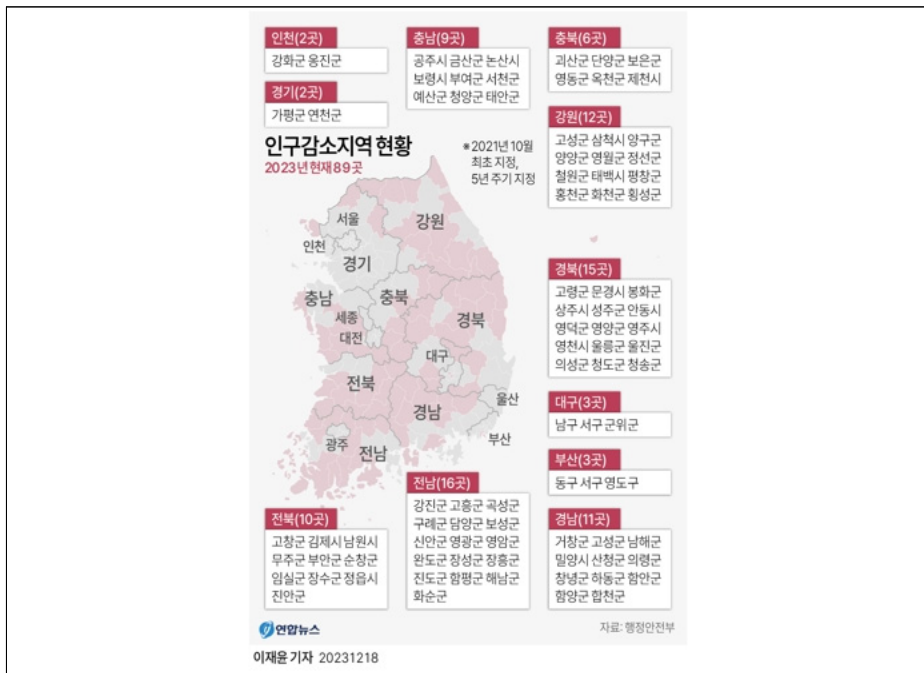
한편, 초개인화된 삶의 방식에 따라 개인 맞춤형 콘텐츠의 소비가 증가하면서 집단적 문화 소비와의 격차가 커지고 있다. 이는 대형 공연장에서의 집단적 경험과 소규모 맞춤형 콘텐츠 소비 간 양극화를 심화시키며, 사회적·문화적 불평등 또한 심화시킬 수 있다. 한국이 디지털 강국으로서 높은 기술 발전을 이루어왔으나, 그 이면에는 고령층과 농어촌 지역에서의 접근성 부족 등의 디지털 격차와 사회적 불평등은 여전히 해결해야 할 사회적 문제로 남아 있다.

또한, 디지털 중독과 과도한 경쟁으로 인한 사회적 스트레스가 커지자 사회적 웰빙과 정신건강 문제가 중요한 사안으로 대두되고 있다. 이를 해결하기 위한 방안으로 마음 치유와 정신적 건강 유지, 인문학의 재조명, 그리고 디지털 디톡스와 같은 다양한 접근 방식이 주목받고 있다. 더불어 문화다양성 시대의 도래는 다문화 사회로의 전환을 가속화시키고 있으며, 재외동포청 설립과 같은 제도적 변화와 함께 문화적 격차를 해소하기 위한 정책적 노력이 절실히 필요하다.

가. 인구감소와 지방소멸

우리나라는 저출산, 고령화에 이어 인구감소라는 심각한 사회적 문제에 직면해 있다. 대한민국의 인구 감소는 2023년 기준 합계 출산율이 0.72명으로 세계 최저를 기록하면서 더욱 가속화되고 있다. 저출산과 고령화가 맞물려 전국적으로 생산 가능 인구가 감소하고 있으며, 이는 특히 지방에서 더 심각하게 나타난다.²⁴⁾ 통계청의 「2023 고령자 통계」에 따르면, 우리나라의 65세 이상 고령 인구 비율은 18.4%(950만 명)로 초고령 사회 진입을 눈앞에 두고 있다.²⁵⁾ 그러나 이러한 인구의 자연 감소 문제보다 더 심각한 문제는 인구이동으로 인한 수도권 인구집중과 지방의 인구 과소로 지방 소멸 가능성이 제기되고 있다는 점이다. 이러한 현상은 지역 사회의 경제활동 인구를 급감시켜 지방의 소멸을 더욱 앞당기고 있다.²⁶⁾

[그림 3-3] 인구감소지역 현황(2023년 기준)



출처: 연말뉴스(<https://www.yna.co.kr/view/AKR20231218041200530>)

24) 연합뉴스(2024.02.28), 출산율 첫 '0.6 명대' 추락...역대·세계 최저 '셀프 경신' ; 조선일보(2024.02.29), 출산율 0.65명 쇼크... 국가 소멸 시계 더 빨라졌다

25) 한겨레(2024.01.11), 70대 이상 노인, 20대 인구 추월...한국 초고령 사회 1% 넘었다

26) 국회입법조사처(2021), 지방소멸 위기지역의 현황과 향후 과제, NARS 입법·정책 Vol. 85

이러한 지방소멸이 전문가의 예상치보다 빠르게 진행되고 있다. 산업연구원의 'K-지방소멸지수'를 토대로 전국 228개 시·군·구의 인구 변화를 조사한 결과 전국 '소멸위기 지역'은 총 59곳으로 조사됐다. 경남은 총 9곳이 포함돼 18개 시·군 중 절반을 차지했다. 소멸 가능성이 가장 높은 소멸위험지역(소멸지수 0.5 미만)에 전국 9곳 중 의령군(0.44)이 포함됐다. 또 소멸우려지역(0.5~0.75 미만) 전국 50곳 중 하동군, 합천군, 산청군, 고성군, 남해군, 밀양시, 함양군, 통영시 등 8곳이 포함됐다.²⁷⁾

이러한 지방소멸의 원인은 수도권으로의 젊은 인구 유출이 주된 문제로, 대학 입학과 취업을 이유로 대규모 인구가 수도권으로 이동하고 있다. 수도권은 국토의 11.8%에 불과하지만, 88.2%의 일자리와 소득이 집중되어 있어 이러한 현상이 심화되고 있다.²⁸⁾ 지방소멸은 경제적 악순환을 초래하며, 이는 지방뿐 아니라 국가 전체 경제에도 심각한 영향을 미친다. 특히, 지방의 인구 감소는 경제활동의 둔화로 이어지며, 이는 다시 인구 유출을 가속화하는 결과를 낳고 있다. 청년층이 수도권으로 집중되는 현상은 지속적으로 심화되고 있는데, 이는 교육과 일자리 기회를 찾아 이동하는 경향이 커지고 있기 때문이다. 통계청에 따르면, 수도권에 거주하는 인구는 2023년 기준 전체 인구의 약 50%를 차지하고 있으며, 청년층의 60% 이상이 수도권에 집중되어 있는 상황이다.²⁹⁾ 이러한 인구의 수도권 집중은 지방 경제에 막대한 타격을 주고 있으며, 지방의 자립 경제를 붕괴시키는 원인이 되고 있다. 농어촌 지역의 경우, 인구 감소에 따른 경제활동 인구가 줄어들면서 생산성 또한 크게 감소하고 있다. 국토연구원(2022)에 의하면 전국 228개 시·군·구 중 89개 지역이 인구 감소 지역으로 지정되어 있으며, 이 지역의 평균 출산율은 0.8명 미만으로 극심한 인구 감소가 진행되고 있다. 이러한 인구 구조의 변화는 지방의 산업 기반을 약화시키며, 특히 농업, 어업과 같은 1차 산업이 주요 경제 원천인 지역에서는 그 영향이 더 심각하게 나타난다.³⁰⁾

또한, 지방소멸은 공공 서비스 제공에도 큰 문제를 일으킨다. 국회입법조사처에 따르면, 지방 소멸과 공공 서비스의 붕괴는 상호 악순환을 형성하고 있는 현상이다. 인구 감소는 지방자치단체의 재정에 심각한 타격을 주고 있으며, 그 결과로 의료 인프라 부족이

27) 경남일보(2022.11.16.), [사설]발등에 떨어진 불 '지방소멸 위기'

28) 산업연구원 보도자료(2022.10.28.), K-지방소멸지수와 정책과제

29) 허문구 외(2022), 「지방소멸 시대의 인구감소 위기 극복방안: 지역경제 선순환 메커니즘을 중심으로」, 경제·인문사회연구회 협동연구보고서

30) 국토연구원(2022), 인구감소지역의 인구변화 실태와 유출인구 특성 분석

심화되고 있다. 2023년 조사에서는 지방 소멸 위기와 함께 필수 공공 의료 서비스가 제대로 제공되지 않는 상황이 더욱 부각되고 있다. 이러한 문제는 지방자치단체가 의료, 교육, 복지 등 필수 공공 서비스를 제공하는 데 어려움을 겪게 하며, 결국 인구 유출을 가속화하는 원인으로 작용하고 있다.³¹⁾

지방소멸을 방지하기 위해 정부는 다양한 정책을 추진하고 있다. 윤석열 정부는 2023년부터 지방소멸대응기금을 도입하여 인구 감소 지역에 연 1조 원 규모의 자금을 지원하고 있다. 인구소멸 위기를 겪는 지자체들이 지역별 특성에 적합한 대책을 직접 마련해 제시하면 이를 중앙 부처들이 종합해 지원하는 정부 계획안이 처음 수립된 것이다.³²⁾

이번 기본계획은 지방이 먼저 주도적으로 발전계획을 세우면 중앙 정부가 뒷받침하는 현 정부의 지방시대 기조에 따라 89개 인구감소지역과 이를 관할하는 11개 시도가 '상향식(Bottom-up)'으로 수립한 첫 번째 인구감소지역 대응 종합계획이다. 정부가 기본계획을 수립하면 지자체가 이를 토대로 세부 계획을 수립하는 기존의 '하향식(Top-down)' 방식에서 벗어나, 인구감소지역이 개별 특성에 맞게 필요한 정책을 직접 내놔야 한다는 점에서 의미가 크다.³³⁾

기본계획은 '대한민국 어디서나 살기 좋은 지방시대'를 비전으로 '지방소멸 위기 극복 및 새로운 활력 제고'라는 목표를 달성하기 위한 3대 전략을 제시했다.³⁴⁾ 3대 전략은 ▲ 지역 맞춤형 일자리 창출 및 산업 진흥 ▲ 매력적인 정주여건 조성 지원 ▲ 생활인구 유입 및 활성화 도모다. 아울러 연 1조 원 규모의 지방소멸대응기금 지원, 연 2~3조 원 규모의 '지역 활성화 투자펀드' 조성, 인구감소지역에 대한 맞춤형 특례 제정 등 행정적인 지원 강화 방안도 포함됐다. 지방소멸 대응기금은 2022년 도입된 재원으로, 2031년까지 10년간 매년 1조 원 규모가 인구감소지역 등 지자체에 배분된다.

이 기금은 지역 맞춤형 일자리 창출과 정주 여건 개선을 목적으로 하며, 특히 청년층의 유입을 장려하는 데 중점을 두고 있다. 기초지자체들은 이 기금을 활용해 인구감소에 대응하는 다양한 사업을 추진하고 있으며, 이를 통해 정주 여건 개선 및 생활인구 확대 등 지방의 활력을 되찾고자 하고 있다.³⁵⁾

31) 국회입법조사처 보도자료(2022.12.29.), "2023년, 올해의 국가 이슈"

32) 연합뉴스(2023.12.18.), 인구감소 대응계획, 지방이 직접 세운다…첫 '상향식' 계획 확정

33) 경남일보(2023.12.18.), 인구감소 대응정책, 지방이 주도한다

34) 조선일보(2023.12.18.), 인구감소 89개 지자체 세운 대책, 정부 계획으로 확정…연 1조 기금 지원

35) 행정안전부 보도자료(2022.08.16.), 인구감소 위기 극복 지방소멸대응기금 최초 배분

나. 세분화되는 세대 구분, 깊어지는 세대별 격차

우리 사회의 세대 간 갈등과 격차는 점점 더 심해지고 있다. 세대별 사고방식의 차이는 각 세대가 경험한 역사적·경제적 환경에 의해 형성되었으며, 이는 세대 간 갈등을 유발하는 주요 요인이 되고 있다. 세대갈등의 양과 질을 정량적으로 정확하게 측정할 수 있는 도구는 없으므로, 다양한 여론조사 결과를 통해 인식을 살펴볼 수 있다. 예를 들어, 문화체육관광부가 2013년부터 3년마다 실시하는 '한국인의 의식 및 가치관조사'의 2022년 결과에 따르면, 전체 응답자의 64.8%가 '기성세대와 젊은 세대 간의 갈등이 크다'라고 응답했다. 이러한 의견은 성별, 세대, 거주 지역에 관계없이 큰 차이를 보이지 않았다.³⁶⁾

또 다른 조사로는 한국리서치에서 진행하는 정기 여론조사 '여론 속의 여론'이 있다. 2023년 2월에 실시된 조사에서는 응답자의 80%가 '우리 사회의 세대갈등이 심각하다'고 평가했다. 이는 세대별로도 공통된 인식으로, 20대부터 60대 이상까지 대부분의 연령대에서 최소 75% 이상이 세대 갈등이 심각하다고 응답했다.³⁷⁾ 아래 세대와 대화·협업이 어렵다는 사람은 각각 42%로 2년 전보다 10%p 가량 증가했다. 아래 세대의 생각을 이해하는 것이 어렵다는 사람 또한 2년 전보다 9%p 늘었다(46%). 아래 세대와의 관계 형성뿐만 아니라 윗세대와의 관계 형성이 어렵다는 의견 또한 증가했다. 윗세대와 대화·협업이 어렵다는 사람은 각각 37%로 2년 전보다 각각 8%p, 6%p 늘었다. 윗세대의 생각을 이해하기 어렵다는 사람도 2년 전보다 5%p 늘어난 37%이다. 또한 조사에서 중장년 세대는 '젊은 세대는 우리를 이해하려고 노력하는 것 같지는 않지만, 우리는 젊은 세대를 위해 최선을 다한다'라고 생각하는 반면, 젊은 세대는 '자신들과 중장년 세대 모두 서로를 이해하는 노력이 부족'하다고 생각하는 것으로 나타났다.³⁸⁾

이러한 조사 결과들은 세대 간의 가치관 차이와 상호 이해 부족이 한국 사회에서 갈등을 유발하고 있다고 보여주고 있다. 세대 간의 소통을 촉진하고 서로를 이해하려는 노력이 부족할수록, 단절과 무관심으로 이어질 수 있다는 점을 경계할 필요가 있다고 시사하고 있다.

36) 문화체육관광부(2022), 「2022 한국인의 의식·가치관 조사」

37) 한국과총 웹진(2023.10.10.), 여론조사를 통해 살펴본 세대갈등 실태와 개선 전망

38) 한국리서치(2024), [2024 세대인식조사] 세대갈등 및 다른 세대에 대한 인식

세대별로 구분되는 방식은 연구자나 조사 기관에 따라 다소 차이가 있으며, 미국과 유럽의 기존 연구에서는 세대를 5가지 유형으로 나누어 설명하고 있다. 1925~1945년 출생한 노인층을 ‘사일런트세대’, 1946년부터 1964년 사이에 태어난 사람들을 ‘베이비붐세대’, 그리고 65년부터 80년까지의 세대를 ‘X세대’, 그리고 지금의 20-30세대로 설명되는 ‘밀레니얼세대(M세대)’, 그리고 포스트 밀레니얼세대인 ‘Z세대’가 있다.³⁹⁾

우리나라는 다양한 환경 요인들을 고려하여 우리 나름대로의 세대 분류를 하고 있다.⁴⁰⁾ 각 세대의 구분 기준과 특성에 대해서는 사회적 배경과 경제적 환경이 큰 영향을 미쳤으며, 각 세대가 경험한 역사적 사건과 기술적 변화에 따라 삶의 방식과 가치관이 다르게 형성되었다. 먼저, 베이비붐세대는 기성세대 혹은 전후세대로 불리며, 한국의 베이비부머는 6·25전쟁이 끝난 뒤 태어난 세대를 뜻한다. 1955년부터 1963년 사이에 출생한 사람들이다. 고도 경제성장과 1997년 외환위기, 2008년 글로벌 금융위기를 경험했다. 인터넷에 올라와 있는 어느 베이비부머의 독백에는 ‘주산(주판을 사용해 계산하는 방법)의 마지막 세대이자 컴맹 제1세대, 부모님에게 무조건 순종했던 마지막 세대이자 아이들을 황제처럼 모시는 첫 세대, 부모를 제대로 모시지 못해 처와 부모 사이에서 방황하는 세대, 가족을 위해 밤새워 일했지만 자식들로부터 함께 놀아주지 않는다고 따돌림당하는 비운의 세대, 20여 년 월급쟁이 생활 끝에 길바닥으로 내몰린 구조조정 세대’라는 자조가 등장한다.

X세대는 1970~1980년에 태어난 이들이다. 당시 X는 ‘정의할 수 없음’을 의미했다. 경제적 풍요 속에서 자라났지만, 동시에 기존의 권위주의적 문화에 저항하는 경향이 강한 세대다. 개인주의와 독립성, 자유를 중시하며, 경제적 자립과 함께 개인의 라이프스타일을 추구하는 경향이 있다. 이들은 ‘삐삐(무선 호출기)’와 ‘워크맨’을 사용하며 자라났고, 기술적 변화의 시작을 경험했다. 이들은 10대 시절 개인주의와 자유주의 분위기가 넘치는 환경에서 풍요롭게 자랐지만 20대에 IMF(국제통화기금) 외환위기 사태의 직격타를 맞은 데다 사회로 막 진입하던 시점에 자신이 성장한 세계가 무너지는 것을 목격하게 된다. 이들은 이어 살아남기 위한 무한경쟁에 뛰어들게 되고 ‘나’의 생존과 ‘나’의 시장가치를 높이기 위해 부단히 노력하는 삶을 살게 된다. X세대는 기성세대의 절제와 절

39) Barroso, A., Parker, K., & Bennett, J.(2020), As millennials near 40, they're approaching family life differently than previous generations, Pew Research Center, 27.

40) 손정희, 김찬석, 이현선(2021), MZ 세대의 커뮤니케이션 고유 특성에 대한 각 세대별 반응 연구-MZ 세대, X 세대, 베이비붐세대를 중심으로, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 77, 202-215.

약에 대해 높은 가치를 부여해 왔지만 ‘본인의 능력이 허용하는 한’ 현재를 즐기고 자신을 위해 투자하는 것을 상당히 긍정적으로 받아들이고 있다. 또한 X세대는 가족과 함께 외식이나 여가를 즐기고 바쁜 직장생활 속에서도 나름대로 여유를 잃지 않는 ‘작은 사치’를 추구하는 경향이 강하게 두드러지고 있다.⁴¹⁾

‘밀레니얼 세대’는 베이비부머의 자식 세대로 1981~1996년 태어난 이들이다. 새로운 밀레니엄(2000년)을 맞아 대거 대학에 들어갔다. X세대 다음 세대란 이유에서 Y세대로 불리기도 한다. 타임지에서는 자기 위주로 생각하고 행동하는 이들 세대를 가리켜 ‘미 세너레이션(me generation)’이라고 표현했다. 대학 진학률이 높고 소셜네트워크서비스(SNS)를 능숙하게 사용하며 자기표현 욕구가 강하다.⁴²⁾

Z세대는 X세대의 자녀들로 1997년 이후 태어난 이들이다. 태어날 때부터 인터넷을 경험한 ‘디지털 네이티브’다. 2000년 초반 정보기술(IT) 붐과 함께 유년 시절을 보냈다. 2005년 출범한 유튜브와 함께 자라 ‘유튜브 세대’로도 불린다. TV·컴퓨터보다는 스마트폰, 텍스트보다 이미지·동영상 콘텐츠를 선호한다. 풍족한 환경에서 태어났지만, 부모 세대인 X세대가 2000년대 말 금융위기로 경제적 어려움을 겪는 모습을 보고 자랐기 때문에 경제적 안정성과 실용성을 추구하는 특징을 보인다.⁴³⁾

이상과 같이, 세대별로 형성된 사고방식과 가치관의 차이는 사회 전반에 걸쳐 갈등의 원인이 되고 있으며, 이러한 세대 간 격차는 앞으로도 쉽게 좁혀지지 않을 가능성이 크다. 각 세대가 처한 경제적·사회적 환경이 다르기 때문에, 세대 간 소통과 이해에는 한계가 존재할 수밖에 없다. 다만, 이러한 차이를 인식하고, 갈등을 최소화하기 위한 지속적인 노력이 필요할 것이다.

다. 디지털 디톡스와 사회적 웰빙

현재 우리나라 국민의 98.3%가 스마트폰을 소유하고 있어, 거의 모든 사람이 스마트폰을 가지고 있다고 볼 수 있다. 이처럼 높은 보유율만큼 스마트폰은 우리 생활 깊숙이 스며들어 있다. 우리는 스마트폰으로 날씨를 확인하고, 음악을 듣고, 저녁 식사 레시피

41) 스카이드일리(2022.07.01.), ‘가치소비’ 주도하는 X세대 vs ‘소비트렌드’ 선도하는 MZ세대

42) 한국리서치(2022.04.05.), [기획] MZ세대를 통해 바라본 한국 사회의 세대 구분

43) 한국경제(2018.10.15.), 산업화세대→베이비부머→X세대→밀레니얼세대→Z세대···세대별로 성장 배경과 소비 패턴·가치관이 모두 다르죠~

를 검색한다. 또한, 교통편과 숙소, 공연, 스포츠 경기 예약, 물건 구매, 은행 업무, 학사 행정까지 처리할 수 있다. 그러나 스마트폰의 다양한 기능과 함께 부정적인 측면도 존재한다. 바로 스마트폰 의존이다. 연구에 따르면, 스마트폰 중독자는 정상 사용자보다 어깨 통증을 더 많이 호소하며, 상태 불안과 특성 불안, 우울감도 더 높게 나타났다.

과학기술정보통신부의 「2022 스마트폰 과의존 실태조사」에 따르면, 우리나라의 만 3세부터 69세까지의 스마트폰 사용자 중 23.6%, 20대에서는 31.3%가 과의존 위험군에 속했다.⁴⁴⁾ 과의존은 스마트폰이 생활의 가장 중요한 활동이 되고 조절 능력이 감소하여 문제를 경험하는 상태를 의미한다. 과의존 위험군은 일반 사용자보다 심리적 요인이 두드러졌으며, 스마트폰을 주기적으로 확인하지 못하면 불안(74.0%), 배터리가 부족하면 초조(75.8%), 장기간 사용 후 우울감 혹은 무기력감을 경험한 적이 있다(54.0%)고 보고했다. 이 외에도 과의존 위험군은 신체적 문제, 대면 만남의 감소, 높은 스트레스 해소 의존도 등의 문제를 겪고 있다.⁴⁵⁾

특히, 스마트폰 중독은 일상에서도 큰 위험을 초래한다. 스마트폰을 손에서 떼지 못하고 길거리에서, 자동차 운전 중에도 스마트폰을 만지기 때문에 보행자 사고나 교통사고가 자주 일어나는 것을 볼 수 있다. 스마트폰 중독자의 뇌는 약물 중독자와 비슷하다고 한다. 스마트폰, 게임과 같은 즉각적인 반응이 필요한 콘텐츠들은 전두엽까지 발달시키지 못해 사고력이나 판단력, 집중력이 떨어질 수도 있다.⁴⁶⁾

디지털 디톡스(Digital Detox)는 스마트폰 의존 문제를 해결하기 위한 개념이다. 디지털 기기로 인한 정신적, 육체적 스트레스를 해소하려는 목적을 가지고 있으며, '디지털 거리두기'로도 불린다. 디지털 기술을 완전히 배제할 수는 없기 때문에, 사용 시간을 조절하는 다양한 방법이 제안되고 있다. 지속가능한 디지털 디톡스 하는 방법으로 도파민 중독을 유발하는 스마트폰이나 SNS 콘텐츠 등 원인이 되는 대상을 찾고, 매일 운동이나 독서 등을 통해 스마트폰이 아닌 다른 곳에서 도파민을 찾기, 스마트폰을 강제로 잠금시켜 강제성을 부여하기 등이 있다.⁴⁷⁾

개인이 스스로 디지털 기기 사용을 제한하고자 하더라도, 사회 전반이 디지털화된 환경에서 이러한 시도는 한계에 부딪힐 수 있다. 특히, 소셜미디어와 온라인 콘텐츠는 중

44) 과학기술정보통신부(2023), 「2022 스마트폰 과의존 실태조사」

45) Medical Times(2024.04.01.), 스마트폰의 시대, 디지털 디톡스가 필요해

46) Glosign(2024.04.24.), 디지털디톡스 하는 법, 뜻 / 스마트폰 중독에서 벗어나기!

47) Glosign(2024.04.24.), 디지털디톡스 하는 법, 뜻 / 스마트폰 중독에서 벗어나기!

독성을 강화하는 알고리즘을 사용해 사용자들을 더 오래 붙잡아두는 경향이 있다. 미국 뉴욕시는 2024년 2월 청소년의 정신건강에 위해를 가한 책임이 있다는 이유로 주요 소셜미디어 플랫폼을 상대로 소송을 제기했다. 소셜미디어가 청소년의 정신건강 위기를 조장하면서 정신건강 관련 프로그램과 서비스 운영에만 매년 1억 달러(약 1천300억 원) 이상의 예산을 지출하고 있다고 뉴욕시는 주장했다.⁴⁸⁾ 청소년 SNS 중독을 규제하는 법안이 부재했던 국내에서도 최근 입법 마련과 제도 개선이 활발해지고 있다. 유아동과 청소년 등 미성년자들의 SNS 과의존과 이로 인한 부작용 우려가 점점 커짐에 따라 전 세계 각국에서는 청소년 디지털 중독을 예방하기 위한 법안 발의가 활발해지고 있으며, 부작용을 줄이기 위해서는 전문상담과 예방교육 등 정부 차원의 노력도 필요하지만, 건전한 디지털 문화 조성을 위한 기업의 역할과 책임도 매우 중요한 상황이다.⁴⁹⁾

라. 문화다양성의 시대

우리나라는 빠른 속도로 다인종·다문화 사회로 전환되고 있으며, 이 변화는 인구 구성 뿐만 아니라 경제적, 문화적 측면에도 큰 영향을 미치고 있다. 경제협력개발기구(OECD)에서는 외국인 비율이 전체 인구의 5%를 넘으면 해당 국가를 '다인종·다문화 국가'로 분류한다. 2024년 4월 기준으로 대한민국의 전체 인구 중 5.07%에 해당하는 약 260만 명이 외국인으로 집계되어, 한국은 아시아에서 처음으로 '다인종·다문화 국가'로 인정받았다. 이는 우리 사회의 다양한 부문에 걸쳐 큰 변화를 가져오고 있으며, 향후 사회 통합과 문화적 다양성에 대한 새로운 논의가 필요할 것으로 보인다.

대한민국의 인구 감소 추세는 외국인 인구 증가로 인해 어느 정도 완화되고 있다. 통계청이 발표한 '2023년 인구주택총조사'에 따르면, 2022년 11월 기준으로 대한민국의 총인구는 5,177만 5,000명으로, 전년 대비 8만 2,000명(0.2%) 증가했다. 저출생으로 인해 한국인 인구는 10만 명 이상 줄었지만, 외국인 인구가 10.4% 증가하면서 이러한 감소를 상쇄하였다. 특히, 3개월 이상 한국에 체류한 외국인 수의 급증이 인구 증가의 주요 원인으로 작용했다.⁵⁰⁾

통계청에 따르면, 다문화 가구도 꾸준히 늘고 있다. 다문화 가구는 귀화자가 있는 가

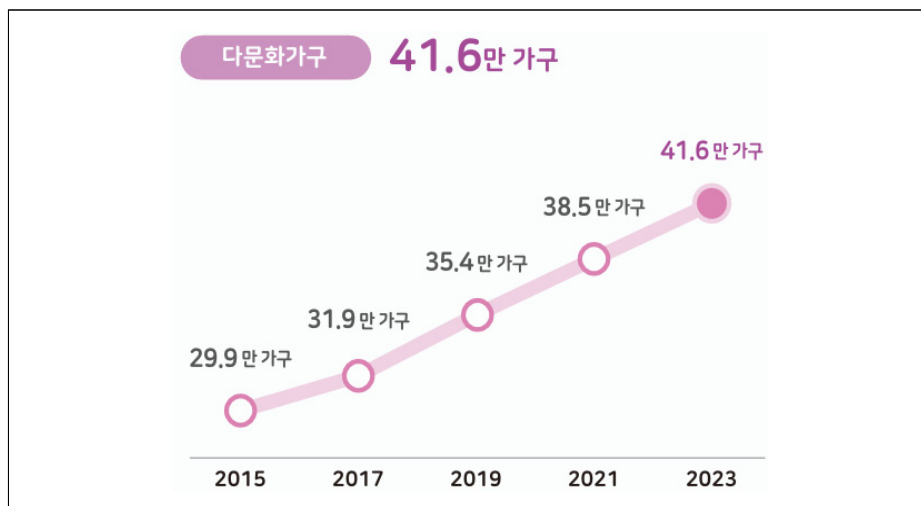
48) 연합뉴스(2024.02.15.), 뉴욕시, 틱톡·유튜브 등 상대 소송…"청소년 정신건강 악영향"

49) 뉴시스(2024.08.14.), "숯품 잠깐 쳐다봤더니 가버린 하루~"...정부, 청소년 SNS·스마트폰 중독 대책 논의

50) 매경이코노미(2024.09.01.), 아시아 최초 '다인종·다문화 국가' 한국

구 또는 외국인이 한국인(귀화자 포함)과 혼인으로 이루어진 가구 또는 그 자녀가 포함된 가구를 말한다.⁵¹⁾ ‘2023년 인구주택총조사 결과’에 의하면, 2023년 다문화가구는 41.6만 가구, 다문화 대상자는 41.3만 명으로, 매년 지속적으로 증가하고 있음을 알 수 있다. 이러한 변화는 결혼이민자, 유학생, 외국인 노동자 등 다양한 배경을 가진 이주민들이 한국 사회에 정착하면서 이루어졌고, 경제, 교육, 그리고 문화 등 다양한 영역에서 영향을 미치고 있다.

[그림 3-4] 다문화 가구수, 2017~2022년



출처: 통계청, 「2023년 인구주택총조사 결과」

다인종·다문화 사회로의 전환은 기회와 도전 과제를 동시에 제공한다. 한편으로는 다양한 문화적 배경을 가진 사람들이 공존함으로써 새로운 문화적 융합이 이루어지고, 경제적·문화적 활력이 증대된다. 반면, 그러나 다른 한편으로는, 문화적 차이로 인한 갈등과 소외 문제가 제기되고 있다. 일부 지역에서는 외국인과의 지역 주민들 간의 문화적 충돌이 발생하고 있으며, 다문화 가정 자녀들은 교육과 사회적 통합에서 어려움을 겪기도 한다. 가치관의 차이나 일자리 경쟁으로 인해 갈등이 발생할 가능성이 있지만, 이를 해결하기 위해서는 서로의 문화를 존중하고 협력하며 이해하는 자세가 중요하다는 인식이 필요한 상황이다.⁵²⁾

51) 한국다문화뉴스(2023.07.28.), 외국인, 다문화 인구 25% 증가..꾸준히 늘어

52) 매일신문(2023.12.06.), [새론새평] 다문화 사회와 열린 의식

한국은 K-팝, K-드라마, K-영화와 같은 문화 콘텐츠로 전 세계에서 주목받고 있으며, 이를 통해 한국의 문화적 영향력이 급속히 확산된다. 이러한 배경에서 전 세계에 흩어져 있는 재외동포들이 모국과의 연결고리를 통해 한국 문화를 전파하는 역할이 중요하다. 또한 2022년을 기준으로 193개국에 730만 명 이상의 한국계 재외동포들이 전 세계에 거주하고 있으며, 그 중, 약 200만 명은 9세에서 20세 사이의 청소년으로 차세대 재외동포들이 거주 국가에서 한국 문화와 정체성을 유지하며 글로벌 사회에서 중요한 역할을 하도록 돕는 것이 중요해졌다.⁵³⁾

정부는 전 세계에 거주하는 재외동포들을 위한 다양한 정책을 총괄하고 지원하기 위해 2023년 ‘재외동포청’을 설립하였다. 재외동포청은 재외동포들의 권익 보호와 모국과의 연대 강화를 목표로 하며, 재외동포 관련 업무를 보다 체계적이고 효율적으로 운영하는 것을 목표로 하고 있다. 재외동포청은 재외동포를 위한 원스톱 통합 민원서비스 플랫폼을 지원하고, 재외동포의 정체성 함양 및 모국과의 유대감을 강화하기 위한 프로그램을 추진하고 있다. 또한 전 세계 한인 네트워크 활성화를 위한 사업을 추진하고 있다. 이 외에도 원폭피해자, 고려인, 사할린 동포, 파독광부/간호사, 다문화가정 동포, 해외입양동포 등 그동안 소외되어 온 동포들을 대상으로 하는 정책을 적극 추진하고 있다.⁵⁴⁾

재외동포청 설립과 함께 ‘K-디아스포라 세계연대’가 출범하였다. 디아스포라(Diaspora)란 원래 팔레스타인을 떠나 전 세계에 흩어져 살면서도 유대교의 규범과 생활 관습을 유지하는 유대인을 지칭하는 말이다.⁵⁵⁾ K-디아스포라 세계연대는 전 세계 730만 명의 K-디아스포라(재외동포)들을 대상으로 ‘한민족을 초연결해 세계를 이롭게 만든다’를 미션으로 삼고 있는 사단법인 비영리 민간기관이다. K-디아스포라 세계연대는 전체 재외동포 중 200만 명의 청년들이 대한민국의 인재이자 스스로 훌륭한 세계 시민으로 성장할 발판을 마련할 수 있는 다양한 사업과 활동에 주력할 방침이다. 주요 사업으로는 문화적 유대감 강화(모국여행·한글교육·세계시민교육 등), 연대감 형성(민간·공공·학연·서비스 기관 등을 총망라한 연결), 미래인재양성(미래인재 육성·양성 및 취창업 지원) 등이 있다.⁵⁶⁾

53) 투데이신문(2024.07.16.), [인터뷰] K-디아스포라 이끄는 양향자 “글로벌 한인 청년 네트워킹 통해 국가 발전 모색해야”

54) 재외동포청(<https://oka.go.kr>)

55) 투데이신문(2024.07.16.), [인터뷰] K-디아스포라 이끄는 양향자 “글로벌 한인 청년 네트워킹 통해 국가 발전 모색해야”

재외동포청의 설립과 K-디아스포라 세계연대의 출범은 전 세계에 흩어져 있는 재외동포들과의 유대 강화를 위한 중요한 발걸음이다. 재외동포들이 모국과 긴밀히 연결되어 한국 문화를 세계에 전파함과 동시에 거주 국가에서 중요한 역할을 할 수 있도록 지속적인 관심과 지원이 필요하다.

2. 기술 분야

최근 3년 동안 기술 분야에서는 급격한 혁신과 함께 여러 이슈가 대두되었다. 디지털 전환과 신기술의 발전은 사회 전반에 걸쳐 광범위한 영향을 미쳤으며, 특히 IT, BT, ET 분야의 기술 융합이 빠르게 이루어졌다. 탄소중립을 목표로 한 디지털 전환은 문화산업을 비롯한 여러 산업에 변화를 가져왔고, 새롭게 개발된 디지털 기술은 전 세계 사용자들에게 새로운 상호작용 방식과 문화적 경험을 선사하고 있다.

빅데이터의 활용은 일상 속에서 개인 맞춤형 서비스를 가능하게 했다. 건강 데이터를 기반으로 한 맞춤형 헬스케어 솔루션과 음악 추천 서비스는 생활 속 필수 도구로 자리 잡았으며, 특히 디지털 헬스케어 분야에서는 맞춤형 의료 서비스를 통해 개인의 삶의 질이 크게 향상되었다.

또한, 생성형 AI의 발전은 다양한 변화를 주도했다. 챗GPT와 같은 AI 기술은 예술 및 창작 분야에 새로운 가능성을 열어주었으며, 콘텐츠 제작 방식에 큰 변화를 가져왔다. AI 기술은 의료, 교육, 산업 등 다방면에서 혁신을 촉진하고 있으며, 앞으로 그 활용 범위가 더욱 확장될 것으로 전망된다.

로봇 기술도 주목할 만한 발전을 이루었다. 코로나19 팬데믹 이후 비대면 서비스의 증가로 인해 배달 로봇, 돌봄 로봇 등 다양한 서비스 로봇이 일상에 깊이 자리 잡았다. 특히 AI와 결합된 휴머노이드 로봇은 자율적으로 판단하고 작업을 수행할 수 있는 수준에 이르렀으며, 인간과 로봇이 협력하는 시대가 성큼 다가오고 있다.

마지막으로, 디지털 기술의 빠른 발전과 함께 시민들의 자유와 권리를 보호하기 위한 법적 체계의 필요성도 커졌다. 이에 따라 2023년에는 「디지털 권리장전」이 발표되어, 디지털 시대에 시민의 권리를 보호하고 기술의 윤리적 사용을 위한 기준이 마련되었다.

56) 뉴스와이어(2023.02.20.), 200만 재외동포 차세대 인재, 하나로 연결한다

가. IT·BT·ET 신기술 접목과 변화, IT가 촉발한 CT의 진화

IT, BT, ET 기술의 융합이 다양한 산업에서 빠르게 진전되고 있으며, 이러한 기술 발전은 특히 환경, 문화, 산업 전반에 걸쳐 혁신을 일으키고 있다. 문화기술(CT)은 IT 기술의 발전에 따라 빠르게 진화하며, 미래의 주요 성장 동력으로 자리 잡고 있다. 이는 높은 부가가치를 창출하는 게임 체인저로서의 역할을 확고히 하고 있으며, K-컬처의 인기는 타 산업으로 확장되면서 경제 전반에 강력한 영향을 미치고 있다. '한류 동호인 1억 명 돌파'와 같은 사회문화적 성과는 이러한 경제적 확장을 뒷받침하고 있다.

또한, 4차 산업혁명과 함께 디지털 전환이 사회 전반에 본격적으로 진행됨에 따라 문화예술분야에서도 디지털 기술의 활용이 더욱 증가하고 있다. 다양한 산업 및 기술과의 융합을 통해 과거와는 전혀 다른 새로운 경험을 사용자들에게 제공하고 있으며, 빅데이터, AI, 5G와 같은 첨단 기술이 문화 콘텐츠에 접목되면서 사용자들은 새로운 차원의 문화적 경험을 누리고 있다. 예를 들어, 메타버스와 같은 디지털 플랫폼을 통해 전 세계 사용자가 실시간으로 문화 콘텐츠에 참여할 수 있게 되면서, 문화산업의 글로벌 확장이 가속화되고 있다. 이러한 디지털 전환은 문화 창작과 소비 방식에 근본적인 변화를 일으키고 있으며, 문화예술의 새로운 시대를 열어가고 있다.

〈표 3-4〉 문화 디지털 기술

영역	활용 분야	활용 기술
창작	문화데이터 관리	비정형 데이터를 포함하는 콘텐츠 제작, 빅데이터/AI 분석 등을 위한 기반 데이터 수집·저장·관리·배포 기술
	지능형 기획	콘텐츠/서비스 기획, 설계를 위한 지능형 분석 기술
	지능형 창작	누구나 창작을 할 수 있도록 지원하는 AI 창작 기술
	클라보 창작	다양한 분야, 다수 창작자간의 협업을 지원하는 기술
향유	지능형 기획	AR/VR, 새로운 폼팩터의 문화 콘텐츠 향유 기술
	지능형 향유	빅데이터, AI를 활용한 맞춤형-상호작용형 콘텐츠와 서비스 제공 기술
	지능형 개방 플랫폼	다양한 문화 데이터, 콘텐츠, 서비스를 유연하게 개발, 연계, 향유할 수 있는 플랫폼 기술
기반	5G, 6G	초실감 콘텐츠와 향유자간의 연결을 위한 네트워크 기술
	클라우드	거대 데이터/콘텐츠/서비스 제공 인프라 기술
	블록체인	콘텐츠와 데이터 유통의 소유권 보장 및 신뢰 확보 기술
	마이데이터	개인 데이터 관리-맞춤형 서비스를 보장하는 기술
	자산관리, 보안	데이터, 콘텐츠, 서비스 자산관리와 통합 보안기술

자료: ① McKinsey & Company(2022), McKinsey Technology Trends Outlook 2022, ② Gartner(2022), Top Strategic Technology Trends 2023, ③ Deloitte Development LLC(2022), The Trends 2023, ④ EU(2021), Advanced Technologies for Industry – Sectoral Watch: Technological Trends in the Creative Industries 등

출처: 문화체육관광부(2023.05), 「제1차 문화디지털혁신 기본계획 2025(2023-2025)」

문화 디지털 기술은 활용 분야에 따라 창작, 향유, 기반 기술로 구분할 수 있다. 창작에서는 문화데이터 관리, 지능형 기획과 창작, 콜라보 창작과 같은 형태로 다양한 기술이 활용된다. 향유 측면에서는 메타버스 지능형 향유, 지능형 개방 플랫폼이 대표적이다. 그리고 문화 기반 측면에서 5G, 클라우드, 블록체인, 마이데이터, 보안 등과 관련된 기술의 활용이 가능하다.

정부는 이러한 신기술을 활용하여 문화 콘텐츠 산업의 경쟁력을 높이고 있다. 2022년 12월, 문화체육관광부는 「제4차 문화기술 연구개발 기본계획(2023-2027)」을 발표했다. ‘문화기술 글로벌 도약으로 문화매력국가 실현’이라는 비전하에 3대 전략 9대 중점 과제+2대 선결 핵심과제를 선정했다. 신기술 기반 콘텐츠 산업기업 육성하고, 모두가 누리는 문화 창작향유 환경을 조성하며, 현장 중심 정교한 문화기술 R&D 체계 구축을 전략으로 수립했다. 핵심 선결과제로 R&D 투자 확대 및 R&D 생태계 선순환 견인 제도 개선을 제시했다.

〈표 3-5〉 문화기술 R&D 및 문화 디지털 기술 관련 계획

구분	제4차 문화기술 연구개발 기본계획	제1차 문화디지털혁신 기본계획 2025
비전	문화기술 글로벌 도약으로 문화매력 국가 실현	새로운 경험과 가치가 있는 디지털 문화 일상
목표	• SCIE 논문 550건 이상(27년) • 특허 등록 13,000건 이상(27년) • 사업화 매출액 6천억 원 이상(27년) • 고용 6천명 이상(27년)	• 문화 디지털혁신 역량 수준 도약 실현 - 디지털 문화향유 경험 75.5% → 85%, - 직원 디지털 혁신 역량 수준 50점 → 70점
추진 전략	• 3대 추진전략 9+2 추진과제 - 신기술 기반 콘텐츠 산업기업 육성 - 모두가 누리는 문화 창작향유 환경 조성 - 현장 중심 정교한 문화기술 R&D 체계	• 3대 추진 전략 9대 중점 과제 - 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업 - 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처 - 새로운 행정을 구현하는 조직 문화
추진 과제	• 혁신분야 선도기술개발로 신산업 선도 • 단계별 문화기술 기업 성장 지원 • 융·복합형 임무지향형 R&D 추진 • 문화소외계층 위한 향유·창작 기술개발 • 분야별/기업규모별 협력 강화 • 신기술 신산업 대응 따른 선제적 저작권 보호 • K-콘텐츠 문화기술 창의인재 양성 • 기술사업화 촉진 위한 지원체계 강화 • 문화기술 R&D 거버넌스 구축 강화	• 디지털 신기술 기반 문화산업 육성 • 창작·제작 활성화를 위한 문화 자원 개방 • 문화기술 연구개발(R&D) 확대 • 디지털 문화향유 플랫폼 다변화 • 문화시설 맞춤형 융복합 서비스 • 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경 • 디지털 적극행정과 안전 문화 조성 • 효율적인 지능형 업무환경 조성 • 디지털 혁신 거버넌스 구축

자료: 문화체육관광부(2022.12), 「제4차 문화기술 연구개발 기본계획(2023-2027)」; 문화체육관광부(2023.04), 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」

2023년 5월, 문화체육관광부는 「제1차 문화디지털혁신 기본계획 2025」를 발표했다. 이는 문체부가 주관한 최초의 디지털 전략으로 K-컬처 디지털 경쟁력을 강화하는 한편, 정부의 디지털 전략계획을 뒷받침하기 위해 마련됐다.⁵⁷⁾ ‘문화 디지털혁신 역량 수준 도약 실현’을 목표로 3대 추진 전략 9개 중점 과제를 선정했다. K컬처의 영향력이 타 산업으로 확산되어 새로운 가치를 창출하도록 지원하며, 온-오프라인에서 디지털 융합 콘텐츠를 체험하고 새로운 K-컬처를 경험할 수 있는 디지털 기반을 마련하기로 했다. 또한 디지털 기술을 기반으로 조직문화를 개선하여 디지털 혁신역량을 강화하는 것을 주요 내용으로 한다. 이를 위해 문화 디지털 및 문화기술 연구개발에 전체 예산의 10% 이상 확대하여 1조 1천억 원을 투자하는 중장기 목표를 수립했다.

〈표 3-6〉 문화기술 관련 최근 유망기술 및 유망 수요처

순위	VR·AR·MR		디지털 콘텐츠		OTT	
	유망기술	수요처	유망기술	수요처	유망기술	수요처
1	햅틱(Haptic)	은행	스케일링(Upscaling)	교육	음성비서 (Voice Assistant)	소매
2	인공지능(AI)	국방	4K	엔터테인먼트	라이브 커머스 (Live Commerce)	교육
3	몰입형 경험 (Immersive Experience)	농업	콘텐츠 전송 네트워크(Content Delivery Network)	소매	클라우드 스트리밍 (Cloud Streaming)	정부
4	헤드마운트 디스플레이(HMD)	의료	공간 음향 (Spatial Audio)	은행	검색엔진 최적화 (SEO)	건강
5	그래픽처리장치 (GPU)	제조	기계번역(Machine Translation)	여행	인공지능(AI)	자동차
6	데이터 시각화 (Data Visualization)	교육	XR (eXtended Reality)	건강	디지털 오디오 방송 (DAB)	여행
7	모션 캡처 (Motion Capture)	에너지	8K	자동차	디코딩(Decoding)	소비자
8	동시 위치추적 및 지도 작성(SLAM)	소매	오디오북(Audiobook)	의료	가상현실(VR)	미디어
9	머신러닝(Machine Learning)	항공우주	홀로그램(Hologram)	미디어	웨어러블(Wearable)	엔터테인먼트
10	메타버스(Metaverse)	엔터테인먼트	FLAC	공공	저전력 블루투스(BLE)	공공

주: 기술별 조사 대상 기간이 다름. VR·AR·MR: 2022년 6월~2023년 5월, 디지털 콘텐츠: 2023년 5월~2024년 4월, OTT: 2023년 1월~12월

출처: NIPA 글로벌 ICT 포털(2023.06.09.), 품목별 ICT 시장 동향(VR·AR·MR) ; NIPA 글로벌 ICT 포털(2024. 05.17), 품목별 ICT 시장 동향(디지털 콘텐츠) ; NIPA 글로벌 ICT 포털(2024.02.02.), 품목별 ICT 시장 동향(OTT)

57) 문화체육관광부(2023.04), 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」

VR·AR·MR 기술은 IT와의 융합을 통해 다양한 산업에 확산되고 있으며, 특히 문화 콘텐츠 산업에서 큰 변화를 일으키고 있다. 햅틱 기술, 인공지능(AI), 몰입형 경험 등과 결합하여 더욱 실감나는 콘텐츠를 제공하며, 이는 교육, 의료, 엔터테인먼트 등 다양한 분야에서 활발하게 활용되고 있다. 특히 문화기술(CT)과의 융합을 통해 새로운 콘텐츠 소비 방식이 등장하고 있다.

디지털 콘텐츠 기술은 AI 업스케일링과 4K 해상도 기술을 중심으로 급속히 발전하고 있다. AI 기술을 통해 콘텐츠의 품질이 향상되고 제작 시간이 단축되면서 다양한 산업에서 이를 적극적으로 도입하고 있다. 특히 메타버스를 통한 교육 및 엔터테인먼트 분야에서 새로운 경험을 제공하며, 이는 문화 콘텐츠의 새로운 시장 창출로 이어지고 있다.

OTT 기술의 발전은 영상 콘텐츠 소비 방식을 획기적으로 변화시켰다. 음성 비서, 라이브 커머스, 클라우드 스트리밍 서비스 등은 사용자 맞춤형 콘텐츠 제공을 가능하게 하며, 이를 통해 소비자는 언제 어디서나 원하는 콘텐츠를 쉽게 접할 수 있다. OTT 플랫폼의 성장과 클라우드 기술의 도입은 콘텐츠 유통 구조에 혁신을 불러일으켰다.

IT와 BT 기술의 융합을 통해 탄소중립을 실현하기 위한 다양한 기술들이 개발되고 있다. 빅데이터와 인공지능을 활용한 에너지 효율 솔루션은 탄소 배출 감소에 큰 역할을 하고 있으며, 이 과정에서 산업 전반의 탈탄소화가 이루어지고 있다. 탄소중립이 국제사회의 패러다임으로 정착되면서 주요국들은 산업부문의 탈탄소화, 탄소중립을 실현하기 위해 녹색산업을 적극적으로 육성하고 지원하는 전략을 펼치고 있다. 녹색산업은 기존 산업의 친환경화 및 신규로 창출된 친환경 산업을 의미한다. 미국의 「초당적 인프라법」과 「인플레이션 감축법」, 유럽연합(EU)의 「그린딜 산업계획」과 「넷제로 산업법」, 일본의 「그린성장전략」과 「GX추진법」, 프랑스의 「녹색산업법」과 「청정기술 투자 세액공제 제도」 등이 대표적이다.⁵⁸⁾

우리나라는 2022년 「탄소중립기본법」과 「탄소중립 녹색성장 기술혁신 전략」에 이어 2023년 「탄소중립 녹색성장 국가전략」 및 제1차 국가 기본계획」을 수립한 바 있다. 이를 기반으로 ‘탄소중립 100대 기술’을 선정했다. 기술 성숙도에 따라 세계 최고 수준 기술력을 보유한 ‘초격차 기술’(9개), 세계적 기술 개발 초기 단계로, 신시장 창출 및 선점이 가능한 ‘신격차 기술’(39개), 선도국과 기술격차를 해소해 나가야 할 ‘감격차 기

58) 김은미·이성희·장한별(2023.12.06.), 「주요국의 녹색산업 활성화 정책 동향과 시사점」, KIEP 기초자료 23-16, 대외경제정책연구원.

술'(52개)로 구분하고, 분야별 기술혁신 로드맵을 수립하여 탄소중립 연관 기술력을 강화하는데 주력하고 있다.⁵⁹⁾

〈표 3-7〉 탄소중립 17개 분야 100대 핵심기술 선정

구분	선정시 고려사항	핵심 기술
에너지 전환(35개)	지리적 여건, 주민 수용성	태양광, 풍력, 수소공급, 무탄소 전력공급, 전력저장, 전력망, 원자력 등 8개 분야
산업(44개)	주력산업의 경쟁력 유지, 탈탄소화	철강, 석유화학, 시멘트, CCUS, 산업일반 등 5개 분야
수송·교통(13개)	핵심기술 확보를 통한 친환경 제품으로 전환	친환경 자동차, 탄소중립 선박 등 2개 분야
건물 환경(8개)	우리 여건에 맞는 기술 내재화	제로에너지건물, 환경 등 2개 분야

2024년 2월, 녹색산업 글로벌 선도국가 도약을 위한 「글로벌탑 기후환경 녹색산업 육성방안」을 발표했다. 2027년까지 예비 그린 유니콘 10개, 글로벌 탑 녹색기술 10선, 녹색산업 클러스터 10개소, 30조 원의 녹색투자를 적극적으로 추진하는 내용을 골자로 한다.⁶⁰⁾ 이어서 3월에는 「저탄소 체계로의 전환 가속화를 위한 녹색투자 확대 방안」을 발표했다. 이를 통해 ‘한국형 녹색분류체계’ 고도화, ‘녹색여신 관리지침’ 등 관련 기준 및 제도를 정비하고, 녹색채권 및 융자 등 지원을 확대하여 녹색투자 활성화 기반을 마련하고자 한다.⁶¹⁾

〈표 3-8〉 주요국 녹색기술 및 생산기반 구축을 위한 국가별 지원 정책 현황

국가명	주요 정책
EU	• 그린딜 산업계획(2023)과 넷제로 산업법(2023) - 8대 핵심기술에 대한 재정 지원 확대
미국	• 초당적 인프라법(2021), 인플레이션 감축법(IRA)(2022) - 청정에너지 분야 재정 지원 확대, 지역 네트워크 구축
일본	• 그린성장전략(2021), GX추진법(2023) - 탄소중립을 위한 투자특별세제(CN세제)를 통해 산업부문 탈탄소화 지원 - 녹색전환(GX)과 기술혁신 예산 증액
프랑스	• 녹색산업법(2023), 청정기술 투자 세액공제 제도(2023) - 친환경 투자지원 및 제도 개선, 녹색경제 활성화
한국	• 탄소중립기본법, 탄소중립 녹색성장 기술혁신 전략(2022), 탄소중립 녹색성장 국가전략 및 제1차 국가 기본계획(2023), 글로벌탑 기후환경 녹색산업 육성방안 및 저탄소 체계로의 전환 가속화를 위한 녹색투자 확대 방안(2024) 등

자료: 김은미·이성희·장한별(2023.12.06.), 「주요국의 녹색산업 활성화 정책 동향과 시사점」, KIEP 기초자료 23-16, 대외경제정책연구원의 내용을 요약정리하여 표로 재구성

59) 대한민국 정책브리핑(2023.05.19), 한국형 탄소중립 기술개발 청사진 공개…100대 핵심기술 확정

60) 관계부처 합동(2024.02.26.), 「글로벌탑 기후환경 녹색산업 육성방안」, 대한민국 정책브리핑(2024.02.26.), 세계 최고 녹색기술 10개 집중 지원…녹색산업 키운다

61) 환경부(2024.03.19.), 「저탄소 체계로의 전환 가속화를 위한 녹색투자 확대방안」

나. 빅데이터를 통한 개인 맞춤형 서비스

빅데이터의 활용 범위는 무궁무진해지고 있다. 특히, 개인 맞춤형 서비스는 그 중심에 있으며, 우리의 일상과 밀접한 연관을 맺고 있다. 2021년에는 국내 주요 스트리밍 서비스들이 빅데이터를 활용한 큐레이션 기능과 이용자 개개인의 취향을 분석하는 '초개인화 서비스'를 적극적으로 도입한 해였다. 이는 2020년 5월 이후 많은 음원 플랫폼들이 실시간 차트 순위를 폐지하면서 음원 시장이 새롭게 재편된 결과와 맞물려 나타난 현상이다. 기존에는 음원 차트를 통해 대중적으로 선호되는 곡을 소비하던 방식에서 벗어나, 소비자들이 점점 더 '개인 맞춤형 음악'을 찾는 경향으로 변화하면서 음원의 유통과 소비 방식도 함께 변화하기 시작했다.⁶²⁾

한국콘텐츠진흥원이 발표한 2022 음악산업백서에 따르면, 음악 스트리밍 서비스 이용자 2,344명 중 65.3%가 '듣고 싶은 곡이나 앨범을 직접 검색해서 감상'하는 방식으로 음악을 소비하는 것으로 나타났다. 다음으로는 '내가 편집·저장한 음악 감상'이 46.8%, '서비스 제공 차트에서 곡이나 앨범을 선택해 감상'이 44.0%로 뒤를 이었다. 그러나 이러한 음악 소비 방식은 해마다 감소하는 추세를 보인다.⁶³⁾

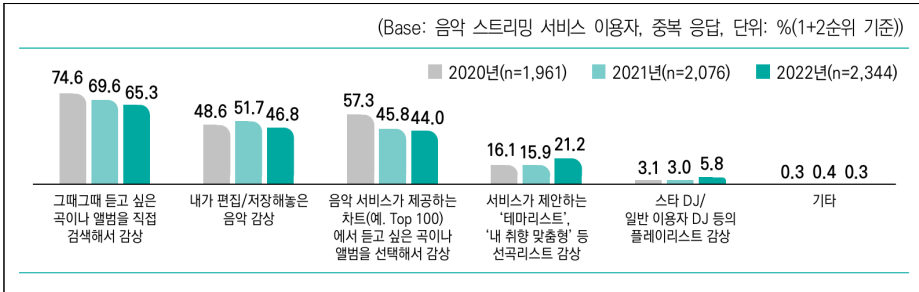
반면, '서비스가 제안하는 테마리스트', '개인 취향에 맞춘 선곡리스트', '스타 DJ나 일반 이용자가 제작한 플레이리스트'를 감상하는 비율은 아직까지 한 자릿수에서 두 자릿수 비율에 머무르고 있지만, 매년 조금씩 증가하고 있다. 이에 따라, 국내 음원 플랫폼들은 유튜브와 스포티파이 같은 글로벌 플랫폼의 영향력이 확대되는 상황에서 경쟁력을 유지하기 위해 빅데이터 활용을 전략으로 삼고 있다. 이용자의 데이터를 수집하고 분석함으로써 개별 취향과 소비 패턴을 파악해 맞춤형 콘텐츠를 제공하는 방향으로 나아가고 있다. 과거에는 음원 차트를 통해 대중적으로 인기 있는 음악을 소비하는 경향이 강했으나, 이제는 '나만의 음악'을 선택해 듣는 방식으로 변화하면서 음원 유통의 형태도 변하고 있다. 예를 들어, 국내 주요 음원 플랫폼인 멜론은 2014년부터 해외 경쟁사보다 앞서 빅데이터를 기반으로 한 큐레이션 서비스를 제공하며, 해마다 이를 더욱 발전시키고 있다.⁶⁴⁾

62) 한경라이프(2021.7.20.), 갤럭시 손잡고 큰 유튜브뮤직, 국내 음원시장 제패 나서나

63) 한국콘텐츠진흥원(2023), 「2022 음악 산업백서」

64) 서울에스티비(2023.01.26.), 한국 음원 플랫폼, '빅데이터로 승부수' 건다

[그림 3-5] 음악 스트리밍 서비스 이용 방법



자료: 한국콘텐츠진흥원(2023), 「2022 음악 산업백서」

다. 로봇의 상용화 및 일상화

로봇 기술의 발전은 인간의 일상생활과 산업 현장에서 혁신적인 변화를 일으키고 있다. 코로나19 팬데믹을 계기로 비접촉 비대면 서비스가 증가하면서 안내로봇, 돌봄서비스로봇, 배달로봇, 방역로봇 등 일상생활 속에서 서비스로봇의 수요가 급증하고 있다.⁶⁵⁾ 사람들과의 접촉을 최소화하고 효율적으로 업무를 수행할 수 있는 로봇들이 일상생활에서도 자주 목격되곤 한다. 이러한 비대면 서비스의 확산은 로봇 기술의 상용화를 가속화시켰고, 사람들과의 공존을 자연스럽게 만들었다. 특히 AI와 정보통신기술(ICT)을 결합한 통해 지능형 로봇(AI 로봇)은 가정, 복지, 교육, 오락, 의료, 국방, 사회안전, 해양, 환경 등 산업에서 일상생활까지 널리 활용되고 있다.⁶⁶⁾ 배달 로봇과 돌봄 로봇처럼 반복적이거나 위험한 업무를 수행하는 로봇들은 사람의 편의를 크게 높이고 있다.

특히 '족형 보행 로봇' 분야가 빠르게 실생활에 다가오고 있다. 보행 로봇은 바퀴나 트랙 대신 다리를 사용해 움직이며, 전통적인 로봇 디자인과는 다른 특징을 가지고 있다. 이러한 로봇들은 다양한 지형에서 민첩하고 적응력이 뛰어나며, 다용도로 활용될 수 있도록 공학적으로 설계되었다. 보행 로봇은 주로 인간의 걸음걸이를 본뜬 '휴머노이드형 로봇'과 동물의 보행을 모사한 '생체모사형 보행 로봇'으로 구분된다. 다양한 응용 분야에서 중요한 역할을 수행하고 있는 이 로봇들은 미래 기술의 중요한 부분을 차지하고 있다.⁶⁷⁾

65) 한국경제(2022.07.25.), AI 로봇, 일상생활에 파고들다

66) 한국경제(2022.07.15.), 로봇이 손님 안내·서빙에 요리까지...일 잘하는 막내 직원이 왔다

67) 윤동원(2024), 최신 보행 로봇의 연구 동향, R&E FOR YOU, VOL.8, 과학영재창의연구(R&E)지원센터

AI와 결합된 휴머노이드 로봇은 자율적으로 상황을 판단해 작업을 수행할 수 있어 산업 현장뿐만 아니라 각 가정에서도 활용 가능성이 커지고 있다. 휴머노이드 로봇 산업화 및 향후 보급 확산을 위해 필수적인 요소는 로봇을 똑똑하게 만들어 자율적으로 행동하게 하는 기술이다. 지난해 11월 미국 오픈AI는 챗GPT로 대표되는 생성형 AI기술을 발표했다. 이를 가장 잘 활용할 수 있는 분야로 휴머노이드 로봇이 손꼽힌다. AI와 휴머노이드 로봇이 결합하면 로봇은 여러 적용 현장에서 명령받은 임무 수행 과정에서 맞닥뜨리는 일들을 스스로 판단해 작업할 수 있게 된다. 로봇이 자율적으로 상황을 판단하면서 인간과 자연스럽게 소통하게 되면 산업 현장, 재난구조 현장, 위험한 작업공간, 요양원이나 병원, 그리고 각 가정에서 인간을 도와주는 일도 훨씬 편리해진다. 생성형 AI라는 파괴적 혁신 기술의 등장으로 그런 시대가 예상보다 앞당겨지게 됐다.⁶⁸⁾

3. 경제 분야

최근 몇 년 동안 경제 분야에서 다양한 문제가 대두되며 세계 경제 질서에 커다란 변화를 가져오고 있다. 5차 산업혁명의 도래로 인해 초스마트 사회로의 전환이 가속화되고 있으며, 인간과 로봇의 협력, 인공지능의 발전 등으로 산업 구조가 빠르게 변화하고 있다. 이와 함께, 지역 소멸을 막기 위한 투자 필요성이 점점 더 중요하게 떠오르고 있다. 도시 재생 사업과 고향 사랑 기부제와 같은 정책들을 통해 인구 유입과 지역 경제 활성화를 도모하는 움직임이 활발해지고 있으며, 관련 규제 완화와 제도적 지원에 대한 논의도 계속 이어지고 있다.

또한, 세대별 소비 동기의 차이는 경제적 양극화와 맞물려 더욱 뚜렷해지고 있으며, 각 세대의 소비 성향이 크게 변화하고 있다. MZ세대의 '플렉스' 문화와 가치 소비는 새로운 소비 트렌드를 만들어 가고 있으며, 베이비붐 세대의 고급 소비와 신중년 세대의 자기개발 소비는 경제 전반에 중요한 영향을 미치고 있다. ESG(환경, 사회, 지배구조) 경영은 선택이 아닌 필수로 자리 잡았고, 기업들은 지속 가능한 경영을 위해 사회적 책임과 환경적 위험 관리에 초점을 맞추고 있다. 인공지능의 확산으로 ESG 경영의 효율성이 높아지면서, 리스크 관리와 평판 위험의 중요성도 점차 커지고 있다.

끝으로, 지정학적 불안과 글로벌 공급망 재편이 경제 전반에 큰 영향을 미치고 있다.

68) 테크42(2024.06.07.), [휴머노이드 로봇 혁명]②휴머노이드 로봇 상용화 경쟁 가열...우리는

코로나19 팬데믹, 러시아와 우크라이나 간의 전쟁, 미중 갈등 등은 글로벌 공급망에 큰 충격을 주었으며, 그 결과로 에너지 가격의 불안정성, 인플레이션, 높은 물가와 저성장 문제가 지속되고 있다. 이러한 변화는 세계 경제 구조를 근본적으로 재편하고 있으며, 각국은 자국 중심의 공급망을 구축하려는 노력을 강화하고 있다. 앞으로도 이러한 경제적 문제들은 계속 논의될 것이며, 기업과 국가들은 이에 대응하기 위한 전략을 적극적으로 모색할 필요가 있다.

가. 5차 산업혁명과 산업구조의 변화

최근 몇 년간 우리는 4차 산업혁명의 여파 속에서 디지털 기술의 급격한 발전과 함께 전통적인 산업 구조가 변화하는 모습을 목격해 왔다. 이제는 그보다 한 단계 더 나아간 5차 산업혁명이 주목받고 있다. 5차 산업혁명은 단순히 기술의 발전을 넘어서 인간 중심의 기술 융합을 강조하며, 초스마트 사회로의 진입을 예고하고 있다. 전 세계 산업계는 인더스트리 4.0에 주목했지만, 최근 들어 한 단계 더 확장된 인더스트리 5.0을 검토하고 있다. 여기서 주목할 점은 제조업의 디지털화를 추구하는 인더스트리 4.0과 제조에 IT가 접목되는 4차 산업혁명의 개념트가 일치한다는 것이다. 4차 산업혁명에 이은 5차 산업혁명에 대해 많은 논의가 이뤄지고 있으며 5차 산업혁명은 그동안 4차 산업혁명에서 논의됐던 AI, IoT, 빅데이터 등을 활용한 산업구조의 변화와 함께 ‘인간중심’, ‘지속 가능성’, ‘탄력성’ 등의 개념트가 담겨있다.⁶⁹⁾

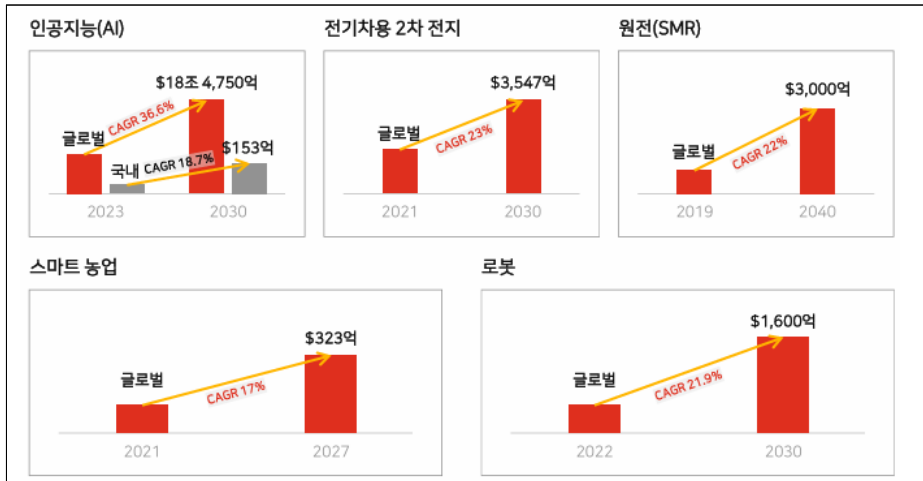
5차 산업혁명의 특징은 사람과 로봇이 서로의 이익을 위해 함께 협력하는 것이 핵심이다. 특히 제5차 산업혁명(한국형 인더스트리 5.0)은 로봇은 사람의 동반자로서 자리매김하고 있을 뿐만 아니라 그 어느 때보다 인간의 능력, 즉 지적 세계가 과거의 다른 세계로 발전하게 될 것이다. 특히 행동 인터넷을 활용한 MaaS(Mobility as a Services)관점의 컴퓨팅 능력이 향상될 것이다. 5차 산업혁명으로 전통적인 산업 경계가 흐려지고 새로운 산업 질서가 형성되는 시대가 될 것이다. 4차 산업혁명에서 개발된 다양한 기술들이 바이오, 의료, 에너지, 제조, 농업 등 여러 분야와 융합되면서 제품과 서비스의 결합, 서비스의 제품화, 기존 및 신규 서비스의 통합 등의 현상이 나타날 것이다⁷⁰⁾

69) Koreamurata(2023.03.09.), [Murata Article] 사람과 기술의 융합을 심화시킬 '5차 산업혁명'이란?

70) 이데일리(21.10.30), “인류 역사상 마지막 산업혁명이 될 5차 산업혁명”

글로벌 경제성장률이 3% 내외에서 유지되는 가운데, 향후 유망 산업으로 제시한 AI, 배터리(2차전지), 원전(SMR), 스마트농업, 로봇 산업은 각각 향후 20% 이상 수준의 성장을 보일 것으로 전망된다.⁷¹⁾

[그림 3-6] 유망 산업의 성장성



출처: 삼일회계법인(2023.12), 2024년 주목해야 할 산업

<표 3-9> 유망 산업 관련 체크포인트

구분	체크포인트
인공지능(AI)	- AI 활용 역량이 향후 국가경쟁력의 핵심 - 생성형 AI의 밸류체인 중 'AI모델 기반 응용 서비스 및 어플리케이션'에 집중 - AI반도체 육성을 위한 정부 지원, 규제 완화 및 기업간 협력 필요
배터리(2차 전지)	- 소재와 부품의 다변화 - 리튬인산철(LFP)와 삼원계(NCM) 배터리간 경쟁 구도 '사용후 배터리'의 리사이클링 인프라 구축
원자력발전	- 탄소중립의 대안으로 자리매김 - 안전성 확보와 폐기물 처리가 원자력 발전 성장의 전제조건 - SMR의 상용화 속도전
스마트농업	- 글로벌 4대 트렌드(ESG, 디지털, 식량안보, 인구구조)의 해결책 - 신기술 적용과 M&A
로봇	- 구동형 로봇부품이 로봇산업 성장의 핵심 - 대기업과 중소기업간의 win-win 전략 필요 - 협동로봇과 서비스로봇의 성장성에 주목

출처: 삼일회계법인(2023.12), 2024년 주목해야 할 산업

71) 삼일회계법인(2023.12), 2024년 주목해야 할 산업

주요 패러다임 변화 3가지 1) 디지털, 2) ESG, 3) 인구고령화에 따른 향후 유망 산업은 ①인공지능(AI), ②배터리(2차전지), ③원자력 발전, ④스마트농업, ⑤로봇으로 구분할 수 있다. 디지털로 인한 유망 산업은 인공지능(AI)으로 생성형 AI 시대 도래와 AI 반도체 급부상을 볼 수 있으며, ESG로 인한 유망 산업은 배터리(2차 전지)와 원자력발전이며, 인구고령화로 인한 유망 산업은 농업 노동력 감소와 식량안보 문제의 해결방안으로 떠오르고 있는 스마트농업과 인구 감소 시대로 공장을 채우고 있는 로봇 산업이다.⁷²⁾

〈표 3-10〉 5가지 유망 산업 요약

유망 산업	요약
인공지능 (AI)	• AI 기술은 향후산업 경제적 변화를 주도할 핵심기술로 부상 • '22년 말에 등장한 생성형 AI는 산업생태계 내 생산, 유통, 소비과정의 혁명을 일으킬 것 • 글로벌 주요 기업들은 생성형 AI를 직접 개발하고 서비스에 적용 중 • AI 반도체 시장 또한 AI 서비스 고도화 및 AI 응용처 확대 추세에 따라 급성장할 것으로 예상 • 국내 반도체 설계 기업들의 경쟁력은 아직 미흡하여 외산 AI 반도체에 의존할 우려 존재 • 국내 AI 반도체 산업 육성을 위해 정부의 스타트업 지원 정책, 규제 완화, 기업 간 협력이 절실
배터리 (2차 전지)	• 탄소중립 달성 요구, 전동화·무선화 산업발달 및 기술 패권 시대의 도래로 배터리(2차 전지) 산업 부상 • '에너지 밀도 향상' 및 '원가절감'을 목표로 하여 기술 개발이 이루어지고 있으며, 사용처별로 시장 세분화되어 성장 전망 • 삼원계 배터리(국내주력)에 비해 저렴한 리튬인산철(LFP)배터리(중국주력)가 기술 격차 해소 및 저가 전기차 시장 확대와 더불어 성장 중 • 국내 배터리 업체는 배터리 소재, 셀, 팩 제조 업체 위주로 이루어져 있는 가운데, 자원 공급망 제한되면서 배터리 재활용·재사용 부문 중요성 부각 • 단기적으로 전기차 시장 침체 및 LFP 배터리 침투율이 높아지면서 국내 생산 배터리 수요 둔화가 예상되나, 전기차 전환 재개 및 기술 고도화에 대비하여 중·장기적 관점에서 지속적인 관심 및 투자 필요
원자력발전	• 탄소중립과 에너지 안보 확보를 위해 원자력 역할 부각 • 후쿠시마 원전 사고 이후 얼어붙었던 원전 건설 재개 조짐 • IEA(국제에너지기구)는 2050년 원전 설비 용량이 기존 대비 2배 가량 증가할 것으로 전망 • 원전 확대에는 안전성과 폐기물 처리 방안 확보가 전제 조건 • 기술개발 중인 SMR(소형모듈화원전)이 게임 체인저로 조명 • 한국은 원전 강국이나 SMR 시장 중주국 지위 획득을 위한 기술 개발 및 투자 필요
스마트농업	• 스마트 농업이란 인공지능, 센서, 빅데이터, 클라우드, 로봇공학 등의 4차 산업 기술을 종자 개발, 작물생육, 수확, 유통 및 소비 등을 포괄하는 농업 밸류체인 전반에 적용하는 것 의미 • 글로벌 스마트 농업 시장 규모는 '22년 기준 약 151억 달러로 연평균 17%로 성장해 '27년 약 330억달러 수준에 도달할 전망 • 국내 시장 규모는 '18년 약 4.75조 원에서 연평균 5% 성장하여 '22년 5.98조 원 규모 형성 추정 • 스마트 농업 분야 핵심 기술 트렌드는 초기에는 농기계 전동화, 환경 측정 및 원격제어 설비 위주였으나, 최근에는 인공지능, S/W, 빅데이터, IoT 및 센서기술 등의 첨단 기술의 융합을 통해 농업 의사결정을 지원하고, 생산성을 극대화하며, 편의성 제고를 넘어선 완전 무인화 및 지능화를 지향하는 방향으로 발전

72) 삼일회계법인(2023.12), 2024년 주목해야 할 산업

유망 산업	요약
로봇	- 인구 구조의 변화 및 스마트 팩토리 증가로 인해 로봇 산업의 중요성 대두 - 산업용 로봇 중 안전하고 범용성이 높은 협동 로봇의 글로벌/국내 시장 규모 크게 증가 전망 - 국내 협동 로봇의 글로벌 시장 점유율 확대를 위해 적극적인 S/W 개발 및 기술력 제고를 통한 제품 다양화 필요 - 물류 로봇 시장의 성장 또한 기대되며, 특히 완전 자동화에 기여할 수 있는 자율이동로봇(AMR)의 점유율 확대 전망 - 로봇 부품 시장의 핵심 산업은 구동용 부품산업으로, 현재 일본이 절대적 우위를 점하고 있으며 한국의 구동용 부품 국산화율은 15%에 불과 → 부품 기술의 적극적인 R&D 필요 - 국내 로봇 시장은 중소기업 중심에서 점차 대기업 비중이 증가하고 있으며, 대기업-중소기업 간 협력 및 중소기업 보호 대책 마련 필요

출처: 삼일회계법인(2023.12), 2024년 주목해야 할 산업

2024년 국내 주요 산업 전망 보고서에 따르면 반도체·휴대폰·에너지·유틸리티·손해보험 등 11개 일부 업종에서 신규 상품·서비스를 통해 신성장동력을 발굴할 수 있을 것으로 내다봤다.⁷³⁾

[그림 3-7] 2024년 산업 전망 기상도

산업	2024년 전망	산업	2024년 전망	산업	2024년 전망
반도체	일부 긍정적	에너지·유틸리티	일부 긍정적	패션	일부 부정적
디스플레이	일부 부정적	제약·바이오	일부 긍정적	화장품	일부 긍정적
휴대폰	일부 긍정적	건설	부정적	은행	일부 부정적
자동차	일부 부정적	항공	일부 긍정적	증권	부정적
철강	일부 부정적	게임	일부 부정적	카드	부정적
조선	일부 긍정적	미디어·엔터테인먼트	일부 긍정적	생명보험	일부 부정적
해운	부정적	유통	일부 부정적	손해보험	일부 긍정적
정유·화학	일부 긍정적	식품·외식	일부 긍정적		

출처: 매일경제(2023.12.11.), 삼정KPMG, “2024년 반도체·휴대폰 등 11개 산업 ‘긍정적’”

73) 매일경제(2023.12.11.), 삼정KPMG, “2024년 반도체·휴대폰 등 11개 산업 ‘긍정적’”

나. ESG와 기업경영의 변화

‘기업의 사회적 책임’(CSR)과 ‘환경, 사회, 지배구조’(ESG)는 현대 기업경영에서 중요한 개념으로 자리 잡고 있다. CSR과 ESG는 모두 기업의 윤리, 지속가능성, 사회적 책임에 대한 논의에서 출발하지만, 그 접근 방식과 적용 범위에서 차이가 있다.

첫째, 개념 차이로는 CSR은 기업이 사회적 기대에 맞게 운영 방식을 정비하고 책임 있게 관리하는 데 중점을 두며, 주로 소비자를 대상으로 한다.⁷⁴⁾ 반면, ESG는 환경, 사회, 지배구조와 관련된 요소들을 평가해 기업의 리스크 관리와 재무 성과를 예측하는 데 사용되며, 주로 투자자를 고려한다. 둘째, CSR은 기업 내부 활동과 사회적 책임을 다하기 위한 의도에 집중한다. ESG는 외부의 투자자와 이해관계자를 대상으로 기업의 지속 가능성 리스크와 기회를 평가하는 데 중점을 둔다. 셋째, CSR은 질적인 평가가 주로 이루어지며, ESG는 표준화된 양적 지표를 사용해 성과를 측정한다. ESG 평가 기관들이 상업적으로 활동하며 다양한 지표를 개발하고 있다. 넷째, CSR은 브랜드 이미지 향상과 사회적 관계 개선을 통해 간접적인 혜택을 주는 반면, ESG는 투자 유치와 규제 회피 등을 통해 직접적인 재무적 혜택을 가져다준다.⁷⁵⁾

CSR과 ESG는 모두 기업의 지속가능한 발전을 위한 중요한 개념으로, 상호 보완적인 관계에 있다. CSR은 기업의 가치 지향적인 접근을 강조하고, ESG는 실용적인 투자와 리스크 관리의 도구로 활용된다. 즉, CSR과 ESG는 서로 다른 목적과 이해관계자를 대상으로 함과 동시에 현대 기업의 지속가능성 확보를 위한 필수 전략으로 자리 잡고 있다.

ESG 시대에 시민사회와 기업의 협력 관계는 더욱 강조되어야 하며, 시민단체는 기업의 ESG 목표 달성을 돕는 파트너로서 역할을 할 수 있다. 영리기업이 사회문제를 해결하기 위해 나서고, 비영리기관이 소셜벤처와 같은 영리활동을 하면서 영리와 비영리의 구분도 모호해지고 있다. 무엇보다 ESG는 이해관계자 자본주의에 기반한 흐름이고 시민사회도 이해관계자 중 하나이므로 기업이 시민사회와 소통하는 것이 매우 중요해졌다. 예를 들어, SK그룹은 시민단체와 협력하여 사회적 문제를 해결하는 ‘행복 얼라이언스’를 구축하고, 포스코는 저출산 문제 해결을 위한 사회적 롤모델을 제시하고 있다.⁷⁶⁾

74) 경향신문(2021.05.03.), ESG와 시민사회

75) 매일노동뉴스(2024.01.04.), 글로벌 노사관계 쟁점으로 떠오른 CSR과 ESG의 상관관계

76) 경향신문(2021.05.03.), ESG와 시민사회

또한, ESG 투자의 중요성이 강조되면서 기후변화 대응을 위한 기후테크 투자 활성화에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있다. 이를 위해 정부의 정책적 지원과 기업의 적극적인 참여가 강조되고 있다. 우리나라는 정책자금 위주로 기후기술 지원이 이루어져 왔으며, 민간 주도의 기후기술 벤처 투자는 아직 시작 단계에 해당한다. 국내 기후테크 생태계는 정부 주도로 발전하고 있기에 향후 혁신기술을 보유한 국내 기후테크가 미래 신시장을 선점하고, 기술패권 경쟁에도 대응할 수 있도록 역동적인 기후테크 생태계 구축 방안 마련이 필요한 상황이다.⁷⁷⁾

다. AI 확산에 대응하는 기업

최근 ESG(Environmental, Social, Governance) 경영이 기업의 필수 요소로 자리잡음에 따라, 디지털 전환과 함께 AI 기술의 중요성도 강조되고 있다(유두호 외, 2024). 특히 기업들이 AI를 효율적으로 이용할 경우, ESG 경영 목표 달성에 큰 진전이 있을 것이며, 기업은 이를 통해 지속가능한 경영을 촉진할 수 있다.

우선, 환경 분야에서 인공지능 기술은 탄소 배출 감소와 에너지 효율성 향상에 상당한 기여를 할 수 있다. 예를 들어, 마이크로소프트는 AI 기반의 탄소 배출 모니터링 시스템을 도입하여 탄소 저감 목표를 추진 중이다.⁷⁸⁾ 이 시스템을 통해 기업은 실시간으로 에너지 소비와 배출량을 모니터링 할 수 있고, 효율적인 자원 관리가 가능하다. 이러한 기술적 발전은 기업의 환경 규제 준수, 자원 절감 및 친환경 경영에 기여할 수 있는 핵심 요소로 자리 잡고 있다.

사회(S) 측면에서는 AI 기술이 사회적 가치 창출에 중요한 역할을 한다. AI 기반 기술은 교육, 의료, 데이터 보호 등 다양한 사회적 문제를 해결하는 데 활용될 수 있다. 특히, 삼성SDS는 디지털 물류 플랫폼을 통해 물류 과정에서 발생하는 탄소 배출을 추적하고, ESG 목표를 달성하는 데 기여하고 있다.⁷⁹⁾ 또한, AI 기술은 기업의 사회적 책임 이행을 강화하고, 이해관계자들과의 신뢰를 높이는 도구로 작용한다.

마지막으로 지배구조(G)에서는 AI가 투명한 경영을 가능하게 한다. AI 기반 리스크 관리 시스템은 기업의 거버넌스 효율성을 높이고, ESG 성과를 실시간으로 모니터링하

77) 하나은행 하나금융경영연구소(2023), 기후테크 투자 동향 및 활성화 방향

78) 미디어피아(2023.01.10.), [ESG사례 6] Microsoft, ESG 지수 1위 기업

79) 서울경제(2023.12.26.), '고객사 탄소배출량 추적·컨설팅' ESG 키우는 SI업계

여 투명한 의사결정을 지원한다.⁸⁰⁾ 이를 통해 기업은 비재무적 성과를 더 정교하게 관리할 수 있으며, 지속 가능한 경영을 위한 체계적인 ESG 전략을 수립할 수 있다.

라. 반도체 및 첨단 기술 경쟁과 글로벌 공급망 재편

중국은 전 세계 반도체 수요의 30% 이상을 차지하고 있어 반도체 공급망 영향력이 상당하다. 이와 더불어 반도체에 이어 전기차, AI 등 최첨단 기술 경쟁도 가속화되고 있어 기술 국수주의, 글로벌 경기 둔화, 지정학적 갈등 심화 등의 부작용이 우려된다.⁸¹⁾ 이에 미국, 유럽연합(EU)을 비롯한 주요국들은 글로벌 공급망에서 중국의 영향력을 최소화하기 위한 정책을 펴고 있다. 미국은 대규모 보조금 정책을 통해 미국 중심 공급망 재편 정책을 본격적으로 추진하고 있다. 또한 고강도 수출 규제를 통해 자국 첨단기술의 중국 유출을 원천적으로 봉쇄하고 있다. 유럽연합(EU)은 ‘더리스킹(de-risking)’ 전략으로 중국에 대해 수입 의존도를 최소화하는 전략을 펼치고 있다. 일본과 호주는 미국의 정책에 협력하는 한편, 주력산업 분야에서의 재건을 위한 기회를 모색하고 있다. 이에 대응하여 중국은 독자적 공급망을 구축하고 우회 진출을 통해 규제를 회피하는 전략을 구사하고 있다. 노동환경 이슈에서도 중국에 대한 견제 정책을 추진하고 있다. 미국은 인권 문제 탄소중립을 내세우며 중국 신장위구르 지역 강제노동 문제, 중국 내 탄소배출 설비 및 생산에 대해 문제를 제기하고 있다. 이에 대응하여 중국은 강제노동과 관련하여 기업이 실사를 진행할 때 간첩행위로 간주한다는 초강수를 두고 있으며, 탄소배출권 거래 등 대응책을 마련하고 있다.⁸²⁾

〈표 3-11〉 주요국의 공급망 재편 정책

구분	미국	유럽연합 등	중국
전략산업의 내재화	• 자국 우선주의 • 중국 배제 조치	• EU: 더리스킹 • 일본: 반도체 산업 재부흥 • 호주: 핵심광물 강국 도약	• 독자적 공급망 구축으로 요새화 • 규제 회피방안으로 우회진출 • 외자유치로 경제적 고립 탈피
자국 첨단기술 중국유출 제한	• 전례없는 고강도 수출통제	• 네덜란드/일본: 미국의 강한 독려에 수출통제 동참 결정	• 미 동맹국 불참 유도 • 미 마이크로 칩 구매금지, 수출통제 • 기술 및 산업 국산화에 전력

80) 김성희·방준성(2022). 「ESG 경영전략 실천을 위한 인공지능 기술 활용」, 한국통신학회지, 39(7), 38-45.

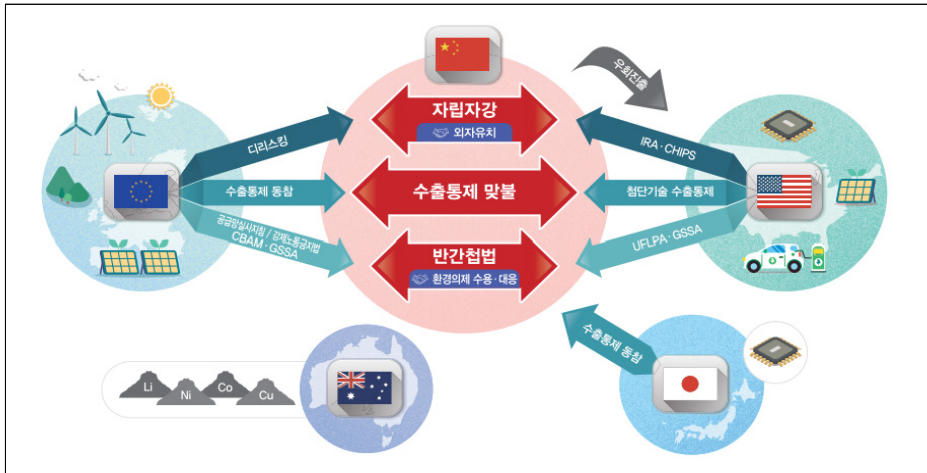
81) 서울파이낸스(2024.04.04.), "미·중 첨단기술 패권전쟁 격화...글로벌 공급망 불안 요인"

82) 한아름(2023.08.23.), 「주요국의 공급망 재편 전략과 중국의 대응」, KITA 통상리포트, vol.07, 한국무역협회.

구분	미국	유럽연합 등	중국
노동 환경 이슈	- 인권/노동: 공급망의 탈 강제노동 추진 - 환경: 탄소배출 외주화 제재		- 강제노동 실사, 간접행위 간주 - 환경의제 수용은 불가피, 대응도 쉽지 않은 상황

출처: 한아름(2023.08.23.), 「주요국의 공급망 재편 전략과 중국의 대응」, KITA 통상리포트, vol.07, 한국무역협회.

[그림 3-8] 주요국의 공급망 재편 정책



출처: 한아름(2023.08.23.), 「주요국의 공급망 재편 전략과 중국의 대응」, KITA 통상리포트, vol.07, 한국무역협회.

4. 환경 분야

최근 3년 동안 대한민국의 환경 및 생태 분야에서는 다양한 이슈가 논의되며, 정책적 변화와 사회적 대응이 활발히 이루어졌다. 기후 변화와 환경오염의 심각성이 부각되면서, 국제 협력과 국내 정책 변화가 주요 의제로 떠올랐다. 특히, 많은 국가들이 탄소중립 목표를 설정하고 기후 위기에 공동 대응하려는 움직임이 강화되었으며, 이는 환경 정책의 핵심으로 자리 잡았다. 이와 함께, 환경오염 문제와 그린워싱 논란이 계속해서 주목 받고 있다. 일부 기업들은 실제로는 환경적 책임을 다하지 않으면서도, 친환경 이미지를 강조하는 문제가 드러났다.

또한, 도시 환경 개선과 주민들의 삶의 질 향상을 목표로 녹지 확대 및 유희 공간의 재생 정책이 추진되었다. 특히, 지역 내 유희 공간을 문화적 공간으로 재탄생시키는 사례가 늘고 있다. 기후 변화로 인해 자연재해 발생이 잦아지면서, 이로 인한 심리적 충격

과 집단 트라우마 문제도 중요한 사회적 이슈로 부각되었으며, 이에 대한 대응책 마련이 시급한 과제로 떠오르고 있다.

〈표 3-12〉 주요국 탄소중립목표 및 정책

국가/권역	탄소중립달성	2030년 감축목표	주요 전략
미국	2050년	50~52% ↓ ('05년 대비)	그린에너지정책
EU	2050년	55% ↓ ('90년 대비)	유럽 그린딜 투자계획
중국	2060년	탄소배출 피크아웃 GDP 대비 65% ↓ ('05년 대비)	제 14차 4개년 계획
일본	2050년	46% ↓ ('13년 대비)	GX추진전략
한국	2050년	↓ 40% ('18년 대비)	2050 탄소중립

출처: 최현희·황현정·이상헌·김덕겸(2024.4), 「주요국의 에너지전환 정책동향 및 시사점」, 산은조사월보, 제821호, KDB산업은행

가. 기후변화 대응과 국제적 연대

정부는 2021년에 「2050 탄소중립」을 국가 비전으로 선포하고, 2030년까지 2018년 대비 온실가스 배출량 40% 감축하고, 2050년까지 탄소중립을 달성하는 목표를 설정했다. 이를 위해 재생 가능 에너지 사용 확대, 탄소배출 권역 제한, 친환경 기술개발 및 적용 등의 정책을 추진하고 있다. 2022년에는 「탄소중립기본법」 시행에 따라 탄소중립 녹색성장위원회가 출범했고, 2050 탄소중립 시나리오를 수립했다. 또한 2023년에는 제3차 국가 기후위기 적응 강화대책을 마련해 기후위기에 대비한 적응력을 강화하는 방안을 추진했다.⁸³⁾

나. 친환경 에너지원으로의 전환과 에너지 안보

한국은 에너지 소비량의 95% 정도를 수입에 의존하고 있어 에너지 안보에 매우 취약한 구조다. 특히 러시아-우크라이나 전쟁과 이상기후로 인한 에너지 위기로 에너지 안보가 중요한 의제가 되었다. 정부는 최근 몇 년간 재생에너지와 지속 가능한 개발에 대한 투자를 강조하며 그린 뉴딜을 추진해 왔다.⁸⁴⁾ 2022년에는 에너지 믹스에서 원자력 비중을 높이는 방향으로 정책을 변경했으며, 2023년에는 「제10차 전력수급기본계획」을

83) 최현희·황현정·이상헌·김덕겸(2024.4), 「주요국의 에너지전환 정책동향 및 시사점」, 산은조사월보, 제821호, KDB산업은행.

84) 대한민국 정책브리핑(2021.07.14.), 2050 탄소중립 주춧돌 '그린뉴딜'…추진 1년 살펴보니

통해 원전과 신재생 에너지의 발전 비중 목표를 확정했다. 한국은 에너지 효율을 높이기 위해 「제3차 지능형 전력망 기본계획」을 확정하고, 탄소중립과 에너지 안보를 위한 에너지 기술 혁신을 추진하고 있다.⁸⁵⁾ 이러한 계획들은 한국의 전력 수급과 에너지 안보를 동시에 확보하기 위한 중요한 정책적 전환으로 평가되고 있다.

다. 기후위기에 대응하는 국제적 연대

국제사회는 기후변화(Climate Change)를 넘어 기후위기(Climate Crisis) 시대의 문제를 해결하기 위해 다각적인 노력을 하고 있다. 신속하고 효과적으로 대응하기 위해 수평적 협업 방식인 신기후체제로 전환하는 등 글로벌 수준의 전방위적 협력을 강화하고 있다. 국제협력과 이니셔티브를 공동으로 수립하거나 국제 연대와 파트너십을 구축하는 등 연대와 공동 대응을 강화하고 있다.⁸⁶⁾

2021년에는 제26차 당사국총회(COP26)가 개최되었다. ‘글래스고 기후합의(Glasgow Climate Pact)’를 채택하여 석탄 사용 감축에 합의했다. 우리나라를 비롯한 일본, 중국 등 탄소중립 목표를 발표하며 탄소중립 선언을 했다. 또한 이 시기는 바이든 행정부 출범으로 미국은 탈퇴했던 파리협정에 재가입하며 글로벌 기후 리더십을 재확인 하였다. 2022년에는 제27차 당사국총회(COP27)가 개최되었다. 기후변화로 피해를 입은 개도국을 지원하는 손실과 피해 기금 설립에 합의하는 샤름엘셰이크 이행계획(Sharm El-Sheikh Implementation Plan)을 채택했다. 또한 EU의 기후법안이 통과 되어 법적 구속력을 통해 기후 목표 이행을 강화하였다. 2024년에는 제28차 당사국총회(COP28)가 개최되었다. 전 지구적 이행점검(GST, Global Stock Take)’ 처음 시행 되는 내용을 담은 UAE 합의(UAE Consensus)가 채택되었다. 미국에서는 기후변화 대응을 위한 역사상 가장 큰 규모의 투자계획을 담고 있는 인플레이션 감축법(Inflation Reduction Act)이 통과되었다.

85) 대한민국 정책브리핑(2023.01.12.), (참고자료) 「제10차 전력수급기본계획(2022~2036)」 확정

86) 문지영 외(2023.10.24.), 최근 국제사회의 기상이변 대응과 시사점, KEIP 오늘의 경제, vol.23. No.12, 대외경제정책연구원.

〈표 3-13〉 최근 3년간 유엔 기후변화협약 당사국총회(COP) 주요 결과

연도	구분	지역	주요 내용
2021	COP26	영국 글래스고	• 글래스고 기후합의(Glasgow Climate Pact) 채택 • 석탄 사용 감축 합의
2022	COP27	이집트 샤름엘셰이크	• 샤름엘셰이크 이행계획(Sharm El-Sheikh Implementation Plan) • 기후변화로 인한 개도국 지원을 위한 손실과 피해 기금 설립 합의
2023	COP28	아랍에미리트 (UAE) 두바이	• UAE 합의(UAE Consensus) 채택 • '전 지구적 이행점검(GST, Global Stocktake)' 첫 시행

한편에서는 국제사회가 각자의 이해관계 속에서 소극적인 대응을 해온 탓에 지구온난화를 방지하고 있다는 비판이 제기됐다. 2024년 1월, 세계경제포럼은 기후위기와 안보를 주요 의제로 선정했다. 각국의 미온적 기후대응을 질타하며, 화석연료의 단계적 퇴출 등 탈탄소 이행을 촉구하였다.⁸⁷⁾

지구 면적의 2%에 해당하는 도시가 온실가스의 80% 이상을 배출한다. 이런 현실에 직시하여 세계의 대도시들은 자발적으로 협력 네트워크를 구성하여 기후변화에 대응하고 있다. C40 도시기후리더십그룹(이하 'C40')은 2005년 출범한 이래 82개 대도시와 15개 혁신도시 등 총 97개 도시가 가입하여 함께 활동하고 있다. 우리나라는 2007년에 가입했다. C40은 도시 차원의 기후행동을 촉진하고 베스트 프랙티스를 공유한다. 대표적으로 도시의 파리기후협정 1.5℃ 목표 달성 기여 노력 선도, C40 회원도시 시장의 기후리더십 발휘 기회 제공 및 도모, C40 회원도시 간 기후환경정책 교류 플랫폼 제공 등의 활동을 하고 있다.⁸⁸⁾ 2023년부터는 'C40 Youth Hub'와 'C40 City Youth Engagement Network(CYEN)'와 같은 청소년을 위한 이니셔티브를 시작했다.

RE100(Renewable Electricity 100%) 캠페인은 기업들이 필요로 하는 전력의 100%를 태양광, 풍력 등 친환경 재생에너지원으로 충당하겠다는 자발적인 글로벌 이니셔티브이다. 이 캠페인은 국제 비영리 환경단체인 The Climate Group과 CDP의 협력으로 2014년 뉴욕 기후주간에서 처음 출범했으며, 2015년 파리협정의 성공을 지원하기 위한 캠페인으로 시작되었다.⁸⁹⁾ 2023년 기준 전 세계 411개의 기업이 참여하

87) 연합뉴스TV(2024.01.18.), "기후붕괴 시작됐다"...다보스포럼서 미온적 기후대응 질타

88) 서울특별시 "환경" - 국제협력, C40 도시기후리더십그룹 가입 및 활동 현황
(<https://news.seoul.go.kr/env/archives/504250>)

89) RE100정보플랫폼 (https://www.k-re100.or.kr/doc/sub1_1_1.php)

고 있다. 우리나라의 경우 33개 기업이 참여하고 있으며, 국내 중소기업의 참여가 가능한 ‘한국형 RE100’을 통해 157개 중소기업이 글로벌 캠페인에 동참하고 있다.

기후위기에 대한 심각성을 알리는 청소년연대의 활동이 전 세계적으로 주목받았다. ‘미래를 위한 금요일(FFF; Fridays for Future)’은 기후변화 활동가 그레타 툰베리(Greta Thunberg)와 청소년들이 연대한 활동이다. 주로 동맹휴학의 형태로 금요일에 학교에 가지 않고 기후행동(기후파업)을 요구하는 시위에 참여하여 기후위기의 심각성을 알리고 있다. 2018년 8월 결성된 이후 전 세계 7,500개 이상의 도시에서 1300만 명이상이 동참하고 있다. 우리나라에서도 2018년 ‘청소년기후행동(Youth 4 Climate Action)’이라는 연대가 결성되었다. FFF와 연대한 기후파업, 기후 헌법소원, 캠페인 등의 활동을 통해 청소년들의 목소리를 대변하고 있다.

라. 자연재해와 집단 트라우마

자연재해는 기후변화로 인해 빈번하게 발생하면서 인간의 생명과 직결된 문제로 자리 잡았다. 지구온난화로 인해 극한 기상 현상들의 빈도가 증가하고 강도 또한 커질 것으로 전망됨에 따라 기후변화로 인한 극한 기상의 발생, 그리고 이로 인한 인적·사회적·경제적 손실은 피할 수 없는 현실이 되고 있다.⁹⁰⁾ 기후변화로 인해 한반도와 전 세계적으로 자연재해가 빈번해지고 있다. 한반도에서는 최근 몇 년 동안 한파, 폭염, 태풍 같은 극단적인 기후 현상이 자주 발생하고 있다. 2023년 여름에는 충북 청주에 500mm가 넘는 폭우가 쏟아져 오송 지하차도가 잠겨 큰 피해를 입었다. 2024년은 역대급 폭염을 예고하며, 열대야일수 역대 1위를 기록하는 등 무더위에 시달렸다. 지진 발생 빈도와 강도도 증가하고 있다. 디지털 관측 이후 규모 2.0 이상의 지진이 연평균 70.8회, 규모 3.0 이상 지진은 연평균 10.4회 발생하고 있다.⁹¹⁾ 2023년 진도 2.0 이상의 지진은 총 106차례 발생했고, 2024년 5월 말 기준, 26차례의 지진이 발생했다.

해외에서도 기후변화로 인한 재해가 급증하고 있다. 2023년 2월 튀르키예와 국경에 인접한 시리아에서 발생한 규모 7.8의 강진은 약 5만 명 이상의 사망자와 2천3백만 명의 이재민을 발생시켰다. 2023년 9월 모로코에서 발생한 규모 7.4의 지진과 2024년

90) 예상욱(2024.04), 기후변화와 미래 자연재해, 청정대기 인사이트, 2024년 4월호 No.30., KIST청정대기센터.

91) 기상청 날씨누리(<https://www.weather.go.kr/>)

4월 대만에서 발생한 규모 7.2의 지진 또한 큰 사회적 피해를 초래했다. 또한, 캐나다에서는 기후변화로 인한 열돔 현상 및 기온 상승으로 인해 2023년 4월~9월 캐나다 전역에서 동시다발적으로 산불이 발생했고, 같은 해 8월 하와이에서 대규모 산불이 발생해 많은 인명피해와 경제적 손실이 발생했다. 이러한 재난들은 환경 재앙으로 수많은 인명피해와 함께 심리적, 정서적 트라우마를 유발하며, 장기적인 사회적 영향을 미치고 있다.

이와 같은 자연재해는 단순한 물리적 피해를 넘어 사회적, 심리적 충격을 일으키며, 집단 트라우마로 이어질 수 있다.⁹²⁾ 특히 기후 트라우마(climate trauma)는 산불이나 홍수와 같은 사건을 경험한 사람들에게 심각한 영향을 미친다. 2018년 11월에 발생한 ‘캠프 파이어(Camp Fire)’로 불리는 미국 캘리포니아 역사상 가장 큰 산불의 피해자를 대상으로 3년 후 심리적 결과를 실시했다. 연구에 따르면, 산불을 경험한 사람들의 67%가 사건 발생 후 몇 년이 지나도 PTSD와 같은 트라우마 증상을 겪고 있다고 보고되었다.⁹³⁾ 우리나라에서도 기후 트라우마 사례가 매년 늘어나고 있다. 행정안전부 산하 재난심리회복지원센터에 따르면, 호우 및 풍수해를 겪은 재난 피해자들이 매년 1,000건 이상의 트라우마를 호소하고 있으며, 2021년 947건에서 2023년에는 1,225건으로 그 수가 급증했다⁹⁴⁾

또한, 기후우울증이라는 새로운 형태의 정신 건강 문제도 부각되고 있다. 기후우울증(Climate Depression)은 기후위기에 비추는 불안, 스트레스, 무기력감 등을 포함하는 심리적 상태를 의미한다.⁹⁵⁾ 급격한 기후변화는 인간의 정신 건강에 심각한 위협이 되고 있으며, 이는 재난을 직접 경험하지 않은 사람들에게도 막대한 영향을 미친다. 세계보건기구(WHO)는 2023년 5월, ‘기후 위기가 곧 건강 위기’라고 밝히며 기후변화가 정신건강과 웰빙에 중대한 위협이 된다고 경고하고 있다.⁹⁶⁾

집단 트라우마는 대규모 자연재해가 발생할 때, 사회적 불안과 스트레스를 증폭시켜 사회적 결속력에도 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 자연재해를 겪은 사람들은 공포와 불안, 우울증, 불면증, 외상 후 스트레스 장애(PTSD) 등을 경험할 수 있으며, 이는 개인의 일상뿐만 아니라 사회 전체에 장기적인 영향을 미친다⁹⁷⁾ 특히, 집단적 심리적 영향을

92) 동아일보(2022.11.09.), [인터뷰]“대형재난 트라우마 30년이상 지속... 심리적 개입 서둘러야”

93) 뉴스퀘스트(2023.01.29.), ‘기후 트라우마(climate trauma)’를 아시나요?... 기후변화가 가져온 정신 질환

94) 국민일보(2024.08.10.), 극한기후에 마음도 공공... 침수 트라우마에 허우적 매년 천여건

95) 경남신문(2029.08.24.), 가고파 기후우울증

96) 데일리안(2024.05.30.), 기후 우울증과 미래의 청년들 [김대일의 ‘기후행동의 시대’⑭]

97) 한국일보(2022.11.04.), ‘집단 트라우마’ 빠진 대한민국...“치유는 침묵 아닌, 소통과 공동체 연대로”

더욱 심화시킬 수 있다. 예를 들어, 2017년 포항에서 발생한 규모 5.4의 지진은 많은 인명과 재산 피해를 초래했으며, 이후에도 지역 주민들은 불면증, 불안, 공포와 같은 정신적 문제를 겪었다. 이러한 집단적 트라우마에 대응하기 위해 2019년 포항지진트라우마센터가 설립되었으며, 이는 국내 유일의 지진 전문 심리지원 기관으로서 단계별 대응 매뉴얼을 통해 재난 후 심리적 지원 체계를 마련하고 있다⁹⁸⁾

마. 순환경제의 부상

순환경제는 자원 재활용을 통해 폐기물을 최소화하고 지속 가능한 경제 성장을 추구하는 새로운 경제 모델로 부상하고 있다. 순환경제는 제품을 사용 후 폐기하는 기존 선형경제와는 달리 자원을 재사용하여 지구 환경에 대한 부담을 줄이는 경제 시스템을 말한다.⁹⁹⁾ 각국 정부의 정책적 지원으로 순환경제는 더욱 발전할 것으로 예상된다. 순환경제는 환경적 측면뿐만 아니라 경제적 측면에서도 중요성을 지니고 있다. 순환경제 시장 규모는 2022년 약 3,380억 달러에서 2026년 약 7,120억 달러로 증가할 것으로 예측되며, 2030년까지 4조 5천억 달러(약 5,796조 원) 규모로 성장할 것으로 전망된다. 한국 내 순환경제를 통한 경제적 효과는 생산 유발효과 약 482조 원, 부가가치 유발효과 약 292조 원, 약 411만 개의 일자리 창출로 나타났다. 기후변화 대응과 경제성장을 고려하여 유럽연합(EU)과 미국에 이어 한국 정부도 2023년 6월 「순환경제 활성화를 통한 산업 신성장 전략」을 발표하는 등 순환경제로의 전환을 가속화하고 있다. 이는 저성장 기조와 환경 위기를 극복하기 위한 정책적 기반을 마련하는 것이다.¹⁰⁰⁾ 한국은 자원순환과 폐기물 관리를 중점으로 다양한 정책을 시행하고 있으며, 순환경제는 폐기물 감소와 자원 보존을 통해 환경에 긍정적인 영향을 미칠 뿐만 아니라, 비용 절감과 새로운 비즈니스 기회 창출을 통해 경제적 성장도 가능하게 한다. 또한, 지역 차원에서 순환경제가 활성화되면 지역 내 협력과 커뮤니티 활성화, 공유경제 모델 발전을 통해 지역 문화와 경제 활성화에도 기여할 수 있다.

98) 경북일보(2024.06.17.), 포항지진트라우마센터 "지난 지진 경험 거울삼아 단계별 대응 매뉴얼 제작"

99) ESG경제(2023.06.22.), 폐기물을 자원으로'...정부 '순환경제' 정책 본격 시동

100) 김민주(2024.02.05.), 임팩트 비즈니스 리뷰(IBR), 순환경제의 '어떻게' 그리고 '무엇'

5. 정치 분야

최근 3년간 대한민국의 정치 분야에서는 다양한 변화와 도전 속에서 중요한 이슈들이 부각되었다. 정치적 양극화는 갈라치기와 팬텀 정치의 심화로 더욱 두드러지고 있으며, 세대 및 성별 간 갈등도 정치적 논쟁의 중심에 자리 잡고 있다. 팬텀 정치는 특정 정치인을 중심으로 한 강력한 지지를 바탕으로 기존 정치 질서를 흔들고 있으며, 이는 사회 통합을 저해하는 요소로 작용하고 있다.

국제적으로는 국가들이 자국의 경제적 및 군사적 이익을 우선시하며 다자간 협력보다는 자국 중심의 외교 정책을 강화하고 있다. 이는 글로벌 협력 체계의 약화로 이어지고 있다. 동시에, 대한민국의 국제적 위상은 ODA(공적개발원조)와 문화 외교를 통해 확대되고 있으며, 국제 사회에서 더욱 중요한 역할을 맡고 있다. 한편, 한반도를 둘러싼 정치·군사적 환경은 북한의 군사적 도발과 미국, 중국, 일본과의 외교적 긴장 속에서 급변하고 있다. 마지막으로, 중앙과 지방의 권한 재편이 이루어지면서 지방 자치단체의 역할이 강화되었고, 지역 균형 발전을 위한 다양한 정책들이 추진되고 있다.

가. 자국이익 중심의 글로벌 협력 체계 완화

최근 국제 정치 환경은 자국 이익을 우선시하는 경향이 뚜렷해지면서, 글로벌 협력 체계의 약화가 두드러지고 있다. 과거에는 다자간 협력과 국제기구를 통한 공조가 중시되었으나, 2020년대에 들어 많은 국가가 경제적 및 안보적 이익을 최우선시하는 외교 정책을 채택하고 있다. 자국 우선주의에 입각한 각자도생의 생존논리 강화는 다자주의 국제협력의 필요로 하면서도 국제협력의 구심력 약화를 초래했다.¹⁰¹⁾ 특히, 코로나19 팬데믹과 같은 전 세계적인 위기 상황에서 다수의 국가들이 다자 협력보다는 자국 중심의 대응을 선택하며 경쟁이 심화되었다. 팬데믹 동안 많은 국가가 백신 및 의료 자원의 자국 우선 배급을 위한 백신 민족주의 정책을 시행했으며, 이는 국제 협력의 한계를 보여주는 사례로 지적된다.¹⁰²⁾ 또한, 글로벌 공급망의 취약성이 부각되면서 주요 경제 대국들은 자국 중심의 경제 전략을 강화하고 있다. 미국, 유럽연합, 일본 등은 자국 내 생산

101) 성기영·이수형(2020.10), 코로나19 이후 국제질서 변화와 다자주의 국제협력 전망, INSS전략보고, October 2020. No.89., 국가안보전략연구원.

102) 세계일보(2021.02.09.), 캐나다는 인구 6배분, 가나는 25회분... 종식 걸림돌 된 '백신 민족주의' [심층기획]

과 공급망 회복을 위해 해외로 이전했던 생산 시설이 자국으로 돌아오는 리쇼어링(Reshoring)에 더해 니어쇼어링(Nearshoring·인접국에 생산라인 분산)과 프렌드쇼어링(Friendshoring·외교 갈등에서 자유로운 우호국에 생산 시설 재배치) 등 탈세계화의 흐름도 분화하고 있다.¹⁰³⁾ 이로 인해 국제 무역 체계의 불확실성이 더욱 커지고 다자간 협력 약화로 이어지고 있다.¹⁰⁴⁾

다자간 협력체계의 약화는 UN과 같은 국제기구의 기능 약화로도 나타나고 있다. 특히, UN 안전보장이사회(UNSC)의 경우, 상임이사국들의 이해관계 충돌로 인해 주요 사안에서 결정을 내리지 못하는 상황이 빈번하게 발생하고 있다. 2022년 러시아의 우크라이나 침공과 2023년 가자 지구 사태에 대한 결의안을 결의안 채택 실패는 UN의 한계를 여실히 보여준다.¹⁰⁵⁾ 또한, WTO, WHO, 기후협약 등 다른 국제기구들도 제 기능을 다하지 못하고 있다.¹⁰⁶⁾ 세계무역기구(WTO)는 글로벌 무역 분쟁을 해결하고 다자간 무역 규칙을 제정하는 주요 기구였으나, 미국과 중국 간의 무역 전쟁, 선진국과 개발도상국의 관세 분쟁 여파 등으로 회원국 간의 갈등이 심화되면서 제 기능을 다하지 못하고 있다. 오히려 분열과 탈세계화 시대를 맞아 WTO 무용론이 더욱 거세지고 있다는 시각이다.¹⁰⁷⁾

세계 각국은 자국의 경제적, 군사적 이익을 보호하고 증진하기 위한 외교정책을 더욱 강화하고 있다. 2023년 미국은 인도-태평양 경제 프레임워크(IPEF,)를 출범시켜 중국의 경제적 확장을 견제하고, 동맹국들과의 협력을 강화했다.¹⁰⁸⁾ 중국 역시 자국의 이익을 극대화하기 위해 일대일로(One Belt, One Road) 전략을 지속적으로 추진하고 있다. 일대일로는 중국의 신(新)실크로드 전략 구상으로 내륙과 해상의 실크로드 경제벨트를 의미하며, 아시아, 아프리카, 중동 등지에서 경제적 영향력을 확대하고 있으며, 이는 미국과의 전략적 경쟁을 더욱 심화시키고 있다.¹⁰⁹⁾

103) 중앙일보(2022.05.23.), “세계화 시대 끝…기업 ‘리쇼어링’ ‘온쇼어링’으로 방향타 튼다 [출처:중앙일보] <https://www.joongang.co.kr/article/25073501>

104) kotra 해외시장뉴스(2023.2.07.), 탈중국과 공급망 재편 놓고 고심하는 기업들

105) BBC NEWS 코리아(2024.01.24.), 가자 지구 사태, 우크라이나 전쟁 … UN이 비난받는 이유는 무엇이며 개선 방안은?

106) 조선일보(2023.09.19.), 기후협약·WHO·WTO·유네스코… 국제기구도 잇따라 유명무실화

107) 서울경제(2022.06.13.), 글로벌 다중위기에도 각자도생…WTO 무용론 거세지나

108) 한겨레(2023.11.16.), 미국 주도 경제동맹 ‘아이페프’, 청정·공정경제 협정 타결

109) 한국무역신문(2023.11.03.), 일대일로 전략 10년의 변화

자국 중심의 외교정책 강화와 더불어, 지역 중심의 협력체계도 더욱 강화되고 있다. 각국은 자국 이익을 보호하기 위해 지역 내 협력을 강화하고 있으며, 이는 글로벌 협력 체계를 보완하거나 대체하는 역할을 하고 있다. 아세안(ASEAN) 국가들은 역내 포괄적 경제동반자협정(RCEP, Regional Comprehensive Economic Partnership)을 통해 지역 경제 협력을 강화하고 있으며, 이는 글로벌 협력체계를 보완하거나 대체하는 역할을 한다.¹¹⁰⁾

나. 중앙과 지역의 역할 재편

최근 우리 사회에서는 중앙과 지역 간의 역할 재편이 중요한 이슈로 떠오르고 있다. 중앙정부의 권한을 지역으로 이양하는 움직임이 활발히 진행되고 있으며, 지역의 자율성을 강화하는 다양한 정책들이 추진되고 있다. 윤석열 정부는 ‘대한민국 어디서나 살기 좋은 지방시대’를 국정목표로 설정하고 수도권 쏠림을 완화하고자 중앙정부의 권한을 지역으로 이양하는 정책을 추진하고 있다. 특히 ‘수도권 쏠림-지방소멸’의 악순환을 끊어 내기 위해 지역주도 균형발전으로 정치·경제·사회·문화 권력의 수도권 집중을 해소하고, 지역의 잠재력을 새로운 성장동력으로 삼고자 하였다. 2023년 자율과 책임에 기반한 「중앙권한 지방이양 추진계획」을 발표하였다. 국토, 산업, 고용, 교육, 복지, 제도 등 6개 분야에 걸쳐 57개의 과제를 선정해 지역 스스로가 자원을 활용해 발전할 수 있는 기반을 마련하고 있다.¹¹¹⁾

중앙 권한 이양은 공공기관 및 연구기관의 지방 이전과 맞물려, 지역 발전을 촉진하는 중요한 요소로 작용하고 있다. 세종시로의 정부 부처 이전뿐만 아니라, 다양한 연구기관들이 지방으로 이전하면서 지역 경제와 정책 연구에서 중요한 역할을 수행하고 있다. 이러한 기관 이전은 지역 대학과 연계하여 지역 인재를 양성하고, 지역 경제를 활성화하는 데 기여할 것으로 기대되고 있다. 특히 교육 분야에서는 지역 대학에 대한 재정 지원 권한을 지자체에 위임하도록 추진하고, 경제자유구역에서 외국대학 등을 설립할 때 설립 승인 등의 권한을 교육부에서 시도지사로 이양하기로 했다.¹¹²⁾ 이로써 지역 대학은 지역사회와 더욱 긴밀히 연계해 연구와 교육을 추진할 수 있는 자율성이 확대되었고, 창업

110) 한국경제(2023.03.06.), “아세안, RCEP으로 한국 생산기지 가능…공급망 강화”

111) 국무조정실 국무총리비서실 보도자료(2023.2.10.), 중앙권한 지방이양 추진계획

112) KBS뉴스(2023.02.10.), 윤 대통령 “중앙 권한 과감히 지방에 이양”…57개 넘기기로

지원, 인재 육성, 그리고 지역 특성에 맞춘 교육 프로그램을 통해 지역 발전 생태계의 허브로서 중요한 역할을 할 것으로 전망된다.¹¹³⁾

2024년 정부는 「문화예술 3대 혁신전략, 10대 핵심과제」를 발표하였다. 이 중 ‘국민 누구나, 전국 어디에서나 마음껏 누리는 문화예술’을 목표로 국민의 문화향유 환경을 혁신하기 위한 핵심과제가 발표되었다.¹¹⁴⁾ 먼저, 성년기 진입 청년(19세) 16만여 명을 대상으로 공연, 전시를 관람할 수 있는 ‘청년 문화예술패스’를 도입(‘24년 170억 원, 1인당 최대 15만 원)한다. 단일 연령에 청년 문화패스를 지원하고 있는 이탈리아(18세, 500유로)와 프랑스(18세, 300유로) 등 해외 사례도 참고해 잠재 관객인 청년의 직접적인 문화소비를 신장함으로써 순수예술시장을 확대하는 효과도 기대된다.¹¹⁵⁾

문체부는 2024년 초부터 지역 예술단체 지원과 함께 국공립 예술단체의 지역 공연 등 지원 예산을 편성하는 등 지역소멸 위기에 대응하는 방안을 정책에 반영해 왔다.¹¹⁶⁾ 2024년에 새롭게 시작되는 ‘문화예술 전국 유통 지원사업’은 인구 감소 지역 등 문화소의 지역에는 1천만 원에서 6천만 원 규모의 소규모 공연 및 전시를, 중소도시에는 2억 원에서 5억 원 규모의 중형 공연 및 전시를 지원한다. 또한, 광역도시의 주요 거점 공연장에서는 국립예술단체의 10억 원 규모의 공연 유통을 지원하여, 모든 지역에서 문화혜택을 누릴 수 있는 기반을 조성할 계획이다.

또한, 상대적으로 문화예술기반이 취약한 지역에 대표 예술단체를 육성하여 지역-수도권 간 문화 격차를 완화하기 위해 ‘지역 대표 예술단체 사업’을 추진하고 있다.¹¹⁷⁾ 지역에서도 발레단, 오페라단, 오케스트라 등 다양한 장르의 예술단체를 설립하고 운영할 수 있도록 총 180억 원의 예산(지방비 50% 포함)이 투입된다.¹¹⁸⁾ 이를 통해 지역 예술계의 자생력을 강화하고, 시즌별 및 프로젝트별 단원을 유연하게 채용하여 청년 예술인들에게 더 많은 기회를 제공할 계획이다.

아울러, 2030년까지 1조 5천억 원을 투자하여 서울(노후 공간 재구성), 경기·강원권(서울 인접 지역 활용 개방형 수장시설 및 공연장 조성), 경상권(옛 경북도청의 문화 공간화), 충청권(옛 충남도청의 문화 공간화), 전라·제주권(옛 전남도청 복원) 등 5개 권역

113) 서울신문(2023.02.10.), 중앙정부 57개 권한 과감하게 지방 이양

114) 대한민국 정책브리핑(2023.12.28.), ‘청년 문화예술패스’ 도입…19세 16만 명에 최대 15만원 지원

115) 뉴스핌(2023.12.28.), 문체부, 16만 명에 ‘무료 문화예술패스’…청년·지역 문화향유 넓힌다

116) 뉴스핌(2024.03.26.), 예산 2배 늘어난 ‘지방 맞춤형 공연’…“작은 무대 등으로 지역 활로”

117) 문화체육관광부 보도자료(2024.05.24.), 지역 문화예술 이끌어 갈 대표 예술단체 22개 육성한다

118) 이투데이(2023.12.28.), “2030년까지 총 1조5000억 원 투입…문화예술 기반시설 조성”

에 국립 문화예술 공간을 새롭게 조성한다. 이를 통해 국민들이 보다 나은 문화예술 환경을 누릴 수 있도록 여건을 개선할 예정이다. 이와 같은 4개의 주요 과제를 통해 '보편적 문화복지 실현'을 목표로 하여, 국민 누구나 전국 어디에서나 자유롭게 문화예술을 즐길 수 있는 환경을 마련할 것으로 기대된다.¹¹⁹⁾

다. 지역 문화재단과 지방 분권

문화예술분야에서도 지방분권 흐름이 거세다.¹²⁰⁾ 문화정책은 지역의 자율성과 창의성을 강화하고 지역의 고유한 문화특성을 반영한 정책을 구현하는 방향으로 진행되고 있다. 이러한 정책 방향은 지역 문화재단의 설립을 활발하게 하였고, 지역 문화예술계에도 중요한 영향을 미치고 있다. 지역 문화정책이 활성화되면서 지방자치단체들의 지역문화재단 설립이 활발하게 진행됐다. 지역문화재단은 「지역문화진흥법」에 근거하여 지방자치단체의 조례에 따라 재단법인 형태로 설립한 공익법인이다. 광역자치단체 단위의 광역문화재단과 기초지자체 단위의 지역문화재단으로 구분된다.

문체부의 「전국 문화기반시설 총람」에 따르면, 2023년 기준 전국에 16개 광역문화재단과 118개 기초 지역문화재단이 운영되고 있다. 광역문화재단은 문화인력이나 문화기관 DB관리, 장소성이 낮은 인력지원 사업, 연계 시너지 효과가 높은 네트워크 사업 등이 주요 역할로 하고, 기초 지역문화재단은 지역민 수요에 기민하게 대응할 수 있는 단위의 사업 실행 주체이므로 지역민 요구에 맞는 사업을 기획 및 실행하는 역할로 구분할 수 있다.¹²¹⁾

지역문화재단은 지역의 고유문화 특성 기반 자율적이고 창의적인 활동들을 시도하고 있다. 여전히 중앙정부로부터 중요한 재정적 지원을 받고 있으나, 지방자치단체의 자율적인 예산집행이 강화되면서 지역 맞춤형 문화사업이 활발하게 추진될 수 있었다. 지역문화재단은 공공 문화 서비스를 전달하는 대표적인 공공조직으로서 지역주민들의 문화생활 향상을 도모하기 위한 문화 서비스 전달체계의 핵심이다.¹²²⁾ 지역문화재단은 지역주민들의 문화 접근성과 편의성을 개선하여 문화향유권을 보장하는 데 중요한 역할을

119) 문화체육관광부 보도자료(2023.12.28.), '최고의 예술, 모두의 문화' 위해 순수예술 지원 늘리고, 청년·지역 문화환경 넓힌다

120) 김영현(2021.08.23.), 자치와 분권의 경로에서 방향 찾기, arte365, 한국문화예술교육진흥원.

121) 정보람(2022), 지방시대, 지역문화재단의 역할과 과제, 인천문화통신 3.0, 인천문화재단.

122) 배관표(2021.12), 지역문화재단 현황 및 향후 과제, 충남대학교

한다. 특히 코로나19 팬데믹 기간 중 지역문화재단의 비대면 프로그램을 통해 문화 접근성이 향상되는 효과를 보았다. 또한 지역 특성을 반영한 프로그램을 기획·운영하고, 지역 축제와 관광상품과 연계하여 관광객 유치하여 지역 경제 활성화를 촉진할 수 있다. 무엇보다 지역에 있는 신진 예술인들을 발굴 지원으로 지역주민과의 문화적 교류를 촉진하고 지역 사회의 문화적 역량을 강화하여 지역 문화자산을 축적할 수 있다. 서울문화재단의 ‘청년예술청’, 경기문화재단의 ‘경기 예술인 지원사업’, 대전문화재단의 ‘대전 예술가 창작 지원 사업’, 제주문화예술재단의 ‘제주 예술가 레지던시 프로그램’ 등 지역 예술인 발굴과 창작 역량 강화를 위한 다양한 프로그램이 운영되고 있다. 또한 부산문화재단의 ‘문화 다양성 축제’, 전라남도문화재단의 ‘세대공감 예술교육 프로그램’ 등 세대 간, 계층 간 소통과 통합을 주제로 하는 다양한 활동을 추진하고 있다.

문화예술 트렌드 이슈 발굴 및 조정

제1절 문화예술 트렌드 이슈 조정

1. 트렌드 키워드

CA+STEEP 분석을 활용하여 2025-2027 트렌드 도출을 위한 키워드를 추출하였다. CA+STEEP 분석 수행 시 전문가 검토회의를 통해 해당 이슈에서 포함해야 하는 키워드와 이와 관련된 문화예술분야 키워드에 대한 논의 과정을 거쳤다. 전문가 의견을 수렴하여 추출된 핵심 키워드는 분야별로 <표 4-1>부터 <표 4-6>으로 정리하여 제시하였다.

선정된 이슈를 세부적으로 분석하여 해당 내용을 대표하는 핵심 키워드를 도출하고 이와 연계된 문화예술분야 키워드를 추출하였다. 이슈별 키워드는 다뤄진 주요 사건이나 현상의 주제와 관련된 핵심 개념을 살핀 후 이와 관련하여 중요하게 언급되거나 빈번히 언급되는 단어를 중심으로 추출했다. 다음 단계로는 도출된 이슈별 키워드가 문화예술분야에 어떻게 영향을 미칠 수 있는지에 대해 분석하였다. 각 이슈가 문화예술 창작에서 소비에 이르기까지, 문화예술 산업 전반에 걸쳐 다양한 측면에서 어떤 영향과 변화를 이끌어낼 수 있는지를 고려하였다. 이를 위해 각 이슈가 문화예술과 연계되는 지점을 탐색하고, 해당 이슈가 문화예술에 미치는 직간접적인 영향을 분석하여 문화예술분야의 키워드를 추출하였다. 관련 키워드는 문화예술분야에 직접적으로 나타나는 경우도 있고, 간접적으로 영향을 미치기도 한다. 또는 훨씬 더 구체화되거나 세분화되어 나타나기도 한다.

가. 문화예술분야

문화예술분야 이슈에서 다뤄진 내용과 키워드는 다음과 같다. 첫 번째 이슈인 '디지털 시대의 문화예술교육'에서는 인공지능 디지털 교과서, 맞춤형 학습, 교사의 역할 변화, 데이터 3법 개정, 문화예술교육, 미디어아트, 디지털 기술 융합 등의 내용을 포함하고

있다. 인공지능과 디지털 기술의 발전은 새로운 문화예술 전반에서 혁신을 가져오고 있으며, 특히 문화예술 교육 분야에서 큰 영향을 미치고 있다. 디지털 예술 콘텐츠 확산, 온라인 문화예술교육 플랫폼 시장 확대, AI기반 문화예술 큐레이션, 에듀테크와 예술과의 융합 등의 키워드로 표현될 수 있다.

두 번째 이슈인 ‘공간과 기능의 복합화’는 생활SOC, 복합문화공간, 도서관 문화복합화, 지역 주민 문화 접근성, 문화예술 저변 확대, 생활밀착형 문화공간 등의 이슈를 다뤘다. 이는 문화적 접근성 향상과 공공시설 활용 확대, 지역 예술활동 활성화와 연계된다. 세 번째 이슈인 ‘로컬과 문화슬세권’에서는 문화슬세권, 15분 문화생활권, 로컬크리에이터, 지역 자립성, 지역 소멸 대응, 공간 기반 커뮤니티, 소규모 문화공간 등의 이슈들이 다뤄졌다. 로컬의 의미와 기능이 확대되면서 지역 경제 활성화에 문화예술의 영향력이 커지고 있으며, 이와 연계하여 키워드가 추출되었다. 복합문화공간 활용, 지역문화 활성화, 공연예술과 지역 자원 융합, 로컬 콘텐츠 창작, 로컬크리에이터 지원, 소규모 문화공간 활성화, 지역특화 문화 프로그램, 문화 자립성 강화 등이다.

네 번째 이슈인 ‘4세대 한류’는 K-POP 중심에서 K-콘텐츠 전 영역을 넘어 한글, 한복, 한식에 이르기까지 한류가 확산되는 현상에 대해 다뤘다. 이는 다시 K-콘텐츠 산업, 문화소비, 문화외교, 팬덤 경제, 글로벌 IP 확장, 한국 전통문화의 재해석, 한국 전통과 첨단기술과의 융합, 디지털 플랫폼 기반 한류 확산, 한국의 위상 제고 등과 같은 키워드로 연계되어 정리할 수 있다. 다섯 번째 이슈인 ‘IP와 파생상품’에서는 IP 확장, 세계관 확대, OSMU, 아이돌 유닛 그룹, 가상 아이돌, 버추얼 아이돌, 파생상품 등의 내용이 다뤄졌다. IP 파생상품은 여러 문화 콘텐츠로 확장되고 활용되며, 가상 세계와의 결합을 통해 새로운 형태의 예술 창작을 촉진한다. IP 확장 콘텐츠, 글로벌 IP 라이선싱, 세계관 기반 창작물, 디지털 아바타 및 캐릭터 산업, 클라우딩 펀딩, 글로벌 엔터테인먼트 확장 등과 같은 키워드로 구체화할 수 있다.

마지막으로 ‘창작부터 마케팅까지: 방식과 콘텐츠의 진화’에서는 디지털 기술의 발전은 문화예술 창작과 유통, 소비에 이르기까지 전 과정에서 혁신을 가져왔다는 내용을 중심으로 디지털 가치사슬, AI 창작 도구, 콘텐츠 유통 혁신, 크리에이터 자율성, 저작권 문제, 유튜브 크리에이터, AI 기반 콘텐츠 제작 등에 대한 이슈가 포함된다. 이는 다시 AI 예술 창작, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통, 크리에이터 경제 활성화, 저작권 및 IP 보호, 글로벌 콘텐츠 확산, 스트리밍 플랫폼 기반 창작 및 소비, 온라인 팬덤 기반 마케팅과

클라우드링 펀딩 활성화 등의 키워드로 정리할 수 있다.

〈표 4-1〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 문화예술

구분	이슈 (제목)	주요 내용 - 키워드	관련 문화예술분야 키워드(예상)
문화 예술	1. 디지털 시대의 문화예술교육	인공지능 디지털 교과서, 맞춤형 학습, 교사의 역할 변화, 데이터 3법 개정, 문화예술교육, 미디어아트, 디지털 기술 융합	디지털 예술 콘텐츠 확산, 온라인 문화예술교육 플랫폼 시장 확대, AI 기반 문화예술 큐레이션, 에듀테크와 예술과의 융합
	2. 공간과 기능의 복합화	생활SOC, 복합문화공간, 도서관 문화복합화, 지역 주민 문화 접근성, 문화예술 저변 확대, 생활밀착형 문화공간	복합문화공간, 문화적 접근성 향상과 공공시설 활용 확대, 지역 예술활동 활성화
	3. 로컬과 문화슬세권	문화슬세권, 15분 문화생활권, 로컬크리에이터, 지역 자립성, 지역 소멸 대응, 공간 기반 커뮤니티, 소규모 문화공간 문화예술분야 관련 키워드:	복합문화공간 활용, 지역문화 활성화, 공연예술과 지역 자원 융합, 로컬 콘텐츠 창작, 로컬크리에이터 지원, 소규모 문화공간 활성화, 지역특화 문화 프로그램, 문화 자립성 강화
	4. 4세대 한류	신한류, K-pop 아이돌 세대론, K-푸드, 한글-한복 세계화, 메타버스와 크로스미디어, 글로벌 콘텐츠 확산	⇒ K-콘텐츠 산업, 문화소비, 문화외교, 팬덤 경제, 글로벌 IP 확장, 한국 전통문화의 재해석, 한국 전통과 첨단기술과의 융합, 디지털 플랫폼 기반 한류 확산, 한국의 위상 제고
	5. IP와 파생상품	IP 확장, 세계관 방식, OSMU, 아이돌 유닛 그룹, 가상 아이돌, 버추얼 아이돌, 파생상품	IP 확장 콘텐츠, 글로벌 IP 라이선싱, 세계관 기반 창작물, 디지털 아바타 및 캐릭터 산업, 클라우드링 펀딩, 글로벌 엔터테인먼트 확장
	6. 창작부터 마케팅까지: 방식과 콘텐츠의 진화(변화)	디지털 가치사슬, AI 창작 도구, 콘텐츠 유통 혁신, 크리에이터 자율성, 저작권 문제, 유튜브 크리에이터, AI 기반 콘텐츠 제작	AI 예술 창작, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통, 크리에이터 경제 활성화, 저작권 및 IP 보호, 글로벌 콘텐츠 확산, 스트리밍 플랫폼 기반 창작 및 소비, 온라인 팬덤 기반 마케팅과 클라우드링 펀딩 활성화

나. 범사회적 환경 분야

1) 사회 분야

사회 분야에서는 6개의 이슈를 정리하였다. 첫 번째 이슈인 ‘인구감소와 지방소멸’에서는 인구 감소, 지방 소멸, 저출산과 고령화, 수도권 인구 집중, 경제적 악순환, 공공 서비스 붕괴, 지방소멸대응기금과 같은 정책 등에 대한 내용을 다뤘다. 이와 관련하여 지방 문화 활성화, 지역 맞춤형 문화 정책, 지역문화재생 프로젝트, 문화 복지와 공공서비스, 문화관광 활성화, 지방문화 축제, 지역 커뮤니티 활성화, 문화예술 정주여건 개선, 청년층 유입을 위한 문화 프로그램, 문화 접근성 향상 등의 키워드를 추출하였다. 두 번째 이슈는 ‘초개인화’된 라이프스타일에 대한 내용이다. 초개인화, 소비 양극화, 개인 맞춤형 콘텐츠, 소규모 공연, 필터버블, 알고리즘 추천, 문화산업의 다양성 관련 이슈를 다뤘고, 맞춤형 문화 콘텐츠, 소규모 전시 및 공연, 디지털 큐레이션, 개인화된 예술 경험, 문화적 다양성 축소, 필터버블에 따른 문화 편식, 초개인화된 예술 소비 등과 연계하여 키워드를 도출하였다.

세 번째 이슈인 ‘세분화되는 세대 구분, 깊어지는 세대별 격차’는 세대별로 형성된 가치관과 사고방식의 차이에 대한 내용을 포함하고 있다. 문화예술분야와 관련하여 세대별 문화 소비 패턴, 세대 간 문화 격차, 밀레니얼·Z세대 문화 트렌드, 디지털 네이티브와 문화, 세대별 예술 취향, 세대 간 문화적 갈등, 세대 맞춤형 콘텐츠 등과 같은 키워드를 도출하였다. 네 번째 이슈는 ‘디지털 강국의 두 얼굴’이라는 주제로 우리 사회의 디지털 인프라와 기술 도입은 세계 최고 수준이나, 그 이면에는 디지털 격차, 정보 불평등, 양극화의 문제도 있음을 다뤘다. 이와 관련하여 문화예술분야에서는 디지털 문화 접근성, 디지털 소외와 문화 격차, 디지털 리터러시 교육, 세대별 문화 소비 차이, 소셜미디어와 문화 공유, 문화적 참여 기회 불평등과 같은 키워드로 연계될 수 있다.

다섯 번째 이슈는 ‘사회적 웰빙과 정신건강을 위한 접근’이다. 사회적 웰빙, 정신건강, 과도한 경쟁, 사회적 고립, 디지털 디톡스, 스마트폰 과의존, 인문학의 재조명 등과 관련된 내용을 포함하고 있다. 이는 예술치유, 문화예술과 정신건강, 비언어적 소통, 문화적 웰빙, 디지털디톡스와 예술과 같은 문화예술분야 키워드와 연계될 수 있다. 여섯 번째 이슈인 ‘문화다양성의 시대’는 다인종·다문화 사회로의 변화에 따른 모습을 담고 있다. 다문화 사회의 확산은 예술 분야에서도 융합적 접근이 필요하다. 문화적 다양성, 다문화

예술 융합, 글로벌 문화 교류, 재외동포와 한국 문화, K-디아스포라 예술 활동, 다문화 사회와 예술적 소통, 한글과 한국문화 교육 등과 같은 문화예술분야 키워드가 도출되었다.

〈표 4-2〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 사회

구분	이슈 (제목)	주요 내용 - 키워드	관련 문화예술분야 키워드(예상)
사회	1. 인구감소와 지방소멸	인구 감소, 지방 소멸, 저출산과 고령화, 수도권 인구 집중, 경제적 약순환, 공공 서비스 붕괴, 지방소멸대응기금	지방 문화 활성화, 지역 맞춤형 문화 정책, 지역문화재생 프로젝트, 문화 복지와 공공서비스, 문화관광 활성화, 지방문화 축제, 지역 커뮤니티 활성화, 문화예술 정주여건 개선, 청년층 유입을 위한 문화 프로그램, 문화 접근성 향상
	2. 초개인화	초개인화, 문화소비 양극화, 개인 맞춤형 콘텐츠, 소규모 공연, 필터버블, 알고리즘 추천, 문화산업의 다양성	맞춤형 문화 콘텐츠, 소규모 전시 및 공연, 디지털 큐레이션, 개인화된 예술 경험, 문화적 다양성 축소, 필터버블에 따른 문화 편식, 초개인화된 예술 소비
	3. 세분화되는 세대 구분, 깊어지는 세대 갈등	세대갈등, 세대별 가치관 차이, 베이비붐 세대, X세대, 밀레니얼 세대, Z세대	세대별 문화 소비 패턴, 세대 간 문화 격차, 밀레니얼·Z세대 문화 트렌드, 디지털 네이티브와 문화, 세대별 예술 취향, 세대 간 문화적 갈등, 세대 맞춤형 콘텐츠
	4. 디지털 강국의 두 얼굴	디지털 강국, 디지털 격차, 정보 취약계층, 디지털 인프라, 디지털 리터러시, 세대 간 격차, 문화적 불평등	디지털 문화 접근성, 온라인 문화 콘텐츠 소비, 디지털 소외와 문화 격차, 디지털 리터러시 교육, 세대별 문화 소비 차이, 소셜미디어와 문화 공유, 문화적 참여 기회 불평등
	5. 사회적 웰빙과 정신건강을 위한 접근	사회적 웰빙, 정신건강, 과도한 경쟁, 사회적 고립, 디지털 디톡스, 스마트폰 과의존, 인문학의 재조명	예술치유, 문화예술과 정신건강, 비언어적 소통, 문화적 웰빙, 디지털디톡스와 예술
	6. 문화다양성의 시대	다인종·다문화 국가, 외국인 인구 증가, 다문화 가구, 사회 통합, 재외동포청, K-디아스포라, 글로벌 한인 네트워크	문화적 다양성, 다문화 예술 융합, 글로벌 문화 교류, 재외동포와 한국 문화, K-디아스포라 예술 활동, 한글과 한국문화 교육, 다문화 교육

2) 기술 분야

기술 분야에서는 5개의 이슈를 정리하였다. 첫 번째, ‘IT, BT, ET 신기술 접목과 변화, IT가 촉발한 CT의 진화’는 T·BT·ET 융합, 문화기술(CT), 디지털 전환, 메타버스, VR·AR·MR 기술, OTT 기술 발전, 탄소중립 기술에 대한 내용을 포함하고 있다. 신기술 간 융합은 문화예술분야에 새로운 기회가 경험을 제공한다. 디지털 문화 콘텐츠, AI 기반 예술 창작, VR·AR 예술 경험, 메타버스와 문화예술, 디지털 융합 콘텐츠, 문화산업의 글로벌 확장, 지속가능한 예술 활동 등과 연계된 키워드를 도출할 수 있다.

두 번째 이슈는 ‘빅데이터를 통한 개인 맞춤형 서비스’이다. 디지털 전환이 가속화되면서 방대한 양의 데이터가 생성되고, 빅데이터의 활용 범위가 커지고 있는 현상에 대해 다뤘다. 개인 맞춤형 서비스, 음원 플랫폼, 초개인화, 디지털 헬스케어, 정신 건강, 디지털 바이오마커 등의 내용을 포함하고 있다. 이와 관련하여 맞춤형 문화 콘텐츠, 빅데이터와 예술 큐레이션, 음악 스트리밍 개인화, 디지털 예술 경험, 웨어러블 기기와 예술, 정신 건강과 예술치유 등의 문화예술분야 키워드가 도출되었다. 세 번째 이슈는 ‘생성형 AI의 등장과 활용’에 대해서다. AI가 우리 삶의 여러 영역에서 활용되고 있으며 특히 생성형 AI는 모든 영역에서 혁신적인 변화를 불러일으키고 있다. 이와 관련하여 AI 창작 예술, 디지털 예술, 음악 자동 작곡, AI 기반 예술 협업, AI 저작권 문제, 멀티모달 예술, 예술품 관리 AI 등의 키워드를 도출하였다.

네 번째 이슈인 ‘로봇의 상용화 및 일상화’에서는 팬데믹 이후 비대면 서비스가 증가하면서 AI 로봇, 지능형 로봇, 휴머노이드 로봇, 보행 로봇 등 다양한 형태의 로봇 등장과 활용, 그리고 인간과 로봇의 공존하는 삶에 대한 이슈를 다뤘다. 이와 관련하여 문화예술분야에서는 로봇과 AI 기반 창작, 로봇-인간 협업, 로봇 기술 기반 문화 상품, 로봇을 활용한 비대면 문화 서비스, 로봇을 활용한 문화공간 관리 및 업무 자동화 등과 연계된 키워드를 추출하였다. 다섯 번째 이슈인 ‘디지털 권리장전’은 디지털 윤리와 규범에 대한 내용이다. 디지털 기술은 전 영역에 광범위한 영향을 미치고 있으며, 특히 문화예술분야와 관련하여 디지털 아트, 기술과 예술 융합, AI 창작물, 디지털 저작권, 디지털 문화예술 윤리 및 규제 등의 키워드를 추출하였다.

〈표 4-3〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 기술

구분	이슈 (제목)	주요 내용 - 키워드	관련 문화예술분야 키워드(예상)
기술	1. IT, BT, ET 신기술 접목과 변화, IT가 촉발한 CT의 진화	IT·BT·ET 융합, 문화기술(CT), 디지털 전환, 메타버스, VR·AR·MR 기술, OTT 기술 발전, 탄소중립 기술	디지털 문화 콘텐츠, AI 기반 예술 창작, VR·AR 예술 경험, 디지털 융합 콘텐츠, 문화산업의 글로벌 확장, 지속가능한 예술
	2. 빅데이터를 통한 개인 맞춤형 서비스	빅데이터, 개인 맞춤형 서비스, 음원 플랫폼, 초개인화, 디지털 헬스케어, 정신 건강, 디지털 바이오마커	맞춤형 문화 콘텐츠, 빅데이터와 예술 큐레이션, 음악 스트리밍 개인화, 디지털 예술 경험, 웨어러블 기기와 예술, 정신 건강과 예술치유, AI 기반 음악 추천 시스템
	3. 생성형 AI의 등장과 활용	생성형 AI, 챗GPT, AI 규제, 디지털 콘텐츠, 창의성, AI 저작권, 멀티모달	AI 창작 예술, 디지털 예술, 음악 자동 작곡, AI 기반 예술 협업, AI 저작권 문제, 멀티모달 예술, 예술품 관리 AI
	4. 로봇의 상용화 및 일상화	로봇 상용화, 비대면 서비스, AI 로봇, 지능형 로봇, 휴머노이드 로봇, 보행 로봇, 로봇 협동	문화예술분야에서는 로봇과 AI 기반 창작, 로봇-인간 협업, 로봇 기술 기반 문화 상품, 로봇을 활용한 비대면 문화 서비스, 로봇을 활용한 문화공간 관리 및 업무 자동화
	5. 디지털 권리장전	디지털 권리장전, 디지털 기술 윤리, 디지털 공동번영사회, 기술 남용과 윤리적 문제, 디지털 접근성, 글로벌 디지털 규범, AI 안전과 신뢰 확보	문화예술분야와 관련하여 디지털 아트, 기술과 예술 융합, AI 창작물, 디지털 저작권, 디지털 문화예술 윤리 및 규제

3) 경제 분야

경제 분야에서는 7개의 이슈를 선정하여 정리하였다. 첫 번째, ‘5차 산업혁명과 산업 구조의 변화’는 앞으로 다가올 경제사회 변화에 대한 내용이다. 5차 산업혁명, 인간 중심 기술 융합, 초스마트 사회, 산업구조 변화, 유망 산업, AI 반도체, 로봇 산업 등에 대한 내용을 포함하고 있다. 이와 관련하여 문화예술분야에서는 AI와 예술의 융합, 로봇과 예술 협업, 디지털 아트, 예술에서의 지속가능성, 기술 기반 창작, 예술과 인간 중심 기술 등의 키워드를 추출하였다. 두 번째 이슈는 ‘지방소멸을 막기 위한 투자’이다. 인구감소와 고령화, 지역경제 쇠퇴 문제에 대응하여 지역 경제 활성화 및 국가 균형 발전을 위한

다양한 노력들에 대해 다뤘다. 지방소멸, 인구감소지역, 고향사랑기부제, 부동산 STO, 고향올래 사업, 생활인구 유입, 규제특례 확대 등의 내용을 포함하고 있다. 문화예술분야와 관련해서는 지역 문화 활성화, 예술을 통한 지역 재생, 로컬 문화 프로젝트, 예술가 레지던시 프로그램, 문화 콘텐츠와 지역경제, 커뮤니티 기반 예술 활동, 공공 예술 등의 키워드를 포함할 수 있다.

세 번째 이슈인 ‘세대별 소비동기의 차이’는 세대별 가치관과 라이프스타일의 차이를 반영한 소비동기, 소비특성에 대한 내용을 다뤘다. 이러한 현상은 문화예술분야에서 문화 소비 트렌드 전반, 취향 소비, 가치 소비, 디깅 문화, 미닝아웃, 인플루언서 마케팅 등 키워드와 연계된다. 네 번째 이슈는 ‘ESG와 기업경영’에 관한 내용이다. CSR, ESG, 기후테크 투자, AI 기술 활용, 지속가능한 경영, 탄소 배출 감소, 기업 경영 변화 등에 대해 다뤘다. 이와 관련하여 문화예술분야에서는 기업 메세나 활동, 지속가능성 예술, 친환경 디자인, 사회적 책임 예술, 기술 융합 예술, 디지털 전환 예술, AI 창작물, 환경 예술 등과 같은 키워드로 연계될 수 있다.

다섯 번째 이슈는 ‘노동환경의 변화’이다. 코로나19를 계기로 노동시장은 큰 변화를 겪었다. 비대면 협업 도구의 활용, 재택근무와 원격근무 및 유연근무제가 확산·정착되는 현상에 대해 다뤘다. 문화예술분야와 관련하여 비대면/원격 창작 활동, 온라인 협업 플랫폼 활성화, 예술가들의 글로벌 협업, 디지털 노마드 예술가, 디지털 기반 문화예술 인프라 구축, 하이브리드 문화예술 행사 등의 키워드를 추출할 수 있다. 여섯 번째 이슈인 ‘저성장과 인플레이션’은 저성장, 고물가, 고환율 등의 현상과 소득 양극화 등에 대한 내용을 담고 있다. 이와 관련하여 문화예술분야에서는 소득에 따른 문화 소비 양극화, 문화 접근성 차이, 예술 지원 불평등, 문화예술 예산 축소, 문화예술 후원 및 투자 감소, 디지털 문화 격차 등과 같은 키워드를 추출하였다.

마지막으로 ‘지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편’ 이슈는 글로벌 공급망, 미·중 갈등, 지정학적 위기, 반도체 경쟁, 기술 패권, 에너지난 등에 대한 내용을 포함하고 있다. 이러한 이슈는 글로벌 문화교류, 기술 예술 융합, 국제 예술 협력, 문화산업 재편, 예술과 기술 혁신, 문화적 갈등 등과 연계되어 문화예술분야 키워드를 추출할 수 있다.

〈표 4-4〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 경제

구분	이슈 (제목)	주요 내용 - 키워드	관련 문화예술분야 키워드(예상)
경제	1. 5차 산업혁명과 산업구조의 변화	5차 산업혁명, 인간 중심 기술 융합, 초스마트 사회, 산업구조 변화, 유망 산업, AI 반도체, 로봇 산업	시와 예술의 융합, 로봇과 예술 협업, 디지털 아트, 예술에서의 지속가능성, 기술 기반 창작, 예술과 인간 중심 기술
	2. 지방소멸을 막기 위한 투자	지방소멸, 지역인구감소지역, 고향사랑기부제, 부동산 STO, 고향올래 사업, 생활인구 유입, 규제특례 확대	지역 문화 활성화, 예술을 통한 지역 재생, 로컬 문화 프로젝트, 예술가 레지던시 프로그램, 문화 콘텐츠와 지역경제, 커뮤니티 기반 예술 활동, 공공 예술
	3. 세대별 소비동기의 차이	세대별 소비, 베이비부머, 신중년, X세대, MZ세대, 알파세대, 소비동기	문화 소비 트렌드, 취향 소비, 가치 소비, 디깅 문화, 미닝아웃, 인플루언서 마케팅, 디지털 네이티브
	4. ESG와 기업경영의 변화	CSR, ESG, 기후테크 투자, AI 기술 활용, 지속가능한 경영, 탄소 배출 감소, 기업 경영 변화	기업 메세나 활동, 지속가능성 예술, 친환경 디자인, 사회적 책임 예술, 기술 융합 예술, 디지털 전환 예술, AI 창작물, 환경 예술
	5. 노동환경의 변화	유연근무제, 재택근무, 원격근무, 시차출퇴근제, 탄력적 근무제, 워케이션, 하이브리드 근무제	비대면/원격 창작 활동, 온라인 협업 플랫폼 활성화, 예술가들의 글로벌 협업, 디지털 노마드 예술가, 디지털 기반 문화예술 인프라 구축, 하이브리드 문화예술 행사
	6. 저성장과 인플레이션	3고 현상, 저성장, 인플레이션, 고물가, 소득 양극화, 고금리, 실질소득 감소	문화 소비 양극화, 문화 접근성 차이, 예술 지원 불평등, 문화예술 예산 축소, 문화예술 후원 및 투자 감소, 디지털 문화 격차
	7. 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편	글로벌 공급망, 미중 갈등, 지정학적 위기, 반도체 경쟁, 기술 패권, 에너지난, 경기침체	글로벌 문화교류, 기술 예술 융합, 국제 예술 협력, 문화산업 재편, 예술과 기술 혁신, 문화적 갈등

4) 환경생태 분야

환경생태 분야는 4개의 이슈로 정리하였다. 첫 번째, ‘기후변화 대응과 국제적 연대’는 탄소중립, 기후위기, 국제적 연대, 재생에너지, 에너지 안보, RE100, 기후변화 대응 등의 이슈를 다뤘다. 이와 관련하여 문화예술분야 키워드로는 기후예술, 지속가능한 예술, 환경 예술 프로젝트, 공공예술, 친환경 공연, 예술과 기후변화, 예술인 사회적 책임

등이 연계될 수 있다. 두 번째 이슈는 ‘환경오염 문제와 그린워싱’에 관해서다. 생활폐기물, 특히 플라스틱 쓰레기의 증가, 과잉생산 문제, 패스트패션, 환경오염 등과 관련한 내용을 포함하고 있다. 이러한 이슈와 관련하여 지속가능한 문화 콘텐츠 생산, 친환경 문화예술 제작 방식, 업사이클링 예술 작품, 환경을 주제로 하는 예술작품, 환경인식 제고 문화예술 캠페인, 순환경제를 반영한 예술 창작 및 소비 예술, 예술가의 사회적 책임 등을 키워드로 추출하였다.

세 번째 이슈인 ‘녹지확충과 지역 유희공간의 재생’은 도시화 진전과 여가·휴식 공간 확보를 위한 니즈가 확산되면서 나타나는 현상과 관련하여 도시 녹지 확충, 유희공간 재생, 공원녹지기본계획, 도시 재생, 생활권 녹화, 복합문화공간, 지속가능한 도시 환경 등의 내용을 포함하고 있다. 이는 문화예술분야의 지속가능한 예술, 환경 예술, 친환경 디자인, 재활용 예술, 공공예술 프로젝트, 순환경제 예술, 기후변화 예술 등의 키워드와 연계될 수 있다. 네 번째 이슈는 ‘자연재해와 집단 트라우마’와 관련된 내용이다. 재해로 인한 피해가 이제는 개인의 물리적·경제적 피해 차원을 넘어 사회 전반에 걸쳐 트라우마로 이어지고 있는 현상에 대해 다뤘다. 이는 재난 예술, 심리 치유 예술, 집단 트라우마 예술, 사회적 치유 프로젝트, 환경 예술, 트라우마 표현 예술, 예술치료 등의 문화예술분야 키워드와 연계될 수 있다.

〈표 4-5〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 환경

구분	이슈 (제목)	주요 내용 - 키워드	관련 문화예술분야 키워드(예상)
환경	1. 기후변화 대응과 국제적 연대	탄소중립, 기후위기, 국제적 연대, 재생에너지, 에너지 안보, RE100, 기후변화 대응	기후예술, 지속가능한 예술, 환경 예술 프로젝트, 공공예술, 친환경 공연, 예술과 기후변화, 예술인 사회적 책임
	2. 환경오염 문제와 그린워싱	생활폐기물 증가, 과잉생산, 환경오염, 그린워싱, 순환경제, 플라스틱 쓰레기, 재활용 문제	지속가능한 문화 콘텐츠 생산, 친환경 문화예술 제작 방식, 업사이클링 예술, 환경을 주제로 하는 예술작품, 환경인식 제고 문화예술 캠페인, 순환경제를 반영한 예술 창작 및 소비 예술, 예술가의 사회적 책임
	3. 녹지확충과 지역 유희공간의 재생	도시 녹지 확충, 유희공간 재생, 공원녹지기본계획, 도시 재생, 생활권 녹화, 복합문화공간, 지속가능한 도시 환경	공공예술, 문화재생, 예술커뮤니티, 복합문화공간, 생활문화예술, 지역문화예술, 도시재생 예술

⇒

구분	이슈 (제목)	주요 내용 - 키워드	관련 문화예술분야 키워드(예상)
	4. 자연재해와 집단 트라우마	기후변화, 자연재해, 집단 트라우마, 기후 트라우마, PTSD, 기후우울증, 심리지원	재난 예술, 심리 치유 예술, 집단 트라우마 예술, 사회적 치유 프로젝트, 환경 예술, 트라우마 표현 예술, 예술치료

5) 정치 분야

정치 분야에서는 5개의 이슈에 대해 다뤘다. 첫 번째 이슈는 ‘갈라치기와 팬덤 정치’에 대한 내용이다. 최근 여러 차례의 선거를 치르면서 사회적, 정치적 분열과 대립을 조장하는 ‘갈라치기’ 현상과 특정 정당이나 인물에 대한 ‘팬덤 정치’가 심화되는 현상에 대한 내용이다. 이는 문화예술 전반에 영향을 미칠 수 있다. 정책 지원 및 투자 방향 설정에서 정치적 성향에 따른 편향성과 양극화 현상을 초래할 수 있으며, 소셜미디어를 비롯한 디지털 플랫폼의 정치화, 정치적 메시지를 담은 마케팅, 정치적 갈등에 따른 문화교류 제한 등과 연계될 수 있다.

두 번째 이슈인 ‘자국이익 중심의 글로벌 협력체계 완화(악화)’는 글로벌 협력 약화, 자국 이익 중심, 백신 민족주의, 공급망 재편, UN 기능 약화, 자국 중심 외교정책, 지역 협력 강화 등에 대한 내용을 포함하고 있다. 이러한 정치적 환경은 국제문화교류 축소, 문화 ODA 축소, 글로벌 문화예술 투자 축소, 문화예술 자원(자료) 확보 어려움, 자국문화 보호주의, 지역 문화산업을 강화시키는 방향으로 문화예술분야에 영향을 줄 수 있다. 세 번째 이슈는 ‘국제사회에서 대한민국의 위상 변화’에 대한 내용이다. 국제사회 기여, 중견국 외교, ODA 확대, 문화외교, 한류 확산, 국가 이미지 강화, 디지털 혁신 등과 관련한 이슈를 다뤘다. 이와 관련하여 문화 ODA 지원 확대, 문화 외교 강화, K-콘텐츠 글로벌 확산, 문화예술 기반 경제적 가치 창출, 국가 브랜드 제고 등의 키워드를 추출하였다. 네 번째 이슈는 ‘한반도를 둘러싼 정치 지형의 변화’이다. 북한 군사 도발, 남북 관계 경색, 한미·한중·한일 관계 변화, 2024 미국 대선 등의 내용을 포함하고 있다. 이와 관련하여 문화예술분야에서는 남북 문화 교류 경색, 한미/한중/한일 관계에 따른 문화 외교, 문화산업에 대한 해외 투자, 미국 대선 결과에 따른 디지털 플랫폼 규제 변화, K-콘텐츠 수출 등에 영향을 줄 수 있다.

마지막으로 ‘중앙과 지역의 역할 재편’에 대한 이슈를 다뤘다. 중앙권한 지방이양, 지역 자율성 강화, 공공기관 지방 이전, 지역 대학 역할, 문화 향유 환경 혁신, 지역 문화재

단, 지방 분권 등에 대한 내용을 포함하고 있다. 문화예술분야에서는 지역 문화재단 활성화, 지역 문화 자립을 위한 지원 정책, 공공기관과 대학의 지역문화 기여 및 역할, 지역 문화예술 인프라 구축, 문화 접근성 향상, 지역 문화 콘텐츠 창출, 지역별 문화정책 차별화 등의 키워드를 추출하였다.

〈표 4-6〉 CA+STEEP 분석을 통한 키워드 추출: 정치

구분	이슈 (제목)	주요 내용 - 키워드	관련 문화예술분야 키워드(예상)
정치	1. 갈라치기와 팬덤 정치	갈라치기, 팬덤정치, 정치 양극화, 젠더 갈등, 세대 갈등, 정치적 분열, 소셜 미디어	갈라치기식 콘텐츠 제작, 정치적 성향에 따른 문화예술 지원 편향성 및 양극화, 정치 팬덤 문화 확산, 디지털 플랫폼의 정치화,
	2. 자국이익 중심의 글로벌 협력체계 완화(약화)	글로벌 협력 약화, 자국 이익 중심, 백신 민족주의, 공급망 재편, UN 기능 약화, 자국 중심 외교정책, 지역 협력 강화	국제문화교류 축소, 문화 ODA 축소, 글로벌 문화예술 투자 축소, 문화 예술 자원(자료) 확보 어려움, 자국문화 보호주의, 지역 문화산업 강화
	3. 국제사회에서 대한민국의 위상 변화	국제사회 기여, 중견국 외교, ODA 확대, 문화외교, 한류 확산, 국가 이미지 강화, 디지털 혁신	문화 ODA 지원 확대, 문화 외교 강화, K-콘텐츠 글로벌 확산, 문화예술 기반 경제적 가치 창출, 국가 브랜드 제고
	4. 한반도를 둘러싼 정치 지형의 변화	북한 군사 도발, 남북 관계 경색, 한미 동맹 강화, 한중 경제 협력, 한일 관계 개선, 2024 미국 대선	남북 문화 교류 경색, 한미/한중/한일 문화 외교, 문화산업에 대한 해외 투자, 디지털 플랫폼 규제 변화, K-콘텐츠 수출
	5. 중앙과 지역의 역할 재편	중앙권한 지방이양, 지역 자율성 강화, 공공기관 지방 이전, 지역 대학 역할, 문화 향유 환경 혁신, 지역 문화재단, 지방 분권	지역 문화재단 활성화, 지역 문화 자립을 위한 지원 정책, 공공기관과 대학의 지역문화 기여 및 역할, 지역 문화예술 인프라 구축, 문화 접근성 향상, 지역 문화 콘텐츠 창출, 지역별 문화정책 차별화

2. 트렌드 키워드 군집화

CA+STEEP 분석에서 각 분야 이슈별 추출된 문화예술분야 키워드를 분석하여 공통 주제나 유사한 패턴, 상호 연관성을 가지는 키워드를 묶어 군집화하는 과정을 거쳤다. 이러한 작업 과정은 2025-2027년 문화예술 트렌드 후보군을 도출하는 것을 목표로 하며 과정은 다음과 같다.

먼저 이슈별 키워드를 재분류하는 단계를 거쳤다. CA+STEEP 분석을 통해 선정된 33개 이슈에서 도출된 키워드와 이와 연계한 문화예술분야 키워드를 추출하고, 각 키워드별 의미를 파악하여 유사성과 연관성을 기준으로 그룹화하였다. 예를 들어 문화예술분야 이슈인 ‘로컬과 문화슬세권’, 경제 분야 이슈인 ‘지방소멸을 막기 위한 투자’, 정치 분야 이슈인 ‘중앙과 지방의 역할재편’은 ‘로컬’, ‘기반시설’, ‘행정구역’ 등에 포함되는 개념으로 최종적으로 ‘로컬리즘’ 군집으로 그룹화하였다. 또 다른 예시로 ‘멘탈헬스/예술치유’ 군집을 설명하면, 사회 분야 이슈인 ‘사회적 웰빙과 정신건강을 위한 접근’, 기술 분야 이슈인 ‘빅데이터를 통한 개인 맞춤형 서비스’, 환경 분야 이슈인 ‘자연재해와 집단 트라우마’의 ‘건강’, ‘웰빙’ 키워드와 연계하여 동일한 그룹으로 묶일 수 있다. 이러한 그룹화를 통해 핵심적인 트렌드 후보군을 도출할 수 있도록 키워드 간의 관계를 세밀하게 검토하였다. 이상과 같은 군집화 결과는 다음의 <표 4-7>과 같다.

<표 4-7> 이슈 - 키워드 - 군집화 과정을 통한 트렌드 후보군 추출(안)

구분	이슈 (제목)		키워드 군집화(1)	키워드 군집화(2)
문화	1. 디지털 시대의 문화예술교육	⇨	AI, 교육, 기술, 콘텐츠	㉒ 디지털과 AI, ㉓ AI-CT 기반 맞춤형
	2. 공간과 기능의 복합화		로컬, 기반시설	㉔ 로컬리즘, ㉕ 다양성, ㉖ 기반시설
	3. 로컬과 문화슬세권		로컬, 기반시설, 행정구역	㉗ 로컬리즘
	4. 4세대 한류		콘텐츠, 콘텐츠 시장, 한류	㉘ 한류
	5. IP와 파생상품		콘텐츠, 콘텐츠 시장, 한류	㉙ 콘텐츠 확장
	6. 창작부터 마케팅까지: 방식과 콘텐츠의 진화(변화)		가치사슬, 콘텐츠, 콘텐츠 시장, 한류	㉚ 콘텐츠 확장, ㉛ 콘텐츠 시장
사회	1. 인구감소와 지방소멸	⇨	기반시설, 로컬, 행정구역	㉜ 문화도시, ㉝ 로컬리즘
	2. 초개인화		세대소비, 세대격차, 개인화, 다양성	㉞ 맞춤형 문화예술, ㉟ 개인화/세대차, ㊱ 문화예술 소비

구분	이슈 (제목)		키워드 군집화(1)	키워드 군집화(2)
	3. 세분화되는 세대 구분, 깊어지는 세대 갈등		세대격차, 개인화, 양극화	㉕ 개인화/세대차
	4. 디지털 강국의 두 얼굴		AI, 양극화	㉒ 디지털과 AI
	5. 사회적 웰빙과 정신건강을 위한 접근		건강, 웰빙	㉔ 멘탈헬스/예술치유
	6. 문화다양성의 시대		양극화, 다양성	㉘ 양극화, ㉔ 다양성
기술	1. IT, BT, ET 신기술 접목과 변화, IT가 촉발한 CT의 진화	⇒	AI, 기술	㉓ AI-CT 기반 맞춤형, ㉘ 양극화
	2. 빅데이터를 통한 개인 맞춤형 서비스		개인화, 건강	㉔ 멘탈헬스/예술치유
	3. 생성형 AI의 등장과 활용		AI	㉒ 디지털과 AI
	4. 로봇의 상용화 및 일상화		자동화	㉒ 디지털과 AI, ㉔ 자동화
	5. 디지털 권리장전		AI, 기술, 윤리	㉒ 디지털과 AI
경제	1. 5차 산업혁명과 산업구조의 변화		AI, 자동화	㉒ 디지털과 AI, ㉔ 자동화
	2. 지방소멸을 막기 위한 투자		로컬, 행정구역	㉑ 문화도시, ㉒ 로컬리즘
	3. 세대별 소비동기의 차이		세대격차, 세대소비, 개인화	㉕ 개인화/세대차, ㉘ 문화예술 소비
	4. ESG와 기업경영의 변화	⇒	지속가능성, 환경	㉗ 친환경 문화예술
	5. 노동환경의 변화		일과 여가, 문화예술 노동시장, 예술인	㉖ 예술인, ㉘ 일과 여가문화
	6. 저성장과 인플레이션		일과 여가, 문화예술 노동시장, 예술인	㉖ 예술인, ㉘ 일과 여가문화
	7. 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편		국제교류, 국제정치	㉑ 문화예술 국제 교류
환경	1. 기후변화 대응과 국제적 연대		기반시설, 지속가능성, 환경	㉗ 친환경 문화예술, 환경 인식제고, ㉘ 기반시설
	2. 환경오염 문제와 그린워싱	⇒	지속가능성, 환경	㉗ 친환경 문화예술, 환경 인식제고
	3. 녹지확충과 지역 유희공간의 재생		도시, 로컬, 환경	㉑ 문화도시, ㉒ 로컬리즘, ㉘ 기반시설
	4. 자연재해와 집단 트라우마		건강, 웰빙, 환경	㉔ 멘탈헬스/예술치유
정치	1. 갈라치기와 팬덤 정치		양극화, 팬덤	㉘ 양극화
	2. 자국이익 중심의 글로벌 협력체계 완화(약화)		국제교류, 국제정치	㉑ 문화예술 국제 교류
	3. 국제사회에서 대한민국의 위상 변화	⇒	국제교류, 국제정치, 한류	㉗ 한류
	4. 한반도를 둘러싼 정치 지형의 변화		남북관계	㉓ 문화예술 남북 교류
	5. 중앙과 지역의 역할 재편		기반시설, 도시, 로컬, 행정구역	㉑ 문화도시, ㉒ 로컬리즘, ㉘ 초광역도시

제2절 문화예술 트렌드 이슈 조정

1. 전문가 FGI

가. 조사 개요

본 연구는 두 번의 전문가 FGI(Focus Group Interview)를 통해 그동안 수집된 자료를 바탕으로 주요 키워드들 간의 인과관계를 분석하고, 구조적으로 군집화하며 이머징 이슈(emerging issue)로서 조정 절차를 거쳐 총 21개의 트렌드 후보군을 도출하였다.

Morgan(1998)은 FGI란 그룹 상호작용을 통하여 연구자가 정한 주제에 대한 자료를 수집하는 연구 방법이라고 광범위하게 정의한다. 또한 Krueger(1998)는 FGI는 특정 주제에 대해 참여자들끼리 연구 주제에 대한 의견을 교환해 나가는 조직적인 집단 토의라고 한다. 이처럼 조직적 집단 토의의 FGI는 참가자들의 상호 교환적인 대화 과정을 토대로 연구 주제에 대해 어떻게 느끼고 생각하는지 등에 대해서 좀 더 깊게 이해할 수 있는 질적 연구의 한 방법이다. 따라서 FGI는 특정한 주제에 대한 인식이나 생각을 얻기 위한 토론 방식을 통하여 참가자들(participants)의 선택된 주제에 대하여 사람들의 심도 있는 생각이나 의견을 이끌어 내어 그 경향이 어떤지 알아보는 것으로 어떤 주제나 문제는 다른 사람들에 의해 다르게 경험되어지고, 다른 사람들의 경험의 다양성을 이해하는 데 도움을 주는 장점이 있다(Shin, 2004). 이 접근법은 동일한 주제를 가지고 그룹을 이룬 환경 속에서 토의를 할 때 상승효과가 있어 풍부하게 자료를 얻을 수 있는 장점이 있다(Morgan & Krueger, 1998)¹²³).

문화예술분야 전반에 대하여 폭넓게 지식을 갖춘 전문가와 트렌드 분석 경험이 있는 전문가 등을 대상으로 5인을 대상으로 FGI를 실시하고 트렌드 후보군 선정에 대한 의견 제시, 2025-2027 문화예술분야 트렌드 예측 및 키워드 도출 등을 시행하였다.

123) 오선화·황은영(2019), “포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 통한 국제결혼 이주여성의 음악치료 활동 경험의 의미탐구”, 한국음악치료학회지, Vol.21, No.1 pp141-166 재인용

- 조사 대상: 문화예술분야 전문가 5인
- 조사 기간: (1차) 2024년 7월 22일, (2차) 2024년 7월 26일
- 조사 내용: 트렌드 후보군 선정에 대한 의견 제시, 2025-2027 문화예술분야 트렌드 예측 및 키워드 도출

〈표 4-8〉 트렌드 후보군 도출을 위한 전문가 FGI

회차	주제	날짜
1차	도출된 CA+STEEP 결과와 문화예술분야와의 연계성	2024.7.22
2차	도출된 CA+STEEP 결과의 중요성, 시의성, 적합성에 따른 최종 후보군 도출	2024.7.26

나. 조사 결과

1) 1차 FGI

1차 FGI는 STEEP 내용을 바탕으로 문화예술분야에 나타난 현상을 도출하고 연구진이 기 도출한 메가트렌드 중에서 시간적 기준으로 향후 3년 내에 발생할 이슈를 도출하는 데에 초점을 두었다. 중분류 수준으로 정리하되, 중분류 하위 항목을 함께 정리하였으며 정부 정책으로 추진되지 않은 트렌드는 정책 제언으로 제시하는 방안을 논의하였다. 특히 해당 트렌드가 향후 3년 내에 나타날 단기 트렌드인지, 장기적으로 나타날 트렌드인지를 구분하는 과정을 거쳤다. 향후 3년 내에 발생할 트렌드로는 ‘나홀로’ 여가생활과 문화생활의 급증으로 인해 OTT가 더욱 중요해질 것이라는 전망이다.

[2025-2027 문화예술 트렌드 도출 FGI 발췌]

- 2027년까지 대중 소비자 주위 환경은 경기 불황으로 인해 돈, 시간이 부족해지며 여가생활에 타격을 받고 문화예술 또한 위축될 것임
- OTT에 시간을 많이 쏟을수록 일반적인 문화예술 공연 시장은 직접적인 타격을 받게 될 것임
- 시간과 돈에 대한 결핍을 많이 느낄수록 여유있게 생활하는 사람들에 대한 선망, 모방 효과가 사라질 것임
- 럭셔리함을 드러내는 방식의 공공부문 커뮤니케이션은 대중들이 불편감을 느낄 수 있음
- 여러 분야에서 경제력 차이로 인한 양극화가 심화하고 있음

인구구조의 변화로 나타난 문화예술분야의 현상은 X세대(70년대생)의 역할이 매우 중요해질 것으로 전망하였다. 또한 시니어 층의 양극화는 ‘액티브 시니어’로 대표되는 활동적 시니어 층과 공공근로로 생계를 유지하는 층으로 나뉠 것으로 파악하였다. 그러나 65세 이상 인구의 비율이 인구의 20%를 차지하고 있어 이들 시장에 대한 분석은 별

도로 추진하는 것이 바람직하다는 의견이 제시되었다. 한편, MZ세대로 일컫는 20~40대의 사회적 특성에 대해서도 별도의 분석이 필요하다는 전문가 의견이 제시됐다.

[인구구조의 변화로 인한 문화예술분야 현상 FGI 발췌]

- X세대로 인해 뒷세대의 은퇴가 앞당겨질 가능성이 있으며, 한국 사회의 많은 분야의 의사결정 권한을 X세대가 가지게 되어 문화예술계에서도 이들의 취향이 반영될 것임
- 시니어 계층을 대상으로 마케팅하는 소수의 사람이 돈을 벌 것이며, 대부분의 시니어계층은 돈이 없어 공공근로로 돈을 버는 실정임
- 단, 시니어 계층을 소비측면에서 접근하는 것이 아니라 여가 측면에서 정책적으로 강조되는 세대임
- 65세 이상 인구가 20%가 넘고 이 계층의 상위 1%만 따져도 30~40만 명 이상이기 때문에 시장을 따로 묶어 분석할 필요가 있음
- MZ세대의 사회현상에 근거하여 나타나는 문화예술 트렌드는 별도 분석이 필요함

재택근무, 유연근무, 주4일제 근무 등 노동환경이 변화하면서 여가시간이 확보되고 이에 따른 문화예술분야의 현상이 변화하고 있다는 것에 대해 전문가 집단에서 전체가 동의하였다. 특히 여가시간이 확보됨으로 인해 ‘나’에 대한 성찰의 시간이 많아지고 ‘내’가 원하는 시간에 문화예술을 향유하려는 움직임이 더 많아질 것으로 전망하였다.

[노동환경과 관련한 문화분야 현상 FGI 발췌]

- 여가 문화예술 활동의 일부가 소비재로서의 문화예술 활동일 수 있음
- 재택근무, 유연근무, 주4일제 근무 등이 시행되며 여가 시간이 확보되며 자기를 돌보는 시간이 증가하고, 이에 따라 ‘나’에 집중하며 자기 자신에게 무엇이 필요한지 고민하게 되었음
- 내가 선택한 시간에 내가 원하는 문화예술 소비를 할 수 있는지가 관건이 될 것임. 즉, ‘맞춤형 문화예술 소비’가 중요한 트렌드가 될 것임
- ‘나를 위한 소비’가 곧 내가 원하는 시간에 문화예술을 향유할 수 있는지를 판단하는 기준이 될 것임

IT로 인한 CT의 변화, AI 및 자동화 등 기술 변화가 가져온 문화예술분야 현상에 대해서는 ‘나 홀로’ 활동하는 경향을 부추길 것으로 전망하였다. 특히 ‘각자의 세상에서 각자의 취향으로 사는’ 현상이 나타나고, 만남을 적극적으로 싫어하며, 시간과 자원을 오롯이 자신에게 쏟는 현상이 기술의 발달과 관련성이 높다고 지적하였다.

한편, 문화예술계에서는 아티스트의 창작, 예술단체의 운영, 마케팅 등에서 생성형 AI의 활용이 늘어날 것으로 전망하였고 ‘소셜 미디어 기반 아트 인플루언서’들이 문화예술계를 선도할 것으로도 예측하였다. 인플루언서가 대중소비를 넘어 전시, 공연, 문화예술 전반까지 영향력을 주는 ‘디토 소비’에 대해서도 언급되었다.

AI의 발달에 대해서는 대항하는 ‘카운터 컬처(반(反) 문화)’가 문화예술계에 자리 잡을 것이라는 전망도 나왔다. AI의 추천방식에 불편감을 가지고 있는 사람들이 존재한다는 뜻으로, 그 근거로 교보문고 종합 베스트셀러 1~10위에 해당하는 도서가 공통적으로 ‘성찰’에 대한 내용임을 꼽았다. OTT의 배속재생 이슈가 있더라도 정속 재생을 선호하는 사람들이 계속해서 존재할 것이며, 디즈니플러스가 배속재생 서비스를 제공하지 않는 것과 비슷한 결임을 덧붙였다. 즉, 문화예술분야에는 반(反)문화(카운터 컬처)주의 가치가 존재할 것임을 전망했다.

[기술발전과 관련한 문화분야 현상 FGI 발췌]

- 팬데믹에서 앤데미크으로 전환될 때 집단활동이 어려워지자 혼자 활동하는 경향이 증가함
- 혼자 공연을 관람하는 등 ‘혼자서’ 무엇을 하는 현상이 강화되고 ‘홀로’라는 키워드가 문화, 특히 소비 측면에서 변화를 일으킬 것임
- ‘각자의 세상에서 각자의 취향으로 사는’ 현상이 나타나고 만남을 적극적으로 싫어하며, 시간과 자원을 나에 게만 쏟을 것임
- 아티스트의 창작, 예술단체 운영 및 마케팅에서 AI의 활용이 늘어날 것임
- ‘소셜 미디어 기반 아트 인플루언서’는 IT 기반 사회에 전반적으로 나타나고 있는 현상이며 문화예술분야에도 다른 것으로 파악됨
- 인플루언서가 기존에는 대중소비 안에서 역할을 해왔다면 이제는 전시, 공연에서부터 문화예술 전반까지 인플루언서에 대한 디토소비가 확대되고 있음
- AI에 대항하는 카운터 컬처가 문화예술계에 자리잡을 것임
- 알고리즘이 추천하는 방식과는 결이 다르게 AI는 창작, 운영, 마케팅 등에 더 많이 활용될 것임

2) 2차 FGI

2차 FGI에서는 전문가 집단에게 사전 자료로 CA+STEEP 분석의 중복성을 확인하고 이슈를 병합한 내용을 제시하였다. 자료는 트렌드 목록에서 유사한 내용이 중복될 경우 하나의 이슈로 병합하고 내용을 재구성하였고, 지속된 시의성 혹은 지나치게 먼 미래의 시의성을 가진 이슈를 제외하였다. 또한 문화예술분야와의 정합성이 낮을 경우에도 트렌드에서 제의를 하였다. 회의는 STEEP 분석과 문화분석(CA)을 통해 도출된 이슈의 순대로 진행되었다.

사회분야 트렌드에서는 인구감소와 1인 가구 측면에서 새로운 키워드가 도출되었다. 인구감소 부문에서는 문화 돌봄, 문화 다양성 등이 논의될 수 있을 것으로 파악하였으며 1인 가구의 영향력과 파급효과가 커질 것으로 전망하였다. 또한 UN은 만 65세까지를 청년으로 정의하고 있어 활동적이고 소비력이 큰 신중년의 영향력에 대해서도 검토할 것이 제시되었다. 시니어 세대와 MZ, 알파 세대의 각 문화예술적 특성에 대해서도 논의

되어 세대론에 대한 논의가 이어졌으며 예술교육 이슈와 예술강사 키워드가 트렌드에 포함되어야 할 것으로 협의되었다.

안전한 사회에 대한 위협, 사건 사고에 대한 논의 끝에 ‘안전과 건강’ 이슈가 큰 트렌드가 될 것으로 전망하고 해당 이슈가 문화 분야와의 연관성이 크다는 점을 건강관리업의 확산, 디지털 디톡스와 디지털 테라퓨틱스 관련 문화연구의 확대 등의 근거로 제시되었다. 도시와 관련한 이슈는 ‘로컬 브랜딩’과 이에 근거한 중소벤처기업부의 지역 예비창업자 지원을 위한 ‘로컬콘텐츠 중점대학 사업’, ‘지역 기반 로컬크리에이터 활성화 지원 사업’ 등이 문체부와 연계된다는 점 등이 거론되었다.

[사회분야 분석 결과에 대한 FGI 발췌]

- 인구감소는 문화예술과 관련된 키워드로 문화 돌봄, 문화 다양성 등을 추가할 수 있음
- 1인가구는 정해져 있는 미래로 볼 수 있음. 문화예술 현장에서 1인가구를 타겟팅해서 프로그램을 만들지 않지만, 사회적 연결성을 강조하는 프로그램이 많아지고 있음. 1인가구의 영향력과 파급효과가 커질 것임
- UN은 만 65세까지를 청년으로 정의하고 있음. 활동적이고 소비력이 큰 신중년의 어택에 주목해야 함
- 시니어 세대의 OTT 참여, 사회참여 확산과 관련된 키워드가 적합하며 7080문화, 레트로 키워드와도 연계될 수 있음
- MZ세대와 알파세대의 문화예술 교육의 중요성이 커지고 있음. 특히 초등학교 예술교육 틀이 완전히 바뀌고 있음. 예술강사를 새로운 키워드로 접근할 수 있음
- 안전한 사회에 대한 위협은 사회적으로 큰 이슈임. 안전과 건강에 대한 이슈를 문화적 관점에서 분석할 필요가 있음
- 도시 관련해서는 ‘로컬 브랜딩’에 대해 검토 해 볼 수 있음

기술관련 이슈로는 과도한 기술중심 사회에 대한 저항과 메이저에 반하는 현상들이 예술현장에서 나타나고 있음이 1차 FGI에 이어 다시 한 번 지적되었다. 기술 분야 중에서는 바이오 기술(BT)이 문화향유 측면에서 가장 밀접하고 디지털 예술치료, 디지털 아트 테라피, 알고리즘을 통한 맞춤형 음악치료 서비스 등이 추진되고 있는 것으로 나타났다. 환경기술(ET)측면에서는 창작이나 축제, 전시 중심 외에 실제 극장 운영 방식 등에 대한 키워드가 필요하며 기술이 인간보다 더 많은 에너지를 소비하고 있는 상황이라는 것을 생성형 AI가 소비하는 에너지량 등을 근거로 논의되었다. NFT는 예상했던 것과 다르게 활성화되지 않음이 지적되었고 메타버스는 전환기 시점으로 메타버스 예술이 성행하고 있지 않지만, 현 알파 세대들의 메타버스 활용은 눈에 띄게 다른 측면을 보이고 있기에 새로운 영역이 될 가능성을 장기적으로 내다보았다. 한편, 로봇과 관련되어 인간의 모습을 닮은 2족 보행 로봇, 대화하는 챗봇 등 일상생활을 함께 영위하는 형태로 진화할 것이라고 전망하여 문화예술계에서도 활용 모습이 크게 바뀔 것이라는 의견이 다

수 제시되었다.

[기술분야 분석 결과에 대한 FGI 발췌]

- 디지털 디톡스, 디지털 테라퓨틱스 관련 문화예술 연구가 많아지는 추세라는 점이 뒷받침
- 디지털 예술치료, 디지털 아트테라피, 알고리즘을 통한 맞춤형 음악치료 서비스의 증가
- 인간보다 더 많은 에너지를 사용하는 생성형 AI의 현황
- NFT와 메타버스의 성행 주춤, 그러나 알파 세대의 메타버스 활용은 기성세대와는 완전히 다른 영역임
- 로봇은 인간의 모습을 닮은 2족 보행 로봇, 대화하는 로봇 등 일상생활 전반에서 중요성이 커질 것

경제분야 이슈로는 가치사슬별로 환경변화, 생산, 유통, 소비 네 가지 측면으로 구분이 가능할 것으로 보았다. 경제전망은 물가상승, 금리인상 등 다양한 이슈를 한 데 묶어 문화예술과의 연관성을 제시할 수 있을 것으로 제시되었다. 노동분야의 여가 확대 이슈에 대해서는 전문가 집단 모두 동의를 보였으며 문화예술분야와 밀접한 연계가 있어 앞으로 확대될 것으로 전망했다. 그러나 상대적으로 노동시장은 폐쇄적으로 변해가는 것에 대한 우려도 함께 있었다.

[경제분야 분석 결과에 대한 FGI 발췌]

- 가치사슬별로 환경변화,생산(+노동),유통(+플랫폼/공간),소비 네 가지 주축으로 구분이 가능
- 경제전망 내에 물가상승, 금리인상 이슈 등이 모두 포함될 수 있음
- 노동분야 이슈는 문화예술분야와 연계하여 논의될 내용이 많음
- 문화(여가)는 열리고 있는데 경제/노동시장은 폐쇄적으로 가고 있는 경향이 있음

환경생태 이슈는 문화예술 측면에서 할 일이 많고 긍정적인 역할이 기대되는 분야로 창작과 관련된 키워드와 연관성이 높을 것으로 전망하였다. 환경문제에 대해서는 ‘그린 워싱’ 등이 화두가 되었고 국제협력기구(유네스코 등)를 통한 문화예술계로의 파급 효과 등이 논의되었다.

[환경생태분야 분석 결과에 대한 FGI 발췌]

- 폐기물, 과소비, 과잉소비에 대한 환경 이슈가 있고 폐기물 문제를 해결하기 위한 순환경제 이론도 있음
- 페이퍼 중심에서 디지털 카드 뉴스로 홍보하고 버려지는 것을 최소화 하려는 노력, 행정운영 측면에서의 노력 등이 현재의 트렌드임
- 환경문제는 개별 국가 단위나 지역에서 해결하기 어려운 문제로 국제 협력을 통한 공동대응 활동들이 많이 전개되고 있음
- 문화예술 국제기구와도 유기적으로 연계되는 부분이 많음

정치분야는 자국이익 중심의 외교로 넓게 보고 키워드를 발굴해야 한다는 지적이 있었다. 문화정책과 연계하여 국제문화교류, ODA, 문화선도국, 문화외교 등 국제문화정책이 주목받을 것이라는 의견도 있었다. 글로벌 안보 위기에 따라 문화예술분야 자원과 재료 가격의 상승이 곧 소비자에게도 영향을 미칠 것이라는 전망이 제시되었다.

수도권집중현상 또한 정치 분야에서 언급되었는데, 15분 도시의 조성에 대한 이슈를 수도권과 비수도권으로 나누어 검토하는 것이 필요하다는 지적이 있었고, ‘느슨한 연대’와 같이 예술가들이 연대해서 정치적인 목소리를 내는 현안에 대해서도 논의가 되었다.

[정치분야 분석 결과에 대한 FGI 발췌]

- 글로벌 협력 강화 부분에 있어 한미, 한일관계 중심보다는 자국 이익 중심의 외교로 넓게 볼 필요가 있음
- 문화정책과 연계하여 국제문화교류, ODA, 문화선도국, 문화외교 등 문체부의 ‘국제문화 정책’이 대두 될 것으로 전망(세종학당, 문화원 등)
- 글로벌 안보 위기 심화 이슈와 관련하여 문화예술분야에서는 자원·재료 가격의 상승이 이슈가 될 것임
- 수도권 집중 현상은 생활권 통합을 위한 메가시티(거점전략)과 지방 소멸 대응을 위한 취약계층 및 취약 도시 지원이라는 두 가지 측면에서 접근이 가능
- 15분 도시가 화두로 공공교통망과 도시구조의 재편을 통해 사회문화 시스템을 바꿔 15분 생활권을 만드는 것이 현 정부의 키워드임. 그러나 서울 수도권을 제외한 타 지역에서는 실현이 어려운 상황임
- ‘느슨한 연대’와 같이 예술가들이 연대를 해서 정치적인 목소리를 낸다거나, 이를 위한 네트워크를 조직하는 활동 등이 키워드가 될 수 있음

이상의 전문가 FGI를 통해 그동안 수집된 자료를 바탕으로 주요 키워드들 간의 인과관계를 분석하고, 구조적으로 군집화하며 이머징 이슈(emerging issue)로서 총 21개의 트렌드 후보군 도출과정은 <표 4-29>와 같다.

〈표 4-9〉 이슈 - 키워드 - 군집화 과정을 통한 트렌드 후보군 추출(안)

구분	이슈 (제목)	키워드 군집화 (1)	키워드 군집화(2)	트렌드 후보군 추출(안)
문화	1. 디지털 시대의 문화예술교육	AI, 교육, 기술, 콘텐츠	② 디지털과 AI, ③ AI-CT 기반 맞춤형	① 축소도시가 낳을 새로운 문화 도시 ② 윤리 없이 스며든 디지털과 AI ③ 멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡맞추는 CT(cultural technology)
	2. 공간과 기능의 복합화	로컬, 기반시설	⑩ 로컬리즘, ⑭ 다양성, ⑮ 기반시설	
	3. 로컬과 문화예술	로컬, 기반시설, 행정구역	⑩ 로컬리즘	
	4. 4세대 한류	콘텐츠, 콘텐츠 시장, 한류	⑮ 한류	

구분	이슈 (제목)	키워드 군집화 (1)	키워드 군집화(2)	트렌드 후보군 추출(안)
	5. IP와 파생상품	콘텐츠, 콘텐츠 시장, 한류	㉑ 콘텐츠 확장	㉔ 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술치유 ㉕ '나만의 삶'에 빠져든 대한민국 ㉖ 저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라 ㉗ 에코 크리에이션(eco creation), 환경과 문화예술의 조화 ㉘ '갈라치기'와 '팬덤', 양극화가 불러낸 다양성 시대 ㉙ 스펀프와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관 ㉚ 시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘 ㉛ 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 ㉜ 맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장 ㉝ 북한의 지역변동과 남한의 북한예술 변화 ㉞ 양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성 ㉟ 초광역 도시, 무너지는 도시의 경계 ㊱ 문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세 ㊲ 새로운 세계의 중심, 한국 ㊳ YONO와 이코노-럭스(Econo-Lux) ㊴ 콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장 ㊵ 콘텐츠 가치사슬의
	6. 창작부터 마케팅까지: 방식과 콘텐츠의 진화(변화)	가치사슬, 콘텐츠, 콘텐츠 시장, 한류	㉑ 콘텐츠 확장, ㉒ 콘텐츠 시장	
사회	1. 인구감소와 지방소멸	기반시설, 로컬, 행정구역	㉑ 문화도시, ㉒ 로컬리즘	㉔ 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술치유 ㉕ '나만의 삶'에 빠져든 대한민국 ㉖ 저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라 ㉗ 에코 크리에이션(eco creation), 환경과 문화예술의 조화 ㉘ '갈라치기'와 '팬덤', 양극화가 불러낸 다양성 시대 ㉙ 스펀프와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관 ㉚ 시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘 ㉛ 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 ㉜ 맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장 ㉝ 북한의 지역변동과 남한의 북한예술 변화 ㉞ 양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성 ㉟ 초광역 도시, 무너지는 도시의 경계 ㊱ 문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세 ㊲ 새로운 세계의 중심, 한국 ㊳ YONO와 이코노-럭스(Econo-Lux) ㊴ 콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장 ㊵ 콘텐츠 가치사슬의
	2. 초개인화	세대소비, 세대격차, 개인화, 다양성	㉓ 맞춤형 문화예술, ㉔ 개인화/세대차, ㉕ 문화예술 소비	
	3. 세분화되는 세대 구분, 깊어지는 세대 갈등	세대격차, 개인화, 양극화	㉔ 개인화/세대차	
	4. 디지털 강국의 두 얼굴	AI, 양극화	㉒ 디지털과 AI	
	5. 사회적 웰빙과 정신건강을 위한 접근	건강, 웰빙	㉔ 멘탈헬스/ 예술치유	
	6. 문화다양성의 시대	양극화, 다양성	㉕ 양극화, ㉖ 다양성	
기술	6. IT, BT, ET 신기술 접목과 변화, IT가 촉발한 CT의 진화	AI, 기술	㉓ AI-CT 기반 맞춤형, ㉕ 양극화	㉔ 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술치유 ㉕ '나만의 삶'에 빠져든 대한민국 ㉖ 저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라 ㉗ 에코 크리에이션(eco creation), 환경과 문화예술의 조화 ㉘ '갈라치기'와 '팬덤', 양극화가 불러낸 다양성 시대 ㉙ 스펀프와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관 ㉚ 시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘 ㉛ 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 ㉜ 맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장 ㉝ 북한의 지역변동과 남한의 북한예술 변화 ㉞ 양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성 ㉟ 초광역 도시, 무너지는 도시의 경계 ㊱ 문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세 ㊲ 새로운 세계의 중심, 한국 ㊳ YONO와 이코노-럭스(Econo-Lux) ㊴ 콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장 ㊵ 콘텐츠 가치사슬의
	7. 빅데이터를 통한 개인 맞춤형 서비스	개인화, 건강	㉔ 멘탈헬스/ 예술치유	
	8. 생성형 AI의 등장과 활용	AI	㉒ 디지털과 AI	
	9. 로봇의 상용화 및 일상화	자동화	㉒ 디지털과 AI, ㉕ 자동화	
경제	10. 디지털 권리장전	AI, 기술, 윤리	㉒ 디지털과 AI	㉔ 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술치유 ㉕ '나만의 삶'에 빠져든 대한민국 ㉖ 저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라 ㉗ 에코 크리에이션(eco creation), 환경과 문화예술의 조화 ㉘ '갈라치기'와 '팬덤', 양극화가 불러낸 다양성 시대 ㉙ 스펀프와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관 ㉚ 시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘 ㉛ 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 ㉜ 맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장 ㉝ 북한의 지역변동과 남한의 북한예술 변화 ㉞ 양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성 ㉟ 초광역 도시, 무너지는 도시의 경계 ㊱ 문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세 ㊲ 새로운 세계의 중심, 한국 ㊳ YONO와 이코노-럭스(Econo-Lux) ㊴ 콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장 ㊵ 콘텐츠 가치사슬의
	1. 5차 산업혁명과 산업구조의 변화	AI, 자동화	㉒ 디지털과 AI, ㉕ 자동화	
	2. 지방소멸을 막기 위한 투자	로컬, 행정구역	㉑ 문화도시, ㉒ 로컬리즘	
	3. 세대별 소비동기의 차이	세대격차, 세대소비, 개인화	㉔ 개인화/세대차, ㉕ 문화예술 소비	
	4. ESG와 기업경영	지속가능성,	㉗ 친환경	㉔ 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술치유 ㉕ '나만의 삶'에 빠져든 대한민국 ㉖ 저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라 ㉗ 에코 크리에이션(eco creation), 환경과 문화예술의 조화 ㉘ '갈라치기'와 '팬덤', 양극화가 불러낸 다양성 시대 ㉙ 스펀프와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관 ㉚ 시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘 ㉛ 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 ㉜ 맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장 ㉝ 북한의 지역변동과 남한의 북한예술 변화 ㉞ 양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성 ㉟ 초광역 도시, 무너지는 도시의 경계 ㊱ 문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세 ㊲ 새로운 세계의 중심, 한국 ㊳ YONO와 이코노-럭스(Econo-Lux) ㊴ 콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장 ㊵ 콘텐츠 가치사슬의

구분	이슈 (제목)	키워드 군집화(1)	키워드 군집화(2)	트렌드 후보군 추출(안)
	의 변화	환경	문화예술	변화가 불러온 거대 시장 ㉔ 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가 ㉕ 노동시장 대변화가 불러온 새로운 문화예술 노동시장
	5. 노동환경의 변화	일과 여가, 문화예술 노동시장, 예술인	㉔ 예술인, ㉕ 일과 여가문화	
	6. 저성장과 인플레이션	일과 여가, 문화예술 노동시장, 예술인	㉔ 예술인, ㉕ 일과 여가문화	
	7. 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편	국제교류, 국제정치	㉑ 문화예술 국제 교류	
환경	1. 기후변화 대응과 국제적 연대	기반시설, 지속가능성, 환경	㉗ 친환경 문화예술, 환경 인식제고, ㉘ 기반시설	
	2. 환경오염 문제와 그린워싱	지속가능성, 환경	㉗ 친환경 문화예술, 환경 인식제고	
	3. 녹지확충과 지역 유희공간의 재생	도시, 로컬, 환경	㉑ 문화도시, ㉒ 로컬리즘, ㉘ 기반시설	
	4. 자연재해와 집단 트라우마	건강, 웰빙, 환경	㉔ 멘탈헬스/ 예술치유	
정치	1. 갈라치기와 팬덤 정치	양극화, 팬덤	㉒ 양극화	
	2. 자국이익 중심의 글로벌 협력체계 완화(악화)	국제교류, 국제정치	㉑ 문화예술 국제 교류	
	3. 국제사회에서 대한 민국의 위상 변화	국제교류, 국제정치, 한류	㉗ 한류	
	4. 한반도를 둘러싼 정치 지형의 변화	남북관계	㉓ 문화예술 남북 교류	
	5. 중앙과 지역의 역할 재편	기반시설, 도시, 로컬, 행정구역	㉑ 문화도시, ㉒ 로컬리즘, ㉘ 초광역도시	

2. 전문가 델파이

가. 조사 개요

전문가 델파이(Delphi)는 범사회적 분야를 총괄할 수 있는 문화예술분야 전문가 풀 300여 명을 탐색하여 1차 후보군 183명 선정, 2차 후보군 52명을 선정하여 최종 조사 가능 명단 222명 구성을 확정하였다. 조사 대상 및 방법은 아래와 같다.

- 조사 대상: 정책전문가, 문화예술전문가, 교수, 연구자 등
- 조사 기간: 1차 조사 2024년 8월 27일~9월 6일 / 2차 조사 2024년 9월 30일~10월10일
- 조사 방법: 구조화된 온라인 설문지에 자기기입
- 조사 내용: 2025-2027 트렌드 발현에 대한 의견, 지난 트렌드 발현에 대한 의견, 2025~2027 트렌드 이슈에 대한 발현 가능성

〈표 4-10〉 전문가 델파이 조사 추진 내용 요약

구분	주요 내용		일정	비고
전문가 구성	범사회적 분야 총괄할 수 있는 문화예술분야 전문가 풀 구성		7.15~7.31	전문가 탐색 후 전문가 후보 풀 구축(300여명)
	1차 전문가 명단 구성		8.1~8.10	1차 후보군 183명 선정
	2차 전문가 명단 구성		8.12~8.16	2차 후보군 52명 선정
	최종 조사 가능 명단 구성 확정		8.19~8.23	소속기관 및 연락처 확인 후 총 222명 확정*
델파이 설문	설문 문항 구성	A. 2025-2027 트렌드 발현에 대한 의견 B. 지난 트렌드 발현에 대한 의견 C. 2025-2027 트렌드 발현가능성 및 방향성에 대한 의견	8.12~8.23	A. 21개 이슈 B. 10개 트렌드 C. 15개 이슈
	조사	1차 델파이(A, B)	8.27~9.6	71명 응답 완료
		2차 델파이	10.1~10.10	63명 응답 완료

* 전체 전문가 명단 235명 중 이메일 등 연락처 오류로 설문안내가 어려웠던 13명 제외

나. 조사 내용

1) 1차 델파이 결과

1차 델파이 응답자는 총 71명으로 남성이 38명, 여성이 33명 응답했다. 또한 각 분야별 응답자 현황은 문화예술 전반이 46.5%로 가장 많은 비율을 차지했고 이어 문화산업 분야가 25.4%로 많은 것으로 나타났다.

〈표 4-11〉 델파이(1차) 조사 응답자별 전문분야 및 활동기간

장르	응답 (명)	비중 (%)	평균 활동 기간 (년)	영역	응답 (명)	비중 (%)	평균 활동 기간 (년)
① 공연예술	13	18.3	23.4	① 문화예술창작	8	11.3	22.8
② 시각예술	3	4.2	10.0	② 문화예술유통	3	4.5	23.0
③ 문학/언어	2	2.8	22.5	③ 문화향유/여가문화	3	4.5	6.0
④ 전통예술	2	2.8	26.0	④ 지역/생활문화	15	21.1	16.2
⑤ 대중예술	5	7.0	21.5	⑤ 문화예술교육	14	19.7	18.9
⑥ 공공예술	1	1.4	20.0	⑥ 스마트/디지털문화	8	11.3	18.8
⑦ 문화산업(콘텐츠)	18	25.4	16.8	⑦ 문화공간	10	14.1	18.6
⑧ 다원/융복합예술	4	5.6	17.0	⑧ 국제교류	11	15.5	23.5
⑨ 문화예술 전반	33	46.5	17.5	⑨ 예술인 복지	-	-	-
⑩ 기타	11	15.5	12.5	⑩ 문화다양성	6	8.5	18.0
				⑩ 문화예술경영	13	18.3	24.2
				⑫ 문화예술정책	36	50.7	17.0
				⑬ 문화예술 전반	14	19.7	22.3
				⑭ 기타	3	4.2	10.0
평 균			16.6	평 균			16.6

주) 복수응답이 가능하여 응답수의 합이 100%를 넘을 수 있음

두 차례에 걸친 FGI의 결과를 기반으로 21개의 트렌드를 발굴하고 이에 대한 의견을 전문가 집단에게 구조화된 설문지로 질문하였다. 도출된 21개의 트렌드와 각 트렌드 별 발현 정도 및 문화계에 줄 영향을 물어본 결과는 아래 〈표 4-12〉와 같다.

〈표 4-12〉 2025-2027년 트렌드에 대한 응답 수, 발현정도, 문화영향 정도 응답 결과

(단위: 명, 점(5점 척도), 위)

이슈	발현정도		문화영향		합계	
	평균	순위	평균	순위	평균	순위
(이슈 2) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI	4.55	1	4.32	1	4.44	1
(이슈 17) 새로운 세계의 중심, 한국	4.17	3	4.03	2	4.10	2
(이슈 5) '나만의 삶'에 빠져든 대한민국	4.28	2	3.92	3	4.10	3
(이슈 9) 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	4.09	6	3.91	4	4.00	4
(이슈 18) YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)	4.10	4	3.87	5	3.99	5
(이슈 4) 멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유	4.10	4	3.77	7	3.94	6
(이슈 7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	4.07	7	3.75	9	3.91	7
(이슈 8) '갈라치기와 팬덤(Fandom)', 양극화가 불러낸 다양성 시대	4.01	8	3.77	7	3.89	8
(이슈 14) 양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성	3.86	10	3.79	6	3.82	9
(이슈 20) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가	3.89	9	3.63	11	3.76	10
(이슈 3) 멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)	3.80	11	3.69	10	3.75	11
(이슈 19) 콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장	3.76	12	3.51	12	3.64	12
(이슈 10) 시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘(Localism)	3.69	13	3.38	13	3.54	13
(이슈 16) 문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세	3.58	14	3.35	15	3.46	14
(이슈 11) 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편	3.51	16	3.34	16	3.42	15
(이슈 1) 축소도시(Urban Shrinkage)가 낳을 새로운 문화 도시	3.52	15	3.30	18	3.41	16
(이슈 21) 노동시장 대변화가 불러온 새로운 문화예술 노동시장	3.46	18	3.32	17	3.39	17
(이슈 6) 저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라(Diaspora)	3.37	19	3.37	14	3.37	18
(이슈 12) 맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장	3.48	17	3.15	19	3.32	19
(이슈 15) 초광역 도시, 무너지는 도시의 경계	3.20	20	2.70	20	2.95	20
(이슈 13) 북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화	2.32	21	2.24	21	2.28	21

발현정도와 문화적으로 영향이 가장 클 것으로 보이는 트렌드는 ‘윤리 없이 스며든 디지털과 AI’였다. 이 트렌드는 발현정도가 4.55점, 문화계 영향 정도가 4.32점으로 두 문항 모두 1위로 순위를 올렸다.

우리나라의 문화가 세계적으로 이름을 떨치고 있고 이는 3년 내에도 지속될 것이라는 트렌드 ‘새로운 세계의 중심, 한국’은 발현정도는 4.17점, 문화계 영향은 4.03점으로 종합 순위 2위에 기록되었다. 엔데믹 시대를 맞아 개인의 삶에 더 집중하며 1인 가구의 증가 등의 이슈가 담긴 “나만의 삶’에 빠져든 대한민국” 트렌드는 발현정도는 4.28점으

로 2위에 순위를 올렸고, 문화예술계의 영향력은 3.92점을 받아 전체 트렌드에서 세 번째 중요도에 순위를 올렸다. 이어 콘텐츠의 다양한 생산성에 의미를 둔 ‘스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관’이 발현 정도에서 4.09점, 문화계 영향 정도는 3.87점으로 4위를, 경제적 측면에서 불경기의 연속과 소비에 대한 욕구를 나타낸 ‘YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux, 경제적 럭셔리)’가 발현 정도에서 4.10점, 문화계 영향 정도 3.87점으로 트렌드에 가까운 것으로 나타났다. 정신건강 관리와 예술치유가 활성화될 것이라는 전망인 ‘멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유’가 트렌드 발현 정도와 문화계 영향 정도의 합이 3.94점으로 나타났고, 환경이슈가 문화예술 창작에 영향을 줄 것이라는 전망인 ‘에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화’가 종합 평균 3.91점으로 일곱 번째에 순위를 올렸다. 정치적 갈라치기와 문화적 팬덤 문화 등 다양성의 시대가 도래함을 알리는 ‘갈라치기와 팬덤(Fandaom)’, 양극화가 불러낸 다양성 시대’는 종합점수 3.89점을, 양극화로 인한 문화다양성의 중요성을 강조한 트렌드인 ‘양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성’은 종합점수 3.82점으로, 9위로 올라 유사한 점수 대의 이슈임을 보였다. 노동시간의 변화와 여가의 연계 변화를 담은 ‘노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가’ 트렌드가 종합점수 3.76점으로 열 번째 트렌드로 이름을 올렸다. 그러나 3.75점으로 나타나 0.01점 차이로 ‘멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)’ 이슈, 즉 오프라인과 온라인의 이면이 다른 채로 활용되는 문화 기술 트렌드가 11위로 올라 문화계에 줄 영향력은 CT가 노동인식보다 더 높을 것으로 전망됐다. 이어 ‘콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대시장’이 종합점수 3.64점, ‘시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘(Localism)’이 종합점수 3.54점으로 각각 12위, 13위의 트렌드 순위로 나타났다.

‘문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세’의 경우 환경 이슈에 근거한 트렌드로 발현정도는 3.58점, 문화계 영향 정도는 3.35점으로 나타났고 불안정한 세계정세가 우리나라 문화예술계에 미칠 영향력을 지적한 ‘지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편’ 트렌드는 종합점수 3.42점으로 열다섯 번째 트렌드로 이름을 올렸다. 한편, 도시의 틀이 바뀔 것이라는 내용을 담은 ‘축소도시(Urban Shrinkage)가 낳을 새로운 문화도시’는 발현정도는 3.52점으로 ‘지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편’과 유사 점수대로 나타났으나, 문화예술계에 미칠 영향이 3.30점으로 나타나 열 셋 번째 순위에 올랐다. 저성장과

삶의 격차로 인한 문화예술 계의 현상을 담은 ‘저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라(Diaspora)’는 종합점수 3.37점으로 열여덟 번째를, 자동화 기술과 5차 산업혁명을 지적한 ‘맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장’은 종합점수 3.32점으로 열아홉 번째 순위에 올랐다. 이어 사회, 정치적으로 영향력이 있을 것으로 지적되었던 ‘초광역 도시, 무너지는 도시의 경계’는 종합점수 2.95점, 북한과 북한 예술이 이슈가 될 것이라는 전망인 ‘북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화’는 총 평균 2.28점으로 가장 동의율이 낮은 것으로 나타났다.

한편, 델파이 조사는 각 문항별로 개방형 의견을 받았다. 개방형 문항을 통해 전문가들은 유사한 이슈를 묶어 하나의 트렌드로 제시할 것, 각 문항들의 문화예술계의 연계성을 재검토할 것, 3년 내에 발현이 가능한 트렌드인지 재검토할 것 등의 의견을 문항별로 제시하였다.

이상의 1차 델파이 조사결과를 토대로 연구진 회의를 통해 1차 도출된 21개의 트렌드 후보군을 15개로 정리하였다. 이후 각 이슈에 대한 시나리오 구성을 통해 구조화된 설문지를 설계하여 2차 델파이 조사를 진행하였다.

〈표 4-13〉 2차 트렌드 후보군

번호	후보군
1	축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화도시
2	윤리없이 스며든 디지털과 AI
3	멀티 페르소나(Multi-persona)시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)
4	멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유
5	‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국
6	에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화
7	‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’, 양극화가 불러낸 다양성 시대
8	스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관
9	지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대
10	지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편, 그리고 문화예술계의 판도
11	북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화
12	새로운 세계의 중심, 한국
13	YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)
14	노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가
15	맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술 작업 환경

2) 2차 델파이 결과

2차 델파이에는 총 63명의 전문가가 응답했다. 그 중 남성은 36명, 여성은 27명이었으며 각 장르별 응답자 현황은 아래 <표>와 같다. 장르는 중복 선택이 가능하므로 합이 100%가 넘을 수 있다.

<표 4-14> 델파이(2차) 조사 응답자별 전문분야 및 활동기간

장르	응답 (명)	비중 (%)	평균 활동 기간 (년)	영역	응답 (명)	비중 (%)	평균 활동 기간 (년)
① 공연예술	11	17.5	23.6	① 문화예술창작	6	9.5	23.0
② 시각예술	3	4.8	10.0	② 문화예술유통	1	1.6	24.0
③ 문학/언어	2	3.2	22.5	③ 문화향유/여가문화	3	4.8	6.0
④ 전통예술	1	1.6	26.0	④ 지역/생활문화	13	20.6	14.8
⑤ 대중예술	4	6.3	21.3	⑤ 문화예술교육	12	19.0	16.8
⑥ 공공예술	1	1.6	20.0	⑥ 스마트/디지털문화	6	9.5	18.2
⑦ 문화산업(콘텐츠)	15	23.8	16.6	⑦ 문화공간	9	14.3	17.0
⑧ 다원/융복합예술	3	4.8	15.3	⑧ 국제교류	9	14.3	22.1
⑨ 문화예술 전반	29	46.0	16.5	⑨ 예술인 복지	-	-	-
⑩ 기타	11	17.5	12.5	⑩ 문화다양성	5	7.9	15.5
				⑩ 문화예술경영	9	14.3	22.5
				⑫ 문화예술정책	31	49.2	15.9
				⑬ 문화예술 전반	13	20.6	20.8
				⑭ 기타	3	4.8	10.0
평 균			15.7	평 균			15.7

주) 복수응답이 가능하여 응답수의 합이 100%를 넘을 수 있음

1차 델파이에서 전문가들이 제안한 ‘통합’ 관련 내용을 기반으로 유사 문항은 STEEP 분석에 근거하여 사회, 기술, 경제, 환경, 정치로 재구분하여 통합하는 과정을 거쳤다. 또한 ‘5차 산업혁명’과 같이 3년 내에 발현이 어려울 것으로 보인다는 의견이 많은 이슈들은 제외하였다. 통합의 과정을 거쳐 도출된 15개의 트렌드를 기반으로 1개 이상의 시나리오와 2개 이상의 이슈 도출방안을 연구진회의를 거쳐 작성한 다음 2차 델파이 조사를 실시하였다. 도출된 2차 15개 트렌드 이슈와 시나리오는 아래 <표 4-15>와 같다. 시나리오는 각 이슈별 결과로 제5장에서 트렌드별로 다룬다.

〈표 4-15〉 2차 델파이 이슈·시나리오 및 조사 결과

이슈	시나리오	평균 점수	순위
1) 유리 없이 스며든 디지털과 AI	(시나리오) 디지털 기술과 AI의 활용이 빠르게 확산되며 그로 인한 윤리적 문제들이 다양하게 드러날 것이다.	4.49	1
2) 새로운 세계의 중심, 한국	(시나리오) 한류 콘텐츠뿐만 아니라 순수예술, 생활양식 등 K-문화 전반이 글로벌 시장에서 지속적으로 사랑받게 될 것이다.	3.76	10
3) '나만의 삶'에 빠져든 대한민국	(시나리오) 개인주의가 더욱 팽배해지고 혼자서 일상을 영위하고 일과 여가를 보내는 것이 더욱 익숙해질 것이다.	4.08	3
4) 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	(시나리오) 문화콘텐츠 시장의 스피노프의 증가는 예술시장으로도 확대되어 창작의 다양성으로 발현될 것이다.	3.83	7
5) YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)	(시나리오) '하나만 있으면 된다'는 요노(YONO, You Only Need One)족의 등장과 '경제적 럭셔리'를 뜻하는 이코노-럭스(Econo-Lux)의 유행이 공유서점의 흥행, 아트인플루언서를 통한 예술품 소장 욕구 충족 등을 발현하게 될 것이다.	3.57	14
6) 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유	(시나리오) 정신건강에 대한 중요성은 점차 커져 문화예술을 통한 치유에 대한 관심이 증가할 것이다.	4.22	2
7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	(시나리오 ①) 환경을 주제로 한 예술 작품들이 증가할 것이다.	3.97	4
	(시나리오 ②) 문화기반시설이 친환경 시설로 변모하는 시기가 빠르게 도래할 것이다.	3.59	13
8) '갈라치기와 팬덤' 양극화를 해결할 다양성 시대	(시나리오 ①) 정치적, 사회적 양극화(갈라치기) 현상과 팬덤 현상이 문화예술계에도 영향을 줄 것이다.	3.97	4
	(시나리오 ②) 문화예술계의 양극화 현상을 완화할 수 있는 정책은 '문화다양성'이다.	3.49	15
9) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가	(시나리오 ①) 노동의 인식과 방식의 변화로 여가 시간이 더욱 많이 확보될 것이다.	3.79	9
	(시나리오 ②) 순환경제가 주목받으며 문화예술 생태계(생산 및 소비) 방식에도 변화가 생길 것이다.	3.46	16
10) 멀티 페르소나 시대, 나와 호흡 맞추는 CT	(시나리오) CT는 사용자의 다양한 수요를 1:1로 대응하는 형태로 진화할 것이다.	3.73	11
11) 지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대	(시나리오) 행정적 지역 경계가 약화되고 생활 반경을 중심으로 한 지역마다 경제와 문화 영역의 독특한 개성이 두드러지게 될 것이다.	3.32	17
12) 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도	(시나리오 ①) 국제 정세의 불안정성이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이다.	3.32	17
	(시나리오 ②) 국제 정세의 불안정성이 원자재상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 줄 것이다.	3.67	12
13) 축소 도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화 도시	(시나리오 ①) 인구감소와 지방소멸의 위기로 인해 도시는 축소하는 형태로 발전될 것이다.	3.83	7
	(시나리오 ②) 지방소멸의 위기는 로컬 콘텐츠의 중요성을 강조하는 계기가 될 것이다.	3.84	6
14) 맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경	(시나리오) 맞춤형 자동화 시장의 성장과 협동로봇의 보편화로 예술가의 작업환경에 변화가 일어나고 창작 방식에도 영향을 줄 것이다.	3.29	19
15) 북한의 자각변동과 남한의 북한예술 변화	(시나리오) 북한이탈주민(북배경주민)의 예술활동이 국내외에서 주목받고 새로운 예술사조로 자리잡을 것이다.	2.29	20

3. 전문가 FGD

가. 조사 개요

FGD(Focus Group Discussion)는 전문가 집단 토의로 집단 면접조사 방법에 그 유래를 두고 있으며 집단의 상호작용을 이용해 효과적으로 자료를 수집하는 질적 연구방법¹²⁴⁾이다. 전문가 FGD는 연구원 내·외부 전문가 각 2인으로 구성 총 4인을 대상으로 추진하였다. 조사기간은 10월 14일 1일이었으며, 조사 내용은 지난 트렌드 발현도 응답 결과에 대한 의견과 도출된 트렌드 후보군에 대한 의견, 15개 후보군 중 수정 및 보완 등 트렌드 적절성에 대한 의견이다. 특히 전문가 델파이 조사 결과를 기반으로 트렌드별 시나리오를 포함하여 전문가 FGD를 실시, 각 트렌드에서 중요도와 필요성 등을 검토하였다.

- 조사 대상: 4명
- 조사 기간: 2024년 10월 14일
- 조사 내용: 지난 트렌드 발현도 응답 결과에 대한 의견, 도출된 트렌드 후보군에 대한 의견, 트렌드 후보군 중 수정·보완 및 적절성 등 사항에 대한 의견

〈표 4-16〉 전문가 좌담회 개요

회차	주제	날짜
1회차	2025-2027 트렌드 선정의 적절성 등에 대한 종합적인 토론	2024.10.14

나. 조사 내용

도출된 15개 트렌드 이슈에서 전문가들은 트렌드의 병합과 삭제에 대한 의견을 제시하였다. 과학기술과 관련된 부분을 병합하고, 여가와 문화기술 부문에서 연계성이 강하므로 병합하는 것을 제안했다. 각 트렌드에 대한 병합 및 삭제 의견을 요약한 내용은 아래 〈표 4-17〉과 같다.

124) 이가옥·장모육(1993) 주제별 집단토의 방법론 (Focus Group Discussion), 보건사회논집, 제13권 1호, 84-98., 김영순, 황해영. (2023). 상호문화 실천의 개념 및 내용에 관한 연구-초점집단토론(FGD) 방법을 중심으로-. 언어와 문화, 19(2), 31-63, 10.18842/klaces.2023.19.2.002 재인용

〈표 4-17〉 트렌드별 FGD 의견 종합 요약

트렌드 이슈	의견
1) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI	저작권 관련 내용 추가 [10. CT]와 통합
2) 새로운 세계의 중심, 한국	워딩 수정 필요
3) '나만의 삶'에 빠져든 대한민국	[10. CT]와 통합 [9. 여가]와 통합 디지털 관련 트렌드 안으로 들어가면 좋을 것
4) 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	워딩 수정 필요 국제적 사례 추가작성
5) YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)	이코노럭스 삭제 이코노럭스 보다는 디토소비와 연결 실제 발현될 것인가에 대한 고민 필요
6) 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유	정책적 방향 명확하게 작성 예술치유 보다는 '치유적 예술' 사용
7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	지난 트렌드와 중복되는 내용으로 원고를 더 발전된 방향으로 작성 따로 빠지기 보다는 창작활동 부분의 하나로 삼입 거시적 이슈, 미시적 이슈 중 선택하여 작성
8) '갈라치기와 팬덤' 양극화를 해결할 다양성 시대	정치분야에 한정되지 않도록 주의하여 작성
9) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가	시나리오2 내용은 [7. 에코크리에이션]으로 들어가야 할 것 [3. 나만의 삶]과 통합
10) 멀티 페르소나 시대, 나와 호흡 맞추는 CT	[3. 나만의 삶]과 통합 [1. AI]와 통합
11) 지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대	[13. 축소도시]와 통합
12) 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도	삭제
13) 축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화 도시	[11. 하이퍼로컬]과 통합 현재의 시점에서의 타이틀로 부적절
14) 맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경	삭제 [10. CT]와 통합
15) 북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화	삭제 [12. 글로벌공급망]과 통합 타 트렌드의 시나리오 정도로 작성
추가 의견	트렌드 병합 시 각 이슈를 부각하여 나타낼 수 있도록 할 것 등

제3절 문화예술 트렌드 조정 결과

이상의 문화예술 및 범사회 환경 분석, 데이터마이닝 분석, 기존 문화예술 트렌드 발현도 및 지속성 분석, 전문가 FGI 조사, 전문가 델파이 조사, 전문가 좌담회 등을 통해 도출된 결과를 종합하여 2025-2027년 10대 문화예술 트렌드를 선정하였다. 좀 더 세부적으로는 전문가 FGI를 통해 1차 트렌드 후보군(21개)을 도출하고, 이후 전문가 델파이 조사를 실시하여 그 결과를 반영하여 2차 트렌드 후보군(15개)을 도출하고, 이후 전문가 좌담회를 실시하여 그 결과를 반영하여 <표 4-18>과 같이 최종적으로 10개의 문화예술 트렌드를 선정하였다.

<표 4-18> 2025-2027년 문화예술 트렌드 선정 과정

1차 트렌드 후보군(21개)	2차 트렌드 후보군(15개)	최종 선정 트렌드(10개)
축소도시가 낳을 새로운 문화도시	축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화도시	-
윤리없이 스며든 디지털과 AI	윤리없이 스며든 디지털과 AI	윤리없이 스며든 디지털과 AI
멀티 페르소나 (Multi-persona)시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)	멀티 페르소나 (Multi-persona)시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)	-
멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유	멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유	멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술
‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국	‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국	‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국
저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라(Diaspora)	-	-
에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화	에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화
‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’, 양극화가 불러낸 다양성 시대	‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’, 양극화가 불러낸 다양성 시대	‘갈라치기와 팬덤’ 양극화를 해결할 다양성 시대
스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관	스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관

1차 트렌드 후보군(21개)	2차 트렌드 후보군(15개)	최종 선정 트렌드(10개)
시대를 거스를 수 없는 대세 로컬리즘(Localism)	지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대	지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대
지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편	지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도	지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편
맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장	-	-
북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화	북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화	-
양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성	-	-
초광역 도시, 무너지는 도시의 경계	-	-
문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세	-	-
새로운 세계의 중심, 한국	새로운 세계의 중심, 한국	세계가 품은 한국문화
YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)	YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)	이코노-럭스 (Econo-Lux) 시대의 도래
콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장	-	-
노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가	노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가	-
노동시장 대변화가 불러온 새로운 문화예술 노동시장	맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술 작업 환경	-

문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027

제5장

2025-2027 10대 문화예술 트렌드 분석 및 전망

제1절 윤리없이 스며든 디지털과 AI

1. 트렌드 배경

가. 디지털 강국의 두 얼굴: 디지털 강국으로서의 성과 및 한계

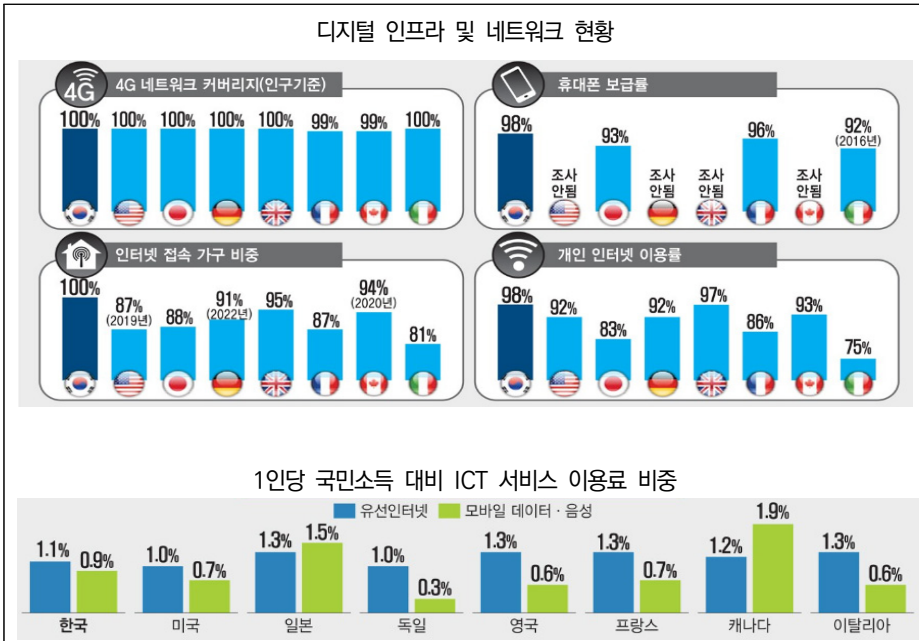
우리나라는 디지털 인프라와 기술 도입 측면에서 세계 최고 수준을 자랑하는 디지털 강국으로 평가받고 있다. 국제연합(UN)의 정보통신전문기구인 국제전기통신연합(ITU)은 2023년 「UN 디지털 격차 해소 플랜」의 일환으로 200개국 이상을 대상으로 디지털 발전 현황을 조사·분석한 「디지털 발전 대시보드」를 발표했다. 우리나라의 경우 디지털 인프라 수준을 파악할 수 있는 4개의 주요 지표에서 2021년 기준 G7 국가들과 비교하여 모두 최고 수준으로 나타났다. ‘인구 기준 4G 네트워크 커버리지’, ‘휴대폰 보급률’, ‘인터넷 접속 가구 비중’, ‘개인 인터넷 이용률’ 모두 한국이 1위를 차지했다. 인터넷 접근성을 나타내는 인터넷 접속 가구 비중은 우리나라만 100%로 집계됐다.¹²⁵⁾ 도시뿐만 아니라 교외 지역에서도 인터넷을 100% 이용할 수 있는 유일한 국가이기도 하다.

ICT 서비스 이용 요금의 경우 유선 인터넷 요금은 저렴한 수준으로, 모바일 데이터 및 음성 요금은 다소 비싼 수준으로 나타났다. 1인당 국민소득 대비 유선 인터넷 요금은 1.1%로 요금이 낮은 순위 기준 3위권에 해당해 저렴한 수준으로 집계됐다. 1인당 국민소득 대비 모바일 데이터·음성 요금은 0.9%로 유럽 국가들보다는 비싸고, 일본과는 비슷하고, 북미 국가들보다는 다소 저렴한 수준이다. 그러나 깨끗한 통화품질과 어디서나 끊어지지 않는 우리나라의 통신 환경을 고려하면, 요금만 고려하여 단순히 비교하는 것은 다소 무리가 있다는 견해도 있다.¹²⁶⁾

125) 전자신문(2023.03.22.), [스페셜리포트] 한국 세계최고 디지털 인프라, 유지·진화방안 고민 지속돼야

126) 전자신문(2023.03.22.), [스페셜리포트] 한국 세계최고 디지털 인프라, 유지·진화방안 고민 지속돼야

[그림 5-1] 한국과 G7 국가의 디지털 발전 대시보드 비교



자료: ITU, 「디지털 발전 대시보드」

출처: 전자신문(2023.03.22.), [스팩셜리포트] 한국 세계최고 디지털 인프라, 유지·진화방안 고민 지속돼야

OECD의 「디지털경제전망보고서」¹²⁷⁾에서 디지털 분야 기술 현황과 경제전망을 다루면서, 국내 기업의 디지털 신기술 도입률은 높은 수준으로 평가했다. AI 도입률 약 28%, 사물인터넷 도입률 약 53%, 빅데이터 분석 도입률 약 40%로, OECD 국가 중 1위로 기록됐다. 클라우드 컴퓨팅 기술 도입률은 전체 순위 1위는 아니지만, 약 70%의 도입률로 OECD 국가 중 5위에 해당하며 높은 수준으로 집계됐다.¹²⁸⁾

127) 디지털경제전망보고서(OECD Digital Economy Outlook, DEO)는 OECD 디지털정책위원회(Digital Policy Committee, DPC)가 발간하는 보고서로, 회원국을 대상으로 디지털 분야 글로벌 동향과 통계 분석, 정책적 시사점을 제공. 2024년 5월 1권이 발간되었다.

128) 과학기술정보통신부 보도자료(2024.05.16.), 한국, 인공지능·빅데이터분석·사물인터넷 도입률 경제협력 개발기구(OECD) 회원국 중 1위

〈표 5-1〉 디지털 기술 도입률 현황

디지털 기술	우리나라		OECD 평균
	순위	도입률	
AI	1위 / 37개국	약 28%	8%
사물인터넷	1위 / 35개국	약 53%	27%
빅데이터 분석	1위 / 36개국	약 40%	14%
클라우드 컴퓨팅	5위 / 37개국	약 70%	49%

주: 2021년 기준 10인 이상 기업 대상

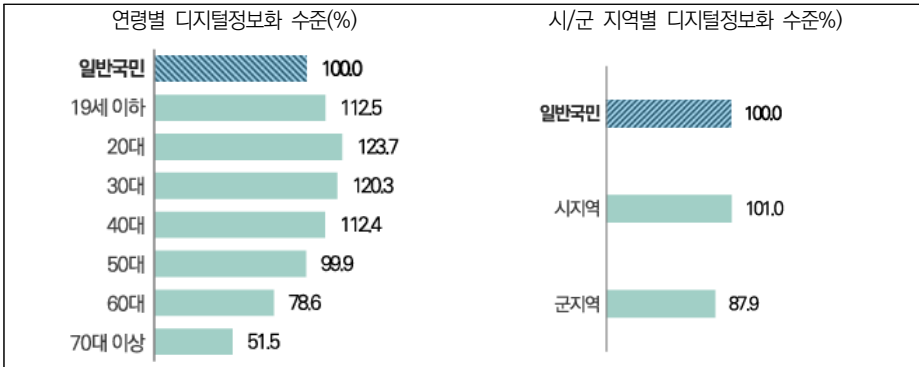
출처: 과학기술정보통신부 보도자료(2024.05.16.), 한국, 인공지능·빅데이터분석·사물인터넷 도입률 경제협력개발기구(OECD) 회원국 중 1위

한편, 정보통신기술의 급속한 발전과 함께 디지털 취약계층에 대한 문제로 시선이 집중된다. 과학기술정보통신부의 「디지털 정보격차 실태조사」 등에서 나타나는 바와 같이 디지털 역량 부족에서 비롯되는 일상생활의 불편과 함께 정보 취약계층 간의 격차도 점차 증대하는 추세다. 디지털 약자는 통상 55세 이상의 인터넷 취약계층을 말한다. 국내 고령층에 대한 디지털 불편 문제는 꾸준히 제기돼 왔다. 특히 고령자의 디지털 불편은 공공행정에서도 이뤄진다. 주민등록 등본을 발급받으려고 할 때, 일반인들은 집에서 무료로 받을 수 있다. 그러나 온라인 발급이 힘든 고령층의 경우 주민센터에 방문해 400원을 내야 받을 수 있다. 디지털 약자인 고령층을 기준으로 하면 주민센터까지 가는 버스비(현금 기준 1,500원)를 포함해 약 2천 원을 사용하게 되는 것이다. 결국 온라인 사용이 쉬운 젊은층 보다 시간과 돈을 더 쓰게 된다. 아울러 일반적인 상황에서 일어나는 디지털 약자의 불편함도 많은 사람의 주목을 받았다. 일례로 패스트푸드점의 키오스크 사용이 어려워 주문을 포기하거나, 온라인 티켓 구매가 어려워 버스 티켓을 구하지 못하거나, 비대면 금융 거래의 어려움 등이 있다. 일상이 편리해진 만큼 고령층 등 신문물에 약한 디지털 약자가 새로운 난제로 떠오르고 있다.¹²⁹⁾ 세대 간 격차 외에도 농어촌 등 지역격차도 여전히 큰 편이다. 디지털 정보의 이용 및 활용 수준에서 지역 간 격차도 나타났는데, 시 지역보다는 군 지역 수준이 낮았다.¹³⁰⁾ 농어업인 삶의 질 개선과 소득 수준 향상을 위해 인터넷을 통한 활발한 정보교류 등 디지털 역량을 강화하는 것이 필요하다. 또한, 농어촌은 경제적 생산 기반의 모체인 만큼 디지털 정보화 사각지대에 머물러 경쟁력을 잃지 않도록 관심과 노력을 기울여야 한다.¹³¹⁾

129) 청년일보(2023.11.26.), [디지털 약자 (上)] 고령층 취약 계층 디지털 격차 심화...서울시, 디지털 약자와 동행

130) 과학기술정보통신부(2024.01.), 「2023 디지털 정보격차 실태조사」

[그림 5-2] 디지털정보화 수준 산출 결과



출처: 과학기술정보통신부(2024.01.), 「2023 디지털 정보격차 실태조사」

또한, 디지털 격차는 문화 격차로 이어진다. 온라인 디지털 플랫폼은 음악, 영화, 동영상, 게임 등 다양한 문화 콘텐츠를 즐길 수 있는 환경을 제공하며, 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있게 한다. 또한, 디지털 기술의 발전은 전 세계의 인기 콘텐츠를 손쉽게 소비할 수 있게 하였고, 소셜미디어는 개인이 문화적 경험을 쉽게 공유할 수 있는 공간을 제공한다. 이처럼 현대 문화를 향유하기 위해서는 디지털 환경에 대한 익숙함은 필수적이다.

반면 디지털 기술에 익숙하지 않은 사람은 변화의 적응에 어려움을 겪으며, 문화적 경험의 기회가 제한될 위험이 있다. 디지털 환경에 익숙하지 않은 이들은 소셜미디어, 온라인 커뮤니티, 이벤트 등에 적극적으로 참여하지 못하여 사회적으로 소외될 수 있으며, 이는 문화적 참여는 물론 경제적 소외까지 경험하게 한다.

따라서 이러한 문제를 해결하기 위해 디지털 리터러시(Digital Literacy) 교육의 확대가 필요하며, 다양한 측면에서 디지털 접근성을 개선하여 사회적 불평등을 완화하고, 다양한 세대와 계층이 디지털 문화를 향유할 수 있도록 지원해야 한다.¹³²⁾ 또한, 디지털 격차가 단순히 인터넷이나 모바일 장치 접근 여부뿐만 아니라 디지털 기술, 디지털 사용, 디지털 인프라의 품질, 콘텐츠에 대한 접근성 등의 여러 요인이 복합적으로 작용하는 문제임을 이해하여 다차원적으로 접하는 자세가 필요하다.¹³³⁾

이와 같이 한국은 디지털 강국으로서 급격히 성장해 왔으나, 그 이면에는 디지털 격차라는 심각한 문제도 점차 커지고 있다. 디지털 환경의 접근성 및 활용 능력 격차는 사회

131) 폴리뉴스24(2023.08.23.), 정희용 “농어촌 인터넷 접근 역량 강화해 도농 간 디지털 정보 격차 개선 필요”

132) 국제신문(2023.15.05), [세상읽기] 디지털 격차에 대한 소회

133) BROOKINGS(2023.07.05.), Fixing the global digital divide and digital access gap

적·문화적 불평등으로 이어지고 있으며, 이러한 불균형의 지속은 사회적 소외와 정보 격차를 더욱 심화시킬 가능성이 있다. 따라서 디지털 기술의 빠른 발전 속도에 맞춰 이러한 문제를 해결하기 위해서는 지속적인 관심과 다각적인 노력이 사회 전반에 필요하다.

나. 디지털 권리장전의 등장: 디지털 기술 윤리와 법제화의 필요성

디지털 기술은 사회, 경제, 문화 전반의 변화를 가져왔다. 이에 따라 새롭게 등장하는 쟁점들을 다룰 국가 차원의 기준과 원칙 규정의 필요성이 커지면서 2023년 9월, 과학기술정보통신부는 「디지털 권리장전」을 발표했다. 새로운 디지털 질서의 기본 방향을 담기 위해 마련한 헌장(憲章)으로, 국제사회가 함께 추구해 나갈 보편적인 미래상으로 ‘디지털 혁신을 추구하면서도 그 혜택을 모두가 정의롭고 공정하게 향유하는 디지털 공동번영사회’를 제시하고 있다.¹³⁴⁾

「디지털 권리장전」은 디지털 시대에 맞는 새로운 질서와 규범을 제시하며, 총 6장 28개 조항으로 구성되어 있다. 이 장전은 디지털 환경에서 시민들의 자유와 권리를 보장하는 데 중점을 두고 있으며, 디지털 기술의 발전이 개인의 기본 권리를 침해하지 않도록 하는 것이 주요 목표이다. 이 문서는 폭넓은 논의와 공론화 과정을 통해 마련되었으며, 다양한 이해관계자들의 의견을 수렴하여 구체화되었다.

〈표 5-2〉 디지털 권리장전

각 장		각 장 조문(6조~28조)	
제1장. 디지털 공동 번영 사회 구현을 위한 기본 원칙 규정			
자유	제2장. 디지털 환경에서의 자유와 권리 보장	• 디지털 접근의 보장 • 디지털 표현의 자유 • 디지털 다양성 존중	• 개인정보 접근통제 • 디지털 대체수단 요구 • 디지털 근로휴식 보장
공정	제3장. 디지털에 대한 공정한 접근과 기회의 균등	• 공정경쟁의 촉진 • 디지털 자산의 보호 • 디지털 리터러시 향상	• 데이터 접근 보장 • 사회 안전망 강화
안전	제4장. 안전하고 신뢰할 수 있는 디지털 사회	• 디지털 기술의 윤리적 개발과 사용 • 디지털 위험 대응	• 디지털 프라이버시 보호 • 건전한 디지털 환경 조성 • 아동·청소년의 보호
혁신	제5장. 자율과 창의 기반의 디지털 혁신의 촉진	• 디지털 혁신활동의 자유 • 디지털 규제 개선	• 디지털 혁신 지원 • 디지털 전환에 따른 갈등 조정
연대	제6장. 인류 후생의 증진	• 지속가능한 디지털 사회 • 국가간 디지털 격차 해소	• 디지털 국제규범 등을 위한 협력

출처: 과학기술정보통신부(2023), 『디지털 권리장전』

134) 윤성욱 외(2023.10.31.), 「데이터 경제 활성화를 위한 민간 역할분담과 정책 개입영역 연구」, 정보통신정책연구원

디지털 기술의 발전은 시민들의 일상생활을 편리하게 만들었지만, 동시에 기술의 악용이나 정보 남용과 같은 윤리적 문제를 발생시키고 있다. 이에 디지털 권리장전은 기술 윤리를 명시하고, 디지털 기술의 안전성과 신뢰성을 확보하기 위한 책임 있는 사용을 강조하고 있다. 이에 「디지털 권리장전」의 ‘제4장 제17조(디지털 기술의 윤리적 개발과 사용). 안전하고 신뢰할 수 있는 디지털 사회’에서는 ‘디지털 기술의 개발과 사용은 안전과 신뢰를 확보할 수 있도록 윤리적인 방식으로 책임 있게 이루어져야 한다.’라는 내용으로 기술 윤리에 대한 원칙도 명시되어 있다.¹³⁵⁾

2023년 10월과 11월에 걸쳐 진행된 범정부 차원의 「디지털 심화 대응 실태진단」과 「대국민 인식조사」는 디지털 권리장전의 중요성에 대한 사회적 인식을 높이는 계기를 마련해주었다. 실태조사 결과를 분석하여 52개 쟁점을 도출하여 ‘기본권 보장’(12개), ‘지속 혁신’(24개), ‘철저한 대비’(16개)로 구분했다.

[그림 5-3] 디지털 심화정도와 쟁점에 따른 유형 구분

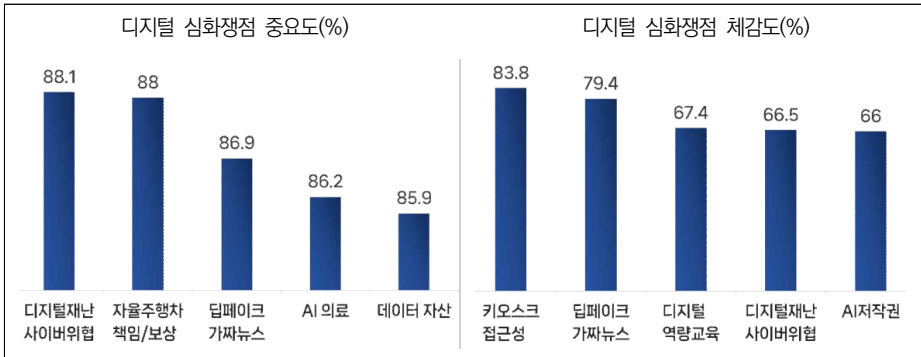


출처: 대한민국 정책브리핑(2024.05.14.), 새로운 디지털 질서 정립 추진계획

또한 인식조사 결과, ‘디지털 권리장전이 중요하다고 생각한다’의 응답은 전체의 94.3%로 나타났다. 디지털 심화 쟁점별 중요도는 ‘디지털 재난 사이버 위협’(88.1%)의 응답 비중이 가장 높았고, 디지털 심화 쟁점별 체감도는 ‘키오스크 접근성’(83.9%)이라는 응답이 가장 많았다.

135) 과학기술정보통신부(<https://www.msit.go.kr>)

[그림 5-4] 디지털 심화쟁점 인식조사 결과



출처 : 대한민국 정책브리핑(2024.05.14.), 「새로운 디지털 질서 정립 추진계획」

2024년 5월, 정부는 「새로운 디지털 질서 정립 추진계획」을 발표했다. 디지털 권리장전의 5대 원칙 기반 20대 정책과제를 선정하고 이 중 8대 핵심과제를 집중적으로 관리한다. 이후 2024년 12월까지 핵심과제에 대한 사회적 공론화, 심층 정책 연구, 국제사회와의 논의 등을 통해 글로벌 디지털 규범을 선도하겠다는 계획이다. 디지털 공론장(beingdigital.kr)을 통해 AI 안전 신뢰 확보, 디지털 접근성 제고, 딥페이크를 활용한 가짜뉴스 대응, 비대면 진료의 안정적 시행과 관련하여 시민들의 폭넓은 의견을 수렴한다.¹³⁶⁾ 이와 함께 연결되지 않을 권리 보호 방안(고용부), 비대면 의료 이용자 편의성 제고 기술적 방안(복지부), 딥페이크를 통한 디지털 성범죄 예방(여가부) 등 심층 정책연구도 추진된다.¹³⁷⁾ 2024년 5월, 과기정통부는 OECD와 「디지털 사회 이니셔티브」를 출범했다. OECD 회원국 간 디지털 규범 관련 상설 협력 네트워크를 구축하여 향후 글로벌 AI·디지털 규범·거버넌스 논의 시 대응 방향을 모색하기 위해 우리나라가 주도해 신설됐다.¹³⁸⁾

136) 대한민국 정책브리핑(2024.05.21.), 'AI 생성물' 워터마크 표시 의무화…딥페이크 가짜뉴스 막는다

137) 경향신문(2024.05.21.), 정부, '새로운 디지털 질서 정립' 추진…20대 정책과제 제시

138) 디지털데일리(2024.05.19.), 과기정통부, OECD와 '디지털 사회 이니셔티브' 출범

[그림 5-5] 8대 핵심과제

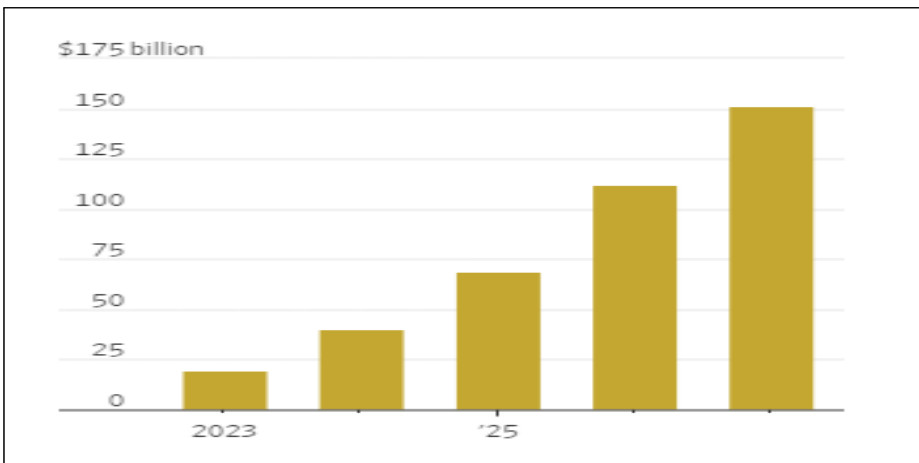


출처: 과학기술정보통신부(2024.5.), 「새로운 디지털 질서 정립’ 추진 계획」

다. 생성형 AI의 등장과 활용: 생성형 AI의 잠재력과 문제점

인공지능 기술은 점차 발전하며 우리 삶의 여러 영역에 깊숙이 자리 잡고 있다. 생성형 AI(Generative AI)의 열풍이 거세다. 향후 산업뿐만 아니라 교육, 노동, 예술 등 전 영역에서 패러다임이 전환될 것이라는 전망이 쏟아지고 있다. 시장조사업체인 IDC(International Data Corporation)에 따르면, 2023년 글로벌 생성형 AI 시장 규모는 149억 달러에서 2027년 401억 달러로 2.7배 성장할 것으로 전망된다.¹³⁹⁾

[그림 5-6] 생성형 AI 글로벌 시장 규모



자료: IDC(International Data Corporation)

139) 이타임즈(2023.12.31), 생성 AI 글로벌 시장, 4년 뒤 196조에 달해..."현재 10배 이상 급성장"

2022년 11월 오픈AI의 '챗GPT' 출시 이후, 구글의 '바드', 중국 바이두의 '어니봇', 네이버의 '하이퍼클로바' 등 생성형 AI 출시 경쟁이 가속화되었다. 챗GPT는 출시 두 달 만에 전 세계 이용자 수가 2억 명을 돌파했고, 2023년 7월 기준 사용자 수는 약 15억 명에 달하고 있다. 2023년 학술지 '네이처'가 선정한 올해의 과학계 인물 10인 중 챗 GPT가 포함되었으며, '네이처 10'에 사람이 아닌 기술이 선정된 것은 이번이 처음이다.¹⁴⁰⁾

[그림 5-7] 국내외 기업 생성형 AI 개발 현황

	공개	LLM 모델	파라미터 수(개)	특징
구글	5월	팜2	5300억	100개 이상 다국어 학습, 수학적 추론 향상
MS	3월	코파일럿	비공개	오픈AI GPT4 적용, 오픈소스 365 전 제품에 AI 탑재
오픈AI	3월	GPT-4	비공개(5000억 이상 추정)	이미지도 입력으로 인식, 대화 연속성 유지
메타	7월	라마2	최대 700억	오픈소스 형태로 공개, 2조개 토큰 학습
네이버	8월	하이퍼클로바X	비공개	챗GPT 대비 한국어 6500배 학습, 자연스러운 글쓰기
카카오	연내	코지피티2.0	최대 650억	한국어와 영어에 능함, 비용 합리적 모델

출처: 뉴시스(2023.09.30.), 국내외 기업 생성형 AI 개발 현황...구글·MS에 맞선 네카오

생성형 AI는 여러 가지 우려에도 불구하고, 그 편리함과 장점을 바탕으로 사회, 과학, 기술, 문화 등 다양한 분야에서 활발하게 활용되고 있다. 이 기술의 핵심 강점 중 하나는 유연성과 적응력이다. 방대한 데이터를 학습하여 새로운 정보를 생성하는 능력은 예측과 분석에서 매우 유용하며, 예상하지 못한 문제에 대처할 수 있는 능력을 갖추고 있다. 또한, 생성형 AI는 인간이 많은 시간과 비용을 들여 처리하는 작업을 자동화하여 생산성을 크게 높이고 비용을 절감하는 데 기여할 수 있다. 시간이 지남에 따라 지속적으로 학습하며 성능이 향상된다는 점도 중요한 장점이다.

세부적으로 보면, 생성형 AI는 창의성과 혁신성을 겸비하고 있다. 이를 통해 새로운 아이디어, 디자인, 음악, 문학 작품 등을 창출해 창의적 활동을 촉진하고, 신선한 관점과 아이디어를 제공할 수 있다. 또한 대량의 콘텐츠를 신속하게 생산할 수 있어 뉴스 기사,

140) 뉴시스(2023.09.30.), 국내외 기업 생성형 AI 개발 현황...구글·MS에 맞선 네카오 ; 파이낸셜뉴스 (2023.11.30), 챗GPT 등장 후 1년...인류 삶 뒤흔들고 있는 생성형 AI ; 동아일보(2023.12.14), 네이처, 올해 과학계 인물에 챗GPT 선정...‘비인간’으로 최초

광고 캠페인, 소셜 미디어 콘텐츠 등 다양한 분야에서 효율적으로 사용된다. 반복적이고 단조로운 작업을 자동화함으로써 업무 효율성을 높이고 인적 자원을 절약하는 데 기여한다. 더불어, 사용자 개개인의 취향과 관심사에 맞춘 맞춤형 콘텐츠를 제공해 개인화된 사용자 경험을 강화할 수 있다.

생성형 AI는 인간의 한계를 극복하여 새로운 연구와 탐구를 도울 수 있어, 의학, 과학, 예술 등 다양한 분야에서 응용 가능성을 열어준다. 따라서, 생성형 AI는 현대 사회에 많은 혁신과 편의를 제공하고 있으며, 문제점을 극복하면서 그 장점을 최대한 활용할 수 있도록 발전시켜 나가야 한다.¹⁴¹⁾

문화예술분야에서도 생성형 AI는 혁신적인 도구로 떠오르고 있다. 예술 창작 과정에서 AI 기술을 접목함으로써 새로운 형태의 예술적 표현을 가능하게 하고, 창작자들에게 새로운 영감의 원천을 제공하고 있다. 생성형 AI는 거대한 시대적 흐름이다. 세계적으로 각종 AI 업체들이 경쟁하고, 업그레이드를 거듭하고 있다. 멀티모달(Multi Modal)은 챗 GPT처럼 텍스트 입력 후 텍스트 출력을 넘어서 이미지, 비디오, 3D, 코드 등으로 입·출력되는 것을 말한다. 프롬프트에서 텍스트만 넣으면 '무엇이든' 출력되는 'text-to-anything'이 현실이 되고 있다. 최근 오픈AI사는 챗GPT-4가 업그레이드된 GPT-4 Vision라는 멀티모달을 발표하였다. 이것은 챗GPT가 단순한 쓰기 중심에서 보고, 듣고, 말하기가 가능해진 것이다.¹⁴²⁾

문화예술분야에서는 창작 활동 지원, 예술품 관리 목적으로 AI 솔루션이 개발되고 있다. 음악 및 미술 데이터의 수집, 가공, 라벨링에 기반한 음원 분석, 자동 작곡, 음원 생성, 미술품 생성 등 AI 솔루션을 통해 창작·예술 활동을 위한 기초자료, 초기 아이디어, 아이디어 구현의 틀 제공의 형태로 활용될 수 있다. 또한 이미지 조작 탐지 기술을 통한 모조품 식별, 예술품 보존을 위한 지능형 박물관 및 수장고 관리·제어 솔루션 등은 창작·예술품의 저작권 관리와 과학적 보존 도구로 기능할 수 있다. AI 창작과 인간 창작의 이분법적 경계를 넘어, AI 작가와 인간 작가의 실험적인 협업을 모색하고 새로운 예술 시장을 개척하는 플랫폼도 등장하였다.¹⁴³⁾

141) 텐엑스-머니트리(2024.03.05.), 창의성을 넘어선 생성형 AI의 등장배경부터 장점과 단점 그리고 특징은?

142) 무등일보(2023.10.22.), [칼럼] 생성형 AI의 상식과 문화예술의 미래

143) 한국지능정보사회진흥원(2023), 인공지능 솔루션 현황을 통해 살펴본 일상 속의 인공지능, AI Report, 제4호.

그러나 생성형 AI의 발전과 확산은 많은 전문직 종사자들 사이에서 불안감을 증폭시키고 있다. 특히, 챗GPT와 같은 생성형 AI를 이용해 보고서, 프로그램, 그림 등을 만들어 본 사람들은 그 완성도와 생생한 화질로 인해 인공지능이 가까운 미래에 인간을 대체할 것이라는 두려움을 느끼곤 한다. AI에 의한 일자리 소멸에 관한 예측이 무수히 쏟아져 나오고 있어 이러한 불편을 가중시키고 있다. 세계경제포럼(WEF)은 최근 발표한 미래 일자리 예측에서 향후 5년간 약 1400만 개의 일자리, 전체의 2%가 사라질 것으로 전망했고, 골드만삭스는 챗GPT와 같은 생성형 인공지능이 전체 일자리의 4분의 1을 대체할 수 있다는 보고서를 내놓기도 했다.¹⁴⁴⁾

생성형 AI 기술이 급속히 발전하면서 부작용도 빠르게 확산되고 있어 합리적인 규제와 제도 준비가 시급하다는 지적이 일고 있다. 유럽연합(EU)은 2021년 4월 세계 최초로 「인공지능법안(AI Act)」을 제정할 것을 제안했고, 이 법안이 2024년 3월 의회에 통과되어 5월 중 발효를 앞두고 있다. AI 서비스의 위험도에 따라 4단계 차등 규제를 적용하고 위반 시 최대 3500만 유로 또는 전 세계 매출액의 7% 규모의 벌금을 부과하도록 규정했다.¹⁴⁵⁾ 미국은 2022년 3월, 「알고리즘책임법안(Algorithmic Accountability Act)」 입법을 추진했다. 자동화된 의사결정 시스템에 대한 책임성 확보를 위해 자체적인 알고리즘 영향평가를 의무적으로 실시·제출하도록 하고 있다. 이 외에도 2023년 10월, 「AI 행정명령(Executive Order on the Safe, Secure, and Trustworthy Development and Use of Artificial Intelligence)」을 발표했다. AI 개발사를 대상으로 제품 및 서비스 출시 전에 의무적으로 AI 안전 검증 전문가 그룹의 테스트를 통과하게 하는 등 이전보다 강력한 의무를 부과하는 것을 주요 내용으로 한다.¹⁴⁶⁾

생성형 AI는 방대한 정보를 이용자에게 최적화하여 제공해 준다. 그러나 실제 없거나 사실이 아닌 정보를 사실인 것처럼 말하는 ‘환각 현상’으로 인해 잘못된 정보를 사람처럼 보이게 그럴듯하게 제공하기도 한다.¹⁴⁷⁾ 또한 불필요한 정보나 정확하지 않은 정보로 만들어진 ‘정크 콘텐츠’를 제공하여 사회적 혼란을 가중시키기도 한다. 특히 가짜뉴스를 넘어 정치적 허위 정보와 해킹에 악용될 수 있다는 우려가 커지고 있다.¹⁴⁸⁾

144) 중앙일보(2024.03.16.), AI가 일자리 뺏어도...‘창의적 협업’으로 새 일자리 창출해야

145) 국민일보(2024.03.18.), EU 세계 첫 ‘AI법’ 가결... 국내도 ‘금지 입법’ 추진되나

146) 한미정(2024.03.29.), AI 리스크에 대한 글로벌 대응 동향 및 시사점, 인사이트, 삼성SDS.

147) 조선일보(2023.12.21.), AI ‘환각 현상’ 탓에... 사람처럼 보이려 팩트보다 그럴듯하게 답변

148) 이투데이(2023.07.13), 챗GPT 또 다른 부작용...AI가 만든 ‘쓰레기’, 정보의 바다 오염시켜

〈표 5-4〉 AI 규제 관련 입법 동향

국가	입법 동향	내용
미국	알로리즘책임법안 입법 추진(2022.3)	• 자동화된 의사결정 시스템에 대한 책임성 확보 위해 자체적인 알고리즘 영향평가를 실시, 제출하도록 의무 부과
	AI 행정명령 (2023.10)	• AI 개발사를 대상으로 제품/서비스 출시 전 AI 안전 검증 전문가 그룹 테스트 통과 절차 의무화 • 국립표준기술연구소에게 AI 보안과 안전 보장 위해 표준/기술 개발 명령
영국	인공지능 규제백서 발간	• AI 규제에 대한 친혁신적 접근을 발표 • 법 규제 최소화화 규제 혁신 등을 아우르는 합리적이고 유연한 규제 추진
유럽연합	인공지능법안(AI Act) 통과(2024.03)	• 세계 최초 인공지능법안(AI Act)을 제정할 것을 EU 이사회와 의회에 제안(2021.4), AI Act 의회 통과(2024.3) • AI 서비스의 위험도에 따라 4단계 분류(최소 / 제한적 / 고위험 / 허용불가 위험) • 위반 시 최대 3500만 유로 또는 전 세계 매출액의 7% 규모 벌금 부과

자료: 한미정(2024.03.29.), AI 리스크에 대한 글로벌 대응 동향 및 시사점, 인사이드, 삼성SDS의 내용을 종합하여 작성

가속도가 붙는 기술 발전과 달리 인공지능 창작물의 저작권 문제, 인공지능 신뢰성 및 안전성, 데이터 편향성 등 다양한 이슈는 사회적 합의를 통해 해결해 나가야 할 숙제이다. 2022년에 미드저니로 생성한 이미지가 미국 콜로라도 주립 박람회 미술대회에서 디지털아트 분야 우승을 차지했다. 게임 기획자인 제이슨 M. 앨런의 '스페이스 오페라 극장'(Theatre D'opera Spatial)이라는 작품이다. 이 사건으로 인해 '인공지능이 만든 작품을 예술이라고 할 수 있는가'에 대해 논란이 생겼다. 일부는 기술을 활용한 그림도 예술적 가치가 있다고 주장한 반면, 일부 예술가는 AI가 그린 그림으로 우승한 것을 두고 명백한 부정행위라고 비난하기도 했다. 그러나 이 그림을 출품한 앨런은 작품을 제출할 때 미드저니로 작품을 생성했다는 점을 밝혔다고 말한 바 있다. 미술대회 관계자는 대회 규정에 따라 창작 과정에서 디지털 기술을 활용한 이미지 편집 등의 예술 행위가 인정된다고 설명했다.¹⁴⁹⁾

문체부는 2023년 AI 저작권 지침을 발표했다. 정부가 AI 창작물에 대해 구체적이고 제도적인 지침을 마련한 건 이번이 처음이다. 저작권 등록 관련 규정을 개정하면서 인공지능(AI)이 만든 그림, 사소설 등 창작물은 저작권을 등록할 수 없다는 내용을 명시했다. 인간과 AI가 함께 작업한 창작물도 인간 행위에 의한 결과임이 명백한 부분에 대해

149) 국립아시아문화전당(2023), AI는 예술을 어떻게 변화시킬 것인가?, 웹진ACC, Vol. 74.

서만 제한적으로 저작권을 인정하겠다는 입장이다. 창작의 영역까지 넘보는 생성형 AI가 빠르게 확산하고 있지만, 해외에서도 아직까지는 AI 창작물의 저작권에 대한 규정을 입법화한 곳은 없다. 다만 현재는 당국의 저작권 등록 심사 사례와 법원 판례 등을 통해 규정하고 있다. 문제부는 이번 지침을 토대로 향후 AI 창작물의 저작권 관련 내용을 법 제화할지에 대해서도 검토 중이다.¹⁵⁰⁾

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

디지털 기술이 확산하는 추세 속에서 우리나라의 디지털 기술 및 인프라는 세계적으로 인정을 받고 있다. 기술 발전 속 등장한 생성형 AI는 다양한 분야에서 활용되며 그 영역이 빠르게 확장되고 있다. 디지털 기술 확산의 이면에는 디지털 격차, 저작권 문제 등 다양한 문제점이 대두되고 있다.

해당 이슈의 발현 가능성을 알아보기 위해 전문가 델파이를 실시하여 ‘윤리 없이 스며든 디지털과 AI’ 이슈에 대한 시나리오를 설정하여 발현 가능성을 알아보았다. 전문가 평가단은 ‘윤리 없이 스며든 디지털과 AI’ 이슈에 대해 전체 92.0%(평균 4.49)가 발현 가능성을 높게 평가하며, 디지털 기술과 AI의 활용이 빠르게 확산되며 그로 인한 윤리적 문제들이 다양하게 드러날 것이라고 보았다.

〈표 5-5〉 『(이슈 1) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 디지털 기술과 AI의 활용이 빠르게 확산되며 그로 인한 윤리적 문제들이 다양하게 드러날 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	1 (1.6)	4 (6.4)	21 (33.3)	37 (58.7)	4.49	0.69

150) 미라클아이(2023.12.18.), [단독] AI가 만든 그림·소설 저작권 불인정…저작권 등록규정에 명시

이슈의 방향성에 대해서는 총 3개의 질문 중 A 방향 1건, B 방향 2건으로 수렴되었다. 구체적으로는 첫째, 생성형 AI를 활용한 예술가 등의 활동이 확산하여 예술가와 AI 합작품의 수요가 증가하게 될 것으로 전망하는 의견이 많았다(평균 3.68). 둘째, 카피레프트(Copyleft)의 활용은 지식, 작품 등의 수정 재배포를 자유롭게 함으로써 사회적 이익을 극대화하는 데 기여할 것으로 전망하는 의견이 많았다(평균 3.22). 셋째, AI가 생성한 작품은 저작권이 명확하지 않아 무분별하게 공유되고 비도덕적(딥페이크 등의 범죄)으로 활용될 것으로 전망하는 의견이 많았다(평균 2.62). 의견을 종합하면 생성형 AI, 카피레프트 등의 확장이 전망되나, 비도덕적으로 활용되지 않도록 주의해야 한다는 것으로 정리할 수 있다.

〈표 5-6〉 『(이슈 1) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
1-2-1. 생성형AI가 만든 창작 작품들이 큰 인기를 이끌며 예술가들의 창작 기회가 현저히 줄어들 것이다.	평균: 3.68 표준편차: 0.80					1-2-1. 생성형AI를 활용한 예술가들의 활동이 확산되어 예술가와 AI의 합작품의 수요가 증가하게 될 것이다.
1-2-2. AI가 생성한 작품은 저작권이 명확하지 않아 무분별하게 공유되고 비도덕적 (딥페이크 등의 범죄)으로 활용될 것이다.	평균: 2.62 표준편차: 1.21					1-2-2. AI가 생성한 작품은 저작권이 공개되어 있기 때문에 더욱 활발하게 창작할 수 있는 기반이 될 것이다.
1-2-3. 카피레프트(copyleft)*는 창작물을 무분별하게 생산하게 하고 저작권을 모호하게 하여 작품에 대한 책임을 질 수 없게끔 할 것이다.	평균: 3.22 표준편차: 1.08					1-2-3. 카피레프트(copyleft)*는 지식, 작품 등의 수정 재배포를 자유롭게 함으로써 사회적 이익을 극대화 시키는데 기여할 것이다.

전문가 평가단이 발현 가능성을 높게 평가한 주요한 이유를 살펴보면 “창작진영에서는 더 신중하고 엄격한 잣대와 윤리가 요구됨”, “생성형 AI를 문화예술분야에 활용하는 사례가 점점 많아질 것으로 예상되며, 이에 따라 지식공유와 저작권 문제가 중요한 이슈로 떠오를 것임”, “AI와 창작물 관련 이슈는 예술인과 기존 예술작품 개념을 무너뜨리며, 생태계 내 새로운 질서를 요구하고 있음. 디지털 윤리성에 대한 문제는 딥페이크 등 사회적 문제와 연계되어 지속적인 사회 및 문화계 이슈가 될 것임”, “최근 딥페이크를 포함한 AI 기술이 범죄에 악용되는 사례가 증가하고 있으며, 이러한 문제는 문화예술계에도

영향을 미칠 것으로 보임”, “디지털과 AI 기술의 빠른 확산으로 AI 창작에 따른 윤리적, 법적 문제가 증가하고 있어 예술의 본질과 창작자의 역할에 대한 재평가가 필요함” 등으로 확인되었다.

디지털 기술이 확산하면서 AI를 기반으로 한 CT(Cultural Technology)가 주목을 받고 있다. 이에 따라 앞으로의 CT는 개인이 AI를 활용하여 개인의 취향을 탐색하고, 창작 활동을 하는 등의 다양한 수요를 포괄하게 될 가능성이 높다.

해당 이슈의 발현 가능성을 알아보기 위해 전문가 델파이를 실시하여 ‘멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)’ 이슈에 대한 시나리오를 설정하여 발현 가능성을 알아보았다. 전문가 평가단은 ‘멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)’ 이슈에 대해 전체 68.3%(평균 3.73)가 발현 가능성을 높게 평가하며, CT가 사용자의 다양한 수요를 1:1로 대응하는 형태로 진화할 것이라고 보았다.

〈표 5-7〉 『(이슈 10) 멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) CT는 사용자의 다양한 수요를 1:1로 대응하는 형태로 진화할 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	6 (9.5)	14 (22.2)	34 (54.0)	9 (14.3)	3.73	0.83

이슈의 방향성에 대해서는 총 4개의 질문 모두 B 방향으로 수렴되었다. 구체적으로는 첫째, 문화예술교육 방식이 IT로 전환되며 맞춤형 교육콘텐츠 개발의 중요성이 강화될 것으로 전망하는 의견이 많았다(평균 3.86). 둘째, AI가 개인의 취향을 기반으로 개개인 이 원하는 콘텐츠를 생산하기 위한 정보를 채득하는 형태로 발전할 것으로 전망하는 의견이 많았다(평균 3.59). 셋째, 문화예술분야의 창작 수요가 높아지며 부캐로 예술 활동을 하는 사람들이 많아질 것으로 전망하는 의견이 많았다(평균 3.63). 넷째, 작품을 만드는 데에 AI가 큰 영향을 미치며, 전문성이 낮은 사람들도 작품을 만들 수 있게 되어 예술 인으로의 진입 장벽이 낮아질 것으로 전망하는 의견이 많았다(평균 3.76). 의견을 종합

하면 AI를 기반으로 한 앞으로의 CT는 개인 맞춤형으로 발전할 것이며, AI 추천을 통해 개인의 예술 취향이 확고해지고 손쉽게 예술작품을 만들 수 있게 됨에 따라 일반인도 예술인으로서 활동할 가능성이 있다고 정리할 수 있다.

〈표 5-8〉 『(이슈 10) 멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology) 』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
10-2-1. 문화예술교육은 도제식으로 추진되고 전문인력의 중요성이 더욱 커질 것이다.	평균: 3.86 표준편차: 0.78					10-2-1. 문화예술교육 방식이 IT로 전환되며 맞춤형 교육콘텐츠 개발의 중요성이 강화될 것이다.
10-2-2. AI는 개인의 취향을 기반으로 다양한 콘텐츠를 제공하는데 집중하는 형태로 발전할 것이다.	평균: 3.59 표준편차: 0.99					10-2-2. AI는 개인의 취향을 기반으로 개개인이 원하는 콘텐츠를 생산하기 위한 정보를 체득하는 형태로 발전할 것이다.
10-2-3. 문화예술은 향유의 영역으로 더욱 확장할 것이며 부캐*의 영역은 문화예술분야와는 무관할 것이다.	평균: 3.63 표준편차: 0.85					10-2-3. 문화예술분야의 창작 수요가 높아지며 부캐*로 예술인으로 활동하는 사람들이 많아질 것이다
10-2-4. 작품을 만드는 데에 AI가 미치는 영향은 미미할 것이며 AI가 만든 작품은 다른 영역으로 해석해야 한다.	평균: 3.76 표준편차: 0.86					10-2-4. 작품을 만드는 데에 AI가 큰 영향을 미칠 것이며 전문성이 낮은 사람들도 작품을 만들 수 있게 되어 예술인으로의 진입 장벽이 낮아질 것이다.

* 부캐: 부 캐릭터(副 Character)의 줄임말

전문가 평가단이 발현 가능성을 높게 평가한 주요한 이유를 살펴보면 “멀티 페르소나와 CT는 현재에도 발현되고 있으며, 앞으로도 문화예술분야의 공공성과 보편성이 확대되는 방향으로 영향을 미칠 것으로 보임”, “디지털 콘텐츠 중심의 알고리즘이 이미 초개인화된 콘텐츠를 추천하고 있으며, 테크기업은 창작자가 효율적으로 콘텐츠를 만들어낼 수 있도록 AI 기반 협업 도구를 서비스하고 있음”, “AI 등 신기술과 미디어 트렌드를 활용해 문화기술이 범용화 단계로 넘어가는 것이 확실해 보임”, “문화예술도 개인 맞춤형이 중요해지며, 부캐의 일반화와 수용 과정의 보편화가 이루어질 것임”, “개인화된 AI 기술의 빠른 발전으로 맞춤형 문화예술 콘텐츠의 제공이 현실화될 가능성이 매우 큼. 문화예술분야에서 이러한 기술의 도입은 개인의 경험을 극대화하고, 새로운 형태의 소비 및 창작 방식을 만들 것으로 예상됨” 등으로 확인되었다.

한편, 디지털 기술 확산과 함께 로봇과의 협동 또한 중요한 이슈로 거론되고 있다. 예술인이 하나의 작품을 창작하기 위해서는 다양한 작업이 필요하고 때문에 많은 시간이 소요된다. 이때 일부 작업을 자동화 로봇에게 맡겨 작품 제작을 할 경우보다 쉽게 작품을 만들어낼 수 있을 것이다.

해당 이슈의 발현 가능성을 알아보기 위해 전문가 델파이를 실시하여 ‘맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경’ 이슈에 대한 시나리오를 설정하여 발현 가능성을 알아보았다. 전문가 평가단은 ‘맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경’ 이슈에 대해 전체 47.7%(평균 3.29)가 발현 가능성을 높게 평가하였다. 발현 가능성을 높게 평가한 인원이 과반을 넘지 못하였으나 보통이라고 평가한 인원(34.9%)과 평균 점수(3.29)를 고려했을 때, 해당 이슈에 대해 긍정적으로 평가했다고 해석할 수 있다.

〈표 5-9〉 『(이슈 14) 맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 맞춤형 자동화 시장의 성장과 협동로봇의 보편화로 예술가의 작업환경에 변화가 일어나고 창작 방식에도 영향을 줄 것이다.							
	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	4 (6.4)	7 (11.1)	22 (34.9)	27 (42.9)	3 (4.8)	3.29	0.96

이슈의 방향성에 대해서는 총 4개의 질문 중 A 방향 1건, B 방향 3건으로 수렴되었다. 구체적으로는 첫째, 협동로봇의 보편화가 예술창작에 영향을 주는 것이 시기상조라고 평가하는 의견이 많았다(평균 2.75). 둘째, 맞춤형 자동화의 활동은 예술가들이 위험한 일들을 덜어내고 어려운 작업을 대체할 수 있게 하는 등 새로운 창작 환경을 만드는 데에 기여할 것이라고 보는 의견이 많았다(평균 3.29). 셋째, 맞춤형 자동화와 협동로봇 등 예술작업 환경의 변화가 예술가의 작품 생산 방식과 산업화에 영향을 줄 것이라고 평가한 의견이 많았다(평균 3.14). 넷째, 기술이 자본 중심의 발전을 추구하여 예술의 산업화에 기여하거나 빠른 속도로 작품을 생산하는 데 영향을 줄 수 있을 것으로 평가하는 의견이 많았다. 의견을 종합하면 협동로봇의 보편화는 현재까지 시기상조이나, 예술가들의 창작방식, 예술의 산업화 등에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 정리할 수 있다.

〈표 5-10〉 『(이슈 14) 맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B	B
	1 2 3 4 5	
14-2-1. 협동로봇의 보편화가 예술 창작에 영향을 주는 것은 시기상조이다.	평균: 2.75 표준편차: 1.05	14-2-1. 협동로봇의 보편화는 예술 창작에 빠르게 영향을 줄 것이다.
14-2-2. 맞춤형 자동화는 비용과 생산성 등을 고려할 때 예술작업에 활용하는 것이 비효율적이다.	평균: 3.29 표준편차: 0.94	14-2-2. 맞춤형 자동화의 활용은 예술가들이 위험한 일 등을 덜어내고 어려운 작업을 대체할 수 있게 하는 등 새로운 창작 환경을 만드는 데에 기여할 것이다.
14-2-3. 맞춤형 자동화와 협동로봇 등 예술작업 환경의 변화는 예술가의 작품 생산 방식에 영향을 크게 미치지 못할 것이다.	평균: 3.14 표준편차: 1.11	14-2-3. 맞춤형 자동화와 협동로봇 등 예술작업 환경의 변화는 예술가의 작품 생산 방식과 산업화에 영향을 줄 것이다.
14-2-4. 기술은 자본 중심의 발전을 추구하여 예술에 영향을 미치지 못하거나 부정적 영향을 미칠 가능성이 높다.	평균: 3.52 표준편차: 0.96	14-2-4. 기술은 자본 중심의 발전을 추구하여 예술의 산업화에 기여하거나 빠른 속도로 작품을 생산하는데 영향을 줄 것이다.

전문가 평가단이 발현 가능성을 높게 평가한 주요한 이유를 살펴보면 “기술과 예술의 융합은 주요 트렌드임”, “자동화와 로봇 발전은 문화예술분야에도 영향을 미칠 것으로 예상됨. 위험하고 어려운 작업을 대신할 뿐만 아니라 창작 부분에서도 인간과 협업하는 방식으로 발전할 수 있음”, “5차 산업혁명은 인간 중심의 기술 발전을 목표로 하며 맞춤형 자동화 기술의 발전은 불가피하며, 이러한 기술들은 노동시장뿐만 아니라 문화예술분야에도 중요한 영향을 미칠 것임”, “기술 진보를 통한 산업혁명이 가속화된다고 하더라도, 이에 대한 대응으로 인문학적 가치의 중요성은 올라갈 것으로 보임. 이제는 로봇과 인간의 상호작용을 통해 새로운 생태계를 구현하는 전략이 필요하고, 탄력적이며 유연한 예술산업 환경 조성을 통해 새로운 예술의 생산과 향유의 체계를 구현해 나갈 필요가 있음” 등으로 확인되었다.

해당 이슈에는 다소 부정적인 전문가의 의견도 함께 볼 수 있었는데, 부정적으로 평가한 주요 이유를 살펴보면 “기술 발전, 특히 AI는 문화예술 창작의 패러다임을 급격히 변화시킬 수 있지만, 새로운 창작 패러다임을 능동적으로 만들어낼 수 있을지는 불확실함. 예술 창작 분야는 다소 비탄력적으로 변화할 수 있음”, “생활에서 기계화, 자동화, 로봇화는 더욱 확산될 것임. 가까운 미래에 인간과 로봇이 같은 공간에서 일하는 모습이 보편화될 것으로 예상됨. 지금은 AI로 음악, 미술 등 창작활동이 가능하지만 고도의 창

의력을 발휘하는 문화예술 활동은 다시 인간의 몫으로 돌아올 것으로 예상함”, “맞춤형 자동화 기술이 예술 산업에도 적용되면서, 개별 소비자의 취향과 요구에 맞춘 콘텐츠 제작이 가능해지고 있음. 노동시장에서의 자동화는 예술가들에게 새로운 도구와 플랫폼을 제공하여 예술 생산과 유통의 효율성을 높이는 데 기여할 수 있으나 동시에 일부 전통적 직업은 대체될 가능성도 있어 이에 대한 사회적 논의가 필요한 상황임” 등으로 확인되었다.

나. 트렌드 예측

“윤리없이 스며든 디지털과 AI”는 디지털 강국으로서 빠르게 AI 기술이 도입되어 활용되는 반면 디지털 윤리의식은 저조함에서 비롯된 트렌드다.

우리나라는 OECD 「디지털경제전망보고서」에서 국내 기업의 디지털 신기술 도입률이 높은 수준인 것으로 평가되었으나 기술의 급속한 발전과 함께 디지털 취약계층에 대한 문제 또한 드러났다. 과학기술정보통신부의 「디지털 정보격차 실태조사」 등에서 나타나는 바와 같이 통상 55세 이상의 인터넷 취약계층의 불편 문제가 꾸준히 제기되고 있으며 이는 공공행정 등에서도 드러나는 것으로 파악되었다. 디지털 격차는 문화 격차로 이어지는데 온라인 디지털 플랫폼은 음악, 영화, 동영상, 게임 등 다양한 문화 콘텐츠를 즐길 수 있는 환경을 제공하며 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있게 하지만 디지털 취약계층은 이러한 서비스를 누리는데 어려움을 겪는 것으로 나타났다.

디지털과 AI의 빠른 도입과 활용의 대중성은 딥페이크 등의 범죄로의 활용을 더 높이는 것으로 파악되었다. 카피레프트(Copyleft)는 지적재산의 보호를 고집하지 않고 이를 공유하고 널리 유통시켜 사회적 이익을 극대화한다는 취지인데, 카피레프트의 활성화가 예측되며 이를 통해 예술가와 AI의 합작품 수요 및 공급 또한 증가할 것으로 예측된다.

한편, CT(Cultural Technology)의 발전으로 문화예술교육 방식이 IT로 전환되는 속도가 빨라지고 개인의 취향을 기반으로 개개인이 원하는 콘텐츠를 생산하는 것까지 발전할 것으로 보인다. 맞춤형 자동화 시장의 성장과 협동로봇의 보편화는 예술가의 작업 환경에 변화를 주고 창작방식에도 영향을 줄 것이다.

제2절 세계가 품은 한국문화

1. 트렌드 배경

가. 국제사회에서의 한국문화

한글은 K-pop과 K-드라마 등의 한류 콘텐츠와 함께 전 세계에서 큰 주목을 받고 있다. 콘텐츠를 통해 한국을 접한 외국인들이 한국문화에 대해 큰 관심을 가지면서 한국어의 위상이 높아지고 있다. 한글의 위상은 한국어의 위상은 ‘강남스타일’, ‘오징어 게임’, ‘기생충’ 등 성공적인 K-콘텐츠가 나오면서 더욱 높아졌다. 2023년 LA시의회는 소수계 언어로는 최초로 10월 9일을 한글날로 지정하였으며, 이는 한글의 위상과 한국 문화의 확산을 상징적으로 보여준다.¹⁵¹⁾ 또한 글로벌 언어 학습 서비스 ‘듀오링고’에서 한국어는 2023년 기준 세계에서 7번째로 많이 학습된 외국어로 선정됐다.¹⁵²⁾ 영어, 스페인어, 프랑스어, 독일어, 일본어, 이탈리아어 다음 순위에 해당하며 아시아권에서는 최상위권에 들었다. 또한 한국어 학습자 수가 늘어남에 따라 한국어 교육 기관도 꾸준히 확장되고 있다. 해외에서 한국어와 한국문화 보급을 담당하고 있는 세종학당은 2023년 기준 전 세계 85개국 248개소가 운영되고 있다.¹⁵³⁾ 2007년 개소 당시 740명에 불과하던 수강생은 2022년 기준 11만7,636명으로 집계되며 인기를 실감하고 있다.¹⁵⁴⁾

정부가 1996년에 10월 21일을 ‘한복의 날’로 지정한 이후, 현재 경복궁 등에서는 한복을 입은 관람객들을 쉽게 찾아볼 수 있다. 한복의 인기를 반영하듯, 인스타그램에서 ‘hanbok’으로 검색되는 게시물은 115만 건을 넘었고, 경복궁 근처 네 컷 사진 스튜디오에는 한복을 입은 외국인들로 북적이고 있다.¹⁵⁵⁾ 하지만 일상생활에서까지 한복을 입는

151) 중앙일보(2023.10.30), 문체부, 한국어 세계화 위한 5대 전략과제 발표

152) 조선일보(2023.01.19.), 한국어, 중국어 제치고 ‘세계 7위 학습 언어’

153) 문화체육관광부(2023.08.07.), 「세계 미래세대를 잇는 한국어 세계화 전략(2023-2027)」

154) 서울경제(2023.06.20.), K컬처 확산에…전 세계 세종학당 수강생 10만 명 돌파

155) 한경(2023.10.13.), “한복 꼭 입어보고 싶어” 청와대·경복궁에 모여드는 외국인

사람은 아직 많지 않다. 그러나 일상에서 한복을 착용하는 사람은 여전히 많지 않다. 한복 착용을 일시적인 유행으로 끝내지 않고, 지속적인 관심을 통해 일상적인 문화로 자리 잡게 하는 노력이 필요하다.

문화체육관광부는 매월 마지막 수요일 ‘문화가 있는 날’을 ‘한복 입기 좋은 날’로 정하고 한복 입는 문화를 확산하는 데 앞장서고 있다.¹⁵⁶⁾ 이 외에도 전통의 현대화를 통해 한복 대중화에 나서는 의류 브랜드들이 등장하고 있다. 한복을 실내복으로 변형해 만든 생활한복을 출시하여 한복 고유의 형태는 살리되 실내에서 편하게 입을 수 있도록 현대적으로 재해석한 것이 특징이다. 생활한복의 대중화는 K팝 스타들의 착용에서 비롯한 MZ세대의 한복에 대한 관심이 나날이 커지고 있으므로 대중화 가능성은 기대해 볼 만하다.¹⁵⁷⁾

한복의 세계화를 지속하기 위해서는 몇 가지 해결해야 할 과제가 있다. 먼저, 한국 전통 복식에 대한 인식을 높여 한복이 실용적이고 활동성이 강한 일상복으로 활용될 수 있다는 인식의 확산이 필요하다. K-팝, 사극, 드라마 등을 통해 한복에 일부 현대적인 것들을 가미시켜 고유의 한복 스타일을 해치는 경우가 발생하여 논란이 되기도 한다. 경복궁에서 빌려 입는 한복들 또한 실제 한복 구조와 맞지 않거나 ‘국적 불명’인 것이 많다. 전통의상 변형을 어디까지 허용할 수 있는지에 대한 자문과 검증을 통해 한복을 제대로 입기 문화가 확산되어야 한다. 또한 한복을 현대적으로 바꾸는 것은 좋지만 한복만이 가진 고유성과 전통성을 무너뜨리지 않는 것이 중요하다.¹⁵⁸⁾

전 세계적으로 K푸드의 인기가 대단하다. 한류의 영향과 함께 글로벌 식품 시장에서 주목받고 있다. 미국의 식음 트렌드 컨설팅업체 에이페프앤드코(Af&co)는 ‘2024년 10대 식음료 트렌드’에 한식을 최우선으로 꼽았다. 네덜란드 컨설팅체 푸드바이디자인도 ‘2024년 주목해야 할 4가지 트렌드’로 식물성 단백질, 인공지능 레시피, 스파이콜로지(spicology), 그리고 K푸드를 선정했다.¹⁵⁹⁾

K팝과 한류의 영향으로 주목받은 K푸드는 건강에 좋은 맛 좋은 음식이라는 인식과 함께 간단한 조리과정으로 먹을 수 있는 편리함으로 해외시장에서 매력적으로 평가받고 있다. 해외에서 한국 식품에 대한 수요가 증가함에 따라 식품 수출도 꾸준히 상승했다.

156) 대한민국 정책브리핑(2021.03.31.), 문체부 직원들 매월 마지막 수요일 ‘한복 입기 좋은 날’

157) 브라보마이라이프(2021.09.21.), 한복의 현대화 ‘생활한복’, 우리 일상에 얼마나 가까워졌나

158) ANOTHER THINKING Lab (2024.06.07.), <알쓸뉴스> 퓨전 한복 입지 말라고? “전통을 보존하는 게 중요할까, 시대 변화를 반영하는 게 필요할까?”

159) 한국경제(2024.01.01.), 한류가 키운 K푸드, 이젠 한류 주도한다

2021년 처음으로 수출 100억 달러를 넘었고, 2023년에는 역대 최고치인 121.4억 달러의 수출실적을 기록했다. 이는 바이오산업(134억 달러)에 이어 우리나라 12대 수출산업 규모에 해당한다. 특히 최근 간편하게 조리할 수 있는 즉석식품들이 인기를 끌면서 우리나라의 냉동식품, 라면 등이 주목을 받게 되었다. 매운맛의 라면은 해외 소비자들에게 매운맛에 대한 챌린지 음식으로 각인되며 인기를 끌었다. ‘불닭볶음면’의 ‘Me We Play’라는 불닭을 주제로 한 댄스 챌린지는 영상 조회수 7억, 참여자 5만 명을 기록했다.¹⁶⁰⁾ 또한 미국에서 ‘냉동 김밥’은 간편하고 장기 보관이 가능하다는 점에서 대중적인 메뉴로 선풍적인 인기를 끌었다. 2023년 미국에서 한인 모녀가 틱톡에 올린 ‘냉동 김밥’ 영상이 조회수 1,350만 회를 기록하며 ‘김밥 챌린지’가 유행처럼 번졌다. 김밥 관련 해시태그가 포함된 틱톡 영상 수가 13억 개를 넘겼다.

한글, 한복, 한식과 함께 K-Culture를 이해하는 데 있어 K-팝 아이돌 세대론¹⁶¹⁾은 케이팝의 역사적 발전과 변화를 이해하는 중요한 틀이다. 아이돌 그룹은 1세대부터 4세대에 걸쳐 시장 환경과 기술의 변화, 팬덤의 특성에 따라 각각 다른 특징을 나타내 왔다. 먼저, 1세대 아이돌은 1990년대 중반에서 2000년대 초반까지 활동한 ‘H.O.T’, ‘핑클’, ‘god’ 등을 대표로 하며, 주로 국내 시장을 기반으로 전통적인 미디어, 즉 지상파 및 케이블 TV에 의존해 활동했다. 이 시기에 팬덤 문화가 형성되기 시작했고, 팬클럽 이름과 응원 방식이 생겨나며 아이돌 산업의 초석이 다져졌다.

2000년대 중반부터 등장한 2세대 아이돌은 ‘동방신기’, ‘슈퍼주니어’, ‘소녀시대’ 등이 있다. 이 시기에는 한류가 글로벌 시장으로 확장되기 시작했으며, 유튜브와 같은 소셜 미디어 플랫폼을 적극 활용해 K-pop이 서구권으로 진출하게 되었다. 2세대 아이돌은 팬들에게 더 가까운 이미지로 다가섰고, 아이돌 팬덤 또한 전 세계적으로 확장되었다.

2010년 중반부터 활동을 시작한 3세대 아이돌은 ‘방탄소년단(BTS)’, ‘블랙핑크’, ‘엑소’ 등이 있으며, 이 시기에는 홍보 및 소통의 주된 수단으로 SNS를 활용하여 K-pop을 세계 주류 음악 시장의 중심이 되게 하였다. 특히 세계관을 도입한 아이돌 그룹의 등장은 K-pop이 단순한 음악을 넘어 설정과 서사가 결합한 종합 문화 콘텐츠로 성장시키는 데 중요한 역할을 하였다.

160) 중앙일보(2023.10.22.), ‘불닭’ 해외서 더 잘 나간다…글로벌 챌린지 ‘7억뷰 대박’

161) 해당 내용은 한국국제문화교류진흥원의 격월간 한류동향 심층분석보고서 ‘한류NOW’의 기사내용(김영대(2023.09), ‘한류인서트, 아이돌 세대론은 어떻게 만들어지는가?’을 요약 발췌하여 정리하였다.

4세대 아이돌은 2020년대에 데뷔한 ‘뉴진스’, ‘르세라핌’, ‘스트레이 키즈’ 등이 대표적이다. 4세대 아이돌의 가장 큰 특징은 데뷔 초기부터 글로벌 시장을 목표로 하는 마케팅 전략과 개인화와 크로스미디어를 활용한 팬들과의 실시간 소통을 강조하는 방식이다. 메타버스와 같은 가상 공간을 활용하여 팬들과 상호작용을 강화하고, 짧은 시간 내에 글로벌 스타로 자리잡는 경향이 두드러진다. 리얼리티 오디션 프로그램을 통해 데뷔 과정이 하나의 콘텐츠로 소비되는 방식도 4세대의 특징이다.

나. 국제사회에서 한국의 위상 변화

우리나라는 1987년부터 유무상 원조 전담기관을 설립하고, 대외원조를 추진하면서 원조를 받던 국가에서 원조를 제공하는 국가로 전환되었고, 2000년에는 공식적으로 OECD 개발협력국 리스트에서 제외되었다.¹⁶²⁾ 2010년 OECD DAC 가입 이후 우리나라는 지속적인 ODA 예산 확대를 통해 ODA 지원 규모 및 효과성을 높이기 위해 많은 노력을 기울여 왔다. 최근 5년간 우리나라 총 ODA 지원 규모(증여등가액 기준)는 코로나19 팬데믹의 영향으로 비교적 높은 변동성을 보였으나, 팬데믹의 종결에 따라 ODA 지원 규모가 정상화되어 2022년에는 2,810백만 달러를 지원하였고, ODA/GNI 규모는 역대 최고치인 0.17%를 기록하였다.¹⁶³⁾

또한 중견국 외교(middle power diplomacy)와 다자간 협력을 통해 국제사회에서 외교적 역할을 확대해 나가고 있다. 세계지식재산기구, 유네스코 등 국제기구와 협력하는 다자협력사업을 통해 문화·저작권·관광 분야의 발전을 지원하고 있다. 2023년 기준 양자 간 원조와 다자 간 원조는 각각 97.4%, 2.5의 비율로 지원되었다.¹⁶⁴⁾

우리나라는 문화체육관광부의 주도하에 문화 ODA를 통해 문화예술 역량강화, 지속 가능한 관광산업 발전, 문화콘텐츠산업 활성화 등 문화·체육·관광 분야 대외원조사업을 지원하고 있다. 1990년대부터 본격적으로 국제문화교류 정책을 추진하기 시작했다. 90년대에는 국제문화교류에 대한 관심이 높아지며 정책적 기틀이 마련되었다. 2000년대에는 예술경영지원센터, 코리아센터, 해외문화홍보원 등 국제문화교류를 전담하는 기관들이 설립되었고, ‘한류(Hallyu)’가 국제문화교류의 주요 아젠다로 설정되면서 아시아문

162) 이성우, 이영우(2021), 한국 국제개발협력과 문화 ODA. 문화정책논총, 35(1), 191-225

163) ODA KOREA(<https://www.odakorea.go.kr/>)

164) ODA KOREA(<https://www.odakorea.go.kr/>)

화산업교류재단(현 한국국제문화교류진흥원)이 설립되어 본격적인 활동을 시작했다.¹⁶⁵⁾

2010년대에는 국제문화교류 전문 인력 양성 프로그램과 체계적인 전략 및 정책 방안이 마련되고 실행되었다. 이를 위해 2017년에는 「국제문화교류진흥법」이 제정되었으며, 한국국제문화교류진흥원이 문화체육관광부의 국제문화교류 전담 기관으로 지정되었다. 2018년에는 「제1차 국제문화교류진흥종합계획」이 수립되어 국제문화교류 정책 추진을 위한 구체적인 법적·제도적 방안들이 마련되었다.¹⁶⁶⁾

국제문화교류는 과거 식민지 시대의 일방적인 문화교류에서 벗어나, 수평적이고 동등한 관계에서 상호 교류로 발전해 왔다. 현재는 주고받는 교환을 넘어서 함께 만들어 나가는 '횡단적인 문화교류'로 진화하고 있다. ICT 신기술의 발달과 디지털 혁신에 따른 전 세계의 초연결화와 거대 네트워크화는 이러한 추세를 더욱 가속화시킬 것이다. 이러한 발전 속에서 K-콘텐츠는 문화교류의 핵심 매개체로 자리잡고 있다.¹⁶⁷⁾

K-POP, 드라마, 게임 등을 중심으로 한류의 인기가 확산되면서 전통문화와 문화예술로도 확대되었고, 한류는 이제 'K-컬처(K-Culture)' 혹은 'K-Contents'로 전 세계적으로 인식되고 있다. 해외문화홍보원의 「2022년 국가이미지 조사」에 따르면, K-콘텐츠의 인기에 힘입어 외국인의 79.3%는 한국 국가 이미지를 긍정적으로 평가하고 있으며, 긍정 평가 요인으로는 현대/대중문화가 65.6%로 1위를 차지했다.¹⁶⁸⁾ 한국국제문화교류진흥원의 「2023 해외한류실태조사」에 따르면, 「한국에 대한 인식」을 묻는 질문에 「문화강국」이라고 응답한 비율이 70.9%를 차지하는 등 한국의 대외적 인지도도 계속 상승하고 있다.¹⁶⁹⁾

우리 정부는 메타버스, AI 등 새로운 디지털 기술을 적극적으로 활용하여 혁신적인 국제문화교류, 해외 진출의 장을 만들 수 있도록 선제적인 지원을 하고자 한다. 또한 한국의 문화 역량을 공유하는 문화 분야 ODA 지원 확대, 장애인, 지역(K-local)의 해외 진출과 교류 기회 확대 등 참여 보장을 통해 새로운 국제교류의 주역이 되도록 「제2차 국제문화교류진흥 종합계획(2023~2027)」을 수립하였다.¹⁷⁰⁾ 국제문화교류 진흥 계획을 통해 한류의 열기 지속 효과가 기대된다.

165) 류승원(2023.06.01), 국제문화교류가 나아가야 할 방향성, 한국국제문화교류진흥원

166) 류승원(2023.06.01), 국제문화교류가 나아가야 할 방향성, 한국국제문화교류진흥원

167) 류승원(2023.06.01), 국제문화교류가 나아가야 할 방향성, 한국국제문화교류진흥원

168) 해외문화홍보원(2023), 「2022년 국가이미지 조사」

169) 한국국제문화교류진흥원(2023), 「2023 해외한류실태조사」

170) 문화체육관광부(2023), 「제2차 국제문화교류진흥 종합계획」

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

K-pop을 중심으로 한류가 세계에 확산하고 있다. K-pop을 통해 한국의 문화를 접하게 된 외국인은 자연스럽게 한국문화에 관심을 가지게 되고 한국에 대한 관심이 증가하게 될 가능성이 높다. 이러한 관심은 문화예술뿐만 아니라 관광, 콘텐츠, 국제교류 등의 다양한 분야에서도 긍정적인 영향을 미치고 있다.

해당 이슈의 발현 가능성을 알아보기 위해 전문가 델파이를 실시하여 ‘새로운 세계의 중심, 한국’ 이슈에 대한 시나리오를 설정하여 발현 가능성을 알아보았다. 전문가 평가단은 ‘새로운 세계의 중심, 한국’ 이슈에 대해 전체 71.4%(평균 3.76)가 발현 가능성을 높게 평가하며, 한류 콘텐츠뿐만 아니라 순수예술, 생활양식 등 K-문화 전반이 글로벌 시장에서 지속적으로 사랑받게 될 것으로 보았다.

〈표 5-11〉 『이슈 2) 새로운 세계의 중심, 한국』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 한류 콘텐츠뿐만 아니라 순수예술, 생활양식 등 K-문화 전반이 글로벌 시장에서 지속적으로 사랑받게 될 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	5 (7.9)	13 (20.6)	37 (58.7)	8 (12.7)	3.76	0.78

이슈의 방향성에 대해서는 총 3개의 질문 모두 B 방향으로 수렴되었다. 구체적으로는 첫째, 한글, 한복, 한식 등 한국문화의 다양한 분야가 세계에서 인정받고 유행하게 될 것으로 평가한 의견이 많았다(평균 3.73). 둘째, 한국문화의 국제화가 현지화와 동시에 이루어지면서 K-문화가 글로벌 시장에서 지속적으로 성장하게 될 것이라 평가한 의견이 많았다(평균 3.81). 셋째, 한류의 성장과 함께 한국의 순수예술이 세계 문대에서 인정받으며 국제적 위상을 높이는데 기여하게 될 것이라 평가한 의견이 많았다(평균 3.44). 의견을 종합하면 K-문화는 세계적으로 인정받고 있으며, 지속적으로 성장하여 한국의 국제적 위상 제고의 기여에 긍정적 영향을 줄 것이라고 정리할 수 있다.

〈표 5-12〉 『(이슈 2) 새로운 세계의 중심, 한국』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
2-2-1. 한류는 콘텐츠산업분야에서만 국한될 뿐, 한글, 한복, 한식 등에는 영향이 없을 것이다.	평균: 3.73 표준편차: 0.87					2-2-1. 한글, 한복, 한식 등 한국문화의 다양한 분야가 세계에서 인정받고 유행하게 될 것이다.
2-2-2. 한국문화의 유행은 한류에서 그칠 것이며 타 국가의 문화에는 영향을 주지 않을 것이다.	평균: 3.81 표준편차: 0.78					2-2-2. 한국문화의 국제화가 현지화와 동시에 이루어지면서 K-문화가 글로벌시장에서 지속적으로 성장하게 될 것이다.
2-2-3. 한류는 콘텐츠산업분야에서만 국한될 뿐, 순수예술계의 성장에는 영향을 주지 않을 것이다.	평균: 3.44 표준편차: 0.96					2-2-3. 한류의 성장과 함께 한국의 순수예술이 세계무대에서 인정받으며 국제적 위상을 높이는데 기여하게 될 것이다.

전문가 평가단이 발현 가능성을 높게 평가한 주요한 이유를 살펴보면 “최근까지도 K-뷰티, K-푸드, K-팝 등이 주목받고 있어, 향후 3년 간의 문화트렌드에 미치는 영향과 발현 가능성은 매우 높을 것으로 예상됨”, “세계는 K-문화에 열광하고 있으며 그 추세는 한동안 계속될 것으로 보이며, 우리에게 너무 중요한 일임”, “K-문화는 이미 한국인의 국제적 위상을 높이는 데 큰 기여를 하고 있으며, 국제무대에서 꾸준히 사랑받을 수 있게 다양한 문화예술과 채널들을 통해 알려야 함”, “국가와 지역의 흥망성쇠는 이동(페르시아 중심의 아시아, 유럽, 미국, 일본 등)되고 있으며, 문화도 이동되고 있음. 경제발전과 함께 향후 10년간은 한국문화는 조명 받을 것으로 예측됨”, “한류는 이제 특정 세대/팬덤에게 국한한 하위문화가 아니라 글로벌 문화의 일부로 스며들고 있음. ‘한류’라는 명칭 없이도 한국 문화와 예술을 자연스럽게 일상 속에서 접하는 글로벌 수용/소비자가 증가할 것임” 등으로 확인되었다.

나. 트렌드 예측

“세계가 품은 한국문화”는 국제사회에서의 한국문화의 위상이 높아지고 특히 한류콘텐츠의 흥행뿐만 아니라 생활문화로의 관심 또한 확대될 것을 예측하는 트렌드다.

국제사회에서의 한국문화는 K-pop과 K-드라마뿐만 아니라 글로벌 언어로서의 학습에도 관심도가 높은 것으로 파악되었다. 또한 생활한복의 대중화는 K-pop 스타들의 착

용에서 비롯한 MZ 세대들의 관심으로 확산되고 있으며 K-food는 건강에 좋은 맛있는 음식으로 평가받고 있어 해외시장에 수출이 증가하고 있다.

한편, 우리나라가 추진하고 있는 문화ODA는 과거 식민지 시대의 일방적인 문화교류에서 벗어나 수평적이고 동등한 관계에서의 상호 교류로 발전해 왔다. 현재는 주고받는 교환을 넘어 함께 만들어 나가는 '횡단적 문화교류'로 진화하고 있는데, 이러한 발전 속에서 K-콘텐츠는 문화교류의 핵심 매개로 지속적으로 작용할 것으로 예측된다.

이러한 배경하에 우리나라 문화는 한류콘텐츠뿐만 아니라 순수예술, 생활양식 등 문화 전반이 글로벌 시장으로, 지속적으로 진출할 것으로 보인다. 특히 순수예술은 현재 흥행하고 있는 한류 콘텐츠를 만드는 가장 원천적인 소스로서 작용하고 한국 문화의 깊이 있는 탐색을 원하는 이들에게 관심이 더욱 높아질 것으로 전망된다.

우리나라는 새로운 세계의 중심으로서 발돋움하기 위하여 더 많은 국가에 대한 지원 및 진출을 추진할 것이며 한국문화는 다가오는 3년간 더 다양한 국가에 다양한 분야의 트렌드로 자리할 것이다.

제3절 ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국

1. 트렌드 배경

가. 초개인화 문화 확산

최근 몇 년간, 초개인화(Hyper-personalization)는 기술 발전과 맞물려 개인의 라이프스타일과 문화 소비에 깊숙이 자리 잡게 되었다. 초개인화(Hyper-personalization)는 통계적 자료의 한계를 넘어 개개인의 검색 패턴, 표정, 건강 상태 등을 통해 잠재적 니즈를 파악한 뒤 서비스를 제공하는 것을 가리킨다. 개인화가 많은 사람들의 데이터를 기반으로 한다면 초개인화는 개개인의 행동 데이터를 바탕으로 니즈를 파악한다는 점이 다르다. ‘나 같은 사람들’이 아닌 오직 ‘나’만을 위한 기술이나 마케팅이 바로 초개인화인 것이다. 초개인화는 디지털 환경의 급격한 발전과 데이터 분석 기술의 혁신을 배경으로 등장했다. 특히, 인터넷과 소셜 미디어의 발전으로 생성되는 방대한 양의 데이터와 AI 기술의 발전은 초개인화를 가능하게 했다.¹⁷¹⁾

코로나19 팬데믹은 초개인화의 확산을 가속화하는 데 중요한 역할을 했다. 코로나19로 인한 사회적 거리두기, 봉쇄, 비대면 생활의 증가 등은 사람들의 소비와 생활 방식을 근본적으로 변화시켰다. 이러한 변화는 초개인화 기술의 발전과 함께 디지털 환경에서의 맞춤형 경험에 대한 수요를 크게 증가시켰다. 초개인화 기술의 발달로 인해 사람들이 더 이상 대중적이고 통합적인 문화 콘텐츠를 소비하기보다는, 자신만의 독특한 취향에 맞춘 개별화된 콘텐츠를 선호하게 되었다. 예를 들어, 스트리밍 서비스나 온라인 플랫폼은 사용자의 시청 이력, 검색 패턴 등을 분석해 맞춤형 추천을 제공한다. 이는 사람들로 하여금 자신에게 적합한 콘텐츠에 더 집중하게 만들고, 다른 사람들과의 공통된 문화적 경험을 줄어든게 만든다.¹⁷²⁾

171) 서울경제(2024.01.09.), [만파식적] 초개인화

172) 삼성SDS(2022.04.22.), 초개인화 시대의 디지털 비즈니스 요건

나. 문화소비의 양극화: 집단적 문화 vs. 초개인화된 라이프스타일

초개인화의 확산은 문화소비 양극화를 더욱 심화시키고 있다. 문화 소비의 양극화는 크게 두 부류로 나눌 수 있다. '집단적 문화'를 즐기는 부류와 '초개인화된 라이프스타일'을 즐기는 부류다. 집단적 문화를 즐기는 사람들은 대형 극장이나 공연장에서 다수와 함께 공감하며 체험하는 것을 선호한다. 예를 들어, LG아트센터와 같은 대형 공연장에서의 콘서트나 연극은 여러 사람들과의 집단적 경험을 중시하는 소비자에게 인기를 끌고 있다. 반면, '초개인화된 라이프스타일'을 선호하는 사람들은 소규모 스튜디오 공연이나 1:1 맞춤형 공연과 같이 개인화된 경험을 추구한다. 이들은 다른 사람들과의 상호작용보다 자신만의 공간에서 소비할 수 있는 콘텐츠에 더 큰 가치를 두며, 이러한 콘텐츠는 특정 개인의 취향에 맞게 설계되어 있다. 2023년 총결산 공연시장 티켓판매 현황 분석 보고서에 따르면, 가장 많은 공연이 이뤄진 공연장 규모는 100~300석 미만 소극장이었으며, 티켓 예매수와 티켓 판매액은 1,000~5,000석 미만 대극장이었다.¹⁷³⁾ 이는 소극장은 다양한 작품을 접할 수 있는 기회를 제공하는 반면, 대극장은 대형 공연이 주로 이루어져 더 많은 관객을 끌어들이고 있음을 의미한다.¹⁷⁴⁾

다. 초개인화 시장의 확대와 부작용에 대한 우려

초개인화 기술을 통해 소비자들은 자신의 취향과 관심사에 맞는 맞춤형 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있다. 이는 만족도를 높이고, 개인에게 최적화된 문화적 경험을 제공함으로써 소비자 충성도를 높이는 긍정적인 효과를 가져온다. 또한 다양한 소비자 그룹을 대상으로 한 새로운 시장 기회를 창출할 수 있다. 소규모 공연, 1:1 맞춤형 콘텐츠, 또는 특정 취향에 맞춘 소규모 전시회와 같은 새로운 형식의 문화 상품이 생겨나며, 이는 작은 문화 생산자나 예술가들에게 더 많은 기회를 제공할 수 있다. 이러한 맞춤형 경험은 틈새시장을 형성하여, 대중적이지 않더라도 특정 집단을 타겟으로 한 콘텐츠 제작과 유통을 촉진하며 문화산업의 다양성을 확대시킨다.¹⁷⁵⁾¹⁷⁶⁾

173) 예술경영지원센터(2024), 2023년 총결산 공연시장 티켓판매 현황 분석 보고서

174) KtN(2024.02.25.), [공연 트렌드] 공연시장 티켓판매 분석: 팬데믹 이후의 부활과 새로운 트렌드

175) 한경MONEY(2023.01.25.), 나보다 나를 더 잘 아는 맞춤 서비스의 등장

176) 메조미디어 뉴스레터(2023.06.26.), 2023년 소비 트렌드 시리즈 3. 개인 맞춤형 소비

반면, 경제적, 기술적 접근성에 따라 초개인화된 콘텐츠를 즐길 수 있는 사람과 그렇지 못한 사람 간의 격차가 커질 수 있다. 예를 들어, 고가의 개인 맞춤형 경험을 제공하는 서비스는 특정 경제적 계층에게만 접근 가능할 수 있어, 문화소비의 불평등을 심화시킬 수 있다. 또한 초개인화 기술의 개인화된 알고리즘 추천 시스템은 사용자의 기존 취향을 강화하고 새로운 문화적 경험을 탐색할 기회를 줄일 수 있다. 이는 문화적 다양성을 축소시키고, 사람들의 문화적 경험을 일종의 '필터 버블'로 가둘 위험이 있다. 사용자가 이미 선호하는 콘텐츠만 계속해서 소비하게 되면서, 다양한 문화적 배경과 시각을 경험하는 기회가 줄어들 수 있다.¹⁷⁷⁾ 초개인화 마케팅은 관객 확장에 큰 도움이 되면서 동시에 관객들에게 맞춤형 정보를 제공하는 것에 치중해 개개인을 큐레이션이라는 환경에 가두면서 문화 편식 현상을 부추길 가능성에 대한 우려도 높아지고 있다.¹⁷⁸⁾

라. 유연한 근무환경

코로나19를 겪으며 다양한 협업 도구와 온라인 시스템을 도입한 덕분에 재택근무와 원격근무가 확산되었다. 2022년 통계청 조사에 따르면, 코로나로 인한 유연근무제, 재택근무, 원격근무 확산에 대해 응답자의 79.0%가 긍정적이라고 대답했고 그중에서 14.2%가 이에 대한 변화가 가속화될 것이라고 응답했다. 그러나 엔데믹 이후, 대기업을 중심으로 재택근무의 비중이 줄어들고 있으며, 재택근무가 대면 근무를 대체하기보다는 업종, 직무, 근로자 여건 등에 따라 선별적으로 채택되는 제도로 자리매김할 것으로 예상된다.¹⁷⁹⁾ 한국경영자총협회의 「재택근무 현황 조사」에 따르면, 재택근무를 시행하고 있다고 응답한 비중이 2021년 91.5%에서 2022년 72.7%, 2023년 58.1%로 나타났다.¹⁸⁰⁾

일하는 시간과 장소를 탄력적으로 조정할 수 있는 유연근무제가 다양한 형태로 나타나고 있다. 통계청의 2023년 8월 「경제활동인구조사 근로형태별 부가조사」에 따르면 2023년 기준 국내에서 유연근무제를 활용하는 직장인은 전체 임금 근로자의 15.6%이다. 코로나19가 정점을 찍었던 2019년까지 꾸준히 증가하는 추세를 보이다가 최근

177) 아시아경제(2024.01.31.), [뉴스속 용어]편향된 정보 취하게 하는 '필터 버블'

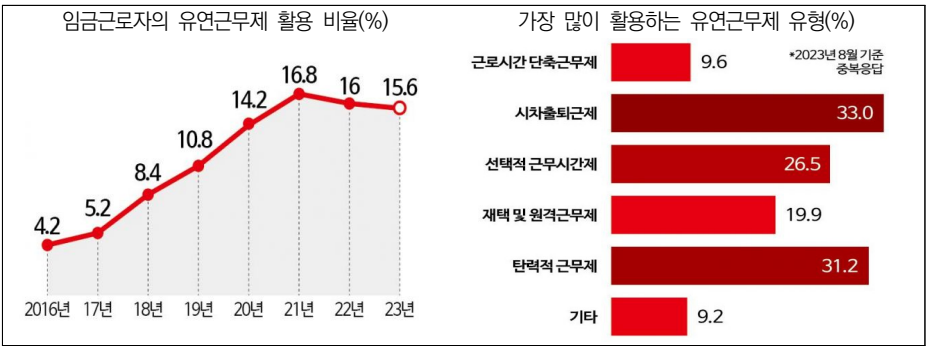
178) 데일리안(2021.12.30.), [D:이슈] 나도 몰랐던 취향의 발견...공연도 '초개인화' 마케팅 가능할까

179) 이코노미스트(2023.11.05.), "재택근무 계속 줄어든다"…경총 '재택근무 현황 조사' 결과 발표

180) 경향신문(2022.06.08), 국내 주요 기업 10곳 중 7곳 "재택근무 유지 중"

2년간 소폭 감소하는 추세를 보인다. 유연근무제의 유형 중 가장 많이 활용하는 것은 시차출퇴근제(33.0%)와 탄력적 근무제(31.2%)로 나타났다. 유연근무제가 가장 활성화되어 있는 분야는 IT 영역이다. 네이버는 ‘커넥티드 워크’라고 불리는 제도를 운영한다. 재택과 출퇴근 시스템이 혼용되어 있는 ‘타입O’와 전면 원격 근무제인 ‘타입R’을 선택할 수 있다. 쿠팡은 ‘선택근무제’를 도입했는데, 팀 재량으로 근무 시간과 장소를 자유롭게 선택할 수 있다. 핀테크 기업 핀다는 근로자 맞춤형 근무제인 ‘커스텀 워크’를 도입했다. ‘배달의 민족’을 운영하는 우이한형제들과 게임업체 프래프톤은 대면과 비대면의 장점을 활용한 하이브리드 근무제를 시행하고 있다.

[그림 5-8] 유연근무제 현황



자료: 통계청, 「경제활동인구조사 근로형태별 부가조사」

출처: 아시아경제(2024.01.10.), "근무시간·장소 '족쇄' 풀다"…육아 돕는 유연근무 '각양각색'[K인구전략]

마. 위케이션의 확산

다양한 근무환경의 변화로 ‘위케이션’ 근무제도가 화두로 떠오르고 있다. 위케이션은 ‘일하다’의 뜻인 워크(Work)와 휴가(Vacation)의 합성어로 원하는 곳에서 업무와 휴가를 동시에 할 수 있는 새로운 근무제도이다.¹⁸¹⁾ 이런 업무 트렌드가 확산되기 시작하자 우리나라의 각 지자체도 위케이션 방문객들을 늘리기 위한 다양한 프로그램을 추진하고 있다. 한국관광공사를 필두로 국내 다양한 지역들의 위케이션 프로모션과 상품이 출시됨에 따라 관련 시장에 대한 지속적인 성장 또한 기대되고 있다.¹⁸²⁾

181) 이병민(2024), 「지역의 가치를 창출하는 로컬크리에이터」 미래정책포커스, 2024 봄호, vol..40, 경제인문사회연구회.

182) 통계청 공식블로그(2023.06.05.), 위케이션? 재택근무? 변화하는 업무 트렌드!

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

코로나 팬데믹과 디지털 기술의 발전은 비대면 문화를 일상화시키고 개인주의 성향을 더욱 강화시켰다. 여기에 1인 가구의 증가와 도시화로 인해 혼자 즐기는 생활 방식이 자연스럽게 자리 잡게 되면서 세대 간 소통 방식의 차이와 사회적 불안정성도 개인적 삶을 중시하는 가치관을 확산시켰다. 이러한 환경 속에서 문화 소비는 개인 맞춤형, 온라인 중심으로 변화하고 있고 그 과정에서 세대 간 갈등이 더욱 두드러지고 있다.

‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국 이슈에 대해 전문가 평가단은 “개인주의가 더욱 팽배해지고 혼자서 일상을 영위하고 일과 여가를 보내는 것이 더욱 익숙해질 것”으로 전망했다. 이슈의 발현 가능성은 전체 평균 4.08점으로 나타났고, 전체의 85.7%가 발현 가능성을 높게 평가했다.

발현 가능성을 높게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “비혼 증가로 1인 가구가 더욱 빠르게 증가하고 있으며, 개인주의의 가속화로 세대 간 격차는 더욱 심화될 것으로 예상됨. 이러한 사회문화적 변화는 기성세대와 뚜렷하게 다른 새로운 문화예술 영역을 개척하고 확장하는 요인으로 작용할 것임”, “혼족 문화와 개인주의 성향은 이미 젊은 세대를 중심으로 뚜렷하게 증가하고 있으며, 이를 뒷받침하는 통계와 사회적 현상도 다수 존재함. 세대 간 갈등과 문화적 차이는 인구 구조의 변화, 경제적 여건, 기술 격차로 인해 지속적으로 확대될 가능성이 있음”, “혼자만의 문화가 확대되면서 개별적인 취향에 맞춘 다양한 문화 콘텐츠와 예술작품이 늘어날 것”, “개인의 취향과 스타일에 맞춘 소규모 맞춤형 예술작품과 서비스가 확대되며, 개인 맞춤형 추천 기술이 발전”, “문자에서 다중 미디어로의 리터러시 변화가 일어나고 있으며, 문화예술 분야에서 새로운 접근 방식을 촉진할 것”, “비대면 환경에서 즐기는 문화예술 콘텐츠와 소비 패턴이 새로운 형태의 예술 플랫폼을 만들며 전통 예술과 공존”, “개인 취미가 다양한 방식으로 나타나 문화예술분야에도 영향을 미칠 것으로 보임” 등으로 확인되었다.

반면 발현 가능성을 낮게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “이미 증가, 갈등, 등장하였고 이 현상은 지속되겠지만, 부작용을 해소하기 위한 정책적 노력

이 이루어지면서 극단화되지는 않을 것으로 예측됨”, “오래전부터 나온 키워드로 새롭게 않으며, 세대 격차는 어제오늘의 일이 아님”, “오프라인에서는 혼족이라도, 온라인에서는 반대의 경향이 강하게 나타남”, “혼족 문화가 확산되는 반면, 공동체 모임에 대한 향수를 느끼고 함께 무언가를 하려는 문화도 있음” 등으로 확인되었다.

〈표 5-13〉 『(이슈 3) ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 개인주의가 더욱 팽배해지고 혼자서 일상을 영위하고 일과 여가를 보내는 것이 더욱 익숙해질 것이다.							
	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준 편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	1 (1.6)	8 (12.7)	39 (61.9)	15 (23.8)	4.08	0.66

이슈의 방향성에 대한 전문가 평가 결과는 B 방향성 쪽으로 약간 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ① 혼자만의 시간을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 확산으로 인해 공동체의 중요성과 필요성이 와해될 것이라는 방향보다는 혼자만의 시간을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 확산으로 인해 지역을 벗어나 유사한 생각을 가진 사람들 간의 공동체 구성이 더 확대될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ② 비대면이 익숙해진 알파세대의 사회진출이 시작되면서 기성세대와의 갈등을 유발하고 사회적으로 이를 극복하는 데에 어려움을 겪을 것이라는 방향보다는 비대면이 익숙해진 알파세대의 사회진출이 시작됨으로 인해 새로운 커뮤니케이션 방식이 생산되고 이로 인해 새로운 문화가 창출될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다.

〈표 5-14〉 『(이슈 3) ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A 방향성	A <----- 중간 -----> B					B 방향성
	1	2	3	4	5	
3-2.1. 혼자만의 시간을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 확산으로 인해 공동체의 중요성과 필요성이 와해될 것이다.	평균: 3.33 표준편차: 1.14					3-2-1. 혼자만의 시간을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 확산으로 인해 지역을 벗어나 유사한 생각을 가진 사람들 간의 공동체 구성이 더 확대될 것이다.
3-2-2. 비대면이 익숙해진 알파세대*의 사회진출이 시작되면서 기성세대와의 갈등을 유발하고 사회적으로 이를 극복하는 데에 어려움을 겪을 것이다.	평균: 3.22 표준편차: 1.07					3-2-2. 비대면이 익숙해진 알파세대*의 사회진출이 시작됨으로 인해 새로운 커뮤니케이션 방식이 생산되고 이로 인해 새로운 문화가 창출될 것이다.

* 알파세대: 2010년부터 2024년까지 태어난 세대

한편, 코로나19와 디지털화로 인해 노동의 유연성과 자율성이 강화되며, 일과 여가의 균형을 추구하는 문화가 확산되고 있고, 특히 젊은 세대는 지속 가능한 소비와 삶의 질을 중시하는 경향이 강해지고 있는 실정이다. 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가 이슈에 대해 전문가 평가단은 순환경제가 주목받으며 문화예술 생태계(생산 및 소비) 방식에도 변화가 생길 것으로 전망했다. 이슈의 발현 가능성은 전체 평균 3.46점으로 나타났고, 전체의 57.2%가 발현 가능성을 평가했다.

발현 가능성을 높게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “새로운 형태의 고용과 여가 방식이 확대될 것이고, 이는 자율화, 재택근무, 고용노동시간 감축, 여가와 휴가의 확대 등으로 이어질 것”, “노동 인식의 변화가 일과 여가의 균형 재정립을 촉진할 가능성이 높으며, 이는 문화예술분야에서도 새로운 소비와 창작의 형태로 이어질 수 있다고 판단”, “워라밸의 추구, 근무시간 유연제, 직업에 대한 인식 변화(프리터족)는 점차 가속, 다양화될 것으로 보임. 이는 여가시간의 활용과 문화예술 소비의 방식에도 영향을 미칠 수 있음”, “노동에 대한 인식, 일과 여가 시간의 배분 방식에서 균형을 잡으려는 분위기가 확산되고, 일에 대한 부담을 감소하려는 경향은 문화예술 활동 증가로 나타날 가능성이 높음”, “노동 방식과 노동 시간의 자율화, 유연화가 중요해지고, 이에 따른 여가와 일의 균형감이 더욱 중요해지고 있음. 이러한 노동 인식의 변화가 문화향유나 문화 소비 변화가 예상”, “워케이션 등 새로운 노동방식 등장, 노동시간과 여가의 경계를 재정립 및 변화 지속적 확산 가능성”, “여가와 노동의 균형 관심, 문화예술 소비 패턴에 변화를 가져올 수 있음. 유연한 노동 시간은 문화예술을 향유할 수 있는 시간을 증가시키고 여가의 질을 높일 수 있는 기회를 제공할 것” 등으로 확인되었다.

반면, 발현 가능성을 낮게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “노동인식은 변화하나 경제악화로 인해 문화생활 향유로 직접적 영향력은 둔화될 것”, “새로운 노동의 형태는 MZ세대에게 새로운 소비패턴의 기회를 제공함. 그럼에도 불구하고 문화예술을 향유하는 태도에는 크게 영향을 미치지 못함”, “가처분소득이 감소하면서 여가 활동은 위축될 것으로 전망됨”, “경제성장이 둔화되면서 율로족이 사라진 것처럼 워케이션, 프리터, 순환 경제에 대한 이슈가 점점 줄어들고 있는 추세로 미치는 영향 또한 줄어들 것으로 예상” 등으로 확인되었다.

〈표 5-15〉 『(이슈 9) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가』 시나리오 2 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오 ②) 순환경제가 주목받으며 문화예술 생태계(생산 및 소비) 방식에도 변화가 생길 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준 편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	1 (1.6)	9 (14.3)	17 (27.0)	32 (50.8)	4 (6.4)	3.46	0.88

이슈의 방향성에 대한 전문가 평가 결과는 B 방향성 쪽으로 약간 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ① 순환경제의 확산은 문화예술계에 영향을 크게 미치지 않을 것이라는 방향보다는 순환경제가 주목받으면서 문화예술분야도 지속가능한 생산과 소비 모델이 확산될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ② 문화예술의 소비 형태는 개인의 선택이 더 중요하게 영향을 미칠 것이라는 방향보다는 순환경제의 확산은 문화예술 소비 방식에도 영향을 미칠 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ③ 순환경제는 한정된 자원에서 생태계를 존속하기 위한 순환 체계를 의미하므로 문화예술계에 영향을 주는 것은 미미할 것이라는 방향보다는 상대적으로 순환경제는 한정된 자원에서 생태계를 존속하기 위한 순환 체계를 의미하므로 문화예술계에서도 선순환 체계로 발현될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다.

〈표 5-16〉 『(이슈 9) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가 시나리오 2 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A 방향성	A <----- 중간 -----> B					B 방향성
	1	2	3	4	5	
②9-2-1. 순환경제*의 확산은 문화예술계에 영향을 크게 미치지 않을 것이다.	평균: 3.43 표준편차: 1.01					②9-2-1. 순환경제*가 주목받으면서 문화예술분야도 지속가능한 생산과 소비 모델이 확산될 것이다.
②9-2-2. 문화예술의 소비 형태는 개인의 선택이 더 중요하게 영향을 미칠 것이다.	평균: 3.13 표준편차: 0.99					②9-2-2. 순환경제의 확산은 문화예술 소비 방식에도 영향을 미칠 것이다.
②9-2-3. 순환경제는 한정된 자원에서 생태계를 존속하기 위한 순환 체계를 의미하므로 문화예술계에 영향을 주는 것은 미미할 것이다.	평균: 3.29 표준편차: 1.01					②9-2-3. 순환경제는 한정된 자원에서 생태계를 존속하기 위한 순환 체계를 의미하므로 문화예술계에서도 선순환 체계로 발현될 것이다.

* 순환경제: 기존의 자원 채취-생산-소비-폐기의 직선경제 산업구조를 대체하는 경제모델로 모든 자원을 재사용하고 폐기물 최소화해 지속가능한 성장 추구

나. 트렌드 예측

“나만의 삶’에 빠져든 대한민국”은 초개인화(Hyper-personalization)와 기술발전이 맞물려 개인의 라이프스타일과 문화 소비의 변화에 큰 변화가 온 트렌드를 뜻한다.

개인화가 많은 사람들의 데이터를 기반으로 한다면 초개인화는 개개인의 행동 데이터를 바탕으로 니즈를 파악한다는 점이 다르다. ‘나 같은 사람들’이 아닌 ‘오직 나만을 위한’ 기술, 마케팅 등이 초개인화를 뜻한다.

초개인화의 확산은 문화소비 양극화를 심화시키는 경향이 있다. 대형공연장에서의 콘서트나 연극은 여러 사람들과의 집단적 경험을 중시하는 소비자에게 인기를 끌고 있지만 소규모 스튜디오 공연이나 소극장 공연의 경우 개인화된 경험을 추구한다. 그러나 티켓 예매 수와 판매액을 분석한 결과 대형공연장이 압도적으로 예매 수와 판매액이 더 높은 것을 파악할 수 있었다. 이는 대형공연장과 소형공연장 간의 양극화가 심화되고 있음을 시사한다.

사회의 빠른 초개인화는 근무환경의 유연성이 높아진 것과도 연관이 있다. 코로나19를 겪으며 다양한 협업 도구와 온라인 시스템을 도입한 덕분에 재택근무와 원격근무가 확산되었고 일과 삶의 균형이라는 취지하에 유연근무제, 주4일 근무제의 시범적용 등이 영향을 준 것으로 파악된다.

‘나만의 삶’은 개인주의가 더욱 팽배해질 수 있다는 우려를 낳는다. 특히 혼자서 일상을 영위하고 일과 여가를 보내는 것에 더욱 익숙해지며 결혼과 출산을 통해 이뤄지는 기존의 전통적인 가족 공동체에서 지역과 혈연 관계성을 벗어나 유사한 생각을 가진 사람들 간의 공동체가 더욱 확대될 것으로 전망된다. 또한 코로나19가 확산되던 시기에 어린시절을 보낸 알파세대는 비대면 커뮤니케이션에 익숙하기 때문에 새로운 문화가 근 3년 내에 창출될 것으로 예측된다.

기존의 자원 채취-생산-소비-폐기의 직선경제 산업구조를 대체하는 ‘순환경제’ 모델 또한 ‘나만의 삶’에 중요한 요소로 작용할 것이다. 이는 개인의 노동 인식의 변화가 가져오는 트렌드로 문화예술계에서는 한정된 자원에서 생태계를 존속하기 위한 선순환체계를 고민해야 할 것으로 분석된다. 이를 통해 개인의 삶 속에서 모든 소비를 ‘맞춤형’으로 이끌어내고자 하는 초개인화 시대에 대응할 수 있는 예술이 발현될 수 있을 것이다.

제4절 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관

1. 트렌드 배경

가. 문화 파생상품과 세계관 확장

최근 IP(Intellectual Property, 지식재산권)의 활용은 단순한 창작물의 보호를 넘어, 문화산업의 중심 전략으로 자리 잡고 있다. 영화와 드라마는 IP를 기반으로 한 파생상품의 대표적인 예이다. 뮤지컬 또한 강력한 IP를 기반으로 다양한 장르에서 파생되어 왔다. 최근 몇 년간, 웹툰이나 소설을 원작으로 한 영화와 드라마 제작 사례가 급증하고 있으며, 이는 기존의 IP를 더욱 확장하는 중요한 방식이다. IP는 단순한 OSMU(One Source Multi-Use)를 넘어서 세계관 방식으로 확장되고 있으며, 이는 더 큰 파급효과를 낳고 있다. OSMU는 기존의 콘텐츠를 그대로 영상화하거나 다양한 매체로 재생산하는 방식이지만, 세계관 방식은 원작 IP의 캐릭터나 배경을 기반으로 새로운 이야기를 창출하는 방식이다. 이 과정에서 원작과는 별개의 독립적인 콘텐츠가 만들어지며, 기존 팬덤을 유지하면서도 새로운 팬층을 유입시키는 데 기여한다. 이러한 세계관 방식의 IP 확장은 ‘마블 시네마틱 유니버스(MCU)’나 ‘반지의 제왕’ 같은 글로벌 사례에서 성공적으로 나타났으며, 국내에서도 유사한 흐름이 이어지고 있다.¹⁸³⁾ 웹툰 ‘문샤크: 상어가 스타성을 타고남’은 2023년 9월 기준 130억 뷰를 기록하며 전 세계 유튜브 조회수 1위를 기록하고 있는 ‘핑크퐁 아기상어’의 세계관에서 출발한 스피노프 웹툰이다.¹⁸⁴⁾ 또한 ‘핑크퐁 아기상어’는 베이비 샤크 라이브!라는 뮤지컬로 제작되어 글로벌 5개국 월드투어를 진행했다. 이처럼 세계관을 중심으로 한 IP 확장은 파생상품의 파급력을 극대화하

183) 머니투데이(2024.02.10.), ‘일석백조’ 가능한 K-웹툰의 마법…IP 사업화 뛰어든 스타트업

184) 스포츠경향(2023.09.26.), ‘핑크퐁 아기상어’부터 ‘NCT’, ‘라이즈’, 넷마블 ‘신의 탑’까지…슈퍼 IP 세계관, 웹툰으로 글로벌 팬덤 확장

며, 창작자와 기업에게 더 많은 수익과 창의적인 기회를 제공하고 있으며 막강한 IP 파급력을 기반으로 오프라인 저변을 지속 확대하면서 강력한 팬덤을 구축하고 있다.¹⁸⁵⁾

나. 아이돌 유닛 그룹과 가상 아이돌

아이돌 유닛 활동은 IP 확장에도 긴밀하게 연결된다. 기존 아이돌 그룹의 멤버들을 새롭게 조합하여 그룹 내 유닛 활동뿐만 아니라 그룹간 유닛 활동을 통해 시너지를 창출한다.¹⁸⁶⁾ 이러한 유닛 그룹 활동은 팬들에게 색다른 매력을 제공하고, 원 그룹의 팬덤을 확대하는 효과가 있다. 또한, K팝 시장에서 현실과 가상의 경계가 허물어지면서 현실에 존재하지만 멀게만 느껴지던 아이돌은 가상 세계로 들어가 개별 팬들과 더욱 밀접한 소통을 시도하고 있다.¹⁸⁷⁾ SM엔터테인먼트의 '에스파'는 가상세계 속 아바타와 결합한 새로운 세계관을 제시하며, 기존 아이돌 활동을 넘어서 메타버스와 결합한 파생상품을 성공적으로 구현했다.

최근 버추얼 아이돌과 IP 확장이 엔터테인먼트 산업에서 화두로 급부상했다. 버추얼 아이돌은 가상과 현실을 오가며 음원 및 뮤직비디오 출시, 댄스 챌린지, 온라인 팬미팅, 오프라인 공연 등 다양한 활동을 펼치며 두터운 팬덤을 형성하고 있다. 2024년 3월, '플레이브(PLAVE)'는 버추얼 아이돌 최초 지상파 음악방송에서 1위를 차지해 팬덤의 파워를 증명했다. 플레이브는 기술적인 완성도뿐만 아니라 '휴머니즘'을 강조한 콘텐츠로, 팬덤을 확장해 나가고 있다.¹⁸⁸⁾ '이세계아이돌'은 2024년 1월에 진행한 크라우드 펀딩에서 엄청난 성공을 거두며 화제가 되었다. 웹툰 '마법소녀 이세계아이돌(이하 이세돌)' 단행본 및 스페셜 공식 굿즈 펀딩 모금액이 41억 원을 돌파하며 역대 최고 기록을 경신했다.¹⁸⁹⁾ 또한 지난 2월, 팝업스토어에서 일반 패션 매장의 20배가 넘는 매출을 기록하는 등 IP 확장의 성공적인 사례를 보여주고 있다.¹⁹⁰⁾

185) 스포츠경향(2024.04.25.), 더핑크퐁컴퍼니, 韓·美·日 등 5개국 뮤지컬 월드 투어 동시 전개...오프라인 엔터 사업 확장 가속화

186) 한국경제(2022.07.04.), "에스엠, 무한 확장 가능한 아티스트 IP 보유"-KB

187) 중앙일보(2023.11.09.), 가상 세계로 들어간 에스파...현실로 튀어나온 가상 아이돌

188) 서울경제(2024.04.22.), '버추얼 아이돌' 새 역사 쓴 플레이브 "성공 요인은 '휴머니즘'... 목표는 해외 진출(종합)

189) 이데일리(2024.01.28.), 카카오 웹툰 '마법소녀 이세계아이돌' 크라우드 펀딩 41억 돌파

190) 한국경제(2024.06.23.), 자투리매장 매출이 본매장의 20배...황금알 낳는 '팝업'

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

최근 창작 콘텐츠 시장은 디지털화와 플랫폼의 발달로 다양한 IP와 스핀오프 콘텐츠가 활발히 생성되고 있다. 팬덤 문화와 비대면 환경은 혼자서도 특정 콘텐츠와 깊이 연결될 수 있는 기반을 제공하고 팬들이 자발적으로 창작에 참여하고 작품을 재해석하는 현상을 가속화시키고 있다. 또한, K-콘텐츠의 글로벌 인기와 사회적 연결 방식의 변화로 인해 문화산업 전반에서 창작 및 소비 방식의 구조적 변동이 일어나고 있다.

스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관 이슈에 대해 전문가 평가단은 문화콘텐츠 시장의 스핀오프 증가는 예술시장으로도 확대되어 창작의 다양성으로 발현될 것으로 전망했다. 이슈의 발현 가능성은 전체 평균 3.83점으로 나타났고, 전체의 73.0%가 발현 가능성을 높게 평가했다.

〈표 5-17〉 『(이슈 4) 스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 문화콘텐츠 시장의 스핀오프의 증가는 예술시장으로도 확대되어 창작의 다양성으로 발현될 것이다.							
	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준 편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	2 (3.2)	15 (23.8)	38 (60.3)	8 (12.7)	3.83	0.68

발현 가능성을 높게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “원소스멀티유즈가 일반화된 시대에 스핀오프 작품이 많이 증가할 것으로 예상되며, 팬덤 문화가 강해지면서 팬들이 중심이 된 활동이 증가하고 있음”, “디지털화로 인해 앨범 단위의 소비에서 곡 단위로 변화하고 오리지널 곡이 아니어도 콜라보한 곡들이 새로운 형태의 IP로 인정되는 등 제2차 저작물의 제작이 증가하면서 스핀오프 현상은 더욱 확장될 것으로 예상됨”, “스핀오프 작품들은 매체의 다양성과 기술발전에 따라 계속 증가할 것이며, 이는 창작의 다양성으로 연결됨”, “스핀오프 작품의 증가와 팬덤 문화의 성장은 새로운 창작 및 향유 방식을 만들어 갈 수 있을 것으로 판단됨. 과거 창작자가 콘텐츠를 생산하고 대중이 감상하는 방식에서 벗어나, 대중들이 재창작과 재해석 활동에 더욱 능동적으로 참여하는 방식이 늘어날 것” 등으로 확인되었다.

반면, 발전 가능성을 높게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “핵심 콘텐츠가 더욱 중요해지며, 스핀오프와 팬덤 활동은 다소 제한적일 것으로 예상됨”, “스핀오프와 같은 세계관의 확장 팬아트의 성장은 일부에 그칠 것으로 보임. K-세계관 자체가 견고하지 않아 확장 현상이 두드러질 것으로 보이지는 않으며 문화예술의 영향력도 보통일 것으로 보임”, “향후 3년 간의 문화트렌드에 미치는 영향과 발현 가능성은 다소 미약할 것으로 예상”, “스핀오프는 큰 규모 발전 어렵고, 일부의 취향에 머물 가능성 큼” 등으로 확인되었다.

이슈의 방향성에 대한 전문가 평가 결과는 B 방향성 쪽으로 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ① 스핀오프는 파생상품(작품) 으로서의 피로감을 확산시켜 더 이상 트렌드로서 발현하지 않을 것이라는 방향보다는 자유로운 파생 창작의 길을 열어줄 수 있으므로 향후 지속적으로 발전될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ② 스핀오프는 문화산업의 불확실성이 높아지며 부가가치를 생산하려는 움직임이므로 예술시장에 영향력을 미치지 않을 것이라는 방향보다는 문화산업의 부가가치로 효과를 증명하였기 때문에 예술시장에서도 확산되는 움직임을 보여줄 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ③ 팬덤문화의 성장과 팬들의 창작 참여는 새로운 창작이 아닌 일종의 하위문화라고 볼 수 있다는 방향보다는 팬덤문화의 성장과 팬들의 창작 참여는 문화산업의 새로운 세계관을 확장하는 것으로 문화적인 가치가 있다고 이슈를 전망하는 의견이 많았다.

〈표 5-18〉 『(이슈 4) 스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A 방향성	A <----- 중간 -----> B					B 방향성
	1	2	3	4	5	
4-2-1. 스핀오프(Spin-off)*는 파생상품(작품) 으로서의 피로감을 확산시켜 더 이상 트렌드로서 발현하지 않을 것이다.	평균: 3.84 표준편차: 0.75					4-2-1. 스핀오프(Spin-off)*는 자유로운 파생 창작의 길을 열어줄 수 있으므로 향후 지속적으로 발전될 것이다.
4-2-2. 스핀오프(Spin-off)*는 문화산업의 불확실성이 높아지며 부가가치를 생산하려는 움직임이므로 예술시장에 영향력을 미치지 않을 것이다.	평균: 3.65 표준편차: 0.90					4-2-2. 스핀오프(Spin-off)*는 문화산업의 부가가치로 효과를 증명하였기 때문에 예술시장에서도 확산되는 움직임을 보여줄 것이다.
4-2-3. 팬덤(Fandom)문화의 성장과 팬들의 창작 참여는 새로운 창작이 아닌 일종의 하위문화라고 볼 수 있다.	평균: 3.94 표준편차: 0.82					4-2-3. 팬덤(Fandom)문화의 성장과 팬들의 창작 참여는 문화산업의 새로운 세계관을 확장하는 것으로 문화적인 가치가 있다.

* 스핀오프(Spin-off): 기존의 영화, 드라마 등의 등장인물 혹은 설정을 가져와 새로운 이야기를 만들어 내는 것

나. 트렌드 예측

“스핀오프와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관”은 디지털과 플랫폼의 발달로 전문가 뿐만 아니라 일반 소비자도 직접 IP와 스핀오프 콘텐츠를 생성하는 트렌드를 의미한다.

IP는 단순한 OSMU(One Source Multi-Use)를 넘어 세계관 방식으로 확장되고 있다. OSMU는 기존의 콘텐츠를 그대로 영상화하거나 다양한 매체로 재생산하는 방식이지만, 세계관 방식은 원작의 IP의 캐릭터나 배경을 기반으로 새로운 이야기를 창출하는 방식이다. 이 과정에서 원작과는 별개의 독립적인 콘텐츠가 만들어지며 기존 팬덤을 유지하면서도 새로운 팬층을 유입하는데 기여한다. IP의 확장은 문화산업에만 국한된 것이 아니다. 이러한 세계관을 소비자가 공유하며 자신이 다룰 수 있는 도구를 기반으로 재생산하는 것 또한 활발하게 이뤄지고 있다. 팬소설, 숏폼 제작 등이 대표적이며 이러한 소비자 참여형 콘텐츠의 확대는 세계관을 끝없이 확대하는데 크게 기여한다.

예술시장에서도 이러한 스핀오프의 확대는 이슈가 될 전망이다. 특히 AI 기술을 활용한 예술작품 생성은 세계관의 확장을 자유자재로 구상하는 데에 핵심 도구로 쓰인다.

스핀오프가 예술시장에서도 확산되는 움직임이 보이는 것은 이미 문화산업의 부가가치로 효과를 증명하였고 누구나 함께 참여할 수 있다는 점에서 대중성 또한 확인되었기 때문이다. 이에 우리나라 문화콘텐츠의 스핀오프는 지속될 것이며, 예술작품 또한 이에 대응하는 문화가 발현될 것으로 예측된다.

제5절 이코노-럭스(Econo-Lux) 시대의 도래

1. 트렌드 배경

가. 세대별 라이프스타일과 가치

1) 베이비부머

시니어의 정확한 연령 기준은 없으나, 일반적으로 은퇴를 경험하는 50대부터 건강한 70대, 80대까지의 폭넓은 연령대가 포함된다.¹⁹¹⁾ 시니어 그룹을 1차 베이비부머 세대와 2차 베이비부머 세대로 구분하기도 한다. 일반적으로 1차 베이비부머 세대는 1955년~1963년 사이에 출생한 세대를 지칭하며, 2차 베이비부머 세대는 1964년~1974년 사이에 출생한 세대를 일컫는다. 『머니 트렌드 2024』에서는 1차 베이비부머 세대와 2차 베이비부머 세대의 차이점을 실버세대와 뉴실버세대로 구분하여 설명하고 있다. 뉴실버 세대는 경제력을 기반으로 자신을 위한 소비에 적극적인 성향을 가지고 디지털에 익숙한 특성을 가진다. 은퇴 후에도 적극적으로 소비하는 50~60대를 의미하는 ‘부머쇼퍼(베이비붐+쇼퍼)’와 젊게 사는 시니어를 뜻하는 ‘올드(YOLD)’라는 신조어가 등장했다. 코로나 팬데믹 이후 비대면 소비가 확산되면서, 고령 세대도 온라인을 통해 식품, 가전, 생활용품, 배달음식, 앱, 패션 등 다양한 분야에서 소비를 주도하고 있다.¹⁹²⁾

191) CEO&(2024.04.25.), 향후 30년간 확대될 액티브 시니어의 소비 파워

192) 방연주(2022.11), 웰빙, 찐테크, 가실비, 앱테크까지 세대별 소비 스타일, 우리문화, vol.313, 한국문화원연합회.

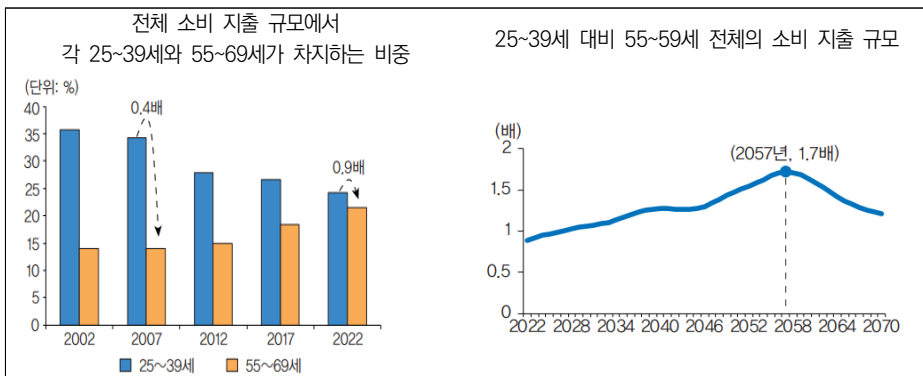
〈표 5-19〉 실버세대와 뉴실버세대 특성 비교

구분	실버세대(1차 베이비부머 세대)	뉴실버세대(2차 베이비부머 세대)
세대 특징	보수적, 동질적, 수동적	미래지향적, 다양적, 적극적
경제력	독립적인 부유층이 많음	독립적 부유층이 두터움
가치관	노년에 대한 인식: 인생의 황혼기, 위기	노년에 대한 인식: 새로운 인생 시작, 기회
소비패턴	검소, 절약	합리적 소비
여가활동	일 중심적, 여가활동 없음	여가 자체에 가치 부여
독립성	종속적, 자녀에게 의지	스스로 노후 준비, 독립적, 사회시스템에 의지
생활	자녀중심 생활	부부중심 생활
미디어라이프	디지털 둔감	디지털에 익숙

주: 1차 베이비부머는 미국 기준 제2차 세계대전 이후 1946~1965년 출생한 세대를 의미하며, 그 이후 출생한 50대 중후반에서 60대 초중반세대를 2차 베이비부머로 지칭하고 있음

통계청의 「가계동향조사」 데이터를 활용한 LG경영연구원의 분석에 따르면, MZ세대라 불리는 25~39세의 소비지출 비중은 감소하고 있으나, 55~69세의 소비지출은 성장하는 추세를 보인다. 2007년에는 55~69세의 소비지출 비중이 25~39세의 0.4배였으나, 2022년에는 0.9배로 증가했다. 수준까지 성장했다. 통계청의 「잠재인구추계」에 따르면, 2029년에는 55~69세 인구가 전체 인구의 24.7%를 차지하며 최고 비중을 기록할 것으로 예상된다.¹⁹³⁾ 지금과 같은 소비 규모가 유지된다면, 2057년 55~69세의 소비지출 비중은 25~39세의 1.7배 수준까지 성장할 것으로 전망된다.

[그림 5-9] 55~69세 시니어의 소비 지출 규모 비교



주: 통계청 가계동향조사와 인구총조사 결과를 LG경영연구원에서 재분석함

주: 통계청 가계동향조사와 잠재인구추계 결과를 LG경영연구원에서 재분석함

자료: 정지윤(2023.11.15.), 「향후 30년간 확대될 액티브 시니어의 소비 파워」, LG경영연구원

193) CEO&(2024.04.25.), 향후 30년간 확대될 액티브 시니어의 소비 파워

2) 신중년

굉장히 광범위하게 느껴질 수 있지만, UN은 '만 18세부터 만 65세까지'를 청년이라 규정¹⁹⁴⁾하며 우리나라는 50~69세를 신중년으로 명명하고 있다.¹⁹⁵⁾ 통계청 인구추계에 따르면 2024년 전체 인구 중 신중년이 차지하는 비중은 31.7%이며, 2030년에는 32.1%를 차지할 것으로 전망된다.¹⁹⁶⁾ 또한 전체 취업자 중 20%가 60세 이상이며 그만큼 '워킹 시니어'가 증가하고 있다. 일하는 시니어가 증가함에 따라 소비 역시 큰 영역이 되었다. 현재 우리나라에서 트로트가 또 다른 산업군으로 자리매김한 것 역시 이들의 활약이 컸다. 가수 임영웅의 콘서트 예매 전쟁, 임영웅의 광고 제품의 판매량 증가 및 완판 행렬 등 강력한 팬덤을 기반으로 한 '광고계 블루칩' 임영웅의 등장은 산업계를 집어삼켰으며 '히어로 노믹스(영웅+이코노믹스)'라는 용어를 탄생시켰다.¹⁹⁷⁾ 신중년들은 음악·영상 스트리밍 서비스 이용 증가율이 101%로 크게 증가했을 뿐만 아니라 패션 산업에도 관심이 많다. '콰이어트 럭셔리', '올드 머니 룩' 등의 시장을 견인하는 소비자군에 이들 역시 빠지지 않는다. 또한 고급 브랜드 제품들을 소비하는 VIP 그룹에 60세 이상의 노령층이 매우 많다는 점이 이 사실을 입증한다. 앞으로도 여가·문화를 비롯한 소비시장 전반에 신중년 세대가 미치는 영향력이 커질 것으로 보인다.

3) X세대

2차 베이비부머 세대는 X세대와도 연결된다. X세대는 1970년대와 1980년대에 태어나 대중문화가 번성했던 1990년대를 살아온 사람들이다.¹⁹⁸⁾ 당시 기성세대의 문화를 거부하고 나만의 개성과 문화를 즐기면서 '신인류'로 불리기도 했다. 이른바 '신세대'의 시초가 되는 세대이다. 이 세대는 집단을 중시했던 이전 세대와 달리, 자신의 개성과 의견을 표현하며 개인의 만족을 추구했다. 물질적 풍요 속에서 원하는 것을 자유롭게 추구하던 이들은 이제 40~50대의 기성세대가 되었다. 젊음을 유지하려는 '영포티'는 가족뿐만 아니라 개인을 위한 가치 소비의 중심에 있다. 절제와 절약을 강조하던 이전 세대와

194) 매일경제(2024.03.26.), '키즈•어른이•신중년'...신(新)도시인의 탄생

195) 대한민국 정책브리핑(2021.05.24.), 신(新)중년 지원

196) 통계청 인구조로 보는 대한민국, 인구상황판(https://kosis.kr/visual/populationKorea)

197) 한경(2023.09.26.), '히어로 노믹스' 임영웅, 신중년 여성을 소비 전선으로 끌어내다

198) 방연주(2022.11), 웰빙, 썬테크, 가실비, 애플까지 세대별 소비 스타일, 월간 우리문화 웹진, vol.313, 한국문화원연합회.

달리, 이들은 '자신의 능력이 허용하는 범위 내에서' 소비를 주저하지 않는다. 한국소비자원의 「2021 한국의 소비생활 지표」에 따르면, X세대의 디지털 소비 비율은 2019년 56.7%에서 2021년 91.1%로 급격히 증가했다.¹⁹⁹⁾

4) MZ세대

MZ세대는 1980년대부터 2000년대 초반까지 태어난 밀레니얼 세대와 Z세대를 포함한다.²⁰⁰⁾ 밀레니얼 세대는 '에코세대', 'Y세대'라고도 불린다. 이들은 1980년대부터 1995년 사이에 출생한 세대이며, 1차 베이비부머 세대의 자녀 세대에 해당한다. Z세대(Generation Z)는 '20세기에 태어난 마지막 세대'라는 의미다. 일반적으로 1996~2010년대 초반 출생한 디지털 네이티브 세대를 의미한다. 통상적으로 1995년 출생 전후로 밀레니얼 세대와 Z세대가 구분된다.

소비에 이르기까지 경제적 합리성, 활용도 등 다른 가치보다도 자신만의 기준에 따라 본인의 만족도를 최우선으로 하고, 자신을 위한 소비에 돈을 아끼지 않는 '미코노미(Me(나) + Economy(경제))'가 MZ세대의 트렌드로 떠오르고 있다. 경제력이 충분치 않아도 수백만 원을 호가하는 명품을 구매하거나 최고급 호텔에서 호캉스를 보내고, 필라테스나 골프처럼 고가의 스포츠 활동을 하는 등 평소에는 미니멀하게 살다가 필요할 때 플렉스를 하곤 한다.²⁰¹⁾ 개인의 고유한 기준으로 인해 소비의 일관성을 찾아볼 수 없지만, 자신이 생각하는 가치와 개인 취향에 따른 소비가 중심이 된 것이다.²⁰²⁾

코로나19 이후 대외 활동이 어려워지자 이를 대신하여 자신이 좋아하는 취미에 몰입하는 문화가 확산되어 만들어진 '디깅(Digging)' 소비 문화도 MZ세대의 소비 형태로 완전히 자리 잡았다. 디깅(Digging)이라는 단어는 '채굴하다'라는 뜻으로 흥미 있는 분야에 대한 정보를 얻기 위해 검색을 하거나, 좋아하는 예술가와 관련된 음악 등을 찾아 들으며 즐긴다는 의미로 사용되었으나, 요즘에는 예술, 식품, 스포츠 등 다양한 분야로 확대되고 있다.²⁰³⁾ 고물가로 인한 경기 한파가 계속되어도 자기 행복과 신념을 최우선

199) 조현승·이동희·고대영·김승민(2017.12), 「우리나라 각 세대의 특징 및 소비구조 분석 - 포스트베이비부머를 중심으로」, 산업연구원.

200) 방연주(2022.11), 웰빙, 썬테크, 가실비, 애플까지 세대별 소비 스타일, 월간 우리문화 웹진, vol.313, 한국문화원연합회.

201) 신형덕 외(2023), 『문화 소비 트렌드』, 알에이치코리아

202) 시빅뉴스(2024.01.23), 남이 아닌 '나'를 위한 소비 미코노미 열풍

203) 하나은행 공식 블로그(2022.03.22.), 취향 소비가 대세! MZ세대의 디깅소비,

으로 하는 MZ세대들은 본인이 좋아하는 것을 소비하기 위해 아낌없이 지갑을 열고 있다.

이와 더불어 자신만의 자신의 취향과 정치적·사회적 신념을 담아 가치 있는 소비를 하는 행위를 의미하는 ‘미닝아웃(meaning(신념) + coming out(나오다))’도 MZ세대의 새로운 소비 현상으로 나타나고 있다. MZ세대는 사회적 물의를 일으킨 기업이나 브랜드에 대해 ‘불매운동’으로 자신의 의지를 드러내고, 이와 달리 친환경, 동물복지를 실천하는 등 착한 기업, 브랜드에는 소위 ‘돈쫄(돈 + 혼쫄내다의 합성어)’내주는 방식으로 자신의 소비 행위를 적극적으로 표현한다.

고용노동부에 따르면 2021년 2월 기준 MZ세대는 전체 인구의 36.7%에 해당하며 경제활동 인구의 약 45%를 구성하고 있다. 특히, Z세대가 본격적으로 노동시장에 진입하면서 새로운 소비 경향을 주도하고 있다. 이 세대의 공통적인 특징은 사회적 성공이나 높은 지위보다는 개인의 만족과 행복을 더 중요시한다는 것이다.

한편, MZ세대의 범위가 너무 넓어 밀레니얼 세대와 Z세대를 따로 구분하려는 경향이 강해지고 있다. MZ세대는 10대부터 40대까지 포괄하기 때문에, 비슷하면서도 차이가 있다. 일반적으로 1995년을 기준으로 밀레니얼 세대와 Z세대를 나눈다. 밀레니얼 세대는 인터넷 기반의 커뮤니티와 세계화의 영향을 받아 배낭여행이나 어학연수를 경험했으며, 디지털과 아날로그 감성이 혼재된 환경에서 자라났다. 반면, Z세대는 이미지와 동영상 콘텐츠에 익숙한 ‘디지털 네이티브’ 첫 세대다. 일에 대한 관점도 차이가 있다. 밀레니얼 세대는 일과 삶의 균형을 중시하는 ‘워라벨’을 추구하는 반면, Z세대는 일을 자아 실현의 수단으로 여기며 일과 삶을 적절히 섞는 ‘워라블(work-life blending)’을 선호한다. 소비 스타일에서도 차이가 드러난다. 밀레니얼 세대는 할인 혜택, 중고거래, 앱테크 등을 통해 실속 있게 소비하는 반면, Z세대는 빠르고 간편한 방식을 중요시한다. Z세대는 경제적 호황기를 경험한 적이 없고, 글로벌 금융위기와 코로나 팬데믹 등 연이은 불황기를 겪으며 ‘가심비’보다는 ‘가실비(가격 대비 실사용 비용)’를 중시하는 경향이 강하다.²⁰⁴⁾

(<https://blog.hanabank.com/1609>)

204) 방연주(2022.11), 웰빙, 썬테크, 가실비, 앱테크까지 세대별 소비 스타일, 월간 우리문화 웹진, vol.313, 한국문화원연합회.

5) 알파세대

최근 주목받고 있는 세대는 2010년 이후 태어난 10대 초반에 해당하는 알파세대(Generation Alpha)이다. 이들 부모의 대부분이 40대에 접어든 밀레니얼 세대에 속해 있어 밀레니얼 세대의 자녀를 뜻으로 ‘미니 밀레니얼’이라고 부른다. 2005년 아이패드 가 처음 출시된 해에 태어나 ‘아이패드 키즈’로도 불린다. 이들을 설명하는 또 다른 단어는 ‘디지털 온리(Only) 세대’라는 점이다. 알파세대는 태어날 때부터 스마트 기기를 접하고 인공지능 스피커와 대화하며, 가상현실을 접하는 ‘디지털 온리(Only) 세대’다. 태어날 때부터 스마트 기기를 접하며 인공지능 스피커와 대화하고 가상현실을 능숙하게 경험한다. 태어날 때부터 Z세대가 경험하지 못한 유튜브를 접하고, 글자를 배우기 전부터 휴대폰이나 태블릿을 직관적으로 사용하는 환경에서 자라난다. 알파세대는 유아기부터 코로나 팬데믹과 디지털 전환 등 다양한 뉴노멀을 경험하면서 자라왔기 때문에, 이들의 소비 패턴 변화가 예고된다. 게임, 교육, 금융 업계에서는 이러한 알파세대를 대상으로 기술 친화적 소비를 유도하는 전략을 펼치고 있다. 현재 유년기와 청소년기에 있는 알파세대는 아직 영향력이 크지는 않지만, 스마트폰과 AI와 함께 성장해 그들의 사고방식과 소비 패턴이 이전 세대와는 크게 다를 것으로 예상된다.²⁰⁵⁾

〈표 5-20〉 세대별 특성 비교

구분	1차 베이비 부머	2차 베이비 부머	X	M	Z	α
			X세대	밀레니얼 세대 (Y세대, 에코세대)	Z세대	알파세대
출생 연도	1955~1963	1964~1974	1965~1979	1980~1994	1995~2009	2010년 이후
역사적 배경	새마을운동	고성장기, 민주화운동 →저성장기 도래, 외환위기		금융위기, 청년실업	금융위기	코로나19
미디어 이용	아날로그 중심 라디오, TV	워크맨, 비씨, 핸드폰		인터넷(디지털 유목민)	모바일 (디지털 네이티브)	모바일, AI 스피커 (디지털 온리)
				• 온라인/스마트폰 시대 개막 • 1인1휴대폰	• AI 보편화	• 아이패드 키즈, 메타버스 세상

205) 이코노미스트(2023.03.18.), “MZ세대 이후 알파세대 온다”...알파를 이해해야 하는 까닭 [허태윤 브랜드 스토리]

구분	1차 베이비 부머	2차 베이비 부머	X	M	Z	α
			X세대	밀레니얼 세대 (Y세대, 예코세대)	Z세대	알파세대
커뮤니 케이션	-	PC통신, 싸이월드		싸이월드, 페이스북, 인스타그램 등	인스타그램, 유튜브, 틱톡 등	틱톡, 제페토 등
성향	전후세대, 이념적	물질주의, 경쟁사회		개인주의 심화, 글로벌 스탠다드, 세계화, 경험주의	초개인주의, 현실주의, 인류 보편적 가치와 윤리 중시	직관적인 만족 추구
특징	빈곤과 고속성장을 함께 경험	조직순응적 → 개인주의, 개성중시, 조직순응적		저성장시대, 자아실현 욕구	인터넷 친숙, 유튜브 세대	인간/기계 또는 현실/가상공간 구분 모호

자료: 통계청, 맥킨지코리아, 삼성KPMG 경제연구소대학내일20연구소

나. 세대별 소비방식 차이 심화

세대별 소비 방식 차이는 점점 더 뚜렷해지고 있다. 각 세대는 자신만의 가치관과 라이프스타일을 반영한 소비 패턴을 보인다. 롯데멤버스의 2022년 5월 조사에 따르면, 가치 소비 활동 방식은 세대별로 달랐다. 기부상품 구매(60.0%), 비건 동물보호(54.0%), 선행 업체 제품을 적극적으로 구매하는 '돈쫓내기'(41.2%), 조강하며 쓰레기를 줍는 '플로깅'(40.2%) 등 상대적으로 적극적인 소비 유형을 경험해 봤다는 응답은 MZ세대(1980년대초~2000년대초 출생)에서 가장 많았다.²⁰⁶⁾ 플라스틱 프리(86.6%)나 리사이클링(80.2%) 등 생활 속에서 자연스럽게 실천할 수 있는 가치소비를 가장 많이 해본 것은 X세대였다. 쓰레기 배출량을 줄이는 제로 웨이스트(83.6%)나 업사이클링(63.8%)에 대한 경험은 베이비붐 세대가 가장 많았다. 가치 소비 활동이나 의견을 SNS로 드러내는 데는 MZ세대가 가장 적극적이었다.

인플루언서의 영향력 또한 MZ세대에서 두드러진다. 경제미디어 플랫폼 어피티가 MZ세대(밀레니얼+Z세대) 710명을 대상으로 실시한 조사에 따르면, 응답자의 72.3%가 인플루언서의 추천이나 리뷰를 통해 실제로 제품이나 서비스를 구매한 경험이 있다고 밝혔다. 또한, 인플루언서의 영향력이 얼마나 강한지에 대한 질문에는 61.7%가 '강한 편이다'라고 답했고, 15.8%는 '매우 강하다'고 응답해, 전체적으로 77.5%가 인플루언서의 영향력을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 MZ세대가 인플루언서의

206) 연합뉴스(2022.07.05.) "10명 중 8명이 가치소비 해봤다"...MZ세대가 가장 적극적

의견을 신뢰하고 이를 소비 결정에 적극 반영한다는 것을 보여준다.²⁰⁷⁾

최근 유통업계에서는 MZ세대의 '디토(Ditto) 소비'가 새로운 트렌드로 떠오르고 있다. 이 소비 방식은 특징인이 구매한 제품을 따라 사는 것으로, 인플루언서의 짧은 언급이 기존 광고보다 더 큰 영향을 미치는 현상을 보인다. '디토'는 라틴어로 '나도'라는 의미를 지니며, 단순한 모방이 아닌 개인의 가치관을 반영해 선택하는 소비 형태로, 과거의 추종 소비와는 차별화된 양상을 나타낸다.²⁰⁸⁾ MZ세대는 가성비와 가심비를 중요시하며, 가치 소비에 적극적으로 참여한다. 윤리적 경영이나 환경 보호와 같은 요소를 고려해 구매 결정을 내리는 경향이 있다.

의식 있는 소비와 자기 관리 소비는 특히 젊은 세대에서 두드러진다. 20대와 30대는 정신 건강을 위한 활동이나 진료에 대한 필요성을 많이 느끼고 있으며, 실제로 관련 지출이 증가하고 있다. 2022년 신한카드의 설문 조사에 따르면 '코로나 이후 정신건강을 위한 활동을 늘렸다'고 응답한 경우는 세대별로 각각 20대는 17.7%, 30대는 20.1%, 40대 11.1%, 50대 12.9%, 60대 13.7%로 나타났다. 또한 '필요할 때 정신과 진료 의향이 있다'는 문항에 대한 응답 비율은 20대는 32.5%, 30대는 42.1%, 40대 32.2%, 50대 33.3%, 60대 23.5%로 나타났다.²⁰⁹⁾

신한카드에 따르면, MZ세대의 소비 패턴 분석 결과, 자기관리를 위한 소비가 급증하고 있는 것으로 나타났다. 이른바 '헬시 플레저(건강을 즐겁게 관리한다)'형 소비가 MZ세대의 소비 트렌드로 자리 잡고 있다.

X세대는 기성세대의 절제와 절약에 대해 높은 가치를 부여해 왔지만 '본인의 능력을 허용하는 한' 현재를 즐기고 자신을 위해 투자하는 것을 상당히 긍정적으로 받아들이고 있다. 또한 가족과 함께 외식이나 여가를 즐기고 바쁜 직장생활 속에서도 나름대로 여유를 잃지 않는 '작은 사치'를 추구하는 경향이 강하게 두드러지고 있다.²¹⁰⁾

베이비부머 세대는 자기관리 소비와 자기 향상 소비를 가장 강력한 소비 동기로 갖고 있는 것으로 나타났다. 아무래도 연령대가 높다 보니 '건강'이 중요한 소비 트리거가 되는 세대이기 때문으로 분석된다.²¹¹⁾

207) 연합뉴스(2022.07.05.), "10명 중 8명이 가치소비 해봤다"…MZ세대가 가장 적극적

208) 저널인뉴스(2024.05.25.), 인플루언서 영향력 급증, '디토 소비' 유통업계 신트렌드로 자리 잡다

209) 이코노미스트(2022.12.12.), "'먹방' 줄고 '소식좌' 났다"…2023년 소비 트렌드 키워드는

210) 스카이드일리(2022.07.01.), '가치소비' 주도하는 X세대 vs '소비트렌드' 선도하는 MZ세대

211) 브릿지경제(2024.05.16.), [비바 2080] 베이비 부머 세대의 소비성향은?

다. 유례없는 3고현상(고물가, 고금리, 고환율)

최근 3년 동안 세계 경제는 저성장과 인플레이션이 중요한 이슈로 부각되었다. 코로나19 이전에는 지속되는 저물가로 인해 디플레이션 우려가 있었으나, 팬데믹 이후 경제 환경은 급격히 변했다. 팬데믹 극복을 위한 통화와 재정 정책, 그리고 금융 지원을 통해 대규모 자금이 공급된 것이 물가 상승을 촉발한 주된 원인으로 지목된다. 여기에 2022년 러시아-우크라이나 전쟁으로 인해 국제 유가와 곡물 가격이 급등하면서 인플레이션이 더욱 심화되었다. 2022년 7월 물가 상승률은 6.3%로, 안정 목표치인 2%를 훨씬 상회했고, 2023년에도 3.6%로 높은 수준을 유지했다. 코로나19 대응을 위해 유동성 공급이 불가피했지만, 그로 인해 물가가 상승하였으며, 명목 소득 증가가 물가 상승을 따라가지 못하면서 실질소득은 감소하고 국민들의 경제적 어려움은 가중되었다.²¹²⁾

2023년 6월, 국제통화기금(IMF)이 전 세계적 인플레이션이 장기간 고착화 될 수 있다는 전망을 내놨다. IMF는 경기 둔화에도 각국 중앙은행이 물가와 전쟁에 전념해야 하나, 이 과정에서 발생할 금융 혼란으로 인해 이 싸움이 장기전으로 이어질 가능성이 있다고 진단했다. 금리인상 기조가 이어질 경우 금융 불안이 가중될 수 있으며, 특히 한국, 영국, 미국에서 금융 긴장이 높아지고 있다고 봤다.²¹³⁾

2023년 우리나라 경제는 1% 초반대의 저조한 성장률을 기록한 것으로 보인다. 이는 경제 위기를 제외하고는 유례가 없는 낮은 성장률이다. 2022년부터 이어진 높은 물가 상승을 억제하기 위해 대부분의 국가들이 기준금리를 급격히 올렸으며, 우리나라 역시 이 흐름을 따를 수밖에 없었다. 특히, 미국이 급격한 기준금리 인상을 단행하면서 원화 가치가 약세를 보이는 고환율이 지속되었다. 이러한 고물가, 고금리, 고환율의 '3고 현상'이 2023년 저성장의 주된 요인으로 작용했다.²¹⁴⁾

라. 문화 소비의 양극화

고물가에 따른 타격이 소득 수준에 따라 차이가 큰 것으로 나타났다. 한국은행의 '고물가와 소비, 가계 소비 바스켓·금융자산에 따른 실질적 영향' 2021년부터 2024년 4월 까지 소비자물가는 누적 12.8% 상승하여 과거 10년 평균보다 세 배 가까이 높았다. 글

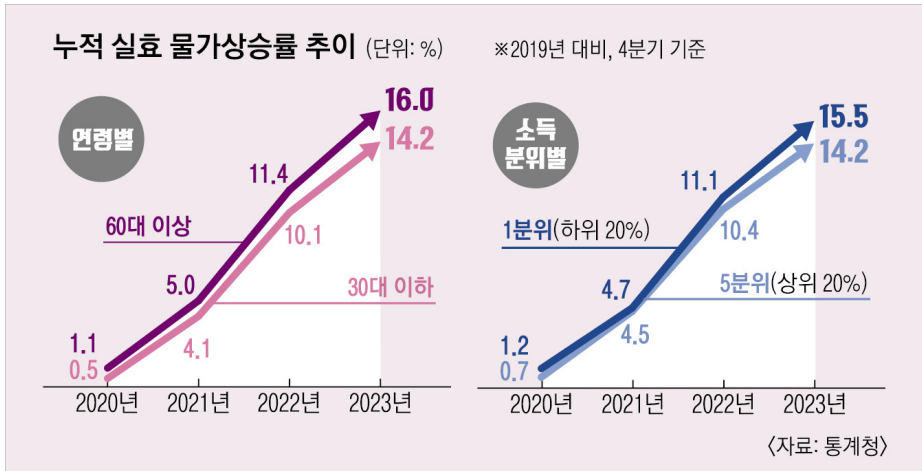
212) 경제·인문사회연구회(2023), 2023 한국사회의 과제와 전망

213) 아시아경제(2023.06.27.), IMF "인플레 장기간 고착화 될 것...한국 금융불안 고조"

214) KDI경제정보센터(2024), [칼럼] 경제성장률 2.2%의 의미, K인사이트, 2024년 1월호.

로별 공급망 문제와 이상기후로 원자재와 식료품 가격이 급등하면서 가계의 실질 구매력은 감소했다. 체감 물가는 계층별로 차이가 났는데, 고령층과 저소득층의 실효 물가 상승률이 상대적으로 높았다. 또한, 고령층은 고물가로 자산 가치는 줄었지만, 고금리로 이자 수익이 늘어 자산 감소 효과를 상쇄했다.²¹⁵⁾

[그림 5-10] 누적 실효 물가상승률 추이



출처: 서울신문(<https://www.seoul.co.kr/news/economy/2024/05/28/20240528002004>)

고물가 속 ‘오락·문화’ 항목으로 살펴볼 수 있는 여가활동비는 소득 수준에 따라 양극화가 심화된 것으로 나타났다. 통계청이 2023년 2분기 발표한 ‘가계동향조사 결과’에 따르면, 통계청이 최근 발표한 ‘2023년 2분기 가계동향조사 결과’에 따르면, 올해 2분기 가구당 월평균 소득은 479만 3,000원으로 전년 동기 대비 0.8% 감소했다. 물가 변동의 영향을 제거한 실질소득 역시 3.9% 줄어든 것으로 나타났다. 처분가능소득(소득에서 비소비지출을 제외한 금액)도 383만 1,000원으로 2.8% 감소했다. 여기서 ‘가구’는 전국의 1인 이상 일반가구를 기준으로 하며, 소득이나 지출이 없는 가구도 포함된다.

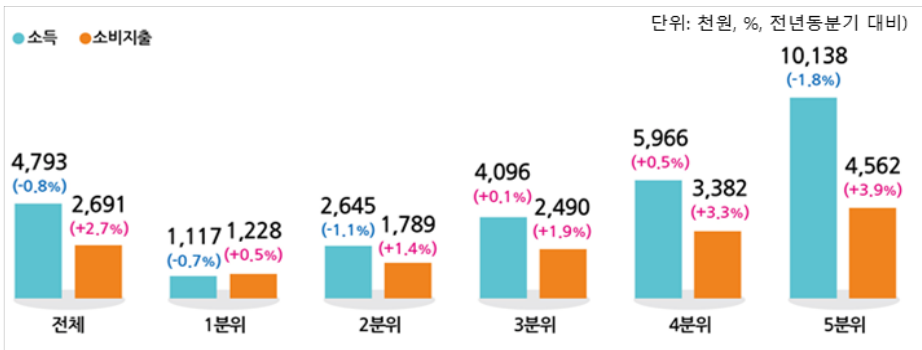
가구당 월평균 지출은 362만 2,000원으로 4.1% 증가했다. 이 가운데 소비지출은 269만 1,000원으로 2.7% 증가했으며, 비소비지출은 96만 2,000원으로 8.3% 늘어났다. 비소비지출이 크게 증가한 이유는 이자비용이 42.4%, 비경상조세가 95.0%, 사회보험료가 5.4%, 경상조세가 5.0% 증가했기 때문이다. 비경상조세에는 상속세, 증여세, 양

215) 서울신문(2024.05.28.), 필수재 소비 많은 노인, 전세 사는 청년… ‘인플레이션 고통’ 더 컸다

도소득세 등이 포함된다.

눈여겨볼 부분은 소득 5분위에 속하는 상위 20% 고소득층의 경제 상황이다. 5분위 가구의 경우 월평균 1,013만 8,000원을 벌어들이며, 그중 456만 2,000원을 지출해 557만 6,000원을 남기는 것으로 조사되었다. 이들의 지출 비중은 음식 및 숙박비가 16.0%, 교통비가 14.5%, 식료품 및 비주류음료가 11.8%, 기타 상품 및 서비스가 9.2%, 교육비가 9.2%, 주거 및 수도, 광열비가 8.5%, 오락 및 문화비가 8.4%, 보건비가 7.3%, 의류 및 신발비가 5.7%로 나타났다.

[그림 5-11] 소득 5분위별 소득 및 소비지출



출처: 통계청(2023), 2023년 2/4분기 가계동향조사 결과

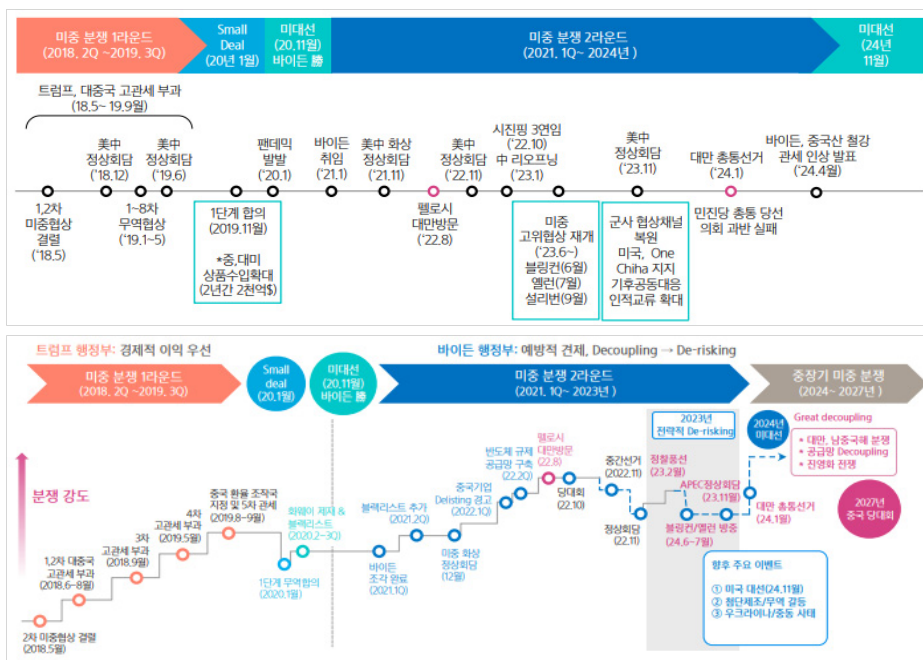
소비성 지출 중 ‘기타 상품 및 서비스’, ‘교육’, ‘오락 및 문화’, ‘의류 및 신발’ 부문이 전체 소비에서 차지하는 비율이 32.5%에 달한다는 점은 주목할 필요가 있다. 이 중에서 가장 큰 증가율을 보인 항목은 ‘오락 및 문화’로, 14.8%의 성장을 기록했다. 반면, 가장 큰 감소폭을 보인 항목은 ‘가정용품 및 가사서비스’로, 7.1% 감소하였다. 고소득층의 경우 불필요하다고 인식되는 소비는 줄이는 대신, 여가와 관련된 지출은 꾸준히 증가하는 추세를 보였다.

이는 소득 1분위와 대조적인 수치이다. 소득 1분위 가구는 월평균 111만 7,000원을 벌어들이며, 월 122만 8,000원을 지출해 약 11만 1,000원의 적자를 보고 있는 상황이다. 이들의 지출 비중은 식료품 및 비주류음료가 19.5%, 주거 및 수도, 광열비가 19.5%, 보건비가 12.9%, 음식 및 숙박비가 11.8%, 교통비가 7.5%, 통신비가 4.2%로 나타나 소득의 75.4%를 필수적인 항목에 소비하고 있다. 이러한 차이로 인해 고물가 상황이 고소득 가구와 저소득 가구 간의 경제적 양극화를 심화시키고 있다는 분석이 제기되고 있다.²¹⁶⁾

마. 글로벌 공급망 위기와 미중 갈등

국제사회는 매우 역동적인 변화를 경험하고 있다. 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편이 경제의 핵심 이슈로 부각되었다. 코로나19의 세계적 확산은 미·중 전략경쟁과 결합돼 자국 우선주의의 확산을 부채질했다. 이러한 자국 우선주의 통상조치는 국내 산업 및 통상에도 적지 않은 영향을 미치고 있다. 코로나19가 확산되는 과정에서 주요국들은 공급망 교란을 직접 경험하게 됐고, 무역에서 시작된 미·중 전략경쟁은 기술과 산업으로 무대를 확장하면서 세계질서의 불확실성을 높였다.²¹⁷⁾ 특히 미국과 중국의 관세부와 정책에서 촉발된 미·중 갈등 구조는 무역 경쟁, 기술 경쟁을 넘어 남중국해 및 대만 해협의 영역 주권에 대한 갈등으로 이어져 군사적 긴장감까지 더해져 더욱 심화되고 있다. 미·중 패권 경쟁의 장기화는 글로벌 공급망에 영향을 주어 글로벌 공급망 다변화 및 대응 필요성이 커지고 있다.

[그림 5-12] 미·중 갈등 경과



출처: 삼성증권(2024.04.22.), 「미·중 분쟁 업데이트」, GLOBAL MARKET STRATEGY.

216) 더스쿠프(2023.08.30.), “고소득층은 오락비 더 썼는데...” 고물가 속 양극화란 비극

217) 이승주(2023), 통상의 양면성을 고려한 복합적 세계질서로의 가능성. 통하는세상 통상, 커버스토리 2023. 9월호, VOL136, 산업통상자원부.

〈표 5-21〉 미중 갈등 일지

구분	주요 내용
2021년	1월 • 바이든 대통령 취임
	3월 • 알래스카서 토니 블링컨 미 국무장관·제이크 설리번 국가안보보좌관 대(對) 양제초 당시 중국 공산당 중앙 정치국원 왕이 외교부장 2+2 회담
	7월 • 웬디 셔먼 당시 미 국무부 부장관 방중, 왕이 외교부장 등과 회동
	11월 • 바이든 대통령-시진핑 주석, 영상으로 첫 회담
2022년	8월 • 낸시 펠로시 당시 미 하원의장, 현직 미국 하원의장으로는 2번째 대만 방문, 미·중 관계 급랭
	10월 • 시진핑 주석, 20차 중국 공산당 전국대표대회서 당 총서기 3연임 확정 • 미국, 중국 반도체 생산 기업 대상으로 미국산 첨단 반도체 장비 판매 금지 발표
	11월 • 바이든-시진핑 발리서 첫 대면 정상회담
2023년	2월 • 중국 '정찰위성' 미국 영공 진입해 미군이 격추, 토니 블링컨 미 국무장관 방중 연기
	5월 • 제이크 설리번 미 국가안보보좌관-왕이 중국 공산당 중앙정치국 위원 오스트리아 빈에서 회동 • 중국, 미 반도체 업체 마이크론 제재
	6월 • 블링컨 미 국무장관 방중, 시진핑 주석 예방
	7월 • 재닛 옐런 미 재무장관 방중
	8월 • 미국, 중국 첨단 반도체 등 3개 분야에 대한 미국 자본의 투자 규제 행정명령 발표
	9월 • 설리번 미국국가안보보좌관-왕이 중국 외교부장 몰타서 회동
	10월 • 왕이 중국 외교부장 방미, 바이든 대통령 예방
	11월 • 바이든-시진핑, 샌프란시스코서 2차 대면 정상회담
2024년	12월 • 중국, 레이더, 드론, 생명공학 등 첨단 기술 수출 제한 • 미국, 중국 상품에 대한 관세 제외 연장
	3월 • 미국 상무부는 28개 중국 기업을 수출 금지 법인 목록에 추가 • TikTok 매각을 요구하는 법안이 미국 하원 통과
	4월 • 바이든 행정부는 중국 철강 및 알루미늄 수입품에 대한 관세율을 3배로 올릴 것을 요구 • 중국 MOFCOM은 미국 프로피온산 수입품에 대해 43.5%의 반덤핑 관세를 시행

출처: 연합뉴스(2023.11.16.), 갈등 딛고 1년만에 재회한 바이든-시진핑...미중관계 일지와 삼성증권(2024.04.22.), 「미·중 분쟁 업데이트」, GLOBAL MARKET STRATEGY 내용을 취합하여 작성

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

디지털화와 글로벌화로 인해 누구나 예술과 문화를 쉽게 접할 수 있게 되었고, 개성과 가치 중심의 소비가 확대되고 있으며, 경제적 불확실성 속에서 사람들은 소유보다 공유와 가치 소비를 선호하며, 환경과 윤리적 가치를 중시하는 트렌드가 문화 예술에도 반영

되고 있다. 동시에 세대 간 가치관 차이와 개별 맞춤형 소비의 확산이 이러한 변화를 더욱 가속화하고 있다.

YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux) 이슈에 대해 전문가 평가단은 “요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행이 공유서점의 흥행, 아트인플루언서를 통한 예술품 소장 욕구 충족 등을 발현하게 될 것”으로 전망했다. 이슈의 발현 가능성은 전체 평균 3.57점으로 나타났고, 전체의 62.0%가 발현 가능성을 높게 평가했다.

발현 가능성을 높게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “기성세대와는 달리, MZ세대를 중심으로 “집단”보다는 “나”를 중시하는 개성있는 소비와 동시에 기후변화, 환경을 생각하는 가치소비도 더욱 확산될 것으로 예상”, “아트 인플루언서의 영향력은 점차 확대될 것이라 생각하며, 세대 변화와 맞물리며 새로운 문화 소비의 방식이 부상할 시기가 도래할 것이라 생각”, “가치 중심의 소비, 디지털화된 예술 홍보, 공유경제의 발달이 예술 시장에서 중요한 트렌드로 자리 잡을 가능성이 높다고 판단되며, 이는 예술의 접근성을 높이고, 다양한 소비자에게 맞춤형 예술 경험을 제공하는 데 중요한 역할을 할 수 있을 것임” 등으로 확인되었다.

반면 발현 가능성은 낮게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “경제적 불확실성 속에서 예술 소비가 감소하거나 특정 계층에만 집중될 가능성이 있으며, 불황형 소비가 예술의 발전을 저해할 수 있음”, “세대 및 계층에 따라 문화 예술 소비 방식의 차이가 커지면서, 특정 그룹에만 예술이 치우칠 우려”, “소셜미디어와 맞춤형 광고로 인해 소비자들은 특정 콘텐츠에 편향되거나 피로감을 느끼는 경향이 있으며, 이는 예술 소비의 다각화에 장애가 될 수 있음”, “윤리적이고 가치 지향적인 소비가 확산되고 있지만, 높은 수준의 광범위한 확산까지는 이어지지 않아, 일부 한정적인 경향으로 그칠 수 있음” 등으로 확인되었다.

〈표 5-22〉 『(아슈 5) YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) ‘해나만 있으면 된다’는 요노(YONO)족의 등장과 ‘경제적 럭셔리’를 뜻하는 이코노-럭스(Econo-Lux)의 유행이 공유서점의 흥행, 아트인플루언서를 통한 예술품 소장 욕구 충족 등을 발현하게 될 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준 편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	7 (11.1)	17 (27.0)	35 (55.6)	4 (6.4)	3.57	0.78

이슈의 방향성에 대한 전문가 평가 결과는 B 방향성 쪽으로 다소 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ① 요노(YONO)족은 문화예술의 성장에 도움이 되지 않는다는 방향보다는 요노(YONO)족은 문화예술계에 새로운 소비문화를 생산할 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ② 이코노-럭스(Econo-Lux)는 생활소비 측면에서 영향을 줄 뿐 문화예술에는 영향을 주지 않는다는 방향보다는 이코노-럭스(Econo-Lux)는 경제적으로 문화예술을 소비하려는 새로운 문화로 자리매김할 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ③ 요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행은 경기 침체로 인한 일시적인 현상으로 보아야 한다는 방향보다는 요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행은 개인의 취향과 환경적 책임 등을 실현하려는 가치소비와 연계성이 있는 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ④ 아트인플루언서, 구독경제, 공유경제는 문화예술 소비를 축소시키는 장애물이 될 수 있다는 방향보다는 아트인플루언서, 구독경제, 공유경제는 문화예술 소비의 새로운 형태로서 더욱 성장할 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다.

〈표 5-23〉 『(이슈 5) YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A 방향성	A <----- 중간 -----> B					B 방향성
	1	2	3	4	5	
5-2-1. 요노(YONO)족은 문화예술의 성장에 도움이 되지 않는다.	평균: 3.35 표준편차: 0.83					5-2-1. 요노(YONO)족은 문화예술계에 새로운 소비 문화를 생산할 것이다.
5-2-2. 이코노-럭스(Econo-Lux)**는 생활소비 측면에서 영향을 줄 뿐 문화예술에는 영향을 주지 않는다.	평균: 3.46 표준편차: 0.96					5-2-2. 이코노-럭스(Econo-Lux)**는 경제적으로 문화예술을 소비하려는 새로운 문화로 자리매김 할 것이다.
5-2-3. 요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행은 경기 침체로 인한 일시적인 현상으로 보아야 한다.	평균: 3.48 표준편차: 0.93					5-2-3. 요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행은 개인의 취향과 환경적 책임 등을 실현하려는 가치소비와 연계성이 있다.
5-2-4. 아트인플루언서, 구독경제, 공유경제는 문화예술소비를 축소시키는 장애물이 될 수 있다.	평균: 3.60 표준편차: 0.75					5-2-4. 아트인플루언서, 구독경제, 공유경제는 문화예술소비의 새로운 형태로서 더욱 성장할 것이다.

**이코노-럭스(Econo-Lux): 경제적 럭셔리

나. 트렌드 예측

이코노-릭스(Econo-Lux)는 ‘경제적 럭셔리(Economic Luxury)’라는 뜻으로 경제적으로 고급스러운 것들을 소비한다는 뜻을 담고 있다. “이코노-릭스(Econo-Lux) 시대의 도래”는 경제적 럭셔리를 소비하는 시대가 도래하였다는 트렌드를 읽고 전망한 것이다.

우리나라는 세대별로 라이프스타일과 추구하는 가치가 크게 다른 것으로 나타났는데 베이비부머 세대는 자기관리 소비와 자기 향상 소비를, MZ세대는 특정인(특히 인플루언서)가 소비한 것을 따라서 구매하는 ‘디토(Ditto) 소비’가 성행하는 것으로 나타났다. 그러나 전 세대에서 공통적으로 나타나는 특징이 있는데, 지속되는 경제 저성장과 위기로 인해 ‘하나만 있으면 된다’는 요노(YONO, You Only Need One)족의 증가와 인플루언서 등이 소비하는 럭셔리한 제품을 경제적으로 갖고자 하는 움직임이 바로 그것이다.

이러한 움직임은 비교적 고가이자 럭셔리한 소비로 인식되는 예술작품의 소비에도 영향을 줄 것으로 전망된다. 특히 아트인플루언서가 문화예술 소비에 주는 영향력이 커질 것이며 디지털 예술작품 소장 등 비교적 저렴하게 예술품을 소유할 수 있는 방향으로 트렌드가 움직일 것으로 예측된다.

제6절 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술

1. 트렌드 배경

가. 마음 치유와 정신건강 챙기기

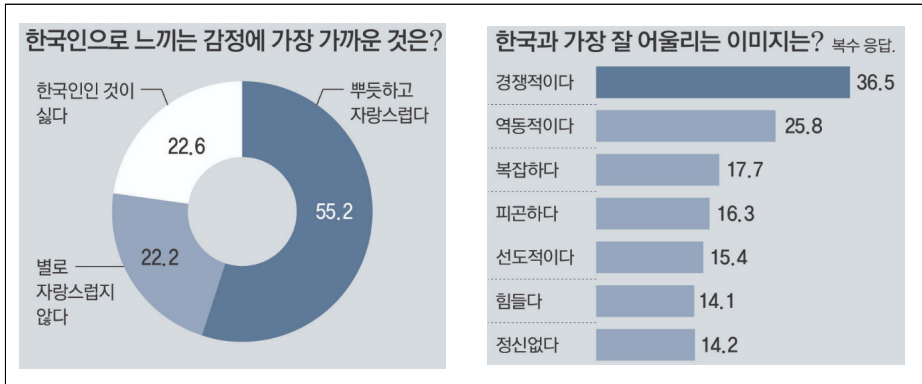
현대 사회에서 사회적 웰빙과 정신건강은 점점 더 중요한 문제로 대두되고 있다. 2023년 5월, 동아일보와 설문 플랫폼 톨리언프로의 조사 결과, 한국인으로 느끼는 감정에 대해 5명 중 1명(전체의 22.6%)은 ‘한국인인 것이 싫다’라고 응답했다. 부정적으로 생각하는 이유로는 ‘입시 및 취업 경쟁 등 혹독한 경쟁’(39%), ‘아근 등 삶 자체가 힘들고 피곤’(34.3%) 등으로 나타났다.²¹⁸⁾ 또한 한국과 가장 잘 어울리는 이미지로 ‘경쟁적이다’라고 응답한 비중이 전체의 36.5%를 차지했다. 이외에도 ‘복잡하다’(17.7%), ‘피곤하다’(16.3%), ‘힘들다’(14.1%), ‘정신없다’(14.2%)와 같은 부정적인 응답 비중이 높았다.

2024년 4월, 한국경제인협회는 「시장경제 국민 인식조사결과」를 발표했다. 시장경제가 ‘경제 강국 진입’(27.6%)과 ‘글로벌 초일류기업 성장’(22.2%)을 이끄는 등 우리나라의 발전에 긍정적으로 기여했다는 응답과 함께 발전을 저해한 부분으로 ‘경쟁사회 조성’(23.4%)을 1순위로 꼽았다. 이러한 조사 결과는 우리 사회를 과도한 경쟁과 성공에 대한 압박이 높은 ‘피곤한 경쟁사회’로 인식하고 있음을 보여준다.²¹⁹⁾

218) 드미토리(2024.06.11.),] 잘파세대 3명 중 1명 “한국인인 것 싫다”... “경쟁 심해 피곤”

219) 동아일보(2023.05.13.), [사설]20대 29.4% “한국인인 게 싫다”... ‘피곤한 경쟁사회’ 스트레스

[그림 5-13] 한국인으로서의 인식 조사



주: 성인남녀 10~60대 1850명 설문

출처: 동아일보(2023.05.13.), [사설]20대 29.4% “한국인인 게 싫다”... ‘피곤한 경쟁사회’ 스트레스

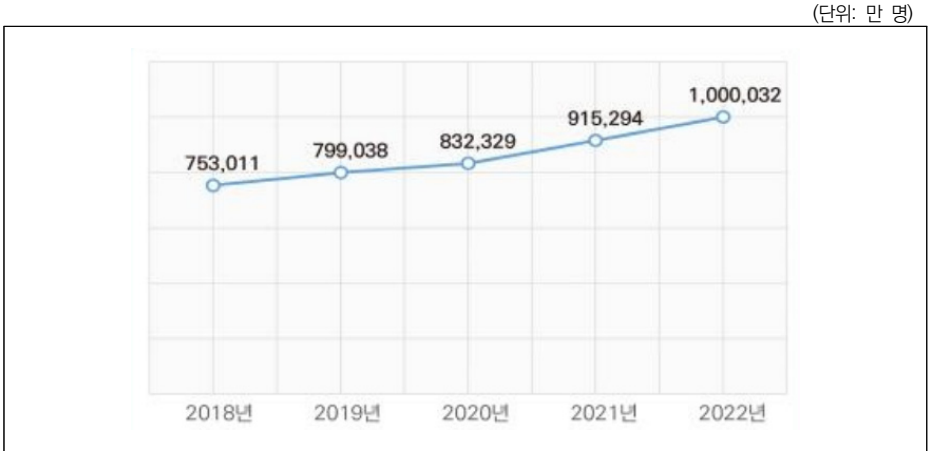
현대 사회에서 마음 치유와 정신건강을 챙기는 것이 매우 중요한 사회적 문제로 주목 받고 있다. 사회적 고립과 외로움은 국가 단위를 넘어 국제사회가 협력해서 해결해야 할 공중보건과 공공 정책 의제로 인식되고 있다. 과도한 경쟁구조에 따른 스트레스, 경제적인 불안, 우울감 등 많은 사람이 심리적인 불안을 느끼고 있다. 특히 코로나19 팬데믹의 장기화로 사회적인 관계가 단절되면서 겪게 되는 소통의 어려움은 사회적 고립감을 더욱 키우는 요인으로 작용했다. 2023년 11월, 세계보건기구(WHO)는 사회적 고립과 외로움이라는 건강 위협에 대응하기 위해 ‘사회적 연결위원회’(Commission on Social Connection)를 조직하고 사회적 연결 글로벌 지수(Global index on social connection)를 만드는 작업에 착수했다.²²⁰⁾

여러 통계지표를 보면, 우리나라 국민의 정신건강 관련 지표들의 점수가 낮고, 스트레스나 우울감, 사회적 고립과 관련된 지표들의 점수는 높은 수준으로 나타나고 있다. 통계청의 「국민 삶의 질 2023」에 따르면, 2022년 우리나라 국민 삶의 만족도는 10점 만점에 6.5점으로 2020년의 6.0점에 비해 소폭 상승하며 개선되는 모습을 보였다. 그러나 OECD 국가와 비교하면 여전히 최하위 수준이다. 2020~2022년간 우리나라 국민 삶의 만족도는 5.95점으로 OECD 38국 중 35를 차지했다. 또한 우리나라는 OECD 국가 중 자살률 1위를 기록하는 등 정신건강과 관련된 통계지표에서는 하위권에 머물고 있다.

220) 아시아경제(2024.05.18), [단독]WHO, ‘고립 문제’ 대응 위한 글로벌 지수 만든다[청년고립24시]

건강보험심사평가원의 「생활 속 질병·진료행위 통계」에 따르면, 2022년 한 해 동안 우울증으로 진료를 받은 환자 수가 100만 명을 넘었다. 특히 여성과 20·30대의 우울증이 심각한 수준이다. 여성 우울증 환자가 남성의 2배가 넘는 67만4,050명에 달하며, 연령별로는 20대는 19만4,020명, 30대는 16만4,942명으로 집계됐다.²²¹⁾

[그림 5-14] 우울증 환자수 추이



자료: 건강보험심사평가원

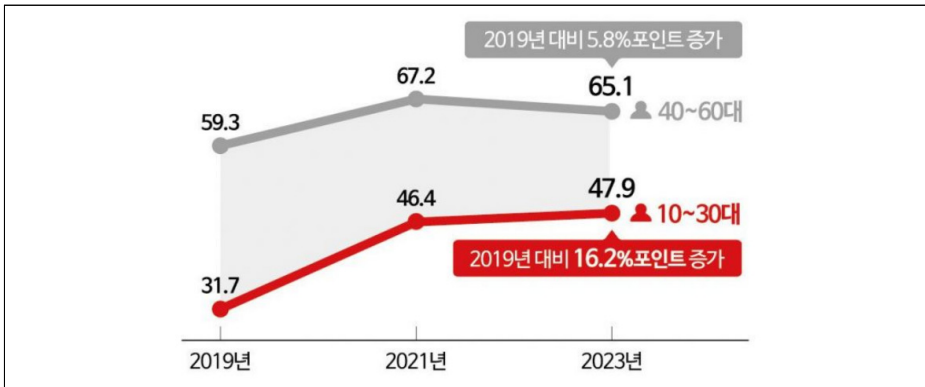
출처: 연합뉴스(2024.01.10.), 우울증 환자 100만 명 시대…진료비 5천억 원 넘었다

통계청의 「사회적 고립도 조사」에 따르면, ‘낙심하거나 우울해서 이야기 상대가 필요한 경우 도움받을 사람이 없다’라고 응답한 비중은 10~30대에서보다 40~60대에서 더 높게 나타났다. 그러나 코로나19 이전 시기인 2019년과 비교하면 10~30대의 상승폭이 훨씬 크다. 이 질문에 대해 40~60대는 2019년 대비 5.8%포인트 증가한 반면, 10~30대의 응답은 같은 기간 16.2%포인트나 증가했다.

221) 연합뉴스(2024.01.10.), 우울증 환자 100만 명 시대…진료비 5천억 원 넘었다

[그림 5-15] 외로움과 고립감을 느끼는 사람들

‘낙심하거나 우울해서 이야기 상대가 필요한 경우 도움받을 사람이 없다’라고 응답한 비율



자료: 통계청

출처: 아시아경제(2025.05.06.), [청년고립24시] '코로나 학번'이 위험하다...올해 빚발친 상담전화

나. 개인 맞춤형 헬스케어

디지털 헬스케어 분야에서의 개인 맞춤형 서비스는 사용자들의 건강 데이터를 분석하여 실시간으로 개인의 상태에 맞는 솔루션을 제공하는 데 큰 역할을 하고 있다. 사람의 건강과 생명에 직결된 헬스케어는 산업의 그 특성상 ICT 기술 도입에 있어 여러모로 제약이 많았다. 그러던 중 세계를 강타한 코로나19 팬데믹을 계기로, 필요성과 활용도에 대한 사회적 공감대가 형성되기 시작했으며, 그렇게 날개를 달게 된 디지털 헬스케어는 이제 미래의 핵심 산업 중 하나로 자리 잡게 되었다.²²²⁾

〈표 5-24〉 헬스케어 서비스 발전방향

구분	Tele-health	e-health	u-health	digital-health
시기	1990년 중반	2000년	2006년	2010년 이후
서비스 내용	원내 치료	치료 및 정보제공	치료·예방관리	치료·예방·복지·안전
주 제공자	병원	병원	병원, ICT 기업	병원, ICT 기업, 보험사, 서비스 기업 등
주 이용자	의료인	의료인, 환자	의료인, 환자, 일반인	의료인, 환자, 일반인
주요 시스템	병원운영 (HIS, PACS)	의무기록(EMR)	웹사이트건강기록(EHR) 모니터링	개인건강기록 기반 맞춤형 서비스

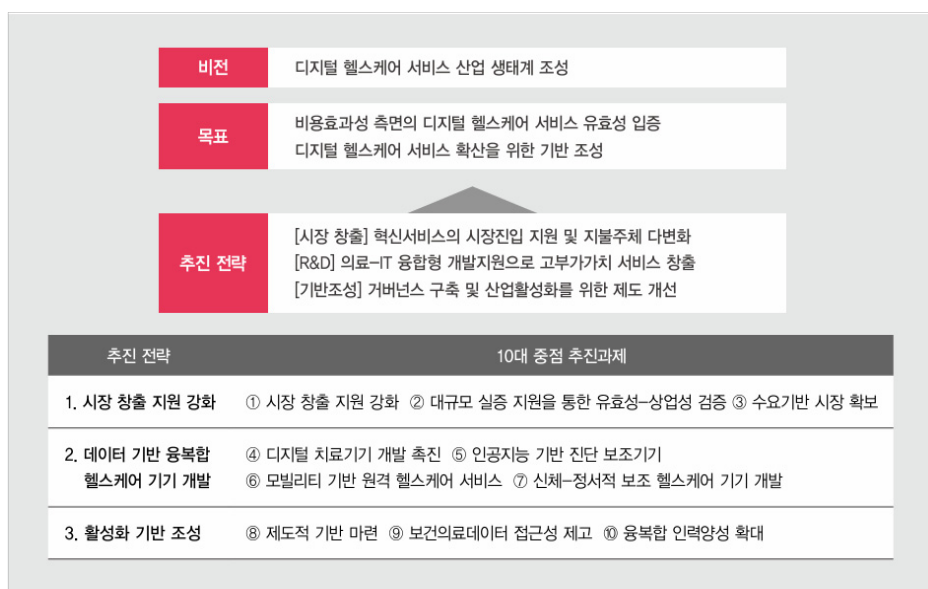
자료: KMA 의료정책연구소 및 ICT 산업동향(2022-05호)

222) IGLOO(2023.07.05.), 디지털 멘탈 헬스케어 시대, 중요한 건 꺾이지 않는 마음이니깐!

글로벌 디지털 헬스케어시장은 2022년 기준 6,900억 달러(910조 원)로, 2015~2022년간 연평균 15.7% 성장했으며, 2027년까지 5년간은 18.8%로 더욱 가파른 성장이 예상된다.²²³⁾ 이는 자금 여유가 있는 고령인구가 늘면서 예방형과 맞춤형 헬스케어에 대한 관심과 수요가 뒷받침해 준 결과로 분석된다.²²⁴⁾

우리 정부는 디지털 헬스케어 시장을 성장시키기 위해 각종 지원책을 내놓으며 환경 조성에 나서고 있다. 우리 정부도 「4차 산업혁명 기반 헬스케어 발전전략(2017.11)」, 「바이오헬스 산업 혁신 전략(2019.5)」, 「한국판 뉴딜 종합계획(2020.7)」 등을 통해 빅데이터 구축, 정밀의료, 스마트 병원 구축 등을 추진해 왔다. 또한 올 초에 발표된 「디지털 헬스케어 서비스 산업 육성 전략(2022.2)」에서는 10대 중점 추진과제를 발표하고, 의료·IT 융합형 산업을 육성하기 위해 거버넌스 구축 및 제도 개선 등을 진행하겠다고 밝혔다.²²⁵⁾

[그림 5-16] 디지털 헬스케어 서비스 산업 육성 전략(2022.2)



자료: 대한민국 정부, PwC

223) 전자신문(2024.02.04.),] [정유신의 핀테크 스토리]보험·빅테크와 디지털 헬스케어의 시너지효과를 극대화하려면

224) 전자신문(2024.02.04.),] [정유신의 핀테크 스토리]보험·빅테크와 디지털 헬스케어의 시너지효과를 극대화하려면

225) 삼일PwC경영연구원(2022), 디지털 헬스케어의 개화: 원격의료의 현주소, Paradigm Shift Vol.2.

다. 정신 건강과 멘탈케어

이와 더불어 현대 사회의 주요 문제로 자리 잡은 '정신 건강'에도 디지털 헬스케어의 혁신 기술이 필요할 것으로 예상된다.²²⁶⁾ 일반적으로 바이오마커란 단백질이나 DNA, 혈관, 세포 등을 이용해 몸 안의 변화를 알아낼 수 있는 지표를 말한다. 특정 질병을 진단하면서 정상과 병적인 상태를 구분하고, 약물에 대한 치료 반응을 예측하며, 질병의 진행 상황을 객관적으로 측정하는 등 다양한 용도로 활용되는 일종의 대리표지자(Surrogate marker)다.

확장된 바이오마커의 개념으로 디지털 바이오마커가 있다. 이는 라이프 로그나 웨어러블 기기를 통해 수집된 데이터를 바탕으로 한 바이오마커로, 기술의 발전 덕분에 바이탈 신호, 표정, 대화 등을 분석하여 감정 상태를 평가할 수 있게 되었다. 이를 통해 슬픔, 우울, 불면증 등의 증상과 관련된 원인을 추적하는 것도 가능해졌다.

예를 들어, 미국의 마인드스트롱(Mind Strong)은 스마트폰 사용 패턴을 분석하여 정신 건강 상태를 평가하는 머신러닝 알고리즘을 개발 중이다. 이 앱은 사용자의 타이핑 패턴, 스크롤 움직임, 화면 터치 등을 측정하고, 그로부터 상호작용과 센서 데이터, 음성 정보를 바탕으로 기분과 인지 기능 변화를 감지한다. 간단히 말해, 스마트폰 사용 습관을 추적하여 디지털 바이오마커를 기반으로 개인의 정신 건강 상태를 진단하고, 원격으로 맞춤형 심리 상담과 진료 서비스를 제공하는 것이다. 이를 통해 우울증 등 정신 질환을 보다 효과적으로 진단하고 관리하는 데 중점을 두고 있다.

지금으로선 디지털 바이오마커가 주로 기존 진단을 뒷받침하는 보조적인 지표로서 활용되는데 머무르고 있지만, 장기적인 관점에서 보았을 때 조기 진단이나 예측과 같은 영역에서 더욱 빛을 발할 것으로 기대받는다. 때문에 멘탈 헬스케어 측면에서 가장 큰 니즈가 있는 분야는 바로 자살이다. 미국의 클라리젠트 헬스(Clarigent Health)는 원격 상담 중 환자와의 대화 음성을 분석해 의사에게 자살 위험을 경고해 주는 서비스를 시범적으로 시행하고 있다.²²⁷⁾

226) 바이오타임즈(2024.02.13.), 시·공간 제약 뛰어넘는 디지털 헬스케어, 멘탈헬스까지 영역 확장

227) IGLOO(2023.07.05.), 디지털 멘탈 헬스케어 시대, 중요한 건 꺾이지 않는 마음이니깐!

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

코로나19 팬데믹으로 인한 사회적 고립과 외로움이 심화되면서 정신건강에 대한 관심이 크게 증가하였고, 이러한 상황에서 기술 발전은 디지털 플랫폼을 통해 예술 치유 프로그램에 보다 쉽게 접근할 수 있게 되었다. 또한, 현대사회의 치열한 경쟁과 경제적 불안이 개인의 심리적 문제를 악화시키며, 문화예술을 통한 심리적 안정과 웰빙에 대한 수요가 점차 확대되고 있다.

멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유 이슈에 대해 전문가 평가단은 “정신건강에 대한 중요성은 점차 커져 문화예술을 통한 치유에 대한 관심이 증가할 것”으로 전망했다. 해당 이슈의 발현 가능성은 전체 평균 4.22점으로 나타났고, 전체의 87.3%가 발현 가능성을 높게 평가했다.

발현 가능성을 높게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “최근 정신건강 문제의 중요성이 부각되면서 예술치유 프로그램이 더 보편화되고 있고, 이것이 디지털 기술과 결합하여 다양한 예술치유 콘텐츠가 개발되고 있음”, “예술의 심미적 요소는 개인의 심리적 안정에 기여할 수 있으며, 집단 트라우마, 사회적 고립, 외로움 등의 문제에 대응하는 중요한 도구로 자리 잡을 것으로 예상”, “스마트폰과 SNS 같은 새로운 디지털 매체는 개인의 고립감을 심화시키는 한편, 동시에 치유와 상담을 위한 디지털 예술치유 플랫폼을 제공”, “디지털 기반의 멀티센서리 예술은 감정적·정신적 경험을 풍부하게 하고, 더 많은 사람들에게 접근 가능하게 함으로써 예술치유의 활용 가능성을 높일 것”, “정신 건강 및 웰빙에 대한 사회적 관심이 증가하면서, 문화예술이 정신 건강과 사회적 통합을 촉진하는 역할을 하게 될 것”, “문화예술을 통한 감정적 환기와 심리적 안정은 다양한 사회적 이슈를 해결하는 데 기여할 수 있음”, “웰빙과 웰다잉, 자기돌봄을 포함한 새로운 트렌드가 부상하면서, 예술은 심리적 치유를 넘어 전반적인 삶의 질을 향상하는 수단으로 활용” 등으로 확인되었다.

발현 가능성을 낮게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면, “예술치유가 엔터테인먼트로 인식되며 치유 효과보다는 오락의 한 요소로 소비될 가능성이 높음”, “한국에서는 정신건강 문제에 대한 사회적 인식이 낮아 예술 치유에 대한 문화적 수용

도가 부족할 수 있음”, “디지털 기반 예술 치유는 접근성을 높이지만, 기술의존도가 높아지면서 오히려 정서적 안정에 방해가 될 수 있음”, “예술 치유의 접근성과 안정성을 확보하기 위해 제도적 기반과 사회적 지원이 필요하나, 기존 의료 산업과의 조화가 어려워 빠른 확산이 어려울 수 있음” 등으로 확인되었다.

〈표 5-25〉 『(이슈6) 멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 정신건강에 대한 중요성은 점차 커져 문화예술을 통한 치유에 대한 관심이 증가할 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	1 (1.6)	7 (11.1)	32 (50.8)	23 (36.5)	4.22	0.71

이슈의 방향성에 대한 전문가 평가 결과는 B 방향성 쪽으로 다소 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ① 정신건강은 개인이 관리하는 영역으로, 사회적으로 드러나지 않을 것이라는 방향보다는 정신건강은 개인만의 문제가 아닌 사회적인 관심 영역으로 더욱 드러나게 될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ② 자연재해, 사회적 범죄 등에 의한 트라우마는 개인이 치료해야 할 의료적 범위라는 방향보다는 자연재해, 사회적 범죄 등에 의한 트라우마를 치유하기 위한 아트테라피 등이 성행하게 될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다. ③ 디지털 기술과 예술치유의 연계는 아직까지 상용화하기에는 먼 (2025-2027 이후) 이야기라는 방향보다는 디지털 기술과 예술치유의 연계가 빠른 속도 (2025-2027 사이)로 상용화될 것으로 이슈를 전망하는 의견이 많았다.

〈표 5-26〉 『(이슈 6) 멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유』

이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A 방향성	A <----- 중간 -----> B					B 방향성
	1	2	3	4	5	
6-2-1. 정신건강은 개인이 관리하는 영역으로 사회적으로 드러나지 않을 것이다.	평균: 4.41 표준편차: 0.82					6-2-1. 정신건강은 개인만의 문제가 아닌 사회적인 관심 영역으로 더욱 드러나게 될 것이다.
6-2-2. 자연재해, 사회적 범죄 등에 의한 트라우마는 개인이 치료해야 할 의료적 범위이다.	평균: 3.94 표준편차: 0.80					6-2-2. 자연재해, 사회적 범죄 등에 의한 트라우마를 치유하기 위한 아트테라피 등이 성행하게 될 것이다.
6-2-3. 디지털 기술과 예술치유의 연계는 아직까지 상용화하기에는 먼 (2025-2027 이후) 이야기이다.	평균: 3.56 표준편차: 0.82					6-2-3. 디지털 기술과 예술치유의 연계가 빠른 속도(2025-2027 사이)로 상용화될 것이다.

나. 트렌드 예측

“멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술”은 정신건강의 중요성이 대두되고 이를 숨기지 않고 정신과 진료를 받거나 예술 치유 등을 적극적으로 활용하는 트렌드를 의미한다.

현대사회에서 사회적 웰빙과 정신건강은 점점 더 중요한 영역으로 대두되고 있는데, 특히 자연재해, 인명사고 등으로 인한 집단 트라우마와 SNS의 활성화로 인한 남과의 비교 등으로 인한 우울감, 취업 실패 등으로 인한 사회적 고립 등은 심각한 사회문제로 나타나고 있다.

한편, 개인 맞춤형 헬스케어는 빠른 속도로 성장하고 있는데 실시간으로 개인의 건강 데이터를 분석하고 솔루션을 제공하는 것까지 가능해졌으며 비대면 진료 또한 활발하게 이뤄지고 있다. ‘디지털 헬스케어 서비스’는 우리나라 정부에서 국가 산업 육성 전략을 세울 만큼 각광받는 분야인데 이러한 기술은 정신건강을 측정하는 데에도 유용하게 사용되고 있으며 더욱 시장이 커질 전망이다.

정신건강에 대한 관심은 치유적 예술의 관심으로도 확산되었다. 아직 의료적인 조치까지는 미치지 못했다는 평가가 있으나, 음악치료, 미술치료 등은 정신건강의학과에서 보조적 요법으로 널리 활용하고 있으며 디지털 기술과 연계한 치유적 예술 기법 또한 지속적으로 연구가 되고 있다.

정신건강은 개인만의 문제가 아닌 사회적인 관심 영역으로 드러난 만큼 디지털 기술과 예술치유의 연계가 다가오는 3년 내에 크게 각광받고 상용화가 시작될 것으로 예측된다.

제7절 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화

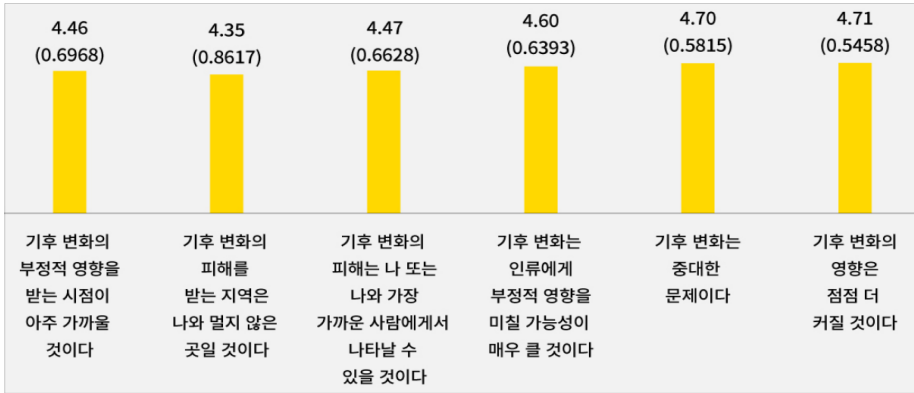
1. 트렌드 배경

가. 환경 문제에 대한 문화예술가의 인식 제고와 실천 움직임

기후위기가 전 인류에게 가장 시급하게 해결해야 할 도전과제로 인식되면서 문화예술계에서도 다양한 방식으로 기후위기를 알리고, 대응하려는 움직임이 늘고 있다. 2023년 한국문화예술위원회에서는 「기후변화 예술활동에 대한 예술인 인식조사」 결과를 발표했다. 조사 결과 예술가들은 기후변화로 인한 영향을 심각하게 인지하고 있다. 또한 기후변화에 대응하여 예술은 새로운 방식의 제시, 행동 변화와 감정 유발, 정보전달 및 소통, 참여 네트워크 형성 등 중요한 역할을 한다고 평가하고 있다. 한편, 기후변화를 주제로 한 예술 활동의 필요성에 대해서는 전체 응답자의 83.9%가 필요하다(매우 필요하다 54%, 필요하다 29.9%)고 응답했다. 이는 기후변화에 대한 대응에 예술이 참여해야 하고 예술이 특정 기능을 수행할 수 있는 것에 예술인들 대다수가 공감하고 있음을 의미한다.²²⁸⁾

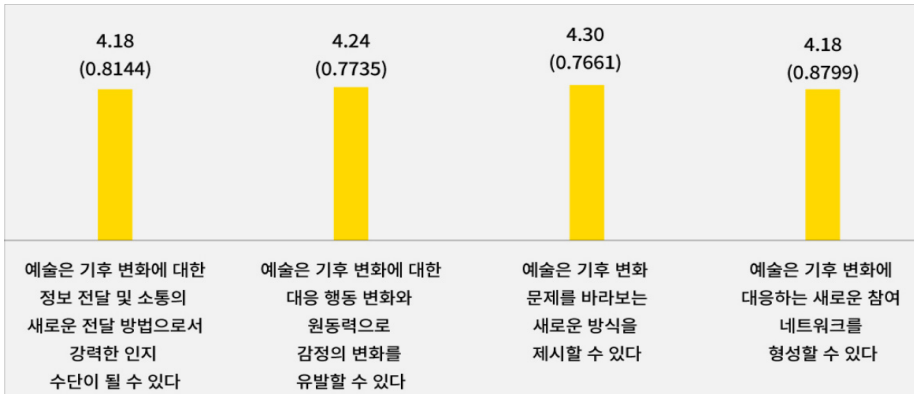
228) 이흥비(2023.12.25.), 기후위기를 말하는 불편한 미술의 정체, ANTIEG.

[그림 5-17] 예술가들의 기후변화에 대한 일반 인식



출처: 한국문화예술위원회(2023), 「기후변화 예술활동에 대한 예술인 인식조사」

[그림 5-18] 기후변화에 대한 예술의 역할에 대한 인식



출처: 한국문화예술위원회(2023), 「기후변화 예술활동에 대한 예술인 인식조사」

문화예술은 환경 문제의 인지를 넘어 환경 행동의 기반이 될 수 있고 대화와 네트워크를 통해 창의적 대안과 환경적 실천을 이끌어낼 수 있다.²²⁹⁾ 한국문화예술위원회는 2021년 4월, ‘기후위기와 예술정책’ 워킹그룹을 시작으로 기후위기 시대 정책 개선 방안’을 통해 기후위기 관점에서의 문화정책 중장기 로드맵과 예술인 사회 안전망 확대, 예술창작활동의 녹색화 지원 등 정책과제를 제안했다. 이어서 2022년 2월, 「지속가능한 공연예술 창제작을 위한 안내서」를 발간했다.

229) 권용민(2023.11), ‘기후변화 예술 활동에 대한 예술인 인식 조사’, 아르코 웹진, A SQUARE.

2023년 12월, 서울시와 서울문화재단은 ‘리스테이지 서울’이 공개됐다. 공연 물품의 공유와 재사용을 위해 운영하는 공공기관 최초의 공익목적의 플랫폼이다.²³⁰⁾ 공연 물품의 대여와 위탁을 통해 공유문화를 확산시켜 지속가능한 예술을 가능케 한다. 성수동에 위치한 스테이지 창고에는 3,000여 점의 공연 물품이 보관되어 있으며 이곳에 대여와 반납이 이루어진다. 대여료는 물품가의 5% 이내로 책정되어 무료부터 최고 3만 5천까지 다양하다.

디지털 문화 시대에서 공간, 지역, 국경의 제약을 받지 않는 온라인 공간에서의 글로벌 연대를 통한 행동은 더욱 강한 힘을 발휘하며 영향력을 키울 수 있다.²³¹⁾ ‘기후시민 3.5’는 기후비상행동에 동참하는 기후시민의 양성을 위한 캠페인성 공공예술 프로젝트이다. 한 나라의 인구 3.5%가 행동하면 사회적 변화가 가능하다는 사회학자 에이카 체노웨스의 연구를 근거로 기획됐다. 예술가, 연구기관, 환경·시민단체가 참여하고 있다. 이 캠페인은 8개 주제별 각각 개인의 일상 속 작은 실천부터 정책 제안에 이르는 다양한 프로젝트로 구성된다. 유엔사막화방지협약(UNCCD) 산하 600여 개의 시민단체들로 구성된 세계시민단체연합(CSO Alliance)과 연대하여 기후위기 문제를 공유하고 있다.²³²⁾

한편, 예술을 향유하는 소비자 입장에서 생산자에게 사회적·환경적 책임을 요구하는 사례가 늘고 있다. 특히 대중예술에서는 K-팝 팬들이 전 세계 정부와 기업을 대상으로 지속가능한 사회적 책임을 요구하고 있는데, ‘K-pop4Planet’의 사례가 대표적이다. 2021년 3월, K팝 팬들이 자발적으로 나서서 기후위기 대응을 위해 처음으로 조직한 단체이다. “죽은 지구에 케이팝은 없다(No K-Pop on the dead planet)”라는 슬로건을 내세우며 활동하고 있다.²³³⁾ 이들은 저탄소 공연을 요구하거나, 친환경 앨범 제작을 촉구하는 캠페인을 기획하고, 나무를 심거나 기금을 모으는 등의 적극적인 기후행동에 동참하고 있다.

230) 리스테이지 서울 (restageseoul.or.kr)

231) 김해문화재단 웹진, 변화하는 문화예술 활동과 생산방식

232) 노영순·장훈(2021.12.22.), 「문화예술의 친환경적 관점 도입을 위한 연구」, 한국문화관광정책연구원.

233) 서울문화재단(2022.02), 기후위기 앞에 선 문화예술, 문화정책 이슈페이퍼 6월호

나. 환경오염 문제와 그린워싱

현대 사회는 생활폐기물 증가와 과잉생산으로 인한 환경오염 문제에 직면하고 있으며, 이러한 문제는 기후변화와 맞물려 더욱 심각해지고 있다. 특히 생활폐기물의 증가는 전 세계적으로 심각한 문제이다. 우리나라의 경우, 환경부의 「제6차 전국 폐기물 통계조사」 결과에 따르면, 종량제 봉투에 담아 버린 생활폐기물이 5년 만에 약 30% 증가했고, 특히 플라스틱 쓰레기는 75%나 급증하고 있다. 이는 코로나19로 인해 음식 배달 횟수가 늘면서 일회용품 플라스틱 쓰레기가 증가했기 때문이라는 분석이다. 2022년 기준 우리나라 1인당 가정에서 버리는 쓰레기는 446kg이며, 이 중 플라스틱 쓰레기는 102kg으로 전체의 4분의 1 수준을 차지했다.²³⁴⁾ 이러한 폐기물 증가는 매립지 부족과 같은 심각한 환경 문제를 초래하고 있으며, 재활용률이 낮다는 점에서 더 큰 문제로 대두되고 있다.

[그림 5-19] 1인당 하루에 버리는 생활 폐기물량 추이



자료: 환경부

출처: 경향신문(2023.04.27.), 한국인 1인당 생활폐기물 30% 증가, 플라스틱 쓰레기 75% 폭증

2023년 정부는 식품접객업 매장 내 일회용품 사용을 금지하는 규제를 철회하며 논란을 일으켰다. 2022년 4월, 정부는 식품접객업 매장 내 일회용품 사용을 금지하는 규제를 발표하며, 11월 시행을 앞두고 1년간의 계도 기간을 부여했다. 그러나 2023년 11월, 정부는 이를 ‘과도한 규제’로 판단해 일회용품 사용 규제를 철회했다. 정부는 일회용품

234) 경향신문(2023.04.07), 한국인 1인당 생활폐기물 30% 증가, 플라스틱 쓰레기 75% 폭증 ; 뉴스핌 (2024.04.25.), 우리나라 1인당 플라스틱 배출량 102kg '생수병 8,500개'...재활용 절반 그쳐

을 줄이는 것이 필요하지만 소상공인과 자영업자에게 부담이 되고 소비자도 불편을 호소한다는 이유를 들었다. 이에 환경단체들은 이러한 정책이 친환경에 대한 전 세계적인 흐름에 역행한다며 강하게 비판했다.²³⁵⁾

[그림 5-20] 일회용품 관리 방안 주요 내용



출처: 동아일보(2023.11.08.), 식당-카페서 종이컵-플라스틱 빨대 계속 쓴다

다. 과잉생산에 따른 환경오염

과잉생산과 과잉소비는 다양한 분야에서 환경 문제를 유발하고 있다. 대표적으로 패션 산업에서는 패스트 패션(Fast Fashion)에 대한 비판이 커지고 있다. 패스트 패션은 최신 유행을 즉각 반영하여 저렴한 가격으로 제작·유통함으로써 상품 회전율을 빠르게 승부하는 패션 사업을 의미한다.²³⁶⁾ 이러한 패스트 패션은 생산부터 폐기까지 환경오염을 초래하며, 석유 산업 다음으로 환경파괴의 주된 원인으로 인식되고 있다. 실제로 패션 산업은 전 세계 탄소배출 비중의 10%, 폐수 발생의 20%를 차지할 정도로 심각한 환경오염을 발생시키고 있다.²³⁷⁾ 매년 전 세계적으로 약 1000억 벌의 옷이 만들어지는데, 이 중에서 73%는 팔리지 않고 소각되거나 매립된다.²³⁸⁾ 의류 폐기물은 합성섬유로 인해 재활용이 어려워 대부분 폐기되는 것이다. 이에 반하여 환경 문제에 대한 소비자 인식변화와 윤리적 소비 트렌드의 확산에 따른 슬로우 패션(Slow Fashion)에 대한 관심이 증가하고 있다. 최신 유행을 따르지 않고 패션을 천천히 즐기는 경향으로, 지속 가능한 소재로 옷을 생산하는 등 친환경 방식으로 패션 제품의 생산과 소비 속도를 늦추는 것을 의미한다.²³⁹⁾

235) 세계일보(2023.11.12), '일회용품 퇴출' 철화... 소상공인 "환경" 환경단체 "규제 포기

236) 환경신문(2023.02.20.), 옷이 일회용이 되어버린 시대, 패스트 패션에 대한 고찰

237) 환경일보(2023.07.15.), 화려한 이면 뒤 패션산업 실체... "1000억벌 중 73% 소각·매립"

238) 파이낸셜뉴스(2024.06.13.), 새옷 보다 '착한 옷'...지속가능 패션에 주목하는 패션업계

239) 글로벌이코노믹(2022.07.20.), 책임감을 입는다...패션업계 필수된 '슬로우 패션'

에너지 과잉생산도 문제로 지적되고 있다. 예를 들어, 제주도에서는 발전량 과잉으로 출력제약 문제가 발생했으며, 호남과 경남 지역에서는 태양광 발전이 급증하면서 봄철 전력 수요가 적을 때 전력 과잉으로 인한 ‘블랙아웃’ 우려가 커졌다. 남아도는 전력 과잉도 문제로 지적됐다.²⁴⁰⁾ 지속 가능한 발전을 위해서는 생산과 소비의 균형을 맞추기 위한 노력이 필요하며, 이를 위해 기술혁신과 정책적 지원이 필수적이다.

라. 환경에 반(反)하는 그린워싱

‘그린워싱(Greenwashing)’ 문제는 친환경에 대한 관심이 높아지면서 대두되었다. 그린워싱이란 환경을 뜻하는 그린(Green)과 씻는다는 뜻의 워싱(White Washing)을 합친 말로, 기업이 실제로 친환경 경영을 하고 있지 않으나 마치 친환경 경영 활동을 하는 것처럼 이미지를 내세우는 것을 뜻한다.²⁴¹⁾ 환경에 대한 대중의 관심이 늘어나고 친환경 제품에 대한 선호가 높아지면서, 실제로 환경에 이롭지 않거나, 심지어 환경에 악영향을 미치는 제품이나 서비스를 친환경으로 둔갑하여 홍보하는 행위가 늘어났다. 단순히 환경친화적인 단어를 사용하는 수준을 넘어 복잡하고 다양한 방식으로 진화하고 있어 소비자는 친환경 제품의 진위여부를 구분하기 어려워지고 있다.

[그림 5-21] 소셜미디어에서 대기업의 그린워싱 사례



출처: 그린피스(2023.08.29.), 소셜미디어로 침투한 대기업의 위장환경주의

240) 서울신문(2023.03.24.), 태양광 늘면서 전력 과잉 생산…이제 봄에도 블랙아웃 우려 커졌다

241) PVC삼일회계법인(2024.03), ‘그린워싱’ 글로벌 규제 강화, 기업 대응 방안은?

그린피스의 조사에 따르면, 2022년 4월부터 2023년 3월까지 국내 대기업의 인스타그램 계정에 게재된 그린워싱 게시물은 전체의 41.35%에 달하는 것으로 조사됐다. 그린워싱의 유형으로는 자연 이미지 남용(51.8%), 책임 전가(40.0%), 녹색 혁신 과장(18.2%) 순으로 나타났다.²⁴²⁾

최근 그린워싱에 대한 경각심이 커지자, 글로벌 규제가 강화되고 있다. 해외 각국에서는 그린워싱에 대한 규제방안을 마련하고 다양한 정책을 추진하고 있다. 프랑스는 2021년 세계 최초로 그린워싱을 법제화했다. 유럽연합(EU)은 소비자가 식별할 수 있는 환경 정보 제공 의무를 강화하고 소비자 보호를 강화하는 지침을 마련했다. 우리나라의 경우 2023년 9월 공정거래위원회가 「환경관련 표시 광고 심사지침」을 개정했고, 10월, 환경부가 「친환경 위장 표시광고 예방을 위한 친환경 경영활동 표시광고 가이드라인」을 발표했다.²⁴³⁾

〈표 5-27〉 주요국 그린워싱 규제

국가	주요 내용
유럽연합	2023년 9월, 그린워싱 방지를 위해 제품의 친환경성, 지속가능성 표시와 관련한 일련의 행위를 금지하는 법안에 합의
미국	미국 연방거래위원회(FTC)는 기업이 소비자를 오도하는 환경적 주장(environmental claims)을 하지 못하도록 Green Guides를 발표
프랑스	2021년 세계 최초로 그린워싱 벌금 법제화 - 온실가스 배출량 보고서 및 상쇄 방안 제출하지 않고 광고 등에서 '탄소중립' 주장할 경우 최대 10만 유로
영국	2021년 그린 클레임코드(Green Claims Code)를 제정 - 지속가능성에 대한 근거 부족 및 모호한 표현을 사용한 경우 광고표준청이 광고 중지 명령 - 제품의 지속가능성에 대해 소비자를 오인하게 할 경우 대기업은 전 세계 매출 10% 이하, 개인은 30만 파운드 이하의 민사상 벌금 부과
네덜란드	제품의 지속가능성에 대해 소비자를 오인하게 할 경우 최대 90만 유로 또는 총매출액의 1%에 해당하는 과징금과 이행강제금 부과
한국	- 부당한 환경성 표시 및 광고 시 2년 이하 징역 또는 2000만원 이하 벌금형 (환경기술산업법 제34조) 2023.10월, 친환경 위장 표시·광고(그린워싱) 예방 위한 친환경 경영활동 표시·광고 가이드라인 발표(환경부)

출처: 세계일보(2023.06.09), 너도나도 '무늬만 친환경'... 세계 각국 '그린워싱' 규제 갈길 멀다 [연중기획-지구의 미래] ; 법무법인(유) 세종(2023.11.08.), 환경부·한국환경산업기술원의 친환경 경영활동 표시·광고 가이드라인

242) 그린피스(2023.08.29.), 소셜미디어로 침투한 대기업의 위장환경주의

243) 법무법인(유) 세종(2023.11.08.), 환경부·한국환경산업기술원의 친환경 경영활동 표시·광고 가이드라인

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

기후위기에 따른 환경문제에 대한 관심도는 전 세계적이다. 국가뿐만 아니라 기업, 패션계, 예술계 등 다양한 분야에서의 관심 또한 매우 높아졌다. 환경을 파괴하는 행동들을 줄이고 환경보호를 실천하기 위해 지속가능한 자원에 대한 관심과 실천하는 행동력에 더욱 집중하고 있는 모양새다. 특히 환경문제는 모든 사람에게 해당되는 만큼 ‘지금보다 더 나아져야 한다’는 공통된 인식이 있어 지속적인 이슈가 될 전망이다.

에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화 이슈에 대해 전문가 평가단은 “환경을 주제로 한 예술 작품들이 증가할 것”으로 전망했다. 해당 시나리오의 발현 가능성은 평균 3.97%로 나타났고 전체의 71.5%가 발현 가능성을 높게 평가했다.

발현 가능성을 높게 평가하는 전문가들의 주요 평가 이유를 살펴보면 “기후변화와 환경문제에 대한 관심이 전 세계적으로 확산되고 있으며, 이는 문화예술분야에서도 중요”, “ESG가 사회적 트렌드로 자리 잡아 문화예술분야에서도 트렌드가 될 것으로 전망”, “미래담론에서 가장 이슈가 되는 부분이 환경문제로 이 부분에 대한 고민이 사회 이슈임”, “향후 기후위기와 환경오염 문제가 더욱 심각성이 예측되는 바, 창의력과 독창성을 발휘하여 미래를 준비하고 리드하는 예술가의 특성 상 환경친화적인 예술활동이 증가할 것으로 예상”, “현재도 주목받고 있는 분야이며 문화예술기관에서도 이와 같은 전시와 공연을 확대하고 있는 추세”, “예술에서 환경이슈는 이미 가장 핵심적인 쟁점”, “공연, 전시 등에서 꾸준히 탄소배출을 줄일 수 있는 방안을 연구하고 있음”, “기후위기가 대두됨에 따라 에코 창작이 더 강하게 발현될 것으로 보이며 문화예술 전반에 걸친 영향도 크다고 할 수 있음” 등으로 확인되었다.

한편, 환경을 주제로 한 예술작품들이 증가할 것이라는 전망에 낮은 발현가능성을 예측한 전문가들은 그 이유로 “창작의 주제와 영감이 사회변화 조류에 따라 크게 변하는 것이 어색할 것 같음”, “환경친화적인 소재와 방식으로 예술작품 제작은 기후위기 대응의 주체 활동으로서 미미할 것 같음”, “기후위기가 모티브가 될 가능성이 있으나 ESG로 인해 예술기업은 전통적 역할에서 크게 달라지지 않음”, “예술기획의 새로운 경향이 만들어지는 것이지 예술 활동이 환경친화적으로 변화한 것은 아님”, “부정적 측면에서 영

향력이 올라갈 것으로 봄. 그린워싱의 문제는 점차 심각해질 것”, “실행할 자원이나 제도가 미비함” 등이었다.

〈표 5-28〉 『(이슈 7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 1 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오 ①) 환경을 주제로 한 예술 작품들이 증가할 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	3 (4.8)	15 (23.8)	26 (41.3)	19 (30.2)	3.97	0.86

이슈의 방향성에 대한 전문가 평가는 B 방향성으로 더 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ① 기후위기와 환경오염문제 등은 사회적 문제로서 예술계에도 영향을 미칠 것이다, ② 그린워싱(Greenwashing)실제로 환경에 이롭지 않은 행위를 환경에 이로운 것처럼 홍보하여 이익을 얻는 행위)은 예술계에서도 문제로 대두될 것이다, ③ 환경문제는 점점 더 심화되고 있으므로 예술 소재로서도 더욱 주목받고 예술가들이 관심을 갖게 될 것이라며 이슈를 전망하는 의견이 더 많았다.

〈표 5-29〉 『에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 1 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
①7-2-1. 기후위기와 환경오염문제 등은 사회적 문제이므로 예술의 소재로 다룰 수는 있으나 예술계 전반에 큰 영향을 미치지 않을 것이다.	평균: 3.97 표준편차: 1.03					①7-2-1. 기후위기와 환경오염문제 등은 사회적 문제로서 예술계에도 영향을 미칠 것이다.
①7-2-2. 그린워싱*은 예술과는 먼 이야기이다.	평균: 3.75 표준편차: 0.78					①7-2-2. 그린워싱*은 예술계에서도 문제로 대두될 것이다.
①7-2-3. 환경문제에 대한 예술 소재는 오래전부터 있어왔으므로 앞으로 더 큰 변화는 없을 것이다.	평균: 3.83 표준편차: 0.98					①7-2-3. 환경문제는 점점 더 심화되고 있으므로 예술 소재로서도 더욱 주목받고 예술가들이 관심을 갖게 될 것이다.

* 그린워싱(Greenwashing): 실제로 환경에 이롭지 않은 행위를 환경에 이로운 것처럼 홍보하여 이익을 얻는 행위

에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화에 대한 또 다른 시나리오인 “문화기반시설 친환경 시설로 변모하는 시기가 빠르게 도래할 것이다”라는 시나리오에 전문가 평가단은 평균 3.59점, 응답자의 61.9%가 발현 가능성을 높게 평가했다.

〈표 5-30〉 『에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 2 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오 ②) 문화기반시설이 친환경 시설로 변모하는 시기가 빠르게 도래할 것이다.							
	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	1 (1.6)	8 (12.7)	15 (23.8)	31 (49.2)	8 (12.7)	3.59	0.93

두 번째 시나리오에 근거한 이슈 방향성으로는 ① 문화기반시설은 기후변화에 따른 탄소중립 실천 등을 요구받게 될 것이다, ② LEED제도(Leadership in Energy and Environmental Design의 약자, 미국 친환경건축물 인증 제도)는 세계적인 흐름에 맞춰 국내에서도 도입이 시도되거나 유사한 제도가 수립될 것이다, ③ 문화기반시설은 친환경 시설로 거듭나기 위하여 리모델링을 추진하게 될 것이다, ④ 기후변화가 빠르게 이루어지고 있으므로 문화기반시설의 에너지 절약 등을 위한 시설의 변화는 빠른 시간 내에 이루어질 것이라고 이슈를 전망하는 의견이 더 많았다.

〈표 5-31〉 『에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화』 시나리오 2 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
②7-2-1. 문화기반시설은 기후변화에 대한 영향을 크게 받지 않을 것이다.	평균: 4.00 표준편차: 0.93					②7-2-1. 문화기반시설은 기후변화에 따른 탄소중립 실천 등을 요구받게 될 것이다.
②7-2-2. LEED제도*는 우리나라의 실정과는 맞지 않는 제도로서 크게 영향을 미치지 않을 것이다.	평균: 3.67 표준편차: 0.88					②7-2-2. LEED제도*는 세계적인 흐름에 맞춰 국내에서도 도입이 시도되거나 유사한 제도가 수립될 것이다.
②7-2-3. 문화기반시설이 친환경 시설로 거듭나기 위해서 직접 할 수 있는 역할은 제한적일 것이다.	평균: 3.24 표준편차: 1.00					②7-2-3. 문화기반시설은 친환경 시설로 거듭나기 위하여 리모델링을 추진하게 될 것이다.
②7-2-4. 문화기반시설의 에너지 활용은 타 분야에 비해 미미하므로 친환경 시설로 변화하는 데에 오랜 시간이 걸릴 것이다.	평균: 3.13 표준편차: 1.04					②7-2-4. 기후변화가 빠르게 이루어지고 있으므로 문화기반시설의 에너지 절약 등을 위한 시설의 변화는 빠른 시간 내에 이루어질 것이다.

* LEED제도: Leadership in Energy and Environmental Design의 약자, 미국 친환경건축물 인증 제도

나. 트렌드 예측

‘에코 크리에이션(Eco Creation)’은 생태학(ecology)의 앞 세 글자(eco)와 창작을 뜻하는 creation의 합성어로 생태적 환경을 고려한 창작을 의미한다. “에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화”는 환경문제에 대한 문화예술가의 인식 제고와 실천 움직임에서 비롯된 트렌드로 향후 문화예술에 있어 환경문제가 작품주제뿐만 아니라 작품 활동을 추진하는 과정에서도 영향을 줄 것이라는 의미의 트렌드다.

환경오염과 이상기후에 대한 우려는 세계적인 화두다. 문화예술은 환경 문제의 인지를 넘어 환경 행동의 기반이 될 수 있고 창의적 실천을 이끌어낼 수 있는 분야다. 또한 예술을 향유하는 소비자 입장에서 생산자에게 사회적·환경적 책임을 요구하는 사례도 늘고 있다.

한편, 환경문제가 기업과 창작인의 책임이자 지속가능한 발전을 위해 반드시 고려해야 하는 항목으로 주목받으며 ‘그린워싱(Green washing)’ 또한 대두되고 있다. 그린워싱은 기업이 제품 생산, 서비스 제공 또는 경영 전략의 운영에 있어 지속 가능성의 이점을 과장하거나 잘못 표현하여 친환경적인 것으로 오해하도록 하는 마케팅이다. 즉, 환경을 주제로 한 예술 작품은 증가할 것이나, 환경에 영향을 주지 않거나 악영향을 주는 행위임에도 불구하고 그렇지 않은 것으로 포장되는 ‘그린워싱’이 예술계에서도 문제가 될 것으로 전망된다.

환경문제는 문화기반시설의 빠른 변화도 가져올 것으로 예측된다. 문화기반시설은 기후변화에 따른 탄소중립을 요구받고 친환경 시설로 거듭나기 위한 노력을 필수적으로 하게 될 것으로 보인다. 특히 노후화된 문화기반시설은 향후 리모델링 등을 추진할 때 친환경시설로서의 인증 또는 제품 사용 등이 필수화 될 것으로 보이며 문화기반시설에서 사용되는 제품 및 무대장치 등에서도 친환경 이슈가 대두될 것으로 예측된다.

제8절 ‘갈라치기와 팬덤’ 양극화를 해결할 다양성 시대

1. 트렌드 배경

가. ‘갈라치기’와 ‘팬덤’ 정치

최근 한국 정치에서는 ‘갈라치기’와 ‘팬덤정치’ 현상이 두드러지고 있다. 갈라치기는 사회적, 정치적 그룹 간의 분열과 대립을 조장하여 특정 정치 세력의 지지층을 결집시키는 전략을 말한다.²⁴⁴⁾ 팬덤정치는 기존의 전통적인 좌파-우파 구도보다는 특정 정치인에 대한 열광적 지지와 개인적 충성에 기반한 정치 참여 형태를 의미한다.²⁴⁵⁾ 이러한 현상은 정치 양극화와 더불어 젠더 및 세대 간의 갈라치기 현상을 심화시키고 있다.

한편 정치적 양극화는 최근 몇 년간 한국 정치의 주요 특징으로 자리 잡고 있다. 이는 주로 정치적 신념의 극단화와 함께 특정 정당이나 정치인에 대한 지지가 강화되면서 발생했다. 2022년 대선과 2024년 총선에서 나타난 투표 성향은 지역, 연령, 성별에 따라 극명히 갈리는 양상을 보였다. 이러한 양극화는 정치적 논쟁을 격화시키고, 사회적 통합을 저해하는 요소로 작용하고 있다. 특히, 사회적 이슈가 정치적 논쟁의 소재로 활용되면서 정치적 분열은 더욱 심화되고 있다²⁴⁶⁾

나. 팬덤정치의 부상

2022년 대선에서 윤석열 대통령과 이재명 후보는 각각 개인적인 팬덤을 형성하여 기존 정치 지지층을 넘어서는 새로운 정치적 지형을 형성했다. 윤석열 대통령의 당선은 전통적인 보수 지지층 외에도 윤석열이라는 인물에 대한 개인적 팬덤이 큰 역할을 했다. 이와 마찬가지로, 이재명 후보에 대한 지지도 전통적 진보 지지층 외에 이재명 개인에

244) 한겨레21(2022.01.11.), 젠더? 세대? 잘 갈라쳐봅시다

245) 아시아투데이(2024.07.30.), 갈등·혐오 부추기는 ‘팬덤정치’… 여의도 덮친 ‘양극화 부메랑’

246) 경향신문(2024.06.24.), 권력자 넘어 권력자 군림하려는 ‘팬덤 시민’…민주주의 퇴행시키는 ‘폭력’일 뿐

대한 강한 지지를 바탕으로 이루어졌다. 팬덤정치의 특징은 특정 정치인의 개인적 매력과 이미지에 따라 지지가 결정되며, 이는 기존의 이념적 구분을 넘어서서 새로운 정치적 지형을 형성하게 한다. 팬덤정치는 소셜 미디어를 통해 조직화되고, 특정 정치인을 지지하거나 반대하는 활동을 주도한다. 이러한 팬덤은 정치적 메시지의 확산을 가속화하며 양극화를 강화하는 역할을 한다. 특히, 팬덤정치는 정치인에 대한 비판이나 반대 의견을 비난하고 배격하는 '팬덤 공격'으로 이어지기도 하며, 이는 정치적 토론의 질을 저해하는 요인으로 작용하고 있다.²⁴⁷⁾

다. 젠더 및 세대 간 갈라치기 현상

젠더와 세대 간 갈라치기 또한 한국 정치의 중요한 이슈로 부각되고 있다. 젠더 갈등은 2021년 이후 더욱 두드러지기 시작했다. 특히, 2022년 대선에서는 젊은 남성과 여성 간의 정치적 견해 차이가 확연히 드러났으며, 각 정당이 이러한 갈등을 부추기는 정치적 메시지를 활용하는 모습이 확인되었다.²⁴⁸⁾ 온라인 커뮤니티와 소셜 미디어에서 '이대남'(20대 남성)과 '이대녀'(20대 여성) 간의 갈등이 급속도로 확산되었고, 성별에 따른 정치적 입장 차이는 젠더 이슈를 중심으로 한 정치적 논의의 핵심으로 자리 잡았다.²⁴⁹⁾

젊은 층과 노년층 간의 정치적 선호도는 주택 문제, 고용 문제, 복지 정책 등에서 명확하게 갈라진다. 2030세대는 주택 가격 상승과 금융 규제 강화로 인한 경제적 부담을 크게 느끼며, 이에 대한 불만을 강하게 표출하고 있다. 이들은 '내 집 마련'이 매우 어려워진 상황에서 주택 정책의 변화를 요구하며, 정부의 부동산 정책에 대해 비판적인 입장을 취하는 경향이 크다. 특히, 청년층은 부동산 가격 상승과 대출 규제로 인한 상대적 박탈감을 느끼며, 새로운 정치 세력에 대한 지지를 보내는 경향이 있다. 반면, 5060세대는 주택 자산을 이미 보유한 경우가 많아, 주택 가격의 하락보다는 유지 또는 상승을 선호하는 경향이 강하다. 이들은 경제적 안정성을 유지하려는 보수적인 정책을 선호하며, 기존 정치 세력에 대한 지지가 강하게 나타난다. 이러한 경제적 이해관계 차이로 인해 세대 간 갈등은 더욱 심화되고 있으며, 주택 정책뿐만 아니라 고용 문제와 복지 정책에서도 그 갈등이 명확하게 드러난다.²⁵⁰⁾

247) 아시아투데이(2024.07.30.), 갈등·혐오 부추기는 '팬덤정치'... 여의도 덮친 '양극화 부메랑'

248) 경향신문(2022.01.24.), 여가부 존폐·병사 월급 인상... 표심 노려 '젠더 갈등' 부추겨

249) 조선일보(2022.05.13.), 이대남 70% "여자도 군대가야" 이대녀 70% "남자가 취업 유리"

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

전문가들은 ‘갈라치기’와 ‘팬덤’ 정치 현상에 대해 문화예술계에도 영향을 줄 것이라는데 높은 동의 시각을 보였다.

‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’, 양극화를 해결할 다양성 시대 이슈의 첫 번째 시나리오인 “정치적, 사회적 양극화(갈라치기) 현상과 팬덤 현상이 문화예술계에도 영향을 줄 것이다”에 응답자의 84.2%가 발현 가능성을 높게 평가했고 평균 점수는 5점 만점에 3.97점으로 나타났다.

〈표 5-32〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 1 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오 ①) 정치적, 사회적 양극화(갈라치기) 현상과 팬덤 현상이 문화예술계에도 영향을 줄 것이다.							
	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	0 (0.0)	2 (3.2)	8 (12.7)	43 (68.3)	10 (15.9)	3.97	0.65

두 번째 시나리오인 “문화예술계의 양극화 현상을 완화할 수 있는 정책은 ‘문화다양성’이다”에 대해서는 50.8%가 발현 가능성을 높게 평가했고 33.3%가 ‘보통’이라 응답해 평균 5점 만점에 3.49점을 얻었다.

〈표 5-33〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 2 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오 ②) 문화예술계의 양극화 현상을 완화할 수 있는 정책은 ‘문화다양성’이다.							
	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	1 (1.6)	9 (14.3)	21 (33.3)	22 (34.9)	10 (15.9)	3.49	0.98

이에 대한 전문가 의견은 “양극화는 앞으로 계속될 것이고 문화부문의 예산이나 사업의 유형 등에 많은 영향을 미칠 것”, “공연계의 양극화로 인해 소규모 저예산 문화예술의 입지가 더욱 줄어들 것으로 예상”, “문화다양성과 양극화 문제가 크게 나타나고 있지만

250) 브라보마이라이프(2024.04.03.), 10년 전보다 5060과 2030 갈등 더 커져… “소통해도 가치관 차이가 걸림돌”

문화예술 활동에 영향을 미치는 것은 이미 나타나고 있고 그 영향이 크게 확대되지는 않을 것”, “다양성은 이상적인 단어로만 기능할 가능성이 높음”, “양극화와 갈등으로 문화예술계에 부정적 영향이 예상되긴 하나, 문화예술분야의 다양성 시대에 영향을 주진 않을 것” 등으로 나타났다.

한편, 첫 번째 시나리오인 정치적, 사회적 양극화(갈라치기) 현상과 팬덤 현상이 문화예술계에도 영향을 줄 것이라는 내용의 이슈 방향성에서는 B 시나리오로의 동의율이 더 높았다. 내용으로는 ① 정치적, 사회적 갈라치기 현상은 문화예술계에도 스며들어 영향을 줄 것이다, ② 정치적 팬덤 현상은 문화예술계에도 영향을 주어 유사한 현상이 나타나거나 제도, 예산 등의 결정에 영향을 주게 된다, ③ 공연예술계에도 양극화 현상이 일어나고 있다(대형/소형극장의 편차, 순수/상업예술의 편차 등)가 우세했다.

〈표 5-34〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 1 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B	B
	1 2 3 4 5	
①8-2-1. 정치적, 사회적 갈라치기 현상은 문화예술계와는 연관성이 없을 것이다. 정치적, 사회적 갈라치기 현상이 문화예술계에 미치는 영향은 없다.	평균: 3.89 표준편차: 0.67	①8-2-1. 정치적, 사회적 갈라치기 현상은 문화예술계에도 스며들어 영향을 줄 것이다.
①8-2-2. 정치적 팬덤 현상은 문화예술과는 연관성이 없다. 정치적 팬덤 현상이 문화예술계에 미치는 영향은 없다.	평균: 3.87 표준편차: 0.81	①8-2-2. 정치적 팬덤 현상은 문화예술계에도 영향을 주어 유사한 현상이 나타나거나 제도, 예산 등의 결정에 영향을 주게 된다.
①8-2-3. 양극화 현상이 공연예술계에는 큰 타격을 주지 않았다. (양극화 현상으로 인한 타격은 없었다.) 양극화 현상이 공연예술계에 미치는 영향은 없다.	평균: 4.19 표준편차: 0.72	①8-2-3. 공연예술계에도 양극화 현상이 일어나고 있다. (대형/소형극장의 편차, 순수/상업예술의 편차 등이 문제시되었다.)

한편, 동일 이슈의 두 번째 시나리오인 “문화예술계의 양극화 현상을 완화할 수 있는 정책은 ‘문화다양성’이다”의 이슈 방향성에서도 B 시나리오가 더 우세한 결과를 얻었다. 각 이슈의 방향성은 ① 문화예술계의 양극화 현상을 완화하기 위해서 정책적인 해결책을 제시할 필요가 있다, ② 문화다양성은 격차를 해소할 수 있는 정책으로 문화예술계의 양극화 현상을 중재할 수 있는 정책으로 활용할 수 있을 것이다, ③ 문화예술계의 다양성 확보를 위한 사업을 정부에서 적극적으로 추진하는 것이 바람직하다, ④ 문화예술의 양극화는 산업부문과 순수예술부문의 격차가 문제이므로 다양하게 인정받을 수 있는 기회

를 마련하는 것이 중요하다 등으로 나타났다.

〈표 5-35〉 『‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대』 시나리오 2 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
②8-2-1. 문화예술계의 양극화 현상은 정책으로 완화할 수 있는 문제가 아니다.	평균: 3.79 표준편차: 1.05					②8-2-1. 문화예술계의 양극화 현상을 완화하기 위해서 정책적인 해결책을 제시할 필요가 있다.
②8-2-2. 문화다양성은 국제협약, 다문화, 소수자보호 등을 위한 정책이므로 양극화의 해결에 도움이 되지 않을 것이다.	평균: 3.68 표준편차: 0.98					②8-2-2. 문화다양성은 격차를 해소할 수 있는 정책으로 문화예술계의 양극화 현상을 중재할 수 있는 정책으로 활용할 수 있을 것이다.
②8-2-3. 문화예술계가 공적자본에 의지하는 구조로 획일화되고 있으므로 정책이 개입하는 것은 옳지 않다.	평균: 3.79 표준편차: 0.97					②8-2-3. 문화예술계의 다양성 확보를 위한 사업을 정부에서 적극적으로 추진하는 것이 바람직하다.
②8-2-4. 문화예술분야는 산업과 순수예술로 구분하여 다르게 접근해야 할 뿐, 양극화 현상이 일어나고 있다고 해석하기에는 어려움이 있다.	평균: 3.87 표준편차: 0.73					②8-2-4. 문화예술의 양극화는 산업부문과 순수예술부문의 격차가 문제이므로 다양하게 인정받을 수 있는 기회를 마련하는 것이 중요하다.

나. 트렌드 예측

“갈라치기와 팬덤” 양극화를 해결할 다양성 시대”는 우리나라 정치 환경에서 비롯된 트렌드다. 갈라치기와 팬덤 정치는 최근 우리 사회에서 두드러지고 있는 현상인데 사회적, 정치적 그룹 간의 분열과 대립을 조장하고 특정 세력의 지지층을 결집시키는 전략을 말한다. 이는 곧 사회의 양극화를 부추기는 현상으로도 해석된다. 이러한 전략은 정책적으로 영향을 주게 되는데 특히 문화예술의 제도, 예산 결정에 영향을 줄 것으로 우려된다. 이러한 현상을 완화할 수 있는 것은 문화정책이며 그중에서도 ‘문화다양성’ 정책이라는 것에 전문가들의 동의가 있었다. 또한 문화예술계에서도 나타나는 양극화 현상을 문화다양성 확보를 통해 완화할 필요가 있는 것으로 전망되었다.

제9절 지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대

1. 트렌드 배경

가. 문화슬세권의 확장

문화슬세권이라는 새로운 개념이 도시 및 지역사회의 문화 생활 수준을 향상시키는 중요한 요인으로 부각되고 있다. 문화슬세권은 생활권 내에서 걸어서 15분 이내에 문화 시설이 위치한 구역을 의미하며, 문화시설의 접근성을 극대화하여 주민들이 일상적으로 문화를 누릴 수 있도록 하는 정책적 개념이다. 2023년 3월 문화체육관광부는 지방소멸 위기에 대응하기 위해 ‘15분 문화슬세권’ 사업을 1만 곳으로 확대하고, 이를 통해 지역의 자생력을 강화하겠다는 목표를 발표했다.²⁵¹⁾

‘문화슬세권’은 전국적으로 확산되면서 2021년 300곳에서 2022년 3407곳으로 1133% 증가했다. 이에 따른 문화공간 방문자 수도 10만 명에서 70만 명으로 폭증했다. 빈집, 카페, 공방, 서점 등 유희·민간 공간을 적극 활용하여 소규모 문화 공간을 통해 지역 주민과 방문객들이 다양한 문화적 경험을 즐길 수 있도록 지원한 전략이 적중했다는 평가를 받는다.²⁵²⁾ 특히 강원도 춘천문화재단의 ‘도시가 살롱’ 프로그램은 문화슬세권의 성공적인 사례로 꼽힌다. 공간 기반 커뮤니티 지원사업으로 춘천의 책방, 카페, 게스트하우스 등 다양한 소규모 상업시설의 주인들이 자신의 공간에서 문화를 매개로 이웃과 만날 수 있도록 지원하고 있다.²⁵³⁾

251) 대한민국정책브리핑(2023.03.23.), ‘문화의 힘’으로 지역소멸 막는다... ‘15분 문화슬세권’ 1만곳 조성

252) 국민일보(2023.12.10.), 전국으로 퍼진 ‘문화슬세권’... 지역 소멸위기사 대응을 찾다

253) 춘천문화재단 보도자료(2023.11.13.), [춘천문화재단] 15분 문화 슬세권 <도시가 살롱> 3년 간 ‘158억 원의 사회적 비용 절감

나. 로컬크리에이터와 지역 자립성

최근 몇 년간 로컬이라는 개념은 지역보다 더 작은 단위로 주목받으며 중요한 문화적 트렌드로 자리 잡았다. 우리 사회에서 로컬의 의미는 지역의 특수성과 개별성을 넘어 지역의 특성과 자원을 기반으로 한 지역의 자립성과 지속가능성을 강조하는 방향으로 확장되고 있다.²⁵⁴⁾

로컬크리에이터는 지역(Local)과 콘텐츠를 제작하는 사람을 의미하는 크리에이터(Creator)의 합성어로, 지역가치 창업가, 창의적 소상공인, 지역혁신가 등 여러 이름으로 불리고 있다. 중소벤처기업부·창업진흥원(2020.09)에 따르면, ‘기업가정신을 바탕으로 로컬의 잠재력 가치를 창의적으로 기획하고 생산함으로써 지역의 혁신을 일으키고 새로운 가치를 창출하는 창업자’라고 정의한다.²⁵⁵⁾

로컬크리에이터는 다양한 영역에서 활동한다. 실제로 많은 지역에서 로컬크리에이터들은 다양한 영역에서 창의성을 바탕으로 다양한 콘텐츠들을 만들어 내고 있는데, 최근에 나타나는 현상을 살펴보면, 음식점, 카페 외에도 코워킹, 코리빙, 건축 디자인 사무소, 복합문화공간, 공방, 독립 서점, 예술가 스튜디오 등 다양한 분야가 관련되어 있다.²⁵⁶⁾ ‘테라로사’, ‘서피비치’ 등은 일반인에게도 잘 알려진 대표적인 로컬크리에이터 사례이다. ‘테라로사’는 커피 도시 강릉을 탄생시켰고, ‘서피비치’는 강원도 양양을 서핑의 메카로 만들었다. 공연예술계에서 로컬크리에이터의 성공사례로 ‘해녀의 부엌’을 들 수 있다. 2019년부터 운영된 ‘해녀의 부엌’은 해녀가 직접 채취한 해산물로 식사를 하면서 연극공연을 관람할 수 있는 극장식 레스토랑 사업이다. 해녀와 어촌계의 지역 고유 자원과 공연예술을 융합하여 사라져가는 해녀와 어촌계의 전통을 회복하고 지역주민들을 결속하는 구심적 역할을 하면서 지역의 당면과제를 해결한 사례로 평가받고 있다.²⁵⁷⁾

254) 안소현·남기찬·정우성·유희연·강민석(2024.03.18.), 「로컬리즘 기반 지역발전 전략」, 국토정책Brief, No. 957, 국토연구원.

255) 중소벤처기업부·창업진흥원(2020.09), 「로컬크리에이터 활성화 지원 현황 분석 및 전략 수립」

256) 이병민 외(2021.09), 「문화기반 중소도시 발전전략: 로컬크리에이터의 역할을 중심으로」, 경제인문사회연구회.

257) 대한경제(2022.04.18.), 로컬 크리에이터 ‘해녀의 부엌’...예술·비즈니스의 융합모델 제시

다. 지방소멸을 막기 위한 움직임

인구 감소와 지역 경제 쇠퇴로 인한 지방소멸 위기는 한국 사회의 중요한 과제로 대두되고 있다. 지방소멸은 단순한 지역적 문제를 넘어 국가 전체의 균형 발전을 저해하는 심각한 위험 요소로 인식된다. 이에 정부는 지방소멸 위기를 극복하기 위해 지역경제 활성화와 생활인구 유입 관련한 정책을 연이어 내놓고 있다. ‘고향사랑기부제’란 2023년 1월부터 시행된 제도로 지자체에 기부금을 내면 기부자에게 답례품을 전달한다. 시행 1년 만에 모금액이 651억 원을 돌파했다. 기부자는 세액 공제 혜택과 해당 지역의 답례품을 받는다. 2023년 모금된 기부금은 약 651억 원에 달한다. 기부자가 받은 답례품 중 70%는 가공식품(42%)이나 농축산물, 수산물(30%)과 같은 일회성 물품이다. 국토연구원원은 “고향사랑기부제를 활용해 지방의 유희 부동산 문제를 해결할 수 있다”라고 밝혔다. 또한 구체적으로 지방 부동산을 토큰증권으로 발행해 고향사랑기부제의 답례품으로 지급하는 방안을 제시했다. 고향사랑기부제의 답례품은 가공식품이나 농축산물, 수산물 등 일회성 특산품이 대다수다. 답례품으로 지방 부동산에 투자해 토큰증권으로 받으면 지역 사회에 지속적인 관심을 불러일으킬 수 있다는 설명이다.²⁵⁸⁾

라. 생활인구 유입을 위한 고향올래(GO郷ALL來) 사업

행정안전부는 2024년 7월 생활인구를 유입시켜 지역경제의 활력을 높이기 위한 ‘고향올래(GO郷ALL來) 사업’ 공모 결과 최종 12개 지자체를 지원 대상으로 선정했다.²⁵⁹⁾ 이에 올해는 사업 효과성을 높이고자 개소당 최대 10억 원(국비 기준)으로 사업비 지원을 상향해 12개 지자체에 총 200억 원(지방비 50%포함)을 지원할 예정이다.²⁶⁰⁾ 한편 지난해 고향올래 사업은 생활인구 확대를 목적으로 추진한 정부 내 첫 정책이라는 점을 고려해 확산에 초점을 두고 최대 5억 원(국비 기준)을 지원해 21개 지자체를 선정해 바 있다.²⁶¹⁾

‘고향올래’ 사업은 2022년부터 시행된 지역 활성화 지원 프로그램으로, 주민등록지 외 지역에서 한 달에 한 번 이상, 최소 3시간 이상 머무르는 사람들을 대상으로 한다.

258) 머니투데이(2024.07.09.), “고향사랑기부금으로 부동산 ST 발행…지방소멸 문제 해결 가능”

259) 뉴스1(2024.07.09.), “고향올래 사업에 12개 지자체 선정…총 200억 원 지원

260) 행정안전부 보도자료(2024.07.09.), “고향올래(GO郷ALL來) 사업을 통해 살아 보고 싶은 지역을 만들어 나간다

261) 케이에스피뉴스(2024.07.12.), [칼럼] 생활인구 유입 지역경제(地域經濟) 활성화 지원

이 사업은 '두 지역 거주', '로컬 창업', '지역 유학', '워케이션', '은퇴자 커뮤니티' 등 5가지 유형으로 나뉜다. 올해 공모에는 총 48개 지방자치단체가 지원했으며, 전문가들의 심사를 거쳐 최종 선정된 대상들이 발표되었다. 이 프로그램을 통해 각 지역의 특성에 맞는 활성화 전략이 추진될 예정이다.

〈표 5-36〉 고향올래 사업 프로그램별 세부내용

프로그램	내용
두 지역 살이	전북 김제, 전남 신안, 경북 포항이 선정되어, 지역 특성에 맞는 체험 프로그램을 운영하고 유희 공간을 활용해 거주시설 조성
로컬 벤처	대구, 충남 공주, 전북 남원은 지역 정착 시 중요한 일자리와 주거 지원을 병행하며 빈집과 빈 점포를 활용한 공유 공간 조성과 창업 프로그램을제공
로컬 유학	강원 홍천과 경남 의령은 도시 학생들이 최소 6개월간 지역 학교로 전학하고, 가족이 함께 지역에 이주하여 다양한 프로그램과 거주 지원
워케이션	충남, 충북 충주, 경북 안동이 선정되어, 일과 휴양을 함께할 수 있는 사무 시설과 지역 체험 프로그램 지원
은퇴자 마을	충북 청주는 은퇴자들이 거주지 외 지역에서 공동체 생활을 통해 교류할 수 있도록 거주시설 과 프로그램을 운영하며, 다목적 회관을 활용한 복합공간 조성 예정

마. 인구감소지역 규제특례 확대방안

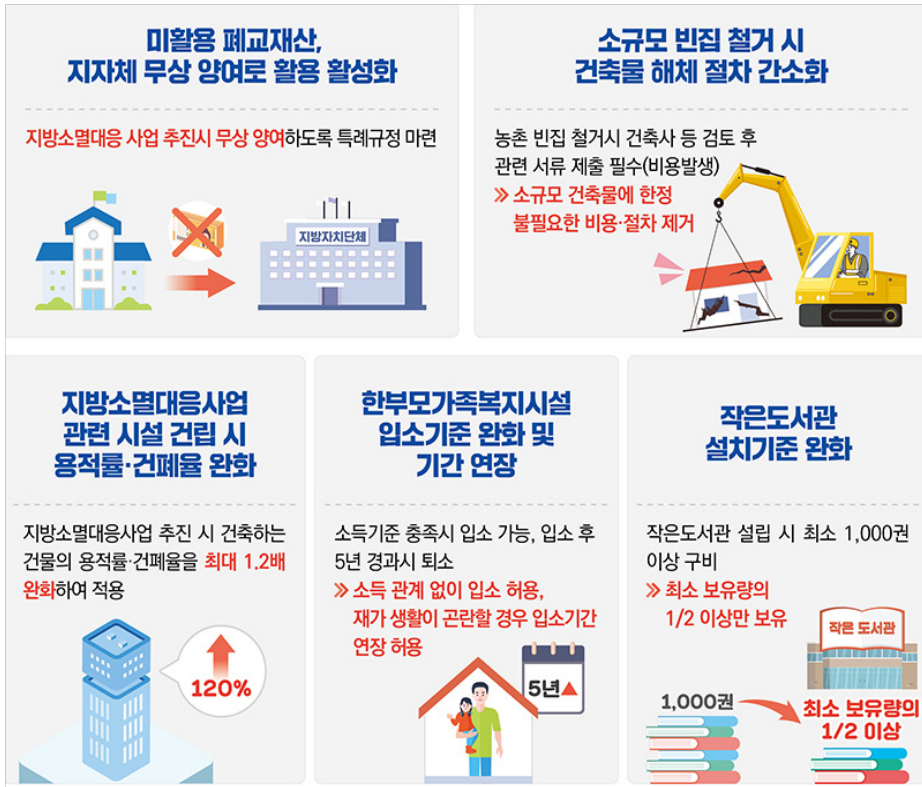
정부는 인구감소지역에 맞춤형 '인구감소지역 규제특례 확대 방안'을 마련했다. 이 방안은 지자체가 폐교 재산을 무상으로 양여받아 활용할 수 있도록 특례를 부여하고, 농촌 유학을 활성화하기 위한 근거 조항을 도입한다. 또한, 소규모 빈집의 철거 절차를 간소화하고, 종합의료시설 등 주요 시설의 건립 시 용적률 및 건폐율을 최대 1.2배 완화하며, 한부모가족 복지시설의 입소 기준을 완화하는 등의 다양한 제도 개선을 포함한다. 인구 감소지역에서 더 많은 도서관 설립을 촉진하기 위해 작은 도서관 설치 기준을 완화하는 방안도 포함되어 있다.²⁶²⁾

이 개선안은 중앙 부처, 국무조정실, 전문가 의견을 수렴하여 만들어졌으며, 국민과 기업이 직접적으로 체감할 수 있는 규제 완화에 중점을 두고 있다. 이 방안을 통해 지방 소멸 문제에 실질적으로 대응하고, 지역의 활력을 제고하여 '어디서나 살기 좋은 지방 시대'를 실현하는 것을 목표로 하고 있다. 2022년에 시행된 인구감소지역 지원 특별법을 기반으로, 기존에 있던 36개의 특례에 추가로 26개의 특례가 더해져 총 62개의 특례

262) 대한민국 정책브리핑(2024.07.18.), '폐교' 활용 시 무상 양여 허용…규제특례로 지방소멸 극복한다

가 적용된다. 이는 인구감소 문제를 해결하기 위한 실질적인 방안으로, 주민의 정주 여건 개선, 생활인구 증가, 지역 경제 활성화라는 세 가지 핵심 분야를 중심으로 추진될 계획이다.

[그림 5-22] 정주여건 개선 주요사례



출처: 대한민국 정책브리핑(2024.07.18.), '폐교' 활용 시 무상 양여 허용...규제특례로 지방소멸 극복한다

바. 녹지 확충과 지역 유희공간의 재생

최근 경제적 여건의 변화와 여가 활동 증가로 인해 도시민의 휴식 및 여가 활동에 대한 수요가 크게 증가하고 있다. 이로 인한 공원 녹지에 대한 요구 및 수요도 다양해지고 있다.²⁶³⁾ 또한 도시에서의 인구 과밀, 복잡한 도시 생활에 따른 스트레스와 피로 등 정신적 고통이 시달리는 사람들이 많아졌다. 이에 따라 쾌적한 생활환경과 건강한 삶에 대한 관심이 높아지면서, 도시민의 삶의 질을 향상시키기 위한 공원녹지의 확보는 필수

263) 부산광역시(2011), 2030년 부산광역시공원녹지기본계획(안)

적인 요소로 자리 잡고 있다.

이를 반영하여, 건전하고 문화적인 도시생활을 확보하고 공공의 복리를 증진하는 데 이바지하고자 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」이 제정되었다. 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」 제10조에는 10년을 단위로 하여 공원녹지기본계획을 수립하되, 5년마다 공원녹지기본계획의 타당성을 전반적으로 재검토하여 이를 정비하도록 되어 있다. 공원 녹지기본계획은 도시에서의 공원 녹지의 확충·관리·이용 및 도시녹화 등에 필요한 사항을 규정함으로써 쾌적한 도시환경을 조성하여 건전하고 문화적인 도시생활을 확보하고 공공의 복리를 증진시키고자 수립하는 10년 단위 법정계획이다.²⁶⁴⁾

이 법률에 따라 서울을 비롯하여, 인천, 대전, 대구, 부산, 광주, 울산, 제주에서 쾌적한 도시환경 조성, 여가 휴식 공간 확보 및 공공복리 증진을 위한 계획이 수립되었다. 서울시는 '공원 속의 도시, 서울'을 미래상으로 설정하여 '공원 소외지역 해소', '도시생태 건강증진', '걷기 좋은 녹지 조성', '시민참여 공원운영'을 추진 목표로 제시하였다.²⁶⁵⁾ 인천시는 '공원문화체계 구축', '원도심 공원녹지확충', '산림휴양 공원 확대', '해양친수거점 공간 확보', '녹지 이음숲 조성'을 5대 핵심전략사업으로 제시하였다.²⁶⁶⁾ 사업은 녹지 공간을 확충하는 것 이상의 의미가 있으며, 도시 생태계의 건강 증진, 시민 참여를 통한 공원 운영 강화를 통해 지속가능한 도시 환경을 구축하는 데 목적이 있다.

사. 유휴공간 재생을 통한 상징적인 지역 문화공간 조성

유휴공간은 종종 도시환경의 악화 요인으로 인식되지만, 이들 공간은 새로운 시각으로 활용될 경우 도시 재생의 중요한 자원이 될 수 있다. 유휴공간은 사람들의 시선이나 접근이 공간적으로 외면당하기 때문에 대부분의 이런 지역들은 슬럼화되어 도시 우범지대로 전락하거나 미개발 지역으로 방치되는 것을 자주 접할 수 있다. 유휴공간은 도시환경의 악화요인으로 인식되나, 공간의 활용성에 있어 잠재력이 강한 지역이며, 다양한 시선에서 바라보는 새로운 공간활용 방안의 계획을 통해 도심 속에서의 기능을 연결하거나 특화하는 것이 중요하다.²⁶⁷⁾

264) 건축도시정책정보센터(<https://www.aurum.re.kr/>)

265) 서울특별시(2015) 2030 서울시 공원녹지기본계획

266) 인천광역시(2022), 2040년 인천광역시 공원녹지기본계획

267) 김지영 외(2013), 도시재생 관점에서 바라보는 유휴공간의 활성화 방향 연구 - 고가도로 하부공간을 중심으로 -, 「한국공간디자인학회」, 8권 1호, 75-83

이러한 지역의 노후 유희(遊休) 공간을 복합문화공간으로 탈바꿈하여 관광상품 등 지역발전에 활용하는 사례가 증가하고 있다. (재)지역문화진흥원은 문화체육관광부의 국비를 지원받아 「유희공간 문화재생 활성화사업」을 운영 중이다. 이 사업은 과거 산업시설, 군부대 시설, 폐교, 면사무소 등으로 사용되다가 방치된 공간을 리모델링하여 문화커뮤니티 공간으로 재탄생시키는 프로젝트이다²⁶⁸⁾. 대표적인 사례로는 충북 청주시의 '동부창고'가 있다. 이곳은 1946년 문을 연 청주연초제조창을 개조하여 시민중심 문화예술, 생활문화, 문화예술교육을 위한 공간으로 재탄생하였다.²⁶⁹⁾ 옛 청주연초제조창은 1999년 폐쇄 이후 10여 년간 방치됐다가 동부창고를 비롯해 청주공예비엔날레 상설관(2011), 국립현대미술관 청주관(2018), 문화제조창(2020)이 들어서면서 문화중심지로 변화했다.²⁷⁰⁾ 이러한 유희공간 문화재생사업을 통한 공간은 제 기능을 잃고 방치되었던 유희 공간을 재생하여 과거를 기억함과 동시에, 지역에 상징적인 문화공간으로서 새로운 활력을 만들어 나가는 데 의미가 있다.

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대 이슈에 대해서는 “행정적 지역 경계가 약화되고 생활 반경을 중심으로 한 지역마다 경제와 문화 영역의 독특한 개성이 두드러지게 될 것이다”라는 시나리오를 제시했다. 이에 전문가 집단에서는 5점 만점에 평균 3.32점을 부여했고 발현 가능성을 높게 평가한 집단이 응답자 중 44.4%였다. 지역의 이슈에 대해 변형에서 질문한 “지방 소멸의 위기는 로컬 콘텐츠의 중요성을 강조하는 계기가 될 것이다”의 시나리오에서는 5점 만점에 평균 3.84점, 발현 가능성을 높게 평가한 집단이 응답자의 81%가 긍정으로 답했다.

268) 뉴스와이어(2023.08.21.), 버려진 공간을 문화로 채우다 '유희공간 문화재생 사업'

269) 뉴스1(2023.08.22.), 버려진 공간의 무한한 '문화' 변신... "유희공간 문화재생 사업을 아시나요?"

270) 해럴드경제(2023.08.23.), 버려진 공간을 문화로 채운다

〈표 5-37〉 『지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대』 발현 가능성 1

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 행정적 지역 경계가 약화되고 생활 반경을 중심으로 한 지역마다 경제와 문화 영역의 독특한 개성이 두드러지게 될 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	3 (4.8)	8 (12.7)	24 (38.1)	22 (34.9)	6 (9.5)	3.32	0.98

〈표 5-38〉 『축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화 도시』 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오) 지방소멸의 위기는 로컬 콘텐츠의 중요성을 강조하는 계기가 될 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	1 (1.6)	6 (9.5)	5 (7.9)	41 (65.1)	10 (15.9)	3.84	0.87

이에 대한 전문가들의 의견은 “문화예술분야에서 로컬의 가치를 재발견하고 콘텐츠화하는 작업은 지자체의 관심사항이며 라이프 스타일의 변화 등으로 인해 더욱 많아질 것으로 예상”, “지역기반의 문화예술 활동은 지속가능한 환경조성, 동력이 마련된다면 더 활발하게 발현될 수 있을 것”, “국가 단위 시대를 지나 로컬의 시대에 진입한 상황. 지역 사회 차원의 문화 강조와 발굴이 한동안 계속될 것으로 전망”, “세계화에 대응하여 지역 사회가 점점 더 지역적 정체성과 전통을 중요시하게 되면서 로컬 기반 지역주의가 크게 등장할 준비가 되어 있음”, “지역기반 로컬리즘은 시대적 흐름이며 로컬 크리에이터를 중심으로 지역 문화예술분야에 크게 영향을 미칠 것” 등으로 긍정적인 의견을 보였다. 반대로 부정적인 의견으로는 “현재로서는 지방의 역할에 한계가 있음”, “로컬리즘은 확산될 것으로 예상되나 그로 인한 로컬의 실제적인 문화적 역량의 변화는 다소 회의적”, “지방소멸 우려로 지역의 문화예술 소비도 지속 감소할 것으로 전망” 등이 있었다.

한편, 지방소멸의 위기에서의 로컬 콘텐츠의 중요성에 대해서는 “지방도시 중심으로 이루어지고 있는 문화시설의 복합화 경향이 도시의 변화를 단적으로 보여주는 예시”, “저출산, 지방소멸로 인해 규모에 맞는 도시의 재구조화가 진행될 것이고 이 과정에서 문화예술의 중요성이 부각되면서 문화예술에는 긍정적”, “인구감소와 지방소멸의 문제는 향후 최소 10년간 진행될 것으로 예측. 상대적으로 스마트 기술은 진보할 것으로 예측되며 이와 연계된 문화서비스가 개발 공급될 것으로 생각됨” 등으로 지방소멸의 위기

에서 지방이 위기를 타개하기 위한 방안으로 문화예술에 관심을 둘 것으로 전망했다. 그러나 반대의 의견으로 “법정 문화도시의 시행으로 문화적 도시재생 전략에 관심이 높아져 있는 상황. 수도권을 제외한 지역의 경우 아직 첨단기술을 활용한 도시민의 삶의 질 향상과 다양한 문화적 경험을 제공하기에는 무리가 있어 보임”, “스마트 시티의 발현 가능성은 긍정적이거나 이것이 문화적 콘텐츠로 재생산 되거나 문화예술에 영향을 미치지 않는 않을 것” 등의 의견 또한 제시되었다.

네 가지로 제시된 이슈의 방향성에 대해서는 대체로 B 시나리오에 긍정 답변율이 높았다. 내용으로는 ① 지역의 개성 있는 상업활동이 확산되며 로컬 경제와 문화가 활성화 될 것이다, ② 행정적 경계보다 생활인구와 같이 활동하는 인구 중심 지역범위의 중요성이 강화될 것이다, ③ 지역문화전문인력은 지역의 맞춤형 문화 서비스 수요에 대응하기 위하여 점차 확대 양성되고 활동 영역도 넓어질 것이다, ④ 문화예술을 기반으로 한 지역상품은 지역의 고유한 오리지널리티를 갖고 있으므로 지속적으로 성장하게 될 것이다 등이다.

이러한 시나리오 답변을 종합하였을 때, 지역은 생활인구의 중요성에 더욱 집중하게 될 것이고 지역문화전문인력은 지역의 맞춤형 문화 서비스 수요에 대응하기 위해 그 필요성이 더 높아질 것으로 전망된다.

〈표 5-39〉 『지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대』 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B	B
	1 2 3 4 5	
11-2-1. 글로벌 시대에 발맞춰 지역상권은 점차 약화되고 인터넷을 통한 전 세계적 경제활동이 더욱 활성화 될 것이다.	평균: 3.05 표준편차: 1.16	11-2-1. 지역의 개성있는 상업활동이 확산되며 로컬 경제와 문화가 활성화 될 것이다.
11-2-2. 행정적 경계는 자치의 범위이므로 중요성이 강화될 것이다.	평균: 3.87 표준편차: 0.75	11-2-2. 행정적 경계보다 생활인구와 같이 활동하는 인구 중심 지역범위의 중요성이 강화될 것이다.
11-2-3. 지역문화전문인력의 육성 및 활동은 정책의 일환이었으므로 향후 활동 및 양성이 약화될 것이다.	평균: 3.24 표준편차: 1.00	11-2-3. 지역문화전문인력은 지역의 맞춤형 문화 서비스 수요에 대응하기 위하여 점차 확대 양성되고 활동 영역도 넓어질 것이다.
11-2-4. 문화예술을 기반으로 한 지역상품은 상업콘텐츠의 거대자본과 비교되는 영역으로 일부 유행으로 그칠 가능성이 높다.	평균: 3.16 표준편차: 1.05	11-2-4. 문화예술을 기반으로 한 지역상품은 지역의 고유한 오리지널리티를 갖고 있으므로 지속적으로 성장하게 될 것이다.

한편, ‘축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화도시’로 질문한 세 가지 이슈 방향성에 대해서도 긍정 비율이 높았는데, 시나리오에 근거하면 지역은 축소화되면서 발생한 유휴공간을 문화적으로 활용하게 될 것이며 정주 인구와 창업인구를 유입하기 위해 로컬크리에이터 지원 사업이 확대되고 도시의 역사자원이 중요 문화콘텐츠로 작용하여 관심이 증가할 것으로 분석된다.

〈표 5-40〉 『축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화 도시』 시나리오 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
②13-2-1. 인구감소와 지방소멸의 위기 로 도시는 초광역화를 꾀하고 지역 간의 협력 상생을 도모하게 될 것이다.	평균: 3.62 표준편차: 0.94					②13-2-1. 인구감소와 지방소멸의 위기 로 도시는 축소되고 유휴공간의 확산으로 문화로 도시를 변모하는 전략을 구상 하게 될 것이다.
②13-2-2. 지역에서는 정주인구와 창업 인구 유입을 위하여 기업을 유치하고 문화 적인 부문은 향유측면(기반시설 건립 등) 에 더욱 몰두하게 될 것이다.	평균: 3.62 표준편차: 1.01					②13-2-2. 정주하는 인구와 창업인구 등의 유입을 위해 지역에서는 로컬 크리 에이터 등의 지원 사업을 확대할 것이다.
②13-2-3. 도시의 역사자원은 지속적으 로 발굴되고 보존되지만 인구감소와 콘텐 츠의 다양화로 인해 활용도는 점차 낮아질 것이다.	평균: 3.51 표준편차: 1.01					②13-2-3. 도시의 역사자원이 중요 문 화콘텐츠로 작용하여 보존 및 활용에 대 한 관심이 증가할 것이다.

나. 트렌드 예측

“지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대”는 지역소멸에 대한 목소리가 높은 가운데 지역이 스스로 해답을 찾아가는 과정이 있을 것임을 전망하는 트렌드다.

하이퍼로컬(hyperlocal)은 지역밀착이라는 뜻으로 상품을 의미하는 커머스(Commerce)와 합성되면 ‘하이퍼로컬 커머스’로 지역밀착형 상품 서비스를 의미하는 단어가 된다.

하이퍼로컬 커머스는 동네 커뮤니티, 지역 중고거래, 지역광고 등 지역을 중심으로 제공되는 서비스를 주로 뜻하였으나 지역특화상품, 지역 맞춤형 제품생산 등 포괄적으로 해석되기도 한다.

수도권 외 지역의 인구감소 문제와 지역 활성화를 위해 다양한 정책이 펼쳐지고 있는 가운데 생활인구를 확대하고 빈집 등을 활용한 유휴공간 활용이 문화정책에서 주목하고

시행해야하는 주요 사업들로 각광받고 있다.

하이퍼로컬 커머스 시대는 행정적 지역 경계가 아닌 생활 반경으로 중심으로 경제와 문화 영역의 개성이 나타날 것으로 전망되고 로컬 콘텐츠의 중요성이 강조되는 계기가 될 것으로 보인다. 지역은 소멸되는 것이 아니라, 더욱 개성있는 상업활동이 확산되고 로컬 경제와 문화가 활성화 될 것으로 예측된다. 특히 문화예술을 기반으로 한 지역 상품은 지역의 고유한 오리지널리티를 갖고 있으므로 지속적으로 성장하고 이에 대한 수요 또한 확대 될 것으로 보인다.

물론 인구감소에 따른 변화는 가까운 3년 내에도 영향이 있을 것으로 전망된다. 그러나 인구감소와 지방소멸로 인한 도시 축소는 유희공간의 확대를 가져오고, 이 공간의 문화적 활용으로 도시가 변모되는 형태로 진화할 것으로 전망된다. 특히 도시의 역사자원이 중요 문화콘텐츠로 작용하여 보존 및 활용에 대한 관심이 증가할 것이다.

제10절 지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편

1. 트렌드 배경

가. 지정학적 갈등과 글로벌 안보 위기

국제사회의 지정학적 갈등과 글로벌 안보는 갈수록 심각해지고 있다. 2021년 8월 미국이 아프가니스탄에서 전면 철수함에 따라 아프간 정부, 난민, 국제 테러단체 등의 아프간 철수 가능성이 높아졌다. 2022년 2월 러시아는 우크라이나에 전면 침공을 감행해 국제사회에 큰 충격을 줬다. 러시아-우크라이나 전쟁은 2차 세계대전 이후 유럽에서 가장 큰 전쟁으로 기록되고 있으며, 유럽 및 글로벌 안보를 위협하는 중대한 문제가 되었다. 이 전쟁은 장기 소모전 양상을 보여 고물가, 에너지난으로 인한 글로벌 경기침체를 촉발하였다. 또한 2023년 10월, 하마스가 가자 지구에서 이스라엘을 향해 대규모 무장 공격을 시작하며 중동지역의 불안전성은 최고조에 이르렀다.

〈표 5-41〉 러시아-우크라이나 전쟁 일지

구분	주요 내용	
2022년	2월	• 러시아, 우크라이나 전면 침공(2월 24일)
	3월	• 러시아군 키이우 점령 실패 • 자포리자 원자력발전소 함락
	4월	• 우크라이나, 키이우 주변 등 북부 탈환
	7월	• 러시아, 루한스크주 장악
	8월	• 러시아, 돈바스 북부에서 일부 진격했으나 전선 대체로 교착 상태
	9월	• 우크라이나, 동북부 하르키우 지역 3000km ² 전격 탈환
	11월	• 러시아, 남부 헤르손시에서 철수
2023년	2월	• 바흐무트 전투 지속, 러시아군 느리게 진격
	5월	• 러시아 푸틴, 바흐무트전 승리 선언
	6월	• 우크라이나군, 대반격 시작 • 헤르손주 노바 카호우카섬 봉괴 • 러시아 민간 용병기업 바그너그룹 반란

구분		주요 내용
	7월	• 전쟁 발발 500일(7월 8일)
	12월	• 우크라이나, 대반격 사실상 실패 • 러시아, 개전 이후 최대 규모 공습
2024년	1월	• 미국, 북한→러 탄도미사일 제공 발표
	2월	• 서방의 우크라이나 지원 지체로 전선 교착 • 러시아, 격전지 아우디우카 점령

출처: 뉴시스(2023.07.08.), [러시아-우크라이나 전쟁 500일 일지]와 연합뉴스(2024.02.22.), 우크라이나 전쟁 2년 전황·피해규모 내용을 취합하여 작성

〈표 5-42〉 이스라엘-하마스 전쟁 일지

구분		주요 내용
2022년	2월	• 러시아, 우크라이나 전면 침공(2월 24일)
	3월	• 러시아군 키이우 점령 실패 • 자포리자 원자력발전소 함락
	4월	• 우크라이나, 키이우 주변 등 북부 탈환
	7월	• 러시아, 루한스크주 장악
	8월	• 러시아, 돈바스 북부에서 일부 진격했으나 전선 대체로 교착 상태
	9월	• 우크라이나, 동북부 하르키우 지역 3000km ² 전격 탈환
	11월	• 러시아, 남부 헤르손시에서 철수
2023년	10월	• 하마스, 이스라엘 대대적 공격(10월 7일) • 이스라엘, 가자지구에 보복 공습 및 가자지구 전면 봉쇄 • 이스라엘, 지상 작전 시작
	11월	• 이스라엘, 가자시티 포위 완료 선언 • 이스라엘, 알시파 병원 진입해 작전 수행 • 이스라엘-하마스 일시 휴전 및 인질 석방 합의(11월 24일~12월 1일까지 휴전)
	12월	• 하마스, 휴전 종료 전후 이스라엘 공격으로 전투 재개
2024년	1월	• 이스라엘군, 레바논 수도 베이루트 외곽의 하마스 시설 공격 • 헤즈볼라, 이스라엘에 미사일 62발 발사 • 미·영, 예멘 반군 후티 근거지 공습

출처: 연합뉴스(2023.12.01.), 이스라엘-팔레스타인 전쟁 주요 일지와 한경(2024.01.12.), 이스라엘-팔레스타인 전쟁 주요 일지의 내용을 취합하여 작성

최근 3년 동안 대한민국의 환경 및 생태 분야에서는 다양한 이슈가 논의되며, 정책적 변화와 사회적 대응이 활발히 이루어졌다. 기후 변화와 환경 오염의 심각성이 부각되면서, 국제 협력과 국내 정책 변화가 주요 의제로 떠올랐다. 특히, 많은 국가들이 탄소중립 목표를 설정하고 기후 위기에 공동 대응하려는 움직임이 강화되었으며, 이는 환경 정책의 핵심으로 자리 잡았다. 이와 함께, 환경 오염 문제와 그린워싱 논란이 계속해서 주목받고 있다. 일부 기업들은 실제로는 환경적 책임을 다하지 않으면서도, 친환경 이미지를

강조하는 문제가 드러났다.

또한, 도시 환경 개선과 주민들의 삶의 질 향상을 목표로 녹지 확대 및 유휴 공간의 재생 정책이 추진되었다. 특히, 지역 내 유휴 공간을 문화적 공간으로 재탄생시키는 사례가 늘고 있다. 기후 변화로 인해 자연재해 발생이 잦아지면서, 이로 인한 심리적 충격과 집단 트라우마 문제도 중요한 사회적 이슈로 부각되었으며, 이에 대한 대응책 마련이 시급한 과제로 떠오르고 있다.

나. 한반도를 둘러싼 정치 지형의 변화

최근 3년간 남북 관계는 지속적으로 긴장이 고조되며 여러 도전적인 상황에 직면했다. 2021년 북한은 남한과의 대화를 거부하면서 한국과의 외교적 접근을 회피하는 모습을 보였다. 이로 인해 긴장이 고조되며, 군사적 위협과 도발이 계속되었다. 2022년 윤석열 대통령 취임 이후 한국은 미국, 일본과의 삼각 협력을 강화하려는 노력을 보였지만, 북한은 남한과의 대화를 거부하며 외교적 접근을 차단하였다. 2023년부터는 북한이 미국과의 대화를 완전히 거부하고, 남한을 적대국으로 규정하면서 핵과 미사일 개발에 더욱 박차를 가했다. 국제사회의 경제 제재에도 불구하고 무기 개발, 미사일 시험 발사 및 군사적 도발을 지속하였다. 북한은 계속해서 미사일 시험 발사를 진행하며 군사력을 과시했고 남한과의 군사적 긴장을 고조시켰다. 최근 북한이 남쪽으로 오물 풍선을 날리는 등 북핵 도발을 이어가며 긴장감을 높이는 상황이다.²⁷¹⁾ 이러한 상황은 한반도 및 국제사회에서의 긴장을 더욱 증폭시켰다. 결국 남북 관계는 계속해서 경색되었고 북한의 대외 정책과 군사전략은 국제사회와의 갈등을 심화시키는 결과를 초래하였다.

다. 한미, 한중, 한일 관계

최근 몇 년 동안 우리나라는 마·중 갈등 속에서 균형 잡힌 외교를 모색하면서, 안보 측면에서 미국과의 협력을 더욱 강화해 왔다. 2021년 5월, 한미 정상회담은 양국 관계를 강화하는 데 중점을 두고 경제·기술 협력, 코로나19 대응 및 글로벌 보건협력, 대북문제, 인도-태평양과 신남방정책 간 협력, 기후변화 대응 등의 분야에서 협력방안을 논의했다.²⁷²⁾ 2022년 윤석열 대통령이 취임하면서 우리나라의 외교정책은 몇 가지 변화가

271) 연합뉴스(2024.07.21.), 트럼프 2기 현실화하면...한반도 정세 방위비 '요동'

생겼다. 미국과의 관계를 더욱 강화하고, 북한에 대한 보다 강경한 태도를 공공히 하고 있다. 2023년 한미 정상회담에서는 대북 확장억제 실행력 강화, 미래 첨단기술 및 경제 안보 협력, 문화 인적교류, 글로벌 이슈 공조 등 다양한 분야에서 구체적이고 실질적인 협력 방안이 중점적으로 논의되었다.²⁷³⁾ 2024년에는 한미동맹 관계를 더욱 강화하고 지역안보 및 경제협력을 강화하기 위한 여러 조치들이 시행되었다.

중국과는 경제적 협력을 유지하면서도, 안보 문제에서는 더욱 강경한 입장을 보이며, 공급망 다변화와 경제적 의존도 축소를 위한 전략을 추진하고 있다. ²⁷⁴⁾ 한편, 한일 관계는 역사 문제와 무역 갈등으로 인해 2021년까지 긴장 상태가 지속되었으나, 2022년 새 정부 출범 이후 양국은 관계 개선을 위해 노력하기로 합의했다. 이로 인해 무역 및 외교적 긴장이 완화되었고, 현재까지도 협력 노력이 이어지고 있다. 특히, 북한의 핵 위협과 같은 지역 안보 문제에서 양국은 협력을 강화하고 있다. 2024년에는 미래지향적 발전을 위해 외교·안보·경제 제반 분야에서 실질 협력을 증진시키고자 하고 있다.²⁷⁵⁾ 다만, 후쿠시마 오염수 문제와 역사 왜곡 이슈는 여전히 한일 관계의 긴장을 고조시키고 있으며, 양국 간의 기본적인 문제들이 해결되지 않는 한, 관계 개선은 한계가 있을 것으로 전망된다.

라. 2024년 미국 대선 영향

2024년 미국 대선은 한반도를 둘러싼 정치적 환경에서 중요한 변수로 작용하고 있다. 공화당의 도널드 트럼프 대통령 당선인은 대북 강경책과 군사적 압박을 통해 북한을 억제하려는 접근을 취하고 있으며, 김정은과의 정상 외교를 통해 북핵 위협을 관리하려는 방식을 제시하고 있다.²⁷⁶⁾ 이러한 정책은 한반도 평화 프로세스에 중대한 영향을 미칠 것으로 예상된다. 미국의 차기 대통령이 강경한 제재를 유지할 것으로 예측되며 이는 한미 동맹 및 동북아시아 안보 지형에도 큰 영향을 미칠 것이다. 특히, 취임 이후 한미 군사 협력과 안보 전략이 재정비될 가능성이 크며, 이는 한반도의 긴장 상황에도 중요한 변화를 가져올 수 있다.

272) KIEP 오늘의 세계경제(2021.05.28.), 한미 정상회담 주요 내용 및 시사점, Vol.21. No.10, 대외경제정책연구원.

273) 민정훈(2023.05.018), 「한미정상회담 결과 분석 및 향후 과제」, 외보안교연구소.

274) 외교부 보도자료(2024.03.07.), 2024년 외교부 주요정책 추진계획

275) 외교부 보도자료(2024.03.07.), 2024년 외교부 주요정책 추진계획

276) 중앙일보(2024.08.22.), [美대선 정책비교] 상반된 對한반도관...한미동맹 강화 vs 對北 직거래

2. 트렌드 전망

가. 전문가 평가

지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도 이슈에 대해 두 가지 시나리오를 제시하였다. 첫 번째 시나리오는 “국제 정세의 불안정성이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이다”이며 이에 대해 전문가 집단은 5점 만점에 평균 3.32점, 응답자의 44.4%가 발현가능성이 높을 것으로 전망했다. 두 번째 시나리오인 “국제 정세의 불안정성이 원자재상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 줄 것이다”에는 5점 만점에 3.67점을 부여하였으며 응답자의 66.7%가 발현가능성이 높을 것으로 전망했다.

〈표 5-43〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도』 시나리오 1 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오 ①) 국제 정세의 불안정성이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	1 (1.6)	11 (17.5)	23 (36.5)	23 (36.5)	5 (7.9)	3.32	0.91

〈표 5-44〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도』 시나리오 2 발현 가능성

(단위: 명, %, 점(5점척도))

(시나리오 ②) 국제 정세의 불안정성이 원자재상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 줄 것이다.

	매우 낮음 ← 보통 → 매우 높음					평균	표준편차
	1	2	3	4	5		
발현가능성	1 (1.6)	6 (9.5)	14 (22.2)	34 (54.0)	8 (12.7)	3.67	0.88

이에 대한 전문가들의 의견으로는 “지정학적 위기는 문화예술 시장도 영향을 받을 것. 리스크 관리가 필요한 기업들이 다소 우선순위가 떨어지는 문화예술분야의 지원을 가장 먼저 축소시킬 것”, “기업의 경제적 부담이 증가하면서 대기업은 물론 모든 기업이 허리띠를 졸라매기 때문에 기업의 CSR 활동도 위축될 것”, “국제사회의 갈등과 글로벌 공급망 재편의 영향이 당분간 국내에 지속적인 영향을 미칠 것이고 예술시장이 위축될 가능성이 높음”, “예술향유 측면에서 위축될 것”, “전쟁 등으로 인해 미술작품 유통에 큰 영

향을 미치고 있음”, “불경기에 따른 메세나 지원 또한 축소 예상” 등으로 문화예술 시장의 지원이 크게 축소할 것을 우려하는 목소리가 높았다.

한편, 예술시장에 미칠 긍정적 효과에 대해서도 의견이 있었다. “국제적 이슈로 예술 시장은 위축될 것으로 보이나 시장 영역에서 예술의 마케팅 효과에 대한 인식 역시 지속적으로 높아지고 있음”, “예술은 갈등과 이슈에 대하여 적극적으로 논의를 전개할 수 있는 커뮤니케이션 도구이자 표현의 창”, “지정학적 위기가 예술시장에 막대한 영향을 준다고 보기 어려움” 등 문화예술계에는 영향이 크지 않거나 문화예술이 오히려 갈등 상황을 이용할 수도 있음을 시사하는 의견들이 있었다.

각 시나리오에 대한 이슈 방향성에도 지정학적 위기가 문화예술계의 판도에 영향을 미칠 것이라는 쪽으로 응답률이 높았다. 국제 정세의 불안정성이 우리나라 문화계에 영향을 줄 것이라는 시나리오의 이슈 방향성으로는 ① 우크라이나-러시아 전쟁, 이스라엘-팔레스타인 갈등 등 지정학적 위기 상황은 문화예술의 창작 주제, 문화예술시장의 위축, 기업 메세나의 축소 등의 영향을 줄 것이다, ② 지정학적 위기는 우리나라 문화예술계에 예술사조의 흐름, 창작 주제의 변화 등의 영향을 줄 것이다에 응답률이 높아 문화예술계 전반에 지정학적 위기가 영향을 줄 것으로 전망되었다.

〈표 5-45〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도』 시나리오 1 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
①12-2-1. 우크라이나-러시아 전쟁, 이스라엘-팔레스타인 갈등 등 지정학적 위기 상황은 문화예술시장과 창작의 주제, 기업메세나에 영향을 미치지 않는다.	평균: 3.32 표준편차: 0.98					①12-2-1. 우크라이나-러시아 전쟁, 이스라엘-팔레스타인 갈등 등 지정학적 위기 상황은 문화예술의 창작 주제, 문화예술시장의 위축, 기업 메세나의 축소 등의 영향을 줄 것이다.
①12-2-2. 지정학적 위기는 위기를 맞은 국가의 문화예술계에 영향을 줄 수 있으나 우리나라 문화예술계에 영향을 미치지 않는 것이다.	평균: 3.08 표준편차: 0.96					①12-2-2. 지정학적 위기는 우리나라 문화예술계에 예술사조의 흐름, 창작 주제의 변화 등의 영향을 줄 것이다.

한편, 국제 정세의 불안정성이 원자재 상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 줄 것이라는 시나리오에 대한 이슈 방향성에서도 영향이 있을 것이라는 답변이 더 우세한 것으로 나타났다. 응답 결과로는 ① 국제정세의 불안정은 원자재 상승, 인건비 상승 등을 초래하고 예술가의 활동에 영향을 미쳐 최종적으로 소비자에게 부담으로 돌

아오는 구조로 영향을 미칠 것이다, ② 우크라이나, 러시아, 이스라엘, 팔레스타인 등 갈등을 빚고 있는 국가로 인해 우리나라 문화예술계에 예술시장의 경로 변동 등의 변화를 줄 것이다, ③ 미국 대통령 선거, 일본 총재 선거 등이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이라고 나타났다.

이러한 응답 결과는 국제 정세가 우리나라 및 우리나라 문화예술계에 미치는 영향이 적지 않으며 시대의 흐름에 따른 예술계의 사조 등에도 영향을 미칠 것을 예측한다고 분석할 수 있다.

〈표 5-46〉 『지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도 시나리오 2 이슈 방향성

(단위: 점(5점척도))

A	A <----- 중간 -----> B					B
	1	2	3	4	5	
①12-2-1. 국제정세의 불안정으로 인한 변화들은 예술가의 활동에는 큰 영향을 주지 않는다.	평균: 3.59 표준편차: 0.91					①12-2-1. 국제정세의 불안정은 원자재 상승, 인건비 상승 등을 초래하고 예술가의 활동에 영향을 미쳐 최종적으로 소비자에게 부담으로 돌아오는 구조로 영향을 미칠 것이다.
②12-2-2. 우크라이나, 러시아, 이스라엘, 팔레스타인 등 갈등을 빚고 있는 국가로 인해 우리나라 문화예술계에 변동이 일어나지는 않을 것이다.	평균: 3.16 표준편차: 1.00					②12-2-2. 우크라이나, 러시아, 이스라엘, 팔레스타인 등 갈등을 빚고 있는 국가로 인해 우리나라 문화예술계에 예술시장의 경로 변동 등의 변화를 줄 것이다.
③12-2-3. 미국 대통령 선거, 일본 총재 선거 등이 우리나라 문화예술계에 영향을 주지 않는다.	평균: 3.08 표준편차: 0.97					③12-2-3. 미국 대통령 선거, 일본 총재 선거 등이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이다.

나. 트렌드 예측

“지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편”은 우리나라를 둘러싼 환경 변수를 통해 도출한 트렌드다. 지정학적 갈등과 글로벌 안보 위기는 우리나라를 둘러싼 정치 지형에 변화를 가져온다. 특히 북한, 미국, 일본, 중국 등과의 관계성에서 비롯된 정치적 파급력과 이스라엘-하마스, 러시아-우크라이나 전쟁 등으로 인한 글로벌 공급망 문제로 인한 경제적 파급력은 문화예술계에 미치는 영향도 있는 것으로 파악되었다.

국제정세의 불안정성은 원자재상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 준다. 갈등을 빚고 있는 국가들로 인해 예술시장 경로가 변경되는 문제도 생긴다. 이는 원자재 구매, 작품 수출 등에 큰 영향을 준다. 뿐만 아니라 문화예술의 창작 주제에도 영향을 미치며 예술사조에도 변화를 준다. 또한 기업들의 시장 위축으로 인해 메세나 또한 축소되는 현상을 일으킨다.

많은 예술활동이 글로벌 공급망에 의존하고 있으며 예술생태계 또한 국제시장의 변동에 영향을 받으므로 지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편은 문화예술계가 기민하게 대처해야 하는 문제다. 이러한 문화예술 생태계의 불안정성이 결국 소비자에게 부담으로 돌아오는 구조가 되기 때문에 향후 3년간 지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망에 대한 관심이 필요할 것으로 예측된다.

제6장

결론

제1절 시사점

다가올 2025년~2027년 문화예술 트렌드에 대하여 전문가들은 사회환경변화와 밀접하게 문화예술 트렌드도 변화할 것이라 전망했다. CA+STEEP 분석, 미디어 스캐닝, 전문가 FGI, 전문가 델파이, 전문가 FGD를 거쳐 도출된 2025년~2027년 3년 간의 트렌드는 총 10개로 함축할 수 있다. 각 트렌드별 시사점은 아래와 같다.

1) 윤리없이 스며든 디지털과 AI

우리나라는 디지털 강국으로서 세계적 성과를 거두었으나 국내 기업의 디지털 신기술 도입률도 높은 수준이다. 그러나 정보통신기술의 급속한 발전과 함께 디지털 취약계층에 대한 문제 또한 대두되었다. 디지털 격차는 문화 격차로 이어진다. 온라인 디지털 플랫폼은 음악, 영화, 동영상, 게임 등 다양한 문화 콘텐츠를 즐길 수 있는 환경을 제공하며 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있게 한다. 이러한 디지털 플랫폼에 익숙하지 않은 사람은 변화의 적응에 어려움을 겪으며 문화적 경험의 기회가 제한될 위험이 있다. 디지털의 발달은 윤리문제에도 영향을 끼쳤다. 개인정보의 접근, 딥페이크를 이용한 디지털 성범죄, 가짜뉴스 등이 사회적 문제가 되고 있다. 생성형AI 또한 유연성과 적응력을 강점으로 사회, 과학, 기술, 문화 등 다양한 분야에서 활발하게 활용되고 있다. 그러나 실재 없거나 사실이 아닌 정보로 만들어진 ‘정크 콘텐츠’를 제공하여 사회적 혼란을 가중시키기도 한다. 특히 가짜뉴스를 넘어 정치적 허위정보와 해킹에 악용될 수 있다는 우려가 커지고 있다. “윤리없이 스며든 디지털과 AI”는 이러한 배경 속에서 디지털과 AI의 활용이 3년 간 그 역할과 활용도가 더 커지는 것과 동시에 윤리적 문제가 제기될 것을 우려하는 목소리를 담았다. 이를 예방하기 위해서 문화예술 정책적으로는 디지털 기술 및 생성형 AI 사용 가이드라인을 마련하여 예술가의 창작 활동 및 소비활동에서 발생할 수 있는 윤리적 문제를 예방하고 사회적, 경제적 배경과 관계없이 모든 국민이 디지털 활용

을 할 수 있도록 교육 프로그램을 제공하며 딥페이크 기술을 악용한 범죄 행위에 대한 강력한 처벌 규정을 수립하고 법적 대응 체계를 강화 할 필요가 있다.

2) 세계가 품은 한국문화

K-pop, 드라마, 게임 등을 중심으로 한류의 인기가 확산되면서 전통문화와 문화예술로도 확대되었다. 한류는 이제 K-컬처(Culture) 혹은 K-콘텐츠(Contents)로 전 세계적으로 인식되고 있다. 우리나라의 국제사회에서의 위상 또한 이와 함께 변화하고 있다. 특히 문화예술 분야에서는 문화체육관광부의 주도로 문화ODA를 통해 문화예술 역량강화, 지속가능한 관광산업 발전, 문화콘텐츠산업 활성화 등 국제문화교류 정책을 추진하고 있다. 이러한 배경에서 제시된 트렌드가 ‘대세가 된 한국문화’다. 한류 콘텐츠뿐만 아니라 순수예술, 생활양식 등 K-문화 전반이 글로벌 시장에서 향후 3년간 지속적으로 사랑받게 될 것이라는 시나리오가 전문가 집단으로부터 동의를 얻었다.

이러한 긍정적 현상을 지속화하기 위해서 한류 체험관광 프로그램을 개발하고 확대하고 지역 중심의 한류 문화 축제 개최, 그리고 국제문화교류 프로그램을 진행하는 것이 정책적으로 유의미할 것으로 전망된다.

3) ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국

기술발전과 개인의 라이프스타일, 소비 행태가 접목되어 ‘초개인화(Hyper-personalization)’가 깊숙이 자리 잡게 되었다. 특히 코로나19 팬데믹은 초개인화의 확산을 가속화 하는데 중요한 역할을 했다. 비대면 생활의 증가는 사람들의 소비와 생활 방식을 근본적으로 변화시켰다. 초개인화 기술의 발달로 인해 사람들은 더 이상 대중적이고 통합적인 문화콘텐츠를 소비하기보다는 자신만의 독특한 취향에 맞춘 개별화된 콘텐츠를 선호하게 되었다. 이러한 성향은 문화예술 소비에도 영향을 주었다. 집단적 문화를 즐기는 사람들은 대형 극장이나 공연장에서 다수와 함께 공감하며 체험하는 것을 선호하고 초개인화된 라이프스타일을 선호하는 사람들은 소규모 공연이나 1:1 맞춤형 공간과 같이 개인화된 경험을 추구한다. 전문가들은 비혼증가로 1인 가구의 지속 증가, 혼족문화와 개인주의 성향으로 인한 소규모 맞춤형 예술작품과 서비스가 확대될 것으로 예측했다.

이러한 배경하에 문화예술정책은 긍정적인 영향을 이끌어 내기 위한 방향으로 추진될 필요가 있다. 소규모 개인 맞춤형 콘텐츠 제작을 지원할 수 있는 펀드를 마련하거나 문화 격차로 인한 세대 갈등을 줄이기 위한 세대 간 통합 프로그램을 마련하는 등의 방법이 있다. 온라인으로 다양한 문화예술 콘텐츠를 접할 수 있는 통합 플랫폼을 구축하여 접근성을 높이거나 도시 내 개인 맞춤형 커뮤니티 공간을 확대하는 것도 방안이 될 수 있다. 디지털 격차를 줄이기 위한 ‘전 세대 디지털 교육 프로그램’을 시행하는 것도 고려해 볼 수 있다.

4) 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관

최근 IP의 활용은 단순한 창작물의 보호를 넘어 문화산업의 중심 전략으로 자리 잡고 있다. IP는 단순한 OSMU(One Source Multi-Use)를 넘어서 세계관 방식으로 확장되고 있으며, 이는 더 큰 파급 효과를 낳고 있다. 아이돌의 유닛 활동과 가상 아이돌의 등장 등은 IP를 활용한 세계관의 확장의 사례를 명확히 보여준다.

즉, 창작 콘텐츠 시장은 디지털화와 플랫폼의 발달로 다양한 IP와 스피노프 콘텐츠가 활발히 생산되고 있다. 팬덤문화와 비대면 환경은 혼자서도 특정 콘텐츠와 깊이 연결될 수 있는 기반을 제공하고 팬들이 자발적으로 창작에 참여하고 작품을 재해석하는 현상을 가속화하고 있다. ‘스피노프와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관’은 향후 3년 동안 지속될 트렌드로 분석된다. 특히 문화콘텐츠 시장에서 시작된 스피노프의 증가는 예술시장으로도 확대되어 창작의 다양성으로 발현될 것으로 예측된다.

이러한 현상 속에서 정책은 저작권 및 지적재산권 관련 규제 개선을 통해 창작자와 팬 간의 창의적 활동을 장려할 수 있는 유연성을 갖추는 것이 필요하다. 또한 디지털 플랫폼을 통한 문화 콘텐츠의 유통과 지원을 강화하여 소규모 창작자와 팬들이 쉽게 작품을 발표하고 공유할 수 있는 환경을 마련하고 글로벌 시장 진출을 위한 다국적 지원과 교류 프로그램을 통해 K-콘텐츠의 확산을 지속할 필요성이 있다.

5) 이코노-럭스(Econo-Lux) 시대의 도래

이코노-럭스(Econo-Lux)란 경제를 뜻하는 이코노미(Economy)와 고급, 사치, 명품을 뜻하는 럭셔리(luxury)의 합성어로 ‘경제적 럭셔리’로 해석한다. 이는 경제적으로 고

급, 명품을 소비하는 것을 의미하는데 이는 생활소비 측면뿐만 아니라 문화예술 소비에도 해당된다. 전문가 집단은 이코노-릭스의 발현에 대하여 경제적으로 문화예술을 소비하려는 새로운 문화가 생길 것이며, 특히 불필요한 소비를 줄이고 꼭 필요한 소비에 집중하는 요노족(You Only Need One)과 더불어 새로운 문화로 정착할 것이라 전망했다.

이러한 소비 움직임에서 문화예술 정책은 공유서점과 아트 인플루언서 플랫폼을 위한 공공지원 프로그램을 마련하고, 개인의 취향에 맞춘 예술 경험을 제공하기 위한 맞춤형 큐레이션과 디지털 소장권 지원 정책 등을 고려해 볼 수 있다. 또한 가치소비를 지향하는 이들에게 예술품의 가치, 지속 가능성에 대한 인식 제고 등을 소셜미디어를 통해 추진하는 것도 건전한 문화예술 소비에 도움이 될 것이다.

6) 멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술

현대 사회에서 사회적 웰빙과 정신건강은 점점 더 중요한 문제로 부각되고 있다. 사회적 고립과 외로움은 국가 단위를 넘어 국제사회가 협력해서 해결해야 할 공중보건과 공공 정책 의제로 인식되고 있다. 이러한 배경 속에 개인 맞춤형 헬스케어가 각광받고 있다. 디지털 헬스케어 분야에서의 개인 맞춤형 서비스는 사용자들의 건강 데이터를 분석하여 실시간으로 개인의 상태에 맞는 솔루션을 제공하는 데 큰 역할을 하고 있다. 디지털 헬스케어와 접목한 문화예술을 통한 심리적 안정과 웰빙에 대한 수요도 점차 커지고 있다. 전문가 집단은 향후 3년간 발현될 트렌드로 '멘탈헬스, 숨지 않는 자기관리와 치유적 예술'을 꼽고 정신건강의 보조 돌봄 장치로서의 치유적 예술이 기능을 하게 될 것이라 전망했다. 특히 '아트테라피' 등이 디지털 기술과 접목해 빠르게 상용될 것으로 예측했다.

정책적으로는 정신건강 개선을 위한 예술치유 프로그램의 법적 근거를 마련하는 것이 필요하다. 신뢰성을 확보하고 예술치유 분야의 전문성을 강화함으로써 프로그램 접근성을 높일 수 있다. 또한 디지털 기술을 활용하여 다양한 예술 치유 콘텐츠와 플랫폼을 개발하거나 정신건강을 목표로 하는 예술치유 프로그램을 공공복지와 연계하여 보급하는 것도 정책의 일환이 될 수 있다.

7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화

기후위기가 전 인류에게 가장 시급하게 해결해야 할 도전과제로 인식되면서 문화예술계에서도 다양한 방식으로 기후위기를 알리고 대응하려는 움직임이 늘고 있다. 문화예술은 환경 문제의 인지를 넘어 행동의 기반이 될 수 있고 대화와 네트워크를 통해 창의적 대안과 환경적 실천을 이끌어낼 수 있다. 이러한 가운데 전문가 집단은 기후변화와 환경 문제에 대한 관심이 전 세계적으로 확산되고 있고 문화예술계에서도 중요 트렌드가 될 것으로 전망했다. ‘에코 크리에이션(Eco Creation)’은 생태학(Ecology)의 앞글자 Eco를 따서 자연이나 생태를 의미하는 뜻과 창조를 뜻하는 Creation의 합성어로 환경을 생각하며 창조하는 행위를 일컫는다. 즉, 환경과 문화예술이 조화되어 향후 3년간 발현될 것이라는 트렌드를 담은 용어다.

전문가들은 기후위기와 환경오염 문제가 사회적 문제로서 문화예술계에 대두될 것이고, 그린워싱(Greenwashing, 실제로 환경에 이롭지 않은 행위를 환경에 이로운 것처럼 홍보하여 이익을 얻는 행위) 또한 문화예술계의 문제로 대두될 가능성이 있다고 전망했다. 환경문제는 예술 소재로서도 주목받을 것이며, 문화기반시설은 탄소중립 실천 등을 요구받을 것으로 예측했다.

정책은 친환경 문화예술 활동을 지원하고 문화기반시설의 친환경적 조성 및 친환경화를 꾀하는 것이 필요하다. 또한 에코 콘텐츠 개발을 통해 대중에게 환경 문제를 알리고 참여를 유도하고 에코 크리에이터 즉, 친환경 소재로 예술활동을 하는 교육 등을 추진하는 것이 필요하다.

8) ‘갈라치기와 팬덤’ 양극화를 해결할 다양성 시대

최근 한국 정치에서는 ‘갈라치기’와 ‘팬덤정치’ 현상이 두드러지고 있다. 갈라치기는 사회적, 정치적 그룹 간의 분열과 대립을 조장하여 특정 정치 세력의 지지층을 결집시키는 전략을, 팬덤정치는 기존의 전통적인 좌파-우파 구도보다는 특정 정치인에 대한 열광적 지지와 개인적 충성에 기반한 정치 참여 형태를 의미한다. 전문가 집단은 이러한 정치적, 사회적 양극화 현상이 문화예술계에도 영향을 줄 것으로 전망했다. 그리고 이를 완화할 수 있는 정책이 ‘문화다양성’이라는 점에 대해 긍정적으로 응답했다.

갈라치기와 팬덤 양극화 현상은 문화예술계에도 작용하여 대형, 소형 극장의 편차, 순수, 상업 예술의 편차 등으로 나타날 것이며 예산, 제도 등의 결정에도 영향을 줄 것으로 예측했다. 예측되는 부정적인 영향을 대비하기 위해서는 정책지원과 정책 방향을 고려하는 것이 필요하다.

먼저 탄탄한 문화예술 정책 개발이 필요하다. 사회적 분위기에 휩쓸리지 않고 정책으로서 중장기 목표를 달성해야 한다는 점이다. 문화다양성 기반의 공공 토론 활성화도 필요하다. 정치적, 문화적 배경이 다른 시민들이 생각을 나눌 수 있는 소통의 장을 마련하는 것이 필요하다. 미디어와 문화콘텐츠의 다양성 보장도 중요하다. 미디어가 갈라치기와 팬덤 문화를 조장하기보다 다양한 시각을 반영할 수 있는 가이드라인을 마련하고 이행하도록 장려하는 것이 필요하다. 순수예술의 다양성을 지키기 위한 지원제도를 마련하는 것도 필요하다. 현재는 정치적·사회적 현상이 순수예술의 다양성을 훼손하고 산업 부문과의 편차가 커지는 데에 대한 방어대책이 미흡하다는 의견이 많은 만큼 순수예술의 다양성을 존중하고 문화산업이 갖는 것과 동등한 기회의 장을 순수예술에 제공할 수 있는 정책을 마련하는 것이 필요하다.

9) 지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대

최근 몇 년간 로컬이라는 개념은 지역보다 더 작은 단위로 주목받으며 중요한 문화적 트렌드로 자리 잡았다. 로컬크리에이터는 지역(Local)과 콘텐츠를 제작하는 사람을 의미하는 크리에이터(Creator)의 합성어로 지역가치 창업가, 창의적 소상공인, 지역혁신가 등 여러 이름으로 불리고 있다. 한편, 하이퍼로컬 커머스는 지역밀착이라는 뜻의 하이퍼로컬(hyperlocal)과 상권을 뜻하는 커머스(commerce)가 합쳐진 신조어로 동네 커뮤니티, 지역 중고거래, 지역광고 등 지역 중심으로 제공되는 서비스를 뜻한다. 즉, 지역을 중심으로 활발하게 상업활동과 문화활동 등이 이루어지는 시대를 지칭하여 “지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대” 트렌드가 도출되었다.

전문가들은 문화예술분야에서 로컬의 가치를 재발견하고 콘텐츠화 하는 작업은 지자체의 관심사항으로 라이프 스타일의 변화 등으로 인해 더욱 많아질 것으로 전망하며 지역기반의 문화예술 활동은 지속가능한 환경조성과 동력이 마련된다면 앞으로 더 활발하게 하이퍼 로컬 커머스 시대가 도래할 것으로 전망했다.

하이퍼로컬 커머스가 문화예술 정책에 미칠 영향과 정책방향은 지역문화를 활성화하고 지역 문화 콘텐츠의 다양성을 확보하는 것부터 출발하는 것이 필요하다. 문화예술기반 로컬브랜딩을 지원하거나 지역사회의 문화역량강화 특히 인력을 중심으로 하는 역량강화가 이뤄질 것으로 전망된다.

10) 지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편

지정학적 위기와 글로벌 문화 공급망 재편 트렌드는 국제 정세의 불안정성이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이라는 전망에서 비롯됐다. 특히 국제 정세의 불안정성이 원자재 상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 줄 것이라는 시나리오에 전문가들이 높은 발현 가능성을 평가했다. 무엇보다 지정학적 위기로 인해 리스크 관리가 필요한 기업들이 다소 우선순위가 떨어지는 문화예술 분야의 지원을 가장 먼저 축소시킬 것에 대한 우려의 목소리가 높았다. 또한 국제적인 이슈로 인해 예술시장이 위축되거나 유통에 영향을 미치는 등의 직접적 영향에 대한 우려 또한 높게 평가되었다.

이 가운데 정책으로 지정학적 위기를 대비하는 것이 필요하다는 의견이 많았다. 국내 예술자재 및 재료 공급망 구축을 통해 글로벌 공급망의 의존도를 줄이고 안정적인 창작 환경을 조성하거나, 로컬 및 자급형 예술활동을 활성화하는 등의 지역 기반의 창작 활동을 강화하는 방법이 제시되었다. 또한 NFT 등 신기술을 이용하는 등 전통적 방식의 창작과 유통 방식에 변화를 주거나 문화예술 교육을 통해 국내 예술가와 생태계가 자립하는 방식도 제안되었다. 한편, 특정 국가에 의존하지 않도록 문화교류의 다변화와 새로운 협력 기회 발굴과 더불어 지정학적 위기로 인해 물류비 상승 등으로 인해 예술작품이 국내 유통되는 것이 어려워지는 것을 방지하기 위하여 예술가와 단체에게 물류비용 일부 지원 등이 방안이 될 수 있을 것으로 전망된다. 무엇보다 위기대응형 문화예술 정책 연구를 통해 문화예술계가 외부 상황에 흔들리지 않고 안정적으로 선순환할 수 있는 환경을 조성하는 것이 필요하다.

제2절 맺음말

코로나19 팬데믹을 거쳐 엔데믹(endemic, 일상적 유행) 시대가 도래하면서 초개인화 사회로의 움직임이 포착되었다. 코로나19로 인해 거리두기가 일상화되며 사람들은 차츰 혼자있는 생활방식에 익숙해졌고 이와 더불어 인구구조가 1인 가구의 증가로 변모하며 초개인화는 더 빠르게 다가왔다. 생성형 AI와 디지털 기술의 발달은 전문적인 영역 뿐만 아니라 일상에서도 자리 잡기 시작했고 그에 따라 딥페이크 범죄 등에 노출되기 쉬워지며 디지털 윤리의식의 필요성이 높아졌다. 우리나라의 문화콘텐츠들은 세계 시장에서 우수성을 알리며 인기를 얻어가고, 이와 동시에 한식, 한복 등 우리의 생활양식 또한 주목받고 있다. 문화콘텐츠는 스펀오프를 거치며 끊임없이 세계관을 펼치며 이를 소비하는 소비자들에게까지 확산되어 모두가 창작을 어렵지 않게 도전할 수 있는 기반이 마련되었다. 콘텐츠의 유통이 손쉽게 이뤄지며 사람들은 좋은 것을 소비하기 위한 정보를 많이 얻고 좋은 것을 가지려 하지만 지속된 경기침체로 꼭 필요한, 경제적인 럭셔리를 영위하는 트렌드가 자리잡았다. 각종 사건사고로 인해 사회는 집단 패닉에 빠지기도 했으나 멘탈관리 즉, 정신건강에 대한 관심도가 높아지고 치유에 대한 장벽이 낮아지며 자기관리를 숨지 않고 다양한 방식으로 해 나가는 모습을 볼 수 있었다. 전 세계의 공통된 의제인 환경문제에 대해 문화예술계는 소재로 삼거나 실천하는 모습들을 보였고 갈라치기와 팬덤이 성행한 정치의 행태가 문화예술계의 양극화에도 영향을 주는 것으로 파악되어 우려를 낳았다. 그러나 문화다양성의 기본 개념이 양극화를 해결할 대안으로 제시되며 향후 3년간 중요하게 작용할 것으로 전망되었다. 지역은 더 적극적으로 지역의 시대를 펼치고 우리나라는 지정학적 위기 속에서도 글로벌 공급망을 갖출 수 있는 방안을 찾아 더 발전되는 형태로 나아갈 것으로 파악된다.

향후 3년간 우리나라 문화예술계는 위와 같은 흐름 속에서 개인에게는 맞춤형 서비스와 더불어 서로를 이해하고 함께하는 네트워크의 중요성에 대해 논의하게 될 것이고,

신중하게 소비하는 이코노-릭스 시대에 선택받기 위해 더욱 많은 콘텐츠와 세계관들이 펼쳐질 것으로 전망된다. 멘탈 관리는 더 이상 개인의 문제가 아니며 디지털 기술을 활용한 문화예술 치유가 빠른 속도로 도입될 것이며, 환경문제에도 예술가와 소비자들이 적극적으로 나서는 모습을 보일 것이다.

이에 정책은 사회적 변화와 트렌드에 발맞추어 문화예술분야에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 방향으로 중장기적인 대책을 수립하는 것이 필요하다. 단기적으로는 초개인화 시대에 맞는 맞춤형 정책을, 장기적으로는 사회 환경변화와 정치환경 변화에 크게 영향을 받지 않는 문화예술 정책 목표를 갖는 것이 필요하다. 또한 10개의 트렌드는 각각의 사회 현상에 대한 문제점과 이점, 그리고 추구해야 할 정책 방향을 담고 있다. 향후 3년간 중요도에 근거하여 해당 트렌드에 대응할 문화예술정책을 연구하는 것 또한 남은 과제가 될 것이다.

참고문헌

- 과학기술정보통신부(2023), 「2022 스마트폰 과의존 실태조사」
- 과학기술정보통신부(2023), 「디지털 권리장전」
- 과학기술정보통신부(2024.5.), 「새로운 디지털 질서 정립' 추진 계획」
- 관계부처 합동(2024.02.26.), 「글로벌탑 기후환경 녹색산업 육성방안」
- 교육부(2023.6.7.), 인공지능(AI) 디지털 교과서로 1:1 맞춤 교육시대 연다(보도자료).
- 국립아시아문화전당(2023), AI는 예술을 어떻게 변화시킬 것인가?, 웹진ACC, Vol. 74.
- 국회입법조사처(2021), 지방소멸 위기지역의 현황과 향후 과제, NARS 입법·정책 Vol. 85
- 국회입법조사처(2022.12.29.), 2023년, 올해의 국가 이슈(보도자료)
- 권용민(2023), 기후변화 예술 활동에 대한 예술인 인식 조사, 아르코 웹진, A SQUARE.
- 금현섭(2022.12.9.), 「현장 중심 예술분야 온라인 콘텐츠 제작유통 지원제도의 입법·정책적 개선과제 - 공연예술을 중심으로 -」, 국회입법조사처.
- 김성화·방준성(2022). 「ESG 경영전략 실천을 위한 인공지능 기술 활용」. 한국통신학회지, 39(7), 38-45.
- 김영대(2023.9.25.), 한류인서트, 아이돌 세대론은 어떻게 만들어지는가?, 한국국제문화교류진흥원 합류NOW.
- 김은미 · 이성희 · 장한별(2023.12.06.), 「주요국의 녹색산업 활성화 정책 동향과 시사점」, KIEP 기초자료 23-16, 대외경제정책연구원.
- 김지영 외(2013), 도시재생 관점에서 바라보는 유희공간의 활성화 방향 연구 - 고가도로 하부공간을 중심으로 -, 「한국공간디자인학회」, 8권 1호, 75-83
- 김해문화재단 웹진, 변화하는 문화예술 활동과 생산방식
- 김혜인(2013), 「문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 서울: 한국문화관광연구원
- 김혜인(2014), 「문화예술트렌드 중장기 경향 분석 및 전망」, 서울: 한국문화관광연구원
- 김혜인(2015), 「문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 서울: 한국문화관광연구원

- 김혜인, 김연진(2018), 「문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 서울: 한국문화관광연구원
- 노영순, 장훈(2021), 「문화예술의 친환경적 관점 도입을 위한 연구」, 서울: 한국문화관광정책연구원.
- 대한민국 정책브리핑(2021.03.31.), 문체부 직원들 매월 마지막 수요일 '한복 입기 좋은 날'
- 대한민국 정책브리핑(2023.05.19), 한국형 탄소중립 기술개발 청사진 공개...100대 핵심기술 확정
- 대한민국정책브리핑(2021.05.24.), 신(新)중년 지원
- 대한민국정책브리핑(2021.07.14.), 2050 탄소중립 주춧돌 '그린뉴딜'...추진 1년 살펴보니
- 대한민국정책브리핑(2021.11.16.), 데이터 3법
- 대한민국정책브리핑(2021.12.20.), 생활SOC
- 대한민국정책브리핑(2023.01.12.), 「제10차 전력수급기본계획(2022~2036)」 확정
- 대한민국정책브리핑(2023.03.23.), 「문화의 힘」으로 지역소멸 막는다...「15분 문화를 세권」 1만곳 조성
- 대한민국정책브리핑(2023.2.23.), 2025년부터 수학·영어·정보교과에 AI디지털교과서 도입.
- 대한민국정책브리핑(2024.02.26.), 세계 최고 녹색기술 10개 집중 지원...녹색산업 키운다
- 대한민국정책브리핑(2024.05.21.), 「AI 생성물」 워터마크 표시 의무화...딥페이크 가짜뉴스 막는다.
- 대한민국정책브리핑(2024.07.18.), 「폐교」 활용 시 무상 양여 허용...규제특례로 지방소멸 극복한다.
- 류승완(2023.06.01), 국제문화교류가 나아가야 할 방향성, 서울: 한국국제문화교류진흥원
- 문지영 외(2023.10.24.), 최근 국제사회의 기상이변 대응과 시사점, KEIP 오늘의 경제, vol.23. No.12, 대외경제정책연구원.
- 문화체육관광부(2022), 「2022 한국인의 의식·가치관 조사」
- 문화체육관광부(2022.12), 「제4차 문화기술 연구개발 기본계획(2023-2027)」
- 문화체육관광부(2022.7.16.), 신한류로 전 세계한류 열기 이어 나간다(보도자료).
- 문화체육관광부(2023) 「2023년 공공도서관 통계조사 결과보고서」
- 문화체육관광부(2023), 「제2차 국제문화교류진흥 종합계획」
- 문화체육관광부(2023.04), 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」
- 문화체육관광부(2023.05), 「제1차 문화디지털혁신 기본계획 2025(2023-2025)」

- 문화체육관광부(2023.08.07.), 「세계 미래세대를 잇는 한국어 세계화 전략 (2023~2027)」
- 민정훈(2023.05018), 「한미정상회담 결과 분석 및 향후 과제」, 서울: 외보안교연구소.
- 박소현(2010), 「문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 서울: 한국문화관광연구원
- 박소현(2011), 「문화예술의 새로운 흐름(trend) 분석 및 전망」, 서울: 한국문화관광연구원
- 박준성(2024), 사회심리학적 관점에서 분석한 관객의 문화예술 소비 심리, 아르코 웹진, A SQUARE.
- 방연주(2022.11), 웰빙, 짠테크, 가실비, 앱테크까지 세대별 소비 스타일, 우리문화, vol.313, 한국문화원연합회.
- 배관표(2021), 「지역문화재단 현황 및 향후 과제」
- 보건복지부(2022), 「코로나19 국민정신건강 실태조사」
- 부산광역시(2011), 「2030년 부산광역시공원녹지기본계획(안)」
- 산업연구원(2022.10.28.), K-지방소멸지수와 정책과제(보도자료).
- 삼일회계법인(2023.12), 2024년 주목해야 할 산업
- 서울문화재단(2022.2.), 기후위기 앞에 선 문화예술, 문화정책 이슈페이퍼 6월호
- 서울특별시(2015) 「2030 서울시 공원녹지기본계획」
- 서울특별시(2024.10.22.), C40 도시기후리더십그룹 가입 및 활동 현황
- 손정희, 김찬석, 이현선(2021), MZ 세대의 커뮤니케이션 고유 특성에 대한 각 세대별 반응 연구-MZ 세대, X 세대, 베이비붐세대를 중심으로, 「커뮤니케이션 디자인학연구」, 77, 202-215.
- 신형덕 외(2023), 「문화 소비 트렌드」, 서울: 알에이치코리아
- 안소현 · 남기찬 · 정우성 · 유희연 · 강민석(2024.03.18.), 「로컬리즘 기반 지역발전 전략」, 국토정책Brief, No.957, 세종: 국토연구원.
- 양수영, 이성민(2022), 한류의 발전과정과 향후 전망, 한국콘텐츠진흥원.
- 양혜원, 김혜인(2012), 「문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 서울: 한국문화관광연구원
- 예상욱(2024.04), 기후변화와 미래 자연재해, 청정대기 인사이트, 2024년 4월호 No.30., KIST청정대기센터.
- 예술경영지원센터(2024), 「2023년 총결산 공연시장 티켓판매 현황 분석 보고서」
- 오선화-황은영(2019), “포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 통한 국제결혼 이주여성의 음악치료 활동 경험의 의미탐구”, 한국음악치료학회지, Vol.21, No.1

- 외교부(2024.03.07.), 2024년 외교부 주요정책 추진계획(보도자료).
- 유소연, 임규진. "텍스트 마이닝과 의미 네트워크 분석을 활용한 뉴스 의제 분석: 코로나 19 관련 감정을 중심으로." 지능정보연구 27.1(2021): 47-64.
- 윤동원(2024), 최신 보행 로봇의 연구 동향, R&E FOR YOU, VOL.8, 과학영재창의 연구(R&E)지원센터
- 윤성욱 외(2023.10.31.), 「데이터 경제 활성화를 위한 민관 역할분담과 정책 개입영역 연구」, 충남: 정보통신정책연구원
- 이병민 외(2021.9), 「문화기반 중소도시 발전전략: 로컬크리에이터의 역할을 중심으로」, 경제인문사회연구회.
- 이병민(2024), 「지역의 가치를 창출하는 로컬크리에이터」 미래정책포커스, 2024 봄호, vol..40, 세종: 경제인문사회연구회.
- 이보화(2024.3.), '그린워싱' 글로벌 규제 강화, 기업 대응 방안은?, PWC삼일회계법인
- 이성우, 이영우(2021), 한국 국제개발협력과 문화 ODA. 문화정책논총, 35(1), 191-225.
- 이승주(2023), 통상의 양면성을 고려한 복합적 세계질서로의 가능성. 통하는세상 통상, 커버스토리 2023. 9월호, VOL136, 산업통상자원부.
- 이흥비(2023.12.25.), 기후위기를 말하는 불편한 미술의 정체, ANTIEG.
- 인천광역시(2022), 「2040년 인천광역시 공원녹지기본계획」
- 중소벤처기업부·창업진흥원(2020.9), 「로컬크리에이터 활성화 지원 현황 분석 및 전략 수립」
- 차민경 외(2021), 「문화예술 트렌드 분석 및 전망 2022-2024」, 서울: 한국문화관광연구원
- 채지민(2024), 지방소멸에 대응하는 생활밀착형 문화예술 공간의 가능성. arte365, 한국문화예술교육진흥원.
- 최예슬(2022), 「인구감소지역의 인구변화 실태와 유출인구 특성 분석」, 세종: 국토연구원
- 최현희 · 황현정 · 이상현 · 김덕겸(2024.4), 「주요국의 에너지전환 정책동향 및 시사점」, 산은조사월보, 제821호, KDB산업은행.
- 춘천문화재단(2023.11.13.), [춘천문화재단] 15분 문화 슬세권 <도시가 살롱> 3년 간 '158억 원의 사회적 비용 절감(보도자료)
- 통계청(2024), 「경제활동인구조사 근로형태별 부가조사」
- 하나은행 하나금융경영연구소(2023), 기후테크 투자 동향 및 활성화 방향
- 한국관광공사(2023), 「2024년 관광트렌드 전망 및 분석 보고서」
- 한국국제문화교류진흥원(2023), 「2023 해외한류실태조사」

- 한국지능정보사회진흥원(2023), 인공지능 솔루션 현황을 통해 살펴본 일상 속의 인공지능, AI Report, 제4호.
- 한국콘텐츠진흥원(2023), 「2022 음악 산업백서」
- 한미정(2024.03.29.), AI 리스크에 대한 글로벌 대응 동향 및 시사점, 인사이트, 삼성SDS.
- 한아름(2023.08.23.), 「주요국의 공급망 재편 전략과 중국의 대응」, KITA 통상리포트, vol.07, 한국무역협회.
- 해외문화홍보원(2023), 「2022년 국가이미지 조사」
- 행정안전부(2022.8.16.), 인구감소 위기 극복 지발소명대응기금 최초 배분(보도자료).
- 행정안전부(2024.7.9.), ‘고향올래(GO郷All來)’ 사업을 통해 살아 보고 싶은 지역을 만들어 나간다(보도자료).
- 허문구 외(2022), 「지방소멸 시대의 인구감소 위기 극복방안: 지역경제 선순환 메커니즘을 중심으로」, 세종; 경제·인문사회연구회
- 환경부(2024.03.19.), 「저탄소 체계로의 전환 가속화를 위한 녹색투자 확대방안」
- Barroso, A., Parker, K., & Bennett, J.(2020), As millennials near 40, they're approaching family life differently than previous generations, Pew Research Center, 27.
- EU(2021), Advanced Technologies for Industry
- Gartner(2022), Top Strategic Technology Trends 2023
- Kim, B. R.(2015), American International Journal of Contemporary Research, 5(5): 154-160.
- McKinsey & Company(2022), McKinsey Technology Trends Outlook 2002

ABSTRACT

Culture and Arts Trend Analysis and Prospect 2025-2027

Nho Soo-Kyoung, Lee Kyeong-Jin, Park Jae-Hyun, Kim Chan-Woo

The analysis and outlook of cultural and artistic trends is a study conducted by the Korea Culture & Tourism Institute every three years. This year's study focuses on predicting trends in the cultural and artistic fields from 2025 to 2027.

The report identifies ten trends, each accompanied by scenarios and directional issues as follows:

1. "Digital and AI Seeping in Without Ethics": The rapid expansion of digital technology and AI utilization is anticipated to reveal a wide range of ethical issues.
2. "Korean Culture Embraced by the World": Beyond Hallyu content, Korean culture as a whole, including fine arts and lifestyle, is expected to gain affection and recognition in the global market.
3. "South Korea Immersed in My Unique Life": With the rise of a hyper-personalized society, individualism will become more prevalent, and people will grow increasingly accustomed to living, working, and enjoying leisure alone.
4. "Spin-offs and the K-Era: An Ever-Unfolding Worldview": The growing prevalence of spin-offs in the cultural content market is expected to extend to the arts market, fostering diversity in creative expressions.
5. "The Emergence of the Econo-Lux Era": Econo-Lux, a blend of "economy" and "luxury," refers to a new culture of consuming cultural and artistic experiences economically yet luxuriously.

The sixth trend is "Mental Health: Unconcealed Self-Care and Healing Arts". As the importance of mental health continues to grow, interest in healing through

culture and the arts is expected to increase.

7. "Eco Creation: Harmony Between the Environment and Culture & Arts". Issues such as the climate crisis and environmental pollution, as pressing social problems, are anticipated to impact the art world as well.

8. "Division and Fandom: An Era of Diversity to Address Polarization". Political and social polarization, along with fandom culture, are expected to influence the cultural and artistic sectors.

9. "Regions Evolving Anew: The Era of Hyper-Local Commerce". As administrative boundaries weaken, unique economic and cultural characteristics are expected to emerge in local areas centered on people's living spheres.

10. "Geopolitical Crises and the Restructuring of Global Supply Chains". The instability of international relations is predicted to impact South Korea's cultural and artistic fields.

These ten trends are projected to influence the cultural and artistic sectors over the next three years. Therefore, the development of related cultural and artistic policies is essential.

Keywords

culture and arts, trend, trend Analysis

부록

설문지 및 미디어 스캐닝 키워드

부록 1

[1차 델파이 설문지]

■ 본 조사는 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되며 조사목적 이외에는 사용되지 않습니다.

2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망 - 1차 델파이 설문지 -

안녕하십니까?

1. 「2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망」은 범사회적인 트렌드 변화가 향후 3년간 문화예술분야에 어떠한 영향을 미칠지 분석하고 전망하기 위한 연구입니다. 본 연구를 위한 **전문가 델파이 조사에 참여해 주셔서 진심으로 감사드리며**, 2차례에 걸친 조사에 모두 참여하시어 좋은 결과를 얻을 수 있도록 도움 부탁드립니다.
2. 전문가 델파이 조사는 **총 2회에 걸쳐 진행**되며, 본 조사는 **1차 조사에 해당**됩니다. 2차 조사는 1차 조사가 완료된 이후 9월 중순-말까지 진행될 예정입니다.
3. 다음은 조사내용에 대한 설명입니다.
 - **PART A**는 STEEP 분석을 통해 도출한 트렌드 후보군 21개에 대한 발현가능성과 문화예술분야에 미치는 영향 평가에 대한 내용입니다. 본 조사를 통해 우선순위를 선정하고 재조정하는 과정을 거쳐 최종 10개 내외의 트렌드를 확정할 예정입니다.
 - **PART B**는 2022-2024년 도출된 트렌드 10개에 대한 내용입니다. 지난 3년간 발현 정도와 향후 3년간 지속 발전성 평가에 대한 내용입니다.
 - **PART C**는 기초통계를 위한 정보 기입에 대한 내용입니다.
4. 특정 문항을 응답하기 위해 친구나 직장동료와 상의할 수 있으며, 평소 이용하시는 정보원을 활용하셔도 됩니다. 단, 고정관념이나 특정집단을 대변하는 의견 제시는 삼가해 주시기 바랍니다.
5. 본 조사에 대한 응답 내용은 연구의 목적으로만 사용될 것을 약속드립니다. 설문 작성 중 문의사항은 아래의 조사기관으로 연락해주시기 바랍니다.
6. **2차 델파이 조사가 완료된 이후**, 본 조사에 참여한 전문가분들께 **소정의 답례품이 지급**될 예정입니다.

※ 연구기관: 한국문화관광연구원

※ 조사기관: (주)피피에스컴퍼니

- 응답기한: 2024.9.6.(금)까지
- 회신방법: 이메일 또는 팩스를 통한 회신
- 예상 소요시간: 20-30분
- 문의사항: 02-702-1581 (주)피피에스컴퍼니

* 설문 작성 후 아래의 **이메일 또는 팩스로 회신**해주시기 바랍니다.

Fax: 0505-602-2580, E-mail: sylee@ppscompany.co.kr

〈Part. A〉 2025-2027년 트렌드에 대한 의견

※ 제시한 이슈(트렌드 후보군)가 2025-2027년 트렌드로 발현될 가능성과 문화예술분야에 미치는 영향을 점수로 표현한다면 몇 점인지, 그 이유는 무엇인지 구체적으로 작성 부탁드립니다. (총 21개)

※ 발현 가능성과 영향력은 1점(매우 낮음)부터 5점(매우 높음) 사이에서 평가하여 주십시오.

(이슈 1) 축소도시(Urban Shrinkage)가 낳을 새로운 문화 도시

① 도시에 심폐소생술을 위한 모든 조치 가동 중 - 인구감소와 지방소멸에 직면한 도시들이 새로운 문화적, 경제적 활력을 불어넣기 위해 다양한 재생 전략을 택하고 있음 - 도시의 역사적 자원 재발견하고 이를 새로운 문화적 콘텐츠로 재해석하는 작업을 포함 ② 실험적인 도시에서 일상의 도시로 변한 스마트 시티(Smart City) - 기존의 혁신적인 실험 도시들이 일상생활과 더 밀접하게 연결된 스마트 시티로 진화하고 있음 - 첨단기술을 활용하여 도시민 삶의 질을 향상시키고, 다양한 문화적 경험을 제공하는 데 초점을 맞춤					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 2) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI

① 누군가는 배척되고 있는 디지털 세상 - 디지털 기술과 AI가 빠르게 확산되면서 그로 인한 윤리적 문제들이 충분히 논의되지 않고 있는 상황 - 디지털 강국으로서의 이면을 직시하지 않고, 기술의 부정적인 영향을 무시되거나 간과되고 있음 ② 생성형 AI가 만든 새로운 작품 세계 등장 - AI가 창작의 주체로 자리잡으면서, 새로운 형태의 작품이 등장. 이로 인해 예술 본질과 인간 창작자의 역할에 대한 새로운 윤리적 논의가 필요함 ③ AI 작품: 자유롭게 공유하지 못할 영역 - AI가 생성한 작품의 저작권 문제와 관련된 논란이 증가. 이러한 문제는 AI 작품이 누구의 소유인지, 어떻게 공유되고 사용될 수 있는지에 대한 복잡한 법적, 윤리적 논의를 요구함 ④ 나의 지식을 마음껏 이용하라, 카피레프트(copyleft) - 지적재산을 공유하고 널리 유통시켜 사회적 이익을 극대화하는 움직임이 확산되고 있음. 이는 디지털 시대의 새로운 지식 공유 모델로 자리잡을 가능성이 큼					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 3) 멀티 퍼슨나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural technology)

① 초개인화의 시대, AI 기반 맞춤형 문화예술 제고 - AI 기술 발전으로 개인의 취향과 필요에 맞춘 맞춤형 문화예술 콘텐츠가 제공되어 개개인이 원하는 형태로 문화적 경험을 조정할 수 있는 새로운 시대를 열어가 수 있음 ② 기술을 품은 문화예술교육 - 디지털 시대의 교육방식은 기술을 활용한 창의적 학습으로 진화하고 있음. 이는 미래의 예술가와 창작자들에게 새로운 도구와 방법론을 제공함					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 4) 멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와 나를 돕는 예술 치유

① 정신건강이 나를 가꾸는 1순위 - 사회적 웰빙과 정신건강이 개인의 삶에서 중요한 위치를 차지하게 되면서 이를 위한 문화예술적 접근이 주목되고 있으며, 특히 예술치유와 같은 접근이 정신건강 관리의 일환으로 자리잡고 있음 ② 멀티센서리(Multi Sensory) 예술의 성장 - 감각을 다중적으로 자극하는 멀티센서리 예술이 성장하고 있으며, 이는 개인의 감정적 반응과 정신적 건강을 증진시키는 데 중요한 역할을 함 ③ 정신건강을 위한 아트테라피(Art Therapy)의 확대 - 자연재해와 집단 트라우마와 같은 사회적 이슈에 대응하기 위한 아트테라피의 중요성이 증대되고 있으며, 다양한 형태의 예술치유가 정신건강 증진에 기여할 수 있음 ④ 디지털 통합예술치유의 부상 - 디지털 기술과 예술치유가 결합된 새로운 형태의 건강관리 시스템이 부상하고 있음 - 다양한 애플리케이션과 콘텐츠를 통해 개인의 정신적 웰빙을 증진시키는 방법을 제시함					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 5) ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국

① 혼족 문화의 확산, 혼자만의 시간을 즐기는 라이프스타일의 증가

- 개인주의와 혼족 문화가 확산되면서, 혼자만의 시간을 중요시하는 라이프스타일이 증가. 이는 문화 소비와 창작 방식에도 변화를 가져올 것으로 예상됨

② 세대격차, 더 심해지는 세대 갈등

- 세대간의 격차가 더욱 심화되면서, 다양한 세대별로 구분된 문화적 경험과 갈등이 발생. 이는 새로운 형태의 세대갈등을 초래할 수 있음

③ 비대면이 일상적인 코로나세대와 알파세대의 등장

- 코로나 팬데믹을 겪으면서 비대면 환경에 익숙해진 새로운 세대가 등장. 이들은 이전 세대와는 다른 문화적 접근과 소비 패턴을 가짐

질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉				매우 높음
	1	2	3	4	5	
1. 발현 가능성						
2. 문화예술분야에 미치는 영향						
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :						

(이슈 6) 저성장과 삶의 격차가 불러온 문화예술 디아스포라(Diaspora)

① 세대의 불확실성이 불러온 예술자금 조달 우려

- 글로벌 경제의 불확실성과 저성장이 예술자금 조달에 영향을 미치고 있으며, 이는 예술가와 예술단체들에게 큰 도전 과제가 되고 있음

② 떠도는 예술가, 떠도는 예술작품

- 글로벌 협력체계의 약화와 함께 예술가들이 안정적인 작업 환경을 잃고 떠도는 상황이 발생. 이는 예술 작품의 유통과정에도 영향을 미치고, 예술계 전반에 불안정을 초래할 수 있음

질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉				매우 높음
	1	2	3	4	5	
1. 발현 가능성						
2. 문화예술분야에 미치는 영향						
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :						

(이슈 7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화

① 기후위기 모티브의 예술과 그린워싱(Greenwashing) - 기후위기와 환경오염 문제를 주제로 한 예술작품이 늘어나는 반면, 그린워싱과 같은 위선적인 환경운동도 함께 증가. 이는 예술가들이 환경문제에 어떻게 대응해야 할지에 대한 도전과제임 ② ESG와 주목받는 예술기업 - ESG 경영이 예술기업에게도 중요해지면서, 지속가능성을 추구하는 예술활동이 더욱 주목받고 있음. 이를 통해 예술기업의 새로운 경향이 만들어지고 있음 ③ 지속가능하고 환경친화적인 예술 활동의 증가 - 환경친화적인 소재와 방식으로 예술작품을 제작하고, 이를 기반으로 한 문화예술 콘텐츠가 증가 - 예술이 환경 문제 해결에 기여할 수 있는 방법을 모색하는데 중점을 둠					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 8) '갈라치기와 팬덤(Fandom)', 양극화가 불러낸 다양성 시대

① 양극화와 갈등이 빚은 문화예술의 이면 - 정치적, 사회적 양극화가 심화되고 있으며, 예산 삭감 등 문화예술계에 부정적 영향을 미치는 경우가 발생하고 있음 ② 공연계 양극화 심화와 소멸되는 극장 - 공연예술계에서 대형 극장과 소형 극장 간의 양극화가 심화되고 있으며, 이로 인해 소형 극장이 사라질 위기에 처해 있음. 이는 공연예술의 다양성에 부정적인 영향을 미칠 수 있음 ③ 문화다양성으로 좁혀가는 세상의 격차 - 다양한 문화적 배경을 가진 사람들 간의 격차를 줄이기 위한 문화다양성의 중요성이 강조되고 있음. 이는 다양한 문화가 공존하고 서로 이해하는 사회를 지향하는 데 기여함					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 9) 스핀오프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관

① 스핀오프(Spin-off), 다양해지는 창작환경 - 기존의 문화 콘텐츠를 기반으로 한 스핀오프 작품들이 증가하고 있으며, 이는 창작환경의 다양성을 확대하고 있음. 다양한 IP와 파생제품이 이러한 트렌드를 이끌고 있음 ② 팬덤문화를 기반으로 한 팬아트의 성장 - 팬덤문화의 성장과 함께 팬아트의 인기도 높아지고 있음. 팬들은 자신이 좋아하는 콘텐츠를 재해석하고 창작하는 과정을 통해 새로운 문화적 가치를 만들어가고 있음					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 10) 시대를 거스를 수 없는 대세, 로컬리즘(Localism)

① 지역기반 문화예술 활동과 슬세권 - 지역사회와 밀접하게 연결된 문화예술 활동이 증가하고 있으며, 이는 로컬리즘과 슬세권(슬리퍼로 갈 수 있는 동네)의 확산을 촉진하고 있음. 이처럼 지역문화가 새로운 형태로 부상하고 있음 ② 지역을 중심으로 화석 기반공간의 재탄생 - 화석 기반 공간(도시의 유희공간)이 지역사회의 중심으로 재탄생하고 있으며, 녹지 확충과 지역 유희공간의 재생을 통해 새로운 문화적 가능성이 열리고 있음 ③ 시기가 도래했다, 로컬에서 빛나는 문화전문인력 - 로컬리즘의 확산과 함께 지역에서 활동하는 문화전문인력의 중요성이 커지고 있으며, 이들이 지역문화의 중심에 서고 있음 ④ 피할 수 없는 대세, 하이퍼로컬 커머스 - 하이퍼로컬 서비스와 커머스가 확대되면서, 지역 기반의 상업 활동이 새로운 형태로 진화하고 있음. 이는 로컬 경제와 문화를 활성화하는 데 중요한 역할을 함					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 11) 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편

① 고조되는 국제 정세와 예술시장의 위축 - 우크라이나-러시아 전쟁, 이스라엘-팔레스타인 갈등 등 국제적인 지정학적 위기 상황이 예술시장에도 영향을 미치고 있으며, 이는 글로벌 공급망의 재편과 예술시장의 위축을 초래할 수 있음 ② 국제정세의 불안과 기업의 메세나 축소 - 국제 정세의 불안정성이 높아지면서, 기업들의 메세나(문화예술 후원) 활동이 축소되고 있음. 이는 예술계의 재정적 어려움을 가중시키는 요인이 될 수 있음					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 12) 맞춤형 자동화가 이끄는 5차 산업혁명과 노동시장

① 불편한 골짜기를 지난 협동로봇 - 협동로봇 기술이 점차 보편화되면서, 사람과 로봇 간의 협력적 작업환경이 조성되고 있으며, 노동시장의 변화를 이끌어내고 있음 ② 인간중심의 5차 산업혁명과 예술산업의 탄력성 - 5차 산업혁명은 인간 중심의 기술 발전을 추구하며, 예술산업도 이 변화에 맞춰 더욱 유연하고 탄력적으로 대응해 나가고 있음. 이는 예술 창작과 소비의 새로운 패러다임을 제시함					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 13) 북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화

① 한반도의 변화와 새로운 문화예술의 탄생 - 한반도를 둘러싼 정치적 지형의 변화는 새로운 형태의 문화예술을 탄생시키고 있음. 남북한의 긴장 완화와 교류가 이를 촉진할 수 있음 ② 북한이탈주민과 북배경 주민, 예술가로서의 조명 - 북한이탈주민과 북배경 주민들이 예술가로서 새롭게 조명받고 있으며, 이들의 경험과 시각이 예술에 반영되고 있음. 이는 남한의 예술계에 새로운 활력을 불어넣고 있음					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발전 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발전 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 14) 양극화와 개인주의가 불러낸 문화다양성의 중요성

① 한민족 국가와 다문화 사회 - 한국은 전통적으로 단일민족 국가로 인식되었지만, 다문화 사회로의 전환이 빠르게 이루어지고 있음. 이는 문화다양성의 중요성을 새롭게 인식하게 만드는 계기가 되고 있음 ② 젠더와 종교 그리고 소수자의 목소리 - 젠더, 종교, 소수자 등 다양한 목소리가 존중받는 사회적 변화가 일어나고 있음. 이는 문화적 다양성을 증진시키고, 다양한 시각과 경험을 예술에 반영할 수 있는 기회를 제공함 ③ 취약계층의 문화기본권 보장 - 취약계층의 문화기본권을 보장하기 위한 노력이 강화되고 있음. 이는 모든 사람들이 문화적 권리를 누릴 수 있도록 하는 데 중점을 둠					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발전 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발전 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 15) 초광역 도시, 무너지는 도시의 경계

① 중앙도 지자체도 모두 '정부', 변화하는 행정 지형 - 중앙정부와 지방자치단체 간의 역할이 재편되면서, 도시의 경계가 무너지고 초광역 도시가 부상하고 있음. 이는 도시 행정의 새로운 패러다임을 제시함 ② 초광역권과 메가시티의 부상 - 초광역권과 메가시티가 새롭게 부상하면서, 이러한 도시들이 문화적, 경제적 중심지로 자리잡고 있음. 이는 대규모 도시 계획과 개발이 필요한 상황을 반영함					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 16) 문화시설과 예술이 기후변화에 대처하는 자세

① 기후변화 대응과 국제적 연대 - 기후변화에 대응하기 위한 국제적 연대와 협력이 중요해지고 있으며, 이는 문화시설과 예술계에서도 중요한 역할을 하고 있음. 관련하여 Leed 제도와 같은 환경친화적인 인증 제도가 도입되고 있음 ② 탄소중립 앞에 선 문화기반시설 - 문화기반시설들이 탄소중립을 목표로 환경친화적인 공간으로 변모하고 있음. 이는 지속가능한 문화예술 활동을 지원하는 데 기여할 것임					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 17) 새로운 세계의 중심, 한국

① 드라마부터 아이돌, 한국, 메타버스까지 세대가 구분되는 한류 - 4세대 한류가 한글, 한복, 한식(K푸드) 등 한국 문화의 다양한 측면을 세계에 알리고 있음. 또한 메타버스와 같은 새로운 기술을 통해 세대 간의 한류 소비 방식이 다양해지고 있음 ② 국제무대에서 빛나는 문화예술계 - 한국의 문화예술계가 국제무대에서 더욱 큰 영향력을 발휘하고 있으며, 이는 한국의 국제적 위상을 높이는 데 기여하고 있음 ③ 한국문화의 글로벌리제이션(Glocalization), 스테디셀러의 탄생 - 한국문화의 국제화와 현지화가 동시에 이루어지면서, K-문화가 글로벌 시장에서 지속적으로 사랑받는 스테디셀러로 자리 잡고 있음					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발전 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발전 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 18) YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)

① 변화한 세대, 각기 다른 소비 방식 - 세대로 소비 동기가 다양해지면서, 가치소비와 디토소비 등 새로운 소비 트렌드가 나타나고 있음 - 이는 각 세대의 라이프스타일에 맞춘 예술 소비 방식의 변화를 이끌고 있음 ② 아트인플루언서의 증가와 예술의 새로운 소비 - MZ세대 중심의 디지털 콘텐츠와 소셜미디어를 통한 아트인플루언서 활동이 증가하고 있으며, 이들은 새로운 형태의 예술 소비 문화를 형성하고 있음 ③ 한계가 없는 공유의 범위 - 공유경제가 고도화되면서, 예술과 문화 콘텐츠의 공유 방식이 다양해지고 있음. 이는 일본의 공유서점과 같은 사례를 통해 우리나라에서도 일어날 수 있는 새로운 시도를 반영함					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발전 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발전 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 19) 콘텐츠 가치사슬의 변화가 불러온 거대 시장

① 예술과 인공지능을 통한 예술창작 및 마케팅의 고도화 - 인공지능이 예술 창작의 전 과정에 걸쳐 활용되면서 창작부터 마케팅까지 예술 콘텐츠의 가치사슬이 고도화됨. 이는 새로운 형태의 예술시장을 창출할 수 있음 ② 코리아 시즌의 확산 전망 - 파리 올림픽을 계기로 코리아 시즌 형태의 문화예술 및 체육행사가 전 세계적으로 확산될 가능성이 있음. 이를 통해 한국문화의 국제적 영향력이 더욱 확대될 것임 ③ 브레이크가 없는 알고리즘 - 알고리즘에 의해 주도되는 콘텐츠 소비 방식이 증가하면서 공공기관의 규제 필요성이 대두됨. 이는 표현의 자유와 규제간의 균형을 어떻게 맞출 것인가에 대한 논의를 촉발시킬 것임					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 20) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가

① 워케이션(Workation)과 노동시간의 자율화 - 워케이션과 같은 새로운 형태의 노동 방식이 확산되면서 노동시간의 자율화와 유연화가 중요해지고 있음. 이는 여가와 일의 균형을 재정립하는데 기여할 것임 ② 프리터(Free+Arbeiter)족과 1인 기업, 노동의 진화 - 새로운 노동 형태가 등장하면서, 노동시장이 더욱 다양화되고 있음. 개인의 자율성을 중시하는 방향으로 진화하고 있음 ③ 순환경제의 부상과 여가의 변화 - 순환경제가 주목받으면서, 지속가능한 생산과 소비모델이 확산되고 있음. 여가 활동의 방식에도 변화를 가져올 것이며, 지속가능성을 중시하는 새로운 성장 모델이 자리잡고 있음					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

(이슈 21) 노동시장 대변화가 불러온 새로운 문화예술 노동시장

① 예술생태계의 지각변동 - 노동시장의 변화와 함께 예술생태계도 큰 변화를 겪고 있으며, 새로운 일자리와 직업이 창출되고 있음. 이는 예술의 생산과 소비방식에도 영향을 미칠 것임 ② 예술인의 권리보장과 제도 - 예술인의 권리보장에 대한 관심이 높아지고 있으며, 이를 위한 제도적 개선이 요구됨. 이는 예술인의 안정적인 작업환경을 조성하고 예술의 질적 향상을 도모할 수 있음					
질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 발현 가능성					
2. 문화예술분야에 미치는 영향					
3. 발현 가능성 및 영향력 평가의 이유 :					

〈Part. B〉 2022~2024 트렌드 발현에 대한 의견

※ 다음은 2021년도에 선정한 “2022~2024년 문화예술 트렌드”에 대한 질문입니다. 아래 10개의 문화예술 트렌드가 2022년~2024년 동안 얼마나 발현되었는지와 향후 2025년~2027년 동안 얼마나 지속발전할 것으로 예상되는지에 대하여 평가하여 주십시오. (총 10개)

※ 발현 가능성과 지속발전 가능성은 1점(매우 낮음)부터 5점(매우 높음) 사이에서 평가하여 주십시오.

(트렌드 1) 디지털 전환 가속화와 문화예술 가치사슬의 확장

- 코로나19의 확산에 따라 디지털·비대면 시대가 앞당겨지면서, 사람들의 대면활동을 온라인에서 가능하게 하는 관련 산업이 급성장. 문화예술분야에서도 온라인을 통한 유통 및 소비가 활발해지면서 OTT와 유튜브가 급성장하고, 공연, 전시, 교육 등이 온라인으로 이동하였으며, 메타버스, AR·VR 등 관련 산업이 급격히 부상하고 있음
- 이러한 디지털·온라인을 통한 문화예술 향유는 코로나19 이후에도 지속될 것으로 보이며, 점차 온라인과 오프라인에서 광범위하게 문화예술 가치사슬이 형성될 것으로 전망됨

질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 2) 문화예술분야의 새로운 위협으로 다가오는 급격한 디지털 전환의 양면성

- 기술 발전에 따른 디지털 범죄와 윤리 문제 심화, 인공지능 및 NFT 관련 범죄 증가로 디지털 윤리 교육과 디지털 범죄에 대한 처벌 강화의 필요성 대두
- 4차 산업혁명과 비대면 사회 가속화로 인한 디지털 정보 격차로 인한 불평등이 심화되며, 디지털 소외 문제 해결을 위한 대책 마련이 필요함

질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 3) 구독경제와 경험경제의 활성화, 문화예술분야의 다양하고 합리적 소비 촉진

질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 4) 불안사회, 건강하고 안전한 문화예술을 위한 불편의 일상화

질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 5) 필(必)환경 시대의 지속가능한 문화예술에 대한 논의 확대

질문	매우 낮음 <----- 보통 -----> 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 6) 위기의 시대, 문화예술의 사회적 가치 및 역할 증대

• 코로나19로 인해 일상에 위기가 닥치면서 외부환경에 능동적으로 대처할 수 있는 회복탄력성과 코로나 블루 확산으로 인해 정신건강에 대한 관심이 증가하면서, 문화예술의 치유, 공감, 위로의 기능이 주목받고 있음 • 문화예술의 치유와 공감 기능이 주목받으면서, 문화예술의 사회적 역할에 대한 요구와 관심이 증가할 것으로 예상됨 • 예술계에서는 사회참여형 프로젝트와 문화예술의 사회적 역할에 대한 탐구와 논의가 확대될 전망이다					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 7) 문화예술분야의 느슨한 연대 확대

• 개인주의가 확대되면서 전통적인 인간관계보다는 공통의 관심사를 기반으로 한 선택적 관계가 온라인을 중심으로 확산되고 있음 • 문화예술분야에서도 취향을 바탕으로 한 선택적 관계와 느슨한 연대가 증가하고, 전통적인 인간관계의 영향력은 약해질 전망이다, 이러한 연대는 '온라인'을 중심으로 형성될 것으로 전망됨					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 8) 팬덤(Fandom), 사회 전반에 영향을 미치는 글로벌 소셜 공동체로 진화

• 아이돌 문화를 즐기는 젊은 소비층의 문화로 여겨졌던 팬덤이 다양한 세대, 다양한 분야에 걸쳐 확대되면서, 주요 소비문화 트렌드로 정착하고 경제적인 부가가치를 창출하는 '팬덤 경제(Fandom Economy)'는 더욱 강력해지고 있음 • 스타라는 공통의 관심사를 중심으로 형성된 온라인 팬 타이(fan tie)는 사회적 가치를 실현하고자 하는 가치지향적인 모습을 보이고 있으며, 스타와 관계없는 국제적인 사회 이슈 확산에 활용되면서 글로벌 소셜 공동체로 진화하는 모습을 보이고 있음 • 한국 문화예술 및 대중문화가 글로벌 시장에서 인기를 끌면서, 초국가적으로 형성된 소셜 네트워크는 한국 콘텐츠에 대한 글로벌 팬덤 형성을 가능하게 하고 이를 중심으로 한 글로벌 소통이 활발해지는 경향을 보이고 있음					
질문	매우 낮음	〈----- 보통 -----〉			매우 높음
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 9) 멀티 페르소나, 탈물질주의 시대의 다양한 자아를 찾는 여정의 진행

• 사회적 불확실성 증가로 자기 성찰과 다층적 자아 탐구에 대한 관심이 확대되며, MZ세대를 중심으로 다양한 정체성을 포용하려는 경향이 강해지고 있음 • 멀티 페르소나 개념이 일반화되면서 ‘공적 나’와 ‘사적 나’를 구분하려는 현상이 증가하고, 다양한 정체성을 표현하기 위한 문화예술 소비와 온라인 활동이 활발해질 전망이다					
질문	매우 낮음 〈----- 보통 -----〉 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

(트렌드 10) 크리에이티브 에이징(Creative aging), 문화예술의 주요 주체로 부상한 노년층

• 활동적이고 창의적인 노년층이 증가하면서 ‘창의적 나이 들’이 주목받고 있으며, 노년층이 문화예술의 주요 소비자와 생산자로 부상하고 있음 • 인구감소와 고령화로 문화예술 창작과 소비가 장기적으로 축소될 가능성이 있으며, 저출산으로 인해 예술 전공자 및 종사자의 전체 규모(수)가 장기적으로 줄어든 것으로 보임 • 1인 가구의 증가로 집에서 쉽게 즐길 수 있는 개인화 된 콘텐츠의 소비가 증가할 것으로 전망됨					
질문	매우 낮음 〈----- 보통 -----〉 매우 높음				
	1	2	3	4	5
1. 지난 3년간(2022~2024) 문화예술분야에 발현한 정도					
2. 향후 3년간(2025~2027) 문화예술분야에 지속발전할 가능성					

〈Part. C〉 통계처리를 위한 사항

C1. 다음은 연구조사윤리와 개인정보 수집·이용 동의에 관한 사항입니다. 동의여부를 체크해주시시오.

	동의 여부		비고
	동의	비동의	
연구조사윤리	☐	☐	'동의'에 한해 설문 진행 유지
개인정보 수집·이용	☐	☐	'동의'에 한해 답례품 지급

- 조사윤리 동의: 본인은 「2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망」을 위한 델파이 조사를 통해 획득한 모든 관련 정보는 해당 연구가 종료/발표될 때까지 세미나, 포럼, 출간 등을 비롯한 어떠한 형태로도 인용, 발표, 활용하지 않을 것을 맹세합니다.
- 개인정보 수집·이용 동의
 1. 수집·이용 목적: 한국문화관광연구원과 ㈜피피에스컴퍼니가 함께 진행하는 「2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망」을 위한 조사의 통계처리(설문 중복 방지 및 답례품 발송)를 위해 활용됩니다.
 2. 수집·이용할 개인정보 항목: 성명, 소속 및 직위, 휴대폰 연락처, 이메일 주소
 3. 보유 기간: 동의일로부터 5년(60개월) 간 보유되며 기간 경과 후 지체 없이 파기합니다.
 4. 동의를 거부할 권리 및 동의를 거부할 경우의 불이익: 개인정보 제공 및 활용 동의를 거부할 수 있으나, 비동의시 설문조사 답례품 지급이 불가능함을 유념해주시기 바랍니다.

C2. 다음은 델파이 조사에 참여하신 전문가의 그룹을 분류하기 위한 사항입니다. 전문분야(장르별, 영역별), 활동기간(년)에 대하여 응답하여 주십시오. (복수응답 가능)

전문분야 (주요 활동 영역)					3) 활동기간(년)
1) 장르 별	① 공연예술	② 시각예술	③ 문학/언어	④ 전통예술	
	⑤ 대중예술	⑥ 공공예술	⑦ 문화산업(콘텐츠)	⑧ 다원/융복합 예술	
	⑨ 문화예술 전반		⑩ 기타()		
2) 영역 별	① 문화예술 창작	② 문화예술 유통	③ 문화향유/여가문화	④ 지역/생활문화	
	⑤ 문화예술 교육	⑥ 스마트/디지털문화	⑦ 문화공간	⑧ 국제교류	
	⑨ 예술인 복지	⑩ 문화다양성	⑪ 문화예술 경영	⑫ 문화예술 정책	
	⑬ 문화예술 전반	⑭ 기타()			

C3. 다음은 통계처리를 위한 사항입니다. 설문 중복 방지 및 답례품 발송에만 활용됩니다.

성명		성별	남 ☐	여 ☐
소속		직위(직함)		
이메일 주소		휴대폰(답례품 지급)		

※ 답례품은 2차 조사가 완료된 후 일괄적으로 지급 예정입니다.

설문이 종료되었습니다.

전문가 델파이 조사에 참여해주셔서 진심으로 감사드립니다.

부록 2

[2차 델파이 설문지]

■ 본 조사는 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되며 조사목적 이외에는 사용되지 않습니다.

문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027 - 2차 델파이 설문지 -

안녕하십니까?

1. <문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027> 연구를 위한 전문가 델파이 조사에 참여해주신 여러분께 진심으로 감사드립니다. 본 조사에 끝까지 참여하시어 의미 있는 결과가 도출될 수 있도록 고견을 부탁드립니다.
2. 본 조사는 지난 '1차 델파이 조사(~9.6)'에 이어 진행되는 2차 조사에 해당합니다. 2차 조사에서는 다양한 범사회적 변화가 향후 문화예술분야에 어떠한 영향을 미칠지에 대해 알아보는 조사입니다.
3. 특정 문항을 응답하기 위해 친구나 직장동료와 상의할 수 있으며, 또 다른 이용하시는 정보원을 활용하셔도 됩니다. 단, 고정관념이나 특정집단을 대변하는 의견 제시는 삼가주시기 바랍니다.
4. 2차 델파이 조사가 완료된 이후, 본 조사에 참여한 전문가분들께 소정의 답례품이 지급될 예정입니다.
5. 본 조사에 대한 응답 내용은 연구의 목적으로만 사용될 것을 약속드립니다. 설문 작성 중 문의사항은 아래의 조사기관으로 연락해주시기 바랍니다.

※ 연구기관: 한국문화관광연구원

※ 조사기관: ㈜피피에스컴퍼니

- 응답기한: 2024. 10. 8. (화) 까지
- 회신방법: 이메일 또는 팩스를 통한 회신
- 예상 소요시간: 15-20분(2차 조사는 모두 객관식으로 구성)
- 문의사항: 02-702-1581 (주)피피에스컴퍼니

* 설문 작성 후 아래의 **이메일 또는 팩스로 회신**해주시기 바랍니다.

Fax: 0505-602-2580, E-mail: sylee@ppscompany.co.kr

〈Part. A〉 2025~2027년 전망 이슈에 대한 의견

※ 1차 델파이 조사 결과를 바탕으로 전문가 의견과 문헌을 종합하여 총 15개의 트렌드 후보군이 도출되었습니다. 각각의 대안 시나리오별 2025~2027년에 발현될 가능성과 방향성에 대하여 평가하여 주십시오.

※ (평가방법)

- 발현 가능성(Attainability)은 1점(매우 낮음)부터 5점(매우 높음) 사이에서 평가하여 주십시오.
- 방향성은 A와 B 중 어느 쪽에 더 가까운 변화가 예상되는지에 대하여 'A'에 가까울수록 1, 2를, 중간은 3, 'B'에 가까울수록 4, 5를 선택하여 주십시오.

(이슈 1) 윤리 없이 스며든 디지털과 AI

(시나리오) 디지털 기술과 AI의 활용이 빠르게 확산되며 그로 인한 윤리적 문제들이 다양하게 드러날 것이다.

질문 1-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 1-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
1-2-1. 생성형AI가 만든 창작 작품들이 큰 인기를 이끌며 예술가들의 창작 기회가 현저히 줄어들 것이다.						1-2-1. 생성형AI를 활용한 예술가들의 활동이 확산되어 예술가와 AI의 합작품의 수요가 증가하게 될 것이다.
1-2-2. AI가 생성한 작품은 저작권이 명확하지 않아 무분별하게 공유되고 비도덕적 (딥페이크 등의 범죄)으로 활용될 것이다.						1-2-2. AI가 생성한 작품은 저작권이 공개되어 있기 때문에 더욱 활발하게 창작할 수 있는 기반이 될 것이다.
1-2-3. 카피레프트(copyleft)*는 창작물을 무분별하게 생산하게 하고 저작권을 모호하게 하여 작품에 대한 책임을 질 수 없게끔 할 것이다.						1-2-3. 카피레프트(copyleft)*는 지식, 작품 등의 수정 재배포를 자유롭게 함으로써 사회적 이익을 극대화 시키는데 기여할 것이다.

* 카피레프트(copyleft): 모든 프로그램이나 정보 및 미디어는 소수에게 독점되어선 안 되며, 자유롭게 공유되어야 한다는 사상

(이슈 2) 새로운 세계의 중심, 한국

(시나리오) 한류 콘텐츠뿐만 아니라 순수예술, 생활양식 등 K-문화 전반이 글로벌 시장에서 지속적으로 사랑받게 될 것이다.

질문 2-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 2-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
2-2-1. 한류는 콘텐츠산업분야에서만 국한될 뿐, 한글, 한복, 한식 등에는 영향이 없을 것이다.						2-2-1. 한글, 한복, 한식 등 한국문화의 다양한 분야가 세계에서 인정받고 유행하게 될 것이다.
2-2-2. 한국문화의 유행은 한류에서 그칠 것이며 타 국가의 문화에는 영향을 주지 않을 것이다.						2-2-2. 한국문화의 국제화가 현지화와 동시에 이루어지면서 K-문화가 글로벌시장에서 지속적으로 성장하게 될 것이다.
2-2-3. 한류는 콘텐츠산업분야에서만 국한될 뿐, 순수예술계의 성장에는 영향을 주지 않을 것이다.						2-2-3. 한류의 성장과 함께 한국의 순수예술이 세계무대에서 인정받으며 국제적 위상을 높이는데 기여하게 될 것이다.

(이슈 3) ‘나만의 삶’에 빠져든 대한민국

(시나리오) 개인주의가 더욱 팽배해지고 혼자서 일상을 영위하고 일과 여가를 보내는 것이 더욱 익숙해질 것이다.

질문 3-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 3-2. 이슈의 방향성

A	A 〈--- 중간 ---〉 B					B
	1	2	3	4	5	
3-2.1. 혼자만의 시간을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 확산으로 인해 공동체의 중요성과 필요성이 와해될 것이다.						3-2-1. 혼자만의 시간을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 확산으로 인해 지역을 벗어나 유사한 생각을 가진 사람들 간의 공동체 구성이 더 확대될 것이다.
3-2-2. 비대면이 익숙해진 알파세대*의 사회진출이 시작되면서 기성세대와의 갈등을 유발하고 사회적으로 이를 극복하는 데에 어려움을 겪을 것이다.						3-2-2. 비대면이 익숙해진 알파세대*의 사회진출이 시작됨으로 인해 새로운 커뮤니케이션 방식이 생산되고 이로 인해 새로운 문화가 창출될 것이다.

* 알파세대: 2010년부터 2024년까지 태어난 세대

(이슈 4) 스피노프(Spin-off)와 K-시대, 끊임없이 펼쳐지는 세계관

(시나리오) 문화콘텐츠 시장의 스피노프의 증가는 예술시장으로도 확대되어 창작의 다양성으로 발현될 것이다.

질문 4-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 4-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
4-2-1. 스피노프(Spin-off)*는 파생상품(작품) 으로서의 피로감을 확산시켜 더 이상 트렌드로서 발현하지 않을 것이다.						4-2-1. 스피노프(Spin-off)*는 자유로운 파생 창작의 길을 열어줄 수 있으므로 향후 지속적으로 발전될 것이다.
4-2-2. 스피노프(Spin-off)*는 문화산업의 불확실성이 높아지며 부가가치를 생산하려는 움직임이므로 예술시장에 영향력을 미치지 않을 것이다.						4-2-2. 스피노프(Spin-off)*는 문화산업의 부가가치로 효과를 증명하였기 때문에 예술시장에서도 확산되는 움직임을 보여줄 것이다.
4-2-3. 팬덤(Fandom)문화의 성장과 팬들의 창작 참여는 새로운 창작이 아닌 일종의 하위문화라고 볼 수 있다.						4-2-3. 팬덤(Fandom)문화의 성장과 팬들의 창작 참여는 문화산업의 새로운 세계관을 확장하는 것으로 문화적인 가치가 있다.

* 스피노프(Spin-off): 기존의 영화, 드라마 등의 등장인물 혹은 설정을 가져와 새로운 이야기를 만들어 내는 것

(이슈 5) YONO(You Only Need One)와 이코노-럭스(Econo-Lux)

(시나리오) ‘하나만 있으면 된다’는 요노(YONO, You Only Need One)족의 등장과 ‘경제적 럭셔리’를 뜻하는 이코노-럭스(Econo-Lux)의 유행이 공유서점의 흥행, 아트인플루언서를 통한 예술품 소장 욕구 충족 등을 발현하게 될 것이다.

질문 5-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 5-2. 이슈의 방향성

A	A 〈--- 중간 ---〉 B					B
	1	2	3	4	5	
5-2-1. 요노(YONO)*족은 문화예술의 성장에 도움이 되지 않는다.						5-2-1. 요노(YONO)*족은 문화예술계에 새로운 소비 문화를 생산할 것이다.
5-2-2. 이코노-럭스(Econo-Lux)**는 생활소비 측면에서 영향을 줄 뿐 문화예술에는 영향을 주지 않는다.						5-2-2. 이코노-럭스(Econo-Lux)**는 경제적으로 문화예술을 소비하려는 새로운 문화로 자리매김 할 것이다.
5-2-3. 요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행은 경기 침체로 인한 일시적인 현상으로 보아야 한다.						5-2-3. 요노족의 등장과 이코노-럭스의 유행은 개인의 취향과 환경적 책임 등을 실현하려는 가치소비와 연계성이 있다.
5-2-4. 아트인플루언서, 구독경제, 공유경제는 문화예술소비를 축소시키는 장애물이 될 수 있다.						5-2-4. 아트인플루언서, 구독경제, 공유경제는 문화예술소비의 새로운 형태로서 더욱 성장할 것이다.

* 요노(YONO): You Only Need One / **이코노-럭스(Econo-Lux): 경제적 럭셔리

(이슈6) 멘탈헬스(Mental Health), 숨지 않는 자기관리와
나를 돕는 예술 치유

(시나리오) 정신건강에 대한 중요성은 점차 커져 문화예술을 통한 치유에 대한 관심이 증가할 것이다.

질문 6-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 6-2. 이슈의 방향성

A	A 〈--- 중간 ---〉 B					B
	1	2	3	4	5	
6-2-1. 정신건강은 개인이 관리하는 영역으로 사회적으로 드러나지 않을 것이다.						6-2-1. 정신건강은 개인만의 문제가 아닌 사회적인 관심 영역으로 더욱 드러나게 될 것이다.
6-2-2. 자연재해, 사회적 범죄 등에 의한 트라우마는 개인이 치료해야 할 의료적 범위이다.						6-2-2. 자연재해, 사회적 범죄 등에 의한 트라우마를 치유하기 위한 아트테라피 등이 성행하게 될 것이다.
6-2-3. 디지털 기술과 예술치유의 연계는 아직까지 상용화하기에는 먼(2025-2027 이후) 이야기이다.						6-2-3. 디지털 기술과 예술치유의 연계가 빠른 속도(2025-2027 사이)로 상용화될 것이다.

(이슈7) 에코 크리에이션(Eco Creation), 환경과 문화예술의 조화

(시나리오 ①) 환경을 주제로 한 예술 작품들이 증가할 것이다.

[①] 질문 7-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

[①] 질문 7-2. 이슈의 방향성

A	A 〈--- 중간 ---〉 B					B
	1	2	3	4	5	
①7-2-1. 기후위기와 환경오염문제 등은 사회적 문제이므로 예술의 소재로 다룰 수는 있으나 예술계 전반에 큰 영향을 미치지 않을 것이다.						①7-2-1. 기후위기와 환경오염문제 등은 사회적 문제로서 예술계에도 영향을 미칠 것이다.
①7-2-2. 그린워싱*은 예술과는 먼 이야기이다.						①7-2-2. 그린워싱*은 예술계에서도 문제로 대두될 것이다.
①7-2-3. 환경문제에 대한 예술 소재는 오래전부터 있어왔으므로 앞으로 더 큰 변화는 없을 것이다.						①7-2-3. 환경문제는 점점 더 심화되고 있으므로 예술 소재로서도 더욱 주목받고 예술가들이 관심을 갖게 될 것이다.

* 그린워싱(Greenwashing): 실제로 환경에 이롭지 않은 행위를 환경에 이로운 것처럼 홍보하여 이익을 얻는 행위

(시나리오 ②) 문화기반시설이 친환경 시설로 변모하는 시가 빠르게 도래할 것이다.

[②] 질문 7-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

[②] 질문 7-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
②7-2-1. 문화기반시설은 기후변화에 대한 영향을 크게 받지 않을 것이다.						②7-2-1. 문화기반시설은 기후변화에 따른 탄소중립 실천 등을 요구받게 될 것이다.
②7-2-2. LEED제도*는 우리나라의 실정과는 맞지 않는 제도로서 크게 영향을 미치지 않을 것이다.						②7-2-2. LEED제도*는 세계적인 흐름에 맞춰 국내에서도 도입이 시도되거나 유사한 제도가 수립될 것이다.
②7-2-3. 문화기반시설이 친환경 시설로 거듭나기 위해서 직접 할 수 있는 역할은 제한적일 것이다.						②7-2-3. 문화기반시설은 친환경 시설로 거듭나기 위하여 리모델링을 추진하게 될 것이다.
②7-2-4. 문화기반시설의 에너지 활용은 타 분야에 비해 미미하므로 친환경 시설로 변화하는 데에 오랜 시간이 걸릴 것이다.						②7-2-4. 기후변화가 빠르게 이루어지고 있으므로 문화기반시설의 에너지 절약 등을 위한 시설의 변화는 빠른 시간 내에 이루어질 것이다.

* LEED제도: Leadership in Energy and Environmental Design의 약자, 미국 친환경건축물 인증 제도

(이슈 8) ‘갈라치기와 팬덤(Fandom)’ 양극화를 해결할 다양성 시대

(시나리오 ①) 정치적, 사회적 양극화(갈라치기) 현상과 팬덤 현상이 문화예술계에도 영향을 줄 것이다.

[①] 질문 8-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

[①] 질문 8-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
①8-2-1. 정치적, 사회적 갈라치기 현상은 문화예술계와는 관련성이 없을 것이다. 정치적, 사회적 갈라치기 현상이 문화예술계에 미치는 영향은 없다.						①8-2-1. 정치적, 사회적 갈라치기 현상은 문화예술계에도 스며들어 영향을 줄 것이다.
①8-2-2. 정치적 팬덤 현상은 문화예술과는 관련성이 없다. 정치적 팬덤 현상이 문화예술계에 미치는 영향은 없다.						①8-2-2. 정치적 팬덤 현상은 문화예술계에도 영향을 주어 유사한 현상이 나타나거나 제도, 예산 등의 결정에 영향을 주게 된다.
①8-2-3. 양극화 현상이 공연예술계에는 큰 타격을 주지 않았다. (양극화 현상으로 인한 타격은 없었다.) 양극화 현상이 공연예술계에 미치는 영향은 없다.						①8-2-3. 공연예술계에도 양극화 현상이 일어나고 있다. (대형/소형극장의 편차, 순수/상업예술의 편차 등이 문제시 되었다.)

(시나리오 ②) 문화예술계의 양극화 현상을 완화할 수 있는 정책은 ‘문화다양성 (Cultural Diversity)’ 이다.

【②】 질문 8-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

【②】 질문 8-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
②8-2-1. 문화예술계의 양극화 현상은 정책으로 완화할 수 있는 문제가 아니다.						②8-2-1. 문화예술계의 양극화 현상을 완화하기 위해서 정책적인 해결책을 제시할 필요가 있다.
②8-2-2. 문화다양성은 국제협약, 다문화, 소수자보호 등을 위한 정책이므로 양극화의 해결에 도움이 되지 않을 것이다.						②8-2-2. 문화다양성은 격차를 해소할 수 있는 정책으로 문화예술계의 양극화 현상을 중재할 수 있는 정책으로 활용할 수 있을 것이다.
②8-2-3. 문화예술계가 공적자본에 의지하는 구조로 확립화되고 있으므로 정책이 개입하는 것은 옳지 않다.						②8-2-3. 문화예술계의 다양성 확보를 위한 사업을 정부에서 적극적으로 추진하는 것이 바람직하다.
②8-2-4. 문화예술분야는 산업과 순수예술로 구분하여 다르게 접근해야 할 뿐, 양극화 현상이 일어나고 있다고 해석하기에는 어려움이 있다.						②8-2-4. 문화예술의 양극화는 산업부문과 순수예술부문의 격차가 문제이므로 다양하게 인정받을 수 있는 기회를 마련하는 것이 중요하다.

(이슈 9) 노동 인식의 변화가 가져올 시간과 여가

(시나리오 ①) 노동의 인식과 방식의 변화로 여가 시간이 더욱 많이 확보될 것이다.

[①] 질문 9-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

[①] 질문 9-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
①9-2-1. 노동의 인식이 바뀌더라도 여가 시간은 직종에 따라 편차가 클 것이므로 문화예술 향유에 긍정적 영향을 줄 것을 기대하기 어렵다.						①9-2-1. 노동의 인식 변화는 여가시간 확보에 긍정적 영향을 주고 문화예술 향유에도 긍정적 영향을 주게 될 것이다.
①9-2-2. 노동 방식의 다양화는 시간과 여가의 빈곤으로 역작용할 수 있다.						①9-2-2. 노동 방식의 다양화는 시간과 여가의 풍요로 작용할 것이다.
①9-2-3. 1인 기업의 확장, 노동시장의 다변화 등은 문화예술계의 노동 환경에는 큰 영향을 미치지 않을 것이다.						①9-2-3. 1인 기업의 확장, 노동시장의 다변화 등은 문화예술계 노동 환경에도 영향을 줄 것이며 특히 예술인의 활동 방식에도 변화를 줄 것이다.
①9-2-4. 워케이션(Workation)*은 정책의 일환으로 확산되어 여가가 확보되더라도 지역문화 진흥 등에 영향은 없을 것이다.						①9-2-4. 워케이션(Workation)*은 확장될 것이며 지역문화진흥에 도움이 되는 정책으로 기능할 것이다.

* 워케이션(Workation): 일(Work)과 휴가(Vacation)의 합성어

(시나리오 ②) 순환경제가 주목받으며 문화예술 생태계(생산 및 소비) 방식에도 변화가 생길 것이다.

[②] 질문 1-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

[②] 질문 1-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
②9-2-1. 순환경제*의 확산은 문화예술계에 영향을 크게 미치지 않을 것이다.						②9-2-1. 순환경제*가 주목받으면서 문화예술분야도 지속가능한 생산과 소비 모델이 확산될 것이다.
②9-2-2. 문화예술의 소비 형태는 개인의 선택이 더 중요하게 영향을 미칠 것이다.						②9-2-2. 순환경제의 확산은 문화예술 소비 방식에도 영향을 미칠 것이다.
②9-2-3. 순환경제는 한정된 자원에서 생태계를 존속하기 위한 순환 체계를 의미하므로 문화예술계에 영향을 주는 것은 미미할 것이다.						②9-2-3. 순환경제는 한정된 자원에서 생태계를 존속하기 위한 순환 체계를 의미하므로 문화예술계에서도 선순환 체계로 발현될 것이다.

* 순환경제: 기존의 자원 채취-생산-소비-폐기의 직선경제 산업구조를 대체하는 경제모델로 모든 자원을 재사용하고 폐기물 최소화해 지속가능한 성장 추구

(이슈 10) 멀티 페르소나(Multi-persona) 시대, 나와 호흡 맞추는 CT(Cultural Technology)

(시나리오) CT는 사용자의 다양한 수요를 1:1로 대응하는 형태로 진화할 것이다.

질문 10-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 10-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
10-2-1. 문화예술교육은 도제식으로 추진되고 전문인력의 중요성이 더욱 커질 것이다.						10-2-1. 문화예술교육 방식이 IT로 전환되며 맞춤형 교육콘텐츠 개발의 중요성이 강화될 것이다.
10-2-2. AI는 개인의 취향을 기반으로 다양한 콘텐츠를 제공하는데 집중하는 형태로 발전할 것이다.						10-2-2. AI는 개인의 취향을 기반으로 개인이 원하는 콘텐츠를 생산하기 위한 정보를 채득하는 형태로 발전할 것이다.
10-2-3. 문화예술은 향유의 영역으로 더욱 확장할 것이며 부캐*의 영역은 문화예술분야와는 무관할 것이다.						10-2-3. 문화예술분야의 창작 수요가 높아지며 부캐*로 예술인으로 활동하는 사람들이 많아질 것이다
10-2-4. 작품을 만드는 데에 AI가 미치는 영향은 미미할 것이며 AI가 만든 작품은 다른 영역으로 해석해야 한다.						10-2-4. 작품을 만드는 데에 AI가 큰 영향을 미칠 것이며 전문성이 낮은 사람들도 작품을 만들 수 있게 되어 예술인 으로의 진입 장벽이 낮아질 것이다.

* 부캐: 부 캐릭터(副 Character)의 줄임말

(이슈 11) 지역이 새롭게 진화한다, 하이퍼로컬 커머스 시대

(시나리오) 행정적 지역 경계가 약화되고 생활 반경을 중심으로 한 지역마다 경제와 문화 영역의 독특한 개성이 두드러지게 될 것이다.

질문 11-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 11-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
11-2-1. 글로벌 시대에 발맞춰 지역상권은 점차 약화되고 인터넷을 통한 전 세계적 경제활동이 더욱 활성화 될 것이다.						11-2-1. 지역의 개성있는 상업활동이 확산되며 로컬 경제와 문화가 활성화 될 것이다.
11-2-2. 행정적 경계는 자치의 범위이므로 중요성이 강화될 것이다.						11-2-2. 행정적 경계보다 생활인구와 같이 활동하는 인구 중심 지역범위의 중요성이 강화될 것이다.
11-2-3. 지역문화전문인력의 육성 및 활동은 정책의 일환이었으므로 향후 활동 및 양성이 약화될 것이다.						11-2-3. 지역문화전문인력은 지역의 맞춤형 문화 서비스 수요에 대응하기 위하여 점차 확대 양성되고 활동 영역도 넓어질 것이다.
11-2-4. 문화예술을 기반으로 한 지역상품은 상업콘텐츠의 거대자본과 비교되는 영역으로 일부 유행으로 그칠 가능성이 높다.						11-2-4. 문화예술을 기반으로 한 지역상품은 지역의 고유한 오리지널리티를 갖고 있으므로 지속적으로 성장하게 될 것이다.

(이슈 12) 지정학적 위기와 글로벌 공급망 재편 그리고 문화예술계의 판도

(시나리오 ①) 국제 정세의 불안정성이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이다.

[①] 질문 12-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

[①] 질문 12-2. 이슈의 방향성

A	A 〈--- 중간 ---〉 B					B
	1	2	3	4	5	
①12-2-1. 우크라이나-러시아 전쟁, 이스라엘-팔레스타인 갈등 등 지정학적 위기 상황은 문화예술시장과 창작의 주제, 기업메세나에 영향을 미치지 않는다.						①12-2-1. 우크라이나-러시아 전쟁, 이스라엘-팔레스타인 갈등 등 지정학적 위기 상황은 문화예술의 창작 주제, 문화예술시장의 위축, 기업 메세나의 축소 등의 영향을 줄 것이다.
①12-2-2. 지정학적 위기는 위기를 맞은 국가의 문화예술계에 영향을 줄 수 있으나 우리나라 문화예술계에 영향을 미치지 않는 것이다.						①12-2-2. 지정학적 위기는 우리나라 문화예술계에 예술사조의 흐름, 창작 주제의 변화 등의 영향을 줄 것이다.

(시나리오 ②) 국제 정세의 불안정성이 원자재상승, 인건비 상승 등을 초래하여 예술활동에 지장을 줄 것이다.

【②】 질문 12-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

【②】 질문 12-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
②12-2-1. 국제정세의 불안정으로 인한 변화들은 예술가의 활동에는 큰 영향을 주지 않는다.						②12-2-1. 국제정세의 불안정은 원자재 상승, 인건비 상승 등을 초래하고 예술가의 활동에 영향을 미쳐 최종적으로 소비자에게 부담으로 돌아오는 구조로 영향을 미칠 것이다.
②12-2-2. 우크라이나, 러시아, 이스라엘, 팔레스타인 등 갈등을 빚고 있는 국가로 인해 우리나라 문화예술계에 변동이 일어나지는 않을 것이다.						②12-2-2. 우크라이나, 러시아, 이스라엘, 팔레스타인 등 갈등을 빚고 있는 국가로 인해 우리나라 문화예술계에 예술시장의 경로 변동 등의 변화를 줄 것이다.
②12-2-3. 미국 대통령 선거, 일본 총재 선거 등이 우리나라 문화예술계에 영향을 주지 않는다.						②12-2-3. 미국 대통령 선거, 일본 총재 선거 등이 우리나라 문화예술계에 영향을 줄 것이다.

(이슈 13) 축소도시(Urban Shrinkage)가 변형한 새로운 문화 도시

(시나리오 ①) 인구감소와 지방소멸의 위기로 인해 도시는 축소하는 형태로 발전 될 것이다.

[①] 질문 13-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

[①] 질문 13-2. 이슈의 방향성

A	A 〈--- 중간 ---〉 B					B
	1	2	3	4	5	
①13-2-1. 인구감소와 지방소멸의 위기로 인해 도시는 자연적으로 쇠퇴하고 시가지 등 인프라가 갖추어진 공간을 활용하게 될 것이다.						①13-2-1. 인구감소와 지방소멸의 위기로 인해 도시는 압축적(초밀도, 초고층화)으로 변모하여 성장할 것이다.
①13-2-2. 인구감소와 지방소멸 위기로 인해 도시는 자연스럽게 화색지대로 변모하게 되고 유희공간을 활용하는 아이디어를 구상하는 형태로 변모할 것이다.						①13-2-2. 인구감소와 지방소멸의 위기는 스마트시티, 기술의 발전 등을 통해 도시 곳곳을 변화시키고 풍부하게 활용하는 방향으로 변화할 것이다.
①13-2-3. 인구감소와 지방소멸의 위기로 인해 지역 문화정책은 경제성과 생산성이 중요한 추진 목적이 될 것이다.						①13-2-3. 인구가 감소함에 따라 지역 간 기업 및 인구 유치, 관광 경쟁이 심화되고 법정 문화도시 등과 같이 도시브랜드 사업의 수요가 더 늘어날 것이다.

(시나리오 ②) 지방소멸의 위기는 로컬 콘텐츠의 중요성을 강조하는 계기가 될 것이다.

【②】 질문 13-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

【②】 질문 13-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
②13-2-1. 인구감소와 지방소멸의 위기로 도시는 초광역화를 피하고 지역 간의 협력 상생을 도모하게 될 것이다.						②13-2-1. 인구감소와 지방소멸의 위기로 도시가 축소되고 유희공간의 확산으로 문화로 도시를 변모하는 전략을 구상하게 될 것이다.
②13-2-2. 지역에서는 정주인구와 창업인구 유입을 위하여 기업을 유치하고 문화적인 부문은 향유측면(기반시설 건립 등)에 더욱 몰두하게 될 것이다.						②13-2-2. 정주하는 인구와 창업인구 등의 유입을 위해 지역에서는 로컬 크리에이터 등의 지원 사업을 확대할 것이다.
②13-2-3. 도시의 역사자원은 지속적으로 발굴되고 보존되지만 인구감소와 콘텐츠의 다양화로 인해 활용도는 점차 낮아질 것이다.						②13-2-3. 도시의 역사자원이 중요 문화콘텐츠로 작용하여 보존 및 활용에 대한 관심이 증가할 것이다.

(이슈 14) 맞춤형 자동화, 협동로봇과 함께하는 예술작업 환경

(시나리오) 맞춤형 자동화 시장의 성장과 협동로봇의 보편화로 예술가의 작업환경에 변화가 일어나고 창작 방식에도 영향을 줄 것이다.

질문 1-1. 발현 가능성

	A	〈----- 중간 -----〉				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 1-2. 이슈의 방향성

A	A 〈--- 중간 ---〉 B					B
	1	2	3	4	5	
14-2-1. 협동로봇의 보편화가 예술 창작에 영향을 주는 것은 시기상조이다.						14-2-1. 협동로봇의 보편화는 예술 창작에 빠르게 영향을 줄 것이다.
14-2-2. 맞춤형 자동화는 비용과 생산성 등을 고려할 때 예술작업에 활용하는 것이 비효율적이다.						14-2-2. 맞춤형 자동화의 활용은 예술가들이 위험한 일 등을 덜어내고 어려운 작업을 대체할 수 있게 하는 등 새로운 창작 환경을 만드는 데에 기여할 것이다.
14-2-3. 맞춤형 자동화와 협동로봇 등 예술작업 환경의 변화는 예술가의 작품 생산 방식에 영향을 크게 미치지 못할 것이다.						14-2-3. 맞춤형 자동화와 협동로봇 등 예술작업 환경의 변화는 예술가의 작품 생산 방식과 산업화에 영향을 줄 것이다.
14-2-4. 기술은 자본 중심의 발전을 추구하여 예술에 영향을 미치지 못하거나 부정적 영향을 미칠 가능성이 높다.						14-2-4. 기술은 자본 중심의 발전을 추구하여 예술의 산업화에 기여하거나 빠른 속도로 작품을 생산하는데 영향을 줄 것이다.

* 협동로봇: 사람과 같은 공간에서 작업하면서 사람과 물리적으로 상호작용 할 수 있는 로봇

(이슈 15) 북한의 지각변동과 남한의 북한예술 변화

(시나리오) 북한이탈주민(북배경주민)의 예술활동이 국내외에서 주목받고 새로운 예술사조로 자리잡을 것이다.

질문 1-1. 발현 가능성

	A	<----- 중간 ----->				B
	1	2	3	4	5	
발현가능성						

질문 1-2. 이슈의 방향성

A	A <--- 중간 ---> B					B
	1	2	3	4	5	
15-2-1. 북한이탈주민 중 예술인의 비중과 탈북 이후 예술인이 된 예술가의 비중이 크지 않기 때문에 트렌드가 되지 못할 것이다.						15-2-1. 북한이탈주민 중 예술인으로 활동하는 이들의 작품세계는 독특한 이력이 있으므로 새로운 트렌드로 주목받을 가능성이 있다.
15-2-2. 북한과 관련한 예술 활동 및 예술가의 전망은 정치적인 영향을 많이 받는다.						15-2-2. 유튜브 등을 통해 북한과 관련한 예술 활동이 확산되어 우리나라 정권의 영향을 예전보다 덜 받으며 북한 예술에 대한 관심이 확산될 것이다.
15-2-3. 남북관계는 악화되고 있으므로 북한이탈주민의 예술활동이 주목받는 것은 현실적으로 어려운 일이다.						15-2-3. 북한이탈주민의 인권 존중에 대한 목소리가 높아지며 그들의 예술 활동에 대해서도 주목도가 높아질 것이다.
15-2-4. 북한에서는 예술교육이 어려워 전문적인 예술인으로 활동할 수 있는 이가 소수이므로 예술 사조까지 확장되기에는 한계가 있다.						15-2-4. 북한 특유의 예술품이 새로운 사조로 등장하여 우리나라를 시작으로 세계적인 주목을 받을 가능성이 높다.

〈Part. B〉 자유 의견

B1. “문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027 연구”에 대하여 추가로 의견이 있으시다면 자유롭게 서술하여 주시기 바랍니다. (※필수문항 아님)

〈Part. C〉 통계처리를 위한 사항

C1. 다음은 연구조사윤리와 개인정보 수집·이용 동의에 관한 사항입니다. 동의여부를 체크해주시오.

	동의 여부		비고
	동의	비동의	
연구조사윤리	☐	☐	‘동의’에 한해 설문 진행 유지
개인정보 수집·이용	☐	☐	‘동의’에 한해 답례품 지급

- 조사윤리 동의: 본인은 「2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망」을 위한 델파이 조사를 통해 획득한 모든 관련 정보는 해당 연구가 종료/발표될 때까지 세미나, 포럼, 출간 등을 비롯한 어떠한 형태로도 인용, 발표, 활용하지 않을 것을 맹세합니다.
- 개인정보 수집·이용 동의
 1. 수집·이용 목적: 한국문화관광연구원과 ㈜피피에스컴퍼니가 함께 진행하는 「2025-2027 문화예술 트렌드 분석 및 전망」을 위한 조사의 통계처리(설문 중복 방지 및 답례품 발송)를 위해 활용됩니다.
 2. 수집·이용할 개인정보 항목: 성명, 소속 및 직위, 휴대폰 연락처, 이메일 주소
 3. 보유 기간: 동의일로부터 5년(60개월) 간 보유되며 기간 경과 후 지체 없이 파기합니다.
 4. 동의를 거부할 권리 및 동의를 거부할 경우의 불이익: 개인정보 제공 및 활용 동의를 거부할 수 있으나, 비동의를 시 설문조사 답례품 지급이 불가능함을 유념해주시기 바랍니다.

C2. 다음은 통계처리를 위한 사항입니다. 설문 응답 확인 및 중복 응답 방지를 위해서만 활용됩니다.

성 명		소속기관	
-----	--	------	--

※ 답례품은 1차 조사에서 기재해주신 휴대폰 번호로, 2차 조사가 완료된 후 일괄적으로 지급될 예정입니다. (10월 중순 예정)

설문이 종료되었습니다.
전문가 델파이 조사에 참여해주셔서 진심으로 감사드립니다.

부록 3

[미디어 스캐닝 키워드]

주제	키워드
디지털전환 및 스마트 기술	3D프린팅, 5G, 가상갤러리, 가상현실, 간편한창작, 개인화TV, 게임, 교육효과, 구독서비스, 19금콘텐츠, 데이캠핑, 데이터분석, 도전만화, 독서습관변화, 독서앱, 드론기술, 디스코드, 디지털경제, 디지털교육, 디지털노마드, 디지털놀이, 디지털도서관, 디지털마케팅, 디지털만화, 디지털문화, 디지털아이덴티티, 디지털예술교육, 디지털원주민, 디지털자아, 디지털저널리즘, 디지털전환, 디지털출판, 디지털커뮤니케이션, 디지털콘텐츠, 디지털큐레이션, 디지털트윈, 디지털플랫폼, 라이브방송, 라이브커머스, 레딧, 로봇기술, 로컬매거진, 링크드인, 맞춤형광고, 맞춤형뉴스, 멀티미디어기능, 메타버스, 모바일게임, 모바일광고, 모바일디바이스, 모바일미디어, 모바일소비, 모바일쇼핑, 모바일커머스, 모바일트렌드, 모바일퍼스트, 무선인터넷, 미래기술, 밈, 바이럴마케팅, 브이로그, 블로거, 블로그, 블록체인, 비디오블로그, 빅데이터, 빅데이터분석, 사물인터넷, 사용자생성콘텐츠, 사이버보안, 소비자맞춤, 소셜리스팅, 소셜미디어, 소셜미디어마케팅, 소셜미디어트렌드, 소셜미디어활용, 소셜쇼핑, 소셜커머스, 소셜플랫폼, 소셜TV, 소카, 숏폼콘텐츠, 스낵컬처, 스마트관광, 스마트그리드, 스마트기술, 스마트디바이스, 스마트무기, 스마트시티, 스마트워크, 스마트카드, 스마트폰, 스마트공영화제, 스마트홈, 스마트TV, 스트리밍서비스, 실시간스트리밍, 실시간피드백, 액션캠, 앱개발, 앱경제, 앱생태계, 초개인화, 양자컴퓨팅, 온라인네트워킹, 온라인쇼핑, 온라인전시, 온라인정치, 온라인커뮤니티, 온라인평판, 온라인플랫폼, 우버택시, 웨어러블기기, 웹소설, 웹툰, 웹툰리그, 유튜브구조혁신, 유튜브, 유튜브, 인공지능, 인스타그램, 인터넷문화, 인터넷오픈소스, 인터랙티브영화, 인터랙티브콘텐츠, 인플루언서, 일상공유, 전자책, 전자책리더기, 전자책산업, 전자책플랫폼, 증강현실, 짧은시간활용, 짧은콘텐츠, 추천알고리즘, 출판시장, 크리에이티비코노미, 크리에이티브콘텐츠, 클라우드서비스, 클럽하우스, 트레일러닝, 트위터, 틱톡, 팟캐스트, 페이스북, 핀터레스트, 하이퍼커넥티드, 해시태그, 홈스파, AI예술, AR, VR, AR콘텐츠, B급문화, IoT서비스, NFT아트, OTT서비스, SNS, SNS스타, SNS인플루언서, SNS콘텐츠, SNS플랫폼, transmediastorytelling, VR콘텐츠
사회적가치 및 지속가능성	공공서비스, 공공예술, 공동체역식, 공동체활동, 공유경제, 공정무역, 공정이용, 기업의사회적책임, CSR, 기후변화, 기후변화대응, 노블리스오블리주, 녹색과학, 녹색기술, 녹색소비, 농업예술, 느슨한연대, 도시농업, 메세나, 문화봉사, 봉사활동, 사회공헌, 사회적가치, 사회적경제, 사회적공헌, 사회적연결, 사회적예술, 사회적책임, 사회적투자, 사회적혁신, 사회참여, 사회혁신,

주제	키워드
	생태계보존, 생태예술, 생태학적감수성, 순환경제, 시민권리, 시민단체, 시민 리더십, 시민사회, 시민주도활동, 시민참여, 시민책임, 시티즌오블리주, 에코 시스템, 에코아트, 에코페스티벌, 유연한관계, 윤리적소비, 윤리적투자, 자발적모임, 자연보호, 자연재생, 재생가능에너지, 재활용예술, 제로웨이스트, 지구온난화, 지속가능성, 지속가능한디자인, 지속가능한발전, 지속가능한소비, 지속가능한제품, 책임경영, 윤리적거래, 이익공유, 친환경소재, 친환경예술, 카피레프트, 탄소발자국, 협력적창작, 환경경영, 환경교육, 환경문제, 환경보전, 환경보호, 환경보호정책, 환경예술, 환경예술가, 환경예술축제, 환경예술 프로젝트, 환경전시, 환경친화적경영, 환경캠페인, 환경퍼포먼스, ESG
문화다양성 및 포용	게이클럽, 결혼이민자, 공동토론, 공동체예술교육, 교육과인식개선, 다문화, 다문화가정, 다문화공동체, 다문화교육, 다문화사회, 다문화사회적응, 다문화세, 다문화연구, 다문화예술, 다문화정책, 다문화지원, 다문화청소년, 다문화 축제, 다문화콘텐츠, 다문화행사, 다양성존중, 다양성훈련, 다양한팬활동, 다중정체성, 대안학교, 문화공존, 문화교류, 문화다양성, 문화다양성교육, 문화 다양성보호, 문화다양성인식, 문화소수자, 문화소통, 문화이해, 문화인식, 문화적다양성, 문화적응원, 문화적이해, 문화적자아, 문화적정체성, 문화적포용, 문화적포용성, 문화차이, 문화충돌, 문화통합, 사회적소수자, 사회적연대, 사회적이슈, 사회적이해, 사회적자아, 사회적포용, 사회통합, 상호이해, 상호 존중, 상호지원, 성소수자, 성소수자문화, 정체체성, 소셜공동체, 소셜네트워크, 소수문화, 소외문제, 에이블아트, 엘시스테마, 인권존중, 자아탐구, 장애인, 장애인문화, 장애인예술, 장애인예술센터, 정보소외, 정체성의다양성, 정체성형성, 표현의자유, 주민참여예술, 차별금지, 탈물질주의, 편견극복, 평등, 포용성, 포용적자아, 혐오범죄, 혐오표현, LGBT영화제, 포용적연대
예술 및 창작	공공미술, 공연예술, 공연예술혁신, 국립발레단, 기업메세나, 기업예술재단, 낭독극, 뉴미디어아트, 뉴아티스트, 다원예술, 대안예술, 도심문화예술공간, 독립예술, 독립예술가, 디지털아트, 디지털예술, 디지털창작, 디지털퍼포먼스, 멀티미디어아트, 몰링, 문화공간지원, 문화리더, 문화몰링, 문화예술창작 지원, 문화예술프로그램, 문화예술향유, 문화적자립, 문화창작소, 문화캠페인, 미디어아트, 복합소핑몰, 새로운예술형태, 생활문화예술, 시각예술, 실험 예술, 아트콜라보레이션, 아트퍼포먼스, 아트페어, 예술가권리, 예술가복지, 예술가지원, 예술가커뮤니티, 예술가협업, 예술경영, 예술공동체, 예술공동체회복, 예술과건강, 예술과도시, 예술과사회, 예술과환경, 예술교육, 예술네트워크, 예술비평, 예술생태계, 예술생태계회복, 예술소비, 예술시장, 예술의 주체로, 예술작품, 예술작품후원, 예술적탐구, 예술적혁신, 예술정책, 예술창작, 예술축제, 예술치료, 예술치유캠프, 예술커뮤니티아카데미, 예술프로그램, 예술혁신, 예술협동조합, 예술협력, 예술후원, 예술residency, 원소스멀티유즈, OSMU, 융복합예술, 인터디지털아트, 인터랙티브아트, 장르융합, 전문가네트워크, 전문가인정, 참여형예술, 창의적협업, 창작공간, 창작의기쁨, 창작의자유, 창작자보호, 창작지원, 창작페스티벌, 창작플랫폼, 창작활동, 창작활동보장, 창조적융합, 컨버먼스, 컨버전스예술, 크로스오버예술, 탈장르, 예술가권리보호, 혁신적인예술가

주제	키워드
여가 및 라이프스타일	가족문화, 가족여가, 가족중심여가, 건전한여가, 건강관리, 건강증진, 고령자 일자리, 고령화, 공감과치유, 공동체활성화, 공연과체험, 구매패턴, 국민여가, 굿즈, 노년층의역할, 노년층커뮤니티, 노동시장, 노인복지, 노후준비, 놀이문화, 놀이와교육, 놀이의가치, 다운시프트족, 단기계약직, 도서힐링, 디지털네이티브, 라이프스타일, 마스크착용, 멀티채널소비, 멘토링, 명상프로그램, 무용치료, 문화생활, 문화여가, 문화여가시간, 문화예술소비, 문화예술참여, 문화예술체험, 문화일자리TF, 문화자립, 문화적기여, 문화적소비, 문화적취미, 문화체험, 미니멀라이프, 반려동물, 배려소비, 백신접종, 베이비붐세대, 병맛웹툰, 사회적기여, 사회적소외, 사회적치유, 사회적통합, 삶의보람, 삶의질, 새로운놀이문화, 생활문화, 생활속문화, 생활예술, 생활예술공간, 생활예술교육, 생활SOC, 성장마인드셋, 세대간교류, 세대별여가, 세대별여가패턴, 셀프힐링, 소비문화, 소비자니즈, 소확행, 스마트폰힐링, 스트레스치유, 시니어정책, 시니어프로그램, 시민장터, 시치료, 실버세대, 실패경험, 실패극복, 실패담공유, 실패분석, 실패스토리, 실패인정, 실패축제, 실패학습, 심리상담, 심리적불안, 심리적안정, 심리적지원, 심리치료프로그램, 아트쇼퍼, 아프니까청춘이다, 안전한공연, 액티브에이징, 어린이박물관, 에듀테인먼트, 여가교육, 여가권리, 여가기회, 여가만족, 여가문화, 여가문화정책, 여가문화확산, 여가복지, 여가복지정책, 여가산업, 여가산업발전, 여가산업지원, 여가생활, 여가소비, 여가소비패턴, 여가시간, 여가시간확보, 여가시설, 여가시장확장, 여가의무, 여가인증, 여가정책, 여가지원, 여가진흥, 여가트렌드, 여가프로모션, 액티브시니어, 여가코치, 여가환경, 여가활동, 원격치료, 영화힐링, 예술치료센터, 예술치유센터, 옴로, YOLO, 워라벨, 웰니스, 웰빙, 웰빙문화, 유아교육, 유연근무제, 은퇴, 음악치료, 응원의메시지, 응원커뮤니티, 인문치료, 일과삶의균형, 일상문화, 잉여문화, 잉여짓, 자아실현, 자원봉사, 재가지원, 재가프로그램, 재도전, 재정지원, 재취업, 전문가적취미, 전문인력양성, 전문취미, 정신건강, 정신적가치, 제로에퍼트커머스, 주52시간근무제, 주5일근무제, 주5일수업제, 주말프로그램, 주시간근무제, 주일근무제, 주일수업제, 직업선택, 직업훈련, 직장생활, 직장여가, 집단갈등치유, 짧고간편한여가, 창의적활동, 창조적놀이, 청년문화, 청년문화생태계, 청춘콘서트, 체험학습, 체험형소비, 취미생활, 취미와직업, 취미클래스, 취향드려내기, 카드사쿠폰, 캠핑, 컬러맘, 컬러파워, 퇴근후여가, 푸드아트테라피, 프리랜서, 한방음악치료, 행복감, 행복한삶, 홈쿠싱, 홈트레이닝, 힐링, 힐링리더십, 힐링문화마케팅, 힐링뮤직, 힐링비타민, 힐링스포츠, 힐링여행, 힐링캠프, 힐링콘서트, 힐링푸드, DIY문화
지역문화 및 커뮤니티	관민소통, 농촌문화, 도시재생, 도심활성화, 동네문화, 동네잡지, 동네책방, 디지털아카이브, 로컬크리에이터, 로컬푸드, 마을공동체, 마을만들기, 문화공간, 문화도시, 문화마을, 문화시설확충, 문화예술축제, 문화유산, 문화자산활용, 문화적균형발전, 문화적접근, 문화정책평가, 문화창작공간, 문화클럽, 벼룩시장, 복원프로젝트, 산촌문화, 생활문화센터, 어촌문화, 역사적가치, 역사적인물, 역사체험, 원도심재생, 유적지, 인력활용, 자생적공동체, 재래시장, 재발견, 전통예술, 전통축제, 주민참여, 지방문화산업, 지방문화정책, 지방예술가, 지방예술교육, 지방자치분권, 지역관광, 지역교육, 지역문화, 지역문화교류, 지역문화기획, 지역문화발전, 지역문화법, 지역문화센터, 지역문화자원, 지역문화재단, 지역문화재생, 지역문화축제, 지역문화콘텐츠, 지역민참여, 지역발전, 지역브랜드, 지역사회, 지역사회참여, 지역역사, 지역예술가, 지역예술지원, 지역문화기획자, 지역예술창작, 지역예술활동, 협동조합

주제	키워드
	지역재생, 지역축제, 지역특산물, 지역활성화, 프리마켓, 구술역사, 무형문화재, 문화산업화, 문화유산3D스캔, 문화유산관광, 문화유산교육, 문화유산기록, 문화유산디지털화, 문화유산보존과학, 문화유산보호, 문화유산빅데이터, 문화유산아카이브, 문화유산해석, 문화유산AI, 문화유산AR/VR, 문화자원, 문화재복원, 문화재활용, 민속문화, 세계문화유산, 스토리텔링, 역사교육, 원본성, 유네스코, 전통공예, 전통문화, 전통음악, 전통의례, 전통춤
문화산업 및 경제	개인채널, 경제불황, 경제적가치, 고용의유연성, 공유경제플랫폼, 공유도서관, 공유문화, 공유오피스, 공유워크숍, 공유자동차, 공유자전거, 공유주방, 공유주택, 공정문화운동, 공정예술시장, 공정한공연시장, 공정한영화시장, 국제시장진출, 글로벌마케팅, 기업문화, 기업철학, 킷이코노미, 독립창작자, 디지털소비, 구독경제, 맞춤형마케팅, 라이브스트리밍, 마이크로공유문화, 문화공정거래, 문화관광, 문화금융, 문화기술, 문화기업, 문화기업가정신, 문화마케팅, 문화벤처, 문화브랜딩, 문화산업, 문화산업공정화, 문화산업발전, 문화산업보호, 문화산업생태계, 문화산업인력양성, 문화산업지원센터, 문화산업진흥지구, 문화산업클러스터, 문화산업통계, 문화산업R&D, 문화상품, 문화수출, 문화인프라, 문화창업, 문화콘텐츠, 문화콘텐츠수출, 문화투자, 불안정성, 브랜드가치, 브랜드이미지, 비정규직, 새로운비즈니스모델, 소득불안정, 소비자데이터, 창업지원, 청년실업, 청년일자리, 데이터수집, 시장개혁, 시장변화, 유통혁신, 일시적고용, 일자리창출, 자유직업, 잠재고객개발, 재정관리, 저작권보호운동, 저작권침해, 지식공유, 지역경제, 직업교육, 직업적안정성, 경기불안, 창의산업, 창작자의권리, 창작자의이익보호, 창조경제, 콘텐츠산업, 클라우드편집, 평등계약, 수출호조, 유통환경, 소비시장, 시장구조, 시장생태계, 시장회복, 프로젝트기반, 플랫폼노동, 협력프로젝트, 협업공간
디지털리터러시 및 교육	개인정보수출, 디지털리터러시, 데이터리터러시, 데이터보호법, 디지털차, 디지털교과서, 디지털문해력, 디지털세탁소, 디지털시민권, 디지털시민성, 디지털안전, 디지털역량, 디지털장외사, 디지털창의성, 디지털포용, 미디어리터러시, 보안시스템, 블렌디드러닝, 비국가네트워크, 사이버검열, 사이버공격, 사이버윤리, 선택적공유, 스마트교육, 에듀테크, 온라인교육, 온라인익명성, 온라인학습플랫폼, 원격교육, 융합교육, 융합기술, 융합산업, 융합연구, 융합인재, 융합프로젝트, 인공지능교육, 인재육성, 잊혀질권리, 자아의진화, 정보윤리, 정보제공합의, 정보활용능력, 증강현실교육, 창의적교육, 창의적놀이, 창의적사고, 창의적산업, 창의적아이디어, 창의적인재, 창의적혁신, 초국가주의, 컴퓨터사고력, 코딩교육, 평생학습, 협업네트워크, 협업시스템, 협업프로젝트, 협업환경, e러닝, MOOC
문화정책 및 제도	공정거래, 공정경쟁, 공정노동, 공정사용, 공정성, 공정한시장, 국가권력감소, 노동권보장, 독립영화, 다편익, 명예훼손, 문화거버넌스, 문화격차해소, 문화균형발전, 문화기본권, 문화네트워크, 문화다양성정책, 문화법, 문화복지, 문화분권, 문화산업정책, 문화시설정책, 문화영향평가, 문화예산, 문화예술정책, 문화예술직업, 문화외교, 문화유산활용, 문화자치, 문화재보호, 문화재정, 문화정책, 문화정책방향, 문화정책협력, 문화지원, 문화지표, 문화진흥, 문화통계, 문화행사지원, 문화행정, 문화향유권, 문화협력, 문화ODA, 불공정행위, 사회적안전망, 생활협동조합, 소셜아트페스타, 신한류홍보관, 예술가네트워크, 예술가보호제도, 예술가복지강화, 예술가복지증진, 예술가생활안정, 예술가생활지원, 예술가지원정책, 예술가직업인, 예술가창작지원, 예술가협동조합, 예술인복지, 예술인복지법, 예술인복지제도, 예술지원확대,

주제	키워드
	예술창작지원, 예술프로젝트, 예술플랫폼, 예술학평가, 온라인실명제, 인디 음악, 자립예술, 자립예술가네트워크, 자립음악생산자조합, 저작권, 저작권 보호, 저작권제도, 정보보호, 정책실효성, 정책연구, 정책적토대, 정책투명성, 정책평가, 정책협의, 지역정책, 창작아이디어, 창작여건, 청년예술가, 프리라이버시
문화예술교육	공교육, 공교육개선, 공교육정책, 공동체문화, 교육격차, 교육소외계층, 교육 프로그램, 국내외연수, 기업교육, 단기방학제, 동아리활동, 멘토링프로그램, 모바일학습, 무용교육, 문학교육, 문화교육, 문화비평, 문화사, 문화소양, 문화연구, 문화예술교육국제교류, 문화예술교육네트워크, 문화예술교육사, 문화예술교육시설, 문화예술교육연구, 문화예술교육정책, 문화예술교육평가, 문화예술교육프로그램, 문화예술지원, 문화적접근성, 문화창작, 미디어교육, 미술교육, 사회예술교육, 사회적지원, 삶의질향상, 생활교육, 9시등교제, 시민교육, 역사교육, 연구프로그램, 연극교육, 연수프로그램, 영화교육, 예술경험, 예술과과학, 예술과기술, 예술교육사례, 예술철학, 예술학교, 온라인협업, 음악교육, 인문학강좌, 인문학교육, 인문학서적, 인문학세미나, 인문학연구소, 인문학적글쓰기, 인문학적사고, 인문학캠프, 인성교육, 자발적활동, 창의력육성, 창의성, 창의성교육, 철학교육, 청소년공간, 청소년문화, 청소년여가, 청소년정책, 청소년프로그램, 청소년행복지수, 학교예술교육
사회적이슈 및 현상	개방적태도, 개인데이터보호, 사이버왕따, 개인정보보호, 공동제작, 공연교류, 공연장안전, 교류프로그램, 교류협정, 국가브랜드, 국제방송, 국제영화제, 국제협력, 남북교류, 남북예술가, 남북합작, 다국적제작, 다국적합작, 단통법, 도서정가제, 디지털윤리, 디지털중독, 문화산업활성화, 문화예술시설, 문화예술시장, 문화주체, 문화합작품, 문화향유확대, 미디어다양성, 미술진흥기반, 방역물품, 방역시스템, 북한예술, 불안심리, 불편한안전, 비대면문화예술, 비대면연대, 비대면활동, 사회적거리두기, 사회적공감, 사회적기업, 사회적문제해결, 사회적불안, 소독및청결, 소비자보호, 소셜네트워크, 시설개선, 시설관리, 시설점검, 안전교육, 안전사고, 안전세미나, 안전예산, 안전위크숍, 안전정책, 안전지침, 안전한환경, 안전확보, 안전한환경, 예술가생존, 예술가의책임, 예술과경제, 예술과정치, 예술동아리, 예술시장규모, 예술작품판매, 예술촌, 온도측정, 온라인상생, 온라인소통, 온라인이벤트, 온라인중독, 위기관리, 이민유입, 임대료상승, 임대지원, 재난대응, 재능기부, 저작권논쟁, 저출산문제, 전시교류, 정보공유, 정보과부하, 정부개입, 정부지원, 젠트리피케이션, 집단지성, 찾아가는공연, 팬덤의사회적역할, 팬덤커뮤니티, 팬아트, 커뮤니티아트, 클라우드소싱, 통일문화, 평화예술, 프로슈머, 한반도평화, 해외팬덤, 팬덤문화
방송 및 미디어 환경변화	국적다양성, 글로벌한류, 대중문화, 디지털방송, 리얼리티프로그램, 방송출연, 방송환경, 사생활, 사회적관심, 서바이벌오디션, 세시봉열풍, 시청자영향력, 시청자주권, 시청자참여, 아이돌그룹, 역할플레이, 연예인영향력, 외국인게스트, 음악장르, 음악프로그램, 일반인, 일상화, 장르융합, 종합편성채널, 착한예능, 참여형시청, 천만영화, 한류, 한류관광, 한류드라마, 한류마케팅, 한류문화, 한류뮤직, 한류뮤직비디오, 한류스타, 한류아티스트, 한류영화, 한류이벤트, 한류콘텐츠, 한류패션, 한류팬덤, 한류페스티벌, 한류확산, CF촬영, K-Culture, K-Drama, K-Film, K-POP, TV문화생산, TV시청자, TV시청환경, TV콘텐츠, TV프로그램

집필 내역

연구 책임

노수경 한국문화관광연구원 부연구위원: 제3장 일부, 제4장 2절 및 3절, 제5장, 제6장
이경진 한국문화관광연구원 부연구위원: 제1장, 제2장 1,2절, 제3장 일부, 제5장

공동 연구

박재현 한국문화관광연구원 위촉연구원: 제2장 3절, 제5장
김찬우 포스트 AI 책임연구원: 제2장 2절, 제4장 1절

조사 담당

(주)PPS 컴퍼니

문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027

발행인 김 세 원

발행처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금남화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2024년 12월 23일

발행일 2024년 12월 23일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-048-2 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2024.e40>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

노수경·이경진·박재현·김찬우(2024), 문화예술 트렌드 분석 및 전망 2025-2027,
한국문화관광연구원



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2024.e40>



www.kcti.re.kr

한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880



9 791171 980482
ISBN 979-11-7198-048-2