

훈련결과보고서 요약본

성명	남우현	직급	행정사무관
훈련국	미국	훈련기간	2024.7.1.~2025.12.31.
훈련기관	Cox International Center	보고서 매수	102매
훈련과제	인공지능(AI) 기반 문화예술교육 정책 연구		
보고서 제목	인공지능(AI) 기반 문화예술교육 정책 연구		
내용 요약	<p>1. 연구 배경 및 목적</p> <p>AI 기술은 특정 산업분야를 넘어 우리의 일상에 빠르게 스며들고 있음. 특히, 미국에서는 교육·공공·문화예술 분야 전반에서 AI 사용이 보편화되면서 저작권, 윤리, 정보 신뢰성, 개인정보 보호 등 여러 제도적 쟁점이 논의 중에 있음. 문화예술교육도 AI의 도입과 확산이 가시화되고 있어서 이에 대한 제도적 대응이 필요한 상황임.</p> <p>본 연구를 통하여 AI 기술 발전 상황을 조사하고 문화예술 분야에서의 AI 활용 서비스를 정리할 예정임. 문화예술교육 유형별로 AI 도입 시 변화상을 그려보고 원활한 정착을 위한 정책적 과제를 제안할 것임. 이로 인한 문화예술교육의 변화상을 제시해보겠음.</p> <p>2. AI 기술 동향과 활용 범위 확장</p> <p>현재 AI기술은 멀티모달 방식으로 발전하고 있음. 텍스트와 이미지, 음성과 영상 등 입출력에 있어 제한이 사라지고 있는 추세임. 이로 인하여 사용자 편의성이 대폭 강화되었고 AI 활용에 있어서의 상상력이 제고되었음. 또한, 사용자의 의도를 사전에 분석하여 제시하는 에이전트형 AI가 부상하고 있음. 이미지 생성에 있어서 정확도와 의도 파악력도 인간의 수준으로 발전하여 이는 AI 활용을 폭발적으로 늘리는 계기를 마련하였음. 이제 미래는 가상현실, 메타버스 기술과의 결합으로 AI를 사용한다는 의식도 없도록 우리 삶에 관여할 것임.</p> <p>미국에서는 AI와 관련한 사회문제가 대두되고 있음. AI 학습 과정에서 발생하는 저작권 및 창작자 보호 문제, 초상권·개인정보 보호 이슈, AI 생성 정보의 신뢰성 및 가짜 정보 확산 위험 등이 그것임. AI에 대한 과도한 정서 의존으로 인한 사회문제도 2025년 기준 확산 중에 있음.</p> <p>3. 문화예술교육 영역별 AI 활용 가능성과 과제</p> <p>본 연구는 문화예술교육을 ①감상·이해, ②실기·기능, ③창작(표현), ④치유(예술치료) 네 영역으로 구분하고 AI 활용 가능성을 분석하였음.</p> <p>3.1 감상·이해 교육</p>		

AI는 교육생에게 작품에 대한 정보를 제공하고 작품의 맥락적 의미를 파악하는데 도움을 줄 수 있음. 교육자는 AI 보조자 덕분에 자료 수집과 평가에 필요한 수고를 줄일 수 있음. 다만, 데이터 편향, 해석의 확실화 여부, 기계적 감상 등에 문제가 발생할 우려가 있음.

3.2 실기·기능 교육

AI 교육가는 교육생의 연주·동작·발성·그림 과정에서 실시간 피드백을 줄 수 있으며, 작업 과정의 변화를 기록하고 분석할 수 있음. 인간 교육자가 놓치는 정교한 분석도 가능함. 다만, 교육자 역할의 축소는 숙제로 남아 있음.

3.3 창작(표현 중심) 교육

AI는 교육생의 아이디어를 이미지, 영상, 음악으로 변환해 줄 수 있음. 이것이 진정한 의미에 창작인지에 대해서는 논쟁이 될 것이지만 AI는 교육생의 기술적인 부족함에도 불구하고 창의력을 현실화하도록 도와줄 것임. 최소한 이는 창작에 대한 진입장벽을 낮춰줄 것임. 물론 특정 조합 중심의 작품 제작, 특정 문화권 중심의 데이터 편향은 문제가 될 우려가 있음.

3.4 예술치유·정서 회복

AI는 표정·음색·동작의 패턴을 분석해 감정 표현을 돕고, 교육자가 심리 상태를 보다 정확히 파악하도록 지원해줌. 경우에 따라서는 AI가 보조자를 넘어 주요 상담자가 될 여지도 있음. 이것은 AI가 지닌 정서적 공감 능력에서 비롯한 것임. 물론 과도한 정서 의존으로 인한 부작용은 경계해야 함

4. 정책적 시사점 및 3단계 추진 전략

본 연구는 AI 기반 문화예술교육 확산을 위해 다음과 같은 단계적 접근을 제안하였음.

1단계서는 교육가를 대상으로 한 AI 인력양성이 강조됨. 여기에는 이미지·음악·텍스트 생성 원리와 저작권·개인정보·윤리 기준 인식 강화를 교육하게 됨. 단순한 기술 교육이 아니라 도구로서의 활용 교육을 강조하게 됨.

2단계에서는 제도 확립과 확산을 도모하게 됨. 중앙정부, 지방자치단체, 교육기관이 협업을 통하여 정책을 수립하고 시행할 것임. 우선적으로 문화예술교육 가이드라인과 윤리지침을 수립하여 배포해야 함. 교육을 위한 최소한의 인프라 조성도 과제에 포함됨.

3단계는 고도화 단계로 우리나라의 문화예술교육 서비스를 표준화하고 전세계로 확산하는 기회를 얻게 됨. AI 기반 플랫폼과 콘텐츠는 국가 브랜드화 할 수 있음. 궁극적으로 미래형 문화예술교육의 선도국가로 자리매김하는 것을 비전으로 함

5. 결론

AI는 문화예술교육의 구조와 미래를 결정할 수 있는 핵심기술임. 이제는 AI의 도입 여부보다는 도입 방식을 논의해야 하는 시기임.

AI는 감상·실기·창작·치유 등 모든 영역에서 새로운 가능성을 제공하지만, 동시에 창의성, 데이터 편향, 윤리, 저작권, 인간적 상호작용 등 복합적 문제를 내포하고 있음.

향후 AI 활용을 촉진하되, 인간 중심성을 유지하기 위하여 정책적 보완이 필요하며, 기술 도입에 앞서 윤리적인 가이드라인 구축을 우선해야 함.

AI 기반 문화예술교육은 교육자·정책결정자·교육자 등 모든 주체가 참여하는 종합적 시스템이며, 본 연구는 이를 체계적으로 지원하기 위한 정책적 기반을 제공함.