한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제30권 제2호 (2022. 7)

디지털 아트와 NFT아트 융합에 관한 연구

손병혁O
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠
e-mail: exsbh@ck.ac.krO

A Study on the Convergence of Digital Art and NFT Art

Byung-Hyuk SonO
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

본 논문에서는 디지털 노마드들이 활동하는 인터넷 환경에서 좀 더 진화된 형태의 메타버스 플랫폼 환경에서는 물론 컴퓨터를 활용한 디지털 환경에서 적응하며 블록체인이나 NFT와 같은 가상화폐, 가상자산과 함께 융합 발전하고 있다. MZ세대 중에서 컴퓨터를 활용하는 그래픽 아티스트들의 디지털 아트활동과 좀 더 발전된 형태의 NFT아트로의 융합 발전에 대해 알아보고 디지털 노마드를 넘어 디지털 네이티브로 진화한 이러한 디지털 창작활동을 하는 아트직군의 크리에이터들이 향후 어떻게 발전하게 될지 후속 연구 방향성을 제시한다.

키워드: 디지털아트, NFT(Non-fungible token), 메타버스(Metaverse)

I. Introduction

메타버스는 가상/초월이라는 의미를 가진 Meta와 우주 또는 우주라는 의미를 가진 Universe의 합성어로, 가상화 현실에서 상호작용하고 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상을 말한다. 이는 기존의 가상현실(Virtual Reality) 보다 진보된 개념으로 웹과 인터넷 등의 가상 세계가 현실 세계에 흡수된 형태이다[1]. 이러한 메타버스를 논하는 급변하는 시대 속을 살아가는 MZ세대는 트렌드에 변화를 가져온 핵심요소로 기술, 그중에서도 디지털을 이야기한다. 디지털세상에서 자신의 가치관,신념을 표현하는 활동에 전념하며 신기술에 매우 친숙하다 디지털 노마드를 넘어 현시대 MZ세대는 디지털 네이티브에 속하며 그중에서도 트위터나 각종 SNS에서 빠른 속도로 유행하고 쇠퇴하는 순환이 빠른 구조의 콘텐츠 애니메이션/게임/영화 등의 디지털 콘텐츠를 디지털아트로 2차창작하고 자신들을 캐릭터화 시키는 자캐 창작활동 그리고 인터넷을 넘어 메타버스 환경에서 자신의 개성을 표현하기위해 게임에 사용하였던 아바타로 자신을 대체하거나 다른 아티스트에게 외주로 디자인을 맡기는 소위 커미션 신청과 자신이 즐기는 콘텐츠의 영향을 받아 SNS에서 글로 표현하거나 그림으로 그려보는 창작활동에도 거부감이 없다.

II. Preliminaries

1. The Main Subject

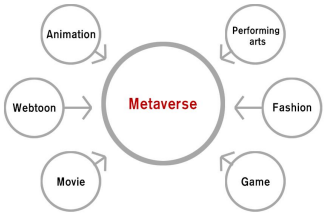

Fig. 1. Metaverse

이처럼 다양한 형태의 플랫폼에서 제공되는 디지털 콘텐츠의 보급이 매년 폭발적으로 증가하고 MZ세대의 디지털 네이티브들의 수요가 늘어나면서 영화나 애니메이션 또는 게임 콘텐츠들이 극장, PC방이라는 오프라인 공간으로 가지 않더라도 집에서도 즐길수있는 환경이 구축되고 연극이나 공연과 같은 관람도 VR채팅이라하는 메타버스에서 온라인으로 만난친구와 가상공간에서 함께 관람을 하는것이 익숙한 세상이 펼쳐지고 있다. 콘텐츠들이 각각의 고유성을 인정받고 분리되어있던 오프라인 환경에서 자연스레 온라인으로 넘어가 메타버스 환경에서 융합과 발전이 일어나 가상공간에서 가상자산을 활용하고 사용하는 활동에 익숙해졌다. 디지털 아트 또한 컴퓨터를 활용하여 포토샵이나 픽셀프로그램을 활용하는 도트아트 제작이나 클립스튜디

오를 활용하여 제작한 일러스트를 단순히 자신의 블로그나 SNS에 게재하는 형식이 아닌 기존의 콘텐츠를 재창조하거나 커미션을 통해 원작과는 다른 멀티버스의 개념으로 접근하여 원작과 다른 내용을 창작하기도 한다. 이러한 2차창작과 디지털아트의 가치를 인정받아 일정부분 수익을 가져가는 활동으로 확장되어 이미 익숙해진 상태이다.

III. The Proposed Scheme

본 연구에서는 SNS등에서 활동하는 디지털 아티스트들이 구독과 후원을 받을 수 있는 페트리온, NFT를 활용한 오픈씨등을 적극 활용중인 것을 살펴볼수있고 국내의 커미션이나 SNS에서의 창작활동에 머물지 않고 디지털 아트를 제작하는 크리에이터들의 온라인 활동이 오프라인 전시까지 어떻게 변화해 나가는지를 살펴보고 확인할 수 있다.

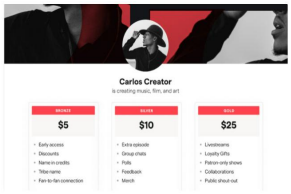

Fig. 1. Petreon

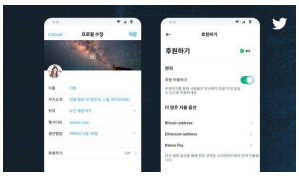

Fig. 2. Twitter supports using Kakao Pay

Fig. 3. OpenSea

Fig. 4. NFT NYC

IV. Conclusions

본 논문에서는 패트리온, 오픈씨와 같은 글로벌 사이트에서 각종 후원이나 구독, NFT와 같은 블록체인 기반의 가상자산의 형태로 발전하고 있는 추이를 살펴 볼 수 있다고 결론 내리고 있으며 여기서 주목할 점은 자신의 디지털 아트 창작물이 단순한 그림 일러스트에 머물지 않고 이모티콘 제작, 단편 애니메이션이나 웹툰, 메신저에 활용되는 스티커제작의 부업개념으로 접근되고 있고 MZ세대 크리에이터들은 자신들의 일상을 보여주는 공식계정뿐만 아니라 부업을 하는 계정을 따로 만들어서 부업활동으로 진행하는데 이것을 N잡이나 부캐 활동으로 자신과 분리시킨다. 향후 연구로는 국내외로 활동중인 디지털 아트부문의 크리에이터의 활동 추적과 단순 트렌드 유행이 아닌 지속적인 메타버스환경으로 구축되어가는 NFT아트로의 융합과 수요, 확장이 일어나는지를 검증하고자 한다.

REFERENCES

[1] Seung Hwan Lee,, Log in Metaverse : Revolution of Human, Space, Time, Issue report, SPRi, Mar. 2021]

[2] http://webzine.koita.or.kr/202005-technology