



조 병 철  
동아방송예술대학교

## ‘생성형 AI가 만드는 초실감 미디어’ 특집호를 내며

생성형 AI(Generative AI)는 초실감 미디어(Hyper-Realistic Media)의 핵심 기술로, 단순히 현실을 모방하는 것을 넘어 상상력을 바탕으로 새로운 몰입 경험을 창출하고 있습니다. 특히, 생성형 AI는 콘텐츠 자동화, 영상 합성 및 보정 기술을 이전보다 훨씬 정밀하게 지원하며, 초실감 미디어의 발전을 선도하고 있습니다.

이러한 변화와 혁신의 흐름 속에서, 이번 CES 2025에서는 ‘생성형 AI 타임라인’을 주제로 한 세션이 열렸습니다. 이 자리에서는 할리우드 엔터테인먼트 업계를 비롯한 다양한 전문가들이 AI와 실감 미디어 기술을 향후 콘텐츠 제작, 사업화에 어떻게 활용할지 심도 있게 논의했습니다. 이는 생성형 AI 기술이 단순한 기술적 진보를 넘어 인간의 감각과 상상력을 확장하는 창작 도구로 진화하고 있음을 보여줍니다. 즉, 생성형 AI는 콘텐츠 산업의 패러다임 전환을 이끌며, 새로운 가능성과 기회를 열어가고 있습니다.

2025년 한국방송·미디어공학회는 빠르게 변모하는 실감 미디어 기업의 흐름에 대응하고자 특집호를 준비했습니다. 이번 특집호에서는 ‘생성형 AI가 만드는 초실감 미디어’라는 주제로 가상환경 제작, 버추얼 휴먼, 언리얼 엔진을 이용한 버추얼 프로덕션, 방송산업과의 융합 사례를 소개합니다.

본 학회지는 다음과 같이 학계 그리고 산업계의 총 5개 기고문으로 구성되었습니다.

첫째, ‘생성형 AI를 활용한 메타버스 콘텐츠 개발 동향’(방준성, 이상민)은 생성형 AI 기술이 3D 모델 생성, 대화형 에이전트, 멀티모달 인식 기술을 통해 초실감 미디어의 상업적 가능성을 제시하는 과정을 탐구합니다. 사실적인 그래픽 제작과 동적 환경 조성, 개인화된 사용자 경험 제공, 콘텐츠 제작 비용 절감 등이 주요 성과로 분석됩니다.

둘째, ‘멀티모달 생성형 AI 기반 버추얼 휴먼 관련 기술 및 사업화’(오제욱)은 버추얼 휴먼 기술뿐만 아니라 기술이 구현하는 ‘인간다움’의 핵심을 역설합니다. 특히, 디지털 신인류와의 조화를 논하며, 버추얼 휴먼이 세대와 국경을 넘어 다양한 산업에서 어떻게 역할을 확장할 수 있을지를 전망합니다.

---

셋째, '스테레오스코픽 3D 페이스 스왑을 활용한 3D VR 버추얼 휴먼 제작과 향후 적용 가능성' (전우열)은 2D 기반 페이스 스왑 기술을 스테레오스코픽 3D로 확장하여 VR 환경에서 상호작용 가능한 버추얼 휴먼의 제작 과정을 다룹니다. 저자는 초실감 미디어의 새로운 가능성을 제시하며, 실제 VR 환경에서 더욱 몰입감 있는 상호작용의 가능성을 강조합니다.

넷째, '게임 엔진과 영화 제작 현황'(김철현)은 게임 엔진을 활용한 실시간 렌더링 기술이 영화 제작의 효율성을 어떻게 높이는지를 분석합니다. 저자는 넷플릭스 영화 '승리호', '서울 대작전', 드라마 '고요의 바다' 사례를 통해 게임 엔진 기반 버추얼 프로덕션이 미래 영화 제작의 핵심 기술로 자리 잡을 것임을 제시합니다.

다섯째, '생성형 인공지능을 이용한 증강현실 기반 방송 제작 시스템 구현'(정상섭)은 생성형 AI와 증강현실의 융합이 방송 콘텐츠 제작과 소비에 미친 혁신적 변화를 소개합니다. 특히, 저자는 콘텐츠 품질 향상과 시청자 경험의 극대화를 목표로, 방송산업에서의 상호작용성과 제작 효율성을 강조합니다.

이처럼 본 특집호를 위하여 소중한 원고를 기고해 주신 저자분들께 깊은 감사의 마음을 전합니다. 또한, 학회지 출간을 위하여 수고해 주신 사무국과 학회 모든 관계자분께 감사드립니다. 이번 특집호가 생성형 인공지능 기반의 실감 미디어에 관심 있으신 학생, 대학원생 그리고 본 산업 영역에서 사업을 준비하시는 산업계 관계자들께 유익한 정보와 영감이 되기를 기대합니다.