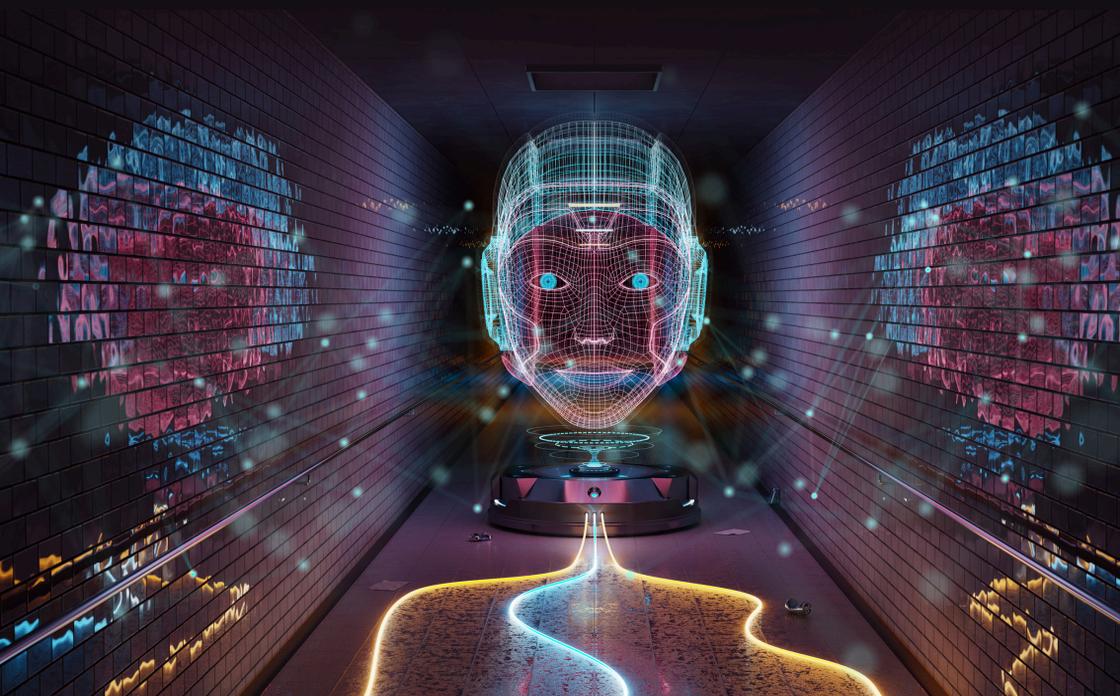


Online

30 한국방송·미디어공학회  
30 Anniversary

# 2024년 확산 기술 워크숍

- 차세대 휴먼 미디어 인터페이스 기술:  
인공지능 융합으로 확장되는 문화·예술 콘텐츠 창작과 경험 -



일시 | 2024년 10월 11일(금)

장소 | On-line Conference

주관 | 한국방송·미디어공학회

후원 | 더블유쇼핑

# 초대의 글

ICT 기술이 발전함에 따라 미디어의 범위와 제작환경이 급변하고 있습니다. 특히 인공지능, 실감미디어 기술 등 디지털 기술은 미디어를 창작하고 경험하는 방식 전반을 변화시키고 있으며 다양한 분야로의 확장을 가속화하고 있습니다. 이는 인간의 상상, 감성, 창의성이 중요해진 문화와 예술분야에서도 더욱 영향을 미치고 있습니다. 이러한 문화·예술분야에서의 인공지능을 활용하고 가치를 높이기 위해 차세대 휴먼 미디어와 인터페이스 기술을 실현하고 선점하기 위해 국내외 많은 대학, 기업 및 연구자들의 경쟁이 가속화되고 있습니다.

이에 문화·예술 분야에서 창작과 향유를 고도화하고 깊은 공감이가 가능한 차세대 미디어를 실현하기 위해 국내 최고의 전문가를 모시고 3개의 세션을 구성하였습니다.

첫 번째 세션은 AI 융합시대 문화·예술과 기술의 융합을 주제로 예술과 기술 융합의 현재와 미래를 다각적으로 살펴보고, 이어 문화체육관광부의 문화기술 연구개발 지원 정책을 발표합니다.

두 번째 세션은 시공간으로 확장되는 문화와 예술 경험을 주제로, 실내외에서 확장되는 융복합 미디어아트, e-스포츠의 성장과 미래, 몰입형 미디어아트의 현황과 미래를 주제로 발표합니다.

세 번째 세션은 인공지능 기반 감각의 확장과 창작을 주제로, 생성형 AI 기반 인터랙티브 & 크리에이티브한 AI서비스, 생성형 AI 기반 초실사 버추얼 휴먼과 미디어아트에 대해 발표합니다.

이에 한국방송·미디어공학회는 2024년 확산 기술 워크숍 “차세대 휴먼 미디어 인터페이스 기술: 인공지능 융합으로 확장되는 문화·예술 콘텐츠 창작과 경험”을 통해 학계, 연구소 및 산업계에 종사하는 참가자 여러분의 기대에 부응하고 함께 차세대 휴먼 미디어에 도전하는 시간으로 활용되기를 진심으로 기원합니다. 차세대 휴먼 미디어와 인터페이스에 관심 갖고 계시는 대학, 연구소 및 기업 여러분의 많은 참여를 부탁드립니다.

이번 행사를 준비해 주시고 후원해 주신 모든 관계자분들께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

한국방송·미디어공학회 회장 박구만  
2024년 확산 기술 워크숍 조직위원장 김규현

# 조직위원회

## ● 조직위원장

김규현 교수 (경희대학교)

## ● 프로그램위원장

신춘성 교수 (전남대학교)

## ● 프로그램위원

남상훈 교수 (국립창원대학교)

임양미 교수 (덕성여자대학교)

조병철 교수 (동아방송예술대학교)

서영호 교수 (광운대학교)

정해현 대표 (뉴작)

황영배 교수 (충북대학교)

## ● 홍보

서영우 수석 (KBS)

## ● 자문

김동욱 교수 (광운대학교)

김재곤 교수 (한국항공대학교)

윤경로 교수 (건국대학교)

전병우 교수 (성균관대학교)

정제창 교수 (한양대학교)

김용한 교수 (서울시립대학교)

박종일 교수 (한양대학교)

이영렬 교수 (세종대학교)

정대권 교수 (한국항공대학교)

조남익 교수 (서울대학교)

## 프로그램

10:30-10:40	개회식	사회: 신춘성 교수 (전남대학교)
	개회사	김규현 조직위원장 (경희대학교)
	축사	박구만 한국방송·미디어공학회 회장 (서울과학기술대학교)

**Session 1 AI 융합시대 문화·예술과 기술의 융합**

좌장: 조병철 교수 (동아방송예술대학교)

10:40-11:20	Keynote 1 : 예술과 기술 융합의 현재와 미래 / 박진완 교수 (중앙대학교)
11:20-12:00	Keynote 2 : 문화기술 기반 K-콘텐츠 지원전략 / 김경화 과장 (문화체육관광부)

**Session 2 시공간으로 확장되는 문화와 예술 경험**

좌장: 남상훈 교수 (국립창원대학교)

13:00-13:40	실내외에서 확장되는 융복합 미디어아트 / 정해운 대표 (닷밀)
13:40-14:20	e스포츠의 성장과 미래 / 정해현 대표 (쥬뉴작)
14:20-15:00	몰입형 미디어아트 전시 현황 및 시사점 / 김현정 디렉터 (LG헬로비전)

**Session 3 인공지능 기반 감각의 확장과 창작**

좌장: 황영배 교수 (충북대학교)

15:10-15:50	생성형 AI 기반 Human-like Interactive & Creative AI 서비스 / 이경님 실장 (스마일게이트)
15:50-16:30	생성형 AI 기반 초실사 버추얼 휴먼 / 서영호 CTO·교수 (오모션 주식회사·광운대학교)
16:30-17:10	생성형 AI 기반 미디어아트 / 양정하 대표 (이지위드)

## 세부프로그램

## Session 1

좌장 : 조병철 교수 (동아방송예술대학교)

## AI 융합시대 문화·예술과 기술의 융합



10:40-11:20

## Keynote 1 : 예술과 기술 융합의 현재와 미래

박진완 교수 (중앙대학교)

최근 인공지능 기술의 급격한 발전으로 인해 챗GPT, 달리, 소라 등의 도구를 활용하여 스토리 작성, 이미지 생성, 동영상 제작 등이 가능해지고 있다. 실제로 유튜브와 같은 플랫폼에서 자동화된 방식으로 대량의 숏츠 영상을 제작하는 사례가 발견되고 있다. 그러나 이러한 현재 기술에 대한 분석만으로는 미래를 예측하는 데 한계가 있다. 이는 기술의 변화 속도가 시장 분석을 이미 앞서가고 있기 때문이다. 따라서 이러한 변화는 메타적 관점에서 바라볼 필요가 있다.



11:20-12:00

## Keynote 2 : 문화기술 기반 K-콘텐츠 지원전략

김경화 과장 (문화체육관광부)

문화체육관광부에서 추진 중이거나 추진 예정인 문화체육관광 기술개발(R&D), 신기술융합콘텐츠 제작 지원 및 인재양성, 신기술 관련 정책금융 등 문화기술 분야 전반에 관한 정책 등에 대해 소개한다.

## 세부프로그램

## Session 2

좌장 : 남상훈 교수 (국립창원대학교)

## 시공간으로 확장되는 문화와 예술 경험



13:00-13:40

## 실내외에서 확장되는 융복합 미디어아트

정해운 대표 (닷밀)

실감미디어 전문기업 닷밀은 'Be Mystic - 세상을 더 신비롭게'라는 슬로건 아래, 실내외 경계를 허무는 다양한 형태의 '미들웨이 테마테크'를 국내외 시장에 선보이고 있다. 미디어아트를 포함한 수많은 실감미디어 기술과 IP가 결합된 새로운 형태의 엔터테인먼트 공간에 대해 이야기하고자 한다.



13:40-14:20

## e스포츠의 성장과 미래

정해현 대표 (쥬뉴작)

한국의 e스포츠에 대한 인식과 e스포츠에 대한 정의 및 성장, 미래의 모습을 설명한다.



14:20-15:00

## 몰입형 미디어아트 전시 현황 및 시사점

김현정 디렉터 (LG헬로비전)

예술과 기술의 융합 몰입형 미디어아트 전시는 공간 기반의 시각예술과 청각적 원리 그리고 기술을 활용한 작품을 선보인다. 2018년 전시업계 최고의 화제였던 빛의 벙커를 시작으로 디스트릭트의 아르떼뮤지엄까지 몰입형 미디어아트는 하나의 장르가 되었고 사람들의 관심과 방문이 지속되고 있다. 본 강연에서는 국내 예술전시를 리뷰하고 미디어아트 현황 및 시사점을 통해 몰입형 전시의 가치와 의의를 탐색하고자 한다.

## 세부프로그램

## Session 3

좌장 : 황영배 교수 (충북대학교)

## 인공지능 기반 감각의 확장과 창작



15:10-15:50

## 생성형 AI 기반 Human-like Interactive &amp; Creative AI 서비스

이경님 실장 (스마일게이트)

생성형 AI 기반의 Interactive AI 및 Creative AI 기술을 소개하고, 해당 기술을 활용하여 스마일게이트 AI센터에서 진행 중인 Human-like AI 서비스들을 소개한다. 사람의 목소리를 재현하고, 따라하고, 감정을 담아 대화하는 커뮤니케이션이 가능할 뿐만 아니라, 더 나아가 생성 기술을 활용하여 콘텐츠 IP 창작을 지원하고 재현할 수 있는 응용 분야들을 소개하고자 한다.



15:50-16:30

## 생성형 AI 기반 초실사 버추얼 휴먼

서영호 CTO·교수 (오모션 주식회사·광운대학교)

최근 플레이브, 스타라블레이드, 이세계아이돌, 메타휴먼 등의 대히트로 버추얼 휴먼에 대한 관심이 높아지고 있고, 저변이 확대되고 있다. 또한 초상권 및 저작권 문제로 인해 이미 많은 콘텐츠에 버추얼 휴먼이 널리 사용되고 있으며, 버추얼 휴먼을 제작하는 기술은 다양한 분야에서 활용되고 있다. 본 강연에서는 다양한 방식으로 정의될 수 있는 버추얼 휴먼의 기술적 구성 요소에 대해 살펴보고, 생성형 AI와 결합하여 어떠한 방식으로 발전하고 있는지 살펴본다.



16:30-17:10

## 생성형 AI 기반 미디어아트

양정하 대표 (이지위드)

생성형 AI를 활용한 미디어아트 제작 사례에 대해서 기술동향, 레퍼런스 위주로 살펴본다.

## 행사진행방법

### ● 온라인 진행 방식

- >> 워크숍 개최일자 전날 줌 웨비나 링크 및 발표자료(PDF 파일) e-mail로 제공 예정
- >> 워크숍 개최 당일 프로그램 일정대로 줌 웨비나 링크로 접속 후 온라인 참여 (접속시, 등록자 이름과 수강자 이름이 동일해야 함)
- >> 참가확인증은 워크숍 개최 후 학회 홈페이지(www.kibme.org) '학술행사 > 워크숍 > 등록확인'에서 출력 가능

## 등록안내

### ● 등록비

구 분	사전 등록
회 원	150,000
비회원	210,000
학 생	100,000

- >> 사전등록 : 2024년 10월 4일(금) 까지
- >> 해당 워크숍은 당일 등록이 불가합니다. 기간 내 사전등록 바랍니다.
- >> 등록비에는 발표자료(PDF 파일)가 포함되어 있습니다.

### ● 등록 및 결제 안내

- >> 학회 홈페이지(www.kibme.org)를 통하여 사전등록 후 등록비 결제
- >> 무통장입금 : 학회 홈페이지에서 온라인으로 등록 후 아래 계좌로 입금  
\* 등록자와 입금자명이 다를 경우 학회 이메일 또는 전화로 꼭 연락을 해 주십시오.

계좌번호 : 씨티은행 124-50884-249 (예금주 : 한국방송미디어공학회)

- >> 카드결제 : 학회 홈페이지에서 온라인으로 등록 후 카드 결제  
\* 법인카드나 연구비카드가 아닌 개인카드를 사용시에는 영수증빙이 가능하지 꼭 확인하신 후 사용하시기 바랍니다.
- >> 계산서가 필요하시면 사전등록시 해당 내역을 비교란에 적어 주시면 온라인으로 발급하여 드립니다. 카드 결제는 계산서를 발행하지 않고 있으니 양지하시기 바랍니다.

### ● 문의처

학회 사무국

☎ 02-568-3556, e-mail: admin@kibme.org, Homepage: www.kibme.org