



KOBA 2025

제33회 국제 방송·미디어·음향·조명 전시회 성황리 폐막

AI와 미디어의 결합으로 변화하는 콘텐츠 제작 환경

글. 이진범 방송과기술 기자

"AI-Enhanced Creativity : The Next Wave of Media Innovation"

AI와 연결되는 방송 그리고 미디어, 변화와 상생으로 미래를 준비하다

제33회 국제 방송·미디어·음향·조명 전시회(33rd Korea International Broadcasting, Media, Audio & Lighting Show) KOBA가 'AI-Enhanced Creativity : The Next Wave of Media Innovation'('AI로 확장되는 창의성 : 미디어 혁신의 새로운 물결')을 주제로 2025년 5월 20일부터 23일까지 4일간 삼성동 코엑스(COEX) 전시장 A, C, D홀 및 컨퍼런스 센터에서 개최되어 성황리에 성료되었다.





KOBA 2025의 성대한 개최

KOBA 2025 전시회는 한국이앤엑스와 한국방송기술인연합회가 공동 주최하고, 과학기술정보통신부, 방송통신위원회, KOTRA, KBS, MBC, SBS, EBS, CBS, YTN, 아리랑국제방송, OBS, 한국방송통신전파진흥원, 한국전파진흥협회, 한국음향예술인협회, 한국음향학회 등 관련 기관 및 단체와 방송사의 후원으로 열렸다. 매년 기술을 중심으로 한 혁신의 장을 마련하며 국내외 방송·미디어 산업의 이목을 집중시키고 있다.

5월 20일 11시의 KOBA 2025 개막식에는 국회 과학기술정보방송통신위원회 최민희 위원장, 국회 과학기술정보방송통신위원회(이하 과방위) 김 현 위원, 국회 과학기술정보방송통신위원회(이하 과방위) 최형두 위원, 국회 더불어민주당 방송·콘텐츠 특별위원회 이훈기 의원, 과학기술정보통신부 네트워크정책실 류제명 실장, 한국방송협회 방문신 회장, KBS 박장범 사장, MBC 안형준 사장, EBS 김유열 사장, OBS경인TV 김학균 사장, 한국방송통신전파진흥원 이상훈 원장, 한



축사 중인 최민희 국회 과방위 원장



축사 중인 김 현 과방위 위원



축사 중인 최형두 과방위 위원

국전파진흥협회 정홍보 상근부회장, 한국음향학회 육동석 회장, 업계 대표로 삼아GVC 인기환 대표이사, 케이시스 천병민 대표이사, 네이버 클라우드 임태건 전무이사, 캐논 코리아 이세철 영업본부장이 참석했고, 주최 측인 한국이앤엑스 김충한 회장, 한국방송기술인연합회 김승준 회장과 주요 외빈으로 Japan Electronics Show Association의 Kiyoshi Shikano 부회장이 참석했다.





업체를 방문해 최신 미디어기술 트렌드를 확인한 개막 인사들



한 자리에 모인 개막 인사들은 테이프 커팅 전 축하를 통해 KOBA 전시회의 개최를 축하하고, 방송미디어 산업에 대해 지원을 약속했다. 먼저, 최민희 과방위원장은 “AI가 방송과 접목되면 어떨지 상상해보았는데 오늘 이 자리에서 그 시너지를 느낄 수 있을 것 같다. 그동안 국회가 방송 발전을 위해 뭔가를 하기보단 발목을 잡는 느낌이 있었는데 이제 전 세계 방송 산업과 경쟁할 수 있도록 밑거름이 되는 제도를 만들고, 방송의 공공성과 독립성을 위한 법과 제도도 만들도록 하겠다”라고 말했다.

과방위 야당 간사인 김현 민주당 의원은 “오늘 이 자리는 KOBA의 주제에서 볼 수 있듯이 AI가 일으킨 미디어 혁신의 물결을 살필 수 있는 계기인 것 같다. 이제는 단순히 보는 시대를 넘어 체험하고 공감하는 시대에 살고 있는데 이러한 기술의 가속화 속에서도 그 중심은 늘 사람이어야 한다”고 강조했다.

과방위 여당 간사인 최형두 국민의힘 의원은 “이제 OTT 콘텐츠들이 세계를 주도하는 상황에서 여기에 방송, 음향, 조명 장비 등의 발전이 결합하면 일자리가 수십만 개가 더 생길 것으로 생각한다. KOBA와 같은 전시가 보다 발전해서 국제적인 인파가 몰리고, 방송미디어 산업의 새로운 진화를 통해 젊은 사람들을 위한 창의적인 일자리가 많이 생겨

날 수 있도록 노력하겠다”라고 전했다.

이후 개막인사들은 KOBA 전시장을 참관하며, 주요 부스를 방문했다. 3층 C홀 입구의 네이버클라우드를 시작으로 캐논코리아, 삼아지브이씨, KBS, 블랙매직디자인, 소니코리아, 한국방송기술인연합회(MBC, SBS, EBS, CBS), 케이시스를 관람하며, 업체의 기술 전시와 트렌드에 대해 주의 깊게 경청하는 모습이었다.

이어진 오찬 자리에서는 개막 인사와 더불어 관련 인사들이 참석해 KOBA의 개최를 다시 한번 축하하고, 방송미디어 산업의 교류 활성화와 업계의 발전을 기원했다. 김승준 한국방송기술인연합회 회장은 인사말에서 “KOBA는 미국 NAB Show, 유럽 IBC에 이은 세계 3대 국제 방송장비 전시회로 앞으로 방송기술 그리고 방송장비 전시에 국한되기보다 클라우드, IP, AI와 같이 영향력과 결합력이 높은 기술을 함께 전시하고자 한다”라며 방송미디어 산업의 경쟁력 강화를 위한 노력을 약속했다.

민주당 방송·콘텐츠특별위원회 위원장 이훈기 민주당 의원은 “KOBA와 같은 전시회 준비는 몇 개월 전부터 하는 것으로 알고 있는데 이 자리에 계신 과방위원장님 그리고 여야 간사님과 함께 힘을 모아 방송미디어 산업이 세계적 강자



축사 중인 이훈기 국회 더불어민주당 당 방송·콘텐츠 특별위원장



축사 중인 류제명 과학기술정보통신부 네트워크정책실 실장



건배를 제의하며 KOBA의 흥행을 기원한 김충환 한국이앤엑스 회장

가 되도록 지원하겠다”라며 KOBA의 개막을 축하했다.
 류제명 과학기술정보통신부 네트워크정책실 실장은 “(국회에서) 이번에 추경을 통해 AI는 물론 방송 산업에서도 방송 AI 학습용 예산과 융합인력양성사업 예산을 강조해서 반영해 주셨다”라면서 국회 과방위원들께 감사의 인사를 전달했다.
 마지막으로 전시 주최인 김충한 한국이앤엑스 회장은 건배사를 통해 개막식에 참석한 주요 인사들에게 감사를 전하며, KOBA의 성공을 기원했다.

새로운 기술과 산업 발전을 견인하는 KOBA 2025

KOBA의 전시 품목은 방송과 영화 등 미디어산업과 음향, 조명산업 등으로 나뉘며 크게 프로덕션/포스트프로덕션/딜리버리 & 디스트리뷰션/모바일 & IPTV/시험 및 계측장비/영화관련장비/디스플레이/음향관련기기/악기&DJ 관련 장비/조명관련기기/무대관련기기/콘텐츠 & 라이브러리/1인 미디어/증강&가상&확장현실(AR&VR&XR) 플랫폼/OTT 서비스/기타로 분류된다. 총 6백여 기종, 1만여 점의 장비 및 제품이 전시되어 업계 동향과 이슈, 관련 정보를 손쉽게 살펴볼 수 있다.

올해는 전 세계적 이슈인 AI와 미디어가 만나 변화하는 콘텐츠 제작과 관련 산업에 많은 참관객의 관심이 몰렸다. AI를 이용한 이미지 생성부터 보정, 번역, 숏폼 제작을 비롯한 영상 제작 등 실제로 제작된 AI 미디어를 어떻게 생성하고, 만들어 내는지 KOBA 전시장과 각종 세미나 현장에서 손쉽게 찾아볼 수 있었다.

전시장 곳곳에는 참관업체의 전시를 통해 새롭게 선보이는 브랜드와 장비 및 시스템 소개가 이어졌고, C홀에서는 LED로 구동되는 비디오월을 곳곳에서 만나볼 수 있었다. 대형 크기와 작은 픽셀 피치(Pixel Pitch)로 구현된 디스플레이와 전광판으로 사용되며, 곡면 구현과 접어지는 비디오월 등 특수 환경을 만족하는 제품들도 선보였다. 방송과 영화 기타 미디어에서 비디오월은 이제는 필수 구성요소인 만큼 관련 제품과 시스템을 비롯해 시장이 성장해가는 느낌이었다. 그밖에 전시 규모를 넓힌 캐논과 니콘, 블랙매직디자인 등은 자사의 영상솔루션 소개와 제품들이 어떻게 사용되고, 연결될 수 있는지 상세한 설명과 함께 소개했다. 네이버 클라우드도 KOBA에 첫선을 보이며, 미디어와 클라우드의

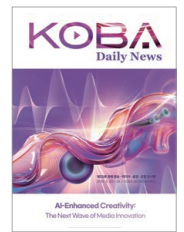


활용과 현재에 대해 전시장에 선보였고, 많은 참관객이 방문해 성황을 이루었다.

새롭게 선보인 KOBA의 볼거리 & 데일리 뉴스

이밖에도 KOBA 2025에서는 공연 시장의 활성화를 위한 ‘KOBA STAGE’, 콘텐츠 제작사가 참여할 수 있는 공간을 마련한 ‘미디어 콘텐츠 제작관’, 기술과 예술의 융합을 통해 새롭게 진화하는 콘텐츠의 경계를 탐구하는 공간인 ‘미디어아트 PLAYGROUND’, 1인 미디어, 스트리머, 유튜버, 팟캐스터, 숏폼 제작자 등 뉴미디어 기반 크리에이터를 위한 휴식형 체험 데모 공간인 ‘Creator Lounge & Live Studio’, 촬영과 VFX, 조명 등 영상미디어를 주제로 진행되었던 ‘Creator Hub’ 등 KOBA의 다양한 볼거리와 체험을 위해 다양한 부대행사가 동반되었다.

KOBA의 전시 소식과 미디어 동향을 담아 제공되는 데일리 뉴스는 KOBA 1층과 3층 전시장에서 무료로 배포되었다. 방송계 주요 인물들의 인사말과 칼럼을 통해 최신 방송미디어 트렌드를 접할 수 있고, 주요 전시업체의 소식으로 짧은 시간에 KOBA의 이슈를 파악할 수 있었다.



KOBA Daily News



KOBIA 2025의
주요 부대행사 No.1

World Media Forum

2025
KOBIA

5월 20일 코엑스 컨퍼런스룸 402호에서 열린 월드미디어 포럼은 'Redefining Broadcast: AI, Cloud'를 주제로, 인공지능과 클라우드 기술이 콘텐츠 제작, 전송, 소비 방식에 가져오는 혁신을 중심으로, 방송 산업의 핵심 패러다임 전환을 조망했다.

이에 앞서, 키노트에서는 Paulo Henrique Castro 브라질 방송기술협회 SET 회장이 브라질의 <ATSC 3.0 도입 과정과 현황>에 대해 발표했다. 미국, 한국과 더불어 세계의 여러 나라가 차세대 지상파방송의 플랫폼으로 ATSC 3.0 표준을 도입하고 있다. 발표에서는 브라질에서 'DTV+'으로 명칭되는 ATSC 3.0 도입을 위한 로드맵과 개발 단계, 진행 현황에 대해 소개되었고, 관련 아키텍처와 주요 계층 구조 설명, 시스템의 구성요소 및 기술 사양 등에 대해 설명되었다. 무엇보다 브라질의 TV 3.0은 대통령령으로 시행되는 국가적 프로젝트인 만큼 도입 과정에서의 지연 없이 순차적으로 빠르게 단계를 밟고 있어 비록 먼저 시작했지만 답보 상태의 우리나라의 상황과 대비되었다.

이어서 다양한 분야에서의 AI 도입에 따른 변화에 대한 분야별 강의가 시작되었다. 성무경 네이버 클라우드 상무는 <클라우드 AX 기반 미디어 플랫폼 전략과 비즈니스 확장>이라는 제목으로 엔터테인먼트 미디어 사업 동향을 살펴본 후 미디어 산업에서 클라우드 플랫폼이 필요한 이유와 AI를 활용한 클라우드 AX를 통한 기대 효과 등을 소개했다.

정진우 TwelveLabs 공동창업자는 <컴퓨터 비전의 미래, 초거대 영상이해 모델(VFM)>을 주제로 프레임 단위의 분석을 넘어서, 비디오의 의미를 이해하는 인공지능을 개발하고자 하는 TwelveLabs의 목표를 소개했고, 개발 중인 멀티모달 AI 모델인 페가수스(Pegasus)와 마렌고(Marengo)를 이용한 영상 검색 및 분석, 요약 기능 등에 대해 설명했다.

마지막 강연으로 정성진 웹콘몬스터 공동창업자 & M83 대표는 <한국 콘텐츠 시장의 민낯과 과제(feat. AI)>를 주제로 실제 제작 현장 경험을 바탕으로, 창작자의 도구로서 AI를 효과적으로 활용할 수 있는 실질적 전략과 함께 K-콘텐츠의 미래를 위한 방향성을 살펴보았다. 정성진 대표의 M83은 글로벌 VFX 시장의 선도 기업으로 성장시키고자

하며, 특히 할리우드 진출과 중국 시장 공략을 통해 국제적인 입지를 강화할 계획으로 AI 기반 기술 회사인 디블라트를 인수하여 인공지능과 VFX에 특화된 R&D 역량을 강화하고 있다.

강연 중인 Paulo
Henrique Castro 회장





5월 21일과 22일 양일간 컨퍼런스룸 317호와 318호에서 열렸던 미디어 컨퍼런스에서는 방송 및 미디어와 관련된 여러 기술에 대한 소개와 함께 이를 활용한 결과와 비전을 생각해보는 시간을 제공했다. 방송 영상과 음향, 조명 제작은 물론 다양한 미디어에서 이미 AI가 활발히 사용되고 있는 상황에서 이에 대한 기술 발전과 의의, 관련 문제점 등이 설명되었고, 이를 슬기롭게 극복해나가는 해법 역시 소개되었다.

미디어 컨퍼런스에서는 미디어 트렌드, AI와 미디어, AI 콘텐츠 제작 세션을 통해 AI 활용에 대한 다양한 사례가 소개되었으며, KBS/MBC/SBS/EBS와 트위그팜, 에임즈미디어, 오피디지털, 지로와 같은 미디어 기업에서 콘텐츠 제작에서 AI를 어떻게 활용하며, 사용 전후로 무엇이 변화했는지 상세히 살펴 보았다. 다양한 강의를 통해 생성형 AI가 콘텐츠 제작에 사용되지만 AI는 도구일 뿐으로, 이를 어느 정도의 영역까지 활용할 지에 대한 고민이 필요한 시점이라는 결론에 많은 강연자가 동의했다.

미디어 플랫폼 세션에서는 스트리밍 시장에서 FAST 기술에 대한 이해와 아마존웹서비스에서 FAST를 활용한 채널 구축에

대한 사례를 살펴볼 수 있었다.

방송영상 제작 세션에서는 얼마 전 종영한 드라마 <폭삭 속았수다>의 색보정 과정을 통해 공감을 자아내는 영상미 제작에 대해 다루었고, 유니티의 버추얼 유튜버 현황과 버추얼 제작에 대해 소개되었다. 클라우드 세션에서는 네이버 클라우드의 '클라우드 AX'를 통해 미디어 플랫폼의 변화에 대해 살펴보았고, Snowflake의 솔루션을 소개에서는 LLM을 접목한 다양한 AI/ML 워크로드와 SnowPilot(Snowflake Co-Pilot)으로 자연어 질의에 대한 예를 통해 데이터 활용의 범위 확장과 분석에 활용하는 사례가 설명되었다.



AI를 활용한 영상제작에 대해 강의하는 소희수 에임즈미디어 대표



넷플릭스 <중증외상센터> 강의

전시장 D홀의 안쪽에서는 한국이앤엑스와 한국방송기술인 연합회, 한국유투브협회, 팀크리에이터 주최 및 주관의 '크리에이터 허브'가 개최되었다. KOBA 개최 기간인 5월 20일부터 23일까지 연이어 다양한 강의를 진행되었고, 전시를 참관하던 관람객은 잠시 걸음을 멈추고 강의에 깊게 몰입하는 모습이었다. 주로 촬영과 영상제작에 대한 강의를 주로 이루었으며, KBS 대하사극 <고려거란전쟁>에서 전쟁 장면을 연출한 김한솔 PD는 백홍종 촬영감독과 <사극 전쟁 씬 촬영과정과 CG 후반 작업>에 대해 관람객과 만났고, 이현동 스튜디오 벨루카 대표를 <고려거란전쟁>의 VFX를 맡았던 경험을 바탕으로 VFX 제작에서의 AI 실무에 대해 적용 사례와 발전 방향을 제시했다.

윤권수 서울예술대학교 영상학부 교수는 MBC에서의 제작 경험을 살려 박재영 감독과 김찬홍 감독, 이도윤 감독과 넷플릭스 오리지널 콘텐츠 <피지컬:100>과 <중증외상센터> 사례를 통해 제작 과정과 노하우에 대해 살펴보는 시간을 제공했고, 콘텐츠 제작에 있어 테크니컬 프로듀서의 의미와 역할에 대해 소개하며, 관람객들과 공감대를 가지는 시간을 가졌다. 또한, 일본의 조명연합회 회장을 비롯한 조명감독을 초청하여 한국과 일본의 조명제작 비교와 협력에 대한 포럼 식의 강연이 진행되었다. 준비된 질문에 대한 답변 과정을

통해 조명을 바라보는 양국의 인식 차이와 KOBA에 대한 소감 등에 대해 솔직한 대답 등이 공유되었다. 한국유투브협회와 팀크리에이터는 한국방송연기자노동조합 세미나 및 네트워킹과 한국크리에이터포럼 등을 통해 유튜버로서의 삶과 비전에 대해 살펴보는 시간을 제공했다.



22일 열렸던 한-일 미디어 유니버스 토크쇼 : 콘텐츠, 기술 그리고 협업 세션



한국유투버협회의 웹툰 AI 강의



담백하고 인상적인 무대로 관객을 맞이한 가수 로이킴



가수 알리의 감성적인 보이스의 무대

지난 KOBA 2024에서 첫선을 보인 KOBA 스테이지에서는 음향/조명홀인 A홀에 걸맞은 라이브 공연이 진행되었다. MBC가 제작하는 유튜브 기반의 라이브 음악 콘텐츠 ‘잇츠라이브(it's Live)’는 다양한 아티스트들이 밴드와 함께 생생한 라이브 무대를 선보이는 프로그램으로 이번 KOBA 2025 현장에서 공개방송을 진행했다. 가수 알리와 로이킴, P1Harmony가 잇츠라이브 무대에 올랐고, 알리의 감성적인 보이스의 무대와 로이킴의 담백한 어쿠스틱 라이브, 그

리고 P1Harmony의 에너지 넘치는 퍼포먼스가 관람객의 환호로 더욱 뜨거운 공연이 되었다. 각 아티스트들은 대표 곡을 밴드 라이브로 선보이며, KOBA를 찾은 관람객의 이목을 집중시켰으며, 가수 알리는 신곡 ‘진달래꽃 피었습니다’를 통해 서정적인 감성을 느낄 수 있는 무대를 만들었고, 가수 로이킴은 엄청난 팬들을 동반하며 주요 곡들을 불렀다. 공연의 모미인 앵콜을 통해 콘서트 현장에 와 있는 듯한 느낌을 받으며, 무대에 집중할 수 있었던 순간이었다.

KOBA 현장에서 많은 음향업체가 참가해 자사의 음향 제품을 선보이지만 이와 어우러져 전시장에서 열리는 라이브 공연은 음향과 조명, 장소, 관람객이 함께하여 살아있는 음악을 듣게 했다. 같은 공간에서 만들어지는 악기의 연주와 분위기를 만들어 내는 조명의 조화, 관객의 함성이 울려 퍼지며 최고의 공연으로 답하는 아티스트들, 바로 KOBA 전 시장이었다.

한편, 무대에서는 음향업체인 ‘다산에스알(DasanSR)’에서 ‘EAW Adaptive AC6 + Otto Column’ 스피커가 사용되어 현장감을 높였고, 공연에 사용되는 다양한 음향 및 조명장비를 위한 전력은 ‘이온어스(aeonus)’에서 EV배터리팩 기반의 친환경 발전기인 ‘인디고 서비스’를 통해 공연 시간 내 안정적인 전원을 공급했다. 