

# 실재공간과 가상공간의 구성 원리로서의 이미지 연구

## A Study of Images as a Constituent Principle of Real and Virtual Spaces

김동조<sup>1</sup>, 김정윤<sup>2\*</sup>

Dong-Jo Kim<sup>1</sup>, JungYoon Kim<sup>2\*</sup>

### 요약

최근 미디어 기술의 급격한 고도화와 확산은 가상공간에 독자적인 현실성과 현존감을 부여하며 새로운 차원의 복합적 환경을 구축한다. 이러한 패러다임 변화에 위치한 디지털 이미지는 고정된 물질성을 소거하고 실시간으로 생성 및 소멸하는 유동적인 조형 원리를 입증하고 있다. 가상공간 내에서 무한히 회귀하고 반복되는 이미지의 일시적 생성 메커니즘은 인공지능 알고리즘이 생산하는 데이터의 비물질적 속성과 포스트-디지털 시대의 가상-현실 경계 미학이 긴밀하게 조응하여 탄생한 독립적 형식이다. 이러한 구조는 시청자나 관객의 인식을 일시적 현상 자체에 집중시키는 지각적 특징을 지닌다. 영상 작품 속 버블과 연기가 자아내는 유연한 시각적 흐름과 조형적 인터페이스는 감각적 전이를 유도하며 심리적 몰입과 존재론적 사유를 유발한다. 본 연구는 연구자의 작품 분석을 중심으로 가상공간의 이미지를 디지털 시대의 새로운 감각 체계를 조율하고 물리적 실재를 확장하는 공간 구성 원리로 규명한다. 이는 미디어 기술과 인간이 공존하는 현대 미디어 아트의 새로운 조형적 방향성을 제시하는 데 기여한다.

핵심어 : 가상공간, 비물질성, 일시성, 인공지능 생성 이미지, 미디어 아트

### Abstract

The recent rapid advancement and widespread adoption of media technology have endowed virtual spaces with a distinct sense of reality and presence, creating a new dimension of complex environments. Positioned within this paradigm shift, digital images are shedding their fixed materiality and demonstrating a fluid principle of form that is generated and dissipated in real time. The mechanism of the ephemeral generation of images, which endlessly recur and repeat within virtual space, is an independent form born from the close interplay between the immaterial properties of data produced by artificial intelligence algorithms and the aesthetics of the virtual-reality boundary in the post-digital era. This structure possesses perceptual characteristics that focus the viewer's or audience's awareness on the ephemeral phenomenon itself. The fluid visual flow and formal interface created by the bubbles and smoke in the video works

1 Department Image design, Sunchon National University, Sunchon, Korea [Professor]

e-mail: djkim@scnu.ac.kr

2 Department of Game Media, College of IT Convergence, Gachon University, Seongnam, Korea [Professor]

e-mail: kjoyoon@gachon.ac.kr (Corresponding author)

\* 본 과제(결과물)는 2025년도 교육부 및 경기도의 재원으로 경기RISE센터의 지원을 받아 수행된 지역혁신중심 대학지원체계(RISE)의 결과입니다 (2025-RISE-09-A01)

Received(April 9, 2026), Review Result(1st: April 24, 2026, 2nd: May 15, 2026), Accepted(June 13, 2026), Published(June 30, 2026)



© 2026 The Authors. Published by NCISS.  
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

induce sensory transitions, evoking psychological immersion and ontological reflection. This study, centered on an analysis of the artist's work, identifies images in virtual space as a spatial compositional principle that orchestrates a new sensory system for the digital age and extends physical reality. This contributes to presenting a new formal direction for contemporary media art, where media technology and humans coexist.

Keyword : virtual space, immateriality, transience, AI-generated images, media art

## 1. 서론

현대 사회에서 미디어 기술의 비약적인 발달은 인류가 경험하는 공간의 개념을 물리적 실재의 영역에서 디지털 가상의 영역으로 급격히 확장한다. 이러한 기술적 변화는 단순히 물리적 공간의 보조적 수단으로서 가상 공간을 활용하는 수준을 넘어 가상 공간이 독자적인 사회적·문화적 위상을 정립하며 실재와 끊임없이 상호 작용하는 복합적인 환경으로 진화하게 한다. 최근 주목받고 있는 인공지능 기술과 디지털 미디어의 유기적 결합은 비물질적 이미지를 생성하고 변형하며 가상공간의 조형적 구성을 유동적이고 복잡한 체계로 변화시키고 있다. 이러한 맥락에서 실재 공간과 가상공간의 관계는 기초 조형의 관점에서 두 공간이 지닌 본질적인 구성 원리와 그 차이를 규명하는데 중요한 시사점을 제공한다. 실재 공간이 물질성과 물리적 법칙에 기반한 견고한 구조를 지닌다면 가상 공간은 비물질성과 유연한 알고리즘을 바탕으로 구축되는 언어적, 상징적 공간이다. 현대 미디어 아트는 두 공간의 이질적인 속성을 매개하며 그 경계를 점진적으로 흐릿하게 만드는 역할을 수행한다. 가상 공간에서 이미지는 단순히 정보를 전달하는 매개체를 넘어 공간의 구조를 정의하고 경험의 질을 결정하는 본질적인 조형 언어로 기능한다. 또한 기술적 환경과 데이터 흐름에 따라 끊임없이 재구성되는 역동적인 특징을 가진다.

본 연구의 목적은 이러한 시대적, 기술적 배경을 바탕으로 가상 공간의 비물질적 본질을 이미지라는 구성 원리를 통해 심층적으로 탐구하는 것이다. 인공지능에 의해 생성되는 디지털 결과물이 영구적인 실체라기보다는 알고리즘과 외부 환경의 변수에 반응하며 생성과 소멸을 반복하는 유동적인 현상이라는 점에 주목한다. 디지털 환경 속에서 생성되는 수많은 데이터와 인간의 경험이 갖는 일시성과 불확실성을 조형적으로 어떻게 해석하고 실증할 것인지가 본 연구의 핵심 질문이다.

이를 위해 본 연구는 문헌 연구를 통한 이론적 고찰과 실제 예술 작품을 통한 실증적 분석을 병행한다. 이론적 측면에서는 미디어 기술의 진화에 따른 가상 공간의 위상 변화를 살펴보고 조형적 분석을 통해 실재와 가상 공간의 상관관계를 규명한다. 실증적 측면에서는 전시 작품인 연기처럼 사라지는 거품을 주요 분석 사례로 설정한다. 이 전시는 인공지능이 생성한 정보와 이미지의 집합체를 버블로 상징화하고 그 경계가 불분명하고 비물질적인 속성을 연기를 통해 시각화함으로써 가상공간의 본질을 은유적으로 탐구한다.

본 연구의 실증 분석 대상인 영상 작업에서 버블과 연기는 명확한 형태를 유지하지 않고 서로 스며들며 변형되는 시각적 흐름을 보여준다. 이는 인공지능과 디지털 미디어가 인간의 인식, 기억,

감정에 미치는 영향이 고정된 것이 아니라 끊임없이 재구성된다는 점을 상징한다. 관객은 이 과정을 지켜보며 가상 공간 속에서 경험하는 정보와 감각이 얼마나 덧없지만 동시에 매혹적인지 자각하게 된다. 이를 통해 기술의 발전을 단순히 찬미하거나 비판하는 것을 넘어 가상 공간을 하나의 사라지는 풍경으로 사유하게 된다.

본 연구는 이러한 분석을 통해 가상과 현실 사이의 불안정한 기반 위에 놓인 인간의 위치를 재정의하고 디지털 세계에서 우리가 맺는 관계와 의미의 본질을 고찰할 수 있는 조형적 담론을 제시하고자 한다. 이는 급변하는 미디어 환경 속에서 예술이 기술적 성취를 넘어 인간의 존재론적 질문에 어떻게 응답할 수 있는지를 탐색하는 학술적 시도이다.

## 2. 이미지의 비물질성과 일시적 생성 및 소멸의 미학

디지털 테크놀러지에 의해 구축된 가상공간에서 이미지는 더 이상 물리적 질량이나 점유 공간을 가진 전통적 조형물의 속성을 따르지 않는다. 가상공간 내에서의 이미지는 비물질적 존재로서 빛과 데이터라는 신호 체계에 의해 매개되는 현상적 존재로 정의된다. 비물질성은 실재공간의 견고한 물리성에서 벗어나 이미지가 유연하고 가변적인 성격을 띠게 하며 이미지가 고정된 상태가 아닌 지속적으로 변화하는 과정으로서 존재하게 만든다 [1].

인공지능과 알고리즘 기반의 미디어 환경에서 이미지는 창작자의 직관과 데이터의 연산 과정을 통해 생성된다. 이미지는 영구적으로 보존되는 결과물이라기보다 환경적 변수와 알고리즘의 상호작용에 따라 재구성되는 유동적인 양상을 보인다. 인공지능이 생성하는 이미지는 데이터의 거대한 집합체이자 소멸하고 다시 생성되는 순환의 고리 속에 놓여 있으며 디지털 환경 속에서 현대인이 경험하는 수많은 정보와 이미지의 일시성을 반영한다 [2].

이미지의 일시적 생성 및 소멸은 디지털 가상공간의 본질적인 구성 원리로 작용하며 가상공간은 정적인 장소가 아닌 역동적인 장으로 위상이 변화한다. 가상공간 내의 이미지가 생성되고 사라지는 과정은 실재와 가상, 물질과 비물질의 경계에서 발생하는 시각적 사건으로 이해할 수 있다. 이러한 소멸의 과정은 역설적으로 가상공간이 지닌 비물질적 물성을 가장 선명하게 드러내는 미학적 장치가 된다.

생성과 소멸의 미학은 기술적 완성도와 함께 가상공간을 하나의 사라지는 풍경으로 제시한다. 가상공간 속의 버블이 상징하는 데이터의 응축과 그것을 감싸는 연기가 시각화하는 비물질적 흐름은 디지털 세계에서 맺어지는 수많은 관계와 의미들이 얼마나 불안정한 기반 위에 놓여 있는지를 암시한다 [3]. 이는 관객으로 하여금 디지털 환경에서 경험하는 감각적 정보들이 갖는 의미를 자각하게 하며 실재에 대한 집착에서 벗어나 유동적인 현상 그 자체를 수용하는 새로운 미적 인식을 유도한다.

디지털 이미지의 비물질성과 생성 및 소멸의 반복적 과정은 가상공간을 구성하는 핵심적인 조형 원리이자 언어로 기능한다. 고정된 형태가 없는 연기와 잠시 떠오르다 터져버리는 거품의 은유는 인공지능이 생산하는 결과물이 갖는 비물질적이고 유동적인 속성을 가장 효과적으로 시각화하는 수단이 되며 현대 미디어 아트가 지향하는 새로운 존재론적 사유의 기초가 된다 [4]. 이러한 미학적 접근은 가상과 현실이 혼재된 오늘날의 환경에서 이미지가 어떻게 실체화되며 사라짐으로써 자신을 증명하는지를 고찰하게 한다.

### 3. 가상과 현실의 경계 모호성

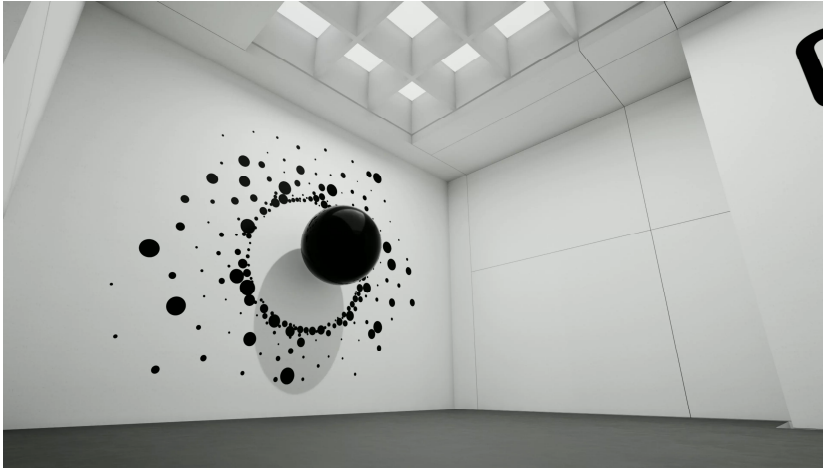
미디어 기술의 고도화는 실재공간과 가상공간을 엄격히 구분하던 과거의 이분법적 사고를 근본적으로 해체하고 두 공간이 서로 유기적으로 침투하며 교차하는 하이브리드 공간을 창출하고 있다. 초기 단계의 가상공간은 단순히 실재 세계의 시각적 형태를 모방하거나 재현하는 도구적 보조 수단이다 [5]. 하지만 현대의 가상공간은 디지털 매체만의 고유한 언어와 논리를 통해 독자적인 현실성을 획득하며 실재와의 경계를 무너뜨리고 있다. 이러한 위상의 변화는 가상공간이 실재공간의 물리적 법칙을 복제하고 실재공간 자체를 디지털 정보의 체계로 편입시키거나 가상의 감각을 물리적 현실로 전이시키는 과정에서 발생한다 [6]. 이는 공간을 인식하는 인간의 주관적 경험이 실재와 가상이 중첩된 새로운 차원의 조형적 담론을 형성하게 한다.

가상현실, 증강현실, 혼합현실을 포괄하는 확장현실 기술은 가상과 현실의 경계를 흐릿하게 만드는 기술적 중추로 작용한다. 확장현실은 물리적 제약을 초월한 불가능한 공간을 구축하거나 디지털 오브젝트를 실제 환경에 완벽하게 중첩하여 두 세계의 결합을 극대화한다. 얀 레이노넨(Jani Leinonen)의 혼합현실 설치 작업이나 [그림 1]의 막심 제스트코프(Maxim Zhestkov) 작품인 Modules와 같은 대표적인 미디어 아트 사례는 건축적 구조와 디지털 조각, 그리고 유동적인 운동감이 결합된 몰입형 환경을 제공한다 [7].

이러한 작업에서 관객은 더 이상 외부의 관찰자가 아니라 공간의 일부이자 공동 창작자로 초대되며, 자신의 신체적 움직임이 가상 공간의 이미지와 실시간으로 상호작용하는 과정을 통해 경계가 소멸된 중첩된 감각을 경험하게 된다 [8]. 이는 형태와 공간의 구성 원리가 중력과 같은 물리적 법칙이 아닌 디지털 알고리즘의 유연한 논리에 의해 재정의되고 있음을 보여주는 실증적 사례이다.

가상과 현실의 경계 모호성은 인공지능 기술이 투영된 메타휴먼의 등장으로 더욱 심화되고 있다. 메타휴먼은 기존의 단순한 아바타나 디지털 캐릭터보다 하이퍼 리얼리스틱한 외형과 정교한 감정 표현력을 지닌 비물질적 존재로서 인간과 기계 사이의 시각적·기능적 간극을 좁힌다. 인공지능에 의해 실시간으로 생성되고 반응하는 가상 공간 내에서 독자적인 주체성을 획득하고 있다. 메

타휴먼은 갤러리 내의 인공지능 도슨트로 활동하거나 디지털 환경에서 관객과 정서적 교감을 나누는 등 비물질적 존재가 지닌 고유한 실체성을 증명한다. 이러한 현상은 인공지능이 생성하는 이미지와 정보의 집합체인 버블이 단순히 가상의 산물이 실재하는 인간의 인식, 기억, 감정 체계에 직접적인 영향을 미치는 강력한 현상임을 시사한다.



[그림 1] 막심 제스트코프, 모듈들, VR 애플리케이션, 2023

[Fig. 1] Maxim Zhestkov, Modules, VR application, 2023

가상과 현실의 경계 모호성은 단순한 기술적 현상을 넘어 디지털 미디어 환경의 본질적인 속성이다. [그림 2]의 영상 작업에서 형태를 유지하지 않고 서로 스며들며 변형되는 연기와 버블의 조형적 흐름은 이러한 경계의 해체를 은유적으로 드러낸다. 연기는 그 경계가 불분명하고 끊임없이 변화하는 비물질적 속성을 통해 가상공간의 불투명성과 모호성을 시각화하며 버블은 디지털 데이터가 갖는 생성과 소멸의 일시성을 상징한다.

유동적인 시각 체계는 우리가 디지털 세계에서 맺는 관계와 의미가 얼마나 가변적이고 불안정한 기반 위에 놓여 있는지를 암시하며 가상공간을 하나의 사라지는 풍경으로 제시한다. 관객은 하이퍼 리얼리티가 구현된 확장현실 환경과 메타휴먼의 활동을 목격하며 자신이 경험하는 정보와 감각이 가상과 현실 사이에서 재구성되고 있다는 점을 자각하게 된다. 이러한 자각은 기술적 성취와 가상과 현실이 혼재된 불확실한 시대 속에서 인간의 존재론적 위치의 본질적인 질문을 던진다. 이는 고정된 물리적 실체를 넘어선 비물질적 기반 위의 새로운 미학적 가치를 정립하는 과정이라 할 수 있다.

가상공간과 실재공간의 경계가 모호해지는 근본적인 원인은 가상공간을 바라보는 인간의 인식이 시각적 재현에서 실존적 현존의 단계로 진입했기 때문이다. 초기 디지털 이미지가 물리적 실체를 모방하는 것이었다면, 현대 미디어 아트의 가상공간은 관객이 그 안에서 머물고 있음을 느끼게

하는 현존감을 생성한다. 현존감은 가상공간의 이미지가 허상보다는 실재와 대등한 가치를 지닌 또 하나의 현실로서 위상을 확보하게 한다. 가상공간의 조형 언어가 실재공간의 물리적 질서를 따르지 않으면서도 독자적인 논리를 갖추면 관객은 가상과 현실 사이의 위계적 구분을 상실하며 두 공간의 중첩을 경험하게 된다.



[그림 2] 김동조, 버블 속의 연기, 전라남도 무안군 승달문화예술회관 전시실, 2025

[Fig. 2] Dongjo Kim, Smoke in Bubble, Seungdal Culture and Arts Center Exhibition Room, Muan-gun, Jeollanam-do, Republic of Korea, 2025

인공지능에 의해 생성된 이미지는 원본 없는 복사물인 시뮬라크르의 개념을 실체화하며 가상과 현실의 경계를 해체한다. 인공지능은 수많은 실재의 데이터를 학습하여 존재하지 않는 새로운 이미지를 생성해내는데 이 결과물은 때로 실재보다 더 실재 같은 하이퍼 리얼리티를 구현한다 [9]. [그림 2]의 영상 작업에서 보이는 버블 이미지는 인공지능이 생성한 가공의 데이터 집합체이지만 그것이 보여주는 정교한 광학적 물리 효과와 비물질적 질감은 하나의 물리적 실체로 착각하게 만든다. 이는 원본과 복제의 구분이 무의미해진 디지털 환경에서 가상 이미지가 어떻게 실재의 권위를 획득하고 경계를 무너뜨리는지를 보여주는 핵심적인 조형적 사례이다.

실재공간이 고정된 좌표와 물리적 그리드에 의해 구성된다면 가상공간은 그리드를 해체하고 끊임없이 변화하는 유동적 공간성을 특징으로 한다. 가상과 현실의 경계는 공간을 구성하는 기본 단위인 점, 선, 면이 디지털 신호에 의해 액체처럼 흐르고 변형될 때 붕괴된다. 연기와 버블이 명확한 형태를 유지하지 않고 서로 스며들며 변형되는 시각적 흐름은 물리적 공간의 견고함을 부정하고 가상공간의 비물질적 유연함을 실재공간으로 확장시키는 역할을 한다. 이러한 조형적 시도는 관객이 인식하는 공간의 경계를 확장하며 가상공간을 감각이 투영되는 유동적인 장으로 인식하게 한다. 인터페이스는 가상과 현실이 만나는 부분이며 두 공간 사이에서 감각이 전이되는 통로이다

[10]. 현대 미디어 아트에서 인터페이스는 단순히 화면이라는 물리적 장치보다는 관객의 신체적 지각이 가상공간으로 침투하고 가상의 이미지가 관객의 현실로 발산되는 매개체가 된다. [그림 2]의 영상 작품에서 관객이 버블과 연기의 생성과 소멸 과정을 지켜보며 느끼는 부분은 가상의 시각 정보가 인간의 내면적 감각으로 전이되어 실재하는 경험으로 치환되는 과정이다. 이처럼 인터페이스를 통한 감각의 상호 교류는 가상공간의 비물질적 속성을 관객의 실재적 기억과 감정 속에 각인시킴으로써 가상과 현실의 경계를 지각적으로 무력화한다.

#### 4. 비물질적 속성과 경계의 모호성 시각화

[그림 2]의 영상 작업은 가상공간을 구성하는 비물질적 요소들을 버블과 연기라는 구체적인 시각 모티프로 치환하여 제시한다. 영상 속에 등장하는 버블은 인공지능 알고리즘이 생성해내는 정보, 이미지, 관계의 집합체를 상징하는 조형적 단위로 기능한다. 이는 가상공간 내에서 데이터가 수치적 기록보다는 유기적인 형태를 갖추어 실체화되는 과정을 은유한다.

버블을 감싸고 있는 연기는 가상공간의 본질적 속성인 경계의 불분명함과 비물질성을 시각화하는 장치이다. 조형적 관점에서 연기는 고정된 형태가 없는 유동적인 상태를 의미하며 디지털 미디어가 지닌 유연하고 가변적인 공간 구성 원리를 대변한다. 이처럼 버블이라는 비교적 명확한 기호와 연기라는 모호한 배경의 결합은 가상공간이 지닌 생성의 가능성과 소멸의 필연성을 동시에 드러내는 조형적 관점이라 할 수 있다.

본 작품에서 시각적 흐름은 고정된 프레임에 갇히지 않고 끊임없이 서로 스며들며 변형되는 양상을 보인다. 유동적 프로세스는 인공지능이 생산하는 결과물이 영구적인 물성을 지닌 실체라기보다는 외부 환경과 데이터 알고리즘에 따라 생성과 소멸을 반복하는 현상임을 암시한다. 가상공간의 구성 원리가 물리적 구조물의 구축이 아닌 정보의 흐름과 연산에 의한 일시적 점유에 있음을 증명하는 것이다.

영상에서 버블이 생성되었다가 연기처럼 흩어지는 과정은 가상공간 속 데이터와 경험이 갖는 불확실성을 극적으로 시각화한다. 관객은 버블과 연기가 명확한 경계 없이 상호 침투하는 시각적 흐름을 보며 가상과 현실, 물질과 비물질 사이의 경계가 흐릿해지는 감각적 전이를 경험하게 된다. 이는 미디어 테크놀러지에 의해 재정의된 가상공간의 위상이 실재의 모방보다는 비물질적 이미지가 주도하는 새로운 차원의 현실임을 보여주는 실증적 사례이다.

작품이 보여주는 끊임없는 시각적 변형은 디지털 미디어가 인간의 인식, 기억, 감정에 미치는 영향이 지속적으로 재구성된다는 점을 상징적으로 나타낸다. 버블이 터지고 연기가 흩어지는 찰나의 과정은 가상공간 속에서 우리가 경험하는 감각 정보들이 얼마나 덧없고 동시에 매혹적인지를 자각하게 한다. 이는 디지털 세계에서 우리가 맺는 관계와 의미가 얼마나 불안정한 기반 위에 놓

여 있는지를 질문하게 만드는 장치이다. 본 작품이 가상공간을 하나의 사라지는 풍경으로 제시함으로써 기술과 인간 사이의 존재론적 위치를 다시 사유하도록 유도한다. 가상과 현실의 경계에서 발생하는 시각적 사건들은 실재하는 물리적 공간의 구성 원리와 비물질적 이미지가 공간의 의미를 형성하고 인간의 존재를 규정하는지에 대한 새로운 조형적 담론을 제시한다.

## 5. 결론

본 연구는 미디어 테크놀러지의 진화에 따라 실재와 가상의 경계가 해체되는 현대 예술 지형에서 이미지가 공간을 구축하는 본질적인 원리로 어떻게 작동하는지를 심층적으로 고찰하였다. 현대 미디어 아트에서 이미지는 단순한 시각적 재현의 도구를 넘어 가상공간의 위상을 정립하는 핵심적인 언어이자 구성 원리로 기능하고 있다. 과거 가상공간이 물리적 실재를 모사하는 보조적 장소였었지만 오늘날의 가상공간은 비물질적 이미지의 유동적인 결합을 통해 실재와 대등한 현존감을 획득하는 독자적인 환경으로 진화하였다. 이러한 변화는 조형적 관점에서 공간의 구성 원리가 물질적 견고함에서 비물질적 유연성으로 이동했음을 시사하며 실재공간의 물리적 법칙을 넘어선 새로운 조형적 담론을 형성한다.

인공지능과 알고리즘에 의해 생성되는 이미지는 영구적인 실체가 아닌 유동적인 현상으로서 가상공간의 본질을 규정하며 디지털 환경 속 데이터와 경험이 지닌 일시성과 불확실성을 시각적으로 투영한다. 본 작품에서 제시된 버블과 연기의 시각적 메커니즘은 이러한 속성을 극적으로 드러내는 장치이다. 생성과 소멸을 반복하는 버블의 이미지는 정보 집합체의 불안정한 속성을 대변하며 이를 감싸는 연기는 가상과 현실, 물질과 비물질의 경계를 흐릿하게 만드는 비물질적 미학을 보여준다. 확장현실과 메타휴먼 등 하이퍼 리얼리티 기술의 확산은 가상과 현실이 중첩된 하이브리드 공간의 출현을 가속화하며 인간의 지각 체계를 근본적으로 재구조화하고 있다. 인공지능이 생산하는 시뮬라크르가 실재의 권위를 획득하고 인터페이스를 통해 감각적 전이가 발생함에 따라 인간은 가상공간을 사라지는 풍경으로 인식하며 자각하게 된다. 이는 불확실한 기반 위에 놓인 인간의 존재론적 위치를 다시 사유하게 하는 예술적 성찰을 유도하고 있다.

본 연구는 비물질적 이미지가 어떻게 공간의 의미를 형성하고 인간의 실존적 사유를 확장하는지를 규명하여 가상과 현실의 혼재 시대를 살아가는 현대 미디어 아트의 새로운 조형적 방향성을 제시하였다. 비록 급변하는 기술 발전 속도에 비해 분석 대상이 특정 사례에 집중되었다는 한계가 있지만 향후 생성형 인공지능 알고리즘의 세부 특성과 관객의 인지 반응을 결합한 다각도의 탐구가 이어진다면 더욱 풍부한 학술적 논의가 가능할 것으로 기대된다. 가상공간에서의 이미지는 사라짐으로써 자신을 증명하는 역설적 미학을 통해 기술과 인간이 공존하는 새로운 차원의 현실을 구축하고 있다.

## References

- [1] S. J. Baek, "A Study on Image Production in Mixed Reality Spaces Using 3D Anamorphic Illusion," *Journal of Korea Multimedia Society*, vol. 26, no. 12, pp. 1606-1615, Dec. 2023, doi: 10.9717/kmms.2023.26.12.1606.
- [2] S. H. Seo and J. E. Lee, "Natural Landscape Via the Convergence of Virtual and Real Spaces," *Journal of Korean Society of Media & Arts*, vol. 18, no. 6, pp. 49-64, Dec. 2020, doi: 10.14728/KCP.2020.18.06.049.
- [3] S. H. Seo and J. E. Lee, "A Study on the Type of Convergence Media Installation of Virtual and Reality," *Journal of Korea Society of Science & Art*, vol. 37, no. 3, pp. 187-199, Jun. 2019, doi: 10.17548/ksaf.2019.06.30.187.
- [4] S. W. Choi, "The Ontology of Place and Cultural Territory in the Age of Digital Twin - The Dissolution of the Real-Virtual Boundary and the Formation of Cultural Subjectivity," *Journal of Culture-Territory Studies*, vol. 6, no. 1, pp. 97-133, Jun. 2025, doi: 10.23284/rict.2025.6.1.97.
- [5] S. J. Bae and O. B. Kwon, "Impact of Presence, Spatial Ability, and Esthetics on the Continuance Intention of Use of Augmented Reality and Virtual Reality," *Korean Business Education Review*, vol. 33, no. 4, pp. 355-386, Aug. 2018, doi: 10.23283/kabe.2018.33.4.355.
- [6] J. H. Rho, "A Study on Spatial Presence in Mixed Reality(MR) with Anamorphic 3D Video," *Journal of Korea Society of Science & Art*, vol. 42, no. 5, pp. 89-102, Dec. 2024, doi: 10.17548/ksaf.2024.12.30.89.
- [7] M. Zhestkov, "Modules," *zhestkov.studio*, <https://zhestkov.studio/project/modules/> (accessed Apr. 10, 2026).
- [8] J. H. Rho, "A Study on Spatial Presence of Metaverse 3D Content: Focusing on VR Environment," *The Treatise on The Plastic Media*, vol. 27, no. 1, pp. 127-133, Feb. 2024, doi: 10.35280/KOTPM.2024.27.1.14.
- [9] S. J. Lim and K. L. Lim, "An Analysis of the Characteristics and Methods of Overlap Between the Virtual and the Real in Media Spaces," *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, vol. 35, no. 2, pp. 75-84, Apr. 2026, doi: 10.14774/JKIID.2026.35.2.075.
- [10] Y. J. Lee, "Artificial Intelligence Immersion Enhancement Technology using Human Emotion Information and Body Information in the Coexistence Space of Virtual and Reality," *Journal of Korean Institute of Information Technology*, vol. 20, no. 9, pp. 125-136, Sep. 2022, doi: 10.14801/jkiit.2022.20.9.125.