

보도자료

2023. 12. 14.(목) 배포 직후부터 보도하여 주시기 바랍니다.

문의 : 방송미디어본부 방송콘텐츠진흥팀 한성돈 팀장 (061) 350-1401

배포 : 경영기획본부 ESG성과관리팀 최근수 주임 (061) 350-1395

한국방송통신전파진흥원, '2023년 차세대미디어 대전' 성료 -방송미디어 산학연 관계자 약 350명 참석하여 최신 산업동향과 미래전략 모색-

- 과학기술정보통신부(장관 이종호, 이하 '과기정통부')가 주최하고 한국방송통신전파진흥원(원장 이상훈, 이하 'KCA')과 한국전파진흥협회(회장 황현식)가 공동 주관한 「2023 차세대 미디어 대전」이 성황리에 마무리되었다.
- 「2023 차세대 미디어 대전」은 지난 11일부터 12일까지, '변화하는 미디어의 혁신적 대응'을 주제로 개최되었으며, 방송·미디어 산·학·연 관계자를 비롯한 약 350명이 참석하여 방송·미디어의 최신 산업동향과 미래 전략을 모색하는 의미 있는 시간을 보냈다.
- 먼저, 12월 11일 개막식은 △ 개회사(과기정통부 박윤규 2차관), △ 축사(미디어·콘텐츠산업융합발전위원회 성낙인 위원장, 과학기술정보방송통신위원회 장제원 위원장), △ 시상식(방송콘텐츠 대상, 뉴테크융합 콘텐츠 대상, 해외 한국어방송대상, 미디어 스킬업 캠프), △ 유공자 표창(방송·미디어 콘텐츠 산업 진흥, 디지털미디어 산업 진흥, OTT 산업 진흥, PP 산업 발전)의 순으로 진행되었다.
- 개막식에 이어, 국내외 연사의 기조연설이 진행되었다. 해외연사로는 전(前) 워너브라더스(Warner Bros.) 부사장이자 현재 글로벌 커넥츠 미디어(Global Connects Media)의 CEO인 더글라스 몽고메리(Douglas Montgomery)가 '글로벌 미디어 시장에서의 비즈니스 성공 전략'을 주제로 발표했다.
 - 더글라스 몽고메리 대표는 "미디어 시장의 지속 가능한 성장과

글로벌화를 위해 광고·구독료·번들 등을 통한 OTT 플랫폼의 수익 창출이 중요하며, 핵심적인 미디어 사용자인 Z세대(Gen Z)에 집중하여 이들의 미디어 이용 특성 분석이 필요하다”고 강조하면서, “Z세대는 콘텐츠를 국적에 상관없이 IP 자체로 소비하므로, 앞으로 한국 콘텐츠의 글로벌 성장 잠재력이 높다”고 전망했다.

- 국내 연사로는 디즈니 플러스 <무빙>의 제작사인 스튜디오앤뉴의 장경익 대표가 ‘<무빙>의 사례로 본 K-콘텐츠의 가능성’을 주제로 발표했다. 장경익 대표는 <무빙>의 생생한 제작기를 소개하면서 “<무빙>에 대한 해외 반응들을 보면서 가장 한국적인 ‘정’, ‘휴머니즘’을 담은 이야기가 글로벌 시장에서도 충분히 통한다는 가능성을 확인했으며, 드라마, 영화가 원작인 작품들도 IP 확장을 통한 추가 수익 창출을 위해 웹툰, 웹소설 등으로 2차 저작물화가 필요하다”고 강조하였다.

- 다음날인 12일(화)에는 방송·미디어 미래전략 콘퍼런스가 개최되었다. 첫 번째 일반세션에서는 AI·디지털 기술 기반 제작 및 유통시장 활성화 방안에 대한 발표가 있었다. 먼저, 국내 최초 가상 인플루언서 로지를 제작한 (주)로커스의 이승환 실장은 ‘차세대 디지털 콘텐츠 개발을 위한 현황 점검과 향후 전망’을 주제로, 수트나 장비 없이 AI 비전 기반의 실시간 모션캡처 기술개발 내용을 소개하고, 향후 가상현실과 실제 세상의 동기화 기술이 고도화되고 디바이스가 확산되면 메타버스 시대가 본격적으로 도래할 것으로 전망했다.

- 이어서, <콘크리트 유토피아>, <정이> 등 국내 유명영화의 VFX를 담당한 더만타스토리의 정황수 대표가 ‘디지털 미디어 콘텐츠 제작에 있어 비주얼테크 기술력과 인공지능을 활용한 IP개발’을 주제로 발표했다. 콘텐츠 제작에서 VFX 기술 역량이 더욱 중요해지고 글로벌 경쟁이 치열해지는 상황에서, VFX 기술력 강화와 효율성 제고가 시급하다고 강조했다. 원천 IP 하나가 자동차 수출과 맞먹는 성과를 만들 수 있으므로, 인공지능을 활용한 대형 원천 IP를 제작하여 게임, 영화 등에 다양하게 활용하고 해외로 수출하는

것이 목표라는 포부를 밝혔다.

- 두 번째 일반세션에서는 콘텐츠로부터 시작되는 미디어 플랫폼 확장 전략에 대한 발표가 있었다. 채널A의 서혜승 CP는 '강철부대 3: 세계관 확장을 위한 도전'을 주제로, 문화적 할인율을 낮추고 글로벌 시장 진출을 위해 출연진을 국내 특수부내원에서 베테랑 미연합군으로 확대하고 촬영 스케일과 장비 품질을 높여 작품의 완성도를 제고한 사례를 공유하고, 이를 통해 미주지역 KOCOWA에서 2위를 기록한 성과를 소개했다.
- 글로벌 비즈니스 확대와 IP 시장 개척에 성공한 더핑크퐁컴퍼니의 이승규 EVP는 'Baby Shark의 콘텐츠·미디어 확장 전략'을 주제로 아기상어 성공 이후 전략을 발표했다. 아기상어 IP 다양화를 위한 셀럽과의 협업, TV시리즈 및 영화 제작 등 사례, 소비자와 만나는 영역을 확장하기 위한 게임, F&B, 인형, 공연, 테마 호텔 등 사례, 3D 인간형 캐릭터와 MZ세대를 겨냥한 3D 캐릭터 개발 사례 등을 소개하고, 소비자를 이해하고 참여시키며, 기술 변화에 주목하는 것이 핵심이라고 강조했다.
- 특별세션에서는 다이렉트미디어랩의 한정훈 대표의 사회로 AI·디지털 기술 변화가 가져올 미디어·콘텐츠 산업 변화에 대한 토론이 진행되었다. 이 자리에는 △김광집 서울예술대학교 교수, △미디어스피어의 강정수 이사, △콘텐츠웨이브의 노동환 리더, △MBC 사내벤처 덩덩 대학의 양효걸 대표, △ CJ ENM의 장세희 팀장이 참여하여, AI·디지털 기술로 인해 변화된 미디어·콘텐츠 산업의 현재를 공유하고, 향후 미래 대응 방안에 대해 심도 깊은 논의를 진행했다.
- 과기정통부와 KCA는 "2023 차세대 미디어 대전이 방송 미디어·콘텐츠 산업의 발전 방향을 모색하고 혁신적인 아이디어를 공유하여 새로운 도약의 계기가 되었기를 바라며, 앞으로도 방송 미디어·콘텐츠 산업의 경쟁력 강화와 글로벌 진출을 위해 적극적인 지원을 계속해 가겠다."고 밝혔다.