



# 과학기술정보통신부, 2024년 차세대 미디어 페스티벌 개최

Empowering Media with AI : 미디어 혁신의 새로운 리더, AI

글. 이진범 방송과기술 기자 / 자료 제공. 과학기술정보통신부

과학기술정보통신부(이하 과기정통부)가 주최하고 한국방송통신전파진흥원(이하 KCA)이 주관하는 ‘2024년 차세대 미디어 페스티벌’ 행사가 12월 17일부터 18일까지 양일간 호텔 나루 서울 엠갤러리에서 개최되었다.

올해 10회차로 진행되는 이번 행사는 ‘미디어 혁신의 새로운 지도자(리더), AI(Empowering Media with AI)’라는 주제로, 방송·매체 분야 산·학·연 관계자들이 모여 인공지능 기술이 주도하는 미디어(매체) 산업의 혁신 방향과 미래 가능성을 모색하는 자리로 마련되었다.

행사는 1부, ‘2024년 차세대 미디어 페스티벌’ 개막식과 2부, 방송·미디어인의 밤으로 진행되었으며, 개막식에서 이상훈 KCA 원장의 개회사와 유상임 과기정통부 장관의 환영사, 최형두 국회 과학기술정보방송통신위원회(이하 과방위) 간사의 축사가 이어졌다. 행사에 참석하지 못한 최민희 과방위원장은 영상으로 축하의 말을 전했다. 개막식에서 주요 인사들은 지난 11월 26일 과방위 전체 회의에서 통과된 ‘AI 기본법’이라 불리는 인공지능 산업 육성 및 진흥, 발전 등에 대한 법률안이 12월 17일 국회 법제사법위원회를 통과해 본회의 의결 절차만을 남겨두고 있다고 언급하며, 앞으로 “대한민국 인공지능의 육성과 지원을 위해 그리고 경제 혁신을 위해 혼신을 다하겠다”라고 전했다. 또한, AI 방송미디어의 기회부터 제작, 유통에 이르기까지 전 영역에 걸쳐 지원을 아끼지 않을 것을 약속했다.



개회사 중인 이상훈 KCA 원장



환영사 중인 유상임 과기정통부 장관



축사 중인 최형두 국회 과방위 간사



영상으로 행사를 축하한 최민희 과방위원장

## 2024년 방송콘텐츠 대상 시상식

이어서 한 해 동안 과기정통부에서 지원한 방송작품(콘텐츠) 중 창의적이고 완성도 높은 작품을 선정하는 ‘방송콘텐츠 대상 시상식’이 개최되었다. 올해 대상에는 시청자들의 많은 관심을 받았던 ‘<이토록 친밀한 배신자>(㈜문화방송, ㈜아센디오)’가 선정되었다.

그리고 최우수상 작품은 총 4점으로, 드라마(방송·온라인 동영상 서비스) 분야는 ‘<나의 해리에게>(㈜스튜디오힘)’, 비드라마(방송·온라인 동영상 서비스) 분야는 ‘<빙하>(한국방송공사)’가 선정되었고, 공공·공익 우수프로그램 분야는 ‘<우리는 선생님입니다>(한국교육방송공사)’, ‘<산성의 나라, 그 중심에 삼년산성이 있다>(㈜에이치엔충북방송)’가 각각 선정되었다.

**NEXT MEDIA  
KOREA 2024**  
2024년 차세대 미디어 페스티벌



방송콘텐츠 대상에서 영광의 대상을 받은 <이토록 친밀한 배신자>



최우수상에 선정된 <나의 해리에게>, <빙하>, <우리는 선생님입니다>, <산성의 나라, 그 중심에 삼년산성이 있다>



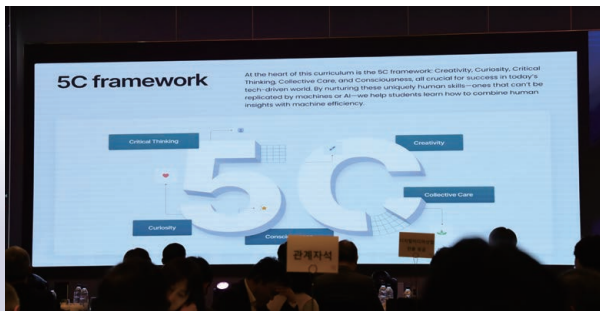
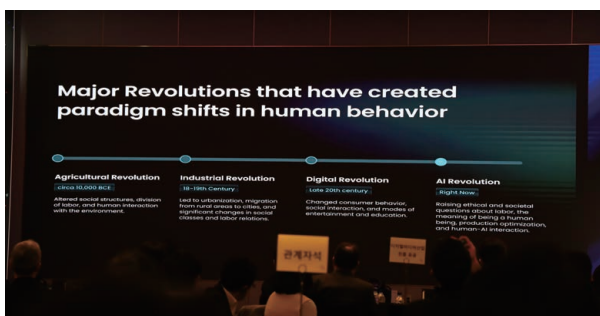
# 기조 강연 1 <AI 시대에 필요한 사고방식의 변화>

피나르 데미르데그 큐브릭 대표



AI 시대를 맞이한 현재, 더욱 인간 본연의 목소리에 귀기울여야 한다고 설명했던 피나르 데미르데그 큐브릭(Cuebric) 대표

기조 강연에서는 국내외 연사들이 '인공지능이 미치는 미디어 산업의 현재와 미래'를 조망하였다. 먼저, 해외 기조 연사로 큐브릭(Cuebric) 대표인 피나르 데미르데그(Pinar Demirdag)가 <AI 시대에 필요한 사고방식의 변화>를 발표하였다. 큐브릭은 LED 비디오월에 구현되는 배경 화면을 이미지 생성 AI 도구인 '스테이블 디퓨전'을 이용하여 만들어내는 기업으로 AI를 활용하여 콘텐츠 제작을 더욱 쉽게 구현할 수 있도록 하며, 중소 규모의 제작사라 하더라도 높은 품질의 콘텐츠를 만들어 낼 수 있는 환경을 지원하고 있다. 피나르 데미르데그는 '현재 이뤄지고 있는 AI 혁명이 지난 1~3차 산업혁명보다 인류에게 더 큰 영향을 미칠 것'이라고 언급하며, AI가 향후 85%의 일자리를 변화시킬 것이라고 발표했다. 아울러 "AI는 인간이 인간을 돕기 위한 도구에 불과하며, 반복된 업무에서 해방되어 인간을 보다 인간답게 만들기 위한 변화를 불러일으키고 있다."라고 전했다. 이로써 소비자들은 단순 소비가 아닌 크리에이터로 활동할 수 있고, "이를 위해 인간다운 자질을 더 길러야 하며, 바뀐 환경에 더 적응할 수 있도록 시에 대한 교육을 더 확장해야 한다"라며 강연을 마쳤다.

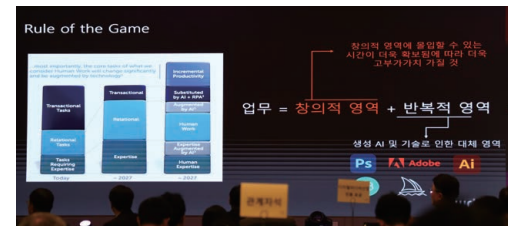


피나르 데미르데그 대표가 언급한 AI 시대, 교육을 포함한 중요 요소들



생성 AI 도입은 필수이며, 뤼튼의 성장사와 주요 영역에 대해 설명한 이세영 뤼튼테크놀로지스 대표

다음으로 국내 기조 연사인 이세영 뤼튼테크놀로지스 대표가 <생성 AI와 함께 도약하는 K-콘텐츠>을 주제로 발표하였다. 이세영 대표는 생성형 AI 서비스 플랫폼 기업으로 AI 콘텐츠 생성 앱 'wrth(뤼튼)'을 개발하여 지난 21년 창업했다. 뤼튼은 AI 검색과 AI 이미지생성, AI 친구에 이어 AI 캐릭터 생성 등에서 활약하고 있으며, AI 캐릭터 생성의 경우 지난 6개월간 유저들이 30만 개의 캐릭터를 만들어낼 정도로 폭발적인 인기를 끌고 있다고 설명했다. 최근 Sora와 같은 영상 생성 AI의 등장으로 AI 기업 간에는 더욱 경쟁이 치열해지며, 전반적인 발전을 이끄는 현실로, '생성 AI 도입은 선택이 아닌 필수'라고 전했다. 결론적으로 생성 AI는 다양한 분야에서 이미 적용되고 있으며, 한 명이 할 수 있는 영역을 늘리며 여러 영역에서 인간의 일을 돕고 있다. 이 대표는 영화 기생충의 봉준호 감독이 아카데미 시상식에서 인용한 말을 언급하며, '가장 개인적인 것이 가장 창의적이다'이라는 말을 AI 시대를 살아갈 우리에게 전하고 싶이라며 강연을 마무리했다.



이세영 대표는 AI 서비스와 기업의 일반화와 업무의 변화에 대해 설명했다

이날 행사의 2부로 '방송·미디어인의 밤'이 진행되었고, 그동안 방송 및 디지털 매체 산업 발전에 기여한 유공자 14명에게 과기정통부 장관 표창이 수여되었다. 이후 진행된 교류 만찬에서는 많은 산·학·연 관계자가 참여한 가운데 수상자들을 축하하고, 정부·방송사·협회 및 학회 간 소통과 교류를 강화하며 1일 차 행사를 성공적으로 마쳤다.

행사 2일 차에는 총 10편의 '2024년 방송·OTT 콘텐츠 투자유치 쇼케이스'에서 기획안이 발표되며, 투자유치가 진행되었고, '방송·미디어 미래전략 컨퍼런스'에서는 미디어 산업의 변화의 중심기술로서 AI를 활용한 콘텐츠 품질 향상과 관련 기술 및 사례에 대한 소개가 이루어졌다. 마지막으로 'AI 저널리즘의 새로운 지평과 미디어 산업의 미래'를 주제로 패널토론이 진행되며, 전반적인 행사가 마무리되었다.

류제명 과기정통부 네트워크정책실장과 방송·미디어 및 디지털미디어 산업 유공자 기념사진

