

보도시점 2026. 10. 15.(목) 16:00 배포 2026. 10. 15.(목) 16:00

문화가 이끄는 인공지능 미래를 설계할 제1기 '문화기술 연합체(얼라이언스)' 출범

- 10. 15. 출범식 개최, 기업인, 창작자, 학계 및 연구기관 소속 전문가 214명, 위원으로 참여
- 현장의 기술적 난제와 미래 선점 기술 논의해 연구개발 수요 발굴

문화체육관광부(장관 최휘영, 이하 문체부)는 한국콘텐츠진흥원 부설 한국 문화기술기획평가원(원장 김명하, 이하 문기평)과 함께 10월 15일(목) 오후 2시, 엘리에나 호텔(서울 강남구)에서 '제1기 문화기술 연합체(얼라이언스, Culture-driven AI Tech)' 출범식을 개최했다. 최휘영 장관은 출범식 현장을 찾아 연합체 참여 위원들을 격려하고 앞으로의 활동에 기대감을 나타냈다.

인공지능은 콘텐츠의 기획과 제작, 유통, 소비 전반에서 새로운 가능성과 과제를 제시하고 있다. 이 변화를 산업 경쟁력으로 이어 가기 위해서는 콘텐츠 기업 및 창작자의 경험과 연구개발(R&D)이 어우러져야 한다. 이에 문체부는 문화 현장의 수요와 창작자의 상상력을 기술개발의 출발점으로 삼는 '문화 주도형(Culture-driven) 인공지능' 연구개발(R&D) 정책을 추진하기 위해 민관 협력기구 '문화기술 연합체(얼라이언스)'를 출범했다.

문화기술 연합체(얼라이언스)에서는 대·중·소 기업 관계자, 1인 창작자, 학계 및 연구기관 소속 전문가 등 214명이 위원으로 참여한 가운데 당면한 기술적 난제를 해결하는 데 필요한 기술과 콘텐츠 산업의 새로운 가능성을 열어 줄 기술을 발굴할 예정이다.

기업 기술, 플랫폼, 창작자 경험, 연구 역량을 연결하는 ▲게임, ▲영상·미디어, ▲음악·공연, ▲이야기 원천 등, 4개 분과 운영

제1기 연합체(얼라이언스)는 ▲게임 쌍방향(인터랙티브) 콘텐츠, ▲영상·미디어 콘텐츠, ▲음악·공연 콘텐츠, ▲이야기 원천 콘텐츠 등 4개 분과로 구성한다. 참여 위원 전체로부터 의견을 받되, 심도 있는 논의를 통해 현장 맞춤형 전략 수요와 중장기 투자 방향을 도출할 전략기획단을 별도로 운영한다.

게임 쌍방향(인터랙티브) 콘텐츠 분과는 게임개발의 효율화, 이용자와의 상호작용 고도화 등에 대한 기술개발 방향을 논의한다. (주)넥슨코리아, 스마일게이트, (주)소프트젠, 도비캔버스(주), (주)버스에잇코리아, (주)스토리타코, 명지대학교, 한국전자통신연구원이 함께한다.

영상·미디어 콘텐츠 분과는 인공지능을 활용한 영상 제작의 효율화와 시각적 표현의 고도화, 관람 경험의 혁신 등을 위한 기술개발 방향을 논의한다. 씨제이 이엔엠(CJ ENM), 씨제이 포디플렉스(CJ 4DPLEX), 엠비씨 씨앤아이(MBC C&I), (주)자이언트스텝, (주)스튜디오프리월루전, 아트센터 나비미술관, 중앙대학교, 한국전자통신연구원 등이 함께한다.

음악·공연 콘텐츠 분과는 음악 창작·음향 제작·감상을 지원하고, 공연의 현장감을 높이기 위한 기술개발 방향을 논의한다. 카카오엔터테인먼트, 에스비에스(SBS), (주)갤럭시코퍼레이션, (주)메타로켓, 가우디오랩(주), 뉴툰(주), 한국 음향·음악·인공지능(AI)융합연구소, 한국생산기술연구원 등이 함께한다.

이야기 원천 콘텐츠 분과는 창작자의 이야기 기획을 지원하고 원천 콘텐츠를 다양한 매체로 확장하기 위한 기술개발 방향을 논의한다. (주)작가컴퍼니, (주)무하유, (주)한터글로벌, (주)하이브마인드, (주)에이투지(A2Z)엔터테인먼트, 고려대학교, 부산대학교 등이 함께한다.

발굴한 연구개발 수요, 중장기 투자전략과 '28년 신규 연구개발 사업 기획에 반영

연합체(얼라이언스)를 통해 발굴한 연구개발 수요는 시장성, 시급성, 기술적 타당성 등을 검토해 전략 수요로 구체화하고, 우선순위를 정해 중장기 문화기술 투자전략, 2028년 신규 연구개발 사업 기획에 반영할 계획이다.

이번 연합체(얼라이언스)는 개별 기업·기관의 기술 수요를 수렴하던 방식에서 나아가, 콘텐츠 산업의 대·중·소 기업과 창작자, 학계 및 연구기관, 협회·단체 등이 함께 현장의 문제를 논의하고 이를 구체적인 연구개발 수요로 발전시키는 협력의 장이라는 점에서 의미가 크다. 또한 기존 개별 기업 등 단위의 기술개발 및 활용을 넘어, 연합체(얼라이언스)를 통해 기획될 선도기술은 콘텐츠 산업 전반에 유기적으로 적용되고 성과를 이끌어 낼 것으로 기대된다.

최휘영 장관은 “문화 현장의 수요와 창작자의 상상력이 인공지능(AI) 기술개발의 방향을 이끌어야 한다. 기업과 창작자, 연구자들이 함께 찾아낸 과제를 연구개발 정책에 반영해 현장의 문제를 해결하고 새로운 콘텐츠와 사업 기회로 이어 갈 것”이라고 밝혔다.

붙임 제1기 문화기술 연합체(얼라이언스) 개요 및 전략기획단 운영(안)
 따로 붙임 현장 사진

담당 부서	문화미디어산업실 문화기술과	책임자	과장	김혜진 (044-203-2431)
		담당자	사무관	채희각 (044-203-2436)



□ **문화기술 얼라이언스 개요** (운영기간: '26년 10~12월)

- (추진배경) 대·중·소 기업 및 창작자, 학계, 연구기관 등 연계를 통해 분야별 연구개발(R&D) 수요 발굴 및 사업기획
- (대상) 4개 분야 대·중·소 기업, 학계 및 연구기관 소속 전문가 등 190개 기관* 214명**
 - * 대기업 4개, 중견기업 5개, 중소기업 118개, 학계/연구계 34개, 기타 11개, 1인 창작자 18명
 - ** ① 게임 인터랙티브 34명, ② 영상·미디어 111명, ③ 음악공연 33명, ④ 스토리 원천 36명
- (운영) 참여위원 전체 의견을 받되, 심층 논의를 진행할 전략기획단 별도 구성(월 1회 정기회의, 필요 시 수시개최)
- (전략기획단 역할) 참여위원별 기술수요서 도출 (약 100개 예상) → 중장기 전략, '28년 신규 연구개발 사업 수요 등 도출 및 도출 내용 기반 세미나 개최 예정 (12월)

□ **전략기획단 구성**

분과	앵커기업	핵심기업	학계 및 연구계, 기타
게임	(주)넥슨코리아, 스마일게이트	(주)소프트젠, 도비캔버스(주), (주)버스에잇코리아, (주)스토리타코	명지대학교, 한국전자통신연구원
영상· 미디어	CJ ENM, CJ 4DPLEX, 메가박스, MBN, SBS, EBS, KNN, MBC C&I, (주)도스트11	(주)자이언트스텝, (주)리콘랩스, (주)스튜디오프리울루전	아트센터나비미술관, 중앙대학교, 한국전자통신연구원, 한국전자기술연구원,
음악·공연	카카오엔터테인먼트, SBS, (주)갤럭시코퍼레이션	(주)메타로켓, 가우디오랩(주), 뉴툰(주), 케이저(주), 이모션웨이브(주)	한국 음향·음악·AI융합연구소, 한국생산기술연구원, 한국전자통신연구원
스토리 원천	CJ ENM, (주)작가컴퍼니	(주)무하유, (주)한터글로벌, (주)하이브마인드, A2Z엔터테인먼트	고려대학교, 부산대학교

* 앵커기업 : 협력업체, 공급망, 인프라 등 산업 내 영향력이 큰 기업

** 핵심기업 : 기술 유통·제작 등 특정 기능에서 필수적 기업