문화체육관광부 보도자료 대체불가 대한민국

보도시점 2026. 11. 9.(월) 08:00 배포 2026. 11. 9.(월) 08:00

‘인공지능 콘텐츠 페스티벌 2026’, 인공지능 콘텐츠 전시·체험부터 투자·협업까지 한자리에

- 11. 12.~14. 서울 코엑스에서 행사 개최, 기업 간 사업화 프로그램 도입해 인공지능 콘텐츠·기술과 시장 수요 연결
- 인공지능 시대 콘텐츠 산업의 미래와 창작 현장 변화 조망하는 강연·토론회 확대

문화체육관광부(장관 최휘영, 이하 문체부)는 한국콘텐츠진흥원(원장 김윤지, 이하 콘진원)과 함께 11월 12일(목)부터 14일(토)까지 서울 코엑스 더플라츠에서 ‘인공지능(AI) 콘텐츠 페스티벌 2026’을 개최한다.

‘인공지능 콘텐츠 페스티벌’은 국민이 인공지능 콘텐츠를 직접 경험하는 축제이자, 우수한 콘텐츠와 기술이 실제 사업화로 이어지도록 돕는 산업 교류의 장이다. 올해는 인공지능 콘텐츠의 창작과 향유, 산업적 활용을 함께 아우르며 기술의 가능성을 실질적인 산업 성장으로 연결하기 위해 기업 간 투자·협업을 지원하는 사업화 프로그램을 새롭게 도입하고, 강연·토론회 기간을 2일에서 3일로 확대했다.

기업 간 투자·협업 프로그램 도입, 콘텐츠·기술과 시장 수요 잇는 사업화의 장 마련

이번에 새롭게 도입한 기업 간 투자·협업 프로그램은 우수한 콘텐츠와 기술을 보유하고도 협력 상대나 시장 수요를 찾는 데 어려움을 겪는 기업들이 새로운 사업 기회를 모색할 수 있도록 지원한다. 11월 12일부터 13일까지 코엑스 스타트업브랜치에서 국내외 투자 관계자와의 일대일 상담, 참가 기업의 콘텐츠·기술 발표, 수요기업의 협업 과제 발표, 기업 간 교류회 등 네 가지 사업화 프로그램을 운영한다.

특히 기업이 보유한 기술과 콘텐츠를 먼저 소개하는 일반적인 발표 방식과 달리 수요기업과 투자사가 필요한 콘텐츠와 기술, 협업 조건을 먼저

제시하고 이에 맞는 기업이 협업을 제안하는 수요 중심의 발표도 진행한다. 키다리스튜디오, 엠비씨 씨앤아이(MBC C&I), 대교인베스트먼트 등이 인공지능 활용 영상 제작, 확장현실(XR) 공동 제작, 유망 콘텐츠 기업 투자 등 구체적인 협업 수요를 제시할 예정이다.

문체부는 이를 통해 인공지능 콘텐츠 기업의 기술력과 창작 역량을 실제 제작·투자 수요와 연결하고, 후속 협력과 시장 진출의 기회를 넓힐 계획이다. 이는 인공지능 콘텐츠를 선보이는 전시의 장을 넘어, 창작과 기술개발의 성과가 산업 현장에서 활용되고 새로운 사업으로 발전할 수 있는 접점을 마련한다는 점에서 큰 의미가 있다.

인공지능 활용 콘텐츠 전시… 감상부터 체험, 창작, 산업 융합까지

이번 행사에서는 인공지능을 활용한 영상·음악·게임 등 다양한 콘텐츠도 만날 수 있다. 전시 공간을 감상(스토리), 체험(플레이), 창작(메이크), 산업 융합(크로스) 등, 네 가지 주제로 구성해 인공지능이 콘텐츠를 만들고 즐기는 방식을 어떻게 바꾸고 있는지 직접 경험할 수 있도록 했다. 일반 관람객부터 창작자, 산업계 관계자까지 폭넓게 참여할 수 있도록 맞춤형 관람 동선을 마련하고, 콘텐츠 감상을 넘어 인공지능을 활용한 창작 과정을 직접 체험할 수 있는 실습 프로그램을 운영한다.

문체부와 콘진원이 추진하고 있는 인공지능 콘텐츠 제작 지원 및 인재 양성 사업 성과도 현장에서 선보인다. 제작 지원 사업에 참여한 ▲엠비씨 씨앤아이(MBC C&I)는 생성형 인공지능을 활용한 장편영화 제작 경험을 바탕으로 드라마 기획·제작 실습을, ▲지로는 인공지능을 활용한 케이팝 가상 아이돌 제작 실습을 진행한다. 이와 함께 인공지능 특화 콘텐츠 아카데미에 참여한 창작자들이 제작한 영상·가상현실(VR)·확장현실(XR)·게임 등 우수 작품을 전시한다.

강연·토론회, 콘텐츠 산업의 미래부터 제작 현장의 변화까지 폭넓게 다뤄

올해 강연·토론회에서는 인공지능이 가져올 콘텐츠 산업의 구조적 변화와 실제 제작 현장의 활용 사례, 미래 직업과 윤리까지 다양한 주제를 폭넓게 다룬다.

11월 12일에는 서울대학교 김난도 명예교수가 인공지능 시대 콘텐츠 소비 방식의 변화와 산업의 미래를 전망한다. 이어 고삼석 동국대학교 석좌교수 등 전문가들이 인공지능이 콘텐츠의 창작·유통과 수익 구조에 미치는 영향 등을 논의한다. 인공지능이 바꾼 일하는 방식, 인공지능 시대에서의 새로운 콘텐츠 투자 기준 등에 대한 논의도 이어진다.

13일에는 창작자를 대상으로 강연을 열어 씨제이 포디플렉스(CJ 4D PLEX)의 스크린엑스(ScreenX) 제작 공정과 인공지능 활용 사례를 공유한다. 인공지능과 미래 인재 양성, 콘텐츠 제작 체계 변화에 대한 전문가들의 강연과 토론도 진행한다.

14일에는 인공지능을 비롯한 기술에 관심이 많은 대중을 위한 강연을 마련한다. 과학 콘텐츠 창작자 궤도와 표창원범죄과학연구소 표창원 소장 등이 인공지능 시대의 미래 직업과 올바른 기술 활용을 주제로 강연한다. 인공지능 기술을 접목한 마술·음악 공연과 창작 사례를 공유하는 시간도 마련해 일반 국민이 인공지능 콘텐츠를 더욱 친숙하게 접할 수 있도록 한다.

전시와 체험은 무료로 운영하며, 참여 희망자는 11월 11일까지 행사 공식 누리집(https://fo.o2meet.io/AICOFE/99148/index.do)에서 사전 등록을 하면 된다. 프로그램별 세부 일정과 참여 방법도 공식 누리집에서 확인할 수 있다.

문체부 김경화 문화산업미디어정책관은 “인공지능 시대에서의 콘텐츠 산업의 경쟁력은 기술의 발전을 넘어, 이를 새로운 창작과 산업적 가치로 연결하는 데 있다. 문체부는 창작자의 상상력과 기술 혁신이 새로운 콘텐츠와 시장을 만들어 갈 수 있도록 적극 뒷받침할 것”이라고 밝혔다.

붙임 행사 포스터

담당 부서	문화미디어산업실 문화기술과	책임자	과장	김혜진 (044-203-2431)
		담당자	사무관	정정은 (044-203-2432)

대한민국 정책브리핑
대체불가 대한민국
OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락
OPEN 인공지능 학습용 공공누리 공공저작물 자유이용허락

붙임	행사 포스터


AI콘텐츠 페스티벌 2026
AI CONTENT FESTIVAL
AI Content in Motion
AI, 콘텐츠를 리드하다 즐거움을 피드하다
2026. 11. 12THU -11. 14SAT
COEX 2층 더플라츠
문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism
한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY