
AI·디지털미디어 분야 신규사업 기획을 위한 해외 출장 결과

-
- ◆ 기 간 : 2023. 4. 14(일) ~ 4. 20(토), 5박 7일
 - ◆ 출장지 : 미국 라스베이거스, 로스앤젤레스
-

목 차

I. 출장개요	1
II. 주요출장결과	2
① NAB show : 기초연설, 세미나	2
② NAB show : 주요 기업 미팅 및 부스 참관	4
③ 해외 전문가 간담회	14
④ 버추얼 프로덕션 시설 탐방 및 미팅	18
III. 시사점 및 제언	24
<붙임> 주요 면담자 목록	27
<참고> NAB Show 2024 개요	28

I

출장 개요

□ 출장 목적

- 방송, 미디어 분야 최신동향 파악 및 신규 사업 발굴을 위한 NAB show* 2024 참관 및 AI기반 미디어 콘텐츠 기업 방문

* National Association of Broadcasters / 국제 방송장비 전시회

□ 출장 개요

- **[기 간]** '24. 04. 14(일) ~ 20(토), 5박 7일
- **[지 역]** 미국 라스베이거스, 로스앤젤레스
- **[출장자]** 원장님, AI디지털미디어 신사업 TF 안영민 팀장, 유은혜 과장, 빛마루방송지원단 방송인프라기획팀 김민정 과장 / 총 4명

□ 주요 일정

※ ICN:인천, LAS: 라스베가스, LAX: 로스앤젤레스

일자	출발지	도착지	업무수행내용	비고
4.14(일)	ICN	LAS	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이동 (인천 → 라스베가스) ○ ICT시설 방문 및 미디어 콘텐츠 참관(스피어) 	
4.15(월)~ 4.16(화)	LAS (NAB 참관)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 기조연설 및 세미나 참석 ○ 버추얼 프로덕션 및 AI 기업 면담(소니, 어도비 등) ○ 차세대 방송테마관, 한국관 참관(픽셀스코프 등) ○ 기타 국내외 혁신기업 서비스 체험 등 	
4.17(수)	LAS	LAX	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이동 (라스베가스 → 로스앤젤레스) ○ VP스튜디오 등 방문·면담(애리조나주립대 캘리포니아센터) ○ 혼합현실 기반 게임 서비스 기업 면담(파운더리식스) 	
4.18(목)	LAX		<ul style="list-style-type: none"> ○ VP 글로벌 전문 교육 센터 참관 및 면담(모시스 아카데미) ○ 이동형 VP의 시설, 기술, 운영 현황 등 참관(매직박스) ○ 버추얼프로덕션 제작현장 참관 및 면담(오비탈스튜디오) 	
4.19(금)~ 4.20(토)	LAX	ICN	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이동 (로스앤젤레스 → 인천) 	

1 NAB show 2024 : 기조연설

□ 기조연설 ① : NAB 개막행사 환영연설

< 개 요 >

- (일시/장소) 4.15.(월), 9:30~10:30 / NAB행사장 메인스테이지
- (연 사) NAB 대표 커티스 르게이트, Nexstar미디어그룹 기자 아드리엔 뱅커트, Futuri 대표 다니엘 안스탠디그, AI휴머노이드 아메카
- (주요내용) <AI in media> 연구조사의 주요 결과를 바탕으로 AI 관련 시청자 인식 분석, AI를 도입한 라디오,TV 방송제작의 미래 등에 관해 인사이트 제시

○ 퓨처리 CEO 다니엘 안스탠디그는 NAB 역사 상 처음으로 AI(휴머노이드 아메카, Ameca*)와 함께 공동 기조 연설 <AI's role in media> 진행

* 얼굴 안면 인식 기능 탑재, 2024년 4월 다시 등장한 아메카는 인간과 같은 공동 발표자로서 PPT를 읽고, 돌발질문에도 답을 하는 등의 역할 수행

- AI 방송 제작에 대한 시청자 인식 · 기대와 AI 기반 미디어 콘텐츠의 미래에 대한 미디어에서 AI의 역할에 대한 연구 결과* 발표

* 미국 전역 라디오·TV 뉴스 소비자 5,200명 대상 설문조사 기반, 응답자 절반이 AI 생성 콘텐츠(날씨보도 등) 관련 시청의향 및 수용 신뢰도가 높은 것으로 나타남

- AI 도입 방송제작 사례 소개* 및 향후 AI가 창의성을 활용해 방송콘텐츠 개선(뉴스정보 선별, 맞춤형 광고 등)을 위한 초지능을 선사할 것으로 분석

* '23년 Futuri는 AI가 라디오 프로그램 각본·선곡표 작성, 더빙을 하는 라디오 GPT 서비스 출시

< 기 조 연 설 ① >



□ 기조연설 ② : 생성형 AI가 판도를 바꾸는 방법

< 개 요 >

- (일시/장소) 4.15.(월), 11:30~12:30 / NAB행사장 메인스테이지
- (연 사) NFL(전미풋볼리그) CIO 애론 아멘돌리아, PGA투어 수석부사장 스콧 커터먼, AWS 글로벌 스포츠부문장 줄리 수자, AWS 부사장 매트 우드
- (주요내용) 생성형 AI·머신러닝 기술 적용 사례, 현황, 향후(개발·사업활용) 계획 등

- AWS 부사장 매트 우드는 생성형 AI와 머신러닝 기술을 워크플로우에 적용하여 기업들이 얻게 되는 생산성 향상에 대해 비전을 제시
 - 메타데이터 태깅을 포함한 미디어 관리, AI 어시스턴트 활용 등 생성 AI 기술을 통해 1~2년 이내 약 10배 생산성 향상, 5년 이내 약 100배에 이르는 효용을 가질 것으로 예측
- AWS 글로벌 스포츠부문장 줄리 수자는 클라우드 기반 실시간 라이브 방송제작을 통해 시간과 비용의 절감을 통한 경제적 효과에 대해 제시
 - 라이브 클라우드 기술을 통해 방송 제작 기간을 절반으로 단축하고 이산화탄소 배출*이 감소되는 등 친환경적 방법임을 강조
 - * 전통적인 방법으로 스포츠경기 생중계 프로그램 등 라이브 방송 제작 시 약 4일 제작 기간이 소요되며 평균 2.05톤의 이산화탄소를 배출함
- PGA투어 수석부사장 스콧 커터먼은 생성형 AI 기술을 적용해 전 세계 시청자와 팬의 관심을 새로이 창출하기 위한 검토 사례 제시
 - PGA투어 대회기간 동안 48개의 중계방송 중 24개를 동시에 송출 중으로 다언어 중계방송에 생성형 AI 보이스오버 기술 적용 검토 중

< 기 조 연 설 ② >



2

NAB show 2024 : 주요 기업 미팅

□ 소니(SONY) : 버추얼 프로덕션 관련 글로벌 기업 미팅 ①

○ 소니의 버추얼 프로덕션은 로케이션(현장) 촬영의 사실감과 가상 세트가 주는 유연성을 최적화하여 장면을 연출하는 것이 특징

- 카메라 호환성^①, 디지털 시네마 카메라와 언리얼 엔진 간 카메라 설정 동기화^②, 태블릿을 사용한 가상 카메라 관리 기능^③ 등이 새로운 기능으로 포함

※ 이러한 버추얼 프로덕션 툴 셋은 사전 제작(Pre-production) 및 촬영 현장에서의 작업흐름(On-set workflows)를 개선하는 데 도움

○ 최첨단 LED 크리스탈 베로나 디스플레이(Crystal LED VERONA display)는 설치가 간편(캐비닛 디자인)하며, 카메라 내 VFX 애플리케이션 품질 향상과 효율성 제고에 기여(표면 반사 방지 기술 등)

○ 원격 제작에 최적화 되어 있는 네트워크 라이브 포트폴리오(Networked Live portfolio)는 장소에 관계없이 제작 리소스를 최적으로 연결, 사용, 공유하여 작업 가능토록 지원

⇒ 이 시스템을 빛마루방송지원센터 스튜디오에 활용하여 여러 국가 전문가들이 원격으로 작업에 참여할 수 있다면, 보다 확장된 의미의 ‘국제 공동제작’이 이루어 질 수 있을 것으로 보임



□ 아마존웹스(AWS) : 버추얼 프로덕션 관련 글로벌 기업 미팅②

- 클라우드 서비스를 제공(컴퓨팅, 스토리지, 보안 분야 등)하고 있는 AWS는 클라우드 기반 비디오 제작·편집 솔루션<Full Swing>을 선보임
 - 여러 사용자가 동시에 프로젝트에 접근하여 실시간 협업이 가능하며, 반복적인 작업은 자동화하여 제작시간 단축 가능
- 또한, <클라우드 기반 뉴스룸>(NVIDIA社 협업)은 현장의 앵커와 기자들이 클라우드 상에서 실시간으로 콘텐츠 제작·배포를 가능케 함

< 아마존웹스 면담 및 제품 소개 >



□ 마이크로소프트(MS) : 버추얼 프로덕션 관련 글로벌 기업 미팅③

- MS는 미디어 및 엔터테인먼트 기업들을 위한 혁신적인 <데이터 및 AI 기반 플랫폼>을 선보이며 콘텐츠 제작, 배포, 분석 과정을 혁신함
 - 콘텐츠 검색·추천·분류 등을 자동화하는 자동 메타데이터 생성^①, 영상 내 장면·객체·텍스트 등을 AI로 인식하여 검색지원 기능^②, AI 기반으로 다음 장면 예측 및 이를 자동으로 생성 기능^③ 등 제공
- ※ 이외에도, 실시간 시청자 행동 패턴 분석, 콘텐츠 성과 등에 대한 리포트 제공

< MS 기업 미팅 및 제품 소개 >



□ 어도비(Adobe) : AI 활용 글로벌 기업 미팅①

- 텍스트 프롬프트를 통해 동영상 생성할 수 있는 <Firefly*의 비디오 모델>을 선보임 ※ Premiere Pro에서 연동하여 편집 작업 효율성 증대
 - 특히, 생성형 AI 기술을 활용해 ①동영상 프레임 확장(Generative extend)에 ②새로운 요소를 편집(Object edition)하거나 ③기존 요소를 제거(Object removal)할 수 있음

* Adobe의 Firefly는 사용자가 간단한 텍스트 프롬프트로 사실적인 이미지를 쉽게 생성할 수 있는 AI 기반 창작 도구



□ 더파운더리(The Foundry) : AI 활용 글로벌 기업 미팅②

- VFX 소프트웨어 'Nuke*'에 새롭게 추가한 <Copycat>기능을 선보임
 - * 영화 특수효과를 위한 합성 및 색 보정에 특화되었으며, 영화 '아바타'의 판도라 행성 합성, 드라마 '왕좌의 게임' 및 아이유M/V '스물셋' 색 보정 등에 활용됨
 - 이는 사용자가 지정한 객체(배우)의 효과를 학습하여 작품 전체에서 동일한 효과를 손쉽게 줄 수 있는 기능 (작업 시간↓, 작품 일관성↑ 등)
- ※ 머신러닝 기술을 활용하여 복잡한 효과를 빠르고 일관되게 적용 가능



□ 픽셀스코프(Pixelscope) : AI 활용 국내 기업 부스 참관①

- 실시간 스포츠 중계를 완전 자동화할 수 있는 AI 자동화 솔루션 개발업체로, 고속 트래킹 카메라를 사용해 선수와 공의 움직임을 3D로 분석 및 AI 생성 자료* 송출 * 3종(각도 조정, 리플레이 생성, 그래픽)
- 실시간 트래킹(선수, 볼^①)→스코어링(획득 정보 자동화)^②→경기 상황인지(AI분석)→AI 생성 자료(3종) 생성^③→매체에 맞게 AI가 영상제작 후 송출^④



□ 한국 방송기술 테마관 : AI 활용 국내 기업 부스 참관②

- 8K고품질 영상에서 AI가 자동으로 여러 개의 세로 영상을 만들어 주는 <AI 제작 솔루션>은 KBS가 자체 제작하였으며, 딥러닝 기반 피사체 추적 엔진^①, 멀티 GPU 기반 렌더링 가속기술^② 탑재
- ETRI는 AI 기반 샷예측, 재난정보방송, 메타데이터 서비스, 디지캠은 재난 알림 서비스, 블루닷은 AI 기반 영상처리 서비스 소개 등


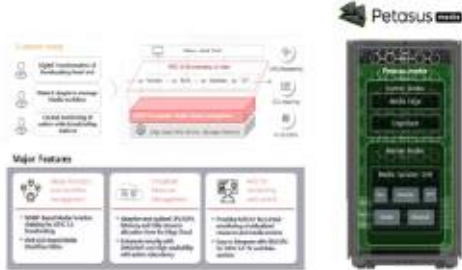
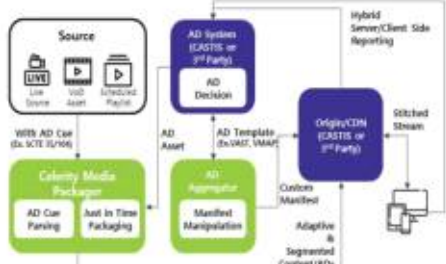





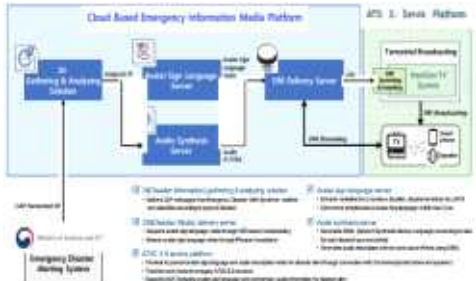


참고1

한국 방송기술 테마관 주요 전시 품목

※ 과기정통부 보도자료('24.4.14.) 발취



구분	전시품목	주관기업/공동 참여
AI 제작/편집 (5종)		AI 기반 방송콘텐츠 제작시스템 KBS , KBS미디어, 아이렌소프트
		AI 아바타 기반 영상제작솔루션 CAST.ERA , ETRI
		AI 샷 예측 및 가상 샷 생성 기술 ETRI , MBC
		AI 메타데이터 자동 생성 및 영상 검색 ETRI , MBC, SYSTRAN
		AI, ATSC 3.0 기반 실감미디어 서비스 핵심기술 ETRI , 디엠스튜디오, 부산MBC, KNN, 에이티비스, 국민대학교,
플랫폼 (4종)		ATSC 3.0 기반 데이터캐스팅 플랫폼(DDaaS*) *Data Distribution as a Service CAST.ERA , Sinclair(미국), SKT, ntels, Hashicorp


		DDaaS 연동 송출·모니터링 시스템(EGA, Edge Gateway Appliance)	CAST.ERA , Sinclair(미국), SKT, 카이미디어, 에이티비스, SM Solutions, 한시간컴, Hashicorp
		DDaaS 연동 솔루션(Site Manager)	CAST.ERA , Sinclair(미국), SKT, 카이미디어, 에이티비스, SM Solutions, 한시간컴, Hashicorp
		광고 기반 무료 스트리밍 서비스(FAST) 플랫폼(TV, 차량)	CAST.IS , LGU+
		DDaaS 기반 위치기반 맞춤형콘텐츠 서비스 및 ATSC 3.0 전용수신단말(PILOT)	CAST.ERA , Sinclair(미국), SKT, ntels, Hashicorp, 로와시스 , 현대모비스
서비스 (6종)		ATSC 3.0 기반 고정밀 위치정보 서비스 사례(차량)	KBS , 아트케이, 현대모비스, 뉴엔스, 피피솔, 카이미디어, 아고스, 로와시스, 테라노바
		ATSC 3.0 기반 고정밀 위치정보 서비스 사례 (드론, 선박, 농기계)	MBC , BitPath(미국)




	<p>ATSC 3.0 기반 시청각장애인을 위한 재난정보미디어 전송기술(아바타 수어, 음성 등)</p>	<p><u>ETRI</u>, KBS, 에어코드, 이큐포울, 로와시스</p>
	<p>ATSC 3.0 기반 시청각장애인을 위한 재난정보미디어 서비스 사례 (아바타 수어 등)</p>	<p><u>디지캡</u>, 이큐포울, ETRI, SpectraRep(미국), PMVG(미국)</p>
	<p>ATSC 3.0 기반 AI 자막방송 서비스</p>	<p><u>디지캡</u>, <u>디에스브로드캐스트</u>, <u>에이티비스</u>, <u>진명통신</u>, PMVG</p>


참고2

NAB Show 2024 참가 주요 기업 및 서비스 소개

기업명	기업 및 부스 정보
<p>소니 일렉트로닉스 (Sony Electronics)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 캡처-제작-관리까지 이르는 소니 신제품 및 워크플로우 전시 · 스티븐 스필버그, 톰 행크스의 <애플TV, Masters of the Air> 드라마 제작 사례를 통해 버추얼 프로덕션 활용 관련 소개 · 360도캡처, 모션픽처/영화제작, 볼류메트릭 캡처, 버추얼 프로덕션 툴, TV제작 워크플로우 소프트웨어 및 솔루션, 스위처 등 · (세션 관련) 버추얼 프로덕션 장비, 시스템 관련 프라이빗 세션 <div data-bbox="443 1697 928 2016">  </div> <div data-bbox="938 1697 1423 2016">  </div>

기업명	기업 및 부스 정보
로스 비디오 (Ross Video)	<ul style="list-style-type: none"> 1974년 설립된 캐나다 방송장비 제조사(주요제품: 카메라, 스위처 등) 방송제작용 비디오 스위처, CG그래픽, 로보틱 카메라 시스템, 비디오 서버, 실시간 모션그래픽 시스템 XR스튜디오, 뉴스룸 시스템 등 제공 뉴스, 날씨, 스포츠중계, 선거방송, 엔터테인먼트 쇼 등 실시간 방송 제작 솔루션 및 XR 접목 서비스 등 중심 사업 Ross솔루션은 미국 NFL, MLB, NBA 등 스포츠 중계 솔루션으로 사용됨
제로 덴시티 (Zero Density) / SL2038	<ul style="list-style-type: none"> '14년 설립된 튀르키예 AR·XR/버추얼 스튜디오 분야 솔루션 기술 기업 글로벌 시장 선두기업으로 통합 VP 및 실시간 모션그래픽 솔루션 제공 NAB 현장에서 최신 VP 플랫폼인 'Reality5*' 공개 <ul style="list-style-type: none"> * 언리얼 엔진으로 구축한 버추얼 스튜디오 솔루션 리얼리티 엔진 목표 : 언리얼 모션 디자인을 기반으로 하는 새로운 접근 방식을 통해 렌더링 및 컴포지팅 퀄리티를 높이는 동시에 에셋 제작과 통합을 간소화하고 작업자의 복잡성을 줄이는 것 혁신적인 엔드-투-엔드 통합 실시간 그래픽 워크플로우 전시 
블랙매직 디자인 (Blackmagic Design)	<ul style="list-style-type: none"> '02년 설립된 호주 방송장비 제조사(주요제품: 카메라, 스위처 등) 장편 영화, 후반 작업, 방송 산업을 위한 URSA 카메라(대표), DaVinci Resolve(대표, 후반편집 색보정용 s/w) 등 제공 풀프레임 6K 센서, 13스탑의 다이내믹 레인지 등을 갖춘 하이엔드 디지털 필름 카메라인 Cinema Camera 6K 전시 온라인 방송사를 위해 제작된 URSA Broadcast G2 카메라도 선보일 예정(4K 프로덕션 카메라, 4K 스튜디오 카메라 또는 6K 디지털 필름 카메라로 활용 가능)
어도비(Adobe)	<ul style="list-style-type: none"> 최신 툴 공개 및 4월 9일 업데이트가 발표된 Frame.io*에 대해 직접 공유하고 데모를 진행 * 영상 편집자-제작자 간 협업 지원 플랫폼으로 촬영 현장에서 찍힌 영상을 실시간으로 클라우드에 전송하여(Camera to Cloud), 편집 중인 프로젝트를 각기 다른 장소에서 공유하며 의견 조율 및 동시작업 가능

기업명	기업 및 부스 정보
	<ul style="list-style-type: none"> Adobe Premiere Pro 1.5, Adobe After Effects 6.5, Adobe AuditionTM 1.5 and Adobe EncoreTM DVD 1.5의 새로운 버전을 포함하는 Adobe Video Collection 2.5 전시
더 파운드리 (The Foundry) / Ren Deluxe	<ul style="list-style-type: none"> 영국 VFX 소프트웨어 개발 기업으로 런던, 맨체스터, 텍사스 오스틴 위치 AI 머신러닝 기능 CopyCat을 활용하여 VFX샷 제작하기 위한 예비 작업 지원 및 버추얼 프로덕션에서 리얼타임 VFX 구현을 지원 ※ Foundry가 개발한 노드 기반 디지털 합성 응용 프로그램 'NUKE' (세션 관련) VFX 아티스트를 위한 머신러닝 플랫폼 CopyCat 소개 및 적용사례 등
뷰(Vü)	<ul style="list-style-type: none"> VP를 전문으로 하는 대표 기술 회사 내슈빌, 올랜도, 탬파, 라스베이거스에 VP 보유 마크 로버츠(Mark Roberts), 모션 컨트롤(Motion Control), 니콘(Nikon)과 함께 센트럴 홀(Central Hall)의 로비(L1)에 '언리얼 라이드(Unreal Ride)'를 제작하였음 참가자들은 거대한 LED 스크린을 배경으로 맞춤 제작된 미래형 오토바이 소품에 앉게 되며, 카메라 렌즈를 통해 포착하면 마치 가상의 미래 도시 풍경을 달리는 것처럼 보임 NAB기간 웨스트홀 3층 방송교육협회(BEA) 세션장에서는 Vü의 올인원 VP 솔루션인 Vü One 전시 및 시연(B306, 워크샵 참석자 대상) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>부 원 시스템 LED 월(18피트 - 45피트 범위), 미디어 서버, 카메라 추적 및 다양한 컴퓨팅 성능 포함</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>버추얼 스튜디오 (Virtual Studio) 제너레이티브 크리에이티브 및 사전 시각화 도구에 즉시 액세스할 수 있습니다.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>콘텐츠 라이브러리 강력한 내장 가상 환경 라이브러리가 사전 로드되어 있습니다.</p> </div> </div>
캐논(Canon)	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 카메라와 렌즈 조합을 시도해 볼 수 있는 킬러 스탠드 전자광학시스템 카메라인 Cinema EOS C300 Mark III와 Cinema EOS C500 Mark II의 후속 제품 발표
아토모스(Atomos)	<ul style="list-style-type: none"> 호주 영상장비 제조사, 대표 품목: 영상 외부입력장치 'Ninja' 시리즈 전시제품 : 외부입력장치(Monitr and Recorder)(Ninja / Ninja Ultra / Shogun / Shogun Ultra / Zato Connect / Sumo19 SE / Shinobi 등 실시간으로 영상을 클라우드로 전송하는 'Camera to Cloud' 기능, 각 플랫폼별 'Live Streaming' 기능 등 영상 제작을 편리하게 해주는 클라우드 서비스 체험

기업명	기업 및 부스 정보
매트록스 비디오 (Matrox Video)	<ul style="list-style-type: none"> 1976년 설립된 캐나다 방송장비 제조사(주요제품: 그래픽카드, SW) 비디오 기술 분야 글로벌 리더로 HW/SW, API, SDK로 구성된 완벽한 포트폴리오를 갖추고 있음 현장 원격 액세스, 다중 사용자 협업, 향상된 보안, 원활한 전환 등 최신 방송환경에 맞게 설계된 방송 스튜디오 툴 Extio3 및 KMLync를 시연 "Innovating Live Productions" 프레젠테이션 진행(16일 14시 10분)
브레인스트롬 (Brainstrom)	<ul style="list-style-type: none"> '93년 설립된 스페인 방송전문업체 (주요분야: 실시간 3D 그래픽기술 등) <ul style="list-style-type: none"> ※ '16년 CJENM이 국내 최초 생방송 AR기술 적용 시 기술 자문 실시간 3D 그래픽 및 버추얼 스튜디오 솔루션의 세계 선두 업체로 버추얼 프로덕션, 리얼타임 3D 그래픽스, 뉴스룸 워크플로우 및 몰입형 프레젠테이션 분야의 최신 개발 기술 시연 최신 버전의 AR 구현 소프트웨어 '인피니티셋', 애스톤, e스튜디오의 최신 버전인 스위트6의 기능 및 가능성 공개 시연 엔리얼엔진5와 엔비디아 RTX 6000 에이다 세대 그래픽 카드를 사용해 '인피니티셋'과 최첨단 가상 프로덕션을 결합한 선거 프로그램(Elections program) 시연 <ul style="list-style-type: none"> 출연자 원격 이동, 투명 터치스크린을 포함한 AR 그래픽 등 방송과 내용에 맞는 3D 그래픽을 표시하고 발표자가 쇼를 추가로 제어하여 복잡한 쇼를 더욱 상호 작용적이고 출연자에게 친숙하게 만들 수 있음
아마존웹서비스 (AWS)	<ul style="list-style-type: none"> '클라우드 기반 뉴스룸'이라는 테마에 맞춰 6개의 모니터링 및 평가 솔루션 전시와 'AWS 생성형 AI 플레이그라운드', '전문가 질의응답'이 펼쳐지는 AWS Builder Zone으로 구성된 전시
AWS 골프 익스피리언스	<ul style="list-style-type: none"> PGA투어 공식 시뮬레이터 파트너 '풀스윙(Full Swing)'과 함께 골프 시뮬레이션존(티박스)을 구성 AWS의 생성형 AI툴을 통해 골프 스윙 맞춤형 디자인을 구동하는 체험존 마련 

3 해외 전문가 간담회

□ 미디어콘텐츠 글로벌 진출 : 더글라스 몽고메리 (4/15, 미국 라스베이거스)

< (참고) 글로벌 전문가 소개 >

○ 더글라스 몽고메리(Douglas Montgomery)



- 前 워너브라더스 부사장(미국, 일본, 영국 등 근무)
: 글로벌 미디어 시장 분석 및 비즈니스 전략 수립, 스트리밍 서비스의 글로벌 시장 진출 관련 업무 담당
: 코코와 등 ' 아시아 스트리밍 서비스의 글로벌 시장 진출 업무 담당
- 現 글로벌 커넥츠 미디어(Global Connects Media)* CEO
* 할리우드 필름 페스티벌(Hollywood Film Festival) 개최, 글로벌 미디어 연구 및 시장 전략 컨설팅 업체

○ 글로벌 시장에서 인기 있는 콘텐츠는 주로 한국과 일본이 만들고 있으며, 한국의 콘텐츠 경쟁력은 이미 일본을 능가했다고 판단됨

- 한국 콘텐츠의 강점 중 하나는 강력한 정부지원이라 생각되는데, 콘텐츠 수익이 자국으로 환류될 수 있도록 지원할 필요가 있음
- 이를 위해, 프랑스 문화콘텐츠 관리 모델^①과 캐나다 콘텐츠법^②을 참고하여 글로벌 경쟁력을 확보해 나가면 큰 도움이 될 것으로 보임

① 프랑스는 문화 상품에 세금을 부과하며, 세금은 모두 프랑스의 문화부로 귀속

② 캐나다 TV와 라디오는 일정 수준 이상(30%)의 콘텐츠는 캐나다 제작물로 편성

⇒ 이처럼, 자국 콘텐츠를 보호하고 수익이 다시 자국으로 환류시켜 재투자에 활용한다면 글로벌 진출에 유리한 고지 선점 가능

< 미디어콘텐츠 글로벌 진출 관련 전문가 미팅 >



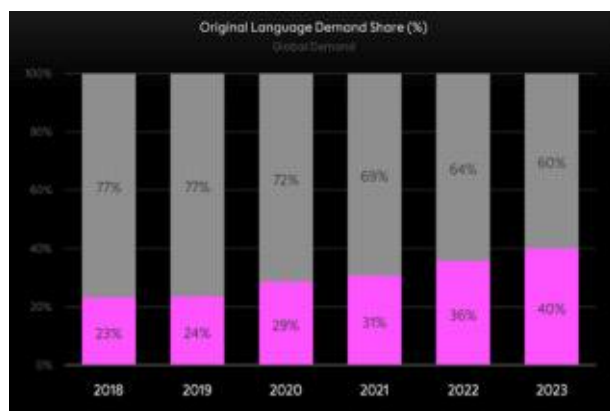
- AI시대를 맞이하여 콘텐츠의 독자적인 브랜드와 정체성을 가지는 것이 글로벌 시장 진출에 성공하는데 있어 더욱 중요한 요소가 됨
 - AI가 빠르게 발전하고 있지만 아직은 인간의 자리를 위협하지 못할 것이라고 생각하고 있으며, 오히려 AI가 만든 영상들이 엄청나게 늘어날 것이기 때문에 인간의 손길이 들어간 콘텐츠는 더 각광 받을 수 있다고 생각함
 - 성공적인 글로벌 진출을 위해서는 현지 시장을 제대로 알아야 하지만, 그럼에도 불구하고 콘텐츠 고유의 정체성을 잃지 않아야 하는데, 한국 콘텐츠가 인기 있는 이유는 한국적인 매력이 있기 때문임
 - 또한 글로벌 진출에 있어 AI를 활용하는 것은 매우 의미 있으며, 그 이유는 해외 진출 비용을 줄여주고 콘텐츠 생산 속도를 높여 빠르게 시간 점유율을 확대하는 것이 가능하기 때문임

< 미디어콘텐츠 글로벌 진출 관련 전문가 미팅 >



< (참고: 글로벌 진출) 비영어 콘텐츠 관련 주요 동향 : NAB 2024 세션 일부 요약 >

○ 비영어 엔터테인먼트 콘텐츠의 부상(Catch a Global Star: Unveiling the Rise of Non-English Entertainment)



(출처 : Parrot Analytics)

- 비영어권 엔터테인먼트 시장 규모 : **2,470억 달러**(한국, 독일, 인도 등이 주도)
- 일본 애니메이션은 글로벌 콘텐츠 수요 상위 5위 중 3개 차지
- 비영어 콘텐츠의 인기가 갈수록 증가하고 있음 (좌측 이미지 적색 비율)
- FAST채널 시장에서도 비영어 콘텐츠 수요 증가 추세

□ FAST와 글로벌 방송 시장 현황 : 게빈 브릿지 & 멜리사 비드폴리 [4/16, 미국 라스베이거스]

< (참고) 글로벌 전문가 소개 >

○ 게빈 브릿지(Gavin Bridge)



- 現 CRG 글로벌(CRG Global)* 미디어 리서치 부대표
: 글로벌 미디어 콘텐츠 회사 대상 전문 컨설팅 업무 담당
* 데이터수집 솔루션, 통계분석 및 데이터시각화 등 시장 조사 전문기관
- 現 'The FASTMaster' 개설 및 리포트(월간) 발간
: 미국 FAST 산업 분석 및 미디어 콘텐츠 트렌드 심층 분석
* 뉴스레터/블로그 기고 플랫폼 'substack'에서 전문 동향 페이지 운영
- 前 Variety Intelligence Platform 미디어 부문 수석 애널리스트
: FAST성장, 케이블TV, 팬덤과 디지털 전략, 스트리밍 등 미디어 콘텐츠 산업 및 시장 분석 담당

○ 멜리사 비드폴리(Melissa Bidgoli)



- 現 OTTera* 영업 마케팅 임원
: 콘텐츠 판매 및 마케팅 총괄 / * 콘텐츠 배포 전문기업(2,000개 이상 FAST 채널 배포, 600개 이상 라이브 앱 지원)
- 前 엔터테인먼트, 제작사 등에서 매니저, 프로듀서 역임

○ 글로벌 시장에서 한국과 스페인어 콘텐츠 수요가 크게 늘고 있음, 장르별로 보면 어린이 콘텐츠 수요가 급격히 증가하고 있음

- 어린이 콘텐츠는 언어에 크게 영향을 받지 않기 때문에 글로벌 진출 콘텐츠로 굉장히 유리한 점이 있으며, 버추얼 프로덕션을 활용하기에 용이한 장르라고 판단됨
- 실제로 FAST 채널에서도 어린이 콘텐츠는 인기가 높는데, 다만 어린이 대상 콘텐츠는 글로벌 규제가 심하기 때문에 해외 진출 시 콘텐츠의 등급을 염두 해야 함 (콘텐츠 제공시 PG 13세 여부 입력)

< FAST와 글로벌 방송 시장 현황 전문가 미팅 >



- FAST 시대에 삼성과 LG전자 등 강력한 글로벌 FAST사업자가 있는 한국은 상대적으로 해외 진출에 유리한 고지에 있음
 - 장르를 잘 선택해야 함, 일부 콘텐츠는 FAST로 무료로 제공하고 어린이 콘텐츠 중 신규 에피소드는 유료로 제공하는 PAST (Premium FAST) 전략도 가능
- FAST를 통한 중소 콘텐츠 사업자 해외 진출 관련, 한국의 중소 콘텐츠 사업자들이 버추얼 프로덕션을 이용해 어린이 콘텐츠나 글로벌 진출을 위한 다큐멘터리를 제작한다면 충분히 승산이 있을 것으로 보임
 - 특히, 어린이 콘텐츠의 경우 증강현실, XR 기술 등을 한국 킬러 콘텐츠에 통합하면 더 많은 어린이의 이목을 끌 수 있을 것임

< FAST와 글로벌 방송 시장 현황 전문가 미팅 >



< (참고: FAST) FAST 채널 관련 주요 동향 : NAB 2024 세션 일부 요약 >

- 광고기반 무료 스트리밍 서비스, FAST의 기회와 도전(The Opportunities and Challenges of FAST)

Table North America Free Ad-supported Streaming TV (FAST) Revenue (M USD) by Country (2019-2029)

	2019	2020	2021	2022	2023	2024
United States	277.56	907.79	2184.34	3973.33	5721.95	7422.95
Canada	1.99	7.67	23.12	54.23	97.20	145.31
Total	279.55	915.46	2207.46	4027.55	5819.15	7568.26

	2024	2025F	2026F	2027F	2028F	2029F
United States	7422.95	9018.35	10734.92	12566.96	14335.72	16713.25
Canada	145.31	190.30	239.27	294.55	355.51	440.38
Total	7568.26	9208.65	10974.19	12861.50	14691.23	17153.63

Source: Maia Research Analysis

- 2024년 북미(미국과 캐나다) FAST시장 규모 : 58억 1,915만 달러 전망
- 2029년에는 171억 5,363만 달러(23조 원)로 성장할 것으로 예상
- 2024년 4월에만 신규 채널 1,963개 런칭(미국)
- NBC유니버설과 워너 브라더스와 같은 주요 미디어 기업은 각각 30개 이상의 FAST 채널을 보유

4

버추얼 프로덕션 시설 탐방 및 면담

【① ICT 시설 및 콘텐츠 관람(The Sphere)】

< 개 요 >

- (일시/장소) '24. 4. 14.(일) 19:00~21:00 / The Sphere, Las Vegas
- (시설개요) 건물 내외벽 전면에 디스플레이가 설치된 구형 공연장 및 사이니지

■ 면적 : 15,000m ²	■ 수용인원 : 18,600석
■ 개장 : '23년 9월('18년 착공)	■ 준공비 : 약 23억 달러(3조원)

□ 주요 참관 내용

- (사이니지 시설 탐방) 내부 건물과 건물에 연결된 구조체를 통해 사이니지가 외벽(디스플레이 판넬)에 설치되어 있는 구조로 설계
 - 외벽 디스플레이(엑소스피어)는 하키팩 크기의 대형 LED소자 120만개로 구성되어 있으며 날씨 등 환경적 요인과 유지보수를 고려하여 제작
 - ※ 전체 디스플레이 크기 : 높이 111m, 너비 157m
- (내부시설) 360도 전면이 둘러쌓인 고해상도 LED로 구성된 공연장(상영장)과 AI기술, 메타버스 등 첨단 ICT기술을 접할 수 있는 체험형 시설로 구성
 - 현재 공연장에서는 360도 화면구성을 고려한 다큐멘터리* 영화를 상영
 - * 대런 아로노프스키(Darren Aronofsky) 감독의 「지구에서 온 엽서」 상영, 18K 특수 카메라로 촬영한 공상과학 다큐멘터리 영화

< 스피어 내·외부 전경 >



【② 모시스 아카데미 USA(Mo-Sys Academy USA) 교육 참관】

< 개 요 >

- (일시/장소) '24. 4. 18.(목) 09:00~12:00 / Mo-Sys Academy USA 교육장(CA)
- (기관개요) 버추얼 프로덕션(VP) 솔루션 제공업체 모시스 엔지니어링(Mo-Sys Engineering)이 운영 중인 VP 전문 글로벌 교육기관
 - 주요 교육대상 : 할리우드 노동자 조합, 협회·유관기관, 독립제작사, 제조사(블랙매직, 캐논, LG 등), 대학 등 교육기관, 정부기관 등
- (참 석 자) 모시스아카데미 USA 대표 Eric Rigney 등

□ 주요 교육 내용

- (VP 활용의 장점) 시간·지리적 제약을 탈피, 촬영지 허가·규제·이동 등 문제나 아동·동물 출연, 차량 주행, 재촬영 등 조율·통제가 자유로움
 - 후반제작 과정의 일부를 사전 제작 단계로 옮겨와 후반제작에 소요되는 시간과 비용을 단축할 수 있으며 창의적 협업이 증대
- (VP 핵심 구성요소) 실제 현장의 라이브 액션, 가상공간을 이루는 3D 환경, 실시간 카메라 트래킹을 통한 상호 연동과정으로 구성
- (VP 산업 단계별 변화) 초기 VP 활용 시 한계, 현재 제작현장에서 VP 도입 현황, 향후 VP 활용 방안 및 비전 제시

< 모시스아카데미 교육 참관 >



【㉔ 애리조나주립대 캘리포니아 센터(ASU) 현장 방문】

< 개 요 >

- (일시/장소) '24. 4. 17.(수) 14:00~16:00 / 애리조나주립대 캘리포니아센터
- (기관개요) 애리조나주립대(ASU) 캘리포니아 LA 센터를 기반으로 대학원 과정 'MA-NEM'(내러티브 융합 미디어 Narrative and Emerging Media) 운영
- (참 석 자) 애리조나주립대 MA-NEM 전임강사 등

□ 주요 참관 내용

- (ASU 교육과정 브리핑) VR·AR·XR, 숏폼 디지털 스트리밍, VP 등 첨단 기술 기반 시각적 스토리텔링 및 몰입형 콘텐츠 제작에 대해 교육
 - 융합미디어 시장·기술에 대한 전반적인 이해를 위한 교육과 VP 제작도구·기법 등에 관한 교육을 통한 실무 연계 과정 운영
- (ASU 교육시설 소개) 그린 스크린 기반 제작 스튜디오 1개, LCD월 기반 제작 스튜디오 1개를 운영하며 학생들이 실제 제작에 VP활용 중
 - 스튜디오 설비와 언리얼 엔진을 활용하여 VP 워크플로우 경험, 가상현실 콘텐츠 제작, 가상공간(세트) 제작 등 작업

< 애리조나주립대학 캘리포니아센터 현장 방문 >



【④ 파운드리식스(FoundrySix) 기업 면담 및 현장 방문】

< 개 요 >

- (일시/장소) '24. 4. 17.(수) 16:00~18:00 / 파운드리식스 LA 본사
- (기업개요) 혼합현실(Mixed Reality) 기반 게임 개발 스타트업
- (참 석 자) 파운드리식스 CEO Antony Tran 등

□ 주요 면담 내용

- (기업 및 서비스 소개) 2018년 설립된 스타트업으로 현재 Meta의 파트너사로 소셜 AR 게임 개발 및 몰입형 콘텐츠 제작 서비스 중
 - 혼합현실 기반 게임 회사로 AR(증강현실) 기술을 활용한 소셜 RPG 게임 'AREALM' 개발 및 서비스 런칭 관련 현황 청취
- (융합기술 기반 콘텐츠 제작 관련) AR·MR·XR 및 3D 그래픽을 활용한 콘텐츠 제작 관련 기반 기술, 에셋 데이터 관리 체계 등 문의
 - 주변 환경 영상을 실시간으로 VR 헤드셋 내부에서 구현하여 가상공간과 실제 공간을 혼합하여 구현하는 기술, 물리적 공간을 가상3D 공간으로 재구성하는 기술 등 관련 동향 정보 공유

< 파운드리식스 기업 면담 >



【⑥ 매직박스(Magic Box) 현장 방문】

< 개 요 >

- (일시/장소) '24. 4. 18.(목), 13:00~15:00 / 매직박스 LA 본사(Burbank)
- (기업개요) 이동형(mobile) VP 스튜디오 및 LED 솔루션 제공업체
 - 영화 후반제작·모션픽처 제작사로 세계 최초 트레일러를 개조한 이동식 버추얼 프로덕션 스튜디오를 개발·운영 중
- (참 석 자) 매직박스 CEO Sam Nicholson 등

□ 주요 참관 내용

- (이동식 VP 스튜디오 방문) 600평방피트의 트레일러 내부에 카메라 모션트래킹이 가능한 LED스튜디오 및 컴퓨터 제어실, 공조시설 설치
 - 천장과 내부 벽 전면에 LED를 설치하고 바닥에는 전동식 턴테이블 장치를 활용하여 XR·차량주행 장면 촬영 등에 활용 특화
 - ※ LED 패널 : 1.3mm Pitch, 4K 해상도(Resolution)
- (시설 특징) 촬영을 위한 스튜디오 세팅에 소요되는 시간이 약 45분 정도로 매우 빠르며 차량 내부에 설치되어 기동성을 갖추고 있음
 - 간단한 차량 주행 장면 촬영 시 쉽고 빠르게 촬영 제작에 활용하여 안전한 제작환경·비용 절감 등 효율적인 장점이 있으나 공간이 협소해 LED 발열문제 및 공조 등의 한계가 있음

< 매직박스 내·외부 전경 >



【⑥ 오비탈 스튜디오(Orbital Studios) 현장 방문】

< 개 요 >

- (일시/장소) '24. 4. 18.(목), 13:00~15:00 / 매직박스 LA 본사(Burbank)
- (기업개요) 버추얼 프로덕션 운영 전반 서비스 및 스튜디오 제공업체
 - 버추얼 아트, 사전 시각화, 제작, 버추얼 프로덕션 슈퍼바이저 등
- (참 석 자) 오비탈 스튜디오 VP오퍼레이터 Mike Sill 등

□ 주요 참관 내용

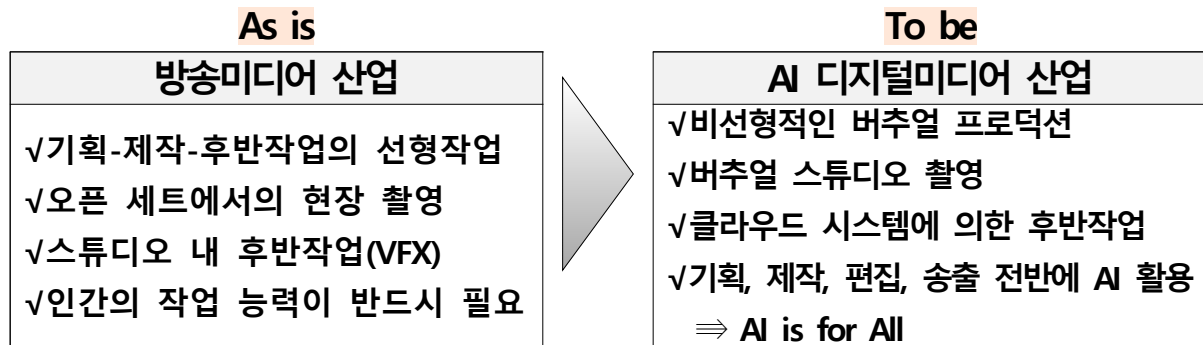
- (HW·SW 장비 구성) 스튜디오 하드웨어 설비 구성 및 구축 구조, VP 운영 장비·소프트웨어 구성 등 문의 및 의견 청취
 - 제작 현장에서의 실제 세팅 진행 과정·방법 모니터링, 버추얼 프로덕션 운영을 위한 3D 렌더링 소프트웨어(Unreal vs. Chaos) 구성의 조합에 따른 장단점에 대한 의견 청취
 - 오비탈은 일반적으로 VP 제작에 활용하는 Unreal 기반 소프트웨어 구성이 아닌 Chaos 프로그램 활용 위주의 시스템 조합
 - ※ 카오스(Chaos) : 실시간 3D 시각화 렌더링 소프트웨어 프로그램
- (시설 특징) 반원형 VP 스테이지 1개, 평면형 VP 스테이지 1개, 차량 기반 촬영이 가능한 이동형 LED, 클라우드 기반 협업 솔루션 보유
 - ※ 반원형(높이 4m x 지름 15m), 플랫폼(길이 24m x 높이6m)

< Orbital Studio 내부 전경 >



Ⅲ 시사점 및 제언

1 정책적 시사점



□ 버추얼 프로덕션(VP)의 보편화

- 소니, 뷰, 파운드리, 브레인스툼 등 다양한 VP 기업들이 자사의 최신 VP 장비와 방송 솔루션을 전시하고 우수성을 홍보
- 기존 VP 시스템보다 개선된 촬영, 편집, 송출 장비와 AI 기능이 적용된 다양한 소프트웨어를 전시, VP 시장의 보편성을 보여줌

□ 클라우드 시스템으로의 수렴

- 고사양 컴퓨터, 전문 소프트웨어, 전문 편집실 등이 없어도 언제, 어디서나 콘텐츠를 제작, 편집, 송출할 수 있는 클라우드 서비스 출현
 - 아마존웹스(AWS)는 클라우드 기반 비디오 제작·편집 솔루션 <Full Swing>을 통해 실시간 협업과 자동 제작 기능을 홍보
 - 소니는 <네트워크 라이브 포트폴리오>를 통해 장소에 관계없이 제작 리소스를 최적으로 연결, 사용, 공유하여 작업 가능토록 지원
- 클라우드 시스템으로의 수렴 현상은 특정 기업이 방송영상 분야 솔루션 산업을 독점할 수 있는 기회를 제공할 수 있음

□ 방송제작과정(워크플로우) 전반에 AI 적용

- 방송제작과정 전반에 생성 AI 기술이 적용되어, 1~2년 이내 약 10배 생산성 향상, 5년 이내 약 100배에 이르는 효용을 가질 것으로 예측
 - MS는 <데이터 및 AI 기반 플랫폼>을 통해 자동 메타데이터 생성, 영상 내 AI 검색지원 기능, AI 영상 예측 및 자동생성 기능 등 제공
 - 어도비는 <Firefly*의 비디오 모델>을 통해 AI를 활용한 동영상 프레임 확장, 새로운 요소 추가, 기존 요소 제거 기능 등 제공
 - 픽셀스코프는 AI 솔루션과 고속 트래킹 카메라를 사용해, 실시간 트래킹, AI 경기분석, AI 자료영상 생성, 자동편집 및 송출 기능 제공

2 제언사항

□ 버추얼 프로덕션 글로벌 격차 해소

- 버추얼 프로덕션은 현재 보편화되어 있으며, 해외 다양한 기업들이 새로운 장비와 솔루션을 출시하여 글로벌 시장을 선도하고 있음
 - 새로운 장비와 솔루션, 이를 통해 개선된 워크플로우로 제작된 글로벌 기업의 콘텐츠 완성도와 품질은 획기적으로 개선되고 있음
- 버추얼 프로덕션 기술 및 제작 환경의 글로벌 격차가 지속될 경우, 이는 K-콘텐츠의 글로벌 경쟁력 저하 현상을 초래할 수 있음
- 버추얼 프로덕션 기반 조성을 지원하여, 초실감 제작 분야 글로벌 격차를 해소하고 K-콘텐츠 경쟁력을 강화하는 방안 추진 필요

□ 글로벌 클라우드 시스템에 대응할 수 있는 협업 시스템 구축

- 모든 방송제작 솔루션이 글로벌 클라우드(AWS, MS)로 수렴되어 향후 방송산업이 글로벌 기업에 종속될 우려가 있음

- 국내 클라우드 기업, 방송사업자, 통신사업자, 버추얼 스튜디오, 방송솔루션 기업 등이 협업하여 K-클라우드 시스템 구축 필요
 - 방송영상콘텐츠가 글로벌 기업의 클라우드에서 해외 방송솔루션을 통해 운용될 경우 한국 방송산업은 글로벌 기업에 종속될 수 있음
- 국내 방송영상 제작 생태계 보존, 클라우드와 AI 산업 육성, 국가 안보 차원에서 기업간 협업시스템 구축과 정부 지원 방안 검토 필요

□ AI 기반 디지털미디어 산업 육성

- 기획, 제작, 편집, 송출 등 워크플로우 전반에 AI가 적용되고 있고, 글로벌 기업들(MS, AWS, Sony, Adobe 등)이 시장을 선도
- 기획-제작-송출-수신 전과정의 AI 도입으로 자동화, 최적화, 통합 등 제작 효율성 향상 및 제작 비용절감, 생산성 증대 예상
 - AI 융합 미디어 혁신 기술 개발을 통해 미디어 산업의 확장과 저비용 고효율로 국내 미디어·콘텐츠 산업 체질 전환 필요
- 글로벌 기술격차 해소를 위해 AI·디지털미디어분야의 글로벌 시장을 선도할 고성장기업 육성을 위한 정부의 적극적 지원 필요

□ 어린이 프로그램 글로벌 진출 강화

- 글로벌 시장에서 한국 콘텐츠 수요가 크게 늘고 있고, 장르별로 보면 어린이 콘텐츠 수요가 급격히 증가하고 있음
 - 어린이 콘텐츠는 언어에 크게 영향을 받지 않기에 글로벌 진출에 유리한 점이 있으며, 버추얼 프로덕션을 활용하기에 용이한 장르
- VP 활용 어린이 프로그램 제작과 어린이 전용 FAST 채널을 통한 글로벌 진출 지원을 통해 K-콘텐츠의 지속가능한 성장 모색 필요
 - 삼성과 LG 등 글로벌 FAST사업자가 있는 한국은 상대적으로 해외 진출에 유리한 고지에 있어 VP를 활용한 어린이 콘텐츠 제작 필요

순번	성명	소속	직위
1	Douglas Montgomery	Global Connects Media	CEO
2	Gavin Bridge	CRG Global	Vice President
3	Melissa Bidgoli	OTtera	Sales and Marketing Executive
4	김승준	한국방송기술인연합회	회장
5	김경섭	한국방송기술인연합회	교육실장
6	한정훈	다이렉트미디어랩	대표
7	윤영탁	다이렉트미디어랩	Video Story Teller
8	Eric Rigeny	Mo-sys Academy	Global Director & Lead Instructor
9	Nok Tawanna	Mo-sys	Vice President
10	Simon Williams	어도비	부사장
11	이봉무	아마존웹스	Principal, Korea Leader
12	Nina Walsh	아마존웹스	Global Industry Specialist Leader
13	조성식	LG전자	Global Task Leader
14	이용현	LG전자	수석
15	이상창	캐논 코리아	매니저
16	김경우	소니 코리아	본부장
17	박영철	소니 코리아	팀장
18	Carlos Chu	ARRI	Senior Vice President
19	김종열	디케(주)	대표
20	박경모	CAST.ERA	부사장
21	Matthew Ma	PIXOTOPE	General Manager
22	박준서	바이킹랩	이사
23	Brandon Robinson	Gerling and Associates	Service Director
24	Luke Hurford	Brompton Technology	매니저
25	구경모	Pixelscope	CTO
26	Ellie Choi	Pixelscope	이사
27	Danny Oh	Pixelscope	이사
28	김양훈	MBC+	PD
29	김태환	KBS	팀장
30	서양우	KBS	팀장
31	이용수	KBS	팀장
32	김안중	동화에이브이(주)	이사
33	박주용	동화에이브이(주)	대리
34	이진서	정보통신산업진흥원	수석
35	이한범	한국정보통신기술산업협회	부회장
36	신주영	한국정보통신기술산업협회	팀장

1 NAB 2024 개요

- (행사명) 국제 방송장비 전시회(2024 NAB SHOW)*
 - * 1923년부터 매년 개최되는 세계 최대의 방송장비 전시회, 2024년 101회차 개최
- (일정/장소) '24. 4. 13.(토) ~ 4. 17.(수)/ 美 라스베이거스 컨벤션센터
 - ※ 전시관 개장 : 4. 14.(일) ~ 4. 17.(수), 4일간
- (주관)全美방송협회(NAB: National Association of Broadcasters)
- (규모) 166개국 1,208개 기업 참가, 64,600명 참관방문('23년 기준)
 - ※ CES 2023(1.5.~1.8., 미국 라스베이거스) : 174개국 약 3,200개 기업 참가

2 NAB 2024 전시주제 및 키워드

	2019 NAB		2022 NAB		2023 NAB		2024 NAB
테마	Every Story Starts Here 비즈니스의 시작	...	Welcome Back to a Reimagined Experience 재창조된 경험		Welcome to What's Next 다음 계획은		Capture the Rush 급속한 변화의 움직임을 포착하라
키워드	<ul style="list-style-type: none"> 4K HDR, 8K UHD ATSC 3.0 5G, IP Workflow 		<ul style="list-style-type: none"> Cloud IP Workflow AI/ML Streaming 		<ul style="list-style-type: none"> AI/ML Cloud Immersive Media ATSC 3.0 		<ul style="list-style-type: none"> AI Creator Economy Live, Streaming Virtual Production

- ① (CAPITALIZE) 콘텐츠+ 커머스, 도달 범위·투자 수익률 향상 전략 소개
 - AI/머신러닝, 광고 매체기획 솔루션, 데이터분석, 커넥티드TV, OTT·스트리밍 기기, 애드테크(AdTech), UHD TV 등
- ② (CONNECT) 콘텐츠 유통과 배포에 초점, 스트리밍서비스·FAST 등
 - 클라우드, 5G, 디지털 에셋 관리(DAM), SAAS, 광대역 기술·장치, 스트리밍, 콘텐츠 전송 네트워크(CDN), 네트워크 QoS 등
- ③ (CREATE) 프리 프로덕션 ~ 포스트 프로덕션 관련 기업 전시
 - VP, 볼류메트릭 캡처, 모션캡처, 360°촬영, 후반제작, 8K·12K, 워크플로우 SW, 애니메이션·VFX/3D 그래픽, 프리비즈, 방송제작 등

○ 전시장비 특성에 따라 총 3개의 전시홀로 구성

Theme	전시홀	해외 주요 기업	국내 기업
CONNECT	West Hall	o ATSC, Microsoft, AWS, AT&T, IMAX, Intel, Google Cloud 등	o 차세대 방송테마관(RAPA): ETRI, KBS, MBC, SKT 등 o 한국관(KICTA): 픽스트리, ATBIS, 제머나이소프트 등
CAPITALIZE			
CREATE	Central Hall ※ Main Stage	o Canon, Sony, ARRI, ROE, GrassValley 등	o 한국관(KOTRA): 젠트리, 디지털 포캐스트, 포스티엄 코리아 등
	South Hall	o (Lower) Ross Video, Blackmagic 등 o (Upper) Everts, Creator lab 등	-

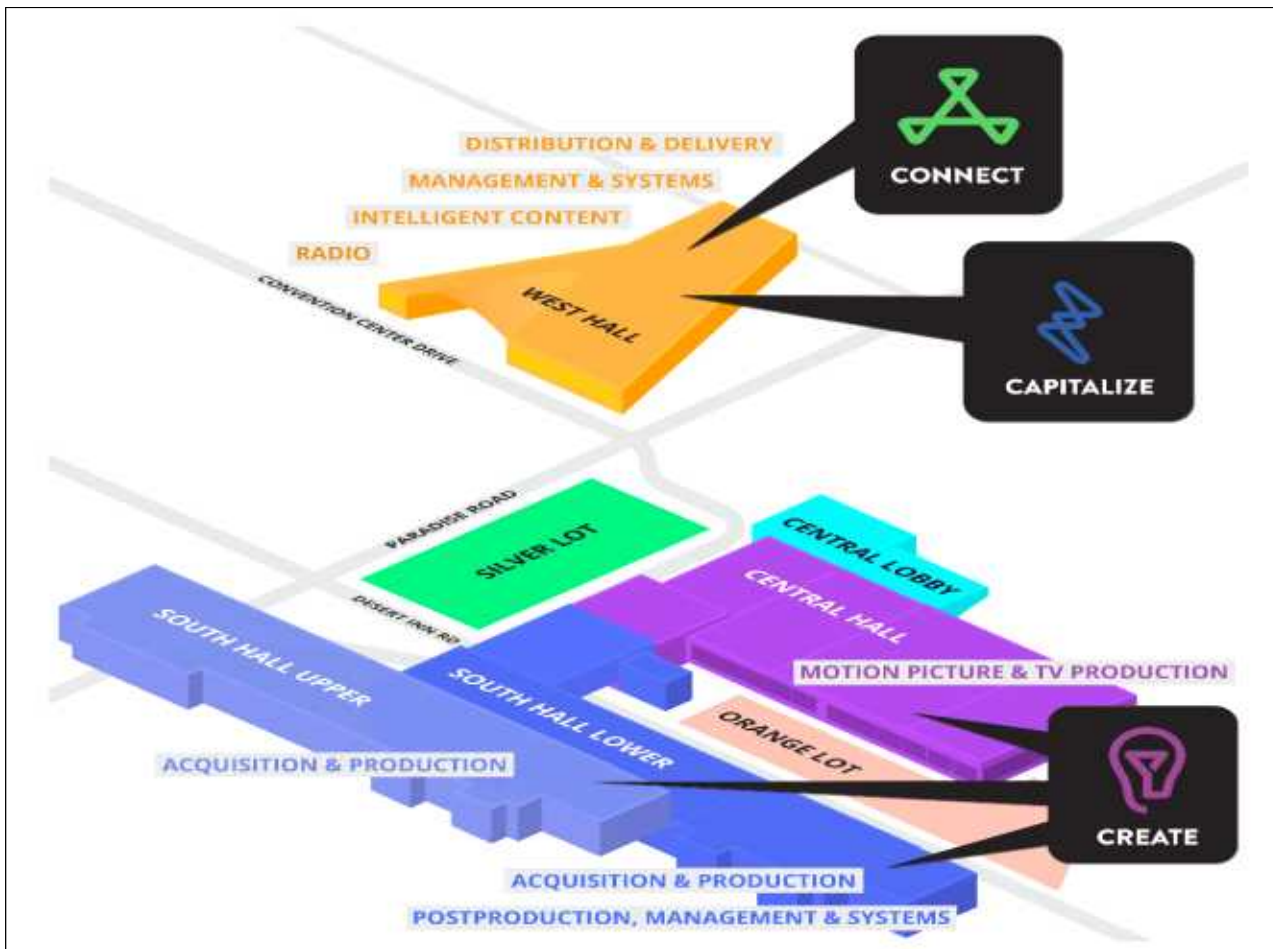
< 참고: 국내 기업 전시관 >

구분	주요 내용
KOTRA 한국관 (Central, West H.)	o 디지털-UHD 방송장비, 솔루션(제작, 송출, 수신, 오디오, 조명 등), 위성방송, 케이블, 개인용 방송장비, IP 및 스트리밍 기술, IPTV, 5G 등 관련 - Central Hall(제작장비 등), West Hall(송출, 송수신 장비 등)
과기부-RAPA 차세대방송테마관 (West H.)	o 차세대 방송시스템(ATSC3.0)기술 등 차세대 방송미디어 테마관 - ETRI, CAST.ERA, KBS, MBC, LG U+, SKT, Sinclair(미국) 등 참가 - AI제작/편집(5종), 플랫폼(4종), 서비스(6종)

○ 전시 주요 정보

- AI를 비즈니스 모델로 전시 참여한 기업은 '177개'이며 워크숍부터 전시, 세미나 등 모든 영역에서 AI를 다룸
 - ※ 키노트 연설에 해당하는 메인스테이지 핵심 주제도 AI이며 AI 관련 세션 120개 이상
- NAB2024의 주요 전시 키워드 중 하나는 '버추얼 프로덕션'으로 버추얼 프로덕션을 주제로 전시에 참여한 기업 '224개'
 - ※ 브레인스툼, Vizrt, 로스비디오(Ross Video), 제로덴시티, 뷰(Vu) 등
- 역대 최다 국가 정부 관계자 참여(10개국 대표단 등)
 - ※ 한국, 일본, 몽골, 네팔, 인도네시아, 사우디아라비아, 아랍에미레이트, 캐나다, 영국, 크로아티아, 세르비아, 코스타리카, 케냐, 나이지리아, 우간다, 브라질, 트리니다드토바고, 칠레, 콜롬비아 등
- 글로벌 크리에이터 중심 교육세션 등 신설 및 크리에이터 이코노미 체험을 위한 인터랙티브 전시有(크리에이터 방송장비, 수익화기술 소개, 네트워킹 등)

○ 전시장 구성 Overview



○ 네트워킹 & 미팅 존

Connect Zone (West Hall)	Capitalize Zone (West Hall)	Create Zone (South Upper Hall)
<ul style="list-style-type: none"> • Conversation Center • Theater • Tech Chat Theater • Intelligent orchestration 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversation Center • Theater • Beat the buzz: Interactive Monetization Transforming Entertainment with Microsoft & NVIDIA 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversation Center • Theater • Post-production corner