

2026년 콘텐츠·미디어 산업, AI 기반 제작·운영 구조로 전환되는 분기점

사례포커스

· AI 핵심 활용 영역 '백엔드 자동화'

글로벌 미디어 경영진 다수는 콘텐츠 제작보다 백엔드 자동화와 기술 인프라 강화가 AI 경쟁력의 핵심이라고 인식하며, 조직 운영 전반에 AI를 내재화하는 전략을 우선 과제로 설정함

| 미디어분야의 주요 AI 스타트업 기업별 서비스/기술 |

- Runway : AI 기반 영상·영화 생성 기능을 제공하는 생성형 AI 영상 제작 툴
- HOLYWATER : AI로 대량의 텍스트 스토리를 생성하고, 반응 데이터 기반 슷필름의 제작 유통 플랫폼
- Wide Worlds : 팬픽션 세계관을 활용해 이용자가 직접 AI로 슷필름을 제작할 수 있도록 지원하는 플랫폼
- Higgsfield : AI를 활용해 광고 영상을 자동 생성·제작하는 생성형 AI 광고 콘텐츠 제작 툴

뉴스브리프

2026년 들어 콘텐츠 제작 현장은 빠른 속도로 변화 중임. 업무 현장에서는 고성능 영상 생성 AI가 상용화 단계에 접어들며 제작 공정 전반이 재편되고 있으며, 주요 콘텐츠 기업과 플랫폼 기업들 역시 제작뿐 아니라 편집·마케팅·유통 전반에 AI를 내재화하는 전략을 추진하고 있음. 이에 2026년 콘텐츠·미디어 산업은 인공지능(AI)을 어떻게 수용하고 산업구조를 어떻게 재설계하느냐에 따라 기업의 경쟁력이 결정될 것으로 예측됨

AI 확산은 미디어 산업 전반에 창조적 파괴와 함께 급격한 구조 변화를 촉발할 가능성이 큼. AI는 영화·영상 제작 방식을 근본적으로 바꾸고 있으며, 이에 따라 비전문가도 고품질 장면 영화를 제작할 수 있는 시대가 올 것으로 전망됨. 이러한 변화의 선두에는 기존 할리우드 스튜디오가 아닌 AI 스타트업들이 있음. 광고 산업 역시 AI 영상 생성 기술로 빠르게 대체되고 있으며, 이 과정에서 수많은 기존 직업과 관련 기업이 단기간에 사라질 위험이 큼

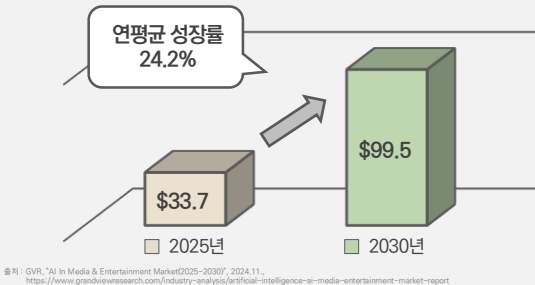
시장 규모 측면에서도 AI 기반 콘텐츠·미디어 산업의 성장세는 명확함. 그랜드뷰리서치(GVR)에 따르면 미디어 및 엔터테인먼트 분야의

AI 시장 규모는 2025년 약 337억 달러(원화 약 48조 8,650억 원)로 추산되며, 연평균 24.2% 성장해 2030년에는 약 995억 달러(원화 약 144조 2,750억 원)에 이를 것으로 전망됨. 미디어 기업 운영에서도 AI의 중요성은 더욱 커지고 있음. 로이터(Reuters)가 2025년 말 전 세계 약 300명의 미디어 경영진을 대상으로 조사한 결과, 향후 가장 중요한 AI 활용 영역으로 '백엔드 자동화'를 꼽은 응답이 64%로 가장 높았으며, '코딩·제품 개발'이 44%로 뒤를 이음. 이는 AI가 콘텐츠 생산 그 자체보다도 조직 운영과 기술 기반 경쟁력 강화의 수단으로 인식되고 있음을 보여줌

종합하면, 콘텐츠·미디어 산업의 AI 전환은 선택의 문제가 아니라 생존 전략에 가깝다고 할 수 있음. AI의 내재화 수준에 따라 기업 간 격차는 더욱 확대될 가능성이 높으며, 데이터 활용·보상 구조 등 제도적 논의가 뒤따르지 않을 경우 산업 전반의 불확실성도 커질 수 있음. 2026년은 콘텐츠 산업이 AI를 위험 요소로 바라볼지, 새로운 제작 인프라로 받아들일지에 대한 선택이 본격화되는 해가 될 가능성이 큼

글로벌 미디어&엔터테인먼트 분야의 AI 시장 규모

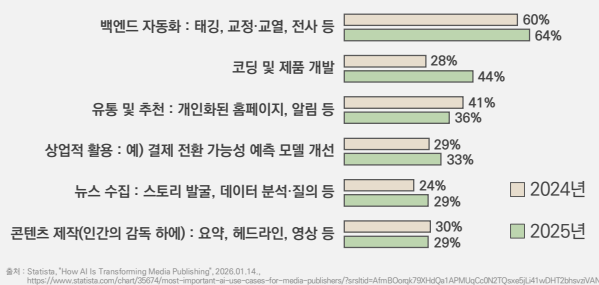
기준: 2025년&2030년, 단위: 십 억



출처: GVR, "AI In Media & Entertainment Market(2025-2030)", 2024.11., <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/artificial-intelligence-ai-media-entertainment-market-report>

미디어 출판 산업 회사의 AI 활용 분야 설문 응답

기준: 2024년&2025년, 단위: %



출처: Statista, "How AI Is Transforming Media Publishing", 2026.01.14., <https://www.statista.com/chart/35674/most-important-ai-use-cases-for-media-publishers/?srsltid=AfmBOorqk79XHDQa1APMUqC0N2TQxe5jLi41wDHT2bhszVANI2u>

본 보고서의 주요내용

2026년 콘텐츠·미디어 산업은 AI 확산으로 콘텐츠 제작 방식이 근본적으로 변화하고, 제작뿐만 아니라 조직 운영과 기술 경쟁력 강화를 위한 수단으로 인식되고 있음

본 보고서의 시사점

콘텐츠·미디어 산업에서 AI 전환은 선택이 아닌 생존 전략으로 자리잡고 있으며, AI 내재화 수준에 따라 기업 간 격차가 확대될 가능성이 큼

* 용어 설명: 1) 백엔드(Back-end) : 독자·시청자가 콘텐츠를 '보거나 읽기 전'에 내부적으로 처리되는 영역

* 내용 출처: etnews, "2026 AI 산업 전망 - 콘텐츠·미디어 산업 AI '골든타임'", 2026.01.02., <https://www.etnews.com/20251231000243>

Project Syndicate, "The AI Takeover of All Media Is Coming", 2026.01.16., <https://www.project-syndicate.org/onpoint/ai-takeover-of-media-will-be-sweeping-and-profound-by-charles-ferguson-2026-01>

* 통계 출처: GVR, "AI In Media & Entertainment Market(2025-2030)", 2024.11., <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/artificial-intelligence-ai-media-entertainment-market-report>

Statista, "How AI Is Transforming Media Publishing", 2026.01.14., <https://www.statista.com/chart/35674/most-important-ai-use-cases-for-media-publishers/?srsltid=AfmBOorqk79XHDQa1APMUqC0N2TQxe5jLi41wDHT2bhszVANI2u>