

추경 165억 원 투입, 인공지능 콘텐츠 제작 추가 지원

- 5. 22.~6. 9. 기업, 대학, 공공기관 등 대상 ‘인공지능 콘텐츠 제작 지원 사업’ 공모
- 6월 말, 인공지능-영상 및 인공지능 콘텐츠 실증 제작 등, 총 54개 선정-제작비 지원

문화체육관광부(장관 유인촌, 이하 문체부)는 한국콘텐츠진흥원(유현석 원장 직무대행, 이하 콘진원)과 함께 2025년 1차 추경으로 편성된 165억 원을 투입하여 인공지능(AI) 기술을 활용해 콘텐츠를 제작하는 기업과 창작자를 육성한다. 이를 위해 5월 22일(목)부터 6월 9일(월)까지 ‘인공지능 콘텐츠 제작 지원 사업’에 참여할 기업과 대학(산학협력단), 공공기관(박물관, 미술관 등) 등을 추가로 공모한다.

오늘날 인공지능 기술로 만들어지는 영화, 게임, 음악, 웹툰, 애니메이션 등의 ‘인공지능 콘텐츠’ 시장이 전 세계적으로 성장*하고 있다. 영상 보정, 웹툰 배경 작업, 번역 등 일부 작업에서만 인공지능 기술을 활용하는 방식부터, 기획, 시나리오 작성, 음성·음악·영상 제작 등 콘텐츠 제작 과정 전체에서 100% 인공지능 기술을 활용하는 사례까지 인공지능은 다양한 역할을 하고 있다.

* 콘텐츠 제작 시장 내 세계 생성형 인공지능 시장 전망(Market. us, 2024): '23년 116억 달러(약 16조 원) → '25년 200억 달러(약 28조 원) → '33년 1,753억 달러(약 244조 원)

케이-콘텐츠 기업의 인공지능 콘텐츠 제작 수요에 대응, 추경 165억 원 투입

문체부와 콘진원은 인공지능 시대에서 케이-콘텐츠 산업의 세계 경쟁력을 확보하기 위해 2025년 3월부터 5월까지 본예산 80억 원으로 ‘인공지능 콘텐츠 제작 지원 사업’을 공모했으며, 그 결과 17개 과제를 선정하는 데 315개 과제가 지원하는 등 기업의 높은 관심을 확인할 수 있었다. 특히 인공지능 기술을 영상, 웹툰, 음악, 게임 등에 적용해 ▲제작비 절감을 통한 생산 혁신 및 창작 영역 확장, ▲디지털 인간(휴먼) 기술을 활용한 가상(버추얼) 아이돌 제작, 젊어 보이게 하는 ‘디에이징’ 등 새로운 콘텐츠 영역 확장, ▲인공지능 기술만으로 제작한 영화의 유통·배급 등을 통한 새로운 영화 시장 개척 등 인공지능 기술로 케이-콘텐츠 산업의 새로운 가능성을 열어 주는 과제들이 다양하게 선정됐다.

이에 문체부는 케이-콘텐츠 기업과 창작자의 높은 수요를 반영해 165억 원을 추가로 확보해 ‘인공지능 영상 제작’ 18편, ‘인공지능 콘텐츠 실증 제작’ 36편 등 총 54개 과제(프로젝트)를 선정해 적극 지원한다.

인공지능 콘텐츠 실증 제작 선도형 10개, 진입형 18개, 협력형 8개 선정, 과제당 2억 원~7억 원 지원

2025년 본예산 사업의 추가 공모로 추진하는 ‘인공지능 콘텐츠 실증 제작 지원 사업’은 인공지능 기술을 활용해 음악, 웹툰, 게임, 엔터테인먼트 등 신기술 융합형 콘텐츠 제작, 플랫폼과 서비스 상용화 등을 지원하는 사업이다. 공모에서는 ▲세계적인 경쟁력을 갖춘 인공지능 콘텐츠 기업을 육성하는 ‘선도형’, ▲인공지능 콘텐츠 제작 초기 단계의 기업의 성장을 지원하는 ‘진입형’, ▲대기업, 중견기업, 중소기업 간 전략적 협업으로 인공지능 기술을 보유한 콘텐츠 신생기업(스타트업)을 육성하는 ‘협력형’ 등 3가지 유형으로 나누어 총 36개 과제를 선정, 과제당 2억 원부터 7억 원까지 지원한다.

<인공지능 콘텐츠 실증 제작 지원 사업>

구분	선도형	진입형	협력형
지원 규모	▸ 과제당 최대 7억 원 / 총 10개 선정/ 자부담 30%	▸ 과제당 최대 2억 원 / 총 18개 선정/ 자부담 10%	▸ 과제당 최대 4억 원 / 총 8개 선정/ 자부담 20%
방향	▸ 세계적인 인공지능 콘텐츠 기업 육성	▸ 초기 진입형 인공지능 콘텐츠 기업 발굴·지원	▸ 대기업-중소기업 간 협업을 통한 콘텐츠 스타트업 육성
일정	▸ 공모 접수(5. 22.~6. 9.) ▸ 공모 평가·발표(6월 말 예정), ▸ 지원기간(7월~12월)		▸ 협력기업(대기업, 중견기업) 수요 조사(5. 22.~27.) ▸ 지원 대상 공모(6월 중) ▸ 공모 평가·발표(6~7월 예정) ▸ 지원 기간(7월~12월)
지원 내용	▸ 인공지능 활용 신기술융합콘텐츠 제작 및 상용화 지원 <유형> ① 인공지능 기술과 콘텐츠산업(예: 음악, 게임, 웹툰 등) 간 상호 융합형 제작 지원 ② 인공지능 기술과 범용기술(VR/AR/MR/XR/미디어아트 등) 융합형 콘텐츠 제작지원 ③ 인공지능 기반의 디지털휴먼(예: 버추얼휴먼, 가상아이돌 등) 활용 장르 중심형 콘텐츠 제작지원 ④ 그 외의 인공지능 기술 기반이거나 활용한 콘텐츠 제작지원 등		
대상	▸ (주관기관) 중소기업, 참여기관* 구성 가능 *(참여기관) 대기업, 중견기업, 중소기업, 산학협력단, 공공기관 등		
내용	▸ 인공지능 활용 콘텐츠 제작 및 사업화 지원		

인공지능 영상 제작 장편 8편, 단편 10편 선정, 편당 2천만 원~2억 원 지원

이번 추경을 바탕으로 새롭게 추진하는 ‘인공지능 영상 제작 지원 사업’은 인공지능 기술로 영화, 방송, 애니메이션 등 영상을 제작할 수 있도록 지원하는 사업이다. 영상 제작 사업 계획서에 대한 공모 평가를 거쳐 60분 이상 장편 8편, 20분 이내 단편 10편을 선정해 편당 2천만 원부터 2억 원까지 지원할 계획이다. 선정된 과제를 대상으로는 제작비와 함께 인공지능 기술 교육, 저작권법 등 법률 자문, 고품질의 인공지능 영상 제작 등 제작 과정 전반에 걸친 교육·상담(컨설팅) 등까지 지원한다.

아울러 문체부는 콘진원, 영화진흥위원회(위원장 한상준)와 협력해 국내 영화제 연계 인공지능 영화 연수회(워크숍) 등 운영, 우수 인공지능 영화 상영회 개최 등 영상 유통·배급 지원, 영상 홍보 지원 등을 통해 인공지능 기술로 제작된 영상이 세계 인공지능 영상 산업을 선도할 수 있도록 뒷받침한다.

<인공지능 영상 제작 지원 사업>

구분	장편	단편
지원 규모	▶ 1편당 최대 2억 원 / 총 8편 선정 ※ 자부담 10%	▶ 1편당 최대 2천만 원 / 총 10편 선정 ※ 자부담 없음
제작 조건	▶ 60분 이상 ▶ 인공지능 기술 전체 활용 및 일부 적용(적용 부분 설명 및 구체화 필요)	▶ 20분 이하 ▶ 인공지능 기술 100% 적용 제작
방향	▶ 인공지능 기술을 영상(영화, 애니메이션, 방송 등) 창작 및 제작 과정에서 적용하여 새로운 영상 콘텐츠 생태계 조성 및 산업화 추진	
대상	▶ (주관기관) 중소기업, 참여기관* 구성 가능 *(참여기관) 대기업, 중견기업, 중소기업, 산학협력단, 공공기관 등	
내용	▶ 인공지능 활용 영상 콘텐츠 제작비 및 사업화 지원	
일정	▶ 공모 접수(5. 22.~6. 9.) ▶ 공모 평가·발표(6월 말 예정), ▶ 지원기간(7~12월)	

5. 22.~6. 9. 공모 신청서 접수, 서면·발표 평가 거쳐 6월 말에 선정

공모에 대한 자세한 내용과 접수 절차는 5월 22일 오후 3시부터 콘진원 누리집(www.kocca.kr)의 ‘알림마당-지원공고’에서 확인할 수 있다. 5월 22일부터 6월 9일 11시까지 콘진원 누리집을 통해 공모 신청서를 접수* 하며, 서면·발표 평가를 거쳐 6월 말에 과제를 선정할 계획이다. 선정된 과제에 대해서는 7월부터 약 5개월간의 추진 성과를 12월 말에 발표할 예정이다.

* 인공지능 콘텐츠 실증 제작 지원 사업 ‘협력형’은 협력 기업(대기업, 중견기업) 수요 조사 이후, 6월 중 별도 공모 진행

문체부 융호성 제1차관은 “인공지능 기술이 콘텐츠를 통해 우리 일상 속으로 파고들고 있는 만큼 콘텐츠는 국가 인공지능 전략 완성의 핵심 축”이라며, “케이-콘텐츠가 인공지능 기술을 기반으로 산업을 혁신하고, 새로운 콘텐츠 시장을 개척할 수 있도록 적극 지원해 나가겠다.”라고 밝혔다.

따로 붙임 ‘인공지능 콘텐츠 제작 지원 사업’ 공모 안내 그림

담당 부서	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장	김성은 (044-203-2411)
		담당자	서기관	김자영 (044-203-2415)
담당 부서	한국콘텐츠진흥원 에이아이(AI) 융복합콘텐츠팀	책임자	팀장	김성동 (061-900-6450)
		담당자	주임	양혜리 (061-900-6352)

