

보도시점 2026. 10. 29.(목) 16:00 배포 2026. 10. 29.(목) 14:00

박홍근 장관, AI 대전환을 기회로 K-콘텐츠 글로벌 도약 적극 뒷받침

- 박홍근 장관, AI 영상 제작 현장방문 및 전문가 간담회 개최
- 내년 K-콘텐츠산업 육성 예산 대폭 확대(1.2→1.5조원, +24%)
- 콘텐츠 정책금융 역대 최대 규모 공급(1.5→2.2조원, +49%)

박홍근 기획예산처 장관은 10월 29일(목) 오후 2시 서울 마포구에 위치한 CJ 4DPLEX의 AI 영상콘텐츠 제작 현장을 방문하고, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 영화·애니메이션·웹툰·게임·방송영상·VFX(시각효과, Visual Effects)·AI 기술 기업 관계자들과 함께 AI 시대 K-콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 간담회를 개최했다.

< 현장방문 개요 >

- 일시/장소 : '26.10.29.(목), 14:00~16:00 / 서울 마포구 CJ 4DPLEX(몰입형 상영기술 제작 기업)
- 참석자 : (기획처) 장관, 대변인, 사회예산심의관, 문화체육관광예산과장
(문체부) 문화산업미디어정책관, 문화인공지능정책과장, (콘진원) 부원장, 본부장
(업계) CJ ENM, CJ 4DPLEX, 무암, 덱스터스튜디오, 디앤씨미디어 등

이번 방문은 AI 영상콘텐츠 제작 현장의 수요와 사업 추진 여건을 점검하고, AI 콘텐츠 제작 경쟁력 강화를 위한 현장 전문가들의 의견을 듣기 위해 마련됐다.

박홍근 장관은 간담회에 앞서 CJ 4DPLEX의 AI 콘텐츠 제작 과정에 대한 설명을 듣고, 스크린X·CG/VFX 스튜디오에서 AI 기반 제작 시연을 참관했다. CJ 4DPLEX는 75개국에서 1,263개 기술특별관을 운영하는 몰입형 상영기술 기업으로, '25년 문체부 「AI 혁신 선도 프로젝트」 지원사업에 선정되어 'AI-VFX 제작 통합 플랫폼'을 구축했으며, 이를 통해 제작비용은 약 20%, 제작기간은 약 30% 줄였다고 설명했다.

이어 열린 간담회에서는 영화·애니메이션·웹툰·게임·방송영상 분야 및 VFX·AI 기술 기업 관계자들과 함께 AI 기술을 활용한 제작 현장의 변화와 관련 업계의 현장 애로사항 및 건의사항 등을 청취했다.

박홍근 장관은 모두발언에서 “AI 기술의 급속한 발전은 콘텐츠산업의 제작 방식과 경쟁 구도를 근본적으로 바꾸고 있다”며, “정부도 이러한 변화에 대응하여 콘텐츠 기획-제작-사업화-글로벌 진출 등 콘텐츠 생애주기별 맞춤형 지원과 함께 콘텐츠 인력양성 등 지원을 강화했다”고 강조했다. 이어 “내년도 K-콘텐츠 산업 육성 예산을 1.2조원에서 1.5조원으로 늘리고, 정책금융을 역대 최대인 2조 2천억원 규모로 공급하는 등 K-콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 적극 뒷받침 하고 있다”고 말했다.

< '27년 콘텐츠 분야 주요 예산(안) >

◇ '27년 문체부 예산은 9.6조원(+23%), K-콘텐츠산업 육성 예산*은 1.5조원(+24%)

- ❶ 콘텐츠 정책금융 확대 : 예산 4,688→6,668억원(+42%), 역대 최대 지원규모인 약 22조원 공급
- ❷ 콘텐츠 투자 확대 : 대작 IP·AI 콘텐츠에 투자하는 전략펀드 출자 650→1,300억원(+100%)
- ❸ K-콘텐츠기업 성장지원 : 민간연계형 K-콘텐츠 IP 비즈니스 기업 지원(KIPS**) 100억원(신규)

* K-콘텐츠산업 육성 예산에는 콘텐츠 성장사다리, 정책금융, 생애주기별 지원, 인력양성 등 포함

** 민간운용사 주도로 유망 콘텐츠 IP기업의 IP사업화 등 성장단계별 맞춤형 지원하는 신규사업

간담회에서는 개인 크리에이터와 청년·중소기업들이 활발히 도전할 수 있도록 소액·다수 지원 방식의 예산이 필요하다는 의견이 있었다. 또한, 콘텐츠 기업과 AI 기술기업 간의 공동제작 지원, 콘텐츠 시범제작부터 본편 제작·유통까지 생애주기별 지원 확대 등이 필요하다는 의견도 제시되었다.

박홍근 장관은 “정부의 재정지원이 현장의 실질적인 변화와 성과로 이어지는 것이 중요하다”며, “앞으로는 개별 콘텐츠 제작 지원뿐 아니라 더 많은 창작자와 기업이 AI 기술과 제작 인프라를 활용할 수 있는 기반을 마련하고, 콘텐츠 부문 종사자들의 직무전환과 재교육에도 힘쓰겠다”고 밝혔다. 이어 “K-콘텐츠산업이 AI 대전환의 파고에서도 이를 도약의 기회로 삼아 세계 시장에서 경쟁력을 더욱 높여가기를 기대하며, 정부도 필요한 역할을 다하겠다”고 말했다.

기획예산처는 이번 현장방문에서 청취한 의견을 토대로 관계부처와 함께 K-콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 지원방안을 지속적으로 논의해 나갈 계획이다.

담당 부서	기획예산처 예산실 문화체육관광예산과	책임자	과 장 박성주 (044-214-2550)
		담당자	사무관 이상현 (soaring1sh@korea.kr)

