

2025 BIPA 디지털 브리프

BIPA Digital Brief

2025 Vol.1

2025년 07월





Content

- 1. AI에이전트 시대, 우리의 대응전략** 1
(김준수 전문위원)
- 2. 소버린 AI 동향** 7
(이승희 전문위원)
- 3. 디지털 전환시대, 체험형 콘텐츠와 지역 애니메이션 산업의 지속 성장전략** 9
(김경진 팀장, 콘텐츠산업팀)
- 4. 부산글로벌웹툰페스티벌, 성장이 필요하다.** 13
(남정훈 감독, 작가)
- 5. AI 글래스가 열어가게 가상융합산업의 새로운 미래** 20
(최대일 대리, 가상융합산업팀)

본 내용은 내부 참고 목적으로 작성된 자료와 작성자 개인의 의견이며, BIPA의 공식적인 입장이 아님을 참고하시기 바랍니다.

『BIPA Digital Brief』 창간을 진심으로 축하드립니다.

AI·디지털 대전환의 시대, 지역의 산업과 정책, 기술의 흐름을 정확히 읽고, 이를 공유할 수 있는 신뢰도 높은 정보 전달 채널의 필요성이 그 어느 때보다 커지고 있습니다. 이러한 시점에 『BIPA Digital Brief』가 창간된 것은 매우 뜻깊고 시의적절한 일이라 하겠습니다.

부산광역시시는 디지털 기술을 기반으로 한 산업 구조 전환과 도시 혁신에 전력을 다하고 있습니다. 센텀2지구 정보통신기술 융합 허브밸리 구축, 디지털 해양물류 체계 구축, 디지털 기반 공공행정 고도화, 디지털 인재 양성 등 디지털 선도 도시로의 도약을 위한 정책들을 속도감 있게 추진하고 있습니다.

이러한 변화가 성공적으로 안착되기 위해서는 디지털 정책과 기술의 흐름을 지역 현실에 맞게 해석하고 전달하는 전략적 커뮤니케이션 플랫폼이 반드시 필요합니다. 『BIPA Digital Brief』는 그 역할을 수행하며, 지역 산업계와 정책 현장을 연결하는 소통의 가교가 되어 줄 것으로 기대합니다.

부산정보산업진흥원은 그동안 지역 정보통신기술, 콘텐츠, 디지털 융합산업의 혁신을 이끌어 온 중추 기관으로서, 이번 창간을 통해 지역 디지털 전환 생태계를 더욱 촘촘히 연결하고, 산업과 기업, 시민이 함께 성장하는 기반을 확장해 나가리라 믿습니다.

앞으로 『BIPA Digital Brief』가 단순한 소식지의 차원을 넘어, 정책과 기술, 기업과 사람을 연결하는 디지털 지식 플랫폼으로 자리매김하길 바라며, 부산시는 이에 적극적으로 협력하고 지원해 나갈 것입니다.

다시 한 번 창간을 축하드리며, 『BIPA Digital Brief』가 부산의 디지털 미래를 여는 힘 있는 목소리가 되어 주시기를 기대합니다.

부산광역시장 박형준

AI·디지털 전환시대 방향을 먼저 읽고, 함께 움직입니다.

지금, 디지털 기술은 산업의 경계를 허물고 사회의 작동 방식을 다시 쓰고 있습니다. 인공지능, 데이터, 콘텐츠, 초연결 기술들이 결합하면서 우리가 마주하고 있는 변화는 단순한 기술혁신을 넘어, 정책과 제도, 산업구조, 그리고 삶의 방식까지 포함하는 거대한 전환입니다. 이러한 흐름 속에서 지역도 결코 예외일 수 없습니다. 오히려 지역의 전환이 국가적 전환의 지속가능성을 결정짓는 기반이 되어야 할 시점입니다.

그런 의미에서 오늘 『BIPA Digital Brief』의 창간은 단지 한 권의 소식지를 발간하는 일에 머물지 않습니다. 이는 부산의 정보통신, 문화콘텐츠 산업의 전략적 사고를 담는 플랫폼이자, 급변하는 정책·기술·시장 환경을 지역 관점에서 해석하고 대응하기 위한 실천의 출발점입니다.

지금까지 지역의 기업과 기관이 최신 디지털 정책이나 기술 이슈를 시의적절하게 파악하고, 자신의 전략과 연계해 대응하기란 쉽지 않았습니다. 정보는 넘쳐나지만, 지역 현실에 맞게 해석된 정보, 전략적으로 맥을 짚어주는 매체는 부족했습니다. 『BIPA Digital Brief』는 이 간극을 메우고자 합니다.

우리는 이 소식지를 통해 다음과 같은 목표를 지향합니다.

- 첫째, 정책 변화의 흐름을 날카롭게 읽고, 지역 산업과의 접점을 고민하겠습니다.
- 둘째, 기술과 시장의 주요 이슈를 선별하고 해석하여, 중소기업이 전략적으로 움직일 수 있도록 돕겠습니다.
- 셋째, 기관의 다양한 사업과 성과를 단순히 홍보하는 것을 넘어서, 지역의 신뢰 기반을 넓히고 협력의 접점을 제안하는 전략적 커뮤니케이션 수단으로 삼겠습니다.

『BIPA Digital Brief』가 단순히 정보의 전달을 넘어, 기관과 기업, 전문가, 시민이 함께 미래를 논의할 수 있는 디지털 공론장의 시작이 되기를 희망합니다.

부산정보산업진흥원은 지역 산업의 전환을 이끄는 동반자이자 설계자로서, 지역의 가능성을 정책과 전략으로 연결해 가겠습니다. 많은 관심과 제언을 부탁드립니다.

부산정보산업진흥원장 김 태 열

AI 에이전트의 시대, 우리의 대응 전략

2025.07.10 김준수, 전문위원 jskim@busanit.or.kr

1. AI 에이전트의 시대

□ AI기술의 진화, AI 에이전트

○ 최근 AI 기술이 발전하면서 AI 에이전트(AI Agent)가 주목받고 있음.

※ 오픈AI CEO 샘 올트만은 AI 에이전트를 “가상의 동료”라고 표현하며, “AI 에이전트는 소프트웨어 엔지니어처럼 특정 작업을 수행할 수 있을 것”이라고 전망 (출처: Sam Altman blog)

※ 엔비디아 CEO 젠슨 황 역시 “미래에는 AI 에이전트가 본질적으로 직원과 함께 일하는 디지털 인력이 되어, 대신 고객을 대상으로 한 일을 처리하게 될 것”이라고 강조 (출처 : Business Post)

□ AI 에이전트란 ?

- AI 에이전트란 인간의 개입 없이 스스로 복잡한 문제를 해결하고, 상황에 맞는 판단을 내릴 뿐 아니라 목표 달성을 위해 지식 데이터 베이스나 웹 검색과 코딩 등 도구를 자유자재로 활용할 수 있는 능력을 갖춘 소프트웨어

□ AI 에이전트의 특징

- 자율성 : AI 에이전트는 사람이 일일이 지시하지 않아도 스스로 환경을 인식하고, 데이터를 처리하며, 합리적인 결정을 내려 행동.
- 적응성 : 강화학습, 지도학습, 비지도학습 등 다양한 기계학습 기법을 활용해 경험을 통해 성능을 개선하고 환경 변화에 유연하게 대응
- 상호작용 : 자연어 처리, API, 센서 데이터 등 여러 소스에서 정보를 수집하며, 외부 도구나 프로그램과 연동해 복잡한 업무를 수행
- 목적지향성 : 수집된 데이터를 바탕으로 특정 목표를 달성 하기 위해 단순한 규칙 기반 로직을 넘어서 복잡한 계획과 추론, 학습을 수행

특징	설명
자율성 (Autonomy)	최소한의 사용자 개입으로 스스로 작업 수행
적응성 (Adaptability)	환경 변화에 맞춰 지속적으로 학습
상호작용 (Interactivity)	API를 통한 외부 데이터, 사용자 입력 활용
목적 지향성 (Goal-Oriented)	특정 목표를 달성하기 위한 최적의 행동 수행

□ AI 에이전트와 AI 챗봇, LLM의 차이

○ AI 에이전트와 AI 챗봇, LLM과의 가장 큰 차이점은 '자율성'에 있음

※ 챗 GPT와 같이 대화형 인터페이스로 제공되는 LLM 서비스가 단순히 사용자의 질문에 대해 답을 하는 수동적인 역할에 머물렀다면, AI 에이전트는 한 발 나아가 사용자의 의도와 목표를 사전에 이해하고 그에 맞춰 독립적으로 행동하는 것이 특징.

	AI 에이전트	AI 챗봇	LLM (대규모 언어 모델)
기능	목표 달성을 위한 자율적 행동	사용자의 질문에 답변	방대한 데이터를 학습해 자연어 생성
의사결정 방식	여러 데이터 소스를 종합하여 최적의 행동 수행	미리 정해진 대화 흐름 기반 응답	확률적으로 가장 적절한 답변 생성
기술 요소	데이터 검색, API 연동, 외부 도구 활용	룰 기반, 사전 정의된 답변 제공	Transformer 기반 자연어 처리
예시	Copilot, BabyAGI, AI Helpy Pro Agent	ChatGPT, Google Gemini, Claude, AI헬피	OpenAI o1, Gemini Pro, 딥시크-R1, AI Helpy Pro, AI Helpy Edu

○ 기존의 AI 챗봇이나 LLM보다 훨씬 더 진보한 기술

□ AI 에이전트의 대표 사례

○ 마이크로소프트의 MS 365 코파일럿 에이전트

○ 앤트로픽의 컴퓨터 유즈(Computer Use)

2. AI 에이전트의 활용

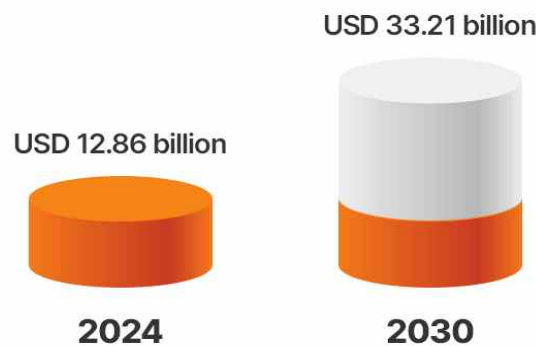
□ AI 에이전트의 시장 전망

○ 기업들의 AI 에이전트를 향한 기대감과 투자 규모 역시 확대될 전망

※ 시장조사업체 리서치앤드마켓은 글로벌 AI 에이전트 시장이 2024년 128억 6000만달러 (약 18조 6500억원)에서 오는 2030년 332억 1000만달러 (약 48조1600억원)까지 성장할 것으로 전망.

AI Agents Market

Market Forecast to grow at a CAGR of 17.1%



출처: ReasearchAndMarkets

□ AI 에이전트의 활용 보급 · 확산

○ AI 에이전트는 다양한 산업에서 생산성 향상, 비용 절감, 고객 경험 개선 등 실질적인 비즈니스 가치를 창출하며 빠르게 도입되고 있으며 향후 확산 속도가 더 빨라질 것임

- 가상 비서 및 업무 자동화 : 일정 관리, 이메일 자동 작성, 문서 생성, 데이터 분석 등 반복적이고 시간이 많이 소요되는 사무 업무를 자동화하여 직원의 생산성을 높임

※ Google Gemini, Microsoft Copilot 등

- 금융 및 투자 : AI 에이전트를 통해 실시간 금융 데이터 분석, 투자 전략 수립, 개인 맞춤형 포트폴리오 관리, 자동화된 트레이딩, 금융 사기 탐지, 리스크 관리 등 고도화된 금융 서비스를 제공

※ 로보어드바이저 Betterment, Wealthfront, JP모건의 COiN, 고빈도 트레이딩 시스템 등

- 헬스케어 및 의료 : 의료 영상 분석(CT, MRI 등), 질병 조기 진단, 환자 데이터 기반 맞춤 건강 관리, 병원 운영 최적화 등에 활용되고 있으며 의료 상담 챗봇, 신약 개발 지원 등에 적용
 - ※ IBM Watson Health 등
- 전자상거래 : 주문·배송 추적, 이미지 기반 검색, 맞춤형 제품 추천, 리뷰 요약 제공 등 고객 경험을 혁신하고 매출 증대에 기여.
 - ※ 아마존의 Nova Act 등
- 고객 지원 및 서비스업 : 비밀번호 변경, 환불 관리, 다국어 지원 등 고객 서비스의 자동화와 24시간 운영 실현, 호텔·리조트 등에서는 룸서비스 자동화, 주변 시설 추천, 고객 문의 대응 등에 활용
 - ※ 월마트의 쇼핑 에이전트
- 제조 및 스마트 팩토리 : 제품 설계, 생산 계획 예측, 공정 자동화, 품질 검사 유지보수 등 제조 밸류체인의 전 영역을 아우르며 작동
 - ※ 지멘스의 AI 에이전트 : Design Copilot, Engineering Copilot, Operations Copilot 등
- 운송 및 자율주행 : 실시간 도로 데이터 분석, 차선 변경, 신호 인식, 보행자 탐지 등 복잡한 운전 작업을 자동화
 - ※ 테슬라의 자율 주행 시스템
- 기타 활용 사례
 - ※ 반복적 웹사이트 모니터링 및 알림, 유튜브 영상 요약, 미팅 안건 자동 요약 및 공유, 일정 관리 등 일상적 업무 자동화에도 널리 사용
 - ※ 에너지 관리(재생에너지 최적화), 데이터 분석 지원, 소프트웨어 코드 생성 등 다양한 분야로 확장

□ AI 에이전트의 개발 프로세스

○ 목적 및 범위 정의

○ 플랫폼 및 프레임워크 선택

- ※ 초보자는 코드 없는 플랫폼(Botpress, Azure AI Builder 등)이나, 파이썬 기반의 오픈소스 프레임워크 (LangChain, CrewAI, LlamaIndex 등)를 활용할 수 있으며 복잡한 커스텀 작업이 필요하다면 파이썬 등으로 직접 구현할 수도 있음

- 대형 언어 모델선택 및 도구 선정
- 에이전트 구조 설계 및 구현
- 테스트 및 배포

3. 우리의 대응전략

- ◆ AI 에이전트 시대는 부산지역 IT·SW기업 및 중소벤처기업에게 혁신과 성장의 기회를 제공하지만, 동시에 새로운 도전 과제를 안겨줌.
- AI 에이전트 도입 전략 수립 및 핵심 비즈니스 목표 연계
 - 가장 큰 효과를 낼 수 있는 부분 파악 : AI 에이전트를 통해 가장 큰 이점을 얻을 수 있는 영역을 명확히 파악해야 함
 - 핵심 비즈니스 목표와 연계: 생산성 향상, 비용 절감, 고객 경험 개선, 신규 비즈니스 모델 발굴 등 기업의 핵심 비즈니스 목표와 AI 에이전트 활용 전략을 연계해야 함
 - 단계별 도입 계획: 모든 것을 한 번에 바꾸려 하기보다, 작은 성공 사례를 만들고 점진적으로 확장하는 단계별 도입 계획을 수립
- 업무 재정의 및 인력 재구성
 - 하이브리드 AI-인간 팀 구축: AI 에이전트가 처리할 수 있는 업무와 인간이 수행해야 할 업무를 명확히 구분하여 하이브리드 AI-인간 협업 시스템을 구축
 - 직원 역량 강화 및 리스킬링: 직원들이 새로운 환경에 적응하고 AI 에이전트와 효과적으로 협업할 수 있도록 AI 리터러시 교육 및 재교육 프로그램을 제공
 - 새로운 인재 구조 설계: AI 주도 워크플로에 맞춰 필요한 역할을 정의하고, 새로운 채용, 성과 관리, 보상 전략을 포함한 새로운 인재 구조를 만들어야 함

□ 전문화된 AI 에이전트 활용 및 협력 강화

- ‘초거대 AI’ 대신 ‘전문화된 AI’ 집중: 막대한 인프라와 비용이 필요한 초거대 AI 모델 구축보다는, 중소기업의 특성과 특정 산업 또는 업무에 특화된 전문 AI 에이전트 솔루션을 도입하는 것이 현실적이고 효과적.
- 외부 전문가 및 솔루션 활용: AI 기술 개발 및 유지보수에 대한 부담을 줄이기 위해 AI 솔루션 전문 기업과의 협력하거나 에이전트를 개발해주는 서비스나 클라우드 기반의 AI 솔루션 등을 활용
- 산업별 특화 AI 도입: 제조, 유통·물류, 의료·헬스케어, 콘텐츠 등 각 산업 분야의 특성을 반영한 산업별 특화된 AI 공정 솔루션이나 비즈니스 모델을 도입

□ 데이터 기반 AI 인프라 구축

- 데이터 확보 및 관리: AI 에이전트는 양질의 데이터를 기반으로 작동하므로, 기업 내 데이터를 체계적으로 수집, 관리하는 것이 중요

□ 정부 및 지원 정책 확대 및 적극 활용

- AI 관련 정부 지원 사업: 중소벤처기업을 위한 AI 도입 컨설팅, 교육 프로그램, 자금 지원 등 정부 및 유관기관의 다양한 AI 지원 정책을 확대하고 이를 적극적으로 활용하도록 유도
- 성공 사례 공유 및 확산: 정부는 중소기업의 AI 활용 성공 사례를 발굴하고 이를 널리 홍보하여, 다른 중소기업들이 AI 도입의 필요성을 인식하고 동기를 부여받을 수 있도록 지원

【참고자료】

- 한국지능정보사회진흥원(2024), AI 에이전트 시대, AI 활용 패러다임 변화
- Elice (2025) AI 에이전트란? 개념부터 활용 사례까지 한번에!
- SK (2025), AI 업계가 주목하는 AI 에이전트(AI Agent), 활용 사례와 향후 전망은? 등

소버린 AI 동향

2025.07.10 이승희 전문위원, shlee@busanit.or.kr

소버린(Sovereign) AI는 타국 기술이나 기업에 의존하지 않고 자국 내에서 독립적으로 운영·통제할 수 있는 인공지능 시스템을 의미

■ 해외 동향1)

- 오픈AI 등 미국 기업 주도의 AI산업 시장 흐름에서 국가안보 및 데이터 주권 확보 등 독자적 AI역량을 확보하려는 각국의 움직임 활발
 - (기업주도) 일부 국가는 글로벌 빅테크 기업이 제공하는 AI모델의 문화적 편향이나 독점적 지배력, 정보 유출에 대한 우려로 인해 자국 언어와 문화를 반영한 Sovereign AI 개발 기업들이 등장
 - (정부주도) 영국과 대만은 각각 미국, 중국의 AI패권을 견제하고 자국 문화를 반영한 GPT 개발 진행
 - (빅테크 협력) 일본과 싱가포르는 엔비디아와 협력하여 자체 LLM을 개발 중

〈표 2〉 최근 글로벌 기업·정부의 Sovereign AI 개발 현황

구분	국가	기업·정부	현황
기업 주도 (유럽/아시아)	프랑스	- 미스트랄 AI	- 자체 LLM(미스트랄 라지) 활용한 챗봇 '르 챗' 출시
		- 스케일웨이	- 유럽에서 가장 강력한 AI 슈퍼컴퓨터 개발 진행 중
	핀란드	- 사일로 AI	- 북유럽 언어 기반 오픈소스 LLM '포로', '바이킹' 개발
	독일	- 알레프 알파	- 핀란드 사일로 AI, 프랑스 미스트랄 AI와 파트너십 체결 등
	중국	- 문샷 AI	- 중국어 처리에 특화된 챗봇 '키미' 출시
	인도	- 올라일렉트릭	- 인도 최초로 AI 칩 출시 발표
		- 크루트림	- 인도의 20가지 언어를 이해하는 다국어 LLM '크루트람' 개발
정부 주도 및 협력	영국	- 정부 주도	- 영국 문화에 초점을 맞춰 설계한 '브리튼 GPT' 개발 선언
	대만	- 정부 주도	- 중국의 AI 공세에 대응하여 번체자 AI 챗봇 '타이드 (Taide)' 개발에 집중
	일본	- 엔비디아 협력	- 엔비디아와 협력해 일본어 특화 LLM 개발 중
	싱가포르	- 엔비디아 협력	- 엔비디아와 협력해 동남아 언어를 하나의 네트워크로 구축하는 '시-라이언' 공개
	중동	- 네이버 협력	- 네이버와 협력하여 아랍어 LLM 등 Sovereign AI 구축

자료: IITP ICT Brief, 언론 자료 종합 등 당행 재구성

1) 출처: Sovereign AI 동향 및 시사점(2024.11.25., KDB 미래전략연구소)

■ 국내 동향

- 국내 소버린AI는 정부 차원의 기술 주권 확보를 위한 핵심 전략으로 부상
 - 현 정부는 ‘모두의 AI프로젝트’ 및 ‘AI투자 100조 시대’ 비전을 제시하는 등 ‘한국형 AI’ 개발에 가속도
 - 초대 AI미래기획수석으로 하정우(前네이버클라우드 AI혁신센터장)씨가 대통령실에 임명된 것도 소버린 AI 구축 및 공공 AI 전환에 대한 정부의 의지를 반영한 것으로 해석
 - 한국어에 최적화된 대규모 언어 모델(LLM)인 네이버 ‘하이퍼클로바X’가 대표적인 사례
 - 이 외에도 카카오(카카오브레인의 ‘KoGPT’), SKT(에이닷), KT(믿음), 솔트룩스(루시아) 등 국내 주요 기술 기업들이 자체 AI 모델을 개발 및 공개

■ 시사점

- 대한민국은 AI 밸류체인 전반 기술력을 확보하였으나, 글로벌 경쟁력과 국내 기업의 낮은 AI 활용률(30%)을 고려 시 실질적인 AI 확산 지원 방안 필요
 - 국내 AI기술 경쟁력은 글로벌 4~6위 수준으로 글로벌 경쟁력 강화를 위해서는 ‘확산’에 중점을 둔 체계적인 지원방안 필요
- 국내 소버린 AI 구축 역량을 활용해 글로벌 경쟁력을 강화할 수 있는 공공 영역의 AI전환을 ‘디지털플랫폼정부’가 선도할 방안 모색 필요
 - 공공 분야는 소버린 AI가 가장 필요하며 글로벌 수요가 높으며, 대한민국은 검색엔진·AI 밸류체인 구축 역량 등 경쟁력을 보유
 - 전자정부를 AI기반 정부로 전환하는 ‘디지털 플랫폼 정부’를 핵심으로 삼아, 소버린 AI 구축 경험을 국내외로 확산 필요
- 소버린 AI 시장 예의 주시 필요
 - 정부 주도의 ‘한국형 AI’ 개발은 네이버, KT 등 국내 빅테크 기업 주도로 진행되고 있음
 - 부산은 지역 주력 산업·분야 특화형 솔루션 등에 초점을 맞춰 산·학·연 컨소시엄을 통한 원천기술 개발 접근 등 맞춤형 대응 필요

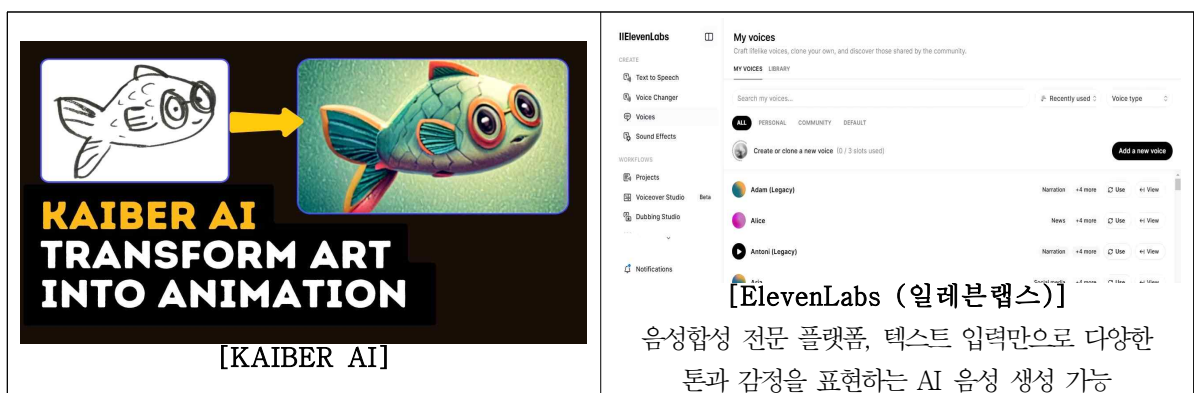
디지털 전환 시대, 체험형 콘텐츠와 지역 애니메이션 산업의 지속 성장 전략

2025.06.19. 융복합콘텐츠단 김경진 팀장 kjkim@busanit.or.kr

1. 시민과 함께하는 콘텐츠 산업의 미래

□ 관람에서 체험으로: AI가 이끄는 콘텐츠 혁신

- 디지털 전환과 생성형 AI 기술의 융합은 콘텐츠 산업 전반에 ‘생산 방식의 혁신’과 ‘소비 경험의 진화’를 동시에 불러오고 있으며, 특히 애니메이션 분야에서는 ‘관람’에서 ‘체험’과 ‘참여’로의 패러다임 전환이 나타나고 있다. 애니메이션은 세대를 초월한 감성 자산이자 지역의 창의력 기반 산업으로, 시민과의 접점을 확장할 수 있는 체험형 콘텐츠로 빠르게 진화 중이다.
- 최근에는 인공지능 기술이 캐릭터 생성, 음성 합성, 애니메틱 편집 등 콘텐츠 제작 전 과정에 본격적으로 도입되면서, 창작의 효율성과 품질, 몰입도까지 함께 향상되고 있다. 특히 이미지 기반 자동 애니메이션 생성, 감정 표현이 가능한 AI 음성 합성 기술 등은 제작 시간을 획기적으로 단축시키는 동시에, 사용자 맞춤형 콘텐츠 제작을 가능하게 하며 새로운 창작 방식을 제시하고 있다.



* 사진출처 : AI Toolbox (유튜브) 및 일레븐랩스

- 부산정보산업진흥원은 이러한 흐름에 따라 시민이 애니메이션 콘텐츠를 직접 체험하고 참여할 수 있는 환경 조성을 지원하고 있으며, AI 기술을 활용한 창작 활동을 통해 시민과 산업 간의 소통과 교류를 넓혀가고 있다. 단순한 전시나 관람을 넘어, 생성형 AI와 시민의 상상력이 결합된 콘텐츠 체험은 지역 애니메이션 산업의 지속적인 성장과 대중화 기반을 넓혀가는 중요한 발판이 될 것으로 보여진다.

□ 시민 일상 속으로 들어온 애니메이션 IP

- 부산은 오랫동안 애니메이션, 영상, 게임 등 디지털 콘텐츠산업의 거점도시로 성장해왔지만, 콘텐츠산업이 아직도 시민들에게 ‘ 먼 산업 ’ 으로 인식되는 한계도 분명하다. 이에 부산정보산업진흥원은 어린이부터 성인까지 일상 속에서 쉽게 접할 수 있는 애니메이션 체험 프로그램을 기획·운영하며 콘텐츠산업에 대한 대중적 이해와 친밀감을 높이고자 했다. 대표적으로 ‘애니랑’ 애니메이션 문화 산업 육성 플랫폼은 지역 아동 및 가족 단위 시민들에게 애니메이션을 제작하고 체험해보는 경험을 제공함으로써, 애니메이션을 단순한 감상의 대상이 아닌 ‘내가 만드는 콘텐츠’ 로 재인식시키고 있다.



애니메이션 문화 및 산업육성 플랫폼 「애니랑」

2. 체험형 콘텐츠와 AI 기술의 융합: 산업적 확장 전략

□ 체험 콘텐츠의 개인화와 비즈니스 연계

- 애니메이션 체험 프로그램은 단순한 시민 체험을 넘어서, 산업적·교육적 확장성을 지닌다. 최근 콘텐츠기업들이 주목하고 있는 IP 기반 비즈니스에서 핵심은 원천 IP를 시민 체험과 연결해 소비자 충성도를 확보하는 전략이다. 체험형 콘텐츠는 기업이 보유한 애니메이션 캐릭터를 어린이 체험 교육, 굿즈 제작, 온라인 콘텐츠로 자연스럽게 확장시키는 데 중요한 역할을 한다.
- 최근에는 AI 기술을 접목한 체험형 콘텐츠가 새로운 산업적 확장 가능성을 제시하고 있다. 예를 들어, 시민이 직접 입력한 그림이나 음성을 기반으로 AI가 실시간으로 캐릭터를 생성하거나 애니메이션 클립을 자동 완성해주는 체험은, 참여자의 몰입도를 높일 뿐 아니라 기업이 개발한 IP에 대한 개인화된 체험을 가능케 한다.

□ 지역 기업의 AI 전환 촉진과 협업 생태계 조성

- 한편, 전통적인 애니메이션 제작기업의 경우 AI 기술 도입에 상대적으로 신중한 태도를 보이고 있으나, 체험 콘텐츠를 중심으로 한 AI 협업의 파일럿 사례가 축적된다면, 이는 중소기업 중심의 애니메이션 산업 전반에 제작 효율화 및 시장 다변화라는 새로운 성장 기회를 제공할 수 있을 것이다.
- 특히 AI를 통해 반복 작업을 경감하고 시간 소모가 큰 작업을 효율화 할 수 있어, 제작 인력은 감성 기반 디렉팅 연출과 창의적 활동에 더욱 집중할 수 있다. 이러한 전환은 단순한 기술 도입이 아닌, 제작 철학의 전환과 기술 인식 개선이라는 관점에서 단계적으로 접근이 필요하다.

- 이를 위해, AI 기반 콘텐츠 제작을 실습하고 체험할 수 있는 ‘AI-융합 시범 스튜디오’ 조성, 맞춤형 기술 교육과 제작 도구 실습 프로그램 운영 등을 통해 중소 애니메이션 제작사의 기술 접근성과 수용성을 단계적으로 높일 수 있는 기반 지원 정책 마련이 필요하다. 아울러, 전통 제작기업과 AI 기술 기반 스타트업 간의 협업 매칭 및 공동제작 프로젝트, 원천 IP의 공동 개발 모델 등을 발굴·지원함으로써, 기술 융합형 제작 생태계 조성과 함께 지역 중심의 새로운 콘텐츠 제작 구조를 형성해 나가야 한다.

[참고]

□ <부산정보산업진흥원> 애니메이션 문화 및 산업육성 플랫폼 「애니랑」

○ 시설구성

- (1층) 애니마루, 실감마루, 들락날락 공간과 연계하여 콘텐츠 체험공간으로 이용
- (2층) 교육장(PC), 소강의실, 컨설팅룸 등 교육공간으로 이용 가능

○ 체험프로그램(안)

※1층 공간 내에서 진행되며, 최대 2시간 소요 사전 협의 필요

- 이용대상 : 유아, 유치원, 초등학교 저학년

시 간	프로그램	소요시간	장소	비고
10:00 ~ 11:00	페이퍼 토이 만들기	1시간	놀이마루	1층
11:00 ~ 11:30	애니메이션 시청	30분	애니마루	
11:30 ~ 12:00	실감콘텐츠 체험	30분	실감마루	

- 이용금액 : 무료 ※1층 공간 수용인원 : 20명 (2그룹 나누어서 진행)
- 운영시간 : 9:00 ~ 19:00 ※월요일 및 공휴일 휴무



부산글로벌웹툰페스티벌, 성장이 필요하다

2025.06.23. 부산글로벌웹툰페스티벌 남정훈 감독 zrtoon@naver.com

1. 어느 날 찾아온 한 잔의 커피

10년도 훌쩍 지난 기억이다. 어느 날, 난데없이 작업실로 부산정보산업진흥원 직원이 찾아왔다. 그는 종이 캐리어에 담은 스타벅스 커피를 건네며 물었다. “웹툰이 뭔가요?” 출판만화와 웹툰의 차이를 묻는 질문이었다. 당시엔 ‘웹툰’이라는 용어조차 익숙하지 않은 시기였다. 비슷하지만 형식이 다른 만화라는 설명만으로는 충분하지 않았고, 자연스레 말이 길어졌다.

사실 그 당시 나조차 만화와 웹툰의 차이를 뚜렷하게 느끼지 못했다. 출판 원고를 그린 뒤 컷을 세로 스크롤용으로 편집해 업로드하던 시기였기에, 형식적 차이는 있지만 본질적으로는 크게 다르지 않다고 느꼈다. 나는 결국 “웹에서 스크롤로 내려보는 만화”라는 다소 성의 없는 설명으로 얼버무렸던 것 같다.

2. 작가 숫자를 묻다

며칠 뒤, 그 직원이 다시 찾아왔다. 이번엔 “부산에 웹툰 작가가 몇 명이나 되나요?” 라고 물었다. 나는 함께 작업실을 쓰던 동료와 함께 주변 작가들을 떠올렸다. 우리가 아는 작가들을 모두 합치면 약 50명 정도였다. 이 수치는 2012년 부산콘텐츠연대를 발족하면서, 부산·경남 만화가 연대를 통해 파악한 숫자이기도 하다.

지금과 비교하면 산업 규모는 작았지만, 그때는 웹툰에 대한 관심이 막 생기기 시작한 시기였다. 그는 진지하게 물었다. “작가들에게 무엇을 도와주면 좋을까요?” 나는 마치 조선시대 고을 사또에게 민원을 올리듯 하소연했다. 작은 작업 공간만 있어도 더 많은 작가들이 작품을 만들 수 있다고.

웹툰은 영화나 게임에 비해 산업 규모는 작지만, 원천 콘텐츠로서의 가치가 크다. 무엇보다도 짧은 시간과 적은 비용으로 완성할 수 있기에 경제성도 높았다. 단순 계산으로도 작가 50명이 1년에 한 작품씩만 완성해도 50편의 콘텐츠가 생산된다. 이보다 매력적인 성과물이 또 있을까?

3. 믿지 않았던 가능성

그때까지만 해도 나는 이런 막연한 바람이 현실이 되리라고 믿지 않았다. 하지만 그 직원은 꾸준히 우리를 찾아왔고, 웹툰에 대한 관심을 놓지 않았다. 뭔가 시작해야 했다. 개인 작업 공간보다는 규모가 작은 일부터.

당시 연초는 ‘보릿고개’라 불릴 만큼, 연재가 끝난 뒤 다음 작품을 준비하는 공백기가 길어 작가들이 가장 힘든 시기였다. 나는 “작은 공모전이라도 열면 어떨까?”라는 제안을 했다. 그렇게 시작된 것이 ‘부산판타스틱공모전’이었다. 지금은 13회째를 맞이하며, 웹툰은 아니지만 단편 출판만화의 형태로 신선한 아이디어와 작가를 발굴하는 요람이 되고 있다.

4. 센터의 탄생과 변화의 시작

이 시작은 또 다른 변화로 이어졌다. 2017년 부산글로벌웹툰센터가 설립되었고, 약 40명의 작가가 공동 작업 공간을 갖게 되었다. 작가 집단이 형성되자 웹툰 플랫폼과 관련 기업들도 관심을 보이기 시작했다.

출판만화 시절, 서울로 올라가 출판사 미팅을 잡고 수없이 탈락을 경험했던 기억이 떠오른다. 그러나 웹툰센터가 생긴 후에는 오히려 회사들이 부산으로 내려오기 시작했다. 작가들이 모여 있는 이곳은 낚시가 아닌 그물을 던지는 전략으로, 기업 입장에서든 훨씬 효율적이었을 것이다.

5. 페스티벌의 시작과 도전

공모전도 만들고 작업 공간도 마련되자 작가들은 안정된 환경 속에서 활기를 되찾았다. 에이전시들도 부산에 관심을 보이며 작가들을 접촉하기 시작했다. 그러던 어느 날, 진흥원 측에서 물었다. “예산을 확보했는데, 만화 페스티벌을 만들 수 있을까요?”

기간은 고작 세 달. 방 안에 틀어박혀 작업하던 작가들이 과연 이런 행사를 치를 수 있을까? 고민이 시작됐다. 우선 경험 있는 감독과 프로그래머가 필요했다. 부천만화페스티벌 경험이 있는 행사 큐레이터와 접촉했지만, 돌아온 답은 “절대 불가능”이었다. 보통 1년 이상 기획해야 가능한 행사라는 이유에서였다.

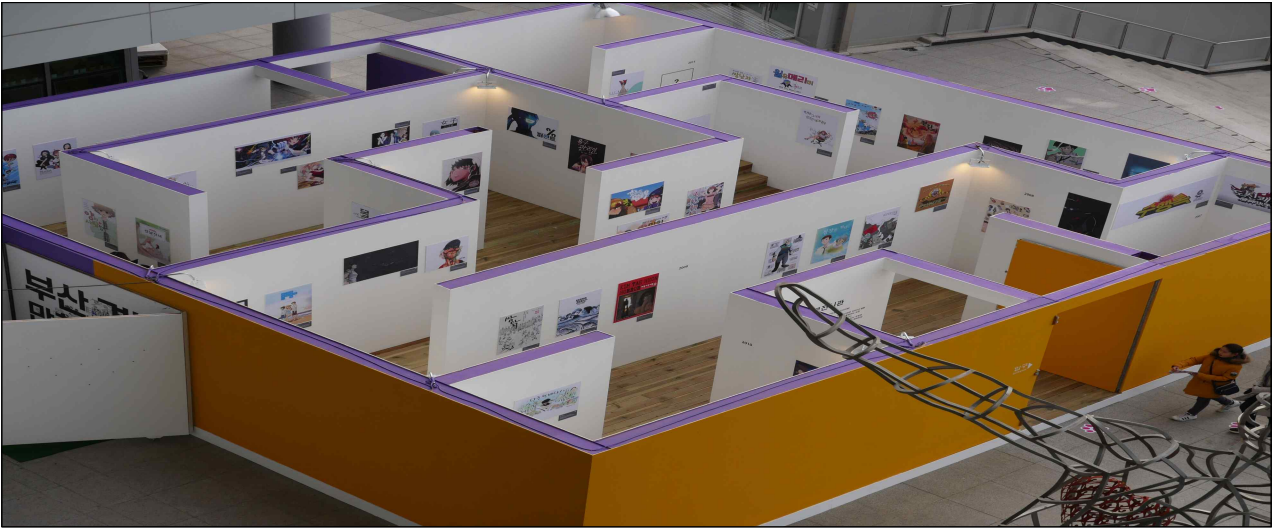
하지만 부산 작가들은 달랐다. “이번에 시작하지 않으면, 또 언제 이런 기회가 올까?” 50명이 넘는 웹툰 작가가 최소한의 IP를 보유한 지금, 도전하지 않을 이유가 없었다. 그리고 부산 작가들이 가진 건 그것만이 아니었다.

6. 부산만의 유대감

부산 작가들은 서울과 떨어진 거리만큼 정보에 목말라 있었기에, 선배가 후배를, 또 후배가 다른 후배를 도와주는 문화가 자연스러웠다. 함께 고난을 겪으며 생긴 끈끈한 유대감은 타 지역과는 확실히 달랐다. 그렇게 제1회 부산웹툰페스티벌이 시작되었다.

경험 부족과 예산의 한계 속에서도, 작가들의 아이디어와 콘텐츠는 빛났다. 제1회 타이틀은 ‘20세기 만화소년 / 21세기 웹툰소년’. 출판만화에서 웹툰으로 넘어가는 작가들의 혼재된 시대상을 담았다.

부산 작가들의 이야기를 바탕으로 전시 동선을 구성했고, 메인 전시관에서 야외 전시를 거쳐 웹툰센터로 이어지는 스토리텔링 전시는 큰 호응을 얻었다. 이 전시 방식은 부산웹툰페스티벌만의 정체성이 되었다.



7. 해마다 성장한 이야기들

부산글로벌웹툰페스티벌은 매년 새로운 시도와 실험을 이어오며 스토리텔링 중심의 전시와 공연, 그리고 참여형 콘텐츠를 꾸준히 확장해왔다.

2회 페스티벌에서는 ‘웹툰을 기다리며’ 라는 타이틀로, 웹툰 작가와 독자 간의 관계를 조명하는 전시가 펼쳐졌다. 이 이야기는 그림책(남정훈, 황가은)형식으로 제작되었고, 뮤지컬로 무대화하여 페스티벌의 스토리텔링 콘텐츠가 다양한 매체로 확장될 수 있음을 보여주었다.

3회는 ‘세상 밖으로 나온 웹툰’ 이라는 타이틀로, 웹툰 요정의 실수로 스마트폰을 탈출한 캐릭터들이 현실 공간을 확보하는 콘셉트였다. 코스튬 플레이어가 직접 전시장 곳곳을 돌아다니며, 웹툰 캐릭터가 현실로 튀어나온 듯한 생생한 현장을 연출해 관객들의 몰입도를 높였다.

4회 페스티벌은 웹툰 작가와 어시스턴트 간의 협업과 성장 이야기에 주목했다. 멘토와 멘티의 관계를 주제로 스토리텔링을 구성하였으며, 세계적인 드로잉 마스터 故 김정기 작가가 오프닝 작품을 완성해 큰 화제를 모았다.

코로나 팬데믹이 닥친 5회는 완전히 새로운 형식으로 전환됐다. ‘그리다, 행운의 편지’ 라는 타이틀로 웹툰의 여신 ‘그리다’가 작가들에게 보내온 편지를 중심으로 한 스토리로, 모든 작가가 ‘드로잉 미션’을 수행하게 되는 이야기 구조였다. 뮤지컬 배우 리사와 故 김정기의 드로잉 퍼포먼스가 KNN 스튜디오에서 뮤지컬 형태로 펼쳐졌고, 일본, 대만, 프랑스, 이집트 등 해외 작가들의 영상 참여로 글로벌 온라인 페스티벌로 확장되었다. 메인 전시장뿐 아니라 비콘그라운드, 부산시청까지 공간을 확장해 드로잉쇼를 선보였고, 여러 작가가 함께 그린 대형 드로잉 작품 ‘COVID-OUT’은 이후 시청, 부산역 등에서 순회 전시되며 감동을 이어갔다.

6회는 장소를 서면 상상마당으로 옮기며 ‘웹툰, 명화를 흠치다!’라는 슬로건으로 명화 패러디 전시를 선보였다. 참여 작가 수가 300명을 넘어서며 다수 작가들이 하나의 콘셉트 아래 협업할 수 있도록 구성된 이 전시는 시민공원, 부산과학관, 도서관 등에서 재전시 요청을 받는 시민 콘텐츠로 거듭났다.

7회는 ‘부탁해 타인머신’이라는 타이틀로, 웹툰 캐릭터들이 시간여행을 하며 경험한 부산의 과거와 미래를 그림 사진처럼 보내온다는 설정으로 진행되었다. 캐릭터의 눈으로 본 도시의 시간성과 장소성이 조명되었고, 관람객들에게도 새로운 시각을 제공했다.



8회 페스티벌은 ‘웹툰 더 무비 멀티유니버스’ 라는 타이틀로, 부산국제영화제 시즌에 맞춰 영화와 웹툰의 결합을 시도했다. 웹툰 기반 패러디 영화 포스터 전시, 웹툰을 원작으로 한 영화 소개, 그리고 영화 관계자를 초청한 웹툰 시사회가 함께 진행되며 새로운 장르 융합의 가능성을 열었다. 일본, 대만, 프랑스, 이집트뿐 아니라 이탈리아, 미국 등 다양한 국가가 참여하며 페스티벌은 글로벌 행사로 발돋움했다.

8. 글로벌로 가는 길목에서

올해는 제9회 페스티벌이 준비 중이다. 매년 더 많은 작가와 작품이 소개되고, 산업적 성과도 이어지고 있다. 김해, 울산 등지에서도 부산을 벤치마킹해 페스티벌을 시작했고, 규모가 몇 배 큰 타 수도권에서도 자문을 요청하고 있다.

해외 작가들도 꾸준히 재방문하고 있다. 일본 기타큐슈와는 페스티벌 초기부터 교류가 있었고, 부산과 피렌체 간 합작 웹툰도 진행 중이다. 대만의 TAICCA와는 마스터클래스 협력이 이어지고 있다.

9. 그러나 여전히 부족한 것들

하지만 아쉬움도 크다. 부산글로벌웹툰페스티벌은 매년 콘텐츠를 확장하고 있음에도 예산은 턱없이 부족하다. 작가들이 ‘우리가 만드는 축제’ 라는 명분으로 저가의 작품료를 감당해오고 있으며, 글로벌 타이틀을 달고도 초청 나라와 작가 수를 늘리지 못하고 있다.

홍보도 마찬가지다. 남은 예산으로 SNS 카드뉴스 정도만 가능한 상황. 아이디어도 중요하지만, 인력과 예산이 없다면 홍보 효과도 제한적일 수밖에 없다.

15억~30억 규모의 부천국제만화페스티벌, 국제웹툰페스티벌을 제외하고도 같은 예산의 타지역과 비교할 때, 부산은 몇 배의 콘텐츠와 프로그램을 만들어내고 있다. 타 지역 작가들도 “부산은 완전히 다른 색깔을 가진 페스티벌” 이라 말한다.

10. 지금, 선택의 기로에

올해 9회차 페스티벌을 치르고 나면 이제 부산글로벌웹툰페스티벌은 10주년을 앞두고 있다. 아이디어와 유대감만으로 언제까지 버틸 수 있을까?

웹툰은 가장 원초적인 원천 콘텐츠다. 영화, 드라마, 게임으로 확장 가능하며 그 효과는 누구도 부인할 수 없다. 전 세계에는 수많은 만화 페스티벌이 있지만, 정체성을 가진 곳은 많지 않다.

나는 자신 있게 말할 수 있다. 한국에서, 가장 확실한 색깔을 가진 만화·웹툰 페스티벌은 바로 ‘부산글로벌웹툰페스티벌’이다.

부산글로벌웹툰페스티벌은 작가들이 직접 스토리를 만들고, 기획하며, 어워즈를 통해 타 지역 작가에게 상을 주는 세계 어디에도 없는 작가 주도형 페스티벌이다.

이제 이 축제가 더 이상 ‘지방의 동네 행사’가 되지 않도록, 더 많은 관심과 지원이 필요하다. 지금 이 순간, 부산글로벌웹툰페스티벌은 정체할 것인가, 성장할 것인가의 기로에 서 있다.

부산글로벌웹툰페스티벌 남정훈 감독

웹툰작가(zrtoon@naver.com)



AI 클래스가 열어가는 가상융합산업의 새로운 미래

2025.06.18. 융복합콘텐츠단 최대일 대리 di7850@busanit.or.kr

1. 영화 <아이언맨>의 세계가 현실이 된다

“자비스, 오늘 일정 알려줘.” 주인공 토니 스타크가 허공을 향해 말하자 홀로그램이 떠오르고, 손짓 하나로 3D 설계도가 완성된다. 영화 속 판타지였던 이 장면이 2025년 현실이 되고 있다. AI 클래스 시장이 2024년 기준 전년 대비 210% 성장하며 가상융합산업의 대중화 시대를 열었다.



영화 <어벤저스: 엔드게임>의 한 장면과 필자가 챗GPT로 생성한 이미지

스마트폰에 있는 수십 개의 앱 아이콘이 AI 글래스를 쓰면 눈앞에 펼쳐지는 것을 상상해보라. 메시지 알림이 시야 왼쪽에 떠오르고, 손가락으로 허공을 탭하면 3D 홀로그램으로 대화창이 열린다. 길을 걸으면 AR 네비게이션이 도로 위에 화살표를 그려주고, 건물을 바라보면 층별 정보가 투명한 레이어로 표시된다.

외국어 장벽도 사라진다. AI 글래스를 쓰고 외국인을 만나면, 영화 자막처럼 상대방의 말이 실시간으로 번역되어 눈앞에 떠오른다. 파리 카페에서 프랑스 웨이터와 자연스럽게 대화하고, 도쿄 이자카야에서 일본어 메뉴를 한글로 읽으며, 뉴욕 브로드웨이에서 뮤지컬을 모국어 자막으로 즐기는 시대. 가상과 현실이 융합되는 진짜 XR 시대가 시작됐다.

2. 삼성과 젠틀몬스터, K-테크와 K-디자인의 만남

2025년 5월, 구글이 삼성과 젠틀몬스터를 AI 글래스 제작 파트너로 선택했다는 소식은 업계를 놀라게 했다. 삼성의 기술력과 젠틀몬스터의 디자인 감각이 만나 탄생할 스마트 글래스는 애플과 메타의 독주를 막을 게임체인저로 주목받는다.

세계적인 패션 브랜드 루이비통(LVMH)이 600억 원을 투자한 젠틀몬스터는 이미 글로벌 패션계의 ‘핫 아이템’이다. 손흥민은 ‘SON 7’ 컬렉션으로 축구팬들의 마음을 사로잡았고, 제니의 ‘젠틀 살롱’ 시리즈 중 일부 제품은 출시 3시간 만에 전 세계 매진을 기록했다. 비윤세, 빌리 아일리시, 리한나 등 글로벌 팝스타까지 젠틀몬스터를 선택한 바 있다.



UEFA 유로파리그 우승 퍼레이드에서 젠틀몬스터 제품을 착용한 손흥민과 다른 라인 제품들 - 출처 : 네이버블로그

AI 글래스는 웨어러블 기기 시장의 혁신을 주도했던 애플의 에어팟과 비슷한 궤적을 그릴 것으로 보인다. 에어팟이 하나의 패션 아이템으로 자리잡았듯, AI 글래스도 디자인이 대중화의 열쇠가 될 것이다. 젠틀몬스터가 증명한 ‘누구나 착용해보고 싶은 디자인’ 과 삼성의 ‘누구에게나 편리한 기술’ 이 만나면, 소비자들이 자발적으로 착용하는 진정한 일상 속 웨어러블이 탄생할 것으로 기대된다.

3. 가상융합산업, 선택이 아닌 생존의 문제

인류의 생활 방식과 산업 구조를 바꾼 건 언제나 ‘새로운 디바이스’였다. 라디오가 방송산업을 만들었고, 스마트폰은 플랫폼 경제와 모바일 생태계를 탄생시켰다. 지금은 AI 글래스가 다음 변화를 이끌 것으로 보인다. 시각, 청각, 언어를 동시에 확장시키는 AI 글래스는 단순한 기기가 아닌, 새로운 산업을 여는 열쇠다.

부산이 지금 이 기회를 붙잡아야 한다. 항만, 해양, 관광, 콘텐츠 등 다양한 산업을 보유한 부산은 XR 기술의 실제 적용이 가능한 테스트 베드 역할을 수행할 수 있다.

예를 하나 들어보자. 항만 작업자가 AI 글래스를 착용하면 컨테이너 정보가 실시간으로 표시되고, 크레인 기사는 가상 가이드 라인을 따라 화물을 정확히 적재한다. 위험 화물은 붉은색으로 경고되고, 최적 동선은 AR로 안내된다. 사고율을 감소시키고 작업 효율을 효과적으로 개선할 수 있는 이 솔루션을 전 세계 900개 주요 항만에 수출한다면?

4. 정부도 움직였다, 세계 최초 『가상융합산업 진흥법』

2024년 8월, 우리나라는 세계 최초로 ‘가상융합산업 진흥법’을 시행했다. 이 법의 핵심은 간단하다. “일단 해보고, 문제가 생기면 그때 고치자”는 것이다.

예를 들어보자. 어떤 기업이 AI 글래스로 실시간 수술 가이드 서비스를 만들고 싶다. 기존에는 의료법, 개인정보보호법, 통신법 등 수십 개 법령을 검토하느라 몇 달이 걸렸다. 이제는? ‘임시기준 제도’를 통해 우선 서비스를 출시하고, 문제가 생기면 보완하면 된다. 규제의 회색지대에서 망설이던 기업들이 과감히 도전할 수 있게 된 것이다.

또 흥미로운 건 ‘가상융합산업 영향평가’ 다. 이제 정부나 지자체가 메타버스 사업을 할 때는 민간 기업이 이미 하고 있지는 않은지 확인해야 한다. 공공이 민간의 밥그릇을 뺏지 못하도록 법으로 막은 셈이다. 민간 주도의 혁신 생태계를 만들겠다는 정부의 의지가 담겼다.

5. 부산은 이미 준비하고 있다

정부가 법적 토대를 마련했다면, 부산은 이미 현장에서 뛰고 있다. 진흥원은 ‘부산 메타버스 지원센터’ 를 통해 XR 기업들에게 최첨단 인프라와 실증 테스트 환경을 제공한다. 실제 제품 개발부터 해외 전시회 참가까지 원스톱으로 지원하며, 전문교육 프로그램으로 인재도 양성한다.

‘가상증강현실 융복합센터’ 는 또 다른 축이다. XR 기업들의 입주 공간을 제공하고, 마케팅과 컨설팅을 지원하며, 기술확산 프로그램으로 앵커 기업의 노하우를 공유한다. 또한 VR·AR 체험관과 VR 사회공헌 프로그램을 운영하며 시민들이 가상융합기술을 직접 경험할 수 있도록 한다.

더 큰 도약도 준비 중이다. 정부는 올해 하반기 ‘지역별 가상융합산업지원센터’ 지정 공모를 예고했고, 2026년에는 전국 13개 메타버스 지원센터가 새롭게 문을 연다. 진흥원은 이미 공모 준비에 착수 중이다. 부산이 가진 인프라와 노하우로 지정은 물론, 지역 거점 센터로 자리매김하겠다는 전략이다. 항만, 해양, 관광이라는 부산의 DNA와 XR 기술이 만나면, 어떤 지자체도 따라올 수 없는 독특한 경쟁력이 탄생한다.

6. 마무리하며

2007년 스티브 잡스가 아이폰을 공개했을 때, 당시 스마트폰 시장의 강자였던 블랙베리는 “터치스크린은 비즈니스 사용자에게 적합하지 않다” 며 평가절하했다. 그러나 소비자들의 수요와 기술 트렌드는 빠르게 변했고, 블랙베리는 시장 점유율을 급속히 잃었다. 결국 2016년, 자체 스마트폰 생산을 중단하며 스마트폰 시장에서 사실상 퇴장했다.

지금 AI 글래스와 가상융합산업도 마찬가지다. “AR/VR은 게임에나 쓰는 것”이라는 편견을 가진 기업과 지자체는 도태될 것이다. 앞서 소개한 ‘구글-삼성-젠트몬스터’ 뿐만 아니라 메타 또한 오클리, 프라다와 협력해 AI 글래스를 내놓는다고 한다. 글로벌 빅테크들은 이미 수조 원을 투자하며 미래를 준비하고 있다.

부산이 가진 항만, 관광, 해양 인프라는 가상융합산업과 만나면 글로벌 킬러 콘텐츠가 될 수 있다. 부산항 XR 표준을 만들고, 관광 메타버스를 구축하며, 해양 가상융합 클러스터를 조성하자.

“미래는 이미 여기 있다. 단지 고르게 분포되지 않았을 뿐이다.” SF 작가 윌리엄 깁슨의 말이다. 가상과 현실이 융합되는 XR 시대는 이미 시작됐다. 부산이 그 미래의 중심에 설 것인가, 변방에 머물 것인가. 지금이 결정의 순간이다.

[참고]

□ 「가상융합산업 진흥법」 인포그래픽 - 출처 : 과학기술정보통신부

가상융합산업 진흥법 및 시행령 주요 내용

<p>가상융합산업 진흥을 위한 시책 마련</p> <p>법 률 과기정통부는 관계부처 및 지자체의 의견을 수렴하여 가상융합산업 진흥을 위한 기본계획을 3년마다 수립·시행</p> <p>시행령 가상융합산업 진흥 기본계획과 연도별 시행계획을 수립·변경하는 경우 과기정통부의 인터넷 홈페이지에 공고</p> <p>법 제6조 시행령 제5-7조, 제11조</p>	<p>가상융합사업자에 대한 지원</p> <p>법 률 가상융합산업에 필요한 전문인력 양성, 기술개발 촉진, 연구개발 기반 조성, 표준화 지원 등 가상융합기술·서비스의 발전을 위한 기반을 조성</p> <p>시행령 행정적·재정적 지원을 구제화하고 중소기업을 우선적으로 지원하여 실질적인 혜택을 제공</p> <p>법 제10-13조, 제20-24조 시행령 제5-7조, 제11조</p>
<p>지역별 가상융합산업지원센터 지정·지원</p> <p>법 률 지역 중심의 가상융합산업 진흥에 관한 정책을 효율적으로 추진하기 위해 지역별 가상융합산업지원센터를 지정·지원</p> <p>시행령 지역 가상융합산업지원센터 지정요건, 지정 및 취소 절차를 구체화하여 운영의 실효성을 강화</p> <p>법 제19조 시행령 제10조</p>	<p>가상융합사업 영향평가 제도 도입</p> <p>법 률 민간 메타버스 시장 활성화를 위해 정부 등에서 가상융합사업을 발주하는 경우, 민간 시장에 미치는 영향을 분석하는 가상융합사업 영향평가 제도를 도입</p> <p>시행령 영향평가를 실시해야 하는 대상기관, 검토기준을 구체화하여 중복추진 방지와 민간 발전을 촉진</p> <p>법 제26조 시행령 제13조</p>
<p>민간중심 자율규제 체계 정립</p> <p>법 률 누구든지 가상융합기술·서비스 개발과 관련하여 우선허용·사후규제 원칙 적용을 명문화</p> <p>가상융합산업 협회가입자를 보호하고 신뢰할 수 있는 가상융합 서비스 제공이을 환경 조성을 위해 민간 중심의 자율규제 추진</p> <p>법 제4조, 제27조</p>	<p>'임시기준' 제도 신설</p> <p>법 률 메타버스 신산업 특성으로 인해 기존 법령의 적용 범위가 불분명할 때, 법령의 해석기준을 관계부처가 신속히 마련하는 임시기준 제도 도입</p> <p>시행령 임시기준 마련·정비시 절차와 고려할 사항을 정함</p> <p>법 제2조, 제28조, 제29조 시행령 제14-16조</p>

부산정보산업진흥원 지원사업 안내

부산콘텐츠기업지원센터(부산콘텐츠비즈타운) 입주 모집

부산지역 내 콘텐츠 스타트업을 발굴하여 콘텐츠 기업의 체계적인 육성과 함께 안정적인 정착을 지원합니다.

지원대상

문화콘텐츠 분야, 종업원 수 2인 이상 개인 및 법인 사업자

- ※ 방송·영상, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 실감콘텐츠, 콘텐츠솔루션, 지식서비스 등 (게임, 영화, 디자인 분야 제외)

신청방법

문의처 : 부산정보산업진흥원 융복합콘텐츠단 051-791-2000 / photo75@bipa.kr

부산글로벌웹툰센터 창작지원실 입주지원

지역 웹툰 창작자의 작품 활동을 위한 안정적 작업 공간 및 창작자 간 네트워킹, 정보교류의 장을 제공합니다.

지원대상

부산 지역 거주 웹툰(만화) 창작자

사업안내

문의처 : 콘텐츠창작지원팀 051-749-9134 / hogil2@bipa.kr

부산 1인 크리에이터 영상콘텐츠 공모전

부산시민과 지역 크리에이터가 참여해, 국내·외 관광객 유치에 기여할 수 있는 지역특화 및 도시문화 기반 영상콘텐츠 제작을 활성화하고자 하는 공모전입니다.

지원대상

부산 지역특화 또는 도시문화에 관심있는 부산 거주 크리에이터
공모전 참여를 희망하는 부산시민 누구나

사업안내

문의처 : 콘텐츠창작지원팀 051-749-9161 / sonhe0627@bipa.kr

웹소설 공모전

부산 지역의 우수 웹소설 IP 발굴 및 창작자 지원을 위해 웹소설 원고를 공모받아 선정 및 시상하는 사업입니다.

지원대상

부산 지역에 거주 중인 웹소설 작가(예비 창작자 포함)

사업안내

문의처 : 콘텐츠창작지원팀 051-749-9163 / hoon927@bipa.kr

부산 메타버스 해외 전시회 지원사업

부산 XR·메타버스 관련 기업의 글로벌 역량 강화 및 해외 시장 진출을 위해 해외 전시회 참가비용을 지원합니다.

지원대상 및 자격요건

본사 소재지가 부산인 XR·메타버스 기업(전시회 출품 콘텐츠 보유 기업)

신청방법

문의처 : 가상융합산업팀 051-749-9164 / iwkim@busanit.or.kr

가상증강현실 융복합센터 마케팅 지원사업

부산 가상융합산업 분야 대상 국내 전시회 및 홍보활동 비용 지원을 통한 경쟁력 제고 및 기업 육성을 도모합니다.

지원대상 및 자격요건

공고일 기준 본사 소재지가 부산인 가상융합산업 관련 법인 및 개인 사업자

신청방법

문의처 : 가상융합산업팀 051-749-9162 / imchenfb@bipa.kr

부산인디컹트페스티벌 2025

행사기간/장소

2025. 8. 15.(금) ~ 8. 17.(일) / 부산 벡스코 제1전시장 1홀

참가대상

글로벌 인디게임 개발자 및 작품(경쟁, 비경쟁, 초청작품 등)

참가규모

전시작품 245개작, 참관객 2.4만명(오프라인 / 24년 기준)

홈페이지 : <https://bicfest.org> 문의처 : 051-749-9188

글로벌 인디게임 개발자 컨퍼런스 개최(8월 14일[목])

글로벌 게임 트렌드 및 성공사례 등 개발·서비스 노하우 공유를 통해 개발자 간 네트워킹 및 지역 내 게임산업 활성화를 도모하는 사업입니다.

행사기간 및 장소

2025. 8. 14.(목) / 그랜드 조선 부산 5층

참여대상 및 자격요건

200명 내외(인디게임 개발사, 유관기업, 게임 관련 예비창업자)

사업안내

문의처 : 게임산업팀 051-749-9185(9125)

한-세르비아 기업교류회 및 시장개척단 모집

세르비아 주요 게임산업 관계자들과의 협업 체계 구축과 현지 시장 트렌드 벤치마킹을 통해 국내 게임기업의 글로벌 경쟁력을 강화하는 사업입니다.

지원대상

본사가 부산광역시인 게임콘텐츠 관련 기업

신청방법

7월 23일(수)까지 접수(담당자 이메일 접수)

문의처 : 게임산업팀 051-749-9185(9125) / cyj0211@bipa.kr

이스포츠 전문인력 양성 교육 사업

지역 이스포츠 현장인력 육성을 위해 부산이스포츠경기장 인프라 활용 분야별 실무 중심의 맞춤형 전문 교육 프로그램 제공합니다.

지원대상

대학생, 취업준비생 등

신청방법

문의처 : 이스포츠문화팀 051-805-5326 / koy86@busanit.or.kr

이스포츠 팝업 이벤트 지원

신규 이스포츠 이벤트 발굴 및 부산이스포츠경기장 활성화를 위한 이스포츠 팝업 이벤트 개최 기업을 지원합니다.

지원대상

자사 보유 게임 IP활용 이벤트 개최 기업

신청방법

7월 25일(금)까지 접수(담당자 이메일 접수)

문의처 : 이스포츠문화팀 051-805-5327 / ys125@busanit.or.kr

2025 KeG 대통령배 아마추어 이스포츠 대회 부산 대표 선발전

대통령배 아마추어 이스포츠 대회 KeG의 부산 지역 대표로 선발되어 전국 결선에 참가할 선수를 모집합니다.

참여대상

만 12세 이상 아마추어 게이머 누구나

신청방법

7월 24일(목)까지 접수(PlayID 접수)

문의처 : 이스포츠문화팀 051-805-5330 / ming0@busanit.or.kr

시민이 행복한 글로벌 디지털 매력 도시 부산

부산정보산업진흥원이 함께 열어나갑니다.

Thank you for your watching



부산정보산업진흥원
Busan IT Industry Promotion Agency