

방송미디어 '연구개발'에 5년간 727억 투입

- '디지털미디어 혁신기술 개발사업' 올해 신규과제 8개 선정, 본격 지원 -

앞으로 2030년까지 방송미디어 분야 연구개발(R&D) 사업에 727억 원이 투입되며, 인공지능 기반의 방송미디어 혁신이 본격화된다.

방송미디어통신위원회(위원장 김종철)는 디지털 전환 시대에 대응한 방송미디어 산업 경쟁력 강화를 위해 올해 '디지털미디어 혁신기술 개발사업(이노베이션 R&D)' 신규과제 8개를 선정하고 본격적인 지원에 나선다고 30일 밝혔다.

이번 과제 선정은 정보통신기획평가원(원장 홍진배)이 전문기관으로 수행했으며, 지난 1월 사업 공고 이후 사전검토와 발표평가 등을 거쳐 올해 신규과제로 8개를 최종 선정, 총 79억 원 규모를 지원한다.

'디지털미디어 혁신기술 개발사업(이노베이션 R&D)'은 온라인동영상서비스(OTT), 맞춤형 콘텐츠 소비 증가 등 방송미디어 이용행태 변화 및 글로벌 기업과의 경쟁 심화에 대응해 국내 방송미디어 산업 혁신과 기술경쟁력 확보를 목표로 하고 있다.

특히 올해부터는 기존에 소규모, 분절적으로 추진되던 방송미디어 분야 연구개발(R&D) 사업 14개를 통합해 재기획했으며, 오는 2030년까지 5년간 총 727.67억 원을 투입하는 등 향후 방송미디어 분야 연구개발(R&D)을 대표하는 사업으로 추진된다.

사업은 크게 '미디어 지능화제작 핵심기술개발'과 '마이미디어 플랫폼 핵심기술개발', '미디어 개인화 서비스를 위한 인공지능 대행(에이전트) 기술개발'로 나뉘어 진행되며, 주요 내용은 다음과 같다.

<인공지능 기반 미디어 제작 전주기 혁신기술개발>

미디어 지능화제작 핵심기술개발 내역사업에서는 인공지능을 활용해 콘텐츠 기획부터 제작, 편집까지 전 과정을 혁신하는 기술개발이 이뤄진다.

특히 문자, 이미지, 음성, 영상 등 다양한 데이터 양식을 함께 처리하는 대화형 ‘멀티모달(Multimodal)’의 인공지능 기반 미디어 제작사 기술개발은 (주)에스비에스가 총괄을 맡게 되며, 3개 세부과제를 통합한 통합형 과제로 추진된다.

- 세부1 : 미디어 바이브 편집 기술개발(주)에스비에스)
- 세부2 : 실사 영상에 대한 인공지능 프롬프트 생성기술개발(한국과학기술연구원)
- 세부3 : 고속 검색 기반 사실형 영상 합성 기술개발(한국전자기술연구원)

해당 과제는 대화형 인공지능을 활용해 사용자가 말로 지시하면, 영상이 자동으로 구성·편집되는 환경을 구현하는 것을 목표로 하며, 영상 검색 및 생성, 편집, 검증을 하나의 체계로 연계하는 기술적 완성도를 갖춘 점이 특징이다.

또한 방송사와 연구기관이 함께하는 사업 수행 연합체(컨소시엄)를 통해 대규모 데이터를 기반으로 한 실증이 가능해 제작 효율성 향상 및 콘텐츠 품질 제고는 물론, 상용화 가능성 측면에서도 의미 있는 성과가 기대된다.

또한 경량화된 협업형 미디어 제작 및 실시간 시각화 기술개발은 주관사 곰앤컴퍼니의 제안 과제가 선정됐으며, 다수 제작자가 동시에 참여할 수 있는 협업형 제작 환경을 구현하는 것을 목표로 한다.

해당 과제는 플랫폼 기반 서비스 역량과 연구개발 역량이 결합된 구조를 바탕으로, 실제 제작 현장에서 활용 가능한 실용적 기술 확보와 협업 제작 생태계 확산에 기여할 것으로 전망된다.

<개인 맞춤형 미디어 서비스 구현 기술 본격화>

마이미디어 플랫폼 핵심기술개발 내역 사업에서는 이용자 중심의 개인화 미디어 서비스 구현을 위한 기술개발이 추진된다.

대표적으로 개인화 미디어 서비스 추천과 자동생성 기술개발을 진행하며, (주)제머나이소프트가 총괄을 맡아 3개 세부과제를 통합형 과제로 수행한다.

- 세부1 : 개인 맞춤형 영상 자동생성 및 삽입 기술개발(주제머나이소프트)
- 세부2 : 미디어 소비 이력을 축적한 페르소나 인공지능 모델 기술개발(한국전자기술연구원)
- 세부3 : 방송미디어 메타데이터 특화 인공지능 모델 개발(한국전자통신연구원)

이 과제는 단순 추천을 넘어 이용자의 시청 흐름과 관심사를 반영해 콘텐츠를 재구성하고, 필요한 장면을 자동 생성·연결하는 개인화 미디어 경험 제공을 목표로 한다.

특히 대규모 미디어 소비 데이터를 기반으로 개인 특성을 반영한 인공지능 모델을 구축하고, 콘텐츠 맥락을 이해해 다른 데이터를 설명해주는 ‘메타데이터(Metadata)’ 기술을 결합함으로써 보다 정교하고 신뢰성 있는 개인화 서비스 구현이 가능할 것으로 기대를 모은다.

또한 개인정보보호를 고려한 데이터 활용 구조와 방송 규제 환경을 반영한 기능 설계를 통해 실제 서비스 적용 가능성과 산업 파급효과 측면에서도 높은 잠재력을 보유하고 있다.

이와 함께 (주)에드윈 주관의 미디어 개인화 서비스를 위한 인공지능 대행(에이전트) 기술개발 과제도 추진된다.

이번 과제는 이용자의 선호와 이용 맥락을 이해하고, 콘텐츠를 탐색·추천·구성하는 지능형 미디어 서비스 대행(에이전트) 기술 확보를 목표로 한다.

이를 통해 이용자와 상호작용하며 개인화된 콘텐츠 소비를 지원하는 새로운 형태의 미디어 이용 환경을 구현하고, 향후 개인 맞춤형 서비스 고도화와 신규 서비스 창출에 기여할 것으로 예측된다.

김종철 방미통위원장은 “이번 신규과제는 인공지능과 데이터 기반으로 방송미디어 제작 및 유통 전반의 혁신을 이끄는 출발점”이라며 “향후 방송 미디어 제작 효율성을 높이고 국민들이 개인 맞춤형 미디어 서비스를 누릴 수 있는 환경 조성에 기여하도록 하겠다”고 말했다.

담당 부서	방송미디어통신위원회 디지털방송미디어정책과	책임자	과 장	함형철 (02-2110-1620)
		담당자	사무관	이찬양 (02-2110-1637)
관련 기관	정보통신기획평가원 방송콘텐츠진흥팀	책임자	팀 장	양성빈 (042-612-8530)
		담당자	책 임	황희진 (042-612-8537)

