

2026년 문화체육관광 연구개발사업 (콘텐츠·저작권 분야) 신규과제 과제기획위원 명단

No	과제명	기획위원명(가나다순)
1	설치 예술 구조물 창작을 위한 멀티모달 인식 기반 AI 저작 플랫폼 기술 개발	김성제, 김정덕, 박찬준, 이재일, 이현민, 정진우, 주경돈
2	퍼지컬 AI 기반 고정밀 손기술 창작 및 서비스 기술 개발	김경모, 박대희, 원윤재, 이기석, 이상준, 이화란
3	ReaLive: 행동·생리 반응 신호 인식 기반 실시간 인터랙티브 스트리밍 플랫폼 개발	김성제, 김정덕, 박찬준, 이재일, 이현민, 정진우, 주경돈
4	다중 AI 에이전트 협업 기반 멀티모달 스토리버스 창작 플랫폼 개발	김성제, 김정덕, 박찬준, 이재일, 이현민, 정진우, 주경돈
5	가상공간기반 음향 자동생성 및 공간분석 렌더링 기술 개발	김경모, 박대희, 원윤재, 이기석, 이상준, 이화란
6	메가스케일 콘텐츠의 물리 정보 AI 기반 시뮬레이션 및 연출 플랫폼 기술개발	김성제, 김정덕, 박찬준, 이재일, 이현민, 정진우, 주경돈
7	원격 다자 참여자의 대화 맥락 인지를 위한 AI 에이전트 기반 XR 텔레프레즌스 플랫폼 개발	김경모, 박대희, 원윤재, 이기석, 이상준, 이화란
8	공간 감각의 지능형 복원 확장 기반 멀티모달 체험 콘텐츠 창작 기술 개발	김경모, 박대희, 원윤재, 이기석, 이상준, 이화란
9	한국형 돔 미디어구현을 위한 AI 영상 및 음향 통합 오케스트레이션 기술 개발	김성제, 김정덕, 박찬준, 이재일, 이현민, 정진우, 주경돈
10	K-웹툰 신시장 개척을 위한 AI 기반 현지 문화 감응형 웹툰 제작 기술 개발	길연희, 안용학, 이승주, 최재호, 허훈
11	기능성·인디 게임의 지속적 참여·몰입을 위한 AI NPC 제작 기술 개발	길연희, 안용학, 이승주, 최재호, 허훈
12	대중소 게임기업 협력을 통한 온톨로지 기반 게임 3D 에셋 데이터 관리 AI 기술 및 트레이서빌리티 기술 개발	길연희, 안용학, 이승주, 최재호, 허훈
13	관객 맞춤형 e스포츠 중계를 위한 실시간 콘텐츠 제작 및 제공 기술 개발	길연희, 안용학, 이승주, 최재호, 허훈
14	아카이브 영상 콘텐츠 활용을 위한 AI Outpainting 및 콘텐츠 변환 기술 개발	김현식, 이란희, 이상범, 조호성, 지형근
15	현실 촬영 기법을 반영한 Long-form 비디오 생성 및 편집 솔루션 기술 개발	김현식, 이란희, 이상범, 조호성, 지형근
16	애니메이션 제작 효율화를 위한 캐릭터 및 씬 일관성(컨티뉴리티) 보장 AI 프로덕션 기술 개발	김현식, 이란희, 이상범, 조호성, 지형근
17	관객과 상호작용이 가능한 AI 기반 버추얼 아티스트 공연 제작 기술 개발	김현식, 이란희, 이상범, 조호성, 지형근
18	관객·공연자 정보 기반 인터랙션이 가능한 참여형 공연 제작 지원 기술 개발	김현식, 이란희, 이상범, 조호성, 지형근
19	다중 미디어용 전통 문화공연 보존 아카이빙을 위한 AI 기반 자유시점 영상 생성 기술 개발	김현식, 이란희, 이상범, 조호성, 지형근
20	K-콘텐츠의 가치 확산을 위한 AI 기반 2차 창작 프리프로덕션 기술 개발	길연희, 안용학, 이승주, 최재호, 허훈

21	콘텐츠 제작 투자 리스크를 줄이기 위한 AI 기반 콘텐츠 미래가치 예측 기술 개발	길연희, 안용학, 이승주, 최재호, 허훈
22	글로벌 K-콘텐츠 향유를 위한 AI 에이전트 기반 한국적 문화해설 및 다국어 자막 생성 기술 개발	길연희, 안용학, 이승주, 최재호, 허훈
23	게임물 등급분류 및 사후관리 효율화를 위한 AI 기반의 게임등급분류 기술 개발	김지형, 김진서, 이정현, 정의석, 황재인
24	스마트 디바이스 기반 개인맞춤형 문화예술(악기) AI 학습 서비스 개발	김지형, 김진서, 이정현, 정의석, 황재인
25	지역의 문화 소외계층 문화향유 확대를 위한 개인맞춤형 AI 에이전트 기술 개발	박영충, 송영서, 이자현, 이창기, 홍요섭
26	숏폼 과몰입 예방 및 케어를 위한 컬러세라피 AI 서비스 지원 기술 개발	박영충, 송영서, 이자현, 이창기, 홍요섭
27	K-콘텐츠 기반 치유경험 향상을 위한 감성 컬러세라피 서비스 기술 개발	박영충, 송영서, 이자현, 이창기, 홍요섭
28	AI 기반 전통문화유산 애니메이션 IP 융합 콘텐츠 생성 및 초실감형 체험공간 기술 개발	박정배, 안기옥, 위정옥, 윤정민, 최영환
29	문화유산의 지속가능성 확보를 위한 비파괴 정밀분석 및 디지털 복원 AI 에이전트 기술 개발	박정배, 안기옥, 위정옥, 윤정민, 최영환
30	무형문화유산 전승 및 글로벌화를 위한 4D 콘텐츠 생성 및 서비스화 기술 개발	박정배, 안기옥, 위정옥, 윤정민, 최영환
31	글로벌 한류 영향력 정량화를 위한 K-컬처 파워 인덱스 생성 및 영향력 분석 서비스 기술 개발	박정배, 안기옥, 위정옥, 윤정민, 최영환
32	문화 향유 활동의 사회적 효용 측정을 위한 영향력 지표 설계 및 평가 모델 개발	박정배, 안기옥, 위정옥, 윤정민, 최영환
33	문화 공연·행사의 넷제로 운영을 위한 AI 기반 환경영향 예측 모델 및 대안 평가 시뮬레이션 플랫폼 기술 개발	박정배, 안기옥, 위정옥, 윤정민, 최영환
34	몰입형 문화체험을 위한 멀티모달 기반 융합형 인터랙티브 서비스 기술 개발	박영충, 송영서, 이자현, 이창기, 홍요섭
35	개인 맞춤형 국어생활종합상담 서비스를 위한 한국어 지식 연계 AI 에이전트 개발	김지형, 김진서, 이정현, 정의석, 황재인
36	토론과 소통으로 지식을 연결하는 AI 에이전트 기술 개발	김지형, 김진서, 이정현, 정의석, 황재인
37	소리 내고 온몸으로 경험하는 체험형 도서관 기술 개발	김지형, 김진서, 이정현, 정의석, 황재인
38	한글 문화체험을 위한 이동설치형 공간 가시화 융합 기술 개발	김지형, 김진서, 이정현, 정의석, 황재인
39	한국문화 맥락 기반 특화 인공지능 번역 기술 개발	김경모, 박대희, 원윤재, 이기석, 이상준, 이화란
40	클라우드소싱 기반 한국문화예술 해설·대화형 인공지능 플랫폼 개발	김경모, 박대희, 원윤재, 이기석, 이상준, 이화란
41	AI 기반 불법 저작권 침해 사이트 광고 배너 식별 및 사이트 동일성 판별 기술 개발	김대연, 이승재, 전강욱, 정석우
42	생성형 AI 이미지 서비스 환경에서 캐릭터 및 웹툰 저작권 옵트아웃 대응 기술 및 평가 모델 개발	김대연, 이승재, 전강욱, 정석우
43	K-POP 창작자 저작권 보호를 위한 블록체인 및 AI 기반 음원 사용 이력 관리 기술 개발	김대연, 이승재, 전강욱, 정석우