

인공지능 기반 K-문화콘텐츠 활성화를 위한 지원방안 연구

2026.05.19

선행연구

AI 발전 패러다임에 따른 콘텐츠 적용 방식 및 특성 연구-CES 2025 기조연설 중심으로-
소버린 AI시대 문화콘텐츠 지원체계 유형 및 방향성 연구

연 구 자 : 신지민(AI·실감미디어콘텐츠학 박사과정)
지도교수 : 한정엽(AI·실감미디어콘텐츠학)

1. 서론	2. 이론적 배경	3. 연구 설계	4. 연구 결과	5. 결론
1.1 연구 배경	2.1 K-문화콘텐츠 지원 방안의 패러다임 변화	3.1 연구절차	4.1 개별심층인터뷰를 통한 설문 문항 도출	5.1 연구 결과 요약
1.2 연구 문제	2.1.1 문화정책의 개념 및 패러다임 변화	3.2 개별심층인터뷰 개요 및 절차	4.1.1 아젠다 도출 결과	5.2 연구의 시사점
1.3 연구 목적	2.1.2 지원방안의 개념과 계층적 구조	3.3 델파이 전문가 집단	4.1.2 정책과제 도출 결과	5.3 연구의 한계 및 향후 과제
1.4 연구 방법 및 범위	2.2 K-문화콘텐츠 지원방안	3.4 델파이 개요 및 절차	4.2 델파이 1라운드 결과	
	2.2.1 K-문화콘텐츠의 개념		4.2.1 아젠다에 대한 타당성 검토	
	2.2.2 K-문화콘텐츠 지원방안의 단계별 영역		4.2.2 정책과제별 타당성 평가	
	2.3. 인공지능 기술과 문화콘텐츠		4.2.3 실행계획별 타당성 평가	
	2.3.1 인공지능 기술과 발전		4.2.4 델파이 2라운드 반영을 위한 최종 항목 확정	
	2.3.2 국가 AI 전략과 문화주권		4.3 델파이 2라운드 결과	
	2.3.3 국내외 문화콘텐츠 AI 지원방안 동향		4.3.1 아젠다 수준 중요도 분석	
	2.4 인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안 구성요소		4.3.2 정책과제별 중요도 분석	
	2.4.1 창작 영역 지원방안		4.3.3 실행계획별 중요도 분석	
	2.4.2 유통 영역 지원방안		4.5 종합 분석 및 정책적 시사점	
	2.4.3 향유 영역 지원방안			
	2.4.4 기반 영역 지원방안			

1.1 연구 배경

사회적 배경

2020년대 이후 인공지능 기술의 확산은 사회·경제·문화 전반의 AX 전환을 가속화함. (Sajadieh et al., 2026)

AI는 문화생태계에 통합되며 창작·유통·향유 방식과 문화 생산·소비 구조를 재편함. (UNESCO, 2025; UNCTAD, 2024a)

K-문화콘텐츠는 AI 환경에서 한국적 문화맥락과 정체성이 어떻게 데이터화·재생산되는지가 중요해짐. (UNCTAD, 2024b; 한국국제문화교류진흥원, 2025a; 문화체육관광부, 2023)

산업적 배경

글로벌 플랫폼 발달과 디지털 창작 도구 상용화로 콘텐츠 산업의 창·제작-유통-소비 전반이 변화하고 있음. (문화체육관광부, 2025b)

2025년 국내 콘텐츠산업 매출액은 161조 4,839억 원, 수출액은 149억 582만 달러로 성장세를 보임. (한국콘텐츠진흥원, 2026)

2025년 상반기 국내 콘텐츠산업의 생성형 AI 활용률은 20.0%로 전기 대비 7.1%p 증가함. (오현석다라 & 정지은, 2025)

생성형 AI 활용 확산으로 학습데이터 권리, AI 산출물 소유권, 창작자 지위, 플랫폼 의존성 등 새로운 쟁점이 부상함. (WIPO, 2024; UNESCO, 2025; UNCTAD, 2024a)

학술적 배경

기존 문화콘텐츠 연구는 산업 진흥, 문화기술 기반 구축, 성과관리, 장르별 육성정책을 중심으로 논의됨. (노수경, 2023; 김규찬, 2012; 권병웅, 2009; 김형수, 2004)

인공지능 분야 연구는 국가 AI 전략, 공공정책 변화, R&D 투자 효과, AI 시대 문화콘텐츠산업정책을 중심으로 전개됨. (김태훈, 2026; 이윤정, 2026; 최원상, 2021; 이승진, 2025).

문화콘텐츠 분야	인공지능 분야
문화도시 정책 성과 측정방안 연구(노수경, 2023) 문화정책의 성과지표와 중장기 모니터링 체계를 제시하고, 지속가능한 정책관리 구조의 필요성을 논의함.	주요국의 소버린 AI 전략 비교 분석을 통한 한국형 AI 모델에 관한 연구(김태훈, 2026) 주요국의 소버린 AI 전략을 비교하고, 한국형 AI 전략 수립을 위한 방향을 제시함.
문화콘텐츠산업 진흥정책의 시기별 특성과 성과(김규찬, 2012) 문화콘텐츠산업 진흥정책의 시기별 변화와 예산 구조를 분석하고, 성과평가의 필요성을 제시함.	인공지능 시대 대응 문화콘텐츠산업정책에 관한 연구(이윤정, 2026) AI 시대 문화콘텐츠산업정책에 대한 이해관계자 인식 유형을 분석하고, 유형별 정책과제를 제시함.
문화콘텐츠산업의 문화기술 연구개발 시스템 연구(권병웅, 2009) 문화콘텐츠 가치사슬과 CT R&D 체계를 분석하고, 기술 기반 구축 방안을 제시함.	인공지능 기반의 국가위기관리정책 발전방향에 관한 연구(최원상, 2021) AI 도입에 따른 공공정책 의사결정과 대응체계 변화의 필요성을 분석함.
문화콘텐츠산업의 육성 정책에 관한 연구(김형수, 2004) 게임·애니메이션 산업을 중심으로 장르별 특성에 따른 차별화된 지원정책의 필요성을 논의함.	정부 인공지능(AI) R&D 투자가 민간 R&D 투자에 미치는 영향(이승진, 2025) 정부 AI R&D 투자가 민간 투자에 미치는 영향을 분석하고, 맞춤형 지원정책의 필요성을 제시함.

1.2 연구 문제

[RQ1] 인공지능 기술 도입에 따른 K-문화콘텐츠 지원방안 구조는 어떻게 구성되는가?

[RQ2] 인공지능 기반 K-문화콘텐츠의 창작·유통·향유·기반 영역에서 필요한 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가?

[RQ2-1] 창작 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가?

[RQ2-2] 유통 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가?

[RQ2-3] 향유 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가?

[RQ2-4] 기반 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가?

[RQ3] 인공지능 기반 K-문화콘텐츠의 창작·유통·향유·기반 영역의 각 아젠다, 정책과제, 세부 실행계획의 중요도와 우선순위는 어떻게 되는가?

1.3 연구 목적

본 연구는 AI 기술 확산에 따라 변화하는 문화콘텐츠 산업 환경을 반영하여, K-문화콘텐츠 활성화를 위한 지원방안을 체계적으로 도출하는 데 목적이 있음.

세부 목적 1. 지원방안의 영역 구조화

K-문화콘텐츠 지원방안을 창작·유통·향유·기반의 네 영역으로 구분, 각 영역에서 요구되는 지원방안의 구성요소를 도출

세부 목적 2. 아젠다-정책과제-실행계획 체계 제시

AI 기반 K-문화콘텐츠 지원방안을 단편적인 사업 목록이 아니라, 아젠다-정책과제-실행계획으로 이어지는 체계적 구조로 제시함.

1.4 연구 방법 및 범위

연구 방법

문헌연구를 통해 인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안의 구성요소 초안을 도출하고, 전문가 개별심층인터뷰와 델파이 조사를 거쳐 구성요소의 타당성, 중요도, 우선순위를 분석한 후 최종 지원방안의 구조를 제시하는 절차로 진행

1장 서론	<ul style="list-style-type: none">•연구의 배경 및 목적•연구 문제•연구의 방법 및 범위		
2장 이론적 배경	문화분야 지원방안	인공지능 기술과 문화콘텐츠	인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안
	인공지능 기반 K-문화콘텐츠의 창작, 유통, 향유 기반 영역별 지원방안 구성요소 초안 도출		
3장 연구설계	전문가 개별 심층 인터뷰		
	인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안 구성요소 고도화		
	델파이 조사		
4장 연구결과	델파이 1차 분석	델파이 2차 분석	
	타당도 분석 및 전문가 합의 도출	타당도 및 전문가 재합의 중요도 분석	
	종합 결과 분석		
5장 결론	<ul style="list-style-type: none">•연구 결과와 시사점•연구의 한계•향후 과제의 제안		

연구 범위

인공지능 기술 확산에 따라 변화하는 대한민국 문화콘텐츠를 대상으로, 특정 장르나 개별 사업이 아닌 창작·유통·향유·기반 영역에서 요구되는 지원방안 구성요소로 범위를 한정하고, 개별 장르 분석·사업성과 평가·AI 기술 성능 분석은 제외

대상적 범위	산업적 범위
인공지능 기술 확산에 따라 변화하는 K-문화콘텐츠 산업의 지원방안을 연구 대상으로 함.특정 장르가 아닌, K-문화콘텐츠 생태계 전반의 지원 구조를 중심으로 분석	K-문화콘텐츠 산업을 창작·유통·향유·기반의 네 영역으로 구분 •창작: AI 기반 제작환경과 창작 방식 변화 •유통: 플랫폼 및 알고리즘 기반 유통 구조 변화 •향유: 개인화·참여형 경험과 접근성 변화 •기반: 데이터, 기술 인프라, 거버넌스 등 공통 조건
기술적 범위	내용적 범위
생성형 AI, 파운데이션 모델, 멀티모달 AI, 데이터 기반 추천·분석 기술 등 문화콘텐츠 산업에 영향을 미치는 AI 기술 환경 중심	인공지능 기반 K-문화콘텐츠 활성화를 위한 지원방안의 구성요소를 도출하고, 이를 아젠다-정책과제-실행계획 구조로 체계화

2. 이론적 배경

2.1 문화분야 지원방안

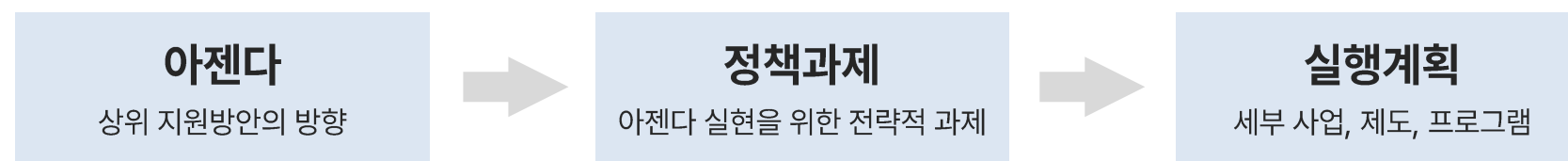
2.1.1 문화분야 지원방안 개념 및 변화



문화분야 지원방안은 사회적·산업적·기술적 환경 변화에 따라 지속적으로 재구성되며
AI 시대에는 데이터, 알고리즘, 플랫폼, 창작 주체, 권리관계가 결합된 복합적 생태계로 재편되며, 과정 중심의 중장기적 지원방안이 요구됨.

(김윤경 외, 2025, 문체부 2025)

2.1.2 지원방안의 구조적 체계



본 연구는 '아젠다-정책과제-실행계획'으로 구성

정책적 지원방안에 사용되는 정책목표, 정책수단, 실행체계의 3단 계층 구조에 근거(Howlett & Ramesh, 2003)

또한 문화체육관광부 정책기획 문화디지털기본계획 2025과 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠산업 중장기 전략에서도 동일하게

"비전·전략-정책과제-세부실행계획"의 계층적 구조를 채택하고 있어 문화 분야의 정책설계 방식과도 일치함(문체부, 2025; KOCCA, 2024)

2. 이론적 배경

2.2 K-문화콘텐츠 개념 및 구조

2.2.1 문화콘텐츠의 개념

콘텐츠는 정보·자료·매체 산물을 의미하지만, 문화콘텐츠는 문화적 의미와 상징이 포함된 콘텐츠를 의미 (문화산업진흥 기본법, 2026; 콘텐츠산업 진흥법, 2026)

문화콘텐츠는 문화적 의미와 상징이 다양한 매체와 기술을 통해 구현되고, 창작·유통·향유 과정에서 사회적·산업적 가치를 생성하는 복합적 콘텐츠

본 연구는 단순한 콘텐츠 제작·유통이 아니라, 문화적 가치와 경험이 창작·유통·향유 과정에서 어떻게 생성되는가에 주목 (태지호, 2016; 박상천, 2007)

2.2.2 K-문화콘텐츠의 특성

K-문화콘텐츠는 글로벌 흥행, 수출, 플랫폼 확산 등 산업적 성과를 넘어 그 안에 담긴 한국적 문화맥락, 정체성, 서사, 감성, 의미 구조를 포괄 (이진석, 2021; Shim, 2006; Jang & Song, 2017)

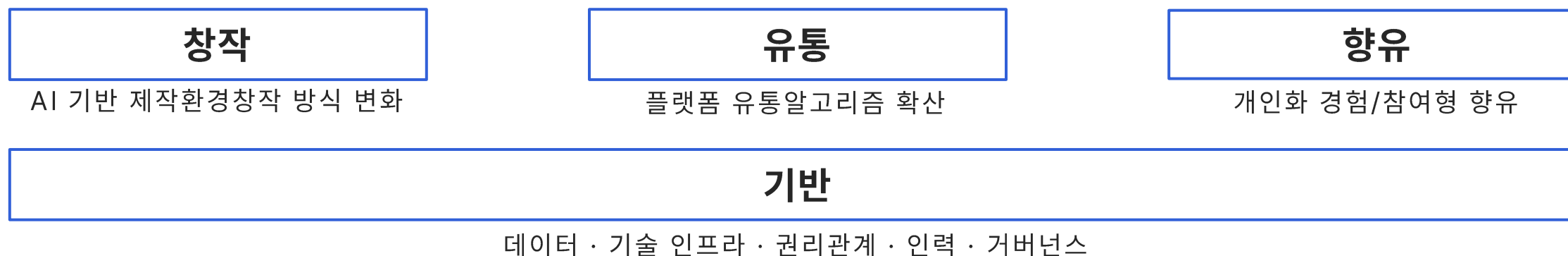
AI 환경에서는 한국적 문화맥락이 어떤 데이터로 구축되고, 알고리즘 속에서 어떻게 해석·재생산되는지가 중요 (UNCTAD, 2024b; UNESCO, 2025; 한국국제문화교류진흥원, 2025b)

2.2.3 K-문화콘텐츠 지원방안의 영역

K-문화콘텐츠는 단일 창작물이 아니라 창작-유통-향유 과정과 이를 지탱하는 기반 영역이 상호작용하는 생태계 구조로 이해

콘텐츠산업은 제작·유통·이용의 과정 속에서 가치가 형성되며, 문화콘텐츠의 이용은 단순 소비를 넘어 관람, 체험, 참여, 해석을 포함하는 향유의 과정으로 확장

(콘텐츠산업 진흥법, 2026; 문화기본법, 2026; UNESCO Institute for Statistics, 2009)



본 연구는 K-문화콘텐츠 지원방안을 창작·유통·향유·기반의 네 영역으로 구분, 기반 영역은 세 영역을 가능하게 하는 데이터·기술·제도·인력·거버넌스의 공통 조건으로 설정

(문화체육관광부, 2023; 문화체육관광부, 2025b)

2. 이론적 배경

2.3 인공지능 기반 문화콘텐츠 생태계의 변화

2.3.1 인공지능 기술의 발전과 문화콘텐츠

- 생성형 AI : 텍스트, 이미지, 음악, 영상 등 콘텐츠 요소를 생성·변형하며 창작 과정에 직접 개입
- 파운데이션 모델 : 대규모 데이터를 학습한 범용 모델로 기획, 번역, 요약, 대본 작성, 큐레이션 등에 활용
- 멀티모달 AI : 텍스트·이미지·음성·영상·공간 데이터를 통합적으로 처리하여 복합 콘텐츠 제작과 경험 확장 가능
- 에이전트 AI : 기획, 자료조사, 제작, 편집, 번역, 마케팅 등 여러 과업을 연결하며 AI 협업 제작 흐름을 형성
- 데이터 기반 AI : 문화콘텐츠를 학습·분석·재조합 가능한 데이터 자원으로 전환



인공지능 기술은 문화콘텐츠의
제작 보조도구를 넘어,
콘텐츠의 생성·분석·재구성·협업
제작을 가능하게 하는
핵심 기술로 작용

2.3.2 국가 AI 전략과 K-문화콘텐츠 지원방안

- 국가 AI 전략 : AI는 기술개발을 넘어 데이터, 인프라, 인력, 제도, 윤리, 국제협력을 포함하는 국가 전략의 대상으로 확대
- 소버린 AI : K-문화콘텐츠 분야에서는 독자적 AI 체계 구축보다 문화데이터 관리, AI 인프라 접근성, 공공·민간 협력체계가 중요
- 문화데이터와 문화주권 : 한국적 문화맥락이 어떤 데이터로 구축되고, 알고리즘 안에서 어떻게 해석·재생산되는지가 핵심 쟁점
- 플랫폼·알고리즘 환경 : 글로벌 플랫폼과 추천 알고리즘은 콘텐츠 노출, 유통, 소비 방식에 직접적인 영향을 미침
- 저작권·윤리·권리체계 : AI 학습데이터, 창작자 권리, AI 산출물, 문화다양성 문제가 지원방안의 주요 쟁점으로 부상



국가 AI 전략에 따라 K-문화콘텐츠
지원방안은 단순한 AI 도구 활용
지원을 넘어, 데이터·모델·플랫폼
·권리체계·문화적 정체성을
함께 고려해야 함

인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안은 기술 변화에 따른 창작·제작 환경의 변화와
국가 전략 차원의 문화데이터·플랫폼·권리체계 쟁점을 함께 반영해야 함

2.3 인공지능 기반 문화콘텐츠 생태계의 변화

2.3.3 국내외 인공지능 기반 문화콘텐츠 지원 동향

구분	접근 방식	주요 내용	구성요소 도출 시사점
한국	공공지원·제도정비 결합형	AI 콘텐츠 제작지원, 문화데이터 구축, 저작권 제도 정비, 공공 데이터 개방 및 AI 활용 기반 조성 추진	창작지원뿐 아니라 문화데이터, 저작권, 공공 인프라, AI 활용 역량을 포함한 기반 영역 필요
미국	민간주도 혁신형	빅테크, 플랫폼, 스튜디오 중심으로 AI 기술 도입이 확산되고, 저작권청을 중심으로 AI 산출물과 학습데이터 쟁점 논의	민간 협력, 산업 활용성, 창작자 권리 보호, AI 활용에 따른 창작 생태계 변화 반영 필요
유럽	규범·신뢰 기반형	AI Act와 DSA를 중심으로 신뢰성, 투명성, 기본권, 플랫폼 책임성, 문화·언어 다양성 보호를 강조	AI 윤리, 투명성, 알고리즘 책임성, 플랫폼 노출 구조, 문화다양성 보장 요소 필요
중국	국가주도 산업육성·관리형	AI+ 전략을 통해 산업 전반의 AI 적용을 확대하고, 생성형 AI 서비스와 데이터·콘텐츠 관리 체계를 병행	국가 전략, 데이터 관리, 콘텐츠 통제, 산업 기반 조성, AI 인프라와 거버넌스 요소 필요

국내외 동향은 AI 문화콘텐츠 지원방안이 단순한 제작지원에 머물 수 없으며, 창작지원, 플랫폼 유통, 이용자 향유, 데이터·저작권·인프라 기반을 함께 고려하는 구조로 설계되어야 함을 시사

2. 이론적 배경

2.4 인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안 구성요소의 분석틀

영역	아젠다	정책과제	실행계획
창작	AI 기반 창작 공정 효율화 및 지능형 제작 생태계 조성	AI 기반 제작 도구 및 창작 환경 구축	K-콘텐츠 특화 생성형 AI 모델(sLLM) 및 창작 지원 SDK 개발·보급
			AI 협업 기반 제작 플랫폼 구축 및 산업 현장 적용 지원
		제작 공정의 AI 자동화 및 지능화	AI 기반 전 제작단계 통합 제작 시스템 구축
			피지컬 AI 및 시뮬레이션 기반 제작 공정 혁신 기술 개발 및 실증
		창작 데이터 및 저작권 보호 체계 구축	온디바이스 AI 기반 창작 데이터 보호 기술 도입 및 확산
			AI 생성 콘텐츠 저작권 보호 및 학습 데이터 관리 체계 구축
		AI 창작 인력 양성 및 수용성 제고	산학연계 프로젝트 기반 창작 인력 양성 프로그램 운영
			AI 활용 창작 윤리 및 리터러시 교육 체계 구축
유통	글로벌 AI 유통 경쟁력 확보	AI 기반 글로벌 유통 및 현지화 지원	문화 적응형 AI 번역·현지화 지원 플랫폼 구축
			AI 기반 콘텐츠 피칭 및 글로벌 마케팅 지원 프로그램 운영
		유통 데이터 기반 의사결정 및 플랫폼 경쟁력 강화	AI 기반 흥행 예측 및 투자 의사결정 지원 시스템 구축
			국산 플랫폼 추천 알고리즘 및 데이터 분석 역량 고도화
		유통 신뢰성 및 저작권 보호 체계 구축	AI 생성 콘텐츠 식별 및 불법 유통 대응 시스템 구축
			블록체인 기반 유통 이력 관리 및 권리 보호 체계 구축
		데이터 기반 수익배분 및 가치 환류 체계 구축	데이터 기여도 기반 수익배분 모델 설계 및 제도화
			플랫폼-창작자 간 공정 수익배분 구조 구축
향유	AI 기반 참여형·적응형 문화 향유 체계 구축	개인화·지능형 문화 향유 서비스 확산	공공 문화시설 AI 큐레이터 및 맞춤형 추천 서비스 도입
			인터랙티브·참여형 AI 콘텐츠 체험 서비스 확산
		문화 접근성 및 포용성 강화	배리어프리 AI 기반 문화 접근 지원 시스템 구축
			실시간 자막·음성해설·공간 안내 AI 서비스 확대
		국민 체감형 AI 문화 서비스 확산	AI 기반 문화치유 및 정서 지원 콘텐츠 개발·보급
			과몰입 예방 및 건강한 콘텐츠 이용 환경 조성
		지역 간 문화 격차 해소	이동형 AI 전시·체험 인프라 구축
			지역 특화 콘텐츠 디지털 복원 및 향유 지원
기반	소버린 AI 기반 콘텐츠 산업 인프라 주권 확립	K-문화콘텐츠 데이터 자산화 및 표준화	K-문화콘텐츠 스토리·문화코드 기반 데이터셋 구축
			온톨로지 기반 콘텐츠 데이터 구조 설계 및 관리
		K-문화콘텐츠 특화 AI 모델 및 기술 자립화	장르별 특화 AI 모델(Vertical LLM) 개발 및 산업 적용
			콘텐츠 산업 특화 AI 기술 R&D 및 실증 지원
		문화콘텐츠 산업 전용 AI 인프라 확충	중소 콘텐츠 기업 대상 AI 컴퓨팅 인프라 지원
			공공·민간 연계 AI 인프라 공동 활용 체계 구축
		AI 정책 및 제도적 거버넌스 정비	범부처 협력 기반 K-콘텐츠 AI 정책 추진 체계 구축
			AI 저작권·데이터·윤리 관련 제도 정비

본 연구는 문화 분야 지원방안의 패러다임 변화, K-문화콘텐츠의 개념 및 영역 구조, AI 기술과 문화콘텐츠 생태계 변화, 국가 AI 전략과 문화주권 논의, 국내외 지원 동향을 종합하여 인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안의 분석틀을 설정

문헌조사와 국내외 동향 분석을 통해 초기 구성요소를 도출하고, 이후 개별 전문가 심층 인터뷰와 델파이 조사를 통해 수정·보완

3. 연구 설계

3.1 연구절차

[선행연구/문헌 분석]	[RQ1] 인공지능 기술 도입에 따른 K-문화콘텐츠 지원방안 구조는 어떻게 구성 되는가?
[개별 심층 인터뷰 대상 구성]	[RQ2] 인공지능 기반 K-문화콘텐츠의 창작·유통·향유·기반 영역에서 필요한 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가? [RQ2-1] 창작 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가? [RQ2-2] 유통 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가? [RQ2-3] 향유 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가? [RQ2-4] 기반 영역의 정책 아젠다, 정책과제, 실행계획은 무엇인가?
[개별 심층 인터뷰를 통한 설문문항 도출] K-문화콘텐츠 아젠다·정책 과제·실행계획	
[델파이 전문가 패널 구성]	
[수정 델파이-1라운드] 아젠다·정책 과제·실행계획 타당성 검증	
[항목 수정 및 분석]	
[수정 델파이-2라운드] 아젠다·정책 과제·실행계획 타당성 재검증 및 합의	[RQ3] 인공지능 기반 K-문화콘텐츠의 창작·유통·향유·기반 영역의 각 아젠다, 정책과제, 실행계획의 중요도는 어떻게 되는가?
[수정 델파이-2라운드] 중요도 분석	
[지원방안 구성요소 최종 도출] 아젠다 → 정책 과제 → 실행계획의 최종 구성요소 확정	인공지능 기반 K-문화콘텐츠 활성화를 위한 지원방안 최종 도출

3.2 개별 심층 인터뷰

- 본 연구는 AI 기술·문화콘텐츠 산업·정책·문화데이터·저작권이 결합된 복합적 주제이며, 표준화된 설문만으로는 구성요소의 의미, 영역 구분, 실현 가능성 파악에 한계가 있음
- 질적 연구는 소수의 고경력 전문가를 통해 심층적·맥락적 정보를 도출하는 데 적합함 (Padgett, 1998; Patton, 1990)
- 개별 심층 인터뷰는 전문가별 독립적 판단을 확보하고, 초기 구성요소를 수정·보완하는 데 활용됨
- 인터뷰 결과는 이후 수정 델파이 조사 문항 구성의 기초자료로 활용됨

전문가 패널 구성

- 자격 : 관련 분야 박사학위 소지자 또는 경력 20년 이상 정책 전문가(기관 연구자 등)
- 규모 : 소규모의 정선된 연구대상을 통한 신뢰성 확보를 위해 문화콘텐츠 정책적 업적을 인정받는 최상위 전문가 3인을 선정
- 방법 : 대면 인터뷰

구분	전문 분야	주요 경력
전문가 A	문화정책·문화콘텐츠 정책	전 문화정책 분야 차관급 고위공직자 / 30년
전문가 B	방송통신정책·국가 AI 전략	전 방송통신정책 분야 고위위원, 현 국가 AI 전략 관련 위원 / 30년
전문가 C	문화데이터·공공데이터	문화데이터 구축·운영 및 공공데이터 기반 사업 실무 전문가 / 20년

인터뷰 절차

- 기간: 2026년 2월 3일 ~ 2월 11일
- 방식: 전문가별 1:1 개별 면담
- 소요 시간: 전문가별 약 1시간 내외
- 질문 구조: 반구조화 방식으로 진행

주요 검토 항목

- 구성요소의 적합성
- 영역별 분류의 타당성
- 용어의 명확성
- 정책적 실현 가능성
- 추가·수정이 필요한 항목

분석 및 활용 ((Krippendorff, 2004)

- 반복검토
- 핵심 진술과 주요 키워드 추출
- 유사 의미 단위별로 범주화
- 초기 구성요소 수정 및 보완

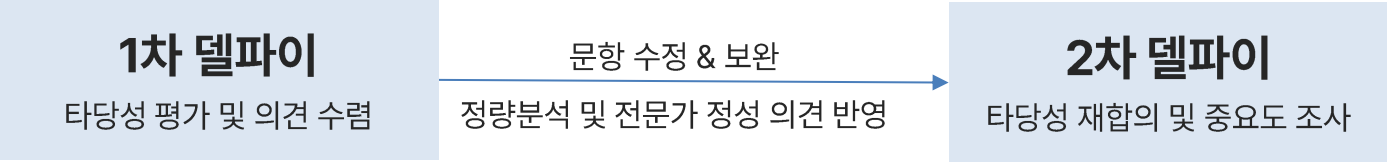
개별 심층 인터뷰는 문헌연구로 도출한 초기 구성요소를 전문가 관점에서 검토하고, 델파이 조사 문항으로 정제하기 위한 사전 질적 검토 단계

3.3 델파이 조사

수정 델파이 기법을 적용해 문헌연구와 개별 심층인터뷰로 도출한 구조화 문항을 전문가 패널이 반복 평가(Linstone & Turoff, 1975; Custer et al., 1999)

전문가 패널 구성

- 자격 : 관련 분야 박사학위 소지자 또는 경력 10년 이상
문화정책 · 콘텐츠산업 · AI기술 · 데이터/플랫폼/저작권 분야의 전문가
- 규모 : 전문가 12인 패널을 구성
연구 주제의 전문성, 패널의 동질성, 조사 부담, 연구 목적에 따라 결정
특히 동질적 전문가 집단의 경우 10~18명 내외의 패널 구성이 가능하다고 제시
(Hsu & Sandford, 2007; Okoli & Pawlowski, 2004)
- 방법 : 비대면 설문지 조사



분야	세부분야	학력	직책	경력
문화 정책	문화콘텐츠 정책	박사졸업	전직 문화정책 고위공직자	30년
	미디어·방송·AI 정책	박사졸업	전직 방송통신정책 고위위원 ·현 국가 AI 전략위원	30년
	정보통신·방송·AI 산업정책	석사졸업	공공 ICT 정책연구기관 수석연구원	25년
콘텐츠 산업	AI 활용 문화콘텐츠	석사졸업	문화콘텐츠 영상 분야 교수	25년
	콘텐츠 미디어 플랫폼	석사졸업	방송·미디어 기업 실무책임자	25년
	AI 활용 실감 콘텐츠 제작	박사졸업	AI 실감콘텐츠 제작교육 전문가	20년
AI 기술	인공지능 엔진 개발	박사졸업	인공지능 기술 분야 교수	20년
	콘텐츠 개발	박사졸업	콘텐츠 제작기업 AI R&D 책임자	17년
	인공지능 활용 실감콘텐츠	박사졸업	AI 실감콘텐츠 분야 교수	10년
데이터· 플랫폼· 저작권	XR·AI 플랫폼 기술	박사졸업	AI·XR 플랫폼 기술기업 책임자	30년
	문화데이터 구축	석사졸업	문화 데이터 공공기관 책임자	20년
	AI 저작권· 지식재산권	석사졸업	지식재산권·AI 법률 전문가	17년

분석 기준

- 평균 4.00 이상: 동의 수준 높음 / 3.50 이상 ~ 4.00 미만 : 정성 의견 및 다른 타당도 지표를 함께 고려하여 수정 후 유지 여부 검토
- 표준편차(SD) 0.80 미만 응답 일관성 확보 / 0.80 이상 : 전문가 간 의견 차이가 큰 항목으로 재검토
- 합의도 0.75 이상 : 합의 수준 확보 / 0.75 미만 : 합의 부족 항목으로 재검토
- 수렴도 0.50 이하 : 의견 수렴 확보 / 0.50 초과 : 의견 분산 항목으로 재검토
- 변동계수(CV) 0.50 이하 : 응답 안정성 확보 / 0.50 초과 : 응답 안정성 부족 항목으로 재검토
- 내용타당도 비율(CVR) 0.56 이상 : 내용타당도 확보 / 0.56 미만 : 내용타당도 부족 항목으로 재검토 또는 삭제 검토
- 내용타당도 지수(CVI) 0.83 이상 : 문항 수준 내용타당도 확보 / 0.83 미만 : 내용타당도 부족 항목으로 재검토 또는 수정 검토

전문가 합의를 통해 AI 기반 K-문화콘텐츠 지원방안 구성요소의 타당성, 중요도, 우선순위를 도출

4.1 개별 심층 인터뷰 결과

개별심층인터뷰 결과는 지원방안 구조 → 아젠다 → 정책과제 → 실행계획 → 구성요소 반영의 흐름으로 분석

전문가별 주요 의견 및 반영 방향

구분	대표 인터뷰 내용	구성요소 반영 방향
전문가 A	“창작-유통-향유-기반 구분은 실제 정책 수립과 지원체계 설계의 기본 틀로 작동” “각 산업분야는 단편적으로 한 부분과 요소에 집중하기 때문에 박사학위 논문에서는 네 가지의 큰 범주로 다 다루는 것이 적절”	창작·유통·향유·기반 구조 정당화 기술융합 기반 지원체계 및 전주기적 지원구조 반영
전문가 B	“현재 논의중인 소버린 AI는 우리만의 AI를 만들자는 것이 아님. 문화분야에서는 한류 콘텐츠에 AI를 결합해 장르를 만들어야함” “글로벌 빅테크 플랫폼에 종속되지 않도록 AI 기술에서의 주권을 확보”	K-컬처 브랜딩 소버린 AI 기반 기술주권 엔터테크 유통망 및 공진화 전략 반영
전문가 C	“문화산업은 다른 산업 분야에 비해 피지컬AI가 이루어지기 어렵고 박물관 등 한정적” 버티컬AI가 이루어지기 위한 데이터를 만들어야 함 “AI가 한국적 맥락에서 제대로 된 결과물을 내놓을 수 있도록 학습데이터의 질적 고도화가 최우선”	한국적 맥락 기반 학습데이터 AI 편향성 조정 버티컬 데이터 및 데이터 거버넌스 반영

개별심층인터뷰를 통해 초기 구성요소는 K-문화콘텐츠의 정체성, 글로벌 확산, 데이터 기반, 기술주권, 전주기적 지원방안을 포괄하는 방향으로 보완됨

전문가 개별 심층 인터뷰 의견 반영한 구성요소

영역	아젠다	정책과제	실행계획
창작	AI 기반 창작 공정 효율화 및 지능형 제작 생태계 조성	AI 기반 창작 도구 및 전 제작단계 통합 제작 시스템 구축	K-콘텐츠 특화 생성형 AI 모델(sLLM) 및 창작 지원 SDK 개발·보급
			멀티에이전트 AI 협업 제작 플랫폼 구축 및 산업 현장 적용 지원
		제작 공정의 AI 자동화 및 지능화	AI 기반 전 제작단계 통합 제작 시스템 구축
			피지컬 AI 및 시뮬레이션 기반 제작 공정 혁신 기술 개발 및 실증
		창작 데이터 및 저작권 보호 체계 구축	온디바이스 AI 기반 창작 데이터 보호 기술 도입 및 확산
			AI 생성 콘텐츠 저작권 보호 및 학습 데이터 관리 체계 구축
		AI 창작 인력 양성 및 수용성 제고	산학연계 프로젝트 기반 창작 인력 양성 프로그램 운영
			AI 활용 창작 윤리 및 리터러시 교육 체계 구축
유통	글로벌 AI 유통 경쟁력 확보	엔터테크 기반 글로벌 유통 및 현지 공진화 전략 지원	문화 맥락 이해 기반 AI 번역·현지화 지원 플랫폼 구축
			유통 데이터 기반 의사결정 및 플랫폼 경쟁력 강화
		유통 데이터 기반 의사결정 및 플랫폼 경쟁력 강화	AI 기반 흥행 예측 및 투자 의사결정 지원 시스템 구축
			국산 플랫폼 추천 알고리즘 및 데이터 분석 역량 고도화
		유통 신뢰성 및 저작권 보호 체계 구축	AI 생성 콘텐츠 식별 및 불법 유통 대응 시스템 구축
			블록체인 기반 유통 이력 관리 및 권리 보호 체계 구축
		데이터 기반 수익배분 및 가치 환류 체계 구축	데이터 기여도 기반 수익배분 모델 설계 및 제도화
			플랫폼-창작자 간 공정 수익배분 구조 구축
향유	AI 기반 참여형·적응형 문화 향유 체계 구축	개인화·지능형 문화 향유 서비스 확산	공공 문화시설 AI 큐레이터 및 맞춤형 추천 서비스 도입
			인터랙티브·참여형 AI 콘텐츠 체험 서비스 확산
		문화 접근성 및 포용성 강화	배리어프리 AI 기반 문화 접근 지원 시스템 구축
			실시간 자막·음성해설·공간 안내 AI 서비스 확대
		국민 체감형 AI 문화 서비스 확산	AI 기반 문화치유 및 정서 지원 콘텐츠 개발·보급
			과몰입 예방 및 건강한 콘텐츠 이용 환경 조성
		지역 간 문화 격차 해소	이동형 AI 전시·체험 인프라 구축
			지역 특화 콘텐츠 디지털 복원 및 향유 지원
기반	소버린 AI 기반 콘텐츠 산업 인프라 주권 확립	K-문화콘텐츠 데이터 자산화 및 표준화	K-문화콘텐츠 스토리·문화코드 기반 데이터셋 구축
			온톨로지 기반 콘텐츠 데이터 구조 설계 및 관리
		K-문화콘텐츠 특화 Vertical AI 모델 및 기술 자립화	장르별 특화 AI 모델(Vertical LLM) 개발 및 산업 적용
			콘텐츠 산업 특화 AI 기술 R&D 및 실증 지원
		문화콘텐츠 산업 전용 AI 인프라 확충	중소 콘텐츠 기업 대상 AI 컴퓨팅 인프라 지원
			공공·민간 연계 AI 인프라 공동 활용 체계 구축
		데이터 주권 기반 AI 정책 및 제도적 거버넌스 정비	범부처 협력 기반 K-콘텐츠 AI 정책 추진 체계 구축
			AI 저작권·데이터·윤리 관련 제도 정비

4. 연구 결과

4.2 델파이 1차 결과

아젠다 타당성

영역	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
1. 창작	4.42	0.79	0.80	0.50	0.18	0.67	0.83
2. 유통	4.08	0.79	0.69	0.63	0.19	0.50	0.75
3. 향유	4.00	0.85	0.94	0.13	0.21	0.67	0.83
4. 기반	4.50	0.67	0.80	0.50	0.15	0.83	0.92

아젠다 4개 영역은 모두 평균 4.00 이상으로 기본 적합성은 확보되었으나, 유통 영역은 내용타당도 기준이 재검토가 필요한 수준으로 용어와 범위를 수정

정책과제 타당성-창작영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
1.1	3.75	0.62	0.75	0.50	0.17	0.33	0.67
1.2	4.08	0.79	0.69	0.63	0.19	0.50	0.75
1.3	3.92	1.00	0.50	1.00	0.25	0.33	0.67
1.4	4.25	0.87	0.72	0.63	0.20	0.50	0.75

정책과제 타당성-유통영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
2.1	3.92	1.08	0.69	0.63	0.28	0.50	0.75
2.2	3.92	0.79	1.00	0.00	0.20	0.67	0.83
2.3	4.17	0.58	0.94	0.13	0.14	0.83	0.92
2.4	4.17	0.72	0.75	0.50	0.17	0.67	0.83

정책과제 타당성-향유영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
3.1	4.50	0.52	0.78	0.50	0.12	1.00	1.00
3.2	4.08	0.67	0.94	0.13	0.16	0.67	0.83
3.3	3.83	0.58	0.94	0.13	0.15	0.50	0.75
3.4	4.17	0.94	0.75	0.50	0.22	0.67	0.83

정책과제 타당성-기반영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
4.1	4.58	0.51	0.80	0.50	0.11	1.00	1.00
4.2	4.50	0.67	0.80	0.50	0.15	0.83	0.92
4.3	4.17	0.83	0.69	0.63	0.20	0.50	0.75
4.4	4.33	0.78	0.78	0.50	0.18	0.67	0.83

정책과제는 전체적으로 재검토가 필요하나 유지 가능한 수준으로, 영역 간 중복과 추상적 표현을 줄이고 각 영역의 기능이 드러나도록 수정

실행계획 타당성-창작영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
1.1.1	4.00	0.60	1.00	0.00	0.15	0.67	0.83
1.1.2	4.17	0.94	0.75	0.50	0.22	0.67	0.83
1.2.1	3.58	0.79	0.67	0.50	0.22	-0.17	0.42
1.2.2	3.58	1.24	0.36	1.13	0.35	0.00	0.50
1.3.1	3.50	1.00	0.71	0.50	0.29	0.00	0.50
1.3.2	4.00	1.04	0.50	1.00	0.26	0.33	0.67
1.4.1	4.42	0.67	0.78	0.50	0.15	0.83	0.92
1.4.2	4.50	0.67	0.80	0.50	0.15	0.83	0.92

실행계획 타당성-유통영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
2.1.1	4.33	0.65	0.75	0.50	0.15	0.83	0.92
2.1.2	4.08	0.79	0.69	0.63	0.19	0.50	0.75
2.2.1	3.42	0.90	0.71	0.50	0.26	0.00	0.50
2.2.2	4.17	0.72	0.75	0.50	0.17	0.67	0.83
2.3.1	4.42	0.67	0.78	0.50	0.15	0.83	0.92
2.3.2	4.08	1.00	0.69	0.63	0.24	0.50	0.75
2.4.1	3.92	0.90	0.88	0.25	0.23	0.50	0.75
2.4.2	4.25	0.97	0.78	0.50	0.23	0.67	0.83

실행계획 타당성-향유영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
3.1.1	4.17	0.72	0.75	0.50	0.17	0.67	0.83
3.1.2	4.25	0.62	0.75	0.50	0.15	0.83	0.92
3.2.1	4.42	0.67	0.78	0.50	0.15	0.83	0.92
3.2.2	4.42	0.67	0.78	0.50	0.15	0.83	0.92
3.3.1	4.08	0.67	0.94	0.13	0.16	0.67	0.83
3.3.2	3.50	0.90	0.67	0.50	0.26	-0.17	0.42
3.4.1	4.00	0.60	1.00	0.00	0.15	0.67	0.83
3.4.2	4.58	0.51	0.80	0.50	0.11	1.00	1.00

실행계획 타당성-기반영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
4.1.1	4.17	0.83	0.69	0.63	0.20	0.50	0.75
4.1.2	4.08	0.67	0.94	0.13	0.16	0.67	0.83
4.2.1	4.17	0.83	0.69	0.63	0.20	0.50	0.75
4.2.2	4.50	0.52	0.78	0.50	0.12	1.00	1.00
4.3.1	4.08	0.79	0.69	0.63	0.19	0.50	0.75
4.3.2	4.17	0.72	0.75	0.50	0.17	0.67	0.83
4.4.1	4.00	0.95	0.69	0.63	0.24	0.50	0.75
4.4.2	4.33	0.65	0.75	0.50	0.15	0.83	0.92

실행계획은 삭제보다 수정·보완 중심으로 처리하였으며, 기술 특정적 표현과 선언적 표현을 줄이고 현장 적용 가능한 실행 단위로 정제

델파이 1라운드는 구성요소의 기본 타당성을 확인하는 동시에, 용어의 명확화, 영역 간 중복 조정, 실행 가능성 강화를 위한 수정 필요성을 도출
이에 따라 2차 델파이에서는 전문가 의견을 반영하여 구성요소를 정제하고, 타당성과 중요도를 재검토

델파이 1차 전문가 의견 반영한 2라운드 구성요소 질문지

인공지능 기반 K-문화콘텐츠 활성화를 위한 지원방안 연구

영역	아젠다	정책과제	실행계획	수정내용
창작	AI 기반 창작 과정 효율화 및 제작지원 체계 고도화	창작 현장 맞춤형 AI 도구 활용 및 협업 제작 지원	생성형 AI 창작도구 실증 바우처 지원	용어 수정 실현가능성에 따른 용어 조정 기술트렌드 과잉 완화 기반영역과 혼재되는 표현 제거
			AI 협업 제작 현장 적용 실증 프로젝트 지원	
		AI 활용 제작 워크플로우 고도화 지원	기획-제작-편집-후반작업 AI 워크플로우 적용모델 실증	
			AI 활용 제작 레퍼런스 사례 발굴 및 현장 적용 가이드 제공	
		AI 창작 과정의 권리 및 윤리 기준 적용 지원	AI 활용 창작물의 출처·권리 표시 지원	
			AI 생성 콘텐츠의 창작윤리 가이드라인 적용 지원	
		AI 창작자 역량 강화 및 창작 직무별 리터러시 교육 지원	산학연계 AI 프로젝트 기반 창작 실무교육 지원	
			AI 활용 창작 윤리 및 리터러시 교육 지원	
유통	AI 활용 K-문화콘텐츠 글로벌 유통 경쟁력 확보	AI 기반 글로벌 유통 및 현지화 지원	문화 맥락 기반 AI 번역·현지화 적용 지원	용어 수정 의사결정, 흥행예측의 실현가능 및 위험성 다른 영역과의 중복 해석 여지 – 용어 수정 엔터테크 내용 실행계획으로 이동 블록체인 등 기술 특정 완화
			현지 시장 맞춤형 글로벌 유통·마케팅 지원 프로그램 운영	
		유통 데이터 분석 기반 전략 고도화 및 플랫폼 대응력 강화	AI 기반 시장 반응 분석 및 유통전략 고도화 지원	
			엔터테크 기반 글로벌 플랫폼 유통·마케팅 협력모델 실증	
		글로벌 유통 신뢰성 확보 및 콘텐츠 IP 보호 지원	AI 생성 콘텐츠 식별 및 불법 유통 대응 지원	
			콘텐츠 유통 이력 검증 및 권리 보호 지원	
		데이터 기반 유통성과 분석 및 공정한 수익배분 지원	유통 성과 데이터 기반 권리자별 수익정산 지원	
			플랫폼-권리자 간 공정 계약 및 수익정산 적용 지원	
향유	AI 기반 맞춤형·능동형 문화 향유 서비스 체계 구축	이용자 맞춤형 문화콘텐츠 경험 서비스 확산	공공 문화시설 AI 큐레이터 및 맞춤형 추천 서비스 도입	용어 수정 문화치유 및 과몰입 등 구체적 실행계획의 효과성 의문
			이용자 데이터 기반 맞춤형 향유 경험 고도화 지원	
		문화 접근성 및 포용적 향유환경 강화	AI 활용 배리어프리 기반 문화 접근 지원 시스템 지원	
			실시간 자막·음성해설·공간 안내 AI 서비스 확대	
		상호작용형·체험형 문화 향유 서비스 확산	인터랙티브·참여형 콘텐츠 체험 서비스 확산	
			이용자 반응 기반 문화 향유 효과 분석 및 서비스 개선 지원	
		지역·계층 간 문화 향유 격차 해소	AI 활용 이동형 전시·체험 서비스 지원	
			지역 특화 콘텐츠 디지털 복원 및 향유 지원	
기반	K-문화콘텐츠 산업의 AI 기반 주권 역량 강화	K-문화콘텐츠 데이터 자산화 및 활용 표준화	K-문화콘텐츠 원천자료 및 메타데이터 구축	용어 수정 범부처 협력 등 인프라 지원의 실효성의 이유로 변경 인력양성 부분 강조 창작영역과 구분
			K-문화콘텐츠 데이터 구조화 및 활용 표준 적용 지원	
		K-문화콘텐츠 특화 AI 기술개발 및 산업 적용 기반 강화	장르별 특화 AI 모델 개발 및 실증 지원	
			콘텐츠 산업 연계 AI 기술개발 및 실증 지원	
		문화콘텐츠 산업 AI 인프라 활용 지원 강화	중소 콘텐츠 기업 대상 AI 컴퓨팅·클라우드 활용 지원	
			공공·민간 연계 AI 인프라 공동 활용 및 기술지원 운영	
		AI 데이터·저작권·윤리 및 인력 기반 정비	AI 학습데이터·저작권·윤리 제도 정비 지원	
			문화콘텐츠 산업 AI 활용 전문인력 양성 지원	

4. 연구 결과

4.3 델파이 2차 결과

정책과제 타당성-창작영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
1.3	4.00	0.95	0.69	0.63	0.24	0.50	0.75

실행계획 타당성-창작영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
1.2.1	4.33	0.89	0.75	0.63	0.20	0.50	0.75
1.3.1	3.67	1.23	0.69	0.63	0.34	0.33	0.67

1.3.1은 평균 3.67로 최소 기준은 충족했지만, CVR 0.33, CVI 0.67로 내용타당도 기준에는 미달
단독 실행계획으로 유지하기에는 타당성이 충분하지 않은 것으로 판단
이에 따라 해당 항목은 전문가 의견을 바탕으로 창작 영역 내 유사 실행계획과 통합

실행계획 타당성-유통영역

코드	평균	표준편차	합의도	수렴도	CV	CVR	CVI
2.2.1	4.00	0.74	0.88	0.25	0.18	0.50	0.75
2.2.2	3.83	0.83	0.94	0.13	0.22	0.50	0.75

2차 델파이에서 대부분의 항목은 합의·수렴 기준을 충족하였으며,
일부 내용타당도 미달 항목은 전문가 의견을 반영해 수정하거나 유사 항목과 통합 처리
3차 조사는 새로운 합의 도출보다 반복 확인에 가까운 절차로 판단하여 2차에서 종료

인공지능 기반 K-문화콘텐츠 지원방안 구성요소

인공지능 기반 K-문화콘텐츠 활성화를 위한 지원방안 연구

영역	아젠다	정책과제	실행계획
창작	AI 기반 창작 과정 효율화 및 제작지원 체계 고도화강화	창작 현장 맞춤형 AI 도구 활용 및 협업 제작 지원	생성형 AI 창작도구 실증 바우처 지원
			AI 협업 제작 현장 적용 실증 프로젝트 지원
		AI 활용 제작 워크플로우 고도화 지원	기획-제작-편집-후반작업 단계별 AI 워크플로우 적용모델 실증
			AI 활용 제작 레퍼런스 사례 발굴 및 현장 적용 가이드 제공
		AI 창작 과정의 권리 및 윤리 기준 정비 · 적용 지원	AI 활용 창작물의 출처·권리 표시 지원
			AI 생성 콘텐츠의 창작윤리 가이드라인 및 권리 기준 적용 지원
		AI 창작자 역량 강화 및 창작 직무별 리터러시 교육 지원	산학연계 AI 프로젝트 기반 창작 실무교육 지원
			AI 활용 창작 윤리 및 리터러시 교육 지원
유통	AI 활용 K-문화콘텐츠 글로벌 유통 경쟁력 확보	AI 기반 글로벌 유통 및 현지화 지원	문화 맥락 기반 AI 번역·현지화 적용 지원
			현지 시장 맞춤형 글로벌 유통·마케팅 지원 프로그램 운영
		유통 데이터 분석 기반 전략 고도화 및 플랫폼 대응력 강화	AI 기반 시장 반응 분석 및 유통전략 고도화 지원
			AI·데이터 기반 엔터테크 기반 글로벌 플랫폼 유통·마케팅 협력모델 실증
		글로벌 유통 신뢰성 확보 및 콘텐츠 IP 보호 지원	AI 생성 콘텐츠 식별 및 불법 유통 대응 지원
			콘텐츠 유통 이력 검증 및 권리 보호 지원
		글로벌 유통 성과 데이터 기반 유통 성과 분석 및 공정한 권리자 수익배분 지원	유통 성과 데이터 기반 권리자별 수익 정산 산정 지원
			플랫폼-권리자 간 공정 계약 및 수익정산 적용 지원
향유	AI 기반 맞춤형·능동형 문화 향유 서비스 체계 구축	이용자 맞춤형 문화콘텐츠 경험 서비스 확산	공공 문화시설 AI 큐레이터 및 맞춤형 추천 서비스 도입
			이용자 데이터 기반 AI 맞춤형 향유 경험 고도화 지원
		문화 접근성 및 포용적 향유환경 강화	AI 활용 배리어프리 기반 문화 접근 지원 시스템 지원
			실시간 자막·음성해설·공간 안내 AI 서비스 확대
		상호작용형·체험형 문화 향유 서비스 확산	AI기반 인터랙티브·참여형 콘텐츠 체험 서비스 확산
			이용자 반응 기반 문화 향유 효과 분석 및 서비스 개선 지원
		지역·계층 간 문화 향유 격차 해소	AI 활용 이동형 전시·체험 서비스 지원
			지역 특화 콘텐츠 디지털 복원 및 향유 지원
기반	K-문화콘텐츠 산업의 AI 기반 주권 역량 강화	K-문화콘텐츠 데이터 자산화 및 활용 표준화	K-문화콘텐츠 원천자료 및 메타데이터 구축
			K-문화콘텐츠 데이터 구조화 및 활용 표준 적용 지원
		K-문화콘텐츠 특화 AI 기술개발 및 산업 적용 기반 강화	장르별 특화 AI 모델 개발 및 실증 지원
			콘텐츠 산업 연계 AI 기술개발 및 실증 지원
		문화콘텐츠 산업 AI 인프라 활용 지원 강화	중소 콘텐츠 기업 대상 AI 컴퓨팅·클라우드 활용 지원
			공공·민간 연계 AI 인프라 공동 활용 및 기술지원 운영
		AI 데이터·저작권·윤리 제도 및 인력 기반 정비	AI 학습데이터·저작권·윤리 제도 정비 지원
			문화콘텐츠 산업 AI 활용 전문인력 양성 지원 체계 마련

4. 연구 결과

4.3 델파이 2차 중요도 결과

2라운드에서는 수정·보완된 구성요소의 타당성 검증과 함께 중요도 평가를 실시
중요도 분석은 구성요소의 삭제 여부 판단이 아니라, 최종 구성요소 내에서 정책적 우선순위와 상대적 중요도를 파악하기 위한 보조 분석으로 활용

아젠다 중요도에 따른 우선순위

코드	영역	구성요소	평균	표준편차	CV	순위
4	기반	K-문화콘텐츠 산업의 AI 기반 주권 역량 강화	4.75	0.45	0.10	1
1	창작	AI 기반 창작 과정 효율화 및 제작지원 강화	4.67	0.65	0.14	2
2	유통	AI 활용 K-문화콘텐츠 글로벌 유통 경쟁력 확보	4.67	0.49	0.11	2
3	향유	AI 기반 맞춤형·능동형 문화 향유 서비스 체계 구축	4.00	0.85	0.21	3

정책과제 중요도에 따른 우선순위

코드	영역	구성요소	평균	표준편차	CV	순위
1.4	창작	AI 창작자 역량 강화 및 창작 직무별 리터러시 교육 지원	4.67	0.49	0.11	2
2.3	유통	글로벌 유통 신뢰성 확보 및 콘텐츠 IP 보호 강화	4.67	0.65	0.14	2
3.2	향유	문화 접근성 및 포용적 향유환경 강화	4.58	0.90	0.20	4
4.2	기반	K-문화콘텐츠 특화 AI 기술개발 및 산업 적용 기반 강화	4.58	0.67	0.15	4
2.1	유통	AI 기반 글로벌 유통 및 현지화 지원	4.50	0.52	0.12	6
4.3	기반	문화콘텐츠 산업 AI 인프라 활용 지원 강화	4.50	0.52	0.12	6
4.4	기반	AI 데이터·저작권·윤리 제도 및 전문인력 기반 정비	4.50	0.52	0.12	6
1.1	창작	창작 현장 맞춤형 AI 도구 및 협업 제작 지원	4.42	0.51	0.12	9

실행계획 중요도에 따른 우선순위

코드	영역	구성요소	평균	표준편차	CV	순위
2.3.1	유통	AI 생성 콘텐츠 식별 및 불법 유통 대응 지원	4.83	0.39	0.08	1
4.1.1	기반	K-문화콘텐츠 원천자료 및 메타데이터 구축	4.83	0.39	0.08	1
3.2.1	향유	AI 활용 배리어프리 기반 문화 접근 지원	4.75	0.62	0.13	3
4.4.2	기반	문화콘텐츠 산업 AI 활용 전문인력 양성 체계 마련	4.67	0.49	0.11	4
3.4.2	향유	지역 특화 콘텐츠 디지털화 및 향유 지원	4.58	0.67	0.15	5
4.4.1	기반	AI 학습데이터·저작권·윤리 제도 정비 추진	4.58	0.51	0.11	5
2.1.1	유통	문화 맥락 기반 AI 번역·현지화 적용 지원	4.50	0.90	0.20	7
3.2.2	향유	실시간 자막·음성해설·공간 안내 AI 서비스 확대	4.50	0.52	0.12	7
2.1.2	유통	현지 시장 맞춤형 글로벌 유통·마케팅 지원 프로그램 운영	4.42	0.67	0.15	9
1.4.1	창작	산학연계 AI 프로젝트 기반 창작 실무교육 지원	4.42	0.67	0.15	9
1.1.2	창작	AI 협업 제작 현장 적용 실증 프로젝트 지원	4.33	0.49	0.11	11
1.4.2	창작	AI 활용 창작 윤리 및 리터러시 교육 지원	4.33	0.78	0.18	11
3.1.1	향유	공공 문화시설 AI 큐레이터 및 맞춤형 추천 서비스 도입	4.33	0.49	0.11	11
1.2.1	창작	기획·제작·편집·후반작업 단계별 AI 워크플로우 적용모델 실증	4.25	0.87	0.20	14
1.3.2	창작	AI 생성 콘텐츠의 창작윤리 및 권리 기준 적용 지원	4.25	0.62	0.15	14
2.3.2	유통	콘텐츠 유통 이력 검증 및 권리 보호 지원	4.25	0.45	0.11	14
4.1.2	기반	K-문화콘텐츠 데이터 구조화 및 활용 표준 적용 지원	4.25	0.45	0.11	14
4.2.1	기반	장르별 특화 AI 모델 개발 및 실증 지원	4.25	0.75	0.18	14
4.2.2	기반	콘텐츠 산업 연계 AI 기술개발 및 실증 지원	4.25	0.45	0.11	14
1.2.2	창작	AI 활용 제작 레퍼런스 및 현장 적용 가이드 고도화 지원	4.17	0.94	0.22	20
3.1.2	향유	이용자 데이터 기반 AI 활용 맞춤형 향유 경험 고도화 지원	4.17	0.72	0.17	20
4.3.1	기반	중소 콘텐츠 기업 대상 AI 컴퓨팅·클라우드 활용 지원	4.17	0.83	0.20	20
1.1.1	창작	생성형 AI 창작도구 실증 바우처 지원	4.08	1.00	0.24	23
2.4.1	유통	유통 성과 데이터 기반 권리자별 수익 산정 지원	4.08	1.00	0.24	23
2.4.2	유통	플랫폼-권리자 간 공정 계약 적용 지원	4.08	1.38	0.34	23
3.3.1	향유	AI 기반 인터랙티브·참여형 콘텐츠 체험 서비스 확산	4.08	0.67	0.16	23
3.4.1	향유	AI 활용 이동형 전시·체험 서비스 지원	4.08	0.67	0.16	23
1.3.1	창작	AI 활용 창작물의 출처·권리 표시 지원	3.92	1.34	0.33	28
2.2.1	유통	AI 기반 시장 반응 분석 및 유통전략 고도화 지원	3.92	1.08	0.28	28
2.2.2	유통	AI·데이터 기반 엔터테크 유통·마케팅 협력모델 실증	3.92	0.79	0.20	28
3.3.2	향유	이용자 반응 기반 문화 향유 효과 분석 및 서비스 개선 지원	3.92	0.79	0.20	28
4.3.2	기반	공공·민간 연계 AI 인프라 공동 활용 및 기술지원 운영	3.75	0.87	0.23	32

기반 영역과 권리·데이터 관련 항목이 전반적으로 높은 중요도를 보였으며, AI 기반 K-문화콘텐츠 지원방안은 단순 제작지원보다 데이터 기반 구축, 유통 신뢰성, 전문인력 양성, 문화 접근성 강화를 우선적으로 고려

5. 결론

5.1 연구결과

- 창작·유통·향유·기반 4개 영역으로 지원방안 구조화
- 아젠다-정책과제-실행계획 3단 체계 제시
- 최종 구성요소: 4개 아젠다, 16개 정책과제, 31개 실행계획
- 중요도 분석 결과, 데이터·저작권·윤리·인력·인프라 등 기반 영역의 우선성 확인

5.2 연구의 시사점

- 학술적 시사점: AI 기반 K-문화콘텐츠 지원방안을 통합적 구조로 설명
- 정책적 시사점: 제작지원 중심에서 벗어나 생태계 기반 조성 필요성 제시
- 실무적 시사점: 창작자·기업·플랫폼·공공기관이 AI 환경에 대응할 수 있는 지원 방향 제시

5.3 한계 및 향후 과제

- 장르별 특성 분석은 제한적임
- 창작자·기업·이용자 등 현장 주체의 경험 반영 필요
- 실행계획별 예산, 추진 주체, 성과지표 구체화 필요
- 기술 변화에 따른 구성요소의 지속적 재검토 필요

본 연구는 인공지능 기반 K-문화콘텐츠 활성화를 위해 창작·유통·향유·기반 영역과 아젠다-정책과제-실행계획 구조를 제시하고, AI 시대 문화콘텐츠 지원방안의 통합적 방향을 도출

국내 문헌

강순화, & 김학실. (2024). 우리나라 문화산업정책 패러다임 변화 분석. 사회적경제와 정책연구, 14(1), 203–225. <https://doi.org/10.22340/seps.2024.02.14.1.203>

과학기술정보통신부. (2019). 인공지능 국가전략. 과학기술정보통신부.

국가인공지능전략위원회. (2025). 대한민국 AI액션플랜 추진방향. 국가인공지능전략위원회.

국가인공지능전략위원회. (2026). 대한민국 인공지능행동계획. 국가인공지능전략위원회.

김규찬. (2012). 문화콘텐츠산업 진흥정책의 시기별 특성과 성과 [박사학위논문, 서울대학교 대학원].

김말희, 허태욱, & 이일우. (2024). 인간을 닮은 인공지능, 멀티모달 인공지능 기술 동향. 주간기술동향. 정보통신기획평가원.

김윤경, 변지혜, & 김연진. (2025). AI 시대 예술 생태계의 변화와 대응과제. 한국문화관광연구원.

김혜인, & 이소민. (2024). 한국의 미술정책 중장기 계획 동향 분석과 과제: PESTLE 분석을 바탕으로. 예술교육연구, 22(4), 771–792. <https://doi.org/10.23317/kaae.2024.22.4.040>

김형수. (2004). 문화콘텐츠산업의 육성 정책에 관한 연구: 게임 산업과 애니메이션 산업을 중심으로 [박사학위논문, 단국대학교 대학원].

김희경. (2026). 글로벌 OTT 콘텐츠 속 한국 국가 정체성의 재현: 혼종화와 재맥락화를 중심으로. 국제문화예술, 7(1), 625–642.

노수경. (2023). 문화도시 정책 성과 측정방안 연구: 성과지표 개발을 중심으로 [박사학위논문, 건국대학교 대학원].

문보라. (2018). 스포츠 문화콘텐츠 발전 방안 연구 [박사학위논문, 성균관대학교].

문화산업진흥 기본법, 법률 제21066호. (2025). 국가법령정보센터. <https://www.law.go.kr>

문화예술진흥법, 법률 제21091호. (2025). 국가법령정보센터. <https://www.law.go.kr>

문화체육관광부. (2018). 문화비전 2030: 사람이 있는 문화. 문화체육관광부.

문화체육관광부. (2023). 문화 디지털혁신 기본계획 2025: 새로운 가치와 경험이 있는 디지털 문화 일상. 문화체육관광부.

문화체육관광부. (2025a). 2025 인공지능-저작권 제도개선 협의체 출범. 문화체육관광부.

문화체육관광부. (2025b). 문화한국 2035: 문화로 여는 미래, 문화로 빛는 미래, 행복과 성장을 만드는 문화의 힘. 문화체육관광부.

박상천. (2007). “문화콘텐츠” 개념 정립을 위한 시론. 한국언어문화, 33(0), 179–209.

박찬욱, 채지영, 양지훈, & 홍무궁. (2023). 콘텐츠산업 트렌드 2028. 한국문화관광연구원.

송시형. (2024). 인공지능(AI)이 문화콘텐츠와 미디어 산업에 미치는 영향: 창의적 생산과 산업적 변화를 중심으로. 사회적질연구, 8(4), 69–91. <https://doi.org/10.29398/KJSQ.2024.8.4.69>

염찬희. (2009). 1990년대 이후 한국 문화정책의 ‘문화’ 이해 변화 과정. 민주사회와 정책연구, 16, 212–246.

오현석다라, & 정지은. (2025). CONTENT with AI: 2025년 콘텐츠산업 생성형 AI 활용 동향과 일자리 변화. KOCCA 포커스, 통권 201호. 한국콘텐츠진흥원.

이기현. (2019). 콘텐츠 향유와 이용자 복지 확대를 위한 정책방안 연구. 문화정책논총, 33(1), 103–132.

이윤정. (2026). 인공지능 시대 대응 문화콘텐츠산업정책에 관한 연구 [박사학위논문, 홍익대학교].

이진석. (2021). 한국 문화콘텐츠산업 정책의 변화와 발전 방향. 동방문화와 사상, 11, 179–204. <https://doi.org/10.35203/EACT.2021.11.179>

임명환, 박용재, & 심진보. (2009). 문화콘텐츠 산업의 동향과 전망 및 기술혁신 전략. 전자통신동향분석, 24(2), 43–55.

임영신. (2023). 2023 생성형 AI 주요 이슈와 의미. KISDI Perspectives, 2023 August(3), 1–13.

정은진. (2024). 방송영상산업에서의 생성형 AI 활용과 시사점. KISDI Perspectives, 2024 October(3), 1–16.

정준화. (2026). ‘AI 에이전트’의 시대, 편의성과 책임성의 균형은 어떻게? 국회입법조사처.

정태일, & 연정례. (2024). 한국 사회에서 K-culture의 효과. 한국과 세계, 6(4), 5–30.

최진호, & 권호영. (2018). 문화콘텐츠산업 지원정책 개선방안 연구: 단계별 지원정책에 대한 델파이 및 계층분석과정을 중심으로. 한국언론정보학보, 88, 146–176.

콘텐츠산업 진흥법, 법률 제20750호. (2025). 국가법령정보센터. <https://www.law.go.kr>

태지호. (2016). 문화콘텐츠 연구 방법론의 토대에 대한 모색. 인문콘텐츠, 41, 75–96. <https://doi.org/10.18658/humancon.2016.06.41.75>

한국국제문화교류진흥원. (2025a). 2024 한류백서. 한국국제문화교류진흥원.

한국국제문화교류진흥원. (2025b). 2025 해외한류실태조사 결과보고서(제14차) 요약편. 한국국제문화교류진흥원.

한국문화정보원. (2006). 문화예술정보 메타데이터 표준. 한국문화정보원.

한국문화정보원. (2024). 문화정보 이슈리포트(2024-09호): 디지털 전환 시대, 문화정보 아카이빙과 메타데이터. 한국문화정보원.

한국은행. (2009). 문화콘텐츠산업의 현황과 과제. 한국은행 조사연구.

한국지능정보사회진흥원. (2024a). 국가 데이터 인프라 개념과 추진 전략. 한국지능정보사회진흥원.

한국지능정보사회진흥원. (2024b). 인공지능 학습용 데이터 품질관리 가이드라인 v3.1. 한국지능정보사회진흥원.

한국콘텐츠진흥원. (2024). 2023 콘텐츠산업백서. 한국콘텐츠진흥원.

한국콘텐츠진흥원. (2025). 2025년 인공지능 콘텐츠 실증(플래그십) 제작지원 공고. 한국콘텐츠진흥원.

한국콘텐츠진흥원. (2026). 2025년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서. 한국콘텐츠진흥원.

해외 문헌

Baltrušaitis, T., Ahuja, C., & Morency, L.-P. (2018). Multimodal machine learning: A survey and taxonomy. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 41(2), 423–443. <https://doi.org/10.1109/TPAMI.2018.2798607>

Bommasani, R., Hudson, D. A., Adeli, E., Altman, R., Arora, S., von Arx, S., Bernstein, M. S., Bohg, J., Bosselut, A., Brunskill, E., Brynjolfsson, E., Buch, S., Card, D., Castellon, R., Chatterji, N. S., Chen, A., Creel, K., Davis, J. Q., Demszky, D., ... Liang, P. (2021). On the opportunities and risks of foundation models. *Stanford Center for Research on Foundation Models*.

Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., Neelakantan, A., Shyam, P., Sastry, G., Askell, A., Agarwal, S., Herbert-Voss, A., Krueger, A., Henighan, T., Child, R., Ramesh, A., Ziegler, D. M., Wu, J., Winter, C., ... Amodei, D. (2020). Language models are few-shot learners. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 33, 1877–1901.

Colaizzi, P. F. (1978). Psychological research as the phenomenologist views it. In R. S. Valle & M. King (Eds.), *Existential-phenomenological alternatives for psychology* (pp. 48–71). Oxford University Press.

Custer, R. L., Scarcella, J. A., & Stewart, B. R. (1999). The modified Delphi technique: A rotational modification. *Journal of Career and Technical Education*, 15(2), 50–58. <https://doi.org/10.21061/jcte.v15i2.702>

Cyberspace Administration of China, National Development and Reform Commission, Ministry of Education, Ministry of Science and Technology, Ministry of Industry and Information Technology, Ministry of Public Security, National Radio and Television Administration, & National Press and Publication Administration. (2023). Interim measures for the management of generative artificial intelligence services.

Dye, T. R. (2013). *Understanding public policy* (14th ed.). Pearson.

European Commission. (2022). Regulation (EU) 2022/2065 on a single market for digital services (Digital Services Act). Official Journal of the European Union.

European Commission. (2025). AI continent action plan. European Commission.

European Parliament and Council of the European Union. (2024). Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence (Artificial Intelligence Act). Official Journal of the European Union.

Howlett, M. (2011). *Designing public policies: Principles and instruments*. Routledge.

Howlett, M., & Ramesh, M. (2003). *Studying public policy: Policy cycles and policy subsystems* (2nd ed.). Oxford University Press.

Hsu, C.-C., & Sandford, B. A. (2007). The Delphi technique: Making sense of consensus. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 12(1), Article 10. DOI: 10.7275/pdz9-th90

Jang, W., & Song, J. E. (2017). Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization. *Kritika Kultura*, 29, 168–187. <https://doi.org/10.13185/KK2017.02908>

Jin, D. Y. (2016). *New Korean Wave: Transnational cultural power in the age of social media*. University of Illinois Press.

Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology* (2nd ed.). Sage Publications.

LeCun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2015). Deep learning. *Nature*, 521(7553), 436–444. <https://doi.org/10.1038/nature14539>

Linstone, H. A., & Turoff, M. (Eds.). (1975). *The Delphi method: Techniques and applications*. Addison-Wesley.

McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (1955). A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence. Dartmouth College.

National Institute of Standards and Technology. (2023). Artificial intelligence risk management framework (AI RMF 1.0) (NIST AI 100-1). U.S. Department of Commerce. <https://doi.org/10.6028/NIST.AI.100-1>

National Institute of Standards and Technology. (2024). Artificial intelligence risk management framework: Generative artificial intelligence profile (NIST AI 600-1). U.S. Department of Commerce.

Okoli, C., & Pawlowski, S. D. (2004). The Delphi method as a research tool: An example, design considerations and applications. *Information & Management*, 42(1), 15–29. DOI: 10.1016/j.im.2003.11.002

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). Recommendation of the Council on Artificial Intelligence (OECD/LEGAL/0449). OECD.

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2024). OECD digital economy outlook 2024: Volume 1. OECD Publishing.

Padgett, D. K. (1998). *Qualitative methods in social work research: Challenges and rewards*. Sage Publications.

Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.). Sage Publications.

Radford, A., Kim, J. W., Hallacy, C., Ramesh, A., Goh, G., Agarwal, S., Sastry, G., Askell, A., Mishkin, P., Clark, J., Krueger, A., & Sutskever, I. (2021). Learning transferable visual models from natural language supervision. *Proceedings of the 38th International Conference on Machine Learning*, 139, 8748–8763.

Sajadiéh, S., Fattorini, L., Perrault, R., Gil, Y., Parli, V., Santarlasci, L., Pava, J., Maslej, N., Altman, R., Brynjolfsson, E., Brodley, C., Clark, J., Dignum, V., Kumar, V., Landay, J., Lyons, T., Manyika, J., Niebles, J. C., Shoham, Y., ... Weld, D. (2026). The AI Index 2026 annual report. Stanford University, Institute for Human-Centered Artificial Intelligence.

Shim, D. (2006). Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia. *Media, Culture & Society*, 28(1), 25–44. <https://doi.org/10.1177/0163443706059278>

Stanford Institute for Human-Centered Artificial Intelligence. (2025). Artificial intelligence index report 2025. Stanford University.

State Council of the People's Republic of China. (2025). Opinions on deeply implementing the “Artificial Intelligence Plus” action plan.

The White House. (2025). America’s AI action plan. The White House.

UNESCO. (2021). Recommendation on the ethics of artificial intelligence. UNESCO.

UNESCO. (2022). Operational guidelines on the implementation of the Convention in the digital environment. UNESCO.

UNESCO. (2023). Promoting the diversity of cultural expressions and creative economy. UNESCO.

UNESCO. (2025). Artificial intelligence and culture: Report of the Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture. UNESCO.

UNESCO Institute for Statistics. (2009). The 2009 UNESCO framework for cultural statistics. UNESCO Institute for Statistics.

United Nations Conference on Trade and Development. (2024a). Creative economy outlook 2024. United Nations.

United Nations Conference on Trade and Development. (2024b). K-content goes global: How government support and copyright policy fuelled the Republic of Korea’s creative economy. United Nations.

U.S. Copyright Office. (2025a). Copyright and artificial intelligence, Part 2: Copyrightability. U.S. Copyright Office.

U.S. Copyright Office. (2025b). Copyright and artificial intelligence, Part 3: Generative AI training. U.S. Copyright Office.

Wang, L., Ma, C., Feng, X., Zhang, Z., Yang, H., Zhang, J., Chen, Z., Tang, J., Chen, X., Lin, Y., Zhao, W. X., Wei, Z., & Wen, J.-R. (2024). A survey on large language model based autonomous agents. *Frontiers of Computer Science*, 18, Article 186345.

World Intellectual Property Organization. (2024). Generative AI: Navigating intellectual property. WIPO.

Writers Guild of America. (2023). Artificial intelligence. Writers Guild of America.

Yao, S., Zhao, J., Yu, D., Du, N., Shafran, I., Narasimhan, K., & Cao, Y. (2023). ReAct: Synergizing reasoning and acting in language models. *International Conference on Learning Representations*.

Zha, D., Bhat, Z. P., Lai, K.-H., Yang, F., Jiang, Z., Zhong, S., & Hu, X. (2023). Data-centric artificial intelligence: A survey. *ACM Computing Surveys*, 57(5), Article 120.

감사합니다