

2026년도 해외진출형 방송콘텐츠 기획개발 지원 사업 선정작 저작권 보유 현황

구분				저작권 보유율			제작개요
번호	분야	사업자명	프로그램명	사업자1	사업자2	합계	컨셉 및 기획의도
1	AI 활용 콘텐츠	이한성	AI 한국 음식 복원 토크쇼 <미식실록 : 다시 쓰는 맛>	100	0	100	문헌 속 텍스트로만 남아 조리법이 실전(失傳)된 전설의 요리들을 현대의 AI 복원 기술과 최고의 셰프, 인문학적 통찰을 결합하고 식탁 위로 소환, 과거의 유산이 미래 기술을 만나 현재의 우리에게 어떤 위로와 영감을 주는지 탐구
2		한국방송공사	老봇 관계의 재구성	100	0	100	각기 다른 이유로 단절된 네 노인이 비인간 존재(AI로봇)와 관계를 형성해가는 과정을 관찰하는 리얼리티 프로그램
3		에스비에스	결작의 주인	100	0	100	인간과 AI가 결작의 주인 자격을 놓고 인간 고유의 영역이라 여겨진 음악, 문학, 영상 분야에서 대결하는 예능 프로그램
4		문화방송	동작동 0번지	100	0	100	윙희가 독립투사 영혼 용수를 만나며 벌어지는 사건들에 발칙한 상상력을 더한 AI 역사 판타지 드라마
5		김정하(스튜디오토브)	버추얼 프린세스 메이커	100	0	100	"내가 좋아하는 아티스트"가 아닌, "내가 함께 키운 아티스트". 시청자를 청중에서 진짜 국민 프로듀서로 격상시키는, AI 네이티브 세대를 위한 새로운 음악 콘텐츠 포맷
6		송대일(글로그림)	생존수업 1교시	100	0	100	방대하게 축적된 실제 재난 사례의 데이터를 기반으로 '가상의 재난 상황'을 분석하고, 선택이 어떤 결과를 만들었는지 추적 가능한 형태로 재구성
7		한국민영방송연합	선생님이 돌아왔다! (The Teacher Is Back!)	100	0	100	K-컬처의 유행을 넘어 한국의 근본적인 힘(교육, 기술 등)에 대해 궁금해하는 글로벌 팬들에게 한국의 사상과 가치를 전달
8		씨제이이엔엠	싸움의 방식	100	0	100	세계 각 도시를 찾아가 그곳이 만든 정통 무술과 싸움의 방식을 직접 배우고, 몸으로 부딪히고, 대련으로 증명하는 피지컬 액션 다큐멘터리
1	글로벌 공동제작	한경훈	[아는 맛 서바이벌] 한중일 라면전쟁	100	0	100	보글보글 소리만 들어도 넣는 재료만 봐도 상상할 수 있는 '아는 맛' 라면으로 벌이는 경쟁. TV를 끄고 바로 만들어 먹을 수 있는 1달러짜리 라슐랭을 선보이는 아는 맛 서바이벌
2		스토리섬	글로벌 빙고 배틀	100	0	100	한중일 3국이 빙고판의 미션을 수행하며, 게임은 함께 하고 제작과 편집은 각 자라의 자율성에 맡겨 3가지 색깔의 프로그램을 만드는 글로벌 프로젝트
3		노정민(한국방송공사)	먼나라 이웃 육아 (부제) K-nanny Diary	100	0	100	단순히 고생하는 모습을 보여주는 것을 넘어, 시스템이 뒷받침된 독일의 육아와 성평등 1순위 스웨덴의 육아, 공동체 문화를 통해 출생률 1위를 유지하는 이스라엘의 육아를 직접 체험하며, "왜 우리는 아이를 낳지 못하는가"에 대한 답을 외부의 시선에서 찾아보고자 하는 프로그램
4		에스엘엘중앙	벤자민 오조 Benjamin Ojo	100	0	100	지적이고 입체적인 흑인 주인공을 중심으로 두어 기존 미디어의 고정관념을 벗어난 재현을 지향하며, 다양한 배경의 아이들이 스스로를 진정성 있게 발견할 수 있도록 함. 미스터리 장르의 긴장감과 따뜻한 성장서사를 결합해, 차이를 이해하고 받아들이는 가치가 우리를 연결한다는 메시지를 전달하고자 함