

역사 인물과의 대화부터 인공지능·데이터 활용 우수 문화서비스 발굴

- ‘제4회 문화·체육·관광 인공지능·데이터 활용 공모전’ 수상작 15점 선정·발표
- 아동, 장애인, 전통문화, 지역 문화 격차 등 다양한 문제 해결에 인공지능·데이터 활용

문화체육관광부(장관 최휘영, 이하 문체부)는 한국문화정보원(원장 정운현, 이하 문정원) 등 5개 공동주관 기관과 함께 개최한 ‘제4회 문화·체육·관광 인공지능·데이터 활용 공모전’ 수상작 15점을 선정해 발표했다.

문화 분야의 디지털 전환을 촉진하고 인공지능(AI)과 문화데이터를 활용, 국민이 체감할 수 있는 혁신적 문화서비스를 발굴하기 위해 마련한 이번 공모전(4. 27.~6. 26.)에서는 ▲신기술 활용(우수사례, 아이디어) 분야 129건, ▲문화데이터 활용(우수사례, 아이디어) 분야 412건, ▲데이터 분석 분야 61건 등 총 602건을 접수한 가운데 1차 서면 심사와 2차 발표 심사를 거쳐 대상 5점, 우수상 5점, 장려상 5점을 선정했다.

1차 사료 기반 역사 인물과의 대화, 청각장애인을 위한 인공지능* 음악 감상 지원, 색각이상자를 위한 장애 없는 서비스 등 분야별 대상 5점 선정

* 인공지능: 난청 환자의 청신경을 자극해 소리를 느끼게 해주는 장치

신기술 활용 우수사례 분야 대상은 ‘현답(賢答)-사료 기반 역사 인물 대화형 인공지능(AI)’이 받는다. 조선왕조실록·동의보감 등 1차 사료를 검색해 해당 역사 인물의 관점에서 현대의 질문에 답하도록 구성하고, 답변마다 원문 출처를 제시한다. 직접 대응하는 사료가 없을 때는 그 사실을 명확히 밝혀 인공지능의 잘못된 답변 가능성을 낮춘 점이 높은 평가를 받았다.

신기술 활용 아이디어 분야 대상은 ‘인공지능 사용자들을 위한 인공지능(AI) 음악 재편곡 서비스’가 선정됐다. 인공지능 사용자가 음악을 더욱 명확하게

감상할 수 있도록 인공지능이 기존 음원을 보컬 선명형, 리듬 강조형 등 여러 버전으로 재편곡하고, 이용자가 자신에게 잘 들리는 버전을 선택할 수 있도록 한 장애인 편의 문화서비스다.

문화데이터 활용 우수사례 분야 대상은 ‘문해력 기반 전래동화 생성 인공지능(AI) 플랫폼’이 차지했다. 아이의 하루의 경험과 문해력 단계에 맞춰 한국 전래동화를 자동으로 각색해 제공하고, 독해력 퀴즈와 부모용 점검표를 통해 영유아부터 초등학생까지의 문해력 발달을 단계적으로 확인·관리할 수 있다.

문화데이터 활용 아이디어 분야 대상은 ‘색각이상 관람객을 위한 인공지능(AI) 박물관 색 접근성 서비스, 컬러브릿지’에 수여한다. 이뮤지엄(e뮤지엄)과 인공지능(AI) 허브 공공데이터, 비전 대규모언어모델(Vision-LLM)을 활용해 작품의 색상과 정보를 관람객의 색각 특성에 맞게 맞춤형으로 제공하는 박물관 무장애 서비스다.

데이터 분석 분야 대상은 ‘트립어드바이저 리뷰와 공공데이터 융합 기반 한국 관광지 혼잡도 진단 및 맞춤형 여행지 추천 플랫폼’이 받는다. 다국어 관광 후기(리뷰) 11만 6,806건과 관광숙박업·버스·지하철·일반음식점 등 4종 공공데이터를 결합해 국내 58개 관광지의 감성·공간 특성과 과밀화 위험을 진단하고 이용자에게 맞춤형 여행지를 추천한다.

이밖에 ▲아이의 그림과 음성을 활용해 참여형 동화책을 만드는 ‘스토리 테일러(StoryTailor)’, ▲장애 유형에 맞춰 문화예술을 오디오 해설과 시각 정보로 변환하는 ‘감각의 다리(Sense bridge)’, ▲고전 원전에 근거해 동서양 12현자와 대화하는 ‘휴담(HueTalk)’, ▲전통문양을 제품 맞춤형 디자인으로 생성하는 ‘무담’, ▲문화지원금의 지역별 실효 가치와 공급 공백을 진단하는 ‘문화누리 실사용·청년문화예술패스 공급 공백 분석 모델’, ▲국가·분야별 한류 소비 병목을 진단해 정책 우선순위를 제시하는 ‘한류는 어디서 멈추는가’ 등 아동, 장애인, 전통문화, 지역 문화 격차 등 다양한 문제 해결에 인공지능·데이터를 접목한 문화서비스들이 분야별 우수상과 장려상을 받는다.

11. 17. ‘2026 문화 디지털혁신 포럼’에서 시상 문화데이터 활용 분야 6개 작품, ‘범정부 공공데이터 창업경진대회’ 진출

공모전 시상식은 11월 17일에 열리는 ‘2026 문화 디지털혁신 포럼’에서 진행한다. 대상 5점, 우수상 5점, 장려상 5점 등, 총 15점에 대해 상장과 상금 총 5천만 원을 수여한다. 수상작에 대한 자세한 내용은 공모전 공식 누리집(culture.go.kr/digicon)에서 확인할 수 있다.

아울러 문체부는 문화데이터 활용 분야 수상작 가운데 ‘도란도란’, ‘휴담’, ‘컬러브릿지’, ‘문맥패스’, ‘다다스토리’와, 공동주관기관인 한국관광공사가 추천한 자전거 여행 서비스 ‘투어딩’ 등 6개 작품을 행정안전부가 주관하는 ‘범정부 인공지능(AI)·공공데이터 활용 창업경진대회’ 진출작으로 추천했다. 올해 공모전 참여가 크게 늘어 추천 작품도 지난해 2개에서 6개로 확대했다.

문체부 정책 담당자는 “올해는 그 어느 때보다도 참가 작품이 많았던 만큼 우수한 수상작들이 많았고, 역사·전통문화 자료부터 아동 교육, 장애인 문화 접근성, 관광 혼잡과 지역 문화 격차까지 다양한 문제를 인공지능·데이터로 해결할 수 있다는 것을 확인”했다며, “문체부는 앞으로도 문화와 기술이 결합한 우수사례를 적극 발굴하고, 국민이 일상에서 체감하는 문화서비스로 확산하도록 노력할 것”이라고 밝혔다.

붙임 ‘제4회 문화·체육·관광 인공지능·데이터 활용 공모전 수상작 안내

담당 부서	기획조정실 지능정보화담당관	책임자	과장	백정기 (044-203-2261)
		담당자	사무관	권태욱 (044-203-2227)



○ 신기술 활용 분야

부문	구분	수상작	주요내용
우수사례	대상	현답(賢答) - 사료 기반 역사인물 대화형 AI	조선왕조실록·동의보감 등 1차 사료(RAG)를 검색해 역사 인물 이 현대의 질문에 답하는 대화형 AI . 사료가 대응하면 원문 출 처를 병기하고, 없으면 '직접 사료 없음'을 밝혀 환각을 통제
우수사례	우수상	아동이 직접 그린 그림으로 인터랙티브 동화책 제작 : StoryTailor	아이의 그림과 음성 설명을 결합해 AI가 동화를 자동으로 생 성해주는 창의교육 플랫폼 . 단순 AI 동화 생성 서비스가 아 닌, 레이어로 분리된 이미지를 아이가 가지고 놀며, 내제된 교육 콘텐츠를 이용하여 학습까지 이어지는 참여형 콘텐츠
우수사례	장려상	손끝전송 AI 무형유산 신체기술 코칭 서비스	전통무용 등 무형유산의 동작을 3D 관절 데이터로 변환해 동 작을 '디지털 무보'로 기록 하고, 학습자 동작과 관절 단위로 비교·교정하는 문화서비스. 국립국악원 국악아카이브(공공누리 제1유형) 전통무용 영상을 기준 데이터로 활용·연계.
아이디어	대상	인공와우 사용자를 위한 AI 음악 재편곡 서비스	인공와우 사용자가 음악을 더 명확하게 감상할 수 있도록 AI가 기 존 음원을 재편곡 하는 음악 접근성 서비스. AI는 보컬 선명형, 리 듬 강조형 등 여러 감상 버전을 생성하고, 사용자는 그중 자신에 게 더 잘 들리는 음악을 선택
아이디어	우수상	결(GYEOL) - 유산을 보고 듣고, 말을 걸다	현재 내 위치를 1861년 대동여지도의 옛 길·산줄기·지명으로 ' 번역'해 들려주는 대화형 AI 문화유산 해독 엔진 . 국립중앙박물관 관 소장 대동여지도(신수19997) 등 공공 문화데이터를 근거로, 음성 RAG 도슨트가 '판본·공공데이터·추정'을 분리 표기해 답변. 박물관·키오스크·모바일에서 누구나 '묻기만 하면' 유산 을 읽고, 다른 국가유산으로 확장되는 엔진(GYEOL Engine).
아이디어	장려상	Sense bridge (감각의 다리)- 장애인 문화 감각 공유 플랫폼	7개 공공 문화데이터 플랫폼(e뮤지엄·국립국악원·국립국어원 등)의 문화유산 이미지·국악 음원·수어정보 데이터를 멀티모달 LLM과 오디오 시각화 AI로 재가공하여, 시각장애인에게는 감성 오디오 해설을, 청각장애인에게는 색채·파형 기반 음악 시각화 를 제공 하는 장애인 문화 감각 공유 플랫폼

○ 문화데이터 활용 분야

부문	구분	수상작	주요내용
우수사례	대상	도란도란 - 문해력 기반 전래동화 생성 AI 플랫폼	Gemini API를 활용 , 아이의 오늘 하루 경험과 문해력 단계에 맞게 한국 전래동화를 자동 각색 하고, 동화 기반 독해력 퀴즈 및 부모 체크리스트를 통해 영유아부터 초등학생까지 아이의 문해력 발달을 단계적으로 추적·관리 해주는 어린이 맞춤형 AI 동화 서비스입니다.
우수사례	우수상	휴담(HueTalk) - 고전원전에 근거한 12현자와의 '마음의 대화'	정약용·소크라테스 등 동·서양 12인 현자와 1:1로 '영혼의 대화'를 나누는 AI 지혜 플랫폼 . 현자의 답은 철저하게 한국고전번역원 고전번역서 등 실제 고전 원전(문화데이터) 에 근거해 성현의 지혜를 듣게 됨
우수사례	장려상	무담 - 한국의 전통문양을 담다	AI 기반 한국 전통 문양 생성 플랫폼 으로 제품별 맞춤 디자인을 자동 생성. 전통문화의 가치를 산업으로 연결하는 B2B 디자인 솔루션. 디자인 비용 절감과 문화유산 홍보를 동시에 실현.
아이디어	대상	색각이상 관람객을 위한 AI 박물관 색 접근성 서비스	e뮤지엄·AIHub 공공데이터와 Vision-LLM을 활용해 작품 정보를 색각이상 관람객의 시각 특성에 맞게 제공 하는 맞춤형 박물관 배리어프리 서비스
아이디어	우수상	문화데이터 기반 AI 안심 창작·출처 인증 서비스	K-컬처 콘텐츠를 제작 시 , AI가 전통문양·유물·민속·관광사진·공유저작물의 출처와 이용조건, 문화적 맥락 을 함께 검증해 주는 창작 안전망 서비스
아이디어	장려상	다문화 가정 아동을 위한 AI 이중언어 전래동화 플랫폼	국립어린이청소년도서관 다국어동화구연 등 공공 문화데이터를 활용 해, 한국 전래동화를 부모의 모국어와 목소리로 읽어 주는 다문화 가정 아동용 AI 이중언어 동화 플랫폼

○ 데이터 분석 분야

구분	수상작	주요내용
대상	TripAdvisor 리뷰와 공공데이터 융합 기반 한국 관광지 혼잡도 진단 및 맞춤형 여행지 추천 플랫폼	TripAdvisor 다국어 리뷰 116,806건과 관광숙박업·버스·지하철·일반음식점 등 4종 공공데이터를 융합하여 한국 58개 관광지의 감성·공간 특성과 과밀화 위험을 진단하고, 사용자 맞춤형 여행지를 추천 플랫폼
우수상	문화누리 실사용·청년 문화예술패스 공급공백 기반 실효가치·전환손실 진단과 최소 개입 예산 우선 배치 모델	문화누리카드·청년문화예술패스·공연·전사문화시설교통인구 데이터를 결합해 지역별 문화지원금의 실효가치와 전환손실을 진단. AI 기반 예측·원인 및 접근성·외부유출 분석을 통해 쓸 곳 불 것 부족 등 문화참여 병목을 유형화한다. 최종적으로 전환손실을 줄이기 위한 우선 개입 지역과 정책 조합 제시
장려상	한류는 어디서 멈추는가: 국가×분야별 소비 병목 진단과 맞춤형 정책 우선순위 도출	해외한류실태조사와 분야별 외부데이터를 결합하여 국가·분야별 한류 소비 성장단계의 병목과 원인을 진단하고, 분석 결과를 바탕으로 정책지원 우선순위와 맞춤형 한류 확산 전략을 제안하는 분석 모델