

2026년 대한민국 콘텐츠대상 정부포상 후보자 공개 검증

문화체육관광부는 「2026년 대한민국 콘텐츠대상」 유공 포상과 관련하여, 정부포상 추천 후보자 명단을 붙임과 같이 공개하여 국민의견을 수렴하고 공적심사 자료로 활용하고자 하오니, 의견이 있으신 분들은 2026. 9. 28. (월)까지 제출하여 주시기 바랍니다.

1. 공개검증 개요

- 추천예정 훈격 : 훈장, 대통령표창, 국무총리표창
- 검증방법 : 「2026 정부포상 업무지침」에 따라 문제부 누리집 및 상훈포털 시스템 등을 통해 후보자 공개 및 의견수렴
- 공개검증 대상 : 정부포상 추천 후보자 30명(단체 포함)
- 공개검증 기간 : 2026. 9. 11.(금) ~ 9. 28.(월) (18일간)

2. 의견제출 방법

- 이메일 제출 : da0802@korea.kr

3. 기 타

- 기타 자세한 사항은 문화체육관광부 문화수출통상과(044-203-2463)로 문의 바랍니다.

2026년 9월 11일

「2026 대한민국 콘텐츠 대상」 유공 추천 후보자 주요 공적

□ 해외진출 유공

(성명 가나다순)

성명 (출생연도)	소속 (직위)	공적요지
김정훈 (1977)	LG전자 (책임)	신규 콘텐츠 유통 플랫폼(FAST)을 통해 국내 CP사·방송사들의 K-콘텐츠를 해외에 직접 서비스하고, 지역 맞춤형 콘텐츠를 발굴하여, 한국 대표 IP 기반 광고·중장기 수익 모델 구축 및 K-콘텐츠의 글로벌 시청자 점점 확대
더그림엔터테인먼트	더그림엔터테인먼트	9년간 약 80편의 작품을 제작, 9개 언어로 전세계에 서비스하며 웹툰산업의 성장을 주도하는 대한민국 대표 콘텐츠 제작사
배기형 (1967)	한국방송공사 (프로듀서)	30여 년간 K-콘텐츠 제작과 해외 마케팅, 국제공동제작 및 방송 외교를 선도하고, 한류 확산과 지속 가능한 K-콘텐츠 생태계 조성에 기여
신춘수 (1967)	오디컴퍼니 (대표)	한국·아시아 최초 브로드웨이 단독 리드 프로듀서로서<The Great Gatsby>를 브로드웨이·웨스트엔드, 북미 투어에 진출시켜 K-뮤지컬 세계화에 기여
어남선 (류수영) (1979)	KX엔터테인먼트 (배우)	스탠퍼드 강연, 해외 방송 출연, K-EXPO(캐나다·UAE·미국·프랑스) 참여를 통해 사찰음식 등 다양한 한식 레시피와 시식회를 선보이며 K-콘텐츠와 한식을 세계에 알림
여병호 (1981)	스마일게이트 (실장)	20년간 국산 게임의 해외 진출과 국제 이스포츠대회 공식 종목화를 주도하고, 글로벌 K-e스포츠 생태계 구축과 K-문화 확산에 기여
예진혜 (1982)	넷플릭스서비스코리아 (본부장)	민간 미디어 콘텐츠 기업의 정책 활동 인력으로 업무를 수행하며, 국내 콘텐츠산업의 글로벌 진출 기반을 구축하기 위해 정책 연구, 세제 지원 제안, 정부·유관기관 협력 사업 추진, 신인 창작자 인큐베이팅 등 다양한 분야에서 역할을 수행
오종필 (제이로빈) (1985)	제이알매니지먼트 (대표/작가)	메가 IP '취사병 전설이 되다'의 글로벌 흥행 및 드라마화, 해외 유통을 통해 K-콘텐츠의 해외진출과 산업 발전에 크게 기여
최지현 (1973)	일신창업투자 (부사장)	25년 이상 콘텐츠 전문투자조합을 운용하며 방송·드라마·음악·공연·영화 등 K-콘텐츠 투자와 해외 진출 지원을 통해 글로벌 경쟁력 강화에 기여
최혜림 (1971)	스튜디오 잔치 (본부장/작가)	한식 랩소디 시리즈 <냉면 / 한우 / 짜장면 / 치킨 / 소주 랩소디>, K-Food Show 맛의 나라 시리즈 <국물 / 김치 / 반찬 / 떡의 나라>, BBC 공동제작 4부작 <열두 바다>, 철학자의 요리 2부작 메인 작가
플랜에이더프로듀서스	플랜에이더프로듀서스	BTS, ATEEZ, DAY6, PLAVE 등 K-POP 글로벌 콘서트 800여 회 연출 및 제작하여 K-콘텐츠 수출과 확산에 기여, LAY, Jackson Wang, Xin Liu, MISAMO, Mili 등 해외 아티스트의 월드 투어 연출 및 제작으로 한국의 콘텐츠 제작 위상 제고
황진우 (1976)	썸씽스페셜 (대표)	대한민국 최초 포맷 전문 부서 및 기업 설립으로 K-포맷의 해외 진출을 이끌었으며, 국제기구 활동과 인력 양성으로 K-콘텐츠 위상 제고에 기여

방송영상산업발전유공

(성명 가나다순)

부문	성명 (출생연도)	소속 (직위)	공적요지
드라마	송혜진 (1974)	한국방송 작가협회 (작가)	넷플릭스 시리즈 <은중과 상연>을 통해 인간 본연의 감정들을 깊고 섬세하게 그려내 글로벌 시리즈(비영어) TOP10 5위에 오르며 K콘텐츠의 우수성을 널리 알림
	우민호 (1971)	- (연출)	<메이드 인 코리아>의 연출을 담당하여 1970년대 격동의 한국 근현대사를 배경으로 한 대형 장르물을 성공적으로 구현함
	유영은 (1990)	- (연출)	넷플릭스 시리즈 <이 사랑 통역 되나요?>의 글로벌 흥행을 통해 K-콘텐츠의 위상 제고와 방송영상산업 발전에 크게 이바지함
	이명한 (1970)	에그이즈 커밍 (대표)	<언젠가는 슬기로울 전공의생활>을 통해 방영 기간 동안 디지털 플랫폼과 방송을 아우르는 IP 운영 전략으로 뛰어난 성과를 거둠
	이용복 (1973)	시우컴퍼니 (대표/연출)	2025년 티빙 오리지널 <친애하는 X>를 통해 '파멸 멜로 서스펜스'라는 독특한 장르로 K-콘텐츠의 세계화에 기여함
	조현탁 (1972)	주식회사 제이제이흥업 (연출)	인간에 대한 깊은 이해와 통찰을 바탕으로 <서울 자가에 대기업 다니는 김부장 이야기> 등을 연출하여 사회적 공감과 담론 형성에 기여함
비드라마 (다큐·교양)	이용규 (1966)	한국방송 작가협회 (작가)	KBS 다큐인사이트 <기후위기인간>을 통해 지구온난화로 인한 기후 위기의 실상과 무너진 자연 속에서 변해가는 인간의 삶을 담아냄
	이지원 (1979)	브이제이 팩토리 (VJ)	<다큐멘터리 3일 특별판 - 어바웃 타임>의 제작 모티브를 제공한 10년 전 약속의 주인공으로서, <다큐3일 특별판>기획에 결정적인 계기를 제공함
	조상연 (1991)	SBS (연출)	<그것이 알고 싶다-범죄도시는 있다> 2부작 연출을 통해 방송 저널리즘의 사회적 기능이 국민 보호와 실제 사법 성과로 이어지는 데 기여함
비드라마 (예능)	권락희 (1992)	MBC (연출)	<신인감독 김연경>을 기획·연출하며 스포츠와 관찰형 예능을 결합한 새로운 형식을 구현하고, 경기와 인물 서사를 유기적으로 연결한 차별화된 연출을 통해 스포츠 예능의 영역을 확장함
	송현민 (1980)	한국방송 작가협회 (작가)	<신인감독 김연경>을 통해 스포츠 리얼리티 예능의 새로운 제작 모델을 제시하고 방송영상 콘텐츠의 다양성과 경쟁력을 높이는 데 기여함
	이경하 (1978)	한국방송 작가협회 (작가)	MBC <나 혼자 산다> 작가로서 관찰형 리얼리티 예능의 새로운 방향을 제시하고, 삶의 가치와 시대적 공감대를 담아내는 서사를 구축하여 프로그램의 경쟁력을 높임

□ 게임산업발전유공

(성명 가나다순)

부문	성명 (출생연도)	소속 (직위)	공적요지
게임 산업 발전	김강안 (1987)	111퍼센트 (대표이사)	총매출 8,884억, 수출 5,533억 달성. 콘텐츠 전문 컬러 테크 컴퍼니로서 우수 개발사 발굴 및 인디게임 투자를 통해 K-콘텐츠 글로벌 확산 선도
	김대일 (1980)	필어비스 (의장)	자체 엔진 기반 검은 사막, 붉은 사막 개발과 약 3조 원 매출성 과로 K-게임 수출 경쟁력과 국내 게임산업발전에 크게 기여함
	진성건 (1977)	(주)넷마블네오 (이사)	K-웹툰 최초 글로벌 흥행작 개발 및 독보적 액션 시스템 구축 통해 K-콘텐츠 위상 제고와 게임산업 발전에 크게 기여함
게임 문화 진흥	김영만 (1961)	한국e스포츠협회 (회장)	1, 2, 11, 12대 한국e스포츠협회장 및 한국게임산업협회장으로 서 20년 이상 e스포츠 및 게임산업 발전과 인식 개선에 공헌함
	배재민 (1985)	디알엑스 주식회사 (이스포츠 선수)	대한민국 이스포츠 선수로서 오랜 기간 활동하며, 아시안게임 국가대표로 활동하였고, 한국 이스포츠 위상을 전 세계에 알리 고, 이스포츠 저변 확대에 지대한 공을 세움
	전용준 (1972)	프리랜서 (이스포츠 캐스터)	e스포츠 태동기부터 현재까지 스타리그, LCK 등을 중계하여 한국 게임산업 발전과 e스포츠 종주국으로서 대한민국의 위상 제고에 기여함