



문화체육관광기술진흥센터

R&D

문화체육관광 기술진흥센터

R&D

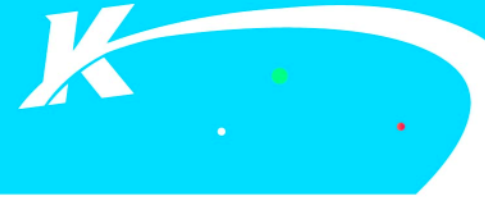
1 센터 소개

- 센터 소개
- 2025년 중점 추진방향
- R&D 주요 성과 소개
- 전년 대비 주요 개선사항

2 2026년 문화체육관광 R&D 상시 기술수요조사

- 기술수요조사 목적
- 수요조사 공고 개요 및 추진 절차
- 수요조사 공고 안내

문화체육관광기술진흥센터 소개

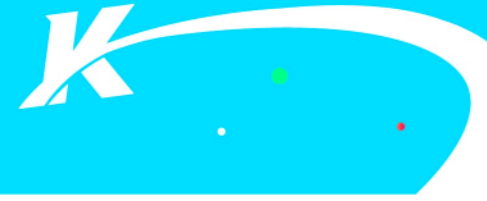


■ 콘텐츠, 문화예술, 저작권, 관광, 스포츠 R&D 분야 연구관리 전문기관으로 **문화체육관광 R&D 전주기를 관리합니다.**



'25년 주요 R&D 예산액 960억원 (전년대비 107%)





기본 방향

- ① 차세대 기술주권 확보를 위한 핵심전략기술 개발
- ② First Mover로 도약하기 위한 도전과 혁신 R&D 강화
- ③ 문화기술(CT)의 일상화 및 공공서비스 확대를 위한 분야별 특화 기술력 확보

전략기술 선 도

[산업진흥]

- ✓ 변화하고 있는 산업 생태계 및 기술환경에 대응하기 위한 전략기술분야* 과제 추진

* 제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획과 연계한 핵심기술분야 중점 기획(게임, 공연, 영상, 기반기술 등)



[성과확산]

- ✓ 미래 핵심기술을 선점할 수 있는 대표성과 창출 체계 마련 및 연구몰입환경 기반 강화

* 과제 목적에 부합하는 추진체계 기획 및 품목지정 확대 등



[도전&혁신] 세계 최고수준의 성과 창출

도전적 R&D

분야별 미래 핵심기술을 선점할 수 있는 세계 최고 수준 지향형 도전적 R&D 추진

* 과제별(RFP) 특성을 반영한 컨소시엄 추진체계 마련



혁신형 R&D

- 인공지능(AI)의 산업현장 안착을 위한 기술 개발로 혁신적 파급효과 창출
- 공연예술 분야 생성형 AI와의 결합으로 AR/VR 기기의 보급 확산 등



해당 분야 시장 구조를 획기적으로 변화시킬 수 있는 메가트렌드(Megatrend)급 연구개발과제 기획

[문화기술 일상화] 문화기술(CT) 대중성 확보

활용주도시장

분야별 적정기술* 확보를 통해 우수 연구성과의 활용 및 시장 보급·확산에 노력

* 지역사회의 문화·정치·환경적인 면들을 종합적으로 고려하여 만들어진 기술

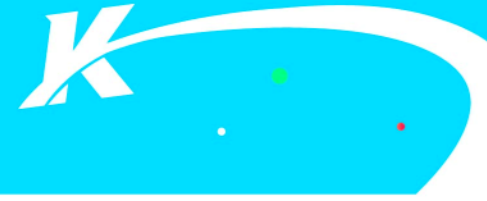


저변확대

공공분야 디지털 전환에 따른 국민체감형 범용서비스 창출 및 누구나 쉽게 체감할 수 있는 문화기술의 보편성 마련

* 한국어 접근성 향상 기술개발을 통한 원거리(글로벌) 교육의 용이성 확보 등





■ 연구개발과 성과관리 연계를 통해 문화기술 분야의 실질적인 R&D 성과 창출 및 확산에 앞장섭니다.

콘텐츠·문화예술



새로운 음악 창작의 길, 인공지능으로 탄생한 고품질 가창 합성 기술 [수퍼톤]

AI 프로듀서: 맞춤형 음악 창제작 기술개발('22~'24년, 19억원)

- 세계 최초 인공지능 가창 합성 기술 활용 및 방송 제작 기술 적용("시음악 프로젝트: 다시 한번" '25.2월 조희수 김현식 165만, 거북이 1,340만회)
- '21년 하이브 40억, '23년 450억 추가 투자 및 인수

저작권



웹툰 불법 복제 방지 사전 보호 조치 기술 "웹툰 DRM" 개발 [디알엠인사이드]

웹툰 콘텐츠 저작권 사전 보호 조치 기술개발 ('23~'24년, 7억원)

- 법원전자도서관, 북큐브네트웍스, (주)칭취닷컴 북토피 전자도서관, (주)엔앰피코리아 등 개발 기술 적용
- 특허 출원 2건, 사업화 매출 5천만원 달성

관광



전국민이 즐기는 테마파크, IoT기술로 완성하다 [모노리스]

IoT 기반 유원시설 모니터링 및 체험 확장 서비스 개발('20~'22년, 11.9억원)

- 세계 최초 중력 레이싱을 소재로 한 '9.81파크' (제주 애월) 개발 및 운영
- 관광벤처 '기업성장' 최우수상 수상('20년)
- 사업화 매출액 약 200억원 달성

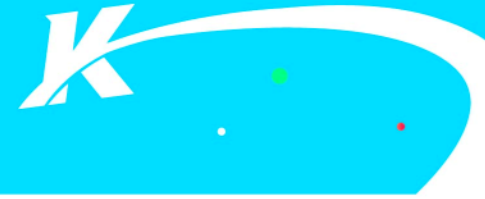
스포츠



인공지능 기반 스포츠 영상 분석 프레임워크 개발 [스포츠투아이]

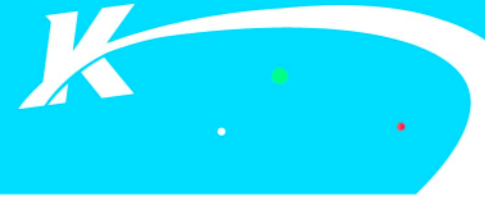
선수들의 훈련 경기 데이터 관리 및 AI기반의 경기력향상 솔루션 기술 개발('21~'24년, 2.8억원)

- 영상 객체 추적, 센싱네트워크 및 딥러닝 기술 활용, AI 기반 국가대표팀 선수 경기력 향상 최적화 전력 시뮬레이터 개발
- 특허출원 4건, 논문 2건(SCI(E), 비SCI(E) 각 1건) 등




개선 사항






문화체육관광 R&D 기술수요조사

“ 산업 현장의 목소리를 반영하는 창의적이고 경쟁력 있는 기술수요를 발굴하여 신규 연구개발 과제 기획을 위한 기초자료로 활용 ”




**하향식
(Top-Down)**

정책과 연계된 부처 수요 제안



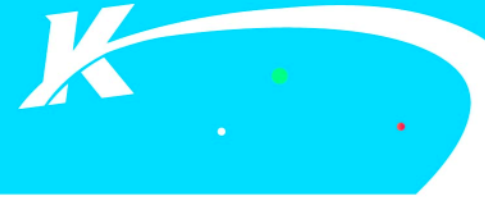
**상향식
(Bottom-Up)**

산·학·연 기술 수요 제안



**찾아가는
수요 설명회**

현장 중심 유효 수요 발굴

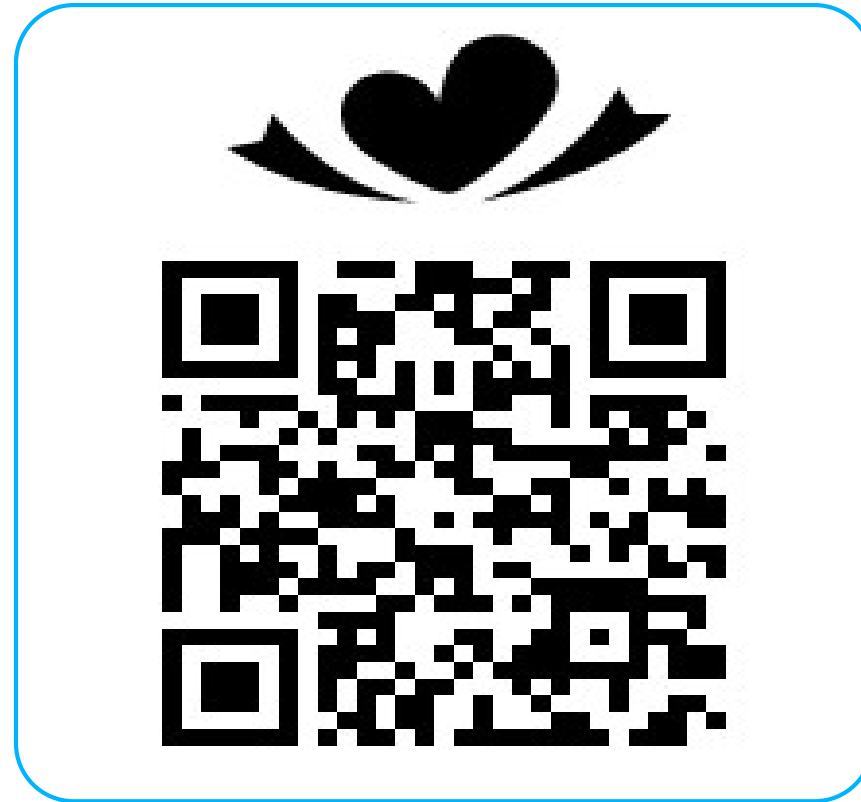


공고개요

대상 분야	· 문화체육관광부 소관 연구개발사업 전 분야(콘텐츠, 문화예술, 저작권, 관광, 스포츠 등)
수요조사 내용	① 기술명 ② 연구개발개요 ③ 수요기술 내용 및 기능 ④ 활용계획 및 추가 적용이 가능한 분야 ⑤ 연구개발의 목표 및 내용 ⑥ 제안 취지 및 필요성 ⑦ 국내외 동향 ⑧ 예산 규모 및 수행자 요건 ⑨ 파급효과 및 특이사항 등
수요조사 기간	· 2025.01.24.(금)~2025.07.31.(목)
접수 방법	· 범부처통합연구지원시스템(iris.go.kr)을 통한 온라인 접수

추진절차





2026년 문화체육관광 연구개발(R&D) 기술수요조사 공고문