

# 2026년 문화체육관광 연구개발사업 추진계획 예고

2026. 01. 08.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서는 2026년도 문화체육관광 연구개발사업 추진계획을 다음과 같이 예고하오니 연구개발 참여를 희망하시는 기관 및 단체는 아래 내용을 참고하여 주시기 바랍니다.

## 1. 2026년 추진계획 예고 사업(10개 세부사업)

구분	사 업 명	신규과제 (개)	지원예산 (백만원)	비 고	
콘텐츠·문화예술	1	문화기술 연구개발	35	38,700	① 문화콘텐츠 IP 기획·창작 기술개발(9개, 총 9,450백만원) ② K-콘텐츠 제작 기술개발(15개, 총 16,875백만원) ③ 문화서비스 기술개발(11개, 총 12,375백만원)
	2	K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발	19	7,175	① 글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발(16개, 총 800백만원) ② 지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발(3개, 총 6,375백만원)
	3	문화기술 전문인력 양성사업	2	1,500	① 장르별 문화기술(CT) 전문인력양성(2개, 총 1,500백만원)
	4	문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발(신규)	3	5,200	① 공공문화시설 차세대CT 기술개발(3개, 총 5,200백만원)
	5	문화예술 온톨로지 기반 LLM 연계 기술개발(신규)	2	1,750	① 한국 문화예술 디지털 전환 기반 구축(DX)(2개, 총 1,750백만원)
저작권	6	선도형 저작권 기술개발	1	600	① 저작권 기술 검증 및 상용화 지원(1개, 총 600백만원)
	7	글로벌 저작권 현안 신속대응	6	4,008	① 글로벌 저작권 문제해결(3개, 총 1,800백만원) ② 저작권 기술 글로벌 인재 양성(3개, 총 2,208백만원)
스포츠	8	종목별 경기력 향상지원	3	800	① 스포츠 공정경쟁 기술개발(3개, 800백만원)
	9	개인운동기록 활용 기술개발(신규)	9	5,725	① 스포츠 데이터 표준 개발(3개, 총 2,450백만원) ② 한국형 스포츠 활용형 AX 기술 개발(3개, 총 1,490백만원) ③ 개인운동기록 융합서비스 실증(3개, 총 1,785백만원)
관광	10	AI 기반 관광 혁신 기술개발(신규)	6	3,750	① 관광 데이터 전주기 강화 및 관리 기술 개발(3개, 총 1,875백만원) ② AI 에이전트 기반 관광서비스 기술 개발(3개, 총 1,875백만원)
합계		86	69,208		

※ 신규 공모과제가 없는 사업은 세부 지원내용에 대한 예고 생략

※ 연구개발사업의 목적, 연구개발비, 지원내용 및 기간 등 예고 내용은 변경될 수 있으며, 세부사항은 필히 사업별 문의처 확인필요

## 2. 사업별 문의처

사 업 명(내역사업명)	문의처	
	담당자	연락처
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화기술 연구개발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화콘텐츠 IP 기획·창작 기술개발</li> <li>- K-콘텐츠 제작 기술개발</li> <li>- 문화서비스 기술개발</li> </ul> </li> </ul>	정 현 이상희 오영은	042-330-6642 042-330-6645 042-330-6641
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발</li> <li>- 지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발</li> </ul> </li> </ul>	김재현	042-330-6643
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화기술 전문인력 양성사업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르별 문화기술(CT) 전문인력양성</li> </ul> </li> </ul>	김재현	042-330-6643
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발(신규)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공공문화시설 차세대CT 기술개발</li> </ul> </li> </ul>	오영은 정 현 이상희 정지수	042-330-6641 042-330-6642 042-330-6645 042-330-6646
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화예술 온톨로지 기반 LLM 연계 기술개발(신규)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국 문화예술 디지털 전환 기반 구축(DX)</li> </ul> </li> </ul>	오영은 정 현 이상희 정지수	042-330-6641 042-330-6642 042-330-6645 042-330-6646
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 선도형 저작권 기술개발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 저작권 기술 검증 및 상용화 지원</li> </ul> </li> </ul>	김상훈	042-330-6652
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 글로벌 저작권 현안 신속대응                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 저작권 문제해결</li> <li>- 저작권 기술 글로벌 인재 양성</li> </ul> </li> </ul>	김상훈	042-330-6652
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 종목별경기력향상지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스포츠 공정경쟁 기술개발</li> </ul> </li> </ul>	이지영 김정신	042-330-6651 042-330-6653
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인운동기록 활용 기술개발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스포츠 데이터 표준 개발</li> <li>- 한국형 스포츠 활용형 AX 기술개발</li> <li>- 개인운동기록 융합서비스 실증</li> </ul> </li> </ul>	이지영 김정신	042-330-6651 042-330-6653
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ AI 기반 관광혁신 기술개발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 관광 데이터 전주기 강화 및 관리기술 개발</li> <li>- AI 에이전트 기반 관광서비스 기술 개발</li> </ul> </li> </ul>	이지영 김정신	042-330-6651 042-330-6653

## 3. 사업 추진절차 ※ 지정/자유공모 공통



문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원

# 1. 문화기술 연구개발

## 사업개요

- 사업목적 : 유망 서비스 분야이자 핵심 동력인 콘텐츠산업 육성을 위한 문화콘텐츠 서비스 융합 기반의 연구개발 추진
- 사업기간 : 2003. 1. 1 ~ 계속
- 2026년 사업비[재원] : 83,200백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 35개, 38,700백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

## 사업내용

### [일반공모]

- 공모방식: (지정공모) 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 38,700백만원 이내(35개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능, 공고 시 과제별 RFP 참고)

### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

No	내역 사업	과제명	'26년 예산(안)	기간
1	문화콘텐츠 IP 기획·창작 기술개발	• 설치 예술 구조물 창작을 위한 멀티모달 인식 기반	900	26~28년 (3년)
2		• 피지컬 AI 기반 고정밀 손기술 창작 및 서비스 기술개발	1,000	26~28년 (3년)
3		• RealLive: 행동생리 반응 신호 인식 기반 실시간 인터랙티브 스트리밍 플랫폼 개발	1,000	26~28년 (3년)
4		• 다중 시기 기반 에이전트 협업 기반 멀티모달 스토리버스 창작 플랫폼 개발	800	26~28년 (3년)
5		• 가상공간기반 음향(효과음/배경음 등) 자동생성 및 공간분석 랜더링 기술개발	800	26~27년 (2년)
6		• 메가스케일 콘텐츠의 물리정보 AI 기반 시뮬레이션 및 연출 플랫폼 기술개발	1,150	26~28년 (3년)
7		• 원격 다자 참여자의 대화 맥락 인지를 위한 AI 에이전트 기반 XR 텔레프레즌스 플랫폼 개발	1,100	26~29년 (4년)
8		• 공간 감각의 지능형 복원확장 기반 멀티모달 체험 콘텐츠 창작 기술 개발	1,200	26~28년 (3년)
9		• 한국형 돔 미디어구현을 위한 AI 영상 및 음향 통합 오케스트레이션 기술개발	1,500	26~28년 (3년)
10	K-콘텐츠 제작 기술개발	• K 웹툰 신시장 개척을 위한 AI 기반 현지 문화 감응형 웹툰 제작 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)
11		• 기능성·인디 게임의 지속적 참여·몰입을 위한 AI NPC 제작 기술 개발	1,000	26~28년 (3년)
12		• 대중소 게임기업 협력을 통한 온톨로지 기반 게임 3D 에셋 데이터 관리 AI 기술 및 트레이서빌리티 기술 개발	1,200	26~28년 (3년)
13		• 관객 맞춤형 e스포츠 중계를 위한 실시간 콘텐츠 제작 및 제공 기술 개발	1,200	26~28년 (3년)

14	문화 서비스 기술개발	• 아카이브 영상 콘텐츠 활용을 위한 AI Outpainting 및 콘텐츠 변환 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)	
15		• 현실 촬영 기법을 반영한 Long-form 비디오 생성 및 편집 솔루션 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)	
16		• 애니메이션 제작 효율화를 위한 캐릭터 및 씬 일관성(컨티뉴리티) 보장 AI 프로덕션 기술 개발	1,100	26~27년 (2년)	
17		• 관객과 상호작용이 가능한 AI 기반 버추얼 아티스트 공연 제작 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)	
18		• 관객·공연자 정보기반 인터랙션이 가능한 참여형 공연 제작 지원 기술 개발	1,275	26~28년 (3년)	
19		• 다중 미디어용 전통 문화공연 보존 아카이빙을 위한 AI 기반 자유시점 영상 생성 기술 개발	1,200	26~28년 (3년)	
20		• K-콘텐츠의 가치 확산을 위한 AI 기반 2차 창작 프리프로덕션 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)	
21		• 콘텐츠 제작 투자 리스크를 줄이기 위한 AI 기반 콘텐츠 미래가치 예측 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)	
22		• 글로벌 K콘텐츠 향유를 위한 AI 에이전트 기반 한국적 문화해설 및 다국어 자막 생성 기술 개발	1,000	26~28년 (3년)	
23		• 게임물 등급분류 및 사후관리 효율화를 위한 AI 기반의 게임등급분류 기술 개발	1,200	26~29년 (4년)	
24		• 스마트 디바이스 기반 개인맞춤형 문화예술 AI 학습 서비스 개발	1,100	26~28년 (3년)	
25		• 지역의 문화 소외계층 문화향유 확대를 위한 개인 맞춤형 AI 에이전트 기술개발	1,000	26~28년 (3년)	
26		• 솜품 과몰입 예방 및 케어를 위한 컬러세라피 AI 서비스지원 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)	
27		• K-콘텐츠 기반 치유경험 향상을 위한 감성 컬러 세라피 서비스 기술 개발	1,100	26~29년 (4년)	
28		• AI 기반 전통문화유산 애니메이션 IP 융합 콘텐츠 생성 및 초실감형 체험공간 기술 개발	1,200	26~28년 (3년)	
29		• 문화 유산의 지속가능성 확보를 위한 비파괴 정밀 분석 및 디지털 복원 AI 에이전트 기술 개발	1,175	26~28년 (3년)	
30		• 무형문화유산 전승 및 글로벌화를 위한 4D 콘텐츠 생성 및 서비스화 기술 개발	1,100	26~27년 (2년)	
31		• 글로벌 한류 영향력 정량화를 위한 K-컬처 파워 인덱스 생성 및 영향력 분석 서비스 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)	
32		• 문화 향유 활동의 사회적 효용 측정을 위한 영향력 지표 설계 및 평가 모델 개발	1,100	26~28년 (3년)	
33		• 문화 공연·행사의 넷제로 운영을 위한 AI 기반 환경영향 예측 모델 및 대안 평가 시뮬레이션 플랫폼 기술 개발	1,100	26~29년 (4년)	
34		• 몰입형 문화체험을 위한 멀티모달 기반 융합형 인터랙티브 서비스 기술 개발	1,200	26~28년 (3년)	
35		• 개인 맞춤형 국어생활종합상담 서비스를 위한 한국어 지식 연계 AI 에이전트 개발	1,200	26~28년 (3년)	
<b>합계</b>			<b>38,700</b>		

## 2. K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발

### 사업개요

- 사업목적 : 글로벌 진출을 목표로 하는 문화기술(CT) 분야 스타트업 기업의 기술개발(R&D) 지원을 통해 K-Culture 유니콘 기업 육성 지원
- 사업기간 : 2024. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 9,275백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 19개, 7,175백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (자유공모) 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식
- 지원내용:
  - (글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발) 기술기반 창업기업의 성장 로드맵 수립부터 기업 대표 킬러콘텐츠 발굴을 위한 전 과정 (R&D-사업화-글로벌 진출까지) 집중 지원
  - (지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발) K-Culture 핵심 장르(영상, 음악/공연, 게임/웹툰)의 대중소 공동도약을 '대중견기업-중소기업(벤처기업 등) 간 협력 R&D 지원
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 7,175백만원 이내(19개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(상세 내용은 공고문 참고)

### 지원내용

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

No	내역 사업	과제명	'26 예산(안)	기간
1~16	글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발	• 다년도 자유공모 (16개 과제)	800	26~28년 (3년)
1~3	지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발	• 다년도 자유공모 (3개 과제)	6,375	26~28년 (3년)
합계			7,175	

### 3. 문화기술 전문인력양성사업

#### 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 장르(영화, 음악, 방송영상 등)와 첨단기술을 결합한 기술개발 및 다학제 교육과정 운영 지원
- 사업기간 : 2025. 1. 1 ~ 2029. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 6,900백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 2개, 1,500백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

#### 사업내용

#### 지원내용

##### [일반공모]

- 공모방식: (자유공모) 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 콘텐츠 장르(영화, 음악, 방송영상 등)와 첨단기술을 결합한 기술개발 및 다학제 교육과정 운영 지원
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 1,500백만원 이내(2개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 대학원 중심의 컨소시엄(주관기관 대학원, 공동기관 기업, 연구소 등, 상세 내용은 공고문 참고)

##### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

No	내역 사업	과제명	'26년 예산(안)	기간
1~2	장르별 문화기술(CT) 전문인력양성	• 다년도 자유공모 (2개 과제)	1,500	26~28년 (3년)
합계			1,500	

## 4. 문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발

### 사업개요

- 사업목적 : 공공문화공간 혁신 및 AX 전환을 위해 차세대 CT 기술을 개발하고, 사업화 연계 실증 리빙랩을 활용한 문화공간의 지속가능성 확보
- 사업기간 : 2026. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 5,200백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 3개, 5,200백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (지정공모) 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 5,200백만원 이내(3개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능, 공고 시 과제별 RFP 참고)

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

#### 지원내용

No	내역 사업	과제명	'26 예산(안)	기간
1	공공문화시설 차세대CT 기술개발	• 토론과 소통으로 지식을 연결하는 AI 에이전트 기술 개발	1,700	26~28년 (3년)
2		• 소리 내고 온몸으로 경험하는 체험형 도서관 기술	1,800	26~28년 (3년)
3		• 한글 문화체험을 위한 이동설치형 공간 가시화 융합 기술 개발	1,700	26~28년 (3년)
합계			5,200	

## 5. 문화예술 온톨로지 기반 LLM 연계 기술개발

### 사업개요

- 사업목적 : 한글기반 문화예술 온톨로지 생성·번역지원 AI 기술개발을 통해 번역 과정에서의 언어적·문화적 차이를 최소화하고, 한국 문화콘텐츠의 글로벌 접근성과 공감도 제고 및 전 세계적 한글 문화지형 확산
- 사업기간 : 2026. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 1,750백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 2개, 1,750백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### 지원내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (지정공모) 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 1,750백만원 이내(2개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능, 공고 시 과제별 RFP 참고)

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

No	내역 사업	과제명	'26 예산(안)	기간
1	한국 문화예술	• 한국문화 맥락 기반 특화 인공지능 번역 기술개발	950	26~28년 (3년)
2	디지털 전환 기반 구축(DX)	• 클라우드 소싱기반 한국 문화예술 해석 인공지능 플랫폼 개발	800	26~28년 (3년)
합계			1,750	

## 6. 선도형 저작권 기술개발

### 사업개요

- 사업목적 : 저작권 핵심기술 원천성·신뢰성을 확보하여 상용화를 촉진하기 위한 기술 성능검증 지원
- 사업기간 : 2024. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 5,000백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 1개, 600백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### 지원내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (자유공모) 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 저작권 기술개발 및 저작권 기술 검증·상용화 기술개발 지원
- 지원기간: 다년도 지원(2년)
- 지원규모: 총 600백만원 이내(다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(상세 내용은 공고문 참고)

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

No	내역 사업	과제명	'26 예산(안)	기간
1	저작권 기술 검증 및 상용화 지원	• 다년도 자유공모 (1개 과제)	600	26~27년 (2년)
<b>합계</b>			<b>600</b>	

## 7. 글로벌 저작권 현안 신속대응(지정공모)

### 사업개요

- 사업목적 : 글로벌 시장에서의 저작권 보호 및 이용 환경변화에 적시 대응을 위한 문제해결형 저작권 기술개발 및 확산 지원
- 사업기간 : 2024. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 4,000백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 3개, 1,800백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (지정공모) 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 글로벌 시장에서 저작권 보호·이용 환경변화에 신속 대응하기 위해 사전 기획된 R&D 과제
- 지원기간: 다년도 지원(3년)
- 지원규모: 총 1,800백만원 이내(다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능, 공고시 과제별 RFP 참고)

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

#### 지원내용

No	내역 사업	과제명	'26 예산(안)	기간
1	글로벌 저작권 문제해결	• AI기반 불법저작권 침해 사이트 광고 배너 식별 및 사이트 동일성 판별 기술	450	26~28년 (3년)
2		• 생성형 AI 이미지 서비스 환경에서 캐릭터 및 웹툰 저작권 옵트아웃 대응 기술 및 평가 모델 개발	450	26~28년 (3년)
3		• K-POP 창작자 저작권 보호를 위한 블록체인 및 AI 기반 음원 사용 이력 관리 기술 개발	900	26~28년 (3년)
합계			1,800	

## 7. 글로벌 저작권 현안 신속대응(자유공모-다년도)

### 사업개요

- 사업목적 : 국내 대학(원)과 저작권 분야 해외 우수 대학·기관 간 공동연구를 통한 핵심 인재 양성, 해외 연구기관 협력으로 저작권 기술 표준화 연구 및 국제 표준화 추진
- 사업기간 : 2024. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 10,198백만원 [국고(출연금)] ■ 2026년 신규과제 3개, 2,208백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### 지원내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (자유공모) 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 국내 대학(원)과 해외 우수 대학 및 저작권기술 연구소·기업 간 연계·협력하여 산학연계 맞춤형 저작권기술 개발
- 지원기간: 다년도 지원(4년 내외)
- 지원규모: 총 2,208백만원 이내(3개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 해외 협력 연구개발기관을 포함한 대학원 중심의 컨소시엄(주관기관 대학원, 공동 기관 기업, 연구소 등)

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

No	내역 사업	과제명	'26년 예산(안)	기간
1~3	저작권 기술 글로벌 인재 양성	• 다년도 자유공모(3개 과제)	2,208	26~29년 (4년)
합계			2,208	

## 8. 종목별 경기력 향상 지원

### 사업개요

- 사업목적 : 국가대표를 비롯한 스포츠 선수, 일반 국민 등 개인의 운동 역량 및 신체 능력을 개발하고 경기력을 향상시킬 수 있는 첨단 기술 개발, 도핑방지 체계를 통해 공정한 스포츠 경쟁환경 조성
- 사업기간 : 2026. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 800백만원 [기금(출연금)] ■ 2026년 신규과제 3개, 800백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (지정공모) 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 스포츠 공정경쟁 기술 관련 사전 기획된 R&D 과제
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 800백만원 이내(3개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능, 공고 시 과제별 RFP 참고)

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

#### 지원내용

No	내역 사업	과제명	'26년 예산(안)	기간
1	스포츠 공정경쟁 기술개발	• 간편 도핑검사·IoT 연계 기반 도핑관리 기술 개발	400	26~28년 (3년)
		• 지능형 금지약물 관리를 위한 플랫폼 기술 개발	200	26~28년 (3년)
		• 도핑 예방을 위한 도핑수첩형 실증 기술 개발	200	26~28년 (3년)
합계			800	

## 9. 개인운동기록 활용 기술개발

### 사업개요

- 사업목적 : 개인운동기록 표준화 및 활용형 AX 기술 개발로, 노령화 등 사회문제 해결과 운동-건강 AX 신시장 활성화 기반 마련
- 사업기간 : 2026. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 5,725백만원 [기금(출연금)] ■ 2026년 신규과제 9개, 5,725백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

### 사업내용

#### [일반공모]

- 공모방식: (지정공모) 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 개인운동기록 표준화 및 활용형 AX 기술 관련 사전 기획된 R&D 과제
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 5,725백만원 이내(9개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능, 공고 시 과제별 RFP 참고)

#### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

No	내역사업	과제명	'26년 예산(안)	기간
1	스포츠 데이터 표준 개발	• 개인운동기록(PSR) 표준화 기술 개발	1,100	26~28년 (3년)
		• PSR(Personal Sports Record) 데이터 통합 관리 플랫폼 개발	650	26~28년 (3년)
		• 멀티모달 데이터 융합기반 고정밀 PSR 센싱기술 개발	700	26~28년 (3년)
2	한국형 스포츠 활용형 AX 기술개발	• 스포츠 AI 코칭 서비스 기술 개발	500	26~28년 (3년)
		• PHR-PSR 기반 맞춤형 운동 처방 및 효과성 분석 AI 개발	490	26~28년 (3년)
		• 스포츠데이터 기반 대화형 AI(LLM) 기술 개발	500	26~28년 (3년)
3	개인운동기록 융합서비스 실증	• 맞춤형 운동 효과 분석을 위한 AI 서비스 기술 개발 및 실증	500	26~28년 (3년)
		• 운동효과 향상을 위한 스포츠 에이전트 실증기술 개발	500	26~28년 (3년)
		• 지능형 스포츠마일리지 기반 개인 맞춤형 운동·건강 관리 서비스 기술 개발 및 리빙랩 실증	785	26~28년 (3년)
합계			5,725	

### 지원내용

# 10. AI 기반 관광 혁신 기술개발

## 사업개요

- 사업목적 : 관광데이터와 인공지능을 중심으로 기술과 관광의 융합을 통한 관광데이터 거버넌스 강화 및 AI 융합 관광 특화 혁신기술 개발
- 사업기간 : 2026. 1. 1 ~ 2028. 12. 31
- 2026년 사업비 [재원] : 3,750백만원 [기금(출연금)] ■ 2026년 신규과제 6개, 3,750백만원
- 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

## 사업내용

### [일반공모]

- 공모방식: (지정공모) 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
- 지원내용: 관광데이터 및 인공지능 중심 관광 융합 기술 관련 사전 기획된 R&D 과제
- 지원기간: 다년도 지원(3년 내외)
- 지원규모: 총 3,750백만원 이내(6개 과제, 다년도 중 26년 지원금)
- 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능, 공고 시 과제별 RFP 참고)

### [신규과제 목록 및 과제별 지원금]

(단위 : 백만원)

### 지원내용

No	내역 사업	과제명	'26년 예산(안)	기간
1	관광 데이터 전주기 강화 및 관리기술 개발	• 관광기반 센트릭 데이터 표준 모델 및 환류기술 개발	700	26~28년 (3년)
		• 축제 시뮬레이션 및 자가 학습형 AI 기획·운영 플랫폼 개발	575	26~27년 (2년)
		• 관광특화 에이전트 개발을 위한 학습 데이터 실 시간 검증 및 에이전틱 오토메이션 개발	600	26~28년 (3년)
2	AI 에이전트 기반 관광서비스 기술 개발	• LLM·멀티모달 기반 맞춤형 호텔 고객 응대 및 운영지능 기술 개발	600	26~27년 (2년)
		• 지역관광 활성화를 위한 방송·영상 로케이션 기반 관광지 AI 에이전트 서비스 기술개발	575	26~28년 (3년)
		• AI 지오에이전트 기반 민통선 관광 안전·경계관리 플랫폼 기술개발	700	26~28년 (3년)
합계			3,750	