

제1기 「문화기술 얼라이언스: Culture-driven AI Tech」 모집공고

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원 부설 한국문화기술기획평가원은 문화콘텐츠 산업 전반에 AI 등 문화기술(CT)을 안정적으로 적용·확산하기 위한 대·중·소 기업 연계 협력체계 구축 기반을 마련하고자 문화기술 얼라이언스 참가자를 모집하오니 많은 신청 바랍니다.

2026년 9월 8일

□ 사업개요

- 공고명: 문화기술 얼라이언스(Culture-driven AI Tech) 모집 공고
- 모집대상: 4개 분과* 관련 대·중·소 기업, 1인 창작자, 학계 및 연구기관 소속 전문가 등

* 4개 분과: 게임 인터랙티브 콘텐츠, 음악/공연 콘텐츠, 영상/미디어 콘텐츠, 스토리 원천 콘텐츠

- 모집기간: 2026. 9. 8.(화) ~ 18.(금), 18:00까지
- 문화기술 얼라이언스(Culture-driven AI Tech) 개요

구분	내용
협의체명	○ 제1기 문화기술 얼라이언스: Culture-driven AI Tech
목적	○ 문화기술(CT) 현장수요 발굴 및 대·중·소 연계 지속가능 협력체계 형성
운영기간	○ 2026. 9. ~ 당해연도 종료일
운영주체	○ (주관) 문화체육관광부 / (전담기관) 한국콘텐츠진흥원 부설 한국문화기술기획평가원 ○ 문화기술 얼라이언스는 전체 참여 위원단인 '문화기술 얼라이언스 위원'과 실무 논의를 담당하는 '액션플랜 그룹 위원'의 이원 체계로 운영 문화기술 얼라이언스 문화기술 얼라이언스 위원 액션플랜 그룹 위원 액션플랜 그룹 게임 인터랙티브 콘텐츠 음악/공연 콘텐츠 영상/미디어 콘텐츠 스토리 원천 콘텐츠
운영체계	<표> 문화기술 얼라이언스 운영체계 구조도 - (문화기술 얼라이언스 위원) 신청자격을 갖춘 신청자 전원으로 구성하며, 전략수요 및 중점투자방향 등에 대한 서면 의견 제시와 출범식 등 주요 행사 참석을 중심으로 활동 - (액션플랜 그룹 위원) 문화기술 얼라이언스 위원 중 소정의 절차를 통해 4개 분과 × 8명 내외 (총 32명 내외) 위원으로 구성하여 분과별 대면회의를 통한 R&D 수요 발굴 및 전략 도출 등을 중심으로 활동

□ 모집요강

구분	내용																		
모집분과	①게임 인터랙티브 콘텐츠, ②음악/공연 콘텐츠, ③영상/미디어 콘텐츠, ④스토리 원천 콘텐츠																		
모집대상	4개 분과 관련 대·중·소 기업, 1인 창작자, 학계 및 연구기관 소속 전문가 등 <참여유형> ○ 앵커기업 : 협력업체, 공급망, 인프라 등 산업 내 영향력이 큰 기업 ○ 핵심기업 : 기술 유통·제작 등 특정 기능에서 필수적 기업 ○ 1인 창작자 : 유튜버, 크리에이터 등 개인 콘텐츠 창작자 및 관련 개인사업자·프리랜서 등 ○ 학계·연구기관 : 대학·연구기관 소속 전문가 등 ○ 기타 : 위 4개 유형에 속하지 않지만, 문화기술 얼라이언스 활동 목적에 기여할 수 있는 자																		
모집규모	제한 없음																		
지원기간	위원 위촉일(2026. 9월 예정) ~ 당해연도 종료일																		
주요활동(안)	[문화기술 얼라이언스 회의 운영(안)] 분과별 5회 내외의 회의를 통해 문화체육관광 R&D 전략수요 발굴 <table><tr><th>구분</th><th>내용</th><th>참석대상</th></tr><tr><td>Kick-off</td><td>문화기술 얼라이언스 출범식 (얼라이언스 발족, 위원 위촉, 운영계획 안내)</td><td>전원 대면 참석</td></tr><tr><td>1회차</td><td>기술 트렌드 분석 기반 아젠다 발굴(위원별 수요 제안)</td><td>(서면) 문화기술 얼라이언스 위원 (대면) 액션플랜 그룹 위원</td></tr><tr><td>2회차</td><td>수요 기반 우선순위 설정 및 전략수요 도출</td><td>(대면) 액션플랜 그룹 위원</td></tr><tr><td>3회차</td><td>중장기 투자전략 수립 및 정책 제언 도출</td><td>(대면) 액션플랜 그룹 위원</td></tr><tr><td>4회차</td><td>전략 발표 세미나 및 협의체 네트워킹 참석</td><td>전원 대면 참석</td></tr></table> ○ 문화기술 얼라이언스 위원 역할 - (전략수요 발굴 및 검증) 산업 현장의 기술적 난제 해결을 위한 필요 기술, 미래 기술 선점 분야 등 현장 맞춤형 전략수요 도출 등 (서면) - (정책 자문 및 생태계 교류) 규제 개선, 기술 인프라 조성 등 산업 활성화를 위한 정책 아이디어 제안 등 ○ 액션플랜 그룹 위원 역할 - (전략수요 발굴 및 검증) · 산업 현장의 기술적 난제 해결을 위한 필요 기술, 미래 기술 선점 분야 등 현장 맞춤형 전략수요 도출 등 (대면) · 도출된 전략수요의 시장성, 시급성, 기술적 타당성 검토 및 우선순위 선정 - (중점투자방향 제언) 분과별 중장기 투자전략 수립 대면회의 참석 등 - (정책 자문 및 생태계 교류) 규제 개선, 기술 인프라 조성 등 산업 활성화를 위한 정책 아이디어 제안 등	구분	내용	참석대상	Kick-off	문화기술 얼라이언스 출범식 (얼라이언스 발족, 위원 위촉, 운영계획 안내)	전원 대면 참석	1회차	기술 트렌드 분석 기반 아젠다 발굴(위원별 수요 제안)	(서면) 문화기술 얼라이언스 위원 (대면) 액션플랜 그룹 위원	2회차	수요 기반 우선순위 설정 및 전략수요 도출	(대면) 액션플랜 그룹 위원	3회차	중장기 투자전략 수립 및 정책 제언 도출	(대면) 액션플랜 그룹 위원	4회차	전략 발표 세미나 및 협의체 네트워킹 참석	전원 대면 참석
구분	내용	참석대상																	
Kick-off	문화기술 얼라이언스 출범식 (얼라이언스 발족, 위원 위촉, 운영계획 안내)	전원 대면 참석																	
1회차	기술 트렌드 분석 기반 아젠다 발굴(위원별 수요 제안)	(서면) 문화기술 얼라이언스 위원 (대면) 액션플랜 그룹 위원																	
2회차	수요 기반 우선순위 설정 및 전략수요 도출	(대면) 액션플랜 그룹 위원																	
3회차	중장기 투자전략 수립 및 정책 제언 도출	(대면) 액션플랜 그룹 위원																	
4회차	전략 발표 세미나 및 협의체 네트워킹 참석	전원 대면 참석																	

참여혜택	○ 문화기술 얼라이언스 위원 위촉장 수여 ○ 기술수요 제안 → 전략수요 도출 → '28년 문화체육관광 R&D 신규사업 기획 반영 ○ 대·중·소기업 간 기술협력 교류의 장 마련 ○ 우수 참여자에 한해 문화기술 분야 문화체육관광부 장관 표창 추천 ○ 문화체육관광 R&D 사업 기술사업화 및 글로벌 전시 참가 시 가점 제공 등
기타사항	○ 문화기술 얼라이언스 위원 대상에게는 별도의 자문료가 지급됨 * 활동별 상이 ○ 문화기술(CT) 분야에 부합하지 않는 경우 참여 부적합 대상으로 제외 가능 ○ 참가자 혹은 참가자가 소속된 기관의 장이 국가연구개발사업 참여제한을 받고 있는 경우 참여 부적합 대상으로 제외

□ 공고 확인 및 접수방법

- 공고 게시 및 접수처

구분	세부 내용
사업공고	문화체육관광부 누리집(www.mcst.go.kr) 알림.소식, 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 알림마당 지원공고, 한국문화기술기획평가원 홈페이지(https://rnd.kocca.kr) 공지사항 등
접수처	네이버폼 접수(https://form.naver.com/response/2UTG59GnAl3)

- 접수기간: 2026. 9. 8.(화) ~ 18.(금), 18:00까지(마감 이후 접수 및 수정 불가)
- 접수방법: 온라인 신청서(네이버 폼) 작성 및 제출

□ 신청 시 유의사항

- 상기 공고 내용 및 일정은 진행 사정에 따라 일부 변경될 수 있음
- 공고에 제출된 자료는 평가원 내에서 비영리 목적으로 활용될 수 있음

□ 사업 관련 문의

- 전략혁신연구팀, 이미현 과장(042-330-6627, leemi89@kocca.kr)
- 전략혁신연구팀, 강다연 주임(042-330-6628, qwer1234@kocca.kr)

한국콘텐츠진흥원 부설 한국문화기술기획평가원

제1기 문화기술 얼라이언스(Culture-driven AI Tech) 참 여 의 향 서

본인은 문화기술 얼라이언스(Culture-driven AI Tech) 참여를 희망하며, 아래와 같이 참여의향서를 제출합니다.

1. 신청 기본정보

신청 구분 (참고) 작성방법 참조		☐ 대기업 ☐ 중견기업 ☐ 중소기업 ☐ 1인 창작자 ☐ 학계 및 연구기관 소속 전문가 ☐ 기타*(<u>작성필요</u>)			
		* 기타: 대·중·소기업, 1인 창작자, 학계 및 연구기관 소속 전문가에 속하지 않지만, 문화기술 얼라이언스 활동 목적에 기여할 수 있는 자			
소속기관명		해당 시 작성			
사업자등록번호		해당 시 작성		소속기관 소재지	
대표자	성명	해당 시 작성		성명	
				직위	
				생년월일	010-0000-0000
	전화번호	000-0000-0000		국가연구자번호	(참고) 발급 및 조회 방법 참조
				휴대전화	010-0000-0000
	서명	홍길동 (서명)		이메일	@
				서명	홍길동 (서명)

2. 공통항목

참여 희망 분야	☐ 게임 인터랙티브 콘텐츠 ☐ 음악/공연 콘텐츠 ☐ 영상/미디어 콘텐츠 ☐ 스토리 원천 콘텐츠
-----------------	---

3. 최근 3년간 문화기술(CT) 분야 활동 및 연구 실적

※ 문화기술(CT) 분야 기획·제작·기술개발 관련 활동(주요 사업 및 연구 내용 등) 및 실적(과제명, 규모, 성과 등)을 자유롭게 기재

4. 참여 관점 및 제언

전략수요 발굴	1. 희망하는 분과의 산업 현장에서 체감하는 기술적 난제와 이를 해결하기 위해 필요하다고 생각하는 기술은 무엇인가요? 1. 해결이 필요한 기술적 난제: 2. 필요한 기술 및 기술개발 수요: 3. 기술 적용을 통한 기대효과:
중점 투자방향	2. 희망하는 분과를 포함하여 문화콘텐츠 쏠 분야에서 우선으로 투자·육성해야 할 기술 분야나 방향은 무엇이라고 생각하시나요? 특정 분야/방향에 어떤 기술 혹은 방향으로 투자·육성해야 산업이 성장할 것으로 생각하시는 지에 대해 작성
정책자문· 생태계 교류	3. 문화기술(CT) 산업 생태계 활성화를 위해 개선이 필요한 제도·규제, 또는 대·중·소기업 간 협력 활성화를 위해 제안하고 싶은 정책 아이디어가 있다면 자유롭게 작성해 주세요. 특정 기업의 애로사항보다는, 산업 전반에 적용될 수 있는 제도 개선(안)이나 협력 활성화 방안 중심으로 작성

위와 같이 제1기 문화기술 얼라이언스(Culture-driven AI Tech) 참여를 신청합니다.

2026. 9. .

한국콘텐츠진흥원 부설 한국문화기술기획평가원장 귀하

참고

문화기술 얼라이언스 참여의향서 관련 작성방법

신청 구분	- 대기업: 「상법」제169조에 따른 회사로서 중소기업 및 중견기업이 아닌 기업 - 중견기업: 「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법」 제2조제1호에 따른 기업 - 중소기업: 「중소기업기본법」 제2조에 따른 기업 - 1인 창작자: 유튜버, 크리에이터 등 개인 콘텐츠 창작자 및 프리랜서 등 - 학계 및 연구기관: 대학·연구기관 소속 전문가 등 - 기타: 대·중·소기업, 1인 창작자, 학계 및 연구기관 소속 전문가에 속하지 않지만, 문화기술 얼라이언스 활동 목적에 기여할 수 있는 자 * (예시) 협회, 단체, 비영리법인, 재단 등
국가연구자번호 발급 방법	○ 발급방법 ① (회원가입) www.iris.go.kr 접속 후 우측 상단 회원가입 진행 - '약관동의', '본인확인', '가입양식 작성' 절차 후 가입 완료 ② 범부처 통합연구지원시스템(IRIS) 국가연구자번호 발급 - 회원가입 후 로그인하여, '국가연구자번호(NRI) 발급하기' 배너 클릭 후 '연구자정보 전환 동의' 진행 ③ 범부처 통합연구지원시스템(IRIS) 국가연구자번호 확인 - '국가연구자 정보시스템' 접속하여 '기본' 정보에서 확인 가능 ※ 회원가입 시 오류 또는 문의사항이 있으신 경우 IRIS 콜센터(1877-2041)로 문의

개인정보 수집 · 이용 · 제공 동의서

본인(신청기업·기관 또는 개인)은 한국콘텐츠진흥원 부설 한국문화기술기획평가원(이하 '문기평')의 '문화기술 얼라이언스(Culture-driven AI Tech) 사업(이하 '문화기술 얼라이언스 사업')의 수행을 위하여 아래와 같이 개인정보의 수집·이용·제공에 동의합니다.

가. 개인정보 수집·이용·제공 목적

- 문기평이 운영하는 문화기술 얼라이언스 사업의 지원과 위원 활동 관리 등을 위한 최소 정보의 수집과 이용
 - 문기평이 운영하는 문화기술 얼라이언스 사업의 홍보 등 비영리 목적을 위한 정보 수집과 이용
 - 문기평이 운영하는 문화기술 얼라이언스 사업 종료 후 성과조사를 위한 정보 수집과 이용
- * 사업 수행을 위해 위탁용역사, 문화체육관광부 및 관련기관 등에 개인정보가 제공될 수 있음

나. 수집·이용·제공하는 개인정보의 항목(신청자 구분에 따라 다름)

- 신청서에 기재된 모든 개인정보의 항목 (대표자 및 신청인 본인의 성명, 소속, 직위, 휴대전화, 이메일, 소재지 등)

다. 개인정보의 보유 및 이용·제공기간

- 본 동의서가 작성된 때로부터 관련 규칙에서 정한 서류 보유기간까지(사업 종료 후 10년)

라. 동의를 거부할 권리와 거부에 따른 불이익

- 상기 본인은 상기 개인정보의 수집에 대하여 거부할 권리를 보유하고 있음을 인지하고 있습니다.
- 개인정보 제공 동의를 거부할 경우, 접수 대상에서 제외되는 등의 불이익을 받을 수 있습니다.

신청기관명	성명	직위	동의여부	서명
(해당사) 신청기관명	홍길동	대표	☐ 동의 / ☐ 거부	직접 서명 필수
(해당사) 신청기관명	홍길동	과장	☐ 동의 / ☐ 거부	직접 서명 필수

2026년 9월 일

한국콘텐츠진흥원 부설 한국문화기술기획평가원장 귀하