



메타버스 얼라이언스 인재양성 분과

AI 시대를 이끌

가상융합산업 인재양성과 취·창업 연계 전략

2025.11.13

한국전파진흥협회 차세대콘텐츠진흥본부장 성호석



목차

01 인재양성 분과 소개

02 가상융합산업관련 인재양성 사업 현황 및 성과

03 AI + XR 융합형 인재양성의 필요성

04 AI + XR 융합형 인재양성 방안

05 사업간 연계·관리 강화방안 마련

06 신규 정책 제안

01 인재양성 분과 소개



(1) 인재양성 분과 소개

산·학·연 전문가의 의견수렴을 통해 고급인력 확보 및 산업현장 인력수요 대응방안 마련

분과장 : 한국전파진흥협회 성호석 본부장

산업계(14개 사)

- ✓ 마블러스
- ✓ 포멀웍스
- ✓ 디캐릭
- ✓ 듀코젠
- ✓ 이노시물레이션
- ✓ 비햅틱스
- ✓ 스페이스엘비스
- ✓ 메타키움
- ✓ 스튜디오코인
- ✓ ZEP
- ✓ 미타운
- ✓ 업스테이지
- ✓ 로보로보
- ✓ 라이크 코퍼레이션

학계(9개 대학)

- ✓ 서강대학교 박상희, 박선호 교수
- ✓ 서정대학교 조훈 교수
- ✓ 카이스트 우운택 교수
- ✓ 백석대학교 백순화 교수
- ✓ 아주대학교 석혜정 교수
- ✓ 광주과학기술원 김경중 교수
- ✓ 한국뉴욕주립대학교 최종성 교수
- ✓ 경희대학교 전석희 교수
- ✓ 청강문화산업대학교 이득우 교수

연구·유관기관(3개 기관)

- ✓ 한국직업개발원 백성욱 대표
- ✓ 한국메타버스산업협회 임석현 팀장
- ✓ 한국전파진흥협회 권순성 팀장
- ✓ 한국전파진흥협회 조성민 대리

25년도 추진방향

- ① AI 융합 가상융합산업 인재 양성방안 마련
- ② 사업간 연계·관리 강화방안 마련

(2) 인재양성 분과 추진경과

4월 29일

1차 회의

가상융합산업 인재양성을 위한
정책 현황 공유 등 논의



가상융합산업 인재양성 정책현황 분석

가상융합산업 개발자 및 창작자 동향 및 논의

7월 11일

2차 회의

가상융합산업 인재양성을 위한
정책 현황 공유 등 논의



취·창업 우수사례 발표

인재양성사업별 추진 현황 공유

인재양성사업별 차년도 계획 및 정책 제안

9월 23일

3차 회의

인력양성 사업별
주요 추진 현황 및 협력 방안 공유
AI 융합 인재 양성 방안 논의



인재양성사업별 추진 현황 공유

'AI 융합'+ '가상융합' 등 '26년 인재 양성을 위한
방향성 공유 및 정책 제안

A high-angle, dimly lit photograph of a business meeting. Six people are seated around a large wooden table. The participants include a woman with blonde hair and glasses on the left, a man in a dark suit, a woman in a white vest, and a man in a blue suit on the right. In the foreground, the backs of two more people are visible. The table is cluttered with various items: two laptops (one showing a bar chart), several sheets of paper, some with pie charts, two coffee cups, and two smartphones. The overall atmosphere is professional and collaborative.

02 가상융합산업관련 인재양성 사업 현황 및 성과

과학기술정보통신부 가상융합산업 인력양성 사업 현황



가상융합대학원

- ✓ 교육대상 : 석박사급
- ✓ 교육기간 : 4+2년
- ✓ 양성인원 : 연 160명

기술과 인문사회 분야
융복합을 통해
가상융합산업을 선도할
고급인력 양성



가상융합기술 랩

- ✓ 교육대상 : 석박사급
- ✓ 교육기간 : 최대 3년
(1+1+1)
- ✓ 양성인원 : 연 80명

'가상융합기술 랩' 운영
융합서비스 개발 및
창업·사업화 지원



가상융합기술 아카데미

- ✓ 교육대상 : 청년(39세 이하)
- ✓ 교육기간 : 10개월
- ✓ 양성인원 : 연 100명

프로젝트 중심의
실무 맞춤형 교육 지원해
가상융합산업 현장에
즉시 투입 가능한
실무인재 양성



기업수요 연계형 인력양성

- ✓ 교육대상 : 재직자 등
- ✓ 교육시간 : 과정별 상이
(최대 60시간)
- ✓ 양성인원 : 연 500명

산업계 현장 수요 기반
재직자 대상
교육과정 개발 및 운영,
최신 트렌드를 반영한
현장 실무형
전문인력 양성

주요 성과

가상융합대학원



가상융합 전문대학원 설립·운영 지원을 통해 가상융합산업 선도할 글로벌 수준의 고급 인재 양성 추진

가상융합기술 랩

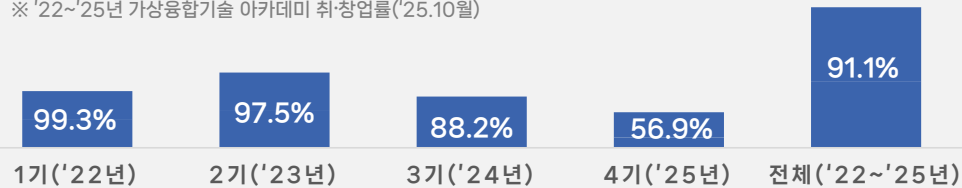
가상융합서비스 전문
융합인재 양성 및
산업 생태계 활성화에 기여

- 랩 운영을 통해 고급 인재양성(939명)
- 일자리 창출(309명)
- 사업화 성과(23.3억원)



가상융합기술 아카데미

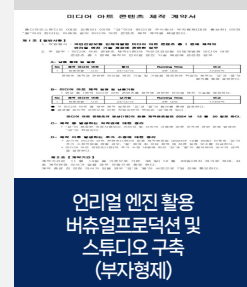
※ '22~'25년 가상융합기술 아카데미 취·창업률('25.10월)



프로젝트 중심의 실무 맞춤형 교육을 통해 취·창업률 91.1%
외부 대회 34건 수상, 사업화 가능한 수준의 융합 프로젝트 181건 도출
가상융합 전문인력 913명 양성('22~'25년)

가상융합기술 기업수요 연계형 인력양성

기업수요연계 프로젝트 교육



제작역량강화 교육



가상융합기술을 필요로 하는
기업 및 재직자 대상
실습 중심 교육 운영을 통해

재직자 796명 인력 양성,
신규 커리큘럼 12개 개발,
사업화 특허출원 MOU 등
우수성과 51건 발굴('24년)

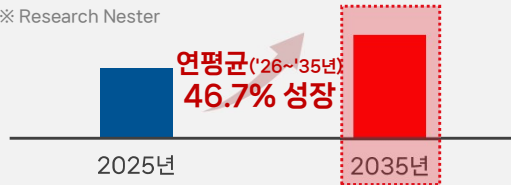
03 AI + XR 융합형 인재 양성의 필요성



1 가상융합서비스 성장 기대

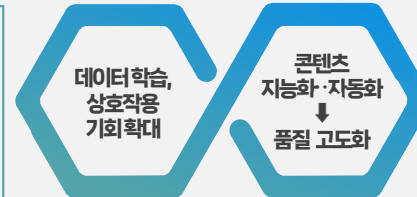
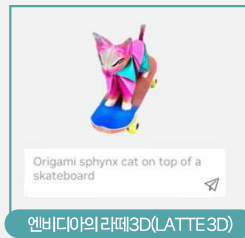
타산업과 기술 융합을 통한 생산성 향상 등
B2B 분야 중심으로 가상융합산업 시장 빠르게 성장 중

※ Research Nester



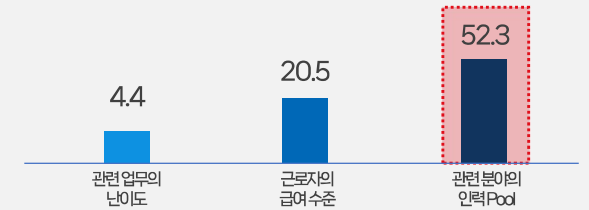
2 가상융합서비스-AI 공진화

가상융합서비스 → AI AI → 가상융합서비스



양방향 시너지를 창출하는
공진화 본격화될 전망

3 가상융합 분야 인력 부족



가상융합 분야 기업 대상 인력 채용에 대한 애로사항 중
'관련분야 인력 Pool 부족'이 가장 높게 나타남

※ 소프트웨어정책연구소(2024), 「가상증강현실(VR·AR) 산업 실태조사」

4 SW융합인력 수급 '미스매치'



SW 개발업 및 제작업 인력
22년 대비 3.1% ↑

기술인력 공급 대비 부족인원
부족률 4.1%로 가장 큰 비중



생성형 AI 등 디지털 신기술의 급속한 발전으로
SW융합인력 수요 증가하나, 인력 확보에 어려움 겪음

5 UGC 크리에이터 재부상

25년 2분기 1.18억명

로블록스
일일 활성 사용자(DAU)



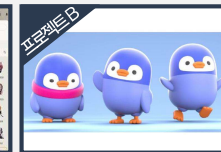
사용자 생성 콘텐츠(UGC) 플랫폼 AI 도입으로
사용자 편의성이 개선되면서 UGC 크리에이터 증가

6 창작경제 생태계 구축

글로벌 기업의 신규 UGC 플랫폼 출시 현황



메이플스토리 IP 기반 UGC 플랫폼
(24.4)



스마일게이트의 유니티+Lua 언어
활용 글로벌 UGC 플랫폼(26.4)



오버다이버의 언리얼+Lua 언어 활용
UGC 플랫폼(24.5 동남아 출시)

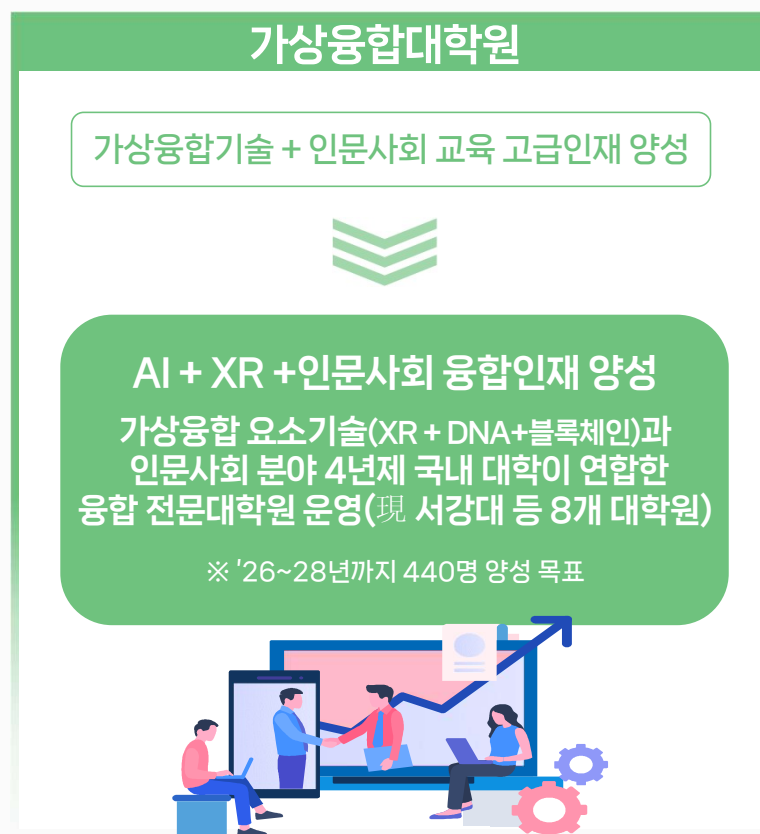
글로벌 기업의 신규 UGC 플랫폼 출시 및
다양한 지원 혜택 등 'UGC 크리에이터 이코노미' 시대 본격 도래

04 AI + XR 융합형 인재 양성 방안



(1) 석·박사급 AI + XR 고급인재 양성

[가상융합대학원] AI + XR + 인문사회 융합 인재 양성



01 AI 융합 교육

AI기반 실감성, 공간 확정성, 상호작용 등
XR 기술 융합 교육 과정을 추가적으로 운영하여, AI 전문 역량 강화

02 대학원 협업

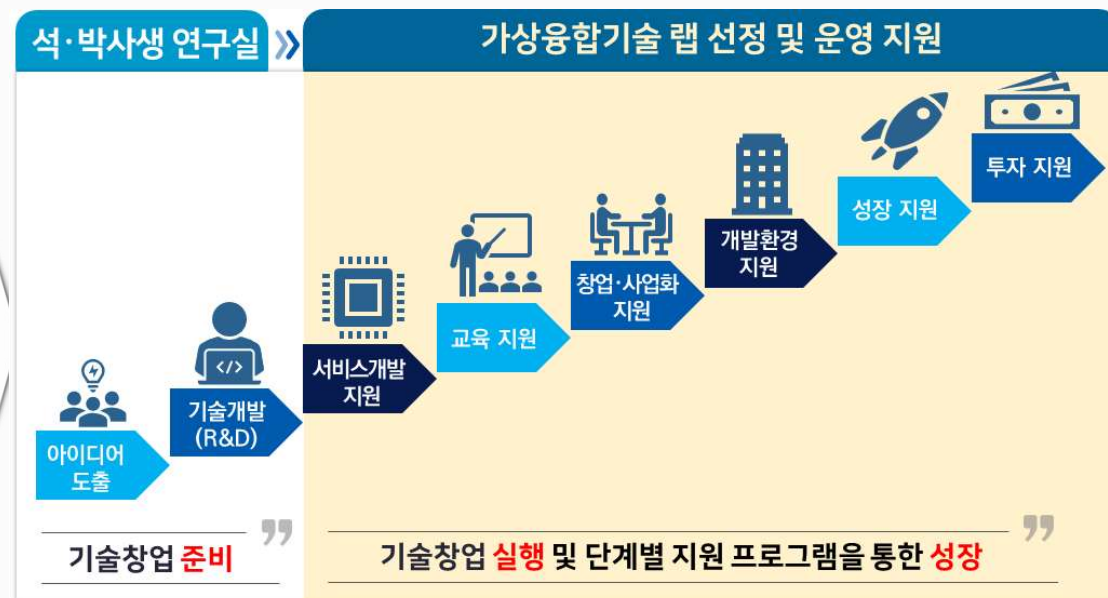
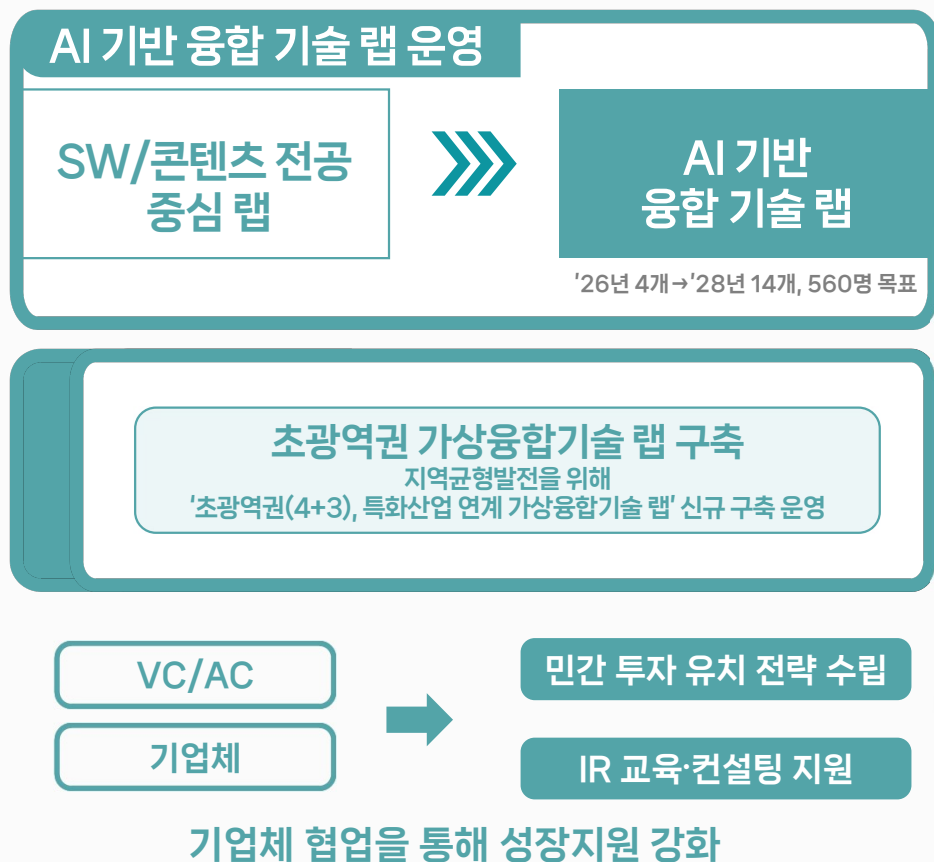
가상융합대학원 협의회 운영하여
대학원간 교육·연구 협업 및 성과교류 등을 통해 상생 발전 추진

03 글로벌 협력강화

세계 유수 대학, 연구기관과의 학회, 포럼 등을 운영하고
컨퍼런스, 논문, 공모전 개최 등을 통해 혁신적인 연구성과를 발굴,
연구자들의 역량 발전을 도모

(1) 석·박사급 AI + XR 고급인재 양성

[가상융합기술 랩] AI 기반 기술사업화 특화형 고급인재 양성



(2) 산업 수요형 AI + XR 실무인재 양성

[가상융합기술 아카데미] 청년 대상 AI+XR 융합 실무교육을 통해 산업 수요에 부합하는 개발자·창작자 양성
(‘26~’28년, 총 675명 목표)



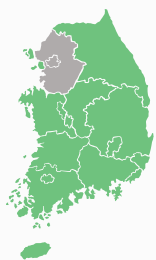
(2) 산업 수요형 AI + XR 실무인재 양성

[기업수요 연계형 인력양성] 산업계 현장 수요 및 최신 트렌드를 반영한 현장 실무형 전문인력 양성

기업수요연계형 인력양성('26~'28년, 1,360명 목표)

비수도권 지원

재직자 대상의 전문 기술 교육
비수도권으로 단계적 확산



27년까지 디지털 고급전문
교육과정 60%이상 비수도권 안배
(관계부처 합동 발표, 2023.10.23)



수도권-비수도권 間 격차 해소 지원

얼라이언스 연계

가상융합산업 얼라이언스와 연계



산업 현장의 수요 파악 및
최신 기술을 보유한 전문가 확보

가상융합인재개발 전문가 양성

미래형 교육 실현 및
디지털 교육 격차 해소를 위해



가상융합 교육 지원을 통한 전문교사 양성

(3) 가상융합 콘텐츠 크리에이터 양성

신규

창작 경제를 선도할 AI 기반 가상융합 콘텐츠 크리에이터 양성

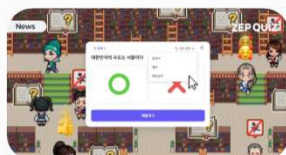
현황

최근 AI 도입으로 가상융합 콘텐츠 크리에이터 증가



로블록스

루아(Lua) 코딩과 GUI(그래픽 유저 인터페이스)로 개발할 수 있는 '로블록스 스튜디오' 제공
 • 생성형 AI 시스템 '로블록스 큐브' 출시 및 크리에이터 수익 창출 확대 추진 발표 (GDC2025, '25.3)



ZEP

사용 IDE(편집기)에 웹 스크립트(ZEP Script) API 연결 후 개발
 • 플랫폼 내 퀴즈 기능에 영어 등 총 22개 언어로 AI 기반의 문제 번역 기능 도입 ('25.8월)



메이플스토리 월드

"내 아이가 메이플스토리 아바타가 된다면?"... 넥슨, AI 캐릭터 제작 실험
 • "앞으로도 누구나 게임을 만들 수 있는 메이플스토리 월드 플랫폼 위에서 크리에이터들이 AI 기술을 적극적으로 쓸 수 있도록 실용적인 연구를 이어가겠다"고 밝혔다. ('25.6월)

UGC 크리에이터 경제는 매우 빠르게 성장 중
 ('25년 2분기 로블록스 일일 활성화 사용자(DAU) 1억 1,180만명('25년 9월))

인재양성

UGC 플랫폼에서 수익 창출이 가능한 AI 기반 가상융합콘텐츠 크리에이터 양성

- ✓ (AI 융합형 가상융합콘텐츠 창작자 교육) 로블록스 등 플랫폼에서 수익 창출이 가능한 분야별(개발·디자인 등) 교육과정을 개발·운영('27~)
- ✓ (유망 크리에이터 발굴) 개발자 경진대회를 통해 우수 창작물의 고도화, 성과 확산 지원, 차세대 스타 크리에이터 발굴('27~)
- ✓ (창업·사업화 연계 지원) 글로벌 기업 등과 협력하여 우수 예비 크리에이터의 창업 및 사업화 지원('27~)



05 사업간 연계·관리 강화방안 마련



운영효율 고도화

① 홈페이지 연계



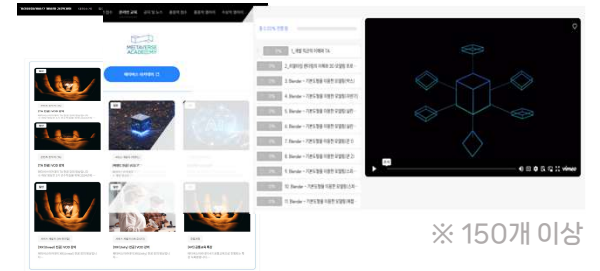
가상융합산업 얼라이언스 홈페이지
'교육마당 추가'

② 강사풀 공유



통합대학원+아카데미+랩+재직자교육
교수·강사진 활용 및 온·오프라인 특강

③ 온라인 강의 공유



※ 150개 이상

모든 인력양성 사업 교육생 대상
'가상융합기술 아카데미' 온라인교육 수강계정 공유

시너지 효과 창출

④ 재직자 해외기술워크숍 쿼터공유



가상융합기술 랩 우수성과 석박사 과정생 대상
해외선진기술 워크숍 쿼터 제공

⑤ KoVAC 입주지원



랩, 아카데미, 경진대회의 수료생·참여자 중
창업 희망자 중 최대 3개까지
별도 평가과정 없이 입주 지원(임대료 면제)

⑥ KMF 인력양성 부스 운영



인력양성 사업 우수성과 전시·홍보

06 신규 정책 제안



가상융합서비스 인식 개선 – 공교육을 기반으로 한 인식 개선 및 미래 인재 양성 초석 마련

이기환 팀장(ZEP)

가상융합서비스 활용을 위한 디지털 리터러시 교육 필요
게임, 여가 활동이라는 한정된 시각을 가진 학생들

목적

- 가상융합서비스의 중요성 인식 개선
 - 공교육 현장에서 단순한 오락적 공간이 아닌 교육과 학습 도구로의 인식이 필요
- 쉽고 재미있는 가상융합서비스
 - 인식 개선을 위해 다양한 교육적 콘텐츠 제공, 그 과정에서 재미와 학습 동시에 추구
- 디지털 리터러시 교육 강화
 - 교육을 통해 단순한 게임이나 여가 활동 이상의 학습 도구로 인식
- 제도적 지원
 - 정부·교육기관 차원의 지원으로 학생에게 환경, 교사에게 교육 및 리소스 제공

기대 효과

어린이·청소년들의 가상융합서비스 인식 개선
미래 가상융합서비스 인재 양성
디지털 능력 향상

중소기업 수요형 R&D 테스트베드 연계 AI융합 실감콘텐츠 인재 양성

윤필중 차장(스튜디오 코인)

기업 현장의 요구를 대학과 연계한 R&D로 해결 및 산업 인재 동시에 공급하는 통합 지원체계 구축
 인재양성 사업과 필요 실무 기술간의 격차 발생 간극을 줄이기 위해

목적

- 기업 기술 수요 발굴
 - 산업별 협회·중소기업 대상 설문조사 및 R&D 기술로드맵 반영
- 기업별 기술 난제 해결을 위한 PoC 공동 실험 환경 제공
 - 기업,대학연계 : R&D 파트너 매칭 / 테스트베드 개방 및 맞춤형 지원
 - 정부지원 : 테스트베드 바우처 방식등
- 기업 연계형 인재양성
 - 교육과정의 프로젝트 과제를 실제 기업 기술 과제와 매칭하며 검증된 인재 확보
- R&D 실증 성과에 따른 교육과정 및 프로그램 재설계
 - 기업의 신제품 출시, 매출 증가, 고용 창출 등 성과 정부에 환류하며 기반 마련

기대
효과

기업 경쟁력 강화
 기술 수요 맞춤 인재 확보

가상-현실 융복합 서비스 제작 및 공동사업화 지원

박정상 이사(로보로보)

가상현실 산업 발전을 위해 다양한 형태의 융복합 서비스 창출 지원 정책 필요

목적

교육 모델 개발

교육단계에서부터
디지털 트윈 환경에 대한
이해도를 높일 수 있도록

가상현실 관련 기관 및
유관 제품 보유 기관과
연계한 모델 및 환경 개발

교육 대상 확대

가상현실 융합형 인재양성을 위해
성인 → 청소년층 대상으로의
정책적변화 추진이 필요



제대로 된 인재를
선발 할 수 있는 환경이 형성

산업 연계 강화

우수 인재의 기업 매칭뿐 아니라
디지털 트윈 아이디어를 가진

신규창업기업과
기존 디바이스 기업간
공동사업화 및 파트너매칭 지원

ON:Talent Lab – 가상융합 실무인재를 위한 온라인 기반 프로젝트 매칭·멘토링 프로그램

박정호 대표(듀코젠)



목적

- 온라인 과제 기반 실무 프로젝트 매칭
- 비대면 협업 프로젝트 운영
- 전문가 멘토링 및 실무 교육
- 성과 발표 및 채용 연계

기대 효과

- (기업) 부담 없이 실무형 인재 검증 및 조기 발굴 가능
- (학생) 시공간 제약 없이 프로젝트 참여 가능 및 네트워킹 및 취창업 기회
- (정부) 매칭성과 창출 및 지역 격차 해소

가상융합기술 아카데미 수료생 대상 대학원 학점 연계 과정

박선호 교수(서강대학교)

가상융합기술 아카데미 수료생 대상 대학원 과정 연계 필요성
더 높은 수준의 학문적 연구와 전문적 역량 증진

목적

- 고급 인력 양성 기회 확대
 - 수료생이 융합대학원 석사 진학할 경우, 아카데미 이수 과목을 학점으로 인정하는 협약 체결
 - 연계를 통해 공동프로젝트 및 연구 기회를 제공하여, 실무와 연구 역량 동시에 강화

기대 효과

메타버스 분야의 전문 인력 양성의 지속성
정부의 메타버스 인력양성 과정의 연계

AI 가상융합 R&D 원스톱 센터

박상희 교수(서강대학교)

AI와 가상융합 분야의 결합 수요 증가
공동 R&D를 통한 기술고도화 필수적



'연구인력 → 산학협력 → 산업혁신' 선순환 생태계 구축 필요

목적

기업의 AI가상융합 수요기반 협력 제공

기업의 AI가상융합 수요에 기반한
R&D 요소 협력 설계 진행

기업 맞춤형 산학협력 체계 도출

대학 연구소 산학 R&D 협력 지원 및 결과 확산 지원

AI가상융합을 위한
요소기술별 다양한 대학연구소와 매칭
과제 설계 및 제안을 통한 지원

기업수요형 AI가상융합 교육 설계 및 진행

AI가상융합에 필요한
교육 과정 설계, 커리큘럼에 따른

필요요소 교육 진행

기대 효과

- 국내 대학 연구소와의 실질적인 산학협력을 통한 상호 발전
- 기업별, 산업별 AI 가상 융합에 필요한 요소 기술에 대한 수요 맞춤형 제공
- AI 가상 융합을 통해 기업 제품의 디지털화, 고도화 할 수 있는 실질적인 성장 동력 제공
- AI 가상 융합 연구와 산업의 빠른 혁신으로 관련 분야 글로벌 경쟁력 강화가능

가상융합 기반 교사·강사 양성 지원

임석현 팀장(K-META)

미래 인재 양성을 위한 전문적 기술 교육능력 갖춘 교·강사 부족, 양성 과정 개설

1. **교육 대상**
가상융합 기술을 활용해 수업 희망하는 초·중·고 정규 교사
및 전문 강사로 활동 희망하는 이직·전업 희망자
2. **교육 내용**
수업에서 활용할 수 있는 교구 제작 및 디바이스 활용 등
전문 교육과정 지원
3. **지원 규모**
수도권 및 비수도권 대상
총 600명 양성(27~29, 200명/년)

정규 교사 과정

현황	추진방안
HMD 등 관련 디바이스 활용법 미숙지 등으로 활용성 낮음 적합한 교육 콘텐츠 및 제작법 부족	학교 정규수업 외 가상융합 기술 및 도구를 활용한 강의 할 수 있게 수업 맞춤형 교육 과정(5일) 개설

비정규 교사 과정

현황	추진방안
가상융합 체험교육 수요 증가 디지털 격차 해소 위해 최소한 교육 제공 필요 전문 교사 인력 부족	방과 후 교실 등 비정규 수업에서 활용할 수 있는 맞춤형 교육과정(5일) 개설

기대 효과

- 수도권-비수도권 間 디지털 교육 격차 해소
- 미래 인재 대상으로 양질의 교육 기회 제공 및 디지털 콘텐츠 활용 능력 증대
- 선생님들의 Up-skilling 및 Re-skilling을 통해 새로운 교육활동 창출 기회 제공