차세대기술전략분과 2026년 제2차 회의 결과

(`26.10.27.(화), MDIA 정책기획팀)

□ 개최목적

○ 제1차 분과회의(7/14) 의견을 반영한 **생태계맵 초안을 검토**하고 **기업 매핑 기준**과 **시각화의 보완 방향** 및 **후속 작업 과제 도출**

□ 회의개요

○ **(회의명)** AI·XR얼라이언스 차세대기술전략분과 제2차 회의

○ **(일시/장소)** 2026. 10. 27.(화), 13:30 ~ 15:30 / 협회 대회의실

○ **(주요내용)** 2026년 AI·XR 산업 생태계 맵 검토·논의

○ **(참석자)** 분과위원 10명, 과기정통부 3명, MDIA 1명 등 13명

NO.	참석자	소속	NO.	참석자	소속
1	전진수 대표	볼드스텝	8	양성빈 팀장	IITP
2	최형욱 대표	라이프스퀘어	9	박기주 PM	IITP
3	김재혁 대표	레티널	10	설재진 과장	과기정통부
4	김현배 대표	딥파인	11	박선경 사무관	과기정통부
5	최치원 대표	피앤씨솔루션	12	김주영 주무관	과기정통부
6	곽기욱 대표	비햅틱스	13	남지현 과장	MDIA
7	권오찬 부장	에픽게임즈			

□ 주요안건

○ **(프레임 검토)** 1차 회의 결과를 토대로 정리한 프레임(산업 분류체계) 적정성 검토 및 보완방향 도출

○ **(기업조사 확대 방안)** 표본의 편향을 방지하고 신뢰 수준을 높이기 위한 조사 방안 논의

○ **(기타 논의)** 생태계맵 시각화 설계 방향, 최종 산출물 관련 논의 등

붙임 회의결과 요약

2차 회의 안건

▶ 2차 회의에서는 지난 회의 의견을 반영한 생태계맵 제작 경과와 시각자료를 공유하고 기업 분류 기준의 보완사항과 시각화 개선 방향 등을 논의

□ 주요 논의 내용

○ **(프레임 구조 검토)** 현재 마련된 분류체계(안)과 **산업 현장 전문가 관점에서의 차이를 확인**하고 **계층·트랙·카테고리의 구성과 범위를 보완 필요**

- 표의 **1~5번은 기술스택, 6~7번 지원생태계는 밸류체인 성격**으로 보여 **기술·인프라와 가치활용 영역을 구분하는 방식 제안**

- **6번 가치활용 모델과 7번 적용산업은 구분이 명확하지 않아 애플리케이션 영역으로 통합**하거나 구분 기준을 재설정하는 방안 검토

- 기존 CPND 분류 관점에서 부품을 디바이스 하위에 배치하는 방안도 제시되었으나, 산업구조와 공백을 파악하기 위해 별도 영역으로 유지하자는 의견도 제시

○ **(분류범위 및 뎁스 설정)** 소재·범용 부품·소프트웨어를 어디까지 포함할지 공통 기준 마련 필요

- 소재까지 포함하면 관련 기업 범위가 지나치게 넓어질 수 있어 **'부품' 또는 '부품·소자' 수준으로 한정하자는 의견 제시**

- 반면, **생태계의 복잡성과 연관성을 보여주기 위해** 일부 사업으로 참여하는 소재 기업(예시: ZEISS)도 포함할 필요가 있다는 의견 제시

- **범용 기술**이 활용되는 부품은 **XR에 특화된 기업을 중심으로 선별**하는 방안 제안

- 소프트웨어는 하드웨어보다 경계가 모호하므로 **6번 가치활용 모델의 포함 기준과 세부 분류 수준 구체화 필요**

○ **(디바이스 분류)** 실제 제품 유형을 충분히 포괄하도록 디바이스 카테고리 정비 필요

- 메타 VR 글래스, 엑스리얼 등 **폭이 결합된 디바이스의 배치가 모호**하다는 문제 제기

- **디스플레이형·비디스플레이형 AI 글래스를 구분**하고 **나머지 제품은 HMD로 분류하는 방안** 또는 **웨어러블디바이스&그 외로 구분**하는 방안도 제시

○ **(소프트웨어·콘텐츠 분류 보완)** 변화하는 개발·유통 구조를 반영하여 누락 영역과 기존 항목의 관계 정비 필요

- 콘텐츠 개발 시장에서의 노코딩 확산을 고려하여 **AI 기반 개발 도구를 AI·3D 저작도구와 구분하는 방안 제안**

- 콘텐츠 서비스 플랫폼과 앱마켓, 에셋스토어 등 **제작 결과물의 유통·활용 영역 보완 필요**

- 캡처와 시뮬레이션을 구분하고 **모션캡처의 버추얼 휴먼 영역 편입** 등 세부 항목 재배치 검토

○ **(AI·XR 관련성 판단)** 기업과 기술을 포함할 때 적용할 사업 관련성 기준 구체화 필요

- 소프트웨어의 글래스 적용 경험을 기준으로 묶는 방안이 제안되었으나 **생태계 범위를 글래스에 한정해서는 안 된다는 의견도 제시**

- **글로벌 전시회·포럼·컨퍼런스의 공식정보를 기업 발굴 근거로 활용**하되, 행사 참여가 적은 콘텐츠 분야 등은 별도 기준 필요

○ **(구축 고도화 방향)** 향후 산업 변화와 분류체계 개편에 대응할 수 있도록 유연한 관리방식 마련 필요

- 트랙 표기를 T1~T30이 아닌 **디바이스(D), 인프라(I) 등 분야별 이니셜로 조합하여 트랙 추가·삭제 시 관리가 용이하도록 식별체계 개선**

- **기업의 복수 사업 영역을 태그로 표시**하고, **태그와 가중치 등을 조합**하여 검색·필터 및 **다양한 시각화에 활용하는 방안 제안**

- 여러 분야에서 활동하는 기업은 **복수 태그로 표현**하여 **단일 분류의 한계를 보완하는 방안 논의**

- 향후 **기업이 자사 정보를 직접 입력·수정**하여 지속적으로 갱신되는 DB로 운영할 필요

- 기업명·홈페이지·연락처를 넘어 **기업 간 관계 등 차별화된 정보 제공 여부 검토**

- 각 계층에 적합한 **국가 R&D 과제 현황 연계** 등을 통해 **정책·사업 활용가치 확대**

□ 후속 조치 방향(결과)

○ **(전문 분야별 분담)** 사무국 단독으로 세부 기술 특성과 분류의 적정성을 판단하기에는 한계가 있으므로 **위원별 담당 분야를 정해 수정 의견을 구체화하는 방향으로 정리**

- **위원은 담당 분야의 계층·트랙·카테고리 구성과 명칭·범위를 검토**하고 해당 분야에 적합한 **국내외 기업을 폭넓게 제안할 것**

참고 산업 생태계 맵 프레임(산업분류체계) *1차 회의버전

산업계층	트랙	트랙명	세부분류
① 부품·소재	T01	광학/디스플레이	■ 마이크로디스플레이(LCOS, OLEDos, LEDos) ■ 라이트엔진 ■ 렌즈/광학계/소재 ■ 디스플레이 백플레인 ■ 웨이브가이드
	T02	센싱/상호작용	■ 이미지센서 ■ 카메라모듈 ■ 공간센서(ToF, IMU, Depth) ■ 시선 추적(아이 트래킹) ■ 마이크/오디오모듈 ■ 제스처/EMG센서 ■ 햅틱 액추에이터
	T03	연산/통신/전원/기구	■ XR SoC/AP ■ NPU/엣지반도체 ■ 통신모듈 ■ 배터리/전력관리 ■ 경량기구 ■ 방열소재
② 디바이스	T04	안경형/HMD	■ 비디스플레이 AI 글래스 ■ 디스플레이 AI 글래스 ■ MR/VR HMD
	T05	웨어러블AI	■ 펜던트/클립형 ■ 오디오AI디바이스 ■ 기타웨어러블
	T06	입력/상호작용 기기	■ 컨트롤러 ■ 글로브 ■ 링 ■ 햅틱슈트 ■ 뉴럴밴드
	T07	비착용형XR디바이스	■ 3D홀로그래픽 디스플레이 ■ 프로젝션 ■ 시뮬레이터 ■ LBE장비
③ 플랫폼·OS	T08	OS/런타임	■ XR OS ■ XR런타임 ■ 디바이스 런타임
	T09	서비스/유통플랫폼	■ 앱/콘텐츠 스토어 ■ 3D에셋스토어 ■ 디지털트윈플랫폼 ■ SaaS형 B2B 플랫폼
	T10	AI모델	■ 멀티모달 파운데이션모델 ■ LLM/VLM/SLM ■ 월드모델 ■ 공간지능
	T11	AI런타임/최적화	■ 온디바이스AI ■ 엣지추론 ■ 모델최적화 ■ 경량AI
	T12	AI 에이전트/인터페이스	■ AI에이전트 ■ 비전AI ■ 음성AI ■ 멀티모달 인터페이스
④ 인프라	T13	클라우드/엣지컴퓨팅	■ 클라우드인프라 ■ 엣지컴퓨팅 ■ 엣지AI인프라
	T14	네트워크/스트리밍	■ 5G·6G ■ 저지연네트워크 ■ 클라우드 XR스트리밍
	T15	공간/3D데이터인프라	■ 공간매핑 ■ 위치추정 ■ 공간앵커 ■ 3D데이터 인프라
	T16	보안/신원/상호운용	■ 보안 ■ 프라이버시 ■ 신원인증 ■ 상호운용기술/프로토콜
⑤ 개발도구·엔진/콘텐츠제작	T17	엔진/개발도구/프레임워크	■ 3D실시간엔진 ■ XR SW개발도구(SDK) ■ 개발 프레임워크 ■ 웹XR/웹기반 개발 플랫폼
	T18	AI/3D제작도구	■ 생성형AI 3D제작 ■ AI기반3D복원 ■ 뉴럴렌더링 ■ 노코드XR저작도구
	T19	캡처/시뮬레이션	■ 모션캡처 ■ 볼류메트릭 ■ 3D스캔 ■ 합성 데이터
	T20	아바타/버추얼휴먼	■ 아바타/애니메이션도구 ■ 디지털 휴먼 제작도구
	T21	XR콘텐츠 프로덕션	■ XR게임/엔터 스튜디오 ■ 몰입형 미디어 ■ 버추얼프로덕션 ■ LBE콘텐츠 ■ 버추얼휴먼/IP콘텐츠
⑥ 가치활용모델	T22	공간/인지	■ 현실/공간인식 ■ 위치정보/내비
	T23	협업/업무지원	■ 현장작업지원 ■ 에이전트 지원 ■ 원격협업
	T24	분석/의사결정	■ 데이터 분석 ■ 데이터 시각화 ■ 의사결정 지원
	T25	교육/시뮬레이션	■ 교육/훈련 ■ 시뮬레이션
	T26	경험/콘텐츠	■ 몰입형 체험/전시 ■ 콘텐츠/공간 생성
	T27	AI기반 어시스턴트	■ AI어시스턴트 ■ 실시간 통·번역 ■ 상황인지형 어시스턴트 ■ 커뮤니케이션 지원
	T28	고객/사업활용	■ 판매/마케팅 ■ 고객경험
⑦ 적용산업군	T29	응용(산업기반)	■ 제조 ■ 의료/헬스케어 ■ 국방/공공안전 ■ 교육 ■ 유통/물류/리테일 ■ 로봇/자율시스템 ■ 미디어/엔터/게임 ■ 모빌리티 ■ 건설/부동산 ■ 문화/관광 ■ 에너지/플랜트
( ) 지원생태계	T30	산업 기반지원	■ 투자사/VC ■ 유관기관 ■ 연구기관 ■ 표준화기관 ■ 시험/인증기관 ■ 정부/공공기관