'24년도 메타버스 얼라이언스 제2차 운영위원회 자료

('24.6.26.(수), 메타버스 얼라이언스사무국)

□ 회의개요

○ **(일시/장소)** '24. 6. 26.(수) 14시 ~ 16시 / K-META 대회의실(서울 강남)

○ **(참석자)** 과기정통부 SW정책관, 얼라이언스 의장 및 운영위원 등

□ 논의내용(안)

○ **(안건1)** 메타버스 얼라이언스 의장 및 운영위원 연임 건

○ **(안건2)** 메타버스 얼라이언스 홈페이지 개편 관련 보고

○ **(안건3)** '24년도 메타버스 얼라이언스 상반기 운영실적 보고

○ **(안건4)** '24년도 각 분과별 운영현황 공유

□ 세부일정(안)

시 간	주 요 내 용	비고
14:00 ~ 14:05 (5')	o 참석자 소개 및 회의 안내	사무국
14:05 ~ 14:10 (5')	o 인사말씀	의장, SW정책관
14:10 ~ 14:15 (5')	o 메타버스 얼라이언스 의장 및 운영위원 연임 건 논의	사무국
14:15 ~ 14:35 (20')	o 메타버스 얼라이언스 홈페이지 개편안 시연 및 추가 개선사항 논의 ※ SW-메타버스 연계 강화를 위한 정책논의 게시판 운영 등	사무국
14:35 ~ 14:50 (15')	o '24년 메타버스 얼라이언스 상반기 운영실적 보고 ※ PG그룹 운영현황 등	사무국 유관기관
14:50 ~ 15:20 (30')	o 각 분과별 운영현황 공유 ※ (윤리제도분과)「가상융합산업 진흥법」하위법령 주요내용 발표(15')	분과장
15:20 ~ 15:55 (35')	o 자유토의 ※ 'KMF 2024' 관련 기관 협업 활성화 및 홍보 강화 방안 등	참석자
15:55 ~ 16:00 ('5)	o 기념촬영 및 마무리	참석자

(안건1) 메타버스 얼라이언스 의장 및 운영 위원 연임건

- [붙임] 24년 메타버스 얼라이언스 운영위원회 명단

안건 1 메타버스 얼라이언스 의장 및 운영 위원 연임건

□ 개요

○ 메타버스 얼라이언스 운영 규정 제3조 제2항 제4호에 따라 의장 및 운영위원의 임기가 만료 예정임에 따라 연임 등 후속 조치 필요

※ 제1기 운영위원회('22년 7월15일)에서 의장 및 운영위원 선임
제2기 운영위원회('23년 6월27일)에서 의장 및 운영위원 선임

<메타버스얼라이언스 운영규정>

제3조(운영위원회)
① 운영위원회는 다음 사항을 논의하여 결정한다.
1. 운영위원회 위원장 선임
2. 운영규정 개정에 관한 사항
3. 활동계획에 관한 사항
4. 분과위원회의 설치 또는 폐지
5. 기타 운영위원회의 논의가 필요하다고 인정되는 사항

② 운영위원회의 구성 및 운영은 다음과 같이 한다
1. 운영위원회는 학계, 업계, 관계기관 1인을 포함하여 위원장이 매년 결정하여 적정하게 구성한다
2. 운영위원회는 위원장 1인을 두며 필요시 부위원장을 둘 수 있다.
3. 제4조(분과위원회)의 분과위원회 위원장은 운영위원회 위원이 된다.
4. 운영위원의 임기는 1년으로 하며 연임할 수 있다.
5. 운영위원 본인의 운영위원회 참석이 어려울 경우 대리자가 참석할 수 있다.

□ 논의사항

○ 운영위원회 위원장 연임의 건 (1명)

대상자	소속	이름	직급	비고
위원장	광운대학교	유지상	교수	

○ 운영위원 연임의 건 (9명)

대상자	소속	이름	직급	비고
운영위원	시어스랩	정진욱	대표	
	법무법인비트	송도영	변호사	
	KT	배기동	상무	
	네이버제트	한기규	리드	
	건국대학교	윤경로	교수	
	의료메타버스학회	유경상	학회장	
	메타버스협의회	박관우	회장	
	한국메타버스산업협회	최용기	상근부회장	
	IITP	이준우	PM	

붙임 ‘24년 메타버스 얼라이언스 운영위원회 명단 (16명)

구분	소속	이름	직급	비고
학계/연구계	광운대학교	유지상	교수	위원장
	의료메타버스학회 (서울대학교)	유경상	학회장 (교수)	
	법무법인 비트	송도영	변호사	윤리제도분과장
	건국대학교	윤경로	교수	기술표준분과장
산업계	시어스랩	정진욱	대표	기업육성분과장
	메타버스협의회 (위지윅스튜디오)	박관우	회장 (센터장)	
	KT	배기동	상무	
	네이버제트	한기규	리드	
정부	과학기술정보통신부	황규철	국장	
유관기관	한국전파진흥협회	성호석	본부장	인재양성분과장
	한국메타버스산업협회	최용기	상근부회장	
	정보통신산업진흥원	조영진	본부장	
	한국소프트웨어산업협회	안홍준	본부장	
	정보통신기획평가원	이준우	PM	
	소프트웨어정책연구소	최무이	실장	
	한국전자통신연구원	변춘원	실장	디바이스분과장

[안건2] 메타버스 얼라이언스 홈페이지 개편안 시연

(안건3) '24년 메타버스 얼라이언스 상반기 실적 보고

- 메타버스 얼라이언스 사무국 보고
- 유관기관(NIPA/RAPA/SPRi/IITP/K-META) 보고

안건 3 '24년도 메타버스 얼라이언스 상반기 운영 실적

□ 메타버스 얼라이언스 분과 개편

○ 분과 개편·신설 등 메타버스 얼라이언스 운영 고도화

- (개편) 기존 '기업육성' 분과를 **'미래전략' 분과**로 변경하여 **산업·기술별 동향 분석** 등을 통한 **민간 수요 기반의 정책 제안** 기능 고도화
- (신설) 국내 **XR디바이스 산업 현황 진단** 및 **한계점을 도출**하고 **해결방안을 논의**하기 위한 **'디바이스' 분과 TF 신설·운영**(1년)

구분	미래전략	인재양성	기술표준	윤리제도	디바이스
분과장	정진욱 대표 (시어스랩)	성호석 본부장 (RAPA)	윤경로 교수 (건국대학교)	송도영 변호사 (법무법인 비트)	변춘원 실장 (ETRI)
운영경과	1,2회차 운영	1,2회차 운영	1회차 운영	1,2회차 운영	1회차 예정

□ 메타버스 얼라이언스 프로젝트 그룹 상반기 시행

① **얼라이언스** 프로젝트 그룹 공모 접수(3.25~5.24)

ㅇ 33개 그룹, 92개 사 접수(전년 24개 그룹/64개 사 접수)

* 부문별 접수 내역: 아이디어 창출 14개/비즈니스 모델개발 19개

ㅇ 분야 : 교육·훈련(6건, 18%), 의료·헬스케어(6건, 18%), 미디어·엔터테인먼트(6건, 18%) 순

분야	교육·훈련	의료·헬스케어	제조·건설	미디어 엔터테인먼트	쇼핑·유통	공공·안전	전시·홍보	라이프 기타	합계
23년	7	7	1	3	2	-	-	2	24
24년	6	6	3	6	-	2	5	5	33

② **얼라이언스** 프로젝트 그룹 1차 서류 평가(5.29)

ㅇ 23개 그룹 선정(아이디어 창출 10개/비즈니스 모델개발 13개)

③ 얼라이언스 프로젝트 그룹 킥오프 미팅(6.12~6.14)

○ **(참 석 자)** 총 23개 그룹/ 46개 社/ 75명 참석

○ **(주요내용)**

- 얼라이언스 프로젝트 각 그룹별 활동 계획 발표 및 네트워킹
- 1차 서류심사 中 심사위원 보완 사항 안내
- 얼라이언스 프로젝트 그룹 지원사항 및 향후 일정 안내

<table>
<tr><th colspan="2">구분</th><th>오전 (10시~12시)</th><th>오후 (3시~5시)</th></tr>
<tr><td rowspan="2">아이디어
창출
(10개 그룹)</td><td rowspan="2">6/12</td><td>D그룹 4개
E그룹 1개
(5개 그룹/11개 社/17명)</td><td>A그룹 1개/ B그룹 2개
C그룹 2개
(5개 그룹/8개 社/15명)</td></tr>
<tr><td colspan="2">총 10개 그룹/ 19개 社 /32명 참석</td></tr>
<tr><td rowspan="4">비즈니스
모델 개발
(13개 그룹)</td><td rowspan="2">6/13</td><td>A그룹 2개
B그룹 2개
(4개 그룹/9개 社/13명)</td><td>D그룹 1개
E그룹 3개
(4개 그룹/9개 社/13명)</td></tr>
<tr><td colspan="2">총 8개 그룹/ 18개 社 /26명 참석</td></tr>
<tr><td rowspan="2">6/14</td><td>C그룹 2개
F그룹 2개
G그룹 1개
(5개 그룹/ 9개 社/17명)</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="2">총 5개 그룹/ 9개 社 / 17명 참석</td></tr>
<tr><td colspan="4">A그룹 의료·헬스케어 / B그룹 교육·훈련 / C그룹 미디어·엔터
D그룹 라이프 / E그룹 전시·홍보 / F그룹 제조·건설 / G그룹 공공·안전</td></tr>
</table>

□ 메타버스 얼라이언스 회원사 서비스

① 메타버스 아카이빙 역할 수행

○ 정부, 유관기관 및 국내외 관련 보고서 및 기업, 제품, 서비스 소개 자료 등을 서칭·취합하여 회원사 제공 (총 17건)

연번	보고서명	발행기관	발행시기
1	2024-01-04	소프트웨어정책연구소	주요국 메타버스 정책 동향 분석
2	2024-01-16	부천대학교	메타버스 뉴스레터 1월호
3	2024-02-05	국회미래연구원	「Futures Brief」공간컴퓨팅 혁명의 파급효과와 의미, N.E.X.T <제24-01호>
4	2024-02-19	한국무역협회	최근 중국의 IT 산업 현황
5	2024-03-04	한국저작권위원회	메타버스에서의 저작물 이용 안내서
6	2024-03-04	한국저작권위원회	올바른 메타버스 이용환경 조성을 위한 가이드라인 제정에 관한 연구
7	2024-03-11	소프트웨어정책연구소	메타버스의 진화 : 공간컴퓨팅과 AI융합
8	2024-03-11	법무법인 비트	가상융합산업 진흥법 주요내용 및 TF 운영 방향 발표
9	2024-04-01	소프트웨어정책연구소	2023 가상증강현실(VR·AR)산업 실태조사
10	2024-04-08	정보통신기획평가원	주간기술동향 2128호
11	2024-05-03	소프트웨어정책연구소	2023년 메타버스 시장 및 동향 분석
12	2024-05-03	소프트웨어정책연구소	메타버스 성장통 극복 방안 연구
13	2024-05-03	소프트웨어정책연구소	2023년 소프트웨어산업 연간보고서
14	2024-05-08	소프트웨어정책연구소	메타버스산업 분류체계 개발연구
15	2024-06-04	대한무역투자진흥공사	게임에서 교육까지, 미국 가상현실(VR) 활용 분야 확대
16	2024-06-05	LG경영연구원	XR과 만난 산업용 메타버스, 확산 빨라진다
17	2024-06-07	국토연구원	국토 디지털 전환에 대응한 메타버스 구축 및 활용 방안

② 메타버스 얼라이언스 데일리 뉴스레터

○ 국내·외 산업 동향, 행사 및 사업 정보 등 '메타버스얼라이언스 데일리 뉴스레터' 제공(주 5회 제공)

메타버스얼라이언스 뉴스레터

③ 유관기관 사업공고 회원사 제공(총 41건)

순번	발송일	기관	사업명
1	2024-01-22	광주정보문화산업진흥원	- 2023 실감콘텐츠 데이터 응용 서비스 개발지원 모집공고
2	2024-01-24	목포가톨릭대학교	- 「3D 메타버스 기반 중독예방교육 플랫폼 구축」 용역 업체 선정
3	2024-01-29	중소벤처기업부	- 2024년 글로벌 강소기업 1,000+ 프로젝트 참여기업 모집 공고
4	2024-02-02	국립군산대학교	- 에너지신산업 분야 안전관리 VR콘텐츠 개발
5	2024-02-06	강원정보문화산업진흥원	- 2024년 중소기업 국내 박람회 참가지원 사업 모집공고
6	2024-02-13	충북과학기술혁신원	- 2024년 반도체 SW융합 해외시장진출 역량강화 지원사업 모집 공고
7	2024-02-26	한국콘텐츠진흥원	- 한국콘텐츠진흥원 지원사업 안내
8	2024-02-27	서울경제진흥원	- 2024 게임콘텐츠 맞춤형 지원기업 모집 공고
9	2024-03-05	대전정보문화산업진흥원	- 2024년 ICT기업 전주기 지원사업 지원기업 모집 공고
10	2024-03-06	서울특별시	- 2024년 메타버스 서울 운영 및 유지관리 용역
11	2024-03-11	충북과학기술혁신원	- 충북과학기술혁신원 공고 안내 (2건)
12	2024-03-11	서울경제진흥원	- 2024년 확장현실 콘텐츠 디바이스 제작 지원사업 참가기업 모집 공고
13	2024-03-11	중소벤처기업부	- 세계적(글로벌) 거대신생기업(유니콘) 후보기업 모집 공고
14	2024-03-14	경기콘텐츠진흥원	- 2024 메타버스 서비스 제작지원 지원기업 모집 공고
15	2024-03-18	한국국제문화교류진흥원	- 2024 한류 메타버스 K-원더랜드 종합 운영 대행 용역 입찰공고
16	2024-03-19	한국메타버스산업협회	- 2024년 지역별 메타버스상생협력지원센터 운영 사업 수행기관 선정 입찰공고
17	2024-03-26	정보통신산업진흥원	- 2024년 해외 프로젝트 연계 전단형 메타버스 수출지원 사업수행기관 모집 공고
18	2024-03-27	국민건강보험공단	- 건강보험고령친화연구센터 사이버 전시 체험관 (VR포함) 콘텐츠 제작 입찰 공고
19	2024-04-02	정보통신산업진흥원	- 2024년 수출 유망 메타버스 강소기업 육성 사업 지원기업 모집 공고
20	2024-04-03	부산정보산업진흥원	- 2024 ICT이노베이션스퀘어 AI·ICT 기업 국내외 전시회 참가 지원사업
21	2024-04-04	경기도경제과학진흥원	- 2024년 메타버스(VR/AR) 산업융합 지원 및 실증사업 기업모집 공고
22	2024-04-04	정보통신산업진흥원	- 2024년 메타버스-이종분야 융합형 글로벌 홍보·마케팅 지원사업 지원기업 모집 공고
23	2024-04-05	부산영상위원회	- 2024 디지털로케이션 기술개발 용역 입찰공고문
24	2024-04-08	광주정보문화산업진흥원	- 2024 체험형 융합콘텐츠 제작 지원
25	2024-04-11	대구테크노파크	- 2024년 메타버스 기반 대구지역중소기업 제조공정 혁신 지원사업 공고
26	2024-04-12	서울경제진흥원	- 서울형 R&D 지원사업 통합 공고
27	2024-04-17	한국지능정보사회진흥원	- 『K-클라우드 프로젝트』 공공부문 이용 SaaS 개발·검증(교육SaaS트랙)
28	2024-04-19	한국메타버스산업협회	- 메타버스 자율규제 활동 참여사 모집 안내
29	2024-04-22	정보통신산업진흥원	- AWE USA 2024 메타버스 한국공동관 참가기업 모집 공고
30	2024-04-25	경기콘텐츠진흥원	- 상생 오픈이노베이션 제작지원 사업 공고
31	2024-04-26	인천테크노파크	- 2024년 인천 XR·메타버스 콘텐츠 개발 지원과제 참여기업 모집공고
32	2024-04-30	대구디지털혁신진흥원	- 2024년 메타버스 엑스포 도쿄 전시회 참가지원사업 모집 공고
33	2024-05-07	김해의생명산업진흥원	- 국내 박람회(2024 메타버스 엑스포) 참가기업 모집 공고
34	2024-05-08	고양산업진흥원	- 2024년 고양 ICT 융복합 지원사업 통합 공고
35	2024-05-14	경기콘텐츠진흥원	- 2024년 NRP 기업육성 액셀러레이팅 프로그램 지원기업 모집
36	2024-05-17	한국스포츠정책과학원	- 스포츠 메타버스 활성화를 위한 스포츠 아카이브 범용화 콘텐츠 운영 및 확산 용역
37	2024-05-27	한국메타버스산업협회	- 2024년 제1차 메타버스 기업 역량강화 교육
38	2024-05-30	경남테크노파크	- 2024년 메타버스 및 디지털콘텐츠 기업자문 지원 모집공고
39	2024-05-31	정보통신산업진흥원	- 2024년 해외 프로젝트 연계 전단형 메타버스 수출지원 트랙1 수요기업 모집 공고
40	2024-06-13	인천테크노파크	- 2024년 인천 XR·메타버스 사업화 지원과제 운영 용역 공고
41	2024-06-24	정보통신산업진흥원	- UAE IT 지원센터 '24년도 입주기업 모집 공고

NIPA

2024년 상반기 메타버스 얼라이언스 유관기관 활동

(NIPA 메타버스본부, '24.6.19.)

1 협력 네트워크 구축

○ **(홈페이지 연계)** 메타버스 얼라이언스 홈페이지 개편을 통해 **지역별 메타버스 지원센터**(13개)와 연결되는 별도 메뉴를 생성하여 **지역 내 얼라이언스 회원사, 기업 간 소통·홍보 및 접근성 강화**(진행중)

2 사업 지원

○ **(사업 안내) 메타버스 얼라이언스를 통한** 2024년 NIPA 통합사업설명회(1.26.), 메타버스산업 통합사업설명회(2.29.), 해외 프로젝트 연계 전단형 메타버스 수출 지원 **사업 안내 및 홍보**(3.26, 5.31.)

○ **(사업 지원)** 2024년 메타버스본부 신규 지원대상 기업 61개사 중 **메타버스 얼라이언스 회원사 21개사 지원**

※ 산업 메타버스 플래그십 프로젝트 : 6개 / 수출 유망 메타버스 강소기업 육성 : 6개 / 메타버스 이종분야 융합형 글로벌 홍보마케팅 지원 : 7개 / 메타버스 글로벌 마켓 참가 지원 : 2개

3 정책 지원

○ **(PG 홍보)** NIPA 홈페이지에 **메타버스 얼라이언스 프로젝트 그룹 홍보**

- 메타버스 얼라이언스 프로젝트 그룹 수요조사 안내(3.11.) 및 모집 공고(3.27.) 게시

○ **(인센티브 제공)** 2023년 **우수 프로젝트 그룹** 대상, 2024년 산업 메타버스 플래그십 프로젝트 과제 공모시 **가산점 부여**

○ **(분과 지원) 미래전략·윤리제도 분과** 간사활동을 통한 얼라이언스 **연계 책임 강화**

- 미래전략 분과 2회 개최(5.4, 6.5.), 윤리제도 분과 2회 개최(4.18, 5.24.) 지원

4 저변 확대

○ **(지역 연계) 메타버스 인프라 협의회** 운영 시 사무국 초청 및 협의회 소속 지역기업(관)을 대상으로 얼라이언스 소개 및 **지역 교류기회 제공**(3.28.)

RAPA

2024년 상반기 메타버스 얼라이언스 유관기관 활동

○ **(PG 가점부여)** '24년 차세대 기술선도 메타버스 프로젝트 **공모지원사업**('24. 3.15.~4.15.) **신청시 PG 가점 부여**(총 4개 컨소시엄 가점 부여)

※ 가점 조건 : '23년도 메타버스 얼라이언스 우수 프로젝트 수상 그룹의 개별 기업 및 기관이 주관기관으로 신청한 경우에만 가점(1점) 부여

○ **(PG 모니터링)** '24년 결성 **PG 기획결과물 모니터링**(5월말)

- 총 33개(아이디어 창출 부문 14개, 비즈니스 모델 부분 관련 19개) **PG 기획결과물 서류심사 참여**

○ **(디바이스 분과 구성 및 킥오프) 디바이스 분야 신규 개발지원**을 위한 **디바이스 분과 구성 및 킥오프 회의 개최**(6월말 Kick-Off 예정)

- 학계, 연구계, 산업계, 글로벌 기업(퀄컴) 등 참여 예정

○ **(메타버스 개발자 경진대회)** 메타버스 얼라이언스 위상확대를 위해 '메타버스 개발자 경진대회'의 **후원사로 얼라이언스 등록**

- **(대회 홍보)** **'메타버스 얼라이언스 데일리 뉴스레터'**를 활용하여 대회 참가팀 모집 홍보(5.8.~6.7.), 총 참가팀 **349팀(899명) 모집**

※ (참고) '23년 접수 결과 315팀(806명)

대회 후원	메타버스 얼라이언스 데일 뉴스레터 홍보

○ **(메타버스 아카데미)** 메타버스 얼라이언스 **뉴스레터를 활용한 교육 과정 홍보** 추진

- 메타버스 얼라이언스 뉴스레터에 제3기 메타버스 아카데미 교육생 모집 배너를 추가하여 교육생 모집 홍보 협력 추진

□ 주요 연계사항

○ **메타버스 산업·기술 관련 최신 연구결과 공유(수시)**

- **(이슈리포트)** 메타버스 주요 이슈 분석 및 정책적 대응 방안 모색
  * 메타버스의 진화, 공간컴퓨팅과 AI융합('24.3.), 메타버스산업 분류체계 개발연구('24.5.)
- **(연구보고서)** 메타버스 시장 동향, 주요 정책 이슈 대응 조사 분석
  * 메타버스 시장 및 동향 분석('24.4.), 메타버스 성장통 극복 방안 연구('24.4.)
- **(실태조사)** VR·AR 국내 기업 현황, 매출 현황, 수출 현황, 산업 전망, 인력 현황 등 주요 산업 현황 정보 제공
  * 2023 가상증강현실(VR·AR)산업 실태조사('24.3.)

이슈리포트		연구보고서		실태조사

○ **VR·AR산업 실태조사(국가승인통계) 모집단에 메타버스 얼라이언스 회원사 포함**

- VR·AR산업 실태조사 모집단에 얼라이언스 회원사 포함하여 조사 간 연계 추진
  : ICT통합모집단(7월 접수 예정)과의 중복기업 제거 후 판별조사 시행 예정

○ **메타버스산업 실태조사(시범조사) 관련 의견수렴**('24년 4월~12월)

〈 2024년 "메타버스산업 실태조사(시범조사)" 협력(안) 〉

- **시범조사 모집단에 메타버스 얼라이언스 회원사 포함 반영('24년 4월, 6월 : 771개 접수)**
- **'메타버스산업 실태조사(시범)' 계획 공유 및 의견수렴('24년 7월)**
  * 메타버스 얼라이언스 기업육성분과/운영위원회 대상 계획 공유 및 요구사항 발굴 등
- **'메타버스산업 실태조사(시범)' 결과 공유 및 의견수렴('24년 12월)**
  * 메타버스 얼라이언스 기업육성분과/운영위원회 대상 결과 공유 및 개선사항 발굴 등

※ 단, 시범조사는 미승인 통계조사로서 미공표 진행 예정이며, 통계법에 위배되지 않는 범위에서 제한적 공유 등 의견수렴 방안 검토 예정

□ ICT R&D 협력 방안

○ PG 그룹 활동 중 우수 팀에게 IITP 원장상 2점 수여 추진

☞ 원장상 2점에 수여 방안에 대해 7월 중 회신 예정

○ 메타버스 얼라이언스의 ICT R&D **과제기획 참여 확대** 지원

- 네트워킹 행사에서 **차년도 ICT R&D 기획 방향 및 기획 프로세스**를 **안내**하여 정부 ICT R&D 추진에 대한 이해 제고

- PG그룹의 활동 결과 포상 과제에 대해서는 우선적으로 **차년도 기술 수요에 반영**하고, **원천성이 높은 아이디어**는 추가 **기술수요로 활용**

- 집중기술 수요조사 시기(5~7월)에 KMF회원사 대상 설명

☞ 산업용 메타버스 핵심기술 개발사업('25년 신규) 신규 기획을 위해 2023년도 PG그룹의 우수과제 전체 수요를 검토하였고, 이중 해양 플랜트 해체 기술 등 2건의 기술 수요를 사업기획시 반영
* '25년 투자국 예산 심의시 본 사업 미반영

○ KMF 2024 행사에 **메타버스 R&D 과제 성과 전시** 참여

- 수행 또는 종료된 R&D 과제를 대상으로 KMF 2025 행사를 안내하고, **우수한 연구성과에 대해서 전시 참여**

☞ KMF 행사에 R&D 연구성과 전시 (10개 내외 부스)
- KMF 주간에 R&D 과제 연구성과 교류회 추진, 기술로드맵 발표 및 차년도 R&D 투자 방향을 설명하는 등 일정 협의 중

○ **메타버스 R&D 전략** 및 **메타버스 기술로드맵** 설명

- 현재 상반기 수립 중인 메타버스 R&D 전략, 메타버스 기술로드맵에 대한 의견 수렴을 진행하고, **KMF 회원사를 대상으로 설명회** 진행

○ 상반기 **메타버스 기술로드맵, 예타 재기획** 및 **신규 사업 기획시** 얼라이

언스에서 추천한 **전문가를 전담반 및 위원회 등에 참여**시켜, 관련 기술 **적극적인 수요 발굴 및 의견수렴 추진** 예정

☞ 기술로드맵 수립을 위한 전문가를 얼라이언스 통해 추천 받아 위원회 구성 운영 중

[협조요청]

☞ 메타버스핵심기술개발 예타 추진을 위한 기술수요조사에 얼라이언스 회원사 및 유관기관 협조 요청

o 기간: 6.14~7.4(3주간)

o 접수: iris.go.kr → 과학기술정보통신부 → 수요조사

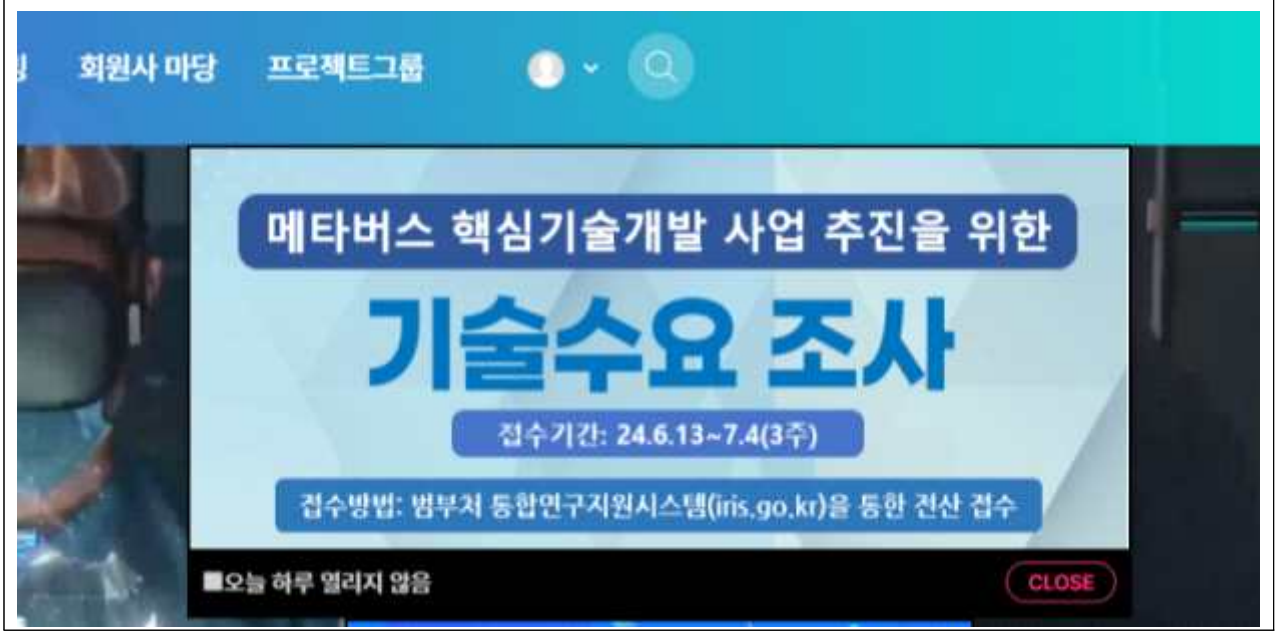
☞ 정보통신방송연구개발사업 기술수요조사 협조 요청

o 기간: 5.24~12.31

* 25년도 메타버스 분야 신규 과제 기획 수요(7월말까지 제출 필요)

o 접수: iris.go.kr → 과학기술정보통신부 → 수요조사

※ 메타버스 얼라이언스 홈페이지 안내 및 PG그룹 대상 메일링 발송



K-META

2024년 상반기 메타버스 얼라이언스 유관기관 활동

1 정보 제공

□ (사업안내) 정부지원 사업 공고 통합 안내 **상시**

○ 메타버스 관련 정부 지원 사업 얼라이언스 뉴스레터 상시 게재

☞ **상반기 기간 중 회원사 대상 사업공고 41건 안내**

□ (행사 안내) 유관기관 행사 공유 **상시**

○ 유관기관(NIPA/RAPA/SPRi/IITP 등) 행사 얼라이언스 홈페이지 안내

☞ **상반기 기간 중 뉴스레터 52회 게재**

2 사업 연계

□ (기업수요 연계형 인력양성) 기업수요 연계교육을 위한 수요조사 **24년 上**

☞ **회원사 대상 기업수요 연계 교육 커리큘럼 수요조사 현재 진행 중**

○ 기업현장에서 필요로 하는 **최신 프로그램/기술 등의 수요조사**를 통한 **교육 커리큘럼 반영**

○ 얼라이언스 회원사 중 최신기술을 보유한 **전문가 섭외 및 초빙**

□ (메타버스 상생협력지원센터) 기업 운영 관련 상담 지원 및 메타버스 규제개선 컨설팅 제공 **상시**

○ 메타버스 얼라이언스 회원사 등을 대상으로 기업 애로사항 상담 접수 및 전문가 상담 지원

○ 메타버스 규제개선·임시기준 관련 문의·상담·지원 실시

○ 각계 전문가로 구성된 자문단 운영을 통해 접수된 규제개선 이슈 검토 및 컨설팅 제공

3 정책 지원

□ (우수 프로젝트 그룹) 인센티브 지원 **12월**

○ 24년 우수 프로젝트 그룹 대상으로 **K-META 협회장상** 수여

○ **'25년 해외선도기술 해외 연수' 참가 지원(1명)**

<2025년 해외선도기술 해외연수 참가지원 세부내용>

1. 대상: 24년 우수프로젝트 그룹 최고득점 그룹 중 1명
※ 과기정통부 장관상 2점 중 최고 득점 프로젝트 그룹 내 1명

2. 세부자격조건
1) 메타버스 관련 분야 10년 이상 경력자(CEO, CTO 레벨급)
2) 해외선도기술연수 수료 후 현업에 적용하여 성과 창출가능자
3) 해외연수가 영어로 진행되어, 영어로 의사소통이 가능한 자
4) 해외연수생 선발 면접 평가 참여 필수

3. 기타: 해외연수 참가 시 비용 일부 개인 부담

☞ **프로젝트 그룹 킥오프 미팅 시 최종 안내(6/12~14)**

4 저변 확대

□ **(KMF 연계)** KMF 행사 **전반 연계 및 전시 부스 환경 지원** **10월**

○ 얼라이언스 의장 개막식 축사, 후원·참여 기관에 메타버스 얼라이언스 추가, 홍보제작물에 메타버스 얼라이언스 로고 삽입 등

○ 무료 부스(얼라이언스 회원사 비율 40% 이상 확보) 및 유료부스(전시 부스 비용 10~20% 내외 할인율 적용) 지원

○ 행사기간 중 '네트워킹 행사(얼라이언스 분과 통합 공개세미나 등)' 개최

☞ **얼라이언스 회원사 대상 부스 10% 할인(얼리버드 20% 할인)**

□ **(지자체 연계)** 메타버스를 선도하는 지역 지자체와 협업 활성화

○ 글로벌 메타버스 혁신특구도시 조성을 추진하는 **구미시**와 메타버스를 선도하는 **경상북도**와 협업하여 얼라이언스 회원사 확대 및 활성화

☞ **메타버스 얼라이언스 프로젝트 그룹 참여 홍보**

□ **(타산업 확산) 한국에듀테크산업협회, 한국에니메이션산업협회** 등 다른 분야 **협회·협의체**를 통해 **얼라이언스 홍보 및 수요기업 발굴** **4월**

☞ **메타버스 기업지원센터 상생협력 협의회 참여(5/30)**

(안건4) '24년도 메타버스 얼라이언스 각 분과별 보고

- 미래전략/인재양성/기술표준/디바이스/윤리제도 분과

- [붙임] 「가상융합산업진흥법」 하위법령 주요 내용

안건 4 '24년도 메타버스얼라이언스 각 분과별 보고

1-1. 미래전략분과 1차 회의 결과

□ 개요

○ (목적) 메타버스 관련 산업·기술 동향 분석을 통해 정부 지원 필요 사업 발굴 및 정책 제안을 위해 미래전략분과 신설

○ (일시/장소) '24.5.2.(목), 15:30~17:30 / 한국전파진흥협회 세미나실(4층)

○ (참석자) 과기정통부 황규철 국장, 유지상 의장, 분과원 등 18명

□ 주요 내용

○ '24년도 미래전략분과 운영 방향 및 연간 계획 안내

○ 메타버스 미래 기술·산업 등 최신 트렌드 분석

□ 세부 일정

시 간		세부내용	비고
15:30 ~ 15:40	10분	▸ 개회 및 참석자 소개 ▸ 미래전략분과 연간 운영계획 발표	RAPA 성호석 본부장
15:40 ~ 16:00	20분	▸ 메타버스 기술과 전망	IITP 이준우 PM
16:00 ~ 16:20	20분	▸ 메타버스 기술·산업 최신 트렌드(CES, MWC 등)	RAPA 엄희윤 센터장
16:20 ~ 17:20	60분	▸ 자유토론	분과장
17:20 ~ 17:30	10분	▸ 2차 회의 계획(일정, 장소, 주제) 논의 및 마무리	분과장

□ 회의 결과

○ 메타버스 기술과 전망(발표자 : IITP 이준우 PM)

- 디지털표현이 디스플레이를 넘어서 공간으로 변할 것
  · 입체와 공간을 표현하는 것이 가능해지면서 현실 세계를 무한히 확장

- 디지털에 대한 가치 부여, 거래
  · 디지털 정보는 원본과 사본 구별이 어렵고, 확장성을 가지기 위해서는 디지털 정보에 대한 가치 부여, 거래가 필수적

- 메타버스에 대한 정의
  · "(해외) 완전한 가상 ↔ (국내) 가상과 현실의 융합" 차이점을 보임
  · 디지털 트윈, 공간컴퓨팅, XR을 구현하는 기술은 비슷하나 메타버스는 "Virtual"과 "Continuity"를 강조

- 메타버스 필요 기술
  · 상호작용, 디지털 공간, 디지털 감각, (서비스)플랫폼

- 메타버스 미래 전망
  · 목적성이 명확한 부분의 쓰임부터 시작할 것 (수요자 중심), 엔터테인먼트 분야는 빠르게 다가올 것으로 예측됨.
    → 메타버스는 Demand-Pull(수요견인형)으로 전망되며, 메타버스를 사용하고자 하는 소비자의 수요를 확인해야 함.
    → 글로벌 인플레이션 해소를 위해 통화를 '소비'할 곳이 필요한데 그 소비처인 메타버스가 떠오를 것으로 전망

○ 메타버스 기술·산업 최신 트렌드(발표자 : RAPA 엄희윤 센터장)

- CES, MWC 등 글로벌 주요 전시회에서 나타난 메타버스 기술, 산업 트렌드
  · 디스플레이, 메타버스 시티(디지털 트윈), 실감형 미디어, 버추얼 휴먼, 클라우드 등 메타버스를 구현하는 다양한 산업과 기술이 전시됨. (실시간으로 공간 정보를 스캔하여 가상 공간을 구현하는 기술, 2D 객체를 3D로 바로 변환하는 기술 등)

  · 메타버스 상에서의 미디어, 콘텐츠의 소비는 증가하고 있는 것이 확실하다. 혁신은 갑작스럽게 발견되는 것이 아니라, 점진적으로 발전하여 나타나는 것이다. 메타버스 기술과 산업이 꾸준히 발전하기 위해서는 정부에서도 적극적이고, 지속적으로 지원해 주어야 한다.

○ 자유토론

- (메가존클라우드 차상훈 부사장)
  · 마이크로소프트의 사례처럼 우리나라는 어떤 콘텐츠를 베이스로 메타버스 산업을 키울 것인지 고민해야 함. 글로벌 빅테크 기업들이 이미 많이 앞서간 디바이스, 소셜네트워크는 따라잡기 어렵다고 생각함. 미래 콘텐츠를 발굴해서 메타버스化 시키는 것이 중요하다고 생각함.

- (국회미래연구원 이승환 연구위원)
  · 기존과 차별화 되는 새로운 전략을 만들어 내는 것이 고민임. 대기업과의 협업도 필요할 것이며, 메타버스가 어떻게 보여질지 잘 포장하는 것도 필요함. 미래전략분과를 통해 미래를 전망하는 것이 중요하다고 생각.

- (과기정통부 이병진 과장)
  · ICT 시장의 기술, 트렌드가 매우 빠르게 바뀌고 있고, 새로운 전략 도출이 필요함. 미래전략분과가 새로운 전략을 도출에 중요한 역할을 해주었으면 함.

- (RAPA 양용열 사무총장)
  · 모든 국민이 실생활에서 메타버스를 체험할 수 있고, 메타버스를 통해 모든것을 할 수 있는 세상이 되기를 기대함.

- (RAPA 성호석 본부장)
  · 향후 회의 때 메타버스 신규 트렌드 발굴, 정부 정책 지원 방식 등을 논의해 보는 것이 좋을 것 같음.

- (SPRi 최무이 실장)
  · 카드 회사, 게임 등의 사례처럼 메타버스를 구현하는 기술이 반드시 몰입할 정도의 기술력을 가져야만 한다고 생각하지 않음. 콘텐츠와 비즈니스 모델을 탄탄하게 구축하는 것이 중요하다고 본다.

- (NIPA 조영진 본부장)
  · 가상융합산업진흥법안 임시기준을 적용해서 KMF 부스 전시, 해커톤 행사 등을 시범적으로 운영해 보는 것도 좋을 것 같음. 행사 후 도출된 문제점을 바탕으로 새로운 전략을 도출할 수 있을 것으로 봄.

- (유지상 의장)
  · 미래전략 도출은 정부의 노력만으로 되지 않는다. 국내 메타버스 산업이 경쟁력을 가지려면 대기업 참여가 필수라고 생각한다. 또한, 중소기업도 용역 기반의 지원 사업에서 탈피가 필요하다. 예산은 한정적이므로 기업의 소리를 잘 듣고 그들이 필요한 것, 규제를 해소해 주는 노력 등이 필요하다고 본다.

  · 비전프로를 착용 해봤는데 기술력이 굉장히 뛰어나서 놀랐다. 앞으로 XR 생태계가

올 것 이라는 확신이 들었다. 비전프로 등 XR 기기에 들어가는 어플리케이션 등을 개발하는 것을 지원하는 것도 필요할 것 같다.

- (시어스랩 정진욱 대표)
  - 메타버스 지원사업도 뉴딜정책이 필요하다고 본다. 기업이 매출을 가져가서 체력이 길러질 수 있도록 지원해 주었으면 좋겠다.

- (과기정통부 황규철 국장)
  - 메타버스는 현실 세계보다 더 크고 무한히 확장할 수 있는 공간이다. 포괄적으로 조망하는 것이 필요함. 현실 법체계로 무궁무진한 메타버스 세상을 잘 관리하는 것이 어렵고, 이를 해결하기 위해 많이 고민하고 있다.

  - 세상을 발전시킨 것은 인간의 욕망 때문이라고 생각한다. 메타버스가 발전하기 위해서도 사람들의 소유욕을 채워주어야 한다고 본다. 메타버스의 가치가 회사에 소속되어 있지 않고 개인이 가지고 확장할 수 있도록 해야 더 확장하고 발전할 것이다. 미래전략분과는 앞으로 메타버스 산업에 대한 중장기적 비전을 제시할 수 있는 분과로 운영되었으면 좋겠다.

1-2. 미래전략분과 2차 회의 결과

□ 개요

○ **(목적)** 메타버스 관련 산업·기술 동향 분석을 통해 정부 지원 필요 사업 발굴 및 정책 제안을 위해 미래전략분과 신설

○ **(일시/장소)** '24.6.5.(수), 15:00~17:00 / 누리꿈스퀘어 중회의실2

○ **(참석자)** 과기정통부 황규철 국장, 유지상 의장, 분과원 등 25명 내외

□ 주요 내용

○ 국내외 메타버스 주요이슈 및 지속가능한 메타버스 비즈니스 전략

○ 메타버스 미래 기술·산업 등 최신 트렌드 분석

□ 세부 일정

시 간		세부내용	비고
15:00 ~ 15:10	10분	▸ 개회 및 참석자 소개	NIPA 이주남 팀장
15:10 ~ 15:35	25분	▸ 국내외 메타버스 주요이슈 및 지속가능한 메타버스 비즈니스 전략	국회미래연구원 이승환 박사
15:35 ~ 16:00	25분	▸ 메타버스 기술·산업 최신 트렌드 2	RAPA 엄희윤 센터장
16:00 ~ 16:50	50분	▸ 자유토론	분과장
16:50 ~ 17:00	10분	▸ 3차 회의 계획(일정, 장소, 주제) 논의 및 마무리	분과장

□ 회의 결과

○ 국내외 메타버스 주요이슈 및 지속가능한 메타버스 비즈니스 전략
(발표자 : 국회미래연구원 이승환 연구위원)

- 新 OS와 기기 등장의 의미
  - 1995년 Mac OS, Windows95와 함께 컴퓨터 등장, 2007~2008년 iOS, 안드로이드와 함께 스마트폰이 등장하였음. 현재는 애플 visonOS와 메타 Horizon OS가 새롭게 등장하며 구조적 변화(컴퓨팅의 Next Lecel, 공간)를 예고하고 있음.

- 메타버스 시대, 컴퓨터의 변화
  - 글로벌 주요 기관은 컴퓨터의 변화를 예측함. 향후 컴퓨터는 프로그래밍을 넘어 학습과 의사 결정을 하는 도구로 변할 것이며, 키보드나 화면 없이 인간과 상호작용하는 형태로 발전할 것으로 전망

- SW와 HW 전략의 재구성
  - (SW전략) 생성AI를 통해 누구나 간단하게 메타버스 공간을 만들어 낼 수 있게 되었음. 간단한 텍스트 입력으로 사물, 공간, 캐릭터를 생성할 수 있으며, 이렇게 만들어진 캐릭터와 서로 의사소통, 상호작용을 할 수 있게 SW 기술 수준이 발전하였음. 또한 메타버스 내에서 시공간, 물리적인 제약 없이 다른 사람들과 소통, 협업하는 등 업무 방식의 변화가 나타날 것.
  - (HW전략) Glasses-free 3D OLED, 디지털트윈(공간 스캐닝), Gatebox, 디즈니 VR용 이동 타일 등 다양한 형태의 공간컴퓨팅이 등장하였음.

- 인재양성
  - AI와 공생하는 신인류, 슈퍼 개인이 등장할 것이며, 슈퍼개인은 생성AI를 활용하여 비트를 자유자재로 다루며, 생산성을 극대화하고, 자신의 영역을 확장하며 새로운 서비스를 생산할 것임.

- 기술진화
  - 초실감, 개인화, 융합의 키워드로 메타버스 기술이 발전하고 있음

- 지속가능한 디지털 공간의 미래
  - 진화 방향을 고려한 디지털 공간 경제 전략 수립
  - 공간컴퓨팅과 생성AI의 결합으로 제작 혁신, 경험 가치 제고 / 공간컴퓨팅과 사물의 만남, 슈퍼 개인이 등장하고 있음
  - 신기루 속의 신세계, 부작용에 대한 준비, 규제개선 필요

○ 메타버스 기술·산업 최신 트렌드(발표자 : RAPA 엄희윤 센터장)

- CES, MWC 등 글로벌 주요 전시회에서 나타난 메타버스 기술, 산업 트렌드
  · 멀티모달AI : 네이티브 멀티모달로 진화하여 처음부터 다양한 데이터의 사전 학습을 통해 기본적으로 모델자체가 멀티모달이 되도록 설계

  · Artificial Intelligence : 오픈AI, 'SORA'는 자연어(프롬프트) 기반 동영상 생성 / 초거대AI 글로벌 빅테크인 오픈AI와 구글이 경쟁하고 있으며, 구글은 서비스, OS, 디바이스, 클라우드, 반도체 등 기반을 갖추고 있음
  → 우리나라는 글로벌 빅테크 경쟁에서 초기 국내 레퍼런스 확보 및 글로벌 시장 진출을 위해 노력해야 하며, 스타트업 경쟁력 강화 및 지속가능한 차별화 전략을 검토해야 함

- (결론) 비R&D는 다양한 어플리케이션 서비스 개발로 AI 융합산업을 견인하는 Diversity 전략으로, R&D는 견고한 생태계 구축을 위해 AI콘텐츠 요소기술 개발을 지원하는 Vertical 전략 필요

○ 자유토론

- (앙트러리얼리티 이동윤 대표)
  · AI 바우처 사업이 기업들에게는 많은 도움이 되는데 지속적인 지원 요청
  → (과기정통부 이병진 과장) 현금성, 보존성 지원보다는 더 현실적으로 메타버스 기업들에게 도움이 될 수 있는 방안을 마련하도록 고민해 보겠음.

- (한맥기술 정태원 센터장)
  · 한맥기술을 건설사업 엔지니어링을 하고 있으며, 메타버스에 지속적으로 투자하고 있음. 건설산업은 디지털 전환이 낮은 기업으로 산업SW가 없어서 자체적으로 개발하고 있음. 이에 두 가지 제안을 드리고자 함. ①건설분야 SW 개발을 국토교통부와 협업해서 개발 요청 ②우리나라 공공데이터 정책으로 정보 제공에 한계가 있는데 이를 해결해주었으면 함.

- (심스리얼리티 김명환 대표)
  · 메타버스 신규 기술 트렌드의 너무 빠른 변화로 어려움을 겪고 있으며, 본사가 지방에 위치하여 인력 수급에 어려움을 느끼고 있음. 메타버스 전문인력양성이 필요함.
  → (RAPA 성호석 본부장) 메타버스 전문인력 양성을 위해 지역과 대학 연계를 검토하고 있으며, 인력 수준에 대해 논의하고 여러 연계 방안을 고민하겠음.

- (노바테크 김영상 본부장)
  · 메타버스 생태계 확장에 정부가 앞장서주었으면 좋겠음. AR, VR 기반 교육훈련 컨텐츠를 만드는데 기존 엔진을 활용하다보니 비용이 너무 높음. 콘텐츠 생산 단가를 낮추기 위해서는 저작 도구 개발이 필수적이며, 정부의 생태계 조성에 노력을 부탁드림.

- (슈타겐 김원현 대표)
  · 우리나라 메타버스 기술 경쟁력을 위해 고민하여야 하며, 산업별 지원보다는 확장성을 가진 메타버스 지원 체계가 필요하다고 생각함. 현장의 실패 원인을 분석하고 이를 해결할 수 있는 지원 사업을 디자인 해주셨으면 함.

- (IITP 이준우 PM)
  · 정부의 지원 사업 특성상 타겟을 한정하지 않고 고르게 지원할 수 밖에 없음을 이해 부탁. 향후 기업에서 메타버스 지원 사업 수요를 제기해주실 때 현실적인 목표 제시 및 니즈를 명확히 제안해주면 큰 도움이 될 것 같음.

- (한성대학교 김효용 교수)
  · 메타버스 산업의 전반적인 분위기가 좋지 않은 것이 현실이다. 메타버스 산업이 발전하기 위해서는 정부의 의지가 중요하다고 본다.

- (유지상 의장)
  · 정부가 메타버스에 관련한 미래지향적인 방향을 제안해야 하며, 과제 기획 시 학계, 연구계 외에 현장의 의견을 잘 듣는 것이 중요함. 또한, 장기적 안목을 가지고 지속가능한 메타버스 지원사업을 운영해야 함.

- (과기정통부 황규철 국장)
  · 이 자리에서 나온 모든 이야기를 즉시 해결해드리는 것은 어려우나, 이런 의견이 쌓이고 모든 조건이 맞춰지는 적절한 타이밍이 올 때 의견을 반영하기 위해서는 기업분들께서 제시한 의견들이 자료로 남아 있어야 한다. 그렇게 되도록 지속적으로 관리를 할 예정임.

  · "공급-수요-예산"이 매칭되지 않아 사업을 기획하는데 어려움이 있었는데 이런 이야기들이 사장되지 않도록 관리하여 언제든지 꺼내보고 기획에 반영하도록 노력하겠다.

  · 아까 주신 의견들 중 보안상 제공에 어려움이 있었던 공공데이터는 안보와 관계가 적은 부분은 공개될 수 있도록 협조하겠으며, 인력 수급은 기업의 요구 사항을 정리해서 인재 배출 목표를 설정하고 전문인력을 양성할 수 있도록 하겠음.

2. 인재양성 분과 활동 보고

□ 개 요

○ **(목적)** 메타버스 산업 인재양성 현황·직무 분석, 산업 수요 조사 등을 통한 메타버스 인재양성 분야 정부 정책제안 발굴

○ **(추진 경과)**

구 분	주요 내용	비고
1차 회의 ('24. 4. 30)	메타버스 얼라이언스 인재양성분과 '24년 주요 아젠다 설정 및 메타버스 산업 인재양성 방안 도출을 위한 의견 수렴	
2차 회의 ('24. 6. 25)	국내 메타버스 인재양성 분야 트랜드 및 산업 수요에 따른 필요 직무 조사·분석	

□ 주요 결과

○ 메타버스 기업에서 필요로 하는 기술 분야 조사 및 NCS 개발·개선 검토

- **(기업 필요 주요 직무)** 기획, 2D 디자이너, 3D 모델러(3ds Max, Substance), 프로그래머(Unity/Unreal), 애니메이션 기술(모션 캡쳐) 등
- **(NCS 개발·개선 검토)** 메타버스 분야 NCS는 3개 세분류 26개 능력단위 분석 결과 기업에서 필요로 하는 직무는 대부분 개발

○ 메타버스 산업 수요를 반영한 인재양성 커리큘럼 개선 검토

- **(교육 대상자 전문성 확보)** 기업에서는 2~3년 정도 개발자 채용을 선호하고 있어 메타버스 관련 전공자 대상의 심화 교육 제공 필요
- **(기획·창작 능력 확대)** 메타버스 관련 전공자 대상 SW 교육 보다는 프로젝트 개발 기회 및 기획·창작·마케팅 등의 실무 교육 제공 필요

○ 지·학·연 협력 교육 확대 검토

- **(지역 대학 교육 개설)** 지역 대학-기업이 연계된 메타버스 전문 교육 및 커리큘럼 개발을 통한 메타버스 인재 양성 프로그램 추진 검토

□ 향후 일정

구 분	주요 내용	비고
3차 회의 ('24. 8월)	지·학·연 협력 교육 확대 방안 검토 및 메타버스 인재양성 정부 정책 제언 발굴	
4차 회의 ('24. 11월)	메타버스 산업 인재양성 정부 정책 제언 검토	

붙임 인재양성 분과회 참석자

○ (참석자) 산·학·연·관 전문가 등 유관기관, 사무국 등

구분	소속	성명	직급
정부	과기정통부	최보훈	사무관
산업계	마블러스	임세라	대표
	이노시뮬레이션	성인제	상무
	디캐릭	최인호	대표
	듀코젠	박정호	대표
	(주)스페이스엘비스	조성호	대표
	라이크 코퍼레이션	최강배	대표
	메타키움	조수형	대표
	스튜디오코인	김새론	대표
학계	백석대학교	백순화	교수
	서강대학교	박상희	교수
	서정대학교	조훈	교수
	카이스트	우운택	교수
유관기관	**한국전파진흥협회**	**성호석**	**본부장**
	한국전파진흥협회	권순성	과장
	정보통신산업진흥원	김경미	수석
	한국직업개발원	백성욱	대표
	K-META	임석현	팀장
간사	한국전파진흥협회	장철화	과장
사무국	K-META 메타버스 얼라이언스	서영석	실장
		문정훈	차장

3. 기술표준 분과 1차 회의 결과

□ 개요

○ (목적) ‘24년도 기술표준분과 연간 활동계획 검토 및 논의

○ (일시/장소) ‘24. 5. 21(화), 15:00~17:00 / K-META 대회의실

□ 주요 내용

- **국내 주도 표준화 이슈 발굴**
- **메타버스 기술 이슈 정의**
- **메타버스 (기술)유형분류체계 고도화**

○ (참석자) 산·학·연·관 전문가 6명

구분	소속	이름	직급	비고
정부	과기정통부	김혜경	사무관	o
학계	건국대	윤경로	교수	o
산업계	비빔블	이성민	이사	o
	스코넥엔터테인먼트	최정환	부사장	
	젠스템	이경창	대표	
	한국 리눅스재단	장수영	이사	
	FAKE EYES	김석중	대표	
학계	한양대	박종일	교수	
	아주대	이환용	교수	
	충남대	류재철	교수	
	한국기술교육대학	김원태	교수	
연구계	TTA	김정헌	팀장	
	ETRI	강신각	본부장	
간사	IITP	김상태	팀장	代 임동훈 수석
사무국	K-META 정책기획실	서영석	실장	o
		문정훈	차장	o

□ 세부일정

시 간		세부내용	비고
15:00 ~ 15:10	10분	▸ 개회, 회의 일정 소개	사무국
15:10 ~ 15:30	20분	▸ ‘24년도 참석자 소개	분과장 및 분과원
15:30 ~ 15:40	10분	▸ 휴식	
15:40 ~ 16:40	60분	▸ ‘24년도 기술표준분과 활동계획 논의	분과장 및 분과원
16:40 ~ 17:00	20분	▸ 차기 회의 준비 등 논의, 의견교환 및 마무리	분과장 및 분과원

o (논의 결과)

1) 국내 주도 표준화 이슈 발굴

o 개방형 분과 운영에 맞춰 2차 회의부터는 주제발표(30분 정도)를 통해 회원사 관심을 높이고 참여를 활성화하여 기술 수요, 표준화 수요를 받을 수 있도록 진행하기로 함

2) 메타버스 기술 이슈 정의, 메타버스 (기술)유형분류체계 고도화

o 1, 2차년도 논의내용의 Scope을 줄여서 구체적인 기술분류체계, 기술레벨분류를 논의하기로 함

o ITU - FG에서의 기술 분류 내용과 각 WG에서 논의한 내용에 대하여 발표 요청 예정

- 일정 및 발표자 : 2차 회의, 발표자 : ETRI 강신각 본부장

4. 디바이스 분과 1차 회의 계획안

□ 목 적

○ XR디바이스 산업의 미래가치와 가능성을 면밀히 분석하고, 국내 산업의 현실적 목표설정 및 지속 가능한 산업을 위한 지원방안 마련

□ 회의개요

○ **일시/장소** : ’24. 6. 27(목) 14:00 / RAPA(목동사옥) 4층 세미나실

○ **참 석 자** : 과기정통부, XR디바이스 산·학·연 전문가, 유관기관 등 16명

□ 주요내용

○ 디바이스 분과 구성·운영 계획 및 추진방향 발표(RAPA)

○ XR디바이스 개발 경험, 사례 등 발표(라온텍, SP테크놀러지)

□ 회의 일정(안)

시간	주요내용	비고
14:00~14:10	▪ 디바이스 분과 구성·운영 계획 발표 및 분과장 선임	RAPA
14:10~14:30	▪ 마이크로디스플레이 in XR디바이스(AI관련)	라온텍 김보은 대표
14:30~14:50	▪ XR콘텐츠 스토어 구축 방향(가제)	SpTek 송호용 전무
14:50~15:20	▪ 국내 XR디바이스 산업현황 및 추진방향(안)	RAPA 엄희윤 센터장
15:20~16:20	▪ 종합토론	분과장
16:20~16:30	▪ 차기 회의 계획 결정 등 회의 마무리	분과장

붙임

디바이스 분과회 참석자[안]

연번	구분	소속	직위	성명	비고
1	분과장	한국전자통신연구원	실장	변춘원	
2	정부	과학기술정보통신부	사무관	김혜경	
3	산업계	맥스로직	대표이사	최용규	
4		인시그널	연구소장	천승문	
5		가온그룹	팀장	신호동	
6		레티널	대표이사	김재혁	
7		라온텍	대표이사	김보은	
8			수석	박찬규	
9		엘비전테크	대표이사	박수원	
10		맥스트	부사장	조규성	
11		에스피테크놀러지	전무	송호용	
12	유관기관	한국전파진흥협회	센터장	엄희윤	
13	글로벌 협력기관	퀄컴 코리아	상무	정철호	
14			차장	박성민	
15	간사	한국전파진흥협회	과장	임윤혁	
16		한국메타버스산업협회	차장	주정현	

5-1. 윤리제도 분과 1차 회의 결과

□ 개요

○ (목적) 메타버스 관련 법/제도 주요 현안 논의 및 현장 의견 수렴

○ (일시/장소) ‘24. 4. 18(목), 14:00~16:00/K-META 4층 회의실

□ 주요 내용

<주요내용>

○ 가상융합산업진흥법안과 시행령_시행규칙 고찰 및 산·학·연구계 의견 수렴

○ 메타버스와 자율규제 유형 및 사례와 메타버스 자율규제의 함의

○ (참석자) 산·학·연·관 전문가 18명

구분		소속	성명	직급	비고	참석여부
분과원	학계	법무법인 비트	송도영	변호사	분과장/발제자	○
		한양대학교	선지원	교수	발제자	○
	산업계	네이버제트	한기규	리드	온라인 참여	○
		웅진씽크빅	원만호	전무		○
		애니펜	전재웅	대표		×
		글로브포인트	조상용	대표		○
		브이리스브이알	권종수	대표		○
	연구계	한국법제연구원	정원준	부연구원		○
		한국소프트웨어산업협회	안홍준	실장		○
		정보통신정책연구원	문아람	연구위원		○
		저작권 위원회	송선미	연구위원	온라인 참여	○
		소비자시민모임	윤 명	사무총장	온라인 참여	○
개방형 참여		한림대학교 의료원	박세진	계장	온라인 참여	○
		피앤씨솔루션	조명환	부장		○
		빌리버	양병석	대표		○
		한국과학기술원	윤정혁	연구원		×
		뉴베이스	모효정	이사	온라인 참여	○
정부		과기정통부	신재우	사무관		×
간사		NIPA메타버스전략팀	최창범	팀장		○
사무국 (간사)		K-META 정책기획실	주정현	차장		○
		K-META 정책기획실	김정우	대리		○

□ 세부 일정

시 간		세부내용	비고
14:00 ~ 14:10	10분	▸ 참석자 소개/분과장 인사	간사/분과장
14:10 ~ 14:50	40분	▸ 가상융합산업진흥법안 고찰	송도영 변호사 발제
14:50 ~ 15:00	10분	▸ 휴식	
15:00 ~ 15:40	40분	▸ 메타버스와 자율규제	선지원 교수 발제
15:40 ~ 16:00	20분	▸ 자유 토의 및 마무리	분과장 및 분과원

□ 회의 결과

- **글로브 포인트 조상용 대표**
  - 질문) 메타버스 자율규제 표준화 가이드에 대한 존재 or 사례 여부

※ 지율규제란 부분이 기준들이 존재하고, 기준 범위안에서 자율적으로 통제해야 하는 부분인데 기술 표준화처럼 가이드가 준비되었는지, 또는 그런 사례가 있는지 여부

  - 답변(선지원교수) 메타버스 자율규제는 대한민국이 최초 도입이며, 자율규제는 표준화 대상이 아님. USB나 핸드폰처럼 기술 표준화 대상에 해당하지 않음.

- **법무법인 비트 송도영 변호사**
  - 메타버스 영역은 융합산업영역이어서, 자율규제에 대한 영역과 도메인을 정하기가 어려움. 특정영역에 대한 핀포인트를 찾아서 해결한 뒤, 영역을 확장하는 것이 바람직함.

※ 예를 들어 교육용 콘텐츠에 대한 인증 후 학교에 콘텐츠 납품하고 학원이나 교육산업에 확산하는 방안을 핀포인트로 시작하여 자율규제, 임시기준를 만드는 것도 방안임

- **빌리버 양병석 대표**
  - B2B 영역 메타버스 자율규제란 부분이 소프트웨어관련 관련 규제와 유사한 것으로 파악

※ 송도영 변호사) B2B에서도 자율규제 적용에는 문제는 없다. 단 관련법의 규제를 개선해야 한다. 가령, 선박에 대한 안전점검이 메타버스상에서도 가능하지만, 산업현장에서는 법규상 오프라인 안전점검으로 되어 있어서, 적용하기가 쉽지 않음.

  - 메타버스의 정의에 따라 다양하게 해석될 소지가 존재하며, 가상공간자체를 메타버스로 보는 것도 가능

- **브이리스브이알 권종수 대표**
  - 질문) 규제샌드박스를 통과한 VR트럭이 자율규제나 가상융합산업진흥법에 저촉되는 사항이 있는지 여부
  - 답변(송도영 변호사) 규제개선 측면에서 차량개조는 완료되었고, 신고부분이 아직 개정이 안되었음.(VR트럭 규제적용여부나 규제신고조항이 아직까지 모호함) 추후 VR트럭 상영 콘텐츠 범위를 전체연령 가능과 VR트럭 탑승 시 본인 신분증을 통한 인증 등을 구체화하여 VR트럭 자율규제를 수립 후 관련 부서 승인이 필요함.

- **웅진씽크빅 원만호 전무**
  - 현재 교육콘텐츠 관련해서는 이슈가 크지 않다고 봄. 자사는 교육 서비스 내 학습자의 인터랙션에 주력하고 있는데, 향후 서비스와 사업이 확장되면서 고민할 부분이 발생 되면, 관련 사항을 세부적으로 검토할 계획임

- **한국소프트웨어산업협회 안홍준 본부장**
  - 소프트웨어협회에서도 유사한 제도를 운영하는데, 주목할 부분은 신고제도임

소프트웨어사업체의 경우 신고는 의무 사항이 아니나, 공공사업에서 입찰 제한 조건을 부여하여, 소프트웨어 관련 기업이 신고에 대한 동기부여를 제공

※ 실제로는 동기부여지만, 사실상 규제처럼 기업이 체감

· 플랫폼 사업 영역이 간략하게 법에 기술이 되어 있어서, 어떤 영역까지 플랫폼 사업이라고 볼 수 있을지 디테일한 정의가 되어 있지 않으면 신고의 효과가 반감될 수 있고, 매출액도 어떤 기준으로 구분하느냐도 중요함.

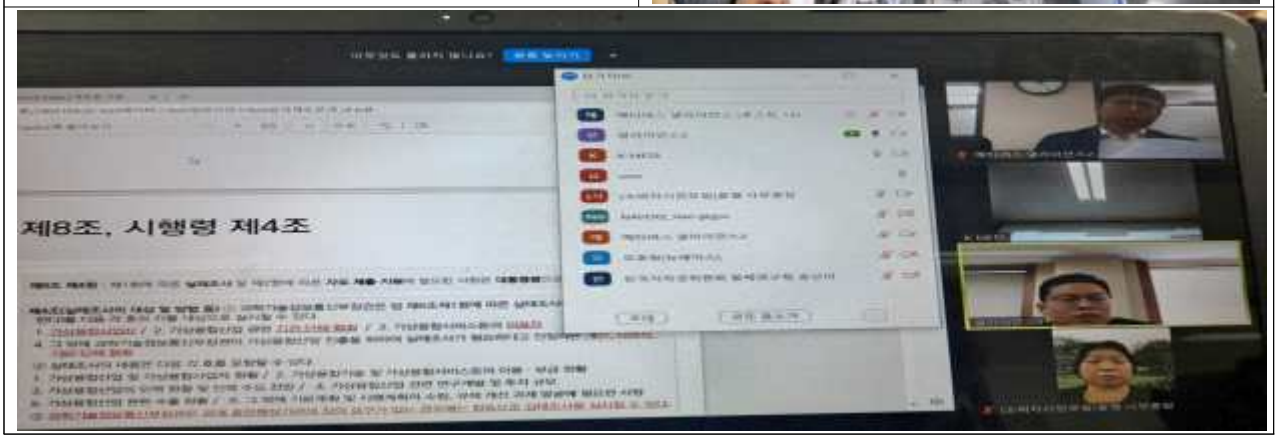
- **한림대의료원 박세진 계장**

· 이번 과기부 국책사업(차세대 기술선도 메타버스 프로젝트 공모)에서 헬스케어 분야 공고가 났었는데, 현행 의료법에 위배되지 않도록 명기되어 있음

· 가상융합산업에서 의료분야의 경우, 단지 병원에서 제공되는 의료서비스 뿐만 아니라 전국단위의 의료자원 효율화 등 여러 방안에서 활용될 수 있으며, 현재 제도적으로 의료 인력 규제, 원격진료 제한, 개인정보보호 등이 있어 실질적인 기술을 접목시키고 활용하기에는 어려움이 많은 상황임

· 의료분야에서의 가상융합산업이 발전되려면, 여러 규제사항에 대해 극복할 수 있는 시도가 있어야 할 것으로 판단됨.

※ 단기적으로 예를 들면, 과기부 공모 사업 진행 시 의료분야에 대한 아이디어 확장, 기술 활용 극대화를 위해 해당 사업기간동안 한시적으로라도 기술 중심의 검증이 가능하도록 부처 간 협의나 내부 검토가 이루어져야 함



5-2. 윤리제도 분과 2차 회의 결과

□ 개요

○ (목적) 메타버스 관련 법/제도 주요 현안 논의 및 현장 의견 수렴

○ (일시/장소) '24. 5. 24(금), 15:00~17:00/K-META 4층 회의실

□ 주요 내용

○ 메타버스와 AI 관련 저작권 현황과 주요 이슈(이승환 박사)
- 메타버스 공간과 AI를 활용한 창작물 관련 저작권 현황과 이슈 검토

○ 메타버스에서의 저작물 이용 가이드 안내 및 현장 의견 수렴(김찬동 팀장)
- 저작물 종류별 쟁점 분석 및 주체(플랫폼사업자/크리에이터/최종이용자)별 유의 사항 등

○ (참석자) 산·학·연·관 전문가 18명(기존 분과원 11명/개방형 참여 7명)

구분		소속	성명	직급	비고	참석여부
분과원 (11명)	학계	법무법인 비트	송도영	변호사	분과장	○
	산업계	네이버제트	한기규	리드		○
		웅진씽크빅	원만호	전무	온라인	○
		애니펜	전재웅	대표		×
		더픽트	전창대	대표		○
		글로브포인트	조상용	대표		○
		브이리스브이알	권종수	대표		○
	연구계	한국법제연구원	정원준	부연구원		○
		법무법인 세종	이종관	수석위원		×
		저작권 위원회	김찬동	팀장	발제자/온라인	○
		국회미래연구원	이승환	박사	발제자	○
		소비자시민모임	윤 명	사무총장		○
개방형 (7명)	산업계	뉴베이스	모효정	이사	온라인	○
		뉴베이스	윤종주	매니저	온라인	○
		코코넛사일로	김승용	대표	온라인	○
		AWS(아마존웹서비스)	김준형	매니저		○
	학계	서강대학교	이도곤	연구원		×
		고려대학교 의료원	양정희	연구교수		○
	협회/기관	한국메타버스산업협회	최동진	위원		○
		한국화학융합시험연구원	황시현	책임		○
		G&M	김동수	실장		×
간사		K-META 정책기획실	주정현	차장		○

※ 참석자 유형: 오프라인 13명/온라인 5명

□ 세부 일정

시 간		세부내용	비고
15:00 ~ 15:10	10분	▸ 참석자 소개/분과장 인사	간사/분과장
15:10 ~ 15:50	40분	▸ 메타버스 & AI 관련 저작권 현황과 이슈	이승환 박사 발제
15:50 ~ 16:00	10분	▸ 휴식	
16:00 ~ 16:40	40분	▸ 메타버스에서의 저작물 이용 안내	김찬동 팀장 발제
16:40 ~ 17:00	20분	▸ 자유 토의 및 마무리	분과장 및 분과원

□ 주요 내용

1) 메타버스·AI 진화와 저작권 이슈(이승환 박사)

ㅇ 사용자 생산성을 높이기 위한 다양한 도구와 기술 등장

- 생성형AI 등장으로 기존 기술들과 융합되어 다양한 창작물 출현
- 텍스트 → 사운드(음악) → 이미지/영상→ 3D 순으로 진화함

ㅇ 인공지능 텍스트 생성으로 인한 저작권 이슈

- 구글은 뉴욕타임즈 기사를 AI활용 대가로 보상금 지급
- 오픈AI와 MS, 미국 8개 신문사로부터 자적권 소송 중

ㅇ 인공지능 사운드(음악) 생성으로 인한 저작권 이슈

- 현기술로 15초 음성 녹취시 인공지능으로 음성복제 가능

ㅇ 인공지능 이미지/영상 생성으로 인한 저작권 이슈

- AI가 만든 만화 “새벽의 자리야” 저작권 미당국 인정 취소
- 어도비의 개방적 구조로 인한 영상의 다양성과 예술적 발전 기여

ㅇ 가상현실과 AI의 융합(공간 컴퓨팅과 메타의 중요성)

- 컴퓨터 학습을 통해 다양한 기기가 상호작용 가능
- 공간 컴퓨팅과 메타 도구의 등장으로 인터랙션 방식 다양화
- 로봇기술의 발전으로 메타버스의 공간 창출이 가능

2) 메타버스에서의 저작물 이용 가이드 안내(김찬동 팀장)

ㅇ 메타버스 내 주요 저작권 이슈

- 안무, 건축, 응용미술, 음악 분야에 대한 이슈가 높음

※ 안무저작권은 안무의 연속적인 창작적인 표현에 대해서 보호

※ 골프장은 저작권 침해 인정 사례가 있음. 건축 저작물은 저작권 이용 허락 필요(평범한 디자인은 저작권 침해 되지 않음)

※ 메타버스 내 음악저작물을 이용하려면, 사전 이용 허락을 받아야 함.

ㅇ 메타버스 플랫폼에서의 저작권과 이용 약관

· 플랫폼사업자: 창작과정에서의 저작물 이용은 사전 이용 허락 필요

· 크리에이터: 창작과 동시에 '저작권자'

※ 크리에이터가 창작과정에서 타저작물 이용 시 사전 허락 필요

· 최종이용자: 음악/안무 등 무단 이용시 저작권 침해의 소지가 큼

3) 주요 질의 사항

- 뉴베이스 모효정 이사

· 질문) 의료교육 콘텐츠와 AI를 이용한 VR교육 콘텐츠 개발 시 환자의 음성을 성우 녹음하고, 이를 AI와 결합 하여 다양한 대화를 할 경우 저작권 계약의 방법, 절차, 양식은 어떤 것이 있는지?

※ 김찬동 팀장 답변)성우 목소리를 학습시켜서 AI를 구현하겠다는 그런 내용인데 지금 그 목소리 자체에 대해서는 지금 저작권으로 보호할 수 있는 부분은 없음. 지금 목소리 같은 경우에는 흔히 미국 법제상 퍼블리시티(publicity)라는 용어를 사용이 되고 있는데, 퍼블리시티권(right of publicity)이 국내에 인정되느냐 안 되느냐에 대해서는 반반인 거 같음 어떤 경우에는 인정이 된다. 어떤 경우에는 인정되지 않는다라는 그런 판례들이 많이 있음. 위와 같은 경우에 성우분하고 어떤 계약 체결을 통해서 해결하겠다라는 부분인데 만약 계약만 체결되면은 충분히 성우분의 목소리는 충분히 사용이 가능함.

- 더픽트 전창대 대표

· 질문) 드론을 이용한 항공 스캔 시 3D 공간과 건축물 저작권 관련 기준 여부 기존건축물을 100% 스캔하거나, 3D모델링 하는 과정에서 일부 변경 발생 시 대응 방안 등

※ 김찬동 팀장 답변) 디지털 트윈의 경우에도 '저작권 법상의 디지털 파노라마 자유가 적용이 돼야 된다' 라는 의견과 반대 의견이 나눠지고 있음. 그래서 디지털 트윈 같은 경우에는 '디지털 트윈 적용에 대한 명확한 제한이 될 수 있도록 저작권 개정이 필요하다'라는 의견도 있음. 아직까지 쿼스천인 상태여서 어떻게 처리를 해야 되느냐 부분에 대해서는 정립이 필요한 부분으로 파악함. 다만 현행 저작권법상으로는 항공사진 촬영을 통해서 그대로 구현하는 것 같은 경우에는 침해의 소지가 상당히 낮아 보임

- 고려대학교 의료원 양정희 교수

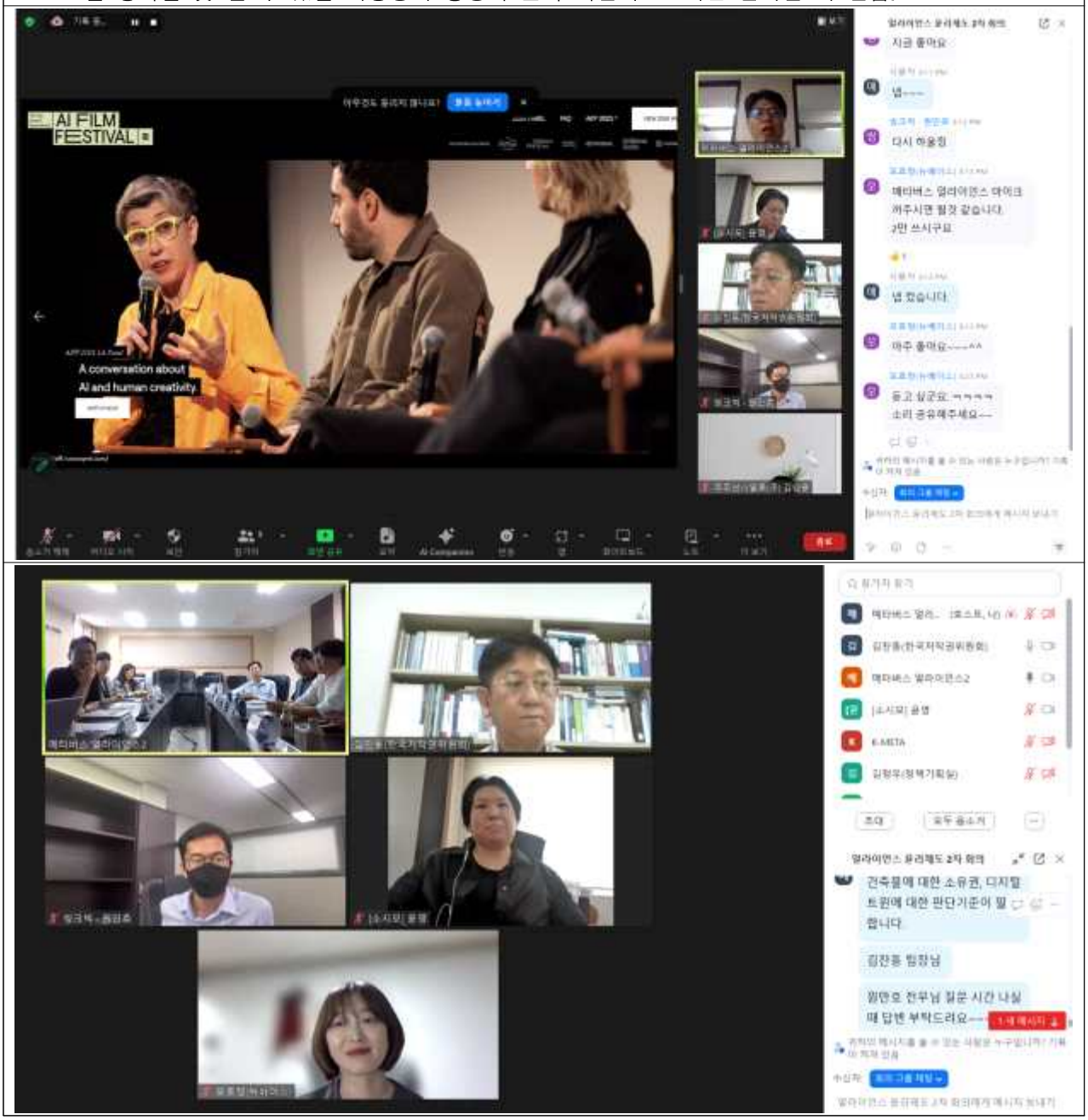
· 질문) 의료 메타버스는 산업화 초기 단계로 표준화와 사업화의 어려움이 존재하며, 의료메타버스 표준화를 위한 사전 작업 또는 방향성은 무엇인지?

※ 송도영 변호사 답변) 관련 데이터를 프로토콜에 신속하게 맞추는 것이 우선임. 지금 빨리 맞추지 못하면, 계속적으로 슬라이스 나게 되고, 논의 분야가 넓어져서, 그걸 나중에 다시 또 맞추고 조정하는데, 본질적인 논의는 못하고 맞추는데만 엄청난 에너지가 소모될 수 있으므로, 초기에 조치를 취하는 것이 우선순위임

- **웅진씽크빅 원만호 전무**

  · 질문) 메타버스 플랫폼 내에서 유명 대도시의 랜드마크를 작업하고 있는데, 실제와는 다르게 약간 변형을 해야하는 지 여부(전반적인 외관에 대한 랜드 마크를 변형을 해서 유사한 느낌만 나게 작업해야만 하는지, 또는 관련 기준이 존재하여 어디까지는 저작권이고 어디까지는 그냥 공공적인 어떤 목적으로 만들어진 것들을 가져다 쓸 수 있는지 여부)

  ※ 김찬동 팀장 답변) 저작권상으로만 보면 랜드마크와 같은 항시 개방된 장소에 있는 건축물 같은 경우에는 그대로 구현하였을 경우에 복제가 가능하다라고 규정이 되어 있기 때문에, 변형을 할 경우에는 또 다른 문제가 발생이 될 수 있음. 만약에 그대로 복제해서 이용한 경우에는 문제는 크게 없을 거 같은데. 만약에 그 내부까지 구현을 해서 메타버스에서 이용 됐을 경우에는 또 다른 문제가 생길 수 있음. 내부 같은 경우에는 제한 사유의 요건이 항상 개방된 장소에 전시돼 있는 요건을 충족을 못 할 수 있을 가능성이 상당히 높기 때문에 또 다른 문제인 거 같음.



붙임 **가상융합산업 진흥법 시행령안 및 시행규칙안 주요내용**

「가상융합산업 진흥법 시행령안 및 시행규칙안」주요내용

1. 추진 경과

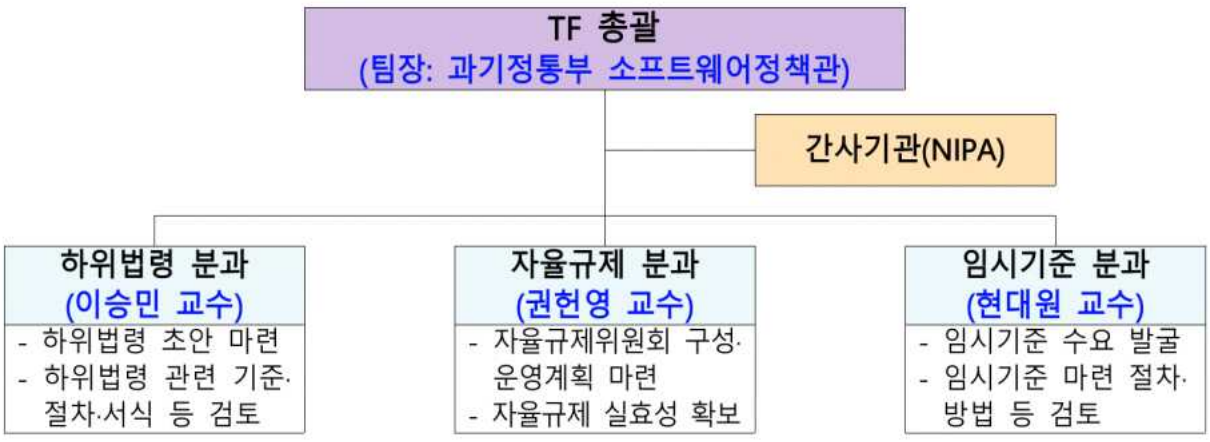
○ 가상융합산업을 체계적으로 지원하고 규제를 개선하기 위해 「**가상융합산업 진흥법**」이 제정(법률 제20352호, 24.2.27. 공포, 24.8.28. 시행)됨에 따라, 동 법의 차질 없는 시행을 위하여 **하위법령 제정** 작업 진행

○ '**메타버스 신산업 규율체계 정립 TF**' 산하에 '**하위법령 분과**'를 설치하여 하위법령안을 마련

- 24.3.8. 1차 회의 : 시행령안 초안 검토 및 분과 운영 계획 논의
- 24.3.11. 2차 회의 : 시행령안 수정안 검토(쟁점조항 선정)
- 24.3.21. 3차 회의 : 시행령안 재수정안 검토
- 24.3.25. 4차 회의 : 시행령안 및 시행규칙안 검토

* 그 외 3차에 걸친 조문별 축조심사 회의 개최

< 메타버스 신산업 규율체계 정립 TF >



○ **현재 입법예고 기간 중**(24.5.28.~7.8.)으로서, 예고 사항에 대해 제출된 의견을 참고하여 시행령 및 시행규칙 제정 예정

2. 법률 및 하위법령(안) 조문 구성

○ 법률: 총 7장, 35개 조문

○ 시행령안 : 총 19개 조문, 별표 1개 ※ 규제 조항 4개

○ 시행규칙안 : 총 9개 조문, 서식 5개

가상융합산업 진흥법	시행령안	시행규칙안
제6조(기본계획의 수립 등)	제2조(기본계획의 수립) 제3조(연도별 시행계획의 수립)	
제8조(실태조사 등)	제4조(실태조사의 대상 및 방법 등)	
제9조(가상융합 플랫폼 사업의 신고)	제5조(가상융합 플랫폼 사업의 신고) 규제	제2조(가상융합 플랫폼 사업의 신고) * 별지 제1호서식(신고서), 별지 제2호서식(신고접수증)
		제3조(가상융합 플랫폼 사업의 변경신고)
제10조(전문인력의 양성 등)	제6조(전문인력의 양성)	
제11조(기술개발의 촉진)	제7조(기술개발의 촉진)	
제13조(표준화)	제8조(표준화 지원)	
제17조(전담기관의 지정 · 운영)	제9조(전담기관)	
제18조(협회)	제10조(협회)	제4조(협회의 설립인가)
제19조(지역별 가상융합산업지원센터)	제11조(지역별 가상융합산업지원센터) 규제	제5조(지원센터 지정계획의 공고)
	* [별표] 지역별 가상융합산업지원센터의 지정취소 및 업무정지의 기준 규제	제6조(지원센터 지정의 신청) * 별지 제3호서식(지정신청서) / 별지 제4호서식(지정서)
		제7조(지원센터의 운영실적 평가 등)
제20조(가상융합사업자에 대한 지원)	제12조(가상융합사업자에 대한 지원)	
제22조(시범사업의 실시)	제13조(시범사업의 실시 및 지원)	
제23조(가상융합서비스등 전환 우수기업 지원)		제8조(가상융합서비스등 전환 우수기업 지원)
제26조(가상융합사업 영향평가)	제14조(가상융합사업 영향평가)	
제28조(임시기준 등)	제15조(임시기준의 제안 등) 제16조(임시기준의 마련 등 기준) 제17조(임시기준의 마련 등 절차)	제9조(임시기준 신청서) * 별지 제5호서식(임시기준 신청서)
제31조(건전한 가상융합세계 생태계의 조성 등)	제18조(분쟁해결절차의 마련) 규제	
제33조(권한 · 업무의 위임 · 위탁)	제19조(권한 · 업무의 위임 · 위탁)	

3. 주요 내용

□ 기본계획 및 연도별 시행계획의 수립(영 제2조, 제3조)

위임 사항	○ 기본계획 변경시 정보통신전략위원회의 심의를 거치지 않아도 되는 **경미한 사항**(법 제6조제2항)
시행령안	○ 1. 기본계획의 기본 방향이 바뀌지 않는 범위에서 사업 시행에 관한 세부사항을 변경하는 경우 2. 기본계획의 기본 방향에 영향을 미치지 않는 사항으로서 그 변경 근거가 분명한 사항을 변경하는 경우 3. 단순한 착오, 오기(誤記), 누락 또는 명백한 오류를 수정하는 경우

위임 사항	○ 기본계획 및 시행계획 수립·시행에 필요한 사항(법 제6조제6항)
시행령안	○ 기본·시행계획이 수립·확정되거나 변경된 때에는 그 내용을 **공고** ○ 연도별 시행계획을 수립하는 경우 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장 및 관련 단체·기관의 장에게 그에 관한 **협조를 요청할 수 있는 근거** 마련

□ 실태조사의 대상 및 방법 등(영 제4조)

위임 사항	○ 실태조사 및 자료 제출·지원에 필요한 사항(법 제8조 제4항)
시행령안	○ **실태조사의 범위 명확화** ※ 1. 가상융합산업 및 가상융합사업자 현황, 2. 법 제2조제1호에 따른 가상융합기술의 이용·보급 현황. 3. 가상융합서비스등의 이용·보급 현황, 4. 가상융합산업 관련 인력 현황 및 인력 수요 전망, 5. 가상융합산업 관련 연구개발 및 투자 규모, 6. 가상융합산업 관련 수출 현황, 7. 가상융합산업 관련 규제 현황, 8. 그 밖에 산업현황 및 규제 개선 과제 발굴 등에 관한 사항 ○ **실태조사 대상자 선정 및 사전 고지 의무 규정**

□ 가상융합 플랫폼 사업의 신고 기준(영 제5조, 규칙 제2조)

위임 사항	○ 가상융합 플랫폼 사업자 중 신고 대상 사업자 기준(법 제9조 제1항)
시행령안	○ 신고 대상 기준 – **매우 영세한 규모**의 가상융합 플랫폼 사업자의 **신고의무 면제** ※ 법 제9조제1항에서 “대통령령으로 정하는 기준을 충족하는 자”란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 말한다. 1. 직전 사업연도 가상융합 플랫폼 관련 매출액이 1억원 이상인 자 2. 직전 사업연도 가상융합 플랫폼 관련 거래액이 10억원 이상인 자 3. 전년도 말 기준 직전 3개월 평균 가상융합 플랫폼의 월간 활성 이용자 수가 1천명 이상인 자
시행규칙안	○ 가상융합 플랫폼 사업 신고서(별지 제1호서식) ○ 신고 처리 절차 및 신고서 미비시 보완 요청의 근거 마련 ○ 신고 사항 중 ‘변경신고’를 해야 하는 중요한 사항 규정 ※ 1. 상호・명칭・주소, 2. 대표자, 3. 가상융합 플랫폼 서비스의 주요 내용

□ 전문인력의 양성(영 제6조)

위임 사항	○ 전문인력 양성 시책의 수립·시행에 필요한 사항(법 제8조 제4항)
시행령안	○ 다양한 영역에서 전문인력 양성이 필요한 점을 고려하여, 관**련 자료 제출 요청의 근거 마련** – **중앙행정기관의 장**이 전문인력의 양성에 관한 시책을 수립함에 있어 **관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 공공기관의 장에 대하여 전문인력의 양성에 필요한 자료를 제출할 것을 요청**할 수 있는 근거 마련 ○ **법 제10조제2항에 따른 지원 대상 명확화** ※ 1. 전문인력 양성에 필요한 프로그램・교재의 개발 2. 전문인력 양성에 필요한 교육・연수・연구 등 3. 해외 우수 전문인력의 발굴・유치 4. 그 밖에 전문인력 양성에 필요하다고 인정하는 사업

□ 전담기관(영 제9조)

위임 사항	○ 전담기관의 지정요건, 지정, 지정취소 및 지원 등에 필요한 사항 (법 제17조 제5항)
시행령안	○ **전담기관으로 지정할 수 있는 기관**을 예시적 열거 ※ 한국방송통신전파진흥원, 한국전파진흥협회, 한국인터넷진흥원, 정보통신산업진흥원, 한국지능정보사회진흥원, 한국정보통신진흥협회, 한국정보통신기술협회, 그 밖에 과학기술정보통신부장관이 사업의 효율적 추진에 적합하다고 인정하는 기관 또는 법인 ○ 법에서 규정한 사항 외에 **전담기관이 할 수 있는 사업** 명시 ※ 1. 가상융합산업 전문인력 양성 사업. 2. 가상융합산업 분야 창업 지원 사업, 3. 인접 분야와의 융·복합을 통한 다양한 가상융합서비스 등의 발굴, 제작, 유통 등 활성화 지원 사업, 4. 가상융합서비스등의 이용 기회 확대 및 안전성 제고를 위한 사업, 5. 그 밖에 가상융합산업 진흥을 위하여 필요한 사업 ○ 전담기관 지정 취소시 「행정절차법」에 따라 **청문 실시** ○ 전담기관의 지정 및 운영에 필요한 사항은 과학기술정보통신부장관 고시로 위임

□ 협회(영 제10조)

위임 사항	○ 협회 설립를 위한 인가 절차(법 제18조 제1항)
시행령안	○ 가상융합사업자가 협회를 설립하려는 경우에는 정관을 작성한 후 총회의 의결을 거쳐 **과학기술정보통신부장관에게 인가**를 신청 ○ 인가 신청시 제출해야 하는 서류 명시 ※ 과학기술정보통신부령으로 정하는 설립인가신청서에 정관 등을 첨부하여 제출
시행규칙안	○ 영 제11조제1항에 따라 협회의 설립인가를 신청할 때 제출하여야 하는 서류 및 절차 등은 「**과학기술정보통신부 소관 비영리법인의 설립 및 감독에 관한 규칙**」에 따르며, 이 경우 “설립허가신청서”는 “**설립인가신청서**”로 간주

□ 지역별 가상융합산업지원센터(영 제11조, 규칙 제6~8조)

위임 사항	○ 지원센터의 지정과 운영 등에 필요한 사항(법 제19조 제5항)
시행령안	○ 지원센터 지정 요건 명시 ※ 1. 지방자치단체가 출연하여 「민법」 제32조에 따라 설립된 비영리법인일 것 2. 법 제19조제2항에 따른 사업 수행에 필요한 전문부서, 인력, 자금 및 물적 시설을 확보할 것 ○ 지원센터로 지정을 신청하려는 자는 과학기술정보통신부령으로 정하는 신청서에 법정 서류를 첨부하여 과학기술정보통신부장관에게 제출하여야 함 ※ 1. 정관 또는 이에 준하는 사업운영규정, 2. 사업계획서, 3. 전문인력 보유 현황 및 배치계획서, 4. 시설명세서, 5. 업무 수행체계가 명시된 조직도, 6. 최근 3년간의 가상융합산업에 관한 업무 수행 실적 목록(실적이 있는 경우만 해당한다) ○ 지원센터 지정, 지정취소 및 업무정지 명령시 홈페이지에 게시 ○ 해당 연도의 운영계획을 매년 1월 31일까지 과학기술정보통신부장관에게 제출할 의무 부여 ○ [별표] **지역별 가상융합산업 지원센터의 지정취소 및 업무정지의 기준** 1. 일반기준 : 가중 또는 감경 사유 2. 개별기준
시행규칙안	○ 지원센터 지정하려는 경우 미리 지정계획을 수립하여 공고 ○ 신청 절차 및 신청 내용 확인 절차 규정 ○ **지정센터 지정시 고려 사항** 명시 ※ 1. 지방자치단체의 추진의지. 2. 지원센터 현황, 3. 사업추진 계획, 4. 운영 및 사후관리 ○ **매년 지원센터 운영실적 평가** 및 평가결과에 따른 **지원내용, 지원 규모 조정**의 근거 마련

위반행위	근거 법조문	처분기준		
		1차	2차	3차
가. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우	법 제19조제4항제1호	지정취소		
나. 정당한 사유 없이 6개월 이상 계속하여 그 업무를 하지 아니한 때	법 제19조제4항제2호	시정명령	업무정지 3개월	지정취소
다. 지정요건에 적합하지 아니하게 된 경우	법 제19조제4항제3호	시정명령	업무정지 3개월	지정취소
라. 지원받은 자금을 지원목적 외에 사용한 경우	법 제19조제4항제4호	시정명령	업무정지 3개월	지정취소

□ 시범사업의 실시 및 지원(영 제13조)

위임 사항	○ 시범사업의 실시·지원·성과평가 등에 필요한 사항(법 제22조 제4항)
시행령안	○ 시범사업 실시할 때 **시범사업 실시 계획** 수립 의무 ※ 1. 시범사업의 목적 및 추진 체계, 2. 시범사업에 적용될 가상융합기술 또는 가상융합서비스등, 3. 시범사업의 실시기간. 4. 시범사업의 시행에 필요한 재원 조달 방안, 5. 그 밖에 시범사업의 원활한 시행에 필요한 사항 ○ 중앙행정기관의 장 및 지방자치단체 장의 **시범사업 참여자에 대한 지원 근거** 마련 ※ 1. 시범사업 수행을 위해 필요한 재정적 지원 2. 시범사업의 효율적 수행에 필요한 기반 조성 3. 그 밖에 시범사업의 목적을 달성하기 위하여 필요하다고 인정하는 사항 ○ 중앙행정기관의 장 및 지방자치단체의 장에게 **시범사업 종료일로부터 1년 이내**에 **성과 평가 의무** 부과

□ 가상융합사업 영향평가(영 제14조)

위임 사항	○ 가상융합사업 영향평가를 해야 하는 기관(법 제26조 제1항) ○ 가상융합사업 영향평가의 기준 및 절차 등에 관하여 필요한 사항(법 제26조 제2항)
시행령안	○ **영향평가 의무 대상 기관** ※ 1. 국가기관, 2. 지방자치단체, 3. 공공기관 4. 「지방공기업법」에 따라 지방자치단체가 자본금의 2분의 1 이상을 출자한 지방공사 또는 지방공단 ○ **영향평가 기준 및 절차** ※ 1. 해당 가상융합사업에서 개발·운영하려는 가상융합서비스등과 민간에서 운영하는 가상융합서비스등과의 **유사성** 2. 민간에서 운영하는 가상융합서비스등의 이용을 통한 **목적 달성 가능성** 3. 해당 가상융합사업의 **공공성** ○ **영향평가에 대한 통제 절차** - 의무 대상 기관은 영향평가를 실시한 결과를 바탕으로 과학기술정보통신부장관이 정하여 고시하는 세부 평가항목에 따른 **가상융합사업 영향평가 결과서**를 작성하여 **과학기술정보통신부장관에게 제출** ○ **영향평가 제외 사업**

	※ 1. 국가안보, 치안, 외교 등의 분야와 관련된 가상융합사업으로서 민간이 서비스하는 것이 부적합한 사업 2. 법 제22조에 따른 시범사업 3. 「소프트웨어 진흥법」제43조에 따른 소프트웨어사업 영향평가를 실시한 사업 4. 그 밖에 민간 시장에 미치는 영향을 고려하여 과학기술정보통신부장관이 정하여 고시하는 가상융합사업

□ 임시기준의 제안 등(영 제15~17조, 규칙 제10조)

위임 사항	○ 임시기준의 마련 등을 위한 절차와 방법 등에 관한 사항(법 제28조 제7항)
시행령안	○ **임시기준의 제안 절차** – 과학기술정보통신부장관의 제안 내용 보완 요구 근거 및 협회 등에게 보완에 필요한 자료를 요청하거나 의견 조회를 할 수 있는 근거 마련 – 과학기술정보통신부장관은 임시기준 신청을 반려할 수 있는 근거 마련 1. 임시기준을 마련하거나 정비할 필요성이 없음이 명백한 경우 2. 다른 법령에서 임시기준과 관련된 사항을 금지하고 있음이 명백한 경우 – 임시기준을 마련할 필요성을 검토함에 있어 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체 및 관련 공공기관의 장에게 자료의 제공 등을 요청할 수 있는 근거 마련 ○ **임시기준의 마련 등 기준 제시** ※ 1. 가상융합산업 및 관련 산업에 미치는 파급효과 2. 이용자 편익 3. 안전성 및 위해성 4. 그 밖에 관계 중앙행정기관의 장이 필요하다고 인정하는 사항 ○ **임시기준의 마련 등 절차** – 관계 중앙행정기관의 장이 임시기준을 마련하거나 정비하려는 경우 **미리 과학기술정보통신부장관과 협의**할 의무 부여 – 관계 중앙행정기관의 장은 **가상융합사업자, 관련 기관·단체, 전문가의 의견을 들어** 임시기준을 마련하거나 정비할 의무 부여 – 임시기준을 마련하거나 정비를 위해 관계 중앙행정기관의 장 등에게 **자료의 제공 등을 요청할 수 있는 근거 마련**
시행규칙안	○ 임시기준 신청서: 별지 제6호서식 마련

□ 분쟁해결절차의 마련(영 제18조)

위임 사항	○ 법령 및 약관·운영정책 등의 위반과 관련된 이용자와 가상융합 플랫폼 사업자 사이 또는 이용자들 사이의 **분쟁을 해결하기 위한 절차를 마련해야 하는 가상융합 플랫폼 사업자의 범위**(법 제31조 제3항)
시행령안	○ 분쟁해결절차를 마련해야 하는 가상융합 플랫폼 사업자의 범위 ※ 1. 직전 사업연도 가상융합 플랫폼 관련 매출액이 10억원 이상인 자 2. 직전 사업연도 가상융합 플랫폼 관련 거래액이 100억원 이상인 자 3. 전년도 말 기준 직전 3개월 평균 가상융합 플랫폼의 월간 활성 이용자 수가 1만명 이상인 자

[자유토의]

- KMF 2024 관련 기관 협업 활성화 및 홍보 강화 방안

붙임 「2024 코리아 메타버스 페스티벌」 추진계획(안)

□ 행사개요

○ (추진목적) 가상융합산업의 **정책방향 공유·인식 저변확대** 및 **성과홍보**를 위한 '2024 코리아 메타버스 페스티벌' 개최 및 '메타버스주간' 운영

○ (행사명) 2024 코리아 메타버스 페스티벌(Korea Metaverse Festival 2024)

○ (일정/장소) 10.17.(목)~10.19.(토) / 양재 aT센터 전관

○ (주최/주관) 과기정통부 / 정보통신산업진흥원, 한국메타버스산업협회

○ (후원) **메타버스얼라이언스**, 소프트웨어정책연구소, 정보통신기획평가원, 한국소프트웨어산업협회, 한국전파진흥협회

○ (규모) 130개사 250부스 이상, 참관객 18,000명 내외

< KMF 2024 행사구성 >

개막행사	전시회	컨퍼런스	메타버스주간

□ 주요일정(안)

구분		KMF 2023 행사기간		
		10.17.(목)	10.18.(금)	10.19.(토)
양재 aT센터	오전	전시회(1일차)	전시회(2일차)	전시회(3일차, 퍼블릭데이)
	오후			
무대#1 제1전시장 內(1F)	오전	개막식	글로벌 컨퍼런스(2일차)	
	오후	글로벌 컨퍼런스(1일차)		
무대#2 제2전시장 內(3F)	오전	K-해커톤대회 최종결선	얼라이언스 분과통합 공개세미나	
	오후		개발자 경진대회 시상식	
비즈상담장#1 제1전시장 內(1F)	오전			
	오후	인바운드 수출상담회(검토 중)	VC 상담회(검토 중)	
외부회의실#1 aT센터 內(4F)	오전	홀로그램 연구소 기술교류회(검토 중)		
	오후			
외부회의실#2 aT센터 內(4F)	오전	표준화 세미나 (검토 중)	글로벌 메타버스 포럼	
	오후			

※ 상기 내용은 상황에 따라 다소 조정될 수 있음

□ 주요 홍보활동

○ 공식 홈페이지 운영 : www.kmfexpo.com

○ 보도자료(1차) 릴리즈 예정 : 07.01.(월)

○ 주요기업 미팅 현황 / ※ 기준일 : '24.06.25.(화)

기업명	주요품목	기업명	주요품목
KT	①플랫폼 : '지니버스', '메타라운지' ②콘텐츠 스트리밍 클라우드	자이언트 스텝	①메타버스 기술 기반 CG·VFX, ②디지털휴먼 '한유아, 이솔'
SK텔레콤	①B2C 플랫폼 '이프랜드' ②메타 퀘스트3 총판	유니티 테크놀로지	메타버스 제작엔진 '유니티3D'
LG U+	①대학전용 플랫폼 'UVERSE' ②가상오피스 '메타슬랩'	티에스비 코리아	메타버스 플랫폼 'The Sandbox'
LG전자	MR기기 개발 중 (메타와 협업)	다비오	A.I.기반 디지털트윈
삼성전자	XR기기 개발 중 (퀄컴, 구글 협업)	시어스랩	A.I.기반 AR솔루션
네이버	①메타버스 플랫폼 '제페토' ②융합형 메타버스 '아크버스'	야하하 스튜디오	메타버스 UGC 저작도구
롯데 이노베이트	메타버스 플랫폼 '칼리버스'	이노 시뮬레이션	디지털트윈, XR시뮬레이터
카카오 헬스케어	메타버스 헬스케어 플랫폼 구축 중	스코넥 엔터테인먼트	XR콘텐츠 (교육, 훈련, 국방, 게임, 엔터 등)
카카오 게임즈	메타버스플랫폼 '컬러버스'	티스퀘어	App, Web 기반 메타버스 테스트 자동화 솔루션
덱스터 스튜디오	①메타버스 기술 기반 CG·VFX, ②디지털휴먼 '루이'	아트앤메이커 (아레나.A)	메타버스 기술을 활용한 행사기획
한화시스템	메타버스 공공교육 플랫폼 '위캔버스'(교원, EBS 제휴)	기가찬	XR콘텐츠 (선박, 플랜트, 마이스 등)
포스코	철강, B2B영업 메타버스 플랫폼(마케팅 전 과정 디지털전환)	노바테크	XR콘텐츠 (선박, 제조, 원전, 화학, 관광 등)
상화	①'자이로 VR', ②로보틱스 연계 스튜디오 'DEEPEYE'	라온시큐어	NFT마켓 플레이스

□ 협조 요청사항(안)

○ KMF 2024 참가요청 : 얼라이언스 회원사 할인 제공(10%)

※ 얼리버드 기간 內 신청 시 10% 추가할인 제공 / ~7.19.(금)

○ 기업별 보유 네트워크 대상 KMF 2024 홍보 및 참여 권유

□ 추진 경과 및 향후 일정(안)

추진 중 | 향후일정

얼리버드 접수 및 체험관 신청	⇨	KMF 2024 참가접수 마감	⇨	참가업체설명회 및 부스배치	⇨	행사개최 전반사항 준비	⇨	KMF 2024 행사개최
~07.19.(금)		~09.06.(금)		~09.20.(금)		~10.11.(금)		10.17.(수) ~10.19.(금)