

## 정책 제안

1. 지-산-학 연계 지역 기반 가상융합산업 인재 양성
2. 우수 기술창업 인재 발굴을 위한 '메타버스 서비스 사업화 지원'
3. IT분야 SW개발 직무 고용유지 장려 제도
4. 산학 연계 인재 양성 모델 제안

## 채용 애로 사항

# 메타버스얼라이언스 인재양성분과 정책제안 사항

제안 주제	지-산-학 연계 지역 기반 가상융합산업 인재 양성
-------	-----------------------------

**□ 배경**

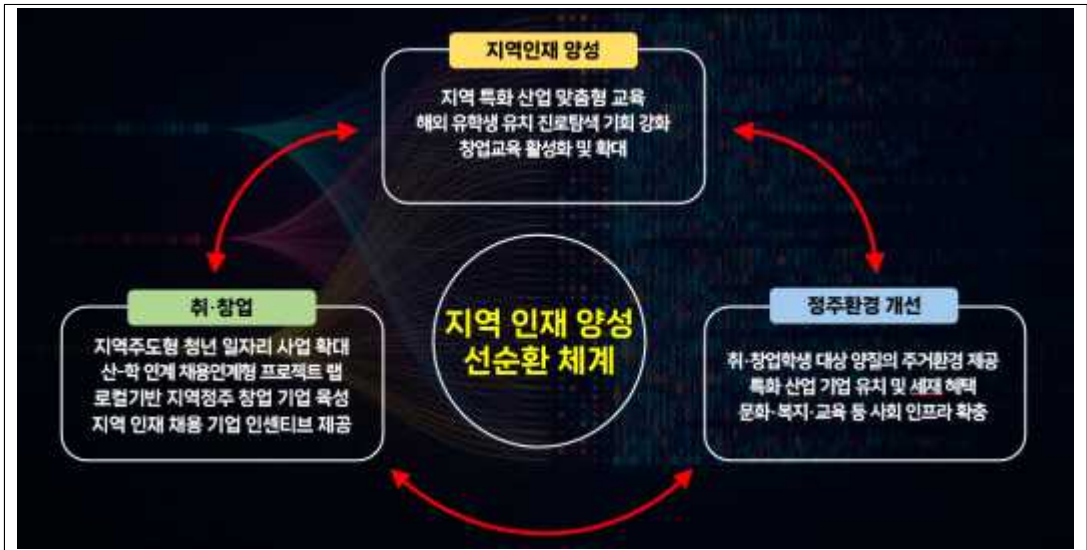
- 지방 생태계 핵심 요소인 교육과 산업을 중심으로 지방만의 특색있는 디지털 성장전략을 지원해 경쟁력 있는 디지털 생태계 조성
  - 디지털 인재가 지역에서 고부가가치 산업을 견인해야만 기업과 지역이 성장하고 디지털 인재를 흡수하는 '혁신 창출 선순환' 체계 구축

**□ 현황**

- 지역 디지털 인재 유출 심화
  - 지방대 졸업생 10명 가운데 약 6명은 수도권으로 취업
  - 지역에서는 IT·SW 등 연구개발(R&D)에 필요한 디지털 인재 수요가 공급보다 앞서 있음<sup>1)</sup>.
- ※ 지방대 졸업생의 수도권 취업률은 강원 58%, 대전·세종·충남 54.5%, 광주·호남·제주 29.2%, 대구·부산·울산·경상 27.8% 등(한국교육개발원, 2021)
- 1) 지역SW산업발전협의회가 서울과 경기 기타 지역을 제외한 전국 IT·SW 사업체 1만 8548곳을 대상으로 진행한 '2022년 지역 IT·SW 산업 생태계 실태조사' 인용
  - 수도권에 디지털 서비스 기업의 76%, SW 종사자의 85.8%
  - 지역의 SW 관련 학과 졸업자는 전국 대비 58%이지만, 지역에 정착한 비율은 28%에 불과

□ 제안사항

- 지자체, 대학, 중앙부처가 연계한 지역 기반 가상융합산업 융합인재 양성
  - (정주 환경 개선) 지역내 가상융합 선도 기업 유치 및 육성을 통한 지역내 우수 인재의 흡수
  - (산학 연계 우수 인재 발굴) 지역 가상융합 특화 산업 성장을 위한 민간 기업과 학교가 연계된 프로젝트기반 교육 지원
  - (인프라 구축) 지역 특화 산업 육성과 우수 인재 양성을 위한 지역 중심 컨트롤 타워 구축 및 취·창업 지원센터 구축



□ 기대효과

- 지역 기반의 인재 발굴 육성을 통한 지역 디지털 특화 산업 성장 정주 여건 개선 및 지역 균등 발전

# 메타버스 얼라이언스 인재양성분과 정책제언(안)

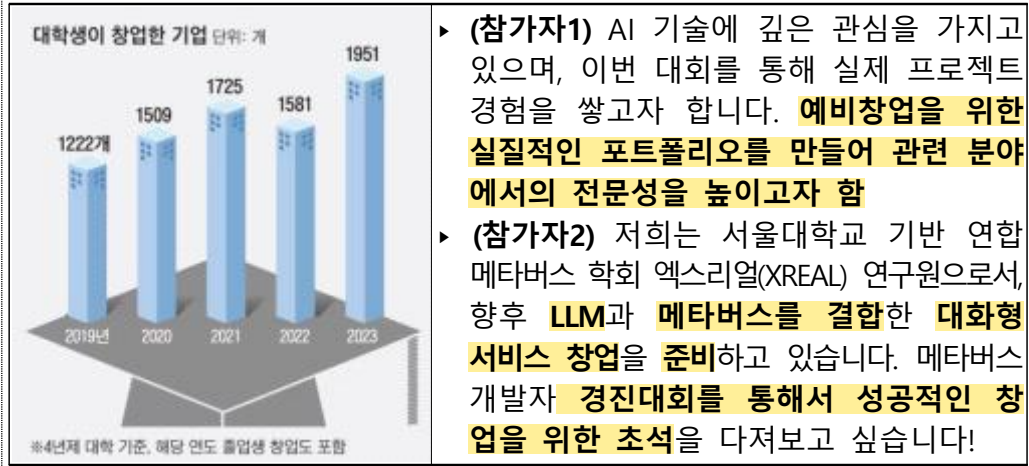
(’24.8.13.(화), 한국전파진흥협회 가상융합산업진흥센터)

제언 주제	우수 기술창업 인재 발굴을 위한 ‘메타버스 서비스 사업화 지원’
-------	-------------------------------------

제언 내용	<p>□ 배경</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (개발자 증가) 국내외 메타버스·AI 분야 신산업 분야 개발자 증가 추세             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ (메타버스 개발자 경진대회) 참가자 수는 '21년(547명), '22년(866명), '23년(806명), '24년(899명)으로 증가 추세</li> <li>※ (K-해커톤) 참가자 수는 '21년(777명), '22년(822명), '23년(965명), '24년(1,118명)으로 증가 추세</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;">[ 메타버스 분야 경진대회 및 해커톤 참가자 수 ]</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">  <p>메타버스 개발자 경진대회(’21~’24년)</p> </td> <td style="text-align: center;">  <p>K-해커톤(’21~’24년)</p> </td> </tr> </table>	 <p>메타버스 개발자 경진대회(’21~’24년)</p>	 <p>K-해커톤(’21~’24년)</p>
	 <p>메타버스 개발자 경진대회(’21~’24년)</p>	 <p>K-해커톤(’21~’24년)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (후속지원 부족) 대회 종료 이후 ‘메타버스 펠로우십’ 등 취업 관련 후속 지원은 있었으나, <b>창업·사업화를 희망하는 수상자에 대한 후속지원 사업 부재</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* (메타버스 펠로우십) 메타버스 기업이 제시한 메타버스 개발 실무과제 해결 우수자 취업 연계 프로그램 지원</li> <li>* 창업 희망 예비창업자가 데이터·GPU·사무공간 등을 확보하는데 비용부담 존재</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;">[ 메타버스 개발자 경진대회 취업성과(’21~’23년) ]</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"> <p>【 ’21년 경진대회 대상 】</p>  <p>AR-VR 연동형 게임 개발자, <b>LGU+ XR팀 취업</b></p> </td> <td style="text-align: center;"> <p>【 ’22년 경진대회 장려상 】</p>  <p>VR 국악기 체험 콘텐츠개발자, <b>(주)DB Inc 개발팀 취업</b></p> </td> <td style="text-align: center;"> <p>【 ’23년 경진대회 대상 】</p>  <p>우주 청소 VR 게임 개발자, <b>(주)스코넥 그래픽팀 취업</b></p> </td> </tr> </table>	<p>【 ’21년 경진대회 대상 】</p>  <p>AR-VR 연동형 게임 개발자, <b>LGU+ XR팀 취업</b></p>	<p>【 ’22년 경진대회 장려상 】</p>  <p>VR 국악기 체험 콘텐츠개발자, <b>(주)DB Inc 개발팀 취업</b></p>	<p>【 ’23년 경진대회 대상 】</p>  <p>우주 청소 VR 게임 개발자, <b>(주)스코넥 그래픽팀 취업</b></p>
<p>【 ’21년 경진대회 대상 】</p>  <p>AR-VR 연동형 게임 개발자, <b>LGU+ XR팀 취업</b></p>	<p>【 ’22년 경진대회 장려상 】</p>  <p>VR 국악기 체험 콘텐츠개발자, <b>(주)DB Inc 개발팀 취업</b></p>	<p>【 ’23년 경진대회 대상 】</p>  <p>우주 청소 VR 게임 개발자, <b>(주)스코넥 그래픽팀 취업</b></p>	

- (기술력이 검증된 예비창업자 지원 필요) 실력 있는 예비창업자가 꿈과 희망을 품고 도전할 수 있도록, 촘촘한 **창업·사업화 지원방안**을 모색할 시점
- \* (최근 대학생 창업자 증가) '23년 전국 4년제 대학 재학생이 창업한 기업 수는 1,951개로, 2022년(1,581개)보다 23.4%(370개) 증가('24년 6월, 교육부)

[ 메타버스 개발자 경진대회 설문조사('24.5.7.~6.7) ]



- ▶ (참가자1) AI 기술에 깊은 관심을 가지고 있으며, 이번 대회를 통해 실제 프로젝트 경험을 쌓고자 합니다. **예비창업을 위한 실질적인 포트폴리오를 만들어 관련 분야에서 전문성을 높이고자 함**
- ▶ (참가자2) 저희는 서울대학교 기반 연합 메타버스 학회 엑스리얼(XREAL) 연구원으로서, 향후 **LLM과 메타버스를 결합한 대화형 서비스 창업**을 준비하고 있습니다. 메타버스 개발자 **경진대회를 통해서 성공적인 창업을 위한 초석**을 다져보고 싶습니다!

- (법적 근거) 「가상융합산업 진흥법\*」('24.2, 제정)은 **가상융합서비스를 활용한 창업활동 및 사업화 지원, 전문인력의 양성 등 규정**

[ 제16조 (창업 및 민간투자의 지원) ]

- ▶ 정부는 **가상융합기술 또는 가상융합서비스등을 활용한 창업활동** 및 이에 대한 민간투자에 대하여 경비·자금의 지원 등 필요한 지원을 할 수 있다.

[ 제20조 (가상융합사업자에 대한 지원) ]

- ▶ ① 정부 및 지방자치단체는 가상융합산업 진흥을 위하여 가상융합사업자에 대하여 다음 각 호의 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.
- 3. **가상융합기술 또는 가상융합서비스등의 사업화 지원**

[ 제10조 (전문인력의 양성 등) ]

- ▶ ① 정부는 가상융합산업에 필요한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 시책을 수립·시행할 수 있다.
- 2. **산학 협력** 및 전문교육기관을 통한 **우수 전문인력의 양성**

- (산업계 수요) 국내외 메타버스 기업(18개사)\* 중 72.3%(13개사)는 **혁신적인 예비기업 발굴을 위한 대회가 있다면 후원 참여 의향이 있으며, 지원 대상에 예비기업이 포함된다면 대회 결과물 품질이 향상될 것**

\* Meta, 유니티, 위에이알, 롯데월드, 로보로보, 시어스랩, 버넥트, 피앤씨 솔루션, 이모션웨이브, 팜피, 듀코젠, 웅진씽크빅, MBC C&I, 메타캠프 등 18개사

□ 현황

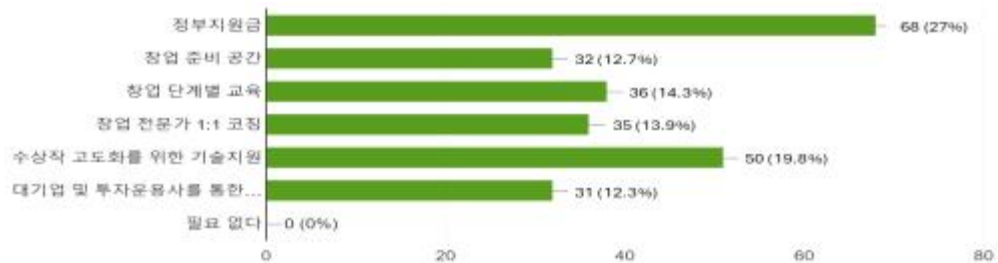
[ 메타버스 전문인력양성 및 사업화 지원 설문조사(24.7.10~19.) ]

[조사 개요]

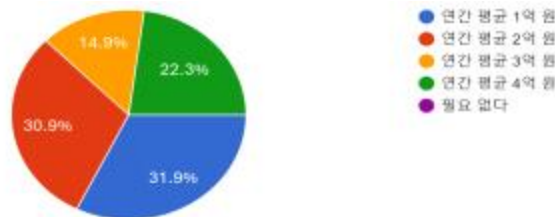
- (조사대상) 개발자 경진대회 성인 참가자 708명 중 응답자 94명
- (기간/방법) '24. 7. 10.(수) ~ 19.(금), 온라인 설문조사
- (조사내용) 사업화 지원 필요성 및 지원내용, 예산, 지원기간, 참여의향 등

[주요 결과]

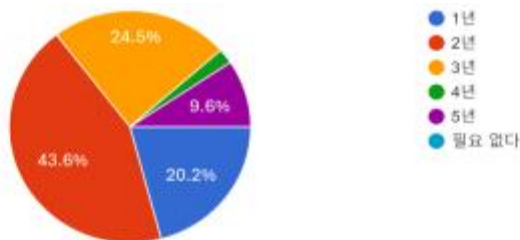
- ① (필요성) '그렇다' 이상의 답변이 응답자 전원 91명(96.8%)으로 정부의 후속지원 필요성이 매우 높음
- ② (지원내용) '정부지원금' 68명(27%)과 '고도화를 위한 기술지원' 50명(19.8%)에 대한 지원이 가장 필요



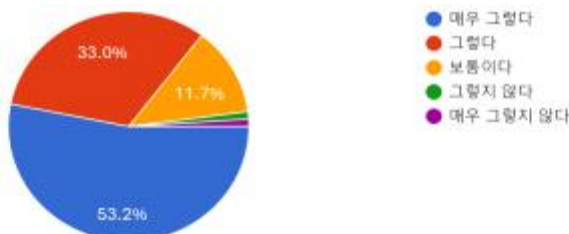
- ③ (예산규모) '연간 평균 2억원' 이상의 답변이 64명(68.1%)으로 가장 높음



- ④ (지원기간) '2년' 이상의 답변이 75명(79.8%)으로 가장 높음



- ⑤ (참여의향) '그렇다' 이상의 답변이 81명(86.2%)으로 참여의향이 높음



□ 제언사항

- 민간과 함께 경진대회를 통해 기술력과 사업성이 유망한 메타버스 인재 및 서비스 발굴, 서비스 개발·교육·멘토링 등을 통해 사업화 지원
- (우수인재 및 유망 서비스 발굴) 글로벌 메타버스 기업(메타·퀄컴 등)과 공동으로 서비스 개발 과제를 제시하여, 민간이 원하는 시장성 있는 메타버스 우수 인재 및 서비스를 발굴하는 '메타버스 개발자 경진대회' 개최
- (서비스 개발 및 창업·사업화 지원) 발굴한 서비스의 개발과 창업 교육, 1:1 창업 컨설팅 등을 지원하여 예비기업의 서비스 고도화 및 창업·사업화

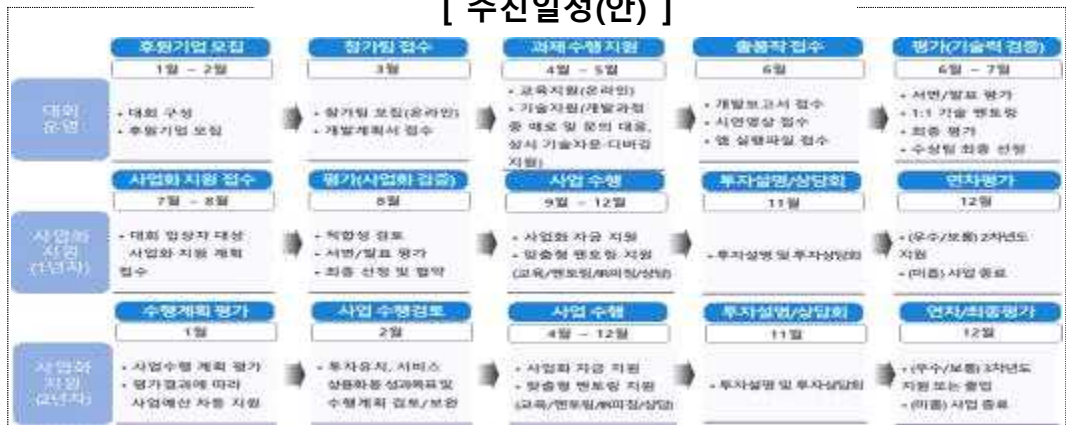
[ 지원대상 및 기간, 규모(안) ]

- ▶ (지원대상) 최근 3년 이내 입상한 예비 및 초기창업 기업(법인 설립 3년 미만)
- ▶ (지원기간) 최대 2년(1+1년)
- ▶ (지원규모) 기업 당 3억 원 내외

- (시장 진입 지원) 대중견기업, 투자운용사(VC/AC) 등 민관이 협력하여 기업의 서비스 고도화 및 시장 진입을 위한 맞춤형 교육·멘토링·투자유치 등 지원

※ 오렌지플레닛 창업재단, 초기투자엑셀러레이터협회 등 민간과 협력하여 우수 팀에게 별도의 선발 절차 없이 예비/초기 스타트업 지원 프로그램 및 투자 상담 기회 제공

[ 추진일정(안) ]



□ 기대효과

- 기술력과 사업성이 유망한 우수 메타버스 인재 및 콘텐츠·서비스 발굴·사업화를 통해 미래를 선도하는 메타버스 기술 창업기업 육성 체계 마련

□ 근거자료

- '취업보다 창업' 택한 Z세대 역대 최다...1년새 370개 급증(조선일보, '24.8.13.)
- '2024년 6월 대학 정보 공시 분석 결과(교육부, '24.6.26.)
- 메타버스 개발자 경진대회 참가자 설문조사(RAPA, '24.5.7.~6.7)
- 메타버스 전문인력양성 및 사업화 지원 설문조사(RAPA, '24.7.10.~19.)



# 메타버스얼라이언스 인재양성분과 정책제안 사항(스튜디오코인)

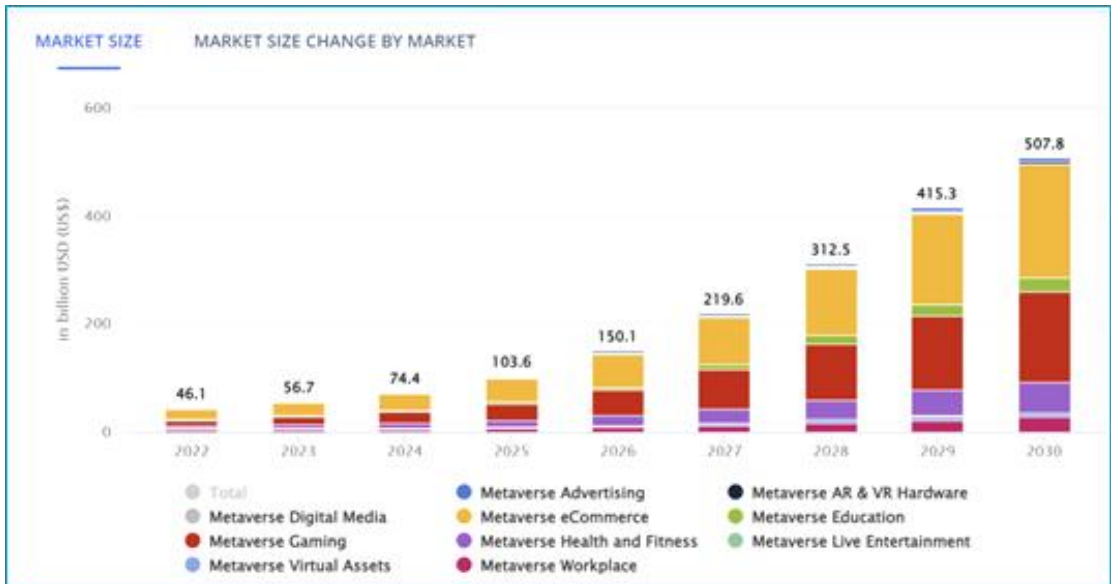
제안 주제	<p>IT분야 SW개발 직무 고용유지 장려 제도          - 중소기업의 일자리 수요를 만드는, 근본적인 지원책으로.</p>
제안 내용	<p>□ 배경          최근의 고용 지원 제도는 아래와 같이 집중됨.          1) 피고용자에 포커싱 (ex. 피고용자에게 일경험을 제공하는 방식)          2) 청년대상층에 포커싱          3) 신규 창출에 포커싱          4) (그러다보니) 성과 가시성에만 집중 (EX. 대기업, 중견기업을 대상으로, 캠페인 / 지자체단위로 포상 형식)  <a href="https://m.blog.naver.com/molab_suda/222820831743">https://m.blog.naver.com/molab_suda/222820831743</a>  <a href="https://www.korea.kr/multi/visualNewsView.do?newsId=148924932#visualNews">https://www.korea.kr/multi/visualNewsView.do?newsId=148924932#visualNews</a>          2~3년간의 청년고용지원의 결과는. (너무 비관적 자료가 많으니) 생략</p> <p>□ 제안사항          IT분야 SW개발 직무 고용유지 장려 지원 제도          - 중소기업의 일자리 수요를 만드는, 근본적인 지원책으로          /// 고용 지원 제도의 근본적 전환          1) (as is) 피고용자에 포커싱          → (현재상황) 현재 과도한 지원과 실효성이 낮아짐 (넘쳐나고, 단순 비용을 지급받기 위한 수단으로써 변모)          → (to be) 기업 중심으로 포커싱 (결국, 기업안에서의 일경험이 필요하다)</p> <p>2) (as is) 청년대상층에 포커싱, 신규 창출에 포커싱          → (현재상황) 실제 기업에서는 직무능력을 어느 정도 확보한 경력직을 계속 유지하는 것이 중요한 가치. 또한 채용한다해도, 경력직 채용을 선호          → (to be) 현재 고용 유지되고 있는 경력직에 대한 유지 지원 방안에도 포커싱 필요. 유지 + 신규 창출에 대한 확장적 지원 필요</p> <p>3) (as is) 성과 가시성에 집중          → (현재상황) 수치로만 집중하다보니, 대기업 중견기업이 이벤트 식으로 진행.          많은 중소기업들이 고용창출 및 유지를 해야만. 해당 분야 인재의 질이 높아질텐데.. 그렇지 못한 현실.          → (to be) 국내 전체 기업중, 99.9%를 차지하고 있는 중소기업에, 장기적인 관점에서의, 고용 유지와 인재 퀄리티에 대한 전수의 관점에서 지원정책이 잡혀야 한다.</p> <p>□ 기대효과          /// 수요를 만드는 근원적인 방향          /// 기업= 아이টে으로 수익창출의 가장 기본에 기초한 지원</p>



# 메타버스얼라이언스 인재양성분과 정책제안 사항[박상희 교수]

제안 주제	산학 연계 인재 양성 모델 제안
-------	-------------------

제안 내용	<p>□ 배경</p> <p>메타버스는 다양한 분야 산업이 융합되는 특성이 있기에 산업별, 직군별 융합하여 활용하는 형태가 다르다는 특징이 있음. 그렇기에 산업 수요에 부합하는 맞춤형 인재 양성이 필수적이라고 볼 수 있음. 이에 본 제안을 통해 산업유형과 연계하여 산업체 계약 형식, 학점인정 프로그램을 구성하고자 함</p>
	<p>□ 현황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 딜로이트는 2035년 전 세계 경제 연 GDP 3조 6,000억 달러에 메타버스가 기여할 것으로 예측함</li> <li>• 스태티스타는 2030년 전세계 메타버스 수익이 4,900억 달러에 달할 것으로 추정, 전자 상거래와 게임이 가장 큰 비중을 차지할 것으로 예측</li> <li>• 산업의 디지털 전환과 맞물려 메타버스가 전 산업과 융합되고 있으며, 이에 관련 산업과 연결되는 인더스트리얼 메타버스에 특화된 전문인력 수급이 지속적으로 필요한 상황</li> <li>• 특히, AI와 융합되는 각 산업 메타버스가 가속화될 것으로 예측 되면서 AI+ 메타버스 융합 인력 양성을 통해 산업 대전환에 대한 대처가 필요한 시점임</li> </ul>



□ 제안사항

- 산업계 수요기업-인력양성협회-인력양성 대학 컨소시엄 인력양성 모델
- 산업계: 수요 맞춤형 커리큘럼 기획, 특강 및 멘토링 진행, 인력채용협력
- 인력양성협회: 커리큘럼 공동 기획, 강사진 제공 및 관리, 인프라관리
- 인력양성대학: 커리큘럼 공동 기획, 학생 모집, 교수진 특강 및 멘토링, 교육시설 인프라 제공, 학점 인정 제도 마련



□ 기대효과

- 다양한 메타버스 산업 특화 분야 수요에 부합하는 인력 양성 가능
- 취업연계, 학점인정 제도를 갖추는 것으로 학생 혜택 최대화
- 인력양성 주체간의 상호 협력으로 보다 실질적인 교육 모델 구축
- 실무형 프로젝트 설계로 관련 분야 전문성 확보

□ 근거자료

- 캠퍼스 SW 아카데미 <http://taba.kr/>
- 타분야 협업 인력양성 모델 사례 참고

## 메타버스얼라이언스 인재양성분과 채용관련 애로사항

의견수렴	한국메타버스 산업협회 임석현 팀장
<b>주요내용</b>	<p>1. 지방기업</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지방에서 대학을 나와도 졸업 후 다 서울 및 수도권으로 취업 도전을 해서 지방에 인력풀이 부족</li> <li>- 어렵게 사람을 구해도 힘들게 가르쳐 놓으면 서울 및 수도권으로 이직 해버림</li> <li>- MZ 세대의 경우 지방에서 나고 자랐어도 본인의 현재 환경이 스스로 성장하는데 한계가 있다고 생각해서 지방에서 구직활동 자체를 안함</li> </ul> <p>2. 중소기업</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대기업 대비 낮은 연봉과 복리후생 격차로 인해 일정기간 경력 쌓은 후 잦은 이직 발생</li> <li>- 힘들게 신입을 가르쳐 놓으면 대기업으로 이직을 하니까 처음부터 신입보단 중급 이상 개발자를 채용하려고 해도 중급 이상 개발자는 인력풀이 부족</li> <li>- 대기업과의 연봉 격차로 인해 한정된 인재군에서 중소기업끼리 인력 쟁탈전이 벌어져 인력에 대한 경쟁 더욱 심화</li> <li>- MZ 세대의 경우 기회가 되도 취업을 안하고 놀더라도 처음부터 좋은 직장만 가려는 경향이 있음</li> <li>- AI, 메타버스 등으로 인해 전통적인 ICT 기업 외에 타 업종(금융/제조 등)에서도 개발자 수요 증가로 인한 개발인력 공급 부족</li> </ul>
의견 수렴	한국메타버스 산업협회 주정현 차장
<b>주요 내용</b>	<p>1. 타이트한 개발업무 관리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개발자의 업무에 대한 타이트한 관리(사업파트너 직원이 아닌, 개발머신으로 대우)</li> <li>- 특히 창업자가 개발자 출신인 경우, 개발업무 및 일정에 대한 관리가 철저.</li> </ul> <p>2. 도제식 이력 관리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고급 개발인력자로부터 초기 개발자가 업무를 배우고,</li> <li>- 일정 기간 동안 (약 1년) 업무를 습득할 수 있는 기회를 제공하여, 중급 개발자로 커리어가 쌓이게 되나, 실제로는 중간에 버티지 못하고 이직함.</li> <li>▶ 개발 업무에 대한 표준매뉴얼 통한 이력 관리 필요</li> </ul>