

# 24년도 제1차 메타버스얼라이언스 운영위원회 개최

(24.3.20.(수), 메타버스 얼라이언스 사무국)

## □ 회의개요

- (일시/장소) '24. 3. 20.(수) 14:00 / K-META 대회의실(서울 압구정역 인근)
- (참석자) : 총 15인(참석 13명, 불참 2명)

## □ 논의내용

- (안건1) '24년도 메타버스 얼라이언스 운영계획 보고(K-META 및 유관기관)
- (안건2) '24년도 분과별 운영계획논의
- (안건3) 메타버스 지원사업 개편방안 발표(NIPA)

## □ 세부일정

시 간	주 요 내 용	비 고
14:00 ~ 14:10 (10')	○ 참석자 소개 및 회의 안내	사무국
14:10 ~ 14:15 (05')	○ 인사말씀	의장, SW정책관
14:15 ~ 14:35 (20')	○ (안건 1) '24년도 메타버스 얼라이언스 운영계획 ※ 유관기관 연계 방안(기관별 발표), 프로젝트 그룹 운영현황 등 포함	사무국
14:35 ~ 14:50 (15')	○ (안건 2) 분과별 운영계획 논의	분과장
14:50 ~ 15:00 (10')	○ (안건 3) 메타버스 지원사업 개편방안	NIPA
15:00 ~ 15:50 (50')	○ 자유토의	참석자
15:50 ~ 16:00 (10')	○ 기념촬영 및 마무리	참석자

※ 메타버스 얼라이언스 운영위원회 관련 보도자료 배포 예정(과기정통부)

# 붙임1

## 메타버스 얼라이언스 운영위원회 참석자 명단

구분	소속	이름	직급	비고	참석여부
정부	과학기술정보통신부	황규철	국장		○
학계	광운대학교	유지상	교수	위원장	○
	건국대	윤경로	교수	기술표준분과장	불참
	법무법인 비트	송도영	변호사	윤리제도분과장	○
산업계	시어스랩	정진욱	대표	기업육성분과장	대참 박종일 부사장
	KT	배기동	상무		○
	의료메타버스학회	유경상	학회장		○
	메타버스협의회	박관우	회장		○
	네이버제트	한기규	리드		○
유관 기관	한국메타버스산업협회	최용기	상근부회장		○
	정보통신산업진흥원	조영진	본부장		○
	소프트웨어정책연구소	최무이	실장		○
	한국전파진흥협회	성호석	본부장	인재양성분과장	○
	정보통신기획평가원	이준우	PM		○
	한국소프트웨어산업협회	안홍준	본부장		불참

※ 과기정통부 디지털콘텐츠과 이병진 과장, 신재우 사무관, 이소현 주무관 배석

---

## **[안건1] 24년 메타버스 얼라이언스 운영계획**

- [붙임1] 기관별 메타버스 얼라이언스 연계 · 지원 방안
  - [붙임2] 프로젝트 그룹 수요조사 현황
-

# 1

## '24년 메타버스 얼라이언스 운영 방안(안)

### □ 추진 배경

- 「가상융합산업진흥법」 제정(2.27), 글로벌 빅테크의 XR 디바이스 출시 등을 계기로 메타버스 산업에 대한 기대감과 활력 증진\*
    - 국내 기업이 글로벌 시장에서 유리한 위치에 설 수 있도록 든든한 버팀목이 되어주고, 산업 전반의 경쟁력을 견인하는 얼라이언스 역할이 더욱 중요한 시점
- \* (언론 기사) 말라죽던 메타버스가 '2.0'으로 부활한다('24.2월, 조선일보) 등

☞ **유관기관과 협력하여 산업계-정부 간 대표 소통창구로서 회원사 유대감 제고 및 실질적 성과 창출을 위한 '24년 중점 추진 목표 및 과제 설정**

### □ 제2기 메타버스 얼라이언스 운영방향 및 '24년 추진전략

<b>비전</b>	민간 주도 상생·협력의 구심점으로서 메타버스를 타 산업으로 확산하고 메타버스 경제로의 전환을 선도하는 연합체로 발돋움
-----------	---

<b>세부 목표</b>	① 회원사 활동·협업 촉진 기업 자율·주도적 활동 지원 및 우수 결과물 환류 체계를 구축하여 지속 가능한 동반 성장 환경 조성	② 메타버스 저변 지속 확대 회원사 중심으로 주요 활동을 개편하고, 지역과 교류협력을 통한 메타버스 확산 기반 마련	③ 유관 기관 간 거버넌스 정립 메타버스 얼라이언스가 유관 협·단체를 대표하여 지도적인 영향력을 발휘할 수 있도록 뒷받침
--------------	---	---	--

<b>'24년 추진 전략</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방형 분과 운영 및 구체적인 목표 설정</li> <li>■ 프로젝트 그룹 성과 창출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지자체·지역 협업 사업 추진 등 교류 활성화</li> <li>■ 타산업 확산 기반 마련</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 얼라이언스-유관기관 선순환 체계 구축</li> </ul>
-------------------	---	--	--

### □ 주요 추진내용

#### ① 회원사 활동·협업 활성화를 통한 메타버스 얼라이언스 기능 강화

- (개방형 분과 운영) 분과 회의 시 회원사 누구나 참여할 수 있도록 참석 대상을 확대하고, 온·오프라인 병행 운영을 통해 접근성 제고
- (현장 중심 활동) 업계 주요 이슈와 더불어, 회원사 의견수렴을 통해 평소 관심도가 높은 주제를 발굴·논의하여 회의 결과 공유

- (실질적 성과 창출) 분과장이 주도하여 '24년 분과별(기업육성, 인재양성, 기술표준, 윤리제도) 운영 기획안 마련 및 명확한 목표\*(산출물) 설정

\* (예시) △Best Practice 기업의 핵심 성공 요인 분석보고서, △메타버스 산업분류 체계 기반 직무별 표준역량 논의 결과서, △자율규제 관련 국내 타 분야 및 해외 사례 분석·제언, △국제기구 협업 방안(채널) 발굴 및 기술/표준 동향 논의 결과보고서

- (통합공개세미나 개최) 각 분과별 연간 핵심 논의 내용 공유 및 VC 전문가, 분과원 등을 통한 회원사 무료 상담 추진\*

\* (예시) 투자유치/기업홍보 전략, 스타트업 지원, 재직자 역량강화 프로그램/기업 상담

<b>유관기관 협력 방안</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분과별 간사기관(유관기관) 지정 및 활동 책임 강화 <b>NIPA</b> <b>IITP</b> <b>RAPA</b> <b>K-META</b> * 결과보고서 작성 등에 대한 행정적 지원 등</li> <li>○ 공개세미나 개최 시 정부지원 사업 관련 공동 상담 추진 <b>NIPA</b> <b>RAPA</b> <b>K-META</b></li> <li>○ 필요시 메타버스 전문가로 구성된 분과를 활용하여 TF 구성·운영 <b>RAPA</b> * 차년도 메타버스 디바이스 관련 신규사업 기획을 위한 TF 운영 등</li> </ul>
-----------------------	--

- (프로젝트 그룹 운영 내실화) '24.1분기 내 프로젝트 그룹 운영을 개시하여 모집 기간(2개월) 확대 및 충분한 활동 기간(5개월) 제공

\* (목표) '23년 24개 그룹(64개사) → '24년 50개 그룹(120개사 이상) 이상 참여

<메타버스 얼라이언스 프로젝트 그룹 운영 일정(안)>

<b>수요조사</b>	<b>공고·모집</b>	<b>1차 심사</b>	<b>프로젝트 그룹 활동</b>	<b>2차 심사</b>	<b>성과공유회</b>
2~3월 중	3~4월	5월 (50개 그룹 선정)	6~10월	11월 (10개 그룹 선정)	12월

- (결과물 고도화) 외부전문가\*를 활용하여 활동 결과물의 사업화 가능성, 추진방향 등에 대한 중간 점검 및 컨설팅 추진 등 과제기획 고도화 지원

\* 전문기술 자문 및 VC투자자, 스타트업, 엑셀레이터 등 사업화 자문 지원

- (부문 세분화) 당장 상용화하기 어렵지만 참신한 기획안이 적극 도출될 수 있도록 심사 부문을 △아이디어 창출\*, △비즈니스 모델 개발\*\* 등 세분화

\* 아이디어 창출 : 혁신적인 신규 아이디어 및 신규사업 등 기획 단계

\*\* 비즈니스 모델 개발 : 기획 완료, 출시/서비스 오픈 등 상용화 전 단계

<b>유관기관 협력 방안</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 그룹 시상 규모 확대 <b>IITP</b> <b>RAPA</b></li> <li>○ 수상 기업에 대한 정부 지원사업 인센티브 확대* 추진 <b>NIPA</b> <b>RAPA</b> <b>K-META</b> * (예) 차년도 '글로벌 마켓 참가지원' 사업 가점(NIPA), 해외연수 프로그램 참가(K-META) 등</li> <li>○ 차년도 ICT R&amp;D, 플랫폼 개발지원 과제기획 방향 안내 <b>NIPA</b> <b>IITP</b> <b>RAPA</b></li> <li>○ PG결과물의 차년도 과제 활용률 제고를 위해 결과보고서 양식 고도화 <b>NIPA</b> <b>RAPA</b></li> </ul>
-----------------------	--

## ② 지역 메타버스 동반성장 기반 마련 및 타 산업으로의 확산 촉진

- (기존 서비스 고도화) 협업·소통 게시판 활성화, 분과 회의 결과 공유 기능 신설 등 홈페이지 리뉴얼, 소부처·지자체 등 메타버스 지원 사업 공고 안내 범위 확대 및 기업 맞춤형 안내 서비스 제공('24~) 등
- (지역 연계) 메타버스 선도 지자체(경북 구미 등)와 파트너십 체결 등
- (타 산업 확산) 한국에듀테크산업협회, 한국에니메이션산업협회 등 다른 분야 협회·협의체를 통해 얼라이언스 홍보 및 수요기업 발굴

<b>유관기관 협력 방안</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 메타버스 지역인프라협의회(분기별)에 얼라이언스 정식으로 참가 <b>NIPA</b></li> <li>○ 메타버스 지원센터-얼라이언스 홈페이지 연계('24.上) <b>NIPA</b></li> <li>○ 메타버스 얼라이언스-지역인프라협의회 공동행사 추진('24.下) <b>NIPA</b></li> <li>○ '메타버스 도시' 과제 참여 지자체 대상 얼라이언스 홍보 강화 <b>RAPA</b></li> <li>○ 메타버스 산업·기술 관련 최신 연구결과 공유(상시) <b>SPRI</b></li> </ul>
-----------------------	---

## ③ 얼라이언스-유관기관 상호 협력을 통한 독특한 유대관계 형성

- (선순환 체계 구축) 유관기관은 산업-정부의 가교 플랫폼으로 적극 활용하고, 얼라이언스는 유기적 운영을 통해 업계 영향력 지속 강화  
- 운영위를 통해 기관별 얼라이언스 연계 활동 계획·실적 발표(해당 시)

### < '24년 유관기관-얼라이언스 분야별 연계 방안(안) >

<b>정보제공</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 회원사 대상 사업설명회 개최('24.1~3월) <b>NIPA</b></li> <li>○ '메타버스 R&amp;D 전략 및 기술로드맵 설명회('24.上) <b>IITP</b></li> </ul>
<b>사업연계</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전단형 수출 지원 관련 회원사 수요 발굴('24.3월) <b>NIPA</b></li> <li>○ 기업수요 연계형 인력양성 교육 커리큘럼 발굴('24.上) <b>K-META</b></li> <li>○ 메타버스 아카데미 수료생 대상 취업 연계 프로그램 운영('24.下) <b>RAPA</b></li> <li>○ 메타버스 펀드 관련 투자설명회 개최('24.下) <b>K-VIC</b></li> <li>○ 메타버스 상생협력지원센터를 통한 기업운영 상담 지원(상시) <b>K-META</b></li> <li>○ VR·AR산업실태조사(국가승인통계) 모집단에 얼라이언스 회원사 포함 <b>SPRI</b></li> </ul>
<b>정책지원</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 메타버스산업 실태조사(시범조사) 관련 의견수렴('24.4월~) <b>SPRI</b></li> <li>○ 차년도 사업·과제 기획 시 회원사 대상 수요조사('24.下) <b>NIPA</b> <b>IITP</b> <b>RAPA</b></li> <li>○ 지역별 기업 분포 등 메타버스 얼라이언스 기업 분류 DB 제공(수시) <b>K-META</b></li> </ul>
<b>저변확대</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 메타버스 아카데미 교육생 모집·성과공유 등 홍보(수시) <b>RAPA</b></li> <li>○ KMF 2024 참가 지원('24.10월) <b>K-META</b></li> </ul>

**1 정보통신산업진흥원(NIPA)**

**1 정보 제공**

- (홈페이지 연계) 지역 인프라 활용 및 소통·협업 K-Meta 진행중
  - 메타버스 얼라이언스 홈페이지에 VR·AR 제작거점센터(13개)와 연결되는 별도 메뉴를 생성하여 지역 메타버스 인프라 정보제공 및 접근성 강화
  - 소통/협업 게시판 內 지역 연계 메뉴를 생성하여 지역 내 얼라이언스 회원사, 기업 간 소통·홍보 등에 활용
- (사업 안내) 신규 공모과제 사업설명회 개최 1~2월
  - '24년 메타버스 사업설명회 개최 시 얼라이언스를 통한 홍보 진행
    - NIPA 통합사업설명회(1/26, 완료), 메타버스산업 통합사업설명회(2/29, 완료)

**2 사업 연계**

- (전단형 수출) 해외 프로젝트 수주 활동 및 현지화 지원 사업 안내 3월 중
  - '해외 대형 프로젝트 수주 활동 지원' 안내
    - (사업내용) 해외 공공·민간 대형 프로젝트 전단형 수출을 위한 수주활동 지원, 컨소시엄에 참여한 중소 메타버스 기업의 현지 사업 수주를 위한 홍보·마케팅 지원
- ⇒ 수주 활동을 진행 중인 메타버스 얼라이언스 회원사 대상 수요 발굴 및 사업 안내
- 수주 완료된 '전단형 수출 과제 현지화 지원' 안내
  - (사업내용) 계약체결 확정된 전단형 수출 과제의 현지화 지원, 컨소시엄에 참여한 중소 메타버스 기업의 제품(솔루션·플랫폼·콘텐츠 등)의 현지화 개발지원
- ⇒ 수주 성사된 컨소시엄 참여 메타버스 얼라이언스 회원사 대상 수요 발굴 및 사업 안내

### 3 정책 지원

#### □ (우수 프로젝트 그룹) 인센티브 지원 3월, 12월

- 프로젝트 그룹에서 선정된 우수과제 대상으로 인센티브 제공 및 메타버스 사업 기획 시 참고·활용 등을 통한 결과물 환류
  - '24년 과제\* 공모시 '23년도 우수 프로젝트 그룹에게 가산점 부여
    - \* 산업 메타버스 플래그십 프로젝트, 메타버스 글로벌 마켓 참가지원
  - '24년 우수 프로젝트 그룹에 대한 포상(NIPA원장상 등) 및 인센티브 제공
  - '25년 사업 기획 시 프로젝트 그룹 과제 내용 참고·활용

#### □ (차년도 신규 기획) 회원사 대상 수요조사 추진 11월 중

- (온라인 수요조사) 메타버스 신시장 창출 및 우수과제 지속 발굴을 위한 서비스 수요조사 진행 시 얼라이언스 회원사 대상 안내
- (인터뷰) 얼라이언스내 수요처 희망 기업 대상 수요발굴 인터뷰 추진

### 4 저변 확대

#### □ (지역 협의회 연계) 인프라 활용지원 및 얼라이언스 홍보 3월, 12월

- 전국 메타버스 인프라 협의회 소속 지역기업(관) 대상으로 얼라이언스 참여 유도 등 지역 연계 강화
  - (협력 활성화) 인프라 협의회를 통한 신규 지원기업 대상 회원가입 안내 및 분과·프로젝트 그룹 참여 유도
  - (인프라 지원) 얼라이언스 회원사 대상 인프라\* 활용지원 안내
    - \* KoVAC, 메타버스 허브센터, 메타버스 지원센터, 한-아세안 ICT 융합빌리지, 홀로그램센터 등
  - (교류기회 제공) 메타버스 인프라 협의회 운영 시 얼라이언스 운영 (분과)위원회 또는 메타버스 사무국 초청 교류

< '24년 전국 메타버스 통합 인프라 협의회 운영계획(안) >

회차	주요 내용	비고
1회차 (3월28일~29일,대구)	○ 지역별 인프라 및 관련 사업 소개, 분과별 협력사업 제안 등 상호 이해도 제고 ※ 인프라 협의회 대상 얼라이언스 소개 및 사업 안내	참여 예정
2회차 (6월)	○ 인프라 간 협력사업 사례 도출, 구체화 및 하반기 계획 공유 ※ 얼라이언스 홈페이지 등을 활용하여 인프라 협의회 연계사업 공고	-
3회차 (9월)	○ 메타버스 인프라 간 협력사업 중간 실적 발표	-
4회차 (12월)	○ 인프라 간 협업 우수사례 발표 등 성과 공유 및 차년도 사업 안내 ※ 인프라 협의회 관련 얼라이언스 추진성과 공유 및 차년도 계획 안내	참여 예정

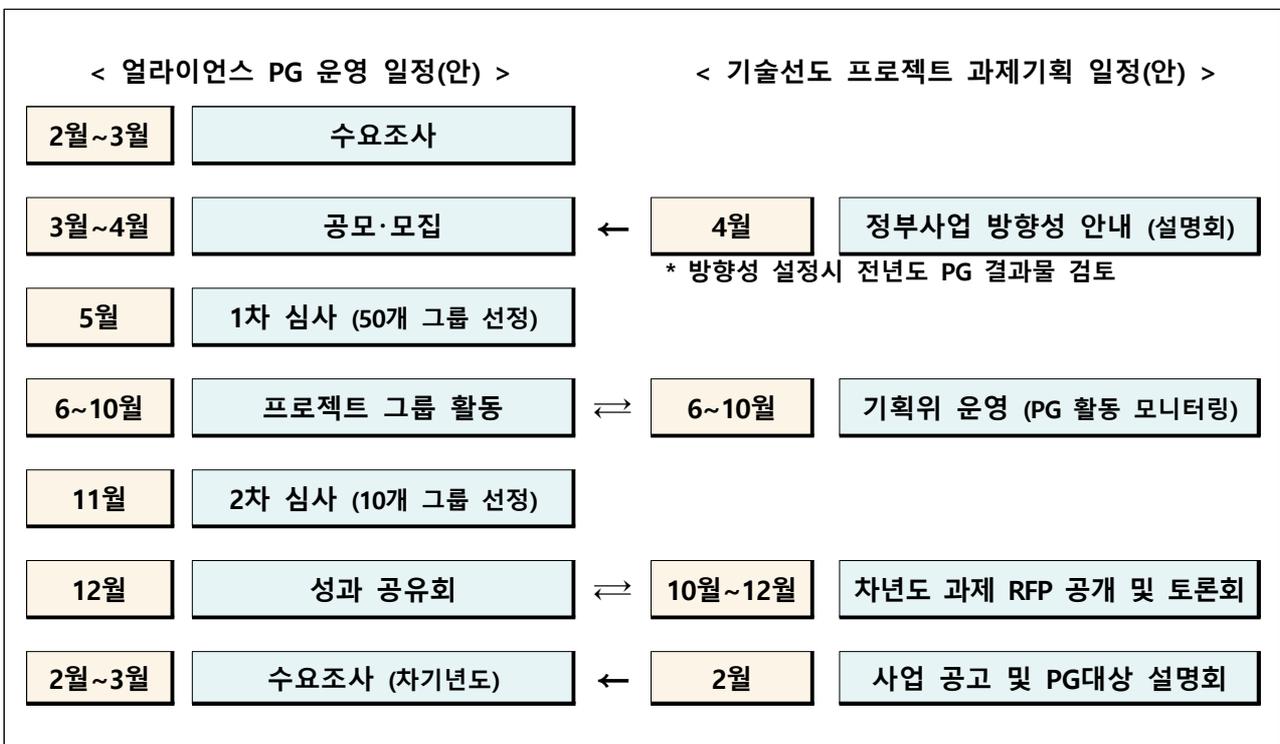
## 2 한국전파진흥협회(RAPA)

### □ 개요

- 「'24년 얼라이언스 운영방향 및 추진전략」의 성공적 이행을 위해 RAPA에서 수행중인 사업과 얼라이언스간 연계방안 마련 및 시행

### □ 주요 개선방안

- (차세대 기술선도 메타버스 프로젝트) 차기년도 과제기획 시 초기 단계부터 PG와의 양방향 소통을 통해 시장친화적 과제 발굴·지원  
- 또한, PG 활성화를 위해 우수 PG에 대해서는 과제 평가시 가점부여



- (메타버스 아카데미) 얼라이언스 기업 수요를 반영, 실제 산업현장에서 필요로 하는 신규 전문인력 양성 및 인력 활용 교육 시스템 설계  
- (커리큘럼 개발) 얼라이언스 기업의 차기년도('25년) 커리큘럼 개발 기획위원회\* 참여를 통해 기업 맞춤형 전문인력 양성 교육과정 개발  
\* '24년부터 산·학·연·유관기관 전문가로 구성된 기획위원회 운영을 통해 메타버스 산업 분야 최신 트렌드 및 현장 수요를 반영한 교육 커리큘럼 개발 예정

- (취업 연계) 리쿠르팅 데이\* 개최('24년 하반기)를 통해 메타버스 얼라이언스 우수기업과 아카데미 우수 졸업생간 취업 연계 추진
  - \* 채용 희망 기업과 취업 희망 수료생 간 현장면접 및 취업 상담기회 제공(이력서 및 포트폴리오 사전 검토 후 1:1 매칭 예정), 필요시 인턴제도 지원(일부비용 포함)
- (홍보) 메타버스 아카데미 교육생 모집, 성과공유회 개최, 우수 프로젝트 대외 홍보 등 메타버스 얼라이언스를 활용한 홍보 연계

< '24년 얼라이언스-유관기관 협력방안별 RAPA 조치계획(안) >

구 분	주요 협력방안	조치계획(안)
개방형 분과운영	◆ 분과별 간사기관(유관기관) 지정 및 활동 책임 강화	☞ 얼라이언스 인재양성분과 간사를 RAPA 아카데미로 변경 지정 완료
	◆ 공개세미나 개최시 정부지원사업 관련 공동 상담 추진	☞ 개최시 지원 예정
	◆ 필요시 메타버스 전문가로 구성된 분과를 활용하여 TF 운영	☞ 차년도 메타버스 과제 기획을 위한 TF 운영시 관련 분과 활용 및 기업 의견수렴 예정
프로젝트 그룹 운영 내실화	◆ 프로젝트 그룹 시상 규모 확대	☞ RAPA 협회장상 추가 확보 예정
	◆ 수상기업 정부지원사업 인센티브 확대	☞ '24년도 기술선도 프로젝트 공모 계획 마련시 가점부여 반영
	◆ 플랫폼 개발지원 과제기획 방향 안내	☞ 4월 설명회 및 10~12월 차년도 과제RFP 토론회 예정
	◆ PG결과물의 차년도 과제 활용률 제고를 위해 결과보고서 양식 고도화	☞ '24년 PG 그룹 활동 모니터링을 통해 '25년 과제기획시 수요점검 예정
얼라이언스 -유관기관 상호 연계	◆ 메타버스 아카데미 수료생 대상 취업 연계 프로그램 운영	☞ 하반기 「리쿠르팅 데이」 개최 예정
	◆ 차년도 사업·과제 기획 시 회원사 대상 수요조사	☞ 기술선도 프로젝트 과제RFP 토론회 개최를 통해 의견수렴 예정
	◆ 메타버스 아카데미 교육생 모집·성과 공유 등 홍보	☞ 교육생 모집 홍보 협조 완료, 추가 행사 개최시 얼라이언스 활용 예정

### 3 정보통신기획평가원(IITP)

#### □ ICT R&D 협력 방안

- PG 그룹 활동 중 우수 팀에게 IITP 원장상 2점 수여(검토 중)
- 메타버스 얼라이언스의 ICT R&D 과제기획 참여 확대 지원
  - 네트워킹 행사에서 차년도 ICT R&D 기획 방향 및 기획 프로세스를 안내하여 정부 ICT R&D 추진에 대한 이해 제고
  - PG그룹의 활동 결과 포상 과제에 대해서는 우선적으로 차년도 기술 수요에 반영하고, 원천성이 높은 아이디어는 추가 기술수요로 활용
  - 집중기술 수요조사 시기(5~7월)에 KMF회원사 대상 설명 5~7월
- KMF 2024 행사에 메타버스 R&D 과제 성과 전시 참여 10월
  - 수행 또는 종료된 R&D 과제를 대상으로 KMF 2025 행사를 안내하고, 우수한 연구성과에 대해서 전시 참여
- 메타버스 R&D 전략 및 메타버스 기술로드맵 설명 24년 상
  - 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 얼라이언스에서 추천한 전문가를 전담반 및 위원회 등에 참여시켜, 관련 기술 적극적인 수요 발굴 및 의견수렴 추진 예정 24년 상
- 얼라이언스 표준화분과에 적극 참여하여 R&D 측면에서 필요한 사항을 국제표준화를 위한 기고문, 표준화 주제발굴 등 적극 참여 수시

## 4 소프트웨어정책연구소(SPRI)

### □ 주요 연계사항

#### ○ 메타버스 산업·기술 관련 최신 연구결과 공유

수시

- (이슈리포트) 메타버스 주요 이슈 분석 및 정책적 대응 방안 모색
- (VR·AR산업 실태조사) VR·AR 국내 기업 현황, 매출 현황, 수출 현황, 산업 전망, 인력 현황 등 주요 산업 현황 정보 제공
- (SW중심사회) 메타버스, XR, AI 등을 비롯한 SW산업 주요 동향 및 이슈, 민간·공공 시사점 제공

이슈리포트	VR·AR산업 실태조사	SW중심사회

- VR·AR산업 실태조사(국가승인통계) 모집단에 메타버스 얼라이언스 회원사 포함
  - VR·AR산업 실태조사 모집단에 얼라이언스 회원사 포함하여 조사 간 연계 추진

#### ○ 메타버스산업 실태조사(시범조사) 관련 의견수렴

4~12월

##### 〈 2024년 “메타버스산업 실태조사(시범조사)” 협력(안) 〉

- 시범조사 모집단에 메타버스 얼라이언스 회원사 포함 반영('24년 4월)
  - ‘메타버스산업 실태조사(시범)’ 계획 공유 및 의견수렴('24년 5월)
    - \* 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

## 5 한국메타버스산업협회(K-META)

### 1 정보 제공

- (사업안내) 정부지원 사업 공고 통합 안내 **상시**
  - 메타버스 관련 정부 지원 사업 얼라이언스 뉴스레터 상시 게재
- (행사 안내) 유관기관 행사 공유 **상시**
  - 유관기관(NIPA/RAPA/SPRI/IITP 등) 행사 얼라이언스 홈페이지 안내

### 2 사업 연계

- (기업수요 연계형 인력양성) 기업수요 연계교육을 위한 수요조사 **24년 上**
  - 기업현장에서 필요로 하는 최신 프로그램/기술 등의 수요조사를 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

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 할인을 적용) 지원
- 행사기간 중 '네트워킹 행사(얼라이언스 분과 통합 공개세미나 등)' 개최

□ (지자체 연계) 메타버스를 선도하는 지역 지자체와 협업 활성화

- 글로벌 메타버스 혁신특구도시 조성을 추진하는 구미시와 메타버스를 선도하는 경상북도와 협업하여 얼라이언스 회원사 확대 및 활성화

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

**1**

**메타버스 얼라이언스 프로젝트그룹 개요**

□ **목적**

- 메타버스 얼라이언스 참여기업 간 자율적 협업을 통해 프로젝트 그룹을 구성하여 메타버스 신규 기획과제(안) 도출 및 제안을 통해 우수사례를 선발하여 시상

**<메타버스얼라이언스>**

민간이 주도하고 정부가 지원하는 민관 협력체계 구축을 통해 지속 가능한 메타버스 생태계 조성 및 산업 활성화 지원을 위해 '21년 5월 발족하여, 현재 1,045개의 회원사가 참여하고 있는 민·관 상호협력 연합체 (홈페이지 : <https://metaversealliance.or.kr/>)

□ **프로젝트그룹 구성**

- 얼라이언스 회원사 중 최소 2개 ~ 최대 5개 기업\* 으로 구성된 그룹
  - \* 2024.05.24.(금)까지 메타버스 얼라이언스에 가입신청한 기업에 한함
  - \* 기업당 최대 2개의 프로젝트 그룹까지 참가 신청 가능

□ **제안 부문/주제**

- 제안부문: **2개 부문 (아이디어 창출 /비즈니스 모델 개발)**

< 프로젝트 그룹 제안 부문 >

제안 부문	주요 내용
아이디어 창출	- 신규 아이디어 및 신규 사업 등 기획 단계
비즈니스 모델 개발	- 기획 완료, 출시/서비스 오픈 등 상용화 전 단계

- 제안 주제 : **제한 없음**

< 프로젝트 그룹 주제 예시 >

구분	주요 내용
제조	- 제조, 건설, 조선 등 산업 현장의 설계·운영·관리 등을 위한 메타버스 서비스
서비스	- 교육, 유통, 물류, 전시 등 B2B 서비스 제공을 위한 메타버스 서비스
공공	- 국방, 소방, 행정 등 공공분야에서 활용 가능한 메타버스 서비스
라이프	- 쇼핑, 전시, 공연, 커머스, 금융, 헬스케어, SNS 등을 위한 메타버스 서비스
커뮤니케이션	- 원격회의·협업 등 원격 사용자간 실감나게 소통이 가능한 메타버스 서비스
미디어	- 방송·미디어 창작·유통·소비 과정에서 활용되는 3차원 융합미디어 서비스

## □ 수상 혜택

구분	주요 혜택			
언론 홍보	○ 관련 보도자료 배포 및 언론를 통한 우수아이디어와 성과 홍보			
해외전시	○ 2025년 해외 전시회 참여 공모 지원 시 가점 부여			
해외연수	○ 2025년 해외 선진 기술 연수 참가 지원(최우수 프로젝트 그룹 내 1명 지원)			
	<b>세부 요건</b> 1) 메타버스 관련 분야 10년 이상 경력자(CEO, CTO 레벨급) 2) 해외 선진 기술 연수 수료 후 현업에 적용하여 성과 창출가능자 3) 해외연수가 영어로 진행되어, 영어로 의사소통이 가능한 자 4) 해외연수생 선발 면접 평가 참여 필수 5) 해외연수 참가 시 비용 일부 개인 부담			
국내전시	○ 2025년 KMF 전시회 참여 지원 시 비즈니스 환경 지원			
정부 공모사업 혜택	○ 우수프로젝트 그룹 '25년 과기정통부 공모사업 지원 시 가점 부여			
상장 및 시상금 지급	○ 우수 프로젝트그룹에 대해 연말 시상식 실시(과기부 장관상 등 10점)			
	구분	아이디어 창출	비즈니스 모델개발	상금
	과학기술정보통신부 장관상	1개 그룹	1개 그룹	그룹별 각 200만원
	메타버스 얼라이언스 의장상	1개 그룹	1개 그룹	그룹별 각 100만원
	정보통신산업진흥원 원장상	1개 그룹	1개 그룹	그룹별 각 100만원
	한국전파진흥협회 협회장상	1개 그룹	1개 그룹	그룹별 각 100만원
한국메타버스산업협회 협회장상	1개 그룹	1개 그룹	그룹별 각 100만원	

※ 프로젝트그룹 활동 최종결과물이 차년도 사업·과제 기획에 참고·활용할 수 있도록 유관기관 공유

## □ 시상식 : 2024년 12월 개최 예정

## □ 접수기간

- 활동계획서 접수 : 공고일로부터 2024년 5월 24일(금)까지
- 활동결과보고서 접수 : 2024년 10월 5주차

## □ 주요 일정



※ 상기 일정은 변동될 수 있음

주요 일정		세부 내용																
3.25~5.24	활동계획서 접수	○ 얼라이언스 회원사 중 최소 2개 ~ 최대 5개 기업* 로 구성된 그룹 ※ 기업당 최대 2개 프로젝트 그룹까지 참가 신청 가능																
5월 5주	1차 평가 (서류평가)	○ 아이디어 창출 부문																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>평가지표</th> <th>평가 기준</th> <th>배점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>독창성</td> <td>▶ 참신하고 독특한 정도</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>전문성</td> <td>▶ 구체화된 지식과 정보 보유 여부</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>수익가능성</td> <td>▶ 사업화 및 수익발생 가능성</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>기술보유</td> <td>▶ 아이디어 실현 가능한 기술 보유/기술 개발 가능 여부</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>산업기여</td> <td>▶ 메타버스 산업 확대에 기여하는 정도</td> <td>20점</td> </tr> </tbody> </table>	평가지표	평가 기준	배점	독창성	▶ 참신하고 독특한 정도	20점	전문성	▶ 구체화된 지식과 정보 보유 여부	20점	수익가능성	▶ 사업화 및 수익발생 가능성	20점	기술보유	▶ 아이디어 실현 가능한 기술 보유/기술 개발 가능 여부	20점	산업기여
평가지표	평가 기준	배점																
독창성	▶ 참신하고 독특한 정도	20점																
전문성	▶ 구체화된 지식과 정보 보유 여부	20점																
수익가능성	▶ 사업화 및 수익발생 가능성	20점																
기술보유	▶ 아이디어 실현 가능한 기술 보유/기술 개발 가능 여부	20점																
산업기여	▶ 메타버스 산업 확대에 기여하는 정도	20점																
6월 1주~2주	킵오프 미팅 [Kick - off]	○ 비즈니스 모델 개발부문																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>평가지표</th> <th>평가 기준</th> <th>배점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>혁신성</td> <td>▶ 혁신적이며 차별화된 정도</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>저변확대성</td> <td>▶ 메타버스 생태계의 저변 확대에 기여하는 정도</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>성장가능성</td> <td>▶ 시장 진출 가능성</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>융합성</td> <td>▶ 타 산업과 융합하여 시장 창출 및 확대 가능성</td> <td>20점</td> </tr> <tr> <td>실용성</td> <td>▶ 사용자가 쉽고 지속적으로 사용할 수 있는 정도</td> <td>20점</td> </tr> </tbody> </table>	평가지표	평가 기준	배점	혁신성	▶ 혁신적이며 차별화된 정도	20점	저변확대성	▶ 메타버스 생태계의 저변 확대에 기여하는 정도	20점	성장가능성	▶ 시장 진출 가능성	20점	융합성	▶ 타 산업과 융합하여 시장 창출 및 확대 가능성	20점	실용성
평가지표	평가 기준	배점																
혁신성	▶ 혁신적이며 차별화된 정도	20점																
저변확대성	▶ 메타버스 생태계의 저변 확대에 기여하는 정도	20점																
성장가능성	▶ 시장 진출 가능성	20점																
융합성	▶ 타 산업과 융합하여 시장 창출 및 확대 가능성	20점																
실용성	▶ 사용자가 쉽고 지속적으로 사용할 수 있는 정도	20점																
6월 1주~2주	킵오프 미팅 [Kick - off]	○ 프로젝트 그룹 활동 계획 보고 및 네트워킹 < 킵 오프 미팅(예시) >																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>일자</th> <th>분야</th> <th>참가 대상자</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1일차</td> <td>교육·훈련</td> <td rowspan="5">▶ 관련 프로젝트 그룹 10개 내외 참여</td> <td rowspan="5">※ 오후 2시~6시진행 ( 프로젝트 그룹 당 10분 발표/ 10분 질의 응답)</td> </tr> <tr> <td>2일차</td> <td>의료·헬스케어</td> </tr> <tr> <td>3일차</td> <td>제조 건설</td> </tr> <tr> <td>4일차</td> <td>엔터테인먼트</td> </tr> <tr> <td>5일차</td> <td>쇼핑·유통</td> </tr> </tbody> </table>	일자	분야	참가 대상자	비고	1일차	교육·훈련	▶ 관련 프로젝트 그룹 10개 내외 참여	※ 오후 2시~6시진행 ( 프로젝트 그룹 당 10분 발표/ 10분 질의 응답)	2일차	의료·헬스케어	3일차	제조 건설	4일차	엔터테인먼트	5일차	쇼핑·유통
일자	분야	참가 대상자	비고															
1일차	교육·훈련	▶ 관련 프로젝트 그룹 10개 내외 참여	※ 오후 2시~6시진행 ( 프로젝트 그룹 당 10분 발표/ 10분 질의 응답)															
2일차	의료·헬스케어																	
3일차	제조 건설																	
4일차	엔터테인먼트																	
5일차	쇼핑·유통																	
8월 중	중간 점검 미팅	○ 프로젝트 그룹 대상 활동 사항 중간 점검 ※ 각 분야별로 중간 점검 진행 ○ 전문위원 컨설팅을 통한 결과물 고도화 지원																
11월 3주~4주	2차 평가	○ 프로젝트 그룹 최종 발표평가 진행																
12월 2주	성과보고회 및 시상식	○ 우수프로젝트 그룹(10개 내외) 시상 및 성과 공유																
<p>□ 전문가 자문료 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대상 : 활동 결과보고서 제출 완료한 프로젝트 그룹</li> <li>○ 내용 : 프로젝트 방향성 점검 및 고도화를 위한 전문가 자문료* 지원</li> </ul> <p>* 전문가 자문료(여비 포함) 시간당 최대 10만원, 최대 20만원 지급(총 1회 제한)</p>																		

(2024.3.20. 메타버스 얼라이언스 사무국)

□ **수요조사 개요**

- 조사 기간 : 2024.02.27.(화) ~ 03.19.(화)
- 조사 대상 : 메타버스 얼라이언스 회원사
- 조사 방법 : 구글 설문지 양식 배포 설문조사

□ **수요조사 결과**

- 접수 결과 : 114개 회원사\*(중복제외), 116건 프로젝트 접수

※ 전년 대비 64개 기업 참여 대비 78% 증가

- 모집 분야

- 비즈니스 모델 개발 78건(67%), 아이디어 창출 부문 38건(33%) 접수

- 활동 분야

- 교육·훈련(35건, 30.2%), 엔터테인먼트(27건, 23.3%), 의료·헬스케어(17건, 14.7%) 順

활동 분야	교육·훈련	의료·헬스케어	제조·건설	엔터테인먼트	쇼핑·유통	관광	전시·홍보	총계
접수 건수 (비율)	35 (30.2%)	17 (14.7%)	14 (12.1%)	27 (23.3%)	6 (5.2%)	7 (5.9%)	10 (8.6%)	116 (100%)

※공공·안전 분야 미접수

- 기술 분야

- 프로젝트 구현을 위해 필요한 기술 분야(중복선택 가능) 571개 접수

- 콘텐츠(76건, 13.1%), AI(75건, 13.5%), 플랫폼(69건, 12.3%), 디지털트윈(58건, 10%) 順

기술 분야	네트워크	클라우드	빅데이터	플랫폼	디지털트윈	AI	위치정보·GPS
접수 건수 (비율)	31 (5.4%)	38 (6.7%)	33 (5.8%)	69 (12.1%)	58 (10.2%)	75 (13.1%)	19 (3.3%)
기술 분야	콘텐츠	디자인·UI/UX	디지털휴먼	햅틱·모션캡처	영상·VFX	디바이스	총계
접수 건수 (비율)	76 (13.3%)	49 (8.6%)	35 (6.1%)	25 (4.4%)	31 (5.4%)	32 (5.6%)	571 (100%)



□ 비즈니스 모델 개발(총 78건)

구분	기업/기관/학교명	프로젝트 주제	활동 분야
1	(주)넥스텝스튜디오	당사가 추진 하는 제주도 야간 미디어 테마파크 연동 사업	관광 분야
2	(주)듀코젠	지능형 AI 메타버스를 활용한 관광분야 체험활동 제공	관광 분야
3	(주)디캐릭	애플 비전프로용 요리실감 콘텐츠 개발	교육· 훈련 분야
4	(주)리얼메이커	3차원 공간정보 생성 기술	제조· 건설 분야
5	(주)브이리스브이알	AI를 이용한 콘텐츠의 OSMU	엔터테인먼트 분야
6	(주)비주얼라이트	장애인들과 일반인들이 같이 할 수 있는 게임	엔터테인먼트 분야
7	(주)셀빅	관광 전시 문화 메타버스 플랫폼	전시· 홍보 분야
8	(주)셈스게임즈	온라인 식물 키우기 메타버스 서비스	엔터테인먼트 분야
9	(주)심지	산업 안전 및 장비운영에 관련된 메타버스 환경 구축	제조· 건설 분야
10	(주)아트텔링	예술 기반 융합교육을 글로벌 메타버스 플랫폼 비즈니스	교육· 훈련 분야
11	(주)에이치비아이티	AI기술	교육· 훈련 분야
12	(주)에이치오엔터테인먼트	단체 교육	엔터테인먼트 분야
13	(주)에핀	메타버스 FPS 시스템	교육· 훈련 분야
14	(주)유티플러스인터랙티브	콘텐츠 제작 저작툴에서 AI를 이용한 코딩 도우미 개발	교육· 훈련 분야
15	(주)이엠맵정보	공공서비스용 엔터테인먼트 결합 서비스콘텐츠 제작	엔터테인먼트 분야
16	(주)센스팀	SOC분야 메타버스 그리드망 구축	제조· 건설 분야
17	(주)조이그램	애완견에 대한 서비스	교육· 훈련 분야
18	(주)케이브이알인터랙티브	비전프로용 실감콘텐츠를 웹XR기반으로 제작하여 빠르고 확장이 용이한 서비스 개발	전시· 홍보 분야
19	(주)플랜온마스	5대법정의무교육 VR 시뮬레이션 교육 / VR 동화를 통한 AI 외국어교육	엔터테인먼트 분야
20	(주)피앤씨솔루션	교육· 훈련 분야	교육· 훈련 분야
21	(주)호텔롯데롯데월드	글로벌 테마파크형 ai 챗봇 로봇 솔루션	관광 분야
22	CGHUB	Web 3D캐릭터 제작, 애니메이션 제작 플랫폼	엔터테인먼트 분야
23	epsn엡슨	의료· 헬스케어 분야	의료· 헬스케어 분야
24	Y.GRAM	K-캐릭터 기반의 메타콘텐츠 개발 및 사업화	엔터테인먼트 분야
25	공간의파티	시뮬레이션 기반 디지털 트윈 안전 관련	제조· 건설 분야
26	국립항공박물관	메타버스를 활용한 도서산간벽지 문화소외지역 학생 또는 장애인의 전시교육체험	교육· 훈련 분야
27	국제 반려동물 교육 문화원	반려동물의 전생애에 이르는 콘텐츠를 책으로 모두 집필. 이를 통하여 IT 및 AI를 통해 "펫 브레인" 플랫폼 제작	교육· 훈련 분야
28	국제진품관리협회	실물자산(미술품, 명품 등) 및/혹은 토큰의 원본 동일성 검증을 통해, 소비자 피해 방지책이 마련된 실물 및/혹은 토큰 거래	쇼핑· 유통 분야
29	글로벌메타버스기술협회	도시안전·친환경도시구축	제조· 건설 분야
30	기가찬(주)	플랜트 및 공장 유지보수 관리 VR솔루션	제조· 건설 분야
31	텍스터스튜디오	기획 중	엔터테인먼트 분야
32	두어	인공지능 기반 메타버스 참여 예술 플랫폼	전시· 홍보 분야
33	등근별	관광패스투어실감형콘텐츠제작	관광 분야
34	디오비스튜디오	알파세대를 위한 디지털 멘토 챗봇 개발	교육· 훈련 분야
35	모바일앱개발협동조합	의료기관과 협업을 통한 메타버스 개발	의료· 헬스케어 분야
36	비빔블	차세대 디지털 공간 미디어 스튜디오 플랫폼 및 콘텐츠 개발	엔터테인먼트 분야
37	비웨이브(주)	의료용 메타버스 기기 제작	의료· 헬스케어 분야
38	비주얼엑스퍼트컴퍼니	게임엔진 기반의 XR 3D 웹툰 저작 솔루션 개발. (증강os 지원)	엔터테인먼트 분야
39	빅토리아프로덕션	AR/VR/MR/메타버스형 전자도서플랫폼	교육· 훈련 분야
40	빅픽처스(주)	원거리 무인 원격제어	교육· 훈련 분야
41	심시스글로벌	디지털트윈 기반 3D 공간 네트워킹 서비스(Saas) 제공	제조· 건설 분야

구분	기업/기관/학교명	프로젝트 주제	활동 분야
42	아이디어링크	가상 디바이스(예컨대, 온디바이스 옛지 기반의 골프 클럽)를 중심으로 빅데이터를 생성하고 인공지능으로 학습하여, 가상 세계에서 골프 운동 자세 교정 및 다중 이용자가 게임을 즐길 수 있는 메타버스 플랫폼 개발	엔터테인먼트 분야
43	알리몰리스튜디오	우주인 훈련 체험형 콘텐츠 제작	엔터테인먼트 분야
44	앙비페	한국사와 세계사의 관계를 한눈에 이해하고 비교하며 학습할 수 있는 메타버스형 위키 웹지도 개발	교육·훈련 분야
45	에어랩스코리아	UAM종합플랫폼	교육·훈련 분야
46	에이치엔아이엑스	일반인이 사용 가능한 수준의 저작도구를 통해 3D모델링 및 공간제작	교육·훈련 분야
47	원탑스튜디오	새로운sns	엔터테인먼트 분야
48	을지대학교산학협력단	메타버스내 에서 금연 및 건강 상담 콘텐츠를 기반으로, 사용자 게이미케이션을 지원하는 상담서비스 플랫폼 구축	의료·헬스케어 분야
49	이누씨	MR 멘탈케어 어플리케이션	의료·헬스케어 분야
50	주 메타캠프	LXP /LMS 교육 시스템을 기본으로 현실 생태계 창조 플랫폼	교육·훈련 분야
51	주식회사 감성놀이터	심리치유VR콘텐츠를 고도화하여 "Safe Zone" 제작	의료·헬스케어 분야
52	주식회사 고브이알	AI를 활용한 메타버스 콘텐츠 제작	교육·훈련 분야
53	주식회사 더픽트	웹 기반 메타버스 MICE 플랫폼	전시·홍보 분야
54	주식회사 디엠스튜디오	쇼핑·유통 분야	쇼핑·유통 분야
55	주식회사 디엠스튜디오	극사실적 가상화 공간 구축 기술 기반 MICE분야 전시·관광·홍보 및 산업분야 교육·훈련 서비스 플랫폼	전시·홍보 분야
56	주식회사 리타	가상공간에서 디지털 헤리티지를 체험할수 있는 콘텐츠 제작	엔터테인먼트 분야
57	주식회사 모션하우스	체험형 디바이스	엔터테인먼트 분야
58	주식회사 미래엔에듀파트너	교육용(초/중/고) 메타버스 솔루션 제작	교육·훈련 분야
59	주식회사 쓰리아이	당사가 보유한 디지털트윈 솔루션 비즈니스와 결합된 사업과의 제휴	제조·건설 분야
60	주식회사 알파서클	VR 콘서트 서비스	엔터테인먼트 분야
61	주식회사 에이핀 인터랙티브	버추얼 캐릭터를 직접 육성할 수 있는 제작지원 플랫폼	엔터테인먼트 분야
62	주식회사 엑스레이트	비즈니스 기반의 메타버스 플랫폼	전시·홍보 분야
63	주식회사 엑스큐브	수면 관리 시스템 개발	의료·헬스케어 분야
64	주식회사 엠앰피	물류 시각화 메타버스	제조·건설 분야
65	주식회사 와이엠엑스	제조·건설 분야 디지털트윈 및 메타버스 플랫폼	제조·건설 분야
66	주식회사 웨이이알 (WE-AR.Inc)	애플 비전 프로 기기에서 활용할 수 있는 MR 콘텐츠	엔터테인먼트 분야
67	주식회사 프롬서웅	3D 아바타 자동생성 솔루션	엔터테인먼트 분야
68	주식회사엘비전테크	전시관람용 XR도슨트서비스개발	전시·홍보 분야
69	케이저	메타버스에서 자유롭게 상용음악을 재생·사용·연주하고, 정산 및 저작권거래가 가능한 연동 플랫폼	교육·훈련 분야
70	코탁스	산업 디지털트윈	제조·건설 분야
71	클릭트(주)	Cloud XR 기술을 기반으로 패스스루 MR 기기(Meta Quest, Vision Pro 등)를 활용한 중동지역 제조 및 건설산업 등의 고품질 XR 교육 및 훈련, 커뮤니케이션, 시뮬레이션 등의 콘텐츠를 제공하는 플랫폼 사업화	제조·건설 분야
72	테크인모션	디지털트윈 기반의 AI 상황인지 예측 및 추론 가상 시뮬레이션	교육·훈련 분야
73	트라이콤텍 주식회사	교육용 XR 실감 메타버스 플랫폼	교육·훈련 분야
74	트루아이비씨	실시간 오감 체험형 메타버스	관광 분야
75	티스퀘어	관광 분야	관광 분야
76	플레이버니즈	소프트웨어 자동화 테스트	쇼핑·유통 분야
77	한림대학교 한강성심병원	공간 컴퓨팅 기반 혼합현실 리모델링 B2B SaaS '구름 (Groom)'	쇼핑·유통 분야
78	한림대학교 한강성심병원	정신건강 플랫폼 '메타 힐링'콘텐츠 개발 및 서비스 상용화	의료·헬스케어

## □ 아이디어 창출(총 38건)

구분	기업/기관/학교명	프로젝트 주제	활동 분야
1	(재)원주의로기기테크 노벨리	의료기기 컴퓨터 모델링 및 시뮬레이션이 가능한 디지털 트윈환경 구축	의료·헬스케어 분야
2	(주)파이커스코리아	SaaS형 글로벌 메타버스 플랫폼 월드 구축	관광 분야
3	(주)더만타스토리	실감콘텐츠 제작 및 기타 VFX 및 AI 기술을 이용한 활성화 가능 영역	엔터테인먼트 분야
4	(주)메타키움	메타버스-AI 융합 교육 콘텐츠 제작	교육·훈련 분야
5	(주)상록에스	디바이스 발전 환경에 맞춘 콘텐츠 분야의 로드맵	교육·훈련 분야
6	(주)스튜디오코인	메타퀘스트3 & 비전프로용 안전교육 콘텐츠 제작	교육·훈련 분야
7	(주)에이디엠아이	디지털트윈기반 스마트팩토리	전시·홍보 분야
8	(주)이노시물레이션	메타버스 활용한 대고객 서비스	제조·건설 분야
9	(주)젠스텀	에너지산업 메타버스 서비스 플랫폼	교육·훈련 분야
10	(주)진교연	교육용 XR 로봇 코딩 서비스	교육·훈련 분야
11	(주)폴리아트	산업안전 교육콘텐츠	교육·훈련 분야
12	(주)플렉시온	전시, 공용용 메타버스 플랫폼	전시·홍보 분야
13	국제반려동물교육문화원	반려동물 교육 콘텐츠와 메타버스와의 연결	교육·훈련 분야
14	그램퍼스	쇼핑·유통 분야	쇼핑·유통 분야
15	노바테크	XR 교육관리시스템	교육·훈련 분야
16	더 샌드박스 코리아	블록체인(NFT) 기반 메타버스, 그리고 다양한 기업 파트너, dapp, 온라인 서비스 파트너십	엔터테인먼트 분야
17	더 샌드박스 코리아 (주) 티에스비코리아)	메타버스 플랫폼 내 콘텐츠 활용 통합형 이스포츠 플랫폼	엔터테인먼트 분야
18	마니코리아	xr장비를 활용한 교육	교육·훈련 분야
19	마인드브이알	가상현실 심리상담 콘텐츠 개발 (공황장애, 고소공포증, 발표불안 등)	의료·헬스케어 분야
20	메타크루	엔터테인먼트 분야	엔터테인먼트 분야
21	분당서울대학교병원	메타버스를 활용한 의료 시뮬레이션 트레이닝 시스템	의료·헬스케어 분야
22	브이리스브이알	메타버스 원격 의료	의료·헬스케어 분야
23	썸띵7 주식회사	텍스트로 동영상 생성하는 AI영상	엔터테인먼트 분야
24	아가페	아직 미정	쇼핑·유통 분야
25	엔컴즈	엔터테인먼트 분야	엔터테인먼트 분야
26	위니버스	물리학, 생물학 실감교육 콘텐츠를 위한 가상 세계 구축	교육·훈련 분야
27	주식회사 다나미디어	행사, 전시, 문화산업유산 메타버스 플랫폼 개발	전시·홍보 분야
28	주식회사 리하이	다양한 디지털 트윈 서비스 개발 (제조, 산업)	제조·건설 분야
29	주식회사 마이메타	AI융합한 소부장 장비 관련한 디지털트윈용 메타버스 서비스	교육·훈련 분야
30	주식회사 아이앤에스윌픽	국방분야 교육훈련 실감형 콘텐츠 제작	교육·훈련 분야
31	주식회사 알쥬비메이커스	메타휴먼을 활용한 상담 서비스 모델	의료·헬스케어 분야
32	주식회사 위크리에이티	메타버스 실감 콘텐츠 제작	엔터테인먼트 분야
33	클라이어스	영어 및 코딩 교육용 메타버스 그리고 건축 메타버스	교육·훈련 분야
34	파운데이션스텀 주식회사	헬스 리터러시 향상 서비스	의료·헬스케어 분야
35	페이크아이즈	한국형 virtual based simulation 국방 훈련 소프트웨어	교육·훈련 분야
36	한남대학교	헬스케어 메타버스를 키워드로 한 기술 아이디어	의료·헬스케어 분야
37	한림대학교 강남성심병원	디지털트윈 기반 미래감염병 대응체계 플랫폼 구축	의료·헬스케어 분야
38	한림대학교의료원	차세대 메타버스 플랫폼 기반 만성질환(또는 암 질환) 커뮤니케이션 서비스 개발	의료·헬스케어 분야

---

## **[안건2] 24년 메타버스 얼라이언스 분과 운영계획**

- 2-1 [윤리제도분과장] 법무법인 비트 송도영 변호사
  - 2-2 [기업육성분과장] 시어스랩 정진욱 대표
  - 2-3 [인재양성분과장] 한국전파진흥협회 성호석 본부장
  - 2-4 [기술표준분과장] 건국대학교 윤경로 교수
-

## 2-1 '24년 윤리제도 분과 운영계획

### □ 2024년 윤리제도분과 운영계획

- 연간 일정 : 연 4회 분과 운영/분과통합 공개 세미나 1회
- 활동 목표
  - 메타버스 관련 법안·제도\* 개선 이슈 발굴
    - \* 가상융합산업진흥법, 지식재산권, 이용자보호, 개인정보보호법 등
  - 메타버스 실천윤리 활성화 방안 도출
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)



### □ 2024년 윤리제도 분과 안건

- 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건 내용	주요 결과물(예시)
1차 (4/18,, K-META)	- 가상융합 산업진흥법안 (발제자: 송도영 변호사)	- 관련 법안/제도 개선 이슈 발굴
	- 메타버스 자율규제 (발제자 선지원 교수)	- 자율 규제 국내 타분야/우수사례 분석
2차(5~6월)	- 메타버스 지식재산권	- 메타버스 플랫폼 내 저작권 침해 방지 개선 방안 - 저작권 가이드 라인 개선 방안
3차(7월)	- 메타버스 이용자 보호	- 메타버스 소비자 분쟁 해결 절차 검토
	- 데이터 활용 개인정보 보호	- 개인 정보 보호법/인공 지능 관련법 연계 검토
4차(9월)	- 메타버스 실천윤리	- 메타버스 실천 윤리 활용 방안 - 해외 메타버스 윤리 규범 동향 분석
5차(10월)	- 분과 통합 공개 세미나	- 24년 핵심 이슈 및 안건 공유 - 산업 현장 의견 수렴

## 1. 제정 이유

- 가상융합세계(메타버스)는 다양한 산업·기술과 융합하여 지속적으로 성장할 것으로 전망되는바, 가상융합산업(메타버스산업)의 체계적인 진흥을 위한 법률적 기반 마련

## 2. 조문별 주요 내용

### ① 가상융합세계(메타버스) 등 정의(안 제2조)

- 세계 최초로 '가상융합세계(메타버스)' 및 관련 개념 등을 정의
  - ※ 제2조(정의) 1. "가상융합세계(메타버스)"란 이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호 작용을 가능하게 하는 기술을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성한 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간을 말한다.

### ② 기본계획·시행계획의 수립(안 제6조)

- 과기정통부장관은 가상융합산업 진흥을 위한 정책을 위하여 ①3년마다 기본계획을, ②매년 시행계획을 수립·시행할 수 있음

### ③ 가상융합산업 기반 조성 및 행정적·재정적 지원(안 제10조~26조)

- 가상융합산업에 필요한 전문인력 양성, 기술개발 촉진, 협회 설립, 가상융합기술·서비스 등의 사업화 및 해외진출 지원 등에 대한 근거 마련

### ④ 임시기준 제도, 자율규제 도입 등 규제개선(안 제27조~29조)

- 현행 법령의 적용 여부 또는 적용 범위가 불분명할 때 해석기준을 제시하여 규제의 불확실성을 제거하는 임시기준 제도 도입(안 제2조제5호, 제28~29조)
- 이용자 보호 및 안전하며 신뢰할 수 있는 가상융합기술·서비스 등의 제공·이용 환경 조성을 위하여 산업계(협회) 중심의 자율규제의 법적 근거 마련(안 제27조)

### ⑤ 이용자 보호 등(안 제30조~31조)

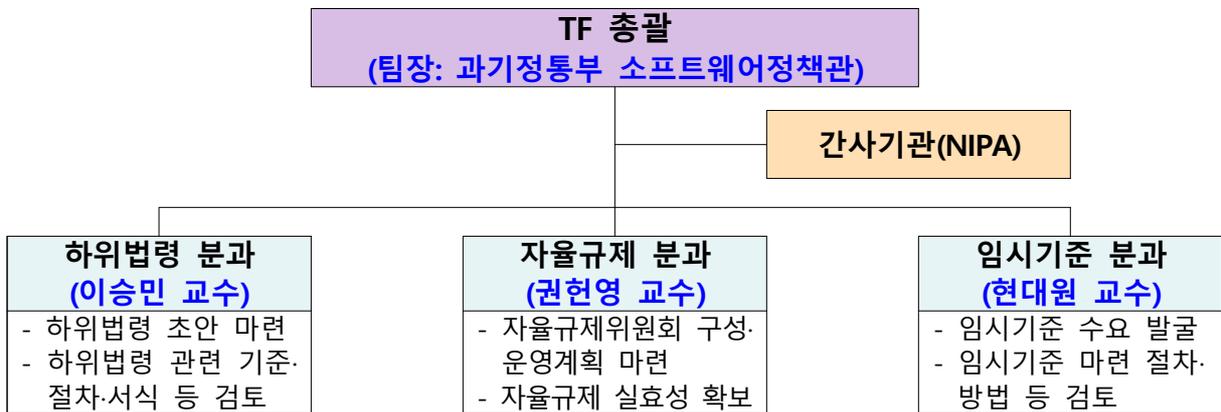
- 가상융합사업자 대상 이용자보호 관련 교육 및 훈련, 이용자 피해 예방 및 구제를 위한 정부 시책의 수립·시행 등 추진 근거 마련

### 3. 하위법령 제정 등을 위한 TF 및 분과 운영

#### □ 개요

- 「가상융합산업 진흥법」의 차질없는 시행(8.28)을 위하여 하위법령 제정, 자율규제 체계 구축, 임시기준 수요 발굴 등을 위한 TF 운영
- 소프트웨어정책관을 TF 총괄팀장으로 하고, 메타버스 관련 산·학·연·관 전문가 참여

#### < 메타버스 신산업 자율체계 정립 TF >



#### □ 하위법령 분과

- **(역할)** 「가상융합산업 진흥법」에서 위임한 사항과 필요한 서식 등 시행령·시행규칙 초안 마련·검토
  - ※ 플랫폼 사업의 신고<sup>(제9조)</sup>, 영향평가<sup>(제27조)</sup>, 임시기준<sup>(제29조)</sup>, 분쟁해결절차<sup>(제32조)</sup> 등과 관련된 기준, 절차 및 서식 등을 중점 검토
  - 관계부처 협의 및 입법예고, 행정서식 정비(행안부), 규제심사(국조실), 법제심사(법제처) 등 하위법령 입법 절차 실무작업 뒷받침
- **(진행상황)** 「가상융합산업 진흥법 시행령안」 및 「가상융합산업 진흥법 시행규칙안」을 마련하여 2차례 분과를 개최
  - 추가로 2차례 분과를 개최하여 3월 중으로 최종안 마련 예정
  - \* 신고 대상자 기준 등에 대해서 협회를 통해 추가적으로 산업계 의견 수렴 필요

## 2-2 '24년 기업육성 분과 운영계획

### □ 2024년 기업육성분과 운영계획

- 연간 일정 : 연 4회 분과 운영/분과통합 공개 세미나 1회
- 활동 목표
  - 메타버스 산업 Best Practice, Key Success Factors 발굴
  - 메타버스 산업 활성화, 기업육성 지원 정책 도출을 위한 Insight 제공
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)

분과 준비	분과 홍보	분과 운영	결과 보고
분과 내 협의를 통한 주제 선정 및 연사섭외	▶ 분과 안건 및 연사 정보 홈페이지 공지 및 참여 신청 접수	▶ 분과 회의 / 주요 안건 발제 및 현장 의견 수렴	▶ 회차별 논의 내용 과기부/NIPA 공유 및 연말 정책제언

### □ 2024년 기업육성분과 주요 안건

#### ○ 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
1차 (3~4월)	국내외 메타버스 산업 및 정책 동향	- 국내외 메타버스 산업 및 정책 동향 - "MWC 2024"로 본 시사점 전망 및 결과 (가천대학교 최재홍 교수)
2차 (5~6월)	메타버스를 촉진하는 융합기술과 발전 방향	- 메타버스 융합기술(초거대AI, 초실감기술, 웹3 등) Best Practice 기업 발굴
3차 (7~8월)	메타버스 산업 우수사례 및 유망 분야	- 메타버스 산업 우수 사례 및 파급 효과가 높은 Key Success Factors 발굴
4차 (9~10월)	메타버스 기업육성을 위한 정부 제안 및 요청사항	- 메타버스 산업 활성화, 기업육성 지원 정책 도출을 위한 산업계 Insight 정리
5차 (10월)	분과 통합 공개 세미나 - 2024년 기업육성분과 연간 활동 공유 - 메타버스 산업 현장 의견 수렴	

※상기 일정 및 안건은 분과 내부 사정상 유동적으로 운영 가능

## 2-3 '24년 인재양성 분과 운영계획

- 연간 일정 : 연 4회 분과 운영/분과통합 공개 세미나 1회
- 활동 목표
  - 메타버스 산업 기술 분야 도출
  - 산업 수요 맞춤형 인재 육성 커리큘럼 개발
  - 메타버스 산업 직무별 표준역량 분석
    - ※ 중장기적으로는 메타버스 분야 국가직무능력표준(NCS) 개발 예정
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)



### □ 2024년 인재양성분과 주요 안건

- 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
1차 (3~4월)	국내 메타버스 인재양성 분야 현황 분석	- '24년 인재양성분과 추진방향 및 계획 수립 - 메타버스산업 직무표준 및 기 운영 교육과정 분석
2차 (5~6월)	국내 메타버스 인재양성 분야 트렌드 및 산업 수요 조사·분석	- 산업현장이 필요로 하는 직무능력 의견수렴 - 신기술 트렌드 조사·분석 ※ 필요시, 메타버스아카데미(RAPA), 기업수요 연계형 인력양성(K-META) 연계 기업 지원방안 도출
3차 (7~8월)	국내 메타버스 인재양성 분야 직무 분석	- 메타버스 산업 직무 분류 및 분류별 기능정의
4차 (9~10월)	메타버스 인재양성분야 정부 정책제언 발굴	- 산업 수요 반영 커리큘럼 도출 및 인재양성 방안 정책 제언 발굴 - 산업 수요 반영 메타버스 산업 직무 표준 발굴 ※ NCS 개발·개선 제안(고용노동부, 9월)
5차 (10월)	분과 통합 공개 세미나	- 2024년 메타버스 직무 분야 및 인재육성 커리큘럼 연간 활동 결과 공유 - 메타버스 인재양성방안 현장 의견 수렴

※상기 일정 및 안건은 분과 내부 사정상 유동적으로 운영 가능

## □ 2024년 기술표준분과 운영계획

- 연간 일정 : 연 4회 분과 운영/분과통합 공개 세미나 1회
- 활동 목표
  - 국내 주도 표준화 이슈 발굴
  - 메타버스 기술 이슈 정의
  - 메타버스 (기술)유형분류체계 고도화
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)

분과 준비	분과 홍보	분과 운영	결과 보고
분과 내 협의를 통한 주제 선정 및 연사섭외	▶ 분과 안건 및 연사 정보 홈페이지 공지 및 참여 신청 접수	▶ 분과 회의 / 주요 안건 발제 및 현장 의견 수렴	▶ 회차별 논의 내용 과기부/NIPA 공유 및 연말 정책제언

## □ 2024년 기술표준분과 주요 안건

- 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
1차 (3~4월)	국내외 메타버스 기술표준 동향	- 메타버스 관련 국제기구 동향(ITU-T 등), 최신기술 소개 - 메타버스 (기술)유형분류체계 고도화 논의
2차 (5~6월)	국내 주도 표준화 이슈 발굴 및 국내외 메타버스 기술표준 동향	- 메타버스 관련 국제기구 동향(Metaverse Standards Forum 등), 최신기술 소개 - 메타버스 관련 국내 표준화 이슈 발굴
3차 (7~8월)	국내 주도 표준화 이슈 발굴 및 국내외 메타버스 기술표준 동향	- 메타버스 관련 국제기구 동향(IEEE 등), 최신기술 소개 - 메타버스 관련 국내 표준화 이슈 발굴
4차 (9~10월)	메타버스 기술표준분야 정부 정책제안 발굴	- 메타버스 관련 국제기구 동향(ISO/IEC 등), 최신기술 소개 - 기술표준분야 지원 정책 도출을 위한 정책제언 발굴
5차 (10월)	분과 통합 공개 세미나 - '24년도 국내 주도 표준 이슈 발굴 결과물 공유 - 메타버스 기술/표준 동향 공유	

※ 매 분과회의 시 기술정보 전달/공유 성격의 주제 발표 (20~30분) 진행 예정

※ 상기 일정 및 안건은 분과 내부 사정상 유동적으로 운영 가능