

# 2026년 메타버스 얼라이언스 1차 운영위원회

(‘26.4.14.(화), MDIA 정책기획팀)

## □ 회의 개요

- (일시/장소) 4월 15일(수)(오후2~4시)/MDIA 대회의실(서울 강남)
- (참석자) : 총 20명 내외(과기정통부 SW정책관, 얼라이언스 의장 및 운영위원)

## □ 논의 내용

- (안건1) ‘26년도 메타버스 얼라이언스 운영계획 보고
- (안건2) 유관 기관 안건 보고(얼라이언스 연계 방안)
- (안건3) 분과(차세대기술전략/윤리제도/인재양성/상생협력) 안건 보고
- (안건4) 2026 CES 디브리핑(차세대기술전략 전진수 분과장 발제)
- (안건5) 기타 안건

## □ 세부 일정

시 간	주 요 내 용	비 고
14:00 ~ 14:05 ('05)	• 참석자 소개 및 회의 안내	사무국
14:05 ~ 14:10 ('05)	• 인사 말씀	의장
14:10 ~ 14:20 ('10)	• ‘26년도 메타버스 얼라이언스 운영계획 보고	사무국
14:20 ~ 14:40 ('20)	• 유관기관 안건 보고	유관기관
14:40 ~ 15:00 ('20)	• 분과 안건 보고	분과장
15:00 ~ 15:20 ('20)	• 2026 CES 디브리핑	전진수 대표
15:20 ~ 16:00 ('40)	• 기타 토의	참석자
16:00 ~ 16:10 ('10)	• 기념촬영 및 마무리	참석자

# [안건1] 2026년도 메타버스 얼라이언스 운영 계획

(’26.4.3.(금), MDIA 정책기획팀)

## □ 2025년 추진 실적

- (회원사 지속 증가) 2025년말 1,139개사 회원사 보유(’24년 대비 36개사 증가)

### < 회원사 현황 >

기업 (987개)			기관 (133개)		대학/산학 협력단(19개)	총합
대기업	중기업	소기업	기관·협단체	기타(비영리)		
87	220	680	63	70	19	1,139

- (운영위원회) 각 분과장, 유관기관, 민간기업들이 참여하여 분기별 주요 현안 논의 및 정부-민간 간 거버넌스 역할 수행(총 4회 개최)
- (개방형 분과) 회원사면 누구나 참여 가능한 개방형 운영으로 현장 의견 수렴 통로 활용, 분야 이해관계자 참여를 통한 전문성 및 실효성 강화  
※ 총 4개 분과, 12회 개최/분과 통합 공개 세미나 연 1회 개최
- (PG 운영) 3~5월 공모 후 1차 심사를 통하여 12개 과제 선정 후, 전문가 멘토링(2회), 투자상담(1회), IR피칭(1회) 등 고도화 과정을 통해 최종 우수과제(5개) 시상하고 성과 공유(12/2)
- (회원사 서비스 고도화) 메타버스 얼라이언스 홈페이지 업데이트와 회원사 대상 사업 안내·정보 제공으로, 정보 접근성과 활동 관심도 대폭 증대  
※ 메타버스 얼라이언스 홈페이지 방문횟수 ’24년 22만회 → ’25년 57만회

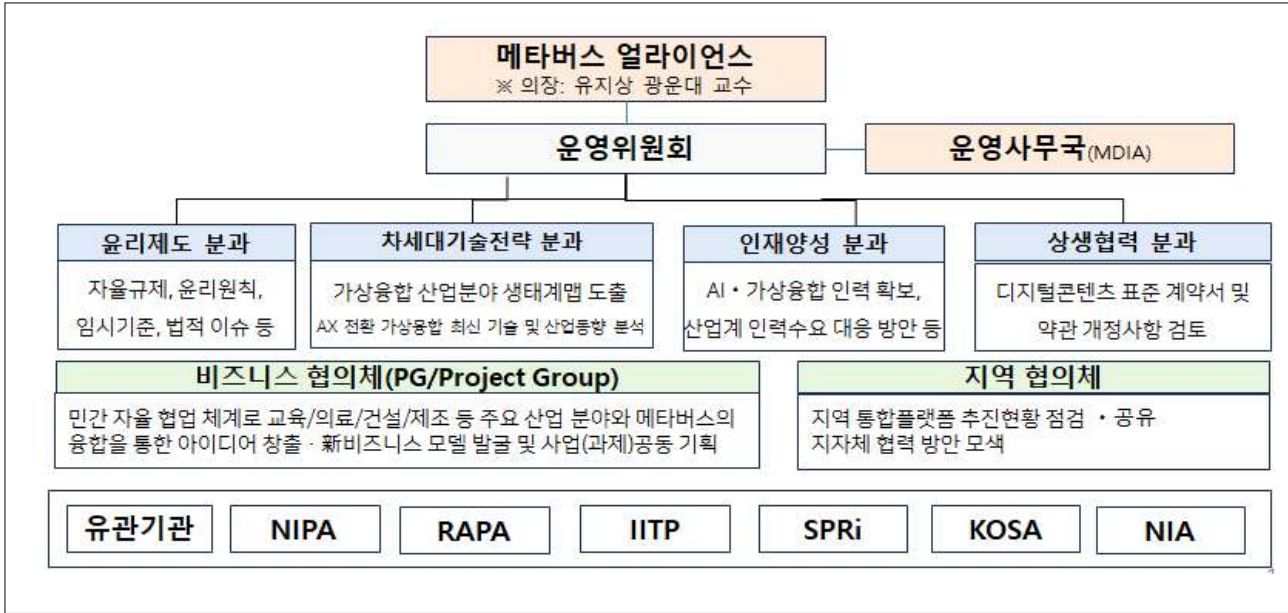
## □ 개선 및 보완 필요사항

- (운영위원회/분과회) 가상융합 산업영역의 확대에 디지털 트윈·피지컬 AI 등에 활동하는 기관·기업 포함하여 얼라이언스 활동 영역 확대
- (프로젝트 그룹) AI 융합기술 활용으로 사업 기획 단축과 비용 효율화를 통해 시장 진입 속도가 가속화되는 산업 트렌드 반영  
\* 아이디어 부문 폐지 및 비즈니스 모델 부문 시장 세분화를 통해 사업 성과 창출 유도

## □ 2026년 추진계획(안)

구분	주요 내용	주요 활동
운영위원회	· 운영위원회 기능재정립 및 전문성 강화	연 3회 운영
분과회	· 기업 현장 기반의 정책 제안 프로세스 운영	연 12회 운영
프로젝트 그룹	· 수요자 맞춤형 집중 지원체계를 통한 PG 그룹 운영	15개 PG그룹 운영

### < 메타버스 얼라이언스 운영체계 >



### ① 운영위원회 고도화 및 컨트롤 타워 역할 강화

- (기능재정립) 가상융합 현안 이슈 점검, AX 전환 관점의 전략 방향 설정, 유관기관 협력 조정, 각 분과회 정책 제안 진행 상황 최종 승인
- (전문성 강화) 가상융합 첨단화된 기술 트렌드를 반영하여 운영 위원 교체 및 신규 위원(NIA 등) 영입

### ② 분과회 정책 제안 프로세스 구축

- 각 분과별 최소 1개의 정책 제안 제출 및 유관기관 공유
- 각 분과별 주요 안건 및 정책 반영 관련 연 3회 분과회 개최
  - 4개 분과 운영: 차세대기술전략/윤리제도/인재양성/상생협력

**< 분과별 주요 안건 및 정책 반영(안) >**

구분	주요 안건(트렌드 반영)	정책 반영
윤리제도	· 임시기준 제도의 현장 안착 및 활성화 방안 · 디지털 트윈 기반 AI 서비스 규제 혁신	· 산업현장 주도 임시기준 사례 발굴 등
차세대 기술전략	· 가상융합 산업분야 생태계맵* 도출 · AX 전환 가상융합 최신 기술 및 산업 동향 분석	· 가상융합산업 생태계맵 도출 * 정책제언 대체
인재양성	· AI·가상융합기술 인재양성 방안 마련 · 디지털콘텐츠 인재양성 사업 간 연계·관리	· AI 융합형 인재양성 전략 수립 및 윤성 방안 마련
상생협력	· 디지털콘텐츠 표준계약서 및 약관 개정 검토	· 디지털콘텐츠 표준계약서 및 약관 개정

\* 가상융합산업 관련 기업 대상 기술력·매출·분야 등으로 분류하고, 핵심 플레이어들의 위치를 시각화하여 산업 현황과 발전 방향을 보여주는 종합 분석 맵

**③ 유관기관 협업 실질적 강화**

○ 유관기관\* 협업을 통한 회원사 성과 창출로 연계

\* (유관기관) NIPA, RAPA, IITP, SPRI, KOSA NIA 등

**< 유관기관 연계 방안 >**

구분	주요 내용
NIPA	· 우수 프로젝트 그룹 대상 NIPA 원장상 및 정부 과제 가점 부여 연계 · 지역 인프라 협의회 연계를 통한 회원사의 지역 비즈니스 확장 지원
RAPA	· 우수 프로젝트 그룹 대상 RAPA 협회장상 및 정부 과제 가점 부여 연계 · 가상융합 아카데미 졸업생과 회원사 간 채용 리크루팅 연계 강화
SPRI	· 가상융합 산업·기술 관련 최신 심층 연구결과 보고서 회원사 수시 공유 · 산업 실태조사 협업(회원사 설문조사)을 통한 정책 데이터 기반 마련
IITP	· 가상융합 신규 기획 과제 수요조사 연계를 통한 R&D 기회 제공
KOSA	· 가상융합 산업 활성화를 위한 민간 중심의 정책 제언 및 규제 개선 협력
MDIA	· 대한민국 가상융합 산업대전(KMF) 연계 확대를 통한 회원사 비즈니스 상담 및 투자 유치 환경 지원 강화

**④ 프로젝트 그룹 맞춤형 집중 지원**

○ (분야 세분화) 기존 아이디어 부문을 폐지하고 비즈니스 모델 개발 분야를 SW부문(콘텐츠&솔루션&플랫폼)과 HW부문(디바이스)로 고도화하여 우수 프로젝트 그룹 선정 및 시상(총 10점)

< 2026 프로젝트 그룹 시상 운영 >

구분	2025년	2026년	비고
시상부문	2개 부문	2개 부문	-
시상규모	10개 그룹	10개 그룹*	-
참여목표	15개 그룹(35개사)	15개 그룹(35개사)	-

< 2026 프로젝트 그룹 시상부문 >

분야	주요 내용	비고
SW부문	<ul style="list-style-type: none"> <li>가상/증강/융합현실 기반 콘텐츠 제작</li> <li>일상/산업/교육 현장에 적용 가능한 가상융합 기반 업무 효율화 솔루션 및 플랫폼 (B2B, B2C 포함)</li> </ul>	-
HW부문	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR글라스, HMD, 햅틱 등 가상융합 체험 관련 하드웨어 기기 및 연관 분야</li> </ul>	

- (심사기준 세분화) 2개 부문 세분화하여 심사·시상 진행

< 프로젝트 그룹 심사 기준(안) >

구분	소프트웨어 부문	하드웨어 부문
공통	① 독창성 및 혁신성 ② 시장 수익가능성	
개별	③ 사용자 목적성 ④ 기술 보유 및 완성도 ⑤ 산업 기여도	③ 기술 확장성 ④ 타 산업 융합성 ⑤ 실용성 및 양산 가능성

- (전문가 멘토링) 각 분야 전문가 멘토링을 통해 프로젝트의 사업 모델을 검증 및 구체화하여 실질적인 시장 진입 전략 수립

< 프로젝트 그룹 멘토링(안) >

모집 분야	교육·훈련	의료헬스케어	제조·건설	엔터테인먼트	쇼핑·유통	비고
멘토링	각 분야별 전문가 10명이 중간 과제 결과물 점검 및 자문					2회

- (VC·AC상담) 기업 성장단계에 적합한 맞춤형 투자상담 지원
  - 2026 대한민국가상융합산업대전(KMF) 투자마켓 연계 지원
- (사후지원) 회원사 프로젝트 그룹 참여 확대와 동기부여를 위해 유관기관과 협업하여 지원

**< 우수 프로젝트 그룹 유관기관 지원(안) >**

구분	주요 내용	비고
정부과제 가점부여	· 우수 프로젝트 그룹 대상 가상융합 관련 정부 지원 과제 신청 시 가점 부여	NIPA, RAPA
시상 및 전시지원	· 대한민국 가상융합 산업대전 전시 참여 부스 지원 및 컨퍼런스 발표 기회 제공을 통한 비즈니스 환경 조성	MDIA
언론 홍보	· 수상 그룹의 기술력 및 성과를 대외적으로 적극 홍보 하여 수요처 및 투자자 대상 노출 극대화	과기정통부 MDIA

**⑤ 회원사 정보 서비스 최신화 및 아카이브 기능 강화**

- ‘데일리 뉴스레터’를 통해 **AX 전환 관점**의 각종 최신 뉴스, 정책  
행사 및 사업관련 정보제공
- 주기적인 회원사 전수 조사를 통한 **홈페이지 회원사 현황 최신화**
- ‘홈페이지(www.metaversealliance.or.kr)’에 회원사 정보 및 각종 보고서  
등을 취합하여 제공하는 **아카이브 역할 강화**

**□ 2026년 추진 일정(안)**

구분	주요 내용
1월	·사업 방향 논의 및 기본 계획 수립
2월	
3월	·프로젝트 그룹 모집 공고(3/25~5/8)
4월	·제1차 운영위원회 개최(4/15)
5월	·제1차 분과 운영 ·프로젝트 그룹 모집 마감 및 서류 평가
6월	·제2차 분과 운영 ·KMF 연계 투자마켓 개최(6/11) ·프로젝트 그룹 1차 멘토링
7월	·2차 운영위원회 개최
8월	·프로젝트 그룹 2차 멘토링
9월	
10월	·제3차 분과 운영
11월	·프로젝트 그룹 2차 발표 평가 ·제3차 운영위원회 개최
12월	·성과 공유회 개최

---

## **[안건2] 유관기관 안건 보고**

**- 메타버스 얼라이언스 연계 지원 방안**

---

# [IITP] 2026년 메타버스 얼라이언스 연계 · 지원(안)

## 1 정보 제공

- 가상융합 분야 차년도 R&D 투자 방향 설명 및 관련 R&D 과제 현황·성과공유·활성화 등 정보 제공('26.6~12)
  - \* R&D 과제성과 연계를 위한 설명회 및 기술교류회 활용을 통한 정보제공
  - 정부 과제 현황 파악 및 성과 공유 등 다양한 정보 교류를 위한 메타버스 R&D 과제협의체 場 활용

## 2 사업 연계

- 가상융합 분야 기술수요 및 추천된 전문가의 기획위원회 참여 등 적극적인 의견수렴 추진('26.5~12)
  - \* 기술수요조사 : 상시, 집중('26.5월 예정), 기획위원 공모('26.6~8 예정)
- 메타버스 얼라이언스 프로젝트그룹 기획 내용을 하반기 R&D 과제기획 시 교차 검토 추진 예정('26.8~12)
  - \* 단, 과제기획시기('26.8~11)와 프로젝트그룹 결과 산출 시기 고려 필요

## 3 정책 지원

- 개방형 분과 중 '차세대기술전략' 분과 활동 및 지원

## 4 저변 확대

- 학회\*와 연계하여 실감콘텐츠 등 가상융합분야 기술교류회 개최
  - 메타버스 얼라이언스 참여(유망회원사 소개, 회원사 기술 홍보 등)시 프로그램 반영하여 개최
  - \* 한국컴퓨터그래픽스학회('26.7월), 한국정보과학회('26.6월) 등

# [NIA] 2026년 메타버스 얼라이언스 연계·지원(안)

## 1 정보 제공

- (수요조사) 지자체, 얼라이언스 회원사 등 대상의 '27년 디지털 트윈 사업의 공공·민간의 사업 참여 의향·수요 조사('26.10월)
  - ※ '27년 AI기반 안전관리 분야 디지털 트윈 선도사업(계속) 및 신규사업(①지능형 트윈 기반 조성, ②지역 특화형 디지털 트윈 혁신기업 스케일업, ③피지컬 AI 연합 디지털 트윈 실증의 3개 사업)(사전적격성 심사 중) 대상 조사 실시
- (통합설명회) '27년 디지털 트윈 공모사업 설명회'를 개최하여 사업 투자·추진 방향 공유 및 사업 연계('26.11월~12월, 서울(예정))

## 2 사업 연계

- (품질관리) 'AI기반 안전관리 분야 디지털 트윈 선도' 사업의 품질관리 자문단 운영 시 얼라이언스 회원사 참여 및 의견 수렴
- (성과보고회) '26년 디지털 트윈 사업의 통합 성과보고회'를 통해 얼라이언스 회원사 대상 사업성과 공유 및 협력·연계 기반 마련
  - ※ 디지털트윈 통합 성과보고회는 과기부 협의 후, '26년 12월 중 개최(예정)
  - ※ '26년 디지털트윈 시범실증 사업 : AI기반 안전관리분야 디지털 트윈 선도(6개 과제), 디지털트윈 경쟁력 강화(2개 과제)

## 3 정책 지원

- (기술 표준) 다양한 공공·산업 분야에 존재하는 디지털 트윈 간 상호 운용성 확보를 위한 연합 트윈 표준(ETRI) 적용 및 활용 지원
  - ※ '연합트윈 표준'에 대한 안내 및 설명(온라인) 추진



## 4 저변 확대

- (성과 홍보) '26년 과제 참여기업(총 8개 과제)이 보유한 디지털 트윈 및 AI 기반 솔루션을 '가상융합산업대전'을 통해 홍보·전시하여 기업의 사업화·판로 확대 지원
- (공공·민간 확산) 2026 대한민국 정부혁신 박람회에 실증사업 결과물을 전시하여 공공·민간 수요기관 대상 우수성과를 홍보하고 확산 기반 마련

# [SPRI] 2026년 메타버스 얼라이언스 연계 · 지원(안)

## 1 정보 제공

- 메타버스 산업·기술 관련 최신 연구결과 공유(수시)
  - (이슈리포트) 메타버스 주요 이슈 분석 및 정책적 대응 방안 모색
    - \* 이슈리포트 2부 발간 : ‘AI 스마트 글래스: 시선의 지능화(3.25.)’, ‘AI 기본사회 구현을 위한 가상융합 활용 방안’(4.6.)
  - (VR·AR산업 실태조사) VR·AR 국내 기업 현황, 매출 현황, 수출 현황, 산업 전망, 인력 현황 등 주요 산업 현황 정보 제공

이슈리포트	VR·AR산업 실태조사
	

## 2 협업

- VR·AR산업 실태조사(국가승인통계) 모집단에 메타버스 얼라이언스 회원사 포함
  - VR·AR산업 실태조사 모집단에 얼라이언스 회원사 포함하여 조사 간 연계 추진
- 가상융합산업 실태조사(시범조사) 관련 의견수렴('26년 6월~12월)

### 〈 2026년 “가상융합산업 실태조사(시범조사)” 협력(안) 〉

- 시범조사 모집단에 메타버스 얼라이언스 회원사 포함 반영('26년 6월)
  - ‘가상융합산업 실태조사(시범)’ 계획 공유 및 의견수렴('26년 7~8월)
    - \* 메타버스 얼라이언스 미래전략분과/운영위원회 대상 계획 공유 및 요구사항 발굴 등
  - ‘가상융합산업 실태조사(시범)’ 결과 공유 및 의견수렴('26년 12월)
    - \* 메타버스 얼라이언스 미래전략분과/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

## [KOSA] 2026년 메타버스 얼라이언스 연계 · 지원(안)

### 1 정보 제공

- 가상융합산업 관련 주요 정보 공유(수시)
  - KOSA에서 운영하는 SW 인재양성 교육, 재직자 교육, 채용연계 프로그램 등 주요 사업 정보 공유
  - SW고성장지원, 글로벌 진출 지원, 정책·산업 동향 등 정보 공유
  - 그 외 지원사업, 교육, 행사 등 주요 정보 수시 안내

### 2 정책 지원

- 얼라이언스 회원사 의견 및 수요 전달
  - 얼라이언스 회원사 대상 애로사항 및 산업현장 의견 등을 취합하여, KOSA의 정책 건의시 연계하여 전달
  - SW산업 관련 제도개선, 규제개선 등 협회 주요 역할과 연계하여 회원사 의견 반영 지원

### 3 저변확대

- 주요 행사/협의체 등 정보 연계
  - KOSA 주관 SW 산업 관련 세미나, 포럼, 컨퍼런스 등 주요 행사 일정 공유 및 참여 안내
  - SW발간 리포트, 보고서 등 자료 공유를 통한 정보 확산

# [RAPA] 2026년 메타버스 얼라이언스 연계 · 지원(안)

## 1 정보 제공

### 《 시가상용합 사회기반혁신 프로젝트 》

- (신규과제 안내) 신규 예산 확보에 따른 사업 공고 주요 정보를 얼라이언스 홈페이지, 뉴스레터 및 4개 분과 등을 통해 안내 제공(상시)
  - (주요실적) AI기반 가상융합산업육성 사업공고 홍보 완료(2.26~3.27)

### 《 가상융합기술 아카데미 》

- (강사·교육생 모집 홍보) 메타버스 얼라이언스 홈페이지 팝업, 알림마당 및 뉴스레터 등을 활용한 강사·교육생 모집 홍보 추진(2~3월)
  - (주요실적) 강사 모집(2.12.~2.23.) 및 교육생 모집(2.23.~3.22.) 홍보 완료
- (우수 결과물 홍보 및 공유) 얼라이언스 홈페이지를 통해 개발자 경진대회 수상작 등 우수 결과물에 대한 정보 제공(10월 예정)

강사 모집 홍보(뉴스레터)	교육생 모집 홍보(홈페이지)	경진대회 수상작 모음집(홈페이지)
 <p>2026년 가상융합기술 아카데미 강사모집</p> <p>Unity · Unreal · 백엔드 · AI · TA</p> <p>접수마감 2026. 2. 23. (월) 18:00</p> <p>RAPA 한국전파진흥협회</p>	 <p>[RAPA] 가상융합기술 아카데미 5기 교육생 모집 안내</p> <p>접전 프로젝트부터 융·합업까지 가상융합 산업 핵심 청년인재 모집</p> <p>가상융합기술 아카데미 5기 교육생 모집</p>	 <p>수상작 소개</p> <p>개발자(Chumbi) 등 수상작 소개</p> <p>이전 수상작 소개</p> <p>Be-Red 등 수상작 소개</p> <p>Just ask! 등 수상작 소개</p>

## 2 사업 연계

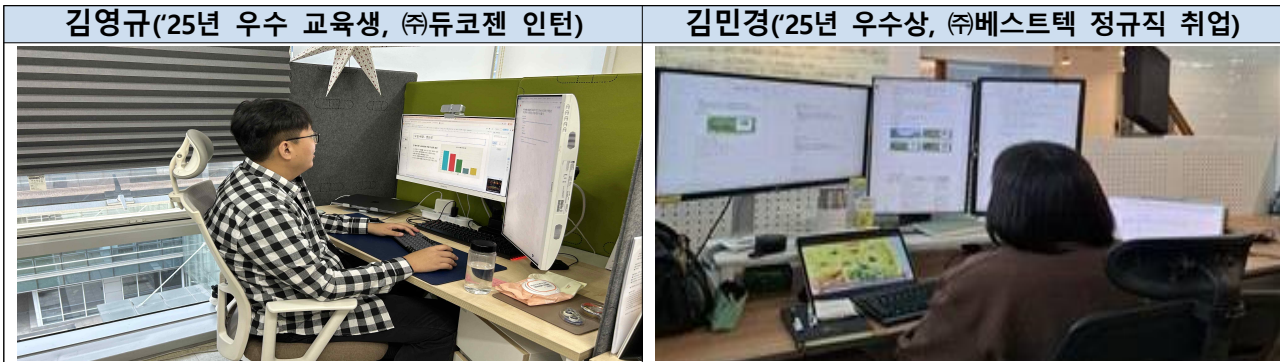
### 《 시가상용합 사회기반혁신 프로젝트 》

- (가점부여) 과년도(25년도) 우수 프로젝트 선정 실적을 보유한 기업에게 사회기반혁신 프로젝트 과제 신청 시 가점 부여(3~4월)

- (적용기준) '25년 우수 PG 기업이 주관기업으로 과제 신청시 가점(1점) 부여

## 《가상융합기술 아카데미》

- (인턴십 지원) 얼라이언스 회원사의 개발자 경진대회 후원사 참여를 통해 우수 청년 개발자에 대한 3개월간의 인턴십 활용 연계(10~12월)
  - ※ ('25년 실적) 대회 성인부 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자 대상 면접을 통해 회원사(㈜듀코젠, ㈜베스트텍) 인턴십 지원(10.1.~12.31.(3개월))
- 또한, 얼라이언스 회원사가 신규 인력을 채용 중인 경우, 아카데미를 통해 확보한 취업생 DB를 활용하여 우편 등 DM 홍보 지원(연중 상시)



## 《가상융합기술 랩》

- (전문가 초청) 가상융합기술 서비스·콘텐츠 분야 전문가 세미나 개최 시 얼라이언스를 통한 전문가 섭외 및 운영 지원(4~5월 예정)

### 3 정책 지원

- (신규 사업 수요조사) 얼라이언스 회원사를 대상으로 가상융합기술 기반 신서비스 창출 및 유망 프로젝트 발굴을 위한 산업계 수요조사 추진(상시)

### 4 저변 확대

- (성과 공유) 지원사업 우수 성과물에 대한 KMF 전시회 홍보 지원(6월) 및 RAPA 자체 홍보 채널 연계를 통한 성과 확산 추진(상시)

## [MDIA] 2026년 메타버스 얼라이언스 연계 · 지원(안)

### ① 정보 제공

- (사업안내) 정부지원 사업 공고 통합 안내 상시
  - 가상융합(메타버스) 관련 정부 지원 사업 뉴스레터 상시 게재
- (행사 안내) MDIA 행사 공유 상시
  - 메타버스 캠퍼스, 메타버스 상생협력지원센터, 메타버스 테스트 랩 등 관련 행사 홈페이지 안내

### ② 정책 지원

- (프로젝트그룹) 우수 프로젝트 그룹 대상 인센티브 지원 3월, 12월
  - 26년 우수 프로젝트 그룹 대상으로 MDIA 협회장상 수여 및 27년 해외선도기술 연수 참여 지원

### ③ 저변 확대

- (KMF 연계) KMF 행사 후원 및 투자마켓 연계 6월
  - KMF 행사 후원기관 참여
  - 얼라이언스 회원사 대상 부스 할인 지원(10% 할인)
  - KMF 행사 中 투자마켓 연계 진행

---

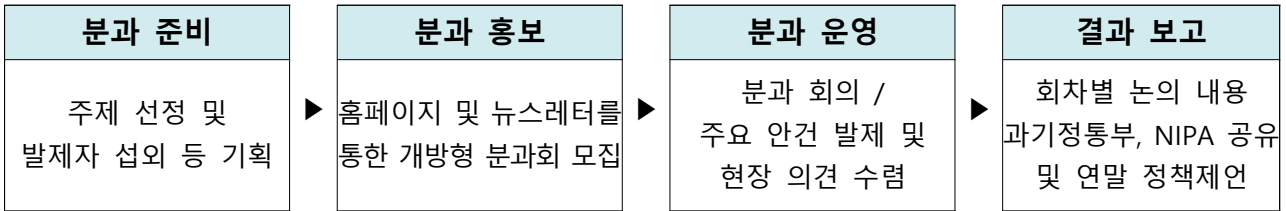
## **[안건3] 분과 안건 보고**

- 차세대기술전략/윤리제도/인재양성/상생협력 분과 연간 운영 방안
-

# 2026년 얼라이언스 차세대기술전략분과 운영 계획(안)

## □ 운영계획

- 연간 일정 : 연 3회 분과 운영 / 생태계맵 도출 1건
- 활동 목표
  - 가상융합산업 생태계 전반을 조망하고 활성화 전략 수립의 기초 자료로 활용하기 위해 '가상융합산업 생태계맵' 마련
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)



## □ 2026년 주요 안건

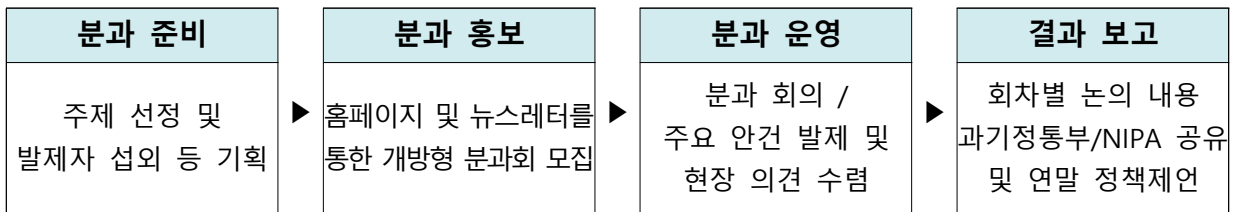
- 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
1차 (4~5월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분과 운영계획 논의</li> <li>○ 가상융합기술·산업동향 파악</li> <li>○ 생태계맵 분류체계(안) 검토</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 분과 세부 실행계획 수립</li> <li>- 시융합에 따른 가상융합산업 가치 변화 등</li> <li>- 핵심기술 도메인 및 레이어 구조 등 설정</li> </ul>
2차 (6~7월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 생태계맵 카테고리 구조 정립</li> <li>○ 카테고리별 플레이어 식별</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시각화를 위한 맵 유형 설정 등</li> <li>- 기업데이터 수집, 조사 방법 등</li> </ul>
3차 (8~9월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 생태계맵(안) 결과물 검토</li> <li>○ 향후 활용 방안 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매핑 결과(안) 검토 및 보완 사항 논의</li> <li>- 업데이트 주기, 고도화, 활용방안 등</li> </ul>
생태계맵 도출 1건		

# 2026년 얼라이언스 윤리제도분과 운영 계획(안)

## □ 운영계획

- 연간 일정 : 연 3회 분과 운영 / 정책 제언 1건 도출
- 활동 목표
  - 임시기준 제도의 현장 안착 및 활성화 방안
  - 가상융합산업 지식재산권 보호 및 생태계 조성 방안
  - 디지털트윈 기반 AI 서비스의 규제 혁신
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)



## □ 2026년 주요 안건

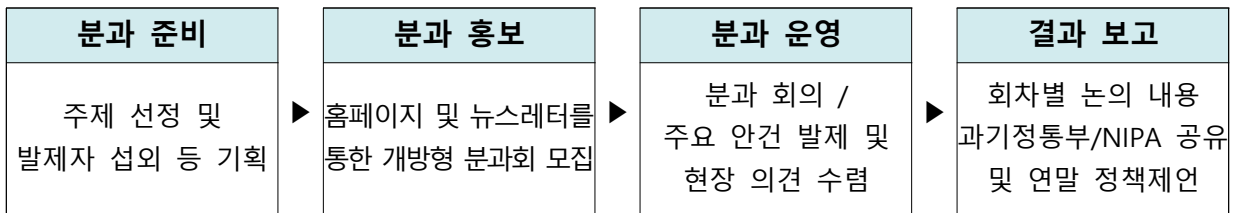
- 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
1차 (4~5월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 임시기준 제도의 현장 안착 및 활성화 방안</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 25년 주요 경과 및 26년 주요 진행 사항 안내</li> <li>• 임시기준과 기존 규제 간의 연계 효율화 및 제도적 보완점 등 논의</li> </ul>
2차 (6~7월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상융합산업 지식재산권 보호 및 생태계 조성 방안</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생성형 AI 등을 활용한 가상융합 콘텐츠 및 기술의 저작권·특허권 귀속 기준 논의</li> <li>• 지식재산권 분쟁 예방을 위한 가이드라인 마련</li> </ul>
3차 (8~9월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털트윈 기반 AI 서비스의 규제 혁신과 이용자 보호 체계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지능형 디지털트윈 서비스 활성화를 위한 규제 샌드박스 활용 등</li> </ul>
정책 제언 1건 도출		

# 2026년 얼라이언스 인재양성분과 운영 계획(안)

## □ 운영계획

- 연간 일정 : 연 3회 분과 운영 / 정책 제언 1건 도출
- 활동 목표
  - (AI·가상융합기술 인재양성방안 마련) 급변하는 기술 환경과 산업계 수요를 반영하여, AI 융합형 인재양성 전략 수립 및 육성 방안 마련
  - (사업 간 연계·관리) 디지털콘텐츠 인재양성사업\* 간 연계 강화, 사업별 우수 성과 분석 및 환류 체계 구축·운영
- \* 가상융합 전문대학원, XR기반 가상융합기술 전문인력양성, 가상융합기술 아카데미, 기업수요 연계형 인력양성 등
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)



## □ 2026년 주요 안건

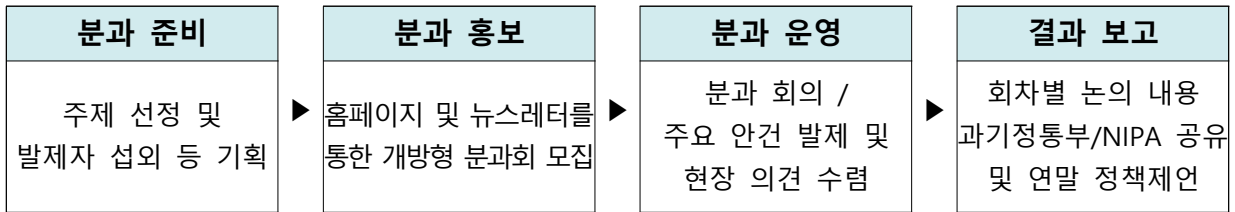
- 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
<b>1차</b> (4~5월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분과 운영 방향 논의</li> <li>○ 산업 수요 및 기술 트렌드 분석</li> <li>○ 정책현황 분석 및 기본방향 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분과위원 구성, 역할 및 운영 방식 논의</li> <li>○ 글로벌 기술 동향 및 산업계 인력 수요 분석</li> <li>○ 사업별 추진계획 및 현황 검토, 연계 및 개선방안 논의</li> </ul>
<b>2차</b> (6~7월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인재양성 우수사례 발표 및 의견수렴</li> <li>○ 사업별 차년도 계획 및 개편 방안</li> <li>○ 사업 간 연계 구조 마련</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기업 인재채용 및 청년 창업 우수사례 공유</li> <li>○ AI 융합형 인재 양성을 위한 사업별 세부 추진방안 마련</li> <li>○ 인재양성사업 간 연계 및 협력 방안 도출</li> </ul>
<b>3차</b> (8~9월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업별 개편방안 검토</li> <li>○ 성과관리 및 환류체계 정립</li> <li>○ 정책제언 및 향후계획 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ AI 융합형 인재양성 방안 최종 점검 및 피드백</li> <li>○ 사업별 우수 성과 분석 및 환류체계 구축</li> <li>○ 정책제언 도출 및 차년도 분과 활동 계획 등 논의</li> </ul>
<b>정책 제언 1건 도출</b>		

# 2026년 얼라이언스 상생협력분과 운영 계획(안)

## □ 운영계획

- 연간 일정 : 연 3회 분과 운영 / 표준계약서·표준약관 개정(안) 1건 도출
- 활동 목표
  - 공정거래 관련 정책 제안 및 제도개선, 활성화 방안 등 논의
  - 불공정거래 및 산업계 이슈 공유 및 검토
  - 표준계약서·표준약관 개정안 검토 및 보급·확대 방안 논의
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)



## □ 2026년 주요 안건

- 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
1차 (4~5월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분과 운영 방향 논의</li> <li>○ 업계내 불공정거래 이슈현황 공유 및 개선방안 검토</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분과위원 구성, 역할 및 운영 방식 논의</li> <li>○ 디지털콘텐츠산업에서 발생하는 주요 불공정거래 이슈 등에 대한 공유</li> </ul>
2차 (6~7월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 표준계약서·표준약관 개정방향 논의</li> <li>○ 불공정거래 이슈 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 표준계약서, 표준약관 소개</li> <li>○ 표준계약서 및 표준약관 개정 방향 논의</li> <li>○ 디지털콘텐츠산업에서 발생하는 주요 불공정거래 이슈 등에 대한 논의</li> </ul>
3차 (9~10월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 표준계약서·표준약관 개정(안) 검토 및 의견 취합</li> <li>○ 분과 향후 운영계획 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 표준계약서(10종) 개정사항 검토 및 의견수렴</li> <li>○ 표준약관(2종) 개정사항 검토 및 의견 수렴</li> <li>○ 차년도 분과 활동 계획 등 논의</li> </ul>
<b>표준계약서 및 표준약관 개정(안) 1건 도출</b>		