2026년 AI·XR 얼라이언스 인재양성분과 제2차 회의 · 인재양성 우수사례 발표 #1

교실이 아니라 시장에서 자라는 개발자

UGC 플랫폼 기반 실전형 인재양성 모델 — 벌스워크 5년의 기록

벌스워크 주식회사 대표이사 윤영근

2026. 8. 7. (금) | MDIA 협회 대회의실

CONTENTS 발표 순서

오늘 말씀드릴 순서

01	왜 지금 UGC인가	로블록스 한국 경제영향 데이터로 본 시장의 변화	4분
02	벌스워크 사례	5년간 우리가 만든 인재양성 구조와 실제 결과	12분
03	현장에서 본 병목	지원사업 현장에서 반복적으로 막히는 지점 3가지	6분
04	정책 제언	차년도 사업 설계에 반영을 요청드리는 4가지	8분

SUMMARY 결론 먼저

오늘 발표의 결론 세 줄

1

UGC 플랫폼은 교육 과정이 아니라 인재양성 인프라입니다

학생이 배우고 졸업해 취업하는 구조가 아니라, 만들자마자 전 세계 이용자에게 검증받는 구조입니다. 검증 주기가 학기 단위에서 주 단위로 줄어듭니다.

2

저희는 이 위에서 5년 동안 실제로 사람을 키웠습니다

아시아 최대 규모의 로블록스 스튜디오가 되는 과정 자체가 인재양성 과정이었습니다. 채용이 아니라 육성으로 조직을 만들었습니다.

3

다만 현행 지원사업 설계와는 잘 맞지 않습니다

성과 지표, 연령 기준, 산업 분류가 모두 기존 게임·영상 산업 기준입니다. 이 부분을 조정하면 성과가 크게 달라질 수 있습니다.

이미 일자리와 수출이 만들어지고 있습니다

272억 원

GDP 기여

2019~2024 누적
개발자 환전 프로그램 기준

120개

일자리 지원

2024년 기준

130명+

수익 배분 자격 획득자

2024년 한국 기준

68%

크리에이터 지급 수익 증가

'22년 4Q → '24년 4Q

그리고 이 수익의 절반 이상이 해외에서 발생합니다.

주요 시장은 브라질·미국·영국. 국내 시장을 거치지 않고 처음부터 글로벌로 나가는 구조입니다.
인재양성 사업의 성과가 곧바로 콘텐츠 수출로 연결되는, 흔치 않은 영역입니다.

출처: Access Partnership, 로블록스 한국 경제적 영향 보고서 (2025.11)

무엇이 다른가 — 검증 주기의 차이

기존 인재양성 모델

- 교육 과정 이수
- 포트폴리오 제작
- 기업 지원 · 채용
- 실무 투입
- 시장 검증

시장이 평가하기까지 평균 2~4년

UGC 플랫폼 모델

- 만든다
- 바로 출시한다
- 전 세계 이용자가 평가한다
- 데이터를 보고 고친다
- 수익이 나면 직업이 된다

첫 검증까지 평균 1~2주

핵심은 "더 잘 가르친다"가 아니라 "더 빨리 틀린다"입니다. 실패 비용이 낮아지면 시도 횟수가 늘고, 시도 횟수가 실력을 만듭니다.

02 PART 2 벌스워크 사례

벌스워크는 어떤 회사인가

2021년 8월 설립 · 서울 강남 · 아시아 최대 규모의 로블록스 UGC 개발사이자 액셀러레이터

20억+ 누적 플레이	**글로벌 TOP 20** 로블록스 순위	**400만** 월간 활성 이용자	**100만** 디스코드 커뮤니티
500만+ 유튜브 통합 구독자	**약 100억 원** 누적 투자 유치	**아시아 최초** 로블록스 인큐베이터 선정	**게임 + 영상** 동시 제작 조직

로블록스 경제영향 보고서가 한국의 대표 사례로 꼽은 두 축이 "벌스워크"와 "독립 크리에이터에서 전문 개발자로 성장한 금무너(Gold_Octopus)"입니다.

우리가 사람을 키우는 3단계

STEP 01

발굴

커뮤니티에서 찾습니다

채용 공고가 아니라 디스코드와 로블록스 커뮤니티에서 찾습니다.
이미 무언가를 만들어 본 사람이 지원자보다 많습니다.
학력·전공·경력이 아니라 만든 것을 봅니다.

STEP 02

실전 투입

연습 프로젝트를 주지 않습니다

입사 직후부터 실제 서비스 중인 타이틀에 배치합니다.
수백만 명이 쓰는 서비스를 건드리는 경험이 가장 빠른 훈련입니다.
선임이 붙어 리뷰하되, 결정은 본인이 합니다.

STEP 03

전문화 · 정착

직업으로 만듭니다

기획·개발·아트·라이브운영 중 강점 축으로 전문화합니다.
스톡옵션과 영업이익 쉐어로 장기 정착을 유도합니다.
5년 차에는 후배를 키우는 위치가 됩니다.

이 구조의 핵심은 "교육 기간"이 따로 없다는 점입니다. 배우는 시간과 만드는 시간이 분리되어 있지 않습니다.

실제 성장 경로

※ 아래는 구조 예시입니다. 발표 시 실제 구성원 사례(익명 또는 동의 확인 후 실명)로 교체해 주세요.

입사 전	0~6개월	6~18개월	18~36개월	36개월~
취미로 로블록스 맵 제작	**라이브 타이틀 기능 담당**	**단일 콘텐츠 업데이트 총괄**	**신규 타이틀 개발 리드**	**팀 리드 · 후배 육성**
전공 · 경력 무관	첫 배포까지 평균 2주	지표 책임 · A/B 테스트 운영	글로벌 출시 경험 확보	스톡옵션 · 이익 쉐어

기존 산업이라면 신입이 “글로벌 출시 경험”을 갖는 데 5~7년이 걸립니다. 이 경로에서는 3년입니다.

이 방식이 통한다는 외부 검증

로블록스 인큐베이터 2026

아시아 스튜디오 최초 선정

로블록스 본사가 운영하는 개발사 육성 프로그램입니다.
전 세계에서 소수 스튜디오만 선발하며, 아시아에서는 저희가 처음입니다.
선정 자체가 조직의 개발 역량에 대한 플랫폼사의 평가입니다.

RDC 2026 (9월, 샌프란시스코)

구성원 16명 파견 · 믹서 공동 주최

로블록스 개발자 컨퍼런스에 구성원 16명이 함께 참가합니다.
9월 10일에는 데브시스터즈와 공동으로 네트워킹 행사를 주최합니다.
아시아 스튜디오가 참가자가 아니라 호스트가 되는 첫 사례입니다.

국내 커뮤니티 환류

로블록스 한국 커뮤니티 이벤트 참여

2025년 한국 커뮤니티 이벤트에 국내 개발자 약 200명이 모였고,
저희가 성장 경험과 노하우를 공유했습니다.
배운 것을 생태계로 돌려보내는 것을 의무로 보고 있습니다.

03 PART 3 현장에서 본 병목

그런데 잘 안 되는 부분이 있습니다

01 성과 지표가 맞지 않습니다

지원사업 대부분이 "수료 인원"과 "취업률"로 성과를 봅니다.
그런데 이 분야의 핵심 성과는 취업이 아니라 "본인 이름으로 출시하고 수익이 발생하는가"입니다.
취업률 지표를 맞추려다 오히려 창업·독립 경로를 억제하게 됩니다.

02 주력 인재층이 제도 밖에 있습니다

가장 빠르게 성장하는 창작자층이 10대 후반입니다.
계약, 수익 정산, 세무, 저작권 어느 것도 미성년자 기준의 표준이 없습니다.
플랫폼사도 "보호자 서명 권장" 수준이며 분쟁에는 개입하지 않습니다.

03 게임과 영상이 분리 지원됩니다

현장에서 필요한 인재는 게임과 영상을 함께 기획할 수 있는 사람입니다.
그런데 지원사업은 게임 트랙과 영상 트랙이 별도로 설계되어 있습니다.
융합 인재를 키우려면 두 사업에 각각 지원해야 하는 구조입니다.

세 가지 모두 "지원이 부족하다"는 이야기가 아닙니다. "설계 기준이 다른 산업에 맞춰져 있다"는 이야기입니다.

차년도 사업 설계에 요청드리는 4가지

제언 1

성과 지표에 “시장 검증” 추가

수료·취업률과 병행하여
· 플랫폼 수익 발생 인원
· 자체 출시 콘텐츠 수
· 해외 이용자 비중
을 지표로 반영

제언 2

교육기관이 아닌 운영 스튜디오 배치

실제 서비스 중인 스튜디오에 프로젝트 단위로 배치하고 스튜디오에 멘토링 비용을 지원. 인턴이 아닌 실전 배치 기준 마련

제언 3

미성년 창작자 표준계약·보호 가이드

10대 창작자 대상 표준계약서, 수익 정산·세무 가이드,
저작권 보호 기준 마련.
협회 차원의 공동 대응 제안

제언 4

융합 트랙 신설 또는 교차 인정

게임·영상 분리 트랙을 하나의 융합 트랙으로 묶거나 두 사업 간 실적 교차 인정.
IP 기획 역량 중심으로 재편

네 가지 중 가장 시급한 것은 제언 3입니다. 나머지는 성과를 높이는 문제지만, 이건 사람을 보호하는 문제입니다.

맺으며

5년 전 한국에 “로블록스로 먹고사는 직업”은 사실상 없었습니다. 지금은 있습니다.

- 그 직업을 만든 건 **정부 지원이 아니라 플랫폼과 시장이었습니다.**
- 그런데 그 직업을 안전하고 지속 가능하게 만드는 건 **제도의 몫이라고 생각합니다.**
- 오늘 말씀드린 네 가지 제언이 **그 출발점이 되기를 바랍니다.**

감사합니다. | 벌스워크 주식회사 대표이사 윤영근