

보도 일시	2022. 2. 27.(일) 12:00 (2022. 2. 28.(월) 조간)	배포 일시	2022. 2. 25.(금)
담당 부서 <총괄>	소프트웨어정책관 디지털콘텐츠과	책임자	과 장 이주식 (044-202-6350)
		담당자	사무관 김성환 (044-202-6352)

## 과기정통부, 확장가상세계(메타버스) 생태계 조성 본격 지원 !

- 확장가상세계 플랫폼 개발, 확장가상세계 개발자·창작자 양성, 확장가상세계 핵심기술개발, 디지털콘텐츠 기업성장 등에 총 2,237억원 투입 -
- 2022년도 디지털콘텐츠 통합 사업설명회(2월28일) 개최 -

### [ 확장가상세계(메타버스) 생태계 조성 지원 주요사업 현황 ]

- ◇ (플랫폼 구축) 민간수요 기반 산업융합형 및 생활·경제형 확장가상세계 플랫폼 개발·실증(340억원)
- ◇ (전문인력양성) 확장가상세계 청년전문가 양성을 위한 확장가상세계 아카데미(180명, 46억원) 개원, 석·박사 인재 양성을 위한 확장가상세계 랩 운영(10개, 24억원) 및 확장가상세계 융합대학원 신설(10억원)
- ◇ (전문기업육성) 확장가상세계 특화시설(181억원), 메타버스 지역거점(13개) 지원(96억원), 가상·증강현실기기 핵심기술개발(112억원), 초실감 확장가상세계 구현을 위한 실감콘텐츠 핵심기술 개발 및 상용화 지원(259억원), 홀로그램 기술개발(253억원),
- ◇ (신뢰할 수 있는 확장가상세계 환경조성) 확장가상세계 법제도 정비, 확장가상세계 윤리원칙 수립, 자율규제체계 정립

□ 과학기술정보통신부(장관 임혜숙, 이하 ‘과기정통부’)는 ‘확장가상세계 신산업 선도 전략(1월20일 제53차 비상경제중앙대책본부회의)의 체계적인 이행을 위해 세계적인 수준의 확장가상세계 플랫폼 개발 지원, 확장가상세계 아카데미 신설 등 확장가상세계 생태계 조성에 총 2,237억원을 지원할 계획이라고 밝혔다.

- 이와 같은 정부 지원정책을 널리 홍보하고, 확장가상세계 관련기업들의 적극적인 참여를 유도하기 위해 2월28일(월) 오후 2시부터 카카오 TV(“정보통신산업진흥원”), 유튜브(“정보통신산업진흥원”)를 통해 올해 지원 사업을 구체적으로 설명할 계획이다.

- 과기정통부는 ‘확장가상세계 신산업 선도전략’을 통해 **민관협력 기반의 지속 가능한 확장가상세계 생태계 조성**에 방점을 두고 **국내 기업들이 세계적 기업들과 경쟁할 수 있도록 기업간 협업, 기술개발, 규제혁신을 적극 지원**하겠다는 정책방향을 제시하였고 본격적인 추진에 들어간다.
  
- 먼저, **탈중앙화와 창작자 경제 기반의 선도형 확장가상세계 플랫폼**을 발굴·지원한다. 확장가상세계 도시 등 **통합형 확장가상세계**, 교육·미디어·이용자창작 등 **생활경제형 확장가상세계**, 제조·의료·컨벤션 등 **산업융합형 확장가상세계** 개발과 실증에 340억원을 지원한다.
  - 특히, 통합형 확장가상세계의 경우 **지역의 특화 소재(관광, 역사 등)와 결합해 지역의 예술가, 창작자들이 참여하여 지역별로 강점을 갖는 콘텐츠와 서비스가 만들어지게** 할 예정이다.
  
- 둘째, **확장가상세계 시대에 활약할 실무형 전문인력 및 융합형 고급인재 양성과 확장가상세계 창작자 성장**을 지원한다. 기술 역량과 인문·예술 소양을 두루 갖춘 청년 개발자·창작자를 집중 양성하기 위한 ‘**확장가상세계 아카데미(180명, 46억원)**’를 개원하고,
  - 대학의 석·박사과정 연구실 대상으로 확장가상세계 특화기술 개발 및 창업·사업화를 촉진하는 ‘**확장가상세계 랩(10개, 24억원)**’ 운영과 확장가상세계에 필요한 공학·인문학의 융합교과과정을 갖춘 ‘**확장가상세계 융합대학원(2개, 10억원)**’ 신설을 지원한다.
  - 확장가상세계 콘텐츠 창작자의 창작역량을 강화하고 커뮤니티 중심의 창작활동 및 창작물의 생성·유통도 지원하며, 우수한 인적자원 발굴을 위해 확장가상세계 개발자 경진대회와 확장가상세계 창작자 해커톤 등도 개최한다.
  
- 셋째, **확장가상세계 산업을 주도하는 전문기업 육성**을 위해 지역으로 기업성장 통합지원 거점을 확충하고 확장가상세계 기업의 자금지원, 기술개발, 해외진출을 집중 지원한다.

- 국내 확장가상세계 서비스·플랫폼 개발 중소벤처기업, 스타트업을 대상으로 확장가상세계 테스트·실증 환경을 제공하는 확장가상세계 허브(판교)를 운영(67억원)하고, 지역 기업의 확장가상세계 발굴·실증을 전담하는 초광역권 확장가상세계 허브(2개, 20억원)를 신규로 구축하며,
  - ‘한국 가상·증강현실 콤플렉스’, ‘확장현실(XR) 디바이스 센터’, ‘홀로그램 센터’, ‘한-아세안 정보통신기술 융합빌리지’ 등 확장가상세계 특화시설(181억원)을 연계하여 국내 확장가상세계 기업의 콘텐츠 및 디바이스 개발·실증과 해외시장 진출의 인프라 기능을 강화하면서 전국 13곳의 「지역 가상·증강현실 거점센터」의 지원(96억원)도 계속 이어간다.
  - 확장가상세계 관련 중소·벤처기업의 사업영역 및 규모 확대를 위해 디지털 콘텐츠펀드를 1,000억원 규모의 확장가상세계 기업인수합병(M&A) 기금(펀드)으로 조성하여 관련 기업에 집중 투자한다.
  - 국내 중소 확장가상세계 기업의 기술경쟁력 강화를 위해 확장현실 복제(XR트윈) 기술개발(72억원), 가상·증강현실 기기 핵심기술개발(112억 원)을 집중 지원하며, 실감콘텐츠 핵심기술개발(259억원) 및 홀로그램 핵심기술개발(252억원) 지원을 통해 초실감 확장가상세계 구현시기도 앞당길 계획이다.
  - 국내 디지털콘텐츠 기업의 성장단계(초기진입 → 중기도약 → 선도전문) 맞춤형 해외진출 컨설팅(투자·사업화, 시장개척, 글로벌 프로젝트 등) 원스톱 지원(112억원)을 통해 유망기업의 발굴·육성 및 현지 기업·대학 간 네트워크 구축 기반의 동반성장을 이끈다.
- 마지막으로 안전하고 신뢰할 수 있는 확장가상세계 환경이 조성되도록 지원한다. 확장가상세계 생태계 참여자가 안전과 신뢰 구축을 위해 추구해야 할 자율규범으로 ‘확장가상세계 윤리원칙’ 수립을 추진하고, 확장가상세계 업계 등 민간 주도의 자율규제체계 확산을 장려하면서 법·제도 정비에 나선다.

- 확장가상세계 내 개인정보보호, 지식재산보호, 비윤리적·불법적 행위 등 다양한 법적이슈에 대해 관련부처가 정비 및 제도화 방안을 함께 논의하는 ‘확장가상세계 범정부 협의체’를 구성·운영해 나갈 예정이다.

□ 과기정통부 박윤규 정보통신정책실장은 “올해는 디지털 뉴딜의 핵심과제인 확장가상세계를 초연결 신산업으로 집중 육성하는 출발점으로 세계적 수준의 확장가상세계 생태계 조성이 중요하다.”고 강조하면서

- “국내 기업과 청년 개발자·창작자들이 확장가상세계가 만드는 무한한 디지털 경제 영토에서 새로운 성장기회를 찾고 건강한 확장가상세계 세상을 열어 갈 수 있도록 지원을 아끼지 않겠다.”고 밝혔다.

- 붙임 1. 2022년 디지털콘텐츠산업 육성 지원사업 현황 1부.  
 2. 2022년 디지털콘텐츠 통합 사업설명회 개최 계획 1부.  
 3. 2022년 디지털콘텐츠산업 육성 지원계획(인포그래픽) 1부.

담당 부서 <총괄>	소프트웨어정책관 디지털콘텐츠과	책임자	과 장	이주식 (044-202-6350)
		담당자	사무관	김성환 (044-202-6352)
	소프트웨어정책관 디지털콘텐츠과	책임자	과 장	이주식 (044-202-6350)
		담당자	주무관	이소현 (044-202-6353)

(단위 : 백만원)

구분	사업명	내역사업	예산액	기능구분
비연구 개발	가상·증강현실 콘텐츠 산업 육성	가상·증강현실 콘텐츠 개발 지원	66,800	제작지원
		가상·증강현실 콘텐츠 산업 인프라 조성	22,910	인프라
		소 계	89,710	
	디지털콘텐츠 기업 경쟁력 강화	융합형 콘텐츠 개발지원	7,858	제작지원
		디지털콘텐츠 글로벌 역량강화	11,920	해외진출지원
		소 계	19,778	
	디지털콘텐츠 산업 생태계 활성화	디지털콘텐츠 산업기반 강화	19,248	인프라
		디지털콘텐츠 인력 양성	9,681	인력양성
		디지털콘텐츠 공정거래 환경조성	386	유통환경조성
		소 계	29,315	
	디지털콘텐츠 코리아 펀드		5,000	펀드
	정보통신기술 문화융합센터조성		4,738	인프라
	실감교육 강화		1,753	제작지원
	비R&D 합계		150,294	
연구 개발	디지털콘텐츠 원천기술개발(R&D)		2,500	연구개발
	실감콘텐츠핵심기술개발(R&D)		25,936	
	홀로그램 핵심기술개발(R&D)		25,280	
	5세대(5G) 기반 가상·증강현실 디바이스 핵심기술개발(R&D)		11,184	
	디지털치료제 활성화를 위한 확장현실(XR)트윈핵심기술개발(R&D)		7,500	
	확장가상세계 융합대학원		1,000	인력양성
	R&D 합계		73,400	
총 계			223,694	

※ 연구개발(R&D) 사업은 정보통신기획평가원에서 공모완료('22.2.7)

# 2022년 디지털콘텐츠 산업육성 온라인 통합사업설명회

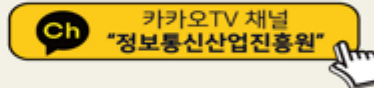


과학기술정보통신부의  
디지털콘텐츠 산업육성을 위한 모든 사업을 한 자리에서 소개하는 설명회로  
여러분의 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

◎ 일 시 : 2022년 2월 28일 (월) 14:00~16:05

◎ 사전등록 : [사전등록 바로가기](#)

◎ 참여방법 : 온라인 중계



◎ 핵심키워드 : #메타버스 #VR #AR #디지털콘텐츠 #5G #R&D #ICT

◎ 프로그램

시간	내 용	비 고
14:00~14:05	인사말	과학기술정보통신부
14:05~14:25	디지털콘텐츠산업육성을 위한 주요 정책방향	과학기술정보통신부
	2022년도 디지털콘텐츠 지원사업 안내	
14:25~14:45	VR·AR콘텐츠 산업육성사업/ Q&A	정보통신산업진흥원
14:45~15:05	디지털콘텐츠 기업경쟁력강화 사업/ Q&A	정보통신산업진흥원
15:05~15:25	디지털콘텐츠산업 생태계활성화 사업/ Q&A	정보통신산업진흥원
15:25~15:45	디지털콘텐츠 연구개발(R&D) 지원사업/ Q&A	정보통신기획평가원
15:45~16:05	디지털콘텐츠코리아펀드/ Q&A	한국벤처투자



과학기술정보통신부  
Ministry of Science and ICT



정보통신산업진흥원  
National IT Industry Promotion Agency



# 2022년 디지털콘텐츠산업 육성 지원계획

총 2,237억원

## XR·메타버스 콘텐츠 개발지원

- 메타버스 플랫폼 및 서비스 개발 지원

## 디지털콘텐츠 개발지원

- 융합형 콘텐츠 개발지원
- 실감교육 진로체험 콘텐츠 개발지원

## R&D 투자

- 디지털콘텐츠원천기술개발
- 실감콘텐츠 핵심기술개발
- 홀로그램 핵심기술개발
- 디지털치료제 활성화를 위한 XR트윈핵심기술개발
- 5G기반 VR·AR디바이스 핵심기술개발



## XR·메타버스 콘텐츠 산업인프라 조성

- 한국VR·AR클러스터(서울)
- 메타버스 지역거점센터(13개소)
- 한-아세안ICT융합밸리지(부산)

## 디지털콘텐츠 기업지원 인프라 조성

- 메타버스허브(판교)
- 디지털콘텐츠기업성장지원센터(안양)
- 홀로그램콘텐츠서비스센터(전북 익산)
- XR디바이스개발지원센터(경북 구미)
- XR소재부품장비개발지원센터(전북 익산)

## 디지털콘텐츠 해외진출 지원

- 메타버스 콘텐츠 글로벌 종합컨설팅
- 메타버스 콘텐츠 글로벌 시장개척 및 글로벌 프로젝트 지원

## 인재양성

- 기업수요연계형 인력양성
- XR기반 메타버스 전문인력양성
- 메타버스아카데미
- 메타버스 전문대학원

## 디지털콘텐츠 펀드 투자

- 가상융합산업 분야 중소·벤처기업 투자

## 공정거래 환경조성

- 메타버스 상생협력 지원센터
- 메타버스 시장현황 및 산업 실태조사