CONDERI

CONDERI DAILY INSIGHT | 일일 인사이트 리포트 | 대외 공개판

AI 시대의 시장 신호:
에듀테크, 창업, 기술, 경제, 경영, HR 5대 동향 분석

The Market Signals of the AI Era:
Cross-Sector Daily Insight Report

본 리포트의 독자 및 활용 가이드

- 이 리포트는 2026년 11월 2일부터 5일까지 발생한 글로벌 시장의
- 핵심 변화를 창업가, 경영진, 엔지니어, 투자자, HR 담당자가
- 함께 읽고 공유할 수 있도록 구조화한 일일 산업 인사이트입니다.
- 모든 수치는 공개된 공식 출처(정부 통계, 학술 문헌, 시장조사기관)
- 로 검증했으며, 추정치와 확정 실적을 명확히 구분해 표기했습니다.
- 글보다 도표와 그래프가 먼저 말하고, 텍스트는 그 해설을 돕습니다.

문서 정보 / Document Information

문서등록번호 Document No.	CONDERI-IR-2026-11-05
발행일자 Published	2026. 11. 05. (목) Thursday
권호 Volume	VOL. 2026-11-05
분석기간 Coverage	2026. 11. 02 ~ 11. 05 (직전 3일 전수)
배포구분 Distribution	Public | 일반공개
발행기관 Publisher	CONDERI AI산업전략연구실
조사·집필 Research	CONDERI AI산업전략연구실

종합 요약: 이번 주 시장은 무엇을 말하고 있는가

Executive Summary (KR) | 2026년 11월 2일~5일 글로벌 동향 압축 분석

글로벌 벤처투자 (10월)

590억 달러

전년 동월 대비 +45%
딥시크 159억 달러 단일 라운드 역대 최대 (Crunchbase, 11-03)

미국 채용공고 AI 요구 비중

15%

2022년 5%의 3배
마케팅·리크루터 등 비기술직으로 확산 (Oyster, 11-02)

한국 청소년 코딩교육 효과

Hedges' g 0.57

36편 메타분석 통계적 유의미한 향상
K-12 국제 메타분석은 ES 0.72 (2023)

한눈 요약

직전 3일간(11월 2일~5일) 글로벌 시장은 하나의 축으로 수렴했다. 자본은 모델이 아니라 인프라와 검증 레이어로 이동했고(Fal 130억 달러 라운드, AMD 데이터센터 매출 +97%), 노동시장은 AI 역량을 채용 공고·평가·보상의 공통 분모로 끌어올렸으며(AI 필수 공고 15%, AI 이력서 스크리닝 54%), 교육 시장은 생성형 AI 도입률(CAGR 25.9% 전망)과 함께 학습의 증거를 남기는 방향으로 재편되고 있다. 한국 경제는 반도체 수출 호조(Q3 성장률 +1.0%) 속에 물가(2.8%)와 환율(1,343원)이 안정 궤도에 오르며 한국은행의 11월 26일 추가 인상 가능성에 무게가 실렸다.

본 리포트의 구성 (장절 체계)

I. 주간 브리핑 | 직전 3일 글로벌 5대 동향 (창업 - 기술 - 경제 - 경영/HR) p.04 ~ 07
II. 심층 분석 | 에듀테크 시장, 청소년 코딩·메타버스 문헌연구, 제작증빙 채용 p.08 ~ 10
III. 5개년 거시 지표 비교 | 금리·환율·시장 규모 2022~2026 팩트 테이블 p.11
IV. 핵심 시사점 (Key Takeaways) 및 참고자료 p.12

Executive Summary (EN)

English abstract of the 5 cross-sector signals, Nov 2-5, 2026

The week in one line: capital, talent and trust all converged on infrastructure. Venture funding reached $59B in October (+45% YoY) led by DeepSeek's record $15.9B round; AI inference startup Fal closed a $1.3B Series F at a $16B valuation (Nov 3); AMD's data-center revenue nearly doubled (+97% YoY). Google released Gemini 4 Carbon, topping the Artificial Analysis Intelligence Index at 60.0, while Mistral Large 4 shipped as open weights on Oct 29. In labor markets, 15% of filled roles now explicitly require AI skills (3x since 2022), 54% of US hiring decision-makers use AI to screen resumes, and 77% of TA leaders report AI-inflated applications. Korea grew 1.0% QoQ in Q3 with October CPI at 2.8%; the BOK froze at 3.00% on Oct 22 and markets weight a hike on Nov 26. In education, a Korean meta-analysis of 36 studies confirms coding education raises computational thinking (Hedges' g = 0.57), and employers now rank demonstration evidence as the #1 hiring signal.

Three signals that matter (details in Section IV)

01

AI fluency became a universal job requirement

AI skill demand tripled to 15% of roles; HR leaders report daily AI use far beyond official job descriptions. Education and hiring now demand the same thing: verifiable capability.

02

Capital moved from models to infrastructure and operations

Fal ($16B), Kalshi ($40B) and Bedrock Robotics ($4.1B) all closed rounds within 48 hours; inference, exchanges and automation infrastructure absorbed ~80% of disclosed weekly capital.

03

Trust is the new bottleneck

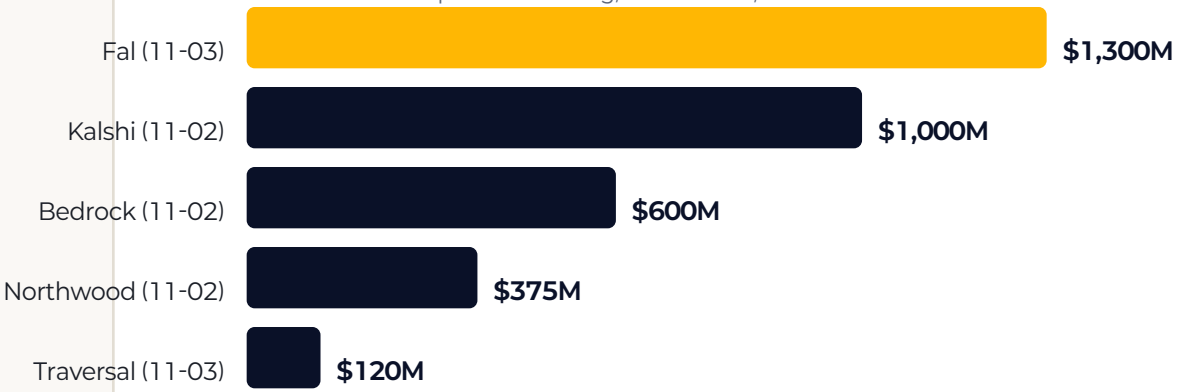
With 77% of TA leaders seeing AI-inflated applications and credential fraud rising (40%), tamper-evident proof of real work (W3C Verifiable Credentials 2.0, hash-anchored records) is becoming a hiring prerequisite.

I. 주간 브리핑 | 창업 동향: 자본, 인프라로 몰리다

Venture & Startup Trends | Oct VC funding $59B (+45% YoY), the week of Nov 2-5, 2026

주요 신규 라운드 규모 (백만 달러)

2026. 11. 02 ~ 11. 04 발표분 | 자료: Bloomberg, TechCrunch, Crunchbase



발표일	기업 | 분야	핵심 수치·참여 투자자
11-02 10-27~11-02	10월 글로벌 벤처투자 집계	590억 달러, 전년동월 +45% 딥시크 159억 달러($900억 밸류) 출처: Crunchbase, 11-03
11-03	Fal AI 추론 인프라	13억 달러 Series F, 기업가치 160억 달러 4월 80억 달러 대비 2배 Bessemer 주도, Nvidia 참여
11-02	Kalshi 예측시장	10억 달러 Series G, 기업가치 400억 달러 a16z, Sequoia, Morgan Stanley 참여
11-02	Bedrock Robotics 건설 자율주행	6억 달러 Series C, 기업가치 41억 달러 CapitalG, Nvidia, Temasek 참여
11-04	Applied Compute 기업용 AI 인프라	3.5억 달러 조달, 기업가치 32.5억 달러 설립 18개월 만에 연환산 매출 1억 달러 주장

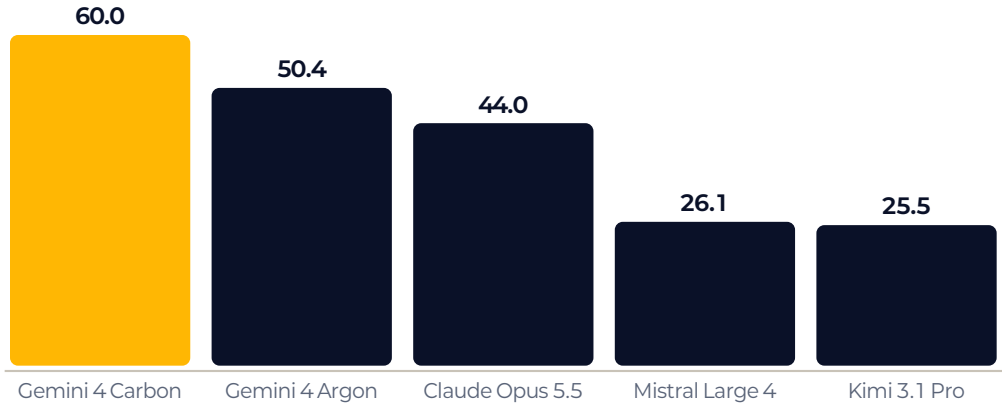
해석 이번 주에 공개된 대형 자금은 범용 모델 경쟁이 아니라 추론 인프라, 거래 인프라, 자동화 운영 계층에 집중됐다. 단기간에 3개 유니콘 밸류에이션이 동시에 갱신된 것은 AI 도입의 병목이 학습에서 실행·운영으로 이동했음을 보여준다. (수치는 발표 기준이며 조건부 완료 포함)

II. 주간 브리핑 | 기술 동향: 프론티어의 가격전과 오픈소스 역습

Technology Trends | Frontier models, open weights, and AI infrastructure demand

최신 프론티어 모델 벤치마크 (AA Intelligence Index v5)

Artificial Analysis 기준 (2026-11-03 판) | Gemini 4 Carbon은 사이버 방어자 대상 제한 공개



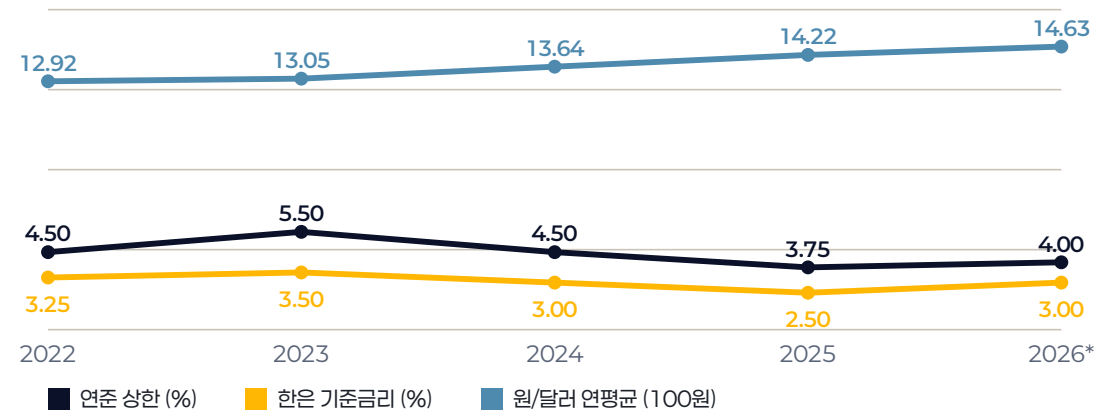
보도일	주제	핵심 수치·내용
11-02	Meituan LongCat-2.5 공개	총 1.6조 파라미터, 활성 약 480억 시각·텍스트 멀티모달, 에이전트 작업 지원 가중치 공개는 후속 예정 (보도 기준)
11-03	NorthCUA-Pro 화면 조작 오픈모델	Nano 9B / Mini 35B / Pro 397B 3종 데스크톱·웹 조작 자동화, 가중치·학습코드 공개 보도
10-29	Mistral Large 4 오픈웨이트	컨텍스트 100만 토큰 (이전 4배) API $0.70 / $2.10 (1M 토큰) 오픈소스 최상위권 진입
10-28	Google Gemini 4 Carbon 발표	AA 지수 60.0 1위, 전작 대비 +9.6점 사이버 방어자 우선 제공, 일반 공개 일정 미정 Anthropic은 보안 강화 위해 신규 프리트레이닝 1개월+ 지연 (S-1 공시)
11-03	AMD 실적 발표	Q3 매출 134억 달러 (+45% YoY) 데이터센터 매출 85.5억 달러 (+97%) Q4 가이던스 약 170억 달러

해석 프론티어 격차는 소수 기관에 유지되지만, 오픈웨이트(Kimi 3.1 Pro, Mistral Large 4, LongCat)가 프론티어 직하위에 안착하며 모델 접근성 격차는 빠르게 축소되고 있다. 기업 입장의 병목는 모델 선택이 아니라 추론 비용과 운영 신뢰성으로 이동했다. (모델 우위 주장은 독립 검증 전 확정 문구 아님)

III. 주간 브리핑 | 경제 동향: 한국은행 11월 26일이 분수령

Economy & Macro Trends | BOK decision Nov 26, Fed hawkish hold, KRW at 10-month low zone

한·미 정책금리 및 원/달러 환율 연평균 (2022~2026)

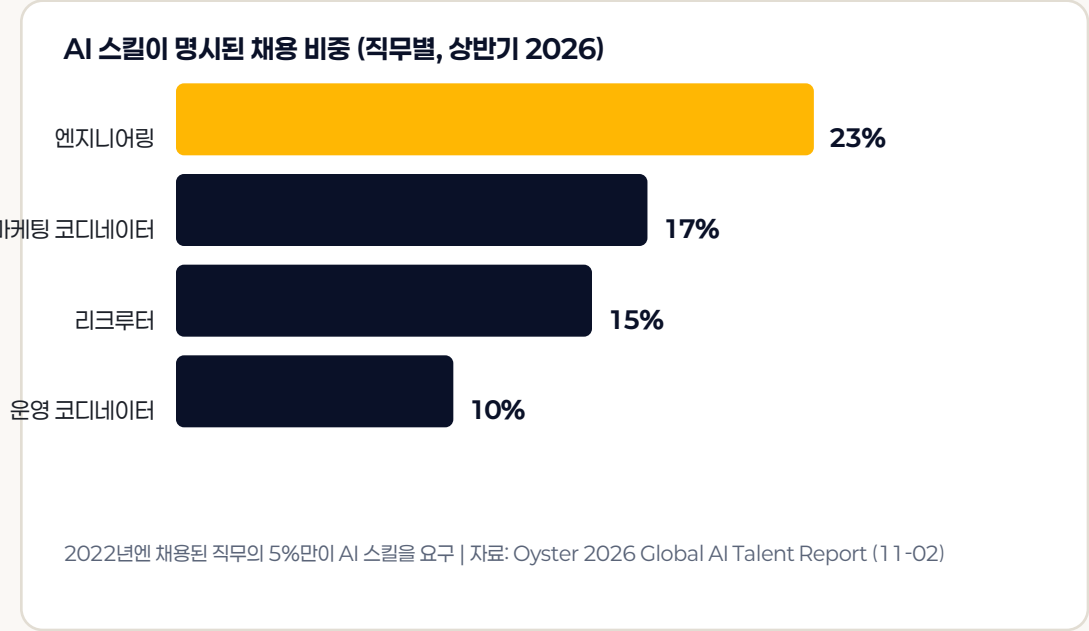


발표일	지표	핵심 수치
11-04	미국 중간선거 민주당 승리	연준 인하 압력과 달러 약세 전망 원화 추가 강세 시나리오 부상
11-03	한국 10월 소비자물가	전년동월 +2.8% (9월 2.9%) 목표치(2%) 대비 +0.8%p
11-02	원/달러 환율	1,343.8원 종가 6월 1,527원대 대비 연중 최저권
11-02	미국 ISM 제조업	PMI 55.5 (+1.0pt), 10개월 연속 확장
11-04	미국 ADP 민간고용 (10월)	+86,000명 기본급 +3.2%, 이직자 +4.8% 공식 고용보고서는 11-06 발표

해석 연준의 "매파적 동결"(동결에 2인 인상 의견, 12월 인상 확률 약 70%)과 반도체 수출 호조(3분기 GDP +1.0%)가 겹치며 한국은 시장금리 상승과 원화 강세가 공존하는 특이 국면에 있다. 스타트업 자금조달 관점에서는 성장주 밸류에이션 부담이 유지되는 만큼 1차 시장 위주의 자금 흐름이 이어질 전망이다.

IV. 주간 브리핑 | 경영·HR 동향: AI가 일자리의 정의를 바꾸는 속도

Management & HR Trends | AI job requirements, screening, compensation and org design



발표일	주제	핵심 수치
11-04	AI 재배치의 역설 Careerminds 설문 (HR 1,142명)	92%가 내부 인력의 AI 역할 재교육 가능성 확신 실제로는 외부 채용 51% vs 내부 재배치 42% 외부 채용은 내부 충원 대비 비용 3~5배
11-02	AI 지원서 홍수 Recruitics (TA 리더 150명+)	74%가 지원서의 25% 이상이 AI 생성으로 판단 77%가 과장된 스킬 주장 증가 관측 52%가 실시간 면접 AI 사용 목격 신원위조 지원 40% 증가
11-02	AI 스크리닝 표준화 Northeastern (의사결정자 8,174명)	54%가 AI로 이력서 스크리닝 (기술업계 83%) AI 영향군의 26%가 신입 채용 축소 (7% 확대)
11-03	구조조정 SUSE (1,900명+)	AI·자동화로 일부 직무 수요 급감 인력의 약 10%(약 190명) 감원 발표
11-03	노동시장 기초값 미국 9월 JOLTS	구인 750만 건, 자발적 퇴사율 2.1% 대체로 큰 변화 없음 (BLS)

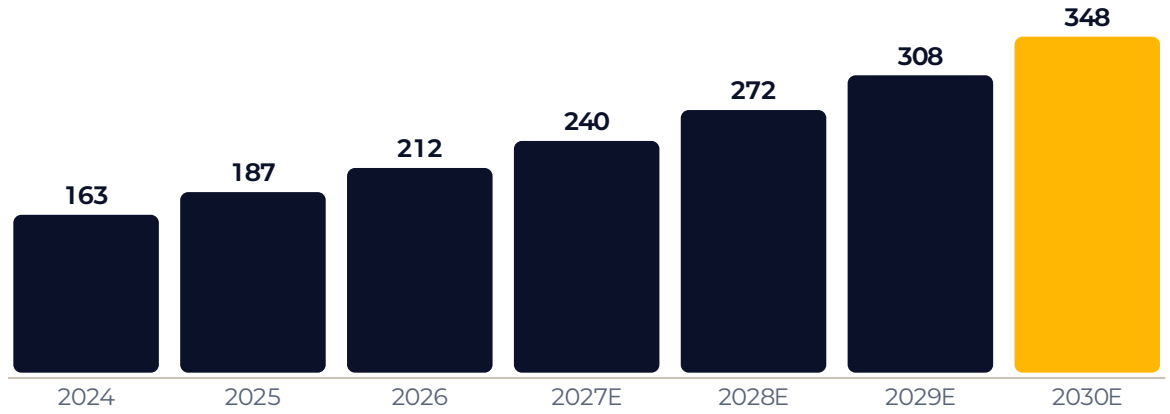
해석 기업은 "AI가 바꾼 일"과 "공식 직무 기술서" 사이의 격차 속에 있다. AI 요구가 비기술 직무로 번졌음에도(도입 기업의 62%에 직급·보상 변동 없음), 지원자 측의 AI 과장은 증명 부담을 기업으로 되돌린다. 검증 가능한 실무 수행 증거가 채용 파이프라인의 새로운 전제가 되는 시장이다.

심층 분석 1 | 에듀테크 시장 규모와 생성형 AI 도입

Deep Dive 1 | Global EdTech market and generative AI adoption (2024~2030 outlook)

글로벌 에듀테크 시장 규모 전망 (십억 달러)

Grand View Research 2024 기준 13.3% CAGR 추세선 기하평균 보간 | 2026 이후 전망치



AI in Education 시장: 두 개의 성장 궤도

2024	**22.1억 달러**
2030	**58.2억 달러**
CAGR	**17.5% (2024~2030)**
GVR 최신판	**2025년 83억 > 2033년 572억**

MarketsandMarkets(2024), GVR(2026). 기관별 범위·산정법이 달라 단일 시계열 병합 불가

도입·사용 지표	수치 | 출처
대학생 AI 사용	86% (16개국 3,839명)
대학 교원 AI 사용	61% (28개국 1,681명)
미국 청소년 AI 챗봇 학업 활용	54% (2026 발표, 전년 26%)
한국 청소년 코딩 학원 수	정보 계열 5년 새 2.5배

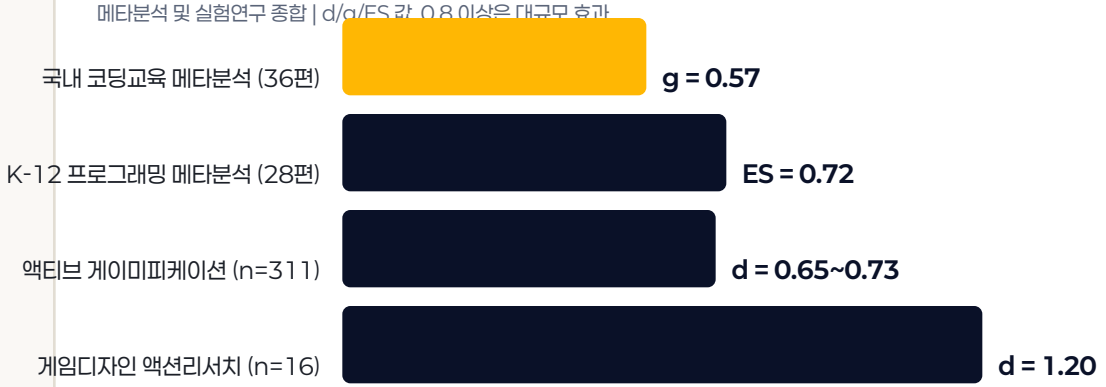
해석 에듀테크 전체(CAGR 10~18%)보다 AI 교육(CAGR 18~26%)이 2배 가까이 빠르게 성장하며 시장의 무게중심이 "콘텐츠 전달"에서 "학습 데이터와 역량 평가"로 이동하고 있다. 도입률 지표(학생 86%)는 교육의 기본 경험 자체가 AI 공존형으로 재정의됐음을 의미한다.

심층 분석 2 | 청소년 코딩·메타버스 교육의 실증 효과

Deep Dive 2 | Evidence on youth coding & metaverse (Roblox Studio) education, and the game over-immersion angle

코딩·창작교육의 컴퓨팅 사고력 향상 효과크기

메타분석 및 실험연구 종합 | d/g/ES 값 0.8 이상은 대규모 효과



허균(2023, 국내 36편) | Xu·Wang·Wang(2023) | Christopoulos 외(2025) | Cafarella·Vasconcelos(2024)

한국 청소년 게임 이용 실태 (콘진원 2025 조사, 2026 공개)

게임 이용군 비중	**초4~고3 기준 88.6%**
문제적 게임이용군	**3.2% (전년 대비 +0.2%p)**
적응적 게임이용군	**14.0% | 과몰입군 2년 이상 지속 사례 없음(패널)**

자료: 한국콘텐츠진흥원 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사 및 게임이용자 패널연구(4~5차년도)

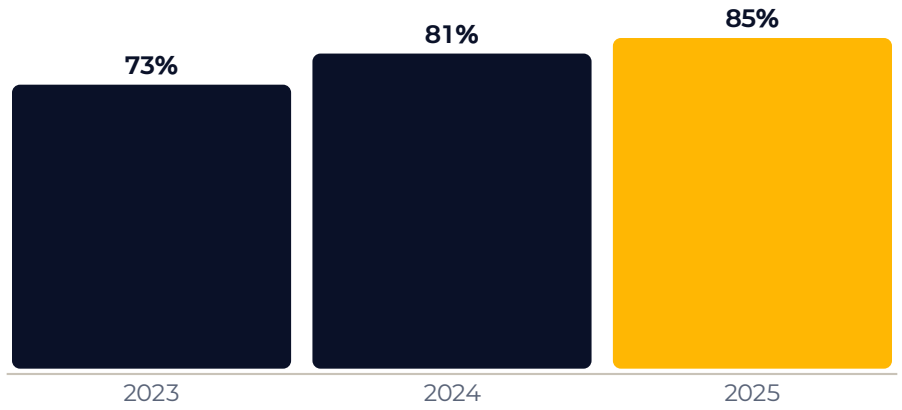
국내외 문헌 연구 대조	핵심 발견
Roblox 학습 활용 (국제 체계적 문헌고찰 40편)	프로그래밍·STEM 학습 지원 및 인지·비인지 역량에 긍정 효과 단, 교수설계 없이는 과몰입 리스크
국내 Roblox Studio STEAM 실험 (초6 30명, 16차시)	학습몰입은 유의미하게 향상 컴퓨팅 사고력 집단 간 차이는 유의하지 않음 (p=0.07)
청소년 개발자 커뮤니티 인터뷰 (18명)	기술적·사회적·진로 성장 자원 확보 커뮤니티 구조 부재와 금융 사기 등 리스크 병존

해석 문헌은 "창작자 전환(consumer-to-creator)" 프레임을 지지한다. 게임 소비를 창작 학습으로 전환하는 구조화된 교육 설계는 컴퓨팅 사고력(g 0.57~0.72)과 학습몰입을 동시에 높였다. 다만 "게임 과몰입 치료 효과"의 직접 근거는 아니며, 이용시간 자체보다 리터러시·활용력이 행동유형의 핵심 변수다(콘진원 패널).

심층 분석 3 | 제작증빙과 스킬 기반 채용의 유효성

Deep Dive 3 | Evidence of Production: skills-based hiring validity and verifiable credentials

스킬 기반 채용 도입 기업 비중 (영미 채용의사결정자)



자료: TestGorilla The State of Skills-Based Hiring 2025 (표본 1,084건) | 스킬 테스트 사용 76%

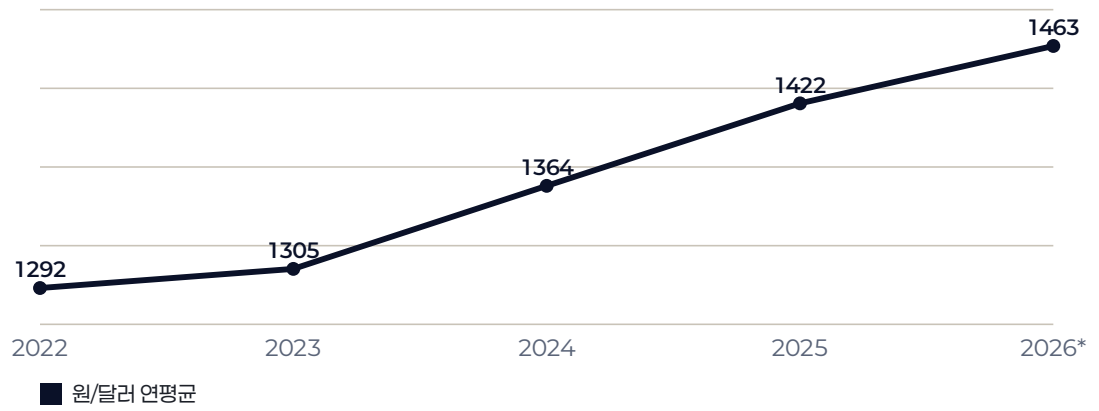
스킬 증거 수요의 구조	핵심 수치 | 출처
최종 채용 단계 최우선 정보 1위 9개 스킬 정보 중, 전체 550명+ 설문	수행 증거(Demonstration Evidence) 26% 이상이 최우선 선택, 평균 순위 3.69 출처: Aspen Institute·UpSkill America (2025)
승진 심사에서도 수행 증거 1위 (22% 최우선 선택)	객관적 성과 기록이 주관적 추천(엔도스먼트 7위)보다 상위 평가
이력서 스킬 주장 vs 실제 역량 불일치	전체의 96%가 경험 "전혀 없음" 응답은 4% 미만 (Aspen, 2025)
자격증 폭증과 품질 불확실성	미국 고유 자격 185만 종 (2025, SHRM) HR의 24%가 "품질 판단 곤란" 응답
무결성 표준의 정착	W3C Verifiable Credentials 2.0 권고 (2025-05-15) 온체인 해시 검증 자격증 누적 20.8만 건 (ITCILO, 2025-10)

해석 스펙 나열식 이력서는 AI 생성 지원서 홍수 속에서 신뢰를 잃었고, 기업의 증거 수요는 "최종 채용에서 실제 수행 증거"로 수렴했다. 활동 로그의 해시체인 무결성 보장은 단순 수료증이 해결하지 못하는 "누가, 언제, 진짜로 만들었는가"를 증명하는 표준 기술 해법으로 자리 잡는 중이다.

5개년 거시 지표 비교 (2022~2026) 및 팩트 테이블

Five-Year Macro Comparison | Rates, FX and market series with fact tables

원/달러 환율 연평균 추이 (원)



구분	2022	2023	2024	2025	2026
연준 상한 (%)	4.50	5.50	4.50	3.75	4.00
한은 기준금리 (%)	3.25	3.50	3.00	2.50	3.00
원/달러 연평균 (원)	1,291.9	1,305.4	1,364.0	1,422.2	1,462.7
글로벌 에듀테크 (십억$)	163.5	187	212	240E	348E(2030)
AI in Education (십억$)	2.21	4.9E	8.3	11.4(2026)	57.2(2033)

연준·한은은 연중 최신 기준 | 에듀테크: GVR/TBRC, AI 교육: M&M(2024), GVR(2026)
E는 기관 전망치 | 기관별 산정 범위가 달라 단일 시계열 병합 아닌 참고 비교

해석: 5년 연속 원화 약세 후 2026년 하반기 반전 시도

6월 1,527원대 고점에서 10월 연중 최저 1,322.6원까지 반등. 반도체 수출 호조가 수급을 주도했다.
* 2026년은 10/1까지 집계 (한국은행 ECOS 매매기준율 일별 단순평균) | 11-02 종가 1,343.8원, 연중 최저권

거시 지표가 에듀테크·창업 시장에 주는 신호

금리 부담이 유지되는 국면에서 투자는 "검증된 실행 레이어"(인프라·운영)로 집중됐다. 고금리가 지속될수록 성장주의 실적 증명 부담은 커지고, 교육·HR 시장의 지출은 "효과를 증명할 수 있는가"를 기준으로 재배분된다. 공교육·기업 교육 예산의 실증 데이터 요구가 앞으로 더 강해질 것이다.

핵심 시사점 (Key Takeaways) 및 참고자료

Section IV | Three takeaways for founders, executives, engineers, investors and HR leaders

TAKEAWAY 01

AI 역량이 교육과 노동의 단일 공통 분모가 되었다

채용 공고의 AI 요구가 4년 새 3배(15%)로 늘었고, AI 교육 시장은 연평균 18~26% 성장이 전망된다. 교육 기관·기업·개인 모두에게 필요한 것은 지식 전달이 아니라 "역량을 증명하는 데이터"다. 컴퓨팅 사고력 교육의 효과크기(g 0.57~0.72)는 이 투자가 통계적으로 방어 가능한 선택임을 보여준다.

TAKEAWAY 02

자본은 모델이 아니라 인프라·운영·검증 레이어로 이동했다

11월 첫 주 공개된 대형 라운드(Fal 130억 달러, Kalshi 10억 달러, Bedrock 6억 달러)는 모두 모델 개발이 아닌 실행·거래·운영 계층에 집중됐다. AI 도입의 병목이 학습에서 운영으로 옮겨진 만큼, 창업가와 투자자는 "모델 위에서 무엇을 신뢰 가능하게 실행하나"를 평가 기준으로 삼아야 한다.

TAKEAWAY 03

신뢰(trust)가 새로운 병목이자 기회다

AI 지원서 과장 77%, 신원위조 40% 증가, 자격 185만 종 폭증 속에서 기업은 "증명된 수행"을 최우선 요구한다(최종 채용 1순위). W3C Verifiable Credentials 2.0과 해시 기반 무결성 기록이 표준으로 정착하는 지금, 활동 로그를 검증 가능한 실무 증거로 바꾸는 인프라가 교육과 채용을 잇는 신규 시장이 된다.

주요 참고자료 (주력 데이터: 2026-11-02 ~ 11-05 공개분 | 추세 인용: 2021~2026)

- Bloomberg/TechCrunch/Crunchbase (2026.11.02~04) 글로벌 벤처투자 및 라운드 보도 | Grand View Research, MarketsandMarkets 에듀테크·AI 교육 시장 전망 (2024~2026)
- 한국은행 기준금리 의결 및 ECOS 환율 통계 | 재정경제부·국가데이터처 10월 CPI (11-03) | 미 연준 FOMC 성명 (10-28) | ADP·ISM·JOLTS (11-02~04)
- Oyster 2026 Global AI Talent Report | Careerminds·Censuswide (11-04) | Recruitics TA 설문 | Northeastern AI & Society Survey | SHRM 2025
- TestGorilla State of Skills-Based Hiring 2025 | Aspen Institute·UpSkill America (2025) | W3C VC Data Model 2.0 (2025-05) | 한국콘텐츠진흥원 게임이용자 연구 (2024~2026)
- 학술문헌: Education Sciences 13(3):296 (2023) | Education and Information Technologies (2023) | Journal of Research in Education (2025) 외 메타분석