

KL CONVERGE 행사지원 출장 결과

- 한국관 설치 · 운영 지원 및 아 · 태 국가 전시관 동향 파악 -

◆ 기 간 : '15. 8. 26(수) ~ 8. 30(일)

◆ 방문지역 : 말레이시아 (쿠알라룸푸르)

2015. 9.



방송통신위원회

목 차

I . 출장 개요	1
II . 세부 활동	2
1. KL CONVERGE 한국관 운영	2
2. KL CONVERGE 행사 참관	9
3. KL CONVERGE 심포지엄 방청	16
4. KL CONVERGE 전략 고문 면담	26
III . 참고 자료 (행사후기)	28

I. 출장 개요

1. 출장 목적

- 말레이시아 방송통신멀티미디어위원회(MCMC)가 KL CONVERGE 행사의 한국관 설치를 긴급 요청(8.13 목)함에 따라 부스 설치 및 대표단 구성
- 한국관 참가기업 지원 및 아·태 국가의 디지털 기술현황 파악

2. 출장 국가 : 말레이시아(쿠알라룸푸르)

3. 출장 기간 : '15년 8월 26일(수) ~ 30일(일), 4박 5일

4. 출 장 자

소 속	성 명	소 속	직 급
방송통신위원회	신유창	기획조정실 국제협력팀	행정사무관
	오승교	이용자정책국 이용자보호과	방송통신주사
	이세영	방송정책국 지역방송팀	행정주사
	이민정	방송기반국 편성평가정책과	행정주사보
	설은혜	기획조정실 국제협력팀	계약직원
한국인터넷진흥원	송동현	정책협력본부 미래인터넷팀	선임연구원

* 한국케이블TV방송협회 김민정 차장, 아시아채널 이은택 대표·변재길 팀장·유미영 PD, 마그나랩 박정우 대표·이재용 과장, 블루핀 김정수 대표, 맥스온소프트 신인경 대표·김기영 과장, 제이디사운드 배성환 이사·김언지 매니저 등 3개 기관, 5개 사업자 17명으로 대표단 구성

5. 주요 활동

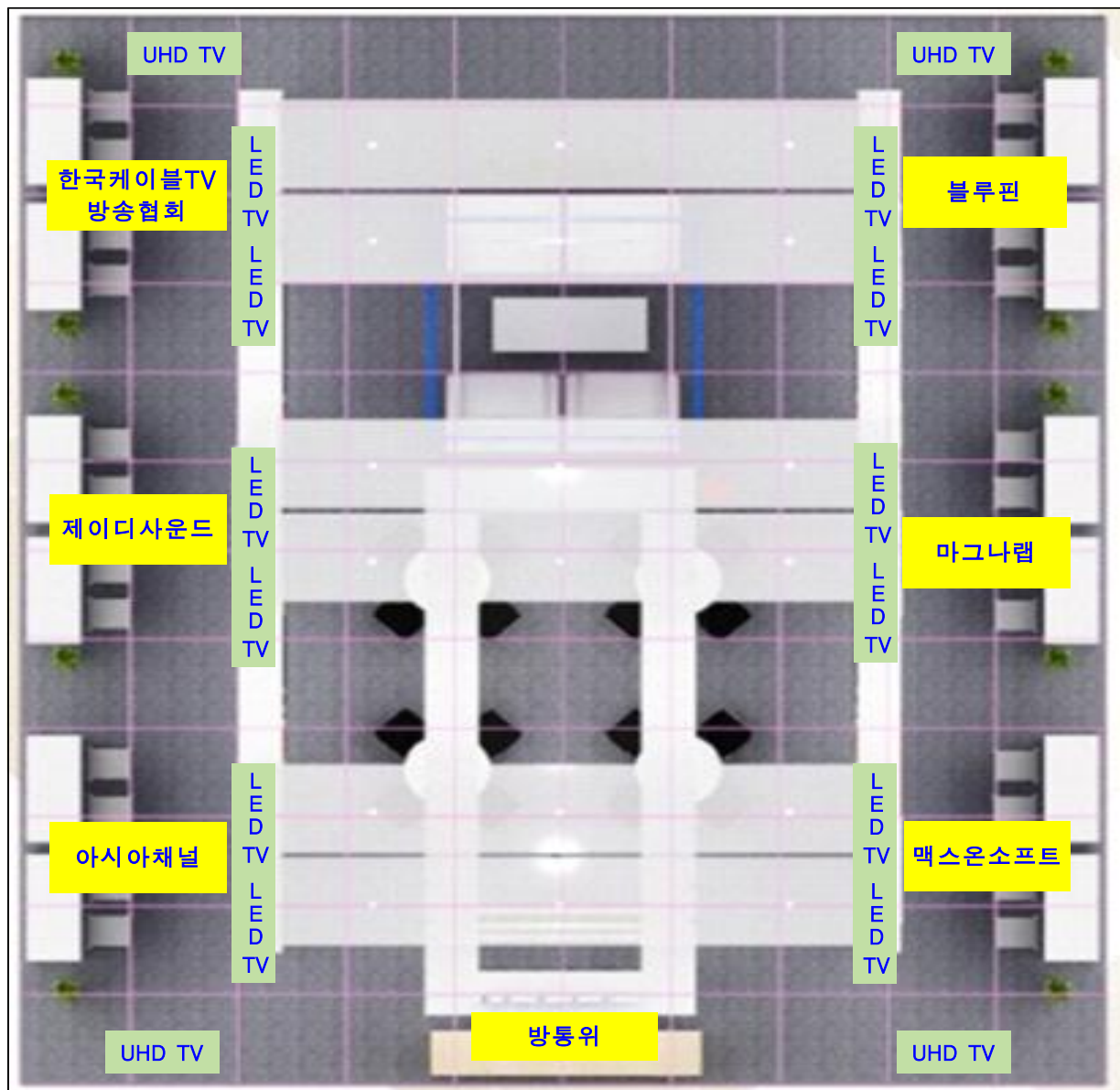
- (한국관 설치 운영) KL CONVERGE 행사의 한국관 설치·운영 및 행사 참가 한국기업 지원
- (KL CONVERGE 참관) 방송통신 분야를 포함한 아시아·태평양 국가의 디지털 기술 발전 동향 파악

II. 세부 활동

KL CONVERGE 한국관 운영

- 일시 / 장소 : '15.8.27 10:00 ~ 8.29 18:00, 쿠알라룸푸르 컨벤션센터
- 참여기관 : 방통위, KISA, 아시아채널, 제이디사운드, 한국케이블 TV방송협회, 맥스온소프트, 마그나랩, 블루핀, CJ E&M, SM엔터테인먼트, 삼성전자

※ CJ E&M, SM ENTERTAINMENT는 콘텐츠 제공, 삼성전자(말련지사)에서 스탠드형 UHD TV 4대 협찬



< 말레이시아 KL Converge 2015 개요 >

□ 일반현황

- 일 시 : '15. 8. 27.(목) 10:00 ~ 8. 29.(토) 18:00 , 2박 3일
- 장 소 : 말레이시아 쿠알라룸푸르 컨벤션센터(KLCC)
- 주 제 : 융합과 디지털 포용(Convergence and Digital Inclusion)
- 참가국가 : 13개국

※ ASEAN 디지털 교류를 실현하기 위하여 말레이시아 방송통신멀티미디어부(KKMM), 방송통신멀티미디어위원회(MCMC)에서 주관하는 디지털 라이프 관련 행사

□ 참여업체 개요 및 전시자료

○ 아시아채널

- 한국적 콘텐츠 제작에 전념해 온 다규멘터리·홍보·전시 영상전문 독립제작사
- KBS 특별기획 '승례문 1,911일의 기록' 요약 영상 등 한국 전통 문화의 정수를 담은 이미지 영상 및 한국문화유산 소개

○ JD SOUND

- 휴대용 디제잉 장치 GO DJ를 개발한 오디오 전문 중소기업으로 소개 영상 및 제품 시연



o 맥스온소프트

- 온라인 게임개발 전문업체
- PC온라인 게임 [ASDA 글로벌], 모바일 게임 [영웅전], 소방대원 가상 훈련프로그램 [Heroes on Fire] 등 영상 소개
- [ASDA 글로벌] 게임 및 재난대응 훈련프로그램 시연

o 마그나랩

- 비디오를 촬영하고 편집하는 모든 과정을 단순화하여, 수 분 이내에 길이조정, 색감조정 등 복잡한 과정을 빠르게 해결할 수 있는 Collavo 어플리케이션 개발업체
- 애플 앱스토어 '2014년을 빛낸 최고작' 선정

o 블루핀

- 모바일 에듀테인먼트(교육+오락) 업체
- 아이들이 직접 따라 쓰고, 놀이하며 학습 할 수 있는 양방향 기반의 영어, 한글 등 기초 언어 학습콘텐츠 및 15,000여 종의 국내외 아동용 콘텐츠로 구성된 키즈교육 APP '키즈월드'출시
- 애플스토어, 구글, 삼성앱스 교육 카테고리 1위



o 한국케이블TV방송협회

- CJ E&M 등의 케이블 TV대표 드라마 UHD 영상 소개

< 행사 전날 현장('15.8.26) 점검 상황 >



< 한국관 전면 (준비 중 상황) >



< 한국관 내부 (쇼케이스 현수막 설치) >



< 부스 및 콘텐츠 작동 점검 >



< 전시관 오픈 전 세팅된 모습 >



< 한국관 전면 >



< 한국관 후면 >

< 한국관 전시 현황('15.8.27~29)>



< UHD 콘텐츠에 관심 보이는 방문자 >



< 쇼케이스 콘텐츠 설명 >



< 한국관 설명 >



< 한국 드라마 소개 및 DVD 영상 배포 >



< 아시아채널 한국 영상 설명 >



< 한국관 전시 현황('15.8.27~29)>



< 맥스온 소프트 게임 설명 및 시연 >



< 마그나랩 콜라보 서비스 시연 >



< 블루핀 키즈월드 시연 >



< 블루핀 키즈월드 설명 >

< 한국관 전시 현황('15.8.27~29)>



< 제이디사운드 기기 시연 >



< 제이디사운드 기기 시연의 즐거움 >



< 한국 드라마에 관심 보이는 방문자 >



< 한국관 단체 방문자 >

KL CONVERGE 행사 참관

- 일시 /장소 : '15.8.27 10:00 ~ 8.29 18:00, 쿠알라룸푸르 컨벤션센터
- 참관자 : 방통위 이용자보호과 오승교, 지역방송팀 이세영,
편성평가정책과 이민정 주무관, 국제협력팀 설은혜
- 현황

【행사 분위기 및 운영현황】

- 한국을 포함한 13개국이 참가한 본 행사에는 방송사, 게임, 모바일 어플리케이션, 통신업체가 주류를 이루었으며, 음성인식·오토바이 대여·앱 제작 어플리케이션 등 다양한 모바일 어플리케이션이 출품되는 것으로 미루어 아시아·태평양 국가에서도 모바일 환경을 기반으로 하는 새로운 서비스의 지속적 성장이 예상됨
- 한국관은 삼성의 UHD TV를 통해 고화질 UHD 콘텐츠와 K-Pop 스타의 영상을 상영하여 많은 관람객들의 눈길을 끌어서, 현지에서 한국 드라마 인기가 높음을 실감 할 수 있었음 (※ 하루 100명 정도 방문)
- 말레이시아는 기업뿐 아니라 청소년 발명품과 동호회가 제작한 소형 로봇을 전시하는 등 소규모 단체 참가도 함께 이루어져 대·소규모 단체, 현재·미래의 균형적 모습으로 전시관 운영
- 일본의 샤프전자, 중국의 화웨이社 등은 별도의 홍보관을 운영했고, 제품보다는 미래 비전에 대한 자사 홍보에 주력
- astro 기업은 전시행사 외에도 가수초청, 일반인 대상 게임, 캐릭터 페스티벌 등 다양한 이벤트를 진행함
- 각국 행사 전시내용 요약(P13 참조, 알파벳 순)

【한국관 현황】

- 현재 말레이시아에서 한국드라마(특히, '별에서 온 그대')가 큰 인기를 끌고 있어 한국관에 관심이 높았음. 부스 안내자에게 함께 사진을 찍게 해달라고 부탁하는 관람객(남녀불문)과 방송사 직원들이 많았고, 간단하게나마 한국어를 구사하며 한국의 드라마, 가수의 팬이라고 하는 관람객이 많아 한류 열풍을 실감함
- 한·아세안 방송 쇼케이스 DVD에 대한 호응도 좋았음. 다수 관람객들이 한국에서 제작한 영상이 포함되어 있다는 답변에 즐거워하며 쇼케이스 DVD를 받아갔으며, 한국 드라마 포스터를 찾는 관람객도 있었음
- 라오스 방송사 직원이 한국 KBS의 콘텐츠를 자국 TV 방송국에서 송출하고 싶은데 정치적인 이슈는 없을지 문의하여 일단은 정치적인 이슈는 없는 것으로 알지만 더 정확히 알아본 후 메일을 보내주겠다고 응대함 (※ 중국은 정치적 이슈로 인해 자국에서 CCTV 채널 한 개만 송출하고 있는데 KBS도 그러할지 문의)
- MCMC의 한 공무원이 부스를 방문하여 한국의 방송규제 프레임 워크와, 방통위와 방송통신심의위원회와의 업무적 차이 및 관계를 문의함. 두 기관의 차이를 설명해주고, 방송통신심의위원회 담당자 메일을 알려주기로 함
- 한국관 부스 뒤편 말레이시아 기업(astro) 부스에서 가수초청 및 추첨행사 등 자국 이벤트로 소음이 컸음에도 불구하고 많은 관람객들이 한국관 JD SOUND사의 휴대용 디제잉 기기 'GO DJ'에 큰 관심을 가졌고 실제 믹싱을 해보는 등 반응이 좋았음

□ 총 평

- 전체적으로 보았을 때, 한국관은 고화질 TV를 이용하여 삼성전자(H/W)와 한국의 콘텐츠(S/W)를 동시에 홍보할 수 있었던 점이 특이점이라고 생각하며, 한류의 영향으로 “Korea”라는 단어가 현지에서 프리미엄을 의미할 정도로 한국의 이미지가 좋은 상황이라, 참가한 업체들에게도 긍정적인 효과가 있었을 것으로 생각함
- 한국부스를 찾은 관람객은 한국 드라마를 통해 한국을 알게 된 한류 팬이 많았고, SNS 운영자, 포토그래퍼 등 각종 미디어 관계자들과 다른 국가에서 온 전시 참가자들도 한국관에 많은 관심을 보임
 - 한국관 부스 위치는 좋았으나 바로 뒤편 말레이시아 관에서 가수초청 및 추첨행사 등 자국 이벤트로 매우 소음이 컸음에도 불구하고 많은 관람객들이 한국관의 ‘JD 사운드’ 음향기기에 큰 관심을 가졌고, 실제로 믹싱을 해보는 등 반응이 좋았음
 - 대부분의 국가에서 게임이나 어플리케이션 등 S/W 업체들이 주로 참가하여 조금은 지루하거나 식상한 느낌을 주었던 반면, 실제 체험할 수 있는 H/W 업체가 참가한 곳(한국관)이 오히려 주목을 받았다고 생각함
- ※ 일본의 캐논 카메라, 중국의 애완건 CCTV 등도 실물을 출품해 관람객들이 만져 보고 설명을 듣는 모습이 많이 보였음

< 참가국별 전시부스 운영 현황 >

연번	국 가	자국 부스 구성
1	브루나이	4G, LTE 등의 통신관련 전시물과 게임체험의 장소를 마련
2	캄보디아	e-book 업체, 어린이용 게임 어플리케이션 업체 등이 참가
3	중 국	S/W, 통신업체 중심이 다른 국가와 달리, 스마트 CCTV, 애완견 카메라, N/W 광섬유, DIY 핸드폰 케이스 등 H/W 중심의 전시, 판매
4	인 도	RPG 게임과 모바일 게임 업체 등의 게임업체 중심의 전시
5	인도네시아	모바일 어플리케이션, 게임 업체가 참가하여 자사 프로그램을 홍보
6	일 본	본 행사의 공식 후원업체인 샤프는 8K 방송에 대해 홍보, 안면인식, 전자지갑 어플리케이션, 우주선용 카메라, 재난관리 솔루션 등 다양한 분야의 업체가 참가
7	한 국	영상 콘텐츠 전문 제작, 중소 음향기기 제작, 게임소프트, 아동용 교육·놀이, 비디오 편집 앱 업체 등 참가
8	라 오 스	라오스 텔레콤, 스카이 텔레콤, 스타 텔레콤 등의 이동통신 업체와 SIM카드 회사가 라오스 이동통신 시장의 발전상을 영상으로 홍보
9	미 얀 마	e-commerce 비즈니스 업체, 게임업체가 참가
10	싱가포르	엔터테인먼트, 영화사 등의 콘텐츠를 상영, 또한 게임업체와 스마트 빔 업체도 함께 참가
11	태 국	태국 전통 소품을 판매, 3D 애니메이션, 게임 업체, 안드로이드용 어플리케이션 개발자가 주류를 이뤄 참가
12	베 트 남	mobifone등 모바일 네트워크사업자, 어플리케이션 개발자 등이 참가하고, 베트남 국영방송사인 Vietnam TV와 Sigon-tourist사가 합작하여 만든 STV방송국, 라디오 채널 VOV(Voice of Vietnam)등에서 홍보물 상영
13	필 리 핀	자동음성인식프로그램, 오토바이 대여, 의료, 어플리케이션 제작을 위한 어플리케이션 등 다양한 어플리케이션 업체가 참가

< KL CONVERGE 각 국가별 부수 운영현황 1 >



< 브루나이 >



< 캄보디아 >



< 중 국 >



< 일 본 >



< 인도네시아 >



< 라오스 >

< KL CONVERGE 각 국가별 부수 운영현황 2 >



< 싱가포르 >



< 태 국 >



< 베트남 >



< 필리핀 >



< 말레이시아 - MCMC >

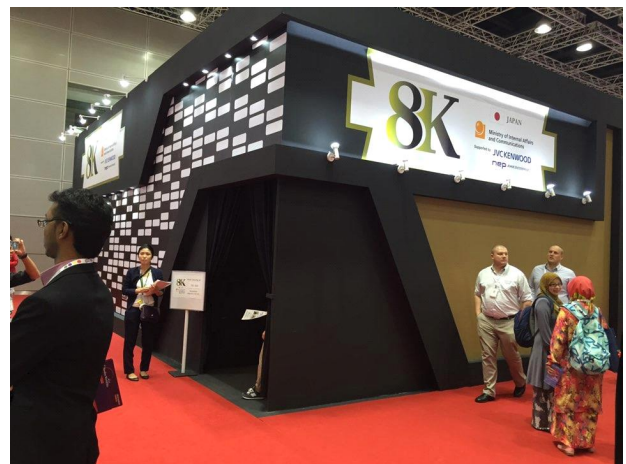


< 말레이시아 - KKMM >

< KL CONVERGE 기업 단독부스 >



< 일본 후지쯔 >



< 일본 8K 상영관 >



< 말레이시아 DIGI >



< 말레이시아 MY TV >



< 말레이시아 아스트로 >



< 중국 화웨이 >

KL CONVERGE 심포지엄 방청

- 일시 /장소 : '15.8.27 09:15~17:15, 쿠알라룸푸르 컨벤션센터(Ball room 1)
- 참석자 : 이용자보호과 오승교, 지역방송팀 이세영, 편성평가정책과 이민영 주무관, 국제협력팀 설은혜(계약직원)
- 심포지엄 시간표

TIME	프로그램
AM 08:00 ~ AM 09:15	등록 및 모닝커피
AM 09:15 ~AM 10:45	<새로운 혁신> 사회자) Murali Raman 교수 (말레이시아 멀티미디어 대학교 경영학부 학장) <기조연설 1> 스마트 시티 - 프랑스 니스 : 양질의 디지털 라이프 스타일을 위한 혁신 솔루션을 통한 공동체와 산업 역량강화 [Anne Lange, 프랑스 멘티스 서비스 대표] <기조연설 2> 창조적, 분산적 기술의 말레이시아 스마트 시티 및 공동체로의 적용 [Lim Chee Siong, 화웨이 남태평양 지부 수석 마케터] <기조연설 3> 가치 창조의 육성 및 디지털 서비스 융합의 도전과제와 기회 [Wan S. Yi, 한국 인터넷 진흥원 미래전략 연구소 수석연구원]
AM 10:45 ~AM 11:15	COFFEE BREAK
AM 11:15 ~ PM 1:15	<디지털 거버넌스> 사회자) Sharifah Zarah Syed Ahmad, 말레이시아 MCMC 사무총장 <기조연설 1> 스마트 디지털 국가로 나아가기 위한 촉진적인 규제들 [Ong Ching Fong, 말레이시아 보스턴 컨설팅 그룹 수석 파트너 및 관리이사] <기조연설 2> 정보와 방송통신 서비스의 정책 및 규제 - ICT 사용, 창조, 혁신에서의 책임감 있고 바람직한 행동양식 [John Carlo Bertot - 교수, 정보 정책 및 접근센터 공동센터장] <기조연설 3> 디지털 거버넌스 - 스마트 디지털 국가에서 정부는 발전과 규제 사이에서 어떻게 균형을 잡을 것인가? [Mr. Scott W. Minehane - 호주 원저-플레이스 컨설팅 MD]
PM 1:15 ~ PM 2:00	NETWORKING LUNCH

PM 2:00 ~ PM 2:30	할림 샤피이 MCMC 위원장의 환영사 및 공식개회식
PM 2:30 ~ PM 3:45	<디지털 포용> 사회자) Dr. Suhaidi Hassan, 인터넷웍스 연구소 소장(UUM) <기조연설 1> 非결합된 공동체의 결합 [H.E. Houlin Zhao 스위스 국제 전기통신연맹(ITU) 사무총장] <기조연설 2> 디지털로 연계된 공동체 형성에 있어서 디지털 활용능력의 접근과 적용 - 말레이시아 사례 [Mohd Ali Hanafiah, 말레이시아 MCMC 콘텐츠, 보안 및 혁신 부서장] <기조연설 3> 사회경제적 발전 및 공동체 결합을 위한 디지털 어플리케이션 [Sangeet Bhullar, 영국 와이즈 키즈 창립자, 대표이사]
PM 3:45 ~ PM 5:15	<디지털 경제> 사회자) Prof. Saravanan Muthaiyah, 말레이시아 멀티미디어 대학교 정보기술 교수 <기조연설 1> 디지털 경제에 있어서 융합 통신 산업의 신기술이 가진 도전 과제와 새로운 기회 [Mr. Sajith Sivanandan, 구글 말레이시아, 베트남 필리핀, 신흥국 관리이사] <기조연설 2> 디지털 격차 해소의 기회와 도전과제 [Mr. Rob van Kranenburg, 네덜란드 IoT 이사회 창립자] <기조연설 3> 모바일 결제와 전자처리의 기회와 도전과제 : 사례 연구 [Mr. Iqbal AliKhan, IBM 두바이지사 신흥시장 사업개발 이사]

□ 심포지엄 요약

< 새로운 혁신 >

< 기조연설 1 >

스마트 시티 - 프랑스 니스 : 양질의 디지털 라이프 스타일을 위한 혁신 솔루션을 통한 공동체와 산업 역량강화

[Anne Lange, 프랑스 멘티스 서비스 대표]

- o IoT는 높은 접근성으로 삶의 패러다임을 변화시켰고, 데이터가 무료(open)인 상황에서는 그 데이터를 어떻게 가공하는지에 따라 가치가 달라짐. 곧 독립된 정보를 어떻게 연결시키시는지에 따라 가치가 상승하는 시대가 열렸음

- o IoT는 현존하는 비즈니스를 향상(improve)시키고, 아직 없는 비즈니스를 발생(generate)시키는 특성을 가지고 있음
- o 니스의 'Connected Boulevard'를 대표하는 4가지 IoT 서비스¹⁾는 각자 가치가 있지만, IoT로 연결되면서 더욱 가치가 상승하는 시너지효과를 발생시킴. 특히 스마트 환경(Smart Environment)은 다음 세대에까지 영향을 주므로 더욱 중요한 가치임. 따라서 '뉴 거버넌스' 시대에는 새로운 협력 패러다임이 필요하며 3가지 핵심 가치는 아래와 같음
 - 1) 변화의 인식 (Consciousness of the degree of change)
 - 2) 조직준비 (Get your organization ready)
 - 3) 효과적인 관리규칙 (Effective governance rules of the game)
- o 정부가 위 핵심가치의 실행을 도울 수 있도록 해야 함

〈 기조연설 2 〉

창조적, 분산적 기술의 말레이시아 스마트 시티 및 공동체로의 적용

[Lim Chee Siong, 화웨이 남태평양 지부 수석 마케터]

- o 스마트 디지털 국가는 전방위적인 스마트 리빙을 가능케 할 수 있음
(예 : 의료, 의사소통, 업무, 게임 등)
- o 클라우드, 빅 데이터, 4G, 5G, LTE, IoT 등이 ICT 혁신을 이끌고 있고, 4G, 5G 서비스가 기가(Giga) 모바일 세상을 열어감에 따라 IoT 연결은 더욱 가속화될 전망. 5G는 2020년경 Supper-Connected 국가를 만들 것으로 예상될 정도임
- o 이러한 변화는 수직적 산업구분의 변형을 일으키고, 지식기반 IoT 플랫폼이 새로운 비즈니스를 촉진시킴에 따라, 제4차 산업혁명을 촉발시킬 것

1) Smart Mobility, Smart Riding, Smart Waste, Smart Environment

- 따라서 기업뿐만 아니라 정부도 적극적으로 나서 투자를 할 필요가 있으며, 말레이시아 정부도 이러한 변화를 준비하기 위해 현재 IoT 분야에 많은 투자 중임 투자 중임.

〈 기조연설 3 〉

가치 창조의 육성 및 디지털 서비스 융합의 도전과제와 기회

[Wan S. Yi, 한국인터넷진흥원 미래전략 연구소 수석연구원]

- (도입) 기술이 사람들 생활의 많은 면을 바꾸어 놓았고, 세대에 따라 기술 수용력이 다르므로 모든 세대를 포용할 수 있는 기술이 필요한 시점
바야흐로 2010년대는 IoT의 시대이며, 한국에는 e-governance의 전자정부 시스템이 구축되어 있음
- (기회) IoT는 개인(스마트 홈, 의료, 자동주행 서비스 등), 산업(공장, 농업, 생활쓰레기 분류 등), 공공영역(스마트 CCTV, 119 응급 신고, 스마트 에너지 등) 전반에 걸쳐 영향을 미칠 수 있으며 관련 비즈니스 시장이 빠른 속도로 성장할 전망
- (과제) 하지만, 이런 IoT 분야에서 보안문제가 걸림돌이 될 수 있음. 2009년 대비 2014년에는 보안사고가 12배 상승하였고, 시간이 지날수록 그 수치가 상승하고 있음. 군사 정보 등도 디지털 공격과 보안 문제에서 예외가 아님
- (결론) 따라서 1)다양해진 위협으로부터의 보안, 2) 산업규모에 대한 기준마련, 3)서비스 품질을 통한 가치의 향상이라는 과제를 해결하며 IoT를 발전시킬 필요가 있음

< 디지털 거버넌스 >

〈 기조연설 1 〉

스마트 디지털 국가로 나아가기 위한 촉진적인 규제틀

[Ong Ching Fong, 말레이시아 보스턴 컨설팅 그룹 수석 파트너 및 관리이사]

- 현대사회가 도래함에 따라 모든 요인들이 복잡해지고 상호 영향을 미치게 됨
 - 상품 및 서비스 역시 점차 구분되지 않고 서로 연결되어 서비스 수요자에게 제공됨
- 현대의 복잡성에 기인하여 수많은 패러독스가 나타나고 있음
 - 빅데이터의 경우 정보를 사회구성원과 공유할 수 있는 반면, 사생활 침해 문제가 야기될 수 있으며, 소셜 미디어, 인공지능 등 역시 현대사회에 많은 가치를 제공하는 동시에 불안감을 야기하고 있음
- 이와 같은 복잡성으로 인하여 디지털 라이프에서는 새로운 유형의 규제들이 점점 도입되고 있음
 - 인터넷 검열은 이전에는 없었던 규제였으나 현대로 오면서 주요 규제가 되었음
- 복잡한 디지털 사회에서, 가치를 연쇄적으로 창조하기 위하여 촉진적 규제들 필요
 - 규제와 촉진을 함께 아우를 수 있는, 새로운 정책적 규제들이 필요한 시점임

〈 기조연설 2 〉

정보와 방송통신 서비스의 정책 및 규제 - 책임감과 바람직한 행동, 창조와 혁신

[John Carlo Bertot - 교수, 정보 정책 및 접근센터공동센터장]

- ICT정책이란 정보의 흐름에 미치는 영향이었으나, 현대에 이르러서는 커뮤니케이션 기술 범위에의 접근을 의미하게 되었음
 - ICT 정책의 기초는 힘의 부여, 알권리 및 인터넷 접근권으로 볼 수 있음

- ICT 기술은 정보에 대한 시민의 접근 및 투명성을 강화하여 부패방지 등을 통해 사회 구성원의 바람직한 행동을 이끌어낼 수 있음
- 정부의 활동 역시 시민에 의하여 모니터링 됨으로써 보다 책임감 있는 서비스가 제공될 수 있게 되었음
- 정책 및 규제 시행 등에 있어서, ICT 기술을 사용하여, 창조와 혁신 책임, 바람직한 결과를 촉진하여야 할 것임
- ICT 기술이 정책에 사용될 때, 민주적 참여를 촉진하고, 정부와 사회구성원 간의 공동 생산과 같은 혁신을 이끌어낼 수 있음

〈 기조연설 3 〉

디지털 거버넌스 - 스마트 디지털 국가에서 정부는 발전과 규제 사이에서 어떻게 균형을 잡을 것인가?

[Mr. Scott W. Minehane - 호주 원저-플레이스 컨설팅 MD]

- 디지털 통치구조란 통치기관 및 사회와 직면함에 있어서의 중요한 도전임
- 디지털 통치구조는 책임감, 역할 및 의사결정 권한 정립에 대한 틀을 제공
- 신속하고 폭넓은, 대량의 의사소통은 정부영역뿐만 아니라 사적인 영역까지 변화시킬 수 있음
- 그러나 온라인 영역은 공공 서비스에 있어서 여전히 본질적, 핵심적인 것은 아니며 주변적인 것에 머물러 있음
- 디지털 신분증은 현대사회에서 점차 중요해지고 있으며, 특히 정부 서비스, 의사소통, 금융 등 생활 전반의 모든 생활영역에서 필수적인 것이 되었음

- 디지털 신분증을 법적으로 설정하는 것은 매우 복잡하지만 이는 디지털 거버넌스를 가속화시키는 주요 기반이 될 수 있음
- o 아시아 국가에서 디지털 통치 구조를 촉진하기 위한 전자 신분증의 발행이 필요한 시점임

< 디지털 포용 >

< 기조연설 1 >

非결합된 공동체의 결합

[H.E. Houlin Zhao 스위스 국제 전기통신연맹(ITU) 사무총장]

- o ITU 통계 조사 결과 개발도상국의 인터넷 이용자가 2000년 대비 2015년에 4억 명에서 32억 명으로 증가하는 등 국가 간 디지털 격차는 줄어들고 있는 추세
- 하지만 디지털 혁신을 이끌고 있는 주요선진국에 비해 아프리카 등의 개발도상국은 디지털 관련 기반시설이 부족하고 이용자들의 디지털 접근가능성이 낮음
- o 국가 간 디지털 격차를 극복하기 위해 ITU는 경제성장, 사회융합, 환경의 지속가능성을 아우르는 smart city, smart nations 정책을 추진 중
- ITU 회원국들의 디지털 격차 해소를 위해 재정 및 기술자원을 지원하고 각국과 파트너십을 체결하여 미래지향적이고 지속가능한 디지털 정책을 추진 중

< 기조연설 2 >

디지털로 연계된 공동체 형성에 있어서 디지털 활용능력의 접근과 적용 - 말레이시아 사례

[Mohd Ali Hanafiah, 말레이시아 MCMC 콘텐츠, 보안 및 혁신 부서장]

- 1995년 말레이시아는 ‘인터넷 시대’를 선포하며 디지털 국가로의 도약을 알림
- 1995년 당시 총인구 2천만 명 중 인터넷 이용자가 20,000명(0.1%)이었던 것이 디지털 정책이후 '13년 기준 총인구 약 2천9백만 명 중 인터넷 이용인구가 약 2천만 명(67%)으로 증가
- 말레이시아 정부는 인구의 95%가 광대역 네트워크 기반을 가지는 것을 추진하면서 GNI의 1% 대의 가입비용을 형성하는 것을 주요 정책 목표로 삼고 있음
- 또한 시외 지역의 인터넷 접근성 향상을 위한 경제적 지원
- 재택근무, 인터넷 학교, 맞춤형 생활설계, 모바일 페이머니 등 디지털을 기반으로 한 생활공간 형성을 위한 프로젝트로 진행하고 있음

〈 기조연설 3 〉

사회경제적 발전 및 공동체 결합을 위한 디지털 어플리케이션

[Sangeet Bhullar, 영국 와이즈 키즈 창립자, 대표이사]

- 영국의 경우 정부 및 비정부기관(BBC, 게임·모바일 업체 등)이 디지털 관련 공공교육을 위해 다양한 정책 운영 및 캠페인 등의 사회적 활동을 하고 있음
- '09.1.29. 영국 문화미디어체육부는 디지털 네트워크 인프라 현대화, 콘텐츠 활성화, 디지털 접근성 향상, 공공서비스의 온라인 제공 등을 주요 목표로 한 'Digital Britain' 발표²⁾
- 또한 e-안전에 대해 학교에 지침과 지원제공, 신규 교사 교육에 e-안전 문제, 방과 후 수업에서 어린이 및 가족 대상 미디어리터러시 교육 실시 등을 내용으로 한 교육 정책 수립('08.6.)³⁾

2) 주재원「영국의 '디지털 브리튼(Digital Britain)' 정책 분석」참조

3) 한국정보문화진흥원 정보격차해소연구센터 정보 문화팀「주요국 정보윤리교육 정책현황 - 미국,EU,영국,호주,일본,캐나다」참조

- o IT업계, 이동통신사와 경찰, 아동관련 자선단체 등이 참여한 인터넷 대책본부 (ITF)를 창설, 온라인 상의 어린이에 대한 사이버 위험을 대비('01.3)

< 디지털 경제 >

< 기초연설 1 >

디지털 경제에 있어서 융합 통신 산업의 신기술이 가진 도전과제와 새로운 기회

[Mr. Sajith Sivanandan, 구글 말레이시아, 베트남 필리핀, 신흥국 관리이사]

- o 인터넷은 모든 사람들에게 영향을 끼치고 있으며, 전세계 인구 중 약 20억 인구가 인터넷을 사용
- o 그 외 인터넷을 사용하지 않는 41억의 인구도 구글은 인터넷 이용을 준비하고 있는 사람들로 인식함
- o 41억의 인구를 대상으로 인터넷을 통한 서비스를 제공하기 위해서는 두 가지 요소가 필요한데, 그것은 연결성과 서비스 품질임
 - 연결성 : 지역 통신사와의 제휴를 통한 통신망 확보
 - 서비스 품질 : 지역의 특수성을 반영한 콘텐츠 및 인터넷 업로드 속도 개선 등
- o 구글은 이를 위해 구글 번역기, 풍선을 통한 인터넷 서비스 제공 등을 추진하고 있음

< 기초연설 2 >

디지털 격차 해소의 기회와 도전과제

[Mr. Rob van Kranenburg, 네덜란드 IoT 이사회 창립자]

- 모바일 결제는 미래에 활성화될 사업분야가 아니라 현재 활성화되고 있는 분야임
- 모바일 결제를 활성화하기 위해서는 금융사, 인터넷기업, 상거래기업, 이동통신사 등이 필요함
- 모바일 결제가 활성화되기 위해서는 스마트폰뿐만 아니라 이용자가 모바일 결제로 유입될 수 있도록 동기를 부여할 수 있는 인센티브 시스템이 필요

〈 기조연설 3 〉

모바일 결제와 전자처리의 기회와 도전과제 : 사례연구

[Mr. Iqbal AliKhan, IBM 두바이지사 신흥시장 사업개발 이사]

- 사물인터넷은 본질적으로 전체를 연결하는 기능을 갖고 있으며 이는 신체의 일부로부터 전체 도시의 데이터를 연결시킬 수 있음
- 사물인터넷은 역동성, 유연성, 속도, 융합, 분열을 특징으로 함
- 사물인터넷을 통해 기술은 급격하게 발전하여 인류는 이에 종속될 수 있는 위험이 있음
- 사물인터넷을 통해 정보가 급속도로 변화되는 환경이 만들어질 수 있으며 인간은 이러한 환경을 제대로 통제하지 못할 위험이 있음
- 이러한 문제점을 극복하기 위해서는 사물인터넷을 이용하는 인간 스스로 도덕성을 기르고 타인과의 연대를 통해 문제점을 극복할 필요가 있음

KL CONVERGE 전략고문(행사 디렉터) 면담

□ 일시 /장소 : '15.8.29 15:10 ~ 15:30, 쿠알라룸푸르 컨벤션센터

□ 참석자 : Davinder Kaur 전략고문(MCMC)

국제협력팀 신유창 사무관, 송동원 KISA선임연구원

□ 주요 내용

【KL CONVERGE 연혁 및 향후계획】

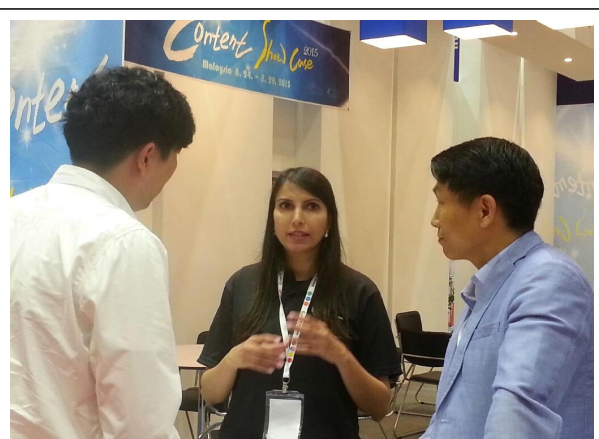
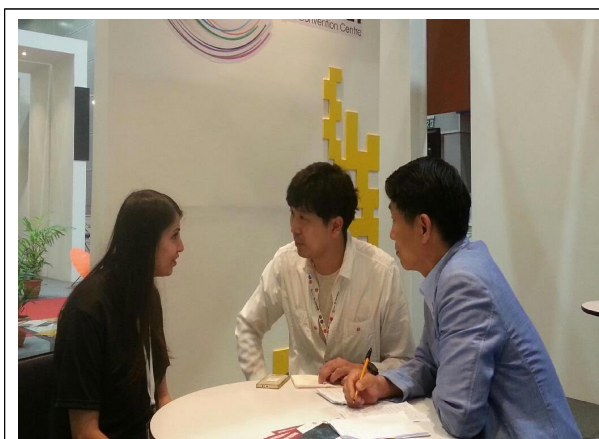
- (KL Converge 행사 연혁) 올해로 2회를 맞이하였으며, 말레이시아 정부는 현재 4회까지의 행사개최를 승인한 상태
 - ※ 말레이시아 정부는 2017년 KL Converge 2018~2021과 관련한 심사를 진행
- (행사주제) 1회 주제는 디지털 엔터테인먼트(Digital Entertainment, '14년), 2회 주제는 디지털 통합(Digital Inclusion, '15년)이었으며 3회('16년) 주제는 SNS 활용 및 선용으로 예정된 상태임

【방송통신위원회 요청사항】

- (준비 기간) KL Converge 행사 참가 관련, 처음에는 방통위가 아닌 미래부에 요청했으나, 미래부가 참가할 수 없다고 말레이시아 정부에 통보함에 따라 방통위에는 급박하게(행사 10일 전) 메일을 통해서 참가 요청 받음
- 좀 더 완벽한 행사준비를 위해서라도 적어도 행사 2~3달 전에 참가 요청을 해주시기 바람
- (초청 요청) KL Converge관련, 차후에는 미래부와 방통위에 각각 초청공문 발송 요청
- MCMC는 국가 ICT 부처 장관(Minister)들에게 초청 요청을 했음

【MCMC측 요청사항】

- (한국의 적극적 참여 요청) 방통위가 사업자들을 이끌고 한국관을 운영해 준것에 대해 감사하게 생각하며 MCMC는 향후에도 KL Converge 행사 규모를 확대할 계획이므로, 한국의 적극적 참여를 요청함
- 일본은 외교부를 중심으로 KL Converge 행사장에 전시관 3곳을 운영하는 등 말레이시아 ICT 시장진출에 적극적임
- 반면 한국은 소극적인 자세를 유지하고 있다며 아쉬움을 표명함
- 말레이시아 내 한류 및 한국의 ICT 성공 경험을 공유할 수 있도록 미래부(통신), 방통위(방송), 한국 ICT 기업 전시관을 각각 독립적으로 설치할 수도 있음
- MCMC는 개별 기업을 초청할 수 없기 때문에 미래부와 방통위가 주도하여 다양한 한국의 ICT 사업자 및 스타트업(신생벤처기업)을 구성해 줄 것을 요청



Davinder Kaur 전략고문(MCMC)과 면담

행사후기

KL CONVERGE! 2015

보고, 듣고, 느끼는 아시아 디지털 라이프!

2015년 8월 27일부터 29일까지 말레이시아 쿠알라룸푸르 컨벤션 센터에서는 '융합과 디지털 포용'이라는 주제 아래 'KL CONVERGE! 2015'가 열렸다.

'KL CONVERGE! 2015'는 말레이시아 방송통신멀티미디어부(KKMM)와 방송통신멀티미디어위원회(MCMC)에서 주관하는 디지털 라이프 체험 및 교류 전시회로 중국, 일본, 인도 등 13개국 방송사, 관련 IT 기업이 참가했다.

한국은 8월 13일, 말레이시아 방송통신멀티미디어위원회의 긴급 요청을 받아 한국관을 설치하기로 결정하고 대표단을 구성했다. 한국 전시관에는 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원, 삼성전자, 케이블TV방송협회, 아시아채널, CJ E&M, SM 엔터테인먼트, 맥스온소프트, 마그나랩, 블루핀, 제이디사운드 등 11개 기관·업체가 참여해 한-아세안 방송 쇼케이스 영상을 비롯해 K-POP·드라마·한국의 문화유산을 소개하는 다큐멘터리 등 디지털 비디오 콘텐츠와 휴대용 디제잉 제품, 온라인 모바일 게임, 모바일 기반 동영상 제작 어플리케이션, 모바일 기반 글로벌 교육 콘텐츠 서비스 등 다양한 디지털 콘텐츠를 선보였다.

아시아 각국의 디지털 콘텐츠를 직접 보고 듣고 느끼며 한국의 우수한 디지털 콘텐츠를 소개할 수 있었던 'KL CONVERGE! 2015' 3박 4일 간의 여정을 담았다.



공항에서 숙소까지 가는 길, 쿠알라룸푸르의 교통체증은 서울만큼이나 심각했다. 전시회 시작까지 남은 시간은 고작 14시간 남짓. 이미 어둠은 짙게 깔렸고 방송통신위원회 대표단을 비롯한 한국 참가자들의 얼굴에도 근심이 무겁게 내려앉았다. 전시회장의 상황을 점검하고, 준비해 간 콘텐츠를 사전 세팅하기엔 시간이 턱도 없이 모자랐기 때문이다.

숙소에 도착하자마자 방송통신위원회 신○○ 사무관은 짐을 맡긴 채 인터넷 진흥원 송○○ 연구원과 함께 전시회장으로 향했다. 시간을 벌기 위해, 먼저 도착한 신○○ 사무관은 전시회장의 상황을 사진으로 찍어 전송해 왔다. 한국 참가 업체 관계자들 역시 가방만 던져둔 채 준비해 온 콘텐츠를 들고 전시회장으로 향했다.

현지 시각 오후 9시. 한국 대표단이 모두 도착했을 때 이웃한 일본, 중국을 비롯해 다른 나라의 전시관들은 대부분 세팅이 끝난 것처럼 보였다. 청소하는 직원들만 간혹 돌아다니는 가운데 한국 전시관이 분주해지기 시작했다.

현수막이 걸리고 참가 업체들은 각자 준비해 온 콘텐츠를 세팅, 점검하기 시작했다. 큰 문제없이 진행되는 듯 했으나 USB에 저장해 간 동영상 콘텐츠에 일부 문제가 생겼다. 전시회장에 설치된 모니터와 호환이 되지 않았던 것이다. 다소 시간이 걸렸지만 영상 제작사에서 준비해 간 편집기 덕분에 문제를 해결할 수 있었다.

각 업체별 점검이 모두 끝난 시각은 밤 11시. 그제야 대표단에게 저녁 식사를 할 여유가 주어졌다. 쿠알라룸푸르 도착 첫 날, 밤을 밝히는 페트로나스 트윈 타워의 하얀 불빛 속에 전쟁 같은 하루가 저물었다.





8월 27일, 전시회 첫날이 밝았다. 새가 날개를 펼친 듯 ‘스’자로 건축된 쿠알라룸푸르 컨벤션 센터, 그 양 날개에 걸쳐 아시아 각국의 전시관이 들어섰다. 서쪽 홀에는 베트남, 브루나이, 미얀마, 인도, 인도네시아, 캄보디아, 라오스, 태국, 싱가포르, 필리핀관이 동쪽 홀에는 한국, 중국, 일본관이 설치되었고 동서양 끝으로는 주최국인 말레이시아의 다양한 디지털 콘텐츠 전시관들이 자리했다.

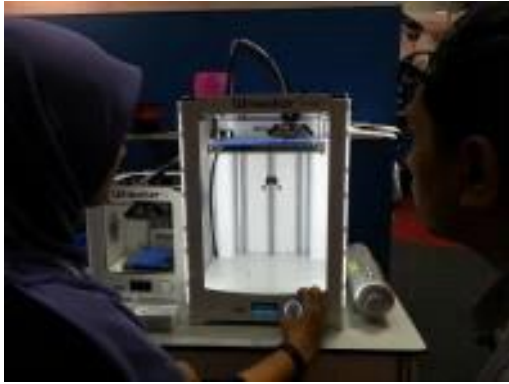
10시부터 전시회가 시작된다는 안내 방송이 연이어 나오는 가운데 각국 대표단의 손길도 분주해졌다. 부스 위에는 다양한 디지털 콘텐츠 제품과 팜플렛이 차려졌고, 제품을 소개하는 다이나믹한 영상과 체험존은 사람들의 발길을 잡아끌기에 충분했다.

한국 대표단 역시 관람객을 맞을 준비를 서둘렀다. 한국 전시관에는 삼성전자, 케이블TV방송협회, 아시아채널, CJ E&M, SM 엔터테인먼트, 맥스온소프트, 마그나랩, 블루핀, 제이디사운드 등 11개 기관과 업체가 참여해 K-POP, K-DRAMA, 한국의 문화유산을 소개하는 다큐멘터리 등 디지털 비디오 콘텐츠와 휴대용 디제잉 제품, 온라인 모바일 게임, 모바일 기반 영상 제작 툴, 모바일 기반 글로벌 교육 콘텐츠 서비스 등의 다양한 디지털 콘텐츠를 선보였다.



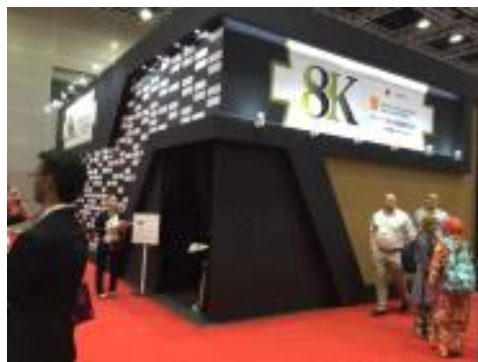
주최국인 말레이시아는 디지털 콘텐츠를 활용한 다양한 이벤트를 준비해 관람객에게 재미와 웃음을 선사했다. 말레이시아 최대 미디어그룹인 astro는 좀비 분장을 한 배우, 가수, 어린이 MC, 파워 요가 강사 등을 동원해 전시회장을 연일 축제의 분위기로 몰아갔다. MCMC와 KKMM에서 마련한 전시관에는 로봇, 3D 프린터, 드론 등 다양한 제품이 눈길을 끌었다.





이웃한 중국관에는 China Asia-Pacific Mobile Telecommunications Satellite, Shenzen Qianhai Kunyuan Smarter, Imprint Electronics, Shenzen Cylan Technology 등 12개 업체가 참여해 위성통신, 렌즈, CCTV 카메라, 3D 프린팅 스마트폰 케이스, 안테나, 모바일 연동 홈 시큐어리티 제품 등 다양한 디지털 콘텐츠들을 전시 소개했다.

일본관에는 Canon, Dentsu, Fujitsu, Hitachi, Sharp 등 쟁쟁한 업체들이 참여해 DSRL 카메라, 모바일 결제 시스템, 고층 일기 관측 장비, 파노라믹 영상 감시 시스템 등을 선보였다. Sharp에서는 전시관 전면에 UHD 모니터를 배치했고, 이와 별도로 8K 영상관을 설치해 8K 영상 콘텐츠를 선보였다.



말레이시아 방송통신멀티미디어부 고위 관계자(Datuk Seri Dr. Mohd. Salleh Said Keruak)는 직접 전시관을 돌며 아시아 각국의 디지털 콘텐츠에 대한 설명을 듣는 한편, 각국 대표단에게 환영의 인사와 더불어 감사의 마음을 전했다.



전시회가 진행되는 동안, K-POP, K-DRAMA에 익숙한 말레이시아 젊은 세대들은 한국관에 무한한 호의를 표했다. 여학생들은 좋아하는 한류 스타의 이름을 외치며 ‘안녕하세요’ 라고 먼저 인사를 건네 왔고 머뭇거리면서도 함께 사진을 찍어 달라 요청했다. 한국에 대한 호감은 전시 중인 콘텐츠에 대한 관심으로 이어졌고, 대표단의 설명을 경청하는 모습을 보였다.



해외 바이어들 역시 한국의 디지털 콘텐츠에 깊은 관심을 보였다. 특히 휴대용 디제잉 제품은 남녀노소를 가리지 않고 큰 인기를 끌었다. 모바일 온라인 게임 부스 역시 바이어들의 발걸음이 끊이지 않았고 한국의 역사와 문화유산을 담은 다큐멘터리 콘텐츠도 관심의 대상이 됐다. 한국관 4면에 배치된 삼성전자의 CURVED-UHD 모니터와 영상 콘텐츠도 인기를 모았다. 일본 관계자는 아직 일본은 UHD 콘텐츠가 많지 않다며, 한국에 UHD 전용 채널이 있다는 사실에 크게 놀랐다.

전시회 첫날 오후와 둘째 날은 평일인 탓에 전시회장이 그리 북적이지는 않았다. 그 덕에 관람객들은 관심 있는 콘텐츠를 좀 더 찬찬히 둘러보고 체험하는 등 여유로운 모습이었다.

전시회 마지막 날이 밝았다. 토요일이라 좀 더 많은 관객이 전시회장을 찾으리라 기대했지만, 말레이시아 최대 국경일인 독립기념일 행사 준비와 반정부 시위가 겹치면서 전시회장 주변의 교통이 통제됐다.

관람객은 지난 이틀에 비해 현저히 줄었지만, 의외로 전시관은 더욱 활기를 띄었다. 여유가 생긴 각국의 대표단이 직접 움직이기 시작한 것. 대표단은 전시회장 곳곳을 돌며 같은 분야의 업체 관계자들을 만나 긴 시간 의견을 나누고 상호 교류의 기회를 만들어 갔다. 주고받는 미소와 악수 속에 아시안은 하나의 세계로, 진정한 융합의 길로 함께 발돋움했다.



8월 29일 토요일 오후 6시. 마침내 3일간의 전시회가 끝났다.

단 일주일 만에 전시 준비를 마친 한국 대표단에겐 성과만큼이나 아쉬움이 많았던 행사였다. 대표단을 인솔했던 방송통신위원회 신○○ 사무관은 내년을 기약했다.

“아쉬움이 더 크게 남습니다. 조금만 더 빨리 준비했다면 우수한 한국의 디지털 콘텐츠들을 더 많이, 더 멋있게 소개할 수 있었을 것입니다. 말레이시아 정부에서도 내년에 꼭 다시 참가해 줄 것을 부탁해 왔으니 내년에는 시간을 두고 꼼꼼하게 준비해서 참가하겠습니다.”

디지털이 생활을 어떻게 변화시키는지 직접 보고 듣고 느끼는 체험의 장- 아시아 각국의 디지털 콘텐츠가 한데 모여 교류 발전해 가는 화합의 장- ‘KL CONVERGE! 2015’.

내년에 개최될 ‘KL CONVERGE! 2016’은 아시아에 한국의 다양한 고품격 디지털 콘텐츠를 널리 알리고 교류를 확대하는 장이 될 것이다.