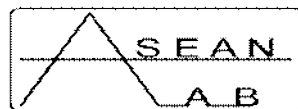


# 한-아세안 ICT융합빌리지 구축 및 운영 사업 성과분석 및 활성화 연구

2023.12.



연구기관 : (주)아세안랩



# 제 출 문

## 부산정보산업진흥원 귀하

본 보고서를 “한-아세안 ICT융합빌리지 구축 및 운영 사업 성과분석 및 활성화 연구” 용역의 최종보고서로 제출합니다.

2023년 12월

주식회사 아세안랩 대표 김시은



# 목 차

## 제1장 연구 개요

1-1 연구 개요 .....	1
1-2 연구 추진체계 .....	2
1-3 연구 방법 .....	3

## 제2장 아세안 디지털 전환분야 현황 분석

2-1 아세안 개요 .....	9
2-2 ICT 및 디지털 전환분야 글로벌 현황 .....	11
2-3 아세안 ICT 및 디지털 전환분야 산업 현황 .....	14
2-4 아세안 10개국 ICT 및 디지털 전환분야 산업 현황 .....	16
2-5 소결 - 특징 및 시사점 .....	19

## 제3장 한-아세안 ICT융합빌리지 종합 성과분석

3-1 한-아세안 ICT융합빌리지 사업 개요 .....	21
3-2 한-아세안 ICT융합빌리지 사업 현황 .....	23
3-3 사업성과 분석 .....	26
3-4 주요 성과 .....	29
3-5 사업성과의 의의와 개선 필요사항 .....	43
3-6 사업모형 및 성과 지표 제안(안) .....	46

## 제4장 국내 對아세안 활용 가능 예산 및 기관 현황

4-1 개요 .....	49
4-2 한-아세안 협력기금 .....	51
4-3 한-아세안 FTA 경제협력기금 .....	54
4-4 한-메콩 협력기금 .....	55
4-5 한-해양동남아 협력기금 .....	57
4-6 한-아세안센터 .....	58
4-7 부산 아세안문화원 .....	60
4-8 소결 - 특징 및 시사점 .....	62

# 목 차

## 제5장 국내 對아세안 ODA 현황

5-1 개요 .....	65
5-2 對아세안 ICT ODA 지원 현황 .....	68
5-3 시행기관별 주요 사업 .....	69
5-4 국별협력사업(프로젝트, 개발컨설팅) .....	73
5-5 연수사업(국별연수, 다국가연수) .....	76
5-6 KOICA 혁신적 기술 사업: 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) .....	78
5-7 소결 - 특징 및 시사점 .....	80

## 제6장 한-아세안 ICT융합빌리지 중장기 발전방안

6-1 개요 .....	81
6-2 한-아세안 ICT융합빌리지 중장기 사업 전략(안) .....	86
6-3 한-아세안 협력사업(안) .....	87
6-4 향후 발전방안 .....	90

## 표 목차

【표 1】 아세안 국가별 ICT 관련 주요 지표 .....	18
【표 2】 공동 프로젝트 발굴·지원 연도별 시행전략 및 특성 .....	23
【표 3】 해외마케팅 지원 연도별 시행전략 및 특성 .....	24
【표 4】 기술인력 양성 연도별 시행전략 및 특성 .....	24
【표 5】 2021-23년 국내 콘텐츠 제작지원사업 .....	30
【표 6】 핵심성과 달성도 요약 .....	34
【표 7】 아세안 네트워크 구축 현황(2023년 10월 기준) .....	35
【표 8】 단기성과(산출물) 요약 .....	36
【표 9】 XR 콘텐츠 제작 활성화 실적 .....	41
【표 10】 시설 및 장비별 활용실적 (2022년 기준) .....	41
【표 11】 XR 아카데미 구축·운영 실적 .....	42
【표 12】 동 사업 성과모형 제안(안) .....	47
【표 13】 국내 아세안 관련 기금 및 기관 비교표 .....	50
【표 14】 한국의 대아세안 ODA 지원 현황 .....	67
【표 15】 2015-2022 한국 ICT ODA 예산 규모 .....	68
【표 16】 주요 ODA 사업 유형 .....	71
【표 17】 ODA 사업 추진단계별 주요 일정 .....	74
【표 18】 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) 추진 유형 및 지원규모 .....	78
【표 19】 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) 공동재원(매칭) 비율 .....	79
【표 20】 KOICA 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) 공모일정 (2023년 기준) ..	79
【표 21】 KOICA 포용적 향후 활용 가능 예산별 특징 및 전략 비교표 .....	84

## 그림 목차

【그림 1】 사업의 기존 논리 모형 .....	27
【그림 2】 변화이론 재구성 결과 .....	28
【그림 3】 국내 XR 콘텐츠 기업의 아세안시장 진출 및 경쟁력 강화 .....	33
【그림 4】 한-아세안 센터 구성 .....	58
【그림 5】 ODA 사업 추진절차 .....	73
【그림 6】 2025년 KOICA 연수사업 발굴 및 심사 추진일정 .....	76
【그림 7】 한-아세안 ICT융합빌리지 중장기 발전(안) .....	81
【그림 8】 한-아세안 ICT융합빌리지 전략(안) 개념도 .....	86

# 제1장 연구개요



## 1-1 연구 개요

### □ 연구 개요

- 용역명: “한-아세안 ICT융합빌리지 구축 및 운영” 사업 성과분석 및 활성화 연구
- 용역 기간: 2023.9.9.-2023.12.22.
- 주요 과제
  - (성과분석) 한-아세안 ICT융합빌리지 사업 종합 성과분석, 성과와 한계 평가
  - (성과확산) 한-아세안 협력사업 발굴 및 중장기 발전방안 도출

### □ 연구 배경 및 목적

- (배경) '19년 한-아세안 특별정상회의 성과로 한-아세안 ICT융합빌리지 설립 후 3년이 경과됨에 따라 기 진행된 사업성과를 중간 점검하는 한편, 한-아세안 디지털 전환 분야 협력에 따른 중장기 전략 및 추가 협력사업 발굴 필요
- (목적) △기존 사업성과 분석을 기반으로 성과지표 개발, △활용 가능 예산 및 협력 기관 발굴, △한-아세안 협력기금 제안서 작성, △한-아세안 디지털 전환 분야 분석을 기반으로 한-아세안 ICT융합빌리지 중장기 전략 제시

### □ 연구 추진 범위

- (과제 1: 성과분석) 한-아세안 ICT융합빌리지의 2020년 상반기-2023년 상반기 (3개년도) 사업 기초자료를 종합적으로 분석, 기존 사업 투입 및 산출 성과를 기반으로 성과지표 재정립
- (과제 2: 성과확산) 아세안 디지털 전환 분야 산업 현황, 타 기관 및 국가 유사사업을 분석, △추가 활용 가능 예산 및 협력 기관 제안, △한-아세안 협력사업 개발 등을 기반으로 중장기 발전방안 제안



## 1-2 연구 추진체계

### □ 수행조직 및 업무분장



## □ 연구자 정보

연구자			분담 내용
소속	직위	성명	
(주)아세안랩	대표	김시은 (책임연구원)	[책임과업] 과제2 성과확산 - 예산 및 기관, 타국가 및 기관 조사 - 한-아세안 협력기금 제안서 작성 - 중장기 방향 제언
(주)Actionable Knowledge	대표	이재은 (공동연구원)	[책임과업] 과제1 성과분석 - 사업 분석을 통한 성과 및 한계 도출 - 성과지표 도출
숙명여대 글로벌서비스학부	겸임교수	박민정 (공동연구원)	- 성과지표 도출 및 중장기 방향 제언 - 코이카 연수사업 제안서 작성
유네스코 아시아태평양 국제이해 교육원	연구원		
前한-아세안센터	前과장	김세영 (공동연구원)	- 아세안 디지털 전환 관련 현황 등 각종 영문자료 조사 및 통번역 / 해외기관 연락 등
이화여대 국제대학원	석사 과정	박수인 (연구 보조원)	[과제 2 보조] 아세안 디지털 전환 관련 유사 사업 분석 및 여타 연구 보조 / 자문회의 주선
이화여대 국제대학원	석사 졸업 (’23.2.)	김수경 (연구 보조원)	[과제 1 보조] 성과분석 자료 기초조사 및 여타 연구 보조, 시행기관 인터뷰 주선 등

## 1-3 연구 방법

### □ 기초 자료 조사

- 글로벌 ICT 및 디지털 전환분야 현황
- 아세안 및 아세안 10개국 ICT 및 디지털 전환분야 현황
- 한-아세안 ICT융합빌리지 사업 현황 및 종합성과
- 국내 아세안 관련 예산 및 기관, ODA 현황 등

### □ 선행연구 분석

- 글로벌 메타버스 산업 생태계 구축 및 육성 전략연구 (캡스톤브릿지, 2021)
- 아세안 국가의 디지털 전환을 위한 개발협력 과제 (산업연구원, 2020)
- 제4차 산업혁명과 아세안 시장 (한아세안센터, 2017)
- ASEAN Post-COVID Digital Policy Priorities: How do COVID-19 and emerging economic drivers change ASEAN digital policy priorities? (아세안 사무국)

□ 관련 전문가 자문

일시	소속 및 직책	자문위원	주요 내용
11.10.(금) 대면	코이카 감사 / 고려대학교 아세안센터 연구위원 (前주아세안 대사)	서정인	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아세안 관련, 2023.9월 자카르타 아세안 정상회의 시 아세안 디지털 기본협정을 채택, 아세안 디지털 프레임워크 협정에 대한 교섭 게시 승인 (2025년까지 협정 체결 예정)으로 알고 있는 바, 이에 대한 내용도 추가 필요</li> <li>○ 한-아세안 협력기금 활용 시 빌리지 사업의 경우 청소년 사업에 초점을 맞추고 이에 맞는 스토리텔링을 잘 하는 것이 필요할 것으로 보임.</li> <li>○ 문화재청 사례와 같이 한-아세안 디지털 장관회의, 한-아세안 외교장관회의, 한-아세안 정상회의 등 결과문서에 성과 등이 언급될 수 있도록 전략적 Approach 필요</li> <li>○ 빌리지만의 차별화 전략 필요 (교육기관 등)</li> <li>○ ERIA(Economic Research Institute for ASEAN and East Asia, 동아시아-아세안 경제연구센터 / 자카르타 아세안사무국 내 소재) 에서 8월에 디지털 센터를 설립한 바, 협약 체결 후 어떤 부분을 협업할 수 있을지 고려 필요</li> </ul>
11.23.(목) 서면	국가정보원 정보교육원 자문교수 (前외교부 아세안국장)	정의혜	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 그간 ICT융합빌리지의 사업 범위는 메타버스, XR, 소프트웨어 관련 연수와 공모 전 등 ICT의 다양한 분야를 전방위적으로 망라한 것으로 보이는데, 이는 설립 초반 등 기관의 확립과 홍보에는 기여했을 수 있으나 이제 특화가 필요한 시점으로 보임.</li> <li>○ ICT 융합의 정의와 목적에 대한 면밀한 분석과 궁극적으로는 어떠한 방식으로 아세안 지역과의 접점을 모색할지에 대한 고민이 요구되는바, 현재 아세안 국가들이 활용하고 있는 ICT는 대부분 온라인 상거래 기술임을 감안, 이에 초점을 맞추는 것이 바람직할 것을 보임.</li> <li>○ ICT관련 우리 기업의 CSR활동 일환으로 ICT 융합빌리지와 협업 기회를 적극 모색하고 유도하는 방안도 고려 필요</li> <li>○ 기존 한-아세안 협력기금 사업 중 ICT관련 사업과의 연계를 통해 이미 확립된 네트워크와 인프라를 최대한 활용하는 방안도 검토</li> </ul>
11.17.(금) 서면	대통령실 대변인실 국장 (前외교부 아세안과장/ 한-아세안 협력사업팀장)	권재환	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한-아세안 ICT융합빌리지는 2019년 공동의장성명에 포함된 만큼 향후 한-아세안간 ICT 협력의 중추로 활동해 나갈 수 있는 여지가 크고, 아세안의 현재 최대 화두 중 하나인 ‘디지털화에 기여할 수 있는 대표 기관으로서의 잠재력이 높을 것으로 보여지는 바, 향후 아세안내 인지도를 높이고 사업 성과를 효율적으로 홍보하면서 내실있는 사업을 시행해 나가기 위해서는 아세안내 과학, 기술 및 ICT 관련 메카니즘, 한-아세안 간 협력 메카니즘에 통합되어 유기적으로 운영되어 나가는 것이 바람직</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 장기적으로 융합빌리지의 법적 지위 및 성격을 어떻게 가져가야 할지에 대한 고민도 필요, 아세안의 우수한 과학·기술 자원 유치, 아세안 인력 고용 등을 통해 한-아세안내 과학·기술 협력 혹은 ICT 분야 협력의 허브로서 자리잡기 위해서는 장기적으로 국제기구로 전환해 나갈 필요</li> <li>○ AKCF 사업 수임을 위해서는 우선 아세안의 사업 수요를 확인 하는 작업이 필수적일 것으로 보임. 사업 발굴시 아세안 개별 회원국을 접촉하여 수요를 파악하는 것도 의미가 있으나, AKCF 사업은 회원국의 공통 분모를 발견하는 것이 선행되어야 한다는 점에 유의, 아세안 사무국의 관련 부서 방문 혹은 한-아세안 COSTI 회의 참석, 한-아세안 과학기술협력센터 방문 등을 선행하는 것이 효율적</li> <li>○ 한편, 사업 내용으로 제시된 청년 인력 양성, 아세안 기업 역량 강화 등 단위 사업은 AKPMT의 우선 순위이기도 하고 많은 경험과 사례를 보유한 일반적인 사업 내용이기도 하다는 점에서 수용성이 높을 것으로 전망</li> </ul>
11.10.(금) 대면	문화유산 기록보존 연구소 부소장 (AKCF 활용 아세안문화원 VR 구축)	김시로	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 현재 게임, 영화, 드라마, VFX, XR 스튜디오 등에서 아세안 각국의 역사와 전통문화, 문화유적지, 유명 관광지, 상징적인 랜드마크 등 아세안 고유의 문화유산과 전통요소를 활용한 콘텐츠들의 수요가 급증하고 있는 바, 한국은 최근 3년간 문체부, 문화재청 등에서 발주한 “국가유산 원천자원 제작 및 보급사업” 과 “전통문화 기반 메타버스 콘텐츠 제작용역” 등을 통해 한국의 고유 전통문양, 전통의상, 유물, 고건축물, 자연유산, 문화유적지, 관광지 등에 대한 3차원 원형데이터와 2D 고해상도 이미지 데이터를 취득 이를 기반으로 디지털 모델을 제작 후 디지털 에셋(Asset)을 제작해, 대표적인 3D 콘텐츠 글로벌 플랫폼인 Unity 에셋스토어, Unreal 마켓플레이스 등에 저작권 없이 무료로 제공하고 있으며, 전세계 수많은 사용자들이 해당 에셋을 다운받아 활용하고 있음.</li> <li>○ 앞서 소개한 유사한 대한민국 정부 용역들은 연차 사업으로 진행 중이며, 문화체육관광부에서는 연간 21억, 문화재청에서는 연간 35억 정도의 예산으로 진행되고 있음. 해당 기관에서도 사업의 확대를 위해 그 대상을 국내 뿐만 아니라 해외로 확대할 계획을 세우고 있으니, 해당 기관과 업무협약을 통해 사업을 함께 진행하는 방안도 고려해 볼 것을 추천함.</li> </ul>
11.10.(금) 대면	한-아세안 센터 무역투자 부장	조현명	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한-아세안 센터에서 신규 사업 진행할 수 있는 예산은 있지만 부산정보산업진흥원에서 어떤 부분을 해줄 수 있는지, 어느 정도의 예산 투입이 필요하며 신규사업에 대한 아이디어 및 방향을 모두 구성해서 와야 할 것 같음.</li> <li>○ 처음부터 신규사업을 발굴하기 보다는 기존에 진행하고 있는 센터 사업과 초기 협업 후 점차 협력 규모를 확대하는 방안도 고려 필요</li> <li>○ 한-아세안 센터 대표 사업 중 하나인 연계성 포럼을 2024.1월 개최 예정인데 주제가 Digital Connectivity임. 향후 본 주제로 포커스를 맞출 예정인 바, 연계성 포럼으로 협업 가능 (2025년도부터 협업)</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기타 스타트업워크(피칭 등), 지스타(게임업체 위주), 세미나 등도 고려해볼 수 있음.</li> <li>○ 2019년 성과사업으로 빌리지가 구축된 만큼 2024년 한-아세안 대화관계 수립 35주년을 기념하여 부대행사, 혹은 성과사업 등으로 언급되어 가시성을 높여 예산이 지속될 수 있도록 노력해볼 수 있음.</li> </ul>
11.30(목) 대면	KF아세안 문화원 교육사업부 차장	이수나	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아세안문화원은 디지털콘텐츠 전시뿐만 아니라 교육에 있어 디지털화를 모색 중임(현재는 문화원 직원이 초·중·고에서 직접 강의하는 형식이나 디지털 교육 콘텐츠 구축 시 보다 다양한 주제와 풍성한 교재로 교육 가능). 현재 계획 초기 단계로 향후 협력할 수 있는 범위가 많을 것으로 판단</li> <li>○ 디지털 전시의 경우 디지털 관련 지식이 있는 BIPA에서 업체 선정 및 관리에도 도움을 줄 수 있다면 좋을 것 같음. 부산에 같이 위치하고 있는 만큼 상호 보완하여 시너지를 낼 수 있도록 협력 필요 (부산 업체와 업무를 진행하는 것도 필요)</li> <li>○ 현재 한국교류재단의 부산 분원을 마련하는 것도 검토 중인 바 (본부는 제주도에 위치), 아세안문화원 입장에서는 융합빌리지 뿐만 아니라 부산시와 다양한 협력을 구축하고 싶음.</li> </ul>

□ 시행 기관 면담

일시	소속 및 직책	면담자	주요 내용
11.23(목) 비대면	와이에스티 전무	한상일	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2021년도 공동협력 콘텐츠제작 지원과제 참여기업 중 우수 사례로서, 베트남 후에성 K-XR 투어 플랫폼을 구축 완료</li> <li>○ 베트남 후에성 체험관 매출 발생과 함께, 2021년도 제작된 콘텐츠를 하나투어와 독점 계약체결 성공</li> <li>○ 2024년 해당 하나투어 관광상품의 흡소핑 광고 시작, 후에 공항 개항호재와 더불어 매출액 상승 기대</li> <li>○ 현지 여행사 대상 세미나 개최, 베트남 최대규모 여행사 본사와 협의 예정으로 새로운 판로개척 기대</li> </ul>
11.24(금) 비대면	핀잇 공동대표	문준석 최인영	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2022년도 공동협력 콘텐츠제작 지원과제 참여기업 중 우수 사례로서, 태국 국립중앙박물관과 협업</li> <li>○ 해당 콘텐츠 제작, 성공적 쇼케이스 기회로, 이후 태국 국립중앙박물관 발주 모바일 교육자료 개발, 태국 국방프로젝트 (XR 밀리터리 트레이닝 콘텐츠) 등을 발주, 매출 발생</li> <li>○ 23년 12월 현지 법인 설립완료 예정, 태국 디지털밸리에 외국기업 최초로 입주 예정</li> <li>○ 전세계 5위 규모의 박물관과 협업, 한국 정부/공공기관의 지원받은 기업으로서 신뢰를 확보, 네트워크 통해 산출물에 대한 노출 확대</li> </ul>

11.27(월) 비대면	비주얼다트 대표	이재윤	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2022년 및 2023년 취업연계형 실무인턴십 과정 참여기업으로서, 연도별로 각각 12명, 40명의 인니 현지 인턴십 과정을 선발, 직접 교육훈련을 진행</li> <li>○ 22년 인턴십 이수한 12명 고용, 1년 경과 현재 고용 유지</li> <li>○ 1인당 투입과제 작업시간이 20시간에서 약 15시간으로 축소, 기업차원의 투입비용 부담을 크게 완화</li> <li>○ 현지 인력의 고용, 교육훈련 통한 우수 품질의 작업물 산출 가능성, 지속 투자가능성과 가치를 확인</li> </ul>
-----------------	-------------	-----	--



## 제2장

# 아세안 ICT 및 디지털 전환분야 현황 분석




## 2-1 아세안 개요

### □ 아세안 개요

- 명칭: 동남아국가연합 (Association of Southeast Asian Nations, ASEAN)
  - 1967년 창설, 냉전체제 종식 후 동아시아 국제관계의 핵으로 부상
- 아세안 사무국: 인도네시아 자카르타 소재 (1976년 2월 설치)
  - 현재 아세안 사무총장: 까으 끄 후은 (캄보디아 국적, 2023-2027 임기)

### □ 아세안 회원국

 <p>1)</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 동남아시아 10개국<ul style="list-style-type: none"><li>※ 동티모르는 현재 옵저버 지위이나 2022년 원칙적 가입 승인</li><li>- 선발 6국: 인도네시아·말레이시아·필리핀·싱가포르·태국(1967년), 브루나이(1984년)</li><li>- 후발 4국: 베트남 (1995년), 미얀마 (1997년), 라오스 (1997년), 캄보디아 (1999년)</li></ul></li></ul>
--	---

### □ 아세안 대화상대국 ※ 괄호: 수립연도

- 완전대화상대국: 호주(1974), 뉴질랜드(1975), 미국·일본·캐나다·EU(1977), 한국 (1989)<sup>2)</sup>, 인도(1992)<sup>3)</sup>, 중국·러시아(1996), 영국(2021) 등 총 11개국
- 부분대화상대국: 파키스탄(1993), 노르웨이(2015), 스위스(2016), 튀르키예 (2017), 브라질·UAE(2022) 등 6개국
- 개발파트너: 독일(2015), 칠레(2019), 프랑스·이탈리아(2020) 등 4개국

1) 김시은, 2023. “아세안랩”

2) 1989년 부분 대화상대국을 시작으로 1991년 완전대화상대국으로 전환

3) 1992년 부분 대화상대국을 시작으로 1995년 완전대화상대국으로 전환

□ 아세안 주요 지표(2022년 기준)<sup>4)</sup>

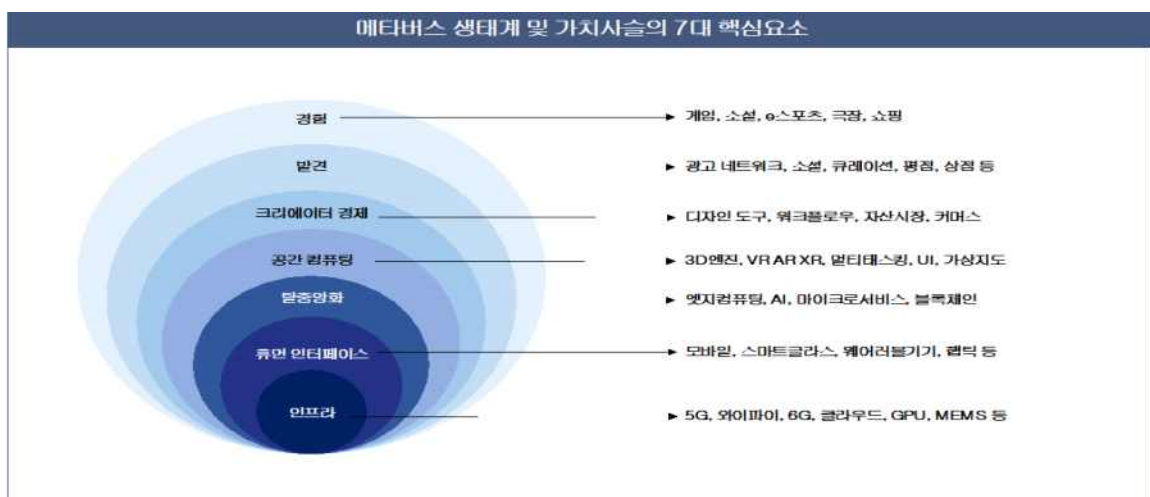
		아세안 전체		각 국별	
면적 (km <sup>2</sup> )	4,492,434	브루나이	5,770(경기도 0.5배)		
		캄보디아	181,040(한반도 0.8배)		
		인도네시아	1,916,820(한반도 9배)		
		라오스	236,800(한반도 1.1배)		
		말레이시아	330,345(한반도 1.5배)		
		미얀마	676,590(한반도 3배)		
		필리핀	300,000(한반도 1.3배)		
		싱가포르	719(서울시 1.2배)		
		태국	513,120(한반도 2.3배)		
		베트남	331,230(한반도 1.5배)		
인구 (백만명)	671.97	브루나이	0.4		
		캄보디아	15.99		
		인도네시아	274.8		
		라오스	7.4		
		말레이시아	32.99		
		미얀마	53.89		
		필리핀	111.5		
		싱가포르	5.6		
		태국	70		
		베트남	99.4		
GDP (억불)	36,557	158,154	브루나이	166	37,667
			캄보디아	285	1,785
			인도네시아	13,188	4,798
			라오스	153	2,047
			말레이시아	4,079	12,634
			미얀마	568	1,053
			필리핀	4,043	3,623
			싱가포르	4,668	82,808
			태국	5,362	7,651
			베트남	4,065	4,087
1인당 GDP (불)	38,311.1	브루나이	269.6		
		캄보디아	549.4		
		인도네시아	5,294.7		
		라오스	183.0		
		말레이시아	6,476.2		
		미얀마	390.0		
		필리핀	2,236.8		
		싱가포르	9,918.5		
		태국	5,870.9		
		베트남	7,122.0		

4) 외교부, 2023, “아세안 개황”

## 2-2 ICT 및 디지털 전환분야 글로벌 현황

### □ 글로벌 메타버스 산업 생태계의 환경 변화<sup>5)</sup>

- 메타버스(Metaverse)는 가상·현실을 의미하는 메타와 현실 세계를 의미하는 유니버스의 합성어로, 현실을 초월한 가상의 세계를 지칭하는 개념으로, 3차원 가상 세계에서 현실과 비현실이 공존한다는 의미로 폭넓게 사용됨.
- 현재까지의 메타버스는 아래 세 단계를 걸쳐 발전되어왔으며, 향후에도 다양한 가상환경과 고성능 기술이 교차 기능할 것이라 예측됨.
  - 촉발기(2010년 이전): 메타버스의 개념이 새로이 소개되었으나, 콘텐츠의 한계, 기술적 제약으로 인해 쇠퇴함.
  - 과도기(2010년대): AR·VR을 포함하는 XR 산업이 메타버스의 공백기를 대체하며 전 산업분야로 확산됨 (AR글래스를 활용한 실시간 유지보수 지원, VR 헤드셋을 활용한 자동차 가상 시승 서비스 등)
  - 융합기(2020년 이후): 다양한 활동과 현실의 연결, 실시간성과 지속성이 존재하는 가상세계를 메타버스로 정의하며, 증강현실(Argumented Reality)을 활용한 온라인 박물관 가상 관람, 휴대폰 헬스케어 어플리케이션에 사용자 데이터를 결합한 라이프로그킹(Life Logging) 피트니스 프로그램 등 다방면으로 융합하여 진화함.
- 메타버스 생태계 및 가치사슬은 가장 기본이 되는 요소인 ‘인프라’부터, 사용자가 메타버스에서 이루어지는 활동에 실제로 참여하는 ‘경험’까지 다양한 층위로 나뉨.



5) 캡스톤 브릿지, 2021. “글로벌 메타버스 산업 생태계 구축 및 육성 전략연구 최종보고서” (부산정보산업진흥원 용역과제)

- 메타버스를 활용하는 측면에서 생태계는 플랫폼(창작자가 콘텐츠를 만들 수 있는 환경을 제공하며, 창작자-이용자간 원활한 상호작용 장려), 창작자(이용자들의 참여를 유도하는 콘텐츠를 제공하는 개발자), 이용자(참여활동을 기반으로 생태계를 발전시키는 주체)로 구성
- 해외 주요 국가는 메타버스의 성장 가능성에 주목하여 선제적 기술 확보 및 산업 생태계 확충을 위한 정책을 추진중임. 특히, 실감형 기술 구현의 핵심은 XR기술이기에, 대부분의 메타버스 플랫폼 육성 정책은 XR 관련 디바이스 및 콘텐츠 육성에 집중되는 경향을 보임.
  - 미국: 범부처계획을 수립하고 의료, 교육, 산업, 재난 등 주요분야 VR 및 AR 연구를 지원하고, 연구 결과의 민간 이전을 추진함. 기술산업안보 등 미국의 총체적 역량 강화를 위해 핵심기술 집중 분야로 XR, AI을 포함함.
  - 유럽연합(EU): 범유럽 차원에서 중장기 XR 기술 개발을 추진하며, AI와 데이터를 아우르는 유럽데이터 전략 및 인공지능 백서를 발표하였음. 호라이즌 유럽(Horizon Europe) 프로젝트를 통해 XR·AI·데이터 등 디지털 기술의 활용을 장려하고 각종 연구를 지원함.
  - 중국: 미래 5년 디지털경제 중점 산업으로 XR 산업을 선정하였으며, 중앙정부 차원에서 전략적인 신흥산업 육성 목적으로 XR의 확장을 지원하고, 지역의 기업 육성, 기술 개발, 산업 활성화 전략에 XR을 활용
  - 일본: 4차 산업혁명 기술을 기반으로 한 경제발전과 기존 사회문제 해결을 위한 전략(Society 5.0)의 일환으로 AI, 사물인터넷, VR·AR 기술을 핵심 기술로 포함. 특히 미래세대를 위한 VR·AR 기술의 중요성을 강조하며, 코로나19 위기 대응과 연계하여 원격·비접촉·가치 제공 필요성을 강조함.

## □ 글로벌 디지털 기술 동향

- 이미 전 세계 인구 대부분이 인터넷에 연결되어있고, 무제한의 상호작용이 가능한 디바이스를 사용하기에 오늘날 관찰되는 디지털 트렌드는 향후 10년간 미래 동향 예측에 중요하게 작용함<sup>6)</sup>.

6) ASEAN. 2021. "ASEAN Digital Masterplan 2025"

지속될 것으로 예측되는 기존 트렌드	미래 트렌드
(인터넷) 클라우드 서비스로 발전됨	(AI) 특정 문제 해결에 강력하게 작용할 것
(연결성) 가능한 범위에서 필요한 모든 것을 제공하는 수준에 도달함.	(빅데이터) 데이터 분석 기반으로 새로운 인사이트 제공
(VR·AR) VR은 틈새시장으로 남아있으나, AR의 역할은 확대될 것으로 전망	(로봇공학) 향상된 자동화
(로봇공학) 제조업 중심 활용	(자율주행) 더딘 성장이 예상되며 2025년까지는 영향이 제한됨.
(사물인터넷) 생산성 향상 및 개선된 작업도구 제공	(3D 프린팅) 신제품 출시 소요시간을 획기적으로 단축시킬 것으로 예상.

- 지능형 디바이스 및 어플리케이션의 빠른 발전과 연계하여, 빅데이터와 AI는 즉각적인 언어 번역, 스마트 스피커의 지능적 응답과 같은 새로운 혁신 기술을 구현하는데 상당부분 기여함.
- 비즈니스 모델, 기관의 유형에 따라 함의는 상이하나, 공통적으로는 구글이나 아마존 같은 대형 디지털 기업이 이러한 트렌드를 주도할 것으로 전망됨.
  - 최근 미국 빅테크 기업 주도로 Chat GPT-4.0, Google Gemini 등 초거대 AI 구축 움직임이 가속화되자, 유럽연합(EU)은 미국 빅테크 주도 초거대 AI를 규제하여 유럽 산업을 보호하고, 유럽에서 활동하는 중소 AI 기업에 대한 대대적인 지원을 약속함<sup>7)</sup>.
  - 2021년 11월, 유네스코는 ‘인공지능 윤리 권고(Recommendation on the ethics of Artificial Intelligence)’를 발표함. 인공지능처럼 ‘특정’ 과학기술 분야에 대해 유네스코가 윤리적 규범 틀을 제시한 경우는 거의 없었는데, 이러한 점을 고려한다면 유네스코의 해당 발표는 194개 회원국간 인공지능 기술이 끼치는 영향의 중대함, 그에 대한 윤리적 대응의 시급성에 대한 공감대가 널리 형성되었다는 것을 의미함<sup>8)</sup>.

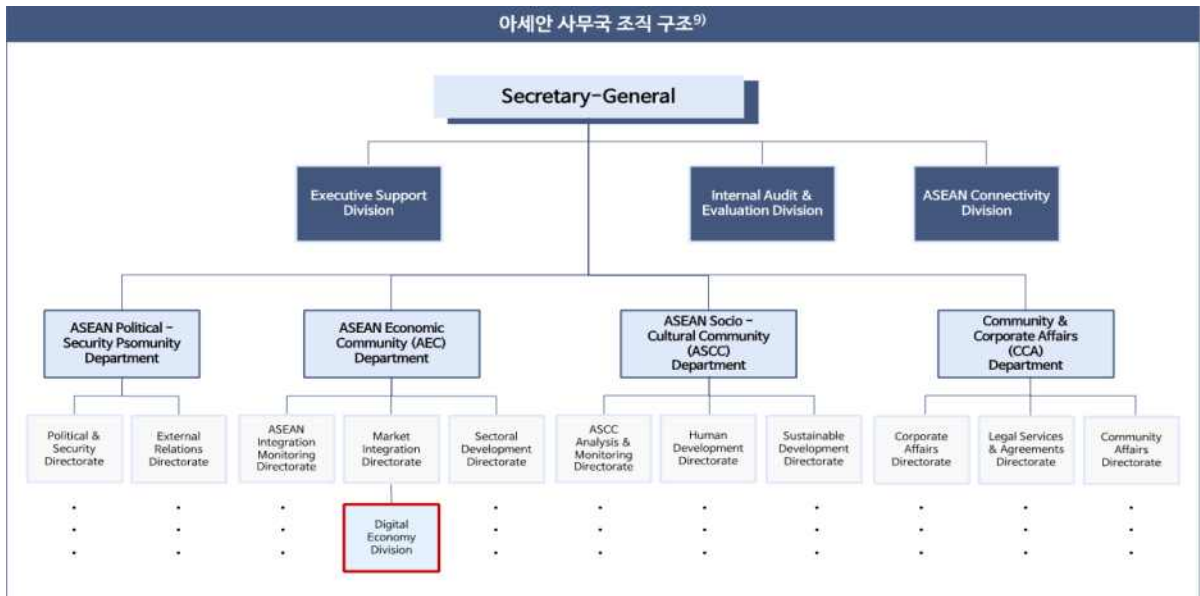
7) 매일경제. 2023. “EU, 선거·의료정보에 AI 사용 규제... 학습데이터는 투명 공개 ” (<https://www.mk.co.kr/news/it/10895075>)

8) 유네스코한국위원회. 2023. “[이슈브리프] 유네스코 「인공지능 윤리 권고」 (2021) 이행과 국제협력” ([https://unesco.or.kr/data/unesco\\_news/view/802/1525/page/0?](https://unesco.or.kr/data/unesco_news/view/802/1525/page/0?))

## 2-3 아세안 ICT 및 디지털 전환분야 산업 현황

### □ 아세안 디지털 전환 분야 협력 현황

- 아세안은 3대 공동체 - 정치·안보(ASEAN Political Security Community, APSC), 경제(ASEAN Economic Community, AEC), 사회·문화(ASEAN Socio-Cultural Community, ASCP) - 로 구분되어 협력체계가 구축되어 있으며, 아세안사무국 부서 역시 이에 따라 분류되어 있음
- AEC는 AEC 청사진 2025를 통해 보다 통합된 아세안 경제 공동체 설립을 위한 5가지 지표를 구축함.: ① 고도로 통합되고 응집력 있는 경제(A Highly Integrated and Cohesive Economy), ② 경쟁력 있고 혁신적이며 역동적인 아세안(A Competitive, Innovative and Dynamic ASEAN), ③ 향상된 연계성 및 부문별 협력(Enhanced Connectivity and Sectoral Cooperation), ④ 회복력 있고 포용적이며 사람 우선의 사람 중심 아세안(A Resilient, Inclusive, People Oriented and People-Centered ASEAN), ⑤ 글로벌 아세안(A Global ASEAN)



- ICT는 AEC 아래 협력분야로 들어가 있으며, 향상된 연계성 및 부문별 협력\*에 해당

※ 향상된 연계성 및 부문별 협력 분야: 에너지, 광물, 식품·농림, ICT, 이커머스, 관광, 과학기술, 교통, 표준적합성, 서비스 등

- 아세안 경제공동체(AEC) 2025 청사진 내 ICT 관련 내용은 C.2 50-51에 명시하고 있음.
  - C.2(ICT) 50. ICT는 아세안의 경제 및 사회 변화의 핵심동력으로 아세안 연계성, 비즈니스 환경 조성 및 무역, 투자, 기업가 정신을 촉진할 수 있음.
  - C.2(ICT) 51. (i) 경제 혁신, (ii) ICT를 통한 인적 통합 및 역량 강화, (iii) 혁신, (iv) ICT 인프라 개발, (v) 인적 자원 개발
- 구체적으로 아세안 ICT 관련 협력은 아세안의 전략적 행동 계획, 즉 아세안 ICT 기본 계획 (ASEAN ICT Masterplan, AIM) 2010-2015 및 AIM 2020, 아세안 디지털 마스터 플랜 (ASEAN Digital Masterplan, ADM) 2025에 따르고 있음.
- 특히, 아세안은 코로나19로 발생한 경제 침체를 회복하기 위해 디지털 경제 활동의 이점에 주목하였으며 2021년 합의한 아세안 디지털 마스터플랜 (ASEAN Digital Masterplan, ADM) 2025에서 향후 5년 동안 아세안은 디지털 경제와 디지털 사회로 도약하기 위해 노력할 것을 명시
  - ADM 2025에서는 (i) 디지털 인프라, (ii) 디지털 혁신, (iii) 복원력, 신뢰 및 보안, (iv) 디지털 정책, 규제 및 표준, (v) 협력 및 협업 등 5가지를 전략적 추진과제로 규정
  - 또한, 8가지 달성 목표(Desired Outcome)를 규정: △D.O.1. 코로나19로부터 아세안의 회복을 가속화하기 위한 ADM 2025의 우선순위 조치, △D.O.2. 고정 및 모바일 광대역 인프라의 품질과 커버리지 향상, △D.O.3. 신뢰할 수 있는 디지털 서비스 제공 및 소비자 피해 예방, △D.O.4. 디지털 서비스 공급을 위한 지속 가능한 경쟁 시장, △D.O.5. 전자정부 서비스의 품질 및 사용률 향상, △D.O.6. 비즈니스를 연결하고 국경 간 무역을 촉진하는 디지털 서비스, △D.O.7. 기업과 사람들이 디지털 경제에 참여할 수 있는 역량 강화, △D.O.8 아세안의 디지털 포용 사회

## 2-4 아세안 10개국 ICT 및 디지털 전환분야 산업 현황

### □ 아세안 10개국 디지털 전환 분야 산업 현황

○ 아세안 10개국 국별 디지털 전환 주요 정책 및 관련부처<sup>9)</sup>

국가명	주요정책	관련부처(주요역할)
브루나이	디지털 전환을 통한 <b>정부 현대화</b> , 지능형 솔루션을 사용한 <b>스마트 인프라 및 디지털서비스</b> (전자결제, 공공서비스, 통합DB 등) 제공	재무경제부(경제성장 정책수립) 교통정보통신부(ICT 전략·정책) 개발부(인프라 개발 및 인재양성)
캄보디아	디지털 연결성 개선, 공공서비스 디지털 결제 인프라 구축, 디지털 보안, 우편서비스 인프라 개선, <b>디지털 정부 및 공공서비스 전환, 인적자원 역량강화, 디지털기술 기업과 협력</b> , 디지털 스타트업 시장 확대	우정통신부(통신정책개발) 산업과학기술혁신부(과학기술, 국가표준) 통신규제청(통신규제)
인도네시아	원 데이터 인도네시아 포털 오픈 <sup>10)</sup> , 고속인터넷 보급, 디지털방송 커버리지 확대, 우편서비스 연결성 개선, <b>경제 및 사업 분야 ICT 활용 확대, 스마트도시 개발, 정보관리 및 공공소통 품질 개선</b>	통신정보기술부(정보통신) 연구혁신청(지식기술 시스템관리)
라오스	정부 기관을 위한 e-office 시스템 출시, 기존 정부서비스의 <b>온라인 전환</b> , 주요 도시를 연결하는 고속 디지털 인프라 확장, 디지털 기술과 전문성을 갖춘 근로자 비율 증가	기술통신부(정보통신, 전자정부) 산업통상부(전자상거래) 기획투자부(지적재산권)
말레이시아	<b>블록체인 기술</b> 을 통한 비즈니스 효율성 제고(무역, 할랄추적, 백신추적, 전자정부 등), 서비스(소매, 의료)·농업·제조 분야 로봇공학 진흥, 자생적인 AI 혁신 생태계 조성, 민관 파트너십을 통한 사이버 위협 축소	과학기술혁신부(ICT, 정보통신 정책) 통신디지털부(통신디지털 접근성) 디지털경제공사(디지털경제, 투자유치) <sup>11)</sup> 통신멀티미디어위원회(방송,개인정보)
미얀마	<b>광대역 및 5G 보급률 확대</b> , 중소기업의 디지털 기술 활용도 향상, 디지털 금융거래 확대, 모바일 구독 확대, <b>인터넷 사용자수 증가</b> , 디지털경제 해외 직접투자 확대	교통통신부(정보통신,교통) 정보부(정보,교육,방송 총괄) 과학기술부(과학기술개발,연구개발)
필리핀	<b>브로드밴드 활성화</b> , 국가 광대역 인프라 구축, <b>사이버보안 활성화</b> , 과학인재 유치	정보통신기술부(ICT 총괄) 과학기술부(과학기술 정책수립) 국가개인정보위원회(데이터보호) 통신위원회(위성인터넷, SIM) <sup>12)</sup>

9) 정보통신산업진흥원 글로벌ICT포털([https://www.globalict.kr/country/country\\_list.do?menuCode=030100](https://www.globalict.kr/country/country_list.do?menuCode=030100)) “국가별 ICT 산업동향”

국가명	주요정책	관련부처(주요역할)
싱가포르	도시환경개선을 위한 <b>스마트시티 이니셔티브</b> (스마트타운, 스마트네이션 센서 플랫폼 <sup>13</sup> ), AI 솔루션 개발(헬스케어, 스마트 부동산, 교육, 국경 보안, 물류, 금융, 정부)	재무부(정부투자, 정부조달) 정보통신부(미디어, 사이버생태계) 통상산업부(글로벌시장, 디지털전환) 정보통신미디어개발청(라이선스, 개인정보)
태국	ICT 인재양성, 스마트 전자, 1-3차 산업에 <b>사물인터넷 및 인공지능 기술 접목</b> , 차세대 자동차, 스마트 물류, AI 기술경쟁력 향상 및 고도화	고등교육과학연구혁신부(바이오, SDG) 디지털경제사회부(ICT 정책·인프라) 산업부(산업금융·인프라)
베트남	기업 대상 <b>디지털 플랫폼 생태계 구축</b> , <b>디지털 정부 구축</b> (공공서비스, 온라인 서류처리, 국가기관 데이터 공개 등), 스마트폰 보편화, 전자상거래 및 디지털 상거래 개발, 스마트시티 계획	정보통신부(ICT 총괄, 정보보안) 과학기술부(과학표준, 과학기술관리) 정보통신응용청(IT응용, 전자정부) 통신청(정보통신인프라, 통신기기인증)

- 아세안 국가 중에서도 높은 ICT 발전 수준을 보이는 싱가포르 정부는 ICT 기술과 혁신을 활용해서 국가 전체를 스마트화 하기 위해 “스마트 네이션 (Smart Nation)” 이니셔티브<sup>14</sup>를 발표하고 디지털 경제, 디지털 사회, 디지털 정부를 핵심 전략으로 내세움.
- 브루나이는 디지털화 정책인 Wawasan Brunei 2035를 우선으로 추진 중이나 디지털 전환 분야에 대한 기술은 아직 연구 중임.
- 태국은 정부 차원에서 메타버스에 대한 정의를 내렸으며, 융합기술 연구와 인력양성을 통해 스마트시티로 혁신을 계획 중이며 디지털 전환 흐름에 동참하려는 의지를 보임.<sup>15</sup>
- 말레이시아는 원격의료 등 의료업과 테마파크 등 문화엔터테인먼트 사업에 있어 메타버스 분야를 적용하고 있는 추세임.<sup>16</sup>
- 베트남은 스타트업 기업들을 중심으로 플랫폼 개발 및 VR/AR 연동 기술이 개발, 대규모 투자유치가 진행 중이나 디지털 전환 분야 관련은 아직 정부 주도 사업은 부족한 실정<sup>17</sup>

10) 2022년 12월 인도네시아 국가개발기획부가 국가데이터 활용을 위해 ‘원 데이터 인도네시아 포털’ 을 공개함. 총 83개 정부부처 및 기관 중 48개와 연계됨.

11) 통신디지털부 산하기구로 말레이시아의 디지털경제를 선도하는 주도적 역할 수행

12) 통신위원회 산하기관으로 정보통신·방송 서비스를 관리감독 및 통제함.

13) 스마트 솔루션을 만들기 위해 분석할 수 있는 필수 데이터를 센서를 통해 수집하는 전국 통합 플랫폼(물 사용량, 누수 추적, 공공수영장 익사 감지 시스템, 노년층을 위한 개인 위험 알림 버튼 등)

14) KOTRA, 2023, “스마트 국가 실현을 위한 최근 싱가포르 정부의 추진 현황”

15) 캡스톤 브릿지, 2021. “글로벌 메타버스 산업 생태계 구축 및 육성 전략연구 최종보고서” (부산정보산업진흥원 용역과제)

16) 캡스톤 브릿지, 2021. “글로벌 메타버스 산업 생태계 구축 및 육성 전략연구 최종보고서” (부산정보산업진흥원 용역과제)

- 농업 경제가 주를 이루며 산업화 초기 수준에 머물러있는 캄보디아, 라오스, 미얀마는 제조업과 저임금 노동력을 활용하여 경제성장을 하고 있는 대표적 국가임에도 불구하고<sup>18)</sup>하고 디지털 경제, 디지털 스타트업 진흥에 대한 정책을 수립함.

○ 아세안 국가별 디지털 분야 주요지표와 현황

【표 1】 아세안 국가별 ICT 관련 주요 지표

구분		‘국가별 현황(2022년 기준)										
		브루나이	캄보디아	인도네시아	라오스	말레이시아	미얀마	필리핀	싱가포르	태국	베트남	평균
디지털 환경 <sup>19)</sup>	전기보급률 (인구대비, %)	100	82.5	99.2	100	100	72.5	97.5	100	100	100	98
	이동전화 가입자수 (100명당, 명) <sup>20)</sup>	118	116	115	65	141	107	144	156	176	140	125
	인터넷 이용률 (인구대비, %) <sup>21)</sup>	96	79	74	51	90	46	68	92	78	73	75
기타	1인당 GDP (US\$) <sup>22)</sup>	3,152	1,786	4,788	2,088	1,197	1,095	3,495	8,807	6,908	4,163	14,204

- ICT 접근성에서 브루나이, 말레이시아, 싱가포르는 최상위 국가로 분류되며, 인도네시아와 필리핀은 중위권에 위치함
- 라오스, 미얀마, 캄보디아는 전반적으로 열악한 상황에서 유사한 디지털 전환 협력 여건을 보임. 정부 내 ICT 활용도가 매우 낮으며 개인의 ICT 활용도 높지 않은 편으로 분석됨<sup>23)</sup>
- 베트남, 인도네시아, 필리핀은 정부의 공공 부문 서비스와 기업의 비즈니스 차원에서 ICT 활용도가 높은 편임
- 기업간 거래시 ICT 활용 정도, 기업-소비자간 인터넷 활용도, 기업의 기술 도입 수준 정도를 고려하였을 때 인도네시아는 기업의 ICT 기술 활용이 높은 편이나, 개인 수준에서 디지털 기술 활용은 상대적으로 제한적임.<sup>24)</sup>

17) 캡스톤 브릿지, 2021. “글로벌 메타버스 산업 생태계 구축 및 육성 전략연구 최종보고서” (부산정보산업진흥원 용역과제)

18) 한아세안센터, 2017. “제4차 산업혁명과 아세안 시장”

19) 한아세안센터, 2022, “한-아세안 통계집”

20) World Bank, 2023, Mobile cellular subscriptions (per 100 people)”

21) 한아세안센터, 2022, “한-아세안 통계집”

22) OECD, 2023, “GDP per capita(current US%)”

23) 산업연구원, 2020, “아세안 국가의 디지털 전환을 위한 개발협력 과제”

## 2-5 소결 - 특징 및 시사점

### □ 아세안 디지털 환경의 특징

- 아세안 각국에서는 PC와 유선인터넷 시대를 건너뛰고 모바일 우선 혹은 모바일 전용으로 디지털 시대에 바로 입문하는 경향을 공통적으로 보였으나, 국가간 디지털 격차가 상이
  - 전반적으로 라오스, 캄보디아, 미얀마는 디지털 전환에서 열악한 상황에 있으나 개인의 ICT 활용이 추구 확대될 여지가 남아있음. 반면 베트남, 인도네시아, 필리핀은 정부 내 ICT 활용도가 높은 편이며 기업들도 ICT를 활용한 비즈니스 수행에 적극적인 편으로 나타남.
- 한편, 아세안에서는 ADM 2025을 통해 디지털 협력에 대한 노력을 경주 중인 바, 코로나19로부터 회복하고, 디지털 서비스 및 참여 확대 등을 명시
  - 또한, 글로벌 디지털 환경에 발맞추어 디지털 전환 분야에 대한 의지도 엿볼 수 있는 것으로 판단
  - 디지털 분야에 있어 스타트업 육성에 대한 의지가 엿보이는 바, 기업 협력 측면에서 한-아세안 협력사업 기획 필요
- 아세안 차원에서 ICT에 대한 수요나 협력 의지는 충분한 것으로 판단되나 XR, 메타버스 등 디지털 전환분야에 있어서는 우선협력분야에서 밀리고 아세안측 환경에 따라 시기상조인 국가가 있을 수 있는 우려가 있음.
  - 이에 따라, 한-아세안 협력기금 제안서 작성을 위해서는 아세안사무국, 관련기관 면담 등을 통해 아세안측 수요를 보다 면밀하게 검토 필요

24) 산업연구원, 2020, “아세안 국가의 디지털 전환을 위한 개발협력 과제”



## 제3장

# 한-아세안 ICT융합빌리지 종합 성과분석



### 3-1 한아세안 ICT융합빌리지 사업 개요

#### □ 추진배경

- 2019.11월 개최된 한-아세안 특별정상회의 주요 성과사업으로 ‘한-아세안 ICT 융합빌리지’ 구축
  - ICT 분야, 특히 미래 신성장 동력인 실감콘텐츠, 가상융합기술 분야의 글로벌화 촉진을 통해 한-아세안 동반성장을 도모

#### □ 추진목적

- 우리기업의 우수한 XR 콘텐츠 기술력을 바탕으로 아세안 시장진출 활성화
  - 아세안의 새로운 협력 수요를 적극 반영한 맞춤형 인력 양성, 현지 실증 상용화 및 가상융합기술 제작 인프라 연계 지원 통한 XR 산업분야 성장 견인

#### □ 추진근거

- 정보통신진흥 및 융합활성화 등에 관한 특별법에 근거, 동 사업을 추진

구 분	주요 내용
제2조(기본원칙)	- 국가와 지방자치단체는 개방적이고 합리적인 정보통신 이용환경의 조성 - 국가와 지방자치단체는 정보통신의 해외 진출을 적극 지원
제21조 (디지털콘텐츠의 진흥과 활성화)	- 정부는 디지털콘텐츠 제작자의 창의성을 높이고, 유망 디지털콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 디지털콘텐츠의 제작 및 유통 지원</li> <li>2. 디지털콘텐츠 관련 지역협력 및 시범사업</li> <li>3. 디지털콘텐츠 인프라 지원</li> <li>4. 디지털콘텐츠 관련 전문인력 양성 지원</li> <li>5. 디지털콘텐츠 진흥 및 활성화를 위한 정책연구 사업</li> <li>6. 그밖에 디지털콘텐츠 진흥 및 활성화를 위하여 대통령령으로 정하는 사항</li> </ol> - 정부는 제2항 각호의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 전담기관을 지정할 수 있으며, 필요한 비용의 전부 또는 일부를 보조할 수 있음.

## □ 추진경위

- 2020년 사업 추진체계 및 인프라 구축, 마스터플랜 수립하며 향후 4년간 사업 추진기반을 확보
- 2021년 ICT 한·아세안 융합빌리지 개소식 개최 및 본격 사업활동 추진

시 기	추진 경위
2019년 11월	한·아세안 공동 정상회의의 주요 성과사업으로 '한·아세안 ICT 융합빌리지' 구축 추진
2020년 3월	1차년도 NIPA-부산시(위탁기관: BIPA) 협약체결, 구축장소 계약
2020년 12월	한·아세안 ICT 융합빌리지 인프라 및 네트워크 구축, 마스터플랜 수립 완료
2021년 3월	2차년도 NIPA-BIPA 협약체결 및 사업수행
2021년 7월	한·아세안 ICT 융합빌리지 개소식 개최

## □ 추진체계



- 정보통신산업진흥원(NIPA)과 부산시 간 협약을 체결하고, 부산정보산업진흥원(BIPA)이 주관기관으로서 위탁운영

- 사업활동의 설계 및 집행, 예산 및 인프라 관리를 총괄

## 3-2 한-아세안 ICT융합빌리지 사업 현황

### □ 주요 추진활동

- △우리 기업 콘텐츠 제작 및 마케팅 지원, △기술인력 양성, △콘텐츠제작 인프라·장비 구축 및 운용, △아세안 네트워크 발굴·구축 등 4개 활동으로 구성 - 2021년부터 4개 활동 구성을 유지하되, 환경변화 및 실적에 따라 세부구성 및 시행전략을 지속 개선

### □ 세부내용

- (공동 프로젝트 발굴·지원) 아세안 국가 내 상용화를 목표로, 우리 우수기업의 콘텐츠 개발 및 서비스 검증비용을 지원
  - 국방, 훈련, 의료, 교육 등 공공분야 및 제조, 쇼핑, 물류 등 산업에 접목한 가상융합기술 콘텐츠 개발을 지원

【표 2】 공동 프로젝트 발굴·지원 연도별 시행전략 및 특성

구분	2021	2022	2023	
과제구분	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공공융합형: 국방, 의료, 교육 등 공공분야 콘텐츠</li> <li>○ ICT융합형: 제조, 쇼핑, 물류 등 他산업 접목</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자유과제: 아세안 현지 상용화 가능한 서비스 발굴</li> <li>○ 지정과제: 21년 정책연수 통해 도출한 제안과제 바탕으로 기획, 지정 수요기관(활용처)과 연계</li> <li>○ 확산지원: 기 진출 XR 콘텐츠 대상 아세안 확산</li> </ul>		
지원규모	총 33억 원 과제당 최대 5.5억 원, 6개	총 30억 원 지정과제 최대 5억 원, 1개 자유과제 최대 2.5억 원, 6개 확산지원 최대 5억 원, 2개	총 27.5억 원	
시행전략	수익창출이 가능하도록 콘텐츠 개발 또는 상용출시, 플랫폼 탑재가 지원조건	지정과제(1개/다년도)	기존 자유·확산과제를 자유과제로 통합 지정과제(2개 추가/다년도)	

- (해외 마케팅 지원) 우리 우수기업의 아세안 시장진출 성공 가능성 제고 위한 사업모델 고도화, 마케팅·법률(지재권 보호) 자문, 국내외 홍보비용을 지원
  - Korea VR·AR 비즈니스 상담회 개최, 해외 바이어 및 국내기업 초청 통해 수출상담, 바이어매칭을 지원

【표 3】 해외마케팅 지원 연도별 시행전략 및 특성

구분	2021	2022	2023
세부과제	마케팅 지원 Korea VR·AR 비즈니스 상담회	마케팅 지원 해외전시회 참가지원 한아세안 XR메타버스 컨퍼런스 개최	마케팅 지원 글로벌 메타버스 컨퍼런스 개최 XR메타버스 기업교류행사 개최
지원규모	마케팅 지원 기업당 최대 2천만원	마케팅 지원 기업당 최대 4천만원	
시행전략	해외바이어 초청, 바이어매칭, 컨설팅 등을 지원	한아세안 메타버스산업 관련 트렌드 공유, 비즈니스 교류 확대 계기 마련, 지속성 확보	기업별 마케팅지원에서 정보통신 전시회 공동관 운영 및 참가지원으로 전환

- (기술인력 양성) 실감콘텐츠 저변 확산 및 기술인력 양성 통해 우리기업  
인력난 해소에 기여
  - 21-22년은 코로나19로 인한 제약으로, XR아카데미 교육 커리큘럼 개발,  
XR 아카데미 운영 통해 실감콘텐츠 제작기술 기초 및 실무교육을 실시

【표 4】 기술인력 양성 연도별 시행전략 및 특성

구분	2021	2022	2023
과정구성	기초교육 실무교육	기초 및 심화(중급) 실무(취업연계 인턴십)	취업연계 인턴십과정
시행전략	콘텐츠 제작 인프라 기반 기술교육 진행 MOU 체결기관 교육생 선발, 실무교육 통해 네트워크 강화	교육대상 및 목적별로 과정 다각화 기술인력 수급 필요한 기업을 매칭, 인턴교육과정 진행	아세안 진출 국내 XR기업에서 참여형 인턴십 실무교육 진행

- (인프라 구축·운영) 실감콘텐츠 제작의 지역 거점으로서, 제작 인프라에 대한  
접근성 증대 및 제작 활성화를 지원
  - 실감콘텐츠 제작을 위한 블류메트릭 렌더링, VFX 및 특수영상, 후반제작  
지원 시설을 구축, 관련 기관 및 기업에 무상대여

인프라	주요내용
	<p>&lt;K-아세안 스튜디오&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실제 사물을 360° 3D 모델링으로 구현해 홀로그램 또는 혼합현실 콘텐츠를 제작하는 실감콘텐츠 핵심 인프라 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국방, 교육, 제조 등 실감콘텐츠 산업 전반에 활용</li> </ul> </li> </ul>
	<p>&lt;5G 실내외 연속형 사용자 위치추적 시스템&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사용자 측위 플랫폼으로 다양한 LBS(위치기반서비스) 데이터 제공 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 이통사 협업을 통해 고도화 및 한-아세안 시장 진출 추진</li> </ul> </li> </ul>
	<p>&lt;혼합현실 스튜디오&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실시간 혼합현실 콘텐츠 제작 지원 시스템 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실제 사물 및 세트를 바탕으로 방송급 품질의 혼합현실(AR) 콘텐츠 제작 및 실시간 송출 가능</li> </ul> </li> </ul>
	<p>&lt;홀로그램 화상회의실&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 5G 기반 홀로그램 온라인 컨퍼런스 시스템 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 및 심도 카메라 기반 차세대 원격 가시화 시스템</li> </ul> </li> </ul>
	<p>&lt;성능측정 시스템&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실감콘텐츠 뇌파, 사용자 DB 기반 멀미도 측정 시스템 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 휴먼팩터 에러를 제거한 사용자 친화적인 5G 실감콘텐츠 제작</li> </ul> </li> </ul>
	<p>&lt;K-XR 교육실&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실감콘텐츠 전문 인력 양성을 위한 아카데미 운영 공간 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 30명 규모 융합형 실감콘텐츠 강의, 비대면 온라인 교육 과정 운영</li> </ul> </li> </ul>

- (네트워크 발굴·구축) 한아세안 가상융합기술 육성 및 동반성장 발판 마련을 위한 협력체계를 구축하고 아세안 공무원 초청연수를 추진
  - 아세안 ICT 유관부처, 지자체 기관 공무원 초청연수 통해 빌리지사업 홍보, 공동 프로젝트 추진 논의
  - 공무원 초청연수 결과로 공동프로젝트 협력제안서를 도출, 차년도 공동 프로젝트 지정과제로 연계·적용

### 3-3 사업성과 분석

#### □ 성과분석 추진방안

- 사업자료에 대한 문헌분석 통해 사업의 기획의도와 설계, 시행 세부내용과 결과를 파악하고, 성과분석의 기초근거로 활용
  - 연간 사업추진계획서 및 결과보고서, 활동별 실적보고서 등의 자료분석 통해 사업의 정량적 성과를 집계하고, 정성적 성과분석 위한 조사항목을 도출
- 변화이론(theory of change)을 재구성함으로써, 동 사업의 단기 및 중장기 성과로 구조화하고 논리모형(안)의 도출 근거로 활용
  - 기존 사업 활동 중심의 구조를 성과목표 중심으로 실적을 재집계
  - 각 사업 활동과 성과목표 간의 부합성, 사업설계의 타당성을 검토해 개선 사항을 도출
- 주요 이해관계자와의 심층면담을 통해 정량적 성과를 보완하고 개선방안 모색을 위한 시사점을 도출
  - 사업관리자 및 주요 수혜기업과의 면담을 통해 사업 운영체계와 수행과정을 면밀히 파악하고, 정성적 성과를 파악
  - 성과달성의 촉진 또는 저해요인을 검토해, 개선방안을 모색

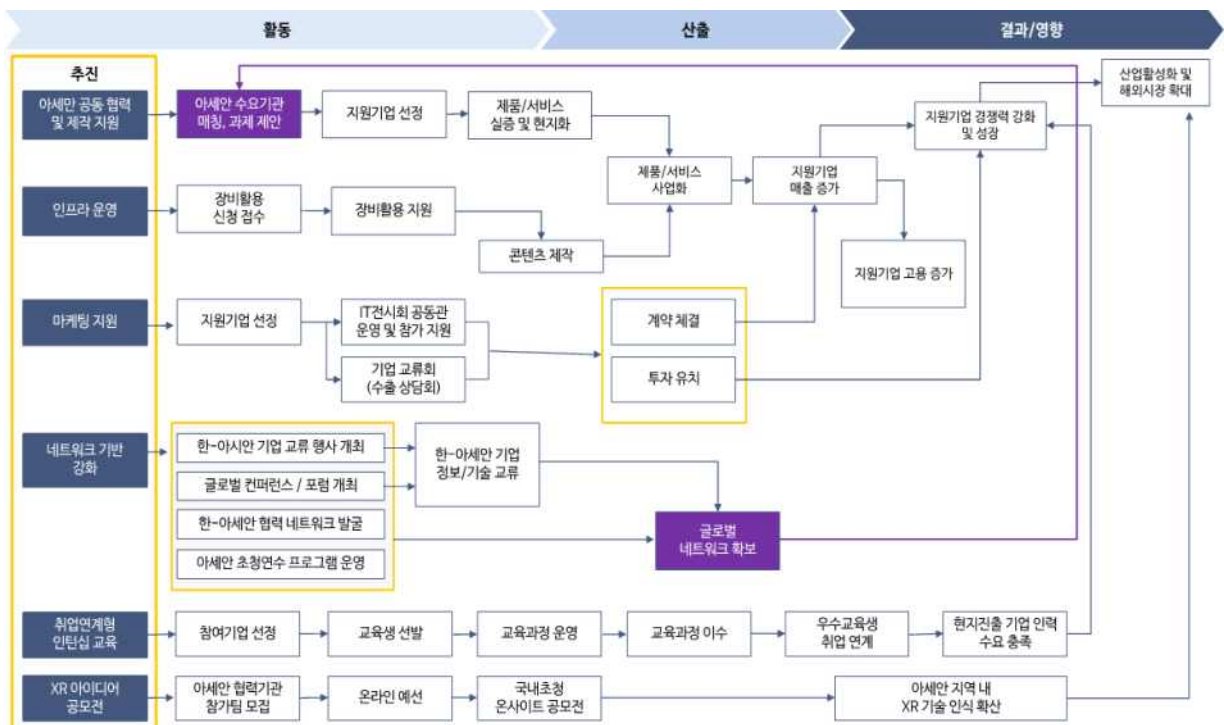
#### 주요 개념 정리

- 변화이론(theory of change): 결과기반 사업관리(results-based management), 즉 사업의 목표성과를 중심으로 하는 기획-시행-점검 및 평가를 위해 활용하는 도구임. 특정 자원의 투입과 활동을 통해 예상되는(의도한) 결과의 흐름을 도식화하며, 각 구성요소는 인과관계로 연결되어야 함. 구성요소 간의 연결고리, 다음 단계로 넘어가기 위한 전제조건을 함께 고려함으로써, 목표 달성을 촉진 또는 저해하는 요인을 도출할 수 있음 (Imas and Rist 2009)
- 결과기반 관리(results-based management): 모든 이해관계자가 사업의 모든 절차 및 산출물이 성과 달성에 기여할 수 있도록 하는 경영전략 (UNDG 2011)
- 변화이론 각 투입요소의 개념 (Imas and Rist 2009)
  - 투입물(inputs): 사업에 투입되는 자원(자금, 인력)
  - 활동(activities): 사업을 통해 실제 수행하는 활동
  - 산출물(outputs): 활동의 결과로 도출된 재화/서비스
  - 성과(outcomes): 활동의 목표 또는 산출물로 인해 발생하는 행동의 변화
  - 영향(impacts): 성과가 누적되면서 발생하는 장기적 변화로 전략목표와 유사

## □ 사업의 변화이론(theory of change) 검토결과

- 사업설계 및 성과지표의 논리적 타당성 확인
  - 추진활동이 단기 및 중장기 목표로 연계되는 과정을 논리적으로 구체화하고 있으며, 추진 활동과 목표가 타당한 인과관계를 바탕으로 설정
  - 성과목표에 부합하는 성과지표를 수립해, 해당 지표의 데이터로 사업성과를 충분히 설명 가능
- 주요 활동이 유기적 연계성을 확보하고 있어, 대다수가 동일 성과목표 달성에 기여하는 점을 확인
  - 한-아세안 유관기관 네트워크 구축 통해, 아세안 시장의 XR분야 관련 수요처를 파악, 차년도 공동협력 지정과제로 연계 기획
  - 인프라 구축·운영 통해 기술인력 양성교육 및 아세안 공무원 초청연수 시 교육 효과성을 제고

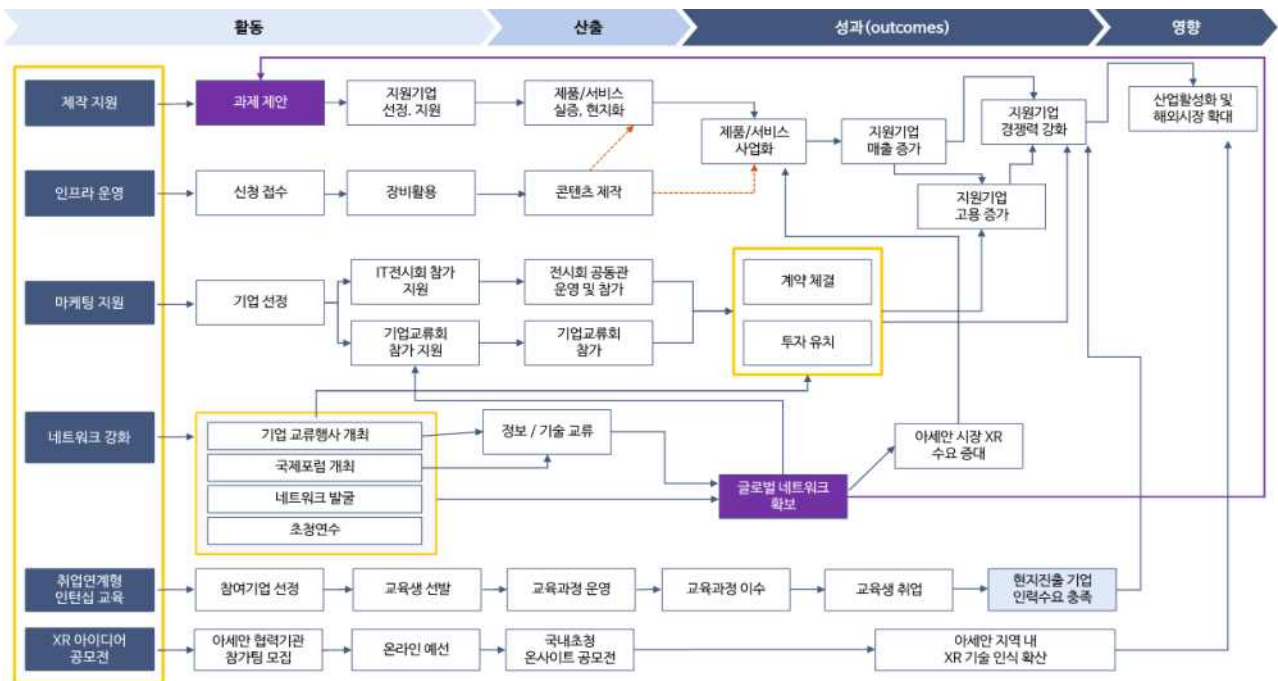
【그림 1】 사업의 기존 논리 모형



## □ 사업의 변화이론(theory of change) 재구성

- 성과(outcomes) 및 영향(impact) 준위의 목표 재조정 필요
  - 수혜기업이 제작한 콘텐츠의 사업화, 이로 인한 지원기업의 매출 및 신규 고용 발생, 마케팅 지원 수혜기업의 계약체결 및 투자유치는 동 사업의 추진 목적이자 성과(outcome) 수준에 더욱 부합
  - 취업연계형 인턴십 교육생이 교육과정을 성실하게 참여, 적정 기준을 통과해 이수자격을 취득하는 것은 수혜자의 행동변화에 해당, 이 역시 중기성과(outcome)로 볼 수 있음.
  - 산업 활성화 및 시장 확대는 동 사업의 중기성과, “수혜기업의 아세안시장 경쟁력 강화 및 성장” 이 기타 내외부적 요인과 결합, 누적·확산되어 기대할 수 있는 장기적인 변화로서, 영향(impact)으로 분리 가능
- 재구성한 변화이론을 기반으로, 성과분석 범위를 구체화하고 점검 필요사항을 도출
  - 단기성과(outputs/산출물) 및 중기성과(outcomes)로 분류해 사업성과를 집계하고, 발굴 가능한 정성적 성과를 폭넓게 예측하고 심층 면담시 점검
  - 특히, 인프라 대여 통한 콘텐츠 제작지원 활동의 사업목표 달성 기여 여부 및 기타 활동과의 연계성 확인 필요

【그림 2】 변화이론 재구성 결과



## 3-4 주요 성과

### □ 국내 콘텐츠 기업의 제작 및 해외시장 진출 지원에 있어 독보적 가치 확보

- 코로나19 팬데믹 이후 우리 우수 콘텐츠 기업의 회생과 성장을 견인하기 위해 특수하고 희소한 기회를 제공
  - 지난 3년간(2021-2023) 우리 정부의 콘텐츠 제작기업 지원사업은 한국콘텐츠진흥원, 한국전파진흥협회, 한국방송통신전파진흥원의 총 13개 과제로 집계
  - 그중 9개 과제는 방송콘텐츠 제작에 집중, 1개 과제만 유일하게 실감콘텐츠 제작을 지원하는데 그 과제 수가 최대 6개로 매우 제한적
  - 콘텐츠 사업화에 이르기까지 수년의 제작비용과 기간을 투입해야 하는 콘텐츠 기업에게 한·아세안 ICT 벨리지의 아세안시장의 실 수요처 연계와 제작지원 직접비용 및 해외 마케팅, 기술인력 양성 지원은 절대적으로 유용
  - 콘텐츠제작 및 기술인력 양성, 인프라·장비대여 활동 등에 참여한 총 5개 기업 면담 결과, 동 지원과제의 희소성과 유용성, 코로나19 팬데믹 이후 위기 극복을 위한 시의적절성이 높게 평가됨을 확인

【표 5】 2021-23년 국내 콘텐츠 제작지원사업

기관	사업연도	사업명	사업 목적	사업대상	지원조건	지원내용	지원금액 (과제 수, 개별 규모)
한국콘텐츠진흥원	2023	상반기 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원	-국내 우수 방송영상콘텐츠를 해외 현지규격에 맞게 재제작할 수 있도록 지원함으로써 수출 및 해외마케팅 촉진	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 방송콘텐츠 해외판권 등 지적재산권 보유 기업</li> <li>• 지적재산권의 양도, 이용허락 등 적합한 권리를 확보한 기업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-기제작 완료된 국내 방송콘텐츠(채널, OTT플랫폼 등 방영 필수) 대상</li> <li>-해당 작품의 권리, 기간, 계약금액, 제공사항 등 수출계약 내용과 서명이 완료된 계약서 필수</li> </ul>	해외수출 및 마케팅 위한 대본화, 번역, M/E분리, 더빙, 녹음, 종합편집, 음원교체 등	총 60억원 (30편, 최대 2억원)
		실감콘텐츠 제작지원(선도형) 사업	-글로벌 경쟁력 있는 시장 선도형 우수 콘텐츠 지원으로 산업역량 강화 및 시장 활성화 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중소제작사(법인)</li> <li>• 대기업은 참여기관으로 참가 가능</li> <li>• 유통채널 확보 가능한 기업 간 협업 권장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-실감콘텐츠 관련 제작완료 및 유통 경험 보유한 기업</li> <li>-협약기간 내 콘텐츠 제작 완료 및 상용화 가능 기업</li> <li>-총사업비 30% 이상 자부담</li> </ul>	콘텐츠 제작 직접 비용	총 60억원 내외 (6편, 최대 10억원)
		ICT-음악(뮤직테크) 콘텐츠 제작지원	-음악 콘텐츠(기술)와 ICT기술 융합을 통해 대한민국 음악 콘텐츠 산업 경쟁력 강화 및 신시장 선점 기반 마련	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악·ICT기술 결합 융·복합 프로젝트 제작/서비스 하고자 하는 국내 음악 기업 등</li> <li>• 사업자가 대기업이 아닌 중소기업, 공공기관, 비영리법인 등 지원 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-음악 콘텐츠가 중심이 되어야 함(프로토타입 혹은 비즈모델이 개발된 기업 지원 가능)</li> <li>-총사업비 10% 이상 자부담</li> </ul>	ICT기술을 음악 콘텐츠에 접목한 융·복합 프로젝트, 콘텐츠, 서비스 지원	총 8편 내외, 편당 최대 2억원

기관	사업연도	사업명	사업 목적	사업대상	지원조건	지원내용	지원금액 (과제 수, 개별 규모)
		방송영상콘텐츠 제작지원(방송) 사업 배리어프리 부문	-글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 산업 진흥	• 방송영상 제작사, 방송사 등	- 방영 중이거나 제작 진행률이 50%를 초과하는 작품은 공모 신청 불가 - 총사업비 10% 이상 자부담(현금)	콘텐츠 기획·제작 관련 제반 비용	총 4억원 내외 (2편 내외, 최대 2억원)
		방송영상콘텐츠 제작지원(방송) 사업 드라마 부문	-글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 산업 진흥	• 중소 방송영상 제작사 (법인·개인사업자)	- 방영 중이거나 제작 진행률이 50%를 초과하는 작품은 공모 신청 불가 - 총사업비 10% 이상 자부담(현금)	콘텐츠 기획·제작 관련 제반 비용	총 30억원 내외 (5편 내외, 최대 6억원)
		방송영상콘텐츠 제작지원(방송) 사업 다큐멘터리 부문	-글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 산업 진흥	• 중소 방송영상 제작사 (법인·개인사업자)	- 방영 중이거나 제작 진행률이 50%를 초과하는 작품은 공모 신청 불가 - 총사업비 10% 이상 자부담(현금)	콘텐츠 기획·제작 관련 제반 비용	총 10.5억원 내외 (7편 내외, 최대 1.5억원)
		방송영상콘텐츠 제작지원(방송포맷) 사업	-경쟁력을 갖춘 신규 방송포맷 발굴 및 제작사 역량 강화를 통한 산업 성장동력 확보	• 중소 방송영상 제작사 (법인·개인사업자)	- 방영 중이거나 제작 진행률이 50%를 초과하는 작품은 공모 신청 불가 - 총사업비 10% 이상 자부담(현금)	콘텐츠 기획·제작 관련 제반 비용	총 18.5억원 내외 (10편 내외, 최대 1.85억원)
		국제방송문화교류 지원(국제공동제작)	- 방송 콘텐츠 공동제작 및 방영을 통한 국가 간 교류와 문화적 이해 증진	• 중소 방송영상 독립제작사 • 방송법 제2조3항에 따른 방송사업자	- 국내외 협약기간 종료 후 상대국 방송사를 통해 1년 이내 방영 필수 - 접수 마감일 기준, 제작 진행률 50% 초과 작품 또는 현재 방영 중인 작품은 공모신청 불가	콘텐츠 기획·제작 관련 제반 비용	총 12.7억원 내외 • 다큐멘터리 (3편, 최대 2.25억원) • 드라마, 예능, 교양 (2편, 최대 3억원)
		신성장(신기술 기반 및 신시장 창출형) 게임콘텐츠 제작지원	-신 기술 (클라우드, 인공지능, VR/AR 기술 등)을 기반으로 한 게임콘텐츠 제작지원을 통해 글로벌 시장에서의 국산	• 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능 • 콘솔, PC 게임 지원 불가 • 신기술 기반 분야 중	- 협약종료일(2023년 11월)까지 게임 콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 사업자 - 총사업비 10% 이상 자부담금 우선 집행	상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작 지원	• 신기술기반형(클라우드 인공지능) (5개 내외, 최대 4억원) • 신기술 기반형(VR/AR)

기관	사업연도	사업명	사업 목적	사업대상	지원조건	지원내용	지원금액 (과제 수, 개별 규모)
			게임의 경쟁력 강화 도모	클라우드/인공지능 분야는 컨소시엄 구성 지원 가능, 주관기관을 포함하여 최대 2개 기업으로 구성가능			(5개 내외, 최대 4억원) • <b>신시장 창출형 (모 바일)</b> (18개 내외, 최대 35억원)
		2023년 게임콘텐츠 제작지원 사업 공고[다년도]	-국내·외 게임시장을 개척할 PC, 콘솔 게임콘텐츠 제작지원을 통해 우리나라 콘텐츠 수출 선도	• 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능 • 법인사업자 간 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음 (지원기관 단독 주관)	- <b>(출시형)</b> 2023년 11월 정식 런칭 이후 추가 업데이트 빌드를 개발 완료해야 함 -협약 체결일로부터 3개월 이내 상용화 서비스를 예정하는 게임 지원 불가 -총사업비 10% 이상 자부담	상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작, 마케팅, 번역, QA 등 지원	• <b>PC분야(개발형)</b> (6개 내외, 최대 4억원) • <b>PC분야(출시형)</b> (4개 내외, 최대 2억원) • <b>콘솔분야(개발형)</b> (10개 내외, 최대 4억원)
과학기술 정보통신부 / 한국전파 진흥협회	2022	차세대방송 성장기반 조성 사업	-신기술 융합 및 초고화질 콘텐츠, 신한류 대형 콘텐츠의 제작 지원을 통해 국내 방송미디어 산업의 차세대 기술경쟁력 제고	• 방송사업자, 제작사, OTT사 등	- <b>(뉴테크 융합지원)</b> 지원금의 20% 자부담 - <b>(신한류 프리미엄 콘텐츠)</b> 자부 담금 지원금과 1:1매칭	- <b>(뉴테크 융합지원)</b> 가 상용화, 시 기술 융합 방 송콘텐츠 제작지원, ICT 신기술(자유) 융합 방송콘텐츠 제작 - <b>(신한류 프리미엄 콘텐 트)</b> 대규모 UHD 방송 콘텐츠 지원	• <b>뉴테크 융합지원</b> (최대 4억원(지 정), 최대 2억원(자 유)) • <b>신한류 프리미엄 콘텐츠(연간 10억 원(최대 3년))</b>
과학기술 정보통신부 / 한국방송통 신전파진흥 원	2023	방송프로그램 제작지원 (일반형)	-국내외 투자를 통한 규모 있는 방송콘텐츠 제작 및 글로벌 경쟁력 강화	• 방송사업자(방송사업 자와 협업하는 제작사도 신청 가능)	• 국내 및 해외 방송사업자, 투자 사, 제작사 등으로부터 선투 자, 선판매한 금액이 제작지원 금의 100% 이상이고 자부담 금을 20% 이상 투자한 사업자	-국내외 방송사, 제작 사, 투자사의 투자를 받 은 고품질 방송콘텐츠 제작 지원	프로젝트별 최대 8억 원
		방송프로그램 제작지원 (OTT 특화형)	-창의적인 OTT 특화 콘텐츠 포맷의 발굴·제작 및 해외진출 지원을 통한 글로벌 경쟁력 제고	• 국내 OTT 플랫폼 사업자↔방송사업자· 제작사 컨소시엄	-국내 OTT 플랫폼을 통한 서비스 조건 -정부지원금의 100% 이상 사업자 제작비 투자 조건	-저작권을 보유한 제작사, 방송사의 기획안을 발굴하여 오리지널 콘텐츠 제작 지원	프로젝트별 최대 5억원

□ 국내 XR콘텐츠 기업의 아세안시장 진출 및 경쟁력 강화 목표 초과달성

- 국내 우수기업의 XR 콘텐츠 제작 및 해외마케팅 지원 통해 아세안시장 진출 및 경쟁력 강화에 직접 기여
  - 3년간 아세안 수요처 매칭 통한 콘텐츠 제작(31개 과제), 해외마케팅(71개 과제) 과제를 수행해, 총 141개 콘텐츠 제작기업<sup>25)</sup>의 아세안 시장진출 지원
  - 이를 통해, 수혜기업의 매출 총 255.05억 원<sup>26)</sup>, 신규 고용 189명을 창출
  - 이외에도, 신규 체결계약 245건<sup>27)</sup>, 특허등록(출원) 78건을 달성
  - 수혜기업 연간 매출 및 고용 등 주요 지표는 매년 연간 목표치를 상향 조정하였으나, 2022년 기준 각각 186%, 101.4%로 초과 달성
  - 연도별 수혜기업을 대상으로 당해연도 발생한 매출, 신규 고용, 계약 및 특허등록 건수를 집계한 수치로서, 이후 지속 발생하는 성과를 합산하면 크게 확대 예상

【그림 3】 국내 XR 콘텐츠 기업의 아세안시장 진출 및 경쟁력 강화



25) 공동협력 콘텐츠제작지원과 해외마케팅 지원 참여기업의 중복집계 가능. 2021-23년 참여기업 총계  
 26) 2021-22년 최종실적과 2023년 잠정실적을 합산. 2023년 실적은 2023년 12월 현재 집계 중이나, 매출 목표치는 70억원, 고용 창출인력 목표치 75명 100% 달성할 것으로 예상됨.  
 27) 22년 실적만 포함

【표 6】 핵심성과 달성도 요약

목표	지표	목표치		실적		달성율	
국내 XR 콘텐츠 기업의 아세안 시장 진출 및 경쟁력 강화	당해연도 수혜기업 매출액 (원)	2021	61억	2021	63.9억	2021	105%
		2022	65억	2022	121.15억	2022	186%
		2023	70억	2023	취합 중	2023	100% 예상
		총계	135억	총계	(잠정) 255.05 <sup>28)</sup>	총계	(잠정) 188.9%
	당해연도 수혜기업 신규고용 수 (명)	2021	73명	2021	74명	2021	101.4%
		2022	75명	2022	97명	2022	129%
		2023	75명	2023	취합 중	2023	100% 예상
		총계	150명	총계	(잠정) 246명 <sup>29)</sup>	총계	100% 예상
	당해연도 수혜기업 신규 계약체결 수 (건)* <sup>30)</sup>	2021	-	2021	-	2021	-
		2022		2022	245건	2022	
		2023		2023		2023	
		총계		총계		총계	
	당해연도 수혜기업 신규 특허등록(출원) 수 (건)*	2021	-	2021	23건	2021	
		2022	-	2022	55건	2022	
		2023	-	2023		2023	
		총계		총계		총계	
실감콘텐츠 기술인력 양성	인턴십 수료 수 (명)	2022	-	2022	12명	2022	-
		2023	80명	2023	90명	2023	112.5%
		총계		총계	102명	총계	

□ 네트워크 발굴·구축 통해 우리 기업의 아세안 시장 판로개척에 기여

- 아세안 네트워크 구축 통해 시장 수요처를 발굴·연계하고, 아세안 시장 내 우리 기업의 XR콘텐츠 인지도를 높여 추가적 수요 형성함으로써 성과 달성에 기여
  - 9개 국가 총 28개 정부부처, 공공기관 및 대학, 민간협회 등 유관기관과 네트워크를 발굴·구축해 협력을 도모, 15건의 업무협약 체결 완료
  - 3년간 협업기관 공무원 총 181명을 대상으로 초청연수를 진행하고, 그 결과 협력제안서를 24건을 도출
  - 이를 바탕으로 22년 및 23년 콘텐츠 공동제작 지정과제를 3건 도출, 우리 기업의 해당 아세안시장 진출에 직접 기여

28) 2023.12월 기준 목표치 초과달성 예상되나, 100% 달성 가정시 잠정 수치  
 29) 2023.12월 기준 목표치 초과달성 예상되나, 100% 달성 가정시 잠정 수치  
 30) 신규 계약체결 및 특허등록 수는 주요 지표에 미포함, 연간 목표치 미설정

【표 7】 아세안 네트워크 구축 현황(2023년 10월 기준)

연번	국가	부처(기관)명	구분	협력 현황
1	브루나이	루민코퍼레이션	기업	· 업무협약 체결(22년) · 연수프로그램 참여(22년, 23년) · 공동프로젝트 추진('22~23년)
2	캄보디아	우정통신부	부처	· 업무협약 체결(22년) · 연수프로그램 참여(23년)
3		문화예술부	부처	· 연수프로그램 참여(23년)
4	인도네시아	프레지던트대학교 (President University)	대학	· 업무협약 체결(20년)
5		PIP Makassa	교육기관	· 업무협약 체결(22년) · 연수프로그램 참여(23년)
6		비누스대학	대학	· 업무협약 체결(23년)
7		해양수산부	부처	· 연수프로그램 참여(23년)
8		할루 올레오 대학교	대학	· 연수프로그램 참여(23년)
9	라오스	정보문화관광부	부처	· 연수프로그램 참여(23년)
10	말레이시아	알로르세타르 주 시의회	지방정부	· 연수프로그램 참여(23년)
11		국립 문화예술부	부처	· 연수프로그램 참여(23년)
12		국립 예술 문화유산 아카데미	기관	
13		관광예술문화부	부처	
14		아시아 태평양 기술혁신 대학교 (Asia Pacific University of Technology & Innovation (APU))	대학	· 업무협약 체결(22년) · 연수프로그램 참여(23년)
15	미얀마	정보기술대학교 (University of Information Technology)	부처/대학	· 업무협약체결(22년) · 연수프로그램 참여(23년)
16		야타나르폰 기술대학교 (University of Technology, Yatanarpon Cyber City)	부처/대학	
17		대미얀마 미국 정보통신기술 위원회 (US ICT Council for Myanmar)	위원회	
18	필리핀	첨단과학기술연구소	연구기관	· 업무협약 체결(23년)
19		필리핀 소프트웨어산업협회	협회	· 업무협약 체결(21년)
20	태국	타마삿대학 (Thammasat University)	대학	· 업무협약 체결(22년) · 연수프로그램 참여(23년)
21		방콕국립중앙박물관	기관	· 공동프로젝트 추진('22년)
22		킹 몽콕공과대 랏크라방	대학	· 업무협약 체결(22년)
23		디지털경제 진흥원	기관	· 업무협약 체결(20년) · 연수프로그램 참여(23년)
24		태국 시암박물관	기관	· 연수프로그램 참여(23년)
25		태국 문화부 미술국	부처	· 연수프로그램 참여('23년) · 협약 논의 중
26	베트남	베트남 인터넷협회	협회	· 업무협약 체결(20년) · 연수프로그램 참여(23년)
27		호치민 관광부	부처	· 연수프로그램 참여(23년)
28		하노이 국립 사범대학교 (University of Education, Vietnam National University, Hanoi)	대학	· 업무협약 체결(23년) · 연수프로그램 참여(23년)

## □ 현지 기술인력 양성 통해 아세안 시장 우리 기업의 경쟁력 강화 기여

- 실무형 인턴십 역시 아세안시장 우리 기업의 현지 기술인력 양성 및 수급을 지원함으로써, 중장기적으로 시장 경쟁력 강화에 기여
  - 코로나19 상황 안정화에 따라 22년 신규 도입, 2년간 총 92명의 인턴십 교육생을 모집, 전원 3개월 교육과정을 이수하고 연계기업에 취업 완료<sup>31)</sup>
  - 특히, 2022년 인턴십 과정을 이수하고 해당 기업에 취업한 12명의 현지 인력은 2023년 10월 현재까지 전원 고용이 지속되고 있어, 양질의 일자리를 확보한 것을 반증
  - 기술인력 수급을 통한 우리 기업의 투자비용 절감 효과는 참여기업과의 심층면담을 통해 확인했으나, 특성상 이로 인한 직접적인 매출 및 신규 계약체결 발생효과는 확인 불가
  - 다만, 우리 기업의 아세안 XR콘텐츠 시장진출 및 선점을 저해하는 주요 요인 중 하나가 현지 양질의 기술인력 수급의 어려움이라는 점을 감안, 아세안시장 진출 활성화와 경쟁력 강화에 기여하는 점은 확인 가능
  - 현지 인력의 선발 및 교육훈련을 통해서도 국내 기술인력 수준의 작업능률과 효과를 기대할 수 있다는 점에서 기업 차원의 새로운 가능성을 확인, 인식 전환 계기로 작용

【표 8】 단기성과(산출물) 요약

단기성과 (산출물)	지표	실적	
XR콘텐츠 제품/서비스 개발 및 마케팅	공동협력 제작지원 과제 수 (개)	2021	6
		2022	9
		2023	8
		총계	23
	마케팅 지원 건수 (개)	2021	5
		2022	17
		2023	8
		총계	30
XR 기술인력 양성	인턴십 교육과정 등록/참여자 수	2022	12
		2023	90
		총계	

31) 2023년 최종 연계기업 수, 교육과정 기간 확인 필요

아세안 네트워크 발굴·구축	당해연도 국내외 신규·연장 MOU 체결 (건)	2021	7건
		2022	10건
		2023	-
		총계	17건
	초청연수 참가자 수 (명)	2021	105명
		2022	17명
		2023	59명
		총계	181명
	도출된 협력제안서 (건)	2021	4건
		2022	9건
		2023	11건
		총계	24건

### 콘텐츠제작(공동협력) 우수사례 1 (주)와이에스티의 K-XR 투어 플랫폼

(주)와이에스티는 베트남 후에 황성의 높은 관광 수요에 맞춰 VR콘텐츠의 상품화 가능성을 높게 판단하고 선제적으로 대응하였다. 후에 황성은 연간 관광객 400-500만 명의 관광객이 방문할 정도로 관광 수요가 높고, 이에 베트남 정부는 후에 국제공항 개항 계획을 발표한 바 있다. 그러나, 해당 수요를 충족할 수 있는 관광 및 체험요소가 크게 부족한 상황이었다. 이에, (주)와이에스티는 베트남 지사를 설립하고, 2017-18년간 베트남 문화부, 후에성, 후에 지역보존센터 등과 협업 하여 후에 황성 VR체험관을 설치하였다. 지역 문화당국으로부터 콘텐츠에 대한 역사문화학적 고증을 받고, 행정승인 및 시범운영까지 모두 마쳤으나, 코로나 19 팬데믹 발생으로 인해 해당 VR체험관은 본격적으로 관광객을 맞이해보지 못하고 폐쇄되었다.

코로나19 상황이 차츰 안정됨에 따라, (주)와이에스티는 사업 재개기회를 모색하던 차에 2021년 한·아세안 ICT 빌리지의 공동협력 콘텐츠제작 지원과제에 참여하게 되었다. 동 과제에 참여함으로써 기존 2017-18년 제작한 콘텐츠를 XR기술을 활용해, 연내 고도화를 완료하였다. 기존의 관광상품과 차별화 전략을 해서, 실외 체험이 가능한 상품을 개발하였고, 2022년 후에 황성 체험관을 개관함에 따라 매출이 발생하고 있다.

(주)와이에스티는 2021년 고도화한 K-XR 투어 플랫폼을 활용, 새로운 비즈니스 모델 개발을 도모하였다. 베트남 후에 황성 관광상품을 운영하고 있는 국내 다양한 여행사와 접촉하였고, 그 결과 2022년말 하나투어와 독점 계약에 성공하였다. 연 단위로 계약을 갱신하여, 23년에도 갱신 예정이다. 2024년부터는 하나투어의 해당 관광상품이 흡소핑 판매가 예정되었고, 후에 국제공항 개항호재와 더불어 매출액이 약 30% 상승할 것으로 기대되고 있다. 이에 따라, 21년 고도화한 콘텐츠로 인해 지속적으로 발생하는 매출은 하나투어 독점계약 수익과 후에 황성 체험관(티켓판매 매출)이며, 이는 코로나19 상황 종료에 따른 관광수요 증대에 따라 지속 상승할 것으로 기대된다.

동 경험을 바탕으로, (주)와이에스티는 K-XR 투어 플랫폼의 베트남 현지 신규 판로개척에 힘써오고 있다. 현지 후에 황성 관광상품을 운영하는 다양한 여행사를 초청, 세미나 개최를 통해 적극 신규 수요처를 모색하고, 그 결과 2023년 10월 기준, 베트남 국내 최대 여행사(사이공투어 리스트) 본사와 협업방안을 논의 중이다. 이외에도, 문화교육을 비롯한 다양한 진출 방안을 모색하고 있다.

이와 같이, 콘텐츠 제작지원을 통한 매출 발생 효과는 해당 연도에 그치지 않고 지속적으로 발생한다. 실제 상용화 성공으로 인해 매출이 발생하는 시점은 콘텐츠 제작 시점으로부터 통상 1-2년이 소요된다. 또한, 수요처를 확대하고 신규 비즈니스 모델을 창출하기 위한 기업 차원의 다각도 노력이 지속되는 점을 고려할 때, 그 파급효과는 현재 집계된 매출 및 신규 고용인력 규모를 크게 상회할 수 있다는 점을 시사한다.

콘텐츠 제작기업 차원에서 콘텐츠의 수요 발굴 및 제작, 상용화에 상당 규모의 투입이 요구 되고, 이로 인해 외부의 지원과 투자에 대한 수요가 항상 높다는 점을 확인할 수 있다. 특히, 아세안 시장진출을 겨냥한 우리 정부 차원의 콘텐츠제작 지원은 매우 제한적이기 때문에, 동 ICT 빌리지의 지원사업은 희소가치가 높다.



## 콘텐츠제작(공동협력) 우수사례 2 (주)핀잇의 태국 국립중앙박물관 문화유산 XR전시 플랫폼

핀잇은 가상현실 콘텐츠를 통한 다양한 산업·문화·교육의 연결고리를 잇는 다양한 활동을 통해 아세안 시장 진출을 도모해오고 있었다. 코로나19 팬데믹 발발 이전부터 특히 태국 시장 진출을 시도해오고 있었는데, 실감콘텐츠 제작을 위한 준비작업 차원에서 태국의 국립중앙박물관과 협업을 통해 미디어아트 제작에 참여한 바 있다. 2022년 한·아세안 ICT 빌리지의 콘텐츠 제작지원과제 참여를 계기로, (주)핀잇은 태국 문화유산을 가상체험할 수 있는 XR 전시 플랫폼을 구축하였다. 2023년 6월 그랜드오픈을 거쳐 현재 태국 국립중앙박물관 상설 전시되어 현재 많은 관람객이 찾고 있다. 태국 최초로 자국 문화유산을 토대로 제작된 가상체험 콘텐츠로 높은 관심을 받고 있다.

(주)핀잇은 해당 전시플랫폼의 시범 쇼케이스와 상설전시를 통해 현지 시장에서 홍보기회를 활용할 수 있었다. 실감콘텐츠에 대한 현지 이해가 높아지고, 이를 활용한 교육 효과성에 관한 관심을 높이고, 현지 다양한 산업 분야에서도 관련 콘텐츠를 접목하기 위한 다양한 시도로 연계되었다. 2023년 태국 국방부 발주로 XR 밀리터리 트레이닝 콘텐츠제작을 완료하였고, 태국 국립중앙박물관 발주로 모바일 문화유산 교육자료 개발과제를 진행하고 있다. 뒤이어, 국립과학박물관, 과학도서관, 패브릭박물관 등 다양한 분야의 기관들과 협업 논의를 추진 중이다. 태국 스마트관광 프로젝트에도 참여하게 되어, 제작 및 운영편입 확보 예정이다.

이를 발판으로, (주)핀잇은 2022년 6명에서 2023년 13명으로 고용 규모를 대폭 확대하고, 2023년 12월 현지 법인 설립을 앞두고 있다. 다양한 세제혜택과 비자지원을 받으며, 태국 디지털벨리에 외국기업으로서 최초 입주 예정이다.

이와 같이, (주)핀잇은 ICT 빌리지의 콘텐츠제작 지원을 통해 단기간에 매우 성공적으로 아세안 시장에 진출하였다. XR 전시플랫폼은 2023년 6월 오픈됨에 따라 이를 통한 본격적인 매출과 수익은 23년 이후부터 지속해서 확보 예정이다. 이와 같은 직접적 매출 발생 효과 외에도, 현지에서의 다양한 기관과 협업 통한 새로운 콘텐츠제작으로 이어지고 있어 큰 파급효과를 누리고 있다. (주)핀잇은 정부 또는 공공기관 용역사업을 위주로 진행함에 따라, 콘텐츠제작에서 상용화, 매출 발생까지 기간을 상대적으로 축소할 수 있었다.

(주)핀잇은 자사의 기술력 외에도, 우리 정부 차원의 투자지원을 통해 해당 콘텐츠 제작 및 상용화를 시도한다는 점에서 현지 관련 기관들로부터 협업 초기부터 높은 신뢰를 확보할 수 있었다고 평가한다. 이는 관계기관들과의 협업과정에서 업무 효율을 높일 수 있었다. 또한, 태국 국립박물관의 체험관 오픈에 ICT 빌리지 사업단이 직접 참여하고, 이를 계기로 태국 국립박물관에서도 문화체육부 산하 다양한 관계기관을 초청한 것도 역시 현지에서 다양한 네트워크를 구축하는 데 효과적으로 기여했다고 평가한다.



## 기술인력양성(취업연계 인턴십) 우수사례 1 (주)비주얼다트

비주얼다트는 게임그래픽 디자인 전문업체로서 국내를 비롯 북미, 일본의 대규모 게임제작사와 적극 협력해오고 있다. 지난 5년여간 인도네시아 시장에 진출해, 판로를 개척해왔고, 이를 바탕으로 본격적인 법인설립을 준비해오고 있었다. 2022년 한아세안 ICT 빌리지의 실무연계형 인턴십 지원과정에 지원하였고, 참여기업으로 선정되었다. 이를 통해 인도네시아 현지에서 포트폴리오를 중심으로 인턴십 과정 12명을 선발하고, 국내(부산)로 초청해 3개월가량 메타버스 등 실감콘텐츠 제작 및 활용방안을 직접 교육을 실시하였다. 국내 관련 업계 기술인력의 인건비가 최근 크게 상승하여, 통상 요구되는 1년여간의 실무 교육훈련은 기업 차원에서 크게 부담인 상황이었다. 또한, 인도네시아 법인 파견을 위한 인력의 우수 인력 채용은 더욱더 육이나 어려움이 많았다. 최근 인도네시아 인력의 교육수준이 빠른 속도로 상승하고 있는 점은 체감하고 있었으나, 현지에서의 해당 분야의 기술인력 수급은 사실상 어려웠다

따라서, 취업연계 인턴십 과정은 기업 차원에서 매우 시의적절한 지원과제였다. 그러나, 기대 성과에 대해서는 기업 내부적으로 다양한 의견이 엇갈렸다. 현지 인력을 대상으로 교육훈련을 실시하더라도, 추진 중인 프로젝트에 투입해, 국내인력과 동일한 수준의 결과물을 도출할 수 없을 것이라는 우려가 높았다. 실제 대상 기업으로 선정된 후, 현지에서 인턴십 과정 12명을 선발과정을 치르며, 다시 한번 현지의 기술인력 수급의 어려움을 체감하였다.

본사에서 부산 교육장으로 직원을 파견, 3개월가량 자체적으로 교육과정을 구성하고 교육을 실시하였다. 해당 과정을 통해 기업 차원에서 현지인력 선발과 교육훈련의 노하우를 습득하는데 크게 도움이 되었다고 평한다. 2023년 2월 인도네시아 법인설립이 완료되었고, 인턴십 과정을 이수한 12명의 현지 기술인력은 모두 채용되었다. 1년의 세월이 흐른 현재(2023년 10월 기준) 해당 12명의 기술인력은 비주얼다트 인도네시아 법인에서 계속 근무하고 있다. 이는 고용인력도 해당 일자리에 만족하고, 고용주인 기업도 역시 일자리가 창출해내는 가치를 높게 평가한다는 점을 시사한다. 실제, 고용된 인력 각 개인이 특정 업무를 소화하는데 소요되는 작업시간이 20시간에서 15시간으로 축소될 만큼, 업무의 수준과 품질이 만족스러운 수준으로 지속 향상되었다고 밝혔다.

이로써 기업 차원에서 투입비용 부담이 크게 완화되었다. 현지 기술인력을 양성함으로써(인력 교육훈련을 통해 본사 인력 6명의 파견 비용은 발생하지만) 중장기적으로는 국내에서 관련 인력을 채용해 인도네시아 법인으로 파견할 때 발생하는 투입비용을 50%로 절감하는 효과를 거둘 수 있다. 이를 통해, 현지 시장의 새로운 과제에 과감하게 투자할 수 있는 여지, 역량을 확보했다고 평가한다.

아울러, 22년 실무연계 인턴십과정 참여를 통해, 현지 기술인력 양성에 대한 기업 내 인식이 크게 전환되었다. 12명의 인턴십 과정을 착수할 당시, 해당 인력들이 기업에서 진행 예정인 메타버스 프로젝트에 참여할 수준까지 작업능력을 향상되지 못할 것이라는 예상이 지배적이었다. 그러나, 현재 12명의 인력이 모두 해당 프로젝트에 투입되고 있다. 이로써, 현지 인력의 양성을 통해서도 충분히 중요 과제에 투입되어 대등한 수준의 산출물을 도출할 수 있다는 가능성을 모두 확인하였다. 이를 바탕으로, 23년 인턴십 과정에도 참여하여, 현재 40명의 현지 기술인력을 선발해 교육훈련을 실시하고 있다.

□ 기타 성과: 지역소재 기업/기관의 XR콘텐츠 제작 활성화 및 XR 아카데미 교육과정의 표준화 등 기타 성과를 도출

- 지역 기업 및 관련 기관의 해당 시설 및 장비 접근성을 확보
  - 콘텐츠 제작 인프라(스튜디오, 교육실, 홀로그램 화상회의실 등) 3개 시설 및 장비를 구축, 무상대여 및 기초교육을 제공
  - 총 141개 기업/기관이 시설 또는 장비를 활용해, 2021-22년 가동률은 연평균 약 75%를 달성
  - 해당 인프라 활용 기업과 면담 결과, 민간 대여업체 활용과 대비해 콘텐츠 제작비용을 연평균 최대 2천만 원가량 절감하는 효과
  - 시설 및 장비대여와 함께 제공하는 기초교육 이수율 통해 기술인력 기초 역량 배양 효과도 도출

【표 9】 XR 콘텐츠 제작 활성화 실적

목표	지표	목표치		실적		달성율	
		연도	개수	연도	개수	연도	율
지역 XR콘텐츠 제작 활성화	제작지원 기업/기관 수 (개)	2021	30개	2021	31개	2021	103%
		2022	35개	2022	66개	2022	188%
		2023	40개	2023	44개	2023	110%
		총계	105개	총계	141개	총계	134.3%
	인프라 가동률 (%)	2021	-	2021	84.17% (202일)	2021	-
		2022	70%	2022	76.3%	2022	109%
		2023	72%	2023	72%	2023	100%
		총계		총계		총계	

【표 10】 시설 및 장비별 활용실적 (2022년 기준)

시설 및 장비 구분	인프라 활용기관	제작 콘텐츠 개수	가동률
360 볼류메트릭 스튜디오	12개 기업, 4개 교육기관	4개	74.5%
MR 스튜디오	31개 기업, 10개 교육기관	29개	78.3%
위치추적 시스템	8개 기업, 2개 교육기관	2개	73.33%
성능측정 시스템	30개 기업, 1개 교육기관	0개	78.17%
라이다스캐너	7개 기업	3개	73.13%
K-XR 교육장	3개 기업, 17개 교육기관	0개	71.25%

- 4개 교육과정 개발해 XR 아카데미 교육과정을 표준화, 19회 교육과정 운영 실시, 단기 교육 이수자 412명을 배출

- 2021-22년 코로나19 판데믹으로 인한 상황적 제약으로, XR 아카데미 교육 과정을 개발, 국내인력을 중심으로 단기 교육과정을 운영
- ICT 빌리지내 인프라 및 장비를 활용한 실습형 교육으로 교육 효과성을 제고
- 교육대상, 목적 및 기간을 고려할 때, 기술인력 양성보다 XR분야에 대한 기초 이해증진에 초점
- 2022년 기타 VR사업단으로 동 교육과정을 이관, 당초 사업목적에 따라 취업연계형 실무 인턴십과정으로 개편해 운영함

【표 11】 XR 아카데미 구축·운영 실적

단기성과(산출물)	지표	연도	실적
XR 아카데미 교육과정 구축	개발된 커리큘럼 과정 수 (개)	2021	4개
		2022	-
		2023	-
		총계	
XR 관련분야 이해제고	교육과정 시행 횟수 (회)	2021	7회
		2022	12회
		2023	-
		총계	19회
	교육과정 이수자 수 (명)	2021	182명
		2022	230명
		2023	-
		총계	412명
	인턴십 교육과정 등록/참여자 수	2022	12명
		2023	90명
		총계	102명

### 3-5 사업성과의 의의와 개선 필요사항

#### □ 우리 콘텐츠기업의 해외시장 진출 지원 과제로서 독보적 위치 확보

- 우리 콘텐츠기업의 해외시장 진출 관련 정부지원과 차별성 확보
  - 우리 콘텐츠기업의 아세안시장 진출을 겨냥한 정부지원과제로서 희소가치가 매우 높음.
  - 아세안시장 실 수요처의 발굴·네트워크 구축과 병행, 콘텐츠 제작 및 상용화 과정의 업무 효율성 제고는 물론, 새로운 수요를 창출

#### □ 우수 국내기업의 아세안시장 진출을 견인, 고부가가치 일자리 창출에 성공

- 실 수요처와 연계, 콘텐츠 제작 및 실증을 지원함으로써 매출 발생 및 신규 고용 등의 직접적·가시적 효과를 창출
  - 콘텐츠 제작지원을 통한 매출 발생은 당해연도에 그치지 않고 지속적으로 발생한다는 점을 고려, 매출 및 신규 고용인력 등 제작지원의 직접 효과는 현재 집계된 수치를 크게 상회
  - 더 나아가, XR콘텐츠와 이를 활용한 교육훈련, 관광수요 확대 효과에 대한 현지의 이해와 관심을 높임으로써, 지속적 수요를 창출
  - 아세안시장 진출을 준비 중인 국내 콘텐츠 기업에도 긍정 효과 발현 기대

#### □ 아세안시장 유관기관과의 네트워크 구축 통해 우리기업 판로개척을 촉진

- 참여기업의 현지 판로를 개척함으로써, 제작 콘텐츠의 상용화 성과 달성을 가속화하고, 기타 다양한 분야 및 기관과의 협업으로 연계를 도출
  - 콘텐츠 제작 및 마케팅 지원 활동을 촉진, 성과 달성에 기여
  - 향후 2기 사업 추진 시 ICT 빌리지의 비교우위이자 주요 자산으로서 가치를 확보
- 성과 확산을 위해, 네트워크 확대 및 사후관리 지속 필요
  - 공동협력과제와 직접 연계된 수요처 외, 산업안전·교육 등 다분야 잠재 수요를 발굴·확대

- 제작지원과 병행, 한아세안 ICT 빌리지(또는 주관기관) 차원의 그랜드오픈닝 참석 및 업무협약 체결 통한 후속 협업활동 발굴추진 노력 지속
- 우수사례 기업 대상 면담결과, 사후관리 차원의 네트워크 활동이 수혜기업과 현지 유관분야 공공 및 민간기관과의 교류 확대, 협업기회 창출로 이어진 점을 확인
- 현지 또는 역내 기업교류회, 국제세미나 개최 지원 등을 통한 연계활동 지속 필요

**□ 기술인력 양성 통해 우리기업 시장경쟁력 확보 및 한아세안 동반성장에 기여**

- 아세안 시장 내 국내 기업의 인력난을 해소, 인력고용 및 교육훈련 투자비용을 50% 경감 효과
  - 2022년 인턴십 교육이수자(12명) 전원 현재 고용 지속, 현지 양질의 일자리 창출에도 기여
  - 현지 기술인력 양성 실적은 향후 2기 사업, 특히 아세안국가 대상 ODA 사업 추진 시 ICT 빌리지의 비교우위이자 주요 자산으로서 가치를 확보
- 콘텐츠 제작기업 대상 기타 정부지원과 차별성 확보
  - 현지 기술인력의 수급, 실무 교육훈련 투자비용이 중소기업의 가장 어려운 과제인 점을 고려, 아세안시장 진출 기업의 수요에 부합
  - 우리 정부차원의 콘텐츠 제작기업 대상 현지 기술인력 양성 지원은 매우 희소, 차별화된 접근
- 수혜범위 확대 방안 도입 필요
  - 코로나19 상황 종료에 따라, 22년부터 소규모로 시범도입 하였으나, 수혜 규모가 협소해 성과의 확산을 기대하기 어려움
  - 2022년 초청연수에서 2023년 온라인 교육으로 전환, 수혜기업 및 교육생 수를 확대한 것은 전략적으로 매우 우수
  - 향후 2기 사업 추진시 ICT 빌리지 차원의 주요 자산이자 비교우위로 자리매김 하기 위해, 예산비중과 수혜범위 확대 필요
- 핵심 성과목표 달성 기여도 제고 위해, 목표 및 기준에 부합하는 기업선정
  - 적정 기준에 따라 인턴십 교육과정 이수자의 경우, 해당 아세안 시장에 기진출했거나, 또는 진출 앞두고 있는 해당 기업에 취업 보장

- 이를 위해, 인턴십 교육과정 종료기한까지 아세안 진출(현지법인 설립)이 가능하고, 교육 이수자 대상 취업보장할 수 있는 기업 선정 필수

#### □ 인프라장비 무상대여 통해 지역 콘텐츠 제작거점으로서 콘텐츠 제작 활성화

- 역내 콘텐츠 기업 및 대학, 기관, 영세상인의 XR콘텐츠 제작 진입장벽 완화
  - 무상대여, 행정절차 간소화 통해 수혜기업의 제작비용과 기간 절감에 기여
  - 적극 홍보 및 기술지원 통해 시설 및 장비 활용도 역시 연평균 75% 수준으로 유지관리
- 한·아세안 ICT 빌리지의 특수 자산으로서 사업활동 촉진, 선순환적 관계 형성
  - XR아카데미 및 아세안 공무원 초청연수 시 실습교육에 활용함으로써 교육 효과성을 높이고, 아세안 유관기관과의 네트워크 발굴·구축시 ICT 빌리지의 강점으로 긍정 작용
- 반면, 동 사업의 핵심성과, 국내 XR기업의 아세안 시장 진출 및 경쟁력 강화 기여도 확인 어려움
  - 시설 및 장비 활용이 콘텐츠 제작 또는 고도화 완성으로 연계, 아세안 시장 진출 사례는 제한적
- 2기 사업에서 특수 자산으로서 활용 위해 운영예산 확보 필요
  - 향후 2기 사업, 특히 ODA사업 추진 시, ICT 빌리지 차원의 자산으로서 활용 가치 높으나, 기금/사업 기획 시 인프라 및 기술장비의 유지관리 예산 확보 가능성 여부 검토 필요

### 3-6 사업모형 및 성과 지표 제안(안)

#### □ 성과모형 수립·관리 통해 성과 달성 기여도 정기점검

- 기존 활동 중심의 실적집계가 아닌, 핵심성과(outcome) 기여도 중심으로 사업 활동을 재정비
  - ICT 빌리지 사업의 단기 및 중장기 성과에 대한 설명력 제고함으로써, 유관기관과의 의사소통 촉진

#### □ 성과지표 추가 및 데이터 수집기간 확대 방안 검토

- 수혜기업 잠재 매출액 지표 추가방안 검토
  - 콘텐츠제작-상용화-매출발생까지 통상 1-2년 소요되는 점 고려, 수혜기업 차원에서 예상하는 차년도 잠재 매출액 역시 주요 지표로 추가 가능
- 수혜기업 매출액 데이터 수집기한 확대방안 검토
  - 지원 대상 기업/제작 콘텐츠별 발생 매출액을 3년으로 누적 집계
  - 콘텐츠제작-상용화-매출발생까지 통상 1-2년 소요되는 점 고려, 현재와 같이 당해연도 발생 매출액 기준으로 집계시 동 사업의 성과 과소측정 위험
- 인턴십 교육과정 이수율 및 취업률 추가방안 검토
  - 3개월 이상의 교육과정 참여, 적정 기준에 따라 이수 및 취업한 교육생 비중은 직접 수혜자 차원의 행동변화를 요하므로, 성과(outcome) 준위 지표에 적합
  - 인턴십 교육과정 이수 및 취업으로 연계되어야, 핵심 성과목표 달성에 기여한다는 점을 확인 가능
- 인턴십 교육과정 이수자들의 1년 후 고용 지속률 추가방안 검토
  - 현지 XR분야 양질의 일자리 창출 효과를 설명하기 위한 보조지표로 활용 가능

【표 12】 동 사업 성과모형 제안(안)

구분	목표	지표	데이터 수집방법 (출처/증빙)	수집주기/기한
중기 성과	XR 콘텐츠 기업의 아세안시장 경쟁력 강화 및 성장	당해연도 수혜기업 매출액 (원)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/3년
		차년도 수혜기업 잠재 매출액(원)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/3년
		당해연도 수혜기업 신규고용 수 (명)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/3년
		당해연도 수혜기업 아세안시장 실감콘텐츠 관련 계약체결 건수 (건)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/3년
		당해연도 수혜기업 아세안시장 실감콘텐츠 관련 투자유치 금액 (원)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/3년
		당해연도 인턴십 교육과정 이수/취업률 (명)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회
		인턴십 교육과정 이수 취업자의 1년후 고용 지속율 (%)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회
	XR 콘텐츠 기업의 실감콘텐츠 사업화 활성화	제작지원 기업 수 (개)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회
		인프라 가동률 (%)	자체 모니터링 (시설 관리대장)	월 1회
	단기 성과 (산출물)	국내 기업의 XR 콘텐츠 실증 및 현지화	공동협력 제작지원 과제 수, 참여기업 수	자체 모니터링 (연간 최종보고서)
마케팅 지원 과제 수, 참여기업 수			자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회
아세안 XR 기술인력 양성		인턴십 교육과정 참여자 수 참여기업 수	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회
현장 수요 맞춤형, 양질의 기술인력 양성		참여기업 및 교육생 수 (명)	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회
아세안 네트워크 구축		당해연도 신규 MOU 수립 건수	연간 최종보고서 (체결 업무협약서)	연 1회
		초청연수 참가자 수 (명)	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회
		도출된 협력제안서 (건)	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회



## 제4장

# 국내 對 아세안 활용 가능 예산 및 기관 현황



## 4-1 개 요

### □ 개요

- 아세안 10개국을 위한 사업을 제안할 수 있는 기금으로는 외교부에서 관할하는 △한-아세안 협력기금, △한-아세안 FTA 경제 협력기금, △한-메콩 협력기금, △한-해양동남아 협력기금 등이 있으며, 관련 기관으로는 △한-아세안 센터, △부산 아세안문화원 등이 있음 (기금 및 기관 비교표 참조)
  - 동 기금들은 사업 제안서 접수 후 승인된 사업에 대해 예산을 지원하고 있으며, 각 기금별 규모, 우선협력분야, 대상 국가 등이 상이하며 한-아세안 협력기금이 가장 오래되고 큰 규모로 운영되고 있음.
  - 아세안 관련 기관의 경우 사업 공모를 진행하지는 않으나 △한-아세안 센터는 협의 하에 공동 사업 발굴 가능(8월 이전 까지 협의 필요), △부산 아세안 문화원은 전시, 공연 등을 위한 장소 제공 및 디지털 교육 콘텐츠 등 아세안 문화원 자체 콘텐츠 제작 협업 가능
- ⇒ 관련, 기존 진행하던 사업의 재분류·재편성, 신규사업 개발 등을 토대로 각 예산에 맞는 사업 편성 필요

【표 13】 국내 아세안 관련 기금 및 기관 비교표

	한-아세안 협력기금	한-아세안 FTA 경제협력기금	한-메콩 협력기금	한-해양 동남아 협력기금	한-아세안 센터	아세안 문화원
규모 (2022년 기준)	연간 1,600만 불 (약 208억원) <sup>32)</sup>	연간 50만 불 (약 6억5천만원)	연간 500만 불 (약 65억원)	연간 300만 불 (약 39억원)	연간 약 75억원	약 25억 (2024년)
형태	국제기금 분담금으로 아세안 사무국에 송금	국제기금 분담금으로 아세안 사무국에 송금	국제기금 분담금으로 메콩연구소에 송금	국제기금 분담금으로 GGGI에 송금	국제기구	국제교류기여금
관리 주체	외교부 아세안협력과 (아세안사무국)	외교부 아세안협력과 (아세안사무국)	외교부 동남아 2과 (메콩연구소)	외교부 동남아 1과 (GGGI)	이사회에서 사업 승인, 센터에서 직접 운영	외교부 산하 한국국제교류재단
우선 협력 분야  *밀줄 : 관련 분야	교육·연수, 문화·관광, 환경·안전·평화, 공중보건, <b>경제적 회복력</b> 등 5개	통관절차, 무역투자진흥, 중소기업, 인적자원관리개발, 관광, 과학기술, 금융서비스, <b>정보통신기술</b> , 농림수산업, 지적재산, 환경산업, 방송, 건축기술, 표준적합성평가 및 위생검역조치, 광업, 에너지, 천연자원, 조선 및 해상운송, 영화 등 19개	문화·관광, 인적자원개발, 농촌개발, 인프라, <b>ICT</b> , 환경, 비전통안보 등 7개	환경, 관광, 연계성, 농수산물 등 4개	<b>무역·투자국</b> , 문화·관광국, 정보자료국으로 구성	국내에 아세안을 알리기 위한 교육, 전시, 공연 등을 진행
대상국	아세안 10개국	아세안 10개국	메콩 5개국 (캄보디아, 라오스, 미얀마, 태국, 베트남)	해양 동남아 4개국 (브루나이, 인도네시아, 말레이시아, 필리핀)	아세안 10개국	아세안 10개국

32) 환율 : 1달러 = 1,300원 기준

## 4-2 한-아세안 협력기금(ASEAN-ROK Cooperation Fund, AKCF)

### □ 개요

- 1989년 한-아세안 간 대화상대 수립 이듬해인 1990년도에 조성된 기금으로 한-아세안 간 교육, 문화, 환경을 포함한 분야에서 협력사업 시행
- 국제기구 분담금으로 아세안 사무국에 매년 송금, 1990년 조성 이후 2022년 까지 15,400여만불 공여
  - 증액 경과: 1989-1991년(매년 100만불) → 1992-2004년(200만불) → 2005-2009년(300만불) → 2010-2014년(500만불) → 2015-2018년(700만불, 2014 특별정상회의 계기 증액) → 2019-2021년(1,400만불) → 2022년(1,600만불)→2023년(2,000만불)
  - ※ 2022년 한-아세안 연대구상 계기 2027년까지 3,200만불까지 증액 발표

### □ 사업 요건

- △한-아세안 협력관계 증진, △아세안 공동체 지원, △AKCF 프레임워크(2021-2025)에서 명시한 우선협력 분야\* 및 목표 등에 부합하는 사업, △일반적으로 아세안 10개 회원국 및 한국이 포함\*\* 등
  - ※ 우선협력분야: △공중보건, △교육 및 연수, △문화 및 관광, △경제회복, △환경·안전·평화 등 5개 분야
  - ※※ 아세안 회원국 간 개발격차 완화에 도움이 되는 IAI(아세안 통합 이니셔티브(Initiative for ASEAN Integration, IAI)) 사업의 경우 예외적으로 캄보디아, 라오스, 미얀마, 베트남 등 CLMV 국가 중 2개국 이상만 포함 가능

### □ 승인 절차

- 자카르타 한-아세안 협력사업팀(AKPMT)에 사업제안서 수시 접수(수시) → AKPMT, 주아세안대표부와 협력 하에 사업 요건 부합 여부 등 검토(40일 소요) → 한국 외교부, 사업 예비 검토(28일 소요) → 아세안사무국, 분과위원회(Sectoral Body), 상주대표위원회(CPR\*) 등 순으로 사업 검토 및 승인(1개 사업 분야 83일, 여러개 사업 분야 96일 소요) → 한국 독립심의위원회\*\*에서 사업 검토 및 최종 승인 (45일 소요)
  - ※ Committee of Permanent Representatives(CPR): 아세안 10개국 대표부 대사
  - ※※ 정부(외교부 및 관계부처), 아세안 및 개발 전문가 등으로 구성

## □ 주요 사업

- 1990년 이래 약 430여건의 사업을 실시하였으며, 현재 진행 중인 주요 사업으로는 △박사과정 장학사업, △아세안 여성 중소기업인 디지털 경제 참여 지원 사업, △아세안 산림 회복력 강화사업, △아세안 영화 공동체 사업, △아세안 문화유산 디지털 콘텐츠 제작사업 등이 있음
- 「한-아세안 연대구상(KASI)」 5번 과제에서 디지털, 전기차, 스마트시티 등 아세안의 수요가 높은 미래 산업 분야 협력을 추진 중인 바, 관련하여 한-아세안 디지털 혁신 플래그십을 한-아세안 협력기금으로 추진 예정

### 한-아세안 디지털 혁신 플래그십 프로젝트 관련 기사<sup>33)</sup>

이번 '한-아세안 AI 청년 페스타'는 2023년 한-아세안 정상회담에서 추진하기로 합의한 '한-아세안 디지털 혁신 플래그십 프로젝트'의 모습을 선보이기 위해 기획된 행사이며, 우리나라와 아세안이 디지털로 공동 번영을 이뤄 아세안과의 연대를 확산하는 의미를 담고 있다.

'한-아세안 디지털 혁신 플래그십 프로젝트'는 한-아세안 협력기금을 통해 오는 2024년부터 28년까지 5년간 총 1000만 불 규모로 추진되는 사업으로 ▷한-아세안 데이터 공동 생태계 조성 ▷디지털 인적 역량 강화 ▷인공지능(AI) 기반 혁신 서비스 개발 등을 추진한다.

이번 행사의 메인 이벤트인 '피칭대회'에는 아세안의 젊은 기업인 청년들로 구성된 132개팀이 참여해 열띤 경쟁을 펼쳤고, 현장에서는 최종 수상자 3개팀이 선정됐다.



### 관련 사업 개요

- 아세안 문화유산 디지털 콘텐츠 제작 (시행기관 : 문화유산기록보존연구소): 아세안 10개국의 문화유산 VR 콘텐츠를 개발, 부산 아세안문화원 및 자카르타 아세안사무국, 방콕 아세안문화센터에 설치 / VR 제작 관련 연수 실시
- 아세안 여성 중소기업인 디지털 경제 참여 지원 사업(시행기관: 숙명여대 아태여성정보통신원): 아세안 여성 기업인의 온라인 비즈니스 역량 강화를 통해 일자리 및 사업 기회 창출

33) 2023.9.6.일 이데일리 “尹, 한·아세안 AI 청년 페스타 참석해 미래 세대와 대화”

<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=03417766635737496&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>

## □ 주요 특징

- 한국 및 10개국 승인을 득해야 하는 바, 한국의 對아세안 정책, 아세안의 수요를 충족해야함
- 예산 규모에 제한은 없으나 10개국에 수혜가 공평하게 돌아가야 하며, 단순 물자지원, 인프라 구축 등의 사업은 지원 불가
- 제안서 지원기관이 기하급수적으로 증가하여 경쟁률이 치열해지고 있음을 감안, 외교부, 아세안측과 긴밀하게 협의하여 완성도 높은 제안서 제출 필요
  - 또한, 정부 정책에 맞는 대규모 사업을 고려할 때 실제로 활용 가능한 예산 규모는 실제 증가한 것에 비해 적을 수 있음
- 한편, 전체 사업비의 10%를 운영비로 책정할 수 있는 바, 이를 적절하게 활용하여 빌리지 운영 가능
  - 운영비 책정 가능 비용 : △유지비(공과금, 임대료 등), △관리비(교통비, 통신비, 내부 회의비 등), △기타 운영비(취소 수수료, 양도 수수료 등), △기존 인력 급여(신규 인력 급여 규모의 최대 50%) 등

## 4-3 한-아세안 FTA 경제협력기금(ASEAN-ROK FTA Economic Cooperation Fund, AKECI)

### □ 개요

- 2005.12월 한-아세안 간 서명한 한-아세안 FTA 기본협정문(제3.1조)에 의거, FTA를 효과적으로 이행하고 우리의 경제개발 경험을 아세안에 전수하기 위한 자금이 필요, 2006년부터 매년 50만불 규모의 한-아세안 FTA 경제협력기금을 확보하고 한-아세안 FTA 경제협력사업을 추진

### □ 사업 요건

- △한-아세안 FTA 부속서 3절에 따른 19개 분야\* 내 사업, △한-아세안 2개국 이상 참여(가급적 많은 아세안 국가 참여), △1-3년의 사업으로 1년은 10만불 이하, 3년은 30만불 이하 사업, △한-아세안 경제협력증진을 위한 한-아세안 간 FTA 목표에 대한 기여 정도를 기초로 우선순위 결정
  - ※ 1)통관절차, 2)무역투자진흥, 3)중소기업, 4)인적자원관리개발, 5)관광, 6)과학기술, 7)금융서비스, 8)정보통신기술, 9)농림수산업, 10)지적재산, 11)환경산업, 12)방송, 13)건축기술, 14)표준적합성평가 및 위생검역조치, 15)광업, 16)에너지, 17)천연자원, 18)조선 및 해상운송, 19)영화

### □ 승인 절차

- 국내사업의 경우 1년에 한번(주로 연초) 외교부에서 사업 공모를 통해 사업 접수 → 한-아세안 경제협력 작업반 회의에서 신규사업 승인 및 집행, 완료 사업 성과 검토 등 진행 (작업반회의 결과는 한-아세안 FTA 이행위원회에 보고)

### □ 주요 사업

- 국내 제안사업 중 한국건설생활환경시험연구원에서 시행하는 「한-아세안 건설자재 표준에 대한 지식공유 협력사업」이 동 기금으로 진행 중

### □ 주요 특징

- AKCF에 비해 관심도가 떨어져 지원을 고려해볼 수 있으나 기 구축된 산업부 협의체와 관련된 사업이 우선적으로 선정될 수 있음을 고려, 사업 승인 가능성은 크지 않을 것으로 보임.

## 4-4 한-메콩 협력기금(Mekong-ROK Cooperation Fund, MKCF)

### □ 개요

- 메콩강 유역 5개국과 중장기 협력사업 이행을 위해 양자 ODA 이외에 별도의 협력기금 신설 필요성이 제기, 한-메콩 협력 증진 및 교류 확대를 위한 기금을 신설
  - 2012.7월 제2차 한-메콩 외교장관회의 계기 한-메콩 협력기금 신설 합의 및 2013.6월 제3차 한-메콩 외교장관회의 계기 한-메콩 협력기금 운영세칙 채택 환영
- 국제기구 분담금으로 태국 메콩연구소에 매년 송금, 2013-2022년 까지 총 1,945여만 불 공여
  - ※ 증액 경과: 13년(50만불)→14년(80만불)→15-17년(매년 100만불)→18년(112만불)→19년(200만불)→20년(300만불)→21년(400만불)→22년(500만불)
  - ※ 2022년 한-아세안 연대구상 계기 2027년까지 1,000만불까지 증액 발표

### □ 사업 요건

- △한-메콩 간 합의한 7개 우선협력 분야\*, △20만불-50만불규모, 6개월-3년 사업 등
  - ※ 1) 문화관광, 2)인적자원개발, 3)농촌개발, 4)인프라, 5)ICT, 6)환경, 7)비전통안보

### □ 승인 절차

- 1년에 한번 메콩연구소 주도로 공모 진행(5월 경, 컨셉페이퍼 접수) → 메콩연구소에서 1차 선정한 사업 한국 외교부에 전달 → 각 국별 선정 사업 한-메콩 고위급회의(SOM) 승인 → 사업 제안서 작성 후 외교부 최종 승인

## □ 주요 사업<sup>34)</sup>

- △(문화·관광) 메콩 지역의 지속 가능한 스마트 관광 개발, △(인적자원개발) 태국 내 임시 이주자 안전 증진, (농촌개발) 농촌 의료·교육시설 대상 빗물 식수화 시설 보급, △(인프라) 라오스 수문기상 인프라 현대화 및 선진화를 위한 마스터 플랜 수립 및 역량강화, (ICT) ICT를 활용한 메콩지역 기후변화 적응 및 산불 대응, △(환경) 북부 라오스 내 지속가능한 산림 경영 지원, △(비전통안보) 비전통안보 위기 극복을 위한 인적 연계성 증진 등

## □ 주요 특징

- 기금 규모 및 형태에 따라 매년 각국에서 1개 사업이 선정되는 방식으로 진행되며, 주로 메콩 국가에서 사업을 실행하고 있는 바, 메콩 5개국 협력 기관과 협력하여 사업 제안 가능

---

34) 출처: 2023 아세안 개황 93페이지 (외교부)

## 4-5 한-해양동남아 협력기금(BIMP-EAGA<sup>35)</sup>-ROK Cooperation Fund, BKCF)

### □ 개요

- BIMP-EAGA와 협력하여 역내 포용적·균형적 성장에 기여를 목표로 2021년 조성
- 국제기구 분담금으로 녹색성장연구소(GGGI)에 매년 송금, 2021년 100만불, 2022년 300만불, 2023년 300만불 공여

※ 2022년 한-아세안 연대구상 계기 2027년까지 600만불까지 증액 발표

### □ 사업 요건

- △환경, 관광, 연계성, 농수산업 등의 우선협력 분야, △(1년) 5만불-30만불, (2년) 10만불-30만불, (다년도 및 BIMP-EAGA 지역 사업) 국가별 최대 20만불

### □ 승인 절차

- 1년에 한번 GGGI 주도로 공모 진행(3월 경) → GGGI에서 1차 선정 → 한국 및 BIMP EAGA 검토 및 승인

### □ 주요 사업<sup>36)</sup>

- △(환경) 민다나오 지역 카카오 재배를 위한 토지관리기법 개발 사업, BIMP-EAGA 신재생 에너지 인증서 구축 사업, △사바주 교외 지역 하수시스템 개선 사업, 필리핀 영세기업(MSMEs) 건물 에너지 효율성 제고 사업 등, △(연계성) △BIMP-EAGA 농업기술 공급망 플랫폼 구축사업, △필리핀 맹그로브 생태계의 인공지능 기반 모니터링 사업 등, (관광) △필리핀 부티그 지역 농업생태관광지화 사업 등, △(농수산업 분야) △인도네시아 해조류 종자 개선 사업, △브루나이 쌀 가치 사슬 연구 사업 등

### □ 주요 특징

- 주로 환경 분야 사업을 실행하고 있는 바, 한-아세안 ICT융합빌리지와 연계된 사업 승인은 힘들 것으로 보임. 다만, MKCF와 같이 BIMP-EAGA 협력기관과 협력하여 사업제안 가능하며, 디지털을 활용한 생태관광 등 ICT-환경을 연계한 사업 제안 시 승인 확률이 높을 것으로 예상

35) Brunei Darussalam-Indonesia-Malaysia-Philippines East Asean Growth Area(브루나이-인도네시아-말레이시아-필리핀 동아세안 성장지대): 해양동남아 4개국의 낙후지역 발전을 목표로 1994년 창설된 지역경제협력체

36) 자료 출처: 2023 아세안 개황 95페이지 (외교부)

## 4-6 한-아세안 센터(ASEAN-Korea Centre, AKC)

### □ 개요

- 한-아세안 정부 간 경제 및 사회·문화 분야협력증진을 위한 국제기구로 2009년 국내에 설립되었으며, 한-아세안 간 △교역증대, △투자촉진, 관광 활성화, △문화·인적 교류 확대 등을 목표로 하고 있음
- 한-아세안 간 국제기구이나 외교부 아세안협력과에서 기재부에서 예산을 받아 국제기구 분담금 형태로 송금하여 한-아세안 센터가 사업을 직접 실행하고 있으며 연간 약 75억 규모\*

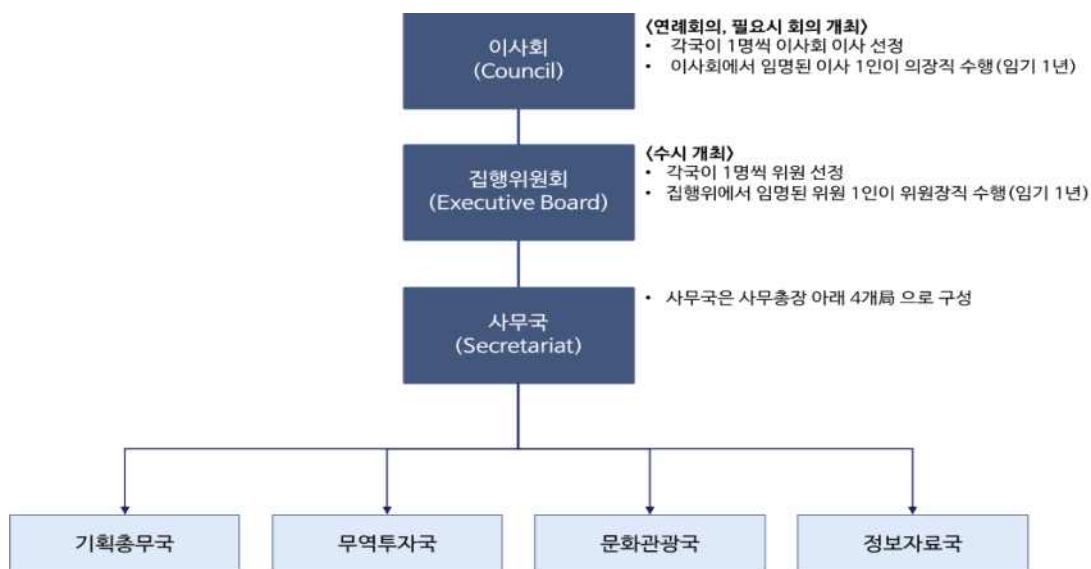
※ 예산의 90%는 한국, 10%는 아세안이 부담

### □ 조직

- 이사회, 집행위원회, 사무국으로 구성되어 있으며, 사무국은 사무총장\* 아래 4개국으로 구성

※ 사무총장은 회원국이 추천한 후보 중 1인을 이사회가 최종 임명(임기 3년, 중임 가능)

【그림 4】 한-아세안 센터 구성



## □ 주요 사업<sup>37)</sup>

- △(무역투자) 아세안 경제동향 관련 전문가 세미나, 아세안 무역전시회, 한-아세안 연계성 포럼, △(문화관광) 아세안위크 2023, 한-아세안 관광 세미나, 관광 홍보 영상 제작, △(정보자료) 홍보활동, 한-아세안 청년 네트워크 워크숍, 한-아세안 학술 에세이 공모전 등

## □ 주요 특징

- 아세안 각 분야에 다양한 네트워크를 구축하고 있는 바, 한-아세안 센터와 다양한 협력관계 구축 가능. 기관 공모사업을 진행하고 있지는 않으나 미리 사업을 협력하여 이사회 승인을 받아 사업 실행 가능(2025년 사업 실행 시 2024년 8월까지 협의 완료 필요)
- 다만, 한-아세안 센터는 단순 예산 지원이 아닌 공동으로 협력하여 사업을 추진하는 바, 빌리지에서 협력 가능한 부분 및 예산 등 제시 필요

---

37) 출처: 2023 아세안 개황 99페이지 (외교부)

## 4-7 KF 아세안문화원 (ASEAN Culture House, ACH)

### □ 개요

- 2014년 한-아세안 특별정상회의 계기 성과사업으로 제시, 한-아세안 간 상호 이해 제고 등을 위해 2017년 부산 해운대구에 설립, 한국국제교류재단이 운영. 아세안 대화상대국 가운데 非아세안 회원국에 설립된 최초·유일의 아세안 문화 복합 공간임(아세안 국가 중에는 태국 아세안 문화센터 有)
- (시설)<sup>38)</sup> 지하2층-지상 4층 연면적 6,524.78㎡(약 1,974평)으로 △전시실, 대강당, 도서관, 세미나실, 요리체험실, VR체험실 등으로 구성



### □ 주요 사업<sup>41)</sup>

- △(전시) 상설전시, 기획·협력 전시, VR체험 및 공모전 등, △(공연·행사) 음악·연극 공연, 복합문화행사 아세안마켓 등, △(영화) 아세안 영화주간(격년), 아세안 영화 지역 순회 상영회 등, △(이해교육·인적교류) 아세안 언어강좌 및 문화강좌, 아세안 요리교실 등

38) 출처: 아세안문화원 홈페이지 (<https://www.ach.or.kr/ach/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=14808&cntntsId=1936>)

39) 출처: 아세안문화원 홈페이지 (<https://www.ach.or.kr/ach/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=14807&cntntsId=1935>)

40) 출처: 2023 아세안 개황 102페이지 (외교부)

41) 출처: 2023 아세안 개황 101-102페이지 (외교부)

## □ 주요 특징

- 제작된 VR·XR 등의 성과를 아세안문화원에서 전시하여 홍보 및 아세안 문화원 전시와 협력 가능
- 현재 아세안문화원은 디지털존 운영 및 교육 콘텐츠의 디지털화 등을 모색 중이나 디지털 관련 전문지식이 부족함을 감안, 관련 콘텐츠 제작 초기 단계 부터 협업 가능
- 부산에 위치한 바, 각종 아세안 초청행사에 아세안문화원 방문 후 한-아세안 ICT융합빌리지를 방문할 수 있도록 연계 추진
  - 한국국제교류재단 본원은 제주도에 위치, 아세안문화원을 분원으로 확대 가능성을 고려할 때 부산시와의 긴밀한 협력이 필수적임을 감안 필요

## 4-8 소결 - 특징 및 시사점

### □ 한-아세안 관련 기금

- 기금의 규모, 해당 국가, 제안서 제출 시기 등을 고려할 때 한-아세안 협력 기금을 1순위로 고려하고, 가능 시 추가적으로 한-메콩 협력기금 제안
  - 한-해양동남아 협력기금은 아세안 내 환경 관련 기관과 협력하여 제안 가능
  - 한-FTA 경제 협력기금은 규모와 협력 부처(산업부) 등을 고려할 때 선정 가능성이 낮을 것으로 관찰됨
- 이에 따라, 아세안 관련 기금 중 한-아세안 협력기금에 집중, 기존에 진행 하던 사업을 재구성하여 제안 가능
  - 사업(안): △전문 인력 양성(차세대 인재 양성, 기술자 양성 등), △컨텐츠 제작 지원, △포럼 개최 등 네트워크 구축, △스타트업 지원 등

### □ 아세안 관련 기관

- 한-아세안 센터의 경우 축적된 네트워크와 사전 협의 후 이사회 승인에 따른 사업 이행이 가능함에 따라 사전 협의하여 △청년 XR·메타버스 아이디어 공모전, △한-아세안 ICT 융합 포럼 & 메타버스 컨퍼런스 등 공동 실행 추진
  - ※ 다만, 한-아세안 센터는 단순 예산 지원이 아닌 공동으로 협력하여 사업을 추진 하는 바, 빌리지에서 협력 가능한 부분 및 예산 등 제시 필요
- 또한, 한-아세안 센터에서 진행하는 △한-아세안 연계성 포럼, △스타트업 워크 등에 일부 참여하는 방식으로 협력 가능
  - 관련, 센터와의 단계적 협력을 위해 △2025년: 한-아세안 센터에서 진행 중인 한-아세안 연계성 포럼과 협력 (프로그램 구성 및 참석자 섭외, 만찬 1회 제공, 부산 투어 제공 등 협력), △2026년 이후: 신규 사업 개발(획기적인 사업을 개발하는 경우 센터 예산 편성 가능)로 진행 추진
- 아세안문화원의 경우 예산이 충분하지 않음을 감안, 기 구축된 성과 등을 바탕으로 전시를 기획하고, 부산에 위치하고 있어 다양한 협력 논의 가능

- 아세안문화원은 전시뿐만 아니라 아세안 교육 프로그램도 진행하고 있는 바, 아세안문화원 자체로 제작하는 디지털 콘텐츠 외에 교육 프로그램 제작 등의 입찰에 참여하여 협력 가능
  - 문화원 내에 디지털 콘텐츠 제작 관련 전문 인력이 부재하여 입찰에 참여하는 기관을 관리하는 방법으로도 협력 가능
- 아세안문화원 입장에서 부산기관의 참여를 독려하고 있으며, 한국국제교류재단의 부산분원 개설 등 부산시측과 다양한 형태로 협력을 지향하고 있음을 감안 필요



## 제5장

### 국내 對 아세안 ODA 현황



## 5-1 개 요

### □ 국제개발협력 환경과 디지털

- 국제개발협력이란 국가간, 또는 개발도상국 내에 존재하는 개발 및 빈부의 격차를 줄이고, 개발도상국의 빈곤 문제 해결을 통해 인간의 기본권을 지키려는 국제사회의 노력과 행동을 의미함<sup>42)</sup>.
  - 그 중에서도 ODA (Official Development Assistance)란 국가, 지자체, 공공기관이 OECD에서 지정한 수원국의 경제발전과 사회복지 증진을 목표로 개발도상국 및 국제기구에 제공하는 원조를 의미함.
  - ODA는 전달 경로에 따라 협력국에 직접 지원하는 양자 원조와 국제기구를 통해서 지원하는 다자원조로 구분되며, 양자 원조는 상환 의무가 있는 유상원조(기획재정부가 주관)와 상환 의무가 없는 무상원조(외교부가 주관)로 구분됨.
- 유엔 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, SDGs)는 인류의 보편적 문제와 지구 환경문제, 경제 사회문제를 2030년까지 17개의 목표(Goals)와 169개 세부목표(Targets) 달성을 통해 해결하고자 하는 글로벌 공동 목표체계임.



42) ODA Korea 홈페이지(<https://www.odakorea.go.kr/kor/etc/DonorCntry>)

- 2015년 채택된 SDGs 프레임워크에서는 ICT를 포함한 과학기술혁신을 SDGs 달성을 위한 주요 수단으로 채택했으며, SDGs 17개 목표 및 169개 세부목표 중 70%가 디지털 솔루션의 효과를 얻고 있는 것으로 나타남. 더불어 동일한 소득그룹 내 디지털 인프라가 발전한 국가는 SDGs를 최대 40% 더 많이 달성한 것으로 분석됨<sup>43)</sup>.
- 국제개발협력 종합기본계획은 「국제개발협력기본법」에 따라 5년마다 수립하는 ODA 분야 최상위 국가 종합 전략으로, 현재는 제3차 기본계획(2021년~2025년)을 통해 비전과 목표, 이를 달성하기 위한 정책과제를 제시함<sup>44)</sup>.
  - 한국은 디지털 기술 접근성 및 활용 역량 차이에 따라 심화되는 디지털 불평등을 주요 해결과제로 설정하고, 디지털 뉴딜 ODA 추진, 과학기술·ICT 분야 혁신역량 강화 및 스타트업·사회적기업의 혁신 기술을 활용하고자 계획함.

## □ 아세안과 ODA

- 한국은 5년마다 경제, 외교, 통상 등 다양한 분야의 협력 잠재력과 수원국의 소득수준, 지역별 분포, 취약국 여부 등을 복합적으로 평가하여 중점협력국을 지정함.
  - 제3차 국제개발협력 기본계획(2021년~2025년)은 아시아 및 아프리카 중심으로 ODA 재원을 분배하고, 양자 ODA 재원의 70% 이상을 중점협력국에 투입하고자 계획함.
  - 한국의 ODA는 아시아에 위치한 중점협력국 대상으로 약 50%의 재원을 배분하며, 아세안 국가 중 중점협력국은 라오스, 미얀마, 베트남, 인도네시아, 캄보디아, 필리핀(6개국)이며, 일반협력국에는 말레이시아, 태국이 해당됨 (동티모르도 일반협력국).
- 2021년 기준, 아세안은 우리나라 최대 ODA 공여지역이며 우리나라 총 양자 무상 ODA의 20.1%, 총 양자 유상 ODA의 29.6%를 차지함<sup>45)</sup>.
  - 한국은 베트남, 캄보디아, 필리핀, 인도네시아, 라오스, 미얀마 순으로 많은 ODA를 공여함.

43) Boston Consulting Group. 2023. “지속가능발전목표(SDGs)의 실천-디지털 솔루션을 통한 SDG 가속화”

44) 관계부처 합동. 2021. “제3차 국제개발협력 종합기본계획(2021-2025)”

45) 한-아세안센터. 2023. “2023년 아세안 개황”

【표 14】 한국의 대아세안 ODA 지원 현황 (1987~2021, 단위: 백만불)

구분	라오스	말레이시아	미얀마	베트남	인도네시아	캄보디아	태국	필리핀
계	665.07	22.09	592.53	2,343.39	830.08	1,038.98	83.29	994.50
무상 ODA	342.56	22.09	310.31	720.73	396.85	459.94	83.29	431.69
유상 ODA	312.51	-	282.33	1,622.66	433.23	580.03	-	562.80

## 5-2 對아세안 ICT ODA 지원 현황

### □ ICT ODA 현황

- 국제개발협력 환경에서 정보통신기술(ICT)는 범용화·주류화의 경향이 두드러지게 나타남. 국제사회에서는 ICT를 범분야 이슈(Cross-cutting Issue)로 인식하기에 ICT 자체를 목적으로 하는 ODA, ICT를 활용하는 ODA, ICT 요소가 내재화된 ODA로 구분할 수 있음<sup>46)</sup>.
- 최근 8년간(2015-2022) 한국의 ODA 총 예산 기준, ICT와 직접 관련이 있는 ‘ICT ODA’의 비중은 약 1.7%인데 반해, ICT를 활용하거나 사업요소에 ICT가 포함된 ‘융합 ICT ODA’의 규모는 전체 ODA의 9%에 달함<sup>47)</sup>.

【표 15】 2015-2022 한국 ICT ODA 예산 규모 (단위: 억원)

구분	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	합계
전체 ODA 규모	23,782	24,394	26,359	30,482	32,003	34,270	37,543	40,425	208,833
ICT ODA 규모	1,735	1,183	2,297	2,695	2,766	3,361	3,833	4,541	17,870
	7.3%	4.8%	8.7%	8.8%	8.6%	9.8%	10.2%	11.2%	9.0%
일반 ICT ODA	836	429	534	630	438	420	302	628	3,589
	3.5%	1.8%	2.0%	2.1%	1.4%	1.2%	0.8%	1.6%	1.7%
융합 ICT ODA	899	754	1,763	2,065	2,328	2,941	3,531	3,913	14,281
	3.8%	3.0%	5.7%	6.7%	7.2%	8.6%	9.4%	9.7%	7.3%

- 전체 ODA 대비 ICT ODA의 비중은 서서히 증가하는 양상을 보이며, 공공 행정과 ICT를 결합한 ODA 사업의 예산규모는 지속적으로 감소하고 있는 반면, 경제산업인프라와 ICT를 결합한 ODA 사업 예산규모는 증가하고 있음.
- 시행기관별 ICT ODA 예산 현황을 보면 기획재정부(50%), 외교부(28%), 산업통상자원부(4.2%), 과학기술정보통신부(4.1%), 국토교통부, 교육부 순으로 높음.

46) 정보통신정책연구원, 2016, “ICT 개발협력 성과제고 및 전략적 이행방안 연구”

47) 정보통신정책연구원, 2022, “한국의 ICT ODA 현황 진단”

## 5-3 시행기관별 주요 사업

### □ 기획재정부 (한국수출입은행)

#### ○ 개요

- 기획재정부는 그린·디지털·보건 분야에 대한 전략적 지원을 통해 수원국의 경제·사회 인프라 구축과 함께 우리 기업의 해외 진출 확대 기반을 마련함.
- 2023년 기준, 42개국 대상 228개 사업을 추진하며 1조 7,910억원 (양자 15,892억원, 다자 2,018억원) 규모로 예산 편성됨<sup>48)</sup>.
- 한국의 경제개발 노하우를 전수하는 정책자문형태인 경제발전경험공유사업 (KSP, Knowledge Sharing Program)의 일환으로 추진하며, 사업 수행은 대부분 한국개발연구원에서 담당
- 사업은 총 1단계(착수보고회 및 실태조사), 2단계(현지보고회 및 세부실태조사), 3단계(중간보고회 및 정책실무자연수), 4단계(최종보고회 및 고위 정책대화)로 구성됨<sup>49)</sup>.

#### ○ 주요 추진사업

- 라오스 전자정부 활성화를 위한 이행계획 수립 지원(2021~2022)
  - ※ 사업관리 및 책임은 한국개발연구원(KDI)담당하였으며 주제별 과제연구자가 지정됨.(주제1 라오스 전자정부 현황 평가 및 진단 / 주제2 전자정부 혁신 및 개선을 위한 제도적 기반 구축 / 주제3 전자정부 인적역량 개발 및 강화 방안)
- 메콩강위원회 빅데이터 및 AI 기반의 홍수 및 가뭄관리 개선방안(2022~2023)
  - ※ 2020년~2021년 추진된 ‘메콩강위원회 홍수·가뭄 관리 및 예·경보 개선방안’의 후속사업으로 형성됨
  - ※ 연수 세부 주제: 주제1 한국과 캄보디아, 라오스, 태국, 베트남의 통합 홍수 및 가뭄 관리 경험 및 시사점 / 주제2 AI와 빅데이터 기술을 활용한 홍수 예측 기술 / 주제3 MRC 홍수 및 가뭄 예경보 커뮤니티 시스템 / 주제4 메콩강 지역 통합 홍수 및 가뭄 관리 전략

48) 관계부처 합동, 2022. “2023년 국제개발협력 종합시행계획”

49) KSP 홈페이지 “2022/23 사업 단계별 추진경과”

(<https://www.ksp.go.kr/pageView/info?listCount=10&pjCd=pjta&nationCd=MY&year=2021&page=0&srchText=>)

## □ 과학기술정보통신부

### ○ 개요

- 과기부는 과학기술·ICT를 활용하여 협력국 현지 및 글로벌 문제 해결을 지원함. 주로 기술개발지원, 인프라 구축, 정책수립지원 등 사업 추진
- 2023년 기준, 35개 사업을 추진하며 179억원 (양자 169억원, 다자 10억원) 규모로 예산 편성됨<sup>50)</sup>.

### ○ 주요 추진사업

- 미얀마 IoT/AMI 기술 혁신 거점센터 구축 사업(2020-2023)<sup>51)</sup>
  - ※ (목적) 미얀마 UCSY 대학 내 IoT 및 AMI 기술 연구 역량 향상을 위한 기술 혁신센터를 설립하여 수원국이 자체적으로 도시 및 인프라 산업 분야에서 혁신성장동력을 축적할 수 있도록 지원
  - ※ (내용) 한국-미얀마 대학간 협업 촉진을 위한 연구교육망/SDN/클라우드 인프라 연결 구축, IoT/AMI 테스트베드 구축 및 미얀마 적정형 기술개발, 역량강화, IoT/AMI 관련 미얀마 산업 수요 대응을 위한 연구 수행
- 베트남 과학기술 빅데이터 분석시스템 구축 지원(2021-2034)
  - ※ (목적) 베트남 연구 정책 수립 기관 및 개별 연구자들의 대용량 데이터 분석 기반 의사결정 및 연구 혁신 성과분석에 기여
  - ※ (내용) 베트남 국가과학기술정보원(NASATI) 내 과학기술 빅데이터 분석시스템 (V-COMPAS) 구축
- 인도네시아 슈퍼컴퓨팅 인프라환경 및 활용 구축사업(2023-2026)
  - ※ (목적) 인도네시아 주요 관심사인 재난대응 분야에 대한 데이터 기반 재난 대응솔루션을 지원 및 활용하여 재난피해 감소 등 인도네시아 과학기술 발전과 국가 안전에 기여
  - ※ (내용) 한국과학기술정보연구원이 보유한 슈퍼컴퓨팅인프라 퇴역 계획에 맞추어 노드 일부를 인도네시아로 이전해 고성능 컴퓨팅 지원 시스템 구축

50) 관계부처 합동, 2022. “2023년 국제개발협력 종합시행계획”

51) DAON 홈페이지 (<https://daon.distep.re.kr/info/biz/U202014599?sort=pjtStartDt%2Casc&page=1869>)

## □ 외교부 (한국국제협력단)

### ○ 개요

- 외교부 (한국국제협력단 포함)는 지속가능발전목표(SDGs) 달성 기여 차원에서 개발도상국의 보건·방역 역량 및 포스트 코로나 시대 경제·사회적 회복력 강화 지원, 인도적 지원 등 다양한 분야를 아우르는 ODA 사업 추진
- 2023년 기준, 약 800여개 사업을 추진하며 예산 규모는 1조 7,619억원 (양자 1조 4,726억원, 다자 2,892억원)<sup>52)</sup>
- 국별협력사업, 연수사업, 혁신적 개발협력사업 등 다양한 형태의 ODA 사업 시행. 주로 외교부 산하기관인 한국국제협력단(KOICA)이 입찰공고를 통해 사업 운영기관을 선정함. 하며, 프로젝트 사업인 경우 공공기관과 협력하는 ‘공공협력사업’으로도 형성 가능.

【표 16】 주요 ODA 사업 유형

사업 형태		추진방법
국별 협력 사업	프로젝트	건축, 시설물, 기자재 등의 <b>물적협력수단(hardware)</b> 과 전문가 파견, 연수생 초청 등의 <b>인적협력수단(software)</b> 을 결합한 사업
	개발컨설팅	소프트웨어 및 제도구축 지원에 특화된 사업으로 통상 건축 사업을 포함하지 않는 사업 중 컨설팅, 전문가 파견, 초청연수 등 <b>소프트웨어 위주</b> 로 구성된 기술협력 중심의 사업
연수 사업	국별	1개 특정 수원국을 대상으로 추진하는 정책·기술 역량강화 연수
	다국가	2개 이상의 수원국을 대상으로 추진하는 정책·기술 역량강화 연수
혁신적 개발협력 사업	포용적 비즈니스 프로그램 (IBS <sup>53)</sup> )	개발도상국 저소득층이 당면한 사회 개발 문제를 해결하는 동시에, 이들에게 고용과 비즈니스 기회를 제공하며, <b>우리 기업의 비즈니스 니즈 충족</b> 이라는 공통의 목표를 위한 전략적인 파트너십 기반 사업
	혁신적 기술 프로그램 (CTS <sup>54)</sup> )	예비창업가, 스타트업, 소셜벤처 혁신가들의 <b>혁신적 아이디어 또는 기술</b> 을 ODA에 적용하여 기존 방법으로 해결이 어려웠던 개발협력 난제에 대한 솔루션을 찾는데 기여하고 개발협력사업 효과성을 제고하는 사업

52) 관계부처 합동, 2022. “2023년 국제개발협력 종합시행계획”

53) Inclusive Business Solution

54) Creative Technology Solution

○ 주요 추진사업

- 프로젝트형: 캄보디아 중학교 ICT 교육역량 강화 사업(2021-2026)<sup>55)</sup>
  - ※ (목적) 캄보디아 중학교 ICT 교육 질 제고를 통한 청소년의 21세기 핵심 역량 강화
  - ※ (내용) 캄보디아 4개 지역의 지역교사훈련센터 및 20개 ICT 선도학교를 대상으로 ICT 교육과정 개선 및 교재 개발, ICT 교사교육자 및 예비교사 역량강화, ICT 교육환경 구축, ICT 선도학교 지원 수행
- 개발컨설팅: 라오스 디지털혁신중소기업학과 설립 및 전문인력양성 기반 구축 사업(2022-2026)<sup>56)</sup>
  - ※ (목적) 중소기업아카데미과정 설립, 중소기업 양성관련 정책자문 및 공동학술연수 지원을 통한 라오스 산업통상 분야의 학술 역량 강화
  - ※ (내용) 라오스내 중소기업 및 청년창업가 육성을 위해 1) 중소기업아카데미 교육 과정 설립, 2) 정책자문, 3) 해당 분야 인재양성을 위한 초청연수 등
- 학위연수: 디지털 혁신 분야 석사과정 연수(2022-2026)
  - ※ (목적) 개발도상국 경제사회발전에 기여할 수 있는 핵심인재(고위공직자 및 교수요원) 양성, 협력대상국 공무원 대상 디지털 분야 교육을 통해 디지털 격차 완화 및 관련 분야 산업 육성 촉진
  - ※ (내용) 3개년간 디지털 혁신 분야 연 25명 대상으로 17개월간 석사과정 운영 (총 75명)
- 전문가 파견: 월드프렌즈 NIPA(정보통신산업진흥원) 자문단 해외파견<sup>57)</sup>
  - ※ (목적) 실질적인 분야에서 정책자문 및 기술전수 수행하여 개발도상국의 경제 및 사회발전과 빈곤퇴치에 기여
  - ※ (내용) ICT 정책, 통신/네트워크 기술, 정보통신일반, 정보화(시스템), 데이터 구축 및 운영(시스템) 등 협력국에서 요청한 직무 관련 분야의 전문가를 협력국 정부부처 및 공공기관에 1년간 파견하는 사업. 2010년부터 시작하여 연간 30여개국에 100여명 이상을 파견하였으나, 코로나19로 인해 사업 일시중지 후 2023년 상반기부터 소규모로 재파견 시작

55) 한국개발전략연구원 홈페이지 (<https://kds.re.kr/Projects/OurProjectsView.html?no=313>)

56) 코이카 펀데이터 포털 (<https://www.oda.go.kr/opo/nnada/opoNnadaSumryDocDetail.do>)

57) NIPA자문단 해외파견사업 홈페이지 (<https://senior.nipa.kr/main.do>)

## 5-4 국별협력사업(프로젝트, 개발컨설팅)

### □ 개요

- 국별협력사업은 협력대상국의 경제·사회 발전과 복지 향상에 기여하는 특정 개발목표를 달성으로 목표한 프로젝트형 사업과 개발컨설팅(DEEP, Development Experience Exchange Partnership Program) 사업을 포괄하는 다년도(2년~5년) 사업<sup>58)</sup>.
- 사업참여방법
  - 일반적으로 사업 기획, 사전타당성조사(예비조사), 국제개발협력위원회 승인, 기획재정부 예산심의까지 통과한 후 실질적인 ODA 사업 시행(착수) 가능.
  - 정부부처 추진 ODA 사업은 해당 정부부처의 특성이나 사업 성격에 따라 기관공모, 민간위탁 약정, 입찰공고 등을 통해 사업수행기관이 선정됨. KOICA는 일반적으로 경쟁입찰을 통해 사업수행기관을 선정함.
- \* (공공협력사업) KOICA는 각 부처의 분야 전문성에 기반한 수요를 ODA 사업으로 구체화하고 반영하여, 원조 효과성 제고에 기여하는 '정부부처 제안사업'을 추진함. 정부부처가 제안한 ODA 사업 내용을 바탕으로, KOICA가 부처와 공동으로 사업을 기획하고, KOICA가 예산을 확보하여 추진하는 형태.

### □ 사업추진절차<sup>59)</sup>

【그림 5】 ODA 사업 추진절차

[ ODA 사업 추진절차 ]



- 한국정부에서 추진하는 모든 ODA 사업은 아래의 절차를 거쳐야하며, 사업 유형에 따라 준비 단계에 소요되는 일정이 상이할 수 있음.

58) KOICA 홈페이지 (<https://www.koica.go.kr>)

59) 대한민국 ODA 통합 누리집 ODA Korea (<https://odakorea.go.kr/main>)

- 국별협력사업(프로젝트, 개발컨설팅)처럼 수원국과 긴밀한 사전협의를 선행되어야 하는 사업은 사전준비 단계에서 △ 수원국 수원총괄기관의 공식 사업요청 공문, △ 사업개요서(Project Concept paper, PCP), △ 사전타당성조사 등이 필수적으로 요구되므로, 사업 준비 단계에 상당한 시일이 소요됨.

【표 17】 ODA 사업 추진단계별 주요 일정

단계	기한	일정(예)	주요내용
준비	~ N-2년	~ 2024년	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업발굴 및 수원국 협의</li> <li>• 공식사업요청서 접수</li> <li>• 예비조사(사전타당성조사)</li> </ul>
심사	N-1년 3월	2025년 3월	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기관별 시행계획 제출(KOICA, 정부부처 → 외교부)</li> <li>• 재외공관 의견 조회 및 민간전문가 예비검토</li> </ul>
	N-1년 6월	2025년 6월	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국제개발협력위원회 심의·의결</li> <li>• 의결된 'N년 국제개발협력 종합시행계획(안)'을 부처 및 예산당국에 통보</li> <li>• 기획재정부 및 국회 예산 심의</li> </ul>
승인	N-1년 12월	2025년 12월	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'N년 국제개발협력 종합시행계획' 확정</li> </ul>
시행	N년(착수)	2026년	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 심층기획조사(착수조사)</li> <li>• 사업수행자 선정 및 사업수행</li> </ul>
사후관리	사업종료 이후		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업평가</li> </ul>

○ 주요 단계별 세부내용

- (사업발굴 협의) 한국정부 중기전략 및 국별협력전략(CPS, Cultural Partnership Strategy)을 토대로 협력국 정부와 사업 발굴 협의
  - ※ ODA 중점협력국이 적격 협력국으로 구분됨 (아세안: 캄보디아, 인도네시아, 라오스, 미얀마, 필리핀, 베트남/6개국)
  - ※ 사업목표: 개발도상국의 빈곤감소와 삶의 질 향상, 지속가능한 발전에 기여
- (공식사업요청서 접수) 협력국 관계기관으로부터 사업개요서(PCP, Project Concept Paper), 수원총괄기관으로부터 공식 사업요청 공문 접수
- (예비조사) 사업개요서 바탕으로 조사단을 파견하여 예비조사를 실시하여 지원 타당성을 검토하고 조사결과에 따라 사업기간/내용/범위 조정
  - ※ 조사단은 기관 내·외부의 분야별 전문가로 구성되며 문헌 및 현지조사를 통해 현황조사, 전략/정책 분석, 이해관계자/수혜자 수요확인 및 분석, 수원기관 역량분석, 사업세부계획 등 검토'

- (사업심사) 국제개발협력위원회에서 부처별 국제개발협력 시행계획을 조정·심사하고, 매년 차년도 ‘국제개발협력 종합시행계획’을 심의·의결
  - ※ N년(사업 착수년도)의 사업계획은 N-1년에 최종 승인되므로, N-2년부터 사업 기획/발굴/예비조사 준비 필요
  - ※ 신규사업으로 승인되어 진행중인 ODA 사업이라도, 매년 차년도 사업계획을 국제개발협력위원회에 제출·심사받아야 함.
- (기획조사) 신규 사업 승인 후, 사업의 세부내용을 확정하기 위한 기획조사를 실시하고 사업집행 세부계획 수립
- (사업시행자 선정 및 사업수행) 계획된 목표에 부합하는 성과가 도출되도록 국내 및 현지에 필요한 사업 활동과 모니터링 수행
- (사업평가) 종료/사후평가 등을 통해 추진사업의 사회경제적 효과를 측정하고, 향후 유사 사업 수행시 필요한 제언 및 교훈 도출

## 5-5 연수사업(국별연수, 다국가연수)<sup>60)</sup>

### □ 개요

- 개발도상국의 주요 인사(정책입안자, 공무원, 교사 등 공공부문 종사자)를 대상으로 추진하는 초청, 현지, 비대면 연수사업.
  - 국별연수: KOICA 해외사무소 주재국(47국) 중심
  - 다국가 연수: OECD 개발원조위원회(DAC) 수원국 리스트에 포함된 국가(141국)

### □ 사업추진절차<sup>61)</sup>

- KOICA 정부부처 제안사업은 【그림 6】의 절차대로 형성됨. 국별연수는 N-2년 12월까지 수원총괄기관의 사업개요서(PCP)를 공문으로 접수하여야 하나, 다국가 사업의 경우 해당 공문 불필요.
- 과학기술정보통신부의 ODA 사업으로 연수사업 형성시, 정부부처가 정한 일정에 따라 제출기한 상이할 수 있음.

【그림 6】 2025년 KOICA 연수사업 발굴 및 심사 추진일정

[ 2025년 KOICA 연수사업 발굴 및 심사 추진일정 ]



60) 글로벌 연수사업은 참가국 기준으로 국별연수와 다국가연수로, 학위수여여부 기준으로 학위연수, 일반연수로 크게 구분는데 본 보고서에서는 국별연수와 다국가 연수만 포함하여 정리함.

61) 한국국제협력단 연수사업실, 2023, “2025년도 코이카 글로벌연수 정부부처 제안사업 발굴지침”

○ 주요 단계별 세부내용

- (사업기획/발굴/협의) 한국 및 협력국 정부 전략, 기관 전략, 국제사회 전략, 수원국 수요 등 고려하여 사업 기획

※ 국별연수일 경우 PCP, 국·영문 사업개요서, 수송기관 공문 필요하며, 다국가 연수일 경우 국·영문 사업개요서 제출하고, KOICA 사무소 혹은 재외공관에서 확인된 현지 수요만 필수제출

- (예비검토 및 사업요청서 접수) N-2년 예비검토 진행 및 사업요청공문 접수
- (사업심사) N-1년 KOICA 사업심의위, 국제개발협력위원회 사업 심사 및 확정
- (기관 선정 및 착수) 원칙적으로 공모를 통해 다수의 연수기관으로부터 제안서를 제출받아 평가 및 심사함.

## 5-6 KOICA 혁신적 기술 사업: 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) 62

### □ 개요

- 개발도상국 저소득층이 당면한 사회 개발 문제를 해결하는 동시에, 이들에게 고용과 비즈니스 기회를 제공하며, 우리 기업의 비즈니스 니즈 충족이라는 공통의 목표를 위한 전략적인 파트너십 기반 사업
- 추진유형

【표 18】 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) 추진 유형 및 지원규모

모델	기업규모별	공모형		수시발굴형	KOICA 예산규모
		기업제안형	KOICA 제안형	기업제안형, KOICA제안형, KOICA-기업공동기획형	
기존 IBS 사업	대기업/중견기업	-	-	참여가능	연간 5억 원 상한
	중소기업	참여가능	참여가능	-	
KOICA 플랫폼 ISG 이니셔티브	대기업/중견기업	참여가능	참여가능	참여가능	연간 10억 원 상한
혼합금융사업	중소기업/투자사	참여가능	참여가능	참여가능	연간 7억 원 상한

- 기존 IBS 사업 모델: 공급생산상품 및 서비스 개발·판매, 유통, 마케팅 활동을 통해 협력국의 사회문제 해결과 우리 기업의 비즈니스 니즈 충족을 공동 목표로 추구하는 모델
- KOICA 플랫폼 ESC 이니셔티브: 기업의 ESG 경영과 중요성 추세에 맞추어, ESG를 주제로 하는 사업 발굴을 통해 지속가능성 및 글로벌 가회적 가치를 창출하는 모델
- 혼합금융사업: 개발도상국의 소셜벤처 및 인프라 스트럭처 대상 금융투자를 지원하는 사업으로, 파트너사는 분담금 전액을 개발도상국 대상 투자로 집행하여 개발도상국 경제성장 및 인프라 조성에 기여하는 사업 모델

### ○ 공모 자격 및 기준

- 참가자격: 대기업, 중견기업, 중소기업, 사회적기업, CTS Seed 2 종료기업
  - \* 공공부문(정부부처, 준정부기관, 기타 공공기관, 공기업 등)은 단독으로 사업참여 불가하며, 상기 단체와 보조 파트너 형식으로 컨소시엄 체결시 참여 가능
  - \* 단독 참여시 1개 사업만 제안 가능하나, 컨소시엄 참여시 최대 2개 사업까지 제안 가능 (단독참여 1개+컨소시엄 1개 사업 제안 불가)

62) KOICA 홈페이지 “포용적 비즈니스 프로그램(IBS)” ([https://www.koica.go.kr/koica\\_kr/961/subview.do](https://www.koica.go.kr/koica_kr/961/subview.do))

- 추진방식: 매칭펀드 방식으로 KOICA-민간파트너가 공동으로 재원 조달

【표 19】 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) 공동재원(매칭) 비율

구분	KOICA: 파트너기관	비고
대기업		
중견기업		
중소기업		
사회적기업, CTS Seed 2 종료기업		

- 세부주제: KOICA 분야별 중기전략, KOICA Country Plan(CP), 국가별 지원 계획, 정부 정책에 따라 IBS 취지에 부합하는 자유 주제로 제안 가능하며, KOICA에서 공모시 공개하는 지정 주제에 공모 가능.

\* 예. 탄자니아 과학교육을 위한 에듀테인먼트 프로그램 제작 및 방송사업(2023-2024 공모 지정주제)

- 사업기간: 2~5년

## □ 사업추진절차

【표 20】 KOICA 포용적 비즈니스 프로그램(IBS) 공모일정 (2023년 기준)

일정	주요내용
6월	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공모 제안서 접수 (현지수요 기반 지정주제 공개)</li> <li>• 공모 설명회 및 1:1 대면 컨설팅 개최</li> </ul>
8월~10월	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서면심사 및 면접심사</li> <li>• 약정협약의 대상사업 결과발표 (10월)</li> </ul>
11월	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 약정체결협약의 대상자 선정 및 오리엔테이션 진행</li> </ul>
11월~차년도 1분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업별 실행 협의 및 약정 체결</li> </ul>

## 5-7 소결 - 특징 및 시사점

- 국제개발협력 환경에서 디지털과 ICT 기술은 과학기술혁신을 위한 주요 수단으로 인식되며, 한국은 전 세계에서 가속화되는 디지털 불평등을 해결하기 위해 디지털 뉴딜 ODA, 과학기술 및 ICT 혁신 역량강화를 주요 목표로 삼음.
  - 국제사회에서는 정보통신기술을 범분야 이슈로 인식하며, 다양한 세부 분야 사업에 ODA 시행 부처를 막론하고 ICT를 융합하는 경향이 두드러짐.
- ODA의 경우 주로 양자를 대상으로 하고 있는 바, 협력기관과 긴밀하게 논의하여 국별 사업 개발 필요
  - 단일 수원국의 특정 개발 목표 달성을 위해 하드웨어 및 소프트웨어를 지원하는 국별협력사업의 경우, 충분한 예산과 인력을 투입하여 명확한 성과 목표를 도출 할 수 있는 장점이 있으나 사업 착수까지 약 2년 이상의 준비기간이 소요되고, 최종 사업 승인 여부가 불확실하다는 한계점이 있음.
  - 연수사업의 경우, 수원국 협력 희망 분야의 주요 인사를 대상으로 긴밀한 네트워크를 형성할 수 있다는 장점이 있으나, 산출되는 성과물이 주로 무형적이고 유동적인 예산집행에 한계가 있을 수 있음.
  - KOICA의 혁신적 기술 사업 (포용적 비즈니스 프로그램)은 한국 기업의 해외 진출 니즈를 충족하면서 협력국의 사회문제를 해결할 수 있고, 일부 공모사업은 수시발굴이 가능하여 기획기간이 비교적 유동적이라는 장점이 있으나, KOICA와 기업의 매칭으로 예산이 구성기에 부산정보산업진흥원 단독으로는 사업수행기관으로 참여가 불가능하여 타 기업과 컨소시엄을 구성하여 참여해야 한다는 단점이 있음.
- 또한, ODA 지원을 위해서는 기관의 전문성도 필수적인 바, 부산정보산업진흥원 및 한-아세안 ICT융합빌리지만의 차별성 및 전문성 확보 필요

## 제6장

# 한-아세안 ICT융합빌리지 중장기 발전방안



## 6-1 개 요

### □ 한-아세안 ICT융합빌리지 성과 평가

- 한-아세안 ICT융합빌리지의 사업 평가 결과, 한-아세안에 집중된 다양한 성과 관찰
  - 특히, △국내 우수 기업의 아세안 진출을 견인, △아세안 유관 기관 네트워크 구축을 통한 협력 확대, △디지털 전환 기술 관련 아세안 인력 양성 및 아세안 진출 우리 기업 인력 연계, △인프라를 통한 콘텐츠 제작 거점 역할을 하는 성과가 있음.
- 내년 한-아세안 대화관계 수립 35주년을 기념하여 한-아세안 ICT융합빌리지 성과를 홍보하는 한편, 우리 정부의 아세안 정책에 따른 디지털 협력 확대 지지 기반으로 활용 가능

### □ 한-아세안 ICT융합빌리지 지속 필요성

- 그간 성과를 통해 도출된 자산을 확산하고 향후 성과까지 측정하기 위해서는 한-아세안 ICT융합빌리지 지속 필요
  - 다만, 예산 성격이 달라지는 만큼 성과는 가져가되 예산 성격에 맞는 전략이 필요한 바, 융합빌리지의 최대 장점인 인력 양성 및 시설 활용을 통한 아세안 디지털 전환 분야 인력 및 기업 지원을 목표로 사업 구성 필요
- 2020-2024년은 1단계로 기반마련을 성공적으로 구축한 바, 2025-2029년은 2단계로 성과 확산 단계, 2030-2034년은 아세안을 넘어 동아시아 ICT융합빌리지 거점으로 도약할 수 있도록 단계적으로 확대

【그림 7】 한-아세안 ICT융합빌리지 중장기 발전(안)



## □ 2단계 예산 전략

- 한-아세안 ICT융합빌리지를 별도 기관이 아닌 부산정보산업진흥원의 한 개 부서로써 부산정보산업진흥원의 국제협력 성과 및 예산을 기반으로 한-아세안 협력기금 및 ODA 제안 필요
- 한-아세안 협력기금 확보에 집중하되 여타 기금 및 기관도 전략적으로 접근.
  - 기금의 규모, 해당 국가, 제안서 제출 시기 등을 고려할 때 한-아세안 협력기금을 1순위로 고려하고, 가능 시 추가적으로 한-메콩 협력기금 제안
  - 한-아세안 센터의 경우 △2025년: 한-아세안 센터에서 진행 중인 한-아세안 연계성 포럼과 협력 (프로그램 구성 및 참석자 섭외, 만찬 1회 제공, 부산 투어 제공 등 협력), △2026년 이후: 신규 사업 개발(획기적인 사업을 개발하는 경우 센터 예산 편성 가능)로 진행 추진
  - 아세안문화원의 경우 예산이 충분하지 않음을 감안, 아세안문화원 자체로 제작하는 디지털 콘텐츠 외에 교육 프로그램 제작 등의 입찰에 참여
    - ※ 빌리지와 협력한 기관과 컨소시엄으로 참여 가능하며, 낙찰 시 운영비, 이윤 등 책정 가능
- ODA의 경우 각 특징을 파악하여 기관의 필요성과 협력기관과의 논의 결과를 고려하여 국별 사업 개발 필요
  - 국별협력사업의 경우, 충분한 예산과 인력을 투입하여 명확한 성과 목표를 도출 할 수 있는 장점이 있으나 사업 착수까지 약 2년 이상의 준비기간이 소요되고, 최종 사업 승인 여부가 불확실하다는 한계점이 있음.
  - 연수사업의 경우, 수원국 협력 희망 분야의 주요 인사를 대상으로 긴밀한 네트워크를 형성할 수 있다는 장점이 있으나, 산출되는 성과물이 주로 무형적이고 유동적인 예산집행에 한계가 있을 수 있음.
  - KOICA의 혁신적 기술 사업 (포용적 비즈니스 프로그램)은 한국 기업의 해외 진출 니즈를 충족하면서 협력국의 사회문제를 해결할 수 있고, 일부 공모 사업은 수시발굴이 가능하여 기획기간이 비교적 유동적이라는 장점이 있으나, KOICA와 기업의 매칭으로 예산이 구성기에 부산정보산업진흥원 단독으로는 사업수행기관으로 참여가 불가능하여 타 기업과 컨소시엄을 구성하여 참여해야 한다는 단점이 있음.

- 현재는 자율과제로 다양한 분야에 대한 콘텐츠 구축을 지원하고 있으나 예산 확보를 위해서는 기관의 전문성을 부각시키고 타 기관과 차별화할 수 있는 전략 필요 (예. 교육시설, 과학관에 집중한 디지털 체험공간 구축 등)
- 한편, 기금 및 ODA 등에서 지원받을 수 없는 일부 예산인 △한-아세안 ICT 융합빌리지 시설 관리, 장비 구매 등, △홍보 비용, △기존 인력 인건비 등을 위한 최소 비용(약 2억원) 부산시에서 확보 고려 필요
- 예산 확보의 당위성을 확보하기 위해 한-아세안 외교장관회의 및 정상회의 등의 의장성명에 추가될 수 있도록 협의, 외교부의 對아세안 정책 성과사업으로 활용할 수 있도록 추진

【표 21】 향후 활용 가능 예산별 특징 및 전략 비교표

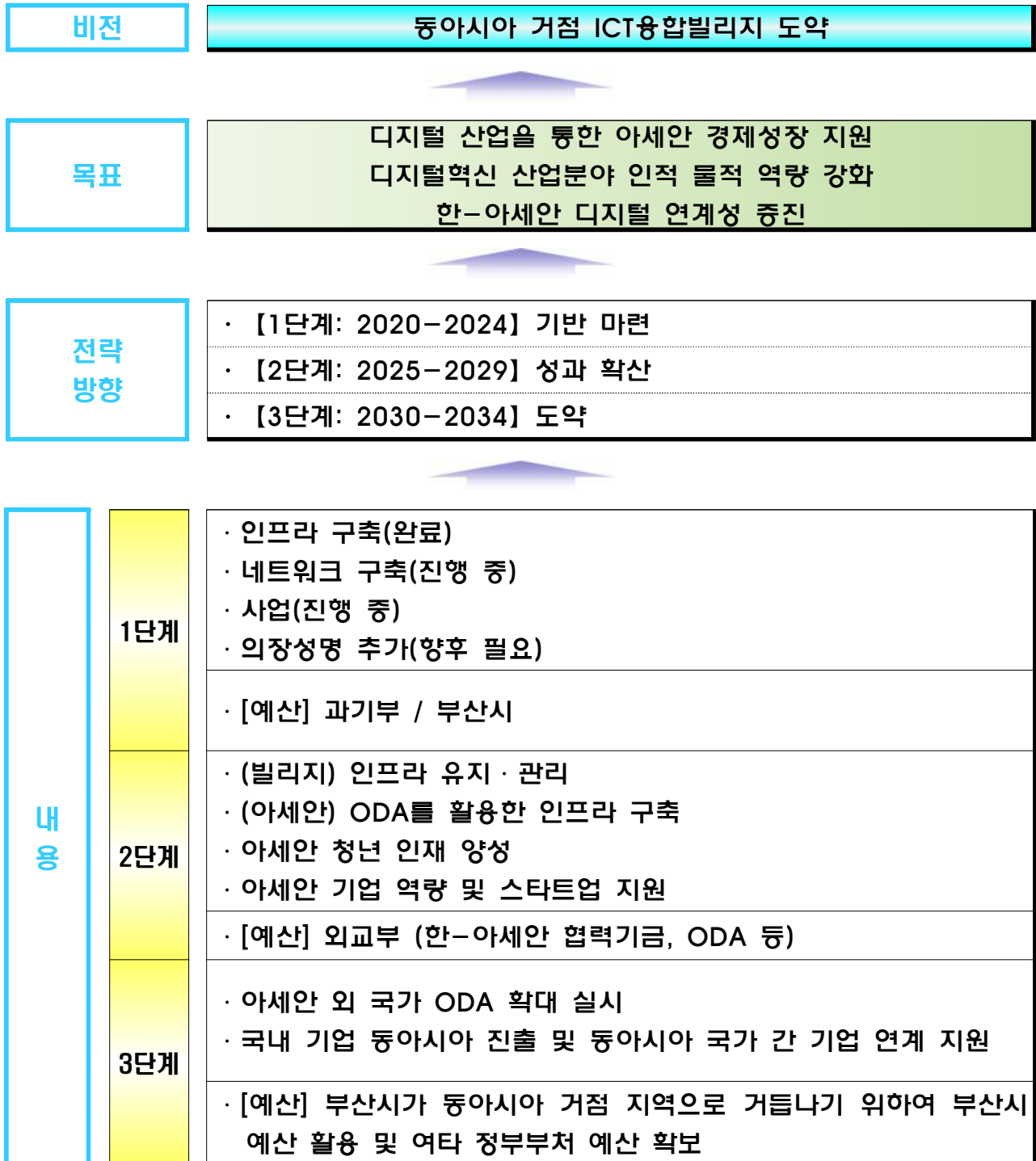
	아세안 관련 기금 및 기관				ODA		
	한-아세안 협력기금	한-메콩 협력기금	한-아세안 센터	아세안문화원	양자 프로젝트	연수사업	혁신적 비즈니스 사업
예산(안)	연간 약 100만 불 (약 13.5억원)	연간 약 50만불 (약 6.5억원)	연간 약 2억원	사업별 상이 1억-2억/사업 예상	연간 약 10억원/ 6개국 <sup>63)</sup> 국별 승인시 총 60억원	다국가 연수 연간 약 1.5억원	연간 KOICA 매칭 5억원 상한 (KOICA: 파트너기관 매칭비율 5:5~8:2)
착수 가능 시기	2024년 제안서 접수 후 승인 완료 시 2025년 착수 가능 (승인 최소 6개월 이상 소요)	2024년 공모 낙찰 시 2025년 착수 가능 (1년에 1번 5월 경 공모, 하반기 중 사업 선정 완료)	2025년 부분 협력 후 2026년 상반기 이사회 승인 시 2026년 신규 사업 실시 가능 (단, 2025년 8월까지 센터측과 협의)	입찰 시기에 따라 착수 (빠르면 2024년부터 착수)	2024년 접수 후 2025년 승인 시 2026년 착수 (N-2년)	2024년 접수 후 2025년 승인 시 2026년 착수 (N-2년)	수시발굴형 or 지정주제 공모는 N-1년 공모접수, N년 착수
사업 (안)	△청년 인력양성(연수, 교육과정 지원, 인턴십 등), △아세안 기업 역량 강화(기술자 연수, 우리 기업 연계 지원 등), △네트워크 구축(포럼, 스타트업 연계 지원 등)	△메콩지역 XR/AR 관광 콘텐츠 개발, △디지털 활용 메콩지역 생물다양성 보존 및 활용 교육 콘텐츠 제작 등	한-아세안 연계성 포럼을 시작으로 청년 XR-메타버스 아이디어 공모전, 한-아세안 ICT 융합 포럼 & 메타버스 컨퍼런스 등 공동 진행	콘텐츠 제작 관련 입찰 참여	각 국별 융합빌리지 구축, XR 제작 지원 등	공무원 및 기술자 등에 대한 연수사업	XR 콘텐츠 기반 에듀테인먼트 프로그램 제작 등

추진 전략	당위성 확보를 위해 외교부와 논의 하여 각종 문서에 한-아세안 ICT 융합빌리지 성과 추가 / 아세안 사무국, AKPMT 및 아세안 10개국 관련 기관과 사전 협의	메콩 5개국 중 정부기관과의 협력이 활발한 캄보디아 우정통신부, 태국 디지털경제진흥원 또는 문화부와 사업 개발 추진	한-아세안 센터와의 신뢰성 확보를 위해 2024년에는 센터 사업에 참여 후 네트워크 구축, 2025년 사업 일부 협력, 2026년 신규사업 개발로 추진	부산 기관 및 부산시와의 협력이 필수적임을 감안, 관련 네트워크 및 전문성을 부각하여 신뢰성 확보	각 국가별 관련 정부 기관과 긴밀한 네트워크 구축 후 사업 제안 독려	다국가 연수를 통해 아세안 이해관계자 네트워크 구축 및 신규 프로젝트 아이템 발굴 사전조사	국내 기업의 해외 진출을 지원하는 교두보로 활용 가능
기타 고려 사항	사업실행을 위한 신규 인력 2인 채용 가능 / 운영비는 전체 사업비의 10% 배정 가능 (△유지비, △관리비, △기타 운영비, △기존 인력 급여 등) 함에 따라 운영비용 적절하게 활용 필요	국내에서는 한-메콩 물관리센터 (수자원공사 산하)가 사업을 이행 및 관리하고 있는 것으로 파악되는 바, 면담 추진 가능	한-아세안 센터는 단순 예산 지원이 아닌 공동으로 협력하여 사업을 추진하는 바, 빌리지에서 협력 가능한 부분 및 예산 등 제시 필요	낙찰을 위해서는 실제 사업을 실행하는 기관과의 협력이 필수적임	각 국별 수요를 받아 입찰을 실시, 시행기관을 미리 지정할 수 없음	연수사업 예산은 사업 운영을 위한 실비 규모이기에, 신규 사업 형성 및 사전 네트워킹 차원으로 전략적 접근 필요	사업시행기관(기업) 과 KOICA의 매칭펀드로 예산이 구성되기에, 부산정보산업진흥원의 컨소시엄 참여를 위한 유무형 자산 활용 필요

63) 캄보디아, 인도네시아, 라오스, 미얀마, 필리핀, 베트남

## 6-2 한-아세안 ICT 융합빌리지 중장기 사업 전략(안)

【그림 8】 한-아세안 ICT융합빌리지 전략(안) 개념도



### 6-3 한-아세안 협력사업(안)※제안서 별도 제출

□ 사업명 : 한-아세안 디지털 혁신 산업(VR·AR 등) 육성 및 활성화 사업

□ 사업 기간 : 2025년 1월 - 2029년 12월 (5년)

□ 시행 기관

- 부산정보산업진흥원 (한-아세안 ICT 융합빌리지)

□ 사업 목표

- (디지털 산업을 통한 경제성장) 급변하는 디지털 산업 속 경쟁력을 가질 수 있는 아세안 내 디지털 혁신 산업을 적극 지원하여 국제 추세에 맞는 디지털 전환 산업 육성, 궁극적으로 경제성장에 기여
- (디지털혁신 산업분야 역량 강화) 기 구축된 한-아세안 ICT 융합빌리지 시설 및 네트워크를 활용, 차세대 인재부터 기술자까지 다양한 인재를 양성, 역내 디지털 경제 참여 역량 강화
- (한-아세안 디지털 연계성 증진) 한-아세안 간 디지털 전환분야 기술 협력 및 인력 교류 등을 통해 디지털 연계성 증진 지원

□ 개별 사업 구성

- 한-아세안 디지털 혁신 분야 전문가 양성
  - 한-아세안 디지털 혁신 분야 차세대 인재 양성
    - 기간: 2025년-2029년 (5년)

	온라인 교육	초청 교육	인턴십
일정	5-6월(6주, 24시간)	6월 말(2주)	7-8월(8주)

- 내용: 한-아세안 디지털혁신 분야 전공 대학생 55명(각 국별 5명)을 대상으로 온오프라인 교육 실시 후 인턴십 까지 연계, 교육 후 실제 산업에 투입될 수 있는 인재 양성

- 참가자 선정: ASEAN Digital Senior Officials Meeting(ADGSOM) 에서  
각 국가별 참가자 추천 및 최종 선정
- 아세안 디지털 혁신 분야 기술자 양성
  - 기간: 2025년-2029년 (5년), 10월초/1주(국내)
  - ※ 자국 교육 지원 : 연간 2개국 순회하여 지원
  - 내용: 아세안 내 디지털 혁신 분야 종사자 20인(각 국별 2인)을 초청,  
교육 커리큘럼 개발을 지원, 자국에서 관련 인재를 지속 양성할  
수 있도록 연계
- 한-아세안 디지털 콘텐츠 제작 지원
  - 기간: 2025년-2029년 (5년), 수시
  - 내용: 한-아세안 ICT융합빌리지 시설(또는 국내 연계 기관 시설)을 활용  
하여 콘텐츠 제작을 지원(수시접수, 연간 아세안 국별 2개 기업),  
아세안 내 디지털 콘텐츠 제작이 활성화 될 수 있도록 노력

#### ○ 한-아세안 디지털 혁신 기술 확산

- 한-아세안 디지털 혁신 포럼
  - 기간: 2025년-2028년 (5년), 11월 초 5박6일 일정 (연 1회, 한국)
  - 내용: 한-아세안 디지털 혁신 전문가 약 100인(아세안 국가별 공무원  
2인+전문가 3인+기업인 3인, 아세안 사무국 2인, 국내 공무원,  
전문가, 기업인 등 50인)을 초청, △한-아세안 디지털 혁신 분야  
현안 논의, △사업 결과 공유 등을 진행 / 포럼 계기 피칭 기회를  
마련, 한-아세안 관련 기업간 연계 추진 / 동 사업으로 개발된  
콘텐츠 전시 진행
- 한-아세안 디지털 혁신 스타트업 지원
  - 기간: 2025년-2029년 (5년)
  - 내용: 해외 전시 내 한-아세안 공동관 운영(연간 2회/국별 순회) 및 바이어  
상담 지원

□ 성과모형 제안(안)

구분	목표	지표	데이터 수집방법 (출처/증빙)	수집주기/기한
중기 성과 (out comes)	한아세안 디지털혁신산업 공동 성장	당해연도 인턴십 교육과정 이수/취업률 (명)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/5년
		당해연도 수혜기업 매출액 (원)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/5년
		차년도 수혜기업 잠재 매출액(원)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/5년
		당해연도 수혜기업 신규고용 수 (명)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/5년
		당해연도 아세안 협력기관 발생 매출액(US 달러)	자체 모니터링 (기관대상 서베이)	연 1회/5년
		빌리지 인프라 활용, 제작지원 아세안 기업/기관 수 (개)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/5년
		제작지원 후 3년 이내 아세안시장 진출 기업 수 (개)	자체 모니터링 (기업대상 서베이)	연 1회/5년
		인프라 가동률 (%)	자체 모니터링 (시설 관리대장)	월 1회
단기 성과 (산출물)	디지털혁신산업 차세대 인재양성	인턴십 교육과정 참여자 수, 참여기업 수	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회
	디지털혁신산업 기술인력 양성기반 마련	협력 아세안 대학/직훈련 수, 양성 교원 또는 커리큘럼 개수	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회
	콘텐츠 공동제작	공동협력 제작지원 과제 수, 참여기관/기업 수	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회
	디지털혁신포럼 개최	참여 국가기관/기업 수, 발표된 콘텐츠 수	자체 모니터링 (연간 최종보고서)	연 1회

## 6-4 향후 발전 방안

### □ 차별화 전략

- 기 구축된 시설을 활용하여 아세안 기관이 콘텐츠를 제작할 수 있도록 독려하는 한편 본 시설을 거점으로 한-아세안 디지털 전환 분야 기업이 쌍방향 협력을 추진할 수 있도록 지원
  - 기 구축된 인프라 활용을 위해 교육에 보다 집중하여 아세안 내 디지털 전문 인력 양성을 위한 교육시설 확충, 온라인 교육 콘텐츠 제작 등 기관만이 가질 수 있는 경쟁력 확보
- 예산 지원을 통해 관련 기관 매출이 발생함을 감안, 민간 기업과 협력하여 향후 사업 협력 및 예산 지원 가능 방안 검토
- 그간 다양한 사업을 진행했음에도 불구하고, 어떤 기관인지 어떤 사업을 진행하고 있는지에 대한 이해가 높지 않은 바, 효과적 홍보를 통해 한-아세안 정상회의, 장관회의 성과로 포함될 수 있도록 노력

### □ 일정(안)

- 한-아세안 협력사업: 2024년 1월 중 제안서 제출 및 2024년 중 승인
  - 제안서 제출 전 아세안사무국, 한-아세안 협력사업팀 등과 협의
- ODA
  - 2024년 상반기 우선 협력국가와 사업 논의 후 7월 PCP 제출 독려
    - ※ 2024년 제출 시 2025년 심의, 2026년 사업 착수 가능

