

2008 년 2 월 19 일자 현재 프로그램

*추후 변동 가능



SEOUL **digital** FORUM

서울 디지털 포럼 2008 프로그램

Imagination

Explore T.I.M.E., Space and Beyond

May 6 - 8, 2008

Seoul, Korea

목차

- 서울디지털포럼 소개
- 연혁
- 서울디지털포럼 2008 개요
- 프로그램 스케줄
- 세부 주제

www.sdf2008.com

서울디지털포럼 소개 (Who We Are)

서울디지털포럼은 기업, 학계, 정부 등 각 분야에서 디지털과 관련된 세계 정상급 연사들을 초청하여, 범세계적 디지털 혁명의 현황에 대해 토론하고 미래의 비전을 제시하는 SBS 주최의 국제 포럼이다. 디지털 리더들의 미래를 읽는 혜안을 공유함으로써 디지털 시대의 지식격차 해소와 사회문제 해결에 기여함을 목적으로 한다.

연혁 (History in Brief)

서울디지털포럼은 우리 사회의 리더들이 다가오는 미래를 대비할 수 있도록 통찰과 지식을 제공하는 것을 주요 사명으로 한다. 이를 위해, 매해 시의적절한 의제를 선정해 새로운 패러다임과 디지털 문명의 이해를 위한 토론의 장을 마련해 왔다.

연도	주제	대표 연사
2004	컨버전스 혁명 - 새로운 기회를 찾아서	니콜라스 네그로폰테 MIT 미디어랩 소장/ 교수
2005	쿼바디스 유비쿼터스	앨 고어 전 미국부통령, 노벨상 수상자
2006	디지털 인텔리전스	스티브 발머 마이크로소프트 사장
2007	미디어 빅뱅! 세상을 바꾼다	에릭 슈미트 구글 회장

역대 주요 연사 목록 (가나다순)

- 김신배 SK Telecom 사장
- 남중수 KT 사장
- 노무현 대통령
- 니콜라스 네그로폰테 MIT 미디어랩 소장/교수
- 로렌스 레식 크리에이티브 커먼즈 창립자, 스탠포드 법과대학 교수
- 마이클 파웰 미국 연방통신위원회(FCC) 전 의장
- 스티브 발머 마이크로소프트 사장

- 우지이에 세이치로 일본 NTV 회장
- 앤 스위니 Disney-ABC TV 그룹 회장
- 엘 고어 전 미국 부통령, 2007 노벨 평화상 수상자
- 어윈 제이콥스 쉐컴 회장
- 에릭 슈미트 구글 회장
- 윤종용 삼성전자 부회장
- 이희국 LG 전자 사장(CTO)
- 크리스 앤더슨 <롱 테일> 저자 겸 <와이어드> 편집국장
- 톰 콜리 AP 회장, 전 USA Today 사장 겸 발행인

서울디지털포럼 2008 개요

**주제 : 상상력 - 기술, 정보, 미디어, 엔터테인먼트 그리고 우주 저 너머까지
(IMAGINATION – Explore T.I.M.E, Space and Beyond)**

모든 산업과 지식의 경계가 허물어지는 이 시대, 기존의 패러다임을 넘어서 새로운 도전과 성공의 기회를 찾는 분들에게 가장 필요한 것은 무엇일까? 바로 '상상력(想像力)'이다. 상상력은 불확실성과 혼돈의 벽에 갇힌 우리로 하여금 급변하는 세계를 예리한 통찰로 꿰뚫어보게 해 주는 불빛이자, 창조적인 대안을 찾아낼 수 있도록 해 주는 힘이다.

상상하는 리더의 힘은 21 세기의 비즈니스와 정책과 학문을 바꾸고, 나아가 전 지구적 차원에서 인류의 삶을 혁명적으로 바꾸어놓게 될 것이다. 스티브 잡스는 맥킨토시 컴퓨터를 개발하던 1979 년, "애플이 이룩할 성공은 너무나 위대해서, 우주의 모양조차 바꾸어놓을 것이다."라고 공언했다. 서울디지털포럼 2008 은 그런 도전정신으로 경계를 넘어 새로운 기회의 땅으로 도약하려는 국내외 리더들의 공론과 만남의 장이 될 것이다. 대한민국 첫 우주인 프로젝트의 주관방송사인 SBS 가 세계적인 지도자들의 상상의 보고(寶庫)를 여러분께 열어드리는 마당이기도 하다. 때로는 도발적이기까지 한 그들의 혁신적 아이디어는 신수종(新樹種) 사업을 고민하는 여러분의 생각에 창조의 불씨가 되어드릴 것이다.

다음은 서울디지털포럼 2008 의 모든 담론을 관통할 주제의식들이다.

- 1990 년대의 유산에 기대어 영위되고 있는 T.I.M.E (Technology, Information, Media and Entertainment) 비즈니스는 어떠한 창조적 아이디어와 돌파구를 필요로 하는가?

- 우주는 지구상에서 인간이 영위 중인 각종 산업에 어떠한 새로운 지평을 열어줄 것인가?
- 인문과 예술, 디자인, 엔터테인먼트는 여러 산업들에 대하여 어떤 영감을 제공해 줄 수 있을 것인가?
- 각종 산업을 지속가능하게 발전시키고, 이 세계를 보다 평화롭고 건강한 곳으로 만들 방법은?

2008 대표연사

섬너 레드스톤 바이어컴 회장 (별도 발표시까지 대외비)

- CBS, 파라마운트 픽처스, MTV 등을 소유한 미디어 황제

팀 트레이퍼 DFJ 대표이사

- 핫메일, 스카이프, 바이두 닷컴 등을 성공시킨 전설적 벤처투자자

외 다수

프로그램 스케줄 *추후 변동 가능.

5월 6일	5월 7일	5월 8일
<p>개막식 Grand Opening Ceremony</p>	<p>제 2일 기조연설 지속가능성과 비즈니스의 미래 Sustainability and the Future of Business</p>	<p>제 3일 기조연설 다시 달을 향하여 Again to the Moon</p>
<p>커뮤니케이션 Communication</p>	<p>지속가능한 세계 Sustainable Living</p>	<p>우주의 진화 Space Evolution</p>
<p>특별연설 : 섬너 레드스톤 바이어컴 회장 (대외비) Sumner Redstone special speech</p>	<p>에너지와 교통 Energy & Transportation</p>	<p>우주 개발 비즈니스 Privatizing Space Exploratio n</p>
<p>미디어 정상회의 콘텐츠, 매체의 굴레를 벗다 Media summit : Unleashing Content</p>	<p>미디어 정상회의 현실이 되는 영화 속의 상상 Media summit : Cinema / Life imitates Art</p>	<p>미디어 정상회의 게임 Media summit : Game</p>
<p>의료, 제약 Medicine</p>	<p>인터페이스 Interface</p>	<p>혁신의 시연 : 새로운 인터페이스 Demo : New Interface</p>
<p>루트 번스타인 부부의 상상력 마스터클래스 Imagination Masterclass : Mr.&Mrs.Root-Bernstein</p>	<p>맥킨지 워크숍 Mckinsey Workshop</p>	<p>투자자들의 견해 Investors</p>
<p>연사 환영 만찬 Speakers Dinner</p>	<p>도시 디자인 Urban Design</p>	<p>총정리 Wrap Up</p>
	<p>만찬과 예술공연 Networking Dinner, Arts & Performance</p>	

주제

5 월 6 일 (첫째날)

개막 연설 "우주로의 진화" (가제)

우주는 최후의 경계로서, 언제나 상상의 대상이자 도전의 목표였다. 인류의 진보와 발전은 이제 지구상의 범위를 넘어 우주로 향하고 있다. 한국 최초의 우주인을 국제우주정거장(ISS, International Space Station)에 보내는 이 시점에, 우주의 의미를 다시 생각해 본다.

- 우주는 우리에게 무엇인가.
- 우리는 우주에 대해 얼마나 알고 있는가.
- 우주는 인류가 평화롭게 공동번영하는 데에 도움을 줄 수 있을 것인가.
- 달착륙과 우주왕복선 이후, 우주산업은 어디까지 와 있는가.
- 탈냉전시대 우주산업의 경향과, 그것이 각국의 정치,경제,사회에 미치는 영향은?
- 전세계의 억만장자들이 우주산업에서 새로운 투자의 기회를 찾으려는 이유는 무엇인가?
- 우리는 우주의 광활함과 우주시대의 미지의 위험에 맞설 준비가 되어 있는가?

커뮤니케이션

‘커뮤니케이션’은 우리가 아는 통신산업 그 이상으로 진화하고 있다. 유.무선의 경계를 초월한 통신은 이제 소셜 네트워킹, 3D 가상현실 등과 만나 완전히 새로운 차원에서 사람들의 소통과 만남을 재구성하고 있다. 커뮤니케이션 산업의 다음 단계는 과연 무엇일까?

- VoIP 발달로 음성통신 수익이 줄어들고 망 업그레이드의 요구는 증대되는 상황에서, 통신사업자들은 어떻게 수익을 늘릴 수 있을까?
- 기술의 발전 속에서, 언어 소통은 어떻게 진화하고 있는가?
- 구글과 같은 인터넷 기업의 참여는 통신산업을 어떻게 변모시킬 것인가? 이런 가운데 통신 디바이스는 어떻게 진화할 것인가?
- 미국을 중심으로 한 ‘망 중립성’ 논의가 세계 통신시장에 미칠 영향은?
- 차세대 통신 혁명을 일으킬 기술로는 어떤 것이 있는가?

특별연설 : 섬너 레드스톤 바이어컴 회장 (*별도 발표시까지 대외비)

CBS, 파라마운트 영화사, MTV의 소유주, 명실상부한 세계 미디어업계의 황제 섬너 레드스톤 바이어컴 회장이 처음으로 한국을 찾는다. 케이블과 지상파방송, 영화와 인터넷을 넘나드는 통합 미디어 시대에 대한 그의 비전을 들어본다.

미디어 정상회의 - 콘텐츠, 매체의 굴레를 벗다

인터넷, 모바일과 결합되면서 TV 방송 또는 TV 프로그램은 이제 새로운 모습으로 진화하고 있다. DVR 과 무선 모바일 재생장치로 무장한 시청자들의 자유와 힘은 점점 더 커지고 있다. '뛰어난 콘텐츠가 시청자를 끌어들인다'는 명제 이외의 모든 것들이 변화하는 시대, 방송사와 제작사들이 취할 수 있는 전략은 무엇인가?

- 다매체 시대의 성공을 위한 콘텐츠 전략은? 어떤 콘텐츠를 어떻게 만들어 어떻게 유통해야 하는가?
- IPTV 시대를 맞이하는 기존 방송사들의 전략은? 네트워크를 운영하는 통신기업들과의 바람직한 관계는 어떻게 설정해야 하는가?
- 개인별 최적화와 실시간 효과측정이 광고산업의 주제가 된 상황에서 TV 방송사들이 택할 수 있는 생존전략은?
- 시나리오 작가들의 파업 사태 이후, 방송 제작환경은 어떻게 달라질 것인가?

의료, 제약

의학과 약학 분야의 첨단 연구성과에 대해 논의해 보는 자리. 생명과학계는 이 세계를 보다 건강한 곳으로 만들기 위해 어떤 연구를 하고 있는지, 이런 일들이 갖는 산업적, 사회적 영향은 어떤 것인지 알아본다.

- 암, 에이즈 등 치명적 질병들을 정복하기 위한 최근의 혁명적 연구성과들은?
- 줄기세포와 유전자 진단 및 치료에 대한 최근의 연구성과는? 이에 따르는 윤리적 문제들은 어떻게 다루어지고 있는가?
- 과학적 상상력은 인류의 장수와 건강을 위한 노력에 어떤 도움을 줄 수 있을까?

루트번스타인의 상상력 마스터클래스

『생각의 탄생』으로 유명한 루트 번스타인 부부가 청중과의 허심탄회한 대화를 통해 서울디지털포럼 참석자들로 하여금 각자의 상상력을 더욱 풍부하게, 창조적으로 발현시킬 수 있도록 도와주는 시간. ‘일본의 에디슨’으로 불리는 일본 발명왕 나카마쓰 요시로 박사도 함께 할 예정.

5월 7일 (둘째날)

기조연설

지속가능성과 비즈니스의 미래

지구를 보다 살기 좋은 곳으로 만드는 일은 글로벌 리더십, 정.재계와 학계, 시민사회단체를 아우르는 협력, 그리고 지구의 지평을 넘어 우주까지도 내다보는 통찰력을 요구한다. 지난 세기에 환경문제에 무관심한 것으로 여겨졌던 산업계조차, 뉴 밀레니엄 시대에는 ‘지속가능성’이라는 화두를 외면하고서는 성장의 기회를 찾기 어렵게 되었다.

지속가능한 세계

지구 온난화 방지, 깨끗한 물과 공기의 안정적 공급, 양적·질적으로 안정적인 식량자원의 확보는 인류의 지속가능한 삶을 위한 필수적 요건이자 새로운 사업적 기회의 원천이다. 이는 또한 기근과 전쟁의 위협으로부터 인류를 자유롭게 해 줄 것이다.

- 급증하는 세계 인구를 위한 건강하고 안전한 식량과 바이오 에너지의 원료를 충분히 공급하기 위해 필요한 기술적 혁신은?
- 깨끗한 물의 공급을 늘릴 수 있는 산업적 해결책은?
- 지구 온난화 시대를 견뎌낼 지속가능 도시의 설계, 건축 및 운영 모델은?
- 전 지구적 차원에서, 식량안보를 위협하는 요인들과 이에 대한 대비책은?
- 급증하는 폐기물 문제에 대한 해법은?

에너지와 교통

석유 등 탄소에너지중독에서 치유된 세계, 원자력발전의 사회적·환경적 비용으로부터 자유로운 세계를 상상해보자. 산업적 효율의 측면에서나 지속가능한 발전이라는 차원에서나, 이보다 바람직한 비전은 없을 것이다. 새로운 에너지의 활용은 교통의 변화와도 밀접하게 연관되어 있다. 교통은 물리적인 수송, 그 이상을 의미한다. 로마의 포장도로부터 증기기관차의 발명, 자동차와 비행기의 탄생을 그러했듯이, 교통 수단과 체계의 혁명은 인간사회 전반의 뼈대를 재구성해왔으며, 국가 경쟁력의 결정요인이 되어왔다. 교통은 또한 에너지 기술과 IT 기술의 성과들이 한데 모여 새로운 혁신을 이루어내는 컨버전스의 최전선이기도 하다.

- 태양열, 풍력 등 신재생에너지의 경제성은 석유에너지를 따라잡을 수 있을까?
- 핵융합 에너지 활용 연구의 현주소는?
- 기존 석유/전기 에너지의 활용 효율을 획기적으로 높일 수 있는 기술은 어디까지 발전했는가?
- 연료 부문의 혁신은 자동차 산업에 어떤 영향을 미칠 것인가?
- 텔레매틱스 기술의 현주소와 미래는?

미디어 정상화의 - 현실이 되는 영화 속의 상상

‘마이너리티 리포트’처럼, 개봉 당시에는 그 누구도 꿈꾸지 못했던 기술이나 미래사회의 모습을 보여주는 영화들이 있다. 오늘날의 혁명적인 기술과 제품을 탄생시키는 영감 중에는 바로 그런 영화들로부터 비롯된 것이 많다. 공상과학영화에 그려진 미래들은 과연 우리의 현실과 어떻게 상호작용하며, 우리의 삶에 어떤 문제들을 제기하는 것일까?

인터페이스

기기와 인간이 상호작용하는 방식은 끊임없이 인간친화적인 방식으로 발전되어 왔다. PC 부문에서는 아이콘과 마우스로 상징되는 애플식 GUI 이후, 보다 쉽고 직관적인 인터페이스를 개발하기 위한 기업들의 혁신이 계속되고 있으며 이는 디스플레이 및 입력장치의 혁신과도 맞물려 있다. 아이팟과 아이폰에 대한 소비자들의 뜨거운 반응에서 엿볼 수 있듯, 인터페이스는 그저 제품 기능의 일부가 아니라 제품의 본성을 구현하는 방식이다.

- 현재의 데스크톱과 폴더 개념을 대체할 새로운 컴퓨팅 인터페이스는?
- '마이너리티 리포트' 등 영화에 등장하는 Virtual 3D 기반의 인터페이스의 실용화 가능성은?
- 보다 풍성한 멀티미디어 체험을 가능케 할 홈 엔터테인먼트와 모바일 기기의 인터페이스는?

도시 디자인

디자인은 도시의 품격이자 경쟁력이다. 사려깊고 상상력 풍부한 도시 디자인은 우리 삶을 미적, 사회적, 경제적으로 향상시킨다. 공공의 공간이 보이고, 쓰이고, 체험되는 방식을 개선함으로써, 도시민들의 삶은 더욱 지속가능하고 풍요로워질 수 있다.

- 상상력 넘치는 건축가들이 도시 디자인을 통해 추구하는 비전과 이상은 무엇인가?
- 도시 디자인은 사람들의 삶에 어떠한 영향을 주는가?
- 교통 건축 등 도시디자인 연관 산업들이 더욱 나은 라이프 스타일을 위해 할 수 있는 역할은?
- "컴팩트 시티(compact city)" "뉴 어버니즘(new urbanism)" 등의 경향으로부터 서울시가 배워야 할 교훈은?
- 서울시가 도시 디자인 개선 과정에서 추구해야 할 것은?

5 월 8 일 (셋째날)

기조연설

다시 달을 향하여 (Again to the moon)

1972 년 12 월 14 일 오후 5 시 55 분 아폴로 17 호가 마지막으로 달을 떠난 뒤, 어떤 인간도 달을 다시 밟아보지 못했다. NASA 의 다음 유인우주선 달 착륙 프로젝트(오리온 17 호)가 2019 년으로 예정되어 있는 가운데, 인류는 다시 달을 향한 경주를 시작했다. 우주개발 프로젝트는 스푸트니크 이래 각국 정부가 주도해 왔지만, 이번에는 민간기업과 투자자들이 대거 우주로 나서고 있다. 민간의 참여가

효율적인 우주산업 발전을 보장한다는 낙관적 시선이 있는 반면, 우주의 사유화 허용과 이로 인한 개발 경쟁은 인류에게 마지막 남은 미래의 피난처를 망칠 것이라는 우려도 무시할 수 없다. 우리는 왜 달을 향해 가는가? 달로 가는 길에 우리가 얻을 수 있는 것은 무엇인가?

우주의 진화

우주의 기원과 변화에 대한 최신의 학문적 연구성과들에 대하여 알아본다. 우주의 비밀에 대한 인류의 지식은 지구에서의 인류의 삶에 어떤 도움을 줄 수 있을까?

우주개발 비즈니스

달에 짓는 관광호텔, 우주여행 패키지 상품 등, 믿기 힘든 아이디어들이 사업화되어 수십억달러의 투자자금을 끌어들이고 있다. 구글은 X 프라이즈 재단과 함께 '가장 먼저 달 표면에 로봇을 보내는 자에게 3 천만달러를 주겠다'며 현상금을 걸고 나서기도 했다. 국가간 자존심 경쟁의 장이었던 우주산업의 마당은 이제 민간자본의 각축장으로 변화하고 있다.

- 인터넷과 IT 로 거부가 된 세계의 억만장자들이 새로운 투자처로 우주를 주목하는 이유는?
- 우주관련'산업'의 현주소와, 예상가능한 수익성은?
- 우주의 사유화와 민간 우주산업의 과열경쟁이 부작용을 낳을 가능성은 없는지?

미디어 정상회의 - 게임

게임은 콘텐츠와 IT 기술이 만나는 컨버전스의 최전선이자, 고대신화로부터 미래우주까지 아우르는 상상력의 보고이다. 게임은 소셜네트워킹과 결합하여 세컨드라이프와 같은 변종을 낳는가 하면 멀티미디어와 네트워킹 및 인터페이스 관련 기술의 혁신을 촉진하고, 뉴스나 영화 등 미디어 가치사슬의 일부로 활용되기도 한다. 게임산업의 현주소와 미래에 대하여 알아본다.

투자자들의 견해

마이더스의 손을 지닌 세계적 투자자들이 포럼에서 논의된 다양한 아이디어들의 현실성과 사업성에 대해 논의한다. 남들보다 한발 앞서 대박을 터뜨리고 새로운 세계를 여는 사업들을 뒷받침해 온 그들의 눈에는 어떤 아이디어가 가장 매력적으로 비칠까.

총정리

서울디지털포럼 3일간 열린 각 세션의 사회자 또는 대표연사들이 한데 모여 칸막이 없는 토론의 한마당을 펼친다. 우주, IT, 미디어, 에너지, 환경, 게임, 교통, 의학, 금융 등 분야를 넘나드는 대화를 통해 우리의 삶을 더욱 발전시킬 수 있는 한차원 높은 깨달음을 얻는 자리.

서울디지털포럼
사무국

일반문의



보도국 미래부

서울 양천구 목동 920
우편번호 158-051
전화: 02-2113-4232 / 4233
팩스: 02-2113-4238
이메일: future@sbs.co.kr / junpark@sbs.co.kr
홈페이지: <http://www.seouldigitalforum.org>

등록문의



(주)인세션

서울 강남구 역삼동 829-6 용전빌딩 4층
우편번호 135-936
전화: 02-3452-0507 / 02-3471-8555
팩스: 02-521-8683
이메일: sdf@insession.co.kr / sdf_reg@insession.co.kr