

Digital 사회에로의 전환을 위한 과제

국회의원 강 경 식

1. Digital 혁명의 도래

새 천년의 key word는 DDS. Digital, DNA, Spiritual

DDS, 전 생활과 사회 전반의 새 세상으로의 변화

전 생활적 변화를 가져오는 Digital 혁명이 경제 발전과 사회 변혁을 주도

2. Digital화의 특성

새로운 지구로 진화. WWW 신경망이 급속도로 형성 중
시간, 공간 제약 극복. 지리적 거리 무의미

급격한 변화

인터넷 통신량 100일 마다 2배 증가

Internet 접속 인구, 98년 1억 4천만, 99년 2억명 초과, 2005년 3억 5천만
'편리'와 '경제성.' Zero Cost로 정보 교환이 가능

3. Digital화가 가져오는 변화

low cost, efficiency 제고

기업 경영은 물론 생활 방식과 사고 방식의 급격한 변화 초래

불확실성 증대

Chaos. Butterfly Effect와 Quantum Leap

자본주의, 신 경제 사회로 이행

소유권과 가치 개념의 변화

소유권의 가치는 배타적 이용권에

Share를 많이 할수록 가치 상승. 수확체증의 법칙

신 지식인

근로자 시장의 유연성. 비정형, 다기능,

재택 근무, 출퇴근 시간의 유연성 등 자율 노동

Hardware에서 Software, 유형에서 무형의 지식, 정보 중심으로
제조업의 운명. 20세기의 농업과 같은 운명

공급자 중심에서 소비자 중심으로 이행

Pyramid형 사회에서 민주적 Network형 사회

자유, 민주의 다양한 장(fields)의 사회

4. Digital화로 of 적응에의 어려움

Globalization으로 20 대 80 의 양극화 사회로 격차 심화
외환 위기는 개방화로의 개편에의 적응 실패

Digital은 'On Line'과 'Off Line.' In과 Out로 보다 궤멸적 영향

전 생활적 변화. 새로운 발상, 사고 방식과 행동양식 요구
사람의 행동과 사고는 Analog적

광속의 Bit과 Atom의 이동속도의 괴리

금융거래와 무역 거래의 괴리

금융시장 변동의 세계적 동시화. Synchronization

5. 우리의 가능성

중소기업 창업지원법과 Venture가 boom

(벤처기업 1월 말 현재 5,212 천개. 98년 말 2,042개)

(한국 사람은 누구나 대장이 되고 싶어한다. 또 자기 일은 열심히 한다)

기마 민족. 새로운 technology에의 적응력은 대단

휴대 전화, 미국의 20% 대비 한국은 50% 보급

겁 없는 도전

‘묻지마’ 투자와 벤처

미국의 경우 Idea가 Nasdaq에 상장될 확률은 1/670만

Silicon Valley의 벤처 중 성공 확률은 3%.

‘무늬만 벤처’

한국의 모 연구소 출신 박사들의 벤처는 90% 성공?

Venture Capitalist. 엄밀한 옥석구분. 검토한 사업 중 1/35 만 실제로 투자

6. 제도, 법제, 관행과 같은 Institutional Infrastructure가 관건

1) 수요자 중심의 수평 분업화로의 전환의 어려움

뿌리 깊은 공급자 중심의 수직 계열화 조직과 관행

재벌의 문제는 지배 구조의 문제. 2% 미만의 돈으로 계열 기업을 지배

정치 부문도 마찬가지. 물 표를 주기 때문에 가능

대리점 방식

TV사별 독자 송출 업무의 유지

패거리 정치. 정당 운영 방식. 물표 현상

자기 학교 출신 선호. 근친혼

2) 뿌리 깊은 Hardware 중심 관행

신문사의 인가요건과 인쇄 시설 보유

지식은 공짜라는 생각

IMF 이후 많은 변화. Consulting

의약 분쟁. 진찰, 수술과 약

지금의 진료 수가를 전제할 때, 원격 진료가 현실적으로 가능?

3) 뛰어 넘기 어려운 정부 부처간의 장벽

외소내친 문화

Digital은 전문화와 자유로운 합종연횡적 통합이 특징

위성 방송의 지연. 방송, 통신, 산업의 부처간 권한 다툼

4) 개혁에는 기득권 세력이 큰 걸림

모든 제도는 기득권 중심

경제 뿐 아니라 정치는 더 노골적

5) Incentive의 왜곡

가격 기능과 세제

디젤 저 가격 정책과 수송 체제. 연안해운 부재 및 자가용 중심

담배 인삼 공사의 소매상 연쇄점화 구상

Risk Taking과 신상필벌

시장 이외의 자의적 성패 요인. 정치적 영향력

6) 지방은 더 낙후

아마추어 league 대 All Star play와의 game

설비지수, 부산 경남, 서울의 31%, 대구 경북은 26%. 대전 충남은 69%

활용 지수는 서울의 17-21% 수준

Digital 부산. 정보화 시대의 Ghost Town화?

7) 킴맹 퇴치의 어려움

Cyber Party

직접 민주주의 이상 구현. 쌍 방향의 참여 정치 구현

Clean Korea 창당 준비

7. 제도 및 관행 바꾸기와 Leadership 등 Off Line 문제

1) Leadership

Digital과 현실과의 괴리

관행과 사고는 쉽게 바뀌지 않는다.

과거로의 회귀 본능은 집요

Visionship과 결단력. 개혁의 성공은 '설득'과 '단호한 조치'가 함께 가야
합리성보다 이해 관계가 결정적.

납득하면 승복하는 자세의 부족

위기 상황에 몰려, '강요당하는 개혁'이 그 방법?

2) Legal Framework, Infra

규제가 아닌 금지 이외는 자유가 기본이 되어야

Positive가 아닌 Negative 방식, Sun Set Clause 포함을 기본으로 해야

System, Infra의 개방, 투명(Transparency)과 공정(Fairness)이 핵심

3) 학력보다 능력 배양 중심의 '평생 학습' Infra

학교 교육. 창의 살리는 교육으로

인성 교육(가치관, 도덕), 시민 교육(토론 문화, Teamwork) 강화

성인교육(25세-64세) 참가율

한국(96년) 5.4%. 미국(95년) 34%, 프랑스(94년) 40%.

4) 정책 결정 Infra

집단적 문제 해결 능력의 복원

정치 개혁은 민주적 방식에 의한 문제 해결 System 구축 문제

5) Cyber Party로 세력 결집 가능?

DDS의 완전히 새로운 세상을 선도할 수 있는 정치 가능성은 요원한 현실

정치는 현실.

세력화 없이는 공염불. 행동 없는 公論은 空論