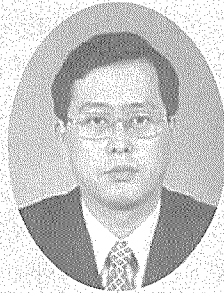


# 전자상거래의 패러다임과 우리의 대응



정재훈  
〈 산업자원부 전자상거래과장 〉

## 1. 세계는 인터넷과 전자상거래의 시대

세계 경제는 현재 대변혁 시대에 있다 하겠다. 정보통신기술의 발전과 인터넷, 전자상거래의 확산으로 Cyber mall이나 Portal등의 새로운 형태의 기업이 출현하고 있으며, 자동차·중공업 등 기존 제조업은 IT와 인터넷을 접목하여 새로운 모습으로 변모하고 있다. 그리고, 전자상거래의 확산으로 그 변화의 속도는 더욱 가속화되고 있다.

국내에서도, 전자상거래 관련 벤처·가상기업이 돌풍을 일으키고 있는데, 이들은 코스닥시장에서 막대한 자금을 동원하고, 적극적인 M&A와 전략적 제휴로 새로운 거대기업으로 성장하는 중이다. 또한, 제조업도 정보통신산업과 융합되면서, 산업분류가 무의미해지고 있다.

## 2. 선진국들의 전자상거래 대응 현황

선진각국은 수년 전부터 전자상거래를 도입·활용하

여 경쟁력을 더욱 배가하려 하고 있다.

미국은 '97. 7월 클린턴 대통령이 'A Framework for Global Electronic Commerce'를 발표하면서 전세계의 전자상거래 활성화를 주도하고 있다. 유럽도 2003년 디지털 유럽(e-Europe)건설 계획을 수립, 인프라 구축 및 법·제도 정비에 박차를 가하는 한편, 개별 국가별로도 전자상거래에 대한 범국가차원의 정책 역량을 집중하고 있다. 캐나다·호주·일본 및 싱가포르등도 전자상거래를 위한 국가적 노력을 하고 있다.

## 3. 우리의 전자상거래 현황과 평가

선진국과 다소 격차는 있으나, 전자상거래 활성화를 위한 기본토대는 구축되어 있다고 하겠다.

우선 전국에 광케이블을 2000년 중에 조기 완료 예정이고, 2005년까지 초고속통신망사업을 완료하여 기초 인프라를 확충할 것이다. 또한 인터넷 사용자가 1000만 명을 돌파하는 등 전자상거래에 사회적 인식이

확대되고 있다. 전자상거래시장을 살펴보면 아직 규모는 미미하나, 성장률은 선진국 수준으로 100%이상 고속성장 중이다.

#### 4. 정부의 전자상거래 정책

2003년까지 전자상거래 선진국으로 도약을 목표로 산업자원부 등 16개 관련 부처가 전자상거래 활성화 종합대책을 마련하여 추진 중이다.

정부는 전자상거래를 산업과 무역의 기본 축으로 육성, 2003년까지 전자상거래 비중을 세계교역점유율 수준으로 끌어 올릴 것이다. 이를 통해 우리가 글로벌 전자상거래 시대의 중심(HUB)국가로 부상한다는 계획이다.

경제활동 측면에서도 생산성·효율성·투명성을 제고하여 경제 선진화를 달성할 것이다.

##### 〈전자상거래 활성화 종합대책 주요내용〉

사이버 시장 신뢰성제고	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 소비자·개인정보 보호</li> <li>○ 분쟁조정위원회 운영</li> <li>○ 전자거래 표준약관 제정</li> <li>○ 전자서명 공인인증</li> <li>○ 세제지원 등</li> </ul>
인프라 확충	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 초고속정보통신망 조기 구축</li> <li>○ 전자상거래 관련 기술개발 지원</li> <li>○ 전자상거래 표준제정</li> </ul>
공공부문	○ 정부조달·국방·건설부문 전자상거래 활성화
산업부문 전자상거래확산	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 9개 산업별 전자상거래 시범사업 시행</li> <li>○ B2B 범확산 유도, 유통채널의 전자상거래 촉진</li> </ul>
사이버무역 기반조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대외무역법 개정</li> <li>○ 해외바이어 통합발굴 시스템 구축</li> <li>○ ECRC 확충</li> <li>○ 전자상거래 국제협력</li> </ul>

#### 5. 우리의 과제와 대응

##### 〈 B2C, C2C 〉

3~4년 전부터 대형 유통업체 및 일부 중소·벤처기업 등을 중심으로 사이버물 시장이 출발하여, 현재 제조

업체, 종합상사도 가세하여 2,000여개의 쇼핑몰이 치열한 경쟁 구도를 전개하고 있다. 사업모델이 어느 정도 명확해진 만큼 2~3년 내 시장에서 쇼핑몰간 우위가 판가름 날 것으로 전망되고 있다.

이러한 쇼핑몰의 활성화에도 불구하고, 그 수익성 유무 여부에 의문이 제기되고 있다. 또한, 개인정보 및 프라이버시 보호 대책은 아직 완성되지 않은 상태이다.

정부는 소비자 보호나 인증, 전자금융 등 시장의 미비점을 보완하는데 주력할 것이나, 경쟁에서 낙오된 쇼핑몰에 관해서는 시장원리에 맡길 것이다.

##### 〈현재 수립된 전자상거래 신뢰성 확보 관련 주요 법령〉

구 분	주 요 내 용
전자거래기본법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전자문서 및 전자서명의 효력 부여, 전자거래의 안전, 소비자보호관련 원칙 제시</li> <li>○ 전자거래촉진을 위한 시책추진, 정책협의회 운영</li> </ul>
전자서명법	○ 전자서명의 효력, 전자서명인증을 위한 공인인증기관의 설립요건 등
방문판매등에 관한법률	○ 사이버물 설립·운영에 통신판매 규정적용
전자거래소비자 보호지침	○ 전자거래업자의 소비자에 정보제공 등
전자상거래 표준약관	○ 건전한 전자상거래 질서 확립 및 소비자보호 위한 표준약관

##### 〈전자상거래 신뢰성 확보 관련 법령·제도 정비방안〉

○ 은행권에 적용되는 전자금융거래 기본약관 제정·보급 (2000. 1/4분기)
○ 청약 철회권 보완 위해 방문판매 등에 관한 법률개정(2000년말)
○ 전자거래기본법에 의한 분쟁조정위원회 가동(2000. 1/4분기)
○ 전자서명법에 의한 공인인증제도 시행(2000. 상반기)
○ 개인정보보호지침 제정보급(2000. 상반기)
○ 민간부문 암호이용활성화를 위한 법률제정 추진
○ 지적재산권 보호제도 확립

〈 B2B 〉

전세계적으로 전자상거래의 관심이 B2B(기업간 전자상거래)에 집중되고 있다. 특히 미국은 다양한 분야에서 e-Marketplace등의 모델을 구축·운영 B2B시장을 확대·심화하는 중인데, 이 모델을 통해 글로벌시장 선점을 위한 노력을 가속화하고 있다. 국내에서도 최근 대기업 등이 B2B에 관심을 보이고 있으나 아직은 초보 단계라 하겠다.

〈국내기업의 기업간 전자상거래 사례〉

업종	사례
전자	일렉트로피아(삼성전자, LG전자, 현대전자, 대우전자)
화학	Chemcross(삼성물산, LG-CALTEX), ChemRound(현대상사, SK상사, LG상사)
철강	Tradesteel(삼성물산), n-Steel(현대상사)
의료	메디칼스(SK상사), Carecamp(삼성물산)
섬유	B2B KOREA(테코, 쌈지 등 22개사), VERTICAL KOREA
무역	dreammart.com(CJ코퍼레이션), BizClick(테이콤)

국내 B2B가 B2C에 비해 아직 활성화되지 못한 이유로 B2B에 대한 인식부족, 기업 구조 및 산업구조가 꼽히고 있다.

우선, B2B에 대한 전반적인 인식이 부족하다는 것이다. CEO는 전자상거래에 대한 중요성은 인식하면서도, 본격적인 투자에는 소극적이다. 많은 경우 쇼핑물 등 B2C 컨셉에 안주하고, B2B의 구체적 모델이 부재한 형편이다.

또한 국내기업은 폐쇄적이고 수직적이기 때문에 전자상거래를 도입하는데 취약성이 있다. 일부 변화의 조짐이 보이지만, 대체적으로 디자인, 설계, 부품 조달 등의 생산 Process에 있어 배타적 구조가 남아있고, 無자료 관행이 만연하고 있다.

그리고, 미국의 자동차 Big3업체가 공동 Marketplace 회사를 설립하는 등의 업종간에 제휴하는데 대비, 국내

기업은 독자적인 전자상거래 구축으로 수익을 낼 수 있는 규모에 미달하고 있는 형편이다.

마지막으로, 산업전반에 걸쳐 on-line화될 때에 그 효과를 볼 수 있는데, 현재 협력관계에 있는 중소기업은 인력·자금·기술 등 전자상거래 인프라가 부재한 형편이다.

이 같은 기업간 전자거래의 걸림돌 제거를 위해서는 민간부문은 적합한 기업·산업별 Process를 정비하고, 기업문화의 투명성 노력에 큰 노력을 들여야 할 것이다. 또한, 同업종·異업종간 전략적 제휴, 파트너십을 적극 활용하여야 하며, 글로벌 B2B에 대비하여 세계적인 업체와의 전략적 제휴로 시장선점 및 진입장벽을 구축해야 할 것이다.

정부도 9개 산업별 전자상거래 시범사업을 통한 민간·공동의 Best Practice 발굴 노력에 집중할 것이고, 산업별로 부품 표준화·공동DB·공동물류 등을 지원할 것이다. 또한 중소기업의 전자상거래 적용력 제고를 위한 지원을 아끼지 않을 것이다.

6. 전자상거래 활성화에 따른 Dilemma

우선, 유통채널상의 변화를 가져와 Channel Conflict가 본격화 될 예정이다. 대표적으로 on-line 업체인 Amazon.com과 실제 매장을 기반으로 한 Barnes&Noble 사이의 경쟁을 들 수 있다.

아직 우리기업은 지배형 off-line 유통구조가 상당부분을 차지하고 있지만, on-line으로 대체하는 과정에서 상당한 진통이 예상되고 있다. '국내 자동차 3사의 판매노조가 인터넷 자동차 판매 중단 촉구'가 시사하듯, 새로운 유통채널이 기존 중개인에게 큰 위협요인으로 받아들여지고 있는 형편이다.

따라서, 정부는 2000년 상반기 중 Channel Analysis를 통해, 경쟁력 있는 Channel에 대해서는 보완책 마련 및 지원할 예정이며, 그렇지 않은 channel에 대해선 타업종으로 전환을 유도할 계획이다. 또

한 기존 off-line업체의 장점을 살리는 비즈니스 모델 개발을 지원하며 유통채널의 정보화를 심화시킬 것이다. 그리고, on-line업체와의 전략적 제휴를 유도하면서, 인터넷 기반의 물류 서비스를 제공할 예정이다.

인터넷 및 전자상거래 확산에 따라 제기되는 또 다른 문제로 중소기업의 대응 미비에 따른 부의 양극화 현상이다. 게다가, 소외계층과 지식계층간의 정보화 격차가 심화되는 추세에 있다는 것이다.

미국도 이러한 Digital Divide현상이 발생, 정책적 차원에서 대응책을 마련 중에 있다. 우리도 조속히 정보 인프라를 갖추고, 중소기업의 잠재력을 지속적으로 확충할 것이다. 그리고 국민전반에 대한 정보화 마인드를 제고하여 新빈부격차 발생에 대비할 것이다..

마지막으로 전자상거래 세제문제가 대두 될 수 있을 것이다. 현재 Digital제품, S/W등에 대해서 잠정적으로 무관세가 합의된 상태이나 영구 無관세화 및 법제화에 대해 합의도출은 유보된 상태이다.

정부는 국제논의 동향을 지속적으로 검토할 것인데, 영구적 면제 및 법제화는 신중히 대응할 것이다. 내국세 문제에 있어서는 on-line거래와 off-line의 차별을 금지할 계획이나, 투명거래 보상차원에서 법인세, 소득세 감면을 검토 중이다. 그리고, 2000년 중으로 전자상거래 투자세액 감면을 신설하고, 전자상거래 촉진을 위한 디지털 영수증 등의 세정의 전자화 방안도 강구할 것이다.

## 7. 전자거래시대의 정유업계의 대응

대표적 장치산업인 석유산업은 상당수준의 공정 자동화를 이룬 상태라 하겠다. 그리고, SK나 LG-Caltex 등의 기업은 디지털 환경에 체질 개선의 움직임을 보이고 있다.

하지만, 구조적인 공급과잉 구조에 의한 동종업종간의 협력 부재로, 효율적인 B2B모델 구축에 한계를 보이고 있다.

이제는 정유업계의 IT화는 선택의 문제가 아니라 생존과 직결되고 이다. 생산공정의 IT화와 더불어 기업활동 전반의 on-line화를 통해 기업 전반의 효율성을 높여, 글로벌 경쟁시대에 살아 남아야 할 것이다. ☯

### 용어해설



#### • 재직자 임금보조

재직자 임금 보조는 최저임금을 장기간에 걸쳐 높이기 위한 제도이다. 사업주가 최저임금을 장기간에 걸쳐 높여주면 정부가 높아진 임금의 일정 부분을 보조해준다. 이는 단기간에 최저임금을 끌어올리려 할 경우 사업주의 부담이 늘어나기 때문에 이를 덜어주기 위한 것이다. 최저임금이 너무 낮은 근로계층에 대한 배분적 정의를 확보하기 위해 최저임금 인상과 병행해 실시되어야 한다.

#### • 거북목증후군

장시간 컴퓨터로 작업하거나 게임을 즐기는 이들 사이에 신종 '거북목증후군(Turtle Neck Syndrome)' 경보가 내려졌다. 잘못된 자세로 오랜 기간 모니터를 들여다보며 컴퓨터를 다룰 경우 목뼈와 어깨 근육이 변형, 마치 거북이처럼 목이 높아지고 두부(頭部)가 앞으로 구부정하게 돌출하는 현상이다. 의사들은 컴퓨터 작업이나 게임에 장시간 몰입할 경우 본인도 모르는 새 자세가 흐트러지면서 목과 어깨에 상당한 부담을 주게 된다고 경고한다. 노동환경건강연구소 이윤근(李允根·37) 박사는 "거북목증후군"이 아직은 정식 직업병으로 인정되지는 않았지만 벤처기업 종사자나 게임매니아, 증권사 직원과 은행원 등은 특히 주의해야 한다"면서 "모니터를 눈높이에 맞추고 바른 자세로 컴퓨터를 다루되 매 시간 10분 정도는 꼭 휴식을 하면서 목·어깨 근육을 풀어주라"고 권했다.