



# “IT산업은 잠재력이 큰 미래의 핵심산업”

정부가 앞장서 IT강국 도약에 노력 경주



IMF 이후 침체된 국내 경제를 살리는데 견인차 역할을 한 것은 다름아닌 정보통신(IT) 산업이었다. 오늘날 정보통신 분야는 국가를 살리는 데 그치지 않고 많은 국민들의 관심을 한몸에 받는 산업 분야로 떠오르고 있다.

벤처신화라는 신조어가 생겨 났으며, 테헤란벨리의 기적이라는 전세계의 찬사를 한몸에 받으며 성장해온 우리나라 정보통신 산업은 많은 긍정적인 결과에도 불구하고, 몇몇 불미스러운 사건으로 따가운 시선을 받아온 것도 사실이다.

본지는 창간 9주년을 맞아 올해 취임 2년째를 맞고 있는 양승택 정보통신부 장관에게 우리나라 정보통신 산업의 현재와 미래에 대해 들어 보는 시간을 가졌다.



**Q** 정보통신 산업이 IMF 구제금융 이후 우리나라 경제를 살리는 견인차 역할을 했다는 평가를 받고 있습니다. 특히 실업문제를 해결하는데 있어서 정보통신 관련 벤처기업들이 큰 역할을 했다고 봅니다. 그러나 최근 들어 정치권과 벤처와의 유착관계에 따른 각종 비리 사건들로 인해 벤처의 이미지가 많이 퇴색해가고 있는 것도 사실입니다. 이에 대한 장관님의 견해를 말씀해 주시지요.

**A** 주지하시다시피 우리나라 경제는 1997년 위환위기라는 미증유의 대사건을 경험했습니다. 이러한 경제침체의 늪에서 빠져나오는 견인차 역할을 한 것이 바로 벤처기업입니다. 벤처기업은 우리 경제의 가장 큰 문제인 실업문제를 해결하고 우리 산업의 패러다임을 전환시키는 계기를 만들어 냈습니다. 이러한 측면에서 벤처기업은 우리경제의 효자구실을 했다고 봅니다.

그러나, 최근 벤처기업을 둘러싸고 불거진 비리사건들로 인해 벤처기업의 이미지가 추락한 것은 참으로 안타까운 일입니다. 아마 아직도 건전치 못한 기업경영으로 일확천금을 노리는 사람들이 없지는 않을 것입니다. 그러나 극히 소수의 불량한 기업인들이 전체의 건전한 벤처기업인들의 표본일 수는 없다고 보기 때문에 벤처기업에 기대를 걸어도 좋다고 생각합니다.

**Q** 디지털콘텐츠산업 중에 교육, 게임, 음악 등은 시장규모도 크고 잠재성이 있다고 평가받고 있습니다. 하지만 육성정책에 있어서 정부 부처간 의견이 달라서 기업들이 혼란을 겪고 있다는 소리가 있습니다. 이러한 것을 두고 정보통신부와 문화관광부의 갈등으로도 표현하고 있는데 디지털콘텐츠 산업의 주무부처는 어느 부처로 보아야 합니까.

**A** 디지털콘텐츠산업은 정보기술의 활용분야가 넓어지면서 IT산업

이 기존 교육, 문화, 기타 정보서비스산업에 접목되면서 새로운 시장이 형성된 산업의 하나입니다. 이런 이유로 디지털콘텐츠산업정책의 추진과정에서 정보통신부와 문화관광부 등 부처간 정책중복 등의 부작용이 발생하게 되는 것은 어쩌면 당연한 일이라 하겠습니다.

이러한 문제를 해결하기 위해 정보통신부는 관계부처와 함께 작년 7월 IT분야 업무영역 조정을 통해 정책중복을 최소화해 나가기로 했으며, 지난 4월에는 '디지털문화콘텐츠 기술개발사업'을 문화관광부와 공동으로 추진키로 하는 등 양 부처간 새로운 협력의 틀을 만들어가고 있습니다.

향후에도 정보통신부는 금년 7월에 시행되는 '온라인디지털콘텐츠산업발전법'을 바탕으로 디지털콘텐츠산업 육성을 위한 범정부적인 지원체계를 구축하여 국가 전체차원에서 정책시너지효과가 극대화될 수 있도록 노력해 나갈 방침입니다.

**Q** 장관취임 2년째를 맞으셨습니다. 그간의 성과 및 앞으로의 계획에 대해 말씀해 주십시오.

**A** 작년 IT산업 수출은 CDMA 등 이동통신분야에서만 전년보다 37.8% 증가한 102억불을 수출하였으며, CDMA기술이 중국, 인도, 몽고, 베트남 등 아시아·태평양 국가로 진출하여 '동북아 CDMA벨트'를 구축하고, 중동, 중남미 등 세계로 확대해 나가면서 우리나라는 CDMA 종주국임을 과시하고 있습니다.

CDMA외에도 반도체, TFT-LCD 등이 세계 1등상품이자 우리나라 수출의 주력상품으로 자리잡았습니다. 또한 우리나라는 세계 최초로 광케이블 초고속정보통신망을 전국에 완성하였고, ADSL 등 초고속인터넷이용가구가 8백만가구를 넘어서서 세계 최초로 초고속인터넷사업이 성공적인 사업임을 입증하였습니다.

IT산업은 그 자체의 발전뿐만 아니라 타 산업의 생산성 증대와 고



도화를 주도하는 기반산업입니다. 향후에는 IT기술과 BT, NT 등과의 융합화를 확대하고 전통산업에도 IT기술을 접목하여 상호 보완하면서 함께 발전하는 산업체계를 만들어 가겠으며, 이를 위해 산업 파급효과가 크고 미래 시장을 창출할 수 있는 미래유망 선도기술개발에 향후 5년간 6121억을 집중 투자하여 경쟁우위를 확보토록 하겠습니다.

또한, 초고속인터넷 서비스를 보편적 서비스화하여 언제 어디서나 자유롭게 이용할 수 있도록 초고속 정보통신망을 전국의 모든 면단위 지역까지 확대·구축하여 초고속인터넷 이용가구수를 올해 말까지 1천만 가구에 확대하고, 특히 올해 월드컵과 부산아시아 경기대회를 성공적으로 개최토록 지원하여 우리 IT기술력의 우수성을 국제사회에 널리 알리는 계기로 활용하고자 합니다.

**Q** 기술관련 정책에는 선택과 집중이 필요하다고 봅니다. 정통부의 정책에서 선택과 집중은 무엇입니까. 또 업체들은 인력은 남아돌지만 정작 쓸만한 고급인력이 없다고 하는데, 이에 대한 대책은 무엇인지 말씀해 주십시오.

**A** IT 분야에서 지원정책을 펴는 것은 선택을 전제로 한 것입니다. 이동통신·시스템통합(SI)·소프트웨어·디지털TV 등에 집중하고 있습니다. 연구개발분야도 4세대 이동통신 기술개발, 초고속 광가입자망 기술개발, 차세대 인터넷서버 기술개발, 차세대 능동형 정보보호시스템 개발, 지능형 통합정보방송 기술개발 등 대형 5개 국책과제를 선정해 지원하고 있습니다.


인력개발에도 주력하겠습니다. 최근 조사결과 정보통신 관련학과 출신 중 절반 정도가 취업을 하고 이 가운데서도 절반 정도만 관련

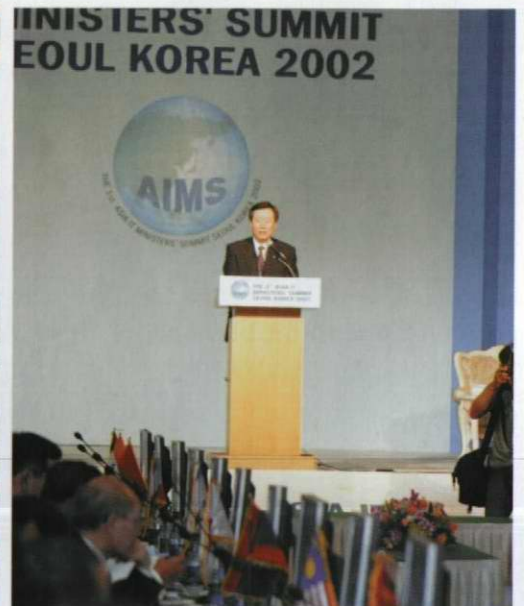
된 업무에 종사하는 것으로 나타났습니다. 이제부터는 대학과 IT업체를 연결시켜 기업에서 원하는 인재가 육성될 수 있도록 유도할 예정입니다. 예를 들어 캐나다의 워터루대학교는 교과과정을 수립할 때 미국 마이크로소프트사가 직접 참여하고 실제 강좌도 맡으며 필요한 인력을 채용하고 있습니다. 이 같은 사례를 국내에서도 적용할 계획입니다.

**Q** 정보통신부는 올해를 정보화를 실제 생활에 접목시키고 정보기술 수준을 한 단계 끌어올리는 해로 삼았습니다. 성과를 말씀해 주십시오.

**A** IT분야가 우리나라 전체 GDP중 차지하는 비중이 작년에 12.9%까지 올라갔습니다. 세계 1위 상품인 CDMA, ADSL 등의 성공을 디지털TV로 이어 가도록 노력해 나가겠습니다. 초고속인터넷도 초기에는 비쌌지만 지난해 4백만가구가 가깝게 보급하면서 가격을 낮추고 성능은 높였습니다. 초고속 인터넷처럼 세계에서 가장 값싸고 성능 좋은 디지털TV를 월드컵과 국내 주요 선거를 계기로 삼아 보급확대하고 세계 일류상품으로 만들어 가겠습니다.

**Q** 우리나라 정보통신 산업의 미래를 전망해 주시지요.

**A** 정보통신산업은 고부가가치를 창조하는 미래 핵심산업이자 우리나라가 세계적인 경쟁력을 지닌 몇 안되는 산업입니다. 벤처기업을 비롯한 IT기업들이 연구개발과 효율적인 경영에 집중하고 여기에 정부의 지원정책이 합쳐지면 우리나라 정보통신산업은 21세기 세계 시장에서 으뜸의 위치에 올라설 것임을 확신합니다. 





# “『디지털콘텐츠』誌가 새롭게 태어납니다”

“더욱 알찬 기사로 독자를 찾아갑니다”

Digital Contents

월간 『디지털콘텐츠』誌(구 『데이터베이스월드』)가 창간 9주년을 맞이했습니다.

『디지털콘텐츠』誌를 아껴주신 애독자 여러분께 감사를 드립니다.

그동안 『디지털콘텐츠』誌는 2도 인쇄로 발행하던 것에서 탈피하여 전면 칼라인쇄로 발행을 합니다.

발행부수도 3배 가량 확대하여 관련기관 업체 및 학교, 공공도서관 등지에 확대 공급하고 있습니다.

앞으로 『디지털콘텐츠』誌는 더욱 알찬 기사로 독자 여러분을 찾아갈 것입니다.

또한 전문독자들을 위하여 기고나 칼럼에 지면을 확대하여 디지털콘텐츠 산업의 현 주소와 대안을 함께 고민할 것입니다.

감사합니다.