

## 정책동향

## 부품·소재산업 정보화사업 추진

산재된 부품·소재 관련 정보를 하나로 모아 업계의 중복투자를 방지하면서 효율적인 기술개발을 유도하기 위한 정부 차원의 부품·소재산업 정보화사업이 추진되고 있다.

이를 위해 산업자원부(장관 신국환)는 우선 한국과학기술정보연구원(원장 조영화)을 주관기관으로 국가 부품·소재 정보유통기반구축사업(1단계 2002~2005년)을 추진하고, 이어 부품·소재 정보유통체계제도도화사업(2단계 2005~2009년)과 글로벌 부품·소재 지식센터구축사업(3단계 2009~2011년) 등을 후속사업으로 진행할 예정이다.

산자부는 부품·소재산업 기술개발에 전문성을 확보하고 통합활용 효과를 극대화할 수 있는 기술정보 지원 체계를 구축해 기술개발을 선도하는 한편, 관련 산업의 분석정보를 일선기업에 제공함으로써 세계적인 부품·소재 전문기업을 육성해나갈 계획이다.

## “차기 정부, 中企部 신설해야”

중소기업협동조합중앙회(회장 김영수)는 중소기업부 신설, 중소기업종합지원센터(윈스톱서비스센터) 건립, 중기IT화지원사업 대상 확대 등 차기 정부가 중점적으로 추진해야 할 ‘중소기업정책과제’를 선정해 발표했다.

중기협은 정책과제 보고서에서 중소기업 지원행정의 효율적 정비를 위해 중소기업특별위원회와 중소기업청을 통합해 ‘중소기업부’를 신설하고 대통령 비서실에 ‘중소기업 수석비서’를, 국회에 ‘중소기업위원회’를 설치해야 한다고 제안했다.

이번 발표된 정책과제는 △중소·벤처기업의 자생력과 경쟁력 제고 △자금·세제·관료 등 안정적 경영기반 구축 △중소·벤처기업의 정보화 및 국제화 촉진 △민간 부문의 창의와 혁신역량 제고를 통한 성장잠재력 확충 등을 기본 방향으로 10개 분야에 걸쳐 60개 과제로 이루어져 있다.

출처 : 전자신문, 2002/09/13

## 기술동향

## 전자파 인체 노출량 평가 기준 표준화

ITU-T(세계원격통신연합) SG5에서는 전기통신시설에서 방출되는 전자파의 인체노출량 검증과 인증을 위한 일반적 지침인 ‘K.52 권고’를 발표했다. 이와함께 ‘K.52 권고’의 검·인증 시행을 위한 또 하나의 권고안인 ‘K.mes’에 대한 표준화 작업이 추진되고 있다.

◆표준화 관련 쟁점=전자파 인체 노출기준은 전자파 간섭기준의 수 천배 이상 높은 전자파 에너지 레벨이다. 이와 같이 높은 레벨의 전자파는 안테나를 사용하지 않는 것으로서는 60Hz 송·배전 전력선이 있으며, 이외에는 대부분 안테나를 사용하는 무선기기가 이 기준의 적용을 받는다.

◆향후 표준화 전망=전자파의 인체 노출량을 평가하는 방법 중에 휴대폰과 같은 단말기는 전자파 발생원에 거의 밀착한 거리에서 사용하므로 전자파흡수율(SAR)측정에 의한 평가방법이 많이 사용되고 있다. ‘K.mes’에는 이 전자파 흡수율 측정에 의한 평가방법에 대한 구체적인 내용은 아직 없지만, 측정에 의한 평가방법과 수치계산에 의한 평가방법이 모두 검토될 것으로 보인다.

출처 : 한국전자통신연구원, 2002/09/12

## 유니젠, DNA칩으로 천연물 성분분석

천연물연구 전문 바이오벤처기업 유니젠(대표 이병훈)의 이승호 박사는 “자체 보유한 천연물연구 기반기술인 ‘지노액티브(GenoActive)’를 14일 코엑스에서 열린 <2002건강기능식품학술세미나>를 통해 발표했다”고 밝혔다.

이 박사가 이번에 발표하는 기술은 그 동안 화합물에 비해 아직도 전통적인 발굴법에 대한 의존도가 높은 천연물이 특성을 유전체학적인 도구를 이용해 연구하는 것이 특징이다. 특히 이 방법은 DNA칩을 이용한 자료분석 등 유전체학의 도구를 활용한다는 특징을 가지고 있다. 이 박사는 “현재 유전체를 이용한 천연물 분석 기술인 ‘지노액티브’에 대한 상표 특허가 출원된 것으로 안다”고 말했다.

현재 대부분의 DNA칩은 질병에 걸린 세포와 질병에 걸리지 않은 세포의 차이를 비교하거나 화합물을 질병이 있는 세포에 투여했을 때 유전자의 반응을 살피는데 사용되고 있다.

유니젠은 이런 DNA칩을 이용한 분석방법을 천연물 신물질 발굴하는 데 응용할 예정이다.

출처 : 매일경제, 2002/09/15

산업동향

콘텐츠 비즈니스의 흐름과 대응전략

콘텐츠산업은 소비자가 중심이 되고 인간의 감성과 휴머니즘을 강조하는 방향으로 급속히 재편되고 있다. 이에 따라 5년 후 세계 콘텐츠산업은 인간의 노동과 놀이를 하나로 일치시키고 현실과 환상을 통일하는 방향으로 진화할 것이라는 전망을 내놓고 있다.

이런 변화는 크게 홈 엔터테인먼트시장의 팽창, 시장의 완전개방, 멀티브랜드 선호, 다자간 연합 수익모델 확산, 고급적 통속함(Fusion) 등 5가지 신조류로 분류된다.

◆홈 엔터테인먼트시장 팽창 = 고객들은 기존에 극장, 공연장, 미술관보다 좀더 편하고 집중적인 감상효과를 얻을 수 있는 가정에서 이들 콘텐츠를 소비하려 한다. 이같은 변화의 움직임으로 게임시스템, 오디오센터, 셋톱박스, 디지털비디오레코더 등과 같은 기능을 모두 지닌 미디어기들이 등장하고 있다.

◆시장의 완전개방 = 국가별로 폐쇄적이었던 방송시장이 실질적인 개방화가 이뤄지면서 국경을 넘어 영향력을 행사하는 미디어 콘텐츠기업들이 나타나고 있다. 이같은 움직임은 세계 콘텐츠시장이 점차 '하나의 시장'으로 단일화되고 있고 이를 통해 산업성장과 기술발전이 비례적으로 증가함을 말해주고 있다.

◆멀티브랜드 선호 = 멀티브랜드는 말그대로 같은 종류의 콘텐츠가 다양한 브랜드로 시장에 선보이면서 고객들의 선택권이 그만큼 높아지고 있다는 것을 의미한다.

◆다자간 연합 수익모델 부상 = 콘텐츠사업의 거대화로 인해 콘텐츠 제작사는 물론 하드웨어, 소프트웨어, 통신서비스업체 등은 다자간 연합이 필요해졌다.

◆고급적 통속함(Fusion) = 소비자 대중의 문화적 수준이 상향평준화되면서 콘텐츠에 대한 판단기준이 단순한 재미추구에서 예술성(작품성)에 비중을 두려는 경향으로 전환되고 있다

이같은 5가지 신조류가 급속히 진행되면서 전세계 콘텐츠업계는 가정용 콘텐츠 개발, 콘텐츠 업체의 대형화를 위한 소유구조 개방화, 콘텐츠 종합유통을 위한 신디케이트 모델 구상, 공급자 위주의 콘텐츠 개발 지향, 소비자 요구를 최대한 반영한 주문생산(COD: Creation on Demand) 필요성 등 4가지 키워드를 강조하고 있다.

해외뉴스

실리콘밸리

[미국] 무력증에 빠진 실리콘밸리

요즘 실리콘밸리에서 웃고 있는 기업은 찾아보기 힘들다. 경기회복에 대한 기대감을 갖고 1년 6개월 이상 버텼던 회사들은 이제 더 이상 버틸 힘을 잃어버렸다. 이러한 요인 중 가장 결정적인 영향을 미친 것은 회계부정 및 불공정 주식거래 사건이었다. 지금도 실리콘밸리에 있는 수십 개의 회사들이 조사를 받고 있다.

“바닥을 모르겠다”며 하소연하고 있는 한 기업가의 말처럼 실리콘밸리의 희망은 아직도 그 끝이 보이지 않는 것 같다.

중관촌

[중국] 중관촌 바로보기 - 눈부신 발전의 '명과 暗'

중관촌은 중국정부가 21세기 지식경제시대를 대비하여 첨단기술 중심의 전략적 개발구역이다. 북경시중관촌관리위원회가 밝힌 중관촌 입주기업의 수는 1만 2천여개이며 총생산은 110억 달러이다. 10여 년간 앞만 보고 달려온 '중국 하이테크 경제의 중심' 중관촌의 경영 성적표는 이처럼 공격적이다.

반면 눈부신 성장 뒤에는 우울한 그림자도 만만치 않다. 가장 문제가 되는 것은 개방이후 사회 전반에 걸쳐 만연되고 있는 '베끼기 풍조'. 북경대 경제학과 장웨이잉 교수는 “중관촌은 창조적인 기술개발 없이 실리콘밸리를 따라 잡는 것은 어렵다”고 신랄하게 비판한다.

비트밸리

[일본] IT버블과 일본 벤처

일본의 벤처산업이 성장세로 돌아설 가능성이 커 보인다. 이유는 일본 IT벤처의 발목을 잡고 있던 전국적 정보통신 인프라가 급속히 개선되고 있기 때문이다.

일본의 금융환경이 개선되고 있다는 점도 긍정적이다. 금융개혁이 완성될 때 은행을 중심으로 한 간접 금융지배가 깨지고 증시를 중심으로 하는 직접 금융체제가 안정될 기미를 보이고 있는 것도 그 이유에 근접한다. 하지만 이러한 제도적인 변화보다 더 중요한 것은 일본기업인들의 '의식의 대전환'인 듯 싶다.

출처 : 스카이벤처