

## 2003년 정보통신 정책 및 기술 동향

정보통신부 노준형

차 례

- I. 들어가며
- II. 그간의 정보통신 정책성과 및 반성
- III. 향후 정보통신 정책방향
- IV. 맺음말

### I. 들어가며

지금 세계는 디지털 기술과 인터넷 등 IT기술의 급속한 발전으로 농업혁명, 산업혁명에 이어 인류 역사상 3번째 변혁인 IT혁명이 진행 중에 있다. 이러한 변화는 노동과 자본 중심의 전통적인 산업사회가 정보기술과 인터넷 등을 기반으로 하는 지식과 정보 중심의 지식정보사회로 빠르게 진전되고 있음을 의미한다. 지식정보사회에서는 컴퓨터, 통신, 소프트웨어가 결합된 정보통신(IT)이 전통적인 패러다임을 근본적으로 변화시키는 핵심 원동력(Driving Force)으로 작용하게 되고, 재화의 개념은 소프트웨어, 콘텐츠 등 디지털 재화로 확대되며 자본도 유형산업에서 무형의 지식산업으로 이동하게 된다.

1990년대에 인터넷의 폭발적인 확산과 함께 본격화된 IT혁명의 물결은 경제 운영의 패러다임에도 근본적인 변화를 초래하였다. IT부문의 지속적인 기술 진보로 인해 고성장, 저물가, 저실업률로 대표되는 이른바 디지털 신경제(New Economy)가 출현한 것이다. 최근의 고성장 국가들은 핀란드, 아일랜드처럼 IT생산에 경쟁우위가 있거나 미국, 호주처럼 IT

활용에 강점을 보유하고 있다는 사실에서 볼 수 있듯이 정보화(IT활용)와 정보통신산업(IT생산)이 국민 경제의 지속적인 성장을 좌우하는 결정적인 요소로 등장하였음을 알 수 있다.

이러한 IT산업이 2001년부터 세계적으로 일시적인 침체를 겪고 있으나 철도(1840년대), 전기(1910년대), 방송(1920년대)을 비롯한 대부분의 산업은 발전초기에 최근의 IT버블과 같은 버블을 경험한 바 있다는 측면에서 현재의 위기는 발전초기에 흔히 나타나는 조정과정이라는 평가가 가능하다. IT혁명은 아직도 태동기라는 점, 미래 성장기술로 주목받고 있는 BT, NT, CT 등 신기술 발전의 기반기술로서 IT기술의 역할은 증대할 것이라는 점, IT산업은 자체 성장을 통해 경제성장에 기여할 뿐만 아니라, 전통산업의 생산성 향상과 고부가가치화를 주도한다는 점등에서 IT산업의 발전여력은 무궁무진하다 하겠다.

지금까지 우리나라는 정보통신 전담부서, 국가정보화계획, 정보화촉진기금 등 정보화 정책수단을 결합하여 지식정보화사회로의 이행에 성공적으로 대처해 왔다. 그런데 최근 IT강국 건설을 천명한 후진타

오 총서기 체제하의 중국이 IT산업을 집중 육성할 경우 빠르면 3-5년내에 우리나라를 역전할 가능성이 농후하여 우리로서는 매우 중요한 시점이라 할 것이다. 지금까지의 성과에 안주하지 않고 진정한 의미의 IT선도국가로의 도약을 통해 세계 일류국가 대열에 합류하기 위해서 정보통신 부문에 대한 새로운 전략과 과감한 투자가 필요한 시기라 하겠다.

## II. 그간의 정보통신 정책성과 및 반성

### 1. 정보통신 정책성과

#### 가. 세계 최고의 정보인프라 구축

우리나라는 전국 144개 주요도시를 잇는 초고속정보통신망(155M~5Gbps)을 2000년에 완성하여 네트워크경제의 비옥한 토양이 되는 세계 최고의 초고속정보통신 인프라를 구축하게 되었다. 이에 따라 초고속 인터넷 가입자가 1,000만(전체 가구의 70%)을 돌파하여 보급률 세계1위를 기록하였고, 국민 두 명중 한 명(2,627만명, 전체인구의 59.4%)이 상이 인터넷을 이용(인터넷 이용률 세계 5위)하는 등 세계에서 컴퓨터를 가장 잘 쓰는 나라를 구현하게 되었다.

#### 나. 경제산업 전반에 걸친 구조적 변화 (Structural Change)

지난 5년간 실질GDP 증가분의 40%를 정보통신 부문에서 창출하는 등 1990년대 중반부터 우리 경제의 지속적인 성장은 IT산업에 힘입은 바 크다. 1998년에서 2002년까지 IT산업의 연평균 성장률은 19.1%에 달하였고 이에 따라 IT산업 대GDP 비중이 1997년 9%에서 2002년에는 14.9%로 대폭 증가하기에 이르렀다.

또한 정부의 IT수요와 공급을 연계하는 강력한 정

보화 정책은 전통적인 섬유, 자동차, 조선 등과 더불어 반도체, 무선통신기기, 컴퓨터가 수출 주력품목으로 확고히 자리잡게 하였다. 1998년 이후 무역흑자 총액 950억불의 71%(678억불)를 IT산업에서 창출하게 되었고, 휴대폰을 포함한 무선통신기기가 자동차와 반도체를 제치고 월간 수출 1위 품목으로 부상(2002.11.)하기도 하였다. IT직업의 종사자수도 1995년 86만명에서 2002년 121만명으로 증가(전체 취업자의 5.6%)하여 정보통신분야는 고용창출에서도 중요한 역할을 차지하게 되었다.

#### 다. 국가 사회 전반의 정보화 수준 제고

정부의 정보통신정책은 정부, 기업, 가계 등 모든 경제주체들의 일하는 방식을 획기적으로 개선시키는데 결정적인 역할을 하였다. 즉 정부운영과 기업경영, 그리고 국민생활 깊숙이 체화(embodied)된 IT 기술은 경제 전반의 효율성을 증대시키게 된 것이다. 우선 정부운영의 측면에서는 대민행정(G4C), 對기업서비스(G2B), 정부간거래(G2G) 등 공공행정의 모든 영역에서 전자정부 구현의 기틀을 마련하여 연간 5조 7천억원의 사회적 비용을 절감하게 되었다. 기업경영의 측면에서는 경영활동의 디지털화와 전자거래의 확산, 물류정보화의 진전으로 기업의 재고비용과 물류비용을 획기적으로 감소<sup>1)</sup>시켰고, 국민생활 깊숙이 확산된 온라인 미디어는 이익표출과 의사소통을 원활하게 하고 사이버교육을 통한 평생학습의 장을 열게 하였다.

#### 라. IT산업의 도약 및 기반산업 정착

앞에서도 밝힌 바와 같이 정부의 IT산업 육성정책은 IT산업을 우리경제의 새로운 성장엔진으로 등장하게 하였다(2002년 기준 IT산업의 GDP비중은

1) 평균재고일수 48일('96)→38일, 매출액대비 물류비용 14.3%('96)→11.1%

14.9%). 핵심 IT기술개발을 위해 지난 5년간 총 1조 4,808억원을 지원하였으며, 세계최초로 CDMA를 상용화하는 등 168조원에 이르는 신시장을 창출하였다. 또한 이동통신 가입자 3,200만명(보급률 68%)을 기반으로 선진국도 부러워하는 매력적인 무선인터넷 시장을 조성하였고 CDMA2000서비스를 세계 최초로 상용화하여 가입자 1,588만명(2002.11월말)으로 3세대 서비스를 주도해 나가고 있다.

## 2. 그간의 정책노력에 대한 반성

현재의 IT강국으로서 한국의 위상은 정보화사회로 진입하는 추세에 대응하여 “산업화에는 늦었지만 정보화에서는 앞서 나아가야 한다”는 정부와 국민의 공감대가 강력한 추진력으로 작용한 결과이다. 그러나 우리나라는 인프라의 구축 및 IT제조업의 측면에서는 세계 최고의 수준을 자랑하지만 세계를 리드해 나갈 수 있는 진정한 IT강국으로 도약하기에는 개선하고 보완해야 할 과제 역시 상존하고 있는 실정이다.

우선 1990년대 중반 이후 지속적인 정보화투자에도 불구하고 IT활용의 측면이 미흡하여 가시적인 생산성 향상효과가 부족한 실정이다. 산업적인 측면에서는 고용효과가 크고 부가가치가 높은 소프트웨어, 디지털콘텐츠, IT서비스 분야가 선진국에 비해 취약한 상황이다. 하드웨어의 경우에도 수출의 특정품목 편중과 핵심부품의 수입의존 현상이 심각하다. IT버블의 붕괴에 따른 구조조정의 진행은 벤처금융의 침체를 가져왔고 이는 창의와 도전을 사명으로 하는 기업가 정신의 위축을 가져오기도 하였다. 또한 최근 사회문제화 되고 있는 이공계 회피현상과 그로 인한 우수IT인력부족 현상은 IT산업의 경쟁력을 약화시키는 요인으로 작용될까 우려된다. 또한 정보통신 R/D가 원천·기초기술보다는 응용분야에 치중되어 있다는 점, 반도체 및 CDMA에 이어 향후 5~10년간 국내 IT산업을 이끌어 갈 수 있는 확실한 전략상품

개발이 시급하다는 점 등이 우리나라가 진정한 의미의 IT선도국가로 도약하여 세계를 리드할 수 있는 위치에 서기 위해 극복해야 할 과제라고 할 수 있겠다.

## Ⅲ. 향후 정보통신 정책방향

### 1. 지식정보사회 기반의 지속적 고도화

#### 가. 세계에서 가장 앞선 차세대 통합 초고속정보통신망 구축

정부는 지식정보사회의 신경망인 유·무선 통신 및 방송 인프라를 지속적으로 고도화하여 IT산업 성장의 토대를 지속적으로 마련해 갈 계획이다. 이를 위해 2005년까지 서비스 품질이 보장되는 20Mbps 급의 초고속 인터넷망을 구축하고 광기반 초고속망으로의 진화를 추진하며 IMT-2000, 휴대 인터넷 등 무선 분야의 초고속 인프라를 차질없이 구축함으로써 무선 초고속 인터넷 이용환경을 조성해갈 것이다. 또한 TV, 라디오, 위성방송 등 모든 방송망의 디지털화를 2005년까지 완료함으로써 국가사회 전체의 통합 디지털 인프라를 완성할 계획이다. 나아가 유·무선 및 방송망이 통합·발전하여 누구나, 언제, 어디서나 고품질 서비스를 이용할 수 있도록 All-IP 기반의 차세대 통합 네트워크 구축을 추진하여 사실상 속도와 용량에 제약이 없는 이용환경을 마련할 것이다.

#### 나. 지식정보사회를 이끌어 갈 창의적 인재 양성

오늘날 지식기반경제의 성장 잠재력은 기술과 지식이 체화된 창의적인 전문인력(Human Capital)에 의해 좌우된다고 할 수 있다. 미국·EU 국가 등 선진국도 정부가 나서서 우수한 IT인력을 확보하기 위해 적극적 노력을 경주하고 있다. 우리의 경우는 그간의 IT인력 양적 확충 기반을 토대로 이제는 질적

수준을 제고해 나가야할 시기이다. 이를 위해 과학고·IT관련 대학교로 이어지는 IT영재교육을 활성화하고 우수 인재의 해외 석·박사 유학 지원을 통해 세계 최초·최고의 기술과 제품을 개발할 수 있는 고급인력을 적극 양성해 나갈 것이다. 또한 교육체계를 산업계 요구에 부응하여 현장에서 바로 활용할 수 있는 실무 전문인력을 배출할 수 있도록 개편하는 것도 중요하다. 이를 위해 프로젝트 실무능력이 있는 고급인력 양성을 위한 대학생 IT인턴십제도를 확대 실시하는 등 산·학·연 협력체제를 구축할 것이고 대학의 교과과정을 산업계 수요 중심으로 개편하고 산업계 전문가를 객원·겸임 교수로 활용하도록 지원할 방침이다.

#### 다. IT핵심기술 개발 및 세계 표준확보

세계 초일류 기술만이 생존할 수 있는 글로벌 경쟁 시대에 시장을 선점할 수 있는 기술(Leading Technology)개발은 생존의 필수요건이다. IT핵심기술 개발을 위해 정부는 지식정보사회 기반 고도화에 필수적인 광인터넷, 4세대 이동통신, SmartTV 등 디지털 방송 기술개발을 집중 추진할 것이고, 다양한 개인적 수요를 충족시켜주고 IT의 생활화를 촉진할 수 있는 디지털 정보가전, Post PC 등 e-Life 실현을 위한 기술 개발에 노력할 계획이다. 또한 지식의 융합을 통해 새로운 기술이 출현할 수 있도록 대학의 IT기초연구와 BT/NT 등 학제간 연구활동 지원을 강화해 나갈 것이다. 우리의 기술이 세계 지식정보사회 운영에 있어서 핵심기능을 수행하고 세계인이 일상생활에서 우리 제품을 손쉽게 사용할 수 있도록 IT기술의 세계표준 확보노력도 병행할 계획이다.

#### 2. 국민이 주인이 되는 전자정부 구현

지난 2001년 민·관 합동으로 전자정부특별위원

회를 설치, 민원혁신서비스(G4C) 등 11개 핵심 정보화 과제를 발굴·지원하는 등의 노력으로 그 기반이 형성된 전자정부를 더욱 고도화하여 행정의 생산성을 높이고 민원서비스를 획기적으로 개선할 계획이다. 재정, 산업, 복지·환경, 교육·문화 등 행정 각 분야의 정보 시스템 구축 및 활용을 촉진하고 범정부적 전산환경을 혁신하며 행정기관간 확인이 가능한 서류의 제출을 폐지하고 4,000여종의 모든 민원서비스를 국민이 원하는 방식으로 제공하도록 할 것이다. 또한 기업관련 행정서비스를 통합적으로 지원하는 혁신적인 G4B시스템과 범국가적 종합물류정보체계를 구축하여 국가사회전반의 효율성을 극대화시킬 계획이다.

전자정부의 구현은 행정의 효율성뿐만 아니라 정부의 투명성을 제고시켜 깨끗한 정부를 구현하는 데에도 중요한 역할을 한다. 따라서 정부는 앞으로 행정기관 업무 중 비리에 노출되기 쉽고 부정부패에 취약한 분야를 발굴하여 이를 단계적으로 정보화함으로써 정부의 투명성을 선진국 수준으로 제고시킬 계획이며 동시에 개인정보유출, 정보시스템 조작에 의한 불공정 낙찰 등 정보화에 따라 새롭게 등장하는 전자정부형 비리도 예방해 나갈 것이다.

### 3. 활력이 넘치는 디지털 경제 구현

#### 가. 전 산업의 생산성 향상

정부는 전 산업에의 정보화 확산을 통해 산업 전반의 생산성 및 경쟁력을 제고하고 경영방식을 선진화하여 G7 수준의 글로벌 경쟁력을 확보하게 할 계획이다. 이를 위해 산업별 정보화 현황 및 전략과 과제를 종합적으로 제시하는 산업정보화 추진전략 로드맵(Industrial Informatization Strategy Roadmap)을 마련하고 기업정보화 전 과정에 필요한 정보를 종합적으로 제공할 것이며 제조·금융·건설 등 업종별 정보화 전문가 DB를 구축할 것이다.

그리고 전자거래 확산 및 고도화의 핵심관건이 되는 유통·물류·지불분야의 정보화를 집중 지원할 방침이다.

또한 정부는 우리 경제 전체의 e-비즈니스 저변 확대를 위해서 정보화에 취약한 자영업자와 중소기업에 대한 지원을 강화할 것이다. 중소기업이 밀집한 산업단지와 공단을 대상으로 종합적인 e-비즈니스 지원망을 구축하여 서비스를 제공하고 30만개 이상의 소기업·자영업자에게 저렴하고 이용이 편리한 ASP방식의 기업정보시스템을 보급할 계획이다.

#### 나. IT분야 신산업 집중 육성

우리는 그동안 CDMA, 초고속인터넷 등 창의적인 신산업을 세계에서 가장 먼저 상용화하여 얻은 경험과 제품을 토대로 세계적 경쟁력을 확보한 바 있다. 향후 지식기반경제가 심화됨에 따라 IT신산업의 창출과 성공은 우리의 국가경쟁력을 좌우하게 될 것이고 CDMA, 반도체, 초고속인터넷에 이은 새로운 전략상품 개발이 시급하다는 점에서 정부는 신산업 창출이 용이한 토양을 만드는데 역점을 두고 정책을 추진할 방침이다.

우선 H/W 중심의 국내 IT산업구조를 개편하여 우리 산업 전반의 경쟁력을 높일 수 있도록 S/W산업을 적극 육성하는 것이 필요하다. 정부는 임베디드(Embedded) S/W기술지원 센터 설립을 통해 H/W제품 경쟁력 향상에 핵심역할을 수행하는 임베디드 S/W 개발을 집중 지원하고 성장가능성이 높고 산업 파급 효과가 큰 위치기반서비스, 모바일 솔루션, 온라인 게임 분야의 기술개발을 추진할 것이다. 그리고 특정기업에 기술적으로 종속되어 경쟁력이 약한 분야는 공개 S/W활성화 협의체를 구성하여 국내에서 개발된 S/W 중 공개 가능한 S/W의 보급을 활성화시킬 계획이다. 동시에 S/W개발자의 의욕을 고취하고 수익증대를 도모할 수 있도록 지속적이고 체계적으로 S/W불법복제 방지체계를 구축해 나갈 것

이다.

정부는 우리의 풍부한 문화유산과 “한류”열풍의 근원이 된 영화 등에 네트워크 및 컴퓨터그래픽스 기술을 접목하여 세계 최고 수준의 디지털 동영상 콘텐츠를 우리나라에서 구현하고자 한다. 3D 애니메이션 등 CG를 기반으로 하는 고품질 디지털 콘텐츠가 제작될 수 있도록 500억원 규모로 전문투자펀드를 확대하고 20Mbps급의 차세대 초고속정보통신망에서 유통될 멀티미디어 디지털콘텐츠에 대한 시범서비스를 실시할 예정이다. 동시에 디지털 콘텐츠 불법복제 방지를 위한 기술적 보호수단을 보급함으로써 중소기업의 수익기반 강화를 병행할 것이다.

#### 다. 디지털방송산업의 전략적 육성

정부는 CDMA, 반도체에 이어 디지털TV를 차세대 핵심전략산업으로 육성할 방침이다. 디지털방송망이 완성되는 2005년까지 디지털TV 국내 보급률(40%), 세계시장 점유율(22%) 1위 달성을 목표로 하고 있으며 탄탄한 내수를 기반으로 대형 고가TV를 전략 상품화함으로써 초기 시장형성단계인 디지털TV 세계시장을 선점<sup>2)</sup>한다는 전략이다.

또한 디지털방송기술 개발을 적극 추진하여 디지털방송산업의 고도화 기반을 마련하고 관련 신산업을 창출할 계획이며 우리나라가 세계 최초로 상용화한 데이터방송(DVB-MHP)솔루션 및 디지털유선방송 제품의 해외진출을 집중 지원하고 디지털 편집장비, 특수효과 장비, 디지털방송중계·송신기 등 방송제작·전송기술 분야를 육성할 방침이다.

나아가 HDTV 제작 기술개발을 지원하고 프로그램 제작투자조합 결성을 추진하는 등 디지털영상콘텐츠 제작 활성화를 통해 우리나라를 디지털영상산업의 메카로 발돋움할 수 있도록 할 계획이다.

2) 2005년 세계시장점유율 : PDP TV ⇒ 35%, LCD TV ⇒ 42%

#### 라. IT벤처기업 재도약을 통해 경제에 새로운 활력 주입

그간 IT벤처기업의 활발한 창업과정에서 일부 기업가들의 도덕적 해이 현상이 사회적 물의를 일으키기도 했지만, IT벤처기업의 활발한 창업은 우리 산업 구조를 젊고 혁신적으로 만드는데 크게 기여하므로 정부의 벤처지원정책은 결코 포기해서는 안될 정책이라 하겠다.

앞으로 정부는 기술력 있는 IT벤처기업들이 시장 기능을 통해 세계적 기업으로 성장해 나갈 수 있도록 벤처기업 지원방식을 전환할 방침이다. IT벤처기업에 대한 직접적인 지원사업은 점진적으로 축소해 나가고 혁신적인 IT기술을 활용하는 창업을 활성화해 나갈 예정이다. IT전문벤처캐피탈을 육성하고 투자재원의 안정적 공급을 위해 IT전문투자조합 결성을 지속적으로 추진하며 민간분야의 벤처투자에 대한 신뢰성을 제고하기 위해 벤처투자 규약을 선진화하고 IT벤처투자 현황을 정기적으로 공개하도록 할 계획이다.

### 4. 세계로 뻗어가는 IT무역강국 건설

#### 가. 종합적인 정부지원체계 확립

정부는 우리 IT기업의 시장진출 노력이 정확한 정보를 바탕으로 하여 수출로 결실을 맺을 수 있도록 종합적인 정부지원체계를 확립하고자 한다. IT수출 종합정보센터를 설치하고 분야별 전문가Pool을 운영하여 기업 해외진출 애로사항을 해결하며 IT품목별 시장정보DB를 바탕으로 해외정보포털사이트를 구축하여 IT관련 해외시장정보의 공유체계를 마련할 계획이다. 기술력이 우수함에도 불구하고 브랜드 인지도가 낮아 해외진출에 어려움을 겪고 있는 중소기업을 위해 IT마케팅 전담회사<sup>3)</sup>를 설립하여 집중 지원할 방침이다. 동시에 IT해외마케팅 컨설턴트 자격인

증제도를 도입·운영하여 IT수출 유망중소기업에 대한 교육지원 및 전문인력 공급을 추진할 예정이다. 초고속 인터넷, CDMA, 정보보안 등 5대 수출품목에 대해서는 품목별 해외진출협의회를 구성하여 업체간 과당경쟁을 방지하고 해외진출을 활성화시킬 것이다.

#### 나. 우수 브랜드로의 성장 지원

정부는 우리 IT제품이 세계인으로부터 인정받을 수 있는 브랜드로 성장할 수 있는 기반 마련에 노력하고자 한다. 이를 위해 IT장관회의 등 정부간 협력 채널 가동, 기술이전설명회 및 로드쇼 개최 등을 통해 집중적인 민·관 합동 시장개척활동을 전개해나가며 IT산업 해외 홍보협의회 구성, IT투어 프로그램 개발 등을 통해 우리 IT산업에 대한 인지도를 제고시키는 등 종합적인 해외 홍보활동을 추진해나갈 방침이다.

#### 다. 우호적 이미지 형성 및 인적네트워크 구축

해외시장진출에 있어서 우리나라, 우리 IT기업 및 상품에 대한 친근한 이미지 형성 및 인적네트워크 구축은 중요한 요소 중 하나이다. 정부는 동남아, 중동, 중남미의 개도국 IT인력을 대상으로 국내 IT초청연수를 실시하여 연수자들을 해외 Human Network 화하고 해외인터넷청년봉사단 파견을 확대하여 개도국 주민들에게 정보화 교육을 실시함으로써 우호적인 이미지를 형성하고자 한다. 또한 IT기술정책자문단 파견을 통해 한국형 정보화모델을 전파하고 앞선 우리의 제도를 소개하여 우리 IT상품에 순응적인 환경을 조성해 나갈 계획이다. 나아가 World Bank 정보격차해소재단의 정보화교육훈련센터 운영 등 명성

3) 우선 2003년 1월, 중국에 전담회사를 설립하여 사업을 개시하며 2003년 11월에는 운영결과를 평가하여 그 성과에 따라 동남아, 중남미 등으로 확대 추진할 계획.

있는 국제기구에서 주도적인 정보격차해소 활동을 함으로써 부동의 정보화리더로서의 국가위상을 정립해 나갈 방침이다.

#### IV. 맺음말

IT는 이제 막 첫 성장단계를 지나가고 있으며 향후 발전가능성이 무궁무진하나, 앞으로도 지금까지의 성과에 안주하지 않고 IT를 축으로 자원을 집중하고 지속적으로 관련역량을 강화해 나가야 할 것이다. 특히 우리나라는 “정보의 확산”단계를 지나 “정보의 효과적 이용과 접근”을 위한 매개체로서 IT(spread of information → more effective use of information and simpler and easier access to information)를 더욱 발전시켜야 하는 과제를 안고 있다. 그리고 앞으로 IT산업은 NT나 BT등 신기술 분야 및 전통산업과 접목되어 그 범위가 확대될 것이라는 점에 주목해야 한다.

90년대 중반이후 IT업계나 벤처들이 새로운 기술 개발보다는 기존기술의 활용에 중점을 두었던 것이 IT산업 침체의 원인이었다는 한 분석결과에서 볼 수 있듯이 IT산업이 장기적으로 성공할 수 있는 핵심판전은 역시 기술개발이라 할 수 있다. 선진국 모방성장에서 벗어나, 현재의 IT산업 변혁기를 새로운 IT기술과 비즈니스 모델로 돌파하여 향후 유망분야와 산업표준을 당당히 선도할 수 있어야 할 것이다.

우리는 “정보통신 입국”에 대한 신념과 열정을 가지고 정부와 민간이 함께 노력하여 이제는 전 세계에 성공모델을 제시하기에 이르렀다. 앞으로도 지금까지 쌓아온 경쟁력과 노하우를 바탕으로 진정한 세계최고의 IT강국으로 거듭날 수 있도록 우리 모두 더 한층 노력해야 할 것이다.



#### 노준형

학력 1976. 2 서울대학교 법과대학 졸업(법학사) 1978. 2 서울대학교 대학원 수료(법학석사)

주요경력 1978.5 행정고시(21회) 1984. 6 ~ 1986.1 경제기획원 법무담당관실

1986. 1 ~ 1993. 2 경제기획원 심사평가국(심사분석 2과장, 투자기관관리과장) 1993. 2 ~ 1994. 8 초고속정보통신망구축기획단 파견 1994. 8 ~ 1995. 5 정보통신정책실 정보망과장 1996. 7 ~ 1996.12 정보화기획실 기획총괄과장 1996. 12 ~ 1997. 5 정보통신부 공보관 1997. 5 ~ 1998. 3 정보화기획실 정보화기획심의관 1998. 3 ~ 1999. 1 통신위원회 상임위원 1999. 1 ~ 2000. 3 정보통신부 국제협력관 2000. 3 ~ 2001.1 중앙공무원교육원 파견 2001. 1 ~ 2001. 9 정보통신부 전파방송관리국장 2001. 9 ~ 정보통신부 정보통신정책국장