

# 정보통신부, 민관 IT 시장개척단 동유럽 파견

정보통신부는 4월 23일부터 5월 3일까지 변재일 정보통신부 차관을 단장으로 한국소프트웨어진흥원·삼성전자 등 7개 통신업체로 짜여진 민관 합동 IT 시장개척단을 체코·폴란드·불가리아 등 동유럽 3개 나라에 파견했다.

IT 시장개척단은 이들 나라를 순회하며 IT 차관회담과 장관면담을 통해 정부간 협력 기반을 구축하고, 한국 IT 기업설명회와 1대1 비즈니스 상담회를 열어 IT코리아 위상을 널리 알렸다는 평가를 받았다.

동유럽은 12개 나라에 인구 1억2000만 명인 신흥 IT 시장으로, 지난 2001년 12.3%에 이어 지난해 10%가 넘는 성장세를 보이고 있으나, 폴란드·체코·불가리아·헝가리 등 주요 나라를 빼고는 유무선 인프라 구축과 인터넷·컴퓨터 보급률이 상당히 낮은 편이다.

한편 동유럽은 내년에 EU(유럽연합)에 가입하기 위해 온라인 공공서비스와 전자상거래 환경조성과 광대역 서비스 확대 등을 내용으로 하는 e-EU 계획을 추진할 계획이어서 앞으로 전자정부와 초고속망 구축, e비즈니스 등 새로운 IT 수요가 크게 늘어날 것으로 전망된다.

특히 최근 소프트웨어·게임·애니메이션 등 신산업 분야에서 세계적인 개발 기지로 떠오르고 있어 우리나라와의 협력이 더욱 기대되고 있다.

이와 관련 폴란드와 체코의 IT시장 현황에 대해 알아 본다.

## ■ 체코 시장현황 및 전망

### IT시장현황

체코(인구 1050만)의 2001년 IT시장규모는 20억 달러였으며, 우리나라의 정보통신부 격인 IT부 물리나즈



“

동유럽은 내년에 EU(유럽연합)에 가입하기 위해 온라인 공공서비스와 전자상거래 환경조성과 광대역 서비스 확대 등을 내용으로 하는 e-EU 계획을 추진할 계획이어서 새로운 IT 수요가 크게 늘어날 것으로 전망된다.

”

(Mlynar) 장관은 2005년에는 40억불 이상일 것이라고 전망했다.

체코의 유선전화는 인구 100명당 37대 수준(01)이고, PC보급률은 100명당 14 대, 인터넷 사용자는 2백만명이다.

기간통신망의 디지털화는 지난해 완료되었으며, 가입자망의 디지털화 작업이 현재 진행 중이다(체스키텔레콤은 2003년 1사분기에 ADSL 도입 예정: 작년에 ADSL을 도입하려했으나 다른 사업자들의 반발로 무산)

이동전화 가입자수는 2002년 6월 현재 785만 명으로 에우로텔 356만명, 파에가스 315만명, 오스카르 114만명이며, 휴대폰 시장은 노키아, 지멘스, 알카텔, 모토롤라 4개사가 90% 상당의 시장을 점유하고 있다. 우리 기업은 시장규모가 작아 경시한 경향이 있다.

※ 이동통신은 1996년 통신 시장 점유율이 0.55%에서 2002년에는 70%로 급증

### 〈통신 지수〉

	단위	1996	1997	1998	1999	2000	2001
전체전화 가입자	(100명당)	29.28	36.83	45.65	55.84	79.95	105.71
유선전화 가입자	(100명당)	27.34	31.78	36.29	36.96	37.67	37.67
무선전화 가입자	(100가구당)	50.09	59.95	69.74	72.51	71.86	68.73
유선전화 디지털변환율	(%)	31.7	48.49	64.02	74.43	85.72	93.85
공중전화 수	(1,000명당)	2.6	2.8	2.9	2.9	2.9	2.8
ISDN 보급률	(100명당)	-	0.002	0.03	0.11	0.25	0.84
휴대전화 보급률	(100명당)	1.94	5.05	9.36	18.88	42.28	68.2
인터넷 호스트	(1,000개)	40.8	56.9	86.5	122.2	160	215.5

\*자료 : Telekomunikace v Ceske Republice 2002.

또한 체코는 애니메이션 산업을 전략 산업으로 발전시키며 애니메이션 기술을 응용한 게임 산업도 서유럽 기업들과 공동 개발하고 있다.(2001년도 체코 게임산업 시장은 93백만달러였으나 2002년도에는 1억 7천만달러수준으로 증가)

### 정부정책 및 IT 분야 투자

체코는 1999년 5월 IT산업을 국가 전략산업으로 설정하고 '국가정보정책'을 채택한 이래 정보화사회 구현과 정보격차 해소 등을 통해 사회 전반의 효율성 극대화를 추구하고 있다.

작년 8월 취임한 스피들라 총리는 IT산업 발전에 주력하기 위해 10월 정보기술부를 신설했으며, IT부 블리나즈 장관은 전자정부 구현과 전자상거래 활성화 인터넷 사용 보편화에 적극 노력하고 있다.

체코 정부는 2001년 10월 1억 4500만불 예산의 컴퓨터 인터넷 보급 계획을 완성했으며, 같은 해 모든 교육기관에서 인터넷 사용을 장려하는 프로그램이 통과되어 2002년 10월 현재 3,500개의 학교 등 공공기관의 네트워크 구축을 완료했으며 올해 말까지 전 공공기관의 시스템 구축을 완료한다는 계획을 세우고 있다.

화려한 문화 유산, 우수한 인력을 보유하여 기초 과학이 발달한 체코는 기술대비 저렴한 인건비(월 4백 유로)로 외국인 투자가 활발하여 2001년 49.2억 유로의 외국인 투자를 기록하는 등 증가일로에

있다. 이미 지멘스, 마쯔시다, 도시바, 필립스, 알카텔, 컴팩, 휴렛 팩커드, 델 등 다국적 기업들이 체코 내에 공장을 설립했으며, 특히 필립스는 세계 2위 규모의 TV수상기 공장을 설립해 운영하고 있다.

〈외국인 직접투자 유치 추이〉

(단위:억불)

연도	93	94	95	96	97	98	99	2000	2001	2002 상반기
유치금액	5.7	6.9	25.7	14.4	13.1	25.5	49.0	46.0	49.2	30.0 (잠정)

진출유망 분야

＊ 휴대폰

2005년까지 체코인 중 84% 이상이 휴대전화를 소유하게 되어 관련 산업의 시장규모는 연간 50억 달러에 이를 전망이다. 우리나라는 그간 체코시장을 다소 경시하여 우리 제품의 진출 실적이 다소 저조했으나 젊은 층의 취향에 맞는 최신 단말기 및 운전 중 휴대전화 사용 규제 강화로 인한 핸드프리나 이어폰 등의 시장 공략이 필요하다.

＊ TFT-LCD

2002년 1~10월까지의 체코의 TFT-LCD 모니터 수입금액은 1억 5천 만불이며, 한국은 중국(5 천 만불), 영국(천 5백만불, 10.69%)에 이어 3위(천 5백만불, 10.47%)이다.

향후 기업 외에 가정에서도 자동차·휴대폰·컴퓨터용 LCD 수요가 급증할 것으로 전망되어 이 분야 역시 주목할만 하다.

＊ 디지털카메라

향후 컴퓨터 및 인터넷 사용인구 증가로 5년 후 카메라시장의 50% 이상이 디지털 카메라로 교체될 것으로 예상되고 있다.(체코인구의 약 70%가 카메라 보유, 2002년 1만 7천대의 판매)

현재 체코 국내 수요 전량을 수입에 의존하는데, 수입액은 99년도 이후 매년 100%이상씩 성장해 2001년도에는 322만불, 2002년 10월말까지 533만불에 달했다.

기기의 경우 80% 이상이 일본 브랜드이고, 한국산은 99년까지 없었으나 2001년 2%, 2002년 10월 말 현재 점유율 8.2%(44만불)로 급증하여 일본, 중국, 말레이시아에 이어 4위를 차지하고 있다.

＊ PC 게임

게임시장은 2001년 93백 만불에서 2002년 1억 7천 만불로 급증하였으며, 향후에도 지속적으로 성장할 전망이다.

플리나즈 IT부 장관은 작년 대전에서 열린 제 2회 월드사이버게임(WCG)에 참가한 체코선수들을 의회에 초청해 환담하고, 올 10월 올림픽공원에서 열릴 예정인 제 3회 WCG대회의 지역 예선 등의 공식후원을 약속하는 등 게임 산업에 관심이 많다. 개인적으로도 'the Age of Empires' 라는 게임을 동료직원들과 즐긴다고 한다.

한국의 PC게임과 게임산업은 체코에 비교적 잘 알려진바 이 분야의 진출이 유망할 것으로 전망되고 있다.

애로사항

체코 내의 판매는 컴퓨터 관련 기기전문점, 백화점, 온라인 쇼핑몰, 전자제품 판매처, 하이퍼마켓에서 대부분 이루어지므로, 이 루트에 제품을 공급할 수 있는 유통망을 갖춘 유능한 업체와 제휴를 맺는

것이 가장 바람직하나 연결에 어려움이 많다.

## ■ ■ 폴란드 시장현황 및 전망

### IT시장 현황

인구 3,863만명의 중부유럽 최대 시장인 폴란드는 2002년 현재 IT시장규모가 160억 유로에 달하고 있다. 폴란드의 유선전화 보급률은 100명당 26대이며, PC보급률은 100명당 7.7대, 인터넷 사용 인구는 약 760만 명(2001년 기준임)이다. 이동통신은 유선통신 대체 수단으로 2001년에 가입자 수가 1,000만명에 육박하였으며, 2002년 12월 현재 1,400만명에 달하고 있다.

〈IT분야별 시장 규모〉

분야/년도	1998	1999	2000	2001	2002
유선전화	2,776	3,298	3,751	4,179	4,497
무선전화	1,438	1,883	2,744	3,849	4,810
데이터교환/전용회선 임대	196	221	265	318	382
케이블 TV	204	236	291	349	401
기타 서비스	588	623	804	941	1,081
서비스 시장 종합	5,202	6,261	7,855	9,636	11,121
소프트 웨어	288	332	378	432	483
장비 시장	3,119	3,535	3,924	4,617	4,425
IT시장 합계	8,609	10,128	12,157	14,685	16,029

\*단위:백만 유로

이동통신 사업자(GSM)는 Polkomtel사(37.8%), Polska Telefonía Cyfrowa(36%)사, PTK Centertel(22.2%)사 등 3개 사이며, Telekomunikacja Polska S.A.(TP S.A.)사가 장거리 전기통신 부문에서 독점을 하고 있으며, 시내서비스 부문에서도 12개의 서비스 제공업자가 있으나, TP S.A.사가 1,000만 명의 가입자를 확보하여 95%를 차지하고 있는 실정이다.

S/W분야는 MS사, SAP 및 Oracle등이 이미 진출해 있어 폴란드 국내 업체와 치열한 경쟁을 벌이고 있다. Oracle은 농업 현대화기관, 경찰청, 경제부, 통계국 등의 프로젝트를 수주하여 68백만불(271 백만 PLN)의 매출을 달성했다.

한편 전 세계적인 게임개발 기지로 주목을 받고 있는 폴란드의 게임 스튜디오는 유럽, 미국, 일본 게임업체들로부터 실력을 인정받고 있다.

폴란드의 휴대전화기 생산은 전무하며 전량 수입에 의존하고 있으며, 이동통신 서비스 3대 업체가 단말기 판매에 긴밀히 관여하고 있다.

〈최근 3년 폴란드 휴대전화기 수입 실적〉

국가/년도	1999	2000	2001
독일	141,291	238,430	232,661
핀란드	69,710	130,781	138,467
스웨덴	89,090	87,430	29,561
프랑스	68,032	58,640	82,822
영국	30,464	37,357	25,614
한국	2,336	770	8,986
합계	452,180	622,659	620,329

\*자료 폴란드 통계청 (GUS) - (단위 : 천 달러)

PC 및 주변기기의 판매량은 꾸준한 증가세를 보이고 있으며 주변 기기분야에서는 우리나라가 강세를 보이고 있다.

〈PC 판매 현황〉

연도	1998	1999	2000	2001
판매대수	724,000	840,000	940,000	940,000

\*데스크탑, 노트북, PC Server포함 수치임

모니터는 LG가 3위, CD드라이브는 LG가 1위, 삼성이 2위를 기록하고 있으며, CD-R/CD-RW는 LG가 3위, DVD는 LG가 1위 삼성이 2위를 기록하고 있다.

정부 정책 및 IT투자 현황

폴란드 정부는 정보사회 구축을 가속화하고 정보통신 시스템을 사회 및 경제 발전에 효율적으로 활용하는 것을 목표로 2001년 9월 11일에 『e Polska 5 개년계획(2001~2006)』을 수립했다.

주요내용은 전송 속도 고속화, 접속 요금 인하, 초고속 인터넷 도입, 인터넷 대중화, IT전문가 양성 등이다.

작년 5월 폴란드 교육부 및 재무부는 각 1,340만불 및 1,700만불 규모의 S/W 및 H/W의 공급 계획을 수립하는 등 국가적으로 IT 부문 수요창출에 역점을 두고 있다.

또 폴란드 정부는 차세대 무선 인터넷 3개 사업자를 이미 선정하였으며 올해 4번째 사업자를 선정할 예정이다.(작년말 무선인터넷 Wi-Fi가 폴란드에 도입되었음)

2001년에 이동전화망 개선을 위해 PTC 14억 달러, Polkomtel 12억 달러, Centertel 11억 달러 등 총 37억 달러를 투자하였으며, 2005년까지 UMTS 구축을 위해 180억불 이상을 투자할 계획이어서 이 분야 수요가 급증할 것으로 예상된다.

진출 유망 분야

\* 이동전화 단말기 및 무선인터넷

UMTS 도입 및 젊은 층의 휴대폰에 대한 소비 욕구가 강하여 수요가 급증할 것으로 예상되며, 콘텐츠와 전송망을 결합한 각종 인터넷 사업과 정보통신업체와 음반사와의 제휴 사업, 컴퓨터와

RTV-AGD, 휴대폰을 결합한 차세대 무선 인터넷 등도 긍정적 분야이다.

**\* PC 및 주변기기**

PC 보급률이 낮아 수요가 상존하나 국민 소득이 낮으므로 저가 PC 및 주변기기가 유망하다.

**\* 초고속 인터넷 장비 및 솔루션**

e Polska 5개년 계획의 주요 내용이 초고속인터넷 보급 확산인 바 향후 동 시장의 수요가 급증할 것으로 예상되고 있다.

네트워크장비, IT시스템 설치, 네트워크 서비스, 시스템 유지·보수, 데이터 처리, 컨설팅 서비스 등도 진출 고려 대상이다.

**\* SI 등 S/W 분야**

공공 및 민간분야의 효율성 도모를 위해 ERP, HRM, CRM, SCM 시장 등의 기업정보화 및 전자정부, 교육정보화 등 공공 정보화의 수요가 급증하고 있다.

시장조사전문기관 데이터모니터는 폴란드 게임시장이 2005년에는 현재의 2배에 달하는 1억 8000만 달러의 게임시장이 형성될 것으로 예측했다.

**\* 인터넷 음반산업**

현재 MP3 파일이 기존의 CD나 카세트 테이프 판매량을 점차 위협하는 추세로 급성장함에 따라 MP3 파일을 통한 첨단 인터넷 음반산업 분야도 유망하다.

**\* 정보보호산업**

전자 상거래의 증가로 다단계 인증 시스템, 첨단 방화벽(Firewall), 침투감지 시스템(IDS: Intrusion Detection System) 등 정보보호 산업의 수요 증가도 예상된다.

**진출시 애로사항**

폴란드를 포함한 동구지역 진출시 느끼는 공통적인 애로사항은 동유럽 법규에 대한 전문성이 부족하고 언어 문화적 장벽이 존재하며, 독일·미국계 기업의 기득권을 뛰어넘기가 어렵다는 점이다. 또한 동유럽에서의 사업성공을 위해 필수적인 적합한 사업파트너 확보 및 정·관계의 핵심 인사와의 인적네트워크도 부족하다.

그러나 동유럽 국가들은 EU국가에 대해 호감과 더불어 기술종속에 대한 두려움, 따라잡고 싶은 소망 등이 병존하여 단기간에 고속 성장을 이룩하였으며, 기술협력에 적극적인 한국을 통해 목적을 달성할 수 있다는 점들을 근거로 진출할 수 있는 장점도 존재하고 있다.

폴란드의 경우 모든 제품에 대한 적합성 평가를 받아야 하고, 부가세가 22%로 높아 유통비용까지 포함하면 35~50%의 세금 부담이 있어 가격 경쟁력이 떨어지는 편이다. 또한 현지 시장상황에 대한 정확한 정보가 부족한 점도 간과할 수 없다.