



# 한국의 정보화와 정보통신정책

2005. 4. 30.

정보통신부  
정책홍보관리실장  
석호익





## I. 한국의 정보화

## II. 한국 경제와 IT산업

## III. 정보통신 정책방향

### 정보화하는가?




**정보화의 기본**

정보화는 ① 업무혁신을 위하여 ② 진화(IT도입)를 추진하고 이에 필요한 ③ 환경을 정비하는 과정

**국가사회 정보화 범위**

|                  |              |                                 |
|------------------|--------------|---------------------------------|
| <b>전자정부 (장의)</b> | 행정 정보화(철의)   | 전자경제 - 문서유동, 인사 - 인원 - 지방행정 정보화 |
| <b>기업 정보화</b>    | 분야별 정부업무 민영화 | 지명 - 세관 - 국방 - 환경 - 복지 등        |
| <b>개인 정보화</b>    | 산업 정보화       | 전자상거래, 산업분야별 정보화 등              |
|                  | 금융 정보화       | 온라인 banking, 사이버프라이밍 등          |
|                  | 가정 정보화       | 홈 네트워크 등                        |
|                  | 생활 정보화       | 지역정보화, 사이버커뮤니티 등                |

### 정보화예 따른 경제분야의 변화




**산업구조의 변화**

- 생산자와 소비자의 직거래 확산 } 중간단계=중간조직 축소
  - 음반판매상 감소: 12,000(98) - 5,000(00) - 600(03)
- e-biz 전자상거래, 이동통신, S/W 등 신산업 등장
  - '04년 국내 온라인게임 시장규모: 1조335억원(연평균 성장률: 55%)
- 기존산업의 정보화를 통한 전자상거래 확대
  - 국내 전자상거래 규모: 850억원(98) | 300조원(04)

**금융거래 방식의 변화**

- 인터넷 뱅킹 등록자 수: 2,427만명('04년)
- 전체은행의 총거래 중 인터넷뱅킹 비중: 29.3%('04년)
  - 특히 시중은행의 경우 인터넷뱅킹을 통한 업무처리 비중은 34.1%로 청구발리를 통한 업무처리비중(21.2%) 및 CD/ATM(30%)를 주월

### 사회생활 및 문화형태의 변화



**인터넷은 영화, 음악 등 모든 문화생활이 가능한 새로운 공간**

■ 인터넷은 영화관, 음악 포털, 다양한 커뮤니티 등을 통한 문화생활 가능


- 아이러브스쿨은 전국 모든 학교의 동창회를 인터넷상에 만들어 냄
- '04년에는 싸이월드 미니홈피, 네이버블로그 등 1인 미디어서비스가 확산

싸이월드 미니홈피 일평균 방문자 수: 426만명('04)

**인터넷을 통해 시공은, 문화형태가 다양하게 등장**

- 네티즌 개개인이 문학작품, 음악, 영상 등을 개인 홈페이지를 통해 전시, 시연하고 그 결과를 자유롭게 피드백 받는 새로운 문화 창출
- 블로그 소평을, 맞춤형 개인 출판 등 새로운 서비스 출현 중

### 4-정치시대의 개막(미 대선 사례)



**인터넷의 역할 증대: 웹 민주주의(Webocracy)**

- 선거자금 모집 및 자원봉사자 규합 창구 기능
  - 인터넷을 통한 선거자금 모집: 98년 0불 | 04년 1억불
  - 지지자들의 오프라인 소집회를 매개
- 후보자와 유권자간 직접 교감의 창구
  - 후보자 홈페이지 기능 변화: 자료실 | 실시간 정보제공 창구

미국

- 정당 활동 연설외 모든 발언 금지 - 인터넷을 통한 선거운동의 중요성 증대
- 국회의원 81%가 홈페이지를 선거운동에 활용(17대 중선)

- 블로그(네티즌 1인이 운영하는 인터넷미디어) 영향력 강화
  - 미국 민주당 대선후보 경선 대회에서 경선 불로거 40인에게 위촉권한 부여

## 우리나라의 정보화 수준

### 세계 최고 수준의 IT 인프라

**초고속 인터넷 보급률**

↙ 1,192만 가입자, 가구대비 77% (04.12.)  
↘ 보급률 세계 1위 ('04년 기준, ITU)

**인터넷 이용률**

↙ 3,158만 명, 인구대비 70% (04.12.)  
↘ 이용률 세계 2위 ('04년 기준, ITU)

**이동전화 보급률**

↙ 3,658만 명, 인구대비 76.1% (04.12.)  
↘ 미국 54.3%, 일본 68% ('04년, ITU)


**전자정부 선도국**

↙ 전자정부 준비지수 세계 5위 (2004, UN)

## 개인의 정보화 수준



## 한국 정보화 수준에 대한 세계의 평가



“한국은 이미 세계수준의 정보인프라 구축, ‘제3의 물결’에 있어서 한국이 참고할 검증된 모델은 없음” (2001. 6.)

“지난 40여년간 한국이 이루어낸 정보통신 발전은 기록이며, 더 이상 권고할 것이 없는 나라” (2003. 4.)

“미국의 초고속 인터넷 꿈을 한국이 실현했으며, 미국도 이를 모범 삼아 정부가 정보인프라 구축에 적극 나서야 한다.” (2003. 5.)

“한국은 앞으로 펼쳐질 디지털 세계에서 미국을 제치고 가장 막강한 영향력을 행사하게 될 것”으로 전망 - 한국은 초고속인터넷의 놀라운 세상 (2004. 9.)

## 우리나라 정보화의 성공요인(1)

**우리나라에 가장 적합한 패러다임**

| 구분   | 농업사회(농업혁명) | 산업사회(산업혁명) | 정보사회(지식혁명) |
|------|------------|------------|------------|
| 필요조건 | 토지         | 자원, 자본     | 지식, 정보     |
| 주요역인 | 국력 발라      | 발라         | 유리         |

**국정 최고 책임자의 강력한 추진의지**

- 70년 개발연대: 통신시설 확장에 관한 임시조치법 제정(1979년)
- 5공연대(80년대): 전국 전화 지방화 및 1가구 1전화시대 개막 / 전기통신기본법 제정(1983년) - 세계 최초로 정보통신의 질적 정보통신 계층 도모
- 문민정부(80년대 중반): 초고속 정보통신망 구축 / 정보보호관리기본법 제정(1995년, 정보보호관리규 미법(1998년)
- 국민의 정부(98~02): 세계에서 컴퓨터를 제일 잘 쓰는 나라 구현 / Cyber Korea 21(99), e-Korea Vision 2006(02)제정, 국민권 정보영 교육
- 참여정부(03~07): 정보통신 일통국가 건설 / Broadband IT Korea vision 2007 계획수립(03), IT39 전략 수립

## 우리나라 정보화의 성공요인(2)

**정부**

- 연속된 선도하는 정책 수립
- 투자 자원 확보, 기술개발 및 산업 육성(TDX/CDMA)
- 정보화(수요)와 IT산업 육성(공급) 연계 추진

**기업**

- 신속한 의사결정 구조(재벌): 발빠른 대응
- 전력분야(초고속인터넷, CDMA 등)에 대한 집중투자

**개인**

- 높은 교육열 및 새로운 기술·기기에 대한 빠른 수용력
- 남보다 더르게 앞서고자 하는 문화적 특성(빨라 빨리, 모래밭)

## 우리나라 정보화의 성공요인(3)

**강력한 추진체계 구축**

**정부 조직 정비**

- 82년 통신정책국 설치(정책기능과 사업기능 분리)
- 91년 통신정책실 및 정보통신국 신설(IT산업부서)
- 94년 정보통신부 신설
- 96년 정보화 기획실 신설

**지원 조직 설립 및 보강**

- 전자통신연구소(85)
- 정보통신정책연구원(87)
- 한국 전자청(87)
- 정보통신연구진흥원(92)
- 정보보호진흥원(96)
- S/W진흥원(98)

**지식정보사회에 맞는 추진체계 정비 및 구축**

m/c

# I. 한국의 정보화

# II. 한국 경제와 IT산업 전략

# III. 정보통신정책 방향

12 Broadband IT Korea

정보통신이란?  
www.korea.kr/m/c

Telecommunication, Communicative  
C&C, ICT, IT

**정보통신(IT) 산업의 범위**

- ▶ 서비스(역무)
  - 통신 : 기간/물경/부가 통신사업
  - 방송 ( 오디오/비디오 ) : 지상파/위성/CATV
  - 정보서비스 : IP/CP 등
  - H/W 및 부품 : 통신기기/방송기기/정보기기 및 부품
  - S/W : OS, AS(패키지/게임 등), 콘텐츠
- ▶ 정보통신공사업

13 Broadband IT Korea

104위 IT 산업의 경제기어도

## IT, 한국경제 절반 먹여살려

작년 경제성장률 4.6% 중 2.5%p 차지  
수출 40% 정보통신제품 - 소비도 주도



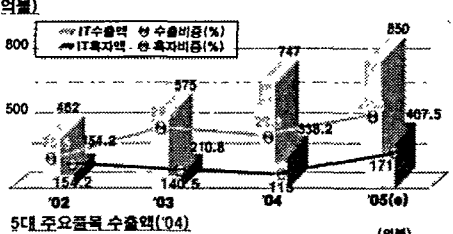
2004년 12.1%  
2003년 12.1% 성장률에 비해 작년은 2004년 12.3%에 육박하는 성장세를 보였다.  
이같은 성장세에 견인받은 국내 3대 산업 중 정보통신산업의 성장세는 2004년 12.1%로 전년 대비 0.1%p 상승했다. 이는 국내 3대 산업 중 가장 높은 성장세를 나타냈다.  
2004년 12.1% 성장률에 견인받은 국내 3대 산업 중 정보통신산업의 성장세는 2004년 12.1%로 전년 대비 0.1%p 상승했다. 이는 국내 3대 산업 중 가장 높은 성장세를 나타냈다.

2004년 12.1% 성장률에 견인받은 국내 3대 산업 중 정보통신산업의 성장세는 2004년 12.1%로 전년 대비 0.1%p 상승했다. 이는 국내 3대 산업 중 가장 높은 성장세를 나타냈다.

14 Broadband IT Korea

경제성장을 견인하는 IT수출

(억달러)



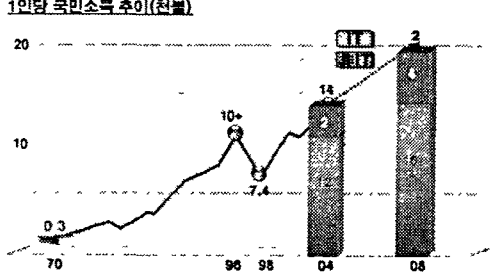
5대 주요품목 수출액('04) (억달러)

| 자동차   | 반도체   | 휴대전화  | 컴퓨터   | 조선    |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 266.7 | 264.5 | 223.6 | 171.8 | 150.9 |

15 Broadband IT Korea

국민소득 2만달러를 달성하기 위해

1인당 국민소득 추이(천달러)



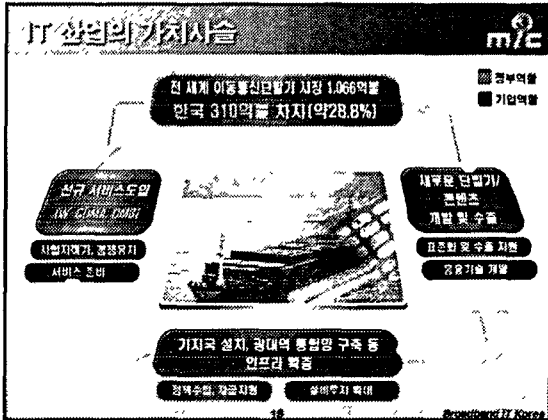
새로운 성장동력으로 5%이상의 지속적 성장 필요

16 Broadband IT Korea

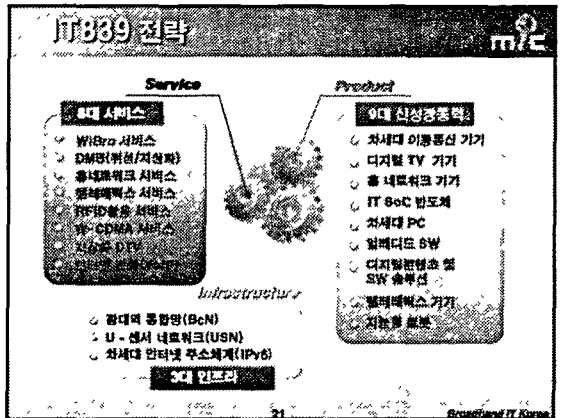
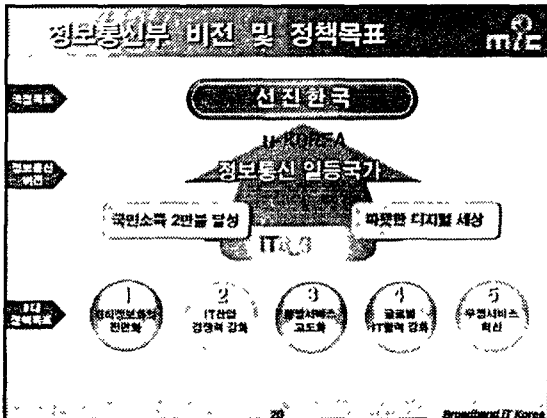
한국 IT산업발전 과정과 향후 방안은?

| 1980                            | 1990                                    | 1996           | 2008                                    |
|---------------------------------|---|----------------|---|
| \$1,598                         | \$5,886                                 | \$10,013       | \$20,000                                |
| TDX<br>1.5천억원                   | DRAM<br>4천억원                            | CDMA<br>1천억원   | IT839<br>2.5조원                          |
| 7조원 ('89-'04)<br>전화모뎀 (2.4Kbps) | 128조원 ('91-'04)<br>초고속 인터넷망 (1.5~2Mbps) | 97조원 ('96-'04) | 600조원 ('02-'07)<br>광대역 통합망 (50~100Mbps) |
| 통신기술 자립                         | 정보인프라 구축                                | 정보통신 일류국가      |   |

17 Broadband IT Korea

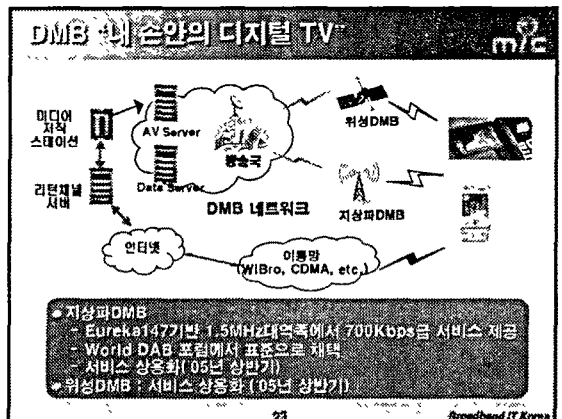


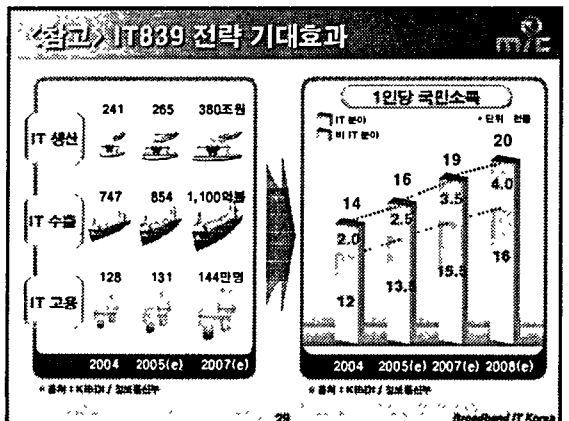
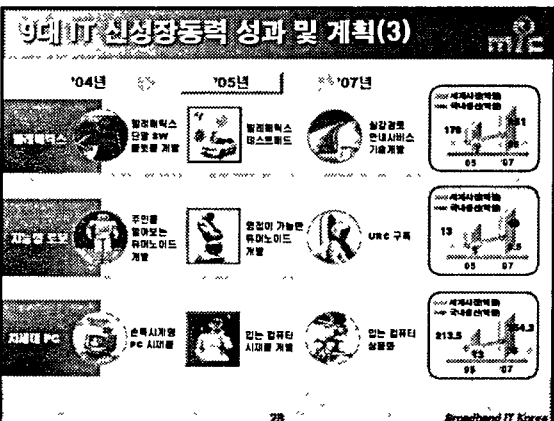
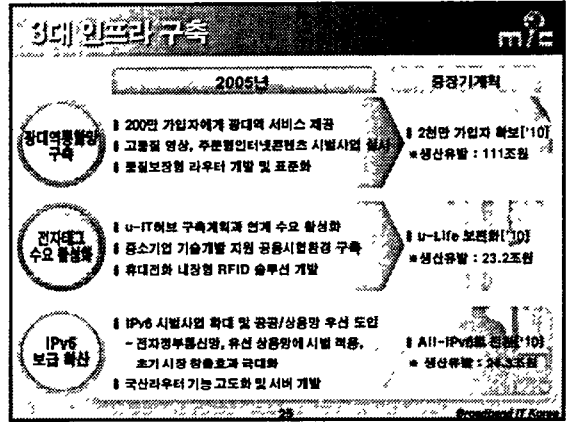
- ### I. 한국의 정보화
- ### II. 한국 경제와 IT산업
- ### III. 정보통신 정책방향

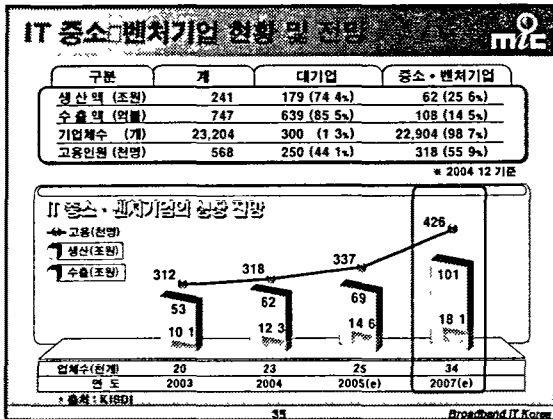
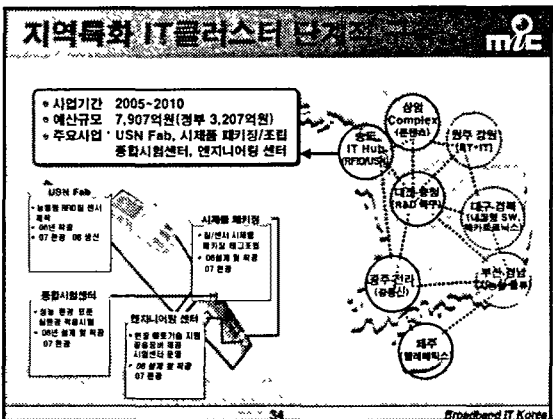
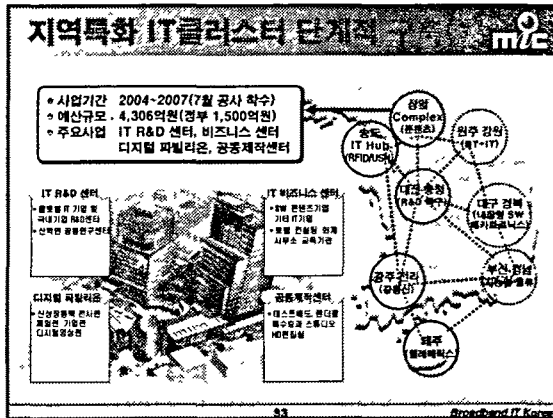
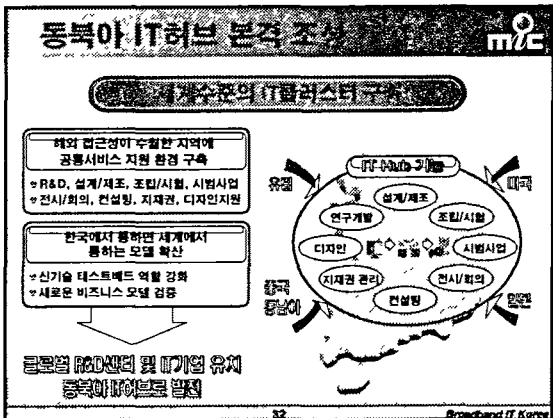
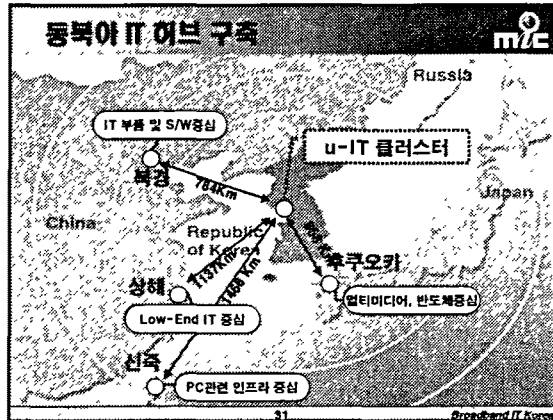
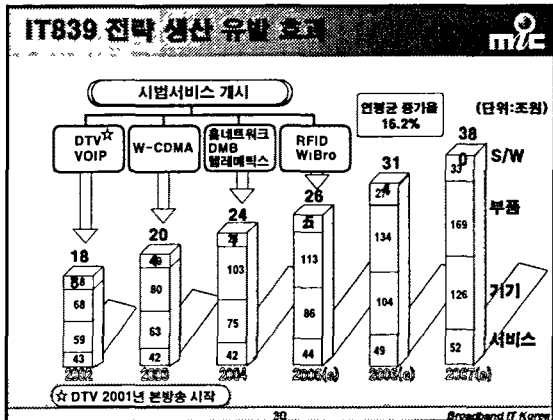


### 8대 신규서비스 도입 및 활성화

| 분야      | 2005                                    | 원장기계획              |
|---------|---|--------------------|
| Wibro   | IEEE 세계 표준 [제정 20] / 시험서비스 실시 [40]      | 900만 이용자 확보 ('11)  |
| DMB     | DMB 상용서비스 [개시 20]                       | 전국 지상파DMB 개시('06)  |
| 홈네트워크   | IPv6 연동 [완료 30] / 150만 가구 보급 [연말]       | 1,000만 가구 보급 ('07) |
| 텔레메틱스   | 단말기 호환성 표준화 [최수 10] / 제주도 상용서비스 [개시 10] | 400만 차량에 보급 ('07)  |
| RFID    | 9개 분야 시험사업 [완료 40] / 태그/레이 성능검증 [완료 40] | u-1/2e 보편화 ('10)   |
| W-CDMA  | 28개 주요 도시 망 구축 [연말]                     | 시차역 전국망 구축 ('06)   |
| 지상파 DTV | 시도중심 지역 디지털방송 [개시 40]                   | 디지털방송 전국 실시('06)   |
| VoIP    | 상호연속제도 [제정 20] / 이용자 100만 확보 [연말]       | 400만 이용자 확보 ('08)  |







## IT 중소기업의 생태계 재조성

**중점 추진과제**    **05년 성과 목표**    **기대 효과**

|  |  |                |
|--|--|----------------|
| <b>기술 혁신 역량 강화</b><br>IT중소 벤처연동 DB구축<br>전문협의체 운영 활성화<br>경영·기술 컨설팅 제공               | 17,000개 기업 경영연동<br>분기 1회, 200회 이상<br>전문가(1천여명) 활동                  | 스타기업급 육성       |
| <b>기술 혁신 역량 강화</b><br>고급인력 확보 지원<br>공통서비스 지원 강화<br>국책 R&D성과를 이전속진, 개발 연구실 지원(50명)  | 핵심기술 재교육(1200명)<br>RFID 등 4개 신분야 지원                                | 기술 경쟁력 제고      |
| <b>자금/경영 환경 개선</b><br>VC 투자 활성화 유도<br>구매·판매·수주 관행 개선<br>해외시장 개척지원<br>100만 중소기업 정보화 | 규약개선, IR 지원(12회)<br>공공구매/지카내일제 개선<br>BRICs 등 19개국 진출<br>50만 기업 정보화 | 자생력<br>성장기간 조정 |

## U-Korea 비전

## 디지털 국력 강화로 신진한국 달성

**신진한국**

국가 운영시스템 혁신과 국가사회의 전반 경쟁력 제고를 위해 디지털 국력 강화

## 향후 U-Korea 개관

U-Korea는 유비쿼터스 IT를 기반으로 국가의 모든 자원을 지능화·네트워크화하여 국가사업 시스템 혁신 국민 삶의 질 향상 등 국가경쟁력이 획기적으로 강화된 지능기반사회

경제, 사회, 생활, 기술 측면에서 다음과 같은 개념을 내포

**you-Korea, 당신이 대한민국입니다.**

|   |   |
|---|---|
| <b>경제 시스템의 경쟁력 제고</b><br>새로운 비즈니스 지속 창출<br>일자리 창출로 실업자 없는 사회<br>국가의 부흥 목적   | <b>사회 Unified</b><br>친연성 있는 마음과 마음의 교감<br>기구나 네트워크를 인식하지 않고 누구나 간단하게 친연적으로 이용<br>마음의 교감하는 커뮤니케이션으로 세대나 지역을 넘어 일체감을 조성<br>연대의 국민통합의 확산 |
| <b>생활 Universal</b><br>다 인게 누리는 디지털 세상<br>모든 국민이 혜택을 받을 수 있도록 다양한 계층별 맞춤형 서비스가 가능한 사회<br>누구나 쉽고 편리하게 이용할 수 있는 보편적 서비스의 범위<br>소외계층을 먼저 생각하는 지능 있는 세상 | <b>디지털 Ubiquitous</b><br>모든 사람과 사물이 연결<br>(언제 어디서나 누구나 무엇이라도) 네트워크에 간단히 연결<br>사람-사람뿐만 아니라 사람과 사물, 사물과 사물이 연결                          |

## 바람직한 디지털 세상 구현

**만연되고 있는 역기능의 해소**

|  |
|--|
| <b>중요 바이러스</b><br>휴대전화 바이러스 등 신종 사이버공격 대응능력 제고<br>한 층 일 네트워크 공동 모니터링 등 국제협력체계 구축             |
| <b>스팸메일</b><br>스팸메일 수신량 감소 [이메일 : 13.8~7중, 휴대전화 : 1.7~0.6중]<br>휴대전화 광고에 Opt-in 방식 도입 [3.31일] |
| <b>개인 정보보호</b><br>개인정보보호법 강제 도입 등 IT분야 개인정보보호법 제정<br>이동통신사 고객정보, 인터넷 주민번호 노출 방지대책 강화         |
| <b>불건전 정보</b><br>불건전정보 심의 및 윤리교육 강화<br>인터넷 정보 책임 강화  |

네트즌 현장 제정 및 Cyber 명예 시민증 발급

## Ubiquitous Korea의 실현