

**mic**

## I. 한국의 정보화

## II. 한국 경제와 IT산업

## III. 정보통신 정책방향

**정보화의 변화**

정보화는 ① 업무혁신을 위하여 ② 전산화(IT도입)을 추진하고 이에 필요한 ③ 환경을 경비하는 과정

**국가사회 정보화 범위**

전자정부	행정 정보화(법의)	전자결재·문서유통· 인사·인원·지방행정 정보화· 재정·세관·국방·환경·복지 등
기업 정보화	금융 정보화	전자상거래·산업분야별 정보화 등 온라인 방탄 사이버트레이딩 등
개인 정보화	기상 정보화	온라인 결제 등
생활 정보화	생활 정보화	자택생활 정보화·사이버카페 등

**정보화에 따른 경제분야의 변화**

**산업 구조의 변화**

- 생산자와 소비자의 직거래 확산 | 중간단계 중간조직 축소
  - 음반소매상 감소 : 12,000(98) → 5,000(00) → 600(03)
- e-biz 전자상거래, 이동통신, S/W 등 신산업 등장
  - '04년 국내 온라인 개인 시장규모 : 1조935억원(연평균 성장률: 55%)
- 기존산업의 정보화를 통한 전자상거래 확대
  - 국내 전자상거래 규모 : 550억원(98) → 300조원(04)

**금융 거래 방식의 변화**

- 인터넷 통킹 등록자 수 : 2,427만명(04년)
- 전체은행의 증거금 중 인터넷통킹 비중 : 29.3%(04년)
  - 특히 시중은행의 경우 인터넷통킹을 통한 업무처리비중(21.2%) 및 CD/ATM(30%)을 주로

**사회 생활 분야 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 냈
- '04년에는 싸이월드 미니홈피, 네이버블로그 등 1인 미디어서비스가 확산
- 싸이월드 미니홈피 일평균 방문자 수 : 426만명(04)

■ 인터넷을 통해 새로운 문화형태가 다양하게 등장
 

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

**9-정치시대의 개막(미 대선 사례)**

**인터넷의 역할·증대 : 웹 민주주의(Webocracy)**

■ 신거지금 모집 및 자원봉사자 규합 청구 가능
 

- 인터넷을 통한 신거지금 모금 : 96년 0불 → 04년 1억불
- 지지자들의 오프라인 소집회를 끌어

■ 후보자와 유권자간 직접 교감의 청구
 

- 후보자 응답이지 가능 변화 : 자료실 | 실시간 정보제공 청구
  - ▷ 정당 협동 연설 및 후원연 폐지 → 인터넷을 통한 선거운동의 중요성 증대
  - ▷ 국회의원 81%가 응답이지를 선거운동에 활용(17대 총선)

■ 블로그(네티즌 1인이 운영하는 인터넷미디어) 영향력 강화
 

- 미국 민주당 대선후보 경쟁 대회에서 경쟁 블로거 40인에게 취재권한 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 이용자  
• 3,158만 명, 인구대비 70% (04.12.)  
• 이용자 세계 2위 (04년 기준, ITU)

이동통신 보급률  
• 3,658만 명, 인구대비 76.1% (04.12.)  
• 미국 54.2%, 일본 68% (04년, ITU)

전자정부 선도국  
• 전자정부 준비지수 세계 5위 (2004, UN)



## 한국 정보화 수준에 대한 세계의 평가

"한국은 이미 세계수준의 정보인프라 구축, '제3의 물결'에 있어서 한국이 참고할 겸증된 모델은 없음" (2001. 6.)

"지난 40여년간 한국이 이루어낸 정보통신 발전은 기적이며, 더 이상 권고할 것이 없는 나라" (2003. 4.)

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

"한국은 앞으로 펼쳐질 디지털 세계에서 미국을 제치고 가장 빠른 영향력을 행사하게 될 것"으로 전망 - 한국은 초고속인터넷의 블라운 세상 (2004. 9.)

## 우리나라 정보화의 성공요인(1)

**우리나라에 가장 적합한 패러다임**

구 분	농업사회(농업혁명)	산업사회(산업혁명)	정보사회(지식혁명)
활성요인	토지	자본, 자본	지식, 경로
우리여건	국제 불리	불리	우리

**국정 최고 책임자의 강력한 추진의지**

- ① 70년 개발연대 : 통신시설 확장에 관련 업무조치법 제정(1978년)
- ② 5장학금(80년대) : 전국 전화 자동화 및 1기구 1전화시대 개막
- ③ 기기통신기본법 제정(84년) - 세계 최초로 정보통신기기 및 정보통신 개방 도입
- ④ 문민정부(90년대) 정부 : 초고속 정보통신망 구축
- ⑤ 정보화국가 기본법 제정(1995년) 정보화촉진기금 마련(1996년)
- ⑥ 국민의 정부(98~02) : 세계에서 컴퓨터를 제일 잘 쓰는 나라 구현 / Cyber Korea 21(99), e-Korea Vision 2000(02) 목표, 국민인 정보와 교육
- ⑦ 참여정부(03~07) : 정보통신 일등국가 건설
- ⑧ Broadband IT Korea vision 2007 계획수립(03), IT839 전략 추진

## 우리나라 정보화의 성공요인(2)

**정부**

- ① 변화를 선도하는 경제 수립
- ② 투자 지원 확보, 기술개발 및 산업 육성(TDX/CDMA)
- ③ 정보화(수요)와 IT 산업 육성(공급) 연계 추진

**기업**

- ① 신속한 의사결정 구조(재벌) : 네트워크 대응
- ② 전략분야(초고속인터넷, CDMA 등)에 대한 집중투자

**개인**

- ① 높은 교육level 및 새로운 기술·기기에 대한 빠른 수용력
- ② 남보다 다르게 앞서고자 하는 문화적 특성(빨라 빨라, 모래밭)

## 우리나라 정보화의 성공요인(3)

**강력한 추진체계 구축**

정부 조직 정비	사업 조직 정비 및 보강
① 82년 통신정책국 설치(정책기능과 사업기능 분리)	① 전자통신연구소('95)
② 91년 통신정책실 및 정보통신국 설치(IT집행부사)	② 한국 전산원('87)
③ 94년 정보통신부 신설	③ 정보통신연구진흥원('92)
④ 96년 정보화 기획실 신설	④ 정보보호진흥원('96)
	⑤ S/W진흥원('98)

**지식정보사회에 맞는 추진체계 정비 및 구축**

mic

- I. 한국의 정보화
- II. 한국 경제와 IT산업 전략
- III. 정보통신정책 방향

**정보통신(IT) 산업의 범위**

- 서비스(의무)
- 풍선 : 기간/별경/부가 통신사업
- 방송 (모디오/비디오) : 지상파/위성/CATV
- 정보서비스 : IP/CP 등
- H/W 및 부품 : 통신기기/방송기기/정보기기 및 부품
- S/W : OS, AS(페키지/개입 등), 컨텐츠
- 정보통신공사업

The headline reads: "IT, 한국경제 절반 먹여살려" (IT, Feeding half of the Korean economy). The article discusses how IT has become a major driver of the economy, contributing 4.6% to GDP growth and 40% to information exchange.

3D Bar Chart showing IT Product Sales (IT수출액) and IT Components Sales (IT부자재액) in South Korea from 2002 to 2005.

연도	IT수출액 (억원)	IT부자재액 (억원)
'02	54.2	154.2
'03	83.8	140.5
'04	210.8	111.1
'05	355.2	171.0

Year	Penetration Rate (%)	Number of Users (Millions)
1998	0.3	0.3
1999	1.0	1.0
2000	2.0	2.0
2001	3.0	3.0
2002	5.0	5.0
2003	10.0	10.0
2004	14.0	14.0
2005	16.0	16.0
2006	17.0	17.0
2007	18.0	18.0
2008	18.0	20.0

1980	1990	1996	2000
\$1,598	\$5,886	\$10,013	\$20,000
TDX	DRAW	CDNA	IT839
1.5천억원	4천억원	1천억원	2.5조원
[그림]	[그림]	[그림]	[그림]
7조원 (89~94)	128조원 (91~94)	97조원 (96~99)	600조원 (03~07)
전화모뎀 (2.4Kbps)	초고속 인터넷망 (1.5~2Mbps)		광대역 통합망 (50~100Mbps)
통신기술 자립	정보인프라 강국		정보통신 일류국가

The diagram illustrates the following points:

- Top Left:** A box containing the text "전 세계 이동통신 모바일 가 사용 1,066억명" and "한국 310억명 차지(약 28.8%)".
- Bottom Left:** A box with the text "쓰기 서비스 도입" and "TV, EMAIL, GAME" below it, with arrows pointing to a smartphone icon.
- Bottom Right:** A box with the text "세계로 단계별 기관 협력" and "고준화 모 수출 지원" and "강용기술 개발" below it, with arrows pointing to a laptop icon.
- Center:** A large image of a hand holding a smartphone.
- Bottom Center:** A box with the text "기자국 설치, 광대역 통합망 구축 등 인프라 확충" below it, with arrows pointing to the smartphone and laptop icons.
- Bottom Bottom:** Two boxes: one for "정책 수립, 정부 차원" and one for "기술 혁신" at the bottom right.

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

The diagram illustrates the 'National Information Society Vision and Policy Roadmap' (정보통신부 비전 및 정책목표) for the year 2015. It features a central house-shaped graphic with the text 'Information Society 2015' above it and 'Information and Communications Ministry' below it. The house has two main sections: 'Information and Communications' on the left and 'Information Society' on the right. The roof of the house contains the text 'Information and Communications' and 'Information Society'. Below the house, the text 'Information and Communications 2015' is written.

**Information and Communications**

- 국제화로 (Internationalization)
- 정보통신부 예산

**Information Society**

- 국민소득 2만불 달성을 목표로 하는 IT&IT
- 따뜻한 디지털 세상

**Information and Communications 2015**

**Information and Communications Policy Objectives**

1. 정보통신부 예산 전면화
2. 「IT산업 경쟁력 강화」
3. 통합서비스 고도화
4. 글로벌 IT협력 강화
5. 우편서비스 혁신

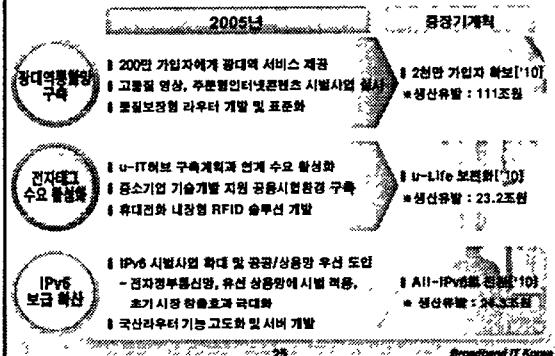
The diagram illustrates the relationship between three main categories: Service, Infrastructure, and Product.

- Service** (Left):
  - WLAN 서비스
  - DMB 서비스(시제품)
  - 유니버설 서비스
  - 정보서비스 서비스
  - HFC 서비스
  - TV-CDMA 서비스
  - IP-DSL
- Infrastructure** (Center):
  - 한대역 통합망(BcN)
  - IFI-센서 네트워크(USN)
  - 차세대 인터넷 주소체계(IPv6)
- Product** (Right):
  - 국내 신성장동력
  - 차세대 인용통신 기기
  - 디지털 TV 기기
  - 음 내보드크 기기
  - IT SoC 반도체
  - 차세대 PC
  - 일파다운 SW
  - 디지털전형호 및 SW 솔루션
  - 정보서비스 기기
  - 신기술

8대 선도서비스 도입 및 확성화		2005	종합기획팀
WiBro	IEEE 세계 표준 [제정 20]	시행서비스 [실시 40]	800만 이용자 확보 ('11)
DMB	DMB 상용서비스 [개시 20]	150만 가구 보급 [연말]	전국 지상파 DMB 개시 ('06)
홈네트워크	BgvNPIv6 연동 [제작 30]	제주도 상용서비스 [시작 10]	1,000만 가구 보급 ('07)
플레티ックス	단말기 플랫폼 표준화 [제작 10]	제그리더 성능강화 [완료 40]	400만 차별화 보급 ('07)
RFID	9개 분야 시범사업 [완료 40]	태그리더 성능강화 [완료 40]	u-Life 보편화 ('10)
W-CDMA	23개 주요 도시 방구축 [당기]	제작 완료 ('06)	시지역 전국망 구축 ('06)
자상형DTV	시민편의 디지털방송 [제작 40]	이용자 100만 확보 [연말]	디지털방송 전국 실시 ('08)
VoIP	상회속재해도 [제정 20]	92	400만 이용자 확보 ('08)



30대 유통업계 출판



**1969-2007 삼성장동력 성과 및 계획(2)**

연도	성과 및 계획	연간 매출 (10억 원)	세계 시장 점유율 (%)
'69년	1. 첫 전자기기 제작	1,400	15
'70년	2. 첫 텔레비전 출시	1,400	15
'74년	3. 첫 텔레비전 해외 수출	1,400	15
'76년	4. 첫 텔레비전 해외 생산 개시	1,400	15
'78년	5. 첫 텔레비전 해외 판매 개시	1,400	15
'80년	6. 첫 텔레비전 해외 생산 확장	1,400	15
'82년	7. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'84년	8. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'86년	9. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'88년	10. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'90년	11. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'92년	12. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'94년	13. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'96년	14. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'98년	15. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'00년	16. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'02년	17. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'04년	18. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'05년	19. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15
'07년	20. 첫 텔레비전 해외 판매 확장	1,400	15

**설정서 IIT839 전략 기대효과**

**IT 생산**

연도	2004	2005(e)	2007(e)
IT 투자	241	265	380조 원
GDP 증가율	7.4%	8.1%	9.0%

**IT 수출**

연도	2004	2005(e)	2007(e)
IT 투자	747	854	1,100억 달러
GDP 증가율	10.0%	11.0%	12.0%

**IT 고용**

연도	2004	2005(e)	2007(e)
IT 투자	128	131	144만 명
GDP 증가율	4.0%	4.5%	5.0%

**1인당 국민소득**

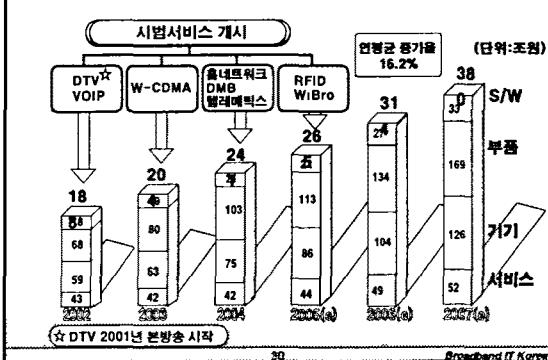
연도	2004	2005(e)	2007(e)	2008(e)
IT 투자	14	2.0	16	20
기타 IT 투자	2.5	3.5	3.5	4.0
기타 투자	12	13.4	15.3	16

\* 출처 : KISDI / 2008년도

\* 출처 : KISDI / 2008년도

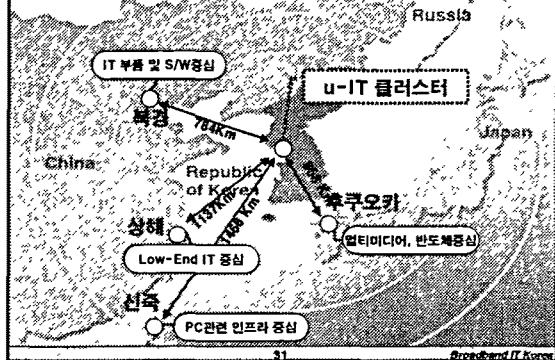
## IT839 전략 생산 유발 프로세스

mic



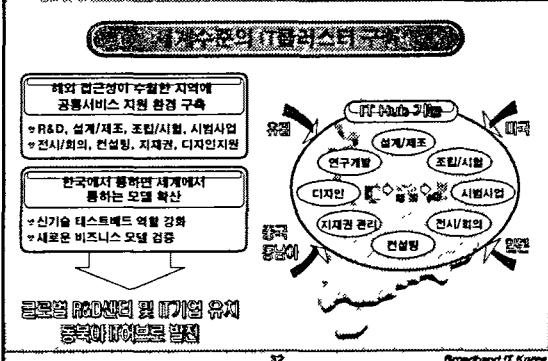
## 동북아 IT 하브 구조

mic



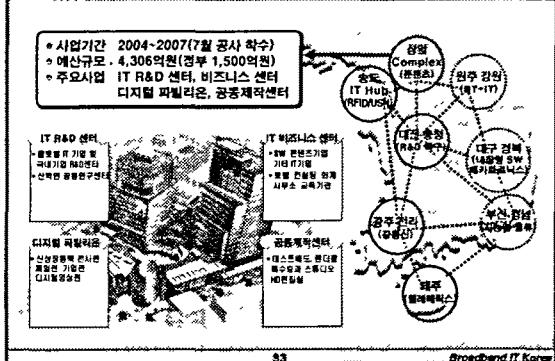
## 동북아 IT 하브 본점 조성

mic



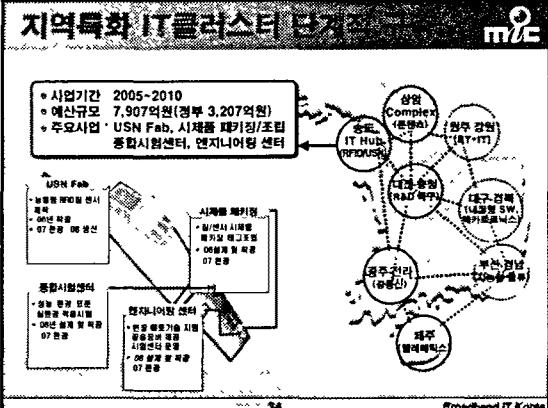
## 지역특화 IT 클러스터 단계적

mic



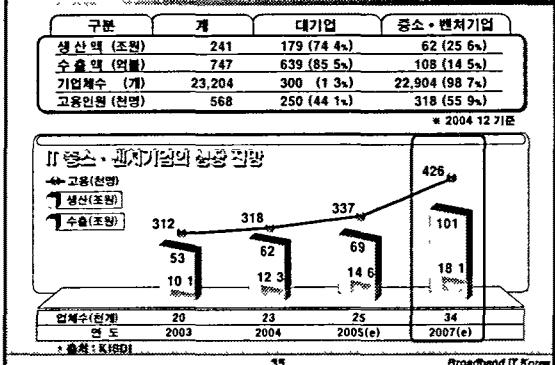
## 지역특화 IT 클러스터 단계적

mic



## IT 중소·벤처기업 협력 및 지원

mic



증정 기업의 생태계 재조성	기대 효과
<ul style="list-style-type: none"> <li>증정 추진 과제</li> <li>IT 품소·벤처형 DB구축</li> <li>친환경 기회 운용 활성화</li> <li>경쟁·기술 혁신 및 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>'05년 성과 목표</li> <li>17,000개 기업 영업현황</li> <li>분기 1회, 200회 이상</li> <li>전문가(1천여 명) 활용</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>증정 확산</li> <li>증정 추진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스타기업군 육성</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>기술 혁신</li> <li>역량 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>핵심기술 교육(1200명)</li> <li>RFID 응용 개발</li> <li>국내 R&amp;D 성과를 이전촉진</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>자금·경영 혁신</li> <li>환경 개선</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>규약 개선, IR 지원(12회)</li> <li>공동구매·제작 협력 개선</li> <li>BRICS에 19국 진출</li> <li>50만 기업 경보화</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>자생적</li> <li>성장기반 조성</li> </ul>

The diagram illustrates the concept of 'Digital Korea' (디지털 국력) as a central theme, surrounded by four interconnected pillars:

- 제 난 그 때** (Government): Focuses on improving government efficiency and citizen participation.
- 제 난 그 때** (Business): Focuses on creating a competitive business environment and protecting consumer rights.
- 제 난 그 때** (Citizen): Focuses on enhancing the quality of life through various services.
- 제 난 그 때** (Culture): Focuses on preserving and promoting Korean culture and tradition.

Below these pillars, the text states: "为了通过数字政府和数字社会的建设，实现国家运营系统的现代化和国家社会的全面经济革新，而构建的数字国力" (To build Digital Korea, which aims to modernize the national operational system and achieve comprehensive economic innovation through the construction of digital government and digital society).

you-Korea, Korea 개념	
<b>u-Korea</b>	유비쿼터스 기술 기반으로 국가의 모든 지원을 지능화·네트워크화하여 국가시민 시스템 혁신 국민 삶의 질 향상 및 국가경쟁력이 폭넓적으로 강화되는 지능기반시대
⇒ 경제, 사회, 생활, 기술 층면에서 다음과 같은 개념을 내포	
<b>you-Korea, 당신이 대한민국입니다.</b>	
<b>[경제] Unified</b>	<b>[사회] Unified</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경제 시스템의 경쟁력을 끌고</li> <li>▪ 새로운 비즈니스 창출</li> <li>• 일자리 창출로 성장시킨 시장</li> <li>• 국가적 부(富) 확복</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 친환경 있는 미래형과 미래형 교감</li> <li>• 기기나 네트워크로 인식하고 누구나 간단하게 인식하고 이를</li> <li>• 대중의 고민하는 가치관과 협력으로 세대간 차이를 넘어 환경경쟁력 조성</li> <li>• 경제와 국민통합과 융복</li> </ul>
<b>[생활] Universal</b>	<b>[기술] Ubiquitous</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털 누리는 디지털 세상</li> <li>• 모든 국민에 혜택을 받을 수 있도록 다양한 개인화 서비스나 디스플레이를 사용하는</li> <li>• 누구나 알고, 즐기면서 이용할 수 있는 모ern한 서비스와 풍경</li> <li>• 소외계층을 만족 생각하는 자발 있는 세상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모든 사람과 사물이 연결</li> <li>• 언제 어디서나 누구나 무엇이든 네트워크에 간편하게 연결</li> <li>• 사람-사람뿐만 아니라 사람과 사물 사물에 연결</li> </ul>

인터넷 디지털 세상 구현	
만연되고 있는 역기능의 해소	
 비바이러스	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유태전화 바이러스 등 신종 사이버공격 대응능력 제고</li> <li>■ 한 중 일 네트워크 공동 모니터링 등 국제협력체계 구축</li> </ul>
 스팸메일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스팸메일 수신단 갑작 [이메일 : 13.8~7종, 유태전화 : 1.7~0.5종]</li> <li>■ 유태전화 광고에 Opt-in 방식 도입 [3.31일]</li> </ul>
 개인 정보보호	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인정보영향평가제 도입 등 IT분야 개인정보보호법 개정</li> <li>■ 이동통신사 고객정보, 인터넷 주민번호 노출 방지 대책 강화</li> </ul>
 불건전 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 불건전정보 실의 및 윤리교육 강화</li> <li>■ 인터넷 불건전정보 차단</li> </ul>
<b>네트워크 협장 체결 및 Cyber 망에 시민층 발급</b>	

