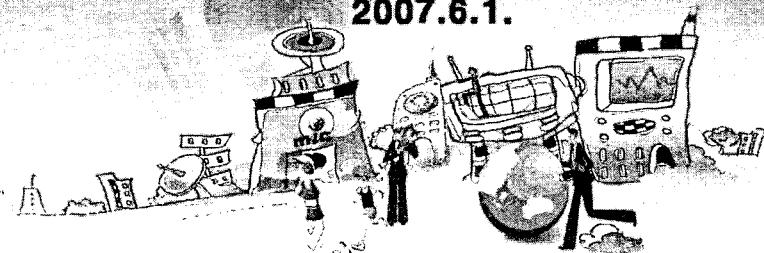


초청강연 |

주 제 : 디지털 희망 한국 실현을 위한 정보통신 정책 방향
연 사 : 부산체신청장 신순식

디지털 희망한국 실현을 위한 정보통신 정책방향

2007.6.1.



부산 체신청

MIC 정보통신부

목 차

I 디지털 혁명과 한국의 디지털 트렌드

II 한국의 도전과제와 IT의 역할

III 2007년도 정보통신 정책방향

IV 디지털 희망한국의 미래 모습

디지털 노마드 시대의 도래

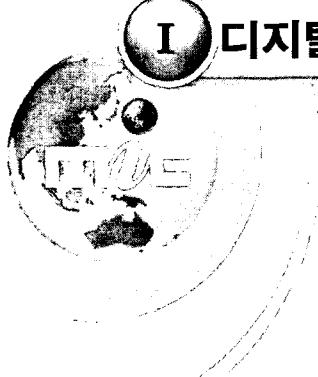
mic

죽고 나는 자는 반드시 망할 것이다
죽어가는 사만이 살아남을 것이다



- 드릴제국 트유크 경관 -

I 디지털혁명과 한국의 디지털트랜드



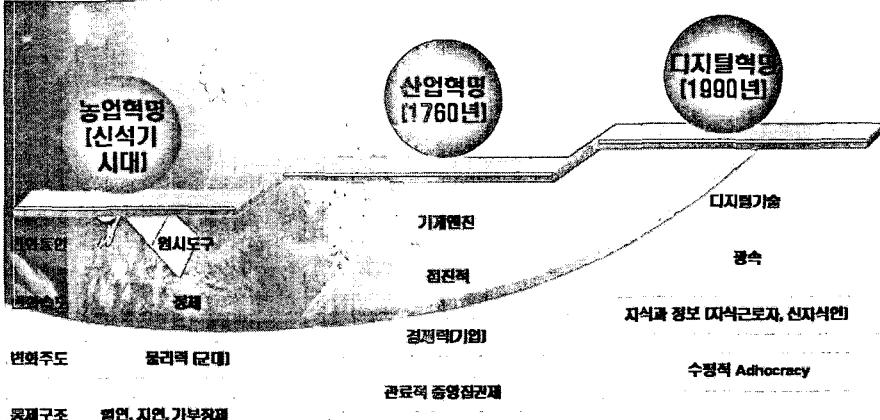
1. 디지털 혁명과 경제사회 패러다임의 변화



인류역사상 3번째 혁명 : 농업→산업→디지털 (지식정보)

◦ 지식정보사회 : 통신, 컴퓨터 등 정보기술의 급속한 발전

- 지식정보사회에서는 물질과 에너지보다 지식과 정보가 부가가치창출과 국가경쟁력의 원동력



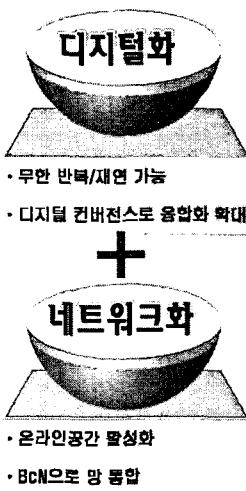
2. 한국사회의 디지털 트렌드



IT 혁명의 기반

각 분야의 변화

주요 변화상



정 치

→ 사회적 이슈에 대한 직접 참여
정당활동의 인터넷 활용 일반화

경제/산업

→ 디지털 경제의 확산
디지털 컨버전스의 일상화

사회/문화

→ 1인 미디어를 통해 자신 표출
인터넷기반의 다양한 미디어
새로운 UCC 문화 정착

개 인

→ 온라인 1촌 맺기 등
한국 특유의 온라인 문화형성

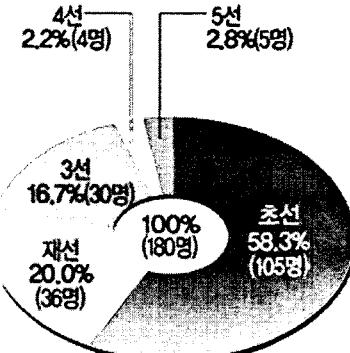
3. 정치변화의 트렌드 - 참여정치의 확산



- 17대 국회의원 299명 모두 홈페이지를 운영하고 있으며, 이 중 60.2%인 180명이
싸이월드 미니홈피와 네이버의 블로그를 운영
- “투표하면 끝? – 나는 UCC로 정치에 참여한다”
 - '97년 TV토론, '02년 인터넷 커뮤니티에 이어 '07년은 UCC가 대선여론을 주도할 전망



■ 선수별 미니홈피·블로그 이용 현황



4. 경제변화의 트렌드 - 신산업의 등장



e-business, 전자상거래

* 국내 전자 상거래 규모 : 119조원[01] → 358조원[06]

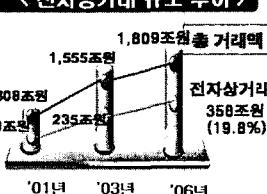
e-러닝, 인터넷게임, 동영상, 음악 등

디지털 콘텐츠 관련 S/W산업 성장

* 국내 디지털콘텐츠 시장규모: 3조3천억원[02] → 7조6천억원[06]

인터넷포털, DB구축 등 정보처리 및 운용사업

< 전자상거래 규모 추이 >



Off-line vs On-line



40만명
남대문시장
방문자[1일]



130만명
옥션
방문자[1일]

오프라인게임 vs 온라인게임



7천억원
오프라인 게임



2조5천억원
온라인 게임

스포츠 VS e-스포츠



100만명
경마회원



1,200만명
카트라이더 회원수

5. 사회/문화의 트렌드 – 새로운 미디어 출현



1인 미디어와
집단지성

인터넷기반의
다양한 미디어

UCC와 댓글
문화 정착

- ④ 싸이월드, 블로그 등 1인 미디어를 통해 자신을 표출

- ⑤ Web 2.0의 개방성, 확장성을 바탕으로 집단지성 구현

* 대표적 서비스: 네이버 지식IN, 애후, 엠파스 지식검색 서비스

- ⑥ IPTV, 곱TV 서비스 등 뉴미디어 출현

- ⑦ 인터넷 포털, 인터넷 신문 등의 영향력 확대로 미디어

광고시장의 구조 변화

* 인터넷광고 시장규모(점유율): '02년 2,243억원(3.3%) → '06년 8,822억원(12.4%)

- ⑧ UCC와 댓글이 만들어 내는 새로운 문화

- 이용자가 제작하는 UCC와 댓글이 또 하나의 중요한 여론으로 인식

* 판도라 TV 등 UCC 전문포털 등장

* 방송사 홈페이지를 통한 UCC공유의 잘 마련(KBS '내仑', MBC '드라마판', SBS '넷TV')

6. 개인 생활의 트렌드 – 한국 특유의 온라인 문화



- ① 한국 특유의 사이버 '1촌문화'

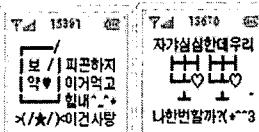
5.31 지방선거 – 갑성정치 도구로 싸이월드
1촌 맷기를 활용하여 네티즌과 교감

1촌의 파도를 탄다.

온라인
1촌 맷기

이모티콘으로 통한다.

네티즌으로
소통하기



- ② 음성통화보다 문자가 더 친숙

청소년의 월 평균 문자 발신량 수 약 700건
(SKT 2007.2월 조사)

문자로
대화하기

이제는 문자로 대화한다.

Always
On 세대

메신저를 통해 연결된다.

- ③ 인터넷 이용자 45.2% 메신저 이용

MSN, 네이트온, 애후 메신저, 다음메신저, 버디버디 등
다양한 종류의 메신저를 이용하여 채팅은 물론, 업무처리
까지 하고 있음

II

한국의 도전과제와 IT의 역할



1. 지금 한국은? : 토약 또는 정체의 갈림길

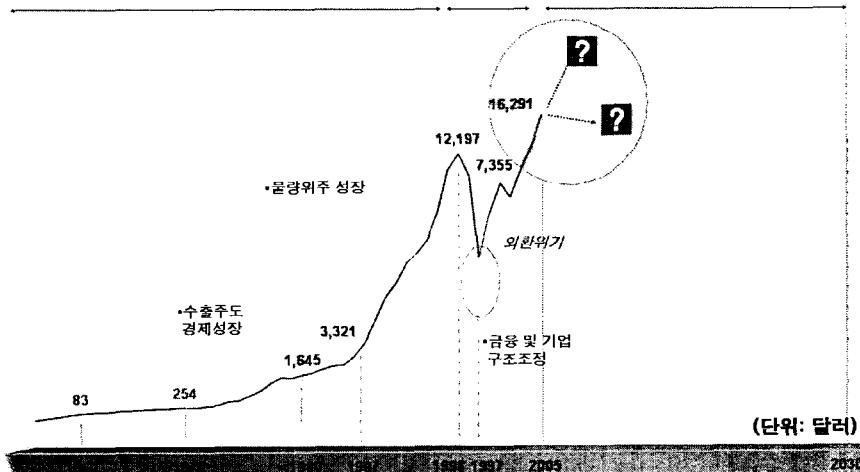


1인당 국민총소득(GNI) 추이

압축 성장기

전환기

희망한국 도약의 시기



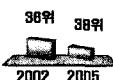
2. 우리가 해결해야 할 과제



낡은 사회시스템

- 공공부문의 비효율성
- 사후복구영 안전관리
- 낙후된 교육

정부행정 효율성
(단위 : IMD 순위)



마케정보사회 진전

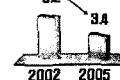
- 네트워크간 연동 미흡
- N-사회에 대한 불안감 고조
- 기술발전 속도 > 규범 마련 속도



성장잠재력을 저하

- 혁신기술 부족
- 제조업의 부가가치 하락
- [저출산] 생산 가능인구 감소
- 고령화 복지 비용 증가

제조업 부가가치 증가율
(단위 : %)



경제사회 양극화

- 비정규직 문제
- 지역간 격차 ↑
- 문화격차 ↑
- 경제적 격차 ↑

소득양극화지수
(단위 : 대자수)



세계화 대응 미흡

- 국가브랜드 가치 ↓
- BRICs 등 신중국가 주력 심화
- 상시적인 남북 긴장관계 지속

국가브랜드 가치
(단위 : GDP 대비 가치, %)

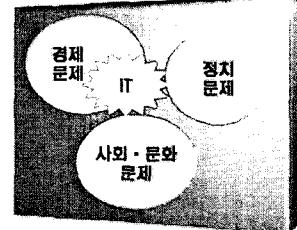


3. IT가 Solution...

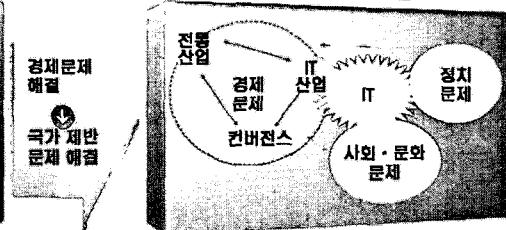


② IT의 잠재력을 활용한 Paradigm의 전환

현재

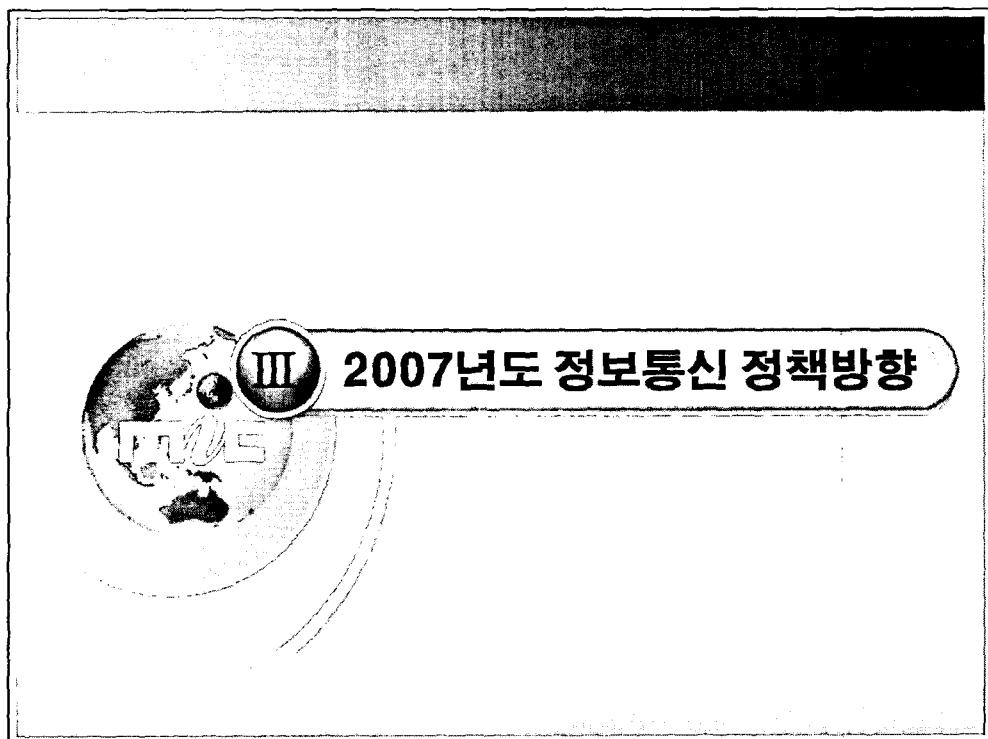
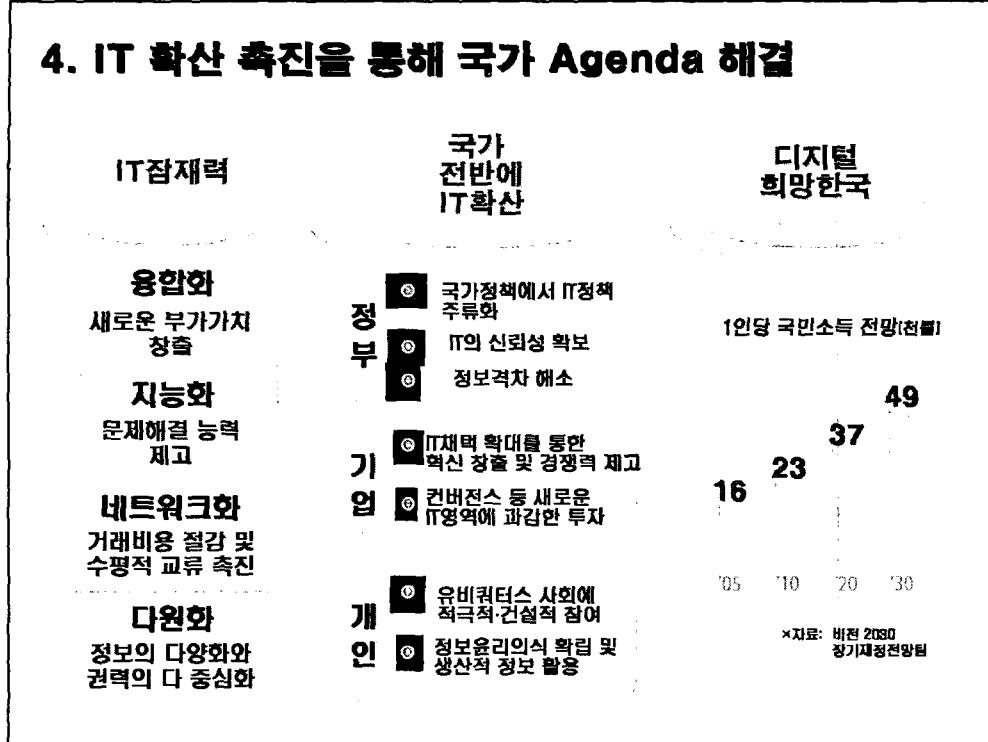


향후 10년



국가균형발전, 문화강국 등 국가 Agenda 3 IT로 해결할 수 있는 엄청난 IT 활성 전략 필요

4. IT 확산 촉진을 통해 국가 Agenda 해결



디지털로 하나되는 희망한국

1 방송통신 융합의
조기 실현

2 IT혁신으로
유비쿼터스 사회 실현

3 IT산업의
글로벌 경쟁력 강화

4 정보사회 역기능
해소와 새로운 규범 정립

5 글로벌 IT리더십
강화

1. 방송통신 융합의 조기 실현(1)



공익성 강화

- 공의적·보편적 서비스 확대와
이용자 권익 보호
- 방송의 공공성·공정성 제고와
문화 다양성 확대

산업 활성화

- 21세기 신성장동력 창출과
국가경쟁력 강화
- IT 및 콘텐츠 산업 활성화를
통한 디지털 강국 구현

방송통신 통합기구 출범

- ◎ 독립성 보장 측면에서 대통령 소속 합의제 행정기관 설치
- ◎ 진흥적 측면에서 독임제적 요소를 포함

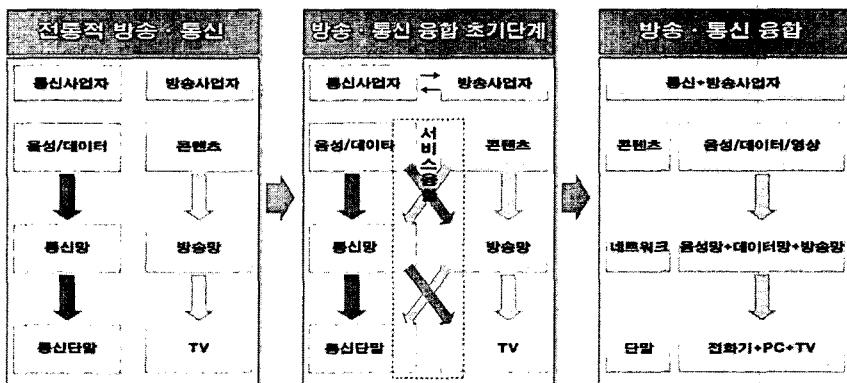
〈참고〉 방송통신 융합의 개념



방송·통신 융합 개념

- 디지털기술의 발전과 전송망의 광대역화에 따라 통신과 방송의 네트워크, 서비스, 콘텐츠, 사업자의 경계가 허물어지는 현상

방송·통신 융합 전개 방향



1. 방송통신 융합의 초기 실현(2)



IPTV 도입 및 활성화

- ④ IPTV 산업의 파급효과를 고려하여 통신/방송의 2분법적 선택보다 융합 서비스에 적합한 규제체계 도입 필요
※ 2012년까지 생산유발효과 11.8조원, 고용효과 6.7만명으로 예상
- ⑤ 융합주진위원회를 중심으로 정통부와 방송위가 조기법제 정비 노력

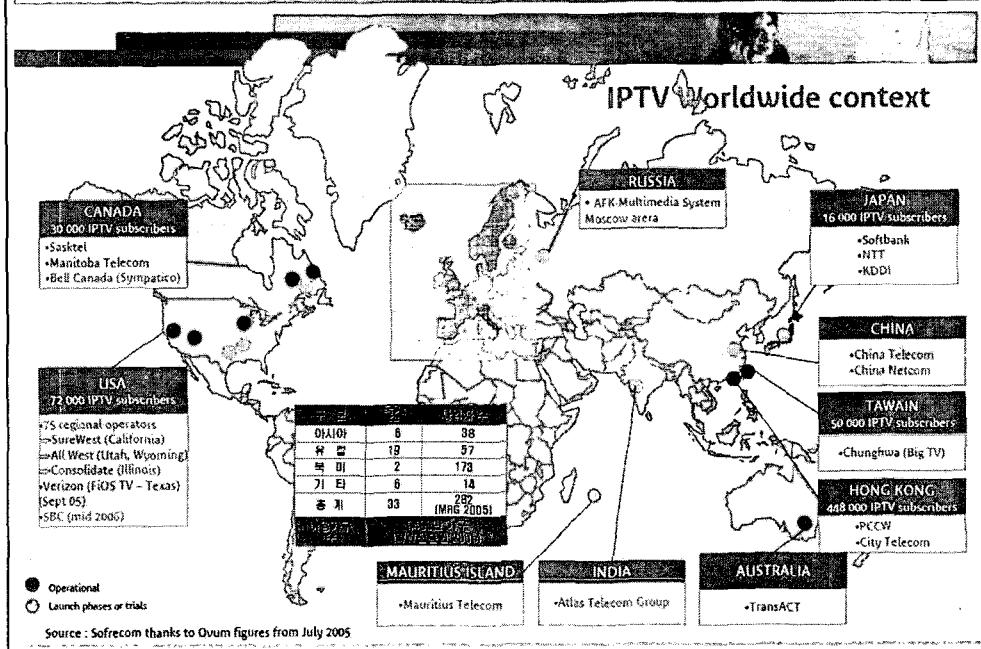
신규서비스 확산 촉진

- ⑥ HSDPA 전국망 구축, WiBro 수도권 및 지방 5대 광역시 망구축 완료
- ⑦ 시내전화와 인터넷전화간 번호이동 등 인터넷전화 활성화 방안 마련

방송이 디지털전환 확대

- ⑧ 디지털방송활성화특별법(마칭) 제정 및 소외계층 지원방안 강구
- ⑨ 지상파 DMB 서비스 전국확대 및 유럽·아시아 지역에 DMB 확산 지원

〈참고〉 전세계 IPTV 도입 현황(2005년말)



2. IT 확산으로 유비쿼터스 사회 실현(1)

분야별 IT 활용사업 추진

① U-농업 등 RFID, USN으로 산업

생산성 및 투명성 제고

* 서비스산업 정보화증진대책 마련

* 농축산물단지에 RFID센서 모니터링 실시

② IT기술을 활용한 취약계층 지원

* 위치기반서비스를 활용한 정신자체장애인 지킴이 서비스, 시각장애인용 보행안내 서비스 제공

③ U-스쿨존, U-City 구축으로

편리하고 안전한 생활 지원

* USN속도감지 센서, 산업폐기물관리시스템 구축

④ IT로 첨단 국방체계 구축 지원

* 시범부대를 선정하여 USN기반 무인감시체계 운영

공공·민간의 전면적 IT확산 지원

2. IT 확산으로 유비쿼터스 사회 실현(2)



유비쿼터스
IT 인프라
고도화

- ④ 유·무선 가입자망 고도화 [550만→820만] 및 FTTH 상용망 확대
[10만→180만회선]
- ⑤ 정부, 공공기관의 IPv6 도입 컨설팅 실시 [2010년까지 전환 완료]

국가
정보자원관리
혁신

- ⑥ 정부통합전산센터 제2센터(광주) 완공 및 24개 부처 시스템 이전
- ⑦ 성장유망 전략사업 분야의 지식정보자원 DB 구축

인터넷
이용환경
고도화

- ⑧ Web 2.0 기술표준 로드맵 수립, UCC 활성화 방안 마련
- ⑨ 휴대전화를 활용한 모바일 결제 표준규격 개발

3. IT 산업의 글로벌 경쟁력 강화(1)



IT 핵심기술 경쟁력 확보

07년 외교회제 성공적 마무리

- ⑩ 30Mbps급 3G Evolution시스템
[08년 상용화]
- ⑪ 휴대폰 내장형 모바일 RFID 기술
[08년 상용화]
- ⑫ 호흡, 심전도 등 생체정보를 인식,
처리하는 바이오센서 상용화

미래지향적 신규회제 창출

- ⑬ 국방통신망 WiBro 적용기술
- ⑭ 차세대 항공기용 임베디드 시스템
- ⑮ 무안경 3차원 DMB기술

08년 글로벌 기반 마련

- ⑯ WiBro 해외진출지원반, 국제공인인증기관 운영
- ⑰ e-IT 클러스터 착공, RFID/USN 종합 지원센터 조성
- ⑱ 네트워크로봇의 콘텐츠·가격 다양화 → 상용화 기반 구축

3. IT산업의 글로벌 경쟁력 강화(2)



글로벌 핵심인력 양성

- ◎ SOC 등 석박사급 고급인력 공급기반 확충(200명)
- ◎ 산·학 연계 IT멘토링 실시(810건) 및 맞춤형 재교육(1,200명) 지원
- ◎ 국내외 시장·기술환경을 고려한 중장기 인력양성계획 수립

혁신형 IT중소기업 지원

- ◎ 현장기동대책반 운영을 통한 기술, 경영애로 현장 지원
- ◎ 신제품(NEPI) 인증기업 우대, 기술담보 확대 등 유망기업 집중 육성
- ◎ M&A펀드 활성화, 대·중소기업 상생협력 등 건전한 기업생태계 조성

SW산업 경쟁력 강화

- ◎ SW개발 프로세스 품질인증제도, 공공SW 구매제도 개선 혁신
- ◎ 공개SW 및 미래주도형 DC 기술개발 및 상용화 추진
- ◎ 세계적 SW/DC 허브로 조성 중인 누리꿈 스퀘어 완공

4. 정보사회 역기능 해소와 새로운 규범 정립



개인정보보호 강화

- ◎ CCTV, RFID 등 신규매체에 대한 개인정보보호 가이드라인 마련
- ◎ 개인정보영향평가제 도입
- ◎ 주민번호 대체수단(i-PIN) 활성화

디지털기회 확대

- ◎ 전국 농어촌 초고속인터넷망 구축 완료
[08년 기준 88.9%]
- ◎ 장애인 방문 정보화교육 및 공공기관의 웹 접근성 준수 제도화
- ◎ 『자원봉사 온라인 포털』 구축

정보사회 역기능 해소 신규법 정립

- ◎ 제한적 본인확인제 본격 시행
- ◎ 스팸발송 IP차단 소요시간 단축(현재 7일→1일)
- ◎ 이용자가 웹사이트의 정보보호방침을 쉽게 평가할 수 있는 P3P S/W 개발 및 보급

- ◎ 중소기업의 정보보호 대응능력 강화
* 공개 웹 방화벽 보급(2천개), 10만개 홈페이지 대상 악성코드 일일점검
- ◎ 금융, 교육 분야 암호이용 가이드라인 보급

━건전한 인터넷 이용질서 확립━

━안전한 사이버환경 구축━

5. 글로벌 IT리더십 강화



IT산업의 해외진출 지원

- ④ DMB·WIBRO 및 전자정부 성공모델의 해외진출 지원
 - 정부간 협력강화 및 전시회·포럼 등 홍보지원
- ⑤ 정보격차해소 지원사업을 통해 BRICS 전략국가 시장진출 기반 조성
 - 개도국 IT인력 양성, 정보접근센터 구축, 인터넷 청년봉사단 파견 등



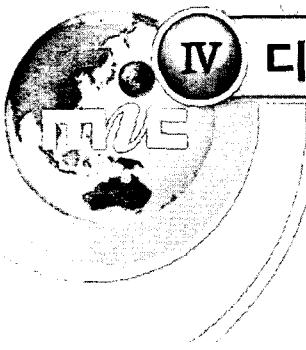
IT투자유치 및 국제리더십 제고

- ⑥ 글로벌 IT R&D센터 유치 및 기유치 센터 연구성과 내실화 지원
- ⑦ Korea IT IR을 개최하여 중소유망 IT 기업에 대한 외국인 투자유치 기회 제공
- ⑧ '08년 ITU Telecom Asia 유치, OECD ICT 장관회의 준비 등을 통해 국제위상 강화
- ⑨ 한-미 FTA IT분야 협상타결 추진 및 기타 진행중인 FTA(캐나다, 인도 등) 적극 대응

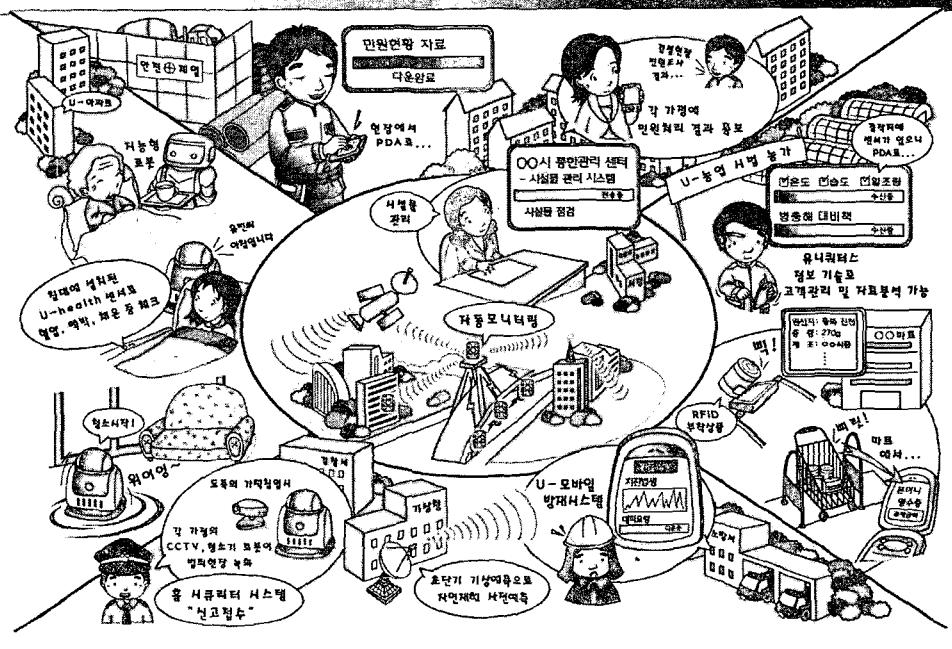


IV

디지털 희망한국의 미래 모습



1. 미래의 생활 모습



2. 디지털한국의 미래 위상

국민소득 3위·GDP 9위

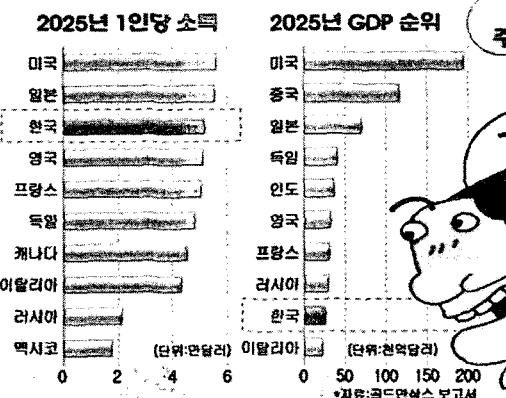
한국은 21세기 세계경제를 지배할 또 하나의 '브릭스' (BRICs·브라질 러시아 인도 광국)다.

브릭스는 성장잠재력이 높은 신통상체제를 브라질·러시아·인도·중국을 일컫는 말로, 이들의 유연한 부자문행인 끌드민스키가 4년 전 거시경제 안정성과 경제 발전, 교역 개방, 부자문책, 교육의 질 등을 생각한 후 이를 신통상체제를 브릭스로 지정했다.

그럼 민족국가는 최근 브릭스 외에 성장잠재력이 높은 국가를 일컫는 '넥스트밀리언' (next eleven)을 선정했다. 끝드민족국가는 '넥스트밀리언'이 한국을 비롯, 방글라데시·이집트·인도네시아·이란·멕시코·나이지리아·파키스탄·필리핀·터키·베트남 등이라고 소개했다.

이 중에서도 가장 높아이는 나라가 바로 한국이다. 팔도만에서의 세계 경제 규모 3위를 이끌고 있는 점을 고려해 '현재 아시아 3위 경제국'으로 한국이 성장잠재력 면에서 다른 나라에 비해 월등한 위치에 있다고 밝혔다. 그는 보고서에서 한국의 경기 전망과 함께 2025년 한국의 국내총생산(GDP)은 2025년 2조 6250억달러에 달해 세계 9위 경제국에 진입할 것이라고 예상했다. 2005년 한국 경제의 GDP는 8000억 달러로 세계 11위였다.

글드만삭스는 2020년 세계 GDP
경제학은 미국 중국 일본 독일 인



골드만삭스
주요 22개국 분석

•자료: 글드만하스 보고서
•22쪽국·영주(2013년 1월호수 4월국·영주 등 11

• 22세기 기술(GA) 트렌드 대회+엑스포

10. *Leucosia* sp. (Diptera: Syrphidae) from the same locality as the last species.

10. The following table gives the number of hours per week spent by students in various activities.

1000

Continued from back cover

卷之三

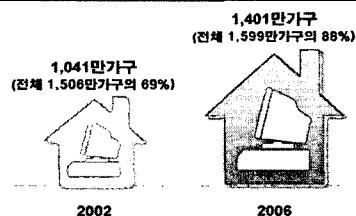
감사합니다.

〈참고〉참여정부 정보통신 정책성과

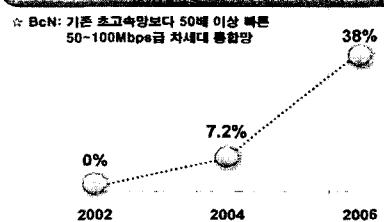


세계 최고 수준의 정보화 달성

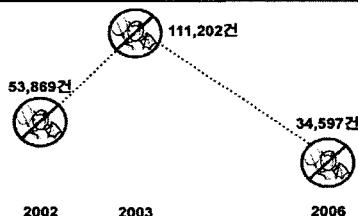
초고속 인터넷가입가구(전체가구대비 가입율)



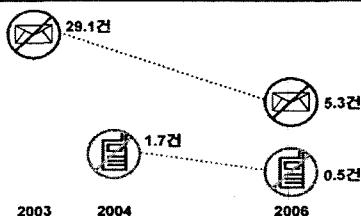
초고속망 대비 광대역통합망(BcN) 구축 비율



해킹/바이러스 신고건수



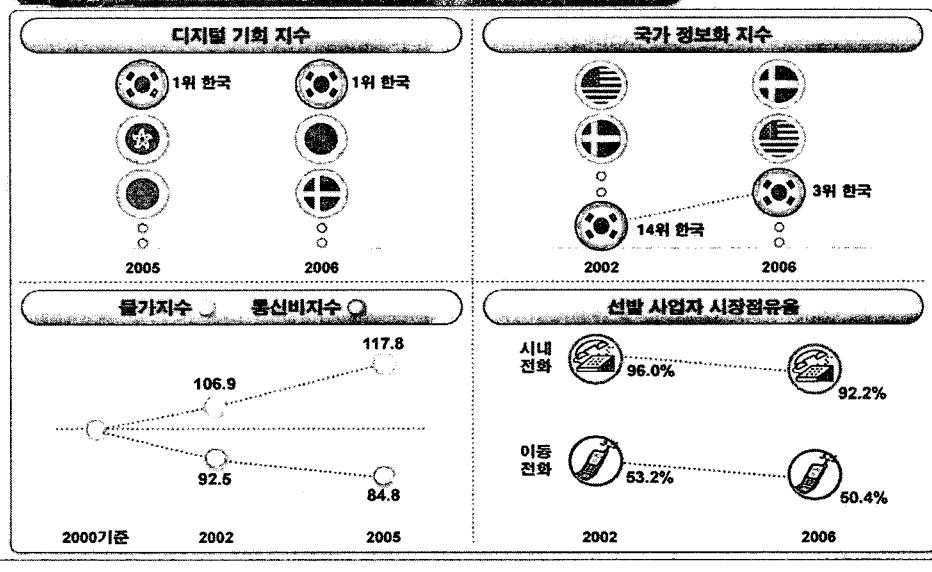
이메일/휴대폰 스팸건수(일평균)



〈참고〉 참여정부 정보통신 정책성과



② 정보통신 일등국가 도약 및 국민 서비스 편의 증진



〈참고〉 참여정부 정보통신 정책성과



③ 한국경제의 신성장동력 창출 및 기술선도국 보상

