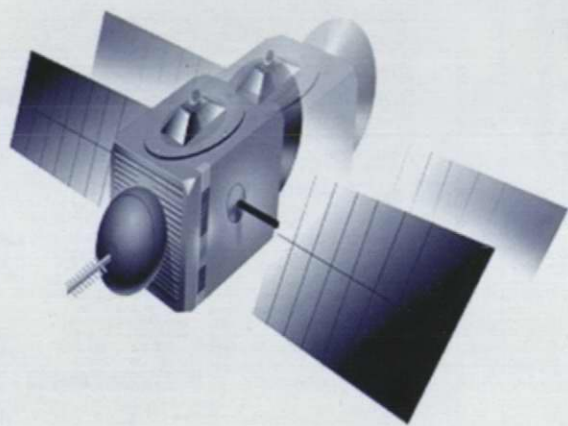


6대 중점기술 분야에 4조1,442억 투입

인터넷, 광통신, 디지털방송, 무선통신 등



2000년부터 5년동안 차세대 인터넷, 광통신 등 정보통신기술 개발에 정부와 민간 자금 4조1,442억원이 집중 투입된다. 정보통신부는 최근 정보통신기술 개발을 중점 지원해 현재보다 1천배 빠른 인터넷 기술을 개발, 국민이 인터넷으로 동영상을 원활히 볼 수 있는 기술적 기반을 마련하고 '98년 현재 3백억 달러인 정보통신 수출액을 2004년까지 1천억 달러로 증대시키는 내용의 '정보통신기술개발 5개년 계획'을 발표했다. <편집자>

이 번에 발표한 정보통신기술개발 5개년 계획은 김대중 대통령이 8·15 경축사에서 밝힌 지식기반 구축과 '사이버코리아21'의 이행을 위해 마련된 것으로 정보통신기술개발 정책자문위원회의 심의를 거쳐 확정됐다.

정통부는 이를 위해 통신사업자, 제조업체, 정부출연연구소, 대학 등 국내 정보통신 연구개발기관들이 총 결집, 정부와 공동으로 차세대 인터넷, 광통신, 디지털방송, 무선통신, 소프트웨어, 컴퓨터 등 6대 중점기술 개발사업에 역량을 집중시킬 계획이다.

이번 사업의 소요재원 4조1,442억원 중 정부는 출연 1조1,947억원과 융자 2조4,510억원 등 모두 3조6,457억원을 투자하고 민간에서는 각 기술개발 분야에 '매칭펀드' 방식으로 참여, 약 4,985억원을 투자한다.

2대 기반분야인 부품과 원천 기초기술분야에는 2004년까지 6대 중점사업 투자액의 40% 정도인 약 5천억원(부품:3,500억원, 원천:1,500억원)을 투자할 계획이다. 정통

부는 이같은 기술개발을 통해 국내 정보통신산업의 구조적 문제점인 핵심부품의 해외의존도를 획기적으로 줄여 나갈 계획이다.

정통부는 이와 함께 기술개발에 대한 산업체의 적극적인 참여와 '매칭펀드(Matching Fund)'의 원활한 조달을 위해 산업체의 수요제기 시점에서 과제가 생성될 수 있도록 탄력적인 기술개발과제 발굴 체계를 도입하는 한편, 인력양성, 표준화, 정보통신관련 정책연구의 강화, 기술정보 유통체계의 개선 등을 함께 추진할 방침이다.

또한 국내 연구기관들의 자체 연구개발 활동만으로는 선진국 기술수준을 따르는 것에 한계가 있다고 보고 이룬 기간에 세계 수준의 기술을 습득, 국제표준을 선도할 수 있도록 선진 연구기관들과의 국제공동연구를 전 분야에 걸쳐 더욱 확대, 강화해 나갈 계획이다.

산업계, 학계, 연구소, 정부의 연구개발 전문가 총 300여 명이 지난해 11월부터 참여해 마련한 이번 5개년 계획은 정보통신기술이 모든 산업분야를 주도할 것이 확실한 21

세기에 국가 역량을 집중시킨 기술개발전략만이 선진국에 비해 평균 2~3년의 기술격차를 보이고 있는 국내 정보통신분야를 혁신적으로 향상시킬 수 있다는 판단에서 비롯됐다.

정통부는 이 계획을 통해 약 48조원의 생산유발효과와 22만여명의 신규고용 창출과 현재 인터넷보다 1,000배 빠른 지식정보기반이 구축됨으로써 국가정보화의 수준이 현재보다 50% 이상 향상되고 창의적 아이디어를 바탕으로 한 5,000개 이상의 벤처기업이 신규 창출될 것으로 기대하고 있다. 또한 부품 국산화율이 현재의 40%에서 80%로 향상되어 부품 및 정보통신기기 등의 수출이 대폭 늘어날 것으로 전망하고 있다.

6대 중점사업의 주요내용은 다음과 같다.

차세대 인터넷 기술개발

2004년까지 1,000배 빠른 인터넷 환경을 구축하는 것을 목표로 한다. 네트워크 구축·운용·관리 및 장비 기술개발은 정보통신사업자 및 제조업체 등 민간이 수행하고, 정부는 보안분야 등 기반기술개발에 집중 투자하며, 전자상거래 지원기술, 인터넷기반 S/W기술 등 인터넷 응용분야는 민간주도의 산·학·연 공동개발형태로 추진된다.

광통신 기술개발

2004년까지 전광통신망(All Optical Network)에 대비한 개방형 및 광교환기술을 확보하고, 핵심부품인 테라비트 광통신소자를 개발한다. 교환기술, 광전송기술은 대용량화 및 고속화를 추구하여 정부와 통신사업자, 산업체가 공동으로 연구개발에 투자하고 구내망 관련기술은 산업체와 출연(연)이 협력하여 연구개발을 추진한다. 광부품 소자기술은 수요자인 산업체 주도하에 출연(연)과의 공동연구를 추진한다.

디지털방송 기술개발

방송수신 중 원하는 음악이나 그림 또는 물건들을 입체적으로 청취·관람할 수 있는 입체 음향과 영상 기술을 2004년까지 확보한다. 방송망·서비스, 전송·송출기술은 정부, 방송사업자, 통신사업자, 산업체가 공동으로 연구개발에 투자하고, 방송단말, 방송신호처리 기술 등 시장 선점

효과가 큰 분야는 산업체 주도로 개발하되 초기 연구개발 자금을 정부가 지원한다.

방송서비스 품질을 결정하는 프로그램 제작과 편집기술 개발은 소프트웨어 기술개발과 연계 추진하여 기술개발 결과물이 곧바로 방송용 콘텐츠로 사용되도록 한다.

무선통신 기술개발

2004년 IMT-2000에 이어 등장할 것으로 예견되는 무선 이동멀티미디어 기초기술을 확보, 무선통신분야 경쟁력을 지속적으로 유지한다. 단말분야는 산업체 중심으로 개발하고 시스템 분야는 산업체와 사업자 주도로 개발하되 출연과 대학이 핵심기술개발을 지원한다. 미래 경쟁력 유지를 위해 필수적이거나 우리가 아직 자체확보하지 못한 부품, 전파, 위성기술 등의 분야는 출연(연) 주도로 연구개발을 추진한다.

소프트웨어 기술개발

컴포넌트 소프트웨어 기술개발을 시작으로 2004년까지 디지털방송에 따라 수요가 크게 늘어날 디지털콘텐츠 자체 제작기술을 확보한다. 컴포넌트 소프트웨어 기술, 부호화·압축기술 등 소프트웨어 기반분야는 출연(연)을 중심으로 산업체와 공동개발을 추진하고, 인터페이스 기술, 정보관리기술 등은 산업체에서 독자적으로 개발하되 3~4년 뒤를 대비한 휴먼인터페이스분야 등은 출연(연)이 개발하여 민간 기술이전을 추진한다. 게임, 영상 등 신산업 창출이 가능한 디지털콘텐츠 제작분야는 빠른 시간내에 기술확보가 가능하도록 국제공동연구 형태로 개발한다.

컴퓨터 기술개발

2004년까지 멀티미디어 휴대정보단말과 각종 복지단말을 개발한다. PC관련 분야는 지속적으로 민간이 담당하되 중대형 서버, 휴대정보단말, 멀티미디어 단말 등 기업이 애로를 겪는 분야는 산업체 주도하에 출연(연)이 참여하는 공동연구개발 형식으로 추진한다. 기술확보가 꼭 필요하나 상대적으로 민간의 참여가 저조한 복지단말과 시스템 S/W기술 분야는 출연(연)이 주도하는 공동연구개발로 추진한다. 