

정보산업 기반의 지식경제 시대를 준비하자

이승형 / 사업관리실장

새 천년, 뉴 밀레니엄, 21세기, Y2K, 금년들이 언론뿐만 아니라 우리의 일상생활에서 가장 많이 회자되었던 단어들이다. 다가오는 21세기는 모든 이들에게 새로운 희망과 포부를 안겨주고 있다. 특히 지난해부터 IMF의 시련에서 벗어나기 위해 최악의 고통을 이겨내야 했던 우리 국민들이 가지는 새천년에 대한 의미는 더욱 새로울 것이다. 이에 정부뿐만 아니라 각종 단체, 기업들이 나름대로의 포부를 가지고 새로운 천년을 준비하고 있고, 새로운 도약의 계기로 삼고 있다.

21세기 세계경제를 지배하게 될 주된 이슈는 무엇이 될까? 아마도 21세기 초반 10년 이후의 세계경제를 정확히 예측하는 사람은 거의 없을 것이다. 인류가 태동한 이래 그 발전의 속도는 이제 기능하기 힘들만큼 빨라졌기 때문이다. 인류 역사상 가장 위대한 발견 중의 하나는 불의 발견이었다. 원시시대 불의 발견은 새로운 삶의 방식으로 변화시키는 혁명과도 같은 것이었다. 삶의 기본적인 요소가 해결된 후, 문화발전의 혁명은 문자와 종이의 발명에 의해 이루어졌으며, 학습과 경험의 폭을 넓혀주었다. 금세기에 전기와 전화의 발명은 오늘날과 같은 과학 문명시대의 발전을 가속화시켰고, 전기와 전화가 발명된 지 한 세기가 지나는 지금, 미래의 혁신적인 발전을 이끌어주는 혁명은 바로 인터넷의 발명이다. 인터넷의 발명은 새로운 세기의 역동적인 변화를 예고하고 있다. 인류의 경제는 초기의 수렵경제를 지나 노동과 토지를 집약적으로 사용했던 농업경제를 거쳐 자본과 노동이 중심이 된 산업경제로 이행되었다. 한편 다가올 지식정보사회에서는 지력이 기반이 되고, 컴퓨터와 통신기술이 인간의 새로운 창의력과 결합되어 핵

심 생산요소로 발전하게 된다.

21세기에는 새로운 개념의 계층이 생성된다. 이른바 지식노동자라고 불리는 새로운 엘리트군이 세계경제를 지식경제로 이끌어 갈 것이다. 영국의 산업혁명이 세계를 산업경제 시대로 변화시켰듯이 현재 일어나고 있는 정보혁명 은 21세기에 완성되어 세계를 정보산업 기반의 지식경제체제로 발전시킬 것이다. 지식노동자는 특별한 능력을 갖춘 소수의 사람만이 아니다. 세계 애니메이션 시장을 놀라게 한 용가리의 제작자 심형래 씨 같은 사람들이 속해있는 계층만이 지식인의 그룹이 아니다. 지나온 20세기에서 지식의 개념은 일반인들이 가지고 있는 사고와는 다른 전문적인 개념이었고 학자, 정치인, 기업인, 하이테크 엔지니어 등 일부 엘리트 계층만을 지식인으로 지칭하였다. 그러나 다가오는 21세기에서 지식의 개념은 일상생활에 크고 작게 영향을 미치는 제품이나 서비스를 창출할 수 있는 능력을 일컫는다. 21세기의 신지식인은 기존의 생활과 업무방식에서 과감히 탈피하여 개선, 개발, 혁신함으로써 부가가치를 높일 수 있는 사람이다. 이들은 가정주부가 될 수도 있고 길거리에서 빵을 굽는 사람이 될 수도 있다. 개 개인의 잠재된 창의력을 개발하여 일상이나 업무의 효율성을 높이는 사람이 지식노동자로 불리게 될 것이다.

2000년대를 선도할 주요 산업분야로서 정보산업, 유전공학, 환경 관련 산업, 항공우주산업 등을 들 수 있을 것이며, 이중 정보산업은 다른 산업을 이끌어갈 핵심 기간산업의 역할을 수행하게 될 것이다. 정보산업은 길지 않은 시간 속에서 괄목할 만한 발전을 이룩하였으며, 향후 그 발전의 가속도는 감히 예측하기 힘들 정도

이다. 정보산업분야의 대표기업인 마이크로소프트의 회장 빌게이츠는 “다가오는 10년의 변화가 지나온 50년 동안의 변화보다 클 것이다”라고 했다. 빌게이츠는 그의 최근 저서인 ‘빌게이츠@생각의 속도’에서 미래는 ‘속도의 시대’라고 정의하고, 정보통신산업을 기반으로 구축된 ‘디지털 신경망’을 바탕으로 사고의 합리화와 신속한 의사전달 체계 확립을 강조하였다. 기업과 조직의 모든 의사전달 체계는 네트워크로 연결되어 디지털 정보로 공유된다. 넘쳐나는 정보를 수집하고 가공하여 사업화 또는 실용화 단계에 이르기까지 일련의 프로세스를 수행하는 능력이 곧 개인과 기업의 성패를 좌우하는 수단이 된다는 것은 이제 일반적인 진리가 되었다. 이러한 명제는 정보산업의 발전이 부여하고 있고, 또한 정보산업의 발전이 해결해 줄 것이다.

주지하는 바와 같이 다가오는 21세기는 인터넷을 바탕으로한 정보산업의 시대가 될 것이다. 인터넷은 생활방식의 기본구조를 변화시켜 웹기반의 생활양식을 요구하고 있다. 전자상거래를 이용한 디지털 재화 및 실물의 이동이 시장의 대부분을 차지하게 될 것이며, 국제간의 무역장벽은 자연 해소되어 ‘글로벌 이코노미 시스템’이 본격 가동될 것이다. ‘인터넷 투표 시스템’은 유권자들이 투표소에 직접 가지 않아도 투표권 행사를 가능하게 할 것이며, 웹상에서의 자유로운 의사개진이 가능하게 되어 국민의 참정권이 강화될 것이다. 또한 네트워크를 이용한 가정에서의 업무수행으로 더 이상 출퇴근시의 교통체증은 유발되지 않을 것이며, 인터넷을 이용한 주식거래로 미국 실리콘밸리에 있는 벤처기업의 주주가 될 수도 있을 것이다. ‘원거리 디지털 교육시스템’으로 직접 해당 국가에 가서 공부하는 유학생의 수는 줄어들겠지만 각국의 대학마다 외국인 학생의 구성비는 크게 증가할 것이며, 학문 교류가 왕성해지고, 다양한 문화체험을 하게 될 것이다. 이렇듯 인터넷의 무한한 능력과 발전 가능성은 우리의 생활양식을 웹기반의 생활양식

으로 변화시키게 된다. 한편 웹기반의 생활양식에 적응하기 위한 개개인의 노력이 필요하게 된다. 급변하는 환경에 적응하지 못하는 사람은 고통을 안을 수도 있겠지만, 그 수는 현시대의 문맹율에 비할 수 없을 정도로 미미할 것이다. 음성인식 기술의 발달은 손가락 하나 움직일 필요도 없이 모든 업무수행과 생활을 가능케 하고, 이것은 향후 몇 십년 이내의 멀지않은 미래에 이루어질 것이다. 이러한 것들을 이룩하기 위한 현재의 노력으로 일반국민에 대한 올바른 정보화 마인드 함양과 ‘초고속 광대역 정보통신망’과 같은 인프라 구축 등이 전제되어야 한다. 그것은 중앙 및 지방정부와 기업과 국민 모두 혼연일체가 되어 추진되어야 하고 이를 위한 획기적인 계기가 마련되어야 한다.

세계 최대의 이벤트인 올림픽이나 국내 최대의 체육행사인 전국체전과 같은 행사에는 전 세계인 또는 전 국민들의 관심이 집중된다. 직접 경기에 참가하거나 경기장에 가서 관전하지 않더라도 TV나 컴퓨터를 비롯한 각종 매체를 통해서 관전을 하고 소식을 접하며, 응원한 팀의 승리에 대리만족을 느끼기도 한다. 이같은 올림픽이나 전국체전과 같은 행사는 국민 체육의 발전과 친목도모를 위한 행사로써 자리잡게 되었다.

세계 각국의 기업과 단체들은 새천년을 준비하는 사업으로써 컴퓨터 오작동 문제에 대비하고 있으며, 새천년을 기쁨과 환희 속에서 맞이할 수 있는 대형 이벤트들을 준비중이다. 정보산업 분야에서는 정보산업이 21세기에 핵심기간산업으로써 발전될 가능성을 강조하고 정보화 촉진 및 정보문화 확산을 유도하여 정보산업 발전의 기반을 조성할 수 있는 그 무엇이 필요하다. 이에 필자는 정보산업의 발전과 인터넷 사용의 붐을 이루는 계기를 마련하기 위해 일반 국민들이 가장 접근하기 쉬운 방법으로 전 국민이 참여하는 사이버 상에서 종합경연대회 및 축제의 장을 제공할 것을 제안한다. 이러한 종합축제는 전 국민들이 컴퓨터 및 인터넷의 활용 능력을 겨룰 수 있는 내용

을 경기 종목으로 하여 온라인 상에서 그 경기를 진행하는 행사가 될 것이다. 새천년이 시작되면서 정보산업이 21세기에 차지하는 중요성을 강조하고 국민들에게 올바른 정보화 마인드를 함양하며 인터넷 이용을 활성화시켜 정보통신 한국의 건설을 촉진하기 위해 정보통신 분야의 새천년 맞이 축제의 장으로 활용하고자 하는 것이다.

90년대 후반에 들어 정부, 단체, 각종 언론기관 및 기업에 의해 여러 가지 정보통신 관련 행사가 개최되어 네티즌들의 성원을 받아오고 있는 추세이다. 그러나 이는 서울을 중심으로 일부 관심계층, 마니아 또는 전문가들이 주축이 되어 이루어지고 있다. 이들이 정보산업의 발전을 위한 선구자와 리더 그룹으로써 그 역할을 다했다면, 오는 21세기는 정보산업의 부흥과 인터넷의 붐을 일으키기 위해 기존 네티즌은 물론 일반인들 또는 비 네티즌까지도 인터넷을 이용하고 관심을 가질 수 있는 기회와 장을 제공해 주어야 한다. 따라서 이러한 새천년 맞이 정보통신 종합축제는 기타 유사대회와 확실한 차별성과 공익성을 가지고 다음과 같은 몇 가지의 기본 특징과 방침하에 추진될 것이다.

첫째, 국가적인 체육행사인 전국체전과 동일한 형식으로 진행된다. 다시 말해서 전 국민의 참여와 관심을 유도하기 위해 지역 단위의 선수단이 구성되고 지역 선수단은 자기 고장의 명예를 걸고 사이버 상에서 정보기술 활용능력을 겨루게 된다. 이는 전국민 누구나 참여할 수 있는 정보통신분야 축제의 장으로 제공될 것이다.

둘째, 다양한 시각 매체를 활용한 판전 프로그램을 제공한다. 인터넷, 공중파 TV, 위성 및 케이블 TV를 통해 사이버 상에서의 경기실황이 전국에 방영되어 비네티즌의 관심유도에 결정적인 계기를 마련해주고 전국적으로 큰 호응을 얻게 될 것이다.

셋째, Web(On-Line)상에서의 경기 진행을 원칙으로 한다. 참가자들은 지정된 임시 ID를 가지고 인터

넷에 접속하여 경기를 치르게 되어 불필요한 이동으로 인한 시간적·물질적 낭비를 피하고, 인터넷 이용의 근본 취지를 살려 네트워크 이용의 붐을 일으키게 될 것이다.

이러한 경기 진행 방식을 가진 사이버상에서의 대회는 지금까지 전 세계적으로도 유례가 없는 최초의 행사이다. 따라서 본 대회의 성공적인 개최로 경쟁력을 갖춘 정보통신 한국의 이미지를 부각시킬 수 있는 효과를 기대할 수 있을 것이다.

본 축제는 민간 중심의 대회로 정부가 후원하는 형식을 갖게 되며 새천년을 여는 의미에서 2000년도에 개최함으로써 정보통신 분야의 새천년 맞이 행사로 활용할 것이다. 지방의 대학교와 전산화 시범학교 등을 경기 장소로 이용하여 지역 주민들의 공공 전산시설 이용의 기회를 제공하여 열린 정보화 공간을 마련할 것이다. 또한 민간 기업들이 주도함으로써 PC통신 및 인터넷 관련 산업의 확대와 국내 S/W 및 게임 산업의 발전과 함께 최근 정부의 100만원대 이하 국민 PC 선정과 맞물려 H/W 산업의 시너지 효과를 기대할 수 있을 것이다. 또한 인터넷관련 기반기술을 확보하고 네트워크 운용기술의 발전을 꾀할 수 있을 것이다.

경기 종목은 온라인 상에서 이루어 질 수 있는 내용을 종목 선정의 기본원칙으로 하여 해외교포들의 참여를 가능하게 한다. 그리고 남녀노소에 관계없이 대한민국 국민이면 누구나 쉽게 참여할 수 있으며, 유익하고 교육적인 내용을 중심으로 한다. 또한 청소년들에게 인기있는 게임들도 경기 종목으로 선정하여 정보산업 시대의 꿈나무인 청소년들의 참여를 유도할 것이다. 여기에 S/W 및 게임 공모전을 통해서 국내 S/W 및 게임 산업의 발전을 촉진하고 우수작으로 선정된 작품은 차기 경기종목으로 개발할 계획이다. 또한 근래에 그 중요성이 부각되고 있는 컴퓨터 시스템 보안에 대한 전문인력 양성의 동기를 유발시킬 수 있는 기회를 제공할 수 있는 종목을 개발하였다.

새로운 시대에는 외국어를 잘 할 필요가 없어진다. 복잡한 회계를 이해할 필요도 없어질 것이다. 정보 기술의 활용으로 이 모든 것들이 해결될 수 있다. 따라서 외국어를 잘하는 사람이나 회계전문가 보다 정보통신 기술을 잘 활용할 수 있는 사람들이 인정받는 사회가 될 것이다. 대회에서 입상한 사람은 지역의 정보화 발전에 기여한 공로를 인정받게 되고 학생은 정보통신 관련 학교의 진학이나 관련 회사의 취업에 대한 특전을 받을 수도 있고 회사원은 기업 내에서 인사고과상의 특혜를 제공받을 수도 있다. 물론 향후 대회의 성공적 발전이 이루어진다는 것을 전제로 하지만 전문가 양성의 필요성에 대한 요구가 절실한 시대에 충분한 실현 가능성을 가지고 있다.

이와 같이 제안한 축제가 정보통신과 관련 산업의 발전에 크게 이바지할 것은 확실하다. 나아가 국가적 위상 제고에 기여를 할 수도 있다. 올림픽은 전근대적인 방법으로 이루어진 그리스 아테네 고대 올림픽 대회를 시작으로 현재는 200여 개의 국가가 참여하는 세계 최대의 이벤트로 확대되었다. 본 축제가 성공적으로 개최되고 범국가적인 행사로 정착되면 세계적인 규모의 '사이버 올림픽아드'로 발전시킬 수 있을 것이다. 그렇게 되면 대한민국은 정보통신의 메카로서, 대한민국 국민은 정보산업 부국의 선진 국민으로서 세계인의 부러움을 사지 않을까?

『새로운 세기, 새로운 천년은 인류 역사상 최대혁명이라 할 수 있는 '지식혁명시대'가 될 것입니다. 지식과 정보문화의 창조력이 국부의 원천으로 되는 시대가 됩니다. 그것이 우리 민족에게는 다시없는 기회입니다. 세계의 주역이 될 수 있는 절호의 기회가 온 것입니다. 우리 민족은 21세기를 위해 태어난 민족이라 해도 좋을 것입니다. 세계 어느 민족에 뒤지지 않는 높은 교육수준과 문화적 창의력의 전통을 가지고 있습니다. 도전정신과 진취적 기상이 드높은 저력있는 민족입니다.』

새천년을 100일 남긴 시점에서 발표된 김대중 대통령의 담화문 내용 중 일부이다. 현 시대가 지식과 정보문화의 창조력을 바탕으로 '지식혁명시대'의 주역이 되기 위한 범국가적, 전국민적인 노력이 요구되는 시기임을 그 누구도 의심치 않는다. 이제는 이러한 노력의 필요성을 불러일으킬 만한 획기적인 계기와 기회가 부여되어야 하며, 정부와 기업, 국민 모두가 준비해야 할 것이다.

정보화 산업기반의 지식경제 시대로 향한 변화와 발전은 끝도 없고 정상도 없다. 오직 부단한 전진과 용기있는 도전만이 있을 뿐이다.

조사통계자료집 발간

한국정보통신진흥협회에서는 국내 정보통신산업발전과 정보통신산업 정책 및 정보화 정책의 기초자료로 활용하고자 정보통신산업 관련 통계자료집을 발간하였습니다. 국내 정보통신산업의 흐름을 정확한 통계수치로 짚어볼 수 있는 좋은 자료가 될 것입니다. 최근 발간된 자료집 목록은 다음과 같습니다.

- 기업규모별 정보통신산업 현황분석
- 99 정보통신산업기술인력수급실태조사
- 99 2/4분기 정보통신부문고용동향

※ 문의: 조사통계실(02 580-0612)