

EU의 정보화정책: eEurope을 중심으로

EU's Information Policy: Focusing on the eEurope

이은경(E.K. Lee)

정보기반연구팀 연구원

미국에 비해 지식정보사회에 대한 대응능력이 크게 떨어지는 유럽은 성장잠재력을 축적하고 미국과의 정보화 격차를 좁히기 위해 유럽연합 차원과 개별 회원국 차원을 연계한 정보화전략을 추진하고 있다. EU 차원에서는 eEurope으로 대표되는 종합계획을 수립·추진하고 있으며, 개별국가들은 이 종합계획의 기본방향 위에서 자국의 여건과 능력에 적합한 국가계획을 추진하고 있다. 본 고에서는 EU의 정보화정책을 eEurope을 중심으로 분석해 보고 우리에게 주는 시사점을 도출한다.

I. 서론

유럽의 정보화 현황을 살펴보면 지역전체로 볼 때, 정보화에 있어서 세계 2위 그룹을 형성하고 있다. 2001년 IDC/World Times가 발표한 「2000년 정보화지수(ISI)」에 따르면 세계 10위권 이내에 미국, 호주, 싱가포르를 제외한 7개국이 유럽국가들로 채워졌다[1].

이러한 유럽의 선전은 통신시장을 자유화하는 등 정보사회의 기반을 조성하려는 유럽 각국의 노력이 결실을 맺은 결과라고 할 수 있다. 실제로 유럽에서 인터넷 접속비용은 2000년 3월과 9월 사이에 20시간 기준으로 8.6%, 40시간 기준으로 23% 하락하는 등 정보이용환경이 많이 개선되고 있다[2].

그러나 유럽의 정보화 수준은 구조적으로 몇 가지 문제와 제약요인을 안고 있다. 유럽이 현재 추진하고 있는 각종 정보화 전략도 바로 이러한 구조적인 문제를 해결하기 위한 노력의 일환이라 이해할 수 있다.

첫째, 정보화 기반의 빠른 발전에도 불구하고 유럽에서 정보기술의 활용은 아직까지 매우 부진한 수준을 면치 못하고 있다. 가장 대표적인 예로 유럽에

서 인터넷을 통해 정기적으로 쇼핑을 하는 전자상거래 이용자의 비율은 전체 이용자의 5%에 미치지 못하고 있다. 미국에서 그 비율이 30%에 육박한다는 점을 감안하면 유럽과 미국의 전자상거래 격차가 매우 크다는 점을 알 수 있다.

둘째, 유럽 내에서도 국가들 간의 정보화 수준 차이가 매우 커서 유럽 공통의 정보화 기반을 발전시키는 문제가 핵심과제로 대두되고 있다. 노르웨이, 스웨덴, 핀란드 등 이른바 강소국들은 미국이나 캐나다를 능가하는 정보화 수준을 보이고 있으나 여전히 많은 유럽 국가들은 정보화의 후진성을 면치 못하고 있다.

셋째, 유럽의 정보기반은 통신부문만 높은 경쟁력을 가지고 여타 부문은 상대적으로 취약한 불균형한 구조를 갖고 있다. 부문별 상위 10개국의 구성에 있어 이동통신 등 통신부문은 유럽국가들이 8개국이나 포진하여 유럽의 우세가 절대적으로 나타난다. 반면 컴퓨터 부문은 유럽이 6개국, 인터넷부문과 방송 부문은 5개국만이 상위 10위권에 들어 있다.

실제로 유럽의 정보인프라는 아직 초고속단계에 이르지 못하고 있다. 초고속 인터넷의 이용요금이 비싼 편이고, EU 국가들의 가정내 초고속 인터넷 보

급률은 2% 미만으로 미국의 13%에 비해 크게 뒤쳐지고 있다. 일반 전화모뎀 접속에 비해 데이터 전송 속도가 25배나 빠른 광대역 인터넷 보급의 지연으로 막대한 잠재력을 지니고 있는 디지털 콘텐츠 산업의 발전을 저해하고 있다[3].

정보화가 가장 앞선 북유럽의 경우에도 2000년 현재 인구대비 초고속인터넷의 보급률은 2.3%에 불과하다. 앞으로 유럽이 지식정보사회의 선두국가로 부상하기 위해서는 정보인프라를 개선하는 것이 시급한 과제라 할 수 있다[4].

유럽연합(EU)의 정보화전략은 바로 이러한 '유럽의 문제'를 해결해야 할 필요성에서 출발하였다. 지난 1980년대에 미국이 뼈를 깎는 구조조정을 통해 디지털경제의 성장력을 축적하였듯이, 유럽도 성장의 문제를 해결하기 위한 돌파구를 정보화에서 찾았던 것이다. 이를 위해 유럽은 유럽연합 차원과 개별 회원국 차원을 연계한 정보화전략을 추진하고 있다. EU 차원에서는 eEurope으로 대표되는 종합계획을 수립·추진하고 있고, 개별국가들은 이 종합계획의 기본방향 위에서 자국의 여건과 능력에 적합한 국가계획을 추진하고 있다.

본 고에서는 EU의 정보화 정책을 eEurope, eEurope+, eEurope 2005를 중심으로 분석해보고 결론으로 우리에게 주는 시사점을 도출하고자 한다.

II. eEurope

유럽은 1994년 「성장, 경쟁력, 고용백서」에서 처음으로 정보사회 구현에 대한 기본목표를 정립한 이후, 초고속통신망(TEN-34/155) 구축, 정보기술 개발과 응용, 전자상거래 보급확산, 인터넷 활용 확대 등 정보사회 조기구현을 위한 지속적인 노력을 경주해왔다. 그러나 1990년대 말까지 인터넷 등 정보기술 확산에 있어 미국과 격차가 계속 벌어지고, 실업의 증가, 정보서비스 산업의 낙후, 전문인력 부족 등 지식기반경제로 가는 데 구조적인 장애요인이 등장하자 유럽연합 차원에서 적극적인 정보화전략 마련과 경제개혁을 추진해야 한다는 요구가 점증하

게 되었다.

이에 따라 로마노 프로디(Romano Prodi) EU 집행위원장이 1999년 12월 8일 「eEurope」 계획을 발표하였다. 이 계획은 기본적으로 미국을 벤치마킹하여 미국과의 격차를 줄이려는 목적을 가지는 동시에, 유럽 통합경제의 지식경제화를 앞당기기 위해 역내 국가들에게 공통의 지침을 제공하려는 점에서 특징을 찾을 수 있다. 그리고 계획의 기본방향은 '온라인화 + 정보활용능력 + 사회통합'의 3대 목표를 결합시킴으로써 다른 나라의 정보화 계획들보다 통합을 더욱 강조하는 특징을 보였다[5].

그리하여 2000년 3월 리스본에서 개최된 EU 정상회담에서 향후 10년내 유럽을 지식과 신기술에 기반을 둔 세계 최고 경쟁력있는 사회로 만들겠다는 목표를 선언하고, 정보사회축진을 위해 'eEurope' 정책을 채택하였다. 목표는 15개 역내 국가들의 인터넷 접근비용을 절감하고, IT 전문인력 양성을 배양하는데 있다. 또한 인터넷의 이용을 촉진하고, 새로운 패러다임의 디지털경제를 수용하는 것으로 되어 있다.

<표 1>은 이 같은 eEurope의 추진경과 및 주요 계획을 정리한 것이다.

주요 내용으로는 첫째, 인터넷이 제공하는 무한한 가능성을 기업들에게 인식시켜 인터넷 사용에 대한 심리적 장벽을 제거한다. 둘째, 2001년 말까지 모든 학교에 인터넷을 접속시킨다. 셋째, 2003년까지 전자수단을 이용한 주요 공공서비스를 시행한다. 넷째, 2001년 말까지 유럽전역에서 저비용 초고속 인터넷 접속망을 이용하고 통신시장을 전면 자유화한다. 마지막으로 2001년 말까지 전자상거래와 전자화폐 이용에 관한 법적 장치를 마련한다. 그 성과로 2000년 한해동안 인터넷 사용자가 급증하였고, EU의 통신시장 개방정책에 따라 인터넷이용료가 평균 23% 인하되었다.

구체적인 행동계획(action plan)으로는 EU 집행위가 2000년 6월 수립하여 인터넷 접속의 자유화를 위해 각종 규제철폐를 각국에 요청한다. 또 세금신고, 자동차번호판 신청 등 기본적 행정 서비스를 2002년 말까지 인터넷을 통해 처리하는 전자정부

<표 1> eEurope 추진경과와 주요계획

추진경과	주요시책
eEurope Initiative (1999.12.) 10대 정책과제	<ul style="list-style-type: none"> • 유럽 청소년의 디지털시대 적응 • 저렴한 인터넷 접속비용 • 전자상거래 촉진 • 연구자와 학생을 위한 초고속인터넷 • 안전한 전자적 접속을 위한 스마트카드 • 하이테크 중소기업을 위한 벤처자본 • 장애인을 위한 온라인 참여(eParticipation) • 의료 온라인화 • 지능형 교통 • 정부 온라인화
eEurope 2002 Action Plan (2000.6.) 3대 목표 11개 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 보다 저렴하며 빠르고 안전한 인터넷 • 연구자와 학생을 위한 보다 빠른 인터넷 접속 • 안전한 네트워크와 스마트카드 • 유럽 청소년의 디지털시대 적응 • 지식기반경제 하의 노동 • 모든 사람의 지식기반경제 참여 • 전자상거래 활성화 • 전자정부: 공공서비스의 전자적 접근 • 온라인 의료서비스 • 글로벌 네트워크를 위한 유럽 디지털 콘텐츠 • 지능형 교통시스템
eEurope 2002 Impact and Priorities (2001.3.) 8대 정책과제	<ul style="list-style-type: none"> • 전자통신서비스를 위한 새로운 제도적 틀 • 초고속정보인프라 • e-Learning과 e-Working skills • 전자상거래 • e-Inclusion • 전자정부 • 안전한 네트워크 • 이동통신

<자료> 황중성, 지식정보시대의 유럽의 대응전략, Telecommunications Review, 2001.

도입을 가속화하고 인터넷 보안강화를 회원국들에게 제안한다.

2001년 중점사업은 전자정부의 구현, 네트워크 보안 해결, 모든 교육기관의 네트워크화, 전자상거래와 관련하여 각국의 법적 장애 제거, 개인 정보 보호, 지적재산권 보호, 전자서명, 전자분쟁의 해결 등을 최우선 과제로 삼고 있다.

2002년 EU는 초고속인터넷의 구축과 인터넷의 미래는 광대역화 여부에 달려 있음을 자각하고, 이에 대응하기 위한 광대역망 구축 사업에 주력하고 있다.

미래의 우선정책은 첫째, 전자 커뮤니케이션 서비스를 위한 새로운 틀로 정보통신시장의 자유화를 가속화하여 가입자망 세분화(Local Loop Unbundling: LLU)와 전자상거래를 위한 법적 틀을 조속히 정비한다. 둘째, 고속기반으로 이동통신분야의 유럽

우위 유지를 위해 IPv6를 도입하여 증대되고 있는 망에 대한 수요를 지원하고, 인터넷 기능을 지닌 디지털 TV를 활용하기 위한 협력을 도모한다. 또 전파 스펙트럼 정책에 관한 규제 틀을 조속히 채택한다. 셋째, e-learning과 e-work 기술훈련의 목표를 실현하기 위해 학생 5명 당 컴퓨터 1대 보급, 교사에 대한 인터넷 이용법 교육, 커리큘럼 조정, 학교 인터넷을 광대역으로 상향조정이 필요하다. 넷째, 전자상거래로 전자서명과 전자상거래 규정을 조속히 시행하고, 온라인 분쟁 조정체제와 전자상거래 행위 규약의 조속한 제정을 꾀한다. 다섯째, e-평등으로 정보사회가 진전됨에 따라 정보에서 소외된 사람들을 낙오되지 않도록 하는 것이 중요하다. 여섯째, 전자정부로 인터넷 기반 서비스를 개발하여 공공정보와 서비스에의 접근을 향상시키고, 인터넷 사용으로 행정의 투명성을 제고하며, 전자조달을 위한 전자시장을 개설한다. 일곱째, 안전한 네트워크로 망 안전 범위 내에서의 행위 필요성을 증대하고, CERTs(컴퓨터 비상대응팀)의 설립과 협동을 도모한다. 또 EU의 망 안전에 관한 협력을 개선하고, 연구와 기술개발에 관한 지원을 확대한다. 마지막으로 이동통신분야에서는 이동전화 보급률이 60%를 상회하도록 하고, 제3세대 이동통신망 전개시 유럽이 선도하도록 노력한다. 또 무선 스펙트럼 정책의 규제 틀에 관한 결정을 내리고, IPv6의 도입을 통한 이동 인터넷 질을 확보한다. 그리고 기술개발을 강력히 지원한다.

다음조치로서 신경계의 혜택을 완전하게 누리기 위해서는 인터넷 이용과 구조개혁을 촉진할 필요가 있다. 광범위한 경제정책 지침, 고용지침, 지역정책 등 공동체의 여타 정책과 통합되어 목적달성에 기여해야 한다. 또 2001년 연말까지 지표체계를 완성하고, 반년 혹은 1년마다 모니터를 지속하는 등 벤치마킹 활동이 정비되어야 한다[6].

III. eEurope+

2000년 5월 바르샤바 외상회담에서 기존의 15개 EU 회원국 외에 라투비아, 리투아니아, 에스토니

아 등 발트 3국과 동유럽 국가 등 EU에 추가로 가입할 예정인 후보회원국들의 이니셔티브로 시장의 자유화, 규제들의 조화를 핵심으로 추진되었다.

eEurope+ 는 eEurope의 상위 목적 및 목표를 반영하며, 후보회원국의 특정 상황에 맞는 행동지침을 제공한다. eEurope+ 행동계획은 후보회원국들의 경제 재편성 및 근대화 촉진, 역량 및 제도 구축 장려, 전반적인 경쟁 개선, 후보회원국의 특정 상황에 맞는 행동지침 제공 등을 주요 내용으로 담고 있다.

목표는 첫째, EU 회원국들의 정보화 사회에 의해 제공되는 잠재적 가능성의 이용 및 EU 회원국과의 정보격차 해소를 보장한다. 둘째, 유럽 전체를 ‘가장 경쟁력 있고 역동적인 지식기반 경제’가 되게 하여 후보회원국들이 EU 회원국과 동등해지도록 돕는다. 셋째, EU 회원국들과 후보회원국들이 서로 상호 작용과 경험 및 best practices의 교환을 통해 유럽의 효과적인 통합에 기여한다. 넷째, eEurope+ 행동계획은 eEurope의 3개항의 기본목표를 그대로 유지하고, 진전의 모니터링 및 벤치마킹을 위해 eEurope과 동일한 지표를 채택한다. 다섯째, ‘정보화사회를 위한 기본원칙 구축’ 항목을 새로이 추가한다. 여섯째, 정보화사회에 대한 기본구조 구축을 가속화하기 위해 보편적 통신서비스 제공을 가속화하며, 정보화사회 관련 법규의 전환 및 실행을 도모한다. 일곱째, 보다 저렴하고 빠른 안전한 인터넷으로 연구자 및 학생을 위한 보다 빠른 인터넷을 구현하며, 네트워크와 스마트카드의 안전한 사용을 보장한다. 여덟째, 인력과 기술에 대한 투자로 유럽 젊은이들의 디지털 세대로의 전환을 돕고, 지식기반경제 하에서의 업무수행을 피한다. 또 모든 사람들이 지식기반경제에 동참하도록 권고한다. 마지막으로 인터넷 이용 촉진으로 전자상거래의 촉진, 행정의 온라인화로 공공서비스의 전자적 접속, 보건서비스의 온라인화, 글로벌 네트워크를 향한 유럽형 디지털 콘텐츠 개발, 지능화된 운송시스템, 환경의 온라인화 등을 도모한다.

이 같은 eEurope+ 의 주요 목적 및 실천과제를 <표 2>~<표 5>에 정리하였다.

행동계획으로 eEurope+ Action Plan은 유럽위원회(European Commission)의 서비스 원조와 함께 후보회원국들의 잠재적 참여에 의해 수행되며, 후보회원국 경제의 재편성 및 근대화를 촉진하기 위해 공통 실행계획에 구체적인 실천과제 및 최종 목표 시한(end target dates)을 명기한다. 시한은 회원국 국가별 경제, 사회, 산업환경의 현저한 차이를 고려하여 2003년을 eEurope+ 의 목표 시한으로 한다.

eEurope과 eEurope+ 간의 모니터링 및 벤치마킹 정보를 비교하기 위해 후보회원국들은 EU 15개 회원국에 의해 채택 및 합의된 eEurope에서 사용되었던 것과 같은 지표를 사용하는 것에 동의한다. 또 현재의 후보회원국들 상황을 고려하여 ‘정보화사회를 위한 기본원칙 구축 촉진’항을 추가한다. 이 항에서 추가되는 지표들은 진전보고 및 모니터링에 이용될 것이다. 또한 실천과제 ‘환경의 온라인화’가 새로 추가되었으며, 이 지표는 2001년 중에 공동고위레벨위원회(Joint High Level Committee)의해 개발된다. 2002년 말 중간보고서로 제출될 제1차 성과보고서는 2002년 2월/3월에 발표되고, 최종성과보고서는 2003년 말에 발표될 예정이다.

eEurope+ 행동계획의 실천과제를 위한 재원은 각국의 예산, 개인부문 투자, 관련 프로그램 및 EU에 의해 형성된 기금, 그리고 EIB, EBRD, 세계은행 등과 같은 국제금융기관에서 조달한다. PHRE는 인적자원 개발 및 SME's 및 사업 관련 인프라 지원을 제공한다[7].

<표 2> 모든 사람을 위한 통신서비스 제공 가속화

실천과제	실행주체
<ul style="list-style-type: none"> • 조속히 통신부문의 전면 자유화를 촉진 및 완성하고 어디서나 이용할 수 있도록 보장 • 가능한 빨리 carrier selection facilities가 자유화 및 번호이동성과 같은 시점부터 이용 가능하도록 보장 	후보회원국
<ul style="list-style-type: none"> • 채택되는 즉시 통신서비스에 대한 새로운 EU 규제의 전환 및 실행 	후보회원국
<ul style="list-style-type: none"> • 보편적 통신서비스의 달성을 위한 실행규칙을 제정 • 인터넷 접속이 가능한 저렴한 기본전화서비스 이용을 보장 	후보회원국

<표 3> 보다 저렴하고 빠른 인터넷 접속

실천과제	실행주체	시 한
• 경쟁강화 및 가격규제에 의한 인터넷 접속 혼잡의 현격한 감소와 유럽수준에 맞는 명확한 벤치마킹 달성	• 후보회원국	2002년 말
• 지역접속망(local access network)의 가일층 경쟁 촉진	• 후보회원국	2002년 말
• 필요한 곳에 경쟁왜곡 없이 공공재정기관이 정보인프라 및 프로젝트의 발전을 지원하기 위한 우선권 확대	• 후보회원국 • 유럽투자은행 • 민간부문	2002년 말
• 유럽 내의 선도적 실행을 통한 IPv6로의 전환을 향한 움직임 • 핵심 통신사업자와 제조업자는 서비스 제공자와 이용자와 함께 결집	• 민간부문	2002년 말
• 경쟁 조장과 적절한 가격규제로 전용선에 대한 가격 감소	• 후보회원국	2002년 말
• 디지털 텔레비전 서비스와 인터넷 기능을 포함하는 디지털 텔레비전 서비스 도입 및 임의의 틀 내에서 상호 운용성을 촉진	• 후보회원국 • 민간부문	2003년 말

<표 4> 전자상거래 촉진

실천과제	실행주체	시 한
• 소비자 단체와 산업간의 파트너십으로 전자상거래에 대한 소비자 신뢰도 향상 • 일반원칙을 따르는 투자자와의 협업 및 적절한 인센티브 창출을 통해 대안적 논쟁해결, 신뢰마크 및 효율적 행동지침의 활성화	• 민간부문 • 유럽이사회 • 후보회원국	2002년 중반
• 더 많은 상호 및 자기 규제를 확립하여 전자상거래 규제의 유연성 증진을 조장	• 후보회원국 • 민간부문 • 유럽위원회	2002년 중반
• 지식, best practices, 전자상거래 준비 및 벤치마킹의 교환에 대한 통합된 네트워킹 활성화 • 화를 통한 SEM's의 디지털화 촉진	• 민간부문 • 유럽이사회 • 회원국	2002년 말
• 전자상거래에 대한 인프라의 구축과 전자신호의 사용 및 상호 승인 촉진	• 후보회원국 • 민간부문	2002년 말

<표 5> 행정의 온라인화: 공공서비스의 전자적 접속

실천과제	실행주체	시 한
• 법률 및 행정정보, 문화정보, 환경정보, 교통정보를 포함하는 공공 정보들의 실질적인 온라인화	• 후보회원국 • 민간부문	2002년 말
• 회원국들의 주요 기본공공서비스에 대한 종합적인 전자적 접속 추구	• 후보회원국	2003년 중반
• 회사설립을 위한 신속승인절차 등과 같은 행정절차의 단순화된 온라인화	• 후보회원국 • 유럽위원회	2002년 말
• 유럽 전역에서의 경험교환을 통해 전자정부의 best practices 및 공공부문의 개방형 소스 소프트웨어 사용을 증진	• 후보회원국	2002년 말
• 공공 부문의 전자적 신호 사용을 촉진	• 후보회원국	2002년 말
• 공공 전자조달을 위한 e-marketplace 설립	• 후보회원국	2003년 말
• 박물관, 도서관, 공동체 센터 등과 같은 공공장소의 인터넷접속터미널 이용	• 후보회원국 • 민간부문	2002년 말

IV. eEurope 2005

eEurope 2005는 유럽이 본격적인 정보 사회에 진입할 수 있도록 제반환경을 마무리하는 것으로, 2005년까지 EU 전역에 걸쳐서 광대역 네트워크의 구축 및 이용, 네트워크 보안, e-Government, e-Learning, e-Health, 및 e-Business의 활성화 등

에 초점을 맞추고 있다. eEurope 2002 계획이 지난 2년 동안 인터넷 인구의 확대, 전자상거래에 관한 규칙, 전자서명 등 정보사회의 환경 조성에 기여했다면, eEurope 2005는 유럽사회의 실질적인 정보화를 추구한다. 2002년 3월 바르셀로나 회의에서 입안되어 5월 28일 발표된 eEurope 2005 계획은 지난 2000년 포르투갈 리스본에서 EU 15개 회원

국이 만장일치로 결의한 eEurope 2002 계획의 연장선이라 할 수 있다[8].

eEurope 계획은 EU를 고용문제의 해결 및 사회적 통합을 바탕으로 2010년까지 가장 경쟁력있고 활력있는 지식기반경제로 만드려는 노력의 일부이다. 현재 실행중인 eEurope 2002 계획을 통해 유럽의 IT 부문은 괄목할 만한 성과를 거두고 있다. 유럽 가정의 인터넷 보급률이 지난 2년간 두 배로 늘었으며, 유럽의 e-연구 네트워크는 세계 최고 수준으로 발전했고, 전자상거래와 통신시장에 대한 제반 규정이 정비된 것은 물론, 다음 세대의 이동통신 및 멀티미디어 서비스들이 새롭게 등장하게 되었다. 또한 EU 각국 정부간 전자정보교류가 급증하였으며, 시민들의 사회 참여, 지식기반경제에서 요구되는 기술을 습득할 수 있도록 많은 기회의 제공 및 학교에 컴퓨터와 인터넷 보급이 확대되었다.

새로운 action plan의 목표는 민간투자와 고용창출을 위한 환경을 제공하고, 생산성 향상을 촉진하며, 공공서비스의 현대화 및 세계화된 정보사회의 대열에 동참하고자 하는 모든 사람에게 기회 제공에 있다. eEurope 2005는 광대역 서비스 기반을 바탕으로 안전한 서비스와 애플리케이션 및 콘텐츠 서비스를 촉진하는 것을 목표로 한다.

정보화사회는 생산성 증진과 삶의 질 개선을 위한 많은 잠재력을 보유하고 있으며, 이러한 잠재력은 광대역의 기술발달과 멀티 플랫폼 접속으로 더욱 증대되고 있다. 이는 디지털 TV나 3G 등을 통한 새로운 인터넷 접속 가능성을 의미하며, 이러한 기술 발전은 신규 서비스, 애플리케이션, 콘텐츠의 신시장을 형성한다. 이를 통해 성장 및 고용 증진방법을 제공하며 편리하게 시민들이 정보 및 통신 도구에 접속이 가능해진다.

새로운 서비스 개발과 광대역 정보통신기반 구축은 민간분야를 중심으로 이루어져야 한다. 따라서 eEurope 계획은 민간 투자 유도를 위한 법제도적 체계 마련 및 수요 촉진을 통한 투자의 불확실성을 축소하는 등 민간 투자에 가장 적절한 환경을 조성하는 데 역점을 둘 것이다.

eEurope 2005는 사용자 중심의 계획안으로, 사용자의 참여를 증진시키기 위한 기회를 제공하고 제반 기술을 강화할 것이며, 서비스의 멀티 플랫폼 제공을 보장하기 위해 TV나 이동전화 등이 중요한 수단으로 작용하여 모든 시민의 참여를 도모할 것이다.

EU는 eEurope 2005를 통해 향후 3년간 유럽 각국이 추구해야 할 IT 부문의 목표를 다음과 같이 제시한다.

첫째, e-정부, e-교육체제, e-의료체제를 중심으로 현대적 온라인 공공서비스 제공에 주력한다. 2005년까지 회원국 정부와 공공기관, 학교, 의료기관 등을 초고속통신망으로 연결하고 각 도시, 지역 별로 공공 인터넷 접속처(public internet access point)를 설치하여 유럽시민들이 자유롭게 온라인 공공서비스의 혜택을 누릴 수 있도록 한다. 둘째, 유럽차원의 e-의료카드 도입 및 가상캠퍼스 구축 등을 포함한 e-learning 프로그램 같은 이해관계가 달려 있는 문제에 대해 회원국 정부들 간의 협의를 거쳐 세부 실행계획을 확정한다. 셋째, 유럽의 e-business 환경 정비를 위해 2003년 중으로 각 비즈니스 대표들을 한자리에 모아 e-business 서밋트를 개최하고 이를 토대로 e-business 관련 법안을 최종 확정한다. 넷째, 2003년 중으로 사이버 보호 대책반을 설치하여 유럽차원의 온라인 정보보호 인프라를 구축한다. 또한 무선 LAN, 제3세대 이동통신, 디지털 TV 등 새롭게 등장하는 통신-미디어 분야에서 EU 회원국들이 하나의 통합된 체도를 형성할 수 있도록 협상을 진행할 계획이다.

eEurope은 우수한 실행, 경험과 실연프로젝트 경험, 실패로부터 과업분담의 전환을 용이하게 할 것인데 프로젝트는 애플리케이션과 기반설비 선행 구간 roll-out을 가속화할 목적으로 사용한다. 정책 수단은 모니터링될 것이며, 목표달성으로 구성된 발전과 목표를 지원하는 정책 벤치마킹에 좀더 집중될 것이다. 기존정책들의 협력이 제안된 실천계획간 시너지 효과를 창출하고, 운영그룹은 좀더 나은 정책 개발의 개관을 제시한다. 또 국제 정책메이커들과 유럽 정책메이커들, 민간분야간 정보 교환을 보장하

고, 이 운영그룹은 후보국들의 초기 참여를 가능하게 할 것이다[9].

V. 결 론: EU 정보화전략의 교훈

EU의 정보화정책은 크게 15개 회원국들의 전반적인 정보화를 지향한 eEurope 정책, 발트 3국과 동유럽국가 등 향후 EU에 가입할 예정으로 있는 후보회원국들의 정보화를 지향한 eEurope+ 정책, EU의 정보통신 기술개발정책, ERA(European Research Area)로 구성되어 있다.

‘eEurope 2002’ 정책은 정보화면에서 미국보다 낙후되었다는 절박한 인식 하에 2000년 3월 포르투갈의 리스본에서 개최된 EU 정상회담에서 향후 10년 내에 유럽을 지식과 신기술에 기반을 둔 세계 최고의 경쟁력있는 사회로 만들겠다는 목표로 추진되었다. ‘eEurope+’는 2000년 5월 바르샤바 외상회담에서 발트 3국과 동유럽국가 등 향후 EU에 가입 예정으로 있는 후보회원국들이 EU 회원국들과의 정보격차를 해소하고 정보화축진으로 유럽의 효과적인 통합에 기여하는 것을 목표로 하였다. ‘eEurope 2005’는 2002년 3월 바르셀로나 이사회에서 결정하고, 2002년 5월 28일 유럽위원회가 발표하였다. 2005년까지 향후 3년간 EU 회원국들이 추구해야 할 IT 부문의 목표와 구체적인 실천방안, 관련 현안들을 다루고 있는데 eEurope 2002 계획, eEurope+에 이어 나온 EU 정보화 계획의 완결판이다.

EU의 정보통신 기술개발 전략은 정보사회기술과 공개된 지식기반사회에서의 시민과 정부라는 주제로 기술개발 축진과 산업의 경쟁축진을 위한 정보사회 구축을 목표로 하고 있다. 이러한 정보화정책의 성과로 유럽 내에서 인터넷 이용자가 급증하고 있으며, EU의 통신시장 개방정책에 따라 인터넷 이용료가 평균 25%나 인하되는 등 유럽 전체의 정보화가 가속화되고 있다.

이러한 유럽의 정보화전략은 미국과의 경쟁에서 이기기 위한 목적에서 출발하고 있다. 1990년대 중반부터 2000년까지 미국이 신경제 구현을 통해 유

럽과의 격차를 계속 벌여가는 상황에서, 유럽은 미국을 추월하기 위한 성장잠재력을 정보화에서 찾았던 것이다. 따라서 유럽의 정보화전략은 미국처럼 시장중심적으로 움직이기 보다는 원대한 목표를 설정하고 이를 달성하기 위한 정부의 역할을 모색하는데 중점을 두고 있다. 아직 유럽정보화 전략의 성공 여부를 판단하기는 이르지만, 정보화의 후발국으로서 국가전체의 역량을 집중시키려는 그들의 시도는 우리에게 많은 시사점을 던져준다.

첫째, 유럽의 정보화전략에서 가장 두드러지는 부분은 위로부터의 강력한 리더십을 근간으로 하고 있다는 점이다. EU는 정보사회총국(DG Information Society)의 주도 하에 범유럽 차원의 공통된 목표와 비전 설정, 지속적인 추진현황 점검 및 평가, 각종 가이드라인 제공 등 적극적인 정책기획 및 조정을 시도하고 있다. 특히 매년 특별정상회담을 개최하여 최고지도층의 주도 하에 후속조치 추진상황을 점검하고 회원국간의 이견을 조율함으로써 자칫 유명무실화 되기 쉬운 다국가 계획인 eEurope의 실천력을 높여가고 있다. 그리고 개별국가 차원에서도 영국의 추진체계에서 알 수 있듯이 정치적 조율 및 조정을 위해 정보화 추진기구를 e-Envoy로 단일화하고 매월 총리가 추진경과를 보고 받는 등 리더십을 강화해 가고 있다.

둘째, EU의 정보화전략은 인적자원의 개발과 정보 기술의 활용 축진을 연계시켜 추진하고 있다. 1990년대 말까지 유럽도 정보기술의 확산이라는 외형적 성과에 집착하여 온 것이 사실이다. 그러나 지식기반경제의 도래를 목격하면서 정보기술의 확산, 그 자체보다는 정보기술의 활용이 더욱 중요하다는 점을 깨닫기 시작하였고, 이를 위해서는 교육과 훈련을 통해 국가 전체의 인적자원을 개발해야 할 필요성을 제기하게 되었다. 그 결과 유럽전체의 정보화전략이나 개별국가 정보화전략들은 외연적으로 정보화를 교육개혁 등 인적자원 개발전략과 연계하는 한편, 정보화 내에서도 국민들의 행태를 변화시키고 전문인력을 양성하는 데 노력을 전제하고 있다.

셋째, 취약부분의 정보화를 집중 지원함으로써

정보화의 저변을 확대하려는 것도 유럽 정보화전략의 주요 특징이라 할 수 있다. 앞에서 언급하였듯이 유럽에서 사회통합은 그 어떤 가치에 뒤지지 않는 중요성을 갖고 있다. 이를 위해 유럽은 정보화가 모든 사람에게 혜택을 줄 수 있도록 취약계층에 대한 정보화 지원을 적극 추진하고 있다. 아울러 취약부분의 정보화 촉진이 지식기반경제 발전에도 크게 기여한다는 인식 하에 중소기업에 대한 정보화 지원시책을 대대적으로 전개하기 시작했다. 실제로 유럽에서 중소기업은 1,900만 개에 달하며 전체 기업의 99% 이상을 차지하기 때문에 중소기업의 온라인화는 지식기반경제의 저변을 형성하는 효과를 수반할 것으로 기대된다.

마지막으로, 유럽은 타 국가에 비해 비교우위에 있는 산업분야를 집중적으로 육성하여 미래 지식경제를 선점하려는 전략을 취하고 있다. 특히 미국에 비해 비교우위를 보이고 있는 이동통신기술과 콘텐츠 분야간의 결합을 통해 무선인터넷 서비스 부문에서 경쟁력을 강화하는 데 주력하고 있다. 이러한 유럽의 접근법은 IT 활용과 IT 산업의 관계에 있어 중요한 사실을 상기시켜 준다. 급속히 발전하는 정보통신분야에서는 비교우위를 확보하지 못하는 기술의 자체개발보다는 활용촉진이 우선해야 하며, 역으로 비교우위가 있는 부문에서는 IT 활용과 IT 산업 양쪽 모두를 발전시키는 윈-윈 전략을 추진할 필요가 있다는 것이다.

지금 우리나라도 정보화전략의 일대 전환기를 맞이하고 있다. 그 동안 추진한 초고속정보통신망 구

축 및 인터넷인구 확산 등 물리적·양적 성과달성에도 불구하고, 아직까지 정보화가 사회경제적 발전에 직접적으로 기여하지 못하고 있다. 이는 그 동안 우리가 정보화를 기술적·하드웨어적 관점에서 추진해온 결과라고 할 수 있다. 이런 측면에서 EU의 정보화전략은 우리나라가 정보화를 더 이상 기술적인 문제로 국한해 보지 말고 보다 큰 사회경제적 틀 속에서 접근하여 문제해결 방안을 찾아야 한다는 것을 말해준다[10].

참 고 문 헌

- [1] World Paper, "2001 Information Society Index," <http://worldpaper.com/2001/jan01/ISI>
- [2] EC, "eEurope 2002: Impact and Priorities," 2001. 3.
- [3] 디지털타임스, "유럽의 정보화동향," 2002. 5. 30.
- [4] Jupiter MMXI, April 2001.
- [5] EC, "eEurope: An Information Society For All," <http://www.europe.cec.eu.int>.
- [6] EC, "eEurope 2002: An Information Society For All-Action Plan," June 2000.
- [7] EC, "eEurope+ 2003: A Co-operative Effort to Implement the Information Society in Europe," June 2001.
- [8] 디지털타임스, "EU의 정보화전략," 2002. 4. 10.
- [9] EC, "eEurope 2005: An Information Society For All," June 21, 2002.
- [10] 황중성, "지식정보시대의 유럽의 대응전략 - eEurope 추진전략과 시사점," *Telecommunications Review*, 2001 특별부록, 2001. 8. 28., pp. 85 - 86.