

# 2013년 IT산업정책 방향

## - 창조경제 구현을 위한 IT산업의 역할 강화 -

박일준  
지식경제부

### 요약

IT와 산업간 융합이 가속화되고 있다. 그 범위도 확대되어 일부 산업에서 모든 산업으로, 국민생활 깊숙이 스며들며 IT가 일산화되고 있다. 이에 따라 IT와 비IT의 경계가 사라지면서 완제품 경쟁력의 핵심으로 IT부품과 소프트웨어(SW)가 부각되고 있다. 또한 IT기기와 완제품의 구분이 모호해지고 하드웨어(HW)·소프트웨어(SW)를 최적화하는 제조기술 역량도 중요한 경쟁력으로 부상하고 있다. 이러한 시대 흐름은 글로벌 IT시장 구조에 영향을 미쳐, 과거 개별 기업간 경쟁이 생태계간 경쟁으로 변화하고 있다. 그간 우리나라 IT산업은 뛰어난 하드웨어의 경쟁력을 기반으로 글로벌 IT생태계에 적극 참여하였으나 취약한 소프트웨어 역량, 인력부족 등 복합적 한계로 인해 주도적 역할 수행은 미흡하였다. 따라서 우리나라 IT산업이 글로벌 경쟁우위를 강화하고, 미래 환경변화에 적극 대응하기 위해서는 우리의 장점을 강화해 나가면서 부족한 부분의 경쟁력을 끌어올려야 할 것이다.

이를 위해 창의와 혁신을 기반으로 하는 다양한 창조기업이 세계적인 기업으로 커 나갈 수 있도록 IT를 새로운 성장동력으로 만들어 일자리를 창출하고 창조경제의 꽃을 피울 수 있는 방안을 제시하고자 한다. 특히 하드웨어와 소프트웨어의 균형발전과 이를 통한 융합역량 강화, 해외의존도가 높은 부문의 원천기술 개발을 추진하면서, 클라우드·빅데이터 산업을 주도해 나갈 것으로 세계 최고의 IT강국으로 도약해 나갈 것이다.

### I. IT산업의 위상과 기대

2012년 한국의 무역규모가 지난해에 이어 2년 연속 1조 달러를 돌파했다. 무역 순위도 이탈리아를 제치고 사상 처음으로 세계 8위를 기록하였다. 글로벌 경기 둔화로 세계 교역이 감소하고 있는 추세를 감안할 때 이러한 결과는 큰 의미가 있다. 이러한 성과의 요인에는 여러 가지가 있겠지만 무엇보다도 IT를 기

반으로, 기존 주력 산업과 새로운 산업의 경쟁력이 높아지며 수출이 증가한데 있다.

IT산업 자체의 성과도 크다. 반도체, 액정디바이스, 무선통신기기, 가전, 컴퓨터로 대표되는 IT산업 제품 수출은 2012년 1,552억 달러로 전체 수출에서 28%를 차지하고 있다. 특히 IT산업 특유의 고부가가치를 앞세워 무역흑자는 773억 달러를 기록하며 전체 무역수지 흑자규모인 266억 달러의 3배에 가까운 수준을 달성하였다. IT산업이 국민경제에서 차지하는 비중도 나날이 증가하는 추세이다. IT산업은 그간 빠르게 성장하며 우리 국내총생산에 견인했다. 2011년 IT산업 성장률은 7.9%로 경제성장률 3.6%의 2배를 상회한다.

우리나라는 2011년 기준으로 IT생산 세계 4위, IT수출 5위를 기록하며 글로벌 IT강국으로 자리매김 하였다. 특히 주요 수출품목인 반도체, 디스플레이, 휴대폰 등의 호조에 힘입어 1,566억 달러에 달하는 수출실적을 기록하였다. 이는 1970년의 500만 달러보다 약 3만 배 이상 성장한 수준이며, 2012년 3분기 기준 전체 경제성장의 약 25.1%를 IT산업이 담당하고 있는 것이다. 세부적으로 볼 때 기존의 경쟁력 있는 품목뿐만 아니라, 스마트폰이나 시스템반도체 등 융합제품들의 수출이 지속적으로 증가하고 있는 점이 긍정적인 측면이다.

그렇다고 안심하기에는 이르다. 내년도 우리경제는 2012년 성장률보다 다소 낙관적인 3% 수준의 성장을 이룰 것으로 전망되며 세계 경제도 녹록치 않다. 유로존의 재정위기가 지속되고 미국의 재정건전성 우려 등이 여전히 경제성장의 발목을 잡고 있다. 다행히 IT는 신흥국가 중심으로 IT소비 지출 확대, 글로벌 기업의 IT투자 회복 등으로 완만한 증가세가 예상된다.

세계적인 저성장 기조 속에서 우리 경제가 성장하고 일자리를 창출하기 위해서는 창의력과 상상력에 IT기술을 접목한 창조경제가 활성화돼야 한다. IT가 가진 본연의 특징 즉, 정보(지능화), 통신(이동성), 내재화(부가가치 창출)는 다른 산업과 결합되어 창의와 혁신을 구현하는 플랫폼 역할을 함으로써 새로운 시장과 일자리를 창출하는 기반이 된다.

이에, IT를 활용하여 상상력과 창의력에 기반한 창조경제를 실천할 수 있는 방안의 모색이 필요하다고 본다.

## II. 창조경제 구현을 위한 IT산업정책 추진방향

### 1. IT의 과거, 현재 그리고 미래

과거 IT는 독자적으로 성장하며 반도체, 가전, 통신 등을 중심으로 일부 분야 기술이 융합된 양상으로 발전하였다. 2000년대 들어서는 자동차, 섬유, 조선, 항공 등 다양한 주력산업 중심으로 IT융합이 가속화되고 있다. 스마트폰 개발에서 시작된 전자 기기의 스마트화가 급속히 진행되면서 플랫폼, 부품, 네트워크 등 동일 모듈을 활용하는 스마트 기기가 IT기기를 넘어 자동차, 로봇, 항공, 선박 등으로 확대되는 것이다. 이를 통해 전통적인 IT기기와 기타 완제품의 구분이 무의미해지고 경쟁의 원천도 HW에서 SW로 전환되고 있다. 실제로 다임러 벤츠의 최고경영자(CEO) 디터 제체(Dieter Zetsche)는 2012년 1월 CES 기조연설에서 자동차는 이제 기름이 아니라 소프트웨어로 움직인다는 점을 강조한 적이 있다.

한편으로 IT단말, 플랫폼, 네트워크가 해당 산업의 각 영역에 수용되면서 서로 독립적으로 존재하던 가치사슬이 하나로 융합되고 있다. 이에 따라 IT산업과 IT융합 산업이 서로의 발전을 견인하는 공진화(共進化)가 진행되며, 이를 시작으로 전 산업적 공진화가 IT를 매개로 광범위하게 발생할 것이다. 이러한 융합화 추세는 시대적 조류로서 앞으로 더욱 가속화 될 것이다.

융합이 IT산업에 있어 의미 있는 바는 새로운 시장을 창출한다는 데 있다. 세계 IT시장이 2000년을 기점으로 한 자리수 성장률에 진입하면서 IT산업 자체의 성장이 둔화되고 있음에도 불구하고, 우리는 IT융합을 통해 IT시장의 전체 파이를 키워가는 모습을 보여주고 있다. 이러한 IT융합화는 향후 관련 산업분야에서 뿐만 아니라 국민생활 속으로 깊숙이 확산되면서 IT가 일상화될 것으로 전망된다. IT가 스스로 하나의 산업이면서 동시에 기타 모든 산업 및 일상생활에 필수적인 플랫폼이 되어 가는 것이다. IT가 융합의 촉매제로 자동차, 조선 등 기존 주력 산업의 고부가가치화는 물론, 새로운 산업의 창출에 기여하고 있다. 또한 향후 사용자 중심의 맞춤형 서비스에 대한 니즈가 커지는 상황으로 IT는 우리 사회가 요구하는 복지·문화 부문 등에서 다양한 사회적 수요를 해결하는 필수 도구로도 기대되고 있다.

IT와 비IT의 경계가 급격하게 소멸되고 있는 현상은 이러한 추세를 반영한다. 이와 같이 IT가 독자 성장(IT Alone)에서 산업과의 융합(IT Convergence), 일상화(IT Everywhere)되는 현상을 소위 "IT 에이스(ACE)"라고도 부를 수 있다. IT는 ACE 산업으로서 사람이 주체가 되고 기술개발의 혜택이 모든 국민

에게 골고루 돌아가는 행복기술로 국민의 삶의 질을 높이는 동시에 미래성장 동력을 창출하는 시대적 사명을 가지고 있는 것이다.

IT의 일상화로 나타나는 미래 환경은 초연결시대로 특징지을 수 있다. 미래에는 IT기기의 지능화를 넘어 인간과 인간, 인간과 기계, 기계와 기계를 연결하는 만물지능통신망이 자리잡을 것이다. 다양한 모바일 기기가 등장하고 인터넷 상시접속으로 막대한 유무선 데이터 트래픽이 발생할 것이며, 이에 따른 데이터 처리 및 데이터 분석기술에 대한 요구도 증대될 것이다. 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)과 빅데이터(Big Data) 활용이 새로운 수요를 창출할 수 있는 미래 신산업의 핵심으로 주목되는 것이다. 또한 접속과 소통을 통한 일상생활의 새로운 소비패턴이 확산되며 실제적 상품 소유에서 접속을 통한 서비스로 가치가 이동하고, 개인을 넘어 함께하는 집단지성과 협력소비자가 증가하고 있어 소셜 비즈니스 모델이 크게 성공하는 시대가 기도 하다.

### 2. IT산업 생태계의 구조 변화

과거 IT산업 생태계 내에서는 네트워크를 확보한 통신 사업자가 주도적으로 콘텐츠·서비스가 탑재된 단말기를 소비자에게 공급함으로써 생태계 주도권을 확보해 왔다. 하지만 최근 IT산업 생태계의 주도권은 애플, 구글 등과 같은 플랫폼 확보 기업이 장악하고 있다. 특히 스마트폰, 스마트 TV 등 다양한 스마트기기의 확산은 현재와 같이 플랫폼 사업자의 영향력이 확대되는 데 중요한 전기를 마련해 주었다고 할 수 있다. 과거에는 개인용 컴퓨터(PC)에만 쓰이던 운영체제(OS)가 모든 스마트기기에 탑재되기 시작하고, 기기 내 모든 부품과 소프트웨어를 통제하는 핵심 기능을 수행하면서 OS, 즉 플랫폼이 IT산업 생태계 가치사슬의 중심에 놓이게 된 것이다. 또한 이러한 플랫폼 사업자들은 플랫폼을 통해 제공 가능한 콘텐츠, 서비스까지 장악함으로써 IT산업 생태계의 주도권을 점차 강화시켜 나가고 있다.

새롭게 주목할 바는 플랫폼 확보 기업 이외에 핵심 모듈 제조업체 및 모듈 간 융합경쟁력을 제공하는 기업들도 IT산업 생태계에서 주도적인 역할을 수행하고 있다는 점이다. 스마트 기기의 고기능화·저전력화·소형화 욕구를 충족시키면서 HW·SW 기능을 최적화하는 고난도의 제조기술 역량 강화가 중요한 이슈인 것이다. 스마트기기의 핵심 모듈이라 할 수 있는 CPU(Central Processing Unit), AP(Central Processing Unit)등의 제조역량을 갖추었거나, 이러한 핵심 부품과 플랫폼 등의 모듈을 결합하여 차별화된 완제품을 만들어내는 하드웨어 제조역량이 기업의 중요한 경쟁력으로 주목받는 것이다. 스마트폰이 처음 출현하였

을 때 이에 대한 대응 미숙으로 우리 IT산업이 큰 위기를 맞았으나, 삼성이 안드로이드와 적극적인 협력을 통해 주도적인 HW 제조업체로 자리잡은 것은 HW제조 역량 덕분이었다.

표 1. IT산업 시가총액 상위 기업현황

순위	1990년		2010년	
	업체명	국적	업체명	국적
1	IBM	미국	Apple	미국
2	Hitachi	일본	Microsoft	미국
3	Panasonic	일본	Google	미국
4	Toshiba	일본	IBM	미국
5	NEC	일본	Oracle	미국
6	Fujitsu	일본	Intel	미국
7	SONY	일본	Cisco	미국
8	Nintendo	일본	Samsung	한국
9	Kodak	미국	Hewlett Packard	미국
10	Fujifilm	일본	Qualcomm	미국

■ : 플랫폼 창조기업, ■ : 핵심모듈 확보기업

〈표 1〉은 1990년과 2010년 사이 IT산업 시가총액 상위 10위 기업의 변화현황을 보여주고 있다. 1990년의 IT산업 생태계는 주로 일본의 하드웨어 완제품 업체가 주도해온 반면 2010년의 경우 모바일 플랫폼을 보유한 애플과 구글, PC플랫폼을 보유한 마이크로소프트가 나란히 상위 1,2,3위를 차지한 것을 알 수 있다. 이 3개 기업은 20년 전만 하더라도 상위 10위 그룹 내에 속하지 않았던 기업임에도 불구하고, 플랫폼 역량을 기반으로 급속하게 성장, IT산업의 강자로 자리하게 된 것이다. 핵심모듈 기업의 가치 또한 크게 상승하였다. 핵심부품을 생산하는 인텔, 퀄컴, 삼성 3개 기업과 장비 생산업체인 시스코의 순위상승을 눈여겨 볼 만하다.

이처럼 플랫폼 확보 또는 핵심모듈 제조·융합 역량이 IT산업 생태계 주도권의 필수요소가 된 현 산업환경에서 우리나라가 글로벌 IT강국으로서의 입지를 더욱 공고히 하기 위해서는 플랫폼의 역량 강화와 핵심부품의 국산화를 통한 고부가가치 제품경쟁력 창출이 절실하다.

아직 OS, 앱스토어 등을 전적으로 외국에 의존하고 있고, 서비스 플랫폼에 있어서도 글로벌 경쟁력이 부족하다는 점에서 생태계를 주도하기에는 크게 부족한 것이 현실이다. 다만 앞으로는 OS 품질이 평균화되고 HTML5 기반의 웹 플랫폼이 일반화되어 SW플랫폼 기업의 주도권은 상대적으로 약해질 전망으로 HW제조능력은 당분간 차별화가 가능할 전망이다. 우리가 해외의 상위 SW플랫폼 기업들을 제치고 세계시장의 주도권을 장악하려면 SW 역량 제고, 핵심 부품 국산화를 이뤄내야 한다는 점이 우리 기업들에게 주어진 과제인 것이다.

### 3. 그간의 정책을 통해 본 새로운 정책 방향

그간 우리나라 IT산업의 성장과정을 살펴보면, IT산업정책의 변화 경향을 예측하면서 '선택과 집중' 전략을 펼쳐 왔다. PC주도의 1990년대 시장에서는 메모리반도체와 LCD, 모바일주도의 2000년대 이후 시장에서는 휴대폰, 시스템반도체 등에 초점을 맞추어 주력 IT산업의 세계적인 경쟁력을 확보하기 위해 노력하였다. 또한 적극적인 해외시장 개척으로 협소한 내수시장을 극복하고 고도성장의 초석을 다지기도 하였다.

특히 이러한 성과의 근간에는 대기업 중심의 설비투자 확대와 정부주도의 산업 집중 육성 및 인프라 확충이 있다. 대기업들은 앞선 생산 기술을 확보하여, 이를 바탕으로 불경기에 치킨 게임에 가까운 선제적인 설비투자를 하여 글로벌 불황을 경쟁력 확대의 전기로 활용한 점도 주요하였다. 정부 주도의 대규모 국책 R&D로 기술을 확보하고 경쟁구도를 도입하는 등 규제 정책을 통한 수요 기반을 확보하고 네트워크 인프라 고도화도 달성하였다.

그러나 이러한 산업성장 모델에 명암이 존재한다. 선택과 집중 전략은 특정산업 편중 성장을 초래하였고, SW의 역량 부족, 핵심 부품·장비의 해외 의존도 심화, 중소기업의 경쟁력 취약이라는 약점도 함께 나타나게 되었다. 특히 대·중소기업간 불균형 성장은 건강한 IT 생태계 기반 조성에 한계가 되어 왔다. 또한 정부주도의 특정분야 육성방식은 글로벌 시장환경에 유연하게 대처하기에는 한계가 있는 것이 사실이다. 따라서 향후 IT산업 정책은 하드웨어, 소프트웨어 등 개별 산업에 대한 접근이 아닌 통합적 접근을 통해 IT산업과 IT융합 수요산업을 포괄할 수 있어야 하며, 개별 산업 간의 협력, 경쟁, 갈등 관계를 파악하여 IT생태계 전체의 경쟁력을 제고할 수 있는 방향을 제시할 수 있어야 할 것이다.

IT의 플랫폼화, 초연결로 대표되는 미래 환경변화도 그간의 정책에 대한 근본적인 전환을 요구하고 있다. 우리 IT산업은 다른 산업보다도 그간의 빠른 추격자(Fast Follower)에서 미래 선도자(First Mover)로의 변화가 요구되는 산업이며 국민의 행복을 실현하고 창의성에 기반한 새로운 성장을 열어가는 씨앗이기도 하다. 이에 따라 창의성, 자율성이 더욱 중요해지고 있다. 하드웨어의 범용화가 가속화되면서 소프트웨어, 핵심부품의 부가가치가 커지고, 국민 복지와 신산업 창출 관점에서 내수 기반 서비스 혁신도 중요해지고 있다. 정책의 대상도 개별 기업이 아닌 전체 생태계로 바뀌면서, 정부는 이와 같은 생태계의 조성을 독려하고 내부 질서를 유지하는 방향으로 정책을 전환할 필요가 있다.

## 4. 향후 IT산업 정책 방향

정부는 이러한 IT환경 변화를 적극적으로 수용하며 기존의 강점을 강화하고 약점을 보완하는 방향으로 IT산업 정책을 펼쳐 나갈 계획이다. 창의·자율을 바탕으로 건강한 생태계 조성자이자 지원자로서의 역할을 해나갈 것이다. HW제조역량의 차별적 경쟁력을 지속적으로 강화해 나가면서 IT를 산업은 물론 국민생활 전반으로까지 확산시켜 나갈 것이다. SW를 HW와 연계·육성하여 핵심 주력 산업화하고, 해외 의존도가 심한 핵심 원천기술 확보에 주력할 것이다.

또한 클라우드·빅데이터 산업의 주도권 확보를 위해 이를 공공 부문에 우선 적용하고 이를 제조업, 서비스업 등 민간 부문에까지 적용될 수 있도록 산업 기반을 마련할 계획이다. 이를 통해 IT분야에서 창의와 혁신을 기반으로 다양한 창조기업이 세계적인 기업으로 성장하며 일자리를 창출하고 창조경제를 이뤄낼 것이다.

### 가. IT융합의 산업·국민생활의 전반 확산

그간 「New IT전략」, 「IT Korea 미래전략」, 「IT융합 확산전략」 등의 정책을 추진한 결과, IT융합 도입기업에도 불구하고 민간에서 융합 관련 조직과 투자가 늘어나는 등 IT융합이 산업 전반에 확산되어가는 상황이다. 이를 더욱 가속화하기 위해 현장의 의견, IT융합에 따른 경제적 파급력, 인구구조나 미래환경 변화 등을 고려하여 2013년부터는 5대 주력산업과 5대 IT융합 서비스 분야에 집중 지원해 나갈 계획이다.

세계 최고 수준인 우리 정보통신기술을 산업 전반에 적용하고 활용하고 융합하는 한편, 서비스업에도 적용하여 새로운 성장동력과 일자리를 창출하는 것이 주요 내용이다.

먼저 산업발전 및 IT융합 확산에 영향력이 큰 자동차, 조선·해양플랜트, 섬유, 국방·항공, 에너지 등 5대 산업 분야의 글로벌 경쟁력 강화가 집중적으로 다뤄질 계획이다. 자동차의 스마트화 기술, 차세대 해양플랜트 공정제어 시스템 개발 등 핵심기술 개발을 통해 국산화율을 제고해 나갈 것이다. 개발된 IT융합 기술이 조기에 상용화될 수 있도록 보급·실증사업을 추진하고 IT융합 신시장을 창출하는 방향으로 법·제도를 정비해 나갈 것이다. 서비스는 국민생활과 연계되고 IT를 통해 추진 정책의 효율성을 높일 수 있는 5대 분야로 먹거리, 교육, 헬스케어, 재난·안전, 치안 등이 대상이다. 서비스 분야는 관련 융합기술 개발, 성공모델의 발굴·확산 뿐만 아니라 시장창출을 촉진하는 방향으로 관련 제도를 개선하는 것이 무엇보다 중요하다. 이를 위해 수요 부처가 책임을 지고 상세 대책을 추진하고 지식경제부는 공통 기술개발·협력 네트워크 구축 등을 지원해 나가는

등 부처간 긴밀한 협력 관계를 유지해 나갈 것이다. 이러한 개별 과제 추진과 병행하여 R&D체계 개편, 표준화, 인력양성 등 공통의 인프라도 지속적으로 확충해 나갈 계획이다.

### 나. SW의 글로벌 경쟁력 제고를 통한 미래 경쟁력 확보

SW의 건전한 생태계 회복을 위해 2011년 11월 발표한 「공생발전형 SW생태계 구축전략」의 추진 성과를 바탕으로 '13년에는 실질적인 SW가치실현 기반조성을 통해 세계로 뻗어나갈 수 있는 기업과 인재를 양성해 나갈 계획이다.

먼저 SW가치를 창출할 수 있는 구매 및 거래부분과 제품품질 부분에서 혁신을 추진해나갈 것이다. SW제값받기와 정부 SW 구매시 기술 중심의 평가체계 구축 등 구매 문화와 프로세스를 개선하여 전문SW기업이 가치에 걸맞는 대가를 받을 수 있는 환경을 조성할 것이다. 거래부분에서는 실질적인 부가가치를 창출하는 기업들이 수익을 낼 수 있도록 하도급체계 개선방안을 검토하고 하수급자 보호를 위한 시장 감시기능을 강화하여 공정거래기반을 확보할 계획이다. 또한 SW품질역량을 갖춘 기업의 시장 참여 기회를 확대하고 유형별 품질지표 및 소비자 지원 도구의 개발 보급으로 세계적 수준의 SW품질을 달성하여 기업들의 글로벌 경쟁력을 확보하는 등 관련 제도를 개선하고, 전담조직을 확대해 나갈 계획이다.

그 외 HW와 연계한 SW개발을 통해 모바일, 자동차, 조선, 항공, 로봇 등 HW완제품의 경쟁력을 강화하고 유망 SW기업을 발굴하여 연구지원을 통해 글로벌 성장을 촉진해나갈 것이다. 동시에 핵심 SW기술의 국산화율을 높여나가고 지역산업과 연계된 SW클러스터를 조성하여 해외기업 유치, 국내외 기업 간 협력 및 클러스터 내 대학·연구소·기업 간 활발한 인적교류를 바탕으로 첨단기술을 확보할 계획이다. 특히 지역별 주요 중점 산업에 대한 SW지원기능을 강화하여 이들 기업의 글로벌 시장 개척도 지원할 것이다.

무엇보다 IT/SW 산업을 이끌어갈 융합·창의 인재가 중요하다는 점에서 이러한 인력을 양성할 수 있도록 수요 중심의 SW인력양성 시스템을 강화해 나갈 것이다. SW 마이스터고(신설 추진), SW특성화 대학·대학원을 운영하고 고용계약형 SW석사과정 지원 강화 및 모범 모델을 확산할 예정이다. SW전문인력양성기관 지정제도 및 SW 직무수행능력표준을 활성화하는 등 민간의 SW인력양성도 적극 유도할 것이다.

### 다. 차세대 스마트 통신 환경의 선제적 구축

2020년 도래할 미래 초연결시대의 기가급 통신 환경에 대비하여 2013년부터 기가코리아(Giga KOREA) 사업을 본격 시행할 것이다. 모바일 생태계 전반에 걸쳐 경쟁력을 강화하기 위해

장비, 부품, 서비스 등을 종합적으로 개발하는 범부처 프로젝트이다. 2020년까지 현재 모바일 속도보다 40배 빠른(1Gbps) 무선통신시스템을 구축하고 사용자에게 몰입감 있는 서비스를 제공할 수 있는 고성능 스마트 기기 원천기술 및 이를 지원할 수 있는 플랫폼 기술, 실감 콘텐츠 처리기술을 개발할 것이다. 대용량 콘텐츠, 다양한 IT기기 등장, 모바일화에 따른 트래핑 빅뱅에 대응한 네트워크 고도화 달성은 물론 그간 취약했던 네트워크 장비산업의 경쟁력도 끌어올릴 것이다. 또한 차세대 고부가 단말 핵심 원천기술 개발을 선도하여 우리나라의 앞선 단말기 경쟁력을 더욱 높이고 플랫폼/SW/콘텐츠 분야의 기술개발을 동시 추진하여 IT산업 생태계 전반에 걸친 동반성장을 촉진한다는 전략이다. 이를 위해 지경부, 방통위, 문화부 등 관계 부처가 범부처 협업체를 구성하여 유기적으로 R&D를 추진한다. 총 8년간의 사업 기간을 3단계로 나누어 매 단계마다 급변하는 IT환경 변화와 국제 표준화 추이를 지속 반영하면서 진행해 나갈 계획이다.

#### 라. 클라우드·빅데이터 산업의 주도권 확보

최근 IT산업의 세계적 트렌드인 클라우드와 관련하여, 치안·방재 등 국민들의 당면과제 해소, 국가적인 에너지 절감, 국가 예산의 효율적 사용 측면에서 클라우드에 대한 기대가 큰 상황이다. 클라우드 정책의 큰 방향은 기업·정부·국민생활의 IT환경을 클라우드로 전환하여 새로운 성장동력 창출하고 국민의 삶의 질 제고해 나간다는 것이다. 이를 위해 세계 최고 수준인 국내 IT 인프라를 바탕으로 민간의 수요-공급을 확보하여 클라우드 도입을 선도해 나갈 계획이다. 범죄예측·예방시스템, 재해 예측·예방 시스템 구축, 맞춤형 진화 서비스 등으로 안전하고 편리한 국민생활 환경을 제공하면서 청사·공공기관 내 클라우드 오피스 구축 등으로 우선 클라우드 공공수요를 창출하고 동시에 에너지도 절감하고, 클라우드 기반의 서비스 개발로 고품격의 일자리도 창출할 것이다.

빅데이터는 소셜네트워크의 활성화, 스마트 단말기의 보급, 사물 정보의 확산, 각종 센서의 발달 등으로 데이터가 폭증하면서 주목을 받기 시작했다. 빅데이터는 의료건강, 공공 행정부문, 소매업 등 다양한 분야에서 큰 가치를 창출할 것으로 기대되고 있다. 특히 제조업의 경우에는 상품 개발 및 조립 비용을 50%까지 절감할 수 있다고 예측된다(McKinsy, 2011). 그러나 이런 기대효과에도 불구하고 새로운 HW·SW 도입 및 고급인력 비용, 비정형 데이터 분석 효과 논란 등으로 기업의 적극적 투자는 쉽지 않은 상황으로 산업분야에서 빅데이터의 활용을 촉진하기 위해 선도사업, 기술개발, 인력양성 등의 구체적인 지원방안을 마련할 계획이다.

### III. 창조경제는 IT산업으로 실현

우리는 불과 50여년 만에 불모지에서 IT강국을 일구어냈다. 위기를 새로운 기회로 활용하여 앞으로 달려온 덕분이다. 지금 우리는 산업의 패러다임이 전환되는 변곡점에 서있다. 이러한 전환기는 우리에게 위기가 될 수 있지만 도약의 기회이기도 하다. IT산업이 우리경제의 성장동력으로서 지속성을 유지하기 위해서는 글로벌 환경변화와 미래 메가트렌드 변화에 발맞춘 끊임없는 혁신과 변화를 통해 기회를 잡아야 한다. 특히 생태계 중심의 글로벌 경쟁이 심화되고 있는 시점에서 IT산업의 경쟁력 제고를 위한 다각도의 노력이 필요하다.

이를 위해 우리나라 IT산업이 글로벌 IT생태계에서 주도권을 확보하고 독자적 IT생태계를 창조할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 등 IT산업 생태계 구성요인의 동반성장을 통한 IT산업의 기초 체력을 강화하고 서비스업 혁신과 新산업·新시장 창출을 위한 IT융합 활성화 방안을 추진할 것이다. 또한 차세대 무선 통신 환경에 대비한 기가코리아 전략, 공공부문을 중심으로 클라우드·빅데이터 산업 주도를 위한 정책적 노력을 본격 시행할 계획이다. 이는 상상력과 창의성에 기반한 창조경제를 실현할 수 있는 토대가 될 것이라 확신한다. 물론 이를 위한 산·학·연·관 모두의 합심과 노력이 필수적이다.

#### 약 력



박 일 준

1986년 서울대 경제학과  
1994년 서울대 행정학석사 과정수로  
2002년 미 콜로라도대 경제학석사  
1987년 행시 31회/재경  
2002년~2003년 산업자원부 산업기술인력  
기획단장  
2004년~2005년 산업자원부 자원개발과장  
2005년~2009년 외교통신부 주뉴욕총영사  
2009년~2010년 대통령실 지식경제비서관실 파견  
2010년 지식경제부 운영지원과장  
2010년~2011년 지식경제부 정책기획관  
2012년~현재 지식경제부 정보통신산업정책관