

## ISSUES

산업 및 기업의 본질적 변화와 새로운 산업·기술정책의 방향

任 德 淳<sup>1)</sup>

경영학에서 많이 인용되는 사례로서 19세기 미국의 철도산업이 거론된다. 사례는 번영하던 철도기업이 쇠락의 길을 걷게 된 중요한 원인으로 기업환경 변화에 능동적으로 대처하지 못한 점을 들고 있다. 즉 고속도로를 이용한 자동차의 등장으로 시장이 변화하고 있는데도 철도경영자들이 자기들의 사업영역을 철도에만 한정하여 집착하였기 때문이라 한다. 그런데 만약에 사업영역을 수송산업이라고 정의했다라면 축적된 자금을 가지고 자동차를 이용한 수송사업에도 진출하여 계속 번영을 누릴 수 있었을 것이라고 끝을 맺는다. 오래된 사례이지만 현재의 우리에게도 똑같은 상황이 재현되고 있는 것은 아닌가? 아래에서는 급속히 변화하고 있는 산업과 기업구조의 변화에 대응하는 새로운 기술정책을 모색하여 본다.

### 1. 산업의 변화

산업의 변화가 급속하고 광범위하게 진행되고 있다. 과거에는 실버산업이나 멀티미디어 산업이라는 단어는 존재하지 않았다. 이는 실버계층에 대한 수요가 구체화되지 않았고 컴퓨터, 통신, AV기술들이 발달되지 않았기 때문이다. 또는 신기술이 개발되거나 기존의 기술들이 결합하여, 혹은 사회의 변화에 따라 전혀 새로운 시장이 형성되는데 이런 새로운 산업을 탄생시킨다. 이런 변화는 기존의 산업정책 패러다임의 전환을 요구한다. 앞으로는 자동차의 원가 구성에서 전자제품이 차지하는 비율이 상당 수준 올라간다고 한다. 그런데 기계기술의 패러다임과 전자기술의 패러다임은 서로 다르다. 그렇다면 기계기술의 패러다임 아래 수립된 자동차산업 정책은 비효과적일 수 있다. 산업정책이 거시적으로 한 국가의 산업구조에 큰 영향을 미칠 수 있다는 사실에 비추어 보면 산업의 변화를 인식하고 이에 적응하는 것은 시급한 문제이다.

그러면 현재 우리가 가지고 있는 산업분류들을 살펴보자. 일반인들도 잘 알고 있는 농업, 상업, 공업 등의 분류에서부터 1차산업, 2차산업, 3차산업 등의 경제적 분류도 있으며, 국민 정서상 혹은 세법상 소비사치성 산업, 제조업 등으로, 혹은 세법상 소비사치성 산업, 제조업 등으로, 혹은 무게나 크기에 따라서 중후장대산업 혹은 경박단소산업으로, 자본과 노동의 비율에 따라서 노동집약적 산업과 자본집약적 산업으로도 분류한다. 한국표준산업분류의 대분류에 따르면 농업, 어업, 광업, 제조업, 전기가스업, 건설업, 도소매업, 숙박 및 음식점업, 운수창고업, 금융 및 보험업, 사업서비스업, 기타서비스업 등으로 분류되어 있다. 참고로 주식시장에서의 산업분류를 보면 다음과 같은데 이는 한국표준산업분류체계에다 상장회사의 비중에 따라서 수정한 것으로 상장기업들의 최종제품에 따라 분류한 성격이 강하다.

#### <주식시장에서의 산업분류>

어업, 광업, 음식료제조업, 섬유 의복가죽업, 나무종이업, 화학업, 석유고무플라스틱업, 비금속광물업, 1차금속, 조립금속기계업, 전기전자업, 자동차업, 가구전기업, 건설업, 종합건설업, 도매업, 운수창고업, 육상운수, 해상운수, 금융업, 은행, 단자, 증권, 보험업, 오락, 서비스, 제조업, 자동차판매도소매업, 운송업, 은행업, 투금종금업, 증권업, 보험업, 종이출판업, 오락업

그런데 주식시장을 비롯하여 우리의 산업분류 체계는 정책 결정자들이 사용하고 있는 것과는 다른 기준에서 시작하고 있다고 보인다. 예를 들어 메커트로닉스 산업, 혹은 가전 및 산전산업, 의료산업, 관광산업 등의 단어는 각종 연구기관에서 발표하는 주요 주제들이다. 정책주제, 또는 주식시장에서 사용되는 산업이란 벌써 어느 한 산업의 중요성을 인정하고 개념화한 것이다. 그런데 표준산업분류체계는 이를 수용하고 있지 않고 이는 앞으로의 정책제시와 해당산업의 발전에 있어서 장애를 가져올 수 있다.

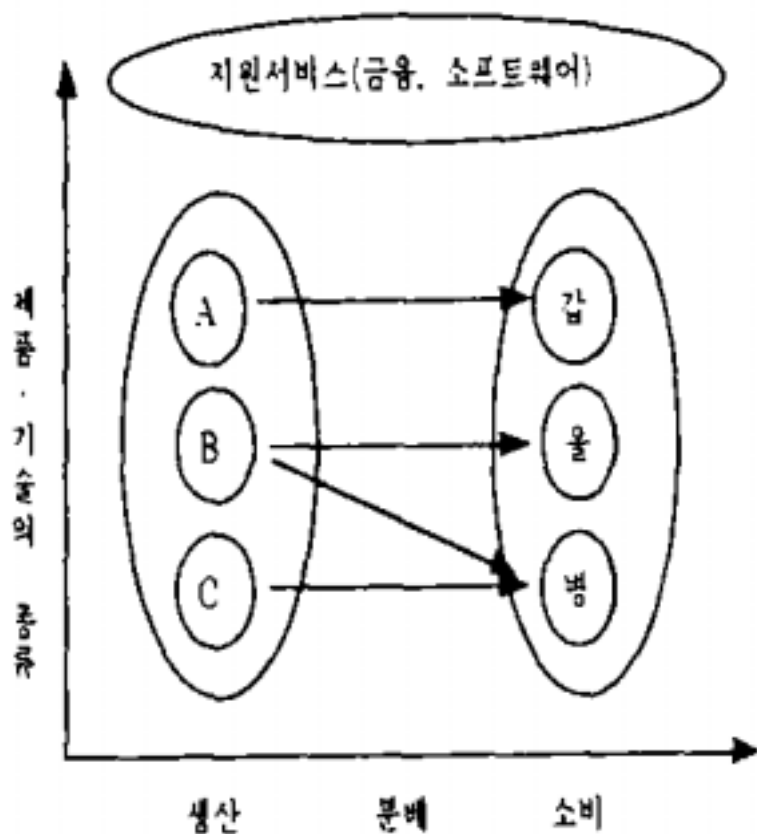
하나의 산업이라고 분류할 수 있는 기준은 무엇인가? 산업정책 측면에서 분류기준의 타당성을 갖기 위해서는 각 산업이 다른 산업과 경제적인 의미에서 구분되어야 한다. 먼저 경제시스템 내에서의 현재 비중과 성장 가능성을 생각한다면 매출액, 산업연관효과, 부가가치액, 종업원 수, 산업의 변화의 정도와 속도 등을 생각할 수 있다. 또는 최종 제품을 구성하는 기술, 시장수요, 제품, 생산설비에 따라 분류할 수도 있다. 즉 경제시스템 내에서의 현재 비중과 성장 가능성, 그리고 성장 및 쇠퇴 메커니즘이 드러나는 구분이어야 한다. 이렇게 산업별로 특성이 구분됨으로써 산업과 산업정책과의 연계가 가능할 것이다.

이 글에서는 산업의 분류기준으로서 공급관련 기준과 수요관련 기준을 제시한다. 공급관련 기준이란 공급측면의 특성들을 주요 기준으로 하는 것이다. 예를 들어 생산관련 기술 및 주원료에 따라서 구분하는 것으로, 화학산업, 기계산업, 농업, 광업 등을 들 수 있다. 수요관련 기준이란 최종소비재가 제공하는 효용의 유형을 기준으로 하는 것이다. 예를 들어 레저산업, 문화산업, 교육산업 등을 들 수 있다. 물론 모든 산업을 이렇게 명확하게 구분할 수는 없고 공급기준과 수요기준이 복합되어 있는 것도 많다. 현재 급속히 부상하고 있는 정보통신산업, 멀티미디어산업은 효용이 주요 기준이지만 기술기준도 중복되어 있다.

수요기준과 공급기준을 개념화하면<그림1>과 같다. 모든 재화는 그 순환과정을 단순히 보면 공급자가 재화를 생산하고 유통업자가 이를 배분하며 수요자가 이를 소비하는 것으로 볼 수 있다. 과거의 산업분류는 대개가 제품이나 혹은 그 제품을 만드는 기술의 종류에 따라서 분류가 가능하였다. 그러나 신개념의 제품이 출현하거나 최종 수요가 여러 기술을 요구하는 경우 이를 분류하기가 어려워졌다. <그림1>을 보면 과거에는 A와 같이 단일 기술군이 단일제품군을 형성하는 경우가 대부분이었으며 산업을 기술과 수요(제품) 중 어느 것으로 분류하여도 차이가 나지 않았다. 또는 A와 같은 기술군의 경우 여러 수요에 영향을 미치므로 기술에 의한 분류가 적절하였다. 그런데 '병'이라는 수요에 해당하는 재화를 생산하기 위해서는 B, C의 기술군이 필요하다. 따라서 단위기술군인 B, C에 대한 개별적인 기술정책은 병과의 연계성이 떨어진다. 그러면 이를 해결하는 방안은 무엇인가? 산업분류체계를 근본적으로 기존의 기술중심분류에서 수요(제품) 중심분류로 바꾸는 것이다. 우선 '병'과 같은 산업의 경우 기술에 의한 분류보다는 수요의 특성에 따라 '병'이라는 산업으로 정의하면 우리가 궁극적으로 바라는 수요 '병'에 대한 기술정책을 수립할 수 있을 것이다. A기술과 갑수요의 경우 어떠한 기준으로 구분을 하여 무방하겠으나 '을'과 '병'을 정의하고 남은 여백을 구분하기 위해서는 역시 '갑'산업으로 분류하는 것이 적절하다. 즉 일관되게 갑, 을, 병이라고 수요기준을 사용하여 산업을 구분하는 것이 좋을 것이다. 재화의 공급과 수요를 연결해주는 유통, 그리고 지원서비스도 수요로 정의될 수 있으므로 수요기준에 의하여 유통산업, 서비스산업 등으로 분류가 가능하다. 결국 수요기준으로 산업을 분류하는 것은 산업(기술)정책상 그 목표하는 대상을 명확히 구분할 수 있다는 점에서 기존의 분류법보다는 진일보한 개념이다.

산업을 공급기준과 시장기준으로 예시하면 <표 1>과 같다. 산업을 시장기준으로 분류하다

<그림 1> 공급과 시장의 근접도에 따른 산업분류



보면 궁극적으로는 소비자 만족(효용)의 유형에 따라 분류할 수도 있다. 효용의 궁극적 원천은 예를 들어 공간, 시간, 소리, 무게, 냄새, 촉감, 아름다움, 심리적 안정, 건강 등으로부터 나온다. 이렇게 보면 유통산업과 수송산업은 공간과 시간에 관련된 산업이며, 화장품 제조와 의류업은 '아름다움' 산업으로 재정의할 수

<표 1> 공급, 수요기준으로 분류한 산업

공급기준	수요기준		궁극적 효용기준	
화학산업	관광산업	교육산업	공간산업	시간산업
기계산업	소프트웨어산업	자동차산업	심리만족산업	무게산업
제약산업	래저산업	컴퓨터산업	아름다움산업	건강산업
광업	실버산업	유통산업		
농수산업	금융산업	영상산업		

도 있다.

공급기준과 수요기준으로 산업을 분류하면 재미난 사실을 알 수 있다. 즉 공급자 기준으로 분류된 산업에서 소비자 기준으로 분류된 산업으로 옮겨갈수록 부가가치, 지식집약도, 소프트웨어기술의 의존도, (기술)혁신의 정도는 높아지는 대신에 경쟁의 정도는 감소하고 있는 경향이 있다. 예를 들어 할리웃의 영화제작과 마이크로소프트사의 소프트웨어 등은 소프트웨어기술을 주로 사용하고 지식집약도와 부가가치가 매우 높다. 또한 각 산업간의 부가가치는 서로 이전이 일어나고 산업간의 균형도 바뀌기도 한다. 일본이 제조업에서 얻은 부를 금융산업의 낙후로 미국에 소비(0전)하는 것은 산업간 부가가치 이전의 대표적 현상이다. 최근에 일어나고 있는 가격파괴혁명에서는 유통업자의 마켓팅 기술이 생산업자들을 좌우하여 공급업자들의 부가가치가 낮아지고 유통업자로 이전되는 현상이 벌어지고 있다

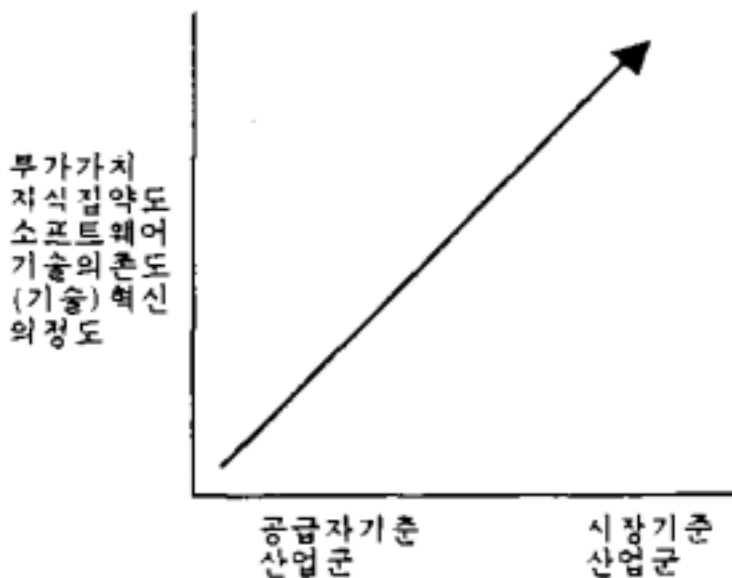
또한 컴퓨터소프트웨어의 표준에 의하여 하드웨어 제작 기업이 끌려 다니는 현상은 공급자 시장(Seller's Market)에서 구매자 시장(Buyer's Market)으로 힘이 이동되는 현상과 맥을 같이 한다. 시장에 가까운 기업들이 시장으로부터 먼 기업을 움직일 수 있는 것이다.

이상의 현상들은 개념화하면 시장지향적 산업이 공급지향적 산업보다 매우 유리한 입장에 있는 것 같지만 모든 산업에 적용할 수 있는 것은 아니다. 공급자 기준으로 본 제약산업에서의 물질특허는 공급자 독점 이유를 가능케 하며 부가가치도 매우 높다. 공급업자들이 혁신적인 제품을 배타적으로 시장에 공급할 수 있다면 그 부가가치는 계속해 높을 수 있을 것이다. 이는 부가가치 창출 가능성의 차이가 엄격히 말하여서 지식집약도, 혁신의 정도에 따라서 일어나는 것이지, 단순히 소프트웨어 기술을 많이 사용하거나 시장친화적인 산업이기 때문에 일어나는 것은 아니기 때문이다.

현재의 변화는 과거 공급자 위주의 산업구조에서 경쟁이 심화됨에 따라 상대적으로 시장정보를 수집, 통제할 수 있는 시장친화적 기업의 부가가치 창출가능성이 새롭게 부각되기 시작한 것으로 해석해야 한다. 소프트웨어 기술도 사 롭게 해석하면 시장에 근접해서 시장에서 하드웨어의 가능성을 현실화시켜 부가가치를 창출하는 기술이고, 이런 부가가치 창출 가능성이 과거에는 경시되었었던 것이다. 따라서 필연적으로 소프트웨어 생산 기업은 하드웨어 생산 기업보다 더 시장친화적이다. 또한 시장기준으로 분류한 산업들이 비교적 새로운 산업이라는 것도 알 수 있다. 즉 시장기준으로 분류되는 산업군이 보다 더 지식집약적이고 소프트웨어를 많이 사용하고 따라서 부가가치도 많이 산출하는 것이 산업 전반에 걸쳐서 확산되고 있는 것으로 보인다(<그림 2>참조).

실제로 국내 기업의 성과를 보면 시장근접적 산업이 공급근접적 산업보다 성장성·생산

<그림 2> 공급과 시장기준으로 분류한 산업군의 특성



성·수익성·혁신성 모든 면에서 전반적으로 우수한 것으로 보인다. <표 2>를 보면 운수창고 통신업, 금융리스업 사업서비스업, 기타 서비스업이 원양어업, 광업, 제조업 등과 상당한 대조를 보이고 있는 것을 알 수 있다. 즉 매출액 증가율로 성장성을, 총자본투자효율과 1인당 부가가치생산으로 생산성을, 총자본경상이익율로 수익성을, R&D 투자비율로 기술혁신의 정도를 판단하면 시장친화적 기업, 소프트웨어를 많이 사용하는 산업 등이 전반적으로 성적이 좋아 보인다.

제조업 내에서도 전통적인 업종 중에서는 화합물 및 화학제품만 매출액 증가와 1인당 부가가치 산출액이 높은 편이다. 그러나 비교적 새로운 기술로 형성되고, 새로운 시장을 기초로 하는 업종으로서 영상, 음향, 통신장비, 의료정밀광학기계 및 시계 등은 R&D 투자 비율도 높고 매출액 증가율 및 부가가치 생산액도 높은 것으로 보인다.

기술기준으로 산업을 정의하는 것은 기술의 발전이 비교적 일관되고 그 기술에 대응하는 시장 수요가 안정적인 때 적절하다. 그러나 실제적으로 이런 산업이란 별로 없다. 석유화학 산업을 보더라도 다른 기술군과 융합되어 이종기술과 다른 수요를 창출하기 때문에 (예를 들어 제약산업, 환경산업에의 응용) 기술기준으로 산업을 나누는 것은 장기적으로는 적절치 못하다.

이상에서 본 바와 같이 다가수에 의해 시장이 형성되는 산업일수록 개별적인 기술정책은 효과를 내지 못하는 것은 개념적으로 명백하다. 현실에서도, 멀티미디어산업에서 통신기술, AV기술, 컴퓨터기술, 방송물제작기술이 필요하다고 한다면 이런 기술들을 구분해서 각각의 산업발전 전략을 세운다거나 하는 것은 적절치 못할 것이다. 그런데 최근까지 게임 소프트웨어를 만드는 것을 서비스업으로 분류하여 지원혜택은 고사하고 세제상의 불이익을 주었다. 또한 통신산업법 개정안에서는 하드웨어 제조기업과 하드웨어 이용기업을 구분하여 하드웨어 기업과 소프트웨어 기업의 융합현상을 외면하고 있다. 또는 방송통신영역에 대한 정부부처 간의 다툼은 멀티미디어 및 통신산업에 장애가 되고 있다. 이런 주제들은 산업에 대한 정의를 최종 수요기준으로 정의하고 각 산업경

<표 2> 산업별 경영 지표 비교

산업	경영지표	매출액	1인당	총자본	총자본	매출액 대비
		증가율 (%)	부가가치 (천원)	투자효율 (%)	경상이익률 (%)	R&D투자율 (%)
제조업	'92	12.21	25,320	23.28	1.29	1.03
	'93	10.72	28,298	22.76	1.46	1.13
원양어업	'92	14.78	25,472	29.73	-2.29	0.01
	'93	-5.12	29,528	28.11	-2.01	0.01
광업	'92	-4.92	17,335	20.99	-4.48	0.19
	'93	-4.09	19,503	20.74	-3.60	0.18
전기가스업	'92	19.05	115,653	20.18	6.81	1.30
	'93	14.05	134,635	19.52	5.93	1.49
건설업	'92	24.14	55,569	27.91	2.51	0.28
	'93	-0.68	51,118	22.43	1.99	0.40
도소매업	'92	19.02	39,200	13.83	1.28	0.02
	'93	9.13	47,318	15.08	1.52	0.02
운수창고 통신업	'92	19.08	36,660	35.32	3.92	0.53
	'93	15.14	41,799	37.24	3.83	0.85
금융리스업	'92	38.84	88,731	1.72	1.35	
	'93	28.92	129,689	2.05	1.52	
사업서비스업	'92	16.28	27,116	58.03	4.91	1.29
	'93	33.65	30,469	48.36	3.15	1.03
기타서비스업	'92	8.29	43,297	44.30	4.98	0.49
	'93	6.88	47,070	45.32	2.33	0.53

- 1) 사업서비스업: 정보처리 및 기타 컴퓨터 운용관련법, 건축엔지니어링 및 관련 기술 서비스업
- 2) 기타 서비스업: 계기물 수집 및 처리, 방송업
- 3) 자료: 한국산업은행, 재무분석, 1994

쟁력의 원천이 되는 기술군을 정의할 때 보다 잘 해결될 수 있을 것이다.

## 2. 기업구조의 변화

산업의 변화와 함께 기업구조의 변화도 일어나고 있다. 최근에는 가상기업(Virtual Corporation)에 관한 논의가 흥미진진한데 이는 기업에 관해 다시 한번 생각해보는 기회를 제공한다. 평소 의문 없이 말하는 기업이란 도대체 어떤 조직인가? 기업의 목표에 관한 이론은 많지만 경제활동을 통해서 경제적인 부가가치를 생산하는 조직이 기업 이라는 데는 모두가 의견을 같이 한다. 현실적으로 개인기업, 협동조합, 유한회사, 무한회사, 주식회사 등 책임과 권리에 따라 많은 구분이 있지만 무엇인가를 투

&lt;표 3&gt; 제조업내의 업종별 경영 지표 비교

산 업	경영지표	매출액	1인당	총자본	총자본	매출액 대비
		증가율 (%)	부가가치 (천원)	투자효율 (%)	경상이익률 (%)	R&D투자율 (%)
제조업 평균	'92	12.21	25,320	23.28	1.29	1.03
	'93	10.72	28,298	22.76	1.46	1.13
음식료품	'92	12.06	24,457	25.19	0.82	0.41
	'93	7.35	27,655	24.82	1.40	0.45
섬유제품	'92	12.11	19,746	24.80	0.86	0.40
	'93	5.73	21,214	23.61	0.41	0.43
목재나무제품	'92	9.86	27,697	26.68	2.42	0.02
	'93	13.89	31,876	24.93	2.94	0.05
화학물 및 화학제품	'92	12.93	34,421	19.49	1.60	0.80
	'93	9.27	37,224	19.66	1.01	0.81
제1차금속	'92	4.68	39,200	19.00	1.01	0.83
	'93	9.44	47,318	19.44	2.09	0.75
조립금속제품	'92	13.02	24,674	29.95	2.66	0.32
	'93	5.97	28,192	29.44	4.17	0.52
영상, 음향 통신 장비	'92	16.50	24,525	25.29	1.38	3.45
	'93	21.54	29,382	26.87	3.16	3.64
의료정밀광학 기계 및 시계	'92	6.17	17,380	25.15	-2.07	4.37
	'93	11.39	20,400	24.65	-0.52	3.17
자동차 및 트레일러	'92	10.98	26,929	22.21	0.05	1.92
	'93	19.00	29,375	20.85	-0.23	2.15

자료: 한국산업은행, 재무분석, 1994

입하여 생산하고(변환시켜)시장에 공급하는 기능이 그 주 활동이라는 점에서는 이견이 없다.

그런데 기업의 활동 과정이 분리되면서 기업 구조의 변화가 일어나고 있다. 부가가치 창출이라는 면에서 보면 기업 구조의 변화는 명백해진다. 기업에서 부가가치 창출이 어디에서 일어나는가? 우선 연구개발→생산→마케팅의 전과정에서 조금씩 일어난다. 물론 자원조달(logistics) 과정에서도 일어나고 금융서비스의 경우 자금조달과 투자를 통해서 일어나기도 한다. 또한 이런 전과정을 통합할 수 있는 능력에서 발생하기도 한다.

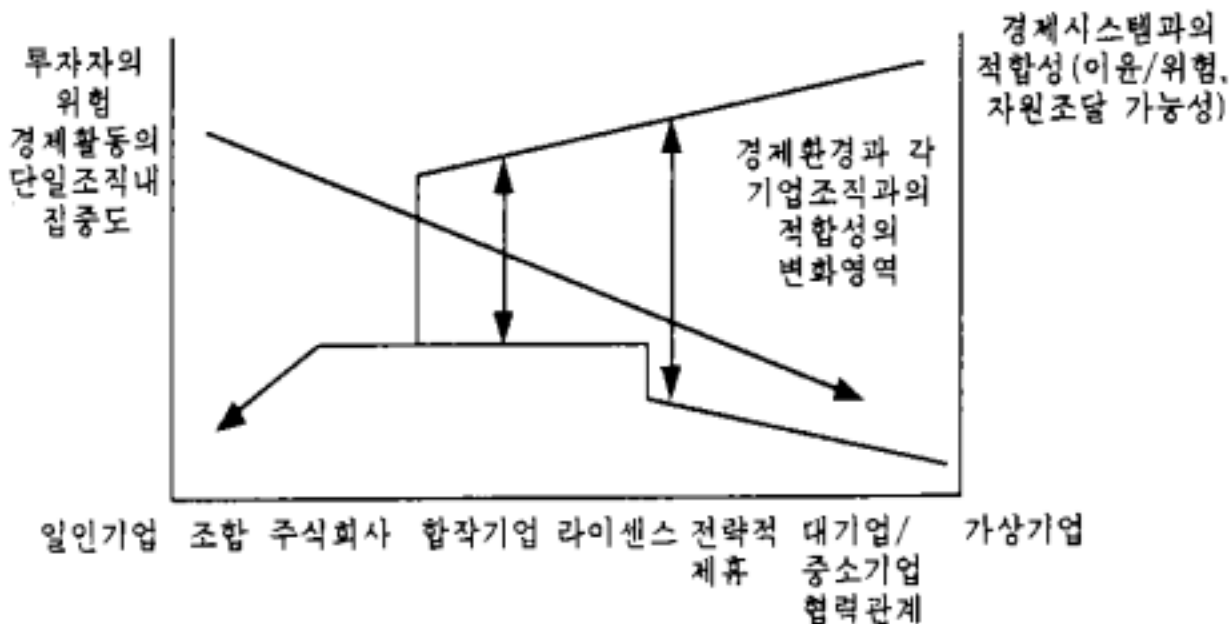
가상기업은 바로 이런 단위 부가가치 창출기능들이 분리되는 것을 의미하는 것이다. 즉 모든 부가가치활동을 한 조직에서 하지 않고 분산되어 있는 단위 부가가치 창출 조직들을 활용하는 것이다. 의류회사가 디자인은 디자인 전문회사로부터 공급받고, 물건을 하청생산업자로부터 조달하고, 마케팅에만 주력한다면 이는 의류마케팅 기능에만 특화하는 것이다. 디자인회사, 하청생산업자, 의류회사 등은 사실상 하나의 기업처럼 행동하고 있는 것이며, 이런 의미에서 실제기업(실제적으로는 하나의 기업)이라고 번역되기도 한다.

최근에 유행하고 있는 기업의 전략적 제휴도 가상기업과 같은 맥락에서 볼 수 있다. 전략적 제휴는 서로의 강점을 공유하고 위험을 줄이는 기업활동인데 크게 시장, 기술, 자원 추구형으로 분류하기도 한다. 전략적 제휴를 맺는 기간이 장기간인 점을 고려하면 가상기업보다는 결합력이 강한 기업을 이루고 있다고 볼 수도 있다. 즉 기업간 매수 합병을 할 강력한 이유는 느끼지 못하지만 일정 분야에서는 하나의 기업처럼 활동하는 형태이다. 이런 점에서 보면 중소기업과 대기업과의 협력관계도 (공존의 관계에 있는 정도라면)하나의 거대 가상기업인 셈이다.

그러면 왜 기존기업보다는 결합력이 약하지만 실제로는 하나의 기업처럼 활동하는 가상기업이 출현하는 것인가? 혹은 타 산업을 지원하는 지원서비스업이 본연적인 기업활동의제 기능인 생산, 분배와 떨어져서 새롭게 부상하는가? 한마디로 말하면 기업의 기능들이 떨어져서 전문화하는 것이 유리한 기업환경이 도래함으로써 가능한 것이다. 세계화의 현상에 따라 기업은 세계단위로 활동을 전개하게 된다. 즉 가장 저렴한 자원 조달, 생산을 추구하고 가장 매력적인 시장에서 판매하는 것이다. 필연적으로 기업의 조직은 확장되고 단일 기업이 모든 활동을 수행하는 것이 효과적이지 못하게 되었다. 즉 기업이 전세계에 걸쳐서 조직과 규모를 확장하지만, 역으로 전문화된 단위 기능만을 수행하는 기업이 전세계를 상대로 활동할 수 있는 것이 유리한 여건도 조성되었다. 과거는 규모의 경제가 유리한 대기업 위주의 환경이었다면, 현재는 전문화된 중소기업도 유리한 환경이라고 볼 수 있다. 이러한 환경이 가능한 이유로는 부가가치 기능을 전문화하고 환경변화에 빨리 적응할 수 있는 중소기업 특유의 잇점과 이런 중소기업들을 그물처럼 엮어서 기업활동을 영위할 수 있게 하는 통신기술의 발달과 빠른 정보흐름 등이 주요한 요인이 될 것이다. 이에 따라 전문화된 중소기업과 규모의 경제와 범위의 경제를 동시에 추구하는 세계적 다국적 기업이 동시에 출현하고 있다.

이상의 현상을 도표화하면 <그림 3>과 같다. 기업에 자본을 투자하는 투자자, 노동을 공급하는 근로자, 정부 등 모든 이해관계자들의 위험은 일인기업에서 다수가 참가하는 주식회사 형태로 갈수록 감소한다고 볼 수 있다. 같은 맥락에서 주식회사 중에서도 여러 주식회사가 실질적으로 결합하는 형태가 비교적 위험이 낮아지는 경향이 있다고 볼 수 있다. 이와 함께 경제활동이 단일조직 내에서 이루어지는 정도도 같은 방향으로 감소한다. 자원조달 가능성 또는 위험대비 이윤 창출 가능성 등으로 볼 수 있는 경제시스템내에서의 환경 적합성은 과거와 현재가 매우 다른 경향을 보인다. 이제까지는 일인 기업과 대비하여 주식회사가 많은 잇점을 가지고 있었고, 이것이 현대 자본주의 사회를 지탱해주는 지주가 되었다. 그런데 주식회사 자체의 환경적합성은 별로 변동이 없었다고 하더라도 주식회사간의 다양한 형태의 실질적 결합형태인 합작기업, 전략적 제휴, 대기업/중소기업의 협력, 가상기업 등의 형태가 환경에 적합한 경제환경도 도래하였다. 전술한 세계화, 정보화, 대규모 기술개발 비용, 기업환경의 급격한

<그림 3> 기업조직의 결합력에 따른 위험과 경제시스템과의 적합성



변화 등으로 기업간 결합을 통하여 위험 및 이익을 공유하는 것이 유리한 환경이 조성되었다.

기업의 거시적 조직만이 아니라 기업의 미시적 조직에서도 변화는 일어나고 있다. 기업에 서비스를 제공하고 임금을 받는 개인 근로자도 과거처럼 한 기업조직에 얽매는 것이 줄어드는 경향이 나타나고 있다. 근로조건의 악화라고 주장하지만 프리랜서, 파트타임 근로자의 증가는 이런 현상을 잘 보여 주고 있으며 어느 정도는 필연적이다. 컨설팅만큼 이런 것을 극명히 보여주는 것도 없다. 컨설팅 사업은 왜 번창하고 기업은 도대체 무슨 이유에서 컨설턴트들을 고용하는가? 이는 한 기업체에서 컨설턴트 같은 고비용의 고급 인력을 항시 고용할 수 없어서 컨설팅 회사를 이용하기 때문이다.

기업의 미시적 조직이 변화하는 현상은 기업의 거시적 조직이 변화하는 것과 그 맥을 같이 한다. 즉 거시적으로 기업부가가치활동이 분리되어 가상기업이 나타나는 것과 마찬가지로 미시적으로는 각 부가가치활동을 담당하고 있는 기업조직 구성원이 반드시 단일기업에 속하지 않는 '분리의 원리'를 보여주는 것이다. 하나의 실제적 가상기업 속을 구성하는 기업들의 결합력이 단일 기업보다는 느슨한 형태를 취하는 것처럼 노동을 제공하는 근로자와 기업간의 관계도 노동을 떠나서는 결합력이 약해지는 것이다. 결국 경제적인 부가가치를 창출하기 위해서 모든 활동이 한 조직 내에서 일어나는 것이 반드시 필요한 것도 아니고, 세계화와 정보화에 따라 기업활동의 분리가 오히려 유리한 경우도 발생하고 있다고 할 것이다.

기업조직의 변화를 볼 때 지금이야말로 하나의 기업에서 모든 부가가치활동이 연속적으로 일어난다고 가정하고 기업이 근로자가 단일 기업에 장기적으로 근속한다는 가정하에 산업정책을 수립하는 것을 수정해야 할 시점이라고 느끼게 된다.

### 3. 결론

산업정책, 산업별 기술정책을 논의하는데 있어서 산업을 정의하는 것은 중요하다. 현대에는 신시장, 신기술의 등장과 기존시장, 기존기술의 융합으로 인하여 새로운 산업이 생기고 기존산업이 없어지기도 한다. 기업구조도 변화하고 있는데 경제적 부가가치 창출활동을 담당하는 기능들이 단일 조직에서 일어나지 않고 여러 조직에 걸쳐서 일어나는 경향이 있다. 이런 현상에 따라 동일계열의 기술군과 산업과의 일대일 대응에서 다대다 대응이라는 방식으로 바뀌게 되었다. 따라서 과거의 기술을 위주로 한 산업정책 또는 산업기술정책은 더 이상 효과적이지 못하게 되었다.

이 글에서는 새로운 산업분류기준으로 공급기준과 시장기준을 제시하였다. 시장기준으로 분류함으로써 공급기준으로



분류할 때 생기는 기술과 산업의 다대다 대응을 해결할 수 있다는 것을 개념적으로 보였다. 그런데 이런 기준을 적용하여 보면 시장에 근접한 산업들이 공급에 근접한 산업들보다 부가가치 창출가능성, 소프트웨어 의존도, 성장가능성 등에 있어서 대부분 높다는 것을 알 수 있다. 이는 우리의 기술정책 철학이 기술개발 위주(Technology Push)에서 시장수요연인(Demand Pull) 개념으로 전환할 것을 요구한다고도 볼 수 있다. 특히 기업구조의 거시적/미시적 변화 즉 기업의 부가가치 창출활동의 전문화, 분리화, 세계화에 따라 시장친화적인 부가가치활동에 선별적으로 지원할 수 있는 환경도 조성되고 있다.

이상에서 설명한 환경변화와 철학의 변화는 다음과 같은 구체적인 실천 방안을 제시한다. 무엇보다도 산업분류를 기술지향적 기준에서 시장지향적 기준으로 새롭게 정의하는 것이 필요하다. 둘째로, 기술 자체가 독점적이지 않은 기술군은 기술개발 자체를 압박(Push)하기 보다는 시장수요에서 기술개발을 유도하는 정책을 쓴다. 기업 구조의 변화에서 보듯이 부가가치 창출 기능의 전문화와 분리현상으로 어느 한 기업이 특히 하드웨어 기술개발을 위주로 하고 있는 기업에 지원을 하는 것은 효과적이지 못하다. 따라서 기술자금 지원도 기술을 활용하고 확산하는 것을 도와주는 기업에 지원을 하는 것이 효과적일 수 있다. 예를 들어 자동화 기계를 개발하는데 지원하기 보다는 자동화기계를 잘 활용할 수 있도록 컨설팅을 수행하는 기업과 자동화 기계에 대한 구입 자금을 지원해 주는 것이다. 마지막으로 국내 기업과 국내 수요만 고려하지 말고 세계의 모든 기업들을 경쟁상대로 고려하고 세계수요를 예측하여 산업(기술)정책의 방향을 결정하여야 한다. 단순히 국내 기술, 국내 수요만을 예측하여 산업내의 진출입을 규정하고 지원책을 규정하고 지원책을 결정하는 것은 기업의 세계화·개방화로 인해 얻을 수 있는 효과를 왜곡시킬 것이다.

우리는 일상생활에서 기회비용을 간과하는 경우가 많다. 국가경영의 일부인 산업정책에서도 마찬가지로 오류를 범할 수 있다. 즉 수익성, 성장성 등이 좋지 않은 산업을 경제논리가 아니라 다른 논리에 의해서 혹은 과거의 성공에 집착하여 계속 지원하는 일이다. 지원으로 인하여 현상 유지가 되거나 약간의 성장이 가능할 수도 있겠지만, 다른 산업에 투자하여 얻을 수도 있는 막대한 이익을 날려버리는 것은 정책결정자들의 집행유기이며 국민세금의 과소비라고 밖에 볼 수 없을 것이다.

참고문헌

- |   |   |
|---|---|
| <p>1) 김일용, 임덕순, 정선양, <u>경쟁력 강화를 위한 신 생산기술 정책의 국제비교 연구</u>, 과학기술정책관리연구소, 1993</p> <p>2) 박용태외 4인, <u>산업별 기술혁신패턴의 비교분석</u>, 과학기술정책관리연구소, 1994</p> <p>3) 신한종합연구소, <u>산업포인트</u>, '93년 ~ '94년 각 권</p> | <p>4) 앨빈 토플러, <u>권력이동</u>, 이규행 감역, 한국경제신문사, 1990</p> <p>5) 한국산업은행, <u>재무분석</u>, 1994</p> <p>6) 홍유수, <u>전략적 제휴와 기술혁신의 국제화</u>, 대외경제정책연구원, 1994</p> <p>7) Robert B. Reich, <u>The Work of Nations</u>, 1992</p> |
|---|---|

주석 1) 동향분석연구소, 연구원

