

# 한·일 IT 산업 협력방안

## Korea-Japan IT Industry Cooperation Strategy



글 / 余仁甲  
(Yer, In Kap)  
정보처리기술사, 경영학박사,  
썬시스코프 대표이사.  
E-mail: ikyear@ciscorp.co.kr

In Internet era, Information Technology(IT) penetrates not only business management but also personal assistance. Since there is no other case for benchmarking new trend, it is strongly suggested that Korea and Japan build IT Industry Cooperation Strategy to get initiatives of global standards.

### 1. 서론

인터넷시대가 빠른 속도로 팽창하고 있다. 이에 따른 네트워크의 비용은 규모의 확장에 따라 성장하고 있지만 그 가치는 기하급수적으로 증가하고 있는 것이다. 즉, 네트워크의 유용성이나 효율성은 그 네트워크의 사용자 숫자의 제공이란 메트칼프의 법칙이 적용되는 시대이다.

통신망이 개방되고 PC의 혁명이 진일보 하면서 인터넷 혁명은 네트워크의 공동체화를 이룬 환경의 정보사회로 우리를 몰아넣고 있다.

이제는 국가적 정보화단계에서 경영적 정보화 단계를 거쳐 사회적 정보화 나아가 개인적 정보화 단계에 도달한 것이다.

이러한 시대를 맞이하여 한국과 일본 두 나라가 IT 산업 분야에서 어떻게 협력해야 하는가를 고찰해 보자.

### 2. 한·일 IT 협력 추진 위원회

2000년대에 들어와서 아시아 특히 한국, 일본, 중국의 역할이 커지면서 IT 분야에서도 win-win

전략을 세워야 한다는 목소리가 점차 커지고 있다. 이에 따라 2000년 10월에는 아세안국가와 한·중·일 3개국이 연합한 경제각료회의에서 "아시아 IT 스킬 표준화 주도"라는 공동선언문이 채택되었고 2001년 캄보디아회의에서는 "아시아 e-Learning 및 Initiative"가 채택되었으며 2002년 4월 회의에서는 경영 노하우 공여 등 중소기업진흥책, IT 인재육성을 위한 아시아권 공통의 자격제도 도입, 공업규격의 아시아권 공통평가 시스템 개발 등을 주요안건으로 한 e-ASEAN 작업부회에 한·중·일도 참가하여 합의를 본 일이 있다.

특히 한국과 일본 간에는 제1회 한·일 소프트웨어 협력추진 간담회가 2001년 5월 동경에서 개최되어 한·일 IT 인재교류 프로젝트에 포괄적인 협력을 확인 하였고 이어 지난 9월에는 한·일 소프트웨어 협력추진 위원회의 시찰단이 서울을 방문하였으며 지난 3월에 이 모임을 한·일 IT 협력추진 간담회로 명칭을 변경하기로 한 후 지난 5월 제2회 한·일 IT 협력추진 간담회가 한국정보산업연합회 주관으로 서울에서 개최되었다.

### 3. 한국벤처기업들의 일본 진출

한국과 일본의 차이점이 IT분야에서도 나타나는데 일본 기업의 풍토는 아직까지도 평생직장이라는 개념이 있지만 한국은 정리해고라는 바람이 새로운 직장 근무태도를 만들어 버렸다. 즉 정리해고 된 동료들이 나가서 만든 벤처기업들이 별 어려움 없이 자본을 유치하고 나름대로의 생존전략을 수립하는 것을 보고 이제는 누구나 아이디어만 있으면 직장이라는 울타리를 뛰쳐나가는 분위기가 한국 직장 분위기라 할 수 있다.

이들 벤처기업들은 국내 무대가 좁다하여 일본이나 중국 등 해외로 진출하고 있으며 마침 고급인력이나 고급 기술이 필요한 외국에서는 이들의 진출을 대 환영하고 있는 것이다.

특히 일본 진출을 지원하기 위한 조직으로서는 2000년 2월에 개관한 IT 벤처센터(산업자원부와 중소기업진흥공단), 2000년 6월에 개관한 한국비즈니스센터, 2001년 7월에 개설한 I-Park 동경, 동경 IT지원센터(정보통신부와 소프트웨어진흥원) 그리고 대한무역투자진흥공사(KOTRA)의 동경무역관 등이 한국 벤처기업의 일본 진출을 본격적으로 지원하고 있다.

어떻게 보면 부처이기주의 같은 인상도 주지만 혜택을 받을 수 있는 통로가 그만큼 많다는 것은 자금력과 영업력이 부족하고 또한 해외 진출 경험이 없는 벤처기업들에게는 매우 큰 힘이 되고 있다. 아쉬운 점은 이들 지원 조직이 더 많은 벤처기업을 지원해 줄 수 있는 과감한 추가 투자와 지원, 기관 상호의 정보교환이 지속되어야 한다는 점이다.

한편 일본측에서의 한국 IT제품이나 기술, 서비스의 판매 촉진을 위한 배려도 많이 있다. 특히 한·일 IT 산업의 가교를 모토로 관련정보를 제공해 주는 Internet Columbus(<http://www.internetcolumbus.com/whatisICO1a.htm>)가 있으며 한·일 IT기업의 Business Match Making

을 위한 모임이나 전자지자체 세미나 등 일본 국내의 각종 세미나에 한국 기술자들이 강사로도 참여하고 있다.

### 4. 일본사회의 구조개혁과 한국의 인터넷 대중화

일본은 1997년에 행정, 금융시스템, 경제구조, 사회보장구조, 재무구조, 교육 등 6대 개혁을 시정방침으로 내걸었다. 1999년에는 밀레니엄 프로젝트를 2001년에는 e-Japan 중점계획, 2002년에는 e-Japan2002 프로그램 등 인터넷 시대에 부응한 여러 가지 변혁을 시도하고 있다. 특히 2001년 9월에 발표된 구조개혁 프로그램에는 IT화 추진을 위한 민영화 규제개혁, 창업촉진과 불량채권 처리를 위한 Challenger 지원, 사회보장과 의료제도 개혁을 위한 보험기능강화, 인재활용과 대학개혁을 위한 지적자산증배, 고용대책과 자녀양육 지원을 위한 생활유신, 국가와 지방의 역할을 재검토하는 지방자립 활성화, 세출구조 재검토와 정책 프로세스의 재검토를 위한 재정개혁이 포함되어 있다.

한편 한국은 사이버코리아21을 위시하여 인터넷 대중화를 위하여 IT혁명을 추진하고 있는데 초저가 국민PC정책도 있었고 가정주부를 대상으로 한 인터넷 국민교육이나 학교의 정보화교육 등 인터넷 계몽을 위하여 정부주도로 여러 가지 정책을 주도하고 있다.

인터넷 벤처의 육성과 진흥을 위해서는 저가격 ADSL보급, 정부인정의 벤처기업과 벤처빌딩, 테헤란벨리와 같은 특정지역을 위한 육성촉진, 병역의무의 면제조치 등 인재육성, 엔젤에 대한 감면정책 등 창업가 정신을 북돋아 주고 있다.

이에 부응하여 한국에서는 화상이나 음성의 생활화가 빠르게 퍼지고 있다.

한·일 두 나라 공히 인간이 시간을 지배하는 시간혁명과 원격교육, 원격근무, 전자정부, 전자상거래 등 원격혁명 그리고 고정공간에서 이동공

간으로 활동 무대가 전자공간으로 이동하는 공간 혁명에 뒤지지 않으려고 혁명에 박차를 가하고 있는 실정이다.

### 5. IT협력 분야

일본은 향후 5년 내에 미국을 추월하는 세계 최첨단 IT국가를 건설하고자 하는 계획을 수립하고 있다. 미국은 미국대로 정보기술의 국제적 리더십을 지속적으로 유지하기 위해 국가경쟁력 강화 및 첨단기술의 우위를 확보하고자 S/W나 첨단 컴퓨팅 등에 중점투자하고 있다.

한편 한국은 이동전화 보급, 활용이나 초고속 인터넷 활용과 게임산업에서 세계적인 경험과 기술력을 자랑하고 있다.

한국과 일본은 이러한 시대적 상황에서 다음과 같은 분야에서 상호 win-win 전략을 수립해야 한다.

- 인력 교류
- IT 교육
- 자본 제휴
- 성공 사례의 조기 구축
- 콘텐츠 개발
- 게임 개발
- 이동통신 서비스
- 분산 개발
- 개발 툴

### 6. 결 론

그 동안 한국과 일본은 IT 산업에서 어떻게 협력할 것인가 하는 주제로 수차례 회의를 거듭해 왔다. 아마도 지난 10년 아니 20년간 그렇게 원론 이야기만 계속해 왔다. 그리고 지금까지의 실적이란 소프트웨어 개발인력 파견 정도가 고작 이었다. 이제는 각론을 논의하고 실천에 옮길 차례이다.

이를 위해서는 무엇보다도 하나의 구심체가 있어야 한다. 한국의 어느 단체 일본의 어느 단체가 아닌 한·일XX주식회사가 탄생해야 하는 것이다. 자금을 한 주머니에 동원하고 한 사무실에 앉아서

머리를 맞대고 일할 한 회사가 필요한 것이다.

지금까지는 미국이나 일본이라는 앞서가는 국가나 그들의 회사가 있었기에 그들만 보고 따라가기만 하면 되었다. 그러나 이제는 세계 무대가 변하였다. 한·일 두 나라 공히 벤치마킹할 대상이 없다는 점이다. 두 나라의 브레인들이 하나가 되어 새로운 것을 창조해 나가야 한다.

지금까지의 성공사례도 중요하지만 실패사례에서 배우는 교훈도 매우 값진 것이다. 세계는 지금 미국과 유럽 그리고 아시아의 삼등분으로 나뉘지고 있으며 서로 자기네가 개발한 기술을 세계적인 표준으로 삼기 위해 보이지 않는 치열한 싸움을 하고 있으나 한국이나 일본에서 개발된 기술도 세계적인 표준으로 자리를 잡아가고 있다. 이러한 기술이 세계의 표준으로 확고하게 되기 위해서는 한·일 양국이 하나가 되고 중국시장을 선점해야 된다. 그러면 그만큼 세계적인 사용자를 확보하기 때문에 세계적 기술표준이 되기 쉬워질 것이다.

또한 한·중·일 세 나라에는 세계적인 문화유산이 많이 있는데 이들 문화유산을 세계적으로 알리기 위한 콘텐츠개발과 마케팅에도 힘을 합쳐야 한다. 동영상, 게임 등을 통한 관광 안내로 관광객을 유치할 수도 있지 않은가.

한자문화를 더 개발하는데도 힘을 합쳐야 한다. 세 나라 공히 한자를 쓰고 있는데 아직까지도 컴퓨터로 한자를 활용하기에는 불편한 점이 한둘이 아니다. 이를 개선하는데도 IT가 일조를 해야 하고 이를 위해서 IT의 다양한 기술이 활용되어야 한다.

지식정보화시대에 뒤지지 않고 시대를 선도하기 위해 한·일 양국은 IT 분야에서 긴밀한 협력으로 중국시장을 주도할 세계적 기술을 확보하여야 한다.

(원고 접수일 2002. 5. 22)