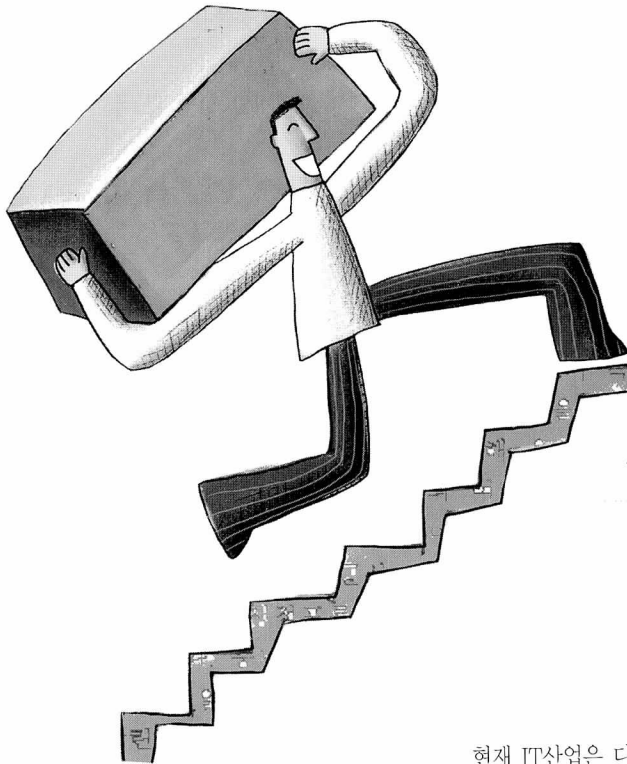


# 국민소득 2만불 달성

## 국가프로젝트 : IT839 전략



우리나라 정보통신은 불과 20 여년만에 국가경쟁력을 선도하는 성장엔진으로 자리매김하였다. 최근 발표된 2004년 IMD의 국가경쟁력 평가 결과 우리나라 20대 강점 분야 중 IT관련 사항이 4개\*나 포함되어 있으며, 아울러 IT산업은 연평균 GDP 성장률 8.3%를 상회하는 18.8%('98 ~ '03)의 고도성장을 이루었고, 우리나라 전체 수출의 30%('03 : 1,938억불 중 576억불)를 IT수출이 차지하는 등 경제발전을 주도하는 국가주력산업으로 부상하였다.

정보통신부 정보통신정책국 정책총괄과 [고낙준] 사무관  
(750-2310, yjsong@mic.go.kr)

현재 IT산업은 디지털 컨버전스로 지금까지 경험하지 못한 새로운 제품과 시장이 태동하면서 제2의 성장 모멘텀을 형성하고 있다.

디지털 기술의 급속한 발전이 광대역화 추세와 결합하여 음성/데이터, 통신/방송, 유/무선간의 통합·융합화가 빠르게 이루어져 산업간 경계를 넘어 텔레매틱스(IT+자동차), 홈 네트워크(IT+건설+가전), 전자금융(IT+금융)과 같이 지금까지 볼 수 없었던 새로운 개념의 제품군을 창출하고 있는 것이다.

\* 초고속인터넷 이용자수(인구 천명당) : 1위(218명), 인터넷 이용자수(인구 천명당) : 5위(605명), 인터넷 접속비용(월간 20시간) : 7위(\$9.74), 휴대전화 요금(피크시간대 3분) : 9위(\$0.29)

IT839전략이란 IT산업의 각 단계인 서비스-인프라(망)-9대 IT신성장동력을 유기적으로 연결하는 전략이다. 즉 가치사슬의 최정점에 있는 8가지 서비스를 신규 도입·활성화하고, 이를 뒷받침하는 3대 인프라에 대한 투자를 유도하는 한편 경쟁정책을 통한 품질경쟁을 유도한 결과에 기반한 9대 IT신성장동력의 경쟁력을 강화하여 세계 일등상품으로 육성하는 것이다.

< IT 839 전략 >

8대신규서비스

- WiBro 서비스
- DMB(위성/지상파)서비스
- 홈네트워크서비스
- 텔레메틱스 서비스
- RFID활용 서비스
- W-CDMA 서비스
- 지상파 DTV
- 인터넷 전화 (VoIP)

3대인프라

- 광대역 통합망(BcN)
- U-센서 네트워크 (USN)
- IPv6도입

9대신성장엔진

- 차세대 이동통신
- 디지털 TV
- 홈네트워크
- IT SoC
- 차세대 PC
- 임베디드 S/W
- 디지털 콘텐츠
- 텔레메틱스
- 지능형로봇

그러나 새로운 기회를 선점하기 위한 경쟁은 날로 치열해지고 있다. 세계 각국은 성장잠재력이 높은 IT산업을 전략산업으로 육성하고 있고, 산업간 영역붕괴로 이종사업자간 치열한 시장다툼이 발생하고 있는 것이다. 표준을 선점한 기술이 세계를 지배하는 IT산업 특성상 새로운 기술에 대해 적절한 선제적 대응을 하지 못할 경우 현재의 성과가 한 순간에 무너져 버릴 가능성이 상존하고 있는 것도 엄연한 현실이다. 정보통신부는 무한경쟁으로 치닫고 있는 IT산업에서 제2의 성장 모멘텀을 국가발전의 원동력으로 승화시키기 위해 우리 실정에 적합한 IT산업 발전전략인 IT839 전략을 마련하게 되었다.

IT839 전략이란 ?

호환성 확보가 필수인 IT산업은 특성상 통신·방송 서비스의 표준화가 선행되면 망, 기기·부품 표준이 최종 결정되는 구조이다. 즉 서비스→인프라(망)→기기·S/W 간에 가치사슬을 형성하고 있다. 바로 IT산업의 가치사슬에 우리나라가 IT강국으로 도약한 원인이 숨어 있는 것이다.

정부는 가치사슬에 따라 세계 최초로 IT서비스를 도입하여 인프라 투자 유발하고, 신기술에 대한 소비자의 높은 수용성을 바탕으로 품질을 제고시켜 이를 기반으로 하는 기기·S/W의 경쟁력도 동반 상승하게 된 것이다.

## IT839 전략의 세부추진과제

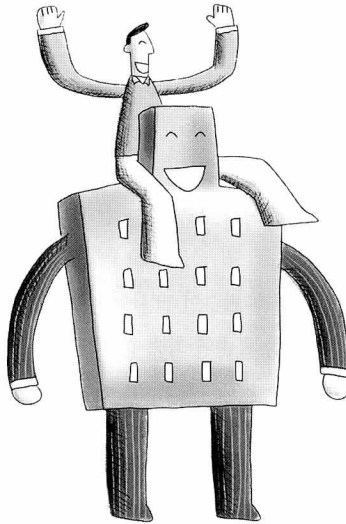
아무리 충실한 전략·계획이라 하더라도 안정적인 뒷받침이 없으면 성공을 보장하기 어렵다. 특히 IT 839 전략은 막대한 예산과 장기간의 시간을 필요로 한다는 점을 감안하여 일관성 있는 추진이 가능하도록 다양한 제도적 장치를 마련하였다.

우선, 성과중심의 R&D 구축 및 프로세스 혁신으로 연구효율을 배가할 것이다. 기획-성과관리-기술이전 등 R&D 전 과정의 산출물과 절차를 정형화하여 관리하는 R&D 종합관리시스템(PECOM: Planning, Evaluation, Commercialization and Marketing)을 구축하고, 개발기술의 상용화 촉진을 위해 ETRI-기업간 연구원 상호파견제도를 추진할 계획이다.

둘째로 산업체가 요구하는 IT인력 배출을 위한 협력시스템 구축을 위하여 교육기관-기업체간 IT인력 공급·수요 정보를 효율적으로 교환·관리할 수 있는 E2B 시스템을 개발(www.e2b.or.kr)하고 5개 과목(Embedded S/W, SI, 멀티미디어·게임 S/W, S/W개발, 비즈니스 정보기술)에 대하여 해외 우수 프로그램 및 강사진을 패키지로 도입하여, 실습

및 프로젝트 중심의 교육을 실시할 예정이다.

셋째, 자금여건 악화, 원자재·부품난으로 어려움을 겪는 IT중소·벤처기업의 협력체계 구축과 정보화로 경쟁력을 제고할 계획이다. 이를 위해 공공기관 및 통신사업자의 IT제품 수요 예보제를 확대하여 재고부담을 완화하는



한편, 무상기술이전 등 기술력을 강화하고, 중소기업의 정보화를 촉진하는 저렴한 렌탈 방식의 ASP(Application Service Provider) 보급을 확대하여 경영효율화를 지원할 것이다.

넷째, 중국 상해, 미국 실리콘벨리에 버금가는 동북아 IT벨트를 구축할 예정이다.

IT시설을 집적화한 4만5천여평 규모의 IT Complex(상암동)를 조성하

고, 관련기업·학교·연구소를 유치, 시너지효과를 제고하는 한편, 선진 외국 기술유치 촉진을 위해 조성한 국제공동연구자금(190억원)을 활용하여 해외 R&D센터와 공동연구를 실시할 계획이다.

마지막으로 민간 PM에게 기술개발 권한을 부여하는 책임관리 시스템을 시행하고, 매월 장관주재 IT 839 전략 점검회의 개최하여 정책의 추진력을 제고할 예정이다.

## IT 839 전략으로 실현하는 국민소득 2만불

지금 우리 IT산업은 세계인의 벤치마크 대상으로 성장하여 더 이상 우리가 벤치마킹할 선례가 없는 것이 현실이다. 이에 따라 앞으로 우리가 세계적인 IT강국으로 더욱 성장하기 위해서는 경쟁국들이 가지 않은 길을 우리가 먼저 개척해야 한다.

남들이 가지 않은 새로운 길을 개척하는 것은 분명 어려운 것은 사실이지만, 그만큼 보람과 성과는 더욱 커지는 법이다.

모두가 함께 꿈을 꾸면 그 꿈은 현실이 된다는 말이 있다. 정부뿐만 아니라 산·학·연의 역량과 지혜를 결집한다면 우리 모두가 꿈꾸는 “국민소득 2만불”, “정보통신 일등국가”는 곧 우리 앞에 현실로 성큼 다가 올 것이다.

## 【IT 839 전략 중장기 목표】

### 8대서비스

프로젝트	올해 추진계획	중장기계획
Wibro	사업자선정방안 확정	2006년 서비스 본격개시
위성 및 지상파 DMB	방송국허가	서비스확대
홈네트워크	50만가구 보급	2007년 1천만 가구 보급
RFID	주파수 분배	2007년 세계시장 5% 점유
W-CDMA	업체에 보조금 허용	2006년 전국망 구축
지상파 디지털 TV	전송방식 논란 종식	내년 전국망 구축
텔레매틱스	시범사업 추진	2007년 이용자 1천만명
인터넷전화	요금제도 정립	2006년 이용자 4백만명

“ 모두가 함께 꿈을 꾸면 그 꿈은 현실이 된다는 말이 있다. 정부뿐만 아니라 산·학·연의 역량과 자혜를 결합한다면 우리 모두가 꿈꾸는 “국민소득 2만불”, “정보통신 일등국기”는 곧 우리 앞에 현실로 성큼 다가 올 것이다.

### 3대인프라

프로젝트	올해 추진계획	중장기계획
광대역 통합망	연구개발망구축	2010년 2천만 가입자 확보
USN	시범사업추진	2010년 실생활 본격 활용
IPv6	시범망확대	2010년 All IPv6 전환

### 9대신기술·제품

프로젝트	올해추진계획	중장기계획(2007)
차세대 이동통신	신제품 개발	초고속(4세대)이동서비스
디지털TV	송수신 단말기 개발	통방융합 서비스 서버/단말개발
홈네트워크	유무선 통합 홈서버 개발	통신방송게임 통합 홈서버 개발
IT SoC	칩 국산화	세계 3대 선진국 도약
차세대 PC	손목시계형 첫 선	입는 컴퓨터 상용화
임베디드 S/W	100가지 국산제품에 탑재	국산화율 50% 달성
디지털 콘텐츠	첨단 게임엔진 개발	세계 3대 공개 S/W 생산국 달성
텔레매틱스	기술개발 검증	차량내 모바일 오피스 구현
지능형 로봇	주인 알아보는 기술 개발	세계 지능형 로봇 시장 20% 점유