

정책 자료 집

창의지식강국 및 국민소득 3만불 선진경제 진입 위한
ICT 거버넌스 개편방향 및 정책 제언

2012. 10.



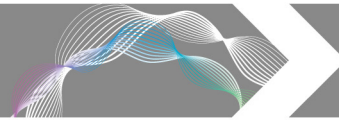
국회의원 권은희

새누리당 대구 북구갑

Contents



창의지식강국 및 국민소득 3만불 선진경제 진입 위한
ICT 거버넌스 개편방향 및 정책 제언



I	서론	1
II	'08년 ICT 거버넌스 개편과 ICT Korea의 추락	3
III	차기정부의 ICT 관련 시급한 정책현안	19
IV	바람직한 ICT 거버넌스 개편방향 제언	29
V	결론	35



I.

서론

- 현재 한국은 魔의 국민소득 3만달러 달성이 지체되며 중진국 함정(trap)에 빠져있음
 - 기존 주력산업(제조업)의 성장한계로 구조적 저성장 단계 진입
 - * 성장률 : ('91~'97년) 7.5% ⇨ ('98~'08년) 4.4% ⇨ ('09~'11년) 3.4%
 - 청년실업을 중심으로 일자리 문제 심각
 - 사회 양극화 심화
 - 낮은 생산성으로 사회 전반의 경쟁력 제고에 병목현상(bottleneck) 발생 등
- 이러한 문제의 근본 원인에는 '08년 ICT 거버넌스 개편 실패에 따른 국내 ICT 산업의 성장동력 약화가 자리하고 있음
 - 우리 ICT는 GDP의 10%에 육박하고 수출의 30% 이상을 차지하는 전략 산업이자 경제사회 전반의 효율을 높이는 기본 인프라임
 - 그러나 '07년 아이폰(스마트폰)으로 촉발된 세계적인 제2의 인터넷 혁명을 읽지 못하고 관리형·분산형 거버넌스로 전환함으로써 외환위기 이후 우리 경제를 지탱해 온 버팀목으로서의 ICT가 그 활력을 상실
 - 특히 선진국 경제가 중소벤처 중심이 되는 SW·콘텐츠 등 고부가가치 소프트 경제로 전환하는 시점에서, 우리는 수출 대기업 중심 HW 편향

정책에 집착함으로써 일자리 창출이나 양극화 완화 대처에도 소홀

- 현재 세계적으로 글로벌 ICT 패권 다툼이 치열한 상황임을 감안할 때 더 이상 지체할 경우 창의경제·창조산업 경쟁에서 완전히 뒤쳐질(left far behind) 위험이 농후
- 따라서, ICT의 미래적 가치를 인식하고 환경변화에 부합하는 방향으로 ICT 거버넌스 개편 및 ICT 정책을 혁신함으로써 우리 ICT의 성장동력 재복원과 소프트웨어, 창의지식 경제로의 전환이 시급
- 향후 몇 십년간 우리 미래 먹거리와 관련된 문제로 조금도 소홀히 할 수 없는 최우선 순위(priority)의 국가 현안으로 추진

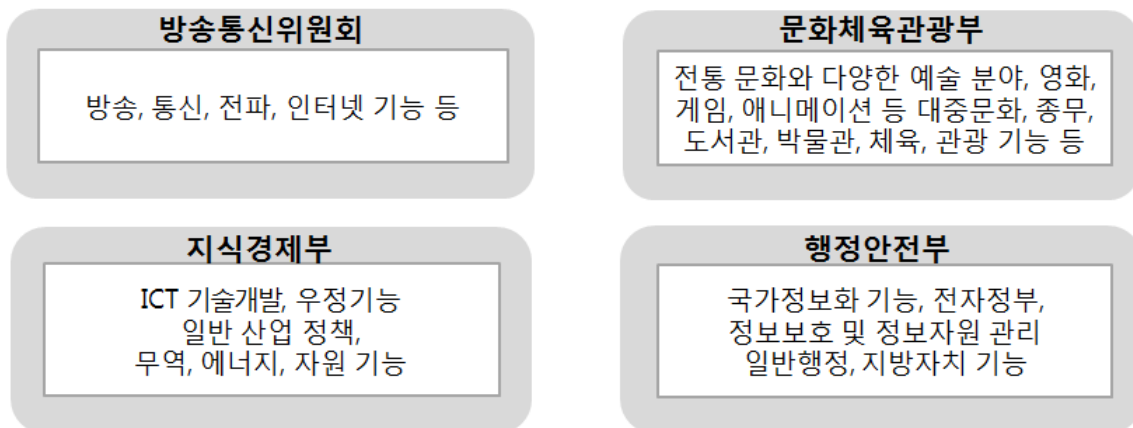
II.

'08년 ICT 거버넌스 개편과 ICT Korea의 추락

'08년 ICT 거버넌스 개편의 의미

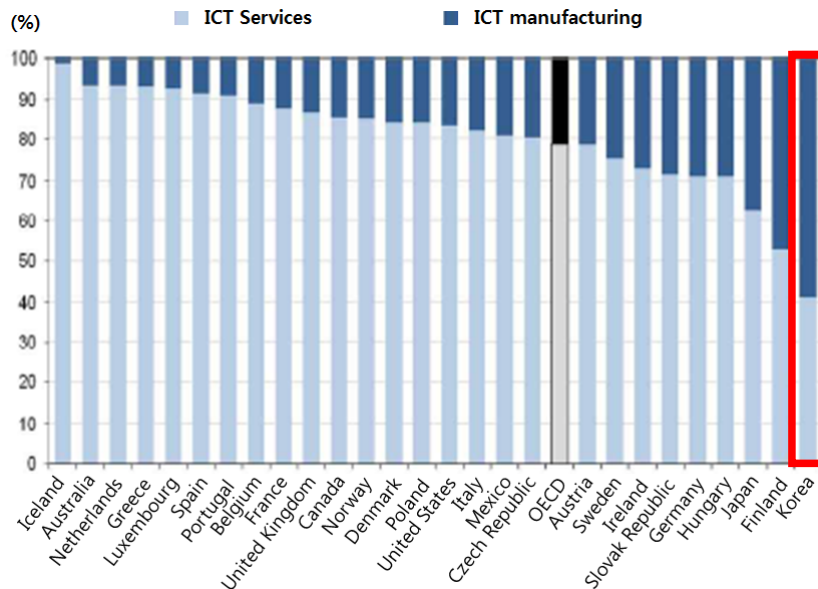
- '08년 ICT 거버넌스 개편의 중점은 ① 전략형·집중형에서 관리형·분산형으로의 전환과 ② 전통 제조업 중심으로의 회귀
- 즉 제2의 인터넷 혁명을 예견하지 못하고, ICT 자체는 성장이 끝났다고 판단 미스, ICT 활용(소비) 및 타 산업과의 융합에만 초점을 둔 관리형·분산형으로 전환
 - 그 결과 '08. 2월 정보통신부는 해체되고, ICT 주요기능은 4개 부처로 분산
 - 다른 나라가 모두 인터넷 혁명의 과실을 향유하는 동안 우리는 ICT 강국 몰락의 위기상황 초래

〈ICT 정책기능 분산 현황〉



- 또한 고부가가치형 소프트 경제로의 전환 시점에서 전통 제조업(골목산업 +ICT) 중심으로 더욱 회귀하는 역선택(제조업 위주 산업부처가 IT·SW 산업을 함께 관장)
 - '08년 당시 한국 ICT는 다른 선진국과 달리, 부가가치(및 고용유발)가 낮은 ICT 제조업에 과도하게 의존하고 있다는 점이 문제로 계속 지적되고 있어 (60%, OECD IT Outlook 2010), 하루빨리 SW로 무게중심을 이동시켰어야 하는 시점
 - 따라서 당시 한국 ICT 산업의 전략은 “높은 ICT 제조업 경쟁력에 맞는 서비스산업(SW) 활성화”에 초점을 맞췄어야 했음에도 제조업 중심 부처가 함께 담당하게 되면서 중요한 전환기회(turning-point) 일실

[OECD 국가들의 ICT 부문 부가가치 분포]



<자료 : OECD, 2010>

* 위의 그래프에서처럼 OECD 국가들의 경우, 역으로 ICT부문 부가가치의 80%를 제조가 아닌 서비스에서 창출 중, 특히 ICT 제조업은 중국 등 후발국들이 외국자본 유치를 통해 금방 catch-up이 가능한 분야여서 문제는 더욱 심각

- 이로 인해 요소투입 및 가격경쟁력에 기반한 일부 제조 대기업의 수출 중심 경제구조 지속
- 양질의 청년 일자리 창출이나 사회 양극화 심화의 현안 문제 완화에도 실패

'08년 체제의 구체적 문제점(사례)

- 이러한 분산형, HW 중심 ICT 거버넌스가 행정현실 및 업계에서 노정된 구체적인 문제점은 다음과 같음
- 첫째, ICT 산업을 나눠 맡은 부처 간에 갈등과 중복이 심화
 - 정통부 해체로 갈등이 사라진 것이 아니라 새롭게 점화
 - 정진기금-방발기금 갈등 문제, 규제-진흥 혼선 문제 등(부처간 엇박자로 혼란만 가중, 전자, '10. 4월)은 대표적 사례
 - 아이폰 쇼크 이후로 총괄부처 논의(소위 ICT 컨트롤타워 논쟁)가 대두 되면서 부처간 주도권 경쟁 치열
 - ICT 산업 : 방통위(방송통신산업) ⇔ 지경부(정보통신산업)
 - * 사례 : 정보통신진흥기금 관련 갈등
 - 콘텐츠 : 방통위(방송콘텐츠) ⇔ 문화부(디지털콘텐츠)
 - * 사례 : 방송콘텐츠업무 관할권 다툼
 - 정보보호 : 방통위(방송통신망 정보보호) ⇔ 행안부(정보보호 총괄) ⇔ 지경부(정보보호산업)
 - * 사례 : 행안부(정보보호정책과, 개인정보보호과) / 방통위(네트워크기획보호과, 개인정보보호윤리과)
 - 그 결과 가시적 성과 예상 정책은 중복 추진, 문제 정책은 떠넘기기가

만연하며 ICT 분야에서 “책임행정” 소멸

〈참고 : 대표적 업무 중복 · 갈등사례〉

- ‘휴대폰 가격표시제’
 - 방통위의 이동통신정책과 조율이 안 된 채로 시행되며 통신비 논란 부채질 및 일반 국민에게 정책혼선 유발(12.3월)
 - * 휴대폰 가격표시제 : 휴대폰 가격과 요금제를 분리 표시하도록 한 제도로서, 스마트폰 요금제와 방통위의 단말기 지급제 도입 정책 등과 충돌
- WiBro 활성화 정책
 - 방통위는 WiBro 활성화를 위하여 주파수 재할당 및 활성화 정책 방안 발표(12.3월), 지경부는 WiBro 장비 지원정책 발표(12.4월)
- 인터넷 멀티미디어방송(IPTV) 관련 협회 소관
 - 지경부는 IPTV산업협회, 방통위는 한국디지털미디어산업협회(KODIMA)를 산하단체로 등록
- 정보통신진흥기금 관라·운용
 - 조성주체(방통위)와 활용주체(지경부) 상이로 국회 등에서 비판 지속
 - '11년도부터 방통위가 방송통신발전기금을 설치함에 따라 수입 배분
- 방송장비 고도화 사업
 - 소요재원 확보 등의 사유로 지경부와 방통위가 공동 추진
- 한글자판 표준 논란
 - 휴대폰 한글자판의 표준화 관련 지경부의 단독표준 주장과 방통위의 복수표준 입장으로 업계 혼선
 - 일반폰은 단독 표준, 스마트폰은 복수 표준으로 정리(11.6월)
- 스마트폰 OS 개발 논란
 - 지경부가 스마트폰에 탑재하는 모바일 OS를 개발하겠다고 발표하였으나, 두달만에 백지화(11.10월)
- 클라우드산업협회 출범
 - 지경부는 클라우드산업협회 출범(12.5월), 방통위는 클라우드 활성화 정책 시행 등으로 업계 혼란 유발
- NFC(근거리무선통신) 사업 지원
 - 지경부는 모바일카드 표준화 및 시범사업(11.5월), 방통위는 NFC 기반의 모바일 결제 확산을 위해 협의체 구성 및 시범사업을 진행

◆ 지경부의 장비·기기·SW 정책과 방통위의 네트워크플랫폼서비스콘텐츠 정책이 괴리되면서 업계불편, 시장혼선 초래 및 경쟁력 약화 요인

○ 둘째, ICT 기획·조정능력의 한계로 정책효율성이 크게 저하

- ICT 정책이 최우선순위를 갖는 부처, 관련 생태계를 아우르는 통합 전략을 수립할 수 있는 부처가 사라짐
- ICT 기능을 이관 받은 부처는 자신의 주력이 아닌 관계로 정책관심도가 급락하였고 전문성도 없다 보니 상황에 맞지 않는 정책을 남발하면서 시장의 신뢰를 상실
- 아이폰 충격 이후에도 ICT 생태계 전반을 고려한 종합대책(Big Picture)이 아니라 부처별로 자신의 기능에 집중된 부분별·비현실적 대책을 양산하면서 혼선 초래
- IT 특보, 국가정보화전략위원회 등 부처 상위 조정기제 통한 ICT 컨트롤 타워 복원을 모색했으나, 제한된 조직·예산·전문성 부족으로 역할 수행에 한계 명확*
 - * ICT 정책개발·조정 보다 관련부처 정책을 단순히 종합·발표하는 수준 지적 다수
- 그 결과, 네트워크·서비스·콘텐츠·단말기가 생태계를 형성하고 있는 ICT 산업의 통합적 지원정책 수립이 근본적으로 곤란하였고, 정보화(수요)와 정보통신산업(공급) 간 정책적 연계도 상실
- 종합 비전과 중장기 계획 없이 과거의 ICT 정책들을 각 부처가 답습함으로써 남들은 앞서가는 동안 우리는 “잃어버린 세월”을 보내고 말았음

○ 셋째, 기업(정책소비자) 불편 및 ICT 관련 종사자 사기도 크게 저하

- ICT 분야의 윈스톱 행정서비스 대신 다수 부처 상대 및 중복 규제
- “IPTV 교육용 콘텐츠 서비스 위해 방통위, 지경부, 교과부, 문화부를 찾아 다님”(매일경제, '10. 4월)

- “스마트폰 관련하여 여전히 ‘갈라파고스’적 규제에 머물러 있음(공인인증 : 행안부, 게임심의 : 문화부, 본인확인 : 방통위)” (조선, '10. 3월)
- “ICT 산업 홀대론”은 조직개편 직후부터 현재까지 회자
- SW 개발자를 일당제 노동자 취급(기술자 등급을 실력과 무관하게 학력과 연차로만 산정) ⇨ “명문대 나와도 SW 개발자는 시간급 인생, 장가가기도 힘들어”(조선, '11. 8월)
 - * SW학과, 서울대 5년, KAIST 7년간 정원 미달
- 그 결과 ICT 업계 종사자를 중심으로 ICT 전담부처 필요성 지속 제기
- '11. 9월 전자신문이 ICT 종사자 500명을 대상으로 한 설문조사에서, 90% 이상이 “ICT 전담부처가 필요하다”고 응답(반드시 필요 : 67%, 대체로 필요 : 23%)
- '12. 9월 서울대 행대와 매경이 공동 주관한 ICT 업계 임원 설문조사에서는, 67%가 현재의 분산형 체제가 업계에 부정적 영향 지적, 76.3%가 ICT 전담 통합부처 요구

'08년 분산형 체제의 결과 : 지난 4년간 ICT Korea 몰락 위기

- 국내 ICT 산업은 동력을 상실하고 추락 위기에 내몰림
- 첫째, ICT의 주변부화로 생산, 수출, 고용 모두 줄어들거나 담보 상태를 보이며 국민경제 기여도도 동반 하락
- ICT 생산의 경우,
 - 성장속도는 지난 정부에 비해 약 30% 가량(29.8%) 둔화, 세계 경제위기에

따른 전체산업 둔화폭보다 큼

〈ICT산업 성장률 추이〉

(단위 : %, %p)

구분	'03-'07(A)	'08-'11(B)	상승 둔화폭 (B - A)	성장 둔화속도 ((B-A)/A)
GDP성장률	4.3	3.1	-1.2	-27.5
ICT산업	12.8	9.1	-3.7	-28.9
비ICT산업	3.6	2.6	-1.0	-27.2

* 자료 : 한국은행(2012).

- 그 결과 GDP에서 차지하는 비중도 하락

〈ICT산업의 명목 GDP 대비 비중〉

(단위 : %)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
ICT산업 비중	8.6	8.5	8.2	8.0	8.0	8.7	8.0

* 자료 : 한국은행(2012).

- 국내 ICT산업의 GDP 성장 기여도도 1.2%p에서 0.8%p로 감소

〈GDP 성장 기여도 구성〉

(단위 : %, %p)

구분	'03~'07	'08~'11
GDP 성장률	4.3	3.1
ICT 산업 기여도	1.2	0.8
비ICT 산업 기여도	3.2	2.4

* 자료 : 한국은행(2012).

○ ICT 수출의 경우,

- 수출증가율이 눈에 띄게 하락, '11년의 경우 세계 ICT 시장은 6.8% 성장하는 상황에서도 우리나라 ICT 수출은 1.3% 감소

〈ICT 수출 증가율 추이〉

(단위 : 억불, %)

	'03	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11
ICT 수출	679	903	983	1,079	1,194	1,195	1,098	1,388	1,369
증가율	22.4	32.9	9.0	9.7	10.7	0.1	-8.1	26.4	-1.3
세계 ICT 성장률	8.6	11.4	6.1	5.9	11.3	6.6	-4.8	5.8	6.8

* 자료 : ICT 수출(NIPA, 정보통신응용기반기기 제외), 세계 ICT 성장률(Gartner, IMF2012).

- 그 결과 전체 수출에서 ICT 수출이 차지하는 비중도 지속 감소하여, 30%대에서 20%대로 추락

〈ICT 수출 비중 추이〉

(단위 : 억불, %)

	'06	'07	'03-'07 CAGR	'08	'09	'10	'11	'08-'11 CAGR
ICT 수출(A)	1,079	1,194	15.2	1,195	1,098	1,388	1,369	4.6
우리나라 전체 수출(B)	3,255	3,715	17.7	4,220	3,635	4,664	5,552	9.6
ICT 수출 비중(A/B)	33.1	32.2		28.3	30.2	29.8	24.7	

* 자료 : 전체 수출(한국무역협회), ICT 수출(NIPA, 단, OECD ICT 분류체계에 따라 정보통신응용기반기기(냉장고·에어콘·세탁기 등)는 제외)

- 전체 무역흑자를 견인하는 추세(ICT 제외 산업 무역적자를 보전하면서 흑자 기조 유지)는 이어졌으나, 무역흑자 폭은 답보('03~'07년 : 2,370, '08~'11년 : 2,533억불)

〈전 산업 및 ICT 산업 무역수지 규모〉

(단위 : 억불, %)

구분	2003	2007	2008	2009	2010	2011	'03~'07	'08~'11
전산업	150	146	-133	404	412	308	983	992
IT산업	294	593	563	562	736	672	2,370	2,533

* 자료 : 전산업(한국무역협회), ICT산업(NIPA, 정보통신융용기반기기 제외)

○ ICT 고용의 경우,

- '08~'10년 연평균 증가율은 2.3%로 '03~'07년 대비 증가율이 약 30% 감소
- 전 산업 증가율 보다도 저조('08~'10년간 ICT 산업 2.3% vs 전 산업 3.2%)

〈ICT 산업 상시 종사자 수 및 증가율 추이〉

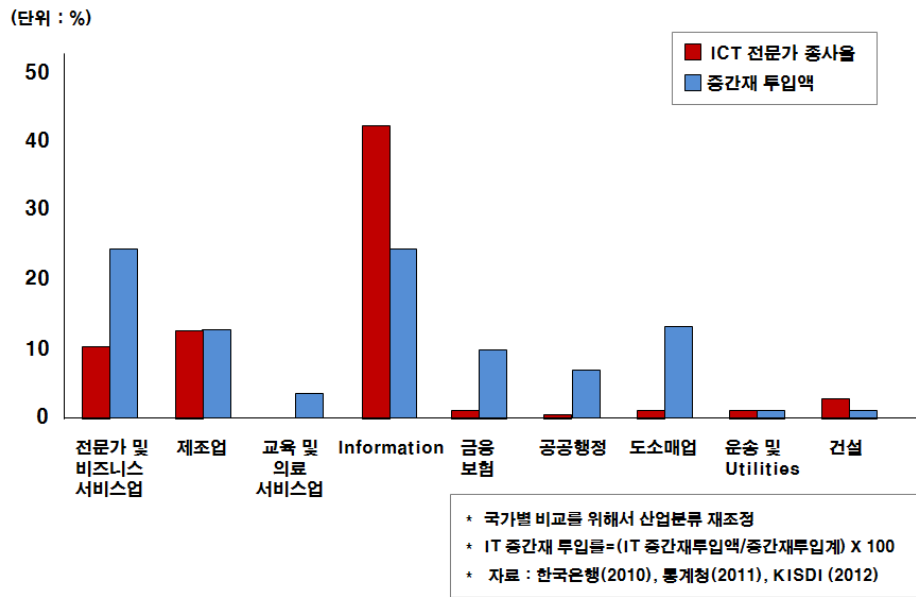
(단위 : 만명, %)

	상시 종사자 수				연평균 증가율		
	1995	2000	2005	2010	'96~'00	'03~'07	'08~'10
ICT (비중)	39.5 (3.6)	53.6 (4.9)	69.6 (5.4)	76.8 (5.1)	8.2	3.2	2.3
전 산업	1,109.7	1,100.3	1,297.3	1,515.4	-0.1	3.3	3.2

* 출처 : 한국전자산업진흥회, 한국정보통신진흥협회

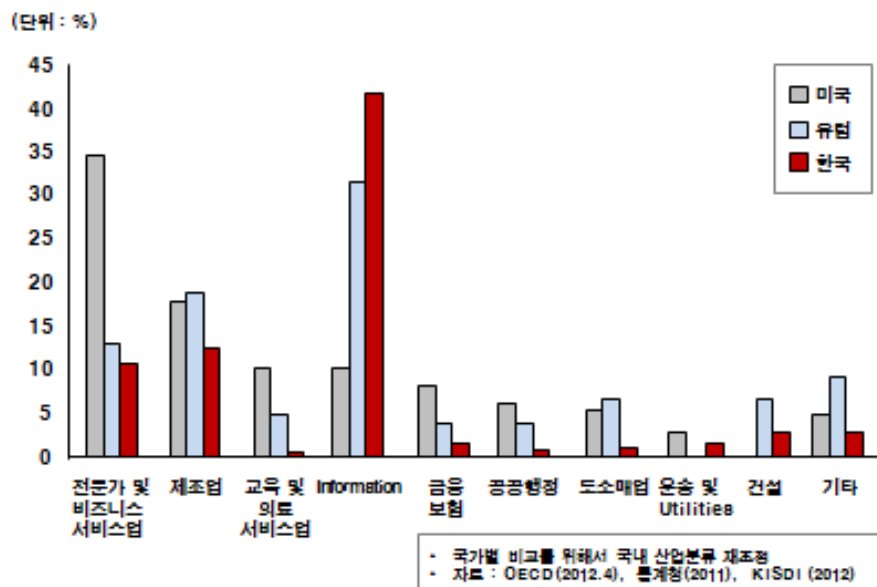
- ICT 융합에 집중한다고 했으나 정작 ICT 자체(core)의 소홀로 ICT 인력 양성에 애로를 겪음(대학 재학생 수 감소 등)
- 건설, 금융, 보험, 공공행정, 도소매업 등 거의 모든 분야에 있어서 ICT 중간재 활용률에도 많이 못 미칠 정도로 ICT 인력 활용도 저조(ICT 인력난 호소와 일맥상통)

[주요 산업별 ICT 중간재 활용률 및 ICT 전문가 종사율]



- 미국, EU 등과 비교해도 분야별 ICT 전문가는 턱없이 부족

[주요국가의 산업별 ICT 전문가 비중 비교]



○ 둘째, 창의경제 · 창조산업의 핵심인 SW 발전 지연 지속

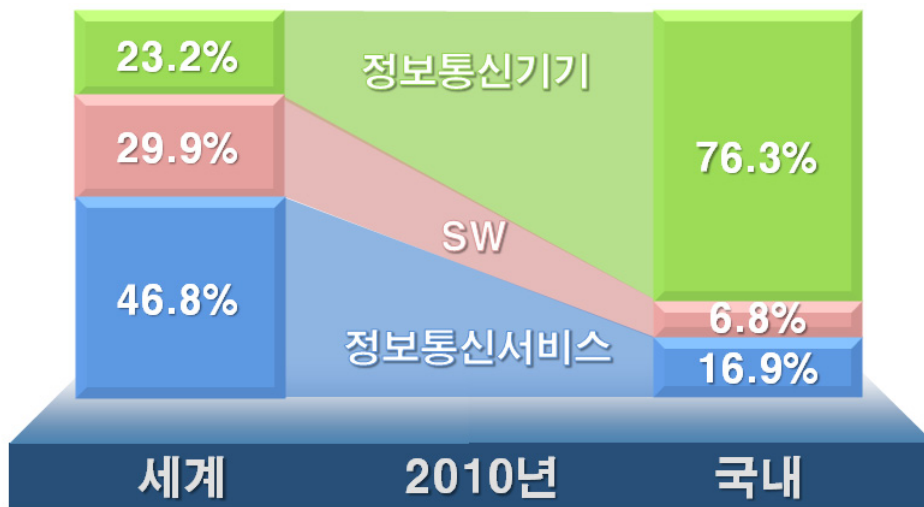
- SW를 HW의 종속물 내지 부분품(부품) 정도로 인식하는 경향이 개선되지 않으며 OECD 국가 중 가장 HW 편중적인 구조가 거의 고착화 단계(SW 관련 예산이 늘고는 있으나 여전히 HW 대비 9:1 수준에 불과)

〈연도별 ICT 분야 HW 및 SW R&D 예산 추이〉

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
HW 투자 예산	8,046	8,855	8,369	7,639	8,204	8,733
SW 관련 예산	708	779	988	1,643	1,109	1,148

* 자료 : NIPA(2012).

[ICT HW(기기) · 서비스 · SW 비중 비교]



〈자료 : 지식경제부, 2011〉

- SW 분야가 낮은 임금, 높은 업무강도 등 소위 3D 업종이라는 인식이 확산되며(최근 4D = 3D + Dreamless) 관련 대학 학과로의 진학 기피로 인해 현장 인력 부족 극심

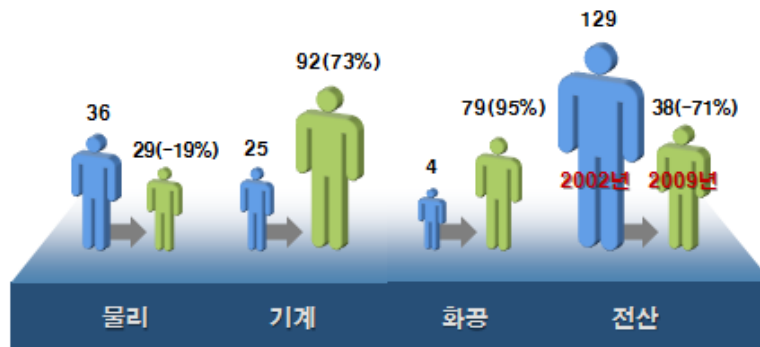
* 국내 대학 SW학과의 평균 정원은 ('00) 120명 ⇨ ('12) 50명으로 감소

[직업별 연 평균 임금]



<자료 : 고용정보원, 2009년 기준>

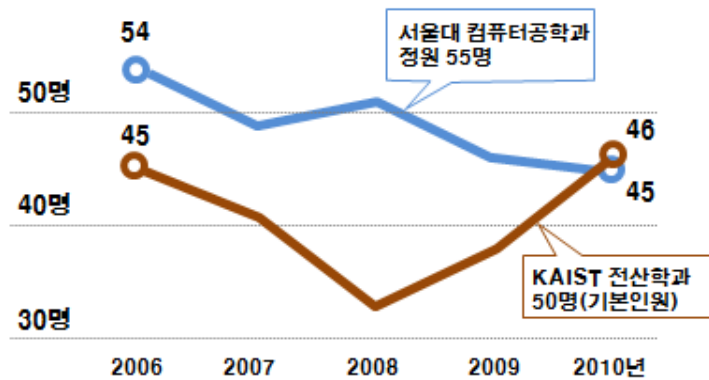
[KAIST 학생들의 전공 선택 변화]



• 괄호는 증감률, 단위 : 명

<자료 : 김진형 KAIST 교수 연구실>

[점점 줄어드는 소프트웨어 관련 학과 신입생]



• 자료 : 각 학교, 단위 : 명

- 그 결과 SW 경쟁력 악화로 이어지는 악순환(vicious circle) 속에 글로벌 ICT 기업의 하청국가로 전략 위기감 : 삼성·LG 등 국내 제조사들의 경우 구글의 스마트폰 운영체제(OS)인 안드로이드에 대한 종속이 심화되고, 주도하기 보다 따라하기 급급

* 삼성·LG 스마트폰 운영체제의 안드로이드 의존도는 95% 이상

○ 셋째, 대기업·제조업·수출 중심 구조가 온존하며 ICT 분야에서 양극화 심화

- '07~'11년간 우리 ICT 수출은 2.68% 성장하는 데 그쳤는데, 그나마 대기업이 7.86% 성장하였으므로, 전체 ICT 수출에서 중소기업 비중은 크게 감소 결론 가능

〈ICT 전체 수출 및 그 중 대기업 수출 증기를 추이〉

(단위 : 억불, %)

	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11	CAGR ('04~'07)	CAGR ('07~'11)
전체	2,538.40	2,844.20	3,254.60	3,714.90	4,220.10	3,635.30	4,663.80	5,552.10	11.83%	5.91%
ICT	997	1,083	1,191	1,301	1,312	1,209	1,539	1,566	6.66%	2.68%
(비중)	39.3	38.1	36.6	35	31.1	33.3	33	28.2	-	-
대기업	627.4	644	615	646	658	773	1,015	1,098	8.32%	7.86%
비중	52.9	59.5	51.6	49.7	50.1	64	65.9	70.1	-	-

* 자료 : ICT 수출은 지경부(정보통신융합기반기 포함), 대기업 수출은 각사 경영보고서.

- 대기업 중심·노동절약적 제조업·HW 편중적인 산업구조는 ICT 중소 벤처 성장도 저해하며 청년실업 가중 : 세계적 스마트 혁명 붐에도 불구하고 국내 ICT 벤처 비중은 감소 추세

〈ICT 벤처기업 수 및 비중〉

(단위 : 개, %)

	2008	2009	2010	2011
전체 벤처기업 수	15,402	18,893	24,645	26,148
ICT 벤처기업 수	4,063	4,742	5,912	6,162
(비중)	(26.4)	(25.1)	(24.0)	(23.6)

* 자료 : 벤처기업협회

○ 총 평

- 결과적으로 발달된 인프라와 HW 기반 위에서 제2 인터넷 혁명을 계기 (모멘텀) 삼아 SW·콘텐츠 산업을 활성화 시킬 수 있었는데 실기
- 오히려 세계적 ICT 패러다임 변화에 대응하지 못하며 우리 ICT산업의 경쟁력이 저하되고 국내 성장 기여 하락, 국제적 위상은 추락
- 이는 주관적으로 업계 불만 누적으로 이어지고, 객관적으로는 주요 국제 지수의 추락으로 현실화

〈참고 : 정책고객들의 애로 사례(종합)〉

- (통신사) 서비스 허기는 방통위, 단말기 개발은 지경부, 콘텐츠 보급은 문화부와 협의
 ⇨ 三重苦, 부처간 이견·갈등시 시장 및 산업 활성화 지연 호소
- (포털 등) 한때 인터넷에 대한 부정적 견해(고용없는 성장/정보전염병), 규제강화로 인터넷기업의 전·폐업 확산, 스마트폰 중심의 세계적 무선인터넷 활성화 초기대응 실패
- (SW 업계) 지경부 이관 후, 지원조직이, 局 단위(구 정통부의 SW진흥단) ⇨ 1개 課로 축소(후에 2개 課), 중후장대한 전통(굴뚝) 산업에 밀려 홀대 호소
- (콘텐츠 업계) 디지털콘텐츠는 네트워크를 통해 디지털기기에서 소비되므로, 네트워크 기기-콘텐츠간 정합성이 필수이나 유기적 연계 제약
- (정보보호 업계) 산업 육성은 지경부, 보호법제 적용은 행안부, 방송통신 이용자 보호는 방통위가 담당해, 3개 부처 모두를 상대해야 함
- (해킹 피해층) 7. 7 DDoS 공격 당시, 통신사업자·관제센터 등의 정책수단이 없는 행안부(정보보호 총괄)는 대처에 무기력
- (ICT 중소기업) '09. 3월 슈퍼 추경시(29조원), 부처별 ICT사업(1조원)이 조율 부재로 중복 등의 문제가 발견되며 기재부에서 전액 삭감
 - 민감 분야, 정책조율 필요 분야는 부처간 떠넘기기/미루기로 일관
- (해외 ICT ODA) 다수 부처·산하기관이 경쟁적·난립적으로 ICT 국제협력 추진 ⇨ 개도국 대상 'ICT Korea' 國格 제고 아닌 저해중

〈참고 : ICT 국제지수 하락〉

- '08년 이후 ICT 관련 우리나라의 국제지수 순위가 하락하며 우리 ICT산업의 국제 경쟁력 추락에 대한 우려 증대
 - ITU·UN 지수는 1위를 유지했으나, WEF·IMD·EIU 등 민간기관 지수 5개는 10위권 밖 하위권
 - 전반적으로 ICT 인프라, 활용도, 인적자원 측면에서 좋은 평가를 받는 반면 **기업 환경, 법·제도 환경, 정부정책** 등에서 낮은 평가
 - 특히, 대부분이 정량적인 지표들로 구성된 지수보다 설문조사에 의한 정성적인 개별지표들로 구성된 지수에서 경쟁력이 낮게 측정

〈ICT 국제지수 현황〉

발표 기관	지수명	평가내용	우리나라 순위					
			'07년	'08년	'09년	'10년	'11년	'12년
ITU*	ICT 발전지수	ICT에 대한 접근성, 이용도, 역량 평가	-	-	2	1	1	-
WEF	네트워크준비지수	ICT 환경(행정규제 등), 준비도, 활용도 평가	19	9	11	15	10	12
	글로벌경쟁력지수 中 기술준비도	초고속인터넷 현황, 신기술 도입 적극성 등 평가	7	13	15	19	18	
IMD	국제경쟁력지수 中 기술인프라	통신서비스 가입자수, 요금, 통신 분야 투자 등	6	14	14	18	14	14
EIU	IT산업 경쟁력 지수	IT인프라, 인적자원, 법·제도·기업·R&D 환경 등	3	8	16	-	19	-
	디지털경제 평가	IT수용도와 활용도 평가	16	15	19	13	-	
UN*	전자정부 발전지수	웹 수준, ICT인프라, 인적 자원 등 평가		6	-	1	-	1

* WEF(세계경제포럼), EIU(이코노미스트 부설연구소), IMD(스위스국제경영개발원)

* ITU, UN 지수는 100% 정량지표, 나머지 지수들은 정성+정량

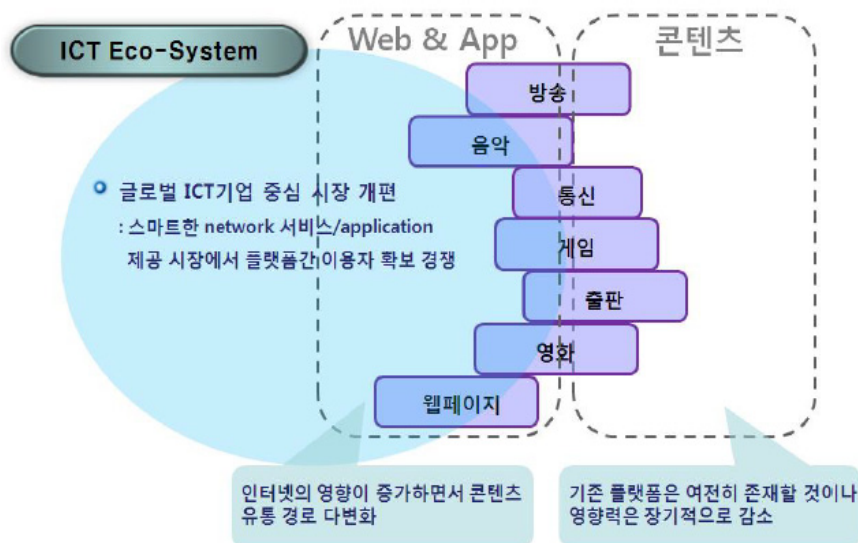
III.

차기정부의 ICT 관련 시급한 정책현안

스마트 환경변화와 우리 ICT의 현 주소

- 전 세계는 현재 스마트, 소셜 혁명 중
 - TGIF로 대변되는 애플(아이폰), 구글, 트위터, 페이스북 등이 우리 삶과 사회를 근본적으로 변모 중
 - 컴퓨팅 부문(인터넷)을 중심으로 통신, 방송, 미디어 등이 흡수되며, 콘텐츠-플랫폼-네트워크-기기(C-P-N-D) 간 상호의존성이 심화되는 생태계(ICT Eco-system) 구조로 이행

〈ICT 패러다임 변화〉



* 자료 : 정보통신정책연구원(2012).

- 그 과정에서 컴퓨팅 부문의 강자를 중심으로 글로벌 ICT 기업이 자신이 제공하는 플랫폼을 통해 이용자를 확보하고자 하는 경쟁이 심화되고 기존 부문에 적용되던 법·제도, 규제도 변화가 불가피
- 특히 SW가 C-P-N-D의 연결고리가 되고, 사진, 서적, 음악, 동영상 등 모든 종류의 콘텐츠가 디지털화되면서 SW, 콘텐츠가 스마트 시대 신성장동력으로 각광
- 최근 선진경제는 모두 제조업(성장·고용 둔화) 아닌 인터넷·앱(애플리케이션 : SW 또는 콘텐츠)경제 통해 경제성장 및 일자리창출 추진 중
- 반면 우리는 스마트 혁명과 (인터넷 기반) 플랫폼 경쟁시대 대비에 대단히 취약
 - 스마트폰 등장 까지 우리는 대기업 중심으로 주로 HW 부문 통해 ICT 강국 위상을 유지했으나, 글로벌 ICT 기업 주도의 플랫폼 경쟁으로의 환경변화에 적기 대응하지 못하며 플랫폼 경쟁시장 진입이 지연
 - 미국 등 주요국에 비해 국내 SW 부문의 격차는 여전하며*, HW 부문도 일부 기업을 제외하면 세계시장에서 위상 저하**
 - * 오픈 소스 커뮤니티 참여도가 낮아 Linux, Apache, MySQL 등 인터넷 생태계에서 핵심적인 오픈소스 프로그램의 발전에 주도적 역할을 하지 못하였고 이를 적절히 활용할 수 있는 인력도 부족하여 인터넷 생태
 - ** 독자적인 플랫폼을 구축하지 못한 상태에서 그나마 안드로이드 진영에서의 위상 정립을 통해 위상을 유지하고 있으나 안드로이드 진영 자체가 애플에 비해 후발 플랫폼으로 수익률이 저조할 뿐 아니라 안드로이드 생태계가 구글이 원하는 만큼 발전하지 못할 경우 직접 단말기 생산에 뛰어 들 수 있다는 여지를 갖고 있다는 근본적 불안 요인 존재
 - 특히 스마트 시대에는 혁신벤처가 성장의 동력을 제공하나, 미국은 닷컴 붐과 이후에도 지속적으로 벤처 신화를 창출하고 있는 반면 우리나라는 부재
 - * 카카오톡, 앤서스 등 일부 성공사례는 존재하나 전반적으로 SW·인터넷, 영상콘텐츠 부문 국내 벤처 발전이 부진하고 전문적인 벤처 투자기업 등이 미국 등에 비해 발전하지 못해 신생기업 발전에 장애

〈SW·인터넷, 영상콘텐츠 관련 국내 벤처등록기업 수〉

	2008	2009	2010	2011. 5월
SW·인터넷 (전 산업 비중, %)	1,853 (12.0)	2,172 (11.5)	2,791 (11.3)	3,007 (11.3)
영상콘텐츠 (전 산업 비중, %)	64 (0.4)	81 (0.4)	133 (0.5)	156 (0.6)
전 산업	15,401	18,893	24,645	26,713

* 자료 : 기술보증기금(2011)

* IMD의 세계 경쟁력 평가 보고서에 따르면 우리나라의 벤처캐피탈 활용 용이성은 전 세계 국가들 중 2000년 13위에서 2011년에는 17위 기록

ICT 정책 어젠다

- 스마트 시대·지식정보화 시대로 이행 등의 세계사적 흐름, 세계 산업 구조에서 우리의 위치 및 강·약점 등을 종합적으로 고려했을 때, '60년대 철강 ⇨ '70년대 자동차 ⇨ '80년대 반도체 ⇨ '90년대 IT를 이어 향후 우리의 미래 먹거리 분야는 ICT 기반의 SW·콘텐츠 등 지식정보창조산업

〈시기별 국가 주력산업 및 성과〉

산업	육성시기	육성근거 및 성과
철강	60년대말	· 1968년 포항제철 설립, 1970년 철강공업육성법 제정
		· 세계 6위의 철강생산국(2009년 기준) · 전체 수출의 6.1%(2009년 기준)
자동차	70년대중	· 1973년 장기 자동차공업진흥계획
		· 1976년 최초의 국산차 '포니' 생산 · 세계 5위의 자동차 생산국(2010년 기준)
반도체	80년대초	· 1981년 국가 최우선 전략산업 지정
		· D램 반도체 시장의 55.5% 점유(2010년 기준)
IT	90년대중	· 1994년 정보통신부 설립/1995년 정보화촉진기본법 제정
		· GDP대비 비중 : 1980년 2.2% ⇨ 1998년 11.6% 성장
?		

* 자료 : 문화관광체육부 재구성(2012).

- 우리나라는 세계 최고수준의 인프라와 HW 기반을 갖고 있어서 SW·콘텐츠와의 시너지를 기대할 수 있으나, 지금 세계적으로 ICT 산업은 생태계 간 패권경쟁을 벌이며 급변하는, 이른바 ‘판(paradigm)’이 바뀌는 시기에 해당해 제대로 대응하지 못 할 경우 경쟁에서 낙오될 가능성도 큼
- 지금까지 환경변화 분석 및 우리 ICT 산업·정책의 문제점을 종합 고려해 시급한 몇 가지 정책과제(대안) 제시

(1) 창의지식경제 패러다임 변화에 부응하는 ICT 정책방향 전환

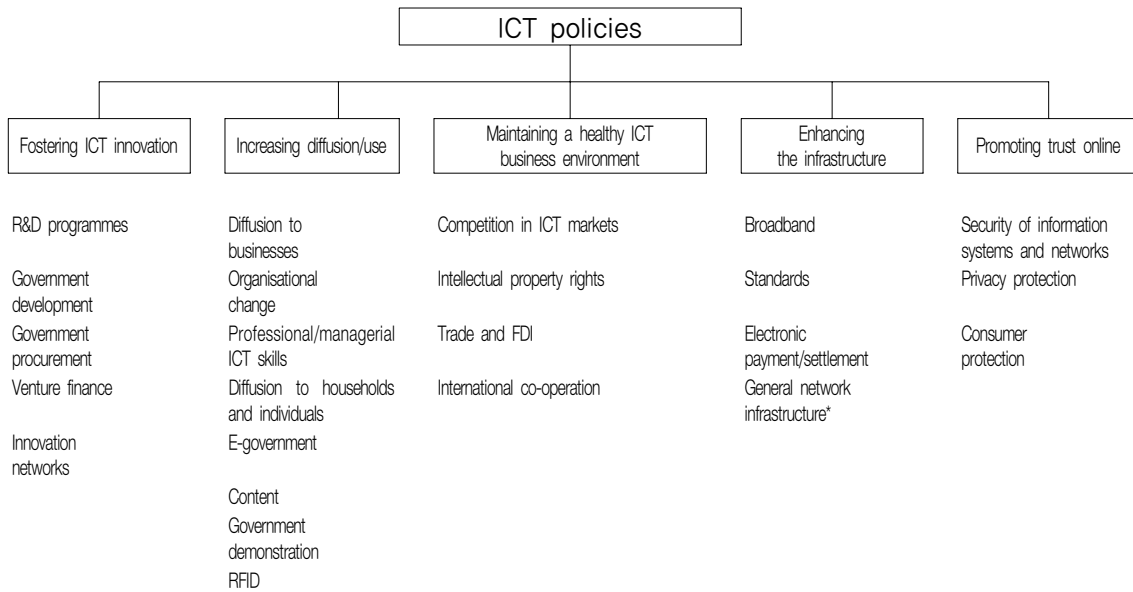
○ 의의

- 전 세계적 스마트 생태계 경쟁 추세에 동참하지 못할 경우 ICT 강국 지위 상실은 물론 국가 혁신도 달성 불가능
- ICT 생태계 조성 전략 및 SW·콘텐츠 중심으로 정책 전환 시급

○ ICT 정책 프레임워크 재정립

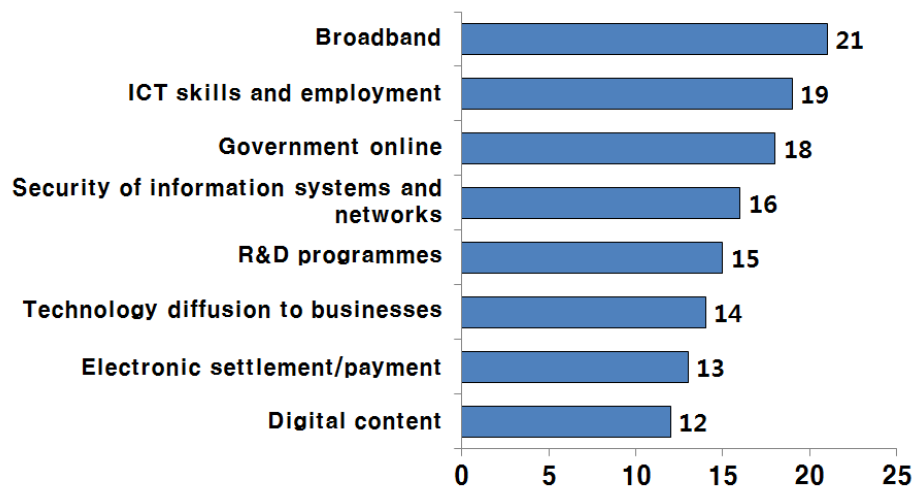
- ICT 활용 보다 ICT 핵심영역 자체의 우선적 진흥 및 이를 통한 자연스런 타 부문 확산, SW·콘텐츠 중심 혁신적 벤처 생태계 구축으로 양질 일자리 창출, 새로운 ICT 패러다임 하의 인프라 고도화 및 통신서비스 정책 수립, 스마트 시대 적합한 규범 마련, 오픈 정부 플랫폼 구축 등 핵심 정책영역 재조정

* OECD도 ICT 정책 프레임워크를 권고(2012 Internet Economy Outlook)하며 ICT 자체의 혁신과 건강한 생태계 조성 강조



* 회원국 대상 설문조사 결과에서는 ICT 정책 최우선 순위로 브로드밴드 등 인프라와 인력 양성 부분이 선정

[ICT 정책 우선순위(OECD 회원국 설문 결과)]



Note : The chart ranks ICT policy areas by the number of countries attributing particular prioritisation for the economic recovery.
 Source : Based on 23 responses to the OECD Internet Economy Outlook Policy Questionnaire 2012, section "Current IT policy priorities and new directions" .

○ 창의지식산업 활성화에 대한 정부의 강력한 의지 표명

- 시급히 소프트웨어 경제로 나아가기 위해 SW·콘텐츠를 국가의제화 한다는 분명한 시그널 전달
- 더 이상 HW의 종속물이 아니라 그 자체 최고의 우선순위 부여 및 관련 전문 인력 양성에 초점

(2) SW·콘텐츠 중심으로 혁신적 벤처 생태계 구축 통한 일자리 창출

○ 의의

- 지식 집약적이고 기계가 대체할 수 없는 SW·콘텐츠 산업 활성화 자체가
 - * 미국의 경우 '11~'12년 2년 연속으로 SW 개발자(엔지니어)가 최고의 직업으로 선정(미 취업 포털 사이트 careercast), 반면 우리는 현재 “정부 푸대접으로 SW 개발자는 장가가기도 힘든” 상황(조선, '11. 8월)이어서 극명하게 대비
- 고위험-고수익, 혁신 지향적 SW·콘텐츠 산업은 중소벤처에 가장 적합 업종

○ 벤처 투자의 양적·질적 개선

- 정부의 모태펀드 출자액 증대, 연기금 및 민간기관 투자 참여 촉진책 강구
- 과학·공학 분야에 전문 벤처캐피탈 리스트 양성 등 투자 포트폴리오 다변화

○ M&A 활성화* 통한 벤처캐피탈 회수시장 구조 개선

- * 현실적으로 IPO가 쉽지 않은 상황에서 M&A는 투자자금을 회수할 수 있는 유력한 대안
- M&A를 단순한 머니게임으로 간주하는 사회적 인식 개선 및 건전한 M&A 풍토 조성
- M&A 기회 탐색, 계약 디자인, 리스크 헷지 등 M&A 전반에 조언이 가능한

전문가 양성

○ 창업 초기단계 벤처기업 투자 촉진

- 크라우드 펀딩에 대한 제도적 근거 및 창업가 엔젤 투자자에 대한 세제 지원책 등 마련

○ 벤처인력 공급구조 개선 및 SW 고급인력 양성

- 'SW 개발자가 대우받는 환경' 조성으로 SW 산업으로의 고급인력 흡수 촉진
- 공인기관에 의한 종합·체계적 인력 수요 전망 및 양성으로 장기적으로 활용 가능한 고급인력 지원시스템 구축

(3) 지속 가능 성장 위한 인프라 고도화

○ 의의

- 브로드밴드는 지식기반 유비쿼터스 사회 이행 위한 기본 인프라
- 그러나 최근 ICT 시장은 네트워크 사업자가 주도하는 수직적 생태계에서 SW 기반 플랫폼 사업자가 주도하고, 콘텐츠 및 단말기의 중요성이 증가하는 수평적 생태계로 변화하면서 네트워크 부문의 수익 보전 문제가 갈등화 (소위 '망 중립성' 이슈)

○ 지식정보사회 주도 위해 인프라 지속 고도화

- 현재의 100Mbps 광랜보다 10배 빠른 기가 인터넷 구축 촉진
- 모바일 트래픽 폭증 시대 대비 차세대 이동통신(5G) 기술 선도 및 주파수 확보

- HTML5 조기 확산으로 인터넷 서비스 인프라 고도화·선진화
- ICT 생태계 발전 기본법을 제정하고 공동 기금 마련 등을 통해 생태계 선순환 발전 보장
 - 생태계 참여 네트워크, 단말 제조, 인터넷 기업 등 별로 전체 ICT 생태계의 선순환 발전 위한 일정한 역할 부여
 - 수익의 일정 부분 등으로 공동 기금 마련 등 검토
- 통신서비스 정책 재정립 : 데이터 중심 요금제와 함께 mVoIP 허용 검토
 - All-IP 환경에 적합한 데이터 중심 요금구조 확립
 - * 기존의 요금 및 접속 정책은 음성(서킷)과 데이터(패킷)를 별도로 전송하던 방식에 근거해 수립된 정책으로 음성도 데이터(패킷) 형태로 전송되는 새로운 환경에서는 새로운 접근 필요
 - 이동망을 통한 mVoIP는 트래픽 발생에 따라 데이터 요금이 청구되지만, 기본적으로 제공되는 데이터 이용량 범위 내에서는 추가적 비용 없이 이용 가능
 - * 현재 SKT, KT는 월정액 54천원(3G), 52천원(LTE) 이상의 이용자에 대해서만 mVoIP 이용 허용, LGU+는 전체 이용자에 허용하나 이용량은 제한
 - 이용자 선택권 확대, 서비스 사업자의 경우 안정적 사업 기반 확보가 가능해져 벤처 붐 등 조성에 기여

(4) 스마트 시대 적합한 규범 재정립

- 의의
 - 스마트 사회로의 급격한 진전은 기존 정보 사회를 지탱해 온 가치체계와 충돌 야기

- 스마트폰 등 진화된 ICT 기술 바탕으로 국민들이 일하는 방식, 생활양식, 사회문화 전반이 변화함에 따라 ‘스마트 사회’의 질서와 규범에 대한 성찰적 재구성 필요

○ ICT 인프라 복지

- ICT 기술 기반으로 디지털 복지사회를 지향, ICT를 통해 국민들의 고용 창출, 삶의 질 향상, 사회적 참여, 사회 통합 등 비전 제시
- 새로운 디지털 격차 이슈를 효과적으로 다루기 위한 민관 협력 거버넌스 구축 등 대응체계 강화

○ 정보 공개 확대

- 개방적 혁신과 협력적 창조전략 차원에서 정보공개법 제정 및 CCL(Creative Commons License) 기반 공공기관 정보의 원칙적 공개 도입 등 능동적·주도적 정보 공개 추진 검토(CCL의 경우 수익 배분(셰어링)에 대한 가이드 역할도 가능)
- 민간 참여·혁신 촉진으로 경제적 부가가치 창출, 국가 경쟁력 강화, 행정 효율성·투명도·신뢰성 제고

○ 인터넷상 표현의 자유 신장

- 실명제(본인확인제) 위헌 판결 등과 맞물려 협업적 필터링(collaborative filtering) 등 다양한 자율규제 강화방안 마련 및 활성화
- SNS 등 스마트 미디어 환경에 부합하도록 심의 관련 법제 정비 및 각종 심의기관의 감축적 일원화 검토

(5) 정부가 개방형 플랫폼 제공으로 공유경제 선도

○ 의의

- 스마트 시대, 기존의 상품 경제, 소유 경제 ⇨ 서비스 경제, 공유 경제로 전환
- 개방적 혁신과 협력적 창조전략으로 정부부터 오픈 정부 플랫폼을 구축하고 공유경제, 초연결사회 주도

○ 2단계 국가사회 정보화

- '80~'90년대가 1단계 중앙집중형 국가기간전산망사업이었다면
- 이제는 치안, 복지, 환경, 교통, 의료, 아동·여성호보, 재해재난 등 사회 안전망 구축을 중심으로 제2단계 스마트 분산형 국가복지전산망사업 추진

○ 개방 공공정보 기반 신산업 및 전문벤처 육성

- 스마트 분산형 국가복지전산망을 통해 수집된 공공정보를 포함, 국가적 데이터 인텔리전스 향상을 위한 공공정보의 종합적 개방·공유·활용 계획 수립

* 영국 공정거래청(Office of trading)은 공공정보를 통해 창출되는 부가치를 10억 파운드, 잠재적 가치를 150억 파운드 규모로 산출

- 이와 함께 HTML5, 클라우드, 사물통신, 빅 데이터 관련 기술개발, 인력양성 및 경쟁력 있는 전문기업 육성으로 신산업 창출 기반 조성

IV.

바람직한 ICT 거버넌스 개편방향 제언

- 소프트 경제, 창조 경제, 선진 경제로 이행하기 위한 이러한 일련의 정책들을 책임감 있게 수행하기 위해서는 별도의 전담부처(집중형 거버넌스) 설치가 필수
- 구체적으로 이러한 거버넌스 설계 시 고려해야 할 몇 가지 기본원칙 제시
- **첫째, ICT 생태계에 대한 종합적인 지원이 가능한 정부조직**
 - '08년 정부조직 개편 당시, ICT는 타산업의 인프라로서 개별산업 수준에서의 별도 산업정책 및 정부조직은 불필요할 것으로 생각했으나,
 - 최근 스마트폰, 스마트TV, SNS 등 가전, 방송, 통신 등의 기존 산업영역으로는 분류되기 어려운 신규 ICT 영역이 계속 등장하며 독자적 정책 필요성 증대
 - 특히 각국의 ICT산업 주도권 다툼이 글로벌 ICT 생태계간 경쟁 양상으로 흐르고 있어 콘텐츠-플랫폼-네트워크-기기(C-P-N-D) 등 생태계 전반에 대한 통합적 지원정책이 가능한 정부조직 구조가 절실
 - * 애플, 구글 등 글로벌 기업들이 새로운 디지털 생태계를 만들어 글로벌 시장을 잠식하는 동안, 국내 기업은 글로벌 리더에서 추격자로 추락할 위험에 직면
- **둘째, 각국의 현실에 부합하는 정부조직**
 - G7 국가만 보아도 ICT를 진흥하고 규제함에 있어 자국의 실정에 맞게

다양한 형태의 정부조직 운영(특정패턴 부재)

* 美와 日은 규제와 진흥기관을 일원화한 케이스, 英과 加는 규제기관 일원화, 진흥기관 이원화의 형태, 佛과 獨은 규제기관 및 진흥기관을 모두 이원적으로 운영

〈G7 국가의 ICT 정책구조 비교〉

국가	미디어		정보통신	
	규제	진흥	규제	진흥
미국	연방통신위원회 (FCC, 1934년)			국가통신 정보관리청 (NTIA, 1978년)
영국	방송통신 규제위원회 (Ofcom, 2003년)	문화미디어 스포츠부 (DCMS, 1997년)	방송통신 규제위원회 (Ofcom, 2003년)	기업혁신기술부 (BIS, 2009년)
프랑스	시청각 고등평의회 (CSA, 1989년)	문화 커뮤니케이션부 (MCC, 1997년)	통신우정규제청 (ARCEP, 2005년)	경제재정산업부 (MINEFE, 2010년)
독일	매미디어청 (1980년)	문화 및 미디어 연방정부청 (BKM, 1998년)	연방통신청 (1998년)	연방경제기술부 (BMWi, 1917년)
일본	총무성 (MIC, 2001년)			
이탈리아	통신규제위원회 (AGCOM, 1997년)	경제개발부 (MED, 2007년)	통신규제위원회 (AGCOM, 1997년)	경제개발부 (MED, 2007년)
캐나다	라디오TV 통신위원회 (CRTC, 1976년)	문화유산부 (DCH, 1996년)	라디오TV 통신위원회 (CRTC, 1976년)	산업부 (IC, 1993년)

* 자료 : 각국 홈페이지(2012).

- 그러나 이러한 외관적 형태에도 불구하고, 미국, 영국, 일본 등의 경우 새로운 기관형성이 극히 어려운 현실 때문에, 부처 설치 대신에 대통령 또는 총리 직속기구를 두고 통합적 ICT 정책의 공백(policy vacuum)을 채우고 유사 집중형 거버넌스를 시도하고 있음에 유의

* 美 : 대통령부 관리예산처(OMB)에 전자정부국(OEGIT) 및 국가 CIO 운영, 英 : 내각부 CIO&SIRO(Senior Information Risk Owners), 日 : 총리를 본부장으로 하는 IT 전략본부 운영

- 특히 우리는 세계최초로 정보통신부를 신설('94. 12월)하고 정보화와 ICT 산업(수요-공급) 간 선순환 발전을 통해 ICT 강국으로 발돋움한 경험을 활용할 필요

* 우즈베크 등 개도국의 경우 한국의 ICT 정부 형태를 포함해 그간 정보화 정책의 성공 경험 및 노하우 일체(turn-key 방식)를 전수받길 희망중

- 석유 부국 사우디에 석유부가 있듯, ICT 강국 한국에는 ICT 전담부처 필수

○ 셋째, 위상 제고 된 ICT 전담부처로 분명한 시그널링 필요

- ICT 전담부처 해체 및 4개 부처로 분산 이후 ICT 업계의 불편이 가중되고 (다수 부처 상대, one-stop 지원서비스 기대 곤란) ICT 종사자의 사기가 저하되고 있다는 지적이 각계에서 제기되고 있는 바(소위 ICT산업 홀대론), 정부의 강력한 의지 피력 차원에서도 ICT 생태계의 진화추세를 반영한 미래 지향적 ICT 통합 전담부처 제시 필요

- ICT 전담부처 해체가 관련 업계 및 예비 종사자, 관심 학생 등에게 향후 ICT 분야의 미래 전망에 부정적 시그널로 작용했음은 부정할 수 없음

○ 넷째, 방송통신 융합을 넘어 미디어 융합시대 대응

- 인터넷을 매개로 방송·통신을 넘어 모든 미디어(신문·출판·음악 등)의 융합이 가속화

- 이처럼 이미 미디어 시장이 - (전송)매체 구분 없이 - 하나로 통합되어 있어, 정책기관도 이를 하나로 보고 정책 및 규제를 할 수밖에 없는 상황

- OECD도 회원국 사례 분석 후, 융합(convergence) 진전에 따라 최소한 방송 통신 규제 관련해서는 단일기관으로 일원화 경향 결론

* “Telecommunications Regulatory Institutional Structures and Resopnsibilities” (OECD, 2006)

- 미국, 영국에 이어 최근에는 프랑스도 디지털 인프라 융합시대를 맞아 방송위원회(CSA)와 전자통신우편규제위원회(ARCEP) 간 통합 움직임(르 피가로, '12. 8월)

* CSA : Conseil supérieur de l'audiovisuel(Audiovisual High Council)

ARCEP : Autorité de régulation des communications électroniques et des postes(Regulatory Authority for Electronic Communications and Postes)

○ 다섯째, ICT와 문화를 연계하여 콘텐츠 등 창조산업 선도

- 스티브 잡스 사례 등 기술과 인문학의 결합, 통섭이 세계적 추세
- 과거의 기술 주도를 넘어 기술과 문화의 접목으로 우리나라의 소프트파워를 제고함으로써 창조산업·창의경제 이행 촉진
- 소녀시대가 온라인으로 미국시장 진출하는 데는 5년 소요, 싸이의 강남스타일은 유튜브(ICT 기술) 통해 약 2달여 만에 빌보드 차트 2위 기록
- * K-pop, 드라마, 관광 등의 한류문화는 현재 ICT(유튜브, 인터넷)를 통해 세계와 소통·확산 중
- * “한류는 IT 통해 문화 전파된 첫 사례”(이어령 前 문화부장관)
- * “뉴욕은 지금 IT와 콘텐츠가 만나 실리콘 앨리 2.0으로 변모중, 콘텐츠가 IT 업계 화두로 떠오르면서 5년간 IT 벤처 1천개 창업”(조선, '12. 5월)

○ 이러한 기본원칙들을 토대로 다음의 개편대안 제안

○ 가칭 정보미디어혁신부(Ministry of Information, Media and Innovation)

- 현재의 분산된 부처 체제로는 스마트 빅뱅의 시대에 적절하게 대처할 수 없다는 전제 아래, 과거 정보통신부의 ICT 산업 진흥과 규제, 국가정보화 기획 기능에 새롭게 스마트 생태계의 핵심으로 부상하는 미디어, 콘텐츠, 저작권 기능을 통합

- 이를 통해 출판저작물, 엔터테인먼트, 광고 분야 등 콘텐츠 영역의 완전 통합과 저작권 총괄 기능 부여로 C-P-N-D에서 우리나라가 취약한 콘텐츠 영역의 경쟁력을 높이고 창조산업(Creative Industry) 육성 도모의 강점
- * K-pop, 드라마, 영화 등 한류 콘텐츠의 글로벌 확산을 보다 효율적으로 추진

〈참고 : 그간 주요기관별 ICT 거버넌스 개편대안 종합〉

구분	주요내용
과실연('11.12월)	정보미디어부 + 공공방송위원회
새누리당('12.1월)	정보통신부
민주통합당('12.2월)	정보통신미디어부
국가정보화전략위('12.2월)	ICT 전담부처 + 위원회(소속기관)
국회입법조사처('12.4월)	IT 총괄부처 4가지(안) 제시 - 대통령 산하, 독립제, 위원회, 정책+규제 분리
공발연('12.2월)	문화소통부 + 문화소통규제위원회(소속기관)
부활 IT 강국 100만 서명운동본부('12.3월)	정보미디어부 + 청와대 IT수석실
한국방송학회('12.5월)	ICT 부처(플랫폼형 거버넌스) + 위원회
한국행정학회('12.6월)	정보통신부 + 방송위원회(대통령 소속)
한국정책학회('12.6월)	정보매체경제부(우정사업) + 위원회(소속기관)
모바일코리아 포럼('12.6월)	ICT 전담부처 + 위원회(소속기관) 정보혁신부 or 정보문화혁신부
국가정보화전략포럼('12.6월)	ICT 전담부처
스마트 ICT 포럼('12.6월)	정보혁신부 + 위원회(소속기관)
	부총리 체제(창조경제담당 or 창조산업담당) + ICT 전담부처 ICT 전담부처 + 청와대 ICT 담당수석
국회 ICT 전문가 포럼('12.7월)	ICT 전담부처
스마트 ICT 포럼('12.8월)	정보매체부 or 방송정보통신부(우정사업) + 위원회
	ICT 전담부처
한국국정관리학회('12.7월)	ICT 전담부처
정보통신정책학회('12.7월)	소통매체부 + 공공방송위원회
	ICT 전담부처 + 위원회(소속 또는 별도)
한국미디어경영학회('12.7월)	ICT 전담부처(우정사업) + 민간합의제 기구* * ICT 정책심의위원회 + 콘텐츠심의위원회
새 정부 문화미디어 산업정책방향 토론회('12.7월)	ICT 전담부처 + 위원회
미래IT강국전국연합('12.8월)	ICT 전담부처
소통과 창조 포럼('12.8월)	정보매체혁신부 + 위원회(소속기관) + 우체청 + 청와대 ICT 수석 + 국가정보화전략위원회(예산 심의)
한국정책학회('12.9월)	정보혁신부 + 방송규제위원회(소속) + 우체청
스마트 ICT 포럼('12.9월)	정보혁신부
	ICT 전담부처 + 우정사업
차기정부 ICT 거버넌스 방향 토론회('12.9월)	정보미디어부 + ICT수석 + ICT위원회(대통령 위원장)
ICT 대연합('12.9월)	정보매체혁신부
한국IT리더스 포럼('12.9월)	ICT 전담부처

* 자료 : 인터넷 종합(2012).

V.

결론 : ICT 전담부처 설치로 창의지식강국 및 국민소득 3만불 시대

- 그간 우리가 제조업 중심 성장전략으로 국민소득 2만불 경제를 이루어 냈다면, 국민소득 3만불 이상의 선진국 경제로 도약하기 위해서는 콘텐츠·SW 등 ICT 기반의 창의지식 신산업 분야에서의 성장 및 상호 보완이 필수
- 그러나, 제조업과 창의지식산업은 그 본질에서 상이

기존 제조업	VS	창의지식산업
<ul style="list-style-type: none"> · 오프라인 · 유형의 재화 · 대규모 조직 · 안정적 환경 · 굴뚝산업에 ICT를 접목하고 활용하는 것 		<ul style="list-style-type: none"> · 기본적으로 온라인 · 무형의 서비스 · 개인이나 벤처기업 · 상대적으로 변화가 극심 · ICT 그 자체로 에코시스템 (생태계)을 이루어 발전

- 따라서 육성전략도 차별화
 - ICT를 체화된 인력양성이 가장 중요
 - 개인과 소집단의 혁신과 기업가정신 고양·장려
 - 대규모의 투자보다 소규모의 다양한 실험·혁신·사업화를 가능하게 하는 연구개발 및 기업환경 조성
 - 더욱 본질적으로는 개인과 집단의 다양한 창의성·독창성이 자유롭게 표출되어 개방·공유·연계·조합·협업될 수 있는 환경 조성이 필요

- 이처럼 두가지 성장동력(growth-engine)은 그 본질과 육성전략이 상이하므로 전통적 산업부처와 함께 창의지식산업을 전담할 별도의 부처가 필요
- 따라서 새로운 ICT 전담부처를 통해 창의지식산업의 경쟁력이 높아져 주력 산업인 제조업과 상호보완적으로 융합될 때 국민소득 3만불 시대 개막 가능