

「e-Japan 전략」의 주요 내용과 시사점

남 장 근 . 사공 목
(연구위원) (부연구위원)

〈요 약〉

일본정부는 금년 1월 22일 새로운 국가전략으로서 「e-Japan 전략」을 결정·공포한 바, 여기에는 일본이 5년 이내에 세계 최고 수준의 IT 국가를 건설한다는 등의 아심찬 계획이 포함되어 있음.

「e-Japan 전략」을 적극적으로 추진하고 있는 배경은 일본이 앞으로의 IT 혁명의 성공 여부가 국가 경쟁력을 결정하는 중요한 요인이라는 점을 자각하였기 때문임.

IT 관련 산업(하드웨어 부문)의 세계 최고 수준의 경쟁력에도 불구하고, 인터넷 활용 등 정보화 관련 지표에서 미국은 물론 아시아 NIEs에 비해서도 뒤진 것으로 나타나자, 일본 정부는 위기의식을 갖고 民·官 합동으로 거국적인 IT 추진체제를 발족시키는 등 범정부 차원의 대응책 마련에 부심하고 있음.

「e-Japan 전략」의 주요 추진 항목으로는 초고속 네트워크 인프라 정비와 경쟁촉진 정책, 전자상거래 규칙과 새로운 환경정비, 전자정부의 실현 및 IT 관련 인재양성의 강화 등을 들 수 있음.

우리나라도 IT 분야의 국제경쟁에서 낙후하지 않도록 民·官이 혼연 일체가 된 범정부 차원의 대응책을 마련해야 하며, 일본과의 IT 관련 협력 사업을 한층 더 강화·구체화하는 노력이 필요할 것임.

향후 韓日간의 IT 협력은 단순히 양국간의 협력 차원에 머물 것이 아니라, 일본이 지난 1월 초 공표한 '아시아 IT 네트워크 구상' 혹은 한국이 구상하고 있는 'Korea as e-Hub 계획'의 연계선상의 넓은 시야에서 추진할 필요가 있음.

1. 서 론

21세기 세계경제의 패권을 좌우하게 될 'IT(Information Technology, 정보보기술) 大戰'에서 일본이 미국에 대하여 강력한 도전장을 던졌다. 작년 11월 27일 일본 정부가 공식 발표한 「IT 기본전략」과, 29일 제정·공포된 「고도정보통신 네트워크사회 형성기본법」(일명 「IT 기본법」)이 바로 그것이다. 금년 1월 22일의 제1회 IT 전략본부 회의에서, 모리(森喜朗) 일본 수상이 이를 21세기의 새로운 국가전략으로서 「e-Japan 전략」으로 명칭을 변경하여 공포하기에 이르렀다.

메이지(明治)유신 이후 일본은 약 1세기만에 제조업 분야에서 對歐美 캐치업을 완료하였고, 세계 제2의 경제대국으로 발돋움했다. 그러나, 일본은 하드웨어 중심의 공업화의 성공에 자만한 나머지 지식기반경제 시대의 도래에 대한 준비와 과감한 구조조정을 계울리 했다.

그 결과 1990년대 초 이후 IT분야의 선두를 달리는 미국에 역전당하고 일본 경제는 장기불황에 빠졌다. 이에 따라, "공업화에는 선진국임에도 정보화에는 후진국"이라는 自省이 일본 내부에서 일어나게 되었고, 일본 정부도 뒤늦게나마 IT산업의 중흥에 발벗고 나섰다. 1990년대의 '잃어버린 10년'에서 탈피하여 경제의 활력을 되찾고 21세기에 지속가능한 성장을 유

지하기 위해, 일본은 정부 주도하에 범국가적으로 IT산업의 도약을 위해 총력을 경주하고 있다. 이러한 노력의 일환으로, 지난 1994년 6월 총리실 직속으로 발족된 '고도정보화 추진본부'를 작년 7월에 폐지하고 그 대신 범정부 차원의 'IT 전략본부'(본부장 총리)를 설치했다. 또, 그 산하에 민간인 중심의 'IT 전략회의'도 설치하여 가히 民·官 일체의 'IT 총동원체제'를 구축했다. 일본의 IT 입국전략은 IT 분야에서 단연 세계 정상의 자리를 굳하고 있는 미국을 5년 내에 다시 추월하겠다는 실로 야심찬 '재 반격' 계획이다.

더욱이, 일본 정부는 전자산업의 하드웨어 분야에서 이미 구축해 놓은 동남아 지역의 네트워크를 토대로, IT 분야에서 아시아 역내의 협력을 한층 더 강화할 방침임을 천명하고 있다. 즉, 일본의 IT 협력자금을 ASEAN 지역에 중점적으로 배분할 것임을 밝힌 것이다. 최근 이러한 일본의 IT 중시정책과 국제협력 강화 방침은 韓日 양국간에도 IT 분야에서 새로운 협력의 가능성을 넓혀주고 있다.

이하에서는 최근 일본의 「e-Japan 전략」 수립의 배경과 경위에 대하여 간단히 개관하고, 'IT 중시'라는 일본 정부의 의지가 담겨 있는 「e-Japan 전략」의 내용을 자세히 검토한 다음, 우리에게 주는 시사점을 살펴보고자 한다.

2. 「e-Japan 전략」 정책의 배경과 추진체계

(1) 배경

IT 혁명에 대처할 새로운 국가기반 구축의 필요성 절감

컴퓨터 및 통신기술의 급속한 발전과 함께 전세계적으로 진행되고 있는 IT 혁명은 18세기 영국에서 시작된 산업혁명에 필적하는 역사적 대전환을 각국의 경제·사회에 강요하고 있다. 인터넷을 중심으로 한 IT산업의 눈부신 발달은 정보·유통의 비용과 시간을 크게 절약케 하고, 개인·기업·국가의 경제활동의 패턴을 일거에 바꾸어 놓았다.

밀도 높은 정보의 거래를 손쉽게 함으로써 개인과 개인, 개인과 기업, 그리고 개인과 사회의 관계를 송두리째 변혁시켰다. 바야흐로 세계는 지식의 상호 연쇄적, 누적적 진화에 의해 고부가가치를 창출하는 지식기반경제로 급속히 이행 중이다.

주지하는 바와 같이, 일본은 1868년 메이지(明治)유신 후 약 100년 만에 對歐美 선진국 캐치업을 완료하고 미국 다음가는 경제대국으로 발돋움했다. 그러나, 일본은 공업화 부문의 승자라는 자만에 빠져 있었다. 마침내 1990년대 들어 버블 붕괴와 함께 일본식 경제 시스템의 운용이 한계에

도달하여, 이른 바 ‘제도 피로’ 현상을 나타내면서 불황이 장기화했다.

이와는 대조적으로, 1980년대에 일본에 밀리던 미국은 뼈를 깎는 고통을 감내하며 철저한 구조조정과 벤처기업 주도의 IT 혁명을 선도하는 데 성공하고 정보·지식기반 사회로 급속히 전환함으로써, 1990년대 초 이래 최근까지 장기호황을 구가해 왔다.

미국과의 경쟁에서 일본이 재역전된 원인으로는 캐치업형 공업화의 성공 후 새로운 국가목표 미설정, IT 혁명에 대한 대처 미흡, 전통을 고수하려는 아날로그的 사고방식, 서면 보고나 對面을 중시하는 관행, 제조업 분야에서 세계 최강이라는 자만, 종신고용제에 따른 경직적인 노동시장, 주입식이고 임시 위주의 획일적인 교육시스템, 그리고 정부의 그물망 같은 각종 규제 등을 들 수 있다.

일본, IT 분야에서 미국, 싱가포르 등에 크게 뒤져

1990년까지는 미·일간의 IT 투자에서 큰 차이가 없었으나, 그 후 양국 간의 IT 투자 격차는 벌어지고 있다.

뿐만 아니라, 일본은 IT 분야에서는 미국은 말할 것도 없고 아시아 국가들에도 뒤지고 있다.¹¹⁾ 국내총생산(GDP)에서 차지하는 통신 등 IT 관련 기기 생산액의 비율은 한국, 싱가포르 등 아시아 NIEs 국가들은 평균

13%로서, 일본의 6%를 크게 상회하고 있다.

인구 1,000명당 컴퓨터 대수나 인터넷 이용자수에 있어서도 미국은 물론이고 홍콩이나 싱가포르에도 뒤지고 있다. 인구 1,000명당 컴퓨터 대수에서는 미국의 약 500대에 비해 적은 것은 말할 것도 없고, 일본은 홍콩이나 싱가포르에도 뒤지는 약 280대 정도에 불과했다. 또, 인구 1,000명당 인터넷 이용자수에 있어서도 일본은 미국의 약 400명보다 크게 적은 것은 물론, 홍콩이나 싱가포르에도 뒤지는 약 150명 정도에 그치고 있다.

IT 분야, 특히 인터넷 이용에서의 이러한 낙후는 통신사업의 사실상 독점에 의한 비싼 요금과 속도가 느린 음성 전화망을 이용한 인터넷망 구축, 그리고 이용규제·외자규제 등에 기인하는 바 크다.

일본의 경우 이미 1985년에 통신사업의 민영화가 이루어졌고 최근에는 외자규제도 완화되었으나, 여전히 수많은 규제와 복잡한 절차를 요하는 규칙이 통신 사업자간의 공정하고 활발한 경쟁을 저해하고 있다. 더욱이, 서면보고 및 對面을 중시하는 전통적인 관료사회의 업무 관행이나 법률 등도 인터넷 보급 확산에 걸림돌로 작용하고 있다. 즉, 지금 일본에 있어 인터넷 보급의 낙후상은 주로 제도적

인 문제와 관행에 그 원인이 있는 것으로 보인다.

HW 부문의 막강한 경쟁력을 토대로 SW 부문에서도 경쟁력 확보 노력

이런 점을 반성하여, 일본은 최근 들어 경제의 활력을 되찾고 지속 가능한 성장을 유지하기 위해 IT분야 주도의 산업·사회구조 혁명(즉, IT 혁명)에 정책의 중점을 두려는 움직임이 활발해졌다. IT 혁명의 소용돌이가 몰아치고 있는 가운데, 일본 정부는 현재의 IT 관련 낙후가 장래에 들이킬 수 없는 경쟁력 격차로 이어진다는 것을 뒤늦게 인식한 것이다.

IT 관련 분야의 성장세가 다른 업종에 비하여 현저하므로, 동 업종은 일본의 경기회복에 견인차 역할을 할 것으로 기대되고 있다. 일본 정부의 이러한 움직임은 물론 하드웨어 및 실물경제 부문에서 최강의 지위에 있던 일본이 금융·벤처 및 IT 등 소프트웨어에서 미국에 뒤진 데 대한 초조감을 반영한 측면도 없지 않다.

그러나, 그보다는 이미 IT 관련 산업(전자·정보통신 산업의 하드웨어 부문)에서 세계 최고의 경쟁력을 확보하고 있는데다, 서비스 시작 2년 만에 가입자수 2,000만명 돌파를 눈앞에 둔 NTT DoCoMo의 'i모드' 신화

1) 「일본경제신문」, 2000. 11. 18.

에서 나타난 바와 같이 무선(mobile) 인터넷 분야에서의 세계적인 경쟁력을 확보하고 있다는 점, 그리고 전통적인 오프라인 기업에서 디지털 시대에 걸맞은 온라인 기업으로 화려하게 변신한 소니 그룹 등의 사례에서 일본이 자신감을 얻어가고 있는 것이 더 큰 요인으로 보인다.

한편, IT 혁명이 세계적으로 확산되고 있는 가운데, 최근 일본의 경기 회복도 IT 산업이 주도한 것으로 나타났다. 일본 경제기획청은 얼마 전 「IT 기여도 조사」 결과를 발표했는데, 이에 따르면 작년 7~9월 중 일본의 수출 증가분의 약 30%, 광공업 생산 증가액의 70%가 반도체 등 전자부품과 통신기기 등 IT 관련 분야에 의한 것 이었다. 또한, 고용과 설비투자 면에서도 기계수주액 증가의 약 70%를 IT 관련 분야가 차지하는 등 일본 산업에서 차지하는 IT 관련 비중이 커지고 있다. 한편, 일본의 언론들도 1999년 4월부터 시작된 일본의 경기 회복 국면은 거의 IT 관련 제품의 수출이 선도했다고 분석하고 있다.

5년 이내에 세계 최첨단의 IT 국가 건설을 지향

전술한 일본의 「e-Japan 전략」은

IT 분야에서 단연 세계 정상의 자리에 우뚝 서 있는 미국을 5년 내에 추월하겠다는 야심찬 계획이다. 이러한 계획을 구체화시키기 위하여 작년 11월 27일, 일본 총리부 직속의 「IT 전략회의」에서 「IT 기본전략」을 확정하였으며, 금년 1월 22일에 모리 수상이 이를 「e-Japan 전략」으로서 공포하기에 이르렀다. 「e-Japan 전략」은 21세기를 맞이하여 일본의 모든 국민이 IT(정보기술)를 적극적으로 활용하고, 또 그 혜택을 최대한으로 향유할 수 있는 지식기반사회를 지향하고 있다.

일본이 장기적으로 번영을 유지하고 풍요한 생활을 실현하기 위해, 새로운 사회환경에 어울리는 법·제도와 정보통신 인프라 등의 국가기반을 조속히 확립할 필요가 있다는 문제의식에서 이 전략을 세워놓았다. 이처럼, 일본은 과거 산업화시대의 對歐美 캐치업 전략과 마찬가지 IT 입국을 향하여 가용 자원을 총동원할 태세를 보이고 있다.

한편, 일본 정부는 작년 3월 통상산업성(現 경제산업성) 산업구조심의회 총합부회의 「21세기 경제산업정책 검토 소위원회」가 발표한 「21세기 경제산업정책의 과제와 전망」에서도 IT 산업 분야²⁾에서 일본이 높은 경쟁력을 가질 것이라고 예측하면서, IT 혁

2) 그 중에서도 하드웨어와 소프트웨어가 결합된 이른 바 「서드 웨어」(Third Ware, 제3의 상품군) 정보화 관련 분야.

〈표 1〉 일본정부의 고도정보통신 네트워크사회 형성에 관한 예산안 개요(2001 회계연도)

		단위 : 억엔
1	- 세계 최고 수준의 고도정보통신 네트워크 형성의 촉진	2,188
2	- 교육 및 학습의 진흥 및 인재의 양성	1,394
3	- 전자상거래 등의 촉진	41
4	- 행정의 정보화	10,170
5	- 공공분야에 있어서의 정보통신기술의 활용	3,113
6	- 고도정보통신 네트워크의 안전성 확보 등	140
	- 연구개발 추진	1,311
	세계 최고 수준의 고도정보통신 네트워크 형성의 촉진 관련	581
	교육 및 학습의 진흥 및 인재의 양성 관련	10
7	전자상거래 등의 촉진	0.3
	행정의 정보화	148
	공공분야에 있어서의 정보통신기술의 활용	183
	고도정보통신 네트워크의 안전성 확보 등	49
	기타	339
8	- 국제적인 협조 및 공헌	144
9	- 기타	1,460
합계	예산 총액	19,961

자료 : 일본 총리부 인터넷 홈페이지(<http://www.kantei.go.jp>).

주 : 1) 예산안은 향후의 심의 과정에서 변경될 가능성이 있음.

명에 대한 적극적인 대응의 중요성을 지적한 바 있다.

(2) 일본 정부의 「e-Japan 전략」 추진체계

고도정보통신 네트워크사회 추진전략 본부, IT 관련 정책 추진

일본 정부는 정보화사회의 도래에 대비하기 위하여, 지난 1994년 6월 내각에 「고도정보통신사회 추진본부」를 발족시키고 IT 관련 논의를 계속

해 왔다. 동 본부는 산하에 개인정보 보호 법제화 전문위원회, 개인정보보호 검토부회, 정보보안 대책, 전자상거래 검토부회 등의 각종 部會(분과 위원회)를 운영하여 왔다.

동 본부는 1995년 2월 21일에 「고도정보통신사회를 향한 기본방침」이란 개략적인 보고서를 처음으로 발간하였다. 또, 「고도정보통신사회 추진을 향한 기본방침」을 1998년 11월 9일 발표하면서, 일본의 정보화 추진 시책의 기본적인 골격이 대체로 잡히기 시작하였다.

한편, 일본 정부는 동 기본방침을 구체화하고 실천하기 위한 행동계획(action plan)을 발표하였다. 작년 5월 19일, 일본 정부는 동 액션 플랜의 추진상황을 점검하기 위한 제1회 점검회의를 개최한 바 있다.

民·官 합동으로 거국적인 IT 추진체제 발족

일본·정부는 이제까지 ‘고도정보통신사회 추진본부’가 추진해 오던 역할을 계승·발전시켜 범정부 차원의 IT 전략본부³⁾를 발족시켰다. 또, 그 산하에 민간 전문가를 중심으로 하는 ‘IT 전략회의’를 발족시킴으로써 民·官 합동으로 거국적인 IT 추진 체제를 구축하고 일본의 IT 혁명에 진력하고 있다.

작년 7월 7일 설치된 ‘IT 전략본부’는 상기와 같은 목적으로 정책을 종합적으로 추진하기 위해 일본 내각에 설치한 것이다. 동 본부는 상기 ‘고도정보통신사회 추진본부’를 폐지하고 이를 발전적으로 계승한 범정부적 기구이다. 총리를 본부장으로 하고 副본부장으로는 내각 관방장관, 정보통신기술 담당대신, 통상산업(現 경제산업) 대신이 겸임하고 있다. 또, 본부원은 정부의 모든 부처의 대신⁴⁾과

장관⁵⁾으로 구성되어 있다.

한편, 일본이 과거 공업화시대에 ‘기술입국’을 내세웠던 것과 같이, 최근 ‘IT 입국’을 기치로 내걸고 民·官의 힘을 한데 모아 전략적이고 중장기적인 정책방향을 수립하기 위해, 같은 날 모리(森喜朗) 총리가 ‘IT 전략본부’ 산하에 설치한 기구가 바로 ‘IT 전략회의’이다.

동 회의의 의장은 이데이 노부유키(出井伸之) 소니 회장이 맡고 있으며, 학계, 산업계, 언론계, 금융계 및 연구계 등 민간인 중심의 인사로 이루어진 총 20명을 구성원으로 하고 있다. 동 회의의 사무는 총무성이나 경제산업성 관계자의 협력을 얻어 내각 官房에서 처리키로 하였다.

3. 「e-Japan 전략」의 주요 내용과 중점시책

(1) 기본전략

IT 혁명을 위한 국가전략의 필요성 인식

지금까지의 IT 분야의 상대적 낙후를 극복하고 필요로 하는 모든 일본 국민에게 세계 최첨단의 IT 환경을

3) 정식 명칭은 「고도정보통신 네트워크사회 추진전략본부」라는 긴 이름이며, 폐지된 「고도정보통신사회 추진본부」와 매우 유사한 이름으로 혼동하기 쉬움.

4) 우리나라 정부기구상 장관급에 해당.

5) 우리나라 정부기구상 長官을 일본에서는 ‘長官’이라 부름. 예컨대, 경제기획청 장관 등.

제공하며 나아가 전세계의 IT 산업 발전에 적극적으로 기여하기 위해, 제도개혁 및 관련 시책을 향후 5년 동안에 긴급히, 그리고 집중적으로 실행 해야 한다고 일본 정부는 판단하고 있다.

이를 위해, 경제·사회의 구조개혁의 방향 설정과 개혁일정을 구체적으로 제시한 새로운 국가전략을 구축하고 이것을 전국민이 공유토록 하는 전략이 필요하다고 보고 있다.

또한, 민간부문의 자유롭고 공정한 경쟁을 통하여 창의적이고 다양한 아이디어가 쏟아지도록 함으로써 이를 IT 혁명의 강력한 원동력으로 삼으려 하고 있다. 이를 위해서는 일본 정부가 이른 바 ‘다테와리’(縱割) 행정(縱的行政)을 배제하고 중앙정부와 지방 자치단체가 연계하여, 시장 메커니즘에 입각한 개방된 시장의 기능이 원활하게 작동하도록 기반을 신속히 정비해야 한다고 동 보고서는 주장하고 있다.

일본이 지향하는 사회상

이 국가전략을 통하여, 일본은 국민 각자가 가지고 있는 지식이 상호 자

극을 주고받음으로써 개인의 다양한 창의가 발휘되도록 하는 지식기반형⁶⁾ 사회를 지향하고 있다. 이를 실현하기 위하여, 일본 정부는 다음과 같은 과제를 설정해 놓고 있다.

첫째, 모든 국민이 정보해독 능력(literacy)을 갖추어 지리적·신체적·경제적 제약에 구애됨이 없이 자유롭고 안전하게 풍부한 지식·정보를 교류할 수 있도록 한다.

둘째, 자유롭고도 규율이 서 있는 경쟁원리에 입각하여 항상 다양하고 효율적인 경제구조를 향한 개혁이 추진되도록 한다.

셋째, 전세계에서 지식과 재능이 있는 인재를 끌어들여 세계 제일의 첨단 정보·기술·창조력을 집적·발현함으로써 지식기반형 사회를 범세계적으로 실현하는 데 적극적인 기여를 하도록 한다.

(2) 네 가지 중점 정책분야

상기와 같은 지식기반형 사회를 실현하기 위하여, IT전략회의는 일본이 새로운 IT 국가기반으로서 다음과 같은 네 가지 중점 정책분야에 집중적으로 대처할 것을 제안하고 있다.⁷⁾

6) 일본에서는 이 용어 대신 ‘知識創發型’이란 신조어를 사용하고 있으나, 의미는 대동소이함.

7) 같은 날의 IT전략회의에서, (주)DDI의 오쿠야마(奥山雄材) 대표는 민간기업의 입장에서 ① 세계 최고 수준의 고도정보통신 네트워크 형성, ② 초고속 네트워크 인프라 형성 촉진, ③ 전자상거래의 촉진, ④ 전자정부의 실현 등 정부측과 비슷한 제안을 함. <http://www.kantei.go.jp/jp/it/.../1gijisidai.htm> 참조.

초고속 네트워크 인프라 정비와 경쟁정책

IT 혁명의 실현을 위해서는 개인·기업·국가 등 각 경제주체간의 거리와 시간을 극복하고 대량의 정보유통을 가능케 하는 「네트워크 인프라」(Network Infrastructure)를 일본 국민이 널리 저렴한 요금으로 이용할 수 있도록 하는 일이 중요하다.

또, 민간이 주도적 역할을 수행하는 것을 원칙으로 하고 정부는 자유롭고 공정한 경쟁의 촉진, 기초적인 R&D 등 민간부문의 활력이 충분히 발휘되도록 환경을 정비한다. 경쟁정책의 수행에 있어서는 「사용자 이익의 극대화」와 「공정한 경쟁의 촉진」을 기본이념으로 하고, 통신 기타 관련 법률·제도 중 새로운 환경에 어울리지 않는 것에 대해서는 근본적인 개정을 조속히 시행한다.

기본적으로 경쟁 및 시장 메커니즘 하에 향후 5년 내에 초고속 접속(30~100Mbps)이 가능한 세계 최고 수준의 인터넷망 구축을 촉진함으로써, 모든 국민이 이를 저렴한 요금으로 이용할 수 있도록 할 예정이다. 적어도 3,000만 세대가 고속 인터넷망에 접속할 수 있도록 하며, 특히 1,000만 세대는 초고속 인터넷망에 접속할 수

있는 환경을 구축하기로 하였다.

단기적으로는 1년 이내에 유·무선의 다양한 인터넷망에 의해 모든 국민이 매우 저렴하게 인터넷에 상시 접속할 수 있도록 하며, 이에 필요한 모든 수단을 조속히 강구하기로 하였다. 인터넷 단말기나 인터넷 가전이 보급되고 이들이 인터넷에 상시 접속되는 것을 예상하여 충분한 어드레스(주소) 공간을 갖추며, 프라이버시와 보안 확보가 쉬운 IPv6⁸⁾를 갖춘 인터넷망으로의 이행을 추진한다. 또한 일본내 인터넷망의 초고속화와 병행하여 국제적인 인터넷 접속의 초고속화를 추진한다.

추진 시책으로서는 초고속 네트워크 인프라의 정비 및 경쟁촉진, 정보격차(Digital Divide)의 시정, 연구개발의 추진, 국제 인터넷망의 정비 등이 있다.

전자상거래 규칙과 새로운 환경정비

인터넷 상에서의 전자상거래는 ① 누구든지 참가할 수 있고, ② 민간주도로 시장이 형성되며, ③ 속도가 빠르고, ④ 국경이 없는 시장이 형성되는 등의 사이버 공간의 특징을 지니고 있다.

8) IP의 차세대 규격 명칭으로, 어드레스 길이가 현행 32비트에서 128비트로 확장되는 등의 특징이 있음.

또, 전자상거래의 활성화는 종래의 서류 위주로 이루어져 오던 거래가 전자화되는 데 따르는 이점에 머물지 않고, 지금까지 상상도 할 수 없었던 시장이 형성되어 새로운 거래형태가 생성될 것이다.

이를 위해서는 누구나 안심하고 참가할 수 있는 제도적 기반과 시장의 게임과 규칙을 정비하고 사이버 공간을 활성화하며, 그 활력을 유지하기 위한 제도를 구축한다. 더욱이, 이용자의 요구변화에 유연하게 대응하기 위한 제도를 실현할 필요가 있다.

사이버 공간상에서의 전자상거래를 발전·보급시키기 위해서는 '事前 룰'을 최소화하는 대신 새로이 발생하는 분쟁을 해결하기 위한 메커니즘을 구축하는, 이른 바 '事後 점검형 룰'로 전환하는 것이 중요하다. 또, 소비자나 사업자 등 전자상거래의 참가자에 대한 장벽을 제거하고, 거래의 투명성 확보 및 부정행위에 대한 적절한 대처 등 참가자의 신뢰를 확보하기 위한 방책도 검토할 필요가 있다.

한편, 전자상거래는 국경을 넘는 글로벌한 거래도 쉽게 가능케 하기 때문에 국가간 상거래가 원활히 이루어 지도록 하는 룰을 구축해야 하며, 일

본인 참가자가 불리한 입장에 놓이지 않도록 하기 위해 국제적으로 정합성을 지닌 룰의 정비도 중요하다. B2B(기업 대 기업간 전자상거래) 및 B2C(기업 대 소비자간 전자상거래)의 규모는 1998년 기준으로 2003년에 약 10배⁹⁾의 시장규모가 될 것이라는 예측이 있으나, 일본 정부는 이보다 시장 규모를 훨씬 더 크게 늘리는 것을 목표로 하라고 권고하고 있다.

추진 시책은 조속히 실시해야 할 분야와 2002년까지 달성해야 할 분야로 나누어 각각 시행토록 한다. 前者에 속하는 것으로는 기존 룰의 해석의 명확화(No Action Letter의 도입), 獨禁法 가이드라인의 정비(전자상거래, 지적재산권 관련) 등이 있고, 後者에는 주주총회와 이사회의 권한 배분 설정, 순자산액 규제 및 출자단위 규제의 수정 등을 포함한 商法의 근본적 개정, 컴퓨터를 이용한 범죄에 대응하기 위한 형사법 개정 등이 있다.

電子政府 실현

'전자 정부'(e-Government)는 지금까지 행정내부 또는 정부(중앙정부 및 지방자치단체)와 국민·사업자간

9) B2B가 약 10배인 70조 엔, B2C가 약 50배인 3조 엔 정도. 한편, 최근 일본 경제산업성과 전자상거래추진협의회(ECOM) 및 미국의 컨설팅 회사 액센추어(舊 앤더슨 컨설팅)가 공동으로 조사한 「2005년 일본 전자상거래시장 전망」에 따르면, 2005년의 일본 전자상거래 시장규모는 B2B가 111조 엔으로 2000년(21조 6,000억 엔 추정)의 약 5배, B2C는 13조 3,000억 엔으로 2000년(8,300억 엔 추정)의 약 16배 규모가 될 것으로 조사됨. 「전자신문」, 2001. 2. 8 참조.

에 서류 및 對面 기준으로 이루어지던 업무를 온라인化하고, 정보 네트워크를 통하여 범부처 및 중앙·지방간에 정보를 리얼타임으로 공유·활용하는 새로운 행정을 실현하는 것이다.

당면한 목표는 문서의 전자화와 종이서류 없애기, 그리고 정보 네트워크를 통한 정보공유·활용을 위한 업무개혁을 중점적으로 추진하는 것 등이다. 2003년도에는 전자문서를 서류문서와 동등하게 취급하며, 나아가 전국민·전사업자의 IT化를 촉진하도록 권고하고 있다.

추진 시책으로서는 ① 명확한 목표 설정과 진척상황에 대한 평가·공표 및 유연한 개정, ② 업무·제도의 개혁, ③ 민간부문에의 아웃소싱 추진 등 3대원칙 하에 주요 프로젝트에 대해서는 운용비·개발비별 계획 투자액과 그 편익을 국민과 사업자에게 공시, IT 전략본부를 중심으로 각 부처간에 유기적인 연계 강화, 행정(중앙정부, 지방 공공단체) 내부의 전자화, 對民 행정의 온라인화, 조달방식의 개정 등이 있다.

IT 관련 인재양성의 강화

21세기는 IT 혁명이 진전되는 가운데 지식·정보가 경제성장의 가장 큰

원동력이 되는 지식기반경제 시대이다. IT 전략회의는 일본이 산업경쟁력을 강화하고 국민생활의 편의를 향상하며, 새로운 시대에도 국제사회에서 확고한 지위를 확립하기 위해 인재양성이 시급하다고 판단하고 있다.

이를 위해, ① 국민 전체가 IT의 지식을 익혀 IT의 편익을 향유할 수 있도록 하고 知的 창의력 및 논리적 사고력을 높일 필요가 있고, ② 국민의 정보 리터러시 향상을 리드할 수 있는 인재 확보가 필요하며, ③ IT의 프론티어를 개발하는 기술자·연구원 및 콘텐츠 개발자를 양성할 필요가 있다.

구체적으로, 2005년까지 인터넷 개인보급률의 당초 예측치(60%)¹⁰⁾를 크게 높이는 것을 목표로 하고, 고령자 및 장애인을 배려하면서 전국민의 정보해독 능력 향상을 추진한다. 또, 초·중·고 및 대학의 IT 교육체제를 강화하고 사회인에 대한 평생 정보화 교육의 내실화를 기한다. 또, IT 관련 석사·박사 학위 취득자를 늘리고 국가·대학·기업에 고급 IT 기술자·연구원을 확보한다.¹¹⁾ 추진 시책으로는 정보 리터러시 향상, IT를 지도하는 인재의 양성, IT 기술자·연구원의 양성, 콘텐츠 개발자의 양성 등이 있다.

10) 郵政省, 「通信白書」, 2000년판.

11) 여기에는 印度 등 주요국으로부터 우수 IT 인력을 받아들이는 방안도 포함되어 있음.

4. IT 육성을 위한 범정부 차원의 전략을 수립하고, 양국간 IT 협력을 확대해 나가야

이상에서 살펴본 바와 같이, 일본은 IT 혁명이 주도하는 지식기반경제 시대에 뒤지지 않기 위해 그리고 5년 내에 최정상국 미국을 따라잡기 위해 民·官이 하나가 되어 IT 입국을 향하여 총력전을 펼치고 있다.

우리나라도 일부 IT 산업 분야에서 선두에 서고 있으나, 이 분야에서의 급속한 기술혁신과 작금의 치열한 국제 경쟁 상황을 지켜보건대 결코 방심할 수 없다. 21세기의 IT 산업 주도의 글로벌 경쟁에서 낙후하지 않도록 民·官이 혼연일체가 되어 범정부 차원의 대응책을 시급히 마련해야 할 것이다. 즉, 일본이 IT 전략 추진을 위해 전 정부 부처뿐만 아니라 민간의 창의력 까지 총동원하고 있다는 점과, IT 추진 담당대신을 별도로 임명할 정도로 IT 산업 발전에 전력을 쏟고 있는 점을 우리도 타산지석으로 삼아야 할 것이다.

또한, 향후 일본과의 IT 분야 협력 사업을 강화·구체화하는 노력이 한 층 더 강화되어야 할 것으로 생각된다. 韓·日 양국간의 전자상거래를 비롯한 IT 협력을 위한 논의의 시발점은 1998년 10월 金大中 대통령의 일본 방문 및 韩·日 정상회담에서 발표된 합의문이다. 이에 따라, 한국측

에서는 한국전자거래(CALS/EC) 협회가, 일본측에서는 ECOM(전자상거래 추진협의회)이 각각 창구가 되어 민간 차원에서의 협력 및 교류가 본격화되었다.

현재, 정부 차원에서는 우리나라의 산업자원부와 일본의 경제산업성이 중심이 되어 양국 전자거래 관련 협(의)회 주최의 국제 세미나에 관계 공무원이 참가하여 주제 발표를 해오고 있다. 또 1999년 7월 10일, 양국의 전자상거래를 활성화시키기 위한 민간 차원의 「한·일 전자상거래 추진협의회」가 서울에서 조인식을 가지고 공식 발족했다.

더욱이, 작년 9월 22~24일, 金大中 대통령의 두 번째 일본 공식방문은 특히 전자상거래를 비롯한 정보기술(IT) 분야에서 한층 더 협력을 강화해 나아가기 위하여 「한·일 IT 협력 이니셔티브 선언」을 채택했다. 즉, 양국이 지식·정보 관련 산업 분야의 교류·협력을 강화하여 구체적으로 21세기 B2B 전자상거래 분야의 세계 시장에 공동으로 대응해 간다는 것이다.

이처럼 양국의 IT 분야 공동(시범) 사업은 주로 전자상거래를 중심으로 전개되고 있으나, 그러나 아직은 제안 단계에 그치고 있는 실정이다. 향후 양국간 IT 협력 확대를 위해서는 양국의 인프라 및 제도 구축이 필요하고 民·官의 二元的 협력사업 전개가 바

람직하며, 법과 제도의 조화가 필요하고 국제무대에서의 정책 협조 및 양국간 人的 교류의 확대가 필요하다. 또한 일본이 세계 최고의 경쟁력을 가지고 있는 IT 관련 산업, 즉 하드웨어 분야에서의 협력도 병행하는 것이 바람직하다.

한편, 앞으로 韓·日 간의 IT 협력은 단순히 양국에 국한된 협력이 아니라 일본이 지난 1월 초 공표한 ‘아시아 IT 네트워크 구상’ 혹은 한국이 구상하고 있는 ‘Korea as e-Hub 계획’의 연계선상의 넓은 시야에서 추진할 필요가 있다. 