

디지털 토[通]



01/ NIA 뉴스

- “빅데이터로 중소기업 경쟁력 높인다”
- 국보연·TTA·SKT와 초연결네트워크 선도 협약 체결 및 FNC 현판식 개최
- 한국정보화진흥원·예보·무보·코바코, ‘사랑의 캔들 만들기’ 합동행사
- 강원 창조경제혁신센터와 정부 3.0 공공데이터로 소통하다
- 정부3.0 공공데이터 세계 1위 노하우를 전수하다
- 중소기업과 손잡고 해외로 나가는 창조비타민 프로젝트

02/ ICT 보고서

- [ICT융합 Issues & Trends] 인공지능 기반의 ‘챗봇(ChatBot)’ 등장과 발전동향
- [ICT융합 Issues & Trends] ‘포켓몬 고(Pokemon Go)’ 신드롬 완전정복
- [IT & Future Strategy 2016-제1호] 지능화 시대, 새로운 대한민국으로 빅디자인하라
- [IT & Future Strategy 2016-제2호] 지능화 시대를 위한 하이브리드 융합산업 육성 방안
- [IT & Future Strategy 2016-제3호] 오피니언 리더가 전망하는 지능정보사회 미래와 도전과제
- [Weekly] 2016년 7월 3주차
- [Weekly] 2016년 7월 4주차
- [Weekly] 2016년 8월 1주차
- [Monthly Vol.17] 빅데이터 분석을 활용한 범죄 및 테러 예측시스템
- [Weekly] 2016년 8월 2주차
- [Monthly Vol.18] 빅데이터 분석을 통한 기상 예측 및 활용 사례
- [Weekly] 2016년 8월 3주차
- [Weekly] 2016년 8월 4주차
- [BigData BiMonthly 제22호] Reader’s Approach to Bigdata 2016 등
- 전자정부 해외 동향분석 서비스 : D.gov Edge (2016-7월호)
- 전자정부 해외 동향분석 서비스 : D.gov Edge (2016-8월호)

03/ ICT 인사이트

- [ICT Viewer] 한국 전자정부 세계 3위, 최고 수준 재확인
- [ICT Viewer] 국민과 지자체가 ICT 기술로 함께 만드는 살기 좋은 우리 동네
- [ICT Viewer] 정보화 트렌드 보고서 ICT 법제연구
- [ICT Explorer] 사물인터넷 시대의 경제

04/ 포토앨범

- 사랑의 캔들 만들기 사회공헌 활동(서울, 9.2)

05/ 9월 NIA 행사

06/ 디지털통 다시보기



NIA News

“빅데이터로 중소기업 경쟁력 높인다”

우리원과 미래창조과학부는 중소기업들이 빅데이터를 활용해 경쟁력을 강화하고 새로운 비즈니스 가치를 창출할 수 있도록 ‘중소기업 빅데이터 지원 사업’을 추진합니다.

기업의 데이터처리 능력이 경쟁의 원천으로 부각되고 있지만, 실질적으로 빅데이터를 업무에 적용하고 있는 중소기업은 극소수에 불과합니다.

또한 중소 빅데이터 전문기업들도 외형상으로는 증가하고 있지만, 글로벌 경쟁력이나 역량은 여전히 취약한 상황입니다.

이에 한국정보화진흥원은 작년에 이어 빅데이터 전문기업 육성(공급)과 수요기업 지원(수요) 간 연계를 통해, 빅데이터 솔루션 기업은 새로운 시장을 확보하고, 수요기업은 빅데이터를 통한 새로운 가치창출이 가능한 성공모델을 발굴하고자 합니다.

(솔루션매칭) 빅데이터 분석을 통해 새로운 가치를 창출할 수 있는 수요기업을 중심으로 현재 시중에 출시된 빅데이터 상용솔루션을 매칭하고 컨설팅을 지원합니다.

중소기업들은 본 사업을 통해 현재 국내에서 활용되고 있는 주요 빅데이터 상용 솔루션을 실제 업무에서 활용해 볼 수 있습니다.

특히 작년과 달리 지원 대상 수요기업 수를 지난해 30개 기업에서 50개 기업으로 확대하였으며 SNS 데이터 중심의 데이터 분석에서 공공데이터와 자사가 보유하고 있는 데이터를 결합하여 분석하는 등 데이터 분석 모델을 다양화하여 중소기업의 빅데이터 활용을 지원할 예정입니다.

(기술자문) 중소기업 및 스타트업 등의 데이터 기반 창의적 아이디어를 비즈니스화 할 수 있도록 빅데이터 전문가 풀을 활용한 기술 멘토링을 제공합니다.

올해에는 개인정보 비식별화를 비롯하여 서비스 기획, 인프라 구축, 분석 기술 등 분야별로 사업화 가능성 및 시장성이 높은 중소기업 및 스타트업 등을 선정하여 멘토링을 제공합니다.

본 사업을 통해 전체 기업의 99%를 차지하는 중소기업의 빅데이터 활용이 촉진되고, 이를 통해 자생적 민간시장이 확대되어 중소 빅데이터 솔루션 기업들이 커갈 수 있는 계기가 될 수 있을 것으로 기대됩니다.

NIA News

국보연 · TTA · SKT와 초연결네트워크 선도 협약 체결 및 FNC 현판식 개최



우리원은 지능정보사회로 변화하는 시대에 맞춰 사물인터넷, 빅데이터, 클라우드 및 인공지능 등 초연결네트워크 고도화를 위해 미래네트워크선도시험망(KOREN) 기반의 SDN/NFV와 사물인터넷 전용망 기반 기술실증을 지원합니다.

이를 위하여 한국정보화진흥원은 국가보안기술연구소(국보연 · 소장 김광호), 한국정보통신기술협회(TTA · 회장 임차식)와 SDN/NFV 네트워크 고도화, 보안 및 성능 · 품질관련 시험을 지원하기 위한 기술 협약을 체결했습니다. 또한 한국정보화진흥원은 에스케이텔레콤(SKT)과 사물인터넷 전용망 고도화, 기술 및 서비스 개발지원을 위한 협약을 체결했습니다.

한국정보화진흥원은 이번 SDN 기술지원 협약을 통해서 국내 SDN/NFV 기술 선진화를 위한 개발시스템의 시험검증과 표준화 수립을 추진하고 사물인터넷 전용망 기술지원 협약을 통해서 국내 사물인터넷 기술의 글로벌 경쟁력 확보를 위한 기술 개발, 서비스 상용화 및 표준화를 적극적으로 추진할 예정입니다.

NIA News

국보연·TTA·SKT와 초연결네트워크 선도 협약 체결 및 FNC 현판식 개최

KOREN은

한국정보화진흥원에서 운영하는 연구개발망으로, 산·학·연이 상용망에 적용하기 어려운 미래 네트워크 기술에 대한 시험·검증을 하고 이를 통해 기술개발 및 상용화를 지원하고 있는 비영리 선도시험망임

KOREN은 현재 전국 8개 대도시 지역(서울, 수원, 대전, 광주, 대구, 부산, 제주, 강원)과 미국, 유럽, 아시아 등 해외 66개국 연구망과 연동되어 있고, 미래 네트워크 관련 기술 및 응용서비스 분야의 R&D 시험·검증을 지원하여 네트워크 산업의 선순환 생태계를 조성하고 중소기업, 벤처, 스타트업의 사업화/상용화 확대 기회를 제공하고 있음



이 자리에서 NIA는 경기과학기술진흥원, 한국전자통신연구원, 국가보안기술연구소, 한국정보통신기술협회 및 산업체 등 20여개 기관이 참석한 가운데 KOREN FNC(Future Network Center) 개소에 따른 현판식도 진행하였습니다.

KOREN FNC는 네트워크 장비 및 관련 서비스(SW, 콘텐츠, 게임 등)의 개발부터 상용화까지 체계적으로 지원하기 위한 국내 유일의 개방형 플랫폼 센터임

한국정보화진흥원 서병조 원장은 이번 협약을 통하여 네트워크 신기술이 공공과 민간으로 확산될 수 있도록 관련 기술규격 제정, 요금, 제도 등을 마련하고 신기술 시험검증, 현장형 컨설팅 제공을 통하여 국내 미래 네트워크 산업이 발전하도록 지속적으로 지원할 예정이라고 밝혔습니다.

NIA News

한국정보화진흥원 · 예보 · 무보 · 코바코, '사랑의 캔들 만들기'합동행사



우리원 · 예금보험공사 · 한국무역보험공사 · 한국방송광고진흥공사 등 4개 공공기관은 9월 2일 NIA 서울사무소에서 '사랑의 캔들 만들기'합동 행사를 개최했습니다.

이번 행사는 4개 공공기관 사회공헌 공동 추진 업무협약 체결*에 따른 후속 조치로 직원들이 즐겁게 참여할 수 있는 색다른 사회공헌을 추진하기 위해 마련되었습니다.

예금보험공사, 한국무역보험공사, 한국방송광고진흥공사,
한국정보화진흥원 4개 기관 공동 사회공헌 MOU 체결(16.3.17)

당일 행사에는 4개 공공기관 소속 직원 약 20명이 참석하여 직접 소이캔들을 제작하고, 완성된 캔들을 보육시설 남산원에 기증했습니다.

4개 기관은 앞으로도 상호간 긴밀히 소통 · 협력하는 정부 3.0 정책에 부응하기 위해 기관별로 한정된 자원을 통합 · 활용하여 지역사회 공헌활동 및 나눔문화 확산에 지속적인 관심을 기울여 나갈 계획입니다.

NIA News

강원 창조경제혁신센터와 정부 3.0 공공데이터로 소통하다

우리원은 8월 24일(수) 오픈스퀘어-D(서울 용산) 5층 협업공간에서 강원창조경제혁신센터(이하 강원 창경센터) 창업클럽인 '빅토리(BIGTORY)' 2기를 대상으로 공공데이터 활용 교육을 실시했습니다.

본 행사는 NIA 공공데이터활용지원센터가 운영 지원하는 오픈스퀘어-D와 강원 창경센터 간 협업·연계의 일환이며, 공공데이터 개론(정의, 법·정책, 개방현황)부터 활용사례, 공공데이터포털(DATA.GO.KR), 데이터 유형별 활용까지 이론과 실습을 한 번에 습득하는 내용으로 구성되었습니다.

특히, 3시간 교육만으로 누구나 쉽게 앱을 개발하는 '바이플러그(BiPlug)'솔루션을 이용하여 교육생들이 직접 공공데이터포털(DATA.GO.KR)에 등록된 관광 정보, 주차장 정보 등을 활용하여 서비스를 제작해 공유하는 시간을 가졌습니다.

오픈스퀘어-D는 공공데이터를 활용한 아이디어의 창업·사업화를 지원하는 공간으로 지난 1월에 개소되었으며, 현재 11개의 팀이 입주하여 일자리 창출 등의 가시적 성과를 창출하고 있습니다.

아울러, 공공데이터 활용에 관심 있는 국민 누구나 참여할 수 있는 개방형 교육을 상시 개설 중이며, 자세한 교육 일정은 오픈스퀘어-D 페이스북(www.facebook.com/opensquared/)에 공지됩니다.

NIA 정부만 정부3.0지원본부장은 "이번 교육 프로그램 교류는 NIA와 강원 창조경제혁신센터가 공공데이터 활용 확산을 위해 협업·소통하는 정부3.0의 사례"라 말하며, "금일 교육과 같은 기회를 통해 국내 데이터 산업 생태계가 더욱 공고해져 창조경제의 기반이 한 층 강화될 것으로 기대된다"고 하였습니다.



NIA News

정부3.0 공공데이터 세계 1위 노하우를 전수하다



한국(행자부, NIA) 주최로 개최되었습니다.

방글라데시 통계정보국 M.A. Mannan Howlader 차관보, 네팔 국가정보위원회(NIC) Kiran Kumar Pokharel 정보위원을 비롯한 국가 주요 고위 공직자가 참여하여 대한민국 공공데이터 개방 및 활용에 관한 노하우를 전수받았습니다.

당일 1부 행사에서 행자부는 그동안 추진한 정부3.0, 전자정부, 공공데이터 주요 현황을 발표했고, 2부 행사는 각국의 공공데이터 추진 현황 공유와 대한민국 공공데이터 성과 발표로 진행되었습니다.

우리원은 8월 9일(화) NIA서울청사에서 국제연합(UN)·행정자치부(이하 행자부, 장관 홍윤식)와 함께 'UN 아시아지역 공공데이터 스터디투어'에 참가한 방글라데시와 네팔 고위 공무원들을 맞이하였습니다.

본 행사는 아시아지역 개발도상국의 공공데이터 관련 역량강화를 위해 UN(공공행정발전국, 거버넌스센터),



대한민국의 공공데이터는 '15년 OECD에서 진단한 공공데이터개방 지수(OUR-Index)에서 만점(1.00)에 가까운 0.98점으로 진단 대상인 30개 회원국 중에서 1위를 차지했다.

특히, 공공데이터포털(DATA.GO.KR)을 통해^a 개방되는 36개 분야 국가중점데이터는 1조 3천억 원 이상의 경제적 가치가 예상*되며, 활용 기업들의 투자 유치, 해외 진출, 일자리 창출 등 가시적인 성과가 끊임없이 창출**되고 있다.

*"정부가 작년('15)까지 15개 분야의 국가중점 데이터를 개방한결과, 연간 1조 3천억 원의 사회경제적 효과가 기대된다"(정부3.0국민체험마당 박근혜 대통령 연설 中, '16.6.20)

**고브이알(GOVR, 오픈스퀘어-D입주기업) 투자 유치('16.5.), 뉴스젤리(데이터 저널리즘 분야 스타트업) 10억 투자 유치 성공('16.7.) 등

스터디투어 그룹은 8월 12일(금)까지 NIA소속 공공데이터 전문가와 교수·시민단체, 서울시 등의 강의로 이루어진 교육 프로그램에 참여하여 공공데이터포털(DATA.GO.KR), 품질관리, 표준화, 전략위·분쟁위, 공공분야 빅데이터 등 공공데이터 정책 추진 노하우를 공유하였습니다.

NIA News

중소기업과 손잡고 해외로 나가는 창조비타민 프로젝트

우리원은 8월 5일 싱가포르에서 열린 ADF-13 포럼(APT 컨퍼런스)에서 APT EBC-K 프로젝트로 진행 중인 한국-미얀마 간 농업 ICT융합 사례를 발표했습니다. APT EBC-K 프로젝트는 미래창조과학부가 APT 사무국에 특별 공여한 기금으로 운영하고 있으며, NIA와 한국농어촌연구원이 공동으로 주관하고 관련 기업이 참여하여 수요 국가로 선정된 미얀마와 공동연구를 진행 중입니다.

APT EBC-K 프로젝트의 수요 국가인 미얀마는 전형적인 농업국가 이나 잦은 홍수 피해로 인해 농업 생산성이 낮으며, 특히 지난 2015년 7-8월 미얀마 대홍수로 인해 인명 · 재산 피해가 극심했던 바 있습니다. 이러한 배경 속에서 미얀마는 한국과 공동으로 홍수 상습 지역 내 테스트베드 구축 및 사전타당성 연구를 진행하고 있습니다.

이번 ADF-13 포럼은(APT 컨퍼런스) 싱가포르에서 APT와 IDA가 공동으로 주관하였으며 8월 3일부터 5일까지 한국, 일본, 태국, 미얀마 등 APT 회원국에서 EBC-K, EBC-J 프로젝트를 통한 우수성과 사례를 발표하였습니다. 특히 한국정보화진흥원에서는 한국을 대표하여 창조비타민 농업 ICT융합 우수사례로서 농업재해 예보 및 경보 시스템에 대한 한국 및 미얀마와의 공동연구 진행 사항 및 향후계획을 발표했습니다.

한국과 미얀마는 지난 4월 프로젝트 진행을 위한 킥오프 미팅 및 한국 농업ICT 우수사례 방문 연구를 진행하였으며, 7월에는 미얀마 현지를 방문하여 미얀마 정부부처(Ministry of Agricultural, Livestock & Irrigation)와 함께 홍수 집중 피해 지역을 중심으로 테스트베드 구축 논의를 진행한 바 있습니다. 한국 사례연구 및 미얀마 현지조사를 바탕으로 9월 테스트베드 본격 구축 및 10월 사전타당성 연구 결과보고서를 발간할 예정입니다.

한국정보화진흥원 서병조 원장은“이번 APT 컨퍼런스를 통해 경제활성화와 사회현안 문제를 해결하기 위해 추진한 창조비타민 프로젝트의 한국 우수사례를 미얀마 등의 각종 개발도상국과 연계하여 중소기업의 해외진출을 지속할 수 있도록 노력하겠다.”고 밝혔습니다.

ICT 보고서

한국 정보화진흥원

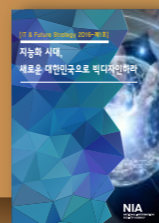
[ICT융합 Issues & Trends]
인공지능 기반의 '챗봇(ChatBot)'
등장과 발전동향



[ICT융합 Issues & Trends]
'포켓몬 고(Pokemon Go)'
신드롬 완전정복



[IT & Future Strategy 2016-제1호]
지능화 시대,
새로운 대한민국으로 빅디자인하라



[IT & Future Strategy 2016-제2호]
지능화 시대를 위한
하이브리드 융합산업 육성 방안



[IT & Future Strategy 2016-제3호]
오피니언 리더가 전망하는
지능정보사회 미래와 도전과제



[Weekly]
2016년 7월 3주차



[Weekly]
2016년 7월 4주차



[Weekly]
2016년 8월 1주차



[Monthly Vol.17]
빅데이터 분석을 활용한 범죄
및 테러 예측시스템



[Weekly]
2016년 8월 2주차



[Monthly Vol.18]
빅데이터 분석을 통한
기상 예측 및 활용 사례



[Weekly]
2016년 8월 3주차



[Weekly]
2016년 8월 4주차



[BigData BiMonthly 제22호]
Reader's Approach to Bigdata 2016 등



전자정부 해외 동향분석 서비스
: D.gov Edge (2016-7월호)



전자정부 해외 동향분석 서비스
: D.gov Edge (2016-8월호)



ICT 보고서 [ICT융합 Issues & Trends] ‘포켓몬 고(Pokemon Go)’신드롬 완전정복



“ICT융합 I&T”는 우리사회 전반으로 빠르게 확산되고 있는 ICT융합 기술·정책 관련 이슈와 동향을 분석하고 이를 토대로 융합 중심의 미래 패러다임 변화를 주도하기 위한 다양한 해결방안을 모색하기 위해 한국정보화진흥원(NIA)에서 기획하여 발간하는 보고서입니다.

특히, ‘포켓몬 고(Pokemon Go)’신드롬 완전정복’보고서는 이러한 열풍의 배경에서부터 그 파급효과까지 말 그대로 이 신드롬을 완전정복하기 위해 다양한 내용을 담고 있습니다.

20년 전에 포켓몬을 만든 닌텐도는 증강현실게임 개발사인 나이엔틱과의 협력을 통해 위치기반 AR게임인 ‘포켓몬 고(Pokemon Go)’를 2016년 출시하였습니다. 현재 국내외적으로 확산되고 있는 모바일 증강현실(AR)게임 ‘포켓몬 고’열풍은 모바일 게임을 넘어 산업 전반의 뜨거운 이슈로 부상하였습니다. 사회적 현상으로 대두한 포켓몬 고의 탄생의 비밀, 성공요인 및 파급효과를 분석해 ‘포켓몬 고’의 향후 전망 및 시사점을 도출할 필요가 있습니다.

포켓몬 고 성공의 열쇠는 Google 지도 데이터 활용, 포켓몬스터라는 콘텐츠 그리고 사용자 경험 중심의 게임 설계에 있습니다. 이용자들의 이동성을 확보할 수 있는 스마트폰이라는 최적의 플랫폼 위에 콘텐츠(포켓몬)와 기술(AR)의 융합을 실현한 것입니다.

특히, AR게임 인그레스처럼 구글 지도 서비스의 데이터를 ‘포켓몬 고’의 원천으로 사용해 모바일 게임 역사상 독보적인 위치 차지하고 있습니다.

콘텐츠가 가진 파워는 공간정보 및 콘텐츠 신산업 논의 활성화, 생활 패턴의 변화까지 정치·경제·사회문화 등 전 분야에 파급효과를 발휘하고 있습니다.

이러한 열풍을 보았을 때, 킬러 콘텐츠 부족, 문화 규제 정책 등 한국이 가진 약점을 보완하고, C&D 활성화 등 콘텐츠 시장에 대한 전략적 포지셔닝이 필요하다고 보입니다.

* 문의 : ICT융합본부 융합서비스팀 김지희 연구원(jhk1107@nia.or.kr)

※ 위 내용의 출처는 아래와 같습니다. 더 자세한 내용은 아래 링크를 참고하세요.

http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201408061316139485&id=17719&Order=020102&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



ICT 인사이트 [ICT Viewer] 한국 전자정부 세계 3위, 최고 수준 재확인

[ICT Viewer]

- **한국 전자정부 세계 3위, 최고 수준 재확인** •
- 2016 UN 전자정부 평가 결과, “정부3.0”추진성과를 높이 평가받다 -

한국정보화진흥원 송지향 선임

유엔이 지난 7월 29일(한국날짜 30일) 발표한 2016년 전자정부평가에서 우리나라는 193개 회원국 중 세계 3위를 기록했다. 유엔 전자정부평가는 유엔경제사회처(UNDESA) 공공행정국(DPADM)에서 격년으로 전자정부 발전현황과 수준을 살펴 순위를 매기는 것으로 우리나라는 2010년, 2012년, 2014년 3회 연속 세계 1위를 차지했다. 이번 2016년 평가에서의 우리나라 순위 변동은 대학 진학률이 감소 등에 따라 전체 평가점수의 3분의1을 차지하는 인적자본지수가 하락한 것이 주요 원인인 것으로 파악된다.

[우리나라 유엔 전자정부 평가 결과]

구 분	2008년	2010년	2012년	2014년	2016년
종합 순위	6위	1위	1위	1위	3위
온라인서비스지수	0.82 (6위)	1.00 (1위)	1.00 (1위)	0.97 (3위)	0.94 (5위)
정보통신인프라지수	0.69 (10위)	0.64 (13위)	0.83 (7위)	0.93 (2위)	0.85 (2위)
인적자본지수	0.98 (10위)	0.99 (7위)	0.94 (6위)	0.92 (6위)	0.88 (18위)

유엔 전자정부 평가는 전자정부발전지수를 통해 국가수준의 전자정부 발전과정을 추적하고 그 수준을 측정하고 있다. 이는 3가지 주요 분야 지수인 1)온라인서비스지수, 2)정보통신인프라지수, 3)인적자본지수의 가중평균으로도 출되는데, 온라인서비스지수는 유엔의 자체 평가지표를 기준으로 평가대상 웹사이트 온라인서비스 수준을 측정한 데이터를 기반으로 하며, 정보통신인프라지수와 인적자본지수는 각각 국제적 공식 승인 통계인 ITU, UNESCO 등의 국제기구 데이터를 활용하여 산출되어진다.

세부 구성 지수를 좀 더 살펴보면, 온라인서비스지수의 경우에는 국가대표포털은 물론이고, 보건, 교육, 사회복지, 노동, 재정, 환경 관련 부처 웹사이트를 평가대상으로 하여 온라인상 제공되는 서비스 유무를 확인하고 그 수준을 평가한다.

또한, 정보통신인프라지수는 총 5개 항목 ①인터넷 이용자 비율, ②유선전화 가입건수(인구 100명당), ③이동전화 가입건수(인구 100명당), ④유선 초고속 인터넷 가입건수(인구 100명당), ⑤무선 초고속 인터넷 가입건수(인구 100명당)로 구성되어 동일한 가중치로 합산하여 산정된다.

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
한국 전자정부 세계 3위. 최고 수준 재확인

인적자본지수는 총 4개 항목 ①성인문해율(가중치 1/3), ②취학률(가중치 2/9), ③기대교육년수(가중치 2/9), ④평균교육년수(가중치 2/9)에 대해 해당 가중치로 합산하여 산정된다.

『보고서 게재 및 DB 제공 웹사이트』



출처 : <https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/>

유엔 전자정부평가는 의사결정권자들이 전자정부 강점과 취약점을 파악하여 전자정부 정책추진을 지원하는 도구로 사용되고 있다. 특히, 이번 결과에서는 2015년 9월 채택된 지속가능발전을 위한 2030 아젠다(Agenda 2030 for Sustainable Development)와 그 내용의 핵심인 17개 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals)를 지원할 수 있는 전자정부의 역할에 대한 고민도 포함되어 있다. 유엔은 전자정부와 ICT가 정책통합과 범정부적 서비스 제공, 공공데이터 개방 및 온라인 참여, 디지털 격차해소 등을 통해 투명성, 책임성, 민주성, 효율성을 촉진하고, 지속가능한 발전에 기여한다는 것을 강조하고 있다.

이러한 점에서 특히 주목할 것은 유엔이 채택한 지속가능발전 관점과 일맥상통하고 있는 우리 정부의 핵심 국정과제 '정부3.0'의 추진성과가 국제적으로 높이 평가받았다는 점이다. 유엔은 이번 평가보고서에서 한국의 정부3.0을 범정부적 관점의 국가 서비스 통합 노력을 통한 국민 중심 맞춤형 서비스(People-centric Service)의 핵심 사례로 소개하고 있다. "개방·공유·소통·협업을 통한 국민지향으로의 패러다임 전환, 협업 강화를 위한 기관 간 칸막이 제거, 데이터 개방 및 공유 노력"등을 직접적으로

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
한국 전자정부 세계 3위. 최고 수준 재확인

언급하며 정부혁신의 성공사례로 정부3.0을 소개하였다. 유엔은 또 공공데이터를 통한 효율성 향상 관점에서, 재난관리 전 과정(예방-대비-대응-복구)에 대한 포괄적인 재난정보를 실시간 제공할 수 있는 '국가재난정보시스템'과 750개 이상의 전자정부 서비스를 클라우드로 전환하고자 하는 '범정부 클라우드 전환 계획'등의 사례도 보고서에서 설명하고 있다.

[우리나라 유엔 전자정부 평가 결과]

순위	2010년		2012년		2014년		2016년	
	국가명	지수	국가명	지수	국가명	지수	국가명	지수
1	대한민국	0.8785	대한민국	0.9283	대한민국	0.9462	영국	0.9193
2	미국	0.8510	네덜란드	0.9125	호주	0.9103	호주	0.9143
3	캐나다	0.8448	영국	0.8960	싱가포르	0.9076	대한민국	0.8915
4	영국	0.8147	덴마크	0.8889	프랑스	0.8938	싱가포르	0.883
5	네덜란드	0.8097	미국	0.8687	네덜란드	0.8897	핀란드	0.8817
6	노르웨이	0.8020	프랑스	0.8635	일본	0.8874	스웨덴	0.8704
7	덴마크	0.7872	스웨덴	0.8599	미국	0.8748	네덜란드	0.8659

또한 이번 평가에서 우수한 성적을 거둔 영국, 호주 등에 대해서도 살펴볼 필요가 있다. 2014년 평가결과 대비 7단계 상승해 1위를 차지한 영국은 서비스 통합제공, 데이터 개방(특히 입법문서 접근 등) 및 온라인 참여(청원시스템) 등 다수 부문에서 단일창구로서의 영국 대표포털 GOV.UK 서비스에 대해 여러

차례 보고서에서 언급되는 등 높은 평가를 받고 있다. 이는 디지털 통합정책의 일환으로 내각사무처 산하의 특별 전문조직 "디지털서비스청(GDS, Government Digital Service)"을 설립하여 강력한 리더십을 부여하고 중장기적으로 범정부적 디지털 통합 서비스 제공을 위해 노력한 성과를 인정받은 것으로 보인다. 이와 관련하여 영국뿐만 아니라 이번 평가결과 2위를 차지한 호주의 경우에도 "디지털혁신청(DTO, Digital Transformation Office)"의 역할에 대해 언급하면서 데이터 분석을 통한 범정부적 온라인 서비스 발굴 및 제공 노력에 대해서도 우수한 평가를 하고 있음도 주시할 만하다.

지난 평가에서 한국이 6년간 세계 3회 연속 1위를 차지했다는 점에서 이번 결과는 다소 아쉬움이 있지만 유엔 전자정부평가 3연패를 달성한 국가는 우리나라뿐이고 이로 인해 한국 전자정부를 배우기 위한 개발도상국들의 수요가 끊임없이 이루어지고 있음은 이미 전자정부 최선도국임을 국제적으로 인정받았다고 볼 수 있다. 다만, 지속가능한 발전을 위한 세계 최고 전자정부의 위상을 유지해 나가기 위해서는 최상위 국가들의 성공요인과 우수사례에 대해 분석하고 한국형 전자정부에 맞게 수용할 필요가 있다. 이미 세계 최고 수준에 도달한 우리나라의 PC와 인터넷 기반의 전자정부 서비스를 넘어, IoT,

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
한국 전자정부 세계 3위. 최고 수준 재확인

클라우드, 빅데이터, 인공지능(AI) 등 지능정보기술 확산에 따른 거대한 변화를 고려하여 지속가능한 전자정부 발전과 새로운 미래비전 제시에 주력해 나가야 할 것이다. 뿐만 아니라 지속적인 한국 전자정부를 행정 한류의 선봉으로 더욱 키워 국제적 지속가능한 발전을 지향하는 전자정부 글로벌 리더로서의 미션과 책임감도 이행해나갈 것을 기대한다.



※ 해당 글의 원문은 아래 링크를 통해
확인하실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17720&Order=021300&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



ICT 인사이트 _[ICT Viewer] 국민과 지자체가 ICT 기술로 함께 만드는 살기 좋은 우리 동네



[ICT Viewer]

- **국민과 지자체가 ICT 기술로 함께 만드는 살기 좋은 우리 동네.**
- “K-ICT 내가 만드는 마을”(I Create Town : ICT) -

한국정보화진흥원 **이경미** 연구원

6월에 게시했던『ICT를 통한 착한 상상 프로젝트』에 이어서 올해 시행된 사업인 “K-ICT 내가 만드는 마을”(I Create Town ; ICT)에 대해 소개해드리겠습니다.

“K-ICT 내가 만드는 마을”(I Create Town ; ICT)

ICBM(IoT, Cloud, Bigdata, Mobile), 인공지능(AI) 등의 기술을 기반으로 국가와 지역 현안(환경, 안전, 복지, 학교 폭력, 지역격차 등)을 개선하는 아이디어 제안 공모를 통해 공공선(public good) 구현

“K-ICT 내가 만드는 마을”은 사회 현안을 ICT로 해결하는 과제를 발굴하고 지원하고자 하며, 그 시행 목적은 『ICT를 통한 착한 상상 프로젝트』와 동일합니다. 그렇지만 지자체가 중심이 되어 지역 민간단체, 사회적 기업, 학교

등과 협력하여 지역 문제를 해소할 수 있는 과제를 통해 민·관이 ICT로 동반 성장 하는 것을 목표로 한 점에서 한 단계 더 발전된 사업입니다.

그 동안 정부나 공공기관들의 대국민 행정 서비스나 내부 업무 혁신이 많이 알려진 것에 비해 비영리기관, 시민단체, 사회적 기업 등의 노력은 조명 받을 만한 기회가 적었습니다. 각 지역에 사는 시민들의 생각과 자신감을 담아 살고 싶은 마을로 만들어 가는 데 주도적으로 공유하고 협업하는 방식을 마련해 나갈 필요가 있었습니다. 이러한 배경으로 “K-ICT 내가 만드는 마을”(I Create Town ; ICT) 이 시행되었고, ICT 기술과 국가·지역이 당면한 문제를 해결하기 위한 목표와 과제 수행의 내용이 명확히 연계된 7개의 과제가 선정되었습니다.

과제를 수행하기 위한 예산은 중앙부처(미래창조과학부)와 해당 사업을 주관하는 각각의 지자체가 함께 지원하며, 금년도 11월말까지 지역 현안 해결을 위한 시스템 개발 및 서비스 지원 등 과제별 수행 목표를 달성할

ICT 인사이트

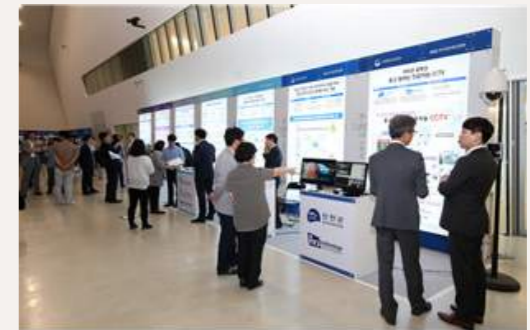
[ICT Viewer]

국민과 지자체가 ICT 기술로 함께 만드는 살기 좋은 우리 동네

예정입니다. 또한, 프로젝트 종료 이후에는 우수 과제 선정 및 시상 등 실적과 사례를 공유함으로써 지속적인 동기를 부여하고 타 지역으로 확산하기 위한 성과보고 행사도 개최합니다. 아래의 표는 선정된 과제들의 내용이며 어떤 기술로, 어떤 사회 현안을 해결하고 있는지 확인할 수 있습니다.

[K-ICT 내가 만드는 마을”(I Create Town ; ICT) 과제 소개]

주관기관(참여기관)	과제명	과제 내용
1 춘천시청 (강원정보화진흥원 / ㈜엘에스엘시스템)	열화상카메라 장착 드론을 이용한 접근 취약지역 지원	접근 취약지역 지원서비스 (응급/구호물품 제공 등)를 위한 열화상카메라 장착 드론 개발
2 안산시청 (㈜오픈메이트)	민관 빅데이터 융합 선제적 범죄예방 지원서비스	합리적인 의사결정을 지원하는 '빅데이터 활용 모델'을 개발하여 중소기업이 활용할 수 있는 서비스로 확장
3 서울특별시 구로구청 (에스이임파워)	사용자기반 지속적 협동조합창업 콘텐츠의 개발이 가능한 3D제작소 및 플랫폼	3D 콘텐츠 제작소 설치, 맞춤형 교육 콘텐츠 개발, 교육 전문가 양성, 교육콘텐츠의 공유와 업그레이드 시스템 구축
4 양산시청 (에스씨티)	골목길 안전지킴이 서비스	ICT 기반으로 취약계층 안전망 서비스를 구축하고 위급상황에 대처
5 광주광역시 북구 (용봉동주민자치위 / ㈜엔유비스)	IoT기반 소통, 공유를 통한 용봉마을 공동체 만들기	마을공동체 소통활성화를 위한 포털 서비스, 관리시스템 및 앱 개발과 비콘 기술을 이용한 치매노인 위치알림 서비스 개발
6 서울특별시청 (㈜카이아이컴퍼니)	아동치과주치의 사업을 위한 통합 전문 구강관리 플랫폼	학생 및 아동을 위한 전문구강관리 플랫폼 및 구강의료 빅데이터를 활용한 맞춤형 구강관리 시스템 개발
7 진천군청 (㈜아이브스테크)	어두운 골목길 듣고 말하는 인공지능 CCTV	인터랙티브형 차세대 통합 관제 단말기("지능형 CCTV")를 설치함으로써 각종 범죄 예방 및 주민 불안감 해소



▲ 제29회 정보문화의 달 기념식 행사장 내 설치된 과제 부스에서 이미지보드, 동영상 콘텐츠를 이용하여 소개(2015 정보화통계집)

현재 우리가 추진하는 ICT 과제를 포함하여 국내외 지자체에서는 다양한 시도가 이뤄지고 있습니다.¹⁾ 경기도 김포시의 경우에는 2015년부터 시민과 소통하고 협업하여 스마트 타운 플랫폼을 구축했습니다. 이 플랫폼은 마을 내 소통과 안전, 나눔, 상권 활성화라는 4가지의 주제로 기능이 설계되었습니다. 그리고 지역 경제 활성화를 위하여 김포 소상공인 상권 활성화 시킬 수 있는 지원서비스를 탑재했습니다. 오스트리아의 비엔나 시에서는 열린정부비엔나 프로젝트를 통해 만들어진 '프루트 플라이(Fruit Fly)'라는 어플리케이션을 통해 비엔나 시내에 있는 과일나무의 위치를 시각화한 지도를 제공합니다.

1) [사례 출처] 지자체, 우수 ICT 사업 '눈길' 정보통신신문 박현일 기자 2015.10.1

ICT 인사이트

[ICT Viewer]

국민과 지자체가 ICT 기술로 함께 만드는 살기 좋은 우리 동네

과일나무의 위치뿐만 아니라 시민들이 클라우드소싱 방법으로 과일나무 종류와 과일이 익었는지를 표시하여 원하는 시민들이 열매를 맺은 과일을 무료로 먹을 수 있도록 합니다.

앞으로도 많은 사업이 시도될 것이고, 그에 따른 성과가 좋다면 정부와 지자체에서는 물론 다른 주체들과 협업하여 사업을 확대할 수 있다는 전망도 해볼 수 있습니다. 작년 『ICT를 통한 착한 상상 프로젝트』의 과제들 중에 농사펀드는 SKT, 네이버, 11번가와 업무협약을 맺었고, 넷임팩트코리아의 해커톤 아이디어는 육군본부의 과제로 선정되었습니다. 이 결과는 일회성에서 그치는 것이 아니라 하나의 사업이 더 큰 사업으로 발전될 수 있다는 가능성을 보여준 것입니다. 마찬가지로 올해에도 실용적이고 성공적인 과제들에 대하여 다양한 주체들이 관심을 갖게 될 것으로 예상됩니다.

참고 :

1. ICT를 통한 착한 상상 프로젝트

http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17326&Order=021400&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=2&objpage=0

※해당 글의 원문은 아래 링크를 통해 확인하실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17665&Order=021300&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



ICT 인사이트 [ICT Viewer] 정보화 트렌드 보고서 ICT 법제연구



[ICT Viewer]

- 정보화 트렌드 리더가 되고 싶은 학생들을 위한 꿀팁 4탄 •
- ICT 법제연구 -

한국정보화진흥원 황현주 연구원

정보통신과 법·제도는 얼핏 전혀 어울리지 않는 분야처럼 보이지만 정보통신의 발전이 우리 생활 전반을 변화시키는 과정에서 우리의 모든 생활과 연결되어 있는 법·제도와 정보통신 사이의 관계를 생각해 보는 것은 필수적인 일이 되었습니다. 정보화 트렌드 리더로서 정보통신기술이 실생활에 가져오는 이슈에 대한 현황과 논의점을 파악할 뿐만 아니라 새로운 이슈들이 사회에 바람직한 방향으로 정착하기 위한 법리적인 해석을 살펴보는 것이 중요할 것입니다.

그러한 의미에서 <정보화 트렌드 리더> 꿀팁 4탄으로 소개해 드릴 보고서는 'ICT 법제연구'입니다. 'ICT 법제연구'는 ICT 발전에 따른 사회변화를 조사·분석하고 ICT를 활용하여 국가사회 주요 현안을 해결하는 정책을 마련하기 위한 법과 제도의 전반적인 연구 내용을 담고 있는 보고서입니다.

정보화 트렌드 리더가 되고 싶은 학생들을 위한 꿀팁 4탄 'ICT 법제연구'



'ICT 법제연구'는

'IT 법제연구', '정보화 법제연구' 등의 이름을 거쳐 매년 발간되고 있으며 ICT와 법·제도의 융합을 통해 다양한 사회이슈에 대응하고 있습니다.

국내 사회이슈 외에 유럽 사법재판소에서의 잊힐 권리에 관한 판결, 미국 통신법에서의 망중립성 논란 등 국외에서 논쟁이 되는 이슈들도 조망하고 있습니다.

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화 트렌드 보고서 ICT 법제연구

또한 ICT 법제연구에서는 정보통신기술 및 그에 따른 이슈에 대한 정의와 국내외 동향 및 법률적 논의 방향에 대한 내용까지 폭넓게 담고 있습니다. 그 덕분에 법률에 관해 생소한 독자들도 이슈에 대한 기본적인 내용에서부터 심도 있는 법리적 해석까지 살펴볼 수 있습니다.

또한 ICT 법제연구에서는 정보통신기술 및 그에 따른 이슈에 대한 정의와 국내외 동향 및 법률적 논의 방향에 대한 내용까지 폭넓게 담고 있습니다. 그 덕분에 법률에 관해 생소한 독자들도 이슈에 대한 기본적인 내용에서부터 심도 있는 법리적 해석까지 살펴볼 수 있습니다.

'ICT 법제연구'에 대한 자세한 궁금증을 담당자(한국정보화진흥원 김형준 수석)와의 인터뷰를 통해 정리하였습니다.

1 한국정보화진흥원에서 발간하는 ICT 법제연구는 언제 첫 발간되었으며 발간 목적은 어떻게 되나요?

공식적으로 IT 또는 ICT 법제연구라는 이름의 보고서가 언제부터 시작된 것인지는 정확히 잘 모르겠습니다. 하지만 우리 원이 1987년 '한국전산원'으로 처음 출범했을 시점부터 시작되었을 것이라 짐작합니다. 지금은 은퇴하신 최완일 전 연구위원님께서 현재 연구위원이신 이규정 박사님께서 계속 이루어 오신

것이니 30년 이상 된 업무라고 해도 과언이 아닙니다.

이러한 ICT 법제연구의 발간 목적은 신기술이 우리 사회에 미치는 사회·문화적 충격을 최소화하고 경직된 법제도로 인해 새로운 정보통신기술의 도입이 저해되지 않도록 지원하는 것에 있습니다. 더 나아가 제도적 뒷받침을 통해 미래 사회가 더욱 발전할 수 있도록 그 기반과 변화방향을 연구하여 보고서에 담아내고 있습니다.

1.1 지능정보사회를 맞아 법제연구반이 운영 중이라고 알고 있습니다. 법제 연구반에 대해 간략한 소개 부탁드립니다.

지능정보사회가 도래함에 따라 지능정보기술의 도입과 진흥 그리고 그에 따른 사회 변화에 대응하기 위한 연구반을 운영 중인 것은 맞습니다. 하지만 지능정보사회로 인해 급작스럽게 법제연구반이 생긴 것은 아닙니다. 급격하게 발전하는 정보통신기술에 대응하기 위해 공식·비공식적으로 법제 연구반을 꾸준히 운영해 왔습니다. 실례로, 2014년에는 '초연결사회'라는 이슈에 대응하기 위한 법제연구반을 운영했었고, 당시에 도 훌륭한 연구 성과를 이끌어내기도 했습니다.

법제연구반은 새로운 정보통신기술에 의해 발생하는 다양한 이슈를 신속하게 파악한 후 이러한 이슈가 사회에 안정적으로 정착하고 사회 발전에 도움이 될 수 있도록 하는 제도적 기반에 대한 연구를 진행합니다.

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화 트렌드 보고서 ICT 법제연구

이처럼 '지능정보사회 연구반'에서는 인공지능, 자율주행차, 드론, 가상현실 등 지능정보기술의 상용화를 지원하기 위하여 발생 가능한 문제점들을 선제적으로 파악하고 우리 사회가 이를 예방 및 해결하여 궁극적으로 새로운 미래를 건전하게 받아 들일 수 있도록 법과 제도적 연구를 진행하고 있습니다. 앞으로는 지능정보기술 이외에 지능정보사회에서의 사회·문화·경제적인 변화와 그에 따른 법제도 대응 방안에 대한 연구를 진행할 예정입니다.

1.2 최근 ICT법제 이슈가 되고 있는 주제는 무엇인가요?

지난 3월 인공지능 프로그램 알파고와 이세돌 9단의 바둑 대결 이후 인공지능에 관한 이슈가 활발히 제기되고 있습니다. 이것뿐만 아니라 구글, 테슬라와 같은 기업들에 의해 발전하고 있는 자율주행차에 관한 여러 이슈가 제시되고 있고 드론과 가상현실(VR) 그리고 포켓몬GO의 등장으로 인한 증강현실(AR) 및 지도의 해외반출 등이 최근 이슈입니다.

이와 같이 기술 도입 자체에 관한 이슈와 더불어 그에 따른 사회적 변화 방향에 대한 내용까지 화두로 떠오르고 있습니다. 예를 들면 인공지능 로봇의 활용에 따른 노동시장개편에 따른 로봇세(稅) 도입 및 방향, 기본소득(Basic Income)의 도입 등이 논의되고 있으며 인공지능으로 인한 손해발생시 책임귀속의 문제 등도 주요 이슈입니다.

2

ICT 법제연구는 주로 어떠한 내용을 다루며 어떻게 이루어져 있나요? 어떠한 과정을 통해 발간되나요?

ICT 법제연구는 한마디로 '모든 것'에 대한 내용을 다룹니다. 신기술 도입에 따른 기존 법제도 변화 방향에 대한 것은 물론이거니와 기술변화에 따른 사회변화와 생활변화 그리고 규범적인 것에서부터 일상적인 것까지 '모든 것'을 다루고 있습니다. 그럴 수밖에 없는 것이 우리나라에는 헌법, 법률, 시행령, 시행규칙 등 법령이라고 부를 수 있는 것이 4,593개(16.8.3기준)가 있으며 우리의 모든 생활은 법과 맞닿아 있기 때문입니다. 이렇듯 ICT 법제연구는 기술에 대한 이해는 물론이거니와 사회 모든 분야에 관한 전반적인 이해까지 병행되어야 하는 복합적인 연구입니다.

자율주행차를 예를 들자면 자율주행기술이 도입됨에 따라 운전자가 없는 차량의 도로주행을 허용할 수 있을 것인가에 관한 도로교통법과 자동차관리법의 문제는 물론 그에 따른 자동차보험의 문제, 자동차 제조사와 네트워크 서비스 제공자의 책임문제에 관한 제조물책임법제와 통신법제에 관한 내용까지 모든 내용을 다룹니다. 더 나아가 언젠가는 무인자율주행자동차에 탑승한 음주자를 음주운전과 어떻게 구별하여 취급할 것인가에 대한 문제까지 다루어야 할 것입니다.

이러한 '모든 것'중 에서 주로 다루는 내용을 말씀드리자면 ICT 기술 발전에 따른 역기능 방지에 대한 내용, 기술의 활용을 활성화하기 위한 국가 역할에 관한 내용, 기존 제도의 변화 및 발전에 관한 내용 등이 있습니다.

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화 트렌드 보고서 ICT 법제연구

3 ICT 법제연구는 어떠한 과정을 통해 발간되나요?

ICT 법제연구의 시작은 다양한 사회현안 중 가장 시급하거나 기초적인 연구가 필요한 이슈를 선정하는 것입니다. 이슈가 선정되면 그에 해당하는 여러 분야의 전문가를 찾으면서 동시에 담당자가 기본적인 선행연구를 검토하여 연구방향을 선정하게 됩니다.

이후 몇 번의 자문회의를 거쳐 연구의 세부적인 방향과 내용을 수립하고 그에 따라 연구를 진행합니다. 앞서 말한 예를 적용하자면 도로교통법제에 관한 법률 전문가와 함께 도로교통 및 자동차에 관한 전문가, 운전자나 운행관리자의 책임에 관한 민·형사상의 책임관계를 검토하기 위한 책임법제분야 전문가 등의 자문을 받게 됩니다.

4 ICT 법제연구가 한국정보화진흥원에서 발간되는 타보고서와 다른 점은 무엇인가요?

ICT 법제연구는 ICT라는 기술적인 부분과 법학이라는 인문학적 요소가 함께 반영되었다는 점에서 융합적이고 통섭적인 보고서라는 특징을 가지고 있습니다. 구체적으로 말하자면 법학의 기본원칙과 정보통신기술을 결합하여 새로운 해석방법을 제시하고 기존의 이론을 확장, 수정하거나 새로운 이론을 개발해 내는 등 기술과 법의 융합을 통해 사회 이슈에 대응한다는 차이가 있습니다. 우리 원이 발간하는 법제연구 보고서는 최신의 ICT 이슈에 대하여 관련한 법적

문제를 가장 먼저 포착하고 연구를 수행하여 앞으로의 발전방향과 개선방안을 함께 제안한다는 점에서 차별성을 가지고 있습니다. 국가정보화와 전자정부, 정보격차는 물론 국가의 미래전략과 사회 변화 이슈에 대응하고 앞으로 우리나라가 나아가야 할 방향에 대한 고민이 담긴 법제연구 보고서는 다른 어떤 기관에서도 발간되기 어려운, 우리 원만의 독창적인 보고서라고 할 수 있습니다.

5 ICT에 관한 다양한 이슈 중에서 어떠한 선정 기준(혹은 이유)을 가지고 주제를 선택하시나요?

보고서 작성을 위한 주제는 앞서(질문 2.) 말씀드린 것처럼 우리 생활의 모든 것이 주제가 될 수 있습니다. 하지만 그 중에서 실제 법제 연구로 이어지는 주제들은 대두되는 이슈가 우리 삶에 얼마나 많은 변화를 가져 올 것인지, ICT 산업 발전에 얼마나 많은 영향을 주는지, 그리고 지속가능한 지식정보사회와 지능정보사회를 만들어 가기 위해 얼마나 필수적인 것인지를 검토하여 최종 선정하게 됩니다.

6 법률적인 내용인 만큼 보고서를 발간하는데 있어 보다 민감하고 신중하실 것 같습니다. 혹시 이러한 부분에 있어 고민(어려움)을 가지고 계신가요?

우리나라 법이 4천개가 넘는 만큼 어떤 법이 있는지 저도 잘 모를 때가 있습니다. 새로운 기술이 생겨나고 새로운 현상이 발생할 때 어떤 법률이 적용되어야 하며 어떻게 해석하고 대응해야 할지 알 수 없는 경우가 많습니다.

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화 트렌드 보고서 ICT 법제연구

기술의 발전이 국민의 기본권과 정의 그리고 민주주의의 발전과 어떠한 관계를 가져야 할 것인가도 매우 중요한 법학의 관점인데 법학자들은 기술적인 내용을 모르는 경우가 많아 새로운 기술에 대한 접근이 힘들 때도 있습니다.

어떨 때는 사물인터넷을 공부해야 하고 어떨 때는 빅데이터, 클라우드 등을 공부해야 하는데 법학을 전공한 인문학도의 입장에서는 어려울 수밖에 없습니다. 요즘은 인공지능을 공부하다가 양자물리학에 관한 내용이 있어 양자물리학에 관한 책을 보고 있는데 너무 어렵습니다. 과외라도 받아야 하나 고민 중입니다.

7

ICT 법제연구 담당자로서 독자들이 어떠한 관점을 가지고 보고서를 읽었으면 하는가요?

법학은 기본적으로 철학을 근간으로 합니다. 철학은, 사람과 사람, 너와 나, 나와 사회, 그리고 사람과 사물의 관계를 정립하고 그 관계를 해석하는 것에서부터 시작합니다. 그러다보니 세부적으로 따져야 하는 것도 많고 새로운 개념에 대한 일반적인 정의를 다시 만들어야 하는 경우도 많습니다. 이러한 작업이 선행되어야 사람과 기술, 기술과 사회와의 관계를 올바르게 확립하여 사회 질서에 대한 안전한 원칙을 제공할 수 있기 때문입니다.

하지만 때로는 이러한 과정들이 당연한 사실을 왜곡하고 따지는 듯한 인상을 주는 경우가 있습니다. 특히 가치중립적인 기술자 입장에서 법률을 바라볼 때는

기술발전을 가로막는 장치로 인식 할 수도 있습니다. 그러나 법학은 규제와 금지로 기술의 발전을 저해하고자 하는 것이 아니라 기술이 가지는 가치를 활용하여 민주주의의 발전과 국민의 삶의 질 향상을 궁극적인 목표로 합니다.

많은 분들이 이러한 점을 좀 더 이해하시고 'ICT 법제연구'를 보신다면 법제연구를 쉽고 재미있게 받아들일 수 있을 것이며, 법제연구의 필요성과 그 가치에 대해서도 좀 더 이해해 주실 것이라고 생각합니다.

※해당 글의 원문은 아래 링크를 통해 확인하실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17705&Order=021300&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



ICT 인사이트 [ICT Explorer] 사물인터넷 시대의 경제

[ICT Explorer]

• 사물인터넷 시대의 경제 •

한국정보화진흥원 박성욱 주임

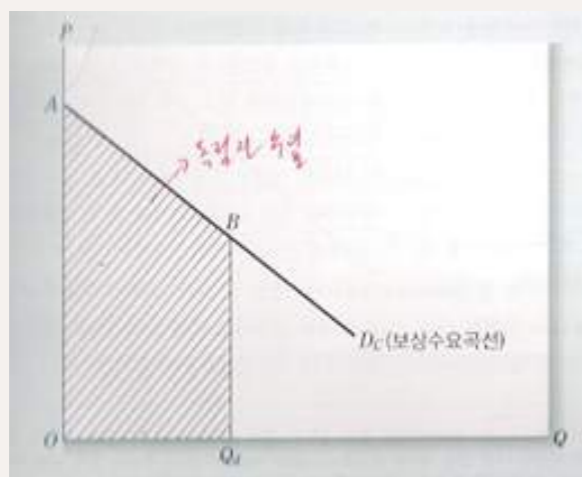
사물인터넷(Internet of Things, IoT) 시대의 도래로 인해 인간과 사물, 사물과 사물이 서로 밀접하게 연결돼 가고 있다. 각 사물에 내재된 센서는 실시간으로 데이터를 수집·저장·분류·분석해 액티브 데이터(active data)로 가공한 다음 네트워크화 돼있는 사물 및 인간에게 정보를 제공한다. IoT를 통해 사물은 ‘인공지능(artificial intelligence)’, ‘상호운영성(inter-operability)’, ‘모니터링(monitring and metering)’, ‘텔레프레즌스(telepresence)’와 같은 기능을 사용할 수 있다. 인간은 클라우드 서버의 슈퍼 컴퓨팅 파워와 집단지성을 자유로이 이용할 수 있다. IoT 기술은 스마트폰, 증강현실(augmented reality, AR) 기기, 드론, 3D프린터, 스마트홈, 뇌-컴퓨터 인터페이스(brain-computer interface, BCI), 엑소스켈리톤(exoskeleton) 등에서 이미 사용되고 있다. 이러한 현상으로 인해 사람들의 생활방식뿐만 아니라 생산자, 소비자로 이루어진 전통적 경제 시장의 모습도 바뀌고 있다.

과거 토요타자동차에서 생산 효율성을 높이고 수요에 유동적으로 대응하기 위해 적시생산 시스템(just-in-time manufacturing, JIT)을 세계 최초로 도입한 바 있다. 이는 재고물량을 양산하지 않고 필요한 부품을 필요한 때, 필요한 양만큼 정확하게 조달하여 적시에 제품을 공급하는 생산방식이다. 이를 통해 토요타는 생산시간 단축, 납기 준수, 재고 감소, 창고비용 감소, 생산성 향상, 불량 감소 등의 효과를 거둘 수 있었다. 포드사에서 개발한 컨베이어 시스템이 그러했듯, JIT 시스템도 곧 타 경쟁사의 표준생산방식이 되었다. 전사적으로 JIT 시스템을 적용하기 위해서는 물류 부문 직원들이 전 생산 일정은 물론 고객수요도 상세히 파악하고 있어야 한다는 전제조건이 성립해야만 한다.

하지만 IoT 시대에는 이러한 전제조건이 성립하지 않더라도 모든 제조업체에서 적시생산은 물론 적시 애프터 서비스를 하는 것이 가능하다. 가령 항공기 엔진 제조업체 롤스로이스는 엔진에 다양한 센서를 부착해 온도, 공기압, 속도, 진동 등 항공기 운항과 관련된 각종 정보를 실시간으로 수집하고 분석한다. 그리하여 사전적 엔진 정비를 하거나, 연료 절감을 위한 엔진 제어를 한다.

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
사물인터넷 시대의 경제



▲ 자료: 이준구 미시경제학 5판 그림 (12.4)

이렇듯 IoT 시대에서는 정보의 비대칭성이 줄어들기 때문에 생산자가 고객 개개인에게 실시간으로 맞춤형 상품과 서비스를 제공할 수 있다. 또한 생산자는 IoT를 통해 얻은 데이터를 바탕으로 겉으로

드러나는 소비자의 수요는 물론 숨겨진 수요까지 정밀하게 파악하여 개인화된 광고를 내보내는 것이 가능하다. 이는 곧 비용절감 및 고객 만족도 향상으로 이어진다. 나아가 소비자의 소비 패턴을 분석해 개개인의 지불용의를 파악하는 것도 가능하기 때문에 소비자 대상 가격차별 정책을 실시하기가 훨씬 용의하다. 이를 통해 기업의 이윤이 커질 가능성이 높아지게 된다. 반면에 소비자의 수요 및 지불용의를 잘 읽어내지 못하거나, 읽어내더라도 그에 부합하는 높은 수준의 상품이나 서비스를 제공하지 못하는 기업은 이내 시장에서 도태됨을 의미하기도 한다.

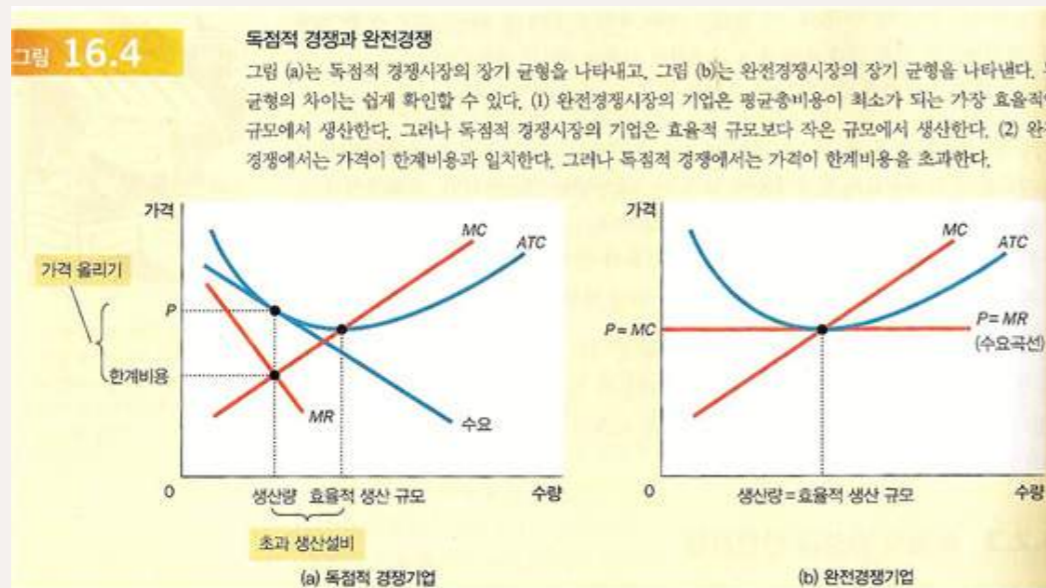
IoT로 인한 정보의 비대칭성 감소는 소비자의 입장에서 발생 하는 현상이다. 허버트 사이먼(Herbert A. Simon)이 주장한 제한적 합리성(bounded rationality)은 IoT의 위력 앞에 약화된다. 따라서 많은 양의 정보를 지닌 소비자가 역선택(정보를 갖지 못한 측이 정보를 가진 바람직하지 못한 상대방과 거래를 하는 현상)에 직면할 가능성이 줄어들고 탐색비용 또한 줄어든다. 가령 자동차에 적용되는 IoT 기술이 점점 더 발전한다면 운전자가 수시로 AS센터를 방문할 필요 없이 원격으로 실시간 점검 및 소프트웨어 업그레이드를 받을 수 있고, 차를 구입하고자 하는 소비자가 걸만 멀쩡한 하자있는 차량을 구입할 가능성이 줄어들게 된다.

또한 소비자가 본인이 원하는 상품을 구매하고자 할 때 가격, 디자인, 품질 등의 측면에서 자신에게 알맞은 상품을 찾아내는데 들이는 시간과 비용이 줄어들 것이다. IoT가 지금보다 훨씬 더 발달한 미래를 생각해 보자. 한 소비자가 중고차를 구입하기 위해 집에서 홀로그램을 켜 다음 온라인 시장에 나와 있는 자동차를 하나하나 체크한다. 홀로그램 영상을 넘길 때마다 중고차의 디자인 및 사이즈는 물론, 가격, 주행거리, 고장난 부품의 위치, 부품의 마모 정도, 엔진 출력 수치 등을 파악할 수 있다. 이는 자동차 부품에 내장된 센서가 보내오는 데이터가 있어 가능한 일이다. 그런 후 마음에 드는

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
사물인터넷 시대의 경제

중고차 구매를 예약한 다음 직접 중고차 딜러를 만나 차량상태를 확인하고 이상이 없으면 바로 구입하면 된다. 지금처럼 중고차 하나를 사기 위해 오랫동안 중고차 시장을 돌아다닐 필요가 없어지는 것이다. 이렇듯 소비자는 자신의 지불용의 범위 안에서 높은 만족도를 주는 상품을 신속·저렴하게 구입할 수 있다.



▲ 자료: Principles of Economics, 7th Edition - N. Gregory Mankiw Figure (16.4)

하지만 IoT가 생산자 이윤극대화 및 소비자 효용극대화에 항상 긍정적인 영향만을 가져다 준다고 단정 지을 수는 없다. 해킹과 빅 브라더의 문제가

도사리고 있기 때문이다. 자신의 물건이 누군가로부터 해킹당해 조종권을 상실하는 것은 누구나 다 원치 않을 것이다. 구글이나 페이스북 같은 기업들은 이미 사용자들의 기호, 성향, 생활패턴 등을 빅 데이터로 분석해 새로운 제품이나 서비스 개발 시 적용하고 있는데 이러한 개인정보 수집 및 사용이도를 넘어 불법적으로 행해진다면 사람들은 빅 브라더의 통제 속에 살아가는 우울한 디스토피아를 맞이할 수밖에 없을 것이다.

반면 해킹과 빅 브라더의 문제가 법적, 기술적으로 통제가 가능하다면 IoT는 현재의 시장구조가 좀 더 독점적 경쟁 시장 혹은 완전 경쟁 시장에 가까워지도록 하는데 도움이 될 수 있을 것이다. 그렇다면 사회적 후생이 증가하는 장밋빛 미래를 기대해 볼 수도 있을 것이다.

〈참고문헌〉

강시철. 2015. 사물인터넷 비즈니스의 모든 것 디스러션. 리더스북
이준구. 2009. 미시경제학 제5판. 법문각
Mankiw, N. Gregory. 2015. Principles of Economics, 7th edition. Cengage Learning

※ 해당 글의 원문은 아래 링크를 통해 확인하실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17788&Order=021300&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



포토 앨범 _사랑의 캔들 만들기 사회공헌 활동(서울, 9.2)



포토 앨범 _사랑의 캔들 만들기 사회공헌 활동(서울, 9.2)



SUN

MON

TUE

WED

THU

FRI

SAT

				1 <ul style="list-style-type: none"> ▶ [9.1~2] 제21회 지방정보통신직 우수사례 경진대회 개최 ▶ [9.1~30] 2016 인터넷윤리대전(콘텐츠 공모전) 대국민 공모 접수 ▶ IoT융합실증사업 착수보고회 	2 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사랑의 캔들 만들기 (공공기관 공동 사회공헌 활동) (NIA 서울사무소) 	3 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 2016년 정보접근성 국제 컨퍼런스(대한상공회의소)
4	5	6 <ul style="list-style-type: none"> ▶ KOREN FNC 개소식 및 Alliance 발족식 경기창조경제혁신센터 	7 <ul style="list-style-type: none"> ▶ [9.7~9.8] 밥상머리 인터넷윤리 교육 운영 	8 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제4차 전자정부추진위원회 및 민관협력포럼 개최 정부서울청사 	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19 <ul style="list-style-type: none"> ▶ ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트 경상북도 	20 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대구시 및 혁신도시 기관 공동 정부3.0 현장토론회 NIA 대구본원 	21 <ul style="list-style-type: none"> ▶ [9.21~22] 사랑의 캔들 만들기 ▶ ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트 경기도 	22 <ul style="list-style-type: none"> ▶ ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트 강원도 	23 <ul style="list-style-type: none"> ▶ [-9.23] 제 4회 공공데이터 활용 창업 경진대회 예선 접수 	24
25	26	27	28 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 스마트그리드 보안실증 및 지원사업 중간보고회 NIA 서울사무소 	29	30 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정보문화포럼 제1차 정책세미나 cel벤처단지 컨퍼런스룸 	

디지털통 다시보기

* NIA 뉴스레터 디지털 통(通)은 한국정보화진흥원 홈페이지(www.nia.or.kr)에서도 보실 수 있습니다.

2013

11월
NOV

12월
DEC

2014

1월
JAN

2월
FEB

3월
MAR

4월
APR

5월
MAY

6월
JUN

7월
JUL

8월
AUG

9월
SEP

10월
OCT

11월
NOV

12월
DEC

2015

1월
JAN

2월
FEB

3월
MAR

4월
APR

5월
MAY

6월
JUN

7월
JUL

특집호
2015년
대구·제주지방이전
특집호

10월
OCT

11월
NOV

2016

1월
JAN

2·3월 통합본
FEB
& MAR

4월
APR

5월
MAY

6월
JUN

7월
JUL

8월
AUG

9월
SEP



공익신고

철저한 비밀보장과 보호를 약속합니다

신고

- 홈페이지(1398.acrc.go.kr), 부패·공익신고 앱
- 우편(서울시 서대문구 통일로 87, 부패·공익침해신고센터)
- ※ 내국 공익신고자에게 최대 20억원의 보상금 지급

상담

- 국번없이 110 또는 1398

신고대상 : 5대분야, 279개 법률 위반행위

건강
불량식품 제조·판매
무면허 의료행위 등

안전
부실시공,
소방시설 미설치 등

환경
폐수 무단 방류,
폐기물 불법 매립 등

소비자 이익
개인정보 무단 유출,
허위·과장광고 등

공정 경쟁
기업간 담합,
불법 산업기술 유출 등



국민권익위원회

