



오픈넷 시민학교

기술혁신과 정부의 역할

2013-8-14

김국현

김국현

작가, 평론가, 만화가, 개발자, 방송인
Founder : editoy research studio



Agenda

- 정부란 무엇인가?
- 관료주의의 역사
- 정부주도 고도성장의 추억
- 정부 2.0
- 관치/관허 성장의 종언
- 정부와 이노베이션
- IT와 정부의 역할

정부란 무엇인가?

정부의 역할

“정글로부터의 탈피”

- 시장 메커니즘 보완
 - 경제 안정화
- 공공 서비스
- 부의 분배

그러니까... 대개의 경우 정부의 역할은?

- 국민의 안녕과 정의를 지키는 일
- 그리고, 국익을 지키는 일

근대 계몽 사상

- 부국강병론

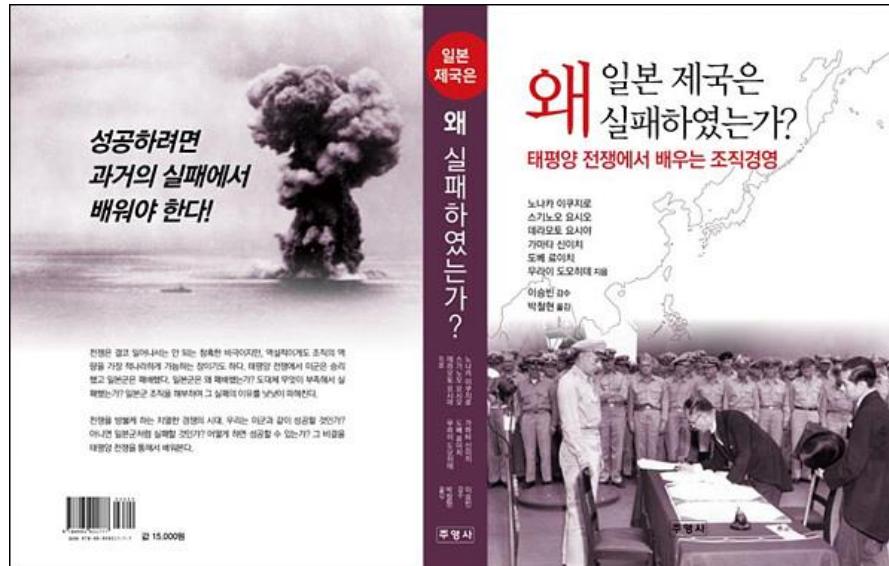
관민일체



제로센 전투기 by 미쓰비시중공업

Mitsubishi Navy Type 0 Carrier Fighter
(零式艦上戦闘機)

실패의 본질



관료제는 어떻게 완성되었나?

정부주도 고도성장의 추억

정부주도 고도성장

- 섬유산업(60년대), 철강산업(70년대), 조선산업(80년대)
- 80년대식 관민일체
- 수출의존도 : 메모리·LCD·휴대전화
- SW/非메모리 ... 혁신적 사고를 요하는 것들

한국 특유의 인력자원설 (인재)

- 기능을 연마시켜
- 고용률을 높이자!

미래부, 청년구직자 모바일·HTML5 실무교육

(서울=뉴스1) 서영진 기자

입력 2013.05.14 10:16:10 | 최종수정 2013.05.14 10:16:10

기사스크랩:   



재미있어요

(서울=뉴스1) 서영진 기자= 미래창조과학부(장관 최문기)는 15세 이상 29세 미만을 대상으로 모바일, HTML5 기술에 대한 실무이론교육과 중소기업 현장교육을 제공하는 취업 연계형 프로그램을 추진한다고 14일 밝혔다.

이 프로그램의 참여 신청은 한국무선인터넷산업연합 웹사이트(job.molba.or.kr)에서 할 수 있다. 미래부는 신청자 가운데 200명을 선정해 오는 20일부터 6회에 걸쳐 아이폰과 안드로이드 애플리케이션 개발기술, HTML·자바스크립트 등 HTML5와 관련한 교육을 실시하고 수료자에게 5인 이상의 중소기업에 인턴으로 취업할 수 있는 기회를 제공한다.

또 고용노동부 청년취업인턴제와 연계해 모바일 중소 개발기업에서 6개월간 현장 교육을 받고 정규직으로 채용될 수 있는 기회도 제공한다. 박윤현 미래부 인터넷정책관은 “모바일 분야 구직자와 중소기업을 지원하기 위한 정책을 마련하는 데 적극적으로 노력할 것”이라고 말했다.

역사가 깊습니다 (12년전)

- 2001년 : 정부 "IT인력 올해 11만명 양성"
 - IT(정보기술) 인력을 양성하는 한편 정당한 이유없이 최어안서로 2회 이상 거부하는 경우 실업급여 IT전문가, 학원서 6개월 배우면 취업가능 것을 포함한 'IT·3D업종 인증' 책'

매일경제 | 기사입력 2001-05-22 09:11 | 최종수정 2001-05-22 09:11

실업자란? (다 시 12년전)

- <6개월 교육후 알선>의 정부 주도 훈련 문화
 - 사회 구조의 문제 .vs. 개인의 미숙련
 - 쇠퇴산업에서 성장산업으로 이행하는 動因은?



로 느껴지는 상쾌한 탄력감 – 동서 「그랑프리골드」 침대

ପତ୍ର

A black and white photograph of a woman with her eyes closed, resting her head on her hand. She is wearing a light-colored, sleeveless dress. The image is cropped closely, focusing on her face and upper torso.

1986 三低好況

- 저달러·저유가·저금리
- 3년 동안 연 10% 이상의 고도성장
- 플라자합의 1985 일본/독일 70% 절상
- 내수 시장 확대 : 노동운동으로 중산 임금 확대, ... 올림픽

그리고 IMF: 일자리 만들라!

- “일자리가 복지다” ?
 - 나랏님이 일자리를 만들어줘야 한다는 뿌리 깊은 정서
 - 국가 주도의 일자리 창출은 해야 하고 가능했다고 믿으면 가능할 것이다 !!



저성장 시대

- 가시화된 자원을 어떻게 배분할지의 문제에서...
- 아직 우리가 보지도 못한 자원을 다음 세대가 어떻게 발견하게 할 것인가?
- 자원의 효율적 배분 .vs.
급변하는 환경으로의 적응

창조적 파괴의 기회들...

- 관민일체로 大戰을 향한 준비
 - 제조업/건설업의 멘탈

한국의 고도 성장

- 자원의 적시 공급과 안정적 확보
- 業法에 의한 행정 지도
 - 업의 변화마다 법이 만들어지는 풍토 확립

고도성장의 공과

- 기업의 성장 = 소득 수준 향상 = 경제
발전 = 행복
 - “우리 회사의 행복은 일류 국가의 행복이자
곧 나의 행복!”
 - 산업전사적 근면문화정착

성장주의 기업문화

- 3종셋트:
 - 평생고용, 연공서열,
기업의존복지(기업별노조)
- 노동의 내부시장화

이 모두가 가능한 이유 : 成長

정부의 산업 정책 – 개발도상국 형

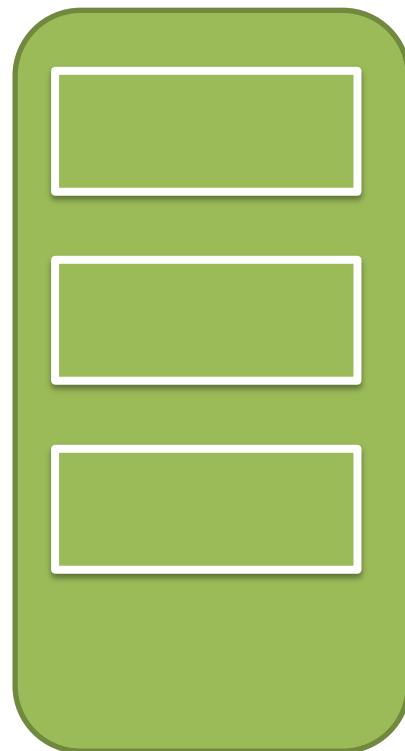
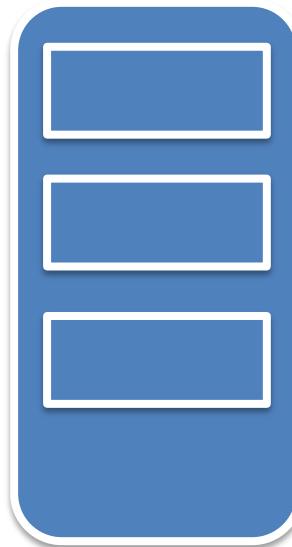
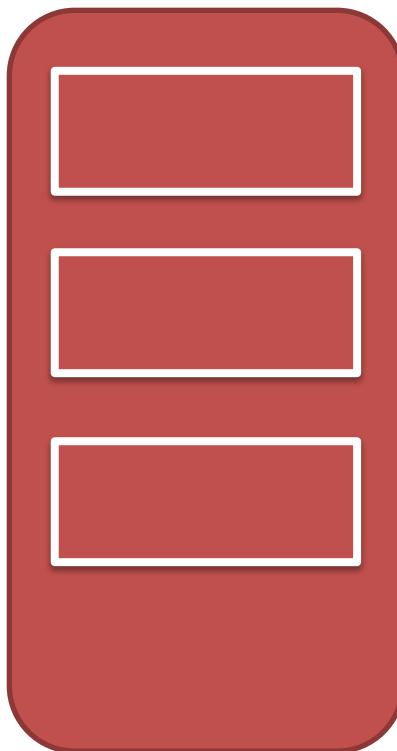
- 낮은 자본비용과 높은 기대성장을 만끽
- 쇠퇴산업의 보전 및 연착륙으로 면피



컨트롤 타워

- 행정 지도에 의한 보호 육성
- 길들여짐의 업계 체질화
- 공급자 > 소비자
- 조직 (관변클럽) > 시장

국가별 Silo 전략



수직통합에서 수평분리로

- 세계화
- 정보화



왜?

- 합리적 판단을 위한 정보는 집중 관리될 수 있는 형태로 존재하지 않는다.
- 누구도 아직 보지 못한 정보, 알지 못하는 지식을 어떻게 사회 전체에게 줄 수 있을까?

정부 2.0

정부란 그렇다면 과연...?

- 선수 ?
- 감독 ?
- 심판 ?



John F. Kennedy gives his inaugural address in 1961

- **And so, my fellow Americans, ask not what your country can do for you; ask what you can do for your country.**
- 국민의 자조 노력
- Frontier의 확대를 통한 국가 발전 = “정부가 할래야 할 수 없는 구석도 있기 마련”이라는 의식

- 소수가 정한 인위적 규칙에 따르도록
 - 유토피아 사회공학
- 전통과 생활 진화 축적되어 발생하는 상식
 - Common Law, 자생적 질서
- 목적을 정할 수 없는 혼돈의 시대를 항해하기 위한 제도 설계는?

국가와 사법의 역할

- 사법소극주의
- 사법적극주의

정부의 개입

- 재정적 개입
- 행정적 개입

정부 2.0

- 투명성
- 국민의 참여
- “플랫폼으로서의 정부” – Tim O'Reilly
 - 자판기 모델: 가짓수가 정해져 있고, 납품업체도 정해져 있다.
 - 사용자의 선택폭은 줄어들고 가격은 높아진다.
 - 대안 = 市場

투명성

- 행정 절차에 규칙이 있었는가?
- 그 정보는 공개되는가?
- 공시 책임

참여 = 전문성의 민주화

- 정치가/관료란
최고의 지식인도 전문가도 아님.
- Critical Thinking의 보편화

참여생산성(Generativity)

- 시민 참여
- 개방표준과 상호호환성에 입각, 데이터 개방
- 정부가 고려하기도 힘들고 예산도 없는 부분

官治/官許 성장의 종언

다시, 사회 리스크와 정부의 역할

- 고도성장기의 건축/제조 산업구조
 - 현 한국의 그룹 형성의 원점.
 - “시장에 의해 해소되기는 힘들다” 
 - IT의 이노베이션과 상충
- 두 종류의 리스크
 - 불량/저품질 .vs. 혁신의 매몰
 - 평균적 품질의 인재 관리에 최적화된 조직에 혁신적 제안은 매몰되기 쉬움.
- 쇠퇴/정체 분야의 연명
 - 성장 분야로의 노동 인구 이동 방해 

- 행정지도로 재량 규제 ?
 - 인허가권을 독점한 정부에 비굴하게
 - 통제 가능한 수의 멤버와 장기적 관계의 으쌰으쌰
 - 신고제 등 사전규제로 고정회원제의 경제시스템
 - 이 시스템 내의 기득권을 국가가 보증
 - 쫓겨나면 큰일!
- 제도 설계 명문화와 이에 입각한 사후 감시/감독 ?
- 입법/사법이 약한 대륙법 중시의 행정중심

어떻게 관료가 지배하는가?

- 무능한 정치가가 정책과 제도설계를 관료에 방치
- 정부 기구는 자위 입법
- 복잡 다단하고 임의 재량적인 시행령

방통위 측은 관련 업계의 의견 등을 충분히 수렴하고 이를 완성해 7~8월 중으로 이를 입법 예고한다는 방침이다. 올해 중으로 관련 법안을 국회에 제출하게 되면 규제개혁 위원회 및 법제처 심사, 국무회의 심의 등을 거쳐 이르면 내년 상반기 중으로 통과될 것으로 예상했다.

- 국제 경쟁력이 없는 특정 국내 산업을 시장 원리와 무관하게 온존
- 국내적 문제: 대기업 우선 주의
- 국제적 문제: 통상 마찰
- 관민 협조에서 민관 유착으로

관료화의 우울

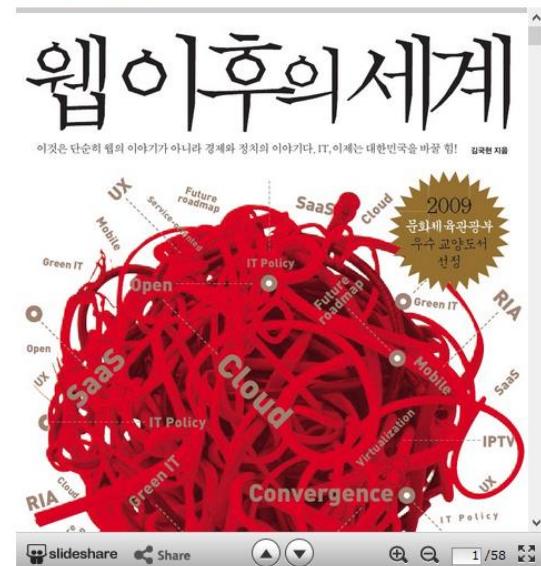
전환기의 정부 역할

- 장기적 방향성이 단순명료 예측가능했던 시절을 잊기
- 스스로 생각해야 하는 시대와 수요의 불확실성
- 정부의 산업정책 .vs. 스타트업 투자

정부 =
이노베이션의 저해요소?

	구체적 규제 및 정책	상태
정부의 개입주의	(사이버 3대 악법)	
	사이버모욕죄	● 발의되지는 않았음
	인터넷실명제	● “검토할 계획”
	인터넷감청	● 감청은 일상. 국경없는 기자단 인증
	(관제 플랫폼의 의무화)	
	공인인증체제 의무화	● 거부하면 일상 생활 불가
	주민등록번호/ipin 강요	● 9월부터 시행령 발효되나 한계 많음
기득권 편의주의	(비경쟁적 시장)	
	비합리적 유심/IMEI 운영	● IMEI 블랙리스트 2012.2 시행 說
	비표준적 SMS/MMS	● Thanks iPhone.
	폐쇄적 인터넷 부가서비스망 (IPTV)	● 최시중씨도 실패 인정

웹이후의세계 제3장



국가간 (표준) 전쟁이라는 허상

- 한국산 표준에 대한 환상
- 시장에서의 평가(=가격)야 말로 기술의 가치를 입증

표준화 정책의 실패

- 한국만이 필요로 하는 것을 만들고 표준화하려 함
 - WIPI
 - 공인인증체제
 - 표준이란 상대방이 필요로 느낄 때만
 - “한국형” 표준이란 자살 행위
 - 기술의 국적이란 반발 소재
 - 경쟁의 단위가 국가가 아님
- 기술을 가능한 한 많은 기업에 개방
 - 표준화 경쟁에 이기는 비결

신경질적 Zero Risk

- 권고, 인증 기준, 서비스 안전지침 등의 많은 지침과 기준
- 사후의 분쟁 조정보다는 사전 시정 명령
- “정의를 재단할 권리를 독점”

- 정부가 하려는 많은 말은 사실 어렵히 주주와 소비자가 할 수 있는 말
 - 이들의 발언이 세상을 바꿀 수 있도록
- 사전 규제가 아닌 분쟁의 사후 해결

IT와 정부의 역할

표 I-1 정보통신부 산하기관 통폐합 추진 현황

부처	신설기관	통폐합 대상 기관
지식경제부	정보통신산업진흥원	정보통신연구진흥원, 한국소프트웨어진흥원, 한국전자건강진흥원
방송통신위원회	한국인터넷진흥원	한국인터넷진흥원, 한국정보보호진흥원, 정보통신국제협력진흥원
행정안전부	한국정보화진흥원	한국정보사회진흥원, 한국정보문화진흥원
문화체육관광부	한국콘텐츠진흥원	한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업진흥원, 한국방송영상산업진흥원

〈자료〉 IITA 정보조사분석팀(언론 보도자료 재구성), 2009. 5.

가장의 품격: “아빠의 무관심”

- 정부가 민간에 대해 특정 기술을 쓰라마라:
家父長주의
- 정부는 솔선수범의 역할만으로 충분
 - 특정 기술의 언급 대신, 스스로 솔선수범
 - _____를 쓰라 마라 하지 말고, 정부 발주 프로젝트를 _____로 추진.
 - “정부가 HTML5를 이용해 시스템을 구축하고, 그 성과를 오픈소스로 하기로 했다.”
 - 이 정도의 시그널 효과만으로도 충분

산업 정책에 가린 경쟁 정책

- 활발한 시장참여와 경쟁의 보장
- 보조금 대신 시장 개방과 규제 개혁
- 관민 협조 대신 신규 참여 환경 확립

- 현재의 연구 진흥 모델은 일종의 '보금자리'
 - 당첨되면 행복!
 - 전시 효과
 - 참여할 수 있었던 기업, 개인은 좋지만, 시장 메카니즘의 왜곡을 가져옴
- Targeting에서 Platform으로

정부가 안하는 일, 못하는 일

- 정부 프로젝트에는 실패가 없다
 - 실패를 인정하지 않음
 - 세금 투여에 대한 명분
 - 끊임 없는 명분 제공으로 연명
 - 그러나 기술 혁신이란 실패를 인정하는 순간
파생하는 것.
- 정부는 기술 혁신의 방향을 예측 불가

IT 경쟁력이 없는 이유



Goodhyun Kim 김국현

@goodhyun

정부 관료 등 윗분의 비호를 받는 순간 SW의 창의성은 사라지고 산으로 간다. 예) HWP, 일부 보안 솔루션. 윗분의 학대가 시작되면 창의력은 폭발하여 해외로 간다. 예) 게임 업계.

- 창조자의 동기부여가 매몰되는 환경
 - 다단계 SI 재하청
 - 샐러리맨이 아닌 ‘작가’가 되는 용기
 - “똘끼가 있거나, 집이 부자이거나” 등등 개인 역량 혹은 개인 책임으로 귀속 = 사회적 피로
 - 아이디어를 비즈니스로 실험할 수 있는 사회적 에너지가 대기업/관공서로 집중