초 점

필리핀 정보통신산업 현황과 우리기업의 진출방안

차범석 · 국별조사실 책임조사역

Ⅰ. 머리말
Ⅱ. 정보통신산업 현황
Ⅲ. 정보통신산업 부문별 현황
Ⅳ. 정보통신산업 정책
Ⅴ. 우리기업의 진출방안

요 약

필리핀은 최근 국제경쟁력 강화와 지식산업 기반 구축을 위해 정보통신산업 진흥에 지속적으로 노력하고 있다. 필리핀 정보통신산업의 특징은 '자유화', '경쟁', '규제완화'로 규정할 수 있다. 태국 등 여타 아세안 국가들이 정보통신산업을 국가기간산업으로 규정하고 범정부 차원에서 정부주도의 정보통신 개발정책을 추진하고 있는 반면, 필리핀은 민간부문이 주축이 되어 정보통신산업의 핵심역할을 수행하고 있으며, 정부는 보완적 역할을 담당하고 있다.

필리핀 정보통신시장의 성장은 무선통신이 주도하고 있다. 유선통신은 통신망 건설의 어려움과 높은 이용료로 인해 1999년 이후 보급률이 감소하고 있으나, 무선통신은 SMS(문자전송서비스)와 선불제 요금을 바탕으로 1999년 이후 매년 평균 60% 이상의 성장을 거듭하고 있다. 한편, 인터넷도 인터넷 카페 확산을 통하여 급속히 보급되고 있으며, 그 부수적 결과로 온라인 게임산업도 활력을 더하고 있다.

아웃소싱 서비스는 정부가 전략적으로 세계시장 진출을 위해 노력하는 분야로 특히 콜센터 산업의 성장이 기대된다. 영어구사인구가 많은 장점과 유럽과 미국의 중간에 위치하는 필리핀의 지정학적 유리함을 바탕으로 미국과 유럽으로부터 자국 콜센터의 이전기지로 주목받고 있다.

이와 같이 필리핀 내 정보통신산업의 발전에도 불구하고 상대적으로 지역간 정보격차는 좀처럼 줄어들지 않고 있다. 전 국토가 4,000여개의 섬으로 구성되어 있어 통신인프라 구축에 비교적 많은 비용이 소요되기 때문에 정부는 이 문제 해결에 고심을 거듭하고 있다. 정부는 통신사업 신규참여자에게 유선통신망 건설 의무화 정책을 도입하는 등 노력을 기울이고 있으나, 정보격차 완화 문제는 쉽사리 해결될 기미가 보이지 않고 있는 실정이다.

하지만, 무선통신이나 인터넷 등 주요 통신매개체가 청소년층에 더욱 매력적이라는 사실을 고려한다면 필리핀 인구의 절반이 21세 이하인 점과 인구가 8,000만 명이 넘는다는 사실은 필리핀 정보통신산업의 성장잠재력을 충분히 보여준다고 할 수 있다. 발전가능성이 큰 필리핀 정보통신시장에 세계적인 경쟁력과 기술을 보유하고 있는 우리 기업이 적극 진출함으로써 중장기 사업기반을 확대한다면, 주변 아세안국가로 진출하는 데에도 유리에 고지를 선점할 수 있을 것으로 기대된다.

Ⅰ. 머리말

필리핀은 구리, 니켈, 임산자원 등 천연자원이 풍부하고 인구가 8,000만 명이 넘어서는 동남아시아의 주요 국가이다. 지역간, 계층간 소득격차가 심하고 정치권의 부정부패, 이슬람반군과의 오랜 분쟁 등으로 정치·사회의 불안 소지가 잠재되어 있으나, 2001년 1월 아로요 정권이 들어서면서 서방 각국과의 관계개선을 적극적으로 도모해 왔으며, 경제구조 개혁, 빈민계층의 소득 향상을 겨냥한 다양한 정책을 추진해 왔다.

정보사회와 지식기반 경제로의 이행과정인 정보화는 사회변혁 뿐 아니라 국가경쟁력 강화의 원천으로서 그 중요성이 점차 높아지고 있다. 아로요 대통령은 정보화를 통한 지식기반사회 구축만이 낙후된 사회경제의 발전·통합 및 국제경쟁에서 살아남을 수 있는 유일한 수단임을 인식하고, 취임 직후부터 정보화사업을 국가발전의 가장 중요한 척도로 설정하여 정보통신 인프라 개발 및 인력육성에 박차를 가하고 있다. 한편, 필리핀은 지리적으로 유럽, 미국 등 서구권과 동북아시아의 중심에 위치하고 있어 정보통신기술 허브 역할을 담당할 것으로 기대되는 반면, 4,000여개가 넘는 섬으로 구성되어 있는 국토의 특성상 통신망 구축이 용이하지 않아 인프라 건설에 어려움을 겪고 있다.

이하에서는 필리핀 정보통신산업을 개괄적으로 알아보고, 최근 추진되고 있는 정부정책을 살펴본 후 우리기업의 필리핀 정보통신산업 진출방안을 모색해 보고자 한다.

Ⅱ. 정보통신산업 현황

1. 개 황

1990년대 초반까지 필리핀의 정보통신산업은 1928년 설립된 Philippine Long Distance Telephone Company(PLDT)가 독점적으로 지배하였다. 유선통신시장의 90%를 PLDT가 점유하고 나머지 10%의 통신시장을 놓고 소규모 통신업체가 난립하였으나, 각 사업자가 서로 다른 통신기술을 바탕으로 서비스를 제공함으로써 사업자간 호환이 불가능한 문제가 발생하였다. 더욱이 당시 정부는 정보통신산업의 중요성과 사회에 미치는 효과를 제대로 인식하지 못하였고, 지역적으로 개발

이 편중되는 문제가 심각하였다.

PLDT의 독점으로부터 발생하는 이러한 문제점을 해결하기 위하여 1993년 라모스 대통령은 당시로서는 혁신적인 정보통신시장 자유화 및 규제완화 정책을 발표하였다. 이후 필리핀은 민간부문이 주축이 되어 정보통신시장을 발전시킴으로써 정부가 사업자 선정 등 직접 정보통신시장을 규제하고 있는 태국, 베트남 등 주변국과 차별화되고 있다. 즉, 필리핀은 '자유화', '경쟁', '규제완화'를 정보통신정책의 근간으로 삼아 신규진입자의 통신시장 참여를 자유롭게 허용함으로써 경쟁에 기초한 효율성 극대화를 도모하고 있다. 한편, 1996년부터 무선통신사업과 국제전화사업 신규참여자에게 낙후지역의 통신망 건설을 의무화하는 정책을 도입함으로써 도심과 낙후지역의 정보격차 해소에도 적극 나서고 있다.

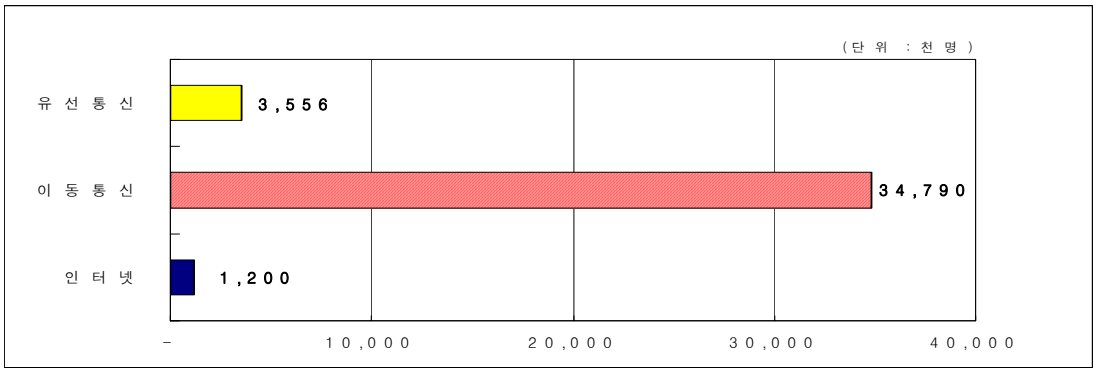
필리핀 정보통신산업은 최근 몇 년간 무선통신의 급속한 보급을 통하여 눈부신 성장을 이루고 있다. 앞서 언급한 규제완화 및 경쟁조성은 무선통신시장 발전을 유도하였으며, 통신밀도(teledensity)[1] 향상에도 크게 기여하였다. 1990년 수립한 '국가정보통신발전계획 1991-2010'에서는 필리핀의 통신밀도 목표를 2000년까지 2.4명, 2010년까지 3.5명으로 설정한 바 있으나, 1998년 이미 2010년의 목표를 넘어섰으며 현재는 통신밀도가 무려 10명에 이르고 있다.

2. 정보통신 보급 현황

최근 통신기반시설의 비약적 발전 및 보급을 통하여 필리핀 국민들의 유·무선통신, 인터넷 등에 대한 접근성은 크게 향상되었다. 2005년 말 현재 무선통신 가입자는 3,400만 명을 넘어서고 있으며, 인터넷 보급 확대로 지식공유 및 전파가 촉진되면서 지역간 정보격차가 점차 줄어들고 있다.

한편, 모든 ASEAN 국가에서 무선통신이 용률이 급신장하고 있는데, 필리핀 또한 예외가 아니어서 유선통신 보급률은 미미하게 감소하고 있는 반면, 이동통신 가입비율은

〈그림 1〉 필리핀 유선, 무선, 인터넷 가입자 현황(2005년)



자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2006. 5.

1) 지역 내 인구 100명당 전화보유 인원수.

〈표 1〉 ASEAN 국가 무선통신 가입자 현황(1999~2004)

단위: 천명, %

국가명	1999	2004	연평균 증가율	보급률	디지털화 비율	통신가입자 중 무선통신 비율
필 리 핀	2,850	32,953	63.1%	39.85%	-	90.5%
태 국	2,339	27,379	63.6%	44.18%	-	80.1%
인도네시아	2,221	30,000	68.3%	13.48%	-	75.0%
베 트 남	329	4,960	72.1%	6.01%	100%	32.9%
캄 보 디 아	89	861	57.4%	5.95%	-	96.0%
라 오 스	12	204	76.0%	3.53%	100%	73.1%

자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2006. 5.

1999년부터 2004년까지 연평균 63.1%의 높은 증가세를 유지하고 있다.

3. 정보통신 인프라[2)]

필리핀 통신인프라의 주축은 광섬유케이블이며, 인공위성이 보조수단으로 사용되고 있다. 그리고 유선통신, 무선통신, 케이블TV, 공중파 TV, 이동통신, VSAT(Very Small Aperture Terminal, 소형지구국) 시스템[3)] 등 6가지 종류의 통신수단을 갖추고 있다. 민

〈표 2〉 정보통신 서비스 제공자 현황

단위: 개

서비스	1999	2000	2001	2002	2003	2004
시내전화 사업자	76	77	74	74	73	73
시외전화 사업자	12	12	14	14	14	14
국제전화 사업자	11	11	11	11	11	11
무선통신망						
무선통신사업자	5	5	7	7	7	7
중계사업자	10	10	11	11	11	10
무선호출기 사업자	15	15	11	11	11	8
부가가치서비스 제공자						
네트워크 보유사업자	22	30	30	32	32	37
네트워크 미보유사업자	106	156	186	156	249	292
위성사업자	18	18	19	19	-	-

자료: www.neda.gov.ph.

2) 컴퓨터 네트워크, 유무선 통신망, 광케이블망, 디지털TV, 디지털 셀룰러 등 정보교환과 처리를 위한 하드웨어와 이 하드웨어를 구동하기 위한 시스템 운영 프로그램, 브라우저, 웹 호스팅, 멀티미디어 프로그램 등 기본적인 소프트웨어로 구성되어 있음. 즉, 네트워크로 서로 연결된 정보기기, 통신기기 등 하드웨어와 기본적 소프트웨어로 이루어진 IT 인프라의 구축이 정보화라 할 수 있음.

3) 새로운 상업위성 통신서비스 시험에 응용되는 기술로 소형의 접시형 안테나(4-6 피트)를 사용하며, 회사 내 전자우편, 정보서비스를 위한 영상의 분배 서비스 등이 포함됨.

〈표 3〉 필리핀 정보통신 관련 주요기업 현황

구 분	관련 기업 리스트
유선전화 사업자	- Philippine Long Distance Telephone Company(PLDT) - Digital Telecommunications Philippines(DIGETEL) - Bayan Telecommunications, Inc. - Bell Telecommunication Philippines, Inc. - ETPI/TTPI - Innove Communications, Inc. - PhilCom Corporation - Pilipino Telephone Corporation(Piltel) - Philippine Telegraph and Telephone Company(PT&T)
무선전화 사업자	- Smart Communications - Globe Telecom, Inc. - Pilipino Telephone Corporation(Piltel) - Sun Cellular - Express Telecommunication Company, Inc.(Extelcom)
국제전화사업자	- Bayan Telecommunications, Inc. - Bell Telecommunications - Capitol Wireless, Inc. - Digital Telecommunications Philippines - Eastern Telecommunications of the Philippines - PhilCom Corporation - Philippine Long Distance Telephone Company - Globe Telecom - Innove Communications - Philippine Communications Satellite - Smart Communications
인터넷서비스(ISPs) 사업자	- Infocom Technologies - Pacific Internet Philippines - MosCom Internet - Sky Internet - Golbe Net - Infocom: Business Internet - Pacific Internet: Business Internet Services - MosCom Internet: Business Internet Services - Sky Internet: Business Internet Services - GolbeNet: Business Internet Services
인터넷중계(IXPs) 사업자	- Manila Internet eXchange(MIX) - Philippine Internet eXchange(PHIX) - PHENET Routing Common Exchange(CORE)

자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2006. 5.

간투자자는 정부의 허가를 받아 이러한 통신 인프라를 독자적으로 설치하여 운영할 수 있지만, 일정기간 경과 후 정부에 이를 양도해야 하는 경우도 있다.

인터넷 접속과 관련한 인프라는 우선 Eastern Telecommunication Philippines, Inc.(ETPI)가 77Mbps 대역폭의 인터넷 게이트웨이를 운영하고 있으며, 이 게이트웨이

는 AT&T, British Telecom, UNIX to UNIX Network(UUNET) 등과 직접 연결되어 있다. 또한, PLDT의 I-Gate는 미국, 일본, 싱가포르, 한국, 인도네시아, 말레이시아, 태국 및 대만 등과 연결되어 있으며, 국내의 Philippines Internet Exchange (PhIX)와 연결되어 지역 인터넷사업자에게 서비스를 제공하고 있다. 또한, 전국적으로 약 191개의 인터넷서비스 제공사업자(Internet service provider: ISP)[4] 및 3개의 인터넷 중계사업자(IXP)가 사업을 영위하고 있으며, 이들 대부분은 도시지역 및 수출진흥지역에 분포하고 있다.

1990년대 중반 정보통신 규제완화 이후 다수의 정보통신 사업자가 시장에 진출하여 경쟁체제를 형성하고 있다. 필리핀에는 2004년 현재 74개의 시내전화 사업자, 11개 시외전화 사업자, 11개의 국제전화 사업자, 7개의 무선통신 사업자, 8개의 무선호출기 사업자, 10개의 중계사업자, 37개의 네트워크를 보유한 부가통신사업자 및 292개의 네트워크 미보유 부가통신사업자가 사업을 영위하고 있다. 다만, 이러한 인프라 확산에도 불구하고 여전히 도심지역으로의 인프라 편중현상이 개선되지 못하고 있다.

4. 정보통신 인력 현황

가. 개 요

필리핀의 정보통신 인력은 인건비에 비해 노동력의 질이 뛰어나고, 지식기반 사업에서의 활용측면에서 세계적인 경쟁력을 지닌 것으로 평가받고 있다. 필리핀의 문맹률은 5% 미만으로 다른 아시아 국가에 비해 낮고, 특히 영어구사 인구가 풍부한 점이 강점으로 부각되고 있다. 한편, 이러한 강점을 바탕으로 필리핀 정부는 주요도시에 150여개의 대학을 설치하는 등 정보통신 분야의 인력육성에 힘을 쏟고 있어, 미국 및 유럽 등으로부터 정보화인력에 대한 수요가 꾸준히 증가하고 있다.

나. 문제점

정보통신 인력양성과 관련한 〈표 4〉에 따르면 2002년 현재 석사과정 이상의 졸업자

〈표 4〉 정보화 고등교육기관 학생 및 졸업생 현황(2001~2002)

단위: 명

구 분	등록학생 수	졸업생 수
전문대학과정(2년제)	40,000	10,000
학사과정(4년제)	200,000	20,000
석사과정(2년제)	2,000	70
박사과정(1년제)	12	-
합 계	242,012	30,070

자료: Commission of High Education and Skills Development Authority 2001-2002

4) 개인이나 회사들에게 인터넷 접속서비스, 웹사이트 건설 및 웹호스팅 서비스 등을 제공하는 회사들로서 인터넷 접속에 필요한 장비와 통신회선을 갖추고 있으며, 대형 ISP들은 전화망 사업자에 비교적 덜 의존적이면서도 자신들의 고객들에게 좀더 나은 서비스를 제공하기 위해 자신들만의 고속 전용회선을 갖추고 있음.

수는 매년 100명에도 미치지 못하고 있고, 박사과정 등록학생 수 또한 10명 내외로 고급 인력양성이 취약한 실정이다. 양적으로는 대졸 이하 인력육성에서는 가시적인 성과를 거두고 있으나, 업계에서 기대하는 전문가 수준의 수요는 사실상 외국에서 충당하고 있다. 이와 같이 산학간에 발생하는 인력 수급의 괴리는 쉽사리 좁혀지지 않고 있다.

한편, 역설적으로 대졸수준 이하 인력과 관련해서는 창출되는 일자리가 배출되는 인력에 비해 턱없이 모자란다. 필리핀 내 정보통신 직종의 일자리는 2001년 현재 17,000여 개에 머무르고 있는 반면, 매년 배출되는 IT 관련 졸업자는 3만여 명을 넘어서고 있어 과반수의 졸업자가 전공과 무관한 직업을 선택하고 있다.

Ⅲ. 정보통신산업 부문별 현황

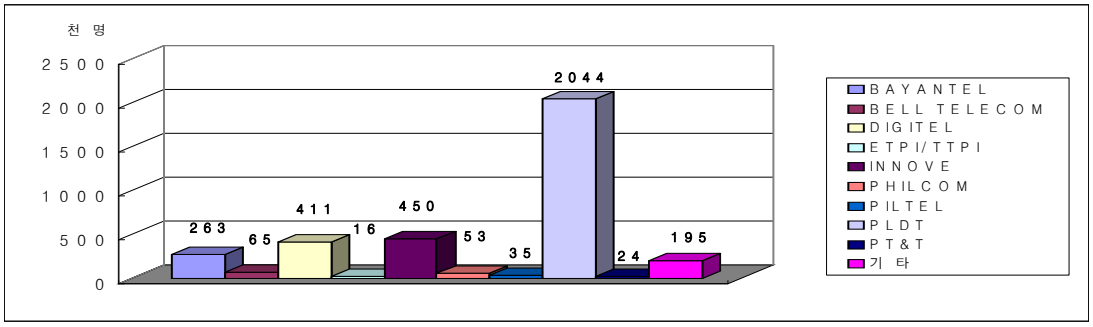
1. 유선통신

가. 개 요

현재 필리핀 내 유선통신 사업은 점유율은 비록 하락하였지만 PLDT가 여전히 지배적 사업자로서의 지위를 유지하고 있으며, 뒤를 이어 Globe Telecom 외 70여개의 회사가 서비스를 제공하고 있다. 유선전화 보급률은 9.12%를 기록했던 1999년을 기점으로 지속적으로 감소하여 2004년 현재 보급률은 7.83%에 불과하다.

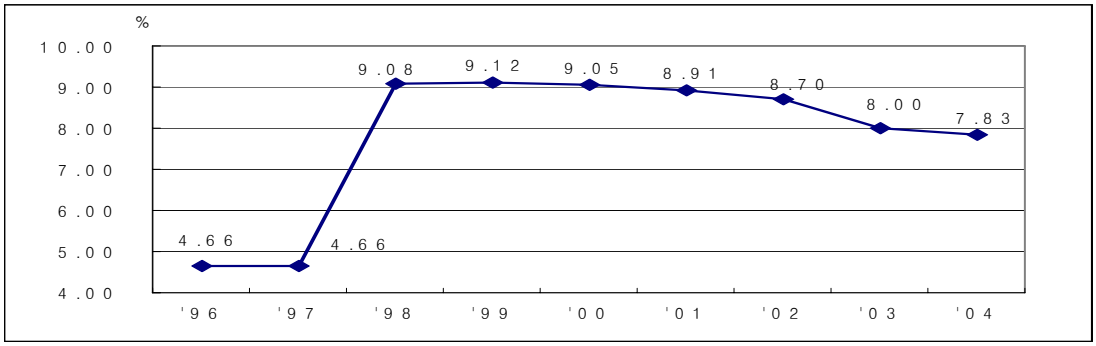
정부기관인 전기통신국(Telecommunications Office: TELOF)은 낙후지역에 통신서비스를 제공하기 위하여 캐나다 EDC (Export Development Corporation of Canada) 의 지원 아래 'Municipal Telephone' 및 'Telecom Barangay' 프로젝트를 시행, 민간분야를 보완하고 있다. 이 프로젝트는 전국 111개 낙후지역에 유선전화와 인터넷을 이용할 수 있는 Community e-Centers(CeC) 설치를 목표로 하였으나 보급률은 미미한 상태다. 한편, 이와는 별도로 전기통신국은 이러한 서비스마저 제공받지 못하는 오지에 별도의 538개 공중전화소(Public Calling Offices)를 설치하여 통신서비스를 제공하고 있다.

〈그림 2〉 유선통신 가입자 현황(2005)



자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2006.5.

〈그림 3〉 연도별 유선전화 보급률



자료: 필리핀 통계연보(2005)

나. 주요 유선통신 사업자

PLDT(Philippine Long Distance Telephone Company)는 필리핀에서 가장 광범위한 지역에 서비스 제공을 주도하는 유선통신사업자로서 다양한 광섬유 케이블망과 무선통신망 및 위성네트워크를 보유하고 있으며, 1987년 설립된 DIGITEL(Digital Telecommunications Philippines)는 1994년부터 국내외 유선통신 서비스를 개시하였고 마닐라 외곽의 루손(Luzon)지방에 가장 광범위한 유선 네트워크와 전화가입자를 보유하고 있다.

다. 문제점

필리핀 정부가 1996년 도입한 낙후지역 유선통신망 의무설치 정책은 통신망 보급 초기에 어느 정도 성과를 거두었으나, 이후 과잉 중복투자를 유발하여 필리핀은 현재 심각한 후유증을 앓고 있다. 즉, 1990년대 후반 통신망 구축의무가 부여된 사업자는 가급적 신규수요 창출이 가능하고 설치비용이 적게 드는 도심 인근지역에 통신망 설치를 집중함으로써 도심에서는 통신망이 중복되고, 도심을 제외한 대부분의 낙후지역은 통신시설 이용에 어려움을 겪는 양극화 문제가 심화된 것이다.

그 결과 유선통신망의 이용률은 2002년 현재 50%선에 머무르고 있고, 보급률도 1998년 이후 정체되어 있다. 또한, 설비투자에 따른 예상수입이 기대에 미치지 못하고 있으며, 많은 섬으로 구성된 국토의 특성상 건설비용이 가중되고 정부와 민간부문이 조화를 이루지 못하는 점 등은 문제의 심각성을 가중시키고 있다.

한편, 유선통신 사용료가 무선통신에 비해 너무 높은 점 또한 통신보급 확산에 저해요인으로 작용하고 있다. 2000년 현재 필리핀의 가구당 연평균 소득이 3,800달러, 낙후지역 가구당 연평균 소득이 1,400달러에 불과하기 때문에 낙후지역 거주자가 유선통신 가입비(40달러)와 기본요금(월 12.1달러)을 감당하기는 사실상 불가능하다. 요금제도 개선을 위하여 이동통신에 적용되는 선불요금제를 일부 유선통신에도 적용하였으나, 낙후지역의 유선통신 수요는 여전히 미미한 실정이다. 이러한 유선통신 보급 지체는 인터넷 보급 지체와도

〈표 5〉 연도별 무선통신 가입자 현황

단위: 천명, %

구 분	2002	2003	2004	2005	점유율
DIGITEL	-	732	1,200	1,860	5.3%
EXTELCOM	30	30	14	10	0.0%
GLOBE	6,572	8,800	12,514	12,500	35.9%
ISLACOM	182	-	-	-	-
PILTEL	1,774	2,867	4,612	4,984	14.3%
SMART	6,826	10,080	14,596	15,424	44.3%
합 계	15,384	22,509	32,936	34,778	100.0%

자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2005 및 2006.

직접적으로 연관되기 때문에 문제의 심각성을 간과할 수 없다.

2. 무선통신

가. 개요

무선통신산업은 현재 필리핀 정보통신산업 중 가장 성장이 빠른 유망분야이다. 혁신적인 선불요금제와 문자전송서비스(Short Message Services: SMS)의 인기를 바탕으로 2005년 현재 무선통신 가입자 수는 총인구의 42%인 3,250만 명에 이르고 있다.

1991년 아날로그 기술을 바탕으로 시작된 무선통신 서비스는 PLDT의 자회사인 PILTEL이 잠시 시장을 독점하였으나, 1993년 통신시장자유화 이후 SMART, GLOBE, ISLACOM, EXTELCOM 등 다양한 사업자가 시장에 참여하였다. 1999년에 이르러 GSM (Global System for Mobile Communications)[5] 방식이 시장의 표준으로 정착되고, 저렴한 비용으로 이용할 수 있는 SMS와 연체방지를 위한 선불요금제가 도입됨에 따라 무선통신 수요는 폭발적으로 늘어나게 되었다.

2003년 중반에는 유선통신회사 DIGITEL의 자회사 Sun Cellular가 저렴한 요금을 바탕으로 시장에 새롭게 진출하여 영역을 확장하면서 현재는 SMART, GLOBE, Sun Cellular 등 3개 업체가 시장을 장악하고 있다.

한편, 무선통신 가입률이 40%를 돌파하고 무선통신의 저변이 저소득 계층으로 확산됨에 따라 가입자당 이익률의 감소가 예상되고, 그 결과 2005년 이후 무선통신시장의 성장추세는 점차 안정화될 전망이다.

나. 주요 무선통신 사업자

PLDT의 자회사인 Smart Communications는 1999년 GSM 방식을 도입한 이래 필리핀 최대의 이동통신사업자의 지위를 유지하고 있다. 동사는 전국적으로 119개 도시

5) 유럽 전기통신 표준화기관(ETSI)가 제정한 디지털 셀룰러 무선통신 시스템의 표준으로 1982년 당시 유럽전기통신표준기관인 CEPT 산하에 설치된 무선통신 기술위원회(Group Special Mobile)의 이름을 따서 GSM 시스템이라고 명명했음.

〈표 6〉 SMS 서비스 내용

구 분	정부기관	금융기관
SMS 서비스	- 기업등록 갱신 수수료 지불 - 출생·혼인 증명발급 요청 - 여권갱신 - 정부 채용공고 확인 - 시험일정 확인	- 잔액확인 - 국내 계좌이체 - 해외 계좌이체 - 선불카드 충전 - 식당, 상점, 영화관, 서점, 약국 등에서의 결제

자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2005. 5.

에 800개가 넘는 기지국을 보유하고 있으며, 기본적인 음성통신 이외에 DMB 서비스 및 화상전화 서비스 등도 제공하고 있다.

Globe Telecom는 1990년대 Globe-Mackay Cable and Radio Corporation (GMCR)과 Clavecilla Radio System (CRS)이 합병하여 설립된 회사로, 현재 Singapore Telecom International이 44%, Ayala Corp.가 35%의 지분을 보유하고 있다.

다. 문자전송서비스(SMS)

필리핀 무선통신의 가장 큰 특징은 SMS가 단순한 문자전송 외에 다양하게 이용되고 있으며, SMS를 통하여 무선통신이 급속히 보급되었다는 점이다. 또한, 무선통신회사는 필리핀 정부기관, 은행, 방송사, 학교 등 여러 기관과 SMS 서비스를 연계하여 아래와 같은 필리핀만의 독창적인 서비스를 제공하고 있다.

필리핀에서는 무선통신회사가 은행 등 금융기관을 거치지 않고 계좌이체 및 결제서비스를 직접 제공하고 있다. Globe Telecom은 자체적으로 G-Cash를 만들어 현금이나 카드 없이도 금융활동을 가능케 하고 있으며, 심지어 G-Cash를 이용해 세금 또는 수업료까지 납부할 수 있도록 편의를 제공하고 있다. SMART도 결제수단으로 SMART Money를 내놓았고, Smart Padala를 통해 국내외 송금서비스도 제공하고 있다.

2002년의 경우 1,500만 명의 필리핀 무선통신 가입자는 하루 평균 1억 3,000만~1억 5,000만 건의 SMS 이용실적을 기록했으며, 가입자당 한달 평균 240건의 문자전송을 이용하여 홍콩의 4건에 비해 월등히 높은 수준을 나타냈다.

3. 인터넷

정보사회와 지식기반 경제로의 이행에서 가

〈표 7〉 인터넷 인프라 및 사용자 현황(2004년)[주)]

인터넷호스트 (만 명당)	인터넷 이용자 (백 명당)	PC 보급대수 (백 명당)
65,390개(7.91개)	440만 명(5.32명)	368만대(4.46명)

주: 2005년 현재 인터넷호스트 96,500개, 인터넷 이용자 782만 명으로 추정.
자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2006. 5.

〈표 8〉 인터넷 접속형태 및 서비스 종류

인터넷 접속 형태	인터넷 서비스 상품
- Public Switched Telephone Network(PSTN) : Dial-up Modem Service - Integrated Service Digital Network(ISDN) - ADSL - Cable Modem - Leased Connections - Frame Relay - Mobile - Satellite	- Content Management - Hosting - Web Design - E-Commerce - Consulting Project Management - VPN - Software Maintenance - Data Disaster Recovery - System Integration - National & International Roaming - E-mail to paper - Domain name registration - Internet Data Centers - IP Voiced Services - IP Faxed Services - Website Advertising & banner advertisement - Studio-based conference - Internet-based multimedia corporate communications - Multi-casting via satellite - IP transit service - News Feeds - Online Games - TV Channel Interactive - Money Channel

자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2006. 5.

장 핵심은 인터넷 보급 및 확산이며, 이를 위해서는 정보통신 인프라 구축이 선행되어야 한다. 1994년 시작된 인터넷서비스는 최근 이용률이 증가되고 있으나, PC 보급 저하와 유선통신망 보급 정체 등 인프라 미비로 여전히 초보단계에 머물고 있다.

필리핀 인터넷시장의 특징은 인터넷카페가 인터넷 보급의 주요 통로역할을 한다는 점이다. 여타 개발도상국과 마찬가지로 대다수의 인터넷 이용자들은 가정 또는 직장이 아닌 인터넷카페 또는 컴퓨터센터 등에서 인터넷을 사용하고 있으며, 1996년 수백 개에 불과하던 인터넷카페는 2004년 말 전국적으로 약 14,000개로 증가하였다. 이 중 PC 15대 이상을 설치하고 있는 중견규모카페가 5,000여 개, 1~2대 등 소규모로 설치한 곳이 9,000여 개로 추산된다.

인터넷 이용자는 2004년 현재 100명당 5.3명[6](440만 명/7,650만 명)으로 추정되고, 이 중 약 70%, 310만여 명이 인터넷카페를 이용하는 것으로 알려져 있다. 한편, 세계적인 IT 시장조사회사인 Gartner의 조사

6) 필리핀은 후불제보다 선불요금제 비중이 더 크기 때문에 인터넷서비스 가입자 수를 근거로 인터넷 사용인구를 추산하기가 곤란함.

에 따르면 2002년 말 현재 인터넷서비스 가입자 수는 135만 명이고, 2006년에는 266만 명까지 증가할 것으로 예상된다.

필리핀의 인구분포구조는 21세 이하 인구가 절반을 차지하는 것으로 알려져 있으며, 아직 지역에 따라 인터넷이 보급되지 않은 지역이 상당하다. 사실상 젊은층이 장년층에 비해 인터넷 활용빈도가 높을 수밖에 없기 때문에 인프라 보급만 원활하다면 필리핀 내 인터넷 사업의 성장가능성과 잠재력은 상당할 것으로 분석된다.

인터넷 인프라와 관련하여 인터넷 호스트는 2002년 10,000명당 1.8개에서 2004년 7.9개로 꾸준히 증가하고 있으나, 다른 아시아 국가들, 예를 들어 싱가포르, 한국에 비해서는 여전히 열악한 실정이다.

4. 하드웨어 산업

필리핀의 하드웨어 산업은 다국적기업이 주도하고 있는 반도체와 전자제품이 큰 비중을 차지하고 있으며, Business World Philippines에 따르면 2005년 반도체와 전자제품 수출액은 전해에 비해 2%~3% 증가하였다. 하드웨어 산업의 70%를 차지하고 있는 반도체부품 생산액은 2005년 1월~10월 중 163억 달러로 전년동기 대비 7.47% 증가하였으나, 같은 기간 중 전자제품 판매액은 전년동기 68억 달러에서 59억 달러로 12.9% 감소하여 대조를 이루고 있다. 이와 같은 전자제품 판매액 감소의 원인은 연 10억 달러 가량의 매출을 달성하던 도시바가 전년도에 PC사업에서 철수했기 때문인 것으로 보인다.

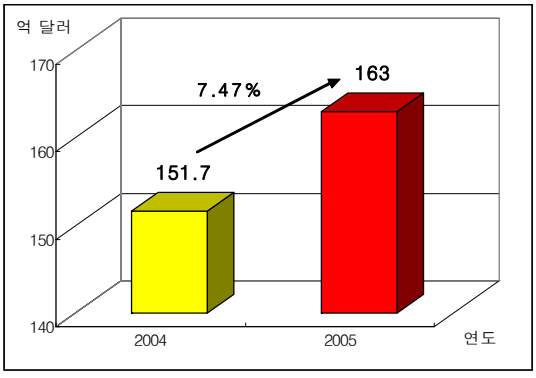
2005년 하드웨어 산업의 수출액은 총 270억 달러에 이른 것으로 추정되며, 2006년에도 10% 이상 성장할 것으로 전망된다. 품목별로는 반도체부품이 10~15%, 개인용 컴퓨터 10%, 이동전화 13%, 디지털카메라 9%, 디지털TV가 52% 가량 성장할 것으로 예상된다.

5. 소프트웨어 산업

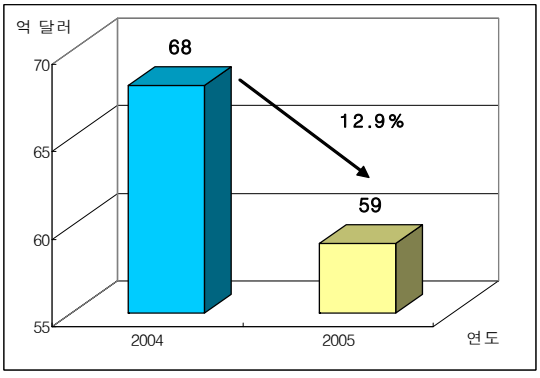
가. 개 황

필리핀의 소프트웨어 산업은 국제경쟁력이 높지 않고 인지도 측면에서도 인도에 비해

〈그림 4〉 반도체부품 생산액(1~10월)



〈그림 5〉 전자제품 판매액(1~10월)



자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2006. 5.

열세이다. 이제 막 초기단계를 벗어나고 있는 소프트웨어 산업은 2004년 매출액이 3.4억 달러, 관련 종사자가 1만여 명 수준에 불과한 것으로 보인다. 2005년 현재 필리핀 투자청에는 50여개 이상의 국제적인 소프트웨어 개발회사가 등록되어 있는데, 주요기업으로는 ADTX Systems, Mitsui & Co., TOEI Animation, Micronet, Canon Information Technologies, Fujitsu Group of Companies, NEC, Toshiba, Philippine EDS Techno-Service, IBM 등이 있다.

필리핀 소프트웨어 산업은 내수보다는 수출에 치중하고 있으며, 필리핀 정부는 소프트웨어 산업의 발전을 위하여 틈새시장을 꾸준히 개척하고 있다. 특히 정부는 엔지니어링 디자인 서비스, 레거시 시스템(Legacy System)[7], 무선응용 서비스 분야 등에서 활로를 개척하고 있다.

나. 소프트웨어 산업 "2010 Flight Plan"

2005년 6월 필리핀 소프트웨어 산업협회는 "2010 Flight Plan"을 선포하고, 필리핀 소프트웨어 산업의 진흥을 위해 2010년까지 5년간의 목표와 우선과제를 제시하였다. 이 계획안은 2010년까지 50개의 국제적인 소프트웨어기업 육성과 10만 개의 일자리 창출을 목표로 하고 있으며, 아래 5개항의 중점추진 과제를 제시하였다.

- 국내 소프트웨어 수요 증대
- 소프트웨어 전문가 양성
- 소프트웨어 수출 진흥
- 지적재산권 문제 개선
- 인프라 확충

그 외에 동 협회는 중소규모 소프트웨어 개발회사 지원을 위한 금융상품 마련과 소프트웨어 산업에 대한 정부투자 촉진, 전문인력풀 확대를 위한 다양한 교육시스템 마련이 시급히 해결되어야 할 과제라 밝혔다.

다. 온라인게임 산업

최근 필리핀에서는 라그나로크, 칸, 탄트라 등 한국에서 제작된 온라인게임[8]이 크게 인기를 끌고 있다. International Data Corp.(IDC)는 초기단계인 2003년 필리핀 온라인게임 시장규모가 300만 달러 수준이었으나, 2004년에는 7,400만 달러로 성장한 데 이어 2007년까지 매년 50% 이상 성장할 것이라고 전망하였다. 또한, Asian Media Development Group, Inc.(AMDG) 및 IDC의 보고서는 2005년 현재 필리핀의 온라인게임 인구는 아시아에서 상위권인 260만 명에 이르고 있고, 2008년에는 630만 명까지 증가할 것으로 전망하였다.

이러한 게임산업의 발전은 고용창출과 사업기회 제공 측면에서 경제적 효과가 큰 것으로 분석된다. 이와 관련해서 교육기관에서는 게임관련 교과과정을 도입하고 있고, 게임산업

7) 새로운 컴퓨터 기술이 설치되거나 적용 가능함에도 불구하고 회사 내에 이미 설치되어 유지되는 기존 컴퓨터 시스템을 의미

8) 온라인 게임 중 특히 MMORPG(massively multiplayer online role-playing game) 장르가 인기를 끌고 있는데, 이는 다수의 게이머가 동시에 서버에 접속하여 온라인상의 가상공간에서 가상의 캐릭터를 선택해 능력을 키우고 전략을 세워 모험을 즐기는 온라인게임 장르를 말함.

에 대한 세미나와 워크숍도 활발히 개최되고 있다. 또한, 소프트웨어 산업 발전은 하드웨어 보급에도 영향을 미치게 된다. 온라인게임 사업자는 향후 발전가능성과 시장선점을 염두에 두고 컴퓨터서버 구축, 방화벽 설치 등에 투자하고 있으며, 이는 향후 디지털 인프라 구축에도 도움이 될 것으로 전망된다.

그러나 지적재산권에 대한 정책당국의 관심에도 불구하고 필리핀에서는 여전히 소프트웨어 불법복제가 성행하고 있어 게임산업 발전에 저해요인으로 작용하고 있다. 게임 소프트웨어의 불법복제가 근원적으로 차단되지 않을 경우 영세한 필리핀 소프트웨어 사업자는 게임개발을 위한 투자를 포기할 수밖에 없어 외국의 대형 소프트웨어사의 하청기업 수준을 벗어날 수 없고, 경제 파급효과와 일자리 창출효과도 기대할 수 없다. 이에 필리핀 정부는 불법복제 추방을 위하여 "Right Click in the Philippines" 등의 캠페인을 추진하고 있다.

6. 아웃소싱 서비스

가. 개 황

맥킨지 보고서는 2010년까지 아웃소싱 분야에 대한 전 세계 수요가 최대 1,800억 달러에 이를 것으로 전망하고 있으며, 이에 발맞춰 필리핀의 아웃소싱 분야도 빠르게 성장하고 있다. 다른 아시아 국가와 차별화되는 영어구사 능력과 높은 생산성을 바탕으로 필리핀은 최근 미국과 유럽기업으로부터 인도와 함께 가장 선호되는 아웃소싱 대상국으로 부상하고 있다. 현재 필리핀에서 주로 제공되는 아웃소싱 서비스는 콜센터, 애니메이션, 인적자원관리, 의료기록 입력, 소비자불만 접수, 회계 등을 들 수 있다.

한편, 정보통신기술위원회(Commission on Information and Communications Technology: CICT)가 마련한 '필리핀 정보통신 로드맵 2002-2010'에 따르면 현재 13만 명 수준인 아웃소싱 인력이 2010년에는 80만 명까지 늘어날 전망이며, 특히 콜센터분야에서 가장 많은 일자리와 이익이 창출될 것으로 기대된다.

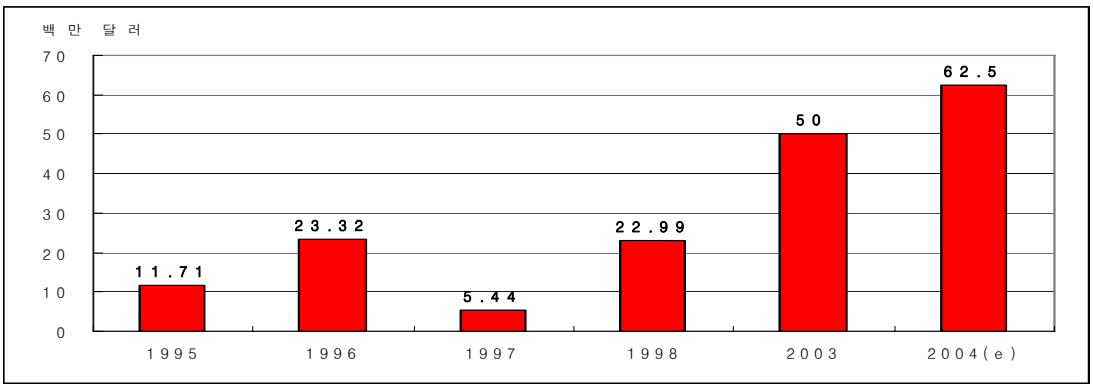
나. 콜센터 서비스

필리핀은 현재 인도와 전 세계 콜센터시장을 선점하기 위하여 치열한 경쟁을 벌이고 있다. 현재 필리핀에는 비등록회사를 포함하여 130여개의 기업이 6만여 개의 좌석[9]을 보유하고 사업을 영위하고 있으며, 주요 기업으로는 Etelecare International Inc., Infnyxx, People Support, C3 Customer Contact Center Inc., Sykes Asia Inc., Contact World, SVI connect, Cquadrant and Immequire Phils. Inc. 등이 있다. 현재 콜센터 산업 종사자는 3만에서 6만 명에 이르는 것으로 추산되고, 조만간 종사자 수가 4배까지 확대될 것으로 전망된다.

필리핀이 콜센터사업 유치에 유리한 점은 다음과 같다. 첫째, 미국 등 선진국들은 비용절감을 위해 자국의 콜센터를 해외 아웃소싱으로 급속히 전환하고 있다. 둘째, 필리핀은 콜센터 직원의 전문 양성기관이 국내에서 운

9) 콜센터 운영 및 규모는 '좌석(seat)'으로 표시되며, 한 좌석은 2~3교대로 24시간 운영됨.

〈그림 6〉 연도별 애니메이션 산업의 수출 현황



자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2005. 5.

영될 정도로 콜센터산업에 대한 국가적 관심이 높으며, 국민들의 유창한 영어구사 능력도 장점으로 꼽힌다. 셋째, 현재 도심지역 유선통신망의 실제 이용률이 50%에 불과한 점도 유리한 점이다. 즉, 잉여 유선통신망을 저렴한 가격으로 활용할 수 있고, 이 통신망은 미국, 유럽, 일본 등과 광통신으로 직접 연결되어 있어 위성통신 접속에 비해 통화품질 및 비용 측면에서 유리하기 때문이다.

다. 애니메이션 산업

세계 애니메이션 산업은 매년 20% 이상 꾸준히 성장하고 있는 것으로 관측되고 있다. 필리핀은 오래 전부터 세계적으로 성공한 다수의 애니메이션 제작에 참여하였고, 애니메이션 산업이 필리핀 경제에서 차지하는 역할 또한 크다고 할 수 있다. 애니메이션 수출액은 1997년 외환위기를 제외하고 매년 꾸준히 증가하고 있으며, 향후 성장잠재력도 큰 것으로 분석된다. 2005년 현재 필리핀 투자청에 등록된 애니메이션 제작기업은 22개에 달하고 있으며, 그 중 주요 기업으로는 Philippine Animation Studio Inc.(PASI), Holy Cow! Animation, Navel Management Systems Inc., Take One Animation Studio, Top Peg Animation and Creative Studio, Toon City Animation Inc., Top Draw Animation Inc. 등이 있다.

한편, 애니메이션 산업의 발전가능성에도 불구하고 현재 필리핀 애니메이션 제작업체들은 여전히 독자적인 영화제작 능력은 갖추지 못하고 있으며, 미국의 Disney, Warner Brothers, Dream Works사 등의 하청기업에 머무르고 있다. 제작 주체로 한 단계 도약하기 위해서는 기획, 제작, 홍보 등에 소요되는 막대한 초기투자자금을 조달할 수 있어야 하고, 날로 발전하는 디지털기술을 전파할 수 있는 체계적인 인력육성기관 설립이 시급한 실정이다.

〈표 9〉 필리핀 정보통신정책 연혁

시기	연 혁	개 요
1967	The Philippine Computer Society(PCS) 설립	IT전문가들로 구성된 단체로 현재 700명 수준의 회원 확보
1971	The National Computer Center(NCC) 설립	대통령 직속 기관으로 정보통신 정책제안, 시스템 개발 등 IT의 이용 촉진에 기여
1989	The IT Coordinating Council(ITCC) 설립	
1994. 7	The IT Plan 2000(NITP) 수립	
1994. 7	The National IT Council(NITC) 설립	ITCC의 지위 승계. 1998, 1999년 두차례 NITC의 기능과 지위에 대한 재검토
1998. 2	IT Action Agenda for the 21st Century(IT21) 수립	NITP2000을 보완하여 필리핀을 아시아의 중심지식사회로 발전시키기 위한 목표 수립
1998	지적재산권 법안 가결	컴퓨터 소프트웨어와 지적재산권 보호 향상
2000. 6	E-Commerce 법안 시행	전자문서에 종이문서와 같은 효력 부여. 컴퓨터 범죄와 불법복제, 바이러스 유포 등에 대한 처벌 항목 삽입
2000. 7	Government Information Systems Plan(GISP) 승인	향후 5년간 212억 페소 예산으로 e- Government 구성을 위한 비전 제시
2000. 7	Information Technology & Electronic commerce Council (ITECC) 설립	NITC와 ECPC와 합병으로 설립되었으며 IT21과 GISP 수행 IT 정책을 기획 및 입안하고, 정보통신 전략 수립 2001년 5월 대통령 직속기관으로 재편
2003. 2	ITECC Roadmap 2003 수립	ITECC와 AGILE(미국기업)가 USAID의 지원을 받아 수립 IT 관련 21개의 중점추진 프로젝트를 12-18개월 동안 수행할 청사진 제공
2004. 1	Commission on Information and Communications Technology (CICT) 설립	대통령 관할 직속기관. 이 위원회의 정보통신기술부 승격에 관한 연구 진행 중

자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2005. 5.

Ⅳ. 정보통신산업 정책

1. 개 요

필리핀은 1969년 아시아 국가로서는 최초로 컴퓨터자동화 계획을 수립하였고, 1971년 국가컴퓨터센터(NCC)를 설립하여 정보화 프로젝트를 추진한 바 있다. 그러나 이후 1980년대까지 정치환경이 불안하고 정권이 바뀔 때마다 정책이 변경되는 등 수립된 정책이 일관적으로 추진되지 못하는 문제가 발생하면서, 필리핀은 아시아의 정보통신 후진국으로 전락하였다.

1990년대에 필리핀은 정부주도의 정보통신 개발정책을 과감히 포기하고, 정부는 시장실패가 발생하는 분야에 대한 보완적 역할만을 담당하고 있다. 반면, 규제완화, 경쟁 확대, 시장자유화가 정보화정책의 근간이 됨에 따라 민간분야가 사실상 개발을 선도하고 있다.

1995년 제정된 공공전기통신법(Public Telecommunication Act)은 필리핀 통신분야의 발전과 관리에 관한 기본법으로 그 주요내용은 아래와 같다.

- IT 인프라는 현재 정보통신 서비스가 제공되지 않는 지역, 서비스 제공이 저조한 지역, 설치 후 많은 국민들이 혜택을 받을 수 있는 지역에 우선적으로 공급한다.
- 사업자가 자유롭게 사업정책을 결정할 수 있는 건전한 경쟁여건을 조성한다.
- 공공 유선통신망은 상호접속이 가능하도록 설치되어야 한다. 상호접속과 관련된 계약체결이 필요한 경우 당사자간의 협의에 따르고, 협의가 실패할 경우 국가통신위원회(NTC)가 중재절차를 진행한다.
- 국제전화서비스 및 무선통신서비스를 제공하고자 하는 신규 사업자는 낙후지역에 통신인프라를 설치할 의무를 부과한다.
- 민간부문이 정보통신시장 성장의 주체세력이다.
- 국가 소유의 통신시설 민영화는 공공입찰을 통해 실시한다.
- 정부소유 전기통신기업 주식의 30% 이상을 증권거래소를 통해 일반에게 공개한다.

최근 대통령을 의장으로 한 정보기술전자통상평의회(Information Technology & Electronic Commerce Council: ITECC)는 2003년 2월 e-Philippine을 촉진하기 위하여 'ITECC 로드맵 2003'을 수립하였다. 이 로드맵은 IT 진흥과 관련한 모든 분야를 망라하고 있으며, 중점추진 정책은 전자정부 구축, IT 인력육성, IT 사업지원, 법규시스템 정비, IT인프라 확산 및 정보통신기술부 설립 등이다. 로드맵 완성을 통하여 정보통신 접근성을 향상시키고 양질의 교육서비스와 효율적인 정부 서비스를 제공함으로써 지역간 정보격차를 줄여 삶의 질이 향상될 수 있을 것으로 기대된다.

이 외에도 필리핀 정부는 정보통신산업 개방을 위하여 다음과 같은 다양한 종합계획안을 마련, 시행한 바 있다.

① NITP 2000(National Information Technology Plan 2000): 1993년 제정된 계획으로 공공부문 정보통신 발전과 정보통신산업 발전과 관련된 포괄적 계획을 담고 있다.

② IT21(National Information Technology Plan for the 21st Century): 1998년 마련된 계획으로 향후 10년간

〈표 10〉 IT21계획의 3단계 발전계획

시 기	발전 전략
~ 2000	기업, 정부, 교육기관 및 가정에서 인터넷 접근이 가능토록 인프라 확충
~ 2005	일상생활에서의 정보통신 이용 확대 및 국제적으로 경쟁력 있는 정보통신상품 수출
~ 2010	정보통신교육, 정보, 지식 응용 부문에서 아시아 태평양 지역 선두권 도약 및 지식기반사회 구축

자료: KADO, Philippine ICT Development Report, 2005. 5.

의 국가 정보통신전략과 국가개발에 정보통신을 적극적으로 이용하고자 하는 정부의 의지를 담고 있다. 정보통신 이용을 활성화하고, 지식기반사회의 토대를 마련함으로써 필리핀의 국제 경쟁력을 향상시키기 위하여 3단계 발전전략을 수립하였다.

③ MTPDP(Medium-Term Philippine Development Plan 2004~2010): 2001년 도입 시행되고 있는 동 계획의 주요내용은 디지털 인프라시설 구축이다. Community e-Centers(CeC) 보급을 확산하고, 광대역통신 등을 활용하여 낙후지역에 저렴한 가격으로 통신서비스를 제공함으로써 지역간 정보격차를 감소시키고 정보통신인력을 양성하고자 한다.

2. 정보통신 관련 주요 기관

가. 정보통신기술위원회 (Commission on Information and Communications Technology: CICT)

2004년 1월 대통령령에 따라 설립된 CICT는 정보통신산업 개발과 규제를 총괄하고 관련 정책의 기획과 입안, 조정을 담당하고 있다. ITECC는 정보통신기술부(Department of Information and Communications Technology: DICT) 설립을 권고한 바 있으나, 잠정적 이행기관으로 CICT가 설립되었다. 당초 정보통신산업 정책에 대한 자문역할 담당을 위해 설립되었으나, 향후 부처간 정책조율이나 각종 정책을 기획, 실행하는데 적극적 역할을 담당할 것으로 기대된다.

나. 국가컴퓨터센터(National Computer Center: NCC)

1971년 설립된 과학기술부 산하의 NCC는 국가개발사업 또는 IT 합리화사업 추진 시 IT 운용방향을 결정하고 조정하는 역할을 담당하고 있다. 이 기관은 주로 중앙정부와 지방정부, 중소기업 및 민간부문에 대한 전문적인 IT 컨설팅도 담당하고 있으며, 정부정보시스템사업(GISP)과 E-commerce 정책을 주도하고, IT21 사업에도 중요한 역할을 담당하고 있다.

다. 국가통신위원회(National Telecommunications Commission: NTC)

1979년 7월 설립된 NTC는 정보통신과 관련된 규제와 준사법적 기능을 담당하고 있다. 행정기관 편제상 교통통신부 산하에 있으나, 동 기관의 준사법적 결정이 상위기관과는 독립적으로 이루어지며, 그 결정에 대해 이의가 있는 경우 대법원에 항고토록 하고 있다.

3. 정보통신 관련 세부정책

가. 전자정부(e-Government)

ITECC는 전자정부 수립을 위하여 정부정보시스템계획(Government Information System Plan: GISP)과 전자정부기술지원프로그램(Technology Support Program for e-Government)을 마련하였다. 필리핀

〈표 11〉 UN의 아시아지역 전자정부 조사 결과

국 가	2004년 점수	순 위		
		2003	2004	변동
한 국	0.8575	13	5	8
싱 가 포 르	0.8340	12	8	4
일 본	0.7260	18	18	0
말 레 이 시 아	0.5409	43	42	1
필 리 핀	0.5260	33	47	-14
태 국	0.5096	56	50	6
부 르 나 이	0.4632	55	63	-8
중 국	0.4356	74	67	7
몽 고	0.4152	103	75	28
인 도 네 시 아	0.3909	70	85	-15
베 트 남	0.3378	97	112	-15
미 얀 마	0.3031	126	123	3
캄 보 디 아	0.2859	134	129	5
라 오 스	0.2329	149	144	5

자료: UN Global E-Government Readiness Report 2003, 2004(http://www.unpan.org)

온라인정부 수준은 정부 내 인트라넷 활용뿐만 아니라 국가서비스 제공 측면에서도 높은 평가를 받고 있으며, 특히 전자서비스는 모든 부문에 걸쳐 간단하고 효율적으로 통합정보의 이용이 가능하다. 현재 전자정부를 통해 국민에게 제공되는 서비스는 다음과 같다.

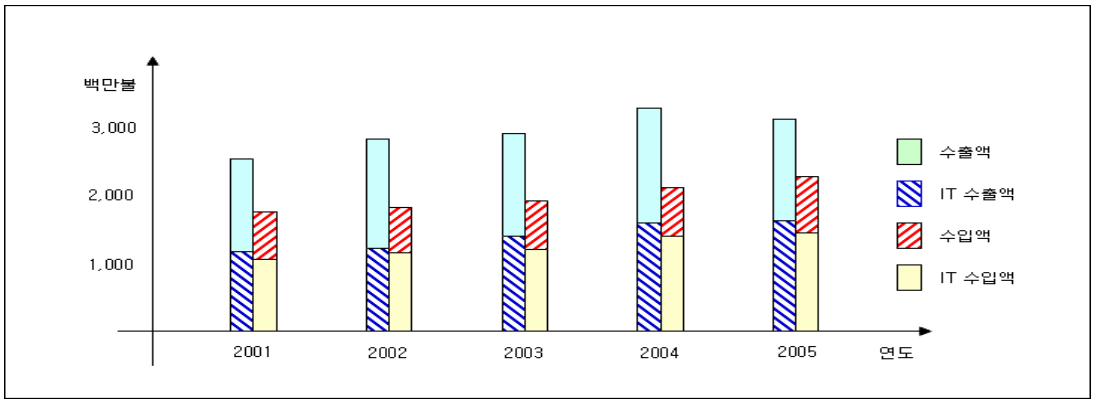
① 국세청 : 납세자 ID 부여, 온라인 세금 납부 등의 서비스 제공 등
② 증권거래소 : 온라인 기업 등록, 온라인 정보공시 등
③ 통상산업부 : 온라인 기업 등록 등
④ 통계청 : 출생증명서, 혼인증명서, 사망증명서 발급 등

UN이 조사한 전자정부 순위 조사에 따르면 필리핀은 2004년 178개 국가 중 47위를 차지하였으며, 2003년보다 순위가 소폭 하락하였으나 여타 ASEAN 국가에 비해 여전히 전자정부 수준이 높은 것을 확인할 수 있다. 한편, NCC는 2002년 지방정부정보화사업(Electronic Government in Local Government Unit: E-LGU) 시행을 통하여 지방정부의 정보화에도 노력을 기울이고 있다. 각 지방정부에 홈페이지 개설을 지원하고, 지방정부 네트워크를 구축함으로써 지방정부간 정보공유를 강화하고 있다.

나. 정보통신 인력개발 정책

정보통신인력 육성정책의 주요내용은 다음과 같다. 첫째, 교육의 근대화와 선진화를 위하여 전통적인 교과보다 과학, 수학, 영어의 비중을 높이고, 컴퓨터를 활용한 e-learning 프로그램을 적극 도입하고 있다. 또한, 인터넷을 통해 다양한 지식을 습득할 수 있는 기

〈그림 7〉 우리나라의 대 필리핀 교역 및 정보통신 분야 교역 현황



반을 마련하는 한편, 산업참여 프로그램(OJT)도 활성화하고 있다. 둘째, 정보통신산업 경쟁력 향상을 위하여 국제적으로 인정되는 인증프로그램 도입을 추진하고 있다. 특히, 콜센터, 애니메이션, 의료기록 입력 및 엔지니어링 디자인, 서비스 분야의 인증프로그램 도입에 역점을 두고 있다. 마지막으로 국공립 및 사립대학은 전문화된 정보통신 관련 학위를 수여하고 있으며, 각종 정보통신 교육과정 마련을 위해 노력하고 있다.

필리핀 정보통신교육은 CICT의 조정에 따라 초중등교육은 교육문화체육부(Department of Education, Culture and Sports: DECS)가, 고등교육은 고등교육위원회(Commission on Higher Education: CHED)가, 직업교육은 기술교육기준개선국(Technological Educational Standard Development Authority: TESDA)이 각각 담당하고 있다.

'ITECC 로드맵 2003'의 주요정책 사업에 포함되어 있는 정보통신 인력육성과 관련한 주요 내용은 아래와 같다.

- 전자교육 진흥센터 설립: 정보통신 교과과정 개선, 기술 표준화, 교육 가이드라인 마련 등을 주도할 조직 설립
- 정보통신기술 표준 및 인가시스템 마련 : 고등교육을 담당하고 있는 CHED와 직업교육을 담당하고 있는 TESDA간의 교과과정 및 교습법 불일치로 업계에서 요구하는 수준의 인력을 양성하지 못하는 문제 해결
- 정기적인 정보통신기술 통계조사 실시 : 정보기술과 인력에 대하여 다수의 통계조사가 실시되고 있으나, 조사간 통계적 불일치가 상존하고 있어 국가적 차원에서 정밀한 IT 기술과 인력에 대한 통계조사 실시

Ⅴ. 우리기업의 진출 방안

1. 우리기업의 진출현황

2005년 기준 우리나라와 필리핀간의 정보통

신 교역규모는 30억 달러를 기록하여 2005년 양국간 교역규모 55억 달러 중 약 55%를 차지할 정도로 비중이 크다. 교역수지를 보면 우리나라가 1억 달러 가량 수출초과 현상을 보이고 있으며, 그 규모는 조금씩 확대되고 있다. 우리나라의 주요 정보통신 수출품은 각종 디지털제품, 인쇄회로 및 유무선 송수신기이고, 주요 수입품은 컴퓨터 부품이다.

한편, 우리기업의 필리핀 직접투자는 2006년 6월 기준 1,007건, 12.4억 달러에 이르고 있으나, 이 중 정보통신업 관련 직접투자는 4건, 250만 달러에 불과하다.

2. 우리기업의 진출 방안

최근 필리핀은 국제적인 경쟁력을 갖춘 정보통신산업 육성을 위해 박차를 가하고 있으며, 지식기반사회로의 전환을 위해 많은 투자가 진행되고 있어 우리기업이 필리핀에 진출하여 시장점유율을 확대하고 시장을 선점할 필요성은 그 어느 때 보다 크다고 할 수 있다. 다만, 진출 이전에 필리핀 정보통신산업에 대한 정확한 이해와 장단점 분석이 선행되어야 할 것으로 판단된다.

가. 필리핀 시장의 장점

필리핀 시장의 장점은 첫째로 필리핀 정부가 정보통신 산업을 육성 발전시키려는 강한 의지를 가지고 각종 투자유인책을 제시하고 있다는 점이다. 필리핀 투자청(Board of investments: BOI)은 등록기업에 대해 3년에서 최장 6년까지 소득세를 면제해 주고 있으며, 수입부품에 대하여 관세 면제 및 각종 세액공제 제도를 마련해서 기업의 편의를 도모하고 있다. 또한, 100% 해외지분을 인정하는 개방경제체제를 유지하고 있고, 정부소유의 통신사 및 전력회사를 민영화하는 등 규제완화를 지속적으로 추진하는 점 또한 외국인 투자자에게는 큰 유인책이 되고 있다.

둘째, 영어구사 인구가 풍부하고 노동력의 질에 비해 여전히 저렴한 인건비 또한 필리핀의 장점이라 할 수 있다. 여기에다 서구문화를 포함한 외국인에 대한 친근함 및 근면한 국민성 등도 장점으로 꼽히고 있다.

셋째, 필리핀의 지정학적 위치 또한 외국인 직접투자에 유리하다 할 수 있다. 필리핀은 아시아의 중심에 위치하고 있어, 필리핀에서 4시간 이내 비행으로 대부분의 주요 아시아 도시에 도착할 수 있다. 또한, 업무시간 측면에서 유럽, 미국시장과 아시아 시장의 중첩되는 지역에 위치함으로써 유럽 및 미국의 많은 기업들이 아시아 지역 진출 시 필리핀을 핵심 거점으로 삼으려하고 있다.

나. 유망 진출분야 및 유의점

우리기업의 유망진출 분야는 다음과 같다. 우선, 무선통신시장에서 필리핀이 3세대 이동통신(3G) 기술을 도입함에 따라 한국의 3세대 무선통신기술 이전이 매력적이다. 현재 필리핀은 3G 도입 초기인 만큼 한국의 통신사업자는 현지 무선통신기업과 협력관계를 형성하여 기술이전을 통한 진출이 가능할 것으로 기대된다.

둘째, 우리나라가 세계적으로 경쟁력을 보유하고 있는 온라인 게임과 모바일 게임도 유망할 것으로 분석된다. 이미 필리핀뿐만 아니

라 중국, 일본시장 진출을 통하여 고부가가치를 창출하고 있는 우리나라 게임산업은 인터넷이 급속히 보급되고 있는 필리핀 시장에서도 점유율을 확대할 수 있을 것으로 기대된다. 특히 필리핀 인구의 절반가량이 21세 미만인 점과 인터넷 이용자의 대부분이 인터넷 카페를 사용하는 경향을 감안할 때 우리기업의 진출가능성이 높을 것으로 판단된다. 서구문화에 익숙한 필리핀시장에서의 성공은 미국 등 서구시장 진출의 교두보 역할을 할 수 있을 것으로도 기대된다.

마지막으로, 소프트웨어 개발과 콜센터사업 진출도 예상할 수 있다. 필리핀 정부는 최근 소프트웨어 산업인력 양성을 위하여 전문교육기관을 설립하고 다양한 교육프로그램을 마련하고 있어, 이를 활용한다면 진출기업은 저렴한 인건비로 양질의 노동력을 활용할 수 있을 것이다. 또한, 글로벌 기업으로 발돋움하고 있는 우리 기업이 전 세계를 대상으로 한 콜센터를 설립할 경우 저렴한 인건비와 유휴 통신망을 이용할 수 있는 필리핀이 최적의 투자처가 될 수 있다. 필리핀은 지리적으로도 우리나라와 4시간 비행거리에 위치해 있어 인도보다 유리한 입지를 제공할 것으로 판단된다.

다만, 필리핀 진출 시 다음사항을 유의해야 한다.

첫째, 필리핀 정치환경이 여전히 불안한 점을 고려하여야 한다. 2005년 말까지 아로요 대통령은 2번의 쿠데타 시도와 1번의 탄핵시도를 넘기면서 불안하게 정권을 유지하고 있다. 따라서 향후 정치환경이 급변할 가능성은 상존하고 있고, 정치 불안은 정책의 통일성과 영속성과도 관련이 있는 만큼 정치 및 정책환경을 면밀히 살펴야 할 것이다. 또한, 이슬람 분리주의 세력들과 정부군간의 무력충돌이 산발적으로 발생하는 점도 외국인투자 유치에 걸림돌로 작용하고 있다.

둘째, 중국 및 여타 동남아 국가와 마찬가지로 필리핀에서도 소프트웨어 불법복제가 성행하고 있는 만큼 이에 대한 대비가 필요하다. 다수의 국가기관과 관련 협회가 불법복제 추방을 위한 다각도의 노력을 펼치고 있지만 여전히 성과는 미미한 실정이다.

마지막으로 최근 조사결과에 따르면, 필리핀 인적자원의 가장 큰 장점 중의 하나인 영어구사 능력, 즉 회화능력 및 작문능력이 저하되고 있다. 필리핀정보기술협회(Information Technology Association of the Philippines: ITAP)의 보고서에 따르면 노동력의 질을 나타내는 채용합격률이 2년 전 10%에서 2%로 떨어졌으며, 이는 산학수요공급의 괴리뿐 아니라 응시생의 영어능력도 영향을 미친 것으로 분석된다. 필리핀 국민의 영어실력 향상이 뒷받침되지 않을 경우 콜센터 및 소프트웨어 개발에 대한 해외투자수요는 향후 감소할 수 있을 것이다.

〈참 고 문 헌〉

1. 한국수출입은행, 필리핀 국가현황과 진출방안, 2005. 11
2. _____, 수은해외경제, 2006. 4
3. KADO, Philippine ICT Development Report, 2006. 5
4. _____, Philippine ICT Development Report, 2005. 5
5. _____, 2006 국가별 IT현황 리포트, 2005. 12
6. www.ched.gov.ph
7. www.eiu.com
8. www.itecc.gov.ph
9. www.koreaexim.go.kr(한국수출입은행 해외투자통계시스템)
10. www.kita.net
11. www.kotra.or.kr
12. www.neda.gov.ph
13. www.ntc.gov.ph
14. www.viewswire.com
15. www.worldbank.org