

Premium Report 제70호
(2020. 05. 30)

포스트 코로나 시대, 정보통신공사업계의 역할

 **KICI** 한국정보통신산업연구원

작 성 자 : 황혜인 연구원

내용 문의 : T - (031) 231-3413 / E - hyein@kici.re.kr




□ **코로나19로 인해 사회 각 분야에 새로운 인식과 흐름이 생성되고, 사람들의 삶의 방식이 변화되는 가운데 경제·사회 패러다임 전환을 가져올 것으로 예상**

- 코로나19가 전국으로 확산되면서 정부가 사회적 거리두기 조치, 재택근무 권장, 온라인수업 등의 실시를 취하고 있어 사람들의 생활방식에도 다양한 변화가 발생
- 가정에서는 외부활동을 줄이자 언택트(Untact) 소비의 증대로 이어졌고, 기업에서는 재택근무 등의 확산, 학교에서는 온라인 교육이 적극적으로 도입됨으로써 새로운 시대의 전환기를 맞음
- 전통적인 제조업과 대면 서비스업 등은 점차 쇠퇴하고, 디지털 기반의 언택트(Untact) 산업이 급부상하면서 디지털 경제가 호황을 누릴 것으로 예상




□ **이에 본고에서는 코로나 19로 인해 국민생활 속 큰 변화가 예상되는 세가지 유망분야를 제시하고, 정보통신공사업의 역할과 함께 수반되어야 할 정부·연구계의 역할을 살펴보고자 함**

□ (언택트산업 활성화) '물리적 거리두기'는 '비대면(Untact, 언택트)'이라는 새로운 문화를 형성, 언택트 서비스 수요는 계속될 것으로 예상

- (미디어) 외부활동을 집에서 간접체험할 수 있는 AR·VR 콘텐츠를 통한 서비스 이용의 증가, 넷플릭스, 유튜브 등을 통한 OTT 사용자의 사용시간이 급상승하는 등 미디어 소비 습관에도 변화

<통신사업자별 AR·VR 콘텐츠를 통한 서비스 제공현황>	
	경복궁 등 한국 대표 문화와 K팝 등을 소재로 한 다양한 8K VR 콘텐츠를 제작, 연말까지 약 100여 편의 초고화질 VR 콘텐츠를 제공할 계획
	초실감 미디어 통합 플랫폼 '점프 AR(Jump AR)' 앱에서 AR동물원, 롤 챔피언스 경기 VR현장생중계, 경기하이라이트 VR리플레이 서비스 제공
	'U+ VR'을 통해 아이돌영화공연웍스 등 총 1500여 콘텐츠 제작, 아동 도서 베스트셀러인 'Why?' 시리즈를 입체(3D) VR 콘텐츠로 제공

자료: 언론보도 취합

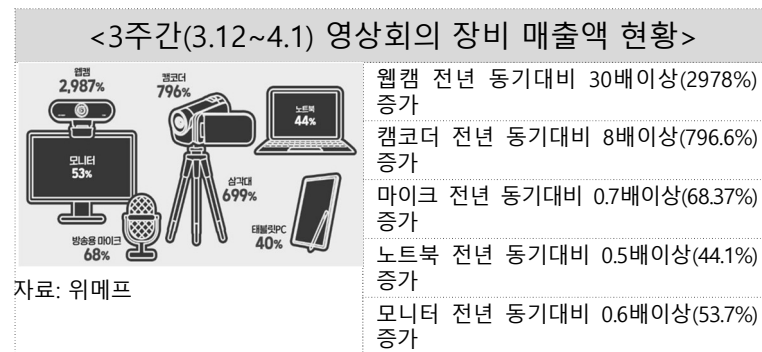
<'20, 3월 국내 사용시간 급증 APP 조사결과>	
	넷플릭스 사용자 전월 대비 사용시간 34% 증가
	유튜브 사용자 전월 대비 사용시간 16% 증가
	틱톡 사용자 전월 대비 사용시간 27% 증가

자료: 와이즈앱

- (온라인유통) 외출과 외식을 자제하면서 온라인 쇼핑 거래액이 급증하면서 쇼핑의 중심이 오프라인에서 온라인으로 이동하는 추세
 - 통계청에 따르면 '20년도 3월 온라인쇼핑 거래액은 12조 5,825억원으로 전년동월대비 11.8% 증가

□ (재택근무 확대) 재택근무가 새로운 업무문화의 일종으로 정착하고 있으며, 비대면 업무를 위한 영상회의 증가 및 원격지원 솔루션 도입이 증가할 것으로 예상

- (영상회의) 대면회의를 영상회의로 대체하는 업무방식이 확산되고, 이에 따른 영상회의 장비매출 증가추세
 - 외부 인터넷망 PC영상회의 이용자수 3만명이상 증가(1월→3월), 영상회의 장비 중 웹캠 매출액 전년 동기대비 30배(2,978%) 이상 증가



- (원격지원 솔루션) 비대면 업무를 위한 원격지원 솔루션 사용 및 활용의 필요성 증가
 - AI 기술, 실시간 감지기능 등이 탑재된 영상회의 솔루션이 등장하면서 재택근무 업무환경 개선

- (온라인교육 확대) 초·중·고교 개학연기로 공교육 부문에서는 교육공백을 최소화하기 위해 원격수업을 실시하고, 에듀테크 등의 새로운 교육방식의 채택이 가능해 질 것으로 예상
- (원격수업) 학교와 학생여건에 따라 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용중심 수업, 과제 수행중심 수업 등 크게 세가지로 나누어 온라인 개학에 따른 원격수업 운영
 - (교육방식) AR/VR, AI 기술 등이 교육분야에 적용되어 체험 기반의 실감형 교육 및 학생 맞춤형 교육, 교사 지원 행정관리의 자동화·지능화 등이 가능해질 것
- 시장조사기관 Holon에 따르면 교육분야의 AR/VR 및 AI기술 모두 '18년 대비 '25년 7배 이상의 성장을 예상



자료: Holon



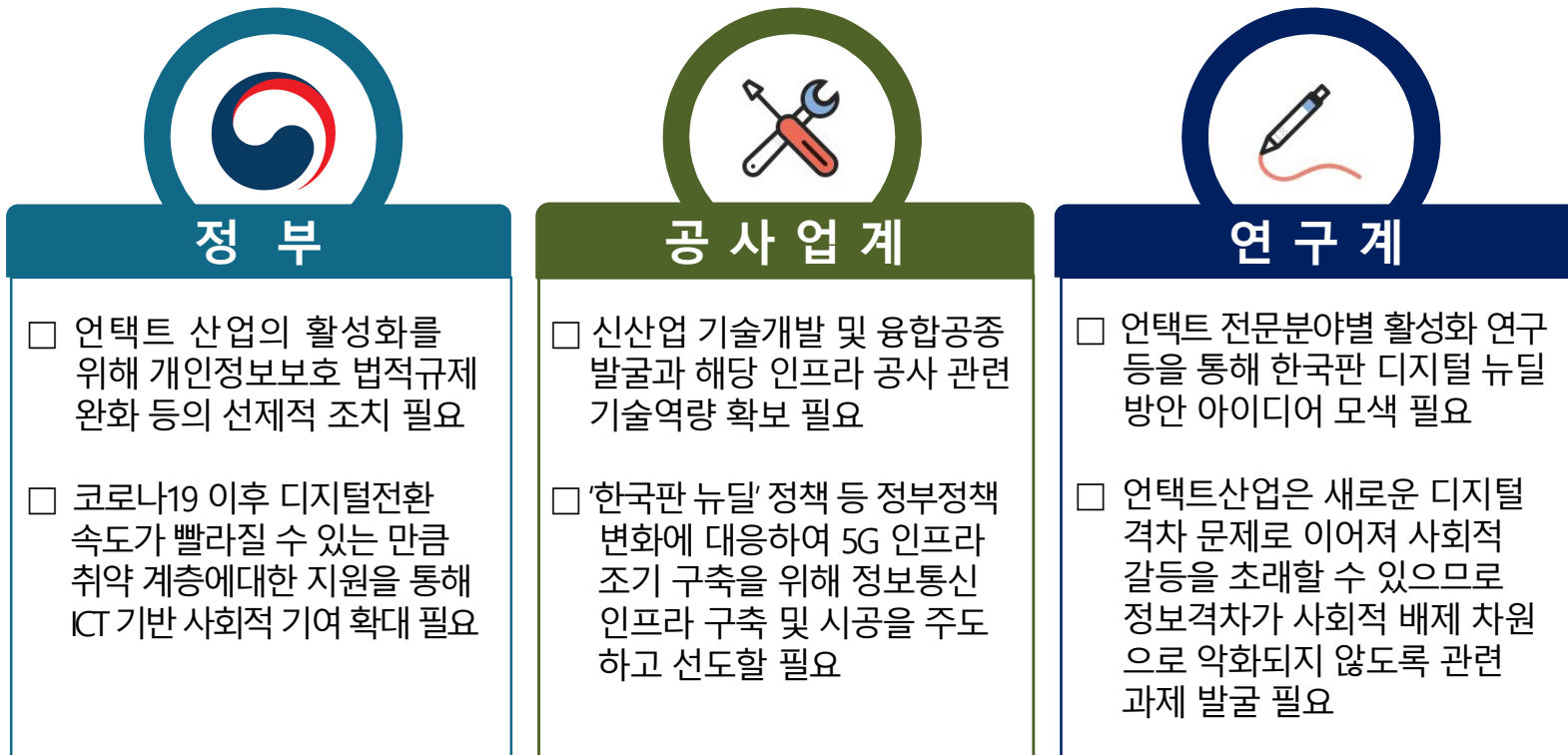
자료: Holon

□ **코로나19로 인해 디지털화 된 생활양식은 코로나 이후에도 유지되고 확산될 가능성이 높으므로 정보통신공사업이 산업별로 핵심적 기반 역할을 수행해야할 필요가 있음**

- 언택트산업, 재택근무, 온라인교육 등의 사용시간 증가로 인해 데이터 트래픽도 지속적으로 증가될 것으로 예상되는 만큼 네트워크용량과 안정적인 속도를 보장하기 위한 유·무선 인프라 구축 및 점검 필수
- (언택트산업 활성화) 비대면활성화에 따른 통신사의 온라인미디어 서비스활성화를 위해 고도화된 유선 인프라를 구축하고 AR·VR 미디어 솔루션 제공기반 마련
- (재택근무 확대) 다수 기업 및 기관의 재택근무 활성화에 따른 재택근무 솔루션 활성화 준비를 위해 유·무선인프라를 구축하고 관련 표준품셈, 설계·시공기준 등의 기술 및 제도보완이 필요
- (온라인교육 확대) 초·중·고등학교 및 학원 등의 온라인교육강화에 따라 온라인 교육솔루션에 대한 준비를 위해 대용량 및 초고속 유·무선인프라를 구축하고 웹기술·원격교육솔루션 등의 제공기반 마련

- 5G 네트워크 등 정보통신기술(ICT)과 이를 활용한 언택트 산업 등이 더욱 활기를 띠 것으로 예상되는 가운데 산업뿐만 아니라 기술·시장·정책 측면의 종합적인 대응도 필요
- (기술) 기존 건설 관련 시공과 더불어 정보통신공사가 언택트 산업분야에서 많이 발주될 것으로 예상되므로 신산업 기술개발 및 융합공종 발굴과 해당 인프라 공사 관련 기술역량 확보 필요
 - (시장) 코로나19 이후 우리나라의 높은 ICT네트워크 인프라 기술 및 노하우에 대한 수요가 높아질 것을 대비하여 정보통신공사업의 해외진출 활성화방안 마련 필요
 - (정책) 코로나19 위기극복의 대안으로 제시한 '한국판 뉴딜' 정책 등 정부정책 변화에 대응하여 공사업계는 5G 인프라 조기 구축을 위해 정보통신(ICT) 인프라 구축 및 시공을 주도하고 선도할 필요

- 정보통신공사업계는 5G 유·무선 인프라 구축 등을 통한 포스트 코로나 시대의 선도를 위해 정부·연구계 등 주요 이해관계자와의 시너지를 강화할 필요가 있음



□ 용어해설

- 언택트(Un-tact) 산업: 부정적접두사(Un)와 접촉을 뜻하는 콘택트(contact)의 합성어로 '접촉하지 않는다' 라는 의미로서, 사람과의 접촉을 최소화 하는 등 비대면 형태로 서비스를 제공하는 산업
- OTT(Over The Top): 인터넷을 통해 볼 수 있는 TV 서비스
- 재택근무: 근로자가 부여받은 업무를 자택 등 지정된 장소에서 수행하는 근무유형
- 에듀테크(EduTech): 교육(Education)과 기술(Technology)의 합성어로 교육과 정보통신기술을 결합한 산업

□ 참고문헌

- 고용노동부(2020), "재택근무 가이드라인".
- 매일경제(2020.4.6), "온라인몰서 웹캠 판매 30배나 늘어난 까닭은..."
- 조선비즈(2020.3.19), "집콕족 증가에 VR·AR 콘텐츠 개발"
- 파이낸셜뉴스(2020.4.5), "정부-민간 영상회의 10배 늘었다"
- 한국경제(2020.4.7), "코로나19로 동영상 많이 본다...넷플릭스 사용자 한달 새 22%↑"
- Holon IQ(2019), "The Global Education Technology Market".