

지식기반경제시대의 주역: 전자상거래

지난 7월 1일부터 서울에서 '인터넷 서바이벌 게임'이 열렸다. 참가자들은 5박 6일 동안 외부인과 접촉이 완전히 차단된 방 안에서 오직 인터넷만으로 음식을 주문하거나 친구를 사귀거나 여가생활을 즐겨야 했다. 물론 이 게임은 인터넷만으로 생존해야 하기 때문에 현실과 다소 거리가 있지만 21세기는 인터넷을 통한 전자상거래가 생존에 중요한 요소가 될 것임에 틀림없다. 필자도 2년전만 하더라도 서울에 다녀올 때마다 서점에 들러 책을 한 보따리 사 가지고 오곤 하였지만 이제는 연구실에서 컴퓨터로 국내외 서점을 돌아다니면서 필요한 책을 찾고 구입한다. 그 외에도 주식거래도 하며 은행에 들리지 않고도 대부분의 거래를 전자은행을 통해서 처리하고 외국에 갈 때는 호텔이나 렌트카를 예약하기도 한다.

전자상거래(Electronic Commerce:EC)란 상거래 절차에서 발생하는 정보를 PC통신이나 인터넷과 같은 정보통신기술을 이용하여 교환하고 거래하는 방식을 말하는데 이 용어가 등장한 지는 10년이 지났고 비즈니스에 활용된 지는 6년이 되었다. 산업혁명으로 인한 산업기반 경제시대에는 물적자본이 경제적 부가가치 창출에 큰 역할을 담당하였지만 新산업혁명으로 비유되는 지식기반경제시대에는 지적자본이 큰 역할을 할 것이며 지적자본의 중심에 전자상거래가 우뚝 서 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

국내의 기업과 소비자간 전자상거래 규모는 인터넷 호스트 대비 쇼핑몰 업체수를 기준으로 할 때 미국의 8분의 1, 일본의 5분의 1 수준이며, 매출액으로 보면 1998년 약 150억원, 세계에서 차지하는 비중은 0.5% 내외로 극히 낮은 수준에 머무르고 있다. 또한 1999년 6월 말 현재 국내에서 영업 중인 인터넷 쇼핑몰 업체 821개 중 불과 6.4%만이 흑자를 내고 있는 실정이다. 그러면 21세기 비즈니스의 새 패러다임으로 부상하고 있으며 국가경쟁력의 핵심 요소가 될 전자상거래를 활성화시키기 위해서 어떻게 해야 하나?

첫째, 중앙정부 및 지방정부의 적극적인 육성정책이 필요하다. 국내에서 전자상거래가 부진을 면치 못하고 있는 이유를 정책적인 측면에서 살펴보면 정보통신부, 통상산업부, 건설교통부, 국방부 등 전자상거래 추진과 관련된 정부부처간에 정책조정이 미흡하고, 전자상거래와 관련된 법·제도·규범 등이 제대로 제정되어 있지 않으며, 금융이나 세제상의 유인책이 미흡하기 때문이다. 제주도도 5대 지식기반산업에 정보통신산업을 포함시켰고 전자상거래시스템 구축에 앞으로 2년 동안 도비 7억원의 예산을 투입할 계획으로 있어 다행이지만 그것으로는 부족하며 제주도의 지리적인 약점을 극복하기 위해서는 이 분야에 대한 중앙 및 지방정부의 과감한 투자가 필요하다.

둘째, 쇼핑몰 업체는 공신력을 우선적으로 확보하고 효과적인 마케팅전략을 구사하여 경쟁력을 갖추어야 한다. 현재 전자상거래 업계의 부진 이유로는 불량으로 인한 반품, 잦은 배달사고, 결제시스템의 신뢰성 부족 등을 들 수 있는데 이러한 단점들을 업계는 빠른 시일 내에 극복해야 하며 청소년, 주부, 전문인 등 소비자 계층별로 다양한 마케팅 전략을 구사하여 기하급수적으로 커지고 있는 전자상거래 시장을 적극적으로 공략해야 할 것이다.

(濟州大 經濟學科 姜起春)