

■ 지식 정책 동향(1999. 7. 12. ~ 7. 23.)

<p>과기부, 21세기 프론티어 사업 추진 (7. 14)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 과학기술부는 2001년에 끝나는 선도기술개발사업의 후속프로그램인 「21세기 프론티어연구사업」을 하반기부터 실시하기로 함 ▶ 이와 관련해 스마트마이크로시스템, 고속 정보 처리용 소자 및 부품, 차세대 휴대 정보 단말기 요소 기술, 사이버스페이스 구축을 위한 차세대 네트워킹 및 응용 기술, 혁신형 통합 제품 설계 기술, 고속 정밀 가공 기계 기술, 실버 공학 기술, 가스화 복합 연료 전기 기술, 차세대 시너지 소재 기술, 계능 기능 분석을 이용한 신유 전자 기술, 분자 공학 등을 유망 후보 과제로 선정함
<p>과기부, 뇌 연구 기본 계획 확정 (7. 14)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 과학기술부는 사람의 뇌를 모방한 신경회로망 칩과 치매 치료제를 개발하는 “뇌 연구 촉진 기본 계획”을 확정 ▶ 과기부, 보건복지부, 교육부, 산자부, 정통부 등 5개 부처 공동으로 1단계(~2000년)로 뇌 정보 처리에 기반한 지능정보처리기술, 2단계(2001~2003)로 뇌 정보 처리를 모방한 기능 시스템과 뇌질환 치료제, 3단계(2004~2007)로 뇌 정보 처리 기술 등을 개발기로 함
<p>정통부, 디지털 TV 조기 방영 (7. 20)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 정부는 디지털TV 방송을 2001년부터 조기에 실시키로 하는 “디지털 지상파TV 조기방송 종합계획”을 발표함 ▶ 디지털 방송의 원활한 추진을 위해 정통부, 재경부, 산자부, 문화부, 환경부 등 5개 부처 1급 공무원으로 디지털 방송 실무 협의회를 구성하기로 함
<p>문화부, 게임산업 육성 (7. 21)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화관광부는 현재 추진 중인 “문화산업법”을 기반으로 문화산업의 하나인 게임산업을 적극 육성하기로 함 ▶ 2003년까지 정부 출연금 2,300억 원을 포함해 총 5,000억 원의 문화산업진흥기금을 조성할 예정이며, 2000년도 게임산업육성기금으로만 5,00억 원을 배정할 계획
<p>산자부, 산업기술력 강화 대책 (7. 18)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업자원부는 국내 산업을 기술 중심 산업 구조로 개편하기 위한 산업 기술력 강화 대책을 8월 말까지 마련하기로 함 ▶ 산업 기술 지원 체계 정립을 위한 국가기술개발관리규정, 표준제도 정비, 국가 기술 인프라 연계 강화, 전자상거래 등 신 산업 혁신 방안 등이 포함될 예정임

■ 신광철 주임연구원 kcshin@hri.co.kr ☎724-4047