

第四章 南韓國家機關與資訊服務業之推動

個人電腦在硬體、軟體以及軟體相關服務的發展，為不少亞洲國家製造進入全球生產體系的機會，同時塑造台灣、南韓、新加坡、香港等地，成為眾所矚目的亞洲四小龍。在一九七〇、八〇年代，台灣與南韓政府延續自一九六〇年代便開始採取之「出口導向政策」，重視出口擴張與電子、電腦零組件的國際市場佔有，於是得以擁有驚人的經濟成長率。不過隨著該些地區勞力工資上漲導致優勢不再，勢必轉而找尋其他資本、技術密集的產業投入。尤其到了一九九〇年代，因應美國國家資訊基礎建設，台灣與南韓兩地政府開始重視資訊化工程建設；而高科技產業中極度重視資金與技術投入的資訊服務業，正是經濟轉型選擇投入產業時的不錯考量。

不過正如前一章第一節所言，軟體的研發與硬體的製造生產有所差異。且電腦硬體產業的發展曾藉由外資進駐、技術轉移得有萌芽機會；但在軟體方面卻缺乏此一外資進駐的階段，不易於短時間內培養、投入大批軟體工程師。一旦產生技術研發斷層，縱使有國內市場日益擴增的環境優勢仍難以有所發展¹。南韓類同於台灣，因為過度重視硬體部分發展，於是資訊服務業在一九九〇年代初期依舊為低度發展狀況。而南韓在經濟結構上另外還有「彈性不佳」的問題，一個適合某行業的產業發展結構往往不適用於另一領域；每當國內、外環境發生改變，舊結構即難以適應新的環境，於是造成南韓經濟發展受挫甚至陷入危機²。不過，在前述兩大困境下，南韓近年來（指二〇〇〇年後）仍在資訊服務業的發展上獲得巨大成功，無論是產值或是出口值都已超越台灣。能有如此成就，南韓政府在

¹ 此部分請參照第三章圖 3-1。所謂環境優勢、國內市場擴大，是指因個人電腦普及導致對軟體應用需求的增加。

² Jason Dedrick、Kenneth L. Kraemer, *Asia's Computer Challenge*, 張國鴻、吳明機 譯, 亞洲電腦爭霸戰 (台北: 時報文化, 2000 年), P.p.136。

政策上的大力推動，以及政府部門率先高度資訊化以成榜樣，都證明國家機關在促進產業發展上有一定影響力與重要性。

南韓在資訊服務業領域能有令人訝異的發展，除國家機關推動外，「亞洲金融風暴」為一重要關鍵分水嶺。金融風暴一瞬間瓦解南韓之前累積四十餘年之經濟成就，然重建後的南韓新經濟結構以及政府的新經濟政策方針，卻有助於迅速轉換經濟發展重心於資訊服務業上。金融風暴給予南韓經濟的轉機略言有三：第一、讓過去財團為重的經濟發展模式受到限縮，具經營靈活性的中、小型企業得以紛紛成立並投入高科技產業。第二、進行金融機構之重整、解決不良債權問題，改革了南韓之前病態的金融體系。第三、經濟結構的變革給予新興產業勃發的機會，IT 產業取代傳統產業成為南韓經濟發展的核心。以下各節，將依時序說明資訊服務業在南韓的發展狀況，以及該國經濟受到大衝擊後如何從危機化為轉機。並由此了解，南韓的資訊服務業如何於近幾年迅速發展，從與台灣差距不大（甚至是些微落後）的狀況到遠遠超越台灣。

第一節 金融風暴前南韓資訊服務業之發展狀況

依 Jason Dedrick、Kenneth L. Kraemer 等人的調查發現，南韓的資訊服務業在一九九〇年代中期和當時的台灣一樣產業規模仍很小。在南韓國內市場方面，除與台灣面臨相同的「盜版軟體猖獗」、「電腦普及率不高³」、「業務機會受限」等不良環境因素外，還需面對財團為重之經濟結構下「產業政策靈活性不高」此一特殊問題。由表 4-1 可得知，一九九五年時雖然軟體產品的產值高於台灣，但在出口能力方面卻還是遜於台灣。

³ 一九九五年時，南韓的電腦普及率為每千人七十八部電腦，而台灣則是每千人九十八部電腦。

表 4-1、一九九五年台灣、南韓的套裝軟體生產概況

項目 國家	1995 年套裝軟體 產值 (百萬美元)	1995 年套裝軟體 出口值 (百萬美元)	1995 年軟體生產 佔 GDP 比重
台灣	285	80	0.12
南韓	496	31	0.13

資料來源：美國商務部各國貿易資料庫，<http://www.stat-usa.gov>⁴，1996 年。

壹、財團為重的經濟發展模式

南韓從一九七一年到一九九七年間的高速經濟成長，被譽為「漢江奇蹟」，主要原因跟南韓政府採行之政策方針有關。一九六〇年代朴正熙當權時規劃「經濟開發五年計畫」（第一期：1962-1966；第二期：1966-1971），推行出口導向政策以擴大外銷。隨之，政府對金融體系進行干預推行「政策金融」，將大量預算撥給符合政府經濟政策的特定部門。因為資金獲得容易，於是在一些特定部門中漸漸出現、形成財團規模的大企業。為了扶植財團壯大以協助政府之出口導向政策，南韓政府當時採用的一個重要方式是「廉幣政策」；無視市場機能，以龐大且低利率的貸款優惠讓財團能短時間內籌措到大量資金。然如此作法隨著經濟發展讓通貨膨脹現象日益嚴重，南韓的中、小型企業（Small to Medium sized Enterprises, SMEs）在資金借貸上變得不易，在無力與財團競爭下多半不是被財團併購則是倒閉。一九七〇年代後，南韓政府推行以重化學、重工業為主的經濟轉型，除加速各相關產業財團的興起，也更加深不平衡的資金運用狀況。隨各領域財團不斷併購小企業與擴張投資部門，最後在南韓終於出現「三十大財團」。意指以資產規模排序的南韓前三十大財團，以三星、樂喜金星 (LG)、現代等三大財團為首。

⁴ Jason Dedrick、Kenneth L. Kraemer, *Asia's Computer Challenge*, 張國鴻、吳明機 譯, 亞洲電腦爭霸戰 (台北：時報文化, 2000 年), P.p.135。

到了全斗煥當政時期，開始逐步推動南韓的金融自由化政策；將國有銀行民營化，也開放部分金融機構、金融公司的管制。然，之前財團與銀行間的不正常金融關係，實際上並未有改變；更甚者，不少財團藉機變相成立金融公司，得以自設的綜合金融公司供給財團自身資金需求。資金充裕的財團，開始涉足原先領域外的其他產業；但也因恣意擴張，結果反而造成旗下出現不少虧損部門。後來，當南韓政府發現財團過於坐大欲意進行改革，卻發現財團對南韓經濟的影響力已根深蒂固難以動搖⁵。南韓如此過度以財團為重的經濟發展模式，直到一九九七年亞洲金融風暴前皆未有改變。

只不過在一九九〇年代晚期之前，南韓的資訊服務業規模狹小，財團在進軍資訊服務業上不一定就較中、小型企業有優勢。比較成功的例子反而是 *Hangul & Computer Company*（韓軟）以及 *Handysoft* 這兩家早期的新創企業，前者自行發展出一套韓文文字處理程式，至今仍主宰南韓國內的文書處理市場。後來，三星財團開始注意到資訊服務業市場，才於一九九〇年代中期成立子公司「三星資料系統公司」，開始提供系統整合、客製軟體等資訊服務。

貳、一九九八年前的資訊服務業推動政策

在出口擴張政策成功帶來消費電子產業的成就時，南韓政府開始推動電腦軟、硬體產業，希望能成為電子產業多角化發展之一環。南韓高科技產業發展的三大策略目標為：半導體、電信通訊以及電腦。相關的電腦軟、硬體推動政策開始於一九七七年，並於一九八三年提出「國家資訊科技計劃」。當然，配合政府執行該些政策進行產業推動的主角仍為財團，政府則以進口保護政策、金融支援

⁵ 前面提到的三十大財團就佔南韓 GDP 近七成（金融風暴前夕），對南韓經濟影響力可說甚大。

政策、推動研發聯盟機制來進行輔助。這和台灣資訊服務業發展模式有很大不同，台灣政府是藉由「財團法人」組織來推動政府的高科技產業政策；而在南韓，卻是直接透過民間企業來支持、推動政府的產業政策。只是，在台灣組裝電腦熱潮大盛、個人電腦普及率提升之時，南韓政府卻在一九八三年到一九八七年間禁止個人電腦、電腦週邊產品之進口。如此的保護政策雖給了國內電腦硬體生產業者一頂保護傘，但同時卻造成南韓電腦普及率的嚴重低落，連帶影響到日後資訊服務業以及網際網路產業的萌芽。

一九八〇年代初、中期南韓政府在政策方向上的過度保護，導致南韓資訊服務業發展大幅落後台灣。直到一九八〇年代末期，南韓政府才對過去政策進行修正，並於一九九〇年代提出多項軟體研發相關政策冀圖重振。一九九三年時，南韓政府提出「國家軟體產業推動策略基本方案」，由當時新成立的南韓資訊通信部（MIC）負責推動。該計畫重點研發的軟體產品項目為「多媒體軟體」、「遊戲軟體」、「個人電腦應用軟體」三類，同時建立資料庫與成立軟體研究中心來培育專職人才。另一方面，也開始教育民眾對於智慧財產權的認識與重視，藉由打擊盜版行為來鼓勵該國國內軟體研發公司願意全力投入產業⁶。

南韓政府在一九九〇年代所推動之另一項重要政策，為「南韓資訊基礎建設計畫」（Korean Information Infrastructure；KII）⁷。KII計畫在南韓是一項長達十五年的長期建設計畫，執行時間為一九九五年至二〇一〇年。計畫目標主要有三：提升南韓資訊通信基礎建設、提升資訊技術研發應用能力、推動資訊化國家。在該計畫下政府各大部門開始建設相互連結之寬頻網路「新南韓政府網」（NKN-G），接著建設「新南韓公用網」（NKN-Public）。該計畫估計二十年間至

⁶ 在打擊盜版方面，目前南韓軟體盜版率已非常低，正版軟體在市場上佔約 90%以上。加之其軟體公司偏重線上內容市場，更能有效減少光碟盜版行為。

⁷ 這在第三章說明台灣的部份時曾提及，因為美國在一九九三年九月提出「國家資訊基礎（National Information Infrastructure，NII）」計劃，引起各亞洲國家紛紛仿效。台灣跟南韓政府都在一九九三到一九九四年間提出 NII 計畫，而在南韓則稱為 KII 計畫。

少需耗費五百六十億美元（約一六八〇〇億台幣），但令人訝異的是其中僅有近25%的經費來自於公家機關支出，其餘都由民間進行投資⁸。這狀況顯示南韓很早就已在高科技產業領域，發展出「政府-企業」的策略聯盟模式。

在提升產業技術研發能力方面，南韓政府採用兩種方式；一是推動組成「公私立研發聯盟」，二是「設立科學園區」。公、私聯盟的方式有很多種，最常見的是某政府部門和某些財團的合資計畫，還有政府於各大院校廣泛設立相關研究中心。一方面政府給予學校、企業金融上的輔助獎勵；另一方面，當政府有計畫要推動時，民間再以分攤計畫經費的方式回饋政府。另外，跟企業的聯盟並不只限於與國內財團；譬如在一九九四年時，南韓政府就曾與一家名為安迅（NCR）的美國公司合資進行過計畫。第二種提升技術力的方式，則為建設科學園區。南韓政府於一九九三年規劃建設「Taedok 園區」，係仿效日本筑波學城的規劃與功能。園區內至少有十四個政府研究單位，另還有十餘家私人企業的研究部門。可惜因為園區地點離南韓首都兼政經中心首爾⁹過遠，無法吸引大批技術人才進駐，因此未成為主要研發園區¹⁰。真正達到聚落效果，帶動南韓資訊服務業發展的重要中心，反而是位於首爾市內的「德黑蘭谷」。

參、南韓資訊服務業的搖籃：德黑蘭谷

德黑蘭谷（Teheran Valley）位在南韓首都首爾德黑蘭路週邊，在該地因為聚集大量跟高科技產業有關的新創企業，於是有南韓矽谷之名。與美國著名的矽谷一樣，德黑蘭谷彙集了一千多家跟高科技產業有關的新創企業。一九九六年七月成立的高斯達克（KOSDAQ）證券市場，更為一九九九年後湧現的創業風潮提

⁸ 除了民間財團提供經費支持建設外，「南韓電信公司」亦為經費提供的大宗來源。南韓電信公司原為國營機構，伴隨著南韓全國網路佈建工程展開而開始轉型民營化。

⁹ 舊稱漢城，在本文中採用南韓政府最新之官定中文譯名「首爾」。

¹⁰ Jason Dedrick、Kenneth L. Kraemer, *Asia's Computer Challenge*, 張國鴻、吳明機 譯，**亞洲電腦爭霸戰**（台北：時報文化，2000年），P.p.166。

供了重要的資金募集管道。依照韓國 IT 研究會的分類，可將德黑蘭谷跟資訊服務業有關的新創企業分成三個世代。第一世代是在一九八〇年代創立，第二世代是隨著一九九〇年代中期網際網路開始萌芽所引起的風潮而創立。第三世代則是指能夠撐過二〇〇〇年全球網際網路產業泡沫化危機，由泡沫型走向技術型的新創企業。

在第一世代成功的新創企業中，韓軟（Haansoft）這家公司對於南韓的資訊服務業有相當大的意義¹¹。其推出的 Hangul 文字處理器自一九八九年上市就備受關注，在南韓約有 80% 的市場佔有率。但因為盜版氾濫加上後來亞洲金融風暴的打擊，一度將該公司逼到破產邊緣。在此形勢下，美國微軟為了壟斷南韓文字處理市場於是提出金援條件。也就是微軟願意協助韓軟度過營運危機，但韓軟的文字處理產品必須併入微軟的產品中，如此微軟公司就能直接接收韓軟在南韓的市場佔有優勢。二〇〇〇年七月，韓軟拒絕了美國微軟公司拋出的條件，決定以國內募集的公眾資金來挽救其韓文文字處理系統專案。該公司在民眾發起募款搶救而償還約二十五億韓元（約七,八一二萬台幣）的債務後，作為一個公眾實體重獲新生。新生後的韓軟，目前將其文字處理系統與聯想公司推出的 Happy Linux 程式合作套售於中國大陸市場；不僅打破了美國微軟在全球多處市場的壟斷地位，且該產品亦已走向包括中國大陸在內的多處國際市場。

第二代德黑蘭谷新創企業是因為一九九七年後網際網路熱潮而起，許多南韓留學生紛紛回國創設網路服務公司。另一方面，因為金融風暴導致大財團重整，許多原財團員工離職後便自行創業。在這個階段的新創企業有兩大特徵，一為以提供網路服務為主，尤其是提供入口網站、網路信箱服務、拍賣網站、其他電子商務等服務。第二個特徵是不少新創企業與大財團有關係，財團對於離職員工所

¹¹ 同期和韓軟一樣有名的新創企業，尚有未來產業（Mirae）跟 Medison 兩家公司；前者專門生產半導體檢驗設備以及電子零組件，而後者則專門製造高科技醫療器材。

成立的新創企業仍給予一定程度商業上的支援。因為之前曾共同在某一財團工作的背景，形成一種特殊的人際網絡關係，有助於新創企業間的合作、整合，最有名的莫過於「三星財團」對於原員工的協助。在風暴後，不少原三星員工離職並自行成立公司；其中有不少在三星財團中即擔任主管職位，對於新公司的營運與管理很快就能進入狀況。而也因為中、高階主管與原東家財團的關係，於是三星財團與離職員工創立的公司，在經營上仍密切合作。

第三代新創企業則是指第二代新創企業中，能在二〇〇〇年網路泡沫化危機後存活下來的企業，其重要意義是汰蕪存菁第二世代中蜂起的資訊服務業創業潮。一個例子是 E-NET 這家公司，在泡沫化危機中領悟到技術力的領先才能提升新創企業競爭力與外銷能力¹²。於是利用不斷引進的新技術自行研發一套 B2C 電子商務系統¹³，除了打敗美系大廠如甲骨文、IBM 等之產品，目前甚至還進軍到日本市場。

第二節 亞洲金融風暴對南韓經濟的衝擊與影響

因為過度干預金融以及廉幣政策的副作用，南韓經濟在金融風暴前一直有負債比率過高的問題。一九九七年南韓外匯存底只有二〇〇億美元（約六千億台幣），但是外債卻高達一五九二億美元（約四七,七六〇億台幣），外債為南韓政府該年年收入的三分之一¹⁴。伴隨亞洲金融風暴在泰國發生連帶引起周邊地區經濟不景氣，過度倚重出口業務的南韓財團因業績下滑馬上面臨跟銀行借貸無法償

¹² 韓國 IT 研究會，李弘元譯，**IT 韓潮**，台北：經濟新潮社，2002 年，P.p.102-118。

¹³ 電子商務依連結關係主要分為三大項：B2B（企業對企業）、B2C（企業對消費者）、eCRM（客戶管理系統）。因為南韓個人電腦普及率與網際網路使用率的大幅突生，帶之政府鼓吹民眾多加利用網務形成社會 E 化風潮，更有助於電子商務的興起。

¹⁴ 韓國 IT 研究會，李弘元譯，**IT 韓潮**，台北：經濟新潮社，2002 年，P.p.136-137。

還的窘境。於是如滾雪球般發生銀行倒閉、財團破產、匯率幣值大跌、國家預算支付不出等狀況，最後走投無路只好尋求 IMF 代管。一九九八年到一九九九年是 IMF 代管下的重建恢復期。而到了二〇〇〇年時，南韓軟體產業協會曾對國內兩千四百家軟體研發廠商進行調查，發現該年南韓資訊服務業銷售額約達九五五〇〇億韓元（約二,九八四億台幣），較前一年增長 35.4%。另外在國際 IT 產業分析機構 IDC 當年的報告中亦顯示，在過去四年中全球資訊服務業平均增長率為 12%，而南韓資訊服務業的增長率卻為全球平均增長率之二點九倍。亞洲金融風暴確實給了南韓經濟一記相當大的打擊，但一、兩年後除了重建外，南韓資訊服務業還擺脫一九九六年前的落後狀況，擁有驚人的成長幅度。一九九七年在南韓的金融風暴經濟危機是如何產生？而危機，又是如何給予南韓一個迅速修正過去扭曲嚴重之經濟結構的機會？以下，將依時序分成三節來進行說明：崩盤原因、IMF 代管、財團重整。

壹、南韓經濟崩盤的原因

南韓政府從一九六〇到一九九〇年代中期這段時間，都是以出口導向作為南韓經濟策略之大方向¹⁵。然而，以出口為主的經濟結構很容易受到國際經濟景氣影響；一旦全球經濟發生不景氣，將導致出口獲利率下降而引發企業財務危機¹⁶。南韓的進口替代、出口擴張政策最後以失敗為終，經檢討後約有以下數項原因：無視通貨膨脹、盲目追求經濟發展、過度扶持財團、大量引進外資導致外債

¹⁵ 其實就算是在渡過金融風暴重建後，南韓至今依舊以「出口擴張」為經濟政策最高指導原則。其間的變化是：一九六〇年代以進口原料、憑藉南韓低價勞力製造之輕工業產品進行外銷，一九七〇、八〇年代以資本密集、技術密集之重工業產品進行外銷。而一九九〇年代後改重視高科技產業，以海外設廠大量生產電腦硬體設備進行外銷；至二〇〇〇年後的外銷產品，除電腦硬體設備外，另還有線上內容產品。差異在於由傳統勞力密集、資金密集產業走向知識密集產業，不變的是一貫以外銷為主。不過知識密集產業尤其是軟體的研發，重視的是質與研發能力，大量生產對於提升海外競爭力無甚大助益。

¹⁶ 南韓以外銷為主的經濟發展策略，曾為自己帶來兩次經濟崩壞的危機；第一次是一九九七年亞洲金融風暴危機，第二次為二〇〇〇年網際網路產業泡沫化危機。

過高。

首先，在通貨膨脹問題部分。由於南韓國內缺乏輕、重工業所需各項資源；有賴海外原料進口以行加工，不免導致常年來在國際貿易上的赤字。根據南韓韓國銀行的資料，自一九八〇到一九九六年這段期間，除八六、八七、八八、八九、九三等五年外，其餘其他年度都是呈赤字狀態。

其次，當南韓政府發現自一九八〇年代後其低價勞工優勢不再，於是於短時間內以政策強力引導國內經濟走向重工業。透過優惠關稅、低利貸款、成立特殊基金與機構等，將國內資金大量導入鋼鐵、造船、機械等重工業上。但是強行轉型，不顧國內是否在資金、高素質勞工方面能充分配合；加之兩次石油危機，使得南韓陷入長期的物價高度膨脹¹⁷。

其三，過度扶植財團部分。如同前一節所言，南韓政府以不正常扭曲金融結構的方式，來給予南韓財團資金挹注。到推動金融自由化時，財團更進一步成立自己的綜合金融公司來進行融資。擁有過多資金的財團大肆進行水平式投資，廣泛在各個不同產業領域投入資金，結果製造出不少賠錢部門。除了在企業營運上增加負擔外，當產品外銷受挫時，便很容易發生資金週轉困難。

第四，為了彌補大量進口原料的貿易逆差，金泳三當政時期開放金融市場引進大量外資，利用海外借貸來償還外債。南韓政府因為過度介入金融體系，不顧國內環境條件強行轉型引發長年通貨膨脹問題。在為求經濟發展擴大投資規模的狀況下，更以「借外貸還外債」的方式苟且行事，最終在一九九七年的亞洲金融風暴中應聲而倒。回顧南韓前四十餘年，其經濟由急速發展到失敗的過程，正反

¹⁷ 一九七九年第二次石油危機後，於一九八〇年南韓物價膨脹率達 25.6%。孫式婉，**韓國經濟發展政策之檢討-躁進失衡導致的挫折**，花蓮：東華國際經濟研究所碩士論文，1998 年，P.p.32。

映過度躁進導致經濟結構失衡的情景。

貳、IMF 介入代管與重建金融體系

國際貨幣基金組織（International Monetary Fund, IMF）接受南韓政府於危機發生後的求援，除了供給五百五十億美元¹⁸（約一六,五〇〇億台幣）的金錢援助外，還另外提出諸方面之代管條件¹⁹：

一、宏觀經濟指標：

對於南韓整體經濟的改革，主要從從緊縮財政政策、緊縮貨幣政策、增加匯率彈性方面來著手。而實際作為面則要求南韓政府在一九九八年的經濟發展中，必須從三個大指標進行控制：「控制經濟成長率在 3%程度」、「控制消費者物價指數（控制通貨膨脹）在 5%以內」、「控制國際收支經常帳的赤字在 GDP 的 1%以內」²⁰。以上是在一九九七年十二月 IMF 提出的條件，但是在一九九八年一月時南韓政府與 IMF 進行交涉，對於其中的數值做了些微修正。對經濟成長率的控制從 3%縮減到 1~2%，對消費者物價指數的控制從 5%放寬到 9%。而對於國際收支經常帳的控制，則從限制其赤字在 GDP1%以內，變成要求製造順差到四十億美元。另外，修正中還增加對「隔夜拆款利率」一項之控制，要求限制在年率 30%以上。

¹⁸ 關於南韓受金援的數目有計算上的爭議，若單以 IMF 直接提供的部份，約在一五〇至二〇〇億美元。但若就廣義來算，即除了 IMF 直接提供的援助再加上 IMF 動用關係而獲得的援助，則金援總值則達五五〇至六〇〇億美元之間。在本文所收集到的資料中，有五五〇與五七〇兩種數值。而就謝銘元之研究整理，南韓接受的金援數目則總計約六〇〇億美元：IMF 提供二〇〇億美元、世界銀行提供一〇〇億美元、亞洲開發銀行（ADB）提供四〇億美元、其他國家共同提供約二五〇億美元。謝銘元，*政府、企業及銀行之間的關係—亞洲金融風暴後的台灣與南韓*，台南：成大政經所碩士論文，2002 年 12 月，P.p.89-90。

¹⁹ 韓國 IT 研究會，李弘元譯，*IT 韓潮*，台北：經濟新潮社，2002 年，P.p.141-143。

²⁰ 另外較細微的控制部份，尚有：三年期公司債殖利率控制在年率 14~16%、兌換美元匯率控制在 1:1100 韓元、貨幣供給年增率控制在 9%、貨幣總流動性年增率控制在全年 9%等。

二、資本市場：

在資本市場部分的改革，是從貿易自由化、資本帳自由化以及商業貸款自由化三方面來著手。首先，要求取消之前南韓政府的各項貿易補貼與進口限制。其次，要求南韓政府開放外國銀行與證卷公司得以在南韓設立分行，允許外商銀行可以參予南韓金融機構的併購活動。第三，在一九九七年底以前，外國人持有股票限制要由 26%放寬到 50%²¹。放寬對於外國人直接投資的限制，允許外國人可以對南韓貨幣市場進行投資。上述的作為，就要是在南韓的市場導入自由競爭機制。原先南韓的資本市場多以間接金融為主，如此一來讓外國資本大量流入南韓，藉此來強化南韓資本市場體質。

三、金融市場：

IMF 對於南韓金融市場的重建，一方面是從重整金融結構著手，另一方面是導入金融資訊透明化機制。首先，先通過金融改革法案，成立金融統合監督院來監督金融改革。在清算各家金融機構的財務狀況後，對擁有過多不良債權的金融公司，勒令進行體質改造與資本的再擴充。若財務狀況經評估過於惡劣，不是勒令停業便是要進行收購、合併、出售等處理。在這過程中，也如前一小點中所言允許外國銀行加入進行併購。其三，除了對國內金融機構的重整，南韓金融機構的海外分行也一樣要經過整頓並加強監督。最後在金融資訊透明化部分，要求南韓大型金融機構之後必須受到國際會計評等公司的評比。評比內容包含：資本適足率、不良債權狀況、股東結構等。同時，南韓政府也必須年年公佈外匯存底，以及短期外債的狀況。而南韓中央銀行也在此波改革過程中，因為南韓銀行法的修正來強化了其獨立性。

²¹ 50%是在一九九七年十二月初所提出的門檻，但到同年十二月三十日時又再度調整放寬到 55%。

四、週邊配套：

除了對整體經濟發展的控制，對資本市場、金融市場的改革外，另外還有輔以一些週邊配套措施。要求南韓政府不得再對經營不善的企業進行補助，而企業與企業間互相擔保債務的行為也受到限制。接著 IMF 考慮到此波激烈改革勢必引起一波裁員潮，於是要求南韓政府制定新的就業保險制度。以促使勞動市場更加自由化、彈性化，協助讓離職的員工能儘速尋找新的工作機會。

對於宏觀經濟指標的控制，一方面是為了冷卻南韓政府長久以來過於急躁的經濟發展策略。另一方面，則以緊縮南韓之財政政策來減少政府支出，再利用增稅、提高利率的方式增加政府財政收入。而另外在資本市場、金融市場以及其週邊配套措施的限制與改革，則是為了促進南韓市場的更加自由化與穩健化。在 IMF 的要求下，南韓政府開始進行金融機構、各大財團的整頓，稱之為南韓金融大改革（Big Bang）。南韓財經部在一九九七年底就要求九家綜合金融公司停止營業、另外五家停止業務。而那些綜合金融公司，正是在一九九〇年代南韓金融自由化過程中，由財團私下出資成立自給籌措資金之用。除了金融公司，銀行亦是重整的對象；以暫時國營、政府投入資金的方式進行，若評估後無法以投入公共資金來進行整頓挽救，則一樣會遭到停止營業的下場。

參、調整財團為重之經濟發展模式

在遭遇金融風暴後，財團重整工作的進行主要可分為政府與企業兩方面，由南韓政府主導進行大企業集團事業重整²²。南韓政府大略將各大財團轄下的所有事業部分為主力事業與非主力事業；屬於非主力事業的部門就以裁撤或與其他公

²² 南韓政府要求財團間進行部門合併、裁撤的做法，稱之為大交易（Big Deal），執行當時自然會引發財團間的強力反彈。不過由政府供給資金扶植壯大的財團，在南韓政府中止財團之信用額度後也只好接受政府的大交易政策。

司合併的方式處理，只留下各自最具發展性的部門。另外，還限制財團間的債務相互擔保，以避免財團間互相掩護製造問題債務。

其次，財團自身內部營運上的改革，則必須遵守「選擇與集中」原則。跳脫過去僅追求銷售額等表面化的經營模式，以不做賠錢投資、增加現金流量與改善財務結構為優先考量。在過去，財團因為涉足過多相關性不大的產業導致不少部門虧損；而重整後，則只以性質相近的幾個產業來作為投資領域。以下，是南韓幾個大財團的重整示意圖：

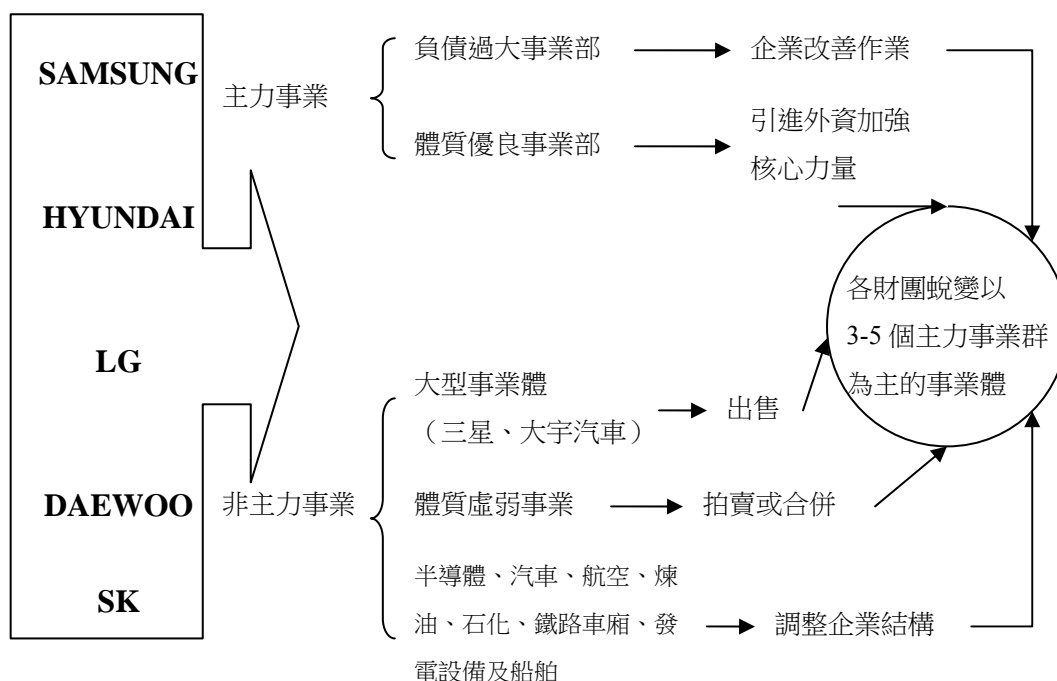


圖 4-1、南韓財團重整狀況示意圖

資料來源：韓國經濟日報，韓國每日經濟，2000年1月。

(資策會 MIC 於經濟部 ITIS 計畫中整理)

除減縮各財團的事業版圖以去蕪存菁外，為了要在競爭激烈的全球市場中保持一定競爭優勢，南韓政府亦積極調整經濟政策的策略方向，鎖定幾個重點領域

做全新的再出發。就如同金大中上任時所言，南韓將以高科技產業做為經濟發展核心。在這樣的經濟發展策略下，有幾個財團紛紛投入資訊服務業市場。除了在金融風暴前就已創設子公司投入發展的三星外，LG、TRIGEM 也隨之跟進。

樂喜金星 (Lucky Goldstar ; LG)前身為金星電子，金融風暴發生時在南韓政府主導下與現代財團進行合併，組成「現代微電子」(Hyundai Microelectronics)公司。為一家專業半導體公司，合併後的現代微電子是世界最大 DRAM、半導體生產廠商。不過為了因應南韓政府在風暴後的新產業政策，開始往週邊相關領域如：數位多媒體及無線通訊、Internet Network 等方面，作相關產業的集中發展。從圖 4-2 可以得知數位多媒體、網際網路服務、電子商務等，已成為 LG 財團的新經營重心項目之一。

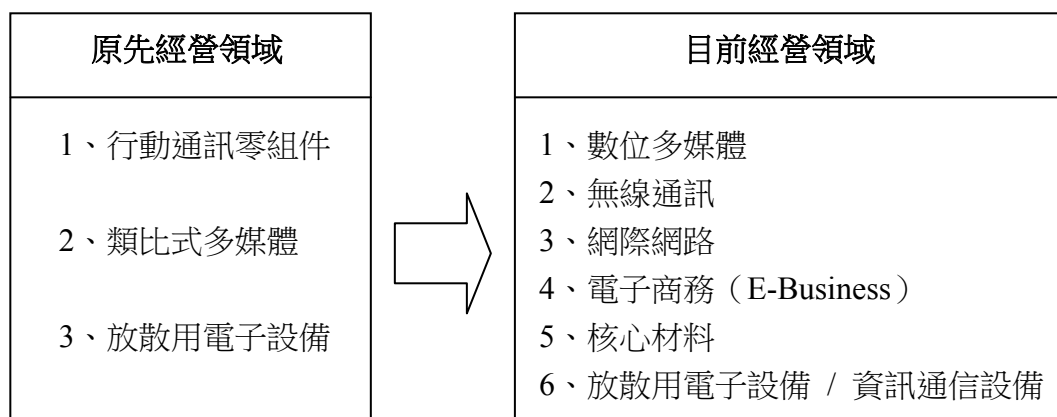


圖 4-2、LG 在金融風暴前後經營領域之改變²³

另外，TRIGEM 雖非南韓排名前茅的財團；但在電腦硬體產業的市場佔有率上卻只落後於三星，為南韓電腦產品之第二大品牌。這家公司經由表 4-2 亦可得知在金融風暴後已開始涉足資訊服務業，可說在南韓電腦硬體產業中排名前三的三大企業，都紛紛投入軟體領域的研發。從研發、製造到行銷做垂直的整合，正

²³ 胡令珠，「整裝再戰韓國資訊大廠之策略分析」，全球高科技產業研究資料庫，台北：財團法人資訊工業策進會，2000 年，P.p.13。

反映前述「選擇與集中」的新經營原則。

表 4-2、金融風暴前後 TRIGEM 經營方針之轉變

經營項目 \ 改變	金融風暴前			金融風暴後		
	行銷	研發	製造	行銷	研發	製造
PC 硬體	有	有	有	強化	有	有
週邊產品	有	無	無	有	無	無
軟體產品	無	無	無	有	有	有

資料來源：資策會 MIC 經濟部 ITIS 計畫，2000 年 3 月。

在亞洲金融風暴發生後，南韓政府並沒有放棄以財團為核心的發展模式。IMF 代管時對於財團的重整與限制措施，主要是強化財團營運結構、調整經營策略。重建後的金融體系、調整過後的財團，配合在德黑蘭谷新冒出來的眾多新創企業，構成南韓政府推動資訊服務業發展時的新經濟發展架構。

第三節 南韓政府振興資訊服務業的策略

在 ATIP (Asian Technology Information Program) 於一九九九年五月的研究報告中²⁴，發現南韓政府已了解過去以 OEM (Original Equipment Manufacturing) 進行外銷的策略；在低成本優勢不存的情況下不再適用，勢必轉以生產高附加價值的產品為主。於是南韓政府自一九九八年開始，廣泛利用政府、公眾甚至私人組織，並藉由媒體力量大力鼓吹企業與年輕人投入資訊服務業。ATIP 同時認為，一九九年的南韓資訊服務業在當時雖仍屬於小規模，不過為期近一年的經濟結構與企業整頓工作，卻足以讓南韓投入 IT 產業後迅速起飛。除了在二〇〇〇年

²⁴ 資料來源：ATIP 資料庫，<http://www.atip.org/search-choices.html>。

遇到泡沫化短暫經濟不景氣導致成長率變緩外，直至目前（二〇〇五年）的狀況來看，南韓在資訊服務業的發展上確實是成功的。以下將分為三小節說明：南韓政府是如何迅速扶植 IT 產業，而帶動資訊服務業的成長。同時說明，南韓如何因應發展過快導致的二〇〇〇年產業泡沫危機，以及危機所呈現出的意義與影響。

壹、以「Cyber Korea21」計畫為首的一連串推動政策

一九九九年南韓政府打出「以知識經濟為國家基礎」的口號，促使南韓產業結構向生產高附加價值型產品進行調整。提出「Cyber Korea21」建設計畫，以創造新興產業、提升生產力、建構資訊化社會為三大目標。計畫在二〇〇二年時，將科技研究開發預算從政府財政預算中所佔比例提高到 5%，將資訊軟、硬體產業產值在 GNP 中的比重從二〇〇〇年的 11% 預定到二〇一〇年提昇至 20%。二〇〇三年盧武鉉上台後，更指示「南韓十大策略性產業」，其中一項數位內容/軟體解決方案便屬於資訊服務業的內涵。「Cyber Korea21」並不是南韓第一個跟國家資訊化建設有關的政策，早在一九九三年就曾提出「KII」計畫。然而「Cyber Korea21」相較於之前的政策有個很大的不同處，在於計畫中多明確訂出具體發展數值。同時為了配合計畫推動，儘快提供合適的硬體環境，於是將光纖寬頻網路的佈建時程提前到二〇〇五年²⁵。

在核心政策「Cyber Korea21」的帶動下，另外配套以三個週邊政策進行輔助：「創造新興產業」政策、「提升整體國家生產力」政策、「架構知識資訊社會

²⁵ 南韓不斷地引入、採用先進技術，並於二〇〇〇年制訂「資訊通信技術開發五年計劃」（2000-2004）。五年間總計投入四一四〇〇億韓元（約一二九三億台幣）；以集中開發下一代寬頻網路、光纖通訊技術、數位廣播、無線通信、軟體和電腦硬體等領域的技術。南韓政府計劃在二〇〇四年開發出比當前快一千倍的下一代光纖寬頻網路，讓國家的資訊化水準提高 50% 以上。

基礎」政策。創造新興產業政策的推動，讓依賴傳統產業的大企業不再吸引南韓年輕一代人的目光，紛紛創業的中、小型高科技新創企業才是就職熱門選擇²⁶。而後兩個輔助政策，則是為了推動資訊化國家、資訊化社會；希望上自政府機關下到企業、個人，都能活用資訊基礎建設帶來的數位化資源。在南韓政府大力推動下，南韓資訊化社會之程度有很顯著的進步，依圖 4-3 可知南韓已經為亞洲評比排名第一的國家。

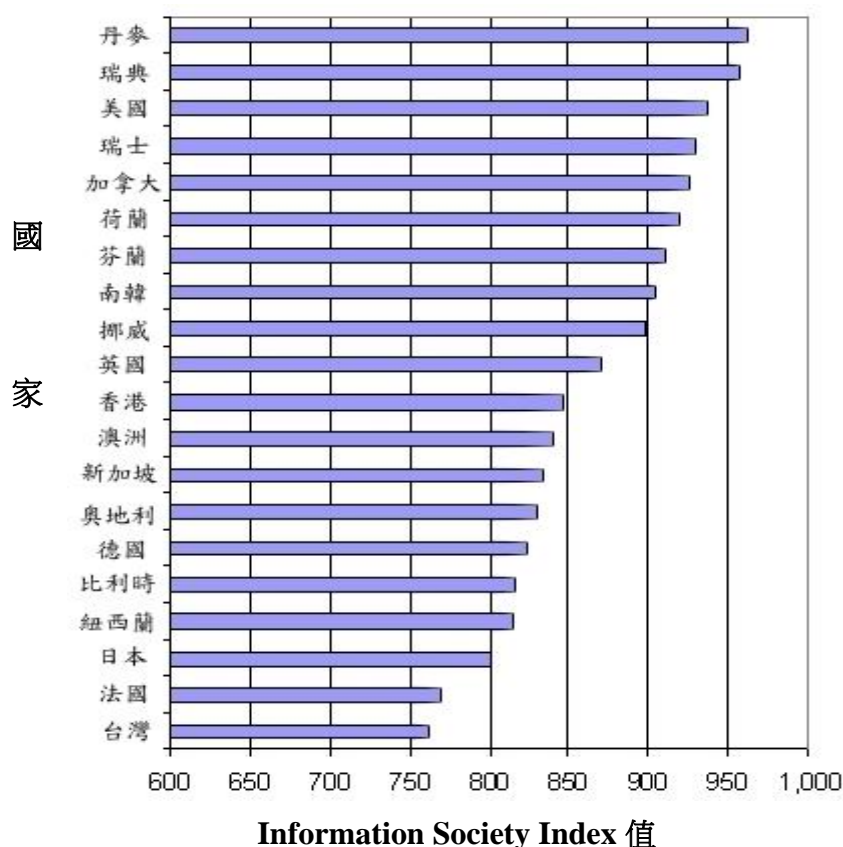


圖 4-3、二〇〇三年 IDC 評比全球 ISI²⁷ 前二十名國家
資料來源：IDC 資料庫，2004 年²⁸。

²⁶ 前面提到的第二世代南韓德黑蘭谷新創企業，便是在此時如雨後春筍般成立。二〇〇〇年初，南韓新創企業總數已超過五千家。

²⁷ Information Society Index (ISI)，產業研究機構 IDC 用以評估世界各國資訊化社會程度的一套指數。該指標結合十五種變數以評估一國資訊化在四個層面的發展程度：「電腦 (Computers)」、「網際網路 (Internet)」、「電信通訊 (Telecoms)」、「社會 (Social)」。

電腦部份包含：家戶電腦普及率、IT 支出佔 GDP 之百分比、軟體支出佔總 IT 開銷之百分比、IT 服務在 GDP 中的加權。網際網路部份包含：網際網路使用者數、網際網路使用者在家上網之百分比、行動網路使用者數、電子商務支出。電信通訊部份包含：寬頻網路、無線服務、行動電話等的裝接使用程度。社會部份包含：教育、公民自由、政府腐敗程度之評比。IDC 將前述四大項總計十五個變數數據化，計算結果後並加以排名。

²⁸ IDC, "South Korea Is The Only Asia/Pacific Country To Rank Within Top Ten in IDC's

除了前述提到的政策外，南韓政府也專為資訊服務業訂定了扶植計畫，扶植計畫可分為「產業振興相關法案」與「人才培訓」兩方面。在產業振興相關法案部分，南韓政府首先在一九九八年提出「強化軟體產業計畫」。接著在一九九九年九月軟體產業經濟協力開發基金(EDCF)的編列中，將之前過於制式化的規章做修正，意圖擴大市場開放程度。另外在二〇〇〇年二月初，還大幅修正軟體產業振興法²⁹。在稅制上，免除新創企業兩年內的稅務調查，從創業日起到六年內的公司也分別給予不同的稅率優惠³⁰。在資金支援上，則給予同一企業最高五億韓元（約一,五六二萬台幣）的協助。

其次，在人才培訓與募集上，南韓政府從「給予特殊優惠」、「人才培育與引進」兩方面來進行。南韓政府預估到二〇〇四年時產業專門人才會短缺二十萬人，所以一方面給予優待以吸引國內年輕人、學者投入，另一方面廣設專門學校兼引進海外人才。南韓政府對於具備一定遊戲開發能力、程式設計能力，以及拿到技術執照之優秀男性軟體人才，都給予免服兵役的待遇。而大學教授、公立研究機關的研究員，也可以用留職停薪、兼職等方式到新創企業工作。新創企業的股票選擇權（stock option）亦擴大適用於大學教授、研究員、研究所人員，股票選擇權所有者還能享受到稅制上的優惠。除了以優惠吸引人才，在培育層面則提出「人才培育三年計畫」，擴充大學院校在電子商務方面的教育課程與科系。同

Information Society Index”， Nov.2004.（資料來源：IDC 官方網站，<http://www.idc.com/home.jhtml>。）

²⁹ 南韓政府大幅修正軟體產業振興法，自二〇〇〇年七月起正式實施。修正過程中刪除其中過於煩瑣的法規，並全面放寬之前須強制執行的部分法規。同時，在唱片管理、錄影帶及遊戲的相關法規中，還廢除錄影帶、遊戲的銷售業、租賃業的登記制。此後，那些業者將可以自由業者身份在市場上進行經營而不受相關法規約束。該做法難免受到質疑，但對於南韓遊戲軟體的研發與擴張則有相當正面之影響。胡令珠，「韓國振興軟體產業的策略」，**全球高科技產業研究資料庫**，台北：財團法人資訊工業策進會，2000年，P.p.1。

³⁰ 兩年內減免 75%的不動產取得稅或公司的註冊稅，五年內減免 50%的財產稅和綜合土地稅，六年內減免 50%的所得稅或公司稅。韓國 IT 研究會，李弘元譯，**IT 韓潮**，台北：經濟新潮社，2002年，P.p.154-155。

時自二〇〇〇年三月起，開放允許各企業聘用印度、菲律賓、台灣等地的軟體工程師³¹。如此一來除了暫時彌補南韓國內軟體人才供不應求的困境，還可藉機吸收海外人才的經驗來累積自身實力。

貳、提升國內、國際市場佔有的相關策略

在資訊服務業的市場佔有策略上，南韓政府分四大策略來穩固國內市場，同時積極拓展國際市場。在強化國內市場佔有方面，除了自一九九〇年代就開始進行的「強化國家基礎建設」計畫外，再來就是「製造本地軟體在國內市場的競爭優勢」。在拓展海外市場方面，則採行「設立海外軟體支援中心(KSI)」、「以全球為市場腹地」兩點。

與台灣、印度等地有很大不同的是，南韓軟體產品在國內有甚大的市場支持度，一方面是南韓民眾民族性愛用國貨使然。在前幾節曾提到之韓軟這家公司的例子中，該公司總裁 Lee Chang Jin 坦承他之所以敢拒絕美國微軟的金援條件有兩個原因：一是韓軟公司本身在南韓經濟和社會生活中佔有重要地位（因為其文字處理程式市場佔有率達八成）；二是南韓民眾不願見到本國的軟體工業受挫。不過其他更重要的因素，還是跟南韓政府的政策有關。為保護國內企業，南韓政府會刻意加高外來廠商產品進口時之門檻。一九八三年到一九八七年的電腦限制進口政策，後雖因美國貿易壓力而解禁；但南韓政府仍能利用「採購時的優惠待遇」、「不鼓勵跨國企業到南韓投資」、「財團的非正式保護網」³²來變相提供保護。

³¹ 除聘用外籍軟體工程師外，甚至還到海外設立軟體研發專門學校培育海外人才。在二〇〇二年的一項新聞中，南韓 Aozora 遊戲研發公司便來台尋求台灣公司的合作，在台灣成立遊戲學校在台分校。林于勝、王勝宏，「從韓國 Aozora 將在台灣成立遊戲學校談起」，**全球高科技產業研究資料庫**，台北：財團法人資訊工業策進會，2002 年，Pp.1-2。

³² 財團成員通常都是從集團內購買電腦產品，藉由南韓國內所有財團的團結；無論是企業 E 化工程還是商業間的上、下游交易關係，都只購買本國廠商之產品。如此，海外產品很難進入南韓當地市場。

以個人電腦硬體產品來看，自一九九七年以來，南韓本土個人電腦大廠的市場佔有率均維持在八成之上，國際知名大廠實難有斬獲。政府政策保護加上國內民眾配合，營造了南韓企業集團進軍國際市場前的最佳測試市場。

其次，為了協助南韓業者進軍全球市場，南韓政府於是在北美、中國大陸等地廣設辦事處。提供有意進入該市場的李韓軟體廠商，關於當地法律、稅制、市場通路等資訊。最知名的例子是在矽谷設立的南韓海外軟體支援中心，曾於一九九八年底成功協助南韓「Digital Cast」這家公司，將自行開發之生產技術轉移給在矽谷當地的韓資美國企業「Diamond Multimedia」。同時為了補在軟體開發能力上之不足，更鼓勵南韓軟體廠商跟日本（甚至北韓業者）在各相關領域及開發技術上合作。以南韓 Hanbiz soft 公司為例，其曾與日商 SONY 合作開發 PS2 遊戲主機上的遊戲軟體；Hanbiz soft 開發的遊戲軟體除在日本當地銷售外，並將隨著 SONY 在全球的銷售通路散佈銷售出去。另外，三星財團在南韓政府允許下，也與北韓政府於第三地之中國大陸合資成立共同研發中心，開發的成果可直接於中國大陸市場進行銷售。

參、二〇〇〇年的產業泡沫化危機

二〇〇〇年在南韓發生的產業泡沫化危機，來自於 KOSDAQ 股市的崩盤。南韓 KOSDAQ (Korea Securities Dealers Automated Quotation) 股市，係由南韓政府仿效美國 NASDAQ 股市，於一九九六年七月創立的股票市場。致力於促進高科技領域相關之新創企業，及中、小企業等之企業融資活動。在以財團為主的南韓經濟結構下，財團憑藉政府資金援助以及自身長久累積之財力，在各產業中夾殺中、小型企業。若非財團轄下的子公司，否則創立一家公司將在資金募集、營運生存上面臨重重困難。而 KOSDAQ 股票市場的成立就像及時雨般，給了新

創企業一個資金募集的來源管道，可說為一九九〇年代晚期促進南韓經濟成長的關鍵催化劑³³。同時，KOSDAQ 對南韓一九九七年金融風暴後的復甦，亦扮演了重要的角色。在一九九六年到一九九九年這段時間，KOSDAQ 並沒有受到投資人太多的青睞。直到一九九九年配南韓政府的高科技產業發展政策，以及對新創企業的稅率優惠，KOSDAQ 的交易值才在短時間內爆升。一九九九年的成交值較前一年竟然成長了近兩百倍。上市上櫃公司數目也急速增加，在一九九九年是四五三家，到了二〇〇〇年已達六〇四家³⁴。

在發生泡沫化前的 KOSDAQ 股市頗受美國 NASDAQ 股市之影響，對 IT、網際網路等產業之股票交易異常熱絡。這種短時間內的過度股票炒作和熱潮，很快就帶來二〇〇〇年的泡沫化衝擊。美國 NASDAQ 股市的暴跌連帶引發南韓 KOSDAQ 股市的全面下跌，這種瞬間全球網路產業的泡沫瓦解導致不少南韓新創企業倒閉。在南韓政府稅率以及資金援助規定下，很多人以投入資訊服務業之名義趁機成立公司，但實際上其中有不少公司根本尚未準備周全即進行上市動作。不考慮是否有足夠技術而一窩蜂投入，甚至把上市 KOSDAQ 當成一種瞬間募集大量資金以移作個人金錢遊戲之用的管道。在股市崩盤的混亂中同時爆發出官商勾結醜聞，連於一九九七年 IMF 代管下所成立的「金融監督院」亦爆發被收買事件，對剛剛重新整建起來的南韓經濟為一巨大傷害。

全球網路產業泡沫化、KOSDAQ 股市崩盤，除突顯出南韓新創企業的隱憂外，也顯示南韓的經濟發展仍還是有過於躁進的問題存在。南韓新創企業的問題主要還是在資金籌措方面，所以才會出現投機行為。首先、南韓創投基金 (Venture Capital) 種類不少，且各自有其服務對象與規範，南韓政府不容易管制造成投機

³³ 張秉心，「韓國 KOSDAQ 證卷市場簡介」，2003 年。(資料來源：中華民國證卷櫃檯買賣中心網站，<http://www.otc.org.tw/>。)

³⁴ 到二〇〇一年十一月時，KOSDAQ 證券市場掛牌公司的家數，已正式超越南韓證券交易所 (Korea Stock Exchange, KSE) 的掛牌公司家數。

投資者鑽漏洞而可能扭曲市場機制。其次、南韓民眾對於個人創投觀念仍有不足，無法像美國一樣出現個人投資者的投資熱絡狀況。最後、一些在資金調度上欠缺靈活的新創企業，受到 KOSDAQ 上市六個月內不得賣出股票的限制，有時反而更容易爆發資金週轉不過的問題³⁵。

在泡沫危機衝擊後，為建構一個穩定的投資、融資環境，KOSDAQ 市場已於二〇〇〇年九月建立一套股票交易監視系統 KOSS (Kosdaq Surveillance System)。該套電腦系統藉由電腦程式分析及統計方法，即時警示市場上有異常之交易。KOSDAQ 的市場監視作業交由市場監視部門 (Market Watch Division) 及監視查核部門 (Department of Market Surveillance) 兩單位執行。前者負責線上監視、例行交易行為之調查；後者負責離線異常交易調查、查核制度之規劃等。只是，除了強化對 KOSDAQ 股市的控管，南韓政府更應注意在追求經濟發展的同時，相關金融監督機制是否真有發揮功效。一旦重返一九九七年之前為追求經濟成長而不顧一切的躁進失衡發展模式的作法，將可能讓好不容易整頓起來的南韓金融體系再度發生問題，也會讓當前成長迅速的資訊服務業再受重擊。

第四節 小結：成長迅速的南韓資訊服務業

南韓資訊服務業的發展自一九七〇年代末期開始，不過其發展狀況在金融風暴發生前，可說與台灣資訊服務業一樣為緩慢成長。甚至在一九九〇年代中期以前，南韓資訊服務業的國際競爭力還不如台灣。南韓資訊服務業直到亞洲金融風暴導致國內經濟結構變動後，配合該國政府政策強力轉型才開始急速發展。一九九七年前的南韓資訊服務業遇到的困境有五：缺乏代工階段經驗、國內盜版情況

³⁵ 韓國 IT 研究會，李弘元譯，**IT 韓潮**，台北：經濟新潮社，2002 年，P.p.157-158。

猖獗、企業業務機會受限、財團營運方式僵化、政府過度保護。

南韓和台灣一樣，都缺乏為國外廠商代工軟體產品的機會。另一方面南韓政府過度重視資訊硬體產業上與日本的競爭，忽略對資訊服務業發展環境的建設。關於環境的建設有：專門人才培育機制建立、增加民眾對智慧財產權的重視、資訊化建設程度等。首先，在人才缺乏充分培育管道的情況下，技術力難有突破，無法製造出擁有競爭能力的軟體產品。接著，南韓政府為了保護國內資訊硬體產業，限制國外產品進口；導致南韓個人電腦普及率不易提升，也因此未能促進南韓國內軟體需求市場擴大。第三，產品在國外市場的競爭力弱、國內市場規模小，而民眾又缺乏對智慧財產權的重視觀念。對業務機會不多的南韓軟體公司而言，無異雪上加霜。不過南韓的資訊服務業國內市場相較台灣，有「民眾民族意識強烈」的優勢。從韓軟的案例中，可以發現南韓軟體公司縱使在技術上稍有不足，但是南韓民眾因為愛國心還是會盡量購買國貨。表 4-1 中南韓資訊服務業出口值小於台灣兩倍以上，但其總產值卻快高台灣兩倍，便是由於民族性使然所致³⁶。

另一方面，南韓的經濟發展素有兩大特色：「為經濟發展服務的金融機構」、
「財團為重的經濟發展模式」。為了經濟發展南韓政府採用廉幣政策，而財團有需要時金融機構亦義無反顧為其提供源源資金。長久下來導致南韓金融體系不健全，政府與企業的負債率過高，壞帳、呆帳的情況嚴重。同時，財團未深思熟慮地進行廣泛投資，其投資行為的漫無目標為自身營運帶來負擔。而資訊服務業重視知識、技術密集，強調研發過程以及產品的質；財團卻習以大量產製，該作法並不適合經營資訊服務業。財團挾政府與金融機構的支援夾殺中小、型企業，但是缺乏經營效率、僵化的投資模式，對於資訊服務業的發展並無幫助。在外環境業務機會少，而政府與財團的思維又與資訊服務業之特性相違，所帶來之結果就

³⁶ 台灣與南韓在一九九五年軟體生產佔 GDP 的比重相差不多，但台灣部分外銷值佔總產值 28%，南韓部分外銷值僅佔總產值 6.25%。可見南韓資訊服務業在當時，極度倚賴國內市場。

是產業的低度發展。

直到一九九七年發生亞洲金融風暴經由 IMF 代管，某種程度革新了南韓的金融體系，也調整了過度以財團為重的經濟發展模式。南韓政府正視到想要提高國際競爭力，必須強化企業經營之靈活性；於是要求財團改變思維重視選擇與集中，也開始扶植中、小規模的新創企業興起。為了配合對資訊服務業的推動，也開始重視南韓的環境建設。短時間內普及了寬頻網路的佈建，並以低價電腦策略提升個人電腦普及率；輔以 PC 房風潮，南韓的資訊化程度在全球排名瞬間提升至前十名之內。

產值（單位：億韓元）

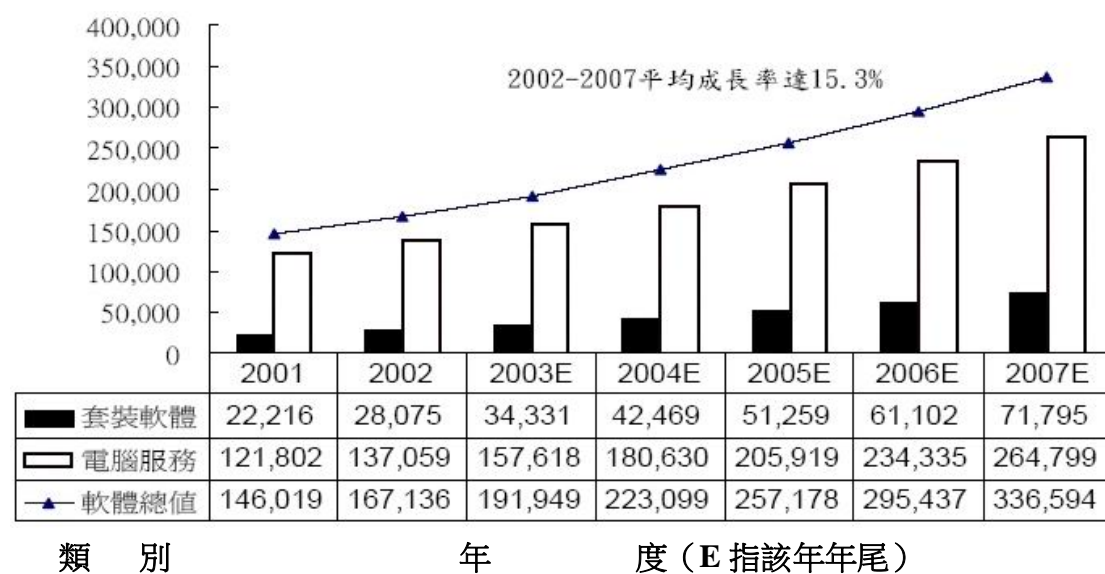


圖 4-4、南韓軟體產品產值成長狀況與預估（2002-2007）
 （套裝軟體部分未包含遊戲軟體；同時上表亦未計入部分之網路服務³⁷）
 資料來源：南韓 KISDI（2002），資策會 MIC 整理，2003 年。

南韓資訊服務業的快速發展狀況，由上面的圖 4-4 可以獲得證明。觀察圖 4-4 中南韓資訊服務業軟體產品的產值成長狀況，對照第三章圖 3-2 台灣軟體產品產

³⁷ 因為南韓政府將遊戲軟體視為多媒體內容發展服務，也沒有將含資料庫服務、電子商務等的網路服務部份算入資訊服務業。詳細狀況請見第二章表 2-3 之內容。

值成長率的狀況。發現在二〇〇二年南韓軟體產品產值（套裝軟體+專案服務）約五,〇一〇億台幣,年成長值約 14.7%;而台灣在二〇〇二年的軟體產品產值(產品類+專案類+服務類)為一,四二九億台幣,年成長值約 10.7%。無論是產值還是成長率,都證明是南韓發展領先,其發展速度也較台灣快。