

디지털경제 측정에 대한 국제적 논의 현황

– OECD 디지털경제 측정 전문가 회의(2019. 7, 파리) 결과 –

안성희*, 유철중**

디지털기술의 발전은 소비자 및 생산자의 행태에 영향을 미침으로써 사회·경제 구조를 지속적으로 변화시켜왔다. 새로운 기술의 개발, 확산은 대체로 소비의 편의성, 생산의 효율성 제고에 기여하면서 경제 전반에 대한 영향력을 빠르게 확대하고 있다.

디지털화와 관련된 경제적 측정에 대한 국제적 관심이 높아지고 있으나, 국가마다 디지털경제에 대한 정의와 범위가 다르며 발전속도도 상이해 국제비교에 어려움을 겪고 있다. 이러한 한계를 극복하기 위하여 국제기구들은 디지털경제를 측정하는 통일된 방안을 도입하기 위해 노력하고 있다. 특히 OECD 디지털경제 측정 전문가 회의에서는 매년 회원국 국민계정 작성 전문가들이 모여 각국의 경험을 공유하고 향후 계획을 논의한다.

본 자료는 2019년 7월에 파리에서 개최된 디지털경제 측정에 대한 국제적 논의를 정리한 것이다. 2014년 이후 동 회의에서는 OECD 회원국을 중심으로 디지털화의 진행 경과와 구체적인 측정 방안에 대하여 논의하고 있다. 한국은행은 우리나라의 국민계정 통계를 생산하는 기관으로서 주요국 및 국제기구와의 협력을 강화하고 국제기준의 정립과 관련된 논의에 적극 참여하여 국민계정 추계방법을 지속적으로 개선해 나갈 계획이다.

I. 배경

II. 주요 논의내용

III. 맺음말

* 한국은행 국제협력국 대외교류팀 과장(e-mail: sunghee.ahn@bok.or.kr, phone: 02-759-4255)

** 한국은행 경제통계국 국민소득총괄팀 과장(e-mail: cj.rhew@bok.or.kr, phone: 02-759-4320)

I. 배경

디지털기술이 빠르게 발전하면서 경제활동에 미치는 영향이 점차 커지고 있다. 암호화 자산 거래, 데이터의 자산화 등 새로운 형태의 경제활동이 확산되면서 디지털경제의 측정에 대한 관심도 높아지고 있다. 효과적인 경제정책을 운용하기 위하여 디지털경제를 정확하게 측정하는 것은 정책입안자에게 매우 중요한 문제이기도 하다. 이러한 필요성에 기반하여 OECD(경제협력개발기구), IMF(국제통화기금) 등 국제기구를 중심으로 디지털경제의 규모 및 구조를 보다 정교하게 측정하기 위한 다양한 회의체가 출범되었으며, 관련 논의를 진행해오고 있다.

특히 OECD는 이러한 변화에 발 빠르게 대응하고 있다. 2014년에 「Measuring the Digital Economy」 보고서를 통해 디지털경제 측정과 관련된 목표와 의제를 제시하였다. 2017년에는 「Going Digital Project」를 바탕으로 WPMAD(Working Party on Measurement and Analysis of the Digital Economy) 포럼을 개시하여 회원국들이 통합된 정책 프레임워크를 도입할 수 있도록 노력하고 있다. 2019.7월에 개최된 WPMAD 산하 디지털경제 측정 전문가 회의에서는 OECD에서 추진 중인 「Going Digital Project」의 진행 상황을 재확인하고 디지털 무역 측정 매뉴얼, 국민계정상 암호화 자산에 대한 처리방안, 디지털 공급사용료 및 위성계정 작성방법, 디지털화가 가격지수에 미치는 영향 등 디지털경제를 보다 엄밀히 측정하기 위한 방안을 검토하였다.

II . 부문별 작성 결과

1. 디지털경제 측정과 관련한 최근 논의

OECD 및 회원국은 디지털화가 경제전반에 미치는 영향을 이해·측정하기 위한 노력을 지속하고 있다. 금번 회의에서는 WPMAD가 OECD 회원국을 대상으로 디지털화 수준 및 속도 등을 비교한 결과를 공유하고, 「Going Digital Project」의 기본 추진과제를 재확인하였다. 또한, OECD와 WTO의 디지털무역 측정 매뉴얼, 암호화 자산의 국민계정상 처리방식 등 디지털경제와 관련한 최신훈의에 대하여 논의하였다.

가. WPMAD 최근 논의사항 및 「Going Digital Project」

OECD는 「Going Digital Project」의 일환으로 경제전반의 디지털화(digitalization) 수준을 평가하고 있다. 또한, 디지털화에 따른 경제환경 변화에 대응하기 위한 적절한 정책방안에 대하여 국제적 논의를 추진¹⁾하고 있다.

OECD 회원국 등 총 45개국을 대상으로 부가가치, 수출입에서 정보통신산업이 차지하는 비중을 활용하여 디지털화 수준 및 속도²⁾를 평가한 결과 국가간 편차가 큰 것으로 나타났다. 2016년 기준 총 부가가치 대비 정보통신산업(컴퓨터 및 전자기기 제조업과 정보통신 서비스업) 비중은 이스라엘(14.4%), 아일랜드(11.5%), 한국(10.3%) 순으로 높았으며, 한국은 제조업(6.5%)은 분석대상국 중 최상위인 반면 서비스업(3.8%)은 하위 30%에 위치하였다. 디지털화 속도 측면에서도 이스라엘(2006년 11.4% → 2016년 14.4%)과 아일랜드(9.3% → 11.5%)는 최상위 국가로 나타났으나 한국(10.6% → 10.3%)은 분석기간중 변동(OECD 평균 6.0% → 5.9%)이 크지 않은 것으로 나타났다. 다만 디지털화 속도는 명목 총부가가치 대비 정보통신산업 비중 변화로, 기술발전에 따른 품질변화 등이 고려되어 있지 않아 해석에 유의할 필요가 있다.

디지털서비스를 디지털 형태로 구매자에게 전달되는 서비스로 정의할 때, 2017년 기준 디지털서비스가 수출입에서 차지하는 비중은 룩셈부르크(73.2%), 아일랜드(68.0%)가 다른 국

1) 구체적인 진행 상황은 OECD 홈페이지를 통해 공개(<https://www.oecd.org/going-digital/topics/>)

2) 정보통신산업이 명목 총부가가치(GDP)에서 차지하는 비중의 변화

가에 비해 월등히 높게 나타났다. 다국적 플랫폼 기업의 본사가 이들 국가에 상당수 위치한 데 따른 영향으로 해석된다. 우리나라(17.7%)는 OECD 평균(33.2%)보다 낮은 수준으로 21번째에 위치하였다.

OECD는 기존의 통계 측정방식이 디지털경제의 규모 및 구조를 정확하게 파악하는데 부족하다는 점을 인지하고 이를 개선하기 위해 노력하고 있다. OECD는 디지털화와 관련한 정책 수립을 정교화하기 위한 4가지 포괄적 강령과 5가지 구체적 강령을 다음과 같이 제시하고 있다. ① 디지털전환을 경제통계를 통해 구현(Make the digital transformation visible in economic statistics.) ② 디지털전환의 경제적 영향에 대한 이해(Get the narrative on impacts right.) ③ 디지털시대에서 웰빙 측정(Measure wellbeing in the digital age.) ④ 데이터수집에 대한 새로운 접근법 설계(Design new approaches to data collection.) ⑤ 사물인터넷, 인공지능, 블록체인 등 변혁적인 기술에 대한 모니터링(Monitor transformative technologies, notably IoT, AI, Blockchain.) ⑥ 데이터와 데이터흐름에 대한 이해(Make sense of data and data flows.) ⑦ 디지털시대에 필수적인 역량의 정의와 측정(Define and measure the skills needed in the digital era.) ⑧ 온라인 환경 신뢰성의 측정(Measure trust in online environments.) ⑨ 정부의 디지털 강점에 대한 평가(Assess governments' digital strengths.)

OECD는 총 9개 강령의 이행을 통하여 단기적으로는 디지털화를 포착할 수 있는 통계적 기반을 마련하는 한편 장기적으로는 기초자료 수집방법을 개발함으로써 이를 정교화해나갈 예정이다. 궁극적으로 디지털화에 따른 환경변화와 그 영향에 대한 모니터링 역량을 확보함으로써 효과적인 정책 운용의 기반을 마련하는 것이 Going Digital Project의 주요한 목표임을 재확인하였다.

나. OECD와 WTO 디지털무역 측정 매뉴얼

디지털무역(digital trade)이란 디지털 방식으로 주문 또는 소비되는 거래 일체를 의미한다. 디지털 방식으로 주문되는 거래를 일컫는 전자상거래(e-commerce)와 디지털 방식으로 주문되지 않았으나 디지털 형태로 소비되는 서비스를 모두 포괄하는 개념이다.

OECD와 WTO는 디지털무역 측정 매뉴얼을 작성 중이나 통계작성을 위해 필요한 기초자료의 확보 가능성이 불분명한 데다 거래를 기록하는 양식(format)도 미확정된 상황이다. 디지털무역이 주로 다국적 디지털 플랫폼(DIPs; Digital International Platforms)을 통해 이루어지는 반면 기초자료는 대체로 국내 수출입업체를 대상으로 조사되고 있어 국내외 거래를 포착하기 위한 기초자료가 미비하다.

현실적으로는 DIPs의 소속 국가, 거래성격 등을 식별하는 데에도 어려움이 있다. 이를 보완하기 위하여 가계 대상 서베이를 통해 해외 중개플랫폼을 통한 개인간 거래 등 공유 경제(sharing economy)를 포착하는 방안도 거론되고 있다. 이외에도 디지털무역을 측정하기 위한 개념적·실무적 난제가 산재해 있으며 상기의 어려움을 극복하는 데에 국가간 협력이 필요할 것으로 판단된다.

다. 국민계정상 암호화 자산(Crypto Assets)에 대한 처리방안

현행 2008 SNA(System of National Accounts)에 명시되어 있지 않은 암호화 자산(crypto assets)이 출현하면서, 이를 국민계정에 어떻게 기록할 것인가에 대한 가이드라인이 필요한 상황이다. UN의 국민계정전문가 자문그룹(AEG; Advisory Expert Group)은 IMF 국제수지통계위원회(BOPCOM; Committee on Balance of Payments Statistics)와 OECD 금융계정 작업반(WPFS; Working Party on Financial Statistics)에서 발간한 논문을 기반으로 관련 논의를 진행하였다. 단, 암호화 자산의 성격이 거래의 매개, 가치 저장수단뿐만 아니라 다양하고 새로운 형태로 변모하고 있기 때문에 관련 논의는 과도기적 판단으로 보아야 한다는 점을 강조하였다.

AEG는 기초자료 미비 등으로 각 국가별 국민계정에 암호화 자산과 관련한 경제활동이 충분히 반영되지 못하고 있는 데다 주요 데이터 입수처도 특정하기 어려운 상황인 것으로 판단하였다. 다만 향후 주요 거래소로부터 입수할 수 있는 블록체인(underlying blockchain)에 대한 정보가 암호화 자산 측정의 시작점이 될 수 있을 것으로 보인다. 암호화 자산과 관련된 경제활동을 국민계정상에 적절히 인식하기 위해서는 암호화 자산의 개발 및 사용 현황을 지속적으로 모니터링할 필요가 있다. 한편, 암호화 자산의 채굴을 생산으로 인정하기 위해서는 국가간 경계불분명 문제, 과도한 가격변동성 등의 문제를 해결해야 하므로 신중한 접근이 요구된다.

2. 디지털 공급사용표 및 위성계정 작성방안

디지털경제의 규모 및 구조 등을 파악하기 위하여 OECD에서는 디지털 공급사용표(Digital SUTs) 작성 매뉴얼을 구축해왔으며, 최근 미국, 호주 등 일부 국가에서는 디지털 공급사용표와 위성계정을 발표하였다. 그러나 현재 대부분의 OECD 회원국의 경우 기초자료 미비 등으로 디지털 공급사용표 작성에 어려움이 있다는 의견을 피력하고 있는 상황이다.

가. OECD 작성매뉴얼에 대한 피드백

OECD를 중심으로 산업과 상품을 디지털 및 비디지털로 구분하고 각각의 규모와 상호 관계를 파악하기 위하여 디지털 공급사용표(Digital SUTs) 작성을 추진하고 있다. 이번 회의에서는 OECD가 제시한 산업 및 상품 분류체계와 관련한 보완사항에 대하여 의견을 교환하였다. OECD는 ‘디지털 중개플랫폼 산업(digital intermediary platform industry)’을 별도 산업군으로 구분하고 있는데, 최근 대다수 국가에서 소매업체 매출의 상당 부분이 소유 중개플랫폼에 의존함에 따라 이러한 구분은 적절하지 않을 수 있다는 의견이 제시되었다. 또한 ‘온라인 전용 금융업(financial industry online only)’을 별도로 분류할 경우 디지털화가 금융업 전역에 미치는 영향을 과소평가하게 될 가능성이 제기되었다. 상품별로는 ‘디지털화에 상당히 영향을 받는(significantly affected by digitalization)’ 상품으로 규정하기 위한 모수값(parameters)과 근거 등 명확한 기준이 필요하다는 의견도 제시되었다.

국가별로 보면 미국, 호주, 캐나다 등 일부 국가를 제외한 대부분의 OECD 회원국은 기초자료 미비 등으로 디지털 공급사용표의 작성이 시기상조일 수 있다는 의견이었다. 이에 대해 OECD 주최측은 가용자료가 제한적임에도 불구하고, 디지털 공급사용표 작성 시도가 향후 기초자료 개발에 대한 동기부여 측면에서 유효하다는 의견을 제시하면서, 디지털경제와 관련하여 국제적으로 비교가능한 데이터를 축적한다는 차원에서 디지털 공급사용표 작성을 독려했다.

나. 디지털 공급사용표 및 위성계정 작성 사례

1) 미국

미국 상무부 산하 경제 분석국(BEA; Bureau of Economic Analysis)은 디지털경제의 규모를 측정하고 경제성장에 대한 ICT의 역할을 체계적으로 파악하기 위하여 2016년 중 디지털 위성계정 개발에 착수하였으며, 최근 2018.3월과 2019.4월 두 차례에 걸쳐 추정결과를 공표하였다. OECD 분류방식을 수용하여 인프라(infrastructure), 전자상거래(e-commerce), 클라우드 컴퓨팅 서비스(유료서비스 한정), 디지털 미디어(digital media)로 산업을 구분하되, 각각의 하위분류 중 측정이 어렵거나³⁾ 국제적으로 논의가 진행 중인 사항⁴⁾은 분석에서 제외하였다.

3) 사물인터넷(IoT; Internet of Things), 온라인 플랫폼을 통한 소비자간 거래

4) 무료로 제공되는 디지털 서비스, 데이터(data)

인프라는 디지털경제의 근간인 컴퓨터 네트워크를 가능하게 하는 재화 및 서비스로서 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어, 통신 장비 및 서비스, 사물인터넷(IoT, 단 분석에서 제외) 등으로 구성된다. 전자상거래는 디지털 방식으로 주문되는 거래로 ① 제조업체의 B2B (Business to Business) 거래 및 도소매, ② 온라인 플랫폼을 통한 소비자간 거래로 구분한다. 디지털미디어는 디지털 장치를 통해 생산, 접근, 저장·시청되는 모든 콘텐츠를 의미하며, 넷플릭스와 같이 유료로 제공되는 서비스뿐만 아니라 무료로 제공(Google Search)되거나 현행 국민계정에 포함되지 않은 데이터(data) 등을 포괄(단 분석에서 제외)한다.

측정 결과, 미국 디지털경제 규모는 2000년대 초반 GDP대비 4% 수준에서 2017년 약 10%로 급증하면서 2017년 기준으로 1.6조 달러를 넘어선 것으로 나타났다. 발전속도 측면에서, 2008~17년 중 전산업 실질 성장률이 연평균 2%에 못 미친 데 반해 디지털경제는 6%를 초과하는 빠른 성장세를 나타냈다. 특히, 클라우드 컴퓨팅 시스템(유료)과 전자상거래의 경우 동 기간 중 연평균 10% 내외 성장하여 하드웨어(약 4%), 통신(약 5%) 등을 크게 압도하였다. BEA는 클라우드 컴퓨팅 서비스 추정방식을 개선하고, 전자상거래 하위분류 중 현재까지 포함하지 못했던 부분을 일부 보완하여 추정치를 수정·공표할 예정이다.

2) 호주

호주통계청(ABS; Australian Bureau of Statistics)은 정책수행 및 연구자료 제공 차원에서 OECD 및 BEA 방식을 차용하여 호주의 디지털경제를 측정하였다. 주요 측정대상은 인프라(digital enabling infrastructure), 디지털 미디어(digital media), 전자상거래(e-commerce)의 세 가지 산업으로 국한된다. 기초자료로는 일반적인 공급사용표와 투입산출표를 비롯한 기업체 조사자료 등을 활용하고 있다.

〈표 1〉

주요 기초자료

자료명	입수주기	가용시계열
ABS 공급사용표	연간	1994~95년, 2016~17년
ABS 투입산출표	연간	1994~95년, 2015~16년
NAB 온라인 소매판매지수	월	2010.1~2018.12월
산업별 소매판매액	월	1982.4~2018.12월
ABS 기업체별 특징서베이	연간	2009~10년, 2016~17년

자료: 호주통계청(ABS)

5) Barefoot et al.(2018)

부가가치는 ① 디지털 산업의 중간소비율(중간소비÷총산출)이 전산업 평균과 동일하고 ② 모든 산업에서 도소매마진은 디지털 및 비디지털로 균일하게 배분되는 것으로 가정하여 측정하였다. 또한, 이중 디플레이션(double deflation)을 통해 물량 기준의 부가가치를 계산하였다. 측정 결과, 디지털 산업의 부가가치는 2011~12년 이후 꾸준히 증가하여 2016~17년 중 약 900억 달러 수준을 기록하였으며 총 부가가치 대비 비중은 약 6% 내외까지 상승한 것으로 나타났다. 명목 부가가치와 실질 부가가치의 증가율을 측정한 결과 명목 금액에 비해 실질 금액으로 측정한 부가가치의 성장세가 월등히 빠르게 나타났다. 이러한 결과는 품질개발이 빠르게 일어나는 디지털 산업의 경우 가격지수(디플레이터)의 측정이 물량(성장률)에 상당한 영향을 미칠 수 있음을 시사한다.

3. 디지털화와 GDP디플레이터의 측정

정보통신기술(ICI) 발전은 디지털 재화 및 서비스의 품질을 향상시키는 한편, 소비자의 온라인 구매를 확대시켜 직·간접적으로 가격변동을 초래하고 이는 곧 GDP디플레이터를 매개로 실질 성장률에까지 영향을 미친다. 본 회의에서는 디지털화가 가격변수를 통해 국민계정에 미치는 영향을 검토하고, 디지털화에 따른 가격지수 측정방식의 변화 필요성 및 방안을 공유하였다.

가. 디지털 부문 디플레이터의 국제비교

2000년 이후 국가별 디지털화의 영향을 많이 받는 산업 및 투자자산의 GDP디플레이터를 분석한 결과 다른 부문에 비해 디지털 관련 산업 및 투자자산의 디플레이터가 상대적으로 뚜렷한 하락세를 나타냈다. 농림어업, 건설업 등 다른 산업의 경우 2000년 이후 80% 이상의 분석대상국에서 디플레이터가 상승세를 나타냈으나 정보통신산업은 절반 이상의 국가에서 하락세를 보였다.

국가별로는 G7 국가의 경우 정보통신업 디플레이터의 하락세가 뚜렷하였으나 터키, 아이슬란드 등 소수 국가에서는 상승하는 등 국가별로 편차가 존재하였다. 이러한 국가별 차이는 ① 이중 디플레이션 여부, ② 가격지수 산출시 사용한 자본 및 노동의 가중치⁶⁾, ③ 시장내 경쟁도 및 가격탄력성, ④ 상위 수준의 디플레이터를 구성하는 하위 세부산업/자산

6) 일반적으로 자본 가격은 추세적으로 하락하는 반면 임금은 상승하는 경향

의 비중 차이, ⑤ 데이터 차이 등에 기인하는 것으로 나타났다.

자산형태별로 총고정자산형성의 디플레이터를 살펴보면, R&D 및 소프트웨어의 경우 대부분의 국가에서 2000년 이후 상승세를 나타낸 반면 컴퓨터 하드웨어, 통신기기 등의 설비 자산은 대체로 하락하였다. 이러한 결과는 대부분의 국가에서 R&D 및 소프트웨어의 가격 지수⁷⁾ 작성에 비용접근법을 채택한 반면 컴퓨터 하드웨어, 통신기기에 대해서는 헤도닉 등 품질보정 방식을 활용하는 데 상당 부분 기인한다. 국가별 차이의 경우 상기 작성방식 외에도 각 투자자산에 대한 수입 비중과 환율의 변동, 활용된 데이터 상태 등의 요인이 작용한다.

나. 디지털화와 가격지수의 측정

온라인 플랫폼의 발달로 전자상거래(e-commerce)를 통한 구매가 늘어나면서 온라인 가격을 어떻게 소비자물가지수(CPI; Consumer Price Index)에 포함시킬 것이며, 온라인 및 오프라인간 상품의 품질차이를 어떻게 보정할 것인지가 새로운 이슈로 부각되고 있다. 기존 기업체 조사 방식 외에도 캐나다, 일본 등을 비롯한 국가에서는 웹스크래핑 방식을 활용하여 온-오프라인가격의 차이와 추이를 파악하는 방안을 검토 중이다.

전체 소매판매액에서 전자상거래가 차지하는 비중을 살펴보면, 미국의 경우 2000년 1%에서 2018년 10%까지 증가하였는데, 품목별로는 주로 가정용기기, 의류 및 신발, 게임 등 오락용기기를 중심으로 크게 늘어났다.

대체로 대부분의 국가에서 이러한 유통구조(혹은 소비행태) 변화를 CPI 작성시 가격 혹은 가중치에 반영하고 있으나, 국내 거래에 비해 대외 거래에 대한 고려는 미흡한 상황이다. IMF와 OECD가 OECD 회원국(응답국가 32개국)을 대상으로 조사한 결과, 국내 온라인 거래를 CPI 가격 및 가중치에 반영하고 있는 국가는 29개국인 반면 대외 온라인 거래를 반영하고 있는 국가는 13개국에 불과하였다.

7) R&D 및 소프트웨어의 경우 생산비용 중 임금이 차지하는 비중이 높고, 대체로 임금상승률이 양(+)의 값을 갖기 때문에 가격지수가 상승추세를 가질 가능성이 높음

〈표 2〉 CPI 작성시 전자상거래 반영 현황

	국내 거래	대외 거래
가격 및 가중치	29개국	13개국
가중치	2개국	8개국
미반영	1개국	11개국

자료: IMF-OECD 설문조사 결과(2017, Measuring the impact of the digital economy on price indices)

디지털화의 진전으로 유통채널을 온라인 및 오프라인으로 이원화하는 소매업체가 빠르게 늘어나고 있다. 이로 인해 CPI 조사 응답자료에 온오프라인 가격이 혼재되어 있을 가능성이 제기되고 있다. 한편, 이들 온오프라인 겸업 소매상을 대상으로 온라인 및 오프라인 가격을 모두 조사함으로써 전자상거래가 가격 변수에 미치는 영향을 확인하는 방안도 고려되고 있다. 캐나다통계청의 국가별 온오프라인 가격책정 현황 조사에 따르면, 온오프라인 가격이 동일하게 책정되는 경우가 72%(조사대상국가 평균), 온라인가격이 낮은(높은) 경우가 18%(11%)로 나타났으나 국가별로 구성비의 편차는 매우 큰 것으로 나타났다.

〈표 3〉 온오프라인 겸업 소매업체의 가격책정 구성비

	브라질	일본	미국	독일	중국	캐나다	평균 (%)
온라인 = 오프라인	42	48	69	74	87	91	72
온라인 < 오프라인	40	45	22	23	6	5	18
온라인 > 오프라인	18	7	8	4	7	3	11

자료: OECD 발표자료(2019.7월)

III. 맺음말

OECD는 디지털화로 인해 빠르게 변화하는 산업구조와 소비행태를 추적하고 이를 국민계정 통계에 적절히 반영함으로써 현실을 명확히 인식하고 정책적으로 적절히 대응하기 위하여 회원국간 논의를 확대하고 있다. ICT 기반 거래가 확대되면서, 국가간, 산업간 경계가 불분명해지고 전자상거래를 통한 소비가 늘어남에 따라 통계작성을 위한 기초자료 및 측정방식의 개발, 국가간 협력의 필요성이 강화되고 있다. 또한, 암호화 자산, 데이터 자산 등 새로운 형태의 재화 및 서비스에 대해서는 추가적인 논의를 이어갈 예정이다. 한편, 디지털 재화 및 서비스의 품질변화 반영, 온라인 거래 확대에 따른 소비자가격 조사 등 디플레이터의 엄밀한 측정을 위한 각국의 방안 및 경험사례를 공유할 필요성이 증가하고 있다.

당행의 경우 국민계정 작성을 위한 기초자료 여건을 비교적 잘 갖추고 있으나, 여타 국가와 마찬가지로 디지털경제의 확산이 향후 국민계정상 미포착 영역을 확대하는 리스크요인으로 작용할 수도 있을 것으로 판단된다. 한국은행은 앞으로도 국제논의에 적극적으로 참여하고, 급변하는 경제환경을 반영하여 국민계정 통계의 현실 반영도를 제고해 나가기 위해 노력할 것이다.