



李 龍 兪 / 韓國情報産業協會 會長

電子製品 輸出 100億弗과 소프트웨어

최근 纖維製品이 輸出 100億弗을 達成한 며칠 뒤에 電子製品도 輸出 100億弗을 달성했다. 1972년에 輸出 1億弗을 돌파한지 불과 15年만에 100倍의 伸張을 이룩하는 偉業을 이루게 된 것이다.

이 속도로 가면 내년에는 電子가 纖維를 앞질러서 輸出 第1位가 될 것이 틀림없다.

작년말에 우리 電子工業은 그 總生産高에서 이탈리아를 앞질러 世界 第6位를 한바가 있다. 우리 앞에는 프랑스, 英國, 西獨, 日本 美國이 달리고 있다. 美·日은 워낙 커서 아직 상대가 될 수 없지만 獨, 英, 佛은 우리가 겨루어 불만한 거리속에 들어와 있다. 이 세나라는 모두 年平均 成長率이 8%에 불과하다.

그런데 우리는 近來와에서 1년에 25%에서 45%까지 成長하고 있다. 우리가 앞으로 25%씩만 成長한다고 해도 1990年이면 佛과 英을 앞질러 世界 第4位가 되고 만일 32%까지 成長해준다면 西獨을 앞질러 世界 第3位가 된다.

電子工業이 世界 第3位가 된다는 것은 纖維工業이 第3位가 된다는 것과는 本質적으로 다르다. 纖維工業은 後進國으로 넘어가는 産業이지만 電子工業은 先進國들이 가장 힘을 들이는 産業이기 때문이다.

그러나 우리가 電子先進國이

되려면 電子工業도 先進國型으로 바뀌어야 한다는 과제가 있다. 家電이나 部品보다 産業用 電子의 비중이 더 커져야 하고 그중에서도 情報技術쪽이 더 強해져야 한다. 特히 컴퓨터, 通信, 半導體 등 情報技術은 電子工業을 先進國型으로 高度化하는 데 필수적인 분야이다.

그러나 이 分野는 다른 分野와 근본적으로 다른 특징이 있다. 이들은 소프트웨어가 많이 들어가야 잘 돌아가고 利益도 많이 남게 되어 있다.

다시 말하면 소프트웨어가 發達해야 産業電子가 發達되고, 그래야 電子工業이 先進國型이 되어서 世界上位圈에 올라 갈 수가 있게 되는 것이다.

그런데 우리나라는 아직 情報技術뿐 아니라 情報의 價値에 대한 인식도 부족하고 그것을 다루는 소프트웨어 技術도 낙후되어 있다.

情報의 重要性은 電子工業하는 사람은 물론이지만 모든 사람 심지어 農業하는 사람까지도 반드시 알아 두어야 한다.

農夫보고 땅과, 일손과 情報中에서 무엇을 두배 더 잘까 하고 물었다고 가정하자. 50年前에는 땅을 두배달라고 했을 것이고 지금은 일손을 두배달라고 할 것이다. 그러나 現在는 情報를 두배달라고 해야 마땅하다. 가장좋은

種子を 구하는 情報, 가장 뛰어난 栽培法에 대한 情報, 가장 비싸게 사갈 市場에 대한 情報가 더 많은 所得을 갖고 올 것이기 때문이다.

情報과 가장 거리가 먼 農業에서마저 情報가 이미 이렇게 重要하게 됐으니 製造業과 서비스業에서는 말할 여지가 없다.

이렇게 보면 情報를 다루는 技術 즉, 情報技術은 電子工業을 先進化하는 데만 필요한 것이 아니라 社會全體의 能率을 올리는 데도 요긴하다는 것을 알 수 있다.

다음으로 소프트웨어는 어떤가? 情報技術中에서 가장 重要하고, 가장 많이 成長할 可能性을 갖고 있고, 가장 附加價値가 높고, 公害도 없고, 原料도 안드는 것이 소프트웨어 技術이다.

소프트웨어라는 것은 컴퓨터의 動作을 지시하는 命令文을 모은 것으로서(흔히 프로그램이라고 부르기도 하는데) 머리 좋고 부지런한 우리 젊은 學生들이 잘 할 수 있게 되어 있는 것이다. 社會全體가 이에 대한 必要性和 可能性을 인식하지 못하고 있는 것이 問題이다.

지금 輸出 100億弗로 우리는 先進國의 문턱에 한 발을 들여놓았다. 올림픽을 하는 情熱을 쏟아 소프트웨어를 만들자. 그러면 1990년에 우리는 世界 第3位가 되기도 남을 것이다.