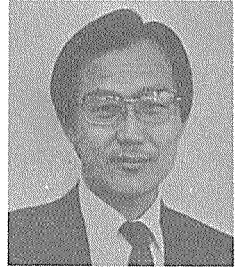


## 情報産業의 育成과 情報化 實現



全 弘 強 / 韓國情報産業聯合會 常務理事

우리나라 情報産業은 1988년도에도 韓國의 「情報化」와 發展基盤 定立을 위한 노력을 게을리 하지 않았다.

그것이 공급자로서 情報産業界와 수요자인 이용자의 기대를 충족시킨 것이었다고는 할 수 없겠으나, 국내 情報産業의 역사와 구조적으로 不備한 여건에 비추어 볼 때 부분적으로는 괄목할 만한 성장을 시현하였음을 부인할 수 없다 할 것이다.

연도중 情報産業도 우리 經濟의 고통이었던 通貨 切上에 따른 競爭力 弱화, 勞務紛糾가 물고온 經營不安定, 인건비 상승에 의한 原價負擔, 原資材價 상승에 따른 収支壓迫 등을 받아 왔다.

그러나 이러한 惡材가 일부 情報産業의 성장요인이 되기도 하였으며, 情報産業이 育成되고 情報文化가 暢達되어야 한다는 企業人의 의지적노력이 적지않은 実績과 성장을 示顯하였다고 하겠다.

우선 성공적으로 수행된 서울올림픽도 우리의 情報處理技術(S/W 開發力)과 情報通信能力에 의해 가능했다는 사실이 賞讚되어야 할 것이다. 이로써 우리의 情報處理能力이 내외에 誇示되었으며, 우리의 情報化 社會를 진일보시켰다고 하겠다.

아울러 소프트웨어開發 促進法이 施行됨으로써 체질적으로 微弱한 상태에 있는 情報處理産業의 기반을

강화할 수 있는 政策環境이 개선되었다.

뿐만 아니라 半導體 部門에서 1M DRAM의 開發 성공에 이어 4M DRAM의 生産을 내다 보게 되었으며, 256K DRAM은 經營収支를 개선해주는 주역으로서의 「産業의 쌀」이 되어 주었다.

한편 情報産業 輸出의 증가였던 PC가 '88년도에도 140余万台, 10億달러의 실적을 올려 세계적 PC 輸出 國으로서의 地位를 확보하게 된 것도 또한 적지 않은 성과라 하겠다.

앞에서 본 몇가지 陽地 쪽 実績, 그 한편에는 情報産業의 체질강화를 위해 개선·보완되어야 할 과제가 누적되어 있음을 直視해야 할 것이다.

무엇보다 먼저, 앞으로 건전한 情報産業 育成과 情報化 實現을 위해서 이의 기초가 되는 情報處理産業을 획기적으로 육성하도록 해야 할 것이다.

이렇게 함으로써만이 세계적 수준에 있는 半導體産業 및 PC産業 등과 함께 우리의 情報産業이 균형있게 발전해 갈 수 있을 것이다.

다음 절실한 과제는 情報産業 技術이 이 이상 더 先進國에 예측화되지 않도록 하는 것이다.

情報産業은 尖端産業인 만큼 尖端 技術을 남보다 먼저 확보하지 못하는 한 하이테크産業=高附加價值 創

出 登식을 시현하기 어렵다.

특히 S/W開發과 관련하여 그 生産性和 品質을 提高할 수 있는 계획적인 研究와 投資가 艱요하다.

동시에 S/W産業의 經營能力을 강화할 수 있는 구체적인 장치가 마련되어야 하겠다. 이미 S/W開發促進法에 명시된 대로 融資를 위한 信用保證 제도, 開發費 算定基準, 品質 評價제도 등이 조속히 구체화되어 S/W産業의 經營環境이 개선·보강 되도록 할 것이 요청된다.

또한 低價·良質·하이패션의 컴퓨터 시스템(H/W+S/W) 開發과 보급이 강력히 촉진되어야 하겠다. 先進化의 목적이 되는 情報化 추진과 實現의 捷徑이 여기에 있다고 보기 때문이다.

아울러 情報化와 情報産業의 發展 沮害 요인이 되고 있는 컴퓨터 프로그램 複製·販賣에 의한 著作權 侵害 문제를 비롯하여 S/W 商品性·情報化에 대한 인식, 프라이버시 保護 문제 등에 대한 官民合同의 進向적인 개선 노력이 傾注되어야 할 것이다.

日本이 2000年度의 情報産業 生産 規模를 GNP의 20.7%에 달하게 할 것이라는 「비전」을 그냥 바라보고만 있을 수는 없지 않겠는가.

1989년에는 內實이고 高附加價值를 낳는 情報産業이 되도록 우리 모두 좀더 힘써야 하겠다.