

소프트웨어산업과 인터넷 사회

한국전산원은 우리나라 정보화 수준이 세계 23위라고 발표하였다. 1위인 미국을 비롯하여 n북유럽이 선두주자이고 싱가포르, 일본, 대만등이 아시아권에서 상위를 점하고 있다. 우리도 이미 개인 PC보급률이 2가구당 1대, 인터넷 사용자가 5백만명에 이를 정도로 상당한 규모의 정보화가 진행되고 있다.

(조선일보 : 1999. 7. 20)

인류의 역사를 5천년이라고 본다면 농업사회는 4천8백년 동안 인간 생활에 영향을 미쳐왔으며, 지난 2백년 동안에는 산업사회가 주된 영향을 미쳐왔다. 이러한 변화속에 생산수단이 토지였던 농업사회에서 토지와 자본을 기본요소로 한 산업사회를 지나 정보화사회에서는 정보가 더하여져 토지와 자본, 정보가 부(富)의 척도가 되었다. 이제 세계 경제는 국토의 크기나 자원보다는 국민의 지식과 정보기술 활용능력이 국력을 좌우하는 시대이다.

1492년 콜럼버스(Columbus : 1451-1506)에 의한 아메리카 신대륙 발견이 농업사회를 성숙시켜 산업사회로 가는 다리(Bridge)가 되었던 것, 정보화사회에서 사이버공간(Cyber Space)을 발견한 것은 20세기 가장 위대한 발견이며 신대륙 발견처럼 인류 역사상 획기적인 사건이라 할 것이다.

다가오는 21세기는 정보화 사회를 지나 인터넷 사회가 될 것이다. 인터넷은 생활의 기본요소를 기존의 개념에서 새롭게 변화시킨 국제적으로 표준화된 정보기술(IT)이라 할 수 있다. 인터넷 세계의 인프라는 각국의 정보고속도로와 상호 소통할 수 있는 정보통신망의 고속화, 고도화가 이루어져야 한다. 또한 인터넷 이용능력을 높이고 컴퓨터 보급을 확대하며 컴퓨터 기술을 지속적으로 개발해야 한다. 따라서 S/W 종합정보시스템이 구축되어야 한다. 통신과 컴퓨터의 기반위에 선 소프트웨어산업이야말로 정보화의 힘이라고 할 수 있다.

80년대 미국은 구조조정에 의한 재정과 무역적자, 고실업에 시달리다가 90년대에 들어서면서 구조조정을 가져온 정보통신산업, 특히 S/W산업에 집중투자함으로써 이를 해결하였다.



박영일/
한국소프트웨어진흥원 원장

그 결과 98년 현재 1,700만개의 새 일자리 창출과 28년만의 최저 실업률(4.4%)을 달성하였다.

오늘날 소프트웨어 기업은 미국시장 진출을 목표로 한다. 미국이야말로 전세계 소프트웨어산업에 있어 지배적인 위치에 있기 때문이다. 미국은 세계 30대 소프트웨어기업의 77%에 해당하는 23개를 보유하고 있으며 매출액의 79%를 점

하고 있다. 세계시장이라할 미국시장에서 인정받고 팔리는 제품은 어느나라에서나 인정하고 구매해 준다.

세계 소프트웨어산업 대비 국내 소프트웨어산업 생산액 비중은 98년 현재 0.6% 수준으로써 그 환경은 매우 취약한 실정으로 자발적 성장능력은 아직 미약하다. 정보통신산업의 핵심 부분이라할 소프트웨어 산업을 국가가 이끌어 주지 않으면 그 격차는 더 커질지도 모른다. 작년말 소프트웨어 산업의 자생능력을 지원하고, 유망한 소프트웨어 기업을 세계적 기업으로 육성하는 환경을 조성하며, 해외시장을 개척하여 국제경쟁력을 민간주도적으로 높이기 위해 「한국소프트웨어진흥원」을 설립한것도 이런 맥락이라 할 수 있다.

인터넷 사회에서의 소프트웨어는 무엇인가? 사이버공간 위에 건설하는 사회가 인터넷 사회이며, 사이버공간에 먼저 들어가 인터넷 사회를 이룩한 나라가 선진국이라고 하겠다. 인터넷 사회로 가는길 - 그 수단이 컴퓨터와 통신에 의해 뒷받침된 소프트웨어이다. 사이버 공간이라는 바다 위에 떠있는 인터넷 사회를 우리는 소프트웨어라는 배를 타고 가야 한다. 누가 얼마나 더많은 사이버공간을 차지하느냐 하는 범위(Boundary)의 문제는 인터넷 사회를 풍요롭게 사느냐 하는 물음에 대한 답이 될 것이다. 이제 소프트웨어는 인터넷 사회로 가는 배(船)이며 다리(橋)의 역할을 할 것이다. **KCRC**