



▶ 한국전자통신연구원이 개발한 디지털 유화 페인팅 기술로 그린 유수근 정보통신산업정책관

유수근 지식경제부 정보통신산업정책관

## “SW 산업 육성은 ‘민간 주도 · 정부 지원’ 형태 돼야”

글\_이현경 동아사이언스 기자 uneasy75@donga.com

몇 년 전까지만 해도 한국은 자타가 공인하는 ‘IT 강국’이었다. 휴대전화와 반도체 메모리는 ‘IT 신화’의 상징이었다. 하지만 최근 한국의 IT 산업이 새롭게 변해야 한다는 지적이 많다. ‘깍뎀(하드웨어)’을 아무리 잘 만들어 봐야 ‘소프트웨어의 힘’을 대변하는 애플의 ‘아이폰’에 당해낼 수 없다는 것이다. 정보통신부 시절부터 지금까지 한국 IT 산업 발전 정책을 도맡아온 유수근 지식경제부 정보통신산업정책관에게 한국 IT 산업의 현 주소와 나아갈 방향을 물었다.

○○○최근 한국의 IT 산업 경쟁력이 떨어졌다는 얘기가 많다. 경쟁력이 극명하게 드러나는 곳이 시장이다. 시장을 얘기하는 건 숫자, 즉 시장점유율이다. 아이폰이 등장한 뒤로 우리나라 모바일 시장 전체가 변한 건 맞다. 하지만 올해 2·4분기만 놓고 봐도 삼성과 LG를 합치면 스마트폰 점유율은 1등이다. 한국 기업이 짧은 시간에 급속도로 성장한 것이다. 변화된 모바일 시장에 늦게 진입했지만 빠른 시간에 성장했다는 의미라고 본다.

○○○하지만 해외 기관이 평가하는 IT 지수 순위가 크게 떨어졌다는 지적이 있다. 사실과 다르다. 그게 굉장히 답답한 부분이다. 이번 정부 들어 각종 IT 지수 순위는 상위권을 유지하고 있다. 전반적으로는 상승했다. 가령 전자정부준비지수는 2010년 기준으로 1위, ICT국가경쟁력지수는 2011년 기준 1위, 정보통신발전지수는 2011년 기준 1위를 기록했다.

○○○네트워크 준비지수는 떨어졌다는 주장이 있다. 잘못 알려진 내용이다. 네트워크준비지수는 2007년 19위에서 2011년 10위로 순위가 올랐다. 일부에서는 네트워크준비 지수가 2007년 9위에서 2010년 15위로 떨어졌다고 주장하는데, 순위를 잘못 인용한 결과로 보인다.

○○○그래도 각종 IT 산업 관련 지수가 절대적인 기준은 아닐 텐데. 물론이다. IT 지수는 한 국가의 IT 이용과 인프라 환경을 측정한 결과이다. 이 지수를 IT 산업의 경쟁력으로 오용하면 안 된다. 예를 들어 정보통신발전지수는 우리나라가 1위, 미국이 17위, 일본이 13위이다. IT 산업은 미국이 가장 앞서 있는 게 자명한데도 지수는 우리나라보다 낮게 나타나기도 한다.

○○○한국의 실제 IT 산업 경쟁력은 어떤가? 세계적인 수준이다. 수출과 시장 점유율이 크게 늘었다. D램과 LCD 시장점유율은 2007년에 비해 10%p 이상 늘었다. 앞서 얘기한 것처럼 지난해 초 ‘아이폰 쇼크’로 걱정이 많았지만 한국 스마트폰은 1년 만에 시장 점유율이 23%로 세계 정상에 올랐다.

○○○구글이 모토로라를 인수하면서 걱정이 많았던 건 사실이다. 그렇다. 세계 최대 인터넷 검색엔진 기업인 구글이 휴대전화 메이커 모토로라를 인수한 일은 구글이 스마트폰의 운영체제(OS) ‘안드로이드’를 모토로라에 제공하면서 안드



로이드폰을 스마트폰의 주류로 만들기 위한 첫 단계로 풀이된다. 구글은 모토로라를 인수하면서 안드로이드를 OS로 쓰는 삼성을 포함해 구글 진영을 '애플 제국'으로부터 보호하기 위한 특허 때문이라고 밝혔지만 중장기적으로는 모토로라를 기반으로 제조업에 진출할 것으로 전망된다. 그렇게 되면 구글의 안드로이드에 의존하고 있는 삼성 등 우리 기업의 경쟁력이 약화될 우려가 있는 것도 사실이다. 구글이 모토로라를 휘하에 넣고 직접 스마트폰을 제조하면 한국 메이커의 입지가 약화될 우려가 있다는 뜻이다. 하지만 이 얘기를 거꾸로 생각해보면 소프트웨어 업체인 구글이 하드웨어 업체인 모토로라를 인수한 일은 그만큼 소프트웨어 못지않게 하드웨어도 중요하다는 의미로 볼 수 있다. 하드웨어와 서비스가 갖춰지지 않은 소프트웨어는 절름발이에 불과한 셈이다.

○○○ '한국이 소프트웨어 개발에 뛰어들어야 한다'는 목소리에 대해서는 어떻게 보는가? 맞는 얘기이다. 소프트웨어는 차세대 IT 산업을 이끌어갈 중요한 요인이다. 이진희 삼성전자 회장이 최근 "소프트웨어 경쟁력 강화를 위해 인수합병(M&A) 등 다양한 방법을 강구하라"고 지시했고, 구본무 LG 그룹 회장도 "미래준비 경영 차원에서 소프트웨어 역량을 키워라"라는 지시를 내렸다고 하는데, 이런 얘기가 그냥 나온 말은 아닐 것이다. 지금은 한국 소프트웨어 산업이 약하지만 부족한 부분을 차츰 확보해나갈 필요가 있다.

○○○ 차세대 모바일OS 개발이 논란을 빚었는데, 어떻게 추진할 예정인가? 이 문제는 정부가 주도해 대기업을 지원하는 것으로 잘못 알려져 있다. 모바일OS는 현재 기술을 개선하는 게 아니라 다음 세대에 쓰일 차세대 플랫폼에 대비한다는 차원에서 진행하고 있다. 글로벌 시장을 겨냥해 개방형 세계 표준을 지향해 개발할 생각이다. 정부는 국내 소프트웨어 전문 기업이 이를 잘 수행할 수 있도록 지원할 계획이다. 단말기 제조사, 통신사업자, 중소 소프트웨어 업체 등이 참여하는 글로벌 생태계 조성에 힘을 쏟겠다는 뜻이다.

○○○ 소프트웨어 산업을 위해 정부는 어떤 일을 할 수 있을까? 사실 소프트웨어의 속성 자체가 문화적, 관행적인 게 많이 작용한다. 자유로운 사고, 창의적 시각 등이 소프트웨어 개

발에 매우 중요하다. 현재 우리나라에서는 대학에서 소프트웨어 관련 학과를 졸업한 우수한 인재가 대부분 기업에 취직한다. 기업에서는 소신대로 자유롭게 소프트웨어를 개발하기엔 아무래도 제약이 따른다. 그렇다고 이런 모든 시스템을 정부가 나서서 뜯어고칠 수는 없다. 정부는 관행을 바꾸고 시장 질서를 만들어주는 지원책을 내놓는 역할을 하는 게 적합하다고 본다. 소프트웨어 산업이 성장할 수 있도록 뒤에서 지원에 집중하는 게 정부의 역할이라고 생각한다.

○○○ 소프트웨어 육성 정책과 관련해 실제로 진행되는 정부 정책이 있는가? 물론이다. 이번 정부 들어 범정부 차원으로는 최초로 지난해 2월 소프트웨어산업 육성 대책인 'SW강국 도약 전략'을 수립했다. 이 전략에는 불공정한 거래 관행을 개선하고 기술 개발, 인력 양성, 해외 진출 등을 체계적으로 지원하는 내용이 담겨 있다.

○○○ 'SW강국 도약 전략'의 성과는 어떤가? 소프트웨어 수출이 2007년에 비해 1.6배 늘었다. 중소기업과 공공시장 점유율도 최근 50%를 넘어섰다. 다만 소프트웨어 역량이 선진국에 비해 여전히 부족한 게 사실인 만큼 꾸준한 관심과 지원책을 강구할 예정이다. 특히 소프트웨어가 지적 활동의 산물인 만큼 소프트웨어의 가치 인정, 제값 주기, 정보화 사업 수·발주 관행 개선 등 단기간에 해결하기 힘든 분야는 긴 안목으로 꾸준히 개선해나갈 생각이다. 즉 민간이 주도하고 정부는 지원하는, 민간이 끌고 정부가 밀어주는 형태로 육성돼야 한다.

○○○ 소위 '정보미디어부'라는 IT 컨트롤타워가 필요하다는 주장도 있다. '정보미디어부'를 신설하자는 주장은 정부가 IT 컨트롤타워 역할을 해야 한다는 생각에서 비롯됐다고 본다. 일단 컨트롤타워라는 개념은 IT 발전 방향에 맞지 않다. 구글을 비롯해 혁신적인 IT 기업이 자율성과 창의성을 꽃피울 수 있었던 것은 개방과 경쟁 환경이 존재했기 때문이다. 단적으로 구글이나 애플이 미국에 IT 전담부처가 있어서 탄생한 것은 아니라는 뜻이다. 기업 스스로 창의적인 문화를 형성하고 역량을 축적한 결과이다. 그런 의미에서 규제의 성격이 강한 IT 컨트롤타워보다는 자율과 창의를 촉진하는 IT 서포터타워라는 개념이 더 적합하다고 본다. **ST**