

오픈플랫폼 기반의 생태계 조성 전략

김은주
한국정보화진흥원

요약

본고에서는 IT 강국인 우리나라가 직면하고 있는 미약한 소프트웨어 현실과 생태계 부재 등 현안을 해소하기 위하여 오픈이노베이션 기반의 오픈플랫폼 전략을 통하여 생태계를 조성하고 해외 시장을 창출하는 방안과 가능성을 제시하고자 한다.

I. 서론

우리나라는 이미 십여년 전부터 IT 강국으로 자부해왔으며, 이는 여러 순위와 수치를 통해 증명되어 왔다. 일례로 미국의 시장조사 기관인 스트래티지 애널리스트 보고서에 따르면 '12년 한국의 스마트폰 보급률은 67.6%로 세계에서 가장 높은 보급률을 보이는 것으로 조사되었다. 이는 '07년 보급률이 0.7%에 불과하던 것이 매년 급성장을 거듭하여 세계 최고의 스마트폰 보급국가가 된 것이다.

그러나 IT 강국인 우리나라는 '11년 구글의 모토롤라 모빌리티를 약 11조원이라는 거금으로 인수합병하는 사건에 큰 쇼크를 받으면서, 새로운 혁신에 대한 필요성에 직면하게 된다. 이는 우리나라의 강국 이미지 내면에는 큰 불균형성이 존재했는데, 그것은 바로 하드웨어 중심의 강국이었으며, 소프트웨어 관점에서는 매우 약소 국가에 불과하다는 점이다.

과연 소프트웨어는 하드웨어에 비해 간과할만한 대상이었을까? 사실상 세계적으로 볼 때 소프트웨어 시장은 반도체의 3.4배, 휴대폰의 3.6배로 매우 크다. 또한 소프트웨어 산업의 고용 창출 효과는 매출 10억 당 6.4명으로 제조업의 6배이며, 매출 28.7%가 순이익인 알짜배기 산업이다.

구글의 모토롤라 모빌리티 인수는 소프트웨어 혹은 서비스 중심의 기업이 하드웨어 기업을 인수했다는 점에서 시사하는 바가 매우 컸다. 이는 미래의 IT 시장은 하드웨어가 아닌 소프트웨어에 의해서 주도될 것이라는 단초이기도 하였다[1].

최근 우리나라는 소프트웨어 분야의 전반적인 열세에도 불구하고

하고 UN 전자정부 평가를 통해 '10년부터 2회 연속 세계 1위 국가로 평가되었다. 이에 따라 많은 개도국들에서 우리나라의 수준높은 전자정부를 벤치마킹하고자 하는 수요가 급증하고 있다. 우리 소프트웨어를 전자정부 분야에서 이룬 성과를 바탕으로 글로벌화 할 수 있는 좋은 기회가 도래한 것이다.

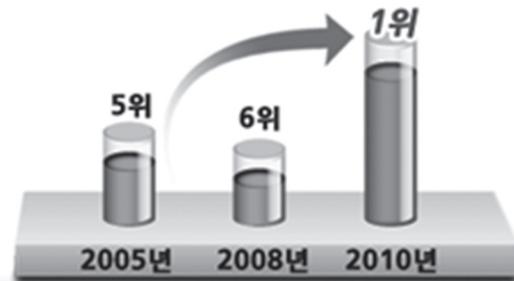


그림 1

우리 사회는 몇 년 전부터 심각한 청년실업 문제에 직면해 왔다. 청년실업은 현재 내수둔화, 가계부채와 함께 한국 경제의 3대 위험요인으로 지목되고 있다. 특히 청년실업률이 다소 등락을 거듭하고 있으나 '11년부터 꾸준히 증가하고 있다는 점과 '13년 들어 8%를 넘어 서는 현실은 미래 사회 전체의 장래가 달린 심각한 문제이다. 따라서 청년취업이 반드시 해결해야할 국가적 현안으로 떠오르고 있는 것이다.

높은 청년실업 문제를 해소하는 것은 매우 필요한 일이나 결코 쉬운 일은 아니다. 이를 해소하기 위한 현실적인 방안을 찾기 위해서는 우선 우리나라가 국내외적으로 처해있는 유관된 상황들을 정확하게 분석하고 진단해야할 필요가 있다.

우선, 우리나라의 청년들의 평균 연봉이 약 2,500만원에 달하는 양질의 일자리를 원하고 있으며, 이러한 조건 하에서는 중소기업에 취업할 의향도 매우 높다.

그러나, 실업률과 직결된 경제성장률을 진단해 보면 다음과 같다. 우리나라의 경제성장률은 지난 5년간 평균 2.9%이었으며, '12년 우리 성장률은 세계경제성장률 3.3%보다 1.2%나 낮은 2.1%에 머물렀다. 올해에도 성장률은 2% 대에 머무를 것으로 예상되고 있다. 과거 10년간의 추이를 보면, 우리나라의 경

청년구직자 취업의향 추이

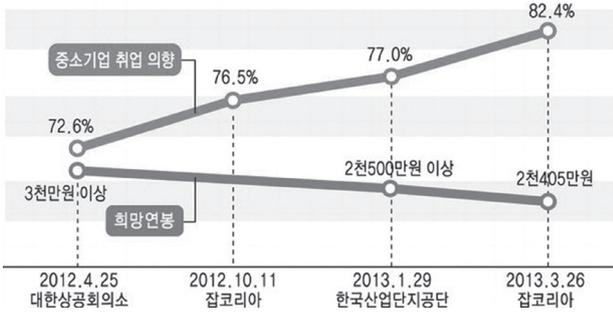


그림 2. 청년희망연봉과 중소기업취업의향(영남일보)

제성장률은 세계경제 성장률 보다 8차레나 낮았다. 이는 우리나라가 본격적인 저성장 국가로 진입 중이라는 조짐으로 해석된다.

현실적으로 판단해 볼 때, 증가하고 우리나라의 청년실업 문제를 저성장 국면에 있는 우리나라의 내수시장으로 해소하는 것은 분명 한계가 있어 보인다. 따라서 우리에게서는 다른 돌파구가 필요하다[2].

표 1. 우리나라 청년실업률과 경제성장률 추이

	2011년	2012년	2013년
청년실업률	6.8%	7.2%	8.4%
경제성장률	3.6%	2.1%	2.6%

반면, 해외 상황은 우리와 다소 다르다. 중국, 인도네시아, 필리핀, 베트남 등 개도국들은 평균 경제성장률이 5%를 훌쩍 넘는 고성장 중에 있다. 특히, 중국과 인도네시아 등은 우리나라의 3배가 넘는 6%를 이상의 경제성장률을 보이고 있다.

개도국 중심의 이러한 고성장 기조는 우리가 청년실업 해소를 위하여 분명히 활용해야할 대외적인 상황이다.

표 2. 개도국 연간 경제성장률 추이

	2012년	2013년	2014년
중국	7.8%	8.0%	8.2%
인도네시아	6.2%	6.3%	6.2%
태국	6.4%	5.9%	4.2%
말레이시아	5.6%	5.1%	5.2%
필리핀	6.6%	6.0%	5.5%
베트남	5.0%	5.2%	5.2%

따라서 우리나라가 저성장의 경제적 상황을 극복하고 양질의 청년일자리를 창출하기 위해서는 빠르게 성장하고 있는 개도국 등의 해외 국가들로 시장을 확대하고 진출해야할 당위성이 있다.

또한, 우리는 이미 IT 분야에서 소프트웨어는 타 분야에 비하

여 세계시장이 크고, 순이익이 높으며, 고용창출 효과가 탁월한 분야임을 언급한 바 있다. 바로 여기에 우리가 해소하고 싶은 청년실업 문제를 함께 녹이면, 소프트웨어를 중심으로 세계 시장을 창출하여 양질의 청년일자리를 창출하는 것이 우리나라가 나아가야 할 방향일 것이다.

II. 본론

우리나라가 글로벌 기업들과 경쟁하면서 효과적으로 세계 소프트웨어 시장에 진입하고 주도해 나가는 것은 쉽지 않은 일이다. 이를 위해서는 먼저 국내외적인 관련 동향을 면밀히 분석해 볼 필요가 있다.

1. 국내 유관 현황

▶ 강한 HW, 그러나 빈약한 국내 SW 현실

국내 IT 산업 총 생산액 중 소프트웨어 분야는 약 7.6%(해외 평균30.9%)로, 전체 수출액에서 차지하는 비중이 0.8%에 불과하며 하드웨어가 전체의 99.2%를 차지한다.

국내 소프트웨어 산업이 규모 및 위상, 인적자원, 인프라 측면에서 모두 열악하다[3]. 지난해 국내 패키지 소프트웨어 시장은 31억 달러로 전 세계 시장의 0.8%에 불과했다. 기업 규모로는 연매출 10억원 이하의 영세 업체가 전체의 48.7%(2011년), 50억원 이하가 84%로 대다수를 차지한다. 소프트웨어 벤처기업은 2003년 1,832곳에서 지난해 4,271곳으로 꾸준히 늘고 있지만 이들 업체에 대한 신규투자액은 지난 10년간 600억~1,000억원 수준에 머물고 있다.

▶ 낮은 인지도, 개별적인 R&D 및 마케팅 추진

우리 소프트웨어 기업들은 글로벌 기업에 비해 무명에 가까운 현지 인지도와 신뢰도를 가지고 있다. 또한 마케팅 경험과 정보 등의 부족으로 정확한 대상 국가나 조직이 없는 비효율적 기업별 마케팅 추진할 수 밖에 없다. 이에 따라 우리 소프트웨어 기업이 글로벌한 환경에서 성공할 가능성은 사실상 불투명하다. 국내 IT 18개사의 '09년 해외 공공정보화 매출합계(12.6억불)는 전체 시장의 0.7%에 불과하며, 이중 92%가 국내 ODA 시장에 편중되어 있는 것이 현실이다.

▶ 미래 경쟁 기반인 기초기술과 플랫폼 해외 종속

우리 소프트웨어 기업들은 공신력 있고 안정적인 자체 플랫폼을 보유하고 있지 못하다. 따라서 해외에서는 현지 전면 재개발

방식을 취함에 따라 타 글로벌 기업이나 현지 기업들에 비해 가격경쟁력도 낮고, 수주 후 수익성도 저조하다.

우리 소프트웨어 기업들이 자체 소프트웨어 플랫폼을 보유하고 있지 못하는 것은 각 기업별 특성에 맞는 상황 때문이다. 국내 대기업들은 치열한 단기투자성과(ROI) 중시 문화와 소규모의 국내시장과 대비되는 대규모 투자에 대한 부담으로 클라우드, 빅데이터 등 기반기술들을 외산에 의존하고 있다. 또한 우리 중소기업은 근본적으로 인력, 기술력, 자본 등 기초적 역량의 부족으로 소프트웨어 플랫폼을 개발하여 전세계로 보급하고 확산하는 것이 거의 불가능한 상황이다.

‘10년 통계청 보고서에 따르면, 중소기업의 연구개발비는 평균 3백만원으로 대기업(37억)의 0.08% 수준에 불과하다.

표 3. 플랫폼 국내외 현황 비교

구분	외산 플랫폼	국산 플랫폼
모바일	안드로이드, iOS 등	없음
클라우드	MS Azure, Force.com 등	없음
웹	IE, 크롬, 사파리 등	없음

▶ UN 공인 전자정부 세계 1위 국가로 호기 도래

IT 분야, 특히 소프트웨어 부문에서 매우 반갑게도 우리나라는 2010년, 2012년 2회 연속 UN 전자정부 평가 세계 1위 국가로 자리매김하였다. 이에 따라 IT 강국으로서의 위상에 전자정부 1위 국가의 위상이 더해짐으로써 개도국들을 포함한 많은 나라들의 벤치마킹 대상이 되고 있다.

또한 전자정부 수출 규모도 지난 2002년 10만달러(약1억원)에서 2012년 3억4212만달러(약 3,802억원)로 급증했다. 11년 여만에 규모가 3,412배 증가한 것이다. 수출 분야도 2002년 특허시스템을 처음 수출한 이래 조달·관세·재난관리·행정·물류·교육·조세·환경·교통 등으로 영역이 다양해졌다[4].

2. 해외 유관 현황

▶ 글로벌 정보화 시장은 글로벌 IT 기업들이 선점

HP, IBM, MS 등 세계 IT 서비스 시장의 50% 이상을 선점한 글로벌 기업들은 자사 특화 플랫폼을 기반으로 모듈화된 솔루션을 조립하는 방식으로 정보시스템을 구축하고 있다. 기 개발된 솔루션을 재사용할 경우 최대 22% 비용절감·개발기간 단축이 가능하여 가격 경쟁력 및 수익성이 크게 개선될 수 있다. 또한 구축 완료 후, 플랫폼 중속성을 통해 안정적 후속 사업 확보할 수 있게 된다.

글로벌 기업들은 연간 조단위가 넘어가는 막대한 예산을 R&D와 마케팅에 투자하고 글로벌 인적 네트워크를 관리하고 있어 세계 시장에서 막강한 인지도와 신뢰도를 보유하고 있으며, 이를 지속적으로 유지하고 있다.

▶ 신예 선도 기업들의 생태계형 오픈플랫폼 전략

구글, 애플, 아마존 등 신진 기업들은 플랫폼을 개방하고 이를 기반으로 HW·SW·콘텐츠를 포괄한 생태계를 창조하여 세계 시장을 주도해 나가고 있다. 구글은 '07년 모바일 플랫폼인 안드로이드를 공개소프트웨어로 개방하였다. 이후 안드로이드는 빠르게 전 세계로 확산되어 5년 만에 스마트폰의 72.5%(3/4)를 점유하게 되었다. 이후 개방형 모바일 앱 마켓플레이스인 구글 플레이에는 현재 97만 5천여개에 달하는 유료 혹은 무료 앱들이 등록되어 다운되고 있다.

한편, 이와는 대조적으로 스마트폰 시장에서 원래 전통적 강자였던 노키아의 심비안, MS의 WinCE 등 폐쇄형 모바일 플랫폼은 생태계를 지향하는 개방형 플랫폼 전략에 밀려 소멸 위기에 처했다. 이에 따라 최근 MS는 노키아를 약 7조 8천억에 인수합병하기에 이르렀다.

3. 시사점

위에서 분석한 국내외적 소프트웨어 환경을 요약하면 다음과 같다.

우리나라는 소프트웨어 관점에서 전자정부 세계 1위 국가로서의 높은 위상과 신뢰도를 확보하였으나, 국내 기업들은 글로벌 기업으로 발전하지 못해 세계적인 인지도와 신뢰도가 낮다. 또한 기업환경에 열악하여 새로운 기반기술이나 플랫폼을 연구·개발하고 이를 세계 시장으로 확산시켜 나가기가 어렵다.

글로벌 기업들은 전통적인 강자인 IBM, HP, MS 등은 자사의 첨단 플랫폼과 기반기술, 그리고 높은 인지도와 신뢰도를 기반으로 세계 정보화 시장의 50% 이상을 점유하고 있다. 그러나 이들 기업들은 일반적으로 정보화 사업 추진 시 자사 고유의 폐쇄적 플랫폼을 기반으로 시스템을 구축하고 있다. 반면 신진 글로벌 기업인 구글 등은 오픈 플랫폼 전략을 통해 빠르게 기존의 강자들을 물리치고 세계 시장을 점유해 나가고 있다.

인지도가 미약한 우리 기업들이 세계 시장을 점유해 나가기 위해서는 구글, 애플 등이 펼친 오픈 플랫폼 전략이 매우 유효할 것으로 보인다. 그런데 이미 언급한 바와 같이 우리나라는 플랫폼 상황이 매우 열악하여, 대·중소 IT 기업 중 플랫폼을 성공적으로 연구개발하고 세계화한 기업이 거의 전무한 형편이다.

이러한 상황에서 어떻게 빠르게 우리의 플랫폼을 만들어서 세계 시장에 내놓고 이를 기반으로 생태계를 선도해 나갈 수 있을까?

그것은 바로 개방형 혁신을 일컫는 오픈이노베이션을 통해서 가능할 수 있다. 또한 우리나라는 이미 전자정부 표준프레임워크라는 오픈이노베이션의 성공적인 실현 사례를 보유하고 있다.

4. NIH 신드롬과 오픈이노베이션

▶ NIH(not invented here) 신드롬

카트와 알렌(Katz & Allen)은 자신 혹은 자사가 직접 개발하지 않은, 외부에서 유래한 기술이나 연구 성과에 대해 내부 조직원들이 심적으로 갖게 되는 저항감을 말한다. NIH 신드롬은 결국 기업이나 조직의 경쟁력을 약화시키는 부작용을 초래할 가능성이 높다. 특히 외부의 지식을 빠르게 끌어와 자사의 경쟁력으로 만들어 갈 수 있는 현재 시대에서 NIH 신드롬은 기업 혹은 조직의 지속가능성을 급격하게 저하시키게 된다.

소프트웨어를 개발할 때도 종종 NIH 신드롬 혹은 이와 유사한 현상들은 발생한다. 외부에 이미 잘 만들어져 있는 개발에 필요한 기반도구들이나 라이브러리, 개발방법론 등이 존재하고 있고, 이를 이용하면 훨씬 효과적으로 소프트웨어를 개발할 수 있음에도 불구하고 자사의 것을 선호하거나 새로 개발하는 것을 고집하는 경우가 그것이다. 이러한 소프트웨어 관점의 NIH 신드롬은 개발되는 소프트웨어의 개발속도를 낮추어 적시성을 떨어뜨리고 외부의 우수한 자원을 비활용함으로써 소프트웨어의 질도 확보하지 못하는 결과로 연결될 위험이 높다.

▶ 오픈이노베이션

NIH 신드롬에 대조되는 말로는 오픈이노베이션이 있다. 오픈이노베이션은 하버드대 헨리 2003년 버클리대 헨리 체스브로 교수 등이 제시한 개방형 기술혁신전략이다. 오픈이노베이션은 기업들이 연구·개발·상업화 과정에서 대학이나 타 기업·연구소 등의 외부 기술과 지식을 활용해 효율성을 높이는 경영 방식을 의미한다.

오픈이노베이션에는 크게 두 가지 이노베이션이 존재한다. 안으로의 열린 혁신(Outside-in)과 밖으로의 열린 혁신(Inside-out)이 그것이다.

안으로 열린 혁신(Outside-in)이란 아이디어와 기술을 외부에서 도입하고 활용하는 것이며, 밖으로 열린 혁신(Inside-out)이란 기업이 자체 보유한 지식이나 아이디어를 외부에 내부에서 다른 비즈니스 모델을 통해 상업화하는 것을 말한다.

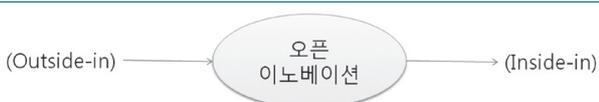


그림 3

5. 표준프레임워크의 오픈이노베이션 전략

최근 우리나라를 벤치마킹하는 개도국들은 세계 1위 전자정부 국가의 우수한 서비스뿐 아니라 이의 기반환경에 대해서도 높은 관심을 표명하고 있다. 이러한 시점에서 우리 기업과 소프트웨어의 세계화를 위해서는 우리나라의 전자정부의 기반환경과 그 잠재력에 주목해 볼 필요가 있다.

그 간 정부는 대기업과 중소기업의 상생, 중소기업 육성, 전자정부 서비스 품질 강화를 위해 공개 소프트웨어들을 활용하여 개발되고 그 전체가 다시 공개 소프트웨어로서 개방된 표준프레임워크를 공공정보화 기반으로 확산해 왔다. 표준프레임워크란 공공정보화를 추진할 때 항상 필요한 기본적인 공통기능들의 집합을 말한다.

2009년 6월 표준프레임워크포털(egovframe.go.kr)을 통해 소소코드를 최초 공개한 이후, 현재까지 다운로드 건수는 약 30만건에 달하며, 총 394건의 공공정보화 사업에 도입되었고, 정부업무분야 기준으로 77.1%의 분야에 적용되었다. 또한, 금융, 유통, 자동차, 항공, 항만 등 민간 산업정보화 분야로도 확산의 조짐이 보이고 있다. 최근에는 베트남, 불가리아, 몽골 등 해외 7개국 11개 정보화 사업에 도입되었으며 다른 국가에서도 도입에 대한 관심과 기술자문 요청이 증가하고 있다.



그림 4. 표준프레임워크 개념도

공개 소프트웨어 기반인 표준프레임워크는 대기업과 중소기업이 함께 만들고 공공과 민간이 자유롭게 사용하는 오픈 플랫폼이다. 표준프레임워크는 많은 이해관계자들이 함께 공유하고 공공서비스 구현에 활용해야 하는 기반환경이므로 품질면에서 매우 안정적이고 업체 중립적이며, 빠르게 구현되고 확산되어야 했다.

이러한 요구사항들을 반영하여 표준프레임워크를 개발하고 확산하는 것은 철저하게 안으로의 열린 혁신(Outside-in)과 밖으로의 열린 혁신(Inside-out)을 모두 포함하는 오픈이노베이션 전략을 통해서 추진되었다.

우선 안으로의 열린 혁신 관점을 살펴보면 다음과 같다. 표준프레임워크는 개발 시, 신규 개발을 고집하지 않고 글로벌하게 이미 검증된 45종 이상의 공개소프트웨어를 11개 우리 대중소 기업들의 기술력을 활용하여 철저하게 검증하고 집목하여 빠르고 안정적으로 만들어졌다. 이러한 개발 과정은 프로젝트에 참

여하지 않은 타 기업들에게도 투명하게 공개되어 매 중간 산출물이나 설계 내용들이 사전 공개·공유되었고 기업들의 의견들은 지속적으로 개발에 반영되어 졌다.

표준프레임워크의 확산은 밖으로의 열린 혁신 노력을 통해서 추진되었다. 다년간에 걸쳐 만들어진 결과물은 매년마다 소스 코드 전체가 공개되었다. 또한 라이선스 관점에서도 배포와 활용이 용이한 아파치 라이선스를 채택함으로써 표준프레임워크를 제 3자가 상업적으로 활용하더라도 문제가 발생하지 않도록 공개하였다. 뿐만아니라, 중소기업의 개발자들을 대상으로 무상교육을 실시하고, 오픈커뮤니티를 설립하여 개발자들이 자유롭게 기술교류를 하도록 촉진하는 등 적극적인 외부와의 공유에 노력하였다.

현재 표준프레임워크는 표준프레임워크 센터와 오픈커뮤니티를 주축으로 지속적인 오픈이노베이션을 추진하고 있다. 즉, 안으로의 열린 혁신을 통해 표준프레임워크를 업그레이드하고 발전시키고 있으며, 밖으로의 열린 혁신을 통해 새로운 기능들을 외부에 알리고 개방·공유함으로써 사용자와 개발자 층을 더욱 두텁게 해나가고 있다.

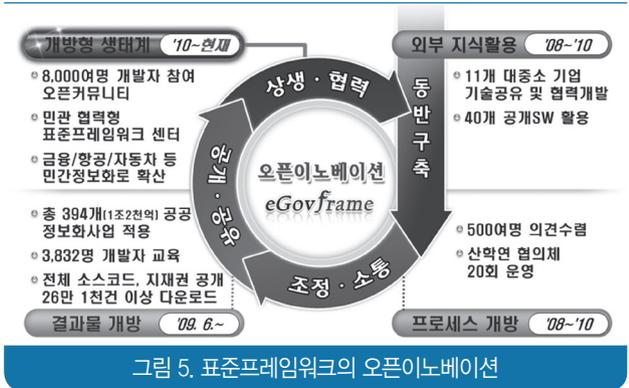


그림 5. 표준프레임워크의 오픈이노베이션

6. 오픈플랫폼 기반의 생태계 조성 전략

이러한 국내외 환경들을 기반으로 종합적으로 분석해보면 다음과 같은 전략이 도출가능하다. 첫째, 우리 소프트웨어 기업들이 해외로 진출하기 위해서는 미약한 인지도와 신뢰도를 강화해야 하는데 우리나라는 국가가 세계 1위 전자정부 국가라는 위상을 확보하고 있다. 따라서 민·관 협력을 통해 미약한 우리 기업의 브랜드 파워를 국가의 위상을 활용하여 강화하는 전략이 가능하다.

둘째, 글로벌 시장점유율이 매우 낮은 신진 세력이 빠르게 성장하고 시장을 확장해나가기 위해서는 생태계를 지향하는 오픈 플랫폼 전략이 매우 유효하다. 따라서, 우리나라 주도로 해외에 개방·공유하고 이에 기반하여 생태계를 형성해 나갈 수 있는

오픈플랫폼을 확보하여 추진하는 것이 필요하다. 현재 우리나라는 전자정부 세계 1위 국가이며, 그 기반환경으로서 개방형 표준 프레임워크를 보유하고 있다. 우선 표준프레임워크를 활용하여 플랫폼의 기술적 골조를 형성하고 지속적인 오픈이노베이션을 통하여 기술구조를 완성한다면 충분히 빠르게 세계적으로 신뢰 받을 수 있는 플랫폼의 기술력을 확보하는 것이 가능하다.

우리 기업	정부	효과
미약한 R&D 여력	+ 공통기반 R&D 공동추진 오픈플랫폼(공개SW)으로 개방·공유	= 고품질 안정적 공통 기술기반
미약한 마케팅 비용	+ 글로벌 스토어를 제공하여 우리 기업과 제품을 소개	= 우리 기업들의 세계적인 인지도를 효과적으로 향상
미약한 신뢰도	+ 세계 1위 전자정부 국가의 위상	= 파워 브랜드
미약한 개발자 수	+ 오픈커뮤니티 육성 (이미 7,600명 참여 중)	= 풍부한 우수 개발자 양성

셋째, 우리 기업들이 세계 시장에 진출하기 위해서는 막대한 마케팅과 홍보비용이 필요하다. 글로벌 기업들이 연간 1조원 이상의 비용을 쏟아붓는 것을 감안할 때 이는 매우 경쟁하기 어려운 조건이다. 직접 기업들이 막대한 해외 경비를 지출하지 않아도 효과적으로 마케팅하고 홍보할 수 있는 유통기반이 필요하다. 즉, 오픈플랫폼의 핵심 정점이라 할 수 있는 공통기술 기반을 매개로 하여 수요자와 공급자들이 교류하고 거래하게 하는 유통의 장을 제공하는 것이다.

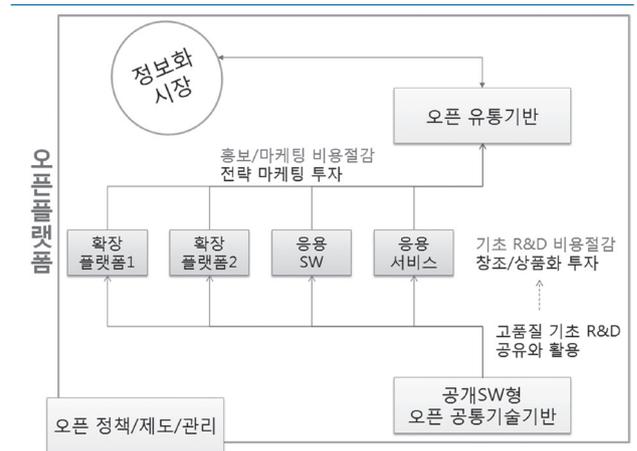


그림 6. 오픈플랫폼 개념도

생태계는 개발자, 수요자, 기술, 유통 등이 따로따로 조성되고 관리되는 것이 아니라 하나로써 발생하여 서로 영향을 주고받으면서 발전한다. 또한 각 생태계는 경계가 명확한 것이 아니라, 하나의 생태계가 성장하고 발전하면서 범위가 넓어지고 팽창된다.

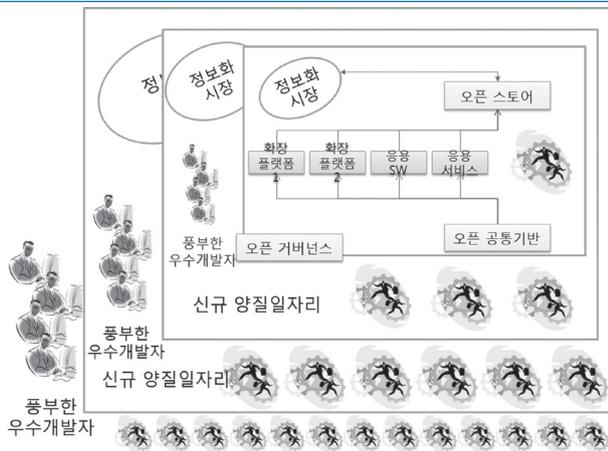


그림 7. 오픈플랫폼 기반의 생태계 평창

예를들어, 하나의 작은 생태계가 조성되면, 그 생태계를 인식한 개발자나 기업들이 모이고 좋은 소프트웨어를 만들어 공급하게 되면서 수요자들에게 자극을 주게된다. 좋은 소프트웨어가 늘어나면 더많은 수요자들이 모이게 되며, 수요자들이 많아지면 시장이 커지므로 다시 그 시장을 인식한 개발자나 기업들이 모여 보다 많은 소프트웨어를 만들어 공급하게 된다.

표준프레임워크는 오픈이노베이션을 통하여 이미 공공정보화의 구축·운영 기반으로 성공적으로 정착함으로써 안정적인 수요자풀과 동시에 풍부한 개발자 풀을 기확보하고 있다. 또한, 공개 소프트웨어인 동시에 세계 1위 전자정부의 기반환경이라는 점은 개도국을 포함한 해외 국가들에게 충분히 매력적으로 작용하여 이미 다수 국가에서 적용이 시작되고 있다. 이것은 오픈 플랫폼을 기반으로 하는 생태계의 출발점이 될 가능성이 높다.

따라서, 이러한 가능성 높은 표준프레임워크를 오픈플랫폼의 공통기술기반화하여 국내외의 수요자와 개발자 혹은 기업들에게 충분히 확산시키고, 본격적인 유통의 장을 형성하게 함으로써 응용 생태계를 빠르게 조성할 수 있는 가능성이 높다.

III. 결론

세계 공공정보화 시장은 연간 200조원 이상의 규모이나, 우리나라의 세계 시장 점유율은 약 0.1%에 불과하다. 전자정부 세계 1위 국가인 우리나라가 우리의 강점과 장점을 적극적으로 현명하게 활용하여 세계 공공정보화 시장의 5%만 점유해도 연간 10조원의 시장이 창출되게 된다. 이는 약 5만명 이상의 청년들에게 양질의 일자리를 제공할 수 있는 충분한 시장이며, 우리 소프트웨어 기업들이 세계화되기에 충분한 시장이기도 하다.

소프트웨어 분야에서 기초적 기술기반과 글로벌 입지가 취약

한 우리나라는 우리 앞에 놓인 호기를 놓치지 않기위해 이제는 전략적인 틀을 새로 짜야할 때이다. 한쪽에서는 지속적으로 기초 기술력을 키우도록 노력하는 동시에 다른 한쪽에서는 빠르게 오픈이노베이션을 통하여 오픈 플랫폼을 발전시키면서 글로벌 생태계를 조성해 나가야 한다. 이렇게 형성된 생태계는 다른 한편에서 키워지는 연약한 우리 기술들을 담아주고 육성해줄 토양과 그릇이 될 수 있을 것이다.

참고 문헌

- [1] Levy, Steven 지음(2011), 위민북 옮김(2012), 『0과 1로 세상을 바꾸는 구글』, 에이콘
- [2] 정보통신정책연구원, 2013, 『국내 IT 서비스 시장의 해외 진출 전략』, 방송통신정책 제25권 14호 통권 559호
- [3] 현대경제연구원, 2013, 『소프트웨어 경쟁력이 하드웨어 경쟁력을 좌우한다』보고서
- [4] 신혜권, 2013, [이슈분석]전자정부 수출, 양적성장에서 질적성장으로, 전자신문

약 력



김은주

- 1994년 연세대학교 컴퓨터과학 학사
- 1996년 연세대학교 컴퓨터과학 석사
- 2002년 연세대학교 컴퓨터과학 박사
- 1999년~2000년 한백연구재단 연구위원
- 2000년~2002년 (주)위버라인 선임 컨설턴트
- 2011년 인정마스터 소프트웨어 아키텍트 평가·인증위원
- 2003년~현재 웹코리아포럼 전자정부분과 위원장
- 2006년~현재 국제표준화기구 OASIS WSQM TC 의장
- 2008년~현재 한국정보통신기술협회 SOA PG 의장
- 관심 분야: SW 프레임워크, SOA, 클라우드, 상호운용성, 표준, ICT 정책