

# 한국 소프트웨어 산업의 현실과 선결 과제

정반석 · 현대경제사회연구원 주임연구원

미래의 유망 산업이자 산업 발전을 위한 전략 산업인 정보 산업의 발전을 위해 세계 각국이 힘을 모으고 있다. 그러나 한국의 소프트웨어 산업은 외국 제품의 시장 잠식으로 어려운 상황에 처해 있다. 국내 소프트웨어 산업의 발전을 위해서는 소프트웨어에 대한 마인드를 제공하여 시장을 활성화시키고, 소프트웨어 산업의 발전을 위한 다양한 정책들이 실질적이고 지속성을 가질 수 있는 방안을 마련해야 한다. 아울러 급변하는 상황에서 기업의 투자와 사업 방향을 설정할 수 있도록 각종 정보를 제공해주어야 한다.

터를 중심으로 하는 정보 산업"을 가장 유망한 미래 산업으로 인정하고 투자를 아끼지 않고 있다.

정보 산업의 발전은 하드웨어와 소프트웨어의 균형있는 성장을 필요로

## 소프트웨어 산업, 무한한 성장 가능성

“미래 사회에는 컴퓨터라는 것이 특별히 존재하지 않으며, 컴퓨터가 아닌 것도 없다.”

이 말은 미래 사회에서 컴퓨터가 얼마나 중요한 위치를 차지할 것이냐에 대한 대답으로, 인간 생활 자체가 컴퓨터와 함께 한다는 의미이다. 세계 각국의 정부와 기업들은 컴퓨

하고 있다. 소프트웨어가 없는 하드웨어란 단순한 기계에 불과한 것이기 때문이다. 과거에는 하드웨어의 발전이 소프트웨어의 발전을 선도하였으나, 이제는 소프트웨어의 발전이 하드웨어의 발전을 선도하는 경향도 자주 찾아볼 수 있다. 더욱이 소비자의 욕구가 급속하게 다양화·고급화되는 시장 추세에서, 단기 간에 이에 대응하는 것은 소프트웨어의 역할

1) 정보 산업은 컴퓨터와 그 주변 기기 및 소프트웨어를 총칭하는 의미로 사용됨. 이와 유사한 의미로 사용되는 것은 정보 통신 산업, 정보 기술(IT) 산업 등이 있으며, 이 가운데 정보 통신 산업은 서비스(통신, 방송), 기기(정보 기기, 통신 기기, 방송 기기, 관련 부품), 소프트웨어 및 각종 정보 통신 지원 활동을 포함하는 가장 넓은 의미로 사용됨.

이며, 이러한 소프트웨어의 활용도를 높이기 위해 하드웨어의 발전이 뒤따르는 현상이 더욱 잦아지고 있다. 최근에 이러한 사례를 단적으로 보여준 것이 마이크로소프트社의 '윈도우95'였다. '윈도우95'가 예상하던 성능을 보이지 않아 판매가 부진하자, 컴퓨터를 축으로 하는 정보 기기뿐 아니라, 반도체를 축으로 하는 부품 산업까지 심각한 불황을 겪었던 것이다.

소프트웨어의 중요성은 각 산업에 대한 파급 효과에서도 찾을 수 있다. 정보 산업이 모든 산업의 생산성을 향상시키고 비용을 절감시킬 수 있다는 것은 이미 주지의 사실이다. 따라서 오늘날 의미하는 산업 구조의 고도화, 혹은 미래 지향적 산업 구조라는 것은 정보 산업 중심의 산업 구조를 가리킨다. 여기에서 정보 산업의 확대가 의미하는 것은 단순히 정보 산업의 비중이 높아진다는 것만이 아니라, 각 산업이 정보 산업을 응용하는, 즉 '산업의 정보화 내지는 소프트化'가 이루어짐을 의미한다. 결국, 각 산업을 미래 지향적으로 발전시키기 위해서는 다양한 요구 조건을 충족시켜 주는 양질의 소프트웨어가 필수적이다.

이렇듯 성장성과 전략적 필요성을 겸비한 국내 소프트웨어 산업에 최근 들어 위기 의식이 고조되고 있다. 1995년에 이어 1996년에도 많은 중소 소프트웨어 업체들이 심각한 경

영난을 겪고 있는 것이다. 본 고에서는 한국 소프트웨어 산업의 현실을 살펴보고, 그 위기 상황의 근간은 무엇이며, 소프트웨어 산업의 발전을 위한 해결 과제는 무엇인지 살펴보고자 한다.

### 外華內資의 국내 소프트웨어 산업

소프트웨어 산업은 운영 소프트웨어, 개발 소프트웨어 및 응용 소프트웨어로 이루어진 패키지 소프트웨어와 정보 처리, 시스템 통합(SI), 시스템 운영·관리(SM)로 이루어진 정보 서비스 부문으로 구성되어 있다. 이 두 부문을 포함한 소프트웨어 내수는, <표 1>에서 보는 바와 같이, 90년대 들어 고속으로 성장하고 있고, 1995년 현재 2조 6,000억 원에 가까운 규모를 형성하고 있다. 이러한 성장에 힘입어 국내총생산(GDP)에서 차지하는 소프트웨어 산업의 비중은 0.73%에 달하여 수년 내에 1%대에 도달할 것으로 전망된다.

그러나 소프트웨어 산업의 성장은 하드웨어 산업의 성장 속도에 미치지 못하고 있다. 1992년부터 1995년까지 하드웨어가 213.1% 성장한 반면, 소프트웨어는 173.4% 성장에 그친 것이다. 따라서 하드웨어와 소프트웨어의 비율이 1 : 1 정도로 균형을 이루고 있는 선진국에 비해, 국내 정보 산업은 1 : 0.52에

〈표 1〉 국내 소프트웨어 산업의 규모 현황(내수 기준)

(단위: 억 원, %)

	1992	1993	1994	1995	1995/1992
GDP 규모 (A)	2,387,050	2,638,009	3,050,077	3,523,470	47.6
하드웨어(정보기기) (B)	15,940	18,459	30,981	49,916	213.1
소프트웨어 (C)	9,465	12,808	18,484	25,877	173.4
패키지 소프트웨어(D)	3,452	5,082	5,497	7,557	119.5
C/A	0.40	0.49	0.61	0.73	
B:C	1:0.59	1:0.69	1:0.60	1:0.52	
D/C	36.5	39.7	29.7	29.2	

자료: 한국정보통신진흥협회, 「1996년 정보 통신 산업 통계 연보」.

지나지 않을 뿐더러 1993년의 일시적인 상승 이후 오히려 더 낮아지는 현상을 보이고 있다. 또한 GDP 규모에 대비한 소프트웨어 시장 규모 0.73%도, 상대적으로 경제 규모가 큰 미국과 일본이 1993년에 이미 2%와 1.5%대에 달해 있음을 볼 때, 우리나라는 아직도 후진적인 수준에 머무르고 있음을 알 수 있다.

한편, 국내 소프트웨어 산업의 내부 구조를 보면 시스템 통합 사업을 근간으로 하는 정보 서비스 사업의 구성이 점차 높아져 70% 이상을 차지하고 있다. 컴퓨터 판매와 보급이 급속히 증가함에도 불구하고, 일반 소비자를 대상으로 하는 패키지 소프트웨어의 비중이 점차 줄어들고 있는 것이다. 시스템 통합 사업의 매출 가운데 절반 이상을 하드웨어 판매가 차지하고 있다는 점을 감안하면, 실질적으로 소프트웨어 시장이 아직 활성화되지 않았음을 다시 확인할 수 있다.

### 위기에 처한 국내 소프트웨어 산업

국내 소프트웨어 시장이 상대적으로 협소하다는 것, 혹은 활성화되어 있지 않다는 것은 다른 한편으로는 향후의 높은 성장이 가능하다는 긍정적인 일면도 가지고 있다. 그렇다면, 국내 소프트웨어 산업을 위기로 보는 것은 어떤 이유인가? 그것은 바로 외국 제품에 대한 경쟁력 저하로 소프트웨어 산업, 특히 패키지 중심의 소프트웨어 산업이 어려움을 겪고 있기 때문이다.

소프트웨어의 경쟁력 수준은 수출입을 통해 단적으로 볼 수 있다. 1991년부터 1995년까지 소프트웨어 수입은 143%의 성장을 기록하여 1995년 현재 3억 5,000만 달러에 이르고 있다. 그러나, 수출은 2,000만 달러를 간신히 넘어서고 있는 수준이다. 이로 인해 산업의 대외 경쟁력 수준을 나타내는 경쟁력 지수(혹은 RCA 지수)<sup>2)</sup>는 -0.9를 기록하여 경쟁력이

〈표 2〉 한국 소프트웨어 산업의 수출입 추이

(단위: 백만달러)

	1991	1992	1993	1994	1995	1991~1995 증가율(%)
수출	14	16	12	16	21	50.0
수입	144	154	206	293	350	143.1
경쟁력 지수	-0.82	-0.81	-0.89	-0.90	-0.89	-

자료: 한국정보산업연합회, 「한국 정보 산업 수출입 동향」, 1996.

극히 낮다는 것을 보여주고 있다.

물론, 수입 규모는 국내 시장 규모의 1/10 정도에 불과한 그리 크지 않은 것이라 할 수도 있다. 그러나 수입 규모가 작은 것은 외국 제품이 수입 형태가 아니라 국내 현지 법인의 직접 생산을 통해 공급되고 있기 때문이다. 국내에서 판매된 패키지 소프트웨어의 점유 비중을 보면, 외국 브랜드 제품의 비중이 1993년에 42% 수준에서 점차 증가하여 1995년에는 50%에 육박하고 있다.

外産 소프트웨어의 점유율이 높아지고 있는 것은, 일부 국내 업체들이 우위를 지키고 있던 워드프로세서와 게임 소프트웨어 등 응용 소프트웨어에서도 외국 기업의 시장 잠식이 빨라지고 있기 때문이다. 발전 수준의 차이를 볼 때, 운영 소프트웨어와 개발 소프트웨어 부문에서 우리나라가 단기간에 성공을 거두는 것은 어려울 것이다. 그러나 문화적 차이로 인해 국내 시장에서는 우리 기업들에게 유리한

응용 소프트웨어 부문까지 외국 제품에 의해 잠식되는 것은 소프트웨어 시장 전체가 잠식되고 있음을 의미한다.

최근 위기 의식이 더욱 고조되고 있는데, 그것은 최근 미국, 일본, 캐나다 및 EU 등 선진국을 중심으로 합의 단계에 와 있는 정보기술협정(ITA) 때문이다. 이 협정은 정보 통신 기기와 소프트웨어에 대해 관세·비관세 장벽을 철폐하는 것을 기본 골자로 하고 있다. 뿐만 아니라 국제적 통상 논의가 그래왔듯이 교역 장벽의 철폐를 위한 논의가 있는 후에는 투자 장벽의 철폐에 대한 논의도 더욱 찾아질 것이다. 반도체를 비롯한 일부 하드웨어 부문에서 어느 정도 국제 경쟁력을 갖추었고, 선진국

〈표 3〉 국내 시장의 패키지 소프트웨어 점유율 현황

(%)

	1993	1994	1995
國產 제품	58.0	53.3	50.8
外産 제품	42.0	46.7	49.2

자료: 「경영과 컴퓨터」, 1996. 4에서 재인용.

2) 경쟁력 지수 = (수출-수입)/(수출+수입)으로 교역 규모에 대한 무역수지의 비중을 나타냄. 이 지수가 -1에 가까우면 경쟁 열위이며 수입 의존적인 것을 나타내고, +1에 가까우면 경쟁 우위이며 수출 의존적인 것을 의미함.

단체인 OECD에까지 가입한 우리나라도 본 협정에 참여하게 될 것이 분명해지고 있다. 결국, 앞으로는 각종 경로를 통해 들어오는 외국 의 소프트웨어들과 국내 시장에서 더욱 치열한 경쟁을 해야 하고, 지금의 상황으로는 외국 기업의 시장 잠식이 더욱 빨라질 것이라는 위기 의식을 기업들은 가지고 있다.

### 침체된 투자 분위기

그러면 이러한 상황의 개선이 어려운 까닭은 무엇인가? 가장 큰 이유는 외국 제품들과 경쟁할 수 있는 제품을 개발하겠다는 투자 의욕이 침체되어 있다는 점을 들 수 있다. 소프트웨어 산업은 특성상 기술 경쟁이 치열하기 때문에 지속적인 연구 개발과 투자를 필요로 한다. 더구나 소비자의 욕구가 다양하게 변화하며, 소프트웨어의 수명 주기가 짧아지고 있어서 과감하고 신속한 투자가 성패를 좌우하곤 한다. 그러나 국내 소프트웨어 업체들은 협

소한 시장과 외국 제품에 대한 경쟁 열위 및 투자 재원의 부족으로 어려움을 겪고 있다.

투자 의욕이 침체된 요인을 수요 측면에서 찾아보면, 소프트웨어에 대한 마인드가 부족하여 불법 복제가 범람함에 따라 국내 시장이 활성화되고 있지 않다는 점을 들 수 있다. 소프트웨어를 불법 복제하는 사유에 대해 설문조사한 결과를 보면, 소프트웨어란 지적인 노력을 통하여 생산된 것으로 정당한 비용을 지불해야 하는 상품이라는 인식을 갖지 못하고 있는 것으로 나타난다(〈표 4〉 참조). 응답 내용 가운데 비합리적인 유통 구조에 대한 지적은 전적으로 공급 측면의 문제점이며, 번들 제품<sup>3)</sup>의 만연은 소비자의 마인드 부족과 공급자의 근시안적인 판촉 행위가 공동으로 만들어 낸 결과로 볼 수 있다.

최근 미국소프트웨어산업연합회(SPA)와 미국상업용소프트웨어연합회(BSA)가 공동으로 조사하여 발표한 바에 의하면, 우리나라의 소프트웨어 불법 복제율은 76%로 나타났

〈표 4〉 소프트웨어 불법 복제 이유 설문 결과(1,672 명 대상)

구분	응답구성비(%)
(1)가격이비싸기 때문에	27.6
(2)소프트웨어를 구입해야 한다는 인식이 없기 때문에	27.2
(3)복사가 용이하기 때문에	20.0
(4)유통 구조가 확립되지 않아서	14.4
(5)컴퓨터 구입시 번들용으로 구입할 수 있으므로	10.9

자료: 한국전자통신연구소 Web Site(<http://arom.etri.co.kr/>).

다. 지적재산권이 점차 자리를 잡아감에 따라, 조사 대상 80 개국 대부분에서 그 비율이 전년도보다 낮아진 반면, 우리나라는 오히려 1%가 증가하였다. 물론, 선진국에도 불법 복제는 빈번하지만 그 수치는 낮게는 20%, 높아봐야 50% 수준일 뿐이다. 스스로 선진국임을 자부하는 현 시점에서 우리나라의 소프트웨어 이용 수준은, 동남아 국가들보다 못한 중남미 국가 수준에 머무르고 있는 것이다.

투자 의욕 저하를 공급 측면에서 보면, 우선 문제가 되는 것은 소프트웨어 개발 업체들이 신제품 개발보다는 외국 제품의 수입·판매를 통해 유통 이익을 향유하려 한다는 점이다. 소프트웨어는 특성상 장시간의 개발 기간이 필요하고, 개발 기간 중 아무런 수익이 일어나지 않을 뿐 아니라, 개발된 상품이 시장에서 성공하리라는 보장도 없다. 게다가 내수 시장이 협소한 상황에서는 소프트웨어 개발에 모험적인 투자를 행하기가 더욱 어려워진다. 따라서 소프트웨어 업체들은 모험적인 개발보다는 지명도가 높고, 외국에서 이미 품질을 검증받은 제품을 수입해 판매하여 유통 이익을 추구하려는 성향이 생긴다.

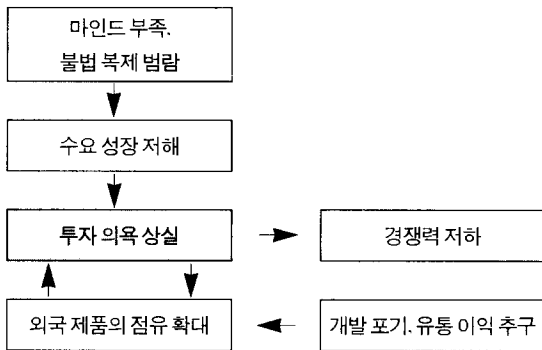
이러한 현상이 최근 들어 두드러지고 있는 것은 국내 기업들이 일부 경쟁력을 지니고 있던 게임 분야이다. 1995년에는 약 290종의 게임 소프트웨어가 출시되었다. 이 가운데 상위 5대 기업이 231종을 출시하였는데, 이 가운데 국산은 20종에도 미치지 못한 것으로 조사되었다. 상대적으로 많은 투자 재원과 인력을 보유한 기업들이 양질의 소프트웨어를 자체 개발하기 보다는, 자신들의 유통망을 활용하여 외국 소프트웨어의 수입 판매에 열중하고 있는 것이다.

그러나 이러한 행위는 국내 소프트웨어 산업의 발전을 저해할 뿐 아니라 장기적으로 지속 가능한 사업도 되지 못한다. 장기적으로 볼 때, 외국의 소프트웨어 업체들은 시장이 커짐에 따라 유통 이익에도 눈을 돌려 자사의 유통망을 구축할 가능성도 있으며, 세계적인 유통망을 갖춘 외국의 유통 업체들이 직접 국내에 들어올 수도 있기 때문이다. 그렇게 되면 개발 이익과 유통 이익이라는 두 마리 토끼를 모두 놓치게 되는 것이다.

이상의 논의를 종합해보면, <그림>에서 보는 바와 같이 수요 측면에서는 소프트웨어에

3) 번들 제품이란 하드웨어 구입시 끼워주는 제품으로, 소프트웨어 업체들은 자금 확보를 위하여 극히 낮은 가격에 하드웨어 업체에게 대량으로 판매하고 있음. 그러나 이러한 수요는 결국 정상 가격 시장을 위축시키는 역할을 하고 다시 자금 부족을 야기하게 됨. 더구나 번들로 제공되어야 할 소프트웨어들이 유통 구조의 허점을 이용하여 정품의 1/10 수준에도 못 미치는 가격으로 시장에서 대량으로 유통되고 있음.

〈그림〉 국내 소프트웨어 산업의 악순환



대한 마인드 부족으로 불법 복제가 범람함에 따라 기업들은 신상품 개발을 위한 투자 의욕이 저하되고, 공급 측면에서는 외국 제품에 대한 경쟁력 열위로 인해 일부 기업들은 개발을 통한 이익보다는 외국 제품의 수입·판매를 통한 유통 이익을 향유하려는 성향이 생기게 된다. 이는 다시 경쟁력 상실과 투자 의욕 저하라는 악순환을 거듭하게 되어 국내 소프트웨어 산업은 침체와 위기가 지속되고 있는 것이다.

**소프트웨어 산업 발전의 선결 과제는 시장 수요의 확대**

미래의 성장 산업으로서, 또한 산업 고도화를 위한 전략 산업으로서 소프트웨어 산업을 육성하기 위해서는 앞서 언급한 악순환의 고리를 끊어야 한다. 산업 육성과 대외 경쟁력

향상을 위해 정부가 직접적으로 지원해주는 방안은 이제 어려운 것이 현실이다. 이런 상황에서는 우선 잠재된 시장 수요를 활성화시키는 것이 중요하다. 그리고 이 잠재된 시장 수요를 현실화시키는 작업은 소프트웨어에 대한 인식을 바로 잡는 데서 출발해야 한다. 정보기기를 구입하기 위해서는 비용 지출을 감당해야 하듯이, 이를 이용하기 위해서는 다시 소프트웨어에 대한 비용을 감당해야 한다는 당연한 마인드가 자리잡아야 하는 것이다.

마인드 제고를 위해서는 좀더 엄격하고 강력한 불법 복제 단속을 실시해야 할 것이다. 외국의 대기업들은 불법 복제에 의한 피해를 막기 위해 막대한 자금과 인력을 동원하여 자체적인 감시 활동을 실시하고 있다. 우리나라 정부에서도 국내 기업들의 이와 같은 자구 노력을 요구하고 있다.

그러나 우리나라 기업들은 자금력이나 조직력에서 이러한 문제를 자체적으로 해결하기에는 어려움이 있다. 정부 차원에서 해결해 주어야 하는 문제인 것이다. 물론, 과거에도 정부의 집중 단속이 있었지만 단기적인 시도에 그치고 말았고 현재는 다시 단속이 느슨해진 실정이다. 그 이유는, 정부조차도 불법 복제를 단속하는 것이 국내 소프트웨어 산업을 발전시킨다는 인식을 하지 못한 채, 마이크로소프트社 등 외국 업체들의 강력한 반발과 요구에

밀려 시도한 것에 불과하기 때문이다.

불법 복제의 단속은 직접적으로 시장 수요에 영향을 준다. 앞의 <표 1>에서 보면 1992년과 1993년에 패키지 소프트웨어를 중심으로 수요가 크게 증가했는데, 바로 이것이 90년대 초에 실시한 대대적인 불법 복제 단속의 결과로 볼 수 있다. 이때를 기점으로 많은 소프트웨어 기업들이 생겨나고 연구 개발 투자가 활발히 전개되었다. 이처럼, 시장 수요를 확보하고 투자를 유인하기 위한 기초 작업은 불법 복제 단속을 통해서 소프트웨어에 대한 마인드를 제고하는 데서 출발해야 한다.

또한 정부는 직접적으로 수요를 확대시키기 위한 구매자 역할도 해야 한다. 이와 관련해 최근에는 정부 구매시 하드웨어 구매액의 10%를 소프트웨어 구입에 지출해야 한다는 규정을 제정한 것은 소프트웨어 업계에서 상당히 고무적인 일로 받아들여지고 있다. 그러나 선진국의 경우뿐 아니라 국내 수요자들의 경우에도, 정식으로 소프트웨어를 구입한다면 그 구입액은 하드웨어의 50% 이상을 웃돌 것이다. 소프트웨어 의무 구입 비율을 좀 더 상향 조정하여 현실화하는 것을 검토해야 한다. 정부 구매시 필요한 소프트웨어를 개발시키고 구입하는 것은 투자와 수요를 동시에 촉진시키는 효과를 볼 수 있다. 그러나 소프트웨어 개발에 대한 노임 단가가 현실에 맞지 않게 낮

게 책정되어 있어 기업들의 참여를 어렵게 하고 수익을 악화시키고 있다. 이를 현실화하는 방안도 동시에 마련돼야 할 것이다.

기업들도 번들 제품의 무분별한 대량 유통은 장기적으로 바람직하지 않다는 것을 인식하고 이에 대한 대책을 마련해야 한다. 물론, 선진국에서도 주요 소프트웨어는 번들을 통해 판매하기도 한다. 그러나 선진국의 경우는 소프트웨어 업체가 하드웨어 업체에 어느 정도 교섭력을 가지고 적정 가격을 보장받고 있어서 우리의 경우와는 사뭇 다르다. 더구나 하위 제품을 번들용으로 판매한 후 업그레이드 버전의 판매를 통해 다시 수익을 올리고 있다. 그리고 유통 경로와 물량을 철저히 관리해서 번들 제품이 정품 시장을 잠식하는 것을 통제하고 있다. 외국 기업들의 이런 전략에서 국내 기업들도 많은 시사점을 얻을 수 있을 것이다.

한편, 수요 측면의 문제 해결을 통해 시장 수요가 확대된다 해도, 공급 측면에서 국내 기업들이 경쟁력을 갖추지 않으면 그 혜택은 외국 업체에 돌아갈 수밖에 없게 된다. 즉, 확대되는 시장 수요를 국내 기업들이 흡수할 수 있어야 한다. 소프트웨어 산업이 경쟁력을 갖추고 장기적으로 발전하기 위해서는, 자금력과 조직력을 갖춘 대기업뿐 아니라 순발력있고 창의적인 중소기업이 많이 존재해야 한다. 수많은 중소기업들의 다양한 시도와 시행 착오



과정에서 소프트웨어 산업은 발전하기 때문이다. 현재 세계 소프트웨어 시장을 장악하고 있는 마이크로소프트社나, 인터넷을 통해 성장한 넷스케이프社도 초기에는 몇사람으로 출발한 중소기업에 불과했었다.

이를 위해 1996년 말에 정부에서도 소프트웨어 산업을 21세기 전략 산업으로 육성하기 위한 대책을 발표했다. 여기에서는 2001년까지 소프트웨어 산업을 선진국 수준으로 끌어올리기 위해 인력 양성, 연구 개발(R&D) 투자, 기업 창업 유도, 공공 투자 및 구매 확대 등에 대한 세부 전략을 마련해 놓고 있다. 소프트웨어 산업을 육성하기 위한 다양한 과제와 수행 전략들이 마련되어 있는 것이다. 문제는 이를 어떻게, 얼마나 현실성있게 실천하느냐 하는 점이다. 정부는 이러한 발표가 구호성 정책에 그치지 않게 하기 위해, 사업 추진 전담반을 구성하여 적극적으로 추진해야 하고 점검해야 할 것이다.

사업의 실천뿐 아니라 사후 관리도 중요하다. 강인한 의지로 시작한 정부의 많은 사업이 사후관리체계의 미흡으로 애초에 바라던 성과를 보지 못한 경우가 종종 있다. 실례로 중소기업의 창업과 육성을 위한 창업보육센터의 경우, 사후 감시와 추가적인 지원 부족으로 제 기능을 발휘하지 못하고 있는 것이 최근에 보도된 바 있다. 따라서 각 사업의 시작과 중간

점검 및 추가적인 제도 개선을 위한 대안도 마련해야 할 것이다.

마지막으로, 정부가 노력을 기울여야 할 또 한 가지는 정보 제공자로서의 역할이다. 정부의 정책, 국제적인 산업 동향 및 표준화 동향, 소프트웨어 산업과 연관 산업의 각종 정보 등을 제공해주어야 한다. 특히, 기관마다 다르게 나타나는 소프트웨어 산업 통계의 통일과 보완이 가장 시급한 실정이다. 정보화시대의 전략 산업인 소프트웨어 산업이 각종 정보의 부족과 혼돈으로 투자와 전략 설정에서 어려움을 겪고 있는 것이다. ■