
국내 소프트웨어 산업 지원 방안에 대한 연구

최재규*, 김재영**, 지경용***

< 목 차 >

1. 서 론
2. 본 론
 - 2.1. 국내 소프트웨어 산업의 현황
 - 2.2. 불법 복제 소프트웨어 사용에 대한 연구
 - 2.3. 국내 IT 출판업계의 현황과 문제에 대한 연구
 - 2.4. 정부 주도 IT 교육 현황과 문제에 대한 연구
3. 결 론

Summary: In recent, internal IT industries are suffering a severe pain due to stagnancy of business activities. Particularly, internal software industries are losing international competitiveness. As to solve this problems, the paper is studied about political plans for supporting internal software industries. The paper has two important topics which are enlarged plan of domestic demand and supplement of the expert personnel in internal software industries. The paper consists of three parts: one is plan which prevents for using illegal softwares, another is problems which is related to publication of expert programming books, and the other is IT educations of governmental leading. The paper suggests realistic price of softwares, powerful inspection about illegal softwares as governmental leading, and continuous public relations for changing consumers' awareness.

* 한양대학교 정보통신대학원 정보처리 전공 석사3기 (e-mail : magicsoft@vision.hanyang.ac.kr)

** 한양대학교 정보통신대학원 소프트웨어 전공 석사3기 (e-mail : hbyoung@vision.hanyang.ac.kr)

*** 한국 전자통신 연구원 벤처기술평가센터 책임 연구원 (e-mail : kyjee@etri.re.kr)

I. 서 론

최근 세계적인 IT 경기 침체로 인해 국내 IT 산업도 심각한 어려움을 겪고 있다. IT 산업 중에서도 특히 소프트웨어산업은 존폐의 기로에 서있을 정도로 위기에 직면해 있다. 현재 국내 소프트웨어 업계는 고질적인 불법 복제 문제로 인한 매출 감소와 최신 기술을 갖춘 전문인력 부족 등의 이중고를 겪고 있다.

본 논문에서는 국내 소프트웨어 산업이 다시 경쟁력을 갖추고 도약할 수 있는 토대를 마련하기 위해 정부가 고려해야 할 3가지 지원 방법에 대해 연구해 보았다. 연구 방향은 불법 소프트웨어 근절, 전문 서적 출판에 대한 보조금 지급, 기초 인력 양성 시스템의 개선 등에 대한 정책 방향 연구이다.

첫째, 소프트웨어 불법 복제의 피해와 근절 방안에 대해 연구해 보았다. 대학생을 대상으로 한 설문 조사와 정부기관의 통계 자료를 이용해 불법 복제의 심각성을 고찰하고, 불법 복제 해결 방안에 대한 정책에 대해 연구해 보았다.

둘째, 국내 IT 출판 업계의 현실과 전문서적 출간에 관련된 보조금에 대해 논의한다. 국내 IT 출판사들의 시장 상황과 출판물의 질에 대해 조사하고, 출판 업계의 문제점이 무엇인지 논의한다. 출판업은 대표적인 지식산업으로, IT 기술 발전에 공헌하는 바가 크다. 출판사 담당자와 저자들을 대상으로 설문조사를 수행해 현재 출판 시장의 문제점과 정부가 시행할 정책 방향에 대해 연구해 보았다.

마지막으로 정부 주도의 IT 기초 인력 양성 시스템의 현황과 개선점에 대한 연구해 보았다. 교육센터 관계자와 수강생들을 대상으로 설문조사를 시행해 현재 교육 시스템의 문제점을 살펴보고, 개선책에 대해 연구해 보았다.

II. 본 론

2.1. 국내 소프트웨어 산업 현황

국내 소프트웨어 산업은 97년까지 매년 평균 40% 내외의 고성장을 유지하였다. 그러나 IMF 관리체제하에서 급격히 시장이 위축되었었다. 그러나 98년말부터 정부의 소프트웨어 산업 경기 활성화 정책과 더불어 민간 부분의 전산 관련 투자 수요가 증가하면서 회복세를 보여 왔다. 그러나 최근 전 세계적인 경기침체로 인해 국내 소프트웨어 업체들이 어려워지고 있다.

<표1> 국내 소프트웨어 산업의 시장 규모 및 연간 성장률

(단위 : 백만원)

구분	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
매출액	1,280,847	1,848,388	2,587,743	3,668,808	5,004,755	5,337,070	7,054,568	8,940,062	10,945,217	13,945,425
증가율	N/A	44	40	43	36	7	32	27	22	28

1) 출처 : KOSA(한국 S/W 산업 현황), KISDI(정보통신 정책 연구원)

국내 소프트웨어 산업은 80년대의 태동기, 90년대의 성장기를 거치며, 2000년대에 성숙기 단계로 접어든 것으로 파악되고 있다. 40% 이상의 초고속 성장세를 보이던 소프트웨어 산업의 성장률은 2000년대에 연 평균 20%~30% 정도의 성장률을 나타낼 것으로 전망된다.

<표2> 세계 S/W 산업 대비 국내 S/W 산업의 시장 규모

구 분	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
세계S/W산업 시장	251,090	278,523	366,199	413,002	464,990	527,409	597,708	679,282	775,723
성장률	8.9	10.9	31.5	12.8	12.6	13.4	13.3	13.6	14.2
국내 S/W 산업 시장	2,300	3,356	4,590	5,262	3,767	5,903	7,904	8,478	10,573
성장률	44.1	45.9	36.8	14.6	-28.4	56.7	33.9	7.2	24.7
세계 시장 대비 비중	0.92	1.20	1.25	1.27	0.81	1.12	1.33	1.25	1.37
평균 환율	803	771	804	951	1,398	1,195	1,131	1,291	1,319

1) 출처 : KOSA(한국 S/W 산업 현황), KISDI(정보통신 정책 연구원)

국내 소프트웨어 산업은 IMF 시기인 1998년 환율 상승과 내수 시장 침체 등으로 인해 세계 시장에서 0.81% 정도에 그쳤으나, 1999년 이후 환율 안정, 내수시장 활성화, 해외시장 개척에 힘입어 1% 이상의 시장 점유율을 회복하였다.

세계 소프트웨어 산업은 최근 몇 년간 꾸준히 발전하여 컴퓨터 관련 서비스를 포함할 경우 매년 두 자리 이상의 성장률을 보였으며 순수한 패키지 소프트웨어만 놓고 보더라도 '98년에 성장률이 두 자리 이하로 떨어졌을 뿐, 그 외에는 매년 두 자리 이상의 성장률을 보이고 있다. 2001년의 세계소프트웨어 산업의 시장규모는 순수 패키지 S/W 시장만 2000억 달러가 넘을 것으로 보여 지식, 정보산업사회에서의 소프트웨어 산업의 중요함을 시사해주고 있다.

<표3> 세계 S/W 산업 시장규모 및 전망

(단위: 백만 달러, %)

구 분	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
패키지S/W	105,285	119,411	137,209	157,579	179,477	203,211	230,128	260,611
컴퓨터관련 서비스	241,314	264,291	288,681	317,630	348,631	383,271	421,895	467,876
합계	346,599	383,702	425,890	475,209	528,108	586,482	652,023	728,487
전년대비 성장률	N/A	10.7	11	11.6	11.1	11	11.2	11.7

2) 자료 : 소프트웨어산업협회, '2001시장동향보고서

<표4> 국내 S/W 산업의 연도별 매출액 규모

(단위: 백만원, %)

구 분	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000
매출액	1,280,847	1,848,388	2,587,743	3,693,808	5,004,755	5,337,070	7,054,568	8,940,062
증가율	35.3	44.3	40.0	42.7	35.5	6.6	32.0	12.7

2) 자료 : 소프트웨어산업협회, 2001년 연차보고서

향후 소프트웨어 산업이 국민총생산에서 차지하는 비중이 점점 커질 것으로 전망되며, 소프트웨어의 사용특성상 산업전반에 걸친 파급효과는 더 커질 것으로 보인다. 이러한 소프트웨어 산업의 활성화를 통해 지속적인 발전을 위한 정부 지원책으로 지속적인 소프트웨어 불법 복제 단속과 홍보를 통한 국내 소프트웨어 시장 규모의 안정적인 확대가 필요하다. 또한 국내 IT 우수 인력을 키울 수 있는 밑거름이 되도록 침체된 IT 출판 산업의 활성화 방안과 IT 교육산업 육성책에 대한 정부의 적절한 조치가 필요하다.

2.2. 불법 복제 소프트웨어 사용에 대한 연구

2.2.1. 소프트웨어 불법 복제에 따른 사회 경제적 효과 분석

IT분야는 전 세계적으로 900만 명을 고용하고 있으며, 연간 세수액 7,000억\$을 발생시키고, 세계경제에 1조\$를 경제적 효과를 주고 있다. 1996~2002년 기간 중 IT분야는 26%가 성장하였으며 260만개의 새로운 일자리를 창출하였다. IT 분야 중에서도 소프트웨어는 핵심 성장 엔진이다. 1996~2002년 기간 중 소프트웨어 분야는 하드웨어 분야보다 6배의 빠른 성장률을 보였고, 현재 IT분야의 매출액 60%는 소프트웨어 및 관련서비스 분야에서 발생하고 있다. 소프트웨어 불법 복제 감소는 IT 분야 성장에 크게 기여할 것으로 예측된다. 미국의 기업 소프트웨어 연합(BSA)의 시장 조사 기관인 IDC의 연구에 의하면, 전 세계적으로 소프트웨어 불법 복제율은 40% 대이며, 복제율이 낮은 국가는 이미 세수확대, 고용증대 등 경제적인 혜택을 누리고 있으며, 복제율을 낮춘다면 IT분야 성장은 더욱 커지고 혜택이 많아 질 것으로 예측되고 있다. 소프트웨어 불법 복제율이 10% 감소하면 2001~2006년 기간 중 당초 예상 세계 경제성장률인 34%보다 15% 증가한 49%로 예상되고 있으며, 조사대상국 2/3정도의 국가가 50%이상의 경제성장률을 나타낼 것으로 조사3)되었다.

우리나라의 경우 1996~2001년 기간 중 복제율이 22% 감소에 힘입어 소프트웨어 분야는 매년 20%의 성장을 달성하였으며 25,000개의 새로운 일자리가 창출되었다. 또한, 2002~2006년 기간 중 복제율을 10% 낮추게 되면 소프트웨어분야의 성장률은 81%에서 91%로 증가하며 하드웨어 분야와 비교하여 규모면에서는 2배, 성장률 측면에서는 3배의 성장이 예상되고 있다.

<표5> 우리나라 복제율 및 경제적 효과

구분	1996~2001기간 중 복제율						IT분야		02~06기간중 IT성장전망		
	96	97	98	99	00	01	96~01기간 중 감소율	02년도 GDP대비 IT분야 점유율	02년도 GDP대비 IT분야 세수점유율	10%감소 이전전망	10%감소 이후전망
비율 (%)	70	67	64	50	56	48	22	2.7	1.6	81	91

3) 자료 : IDC 2003.4월 조사 보고서

2001년도 복제율은 48% 정도로 추정되며, 2002~2006년 기간 중 매년 2.5%씩 감소하여 2006년에는 38%대로 낮아질 것으로 예측된다. 이럴 경우 경제적 효과는 IDC 조사대상 아·태지역 14개국중 네 번째로 커다란 혜택을 보는 것으로 파악된다. 구체적으로 3,186백만\$(3조 9,825억원) 규모로 소프트웨어 산업이 GDP에 큰 보탬을 줄 것이며, 기업 매출액은 2,391백만\$(2조 9,888억원), 고임금 일자리를 7,956개 창출하고, 세수 318백만\$(3,975억원) 추가 발생시킬 것으로 예측되고 있다.

<표6> 2003~2006년 기간 중 복제율 10% 감소시 경제적 효과

구분	일자리 추가 창출					추가 세수 발생액(M\$)					GDP 추가 기여액(M\$)				
	03	04	05	06	계	03	04	05	06	계	03	04	05	06	계
내용	1,114	2,688	4,890	7,956	7,965	20.5	50.3	92.7	154.4	317.9	212.8	513.2	934.4	1,525.2	3,185.5

3) 자료 : IDC 2003.4월 조사 보고서

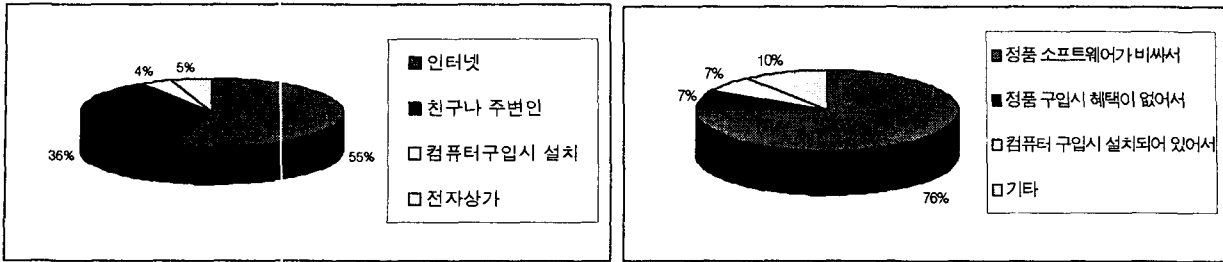
IDC 보고서에 따르면 한국의 급성장하는 IT산업은 불법 복제율을 낮춤으로서 2배 이상의 성장 효과를 얻을 수 있는 것으로 조사되었다.

2.2.2. 불법 복제 소프트웨어현황에 대한 설문조사 분석

소프트웨어 불법 복제 현황과 사용자 의식에 대해 알아보기 위해 2003년 5월 15일부터 5월 30일까지 보름동안 한양 대학교에 재학 중인 학생 517명을 대상으로 소프트웨어 불법 복제에 대한 설문조사를 수행하였다. 총 7가지 항목에 대해 조사하였으며, 설문 조사 결과는 다음과 같다.

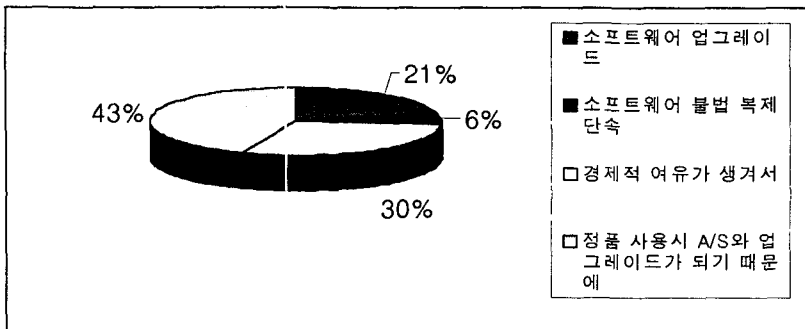
- ①. 소프트웨어 불법 복제 경험 : 약 99% 이상의 설문 응답자가 소프트웨어 불법 복제를 한 것으로 조사되었다.
- ②. 소프트웨어 불법 복제의 경로 : 55% 가 인터넷을 이용해 불법 소프트웨어를 복제하였고,

친구나 주변인을 통한 불법 복제가 36%로 나타났다. 조사 결과 91% 이상이 인터넷과 주위 사람들로부터 불법 복제물을 입수하고 있었다.



③. 소프트웨어 불법 복제를 하게 된 원인 : 응답자의 76%가 정품 소프트웨어 값이 비싸서 소프트웨어 불법 복제를 한다는 응답을 보였다. 또한 7%의 응답자가 정품 구입시 혜택이 없기 때문에 불법 복제를 한다는 응답을 했다.

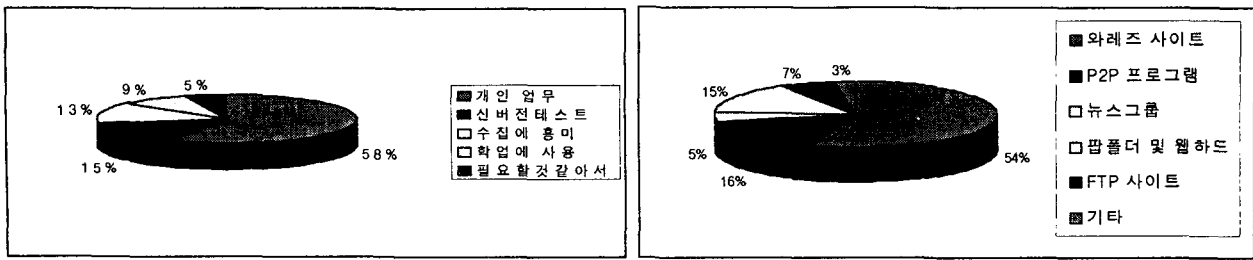
④. 정품 소프트웨어 구매 이유 : 업그레이드와 경제적 여유가 생겨서 정품 소프트웨어를 구입하는 비중이 73%에 이르렀다. 대학생들은 주로 가정에서 불법 소프트웨어를 사용하기 때문에 소프트웨어 불법 복제 단속의 효과는 낮은 것으로 추정된다.



⑤. 정품 사용 제품 비율 : 운영체제는 대기업 컴퓨터 구매자일 경우 OEM 버전을 갖고 있어 높게 나타났다. 또한 운영체제와 함께 번들로 제공되는 사무용(워드프로세서)과 유틸(백신 프로그램)도 각각 정품 사용률이 48.5%와 41.2%로 높게 나타났다. 그러나 게임, 개발도구는 상당히 낮은 비율을 보였다.

구분	정품 사용율
운영 체제	50.7%
일반 사무용 프로그램	48.5%
개발 프로그램	20.3%
게임 오락	30.5%
유틸리티	41.2%

⑥. 불법 복제 소프트웨어의 사용 목적 : 86% 이상의 설문 대상자들은 개인적인 업무나 신 버전에 대한 호기심, 수집에 대한 취미로 불법 복제 소프트웨어를 사용하는 것으로 조사되었다. 실제 학업이나 필요성에 의한 불법 복제는 14%미만이었다.



⑦. 불법 소프트웨어의 네트워크 입수 경로 : 불법 복제 소프트웨어의 네트워크 입수 경로는 조사결과 와레즈 사이트가 54%로 압도적인 비율을 보여주었다. 또한 P2P 프로그램 (eDonkey2000, 고부기, 소리바다)을 통한 불법 복제는 약 16%로 조사되었으며, 팜플렛, 디스크 팜, PD박스 등의 웹하드를 통한 불법 복제가 15%로 높게 조사되었다.

2.2.3. 불법 복제 소프트웨어의 유통 경로 및 사용 형태

설문 조사 결과 불법 복제 소프트웨어는 인터넷(55%)과 친구나 주변인(36%)에 의해 유통되는 것으로 조사되었다. 또한 인터넷을 통한 불법 복제는 와레즈 사이트(54%)와 P2P(16%) 프로그램을 사용하고 있는 것으로 나타났다. 설문 조사 결과 학생들의 소프트웨어 불법 복제는 주로 인터넷이라는 공간을 통해 이루어지는 것으로 조사되었다. 또한 인터넷을 통한 불법 복제 중 와레즈와 P2P 프로그램의 사용 비율이 높은 것은 인터넷 게시판과 메신저를 통한 정보 공유로 소프트웨어 불법 복제가 이루어지고 있는 것으로 추정된다. 개인의 소프트웨어 불법 복제 원인은 주로 정품 소프트웨어의 가격이 비싸기 때문으로 조사되었다. 불법 복제 유통의 경로를 차단하는 것은 어렵기 때문에 소프트웨어 불법 복제를 줄이는 가장 현실적인 방법은 소프트웨어 가격을 적정 수준으로 인하하는 것이라고 생각된다. 또한 지속적인 네트워크 감시와 정화에 관련된 다양한 정책이 필요하다.

2.2.4. 불법 소프트웨어 단속의 실효성

불법 소프트웨어 단속기간인 매년 5~6월이면 학교나 기업에서 많은 업무 차질이 발생한다. 이유는 소프트웨어 검열에 대비해 하드디스크를 교체하거나 운영체계를 새로 설치하기 때문이다. 최근 불법 단속의 강화로 인해 학교/기업에서 불법 복제 소프트웨어 사용 비율이 크게 낮아지는 것으로 조사되고 있다. 그러나 일회성 단속의 영향으로 단속 기간이 끝나면 다시 대규모 불법복제 소프트웨어를 사용하고 있다. 일례로 대학원 연구실 컴퓨터 불법 단속에 대비해 최신 사양의 컴퓨터에 2Giga 미만의 저 용량 하드디스크에 리눅스를 설치해 놓는 경우도 있다. 단속에 대비해 ‘눈 가리고 아웅’ 식으로 대처하고 있다. 따라서 일회성 불법 소프트웨어 단속의 실효성이 낮을 수밖에 없다. 또한 사용자들도 정품 소프트웨어가 있는데 사용하기 귀찮다는 이유로 불법 복제된 소프트웨어를 설치하는 경우가 많이 있다.

불법 복제 소프트웨어 단속도 외국계 대형 소프트웨어 회사의 제품을 중심으로 이루어지고 있기 때문에 불법 소프트웨어를 사용하는 사람 중에는 국부의 유출을 정부에서 조장한다는 비

판적인 견해를 갖고 있는 사람들도 많이 있다.

2.2.5. 불법 소프트웨어 근절을 위한 정책 제안

2.2.5.1. 소프트웨어 가격의 현실화

설문 응답자의 76%가 소프트웨어 불법 복제 원인으로 비싼 소프트웨어 가격을 꼽았다. 업계와 정부가 상의해 현실적인 가격의 소프트웨어 가격을 책정해야 할 것이다. 학생을 위한 아카데미 버전, 사무용버전, 일부 기능이 제한된 저렴한 가격을 갖춘 버전들의 다양한 상품 개발도 필요할 것이다. 또한 중고 소프트웨어 거래를 활성화하는 방안도 불법 복제 소프트웨어를 줄이는 좋은 방안이 될 것이다.

2.2.5.2. 강력한 정부 주도의 소프트웨어 단속

불법 복제는 컴퓨터 소프트웨어 산업의 성장에 커다란 걸림돌로 작용하고 있다. 소프트웨어 개발하기 위해서는 막대한 비용과 시간이 필요하다. 그러나 시간과 자본을 투자해 개발된 소프트웨어에 대한 정당한 대가를 지불하지 않고 소프트웨어를 불법 복제해 사용함으로써 입게 되는 피해는 막대하다. 불법 복제를 근절 시킬 수 있는 효과적인 방법은 소프트웨어의 저작권을 법적으로 보호함과 동시에 강력한 법 집행을 통해 불법 복제가 잘못된 행동이라는 인식을 사회 전반에 알리는 일이다.

2.2.5.3. 소비자의 의식 전환을 위한 지속적인 홍보

정부 차원에서 단속도 중요하지만 공공기관 및 기업체등의 전산실장등을 상대로 소프트웨어 관리 교육을 철저히 실시한다면 불법 복제가 크게 줄어들 것이다. 또한 초·중등학교 학생들에게도 프로그램을 반드시 구입해서 사용해야 한다는 인식을 심어주기 위한 교육도 실시해야 할 것이며, 교육 기관이나 학생들에 대한 처벌보다는 홍보 교육이 더욱 큰 효과를 기대할 수 있을 것이다.

2.3. 국내 IT 출판 업계의 현황과 문제에 대한 연구

2.3.1. 국내 IT 출판 시장의 규모

지난 한 해(2002) 동안 대한출판문화협회5)에 납본을 의뢰한 출판사들의 도서 발행량을 집계한 결과 신간 도서의 발행량은 총 3만 6185종(만화 포함), 1억 1749만 9547부로 나타났다. 한 종당 평균 발행부수는 3246부, 한 권당 책값은 1만 1959원, 평균 책의 두께는 247쪽으로 집계되었다. 전년 같은 기간에 비해서는 종수는 5.5%가 증가되었고, 부수는 0.2%의 미미한 증가를 나타냈다. 한편, 평균 발행부수는 5.0%가 감소되었고, 책의 두께도 1.2% 감소한 것으로 나타났으나, 도서의 평균 정가는 평균 15.5%가 오른 것으로 집계되었다.

<표 7> 2002년 출판 통계 현황

(단위 : 종,부,원,면,%) 기간:2002 1. 1.~12. 31.)

구분	신간 발행 종수			신간 발행 부수			평균 부수		평균 정가		평균 면수	
	2002	2001	증감률	2002	2001	증감률	2002	2001	2002	2001	2002	2001
총류	206	360	▼42.7	295,290	459,310	▼35.7	1,433	1,275	11,266	7,609	275	247
철학	546	527	3.6	898,140	1,104,606	▼18.6	1,644	2,096	13,992	12,266	330	329
종교	1,172	1,351	▼13.2	3,302,663	3,576,808	7.6	2,817	2,647	10,152	9,337	334	294
사회과학	4,243	4,168	1.7	6,149,686	5,713,186	7.6	1,449	1,370	19,541	18,398	419	416
순수과학	415	419	▼0.9	623,430	680,225	▼8.3	1,502	1,623	14,377	15,484	331	371
기술과학	3,677	3,619	1.6	5,882,748	6,392,106	▼7.9	1,599	1,766	18,281	17,407	423	415
예술	1,116	1,113	0.2	2,019,200	2,097,040	▼3.7	1,809	1,884	16,902	15,558	234	231
어학	1,422	1,561	▼8.9	4,363,811	5,472,233	▼20.2	3,068	3,505	13,449	10,759	314	281
문학	5,067	4,806	5.4	12,787,892	11,962,938	6.8	2,523	2,489	8,862	8,451	279	278
역사	840	811	3.5	1,681,628	1,632,464	3.0	2,001	2,012	16,782	16,786	331	300
학습참고	2,319	1,673	38.6	23,592,869	20,419,055	15.5	10,173	12,205	29,666	15,710	171	193
아동	6,103	4,754	28.3	19,957,670	15,510,785	28.6	3,270	3,262	9,146	8,864	84	88
계	27,126	25,162	7.8	81,555,027	75,020,756	8.7	3,006	2,981	14,729	12,902	273	280
만화	9,060	9,117	▼0.6	35,944,520	42,151,591	▼14.7	3,967	4,623	3,621	3,308	169	168
총계	36,186	34,279	5.5	117,499,547	117,172,347	0.2	3,246	3,418	11,959	10,351	247	250

자료 : 대한출판문화협회(▼ : 감소 표시)

기술 과학 서적은 최근 IT 경기 침체와 더불어 발행 부수가 7.9%나 줄어들었다. IT 도서를 전문으로 출간하는 영진닷컴, 길벗, 인포북, 정보문화사 등 20개 출판사의 2001년 및 2002년 대한출판문화협회 납본현황을 기준으로 이들 20개 출판사가 낸 IT 도서는 전체 IT 도서의 95%를 차지하고 있다. 또한, 대한출판문화협회 자료에 따르면 IT 도서 시장 규모는 커졌지만 영진닷컴, 길벗, 성안당, 대림, 정보문화사 등 5개 출판사에 비해 나머지 15개 출판사가 지난해에 비해 책을 더 적게 펴낸 것으로 나타나 IT 출판 업계도 양극화 현상이 뚜렷하게 진행되고 있는 것으로 조사되었다. IT 도서 시장은 PC와 인터넷이 널리 보급되면서 종합 베스트셀러 상위권을 차지하기 어려울 정도로 이미 성숙한 상황이다. 더구나 최근 2~3년간 IT 시장이 위축되면서 도서 시장도 동반 하락, IT 도서만으로 회사의 매출 규모와 적정 수익을 확보하기란 어려운 형편이 되었다. 이러한 이유로 최근 IT 출판업계는 장르 다양화 정책을 택하거나 IT 서적 한 분야에 전력하는 상반된 전략으로 위기를 타개하기 위해 노력하고 있다.6)

영진닷컴(대표 : 이문철)은 지난해부터 다양한 비 IT 도서를 출간하며 '종합출판 미디어사'로 도약을 추진하고 있다. 영어·요리·재테크정보·건강·취미 등 각종 교양 및 생활 정보도 별도 브랜드로 출간하고 있다. 영진 출판사는 또한 전문 출판사와 제휴를 통해 사업 강화도 추진하고 있다. 도서 출판 이래와 공동으로 어린이 책 전문 출판사인 '달리'를 설립한데 이어, 테크

빌·벤처아이틴과 제휴를 맺고 '쿨러닝'이라는 브랜드로 대입 수능 참고서 시장에도 진출했다. 현재 10여종의 참고서를 출간했으며, 연말까지 전체 5개 탐구 영역별 22종의 문제집을 내놓고 있다. 이외에도 인문·사회·역사 부분도 전문 출판사와 제휴를 맺고 간접으로 진출한다는 전략을 갖고 있다. 반면 길벗 출판사와 한빛 미디어 등은 IT 전문 서적으로 한 우물을 파는 전략을 펴고 있다. 길벗 출판사(대표 이종원)는 IT 도서에 대한 수요는 꾸준하다고 보고 기존 전략을 고수하고 있다. 대신 입문서 중심으로 쌓인 신뢰를 바탕으로 프로그래밍과 대학 IT 교재로 영역을 확대해 나갈 방침이다. 특히 전문적인 분야이면서도 대중적인 관심사로 떠오르는 사항이 있다면 적극적으로 발굴한다는 복안을 갖고 있다. 실무 개발자 위주의 IT 서적을 출간해 온 한빛미디어(대표 김태현)도 전략 수정 없이 IT 서적 위주로 계속해서 발행해 나갈 기본 방침을 갖고 있다. 그러나 시장의 변화에 유연하게 대처하기 위해 대학 교재에 관심을 많이 갖고 있다.

영진닷컴의 조사(7)에 의하면 네티즌 100명 중 48명은 인터넷 서점을 통해서 책을 구입하며 온오프라인 서점을 동시에 이용하는 네티즌은 31명인 것으로 조사되었다. 또 정보기술(IT) 서적 가운데 자격증 수험서의 구매율이 가장 높은 것으로 나타났다. 영진닷컴 인터넷 회원 2510명을 대상으로 '2002년 도서 구입 및 독서실태'에 관한 설문조사 밝혀진 것이다. 이 조사에 따르면 인터넷 서점을 이용하는 네티즌이 48.2% 오프라인과 온라인 서점을 동시에 이용한다는 네티즌이 31.9%인 반면, 오프라인서점만 이용한다고 답한 네티즌은 18.5%에 그쳐 인터넷 서점의 대중화를 확인시켜주었다. 인터넷 서점을 이용하는 이유에 대해서는 68.1%가 저렴한 가격을 13.3%가 시간절약, 12.5%가 다양한 정보를 꼽았다. 네티즌은 절반 이상이 연평균 11권 이상의 도서를 구매했으며, 평균적으로 14.9권을 구입했다. 특히 설문에 답한 네티즌의 54%가 올해 1권 이상 IT 서적을 구입했는데, 이는 영진닷컴이 실시한 조사인 만큼 대다수의 설문 응답자가 IT 서적에 관심이 높은 독자라는 점이 반영되었기 때문인 것으로 보인다. IT 서적을 구입하는 네티즌 가운데 자격증 수험서를 구입한 비율이 74.4%로 가장 높았으며 프로그래밍 전문서(45.3%), 컴퓨터 그래픽 서적(31.2%)가 뒤를 이었다. 이외에 IT 분야가 아닌 취미 관련 실용서로 인기가 높은 분야는 어학(35.7%), 여행(17.0%), 사진(15.4%)로 조사되었다.

2.3.2. 국내 IT 출판 담당자와 저자들을 대상으로 한 설문 조사

IT 출판 업계의 현황과 개선책을 모색하기 위해 2003년 5월 25일부터 5월 29일까지 전화와 메신저, 전자 메일을 이용해 출판사 관계자 및 저자들 31명을 대상으로 7가지의 설문 조사를 수행했다. 설문 조사 결과는 다음과 같다.

- ①. IT 출판 경기가 어떻다고 생각하십니까? 라는 설문 조사 결과 좋다는 응답이 9%, 그저 그렇다. 라는 응답이 15% , 나쁘다는 응답이 76%로 조사되었다.
- ②. 컴퓨터 관련 책을 기획할 때 가장 중점을 두는 부분은 무엇입니까? 라는 설문 조사 결과 책의 완성도(15%), 판매 부수 고려(78%), 수준 높은 책의 내용(7%) 로 조사되었다.
- ③. 출판 업계의 문제점이 무엇이라고 생각하십니까? 라는 설문 조사 결과 출판사 관계자들은

판매 부진(45%), 과당 경쟁(33%), IT 경기 침체(15%), 높은 유통 마진(7%)의 이유로 출판 업계가 어렵다고 응답했다. 설문 조사 결과는 복수 응답을 허용했다.

④. 향후 국내 IT 출판 업계에 필요한 정책에 대한 설문 조사 결과 우량도서에 대한 정보의 보조금 지급(32%)과 유통구조 개선 대책(13%), 기타 정부의 출판 업계 지원 대책(55%)에 대한 기대가 높았다. 우량도서 보조금 지급은 국내서중 일정 수준 이상의 좋은 내용을 담은 책 중에 판매 부수가 상대적으로 적은 책에 대한 보조금 지급이다.

⑤. 새롭게 기획하는 책의 내용 중 가장 중점을 두는 부분을 묻는 응답에 판매 부수를 염두에 두고 보기 좋은 디자인(38%), 양질의 내용(25%), 저렴한 가격(17%), 기타(20%)로 조사되었다.

⑥. 앞으로 발간할 책의 난이도를 묻는 질문에 초급서(65%), 중급서(20%), 고급서(15%)로 조사되었다.

⑦. 새롭게 출간할 책의 페이지를 묻는 질문에 300페이지 미만(5%), 300~500 페이지 미만(34%), 500~700 페이지 미만(47%), 700페이지 이상(14%)로 조사되었다.

2.3.3. 국내 IT 출판의 문제점

국내 IT 시장의 극심한 경기침체로 인해 IT 출판 업계도 책의 내용보다 판매가 쉬운 초급서에 더 신경을 쓰고 있다. 특히 초보자를 중심으로 한 입문서와 쉬운 내용의 책들을 주로 출판하고 있기 때문에, 국내 저자가 쓴 고급 서적이 갈수록 줄어들고 있다. 세계적인 소프트웨어 경쟁력을 갖추기 위해서는 고급 두뇌의 육성이 필요하며, 이러한 고급 인력은 고급 정보의 공유를 통해 양성할 수 있다. 그러나 판매 부수에 연연해 책의 수준이 떨어지고 있으며, 실무 능력이 많은 유능한 저자들은 낮은 보수와 대우로 인해 자신의 노하우를 책을 통해 공개하기를 기피하고 있다. “몇년만 더 이런 식으로 IT 서적이 출간되면 국내 프로그래밍 서적은 만화책이 된다.”라는 어느 출판사 관계자의 말이 있을 정도이다.

2.3.4. 국내 IT 출판 시장 활성화에 대한 제안

2.3.4.1. 고급 서적 출간에 대한 보조금 지급

최근 IT 경기 침체와 더불어 국내에서 출간된 고급 IT 서적의 판매량이 급감하고 있다. 특히 내용이 어려워 집필에 수개월에서 수년씩 걸리는 책이 시중에 나오면 판매량이 낮아 쉽게 절판되거나 기획 단계에서 사장되는 일이 빈번하다. 이러한 환경은 국내 고급 IT 서적 출간에 결정적인 악 영향을 끼치고 있다. 고사 위기에 처한 국내 고급 IT 서적의 출판을 지원하기 위해, 정부에서 전문 심사위원회를 조직해 IT 전문 서적을 선정하고 책의 판매량에 따라 일정부분 보조금을 지급하는 것이 정책이 필요하다.

2.3.4.2. 유통 시장의 개선

IT 서적의 유통 마진율이 40~50%에 이르고 있다. 따라서 독자는 비싼 가격 때문에 책 구입을 어려워하고 있으며, 출판사는 필자의 원고료를 낮추고, 책의 두께 및 체본비 절감을 통해

원가 부담을 줄이기 위해 노력하고 있다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고 책 가격은 높게 책정되고 있다. 40%에 이르는 책의 유통 마진을 줄일 수 있다면, 저자에게는 좋은 서적을 집필할 수 있는 동기를 부여할 것이며, 독자들은 보다 저렴한 가격에 IT 서적을 접할 수 있을 것이다. 정부에서는 이러한 IT 서적의 유통 경로를 조사해 유통 마진을 줄일 수 있는 방법에 대한 정책이 필요하다.

2.4. 정부 주도 IT 교육 현황과 문제에 대한 연구

2.4.1. 정부 주도 IT 교육의 현황

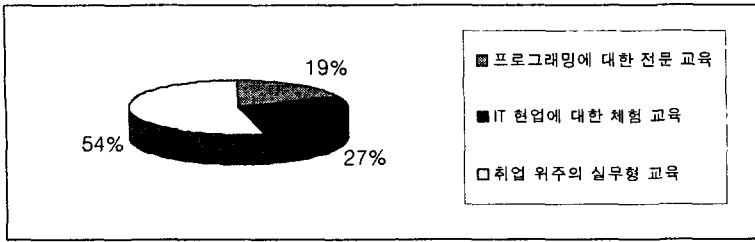
정보통신부가 정보통신정책연구원(KISDI)과 한국 소프트웨어 진흥원(KIPA)⁸)에 의뢰해 조사한 'IT 전문인력 수급현황 및 전망조사' 연구보고서에 따르면 2002년 말 기준으로 부족한 IT 전문 인력은 3만 1천명에 달했다. 보고서에 따르면 2003년부터 2006년까지 4년간 8만 명 정도가 더 모자랄 것으로 예상됐다. 2000년도 조사 때와 비교하면 현재까지 부족한 IT인력은 1만 2천여명(4만 3천명→ 3만 1천명), 5년간 수급전망도 4만 2천명(14만 1천명→ 9만 9천명)정도 줄어든 수치다. 이는 IT 산업 경기 침체와 IT전문인력 양성 노력 등이 반영된 때문인 것으로 풀이된다. 앞으로 IT분야에서 모자라는 인력은 2003년 2만 1,990명, 2004년 2만583명, 2005년 1만 8,285 명, 2006년 1만 9,701명 등 4년간 모두 8만 명에 이를 것으로 전망됐다. 특히 부족인력 가운데 대졸자는 7만 8천명(88.8%), 석·박사급 도 6,300명(6.3%) 정도나 모자라는 것으로 나타났다. 분야별로는 SW분야가 5만명(61.2%), 통신기기가 2만 1천명(26.6%), 통신서비스가 1만 (12.2%)으로 조사되었다.

정부에서는 이러한 전문 인력 부족 문제를 해결하기 위해 노동부, 정보통신부, 산업자원부 중심 IT 교육 센터 지원사업을 펴고 있다. 그러나 현재 IT 교육 지원 사업은 많은 문제점을 갖고 있다. 교육 수강생들은 교육 수료 후 취업이 어렵고, IT 업계에서는 전문 인력을 구하기 어려운 실정이다. 이에 정부 주도 IT 교육의 문제점과 해결 방안에 대해 연구해 보았다.

2.4.2. IT 교육센터 관계자와 수강생을 대상으로 한 설문 조사

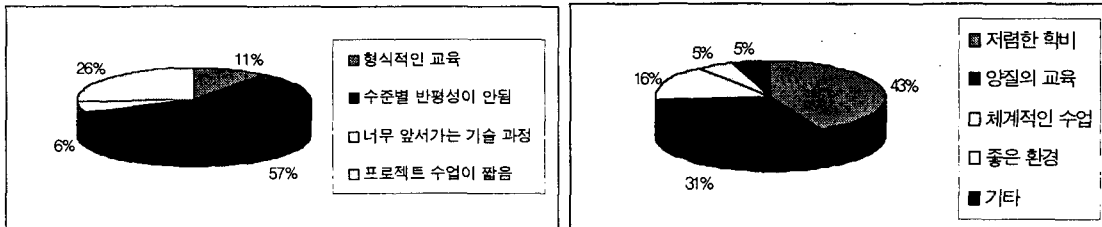
소프트웨어 불법 복제 현황에 대해 알아보기 위해 2003년 5월 23일부터 5월 28일까지 일주일 간 정부 지원 IT 교육 센터에 수강생과 매니저들을 상대로 정부지원 IT 교육센터의 현황에 대한 설문조사를 205명을 대상으로 수행했다. 설문조사의 편의성을 고려하여 설문 항목은 5가지로 간략하게 작성하였다. 설문 조사 결과는 다음과 같다.

①. IT 교육에 바라는 점 : 응답자의 81%이상이 취업에 도움이 되는 실무형 교육을 바라고 있었다. 많은 수강생들이 전문 프로그래밍 교육보다 회사에서 요구하는 기술과 취직을 1순위로 생각하고 있는 것으로 조사되었다.



②. 교육 센터 IT 교육의 수준 : 교육 센터 IT 교육의 수준을 묻는 질문에 응답자의 21.5%가 만족, 58%가 보통, 19%가 불만, 1.5%가 질문에 응하지 않았다. 79.5%의 사람들이 교육 센터 IT 교육에 대해 긍정적인 평가를 내리고 있었다.

③. 정부 지원 교육 과정의 문제점 : 정부 교육 과정의 문제점을 묻는 질문에 수준별 반편성이 안됨 점과 프로젝트 수업이 짧다는 의견이 83%로 조사되었다. 또한 형식적인 교육 과정이라는 비평이 11%로 조사되었으며 6%의 응답자가 수업 과정에 포함된 기술 과정이 현업과 동떨어져 너무 앞서가는 기술을 가르키고 있다고 응답했다.



④. 정부 지원 교육 과정의 장점 : 정부 지원 과정의 장점에 대해 저렴한 학비, 체계적인 수업, 양질의 교육, 좋은 수업환경 순으로 좋다고 응답하였다.

⑤. IT 교육 과정을 마치면 취직이 용의하다고 생각하십니까? 라는 질문에 전체 87.5%가 그렇다고 답했고 12.5%가 아니라고 응답했다.

2.4.3. 교육 센터의 문제점과 정책 방안

2.4.3.1 수준별 반편성이 안되는 문제점

정부 지원 IT 교육 센터는 보통 한 반의 수강생 인원이 30명으로 구성된다. 그러나 선발 기준이 뚜렷치 않아 초기 반 편성이 제대로 안되는 문제점이 있다. 6개월 동안 수준별 반 편성이 안 된 상태로 수업이 진행되다보니 초기 1~2개월 동안은 초급자들이 중도탈락을 많이 하고, 3~4개월 후에는 잘하는 사람들이 정부 지원 IT 교육에 회의를 느껴 중도에 많이 포기하는 사태가 발생한다. 따라서 정부 주도 IT 교육산업에서도 이점을 중시할 필요가 있다. 매 과정이 끝날 때마다 일정한 기준에 맞는 시험을 통해 수준별 반 편성을 새로 해야 할 것이다. 또한 형식적인 출결 검사에만 치중하지 말고, 시험 성적, 학습 태도, 성취률을 종합적 판단해 지도하는 학사시스템이 필요하다.

2.4.3.2. 비슷한 과정에 대한 중복 지원으로 수급 불균형 초래

한때 정부 지원 IT 교육 과정 중 웹 마스터 과정이 거의 대부분을 차지하는 경우가 있었다. 많은 인력에 대해 동일한 기술을 교육했기 때문에 실제, IT 인력 시장에는 초급 웹 마스터가 넘쳐났다. 결국, 정부 지원 IT 교육을 받은 사람들의 상당수가 교육 내용과 무관한 분야로 진출하게 되었다. 정부에서는 IT 인력 시장에서 필요한 인력을 정확히 조사해 특화된 소규모 전문 인력 과정을 개설에 중점 지원할 필요가 있다.

2.4.3.3. 고급 인력 양성 중점 지원

정부 지원 과정은 3개월, 6개월 등으로 정형화되어 있으며, 일인당 1~2회 이상 교육을 받을 수 없게 되어 있다. 실제 IT 현장에서 요구하는 전문가를 3~6개월의 짧은 기간 안에 양성하는 일은 불가능하다. 따라서 많은 인력을 교육하는 양적인 접근보다, 고급 인력을 양성하는 질적인 접근이 필요하다. 수준별 과정을 3개월 ~ 5개월 단위로 만들고, 2~3년간 학점 은행을 만들어 정부 지원 IT 교육 과정을 차례대로 수강해 나갈 수 있는 IT 전문 교육 시스템을 만들 필요가 있다. IT 업계에서는 많은 초급 프로그래머보다 소수의 전문 고급 인력을 절실히 원하고 있다.

Ⅲ. 결 론

개인이나 기업의 운명은 물론 국가의 경쟁력까지도 기술과 지식에 의해 결정되는 지식기반경제로 패러다임이 변화하고 있으며, 그 변화의 핵에 IT가 자리 잡고 있다. 현시대는 지식의 확산과 기술혁신의 지속화로 성장의 원천이 노동·자본과 같은 전통적인 생산요소에서 지식·정보로 이행하고 있는 시대이다.

우리나라처럼 부존자원이 없는 국가에서 가장 큰 자원은 바로 고급 인력이다. IT 산업에서 소프트웨어 부분은 높은 부가가치를 창출하는 분야이며, 세계적으로 성장 가능성이 가장 큰 산업이다. 국내 IT 소프트웨어 산업을 성장시키기 위해서는 고급 인력 양성과 수입원이 보장된 안정적인 내수 시장 형성이 필수적인 요소이다.

국내 소프트웨어 업계의 수익률을 높여, 국제적인 경쟁력이 있는 기업으로 키워나가기 위해서는 소프트웨어 불법 복제 문제를 시급히 해결할 필요가 있다. 최근 국내 게임 업체들이 온라인 게임 시장으로 이동한 이유 중에 하나도 불법복제 문제 때문이다. 즉, 수입이 없으면 회사는 살아남을 수 없기 때문에 안정적인 수입 확보를 위해서 불법 소프트웨어 문제를 반드시 해결해야 한다. 소프트웨어 가격의 현실화, 강력한 정부 주도의 소프트웨어 검열, 소비자의 의식 전환을 위한 지속적인 홍보가 지속적으로 진행되어야 한다.

IT 업계가 요구하는 전문 인력을 양성하기 위해, 국내 IT 출판업계의 우수한 고급 IT 서적을 대상으로 인센티브 개념의 보조금을 지급하는 정책이 필요하다. 또한 서적 유통 시장의 개선을 통해 저자, 출판사, 독자들의 상호 만족도를 높이는 정책이 필요하다. 정부 주도의 IT 교육 제도도 형식에 얽매인 주입식 교육을 지양하고 특화된 교육 서비스를 도입해야 하며, 체계적이고

엄격한 학사관리 시스템의 도입이 필요하다.

[참고문헌]

- 국내문헌

- [1] 한국 정보 통신 산업 협회 - 정보통신 산업동향 2003. 4.
- [2] 소프트웨어 산업 협회, 2001년 연차보고서
- [3] 대한출판문화협회 2002년 통계 자료
- [4] 매일 경제 신문 2002. 12. 칼럼 기사
- [5] 영진 닷컴 조사자료 : 인터넷을 통한 책 구입 패턴 조사 2001.
- [6] 정보통신정책연구원(KISDI) 2002. 1. 31.

- 국외문헌

- [1] "Expanding Global Economics : The Benefits Of Reducing Software Piracy" 2003. 4
- [2] BSA Global Software Piracy Study 2001. 5.