

<SW중심사회> 100호 발간을 맞이하어



박헌제
소프트웨어정책연구소 소장

저희 소프트웨어정책연구소는 국내 소프트웨어 정책의 최고 싱크탱크로서 2014년 3월 개소한 이후 소프트웨어 전문지로 <SW중심사회>를 월간지 형태로 발간하기 시작하였습니다. 월간 <SW중심사회>는 2014년 7월 <SW산업동향>로 창간된 후 4번째 호인 10월호부터 <월간 SW중심사회>로 개명하여 이번에 100호를 출간하게 되었습니다.

당시 우리는 SW가 하나의 산업 영역을 넘어서 개인·기업·정부 전반에 걸쳐 광범위하게 적용되어 삶의 질을 향상시키고 국가의 경쟁력까지도 좌우하게 될 것이라고 생각하였습니다. 이러한 배경하에 ‘SW중심사회’라는 이름에 부합하도록 SW산업뿐만 아니라 소프트웨어가 창출하는 사회적, 경제적 다양한 현상과 이슈들을 다루었습니다. 국내 유일의 소프트웨어 전문지로서 국내의 소프트웨어산업 전망과 정책 동향, 새롭게 등장하는 소프트웨어 기술, 통계 및 실태조사 결과 등 소프트웨어와 관련된 폭넓은 이슈와 쟁점들을 분석하고 있으며, 소프트웨어 산업 및 융합, 그리고 이를 통한 국가 경쟁력 제고에 각계의 전문가적 지혜와 혜안을 제공하고자 노력하고 있습니다.

우리 산업계와 정부가 노력하여 <SW중심사회> 발간이 100회에 이르는 과정에서 다양한 담론과 이슈가 등장했습니다. 2016년 1월 클라우드 슈밥 세계경제포럼(WEF) 의장이 ‘4차 산업혁명’을 공식적으로 언급하고 두 달 후인 3월 전 세계가 지켜보는 가운데 이세돌과 알파고 간 바둑 대국이 펼쳐져 인공지능의 가공할 능력에 대해 체험할 수 있었습니다. ‘소프트웨어가 세상을 삼킨다’, ‘자동차는 달리는 소프트웨어, 비행기는 나는 소프트웨어’라는 말들은 이제 누구도 부정하지 못하는 현실이 되었습니다. 전 세계의 시가총액 상위 10개 기업에서 7개가 애플, 구글, 아마존과 같은 소프트웨어 기업이며, 국내 대기업들도 소프트웨어를 기업의 핵심 경쟁력으로 설정한 상황입니다. 과거 삼성이 먼저 사내 방송에서 “우리의 민낯”이라며 그룹 내부의 소프트웨어 인력 절반이 기초수준 실력이라고 반성한 사례를 필두로 최근에는 현대자동차가 자동차회사들도 이제는 ‘소프트웨어 중심차량(Software defined vehicle)’이라는 비전을 선포하기도 했습니다.

최근 우리는 정치·경제·사회·기술 등 다양한 영역에서 전례 없는 큰 변혁의 시기를 경험하고 있습니다. 러시아·우크라이나 전쟁의 장기화와 더불어 나날이 심해져 가는 미·중간의 패권 경쟁, 그리고 물류 체계의 혼란에 따른 글로벌 경제 질서의 재편은 디지털 영역에도 영향을 미쳐 디지털 블록화가 진행되고 있습니다. 또한 코로나바이러스 대응을 위해 풀린 막대한 유동성과 글로벌 공급망의 혼란으로 올해 초부터 전 세계가 큰 폭의 인플레이션을 겪고 있습니다. 코로나19의 후유증에 따른 글로벌 경제위기, 기후 및 환경 변화에 따른 사회적 위기는 개인뿐만 아니라 기업의 경영전략과 생존에도 큰 영향을 끼치고 있습니다. 기존의 산업 구조와 비즈니스 모델이 붕괴되고 있으며, 국가들은 이러한 위기 극복의 해법을 경제와 사회의 디지털 전환으로 설정하고 사활을 건 경쟁에 돌입하고 있습니다. 이 디지털 전환의 핵심이 되는 인공지능, 데이터, 블록체인 등 디지털 기술이 바로 소프트웨어입니다.

디지털 전환의 핵심인 소프트웨어도 결국 사람이 중요한데, 지금 전 세계는 부족한 소프트웨어 전문 인재를 한 명이라도 더 확보하기 위해 총성 없는 전쟁을 치르는 중입니다. 우리의 상황도 예외일 수 없기에 정부도 소프트웨어 인재를 중심으로 한 디지털 인재 100만 양성을 국정과제로 선정하고 전 국민의 디지털 리터러시 함양을 위해 초중등학교의 소프트웨어 교육 시수를 2배로 늘리기로 하는 등 소프트웨어 역량 강화에 힘쓰고 있는 상황입니다.

또한 소프트웨어 결합체의 대표적 실체가 바로 디지털 플랫폼입니다. 우리 사회와 기업의 디지털 전환은 디지털플랫폼의 형태로 구현되며, 플랫폼의 연결성과 확장성에 의해 산업 간 경계를 넘어서는 혁신이 달성되고 그러한 확장적 영향력이 국가 경쟁력으로 확대해 나갈 것입니다. 디지털플랫폼은 클라우드, 인공지능, 메타버스, 블록체인 등 새로운 소프트웨어 기술들을 녹여내며 더욱 강력하게 작동하고 있습니다. 전기, 에너지, 도로, 통신은 물론이고 심지어 일상의 삶도 플랫폼에 기반하고 있어 플랫폼이 사회적 인프라가 된 상황입니다. 이번 달에 발생한 카카오 서비스 '먹통 사태'가 플랫폼이 우리의 일상생활과 산업에 얼마나 깊이 영향을 주고 있는지, 나아가 이 사회가 소프트웨어가 중심이 된, 플랫폼에 기반한 사회라는 것을 다시금 일깨워준 사례입니다,

미국과 중국을 중심으로 한 디지털 패권이 전 세계를 덮고, 이들의 플랫폼이 새로운 경제 지형을 창출하고 있음에도 불구하고, 우리는 세계적 수준의 산업과 기업을 키워나가고 있으며, 경쟁력 있는 토종 플랫폼 기업들을 갖추고 있습니다. 우리의 게임소프트웨어 역량도 세계적인 수준입니다. 핵심 소프트웨어 역량을 중심으로 우리의 K-Culture도 글로벌 무대에서 약진하고 있습니다. 주요국들이 디지털 산업정책을 경쟁적으로 추구하는 속에서도 한국은 가치와 규범을 공유하는 국가들과의 협력을 강화하고, 이를 바탕으로 디지털 세계 질서의 파편화를 방지하는 데 리더십을 발휘할 필요가 있겠습니다.

우리 연구소는 앞으로도 디지털전환과 플랫폼이 창출하는 생태계를 선도하는 미션을 가지고, 미래를 여는 SW정책 디자이너로서의 역할을 수행하고자 하며, <SW중심사회> 잡지를 통해 이를 함께 논의하고 공유하고자 합니다. 곰은 동굴에서 썩과 마늘을 먹으며 백일을 견뎌내 사람이 됩니다. 그 아들인 단군은 우리 민족의 지도자가 됩니다. <SW중심사회> 역시 여러 차례의 시행착오와 변화를 거치고 지금의 백회를 맞이하였습니다. 앞으로도 어려움이 있어도 헤치고 더 높은 수준의 지혜와 혜안을 우리 사회에 전파하고 확산하도록 노력하겠습니다.

월간 <SW중심사회>는 우리 소프트웨어 분야에서 미래에 대한 전망을 제시하는 중심적인 방향타가 되겠습니다. 디지털시대의 경제, 사회적 난제를 풀기 위해 더욱 노력하겠습니다. 또한 글로벌연구소 수준으로 도약하기 위해 <SW중심사회>를 지속적으로 강화해나가도록 하겠습니다.

독자 여러분의 변함없는 관심과 조언, 또 참여를 부탁드립니다. 감사합니다.

