

## 제8장 소프트웨어산업과 국가의 역할:

-한글 워드프로세서를 중심으로-

김상배  
(서울대학교)

국내 소프트웨어산업의 현실과 국가의 역할변화를 살펴보기 위하여 한글 워드프로세서를 구체적인 사례로서 선정하여 분석하였다. 특히 이 글은 1998년 6월 한국 소프트웨어산업에서 발생했던 아래아한글살리기운동을 정보화시대의 한글민족주의적인 대응의 양식으로 개념화하고 이를 정치경제학적 시각에서 분석하였다. 실제로 아래아한글살리기운동은 거대한 다국적 기업인 MS의 공격적 투자에 맞서 한컴과 아래아한글을 살리려는 '관념' 차원의 대응이었다. 표면적으로 아래아한글살리기운동은 MS의 투자를 철저히 함으로써 일단 성공을 거두었다고 볼 수 있다. 그러나 운동의 이면에 흐르던 정치경제적 동학으로서, MS와 한컴이 국내 워드프로세서시장에서 각자의 '이익'을 극대화하기 위해서 벌인 소프트웨어 표준경쟁의 결과를 보면, 아래아한글의 생존에 대한 전망이 그리 밝지만은 않다는 것을 보여준다.

### 제1절 서론

소프트웨어산업은 정보기술을 기반으로 하는 21세기 세계경제의 선도부문(leading sector)으로서 아이디어와 창의력을 기반으로 하는 정보화시대의 핵심산업이다. 우선, 소프트웨어산업은 고도경제성장의 견인차 역할을 하는 산업이다. 미국의 경우 1995-98

년 4년 간 경제성장의 30-40%를 정보산업이 이끌었는데, 이러한 미국 정보산업의 57%를 차지하는 소프트웨어산업이 철강·기계·자동차·전자 등의 전통산업을 대체하는 중요한 역할을 담당하였다. 둘째, 소프트웨어산업은 다른 산업 경쟁력 향상의 기반산업으로서 역할을 한다. 다시 말해 소프트웨어산업은 지식정보화를 뒷받침하는 인프라산업으로서 기존 전통산업의 생산·물류·마케팅 등 제반 분야 생산성을 향상시켜 국제경쟁력을 강화하는 역할을 한다. 끝으로, 소프트웨어산업은 대표적인 지식집약산업이다. 소프트웨어산업의 연구개발(R&D) 집약도는 전체 산업의 평균 4배에 이르며, 전문인력 중심의 고용창출 효과가 높다. 따라서 소프트웨어산업은 고도성장에 따른 탈제조업 과정에서 발생한 고급 두뇌인력과 산업인력을 흡수하는 역할을 한다.

2000년도 국내 소프트웨어산업의 생산액은 10조 7,000억 원 규모로 전년대비 65.1%의 놀랄만한 성장을 한 것으로 나타났다. 2001년도 국내 소프트웨어산업의 생산액은 15조 3,675억 원으로 전년대비 43.2%의 증가율을 보였다(정보통신부 2002). 한편, 국내 소프트웨어산업의 부가가치액도 꾸준히 증가세를 보여 정보산업에서 차지하는 비중이 1998년 5.97%에서 2000년 5.67%, 2001년 7.40%로 상승하였으며, 국내총생산(GDP)에서 차지하는 비중도 1998년 0.49%에서 2000년 1.00%로 급상승하였다. 2000년 소프트웨어산업 부가가치액은 전 산업이 경기 침체를 보인 가운데에서도 62.5% 증가한 5조 2,000억 원을 기록한 것으로 추계된다(한국소프트웨어진흥원 2002).

이렇게 양적인 성장을 보이고 있는 국내 소프트웨어산업은 독특한 구조적 특징을 안고 있다. 국내 소프트웨어산업은 크게 대별되는 두 개의 하위 부문, 즉 '패키지 소프트웨어'와 '컴퓨팅 서

비스'에서 큰 대비를 보이고 있다는 점이다. 예를 들어 패키지 소프트웨어는 외국계 기업이, 컴퓨팅 서비스는 국내기업이 시장을 주도하는 양상을 보이고 있다. 패키지 소프트웨어는 상위 10대 기업의 시장 점유율이 37.8%이며, 상위 10대 기업 중 6개 기업이 마이크로소프트(이하 MS), 오라클, IBM, EMC, SAP, Adobe 등과 같은 외국기업이다(IDC 2002.10). 반면 컴퓨팅 서비스의 분야에서는 상위 10대 기업의 시장 점유율이 63.4%이며, 상위 10대 기업 중 8개 기업이 삼성 SDS, LG CNS, SK C&C, 현대정보 등과 같은 국내 대기업 계열사들이다. 게다가 삼성 SDS와 LG CNS는 국내시장을 가반으로 아·태지역 컴퓨팅 서비스 기업 중에서 4위와 10위로 랭크되었다(Gartner, 2002.1). 요컨대, 국내 소프트웨어산업의 양적 성장은 주로 컴퓨팅 서비스 부분의 성공에 기반을 두고 있으며, 패키지 소프트웨어 부문은 상대적으로 약세인 것을 알 수 있다.

이 글은 국내 소프트웨어산업에서 나타나는 이러한 특징, 즉 패키지 소프트웨어 부문의 부진과 컴퓨팅 서비스 부문의 강세에 대한 관찰에서부터 논의를 출발한다. 특히 이 글은 국내 소프트웨어산업에 대한 분석적 연구의 출발점으로서 패키지 소프트웨어 부문의 약세를 규명하는 데 일차적 초점을 맞추고자 한다. 이렇게 패키지 소프트웨어에 논의의 초점을 맞추는 이유는 패키지 소프트웨어 부문, 특히 한글 워드프로세서 프로그램의 분야에서 보여지는 한국시장의 특수성 때문이기도 하다. 주지하다시피 현재 한글 워드프로세서시장은 세계에서 유일하게 MS의 워드프로세서인 MS워드와 경쟁하여 국내 토종기업이 시장을 사수하고 있는 사례이다. 실제로 한글과 컴퓨터(이하 한컴)의 워드프로세서 프로그램인 아래아한글이 1989년 등장한 이래 1990년대 말까지 한글

워드프로세서시장에서 누적 시장점유율 약 75%를 자랑하면서 우위를 지켜왔다. 그럼에도 불구하고 한국의 워드프로세서시장에 정치경제학적 연구대상으로서의 의미를 배가하는 것은, 후술하는 바와 같이, 이러한 아래아한글도 1990년대 말에 이르러서는 우여곡절 끝에 결국에는 쇠락의 길을 걷게 되는 운명을 안고 있었기 때문이다.

한국 소프트웨어산업이 이상의 특징을 보이는 이유는 무엇인가? 세계 소프트웨어시장에서 유일하게 MS워드를 제치고 국내시장을 지켜온 아래아한글의 운명을 결정한 정치경제적 동학의 구조적 실체는 무엇인가? 또한 그러한 구조의 힘에 맞서는 한국 소프트웨어산업의 가능성과 한계는 무엇인가? 이러한 상황에서 한글 워드프로세서시장을 뒷받침했던 정부의 정책과 제도적 조건은 무슨 문제점들을 안고 있었는가? 더 나아가 소프트웨어산업에서 국가는 어떠한 역할을 했으며 앞으로 어떠한 역할을 해야 하는가? 이 글은 정치경제학의 시각에서 이러한 문제들에 대한 분석을 시도함으로써 향후 소프트웨어산업 내지는 정보산업 분야의 전략적 지침으로 삼고자 한다.

특히 이 글은 한글 워드프로세서의 정치경제를 연구하는 이론적 분석틀로서 소프트웨어산업과 한국사회의 저류에 흐르는 세 변수, 즉 관념(ideas)과 이익(interests) 및 제도(institutions) 등의 상호작용에 주목하고자 한다.<sup>1)</sup> 이러한 시각에서 볼 때, 아래아한

1) 이 글은 정치경제학에서의 기존의 제도주의적 논의들이 기반으로 하였던 '이익'과 '제도'의 두 변수뿐만 아니라 '관념'이라고 하는 변수를 포함하여 정치경제를 보는 새로운 제도주의적 분석틀의 가능성을 탐색한다. 기존의 '합리적 선택 제도주의(rational-choice institutionalism)'나 '역사적 제도주의(historical institutionalism)'와 구별하여, 본 연구에서 제기하는 이론적 분석틀의 이름을 굳이 붙이자면, '구성적 제도주의(constitutive

글의 사례는 국내 워드프로세서시장에서 MS와 한컴이 각자의 '이익'을 극대화하기 위해서 벌인 기술표준경쟁으로서 파악된다. 특히 한글코드의 사실상(de facto) 표준과 컴퓨터 운영체제(operating system, 이하 OS)의 환경변화라는 차원에서, MS에 의해 행사되던 구조적 지배에 아래아한글이 좌절하는 과정이었다. 한글코드의 표준화 정책이나 소프트웨어산업의 지적재산권 레짐 등과 같은 '제도'의 변수도 이러한 아래아한글의 좌절을 조장한 감이 없지 않다. 이러한 상황에서 MS의 구조적 공세를 유예하고 일시적으로나마 아래아한글을 살렸던 것은, 다름 아닌 아래아한글살리기운동이 표방했던 '관념'이었던 것이다.

이러한 한글 워드프로세서의 사례에 대한 분석은 국내 소프트웨어산업 전반에 대한 포괄적인 전략적 시사점을 준다. 요컨대, 소프트웨어산업에서 한국의 국가는 기존의 산업화시기에 담당해 왔던 발전국가(developmental state)의 산업정책적 역할에 대한 재성찰을 바탕으로 새롭게 변화된 역할을 모색하여야 할 시점에서 있다. 그러나 한글 워드프로세서 분야에서 겪은 정부정책의 패러독스는 이러한 역할전환이 그리 쉽지 않은 과제이며, 더 나아가 외부적으로는 미국 소프트웨어 기업들이 짜놓은 구조적 제약과 내부적으로는 점차로 조직화되는 정보기술 사용자 그룹의 압력의 사이에서 한국의 국가는 보다 더 심각한 고민을 할 수밖에 없다는 것을 보여준다. 다음절에서는 한글 워드프로세서의 사례에 대한 논의에 들어가기에 앞서 소프트웨어산업의 현황과 이 분야에서의 정부정책에 대한 개괄적인 검토를 통해서 논의의 전체적인 좌표를 설정해보고자 한다.

institutionalism)'라고 할 수 있다(Thelen and Steinmo, 1992; Leander 2000; 김상배, 2001a, 2002a, 2002b).

## 제2절 소프트웨어산업의 현황과 정책

소프트웨어산업에 대한 분류체계는 세계 각국마다 상이하며 통계자료를 발표하는 조사기관에 따라서도 매우 상이하다. 정보통신진흥협회는 소프트웨어산업을 “소프트웨어 및 컴퓨터 관련 서비스”로 정의하고 있다. 이에 따르면 소프트웨어산업은 1) 패키지 소프트웨어, 2) 컴퓨팅 서비스, 3) 멀티미디어 콘텐츠개발 서비스, 4) 데이터베이스 제작 서비스 등으로 나뉘어진다. 이 글은 기본적으로 정보통신진흥협회의 소프트웨어산업 분류체계에 따라 소프트웨어산업을 파악하고 현황을 검토하였다. 그러나 멀티미디어 콘텐츠개발 서비스와 데이터베이스 제작 서비스는 이 글의 초점이 아니므로 이 두 분야는 이 글의 주요범주에서 제외시키고 패키지 소프트웨어와 컴퓨팅 서비스에 집중하여 현황을 파악하였다. 패키지 소프트웨어에는 시스템 소프트웨어, 개발용 소프트웨어, 응용 소프트웨어 등이 포함되며, 컴퓨팅 서비스에는 일괄시스템통합 서비스, 단위별시스템 서비스, 프로그램개발 서비스, 시스템유지 및 유지보수와 자료처리서비스 등이 포함된다.

### 1. 소프트웨어산업의 현황

2001년 전세계 소프트웨어 시장규모는 5,200억 달러 규모로 추정되고 있으며, 이는 전년대비 7.6%가 감소한 수치이다. 이러한 하락은 9.11테러와 세계 경기침체로 인해 발생한 것으로 분석되고 있다. 그렇지만 2002년에는 테러로 인한 충격의 극복과 아시아 시장의 경기회복에 힘입어 9.9% 상승한 5,700억 달러 규모가

될 것으로 예상되고 있다. 전세계 소프트웨어 시장은 향후 5년간 평균 12.2%의 성장을 하여 2006년에는 9,300억 달러 규모의 시장이 형성될 것으로 예상되고 있다<표8-1>.

<표 8-1> 세계 소프트웨어산업의 현황과 전망

(단위: 십억 달러)

구분	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2001-2006 평균성장률
패키지 S/W	153	171	174	189	212	240	271	302	11.7%
컴퓨팅 서비스	349	395	349	386	434	491	557	626	12.4%
전체	502	566	523	575	646	731	828	928	12.2%

출처: 정보통신정책연구원 (2002), p.7

한편 국내 소프트웨어산업은 1980년대의 태동기, 1990년대의 성장기를 거치며 2000년대를 맞이하여 성숙기 단계로 접어든 것으로 파악된다. 국내 소프트웨어산업은 1997년까지 매년 평균 40% 내외의 고성장세를 유지하였으나, 1998년 아시아 경제위기로 인한 IMF 관리체제하에서 급격히 시장이 위축되었다. 그러나 1998년 말부터 정부의 소프트웨어산업 경기활성화 정책과 더불어 민간부문의 전산 관련 투자 수요가 되살아나면서 회복세를 보이기 시작하여 소프트웨어산업 성장률은 2000년대에 들어서면서 연평균 20-30% 정도의 성장률을 나타낼 것으로 전망된다<표 8-2>.

〈표 8-2〉 국내 소프트웨어산업의 시장규모 및 연간성장률  
(단위: 십억 원, %)

구분	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
매출액	1,848	2,587	3,693	5,004	5,337	7,054	8,940	10,945	13,945
증가율	44	40	43	36	7	32	27	22	28

출처: 한국소프트웨어산업협회 (2002)

국내 소프트웨어산업은 1998년 환율상승과 내수시장 침체 등으로 인해 세계 소프트웨어산업에서 차지하는 비중이 0.81%에 그쳤으나, 1999년 이후 환율안정, 내수시장 활성화, 해외시장 개척 등에 힘입어 다시 1% 이상의 시장점유율을 보이고 있는 것으로 나타났다. 2002년에 들어서서는 2001년 대비 원화 가치의 하락으로 인하여 국내 소프트웨어산업의 세계시장 점유율이 2001년 대비 소폭 상승하는 수준에 머물 것으로 전망된다. 그러나 국내 소프트웨어시장의 성장률과 세계 소프트웨어시장의 성장률을 비교하면 국내 시장의 성장률이 여전히 높은 수준임을 알 수 있다<표 8-3>.

〈표 8-3〉 세계 소프트웨어산업 대비 국내 소프트웨어산업의 성장률  
(단위: %)

구분	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
세계SW산업 성장률	8.9	10.9	31.5	12.8	12.6	13.4	13.3	13.6	14.2
국내SW산업 성장률	44.1	45.9	36.8	14.6	-28.4	56.7	33.9	7.2	24.7
세계시장 대비비중	0.92	1.20	1.25	1.27	0.81	1.12	1.33	1.25	1.37

출처: 한국소프트웨어산업협회 (2002)

〈표 8-4〉 연도별 국내 소프트웨어산업 생산시장 추이  
(단위: 십억 원)

구분	1996	1997	1998	1999	2000	2001
패키지 소프트웨어	987	1,260	1,259	1,320	2,191	2,402(15.6%)
컴퓨팅 서비스	1,609	2,146	3,336	5,016	8,148	12,180(79.3%)
멀티미디어 콘텐츠 개발 서비스	32	35	44	123	294	632(4.1%)
데이터 베이스 제작 서비스	39	60	43	37	96	151(1.0%)
합계	2,669	3,503	4,683	6,498	10,731	15,367(100%)

출처: 정보통신부 (2002), p132

2001년도 국내 소프트웨어산업의 생산액은 15조 3,675억 원으로 전년도 대비 43.2% 증가하였다. 부문별로 생산액의 증가율을 보면 전체 생산액의 79.3%로 대부분을 차지하고 있는 컴퓨팅 서비스가 전년대비 49.5%를 차지하고 있다. 그 다음으로 15.6%를 차지하고 있는 패키지 소프트웨어가 전년대비 9.6%가 증가하였음을 알 수 있다. 또한 4.1%의 비중을 갖는 멀티미디어 콘텐츠개발 서비스가 전년과 대비하여 무려 114.5%의 성장을 보이는 괄목할만한 약진을 이루었다. 그 외에 1.0%의 비중을 갖는 데이터 베이스 제작 서비스도 전년대비 58.1%의 증가를 보였다<표 8-4>.

2001년도 국내 소프트웨어산업의 내수액은 15조 8,094억 원에 달하여 전년대비 41.6%의 성장률을 보였다. 국내 소프트웨어산업의 내수액을 부문별로 살펴보면, 컴퓨팅 서비스가 전년대비 49.3% 증가한 12조 969억 원으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 패키지 소프트웨어가 전년대비 9.3% 증가한 2조 9,702억 원

을 기록하고 있다. 그리고 멀티미디어 콘텐츠개발 서비스가 전년 대비 무려 131.7%로 가장 크게 성장하였다<표 8-5>.

<표 8-5> 연도별 국내 소프트웨어산업 내수시장 추이  
(단위: 십억 원)

구분	1996	1997	1998	1999	2000	2001
패키지 소프트웨어	1,254	1,636	1,527	1,674	2,716	2,970(18.8%)
컴퓨팅 서비스	1,605	2,111	3,299	5,009	8,099	12,096(76.5%)
멀티미디어 콘텐츠 개발 서비스	32	35	41	121	255	591(3.7%)
데이터베이스 제작 서비스	41	60	43	37	95	151(1.0%)
합계	2,933	3,843	4,910	6,842	11,167	15,809(100%)

출처: 정보통신부 (2002), p132

한편 2001년도 소프트웨어산업의 수출입 현황을 살펴보면, 국내 소프트웨어산업의 수출은 2001년도에는 전년대비 17.8% 증가한 1억 9,503만 달러였으며, 수입은 전년대비 2.5% 감소한 5억 3,707만 달러를 기록함으로써 3억 4,204만 달러의 무역수지 적자를 기록하였다. 이중 컴퓨팅 서비스와 패키지 소프트웨어가 전체 소프트웨어산업 수출의 44.4%와 38.2%를 각각 차지하였으며, 특히 패키지 소프트웨어의 수출은 전년대비 86.3%의 높은 성장을 나타냈다. 반면에 국내 소프트웨어 수입의 95.7%를 차지하는 패키지 소프트웨어의 수입이 주춤하고 컴퓨팅 서비스의 수입이 51.5% 감소함에 따라 무역수지 적자가 11.3% 감소하였다. 특히 국내 소프트웨어산업의 수출에서 큰 비중을 차지하고 있는 패키

지 소프트웨어와 수입에서 매우 큰 비중을 차지하고 있는 컴퓨팅 서비스의 수출입 규모에 따라 국내 소프트웨어산업의 무역수지가 큰 영향을 받고 있다.

## 2. 소프트웨어산업의 정책

소프트웨어산업 진흥정책은 정보통신부, 과학기술부, 산업자원부에 분산되어 있었으나, 1994년 12월 정부조직개편에 따라 정보통신부로 일원화되었다. 그 이후 소프트웨어산업 진흥정책은 소프트웨어산업이 성장 초기인 점을 감안하여 산업의 외형과 기반을 갖추어 줄 수 있도록 기업, 인력, 기술, 내수 등 산업의 구성요소를 양적으로 확충하는 데 중점을 두어왔다. 특히 소프트웨어산업 진흥정책은 산업의 성장 위주로 정책이 추진되었으며, 기반조성과 글로벌 경쟁력 확보를 위한 벤처창업육성과 해외진출에 많은 노력이 집중되었다. 소프트웨어산업 진흥정책의 주요 추진내용을 보면, 창업지원, 인력양성, 내수시장 활성화, 해외수출 지원 등으로 나누어 볼 수 있다.

먼저, 창업지원 정책과 관련하여 정부는 소프트웨어 기업들의 창업을 지원하기 위해 창업공간 및 설비물 제공하는 지역 소프트웨어 지원센터, 소프트타운 등을 구축·지정하였다. 또한 벤처자금시장 활성화를 위해 정부가 직접 기술개발 자금을 용자·출연하거나 벤처캐피탈 시장에 투자자금을 공급하기도 하였다. 예를 들어, 정보통신부, 과학기술부, 중소기업청 등의 벤처캐피탈조합 출자총액은 2001년 전체 벤처캐피탈 자금 7,310억 원의 90.3%인 6,600억 원 규모에 달한다. 한편 금융기관에서 소외된 영세한 소프트웨어 기업의 자금조달 및 사업수주 여건개선을 위해 저금리,

무보증, 무담보 원칙 하에 자금대여 및 보증업무를 수행하는 소프트웨어 공제조합을 설립하기도 하였다. 그런데 이러한 창업지원 정책은 물리적 공간과 시설 제공 위주여서 초기 기업이 수행하기 어려운 정보수집, 마케팅, 재무관리 분야에 대한 지원이 부족하였다. 벤처자금시장 활성화 정책과 관련해서도 정부가 모험적인 벤처사업에 직접투자하는 데에는 한계가 있으며, 민간벤처기업의 투자의지가 약화되고, 정부자금 의존도를 높이는 경향이 있었던 것이 사실이다.

둘째, 인력양성 정책 내용을 살펴보면, 우수 소프트웨어 인력의 양성·공급을 위해 1997-2002년 간 기초인력, 고급인력, 인력재교육, 잠재인력 교육 등을 추진하였다< 표 8-6 >. 이러한 인력양성 정책은 1997-2002년 간 IT전문인력 194,656명, 잠재인력 1,740,070명을 양성했으며, 이중 소프트웨어 전문인력은 IT전문인력의 50% 수준에 달하였다. 또한 IT학과 신·증설, 커리큘럼 개선 지원 등을 통해 교육여건 및 기반도 강화되었다. 그러나 소프

트웨어 인력확충에도 불구하고, 2003~2006년 총 50,602명의 인력이 부족한 실정이다.

셋째, 내수시장 활성화 정책 내용을 보면, 공공수요 확대를 위해 1996년부터 공공 소프트웨어 수요를 사전 예보하는 공공수요 예보제를 시행해 왔으며, 행정전산망 구축 등 대규모 공공정보화 사업도 추진해 왔다. 시장의 건전소비 풍토 조성 및 지적재산권 보호를 위해 소프트웨어 불법복제에 대한 단속을 강화해왔으며, 유통구조 개선을 위해 사이버마켓을 구축하고, PC방·우체국 등 소비자가 소프트웨어를 쉽게 접할 수 있는 거점 확충에 노력해왔다. 기술력은 있으나, 마케팅 능력이 부족한 소프트웨어 기업의 판로개척 지원을 위해 우수 소프트웨어 발굴·시상, 소프트 엑스포(Soft Expo) 사업 시행 등도 추진해왔다. 내수시장 활성화정책은 내수시장이 1996년 2조 9천억에서 2001년 13조 1천억 원으로 성장시키는 데 기여하였지만, 소프트웨어 업체의 34%만이 공공수요 예보자료를 활용하고 있고, 조사내용의 불충분, 신뢰성 부족 문제가 제기되었다. 한편 불법복제율이 1996년 70%에서 2001년에는 48%까지 감소했으나, 미국(25%), 캐나다(38%), 독일(34%), 일본(37%) 등 선진국보다는 아직 높은 수준이다.

끝으로, 정부는 해외수출 지원 정책의 일환으로 국내기업의 해외시장 진출거점을 구축하기 위해 1998~2002년 간 주요 5개국의 실리콘밸리, 보스턴, 런던, 북경, 상해, 도쿄, 오사카, 싱가포르 등의 8개소에 i-Park를 설립하였다. 국내기업의 해외 판로개척 지원을 위해 해외전시회 참가를 지원하고, 신흥시장에 민·관 합동 시장개척단을 파견하였다. 그런데 i-Park설립을 통해 해외 수출거점 기반을 조성하는 성과는 있었지만, 글로벌 경쟁력 있는 제품과 브랜드가 부족하여 본격적인 수출증대를 위한 기능을 강화할

<표 8-6> 인력양성사업 세부내역

주요사업	사업내용
기초기술 인력양성	교수요원 확충, IT학과 신·증설을 위한 장비 지원, 커리큘럼 개선지원, 우수시험 학교 지정·지원, ICU학부 설립·운영
고급전문 인력양성	IT연구센터지원, ICU대학원 육성, SW프로세스 및 공학대학원 과정 운영, 해외연수, 유학지원, 한·스텐포드 벤처비즈니스 과정, 한·카네기멜론 SW전문인력 연수과정 등
산업인력재교육 잠재인력교육	학원을 통한 IT전문교육, 저소득층 청소년에 대한 정보화 교육

필요가 있다는 지적이 계속 제기되어오고 있다. 또한 시장채널 등 해외마케팅 지원체계가 자리를 잡아가고 있으나, 기업의 영세성으로 해외진출 역량까지 갖추기 어려운 국내 기업여건상 해외 마케팅 지원 기능을 강화할 필요가 있다.

이러한 맥락에서 한국정부는 2001년 '소프트웨어 산업육성 5개년 계획'을 발표하면서 소프트웨어 분야의 벤처기업 성장기반 조성 및 전문인력 양성 및 핵심기술 개발을 지원하기 위해 2005년까지 총 1조원의 예산을 투입하기로 했다고 밝힌 바 있다. 2002년 정부가 발표한 '2002년도 소프트웨어 산업육성 5개년 계획'에서 정부는 2002년도에 소프트웨어산업을 육성하기 위한 기반조성, 핵심 소프트웨어 기술개발, 소프트웨어 전문인력 양성, 내수 시장 활성화, 해외진출 지원, 법제도 개선 등에 총 1,227억 원을 투입할 계획이라고 밝혔다.

이상의 소프트웨어산업 진흥정책에서 미진한 점은 내수 위주의 산업 성장의 한계에서 찾아진다. 다시 말해 경쟁력 있는 부문의 발굴이 미진하여, i-Park 등의 수출지원이 효과를 얻지 못하고, 이는 결국 국내 기업들의 내수시장에 대한 의존도를 높이는 결과를 낳았다. 패키지 소프트웨어시장의 경쟁력 약화로 내수시장에서의 비율은 점차 감소하였으며, 상대적으로 국가 간 진입장벽이 존재하면서 단기적인 매출이 확보되는 시스템통합(SI)과 같은 컴퓨팅 서비스에 대한 기업들의 의존도를 높였다. 실제로 현재까지 국내 소프트웨어산업의 성장은 주로 시스템통합의 성장에 기인한 것이었다. 예를 들어 패키지 소프트웨어는 1996년 대비 2001년 2.5배 성장하였으나, 컴퓨팅서비스는 6배 성장하였다. 결국 공공 수요 예보제, 공공부문 전산화 사업 등의 공공부문 사업에 대해 기업들의 의존도는 높이면서, 해외시장 개척에 대한 의지를 북돋

아주지는 못하였던 것이다.

요컨대, 국내 소프트웨어산업 진흥정책은 산업의 성장 위주로 정책이 추진되었으며, 특히 창업지원과 인력양성 및 내수시장 활성화 등의 기반조성과 글로벌 경쟁력 확보를 위한 벤처창업육성과 해외진출에 많은 노력이 집중되었다. 그러한 와중에 국내 소프트웨어산업은 컴퓨팅 서비스 등을 중심으로 양적인 성장을 거듭하여 왔지만, 특화된 부문이나 경쟁력 있는 패키지 소프트웨어나 솔루션은 매우 부족한 상태에 처하게 되었던 것이다. 이러한 맥락에서 국내 소프트웨어산업의 현실을 정확히 이해하고 소프트웨어산업의 경쟁력 제고를 위한 정책적 시사점을 도출하기 위해 다음절에서는 한글 워드프로세서의 구체적인 사례에 대한 분석을 통해 논의풀 전개하겠다.

### 제3절 한글 워드프로세서의 정치경제

#### 1. 아래아한글살리기운동의 전개

1998년 6월 15일, 한컴의 이찬진 사장은 MS에 회사의 지분 19%를 매각하는 대신에 주력사업인 아래아한글 워드프로세서의 개발을 중단할 것이라고 발표하였다. 두 회사간의 합의내용에 따르면, 한컴이 아래아한글 사업을 포기하는 조건으로 MS가 1,000~2,000만 달러에 상당하는 자본을 투자하기로 하였다는 것이다. 두 회사는 이후 구체적인 합의를 거쳐 정확한 투자규모를 결정할 것이지만, MS는 한컴의 경영에는 참여하지 않을 것이라고 하였다. MS의 한컴에 대한 투자의 주된 목적이 아래아한글의 후속



버전이 시장에서 사라지게 하는 것임을 보여주는 계약조건이었다. 이로써 1989년 탄생하여 국내 워드프로세서시장에서 누적 시장점유율 약 75%를 자랑하면서 터주대감으로서의 지위를 꺾듯하게 지켜온 아래아한글이 함락되는 순간이었다(『전자신문』 1998. 6. 16).<sup>2)</sup>

이러한 계약내용이 일반 국민들에게 알려지자 뜻밖의 사건이 벌어졌다. 국내의 아래아한글 사용자들은 발끈했고, 국민운동의 차원에서 아래아한글을 살리기 위한 거국적인 연대가 이루어지기 시작한 것이다. 각종 시민사회단체들을 중심으로 운동이 조직화 되었으며, 소위 ‘아래아한글살리기국민운동본부’(이하 운동본부)가 정식으로 발족되기에 이른다. 이와 함께 한컴을 위기로 몰고 간 주요요인의 하나로 지목된 소프트웨어 불법복제에 대한 반성과 함께 정품구매운동도 일어났다. 결국 이러한 아래아한글살리기운동이 전개된 지 한 달여 만에 한컴은 운동본부가 제시한 투자를 받아들이는 대신 MS와의 계약을 포기한다는 뜻을 표명하게 되었다.

이 사건은 세계적으로도 유례가 없는 특기할만한 것이라고 할 수 있다(Sims 1999). 거대한 다국적 기업인 MS의 공세를 일반 사용자들이 직접 나서서 막아냈다는 점에서 그러하였고, 운동의 기저에 깔려 있던 한국인들의 독특한 정서 때문에 더욱 더 그러하였다. 당시 아래아한글의 몰락은 단순히 특정 기업의 분제로서 인식되지 않았다. 국민경제의 차원에서 한국 소프트웨어산업의

2) 한국개발의 조사자료에 의하면, 1990년대 후반 아래아한글의 국내 시장 점유율은 78.2%(1997년), 75.7%(1998년), 71.0%(1999년)에 달한다. 같은 기간의 MS워드의 국내 시장점유율은 6.7%(1997년), 14.3%(1998년), 18.0%(1999년)이며, 기타 워드프로세서가 15.1%(1997년), 10.0%(1998년), 11.0%(1999년)에 달하고 있다.

사황이 달린 문제로 인식되었으며, 더 나아가 한민족의 고유한 문화적 상징인 한글의 존재가 위협받는 것으로 이해되었다. 다시 말해, 아래아한글은 한글의 창제원리를 가장 잘 구현한 국산 워드프로세서이며 한글공동체 전체의 공동재산이라는 인식이 팽배 하였던 것이다. 이러한 맥락에서 한컴이나 아래아한글을 살리는 것은 곧 한글 자체를 지키는 것이라는 이른바 ‘한글민족주의’의 정서가 표출되었다.<sup>3)</sup>

아래아한글살리기운동이 발생하기 이전에도 한국의 컴퓨터산업 내지는 소프트웨어산업에 한글민족주의의 정서가 강하게 자리잡고 있었던 것이 사실이다. 1980-90년대에 걸쳐서 아래아한글은 한컴 소유의 재산이라는 의미를 넘어서 세계 소프트웨어시장을 장악한 MS에 대항해서 한국의 자존심을 지키는 국민경제적 재산으로서 부각되었다. 게다가 아래아한글을 한국문화의 상징인 한글 자체와 동일시하는 경향마저 존재하였다. 이와 같은 인식은 한글을 구현하는 워드프로세서는 한국의 토종 기업이 담당해야 한다는 민족주의적 정서를 바탕으로 하고 있었다. 실제로 한컴과 아래아한글의 성장사를 살펴보면, 한컴 자신이 나서서 이러한 한글민족주의의 정서를 교묘히 이용하는 마케팅전략을 구사하였

3) 서구의 역사를 보면, 근대 국민국가(nation-state)의 형성과정에서 국어(國語)를 중심으로 한 민족적 정체성의 통합이 진행되었으며, 이는 국민국가의 관념적 기초로서의 민족주의(nationalism)가 구현되는 데 상당히 중요한 영향을 미쳤다. 이러한 ‘언어민족주의(linguistic nationalism)’의 개념과 서구적 기원에 대해서는 Anderson(1983)과 Deibert(1997) 등을 참조하면 유용하다. 한편, 이러한 맥락에서 이 글은 한국의 근대화 과정에서 나타난 언어민족주의적 성향을 ‘한글민족주의’로서 개념화하고자 한다. 요컨대, 아래아한글살리기운동은 훈민정음의 창제 이후 『독립신문』의 창간과 ‘한글전용운동’의 전개 등을 거치면서 성숙되어온 한글민족주의 운동의 발로였다고 할 것이다.

다.4)

이러한 상황에서 볼 때, MS와 한컴간에 체결된 계약이 한국인의 민족주의적 반감을 불러일으킨 것은 당연했는지도 모른다. 당시 한국의 언론들은 MS와 한컴간의 계약을 “한국 소프트웨어산업의 위기,” “한국 소프트웨어산업 국치의 날,” “한국 소프트웨어산업의 사망선고,” “언어 속국임을 자인하는 일” 등과 같은 민족주의적 연사를 기사하면서 보도하고 있었다(『전자신문』 1998. 6. 17; 정은아 1998c). 특히, 아래아한글 사용자, 소프트웨어 업계, 용산전자상가 등과 같은 유통업체, 시민단체, 학회, 학생 등을 중심으로 한컴 사태에 대한 저항적 여론이 확산되었으며, 이러한 여론은 곧 구체적인 운동의 형태로 비화되었다.

예를 들어, 하이텔, 나우누리, 두르넷, 천리안 등 국내 주요 PC 통신의 네티즌들이 나서서 ‘아래아한글살리기운동협의회’가 결성되었다. 또한 한글학회 및 기타 한글 관련 단체들이 나서서 ‘한글문화지키기총연합회’를 결성하고 결의문을 발표하였다(『전자신문』 1998. 6. 25). 이러한 대항의 움직임 중에서도 가장 대표적인 것은 벤처기업협회가 앞장서서 벌였던 ‘1인당 1만원내기 운동’ 또는 ‘국민주 모금운동’이었다. 이러한 운동들은 ‘아래아한글살리기국민운동본부’의 결성이라는 형태로 결집되었으며, 이를 중심으로 국민서명운동을 벌여서 불과 열흘 사이에 13만 명이 넘는 서명을 받는 성과를 거두기도 하였다(한정호 1998b).

운동본부 측은 당시 아래아한글 옹호의 근거로 아래아한글은 사회경제적으로만 보아도 최소한 1조 원어치의 가치가 있다는 주장을 펼쳤다. 아래아한글이 사라질 경우, 4백만 사용자들의 재교

육에 4,000억 원 (400만 명 x 10시간 x 10,000원), 약 10억 건의 정부 공공문서를 MS워드로 대체하는 데에도 최소한 1,000억 원 (10억 건 x 100원), 아래아한글을 대체하는 신규 워드프로세서 프로그램을 추가로 구입하는 데 향후 5년 간 5,000억 원 (1000만 카피 x 50,000원)이 든다는 것이었다. 이외에도 운동본부 측은 MS에 의한 한글 워드프로세서시장의 지배가 국내 소프트웨어시장 전체에 대한 지배로 이어질 가능성에 대해서도 강한 우려를 표명하였다. 요컨대, 아래아한글 포기를 전제로 한 MS의 한컴에 대한 투자는 한국 소프트웨어산업의 이익을 위해서도, 한글 워드프로세서 사용자를 위해서도 전혀 도움이 되지 않는 계약이라는 것이었다.5)

아래아한글 사태의 진전은 결국 한컴이 MS의 투자를 받아들이지 않는 대신 운동본부 측의 제안을 수용하여 아래아한글을 살리기로 결정함으로써 일단락 되었다. 한컴 측에서 보면, 운동본부 측이 100억 원을 제시하고 향후 국민주 모금운동과 1인당 1만원내기 운동 등을 통해 지속적인 매출이 가능하도록 하겠다고 제안한 것은 상당한 설득력이 있었다고 볼 수 있다. 그러나 한컴이 이러한 제안을 받아들이고 ‘국민기업’ 형태로 다시 발돋움하기로 결정한 것은 단순히 금전적인 득실만을 고려한 것이라고 보기는 어렵다. 아래아한글살리기운동에 의해서 모금된 자금과 자원보다 더욱 더 강력한 영향력을 행사했던 것은 당시의 민족주의적 분위기가 주는 중압감이었을 것이다. 아래아한글에 전적으로 의존하

4) MS 관계자와의 인터뷰.

5) 한겨레신문·진보네트워킹·서울 YMCA 주최 『아래아한글의 사회적 대안 마련을 위한 토론회 자료집』에 수록된 벤처기업협회 김선홍의 발표문, [http://www.hani.co.kr/special/hangultoron9807/b\\_venture.html](http://www.hani.co.kr/special/hangultoron9807/b_venture.html) (1998. 7.)

여 성장해온 한컴이 국내여론을 무시하여 사용자 기반을 잃은 상황에서는 향후 어떠한 다른 사업을 모색하더라도 성공할 수 없을 것이라는 판단이 크게 작용했던 것이다(정은아 1998d).

당시 이러한 아래아한글살리기운동이 한국 소프트웨어업계 전반에 새로운 전기를 마련했다는 사실은 부인하기 어렵다. 정품 소프트웨어의 사용이 사용자측에서부터 재인식되었으며, 정부의 불법 소프트웨어 복제에 대한 단속이 강화되고, 벤처기업에 대한 지원정책이 제고되는 계기가 마련되었다. 실제로 한컴의 매각 문제가 사회적 화두로 떠올랐던 1998년 7월부터 9월 18일의 기간 동안, 정부의 불법복제 단속이 강화되어 196업체가 적발되기도 하였다(『한국일보』 1998. 9. 25). 그러나 한컴의 입장에서는 운동본부 측의 제안을 수락하고 정부가 지원책을 강구하기 시작했다고 해서 한컴이 안고 있던 문제들이 근본적으로 해결된 것은 아니었다.

아래아한글 사태 발생 이후 후속 버전을 제 때에 내지 못함으로써 MS에 시장의 주도권을 내준 아래아한글은 시장에서 점차로 외면당하기 시작하였다. ‘한글위디안’이라는 후속 버전은 운동본부가 약속한 날짜로부터 2년이 훨씬 지난 2000년 10월경에야 출시되었다. 한해 판매량이 100만개를 넘었고 판매 첫 한달 동안에만 20만~30만개에 이르렀던 아래아한글이었지만, 한글위디안의 첫 한달 판매량은 고작 6만여 개에 그쳤다. 이후 ‘아래아한글 2002’ 버전이 나왔어도 상황은 호전되지 않는 분위기이다. 한컴 사태 이후 4년이 지난 지금, 1998년에 MS가 제시했던 조건으로 아래아한글을 인수하겠다는 기업은 아예 없다고 볼 수 있다. 게다가 한컴 사태 이후 새로이 등장한 경영진은 한컴을 소프트웨어 기업이 아닌 인터넷비즈니스 기업으로 바꾸어 놓았다. 게다가 최

근 들어 1998년 당시 운동본부를 주도했던 메디슨(회장 이만화) 소유의 한컴의 지분이 싱가포르계 기업에 매각되면서 ‘국민기업’ 한컴의 경영권은 사실상 외국계로 슬그머니 넘어가는 상황이 발생하고야 말았다. 다음절에서는 이렇게 한컴이 좌절하게 되는 소프트웨어산업의 정치경제적 동학을 MS와 한컴간의 소프트웨어 표준경쟁이라는 차원에서 검토하고자 한다.

## 2. 한글코드와 한글 워드프로세서

아래아한글은 1989년 서울대 기계공학과에 다니던 이찬진과 그의 동료들이 처음으로 개발했다. 당시 변변한 워드프로세서도 하나 없던 처지에 아래아한글은 사용자 위주의 편리한 기능과 유려한 글씨체 등으로 순식간에 사용자들을 사로잡았다. 개발 초기의 폭발적 인기로 힘입은 이찬진은 1990년 10월에 한컴을 세워 본격적인 사업을 시작했다. 한컴은 설립되면서부터 각광을 받았으며, 이후 급성장을 거듭하였다. 1990년 5,000만 원에 불과하던 한컴의 매출은 1991년 10억 원으로 뛰었고, 1992년 22억 원, 1993년 130억 원을 거쳐 1996년에는 221억 원을 돌파하는 등 눈부신 발전을 거듭하였던 것이다. 1990년대 중반 아래아한글은 80%에 가까운 사용점유율을 기록하면서 각각 10%가량에밖에 미치지 못했던 MS워드와 훈민정음을 따돌리고 국내 제일의 워드프로세서로 자리잡았다.

일반적으로 대부분의 워드프로세서 제품들은 OS의 한글 자동 입력 오토마타<sup>6)</sup>를 통해 한글 입출력을 구현하고 해당 응용 소

6) 키보드를 이용한 한글의 자동 모아쓰기 입력방식.

프웨어 자체 내에는 별도의 모듈을 가지고 있지 않았다. 그러나 1989년에 시장에 출시된 아래아한글의 경우는 내부적으로 한글을 표현하고 처리하는 방식이 포함되어 있었을 뿐만 아니라 그 모듈 내부에 별도의 한글 자동입력 오토마타를 가지고 있었다. 따라서 아래아한글을 사용하면 한글 도스가 아닌 영문 도스 환경에서도 한글카드 등을 설치하지 않고 독립적으로 한글을 자유롭게 입출력할 수 있었던 것이다. 실제로, 아래아한글의 이러한 특성은 그 당시 사용자들에게는 막대한 편리함을 주었으며, 한컴은 이를 잘 활용하여 아래아한글의 성공을 일구어냈다(오창호·주영혁 2000: 106).

또한 개발 당시부터 아래아한글은 한글을 표현하고 구현하는 방식으로서 조합형 한글코드를 채택하고 있었다. 조합형이란 2바이트 코드 내에 한글의 초성, 중성, 종성의 글꼴을 각각 5비트씩 할당된 코드체계로서 이러한 글꼴을 조합해 글자를 만드는 방식이다. 예를 들어, '박'이란 글자의 경우, 자음 'ㅂ'과 모음 'ㅏ' 그리고 자음 'ㄱ'을 각각 불러와 글자를 만든다. 이러한 방식의 특성상 조합형은 한글의 11,172자와 고어(古語)까지 모두 표현이 가능하였으며, 한글의 기본 창제원리에 부합하는 것으로 평가되었다. 아래아한글이 국민적 지지를 받은 이유 중의 하나는 바로 이러한 조합형을 채택하고 있다는 이유 때문이었다. 그러나 조합형은 국제표준기구(ISO)의 국제표준과는 동떨어진 것이었으며, 따라서 국제적으로 호환성에 문제가 있었다.

이에 반해, MS의 소프트웨어는 한국시장에서 도스부터 윈도우 3.x, 그리고 윈도우95 등에 이르기까지 완성형 방식의 한글코드를 사용하였다. 완성형은 글꼴을 미리 만들어 데이터베이스에 저장해놓고 불러와서 사용하는 방식이다. 다시 말해, 완성형은 현대

한글에서 많이 사용되는 2,350자를 코드 내에 넣어 놓고, 필요한 글자 자체를 그때그때 불러와서 사용하는 방식이다. 애초부터 2바이트 체계 내에서 완성형은 한글의 11,172자를 모두 담아서 표현할 수 없다는 단점 때문에 많은 비난을 받아 왔다. 그러나 완성형은 ISO가 정한 국제표준을 만족시킨다는 장점 때문에 널리 채택되어 쓰여 왔다.<sup>7)</sup>

사실 MS도 초창기에는 OS의 한글코드로서 조합형 코드를 사용하였다. 그러나 MS는 완성형을 보급하였던 당시의 국가 표준 코드 정책에 순응하여 조합형을 포기하고 완성형 한글코드를 채택하게 되었던 것이다. 이렇게 MS의 OS가 완성형을 지원하도록 개발되는 상황에서 MS윈드도 당연히 완성형을 채택할 수밖에 없었다. 특히 MS의 소프트웨어 개발 및 보급의 관행상 MS윈드의 영어판을 먼저 개발한 뒤 이를 기본으로 일어판, 한글판 등을 개발하였는데, 영어판이 애초부터 완성형으로 개발되기 때문에 한글판도 완성형으로 개발되는 것은 당연한 일이었다.

이러한 상황에서 조합형의 아래아한글과 완성형의 MS윈드는 한국시장에서 워드프로세서라는 제품상의 경쟁을 벌이기도 하였지만, 상호호환이 되지 않는 한글코드를 바탕으로 한 코드경쟁도 벌였다.<sup>8)</sup> 이러한 코드경쟁의 과정을 보면, 아래아한글은 일정기간 동안 계속해서 자체 내에 한글 자동입력 오토마타를 가지고 OS와는 독립적으로 한글을 구현하는 조합형 방식을 고수하여 왔

7) 완성형이 표현할 수 있는 글꼴은 2,350자밖에 안되기 때문에 '(폐에 표받침)시콜라' '(까에 ㅂ받침)' '(또에 ㅁ받침)방각하' 등 일상 문자생활에서 자주 쓰이지 않는 글자가 애초부터 데이터베이스에서 제외되어 표현이 불가능하였다. 펄시콜라의 경우는 그래서 상표를 아예 '펄시콜라'로 바꾸기까지 하는 일이 발생하였다.

8) 한글코드 전문가와의 인터뷰.

지만 점차로 완성형을 수용하는 쪽으로 변화할 수밖에 없었다. 실제로 많은 응용 프로그램들이 한글 입력방식을 MS윈도의 한글 코드에 의존하는 상황에서 완성형 한글코드가 사실상 표준으로 자리잡아간 것은 구조적으로 이미 정해진 수순이었는지도 모른다. 결국 최근의 제품인 한글워드안이나 아래아한글2002에 이르면, 한컴의 워드프로세서 제품은 유니코드를 수용하는 형태로서 완성형으로 수렴하게 된다.

특히 코드 관련 기술의 발전에 따라 아래아한글이 채택하고 있던 조합형이 완성형에 대해서 지니고 있던 장점은 점차로 희석되어 갔음을 알 수 있다. 예를 들어, 유니코드의 경우를 보면, 형식은 완성형이었지만, 현대 한글 11,172자를 연속된 공간에 모두 배정 받는 형태여서, 한글의 자소를 조합하여 글자를 만드는 것이 가능하였고, 한글고어를 조합할 수 있는 방법까지도 고려되어 있었다. 게다가 한자도 한·중·일 3국의 표준코드 및 비표준코드를 고려한 27,000여자가 포함되어 있었고, 동남아시아 국가들의 글자까지도 포함되어 있었다. 따라서 아래아한글의 한글코드가 이전에 가졌던, 한글 조합형 표현, 고어표현, 한자 15,000여자 지원 등의 특징들이 유니코드와 비교하여 볼 때 더 이상 장점이 되지 못했다. 결국 유니코드가 국제표준으로 인정받게 되고, 많은 회사들이 이를 지원하는 추세가 형성됨에 따라 한컴 측에서도 완성형인 유니코드를 채택하는 쪽으로 결론이 났던 것이다.<sup>9)</sup>

요컨대, 한글 워드프로세서 분야에서의 MS의 약진은 '윈텔리즘(Wintelism)'으로 개념화되는, OS에 대한 MS의 구조적 지배를 바탕으로 하고 있었음을 알 수 있다(김상배 2001b; Kim and Hart

2002). MS는 OS의 장악이라는 전략적 우위에서 오는 장점을 MS 오피스와 같은 자사의 응용 프로그램에 투영시킴으로써 경쟁력을 높여갔다. 이러한 추세는 이미 워드프로세서만으로는 더 이상 MS의 구조적 지배를 당해낼 수 없다는 분위기를 확산시켰다. 게다가 완성형의 기술적 용량이 증대됨에 따라 조합형 한글코드의 장점을 바탕으로 존재했던 아래아한글의 경쟁력은 점차로 무디어져 갔다. 이러한 상황에서 아래아한글은 MS의 오피스 제품군들과의 호환성의 문제를 야기할 수밖에 없었고, 그 호환성이 보장되지 않는 아래아한글은 시장에서 점점 더 외면을 받을 수밖에 없었던 것이다. 이러한 현실은 한컴이 OS환경의 변화 자체에 어떻게 대응하였는가를 살펴보면 더욱 더 극명하게 드러난다.

### 3. OS환경변화와 한글 워드프로세서

컴퓨터가 국내에 보급되기 시작한 이후 한국의 컴퓨터는 영문의 MS-DOS를 전면 수입하여 사용하고 있었다. 그러다 보니 PC 이용자들에게는 컴퓨터가 매우 어려운 기기로 취급되어 보급의 한계를 느끼고 있었다. 또한 산업적인 차원에서도 MS에 상당한 로열티가 지불되고 있어 PC제조업계에 큰 부담으로 작용해 왔다. 아울러 기술적으로도 개별 응용 프로그램 차원의 한글코드 지원에 비해서 OS차원의 한글코드 지원이 갖는 장점은 너무나도 명백한 것이었다. 이러한 점에서 한글을 지원하는 OS를 개발하려는 모색이 있었음은 당연한 일이었다. 1980년대 말에 있었던 K-DOS의 개발 시도가 바로 그것이다.

한국형 OS가 필요하다는 인식에서 1989년 말부터 컴퓨터연구조합을 중심으로 금성소프트웨어, 한국정보시스템 등은 공동으로

9) 한컴 관계자와의 인터뷰.

K-DOS의 개발을 추진하였다. 제1단계 개발은 기존에 사용되고 있던 MS-DOS와의 완전 호환, OS수준에서 완벽한 한글·한자 지원, 한글 명령어를 지원하는 것으로 1990년 말까지 추진되었다. 제2단계 개발은 다기능 지원, 리얼타임 지원, 사용자 인터페이스 강화, 네트워크기능 지원, 보안기술 등을 목표로 1993년까지 추진되어 K-DOS 5.0이 완성되기에 이른다. 당시 개발비용은 9억 6천만 원이 소요되었고 이 중에서 36.5%인 3억 5천만 원을 정부가 지원하였다. 개발을 추진한 측에서는 K-DOS가 MS-DOS를 대체함으로써 OS의 수입대체 효과를 이루고, 한글명령어의 사용으로 인해 컴퓨터의 보급이 확산될 것으로 예상하였다.

그러나 PC업계가 MS-DOS에 익숙해져 있는 PC사용자들의 불편함 등을 이유로 K-DOS의 채택을 기피하게 됨으로써 기대와는 달리 K-DOS는 시장의 위기에 놓여지게 되었다. 설상가상으로 MS윈도의 도입은 K-DOS가 완전히 시장에서 사라지게 되는 결정적 요인으로 작용하였다. MS가 1993년부터 OS에 윈도 개념을 도입하고 윈도3.0에 MS-DOS 호환기능을 삽입하면서 1995년에 이르면 본격적으로 윈도시대를 열었던 것이다. 특히 MS-DOS가 MS윈도를 띄우기 위해서는 일종의 정크코드(junk code)가 필요했는데, MS가 그 소스코드를 공개하지 않음으로 인해서 K-DOS는 MS윈도를 구동시키지조차 못하는 상황에 처하게 되었다. 이에 따라 정부와 공공기관이 전폭적으로 지원한 K-DOS는 실패로 끝나게 되었다(한경구 1997: 28).

비슷한 무렵 한컴의 OS에 대한 대응전략을 보면, 점차로 윈도 OS가 한글코드를 지원하는 대세에 뒤쳐지고 있음을 볼 수 있다. 당시 한컴은 아래아한글의 도스 버전을 고집하였으며, 윈도 버전을 뒤늦게 출시하여 도스용 워드프로세서 시장에서의 우위를 원

도용 워드프로세서 시장으로 이전시키는 데 성공하지 못하였다. 또한 시장성이 거의 없는 IBM OS/2버전 개발에 착수한 것도 한컴이 1990년대 이후 환경 변화에 적절히 대응하지 못한 측면을 드러낸다. 엄밀하게 말하면, 1990년대 말에 찾아온 아래아한글 워드프로세서의 말로는 이미 1990년대 초반부터 예견된 것이었는지도 모른다. 즉 새로운 OS로서의 윈도를 바탕으로 한 소프트웨어 표준경쟁에서 MS의 제품군이 유리할 것은 불을 보듯 뻔한 상황에서 한컴은 도스시장에 안주하면서 윈도용 한글 워드프로세서 개발에 주저하였던 것이다.

그러나 기술추세에 역행하는 한컴의 이러한 전략적 실수가 당시의 한국적 특성으로 인하여 오히려 한컴의 활로에 도움을 주는 방향으로 작용하였다. 윈도3.x가 전세계 표준OS로 자리잡아 가고 있던 당시 윈도 버전의 기술적인 실패를 겪은 한컴은 시대를 역행하는 제품을 시장에 출시하게 된다. '도스용 아래아한글3.0'이라는 제품이 그것인데 시장에서 호평을 받아 널리 팔렸다. 일반 사용자들이 주로 사용하던 PC가 윈도3.x를 제대로 사용하기에는 메모리나 하드디스크와 같은 자원들이 넉넉하지 않았다는 점에서 반(反) MS감정이 생겨나 있던 때에, 한컴이 시기적으로 적절한 제품을 시장에 출시한 것이었다. 윈도3.x가 DOS를 이용하여 부팅을 한다는 점에서 어차피 DOS 없이 윈도3.x를 설치하거나 사용할 수 없다는 제약과 함께 일반 사용자들의 PC를 손쉽게 업그레이드하기에는 비용 부담이 만만하지 않았다는 사정을 한컴이 잘 활용한 것이었다.<sup>10)</sup>

도스용 아래아한글3.0이 성공하게 된 배경으로 국가적 차원에

10) 소프트웨어 마케팅 전문가와의 인터뷰.

서 행정전산망용 PC(이하 행망용PC)로 채택되었던 386SX 기종의 보급을 들 수 있다. 실제로 윈도우3.x의 OS가 원활하게 구동되기 위해서는 386DX급 이상의 PC를 필요로 하였기 때문에, 당시 386SX 기종은 윈도우3.x의 기능을 완전하게 사용하기에는 무리가 있었다. 그런데 기술적으로 시험용 제품이나 다름없었던 386SX 기종이 행망용PC로 채택되면서 한컴에 새로운 활력을 불어넣었던 것이다. 게다가 정부는 기존에 사용하던 아래아한글 도스용 버전을 계속 행망용PC에서 사용할 것이라고 선언하였다. 따라서 기술적으로 시대에 역행하던 한컴의 도스용 제품시장이 거대하게 형성되고, 이 시기 한컴은 비약적인 발전을 이루게 된다. 여기서 주목할 것은 아래아한글이 순수한 한국기술로 만들어진 국내 고유의 워드프로세서라는 사실이 정부의 이러한 결정에 큰 영향을 미쳤다는 점이다.<sup>11)</sup>

궁극적으로 OS환경의 변화와 연동되어 있었던 MS워드에 비하여 아래아한글과 같은 독자적인 개별 응용프로그램은 상대적으로 불리한 처지에 있을 수밖에 없었다. MS는 OS환경의 변화를 주도하고 있었을 뿐만 아니라 기업의 규모나 기술수준의 측면에서도 한컴과는 비교가 안될 정도의 월등한 우위를 누리고 있었다. 소프트웨어시장에서 MS가 마음만 먹고 달려들면 거의 안되는 일이 없을 정도라는 말이 나올 정도였다. 이러한 상황에서 한컴은 윈도우의 등장으로 대변되는 새로운 OS환경의 변화에 적절하게 적응하기는커녕 오히려 국내적 특수성으로 인하여 형성된 틈새시장에서의 작은 성공에 안주한 감이 없지 않았던 것이다. 이러한 상황에도 불구하고, 아래아한글이 국내시장을 잘 지킨 것이 오히려

신기한 일이었다. 그나마 한국은 문화적인 특성상 토종 워드프로세서가 막강한 힘을 발휘한다는 사실이 그 동안 묵시적으로나마 받아들여졌던 결과인지도 모른다(정은아, 1998a: 188).

한컴은 아래아한글로 성장했지만 역설적으로 아래아한글 때문에 항상 불안할 수밖에 없었다. 아래아한글이라는 제품 하나만으로 회사를 키우기에는 한계가 있었다. 특히 MS가 MS오피스를 앞세워 워드프로세서 시장을 잠식해나가는 전략을 구사하면서 한컴은 초조해졌다고 한다.<sup>12)</sup> 따라서 한컴은 인터넷서비스, 가정용 CD롬 타이틀, 마우스 개발 등으로 사업을 확장했다. 출판, 유통, 컴퓨터 방문교육사업도 시작했다. 일종의 포트폴리오 전략이었다. 그렇지만 한컴은 대부분의 경우 실패의 쓴맛을 보아야 했다. 새로운 사업에 대한 구체적인 전략이 없는데다가 의욕만 앞세운 경영기법으로는 높은 현실의 벽을 넘기에 역부족이었던 것이다.

아래아한글 프로그램 개발에 집중됐던 회사의 역량이 분산되면서 아래아한글 개발 자체에도 문제가 발생했다. 앞서 언급한 바와 같이, 도스시대에서 윈도우시대로 넘어가는 시기를 제대로 예측하지 못해 윈도우용 아래아한글 개발이 지연되었다. 1995년 3월에야 뒤늦게 출시된 윈도우용 아래아한글3.0은 오류투성이였다. 이때부터 아래아한글의 명성은 조금씩 빛을 바래기 시작했다. 특히 주고객 층인 기업시장을 파고들지 못한 것이 결정적 실수였다고 지적된다. 한컴은 기업고객보다 관공서나 학교 등과 같은 틈새시장 공략에 안주했다. MS가 오피스 등을 내세워 기업시장을 휩쓴 것과 대조되는 모습이다(김종윤 1998).

이러한 과정에서 주요 멤버들이 속속 회사를 떠나고, 이찬진

11) 소프트웨어 마케팅 전문가와의 인터뷰.

12) 한컴 관계자와의 인터뷰.

사장이 정계에 입문하면서, 한컴은 여러 가지 어려움에 봉착하게 되었던 것이다(한정호 1998a). 여기에 1997년 IMF 경제위기까지 겹치면서 시장이 급격히 위축돼 한컴은 자금압박에 시달리게 되었다. 었친 데 덮친 격으로 MS가 1998년 초부터 전국의 초·중·고교는 물론 대학에 수십만 개의 MS워드 시험판을 공짜로 뿌리는 등 공세적 마케팅을 펼치면서 한컴의 사세는 결정적 타격을 입게 되었던 것이다(박시현 1998; 정은아 1998b). 다음절에서는 MS와 한컴, 두 기업 차원의 문제를 넘어서 아래아한글의 운명에 영향을 미친 소프트웨어산업의 정책과 제도에 대해서 살펴보고자 한다.

#### 제4절 한글 워드프로세서의 정책과 제도

한컴의 아래아한글 사업포기는 단순히 한컴과 MS의 두 기업 차원의 문제에 그치는 것이 아니다. 기업 간 계약을 떠나 일반 사용자들을 중심으로 아래아한글살리기운동이 전개된 것과 함께 한글 워드프로세서 소프트웨어산업을 뒷받침했던 한국의 정책과 제도의 문제와 연관되는 것이었다. 여러 가지 제도적인 문제들이 많이 연관되어 있겠지만 여기서는 두 가지 측면에 초점을 맞추겠다. 하나는 한글코드의 완성형과 조합형을 둘러싼 표준화 정책의 문제이다. 다른 하나는 소프트웨어의 불법복제와 관련된 한국의 지적재산권 레짐의 문제이다. 소프트웨어산업을 뒷받침하는 제도를 마련한다는 차원에서 한국은 한글코드뿐만 아니라 지적재산권 레짐의 측면에서 효과적으로 대응하지 못하였다. 완성형과 조합

형의 사이에서 정책의 혼선이 빚어지고 있을 때 시장은 MS의 주도로 판이 짜여졌으며, 소프트웨어산업을 뿌리째 뒤흔드는 불법복제의 문제에도 효과적으로 대응하지 못하였다.

##### 1. 한글코드의 표준화정책

한글코드의 표준화 정책과 관련하여 1974년 처음으로 한국 공업규격 KSC 5601-1974가 제정되었으며, 뒤이어 1977년에 KSC 5714-1977이 제정되었다. 이후 1982년에 이르러 완성형 코드로 된 KSC 5619-1982와 조합형으로 된 KSC 5601-1982가 제정되었다(서현진 1997: 197-202). 이러한 코드들은 법률상(de jure) 표준으로서의 국가표준으로 제정이 되었을 뿐이지 실제로 모두가 이렇게 사용하지는 않았다. 당시의 컴퓨터 제조업체는 각각의 한글코드를 사용했으며 대부분의 회사들은 한글을 표현하는 데 장점이 있었던 조합형을 사용하고 있었다. 그러나 점차로 PC가 대중화되면서 한글코드간의 호환성이라는 문제가 심각하게 대두되었다. 시간이 지날수록 불편함이 가중되었고, 이러한 문제를 해결하기 위해서 업체 중심으로 한글코드의 표준화를 시도하게 되었다.

처음에는 대부분 조합형 코드를 사용하고 있었으므로 완성형보다는 조합형을 지지하였다. 그러나 각각 자신의 코드를 중심으로 표준화를 시도하다 보니 아무런 결말도 낼 수 없었다. 기업들의 입장에서 볼 때, 자신의 코드를 포기할 경우 이전에 판매했던 제품과의 호환성이 문제가 될 뿐만 아니라 향후의 제품판매에도 중요한 영향을 미치기 때문에 다른 회사의 코드를 지지할 수는 없는 노릇이었다. 그러나 당시 20여 개의 회사가 참여했던 한글코드 표준화의 시도는 시간이 지나면서 조합형 코드를 포기하고



완성형 코드인 KSC5601-1987 내지는 KS완성형 코드를 채택하는 쪽으로 귀결되었다. 당시 완성형을 채택하게 되는 가장 중요한 이유는 완성형이 ISO에서 정한 국제규격과 호환되었기 때문이었다.

우여곡절 끝에 1987년에 완성형이 국가표준으로 제정되었어도 상당수의 컴퓨터 및 소프트웨어 업체들은 계속해서 조합형을 사용하였다. 그러다가 국가에서 주도한 행정전산망 사업에서 KS완성형을 기본 코드로 채택하면서부터 완성형의 보급이 확대되기 시작하였다. 게다가 뒤이은 교육용 컴퓨터 보급 사업에서는 행정전산망과 호환되는 코드를 사용한다는 원칙이 제시되면서부터 본격적으로 KS완성형 코드가 보급되었다. 더욱이 MS가 1989년에 이르러 도스OS에서 조합형을 포기하고 KS완성형을 지원하게 되고, 중대형 컴퓨터의 OS인 유닉스 진영에서도 KS완성형을 공식적으로 지원하면서, 완성형은 사실상 표준으로 자리잡아 가게 되었다.

그러나 KS완성형이 표준코드로 보급되면서 오히려 한글코드 표준화와 관련된 논쟁이 불붙기 시작한다. 1989년에 이르러서는 컴퓨터 전문잡지를 비롯하여 일간지, 컴퓨터통신 등을 통해서 KS완성형 코드의 문제점이 제기된다. 당시 제기된 문제점으로는 여러 가지가 있지만 무엇보다도 완성형이 한글의 문자체계를 모두 표현할 수 없다는 점이 주로 제기되었다. 결국 KS완성형 코드를 보완하는 개정작업이 시작되었으며, 정부가 조합형의 필요성을 인식하게 되고, 1992년에 이르러 조합형 한글코드를 완성형과 함께 복수표준으로 채택하기에 이른다. 그러나 이러한 정부의 표준안은 한 종류로 규정한 것이 아니어서 사용자들에게 오히려 혼란을 증대시킬 수 있는 것이었다. 완성형과 조합형 두 종류를 모두

표준안으로 채택하고, 어느 쪽을 사용하든 문제삼지 않겠다는 것이 표준안의 골자였기 때문이다.<sup>13)</sup>

한글코드의 표준으로서 완성형과 조합형이 모두 인정되던 상황에서 1995년에 이르러 정부는 공식표준으로서 유니코드2.0도 제정하게 된다. 유니코드2.0에서 한글은 두 가지 영역으로 배정되었다. 첫 번째는 현대 한글 11,172자를 완성형 방식의 코드순으로 배열하였는데, 이들은 완성형처럼 완성된 음절을 기준으로 배정하였다. 그러나 유니코드의 완성형은 1987년의 KSC5601 완성형 코드와는 다르게 일정한 조합 규칙을 유지하고 있어서 사용하기 편리하게 되었다. 두 번째는 초성, 중성, 종성을 자소 단위로 배정한 조합형 코드로서 2바이트 상용 조합형이나 KSC5601-1992 표준 조합형처럼 고정된 길이가 아니라 자소 개수만큼 사용하는 n-바이트 형식으로 지정하였다. 이러한 유니코드2.0이 발표되자마자 정부는 이를 KS 5700이라는 이름의 국가표준으로 채택하게 된다.<sup>14)</sup>

한편, 한글코드의 표준이 난립하던 1995년의 상황에서 MS는 이른바 확장완성형을 제안한 바 있다. 확장완성형은 MS가 독자적으로 제정하여 사용한 것으로 윈도95와 함께 도입되었다. 기본적으로는 KS완성형 코드를 그대로 사용하고, 기존에는 표현할 수 없었던 한글 8,822자를 미사용의 코드영역에 추가로 배정한 방식이다. 조합형과의 논쟁에서 완성형이 표현하지 못한다고 지적되어온 나머지 한글을 모두 표현하려는 것이 확장완성형의 취

13) 한글코드 전문가와의 인터뷰.

14) 유니코드 관련 자료로는 다음 웹사이트의 자료를 참조.  
[http://www.ktipl.com/info/hgcode/hgcd\\_rpt.html](http://www.ktipl.com/info/hgcode/hgcd_rpt.html);  
<http://147.46.161.129/aorta/sub1/08/08com-1.html>

지였다.

그렇지만 확장완성형의 기술중심적 발상은 격렬한 국민적 반대에 부딪힌다. 정부까지 나서서 확장완성형을 채택한 윈도우95를 사용거부 및 수입규제까지 검토하겠다는 입장을 밝힐 정도였다(『국민일보』 1995. 9. 16). 그 반대의 이유를 살펴보면, 우선 확장완성형은 한글 자모순서에 어긋난다는 것이었다. 확장완성형 코드는 기존의 2,350자 완성형의 틀에 8,922자의 글자를 억지로 끼워 넣은 형태이므로 글자가 순서대로 배열되지 않게 된다. 또 다른 이유로는, 완성형과 조합형, 그리고 유니코드의 국가표준이 이미 존재하고 있는 상황에서 확장완성형의 등장이 한글코드의 난립을 가중시키리라는 것이었다. 결국, 새로운 제품의 시장진입을 앞두고 문제가 확대되는 것을 우려한 MS가 한글 윈도우95에 확장완성형을 채택하는 것을 포기하고 정부표준인 기존의 완성형 코드를 따르기로 하면서 문제는 일단락 지어졌다(『국민일보』 1995. 12. 18).

한글코드의 표준화는 국가적인 차원에서 소프트웨어산업의 인프라에 해당된다고 할 수 있다. 특히 한글코드는 공공재의 성격이 강하기 때문에 정부 주도의 단일 표준안이 신속히 나와서 복수표준으로 인한 혼란을 미연에 방지하는 것이 바람직한 방안이 있는지도 모른다.<sup>15)</sup> 그러나 이렇게 제정된 한글코드 표준안이 국제규격과 호환성을 갖느냐는 별개의 문제이었다. 다시 말해, 한글코드의 표준화 정책은 대내적으로 단일표준안을 신속히 마련하는 동시에 대외적으로도 호환되는 표준을 채택해야 할 딜레마를 안고 있었다. 이러한 상황에서 한글코드의 표준화 정책은 문제의 심각

성을 인식하고 업계의 이해관계를 조정하여 적절한 대응방안을 제시했다기보다는 한글코드와 관련된 다수의 표준이 공존하는 상황을 방치한 면이 없지 않다. 그 와중에 국내시장에서는 조합형과 완성형으로 진영이 나뉘어 소프트웨어 표준경쟁이 진행되었으며, 그 과정에서 OS에서의 우위를 바탕으로 한 MS가 한글코드의 영역으로 침투해 들어왔던 것이다.

## 2. 지적재산권 관련 제도

아래아한글이 위기에 직면하게 된 원인으로 모두가 공통적으로 자각하고 반성했던 문제는 소프트웨어 불법복제의 심각성이었다. 1998년 당시 이찬진 사장도 한컴이 위기에 직면하게 된 주요 이유 중 하나로 불법복제를 지적한 바 있다. 그는 “불법복제가 횡행하는 상황 속에서 마이크로소프트사에 맞선 더 이상의 승부 내기는 역부족이었다. 해마다 30-50억 원의 자금을 투자하면서 신제품을 개발했지만 소프트웨어 불법복제가 워낙 심해 수익성이 좋지 않았다”고 토로하였다(『전자신문』 1998. 6. 16). 실제로 국내의 소프트웨어 불법복제율은 세계적으로 상당히 높은 수준이었다. 사무용소프트웨어연합(Business Software Association, 이하 BSA)<sup>16)</sup>에 따르면, 2001년 전세계 평균 소프트웨어 불법복제율은 36%이며, 불법복제로 인해 전세계 소프트웨어 산업은 약 15조원의 손실을 입었다. 국내 불법복제율의 경우는 2000년 56%에서 2001년 48%로 8% 정도 감소하였으나, 아직 선진국들의 20%대에는 아직 미치지 못하고 있으며, 2001년 불법복제로 인한 국

15) 소프트웨어 마케팅 전문가와의 인터뷰.

16) 초기엔 이 이름을 사용하다가 후에 Business Software Alliance로 바뀌게 된다. 홈페이지 <http://www.bsa.org> 참조

내 손실액은 2,239억 원이라고 하였다.

이렇게 높은 불법복제율은 한국사회에 널리 퍼져있던 불법복제에 대한 문화적 차원의 관용, 그리고 여기서 비롯되는 느슨한 지적재산권 레짐의 존재를 바탕으로 하고 있었다. 예를 들어, 한국사회에는 소프트웨어와 같이 ‘만질 수 없는 자산(intangible assets)’은 ‘실재(實在)’하지 않기 때문에 재산권의 대상이라기보다는 널리 공유되는 사회적 재산으로서 인식하는 경향이 한국사회에 존재했던 것이 사실이다. 이러한 맥락에서 소프트웨어 프로그램에 대한 엄격한 지적재산권 레짐을 수립하는 것이 쉽지 않았음은 물론이다(김상배 2002b).

그런데 여기서 정치경제적인 차원에서 더욱 중요한 것은, 자본주의 세계경제에서 후발국의 지위에 있던 한국의 정부나 기업들이 이러한 느슨한 지적재산권 레짐을 개선하려고 하기보다는 오히려 이를 암묵적으로 활용하고 조장했다는 점이다. 다시 말해, 후발국인 한국에서는 기술이전을 받거나 기술모방을 통해 선발국을 추격한다는 명목 하에 느슨한 지적재산권 레짐을 유지하는 것이 정당화되었으며, 이러한 경향은 소프트웨어 불법복제의 경우에도 반영되었다. 이러한 상황에서 소프트웨어 개발자의 이익을 보호하기 위해 불법복제를 단속하는 조치는 사용자들에게 정당한 경제적 대가를 지불케 하는 의미를 넘어서 후발국 국민들의 반감을 불러일으키곤 하였다. 이러한 사례 중의 하나가 1990년대 초반 BSA가 나서서 펼친 불법복제 단속과 이에 대해서 표출되었던 한국민의 정서적 반응이었다.

개발도상국에 대한 미국의 통상압력이 거세어지던 1980년대 말에 이르러 지적재산권 보호를 위한 단체인 BSA가 창설되고, 한국에도 상륙하여 본격적인 단속 활동을 벌이게 된다. 국내에서

정보통신 관련 산업에 종사하는 기업들이 BSA와 제휴하는 형태로 ‘한국소프트웨어저작권협회’를 설립한 것이 그 예이다. 소프트웨어의 불법복제 및 불법적인 유통을 막아 건전한 소프트웨어 유통문화를 만들겠다는 것을 기본 취지로 내세운 이들 단체들은, 1990년대 초반에 접어들면서 한국 소프트웨어시장에서 대대적인 단속을 펼치게 된다. 그러나 한국사회에서 이러한 단속은 소프트웨어 개발자의 정당한 이익을 보호하는 차원의 조치로 이해된 것이 아니라 미국기업들의 이익을 대변하는 기관의 활동쯤으로 인식되었다. 다시 말해, 1990년대 초반까지 이렇다 할만한 국내 소프트웨어업체가 사실상 존재하지 않았던 한국의 입장에서 볼 때, BSA의 소프트웨어 불법복제단속이라는 것은 사실상 미국의 소프트웨어에 대한 불법복제를 단속하기 위한 것으로 비추어졌기 때문이다. 실제로 1990년대 초반 BSA에 가입한 국내 소프트웨어 업체로는 한컴이 가입되어 있는 정도였다.<sup>17)</sup>

이러한 상황에서 1991년부터 시작된 BSA의 대대적인 활동 강화는 우루과이라운드 이후 지적재산권 보호와 관련하여 한국인들이 미국에 대해서 가졌던 반감을 증폭시키는 역할을 하였다. 더욱이 소프트웨어 불법복제 단속이 한국기업들간의 불필요한 마찰이나 불화마저 야기하면서 BSA에 대한 국민적 감정은 악화되었다.<sup>18)</sup> 급기야 한컴의 이찬진 사장도 이러한 국민적 정서에 몰려 BSA를 비난하는 기자회견을 갖게 된다. 당시 한컴이 굳이 기자회견을 통해 자신들의 의사를 밝힌 이유는, BSA가 한국 내에서 불법복제 소프트웨어를 단속할 때는 자신들의 행위에 대한 비난을 피하기 위해서 국산 소프트웨어인 아래아한글만을 대상으로

17) 소프트웨어 마케팅 전문가와의 인터뷰.

18) 소프트웨어 마케팅 전문가와의 인터뷰.

삼고 있었기 때문에 한컴의 기업 이미지가 나빠지고 있다는 것이었다. 이러한 기자회견 직후 한컴은 곧바로 BSA 탈퇴를 선언하게 된다. 한컴은 자신들의 기업정체성을 설정하는 데 있어 미국 기업들의 이해관계와 일정한 선을 그으려 하였던 것이다. 다시 말해, 당시 한컴이 노렸던 것은 국민적 정서에 동승함으로써 국민의 이해관계를 대변하는 소프트웨어 기업이라는 이미지를 고취하려는 것이었다.<sup>19)</sup>

그 이후 한국에서는 국민정서에 거슬리지 않는 범위 내에서 소프트웨어의 불법단속을 펼치려는 경향이 등장하게 되었다. 아울러 한컴도 무분별한 단속을 통한 불법복제의 근절보다는 소비자의 의식개선을 유도하는 전략을 추진하였던 것이다(오창호·주영혁 2000: 116). 그러나 불법복제에 대한 이러한 미온적 대응이 불러온 경제적 파급효과는 궁극적으로 건전한 국내 소프트웨어 기업의 생존을 위협하는 것이었다. 불법복제가 근절되지 않는 상황에서 이러한 행태의 가장 큰 피해자는 아이러니컬하게도 다른 야인 한컴이었다. 앞서 언급한 바와 같이, 아래아한글은 국내 워드프로세서 중에서 가장 높은 사용률을 자랑하면서도 실제 매출액은 사용률을 훨씬 밑도는 수치였다. 다시 말해, 아래아한글이 시장점유율만 높았을 뿐 정품을 구입하는 구매자는 10%도 안되었다는 것이다. 연간 30-35억 원의 워드프로세서 R&D 비용도 마련하기 힘든 상황에서 신제품 개발 주기는 점점 짧아지고 있었다. 이러한 맥락에서 보면, 한컴이 6개월 간격으로 신제품을 내놓아야 하는 워드프로세서시장의 상황에 대응하지 못하고, 결국에는 아래아한글을 포기한 것은 오히려 당연했는지도 모른다.<sup>20)</sup>

19) 한컴 관계자와의 인터뷰.

20) 물론 불법복제에 관한 한 MS나 한컴 모두가 피해자였던 것은 사실이

이러한 맥락에서 아래아한글살리기운동의 진행과정에서 아래아한글을 위기에 처하게 만든 책임이 불법복제를 한 사용자에게 있다고 보고 정품소프트웨어를 사용하자는 자성의 목소리가 등장했던 것이다. 당시 이러한 인식은 구체화되어 용산전자상가를 중심으로 정품소프트웨어 사용 고객 서명운동이 일어났으며 정품사용추진위원회를 구성해 불법복제품 유통방지를 위한 활동도 이루어졌다. 또한 MS의 투자가 무산된 이후에도 '백두대간 정품 소프트웨어 보부상'이 구성돼 전국 각지의 대학을 돌며 운동을 추진하는 등 지속적인 정품 소프트웨어 사용운동이 확산되는 계기가 되었다. 그렇지만 뒤늦은 불법복제 근절의 운동이 시장에서 외면당하고 있던 아래아한글을 되살릴 수 없었음은 물론이다.

## 제5절 맺음말

이 글은 국내 소프트웨어산업의 현실과 국가의 역할변화를 살펴보기 위하여 한글 워드프로세서를 구체적인 사례로서 선정하여 분석하였다. 특히 이 글은 1998년 6월 한국 소프트웨어산업에서 발생했던 아래아한글살리기운동을 정보화시대의 한글민족주의적인 대응의 양식으로 개념화하고 이를 정치경제학적 시각에서 분석하였다. 실제로 아래아한글살리기운동은 거대한 다국적 기업인 MS의 공격적 투자에 맞서 한컴과 아래아한글을 살리려는 '관념'

다. 그러나 MS가 엑셀과 파워포인트에서의 우위를 바탕으로 한 MS오피스를 가지고 불법복제율이 상대적으로 적은 기업시장을 장악하고 있는데 반해, 한컴은 불법복제가 많아 실제 매출은 얼마 되지 않는 일반 소비자시장에 의존하고 있었다.

차원의 대응이었다. 표면적으로 아래아한글살리기운동은 MS의 투자를 철저히 함으로써 일단 성공을 거두었다고 볼 수 있다. 그러나 운동의 이면에 흐르던 정치경제적 동학으로서, MS와 한컴이 국내 워드프로세서시장에서 각자의 '이익'을 극대화하기 위해서 벌인 소프트웨어 표준경쟁의 결과를 보면, 아래아한글의 생존에 대한 전망이 그리 밝지만은 않다는 것을 보여준다.

MS의 OS에 대한 지배와 비대칭적 경쟁을 벌이는 과정에서 한컴은 OS의 한글코드 지원기능에 순응하기보다는 자체적인 한글코드를 구현하는 방식을 고수하였으나, 결국에는 MS의 '구조적 권력(structural power)' 앞에 좌절하는 모습을 보여주고 있다. 이러한 상황에서 한국 소프트웨어산업의 '제도'가 아래아한글의 생존을 위해 필요한 우호적인 환경을 효과적으로 제공했다고 보기는 어렵다. 한글코드 표준화 정책이 완성형과 조합형의 사이에서 혼선을 빚고 있을 때 국내시장은 MS의 주도로 판이 짜여가고 있었으며, 소프트웨어 불법복제의 관행은 한컴의 존립 기반마저 뿌리째 뒤흔들고 있었던 것이다. 이러한 상황에서 단순히 한 차례의 국민운동을 통해서 아래아한글을 살려내기를 기대하기에는 소위 원텔리즘으로 대변되는 구조적 제약이 너무 컸다고 할 것이다.

그럼에도 불구하고 아래아한글살리기운동의 사례는, 기술·경제의 논리를 앞세운 세력에 대항하는 하나의 수단으로서, 관념적 차원의 운동이 지니는 가능성의 일면을 보여주었다. 한국의 입장에서 볼 때, MS의 구조적 지배에 대항하는 동력을 시장 자체의 논리 안에서 찾아내기란 쉽지 않은 일이다. 한컴사태는 응용프로그램을 생산하는 후발국 기업이 OS환경을 주도하는 세력에 일대일로 대항하는 것이 얼마나 지난한 일인가를 보여주었다. 바로

이러한 대목에서 1995년 MS의 확장완성형에 대한 국민적 저항이나 1998년의 아래아한글살리기운동은 그러한 구조의 엄습을 유예하고 견제할 가능성이, 기업도 정부도 아닌, 바로 사회·문화의 논리를 대변하는 한글민족주의의 운동에서 나올 수 있음을 극명하게 보여 주었다.

그러나 여기서 분명히 짚고 넘어가야 할 것은, 아래아한글살리기운동과 같은 운동적 대응이 현실에서 효과적인 실천전략으로서 궁극적으로 성공하기 위해서는 여태까지의 경우보다 더욱 더 세련된 형태로 다듬어져야 한다는 점이다. 다시 말해, 정보화시대의 한글민족주의가 갖는 전략적 시사점은 일차적으로 인정할 수 있지만, 실제의 정보화전략은 단순한 운동의 '관념' 차원을 넘어서 '이익'과 '제도'의 영역에서 벌어지는 현실을 냉철하게 고려해서 짜여져야 한다. 이러한 문제의식의 연속선상에서 소프트웨어산업에서의 국가의 역할변화를 포함하는 세 가지의 전략적 방향을 제시하면서 글을 마무리짓고자 한다.

첫째, 정보화의 영역에서 민족주의적 역량을 결집한다고 할 때 이를 분출하는 방식과 방향을 제대로 설정하여야 할 것이다. 아래아한글살리기운동에서 드러난 바와 같이, 운동의 초점이 특정 회사나 특정 제품을 살리려는 식으로 설정된 것은 그다지 바람직하지 않았던 것으로 판단된다. 다시 말해, 정보화전략을 위해 운동의 요소를 활용하는 지혜가 필요하다는 것은 인정하더라도, 단순히 한글워드프로세서 제품의 소유주가 한국기업이나 아니냐는 식의 '이분법적 민족주의'는 결코 문제해결의 궁극적 방안이 될 수 없다. 예를 들어 아래아한글살리기운동이 진행될 당시 사회일각에서 제안되었듯이, 한컴이나 MS로 하여금 소스코드를 공개하도록 요구하는 '정보공유(copyleft)'의 전략이 오히려 보다 더

근본적이고 효과적인 방책이었을 수도 있다(김상배 2002b). 이러한 맥락에서 공개소스(open source) 소프트웨어를 지원하는 정부 정책의 필요성도 이해할 수 있을 것이다. 실제로 최근 유럽연합의 국가들은 특정 독점기업에 의한 시장지배력을 약화시켜 공정 경쟁을 촉진하고, 기술격차를 줄일 수 있는 기회를 얻기 위해 공개소스 소프트웨어의 이용을 적극 장려하는 정책을 펼치고 있다. 이밖에도 중국, 싱가포르, 대만 등의 아시아 국가와 브라질, 아르헨티나 등도 공개소스 소프트웨어의 사용을 지지하고 있음을 주목하여야 할 것이다.

둘째, 정보화시대 한글민족주의의 전략은 이른바 '지구화(globalization)'의 추세에도 발맞추는 '열린 민족주의'를 지향하여야 한다. 호환성의 확보가 결정적으로 중요한 정보기술 분야에서 '닫힌 민족주의'의 발상은 스스로 고립을 자초할 가능성이 많다. 고유한 문화적 자산으로서의 한글의 기본원리를 가장 잘 구현하는 워드프로세서를 세계기업 중에서도 국내기업이 담당해야 한다는 민족주의적 접근은 일단 바람직하다고 볼 수 있다. 그러나 이렇게 만들어진 제품이 그 분야의 글로벌 스탠더드와 호환성을 유지하며 사용될 수 있어야 한다는 점도 역시 한글공동체 전체의 입장에서 볼 때 반드시 달성해야 할 목표이다. 이러한 맥락에서 글로벌 스탠더드의 동향을 주의 깊게 관찰하고, 가능한 한 적극적으로 그 표준설정의 과정에 참여해야 할 필요성이 제기된다. 정보기술의 세계에 대한 이러한 냉철한 인식이 선행하지 않는다면, 한글민족주의의 발상은 외세에 대한 닫힌 민족주의적 거부감으로 비취질 수밖에 없을 것이다. 이러한 맥락에서 최근 많은 선진국가들의 정부가 국제적인 표준화의 과정에 적극참여하는 정책을 펼치고 있는 것을 주목하여야 할 것이다. 실제로 소프트웨어

산업에서 특히 중요한 호환성의 문제 때문에 많은 정부들이 세계 표준화에 적극 참여할 뿐만 아니라 자국내와 EU와 같은 지역협력체내의 표준화에 관한 정책을 적극 추진하고 있다.

끝으로, 정보화시대의 열린 민족주의적 대응책을 마련하기 위해서는 이를 뒷받침하는 제도설계에 대한 사회적 합의가 마련되어야 한다. 아래아한글살리기운동의 경우는 기술·경제의 논리를 한 축으로 하고, 사회·문화의 논리를 다른 한 축으로 하는 두 가지의 경향이 유기적으로 결합되지 못할 때, 사회적으로 지니고 있는 잠재력이 단발성으로 끝나게 하거나, 아니면 왜곡된 방향으로 표출시킬 우려가 있다는 사실을 교훈적으로 보여주었다. 사실 이러한 두 가지 경향이 조화하기보다는 대립하는 방향으로 진전되어 온 것은 소프트웨어산업 분야에서만 나타났던 현상이 아니라 1980년대 초반이래 한국사회 전반에서 관찰되는 특징이었다. 그러나 지구화시대를 헤쳐 나갈 효과적인 정보화전략을 마련하기 위해서는 이러한 두 가지 경향을 유기적으로 엮어내는 기업전략과 사회운동의 관계설정이 필요하다. 더 나아가 정보기술의 표준화나 지적재산권 레짐 등과 분야에 있어서도 이러한 두 가지의 경향에 대한 사회적 합의를 바탕으로 제도환경을 설계하는 지혜가 시급하게 필요하다. 이 대목에서 공익을 추구하는 실체로서의 국가의 적절한 역할이 소프트웨어산업에서도 각별히 요청된다고 할 것이다.

## 〈참고문헌〉

## - 국내문헌

- 『국민일보』 1995년 (9월 16일; 12월 18일).  
 『문화일보』 1998년 (6월 20일)  
 『전자신문』 1998년 (6월 16일; 22일; 24일; 25일)  
 『한국일보』 1998년 (9월 25일)
- 김상배.(2001a). “정보기술경쟁의 국제정치경제: 새로운 개념화의 모색,” 한국정치학회(편), 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』 (서울: 오름). pp.305-30
- \_\_\_\_\_.(2001b) “정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정,” 『한국정치학회보』 35(4). pp.359-76
- \_\_\_\_\_.(2002a). “세계표준의 정치경제: 미·일 컴퓨터 산업경쟁의 이론적 이해,” 『국가전략』 8(2). pp.5-27
- \_\_\_\_\_.(2002b). “지적재산권의 세계정치경제: 미·일 마이크로프로세서 분쟁을 중심으로,” 『국제정치논총』 42(2). pp.111-30
- \_\_\_\_\_. 근간, “사이버공간의 미래전략: 인터넷 거버넌스를 중심으로,” 미래전략연구원(편) 『정보화와 한국: 여섯 가지 쟁점과 미래전략』 (서울: 한울).
- 김종윤.(1998). “『한글』 파동이 남긴 것 애국심만으로 시장 이길 수 없어,” 『WIN』 4(8). pp.1-8
- 박시현.(1998). “MS, 국내 WP 시장 무차별 공략,” 『컴퓨터월드』 4월. pp.42-43
- 서현진.(1997). 『처음쓰는 한국컴퓨터사』 (서울: 전자신문사).
- 오창호·주영혁.(2000). “워드프로세서의 흔들리지 않는 지배자: 인터넷시대의 새로운 도전,” 『한국마케팅저널』 2(3). pp.104-27
- 정보통신부.(2002). 『정보통신백서 2002』 (서울: 정보통신부).
- 정보통신정책연구원.(2002). 『정보통신산업동향』 소프트웨어 및 인터넷 콘텐츠 편, (경기도 과천: 정보통신정책연구원)
- 정은아.(1998a). “MS 파상공세에 한컴 고객감동 맞대응,” 『경영과 컴퓨터』 5월. pp.188-89
- \_\_\_\_\_.(1998b). “날개 부러진 토종 SW산업 백악이 무효,” 『경영과 컴퓨터』 6월. pp.133-49
- \_\_\_\_\_.(1998c). “한글 포기... 허탈 분노 자성의 목소리,” 『경영과 컴퓨터』 7월. pp.150-57
- \_\_\_\_\_.(1998d). “돌아온 아래아한글 거듭나기 시동,” 『경영과 컴퓨터』 8월. pp.158-61
- 한경구.(1997). “세계화와 한국사회의 적응과 변화: 소프트웨어산업을 중심으로,” 『한국문화인류학』 30(2). pp.3-52
- 한국소프트웨어산업협회.(2002) “2002년도 S/W산업 연차보고서,” 미발간 보고서
- 한국소프트웨어진흥원.(2002). “우리나라 S/W산업 현황 및 전망,” 미발간 보고서.
- 한정호.(1998a). “워드프로세서 시장만큼은 내줄 수 없다,” 『컴퓨터월드』 6월. pp.44-45
- \_\_\_\_\_.(1998b). “아래아한글, 『국민 워드프로세서』 로,” 『컴퓨터월드』 7월. pp.42-45

- 국외 문헌

- Anderson, Benedict.(1983). *Imagined Community: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, (London: Verso).
- Deibert, Ronald J.(1997), *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation*, (New York: Columbia University Press).
- Kim, Sangbae and Jeffrey A Hart.(2002). "The Global Political Economy of Wintelism: A New Mode of Power and Governance in the Global Computer Industry," in James N. Rosenau and J. P. Singh (eds.), *Information Technologies and Global Politics: The Changing Scope of Power and Governance* (Albany, NY: SUNY Press). pp.143-68
- Leander, Anna.(2000). "A Nebbish Presence: Undervalued Contributions of Sociological Institutionalism to IPE," in Ronen Palan, ed. *Global Political Economy: Contemporary Theories*, (New York: Routledge). pp.184-96
- Sims, Calvin.(1999). "How Korean Pride Rallied to Save a Software Maker," *New York Times* (August 15).
- Thelen, Kathleen and Sven Steinmo.(1992). "Historical Institutionalism in Comparative Politics," in Sven Steinmo, Kathleen Thelen and Frank Longstreth, eds. *Structuring Politics: Historical Institutionalism in Comparative Analysis*, (Cambridge: Cambridge University Press). pp.1-32