

容器와 內容物

인간은 동물과는 달리 意味를 만들어내서 상호전달하며 활동하는 만물의 영장이다.

인류가 지구상에 모습을 나타냄과 함께 나름대로 「커뮤니케이션」 수단과 도구를 발명해내기 시작했다. 커뮤니케이션을 위한 말·문자·紙·筆·墨 등을 발명했다. 이들은 모두 인간이 의미를 전달하는 데 필요한 수단인 것이다.

이같은 수단들은 다시 산업화의 과정을 거쳐 소위 오늘날 정보화 사회에 이르는 동안 많은 발전을 거듭했다. 그래서 지금은 ‘컴퓨터’, ‘네트워크’라는 새로운 통신수단이 나오게 됐다.

「필요는 발명의 어머니」라는 말이 있듯이 컴퓨터는 우리생활을 좀더 윤택하고 효율적이며 생산적이 되도록 고안된 것이다. 컴퓨터는 하드웨어로서 의미를 담아서 전달할 수 있는 容器에 해당되며 이 용기에 담겨질 내용물은 고도의 知的 생산물인 소프트웨어이다.

예를들어 우리는 TV수상기를 수상기 그 자체를 소유하거나 감상하기 위해 구입하지는 않는다.

수상기세트는 컴퓨터의 하드웨어에 해당 각 방송국에서 송신되는 知的생산물인 프로그램을 시청할 수 있게 해준다.

방송국의 시청률이 무엇보다도 그 방송프로그램의 質



김성중

한국 아이·비·엠 전무이사

과 다양성에 좌우되는 것과 마찬가지로 컴퓨터도 소프트웨어의 다양성, 이용성, 質 등의 우열에 의해 시장점유율이 판가름난다.

우리나라에서도 정보산업의 발전을 위해 소프트웨어산업육성을 도모하고 있다. 이는 매우 고무적인 일로서 소프트웨어의 발전없이 하드웨어의 수출및 육성은 제한받을 것이다.

따라서 소프트웨어가 앞으로 더욱 발달되어야함은 필연적이고도 현실적인 명제이며 이렇게 볼 때에 소프트웨어 산업육성 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다.

더우기 정보화가 확산되면 될수록 컴퓨터의 보급은 증가 이에 못지않게 소프트웨어의 더욱 급속할 것으로 예측되고 있다. 이를 감안할때 소프트웨어부문에 우리나라도 보다 많은 관심을 가져야 할 것이다.