

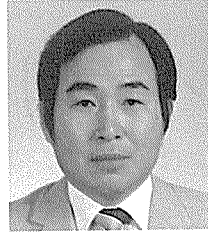
# 「섯다」「포커」性 의식 구조

노름을 해도 韓國사람은 「섯다」를 하고 美國사람은 「포커」를 한다. 「포커」는 두 장을 감추어놓고 (히든 카드) 한장씩 젓혀 상대와 자신의 것을 분석하면서 의사결정을 하기를 다섯번 한다음 끝장을 보는 방식이고, 「섯다」는 단 두장만으로 단번에 끝장을 보는 방식이다. 가능한한 숲도 보고 나무도 보면서 역사성을 고려하여 일어날 수 있는 제반조건을 想定, 이를 분석한 다음에 목표와 범위를 설정해 단계적으로 접근해 가는 사고와 행동의 패턴이 「포커」성 의식구조이다. 반면에 短見과 즉흥, 요행과 두뇌만을 믿고 여우에 쫓기듯 목표와 방향감각 없이 서둘러 행하는 사고와 행동의 패턴이 「섯다」성 의식구조이다.

필자가 외국에 있을 때 있었던 일이다. 똑같은 소프트웨어 프로젝트를 美國人과 韓國人에게 각각 동일한 조건 아래 함께 부여했다. 물론 한국인도 미국사람들과 의사소통을 하는 데 조금도 지장이 없었고 지식·기술 및 경험면에서도 미국인과 같은 수준급이었다.

프로젝트가 개시된 지 3일후에 한국인은 프로그램을 이미 컴퓨터에 넣어 테스트를 시작했는데 미국인은 그때 까지 책상앞에 앉아 구상만 하고 있었다. 미국인은 작업 개시 19일만에야 프로그램을 컴퓨터에 넣어 테스트를 한 다음 1일후에 마쳤다. 그러니까 총20일만에 프로젝트를

**노중호**  
쌍용컴퓨터 전무이사



완성한 것이다.

작업개시 3일만에 테스트를 개시한 한국인은 25일만에 프로젝트를 완료했다. 그런데 미국인이 만든 소프트웨어는 외부 환경변화에 쉽게 적응할 수 있게 되어 있었고 修理도 제3자가 아주 쉽게 할 수 있게 돼 있었다. 그런가 하면 한국인이 만든 소프트웨어는 실타래 꼬이듯 누더기가 돼 버려 외부환경변화에 적응할 수가 없고 수리도 쉽게 할 수가 없어 차라리 다시 개발하는 것이 빠른 편이었다. 어제 도로포장을 했는데 오늘 水道管을 매설한다고 파헤치고 또 며칠후에는 전화선을 매설한다고 파헤치는 식의 다른 관서의 작업이나 사업 등과의 상관관계를 무시한 사업시행이 「섯다」성 행위라 하겠다.

그간 우리나라 각 기업에서 개발하여 이용하고 있는 소프트웨어의 품질이 어떠한 수준에 있는지 공식적으로 평가된 바가 없어 자세히 알 수는 없으나 전문가들은 「섯다」성으로 개발한 것이 많아 80~90%가 늪에서 헤매고 있지 않나 우려하고 있다. 따라서 소프트웨어의 개발은 「포커」성 의식구조로 順理의로 절차에 따라 개발되어야 한다. 분석과 설계부분에 60%이상의 시간과 노력, 그리고 비용을 투입해야 한다. 소프트웨어의 세계에는 越班이 있을 수 없다.