

## 二大德目

'60년대말 사회생활의 첫 걸음을 소프트웨어산업에서 시작하였다.

전문인력의 부족으로 인한 스카우트선풍이 일었던 '70년대를 경험했으며 중년이 된 지금 전략산업으로 선정된 이 분야에서 어느덧 한 몫을 해내는 일꾼으로서 '80년대 중반을 보내고 있다.

직업을 통해서 체득한 경험이란 그리 두텁지 않은 것 같지만 귀담아 들 만한 게 있게 마련이다.

직업인으로서 소프트웨어 관련자가 갖추어야 할 德目은 두 가지가 있다.

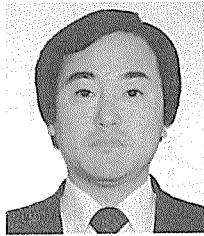
첫째, 풍부한 想像力이 요구된다.

풍요로운 사회건설의 역군은 무한한 상상력이 당연히 요구되며 상상력이야말로 새로운 세계를 여는 열쇠가 된다.

情報化社會라고 일컬어지는 컴퓨터가 꾸며낼 未來鄉(Computopia)은 여러얼굴로 나타날 것이 예견된다.

현금과 수표가 없는 사회, 은행간 상호결제가 가능한 전자식통화이체, 전화로 家事의 대부분을 해결할 수 있는 가사의 자동화 및 在宅勤務 등이 우선 생각할 수 있는 것들이다.

기업경영면에서는 사무자동화와 공장자동화를 들 수



**이동욱**

(주)한국데이터통신 본부장

있으며 이 분야는 우리에게 낯설지 않다고 본다.

소프트웨어산업을 꽃피우는 마음의 자세는 따뜻한 인간성에서부터 비롯된다.

기술자는 사용자의 편에 서서 사용자의 의사를 존중하며, 믿고 화합할 수 있는 인간의 기본바탕이 되어 있어야 한다.

이러한 인간다움이야말로 사용자를 위한 제품, 비전문가도 친근감을 갖는 제품을 만들어 내게하는 원동력이 된다.

고도의 전문성을 강요하거나 사용하기에 까다로운 제품은 인간성이 결여된 제작자의 의지표출이라고 보아 마땅하다.

소프트웨어개발자는 남을 위한다는 자세를 갖고 상대방의 입장에 서서 제품을 개발해야 한다. 그리고 개발된 제품에는 합당한 댓가를 지불하는 풍토가 조성돼야 한다. 이렇게 될 때 소프트웨어산업은 꽃필 것으로 보인다.