



김 도 군 프리에이전트

‘벼룩의 삶’ 속에서 진정한 지식 나눔의 길을 걷다

김도균 씨는 2006년 마소에 〈Software Testing, 2nd Edition〉의 서평을 기고한 것을 인연으로 쉐어포인트 서버 2010, NFC에 대한 기술 연재를 진행했고 지금은 톡-tock-talk 컬럼을 맡고 있다. 그는 마흔이 된 시점에서 프리에이전트로서의 새로운 인생을 시작해 호기심을 자아낸다. IT를 기술 관점이 아니라 이를 통한 삶의 변화에 초점을 맞춰 고민해 온 그는 IT 전문 번역가이자 강사로서 지식을 함께 나누며 삶 속에서 행복을 추구하고 있다. 조수현 기자 suhyeoni@imaso.co.kr



KTDS의 ICT연구소에서 아키텍트로 활동한 김도균 씨는 신기술을 분석하고 이를 구체화해 기업 환경을 변화시켜왔다. 그 과정에서 IT를 기술로서만 보는 것이 아니라 이를 통해 어떻게 삶을 변화 시킬 수 있을지에 대한 의문이 생겨났다. 기술 외에 인문학에도 평소 관심이 많았던 그이기에 기술과 사람을 고민하게 된 것.

그는 IT를 단지 기술 관점에서만 접근하는 현 상황과 생각을 달리 하며, 이런 시각보다는 IT 기술을 삶 속에 끌어낼 수 있는 트리거 역할이 필요하지 않을지를 고민하기 시작했다. 그가 마흔의 나이에 갑작스레 프리에이전트로의 전향을 선언했을 때 가족과 친인들은 적잖이 놀랐다. 그도 그럴 것이 하이닉스와 KTDS 등에서 15년간 엔지니어로 활동했던 그는 나름 탄탄한 인생 궤적을 그려왔기 때문이다. 이처럼 프리에이전트로의 첫 걸음을 내딛는 데에는 찰스핸디의 저서 〈코끼리와 벼룩〉과 한 멘토가 큰 영향을 줬다.

〈코끼리와 벼룩〉은 마소 컬럼에도 언급할 만큼 그의 인생에 많은 변화를 준 책이다. 기존의 고용 환경 속에서 코끼리로 대기업을 상징하고, 그리고 프리랜서를 벼룩에 비유한 이 책은 지금 그의 길로 인도했다. 여기에 용기를 준 이가 바로 한국생산성본부의 김철호 교수다. 삼성인재개발원에서 그보다 앞서 프리에이전트의 길을 걸어온 김 교수의 조언은 자신만의 길을 찾고 실천하는 데 크나큰 용기가 됐다.

평소 바쁜 일상 속에서 수많은 대외활동을 해왔던 그에게는 많

은 수식어가 붙는다. 마이크로소프트의 MVP(Most Valuable Professional)이자 MCT(Microsoft Certified Trainer)이기도 한 그는 IT 전문번역가로서 지금까지 20여권의 역서를 출간했다. 최근에는 GoDev에서 기술 창의성 리더로 활동 중인 그는 한 강의에서 받게 된 이메일을 계기로 자신이 잘하고 좋아하는 일이 무엇인지를 알게 됐다. 그 이메일에는 수많은 강의를 들으며 매번 졸곤 했던 어느 수강생이 난생 처음으로 그의 강의를 통해 재미를 느꼈다는 고백이 담겨 있었다. 기술의 전파를 즐겨하던 그가 자신이 무엇을 잘할 수 있고 자신이 행복한 일이 무엇인지를 깨닫는 순간이었다.

그는 “해외에서의 IT 기업 문화 속에는 엔지니어나 매니저에 대한 캐리어 패스가 마련돼 있어 엔지니어 스스로의 정체성이 확고하고 그 자부심도 강지만, 국내의 경우 이런 기업 문화가 정착돼 있지 않다”라고 말했다. 자의반 타의반으로 이 두 가지 길 중 하나를 선택해야 하는 시점이 어느 순간 다가온다는 의미다. 엔지니어로서 인정을 받거나 성장하기 어려운 국내의 IT 환경에 대한 회의감도 새로운 길을 찾게 만든 이유였다.

한 가정으로서 두려움은 없었을까? 그는 “독립에 대한 고민은 누구에게나 들 한결같다”며 “그저 용기 있게 실천한 것일 뿐”이라고 말한다. 오랜만에 만난 그의 표정에서 새로운 선택에 대한 두려움보단 그 길에 대한 믿음이 가져오는 자신감과 평온함이 실렸다. 그가 자주 말하던 〈코끼리와 벼룩〉의 한 글귀가 아직도 기자의 기억 속에 맴돈다. “아빠가 행복하니 아이들도 행복해 지더군요” ◎



김영욱 한국마이크로소프트 에반젤리스트

즐거운 변화를 발견해 새로운 기회의 창 열다

개발자로서 회사 생활, 프리랜서 생활을 거쳐 창업 실패에 이르기까지 김영욱 씨의 삶은 끝없는 변화와 도전의 연속이었다. 다양한 경험을 겪으면서 그는 또 한 번의 변화를 시도했다. 그동안 쌓아온 개발 관련 지식을 나눔과 동시에 개발자로서 또 다른 가능성의 기회를 찾고 싶었던 것이다. 이제는 강연자이자 한국마이크로소프트의 에반젤리스트로서 새로운 기술 정보를 전하며 마소에 '김영욱의 The War of IT'라는 이름의 컬럼을 진행하고 있는 그를 만났다. 한종진 기자 hjj@imaso.co.kr

강연자로서의 경험이 전혀 없었던 그는 어디든 자신을 찾는 곳이면 마다하지 않고 달려가 강연했다. 막상 부딪히다 보니 더 좋고 많은 기회가 그를 찾아왔다. 한국마이크로소프트에 입사하게 된 것도, 마소에 기고를 시작하게 된 것도 그 때쯤부터였다.

그는 진행하고 있던 개발 프로젝트가 쉽게 풀리지 않아 힘든 시기에도 강연을 준비하는 시간만큼은 힘들지 않았다고 말한다.

자신이 강연을 즐기는 만큼 어떻게 하면 주어진 시간동안 청중들이 재미있게 들으며 강연 내용을 효과적으로 얻을지를 고민했다. 그런 고민과 노력은 사람들이 보다 쉽게 강연 내용에 집중할 수 있도록 IT 시장에 대한 전후 배경이나 사정, 통계 등의 이야기를 강연 내용과 엮어낸 그만의 강연 콘텐츠로 생산됐다. 최근에는 전쟁사를 강연에 활용하고 있는데 그 콘텐츠를 바탕으로 '김영욱의 The War of IT'란 컬럼도 만들어지게 됐다. 그는 딱딱할 수 있는 기술 강연에도 다양한 관심사를 활용하면 '지루함'을 '흥미로움'으로 바꿀 수 있다고 생각했다. 또한 소프트웨어 개발 이든 삶이든 융합적인 관점이 필요하다며 "개발자들도 개개인의 발전을 위해서는 자기만의 공간에서 나와 다른 시야를 갖는 게 필요하다"고 말한다.

김영욱 씨는 다양한 대외활동과 강연 후의 질타, 청찬, 피드백 등으로 시야를 넓혀나갔던 경험을 통해 개발자들이 혼자만의 공간에서 자기만의 개발을 하기보다는 세상으로 나와서 개발했으면 하는 바람을 전한다. 또한 자신의 과거를 회상하며 "시간이 지

나고 좀더 넓은 시야로 보니까 내가 그렇게 부둥켜안고 있던 기술이라는 게 별게 아니란 것을 느꼈다"고 고백한다. 단계적으로 발전하는 모든 기술은 점차 복잡해지고 나중에는 하나의 모듈로 심화되기 마련인데, 나중에는 그렇게 집약된 기술들을 어떻게 잘 조합해서 쓰느냐가 관건이 되기 때문이다.

결국 하나의 기술을 나만의 관점으로 특화해 부둥켜안고 있기

보다 다양한 기술들을 어떻게 잘 조합하고 융합해서 제대로 된 서비스를 만들어낼 것인가를 고민해야 한다는 게 그의 생각이다. 그러기 위해서는 자기 혼자 사무실에서 인터넷만 뒤질 게 아니라, 세상으로 나와서 사람들과 이야기하고 정보를 나누며 소통하는 새로운 기회들을 만나봐야 함을 강조한다.

강연자이면서 개발자인 김영욱 씨는 강연뿐 아니라 꾸준한 개발도 진행하고 있다. 한 가지 관점에 치우치지 않고 다양한 시야로 주위를 바라보고 세상을 돌아보는 것이 중요함을 몸소 느낀 그는 개발뿐 아니라 기술 외적인 것들도 많이 보고 경험하기 위해 노력하고 있다.

그와의 인터뷰를 마치고 돌아가는 길에 최근 취미생활로 아두 이노를 활용한 도심 농법을 고민 중이라는 그의 모습이 떠올랐다. 차갑게만 보이는 기계 기술이 따사로운 햇살을 받아 자라나는 모습에 "소프트웨어가 그냥 소프트웨어로 끝나지 않고 하드웨어와 결합해서 실체화 돼야 한다"는 그의 말이 겹쳐지며 오래도록 뇌리에서 떠나지 않았다. +





박찬용 한글자판 개발자

노마(老馬)는 아직 달리고 싶다

노익장. 老(늙을 노), 益(더할 익), 壮(성할 장). 나이가 들어도 결코 젊은이다운 패기가 변하지 않고 오히려 굳건함을 형용하는 말이다. 이 노익장이라는 단어가 이리도 잘 어울리는 사람이 있을까. 기자가 박찬용 개발자를 처음 만났을 때, 도저히 70대라고는 믿어지지 않는 정정함과 진취적인 기상 그리고 그 모두를 아우르는 정열에 깜짝 놀랐었다. 마소 필자진 중에서도 최고령에 속하는 나이임에도 불구하고 실패를 두려워하지 않고 칠전팔기의 마음가짐으로 일어나 다시 뛰는 박찬용 개발자를 만나 그의 지난 세월을 들어봤다. 심정선 기자 shim2k@imaso.co.kr



박찬용 개발자는 본래 다니던 직장을 명예퇴직하고 나서 개발자의 길에 들어선 케이스다. 이전 직장이 IT 분야에 관련된 곳이었던 것도 아니며, 심지어 컴맹이기까지 했다. 그런 그가 개발자의 길에 뛰어든 건 오로지 '자신이 하고 싶은 일'이었기 때문이다. 그가 60세가 다된 나이에 갑작스레 개발자로의 전향을 선언했을 때 가족들은 그리 놀라지도 않았다고 한다. 그도 그럴 것이 그는 이미 여러 번 자신이 걷던 평탄한 길에서 벗어나 남들이 잘 가지 않는 구불구불한 길을 걸어왔기 때문이다. 당시 성공의 등용문이라던 육군 사관학교에서 한 번, 잘 다니던 미국 대학에서 또 한번, 병원에서 근무하다 승진 직전에 다시 한 번. 이번 개발자로의 전향이 무려 네 번째 전향이니 그럴 만하다.

그렇게 개발자가 된 박찬용 개발자는 2001년부터 한글 자판을 개발하기 시작해 2012년 현재도 스마트폰 한글자판과 영문자판을 꾸준히 개발 및 업그레이드하고 있다. 그런 그를 향해 친구들은 '나이 지긋이 먹고 뭘 그리 열심이니'며 말렸지만 그는 오히려 명예퇴직 후 그저 쉬기만 하는 친구들을 이해할 수 없었다. 아직 몸도 잘 움직이고, 하고 싶은 일이 가득한데, 체면이니 위신이니 따지며 골프나 치자는 친구들이 이해되지 않았다.

아내를 포함한 친인척이 모두 외국에 있는지라 혼자 한국에서 생활하며 한글 자판 개발에 매진했다. 밤도 여려 날 지새웠고 그

러다보니 몸도 많이 상했다. 그러다 한 번은 과로로 쓰러졌는데, 넘어지면서 허리를 다쳐 수술까지 받아야 했다. 그런데도 중환자실 침대에 누워서 기획서를 쓰고 업무 메일을 주고받는 모습에 안타까워 하는 사람은 많았지만 그 열정만은 아무도 말리지 못했다.

사랑하는 조국의 자랑스러운 한글을 널리 알리기 위해 자신이 이룬 모든 것을 제쳐두고 한국에 돌아와 개발을 시작한 박찬용 개발자. 그런 와중에 우연히 전시회장에서 마소와 만나 그 인연을 지금까지 이어오고 있다. 40여 년간 한국을 떠나 있어 국내 사정은 아무것도 모른 채 오로지 개발만 하고 있던, 그야말로 '맨 땅에 헤딩' 하고 있던 그는 마소와 인연을 맺게 돼 너무 기뻤다고 말한다. "나를 알아봐주고 알려주려는 사람들이 있고 또 내 말을 들어줄 독자들이 있다고 생각하니 없던 힘도 생겼다"는 고백이다.

적지 않은 나이에도 누구보다 열정적으로 달릴 수 있는 그의 원동력은 무엇일까? 그는 "하고 싶은 일을 하는 데 있어 지례 겁먹고 포기하지 않기 때문"이라고 말한다. 요즘 젊은 사람들은 머리가 너무 좋아서 한결음도 떼기 전에 앞의 앞까지 생각하고는 시작조차 않고 포기해버린다는 것. 그가 새로운 분야에 거침없이 뛰어들 수 있었던 원인도 이런 생각 때문이지 않은가 싶다. 또 그는 "성별, 나이에 상관없이 열정과 하겠다는 마음 그리고 아이디어만 있다면 뛰든 할 수 있다"고 조언한다. 특히 젊은이들에게는 "좋은 아이디어를 묵히지 말고 뛰어들었으면 좋겠다"고 말하며 선불리 나서지 못하는 모습을 안타까워했다. 그의 말처럼 너무 앞뒤만 재고 있지 말고 한 번쯤 자신을 믿고 전력을 다해 앞만 보고 달려보는 것도 좋지 않을까? ●



서영진 GE&T솔루션 대표

“탄탄한 기본기만이 불안감 극복의 열쇠”

“학생들에게 늘 말합니다. 요즘 HTML5가 뜨니까 모두 거기에 관심이 있는데, HTML5는 결코 만병통치약이 아니라고. 물론 그들이 자신들의 불투명한 미래 때문에 고민이 많아서 조금해 한다는 건 이해합니다. 하지만 본질에 대한 깊이 있는 성찰과 큰 흐름을 보는 거시적인 안목이 있어야 불안감도 줄이고, 스마트한 세상에 부합하는 개발자가 될 수 있지 않을까요?” – 서영진 씨와의 인터뷰 중에서 –

이병혁 기자 saemosi@imaso.co.kr

기자 개인적인 생각이겠지만 서영진 씨와의 인연은 특별하다. 기자가 마소에 입사해 처음으로 전담한 필자이기도 하거니와 스마트 디바이스 분야에 대한 주제가 떠오르지 않을 때나 급하게 해당 분야에 대한 원고를 요청할 때 그의 이름부터 떠오르기 때문이다. 하지만 최근에는 이런 생각을 가진다는 것조차 미안할 정도로 그는 바쁜 일정을 보내고 있다. 인터뷰를 약속한 그날에도 서영진 씨는 인하대학교 앱 창작터에서 학생들에게 공모전 준비에 대해 교육하고 돌아오는 길이었고, 그 다음 날에는 원광대학교 앱 창작터에서 아침부터 강의가 있었다. 그는 이런 자신의 상황을 한 마디로 표현했다. “요새는 강의 10, 개발 0이에요.”



대학생들의 불안감, 학교와 제도가 만들어

총 4개 대학 앱 창작터 외에도 기업 및 일반인을 대상으로 한 앱 개발 강의를 진행하고 있는 만큼 누구보다 수강생들의 마음을 잘 알 터. 서영진 씨는 수강생 중 특히 대학생들은 대부분 자신들이 가지고 있는 불안감을 해소하려 교육을 듣는다고 말했다. 10년 전과 비교하면 지금의 컴퓨터공학과와 전산학과 학생들의 수준이 기대에 못 미치는 것이 사실. 하지만 학생들은 그 점을 충분히 인식하고 있으며 취업을 위해서는 스스로 노력하는 것만이 살길이라는 것도 잘 알기 때문에 강좌가 개설될 때마다 수강신청을 하는 것이라는 말이다.

학생들을 이런 상황으로까지 내몬 것은 누구일까? 서영진 씨

는 취업률을 높이는 데 급급한 나머지 학생들의 수준과 단계별 학습을 고려하지 않고 커리큘럼을 편성한 대학과 교육의 질 향상에 관심 없는 대학들을 수수방관하고 있는 제도에 문제가 있다고 지적했다. 그리고 그 대안으로 현재 로스쿨이나 의과대학처럼 6년제 학사제도를 컴퓨터공학 및 전산학과에도 적용해 IT 분야에 대한 전반적인 지식은 물론 충분한 시간을 가지고 자신의 분야를 확정할 수 있는 기회가 주어져야 한다는 게 그의 생각이다.

뿌리 깊은 나무가 바람에 흔들리지 않는 법

서영진 씨는 학생들의 시각과 인식 개선을 통한 체질 개선도 종용했다. 최신 트렌드에 집중한 기술을 배우기보다 거시적인 안목을 키우고 패러다임 전환에 유연하게 대응할 수 있는 노력이 선행돼야 한다고 말한 그는 이럴 때일수록 언어와 운영체제 같은 기초에 충실해야 한다고 당부했다.

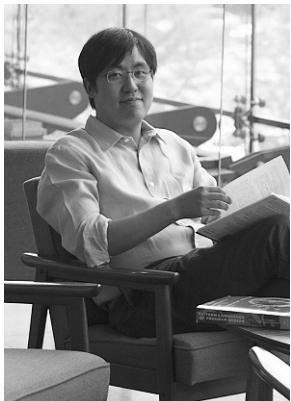
“스마트폰 이후 스마트 시대를 선도할 것으로 예상하는 스마트TV를 예로 들어보죠. 아마도 스마트TV 시대가 오면 너도나도 앱 개발을 배우려고 하겠죠. 그래야 취업이 잘된다고 생각하니까. 하지만 정작 대학생들이 입사하고 싶은 삼성전자나 LG전자 가 원하는 인력은 리눅스를 잘 아는 사람입니다. 왜냐하면 스마트TV의 운영체제가 리눅스이기 때문이죠. 기본기가 탄탄하면 어떤 상황에서도 살아갈 수 있는 법입니다.”



손영수 NHN NEXT 교수

‘소통’으로 함께하는 더 큰 성장의 날개짓

‘에바 커뮤니티’를 운영하며 패턴에 대해 연구하고 팀원들과 함께 성장해온 손영수 씨는 2000년대 초반부터 마소 기고를 시작했다. 최근 홀로 기고하기보다는 그의 팀원들이나 소프트웨어 마에스트로 멘티들과 공동으로 연구한 내용을 ‘패턴 이야기’ 컬럼에 고정적으로 연재해 왔다. 그는 팀원들이나 멘티들에게 새로운 기회를 주고 성장 할 수 있는 도구로서 마소를 활용한다고 말한다. 협업으로 부딪치고 조율해가며 정제 된 정보를 생성해가는 과정을 통해 성장해가는 이들을 보며 행복함을 느낀다는 손영수 씨를 만났다. 한종진 기자 hjj@imaso.co.kr



학교의 교수라는 직함에 이르기까지 그에게 개발과 교육은 떼어놓을 수 없는 인생 그 자체였다.

그는 인터뷰가 시작되자 기억에 남는 일화가 있다며 그가 예전 멘토링했던 한 개발자의 이야기를 꺼냈다. IT와 무관한 여러 직업을 거쳐 뒤늦게 컴퓨터 프로그래머로 입문한 A는 한 회사의 팀장을 맡을 만한 능력과 경력을 가지고 있었다고 했다. 손영수 씨 스스로도 함께 스터디를 진행하면서 많은 것을 배우고 깨달을 수 있었는데 정작 A는 자신의 낮은 학력에 스스로를 저평가하면서 억누르는 모습을 보여 매우 안타까웠다고 했다. 그것을 어떻게 변화시킬 수 있을까 고민하다 마소 기고를 권했고, 그렇게 A가 마소에 처음 기고했을 때 손영수 씨가 느낀 고마운 기억은 지금도 잊을 수 없다고 회상했다. ‘아, 나도 할 수 있구나. 해도 되는 구나’라는 마음을 갖게 되면서 이제 A는 손영수 씨와 함께 세 미나에 강연자로 나설 만큼 변화된 모습을 보였다는 설명이었다.

타인에게 부족한 점을 체워주려 애쓰고 그것을 통해 성장하는

사람들을 보면 삶의 보람을 느낀다는 그는 무엇보다 서로간의 소통을 강조했다. 그는 “소프트웨어를 만들 때는 보통 팀을 꾸려서 하게 된다. 팀원의 모든 사람이 뛰어난 능력을 가진 것은 아닌데 똑똑한 애들은 모두가 자기처럼 똑똑한 줄 알고 그래야 한다고 생각한다”며 “기대에 못 미친다는 이유로 불화가 생기고 팀이 깨지면 결국 프로젝트를 홀로 진행해야 한다”고 지적했다. 그래서 앞서 나가는 사람이 있으면 뒤에서 묵묵히 받쳐주는 사람도 있어야 하고 그렇게 조화를 이뤄야 좋은 결과를 만들고 또 그렇게 조율하는 과정에서 더욱 성장할 수 있음을 강조하며 가장 먼 거리를 낸다는 기러기 이야기를 시작했다. “혼자 날지 않고 V자로 대열을 갖춰 날아가는 기러기는 선두에 선 녀석이 바람의 저항을 100% 받고 뒤따르는 기러기들은 20%의 저항을 받는다”는 것이다. 손영수 씨는 그들이 이렇게 선두를 계속 바꿔가며 지치지 않고 ‘함께’, ‘더 멀리’ 날아가는 점을 강조했다. 그 역시 에바 커뮤니티를 운영하며 어려운 점이 많았지만, 그럴 때마다 팀원들이 기러기처럼 커뮤니티를 이끌어 줘 지금의 자신이 있게 되었음을 고마워했다.

또한 그는 NHN NEXT에서 활동하면서 개인과 개인 간의 소통을 통한 성장에서 한 발 더 나아가 산업계, 학계, 커뮤니티가 서로 끊임없이 영향을 미치며 성장할 수 있는 생태계를 만들고 싶다고 말한다. “개인적인 욕심일지도 몰라요. 하지만 잘 될 겁니다”라고 말하는 그와 같은 멘토가 있어 이 시대 소프트웨어 개발의 미래는 한층 밝아질 것으로 기대된다. ●



신영진 웰비아닷컴 기술연구소 기술이사

게임 보안 소프트웨어 개발자의 길을 엿보다

1996년 친구로부터 생일 선물로 받은 한 권의 마소를 계기로 소프트웨어 개발자를 꿈꾸게 된 신영진 웰비아닷컴 기술연구소 기술이사는 고등학교 도서관에 있던 마소 잡지와 함께 기초 강좌와 자료구조, 알고리즘 등을 공부했다. 우연한 기회에 보안 개발자의 길을 걷게 되고 웰비아닷컴의 공동 창업자가 된 그를 직접 만나 보안 개발자로서의 삶에 대한 이야기를 들었다.

조수현 기자 suhyeoni@imaso.co.kr



신영진 이사를 만나며 한 가지 물음이 생겨났다. 모든 행동에는 반드시 이유가 있어야만 할까?

인생에 세 번의 기회가 찾아온다는 말이 있다. 자의든 타의든 자기도 모르는 사이 우연히 찾아온 기회가 한 사람의 인생을 바꾸기도 한다. 그가 지금까지 보안 개발자로 걸어온 길이 그렇다. 대학 시절 병역특례로 포위정보기술에 입사했던 그는 잉카인터넷에서 키보드 보안 프로그램인 키크립트 프로젝트에 참여하면서 보안 개발자로서의 인생을 시작했다. 이후 4년차 소프트웨어 개발자가 되던 해에 그는 자신의 권유로 지금의 웰비아닷컴을 공동 창업했다. 인생에 대한 장기적인 계획에 의한 시작들은 아니었지만 소프트웨어 개발을 천직으로 살아온 그에게 보안 개발자가 된 것도, 한 벤처기업을 공동 창업한 것도 결국은 우연한 기회에서 비롯된 셈이다.

현재 게임 보안 소프트웨어인 XIGNCODE를 개발하고 있는 신영진 이사는 최근 자신의 직업에 사명감과 책임감을 강하게 느끼고 있다. 그는 “우리가 만든 소프트웨어가 수많은 사람들의 삶에 큰 영향을 미칠 수 있다는 것을 깨닫게 됐다”면서 소프트웨어의 사소한 버그로 누군가는 여음을 결재하지 못해 부도를

맞을 수도 있음을 예로 들었다. 실제로 여러 에피소드를 경험하면서 그는 소프트웨어 품질을 보다 심각하게 고민하게 됐다고 털어놨다.

그는 소프트웨어 개발자를 꿈꾸는 이들에게 전문가로서의 자긍심을 가지라고 조언한다. 협업에서 수많은 개발자를 만난 경험에 따르면, 소프트웨어 개발에 대한 열정 없이 그 분야에서 성공할 수 없다는 게 그의 설명이다. 특히 보안 소프트웨어 개발자로서 살아가는 데 MS-DOS, 리눅스, 윈도우 등 다양한 OS에 대한 경험이 큰 도움이 됐다면서 운영체제에 대한 깊이 있는 이해를 당부했다. 최근 개인정보유출 피해에 대한 사회적 관심이 높아짐에 따라 기업에서도 보안에 더 많이 투자하는 추세다. 그는 보안 소프트웨어 개발자에 대한 시장의 니즈가 증대되고 있을 뿐 아니라 많은 기업이 경력을 선호해 보안 소프트웨어 개발자의 위상이 높아지고 있으며 그 미래도 밝다고 평가했다.

‘생활코딩’이란 신조어처럼 이제 소프트웨어 개발은 전문가만의 영역에서 벗어나 점차 삶과 밀접해지고 있다. 그는 게임, 프로그래밍, 집필이 그의 삶에 전부라고 말한다. 책을 보고 게임을 하다가 생각해 둔 여러 가지를 실제로 프로그래밍하는 그는 어떤 면에서는 모두 식상한 일들이지만 그 자체가 즐겁다고 말한다. 이런 그의 삶 자체가 또 다른 생활 코딩은 아닐지 생각되는 대목이다.

신영진 이사의 첫 인상은 그다지 진지해 보이지 않지만 그의 이어지는 이야기를 듣고 블로그 속 글을 읽다보면 더없이 진지한 개발자임을 알게 된다. 그와의 만남은 한 가지 물음을 기자 스스로에게 던졌다. 자신의 직업과 행복이 얼마나 일치하는가? ●



신현묵 헬스허브 HIE 사업부 담당 이사

우리에게는 지금 쓴 소리가 필요하다

현재 Architect & Innovator 코너에서 ‘빼딱한 아키텍트의 생각’을 연재하며 그야말로 빼딱한 시선으로 IT 업계의 현재를 조목조목 짚어가고 있는 신현묵 필자. 조곤조곤 설명하기도 하고 때로는 목청껏 소리치기도 하는 그의 목소리는 우리가 알면서도 외면하는 많은 사실들을 다시 생각하게 한다. 때론 너무 강한 그의 목소리를 우려하는 말도 있지만 “한 명쯤 총대 메는 사람도 있어야지”라고 말하며 씩 웃었다. 개발자 생활 전부를 마소와 함께 했고 또 지금도 함께 하고 있는 신현묵 필자로부터 마소와 함께 걸어온 29년을 들어본다. 심정선 기자 shim2k@imaso.co.kr



배기겠느냐며 그 원인을 제공한 마소에 대한 원망 아닌 원망을 쏟아냈다.

신현묵 필자는 8비트 시절에 출간된 마소 창간호부터의 애독자로, 이런 마소와의 인연 때문

에 개발자의 길에 제대로 입문하게 됐다. 마소로 개발자의 문을 열고 그 안의 길을 걸었고, 지금 다시 그 문으로 돌아가 뒷사람을 위해 기름칠을 하고 있다. 그렇기에 그는 자신의 개발자 경력 전체를 함께한 마소에 더 큰 애정과 관심을 가질 수밖에 없다고 말한다.

그가 처음 개발자의 길에 들어서며 가진 꿈은 그저 ‘소프트웨어 개발’로 먹고 사는 것이었다. 큰 돈을 벌지 못해도 개발을 통해 삶을 유지할 수 있는 것만으로도 행복했다. 물론 주변에는 크게 성공한 개발자들도 적지 않았다. 하지만 그는 개발자로 성공하

인터뷰를 위해 신현묵 필자를 만나 마소와의 인연에 대해 묻자 그는 다짜고짜 성토(?)부터 시작했다. 아무것도 모르던 어린 나이의 자신에게 ‘재미’라는 큰 충격을 안겨주는 바람에 지금 이렇게 개발자의 길을 걷게 만든 장본인이 마소라고 말이다. 그렇게 즐거운 걸 1~2년도 아니고 29년씩이나 내놓았으니 개발자를 안 하고

때론 너무 강한 그의 목소리를 우려하는 말도 있지만 “한 명쯤 총대 메는 사람도 있어야지”라고 말하며 씩 웃었다

기 위해 이 직업과 이 삶을 선택한 것이 아니라 ‘개발자로 살기 위해’ 이 삶을 선택한 것이라고 말한다. 물론 기술 발전과 폭넓은 정보의 공유는 성공을 위한 좋은 길잡이가 될 것이다. 하지만 모두가 위로, 더 위로 날아오르기만을 바라는 것은 아니며 그 중에는 신현묵 필자처럼 그저 앞으로만 곧게 걷고 싶은 사람도 있다.

하여간 주변의 그들은 성공한 개발자가, 성공한 기업인이 됐다. 신현묵 필자는 “자신만의 제품이나 서비스를 만들면 자연스럽게 CEO의 길을 선택하는 것이 소프트웨어 업계의 현실”이라며 협업에서 활동하다 어느 정도 경력이 쌓이면 관리자로 역할이 바뀌어 실질적인 개발자 선배가 없는 국내 상황을 꼬집었다. 선배들이 후배들을 위해 제대로 된 모범이나 롤모델을 만들어주지 못하는 게 문제가 아니라 그런 본보기를 보일 사람이 주변에 아

예 없는 상황이라는 것. 그런 상황이기에 협업에 남아서 실제 경험에 빗대 ‘쓴 소리’를 하는 그의 글이 우리에게 더욱 와닿고 그의 위치가 더욱 중요해 보이는지도 모른다.

발전을 위해서는 좋은 이야기만 하기보다는 어느 정도 쓴 소리도 필요하다. 신현묵 필자는 개발자들이 쓴 소리를 쉽게 하지 못하는 것은 자신 스스로가 협업에 몸담고 있기 때문이라고 말한다. 쓴 소리의 필요성을 인식하고 실질적인 말을 하기 위해 ‘총대를 메는 것’이라고 말하는 그는 자신의 20여 년 개발 경험으로 다져진 폭넓은 스펙트럼을 기반으로 후배들의 시야를 넓혀주는 사람이 되고 싶다고 말했다. ●



용영환 넥스트브레인 대표

“인터뷰는 거울에 비친 나를 만나는 시간”

“기술이든 제품이든 사람이 개발하는 거잖아요. 그런데 대중들은 기술과 제품은 알지 만 그걸 만든 사람은 몰라요. 기술이나 제품이 가치가 있다면 그것을 만든 사람의 가치도 인정해야 하는 데 그렇지 않죠. 그래서 기술과 제품이란 그늘에 가려진, 오늘도 묵묵히 자리에 앉아 컴퓨터로 열심히 코딩하고 있을 내 선배와 동료 그리고 후배들의 이야기를 들어보고 싶었어요.” – 용영환 씨와의 인터뷰 중에서

이병혁 기자 saemosi@imaso.co.kr

용영환 씨가 마소를 처음 만난 것은 지난 2006년. 단순히 글을 쓰고 싶다는 생각만으로 3개월만 진행하겠다던 연재가 어느 새 1년 반 동안 계속됐고, 이후에도 비정기적으로 컬럼과 특집 원고를 접필하면서 마소와의 인연을 계속 유지하고 있다. 글을 처음 쓰기 시작할 때만 하더라도 그는 자신이 글을 잘 쓸 수 있

을지와 자신이 쓴 글이 놀림감이 되진 않을지 고민하기 바빴다고. 그러나 연재를 진행하게 되면서 내용에 깊이를 더하고 좀 더 쉽게 설명할 수 있는 방법을 찾는 데 고심했고, 이에 IT 서적뿐 아니라 다양한 분야와 주제를 다룬 책을 접하는 대로 읽어나가기 시작했다.

인터뷰이와 인터뷰어의 공감대 형성에 노력

그러던 중 개발 언어와 최신 IT 트렌드 일색이던 자신의 글에 새로운 변화가 필요하다는 생각이 들었던 용영환 씨는 꾸준한 연재 활동으로 이룬 소위 ‘글빨’에 대한 자신감과 낯가림 없는 자신의 성격이 합쳐지면 시너지 효과가 날 것이라고 생각했다. 다양한 형식의 글들을 저울질하던 끝에 그는 인터뷰를 진행하기로 결정했고, 그렇게 탄생한 것이 2011년 마소 7월호에 처음 등장한 ‘개발자가 만난 사람’이다.



하지만 24시간 중 대부분을 컴퓨터와 대화하는 개발자이고 인터뷰이(Interviewee)가 아닌 인터뷰어(Interviewer)를 해본 적이 단 한 번도 없었던 그가 사람들에게 이야기를 끌어내 그 안에 숨겨진 의미를 찾아 글로 표현한다는 게 쉬운 일만은 아니었다. 그래서 용영환 씨는 다양한 신문과 잡지에 수록된 인터뷰를 하나하나 읽어본 다음 ‘개발자가 만난 사람’을 어떤 색깔로 꾸며야 할지 고민했다. 특히 인터뷰이와 인터뷰어의 공감대 형성이 성공적인 인터뷰의 열쇠인 만큼 일상생활에서는 상대방 입장에서 생각하려는 노력을 계속했고, 인터뷰 진행 과정에선 인터뷰이의 표정, 목소리 톤, 행동 등을 모두 기억하는 데 집중했다고 말한다.

나의 선배, 동료, 후배의 이야기 담은 곳 되고파

지금까지 임베디드, 오픈소스, 웹, 게임, DBMS 등 다양한 분야에서 묵묵히 자신의 업무를 수행하고 있는 총 14명의 개발자들을 만나 그들의 진솔한 이야기를 담아낸 ‘개발자가 만난 사람’. 용영환 씨는 앞으로도 잘 알려진 스타 개발자보다 지금 내 옆자리에 앉아 있는 선배, 동료, 후배 개발자들의 삶과 생각 그리고 그들이 가진 개발 철학을 전할 생각이다.

“99%의 개발자들은 지금도 어두운 상자 안에서 묵묵히 자신의 일을 수행하고 있어요. 사실 그들에게는 큰 스포트라이트 보다 작은 바늘 구멍 하나로 들어오는 빛이 더 절실할 때가 있습니다. ‘개발자가 만난 사람’은 앞으로도 그 작은 빛줄기를 제공하는 역할을 다할 때까지 계속 진행할 것입니다.” ●



이준하 투비소프트 기술도큐먼트팀장

“쉽게 그리고 단순하게 코딩도 글쓰기도”

“개발자라면 누구나 ‘어떻게 하면 코드를 단순하게 작성할까’ 고민하죠. 그렇다면 왜 코드를 단순하게 작성하려 할까? 컴퓨팅 속도와 효율성을 보장하는 좋은 프로그램이 되기 위해서입니다. 개발문서 작성도 마찬가지입니다. 어려운 단어와 만연체로 쓰여진 개발문서보다 쉽고 단순하게 작성해 누구든 이해할 수 있게 쓰여진 개발문서를 사람들은 더 가치있다고 말할 것입니다.” – 이준하 씨와의 인터뷰 중에서

이병혁 기자 saemosi@imaso.co.kr



지난 2008년 4월호부터 올해 초까지 ‘열이아빠의 RIA 이야기’ 컬럼을 통해 UI와 UX에 대한 중요성을 전해온 이준하 씨. 기자에게 “이제 개발팀 소속이 아닌데”라는 조급은 아쉬움이 묻어나는 인사말을 전한 그는 현재 투비소프트 교육사업그룹 기술도큐먼트팀에서 사용자와 영업팀에게 제품 가이드라인이 되어 줄 매뉴얼과

기술문서 제작을 총괄하고 있다. 한 마디로 개발자들이 사용하는 언어로 작성된 개발문서를 일반 사용자도 알 수 있게 번역하는 통역사인 셈이다. 오랜 기간 동안 블로그와 마소를 통해 기술 컬럼을 작성해온 만큼 업무가 수월할 터. 하지만 그는 글 쓰는 일이 점점 더 어렵다고 말했다.

좀더 나은 글쓰기를 위해 펜을 내려놔

그 이유가 궁금했다. 이준하 씨는 처음에는 주로 IT 트렌드를 분석하는 데 초점을 맞춘 글을 작성했지만, 어느 순간부턴가 점점 나의 부족함이 보이고 나의 관심 분야가 무엇인지에 대한 고민이 늘어났다고 말했다. 그렇게 글 쓰기에 대한 고민들이 교차하던 때, 마소 연재를 막 시작할 즈음 ‘글이 이끌어줄 것’이라고 조언한 한 기자의 말이 그의 머릿속을 스쳐 지나갔다. 결국 그는 지금까지는 IT 트렌드에 집중했지만 이제는 그 트렌드에 담긴 의

미를 찾아 잘 표현해야 하는 방법을 찾아야 함을 글 쓰기 과정에서 깨닫게 된 것이다.

이에 이준하 씨는 오랫동안 진행해온 마소 연재를 잠시 쉬기로 결정했다. 계속 글을 쓰다보면 지금 자신이 풀어야 할 숙제를 제대로 끝내지 못할지도 모른다는 생각이 들었기 때문이다. 그리고 독자 입장에서 글을 쓰기 위해 노력하고 좀더 다양한 표현을 배우기 위해 기술 서적 외에도 문학 작품을 꾸준히 읽고 있으며 글쓰기 강좌도 수강하고 있다. 그는 아직까지 이렇다 할 노력의 결과가 나타나진 않았지만, 사물을 바라보는 시각이 넓어지고 그것을 표현하는 방법이 단순해졌다는 점에서는 긍정적이라고 말한다.

글쓰기는 내 관심사를 찾는 좋은 기회

이준하 씨는 개발자들이 글쓰기를 통해 자신을 되돌아 보는 시간을 갖기를 당부했다. 글을 쓴다는 것은 내가 어떤 것에 관심이 있는지를 정리하는 좋은 기회라고 말한 그는 굳이 대외적으로 공개하지 않고 자산으로 활용해도 또 다른 동기 부여를 위한 좋은 발판이 될 것이라고 조언했다.

“이때 한 가지 염두에 둬야 할 것이 있어요. 글 쓰는 일을 어렵게 생각하면 안되는 것처럼 글을 어렵게 쓰려고 하는 생각을 버려야 합니다. ‘다른 사람이 본다’라는 생각으로 글을 쓰는 건 마치 어깨에 잔뜩 힘을 준 상태로 훔런을 치려는 것과 똑같습니다. 쉽게 그리고 단순하게 글을 쓸 때 새로운 세상이 펼쳐질 것입니다.” ●



이 춘 식 LG CNS DB관리팀 부장

역사는 기록을 남기고 우리는 DB를 남긴다

2004년 데이터베이스에 대한 특집을 시작으로 이춘식 씨와 마소의 인연은 시작됐다. 그는 독자의 입장에서 만나던 마소에 데이터베이스 관련 글을 연재하고 책을 집필하기 시작하면서 어떤 사물이나 현상을 바라볼 때 머릿속에 정리하는 습관을 가지기 시작했다. 새로운 관점으로 바라본 내용들을 잘 정리해서 다른 사람과 나누고 싶다는 그를 만나 개발자로서 그리고 필자로서 삶과 데이터베이스에 대한 이야기를 나눴다.

한종진 기자 hjj@imaso.co.kr

응용프로그램을 개발하다 데이터베이스 쪽으로 업무를 전환한지 약 15년, 프로그램을 개발할 때는 데이터베이스의 다른 면을 보다가 이제는 데이터베이스의 중심에서 일하고 있다며 즐거워하는 그가 데이터는 오랜 옛날부터 지금까지 동서고금을 막론하고 중요한 이슈라면 데이터에 관한 이야기를 꺼냈다.

‘호랑이는 죽어서 가죽을 남기고 사람은 죽어서 이름을 남긴다’는 말처럼 사람들은 자기가 수행하는 행위와 업무 노하우, 활동 내역들을 기록하고 또 전해지길 원한다. 거기에 더해 그것에서 어떤 가치를 찾아내려고도 한다. 그는 “제는 디지털화된 기록들이 삶의 다양한 모습을 데이터로 저장하고 있는 것을 넘어서 최근에는 소셜 네트워크를 비롯한 여러 종류의 스마트 디바이스에서 다량의 정보가 쏟아지고 있다”며 “역사를 통해 배움을 얻는 것과 같이 개인들의 다채로운 데이터에 내재된 정보에서 새로운 가치를 분석해 볼 수도 있다”고 말했다.

결국 “데이터에는 사람이 살아가는 모든 모습들이 담겨 있다”는 그의 말처럼 데이터는 과거에도 중요했고 지금도 중요하며 앞으로도 더 중요해질 것이다. ‘데이터 애구’라는 것이 한국 애구계를 평정했던 것을 보면 기록으로서의 데이터가 더욱 다양한 분야에서 깊이 있게 활용될 것이 자명해 보이기 때문이다.

그래서 이춘식 씨는 정보를 기록하고 정리하는 것은 새로운 눈으로 세상을 바라보고 그로 말미암아 자신도 성숙할 수 있는 기회를 제공한다고 생각한다. 그런 연유로 그는 후배들에게 그들이 아는 내용들을 글로 써서 기고하기를 권장한다. 그의 독려 혹은 강권(?)에 못 이겨 힘겹게 글을 쓰는 이들도 있었을 것이다. 하지만 그는 “글을 써서 어떤 결과물을 낸다는 것 자체도 의미가 있지

만 외부의 수많은 사람이 보는 글을 쓰기 위해서는 그만큼의 부담과 그것을 위한 시간투자, 그리고 깊은 고민이 필요하다”며 “그런 부분에 단련되면 그 사람의 인생이 크게 성장할 것”이라고 강조했다.

누구나 바쁘고 급한 일에 치이다 보면 능력이 있어도 주어진 일만 하는 경우가 태반이다. 하지만 기록에 대한 그의 말처럼 자기가 하는 일을 헛되이 흘려보내지 말고 붙잡아 두는 일, 기록하고 되돌아보며 반성하는 일, 자기가 경험하고 느낀 것들을 정리하는 일들이 습관화되면 당장에 생각의 변화가 찾아오고, 이내 행동의 변화로 나타날 것이라 생각이 든다. 또한 그것을 남과 나누고 공유하며 즐거움을 찾는다면 새로운 가치와 기회를 만날 수 있지 않을까.

끝으로 응용프로그램을 개발하다 데이터베이스 업무로 전환하는 일이 쉽진 않았을 것이라고 운을 띄운 기자에게 “열정이 있으면 극복할 수 있다. 도전하는 삶이 재미있으니까”라고 말하며 꺼웃는 그의 표정이 그 어느 때보다 유쾌하게 느껴졌다. ☺





장 선 진 소프트웨어인라이프 대표

기술보다 인성이 중요, 사람 키우는 기업 꿈꾸

마소 원고 모집 공고를 보고 기고 활동을 시작하게 된 장선진 소프트웨어인라이프 대표는 자신의 글이 전문지에 실리는 것이 꿈만 같았다고 회상했다. 글의 질과 양을 떠나 자신의 지식을 체계적으로 정리하고 이를 공유한다는 것 자체가 그에게는 가장 큰 의미가 있었기 때문이다. 이런 그는 한 커뮤니티의 운영을 계기로 지금의 소프트웨어인라이프의 대표로서의 인생을 살고 있다. 기술보다 인성을 중시하고 사람을 키우는 기업을 꿈꾸는 그를 만나봤다. 조수현 기자 suhyeoni@imaso.co.kr



인재를 양성하는 사람 중심의 기업을 목표로 설립된 소프트웨어인라이프는 2008년 장선진 대표와 지인이 의기투합해 만든 커뮤니티에서 시작됐다. 이 커뮤니티는 소프트웨어 기술력보단 감성적인 측면에서 사람에게 다가갈 수 있는 소프트웨어를 논의하고자 시작됐다. 이를 통해 다양한 프로젝트를 진행 했던 장선진 대표는 2009년 오픈소스

기반의 '비전 소프트웨어 인 라이프'란 웹사이트를 개발했다. 이것이 공개SW 공모대전에서 지식경제부장관상을 수상한 것을 계기로, 그는 소프트웨어 개발자에서 CEO의 길을 걷게 됐다.

소프트웨어인라이프를 창업한 이유는 무엇일까? 그는 "흔히 인재가 없다고 말하지만 맹목적으로 이윤만을 추구하는 기업 풍토에서 인재가 나올 수 없다"고 강조한다. 인재 양성을 위한 교육과정과 환경이 조성되지 않은 데에 그 원인이 있다는 것. 그가 사람 중심의 소프트웨어 기업을 창업하게 된 동기도 여기서 비롯됐다.

장선진 대표의 이런 생각은 곧 기업 문화뿐 아니라 인재를 보는 그만의 시각으로 이어졌다. 그래서 사람의 스펙이나 기술력보다 인성을 가장 중시한다. 혼자 일하는 세상이 아니다. 협업과 소통 중심의 세상이기에 기술보다는 인성이 무엇보다 중요하다는 게 평소 그의 지론이다. 이런 이유로 직원 채용에서도 그 사람의 지식보단 인성과 열정 그리고 발전 가능성은 눈여겨본다. 그는 "소프트웨어 기술은 빠르게 변한다"면서 기술이 아닌 사람을 중

시해야 하는 이유가 여기에 있다고 강조한다.

사람을 키우는 기업을 꿈꾸는 그이기에 클라우드활성화포럼과 공개SW포럼, 지식경제부의 SW 마에스트로 등 수많은 대외활동을 병행하고 있다. 이를 통해 여러 사람들에게 조언을 아끼지 않고 있지만 오히려 그는 자신이 더 많은 것을 배웠다고 말한다. 세상을 보는 시야가 넓어졌을 뿐 아니라 더 큰 생각을 품게 됐고, 그것이 소프트웨어인라이프를 창업하는 데 큰 힘이 됐다고 고백했다.

평소 직원들에게 기고 활동을 장려하는 장선진 대표는 사람과의 만남 속에서 얻게 되는 살아있는 지식의 중요성을 거듭 강조했다. 또한 그가 만난 사람 하나하나가 모두 자신에게는 멘토지만, 그 중에서도 가장 좋은 멘토로 책을 꼽았다. 사람과 책에서 가야할 길을 찾고 있는 그의 사무실에는 그래서인지 수많은 책이 꽂혀져 있다. 다년간 모아온 마소와 IT 기술 서적 외에도 인문학과 관련된 다수의 책들이 눈에 띈다.

그는 내년 전 직원과 함께 미국 캘리포니아 주에 있는 실리콘밸리 탐방을 계획하고 있다. 사무실 한편에 걸린 금문교 사진은 그의 의지를 보여준다. 사람을 중시하는 기업을 꿈꾸는 만큼 실리콘밸리에서 세계 유수의 IT 기업을 탐방하고 직원들에게 더 큰 비전과 꿈을 심어주고 싶다는 게 그의 생각이다. 이윤이 기업 목표의 전부인 IT 생태계에서 그가 생각하는 기업의 모습은 현재로서 지극히 이상적인 것일지도 모른다. 그러나 그가 내딛는 작은 발걸음이 많은 이들에게 영향을 미쳐 사람 중심의 기업 문화가 국내에 뿌리내리는 데 기여할 것이란 희망은 이 순간에도 조금씩 실현되고 있다. ●



최재규 개발자

보통의 개발자도 목소리 낼 수 있음을 알리고파

매년 1권 이상 전문 서적을 집필하고, 자신의 지식을 공유하기 위해 항상 노력하며, 하고 싶은 말을 하기 위해 TV까지 출연한 개발자가 있다. 바로 최재규 개발자의 이야기다. 현업에 몸담은 개발자로서는 드문 경우라는 말에 그는 일반 개발자도 당당히 자신의 의견을 낼 수 있다는 걸 말하고 싶었던단다. 그는 개발자들이 하고픈 말을 하기 이전에 말할 수 있다는 것조차 잊은 것 같다고 안타까워했다. 후배를 위해 앞길을 닦아가는 최재규 개발자를 만나 그가 생각하는 개발자의 오늘과 내일을 들어봤다.

심정신 기자 shim2k@imaso.co.kr



최재규 개발자는 알고 보면 참 익숙한 얼굴이다. 비단 마소에 장기간 기술 연재를 진행해서만은 아니다. 그는 지난해 개국한 과학 및 정보기술 전문 TV 채널인 'IT 채널'에 출연했고 13권에 달하는 각종 전문 서적을 집필하기도 했기 때문이다. 그는 IT 채널에 대해 “이런 채널이 생긴 것 자체로도 큰

의의가 있다”며 “24시간 계속되는 방송을 모두 IT 분야 정보로 채울 수 있을 정도로 IT 뉴스가 많다는 사실 자체가 바람직하다”고 평가했다. 그러면서 IT 채널의 활성화에 조금이라도 이바지하고 싶다면 조만간 다시 카메라 앞에 설 예정임도 넘지시 전했다. 더불어 집필 활동과 마소 기고도 계속할 예정이다. 공부한 것을 글로 정리해 공개하고 공유하는 데 마소만한 창구도 없다며 기고를 진행하는 과정에서 자신이 아는 것을 더 확실히 하고 정리해 오히려 자신이 가장 많이 배우게 됨을 강조했다.

또한 최재규 개발자는 최근 대기업 소속 개발자라는 안정적인 삶에서 벗어나 자신만의 회사를 차려 눈길을 끈다. 이런 선택을 통해 그는 과연 무엇을 하고 싶었던 것일까? 개발자로서는 독특하게 여러 분야를 다년간 경험했고, 그 경험을 살려 이 모두를 아우르는 것을 만들어보면 어떨까라는 호기심이 그의 결심을 이끌었다. 그렇게 10여년을 다니던 회사에 사표를 내고 퓨처디자이너스라는 회사를 설립해 자신이 구상한 사업을 시작했다. 버려지는 스마트폰을 매개체로 적은 비용으로 올로(ollo), 레고 마인드

스톰 등의 기존 제품을 대체하거나 없던 구성을 구축할 수 있는 제품을 만들고 있는 그는 “큰돈은 되지 않더라도 이 분야의 기반을 닦아둘 순 있을 것으로 생각해 시작했다”는 말로써 후배를 생각하는 선배의 마음을 표현했다.

기자와 얘기를 나누는 동안 최재규 개발자는 충분한 경험을 쌓을 기회가 적은 국내 개발 환경의 문제점을 수차례 지적했다. 그가 느낀 실리콘밸리와 우리 개발 환경과의 가장 큰 차이점은 바로 ‘경험’이었다. 국내 개발자는 고등학교나 대학교 때 처음 개발을 접하는 탓에 개발을 경험할 시간 자체가 비교적 짧은데다 개발 경험이 좀 쌓였다 싶으면 관리자가 끼닭에 금세 현업에서 벗어나 버린다.

그는 지금의 이런 상황을 비판하면서 “국내는 소프트웨어 개발의 가장 중요한 요소인 경험을 무시하는 경향이 있다”고 아쉬워했다. 개발자 입장에서도 관리자와 개발자의 대우가 크게 다르기 때문에 선택이 제한된다는 설명이다. 대기업도 마찬가지다. 리소스는 풍부하지만 생산 효율성을 높이기 위해 똑같은 일만하게 되므로 트렌드를 놓치기 일쑤다. 신기술 교체가 빠른 요즘, 결국 트렌드 따라잡기에 대한 부담이 고스란히 개발자에게 간다는 것. 그러면서 그는 이 시점이야말로 마소의 역할이 더욱 중요함을 강조했다. “트렌드를 파악하고 따라잡기 위해서는 마소만한 전문지가 없다”고 말한 그는 앞으로도 마소가 지금의 자리를 굳건히 지켜 개발자들의 앞길을 밝혀주었으면 하는 마음을 전했다. ●