

# 컴퓨터 論理와 현실적 논리

컴퓨터하면 먼저 인간보다 월등하게 빠른 연산능력과 무한한 정보처리 능력을 가진 20세기 최대의 문명의 이기로 연상된다. 인간처럼 사고하지 못하는 단점도 가까운 장래에 해결될 것이 확실하다.

이러한 막강한 능력을 가진 컴퓨터도 1과 0 또는 True와 False의 두가지 상태의 논리적 구조에서 출발되었고 컴퓨터에게 어떤 일을 시키는 소프트웨어의 기본인 프로그램 자체도 일련의 논리적 사고의 기술이고 보면 컴퓨터 관련 분야에 종사하는 사람들의 사고는 당연히 진실추구에 가까운 논리적이어야 한다고 생각된다.

그러나 컴퓨터 관련 여러분야에서 야기되는 제반 현상은 순수 논리적 판단과는 거리가 먼 현실적 타협에서 비롯된 각종 모순이 팽배되어 있다. 제한된 일감속에서의 덤핑경쟁은 서로의 보장된 이익을 갉아 먹을 뿐 아니라 소프트웨어 엔지니어들이 국내전략 산업이라는 자긍심 대신 저임금 과로에 시달려 저질품을 만들 경우 모두에게 손해가 된다는 사실은 잘 알면서도 그러한 작태에서 벗어나지 못하는 현실적 모순을 범하고 있는 게 사실이다.

조그마한 개인용 컴퓨터에서 수십억원대의 대형컴퓨터에 이르기까지 기기도입시 요건에 맞는 최적기기를 검토, 선정하기보다는 친분 선후배나 상사의 청탁접대등 비논리적 요소



郭炳根

쌍방울상사 상무이사

가 크게 작용하며 회사이익보다 내게 유리하니까, 또는 비싸지만 Name Value 때문에, 혹은 새로 배우는 수고를 피하기 위해 그간 사용해오던 기종을 고수하고 안주하려는 생각들이 팽배한 데다 업무전산개발시 충분한 사전 자료 조사없이 제안하고 개발기간도 개발자의 능력이나 개발환경에 맞추기보다 발주자의 요구사항에 억지로 맞출 수 밖에 없는 것이 오늘의 현실이다.

컴퓨터가 이땅에 들어온지도 30여년, 통계에 의하면 주요 정보산업관련 종사자가 1만4천여명으로 매년 22%의 증가가 예상되는 지금, 이 시대에 정보산업의 건전한 발전을 위해 땀 흘리고 있는 모든 전산인들이 힘을 모아 자신들의 이익보다는 다음 세대의 후배들에게 컴퓨터 논리에 부합되는 합리적인 사고기반을 물려주기 위해 다시 한번 각오를 새롭게 할 때가 아닌가 한다.