차 한잔 마시며.....

김 병 준
(청조C&C 사장)

나에게 있어서 컴퓨터를 처음으로 접하게 된 것은 서강대학교가 UNIVAC SS80을 도입한데서 시작되었다. 이 컴퓨터는 메모리가 드럼식이며 용량이 5KWORD(바이트로 환산하면 25KB 정도임)로 덩치는 굉장히 크나 메모리 용량은 지금의 4MB와 비교하면 1/160 정도로 간난아기에 비교될 수 있다. 이런 구식 컴퓨터로 무엇을 할 수 있었겠느냐고 요즘의 신세대들이 의아해 하겠지만 실은 많은 업무를 할 수 있었다. 대학의 학사업무, 경영 시뮬레이션 게임 및 각종 수학적 통계처리가 가능하였다.

그 후 하드웨어 기술의 발전으로 25KB 메모리를 갖는 PC는 초등학생들이 쓰는 학교 실습실에서도 눈을 씻고 보아도 찾을 수가 없는데 이는 거의 30년이 지난 탓이리라. 그러나 그 당시 기억이 생생한것은 어쩐 탓일까? 좀 더 프로그램 스텝수와 사용 메모리 양을 줄여 compact한 소프트

웨어를 개발하였다고 자부심을 가졌기 때문일 것이다.

요사이는 어떻한가? DOS에서 윈도우95로 이행하면서 메모리도 16MB도 부족한 형편이다. 하드디스크도 수년사이에 수십MB에서 GB단위로 바뀌며 가정용 PC에서도 2GB가 자리를 잡아가고 있다. 어떠한 변화가 이 추세를 유도했는가? 쉽게 말하여 입맛의 변화가 우리주위에서 이루어졌다고 생각한다. 그 당시 우리는 컴퓨터를 통해 결과를 달성하였으면 되었지 예쁘게 디자인하는데 심혈을 기울이지 않았으나, 미적 감각을 도외시 한 것은 아니었다. 그러나 요사이는 같은 내용이라도 어떻게 하면 예쁘게 나타낼 수 있으며 쉽게 디자인 할 수 있을까에 대해 더욱 신경을 쓰게 되었으며, 이런 요구에 따라 다양한 GUI용 소프트웨어가 나오게 되었다. 도스환경에서 윈도우환경 변화에 따라 윈도우즈를 클라이언트로 하는 경우에 다양한 환경에서 개발툴(비쥬얼 오브젝트, 파우어빌더, 델파이, SQL윈도우, 프론트 웨어, 위즈돔 등)이 실무에 적용됨으로서 이를 익히는데 머리가 흰 사람은 더욱 희어질 판이다. 그러나 이들을 잘 활용하여 아기자기한 멋과 맛을 즐길 수 있는것도 하나의 피로를 푸는 길일지도 모른다.

우리 코볼세대들이 해결할 문제가 있다. 메모리, 하드디스크 절감과 개발의 편리함으로 연도를 2자리로 잡는데 따른

YR2000 문제가 발등에 떨어진 불이다. 우리나라에서는 몇 안되는 사람들이 이 문제의 심각성을 역설하였으나 정부나 기업에서는 시간이 지나면 해결되겠지 하는 안이한 생각으로 강건너 불구경하는 식이었다. 요 며칠전 정부에서도 문제의 심각성을 생각하여 가장 급한 업무부터 검토하기로 하였다니 다행한 일이 아닐 수 없다. 이는 어느 한 사람 한 부서에서 해결할 문제가 아니고 어플리케이션 개발자, 미들웨어 개발자, OS 개발자, 하드웨어 벤더 등 각 분야의 종사자들이 YR2000년 분제가 발생될 심각한 상황에서 벗어날 수 있도록 노력해야 하며 정부에서도 지원을 아끼지 말아야 한다.

마지막으로 우리 사회 전반에 불어 닥치는 조기 퇴직, 명퇴 문제는 전산업계에도 적용되고 있는바 이는 바람직한 현상이 아니며 이들이 수십년간 경험한 KNOW-HOW를 사회에 환원할 기회를 인위적으로 상실하게 된 것은 개인적으로나 사회적으로 엄청난 불행이며, 새로운 세대로 기술을 전수 할 맥이 끊어지게 되는 것이다. 정부나 사회에서는 문제의 심각성을 인식하고 이를 활용할 방안을 적극적으로 강구해야 할 것이다.