

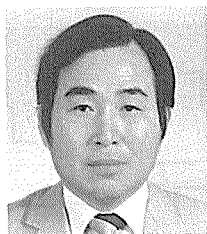
이용기술의 중요성

英國에서 발명된 스팀엔진이 美國으로 건너 간 것은 산업발전의 씨앗이 되었으나 멕시코로 간 것은 쓸모없는 쇠덩어리로 돼버린 역사적 사실을 우리는 되새길 필요가 있다.

당시 美國사람들은 스팀엔진(Hardware)과 함께 이용기술(Software)을 도입해 활용분야를 개발하고 적용하는데 있어서 기술혁신의 자세로 임하였으며 이용분야 확대에 많은 노력과 투자를 아끼지 않았다. 그러나 멕시코에서는 스팀엔진만을 도입하여 제대로 활용하지 못했다.

그 결과 美國은 하드웨어를 발명한 英國보다 더 발전된 산업국가를 건설해 세계의 초강국이 됐고, 멕시코는 산업혁명의 물결을 타는 데 실패해 석유와 같은 귀중한 천연자원을 갖고 있으면서도 開途國의 수준을 뛰어넘지 못하는 나라로 머물러있게 된 것이다.

지금 인류는 18세기에 있었던 산업혁명의 물결보다 거센 情報革命의 물결을 맞고 있다고 한다. 우리도 이 파도를 슬기롭게 타야 하는데 방향 감각을 잃은 채 표류하는 것 같다. 우리나라에 정보혁명의 물결을 예고하여준 傳畵은 67년 정부기관에 도입된 컴퓨터이다. 멀지않아 成年이 되는 역사를 갖고 있으면서도 아직 컴퓨터기기(하드웨어)만이 중요한 것으로 잘못 인식되고 있는 것이 우리의 현



노중호
쌍용컴퓨터 전무이사

실이다.

컴퓨터기기를 팔기위해 이용기술(소프트웨어)은 무료로 끼워준다는 업자들의 사고방식이 고쳐지지않고 있으며 더우기 소프트웨어는 복사하거나 공짜로 얻을 수 있다는 생각이 社會的 意識으로 형성돼 있는 실정이다. 지난 날 우리나라에 컴퓨터가 도입된 패턴이 멕시코의 엔진도입 형태와 같았던 때문이 아닐까. 컴퓨터는 기기자체만으로는 대단한 것이 못된다. 하드웨어가 우리에게 도움이 되려면 하드웨어 자체의 값에 약10배의 비용을 투입해야 한다.

이 비용의 투입대상이 넓은 의미로 말해 소프트웨어라고 하는데 이를 전문적으로 분류하면 메서드웨어(Methodware), 휴먼웨어(Humanware), 소프트웨어(좁은 의미의 소프트웨어 패키지), 코스웨어(Courseware)로 나뉜다.

하드웨어는 物質世界의 것으로 눈에 잘 보이지만 이들 4개웨어는 觀念世界의 것으로 蠶이상의 경지에 이른 사람의 눈에만 제대로 보이는데 우리나라는 앞으로 이 부문에 대해 좀 더 관심을 기울여야한다고 많은 전문가들은 말하고 있다.