

# 入力資料의 중요성

컴퓨터이용 기술인 소프트웨어의 가치는 개발요원의 자질과 관계가 있지만 이에 못지않게 중요한 것은 이용자의 활용방법이라 하겠다.

1970년대초에 우리나라가 美國과의 정치적인 마찰로 인하여 駐韓美軍의 철수와 軍援삭감정책의 실현이 거의 확실시됐을 당시 북괴군과의 모의전쟁(War Game)을 컴퓨터로 실시하여 韓國軍의 약세를 입증, 이를 美國防省및 議會에 제출함으로써 美國 카터행정부의 정책에 제동을 걸었다. 뿐만아니라 오히려 韓國軍장비의 현대화 보장정책이 불가피하다는 정책변경을 유도해냈다.

필자가 陸軍의 과학화수단연구 및 사업타당성분석을 담당하는 OR 室長으로 재임했을 때 韓美기획단장이었던 金在明장군의 활약으로 美國의 알파자금 40만달러를 마련하여 韓·美합동으로 북괴군과의 地上戰에 국한한 모의전쟁을 컴퓨터로 실시하기로 하였다.

그러나 모의전쟁모델을 개발, 적용하는 과정에서 큰 문제에 봉착하게 되었다.

그것은 소프트웨어활용에서 가장 정확해야 할 入力資料에 관한 것이다.

韓·美양측은 이미 입수한 북괴군의 전투역량에 대한 정보 중 일부에 큰 異見을 보이고 있었다. 이를 확인·조

## 정남식

시스템엔지니어링(주) 대표이사



정하기 위하여 2~3개월을 소비한 끝에 합의점을 찾아 실제적인 전쟁프로그램작성에 들어갔다. 그런데 프로그램이 너무 복잡한 것이어서 수십명이 여러날 밤을 세워가며 데이터를 수정·보완하여 작업을 끝냈다.

모의전쟁프로그램의 개발및 실시가 國運에 관한 사항일 뿐만아니라 긴급을 요하는 것이기 때문에 철야작업을 해야 했고 한치의 실수도 없도록 추진했다.

그런데 앞에서 말한 바와 같이 입력자료에 대해 韓·美간에 利害가 상반되어 우리 측은 북괴군의 전투역량이 강한 것으로 미확인정보를 입력자료화하기를 주장한 데 반하여 美측은 약하다는 자료를 제시하여 美國철수를 합리화하고자 했다. 그 당시 모의전쟁프로그램과 같은 과학적 대응수단의 강구와 입력자료의 올바른 선택이 되지않았으면 어떠한 결과가 야기됐겠는가. 이에 대한 정확한 인식과 함께 창의성있는 소프트웨어의 개발이 얼마나 중요한가를 소프트웨어분야 종사자들은 되새겨 보아야 할 것이다.