

기획연재

6. 기왕에 맞들인 컴퓨터라면, 어떻게 활용할 것인가?

현대치과(포천)원장

타임소프트 대표

金 熙 燦

1. 도대체 컴퓨터란 것이 무엇이길래
2. 어떻게 시작해야 한다는 말인가
3. 소프트웨어의 중요성은?
4. 내 컴퓨터에 날개를 달려면...
5. 미래의 컴퓨터는 어떤 모습일까?
6. 기왕에 맞들인 컴퓨터라면, 어떻게 활용할 것인가?

앞서 5회에 걸쳐 연재된 필자의 글에 자극을 받아 서건 아니건 간에, 어떤 목적으로든 컴퓨터를 구입한 독자가 있을 터인데, 기왕에 비싼 값을 치루고 들여놓은 컴퓨터라면 잘 활용하여야 한다는 것은 당연한 얘기가 될 것이다.

물론, 어떤 시스템을 구성하였는가 하는 것에 따라 다르겠지만, 아마도 150만원에서 250만원 정도를 투자했을 것으로 짐작할 수 있다. 개인용 컴퓨터의 라이프 사이클로 볼때 향후 2년 정도 지나서 더 나은 시스템을 구입하고 싶은 욕망이 생길 것으로 보고, 초기 구입비용과 전기료, 기타 소모품 비용등을 월 부담액으로 따져보면, 대강 한달에 7만원에서 12만원정도를 컴퓨터에 투자하고 있는 셈이 된다(단, 컴퓨터를 운용하는데에 필요한 인적자원에 소요되는 비용을 제외한 계산이다).

일반적인 치과의원에서 청구하는 의료보험진료비

청구액을 보통의 경우 월 100만원에서 300만원 사이라고 보면, 청구 업무를 대행업자에게 맡겼을 때에 대행수수료로 지불하는 액수는 4만원에서 12만원 사이가 될 것인데, 이 액수는 컴퓨터 시스템을 구입하는데에 드는 비용과 맞먹는다.

컴퓨터 시스템을 구입하여 치과의원에서 스스로 의료보험진료비 청구를 한 경우와 대행업자에게 청구 업무를 맡긴 경우의 2년 후에 생겨난 차이는 결국, 컴퓨터 문명을 면했다는 점(매우 중요한 의미를 가질 것으로 본다)과 컴퓨터 시스템이 남는다는 점이 이득이라면 이득일 터인데, 대신에 진료비 청구 업무를 스스로 해야한다는 시간적 정신적 부담을 스스로 안게 되는 결과를 낳게 된다. 그러나, 의료보험진료비 청구를 대행업자에게 맡기는 것을 불법화하고 있는 마당에 계속해서 대행시킬 수도 없는 것이 현실이고, 부당진료비청구로 적발되어 실사를 받는

등 망신당하는 사례의 대부분이 대행청구의 경우이고 보면, 이 부담도 오히려 장점이 될 수도 있을 것이다.

그렇다고 해서, 고가의 컴퓨터를 한달에 한번 있는 의료보험진료비 청구업무에만 활용하는 것으로 만족하고 말 것인가? 아니면 여러가지 용도에 많이 활용하여 '본전'을 뽑을 것인가?

1) 치과의원 업무에서의 활용

이 글을 읽는 독자들이라면 이미 잘 알고 있을 것으로 생각되지만, 치과의원에서 발생하는 업무라는 것이 단순히 의료보험진료비 청구업무에 국한되는 것은 아니다. 진료업무 이외에 문자나 숫자가 관련되는 여러가지 내부관리업무가 있을 것이며, 환자나 그의 보호자를 대상으로한 구강보건교육업무도 있을 것이고, 치과 의사 개인의 일정이나 진료예약에 관한 일정(스케줄)관리업무도 어떤 형식이건 있을 것이다. 이렇게 다종 다양한 업무에 컴퓨터 시스템을 활용한다면 효율성과 정확성을 향상시킬 수 있지 않을까?

먼저, 진료예약일정관리 경우를 예로 들어보자. 컴퓨터 시스템을 활용하기 전에는 전통적으로 진료예약 노트를 만들어 기록하고 관리하는 방법을 흔히 사용해왔다. 물론, 최소한의 경비로 이룩할 수 있는 관리방법이다. 그러나, 이 방법은 진료예약을 해놓고서도 내원하지 않은 환자들을 수주 혹은 수개월 후에 찾아내어 통지하고 다시 예약을 하는 데에 여간 꼼꼼한 정성을 기울이지 않으면 지속적이고도 실효성있는 수행에 어려움이 있다. 특히, 담당자(구강위생사나 진료보조원)가 바뀌거나 하는 경우에는 업무 자체가 중단되는 경우가 종종 발생되게 된다. 하지만, 컴퓨터 시스템을 사용하게 되면, 사용하는 소프트웨어의 종류나 기능에 따라 차이는 있지만, 미내원자의 추출과 안내문 작성까지 자동적으로 수행할 수 있어, 시간과 인적자원의 효율적인 운용이 가능하게 될 것이다.

다음으로는, 컴퓨터 시스템을 구강보건교육매체로 활용하는 것을 생각해 볼 수 있다. 진료대상자에게 구강보건교육을 실시할 때에 통상적으로는 치과 의사나 구강위생사가 악치모형이나 잇솔을 가지고 잇솔질 방법 등을 교육해 왔다. 좀 더 정성을 기울이는

경우에는 슬라이드 프로젝터나 궤도 등을 활용하기도 하지만, 번거롭기도 하고 교육효과도 크게 기대하기에는 어려웠다. 한편, 우리나라 대개는 컴퓨터를 맹신하는 경향이 아직도 있다고 본다. 여기에 착안하여, 필자는 컴퓨터를 구강보건교육매체로 활용하는 경우의 교육효과에 관하여 실험하고 그 결과를 논문으로 정리하여 발표한 적이 있었는데, 결론적으로 말해 교육매체로서의 효과를 인정할 수가 있었다. 따라서, 기왕에 장만한 컴퓨터라면, 진료실이나 상담실 등에서 환자를 대상으로 하는 구강보건교육에 교육매체의 하나로서 활용하는 것도 좋다고 생각한다.

또 한가지는, 치과진료 중 치열교정 분야에서의 활용을 생각할 수 있다. 현재 시판되고 있는 프로그램 중에는 진단과 분석 및 치료계획수립을 도와주는 기능을 발휘하는 것들이 있다. 이 프로그램들은 물론 어느정도 치열교정에 관한 지식이 있을 경우에만 사용할 수 있는 것인데, Cephalogram의 tracing과 측정 및 분석을 쉽게하도록 도와줄 뿐만 아니라, 환자들에게 '첨단진료'의 이미지를 심어주는 전시효과도 기대할 수 있을 것이다.

2) 업무 이외의 용도에 활용하자면

가장 먼저 생각할 수 있는 활용 방안이 워드프로세서로서의 활용이다. 현대인은 어떤 경우에도 글과는 떼어놓을래야 떼어놓을 수가 없는 관계이므로 무슨 목적에서건 글을 쓰게 된다. 물론, 이미 익숙해져 있는 방법대로 종이와 펜을 사용하여 글을 쓸 수도 있지만, 필자와 같은 악필인 경우 가독성이 떨어지게 된다. 또한, 의료보험연합회 등과 같은 기관에 공문 형식의 민원서류를 접수시킬 때 펜으로 휘갈겨 써놓은 글은 아무래도 체면이나 권위가 떨어지게 된다. 그리고, 치과 의사 사회나 동창회 등의 단체모임을 알리는 서신의 경우 같은 내용의 문서를 여러장 만들어야 하는데, 이럴 때에도 워드프로세서는 위력을 발휘하게 된다.

마음든 일단 워드프로세서로 글을 쓰는 데에 익숙해지고 나면 종이에 펜으로 긴글을 쓰는 것이 고통스러운 일로 느껴질 만큼 편리함을 만끽하게 될 것이다. 이런 목적으로 사용할 수 있는 워드프로세서 프로그램은 여러가지가 시중에 나와 있는데, 그중에서

도 권하고 싶은 것은 「아래아 한글」이라고 부르는 프로그램이다.

다음으로 권하고 싶은 활용처가 바로 컴퓨터 통신 분야이다. 앞서에서도 언급한 바 있듯이 컴퓨터는 아주 우수한 성능의 통신기기로 사용될 수 있는데, 약간의 부가장비나 절차만 거치면 누구나 컴퓨터 통신을 활용하는 것이 가능하다.

약간의 부대장비라는 것도 별로 돈이 많이 드는 것이 아닌데, 먼저 변복조장치라고 번역할 수 있는 모뎀(Modem)이라는 것이 필요하다. 이것은 요즈음 2400bps(데이터의 전송 속도를 나타냄)짜리 컴퓨터 컴퓨터 내장형이 약 8만원에서 12만원정도 한다. 이 모뎀이라는 것도 요즈음 FAX와 겸용으로 쓸 수 있는 것이 있어서, 내 컴퓨터에서 다른 사람의 FAX에 바로 문서를 전송할 수 있는 성능의 것이었다. 다음으로 준비해야할 것은 전화선(보통 가정용)인데 컴퓨터가 놓여 있는 장소에서 전화 콘센트가 있는 곳까지 연결하기 위한 길이면 되니까 1-2천원 정도면 충분하다. 그 다음으로는 통신용 소프트웨어인데, 이것은 공개 소프트웨어로 시중에 널리 퍼져 있는 것을 쓰면 되니까 '무료'이다. 그 중에서도 「이야기」라는 통신 소프트웨어가 권할만하다.

마지막으로 아주 중요한 것, 이것도 역시 '무료'인데, 「커텔」이나 「피쳐서브」등, 데이터베이스의 전화 번호와 사설 전자게시판(bbs)의 전화번호이다. 여기서, 혼동하지 말아야 할 것은, 전화번호를 아는 것이 무료라는 것이지 접속해서 사용하는 것은 '유료'인 경우도 있으며, 전화요금은 물론 유료라는 점이다.

결론적으로, 일반 무선전화기 한대 값 정도면 첨단 통신장비를 갖추고 첨단문명의 혜택을 만끽할 수 있으니, 무엇을 더 망설일 것인가?

또 다른 활용분야는 그래픽 분야이다. 그래픽이 무엇인가 하는 것은 앞서의 글에서도 간략하게나마 설명하였지만, 컴퓨터라는 물건의 효용가치를 극대화 시켜주는 분야 중의 하나임에 틀림이 없다. 손쉽게는 「DR. HALO」(닥터 할로라고 흔히 읽는다)나, 「Paint brush」등의 프로그램을 구하여 사용해 보는 것으로 그래픽의 맛을 볼 수 있겠다. 이 경우에, 컬러 시스템(그 중에서도 VGA)을 구비하면 더 효과적일 것인데, 대략 40-50만원 정도의 추가부담이 필요하다. 좀 더 욕심을 낸다면 'scanner'를 구입하여

사진이나 그림을 컴퓨터에서 디스플레이하고 편집하는 것도 매우 재미 있는 일이 될 것이지만 역시 추가로 비용을 부담해야 한다. 그리고, 이런 그래픽 프로그램을 제대로 사용하려면 「마우스」라는 입력도구를 가지고 있는 것이 좋은데, 이것도 요사이에는 많이 싸져서 2-3만원 정도면 구입할 수 있다.

그래픽 분야의 활용처로 또다른 재미는 프린터와 연계한 활용에서 찾을 수 있는데, 「Print master」나 「Print shop」과 같은 프로그램은 일반 프린트 용지에 그림과 글자를 조합한 서식이나 카드, 배너(banner), 포스터 등을 인쇄해 주는 재미있고도 실용적인 프로그램이므로, 한달에 한번씩 진료비명세서나 찍고 프린터를 켜볼 것이 아니라 적극적인 활용은 어떨지?

이 글을 읽는 독자 중에는 학술논문을 쓰고 있는 분도 있을 것이다. 요사이 논문에서는 데이터의 통계적 처리가 필수적인데, 통계적으로 유의한 결론을 도출하기 위해서는 복잡한 계산이 반드시 필요하게 된다. 이 때에 모든 수치를 일일이 계산기만 가지고 처리하려면 엄청난 시간과 노력이 필요하게 된다. 바로 이런 경우에 유용하게 쓸수 있는 것이 스프레드 시트이다. 「Lotus 1-2-3」나 「Quatro」라는 프로그램이 가장 널리 쓰이고 있으며, 필요한 경우 그래프를 그려주는 기능도 포함되어 있다.

물론, 전문적 통계처리에는 「SPSS」나 「SAS」라는 프로그램을 쓰는 것이 좋으나, 이런 프로그램들은 통계에 대한 깊은 지식과 프로그램 사용방법에 대한 공부가 필요하다.

개인적으로 간단한 데이터베이스를 만들어 사용하는 것도 또다른 훌륭한 활용법이라고 할 수 있겠는데, 동창회 명부나 전화번호부, 장서목록, 레코드 음반목록 등, 사용범위는 무궁무진하다고 할 수 있다. 이럴 경우 일반적으로 추천되는 데이터베이스용 소프트웨어를 열거하자면 「dBase III」, 「Foxbase」, 「PFS」등인데, 전자의 두가지는 제대로 사용할 수 있으려면 적어도 BASIC언어로 프로그래밍을 할 수 있는 정도의 능력이 요구된다. 다시 말하면, 겨우 DOS명령어 몇개 정도 아는 수준의 일반 사용자에 의해 사용하려고 하지도 말아야 한다는 것이다.

필자도 흔히 볼 수 있었던 경우인데, 컴퓨터를 만져보기 시작한지 겨우 몇달도 안된 사람의 컴퓨터 하드디스크에 유명하다는 데이터베이스 프로그램은 몽

땅 들어 있어, 중요한 데이터나 유용한 프로그램들이 더 이상 들어갈 수 없을 정도가 되어 있곤하는 웃지 못할 일도 있다. 물론 호기심이나 탐구욕은 높지 않지만 취사선택할 수 있는 지혜와 눈이 필요하다고 하겠다.

「PFS」는 데이터베이스로서의 능력이나 융통성은 부족하지만 비전문가가 쉽게 익혀 널리 쓰기에 가장 적합한 프로그램으로 사료된다. 이 프로그램은 서울 종로구에 개원하고 계시는 김재권 선생님이 특히 애끼고 많이 활용하시는 것으로서, 진료에 지장을 초래하지 않을 범위에서는 문의해도 되리라 믿는다. 한편으로는, 국내에서 개발된 「텔타」나 「오아시스 V」라는 프로그램도 권할만 하다.

3) 특별한 목적 없이 컴퓨터를 가지고 놀려면?

컴퓨터라는 것도 하나의 도구에 불과한 것일진대, 망치나 톱을 가지고 취미삼아 무엇을 만들어 보는 것과 마찬가지로 컴퓨터를 가지고 여가시간을 활용한다고 해서 나쁠 것은 없다고 생각된다. 물론, 컴퓨터 시스템이나 데이터를 망가뜨리는 일을 해서는 안 되겠지만 조금만 주의를 기울이면 위험할 것은 없다고 할 수 있다. 여기에서, 조금의 주의라는 것 중에서 가장 중요한 것은 불법으로 복사한 프로그램을 함부로 사용하지 말아야 한다는 것과, 중요한 프로그램이나 데이터를 자주 Back-up(복사본을 만들어 두는 것을 말한다)해 놓는다는 것을 가리킨다. 이것은 요즘 심각한 문제로 대두되고 있는 컴퓨터 바이러스를 우려해서인데, 신중의 악성 바이러스는 프로그램이나 데이터만을 공격하여 파괴하는 것이 아니라 아예 하드웨어를 망가뜨리는 괴력(?)을 발휘하는 것도 있다고 하니 아무리 주의를 해도 지나치지 않으리라.

지나치게 몰두하여 아까운 시간을 낭비하지만 않는다면, 컴퓨터로 전자오락을 가끔 하는 것도 나쁘지는 않을 것이다. 게임 프로그램들 중에는 상상력과 추리력을 길러 줄 수 있는 것(장르별로 분류하면 어드벤처 게임과 롤플레이 게임)도 있다. 또, 실제로 경험할 수 없는 비행기, 잠수함, 탱크, 헬리콥터 등을 실제 상황과 흡사하게 재현하는 게임(시뮬레이션 게임으로 분류한다)도 각자의 취향에 따라서는 매우 재미있는 스트레스 해소책이 될 수 있을 것으로 본다.

컴퓨터의 맛을 알고 조금 시간이 있다면, 새로운 O/S(Operating System)이나 마이크로소프트사의 Windows 3.0, 지오위크사의 Ensemble 등의 GUI 환경들도 경험해 보기를 권한다. 이러한 것들에 의해 눈이 뜨이고 나면 비로소 우리가 사용하여 왔던 여러 가지 프로그램들의 우열을 구별할 수 있게 될 것이고, 데이터를 입력할 때 명령어나 code로 입력하기를 요구하는 소프트웨어들이 얼마나 원시적인 프로그램이며 비인간적인 방식인가 하는 것을 깨닫게 해주기 때문이며, 앞으로 컴퓨터 프로그램이 어떻게 만들어져야 하는가에 대한 아이디어를 제공해주기 때문이다.

에 필 로 그

이상으로 연재를 마치면서, 그간의 줄필을 읽어주신 독자들께 재삼 감사의 말씀을 드린다. 하고 싶은 얘기나 정보는 많이 있으나 필자가 워낙 글이 짧은 관계로 충분히 다하지 못함을 아쉬워하면서 기회가 닿는대로 선후배나 동료 치과의사들과 의견을 나눌 수 있는 기회가 있기를 바란다. 우리 모두가 급속도로 변화하는 신문명사회에서 낙오되지 말고 오히려 앞서 나아가기를 바란다..... <끝>