

플래시 개발 10주년

스테판 리히터 플래시 개발자

“10년 뒤에도 혁신적인 플래시 기대 된다”

어도비시스템즈의 멀티미디어 콘텐츠 저작도구인 플래시가 세상에 선보인 지 어느덧 10년이 됐다. 웹이 발전하던 초기인 1996년에 등장한 플래시는 스크립트 제어, 이미징, 동영상 표현 등이 가능할 뿐 아니라 용량도 작아 디지털콘텐츠산업의 성장에 상당한 영향을 끼쳤다. 플래시 개발 10주년을 맞아 어도비 플래시의 대표적 개발자인 스테판 리히터(Stefan Richter)로부터 플래시에 대한 견해를 들었다.

다음은 스테판 리히터와의 일문일답.

플래시를 처음 접했을 때 느낌은 어떠했다.

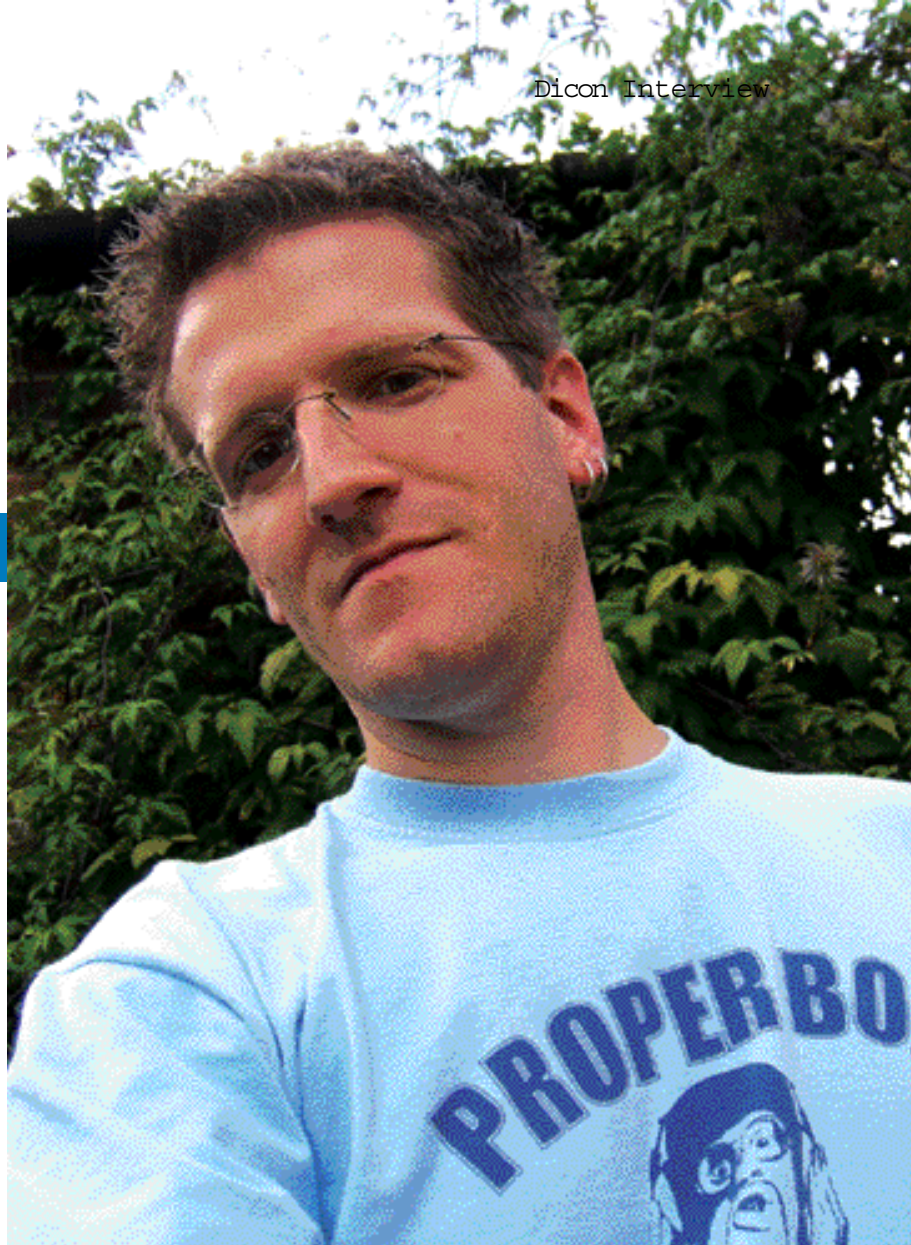
처음 플래시를 접했을 때 변수나 함수 그리고 심볼과 같은 완전히 새로운 세계가 열렸지만 내 머리로는 이런 새로운 방식을 따라가기가 정말 어려웠다. 플래시를 능숙하게 사용하는 데는 어느 정도의 학습 시간이 필요했다. 이런 가운데 Action Script에 익숙해지면서 나의 기량도 꾸준히 상승했다. 현재 내 작업 시간 중 80% 정도는 리치 인터넷 애플리케이션(RIA)이라고 부르는 플래시 애플리케이션을 개발하는데 할애하고 있다. 특히 최근 들어 플래시 비디오를 자주 사용하고 있다. 현재 기존의 웹 비디오 플랫폼에서 플래시가 차지하는 시장 점유율이 점점 높아지고 있는데 이는 매우 흥미로운 사실이다.

플래시를 접한 이후 SW 개발과 웹 작업에 끼친 영향은.

플래시는 여러 가지 소프트웨어 개발 기술들을 배울 수 있는 기반이 됐고 웹과 관련 기술들에 대해 깊게 생각해 볼 수 있는 계기가 됐다. 플래시는 그 자체로 데이터베이스나 애플리케이션 서버, 비디오, 오디오 등의 시스템과 유기적으로 연계되어 있기 때문이다. 현재 다양한 기술들을 실제로 활용할 수 있게 된 것은 플래시를 통해 얻은 보너스라고 해도 과언이 아니다.

플래시의 기능 중 특징적인 것은 무엇인가.

플래시의 놀라웠던 기능이라면 플래시 미디어 서버(Flash Media Server)를 사용하여 플래시 애플리케이션에 추가



할 수 있는 라이브 비디오와 오디오일 것이다. 인터넷 사이트에서 웹 카메라를 통해 사이트 방문자를 만나고 이들과 대화하면서 다음 날 다시 만날 것을 약속했던 시간을 잊을 수가 없다. 이는 플래시가 있었기에 가능했다.

향후 10년 후의 플래시 모습을 그려 본다면.

어려운 질문이다. 웹에서 10년은 매우 긴 시간이기 때문이다. 하지만 최근 어도비에서 발표한 아폴로(코드명)에 대해서 많은 관심을 갖고 있다. 아폴로는 어도비에서 개발 중에 있는 크로스 OS 런타임으로서 데스크톱 상에서 RIA의 개발과 배포를 지원하는 것으로 알고 있다. 이러한 노력들이 지속되는 한 혁신적이고 흥미로운 모습의 플래시가 등장할 것으로 믿는다.

글 양기석 기자