

우리나라 첫 PC 개발 사례



김종열 (주)원솔/부사장

지 금으로부터 20년 전인 1984년, 본인이 IBM에서 제품 개발본부장을 맡고 있을 당시에는 세계가 PC의 등장으로 인하여 커다란 변혁을 이루어 가고 있는 시기였다. 당시 등장한 XT, AT급 PC 들은 영어를 사용하는 이용자들을 겨냥하여 개발되었기 때문에 현재와 같은 Double-byte 코드를 기본적으로 처리하는 PC와 달리 한글을 처리하는 것이 구조적으로 불가능하였다. 그 어려움을 반증할 수 있었던 예로, 당시 메인 시스템의 온라인용 단말기로 사용하던 대부분의 터미널들이나 프린터에서 한글을 표시할 때 지금 보면 무척 우스꽝스러운 2줄 혹은 조각한 형태의 고딕체 쓰기로 할 수밖에 없었다. 당시 큐닉스에서 XT, AT급 PC를 근간으로 한 PC를 개발하고 있어서 협력하여 한글을 본격적으로 처리할 수 있는 PC를 개발하는 방안도 협의의 한 바가 있었지만 제반 여건의 제약으로 인하여 IBM에서 독자적으로 직접 개발하는 방향으로 결론이 이어졌기 때문에 본인이 국내 최초의 한글 PC 전 개발 프로젝

약력 : • 74~2003 IBM • 현재 (주)원솔 부사장

트를 총괄하여 관리하게 되었다.

새로운 한글PC의 개발은 국내 PC의 표준을 만들어가는 과정이었다.

그 과정에서 중요한 일 들을 예로 들면,

첫째, 마이크로 소프트와 협력하여 한글 입출력 처리용 프로그램인 BIOS를 새로 정의하고 개발하여 Window와 접목하는 일이 그것이다. 당시 한글의 입력방식을 완성형으로 할 것인가 조합형을 할 것인가에 대한 많은 논란이 있었고 일부 조합형을 채택한 PC 들도 있었으나 본인은 완성형으로 결정을 하였고 현재에는 모든 PC가 완성형을 채택하고 있다.

둘째, Global 표준 코드체제에서 ISO로부터 한글 및 우리나라의 한자용 Double-Byte 코드 영역을 할당받는 일이 그것이다. 당시 본인의 노력으로 현재와 같은 편리한 코드체제를 국제적으로 할당받을 수 있었던 것은 큰 보람이며 중국의 한자나 동남아국가 들이 코드체제로 인하여 겪는 어려움과 비교하여 보면 우리의 코드체제가 얼마나 우월한가를 알 수 있다.

셋째, 당시에는 존재하지 않았던 여러 가지 모양의 한글 글씨체를 Dot-Matrix로 디자인하여 입력과 출력을 할 수 있도록 하는 일이 그것이다. PC의 화면이나 프린터에서 출력되는 미려한 모양의 완성형 글씨체인 한글 3200여 글자, 한자 12000여 글자를 고딕체와 명조체로 각 3벌 씩 도합 6벌을 주어진 짧은 기간 내에 새로 디자인하는 것은 매우 어렵고 무엇보다 창의력을 요하는 일이었다. 다행히 전

프로젝트가 성공적으로 끝나고 제품이 출하되었을 때 비슷한 시기에 출하된 제품에 비해서 당시로서는 가장 좋은 모양의 글씨체인 인쇄물에 가장 근접한 수준의 글씨체를 제공할 수 있었던 것은 큰 보람으로 여기고 있다.

넷째, 한글 PC의 개발을 계기로 당시에는 IBM의 제품 개발 및 연구계통에서는 거의 없었던 한글에 대한 인식을 완전히 전환시켜 IBM에서 새로운 제품을 개발할 때마다 의무적으로 한글을 지원하도록 내부지침을 새롭게 만든 일이 그것이다. 당시까지 일본어의 지원은 의무적으로 제품의 개발기획단계부터 고려하도록 되어 있었으나 한글 지원을 의무화하게 한 것은 우리나라 정보기술의 전반적인 도약의 발판을 마련한 계기가 되었다고 생각한다.

본 한글 PC 개발 프로젝트를 진행하는 과정에서 여러 가지 어려움과 에피소드가 있었으나 그 중에서 한글 글자체를 Dot-Matrix로 디자인하면서 겪었던 일을 소개하면;

새로운 PC환경에서 화면이나 프린터에서 표시할 수 있었던 글씨는 7x8(가로 7개, 세로 8개), 16x16 그리고 32x32의 Dot-Matrix로 제한적인 해상도로 표시될 수밖에 없었다. 이후 레이저 프린터나 잉크젯프린터가 등장하여 훨씬 좋은 해상도를 제공하고 있지만... 이 일을 위하여 먼저 결정해야 하였던 일은 고딕체와 명조체로 된 각각의 글자체를 무엇으로 할 것인가였다. 이 결정은 큰 어려움 없이 당시 가장 좋은 모양의 글씨체인 인쇄매체에서 쓰고있는 활자체를 쓰기로 하였다. 다음 단계의 결정은 많은 양의 활자체를 어떻게 주어진 기간 내에 Dot-Matrix형태로 디자인

하느냐 였다. 한 명의 디자인 전문가가 하루에 10개의 글자를 디자인 할 경우 1,920일, 10명이 전력한다 해도 7개월여가 소요될 뿐만 아니라 6벌의 한자 12,000자를 디자인하기에는 획기적이고 창의적인 방안이 강구되지 않고는 불가능한 일이었다. 새로운 방안을 찾는 과정에서 많은 시행착오를 겪었고, 우여곡절도 많았다. 다행히 본인의 인척 중에 인쇄소를 경영하고 있는 분이 있어 인쇄과정을 견학할 기회가 있었다. 그 과정에서 사진식자 기술을 알게 되었고 사진식자 기술을 이용할 경우 바라는 형태의 활자체를 바라는 크기로 일정 배율로 확대할 수 있다는 것을 알게 되었다. 여기서 획기적인 방안이 생각이 났고, 필요한 모든 글자체를 일정배율로 확대한 필름을 만들어 반투명 용지에 인쇄된 Dot-Matrix를 그 위에 덮어 썬워 기계적으로 디자인을 할 수가 있었다. 이 경우 디자인 문외한이라도 투입되는 인원만큼 결과가 나오기 때문에 가장 바람직한 형태의 글씨체를 짧은 기간 내에 디자인할 수 있었다.