

미국 컴퓨터업계가 변하고 있다

—애플과 IBM 전격 제휴—

80년 대 기적적인 성장을 달성해 온 애플컴퓨터사가 최근 IBM과 전면 제휴를하기로 결정했다.

애플사는 하드웨어보다 강점을 가진 소프트웨어로 사용자들에게 인기를 얻었으며, 그동안 최대의 라이벌이던 IBM과 제휴함에 따라 앞으로 소프트웨어쪽에 더욱 치중할 수 있어 이 분야의 선두주자인 마이크로소프트사와 최대의 라이벌로 경쟁하게 될 것으로 전망된다.

미국의 매스컴은 이번의 양사간 제휴를 단순한 PC시장의 1위와 2위 메이커 간의 제휴로만 보지 않고 있다.

미국 동부의 대표적인 기업이며 실리콘벨리 성장의 신흥기업인 애플사가 사풍이 전혀 다른 회사와 제휴한 것을 커다란 충격으로 받아들이고 있다.

이번 제휴는 그동안 양사간의 교섭이 난항이라고 알려졌을 때 IBM의 주가가 하락함에 따라 초조해진 IBM이 애플사에게 제휴 내용을 양보해 우선 제휴 각서만이라도 교환하게 된 것이라는 설도 있다.

연간 약 천이백만대가 출하고 있는 북미 PC시장에서 애플을 제외하고 90%정도가 IBM 호환기종이다.

이에 독자적인 경영방침을 지켜오던 애플사는 선전광고에서 IBM을 조지오웰의 '빅브러더'에 빗대는 등 적대시해 왔던 것이 사실이다.

어쨌든 애플사의 힘의 원천은 소프트웨어에 있다 하겠는데, 다음세대의 성장분야인 멀티미디어 분야에서 세계를 리드해 오고 있는 것도 기본소프트웨어의 우수성과 외부 소프트웨어 회사에 용도별 소프트웨어를 만들게 하는 힘을 가지고 있기 때문이다.

1977년 설립된 애플은 그동안 많은 벤처기업이 부실해 있는 가운데, 신흥기업으로서 안정된 경영기반을 갖는 대기업으로 바뀌었다.

1990년도 매출이 55억6천만 달러, 경상이익이 4억7천만 달러로, 당시 세계 제3위를 목표로 하고 있던 일본전기의 PC매상 40억 달러를 크게 상회하는 고수익 기업이 되었다.

애플사의 존 스컬리 회장은

창업당시 펄시콜라의 영업담당 부사장이었으나 애플사 창업자의 한사람인 스티브 조브스 회장에게 스카우트되어 온 인물이다. 그러나 애플에 입사 후 조브스 회장과 대립된 상황에서 그를 밀어내고 1985년 실권을 장악, 유럽 극동지역을 중심으로 해외 영업을 전개하여 동사를 제2의 성장궤도에 진입시킨 수완가로 평가받고 있다.

애플과 IBM의 제휴가 이루어진데는 스컬리 회장이 금년 봄 기본소프트웨어를 공개하여 장차 하드웨어에서 분리, 판매하는 것을 검토하고 있다고 시사한 데서 비롯되었다.

애플사는 지금까지 철저히 기본소프트웨어의 비공개 원칙을 유지해 온 바 소프트웨어의 별도 판매는 커다란 전술전환을 의미하는 것이었다.

즉 IBM이나 일본전기가 애플의 기본소프트웨어를 자사의 PC에 탑재하여 판매하는 것을 인정하는 것과 관련하여 현재 기본소프트웨어 시장을 지배하고 있는 마이크로소프트사와 직접 경쟁관계에 놓이게 되는 것이다.

애플사가 하드웨어로 부터 소프트웨어로의 전략 전환을 시사한 또다른 조치는 작년말 애플이 고가격 노선을 포기하고, 하위모델에서 천달러 이하한 매킨토시의 저가격 모델을 투입한 것이다.

애플사는 PC의 CPU를 모토로라社에 의존하고 있다. 그 이외의 부품도 타사 제품이 많은데, 60%정도가 도시바와 소니등 일본제품이다.

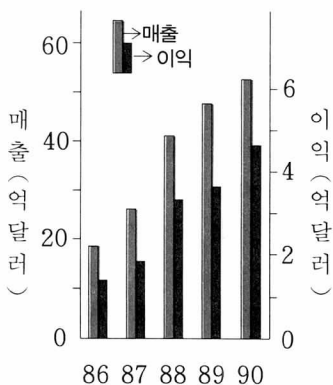
PC의 주요기술은 CPU와 기본소프트웨어인데, 그동안 애플은 하드웨어에 집착하지 않고 기본소프트웨어에 전력을 기울여 왔다.

이번의 양사 제휴로 애플사는 IBM으로부터 RISC(Reduced Instruction Set Computer) 반도체기술을 공급받게 되는데, 동사로서는 차세대 반도체칩도 부품의 하나이다.

IBM과의 제휴교섭 때 결렬될 것이라는 소문이 난 것도 애플사가 IBM의 칩가격이 높다는 것을 들어 난색을 표시했기 때문인 것으로 보도된 바있다.

마이크로소프트사는 90년대 소프트웨어로 PC시장을 리드하는 제3의 성장기를 목표로 하고 있으나 양사의 제휴계약이 발표된 지난 7월3일 뉴욕 주식시장에서 주가가 급락했다.

〈애플사의 연도별 매출 및 이익〉



한편 양사의 공동기술개발계획에 의하면 옵션 지향에 의한 소프트웨어 개발을 위해 공동출자회사를 설립하기로 했다.

현재의 프로그램은 데이터와 절차를 별도로 기술하도록 되어 있어 어떤 절차와 조합시키기 위해서는 어느 절차와 조합할 것인지 하나하나 지정하지 않으면 안되므로 대단히 복잡하다.

그러나 옵션지향 프로그램은 데이터와 절차를 일체로 취급, 이를 연관시켜 커다란 프로그램을 작성함으로써 소프트웨어의 부품화가 가능하다.

소프트웨어 기술자가 극히 부족한 현 시점에서 옵션지향의 개발방법이 보급된다면 개발인원과 기간이 10분의 1 정도로 가능하리라는 예측이다.

이러한 점 때문에 어떤 메이커가 옵션지향을 전면 채용할 것인가가 주요 관심사가 되어 왔는데, 관계자들은 90년대 중반에는 보급되리라는 예상

을 하고 있었지만 양사가 공동프로젝트로 개발하기로 함으로써 실용화시기가 예상보다 빨라짐은 물론 이것이 업계의 주류가 될 가능성이 높아졌다.

다만 이를 실용화하려면 소프트웨어의 부품인 개개의 옵션젝트를 어떻게 정의하고, 개발의 도구를 어떻게 설정할 것인지 등 문제가 많지만 이것이 해결되면 개발비용이 싸게 될 것이기 때문에 양사의 정의가 업계의 표준이 될 가능성도 높다고 보고 있다.

옵션지향으로 작성한 프로그램은 MPU가 다르더라도 극히 적은 부품의 교환으로 같은 응용소프트웨어가 사용되어 이용자에게도 커다란 이점이 있다.

또한 메이커가 달라도 어떤 하드웨어에나 같은 소프트웨어를 사용코자 하는 오픈화를 이용자의 꿈이 되어 왔는데, 이에 소극적이었던 양대 메이커의 새로운 방침으로 오픈화도 가속될 것이 기대되고 있다.

— 옵션지향 소프트웨어 개발의 장점 —

구 분	현 재	미 래
개발기법	구조화기법	옵션지향 기법
개발기간	길다	짧다
프로그램	복잡	알기 쉽다
정 비	어렵다	간다
개발형태	많은 인력투입	전산화 대폭 진전
인 원	많다	적다
분산개발	어렵다	간단