



# 휴대폰의 변화와 우리생활의 변화

휴대폰이 우리에게 처음 소개된 것은 올림픽이 열린 1988년에 지금의 SK텔레콤의 전신인 한국이동통신이 이동통신사업을 하면서부터이다. 지금은 가입자가 SKT, KTF, LGT 3사 통합 3,700만명에 이를 정도로 우리 생활에 일부가 됐다. 이처럼 우리에게 있어서 생활의 일부가 아니, 신체의 일부처럼 되어버린 휴대폰은 어떻게 변화해왔으며 그 변화가 우리 생활을 어떻게 변화시켰는지 알아보기로 하자.

글\_최성원 컬럼리스트

**휴**대폰이 세상에 처음 등장한 것은 1983년인데, 알렉산더 그레이엄 벨이 전화기를 발명한지 108년만에 미국 모토로라의 '다이나택(DynaTAC: Dynamic Adaptive Total Area Coverage)' 이 그 주인공이다. 무게는 2.5파운드(약 1.3kg)에 길이 22.8cm, 폭 4.5cm에 두께가 12.7cm에 달했다. 쉽게 말해 붉은 벽돌 정도의 크기였기 때문에 들고다니기엔 많이 부담스러운 크기였다. 하지만 휴대폰의 파장은 잠으로 대단했다. 가지고 다니면서 전화를 할 수 있었기 때문에 4,000달러나 되는 가격이나 벽돌만한 크기와 무게는 별로 문제가 되지 않았던 것이다. 오히려 다이나택을 가지고 다니는 것이 부의 상징이 되었던 것이다. 이 '다이나택' 이아날로그 휴대폰의 시초가 된다.



## 1세대 아날로그 방식

우리나라에서는 올림픽이 열렸던 1988년에 SK텔레콤의 전신인 한국이동통신이 이동통신사업

을 시작하면서부터이다. 이때에는 모토로라, 노키아, 파나소닉 등 외산 휴대폰이 국내시장을 점령하고 있었다. 당시의 휴대폰은 디자인이나 크기, 성능, 통화품질이 중요한 것이 아니라 기존의 유선전화와는 달리 이동하면서 전화를 할 수 있다는 점이 매력이었다. 자주 끊기고 통화품질도 유선전화에 비해 좋지 않고 가격이 무척 비쌌지만, 단순히 휴대폰이 하나 있다는 그 자체가 부의 상징이었던 것이다.

## 2세대 CDMA 방식

휴대폰이 통화지체만이 아닌 디자인 및 통화품질 등으로 관심이 바뀌기 시작한 시점은 제 2세대라고 할 수 있는 CDMA(Code Division Multiple Access, 코드분할다중접속) 방식이 상용화된 1996년이다. 너무나도 잘 알려지고 휴대폰 사용자라면 한번쯤은 가져봤거나 가지고 싶어했던 모토로라의 스타택(StarTAC)이 선두주자로 그 뒤를 국내업체인 삼성과 LG가 쫓는 상황이었다. 국내업체인 삼성과 LG는 더 작고 더 가볍고 더 세련된 디자인으로 스타택의 아성을 무너뜨리려고 했다.

1세대인 아날로그에 비해 2세대인 CDMA는 내적으로나 외적으로 크게 발전을 하게 된다. 아날로그에서 디지털로 바뀌면서 깨끗한 통화 품질을 가지게 되었고, 데이터 전송속도의 향상을 가져왔다. 뿐만 아니라 허리춤에 차고 다니던 휴대폰이 한 손에 잡기 편한 크기로 작아지게 된다.

휴대폰 벨소리 역시 기존의 1화음의 띠리리리~ 띠리리리~ 에서 4화음 또는 16화음의 벨소리로 바뀌게 되고, 간단한 무선인터넷 기능이 추가된다. 그리고, 음성통화 위주였던 휴대폰이 SMS(Short Message Service) 등이나 게임 등의 엔터테인먼트가 가미된 기능으로 바뀌기 시작한다.

이때부터 지하철이나 버스, 도서관 등 시간이 때우는 곳에서나 통화하기가 어려운 곳에서 문자를 통해 소식을 주고받거나 간단한 휴대폰 게임을 하면서 시간을 때우는 사람들 특히 중고생이나 대학생 등 젊은 층이 눈에 띄었다. 뿐만 아니라 벨소리 역시 약간의 멜로디가 들어가 있어 자신만의 벨소리(?)를 가지게 됐다.



### 3세대 IMT-2000

2000년대로 오면서 휴대폰은 더욱더 빠른 변화를 하게 된다. 음성통화 위주의 휴대폰에 무선인터넷 기능이 더해지면서 휴대폰의 사용방식이 바뀌게 된다. 2.5세대라고 불리는 CDMA 1X를 지나 3세대 휴대폰이라고 불리는 IMT(International Mobile Telecommunication)-2000의 탄생하면서 휴대폰은 본격적인 소형 가전으로 거듭나게 된다(이제는 더 이상 전화기라고 불리기가 어려워진다).

4화음, 16화음에 불과했던 벨소리가 64화음이 되어 벨소리도 원음에 가까운 벨소리가 됐고, 컬러도 흑백이나 4-gray, 16컬러 256컬러를 지나 26만컬러를 표현할 수 있게 됐다. 뿐만 아니라 동영상 시청하거나 휴대폰으로 사진을 촬영하고 그것을 다른 사람에게 전송할 수 있고, MP3도 들을 수 있는 등 멀티미디어 기기로서 휴대폰이 바뀌게 됐다. 또한, 카메라도 30만화소, 100만화소에서 이제는 웬만한 디지털카메라보다 성능이 좋은 500만화소카메라를 가진 휴대폰도 나왔고, 64MB의 저장용량을 가진 MP3 기능을 가진 휴대폰도 나왔다.

모바일게임 역시 2~3년전만해도 256컬러를 지원하는 단순한 게임들(초기 오락실에서 볼 수 있는 수준의 그래픽을 가진) 위주에서 RPG(Role Playing Game)와 같이 웬만한 게임기에서 할 수 있을 정도의 게임 수준까지 지원하고 있다. 또한 네비게이션 기능을 지원해 길 안내 기능까지 지원하고 있어 휴대폰이 여러 곳에서 이용되고 있다. 뿐만 아니라 휴대폰에 신용카드기능 및 모바일뱅킹 기능까지 들어가 있어서 휴대폰 하나만 있으면 무엇이든 할 수 있게 됐다.



즉 휴대폰으로 전화를 받다가 버스나 지하철을 탈 때 휴대폰을 요금단말기에 대고 요금을 낸다. 그리고 목적지까지 어떻게 가야할지 모를 때는 휴대폰의 무선인터넷을 통해 목적지까지 가기 위해 버스나 지하철을 어떻게 가야하는지 살펴볼 수 있으며, 친구나 가족 등에게 돈을 보내기 위해서 은행에 갈 필요없이 모바일뱅킹을 이용해서 돈을 보낼 수 있다.

### 위성 DMB 폰

요즘 신문이나 각종 언론에 나오는 휴대폰관련 뉴스 중 가장 많이 나오는 것이 위성 DMB(Digital Multimedia Broadcasting)관련한 뉴스이다. 위성 DMB란 음성, 영상 등 다양한 멀티미디어 신호를 위성 DMB폰을 통해서 볼 수 있는 방송서비스를 의미한다. 쉽게 말하면, 이동하면서 휴대폰으로 TV를 볼 수 있다는 것이다. 고속(60Km) 이상으로 이동하면서도 TV방송을 끊임없이 볼 수 있다는 점이 큰 매력이다. 그것도 위성 안테나나 별도의 TV단말기 등 기타 장비를 필요로 하지 않고 말이다.

위성 DMB폰이 나오기 전엔 스카이라이프나 위성안테나를 장착해서 차량에서 TV를 볼 수 있었다. 가끔 택시위에 커다란 원반을 얹고 가거나 트렁크위에 원반을 부착한 차량을 본 적이 있을 것이다. 하지만, 위성 DMB폰을 이용하면 그런 장비들은 이제 필요없이 그냥 휴대폰을 통해 위성방송 및 지상파방송을 볼 수 있다.

현재 위성 DMB방송을 하는 곳은 SK텔레콤의 자회사인 TU미디어인데, 3월까지의 비디오 3개채널, 오디오 3개채널을 무료로 시청할 수 있다. 비디오는 뮤직(01번), 뉴스(02번), 드라마(03번)의 3개채널이 있고, 오디오는 최신가요(11번), 최신팝(12번), 올드가요(13번), 올드팝(14번), 재즈(15번), Hit Chart(16번)의 6개채널이 있다.

이동 중에 지하, 지상 어디에서도 방송을 볼 수 있다는 것은 참 즐거운 일이다. 월드컵축구경기나 드라마를 보기 위해 집이나 술집, 식당 등 TV가 있는 곳으로 갈 필요가 없이 핸드폰만 있으면 어디서든지 볼 수 있으니까 말이다.



### 생활의 변화

지금까지 휴대폰의 기술변화와 서비스의 변화에 대해서 알아봤다. 이처럼 음성통화 위주의 아날로그 단말기에서부터 멀티미디어 서비스 위주의 위성 DMB폰에 이르기까지 많은 휴대폰의 기술변화 및 서비스가 변화하면서 우리의 생활에도 많은 영향을 미쳤다.

단순한 음성통화 위주의 아날로그 단말기였을 때는 휴대폰은 정말이동전화만의 기능이였다. 움직이면서 전화통화하는 것 이외에 부의 상징이라는 상징적인 기능이 전부였다. 휴대폰이 200여만원을 넘는 시절이었기 때문에 가지고 있는 것 자체가 부를 의미했지만, 휴대폰의 기능이란 단순히 이동하면서 전화할 수 있는 것뿐이었다. 하지만 SMS를 보내거나 게임을 할 수 있게 되면서 휴대폰은 하나의 문화가 됐다. 소위 '엄지족'이라고 불리는 하나의 문화집단이 생기게 된 것이다. '엄지족'이란 문자를 보낼 때나 게임을 할 때 양손 엄지를 이용하는 것을 보고 생겨난 신조어였다.

지하철이나 버스를 타거나 걸어나다면서 혹은 도서관 등에서 많은 사람들이 휴대폰을 이용해서 많은 일을 한다. 문자를 보내거나 게임을 하거나 혹은 음악을 듣거나 사진을 찍기도 한다. 또한, 휴대폰이 생기면서 정보의 전달이 무척 빨라졌다. 편지로 소식을 전달할 때나 유선전화로 소식을 전달할 때에 비해 휴대폰은 정보가 즉시 개인 대 개인에게 전달될 수 있기 때문에 정보의 전달 및 파급효과가 급속도로 빠르게 나타났다.



달되고 점차 무선인터넷요금도 정액제로 바뀌게 되면서 여러 회사들이 준비하고 있는 서비스이기 때문이다. 이처럼 휴대폰을 통해 많은 편리한 변화들이 일어났다. 게임기를 사지 않아도 게임을 즐길 수 있으며, 증권회사나 은행에 직접 가지 않아도 된다. 또한 굳이 TV가 없어도 휴대폰을 통해 TV도 볼 수 있다. 이러한 편리한 변화를 위해 우리는 많은 비용을 지불해야 한다.

편지를 통해 소식을 전할 때는 우표값 얼마정도만 있으면 됐다. 지금도 170원정도의 비용만 있으면 소식을 전할 수 있다. 유선전화도 한 통화당 70원정도의 비용만 있으면 소식을 전할 수 있다. 하지만, 휴대폰의 보급이 늘어나면서 통화료도 많이 올랐다. 단순통화만 하는 데도 10초당 14원에서 21원까지 지불해야 하며, 게임이나 기타 서비스를 이용할 때에는 정보이용료라고 해서 몇백원에서부터 몇천원에 이르기까지의 비용을 추가로 지불해야 한다.

그러다 보니 통신비가 한 가구당(4인가족기준) 평균 30만원정도가 든다고 한다. 예전에는 한 가구에 유선전화 한대, 또는 두 대 밖에 없었지만, 이제는 식구수대로 휴대폰이 있고, 유선전화도 있기 때문이다.

2007년엔 한 가구당 70만원까지 통신비용이 증가할 것이라는 보고서도 나왔다. 위성DMB라든지 기타 부가서비스 등이 늘어나면서 점차 음성통화뿐만 아니라 무선인터넷 등 부가서비스 요금이 증가할 것이기 때문이다.

이처럼 휴대폰의 발달은 우리에게 많은 편리함을 주지만, 우린 그만큼 많은 비용을 지출하게 됐다. 하지만 이러한 변화는 점차 급속도로 발전할 것이고, 우리는 이런 편리함에 익숙해 질 것이다. ☺

굳이 PC를 통해 인터넷에 들어가지 않아도 무선인터넷을 통해 거의 모든 정보를 얻을 수 있게 됐다. TV를 보지 않아도 무선인터넷에서 뉴스를 볼 수 있으며, 증권회사에 가지 않거나 PC를 보지 않아도 휴대폰을 통해 주식거래가 가능하게 됐다. 뿐만 아니라 은행에 가지 않아도 은행 업무를 휴대폰으로 할 수 있게 됐다.

물론 아직까지는 무선인터넷을 이용하는 사람이 많지 않아서 무선인터넷이 생활에 큰 변화를 일으키지는 않는다. 하지만 점차 무선인터넷의 사용이 점차 늘어나고 서비스가 향상되고, 무선인터넷 이용요금이 많이 낮아지면 무선인터넷은 우리의 생활에 많은 변화를 일으키게 될 것이다.

휴대폰의 배경화면에 새로운 뉴스가 바로바로 뜨거나 오늘의 날씨, 관심 있는 주식의 현재시세가 바로바로 뜬다면 어떨까? 굳이 네이트 버튼이나 매직엔 버튼을 누르지 않아도 배경화면에 설정해 놓은 게임을 통해 친구랑 네트워크 게임을 즐길 수 있다면? 이런 기능들은 머지않아 (필자의 생각엔 올해안에) 이뤄지게 될 것이다. 현재의 휴대폰기술이 발