# No Device, Only Desire

글 _ 이태숙 _ 하디자인 _ leets73@gmail.com

아이폰의 등장을 지켜본 사람들이 그 성공을 반신반의 했다면, 아이패드의 탄생을 맞이하는 순간은 마치 왕자님의 탄생을 축하할만한 마음을 가진 백성과 같이 모든 사람들은 열광할 준비를 하고 있었던 순간이 아니었을까 한다. 그것을 방증하는 것은 아마도 두 제품의 판매량의 추이라 할 수 있겠다. 아이폰이 78일 동안 백만대의 판매량을 기록한 것에 비해서 아이패드는 28일 동안 백만대, 59일 동안 2백만대의 판매량을 기록함으로써 아이폰의 3배에 달하는 판매 기록을 갈아치우고 있는 것을 볼 수 있다. 과연 아이폰의 어떤 부분이 믿지 않았던 사람들을 충성할 수 있도록 하였으며, 아이패드의 어떤 부분이 "애플 신도"를 묶어두는 역할을 했을까.

아이폰과 아이패드는 무척 닮았다. 완전히 동일하다고 할 수 있는 UI를 제공하고 있고, 심지어는 꽤 많은 visual component를 혼용하거나 상보적으로 사용하고 있는 등 사이즈를 제외하고는 쌍둥이와 같은 모습을 보이고 있다. 휴대용 디바이스의 UI의 역사가 작은 화면에 다양한 기능을 넣기 위한 끊임없는 노력으로 점철되었던 것을 보면 의외라는 생각이 들었다. 분명히 휴대전화의 UI/UX와 Tablet PC나 Net Book의 UI/UX는 다르다는 것이 업계의 정설이었다. 다양한 명령을 효과적으로 지원하기 위해서 소프트키라는 놀라운 발명을 했고, 흑백에서 컬러로, 또다시 더 고도화된 밀도를 가진 디스플레이 기술의 발전을 활용하여 더욱 직관적이고 재미있는 다양한 요소를 고민한 전화다운 UI/UX가 휴대전화의 것이었다면, Tablet PC 또는 Net Book은 분명 우리에게는 PC였다. PC에서 사용하던 경험을 적용하는 것이 맞는 것이었고, PC의 metaphor를 활용하는 것이 정석이었다.

그러나 아이패드는 달랐다. 거의 완전히 아이폰과 동일했다. 괴물의 출현으로 난장판이 되는 도시를 그린 한 영화의 포스터에는 이런 문구가 적혀 있었다. "Size Does Matter". 아이폰과 아이패드의 양상은 이 문장으로 꽤 많은 부분이 설명될 수 있지 않을까 싶다. 3*4 Numeric Key를 사용하던 휴대전화와 키보드를 사용하던 PC가 Touch Panel이라는 동일한 입력 방식을 사용함으로써 입력을 위한 경험의 통일은 가능하게 되었다. 그러나, Touch Panel이 사이즈에 따른 입력 방식의 차이는 극복했지만, 결국 두 디바이스의 차이는 사이즈가 만들었다. 휴대성과 Contents의 임팩트는 결국 두 디바이스의 유용성을 가르는 가장 중요한 요소가 되었던 것이다. 이것은 아이팟터치와 아이폰이 탑재된 기능의 상이함을 제외하고는 아주 흡사하게 쓰이는 상황을 비교해 보면 빠른 이해가 가능할 것으로 생각된다.

아이패드는 클레멘트 목이 말한 "컨텐츠가 지배하고 디자인이 중재하는" 상황에서 더욱 컨텐츠의 지배

력이 강화되고 있는 상황을 보여준다. 사이즈의 변화에 따른 컨텐츠의 임팩트와 이동성에 의존한 개인화라는 디바이스의 성격의 접점을 보여준다고 할 수 있는 것이다. 어찌보면 아이패드 앱스토어의 가능성이 애플리케이션을 개발하는 작은 규모의 개발사 위주에서 책과 동영상을 포함한 멀티미디어 컨텐츠로 다시 전통적인 미디어 강자에게 돌아간 것은 너무나도 당연한 것이 아닐까 싶다.

아이패드의 물리적인 사이즈는 컨텐츠 임팩트를 최대화하면서 디바이스의 개인화를 위한 최대 사이즈이다. 아이패드는 사람이 컨텐츠를 접근하기 위한 최적의 디바이스가 될 것이며, 미디어 컨텐츠의 전통적인 플레이어, 애플리케이션 개발사, 디바이스 제조사들의 접점이 될 것으로 기대된다.

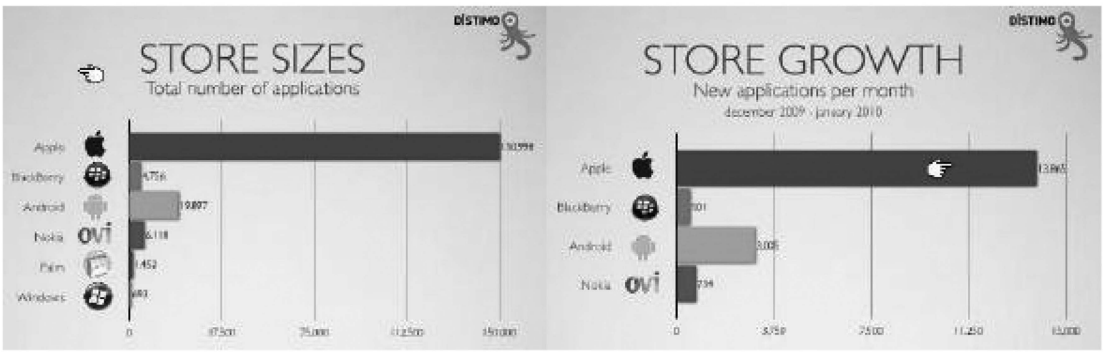
이것을 아이패드가 Cross-Device에서도 매우 다양하게 활용될 수 있음을 보여주고 있는데, 아이패드의 등장과 함께 발빠르게 세상에 나온 PadRacer는 아이폰을 컨트롤러로, 아이패드를 트랙으로 이용하여 자동차 경주를 즐길 수 있도록 하여 디바이스 내에서 기능이 실행되었던 기존의 관념을 깬 Cross-Device의 전형을 보여주고 있다. 또한 미국 최대의 케이블 사업자 Comcast는 아이패드를 통해 TV를 컨트롤 하고, SNS 기능을 활용해 미디어의 소비를 촉진시키는 "Xfinity Remote"의 프로토타입을 공개함으로써 또 다른 가능성을 보여주고 있다. 아이패드는 공유기기로서, 개인화 기기로서의 가능성을 모두 가지고 있는 것이다.

아이패드는 "'소비'를 위한 기계"라고 폄하될 만큼 제한된 기능을 사용자들에게 제공하고 있다. 그러나, 반문해 보면 과연 제한된 기능이 사용자에게 충분히 좋지 말라는 법이 있을까? 아이폰이 이미 "스마트폰"의 새로운 모습을 제시했다는 것을 생각해 보면 아이패드의 이러한 "소비"를 위한 최적화가 이미 사용자에게는 최적의 최적화인 것으로 이해가 가능할 것이다.

그림 1: PadRacer

그림 2: Xfinity Remote

사실 스마트폰은 "스마트"하지 않다. 기존의 휴대전화가 제조사에서 사용자에게 필요한 기능을 모두 패키지로 제공했다면, 스마트폰은 사용자가 "알아서" 각자가 필요한 기능을 설치해서 써야 하는 구조를 가지고 있으며, 그 구조의 바탕에는 소프트웨어를 개발하는 사람들이 개발을 가능하도록 하는 표준화를 명시한 OS가 필요했던 것이다. 그래서, 스마트폰은 휴대전화의 기능을 하고 있음에도 불구하고, 거의 PC와 동일한 경험을 사용자들에게 제공하게 되는 것이다. 그러나, 사람들이 "내가 필요한 기능을 사용하고 싶다"는 욕구와 함께 가지고 있었던 "기존의 쉽고 편리한 전화기를 희생하고 싶지는 않다"는 욕구는 철저히 간




과되고 있었고, 아이폰은 좀 더 인간의 본능적인 이용욕구에 가까이 다가간 것이 아니었을까.

애플이 데스크탑 시장에서 이미 "개방화"문제로 어려움을 겪어온 것을 아는 사람이라면 애플의 Closed Platform 정책에 대해서 우려를 가지고 있을 수도 있다. 그러나, 앱스토어의 앱의 수와 질을 비교해 본다면 "개방화"라는 것이 Platform 전체를 개방하는 것이 유일한 방법이 아닐 수 있다는 생각을 할 수 있을 것이다. 2010년 2월 현재 애플의 앱스토어는 후발주자인 안드로이드 앱스토어의 약 10배의 규모이며, 그 성장세 역시 4배 이상이 되는 것을 알 수 있다. 아이패드는 기계가 "어떤것이 가능"한지를 고민하는 대신, 사람들이 기계를 "왜 써야만" 하는지에 대해 고민한 모범 답안을 제시한 것이다.

사실 사용자는 그저 "사용"하고 싶었던 것이다.

디바이스는 더 다양화되고, 더 많아질 것이다. "디지털화된" 사람들의 전유물이었던 디바이스는 모두에게 빠르게 침투해 나갈 것이다. 아이패드가 나이드신 부모님께, 미취학 자녀에게 주는 선물의 핫 아이템이 된 미국 시장의 바람은 곧 우리나라에도 불어닥칠 것이고, 디지털화되고 네트워크화 된 세계의 꽤 많은 나라에 똑같이 불어닥칠 것이다.

아이패드는 디바이스의 기능적 가능성을 "제한"함으로써 사용자들에게 더 많은 유용성을 가져온 좋은 본보기이며, 앞으로 나올 수많은 다른 플랫폼을 탑재한 "패드"류의 Tablet PC가 얼마나 다양해질 수 있는가의 가능성을 열어준 제품이라 할 수 있을 것이다.

나는 아직도 아침에 일어나서 하품을 하면서 종이로 된 책 앞으로 쪼르르 달려가는 2돌 된 나의 작은 아들의 모습이 좋다. 어린이 도서관에서 "책 읽기 가장 좋다"는 팔걸이 의자에 팔을 걸고 책장을 넘기는 나의 큰 아들의 모습이 사랑스럽다. 나는 오랜만에 펼친 책에서 보여지는 노르스름한 세월의 흐름을 좋아하고, 올드 미디어를 사랑하는 국사학자인 남편과 함께 살고 있고, 내 아이들에게 아직도 올드 미디어의 낭만과 그것의 내용을 흡수하기 위해서 벌어지는 책장 넘기기, 읽어주기 등의 신체적인 노력을 알려주는 것이 더 중요하다고 생각하는 엄마다.

그러나, 문자와 종이의 발명으로 비롯된 책의 대중화가 기억에 의존했던 지식 전달의 패턴을 바꾸었던 그 옛날의 인간을 역사를 되짚어 보지 않는다고 해도, 지금 내 주변에는 신문과 잡지와 책을 새로운 기기로 접하는 사람들이 많아졌고, 아이들에게 아이패드로 영어 교육을 시키는 부모도 생겼고, 가끔 오는 자식들의 이메일과 손주들의 사진의 확인을 위해 방 한켠을 차지하던 PC 대신 아이패드를 요구하는 어르신들도 생겼다.

음반 업체들이 MP3의 등장을 CD의 등장과 같은

관점으로 바라보다가 시대의 뒤안길로 사라진 것이 얼마 되지 않은 일이다. 아이패드의 등장을 문자와 종이의 발명만큼은 아니더라도, MP3의 등장과 같은 정도의 산업적인 임팩드가 있을 것이라고 조심스레 점쳐본다.

"PDA가 휴대폰을 흡수할 것인가? 휴대폰이 PDA를 흡수할 것인가?"

"PC안에 통화 모듈이 들어갈 것인가? 전화기 안에 PC가 들어갈 것인가?"

"MP3플레이어는 CD플레이어의 대체제인가?"

십년 남짓, 내가 현업에서 UI/UX를 하는 동안 나왔던 꽤 고민스러웠던 이슈들이다. 지금에 와서 생각해보건데, 이런 이슈들은 관점이 약간 어긋나 있는 것이 아닐까 하는 생각이 든다. 고민의 중심에는 Device가 있어야 했던 것이 아니다. 사람이 무엇을 하고 싶은지 Desire가 있어야 했고, 그것을 몸소 보여준 것이 바로 아이폰과 아이패드가 아니었을까 한다.

인간의 Desire가 어떤 것으로 드러날지는 그것을 고민하는 기획자의, 디자이너의, 엔지니어의 몫이 될 것 같다.