

아이폰의 파급효과 및 향후전망

Ripple Effect of iPhone and its Prospect

차 수 정* 이 구 연**
Cha, Soo-Jeong Lee, Goo-Yeon

Abstract

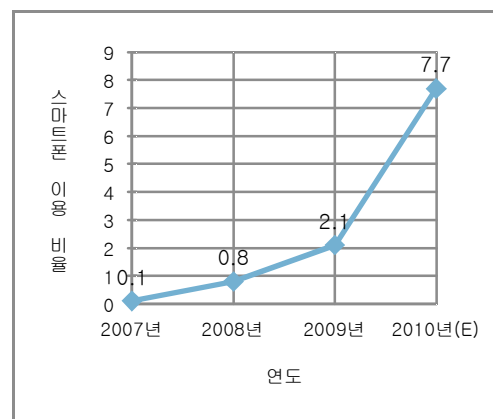
Recently, the introduction of iPhone forced Korea to open its mobile market worldwide. The success of iPhone's open and cooperative code and the transition to the software-oriented paradigm also forces Korean mobile industry to greatly change according to the new trend for mobile market. Therefore, in this paper, to cope with such challenges, we investigate the effect of iPhone and then estimate its future prospect. Specifically, we focus on the effect on domestic mobile market, domestic software industry and individual's mobile life.

키워드 : 아이폰, 스마트폰, 어플리케이션, SNS, 안드로이드, 앱스토어
Keywords : iPhone, Smartphone, Application, SNS, Android, AppStore

1. 서론

'아이폰'이 국내 스마트 휴대폰 시장을 휩쓸고 있다. 2007년 첫 선을 보인 애플사의 아이폰은 2009년 국내에 도입된 이후 4개월 만에 50만대 이상이 판매되는 기록을 세웠다. 아이폰이 출시된 88개국 중 1년 안에 50만대를 돌파한 나라가 7개국에 불과하다는 것을 감안하면 기록적인 수치이다. 현재 82만대의 아이폰이 판매되었으며 아이폰3GS에서 향상된 아이폰4가 출시될 예정이다. 아이폰의 높은 판매량은 국내 스마트폰 시장을 키웠고 이에 따라 삼성의 옴니아2 누적 판매량이 60만대(10.4월 기준)를 돌파했다. 스마트폰 100만대 시대는 개인의 생활상과 업무, 소프트웨어 이용 영역을 확장하며 수많은 영향을 가져왔다. KT경제경영연구소는 아이폰이 국내 IT산업에 미치는 파급효과가 2012년까지 2조 6000억원에 이를 것으로 내다봤다. 현

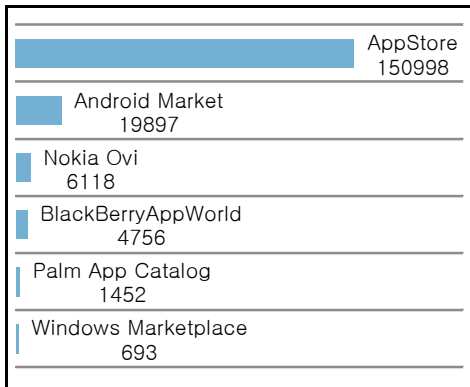
제까지의 스마트폰 이용 비율의 증가 추세로 보았을 때 앞으로 스마트폰 시장이 더욱 커질 것이라는 것은 분명한 사실이기때문에 이에 대한 분석과 대비가 요구된다(그림 1참조)[1].



[그림 1] 스마트폰 이용 비율 변화 추이

* 강원대학교 컴퓨터정보통신공학과 학사과정
** 강원대학교 컴퓨터정보통신공학과 교수, 공학 박사, 교신 저자

아이폰이 출시되기 이전까지의 스마트폰은 대중화에 실패한 소수 계층의 전유물이었다. 고가이고 사용하기 어려우며, 하드웨어의 성능 향상보다는 다양한 소프트웨어를 원하는 사용자의 니즈를 만족시키지 못했기 때문이었다. 기존에 출시된 국내 스마트폰에 비해 아이폰이 가지고 있는 특별함에 대하여 수많은 사람들이 아이폰의 장점으로 많은 어플리케이션을 꼽는다.



[그림 2] 어플리케이션 수 비교

아이폰의 어플리케이션은 약 15만개(그림 2 참조)에 달하는 것으로 한 회사가 개발·제공하기에는 많은 수이다. 애플은 어플리케이션의 질적 양적 다양성을 앱스토어라는 아이디어로 추구하여 이를 성공시켰다. 앱스토어는 누구나 판매자인 동시에 구매자가 될 수 있는 '소프트웨어'로 제작자가 수익의 일정 비율을 가져가는 방식으로 새로운 소프트웨어 수익구조를 창출해냈다. 하드웨어 중심에서 소프트웨어 중심으로의 패러다임의 전환은 높은 자유도와 다양성을 제공하면서 소비자의 트렌드를 만족시켰고 다른 수많은 스마트폰들과 운영체제에 변화를 가져왔다. 결과적으로 아이폰은 스마트폰의 뛰어난 확장성과 멀티터치, 가속도센서 등의 사용자 편의의 하드웨어를 접목시킴으로써 전 세계적인 성공을 거두게 된 것이다.

아이폰 국내 출시 이후 아이폰은 변화의 기폭제가 되어 국내 모바일 산업에게 개방의 길을 강요한다. 수익성을 앞세워 폐쇄적으로 운영되어온 이동통신사들의 2무선인터넷이 개방된 것이 그 예다. 아이폰이 촉발시킨 변화는 국내 모바일 시장을 글로벌 경쟁체제에 편입을 알리는 신호이며 정체되어 있던 산업을 활성화시킬 기회가 될 것이다. 따라서 관련자들은 아이폰의 판매량이 아니라 아이폰이 가져올 파급효과를 주목해야 한다.

2) WIFI(Wireless fidelity)로 통용된다.

2. 파급효과 및 향후전망

2.1 국내 모바일 산업에 대한 영향 및 전망

국내 휴대폰과 외산 휴대폰의 경쟁체제는 3) WIPI의 탑재 의무화의 폐지 이후로 미리 예견된 것이었다. 2002년 도입된 WIPI는 국내 휴대 전화 및 콘텐츠 업체들을 보호하고 표준 플랫폼을 제공하여 호환성을 확보하고자 하였고 실제 소기의 목적을 달성하였으나, 외국 제조사가 국내에 단말기를 출시하고자 할 때 커다란 무역 장벽이 되었기에 국산 휴대폰은 내수용 핸드폰이 될 뿐 동시에 외국 제조사들이 한국 시장을 포기하게 되는 원인이 되었다. 초기에 아이폰이 국내에 도입되지 못한 이유 역시 WIPI 탑재 의무 때문이었다. WIPI의 무화가 폐지된 이후로 정제되어있던 국내 모바일 산업에 새로운 바람이 불기 시작했으나 큰 영향을 끼치지 못했다. 그러나 아이폰의 도입으로 모든 것이 변하기 시작했다. 국내 이동통신사들의 경쟁체제가 심화되고 이동통신사와 제조사의 밀착이 강화되었다. 또한 위기감을 느낀 국내 제조사가 안드로이드 기반 스마트폰을 출시하는 등 본격적인 스마트폰 경쟁의 시발점이 되었다.

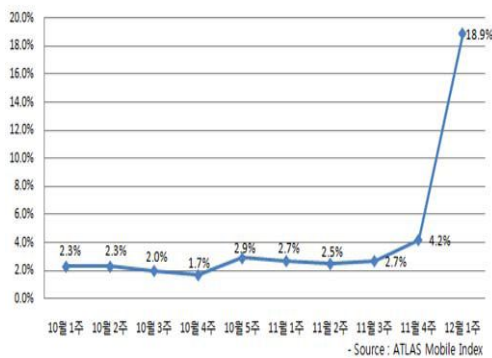
LG텔레콤은 아이폰에서 지원하지 않는 통신 방식으로 서비스를 제공하고 있기 때문에 경쟁에서 제외되었고, 결국 아이폰 도입은 SKT와 KT의 경쟁이 되었다. 지루한 줄다리기 끝에 KT가 아이폰 도입에 성공하면서 타 통신사들의 가입자들을 끌어왔다. 이에 따라 SKT는 아이폰의 경쟁자인 '삼성 옴니아2'모델에 대한 보조금을 큰 폭으로 인상하여 대항했는데 오히려 이 과정에서 기존 옴니아 2 사용자들이 크게 반발하는 일이 일어나기도 하였다. 아이폰 출시 후 삼성은 스마트폰 부문에서 옴니아2와 아이폰을 비교당하며 매출과 이미지에 타격을 입었고, 아이폰 도입을 방지하던 4목적 인 합의를 어긴 KT에 대한 불편한 심기를 감추지 않았다. 삼성의 안드로이드 기반의 <갤럭시 시리즈>와 바다 기반의 <웨이브>는 KT 출시가 배제되었고 기존 핸드폰에 대해 보조금을 지급해주지 않으며 <쇼옴니아>라는 명칭을 사용하지 못하게 하는 등 KT를 고립시켰다. 이는 결국 SKT와 삼성의 긴밀한 협력을 강화시켰고, SKT는 2010년 2분기에 10종의 스마트폰을 출시 예정하면서 반격을 준비하고 있다. 이 외에도 경쟁관계에 있는 제

3) Wireless Internet Platform for Interoperability의 약자로 '02년 최초로 채택된 대한민국의 표준 모바일 플랫폼의 이름이다.

4) 이동통신사와 휴대폰 제작사 간에 있었을 것으로 예상되는 암묵적인 합의로 서로의 수익구조에 방해가 되는 기능들을 없애거나 해당 기능을 가진 휴대폰 기기를 사용하지 않는다는 것이다.

조사들과 통신사들의 아이폰 방어 대책들이 나오기도 하면서 대결 구도는 심화되고 있다. 이는 제조사들이 안드로이드 기반 스마트폰을 출시하고자 하는 것으로, 아이폰의 대항마로 안드로이드를 꼽는 세계적인 추세와도 일치한다.

아이폰 도입 초기 협소했던 국내 스마트폰 시장을 감안하여 부정적인 견해가 나왔지만 오히려 아이폰은 스마트폰 전체 시장을 확대하여 다른 스마트폰에게도 긍정적인 영향을 주었다. 실제 아이폰 도입 전후 국내 스마트폰 판매점유율이 크게 늘었을 뿐만 아니라 구입 의향도 증가하였던 것이다(그림 3 참조).



[그림 3] 국내 스마트폰 판매 점유율 추이

초기 매니아 계층에서 다양한 계층으로 빠르게 '아이폰 열풍'이 확산되면서 세계 수준의 스마트폰 판매 비중에 도달하였다. 이러한 판매 열풍은 국산 모바일 콘텐츠의 개발을 확산시키고 데이터와 관련된 스마트폰 전용 요금제도를 출시시켰다[3]. 추세에 따르면 스마트폰 요금제도는 일정량의 3G 데이터를 제공하고 해당 데이터양만큼 전화, 메시지, 인터넷 등을 이용하는 방향으로 흐를 것을 전망할 수 있다. 이는 일정량의 전화 시간, 메시지 개수 등을 제공하는 현행 요금제에 비해 합리적인 휴대폰 이용을 가능하게 할 것이다. 핸드폰 요금제는 자유도를 높이는 방향으로 변화하고 있는데 일정 데이터량을 제공함으로써 이용자에게 더욱 높은 자유도를 제공할 수 있다.

기존 단말기 사용자들이 꼽던 불만 중의 하나가 의도적인 5스펙다운이었다. 해외에 출시된 모델에 비해 국내 출시된 동일 모델은 몇몇 기능들이 제거되거나 성능이 하향되어 출시되었다는 것이었다. 그 중 대표적인 것이 무선인터넷 기능이다. 이동통신사의 수익 중 데이터 요금이 차지하는 비율은

5) 휴대폰 제조사가 국내 출시되는 휴대폰에 대해 의도적으로 성능을 하향시키는 일로 최근 출시된 삼성의 '갤럭시S'도 이로 인해 논란이 된 바 있다.

상당한데, 이러한 단기적인 이익 창출을 위해서 휴대폰에서 무선인터넷기능을 제거하는 암묵적인 규칙이 있었던 것이다. 이 때문에 국내 무선인터넷의 발전은 정체되어 있었고 사용 환경 수준에서 세계 최하위권을 기록했다. 무선인터넷을 지원하는 아이폰이 등장하면서 타 제조사들은 경쟁에서 뒤쳐지지 않도록 휴대폰에 무선인터넷 기능을 탑재하기 시작하였다. 경쟁의 결과로 무선인터넷 구역(WIFI Zone)이 확대되고 기존 환경을 향상시키는 투자가 늘어나며 무선 인터넷 시대를 열었다. 이러한 무선 인터넷의 범용화는 모바일 트래픽을 기존의 수십 배로 급격히 증가시키는 결과를 낳았다. '12년 국내 아이폰 누적가입자는 400만명, 스마트폰 누적가입자는 1,700만에 이를 것으로 전망되면서 무선 데이터 시장에서 4.5조원, 모바일 S/W 및 콘텐츠 시장에서 1.9조원의 시장창출이 예상되며 모바일 산업에 많은 일자리를 창출할 것으로 기대되고 있다(그림 4 참조)[2].

[아이폰의 무선데이터 및 SW/콘텐츠 파급효과('10~'12년 합계)]

구 분	아이폰	전체 스마트폰*
무선데이터	45,016 억원	110,062 억원
SW/콘텐츠	19,210 억원	49,618 억원
고용(SW/콘텐츠산업)	9,565 개(6,773 개)	26,631 개(19,068 개)

* 아이폰을 포함한 전체 스마트폰에 의한 효과

* 1차 분석('10년 2월)과 비교했을 때 아이폰/스마트폰 가입자의 폭발적인 증가와 관련 기업의 투자 확대 등으로 인해 파급효과 전망치가 상향 조정되었음

Src : KT경영경제연구원

[그림 4] 아이폰의 경제적 파급효과

스마트폰의 확산으로 인한 모바일 웹 이용도의 증가로 모바일 업체들은 통신과 포털 등과 제휴하여 관련 사업자들과의 협력을 강화시켜 새로운 모바일 산업의 장을 열 것이다[3]. 기존 모바일 산업에서는 제공할 수 있는 콘텐츠에 한계가 존재했지만 스마트폰은 이러한 영역을 확장하게 했다. 개인 컴퓨터 수준에 이르는 자유도를 제공하면서 모바일 업체들이 제공할 수 있는 서비스도 다양해진 것이다. 특히 타 산업과의 융합 및 제휴로 확장되는 서비스는 모바일 산업의 질적인 성장과 고용 촉진을 가져올 것이다.

아이폰이 촉발한 무선 데이터 사용량의 폭발적인 성장은 관련 모바일 업계에 큰 영향을 미칠 것으로 예상되며 기존 인터넷 포털 등에서도 관련 기술들이 요구되고 있다. 실제 모바일용 포털과 홈페이지들이 속속 등장하는 것이 그 예이다. 해외 포털에 비해 국내 포털들은 복잡하며 많은 패킷을 소모했는데, 무선 인터넷의 속도 향상을 위해 웹페이지들도 가벼워지기 시작한 것이다(그림 5 참조). 스마트폰 이용이 확산되면서 많은 사람들이 스마트폰을 이용하여 웹페이지에 접속할 것으로 보인다. 따라서 이용자들에게 편의를 제공하기 위해 기

존의 웹페이지도 모바일 전용의 가벼운 웹페이지들을 제공하며 이용자를 모으기 위해 새로운 웹페이지들도 모바일 전용으로 만들어질 것으로 보인다.

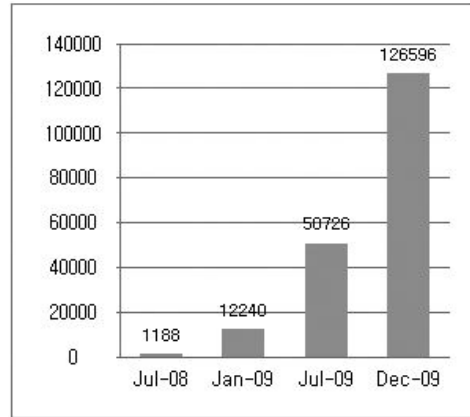


[그림 5] 인터넷 포털과 모바일용 포털의 비교

아이폰 등의 스마트폰에서는 ActiveX나 플래시를 지원하지 않기 때문에 기존에 지적되었던 ActiveX의 남용이 상당 부분 개선될 것으로 보인다. 옴니아2 등 일부 기종에선 플래시를 제공하지만 이로 인해 로딩 속도가 아이폰에 비해 느리기 때문에 접근성을 향상시키기 위해 모바일 페이지들은 플래시를 사용하지 않는 것이 대부분이다. 아이폰에서는 인터넷 탐색기로 Safari를 사용하는데 이는 국내에서 압도적인 점유율을 차지하고 있던 인터넷 익스플로러에 대한 견제가 되는 동시에 익스플로러 독점에 대한 문제 해결 방안 중 하나가 될 수 있을 것이다.

2.2 국내 소프트산업에 대한 영향 및 전망

아이폰의 가장 커다란 의의는 스마트폰의 경쟁력을 하드웨어에서 소프트웨어로 이동시켰다는 것이다. 소비자에게 넘어간 콘텐츠 선택의 주도권은 소비자들을 열광시켰다[3]. 소비자들은 스마트폰을 개인용 컴퓨터처럼 자유롭게 사용할 수 있을 수준의 어플리케이션을 요구한다. 개인용 컴퓨터에 운영체제를 깔고 원하는 프로그램만을 설치하여 이용하는 것처럼 아이폰이라는 하드웨어와 운영체제 상에 원하는 어플리케이션들로 구성하고 싶어 하는 것이다. 아틀라스의 '10년 3월 리서치에 따르면 아이폰 구매자의 83.7%가 풍부한 어플리케이션 때문에 아이폰을 구매했다고 한다. 소비자의 니즈의 흐름이 소프트웨어 선호로 나타나는 시점에 출시된 아이폰은 이러한 변화를 가속시켰다. 아이폰이 출시되고 4년 내에 15만개 이상의 어플리케이션이 만들어졌으며 그 성장폭이 점점 커지고 있다는 점은 이를 증명한다(그림 6 참조). 다양성과 질을 만족하는 많은 어플리케이션은 이후 출시될 아이폰의 후속모델에도 기본적인 경쟁력이 되는 것이다.

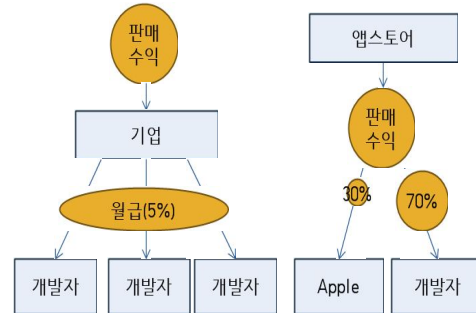


[그림 6] 아이폰 어플리케이션 수의 증가 추이

애플의 성공은 후발주자들에게도 영향을 미쳐 다

양한 어플리케이션 마켓이 등장했다. 이는 국내에도 영향을 미쳐 세 이동통신사가 '11년 6월부터 삼성·LG의 통합 앱스토어를 운영할 예정이다. 또한 현재 KT는 쇼 앱스토어, SKT는 T스토어를 운영 중에 있으나 특정 단말기에 한정되어 있어 크게 활성화되지 못하였고 개인 개발자의 참여율이 낮아 양적인 면을 만족하지 못하고 있다. 국내에서 개발하는 어플리케이션의 수는 한계가 있기 때문에 삼성에서 출시한 스마트폰 갤럭시S는 안드로이드를 탑재하는 방법으로 이러한 한계를 보완했다.

앱스토어로 대표되는 새로운 비즈니스 모델의 도입은 콘텐츠가 무료라는 인식이 지배적이었던 인터넷 환경과는 달리 이용자에게 새로운 소프트웨어 시장을 개방함으로써 개발자에게 정당한 대가를 보장했다. 누구나가 개발자가 될 수 있고 동시에 수요자가 될 수 있는 이 '소프트웨어 마켓'에서는 유통단계가 필요 없는 직거래를 통해 개발자는 판매금액의 70%를 공정한 소득으로 얻고 이용자는 거품을 뺀 가격으로 양질의 소프트웨어를 접할 수 있다. 앱스토어에서는 유통장벽이 존재하지



[그림 7] 기존 시장과 앱스토어의 소프트웨어 수익구조 비교

양기에 소비자에게 무료나 수 달러 수준의 저렴한 애플리케이션을 제공하며 판매자에게 더 큰 순이익을 안겨준다(그림 7 참조). 이로 인해 개발자가 누리는 혜택이 두드러지는데, 기존 콘텐츠 시장에서 전체 금액의 5% 이하의 수익이 개발자에게 돌아간 것을 고려할 때 앱스토어의 애플리케이션 개발은 개발자들에게 노력한 만큼의 수익을 거둘 수 있게 한다. 이전의 국내 중소 소프트웨어 개발자들은 열악한 개발환경과 저작권의 침해, 적자가 나는 수익구조로 인해 쇠퇴의 길을 걸어갔다. 그러나 소프트웨어의 새로운 수익모델은 한국 소프트웨어 산업에 새로운 희망이 될 것이다. 실제 무선업종 및 개발자 채용공고가 '10년 1분기에 전년 동기 대비 150%로 소프트웨어 시장이 활성화 되고 있음을 알 수 있다[2]. 저자본과 적은 인력으로 시작할 수 있는 개발이라는 장점은 대기업중심에서 중소기업 중심의 소프트웨어 개발을 가능하게 하며, 특히 1인 기업을 가능하게 한다는 점은 큰 장점 중 하나이다. 개발에 뛰어드는 개인 개발자는 국내 230명 수준으로 파악되고 있다[6].

또한 대표적인 국산 소프트웨어인 한글시리즈나 알시리즈, 네이트온 등은 외산 소프트웨어로부터 국내 시장을 지켜냈지만 수출은 불가능한 내수용 소프트웨어로 남았다. 실제로 수출되는 소프트웨어가 드문 것을 생각할 때 국산 소프트웨어는 모두 내수용이었다고 해도 과언이 아니다. 그러나 아이폰 애플리케이션이나 안드로이드 애플리케이션은 전 세계 이용자들을 고객으로 하므로 폐쇄적이었던 국내 소프트웨어 시장을 세계로 진출하게 하는 디딤돌이 될 것이다. 예를 들어 국내 모바일 게임의 대표주자인 컴투스도 아이폰이 국내 출시되기도 전에 발빠르게 자사 게임인 <이노비아 연대기 1, 2> 등을 미국 앱스토어에 판매하여 수익을 올렸다. 또한 개발자 Kim Jin hyuk의 <Coast Defense-Reloaded>는 미국에서 판매량 3위를 기록하고 전 세계 40여국의 앱스토어 중 가장 많이 팔린 100순위에 진입하였다. 이들의 세계진출은 국내 소프트웨어 시장의 문을 개방하는 첫걸음이라 할 수 있다.

누구에게나 개방하고 기업과 협조하는 개방형·협력형 앱스토어의 성장은 스마트폰 시장과 함께 성장할 것이기에 가치는 무궁무진하다. 스마트폰의 점유율이 늘어날수록 애플리케이션 이용이 확대되고, 늘어난 애플리케이션이 스마트폰 구매 요인이 되는 선순환이 반복되는 것이다[2]. 이러한 선순환은 국내 소프트웨어 시장에도 개방과 협력의 필요성을 시사한다. 국내 이동통신사들도 이에 동참하면서 편리한 개발 환경을 위해 개방정책들을 추구하고 개발자들을 위한 플랫폼을 제공하는 등의 노력을 기울이고 있다.

한국 IT산업의 대표적인 문제로 하드웨어와 인

프라는 우수하나 소프트웨어가 낙후되었다는 것이 꼽힌다. 아이폰으로 인한 소프트웨어의 필요성이 제기되면서 정부는 문제 해결을 위해 무선인터넷과 소프트웨어 진흥을 위한 각종 지원정책을 발표했다. 지식경제부는 '10년 2월 <소프트웨어 강국 도약전략>을 통해 범정부 차원에서의 소프트웨어 산업 육성 계획을 발표했다. 지식경제부는 이 계획이 아이폰·아이패드의 등장으로 촉발된 SW를 중심으로 한 세계 IT산업의 경쟁 패러다임 변화에 신속히 대응하기 위한 것이라 발표하며 지속적인 지원을 약속했다[4].

이처럼 아이폰으로부터 시작된 소프트웨어 중심으로의 변화에 의해 정체·폐쇄되어있던 국내 소프트웨어 산업에 개방의 바람이 불고 있다.

2.3 개인 이용자에게 가져온 영향 및 전망

아이폰으로 인해 촉발된 IT 생태계의 선순환 구조는 오픈마켓의 활성화에 힘입어 다양한 소프트웨어 콘텐츠와 무선 인터넷시장을 창출하면서 소비자 삶의 방식을 혁신시켰다. 아이폰의 애플리케이션과 무선 인터넷 기능 등은 일상 생활과 결합하여 다양한 편의를 제공한다. 스마트폰의 특성 중의 하나인 6) 지속적인 네트워크 연결성은 다양한 서비스의 등장을 예고한다[1]. 시간과 장소에 구애받지 않고 네트워크에 연결할 수 있다는 장점은 2009년 화두가 되었던 7) 증강현실을 유용하게 이용하게 한다. GPS와 결합된 증강현실은 네비게이션과 함께 복합적인 기능을 제공한다. 예를 들어 증강현실 애플리케이션 'ScanSearch'의 경우 현재 위치 정보를 토대로 인근의 식당 정보를 제공하고 책을 스캔하여 책의 정보를 제공한다(그림 8 참조). 컴퓨터 앞에 가지 않아도 증강현실 기술을 통하여 각종 정보들을 얻을 수 있기에 정보활용도가 크게 증가하며 능동적인 양방향 IT 활동을 촉발한다. 이제 사람들은 8) 위치기반서비스를 이용하여 처음 가본 곳이라도 쉽게 길을 찾고 인근의 맛집을 찾을 수 있으며 다른 방문자들의 리뷰까지 읽을 수 있다. 그 외에도 인근의 배달집과 약국을 찾아주는 애플리케이션도 인기로 다양한 상황에서 유용하게 사용된다. 교통 관련 애플리케이션은 버스과 지하철의 실시간 정보를 제공하면서 승객에게 정확한 정보를 제공하여 그들의 대기 시간을

6) Always Connected Web : 시간과 장소에 구애받지 않고 원하는 시점에 네트워크에 접속할 수 있는 특성

7) 실세계에 3차원 가상물체를 겹쳐 보여주는 기술로, 실세계와 실시간으로 부가정보를 갖는 가상세계가 융합되어 정보를 제공한다.

8) LBS(Location Based Service)로 사용자의 위치를 기반으로 하여 서비스를 제공하는 기술

줄일 수 있게 해준다. 스마트폰뱅킹을 통한 은행 업무 수행 역시 사용자에게 큰 편의를 제공한다. 폰뱅킹에서 인터넷뱅킹으로, 인터넷뱅킹에서 스마트폰뱅킹으로 이어지는 자연스러운 흐름은 접근성의 향상이라는 방향으로 흘러가고 있다. 인터넷뱅킹이 은행을 직접 방문하는 시간을 없앴다면 스마트폰뱅킹은 심지어 컴퓨터와 인터넷을 켜 시간조차도 없애버린 것이다. 이러한 생활밀착 어플리케이션은 3G망 혹은 무선인터넷을 이용하여 실시간으로 정보를 제공함으로써 생활 편의성을 증대시키고 생활 방식의 혁명을 실현한다[6]. 어플리케이션의 증가 추세를 보아 더욱 다양한 생활밀착 어플리케이션이 증가할 것으로 보이며 이는 사용자에게 선택권을 제공하며 다양한 분야에서 사용자에게 편의를 제공할 것이다.



[그림 8] 증강현실 어플리케이션의 예

또한 지속적인 네트워크 연결성은 기업의 업무 형태에도 영향을 미쳐 아이폰을 통해 즉각적인 업무 처리가 가능해진다. 외근이나 출장으로 자리를 비운 경우에도 업무 처리 상황을 보고받고 결재나 승인 등이 가능하여 업무 효율성을 크게 증가시킨다. 업무 효율성의 증가는 근무시간을 단축시켜 생활의 질을 향상시킨다(그림 9 참조). 기업 전용 솔루션의 개발을 통해 특화된 어플리케이션을 제공한다면 근무시간은 더욱 단축될 것으로 예상된다.

구분	한국	일본
근로자 연평균 근로시간	2,316 시간	1,785 시간
근무시간 절감효과	65분	50분

[그림 9] 아이폰으로 인한 근로자 1인당 1일 근무시간 단축효과

그동안 1인 미디어로 대표되어왔던 블로그도 아이폰에 의해 접근성이 강화된다. 어플리케이션은 '24시간 로그인'을 가능하게 하면서 이용자를 능동적 IT 활동을 수행할 수 있도록 한다. 여기에 자신을 표현할 수 있는 웹 공간의 제공은 언제든지 표현하고 언제든지 제 3자가 정보를 얻어 갈 수 있

는 블로그의 효율적인 활용을 가능하게 한다. 이에서 발전된 단계인 SNS기능에서 이용자들은 더 큰 것을 얻어간다. SNS의 대표적인 예인 트위터는 24시간 연동이 가능한 스마트폰을 만나면서 빠르게 정보를 생산 및 확산, 수용함으로써 1인 미디어의 역할을 독특히 해낸다. 기존의 방식으로 휴대폰으로 찍은 사진을 트위터에 올리기 위해서는 인터넷이 가능한 컴퓨터에 접속하여 휴대폰의 사진을 컴퓨터로 꺼내고 올리는 번거로운 과정이 있지만 아이폰에서는 트위터 어플리케이션을 켜고 찍은 사진을 선택하기만 하면 되어 절차가 간편해진다. 이는 이용자를 정보 수용만 하던 수용자에서 생산까지 함께하는 능동적 IT 생활을 하게 한다.

첨단 기술이 발전하면서 타인에 대한 관심과 배려가 부족해지고 세대차이가 커지면서 가족관계에도 악영향을 미친 것은 부인할 수 없는 사실이다. 그러나 아이폰이 도입되고나서 오히려 아이폰이 부부관계 및 가족관계에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구결과가 있다. 아이폰을 통해서 육아, 살림, 채테크 등의 가사일을 분담하고 문화적인 관심사를 공유하면서 가족 구성원간의 커뮤니케이션이 활성화되는 니즈와 효과가 발견된 것이다. 자녀와의 지속적인 관계 유지를 위한 최신 지식을 습득하고 동시에 커뮤니케이션의 틀이 되며, 부부 관계를 재정립하고 생활혁신을 통해 관계를 개선하는 등 긍정적인 방향으로의 발전이 이루어진다[7]. 스마트폰이 확산될수록 활발해질 SNS는 이러한 경향을 부추길 것이다. 이와 같이 Smart Life를 지향하며 얻어지는 높은 생활 편의성은 많은 개인과 단체의 생활 패턴을 혁신시킬 것이다.

3. 결론

아이폰은 한국 모바일 산업의 문을 세계로 열어 개방시키는 시발점 역할을 하였다. 국내 모바일 산업에 직접적으로 영향을 미쳐 이동통신사 간의 본격적인 스마트폰 경쟁을 촉발시키고 정체되어있던 한국 무선인터넷 시장을 성장시켰다. 따라서 음성 중심에서 데이터 중심으로의 요금제 변화가 가속화되고 관련 시장에서의 일자리 창출 및 추가적인 수익 창출이 기대된다. 아이폰의 도입으로 스마트폰의 이용이 확산되었고 하드웨어에서 소프트웨어로의 패러다임을 전환시켰다. 소프트웨어로의 패러다임 전환은 국내 소프트웨어 산업에도 많은 영향

9) Social Network Service의 약자로 1인 미디어와 1인 커뮤니티를 중심으로 정보 공유를 포괄하는 개념

10) Twitter : 블로그의 인터페이스에 친구맺기 기능, 메신저 기능을 통합한 마이크로 블로그 서비스를 제공

을 끼쳐 아이폰 신드롬의 기반이 하드웨어와 소프트웨어를 동시에 제공한다는 아이디어에 있기에 국내 제조사들도 어플리케이션 산업에 뛰어들게 하는 원인이 되었다. 앱스토어의 비즈니스 모델 창출은 국내 개발자들에게도 새로운 희망이 되어 수익성과 해외 진출이라는 두 마리 토끼를 잡을 기회를 주었다. 무엇보다 아이폰은 개인의 생활 패턴을 바꾸는데 일조했다. 증강현실, 위치기반서비스는 생활밀착 어플리케이션이 되어 실세계의 정보들을 개인이 삶의 편의성 향상에 이용할 수 있도록 제공한다. 지속적인 네트워크 연결성으로 시간과 장소에 구애받지 않는 업무처리로 업무 효율성을 높이고 SNS를 통하여 1인 미디어가 강화되었다. 개인의 생활 패턴이 바뀌면서 이용자는 좀 더 많은 여가시간을 가지게 되어 여유 있는 생활을 할 수 있게 되었다. 아이폰이 촉발한 변화는 국내 모바일 생태계의 선순환을 유도하여 개방과 협력을 강조하는 길로 나아갈 것이다.

그러나 국산 스마트폰이 얼마나 품질·서비스 경쟁력을 확보할지가 관건이다. 아이폰은 출시와 동시에 국내 모바일 시장을 글로벌 경쟁 체제에 편입시켰다. 개방을 통해 국내 모바일 산업이 발전할 수도 있지만 반대로 외국 모바일 기업에게 점령당할 수도 있는 것이다. '10년 1월 국내 스마트폰 사용자 700명을 상대로 만족도 조사를 한 결과 아이폰이 86.5%인 반면 옴니아2는 44.4%로 절반 수준에 그쳤다. 국내 모바일 시장은 진행중인 스펙다툼 논란과 기존 국내 휴대폰 이용자들의 국산 휴대폰에 대한 강한 불신을 종식시키켜 경쟁력을 확보해야 한다. 이를 위해서는 단기적인 수익 창출이 목적이 아닌 장기적인 고객 관리와 지속적인 투자가 필요하다. 세계화의 흐름에 발맞추기 위해 고객의 니즈를 제대로 조사해 정확히 반영하고 아이폰 열풍을 외면하는 게 아니라 그들의 개방형 코드의 성공을 본받아야 한다. 활짝 열린 모바일 시장의 문이 다시 굳게 잠길 일은 없기 때문이다.

참 고 문 헌

- [1] ROA Group Korea Consulting Team, 2010 통신 시장 전망 보고서 - 단말 및 서비스 시장을 중심으로, pp.9-18, 2010.
- [2] 백준봉, 홍범석, 최명호, 아이폰 시장 전망과 경제적 파급효과, pp.3-13, 2010.
- [3] 조연아, 정영조, 허정욱, 아이폰이 가져올 변화 그리고, *Beyond iPhone*, pp.6-16, 2010.
- [4] 지식경제부, 소프트웨어 강국 도약전략, 2010.
- [5] 고윤전, 이형일, 아이폰이 가져올 혁신과 변화, pp. 8-25, 2009.
- [6] 백준봉, 백지원, 홍범석, 이승환, 최명호, 아이폰의 사회경제적 파급효과 분석, pp. 2-11,

2010.

- [7] 고윤전, 이형일, 이은미, *아이폰 고객 조사 - Smart한 부부의 스마트폰 활용 사례 분석*, pp. 14-17, 2010.