

PC 제약성 극복한 생활 도구

- 스마트폰, 셋탑박스, 팜탑컴퓨터, 개인휴대단말 등 -

지난 10월 제네바에서 개최된 텔레콤 '99에서 휴대단말기로 인터넷을 이용하는 서비스가 통신업체들을 중심으로 선을 보였다. 또한 지난달에 미국에서 열린 추계 컴덱스 쇼에는 Non-PC에 대한 전용관이 설치될 정도로 기업들의 관심이 집중되고 있다. 이 글에서는 Non-PC에 대한 의미 및 동향에 대해 살펴본다.

■ 오재연/한별인터넷㈜ 대표



이 세가지 용어를 굳이 한국어로 표현하면 非-PC, 脫-PC, 정보 단말기 등으로 표현할 수 있으나 사실 같은 기능을 추구하는 목적의 단말기들 이라고 이해하여도 크게 무리가 없을 듯하다.

공통적인 특징으로는 가장 필요하고 많이 사용하는 하나 혹은 2개의 기능만을 가진 값싼 단말기라는 것이다. 이러한 제품들이 등장하게 된 배경을 살펴보면 가장 근본적인 이유가 PC가 갖고 있는 제약성 때문이다.

그 제약성을 2가지 관점에서 살펴보면, 먼저 PC는 네트워크의 발달로 정보화 사회를 거쳐 인터넷 사회로 넘어오면서 젊은 층의 사람들이 선호하는 제품이 되었고 날이 갈수록 더욱더 각광을 받을 것으로 기대하였다.

하드웨어 측면에서 PC는 286에서 386으로 다시 486, 그리고 586으로 중앙연산처리장치(CPU)가 급속한 속도로 개선되면서 소비자를 혼란스럽게 하였고 소프트웨어 측면에서도 DOS에서 Windows3.1로 다시 Windows95로 그리고 Windows98로 계속 업그레이드 되었다. 이렇게 PC의 성능이나 사용자 편의성이 향상 되면서 소비자들은 가격에 대한 부담감을 갖게 되기 시작하였다.

그러나 대부분의 이용자들의 PC이용 실태를 조사해보면 게임을 주로하면서 문서작성이나 인터넷 이용 혹은 PC통신에 접속하여 채팅하는 정도의 수준을 벗어나지 못하고 있다. 이것을 엄밀히 분석해 보면 일반 이용자들은 PC가 갖고있는 성능의 약5% 정도 밖에 사용하지 못하고 있다는 결론이 나온다.

정오

보통신과 인터넷 분야에서 최근 많이 등장하는 용어 중의 하나가 Non-PC라고 하는 단어이다. 단어의 뜻으로 보면 PC가 아닌 모든 것을 칭하는 거구나 하는 짐작은 가지만 하루가 다르게 새로운 용어들이 만들어져 나오는 요즘에는 정확한 뜻도 뜻이지만 약자에 대해서 알기도 쉽지가 않다. 비슷한 용어로 Post-PC라는 말과 Information Appliance라는 말도 많이 등장하는 인터넷 관련 단말기를 칭하는 말이다.

바뀌 말하면 일반 이용자들은 5%를 이용하기 위해 95%의 불필요한 비용을 지불하고 있는 꼴이 된다. 이것이 PC가 갖고 있는 시장확대를 위한 제약성 중에 한가지이다.

또 다른 제약성은 사용자 편의성 쪽에 있다. 소프트웨어 업체들은 그 동안 PC를 사용하기 쉽도록 만들려고 많은 노력을 하여왔다. 그러나 On-Off의 복잡함(?) 이라든가 어려운 조작성 등은 PC를 접할 수 있는 기회가 별로 없는 가정주부나 30대 중반 이후의 일반인들에게 PC는 아직도 어렵고 복잡하며, 대하기 두려운 존재로 인식되고 있다.

이러한 현상은 그들을 인터넷 시대를 살아가는 같은 시대사람이라는 동질감을 주지 못하게 되는

요인으로 작용하였고 당사자들에게 소외감을 느끼게 하고있다. 이들은 어떻게 보면 가정에서나 사회에서 가장 큰 구매력을 갖고 있는 계층에 속하여 있다. 그러나 PC의 사용이 부자연스럽기 때문에 가정경제의 핵심인 그들이 전자상거래의 활성화를 장해하는 요인으로까지 대두되고 있다.

위에서 언급한 두 가지의 내용이 Non-PC제품들을 출현 시키는 계기로 할 수가 있다.

멀티미디어 기술이 발전되면서 이러한 시장의 상황들을 인식하기 시작한 업체들은 음성과 데이터의 처리를 하나의 장치에서 수행하도록 통합시켜 복합 기능을 하나로 처리 할 수 있도록 하고 인터넷의 접속을 쉽게 하면서 가격도 싼 새로운 형태의 제품들을 개발하기 시작하였다.

예를 들면 전화, TV, PC, 전자수첩 등의 기능 중 사용에 필요한 최소한의 기능만을 모두 통합시키고 인터넷과 접속을 용이하게 한 이러한 정보 단말기들은 겉모습이 전화기, TV, 전자수첩, 냉장고, 전자레인지 등과 같은 외관을 갖고 있으며 마치 가전제품과 같은 느낌을 주도록 하여 PC와 달리 일반 이용자들에게 친근감을 주고 사용에 자신이 있도록 한다는 개념이다.

지금까지 시장에 출시되어 선을 보이고 있는 정보 단말기기로는 스마트폰, 셋탑박스, 팜탑컴퓨터, 개인휴대단말(PDA) 등이 있으며 미국의 경우에는 그 수요가 2000년을 기점으로 PC의 수

요를 앞지를 것으로 예상되고 있고 전세계의 수요도 2003년부터 PC의 수요를 능가할 것으로 전망되고 있다.

지난 10월에 제네바에서 개최된 텔레콤 99에서도 휴대단말기로 인터넷을 이용하는 서비스가 통신업체들을 중심으로 선을 보였고 11월에 미국에서 열린 추계 컴텍스쇼에는 Non-PC에 대한 전용관이 설치될 정도로 기업들이 이 분야를 차세대 사업으로 보고 있는 관심도가 단연 압도적이라 할 수 있다.

홈네트워크의 개발과 차세대 TV라고 하는 디지털TV의 등장은 향후 가정에 인터넷을 생활화 시키는 중요한 사건이 될 것이고 이는 휴대단말과 셋탑박스과 같은 Non-PC제품들의 보급확대에 큰 영향을 미치리라 예견된다.

스마트폰이나 개인휴대단말로 화상전화는 물론 장소에 관계없이 원하는 정보를 인터넷을 통해 확인 할 수 있고, 셋탑박스를 TV에 연결하여 전세계의 방송을 보거나, 미국의 친구와 인터넷을 통해 게임을 하고, 화상채팅을 할 수 있도록 한다.

또한, 냉장고에 설치된 Non-PC제품은 가족들에게 알릴 회람이나 메모 등을 적어 놓는 다거나 지역 정보, 요리 정보들을 인터넷 상에서 검색하여 볼 수 있게 되어 있다. 냉장고는 언제나 전원이 켜 있는 상태 이기 때문에 언제든지 디스플레이를

할 수 있고, 냉장고의 동작 상태, 냉동실, 냉장실의 온도 유지 상태 등을 볼 수 있으며 냉장고에 보관되어 있는 내용물들의 유효기간들도 관리할 수 있도록 한 편리한 기능들을 가지고 있다.

전자렌지에 설치된 Non-PC제품은 원하는 요리정보와 조리법을 전자레인지 표면에 표시해주어 쉽고 즐거운 요리를 가능하게 해준다. 이와 같이 시간과 공간을 제어하는 인터넷의 세상은 성능 좋은 Non-PC제품들의 출시로 실현이 가능하게 되었다.

이제 인터넷은 더 이상 특정인의 전유물이 아니며 모두가 즐기며 사용하는 생활의 도구이다. 다가오는 21세기에 우리 인간들에게 풍요로움을 제공할 인터넷은 계속해서 개발되어 지는 Non-PC제품들을 통하여 우리에게 많은 편리함을 가져다 줄 것이다. 

